

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



# スーパーロボット大戦

© 葦プロ  
© GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS  
© サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京  
© 創通エージェンシー・サンライズ  
© ダイナミック企画  
© 東映  
© BANDAI・VICTOR・GAINAX  
© BANPRESTO 1997 MADE IN JAPAN

推奨年齢

全年齢

BANPRESTO

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。





# 注意

# セガサターンCDしょうじょう使用上のご注意ちゅうい

## 健康上けんこうじょうのご注意ちゅうい

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## 汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## 保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## 文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



このたびは、株式会社バンプレストの商品をお買い上げいただき

誠にありがとうございます。

ご使用の前に取り扱い方、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。

ソフトの内容についてのご質問は、バンプレストグループテレフォン  
サービスにお問い合わせください。

なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、  
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

03-3847-6320

受付・10:00～16:00 月～金(土・日・祭日を除く)

電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

このディスクを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・  
上映することを禁じます。





# CONTENTS

ストーリー	6~7
基本操作の説明 <small>きほんそうさ せつめい</small>	8~9
ゲームの流れ <small>なが</small>	10~11
ゲームスタート!	12
主人公の設定 <small>しゅじんこう せってい</small>	13~17
3種のコマンドについて	18~19
出撃メンバーの選択 <small>しゅつげき せんたく</small>	19~20
戦闘マニュアル <small>せんとう</small>	20~29
『個別コマンド』活用術 <small>こべつ かつようじゆつ</small>	29~31
『全体コマンド』の使い方 <small>ぜんたい つか かた</small>	32~35
ステータス画面の説明 <small>がめん せつめい</small>	35~42
特殊システム <small>とくしゆ</small>	43~44
『インターミッション』でパワーアップ!	45~48
地形について <small>ちけい</small>	48~49
精神コマンド一覧 <small>せいしん いちらん</small>	50~51
強化パーツリスト <small>きやうか</small>	52
オプションメニューの説明 <small>せつめい</small>	53
ゲームのセーブとロード方法 <small>ほうほう</small>	54



## はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピューターが交互にユニット（持ち駒）を移動させ、戦闘を行っていく戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションロープレだ。各マップに定められたクエスト（指令）を達成するとプレイヤーの勝利となり、次のマップに進むことができる。そしてマップクリアを重ね、最終マップまでたどり着くことがこのゲームの目的だ。

しかもこの物語は、マルチストーリーになっているから、プレイヤーの行動や選択によって、その展開がガラリと変わってしまう。つまり、1度ゲームをクリアしても、プレイヤーの行動や選択を変えることで違った物語を楽しめる、とってもオトクなゲームなのだ。

さらにゲームシステムも、より便利に、より奥深く、より感情移入できるようバッチリ強化。さあ、新たな戦いの日々、気合いを入れて突入しよう!!





# ストーリー

外宇宙からの侵略行為に気づいたビアン＝ゾルダーク博士は、秘密結社「ディバイン・クルセイダース（DC）」を結成、来るべき侵略戦争に備えるため、武力で地球圏を統一しようとした。

だが、それに対して国連軍はDCと激突、「DC戦争」が勃発する。国連軍が劣勢を強いられる中、マジンガーZ、ゲッターロボ、ガンダムを中心とした独立部隊「ホワイトベース隊」が活動を開始。激戦の末、ビアン博士を倒すことに成功した。

だが、ビアン博士は死ぬ間際に異星人の地球侵略を警告し、ホワイトベース隊に地球圏の未来を託した。

時は流れ、DC戦争より数カ月後。分裂し弱体化したはずのDCが復活の兆しを見せ、各地で国連に対するゲリラ活動が多発した。その対抗手段として、各国の首脳陣は国連から新たに「地球連邦政府」を設立、地球圏の平和的な統一を目指した。

そんな中、ホワイトベース隊のメンバーは、地球連邦軍独立外部部隊「 Rond・ベル隊」として再編成され、治安維持の任務に就いていた。

それよりわずかの時を経て、連邦軍の部隊が消滅する怪事件が発生。調査のため出動した Rond・ベル隊は、事件の元凶がビアン博士の予告通り、地球圏へ侵略を開始した異星人であることを知る。

そして Rond・ベル隊は、復活した DC とその背後にいる異星人軍との戦争に突入。

前大戦以上に苦しい戦いを乗り越えた彼らは、異星人を追い詰めるまでに至る。

だが、そこで Rond・ベル隊は驚くべき事実を知ることになった。地球へ侵略して来た異星人は、一部の勢力に過ぎない…。彼らは軍事技術のみを卓越させた地球文明が危険であると判断し、実際にその技術レベルを「監査」するためにやって来たのだった。

Rond・ベル隊の活躍により、異星人の部隊は撤退。彼らは監査を目的としていた





ことから「インスペクター」と呼称された。

「インスペクター事件」より4カ月後

…。  
地球連邦政府の高圧的な政策に反抗するスペースノイド（宇宙居住者）は、各地で反地球連邦運動を展開。凶悪なテロ事件が多発していた。

その陰には前大戦を生き延びたハマーン＝カーンによって復興したDCの存在があった。それに対し、地球圏の安全保障という名目でジャミトフ＝ハイマン准将は特殊部隊「ティターンズ」結成を計画。その武力を土台に軍内部での発言力を強めようとしていた。

一方、 Rond・ベル隊は「ラ・ギアス事件」による長期不在を理由に、その権利・規模を縮小されていた。兜甲児、流竜馬、破嵐万丈ら「善意の協力者」たちは隊を離れ、責任者であるブライト＝ノア大佐も転属処分を受けた。そして、DCから離反したシャア＝アズナブルこと

クワトロ＝バジーナ大尉は連邦軍を追い出される形で地球圏を離れ、行方不明となっていた。

緊迫する情勢の中、太陽系外から来訪者・オールドナ・ポセイダルが大使暗殺を理由として地球圏に対し宣戦を布告。だが、テロリストやDC残存部隊に手を焼いていた連邦軍は、ポセイダル軍の侵攻に十分な対抗手段が取れず、地球圏は混乱状態に陥った。

また、時を同じくして地球に「使徒」と呼ばれる正体不明の敵が出現。連邦政府管轄下の特務機関「ネルフ」は、独自に「使徒」を撃滅するため動き出した。

頻発する不可解な事件、外宇宙からの侵略、使徒の出現、秘密裏に進行する数々の新型ロボット開発計画…。立ち込める暗雲の中、 Rond・ベル隊はこの史上最大の危機に立ち向かうべく、活動を開始する。

そして、この戦いは彼らの「FINAL OPERATION」となる運命にあった……。



# 基本操作の説明

## ■コントロールパッドの使い方

### L・Rボタン

味方ユニットを選択  
(Rボタンは逆まわり)

### スタートボタン+L・Rボタン

敵のユニットを選択  
(Rボタンは逆まわり)

### 方向ボタン

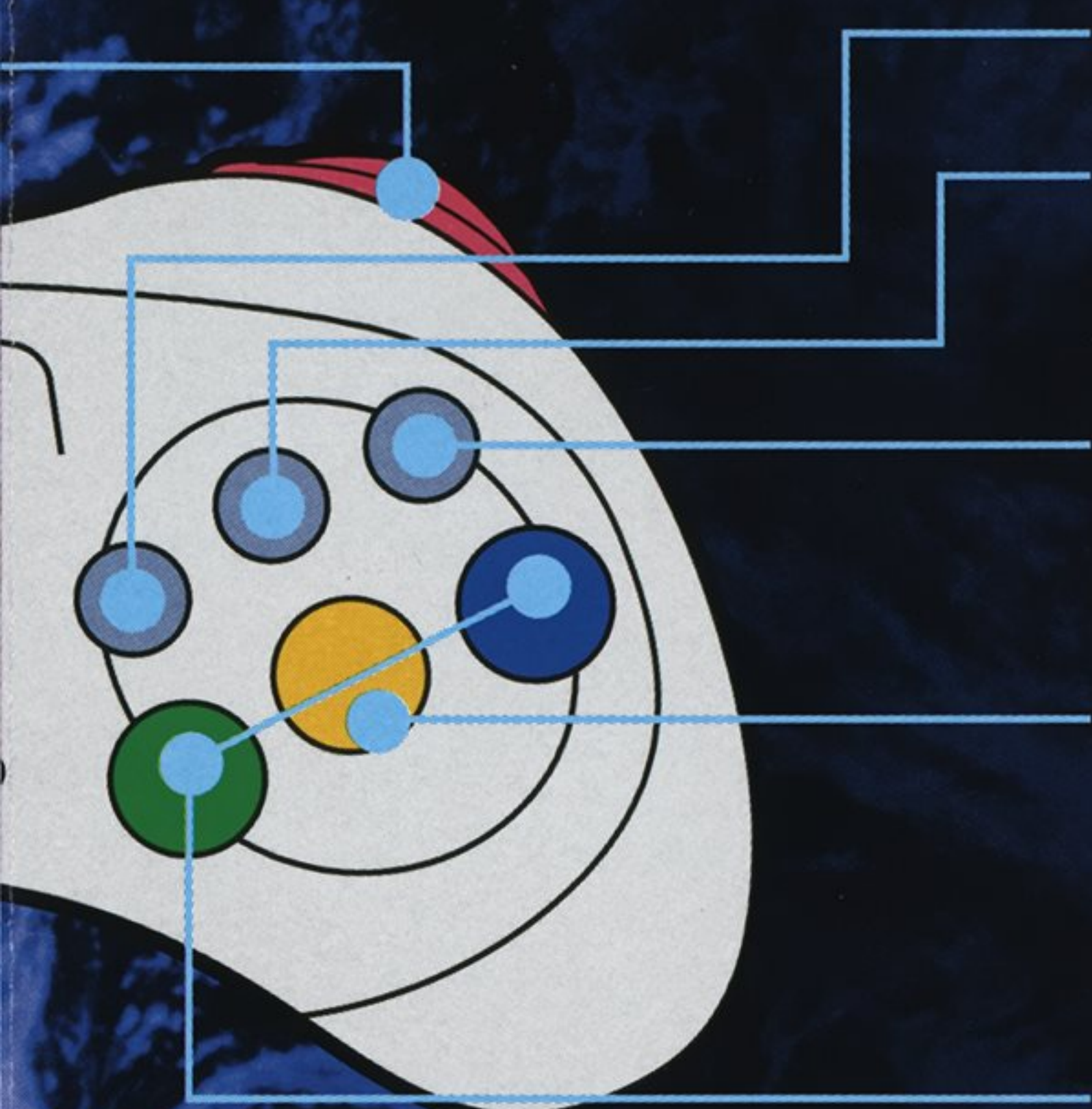
カーソルの移動、  
コマンド選択などに使用。

### スタートボタン

ゲーム立ち上げ時に  
押しっぱなしにしていると、  
クイックコンティニューができる。

※各ボタンの操作設定は「全体コマンド」の「システム」で変更することができます。(P34参照)





**Xボタン**

ぶたいひょう ひょうじ  
部隊表の表示。

**Yボタン**

お ほうこう そうさ が  
押しながら方向ボタンを操作すると、画  
めん すばや いどう  
面のカーソルが素早く移動。

**Zボタン**

ぜんたい ひょうじ  
全体マップの表示。

**Bボタン**

えら  
選んだコマンドのキャンセル、  
またミニウィンドウの  
よびだ しよう  
呼び出しなどに使用。

**A・Cボタン**

けってい  
コマンドの決定、  
かくしゅ よびだ しよう  
各種ウィンドウの呼び出しなどに使用。

※ゲーム中にA+B+Cボタン  
とスタートボタンを同時に押  
すとリセットができます。

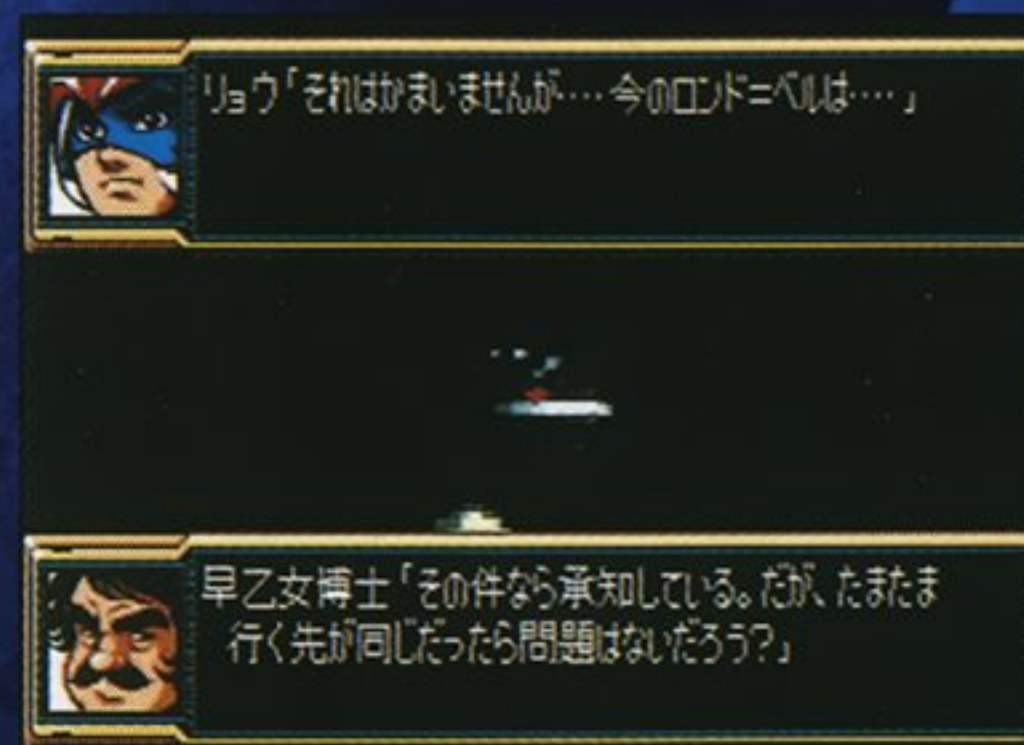


# ゲームの流れ

ここでは、この物語の基本的なゲーム構成を説明しておこう。各物語の舞台は、1つ1つに分かれた単独のマップで構成されている。ゲーム進行の大まかな流れは、次のようになっている。

## シナリオデモ

舞台(マップ)に至る背景やその目的などが説明される。



## マップ画面

物語の舞台となるマップ画面が出現。



## 出撃ユニットの選択

使えるユニットがたくさんある場合には、どれを出撃させるかを選択しよう。





戦闘

自分のユニット(青いユニット)を動かし、戦闘開始。  
敵(赤いユニット)から攻撃を受けてHPが  
残り少なくなったら、いろいろな方法で回復させよう。



シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われる。

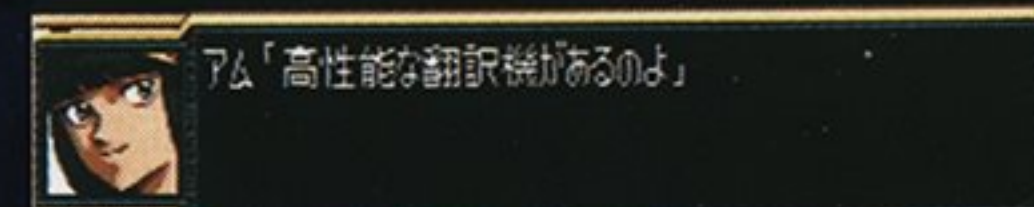
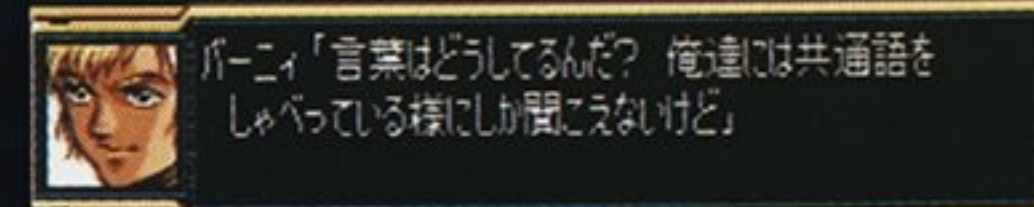
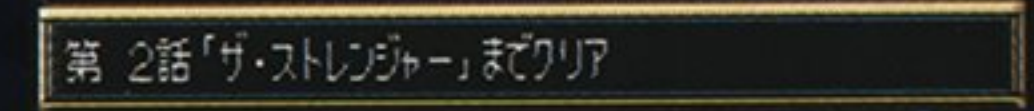
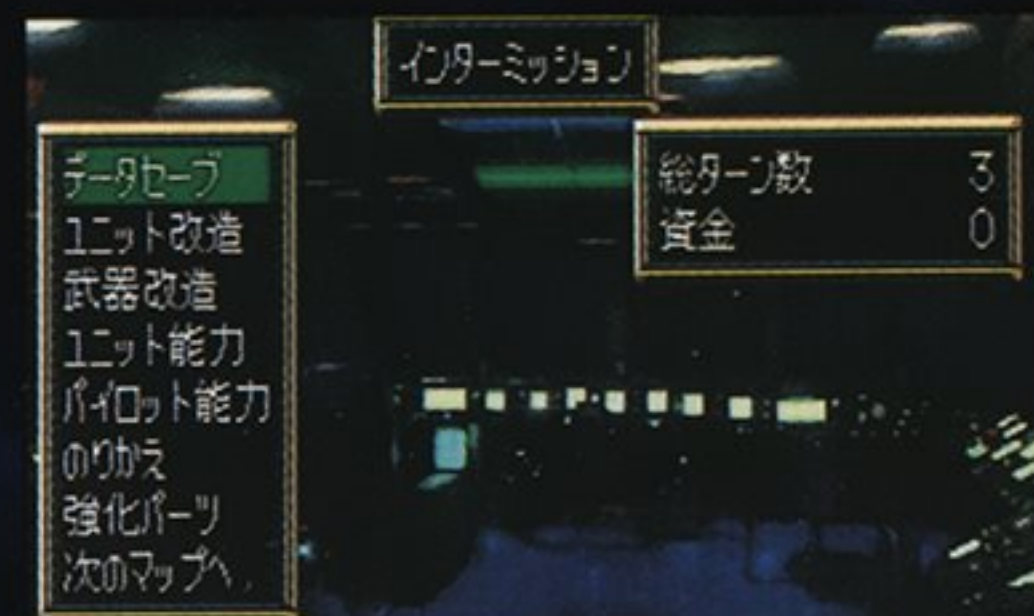
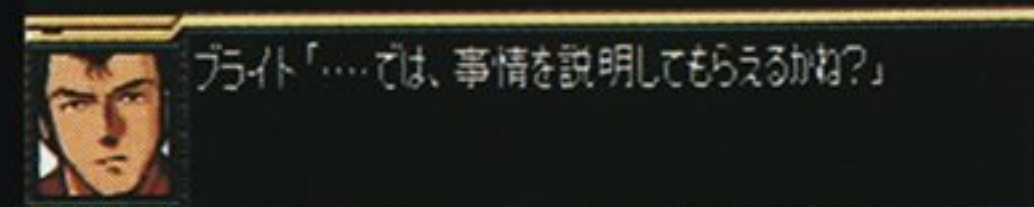


インターミッション画面

壊されたユニットの修理、パワーアップなどを行い、  
次の戦いの準備をする。ゲームのセーブも忘れずに！



次のマップのシナリオデモへ。





# ゲームスタート！

本体に「スーパーロボット大戦F」のセガサターンCDをセットし、電源を入れよう。バンプレストの表記画面に続き、しばらくすると「スーパーロボット大戦F」のタイトル画面が現れる。

初めてゲームをする場合は「スタート」を選ぼう。

## ■スタート画面の説明

- スタート : 初めてゲームをするときに選択。
- ロード : 『インターミッション』画面からゲームを始めるときに選択。
- コンティニュー : マップ攻略の途中からゲームを始めるときに選択。
- オプション : 登場キャラクターやロボットのプロフィールを確認するときなどに選択  
(詳しくはP53参照)。





# 主人公の設定

## ■プレイするキミこそ主人公だ！

「スタート」を選択すると、主人公を設定する画面が現れる。実はこのゲーム、キミ自身が主人公になることもできるのだ。もちろん、初期設定の“登録キャラクター”のままでも物語を進めてもかまわないけれども、ここで自分なりの人物設定を入力すれば、感情移入もグッと高まるというもの。なお、初期設定の登録キャラクターは男女各4人の計8人がそれぞれ2タイプ、合計16パターン用意されていて、コンピューターがランダムに選定し、その中の誰かを最初の画面に登場させる。彼・彼女たちがどんな人物なのかは、“主人公設定⑤ [性格]”を参考にしよう。それでは、まず3つの選択肢から自由に選択しよう。

- これでいい・・・現在のキャラクターのままゲームを始める。
- 登録キャラクターの中から選択する・・・L・Rボタンで登録キャラクターを好みのものに変更できる。
- 主人公設定の変更・・・以下の手順に従って登録を行おう。

### 主人公設定① [顔]

“主人公設定の変更”をA・Cボタンで決定したら、最初にコマンドの「顔」を選択しよう。男女合わせて16タイプの顔が用意されているので、君の好みで選択すればOKだ。





## 主人公設定②【名前の入力】

顔を指定したら、次に名前を入力しよう。コマンドの「名前」を選ぶと、文字表が現れる。“ひらがな”もしくは“カタカナ”を選択し、まず最初に名前（ファーストネーム）を、そのあと『=』から名字（ラストネーム）、続いて愛称を入力し、最後に『終了』を選択しよう。

【例】 バン =プレスト 愛称 バンプレ  
 『バ』『ン』『空白』『空白』『空白』『空白』 = 『プ』『レ』『ス』  
 『ト』『空白』『空白』 『バ』『ン』『プ』『レ』『決定』

※名前・名字・愛称は各6文字以内。

## 主人公設定③【誕生日】

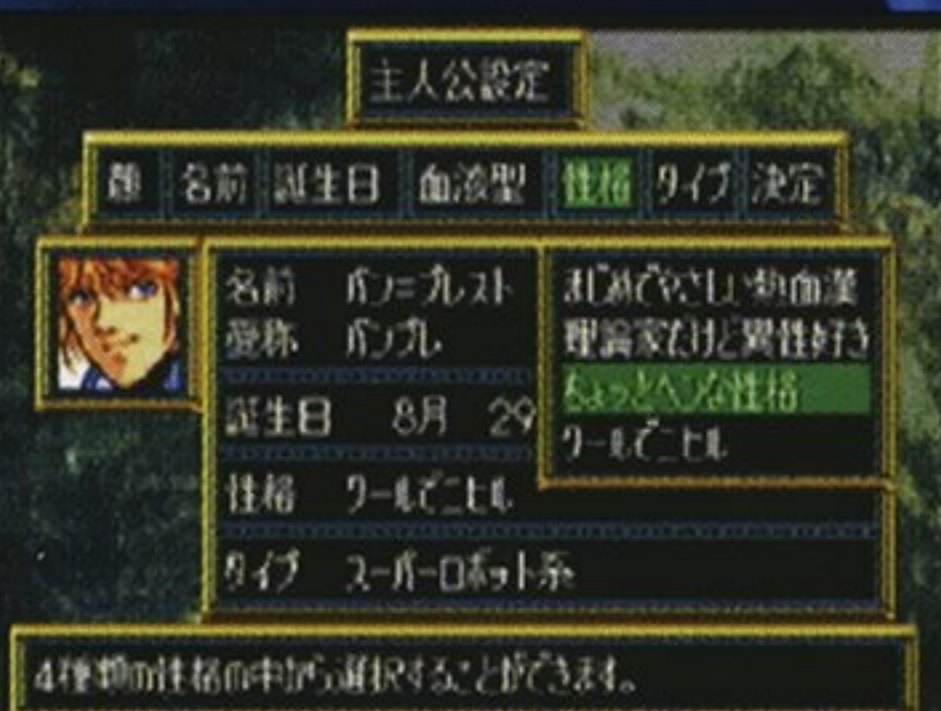
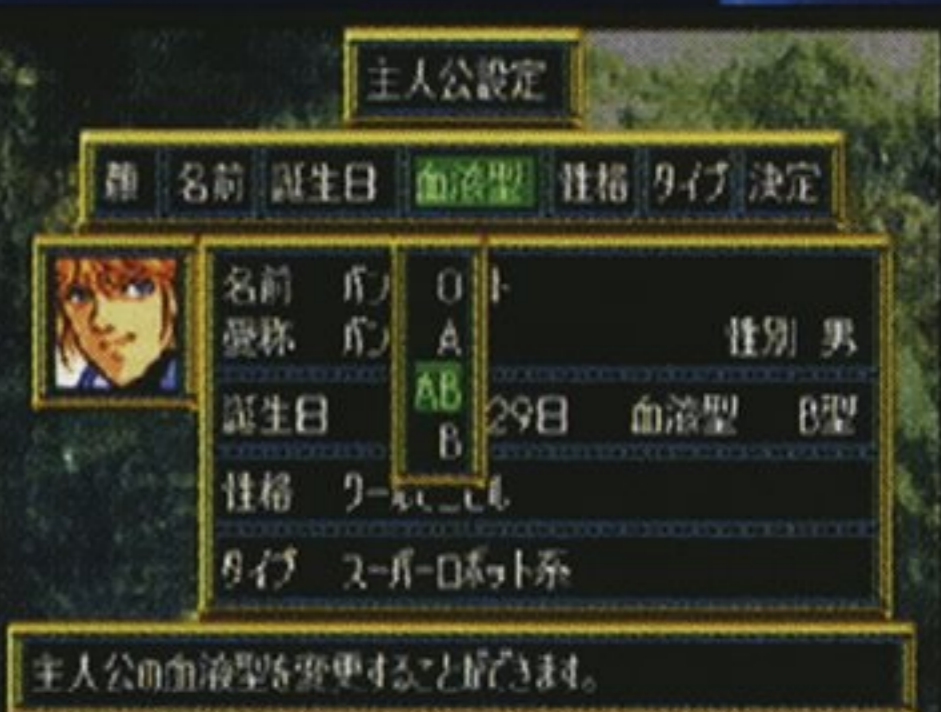
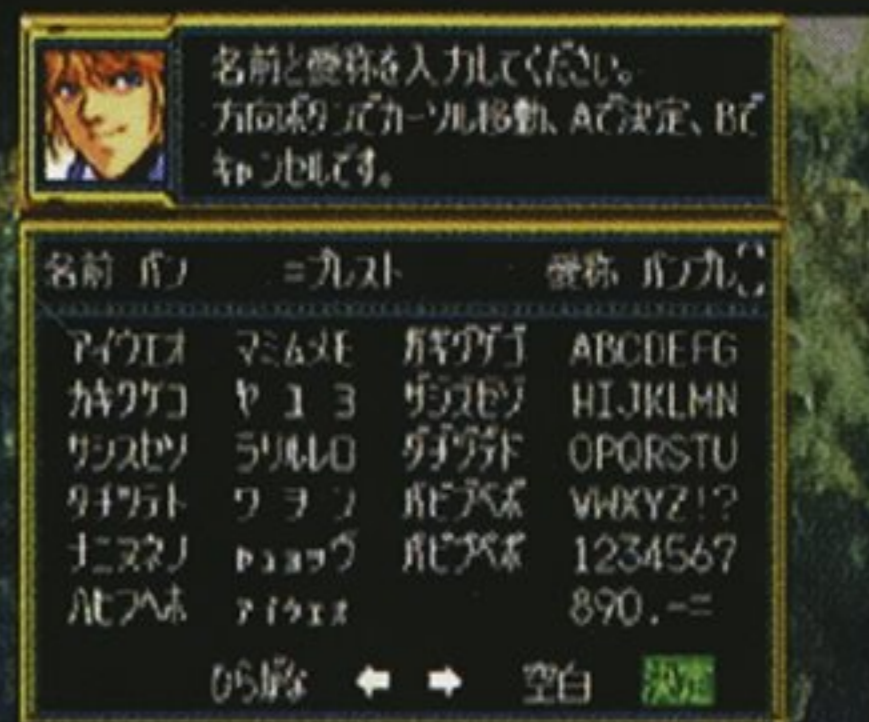
生まれた月→『決定』、生まれた日→『決定』、という順番で入力しよう。終了したら、カーソルが元のコマンドに戻る。

## 主人公設定④【血液型】

好きな血液型を選んで、A・Cボタンで決定しよう。

## 主人公設定⑤【性格】

用意された性格は、男女別に合計8種類。次の説明を参考に選択しよう。なお、説明文のあとにある名前と顔は、初期設定に登場する“登録キャラクター”たちだ。







おとこ  
【男】

●まじめでやさしい熱血漢

義理人情にもろく、正義に燃える。少々我が強く、融通のきかない一面も持っているが、基本的に思いやりのある人物。ただ、その優しさが不幸を招くことも…。

[登録キャラクター：レナンジェス＝スターロード]

7月23日生・O型



●理論家だけど異性好き

口は達者で、手も達者。快樂主義者の割にはしっかりした考えも持っており、ときおり鋭い意見を口にすることも。悪意はないが、イタズラ好き。

[登録キャラクター：イルムガルト＝カザハラ]

11月10日生・A型



●ちょっとヘンな性格

けっこう大ボケをかますが、実力はある。妙なことに詳しいが、反面常識に欠ける。どんなことがあろうとマイペースを貫く、とらえどころのないミョーな奴。

[登録キャラクター：ヘクトール＝マディソン]

5月4日生・AB型



●クールでニヒル

目の前のことにとらわれず、大局的な考えを常に心がけている。自信家で、他人を見下した態度を取りがち。極度の女性不信。時折かますボケはご愛敬。

[登録キャラクター：アーウィン＝ドースティン]

3月1日生・B型





おんな  
【女】

●まじめでやさしい熱血漢

曲がったことが大嫌い。たとえ上官であろうと、自分が正しいと思っ  
たら引き下がらない。反面、思いやりがあり家庭的。一途な子だが、  
思い込みが激しい。

【登録キャラクター：パトリシア=ハックマン

2月4日生・A型



●理論家だけど異性好き

インテリだが、間延びした口調のため、トロく思われている。頭の  
回転が早すぎて、他人に合わせるのが苦手。惚れっぽい性格で、男が  
絡むと頭の回転も鈍りがち。

【登録キャラクター：グレース=ウリジン

1月31日生・AB型



●ちょっとヘンな性格

てきぱきしゃべるので、しっかり者と思われているが、実はかなりのお  
っちょこちょい。しかも自分では自覚してない。ミステリーマニア  
で、すぐに深読みしたがる。

【登録キャラクター：ミーナ=ライクリング

9月21日生・O型



●クールでニヒル

徹底した男嫌いで、男に負けじと努力し、目の前のことにとらわれぬ  
歴史的視点を持つようになる。自分の力への過信から、たまに足元を  
すくわれることも。

【登録キャラクター：リン=マオ

4月14日生・B型









# 3種のコマンドについて

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしておく。詳しくは、各項の解説ページを読もう。

## 【個別コマンド】

P29  
より  
解説

- 移動：ユニットを移動させるときに使用。
- 精神：精神コマンドを使うときに使用。
- 力：ステータス画面の表示。
- 待機：ユニットを待機させる。
- \* 攻撃：敵を攻撃するとき使用。
- \* 変形：ユニットを変形させるときに使用。
- \* 発進：ユニットを発進させるときに使用。
- \* 説得：敵を説得するとき使用。
- \* 地上/空中/地中/水中：ユニットを各場所に移動させる。
- \* 分離：ユニットを分離させるときに使用。
- \* 合体：ユニットを合体させるときに使用。
- \* パーツ：強化パーツを使うときに使用。
- \* 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。
- \* 切断：エヴァンゲリオンのアンビリカルケーブル切断に使用。

注意

\*印は、状況に応じて出現。

移動  
攻撃  
変形  
精神  
修理  
力

## 【全体コマンド】

P32  
より  
解説

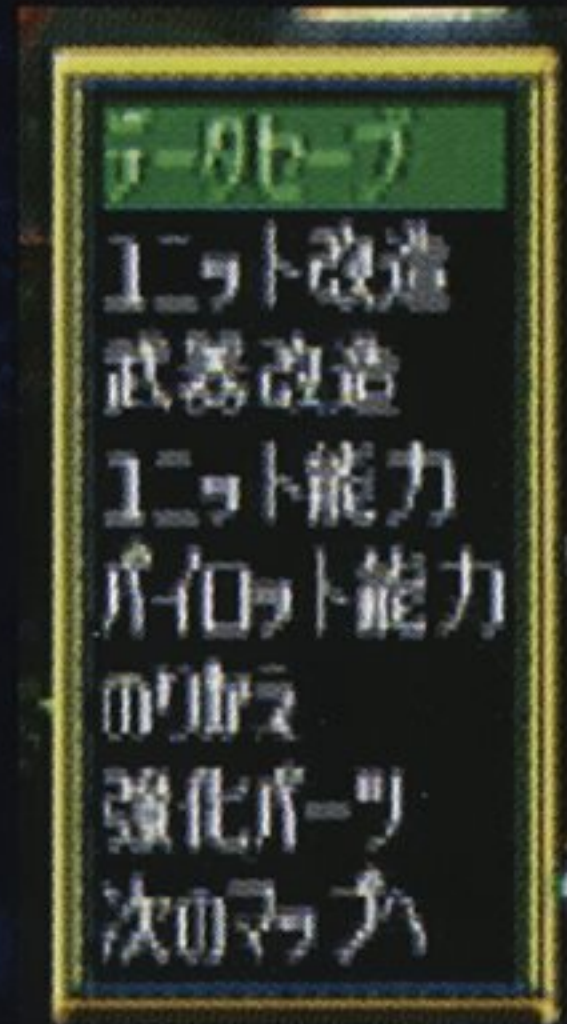
- フェイズ終了：フェイズの終了時に使用。
- 部隊表：ユニットの部隊表を表示。
- 反撃命令：反撃時の行動パターンを設定。
- 作戦目的：各マップに与えられた目的。
- 精神検索：使える精神コマンドの確認。
- システム：ゲーム設定の変更（P34参照）。
- セーブ：コンティニューデータのセーブ。

フェイズ終了  
部隊表  
反撃命令  
作戦目的  
精神検索  
システム  
セーブ



「インターミッション  
コマンド」  
P45  
より  
解説

- データセーブ : それまでクリアした面をセーブする。
- ユニット改造 : ユニット本体の能力をアップさせる。
- 武器改造 : ユニットの武器の能力をアップさせる。
- ユニット能力 : ユニットのステータス画面を表示する。
- パイロット能力 : パイロットのステータス画面を表示する。
- のりかえ : パイロットの乗り換えに使用。
- 強化パーツ : ユニットに強化パーツを取り付ける。
- 次のマップへ : 次のマップへ進む。



しゅつげき せんたく  
出撃メンバーの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、「トロイホース」等の大型戦艦に積み込まれている。物語が始まり、『出撃ユニットを選択してください』と表示された画面が現れたら、表の中から戦いに参加するユニットを選択し、戦艦から出撃させよう。

しゅつげきが めん せつめい  
■出撃画面の説明

ユニットリストのページ数  
(方向ボタンの左右で  
リストの切り替えが可能)

ユニット名

しゅつげきかのうだいすう  
出撃可能台数

してい 指定したパイロットの「気力」  
を表示します。Lボタンで「レ  
ベル順」に切り替わります。

ヒットポイントじゅん きりよくじゅん  
Rボタンで「HP順」「気力順」  
に切り替わります。

パイロットのレベル

パイロット名

ユニット名	パイロット	レベル	気力
ガンダム	アムロ	10	133
ガンダム-1	リウ	9	
ガンダムmk II	イマ	7	
GP-01Fb	ゴウ	5	
ザク改	バネイ	4	
NT-1アロウ	アロウ	4	
ガンダム	キース	3	
メス	ファ	2	
ザクバスター	ミーナ	1	



この好みのユニットをカーソルで選択してA・Cボタンを押すと、ユニット名の横に赤いランプが付き、出撃ユニットの指定ができる。間違えた場合は、再度A・Cボタンで赤ランプの取り消しができる。物語も最初の頃は、搭載しているユニットがまだ少ないので全ユニットを出撃させられるが、先に進むに連れ搭載ユニットも増えていく。各ユニットの特性を考慮した上で、出撃メンバーを選び抜いていこう。

### フルメンバーで出撃しなくてもかまわない

画面上部に表示される出撃可能台数が0になる前に、すでに指定したメンバーのみで戦闘を展開したい場合は、Bボタンを押して「出撃決定」を選択しよう。出撃ユニットが少ない分、苦しい戦いを強いられるかも知れないが、パイロットの経験値を重点的に増やすには1つの良い方法だ。なお、このとき表示される「マップをみる」では、戦闘の舞台となるマップをあらかじめ確認することができる。

1/1 出撃ユニット選択		あと 2機	気力 113	バtl順
ガンダム	780	バtl	10	
ガンナー1	リュウ	バtl	9	
ガンダムmk II	TR	バtl	7	
GP-01Fb	ゴウ	バtl	5	
ザク改	バーニ	バtl	4	
NT-1アロクス	アリ	バtl	4	
ガンキャプ	キース	バtl	3	
メス	ファ	バtl	2	
ザクベスタ	ミーナ	バtl	1	

1/1 出撃ユニット選択		あと 2機	気力 113	バtl順
ガンダム	780	バtl	10	
ガンナー1	リュウ	バtl	9	
ガンダムmk II	TR	バtl	7	
GP-01Fb	ゴウ	バtl	5	
ザク改	バーニ	バtl	4	
NT-1アロクス	アリ	バtl	4	
ガンキャプ	キース	バtl	3	
メス	ファ	バtl	2	
ザクベスタ	ミーナ	バtl	1	

## 戦闘マニュアル

各マップが表示されたら、プレイヤーとコンピューターが交互にユニットを移動させて戦闘を進める。プレイヤーのユニットが全機やられたらもちろんゲームオーバー。油断は禁物だ！



せんとう てじゆん  
【戦闘手順】

せんとう てじゆん  
戦闘手順 ①

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「移動」を行う。

せんとう てじゆん  
戦闘手順 ②

『個別コマンド』に「攻撃」が表示されたら敵をアタック！

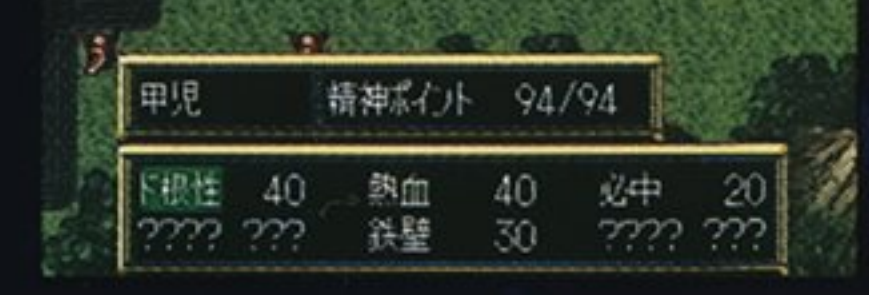
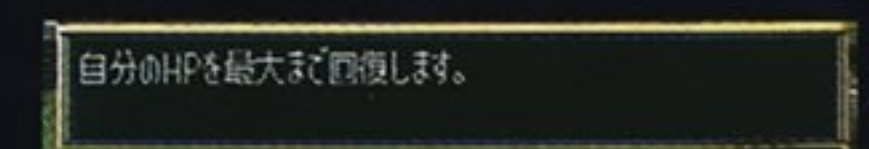
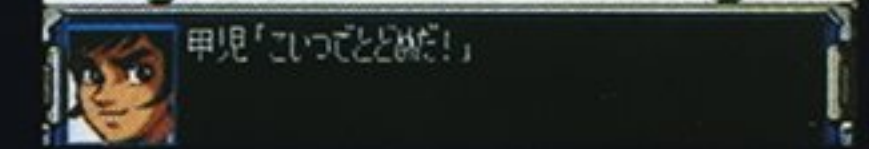
せんとう てじゆん  
戦闘手順 ③

ユニットのHPが残り少なくなったらいろいろな方法で回復させる。

せんとう てじゆん  
戦闘手順 ④

味方ユニットの行動が終了したら、マップ上の  
ユニットのいない場所で『全体コマンド』を表示させ「フェイズ終了」。

行動がコンピューター側へ移る。





## ■戦闘の手順①

### ユニットを「移動」させて有利な編隊を組む!

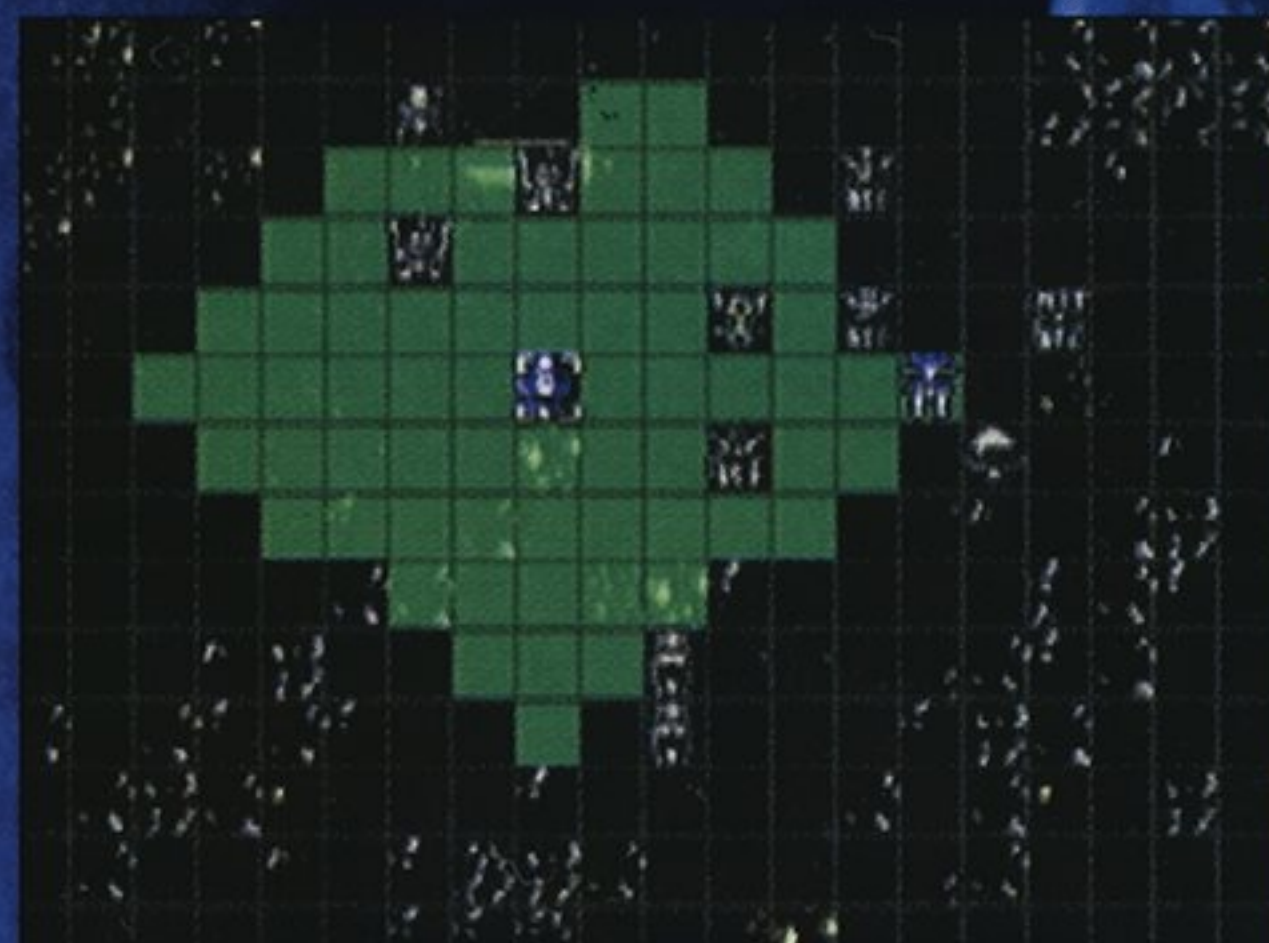
マップ上のカーソルを青いユニットに移動させてA・Cボタンを押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された『個別コマンド』が現れる。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを好きな場所に移動させ、敵を迎え撃つ準備をしよう。

### ユニットの移動方法

「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示される。この移動範囲は、個々のユニットの性能やマップの地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に移動することができる。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定しよう。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」で戦闘を仕掛けることも可能だ。

### 敵ユニットの移動範囲を知る

敵ユニットにカーソルを合わせてA・Cボタンを押すと、その敵ユニットの移動可能範囲が表示される。相手側に行動が移ったとき、どの程度敵が近づいてこれるかをご確認ください。またこのときBボタンを押すと、その敵ユニットのHP等が確認できる。ただし、まだ1度も戦闘を交えていない場合は「？」が表示され、HP等が





確認できないので、必要ならば精神コマンドの「偵察 (P50参照)」でチェックしよう。すでに戦闘を交えた相手であれば、移動可能範囲表示後にA・Cボタンを押すと、敵のステータスが確認できる。



### 戦艦に「搭載」してもOK

移動範囲内に味方機を搭載できる戦艦 (トイホース等) があれば、そこに移動させて搭載し、待機させておくこともできる。範囲内の戦艦は青色で表示されるので、そこにカーソルを合わせてA・Cボタンで移動OK。搭載されたユニットは、次のターンから好きなときに「発進」させることができ、また、待機させておいたユニットは、ターン数に応じ、HPやEN、または弾丸が回復・補充されるのでうまく利用しよう。

### 合体可能なユニットもある

ユニットの中には、2台のユニットを合体させて、より高性能な1つのユニットに組み立てられるものもある (ガンダムMK-II+Gディフェンサー等)。この場合も移動範囲内に青色で一方のユニットが表示されるから、そこにカーソルを合わせてA・Cボタンを押すことで、2台のユニットを合体させることが可能だ。





## ■戦闘の手順② 敵と接近したら戦闘開始!

各ユニットが敵近くまで接近すると、いよいよ激しい戦闘が開始される。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けた方からの先制攻撃となり、続いて相手側が反撃を行う。このとき、敵まで届く射程距離を備えた武器を装備していない場合は、当然反撃することはできないので注意!

### 「攻撃」方法の3つのパターン

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で攻撃する方法の3通りがあるぞ。

#### 1、接近しての「攻撃」

『個別コマンド』の「移動」で、攻撃したい敵の隣にくっついたあと「攻撃」を選択し、使用する武器を選んで相手を攻撃しよう。このとき、赤字で表示されている武器は使用できないぞ。

強力な武器にはENを消費するものが多い。

また、残弾の数があらかじめ決まっている武器もある。

#### 2、離れたの「攻撃」

ユニットに射程距離が2以上の武器を装備していれば、その射程距離内で離れたまま敵を攻撃できる。このとき『個別コマンド』に「攻撃」が表示されるので、使用する武器を選択してから、離れた相手を指定してA・Cボタン



1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	ロケット	1000	1	+30
	ロケット	1200	1~4	-5
	ロケット	1300	1~5	-10
	ロケット	1300	1	+15

弾数	8/8	地形	空 A 陸 A 海 - 宇 A
必要気力	---(101)	必要技能	
消費EN	---(100)	クリティカル補正	±0%





で攻撃しよう。なお、こうした“飛び道具”は、基本的に「移動」したあとは使用できないぞ。

移動後でも使用できる  
武器には (P) と表示。

### 3、マップ上での「攻撃」

ユニットに、マップ上で使用できるタイプの武器（武器リストに“MAP”と表示。ハイパーメガ粒子砲等）を装備していれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージを与えることができる。この際、攻撃範囲が十字方向にカラーで表示されるので、打ちたい方向にいる敵を指定してA・Cボタンを押そう。ただし、その攻撃範囲内に味方がいたとき、一緒にダメージを受けてしまう場合もあるので注意。ユニットのレベルが高ければ、こうした攻撃を回避することもできる。

攻撃範囲が円状に表示されるMAP兵器は、カラーで表示されている範囲内のユニット全部に影響を与える。ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器（サイフラッシュ等）もある。

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	①ガリカ①	1000	1	+30
	②ビームライフル②	1200	1~5	-10
	③ビームサーベル③	1200	1	+15
	④ハイパーバズーカ	1500	3~5	-20
	⑤ハイパーバズーカ	1500	1	-10

弾数	4/4	地形	空 A	陸 A	海 A	宇 A
必要気力	---(102)	必要技能				
消費EN	---(80)	クリティカル補正	+10%			





## 攻撃内容を確認しよう

攻撃の準備を済ませると、画面に自分側と相手側のいろいろな現状データが記載されたウィンドウが現れる。このあとA・Cボタンで実際の攻撃が行われる。もし命中率が低いなど、その攻撃に不安があったら、Bボタンでコマンドをキャンセルし、攻撃の指定を改めてやり直してもかまわないぞ。

相手のHP  
相手のEN

HP 148/2500	HP 2600/2600
EN 110/110	EN 99/100
ガベラ・テラ	ガンナー-1
シマ レベル 9	リウ レベル 8
ビームサーベル	ガンナー-1
気力 116 命中率 0%	気力 110 命中率 59%

自分のHP  
自分のEN

- 相手のユニット名
- 相手のパイロット名/レベル
- 反撃に使用される武器名
- 相手パイロットの気力
- 反撃に使用される武器の命中率

※未戦闘の場合は「？」が表示。

- ユニット名
- パイロット名/レベル
- 使用する武器名
- そのパイロットの気力
- その武器を使用した場合の命中率



“反撃”について

敵から先に攻撃を受けた場合、ユニットは“反撃”を行う。この“反撃”は基本的に、コンピューターが自動的に判断して行うが、『全体コマンド』の「命令」で“マニュアル”を選択していれば（P33参照）、プレイヤーがその行動を毎回選択することができる。次のコマンドが表示されたら、状況に応じてチョイスしよう。

HP 2200/2200	HP 1688/2200
EN 80/80	EN 93/100
FBI ガン ポイントガン 気力 116 命中率 97%	GP-01Fb ガン 反撃不能 気力 123 命中率 ---%

反撃開始  
武器  
回避  
防御

- ・反撃開始：指定した反撃方法で「反撃」を実行する。
- ・武器：反撃に使用する武器を指定する。
- ・回避：「回避」を試みて、命中率を半分に下げる。
- ・防御：「防御」してダメージを半減させる。





## ■戦闘の手順③

あぶ 危なくなったらHPを回復させろ！

ヒットポイント まえ かいふく ところ せんとう てっそく  
HPが0になる前に、その回復を試みるのは戦闘の鉄則だ。マップ上でカーソルをユニットに合わせてBボタンを押すと、残りHPなどが表示されたウィンドウが開くから、常に確認を怠らないように。HPを回復させるには次の4つの方法があるぞ。



## 修理機能を備えたユニットに回復させてもらう

しゅうりきのう そな かいふく  
“メタス”や“アフロダイA”といったユニットには、味方のHPをある程度回復させる修理装置が備えられている。修理したいユニットまで近づけて、武器の中から「修理装置」を選んで回復させてあげよう。回復値は、修理するユニットに乗っているパイロットのレベルが高いほど大きくなる。最大回復量は、修理装置を備えたユニットのHPの上限までだ。

## “精神”パワーで回復させる

せいしん かいふく  
ユニットに乗っているパイロットが、HP回復の精神コマンドを持っている場合、その力に応じて回復させることができる（P30参照）。

## 戦艦に搭載して回復させる

せんかん どうさい かいふく  
近くに、ユニットを搭載させることができる戦艦があれば、ここに一時避難して、待機したターン数に応じてHPが回復。また、ENや残弾の補給もできる。





## “街”や“基地”などで回復させる

マップ上にある街や基地などにユニットがいる場合、1ターンごとにHP・ENが10~20%ずつ回復。

## ★ENや残弾を補給できるユニットもある!

ユニットの中には、味方のENや残弾を補給するユニット（ボスボロット等）も揃っている。こうしたユニットをうまく活用して、戦闘を優位に進めよう。

## ■戦闘の手順④

### 全ての行動が終了したら「フェイズ終了」

プレイヤー側の行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所でA・Cボタンを押して『全体コマンド』を表示させ、「フェイズ終了」を選択しよう。こうした行動命令は、必ずしも全ユニットに与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいてもかまわない。こうしてプレイヤー→コンピューターと交互にターンが繰り返されて戦闘は展開する。各マップの目的を達成すると、マップクリアだ。



## 『個別コマンド』活用術

“戦闘マニュアル”で説明した『個別コマンド』は、特定ユニットの特性や状況に応じていろいろなものが現れる。これをどう活用するかが、このゲームのけっこう大きなポイントなのだ。



## ■「精神」パワーを使いこなせ！

「精神」コマンドは、いわばロープレでいう“魔法”のようなもの。多様な種類があり（P50～51参照）、例えばそれだけの精神エネルギーを消費する。キャラのレベルが上がることで使える種類も多くなり、戦術的には重要なファクターとなる。なお、1ユニットに複数のパイロットが乗り込んでいる場合は、最初に誰のコマンドを使うかを選択しよう。

## ■ユニットの特性を変える「変形」

『個別コマンド』に「変形」のコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができる。これは、そのユニットの形態を、たとえば空中タイプから地上タイプに変化させるというように、「変形」によってその基本性能を大きく変えることができるのだ。マップの種類や行動する地形によって、うまく使い分けていこう。

## ■「能力」で各ステータスを確認

「能力」コマンドを選択すれば、そのユニットの性能、装備している武器の性能、操縦パイロットの能力が詳しく確認できる。（各ステータス画面の説明についてはP35参照）

## ■うまくいけば敵を「説得」することも…

敵と隣接したときの『個別コマンド』に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがある。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンド。説得するとその敵が仲間に入ってくれることもあり、シナリオの展開もガラリと変化していく。それまでの物語の展開を考え、誰に誰を説得させるのが良いかを判断しよう。

一度だけ、敵に与えるダメージが二倍になります。





## ■地・空・水で活躍する

### ユニット

空陸、水陸、空地中など、複数の場所  
 所で活動できるタイプのユニットは、  
 マップの状況に応じて「地上」「  
 空中」「水中」「地中」の各コマンド  
 が出現。どこで活動するのかを自由  
 に選択することができる。活動場所  
 を変更すると、ユニットの性能に応  
 じ、移動できる範囲などが変化する。  
 なお、空中にいるユニットの確認は、  
 影のある・なしで判断しよう。



「地中」にいるユニットは、  
 攻撃されることはないが、  
 こちらから攻撃することも  
 できない。



「空中」にいるユニットは、  
 地形効果（命中率、  
 防御力の増減）の影響を受  
 けない。ただし、回復可  
 能な場所にいるときはそ  
 の効果を受けられる。

## ■ユニットの「合体」「分離」

「合体」は、複数のユニットを合体させて1つの強力なユニットを  
 組み立てること。逆に「分離」  
 というコマンドは、そのユニットをバラバラにして単独行動を取らせるもの  
 だ。状況に応じて、  
 いろいろな戦闘パターンを考えよう。

## ■「パーツ」で強化パーツを使用

各ユニットには1~4種類までの“強化パーツ”を装備でき（P52参照）、  
 その中には、マッ  
 プ上で使用できるものもある。「パーツ」コマンドが現れたら、  
 必要に応じて使いこなそう。

## ★マップ上でのアニメーション表示

マップ上で使用される武器によっては、その攻撃がアニメーションで  
 表示される場合があるの  
 で覚えておこう。

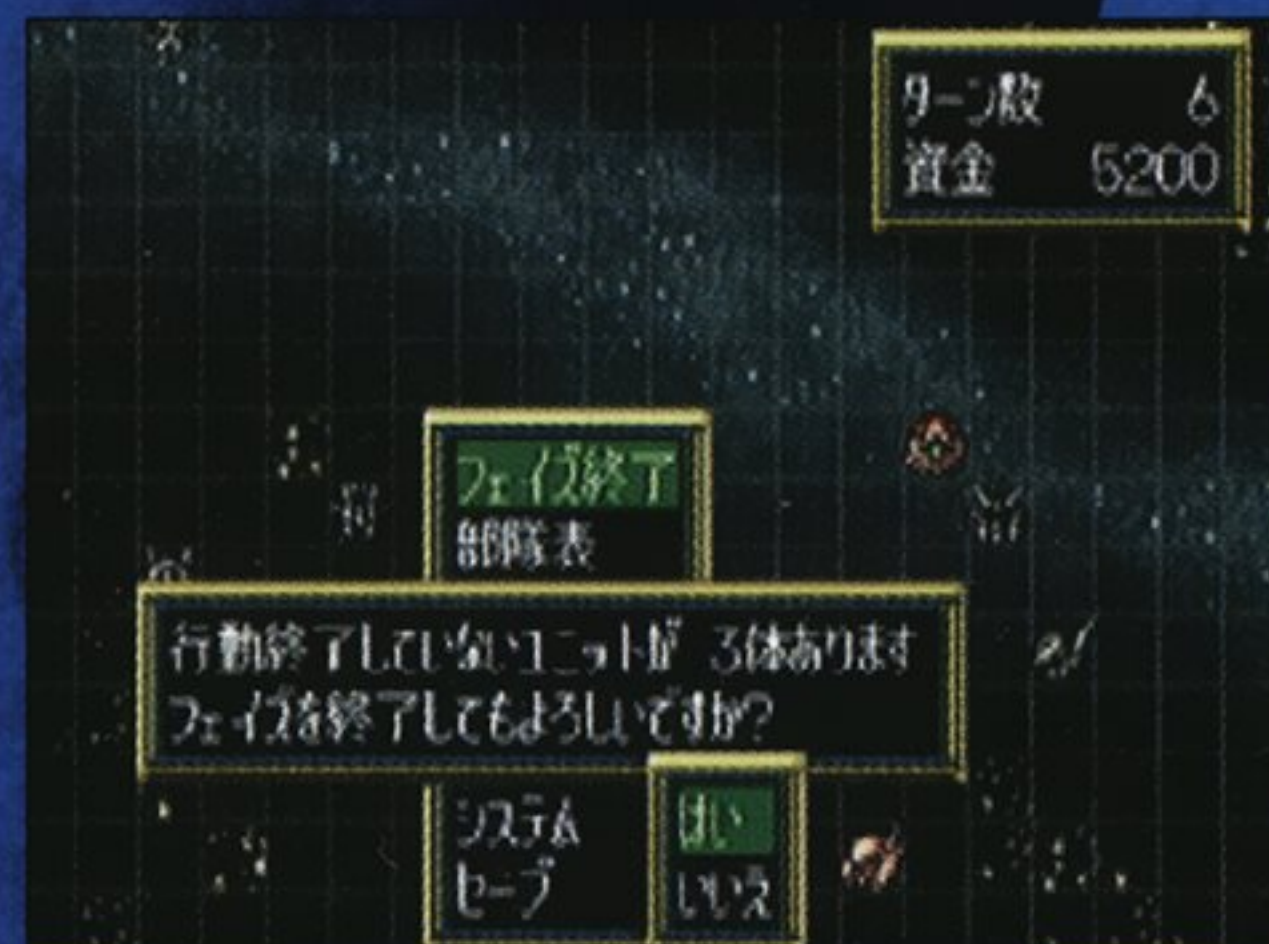


## 『全体コマンド』の使い方

マップ上、ユニットのいない場所でA・Cボタンを押すと現れる『全体コマンド』は、ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドで、合計7種類。それぞれの役割をしっかりと覚えておこう。

### フェイズ終了

味方ユニットの行動を全て終了した時点で、このコマンドを選択すると、フェイズがコンピューター側に移る。



### 部隊表

現在、編成を組んでいるユニットの一覧表を、残りHP、またはEXP（経験値）の高い順番で表示（切り替えはRボタン）。特定のユニットを選んでA・Cボタンを押すと、その現在位置にカーソルが移動。なお、LボタンでHP表示の切り替えができる。

1/1	味方部隊表	ユニット表示	気力 126	バtl値
1	ガンダム	アムロ	バtl	10
2	トビレス	フウヤ	バtl	8
3	ガンダム	リョウ	バtl	8
4	ガンダムmkII	イマ	バtl	7
5	GP-01Fb	ゴウ	バtl	6
6	ザク	バニー	バtl	4
7	ガンキャノン	キース	バtl	3
8	ガンバスター	リリ	バtl	2
9	ザク	ファ	バtl	2



E：すでに行動を終了させたユニット。  
 ■：ユニットのEN残量を示すバー。



はんげきめいれい  
**反撃命令**

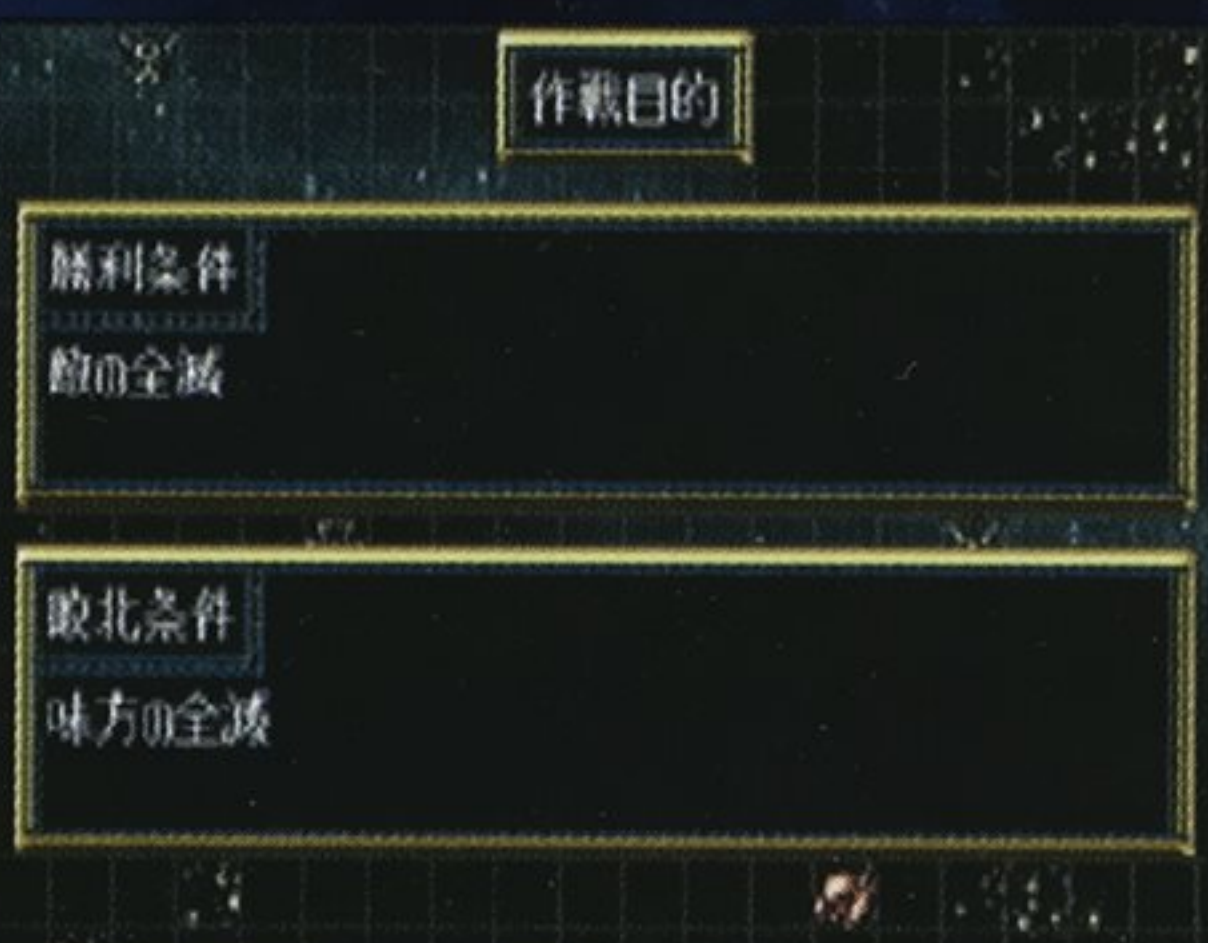
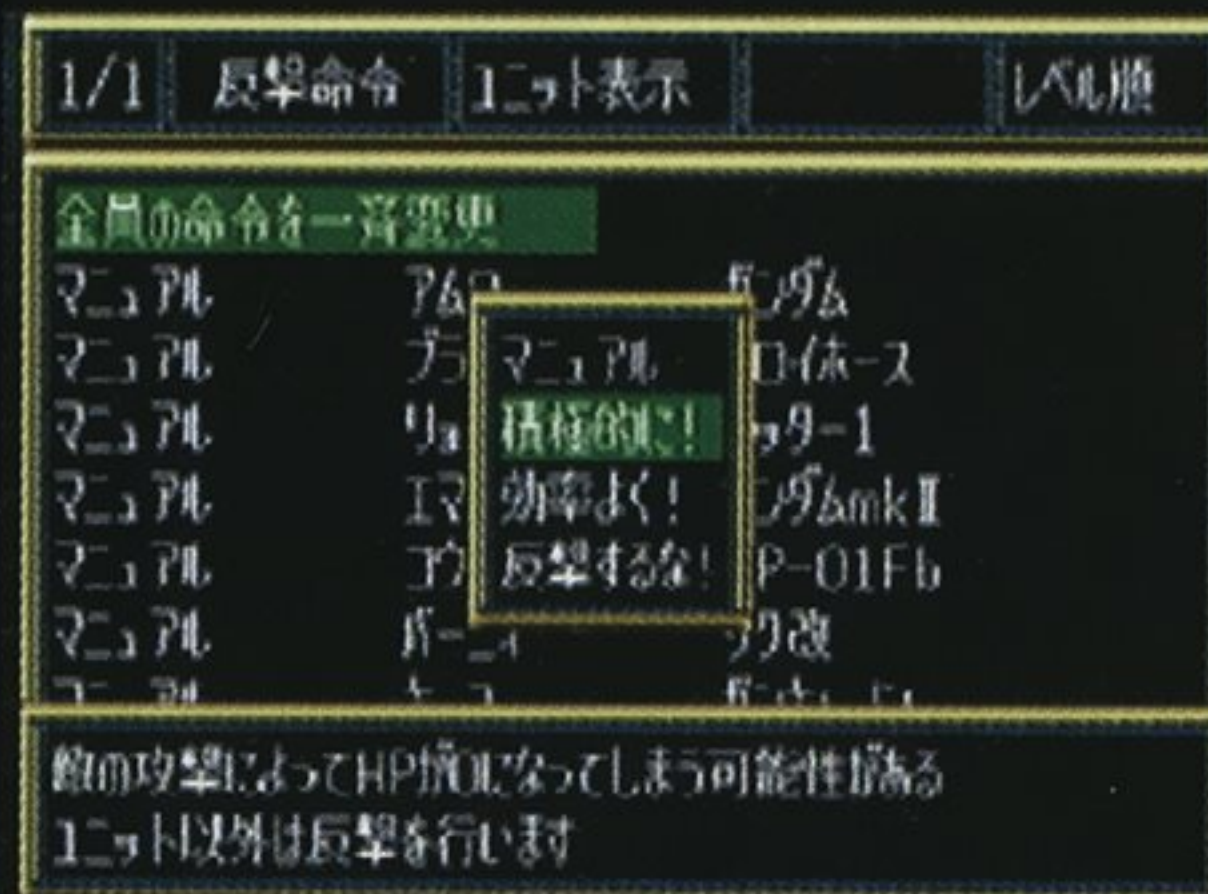
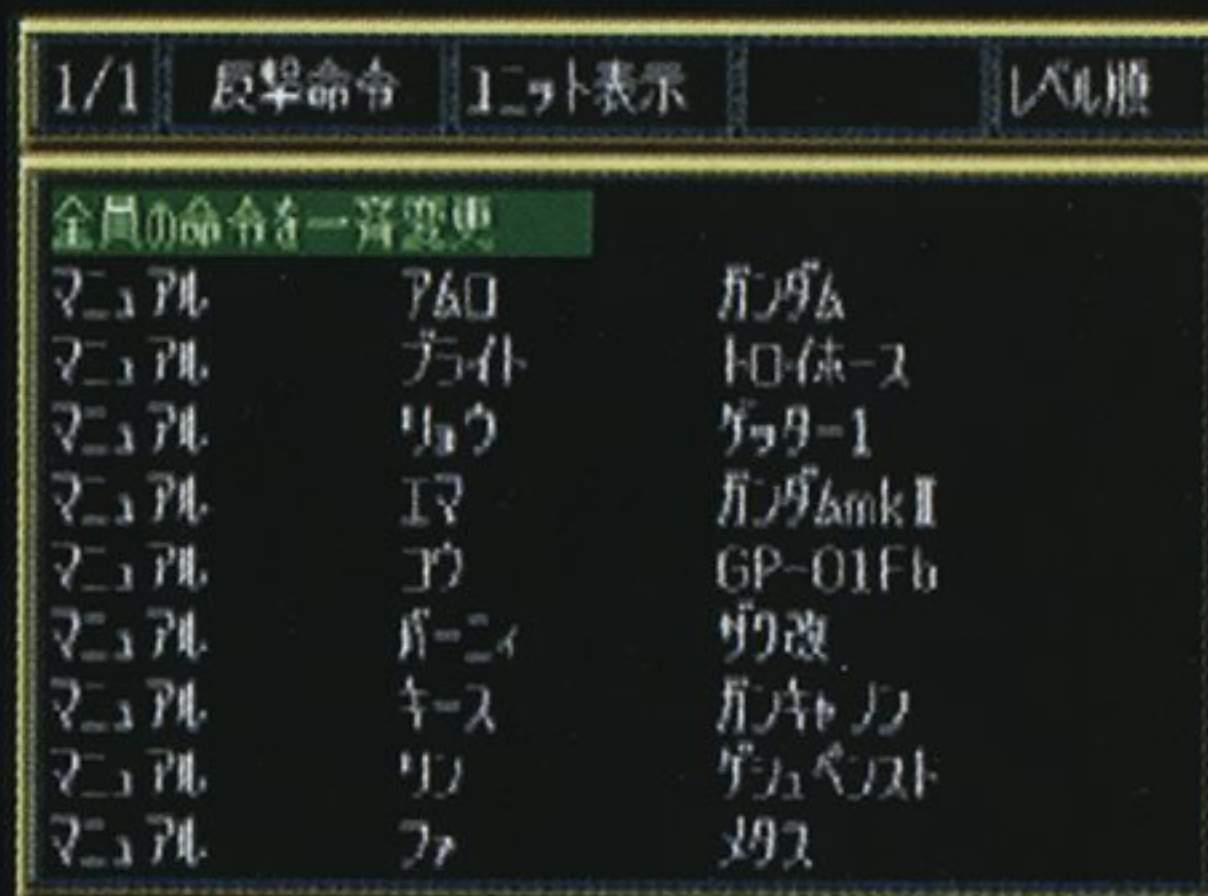
コンピューターが判断する“反撃”のパターンを、このコマンドで変更することができる。最初の段階では“マニュアル”に設定されているので、次の解説を参考に变更しよう。

「全員の命令を一斉変更」は、全員の反撃パターンを全て同じに設定するときを使用。それぞれ個別に変更したい場合は、各ユニットにカーソルを合わせて実行しよう。

- マニュアル：プレイヤーが反撃、回避、または防御を選択。
- 積極的に！：次の攻撃で敵にやられる可能性がない限り、反撃行動を取る。
- 効率良く！：敵のレベルが自分よりも低いときには回避か防御し、それ以外は反撃を行う。
- 反撃するな！：反撃を一切行わず、回避か防御を行う。

さくせんもくてき  
**作戦目的**

そのマップ上で与えられた目的を確認できる。





## 精神検索

現在、仲間が使える“精神”コマンドの一覧表を表示。特定のコマンドを指定すると、それを使えるキャラクターの名前が表示され、キャラクターを指定するとその現在位置にカーソルが移動。

## システム

プレイヤーの好みに応じて、各ゲームシステムや操作ボタンの設定変更ができる。

### 〈システム設定〉

#### ●スクエア ON/OFF

画面上にスクエア（移動範囲を示す四角いマス）を表示する・しないを選択。

#### ●サウンド ステレオ/モノラル

BGMを、ステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択。

#### ●主人公ボイス ON/OFF

戦闘時に主人公キャラクターが声を発する・しないを選択。

#### ●戦闘BGMの設定

戦闘中のBGMを次のように設定可能。「切り替え」…ユニット毎にBGMを切り替える。  
「固定」……ひとつのBGMに固定する。

### 〈ボタン設定〉

#### ●各ボタンの設定を好みに応じて変更可能。

方向ボタンの上下で変更したいボタンを選んで、A・Cボタンで設定を変更。

#### ●初期設定に戻す

最初の初期設定に全てを戻す。





## セーブ

マップ攻略の途中でゲームをセーブする。ここでセーブしたデータは、スタート画面のコンティニューで使用。

## ステータス画面の説明

『個別コマンド』の「能力」を選択すると、全体的なステータス画面が表示され、さらに上部のコマンドを選択することで、ユニット・パイロット・武器性能の詳しい情報を確認することができる。各ステータス画面には重要な情報が示されているから、ここでキッチリとチェックしておこう。

ユニット能力		パイロット能力		武器性能	
ガンナー1					
バル	9				
気力	93				
NEXT	279				
流竜馬					
HP	2600/2600	リフト	空陸	地形	
EN	100/100	移動力	5	空	A
特殊能力	無し	運動性	50	陸	B
		装甲	800	海	D
		限界	240	宇	A

全体的能力画面

ユニット能力画面

ユニット能力		サイズ	M	修理費用	4000
ガンナー1					
HP	2600/2600	リフト	空陸	地形	
EN	100/100	移動力	5	空	A
特殊能力	無し	運動性	50	陸	B
		装甲	800	海	-
		限界	240	宇	A

武器性能画面

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中	
	ガンナーレザーク	1000	1	+30	
	ガンナーサブマシン	1500	1~3	-5	
	ガンナーサブマシン	1600	1	+15	
	ガンナービーム	2200	1	±0	
	弾数	---	---	地形	空 A 陸 A 海 A 宇 A
	必要気力	---	(93)	必要技能	
	消費EN	---	(100)	クリティカル補正	±0%

パイロット能力画面

パイロット能力		決定: サブパイロット	
流竜馬		バル	9
		気力	93
		NEXT	279
格闘	170	回避	129+50
射撃	129	命中	137+50
精神ポイント	11/61	特殊技能	地形
精神コマンド			空 A
個性	熱血	努力	陸 B
努力	努力		海 D
			宇 A



# 【ユニット能力】<sup>のうりょく</sup>

## ●サイズ

ユニットの大きさを表す。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなる。

## ●ユニットの名前

## ●装備した強化パーツ (P52参照)

## ●HP (現在のHP / 最大HP)

ユニットのHP。これが0になると破壊される。

## ●EN (現在のEN / 最大EN)

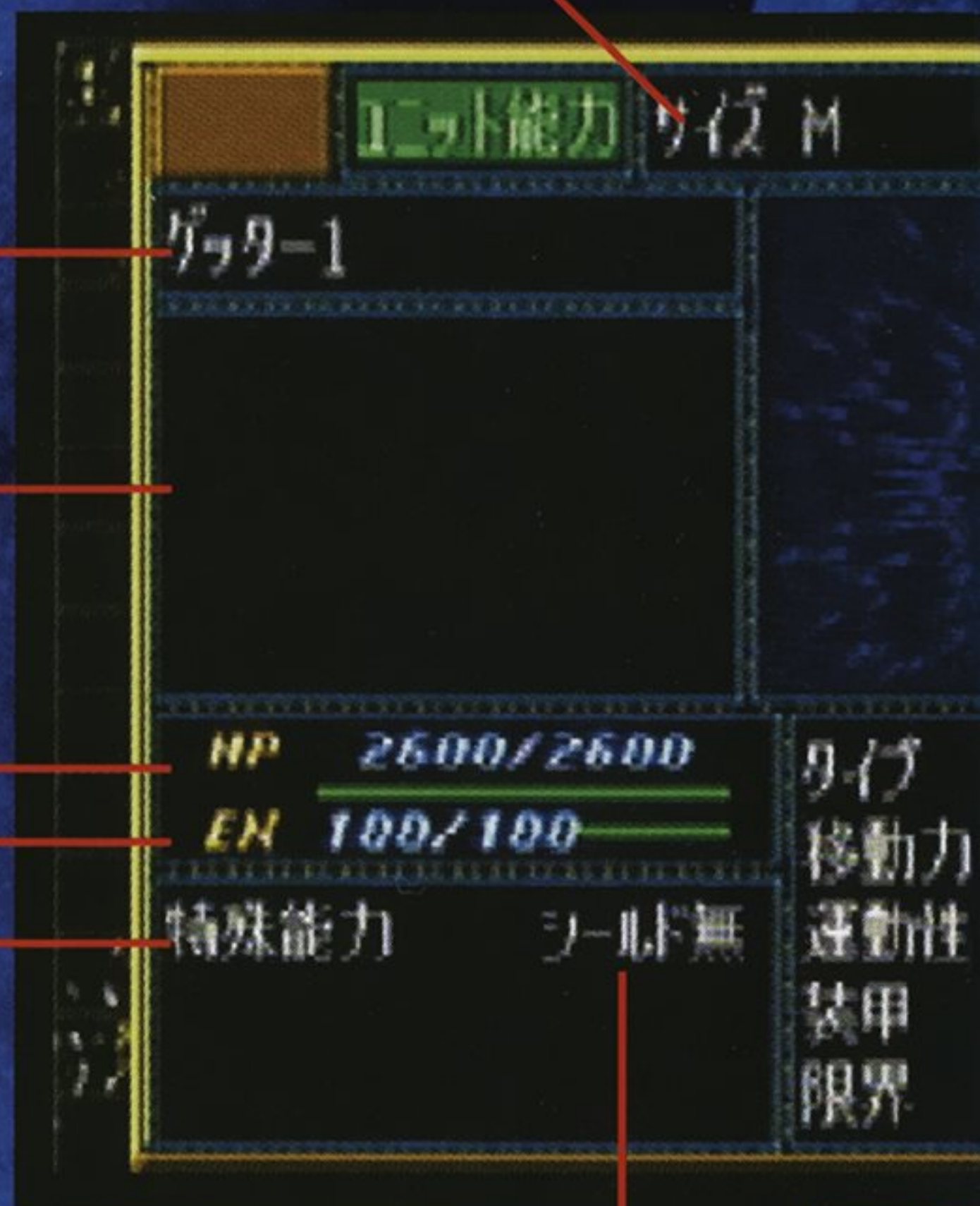
ユニットのEN。これが0になるとENを必要とする行動がとれなくなる。毎ターン、少しずつ回復。

## ●特殊能力

特殊能力を備えたユニットに応じて「ビームコート」「フィールド」「オーラバリア」「分身」「HP回復」「変形/合体/分離」の表示があり、その内容は右ページ上のようになる。強化パーツによって追加される能力もある。

## ●シールド 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、これを持っているユニットは、その技能が発揮される。





●修理費用

はかい 破壊されたときにかかる しゅうりだい 修理代。

修理費用	4000
空陸	地形
5	空 A
50	陸 B
800	海 -
240	宇 A

●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示す。A～Eの5段階で、Aが最も適応している。

「ビームコート」：弱いビーム攻撃を無力化。

「Iフィールド」：普通程度のビーム攻撃を無力化。

「オーラバリア」：強いビーム攻撃を無力化。

「分身」：分身して敵の攻撃を回避。成功確率は2分の1で、“気力”が130以上になると発動される。

「HP回復」：毎ターンごとにHPが一定割合回復。

「変形/合体/分離」：変形/合体/分離可能なユニットに表示。

※ビーム兵器には、武器リストにⒷと表示。

●タイプ

そのユニットの性能タイプを表す。陸/空/空陸/水陸/水陸空/陸地中など多様なタイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮する。

●移動力

マップ上での移動能力を示す。

●運動性

ユニットの機動力を表す。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る。

●装甲

ユニットの防御力を示す。数値が高ければ、それだけがんじょうということ。

●限界

ユニットの反応の限界を示す数値。この数値までしか、パイロットの能力は発揮されない。



# ぶ き せい の う 【武器性能】

## ● 攻撃力

その武器を使った場合の攻撃力を示す。武器によっては、特定の地形で使用できないものもある。

## ● 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射撃用兵器。

MAP = マップ上で使用するマップ兵器。

## ● 装弾数

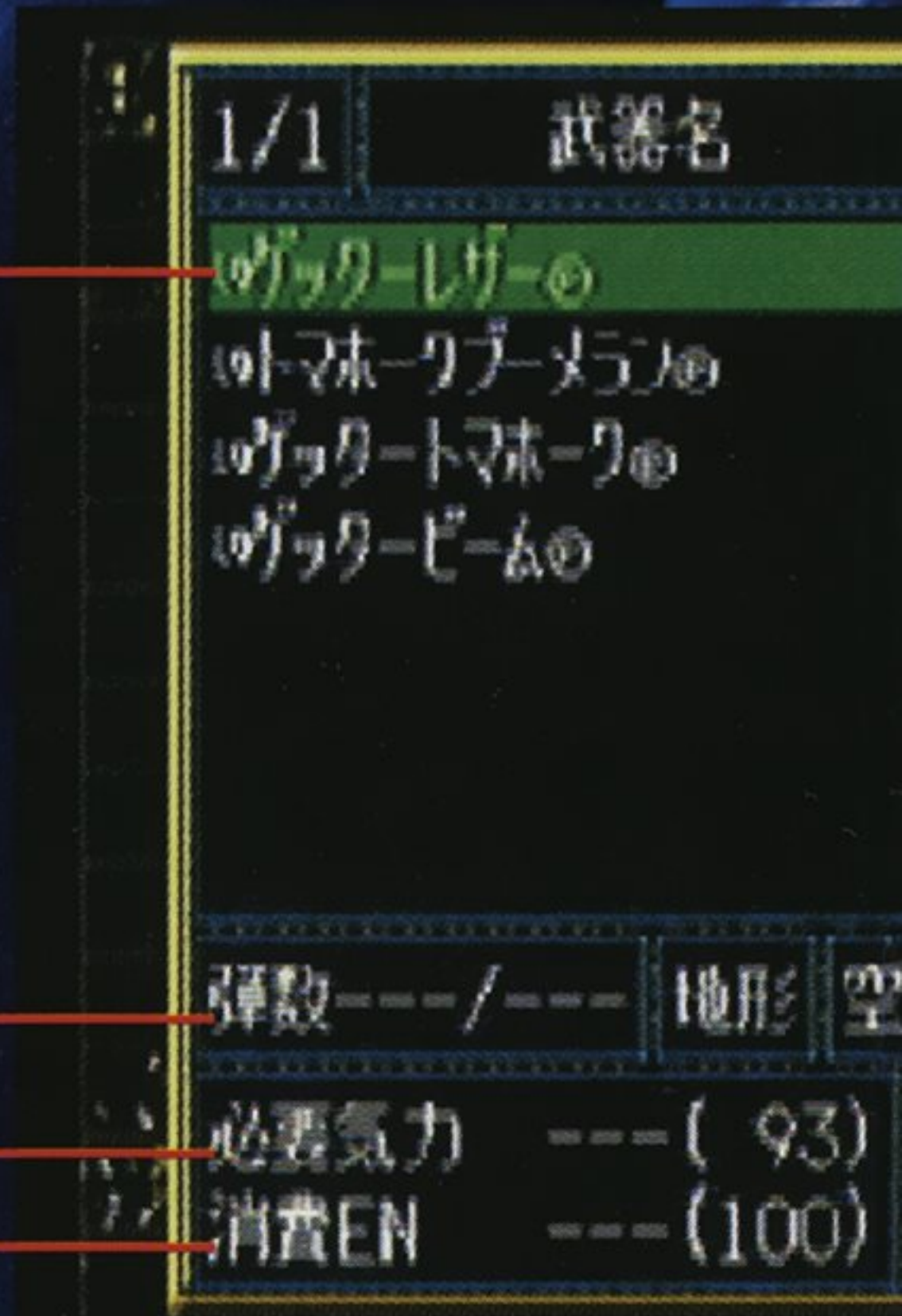
(現在の残弾数 / 最大装弾数)

## ● 必要気力

武器によってはパイロットの気力が一定以上必要となるものがあり、その必要気力を表す(カッコ内は現在の気力)。

## ● 消費EN

武器によってはエネルギーが必要となるものがあり、その消費ENを表す(カッコ内は現在のEN)。





●射程

その武器の射程距離を示す。  
数字は、最低射程と最高射程を表す。

●命中

その武器を使った場合の命中率への修正値を表す。

攻撃力	射程	命中
1000	1	+30
1500	1~3	- 5
1600	1	+15
2200	1	± 0

A	陸	A	海	A	宇	A
必要技能						
クリティカル補正						± 0%

●地形適応

その武器の、各地形での効果を表す。AからCまでのランクがあり、横線で表記されているものは、その地形に対しては使えない。

●必要技能

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があり、その必要技能を表す。

●クリティカル補正

その武器の、クリティカルヒットの出やすさを表す。-10から+30までの5段階あり、数値が高くなるほど確率が上がる。



# 【パイロット能力】<sup>のうりょく</sup>

## ●パイロット名<sup>めい</sup>

## ●命中<sup>めいちゅう</sup>

パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなる。+〇〇の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示す。

## ●格闘<sup>かくとう</sup>

格闘（近距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなる。

## ●射撃<sup>しゃげき</sup>

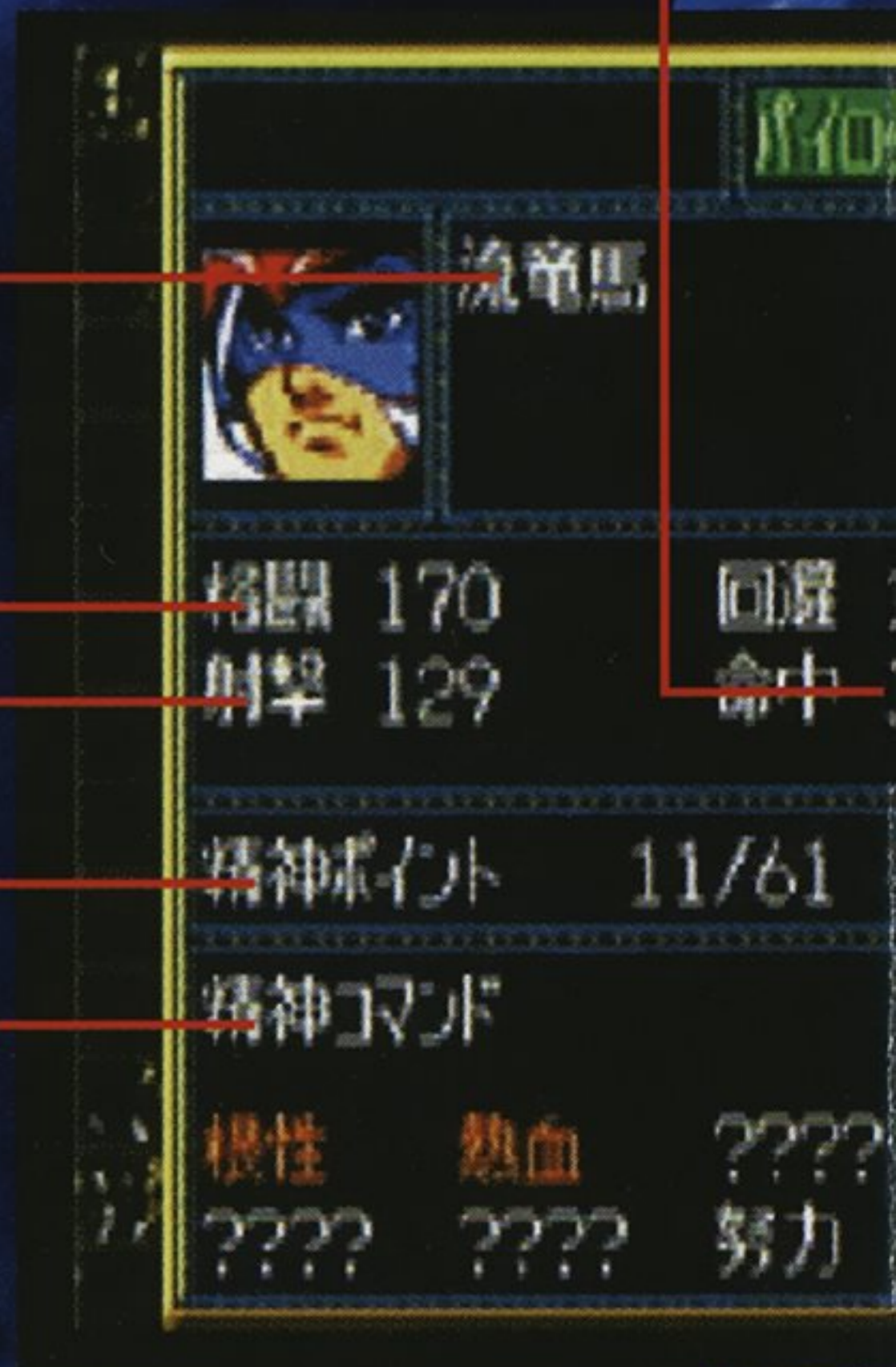
射撃（遠距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなる。

## ●精神ポイント<sup>せいしん</sup> [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す。精神コマンドを使うことにより、その数値が減っていく。レベルが上がることで上昇。

## ●精神コマンド<sup>せいしん</sup>

現在使える精神コマンド。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていく。





## ●回避

パイロットの回避能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなり、受けるダメージも少なくなる。+〇〇の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示す。

## ●レベル

現在のパイロットのレベル。戦闘による経験値を増やすことにより上昇。

## ●気力

そのパイロットの気力を示す。150から50までの数値で表され、数値が高いほど攻撃力・防御力が上がる。敵を倒したときや味方が敵を倒したとき、ダメージを与えたとき・受けたときに増加し、補給を受けたときなどに減少。また、イベントによっても増減する。味方が倒されたときは、パイロットの性格によってその増減が変わる。なお、この数値が一定以上でないといけない武器もある。

## ●次のレベルまで必要な経験値

## ●反応

パイロットの反応力。数値が高いほど命中率や回避率が高くなる。数値が200以上になると、2回移動が可能になる。ただし、ユニットの限界反応値に制限される。

## ●技量

パイロットの操縦技能。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る。精神コマンドの「てかげん」にも関係する。

## ●地形

パイロットが、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示す。A～Eの5段階。

## ●特殊技能

戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能。レベルアップで覚えることも。(P42参照)

決定:サブパイロット	
レベル	9
気力	93
NEXT	279
129+50	反応 156
137+50	技量 169
特殊技能	地形
	空 A
	陸 B
	海 D
	宇 A



とくしゅぎのう  
特殊技能

「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。

「切り払い」：ビームサーベル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<sup>ヒットポイント</sup>の確率が50%アップ。

注意！：「命中」「技量」などの数値が赤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る。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充分能力を発揮させるようにしよう。





## とくしゅ 特殊システム

エヴァンゲリオンは、原作の設定を再現するための「特殊システム」が設けられている。使い方次第では、戦闘を有利に導いてくれる大切なシステムなので、しっかり覚えておこう。

### エヴァンゲリオン

#### ■ケーブルが移動を制限

アンビリアルケーブルは、ユニット「エヴァンゲリオン」に存在する特殊システムだ。ユニットが動くための電力供給を目的とし、接続中はターン毎にENを最大まで回復する。電力は、マップ上の電源供給ビルや戦艦（アーガマ等）から得られるが、ケーブルは10ヘックス分しか伸びないため、それが行動可能範囲の限界になる。





## ■「切断」も可能!エヴァの命綱

『個別コマンド』から「切断」のコマンドを実行すれば、プレイヤーは自分の意志でケーブルを切り離すことも可能だ。ただし、ケーブルを「切断」したエヴァは、電力の供給が得られないため“3ターン”しか行動できない。3ターン以降もエヴァの力を必要とする場合は、タイムリミットまでに電力供給ビルや戦艦に戻って、ケーブルを再接続しよう。ケーブルを再接続しないと、エヴァはその場で起動を停止し、一切の行動がとれなくなる。



## ■シンクロ率

「シンクロ率」は、エヴァンゲリオン系パイロットに存在し、「パイロット能力」画面で確認できる。この数値は、エヴァの運動性、武器の攻撃力、命中率にも影響を与え、さらに一定以上ないとエヴァを操縦することができない。また、数値はパイロットのレベルが上がると上昇し、イベントによって変化する。

シンクロ率		パイロット能力	
碓氷ゲル	レベル	7	
	気力	100	
	NEXT	500	
格闘 148	回避 155+100	反応 166	
射撃 132	命中 155+100	技量 161	
精神ポイント 77/77	特殊技能	地形	
精神コマンド		空	A
熱血 ひらめき	????	陸	A
???? 集中	????	海	B
		宇	B





## 『インターミッション』でパワーアップ!

マップをクリアしたあと現れる『インターミッション』画面は、ユニットのパワーアップの格好のチャンスだ。先の戦闘で稼いだお金で、ユニットの強化をバッチリしておこうぜ!

### ■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

ユニットは基本的に、ユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの能力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮する。たとえば、パイロットの基本能力の1つである「反応」が130以上あり、なおかつ操縦ユニットの「限界」が130以上ある場合、そのユニットは1ターン内で2回行動が可能になるのだ。だから、ユニット全体の能力アップを図るには、ユニットや武器性能の“パワーアップ”と、パイロットの“レベルアップ”が必要だ。このポイントは、よく頭に入れておこう。

### ■「ユニット改造」で能力アップ

『インターミッション』画面で「ユニット改造」を選択すると、ユニットのリストが現れる。方向ボタンの左右で画面を切り替え、パワーアップしたいユニットにカーソルを合わせてA・Cボタンを押そう。能力アップできる項目は「HP」「EN」「装甲(防御力)」「運動性(回避・命中率)」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造費用がかかる。お金がないと、もちろん改造はできないぞ。

### ■「武器改造」で攻撃力アップ

「武器改造」も同じ要領で行おう。改造したい武器にカーソルを合わせて、改造費を確認してA・Cボタンを押せばOKだ。なお、こうした改造は5段階まで可能で、段階が上がると費用もそれだけ多くかかる。どのユニットを強化していくのかは、キミの考え方しだいだ。





## ■「強化パーツ」で能力強化

強化パーツは、ユニットの能力を強化するアイテムで、イベントや特定の敵を倒すことによって、手に入れることができる。各ユニットは、この強化パーツを1~4個まで取り付けることができるから、入手したらこのコマンドでさっそく装備しよう（P52参照）。

## ■「ステータス」の確認法

『インターミッション』画面では、ユニット、パイロットそれぞれ別々に各ステータスが確認できる。どちらかを最初に選択し、確認したいユニットやパイロットを選択してA・Cボタンを押そう。なお、ユニットを指定したあとA・Cボタンを押すと、そのユニットが装備している武器の性能が表示される。（各能力画面の詳しい説明は、P35参照）

## ■「のりかえ」でオリジナル部隊を編成

「のりかえ」は、ユニットに乗っているパイロットを組み替え、好みに合わせたオリジナル編隊を作るコマンドだ。ただし、乗り換え可能なパイロットには、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった体系がある。また中には、特定パイロットでないと動かせないものや、乗り換えると極端にユニットの性能が落ちてしまうものもあるので、相性をよくチェックしながら乗り換えを行おう。

	アムロ レベル 10 HP 3300	
妖精 -----		
ガンダムmk II		
制限を上げる能力 ( )内は本来の能力		地形
限界	290	空 A
命中	177+ 80 (247)	陸 A
回避	183+ 80 (253)	海 B
この組み合わせでいいですか?		宇 A



## のりかえの手順

「のりかえ」を選択すると、「パイロット」と「妖精」というコマンドが現れる。「パイロット」を指定したら、乗り換え希望のパイロットを選択してA・Cボタンを押そう。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れるので、希望のユニットを選択してA・Cボタンを押そう。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合わせ能力」画面が表示されるので、それをよく確認し、特に問題がないと思ったら再度A・Cボタンを押して乗り換え完了。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させよう。

## “妖精”について…

ごく少数のユニットには、パイロットと一緒に“妖精（リス＝ファウ等）”が乗っている場合がある。オーラバトラー系やヘビーメタル系のユニットには、この妖精たちを乗り換えさせることができる。妖精が乗り込むと、彼女たちが持っている「精神コマンド」を使用できるようになり、それだけ戦闘もラクに展開できるぞ。

## ■全ての準備が終わったら「次のマップへ」

『インターミッション』画面でユニットの性能強化を凶ったら、さっそく「次のマップへ」進もう。その前に「データセーブ」で、それまで行った全てのデータを記録しておくことも忘れないように。なお、物語が始まると、次の行動ルートを自分で選択しなければならないケースも出てくる。そんなときには、メッセージウィンドウ内の選択肢の中から好きな行動を選び、A・Cボタンで決定しよう。

## ★破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、この画面で修理して復活される。ただし、そのためにかかる費用はしっかり取られ、高性能なユニットほどお金がかかる。ユニットは、破壊されないに越したことはない。



## ★物語が進むと新しい武器も手に入る

パイロットは、戦闘で経験値を増やすとレベルアップし、全体の能力が向上する。さらに、ステージが進むにつれ、強力な新しい武器を手にするチャンスも巡ってくる。装備されている武器の種類が多くなると、武器選択の際、方向ボタンの左右で新しいリストが出現するようになる。ただし、こうした高度な武器を使いこなすためには、パイロットの能力やユニットのENが大量に必要となることが多いから注意しよう。またロケットなど、実弾を使う武器については、ある一定の装弾数が決まっているので、常に全体のバランスを考えながら、優位に戦闘を進めよう。

## 地形について

地上や宇宙など、ステージが進むにつれキミはいろいろな場所での戦闘を行うことになる。それぞれのマップには山や海といったさまざまな地形が存在し、こうした場所をどう活用していくのかも、戦闘のポイントの1つだ。

### ■地形によって決まる移動範囲

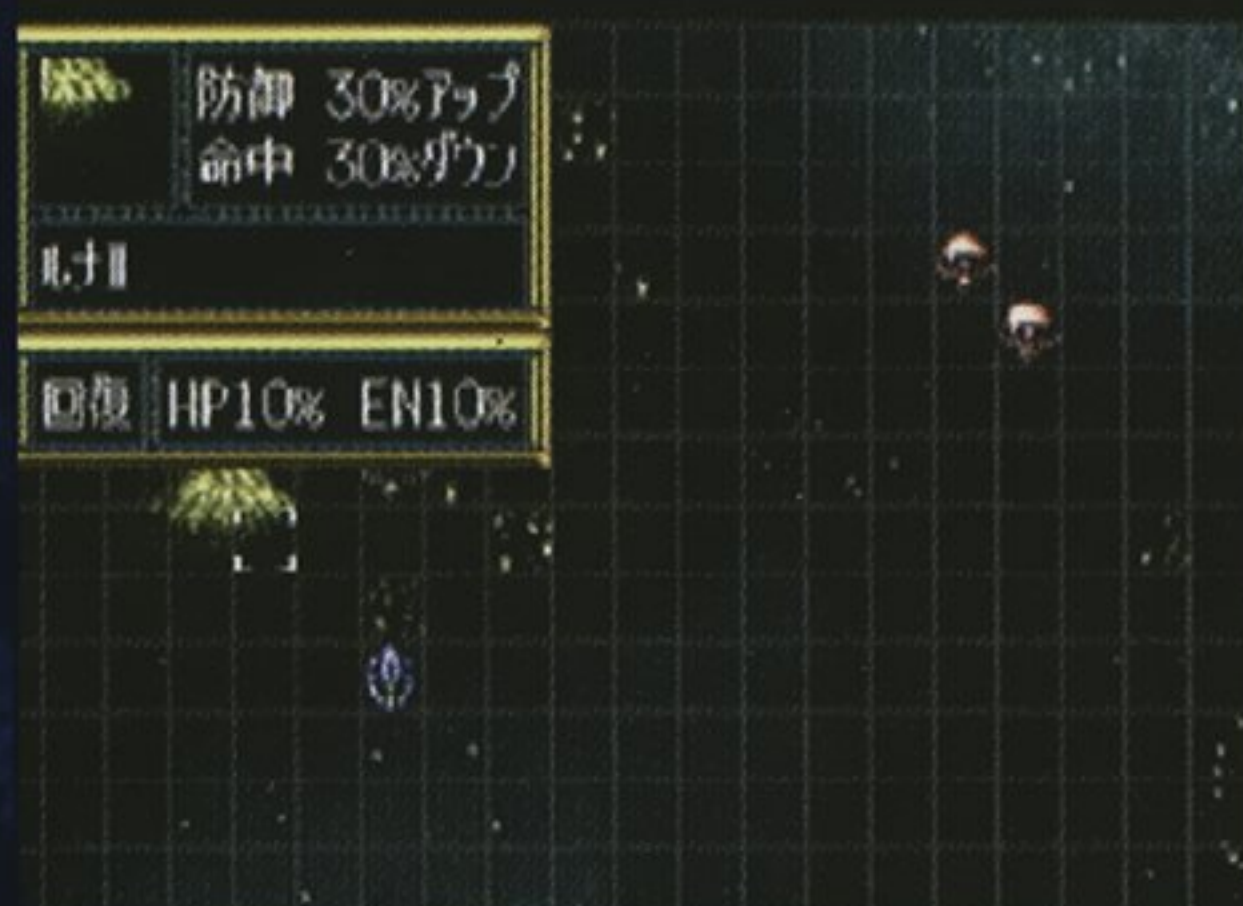
それぞれの地形には消費移動力というものが設定されている。ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決められる。また、それぞれのユニットには特有のタイプ（陸型、空中型、水陸両用型等）があり、それによって進入できる地域も限定される。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、宇宙では極端に戦力ダウンするといったことも多い。こうした特徴は、ステータス画面で確認可能。また、「変形」できるユニットは、こうした環境変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えていくのがベターだ。





## ■ Bボタンで地形確認

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、その地域の状態・名称などを確認することができる。同時に表示される“命中率”“防御”は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を表している。



## ターンごとにHP・ENが回復する特殊地帯

名称	1ターンごとの回復率	
	ヒットポイント (HP)	エネルギー (EN)
街・ビル・国会	10%	10%
コロニー・コロニー街・月面都市	10%	10%
宇宙要塞	10%	10%
基地内エネルギータンク	10%	20%
基地・各研究所	20%	20%
ラビアンローズ	30%	30%



# せいしん いちらん 精神コマンド一覧

せいしん しょうひ しょうじ かくにん  
精神コマンドの消費ポイントは、使用時に確認することができる。

めい しょう 名称	こう りょく 効力
ていさつ 偵察	あいて ていさつ しら 相手のステータスを偵察して調べる。
みがわり	かい してい みかた か てき こうげき う 1回だけ指定した味方ユニットの代わりに敵の攻撃を受ける。
どりょく 努力	かい てき けいけんち ばい 1回だけ敵からの経験値が2倍になる。
しゅうちゅう 集中	めいちゅうりつ かい ひ りつ あいだ 命中率・回避率が1ターンの間30%アップ。
ひらめき	かい ひ りつ かい 回避率が1回だけ100%になる。
じばく 自爆	じばく りんせつ みかたふく ヒットポイントぶん あた 自爆し、隣接ユニット(味方含む)にHP分のダメージを与える。
ひっちゅう 必中	めいちゅうりつ あいだ 命中率が1ターンの間100%になる。
こんじょう 根性	じ ぶん ヒットポイント かい ふく 自分のHPを30%回復させる。
だつりょく 脱力	してい きりょく さ 指定したユニットの気力を10ポイント下げる。
しんらい 信頼	し てい ヒットポイント かい ふく 指定したユニットのHPを30%回復。
ねっけつ 熱血	めいちゅう かなら だ 命中すれば、必ずクリティカルヒットを出す。
かく み 隠れ身	あいだ てき こうげき う 1ターンの間、敵からの攻撃を受けない。



精神コマンドはこのほかにもあるので、残りは自分で発見しよう。

名称	効力
鉄壁	1ターン中、装甲が2倍に。
幸運	1回だけ敵からのお金が2倍になる。
ド根性	自分のHPを完全回復させる。
気合	気力を10ポイントアップさせる。
魂	1回だけ、敵に与えるダメージが3倍になる。
激励	指定した味方ユニットの気力を10ポイントアップ。
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分になる。
てかげん	自分より技量の低い敵を倒さずHPを10だけ残す。
再動	行動済みの隣接ユニットを再び行動可能にする。
友情	味方全員のHPを半分回復させる。
愛	味方全員のHPを完全回復させる。
復活	倒されたユニットを1体だけ復活させる。



## 強化パーツリスト

ユニットに取り付け可能な主な強化パーツをここで紹介。残りは自分で捜してみよう。  
なお、強化パーツはイベントや特定の敵を倒した時に手に入れることができる。

ブースター	「移動力」を1ポイントアップ。
メガブースター	「移動力」を2ポイントアップ。
Iフィールド発生機	Iフィールドを装備。
高性能レーダー	マップ兵器と射程1の武器以外、射程+1。
対ビームコーティング	ユニットに“ビームコート”を装備 (P37参照)。

## セーブデータの継続について

「スーパーロボット大戦F」最終話をクリアしたデータは大切に保存しておいてください。近日発売予定の続編「スーパーロボット大戦F 完結編(仮題)」でこのゲームのセーブデータを引き続き使用することが出来ます。



## オプションメニューの説明

スタート画面で現れる「オプション」を選択すると、次の事柄が実行できる。必要に応じて活用しよう。

### サウンド

音を、ステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択。

### サウンドセレクト

このゲームに使用されている音楽を聞くことができる。画面左下の「▶▶」「◀◀」で選曲ができ、「▶」で音楽がスタートする。

### カラオケモード

曲目を選んでA・Cボタンで演奏スタート。

### デモセレクト

一度見たデモは、ここで再生可能となります。ルートによっては見られないデモもあります。

### キャラクター大事典

物語に登場するキャラクター（パイロット）のプロフィールが確認できる。方向ボタンの左右でページ送りができ、A・Cボタンで各プロフィール画面が表示される。リストはアイウエオ順で、A・Cボタンで次々と見ることができる。なお、事典の完成度はパーセンテージで表示される。また特定のキャラクターはZボタンを押すと名セリフをしゃべる。

### ロボット大図鑑

物語で遭遇したロボット（ユニット）のプロフィールが確認できる。方向ボタンの左右でページ送りができ、A・Cボタンで各プロフィール画面が表示される。リストはアイウエオ順で、A・Cボタンで次々と見ることができる。なお、図鑑の完成度はパーセンテージで表示される。



# ゲームのセーブとロード方法

ゲームのデータはセガサタンの本体RAMにセーブできますが、別売りカートリッジRAM（別売りパワーメモリー）を使えば、さらにたくさんのデータをセーブすることができます。『インターミッション』画面（P45参照）の「データセーブ」のコマンドを選ぶと、セーブ画面が表示されます。方向ボタン上下で本体RAMかカートリッジRAMかを選んだ後、セーブしたいデータ名を方向ボタン上下で選んでA・Cボタンを押すとそこにデータをセーブできます。

“新規データ”を選んでセーブすると新しいデータを作成します。

また、すでにセーブされているデータを選んでセーブすると、そのデータを新しいデータに更新してセーブします。

セーブデータは、タイトル画面の「ロード」を選び、方向ボタン上下で本体RAMかカートリッジRAMかを選んだ後、ロードしたいデータ名をA・Cボタンで決定すると、ロードしたデータのマップの頭からゲームを再開できます。

また、マップの途中でゲームをセーブしてプレイを中断したい時は、『全体コマンド』の「セーブ」を選ぶと、そこまでのプレイ内容（コンティニューデータ）を1つだけセーブすることができます。

コンティニューデータは、タイトル画面の「コンティニュー」を選ぶと、最新の日付のコンティニューデータをロードして、コンティニューセーブした所からゲームを再開します。

なお、セーブされるデータの内容は、

SROBOT\_F\_00 : システム+コンティニューデータ（必要空き容量198）

SROBOT\_F\_01~ : マップデータ（必要空き容量89）

となっており、データを保存するために必要な空き容量は287以上です。

1/3	ロードデータ	カートリッジRAM
デー901	7/ 5 23:13 リ	1話までクリア
デー902	7/ 6 3:51 リ	2話までクリア
デー903	7/ 6 4:42 リ	3話までクリア
デー904	7/ 6 12:50 リ	4話までクリア
デー905	7/ 6 13:18 リ	5話までクリア
デー906	7/ 6 14:30 リ	6話までクリア
デー907	7/ 6 14:32 リ	6話までクリア

	デー901 リ=マオ	レベル 5
	第 1話「立ちこめる暗雲」までクリア	
	総ターン数 9	資金 9100



※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。

その他の  
ご注意

●ご使用後は電源プラグをコンセントから必ず抜いておいてください。

●極端な温度条件下での使用や保管および強いショックは避けてください。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なおゲームのヒントは各専門誌等をご覧ください。商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、ソフト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ございます。万一、誤作動等を起こすような場合がございます。万が一、誤作動等を起こすような場合がございます。万が一、誤作動等を起こすような場合がございます。万が一、誤作動等を起こすような場合がございます。

お買いあげの  
お客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループ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、保護者の方とお子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

故障品に  
ついて

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものにはご対応できませんので、ご了承ください。

無断複製など  
の禁止

このソフトを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81

☎ 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いのないようご注意ください。



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

TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation








# SUPER ROBOT WARS



 日本音楽著作権協会〈ビデオ〉第972507号

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標**SEGA**の使用を許諾したものです。

発売元



制作/ウィンキーソフト

株式会社バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1 〒271

\*バンプレストはバンダイグループの一社です。

T-20610G



# お詫びとお願い

この度は当社製品をお買いあげ頂きまして誠にありがとうございます。

製品の品質には万全を期しておりますが、複雑なプログラムのため、一度もゲームをスタートさせずにタイトル画面で「オプション」を選択するとリセットがかかりマルチプレイヤー画面に進んでしまいます。

初めに「オプション」を選択される場合は一度ゲームをスタートさせ、戦闘マップ中でセーブを行って、セガサタールの本体RAMか別売りカートリッジRAM（別売りパワーメモリー）にシステム+コンティニューデータを作成して下さい。

(株)バンプレスト コンシューマー事業部