

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

ご注意

●セガサターン本体のみでは動作しません。
動作させるには、別売のセガサターンモデム、
セガサターンメディアカードが必要です。



セガネット
専用

M.S.B.SYSTEM V.3.3S



電撃戦機
VIRTUA FIGHTER™
CYBER TROOPERS
FOR SEGANET

電撃戦機バーチャロン フォー セガネット

通信対戦2人用

一人では遊べません。(セガネット上の専用対戦モード専用)



取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA™

▲ 注意

セガサターンCD使用上のご注意

●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、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、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使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび真贋業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

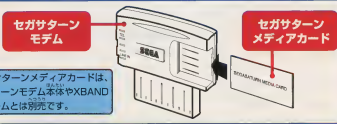
セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターン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るため、接続しないでください。

セガサターンメディアカードについて

セガサターンメディアカードはXBAND対応のゲームをするときに必要なプリペイドカードです。XBAND対応のゲームをするときは、以下の方法でセガサターンメディアカードをセガサターンモデムにセットしてください。

- ①セガサターン本体の電源をOFFにします。
- ②セガサターンメディアカードの矢印の付いている側を、セガサターンモデムのカード挿入口に差し込みます。(この時、カードの表と裏を間違えないようご注意ください。イラストがある面が表側です。)
- ③XBAND対応のゲームCDをセガサターン本体にセットし、電源をONにしてください。
- ④カードを抜くときはセガサターン本体の電源をOFFにしてください。



★ご注意

セガサターンメディアカードは、傷つけたり折り曲げたりしないでください。カードが使用できなくなっても弊社は一切保証はいたしませんので、取り扱いには十分ご注意ください。新しいカードは販売店でお求めください。

はじめてXBAND対応ゲームをプレイする時

① XBANDメインタイトル

まず、「セガサターンメディアカード」がセットされているセガサターンモデムを、セガサターン本体に接続してからゲームをスタートさせます。XBANDのタイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されたら、スタートボタンを押してください。

② 電話設定

セガサターンモデムでご使用になっている電話回線の設定を入力します。操作方法は、方向ボタンでメニューや数字の選択、AかCボタンでの決定と入力を行います。なお、「発信ダイヤル」と「ポーズ時間」の設定は、普通のご家庭の電話回線の場合は必要ありませんので「なし」に設定してください。

電話設定のメニュー

電話番号……電話番号の入力画面になります。

- 削除/入力した数字を1文字削除します。削除はBボタンでも行えます。
- スイッチ/市外局番と電話番号の入力を切り換えます。
- キャンセル/電話番号の設定をとり止めて、電話設定のメイン画面に戻ります。
- OK/設定した電話番号に決定して、電話設定のメイン画面に戻ります。

ダイヤルモード……回線の種類(プッシュ回線/ダイヤル回線)の切り換えを行います。

発信ダイヤル……外線発信で使用しているダイヤルの発信番号を設定します。

ポーズ時間……外線発信の発信ダイヤル入力後に、何秒間かあける時間を設定します。

戻る……XBANDメニュー画面に戻ります。(初期の入力画面では選択できません。)

③ 新規プレイヤー選択

はじめてXBAND対応ゲームをプレイされる場合や、「電話設定・新規プレイヤー選択・コードネーム入力」の各種設定の登録が済んでいない場合は、この画面で「新規プレイヤー」を選択してください。操作方法は、方向ボタンでプレイヤー選択、方向ボタン以外のボタンで決定を行います。

はじめてXBAND対応ゲームをプレイする時

① コードネーム入力

XBAND上で使用されるコードネーム(名前)を入力します。文字入力の方法については、入力画面の「ヘルプ」を参照してください。

また、コードネーム入力画面では「スイッチ」と「リターン」のメニューは使用しません。

コードネーム入力のメニュー

ヘルプ……文字入力の方法を見られます。

キャンセル……文字入力をとり止めます。

OK……入力したコードネームに決定します。

② キャラクター選択

XBAND上で、ご自分の「顔」として使用されるキャラクターを選択します。操作方法は、方向ボタン左右でキャラクターの選択、上下で色の変更、方向ボタン以外のボタンで決定を行います。

③ 対戦開始 (XBANDメニュー)

①～②の各種設定の入力をすべて終了すると「XBANDメニュー」になります。方向ボタン左右でメニューの選択、方向ボタン以外のボタンでメニューの決定を行います。

この「XBANDメニュー」で「対戦開始」を選択すると、対戦を申し込むかどうか聞いてきます。対戦を申し込む場合は「はい」を方向ボタン上下左右で選択し、方向ボタン以外のボタンを押してください。

対戦を申し込んだ後に対戦相手が見つかる、対戦相手と自分のキャラクター・コードネーム・メッセージが表示され、マッチング(通信対戦)がスタートします。

「XBANDメニュー」の詳しい説明は、P.6～7を参照してください。

◆通信対戦時の料金について

マッチング(通信対戦)を行うと3クレジット(3度数)、「メール」の送信や受信などの通信を行った場合や指名対戦で相手が見つからなかった場合、そして対戦中にリセットをしてしまった場合には1クレジット(1度数)が、次回のXBAND通信時にセガサターンメディアカードから差し引かれます。

なお、通信中の通話料金は、通常の電話回線使用時と同等の金額が別途必要となります。

2回目以降にXBAND対応ゲームをプレイする時

① キャラクター選択

「電話設定・新規プレイヤー選択・コードネーム入力」の各種設定の入力が既に終了している状態で、XBAND対応ゲームをスタートさせると、まず、「キャラクター選択」の画面が表示されます。方向ボタン上下左右で、入力が既に終了しているキャラクターを選択し、方向ボタン以外のボタンでキャラクターを決定すると「XBANDメニュー」になります。ここで、まだ各種設定の入力していない「新規プレイヤー」を選択すると、「コードネーム」からもう一度、入力を行うことになります。

② XBANDメニュー

各種設定の入力が既に終了しているキャラクターを選択して「XBANDメニュー」を表示させます。方向ボタン上下左右でメニューを選択し、方向ボタン以外のボタンでメニューを決定します。

対戦開始……セガサターンモデム上でXBANDを使用している対戦相手をさがします。

ライバルリスト……今までに対戦した対戦相手の情報を見たり、新規登録などが行えます。

- ・情報／方向ボタン上下で登録されている対戦相手を選び、「住所・対戦日・勝敗・メッセージ」が見られます。
- ・削除／登録してある対戦相手の情報を削除します。
- ・対戦／対戦相手への指名対戦の申し込みや、メールの送信・受信を行います。
- ・新規／新たな対戦相手を追加登録できます。登録の操作方法は「ヘルプ」を参照してください。
- ・戻る／「XBANDメニュー」に戻ります。

メール……XBANDを使用している人とのメールの送信や受信などが行えます。

- ・読む／方向ボタン上下で送信されてきたメールを選択し、読みだり返事を書いたりできます。
- ・削除／保存されているメールを削除します。
- ・接続／XBANDのメールサービスに接続してメールの送信や受信を行います(1クレジット使用)。
- ・書く／送信するメールを書きます。宛先には相手のコードネームを入力してください。
- ・戻る／「XBANDメニュー」に戻ります。

2回目以降にXBAND対応ゲームをプレイする時

レベル……XBAND対応ゲームで行った、マッチング(通信対戦)の対戦成績が表示されます。

方向ボタン左右で対戦成績を見たいゲームタイトルを選択すると、各ゲームごとの「XBANDポイント」と「XBANDレベル」が表示されます。

次のXBANDレベルと、次のレベルまでに必要なXBANDポイントは、画面下に表示されています。マッチング(通信対戦)で勝利するとXBANDポイントはプラスされていき、このポイントが一定値に達するとXBANDレベルが1ランク上がります。

また、XBANDポイントは、一番最初のマッチング(通信対戦)で勝利した場合のみプラスされます。コンティニュー後の対戦結果ではプラスされませんのでご注意ください。

オプション……各種設定やプレイヤーIDの変更、利用状況の確認などが行えます。

- XBANDの設定／「対戦相手からの指名対戦を受けるかどうか・対戦を申し込む対戦希望エリアの変更(同一局番内/全図)・対戦相手を探す時間」の設定を変更できます。
- 電話設定／電話回線の設定を入力します。P.4の「**電話設定**」と同じです。
- サウンド設定／XBANDメニューのBGMのオン/オフと、ステレオ/モノラルの設定を変更できます。
- 利用状況／対戦を行う「対戦エリア(同一局番内/全図)」、対戦可能な曜日と日時が指定されている「プレー時間」、使用されているセガサターンメディアカードの残りクレジット数がわかる「クレジット残量数」が表示されます。
- プレイヤーID／登録してある「コードネーム・キャラクター・メッセージ・プロフィール」などの各種設定を変更できます。
「キャラクター」の変更方法は、P.5の「**キャラクター選択**」と同じです。それ以外のメニューの操作方法は「ヘルプ」を参照してください。
なお、本バージョンのXBANDでは、パスワードの設定と変更はできません。
- 戻る／「XBANDメニュー」に戻ります。

戻る……「キャラクター選択」の画面に戻ります。

このたびはセガサターン
 モデム専用ソフト
 「**電腦戦機バーチャロ
 ン FOR SEGANET**」
 をお買い上げいただき、
 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
 説明書を必ずお読みくだ
 さい。

COMPUTER FIGHTER
VIRTUA FIGHTER™
CYBER TROOPERS
FOR SEGANET

CONTENTS

STORY [ストーリー]	9
CONTROL [操作方法]	10
ACTION [アクション]	12
TWINSTICK [ツインスティック]	14
TECHNIQUE [テクニック]	15
OPTION [オプション]	16
STARTING UP [始動]	18
STAGE [ステージ]	21
VIRTUAROID [バーチャロイド]	22
CG WORKS [CG作品]	30

このゲームはバックアップメモリー対応です。データの保存に「2」の空き容量が必要となります。また、オートセーブ機能がありますので、タイトル画面以外で本体のパワーボタンやリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。

STORY

【ストーリー】

時代は電脳歴（Virtual Century）へと更新された。
地球圏は巨大な企業国家群(Hyper Contents Provider)に
よって支配されるようになり、政治的にも文化的にも「中世
的停滞期」ともいえる混沌した迷走状態を呈していた。

V.C.0084年

統籌する地球圏に一つの転機が訪れる。

企業国家のひとつ、DN社が月面で資源採掘中に既存の科学
技術レベルを遥かに超えた高度文明の遺産である「遺跡」を
発見したのだ。

DN社最高幹部会は「遺跡」のOT（オーバーテクノロジー）
を秘蔵、これを独占することによって、他の地球圏企業国家
群等の競争勢力に対して優位を確保することを画策した。

その先兵として、彼らはOTによる新兵器“VR（バーチャ
ロイド）”を開発、同時にVR配備の実験部隊を編成、武力
強化を進めていった。

だが、時代は彼らの思想とは異なる方向に推移していく。
VRを筆頭とするOTの用法を巡っての内部組織の対立激化、
外部勢力の介入…

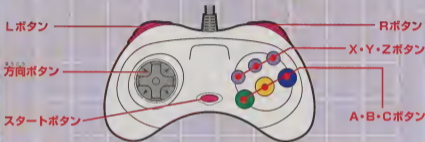
そして、V.C.00a0年（電脳歴は16進表示である）。

錯綜する状況の中、ついに「遺跡」そのものの暴走という最
悪の事態を迎え歴史の表舞台に立った兵器・バーチャロイド。
人々はこれを駆り、「遺跡」の激戦・オペレーション・ムーン
ゲートへと赴く。

…それは、後に続く終わりのなき戦いへの序章であった。

■ コントロールパッド使用時の操作

コントロールパッドが本体にしっかりと接続してあるかを確認したら、以下の説明を読んで基本的な操作を把握してください。



各ボタンの操作は初期設定時のものです。OPTIONのKEY CONFIGURATION (→P.17) で変更することもできます。

スタートボタン	ゲームスタート		
方向ボタン	カーソルの移動/機体の移動		
Aボタン	コマンドの決定/左手攻撃	Xボタン	ジャンプ
Bボタン	キャンセル/ダッシュ	Yボタン	両手攻撃
Cボタン	コマンドの決定/右手攻撃	Zボタン	ジャンプ
Lボタン	左ターン	Rボタン	右ターン

■ ツインスティック使用時の操作

ツインスティックを使用してゲームをプレイする場合は下記の操作方法でお楽しみいただけます。



スタートボタン	コマンドの決定 / ゲームスタート	
スティック	カーソルの移動 / 機体の移動	
L側トリガー	コマンドの決定 / 左手攻撃	L・Rトリガー同時押しで両手攻撃
R側トリガー	コマンドの決定 / 右手攻撃	
Lボタン	コマンドの決定 / ダッシュ	
Rボタン	コマンドの決定 / ダッシュ	

ACTION

[アクション]

ダッシュ

OPERATION



ダッシュは前、後ろ、横、ななめの8方向にかけられ、敵弾の回避や敵との間合いをとる場合に利用できる。



左右ターン

LかRボタンを押すとそれぞれ左右に旋回をすることができる。敵を見失ったときや、方向転換をするときなどに使うと便利。



ジャンプ

OPERATION



ジャンプをすると自動的に相手の方向を向くため、敵を見失ったときにも使える。空中で方向ボタンを操作することで、空中でのコントロールも可能。



ガード

OPERATION



ガードによって防ぐことができるのは接近戦の武器攻撃のみだが、敵の強烈な攻撃を防ぐには必須の操作である。



*上記の操作方法はいずれも初期設定時のものです。

攻撃

- Aボタンを押すと左手による攻撃を繰り出すことができる。ダッシュ時やジャンプ時にも攻撃することができ、機体の動きに応じて性能も変わる。
- Cボタンを押すと右手による攻撃を繰り出すことができる。左手と同様、撃ちながらの移動などによって性能に変化をつけることができる。
- Yボタンを押すと両手による必殺攻撃を繰り出すことができ、強力な武器攻撃で敵に大打撃を与えることができる。

攻撃は機体によって武器性能が異なる。それぞれの武器は3つの武装ゲージに対応していて、左から順に左手、両手、右手攻撃の順に表示されている。武器はゲージの残弾数分だけ使用可能で、通常は青いゲージが、近接攻撃が可能になると黄色くなり、残弾数がなくなると赤の使用不可能になる（→P.19）。



ジャンプキャンセル

OPERATION **X** or **Z** ▶ **L** + **R**

ジャンプ上昇中にガードボタンを押すと、一瞬で相手の方向を向きながら着地できる。

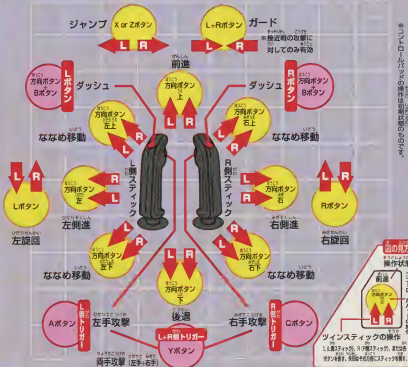


※ツインスティック使用時の操作方法はP.14の操作早見図を参照してください。

TWINSTICK

【ツインスティック】

コントロールパッドとツインスティックの操作早見図です。



コントロールパッドの操作は本誌の別冊「操作早見図」を参照してください。

キャンセル技を身につけろ！

キャンセルとは、ある行動の最中に次の行動指示を出し、最初の行動のモーションや隙を消してしまうことを言う。例えば、ジャンプ上昇中にキャンセルをかければ、見失った敵を瞬時に見つけだし、ジャンプ中に起きやすい隙を消すことができる。他にもダッシュしている最中に反対方向にダッシュをかける急停止など、ほとんどの行動にキャンセルが利く。キャンセル技を身につけて敵の意表をつこう。



接近戦をモノにせよ！

「バーチャロン」の戦いの醍醐味は接近戦にあると言っても過言ではない。近接攻撃が可能な位置に入り、相手を正面に捉えると通常の照準の外側に赤い照準が現れる。この状態を「ダブルロックオン」と言い、敵の目の前に踏み込んで強烈な武器攻撃を繰り出せるようになる。また、ダブルロックオン時にのみガードができるようになるが、ジャンプキャンセルでこのガードをはずすということもできる。接近戦で最も有効な戦法は、ダブルロックオン時に敵の横に移動しながら両手攻撃ボタンを押すことで、敵機の周囲に回り込み、武器攻撃を繰り出す「回り込み」だろう。



ゲームを始める前に

セガサターンモデムの接続をする前にゲームを起動させると、オプション設定をすることができます。方向ボタン▲▼で項目を選択して、A、Cボタンで設定の変更を行ってください。ツインスティック使用時はL、R側トリガーで決定してください。



■ COLOR CONFIGURATION

機体のカラーを変更して、オリジナルのV.Rを作ることができます。方向ボタン▲▼で項目を選択して、A、C、スタートボタンのいずれかを押すと各画面に切り替わり、EXITでカラー変更を終了します。カラー変更をした機体はオートセーブで保存され、通信対戦時に使用できます。



● MACHINE

方向ボタン▲▼◀▶でカラー変更する機体を選択して、A、C、スタートボタンのいずれかで決定してください。カラー変更は全機種できます。なお、L、Rボタンで機体を左右に回転させることができます(L+Rで正面を向きます)。ツインスティック使用時はL、Rボタンで行います。



● COLOR

3色に区分された機体のカラーを変更します。方向ボタン▲▼でA~C-PARTSを、方向ボタン◀▶で各パーツのパレット内の色を選択してください。機体の該当パーツに反映されます。



DEFAULT：初期の状態に戻ります。もう一度押すと2Pカラーになります。
EXIT：前の画面に戻ります。

● EXIT

A、C、スタートボタンを押すとカラー変更モードを終了します。

■ KEY CONFIGURATION

操作設定とボタンの配置切り替えができます。タイプは以下の7通りです。EDIT機能では、変更したいボタンを選んで設定すると、自分の好きなようにボタンの配置を動かすことができますようになります。



■ SOUND

サウンド関係の設定変更とBGMなどを聴くことができます。方向ボタン▲▼で各項目の選択、◀▶で設定の変更を行います。スタートボタンを押すか、「EXIT」を選んでA、Cボタンを押すとオプション画面に戻ります。



STARTING UP

【始動】

■ ゲームスタート

XBANDの設定をすべて終了して対戦相手が見つかったら、マッチング（通信対戦）がスタートし、「**電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET**」のタイトル画面が表示されます。タイトル画面では自分が1P側か2P側かの表示があります。

■ 設定画面

2種類の設定画面では、それぞれ以下の項目の設定・変更をすることができます。方向ボタン▲▼で各項目の選択、◀▶で設定の変更を行ってください。スタートボタンを押すと、対戦相手の機体データが表示され、戦闘開始です。なお、設定画面の選択権は1試合目は1P側にあり、2試合目以降は順番に交代となります。

【設定項目】

- **MACHINE SELECT** … 8体の中から操作する機体を選択してください。
- **KEY TYPE** …… コントロールタイプの選択ができます。
- **STAGE** …… 戦うステージを選択しましょう。AUTOの場合はランダムで自動的に決定されます。
- **TIME LIMIT** …… 1ラウンドの制限時間を変更できます。30秒、60秒、90秒、無制限（DEATHMATCH）の4種類あります。
- **MATCH COUNT** …… 勝ち抜くために必要なラウンド数を変更できます。1～5ラウンドの中で設定できます。



1 試合目

1 2 試合目以降

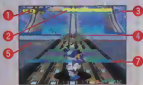


◆プレイヤー1・プレイヤー2の設定について

マッチング（通信対戦）時に、対戦しているプレイヤーがプレイヤー1（1P）になるかプレイヤー2（2P）になるかは、マッチング開始前に表示される画面で確認することができます。この画面の左側に表示されているのがプレイヤー1、右側に表示されているのがプレイヤー2となります。



画面の見方



- 1 残り時間 ……1ラウンドの制限時間。0になると戦闘終了。
- 2 エネルギーゲージ ……ダメージを受けると減っていく。上がプレイヤー、下が対戦相手のゲージ。
- 3 取得ラウンド数 ……取得したラウンドの数だけ赤く塗られる。
- 4 照準 ……相手に狙いを付けて、一定時間経過した場合に出現する。通常は青、接近した場合は外側に赤い照準が現れる。
- 5 距離計 ……敵との距離。
- 6 矢印 ……敵が画面外に出ると表示され、敵がどの方向にいるかを知らせる。
- 7 武装ゲージ ……左、両手、右攻撃に対応した武器の名称と残弾量を示す。赤くなると使用不能になり、時間経過により回復する。
- 8 総計経過時間 ……対戦のプレイ総時間。

勝利条件

●先に対戦相手のエネルギーゲージを0にする。

画面上部に表示されている敵のエネルギーゲージを、制限時間内に相手より早く完全に奪ってノックアウトさせると、1ラウンド奪取となります。

●タイムオーバー時に相手よりエネルギーゲージが多い。

制限時間内に、両機体のエネルギーゲージが0にならなかった場合は、エネルギーゲージの残量の多い方が勝ちとなり、1ラウンド奪取となります。

◆以上の条件で先にマッチポイント分を奪取したプレイヤーがその対戦の勝者となります。

結果表示 & コンティニュー

対戦が終了すると結果表示&コンティニュー画面になり、再び同じ相手と対戦するかどうかのメッセージが表示されます。画面のカウン트가0になる前に、対戦している両方のプレイヤーが「YES」を選んでA、Cボタンを押すと、設定画面に進み、再び対戦をすることができます。



◆再対戦を行う場合のご注意

対戦を再び続けたい場合は、対戦している両方のプレイヤーが画面のカウン트가0になる前に「YES」を選んでください。

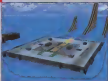
対戦の結果に関係なく、カウン트가0になるか、どちらか一方のプレイヤーが「NO」を選ぶと、マッチング（通信対戦）が終了し、自動的にXBANDメニューに戻ります。なお、XBANDメニューに戻らずに再び対戦を続けても、セガサターンメディアカードからクレジットが差し引かれることはありません。

STAGE

【ステージ】

Flooded City

水没都市。平坦で遮蔽物がほとんどないため、高速移動と、飛び道具が勝敗の鍵を握る。



Airport

夕暮れ時の熱砂の空港。規則的に配置された遮蔽物の上で向き合った状態で戦闘が開始される。



Water Front

夜の都市沿岸。遮蔽物の多い所と、平地が混在したステージ。自分の機体に合った地形で戦おう。



Green Hills

丘陵地帯。ポイントは広大な圍繞のフィールド、中央にある小高い丘陵、随所に見える針葉樹。



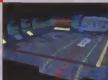
Ruins

古代遺跡。建造物や障害物がまったくないので、中央と外周部分の高低差をどう利用するか…。



Space Dock

月周回軌道土に浮かぶ宇宙港。両側を障害物に囲まれた地点での戦闘開始となるので、注意が必要。



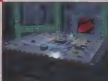
Moon Base

月面基地。八角形のステージには中央のフィールドを囲む、全部で8個の建造物が建ち並んでいる。



Death Trap

死の罠。中央の建造物を囲むように位置する6つの小建造物。敵弾から自分を守る壁にしよう。



and more...

MBV-04-G TEMJIN テムジン

VRプロジェクトで最初に開発された機体。汎用性を重視し、基本性能は非常に高いレベルで安定している。後発の機種と比べるとパワー面では若干劣る部分もあるが、抜群の扱いやすさは、その弱点を補って余りある。



SPEC

■ MOBILITY	★★★
■ JUMP	★★★
■ POWER	★★★
■ FIGHTING	★★★★
■ WEAPON	★★★
■ ARMOR	★★★

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

HBV-10-B DORKAS ドルカス

重戦艦バーチャロイド。開発途中で機体コンセプトが、火力重視型から汎用性重視型に切り替えられ、機体の小型化、低重心化が進んでいる。これにより、走行時の安定性、機動性が格段に良くなった。



SPEC

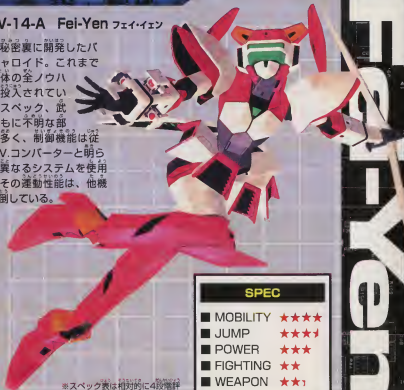
■ MOBILITY	★★★
■ JUMP	★★
■ POWER	★★★
■ FIGHTING	★★★
■ WEAPON	★★★
■ ARMOR	★★★

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

DORKAS

SRV-14-A Fei-Yen フェイ・イェン

軍が秘密裏に開発したバ
ーチャロイド。これまで
の機体の全ノウハウが
投入されている。スベ
ック、武装ともに不明
な部分が多く、制御機
能は従来のV.コンバー
ターと明らかに異なる
システムを使用し、そ
の運動性能は、他機
を圧倒している。



*スペック表は相対的に4段階評
価したものです。

SPEC	
■ MOBILITY	★★★★
■ JUMP	★★★★↓
■ POWER	★★★
■ FIGHTING	★★
■ WEAPON	★★★
■ ARMOR	★★

Fei-Yen



SAV-07-D BELGDOR
ベルグドル

SPEC

- MOBILITY ★★★
- JUMP ★★
- POWER ★★★
- FIGHTING ★★
- WEAPON ★★★
- ARMOR ★★★

火力支援型バーチャロイド。高級機ライデンの簡易版として開発された。機体ベースはライデンのもので、ジェネレーターは低出力、安価なものに交換されている。しかし、装甲重量が削減されているため、予想以上の機動性がある。

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

BELGDOR

TRV-06K-H VIPER II バイパー II

戦術偵察用のパーチャロイド。テムジンの機体をベースに徹底した軽量化が行われ、テムジンと同等出力のジェネレーター搭載にも関わらず、滞空運動性は同機を遥かに上回る。その反面、装甲は極めて貧弱で、わずかなダメージが致命傷にも…。

SPEC

■ MOBILITY	★★★★★
■ JUMP	★★★★★
■ POWER	★★★
■ FIGHTING	★★
■ WEAPON	★★★
■ ARMOR	★

*スペック表は相対的に4段階評価したものです。

VIPER II

BAL-BAS-BOW

XBV-13-t11
BAL-BAS-BOW

バル・バス・パウ



すべてのパーチャロイドの開発契機となった機体。ジェネレーター出力が不安定で、運動性能に悪影響を与えているため、他の後発機に性能面で大きく溝を開けられている。ただし、自動追尾に優れた兵装など他機とは一線を画す性能も持つ。

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

SPEC

■ MOBILITY	★★
■ JUMP	★★★★★
■ POWER	★★★★
■ FIGHTING	★★
■ WEAPON	★★★
■ ARMOR	★★

MBV-09-C APHARMMD アフアームド

白兵戦重視のパーチャロイド。接近格闘用のビームトンファーの威力はすさまじい。テムジンの開発時のノウハウを投入され、装甲を強化、ジェネレーターも向機よりも高出力のものが搭載されており、ターボ駆動時、その速度は音速を超える。

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

SPEC

■ MOBILITY	★★★
■ JUMP	★★★
■ POWER	★★★★
■ FIGHTING	★★★★★
■ WEAPON	★★
■ ARMOR	★★★

APHARMMD



HBV-05-E RAIDEN

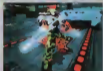
ライデン

SPEC

■ MOBILITY	★★
■ JUMP	★★
■ POWER	★★★★
■ FIGHTING	★★
■ WEAPON	★★★★
■ ARMOR	★★★★

初期に開発された重戦闘バーチャロイド。後に、ベルグドル、ドルカスなどの派生機を生み出した。機動性は低いが、火力と装甲は他の追随を許さない硬丈。特に両肩に装備されたレーザー砲は、いかなる機種でも大ダメージを与えられる。

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。



しんさく あんない じの じょうほう
新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

でんわ
電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

名	古	屋	052-704-8181
札	幌	011-842-8181	
仙	台	022-285-8181	
東	京	03-3743-8181	
大	阪	06-333-8181	
広	島	082-292-8181	
福	岡	092-521-8181	

セガ ファックス クラブ

ファックス
FAXで

東	京	03-5950-7790
大	阪	06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

インターネットで セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末で
このURLにアクセスしてください。

<http://www.sega.co.jp>



*ブッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

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

この商品に関するお問い合わせ先 **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)

- ★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。
- ★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,465/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,163,276;
Hong Kong No. 80-4302; Singapore No. 86-155; U.K. No. 1,535,599



TRUEMOTION®



TrueMotion® is a
registered trademark of
The Duck Corporation



X-BANDは米国カタパルト・エンタテインメント社の商標です。
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995,1996

GS-7106 672-4168

株式
会社

セガ・エンタープライゼス