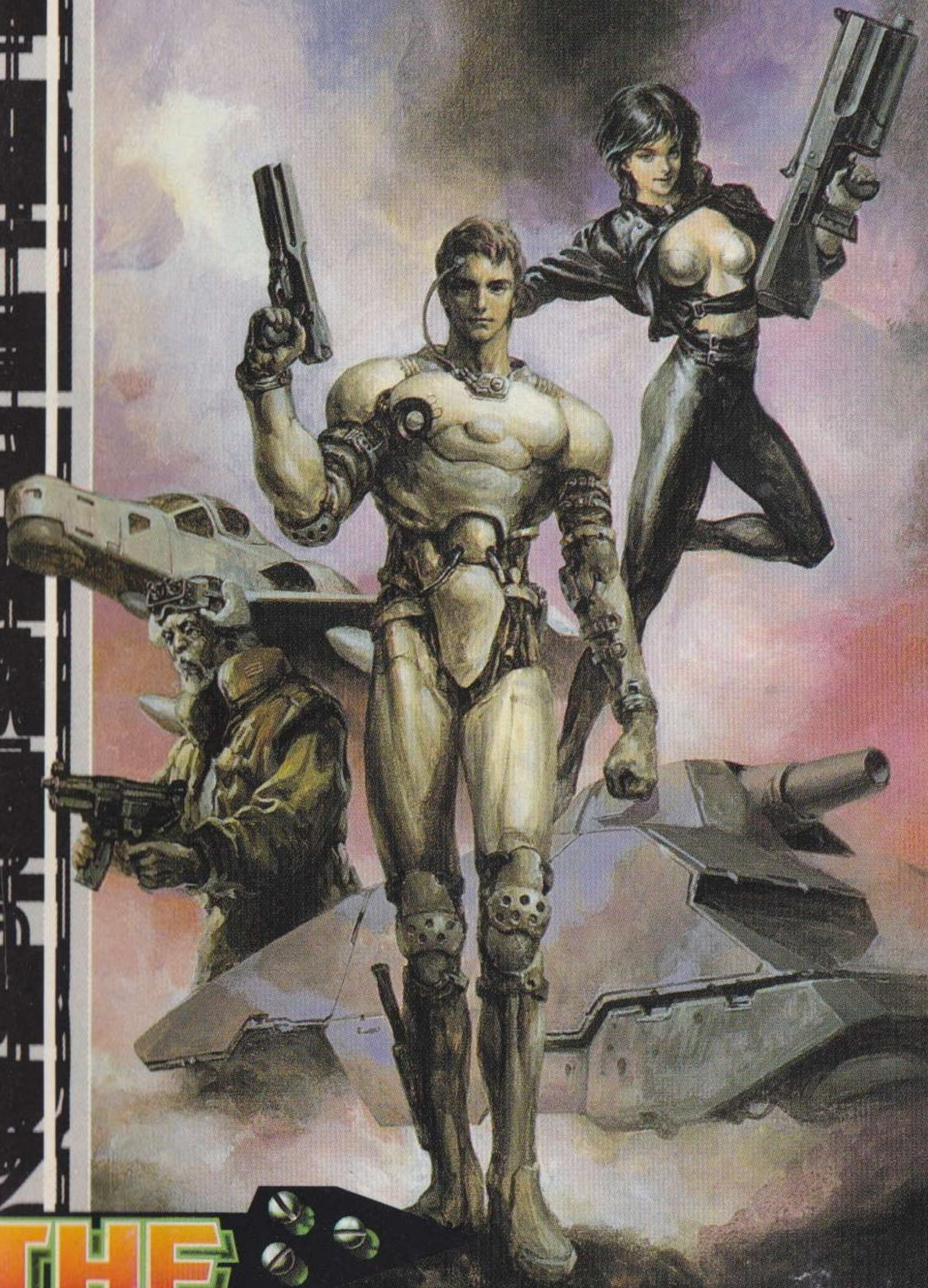


取扱説明書



THE HYBRID FRONT

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。

とき は 26 世 紀 … はこ 運 び 屋

CONTENTS

[もくじ]

ストーリー <small>はいけいせってい</small> [背景設定]	4
操作方法 <small>そう さ ほう ほう</small>	8
ゲームの始め方 <small>はじ かた</small> と終り方 <small>おわ かた</small>	10
シナリオの流れ <small>なが</small> について	12
シナリオの進め方 <small>すす かた</small>	14
ターンの進め方 <small>すす かた</small>	22
キャラクター紹介 <small>しょうかい</small>	38
兵器紹介 <small>へい き しょうかい</small>	46
使用上のご注意 <small>しょうじょう ちゅう い</small>	54



THE HYBRID FRONT

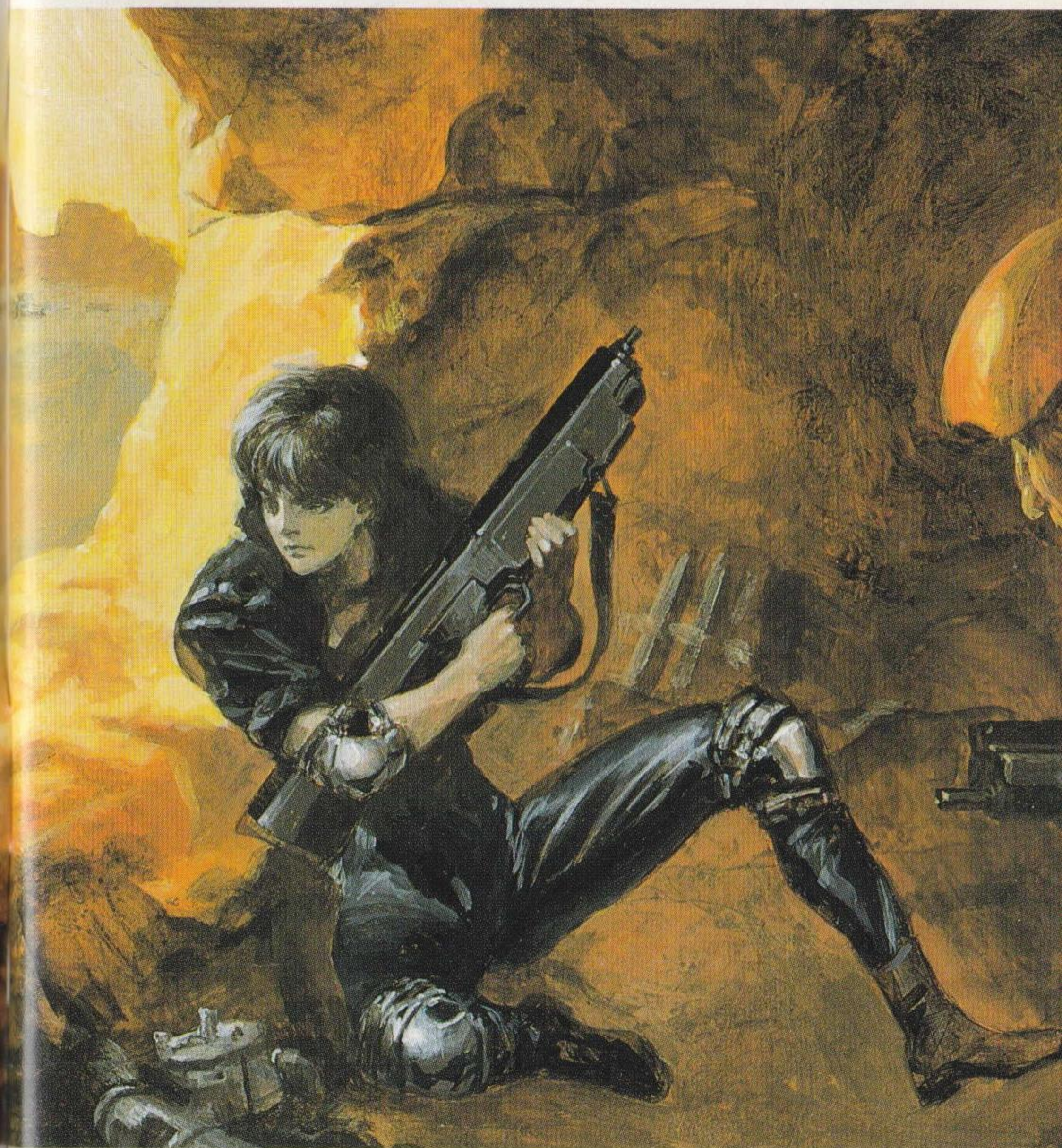
©SEGA 1994

監修：野田昌宏 協力：株式会社オ二口

ORIGINAL ILLUSTRATION DESIGNED BY SUEMI JUN

ORIGINAL WEAPON-ILLUSTRATION DESIGNED BY KUNIO AOI

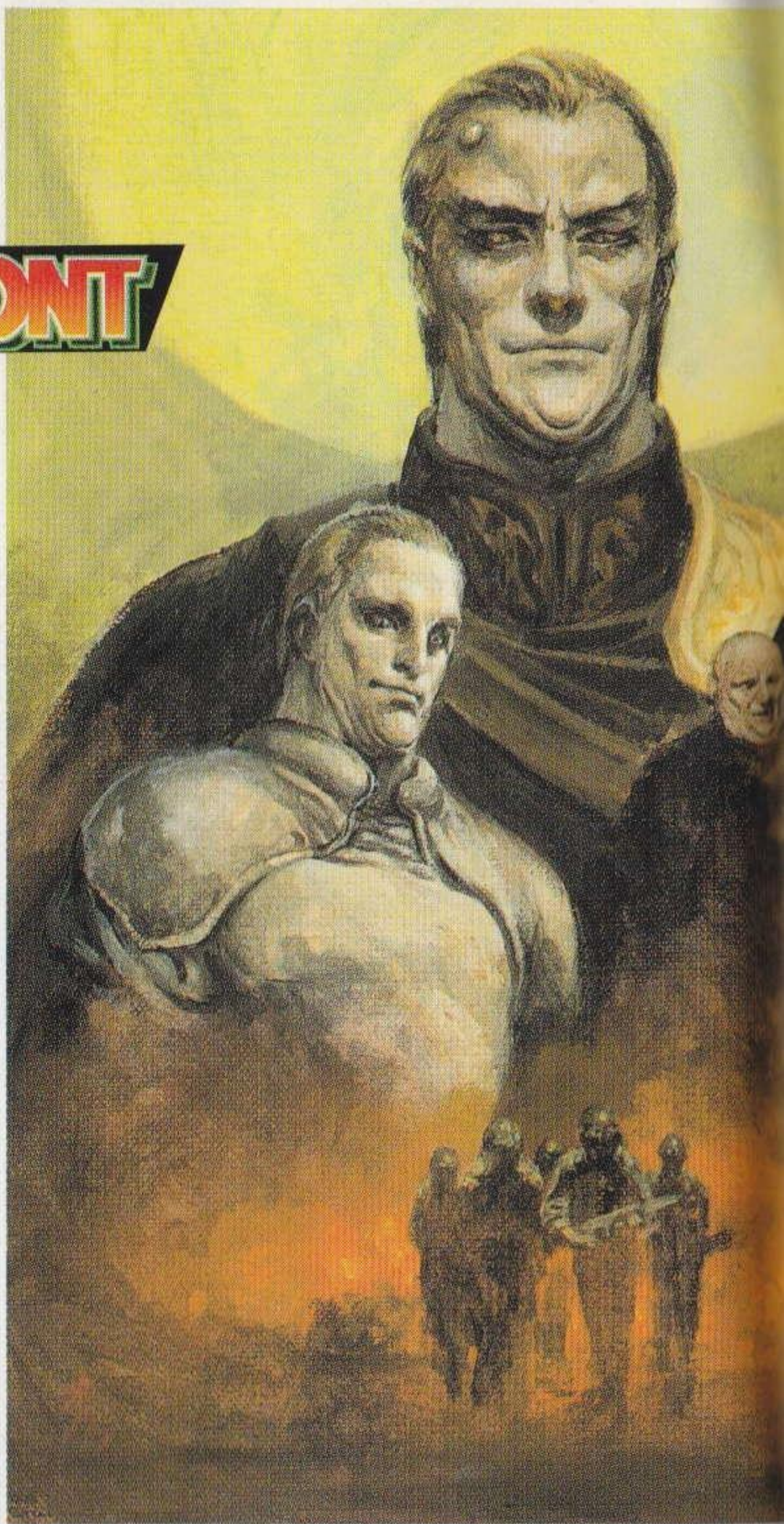
あつ たたか はじ
たちの熱き戦いが始まる



THE HYBRID FRONT

ストーリー

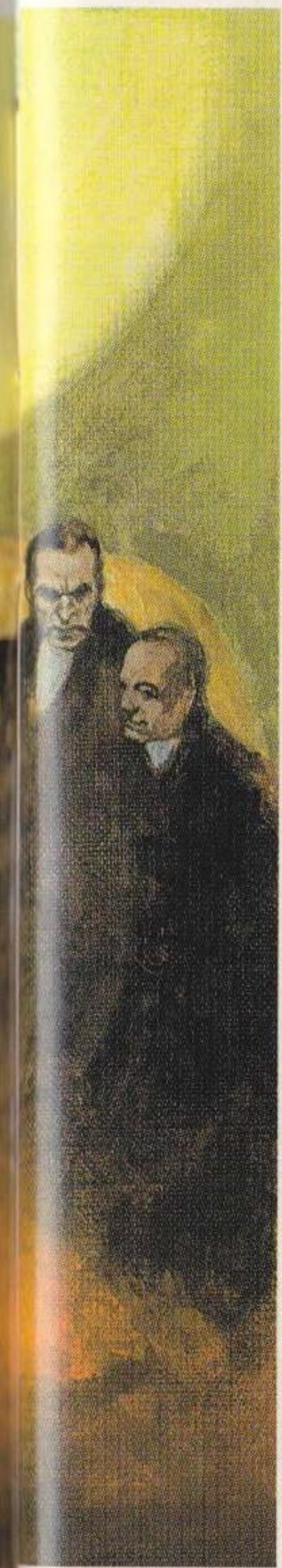
【背景設定】



国家から企業へ

20世紀以来、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、疲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、多国籍企業であった。そして、企業のもつ



しほん しげん ひ だ
 資本・資源を引き出させる
 べく、各国は企業側に巨大
 な特権を与えた。その一つ
 「企業自衛法」により企業
 は対テロ等の自衛力を保有
 することとなる。後の「企
 業警察隊」の始まりである。

ニュー・フロンティア

きぎょうぐん こうせき たん けいざい
 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
 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
 「地球補完連合」により、
 かつて誰一人成し得なかつ
 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「地球補完連
 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。

コクーンの誕生

せいれき ねん きどう きぎょうぐん
 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

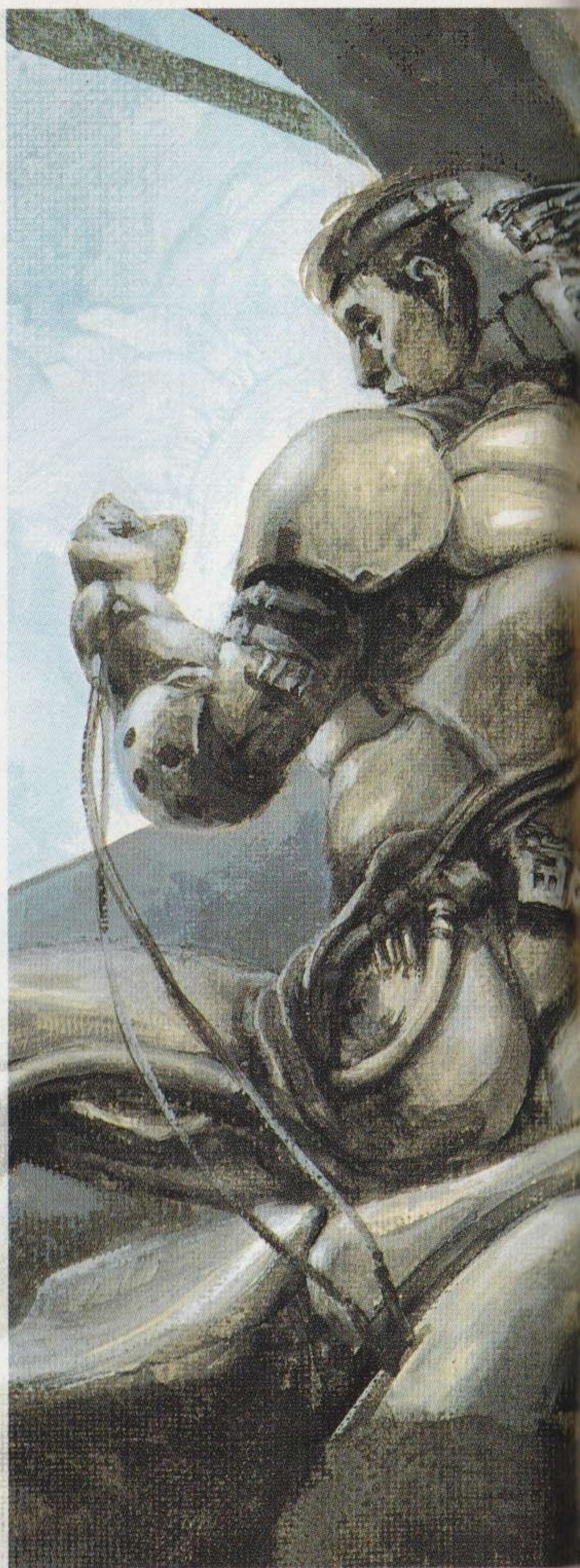
れき ねん
 暦2302年「オービタル・ウ
 オー」、西暦2309年「ハンマ
 ー・ウォー」、この二度にわ
 たる地球・軌道間戦争は、
 圧倒的な軌道企業側の勝利
 に終わる。この結果、六大
 軌道企業を中心とした「軌
 道企業国家連合」(CoCo-
 ON:コクーン)が発足。軌
 道企業群はついに独立を手
 にした。一方地球は、軌道
 戦争で使用された大型光
 学・隕石兵器(メタル・ハン
 マー)により、甚大なダメー
 ジをこうむっていた。主要
 な大都市は壊滅、陽の光は
 届かず、文字どおり「黄昏
 の時代」を迎える。

地球の復興

せいれき ねん はん ち きゅうじょうやく
 西暦2391年、「汎地球条約
 機構」(PETO) 発足。待ち
 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「辺境経済支援機構」
 (LEcSuS: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……。

あたら じだい
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
れた異星文明の遺跡をめぐ
り、コクーンを構成する六
大軌道企業の間で激しい争
奪戦が勃発。これが後に「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、全コクーンとしての
物的・人的損害は甚大であ
り、地球を圧倒した力は過
去のものとなった――。



そして…時は現在、とき げんざいところは地球ちきゅう

タクラマカン砂漠さばく

その中央部を貫くは物資輸送専用道路

ちゅうおうぶ 通称「シルクロード・ハイウェイ」

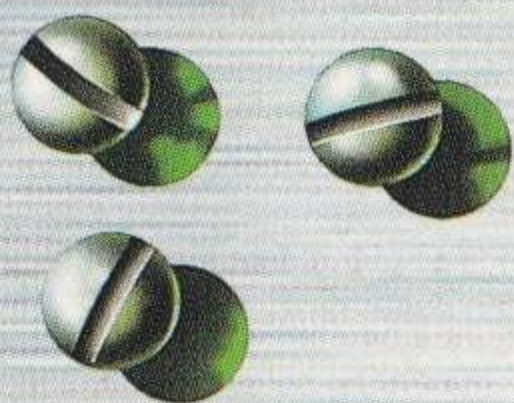
ものものがたり

物語は

はじ

ここから始まる





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をしてください。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に使用します。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、フェイズ終了コマンドが出ます。





かいお
1回押すとマップが出る。



かいめ
2回目にはコマンドが。

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]



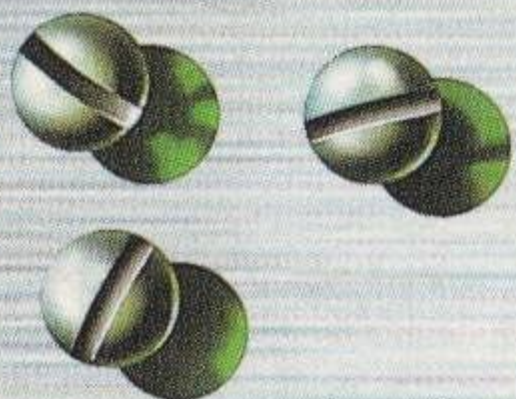
主に、コマンドのキャンセルをするときに使用します。ゲーム中に押すと、未行動のユニットが検出できます(→P26)。

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)。





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

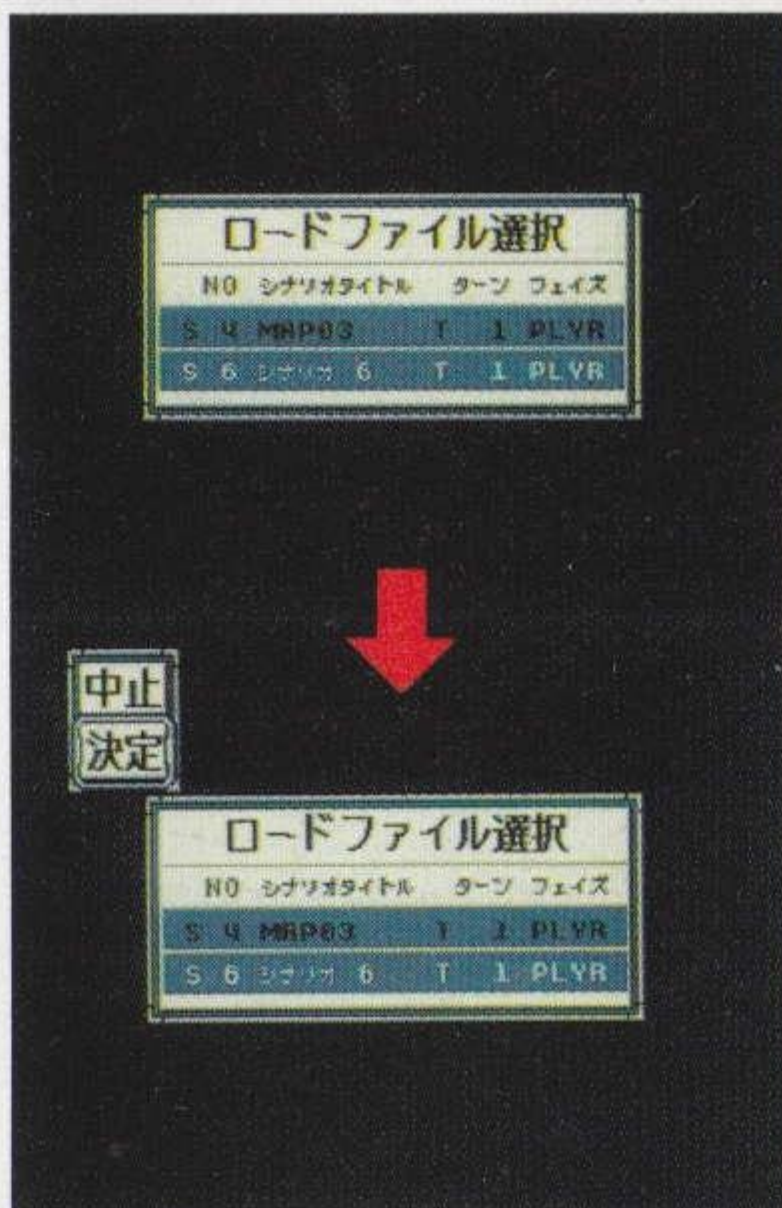
タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面が出ます。選択・決定後、以下を参考に操作してください。



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することができます(→P24)。



INITIAL START

最初から始める

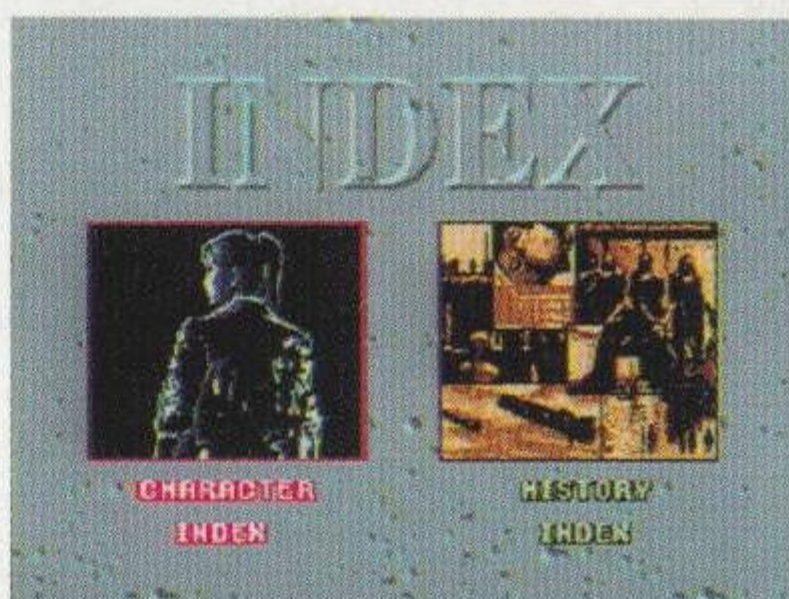
最初からゲームを始めるモードです。このモードを選ぶと、プロローグ、シナリオ1とストーリーは進みます。P12からを参考にしましょう。



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

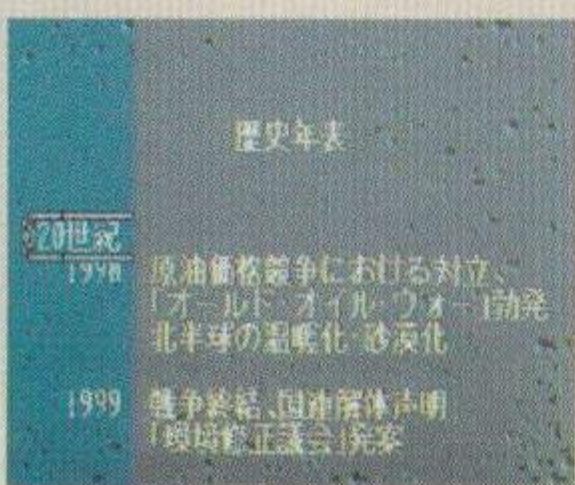
[キャラクター・インデックス]



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、画面左にある枠をキーワード(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。これですべてから再開可能です(→P24)。

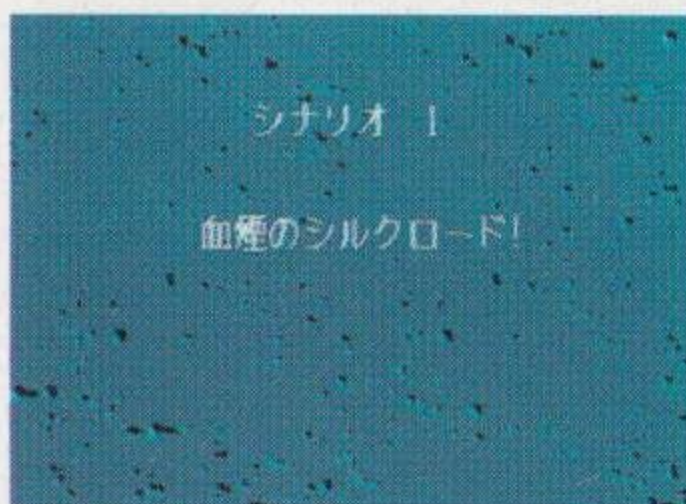


シナリオの流れについて

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

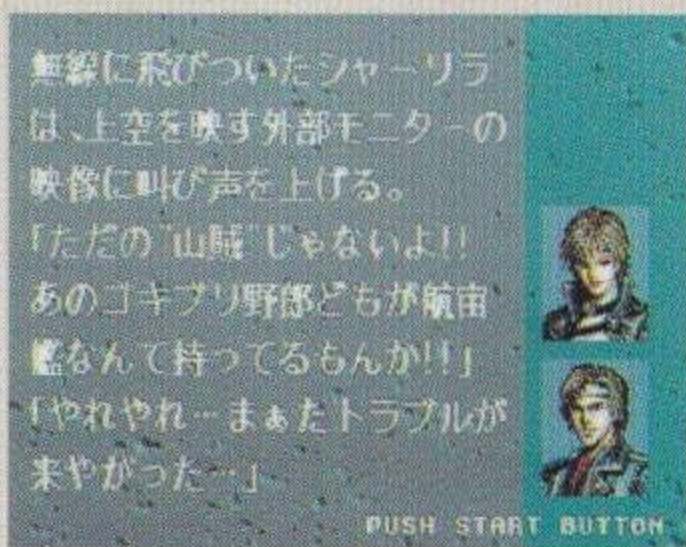
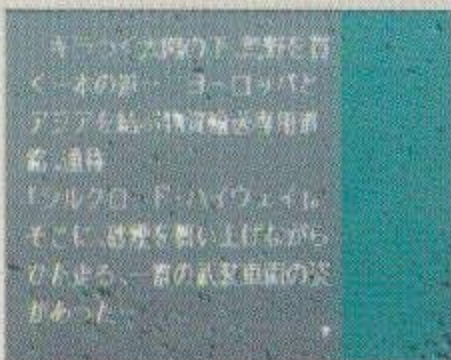
ここでは、シナリオ1の流れを紹介していきます。流れをつかんだら、P14に進んでください。



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。

ここで、ストーリーの流れを把握しましょう(→P14)。



2

作戦準備

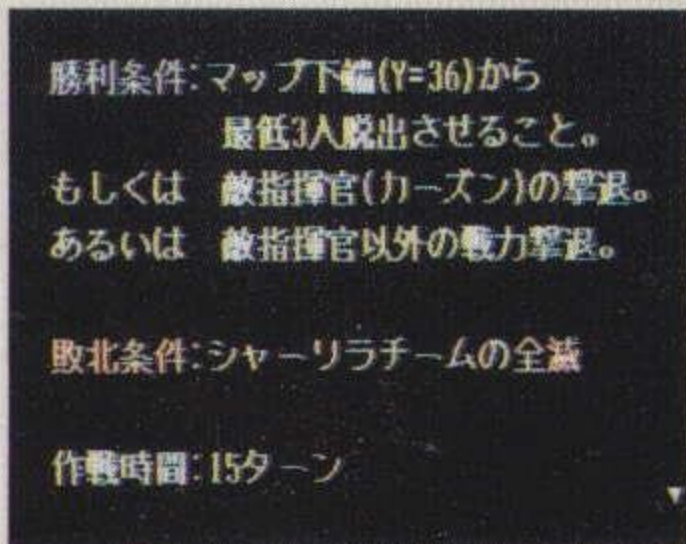
搭乗、あるいは装着する兵器と、それを受け持つキャラクターの設定を行います。また、兵器の性能、キャラクターの能力もチェックできます(→P14)。



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

初期同盟勢力

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頭に入れ、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

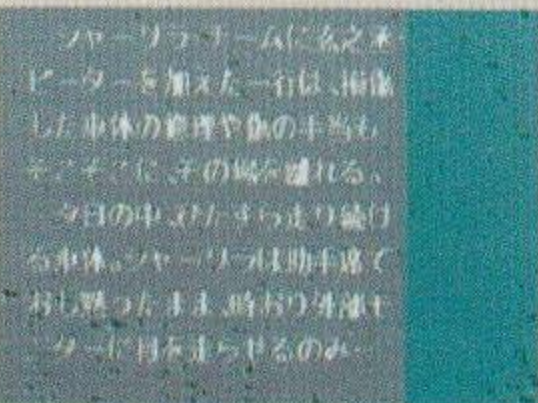
ターンを進めます。基本的に、自軍フェイズと敵軍フェイズを交互に繰り返します(→P20)。



7

勝利

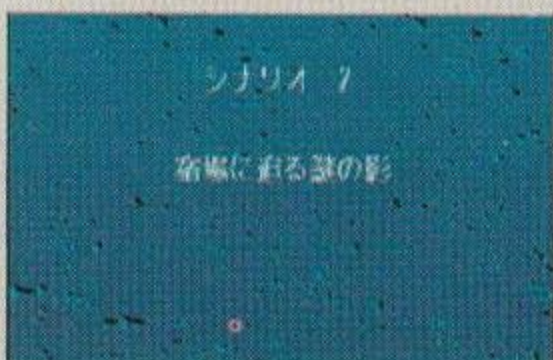
シナリオエンディング



勝利条件をクリアすると、次のシナリオへと進めます(→P21)。

勝つと物語は進みます。

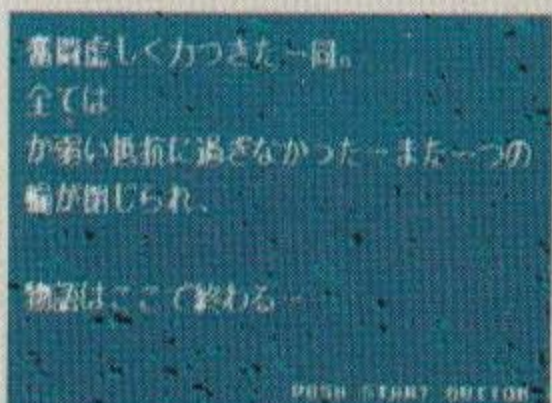
次のシナリオ



シナリオ2を開始します。

敗北

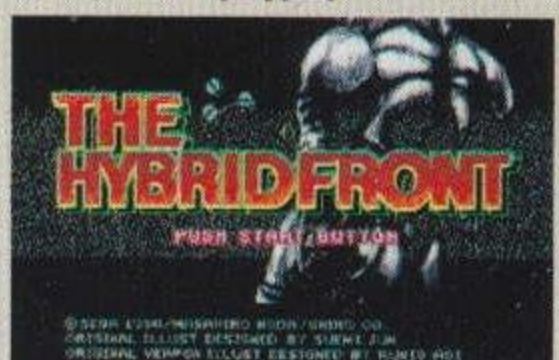
ゲームオーバー



全滅、または制限ターン内にクリアできないとゲームオーバーです。

負けると終わりです。

タイトル画面



タイトル画面になります。

8



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しょう。

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含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。

キラつく太陽の下、荒野を貫く一本の道。ヨーロッパとアジアを結ぶ物資輸送専用道路、通称「シルクロード・ハイウェイ」。そこに、砂煙を舞い上げながらひた走る、一群の武装車両の姿があった。

2 さくせんじゆんぴ 作戦準備

兵器とキャラクターを組み合わせ、ユニット設定をします。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。



とう じょう が めん 搭 乗 画 面

へい き じんぶつ く あ 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Bボタン。次に、搭乗(装着)させたいキャラクターを、同じ方法で選択、決定しましょう。これを繰り返し、すべてのユニットを設定するのです。なお、画面下には、データが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。待機中の一覧で、やめ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、兵器を方向ボタンの上下で選択。



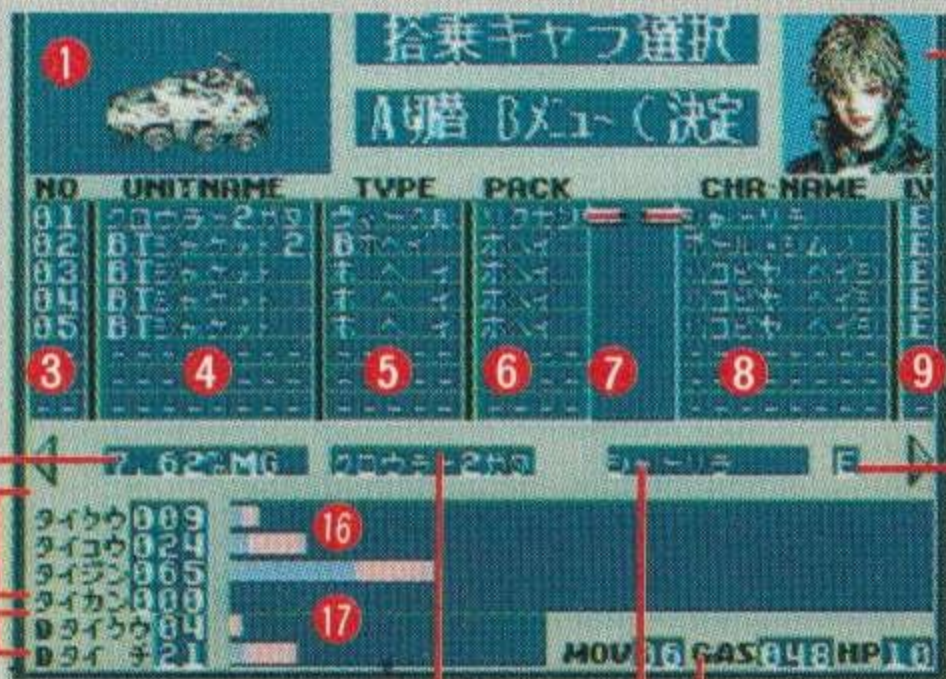
下のゲージを参考に、搭乗キャラを決定。



Aボタンで待機中の一覧を確認。変更も可能。

とうじょうがめん みかた ■ 搭乗画面の見方

- 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 武装のタイプ
- 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 武器の命中修正(→P16)



- 15 敵からの防御修正(→P16)
- 16 武器の命中修正のゲージ
- 17 敵からの防御修正のゲージ
- 18 左から選択中の兵器の移動力、最大燃料、耐久度(→P16)



シナリオの進め方

性能画面

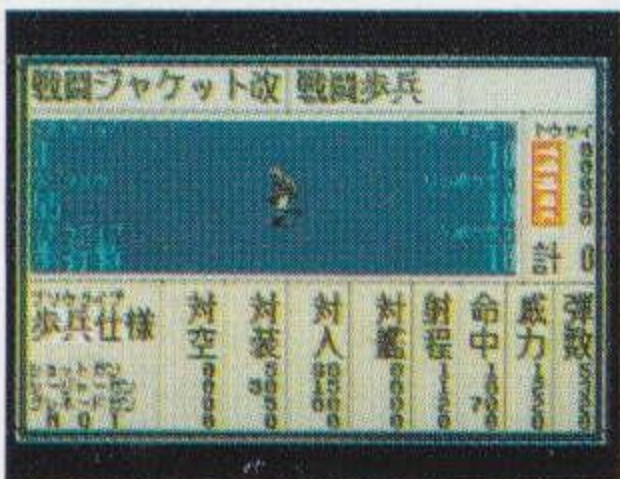
性能画面を表示

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が見たいときは、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、敵の周囲6マスに侵入すると移動不可
- 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。応急で回復、0で破壊
- 空(宇宙)からの攻撃に対する防御修正
- 地上からの攻撃に対する防御修正
- 搭載タイプ別の各最大搭載可能数(→P53)。上から航空機・軽車両・重車両・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
- 射程距離。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。攻撃するごとに1ずつ減り、補給で回復



キャラクターの のうりよくがめん 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。



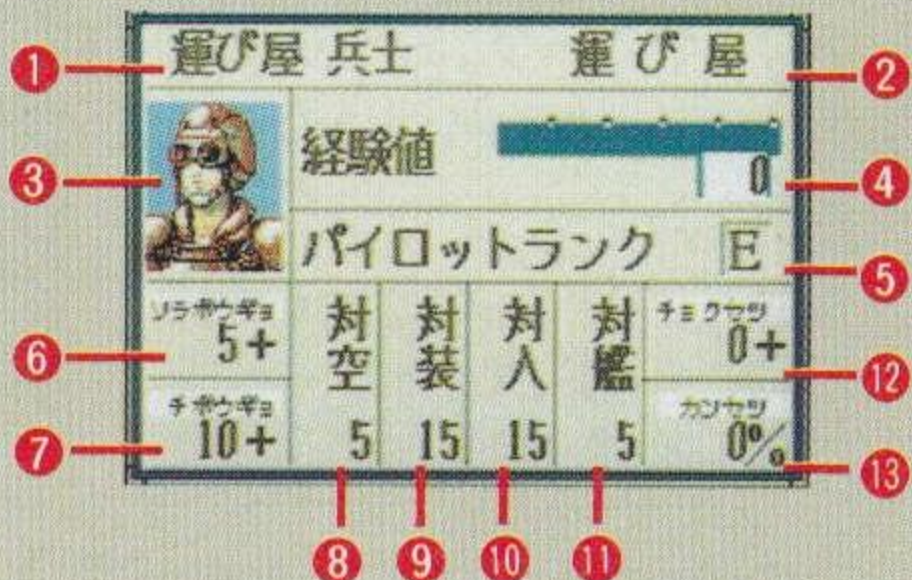
自動搭乗

現在の横ならびで決定

残っている兵器やキャラクターを、横の並び同士で組み合わせます。このコマンドを選択すると、自動的に待機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



- ① キャラクターの名前
- ② キャラクターのタイプ別分類
- ③ キャラクター
- ④ キャラクターの現在の経験値
- ⑤ キャラクターのレベル。経験値がたまると上がる(Eから♠)。それによって以下の能力もアップ
- ⑥ 空(宇宙)からの攻撃に対する防御修正
- ⑦ 地上からの攻撃に対する防御修正
- ⑧ 空(宇宙)ユニットへの命中修正
- ⑨ 装甲ユニットへの命中修正
- ⑩ 非装甲ユニットへの命中修正
- ⑪ 艦ユニットへの命中修正
- ⑫ 直接攻撃時の命中速度の修正
- ⑬ 間接攻撃時の命中率の修正

作戦開始

作戦を開始します！

すべて設定し終わったら、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い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(Y=36)から最低3人脱出させること。
もしくは 敵指揮官(カーズン)の撃退。
あるいは 敵指揮官以外の戦力撃退。

敗北条件: シャーリラチームの全滅

作戦時間: 15ターン

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 シャーリラ仲間

PUSH START BUTTON

5 ユニットの配置

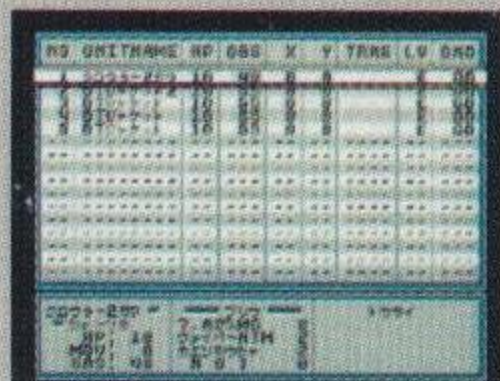
設定をしたユニットを配置します。最初に、ユニットを配置できるエリアが明るく表示され、操作をしないとユニットの一覧画面になります。ここで配置するユニットを選択、決定し、マップ画面に配置するのです。詳しい手順は、右ページを参考にしてください。



ユニット配置のプロセス

①
ユニットを
選択する

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。画面の見方はP25です。



②
配置する
場所を選ぶ

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。



③
ユニットを
配置する

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。



④
配置を
決定する

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

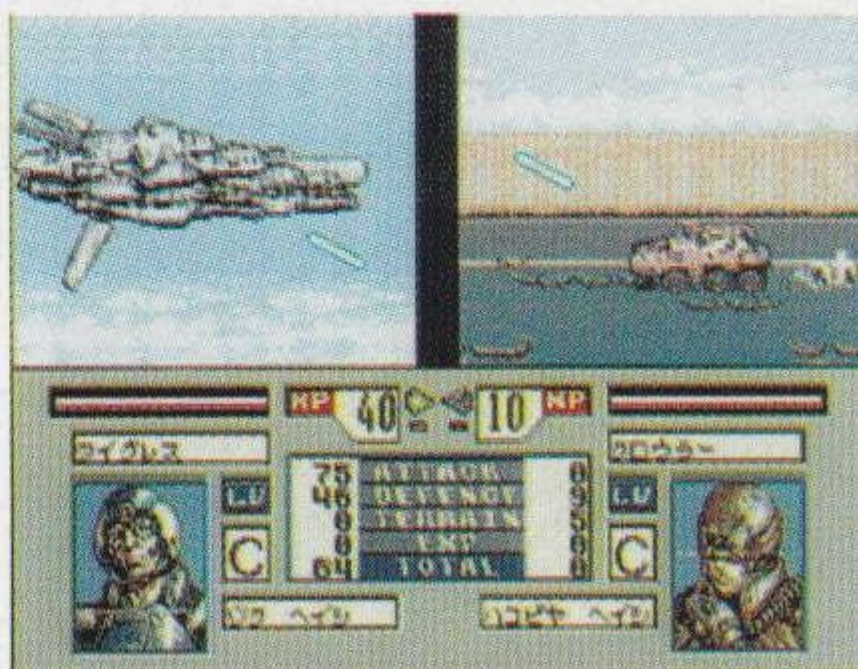


ユニットを配置するとき、マップ上でスタートボタンを押すと、まだ一覧に残っているユニットを、ランダムに自動配置することができます。中止か決定かの選択をし、Cボタンを押して決定してください。



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、一番初めに自軍フェイズが表示されます(→P22)。



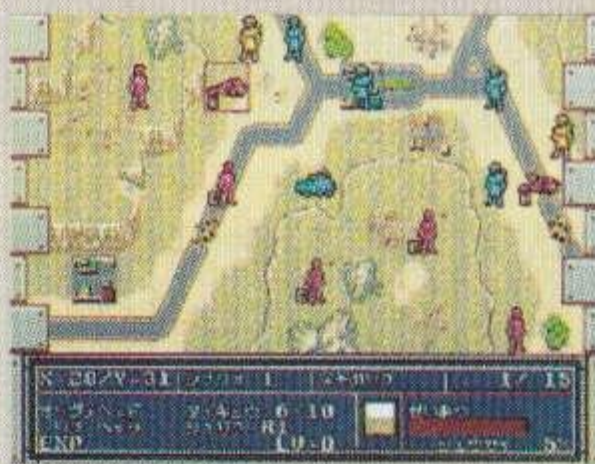
2 自軍フェイズ

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、自軍や敵軍の間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)。

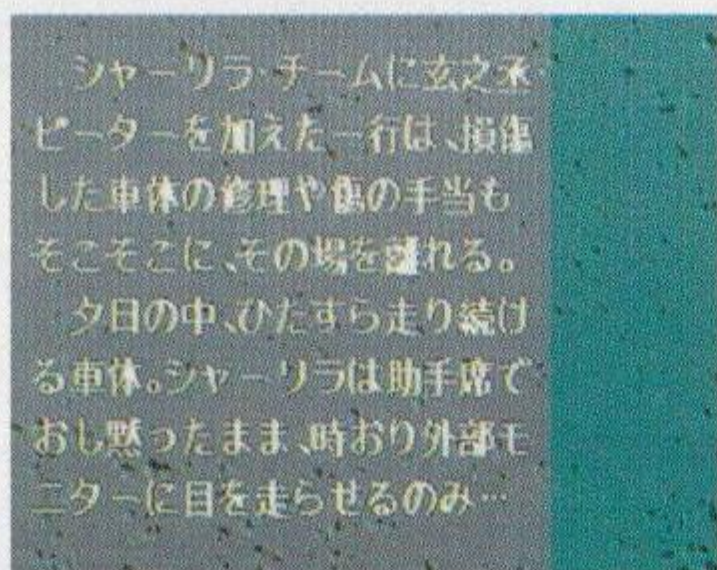


か ば あい 勝った場合 ← → 負けた場合 ま ば あい

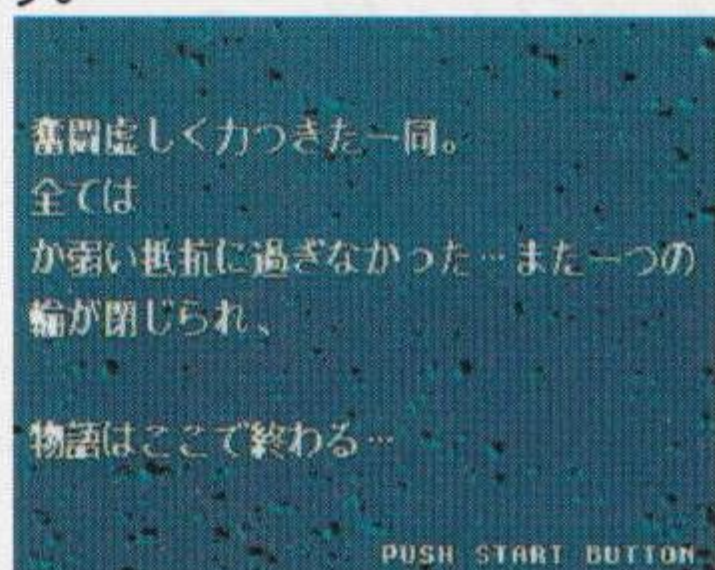
7 シナリオエンディング

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。



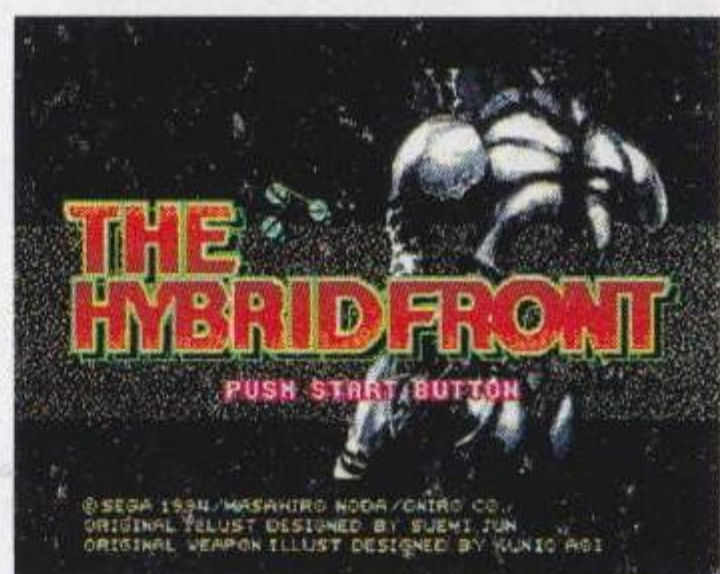
8 つぎ 次のシナリオ

タイトルに戻る

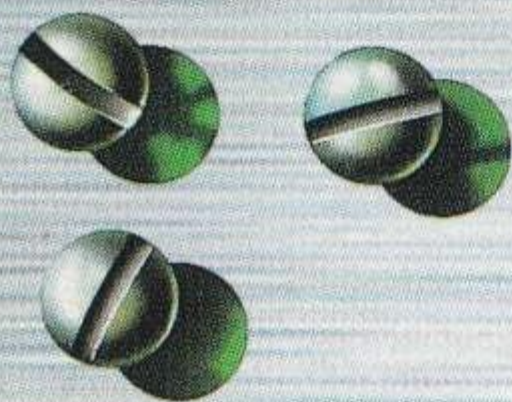
ストーリー展開の後には、次のシナリオが始まります。どのシナリオの進め方も同じなので、また①(→P14)から操作を始めてください。



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。



しょう はい ゆく え 勝 敗 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

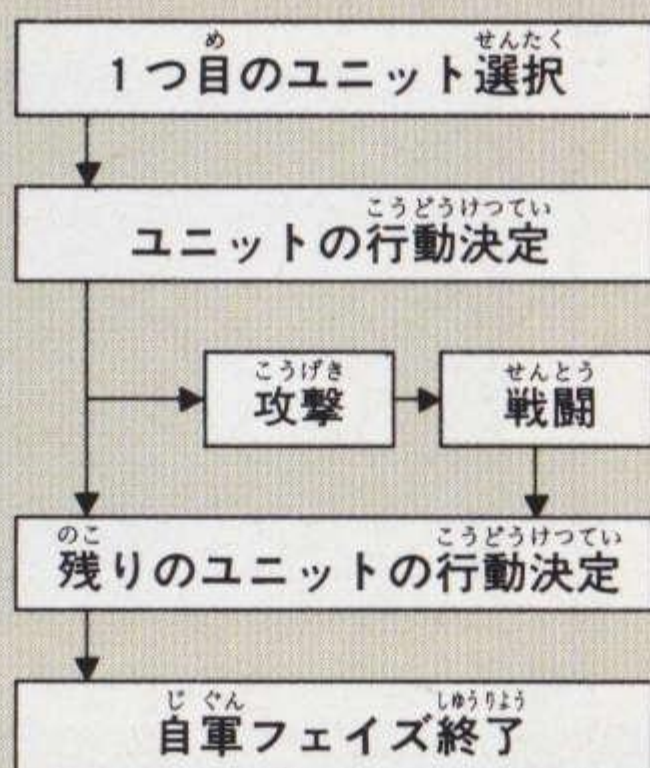
設定したユニットの配置が終了すると、いよいよ作戦の行動開始です。まず、ターンが始まる前に、フェイズ&ターン表示が出ます。左が現在のターン数、右がフェイズの名前。この画面は、フェイズの区切りになり、自動的に切り替わるので特別な操作はいりません。



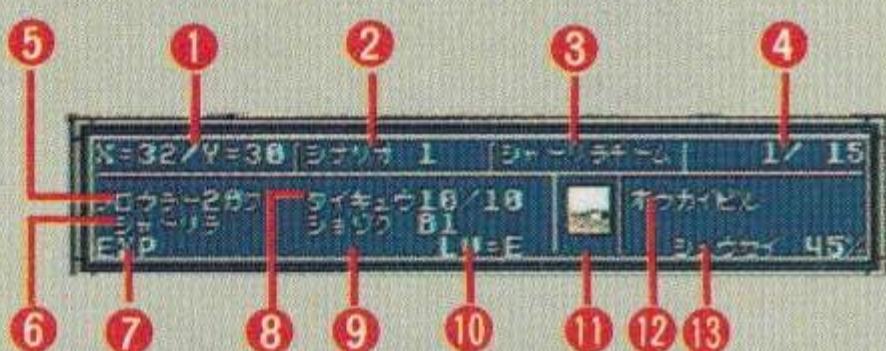
2 自軍フェイズ

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ます。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しょう。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。

自軍フェイズの流れ



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 ユニットの名前
 - 6 搭乗(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 搭乗(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2回の条件コマンドで確認)
 - 13 その地形の防御修正。戦闘時、この数値の分だけ防御修正される

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略に響いてしまうからです。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。地形の持つ防御効果によって、同じユニット同士でも防御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

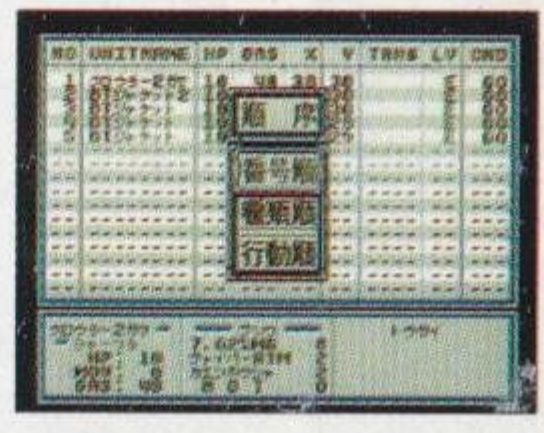
現在進行している、シナリオマップ全体が表示されます。点滅しているのはユニット。それ以外は、占領可能地形です。色は、各グループのユニットの色と同じです。



いちらん

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。



いちらんひょうがめん みかた

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(×で表示)
- 8 搭乗(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

1	2	3	4	5	6	7	8	9
NO	UNITNAME	HP	GAS	X	Y	TRNS	LV	CND
1	クロウラー-2ガツ	10	48	32	30		E	GO
2	BTジャケット	10	55	31	29		E	GO
3	BTジャケット	10	55	32	29		E	GO
4	BTジャケット	10	55	30	30		E	GO
5	BTジャケット	10	55	31	30		E	GO
...

クロウラー-2ガツ	ブレイク	トウサイ
HP: 10	7.62mm MG	8
MOV: 6	ライパー-ATM	20
GAS: 48	カインホウシャ	0
	NOT	

じょうけん
条件

じょうけん どうめいかんけい ひょうじ
条件・同盟関係を表示

じょうけん ひょうじ
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
げんざい どうめいかんけい
出ます。この表によって、敵か味
かた
方かがわかるようになっています。

現在の同盟関係	
01	パーリフォーム OXXXXOX
02	XXXXXXXX
03	敵の陣 XXXOXXX
04	XXXXXXXX
05	パーリフォーム OXXXXOX
06	XXXXXXXX

O...同盟 X...敵対

ぜんほ
全補

ほきゆうかのう ぜんほきゆう
補給可能ユニットの全補給

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
ちけい ぜん ほきゆう
地形にいる全ユニットの補給をすることができます。これに
いちど ほきゆう せんたく けつてい
より、一度補給を選択、決定してから、改めてユニットの行
どう き
動を決めるという手間がなくなります。

きのう
機能

かんきようせつてい
環境設定をする

このコマンドでは、ゲーム中の環
きよう せつてい
境を設定することができます。方
こう じょうげ こうもく せんたく
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。

システム	
サウンド	あり
戦闘速度	通常
SQライン	なし

サウンド/ゲーム中の音楽を入れるか入れないかを選択

せんとうそくど こうそく つうじょう しょうりやく せんたく
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

みこうどう
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
にん がめんした
認ができます。画面下のウィンドウに、
みぎ がめん おな
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
にん いたう お
ニットに移動、Bボタンを押すともとの
がめん もど こうどうず
画面に戻ります。また、すべて行動済み
ひょうじ
のときはそのことが表示されます。



こうどう 行動コマンド

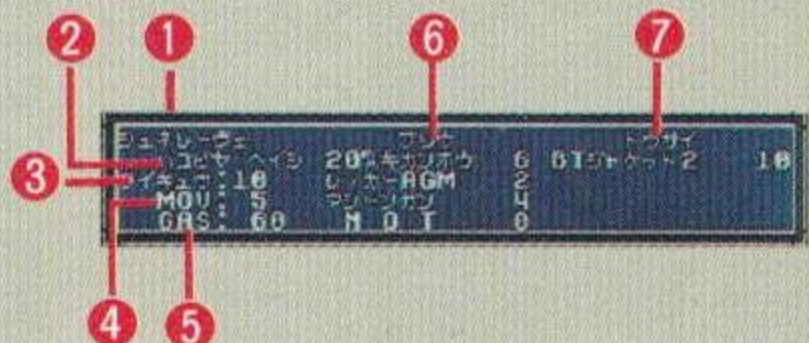
Cボタン



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

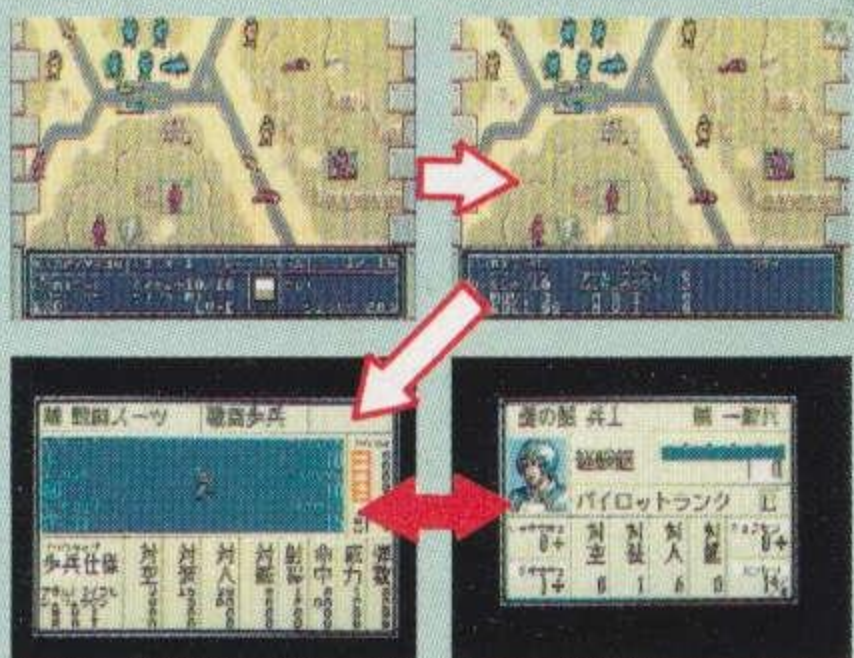


- ⑥ ユニットが現在装備している武器の種類と、それぞれの残り弾数
- ⑦ 現在搭載しているユニットの名前一覧

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



い どう
移動

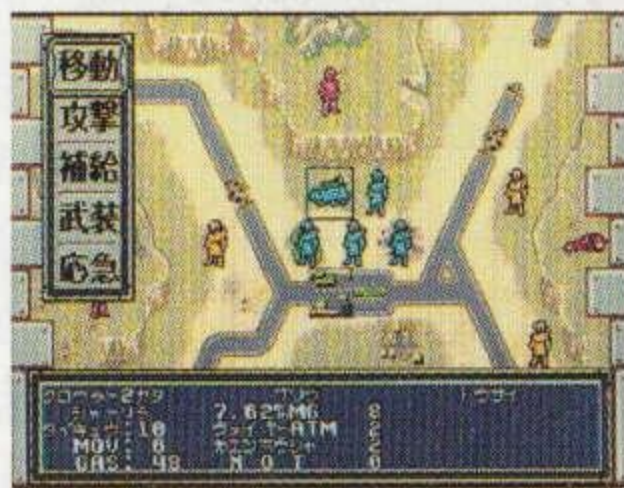
い どう
ユニットを移動させる

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(明るいところが移動可能)。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、状況に応じ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。

い どう ご
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確認する。
- 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。

い どう ほう ほう
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。

良ければ、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、ユニットの左下にEの文字が表記されます。

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

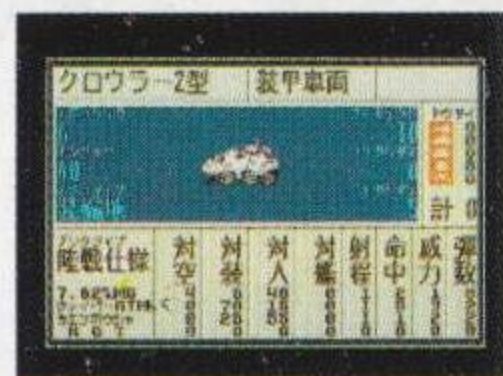
決定にカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。ユニットは、その場で行動済みの状態になります。



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を参考にしてください。



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ボタンで決定するとできます。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、補給や武装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。



とうさい 搭載

べつ
別のユニットに
とうさい
搭載する



とうさい か のう
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
とうさい か のう
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
とができます。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
ットの最大数)が表示されます(→P52)。

こうしや 降車

とうさい
搭載したユニットを
お
降ろす



とうさい
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
お
押ししましょう。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・
ルーズとシムルグに地上車両を搭載・降車
する場合は、「クウコウ」においてのみ可能で
す。また、宇宙では、航宙母艦(スカラベ等)
は、どんな地形でも搭載・降車・発進をする
ことができます。

はっしん 発進

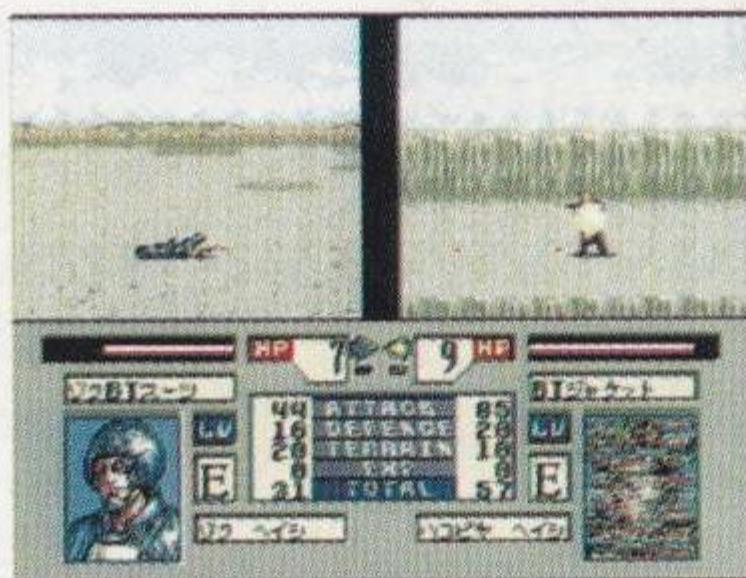
とうさい
搭載したユニットを
はっしん
発進する

とうさい
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。

こうげき 攻撃

てき こうげき 敵のユニットを攻撃する

てきぐん こうげき
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いの流れを説明しましょう。



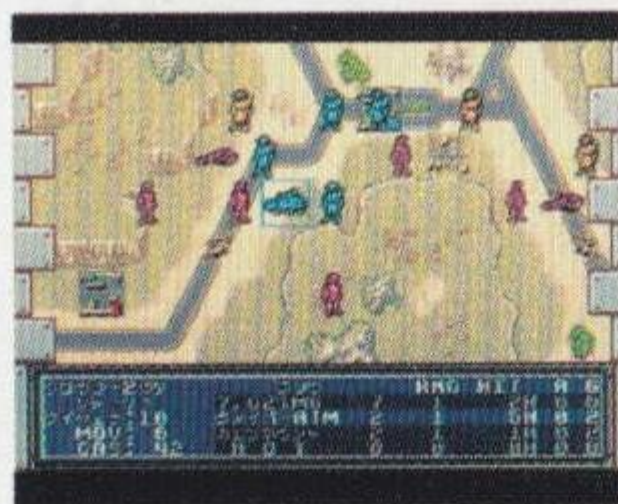
1 こうげき せんたく 攻撃コマンドを選択する

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 こうげき ぶき せんたく 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。



こうげき ぶき せんたく みかた ■ 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 武器の射程距離
- ⑤ 直接攻撃武器の命中速度
間接攻撃武器の命中率

PP-209	7.62-MG	5	1	2H	8	66
キャリブ	7.62-MG	1	1	2H	8	66
MGU	7	1	1	2H	8	66
GAS	48	1	1	2H	8	66

- 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。間接攻撃時も、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。

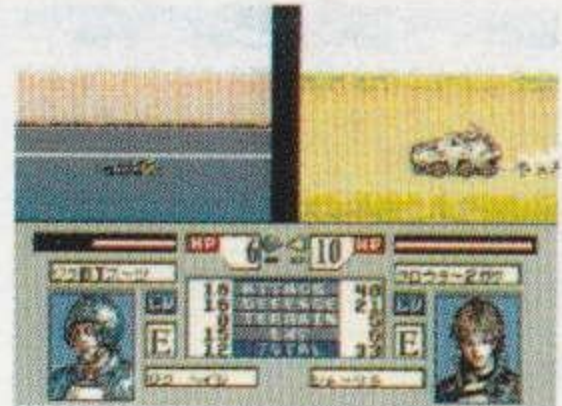


間接攻撃

離れているユニットを選択、決定します。

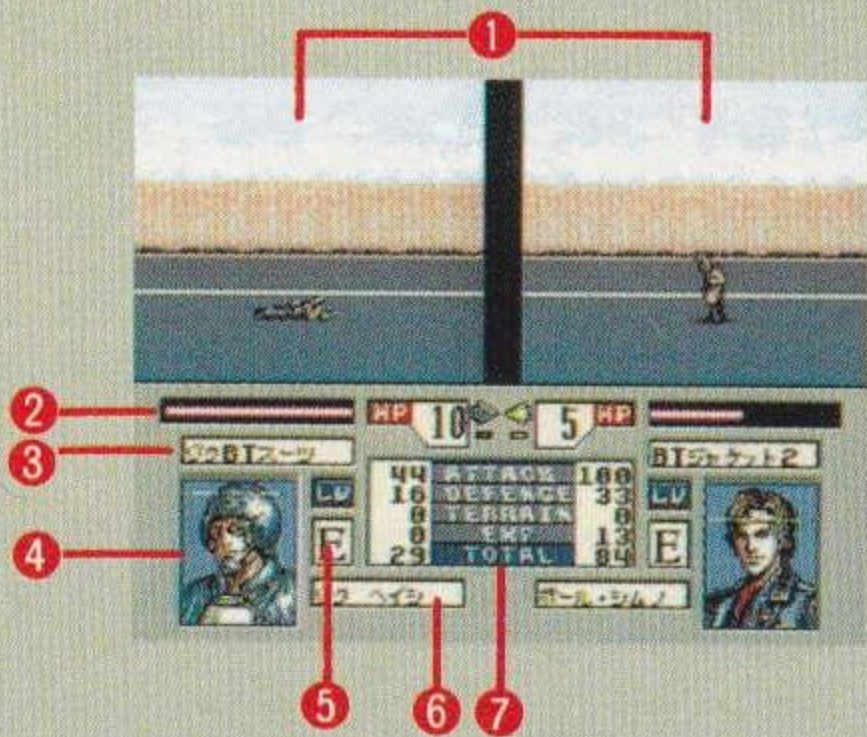
4 戦闘を開始する

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、合わせて戦況を見守ってください。



■ 戦闘画面の見方

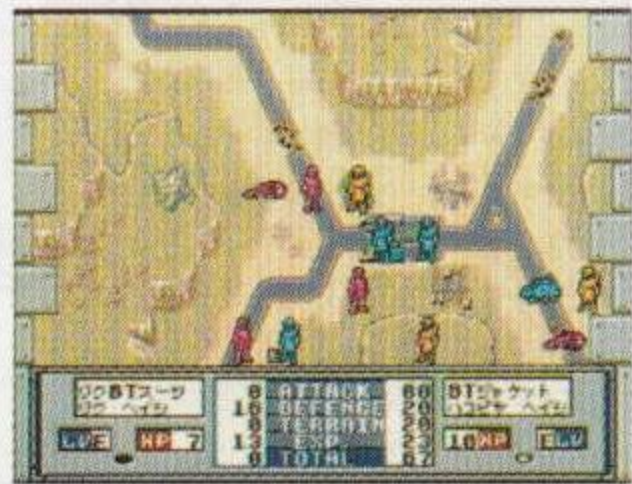
- 1 アニメーション画面
- 2 耐久度とそのグラフ
- 3 ユニットの名前
- 4 キャラクター
- 5 キャラクターのレベル
- 6 キャラクターの名前
- 7 データ(下の表を参照)



ATTACK	武器の基本攻撃命中率+キャラクターの命中修正
DEFENCE	ユニットの防御力+キャラクターの防御修正
TERRAIN	ユニットが現在いる場所の防御修正
EXP	搭乗しているキャラクターの経験値
TOTAL	武器攻撃回数を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。
 ユニツは、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になったユニツは消滅。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”にすると自軍ユニツ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、右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、敵軍ユニツと戦闘をしたり、敵軍ユニツを破壊することによって経験値を積みます。そして、経験値がたまると、レベルアップをします。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、自分のユニツを破壊されて脱出すると、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。

シャーリラ		運び屋			
	経験値				
		63			
	パイロットランク E				
リラボタギヨ 4+	封空	封装	封人	封艦	キョクマツ 0+
キボウギヨ 16+	5	18	25	8	カンマツ 10%

ほ きゅう 補給

せんりょうち しぎい ほ きゅう 占領地や資材で補給する

しょうもう たいきゅうど ねんりょう ぶ き だんすう ほ きゅう
 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(→P36)。方法は、以下を参照してください。

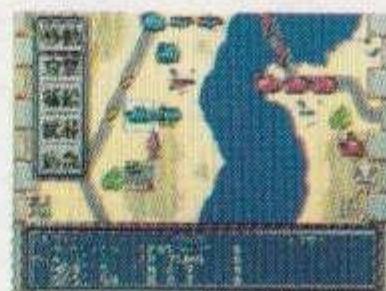
せんりょうち
 → 占領地で
 ほ きゅう
 補給する

じぐん せんりょうち
 自軍の占領
 ちけい ほ きゅう
 地形で補給
 せんたく けつ
 を選択、決
 てい
 定しましよ
 う。補給後
 ほ きゅうご
 は、応急以
 おうきゅうい
 外の行動が
 がい こうどう
 可能です。
 かのう



しぎい
 → ユニットの資材で
 ほ きゅう
 補給する

ほ きゅう
 補給ユニッ
 りんせつ
 トが隣接し
 ているとき
 ねんりょう だんすう
 燃料や弾数
 ほ きゅう
 が補給でき
 ます。補給
 ほ きゅう
 後の行動も
 こうどう
 できます。



しぎい も ほ きゅう ほうほう 資材を持っているユニットから補給する方法

<p>飛空母艦 ひくうぼかん</p>	<p>航宙母艦 こうちゅうぼかん</p>
<p>しゆるい ユニットの種類/マダム・ルイー ズ、シムルグ▶空港に いるとき ちじょう だんすう のみ、地上ユニットへの弾数、 ねんりょう ほ きゅう かのう 燃料の補給が可能です。それ以 がい こうくう ねんりょう 外では、航空ユニットへの燃料 ほ きゅう とうさいちゅう 補給だけできます。搭載中のユ じどうてき ほ きゅう ニットは、自動的に補給します。</p>	<p>しゆるい 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、ウィンストン▶地上ユ ちじょう ニットへの弾数、燃料の補給可 だんすう ねんりょう ほ きゅう かのう 能。航宙ユニットへは、燃料の のう こうちゅう ねんりょう み補給可能です。搭載中のユニ じどうてき ほ きゅう ットは、自動的に補給します。</p>
<p>支援機 しえんき</p>	<p>地上母艦 ちじょうぼかん</p>
<p>しゆるい こんこう ユニットの種類/ルフ▶空港で、 ちじょう だんすう ねんりょう 地上ユニットへの弾数、燃料の ほ きゅう かのう い がい こうくう 補給可能。それ以外では、航空 ねんりょう ほ きゅう ユニットへ燃料補給ができます。</p>	<p>しゆるい ユニットの種類/アウステルリッ ツ、アルタミラ▶地上ユ ちじょう ニットへ弾数、燃料の補給。搭載中ユ だんすう ねんりょう ほ きゅう とうさいちゅう ニットは、自動的に補給します。 じどうてき ほ きゅう</p>

せいあつ 制圧

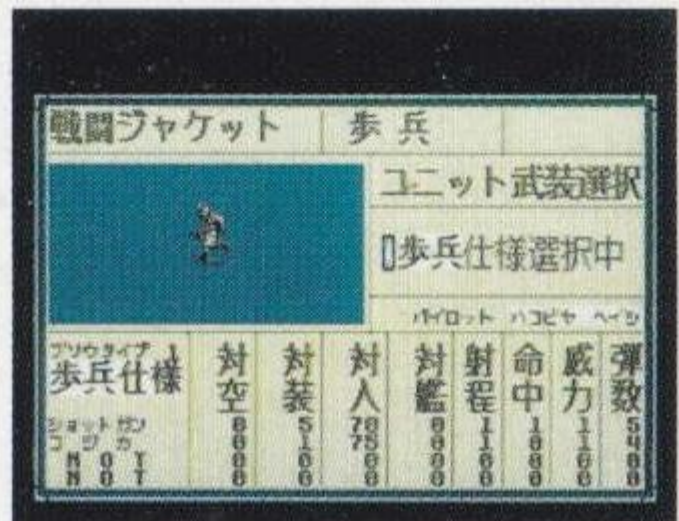
てき きち せんりょう 敵の基地などを占領する

てきぐん きち せんりょう じぐん
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。

ぶそう 武装

きち ぶき へんこう 基地などで武器を変更する

せんりょうちけい ぶそう
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。右の画面のとき、方向ボタンで選択、Cボタンで決定しましょう。



とくしゆ ぶき →特殊な武器について

ぶき とくしゆ こうか も
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：選択した方向へ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)

ほか とくしゆ ぶき いちれい その他の特殊武器 (一例)

EWW▶	せんとうがめん たいくうゆうどう いつていかくりつ はず	戦闘画面で、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▶	じつだんこうげき いつていかくりつ はず いちぶ おおがただん のぞ	実弾攻撃を一定確率で外れさせる(一部の大型弾を除く)
DEWシールド▶	こうがくへいき こうげき いつていかくりつ はず	光学兵器(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▶	たいくうゆうどう じつだん こうがくへいき こうげき いつていかくりつ はず	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
シザイ▶	ほきゆう	補給することによって消費する(武器ではない)
タンク▶	いつていりょう ねんりょう ついか ぶき	1つにつき一定量の燃料を追加する(武器ではない)
かえんほうしゃ・マイクロウェーブ▶	てきぐん ちけいぼうぎよこうか むこう	敵軍ユニットの地形防御効果を無効にする
えいせい	じょう こうげき	衛星レーザー・ミサイル▶マップ上にランダムに攻撃する
DRV▶	い でんじりょう う だ へいき	ドライバーの意。ミサイルなどを電磁力で撃ち出す兵器



すす かた ターンを進め方

おうきゆう 応急

かいふく HPの回復をする

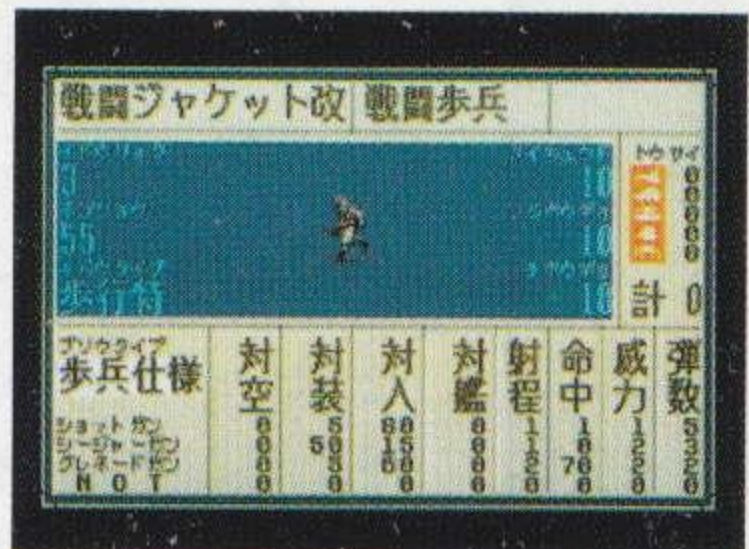
耐久性のみ修理・手当をし、回復するコマンドです。応急を選択、Cボタンで決定してください。ただし、そのフェイズの行動はそれで終了します。航空機以外はどこでもできるので、利用しましょう。



せいのおう 性能

せいのおう がめん ひょうじ 性能画面を表示する

性能画面を表示、チェックする画面です。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。



せんりょうち 占領地について

自軍の占領地では、補給や武装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。



せんりょうち けい いちれい 占領地形 (一例)

	ステーション	地上ユニットの耐久性、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性、燃料、弾数が補給可能。
	クウコウ	航空ユニットの耐久性、燃料、弾数が補給可能。
	ベース	地上・航空ユニットの耐久性などが補給可能。

のこ 残りのユニットの こうどう けってい 行動を決定する

いじよう てじゆん さまざま
以上のような手順で、ユニットに様々な
こうどう しじ 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
みぎ がめん で みこうどう
はありません。次に進みましょう。



じ ぐん 白軍フェイズを しゅうりよう 終了させる

じぐん お
白軍フェイズを終わらせたいときは、ス
たーと ボタンを押してください。コマン
ドが出るので、決定にカーソルをあ
わせてCボタンをお
します。



3 てきぐん 敵軍フェイズ



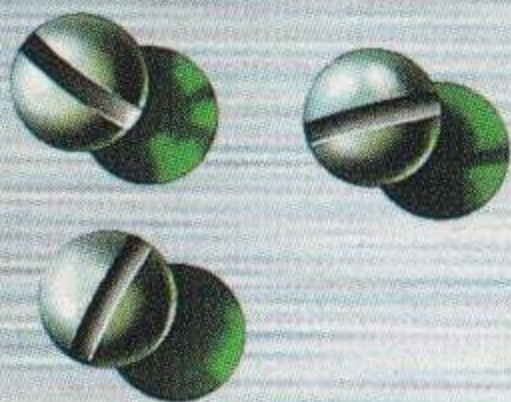
じぐん しゅうりよう てきぐん
白軍のフェイズを終了させると、敵軍のフェ
イズ&ターン表示になり、敵の行動開始です。
このとき、プレイヤーは一部のAボタンコマ
ンドの操作以外はできません。自動的にどん
どん進みますので、ストーリー展開や戦闘の
じどうてき じどうてき
状況など、見逃さないようにしましょう。

4 みかた てきえんぐん 味方/敵援軍フェイズ



じぐん てきぐん あと
白軍のフェイズや敵軍フェイズの後、または
あいだ どうめいかんけい みかた てき えん
間に、同盟関係にある味方フェイズや、敵の援
ぐん そうじゆう 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
っていきます。ここでも、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→次のターンに入る!!



しょう かい キャラクター紹介

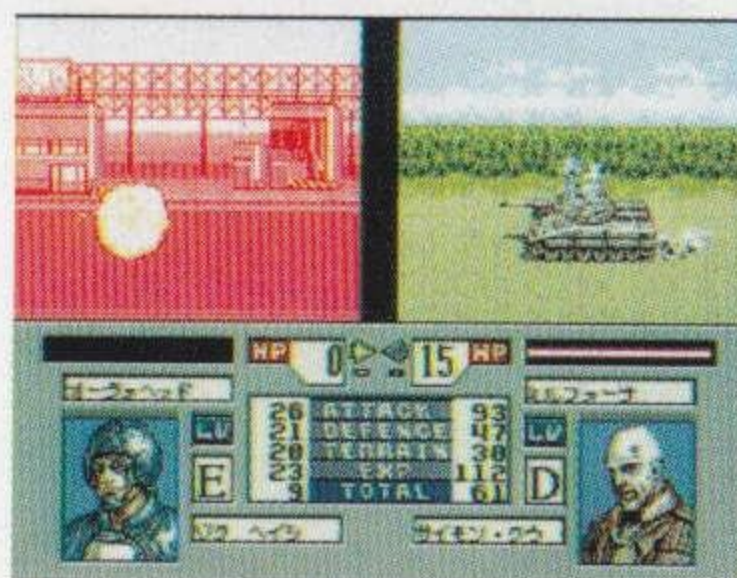
「ハイブリッド・フロント」には、たくさんの
こせいゆた 個性豊かなキャラクターたちがとうじょう
登場します。

せいちょう たの 成長が楽しみな なかま 仲間キャラクターたち

こゆうめい
固有名のあるキャラクターは、
いつぱん
一般のキャラクターよりもこせい
個性
つよ
が強く、レベルアップによるせい
成長がととても楽しみな存在です。
ちよう たの そんな
ここでは、そんなとうじょうじんぶつ
登場人物を少
しだけしょうかい
紹介しましょう。一癖も
ふたくせ じんぶつ
二癖もある人物たちですが、さい
のう の
才能を伸ばしてあげるためにも、
あいじょう も そだ
愛情を持って育ててください。



かいわ ものわり すす
キャラの会話によって物語が進む



てきぐん たお
敵軍ユニットを倒してレベルアップ



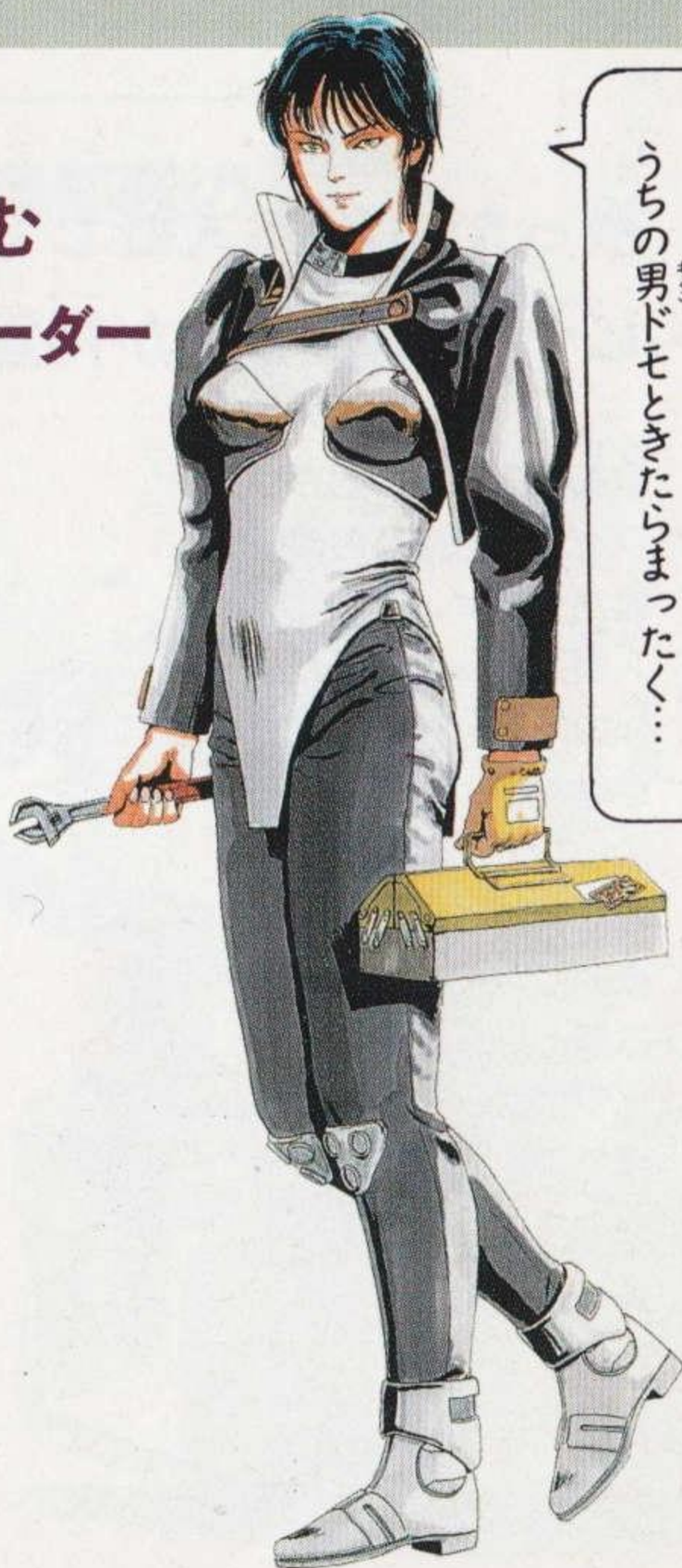
シャーリラ

ねんれい さい せいべつ おんな
年齢：26才 性別：女



たんどく せん この
単独ゲリラ戦を好む
はこ や
運び屋チームのリーダー

PETO南アジア地区
ほうめん たんとう はこ
方面を担当する、運び
屋チーム「ノワール」の
リーダー。耐熱戦闘ジ
ヤケットをまとっての、
たんどく せん この
単独ゲリラ戦を好む。
げんざい み
現在のPETOに見ら
れがちな、やくにん かんりよう
役人・官僚
きしつ けざら
氣質を毛嫌いしており、
たぐい にんげん たい
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、実際には車両の整
び せい
備をこよなく愛する、
しず じよせい
もの静かな女性である。



うちの男ドモとききたらまったたく…

C H A R A C T E R D A T A



ポール・シムノ

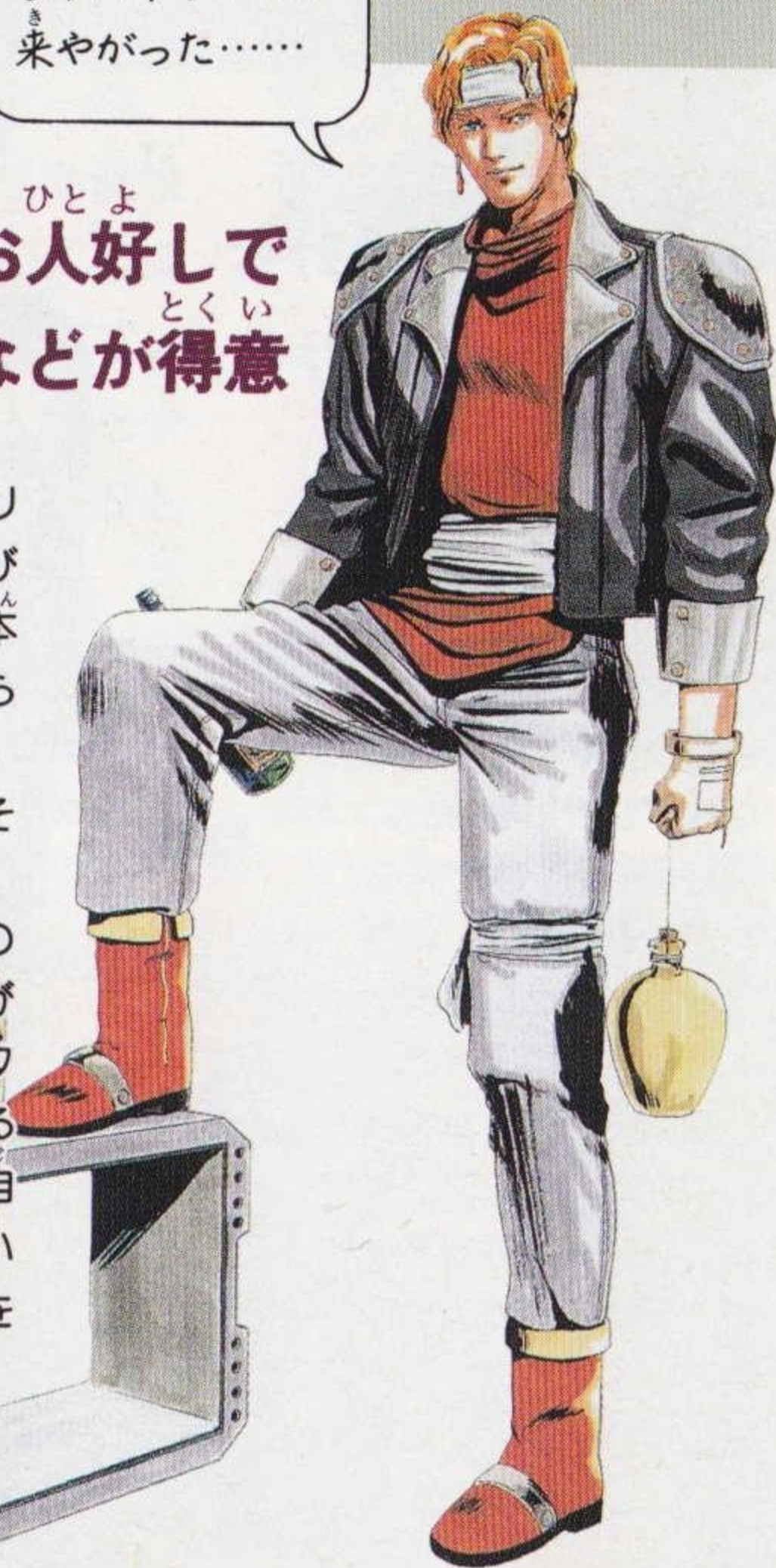
ねんれい さい せいべつ おとこ
年齢：27才 性別：男



またトラブルが
来やがった……

ね ひとよ
根っからのお人好しで
せん とくい
ビークル戦などが得意

げんざい かいめん か きゆう
現在は海面下の旧カリ
フォルニア地方の運び
屋だったが、些細（本
人談）なトラブルから
米国内で合計「49年」
の営業停止処分に。そ
の後、アジアに渡る。
ホバーやビークルでの
戦闘が得意。意気上が
るほどに冷静になるタ
イプだが、「ヌゲ」で
所もアリ。打算的な自
分の性格を嫌ってもし
る。意識的に偏屈者を
気取っているものの、
根っからのお人好し。



C H A R A C T E R D A T A

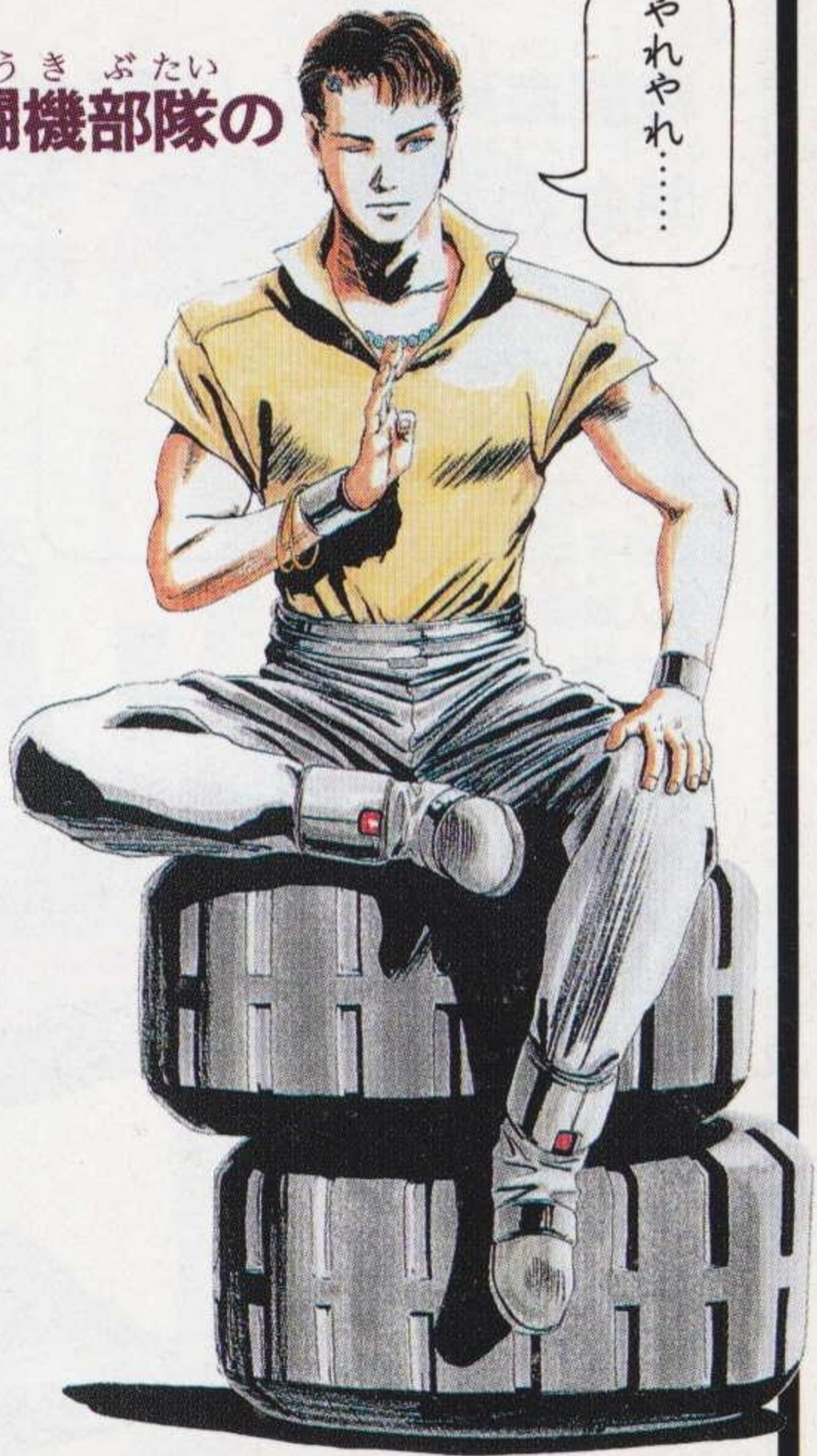
ピーター・ケイン

ねんれい さい せいべつ おとこ
年齢：28才 性別：男



はん せんとうき ぶたい 反コクーン戦闘機部隊の い のこ 生き残り

しんけい こうか はん
神経を鋼化した反コク
ーン戦闘機部隊「ナイ
トシェード」の生き残
り。カルカット騒乱で
げんのじょう し あ せん
玄之丞と知り合う。戦
とうき いがい へいき ばんのう
闘機以外の兵器も万能
にこなす。本来は頭に
ち けつか かんが
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、
げんのじょう はんめんきょうし
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、
いとてき かい けいせき
意図的な破壊の形跡が
み見られるという。



C H A R A C T E R D A T A

さえ づき げん の じょう
冴月 玄之丞

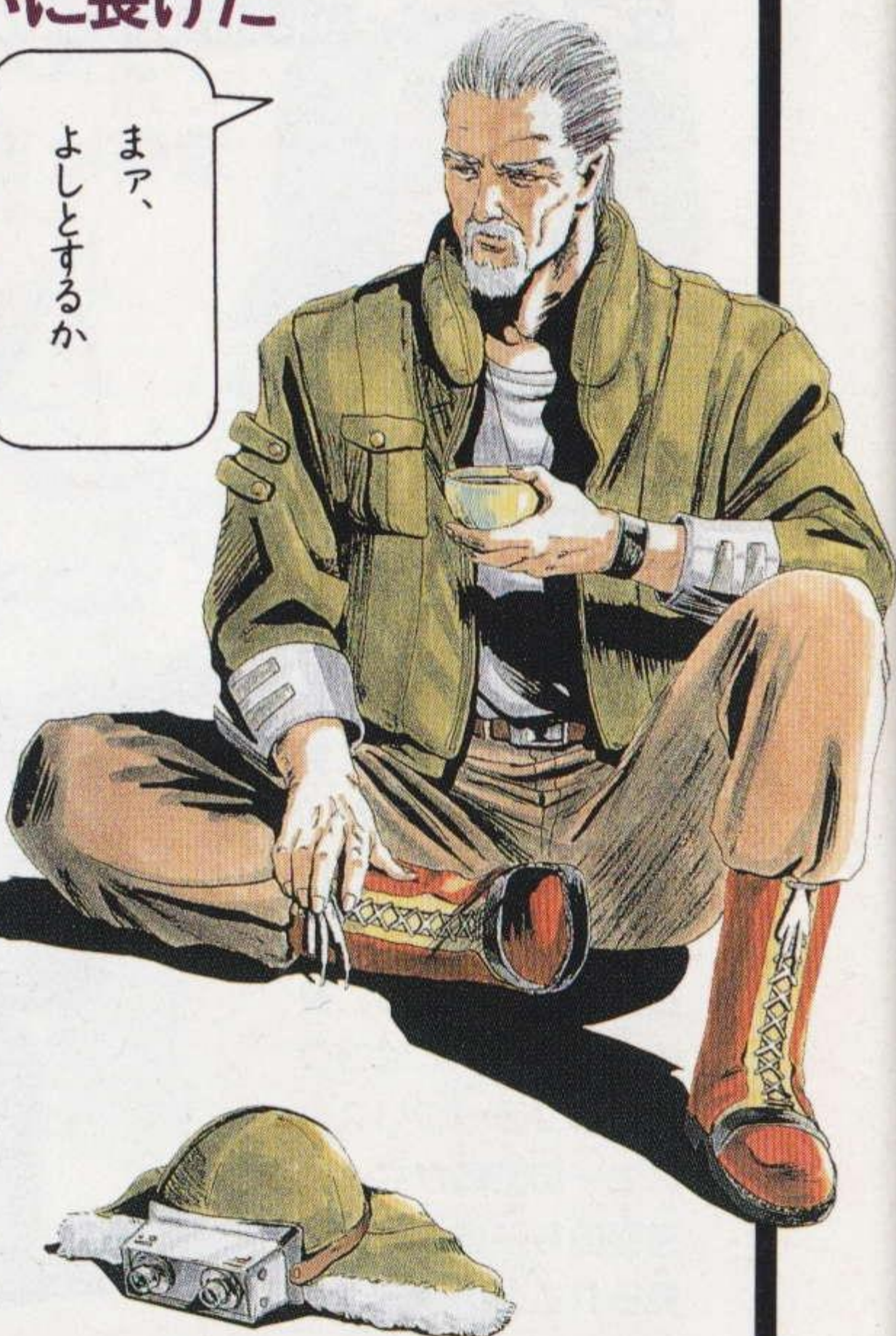
ねんれい さい せいべつ おとこ
年齢：56才 性別：男



せんとうしゃりょう あつか た
戦闘車両の扱いに長けた
ねつけつろうじん
熱血老人

カルカッタ騒乱の首謀者だった息子夫婦の死をきっかけに、運び屋に身を転じた元企業兵。個人戦闘の他、戦闘車両の扱いに長けた豪快な人物。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。カルカッタ騒乱以降、元企業兵の肩書きの下に多くの活動家をかきまう。ピーターと組んでは各地の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。

まア、
よしとするか



C H A R A C T E R D A T A

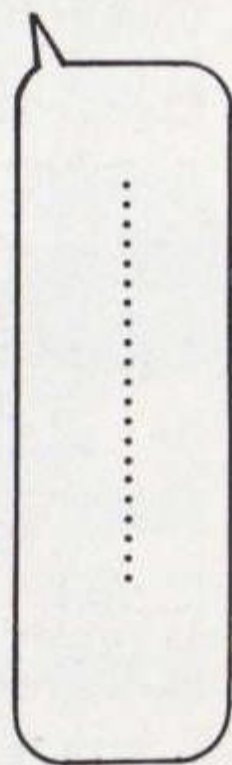
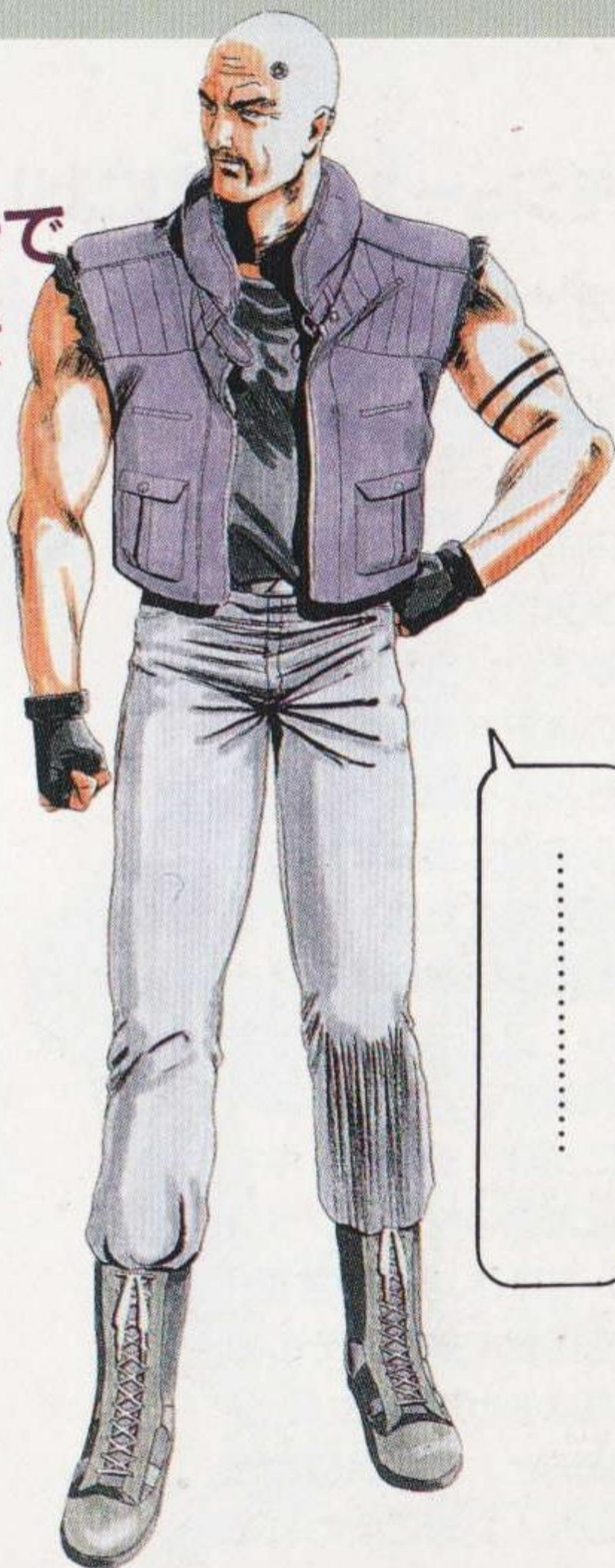
サイモン・クウ

ねんれい さい せいべつ おとこ
年齢：42才 性別：男



ふる へいし
古いタイプの兵士で
じゅうかき とくい
重火器などが得意

きぎょう たいりつ しょうすうこつ
企業と対立する少数国
か わた ある もと
家を渡り歩いてきた元
ようへいきょうかん じょうほうき き
傭兵教官。情報機器に
いぞん へいき あつか
依存する兵器の扱いは
にがて せんとうしやりよう
苦手だが、戦闘車両・
じゅうかき あつか じつ
重火器の扱いでその実
りよく み じだい
力を見せる。この時代
おお じょうほうせんそう しんか
に多い情報戦争の進化
について行けなかった
タイプの、ぶとうはじゅくれん
兵士だ。家庭とは縁の
へいし かにん えん
ない生活を送ったため
せいかつ おく
か、ジンを実の子供の
じつ こども
ように鍛え上げる。



C H A R A C T E R D A T A

ぼく せい せん
朴正仙

ねんれい さい せいべつ おんな
年齢：25才 性別：女



こうかん
モジュールの交換により
オール・マイティな
のうりよく はつき さいじよ
能力を発揮する才女

せいさくほうしん
PETOの政策方針の
へんこう かいこ
変更により解雇される
まで、レクサス通商団
つうやく つと じよ
の通訳を勤めていた女
せい がい ぶ ぞうせつ
性。外部増設モジュー
ルのう せつぞく
ルを脳に接続すること
かのう
が可能のため、モジュー
ルのこうかん
ールの交換によりオール・
のうりよく
マイティな能力を
はつき
発揮する。また、脳内
のうない
にメタ・チョムスキ
がたげん ごちゆうすう
型言語中枢インプラン
も おお げんご
トを持ち、多くの言語・
おうようご あやつ
応用語を操る。その能
りよく じゆうひん
力はもつぱら「上品」な
ひにく さぎしかおま
皮肉と、詐欺師顔負け
たいじんこうしやう つか
の対人交渉に使われる。



こじんてき
個人的には
おっしゃるとおりだと思います
おも

C H A R A C T E R D A T A

ジン・ヌー

ねんれい さい せいべつ おとこ
年齢：21才 性別：男

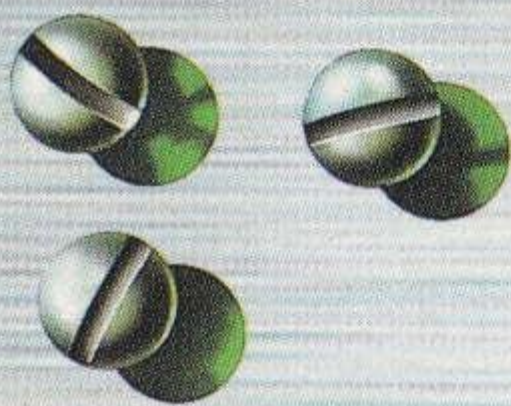


こじんせんとう この
個人戦闘を好み
とくしゆしゃりよう そうさ
特殊車両の操作にも
くわ ちょうしもの
詳しいお調子者

せいかつひ ほ
生活費欲しさに、サイ
モンのトレーラーを盗
んで捕まり、なぜか運
び屋の見習いとして彼
に鍛え上げられた青年。
たんどく こじんせんとう この
単独での個人戦闘を好
むお調子者だ。スラム
がい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、根は人間
好き。車両窃盗の常習
犯だったため特殊車両
の操作にも詳しい。



C H A R A C T E R D A T A



兵器紹介

最後に、このゲームで活躍する兵器を一部だけ紹介しましょう。参考にしてください。

種類の豊富な搭乗(装着)兵器

兵器は、タイプ別に分けると全部で18種類もあります。さらに、個別の数では約200種類にもなるのです。ここでは、その中のほんの一部を紹介しましょう。また、1つ1つの特徴は、ゲーム中に見ることができる兵器の性能画面で確認してください。ちなみに、別紙のマップにもユニット紹介は載っています。



[種別：ランドマスター] クロウラーII型

全長：6.4メートル

全高：2.5メートル

全幅：2.4メートル

武装：7.62ミリ機関銃

“ヴァイパー”対装甲ATM

火炎放射器

乗員：1名(最大4名)



不整地走行用の 軽装甲トラック

普及率の高かったランドマスターの後継機。従来の金属/プラスチックとセラミックの複合装甲に高分子素材のネットを加え、多重構造の装甲

とした点が異なる。これにより不満が多かった装甲の弱さが改善され、対弾性能が60%以上アップ。さらに、駆動系の小型化によって生じたスペースにハードポイントを追加。

“ヴァイパー”対装甲ミサイルなどの武装も標準装備。

い どう
ホバー移動の
 たいそうこうしゃりょうよう じばく
対装甲車両用自爆ポッド

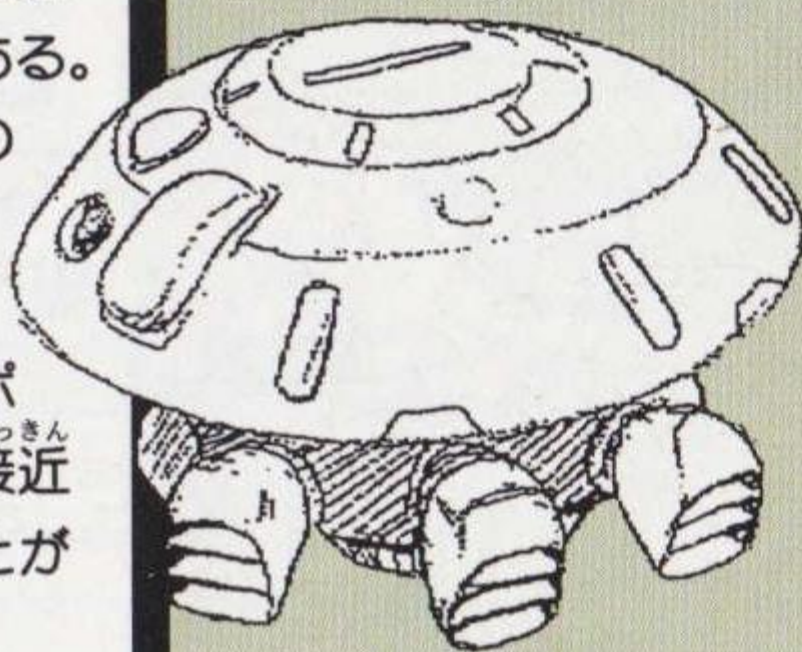
き どうせんそう ご
 軌道戦争後、PETOでもサイバー
 ドローンの開発が模索されたが、戦
 争の後遺症と技術力の不足、敗戦時
 の「軌道・地上安全保障条約」の制
 限により、実用化はされなかった。
 しかしそこで培われた技術が生んだ
 もの…それが「自爆ポッド」である。
 一種の自己誘導爆弾だが、ただの
 誘導ミサイルと決定的に異な
 るのは、自己の判断で戦術を
 決定し、場合によっては複数のポ
 ッドで目標を攻撃するか、また接近
 困難なときはトラップと化すことが
 できる点である。

しゅうり ほきゅうせつび
修理・補給設備もある
 い どう き ちてき し えん き
移動基地的な支援機

ねん き どう ち じょうあんぜん ほしやうじやうやく
 2405年の「軌道・地上安全保障条約」
 により、大型航空機は数少ない「大
 量・高速輸送手段」となった。「グリ
 ュプス」はPETO軍で使われる大
 型支援機で、役割は車両・兵員の輸
 送というより、その高度な通信・情
 報処理設備を生かしての移動司令部
 的な性格が強い。その反
 面、輸送力が少々劣ると
 ころも。老朽化した「グ
 リュプス」始めその他の
 支援航空機は、場合によって運び屋
 に供与されることもあり、一例とし
 て、「マダム・ルイーズ」がある。

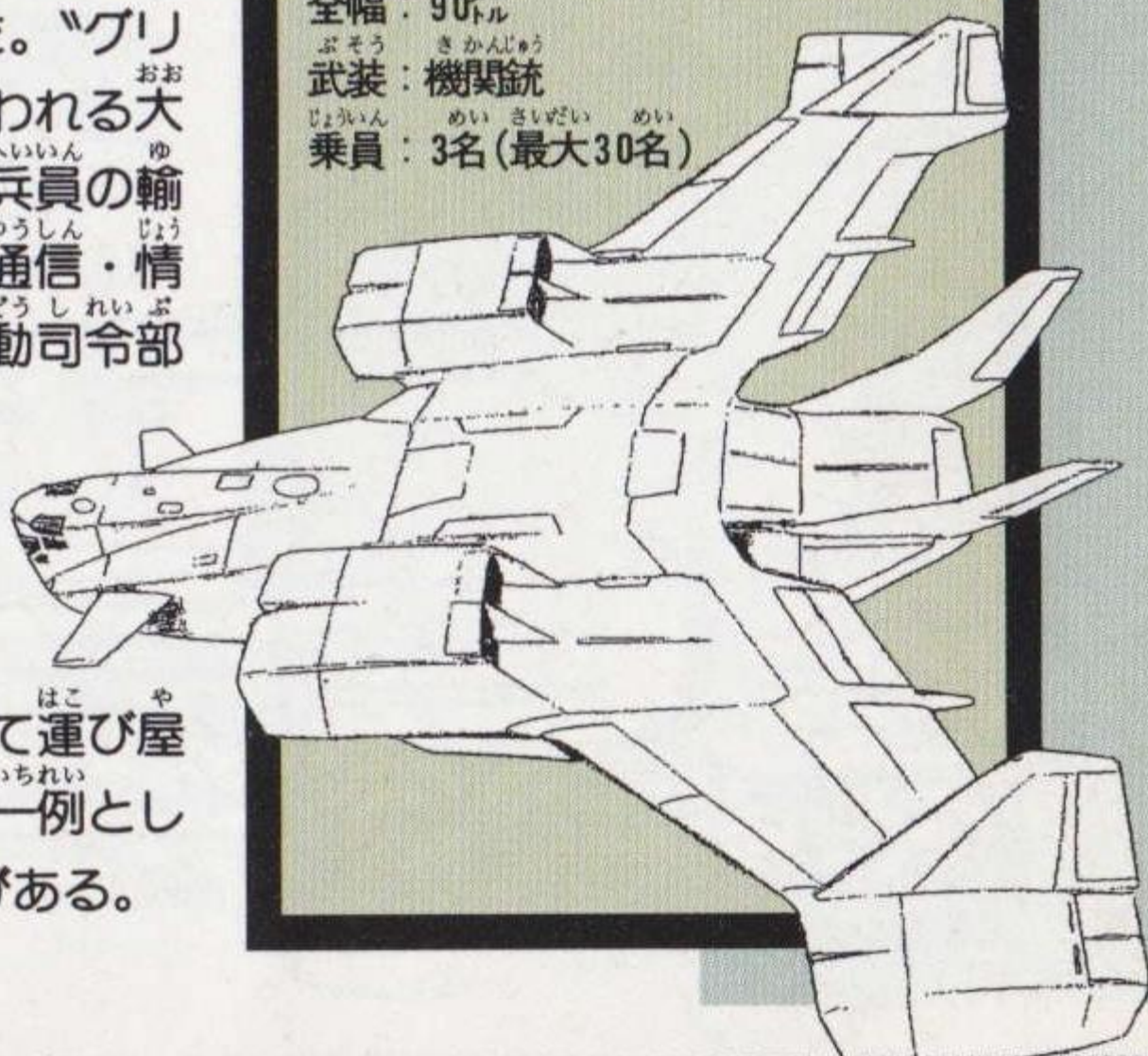
しゅべつ じばく
[種別：自爆ポッド]
ブローホーヴァ

ぜんちよう
 全長：1.5メートル
 ぜんこう
 全高：0.8メートル
 ぜんぶく
 全幅：1.5メートル
 ぶそう たいそうこうじらい
 武装：対装甲地雷



しゅべつ し えん き
[種別：支援機]
グリュプス

ぜんちよう
 全長：81メートル
 ぜんこう
 全高：21メートル
 ぜんぶく
 全幅：90メートル
 ぶそう きかんじゅう
 武装：機関銃
 じやういん めい きりだいい めい
 乗員：3名(最大30名)





しゅべつ
[種別：パンツァー]

キルケニー

ぜんちよう
全長：7.9メートル

ぜんこう
全高：2.3メートル

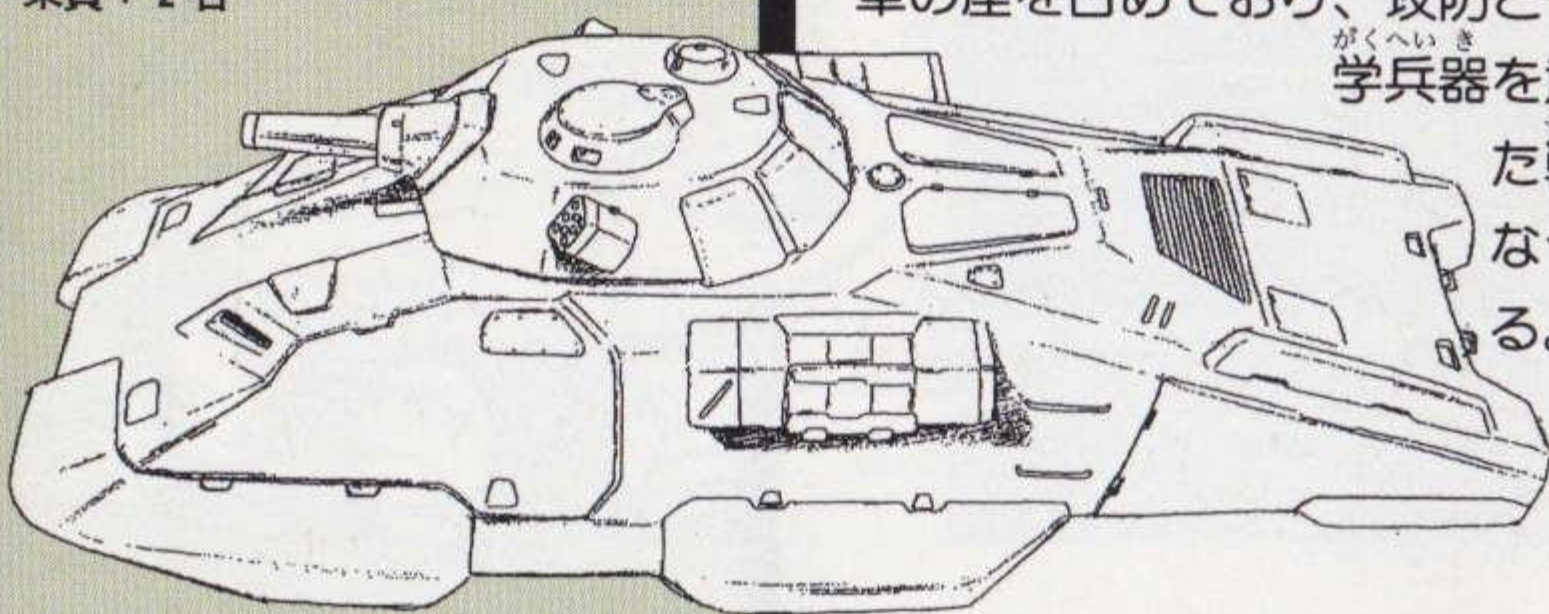
ぜんぶく
全幅：3.5メートル

ぶそう
武装：レーザー砲塔

けいこう
携行レーザー銃

DEWシールド

じやういん
乗員：2名



こうがくへいきせん そうてい
光学兵器戦を想定して
せつけい せんしゃ
設計された戦車

びりゆうし きこう じめん しゃ
微粒子フィールド機構は、地面と車
たい あいだ あいはん りゆうし てんかい しゃたい
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、現在コクーン的主力戦
車の座を占めており、攻防ともに光
学兵器を意識した戦車となっ
ている。

しゅべつ いっぱんしゃりう
[種別：一般車両]

トレーラー

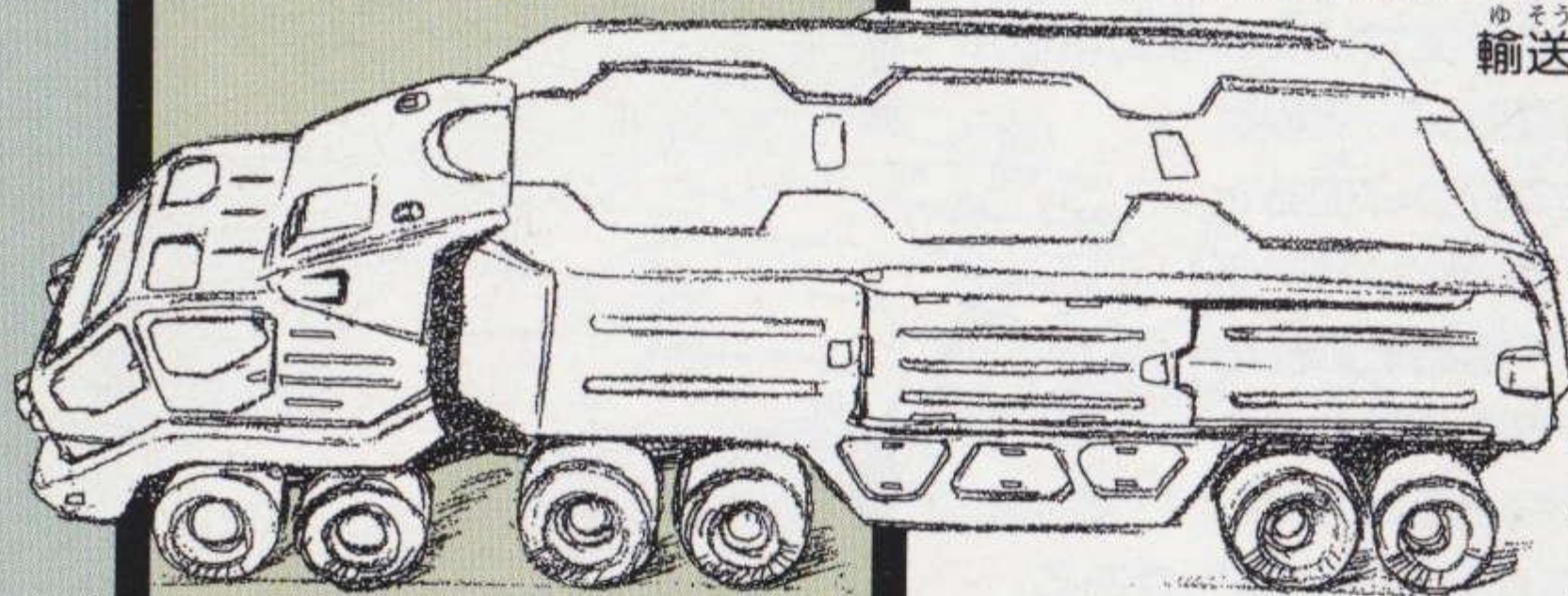
ぜんちよう
全長：14メートル

ぜんこう
全高：3.5メートル

ぜんぶく
全幅：4.2メートル

ぶそう
武装：7.62ミリ機関銃

じやういん
乗員：1名（最大4名）



ふせいち そうこうかのう
不整地でも走行可能な
おおがたゆ そうしゃ
大型輸送車

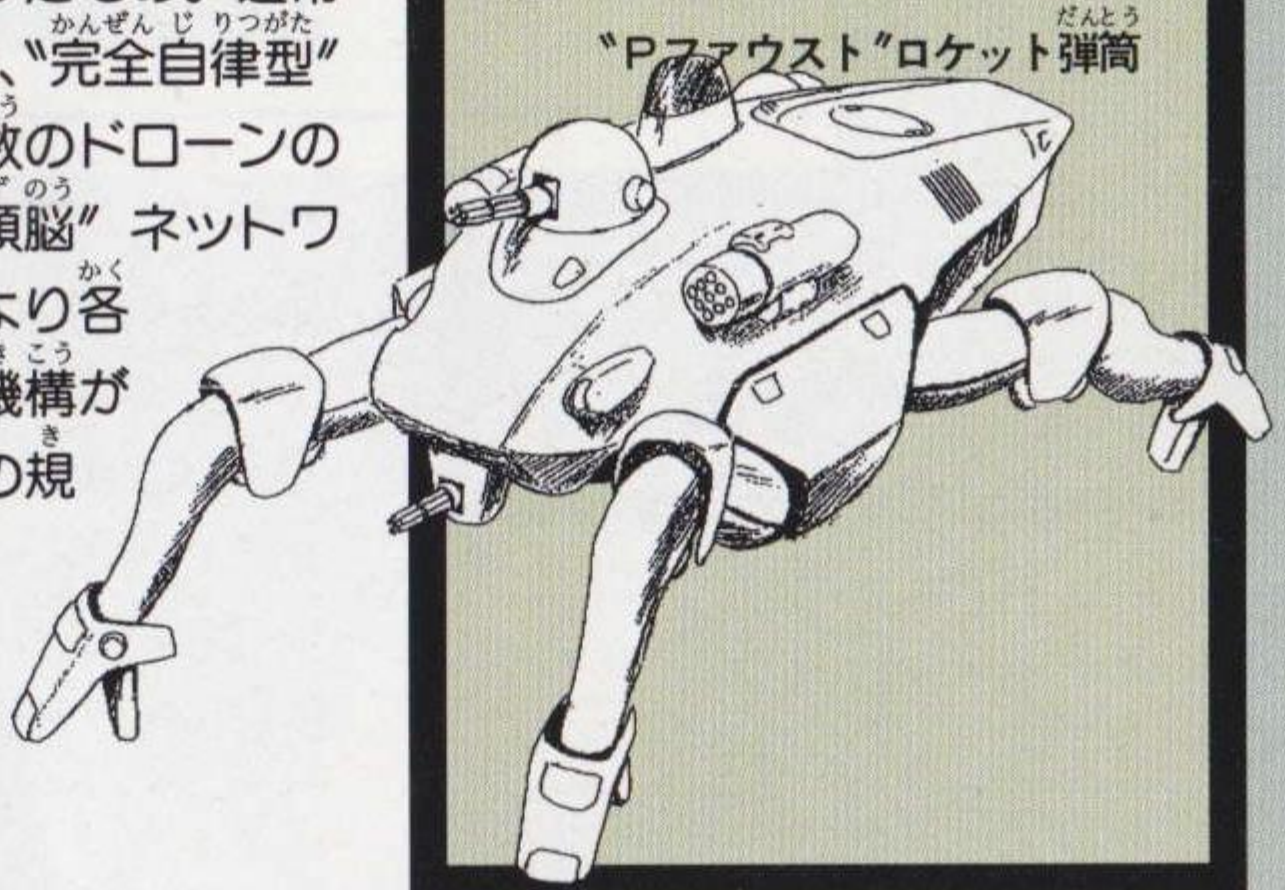
“トレーラー”は、トランスポータ
ーと、貨物搭載のトレーラー本体か
ら成る。不整地踏破性向上のために
足回り強化と装甲を追加してはある
が、構造自体は20世紀のものと大差
ない。通常の運び屋チームの構成は
輸送・補給用

トレーラ
ー5台、
護衛用ラ
ンドマス
ター5～
10台であ
る。

かんぜん じりつがた
完全自律型の

たもくてき
多目的のサイバードローン

じりつがたせんとう
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「頭脳」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。



しゅべつ じりつがたせんとう
[種別：自律型戦闘マシン]

スクリーマー

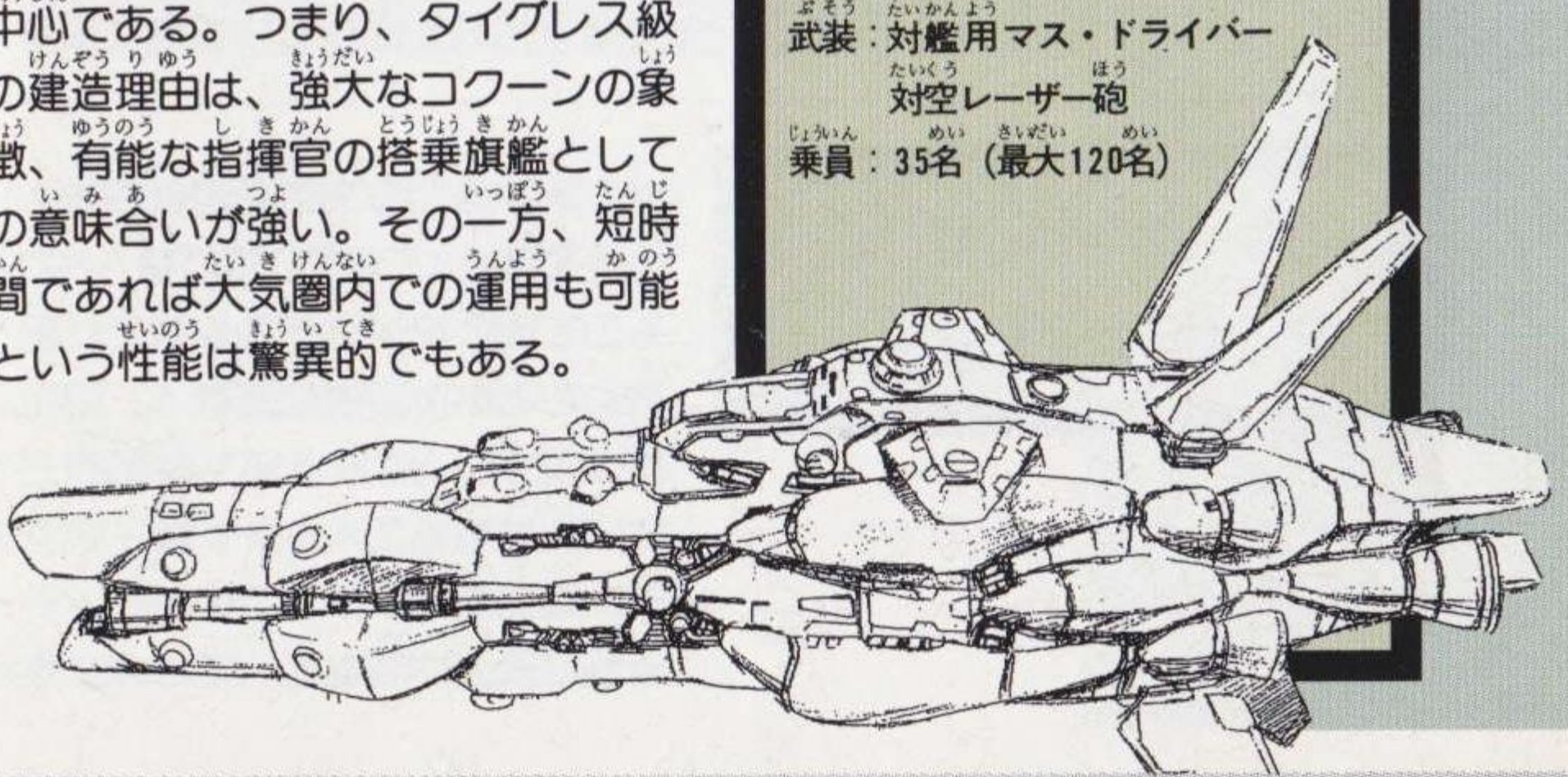
ぜんちよう
全長：4.2メートル
ぜんこう
全高：1.5メートル
ぜんぶく
全幅：2.5メートル(アーム含まず)
ぶそう
武装：25ミリ機関砲

“Pファウスト”ロケット弾筒

きょうい てき せいのお ほこ
驚異的な性能を誇る

こうちゅうせん
宇宙戦

うちゅうくわんせんとう せんかん こうちゅう
宇宙空間戦闘に、戦艦クラスの宇宙艦が必要か否かについては、長い間議論されてきた。現在の宇宙戦闘は、戦艦と同等の攻撃力を持つ、小艇が中心である。つまり、タイグレス級の建造理由は、強大なコクーンの特徴、有能な指揮官の搭乗旗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。



しゅべつ こうちゅうせんかん
[種別：宇宙戦艦]

タイグレス級 宇宙戦闘艦

ぜんちよう
全長：24メートル
ぜんこう
全高：47メートル
ぜんぶく
全幅：43メートル(放熱板含まず)
ぶそう
武装：対艦用マス・ドライバー
対空レーザー砲
じゆういん
乗員：35名(最大120名)



しゅべつ せんとう ほへいふく
[種別：戦闘歩兵服]

せんとう
戦闘ジャケット

ほへい み まも
歩兵の身を守る
ぼうだんふく いっしゆ
防弾服の一種

はへい きどうせい せいぞんせい たか
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
だんふく ちが てん
弾服と違う点は、バックパックの小
がたどうりょく そで
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
とうはせい きょうか
踏破性を強化したのもあるという。
せんりょう ちけい せいあつ
占領地形を制圧できるユニット。

しゅべつ じそうほう
[種別：自走砲]

フェルティヒ

しゃたいかんせいど たか
車体完成度の高い
じそうほう
PETOの自走砲

つか じそう
PETOで使われている自走カノン
ほう じたい せいろう
砲。それ自体の性能もさることなが
とくひつ しゃたい かんせいど
ら、特筆すべきはその車体の完成度
ぶそうぶぶん へんこう たいくうせんとうしゃ
で、武装部分を変更した対空戦闘車
がた きみつしより うちゅう
型の“モンスーン”、気密処理と宇宙
くうかんそうび ほど うちゅうくうかんだいこうちゅうてい
空間装備を施した宇宙空間対航宙艇
こうげきしゃりょう きみつがた
攻撃車両“気密型フェルティヒ”は、
ひろ さいよう
コクーンでも広く採用されている。

しゅべつ こうげきき
[種別：攻撃機]

VTOLスリフカ

すいちよくり ちやくりく かのう
垂直離着陸が可能な
くんれんようこうげきき
訓練用攻撃機

へい き げんけい こうげきき
この兵器は、原型となった攻撃機“ス
すいちよくり ちやくりく き こうし けんがた
リフカ”の垂直離着陸機構試験型。
くうぐんき ち げんしゅう
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V
すく せつび うんよう かのう
TOL機構にかける期待は大きかつ
た。しかし、対地攻撃武装の搭載ス
たいち こうげきぶそう とうさい
ペース減少などマイナス点が目立ち、
げんしゅう てん めだ
実戦採用は見送られ訓練機となった。

しゅべつ せんとう き
[種別：戦闘機]

フェレンク

じゅう きたい も
デルタ状の機体を持つ
たいき けんないせんとう き
大気圏内戦闘機

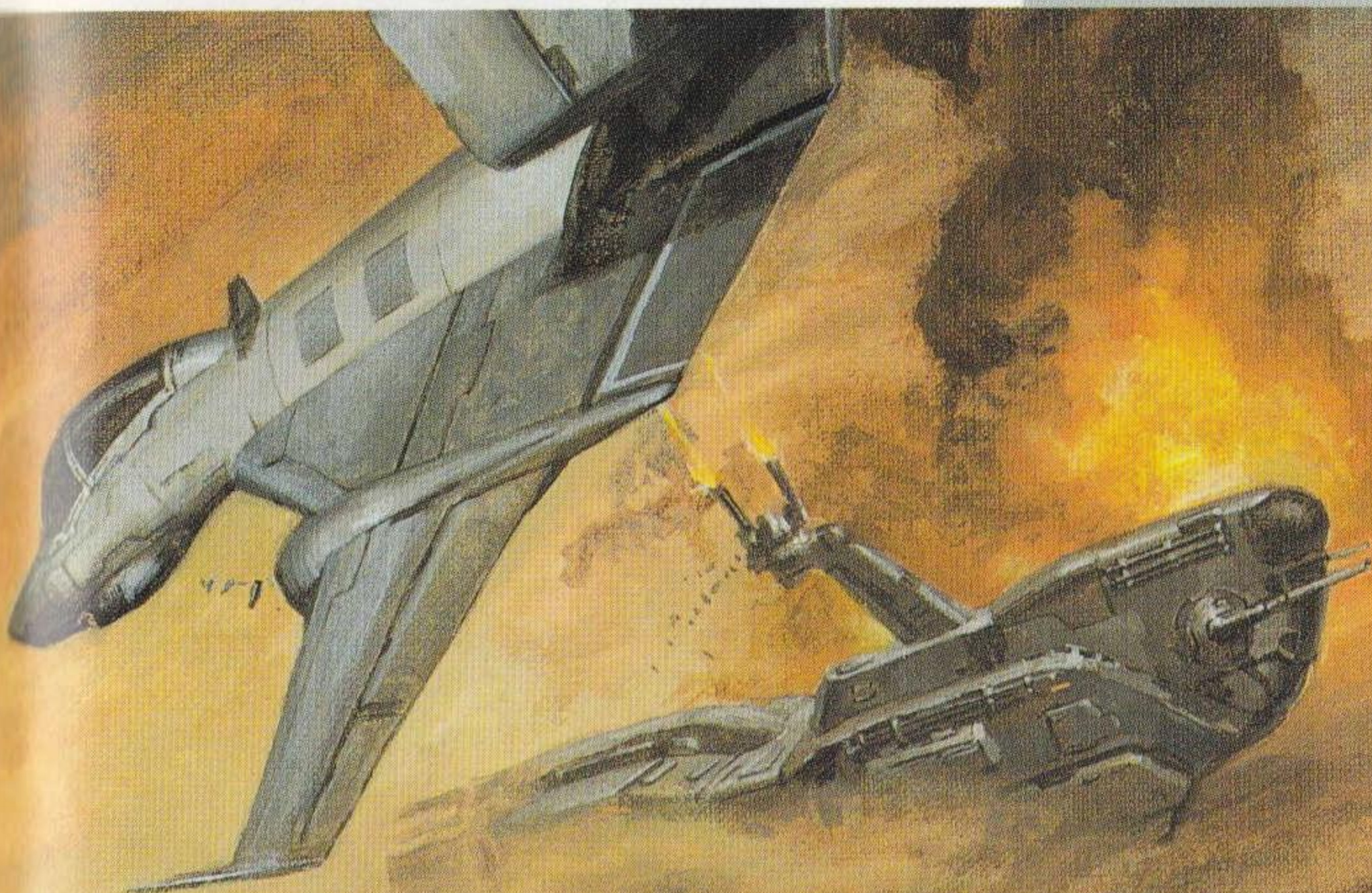
かいはつ たいき けんないせんとう き
コクーン開発の大気圏内戦闘機で、
さいきん ぐん どうじゅう
最近ようやくPETO軍に導入された
もの。その機体はデルタ状で、航空
きどうりょく こうぞくきより すぐ こていぶ
機動力と航続距離に優れる。固定武
そう きかんほう
装はラークAAMと30ミ機関砲だが、
ほか ついか だん しぼうがいへい
その他にも追加AAMや電子妨害兵
き ついか ねんりょう よう
器、追加燃料タンク用のポイントと、
じゅうなん ぶそうたいせい
柔軟な武装体制をとることができる。

たいこうちゅうしょうてい こうげき しゅがん
 対航空小艇への攻撃を主眼とした、
 こうきどうへいき ひかくてき
 高機動兵器“フリーアイ”は、比較的
 しょき かいはつ へいき
 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、自律照準機構搭載のミサ
 ールシステムで、高速移動のあとで
 はっしゃ こうそくいどう
 も発射することができる。また、対
 ち へんこう かのう
 地ミサイルへの変更も可能だ。

しゅべつ こうちゅうせんとうてい
 [種別：航空戦闘艇]

フリーアイ

じまん
 ミサイルシステムが自慢の
 こうきどうへいき
 高機動兵器



かんせんきゅう うちゅうせんとう じじつじょう
 艦船級の宇宙戦闘における事実上の
 しゅりょく だいこうけい おおがたりゅうし
 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
 のすべてに威力を発揮する。また対
 ち たいかんよう たいしょうていこう
 地・対艦用ビーム・ガン、对小艇攻
 げきよう たいちゅうがた
 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
 せんかん な たいきゅうど とくちゅう
 戦艦並みの耐久度の特徴である。

しゅべつ こうちゅうじゅんようかん
 [種別：航空巡洋艦]

バジス級航空艦

たいきゅうど たか
 耐久度の高い
 こうせいりゅうじゅんようかん
 高性能巡洋艦



へいき いちらん
兵器のタイプ一覧

かくしゅへいき おお
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。

マダム・ルイズ 母艦		対空		対艦		対人		対機		射撃		命中		威力		弾数	
対空	55	対艦	0	対人	0	対機	0	射撃	1310	命中	670	威力	4490	弾数	2000	計	4
対空	0	対艦	70	対人	80	対機	0	射撃	0	命中	0	威力	0	弾数	0		
対空	0	対艦	0	対人	0	対機	0	射撃	0	命中	0	威力	0	弾数	0		
対空	0	対艦	0	対人	0	対機	0	射撃	0	命中	0	威力	0	弾数	0		

いちらんひょう みかた
一覧表の見方

いちらんひょう きほんへいき ほきょうくぶん せんとうくぶん
一覧表には、基本の兵器タイプ、そのタイプの補給区分、戦闘区分、被搭載時の分類が表示されています(別紙マップも合わせて参照)。

へいき
兵器タイプ

ぶんるい とき めいしやう
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。

ほきょうくぶん
補給区分

ほきょう う とき
補給を受ける時のタイプ

●艦艇/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

せんとうくぶん
戦闘区分

はんてい ぶき めいちゆうち こうもく
判定される武器の命中値の項目

●艦艇/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
※性能画面で確認

ひとうさいじ
被搭載時

とうさい とき
搭載される時のタイプ

せいのがめん とうさいじ
性能画面では、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	戦闘区分	被搭載時	MEMO
宇宙戦艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
巡洋艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
駆逐艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
宇宙母艦	艦艇	艦艇	搭載不可	
宇宙砲艦	艦艇	艦艇	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	
デコイ船	航空機	航空機	搭載不可	
自爆ポッド	航空機	航空機	ドローン	
攻撃機	航空機	航空機	航空機	
戦闘機	航空機	航空機	航空機	
輸送ヘリ	ヘリ	航空機	航空機	
戦闘ヘリ	ヘリ	航空機	航空機	
宇宙戦闘艇	ヘリ	航空機	航空機	
宇宙攻撃艇	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	
固定	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	
輸送車両	車両	非装甲	軽車両	
一般車両	車両	非装甲	軽車両	
補給車	車両	非装甲	軽車両	
戦闘歩兵	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	

ブローホッパー
は非装甲の車両

V T O Lの補給
区分はヘリ

ジニーは戦闘・
補給とも航空
機/レール移動
ユニット搭載不
可能/ホイールピ
ーストは非装甲

ガードボックス
は装甲

モノポール砲は
搭載不可能

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は、必ず本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。



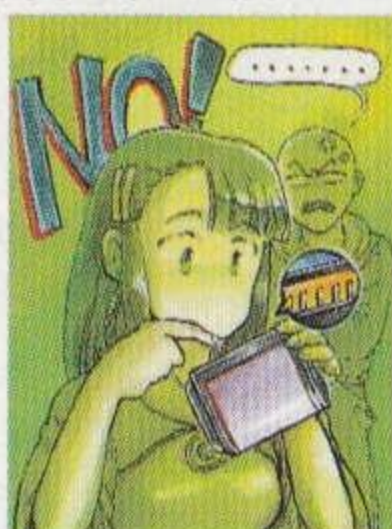
●カートリッジは精密機器!

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



●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、疲れ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、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、^{しんさく} ^{たの} ^{じょうほう} どんどんお知らせしています。

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

★☆☆☆☆ 修理について ★☆☆☆☆

修理を依頼されるときは、
下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610 (直通)

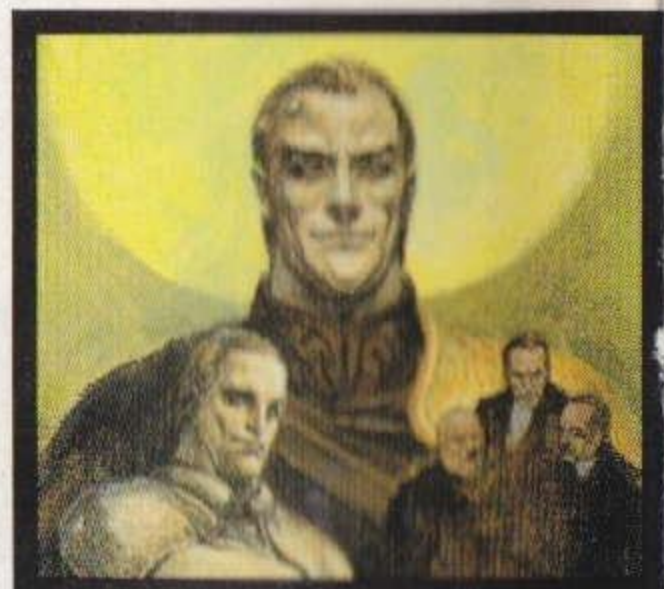
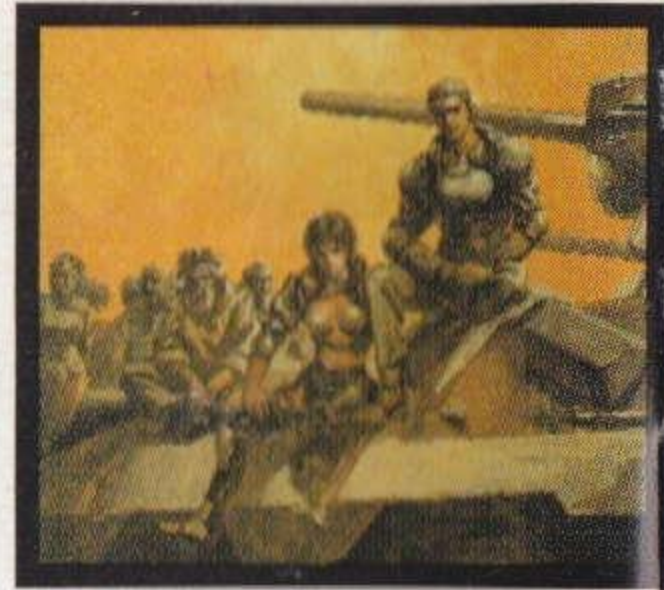
FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;
Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

禁無断転載



MEGA DRIVE



THE HYBRID FRONT

ちきゅうにやさしい
みどりをまもる

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。

G-5541 672-1932

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス