

取扱説明書



THE HYBRIDFRONT

THE HYBRIDFRONT

この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

セガ・エンターテインメント

SEGA

このたびはメガドライブカートリッジ
 「ハイブリッド・フロント」を
 お買いあげいただき誠にありがとうございました。
 ゲームを始める前にこの取扱説明書を
 お読みいただきますと
 より楽しく遊ぶことができます。



©SEGA
 監修 野田昌宏 協力 株式会社オニゴ
 ORIGINAL ILLUST DESIGNED BY SUEMI JUN
 ORIGINAL WEAPON ILLUST DESIGNED BY KUNIO AOI

とき 時は 26 世紀 … 運び屋

あつ たか はじ たちの 熱き 戦いが 始まる

CONTENTS

[もくじ]

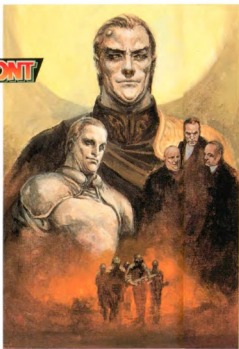
ストーリー [背景設定]	4
操作方法	8
ゲームの始め方と終り方	10
シナリオの流れについて	12
シナリオの進め方	14
ターンの進め方	22
キャラクター紹介	38
兵器紹介	46
使用上のご注意	54



THE HYBRID FRONT

ストーリー

「背景設定」



国家から企業へ

20世紀末以来、世界各地で高まる民族・経済対立は、残り少ない原油資源の価格競争をきっかけに、同時に多発的な地域紛争に発展。後に「オイル・ウォー」と呼ばれる二度の紛争がこれである。細菌兵器・化学兵器・

限定核の使用、さらには原油流出などによる汚染は非参戦国にも広がり、崩れかけていた自然環境のバランスをいっそう悪化させた。この時、熾弊した国家に代わって社会・経済を支えたのが、世界的な規模をもつ大企業群、多国路企業であった。そして、企業のもつ

資本・資源を引き出させるべく、各国は企業陣に巨大な特権を与えた。その一つ「企業自衛法」により企業は対同等の自衛力を保有することとなる。後の「企業警備隊」の始まりである。

ニュー・フロンティア

企業群の功績は単に経済の分野だけに留まらない。企業の研究機関で開発された「重水素系エネルギーシステム」はオイルパワーを終焉に導いたし、軌道上に建設されたステーション・コロニーは人類に新たなフロンティアを与えた。そして、国連に代わって組織された「地球補充連合」により、かつて誰一人成し得なかった「世界国家」の成立さえ可能になろうとしていた。しかし、軌道上を中心とする企業群への依存度が高まるにつれ、これを管理・制御せんとする「地球補充連合」と、拡大・独立を求める軌道企業群とは、その溝を深めていくこととなる。

コクーンの新産

西暦2243年に軌道企業群より提示された「軌道企業自治法案」は、両者の間に決定的な対立を生んだ。西

暦2302年「オービタル・ウォー」、西暦2309年「ハンマー・ウォー」、この二度にわたる地球・軌道間戦争は、圧倒的な軌道企業陣の勝利に終わる。この結果、六大軌道企業を中心とした「軌道企業国家連合」(CoCoON: コクーン)が発足。軌道企業群はついに独立を手にした。一方地球は、軌道戦争で使用された大型光学・殲石兵器(メタル・ハンマー)により、莫大なダメージをこうむっていた。主要な大都市は壊滅、陽の光は届かず、文字どおり「黄昏の時代」を迎える。

地球の復興

西暦2391年、「汎地球条約機構」(PETO)発足。待望んだ「世界国家」の誕生であったが、実際にはコクーンの傀儡でしかなかった。コクーンの技術・経済支配により地球の復興が遅れる中、地球各地の人々を支えたのが、西暦2421年に発足した「環境経済支援機構」(LEeSuS: レクサス)。弱小ながらも、PETOの補助組織である。そして、その中心となったのが「運び屋」と呼ばれる者達。世間からはみ出した、一癖も二癖もある連中であつた……。

新しい時代へ

レクサスおよび「運び屋」の努力により、地球はゆるやかにではあるが、復興への道を歩み始めた。これに対してコクーンは、「管理された地球」という市場を足場にさらなる拡大を続け、火星への進出さえ果たしつつあった。しかし、人類の絶え間なき「欲望」は時として大きな爪痕を自身に刻みつける。そして…新たな「時代」が動き始めた。西暦2519年、火星で発見された異星文明の道跡をめぐる、コクーンを構成する六大軌道企業の間で激しい争奪戦が守死。これのゆえに「ビッグ・ウォー」と呼ばれる戦いである。かろうじて内部分裂だけはまぬがれたものの、全コクーンとしての物的・人的損害は甚大であり、地球を任列した方は過去のものとなった――。



ここから始まる

物語は

ものかた

そして…時は現在、ここは地球
 タクラマカン砂漠
 その中央部を貫くは物資輸送専用道路
 通称「シルクロード・ハイウェイ」

東

操作方法

まずは、コントロールパッドの操作方法を説明します。使い方を覚えましょう。

コントロールパッド 各ボタンの使い方

コントロールパッドを、本体のコントロール端子1に接続し、以下の説明を見て操作してください。3ボタンのコントロールパッドでも、まったく同じ方法で操作ができます。

Cボタンは ゲームのかなめ

ゲームをする上で、一番使用するのがCボタンです。このボタンでなにができるのか、どんなコマンドが出るのかを把握し、スムーズにゲームをしましょう。



方向ボタン

【カーソルの移動】

モードや、各種コマンドなどを選択するときを使用します。また、ゲーム中では、カーソルの移動をするためにも使用します。



スタートボタン

【ゲームを始める】

ゲームを始めるときに使用します。ゲーム中に押すと、フェイス終了コマンドが出ます。



Aボタン

【ゲーム中にコマンドを出す】

“インデックス”で押すと、1つ前の画面に戻ります。ゲーム中では、1回押すと全体マップ、もう1回押すと6つの補助コマンド(Aボタンコマンド)が出ます(→P24)。

使用しません

Bボタン

【キャンセル】

主に、コマンドのキャンセルをするときに使用します。ゲーム中に押すと、未行動のユニットが検出できます(→P26)。

Cボタン

【コマンドの決定】

コマンドや目的地・攻撃目標の決定をするときに使用します。ユニット用の行動コマンドも出せます(→P27)。



鬼神すとマップが出る。



2回にはコマンドが、



ゲームの始め方と終り方

ここでは、ゲームの始め方、終り方を説明します。手順にしたがって操作しましょう。

ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面が出ます。選択・決定後、以下を参考に操作してください。



LOAD START

以前にセーブしたところから続ける

セーブデータがある時に表示されます。2つのファイルの中から、方向ボタンの上下で続けたいファイルを選択、Cボタンで決定をしてください。セーブをした時点の状況から、ゲームを再開することができます。セーブは、ゲーム中のAボタンコマンドででき、ロードもゲーム途中で行うことができます(→P24)。



INITIAL START

最初から始める

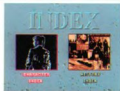
最初からゲームを始めるモードです。このモードを選ぶと、プロローグ、シナリオIとストーリーは進みます。P12から参考にしましょう。



INDEX

2つのインデックスを見る

このモードでは、キャラクターインデックスと歴史年表がチェックできます。方向ボタンで選択、Cボタンで決定してください。



CHARACTER INDEX

【キャラクター・インデックス】



登場人物の紹介です。シナリオに登場する前は、顔や名前が伏せてあります。シナリオ中に出てくると顔・名前が表示されるようになります。方向ボタンを左右で人物の切り替え、Cボタンで文の続きが読めます(戻るときはAボタン)。Bボタンを1回押すとインデックス画面へ、もう1回押すとタイトル画面に戻ります。

HISTORY INDEX

【歴史年表】



このゲームの世界の歴史を確認できます。方向ボタン上下で画面をスクロールさせてください。方向ボタンを押しながらAボタンを押すと早送りできます。また、画面左にある種をキーワード(色付き文字)の行にあわせてCボタンを押すと、さらに詳しい解説が表示されます(戻るときはBボタン)。年表画面でBボタンを押すとインデックス画面に戻ります。

ゲームの終り方

ゲームを終了するとき、データを残す場合はセーブをして電源を切ります。これで続きから再開可能です(→P24)。



シナリオの流れについて

ゲームは、1つ1つのシナリオをクリアしながら進めます。そのシナリオの概要を説明しましょう。

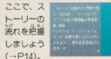
シナリオの概略説明

ここでは、シナリオ1の流れを紹介していきます。流れをつかんだら、P14に進んでください。



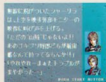
1 シナリオ オープニング

シナリオタイトルの後、シナリオオープニングが始まります。



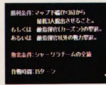
2 作戦準備

播果、あるいは装着する兵器と、それを受け持つキャラクターの設定を行います。また、兵器の性能、キャラクターの能力もエディットできます(→P14)。



3 条件

そのシナリオでの、勝利条件、敗北条件、作戦時間などを表示(→P18)。条件は、作戦開始後もAボタンコマンドの条件(→P26)で確認できます。



4 初期陣勢力

シナリオ開始時、自軍の味方勢力がある場合に表示されます。ただし、シナリオによっては、途中から味方が登場することもあります(→P18)。



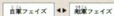
5 ユニットの配置

作戦準備で設定したユニットを、まずどこに配置するかを決定します。そのシナリオのマップを顔に入れ、作戦を考えてから配置をしてください(→P18)。



6 ターンを進める

ターンを進めます。基本的に、自軍フェイズと敵軍フェイズを交互に繰り返します(→P20)。



7 シナリオエンディング

勝利

シナリオエンディングは、プレイヤーの行動によって異なります。勝利条件を満たすと、シナリオが完了します。

敗北

勝利条件を満たさず、敗北条件を満たすと、次のシナリオに進みます。

8

勝利条件をクリアすると、次のシナリオへと進みます(→P26)。

次のシナリオ

シナリオ2を開始します。

ゲームオーバー

ゲームオーバーになると、プレイヤーはゲームオーバー画面が表示されます。

ゲームオーバー画面は、プレイヤーの行動によって異なります。

負けるまで続きます。タイトル画面



タイトル画面になります。

シナリオの進め方

シナリオの概要を把握したところで、実際のシナリオの進め方について紹介していきます。

シナリオの流れや操作を把握しよう

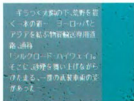
ここでは、シナリオの流れにそって、実際にどのようにシナリオを進めていくかを操作を営めて説明していきます。ちなみに、各項目の番号は“シナリオの流れ(P12)”に対応しています。

キャラクターと兵器の相性

兵器とキャラクターには相性があります。なぜなら、各キャラクターごとに、得意な戦闘能力が設定されているからです。それぞれのキャラクターがなにを得意とするかを把握し、より戦闘能力の高まる兵器との組み合わせを設定しましょう。

1 シナリオ オープニング

シナリオタイトル後のシナリオオープニングでは、Cボタンで次の画面、Aボタンで1つ前の画面、スタートボタンで作戦準備画面になります。



2 作戦準備

兵器とキャラクターを組み合わせ、ユニットを設定します。まずは、方向ボタンで4つの中からコマンドを選択、Cボタンで決定してください。



3 搭乗画面

兵器と人物の組み合わせ

まず、方向ボタンの上下で兵器を選択、Cボタンで決定します。このとき方向ボタンの左右を押すと、武器データを切り替えられます。キャンセルは日ボタン。次に、搭乗(後着)させたいキャラクターをも、同じ方法で選択、決定しましょう。これを繰り返して、すべてのユニットを設定するので。なお、画面下には、データゲージで表示されます。キャラクター選択時に方向ボタンを上下させると各キャラクターの能力が色違いのゲージで追加され、方向ボタンの左右で武器のデータが切り替わります。決定した組み合わせが気に入らないときは、Aボタン。待機中の一頁で、やりたいユニットにカーソルを合わせてCボタンを押せば、組み合わせ解除をすることができます。



まずは、兵器の上下で選択

方向ボタンで決定、キャンセルも決定

Aボタンで待機中の一頁で、やりたいユニットにカーソルを合わせてCボタンを押せば、組み合わせ解除をすることができます。

■ 搭乗画面の発見

-
- ① 兵器
 - ② キャラクター
 - ③ 兵器ナンバー
 - ④ 兵器の名前
 - ⑤ 兵器のタイプ
 - ⑥ 武器のタイプ
 - ⑦ カーソル
 - ⑧ キャラの名前
 - ⑨ キャラのレベル
 - ⑩ 武装中の武器の名前
 - ⑪ 選択中の兵器の名前
 - ⑫ 選択中のキャラの名前
 - ⑬ 選択中のキャラのレベル
 - ⑭ 武器の途中修正(→P16)
 - ⑮ 敵からの防弾修正(→P15)
 - ⑯ 武器の途中修正のゲージ
 - ⑰ 敵からの防弾修正のゲージ
 - ⑱ 生から選択中の兵器の移動力、最大燃料、耐久度(→P16)

性能画面

性能画面を表示

性能コマンドを選択すると、下の画面になります。兵器の性能画面が見たいときは、方向ボタンの上下でカーソルを移動、Cボタンで決定してください。キャラクターの能力画面を見たいときは、方向ボタンの右を押してカーソルを右に移動させ、同じ方法で決定しましょう。



兵器の性能画面

兵器の性能をチェックする画面です。あらゆる情報が入っているので、見方を覚えてください。ゲーム中の性能画面もこれと同じです。



兵器の性能画面の見方



- 兵器の名前
- 兵器のタイプ別分類(→P53)
- 兵器
- 移動できるマスの数値。ただし、敵の陣地はマスに入ると移動不可
- その兵器の残りの燃料。移動力を消費すると減り、補給で回復
- 兵器の移動方法別分類(→マップ)
- 兵器の耐久度。心算で回復、0で破壊
- 空(宇宙)からの攻撃に対する防衛修正
- 地上からの攻撃に対する防衛修正
- 搭載タイプ別の各機大搭載可能数(→P53)。上から航空機・軽車庫・重車庫・歩兵・ドローン
- 兵器が装備している武器のタイプ
- 兵器が装備している武器の種類
- 空(宇宙)ユニットへの攻撃命中率
- 装甲ユニットへの攻撃命中率
- 非装甲ユニットへの攻撃命中率
- 艦ユニットへの攻撃命中率
- 射撃距離。2以上は間接攻撃可能
- 武器の、目標に命中する速度(間接攻撃時は目標への命中率)
- 武器1発が命中したときのダメージ
- 武器の最大弾数。攻撃することに1ずつ減り、補給で回復

キャラクターの能力画面



キャラクターの能力を見る画面です。ここにも、あらゆる情報がたくさん入っています。ゲーム中の性能画面もこれと同じです。



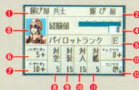
自動搭乗

現在の値ならびで決定

残っている兵器やキャラクターを、横の並び順として組み合わせます。このコマンドを選択すると、自動的に機庫中の一覧が出ますので確認をしましょう。やり直す場合は、キャンセルするユニットにカーソルを合わせ、Cボタンを押せば組み合わせ解除になります。



キャラクター能力画面の見方



- キャラクターの名前
- キャラクターのタイプ別分類
- キャラクター
- キャラクターの現在の経験値
- キャラクターのレベル。経験値がたまると上がる(EからA)。それによって以下の能力もアップ
- 空(宇宙)からの攻撃に対する防衛修正
- 地上からの攻撃に対する防衛修正
- 空(宇宙)ユニットへの命中修正
- 装甲ユニットへの命中修正
- 非装甲ユニットへの命中修正
- 艦ユニットへの命中修正
- 間接攻撃時の命中速度の修正
- 間接攻撃時の命中率の修正

作戦開始

作戦を開始します！

すべて設定が終わったら、作戦開始を選択、Cボタンを押します。なお作戦準備画面でスタートボタンを押すと、自動搭乗・作戦開始を続けて行きますので注意しましょう。

3 条件

シナリオでの、プレイヤーの勝利条件・敗北条件・作戦時間が表示されます。条件は、ゲーム中にAボタンを2回押ししたときの条件コマンドでも見られます(→P26)。

勝利条件: マップ下端(1→3)から
星3人救出させること。
もしくは 敵指揮官(カーズ)の撃滅。
あるいは 敵指揮官以外の戦力撃滅。

敗北条件: シャーソラチームの全滅

作戦時間: 15分

勝利条件/そのシナリオをクリアするための条件

敗北条件/そのシナリオでゲームオーバーになる条件

作戦時間/そのシナリオをクリアするための制限ターン

4 初期同盟勢力

条件画面でCボタンを押すと、初期同盟勢力画面が出ます。右の画面の「Y1」とは黄色のグループ1、その横はグループの名前です。ゲーム中では、同盟関係の表が表示されます(→P26)。また、Aボタンを押すと条件画面、スタートボタンを押すと次に進みます。

初期同盟勢力

Y1 シャーソラ陣営

VIEW (START) BUTTON

5 ユニットの配置

設定をしたユニットを配置します。最初、ユニットを配置できるエリアが明るく表示され、操作をしないとユニットの一覧画面になります。ここで配置するユニットを選択、決定し、マップ画面に配置するので。詳しい手順は、右ページを参考にしてください。



ユニット配置の順番

① ユニットの選択する

② 配置する場所を選ぶ

③ ユニットの配置する

④ 配置を決定する

まずは、方向ボタンの上下で、配置したいユニットを選択、Cボタンで決定しましょう。画面の奥方はP25です。

配置したい場所にカーソルを合わせましょう。ただし、ユニットによっては、配置できない地形もあります。

場所を決めたらCボタンで決定。決定後、取り消しをしたいときは、ユニットにカーソルを合わせてAボタンです。

上の手順で、すべてのユニットを配置してください。良ければ決定で、やめるときは中止でCボタンを押します。

ゲームスタート!



スタートボタンで自動配置ができる



ユニットを配置するとき、マップ上でスタートボタンを押すと、まだ一覧に残っているユニットを、ランダムに自動配置することができます。中止か決定力の選択をし、Cボタンを押して決定してください。

6 ターンを進める

ユニットを行動させながら、ターンを進めていきます。各シナリオごとに制限ターン数が設定されていますので、上手に作戦を立ててクリアしましょう。ターンの進め方は、P22を参考にしてください。



1 フェイズ&ターン表示

まず、どのフェイズの何ターン目かが表示されます。通常は、一番最初に自軍フェイズが表示されます(→P22)。



2 自軍フェイズ

次に、自軍ユニットの行動を開始します。移動や攻撃など、いろいろな行動があります。作戦を実行しましょう(→P22)。



3 敵軍フェイズ

敵軍フェイズの開始です。敵の動向を見極めましょう。また、Aボタンコマンドの一部なら、ここで出せます(→P37)。



4 味方/敵援軍フェイズ

味方や敵の支援があるとき、自軍や敵軍の陣にフェイズが入ります。どのように入るかはシナリオによります(→P37)。



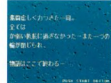
勝った場合 ← → 負けた場合

7 シナリオエンディング ゲームオーバー

シナリオの条件をクリアすると、そのシナリオのストーリーが展開します。Cボタンで次の、Aボタンで前の画面、スタートボタンで次のシナリオです。

敗北条件を満たすか、制限ターン内にクリアできないとゲームオーバーです。条件によっては、制限ターンをすぎてもゲームオーバーにならないこともあります。

ストーリーゲームに共通のヒントや解説をまとめた「攻略ガイド」が、本ゲームの公式サイトで公開されています。ぜひご覧ください。



8 次のシナリオ

タイトルに戻る

ストーリー展開の後は、次のシナリオが始まります。どのシナリオの進め方も同じなので、また(→P14)から操作を始めてください。

ゲームオーバーのメッセージ画面でスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。最初から始めるか、セーブした続きから始めるかを選びましょう。



勝利の行方はプレイヤーの戦略次第 //

ターンの進め方

1ターンを進めるためには、様々な操作が必要になります。ここではその詳細を説明しましょう。

1 ターンの流れや操作を把握しよう

ゲームの流れの中で、ターンを進めることは重要なポイントです。操作を覚えてください。



1 フェイズ&ターン表示

設定したユニットの配置が終了すると、いよいよ作戦の行動開始です。まず、ターンが始まる前に、フェイズ&ターン表示が出ます。左が現在のターン数、右がフェイズの名前。この画面は、フェイズの区切りになり、自動的に切り替わるので特別な操作はいりません。



2 自軍フェイズ

自軍フェイズでは、自軍のユニットを行動させたり、情報を得たりと、プレイヤーが自由に操作をすることができ、大きな流れは右のようになっています。自軍のフェイズ中にできることはたくさんあります。ここでは、その様々な操作を、フェイズの流れにそって説明していきます。ちなみに、フェイズ中、画面下のウィンドウでストーリーが展開されることがあります。



■ 基本ウィンドウの見方



- ① 現在カーソルのある位置。X(横)座標とY(縦)座標で表示
- ② そのマップの名前
- ③ 現在のフェイズの名前
- ④ 現在のターン数/最大ターン数
- ▼ カーソル位置にユニットがある場合
- ⑤ ユニットの名称
- ⑥ 搭乘(装着)キャラクターの名前
- ⑦ 現在の経験値(バー表示)
- ⑧ 現在の耐久度/最大耐久度。減るにしたがって表示の色が変化
- ⑨ ユニットが所属している勢力
- ⑩ 搭乘(装着)キャラクターのレベル
- ⑪ カーソル位置の地形
- ⑫ カーソル位置の地形の名前。占領可能な地形の場合は右に占領勢力の記号(記号がどのグループを指すかはAボタン? 別の条件コマンドで確認)
- ⑬ その地形の防壁修正。戦闘時、この数値の分だけ防壁修正される

1つ目のユニットを選択する

まず、どのユニットを行動させるかを、方向ボタンでカーソルを移動させて選択します(画面の下にユニットの情報が表示)。このとき、カーソルを隅々まで移動させて、作戦を立てるといいでしょう。なぜなら、1つ目のユニットでも、移動させる場所を間違えると後の戦況に影響してしまうからです。ユニットを選択したら、Cボタンで決定してください。画面の左上に、行動コマンド(Cボタンコマンド+P27)が出ます。



地形効果について

作戦を実行するとき、とても重要になるのが地形です。地形の持つ防壁効果によって、同じユニット同士でも防壁力が変わってくるからです。移動する際は、地形も十分考慮しましょう。



ユニットの行動を決める

次に、ユニットの行動を決めます。ここでは、Cボタンのコマンドだけでなく、Aボタン、Bボタンのコマンドについても説明しましょう。



Aボタン

ゲームを補足する補助コマンド

→ 1 回押した時

Aボタンを1回押すと、縮小マップが表示されます。カーソルを移動し、Cボタンで決定すると、そのエリアのマップになります。



→ 2 回押した時

縮小マップが出ているとき、もう1度Aボタンを押すと、6つのコマンドが出ます。それぞれの説明については、以下のとおりです。



記録

セーブ・ロードを行う

セーブ/ロードを選択し、Cボタンを押すとファイル画面になります。方向ボタンの上下で選択、Cボタンで決定すれば、セーブ/ロードができます。



マップ

イメージマップ表示

現在進行している、シナリオマップ全体が表示されます。点滅しているのはユニット。それ以外は、占領可能地形です。色は、各グループのユニットの色と同じです。



一覧

自軍ユニットの一覧表を表示

自軍ユニットの一覧表です。カーソルを合わせてCボタンでそのユニットが表示され、Aボタンで性能画面になります。スタートボタンを押すと並び順を変更できます。



■ 一覧表画面の見方

① 全ユニットの通しナンバー

② ユニットの名前

③ 現在の耐久度。減るにしたがい色が変化

④ 現在の燃料。減るにしたがい色が変化

⑤ X座標位置

⑥ Y座標位置

⑦ 搭載しているユニットの数(Xで表示)

⑧ 搭載(装着)しているキャラクターのレベル

⑨ END: 行動済 GO: 未行動 TRN: 搭載されている OUT: 脱出済

⑩ カーソル位置のユニット名・搭乗者・耐久度・移動力・燃料

⑪ カーソル位置のユニットが装備する武器の種類とその弾数

⑫ カーソル位置のユニットが現在搭載しているユニットの情報

NO	UNITNAME	HP	FUEL	X	Y	TRNG	LV	END
01	シールド	100	100	10	10		1	
02	シールド	100	100	10	10		1	
03	シールド	100	100	10	10		1	
04	シールド	100	100	10	10		1	
05	シールド	100	100	10	10		1	
06	シールド	100	100	10	10		1	
07	シールド	100	100	10	10		1	
08	シールド	100	100	10	10		1	
09	シールド	100	100	10	10		1	
10	シールド	100	100	10	10		1	
11	シールド	100	100	10	10		1	
12	シールド	100	100	10	10		1	
13	シールド	100	100	10	10		1	
14	シールド	100	100	10	10		1	
15	シールド	100	100	10	10		1	
16	シールド	100	100	10	10		1	
17	シールド	100	100	10	10		1	
18	シールド	100	100	10	10		1	
19	シールド	100	100	10	10		1	
20	シールド	100	100	10	10		1	

条件

条件・同盟関係を表示

条件が表示されます。ここでCボタンを押すと、現在の同盟関係が出ます。この表によって、敵味方かがわかるようになっています。



全補

補給可能なユニットの全補

このコマンドを選択すると、未行動ユニットで、補給可能な地形にいる全ユニットの補給をすることが出来ます。これにより、一度補給を選択、決定してから、改めてユニットの行動を決めるという手順がなくなります。

機能

環境設定をする

このコマンドでは、ゲーム中の環境を設定することができます。方向ボタンの上下で項目を選択、Cボタンで変更してください。



サウンド/ゲーム中の音楽を入れるか入れないかを選択

戦闘速度/高速・通常・省略の3タイプから選択

SQライン/スクウェアラインを出すか消すかを選択

Bボタン

未行動ユニットのチェック

Bボタンを押すと、未行動ユニットの確認ができます。画面下のウィンドウに、右の画面と同じメッセージが出たとき、Cボタンを押すと、カーソルが未行動ユニットに移動、Bボタンを押すともとの画面に戻ります。また、すべて行動済みのおきはそのことが表示されます。



行動コマンド

Cボタン



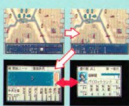
未行動のユニットにカーソルを合わせ、Cボタンを押すと行動コマンドが現れ、同時にユニットの情報ウィンドウが現れます。それぞれのコマンドを実行するときは、方向ボタンで選択、Cボタンで決定しましょう。コマンドの種類は、ユニットやそのときの状況によって変わります。

■ユニットの情報ウィンドウの見方

- ①カーソル位置にあるユニットの名前
- ②搭乗(装着)しているキャラクターの名前
- ③ユニットの現在の耐久度。減るにしたがい色が変化
- ④ユニットの移動力
- ⑤ユニットの現在の燃料。減るにしたがい色が変化
- ⑥ユニットが現在装備している武器の種類と、それぞれの残り弾数
- ⑦現在搭載しているユニットの名前一覧

カーソルを動かして情報を得る

敵などのユニットにカーソルを合わせてCボタンを2回押すと、兵器の性能画面になり、さらにAボタンを押すと搭乗キャラクターの能力表示と切り替わります。Bボタンを押すと、もとの画面に戻ります。



● Cボタン ● Aボタン

移動

ユニットを移動させる

ユニットを動かすときは、移動コマンドを選択します。移動の方法はまず、移動コマンドを選択、決定し、移動できる範囲を表示してください(明るいうちが移動可能)。次に、移動先にカーソルを合わせてCボタンを押すと、ユニットが移動し、状況に即して次のサブコマンドが現れます。コマンドは、方向ボタンの上下で選び、Cボタンで決定してください。

移動後の1つのコマンド

中止

選択した移動先をキャンセルする。

決定

ユニットの移動先を決定する。

性能

ユニットの性能画面を補完する。

攻撃

敵軍のユニットを攻撃する。

制圧

占領可能地形を自軍の領地にする。

搭載

被搭載ユニットを搭載する。

降車

搭載していたユニットを降車させる。

移動の方法



まずは、移動したいユニットを選択し、Cボタンを押してください。



すると、ユニットが移動できる範囲が、明るくなって表示されます。



次に、方向ボタンでカーソルを動かかし、移動先を選択しましょう。



真ければ、決定にカーソルを合わせてCボタンを押してください。



移動終了です。行動後、ユニットの右下にその文字が表示されます。

中止

移動先のキャンセルをする

選択した移動先を、キャンセルすることができます。中止にカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。



決定

移動先の決定をする

決定にカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。ユニットは、その場で行動済みの状態になります。



性能

ユニットの性能画面を表示

性能を見ることができます。兵器の性能画面のとき、Aボタンを押すと、キャラクターの能力画面になります。



攻撃

敵のユニットを攻撃する

敵軍のユニットを攻撃するコマンドです。戦闘についての詳しい説明は、P31を参照してください。



制圧

敵の基地などを占領する

敵軍の色の付いた占領可能地形を制圧し、自軍の領地にするコマンドです。制圧は、歩兵タイプのユニットにのみでき、その地形に移動後、制圧コマンドを選択、Cボタンで決定することができます。なお、占領可能地形には、基地や補給所、ステーションなどがあります(→P36)。ここでは、補給や武器の変更ができますので、できるだけ数多く制圧し、利用しながらターンを進めていきましょう。



搭載

別のユニットに搭載する



搭載可能ユニットに、ユニットを搭載するコマンドです。ユニットを移動するとき、明るいスペースの中にユニットがあれば、それが搭載可能ユニットです。搭載したいときは、そのユニットにカーソルを合わせてCボタンを押し、移動をしてください。次に、搭載コマンドが出ますので、これにカーソルを合わせてもう1度Cボタンを押せば、搭載することができず。搭載すると、その時点で搭載した側もされた側も、行動が終了します。次のターンで、移動をしましょう。ちなみに、ユニットの性能画面の「トウサイ」に、搭載できるユニットのタイプ(横に搭載できるユニットの最大数)が表示されます(→P52)。

降車

搭載したユニットを降ろす



搭載したユニットは、降車コマンドで降ろすことができます。移動後、降車コマンドにカーソルを合わせてCボタンを押してください。次に、降車させるユニットを、方向ボタンの上下で選択してCボタン。さらに、降車先に方向ボタンでカーソルを合わせてCボタンを押しましょう。これで、降車は決定され、降車したユニットと降車させたユニット双方の行動が終了します。なお、地球上で、マダム・ルイズとシムルグに地上車両を搭載、降車する場合は、「フウクワ」においてのみ可能です。また、宇宙では、軌道母艦(スカラベ等)は、どんな地形でも搭載・降車・発進をすることができず。

発進

搭載したユニットを発進する

搭載されているユニットを発進させ、その上で行動をとらせます。発進させたいユニットを選び、Cボタンで決定すると、そのユニットの行動コマンドが表示されます。

攻撃

敵のユニットを攻撃する

敵軍のユニットを、攻撃するコマンドです。攻撃には、隣接した敵をねらう直接攻撃と、離れた敵をねらう間接攻撃があります。ここでは、攻撃コマンドによる戦況の流れを説明しましょう。



1 攻撃コマンドを選択する

まず、直接攻撃の場合、移動して敵ユニットに隣接してください。次に、攻撃コマンドが出るので選択、決定します。間接攻撃のときは、その場で選択、決定です。



2 攻撃武器を選択する

攻撃武器の選択画面になるので、方向ボタンの上下で武器を選択、Cボタンで決定しましょう。ただし、射程内に敵がいないと、エラーメッセージが出ます。



■ 攻撃武器選択ウィンドウの見方

- ①カーソル位置にあるユニットの簡単なデータ(→P27)
- ②装備している武器の名前
- ③武器の残り弾数
- ④武器の射撃距離
- ⑤直接攻撃武器の命中速度
間接攻撃武器の命中率



- ⑥対空攻撃時の攻撃回数
- ⑦対地攻撃時の攻撃回数

3 攻撃する敵ユニットを選択する

カーソルを移動させ、攻撃する敵を選びます。このとき、ウィンドウ右下に攻撃命中率が表示されるので、確認後決定します。隣接攻撃時も、カーソル移動で攻撃目標の選択が可能。ただし、誤射すると、敵・味方を問わず攻撃してしまうこともあります。



直接攻撃
隣り合った敵軍ユニットを選択、決定します。

間接攻撃
離れているユニットを選択、決定します。

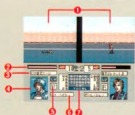
4 戦闘を開始する

戦闘シーンが、アニメーションで展開されます。下にデータが表示されるので、合わせて状況を見守ってください。



■戦闘画面の見方

- 1 アニメーション画面
- 2 耐久度とそのグラフ
- 3 ユニットの名前
- 4 キャラクター
- 5 キャラクターのレベル
- 6 キャラクターの名前
- 7 データ(下の表を参照)



ATTACK	武器の基本攻撃命中率+キャラクターの命中修正
DEFENCE	ユニットの防衛力+キャラクターの防衛修正
TERRAIN	ユニットが現在いる場所の防衛修正
EXP	格闘しているキャラクターの経験値
TOTAL	武器攻撃回数と判定する最終命中率

5 戦闘終了(戦闘結果)

戦闘終了後は、もとの画面に戻ります。ユニットは、戦闘を経て経験値が上がり、特に敵を破壊すると多くの経験値が得られます。また、耐久度が0になったユニットは消滅。ただし、キャラクターは兵器を失っただけなので、次のシナリオには復帰します。戦闘中のアニメーションは、Aボタンコマンドの機能で戦闘速度を“省略”にすると省けます(“高速”にすると自軍ユニット以外の戦闘アニメーション省略)。この場合、戦闘が終了すると、名の戦闘結果画面が表示されます。



EXP(経験値)について

キャラクターは、敵軍ユニットと戦闘をしたり、敵軍ユニットを破壊することによって経験値を積みみます。そして、経験値がたまると、レベルアップをしますので、レベルが高くなると、そのキャラクターの能力は向上します。特に、固有の名のあるキャラクターは、思わぬ才能を発揮する可能性を秘めています。ですが、自分のユニットを破壊されて脱出する、ということになると、ケガと精神的なショックによって、経験値がゼロになります。

シャーリア	響ひ星
経験値	63
パイロットランク	E
対空	0+
対人	0+
対艦	0+
対機	10%
対空	16+
対人	5
対艦	18
対機	25
対空	8
対人	10%

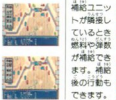
補給

占領地や資材で補給する

消耗した耐久度、燃料、武器の弾数などを補給するコマンドです。補給の内容は、その占領地形や補給ユニットによって異なります(→P38)。方法は、以下を参照してください。

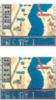
→占領地で補給する

自軍の占領地形で補給を選択、決定しましょう。補給後は、緊急以外の行動が可能です。



→ユニットの資材で補給する

補給ユニットが隣接しているとき、燃料や弾数が補給できます。補給後の行動もできます。



資材を持っているユニットから補給する方法

飛空母艦 ひくうぼかん	航空母艦 こうくうぼかん
ユニットの種類/マダム・レイズ、シムルプ▶空港にいるときのみ、地上ユニットへの弾数、燃料の補給が可能です。それ以外では、航空ユニットへの燃料補給だけできます。搭載中のユニットは、自動的に補給します。	ユニットの種類/スカラベ、スカラベ2、スカラベ3、コンテナシップ、ウェンストン▶地上ユニットへの弾数、燃料の補給可能。駆逐ユニットへは、燃料のみ補給可能です。搭載中のユニットは、自動的に補給します。
支援機 しえんき	地上母艦 ちじょうぼかん
ユニットの種類/ルフ▶空港で、地上ユニットへの弾数、燃料の補給可能。それ以外では、航空ユニットへ燃料補給ができます。	ユニットの種類/アウステルハツツ、アルタミラ▶地上ユニットへ弾数、燃料の補給。搭載中ユニットは、自動的に補給します。

制圧

敵の基地などを占領する

敵軍の基地やステーション、ガレージなどを占領し、自軍の領地にするコマンドです(→P29)。シナリオによっては、制圧が勝利条件になっている場合もあります。

武装

基地などで武器を変更する

占領地形にいるとき、武装パックを持っているユニットは、装備している武器を変更できます。右の曲線のとき、方向ボタンで選択、Cボタンで決定しましょう。



→特殊な武器について

武器には、特殊な効果を持っているものがあります。武器の名前に以下の記号がついていたら、それが特殊武器です。

- ～S: 移動後も攻撃可能な間接攻撃武器
- ～R: 自分の周囲6マスに同時攻撃可能(味方も巻き込む)
- ～T: 進軍した方向へ3マス貫通して攻撃(味方も巻き込む)
- ～M: 目標マスとその周囲6マスを攻撃する(味方も巻き込む)

その他の特殊武器(一例)

- EW▶敵側画面で、対空誘導ミサイルを一定確率で外れさせる
- リアクティブA▶実弾攻撃を一定確率で外れさせる(一部の大型弾を除く)
- DWシールド▶大気兵器(レーザーなど)による攻撃を一定確率で外れさせる
- デコイ▶対空誘導ミサイル、実弾、光学兵器の攻撃を一定確率で外れさせる
- シザ▶補給することによって消費する(武器ではない)
- タンク▶1つにつき一定量の燃料を追加する(武器ではない)
- 火炎放射・マイクロウェーブ▶敵軍ユニットの地形誘導効果を無効にする
- 電撃レーザー・ミサイル▶マップ上にランダムに攻撃する
- DRV▶ドライバーの雷。ミサイルなどを電磁力で撃ち出す兵器

応急

HPの回復をする

耐久度のみ修理・手当をし、回復するコマンドです。応急を選択、Cボタンで決定してください。ただし、そのフェイズの行動はそれで終了します。航空機以外はどこでもできるので、利用しましょう。



性能

性能画面を表示する

性能画面を表示、チエツクする画面です。始めに兵器の性能が出ますが、Aボタンを押せば、キャラクターの能力画面に切り替わります。もとの画面に戻るときは、Bボタンを押してください。



占領地について

自軍の占領地では、補給や武器の変更などができます。ここでは、地球上の占領地の一部を紹介しましょう。



占領地形 (一例)

	ステーション	地上ユニットの耐久度、燃料、弾数が補給可能。
	ダンヤクコ	地上ユニットの燃料、弾数が補給可能。
	ガレージ	地上ユニットの耐久度、燃料、弾数が補給可能。
	タウコウ	航空ユニットの耐久度、燃料、弾数が補給可能。
	ベース	地上・航空ユニットの耐久度などが補給可能。

残りのユニットの行動を決定する

以上のような手順で、ユニットに様々な行動を指示してください。Bボタンを押して右の画面が出れば、未行動ユニットはありません。次に進みましょう。



自軍フェイズを終了させる

自軍フェイズを終わらせたいときは、スタートボタンを押してください。コマンドが出るので、決定にカーソルを合わせてCボタンを押します。



3 敵軍フェイズ



自軍のフェイズを終了させると、敵軍のフェイズ&ターン表示になり、敵の行動開始です。このとき、プレイヤーは一部のAボタンコマンドの操作以外はできません。自動的にどんどん進みますので、ストーリー展開や戦闘の状況など、見逃さないようにしましょう。

4 味方/敵援軍フェイズ



自軍のフェイズや敵軍フェイズの後、または同時に、同盟関係にある味方フェイズや、敵の援軍フェイズが挿入されます。フェイズの順番は、そのときのシナリオの流れによって変わってきます。ここでは、プレイヤーは一部のAボタンコマンドの操作以外はできません。

1ターン終了一次のターンに入る!!

キャラクター紹介

「ハイブリッド・フロント」には、たくさんの個性豊かなキャラクターたちが登場します。

成長が楽しみな 仲間キャラクターたち

固有名のあるキャラクターは、一般のキャラクターよりも個性が強く、レベルアップによる成長がとても楽しみな存在です。ここでは、そんな登場人物を少しだけ紹介しましょう。一瞬も一瞬もある人物たちですが、才能を伸ばしてあげるためにも、愛情を持って育ててください。



キャラの強弱によって物価が変動



船隻ユニットを捕してレベルアップ



シャーリラ

年齢：26才 性別：女



単独ゲリラ戦を好む 運び屋チームのリーダー

PETO南アジア地区方面を担当する、運び屋チーム「ノワール」のリーダー。断熱戦闘ジャケットをまとっての、単独ゲリラ戦を好む。現在のPETOに見られがちな、役人・官僚気質を毛嫌いしており、そうした類の人間に対しては皮肉の言葉を惜しまない。その口の悪さには定評(?)があるが、実際には車道の整備をこよなく愛する、もの静かな女性である。



この世界は、運ぶ仕事で成り立っている……

CHARACTER DATA

ポール・シムノ

年齢：27才 性別：男



まったくトラブルが
来やがった……

根っからのお人好して
ビークル戦などが得意

現在は着面下の旧カリフォルニア地方の運び屋だったが、密輸（本人談）なトラブルから米国内で合計「49年」の営業停止処分。その後、アジアに渡る。ホバーやビークルでの戦闘が得意。意外に冷静的で冷静になるタイプだが、「ヌケる所もアリ」。打算的な自分の性格を嫌うでもない。意識的に訓練者を気取っているものの、根っからのお人好し。



CHARACTER DATA

ピーター・ケイン

年齢：28才 性別：男



反コクーン戦闘機部隊の
生き残り

神経を鋼化した反コクーン戦闘機部隊「ナイトシールド」の生き残り。カルカッタ騒乱で玄之丞と知り合う。戦闘機以外の兵器も万能にこなす。本業は頭と血がのぼると結果を考えない、「口より先に手が出る」タイプだが、玄之丞を反面教師として（！）常に冷静であろうと努めている。彼の過去についてはコクーンのブラックリストにも一切記録がなく、意識的な破壊の形跡が見られるという。



やれやれ……

CHARACTER DATA

さへつきげんのじょう 冨月玄之丞

年齢：58才 性別：男



戦闘車両の扱いに長けた 熱血老人

カルカッタ騎兵の首謀者だった息子夫婦の死をきっかけに、渾身の力をこめて元企業兵、個人戦士の他、戦闘車両の扱いに長けた最良な人物。忠誠心から息子と和解せぬままに死別、後悔の日々を送る。カルカッタ騎兵以降、元企業兵の誇りを胸に多くの活動家をかまう。ピーターと組んで各地のPETOがらみの紛争解決に現れ、逆にトラブルを大きくしてしまう熱血老人である。

まあ、よしとせよか



CHARACTER DATA

サイモン・クウ

年齢：42才 性別：男



古いタイプの兵士で 重火器などが得意

企業と対立する小破国家を盛り上げてきた元傭兵教官。情報機密に依存する兵隊の扱いは苦手だが、戦闘車両・重火器の扱いでその実力を見せる。この時代に多い情報戦争の進化について行けなかったタイプの、武闘派熟練兵士だ。家庭とは縁のない生活を送つたためか、ジンを実の子供のように扱え上げる。



CHARACTER DATA

ぼくせいせん
朴正仙

年齢：25才 性別：女



モジュールの交換により
**オール・マイティな
 能力を発揮する才女**

PETOの政策方針の変更により解雇されるまで、レフサス通商団の通訳を勤めていた女性。外部増設モジュールを脳に接続することが可能なため、モジュールの交換によりオール・マイティな能力を発揮する。また、脳内にメタ・チョムスキ型言語中枢インプラントを持ち、多くの言語・応用筋を操る。その能力はもっぱら「上司」な皮肉と、詐欺師顔負けの対人交渉に使われる。



個人的には
 おっしゃるとおりだと
 思います

CHARACTER DATA

ジン・ヌー

年齢：21才 性別：男



個人戦闘を好み
**特殊車両の操作にも
 詳しいお調子者**

生活費欲しさに、サイモンの特レーラーを盗んで渡り、なぜか運び屋の身置いとして役に鍛え上げられた青年。単独での個人戦闘を好むお調子者だ。スラム街でスサんだ子供時代を送ったため、世の中をハスに構えて見る傾向があるが、彼は人間好き。車両団長の常習犯だったため特殊車両の操作にも詳しい。



やってらんネーな

CHARACTER DATA

【種別：パンツァー】

キルケニー

全長：7.9G

全高：2.3G

全幅：3.3G

武器：レーザー砲

機体：機体レーザー銃

DEWシールド

乗員：2名



光学兵器戦を想定して設計された戦車

微粒子フィールド機構は、地面と車体の間に相反する粒子を展開、車体を浮遊させる機構である。これにより、放熱などの問題が起こらないホバリング方式が採用できた。「キルケニー」は、現在コークーンの主力戦車の座を占めており、攻防ともに光学兵器を標準とした戦車となっている。

【種別：一般車両】

トレーラー

全長：14G

全高：3.3G

全幅：4.2G

武器：7.62mm機関銃

乗員：1名（最大4名）

不整地でも走行可能な大型輸送車

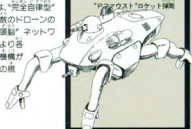
「トレーラー」は、トラックと一体化した輸送機。不整地走行性能向上のために足回り強化と装甲を追加してはいるが、構造自体は20世紀のものとは大差ない。通常の運び屋チームの構成は

輸送・補給用トレーラー5台、機動用トラック5～10台である。



完全自律型の多目的のサイバードローン

自律型戦闘マシン、いわゆる「サイバードローン」は、もともと宇宙空間・月面上での作業自動化のために、その開発がスタートしたもの。通常のロボットと違うのは、「完全自律型」という点である。複数のドローンのAIが、協力して「強脳」ネットワークを構築。これにより各ドローンを制御する機構が不要となる他、作業の規模によって自動的に情報処理能力を調整できる。



【種別：自律型戦闘マシン】

スクリーマー

全長：4.2G

全高：1.5G

全幅：2.3G（アーム含まず）

武器：25mm機関銃

「プロアクティブ」ロケット弾

乗員：なし

驚異的な性能を誇る宇宙戦艦

宇宙空間戦闘に、戦艦クラスの戦闘艦が必要か否かについては、長い議論がなされてきた。現在の宇宙戦闘は、戦艦と同等の攻撃力を持つ、小艦が中心である。つまり、タイグレス級の建造理由は、強大なコークーンの牽制、有能な指揮官の搭乗艦としての意味合いが強い。その一方、短時間であれば大気圏内での運用も可能という性能は驚異的でもある。

【種別：航空戦艦】

タイグレス級

航空戦艦

全長：24G

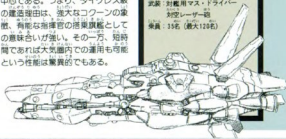
全高：47G

全幅：43G（放熱装置含まず）

武器：対艦用マス・ドライバー

対空レーザー砲

乗員：35名（最大120名）



【種別：戦闘歩兵服】

戦闘ジャケット

歩兵の身をを守る
防弾服の一種

歩兵の機動性と生存性を高めるための、一種の防弾服である。ただの防弾服と違う点は、バックパックの小型動力と袖の「パワーアーム」で、これにより多少の重火器も簡単に操作できる。脚部にも「パワーアーム」を通し路依性を強化したものもあるという。占領地形を制圧できるユニット。

【種別：自走砲】

フェルティビ

車体完成度の高い
PETOの自走砲

PETOで覆われている自走カノン砲。それ自体の性能もさることながら、特筆すべきはその車体の完成度で、武装部分を変更した対空戦闘車空の「モンsoon」、気密処理と宇宙空間装備を施した宇宙空間対軌道艦攻撃車両「気密型フェルティビ」は、コクーンでも広く採用されている。

【種別：攻撃機】

VTOLスリフカ

垂直離着陸が可能
訓練用攻撃機

この兵器は、原型となった攻撃機「スリフカ」の垂直離着陸機試験型。空軍基地が減少したPETOにおいて、より少ない設備で運用可能なVTOL機体にかける期待は大きかった。しかし、対地攻撃武装の搭載スペース減少などマイナス点が目立ち、実戦採用は見送られ訓練機となった。

【種別：戦闘機】

フェレンク

デルタ状の機体を持つ
大気圏内戦闘機

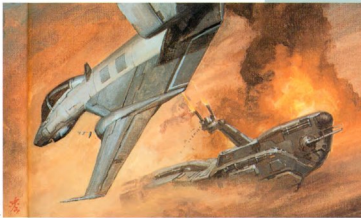
コクーン開発の大気圏内戦闘機で、最近ようやくPETO単に導入されたもの。その機体はデルタ状で、航空機動力と航続距離に優れる。固定武装はラフAAMと30mm機関砲だが、その他にも追加AAMや電子妨害兵器、追加燃料タンク用のポイントと、柔軟な武装体制をとることができ、

対軌道小艦への攻撃を主眼とした、高機動兵器「フリアイ」は、比較的初期に開発された兵器である。しかし、その基本性能は今だ高い。特筆すべきは、自律前線戦闘搭載のミサイルシステムで、高速移動のあとでも発射することができる。また、対地ミサイルへの変更も可能だ。

【種別：航宙戦闘機】

フリアイ

ミサイルシステムが自慢の
高機動兵器



艦船級の宇宙戦闘における事実上の主力クラス。大口径の大型粒子ビーム砲は、中距離の射程範囲にあるものをすべてに威力を発揮する。また対地・対艦用ビーム・ガン、対小艦攻撃用に「ヴァルチャ」対宙型ミサイルを装備する。しかし、なによりも艦載並みの耐久度が特徴である。

【種別：航宙弾薬】

バジス級航宙艦

耐久度の高い
高性能空洋艦

兵器のタイプ一覧

各種兵器は、大きく4つのタイプに分類することができます。ここでは、その分類を表にして紹介しましょう。



一覧表の見方

一覧表には、各々の兵器タイプ、そのタイプの補給区分、射撃区分、被搭載時の分類が表示されています(別注マップも合わせて参照)。

兵器タイプ

分類された時の名称

それぞれの兵器が、どんな名称で分類されているかです。

補給区分

補給を受ける時のタイプ

●艦載/艦に補給できる所、ユニットで補給可能●航空機/航空に補給できる所、ユニットで補給可能●ヘリ/航空・車両に補給できる所、ユニットで補給可能●地上/車両に補給できる所、ユニットで補給可能

射撃区分

判定される武器の命中値の項目

●艦載/武器の“対艦”で命中率が判定される●航空機/武器の“対空”で命中率が判定される●装甲/武器の“対甲”で命中率が判定される●非装甲/武器の“対人”で命中率が判定される*性能面でも確認

被搭載時

搭載される時のタイプ

性能面では、マークによって搭載時の分類が表示されています(以下参照)。横の数字は、搭載できる最大数です。

航空機	軽車両	重車両	歩兵	ドローン

兵器タイプ一覧表

兵器タイプ	補給区分	射撃区分	被搭載時	MEMO
航空戦艦	艦載	艦載	搭載不可	
巡洋艦	艦載	艦載	搭載不可	
駆逐艦	艦載	艦載	搭載不可	
航空母艦	艦載	艦載	搭載不可	
航空戦艦	艦載	艦載	搭載不可	
母艦	航空機	航空機	搭載不可	
支援機	航空機	航空機	搭載不可	
アコイ船	航空機	航空機	搭載不可	
自律ポッド	航空機	航空機	ドローン	
攻撃機	航空機	航空機	航空機	プロウホッパーは非装甲の車両
戦闘機	航空機	航空機	航空機	VTOLの補給区分はヘリ
輸送ヘリ	ヘリ	航空機	航空機	
戦闘ヘリ	ヘリ	航空機	航空機	
航空戦艦艇	ヘリ	航空機	航空機	
航空攻撃艇	ヘリ	航空機	航空機	
トーチカ	車両	装甲	搭載不可	
戦術自走艇	車両	装甲	搭載不可	
パンツァー	車両	装甲	重車両	
戦車	車両	装甲	重車両	
装甲車両	車両	装甲	重車両	
対空戦車	車両	装甲	重車両	
歩兵戦闘車	車両	装甲	軽車両	
戦闘マシン	車両	装甲	ドローン	
迎撃	車両	非装甲	搭載不可	
対空自走砲	車両	非装甲	重車両	
自走支援砲	車両	非装甲	重車両	
戦術車両	車両	非装甲	軽車両	
一般車両	車両	非装甲	軽車両	
戦術歩兵	車両	非装甲	歩兵	
牽引砲	車両	非装甲	歩兵	
歩兵	車両	非装甲	歩兵	

ジニーは戦闘機/レール移動ユニット搭載不可車/ホイールビーストは非装甲

ガードボックスは装甲

モノボール砲は搭載不可

使用上のご注意

●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするとき、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。



●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対しないでください。



●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、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、寝ているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●●●●健康上のご注意●●●●

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、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブ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、映像光量による画面焼けが生じる可能性があります。接続しないでください。

メガドライブ・コンパクト

