SWJ-BPR007

WonderSwan

TRUE LIFE ATTRACTION COMPACT 2

取扱説明書

© 東プロ
© AIC・EMOTION
© スタジオぴえろ
© 創通エージェンシー・サンライズ
© ダイナミック企画
© 東映
© 東北新社
© BANPRESTO 2001 MADE IN JAPAN

日本商業著作権協会〈ビデオ〉第002778号

BANPRESTO

⚠ 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。

このたびは、株式会社バンプレストのワンダースワン専用カートリッジ『スーパーロボット大戦COMPACT2 第3部:銀河決戦篇』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用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 of SUPER ROBOT WARS COMPACT 2 Episode 3

ストーリー — 4
はじめに — 5
基本操作の説明 — 6
ゲームの流れ — 7
ゲームスタート！ — 10
ゲームのセーブとコンティニュー — 11
主人公の設定 — 12
3種のコマンド活用法 — 14
ゲームの進め方 — 16
戦闘マニュアル — 18
戦闘の手順(1)／移動 — 20
戦闘の手順(2)／攻撃 — 23
戦闘の手順(3)／回復 — 31
戦闘の手順(4)／終了 — 33
『個別コマンド』活用術 — 34
『全体コマンド』活用術 — 35
ステータス画面の説明(1)／ユニット能力 — 36
ステータス画面の説明(2)／パイロット能力 — 38
ステータス画面の説明(3)／武器性能 — 42
『インターミッション』で改造強化！ — 44
地形の活用 — 49
精神コマンド一覧 — 50
強化パーツリスト — 51
データ転送 — 52
主人公の紹介 — 54
パーソナルデータテーブル・システムについて — 58

ストーリー

地球に最大の危機が迫りつつあった。
地上……東京に謎の軍が現れたとの知らせをうけた連邦軍極東支部長官、葉月孝太郎は基地の奥深くに眠る龍の封印を解く。
その名を戦艦「ガンドール」……。
連邦本部ジャブローは音信不通…極東支部しか動けないが故の決断なのだった。
一年戦争の亡霊、ジオン残党の地上部隊、眠りからさめたブライ大帝率いる百鬼帝国、地上にまで影響し始めた、異世界バイストン・ウェルの動乱……。
熾烈な戦いの末、謎の敵に占拠されたジャブローの奪還に成功したガンドール隊だったが、地球には「ディラド星接近」という、最大の脅威が迫っていた。
地上での戦いを終えたガンドール隊はディラド星突入を決行する。
龍の命は180日と3日……前大戦から戦い続けたガンドールの核融合炉は限界に近づいていた。残り少ない命の火を燃やし、龍は宇宙へ向かう。
ときを同じくして宇宙……宇宙には地球連邦に属しながら独自の判断で行動できる部隊があった。かつての一年戦争、グリプス戦役を戦い抜いたブライト=ノア率いる連邦軍独立部隊「ロンド・ベル」。
グリプス戦役終了直後に行われた軍備縮小によって、その戦力をほとんど失ったロンド・ベルはハマーン=カーン率いるネオジオン、そして地球侵略を企む異星人たちとの戦いに明け暮れていた。
やがてその混乱に乗じ、デラーズ・フリートが仕

掛けたコロニー落とし……「星の再作戦」。
決死の突入作戦の末、コロニー落下を阻止したロンド・ベル。しかし、すぐさま襲いかかった危機は想像を絶するものであった。
植物惑星「ディラド」が地球に衝生しようとしていたのである。
時間がない、強力な電波撹乱のため、完全に孤立したロンド・ベル隊はディラド突入を開始する。
迫り来るディラド星……その激突を許せばすべてが終わる。
いまや地球最大の戦力となったロンド・ベル隊、旗艦ラー・カイラム。
尽きかけた力を振り絞り、天へ向かう極東支部獣戦機隊、旗艦ガンドール。
戦士たちがその場所に集うとき……物語は静かに、そして確実に終焉へ向かいつつあった……。

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互にユニット（持ち駒）を移動させて戦闘を行うタイプのキャンペーン型シミュレーションRPGです。
プレイヤーは、各マップに定められた勝利条件を満たし、ストーリーを進行させていきます。このゲームは、プレイする順番をプレイヤーが任意で組み替えたり、パイロットに特殊な能力を付加したりといった要素が加えられていますので、何度でも楽しむことができます。
なお、このゲーム「スーパーロボット大戦COMPACT2」は全3篇の構成となり、本作はその最終篇「第3部：銀河決戦篇」となります。

基本操作の説明

コントローラーの使い方

このゲームはワンダースワン本体を横に持って遊ぶゲームです。

Yボタン2、4
未行動ユニットの検索

Yボタン3
全体マップ表示

Yボタン1
使用しません。

Xボタン1
カーソルの上移動

Xボタン2
カーソルの右移動

Xボタン3
カーソルの下移動

Xボタン4
カーソルの左移動

Aボタン
コマンドの決定、各種ウインドウの呼び出しなどに使用。

Bボタン
キャンセル、ユニットや地形のデータ参照。

STARTボタン
ゲームの開始

SOUNDボタン
音量の調節
（3段階）

※Aボタン、Bボタン、STARTボタンを同時に押すと、手元リセット可能。その後、STARTボタンを押し続けるとクイックコンティニュー。

ゲームの流れ

このゲームは、数ステージを1シーンとしたかたちで構成されています。

【シーン1】○番を自由に選択 → クリア → 【シーン2】○番を自由に選択

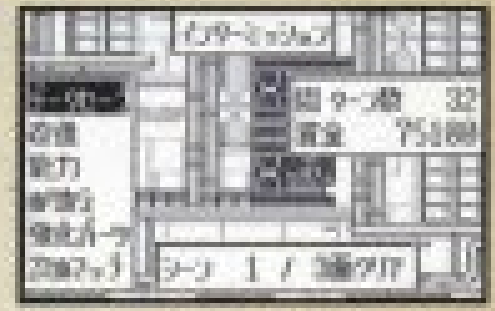
ステージA	ステージB	ステージC	→	ステージD	ステージE	ステージF	→

シナリオデモ

ひとつのシーンの区切りに入るデモで、キャラクターの会話によって、そのシーンに至る背景や、その目的などが説明されます。

インターミッション画面

ユニットのパワーアップや、パイロットの乗り換えなどを行います。ゲームのセーブも忘れずに！

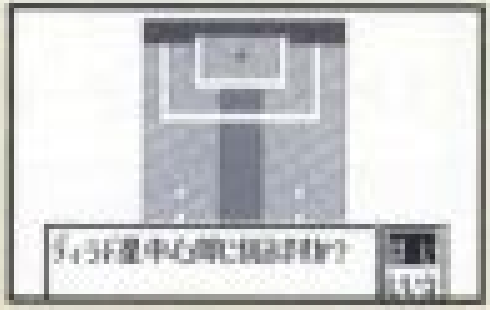


ステージを選択する

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

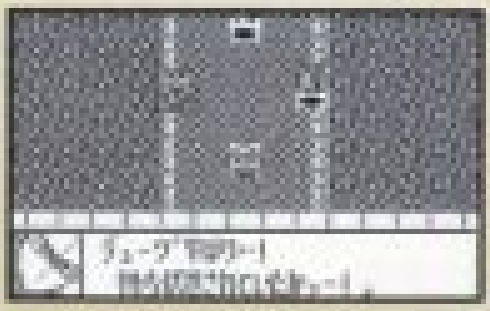
マップの状況説明を見る

選んだステージの状況が説明されます
そのステージで良ければ「はい」を選択してください。



マップ画面

舞台となるマップ画面が出現します。ステージタイトルが表示され、デモが始まります。

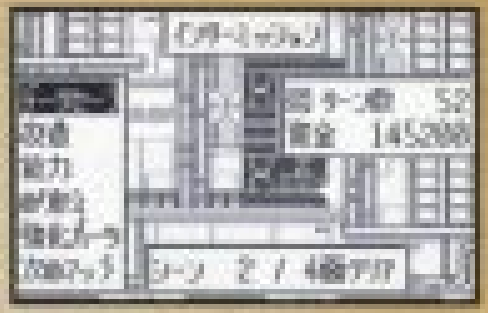


戦闘

勝利条件に従い、自軍を勝利に導いてください。

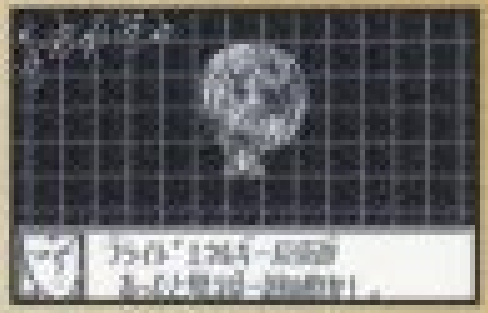
インターミッション画面

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



次のシーンへ

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



ゲームスタート！

ワンダースワン本体に『スーパーロボット大戦COMPACT2 第3部:銀河決戦篇』のカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。しばらくしてゲームのタイトル画面が現れたらSTARTボタンを押してモード選択画面に進んでください。モード選択画面では、好きなモードをXボタンで選択し、Aボタンで決定してください。

スタート画面での選択

●スタート／初めてゲームをする際に選択してください。

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

●コンティニュー／マップ攻略の途中でゲームをセーブしてある場合に選択してください。

ゲームのセーブとコンティニュー

何十話にも及ぶストーリーを攻略するには、セーブがとても重要となります。万が一、セーブに失敗すると、苦難の末クリアしたマップがだいなしになります。必ずセーブの仕方を覚えてから、ゲームを始めてください。

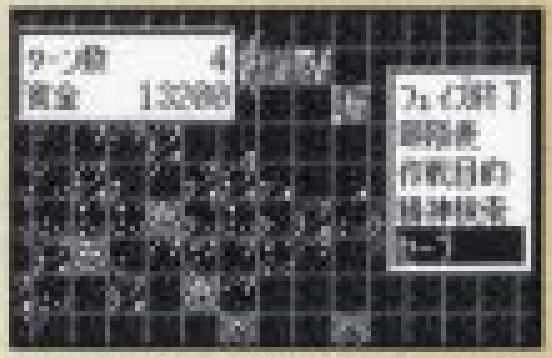
2種のセーブ方法を使い分けよう！

●インターミッションでセーブ

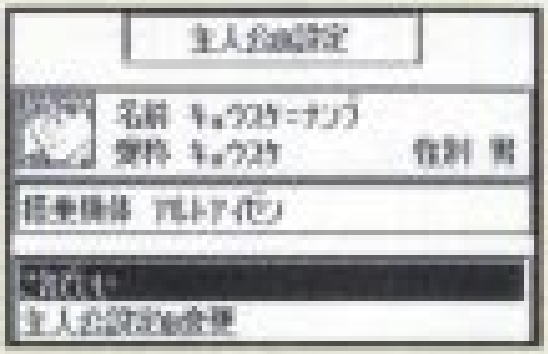
「インターミッション」画面での「データセーブ」のコマンドを利用すると、その面までクリアしたデータを2カ所まで記録することができます。続きは、スタート画面の「ロード」を選択してください。各マップの頭から行えます。

●全体コマンドでセーブ

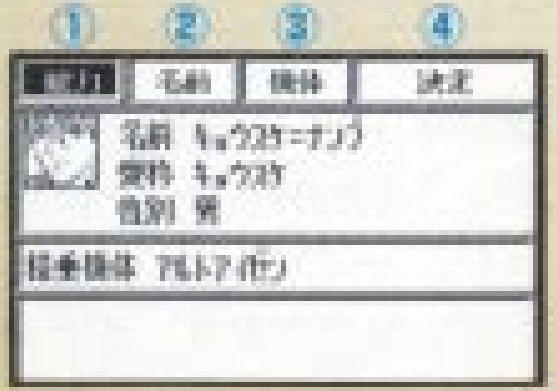
マップ攻略途中でゲームをセーブしたいときは、「全体コマンド」の「セーブ」を選んでください。1カ所だけ記録することができます。続きは、スタート画面の「コンティニュー」を選択してください。



主人公の設定



「スタート」を選択して現れる「主人公の設定」画面では、ゲームに登録されている主人公の名前等をプレイヤーの好みに合わせて変更することができます。つまり、このゲームでは、プレイヤー自身が主人公になることができるのです。もちろん「これでいい」を指定すれば、登録キャラクターのまま物語を進めることもできますが、ここで自分なりの名前を入力すれば、ゲームがより一層楽しいものになることでしょう。それでは設定変更を行う場合はまず「主人公設定の変更」を選択してください。
「主人公設定の変更」画面では、画面上部にあるコマンドを選択して、それぞれの設定を変更します。

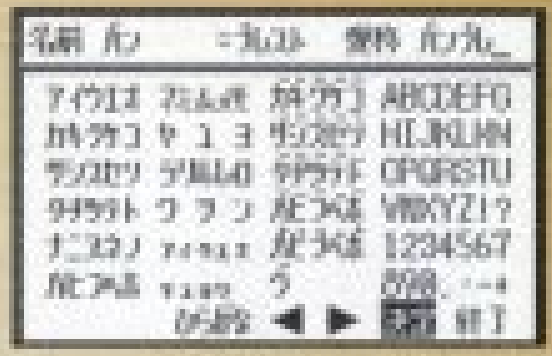


【主人公設定の変更画面の説明】

①主人公の能力を見ることができます。
②名前を変更することができます。
③機体名を変更することができます。
④入力した全ての設定を決定します。

●主人公の名前を変更!

コマンドの「名前」を選択すると文字表が現れるので、カーソルで好きな文字を選択し、Aボタンで入力します。まず初めに名前（ファーストネーム）を、次に＝の後から苗字（ラストネーム）を入力してください。続いて愛称を入力し、最後に「決定」を選択すれば完了です。もう一度設定をやり直す場合は「終了」を選択してください。なお、名前、苗字、愛称は各6文字以内となります。

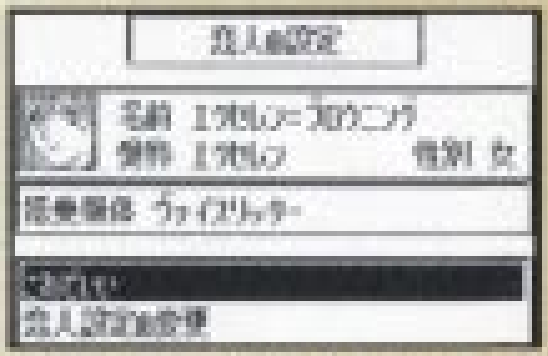


●機体の名前を変更!

機体の名前も主人公の「名前」と同じ手順で入力してください。こちらは9文字以内となります。

●恋人の設定

ここでは主人公の恋人設定が行えます。主人公と同じ手順で変更を行ってください。
最後は「恋人設定の変更」画面で『決定』を選択すれば全ての設定は完了です。



3種のコマンド活用法

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類です。ここでは3種のコマンドの簡単な説明をしますので、詳しくは各項の解説ページを読んでください。

移動
攻撃
変形
地上
パーツ
精神
能力

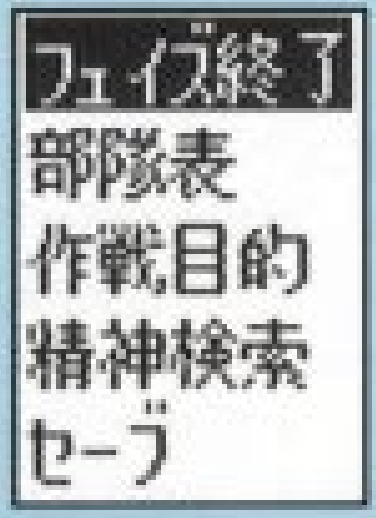
個別コマンド（→P.34にて解説）

- 移動 ―― ユニットを移動させる。
- 精神 ―― 精神コマンドを使用する。
- 能力 ―― ステータス画面を表示する。
- ＊待機 ―― ユニットを待機させる。
- ＊攻撃 ―― 敵を攻撃する。
- ＊変形 ―― ユニットを変形させる。
- ＊発進 ―― ユニットを発進させる。
- ＊説得 ―― 敵を説得する。
- ＊合体 ―― ユニットを合体させるときに使用。
- ＊分離 ―― ユニットを分離させるときに使用。
- ＊合身 ―― ユニットを変身させる。
- ＊パーツ ―― 強化パーツを使うときに使用。
- ＊地上/空中/地中/水中 ―― ユニットを各場所に移動させる。
- ＊修理 ―― 隣接したユニットのHPを回復させる。
- ＊補給 ―― 隣接したユニットのENと残弾を回復させる。

［注意］ ＊印は必要に応じて出現します。

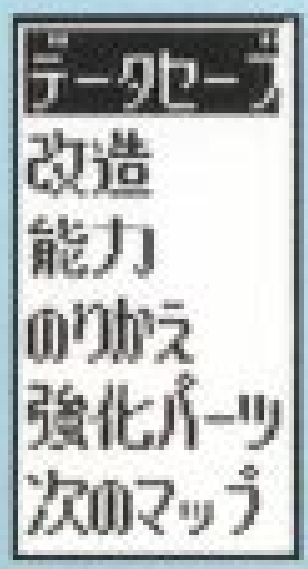
全体コマンド（→P35にて解説）

フェイズ終了 ―フェイズの終了。
部隊表 ―ユニットの部隊表（味方・敵）を表示。
作戦目的 ―各ストーリーに与えられた目的を表示。
精神検索 ―使える精神コマンドの確認。
セーブ ―コンティニューデータのセーブ。



インターミッションコマンド（→P44にて解説）

データセーブ ―クリアした物語までをセーブ。
改造 ―ユニット本体や武器の能力をアップさせる。
能力 ―ユニットとパイロットのステータスを表示。
のりかえ ―パイロットのユニット乗り換え。
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 ―次のマップへ進む。



ゲームの進め方

出撃ユニットの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、"ラー・カイラム"等の戦艦に搭載されています。物語が始まり、出撃画面が表示されたら、Xボタン1、3の上下でカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。間違えて決定した場合は、再度ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば取り消すことができます。出撃可能台数を決定したら、『出撃しますか？』と表示されるので、"はい"か"いいえ"を選択してください。

【出撃画面の説明】

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

①	②	③	④
1/ 3	あと 3機	HP 5000	レベル順
リ・ガズィ(BWS)	アムロ		L18
スーパーガンダム	カミーユ		L17
ダンバイン	ショウ		L17
マジンガーZ	甲児		L17
ゲッタードラゴン	リョウ		L17
ボチューン	マーベル		L16
アフロダイA	さやか		L16

●少数出撃でユニットをレベルアップ！

出撃ユニットは出撃可能台数より少なくてもかまいません。低レベルのパイロットを集中的にレベルアップさせるには良い作戦です。少ないユニットで出撃するときは、選択途中でBボタンを押し、『出撃しますか？』と表示されたら“はい”を選択してください。

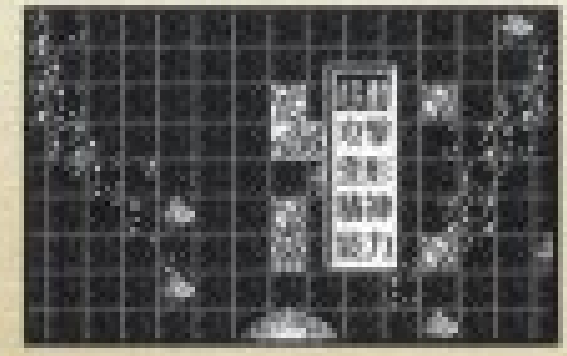
戦闘マニュアル

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

[戦闘手順]

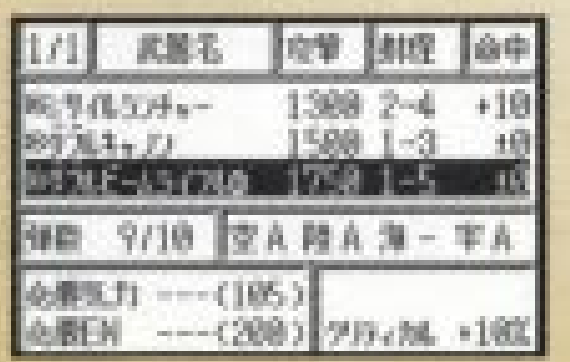
移動

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



攻撃

『個別コマンド』に『攻撃』が表示されたら戦闘開始！

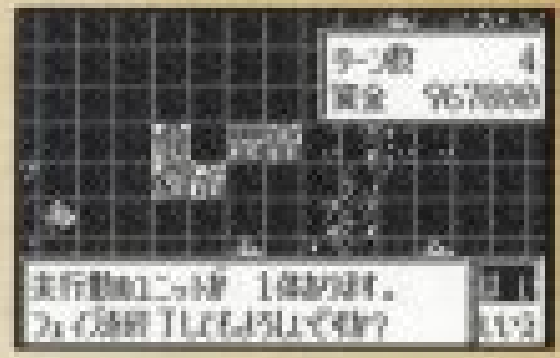


回復

ユニットのHPが少なくなったら、いろいろな方法で回復させよう。

終了

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

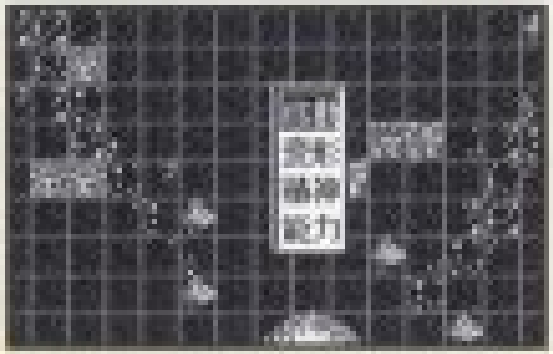


コンピュータ側の行動へ移る。

戦闘の手順（1）／移動

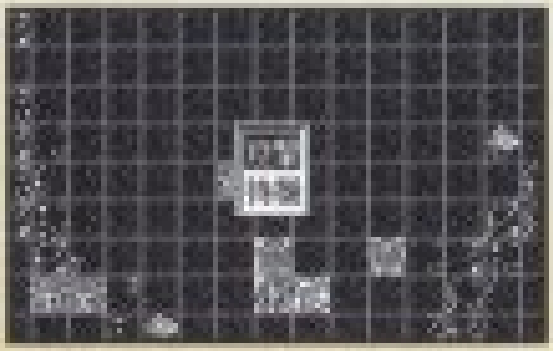
チームワークとフォーメーションが大切だ！

マップ上のカーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンを押してください。そのユニットが現在行える「個別コマンド」が表示されます。敵との距離が離れているときは、迎撃しやすいよう、各機をバランス良く配置しておきましょう。



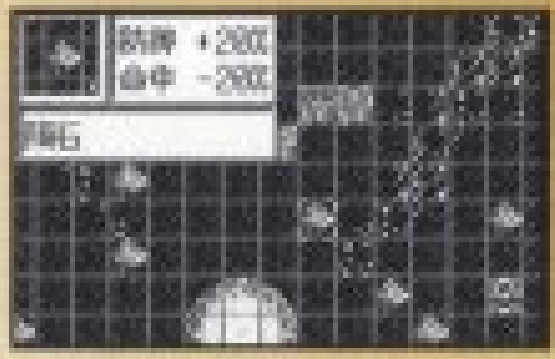
●ユニットの移動方法

『移動』のコマンドを選択すると、そのユニットの行動できる範囲が表示されます。好きな場所をカーソルで指定したら、Aボタンを押し、『待機』のコマンドで決定してください。このとき、『攻撃』のコマンドが表示されたら、戦闘を仕掛けることもできます。



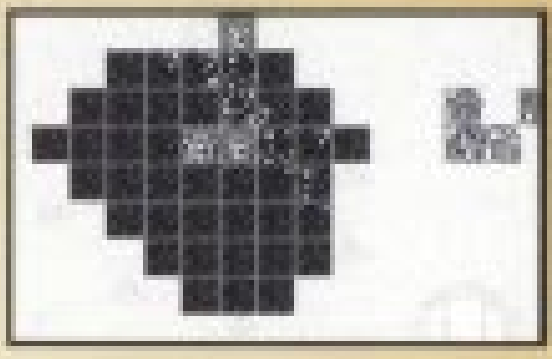
●地形の効果

マップ上には隕石や暗礁空域など、様々な地形が存在しています。宇宙空間や平地以外では、行動範囲が変化してくるので注意してください。



●敵の移動範囲と情報をチェック！

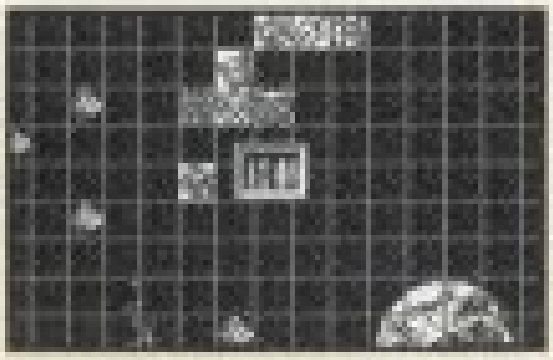
敵のユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、その敵の移動できる範囲が表示されます。うかつに近寄ると思わぬ攻撃をうけることがあるので確認しておくと良いでしょう。また、カーソルを合わせたときBボタンを押すと、その敵の名前やHP等を確認できます。
ただし、HPが10000以上であったり、未戦闘の場合は、すべての表示が「?」で表示されます。



●戦艦に『搭載』で復活だ！

ユニットが移動できる範囲内に味方機を搭載できる戦艦（ラー・カイラム等）がいれば、ユニットをその戦艦まで『移動』させて『搭載』することができます。『搭載』されたユニットは、ターン数に応じて、HPやENが回復し、弾丸が補充されます。また、再度ユニットを出撃させるときは、次のターンから好きなときに戦艦の個別コマンドで『発進』させることができます。

ただし、1回搭載することに、パイロットの気力は10下がります。



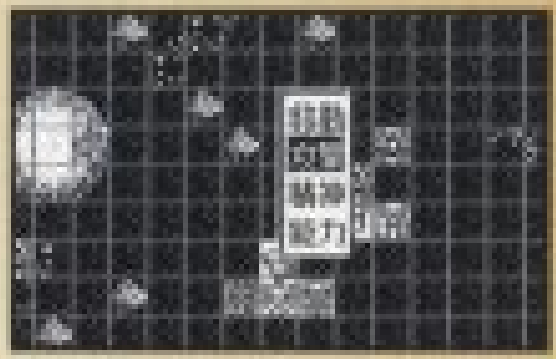
戦闘の手順(2)／攻撃

射程距離内の敵と戦闘開始だ！

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

●攻撃の仕方

『個別コマンド』から『攻撃』を選んだら、使用する武器を選択してください。次にカーソルで敵を指定し、『Aボタン』で決定します。



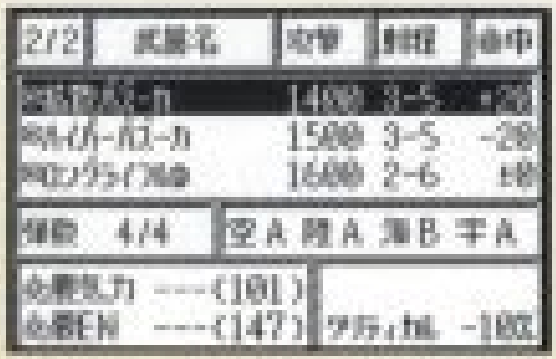
1/2	武器名	攻撃	射程	命中
■ヒートホーン		1200	1	+30
■スプレットミサイル		1300	2-5	+0
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
弾数 7/8		空A 陸A 海B 宇A		
必要気力 ---(103)				
必要EN ---(68)		クリティカル +10%		

(1)接近して『攻撃』

ユニットを、攻撃したい敵の隣に『移動』させてから『攻撃』してください。そのとき、武器名が薄く表示されているものは射程距離が足りない、残弾切れ、ENが足りない、パイロットの気力が足りない等の理由から使用できません。

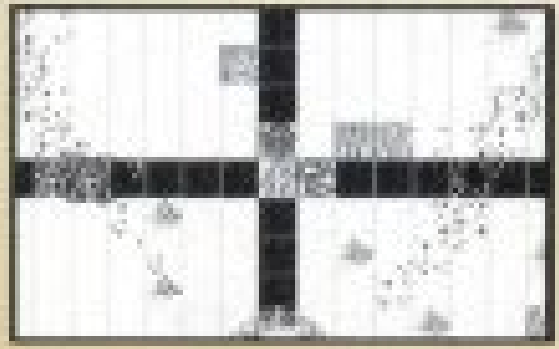
(2)離れて「攻撃」

ユニットが射程距離2以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま「攻撃」することができます。なお、この長距離攻撃は、基本的に「移動」した後では使用できません。ただし、Ⓟと表示されている武器は移動後も使用できます。



(3)広範囲を「攻撃」

武器リストにⓂと表示されている武器は、マップ上にいる複数の敵を一度に攻撃できます。上下左右から攻撃方向をひとつ選び、Aボタンを押してください。ただし、攻撃範囲内に味方のユニットがあるときは、同時にダメージを与えてしまうことがあります。



●攻撃方法・反撃方法の確認

攻撃する敵を指定すると、画面にプレイヤー側とコンピュータ側のデータが表示されます。ここで『Aボタン』を押すと攻撃が始まりますが、データを見て、命中率が低いなどの不安が発見されたら、Bボタンでキャンセルし、少しでも有利な武器やコマンドを選択し直してみましょう。

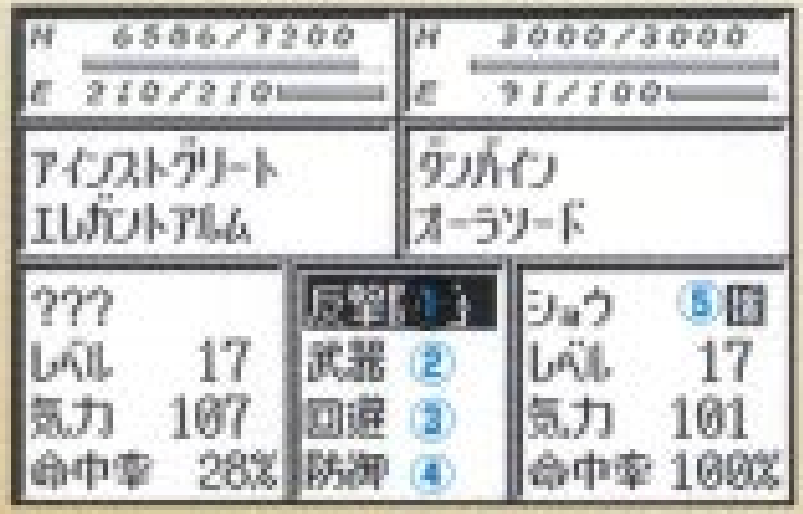
[攻撃データウインドウ]

①敵のHP
②敵のEN
③敵のユニット名
④攻撃に使用される武器名
⑤敵のパイロット名
⑥敵のレベル
⑦敵の気力
⑧反撃に使用される武器の命中率
⑨自分のHP
⑩自分のEN
⑪ユニット名
⑫使用する武器名
⑬パイロット名
⑭自分のレベル
⑮自分の気力
⑯使用する武器の命中率
⑰サポートアタックが発動する場合に表示
(P27参照)

●反撃方法の設定

敵からの先制攻撃を受けた場合、プレイヤーのユニットは反撃することができます。敵に狙われて「攻撃データ」のウインドウが表示されたらXボタン1、3で、その攻撃に対して自分のユニットがとる行動を選択することができます。

①指定した反撃方法で「反撃」を実行する。
②反撃する武器を選択できます。通常の攻撃方法で反撃してください。
③"回避"を試みて、命中率を下げます。
④"防御"してダメージを減らします。
⑤サポートガードが発動する場合に表示
(P27参照)



また、ウインドウの表示どおりで良いときは、Aボタンを押してください。攻撃が開始されます。

サポートアクションシステムについて

特殊技能『援護』を持つパイロットが搭乗するユニットが一定の条件を満たして隣接している場合に限り、戦闘時にサポートアタック（援護攻撃）とサポートガード（援護防御）が発動することがあります。つまり『陣形』が一層重要な役割をもつことになるのです。右ではサポートアタックの簡単な流れのみ紹介していますが、サポートガードも基本的には同じ流れとなります（詳しくは次ページを参照ください）。

●サポートアタックの流れ

マップ上に、未行動の残影と未行動のνガンダムが隣接しています（νガンダムのパイロット、アムロは『援護』技能を持っています）。

残影の攻撃データウインドウに『援』マークが点灯。これは援護攻撃の発動条件が整った証です。

まずは通常の戦闘時と同じく、残影が敵を攻撃。

残影の攻撃が終わると、νガンダムが入れ替わるように入り攻撃をしかけます。

●サポートアタック(援護攻撃)について

プレイヤーフェイズ時に発生する特殊攻撃で、隣接する味方ユニットが続いて攻撃を仕掛けます（つまり攻撃が2回行われます）。ただし、以下の発動条件を満たしていなければなりません。

サポートアタック(援護攻撃)の発動条件

①援護するユニットに、特殊能力「援護」を持つパイロットが搭乗している。

②援護されるユニットと高低差が同じであること（陸は陸、空中は空中でなければならない）。

③援護するユニットが未行動であること（Eマークが付いていない）。

④援護するユニットの援護回数（援護レベル数が該当）が残っていること。

⑤援護するユニットの武器が目標の敵に使用できること。

●サポートガード（援護防御）について

エネミー（敵）フェイズ時に発生する特殊防御で、隣接する味方ユニットが狙われたユニットの代わりにダメージを受けます（つまり援護されたユニットはノーダメージで反撃します）。ただし、以下の発動条件を満たしていなければなりません。

サポートガード（援護防御）の発動条件

①援護するユニットに特殊能力『援護』を持つパイロットが搭乗している。

②援護されるユニットと高低差が同じであること（陸は陸、空中は空中でなければならない）。

③援護するユニットの援護回数（援護レベル数が該当）が残っていること。

④援護されるユニットが回避を失敗したとき（成功した場合、援護防御は発動しない）。

⑤援護するユニットが、代わりにダメージを受けたときに破壊されない（破壊されてしまう場合、援護防御は発動しない）。

●サポート行動時の詳細

援護行動での精神コマンド

サポートアクションシステムにおいて、援護するユニットは「精神コマンド」の効果を発揮することはできません。つまり「熱血」や「ひらめき」をかけておいても援護ではその効果は発動されず、次のプレイヤーフェイズまでおあずけとなります。ただし、サポートガード時、「切り払い」「シールド」等の『特殊能力』は発動します。

援護行動での経験値

サポートアタックで得た経験値は、全て援護されたユニットに入り、援護したユニットには入りません。

援護行動の優先順位

援護条件を満たしたユニットが複数隣接する場合は、パイロットの反応値が最も高いユニットが優先されます。

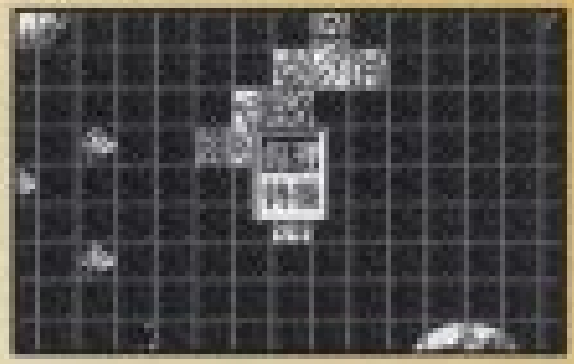
戦闘の手順（3）／回復

HPを回復して戦線に復帰だ！

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

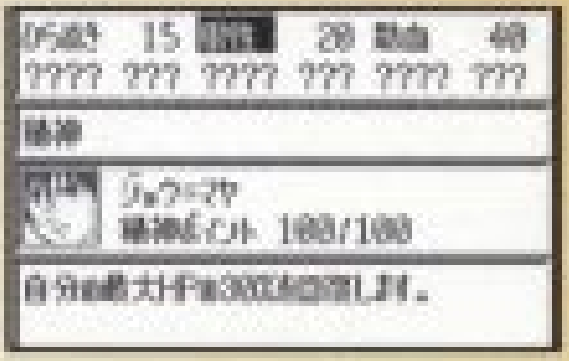
●"修理機能"を備えたユニットを使え！

ユニットの中には"メタス"等のように『修理装置』を備えたものがあります。『攻撃』と同じ手順で、弱ったユニットに隣接して回復させてあげましょう。回復値は、修理するユニットのパイロットのレベルが高いほど大きくなります。なお、最大回復量は、修理装置を備えたユニットのHPの上限までとなります。



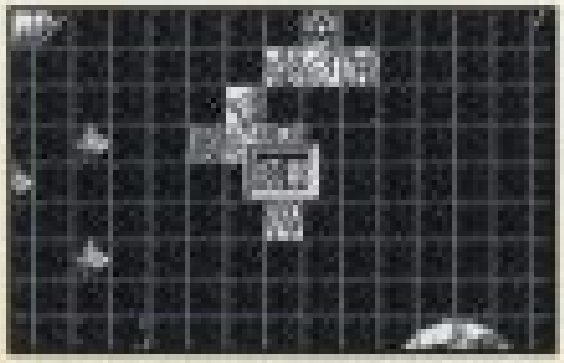
●"精神コマンド"で回復させよう！

味方のパイロットが、『精神コマンド』に回復系のコマンドをもっていれば、コマンドの能力によって回復させることができます。



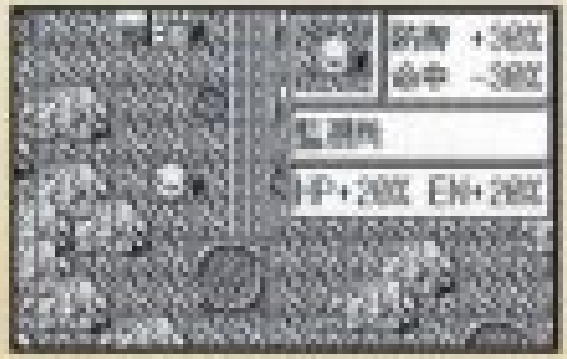
●"戦艦"に搭載して補給せよ!

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



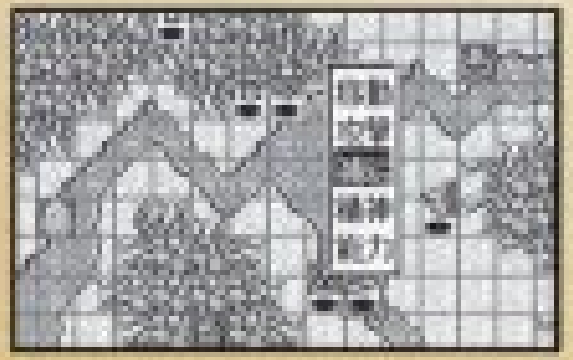
●"街"や"基地"でも回復できる!

マップ上の"街"や"基地"等にユニットがいる場合、1ターン毎にENが10~20%ずつ回復します。



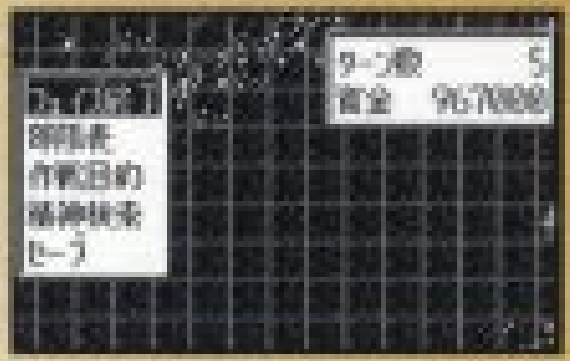
●"EN"や"残弾"を直接補給!

ユニットの中には、"EN"や"残弾"を補給できるもの(ボスボロット等)もあります。『あと少しENが残っていれば、もう一度必殺技が使えるのに…』という時等に大助かり! ただし、補給を受けたユニットのパイロットは一度につき気力が10下がります。



戦闘の手順(4)／終了

プレイヤー側の行動がすべて終わったら、ユニットのいないマップ上で「Aボタン」を押してください。「全体コマンド」が表示されるので「フェイズ終了」を選択し、攻撃をコンピュータ側に移してください。なお、行動命令は全ユニットに与える必要はなく、必要と思うユニットだけでかまいません。このようにして、プレイヤーとコンピュータのターンを交互に繰り返し、マップをクリアしてください。



「個別コマンド」活用術

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

●精神

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

●変形

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

●能力

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

●説得

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

「全体コマンド」活用術

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

●フェイズ終了

プレイヤーの行動を終了し、敵側に行動権を移します。

●部隊表

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

●作戦目的

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

●精神検索

使える精神コマンドの確認。
(戦闘に参加しているパイロットすべて)

●セーブ

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

ステータス画面の説明(1)／ユニット能力

①ページ／Xボタンの2、4で切り替わります。

②サイズ／ユニットの大きさを表します。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなります（S~LLまで）。

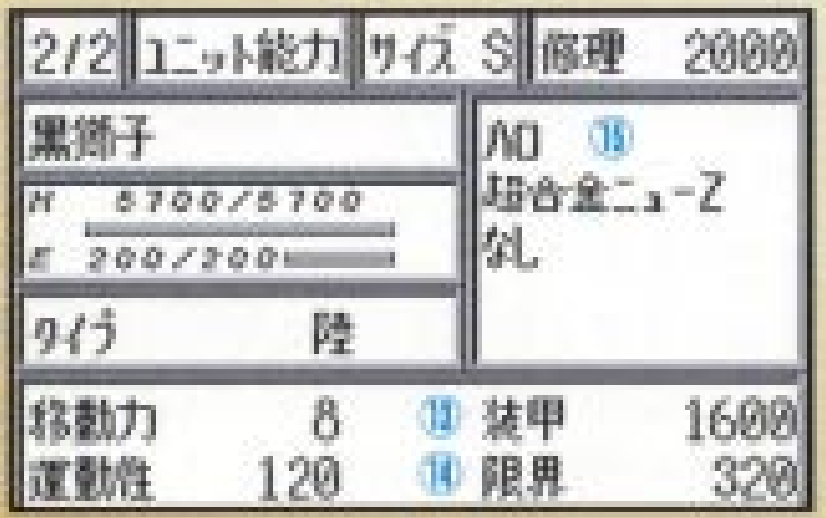
③修理／破壊されたときにかかる修理代です。

④ユニットの名前

⑤HP／ユニットの耐久力です。

⑥EN／ユニットのエネルギー量です。

⑦特殊能力／特殊能力を備えたユニットに応じてそれぞれの表示があります。機体に始めから備わっているものの他に強化パーツなどによって追加される能力もあります。



『個別コマンド』の『能力』を選択すると、全体的なステータスが表示されます。さらに上部のコマンドを選択すると、ユニット、パイロット、武器の詳しい情報が見られます。すべて戦闘には欠かせない情報なので、しっかりとチェックしましょう。
また、Xボタンの2、4を押すと、ページが切り替わります。

⑧シールドの有無／パイロットの特殊技能である「防御レベル」に関係して、これを持っているユニットはその技能を発揮することができます（ダメージを軽減します）。

⑨地形／ユニットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかをしめします。A～Dの4段階でAが最も適応しています。

⑩タイプ／ユニットの性能タイプ（陸・空・空陸・水陸・水陸空等タイプはさまざま。それぞれの環境で能力を発揮します）。

⑪移動力／マップ上で移動できるコマ数。

⑫運動性／ユニットの機動力を表します。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率や命中率が上がります。

⑬装甲／ユニットの防御力を表します。数値が高ければそれだけダメージを防ぎやすくなります。

⑭限界／ユニットの反応の限界を示す数値です。この数値までしかパイロットの能力は発揮されません。

⑮強化パーツ／現在装備している強化パーツを表示します。

ステータス画面の説明(2)／パイロット能力

①ページ数／Xボタンの2、4で切り替わります。

②パイロットの顔

③パイロット名

④レベル／現在のパイロットのレベル。戦闘で経験値を増やすことで上昇します。

⑤気力／パイロットの気力。数値が高いほど攻撃力・防御力が上がります(敵を倒したとき、ダメージを受けたとき、捕縛を受けたとき等に増減します。ユニットによっては、気力が一定以上でないと使えない武器もあります)。

⑥次のレベルまでに必要な経験値

⑦格闘／格闘（近距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑧射撃／射撃（遠距離武器）で、武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑨回避／攻撃を回避する能力。数値が高いほど回避率が高くなります。能力+機体の運動性で計算されます。

⑩命中／攻撃の正確さ。数値が高いほど命中率が高くなります。能力+機体の運動性で計算されます。

⑪技応／数値が高いほど命中率や回避率が高くなります。

⑫技量／数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなります。精神コマンド「てかげん」にも関係します。

⑬精神ポイント[現在のポイント／最大ポイント]
パイロットが持っている精神ポイントを表します。精神コマンドを使うことによって、ポイントは減っていきます。レベルが上がることで最大ポイントは上昇します。

⑭精神コマンド／現在使える精神コマンドです。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていきます。

⑮特殊技能／戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能です。レベルアップで覚えることもあります（P40参照）。

特殊技能について

「ニュータイプ」――ガンダム系パイロットが、ニュータイプ用の武器を使用できる技能。

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

「聖戦士」――ダンバイン系パイロットが、オーラ斬り・ハイパーオーラ斬りを使用できる技能。

「防御」――ビームサーベルや剣などを持つユニットで、実弾兵器を切り払い、ダメージを0にしたり、シールドでダメージを軽減させる。

「底力」――ユニットのHPが少なくなると、クリティカルの確率が50%アップする。

「援護」――隣接した味方を援護する技能（P27参照）。

※注意！：「命中」「技量」などの数値が薄く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを示しています。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして十分能力を発揮させるようにしましょう。

特殊能力の追加―スキルコーディネイトシステムについて

各マップで特定の条件を満たしてクリアした場合、ボーナスとして戦闘に参加したパイロットに特殊能力を付加できることがあります。
画面の指示に従い、お気に入りのパイロットを強化しましょう。

●付加される能力

- **命中率+20**／基本命中率が20%上昇します。
- **クリティカル+20**／クリティカルヒットの確率が20%上昇します。
- **精神力+20**／精神ポイントの最大値が20ポイント上昇します。

※ここで紹介した能力はほんの一部にすぎません。他はプレイしながら探してください。

※同じ能力を重複して覚えさせることはできません。また、特殊能力を4つ持っているパイロットには、それ以上付加することはできません。

ステータス画面の説明(3)／武器性能

①ページ数／Xボタン2、4でページを変えることができます。

②攻撃／その武器の攻撃力を表します。武器によっては、特定の地形で使用できないものもあります。

③射程／射程距離を表します。複数の数字は最低射程距離と最高射程距離を表します。

④命中／命中率に対する修正値を表します。

⑤装備している武器名

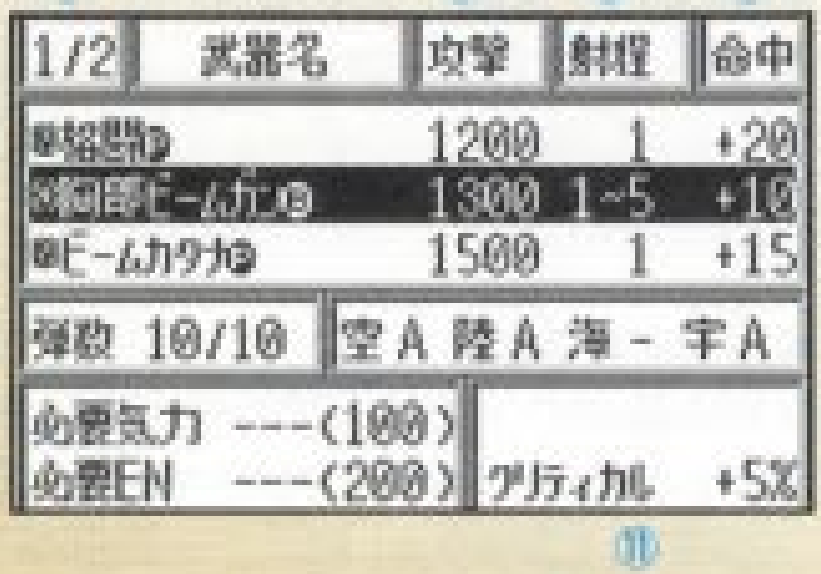
[格]／格闘用兵器

[射]／射撃用兵器

Ⓑ／ビーム兵器

Ⓟ／移動後でも使用可能な兵器。

Ⓜ／マップ上を広範囲に攻撃するマップ兵器。



⑥弾数（現在の残弾数／最大装弾数）／装備できる弾数が決まっている武器の残りの弾数を表します。

⑦適応地形／その武器の各地形での効果を表します。A～Cまでのランクがあり、横線は、そこでは使用できないことを表します。

⑧必要気力／武器によっては、一定以上の気力を必要とするものもあり、その消費気力量を表します（カッコ内はパイロットの現在気力量）。

⑨必要EN／武器によっては、ENを消費するものもあり、その消費量を表します（カッコ内はユニットの現在EN量）。

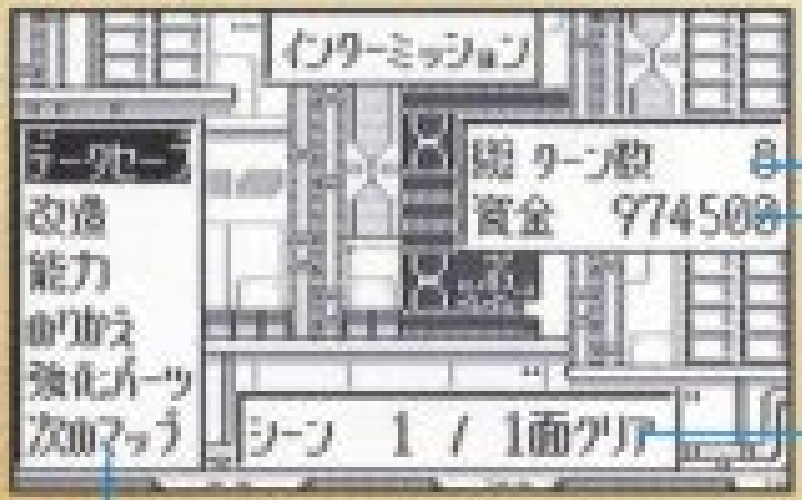
⑩必須技能／武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものもあり、その必須技能を表します。

⑪クリティカル修正／その武器の、クリティカルヒットの出やすさを表します。

「インターミッション」で改造強化！

「インターミッション」とは、マップをクリアしたり、セーブデータをロードすると現れる画面です。ここでは現在の進行状況をチェックしたり、ユニットのパワーアップができます。

【インターミッション画面】



- 現在に至るまでのターン数。
- 手持ちの資金。
- 現在までにクリアしたマップの話数。
- インターミッションコマンド

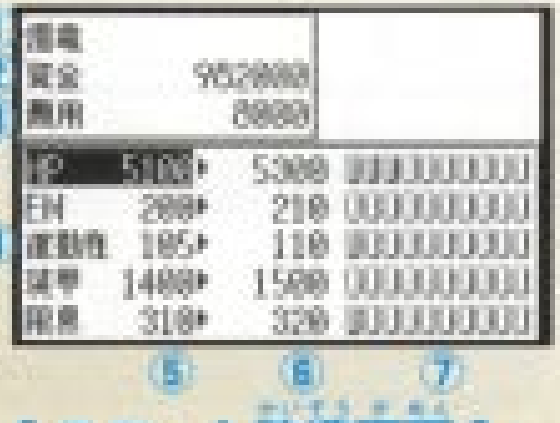
2/ 6	ユニット改造	
ゲッターライガー	HP 4800	EN160
真竜	HP 4500	EN200
マジンガーZ	HP 4500	EN150
黒獅子	HP 4200	EN200
ステータス		
武器		

【改造】

「インターミッションコマンド」から『改造』を選択すると、ユニットの一覧が表示されます。改造したいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと『ステータス』と『武器』の選択ウィンドウが現れますのでどちらかを選択してください。『ステータス』はロボットそのものの性能（HPやEN・運動性等）を上げるとき、『武器』は装備した武器の攻撃力を上げたいときに選択します。

ユニットの改造

ユニットを選択すると、「ステータス」「武器」の選択ができるので、「ステータス」にカーソルを合わせAボタンを押してください。能力アップできる項目は「HP」「EN」「運動性」「装甲」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造にかかる費用が表示されます。手持ちの資金をよく確認して、費用が定りていればAボタンで決定してください。



［ ユニット改造画面 ］

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

武器の改造

改造方法は、「ユニットの改造」と同じ手順で行ってください。

［ 武器改造画面 ］

①改造する武器名
②段階
③現在の数値と、改造後の数値
④資金
⑤改造（1段階）にかかる費用

その他のインターミッションコマンド

[のりかえ]

ユニットに乗っているパイロットを変更することができます。ただし、ユニットには『のりかえ』の可能・不可能や、適任・不適任のパイロットが、ユニットの系統等によりある程度決まっています。

『インターミッションコマンド』から『のりかえ』を選択すると、『のりかえ』ができるパイロットが表示されるので、『のりかえ』をさせたいパイロットをカーソルで選び、Aボタンを押してください。すると、そのパイロットが『のりかえ』できるユニットが表示されます。好きなユニットを選んで『のりかえ』させてください。

なお、本来のユニットに乗っていたパイロットは、降ろされているので、空いているユニットに『のりかえ』させる必要があります。

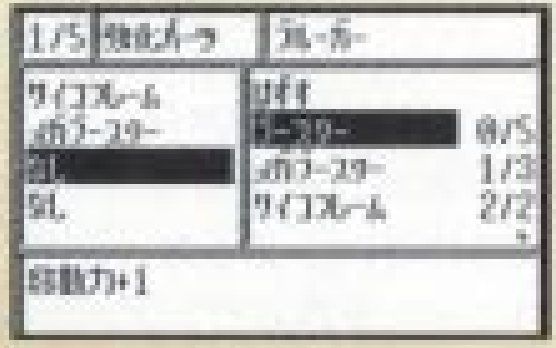
また、同じように妖精も『のりかえ』をさせることができます(ダンバイン系のみ)。

[データセーブ]

データのセーブができます。(詳しくはP11参照)

[能力]

ユニットや武器、パイロットのデータを表示します。



[強化パーツ]

強化パーツは、ユニットを強化するアイテムです。入手した強化パーツは各ユニット1～4個まで取り付けることができます。

[次のマップ]

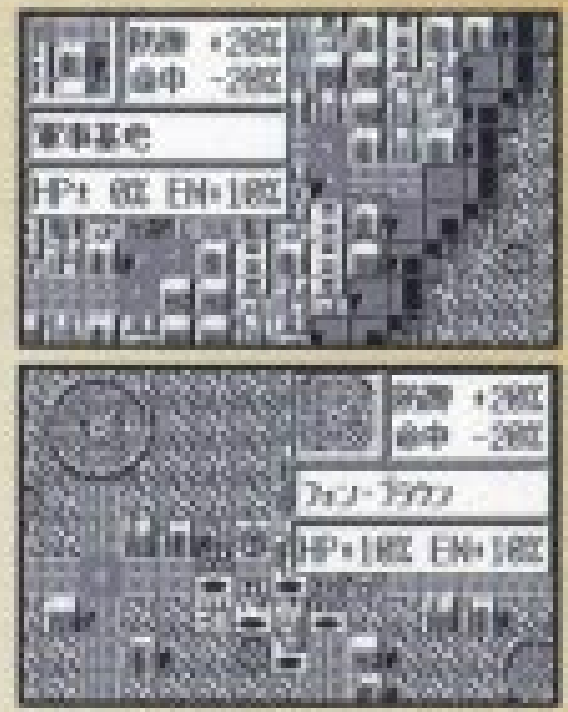
すべての準備が整ったら、「次のマップ」を選んで次のマップへ進んでください。もちろん、その前にデータを記録することを忘ってはいけません。

地形の活用

ターンごとにHP・ENが回復する便利な特殊地帯

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

名称	1ターンごとの回復率 (HP)	(EN)
軍事基地	0%	10%
フォン・ブラウン	10%	10%
補給装置	20%	20%



精神コマンド一覧

コマンド名	効果
加速	一度だけ移動力が＋3加算される（ただし、移動力は16が上限）。
集中	命中率・回避率が1ターンの間30%アップ。
ひらめき	回避率が一度だけ100%になる。
根性	自分の最大HPの30%程度回復。
必中	命中率が1ターンの間100%になる。
てかげん	自分より攻撃が低い敵のHPを10残す。
熱血	一度だけ攻撃力が2倍になる。
信頼	指定した味方ユニットのHPを最大HPの30%回復。
気合	気力を10ポイントアップさせる。
幸運	次の戦闘で得られる資金が倍増する。
ド根性	自分のHPをすべて回復。
補給	指定したユニットのENと残弾をすべて回復。
友情	ユニットの行動回数が1回増える。
愛	味方の全ユニットのHPをすべて回復。
自爆	自爆し、隣接したユニット（味方含む）にHP分の必殺属性ダメージをあたえる。
偵察	相手のステータスを調べる。
脱力	指定したユニットの気力を10下げる。
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分になる。
祝福	指定した味方ユニットに精神コマンド「幸運」をかける。
激励	指定した味方ユニットの気力を10上げる。

強化パーツリスト

系統	パーツ名称	性能説明
消費系（使い捨て）	リペアキットS	ユニットのHP全回復
	プロペラントタンクS	ユニットのEN200回復
	カートリッジ	ユニットの武器弾数全回復
移動系	ブースター	ユニットの移動力＋1
	メガブースター	ユニットの移動力＋2
	アポジモーター	ユニットの移動力＋1／運動性+5
運動系	マグネットコーティング	ユニットの運動性＋5／限界反応＋20
	バイオセンサー	ユニットの運動性＋10／限界反応＋15
	サイコフレーム	ユニットの運動性＋15／限界反応＋30
	ハロ	ユニットの移動力＋2／運動性＋20／限界反応+30
装甲系	チョバムアーマー	ユニットのHP+500／装甲+200
	超合金Z	ユニットのHP+1000／装甲+300
	超合金ニューZ	ユニットのHP+1500／装甲+400
強化系	高性能レーダー	マップ兵器及び射程1以外の武器射程＋1
	精神エナジー装置	ユニット搭乗パイロットの気力+5
	大型ジェネレーター	ユニットの最大ENを+100
性能変化系	対ビームコーティング	ユニットにビームコーティングを装備
	ミノフスキークラフト	ユニットのタイプを"空陸"に変化
特殊	V-UPユニット	低性能ユニットを強化

※精神コマンドや強化パーツは他にもあります。残りはプレイしながら見つけてください。

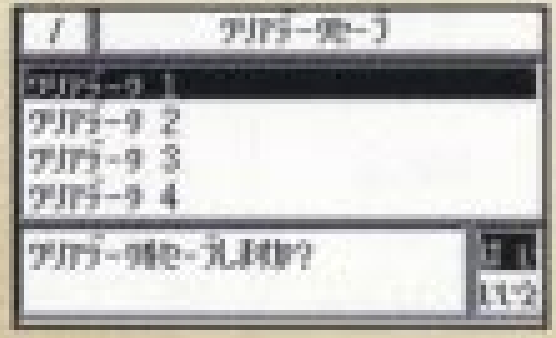
データ転送

「スーパーロボット大戦COMPACT2」全3部作は、ワンダースワン本体の"本体メモリ"を使って、各作品同士のデータの引き継ぎが行えます。以下は、「スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部:地上激動篇」(別売り)、「スーパーロボット大戦COMPACT2 第2部:宇宙激震篇」(別売り)のクリアデータのデータ転送方法です。

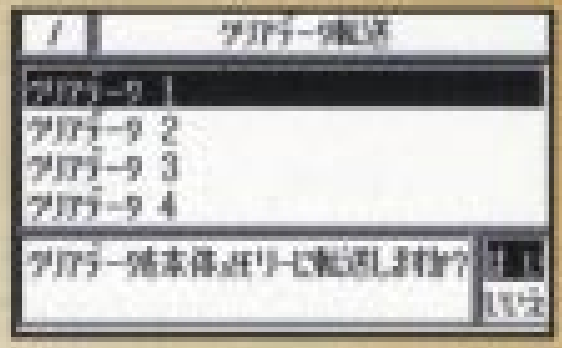
なお、データ転送は『第1部』→『第2部』→『第3部』、『第1部』→『第3部』、『第2部』→『第3部』という形でのみ行うことができます。『第1部』『第2部』両方のデータを『第3部』に転送するためには、『第1部』のデータを『第2部』へ転送してゲームをクリアし、その『第2部』のデータを『第3部』に転送する必要がありますのでご注意ください。

[データ転送の手順]

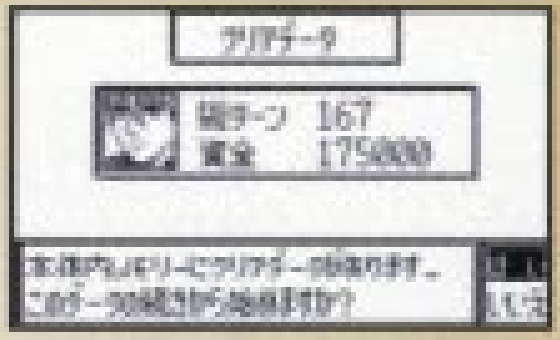
(1)『第1部』または『第2部』を最終話までクリアし、エンディングが終了すると「クリアデータセーブ」画面が現れます。ここには最大4つまでのクリアデータを記録できるので、好きな番号を指定してAボタンでセーブしてください。クリアデータをセーブすると、これまで選択できなかったスタートメニューの「データ転送」が選べるようになるので、まずはXボタンで「データ転送」を選択してください。



(2)「データ転送」を選択すると「クリアデータ転送」画面が表示されるので、好きなデータを選択してXボタンで指定してください。すると「クリアデータを本体メモリーに転送しますか？」と聞いてくるので、はい／いいえを選択してAボタンで決定してください。転送後はBボタンで「クリアデータ転送」画面を終了できます。



(3)続いて本体にセットしているカートリッジを本製品「第3部」に入れ替え、「スタート」を選択してください。すると「クリアデータ」画面が現れるので、引き継ぎを行う場合はAボタンで「はい」を選択してください。引き継ぎが終了し、主人公の設定画面に移ります。



◎注意！：クリアデータはあくまでイベントのデータを転送するものです。パイロットのレベルなどは引き継がれませんので予めご了承ください。

主人公の紹介（1）

キョウスケ＝ナンブ（南部響介）

22歳。ガンドール隊所属、アルトアイゼンの正パイロット。無口で感情をあまり外に出すことはないが、誰よりも恋人であるエクセレンのことを大切に思っている。

PTX-03-001 ゲシュペンストMkⅢ

アルトアイゼン

極端すぎたコンセプトにより、試作一機のみで開発を打ち切られた実弾兵装タイプの接近戦専用機。

エクセレン=ブロウニング(Exellen=Browning)

23歳。ロンド・ベル隊所属、ヴァイスリッターの正パイロット。自己アピールが激しい、部隊のムードメーカー。しかし、謎の声に導かれ、愛機ともども行方不明になってしまう。

PTX-02-00C ゲシュペンストMkⅡ

ヴァイスリッター

高い性能を持ちながら、機体剛性、生産コストの関係から量産を見送られたゲシュペンストMkⅡの改良機。

主人公の紹介（2）

謎の敵によって自我を失ったエクセレン。
キョウスケとエクセレン、謎の敵の関連とは？テストパイロット時代に二人が遭遇したシャトル事故と謎の敵とはいかなる関係があるのか、そしてなぜエクセレンだけが囚われたのか？
「第1部」「第2部」に渡って続いてきた戦い……すべての謎、そしてこの大戦の決着がつけられる。
「第1部」「第2部」「第3部」……フラグコンバートシステムによって引き継ぎを行ったとき、なにかが起こる……？

PTX-03-SP1 ゲシュペンストMkⅢ
アルトアイゼン・リーゼ

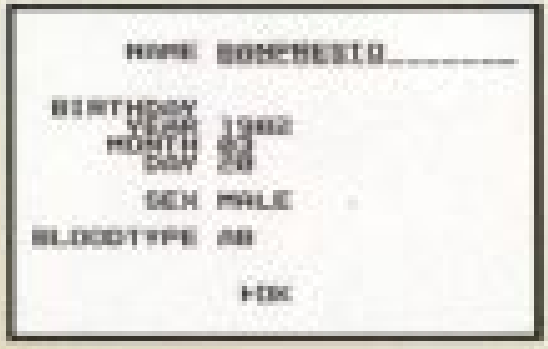
ヴァイスリッターの予備パーツと、機体バランスを著しく損なうという理由で採用が見送られていた大口径シリンダーを無理矢理載せたアルトアイゼンのカスタム機。奇跡的な機体バランスにより、爆発的な突進力を発揮する。

PTX-02-???
ゲシュペンストMk.Ⅱカスタム
ライン・ヴァイスリッター

消息を絶ったヴァイスリッター。それが再び現れたとき、その姿は異形の変化を遂げていた。異世界の技術によって改造されたとも言われる。絶大な威力を持つハウリングランチャーを持つ。

パーソナルデータテーブル・システムについて

スタートボタンを押しながら、ワンダースワン本体の電源を入れると、「所有者登録画面」が表示されます。ここで名前や生年月日を登録できますが、この数値をパイロットが修得する精神コマンドに反映させるシステムが「パーソナルデータテーブル・システム」です。
入力したデータによって、仲間になる全パイロットの修得精神コマンドが変化します。



例） 流 竜馬の場合

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。

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。

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　Tel.03-3847-6320

・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。

〈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。

"WS" 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。

発売元　株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。