

SWJ-BANC09



宇宙戦艦

機

原作・総設定・監修 松本零士



ステレオ対応



ワンダーゲート対応



日本音楽著作権協会 (ビエオ) 第003584号

©松本零士 / 東北新社・バンダイビジュアル

©BANDAI 2001 MADE IN JAPAN





## 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。



## ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンドースワン及びワンドースワンカラー両対応カートリッジ「宇宙戦艦ヤマト」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。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

STORY	4	航行コマンド	21	反撃コマンド	36
クルー紹介	6	出撃コマンド	24	特殊戦闘	37
操作方法	10	通信コマンド	26	システムコマンド	38
ゲームスタート	12	工場コマンド	29	インターミッション	39
ゲームの流れ	14	機関コマンド	30	通信	41
配置	16	指揮コマンド	31	シューティング	43
マップ解説	18	戦闘システム	33		
ターンの流れとコマンド	20	戦闘コマンド	34		

### 【注意】

原作のもつ雰囲気や極力生かしたままゲームを再構成している為、表記はなるべく原文のまま再現しております。一部不適切な表現が含まれますが、ご了承ください。

# STORY

せいれき ちきゅう ぜつめつ きき ひん  
西暦2199年、地球は絶滅の危機に瀕していた。

うちゅうしんりやく すす なぞ うちゅうかんたい ゆうせいぼくだん む さ べつこうげき ちきゅう  
宇宙侵略を進めていた謎の宇宙艦隊ガミラスの遊星爆弾による無差別攻撃は、地球  
にその手をのばし、地上は荒れ果て、人類は地下深くに逃れていた。

たの つな ちきゅうぼうえいぐん ていこう な すべ し たい せんりよく うしな かいめつすんせん お  
頼みの網の地球防衛軍による抵抗も為す術なく、次第に戦力を失い、壊滅寸前に追い  
込まれている。放射能汚染による、地球の寿命は残り1年。

ひんし ちきゅう すく こえ とど たい せいりゅうん せい  
そんな瀕死の地球に救いの声が届く。大マゼラン星雲イスカンダル星にある、  
ほうしゃのうじょきょそう ち つか ちきゅう すく  
放射能除去装置『コスモクリーナーD』を使えば、地球は救われると…。

ほうしゃのうじょきょそう ち ちきゅう も かえ ふが ねむり めざ  
イスカンダルの放射能除去装置を地球に持ち帰るため、ヤマトは深い眠りから覚醒め、  
せんじん みとう まん せんこうねん たび ふなで ちきゅう せんじんろい うんめい の  
前人未到14万8千光年の旅へと船出していく。地球と全人類の運命を乗せ…。

ちきゅうめつぼう にち  
地球滅亡まで、あと、369日…。

## がいよう ゲーム概要

せんりやくめんごと してい しょうりじょうけん  
戦略面毎に指定された勝利条件をクリアしながらイスカンドル  
めぞ ちきゅう も かせ  
を目指し、コスモクリーナーを地球に持ち帰るのがプレイヤー  
ちくてき じょうけん み めん  
の目的。クリア条件を満たせば面クリアとなり、イベントが進み  
すす  
ますが、はいほくじょうけん み  
敗北条件を満たすとゲームオーバーになってしまいま  
す。

せいげん めん に ふこうせいめん たじゅう めん  
ターン制限のある面、二部構成面や多重マップがある面、シナ  
りおがぶん岐する面も登場。また、途中の行動次第で様々なイ  
イベントが発生します。  
はっせい

## マルチエンディング!

めん クリア後の航路選択や戦略、会話 イベントの選択肢によって  
てんかい さまざま か へんか  
展開が様々に変わり、エンディングが変化します。





しょうかい  
**クルー紹介**



おきた しゅうぞう かんちょう  
**■沖田 十三 艦長**

古武士の魂を持つ歴戦の宇宙戦士。万にひとつの可能性に賭け、あらゆる困難に立ち向かう。



こだい しんじ せんとうばんちょう  
**■古代 進 戦闘班長**

血気盛んな宇宙戦士。艦隊戦はもちろん、コスモゼロで空中戦にも参加、すべての戦闘の指揮を執る。

しま だいすけ  
**■島 大介 航行班長**

ライバルの古代とは正反対の冷静沉着で理知的な宇宙戦士。ヤマト航行のすべてを管理する。





さなだ しろう こうじょうばんちよう  
■真田 志郎 工場班長

こうさく きじゆつ ちから しぎ たんたい しゆ  
工作技術や知識に長け、船体の修  
りや弾薬などの生産作業をおこな  
う。古代の兄貴的存在でもある。



もり ゆき  
■森 雪  
せいがつ ぶんせきばんちよう  
生活・分析班長

けんこうかんり やレーダー  
クルーの健康管理やレーダー  
で敵の動きをいち早く察知す  
るヤマトの華。

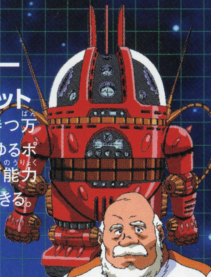




## ■アナライザー

### 万能型ロボット

調査分析機能を持つ万能型ロボット。あらゆるポジションに対応して能力を発揮することができる。



## ■徳川彦左衛門 機関長

ヤマトの心臓部・機関を支える老兵。波動砲、ワープに欠かせない限界域のエンジンパワーを引き出す。



## ■加藤三郎 戦闘機隊長

艦載機ブラックタイガー隊のリーダー。勇猛果敢な性格で敵機を追い回す宇宙の撃墜王。



## ■山本明 戦闘機隊 パイロット

加藤に負けず劣らずの操縦技術を持ったブラックタイガー隊のパイロット。





なんぶ やすお  
■南部 康雄

せんとうふくほんちよう  
戦闘副班長

こたいとともにせんとう  
部門を管理。古代  
がコスモゼロで出  
撃中は、戦闘指揮  
席でヤマトの砲門  
も管理する。



あいはら よしかず  
■相原 義一

つうしんはんちよう  
通信班長

つうしん  
通信のスペシャリスト。  
メインレーダーで戦況を  
察知し、探索で資源の  
発見をサポートする。



おおた けんじろう  
■太田 健二郎

こうこうふくほんちよう  
航行副班長

しまとともにヤマトの航行  
を管理する。島が不在  
の際は、操舵席でヤマ  
トの操縦もおこなう。



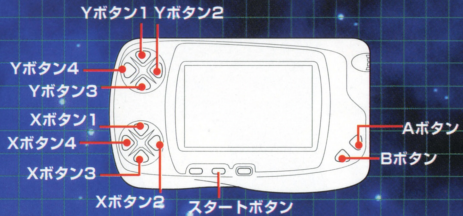
さど さけもろ  
■佐渡 酒造

かんい  
艦医

もと  
元は獣医だが、その医術の  
腕は確かなもの。傷付いた  
クルーを治療してくれる。



そうさほうほう  
**操作方法**



**[通常時]**

- Xボタン ..... 項目の選択・カーソルの移動
  - Aボタン ..... 決定
  - Bボタン ..... キャンセル
  - STARTボタン ..... スキップ\*
- \*一部のデモやイベントはスキップできません。

※ワンダースワンでプレイする際も同様の操作となります。(スタートボタンの位置等は若干異なります。)  
 ※ワンダースワンでプレイする際、画面はモノクロ表示となります。  
 ※Aボタン+Bボタン+STARTボタンでソフトリセットをすることができます。



## 【戦略マップ時】

Xボタン …………… コマンドの選択・カーソルの移動

Y2ボタン …………… 敵軍ユニットのダイレクト選択

Y3ボタン …………… 押しっぱなしでHEX表示

Y4ボタン …………… ユニットおよび攻撃目標のダイレクト選択

Aボタン …………… 決定

Bボタン …………… キャンセル・簡易情報と地形情報の確認

STARTボタン(Y1ボタン) …… 決定・システムコマンドオープン

※STARTボタン2回押しでターン終了。

※多重マップステージでは、Aボタンでマップを切り換えることができます。



## 【クルー配置時】

X2・4ボタン …………… 座席の選択(カーソルの移動)

X1・3ボタン …………… フロアの移動

Yボタン …………… フロア内でのカーソル移動

STARTボタン …………… 配置の決定終了(戦略マップへ)

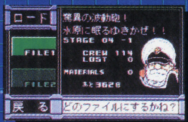
Aボタン …………… 起立・着席



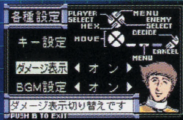
# ゲームスタート



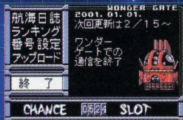
ワンドースワンカラーまたはワンドースワン本体にカートリッジを正しくセットし電源をONにすると、ストーリーデモが、続いてタイトル画面があらわれます。ここでSTARTボタンまたはAボタンを押すとモード選択画面となります。X1、3ボタンでモードを選びAボタンで決定します。  
 ※STARTボタンでストーリーデモのスキップが可能です。



**【モード選択】**  
**再開** ..... 「中断」でセーブした場面からゲームを再開します。  
**ロード** ..... セーブした面の初めからプレイします。X1・3ボタンでファイルを選び、Aボタンで確定、再度Aボタンを押してロードします。選び直す場面はBボタンを押します。  
**新規** ..... ゲームを初めからプレイします。  
 ※「再開」「ロード」はセーブファイルがある場合のみ表示されます。



かくし<sup>ひょうじ</sup>せてい<sup>へんこう</sup>  
**各種設定** ..... X1・3ボタンで「ダメージ表示」<sup>ひょうじ</sup>「BGM設定」<sup>へんこう</sup>を選び、X2・4ボタンで変更、Bボタンで終了<sup>しゅうりょう</sup>します。



つうしん<sup>つが</sup>  
**通信** ..... ワンダーゲートを使い、ランキングへのエントリー・様々なデータのダウンロードをおこなうことができます。詳しくはP41をご覧ください。



**シューティング** ... ミニゲーム「ブラックタイガーシューティング」をプレイすることができます。詳しくはP43をご覧ください。

※「シューティング」はワンダースワンカラーでプレイした場合にのみ表示されます。また、「通信」はCLEARファイルが存在する場合にのみ表示されます。

※この他に、セーブファイルが存在すると「自由演習」、CLEARファイルが存在すると「オマケ」が表示されます。





# なが ゲームの流れ



「新規」を選択すると会話イベントが始まり、ゲームスタートとなります。



**面タイトル** ……進行ルートが表示されます。



**ストーリーデモ** ……面へ入る前のストーリーが展開されます。  
※STARTボタンでスキップが可能です。



**クルー配置** ……ヤマト艦内クルーの配置や、出撃クルーの選択をおこないます。配置によって使用できるコマンドやヤマトの能力が変化します。  
※シナリオによって配置が固定されている場合もあります。





### 戦略マップ

ゲームのメインマップです。作戦目的を果たすまで、航行・攻撃などのコマンドを駆使して自軍ユニットを操作します。ゲームはターン制です。



### 戦闘

戦闘を仕掛けたり、敵から攻撃されると戦闘に突入します。



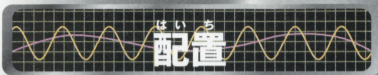
### 結果

勝利条件を満たすと面クリアとなり、地球滅亡までの日数表示後、次のステージへ進みます。面によって航路が分岐する場合があります。



### インターミッション

次の面に備えて、ここまでのプレイデータをセーブしたり、ミサイルや艦載機の補充、ヤマトの改造をおこなうことができます。



着席 空席

そのルームにいるメインクルーは白く表示されます。



適性

X1、3ボタンでフロアを移動し、X2、4ボタンでクルーを選びます。○で表示された座席のクルーを選ぶことができます。

クルーを選ぶと、画面内のクルーが□で表示されます。配置させたい座席を選びAボタンで配置をおこないます。

※配置した場所にクルーがいた場合、今度はそのクルーを代替りの座席に配置しなくてはなりません。

「西面右下の適性を参考にして適材適所に配置をおこなってくれ。S・A・B・C・D(Sが最適、Dは不向き)の数が多し程その場所に適しているぞ」



全員を着席させSTARTボタンを押すと、作戦目的が表示され、続いて戦略マップが表示されます。

### 配置による能力変化

第一艦橋の配置によってヤマトの能力が変化します。色々な配置を試してみましょう。



「戦闘指揮席、砲術補佐席に誰も着席していないと戦力が極端に弱くなってしまいます。ご注意ください」

### 配置によるコマンド変化

工作室作業座席に真田を配置すると、作戦行動中に「修理」コマンドが使えるようになります。また、機関室作業場に徳川を配置すればコマンド使用時のコストを節約することができます。

※イベントによっては使用できないこともあります。

### クルーの会話

クルーたちの配置の仕方によっては、特別な会話イベントが発生する場合があります。いろいろ探してみましょう。



「一定の期間のみ出現する隠しクルーもいるんじゃ。メインクルー同様、配置の変更も可能で、会話イベントもあるぞ」



## カーソル

Xボタンでカーソルを動かします。ユニットを選んでAボタンを押すとコマンドが入力できるようになります。

※Bボタンとの同時押しでカーソルの移動速度がアップします。

ユニットや地形を選びBボタンを押すとユニットや地形の情報を確認することができます。再度Bボタンで解除します。ユニット選択時は、X2、4ボタンで地形／ユニット情報の切り替えがおこなえます。



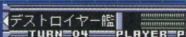
てきぐん 敵軍ユニット  
じぐん 自軍ユニット



## 地形情報

地形効果…小→中→大の順に被弾時のダメージが小さくなっていきます。なしの場合は影響はありません。

HEXコスト…移動に使うENの減りに影響します。属性毎に数値が異なり、数値が大きい程移動時にENを消費します。  
→属性についてはP27を。



## ユニット情報

選択したユニットの残HPと残ENが表示されます。



## HEX

マップは六角形のHEXと呼ばれるマスで仕切られています。Y3ボタンを押している間、HEXを表示させることができます。その際、各ユニットはマークで表示されます。



## 障害物

敵軍ユニットは障害物となります。移動時、その上を通過することはできません。これを利用し、味方のユニットを壁代わりに使い、向こう側のユニットを一方向的に攻撃することもできます。



## 砲塔

ヤマトの主砲は独立した砲塔をもっています。砲の旋回ENを抑えることがマップ攻略のポイントです。





# な が ターンの流れとコマンド



ターンの流れ ゲームは敵軍と自軍が行動を交代でおこなうターン制です。すみませう。



## 1 [ENEMY PHASE]

敵軍の行動コマンド  
実行。全コマンド終了  
後、勝利・敗北条件を  
満たしていなければ2へ。



## 2 [PLAYER PHASE]

自軍の行動コマンド実行。  
全コマンド終了後、勝  
利・敗北条件を満たして  
いなければ、1へ戻ります。  
ここで1ターン終了です。

コマンド ユニットの移動や攻撃など、作戦行動はすべて自軍フェイズ中のコマンド実行でおこないます。



自軍フェイズ時に、Xボタンで  
ユニットを選択、Aボタンで  
決定するとコマンドが表示さ  
れます。使用可能なコマンド  
が明るく表示されます。

Xボタンで使用するコマンドを  
選択、Aボタンでコマンドを  
実行します。



かくてい  
確定ユニット

「完了」または「攻撃」実行  
後はEマークが表示され、  
ユニットは確定状態とな  
り、次のターンまでコマ  
ンドが実行できなくなります。

★ヤマトのみ「攻撃」の決定後も、ENと弾薬の続く  
限り「攻撃」コマンド実行が可能です。



# 航行コマンド

21

ユニットは前方に移動することができます。一度航行をおこなうと、次のターンまで実行できません。



## 【移動旋回】

移動後、旋回をおこなうことができます。移動可能範囲が明るく表示されます。Xボタンで移動地点を選び、Aボタンで仮移動。X2、4ボタンで旋回方向を決め再度Aボタンで確定します。移動地点・旋回方向選択中はBボタンでキャンセルが可能です。ユニットは他のユニットや障害物を通り抜けて移動することはできません。



「艦長！ユニットや障害物が邪魔で動けません！」

「そんな時は【旋回移動】【緊急移動】を試してみてはどうだ？【旋回移動】で向きだけを変えるのも手だ。再度点検せよ」





## 【旋回移動】

旋回後、移動をおこなうことができます。旋回可能範囲が明るく表示されます。X2、4ボタンで旋回方向を決めAボタンで仮旋回。Xボタンで移動地点を選んで再度Aボタンで確定します。旋回方向選択中はBボタンでキャンセルが可能です。



## 【緊急移動】

旋回や移動が不可能な状況で使用します。移動可能範囲が明るく表示されます。Xボタンで移動地点を選びAボタンで確定すると、そのままの向きでスライド移動します。



「移動後、ユニットが障害物(またはユニット)や外周を向いてしまうとその後の行動が不利になってしまいます。移動には充分注意してください」



MAX MOVE

MOVE COST

## 航行可能な範囲と必要なEN

航行可能な範囲は各ユニットの最大移動距離 (MAX MOVE) によって異なります。また、ユニットの属性毎にその地形で必要な移動コストも変化します。移動には「MOVE COST」+「通過する地形ごとのHEXコスト」分のENが必要となります。



HEXコスト

## 【潜水／浮上】

水中と水上など二つのマップが存在する二重マップステージでは潜水・浮上コマンドを使用することができます。移動するユニットを選び、水中から水上へ浮上する際は「浮上」を、水上から水中へ潜る場合は「潜水」を選び、Aボタンで確定すると、同じ位置のまま別のマップへ移動します。





しゅつげき  
出撃コマンド



艦載機を出撃させます。格納庫・操縦席へのクルー配置を忘れずに!



「艦長! 奴らの処理は、艦載機隊に任せて頂けますか?」

「気をつけろ。属性相性の優劣マークが下がっている。艦載機は母艦に対して不利ということだ。もし、迎撃を喰らってはひとたまりも無い。死ぬなよ、古代」



【艦載機】

X2、4ボタンで出撃させる艦載機を選びAボタンを押すと、マップ上に出撃可能範囲が明るく表示されます。Xボタンで出撃地点を選び、Aボタンで仮出撃。X2、4ボタンで旋回方向を選び再度Aボタンで出撃します。出撃地点・旋回方向選択中はBボタンでキャンセルが可能です。



## 艦載機の修理と弾薬の補給

艦載機の移動先をヤマト(母艦)にすることで、帰艦が可能です。帰艦した艦載機のHPと弾薬は次のターンで全回復します。

「艦載機の強制補充について説明しておこう。艦載機の所持数がステージの進行上、必要数に満たない場合、艦載機は自動的に補充されるようにしてあるぞ。こんなこともあろうかとだ!」

## 出撃不可

艦載機は撃墜されるとストックが減り、残機が0になると出撃ができなくなります。インターミッション時、残機の確認と補充を忘れずに。

## 艦載機の行動コマンド

艦載機は【移動旋回】【旋回移動】【攻撃】【情報】【レーダー】【完了(ユニットの行動を終了)】などの行動コマンドが使用できます。詳しくは各コマンドを参照ください。





26

# つうしん 通信コマンド

資料を探索・回収したり、周囲のユニットの詳細情報を収集します。



## 【情報】

通信可能範囲が明るく表示されます。詳細情報を確認したいユニットにカーソルを合わせAボタンで確定すると、ユニット詳細情報が表示されます。

## ユニット詳細情報

EN	現在のエネルギー状況	DF	ユニットの防御力(平均値)
-EN	選択武器使用時のENコスト	MB	ユニットの機動力(回避に影響)
HP	現在の耐久力/最大耐久力	REFORM	ヤマトの改造レベル
MOVE COST	航行に最低限必要なEN	AT	ユニットの攻撃力
MAX MOVE	航行最大移動距離	REST	選択武器の残弾数(∞は無限)
		RANGE	最低射程~最大射程





属性マーク

優劣マーク

## 属性マーク

各ユニットの属性をあらわします。

- F…戦闘機・艦載機など    S…母艦・戦艦・巡洋艦など  
SP…特殊(その他)など

## 優劣マーク

攻撃目標との相性をあらわします。

- 👉 ……戦闘で有利になる場合があります  
👈 ……優劣は特にありません  
👎 ……戦闘で不利になる場合があります



## クルー詳細情報

X2、4ボタンでクルー詳細情報への切り換えが可能です。

ユニットの操縦士(艦長)と現在の総クルー数(ヤマトのみ表示)が表示されます。



「<sup>しざい たんさく しゅうよう にんむ</sup>資材の探索は重要な任務だ。<sup>かく</sup>レーダーで隠された<sup>しざい ほっけん</sup>資材を発見し、<sup>かいしゅう</sup>回収できれば、<sup>ステージクリア</sup>ステージクリア後の<sup>インターミッション</sup>インターミッションでの<sup>せいさん</sup>生産&<sup>かいぞう</sup>改造が<sup>かのう</sup>可能になる。もちろん、<sup>しざい</sup>資材が<sup>ほうふ</sup>豊富な<sup>ちてん</sup>地点には<sup>ガミラス</sup>ガミラス<sup>タンカー</sup>タンカーが<sup>ていぼく</sup>停泊している<sup>かのうせい</sup>可能性も<sup>たか</sup>高いのだが…」

## 【レーダー】

<sup>たんたくはん い あが</sup>探索範囲が明るく表示され、<sup>りゅうせ</sup>資材があれば<sup>しざい</sup>資材マークが<sup>ひょうじ</sup>表示されます。Xボタンで<sup>しざい</sup>資材アイコンに<sup>カーソル</sup>カーソルを合わせ、Aボタンで<sup>しざい</sup>資材を<sup>かいしゅう</sup>回収します。



# 工場コマンド

29

自軍フェイス中にヤマトを修理、HPを回復させることができます。修理コマンド実行にはENが必要です。ENの残量も忘れずにチェックしておきましょう。  
工作室作業座席にクルーを配置することを忘れずに。



## 【修理】

ヤマトのHPを回復します。回復量は工作室作業座席と医務室室長のクルー適性によって変化します。





# きかん 機関コマンド



はろう しゅつりょくじょうげん  
波動エンジンの出力上限を120%までアップさせます。



「ワープや波動砲の使用にはEN120%が必須条件。ただ、機関コマンドを実行しただけでENが120%にアップするわけではないんじゃ。ENはフェイズ開始時に回復するが、一気にフルまでは回復しない。ワープや波動砲を使うなら、ENの消費を極力抑えるのがポイントじゃ！」



徳川彦左衛門  
…エンジン、チェックだ！  
急げ！

## しゅつりょくじょうげん 【出力上昇】

ENの上限をアップさせます。使用するとそれ以降はENの上限が120%まで増加されます。

## 【通常出力】

ENの上限をダウンさせ、100%に戻します。

# しき 指揮コマンド

31

せんとうじ き ふだ ほ どうほう まん せんこうねん こうかい にぎ こうほう つか  
ヤマト戦闘時の切り札【波動砲】と、14万8千光年の航海のカギを握る【ワープ】航法を使うことができます。

## 【ワープ】

しゅうがわぶつ じゅうりょく すいきょう う ちゅうくうかん じゅうこう かのう  
ユニットや障害物、重力の影響がない宇宙空間で実行可能。  
かんしゅうこうちよくせん き どうじょう ちてん  
艦首方向直線軌道上の地点にランダムでワープアウトします。

1



き かん しゅうりょくじょうじょう じょうげん  
1. 機関コマンド【出力上昇】でEN上限を120%に。

た こうろ ひょうじ  
2. ENを120%まで溜め、【ワープ】コマンドで航路を表示。

こうろ かくにん ご さいど じゅうこう  
3. 航路確認後、再度Aボタンでワープを実行。

2





## 【波動砲】

攻撃コマンド・指揮コマンドの両コマンドから選択が可能。



1. 機関コマンド【出力上昇】でEN上限を120%に。
2. ENを120%溜め、【波動砲】コマンドで攻撃範囲を表示。
3. 波動砲は味方も巻き込む究極兵器。味方や敵の状況を確認し、目標にカーソルを合わせてAボタンで発射。

※全兵器コマンドが使用できない状況に陥った場合でも指揮コマンドからの【波動砲】実行が可能です。

※発射後、ヤマトは確定状態(Eマークが表示)に。ヤマトは次のターンにならないとコマンドを実行できません。

## ★波動砲とワープの制限について

ゲーム中は原作設定に基づいて【ワープ】【波動砲】コマンドに制限がかかる場合があります。シナリオ上絶対必要な場合を除き、「惑星内での波動砲の使用」「惑星内、重力の影響を受ける場所でのワープ実行」はできません。

# せんとう 戦闘システム



## せんとう なが こうげきじ 戦闘の流れ／攻撃時

自軍フェイズ時に攻撃コマンドを選択し、敵ユニットに攻撃を仕掛けると戦闘に突入します。



## せんとう なが はんげきじ 戦闘の流れ／反撃時

敵軍フェイズ時、敵ユニットからの攻撃に対し、反撃コマンド(攻撃／回避／防御)で応戦します。



「ヤマトは、ENと弾薬のある限り何度でも攻撃が可能です。ただしENを使い切ってしまうと敵への反撃もできなくなりますので充分注意が必要です」

「赤いユニットは全て敵だ。氷塊など攻撃を仕掛けてこない障害物があった場合は早めにぶっ壊しておくもんだぜ！」



34

せんとう

## 戦闘コマンド



攻撃可能範囲内の敵ユニットに攻撃を仕掛けます。

## 【攻撃】

兵器選択画面があらわれます。攻撃に使用する兵器を選びます。攻撃可能な兵器が明るく表示されます。



攻撃力・残弾数・消費EN・攻撃目標との相性などを確認し、Aボタンを押すと攻撃目標選択画面があらわれます。Xボタンで攻撃目標を選びAボタンで仮決定すると、攻撃情報画面があらわれます。



「艦長！カーソルを敵に合わせられません！」

「Y2、4ボタンを使えば照準を即座にユニットに一致させることができる。訓練と同じだ、あわてるな！」





## 攻撃情報

所属軍 攻撃力 属性

敵ユニットの  
反撃コマンド

★ GAMILUS	△ YAMATO
攻撃 POW 085	攻撃 POW 100
HIT 075%	HIT 096%
HP=180/180	HP=520/520

優劣マーク

HP残/MAXHP

命中率

HP状況



攻撃情報を確認し、準備ができたならAボタンで攻撃を実行します。戦闘デモが始まります。STARTボタンで戦闘デモのスキップが可能です。

## 攻撃のアドバイス

★EN不足、障害物の存在、残弾やシナリオの制限によっては、特定武装が使用不可になる場合があります。

★攻撃コマンドの命中率は兵器ごとに異なります。また、コマンド決定のタイミングや戦闘状況によって命中率が変化する場合もあります。

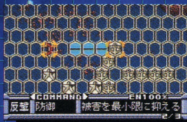
★主砲を旋回しての攻撃の場合、ENを若干消費します。なるべくENを節約して効率良く敵を倒しましょう。

36

はんげき

## 反撃コマンド

敵ユニットからの攻撃に対し、反撃コマンドで応戦します。選択可能な反撃コマンドのみが明るく表示されます。Xボタンで反撃コマンドを選びAボタンで決定します。



## 【攻撃】

反撃を仕掛けます。選択すると兵器選択画面があらわれます。反撃に使用する兵器を選びAボタンで決定します。弾薬やENが不十分だと選択することができません。

※波動砲による反撃はできません。また、属性がFのユニット(艦載機など)は小回りが効くので、方向を無視して反撃が可能です。

## 【回避】

成功すると敵からダメージを受けません。攻撃情報画面で機動力を確認することができます。

※攻撃命中の可否は機動力などを基準として毎回変動します。

## 【防御】

敵からの攻撃に持ちこたえダメージを減らします。

※ダメージは防御力などを基準として毎回変動します。



とくしゅせんとう

# 特殊戦闘

37

すくせい あいしょう 属性の相性によって、とくしゅせんとう しぜんはっせい 特殊戦闘が自然発生することがあります。とくげつ そうさ ひつよう 特別な操作は必要ありません。



## 迎撃

ぼかん せんとう たい ときどきはつどう てき きょうげいてき は かい 母艦が戦闘機に対して時々発動。敵を強制的に破壊します。

## 追撃

すくせい とくしゅ ぼかん たい はつどう かいれんぞく こうげき 属性特殊が母艦に対して発動。2回連続で攻撃します。

## 狙撃

せんとう たい とくべつ たい はつどう あいちゅうりつ ひやくてき あ 戦闘機が特別に対して発動。命中率が飛躍的に上がります。

## 迎撃ミサイル

すくせい たい ぼかん たい げいげき しよう 属性がM(ミサイルなど)のユニットに対して迎撃ミサイルを使用すると、いちげき は かい 一撃で破壊して与えることができます。

## システムコマンド



自軍フェイズ中にSTARTボタンを押すとシステムメニューが開き、システムコマンドを実行できるようになります。



## 【終了】

プレイヤーフェイズを終了します。敵軍フェイズが始まります。

## 【作戦内容】

勝利および敗北条件を確認します。



## 【設定変更】

BGMやダメージ表示の設定をします。

## 【切り替え】

多重マップのマップ表示を切り替えます。

## 【戻る】

戦略マップに戻ります。

## 【中断】

ステージ途中での戦況をセーブ(上書き)します。モード選択で「再開」を選ぶと、セーブしたステージの途中からゲームを再開することができます。



# インターミッション

39

勝利条件を満たし、面をクリアするとインターミッション画面があらわれます。次の面に向け、準備をおこないます。



**【生産】** 資材が必要です。

艦載機やミサイルの生産・補充をおこないます。X2、4ボタンでミサイル／艦載機を切り替え、X1、3ボタンで、艦載機は機種の変更、ミサイルはその種類を変更します。最後にXボタンで個数を選び、再度Aボタンを押して在庫を補充します。

REST／使用回数

CAPACITY／弾薬の最大所持数

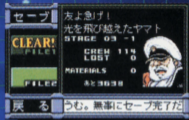
STOCK／残り弾薬数



**【改造】** 資材が必要です。

ヤマトの改造・強化をおこないます。X2、4ボタンで各種武装／装甲／機動を切り替え、X1、3ボタンで改造箇所を選びAボタンで仮決定、再度Aボタンを押して改造をおこないます。改造は最大8段階まで可能です。





## 【セーブ】

このゲームは2箇所<sup>かしょ</sup>にデータをセーブすることができます。

※ファイルに上書きセーブ<sup>じゅたう</sup>を実行<sup>いせん</sup>すると以前のデータは消えてしまいます。また、CLEARファイルに通常<sup>つうじょう</sup>のファイルを上書き<sup>うわ</sup>すると、CLEARファイルが使え<sup>つか</sup>なくなります。ご注意ください。

## 【ロード】

セーブしたファイルをロードし、インターミッションからゲームを再開<sup>さいかい</sup>します。

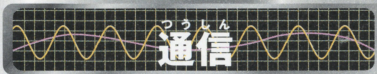
※セーブをせず<sup>じつこう</sup>に【ロード】を実行<sup>いせん</sup>すると、それまでプレイしていたデータは消えてしまいます。ご注意ください。

## 【終了】

インターミッションを終了<sup>じゅうりょう</sup>し、次の面へすすみます。

## オールクリア

すべてのステージをクリアすると、CLEARファイルデータのセーブが可能<sup>か</sup>になります。セーブすると、以降<sup>いこう</sup>【オマケ】<sup>つうしん</sup>【通信】のコマンドが使え<sup>つか</sup>るようになります。また、CLEARファイルを【ロード】すれば、クリアした状態<sup>じょうたい</sup>のままのヤマトで、初め<sup>はじ</sup>からゲームをプレイすることができます。

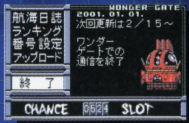


ワンダーゲートを使い、様々なサービスを受けることができます。



- 1 ワンダースワンの外部コネクタにワンダーゲート(別売り)を接続します。
- 2 ワンダーゲートの端子部分を携帯電話に接続します。
- 3 接続を確認し、ワンダースワン本体の電源をONにします。
- 4 タイトル画面から「通信」を選ぶと、メニュー画面があらわれます。
- 5 「アップロード」を選択して、ファイルと名前を決定します。

※番号設定は標準設定を推奨しています。



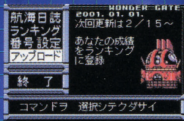
- 6 「アップロード シテイマス」のメッセージが表示され、「アップロード終了シマシタ」と出たら電話が切れ、通信が終了します。
- 7 接続することで【航海日誌】【ランキング】【アップロード】のコマンドが使えるようになります。
- 8 「終了」すると、チャンススロットが回転し、資材やおまけユニットがもらえます。これらは選んでいたファイルに上書きされます。また、おまけユニットは「自由演習」で使用することができます。





## 【航海日誌】

クルーの書き残した日誌を読むことができます。配信データが随時更新されます。詳しくは下記HPをご覧ください。  
ワンドースワンウェブ / <http://www.swan.channel.or.jp>  
ワンドーゲート専用HP / <http://www.wg.channel.or.jp>



## 【ランキング】

ゲームクリア時の「ヤマト指数」を競います。

## 【アップロード】

ランキング用データの確認とエントリーネームの設定をおこないます。



「ワンドーゲートの接続トラブルのほとんどの原因は接続不良です。端子部が汚れていないか確認し、一旦電源を切ってアダプタを取り外し、再度試してください」

# シューティング

43



横スクロールのシューティングゲームです。ブラックタイガーを操縦し、障害物を避けながら敵を撃破していきます。障害物に接触したり、被弾するとSHIELDが減り、0になるとゲームオーバーとなります。アイテムをとるとSHIELDが回復したり、BOMBが増えたり、SHOTのレベルが上がったりします。ピンチの時はBOMBで敵や弾を一掃することができます。

Xボタン／操縦

Aボタン／BOMB使用 Bボタン／SHOT

STARTボタン／ポーズ

## ワンダーゲート使用上のご注意

- ワンダーゲートマニュアルの規約にご同意ください。
- ワンダーゲート対応サービスのご利用可能期間は、各対応ソフトによって異なります。料金およびご利用可能期間は、以下の方法によってご確認ください。ワンダーゲート専用ホームページ「Through The WonderGate」にてご確認ください。詳しくは別紙「ワンダーゲート対応ソフト使用上の注意」をご覧ください。

# 3つ揃えてヤマト極まる!!

セーブデータ集



「宇宙戦艦ヤマト—英雄の軌跡—」のセーブデータ集を使用すればどの名場面からでもプレイ可能



## 宇宙戦艦ヤマト —遙かなる星イスカンダール—

25年の時を超え、あの「宇宙戦艦ヤマト」がプレイステーションでリアルタイムシミュレーションゲームとなって完全復活!



## さらば宇宙戦艦ヤマト —愛の戦士たち—

前作の1.5倍の最新映像と更にパワーアップしたゲームシステムを携え、宇宙戦艦ヤマトが全宇宙の平和のため、愛のため、再び激戦の中へ!

各ソフト好評発売中



## 宇宙戦艦ヤマト —英雄の軌跡—

新作短編ゲーム「永遠のジュラ」・「宇宙戦艦ヤマト—遙かなる星イスカンダール—」映像集等々、ボリュームいっぱいのファンディスク登場!

© 松本零士/東北新社・バンダイビジュアル  
© BANDAI 1999・2000

PSマークおよび“PlayStation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



## 宇宙戦艦ヤマト DVDメモリアルボックス

## 宇宙戦艦ヤマト2 DVDメモリアルボックス

**NOW ON SALE**

各：全26話収録／ドルビーデジタル  
(モノラル) / 片面2層 / 5枚組  
¥32,800 (税抜)

## 宇宙戦艦ヤマトⅢ DVDメモリアルボックス

**5・25 ON SALE**

全25話収録 / ¥32,800 (税抜)

©松本零士 / 東北新社・バンダイビジュアル



人類の未来を賭けてヤマトが旅立つ!!

イラスト：佐野浩敏

※当社商品の表示価格は全て税抜きです。※お近くのAV・CDショップ、アニメショップ等にてお求め下さい。

販売・お問い合わせ先：バンダイビジュアル株式会社 本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル  
【東京営業所】TEL:03-5828-3001 FAX:03-5828-3010 【名古屋営業所】TEL:052-883-5911 FAX:052-883-5912  
【大阪営業所】TEL:06-6375-4325 FAX:06-6375-4330



感動、冒険!



ビッグスケール



BPX-01

宇宙戦艦

# ヤマト

究極のヤマトが今、  
発進する!!

全長425mm

- 完成品、彩色済みの超リアルモデル。
- 7種のリアルサウンドを搭載。
- 同スケールの戦闘機5機、コスモクリーナーが付属。



3月末発売予定  
¥19,800

細部の造形も  
精密に再現!



© 松本零士/東北新社・バンダイビジュアル

※価格はメーカー希望小売価格です。なお、この広告の価格には、消費税が含まれておりません。

※写真は実際の商品と一部異なるものもございます。

●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

ホームページアドレス：<http://www.bandai.co.jp/>

株式会社バンダイ

キャラクター玩具事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

TEL.03-3847-5111





## 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。
- 万が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。

## バンダイゲームステーション

このソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、**03-3847-5090**  
[受付時間うけつけじかん／月～金曜日げつ きんようび(祝日しゅくじつを除く)10時～16時]にお問い合わせじ じ と おしてください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《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1-4-10 〒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、お間違え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したら、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。

“” 及び **WonderGate** は同社の商標です。