

HE
system

CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine

ガルクライト TDF2

©1991 DATA WEST
©1991 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

パック・イン・ビデオ のCD-ROMディスク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、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法
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。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、
カードを出し入れしない。



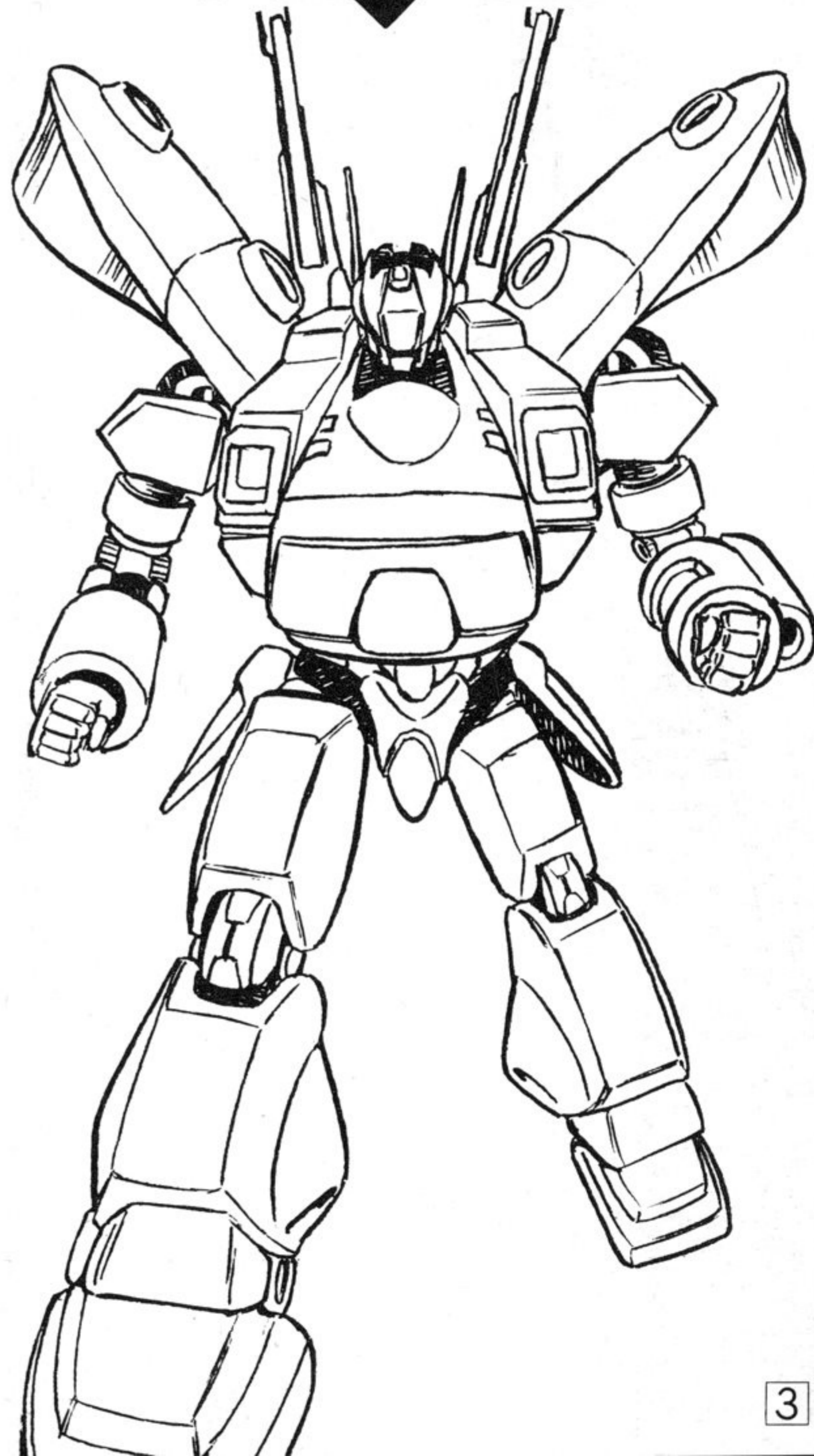
- ①まずINTERFACE UNITとCD-ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。
- ②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。
- ③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。
- ④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD-ROM²にセッティングしてください。
- ⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、**CD-ROM²SYSTEM**
専用のゲームソフトです。

* CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

ガルクライト TDF2



バック・ストーリー.....4

ゲームの仕方.....6

ゲームのはじめかた

ゲームの目的

ゲームの進め方

ゲームの勝利条件

ゲームのロードセーブについて

画面の見方.....8

操作方法.....9

コマンド解説.....10

〈メインコマンド〉

〈サブコマンド〉

攻撃の種類.....12

通常攻撃

同時攻撃

間接攻撃

TRI-CHANGE(合体).....13

ユニット.....14

ユニットについて

ユニットデータの見方

TDFユニットデータ.....15

PLEA軍ユニット.....18

地形の種類と効果.....20

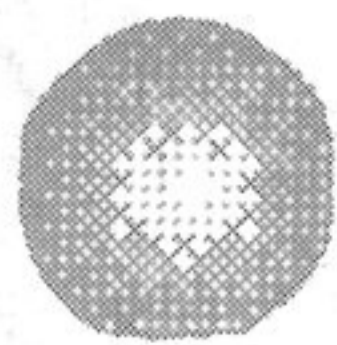
ガルクライトTDF2

STORY

西^{せい}歴^{れき}2033年^{ねん}、外^{そと}宙^{うちゅう}より突^{とつ}如^{じょ}として襲^{しゅう}来^{らい}した宇宙^{うちゅう}怪^{かい}獣^{じゅう}によっ^てて、人^{じん}類^{るい}は滅^{めつ}亡^{ぼう}の危^き機^きを迎^{むか}えていた。対^{たい}抗^{こう}すべ^き戦^{せん}力^{りょく}であるTDF(Te^ちrr^{きゅう}est^{ぼう}rial^{えい} Defense^{ぐん} Force = 地^ち球^{きゅう}防^{ぼう}衛^{えい}軍^{ぐん})は、猛^{もう}威^いを増^ます侵^{しん}入^{にゅう}者^{しゃ}の前^{まえ}にな^すすべ^もな^なか^った。しか^も、怪^{かい}獣^{じゅう}た^ちは地^ち球^{きゅう}のよ^うな有^{ゆう}機^き性^{せい}惑^{わく}星^{せい}が栄^{えい}養^{よう}源^{げん}で^あり、将^{しょう}来^{らい}にわ^たっ^て連^{れん}続^{ぞく}的^{てき}な襲^{しゅう}来^{らい}が予^よ測^{そく}され^た。この非^ひ常^{じょう}事^じ態^{たい}を受^うけて、世^せ界^{かい}安^{あん}全^{ぜん}保^ほ障^{しょう}理^り事^じ会^{かい}は異^い例^{れい}の早^{はや}さで決^{けつ}断^{だん}を下^{くだ}した。最^{さい}初^{しよ}の襲^{しゅう}来^{らい}より2年^{ねん}、西^{せい}歴^{れき}2035年^{ねん}、TDFが再^{さい}編^{へん}成^{せい}され、同^{どう}時^じに非^ひ限^{げん}定^{てい}級^{きゅう}ト^はップ^はツ^つレ^いション「ガルクライト」が発^{はつ}令^{れい}され^たたのである。







ゲームの仕方



■ゲームの始め方

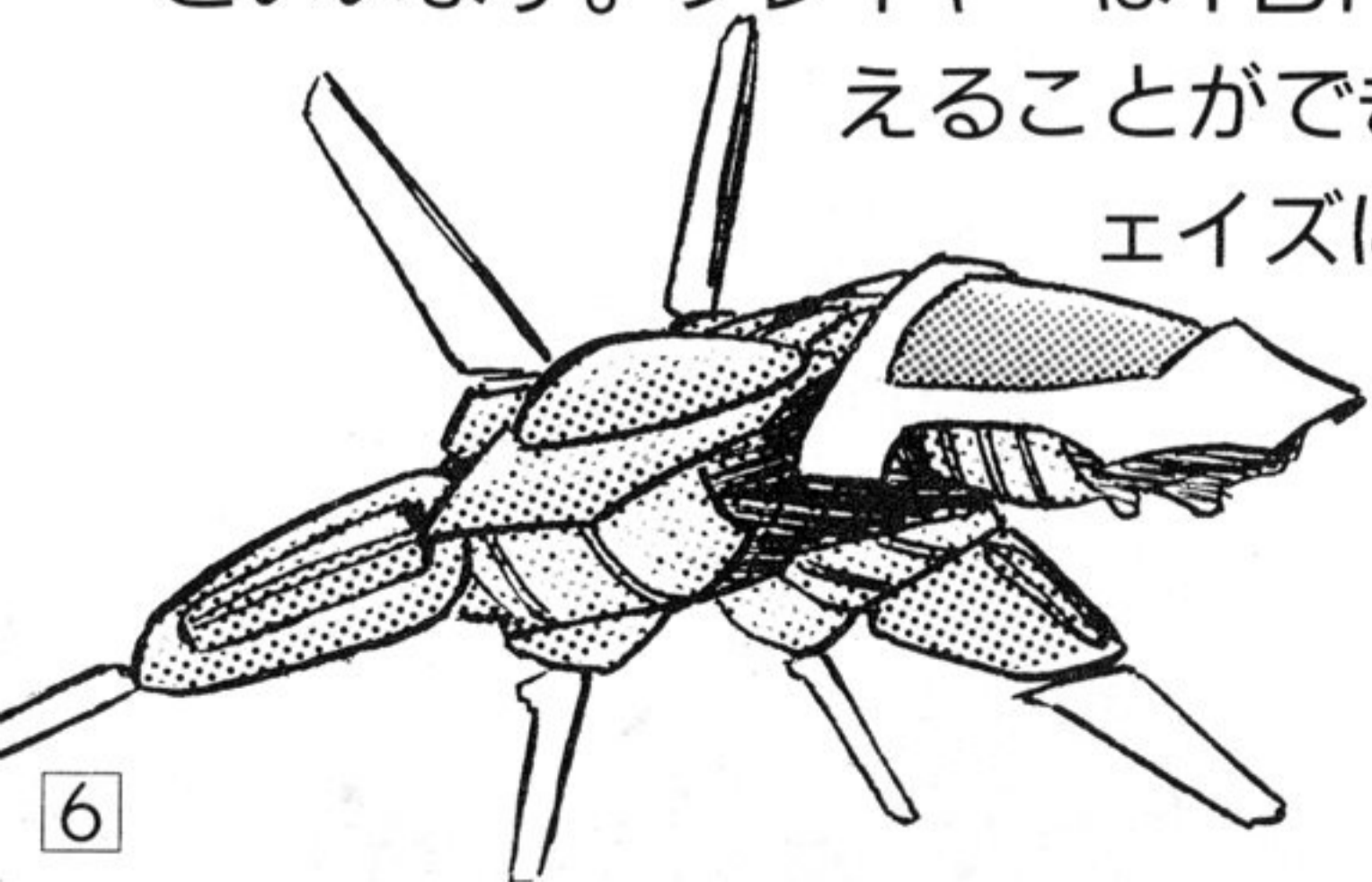
CD-ROMディスクをセットしてRUNボタンを押すと、しばらくしてタイトル画面が表れます。この時に、もう一度RUNボタンを押すと、ステージ選択画面になります。但し、初めてプレイされる場合、ステージ選択は行なえません。

■ゲームの目的

このゲームは、キャンペーン型戦略シミュレーションです。ゲームの目的は、地球に襲来してきたPLEA（プラネットイーター）を撃退することにあります。各ステージは、PLEAを全て倒せばクリアです。ステージごとに、地形・敵の種類・敵の数などは異なっています。全ステージのクリアめざして頑張ってください。

■ゲームの進め方

ゲームはTDF軍（プレイヤー）とPLEA軍（コンピュータ）が交互に行動をとることで進行します。行動時を「フェイズ」といいます。フェイズはTDF軍フェイズとPLEA軍フェイズに分かれており、この2つを1組として「ターン」といいます。プレイヤーはTDF軍フェイズの間、各TDFユニットに命令を与えることができます。TDFフェイズが終わるとPLEA軍のフェイズに変わります。これを繰り返しながらゲームは進み、TDF軍の勝利、または敗北の条件が満たされた時点で、ステージ終了となります。



■ステージの勝利条件

各ステージ、MAP上の全てのPLEA軍を倒すとTDF軍の勝利です。ガルアタッカー(ガルソニック、ガルクラック、ガルウェイブ)の内のどれか1機か、ガルクライトがPLEA軍に破壊されるとTDF軍の敗北になります。負けるとゲームオーバーになり、最初のゲームタイトル画面にもどりますので、そこから再スタートして下さい。



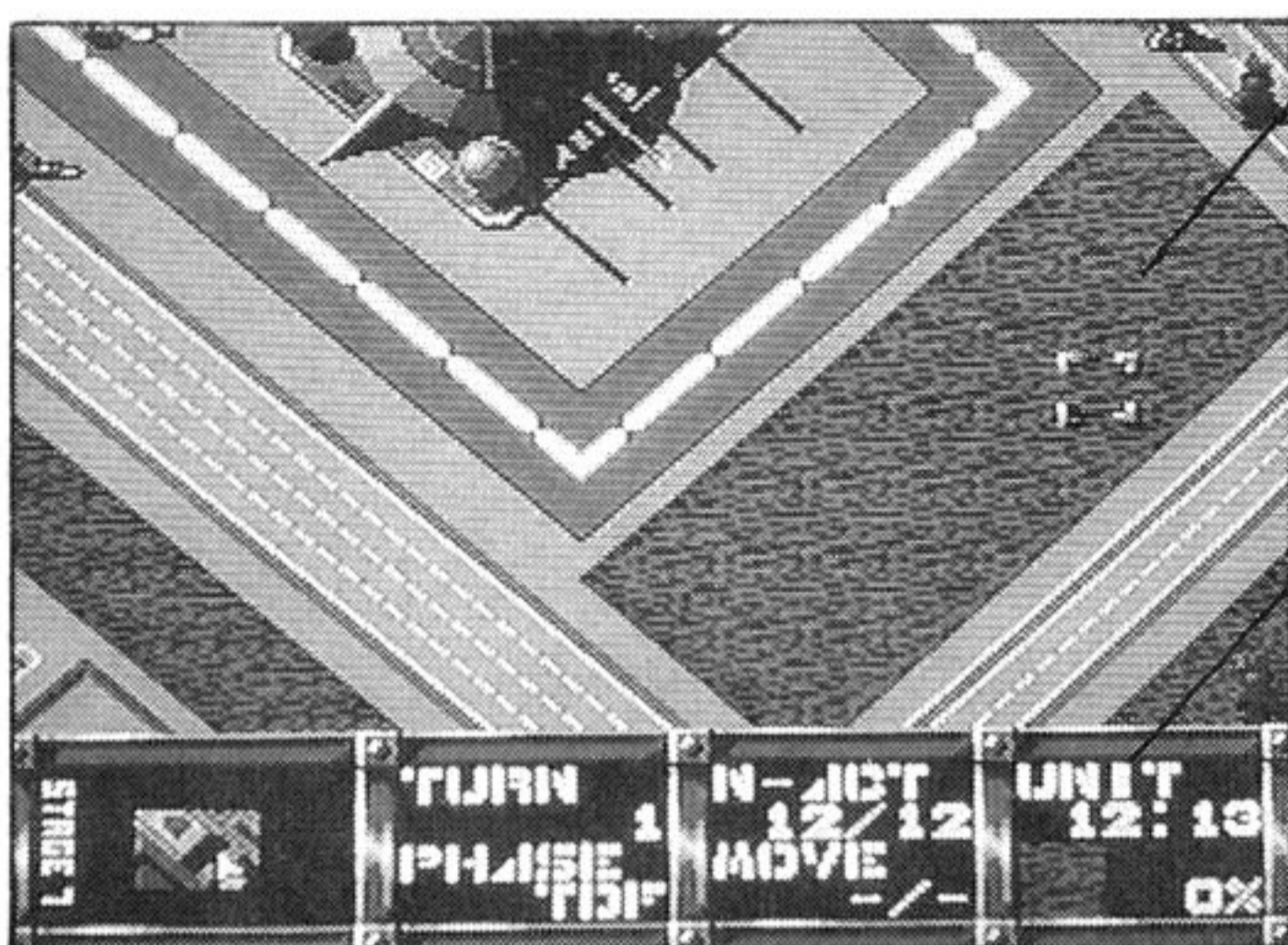
■ゲームのセーブ・ロードについて

このゲームでは、ステージをクリアするごとに、自動的にセーブが行われます。また、ステージが進むごとにセーブし直されており、たえず一番先のステージがセーブされています。インターフェイス・ユニットのゲームセーブ用容量が足りなくなるとセーブできない場合、ステージセレクト時に、メッセージが表示されます。その場合は、他の不要なセーブデータを消して下さい。なお、ゲーム途中でのセーブはできませんので、注意して下さい。

ロードは、ステージセレクト画面で行います。セーブされたステージまでのどのステージからでもロードできます。十字キーの上下で選択して、①ボタンか②ボタンを押して決定して下さい。そのステージでの勝利条件、ガルクライトの合体可能ターン、敵ユニットの数が表示され、そのステージの最初からロードされます。ゲーム途中からのロードは、できません。

画面の見方

画面はメインマップとデータウィンドの2つに分かれています。メインマップは、データウィンドのSUBMAPに対応しています。戦闘、移動などの操作カーソルはこの画面に表示されます。



メインマップ

ユニットの操作、コマンドはすべてこのMAP上で行います。

データウィンド

ゲーム中の各データを表示しています。各項目については下にあります。

■データウィンドの見方

①SUBMAP

現在、プレイしているステージの全体マップが表示されています。

②TURN

現在のターン数を表示。ガルクライト合体可能ターンの参考になります。

③PHASE

現在どちら側のフェイズであるかを表示しています。

④N-ACT

現在のTDF軍の全ユニット数と、まだ行動していないユニット数を表示しています。PLEA軍は表示されません。

⑤MOVE

移動を選択したTDFユニットの全移動ポイントと、残っている移動ポイントを表示します。

⑥UNIT

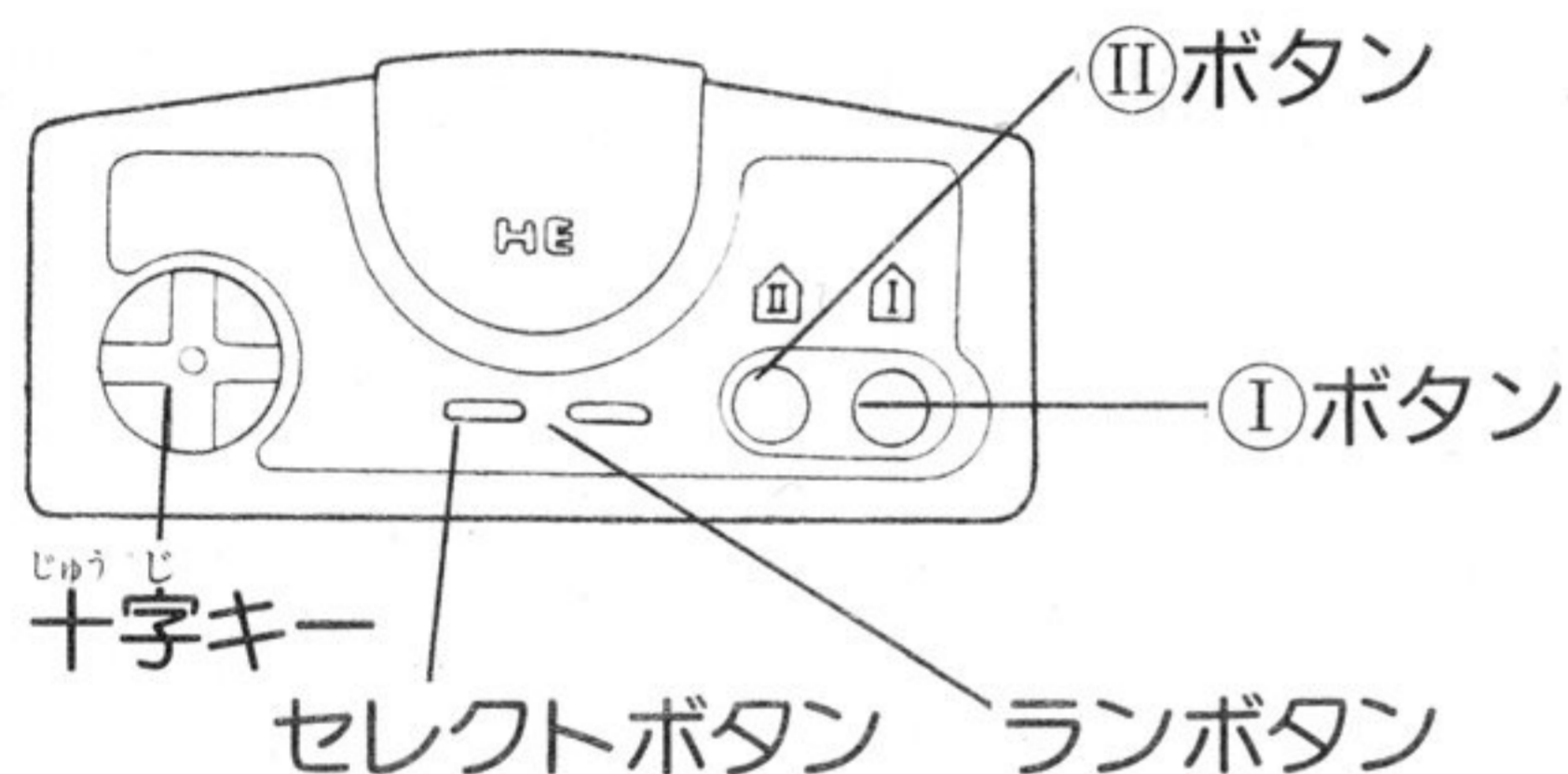
TDF軍とPLEA軍の残っているユニットの総数をそれぞれ表示。右がTDF軍で左がPLEA軍です。

⑦TOPOGRAPHY

メインMAPのカーソルが指している地形と、その場所の地形防御力を表示しています。

操作方法

ゲーム中の操作は全て、パッドによって行います。ユニットにカーソルを合わせて、①ボタンを押すと、そのユニットを選択したことになり、この時はじめてそのユニットに対して指令を与えることができます。



十字キー

カーソルの移動とコマンドの選択に使います。カーソルはSUBM APのカーソルに対応しています。コマンドはブルーに変わっている所を選択しています。

セレクトボタン

セレクトボタンは使用しません。ランボタンと同時に押せばリセットになります。

ランボタン

ゲームをスタートする時に使います。このゲームはポーズがききません。

①ボタン

ユニット、コマンド、移動位置などを決定する時に使います。

②ボタン

ユニット、コマンド、移動位置などのキャンセルに使います。



かいせつ コマンド解説

「ガルクライト・TDF2」は、全て、コマンドによってゲームが進みます。メインコマンドはユニットに対する命令、サブコマンドはその他の命令です。



メインコマンド

このコマンドは、選択したユニットに対する命令コマンドです。ユニットを決定すると、画面が切りかわり、コマンド選択画面になります。

MOVE

いどう
(移動)

ユニットを移動させる時に使います。このコマンドを選択すると元の画面に戻り、移動可能な範囲が明るくなります。範囲内で移動して下さい。

ATTACK

こうげき
(攻撃)

PLEAを攻撃する時に使います。攻撃は選択したユニットの上下左右の隣の敵にしかできません。攻撃した後の移動はできません。

STANDBY

たいき
(待機)

何も行動したくない時に使います。このコマンドを入力した後でも、ユニットは行動可能です。また、すでに行動したユニットでも使用できます。

WEAPON

ぶき こうかん
(武器交換)

現在、装備している武器を交換する時に使います。このコマンドを選択すると武器が変化します。武器が一つだけの場合、コマンドは表示されません。

UNIT

(ユニット交換)

ユニットが重なっている場合に、下のユニットを
選択したい時に使います。このコマンドを選択す
るとユニットが入れ代わって表示されます。

サブコマンド

TDFユニットのない場所で①ボタンを押すと、
4種類のコマンドが表示されます。



UNIT DATA

(ユニットデータ)

ユニットのデータ
を表示します。T
DFかPLEAか
を選択して下さい。表示内容は各ユニットの名称、
残りHP、現座標です。

GUNGNIR

(グングニル)

衛星兵器グングニルが攻撃を行います。グングニ
ルはケツカイ内全てのユニットを攻撃します。た
だし、グングニルはケツカイが作動していないと
攻撃することはできません。

RESTART

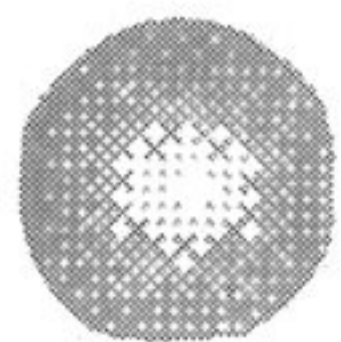
(再スタート)

現在、プレイしているステージを最初からやり直
します。行き詰まった時に使えば、もう1度挑戦
することができます。

PHASEEND

(フェイズエンド)

TDFフェイズを終了させます。全てのユニット
を行動させていない時は、終了していいかどうか
を〈YES・NO〉で選択して下さい。



こうげき しゅるい 攻撃の種類

こうげき ほうほう おお わ しゅるい いちたいいち たたか つうじょうこうげき
 攻撃の方法は大きく分けて3種類あります。1つは1対1で戦う通常攻撃。2
 つ目はTDFユニット2機で戦う同時攻撃。3つ目が衛星兵器「グングニル」を
 つか かんせつこうげき
 使った間接攻撃です。

つうじょうこうげき 通常攻撃

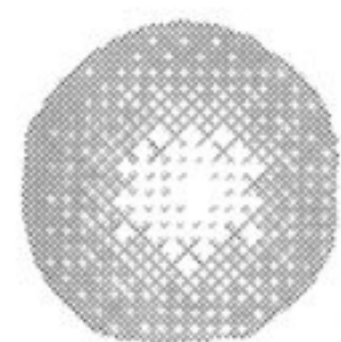
1つのユニットで1体のPLEAを攻撃します。
 こうげき
 攻撃するPLEAユニットを選択すると、戦闘画面
 に切りかわります。TDFユニット、PLEAユニ
 ャットそれぞれの下に、その名称、HP、武器レベル
 が表示されます。戦闘は、仕掛けた方の先攻です。
 それぞれ1回ずつ攻撃できます。

どうじこうげき 同時攻撃

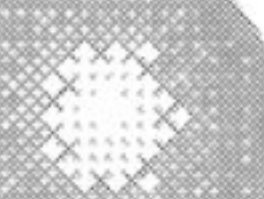
2つのユニットで、同時に一体のPLEAを攻撃
 します。まだ攻撃していないユニットが2機重なっ
 ている時のみできる攻撃です。まず上のユニットが
 通常攻撃を行ない、その後、下のユニットが攻撃を
 加えます。後から攻撃するユニットは敵からの反撃
 を受けません。

かんせつこうげき 間接攻撃

衛星兵器「グングニル」から攻撃するものです。
 まず、4機で構成されたケツカイのいずれか1機に、
 「ATTACK」コマンドを指令します。指令を受けると、
 ケツカイは4機で強力な磁場を発生させ、その
 内側にいる敵を行動不能にします。この時にサブコ
 マンドの〈GUNGN IR〉を選び、攻撃して下さい。

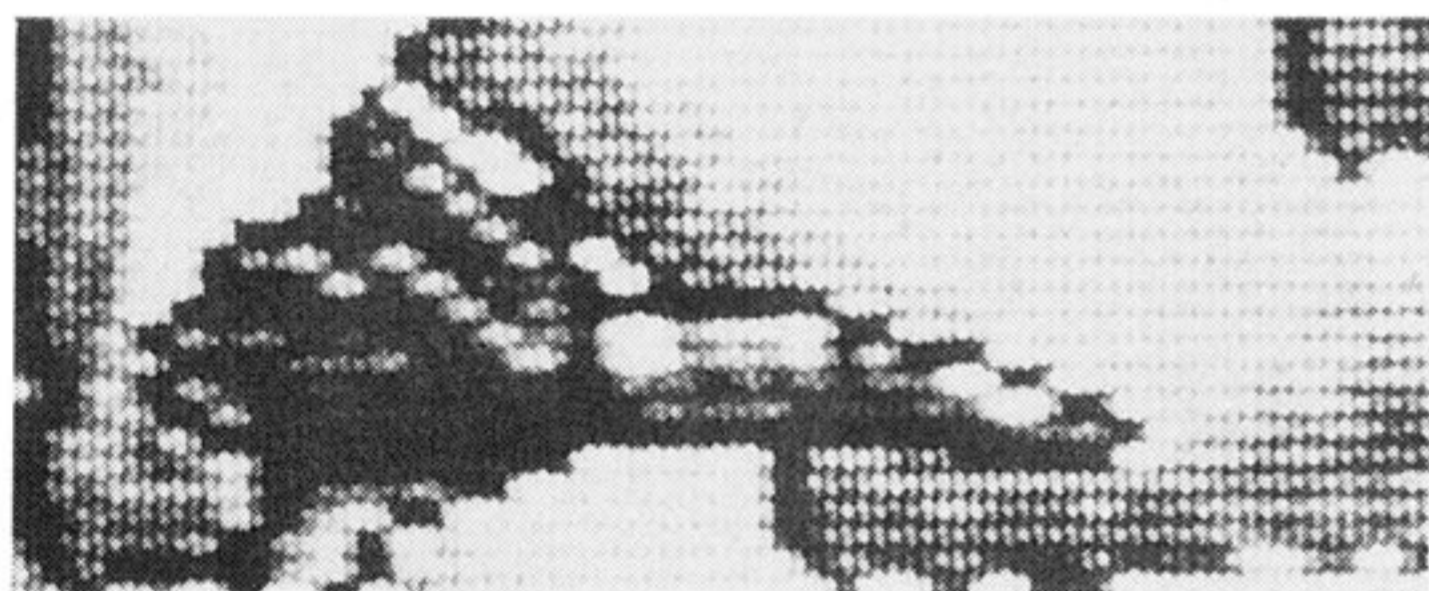


TRI-CHANGE(合体)

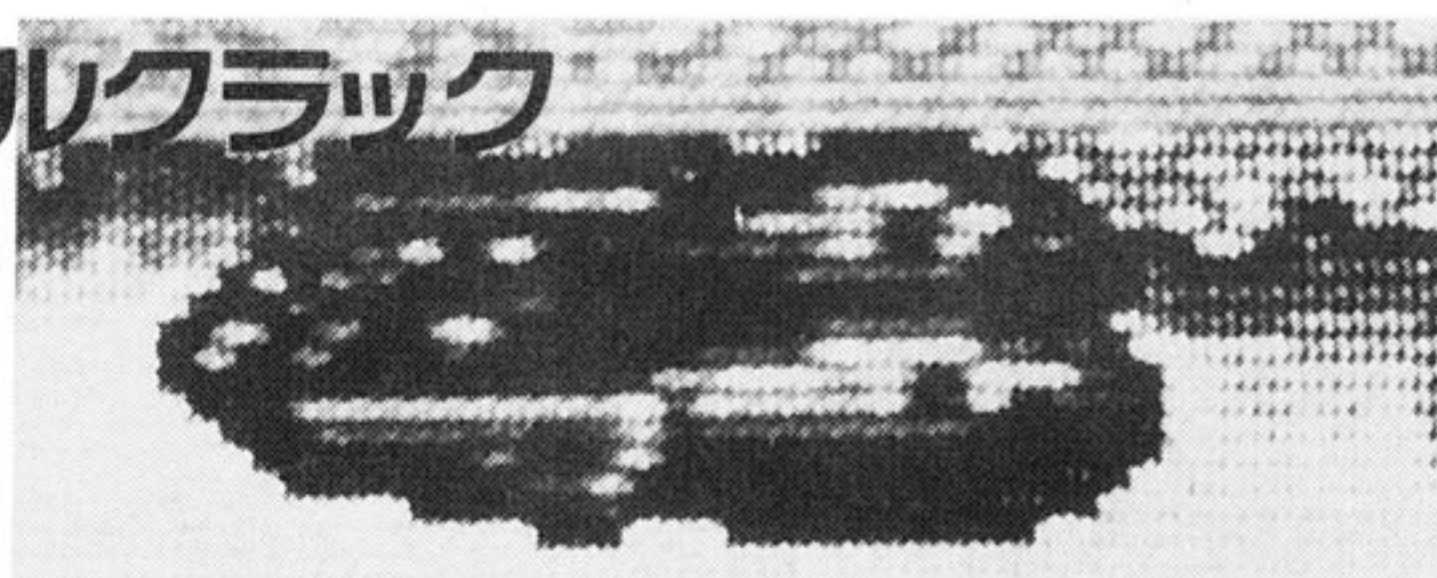


TRI-CHANGEは、3機のガルアタッカーを合体させ、巨大ロボ、ガルクライトになること。合体は、合体可能ターンを過ぎてから、3機を重ね合わせるだけで完了します。

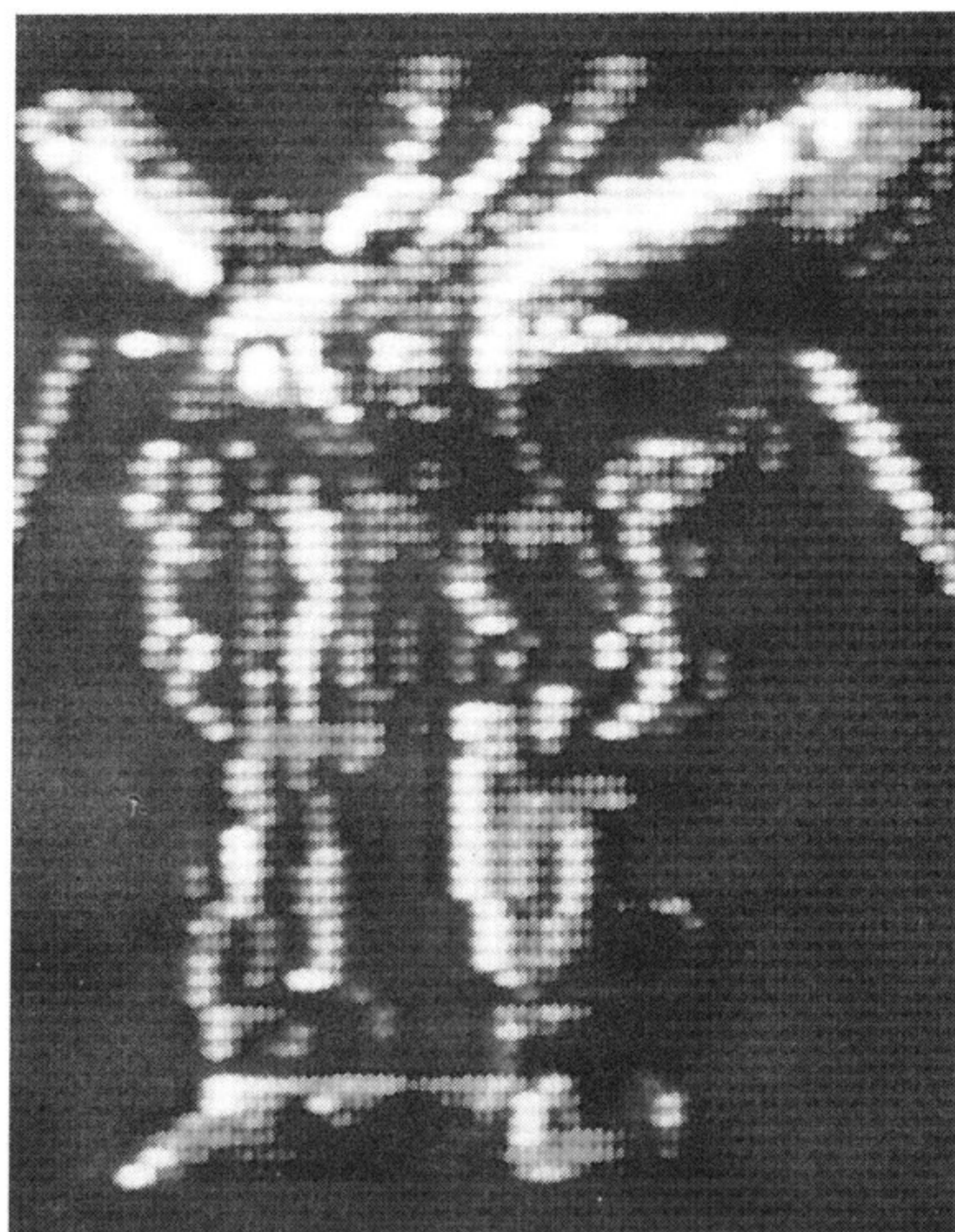
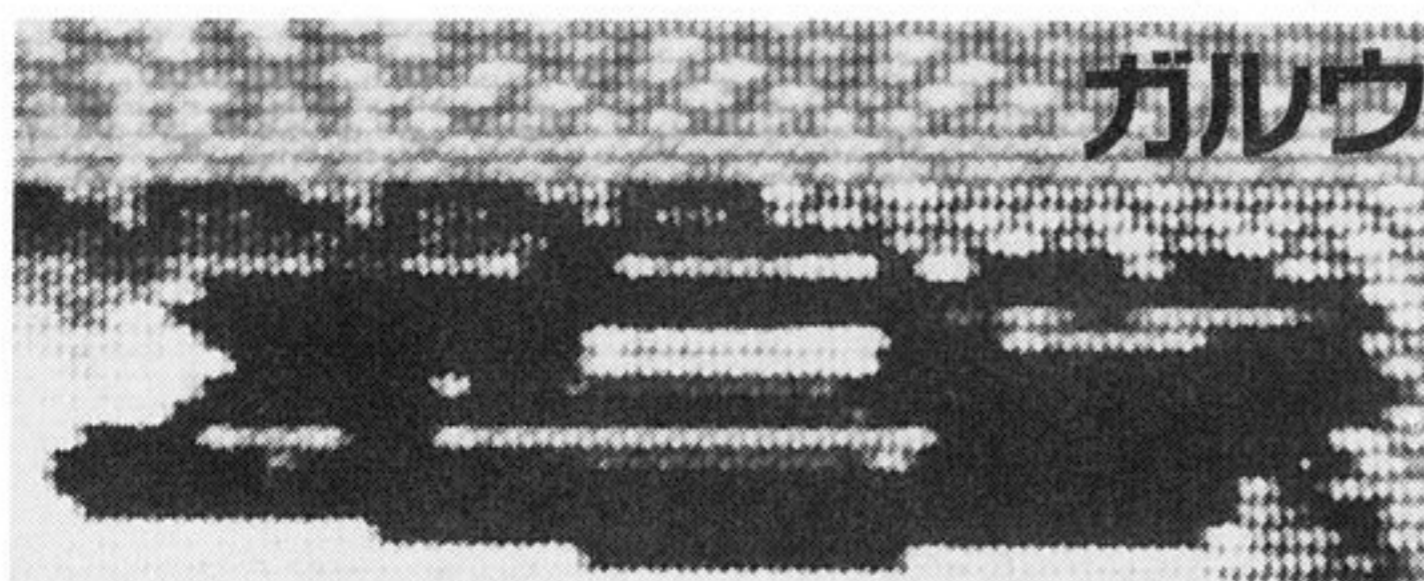
ガルソニック



ガルクラック



ガルウェイブ



ガルクライト

DATA

移動力：7ポイント

HP：192

武器：アクセルボルト

プラズマバージ

● ユニット

■ ユニットについて

ユニットには、それぞれ特徴があります。主な特徴は、移動力、HP、武器などです。各ステージによって登場するユニットは異なります。

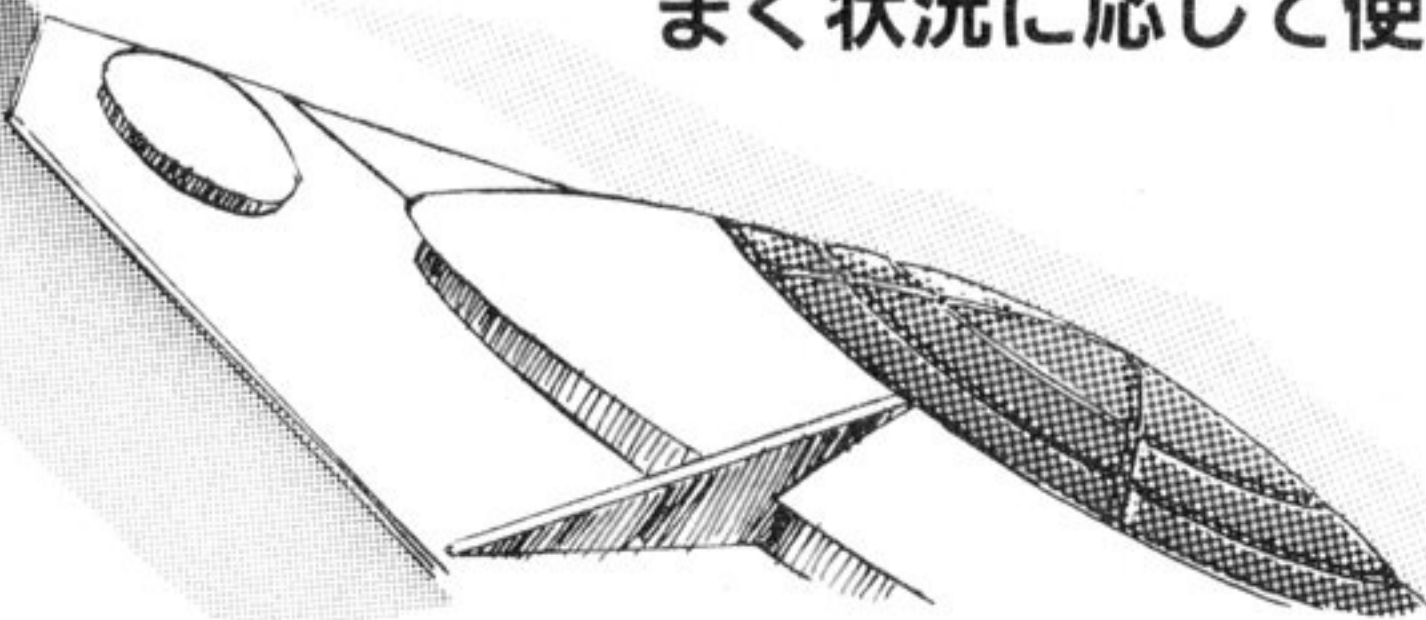
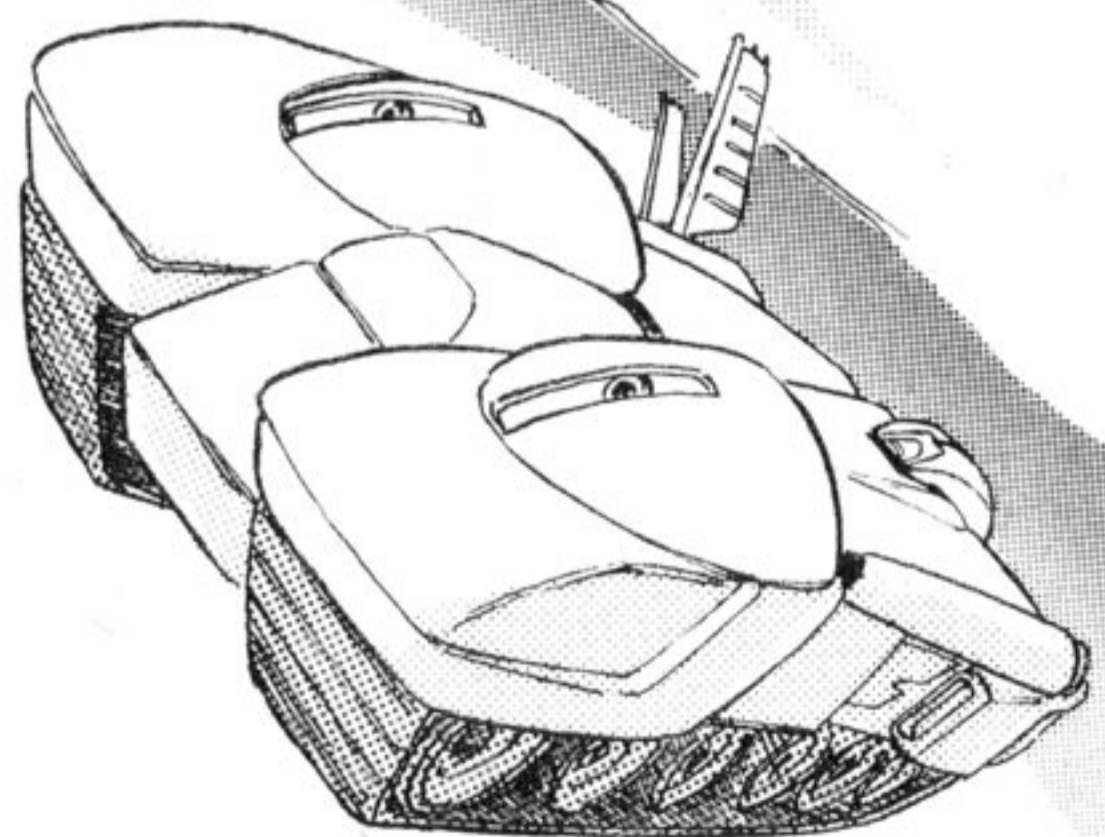
■ ユニットデータ

ユニットを選択するとコマンド画面になり、HP、ユニットの名前、武器の名前、武器レベルが表示されます。移動力は「MOVE」の選択時にデータウインドに表示されます。

HP ———— そのユニットの耐久力です。攻撃を受けると減少し、0になるとユニットが消滅します。ターンごとに少し回復します。

移動力 ———— そのユニットの移動できる距離です。地形によっては、移動力が多くかかり、移動距離が短くなることがあります。

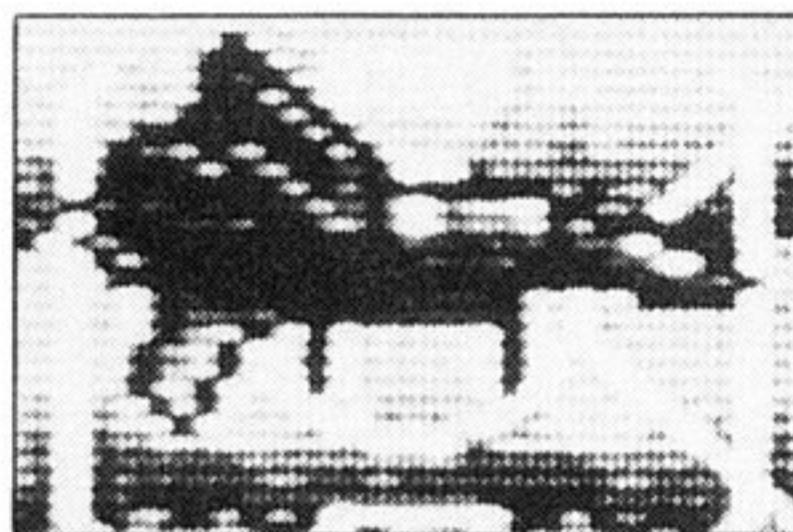
武器 ———— 武器は、それぞれ攻撃力のレベルが決められています。ビーム系は威力がありますが、命中率が低く、ミサイル系は命中率は高いが威力が弱くなっています。うまく状況に応じて使いわけて下さい。



TDFユニットデータ

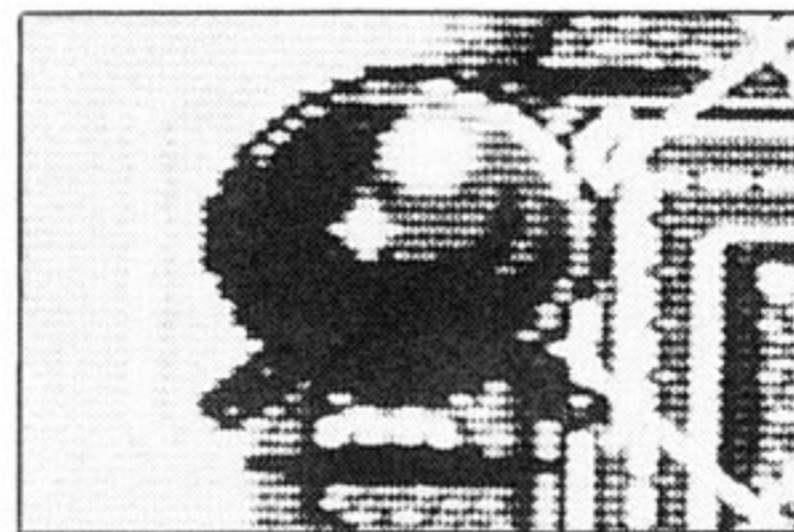
TDF軍の精鋭ユニットたち。このユニットたちを使って、PLEA軍を撃退しよう！ ユニットは、空軍・地上部隊・海上部隊・固定兵器に分かれる。それぞれの特性をよく生かして、戦略を立てて戦おう。

ガルソニック



HP：103
移動力：9
武器：チェイスボマー／フォトンボール

ケツカイ



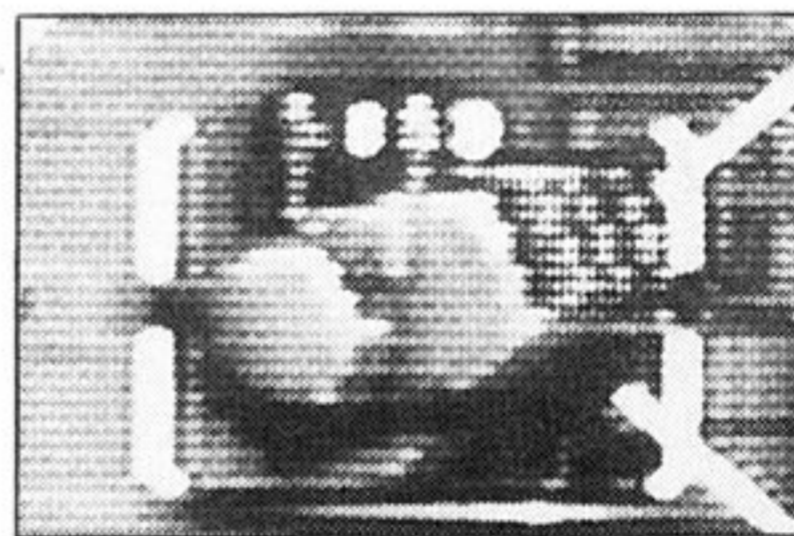
HP：87
移動力：0
武器：特殊な磁場を発生させる

ガルクラック



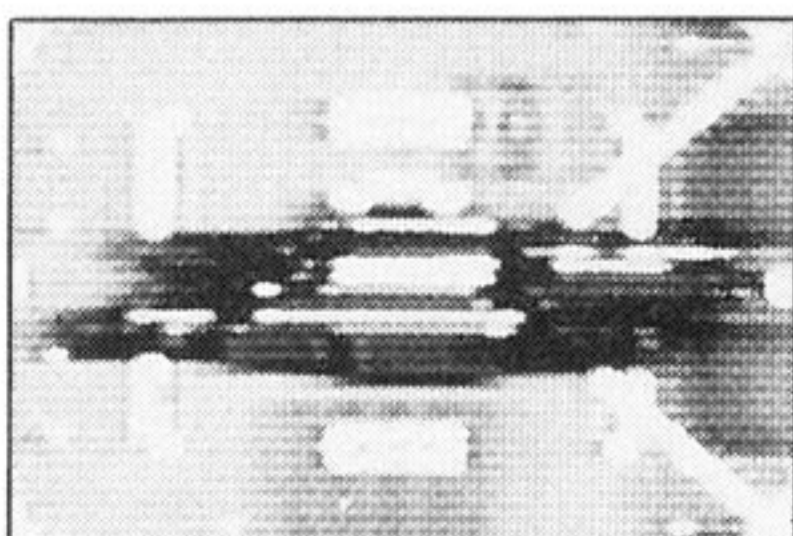
HP：119
移動力：6
武器：サンスピアー／パックミサイル

ラピッド・ファイア



HP：79
移動力：0
武器：パックミサイル

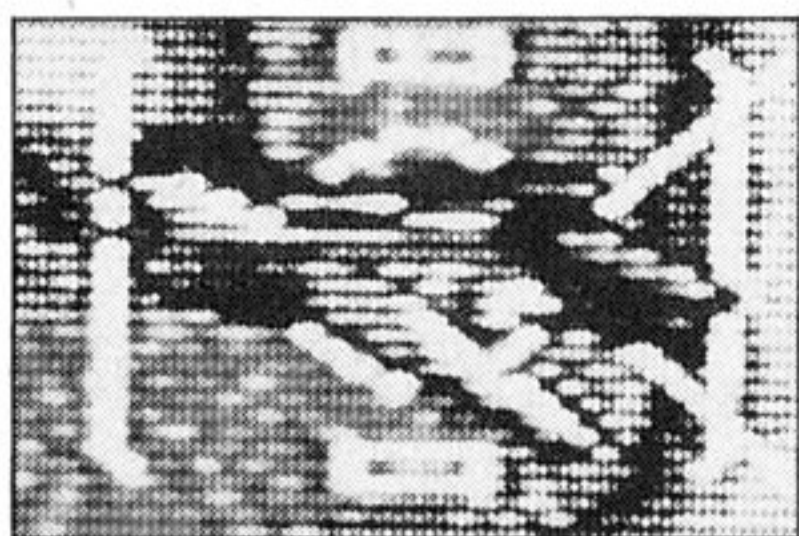
ガルウェイブ



HP：111
移動力：6
武器：フォールドボム

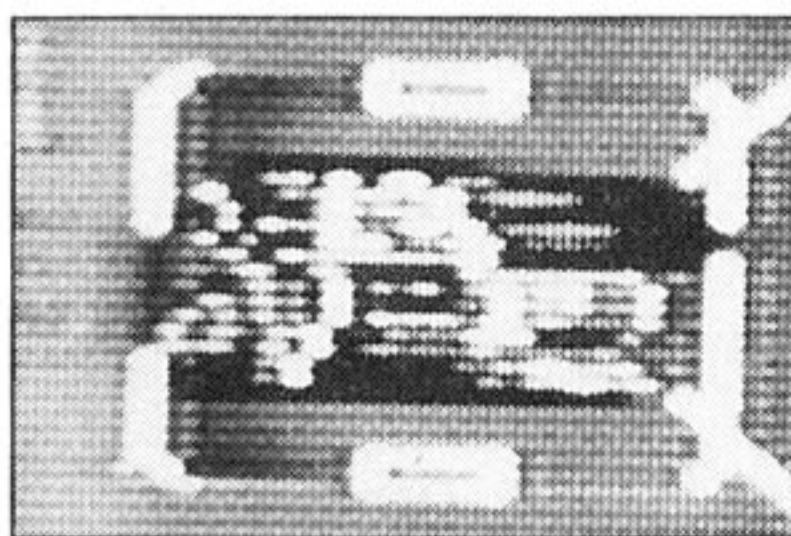


ディライズ



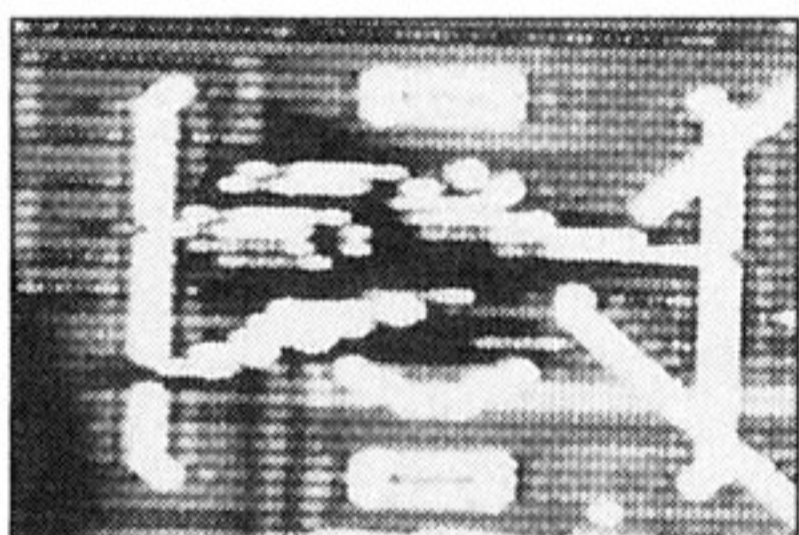
HP: 103
いどうりょく
移動力: 6
ぶき
武器: フレアミサイル

エンタラック



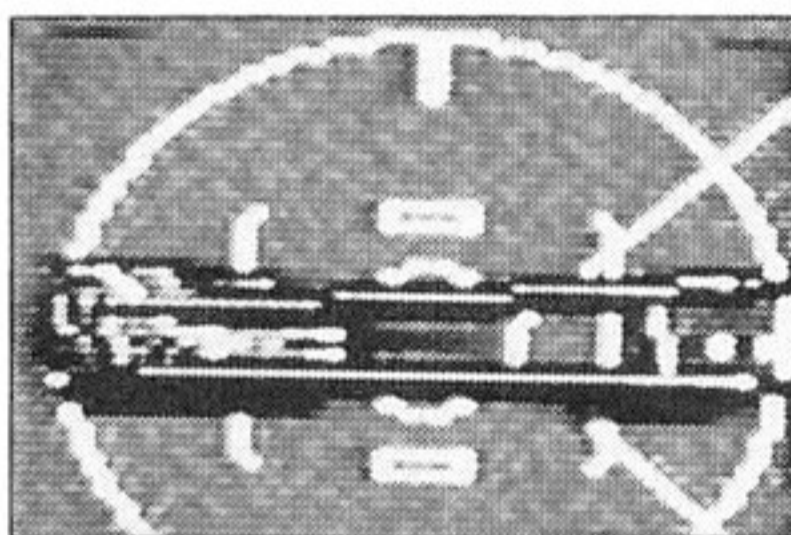
HP: 111
いどうりょく
移動力: 4
ぶき
武器: フレアミサイル / フォトンボール

アープレント



HP: 111
いどうりょく
移動力: 7
ぶき
武器: チェイスボマー / フォトンボール

ゲルバット・ジー・バルズ



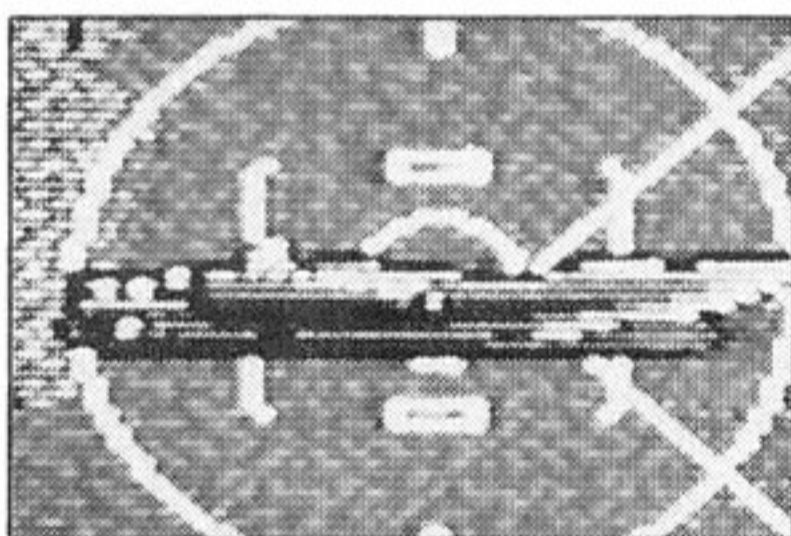
HP: 119
いどうりょく
移動力: 3
ぶき
武器: ライトレーザー / フォールドボム

シェザスカル



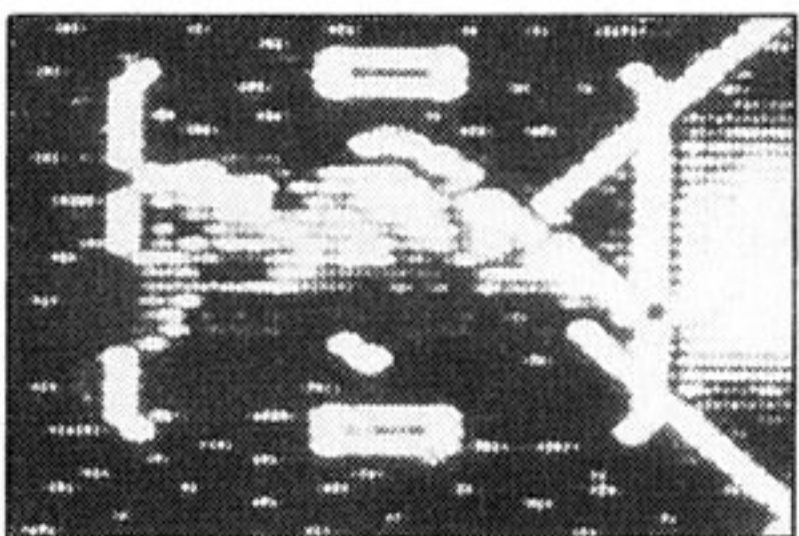
HP: 95
いどうりょく
移動力: 5
ぶき
武器: シュートボム / ライトレーザー

キャザトア



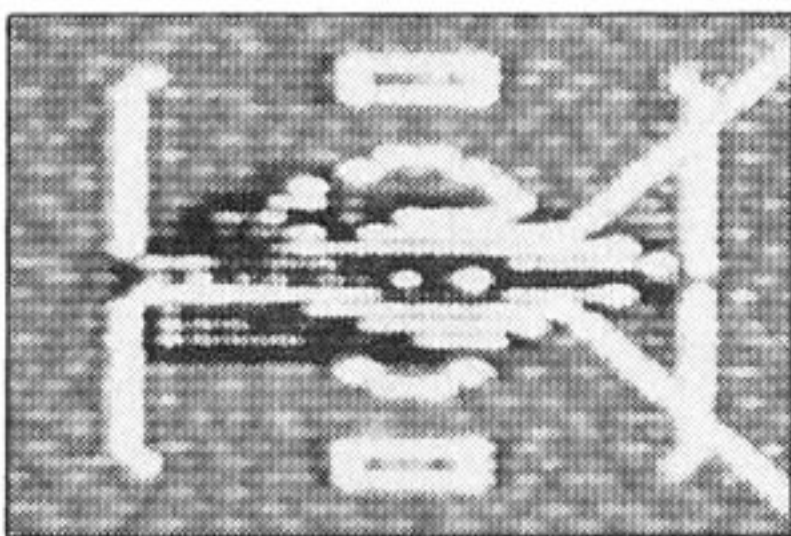
HP: 119
いどうりょく
移動力: 7
ぶき
武器: グラビトンレイ / パックミサイル

ヴィワイヤー



HP: 95
いどうりょく
移動力: 5
ぶき
武器: チェイスボマー

ロップレイ

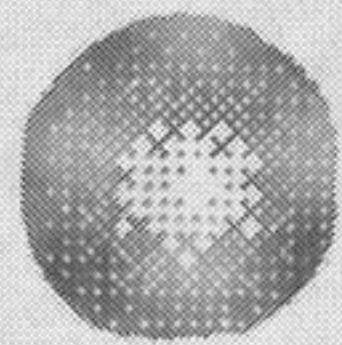


HP: 95
いどうりょく
移動力: 5
ぶき
武器: フォールドボム

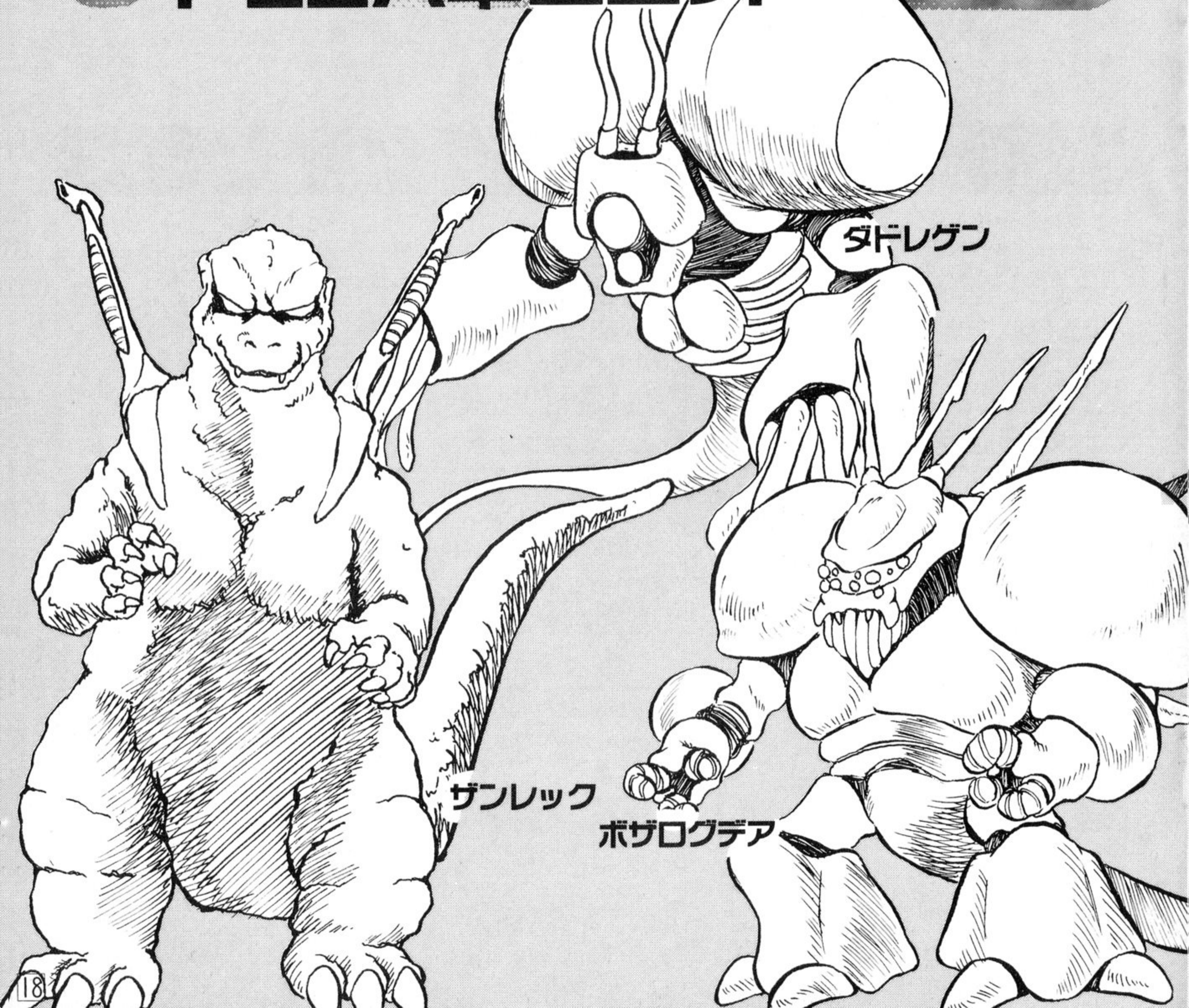
〈TDFユニット数値表〉

TDF軍のユニット・データを見やすいように表であ
らわしました。移動力、HPなどが一目でわかるよう
になっています。戦略に活用して下さい。

名 称	HP	移動力	ビーム兵器	ミサイル兵器
ガルクライト	192	7	プラズマバージ	アクセルボルト
ガルソニック	103	9	フォトンボール	チェイスボマー
ガルクラック	119	6	サンスピアー	パックミサイル
ガルウェイブ	111	6	—————	フォールドボム
ラピッド・ファイア	79	0	—————	パックミサイル
ケツカイ	87	0	—————	—————
ディライズ	103	6	—————	フレアミサイル
アープレント	111	7	フォトンボール	チェイスボマー
シェザスカル	95	5	ライトレーザー	シュートボム
ヴィワイヤー	95	5	—————	チェイスボマー
エンタラック	111	4	フォトンボール	フレアミサイル
ゲルバット・ジー・バルズ	119	3	ライトレーザー	フォールドボム
キャザトア	119	7	グラビトンレイ	パックミサイル
ロップレイ	95	5	—————	フォールドボム



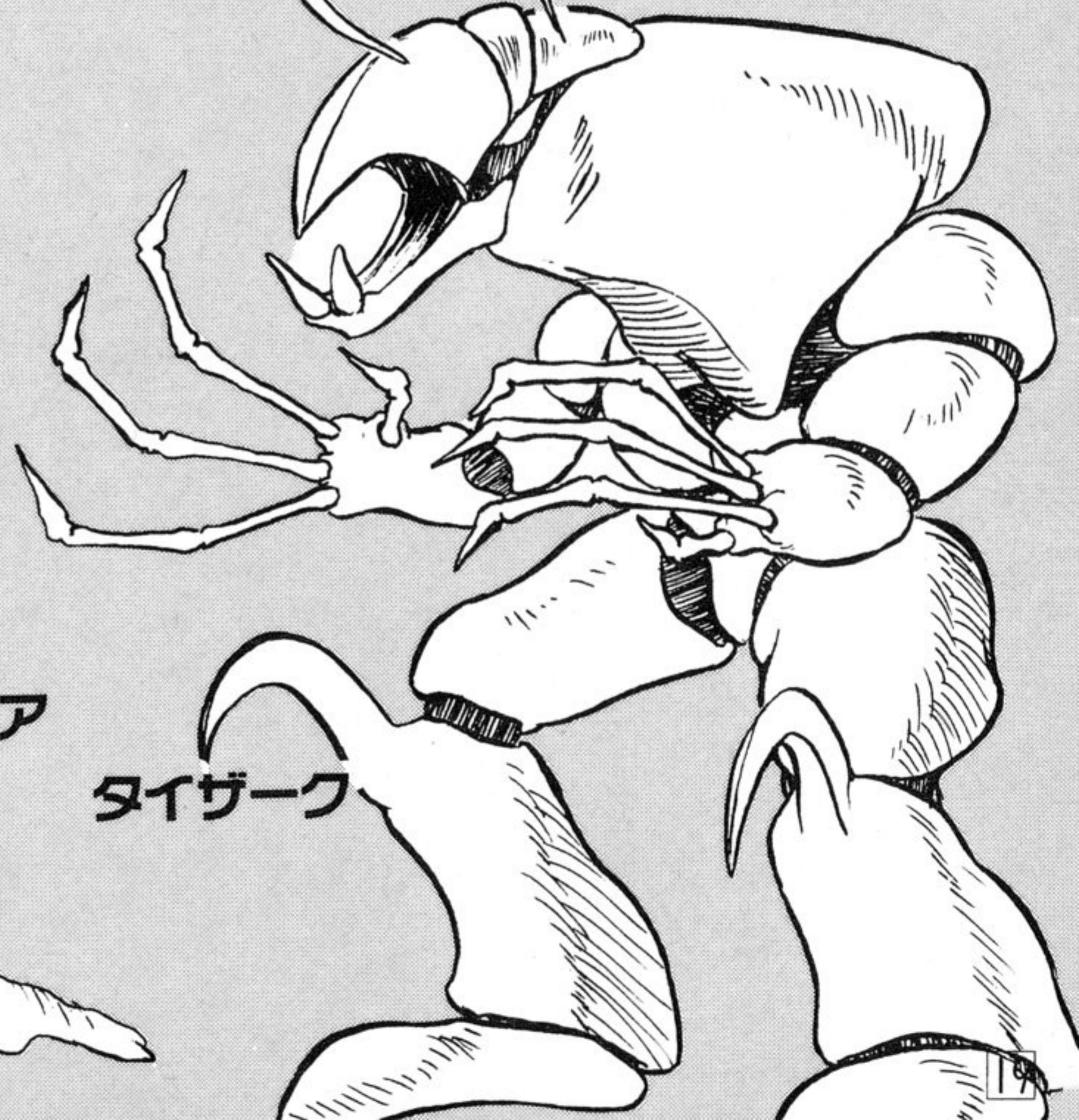
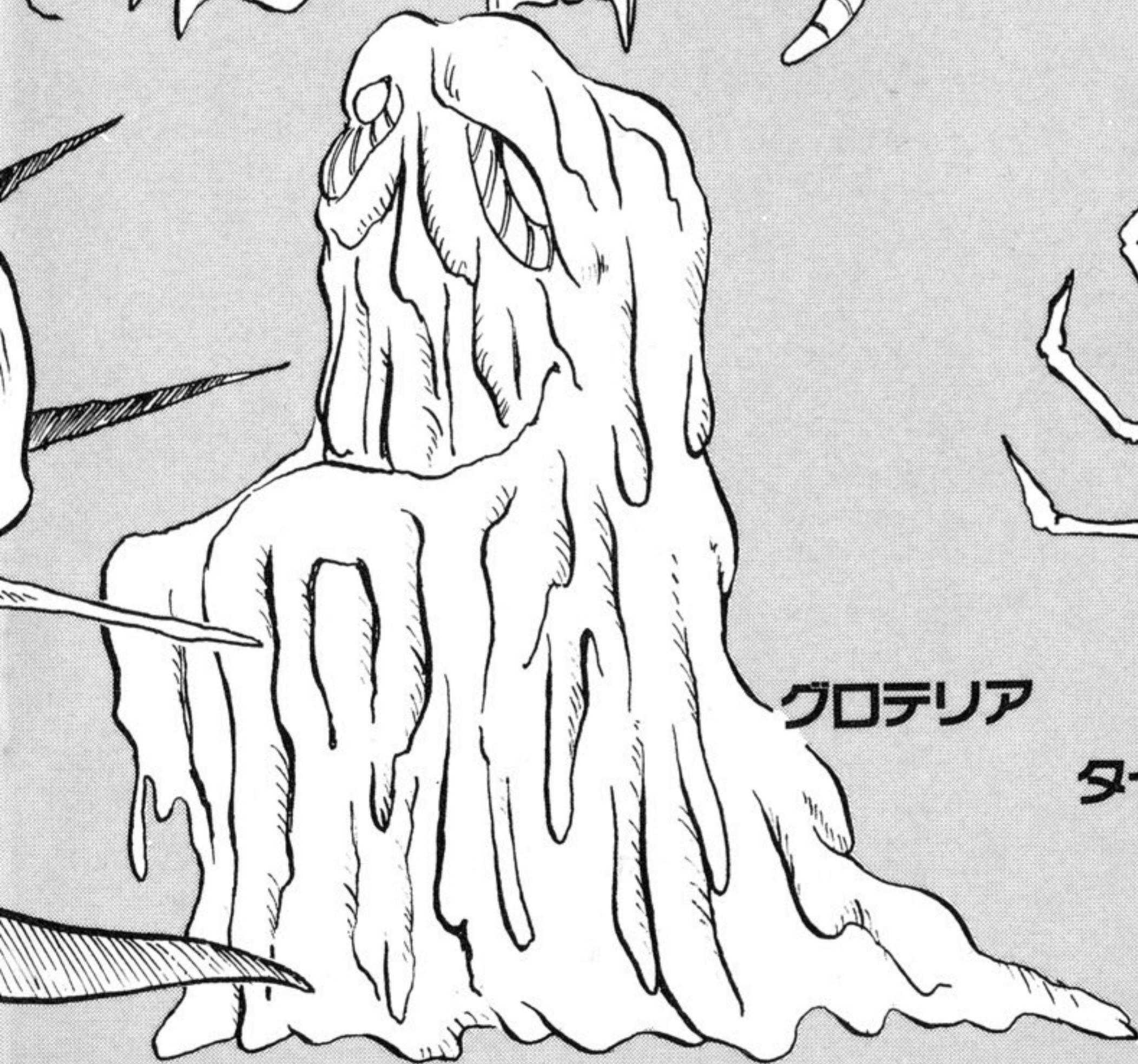
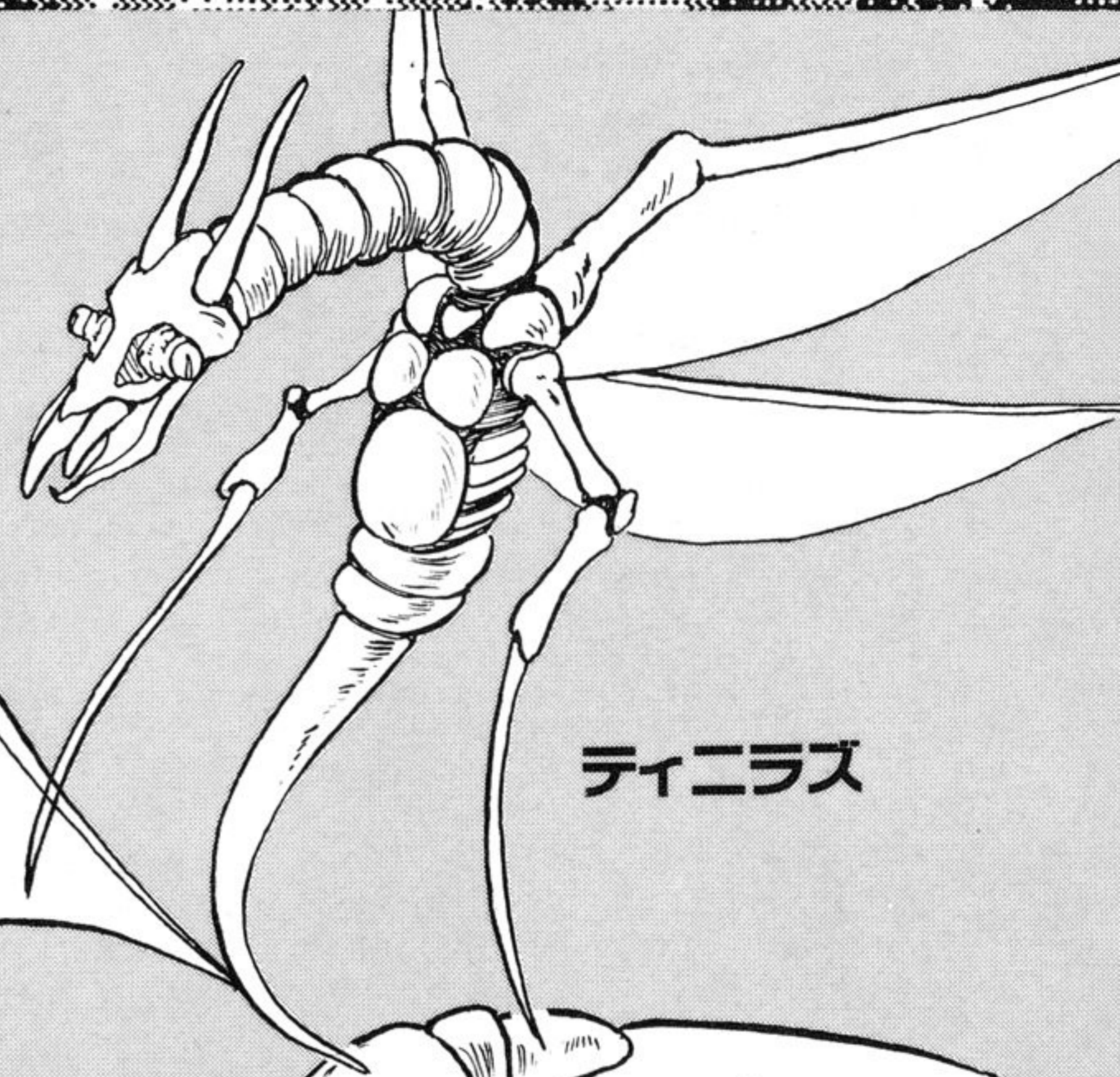
PLEA^{くん}軍ユニット



ダドレゲン

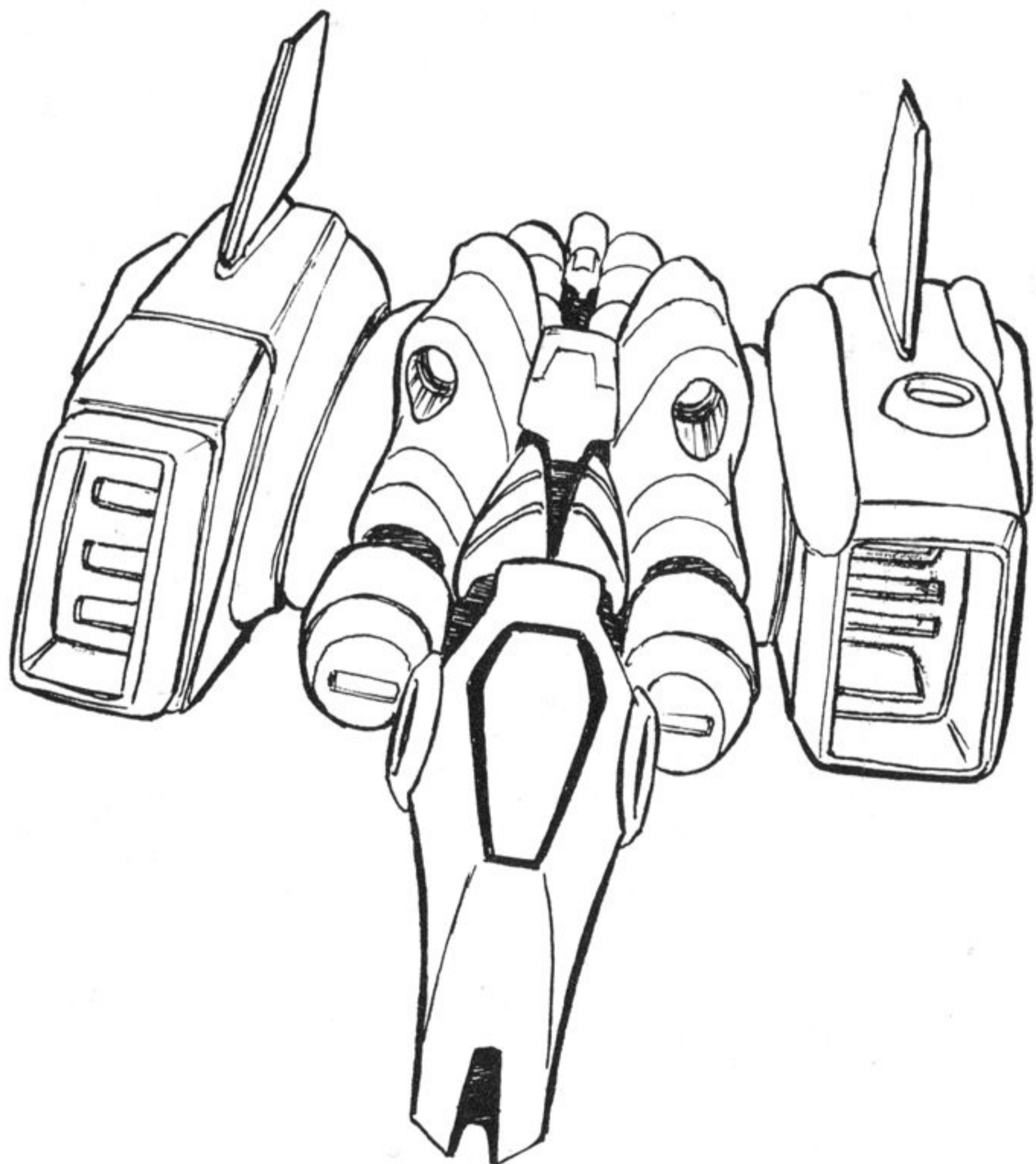
ザンレック

ボザログデア

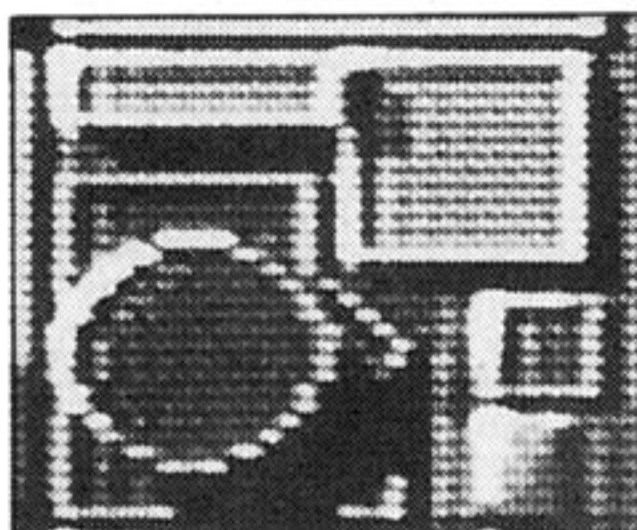


地形の種類と効果

MAPにはいろいろな地形があり、それぞれユニットに対して影響を与えます。地形の効果はTDF軍もPLEA軍も同じように受けます。

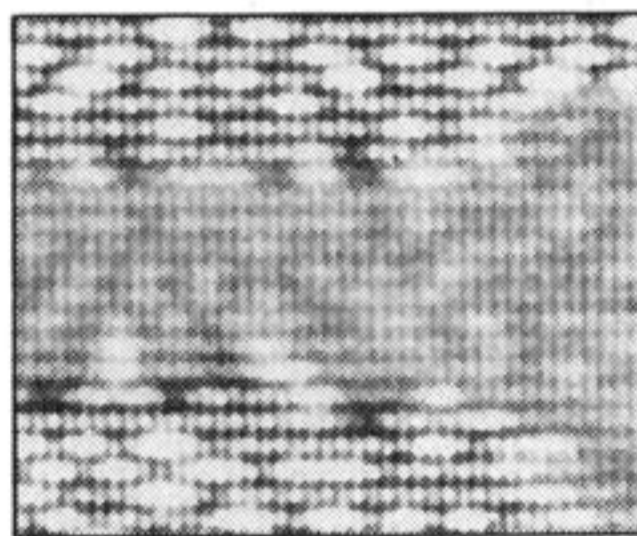


建物



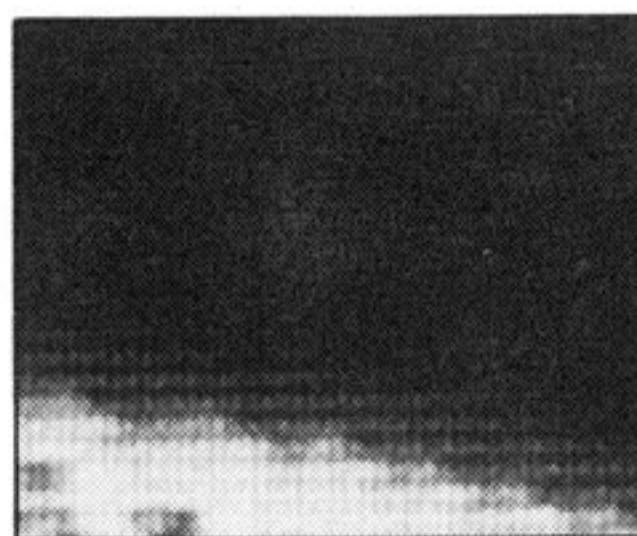
TDF軍のユニットは進入できない。PLEAによって破壊されると荒地になる。

海・河川



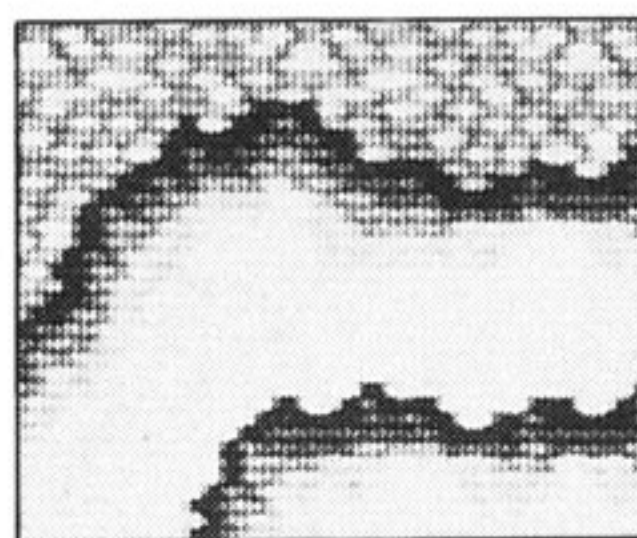
陸上ユニットは進入できない。多少の地形効果を得ることができる。

宇宙



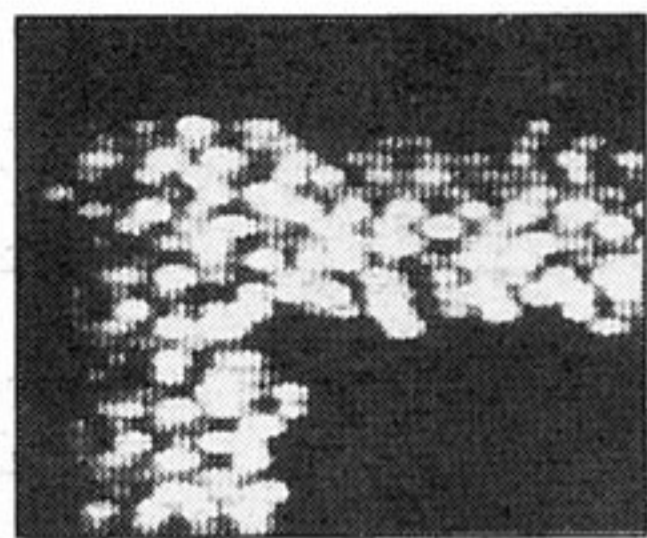
ガルクラック、ガルウェイブは動きに制約を受けない。地形効果はない。

山地



空中ユニット以外は進入できない。地形効果はなし。

どうくつ
洞窟



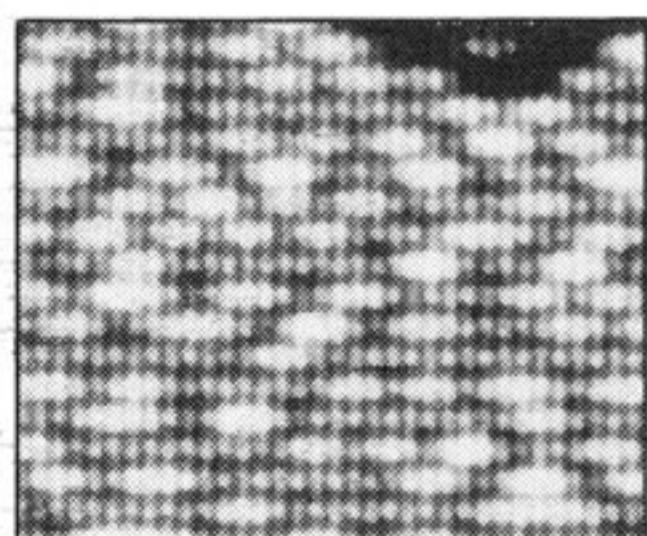
たしょう ちけいこうか
多少の地形効果がある。

ちちゅう
地中



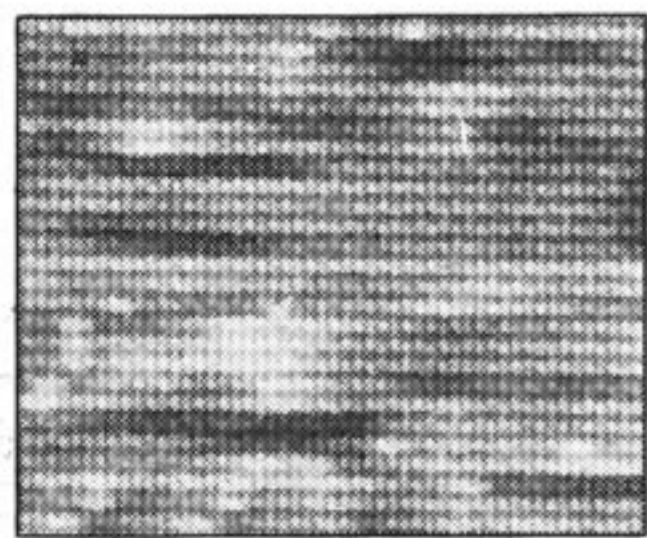
ぐん
TDF軍のユニットは
しんにゅう
進入できないが、PL
EAはほすす
掘り進むことが
できる。

あれち
荒地



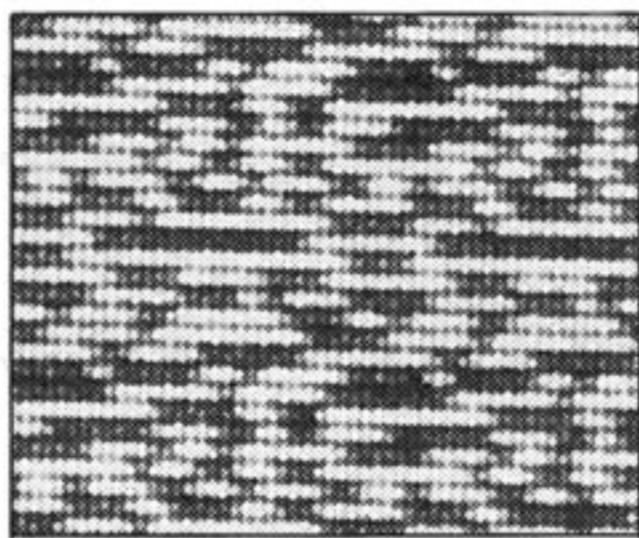
いどう おお
移動ポイントは多くか
かるが、ちけいこうか たか
地形効果は高い。たてもん
はかい
建物が破壊されると
あれち
荒地になる。

くうちゅう
空中



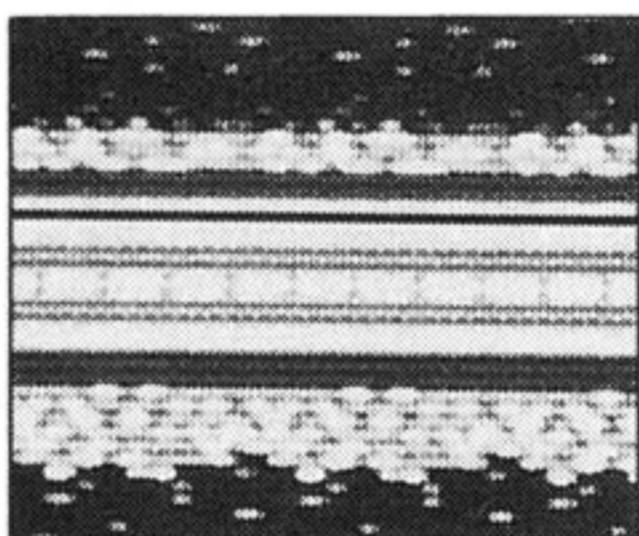
くうちゅう い
空中ユニットしか、移
どう
動できない。ちけいこうか
地形効果
はなし。

へいや
平野



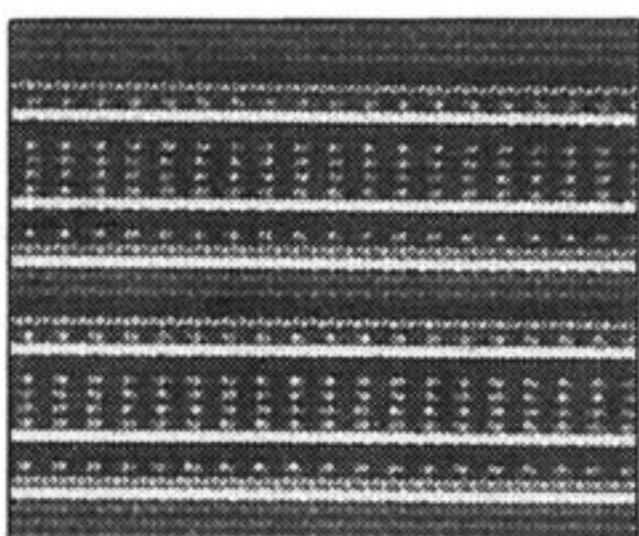
かいじょう いがい すべ
海上ユニット以外の全
てのユニットがしんにゅうか
進入可
能。ちけいこうか
地形効果はほとん
どない。

どうろ
道路



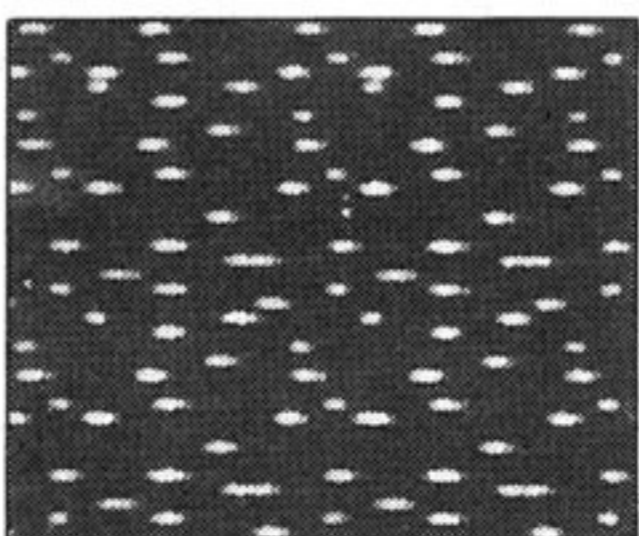
かいじょう いがい すべ
海上ユニット以外の全
てのユニットがしんにゅうか
進入可
能。ちけいこうか
地形効果が10%あ
る。

せんろ
線路



ちじょう へいち
地上ユニットは平地に
くらべいどう
移動ポイントが
おお
多くかかってしまう。
ちけいこうか たか
地形効果はやや高い。

しんりん
森林



ぜん ちけいちゅう もっと たか ち
全地形中で最も高い地
けいこうか も
形効果を持つ。
そのかわり、いどう
移動ポイ
ントもお
多い。

ちけいこうかひょう
〈地形効果表〉

TDFユニットが移動する場合の消費するポイントを表にまとめました。0のところは移動できないことをあらわしています。

めい しょう 名 称	へい や 平野	どう ろ 道路	せん ろ 線路	あれ ち 荒地	しん りん 森林	さん ち 山地	うみ か せん 海・河川	たてもの 建物	どうくつ 洞窟	くうちゅう 空中	うちゅう 宇宙
ガルクライト	1	1	1	1	2	0	1	0	1	0	1
ガルソニック	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ガルクラック	1	1	2	2	2	0	0	0	1	0	2
ガルウェイブ	1	1	2	3	3	0	1	0	1	0	2
R-ファイア	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ケツカイ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ディライズ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
アープレント	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
シェザスカル	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
ヴィワイヤー	1	1	2	2	2	0	0	0	1	0	0
エンタラック	1	1	2	3	2	0	0	0	1	0	0
G-Gバルズ	1	1	2	2	3	0	0	0	1	0	0
キャザトア	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
ロップレイ	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0

シーダイ ロム
CD-ROMディスク ● 保管上の注意

COMPACT
disc



●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、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とってください。



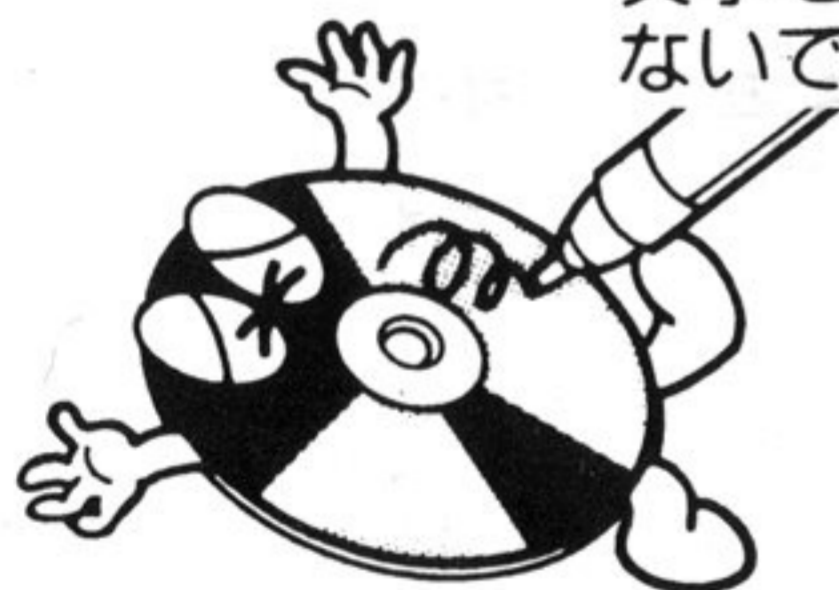
キズには弱いんだ!



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



文字を書かないでね!



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROM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。



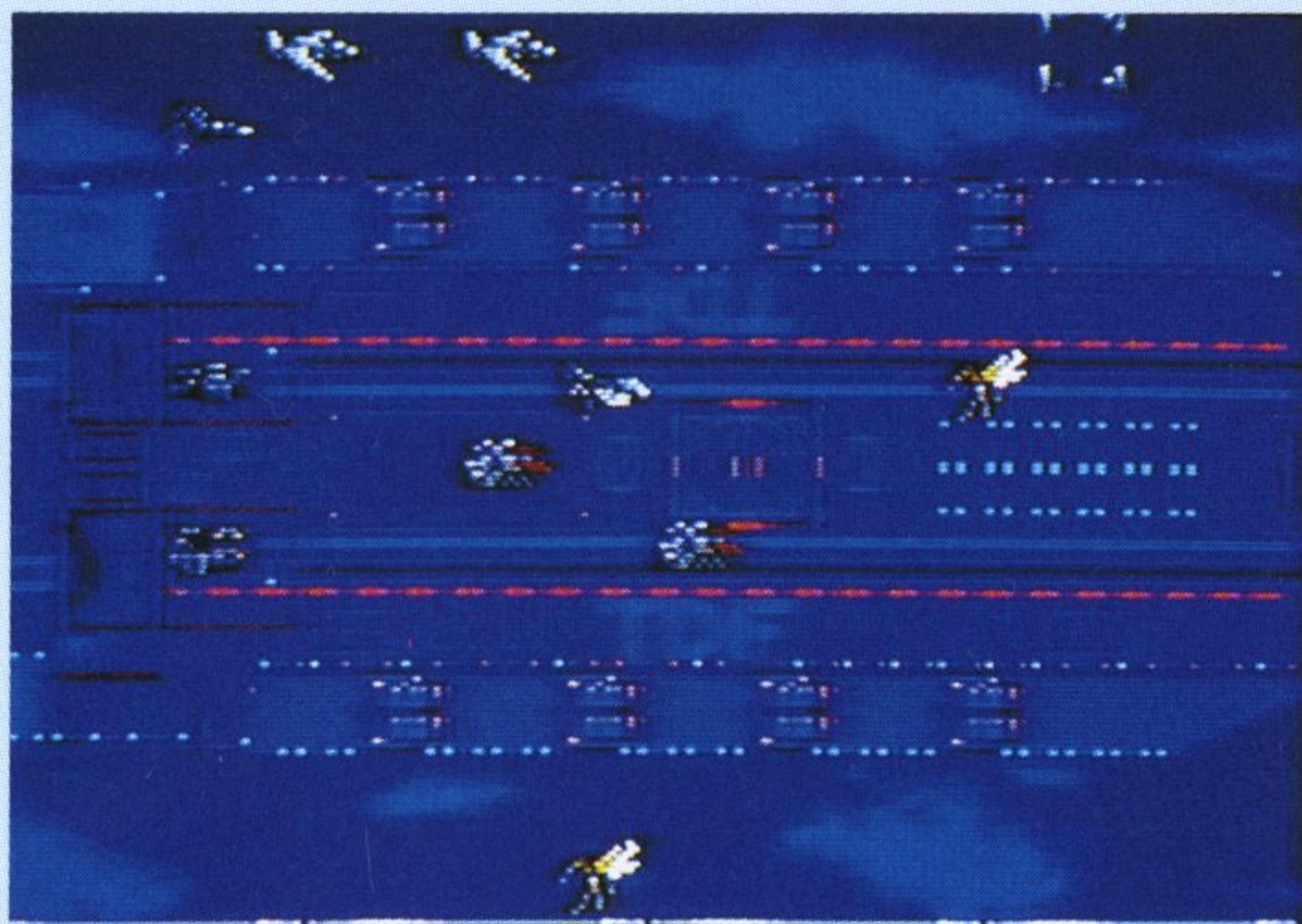
いつまでも大切にね!



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。



★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。



株式会社 **パック・イン・ビデオ**

〒104 東京都中央区銀座 6-13-16 銀座
ウォールビル6F TEL (03) 5565-8732