

# VECTOR 357

**In 2396, Secretly developed VECTOR replaced SERD,  
which has been a capital weapon.  
Now they restart war to find the secret.**



とりあつかいせつ めい しょ  
**取扱説明書**

## ごあいさつ

このたびはメガドライブ用カートリッジ「ヴィクセン357」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこのマニュアルをよくお読みください。

# CONTENTS

## 目次

ストーリー	2
キャラクター紹介	3
ゲームの進め方	7
● パッド操作方法・ゲームの始め方	
コマンド	12
● 移動	
● 攻撃・搭載	
● 発進・補給	
● 情報	
● 特殊	
メニューコマンド	17
戦闘画面の見方	18
ユニット	19
データ	20
● 地形効果	
● 移動コスト	
ベクター	21
使用上の注意	26

# STORY

AD2384年に始まった異星人の侵略は、当時アジア連邦が極秘に開発していた高機動人型兵器システム（SERD：ザード）の活躍により辛くも地球側の勝利に終わったが、戦乱による大きな痛手を避けることはできなかった。残された人々が新たな侵略に対する恐怖を募らせて行くにつれ、兵器の研究開発はさらなる高性能機を生み出して行き、それは人々の野望をも増大させて行くこととなった。

AD2396年、新生国家の一つである“メリズマハープ”がVECTOR（ベクター：Versatile Combat Trooper Of Robot=ロボットによる多機能型戦闘兵）の開発に成功。試作品である数体はそれらのみで特殊部隊“スラッシュ”を結成し、将来的にはそれらのみで独自の作戦行動を取るよう計画されていたが、現段階では別々の研究所で数機づつ、その機体の試験とパイロットの養成とが行われていた。

邑澤拓也を含むスラッシュ部隊が最新鋭機の演習のためにテストベースを離れていた頃、ベースへ向けて森の中を侵攻して来る正体不明のベクター部隊が発見された。敵襲撃の連絡を受けた拓也達は、味方援護のため急ぎベースへと向かった。しかし彼らが到着した時、すでに正体不明のベクターと味方守備部隊との交戦は始まっていた・・・

# C CHARACTER

## TAKUYA MURASAWA

邑澤 拓也 22歳 AB型

まがったことが嫌いな正義  
の熱血漢。年が若く感情が  
激しいため、よく先走りす  
る傾向あり。努力と根性の  
主人公である。



## MAK RYAN

マック・ライアン 23歳 B型

陽気で、お調子者で、いい  
加減な男。彼の女好きは特  
筆するものがある。信じが  
たいが、射撃に関してはチ  
ームでNo.1の腕の持ち主。  
でも取り柄はそれだけ。

## HARRY GIBSON

ハリー・ギブソン 31歳 A型

キザでクールなおじさん。  
 おつ落ち着いた性格と冷静な判  
 だんりよく断力をもつチームのまとめ  
 やくてきせんざい役的存在。よくマックと言  
 い争っているのだが、割り  
 あらそと気があっているらしい。



## EDDIE RAY

エディ・レイ 27歳 O型

きは優しくて力持ち、涙も  
 ろくて単純で、自己中心的  
 な部分があり、体育会系の  
 げんき元気のいい兄ちゃん。考え  
 るよりもまず行動するタイプ。

# C CHARACTER

## REIKO MACHIDA

待田 鈴子 24歳 A型

知性的で気品があつてしかも美人である。面倒見がよく、チェイやニーナからお姉さんのように慕われている。しかし、内面激しい気性の持ち主で負けず嫌いな性格らしい。



## NINA LAUREL

ニーナ・ロウリエ 20歳 B型

明るく陽気で、男勝りな性格でおしゃべり好き。元気は良いが女らしくするのが苦手らしい。

チェイ・ウォンとは訓練生時代からの仲間で仲が良い。

## CHAY WON

チェイ・ウォン 20歳 O型

おしとやかで、おとなしく、  
ニーナとは正反対の性格。  
しかし一度怒るとその激しさは  
チームでNo.1とか。ニーナとの  
絶妙なコンビプレーは敵を震撼させる。



## BEN BUSK

ベン・バスク 62歳 AB型

年寄りながら現役バリバリの  
元気なおじいちゃん。本人  
いわく歴戦の強者であるらしい。  
しかし、そのおもいきりのいい行動力と的確な  
判断力は、さすがチームのおやじさんである。

このゲームは、16のシナリオを順にクリアしていくゲームです。各シナリオ毎に示される勝利条件を満たすことで、順次、つぎのシナリオに進むことができます。

## 操作方法



- ① ボタン ユニットチェンジ。
- ② ボタン 各種コマンドやメニューのキャンセル。
- ③ ボタン 各種コマンドやメニューの選択。
- スタートボタン メニューコマンドの表示。

カーソルを移動させているときに、Bボタンを押すとカーソルの速度が速くなります。

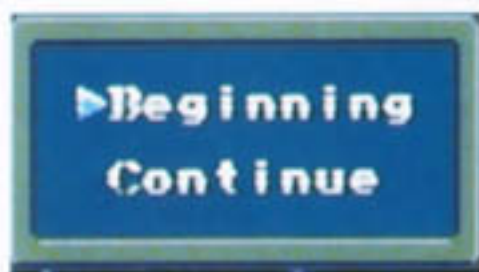
## ゲームの始め方

メガドライブにカートリッジをセットして、電源を入れて下さい。最初にオープニングが始まります。ここでスタートボタンを押すとタイトル画面になります。

タイトル画面と共に、ゲームを最初からか、途中から始めるかのメニューが出ますので、どちらかを選択して下さい。

### ● BEGINNING (はじめから)

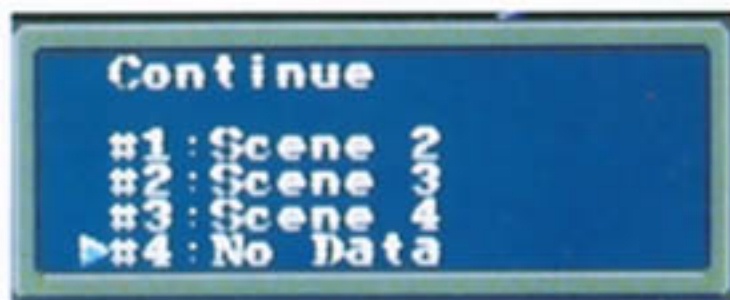
ゲームを初めからスタートします。





## ●CONTINUE (つづきから)

「コンティニュー」を選ぶとセーブメニューが表示されます。「#1～#4」は、シナリオ終了時にセーブしたところから始められます。「コンティニュー」は、ゲームの途中でメニューコマンドの「保存」をしたところから始まります。



## ●プロローグ

シナリオを始める前にそのシナリオのストーリーが表示されます。



## ●会話

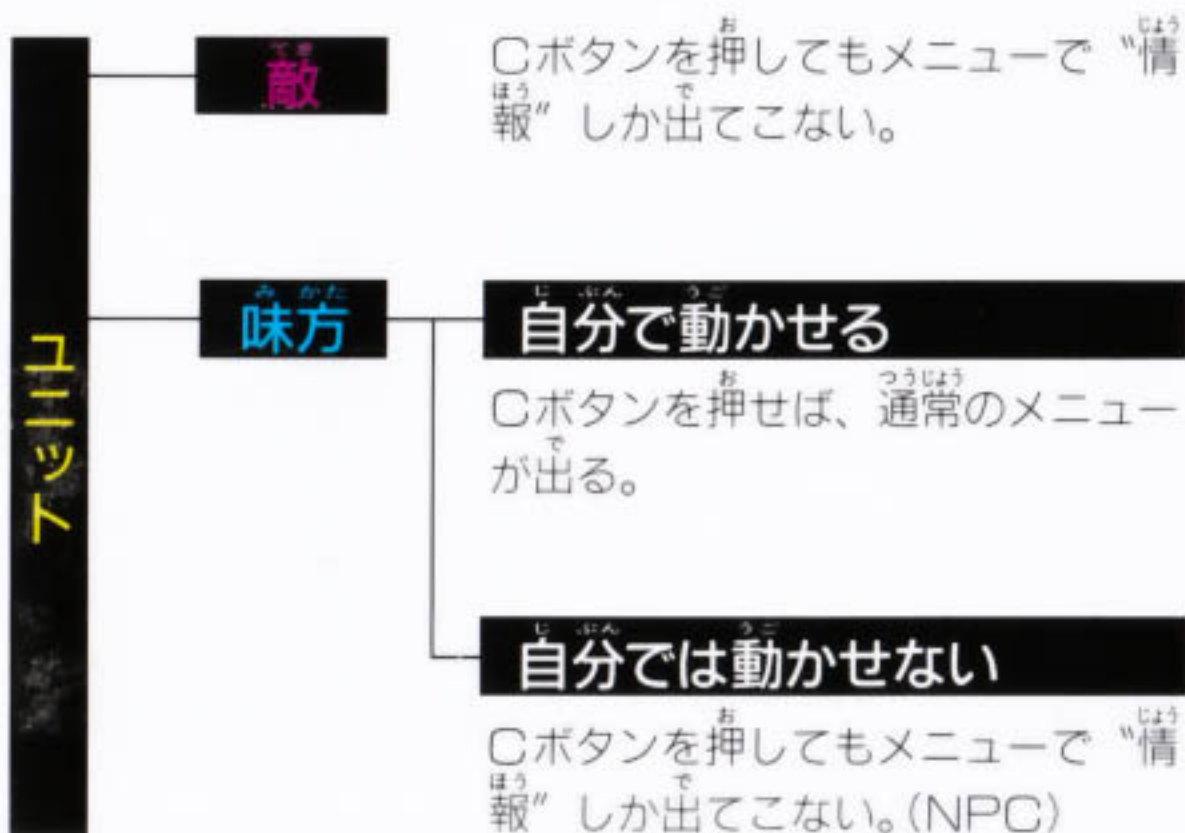
ゲーム開始時や途中でキャラクター同士が会話をする場合があります。これらの会話は作戦上重要な内容もありますので注意して読んで下さい。会話を早送りしたい時は、Bボタンを押して下さい。



むらさわ たくや  
「みんな！ こうじょうまるまるど！」

## ●ユニットの分類

このゲームには様々なユニットが登場し、ユニットを操作することでゲームを進めていきます。ゲーム中に登場するユニットは敵か味方かで分類され、味方の中でもプレイヤーが操作できるか、できないかで分類されます。プレイヤーが操作できないユニットは、コンピュータがその操作を担当します。



たとえば、シナリオ1の場合は3機のベクターが登場し、ゲーム開始時にはマップの左上にかためて配置されています。

## ●ターン

このゲームはプレイヤーと敵（コンピュータ側）が交互に作戦行動（移動、攻撃等）を繰り返しゲームを進めます。プレイヤーと敵が各一回作戦行動することを1ターンと呼びます。つまりこのターンを繰り返すことによりゲームが進行するわけです。

## ●レベルアップ

このゲームのキャラクターにはそれぞれレベルがあり、経験値をためることによってそのレベルを上げることが出来ます。経験値は戦闘を経験すること（敵を攻撃するか、敵から攻撃されるか）で得ることが出来ます。

## ●画面の見方

### マップ部分

ユニットや、各種のメニューが表示されます。

### ウィンドー部分



## ●ユニット

10 : ユニットの残りHPを%で表示します。  
10が100%、6が60%です。

A : 攻撃可能なユニットかどうかを表示します。攻撃コマンド実行後、攻撃が不可能になるとAの文字は削除されます。

M : 移動可能なユニットかどうかを表示します。

S : 特殊機能を持つユニットかどうかを表示します。

⊕ : 特殊機能を持つユニット (パナシア) に防御されている場合、表示されます。



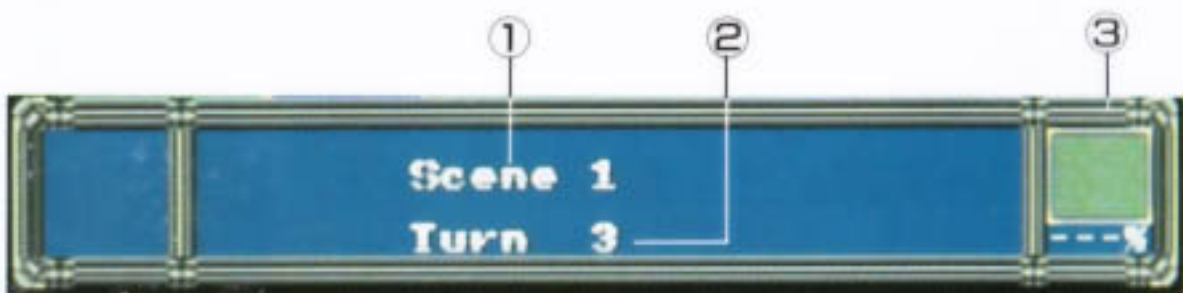
## ●ウインドー

カーソルがユニットの上にある時の画面



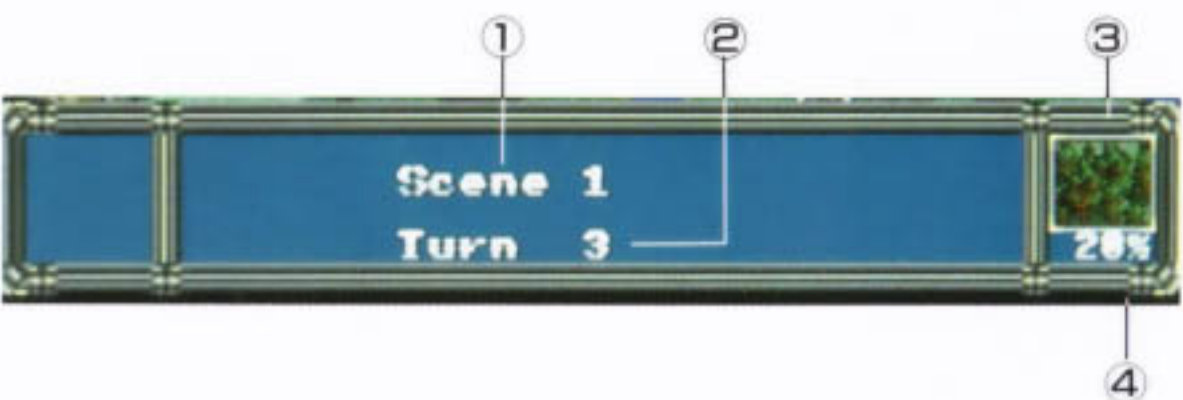
- ①ユニットのグラフィック ②地形のグラフィック  
 ③ユニットの現在のHP ④ユニットのMAX HP  
 ⑤キャラクターのレベル ⑥経験値  
 ⑦ユニットの名称 ⑧キャラクターの名前

カーソルがユニット以外にある時の画面



- ①現在のシナリオ数 ②現在のターン数  
 ③地形のグラフィック

自分のユニットを“移動”させようとする時の画面



- ①現在のシナリオ数 ②現在のターン数  
 ③地形のグラフィック ④地形効果

コマンドとはそのユニットの行動を表しています。このコマンドを決定することでユニットを操作することが出来ます。まず自分のユニットにカーソルを合わせて下さい。次にCボタンを押してみましよう。するとコマンドメニューが表示されます。元のマップ画面に戻りたいときはBボタンを押して下さい。

このコマンドメニューの中には、カーソルを合わせたユニットが行うことの出来るコマンドが表示されています。このメニューの中からコマンドを選択します。



## 移動

このメニューが表示された状態で、A（またはC）ボタンを押して下さい。マップ画面が暗くなり、ユニットの周りの一部だけが明るくなっています。この明るい場所が移動可能な場所です。マップの明暗分かれた状態でカーソルを移動したい先に移してA（またはC）ボタンを押すと移動場所が決定します。（Bボタンでキャンセルすることが出来ます）ユニットが移動した時点でさらにA（またはC）ボタンを押すと移動が終了します。



## 攻撃

ユニットの上でA（またはC）ボタンを押して、カーソルを攻撃に合わせ、再びA（またはC）ボタンを押しましょう。すると「格闘」、「射撃」の選択メニューが表示されます。



「格闘」、「射撃」どちらかを選ぶと、マップ全体が暗くなり攻撃可能範囲だけが、明るくなります。明るくなる範囲（射程）は、武器の種類によって違います。攻撃可能範囲の中の敵の位置にカーソルを移動して、A（またはC）ボタンを押せば、攻撃を開始します。

**注1** 「攻撃」した後「移動」することも、「移動」した後「攻撃」することもできます。

**注2** 「格闘」と「射撃」は、それぞれ次のような特徴があります。うまく使い分けて戦いましょう。

**格闘** 接近戦用。命中率が高いが敵の反撃があり、艦船に対して攻撃できない。

**射撃** 中・遠距離攻撃用。敵の反撃はないが、近距離は攻撃できない。

**注3** 経験値は、戦闘を仕掛けた場合と、仕掛けられた場合の両方入る。（要するに数多くの戦闘に参加するほど、得られる経験値は多い）

## 搭載

自分のユニットは味方の基地または、艦船に搭載されることによってHPを回復することが出来ます。（基地や味方の船のない時は、回復できません）自分のユニットを「移動」コマンドで、基地まで移動します。基地の上まで、ユニットが移動してきたときにメニューが表示されます。

ここで「搭載」を選べば、基地に入り修理をします。基地での修理は、最低1ターンを必要とします。この時、「搭載」した基地や艦船のレベルが高い程、ベクターの修復率も良くなります。



## 発進

基地や艦船に登載されているユニットを発進させるコマンドです。艦船や基地からユニットが発進するとき、「パイロットの選択」と「ベクター・武器の選択」を行います。



パイロットの選択



ベクター

### ●パイロットの選択について

基本的にどのキャラクターが、どのユニットに乗っても良いのですがキャラクターによって得意とする能力があり、戦いを有利に進めたいときはキャラクターに合ったユニットを選ぶ必要があります。

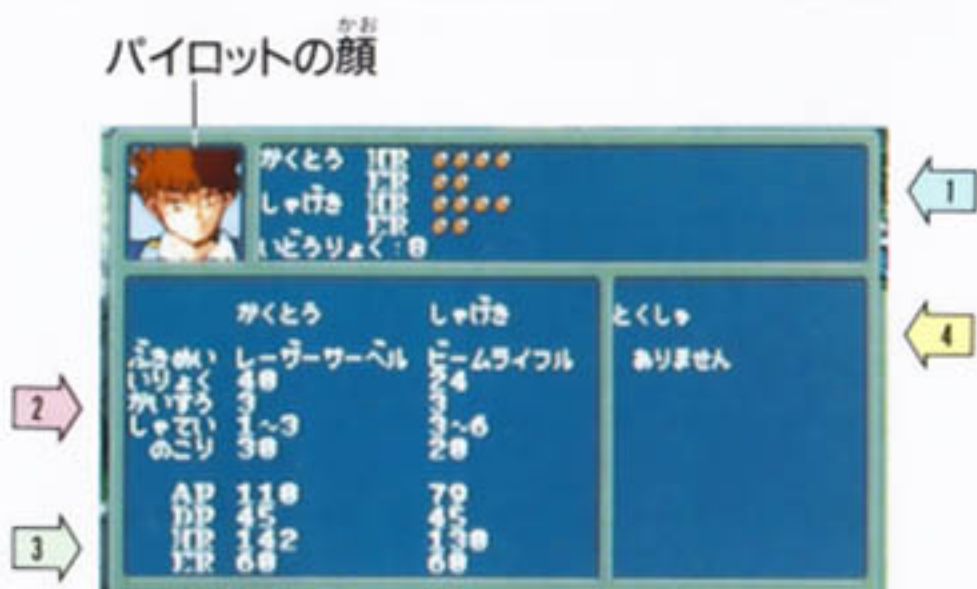
### ●武器の選択について

ユニット（ベクター）は、格闘用と射撃用の2種類の武器を搭載できます。またシナリオが進むにつれて、搭載可能な兵器も増えてきます。



## 補給

補給コマンドは、隣接する位置に味方の艦船または、補給基地がある時だけ実行することができます。補給コマンドで補給できるのは、弾だけです。HPは回復しません。また、補給コマンドができるときのみ、メニューの中に「補給」が表示されます。



**格闘** HR パイロットの格闘攻撃の命中値です。

ER パイロットの格闘攻撃の回避値です。

**射撃** HR パイロットの射撃攻撃の命中値です。

ER パイロットの射撃攻撃の回避値です。

**移動力** ユニットの移動力です。

**武器名** そのユニットの装備している武器の種類です。

**威力** 武器の威力です。

**回数** その武器が一回に攻撃する回数です。

**射程** 武器の射程です。

**のこり** 武器の使用できる回数です。

**AP** ユニットの攻撃力です。

**DP** ユニットの防御力です。

**HR** ユニットの命中値です。

**ER** ユニットの回避値です。

**特殊** そのユニットの特殊能力です。

艦船ユニットで「情報」を押した場合は上のデータの表示のあとで、「登場しているパイロットのリスト」と「搭載しているベクターのリスト」という2つのリストが表示されます。



## 特殊

ベンの乗る母艦（ドレッド）と、一部のベクターには特殊能力が備わっています。特殊が可能なユニットのメニューには下に示すように「特殊」の項目が表示されています。

特殊には攻撃、防御、回復の3種類があります。ユニットによってできる能力が決まっています、表示されるようになります。

### 特殊(攻撃) 使用ユニット ■ファリエ

#### 機能

自分の周辺一定範囲内の全ての敵ユニットにダメージを与える。

### 特殊(防御) 使用ユニット ■パナシア

#### 機能

自分の周辺一定範囲内の全ての味方にバリア効果を与える。  
効果は、一定のダメージを受けるまでつづく。

### 特殊(回復) 使用ユニット ■バストラル ■ドレッド

#### 機能

自分のHPを回復させる。

スタートボタンを押すとメニューコマンドの画面を開くことができます。このコマンドはターンの終了やゲームの設定を行います。



## ● 終了

自分のターンを終了させます。

## ● 保存

現在の状態を保存します。「保存」でゲーム中のデータをセーブした後、そのままゲームを続けることができます。

再開する時には、タイトル画面で「コンティニュー」を選択し、セーブ・メニューで「コンティニュー」を選択して下さい。

## ● 勝利条件

現在のシナリオの、勝利条件が表示されます。

## ● 設定



### 状態

ベクターに付属する文字情報のON/OFFの選択ができます。

### アニメ

アニメ（戦闘シーン）のON/OFF。

### 速度

ゲームの速度（遅い、普通、速い）の設定。



みかた じょうほう  
 味方の情報

てき じょうほう  
 敵の情報



- ① ユニットの名称
- ② HPのメーター
- ③ ユニットの攻撃力
- ④ ユニットの防御値
- ⑤ ユニットの命中値
- ⑥ ユニットの回避値
- ⑦ 地形効果

せんとう  
 戦闘はすべてアニメーションで表示されます。戦闘では、いくつかの条件によりその結果が左右されます。

登場するユニットの種類は、次のようなものがあります。

## 工場(NPC)

攻撃兵器をもっていない。単なる標的。

## 砲台(NPC)

攻撃兵器です。

## 基地(NPC)

攻撃兵器をもっている。ベクターを修理する事もできる。

## 戦艦

一般的に、ベクターの搭載、修理が可能で、攻撃兵器もある。

## ベクター

格闘型、万能型、射撃型、水陸両用型に分かれる。また、特殊な能力を持つものも小数ながら存在する。

- **格闘型** 格闘による近距離攻撃を得意とする。戦艦を攻撃できない。
- **射撃型** 射撃による中・遠距離攻撃を得意とする。
- **万能型** 格闘、射撃をバランスよくこなす。
- **水陸両用** 水上での機動力が高い。

## 地形効果

	空中移動 <small>くうちゅういどう</small>	陸上移動 <small>りくじょういどう</small>	水陸両用 <small>すいりくりょうよう</small>
平地 <small>へいち</small>	30	10	0
道路 <small>だうぢう</small>	30	0	0
山地 <small>さんち</small>	30	30	20
森林 <small>しんりん</small>	30	20	10
浅瀬 <small>あせん</small>	30	-20	20
水上 <small>みずかみ</small>	30	-30	40
橋 <small>はし</small>	30	0	0
建物 <small>たてもの</small>	30	50	30
砲台 <small>ほうたい</small>	30	50	30
砂地 <small>すなち</small>	30	10	-10
基地 <small>きち</small>	30	50	30
工場 <small>こうじょう</small>	30	50	30
指令塔 <small>しじょうたう</small>	30	50	30
谷底 <small>たにち</small>	30	—	—
崖 <small>がけ</small>	30	—	—
壁 <small>かべ</small>	—	—	—

## 移動コスト

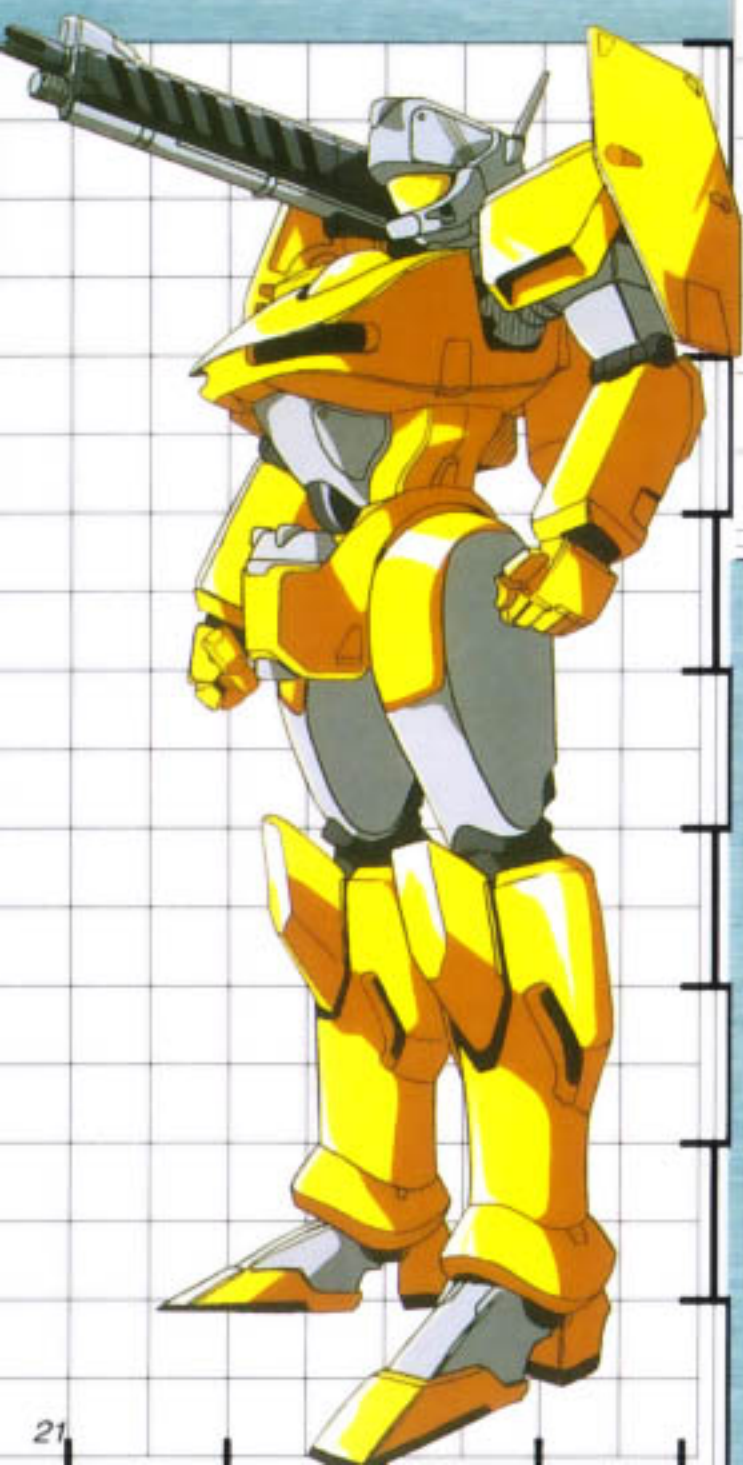
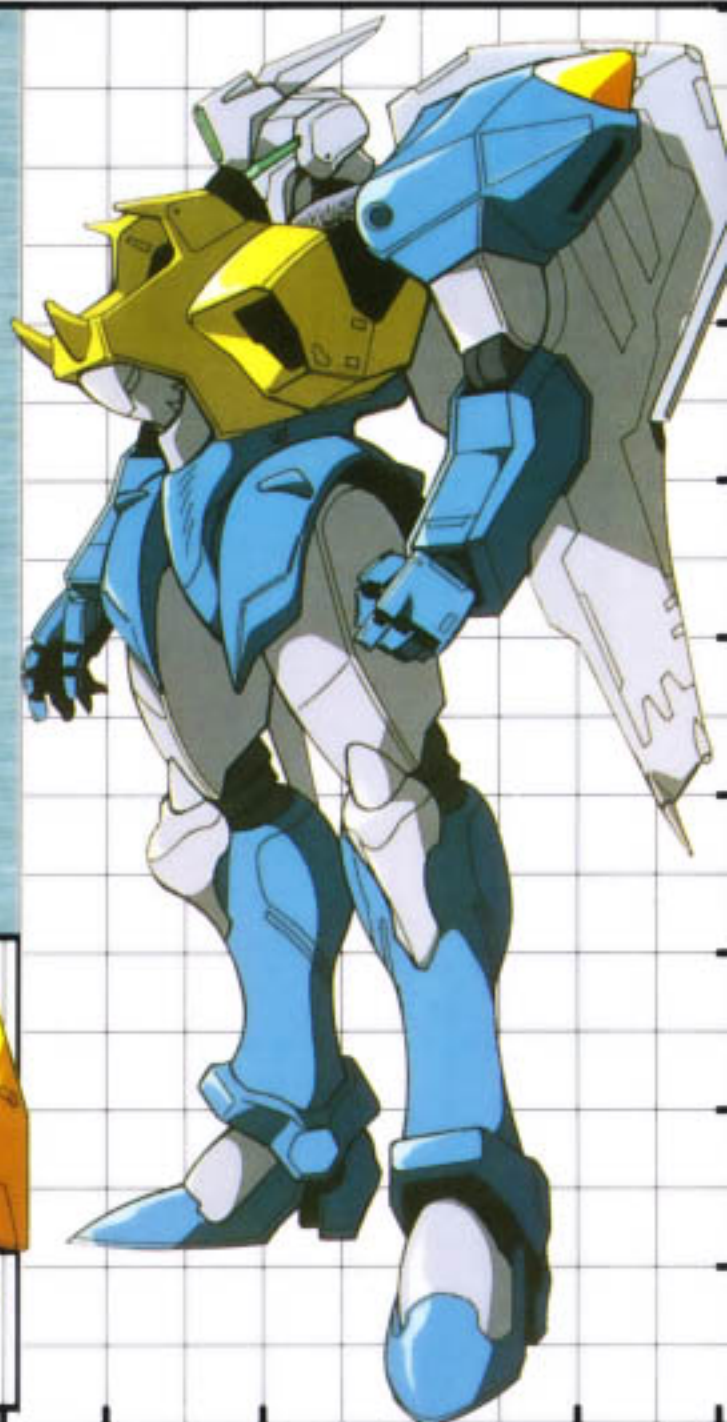
	空中移動 <small>くうちゅういどう</small>	陸上移動 <small>りくじょういどう</small>	水陸両用 <small>すいりくりょうよう</small>
平地 <small>へいち</small>	1	1	1
道路 <small>だうぢう</small>	1	1	1
山地 <small>さんち</small>	1	3	4
森林 <small>しんりん</small>	1	2	3
浅瀬 <small>あせん</small>	1	2	1
水上 <small>みずかみ</small>	1	4	1
橋 <small>はし</small>	1	1	1
建物 <small>たてもの</small>	1	3	3
砲台 <small>ほうたい</small>	1	3	3
砂地 <small>すなち</small>	1	2	2
基地 <small>きち</small>	1	3	3
工場 <small>こうじょう</small>	1	3	3
指令塔 <small>しじょうたう</small>	1	—	—
谷底 <small>たにち</small>	1	—	—
崖 <small>がけ</small>	1	—	—
壁 <small>かべ</small>	—	—	—

# V ECTOR

## 〔NELSON〕▶

ネルソン/TYPE:MIGHTY  
HEIGHT:12.57M/WEIGHT:27.4t

射撃戦、格闘戦共にバ  
ランスのとれた高性能汎用型ベ  
クター。一面でたくやが搭  
乗している。



## ◀〔SWIFT〕

スィフト/TYPE:GUNER  
HEIGHT:12.75M/WEIGHT:29.1t

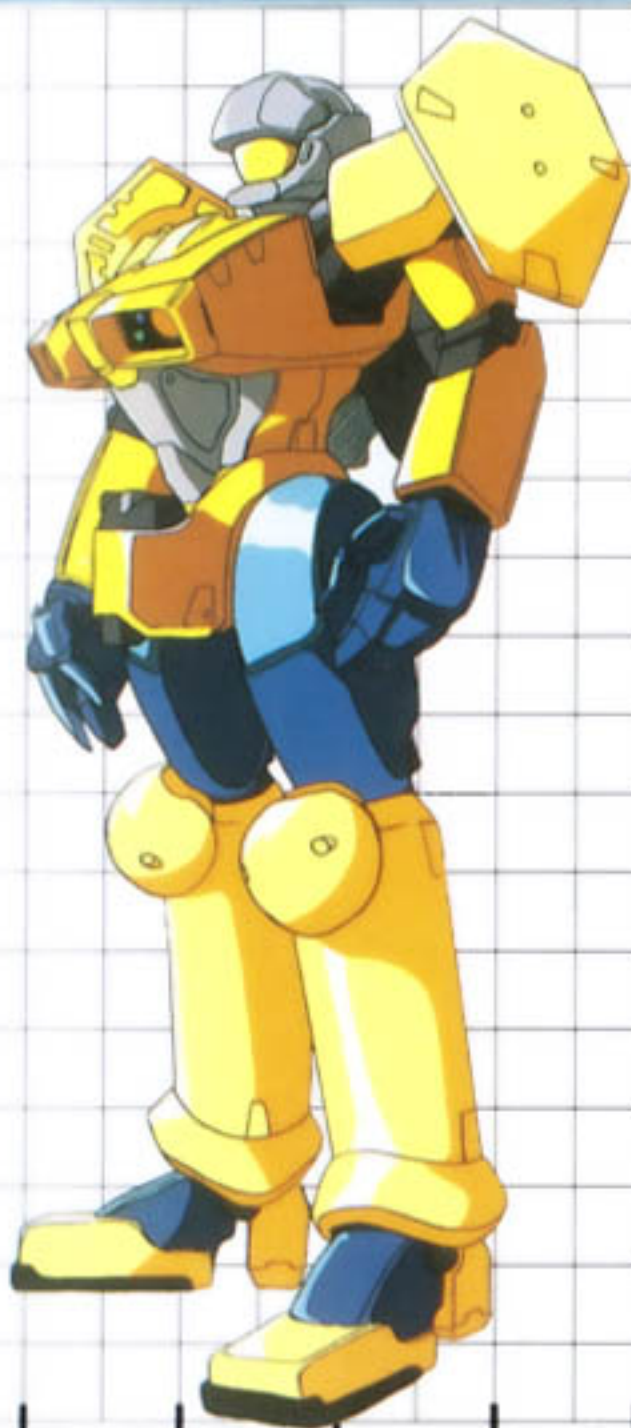
各種センサーを搭載し射撃  
戦用に開発されたベクター。  
パワー不足により格闘戦向  
きではない。

## [NAMOON]▶

ナムーン/TYPE:DIVER

HEIGHT:11.53M/WEIGHT:28.22t

すいちゆうせんとうよう かいほつ きよく  
 水中戦闘用に開発された局  
 ちせんよう しやげき かく  
 地戦用ベクター。射撃、格  
 とう  
 闘とバランスがとれている  
 が、ちじょう せんとうりょく ていか  
 が、地上での戦闘力の低下  
 もんだい  
 が問題である。



## ◀[KYRUS]

カイラス/TYPE:GRAP

HEIGHT:12.45M/WEIGHT:30.55t

スィフトとは逆にパワーを  
 じゆうし かいほつ かくとうせん  
 重視して開発された格闘戦  
 よう  
 用ベクター。ベクター随一  
 じゆうせうこう ほこ  
 のパワーと重装甲を誇る。

# V VECTOR

## [FARIE] ▶

ファリエ/TYPE:WHIZZER  
HEIGHT:12.67M/WEIGHT:29.47t

広範囲攻撃用システムを搭載した特殊ベクター。周囲の敵に高エネルギーを放射しダメージを与える。「マーブクランプ」を装備している。



## ◀ [PANASIA]

パナシア/TYPE:WHIZZER  
HEIGHT:12.11M/WEIGHT:29.88t

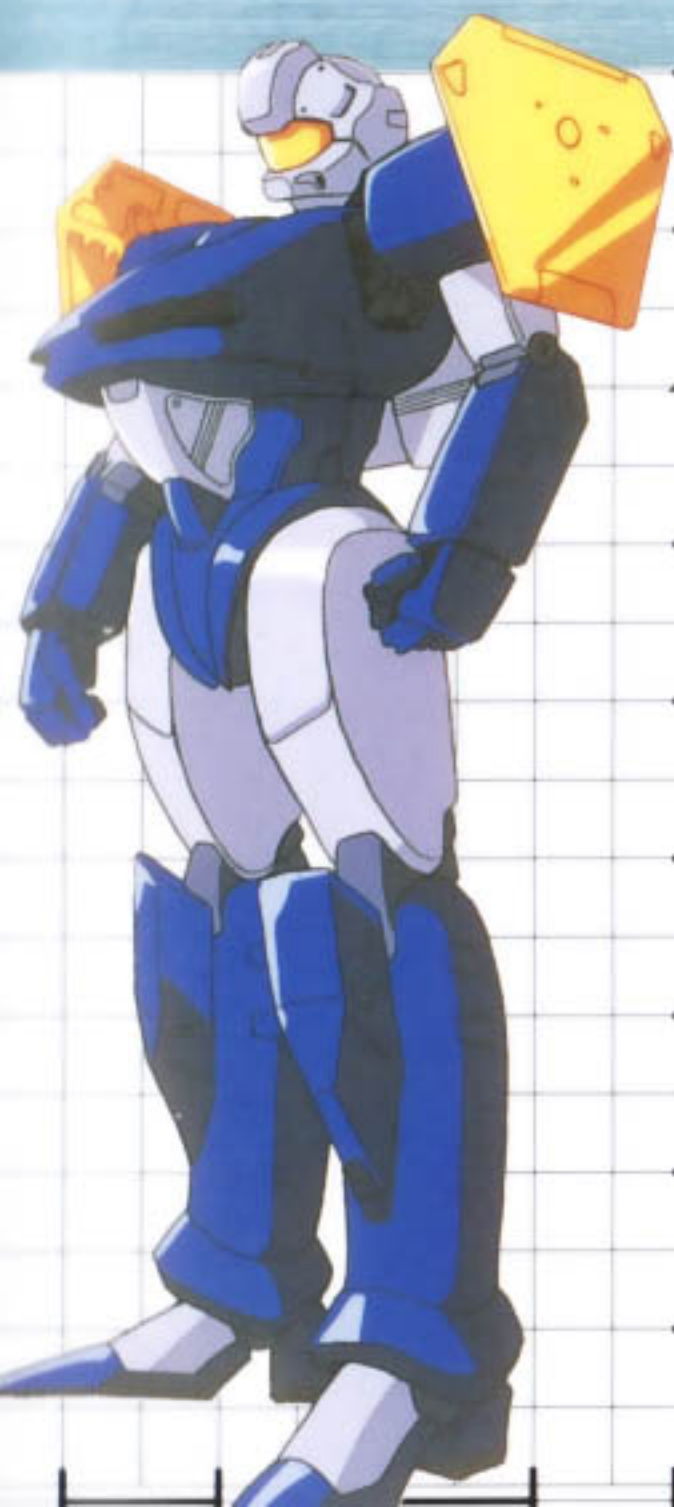
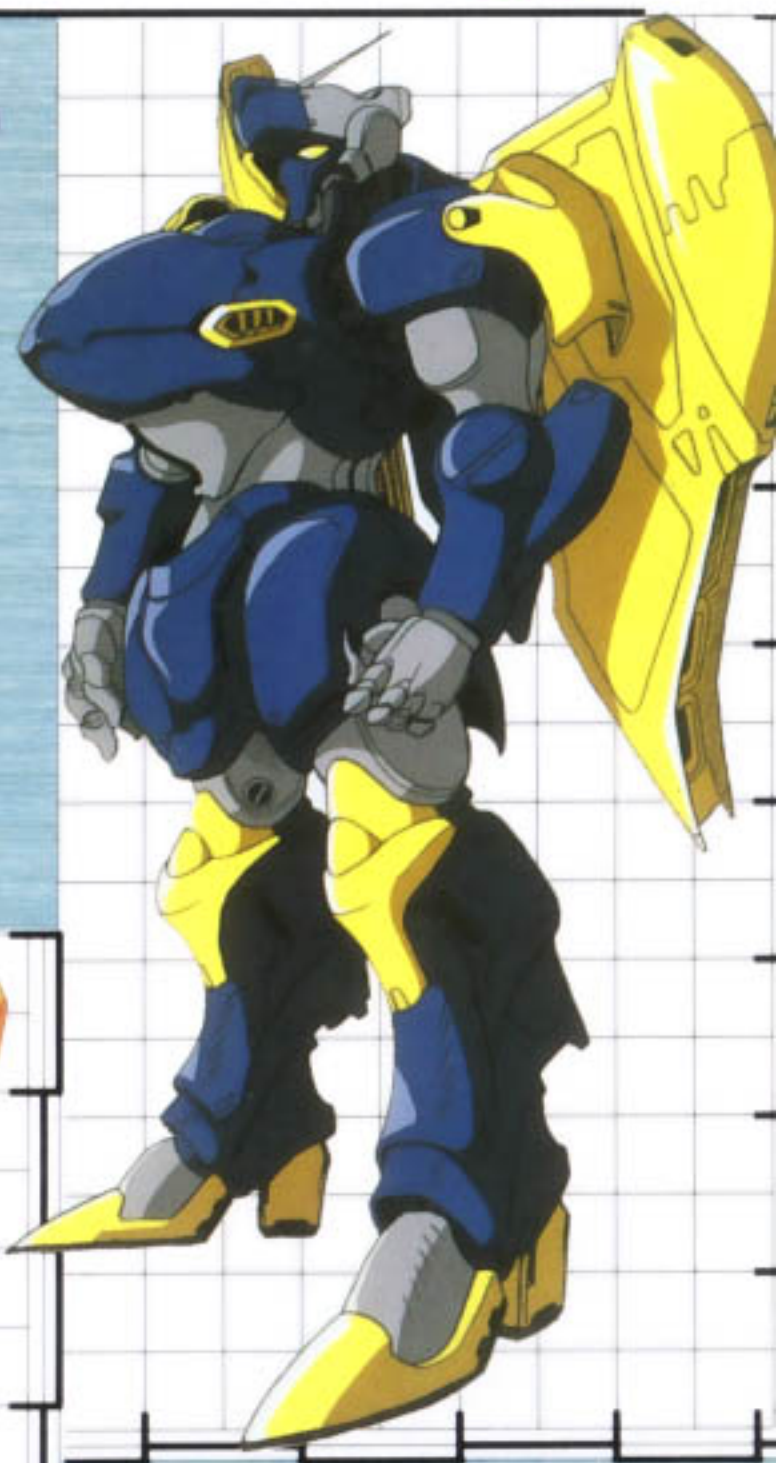
防御用のバリアーシステムを搭載したベクター。エネルギーを集中させ敵の攻撃を防ぐ「バキュームウォール」を装備。



## [PASTRAL]▶

バストラル/TYPE:MIGHTY  
HEIGHT:— M/WEIGHT:—t

ネルソンの<sup>はつてんがた</sup>発展型で<sup>さいしんえい</sup>最新鋭機である。詳しい<sup>くわ</sup>性能はデータ<sup>せい</sup>不足のため<sup>ふめい</sup>不明。



## ◀[L.SERD]

ログサード/TYPE:GRAP  
HEIGHT:11.52M/WEIGHT:26.27t

<sup>かくとうせんよう</sup>格闘戦用に<sup>かいほつ</sup>開発された<sup>りょうさん</sup>量産型<sup>がた</sup>SERD。  
ザード

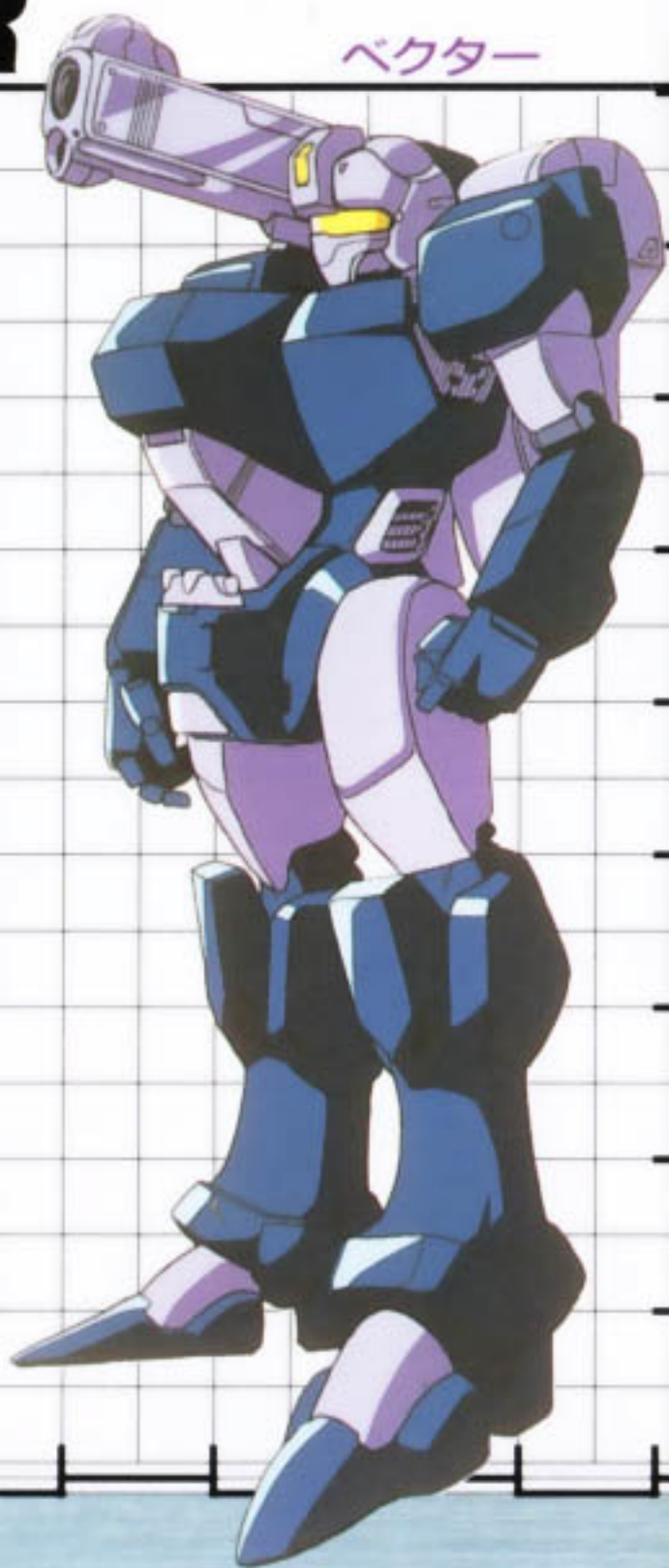
# V ECTOR

ベクター

## [T.SERD]▶

テラザード/TYPE: GUNER  
HEIGHT: 11.87M/WEIGHT: 26.31t

しやげきせんよう かいほつ りようさん  
射撃戦用に開発された量産  
がた ザード  
型SERD。



## ◀ [I.SERD]

イルザード/TYPE: DIVER  
HEIGHT: 11.25M/WEIGHT: 27.11t

すいちゆうせんとうよう かいほつ りよう  
水中戦闘用に開発された量  
さんがた ザード  
産型SERD。

