

Super Robot Taisen 64

BANDAI



©1999 BANDAI INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO 64
NINTENDO 64
NINTENDO 64

NINTENDO 64



<http://www.emulation64.fr>



スーパーロボット大戦64

MADE IN JAPAN

取扱説明書

NIS-NS4J-JPN
[emulation64.tr](http://www.emulation64.tr)



C O N T E N T S

もくじ

■はじめに	5
■ストーリー	6
■コントローラについて	8
■基本操作の説明	9
■ゲームの流れ	10
■ゲームスタート	11
■主人公の設定	12
■3種のコマンドについて	16
■出撃メンバーの選択	18
■戦闘の手順	19
■「個別コマンド」活用術	25
■「全体コマンド」の使い方	27
■ステータス画面の説明	29
■「インターミッション」でパワーアップ	34
■地形について	37
■精神コマンド一覧	38
■強化パーツリスト	39
■ゲームのセーブとロード方法	39
■64GBバックの使い方	40
■リンクの仕方	41
■オプション	43
■ゲームオリジナルロボット	44

スーパーロボット大戦64

【はじめに】 WHAT'S GAME?

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。そう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、この商品は64GBパック（別売り）を使用することで、ゲームボーイソフト「スーパーロボット大戦リンクバトラー」（別売り）で育てたパイロットのレベルと経験値を引き継ぐことができるのだ。大好きなパイロットがN64ではレベルが低くてがっかりしても、GBで高く育ててあればN64でもいきなり第一線で活躍させることができるのだ。

GBとリンクすることで、より深く楽しめるようになったロボット大戦に、キミもスクランブル！！

●ゲームボーイソフト「スーパーロボット大戦リンクバトラー」（別売り）がなくても、この商品だけで遊ぶことができます。

ストーリー

STORY DIGEST

人類が、増えすぎた人口を宇宙に移民させるようになって、すでに2世紀近く。地球のまわりには巨大なスペースコロニーが数百機浮かび、人々はこの人工の大地を、第二の故郷とした。総人口の8割が宇宙に暮らすようになった、この時代……。

しかし、地上に残った政府高官や一部の特権階級の者たちは、そのような時代となってもなお、宇宙を地上から統制できると信じていた。その地上のエリートたちと、宇宙居住者の意識格差は対立の図式をうみ、連邦政府はコロニーに対する抑圧を高めていった。

A.C.191年、1月……

地球からもっとも遠いコロニー群サイド3は、ジオン公国を名乗り、地球連邦政府に対して独立戦争を挑んだ。半年以上におよんだこの戦いは、人類の総人口の半数を死に至らしめるといって、史上類を見ない凄惨なものとなった。

戦争は国力に勝る地球連邦の勝利におわり、ジオンの独裁者ザビ家一党は倒れる。だがしかし……これは人類の苦難の、ほんの前奏曲でしかなかった。

A.C.191年、9月……

人類は、かつて想像したことすらなかった、恐るべき脅威にさらされた。外宇宙からの侵略者、



Emulation64.fr

ムゲゾルバドス帝国の出現である。人々はジオン独立戦争で疲弊し、その勝利者である地球連邦は腐敗し、戦後の復興も遅々として進まぬ中で、いまだ勝利の美酒に酔いしれていた。

圧倒的な戦力で地球圏へ侵攻したムゲゾルバドス帝国軍の前に、連邦宇宙軍はなんら効果的な反撃もできぬまま、敗退。衛星軌道上からの攻撃によって、地上の都市の70%が業火に焼かれるに至り、地球連邦政府はついに全面降伏を宣言した。こうして地球圏は、異星人の帝国の占領下におかれることとなったのである。

時にA.C.191年、12月のことであった。

のちに一年戦争と呼ばれたこの戦いの後に待っていたものは、帝国による苛烈な弾圧と、血の粛正。そして、恐怖による支配だった。帝国の支配体制の確立は、地球に潜んでいた非人類種族の出現をも促し、人々は自らのゆく末に恐怖した。

それから3年が過ぎ、世界各地で再び、帝国の支配に対する抵抗運動が活発化する兆しが見え始める。

A.C.195年……地球の未来は、まだ混沌の闇の中にあった。



Emulation64.fr

コントローラについて

ABOUT CONTROLLER

NINTENDO 64コントローラの使い方

このゲームでは基本的に「十字キー」「Aボタン」「Bボタン」「Lトリガーボタン」「Rトリガーボタン」の5つの各ボタンを使用する。ゲームを正しく操作できるよう、各ボタンの使い方をしっかりと頭に入れておこう。

■コントローラの握り方

「スーパーロボット大戦64」では右の図のようなコントローラの握り方（センターポジション）をおすすめします。この握り方なら、左手親指で十字キーを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。



■コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続します。コントローラを接続していない状態で本体の電源を入れますと操作できなくなりますので、コントローラを接続してから電源を入れ直してください。

基本操作の説明

HOW TO CONTROL

【コントローラの基本操作】

Lトリガーボタン Rトリガーボタン Zトリガーボタン

まだ行動していない味方ユニットを選択。また複数のパイロットの精神コマンドの切り替え。

十字キー

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

Zトリガー+スタートボタンでゲームをリセットした後、立ち上げの際押しっぱなしにしているとクイックコンティニュー。

3Dスティック

カーソルの移動、コマンド選択などに使用。

Zトリガーボタン+スタートボタン

ゲームのリセット

Cボタンユニット

- 1ボタン/部隊表の表示
- ボタン/全体マップの表示
- ←ボタン/押しながら十字キーを操作すると画面のカーソルが素早く移動
- ↓ボタン/押しながら十字キーを操作すると画面のカーソルが素早く移動

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

選んだコマンドのキャンセル。また、ミニウィンドウの呼び出しなどに使用。



ゲームの流れ

PROGRESS

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、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。



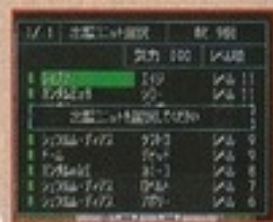
マップ画面

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】

Emulation64.fr

ゲームスタート

HOW TO SET

"NINTENDO 64" 本体に「スーパーロボット大戦64」のカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れよう。バンプレストの表記画面に続き、「スーパーロボット大戦64」のタイトル画面が現れる。ここでスタートボタンを押し、スタート画面に進もう。

スタート画面の説明は以下の通りだ。初めてゲームをする場合は「スタート」を指定して「Aボタン」を押そう。



WHICH IS YOUR CHOICE?

スタート画面の説明

- **スタート** 初めての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** サウンドの設定、サウンドセレクト、カラオケの3項目が選択できます（詳しくはP43参照）。



主人公の設定

THE LEADING CHARACTERS

プレイするキミこそ主人公だ!

「スタート」を選択すると、主人公とライバルの設定画面が現れる。もちろん、初期設定のまま物語を進めてもかまわないけれども、ここで自分の名前を入力すれば、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主人公とライバルの組み合わせが4パターン、その内訳はシナリオ別にスーパーロボットタイプが2パターン、リアルロボットタイプが2パターン用意されていて、スーパーロボットタイプから順々に登場させる。主人公たちがどんな人物なのかは、14~15ページを参考にしよう。

■主人公設定①【シナリオ選択】

ゲームのシナリオはスーパーロボット系とリアルロボット系に分かれている。ここで選んだ主人公によって、どちらのシナリオに進むかが決定される。まずは十字キーの左右で選択し、これだと思ったらAボタンで決定しよう。

■主人公設定②【名前の入力(主人公)】

シナリオを指定したら、次に主人公の名前を入力しよう。文字表で“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「決定」を選択しよう。

【例】 パン =プレスト 愛称 パンブレ
 「バ」「ン」「空白」「空白」「空白」「空白」「空白」=「ブ」
 「レ」「ス」「ト」「空白」「空白」「空白」「バ」「ン」「ブ」
 「レ」「決定」

※名前・名字は各7文字以内。愛称は5文字以内。



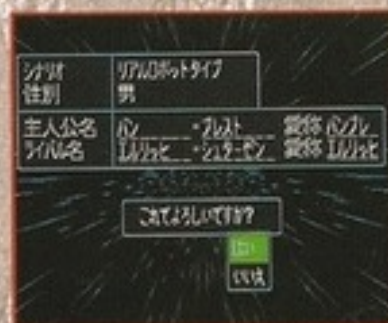
■主人公設定③【名前の入力（ライバル）】

主人公の名前を登録すると、今度はライバルの名前を同じ手順で入力しよう。



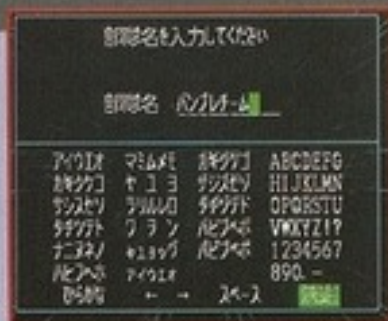
■主人公設定④【設定の確認】

主人公とライバルの設定が終了したら、ここで「はい」を選択しよう。気が変わった場合は、「いいえ」を選択して再度設定をやり直すことができる。



■部隊名の入力

物語が進むと、プレイヤーは自分の部隊名を入力する場面に出くわす。そのときは、主人公設定②【名前の入力（主人公）】と同じ要領で、部隊名を入力しよう。部隊名は最大10文字まで入力できる。



主人公の設定

THE LEADING CHARACTERS

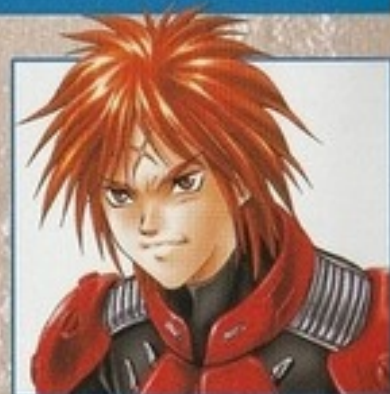
【登録キャラクター紹介】

■スーパーロボット系

ブラッド・スカイwind (ブラッド)

16歳/スーパー系男主人公。

孤児だった彼は、ロボット格闘術「武機覇拳流」の創始者である老人に拾われ、流派の後継者として育てられる。悪を倒し虐げられる民を解放することを目的とし、それを行うことが力ある者の義務であると考えている。だが直情型のためやや暴走気味。



カーツ・フォルネウス (カーツ)

18歳/スーパー系男主人公のライバル。

ブラッドの兄弟弟子。苛烈な性格をしており、ブラッドの戦闘能力を評価するものの、戦士として甘さの残る所には嫌悪するなど、感情のコントロールが出来ない。それ故、カーツの目的は、いつしかブラッドとの戦いへと変わり、その決着以外は眼中にない。



マナミ・ハミル (マナミ)

16歳/スーパー系女主人公。

欧州の名家ハミル伯爵家の当主。いわゆるお嬢様であるが嫌味なところがなく、感情表現や性格はいたってストレート。戦う理由は単純で、「帝国やそれに協力する者たちの非道を許せない」からであるが、彼女には命を掛けても立ち向かう覚悟がある。



アイシャ・リッジモンド (アイシャ)

17歳/スーパー系女主人公のライバル。

リッジモンド子爵家の一人娘であり、マナミのいとこ。容姿はマナミに似ているものの、自尊心が高く、尊大で、思い通りに事が運ばないと過激な手段を取る。レジスタンスとなったマナミを連れ戻しにくるが、言うことを聞かないので追い続ける。



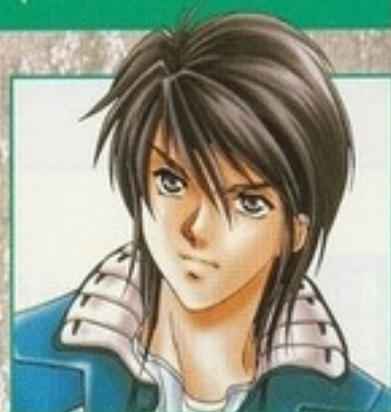
Emulation64.fr

リアルロボット系

アーカイト・ブルー (アーク)

17歳/リアル系男主人公。

コロニー生まれ。ジオン独立戦争で両親を亡くし、おば夫婦に育てられる。だが帝国軍の無差別攻撃によりおば夫婦と、好意を寄せていた少女エミリアを失う。その戦いでレジスタンスと知り合う。社交的とは言い難い性格で、人の心に踏み込んでくるタイプは苦手。



エルリッヒ・シューターゼン (エルリッヒ)

22歳/リアル系男主人公のライバル。

スペシャルズ創設初期からのスタッフで、ゲリラの拠点制圧で功績をあげ「ブロック・プレイヤー」と呼ばれたこともあるエース・パイロット。帝国が進める地球環境型兵器のプロジェクトに参加したことが縁で、レジスタンスに奪われた試作機奪還の任に就く。



セレイン・メネス (セレイン)

17歳/リアル系女主人公。

幼い頃に母親を亡くし、連邦軍の軍人だった父親に育てられる。だが、父親も帝国の地球侵略時に戦死。以後反帝国ゲリラに身を投じる。各ゲリラ組織の中でもトップレベルの腕と指揮能力を持つ。きつい性格で、戦うため以外での人との交わりを避ける傾向がある。



リッシュ・グリスウェル (リッシュ)

25歳/リアル系女主人公のライバル。

いつもふざけているのか、本気なのか分からない言動をする敵の戦闘隊長。強運の持ち主であり、幾度も死地から生還したため「不死人」の二つ名で呼ばれることもある。奪われた試作機回収任務でセレインに出会い、惚れたと公言してはばからない。



3種のコマンドについて

ABOUT THREE COMMAND

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

p.25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。
- 能力：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。

移動
攻撃
変形
精神
修理
能力

注意 *印は、状況に応じて出現。

全体コマンド

p.27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（P28参照）。
- 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

- 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。
 リンク : 「スーパーロボット大戦リンクバトル
 (別売り)」のデータをリンクする。(※)
 次のマップへ : 次のマップへ進む。

データセーブ
 ユニット改造
 武器改造
 ユニット能力
 パイロット能力
 のりかえ
 強化パーツ
 リンク
 次のマップへ

※このゲームは、ゲームボーイソフト「スーパーロボット大戦リンクバトル
 (別売り)」のデータを「スーパーロボット大戦64」にリンクさせて使うこと
 ができる。接続方法や詳しい説明は40~42ページを参照しよう。



出撃メンバーの選択

SCRAMBLE

通常、戦闘に参加するユニットは、「アルビオン」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。

【出撃画面の説明】

●ユニットリストのページ数

(十字キーの左右でリストの切り替えが可能)

●ユニット名

指定したパイロットの「気力」を表示します。Lトリガーボタンで「レベル」などに切り替わります。

●出撃可能台数

リストを「レベル順」で表示します。Rトリガーボタンで「気力順」「撃墜数順」に切り替わります。

●パイロットのレベル

●パイロット名

1/1 出撃ユニット選択		戦艦 9隻
		気力 100 レベル順
レイオ	エイジ	レベル 11
ガンダムEz8	シロ	レベル 11
ガンダムファ	バブル	レベル 10
ダス	ル	レベル 10
シャザム・ディアス	グアト	レベル 9
ドール	デッド	レベル 9
ガンダムE	ガミ	レベル 8
シャザム・ディアス	Dペルト	レベル 7
シャザム・ディアス	アポリ	レベル 6

好みのユニットをカーソルで選択してA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		戦艦 3隻
		気力 100 レベル順
レイオ	エイジ	レベル 11
ガンダムEz8	シロ	レベル 11
ガンダムファ	バブル	レベル 10
ダス	ル	レベル 10
シャザム・ディアス	グアト	レベル 9
ドール	デッド	レベル 9
ガンダムE	ガミ	レベル 8
シャザム・ディアス	Dペルト	レベル 7
シャザム・ディアス	アポリ	レベル 6

1/1 出撃ユニット選択		戦艦 3隻
		気力 100 レベル順
レイオ	エイジ	レベル 11
ガンダムEz8	マップをみる	レベル 11
ガンダムファ	出撃決定	レベル 10
ダス	ル	レベル 10
シャザム・ディアス	グアト	レベル 9
ドール	デッド	レベル 9
ガンダムE	ガミ	レベル 8
シャザム・ディアス	Dペルト	レベル 7
シャザム・ディアス	アポリ	レベル 6

Emulation64.fr

戦闘の手順 BATTLE PROCESS

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！

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。



戦闘手順—2

「個別コマンド」に「攻撃」が表示されたら敵にアタック！



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。



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側へ移る。



戦闘の手順

BATTLE PROCESS

【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られるかをここで確認しよう。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 (P38参照)」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（アルビオン等）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。



1/1	名前	攻撃力	射撃	命中
	機銃	1200	1	3 +10
	対空機銃	1400	1	5 -8
	対空機銃	1500	1	7 +20
	対空機銃	1600	1	5 +0
	対空機銃	2000	2	6 +8
	対空機銃	2800	1	1 +20

機銃 / 対空機銃 / 対空機銃 / 対空機銃 / 対空機銃 / 対空機銃

必要威力 --- (107) 必要攻撃 --- (107) 必要EN --- (107) 必要回復 --- (107)

戦闘の手順

BATTLE PROCESS

2.離れた「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、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ボタンで攻撃しよう。

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。



1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	波動弾	1200	1~3	+10
	メガトンボンバー	1400	1~5	-8
	マイクロミサイル	1500	1	+25
	高射速レーザードライブ	1600	1~5	+0
	メガトン弾	2100	3~6	+8
	超メガトン	2500	1	+35

弾数	2/2	地形	空A	陸A	海A	宇A
必要気力	---	[102]	必要技数			
消費EN	---	[136]	クリティカル	修正	+0%	

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、撃ちたい方向にいる敵を指定してA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。

また、まず最初に射程距離がカラーで表示される武器（マイクロミサイル等）は、射程距離内の好きな位置をカーソルで指定した後、Aボタンを押すと実際の攻撃範囲が表示される。攻撃範囲により多くの敵を捕らえたらAボタンで攻撃だ。



♥パートナー修正を見逃すな！

ユニットを移動させていると、たまにハートマークが飛び出すことがある（兜甲児と弓さやか等）。これは動かしたユニットのパイロットとパートナー関係にあるパイロットが近くにいることを意味する。ハートマークが表示されたユニットは、攻撃力と防御力が30%上昇するので、うまく活用していこう。



■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

●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。

●自分のHP/自分のEN

●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「反撃命令」で“マニュアル”を選択していれば（P27参照）、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。



- 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 BATTLE PROCESS

【戦闘の手順③】

危なくなったらHPを回復させる！

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。



1. 修理機能を備えたユニットに回復させてもらう

“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。

2. “精神”パワーで回復させる

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（P38参照）。



3. 戦艦に搭載して回復させる

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。

4. “基地”で回復させる

マップ上にある基地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（ボスユニット等）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。なお、補給された方のユニットのパイロットは気力が10下がる。

【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。

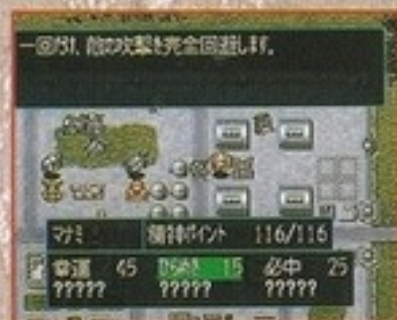


『個別コマンド』活用術 PERSONAL COMMAND

“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見れる。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、いわばロープレという“魔法”のようなもの。多様な種類があり（P38参照）、使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P29参照）

■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。



『個別コマンド』活用術

PERSONAL COMMAND

■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（P39参照）、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。

Emulation64.fr

『全体コマンド』の使い方

GENERAL COMMAND

マップ上、ユニットのいない場所でA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。

■フェイス終了

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



■部隊表示

現在、編成を組んでいるユニットの一覧表を、「残りHP」「レベル」「気力」「撃墜数」の高い順番で表示（切り替えはRトリガーボタン）。特定のユニットを選んでAボタンを押すと、その現在位置にカーソルが移動。なお、LトリガーボタンでHP表示などの切り替えができる。

1/1 味方部隊表		気力表示	
	レベル	10	気力順
トール	147	気力	135
トール	147	気力	133
シゲル・ディア	131	気力	131
シゲルE18	130	気力	130
シゲル	126	気力	126
シゲル・ディア	125	気力	125
シゲルE1	124	気力	124
シゲル(M)	123	気力	123
シゲル	118	気力	118



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

■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。

1/1 反撃命令		気力表示		気力順	
全員の命令を一斉変更					
マニュアル	147	気力	135	レベル	10
マニュアル	147	気力	133	レベル	9
マニュアル	131	気力	131	レベル	7
マニュアル	130	気力	130	レベル	9
マニュアル	126	気力	126	レベル	8
マニュアル	125	気力	125	レベル	9
マニュアル	124	気力	124	レベル	8
マニュアル	123	気力	123	レベル	8
マニュアル	118	気力	118	レベル	5

- マニュアル：プレイヤーが反撃、回避、または防衛を選択。
- 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衛し、それ以外は反撃を行う。
- 反撃するな!：反撃を一切行わず、回避か防衛を行う。

1/1 反撃命令		気力表示		気力順	
全員の命令を一斉変更					
マニュアル	147	気力	135	レベル	10
マニュアル	147	気力	133	レベル	9
マニュアル	131	気力	131	レベル	7
マニュアル	130	気力	130	レベル	9
マニュアル	126	気力	126	レベル	8
マニュアル	125	気力	125	レベル	9
敵攻撃は回避か防衛を選択 可能ならばユニット以外反撃を行わず					
マニュアル	118	気力	118	レベル	5

『全体コマンド』の使い方

GENERAL COMMAND

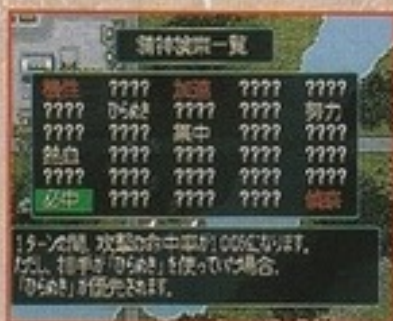
■作戦目的

「勝利条件」と「敗北条件」が表示され、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。



■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。



Emulation64.fr

ステータス画面の説明

STATUS

「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。



全体的能力画面

ユニット	ガンダムEx8	
パイロット	 	
武器性能	 	
気力100	NEXT 455	
レベル11		
HP 3700 / 3700	タイプ	地形
EN 90 / 90	移動力	5 空 C
特殊能力 シールド有	運動性	85 陸 A
ビームリフト	装甲	1050 海 C
	限界	280 宇 C




ユニット能力画面

ガンダムEx8			
サイズ	総重量	1400	
チャージアーマー	マサトコ-ライヴ		
	対ビーム-ライヴ		
HP 3700 / 3700	タイプ	地形	
EN 90 / 90	移動力	5 空 -	
特殊能力 シールド有	運動性	85 陸 A	
ビームリフト	装甲	1050 海 C	
	限界	280 宇 -	

武器性能画面

1 / 1	武器名	攻撃力	射程	命中
	90mmバズーカ	700	1 ~ 30	
	100mmマシンガン	1000	1 ~ 3 ~ 5	
	100mmマシンガン	1000	2 ~ 4 ~ 0	
	90mmバズーカ	1100	1 ~ 15	
	90mmバズーカ	1100	1 ~ 5 ~ 10	
	90mmバズーカ	1300	3 ~ 5 ~ 20	
	90mmバズーカ	1400	2 ~ 6 ~ 10	
	弾数20/20	地形	空 A 陸 A 海 B 宇 A	
	必要気力	---	(100)	必要攻撃
	消費EN	---	(90)	クリティカル修正 -20%

パイロット能力画面

		90-アズ	
気力100	精神ポイント	80 / 80	
レベル11		NEXT 455	
格闘 139	回避	140 ~ 85	反応 100
射撃 148	命中	122 ~ 85	授業 116
精神コマンド	気力	必中	地形
?????	?????	?????	?????
特殊攻撃	SPECIAL		空 A 陸 A
???!			海 B 宇 A

ステータス画面の説明

STATUS

【ユニット能力】

1 ユニットの名前

2 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。

3 修理費用／破壊されたときにかかる修理代。

4 装備した強化パーツ（P39参照）

5 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。

6 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。

7 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、その内容は下の表のようになる。強化パーツによって追加される能力もある。

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、これを持っているユニットは、その技能が発揮される。

9 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。

10 移動力／マップ上での移動能力を示す。

11 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。

12 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。

13 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。

14 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。

ガンダムEz8			
サイズ	修理費用		
チョムアーマー マグネット]ーティング		対ビーム]ーティング	
HP	3700 / 3700	タイプ	陸
EN	90 / 90	移動力	5
特殊能力	シールド有	運動性	85
ビーム]ー		装甲	1050
		限界	280
		地形	空 - 陸 A 海 C 宇 -

「ビームコート」	: 弱いビーム攻撃を無力化。
「フィールド」「プラネイトディフェンサー」	: 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。
「V-MAX」	: レイズナー系の一部に搭載された機能で「気力」が一定以上になると発動。移動力、運動性、限界がアップし、武器が増える。1シナリオ中継続。

*ビーム兵器には Emulation64.fr

【武器性能】

1 装備している武器名



= 銃撃用兵器。



= 格闘用兵器。



= ビーム兵器。



= 移動後でも使用可能な銃撃用兵器。

MAP = マップ上で使用するマップ兵器。

2 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。

3 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。

4 命中 / その武器を使った場合の命中率への修正値を表す。

5 装弾数 (現在の残弾数 / 最大装弾数)

6 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。

7 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なものがあり、その必要気力を表す (カッコ内は現在の気力)。

8 消費EN / 武器によってはエネルギーを必要とするものがあり、その消費ENを表す (カッコ内は現在のEN)。

9 必要技能 / 武器によってはパイロットの特殊技能を必要とするものがあり、その必要技能を表す。

10 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。数値が高くなるほど確率が上がる。

1 / 1	武器名	攻撃力	射程	命中
	※60mmバズカサベ0	700	1	+30
①	※100mmマシンガン0	1000	1~3	-5
	※ミサイルランチャー	1000	2~4	±0
	※ビームサーベル0	1100	1	+15
	※ビームライフル0	1100	1~5	-10
	※レーザー砲	1300	3~5	-20
	※180mmキャノン	1400	2~6	-10
5	弾数20/20	地形: 空 A 陸 A 海 B 宇 A		
	必要気力	-- (100)	必要技能	⑨
	消費EN	-- (90)	クリティカル補正	⑩ -20%

※武器名が赤く表示されているものは使用できない。



Emulation64.fr


ステータス画面の説明

STATUS

【パイロット能力】

1パイロット名

2**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使えない武器もある。

	① ショー・アマダ	④	
	② 気力 100 精神ポイント 80/80		
	レベル !!	⑤	NEXT 455
格闘 ⑥ 139	回避 ⑧ 140+85	⑩ 反応 100	
射撃 ⑦ 148	命中 ⑨ 122+85	⑪ 技量 116	
精神コマンド ⑫	努力	必中	地形 ⑬
?????	?????	?????	?????
特殊技能 ⑬	S防測1	空A 陸A	
切り払い!		海B 宇A	

3**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。

4**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。

5 次のレベルまで必要な経験値

6**格闘**／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。

7**射撃**／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。

8**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。

9**命中**／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。

10**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。またユニットの限界反応値に制限される。

11**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。

12**精神コマンド**／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。

13**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。(P33参照)

14**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。

※他にも搭乗者がいる場合、Aボタンでサブパイロットの能力を表示します。

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アップ。
- 「スーパーモード」：シャッフル同盟とマスターアジアが、一定の気力以上になると発動し、各能力値が10上昇すると共に使用できる武器が増える。
- 「明鏡止水」：ドモン・カッシュがゴッドガンダムに搭乗しているとき、気力が130以上になると発動する。効果は「スーパーモード」と同じ。
- 「超能力」：ゴッドマーズ系パイロットが、回避、命中、攻撃力をアップさせる技能。

注意！：「命中」「回避」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できるようにしよう。



「インターミッション」でパワーアップ

INTERMISSION COMMAND

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。つまり、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」以外に、パイロットの「レベルアップ」も必要なのだ。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。十字キーの上下でパワーアップしたいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押そう。能力アップできる項目は「HP」「EN」「運動性(回避・命中率)」「装甲(防御力)」「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ボタンを押せばOKだ。なお、こうした改造はユニットによって改造できる段階が異なるが、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、キミの考え方次第だ。



■「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。取り付けられる強化パーツ数は、ユニットによって異なる。入手したらこのコマンドでさっそく装備しよう (P39参照)。

■「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ボタンを押そう。(ステータス表示中、Rトリガーボタンを押すと次のリストのユニットまたはパイロットに移る。Lトリガーボタンで1つ前のリストに戻る)。なお、ユニットを指定したあとA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、P29参照)

■「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部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。



乗り換えの手順

「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「はい」を選択して乗り換え完了。なお、乗り換えによってユニットを手放したパイロットは乗り換えを実行したパイロットが元々乗っていたユニットに乗り換える、つまりユニットを交換することになるのだ。

“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(チャム=ファウ等)」が乗っている場合がある。オーラバトラー系のユニットには、この妖精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。

■64GBバックでゲームボーイと「リンク」!

「リンク」は、別売りゲームボーイソフト「スーパーロボット大戦リンクバトラー」で育てたパイロットデータを、「64GBバック」を使うことでこの「スーパーロボット大戦64」で使用できるコマンドだ。詳しい説明は40ページからの説明を読もう。

「インターミッション」でパワーアップ

INTERMISSION COMMAND

■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図ったら、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、次の行動ルートを手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、戦闘終了後、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。

ユニット名	修理費	資金
フル	修理費用	1500
シグマE+8	修理費用	1400
シグマ・ファイア	修理費用	2000

★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、十字キー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。またミサイルなど、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。



Emulation64.fr

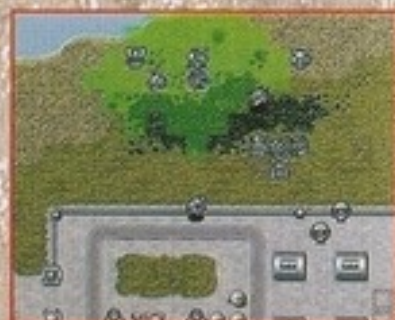
地形について

GEOGRAPHICAL FEATURES

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「防御」「命中」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	
	HP	EN
屋敷	10%	10%
コロニー	10%	10%
アクシズ・5thルナ	10%	10%
月面都市	20%	10%
基地・エネルギータンク	20%	20%

精神コマンド一覧

PSYCHO COMMAND

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。

名称	効力
偵察	相手のステータスを偵察して調べる
みがわり	1回だけ指定した味方ユニットが受ける攻撃を肩代わりする（ダメージ半減）
努力	1回だけ敵からの経験値が2倍になる
集中	命中率・回避率が1ターンの間30%アップ
ひらめき	回避率が1回だけ100%になる
自爆	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
必中	命中率が1ターンの間100%になる
根性	自分のHPを30%回復させる
脱力	指定したユニットの気力を10ポイント下げる
信頼	指定したユニットのHPを30%回復
熱血	命中すれば、一度だけ与えるダメージが2倍になる
隠れ身	1ターンの間、敵からの攻撃を受けない
鉄壁	1ターンの間、装甲が2倍になる
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ポイントアップさせる
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	指定した行動済みの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

※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。

強化パーツリスト

POWER UP PARTS

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。残りは自分で搜してみよう。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ポイントアップさせる
メガブースター	「移動力」を2ポイントアップさせる
サイコフレーム	「運動性」を20ポイント、「限界反応」を30ポイントアップさせる
高性能レーダー	マップ兵器と射程1の武器以外、射程+1になる
リペアキット	「HP」を2000回復させる（使い捨て）

ゲームのセーブとロード方法

SAVE & LOAD

■「インターミッションコマンド」でセーブ

「インターミッション」画面で「セーブ」コマンドを利用すると、そのマップまでクリアしたデータを本体カートリッジに2箇所、別売りコントローラバックに2箇所の最大4箇所まで記録できる。続きは、スタート画面の「ロード」を選択すれば、「インターミッション」から再開できる。



■「全体コマンド」でセーブ

マップの攻略途中でゲームを中断したいときは、「全体コマンド」のセーブを選ぼう。マップ攻略途中のデータを1箇所だけ記録することができる。続きはスタート画面の「コンティニュー」で再開できる。



64GBパックの使い方

LINK

64GBパックを使用する前に、以下の接続を確認しよう。

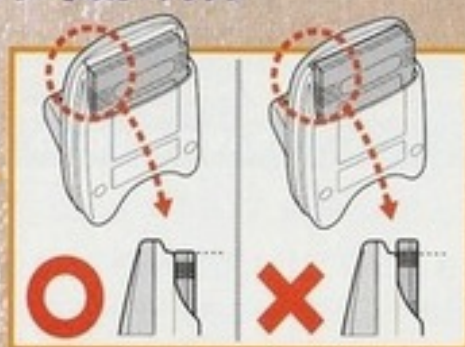
1. 「スーパーロボット大戦64」が、NINTENDO64のカセット挿入口に正しくセットされている。
2. GBカートリッジ「スーパーロボット大戦リンクバトラー」(別売り)が、64GBパック(別売り)に正しくセットされている。
3. 64GBパックがコントローラに正しくセットされている。

以上、全ての接続が正しいことを確認してから、電源を入れよう。



「スーパーロボット大戦リンクバトラー」のカートリッジや64GBパックのコネクタ部が汚れていたり、異物が付着している場合は、クリーニングしてから接続してください。クリーニングは定期的におこなうことをおすすめします。

「スーパーロボット大戦リンクバトラー」のカートリッジ



ゲームボーイカートリッジを差し込むときは、しっかりと奥まで差し込んでください。

※ プレイ中、64GBパックに振動を与えるとゲームの進行に支障をきたす恐れがありますので注意してください。

※ カートリッジやパックの抜き差しは、特別な場合を除いて電源を切った状態でおこなってください。電源を入れたまま抜き差しすると、セーブされている内容が消えてしまったり、故障する原因となります。



NINTENDO 64
64GBパック 希望小売価格
 1,400円(税別)

このゲームは「64GBパック」を使って遊ぶことができます。64GBパックに「スーパーロボット大戦リンクバトラー」のカートリッジをセットしコントローラに接続することで、NINTENDO64とデータのやりとりができます。詳しい取り扱い方や使用上の注意については、64GBパックの取扱説明書をご覧ください。

Emulation64.fr

リンクの仕方

LINK

「インターミッション」画面にて「リンク」のコマンドを選ぶと、「スーパーロボット大戦リンクバトル」(以後GB)のデータを「スーパーロボット大戦64」(以後N64)に移植することができる。パイロットのレベルに不満があったり、もう少しレベルが高ければ勝てたかもしれないというときに試してみよう。また、リンクすると思いがけないイベントに出くわすことも……

パイロットの経験値

ここではGBで育てたパイロットの経験値をN64に引き継ぐことができる。ただし、経験値を引き継ぐにはN64とGB両方の自軍チームに同じパイロットを所有していることが条件となる。

まずは「インターミッション」画面にて「リンク」のコマンドを選ぼう。

リンク可能なパイロットがいる場合、画面にパイロットリストが表示される。そこで現64でのレベル・経験値とGBのレベル・経験値をよく見比べ、レベルアップできるパイロットがいたら選択してAボタンを押そう。



1 / 1	GBリンク		オート	メニュー
	N64	GB		
レベル	EXP	パイロット	レベル	EXP
14	6742	イヅ	15	7590
14	6899	ユウ	13	6490
14	61	甲児 (リンク可能)	13	6490
14	6899	ムサシ	13	6490
12	5739	飛田	1	0
11	5362	甲児	17	8370
10	4666	サキ	1	0

例) 兜 甲児

	(リンク前)		(リンク後)
	N64	GB	N64
ハード機種	N64	GB	N64
レベル	7	20	20
トータル経験値	2000	3800	3800

※トータル経験値の計算式：N64とGBのデータを比べて、高い方を優先します。

修正経験値の計算式：(3800 (GB) - 2000 (N64) = 1800)

なお、1ユニットに複数のパイロットが存在する場合(ダンクーガ等)、修正経験値は他の全てのパイロットに加算される。(上記の数値を参考にしてダンクーガを例にすると、藤原忍以外のパイロットにそれぞれ1800プラスされる。

リンクの仕方

LINK

■主人公パイロットの場合

N64の主人公がセーブデータに存在しているときにGBとリンクすると、以後GBの「ショップ」に64の主人公やロボットが表示される。

これを購入し、GB上でレベルアップを図っておけば、前ページの手順で、その経験値を64にリンクすることができる。

1/2		GBリンク	オート	マニュアル
N64		GB		
レベル	EXP	パイロット	レベル	EXP
13	6000	計画	1	0
13	6000	チャイ	1	0
12	5568	イダ	12	5568
11	5045	30-	1	0
10	4943	心丸	10	4943
10	4877	ル-	1	0
10	4664	27+0	1	0

■オート・マニュアルの切り替え

★オート

パイロットリスト全体の中からレベル・経験値の高い方を優先。「はい」を選択することで全てのパイロットを一括してレベルアップできる。

★マニュアル

パイロットを一人一人リンクできる。リンクする度に「はい」か「いいえ」を選択しなければならないが、経験値を上げたくないパイロットがいる場合に有効。

1/1		GBリンク	オート	マニュアル
N64		GB		
レベル	EXP	パイロット	レベル	EXP
14	6742	イダ	15	7390
14	6899	リウ	13	6490
14	6899	1+2パイロットリンクしだい?		6490
14	6899	ムツ	13	6490
12	5739	デット	1	0
11	5362	甲斐	17	8370
10	4666	27+	1	0



Emulation64.fr

オプション

OPTION

スタート画面で現れる「オプション」を選択すると、ゲーム登場作品のカラオケが実行できる。ゲームの合間の息抜きに、熱い思いを込めてシャウトするのもいいだろう。

●サウンド

音をステレオで聴くかモノラルで聴くかを選択。

●サウンドセレクト

ゲームに使用されている音楽を聴くことができる。十字キーの上下で曲目を選択し、Aボタンで演奏スタート。Bボタンで停止できる。

●カラオケモード

曲目を選んでAボタンで演奏スタート。



■ゲームボーイソフト

「スーパーロボット大戦リンクバトラー」

64GBパック(別売り)で、ロボット大戦の世界が広がる!!

- 64にしか登場しないユニットがGBに出撃!
- GBにしか登場しないユニットが64に出撃!
- GBで育てたパイロット経験値が、64に引き継がれる!

GB+64! 最強へのリンクが
今始まる!



メーカー希望小売価格4,500円(税別)

Emulation64.fr

ゲームオリジナルロボット

ORIGINAL ROBOTS

アースゲイン

巨大人型戦闘兵器による格闘戦をつきつめて体系化された「武機覇拳流」、その専用機体として開発された2機のうちの1機。武器は一切搭載しておらず、主な攻撃部位を上半身に設定した機体。搭乗者の「生体エネルギー」をパワーへ変換する機構が搭載されている。



PILOT

ブラッド・スカイウィンド



SUPER ROBOTS

スーパーロボット系

スイームルグ

ハミル家の先々代が科学者を集め、道楽で設計したロボットを執事のローレンスがレジスタンスの支援をするのと同時に、破嵐万丈に建造を依頼していた。もともとは合体・分離を考慮して設計された2機のうちの人型をした1機。2人乗りとなっている。



PILOT

マナミ・ハミル



Emulation64.fr

ゲームオリジナルロボット

ORIGINAL ROBOTS

リアルロボット系

ソルデファー

F1社が開発した、強襲用機動兵器アサルト・ドラグーン（AD）の試作機。高い機動性と試作型の補助操作システムを有する。正式タイプ「ノルーズ」の試験運用が開始された後、レジスタンスの手に渡されるが、機動テスト中に帝国軍が襲来する。



PILOT

アークライト・ブルー

REAL ROBOTS

スヴァンヒルド

Z & R社が開発した試作型の機動兵器。Type27というコードが与えられている。極めて高い安定性があり、信頼度の高い機体に仕上がっている。同一のパイロットが搭乗し続けるほど扱いやすくなっていく。3機製造された内、1機はレジスタンスの手に渡る。



PILOT

セレイン・メネス



Emulation64.fr