

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングリターンズ鉄拳

THE KNIGHT OF IRON



●PC-8801mkII SR以降用マニュアル



young メサイヤ
MAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社

ライトニングバックス

THE KNIGHT OF IRON

BACK BORN STORY

銀河系中心点よりはるか36000PAR/Sec…。太陽系マクダリア第七惑星。ここには、我々とほぼ同じ進化と文化の形成をはたした、地球型知的生命体の人々がいた。

これから語られるライトニングバックス“The KNIGHT of IRON”の物語は、その時代を地球のそれに照らし合わせると、あたかも第二次世界大戦直後と同じに見えた。

世界大戦にようやくの終焉を見たこの星では、あらゆる植民地で、そして征服地で、自治権をめくり数多くの内戦やクーデターが勃発、まさしく混沌とした時代の中にあっただ。

バックス半島は燃えているか。

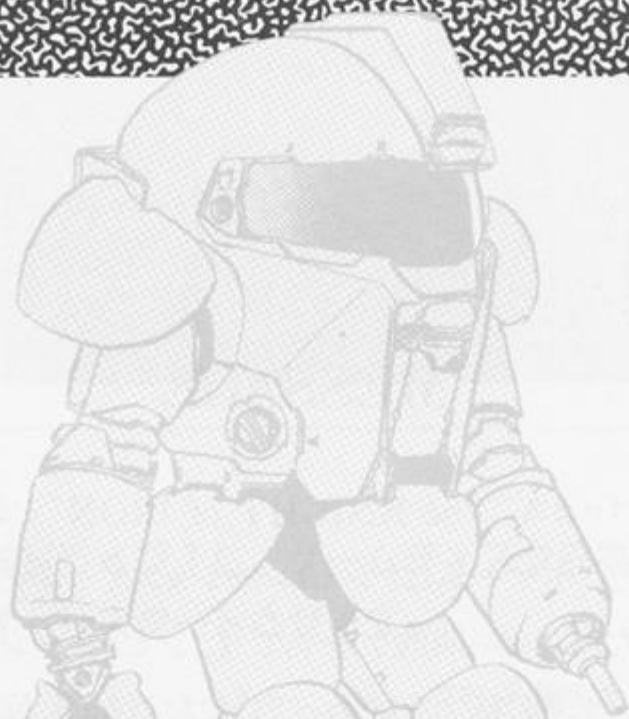
世界大戦敗戦国「ポネス帝国」の植民地であったバックス半島では、植民地以前の国家を復興させるべく、新たな気運が高まっていた。しかし、その動きは大きく2つの勢力に分化してしまう…。

民主社会主義国家を興そうとする北バックスのヘボン派。

資本主義国家を興そうとする南バックスのゼリア派。

この南北の緊張を解くべく、大戦勝利国の各国は調停作業をすすめていた。旧支配国「ポネス帝国」の主な交戦国であり、同国に現在進駐をしている「ヤース合衆国」は、自国と同じ民主資本主義国家建設を強力におしていた。大勢もこれに同意し、ヘボン派指導者ヘボン・スクラは国外追放となり、バックス半島の資本主義国家成立は目前であった。

ところがである。もうひとつの戦勝国である共産主義国家「フリア連邦」は、直前までの大勢に同意した意見を翻し、突如“北バックス・ヘボン派支持、軍事物資援助”の声明を打ち出したのである。この表明のかけには、大戦末期に試作された新兵器の実験場として、バックス半島を利用したいとする、大国工



ゴが蠢いていたことは誰の目にも明らかだった。

当然のことながら「ヤース合衆国」は南バッカスの援助を表明。しかしこれとても純粹性には乏しいものであった。なぜなら同国が大戦末期に小規模ながら実戦配備し、効果的戦果を生んだ機動兵器「Armed Device:通称AD」の成熟、つまり、自国の軍事力強化的側面をもっていたからに他ならない。こうして哀しい代理戦争の幕は切って落とされた。バッカス半島を血に染めて、新兵器実験場としての戦いが、いつ果てるともなく続くのであった。



MESSAGE

このたびはライトニングバックス“*The KNIGHT of IRON*”をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。本ゲームは、シミュレーションゲームの面白さを、壮大かつリアルな展開でお楽しみいただける画期的ゲームです。シミュレーションゲームは初めてという方からマニアまで、存分にその魅力を味わっていただけるよう、臨場感たっぷりの展開をご期待いただけます。どうぞ心いくまでお楽しみください。

CONTENTS

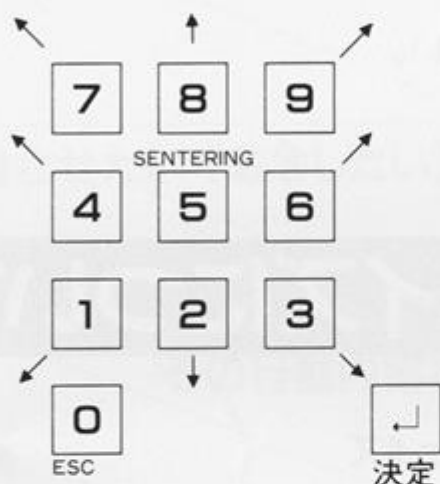
●BACK BORN STORY.....	P1
●ゲームスタートの前に.....	P4
●両陣営兵器(ユニット)マニュアル.....	P9
●基本的な進行の方法.....	P21
●シナリオ1“新兵器”.....	P27
●シナリオ2“突破”.....	P28
●シナリオ3“拠点防御”.....	P29
●シナリオ4“幻の市街戦”.....	P30
●シナリオ5“拠点攻撃”.....	P31
●シナリオ6“奇襲”.....	P32
●シナリオ7“計略”.....	P33
●シナリオ8“総力戦”.....	P34
●データ集(早見リスト).....	P35

ゲームスタートの前に

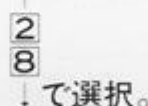
■起動の方法

- ①ゲームディスク1をドライブ1に、ゲームディスク2をドライブ2にセットして電源を入れ、オートスタートさせます。

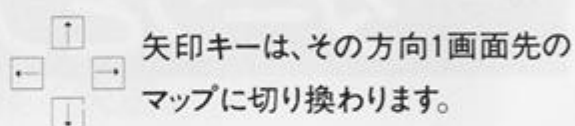
②キー操作



コマンド選択は



CTRL + E でプレイヤーターン終了



- テンキーは各方向にカーソルを動かします。7と4、9と6のキーは同じ働きをします。
- 5はセンタリングキーです。このキーを押すと、現在カーソルがあるヘクスをマップの中心とし、画面がスクロールします。またこのキーはユニットを移動させている途中でも使用できます。
- 0キーはESCキーと同じです。選択とコマンドのキャンセルを指示するキーです。
- +、-キーは部隊編成時、それぞれのユニットを増減させるのに使います。
- スペースはマップモード時のみ、Enterと同じ決定キーとなります。
- HELPキーを押すと、以下の便利な機能を使う事ができます。

①自軍部隊反転

ヘクスマップ画面上の自軍ユニットが反転(色が変化)し、認識しやすくなります。

②未行動部隊反転

ヘクスマップ画面上の未行動部隊が反転し、認識しやすくなります。

③未行動部隊表示

未行動部隊のいる画面のヘクスにカーソルが移動します。

④本隊表示

プレイヤーが指揮する第34AD中隊のユニットが反転されます。ゲームをうまく進めていくにはこの本隊のユニット数に気をくばろう。

⑤カーソル位置地形

カーソルが現在あるヘクスの地形と、その効果を表示します。

とにかくプレイ中に使用してみてください。

ターンとフェイズについて

●プレイヤーフェイズとコンピュータフェイズ

プレイヤー、コンピュータのそれぞれは、そのフェイズ内に行動します。ちょうど野球の表の回と裏の回の関係に似ており、その“回”に当たるのがターンです。

つまりプレイヤーフェイズが終了、コンピュータフェイズが終了となった時、1ターンが経過するわけです。

またイニシアチブ（主導権）がどちらか（先攻、後攻のどちらであるか）は、各シナリオにて指定されます。

マップ上でのユニットの行動

各プレイヤーフェイズにて、プレイヤーはマップ上に展開するユニットに命令し、行動させるわけですが、その手順は以下の通りとなります。

ヘクスマップ上をカーソルで移動

行動させたい (命令したい) ユニットを選択 / 決定。

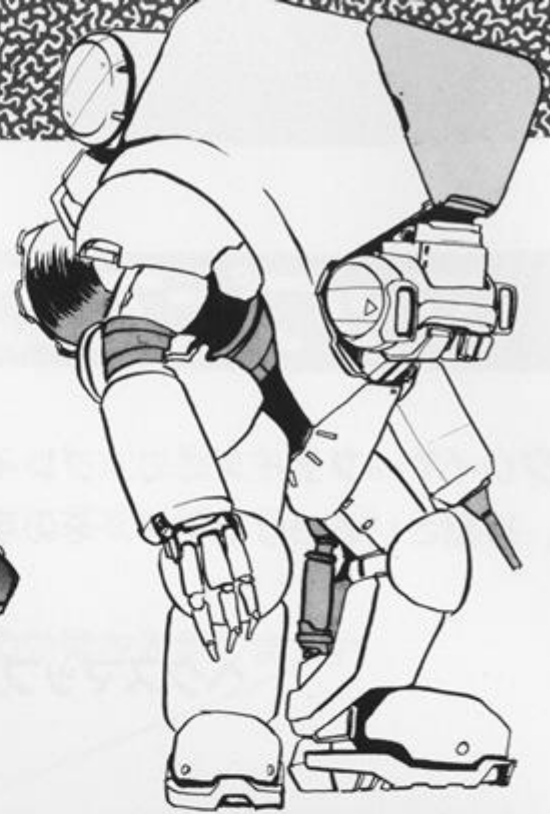
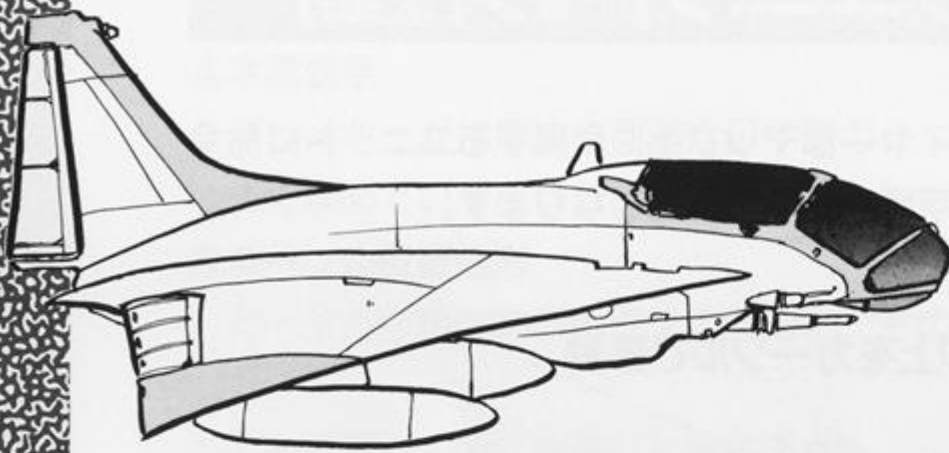
その行動内容を選択 / 決定。

行 動

行動終了

ZOC (ゾック) (Zone of Controll)

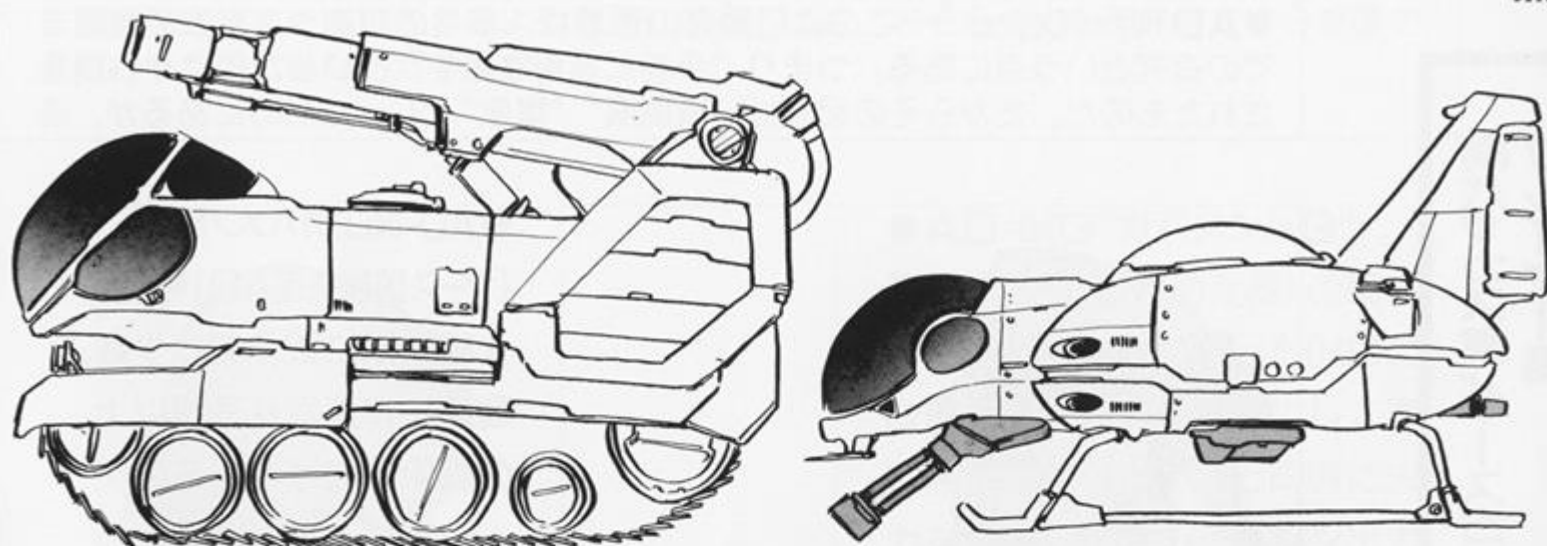
すべてのユニットは隣接ヘクスに影響範囲を持っており、それをZOC(ゾック)と呼びます。ZOCの定義についてはすでにご存知の通りですが、次のターンになれば脱出できるというものです。



ユニット種別

すべてのユニットは種別というものがあり、それにより地形による移動コストの差があります。ユニットは次の種類にわかれます。

- ①航空機：戦闘機、攻撃機、輸送機など空中を移動するユニット。
- ②機動歩兵：AD、F.A.T.など歩行により地表を移動するユニット。
- ③戦車：支援戦車など、キャタピラで地表を移動するユニット。
- ④ホバー：ホバー戦車など、ホバー推進で移動するユニット。渡河のできる唯一の地上ユニット。



ユニット規模 (ユニット部隊構成数)

ひとつのユニットはそれぞれ4機の兵器で構成されています。

〈種 別〉

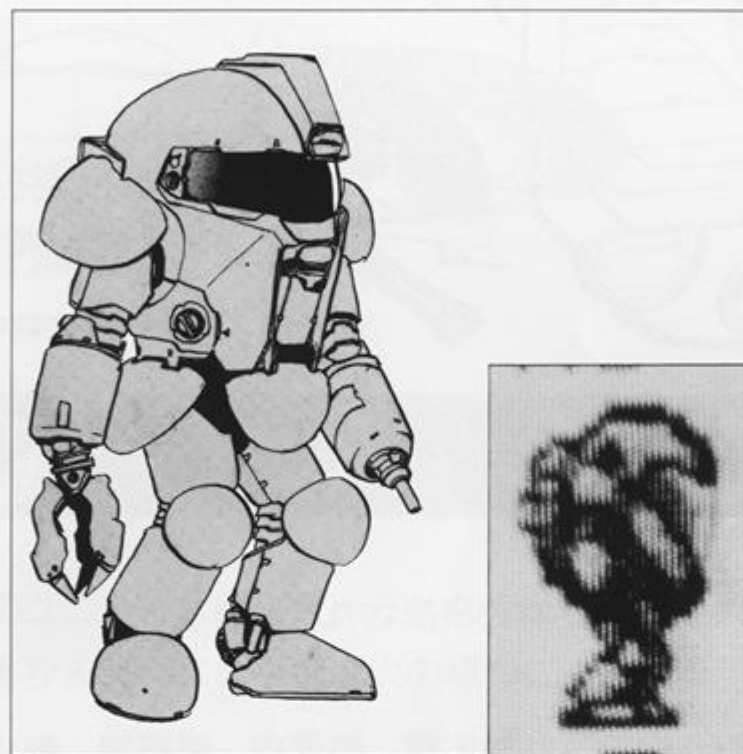
- 航空機：1航空中隊。航空機4機
- 戦車&ホバー：1戦車小队。戦車4台
- 機動歩兵：1機動歩兵小队。AD4機

南バックス軍「ザース合衆国陣営」
プレイヤー側

●ユニットマニュアル
●両陣営兵器

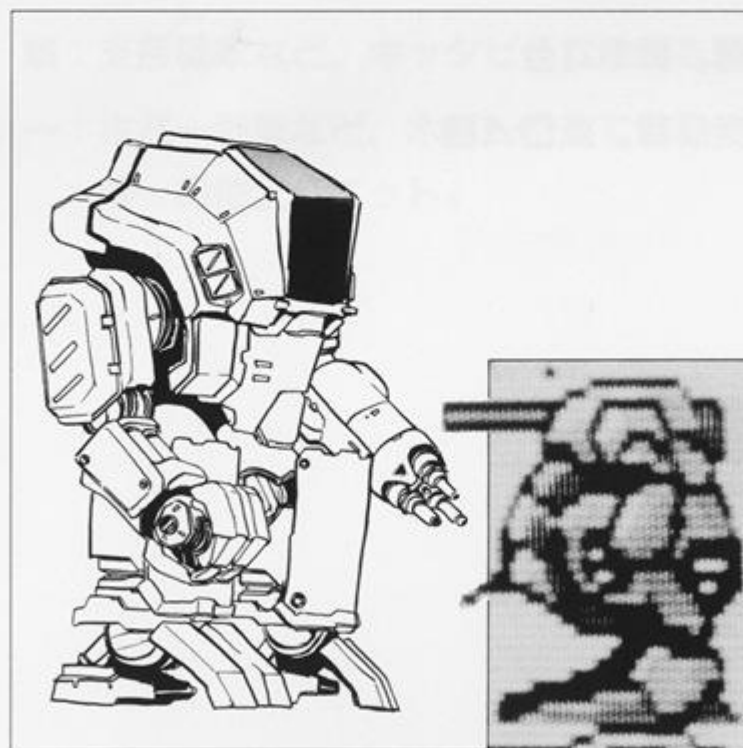
北バックス軍「ブリア連邦陣営」
コンピュータ側

●AD (Armed Device) このAD開発の思想は、歩兵の防御システムの極限までの追究という点にある。つまり“歩兵に装甲を施す”といった視点から開発されたものだ。だからその起源は“戦闘服”“軍服”といったものにあるが、後



●AD-04D“ガバメントD”

〈ヤース国製量産AD1号機〉
大戦末期に試作機が少数、戦線に投入され予想以上の戦果をあげた。そのデータをもとに量産型として正式採用されたもの。コスト低下にともなう装甲の簡略化はあるものの火器は20mmビームガンが固定武装として装着された。

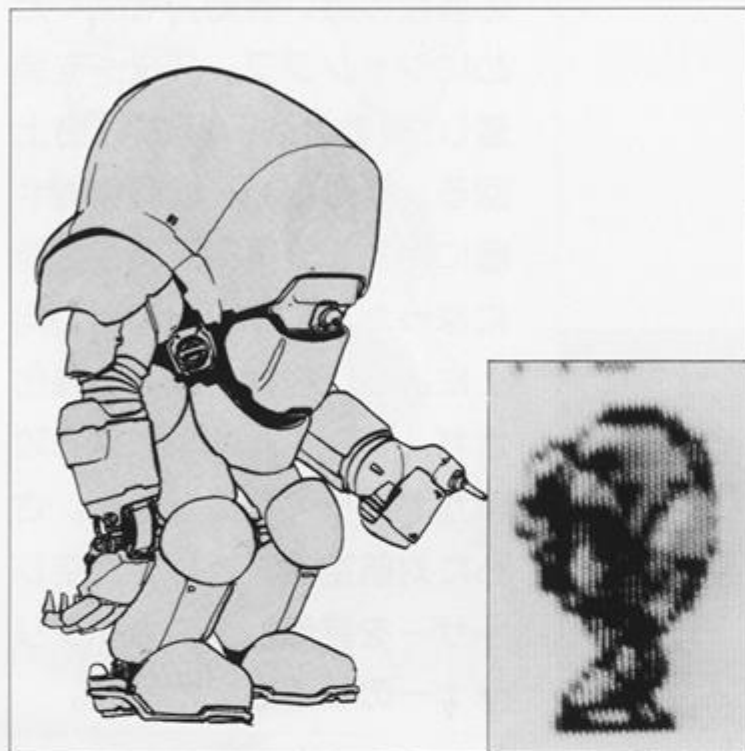


●FA-01“バイソン”

ヤース国のADに対抗するために、工業用レーザーに武装、装甲を施したものの。歩兵の防護服というよりも、戦車に近く、火力、防御力ともにADより優れているが、機動力では劣っている。

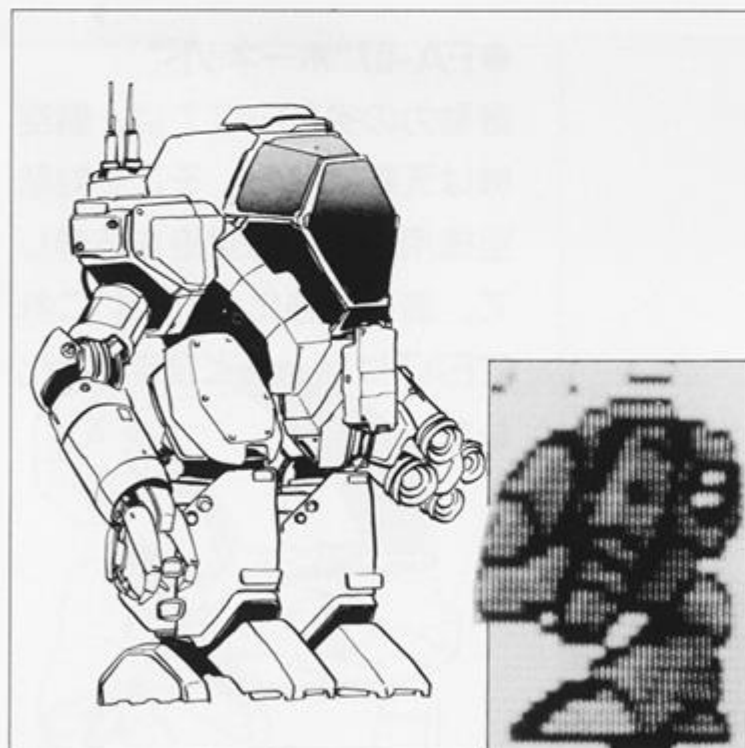
●F.A.T. (Fighting Armond Treacer) 北バックスの戦況悪化に対し、ブリア連邦がADに対抗するものとして開発した機動兵器。最初ADのレプリカを試みたがその技術の差は戦線を待たせる結果となり、急遽民間に使用されている工業用

に実戦配備されたADがこのような形になろうとは、おそらく当の開発者ですら想像できなかったのではないだろうか。



●AD-04G“ガバメントG”

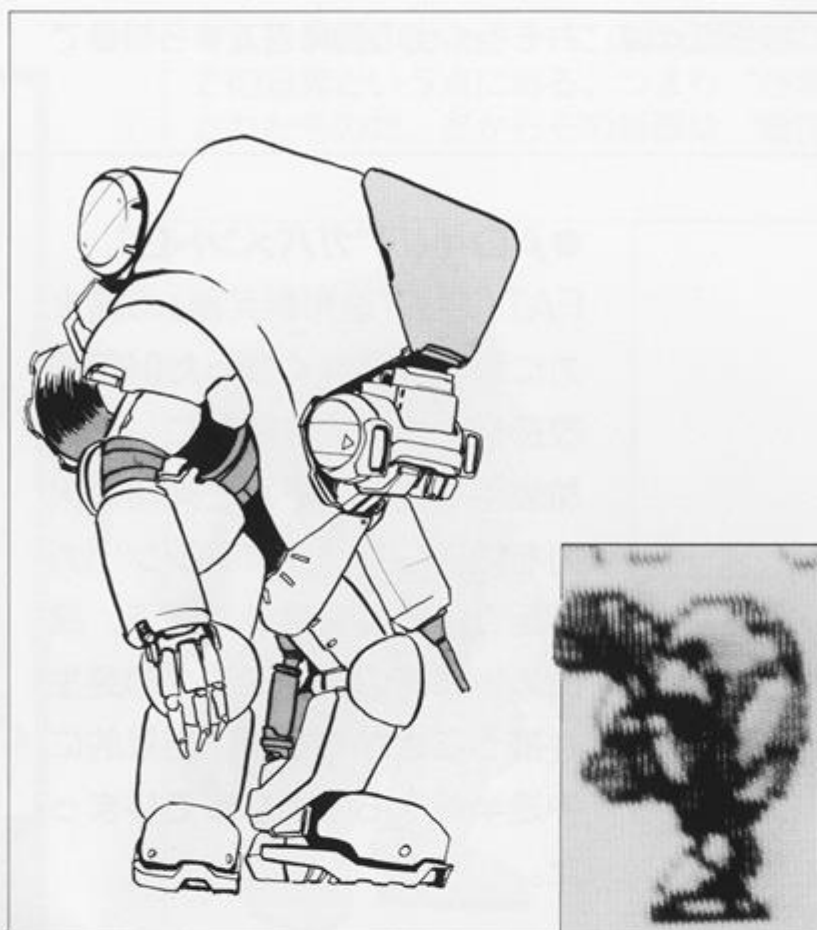
F.A.T.(フリーア連邦側兵器)の高火力に耐え切れなくなった04Dの改良型。機動力を犠牲にして増加装甲を施し、それと同時に火力を強化したが、エンジン出力不足による速射性能の低下、高出力射撃時のジャミングの発生を補うことができず、結果的に中途半端なものとなってしまった。



●FA-01B“スコーピオン”

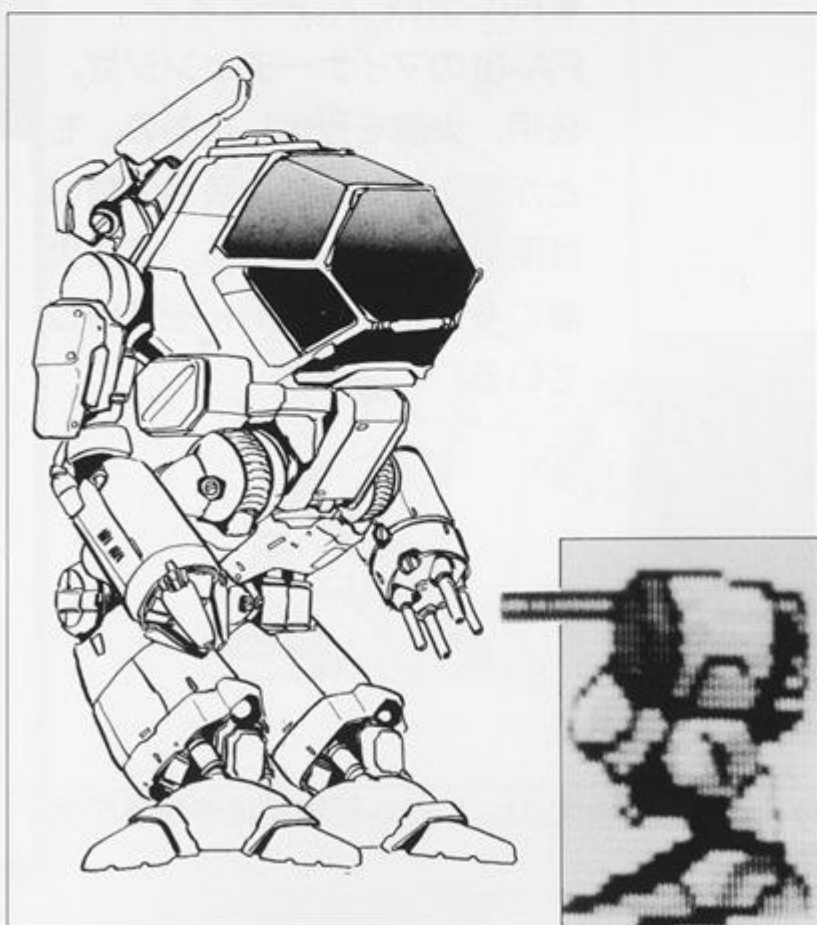
FA-01のマイナーチェンジ型。装甲、火器を強化したもの。もともと工業用だけに、装甲の類いは簡単に換装ができる。追加火器に多弾頭ランチャーを装備している。

トレーサー（人型作業機）に装甲、武装をほどこしたものの。しかし戦線では予想外の大戦果を上げ、その成熟にさらに技術が傾注された。



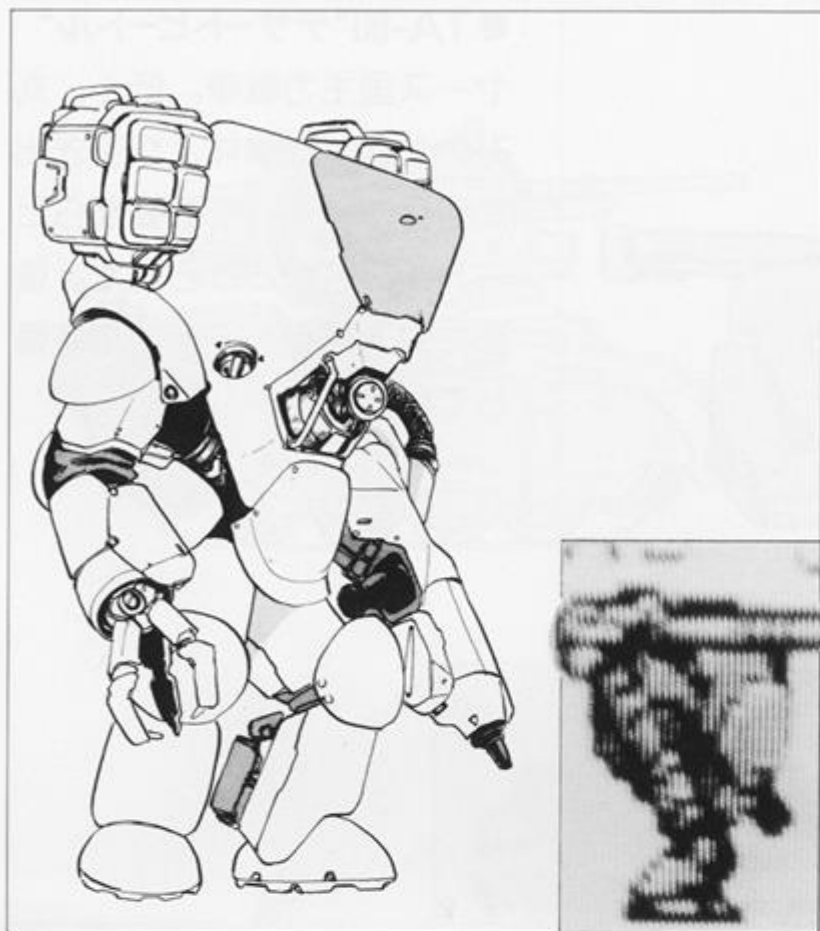
●AD-06B "リベンジャー"

"対F.A.T."という設計思想から作りあげられたAD。F.A.T.の弱点の低い機動力を突くためにジャンプブースターを装着し、機動力はF.A.T.の数倍上回る。そのため高機動作戦や敵に対する素早い展開が可能になった。エンジンの出力向上により、射程、火力も強化され、HIT & AWAYによる攻撃がかなり可能になった。さらに対航空兵器として対空レーザーを装備し、スカイクリーナーの役目も果たせる。



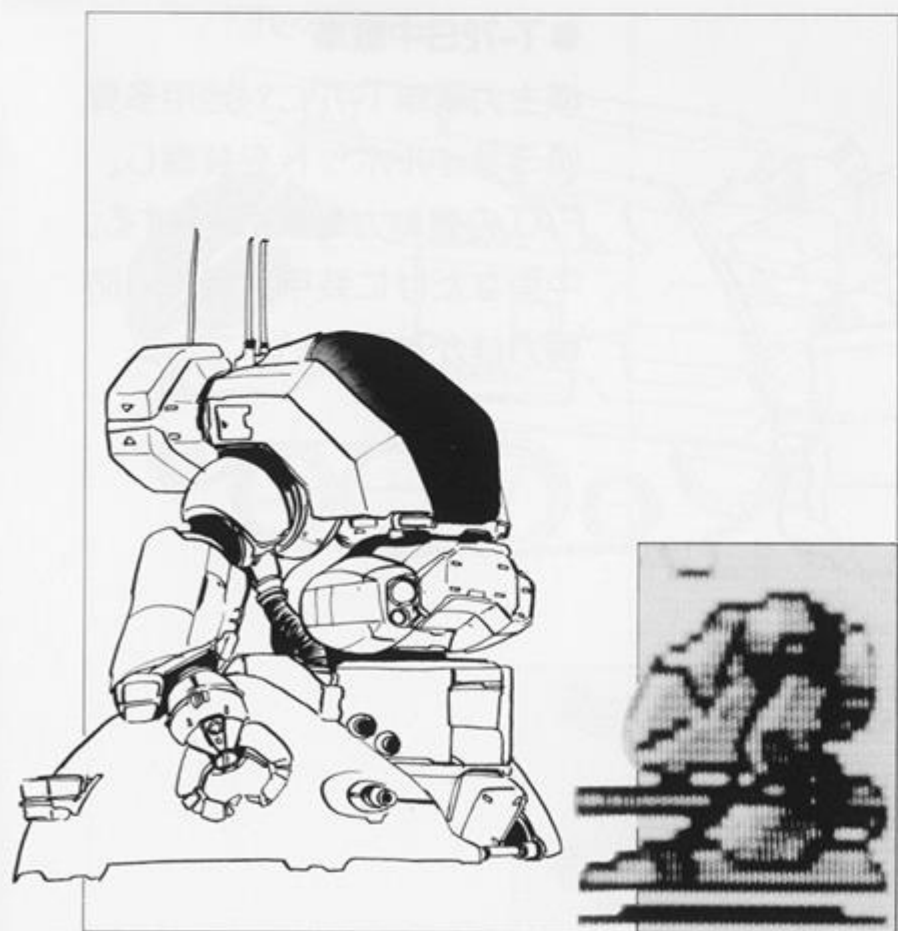
●FA-07 "ホーネット"

機動力の劣るF.A.T.では、航空機は天敵となる。そこで対航空機用として対空砲を装備して、装甲も強化された。これでF.A.T.はほとんど自走砲と化した。



●AD-06C"ドラグーン"

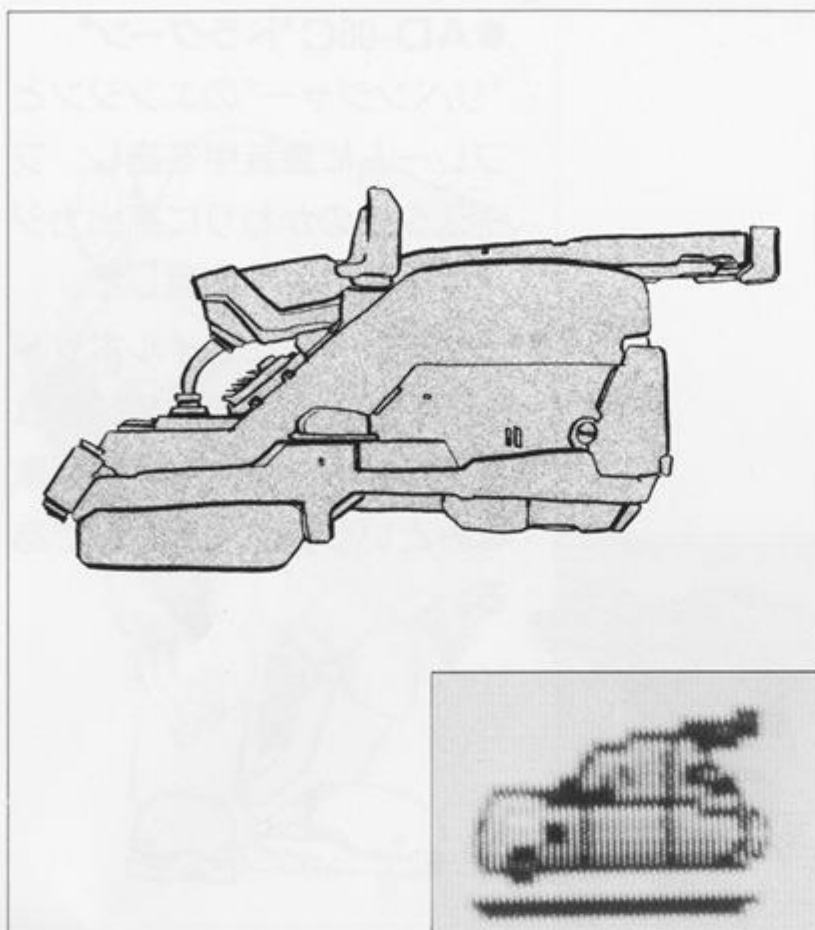
"リベンジャー"のエンジンとフレームに重装甲を施し、ブースターのかわりに高出力ジェネレーターを装備した。そして多弾頭ミサイルポッドを装備し、機動力は補いきれないがその火力、装甲は戦車なみという脅威的なものである。



●FA-14C"サターンII"

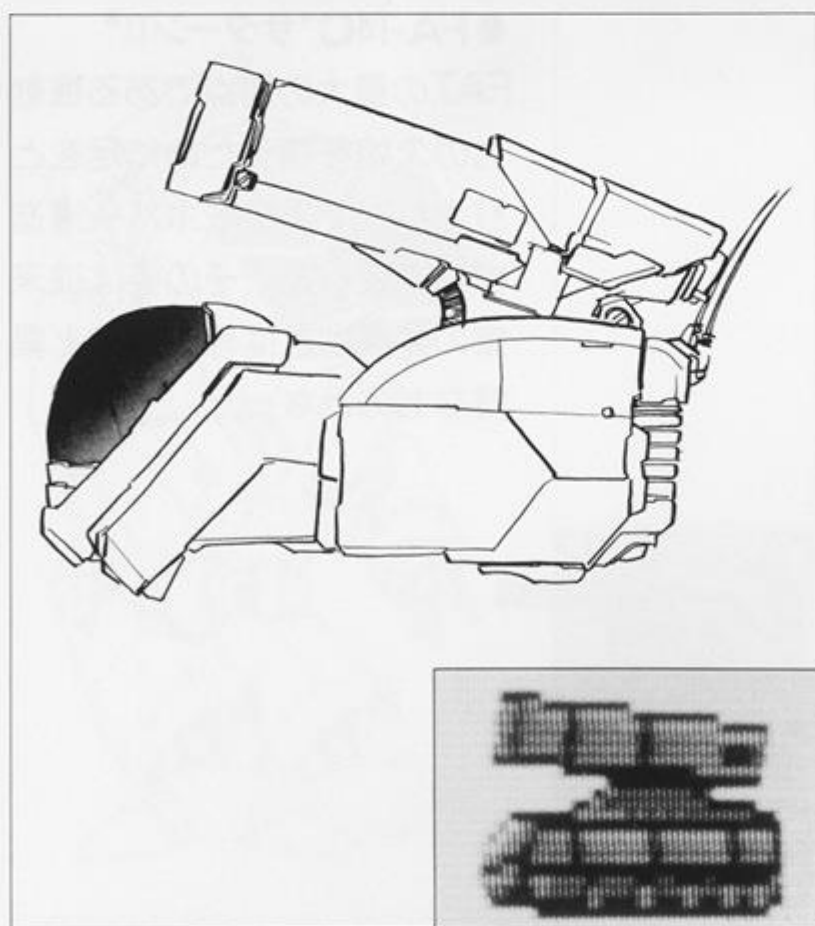
F.A.T.の最大の弱点である機動力の欠如を補うために足を取りさり、下半身をホバー推進機に換装した。その姿は従来機の発展型とは思えぬほど異質なものとなった。





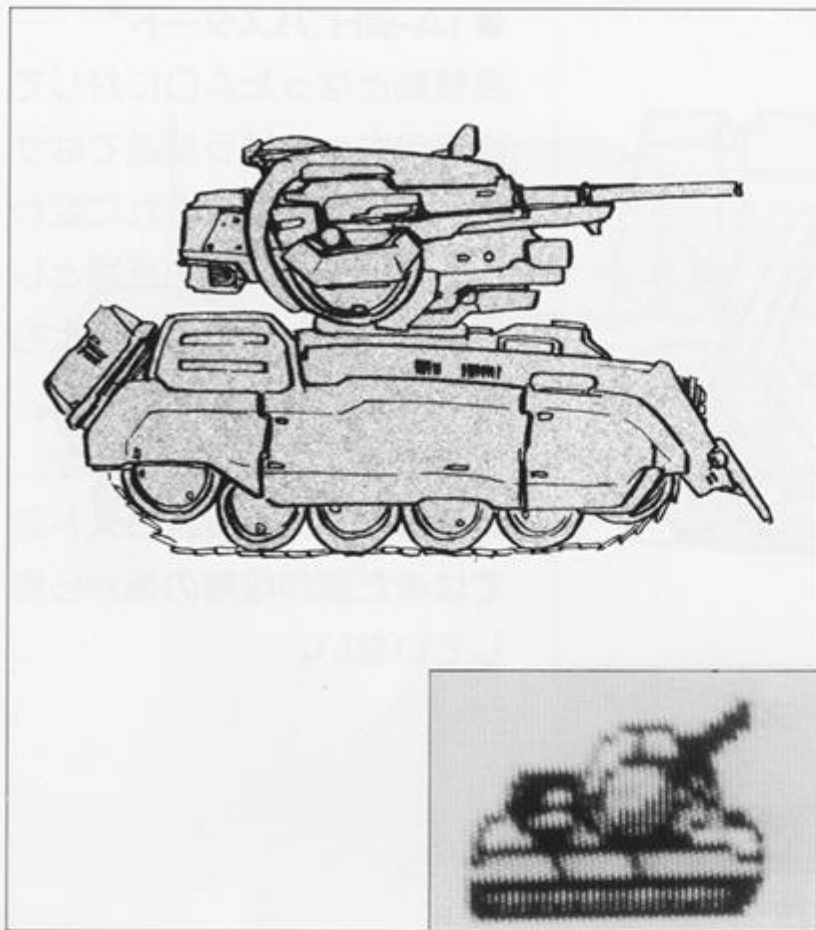
●TA-90“デザートビートル”

ヤース国主力戦車。低く、丸みのかかった車体より突き出した砲身が特徴。その姿からビートルの名がつけられた。後部に対人用ランチャーを装備している。



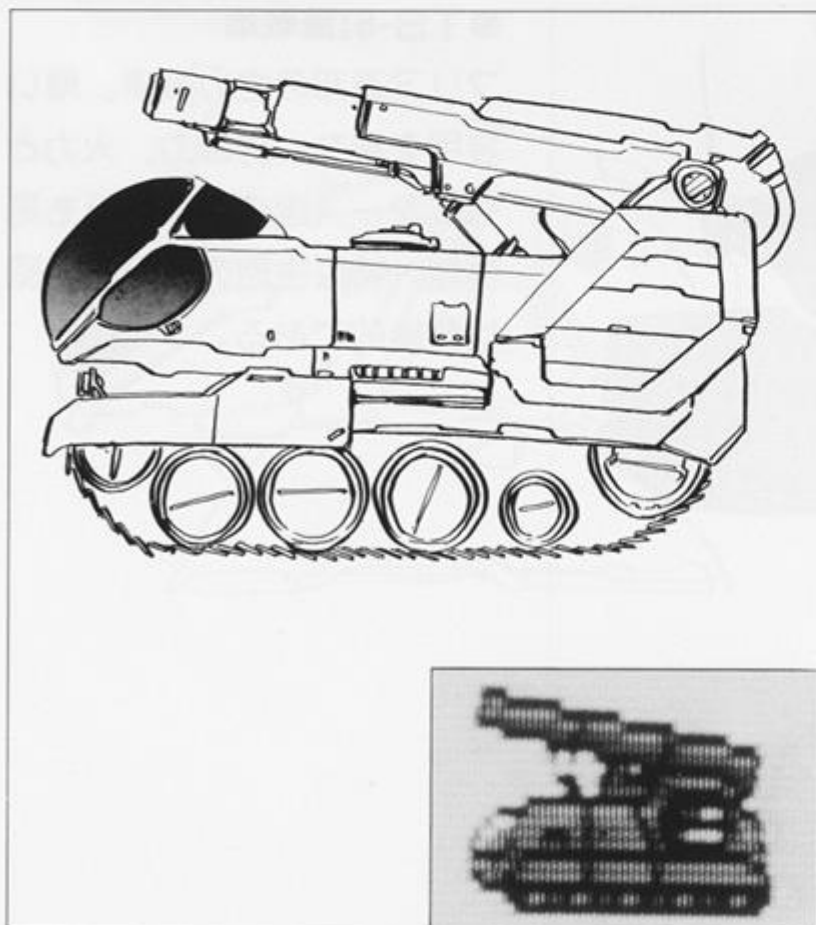
●T-72S中戦車

準主力戦車T-72に対地用多弾頭ミサイルポッドを装備し、F.A.T.の機動力をサポートする。中型なだけに装甲は薄く、防御力はかなり低い。



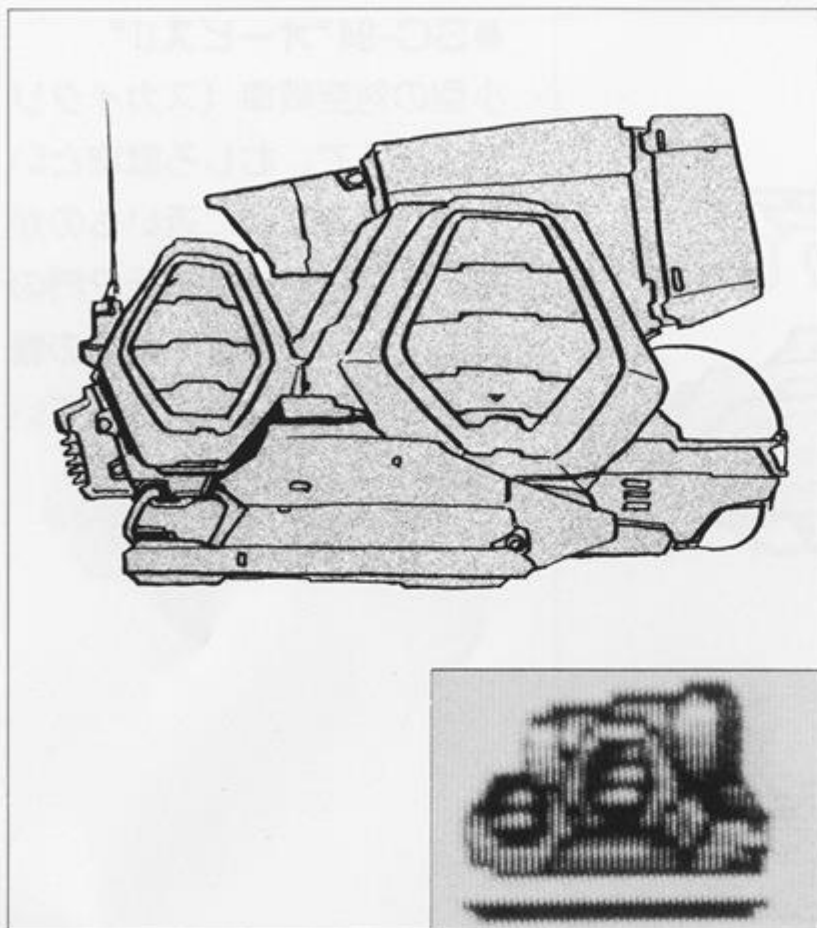
●SC-94“オービスII”

小型の対空戦車（スカイクリーナー）で、むしろ戦車というよりは自走砲に近いものがある。空にむけられた2門の対空レーザーの砲身が他の戦車にはない威圧感を放っている。



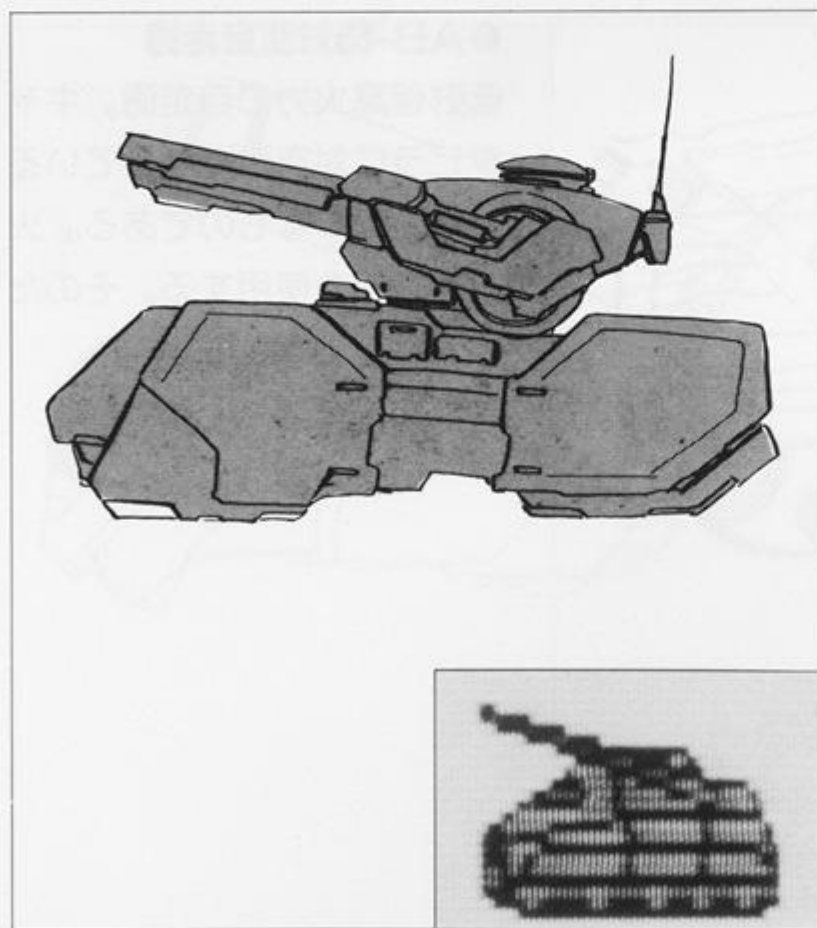
●AB-65対空自走砲

低射程高火力の自走砲。キャタピラに対空砲が乗っているだけの簡単なものである。火薬式の弾を使用する。そのため速射力に優れている。



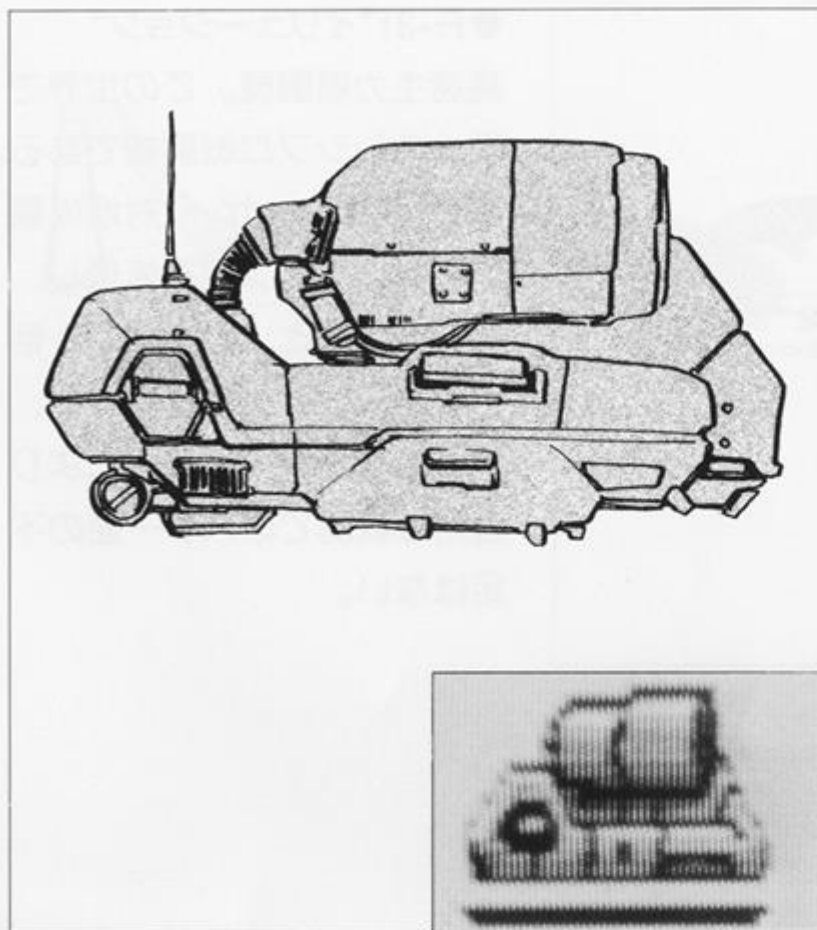
●TA-98H“バスタード”

高機動となったADに対して、従来のキャタピラ推進ではサポートしきれず、それに変わるものとしてホバー推進とした。エンジンの大型化にともない、車体も大型化された。防御力、火力も増大したが、エネルギーの消費、コスト面ではまだ試作段階の域から脱していない。



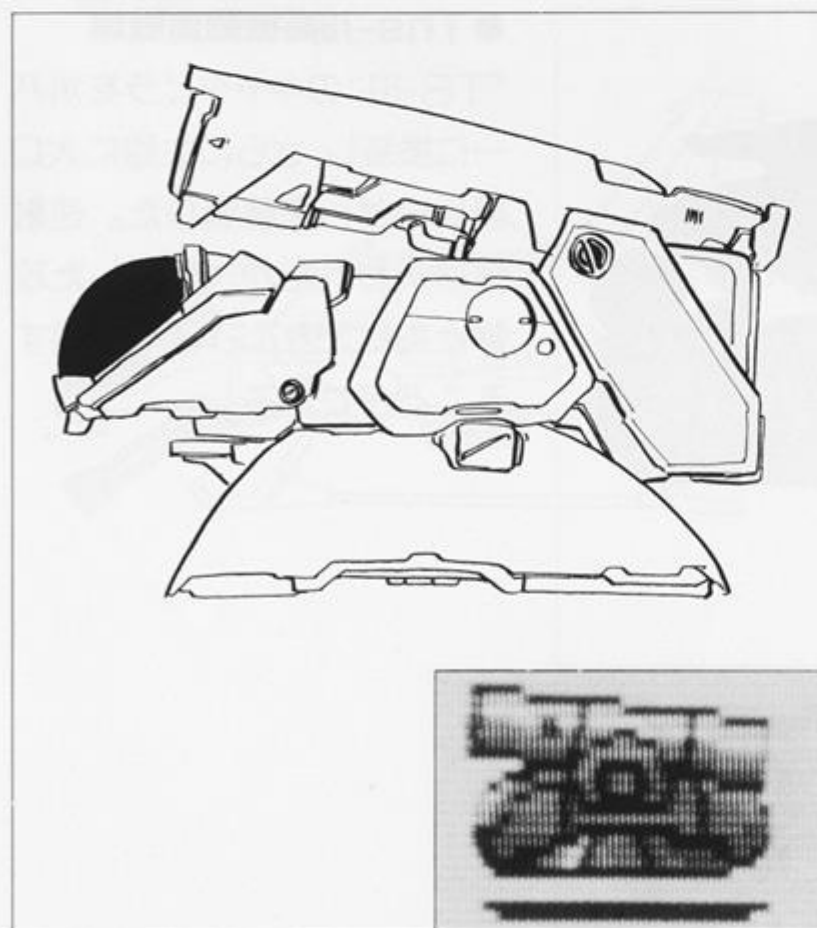
●TS-61重戦車

フリア連邦の主力戦車。厚い装甲を持ち、防御力、火力ともにヤース国の戦車よりも高性能。特に主砲の6インチ砲は脅威的である。



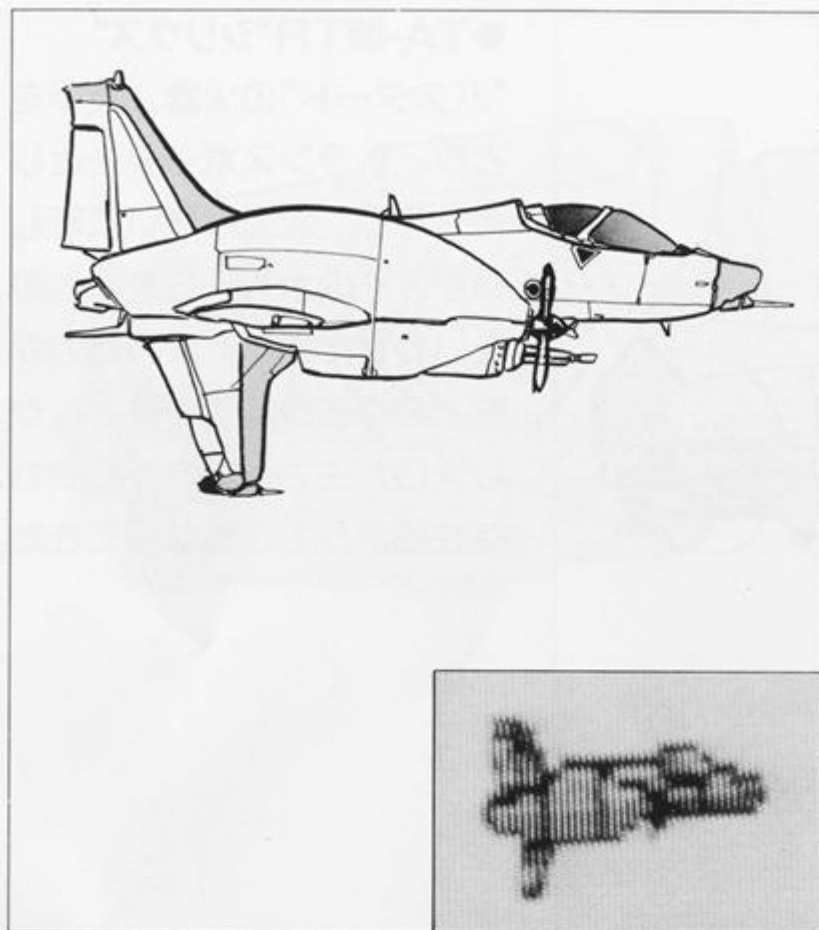
●TA-98TR“シリウス”

“バスタード”の火器、装甲をとり、トランスポーターとしたもので、火力は無いに等しいが、そのホバー推進にものをいわせた輸送／渡河能力が唯一の存在理由である。しかしADが主力化されるにつれ、存在価値が大きくなってきた。



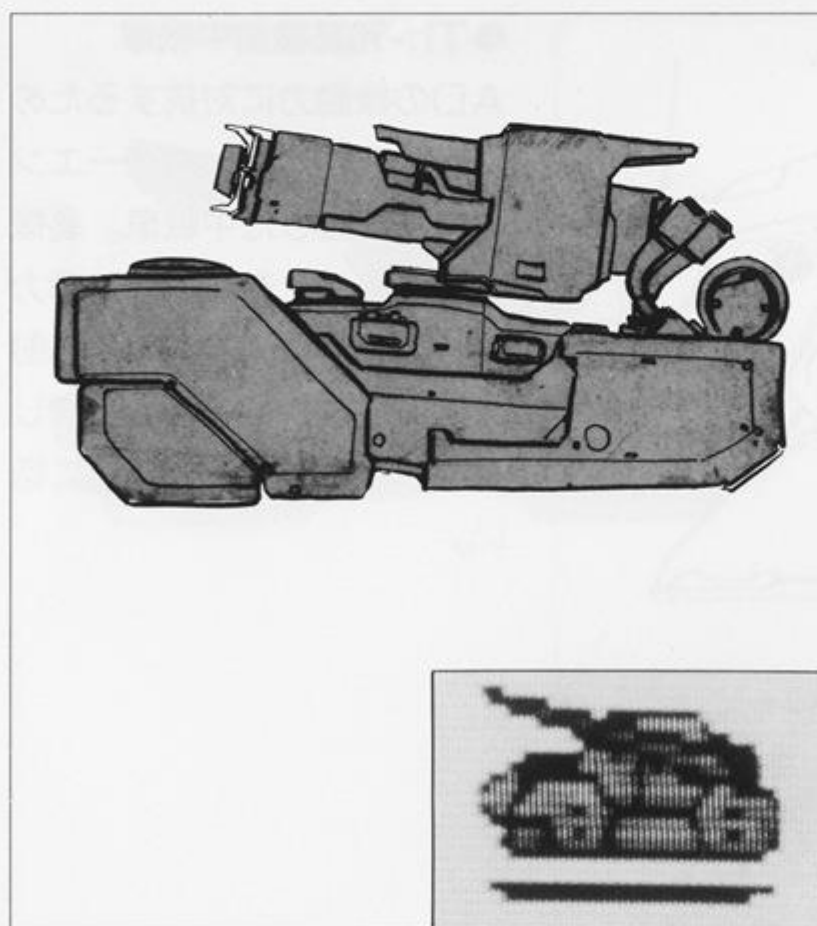
●Th-70高機動中戦車

ADの機動力に対抗するために装甲を軽くし、ホバーエンジンを装着した中戦車。高機動力になったものの、防御力は低下し、しかも主砲を発射するたびにバランスをくずしてしまい命中精度は非常に低い。



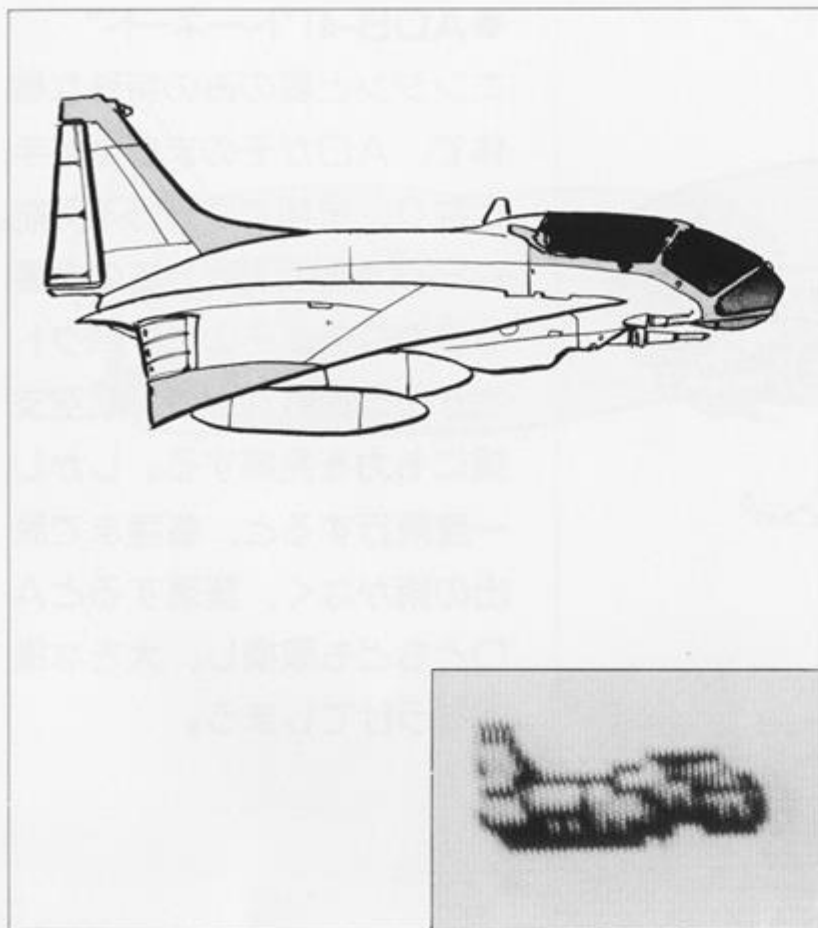
●F-31“イリュージョン”

高速主力戦闘機。この世界で唯一のレシプロ戦闘機である。M-21対空レーザー、対地攻撃に20mmバルカン砲を装備し、高い命中率と火力を持つ。低出力のエンジンではあるが、高出力ジェネレーターにより通常の戦闘ではパワー面の不足はない。



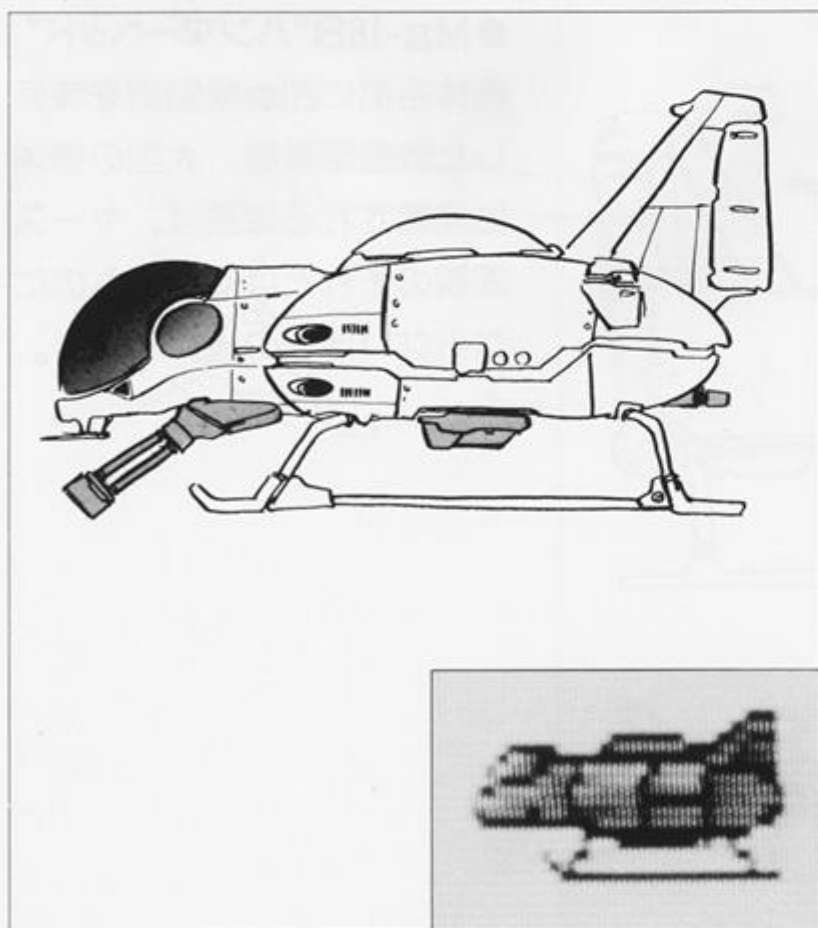
●Ths-78高機動重戦車

“TS-61”のキャタピラをホバーに換装し、さらに主砲に大口径レーザーを装備した。速射性は失われたが、安定した攻撃と高い火力でF.A.T.を支援することができる。



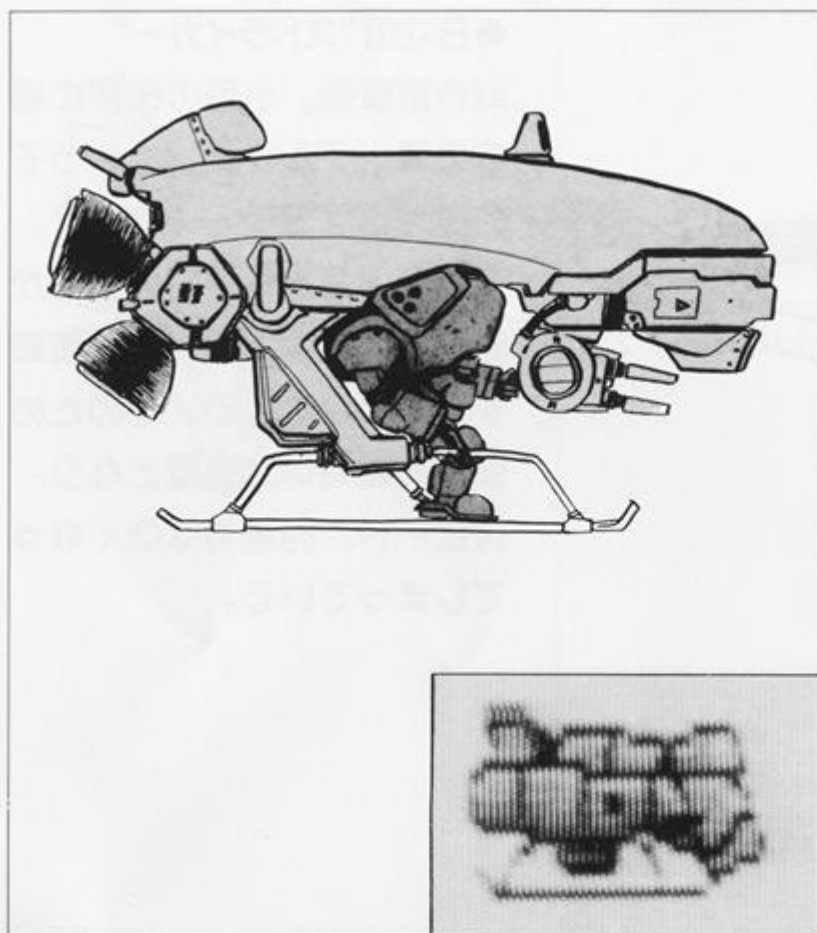
●B-201"ストライカー"

戦術爆撃機。小型の機体に幅広の翼（デルタ翼）というその姿からは想像できぬほど、多量の弾薬を積載することができる。そのため弾薬を積載することができる。そのため弾薬満載時は大重量となり、スピード、回避力は低くなっている。



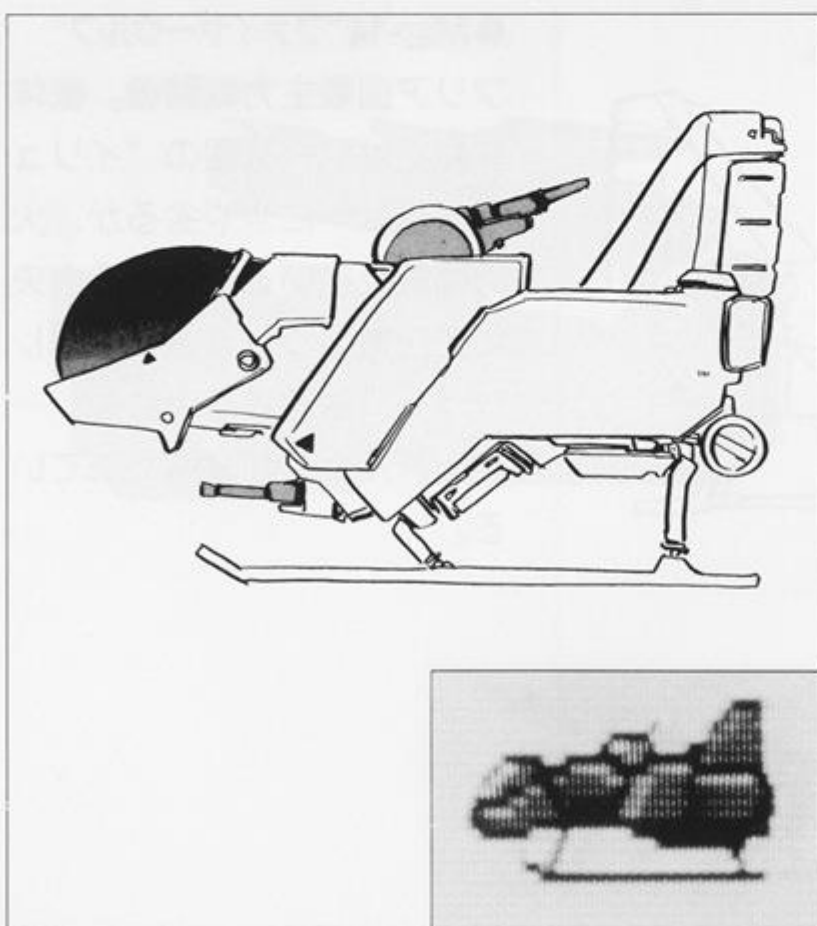
●Mg-14"ファイヤーウルフ"

フリア国製主力戦闘機。機体性能ではヤース国の"イリュージョン"にやや劣るが、火力は優れている。両翼の中央に各2機づつ計4機の対空レーザー、対地攻撃用にもレーザーバルカンが装備されている。



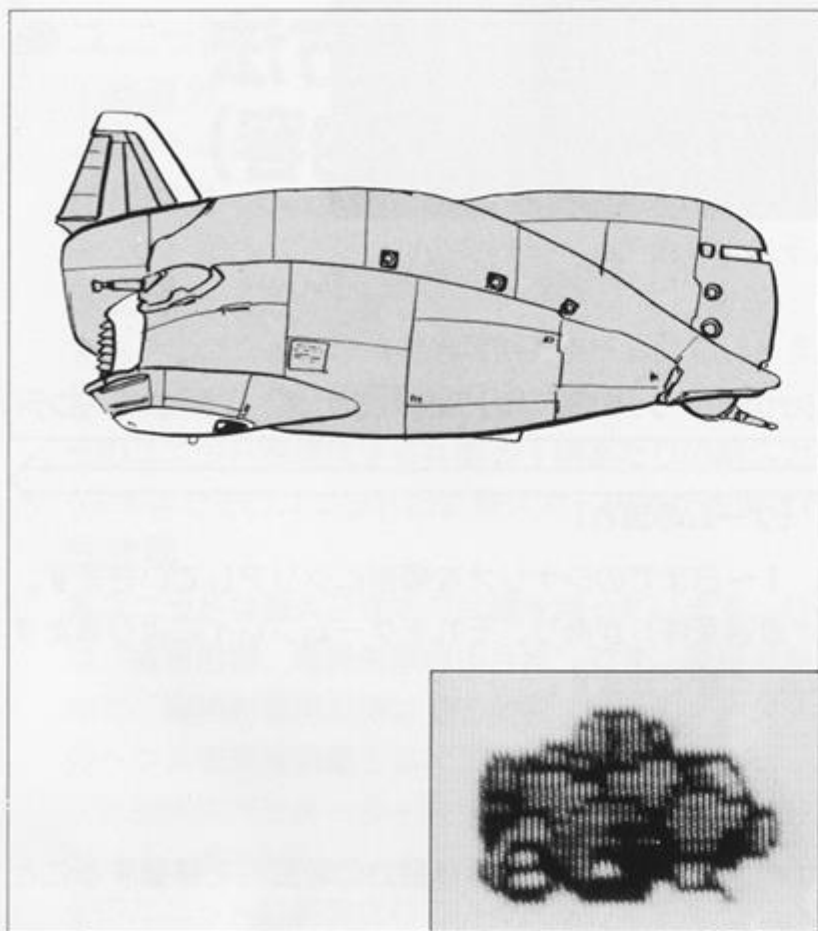
●ADS-41“トーンード”

エンジンと翼のみの特殊な機体で、ADがそのまま操縦手となり、単体では飛行不可能。対F.A.T.機動兵器としての重要な役割りを、そのコンパクトさから市街戦などでの航空支援にも力を発揮する。しかし一度飛行すると、着陸まで脱出の術がなく、墜落するとADともども破損し、大きな損害をうけてしまう。



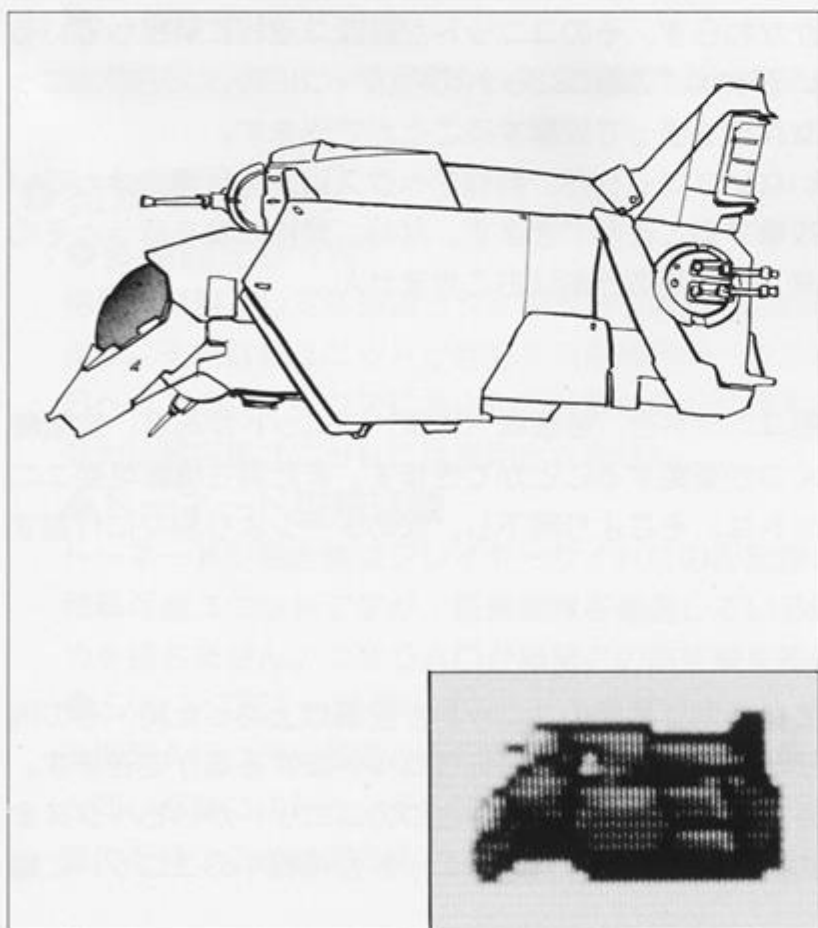
●Mg-16B“ハンマーヘッド”

機体各部に20mm機関砲を装備した戦闘爆撃機。大型の機体に積載される弾薬は、ヤース国製のそれとはくらべものにならないほどの火力を持つ。



●ADT-211"ウィスプ"

多数のADを輸送するための大型輸送機。後部に搭乗用ハッチがあり、左右、後部に降下用シューターが設けられている。1機で最大3機のADを輸送することが可能。

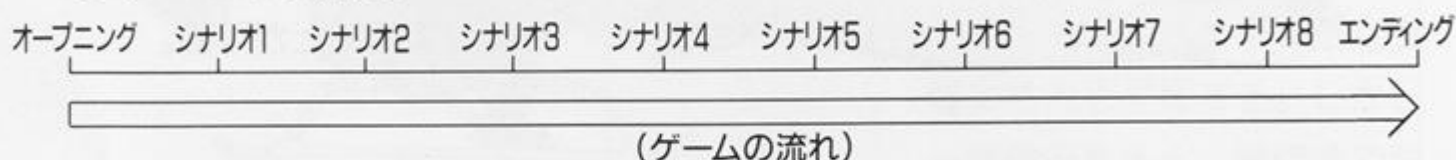


●OW-246"スカイロックス"

F.A.T.を目的地に輸送するためのF.A.T.専用トランスポーター。最大2機のF.A.T.を積むことが可能。そのため機体は恐ろしく巨大なものになってしまった。

基本的なゲーム進行の方法 (コマンド、パラメーターの内容)

●ゲームの構成



プレイヤーはシナリオの導くまま、1～8までのシナリオを順番にクリアしていきます。各シナリオには勝利条件（シナリオ通過条件）があり、それをゲームプレイにより満たすことによって、次のシナリオに進むことができます。

●ユニットの行動内容

①移動

各ユニットにはそれぞれの移動力があり、ユニットはその移動力の範囲内で移動することができます。

②攻撃

攻撃は以下の2パターンがあります。

〈A〉直接攻撃／移動前、移動後にかかわらず、そのユニットが敵ユニットに隣接している時、その隣接しているすべての敵ユニットの内の一つに対し、そのユニットが持つ攻撃可能な兵器を使って攻撃することができます。

〈B〉間接攻撃／まだ移動を行っていないユニットが、射程2ヘクス以上の兵器を持っている時、その兵器で攻撃することができます。なお、間接攻撃を行うとそのユニットの行動は終了し、他の行動はおこせません。

③搭載／降下

ユニットの中には積載（輸送）可能ユニットと、被積載（搭乗）ユニットがあり、被積載ユニットは積載可能ユニットにいくつか搭載することができます。また現在積載可能ユニットに搭載されている被積載ユニットは、そこより降下し、次のターンより別々に行動することができるようになります。

④合流

ダメージを受け、ステップロスしている同じ種類のユニットが2個以上あった時、その内の二つはユニットを合流させ、ステップロス以前の一つのユニットにする事ができます。それにはステップロスしたどちらかのユニットが、もうひとつのユニットがいるヘクスまで移動しなければなりません。この時移動してきた側のユニットが待機中のユニットに編入されます。

●ユニットパラメーターフォーマット

①回避力

ユニットの回避力。

②移動力

ユニットがヘクスマップ上で移動する時消費されるパラメーターです。

③部隊構成数

すべてのユニットは4機の兵器で構成されています。

④1機あたりの耐久力／火力

そのユニットを構成する兵器の1機あたりの耐久力と火力を示します。

(③×④でそのユニットの総耐久力／火力が表現されます)

⑤武器

各ユニットは最大2種類の武器を持っています。ひとつは“直接射撃用兵器”もうひとつは“直接射撃、間接射撃兼用兵器”です。直接射撃用兵器は隣接したヘクスのみを攻撃可能で、間接射撃用兵器はその数値 (P.35のデータテキスト①武器の項目参照) に応じた数のヘクスを射程距離とします。

=武器関係パラメーター (1種類の兵器につき)

⑤-1・命中率

そのユニットに装備されている武器の命中率です。%で表現されます。

⑤-2・射程

各ユニットの兵器には射程があり、射程1ヘクスの兵器はすべて直接射撃用の兵器で、射程2、3、4の兵器は間接射撃用の兵器です。

⑤-3・対地／対空

その兵器が対地上攻撃兵器か、対空攻撃兵器かを決めます。

●特殊事項

◆多弾頭ミサイル

特殊な兵器として多弾頭ミサイルがあります。これは他の兵器とは異なる効力を持っています。それは敵ユニットが存在する射程内のヘクスを一つ選択したら、そのヘクスと周囲6ヘクスの計7ヘクスにおよんで攻撃効果を発揮するというものです。ただしこの兵器の効力は航空機ユニットには適用されません。

◆トーネード型輸送機

トーネード型輸送機はプレイヤーサイドにのみ配備されるユニットです。このユニットは積載可能ユニットですが、搭乗部隊を輸送している時以外はまったくユニットとしての能力を持ちません。つまりADが直接この航空機を操縦しているという設定です。

◆ジャンプブースター

後期型ADに付加装備された特殊装備です。定められた使用回数以内なら航空機ユニットと同じ移動コストと、そのブースターにあたえられた移動力によって一時的に大きな機動能力を持つことができます。

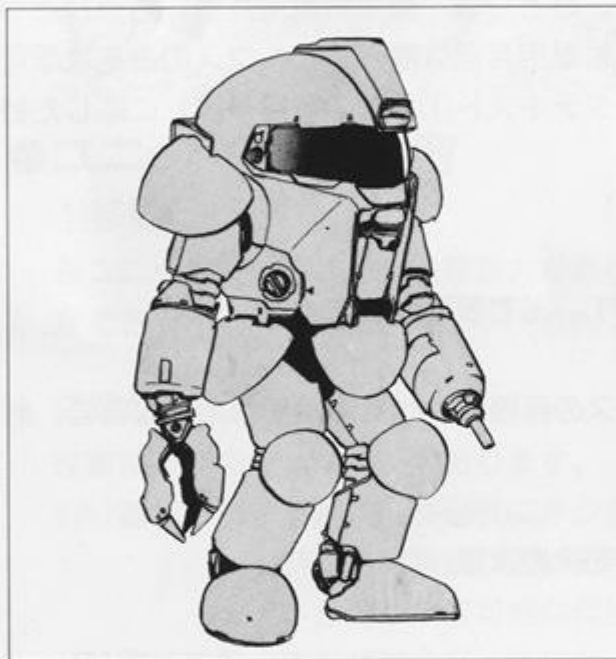
戦闘システム

● 戦闘処理

(例)

天候：晴れ(修正なし)

平地(修正なし)



命中率 weapon1

→60

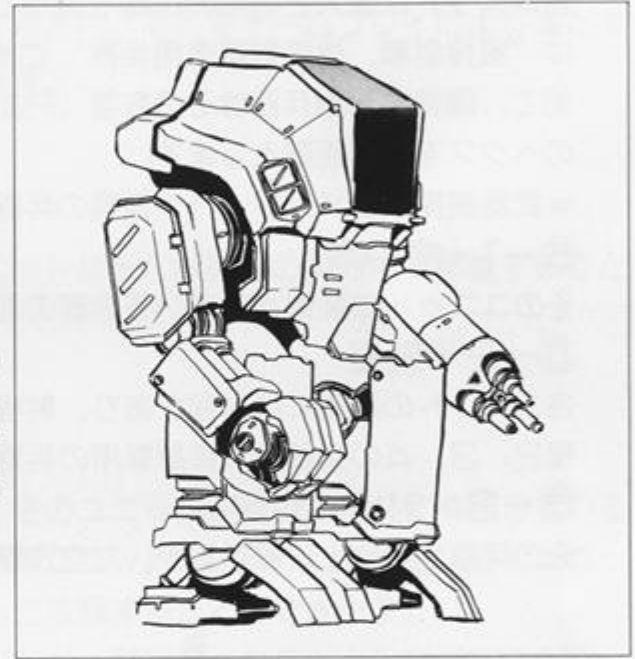
回避力→30

火力/耐久力→4

(部隊構成数=4)

→
攻
撃

平地(修正なし)



命中率 weapon1

→70

回避力→20

火力/耐久力→8

(部隊構成数=4)

- ①このようなデータのユニットであるADとF.A.T.が戦闘を行いました。まず攻撃を仕掛けたADの攻撃です。

※ここで用意されたADおよびF.A.T.のデータはあくまで例ですので、実際のゲーム中のそれとは異なります。

★命中指数を算出します。

(攻撃側命中率) - (防御側回避力) - (地形修正) - (天候修正) = 命中指数

〈例〉

ADのweapon1の命中率は60。F.A.T.の回避力は20です。地形修正は防御側ヘクスの地形を適用します。F.A.T.は平地にいますので地形修正は0、天候は晴れで地上対地上のところを参照(P37 DETA TEXT②)して天候修正も0です。したがって…

* $60 - 20 - 0 - 0 =$ 命中指数40というわけです。

★次に攻撃側の耐久力／火力に注目してください。ADの耐久力／火力は4です。

火力とは命中判定の時乱数を出す回数のことです。この時乱数(1~100)を火力と同じ回数出して、それが命中指数以下なら命中となります。

★命中判定

(耐久力) × 乱数算出

もしその内命中指数以下があれば、その命中指数以下の乱数の数が命中となります。

〈例〉

この時ADの算出した乱数の内、40(命中指数)以下の乱数は二つ出ていました。すなわちF.A.T.の被害は2です。

そしてその被害2をF.A.T.の耐久力／火力より引きます。ここで見直すのが部隊構成数と耐久力／火力の関係です。

F.A.T.は耐久力／火力が8、部隊構成数が4です。つまり $8 \div 4 = 2$ ということなので、ユニットを構成する兵器一つあたりの耐久力／火力は2ということになります。

ですから被害が2、ユニット一つあたりの耐久力／火力が2ということですので、F.A.T.ユニット中の1機が破壊されたということになります。

- F.A.T.ユニットの耐久力／火力 = 8 (部隊構成数4)
- 攻撃を受けたあと…………… = 6 (部隊構成数3)となります。

②次に反撃です。防御側ユニットは攻撃を受けたあとのデータで攻撃側に反撃をすることができます。つまり今度は先ほどの攻撃側が防御側になるわけです。

★命中指数の算出

〈例〉

F.A.T.のweapon 1の命中率は70。ADの回避力は30。地形修正、天候修正ともに0です(P37 DETA TEXT②を参照)。70 - 30 - 0 - 0 = 命中指数40

★次にF.A.T.の耐久力／火力を見ます。攻撃を受けたあとのデータを見るわけですから耐久力／火力は6です。

★ここで6回乱数を出します。出した結果運悪く40以下、つまり命中指数以下は1回しか出ませんでした。ADの被害は1です。

同じように今度はADの方の耐久力／火力と部隊構成数を見ます。

ADの耐久力／火力は4。部隊構成数も4。4 ÷ 4 = 1ということなのでADユニットを構成するAD 1機が破壊されたということになります。つまり3になってしまうわけです。したがって戦闘後のデータは以下のようになります。

	AD	F.A.T.
● 命中率	60	70
● 回避力	30	20
● 耐久力／火力	3	6
● 部隊構成数	3	3

※なお間接攻撃時には反撃はありません。またそのユニットに対する武器（そのユニット種別に対する攻撃兵器）を装備していない時も反撃はありません。もちろんその時はZOCに入っても戦闘にはなりません。

●ステップロス

ステップロスとは戦闘を受けた（戦闘をしかけた）ユニットが被害を受けた時、そのユニットの耐久力が累積で半減した時にその部隊を表現するユニットの行動力、戦闘能力などの低下を表すシステムです。

●部隊編成

部隊編成では本隊編成と増援編成がありますが、その選択、決定方法は同じです。

★カーソルでユニットを選択、**[+]**キーを押すごとにそのユニット数が加算されます。またもし減らしたければ**[-]**キーを押すごとに減らされていきます。

★部隊編成が終わったら **[CTRL]** と **[E]** キーを押して決定します。

〈※ご注意／各シナリオにはその部隊を構成する最大ユニット数というのが決まっており、それを上回る数のユニットは選べません。ただしシナリオ2以降はあなたの手腕によってこの数は上下します〉

●セットアップ

各シナリオの初めにプレイヤーはマップ上で自軍ユニットの配置を行います。セットアップモード時にはヘクスマップは白黒とカラーの部分に分かれますので、カラー部分に配置してください。そこがセットアップの範囲です。

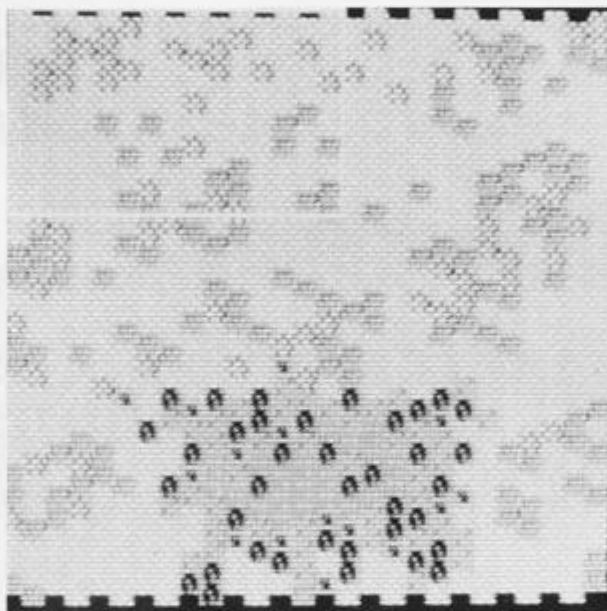
SCENARIO 1

新兵器

シナリオターン



我々は各地で南バッカス軍（以後、我々の呼び方“反乱軍”で呼称する）を鎮圧し、ついにラビ砂丘の北東端へ追い詰めた。そこには反乱軍の拠点があり、他の地域と異なり多数の反乱軍が駐屯しているらしい。スコープをのぞく部下が、大声をあげた。
「向こうに巨大なADらしきものが…、中隊長、敵の新兵器です！」



●通過条件

指定ターン内に全敵ユニットを破壊する事。また、本隊ユニットが全滅してはならない。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD-04-D×0~7
TA-90×0~2

●増援

AD-04D×0~7
TA-90×0~2
B-201×0~1

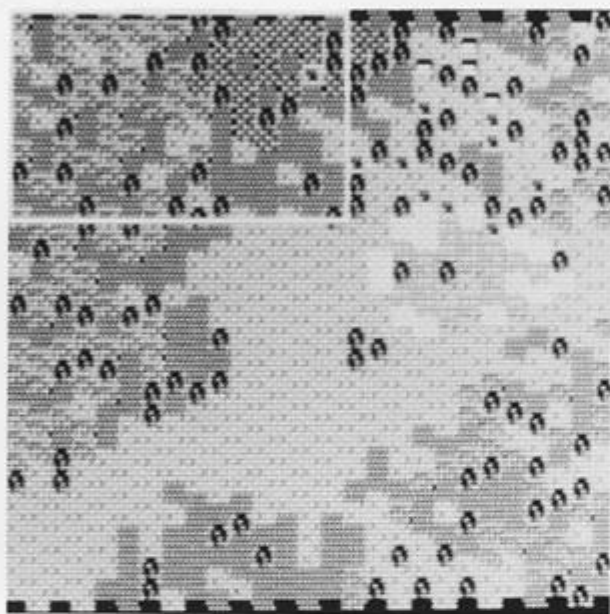
SCENARIO 2

突破

シナリオターン

全 20 ターン

敵の新兵器 (F.A.T.) の出現により、我が軍は後退せざるをえなくなり、とりあえずラビ砂漠のオアシスより18ラフィックさがったが、いくつかの中隊は包囲された状態になってしまった。



●通過条件

前方の孤立部隊、(クラウド中隊)を指定ターン終了時に2ユニット以上生存させている事。また、本隊ユニットが全滅してはならない。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD04D×0~14

TA90×0~3

B-201×0~2

ADS-41×0~3

●増援

増援なし

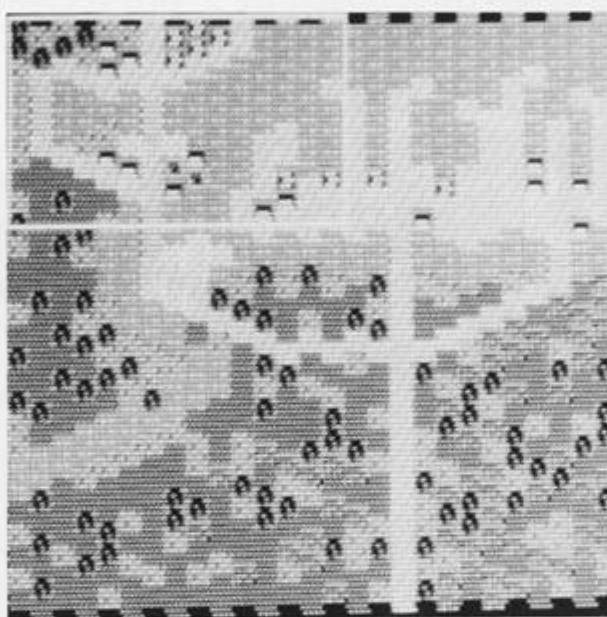
SCENARIO 3

拠点防御

シナリオターン

全 **20** ターン

機動兵器の普及とともに戦いも激化してきた。正面きった戦いだけでなく、ゲリラ的戦法も機動兵器を使用するようになり、主要都市につながる送電設備などが次々とF.A.T.工兵によって破壊されている…。



●通過条件

指定ターン内にマップ上にある“建物1”ヘクスを敵ユニットに2つ以上占拠されない事。また、本隊ユニットが全滅してはならない。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD04D×0~20
AC04G×0~12
TA-90×0~3
ADT-211×0~3

●増援

AD04D×0~8 TA90×0~2
AD04G×0~3 SC94×0~2
F-31×0~2 B-201×0~2

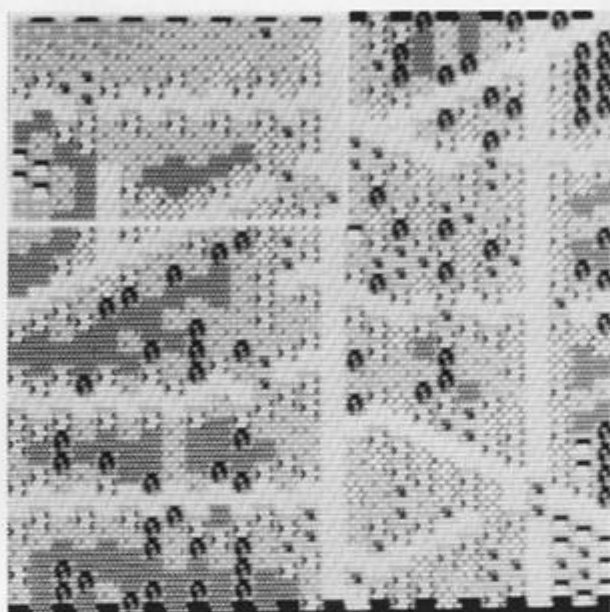
SCENARIO 4

幻の市街戦

シナリオターン

全 40 ターン

我が第34AD中隊はこここのところ連戦連勝をつづけていた。軍部での評価も高い。ひょっとしたら大尉よりも上への昇進ものぞめるかもしれないといった、淡い期待に心がうわずってしまっていた。それが今回のような事件の原因になるうとは…。



●通過条件

指定ターン内、本隊ユニットを1つでも残す事。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD04D×0~26

AD04G×0~15

TA90×0~3

ADS-41×0~3

●増援

増援なし

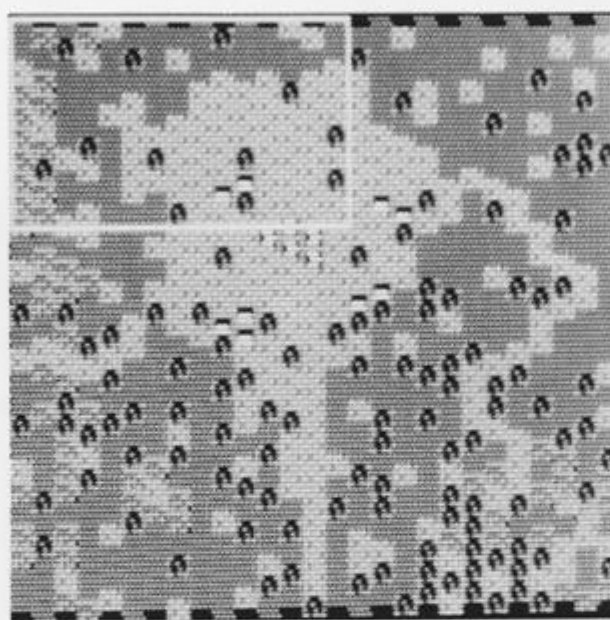
SCENARIO 5

拠点攻撃

シナリオターン

全 **20** ターン

私のミスで多大な犠牲を出した責任により、少尉へと格下げされ、戦線を離れ今は第51中隊の指揮をまかされている。閑職である。そんな刺激のない日々のある一日、我々は片田舎で休息をとっていた。



●通過条件

指定ターン内マップ上にある“建物1”ヘクスをすべて占拠する事。また、本隊ユニットが全滅してはならない。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD04D×0~11

AD04G×0~8

TA-90×0~2

SC-94×0~2

ADS-41×0~3

●増援

AD04G×0~4

TA-90×0~2

SC-94×0~2

B-201×0~2

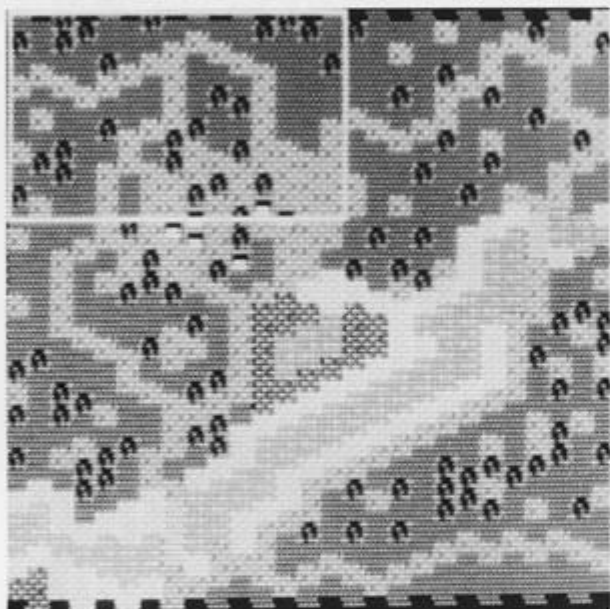
SCENARIO 6

奇襲

シナリオターン

全 25 ターン

戦線に復帰して3ヵ月あまりがすぎた。両軍ともに決定的な打撃を与えられず戦況は混沌とした状況におちいつている。が、そんな中にも希望の光がさしこみはじめた。ついに敵の新型と思われるF.A.T.の資料を入手し、それに対抗するADの開発に成功したのである。そして本日、我々はその新ADの輸送を護衛する任務についていた。



●通過条件

指定ターン内に全ユニットを破壊する事。また、本隊ユニットが全滅してはならない。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD04D×0~21
AD04G×0~10
AD06B×0~6
TA-90×0~3
TA-98TR×0~3
ADS-41×0~3

●増援

AD04D×0~6
AD04G×0~6
TA90×0~2
SC-94×0~2
F-31×0~2
B-201×0~2

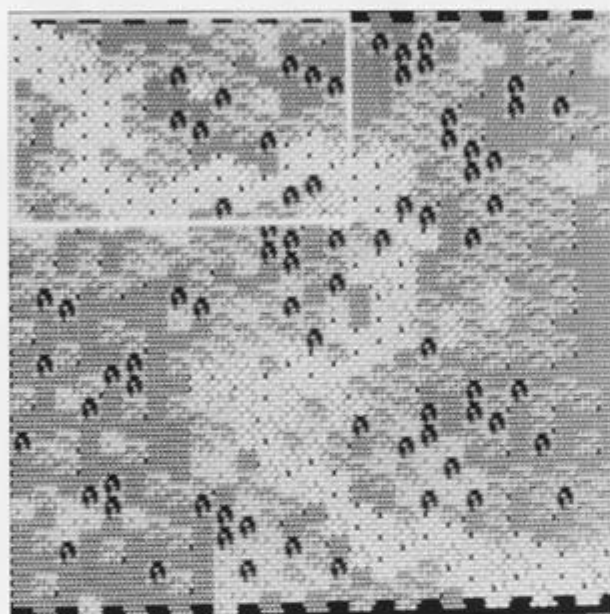
SCENARIO 7

計略

シナリオターン

全 **30** ターン

前線部隊に壊滅的打撃を受けた敵は、本隊に戦力を結集し始め、次第に前線は後退していった。突破口を開いた我が軍は、敵本隊の戦力衰退を計るために各地から集結すべく移動している部隊に追撃を加えた。そして我が隊は、敵準主力部隊の先鋒に対し、狭撃作戦を開始した。



●通過条件

指定ターン内に敵ユニットを5つ以下にする事。また、本隊が全滅してはならない。

●登場ユニット選択枠 プレイヤー側

AD04D×0~25
AD04G×0~20
AD06B×0~8
TA-90×0~2
SC-94×0~2
TA98H×0~2
ADS-41×0~6

●増援

AD04D×0~6 SC-94×0~3
AD04G×0~6 F-31×0~3
AD06B×0~3 B-201×0~2
AD06C×0~2 ADS-41×0~2
TA90×0~2

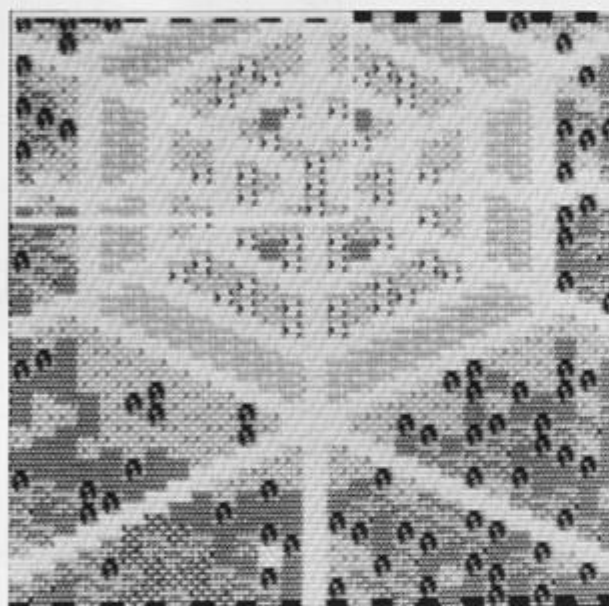
SCENARIO 8

総力戦

シナリオターン

全40ターン

1週間ほど前、内密に外交レベルでの終戦会議が開かれようとしていた。しかし敵の反終戦派の破壊工作に遭い（この時点では降伏を意味していた）、交渉は決裂。我が軍は将軍を失うという痛手をおった。すでに総戦力の2/3を失った敵は、首都近くの最終防衛ラインを残すだけとなっており、一方我が軍の戦力はそれに比して約2倍と、十分強気でいける戦力を残していた。さらに戦局は、敵最終防衛ラインより18ラフィックまで迫っていた。あとは上からの総力戦投入の指令を待つのみであった。



●通過条件

指定ターン内に全敵ユニットを破壊する事。

●登場ユニット選択枠

プレイヤーセットアップユニット

AD04D×0~32	TA-90×0~5	F-31×0~3
AD04G×0~32	SC-94×0~5	B-201×0~3
AD06B×0~20	TA-98H×0~3	ADS-41×0~8
AD06C×0~20	TA-98TR×0~3	ADT-211×0~3

DETA
TEXT
①

ユニット名	ユニット種別	1機あたり 耐久力/火力	1ユニットあたり 耐久力/火力	回避力
AD-04D	機動歩兵	2	8	40
AD-04G	機動歩兵	3	12	35
AD-06B	機動歩兵	3	12	45
AD-06C	機動歩兵	4	16	35
TA-90	戦車	4	16	10
SC-94	戦車	4	16	10
TA-98H	ホバー	5	20	15
TA-98TR	ホバー	3	12	10
F-31	航空	2	8	50
B-201	航空	3	12	20
ADS-41	航空	2	8	25
ADT-211	航空	3	12	20

※1

※2

※3

移動力	武器	命中率	射程	対地/対空	搭可/積可	特殊事項
4	①	60	1	対地	搭可	—
3	①	55	1	対地	搭可	—
	②	40	1	対空		
4	①	60	1	対地	搭可	J (4)
	②	50	1	対空		
3	①	65	1	対地	搭可	M (2)
	②	60	2	対地		
4	①	50	1	対地	—	M (2)
	②	60	4	対地		
4	①	45	1	対地	—	—
	②	50	1	対空		
6	①	50	1	対地	—	M (4)
	②	60	3	対地		
6	①	45	1	対地	積可 (2)	—
8	①	70	1	対空	—	—
	②	50	1	対地		
7	①	50	1	対空	—	—
	②	70	1	対地		
7	①	45	1	対空	積可 (1)	—
	②	60	1	対地		
6	①	45	1	対空	積可 (3)	—

※1：武器は最大2種類あります

①は直接射撃用兵器

②は間接および直接射撃用兵器

※2：搭可は搭乗可能、積可は積載可能

※3：J=ジャンプブースター、

M=多弾頭ミサイル

地形コスト修正値

地形 ユニット種別	※1 道路1	※1 道路2	橋
機動歩兵	1	1	1
キャタピラ	1	1	1
ホバー	1	1	1
航空機	1	1	1
修正値	0	0	0

地形 ユニット種別	林	森	水
機動歩兵	1	2	
キャタピラ	2	3	
ホバー	2	3	1
航空機	1	1	1
修正値	5	10	0

天候データ

天候 攻撃種別	晴	小雨	雨
地対地	0	5	5
地対空	0	5	10
空対空	0	0	0
空対地	0	5	5

平地	荒地	砂	砂丘	山
1	1	2	2	3
1	2	1	2	3
1	1	1	1	3
1	1	1	1	1
0	5	0	0	10

※1：道路1は舗装道路、道路2はただの道

沼	※2	建物1	※2	建物2	弾痕	浅瀬
		1		1	3	3
		1		1		2
1		1		1	2	1
1		1		1	1	1
0		10		5	10	0

※2：建物1はコンクリート、建物2はレンガ造り

大雨	※雲1	※雲2	霧	濃霧
10	0	0	5	10
15	5	10	5	15
5	0	5	0	0
10	5	5	10	15

※雲1は低い雲、雲2はあつい雲

ご質問・トラブル等に関するのお願い。

アンケート・カードを御記入の上お送り下さい。“NCS CLUB”の会員として登録しメンバーズ・カードをお送りいたします。新発売ソフトの情報や、トラブルに関するアフターケアは、会員の方々に限定させていただきますので必ずアンケート・カードをお送り下さい。

尚、プログラムが正常に動かない場合には必ず次の点をお確かめ下さい。

- 周辺機器と本体の接続はきちんとされていますか？
- 操作ミスはありませんでしたか？
- 機種とソフトは対応していますか？
- お買い求めのショップの同機種コンピュータでもう一度試してみましたか？

本製品は万全を期して製作いたしました。それでも正常に動かない時は、氏名、住所、電話番号及び会員番号とコンピュータ機種周辺機器名、ソフトの状態、お買い求めのショップ名と電話番号を必ず明記の上当社までお送り下さい。

尚、このアフターケアは登録会員の方に限らせていただきますので必ずアンケート・カードをお送り下さい。また、お客様のミスによる不良の場合は1000円の交換手数料をいただきます。

S·T·A·F·F

Executive Producer
YASUMASA SHIRAKURA

Visual Design
NACc & KO²

Original Planned by
TATSUNARI MITSUHASHI

Business Advicer
KATSU SHIMODA

Main Programmer
TOSHIYUKI HASHITANI

SPECIAL THANKS..
OH-cha (HOLY HAND), TAM²
KOJI (City of Rock Guy)
ORRY (S by Demo)
T. SASAKI
A. MATSUDA (KUMA Freak)
A. HANASHIRO (User Support)

Assistant Programmer
SHINICHI KONDOU

Unit Design & Sound Composed
HIROSHI ITOSU

Assistant Director
MASAO KOKUBUGATA

And All of User....

NCS Presents
A QP-MAX Production



NCS 日本コンピュータシステム株式会社 〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通) 03-486-6588 (受付時間) 9時~18時