

**HE**  
system

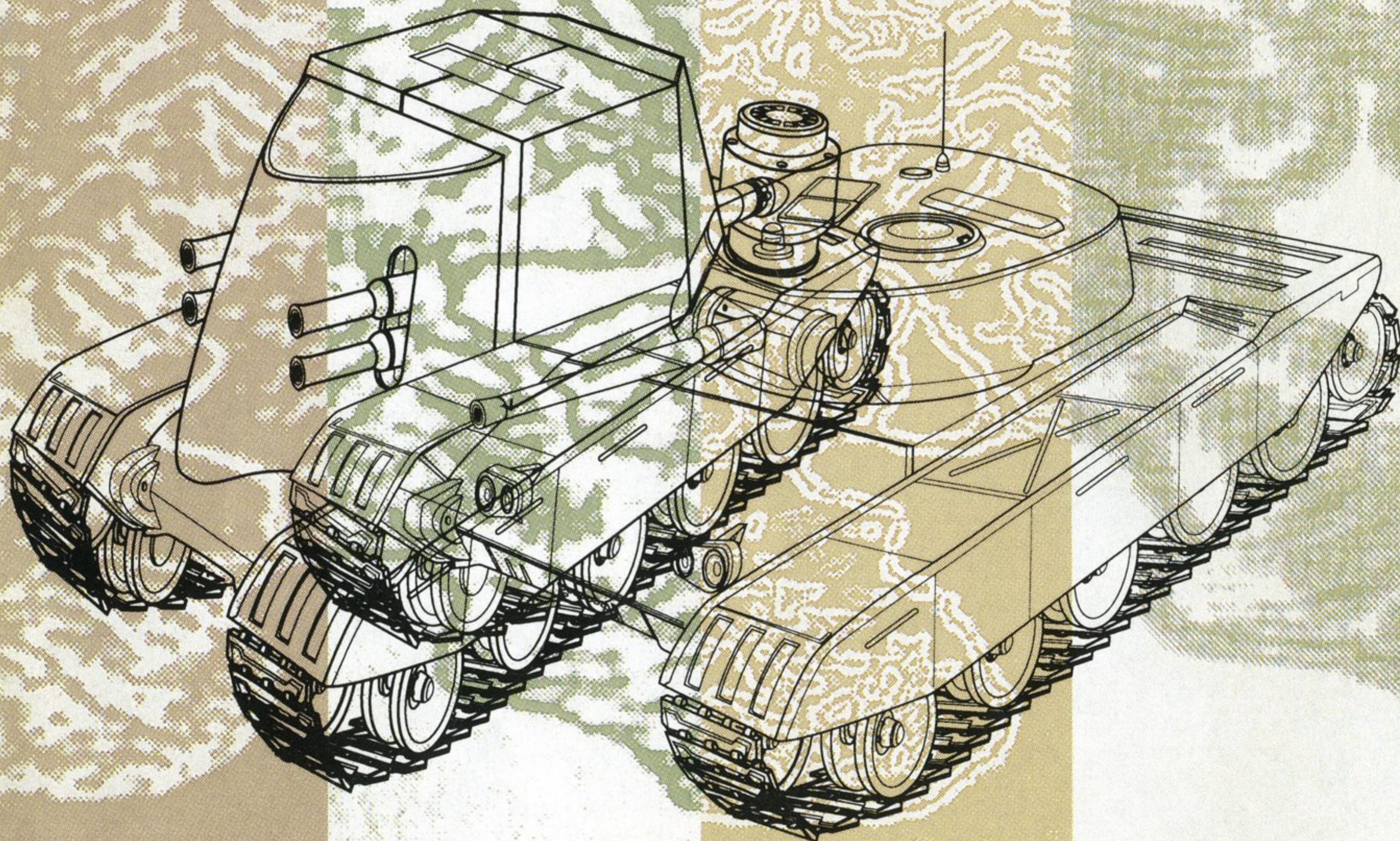


PC Engine

# LORD OF WARS

ロールプレイング・  
シミュレーションゲーム

ロードオブウォーズ

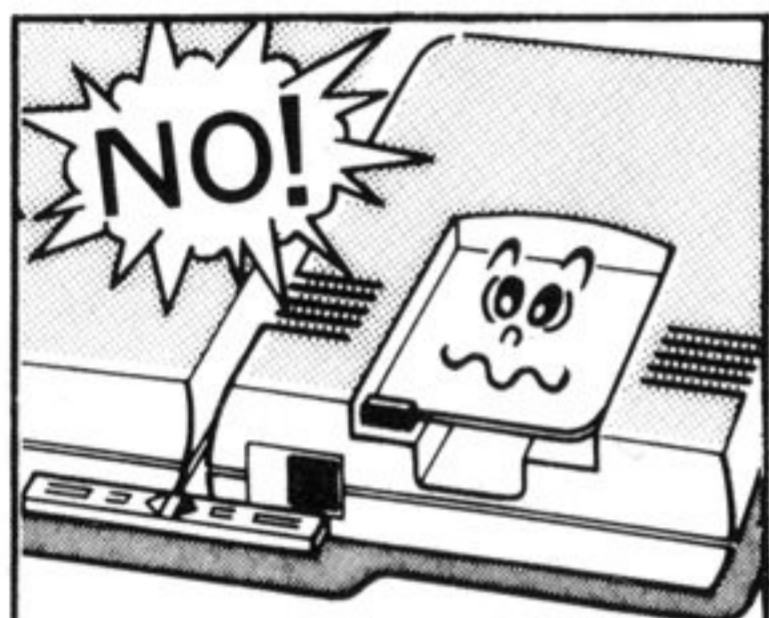


 **SystemSoft**

ユーザーズ マニュアル  
USER'S MANUAL

このたびは、システムソフトの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-ROM<sup>2</sup>、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-ROM<sup>2</sup>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-ROM<sup>2</sup>にセッティングしてください。
- ⑤CD-ROM<sup>2</sup>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かどうか  
確認してください。

CD-ROMディスクは、**CD-ROM<sup>2</sup>SYSTEM**

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。

# はじめに >

このたびは、PC Engine「ロードオブウォーズ」をお買い上げ頂き、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よく読み、遊び方を十分に理解してください。本書を読み終わったとき、あなたは「ロードオブウォーズ」のエキスパートへの道を歩き出しているでしょう。

「ロードオブウォーズ」は、パソコンで人気のロールプレイング・シミュレーションゲームです。プレイヤーは司令官となり、軍隊を動かすという知的ゲームです。その「ロードオブウォーズ」の決定版が今、PC Engine CD-ROMで登場しました。

## CONTENTS

プロローグ ————— 2

### 基礎編

・10大指揮官 ————— 6

・ユニット ————— 8

・マップ ————— 11

・アイコン/ウィンドウ一覧 — 12

### 入門編

・画面の見方 ————— 18

・パッドの使い方 ————— 20

・トレーニングゲーム ————— 21

・シナリオゲーム ————— 22

### 基本操作編

1. ゲームの始め方 ————— 24

2. ユニットの配置 ————— 28

3. 作戦の発令 ————— 30

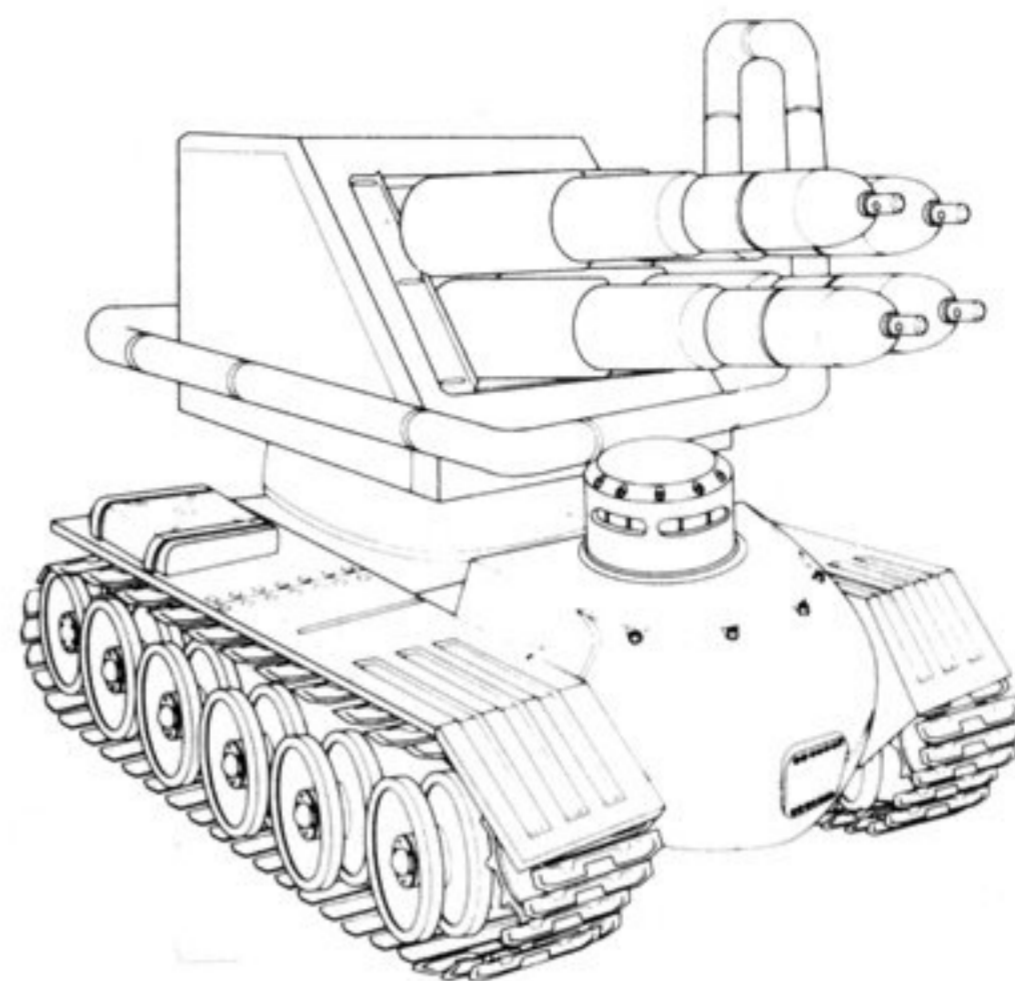
4. 作戦の実行 ————— 36

5. 戦闘ウィンドウでの操作 — 37

6. 勝負は? ————— 38

7. 勝利者への道 ————— 40

# プロローグ



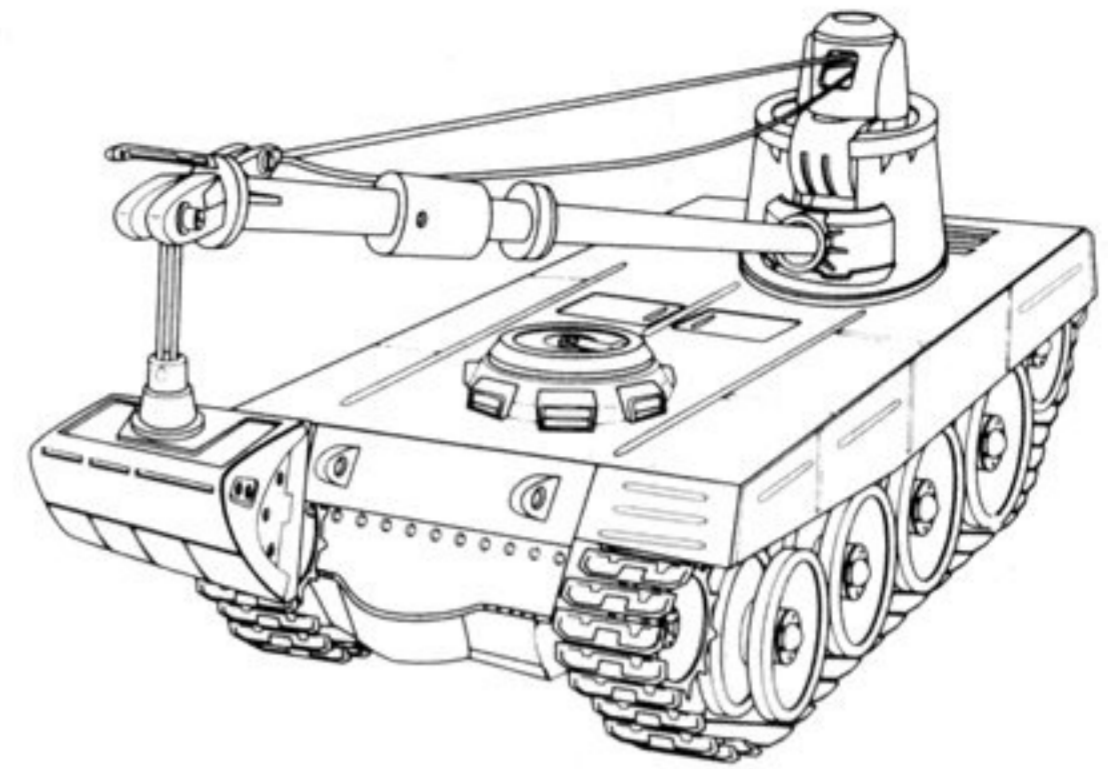
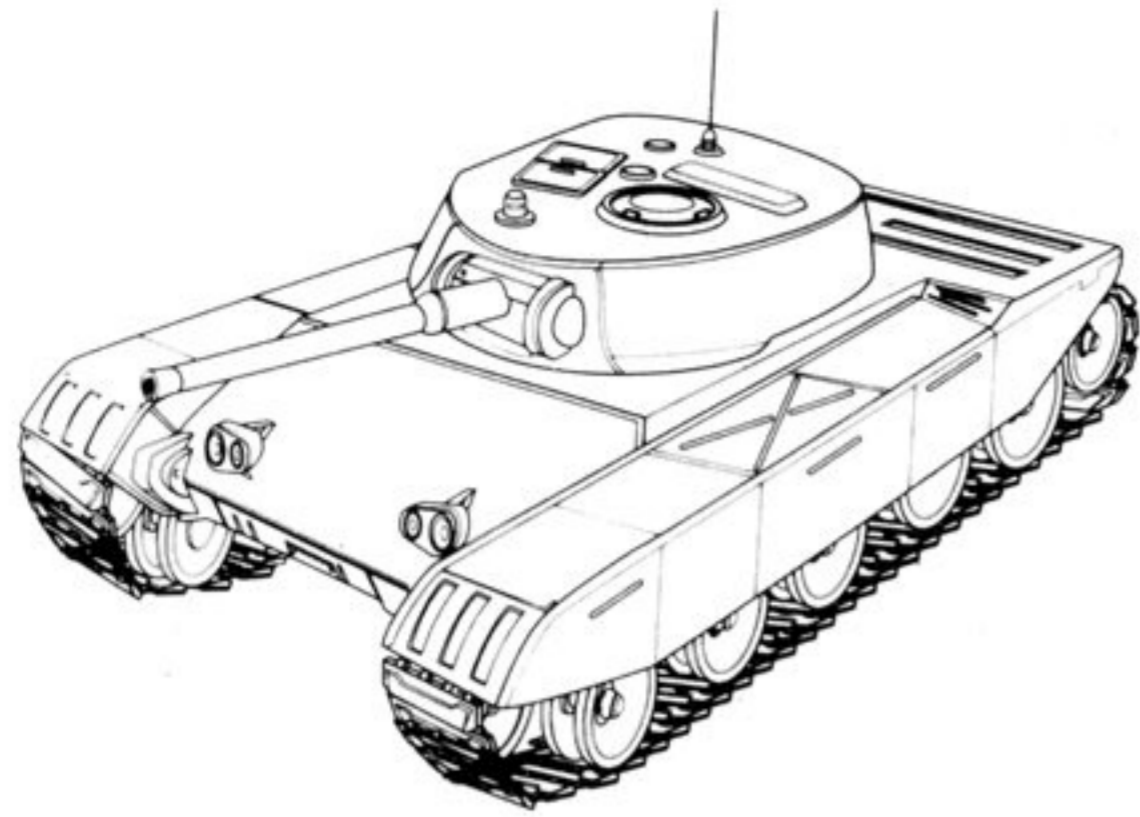
## Battle Field 2288 A.D.

人類がこの地球上に出現してから、実現しようとしてなしえなかった最も困難な問題、平和。しかし、22世紀も終わろうとしていた頃、ついに人類は完全平和を達成した。

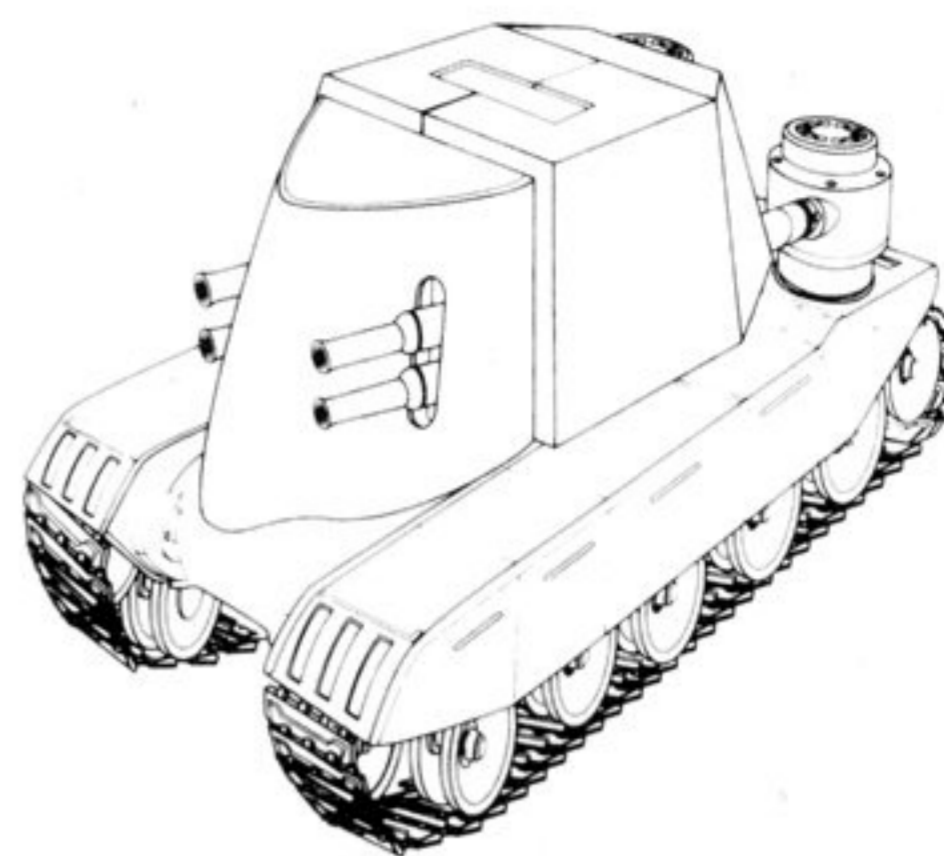
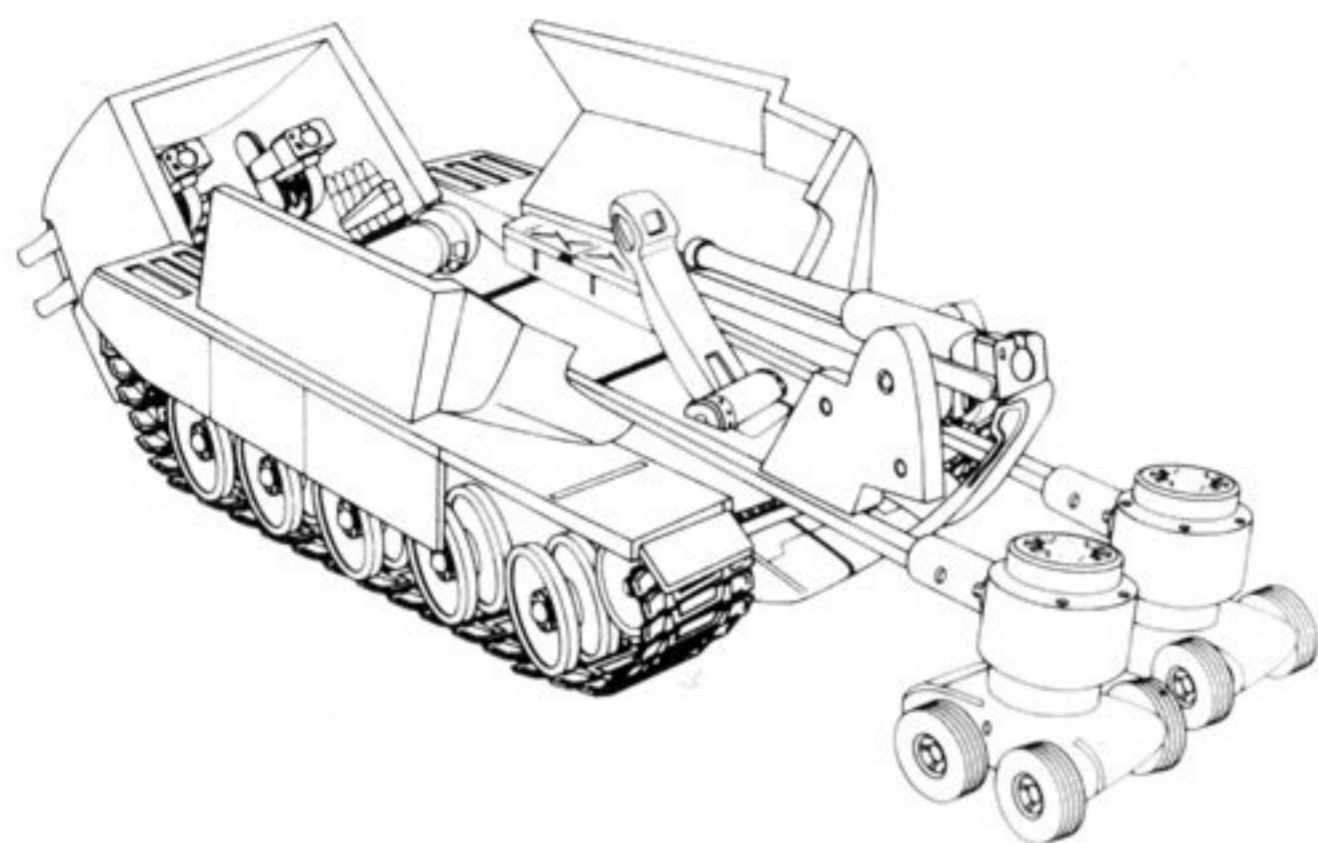
繰り返えされた過去の数々の戦争を教訓とし、人々は「戦争」を恐れるようになった。人類の生存本能はもちろんだが、その引き金となったのは、戦争兵器の進歩による絶滅戦争の恐怖によるものだと考える学者も少なくない。

まず余りにも無力であった国際連盟の後身として、地球連邦政府が成立した。人類は史上初の統合政府を持つに至ったのだ。国家は地方自治体として再構成され、強大な軍隊は解散し、核兵器は完全に廃棄された。人々は何の心配もなく、その生を全うできるようになった。

彼はそんな「平和」の中で生まれた一人だった。地球連邦政府のもとで各自治体の競争はあるものの、戦争はない世界。しかし、戦闘的なスポーツは相変わらず根強い人気を持っていたし、過去の偉大な戦争の歴史を描いた芸術も人々を魅了し続けていた。何かものたりなさを感じる平和の中で彼は成人した。



その頃、地球連邦内に大きな問題が表面化してきた。それは出生率の異常なまでの低下、若年層の無気力化、予想もされていなかった遺伝病の蔓延等である。人類の内部崩壊を避けるためには、なんとかしてこの生物学・遺伝学的危機を解決しなければならない。連邦科学アカデミーが先頭に立ってこの問題を研究した。その結果は恐るべきものであった。人類の悲願であった「平和」を達成したための弊害——「攻撃本能」「征服欲」の欠如が原因だというのである。人類の活性化と発展的進化を目指して、連邦政府は「戦争管理委員会」を設けた。この委員会は人工島を所有し、そこで行われる疑似戦争を統制するのが目的である。つまり、20世紀の戦争が、歴史上の有名な軍人のクローンによってシミュレートされるのである。指揮官は、厳選な抽選によって一般の人の中から選ばれ、自分の脳と超伝導アダプターでつながれた、自分自身のクローンを指揮官とする部隊を指揮できるのだ。もちろん彼はすぐに応募した。「平和」に慣らされた彼にとって、疑似とはいえ自分の部隊による戦争は魅力的だった。そして見事彼は選ばれた。



せんそうかんり いんかい せんじょうとうせい官は、かれ せつめい  
戦争管理委員会の戦場統制官は、彼にこう説明した。

せんじょう しょくみんわくせい けんせつ とう せんいき  
「戦場となるのは、植民惑星に建設されたコンクエスト島で、いくつかの戦域に  
わ きみ し き ぶたい かくせんいき はいび てきぶたい げきは  
分けられている。君が指揮する部隊は、各戦域に配備された敵部隊を撃破しな  
がら せいふく てき きょうだい きみ ぶたい つね くせん し  
ながら征服していくことになる。敵は強大だ。君の部隊は常に苦戦を強いられる  
だろう。戦略・戦術のレベルを高めなくてはだめだ。そのためには、まず、管  
り せんりやく せんじゆつ たか かん  
理センターにある他の人工島に設けられたトレーニング・センターで戦ってみ  
て、 さいせん けんきゆう ぶたい とくちゆう  
作戦の研究や、部隊の特徴をつかんでみてはどうだろう」

いま かれ むね かずかず くる たたか かん くれ  
今、彼の胸にはトレーニング・センターでの数々の苦しい戦いがよぎる。彼に  
は、なんめい し き かん せい き へい き へい き レイがたじんちしゃ りょう  
は、何名かの指揮官と20世紀の兵器をリメイクした兵器——REVI型陣地車1両、  
エ ッ ズ がたじゅうせんしゃ りょう ジ グ がたそうこうしゃ りょう ワ ー カ ー がたしゅうりしゃ りょう あた  
EDGE型重戦車2両、ZIGG型装甲車2両、WORKER型修理車1両が与えら  
れた。あや ぜんめつ たいきやく たいきやく  
れた。危うく全滅しかけたり、退却につぐ退却だったこともあった。しかし、  
せんいき しょうり ぶたい も へい き きょうりよく し き かんたち のうりよく たか  
戦域で勝利するたびに、部隊が持つ兵器は強力になり、指揮官達の能力は高ま  
っていった。とう せいふく まん しょうきん しょうりしゃ えい  
コンクエスト島を征服し、1万クレジットの賞金と、勝利者の栄  
こう せんじょう はしゃ ロード オブ ウォーズ え  
光——戦場の覇者「Lord of Wars」を得るためにはなんでもない、と彼は  
くる たたか くれ たいきやく たいきやく  
苦しい戦いにチャレンジしていった。彼の目は敵戦車を捉えた。みつけたぞ！  
かれ て たか おお にかいふ  
彼は手を高くあげ、大きく二回振った。

ぜんしゃせんとうかいし  
「全車戦闘開始！」

いま、せんそう はじ  
戦争が始まる——。

# 基礎編

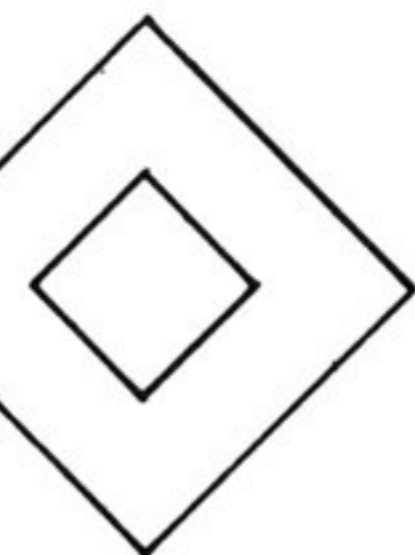


「ロードオブウォーズ」にはシミュレーションゲーム用の特殊な用語がいくつか使われています。ここでは、ゲームをするうえで、これだけは知ってほしい基本用語などについて説明します。

## ■SUB CONTENTS

- 10大指揮官 だいしきかん ————— 6
- ユニット ————— 8
- マップ ————— 10
- メニュー ————— 11
- アイコン/ウィンドウ一覧 いちらん ————— 12

# 10大指揮官



あなたが率いる各ユニット(戦闘車両)の搭乗指揮官は、歴史における著名な戦闘指揮官達の人工クローンです。彼らは様々な能力を持った戦いのプロフェッショナルですが、個人的な能力の差異を持っています。(AP-攻撃経験値・DP-防御経験値) 彼らの能力を十分に発揮させることが、あなたを勝利者へと導くでしょう。



## ・グエン

越南国の英雄、ボー・グエン・ザップのクローン。攻撃の経験を積んでいるが、実際は防御が得意とされている。また、いかなる苦境からも生還する指揮官という記録ものこされている。



## ・サーヘンリー

英国王ヘンリーのクローン。ヘンリー何世かは部外秘となっている。攻撃・防御共にバランスのとれた能力を持ち、部隊が全滅しても彼だけは生き残って戦い続けたといわれている。



## ・ヘルコード

白国史上悪名高い、ド・ラクール伯爵の逆クローン(性質が反対に再現されたクローン)。そのため、防御の経験は高いが、その他の能力は未知数になってくる。



## ・フロスト

第2次世界対戦の英雄、フロスト英国陸軍中佐のクローン。防御の経験が高く、さらに経験を積みれば攻撃の才能を発揮する。





### ・ヘーンショウ

彼かれに対する情報たいじょうほうは、クローン再生さいせい医師いし団だんが拒否きよひしたために殆どほとんない。ここでいえるのは、彼かれが粘りねば強く戦つよう人物たかじんぶつだという。



### ・シャンハイ

中国ちゅうごくにおけるゲーム・チャンピオンの変形へんけいクローン。攻撃こうげき・防御ぼうぎよともに高い経験たかけいけんを積つんでおり、その経験けいけんを伸のばす意欲いよくも持っている。



### ・パットン

米国べいこく史上最しも有名じょうめいな将軍しょうぐんのクローン。攻撃こうげき能力のうりよくが非常ひじょうに高い。ポイントとなる戦闘せんとうで彼の能力かれのうりよくを使つかえれば、一応いちおう安心あんしんできる。



### ・サムソノフ

露国ろこくの大祖国戦争だいそこくせんそうでの英雄えいゆう、サムソノフ中將ちゅうじょうのクローン。露国人ろこくじんらしく、初めはじは不器用ぶきようだが、やがてすばらしい才能さいのうを発揮はつきする。



### ・S・ブル

北米大陸ほくべいたいりくの原住民げんじゅうみんの最も偉大もっといだいな大酋長だいしゅうちょうのクローン。長い目ながめでみると、彼かれほど戦いたたかに敵てきした指揮官しきかんは他ほかにいない。



### ・シーラ

異世界王国いせかいおうこくのシェラ・ラ・パリナ女王じょうおうのクローン。生き残いのこることができれば、女性じよせいらしい粘りねばの強さつよを発揮はつきする。

# ユニット

あなたの率いる部隊を構成する陣地車・重戦車・装甲車・修理車のことをいいます。

## ① REVI標準型陣地車

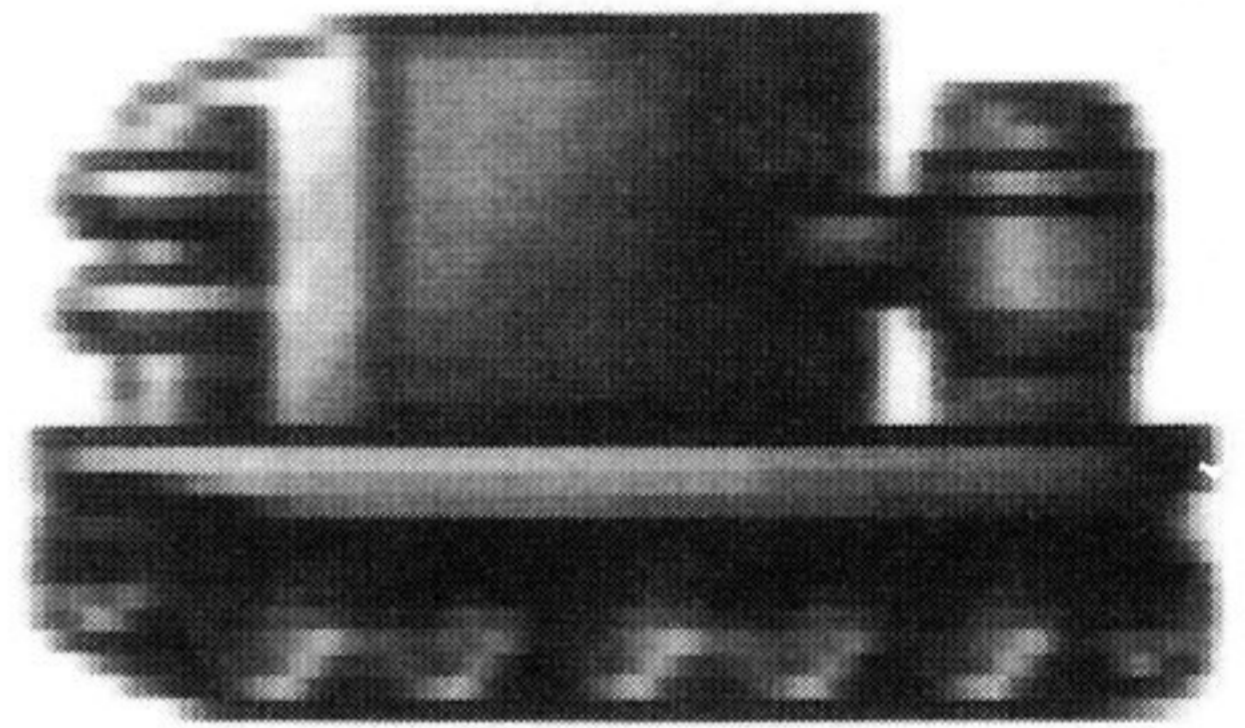
キャノン砲を目的地まで確実に運ぶ輸送車両として開発された戦車。

防弾装甲は車両前面で200ミリにもおよび、砲弾を浴びながらも前線を突破できる能力を持っている。

### ・武装

50ミリ戦車砲－3門

CANON砲－1門



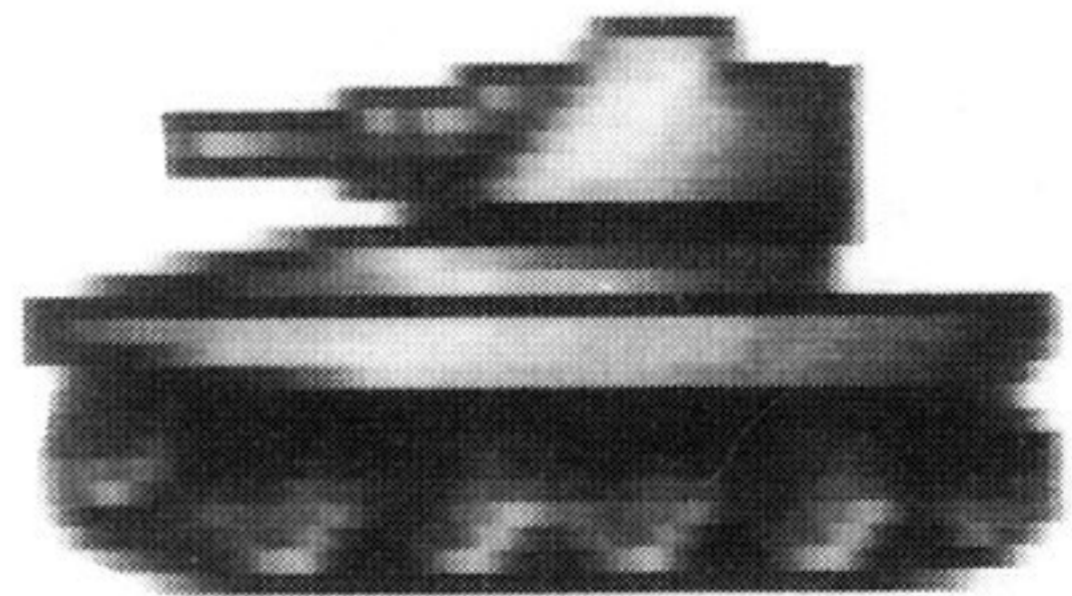
## ② EDGE標準型重戦車

攻撃力、防御力、速度とバランスよく設計された重戦車。

88ミリの戦車砲は、敵戦車をものの数発で破壊し、避弾能力の高い装甲形状と相まって接近戦では威力を発揮する。

### ・武装

88ミリ戦車砲－1門



③ ZIGG標準型装甲車

他の兵器の2倍近い速度で移動し、一撃  
離脱式の戦闘を行ない敵戦闘を攪乱する。  
35ミリ速射砲は、1回の攻撃で2発の発  
射が可能で、重戦車に匹敵する攻撃力が  
ある。

・武装

35ミリ速射砲 - 1門



④ WORKER修理車

唯一の非戦闘車両だが、勝ち進んでゆく  
ためには、なくてはならない兵器である。

1ターンに被修理兵器のダメージを50%  
回復する能力を持っている。

装甲はぶ厚く、万一攻撃を受けても簡単  
に破壊されることはない。



⑤ <sup>キヤノン砲</sup> CANON砲

<sup>はかいりよく きょうりよく</sup>破壊力が強力なキャノン砲。

<sup>へいき こうげきがた</sup>兵器攻撃型・<sup>ようさいこうげきがた</sup>要塞攻撃型・<sup>さいしゅうようさいこうげきがた</sup>最終要塞攻撃型の4タイプがある。



CANON



CANON2



CANON3



CANONh

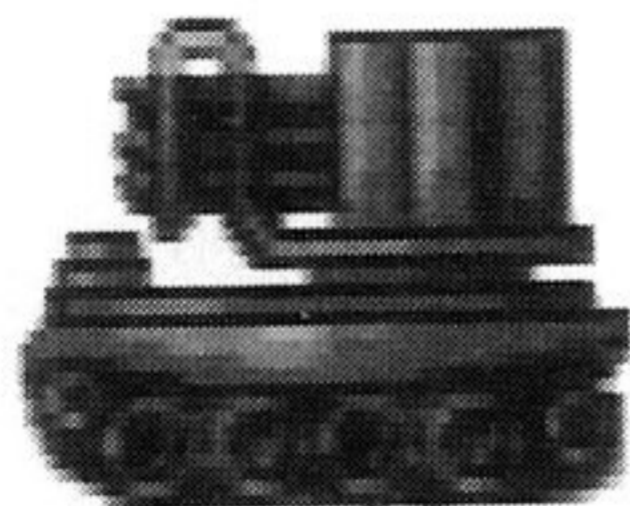
⑥ <sup>誘導弾車</sup> 誘導弾車

<sup>ゆうどうだん はっしゃ</sup>誘導弾を発射する兵器。

<sup>ひょうじゅんがた</sup>標準型と<sup>ゆうどうだんきょうか</sup>誘導弾強化型の2タイプがある。



ZON



ZONed



JAGDed



DOVE

⑦ <sup>自走砲</sup> 自走砲

<sup>しんがたとつけき</sup>新型突撃自走砲と<sup>せんしゃかいぞう</sup>戦車改造自走砲の2タイプがある。

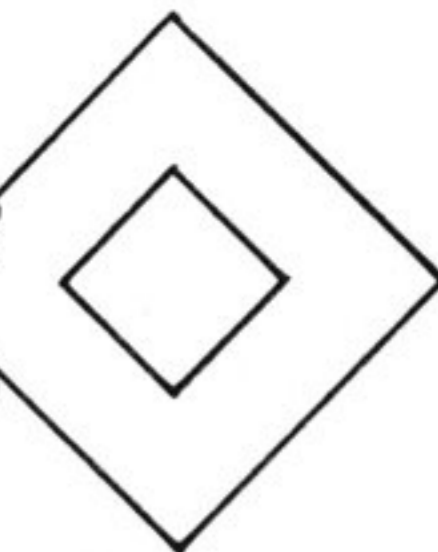
# マップ

シナリオゲームで戦うコンクエスト島全土のマップです。  
あなたに与えられた使命は、いくつかに分けられた戦域のどこかにある最終要塞を破壊することにあります。  
これに成功したとき、あなたは「戦場の覇者」となることができます。



▲コンクエスト島全体マップ

# アイコン/ウィンドウ一覧

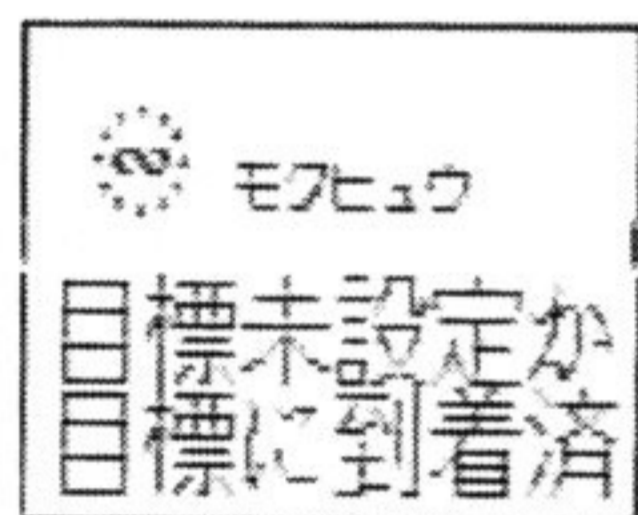


## アイコン

アイコンはユニットに与える命令を図形で表示したもので、ユニットに出す命令を構成するアイコンには、以下の3種類があります。この3つのアイコンを組み合わせて攻撃の命令を出します。

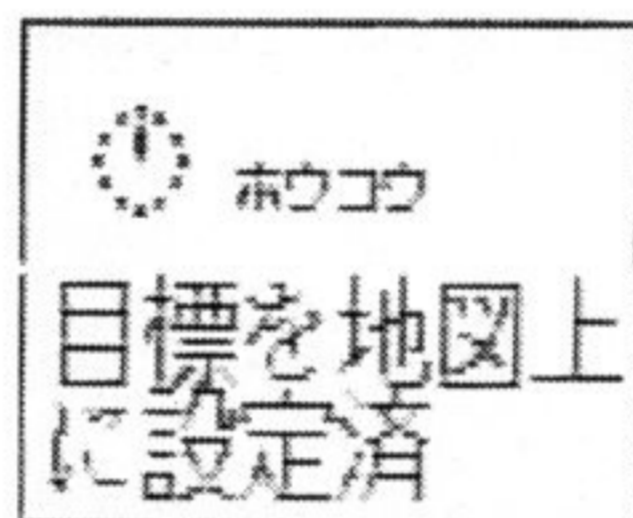
① 目標設定——ユニットの移動する方向を指示する。

(待機)



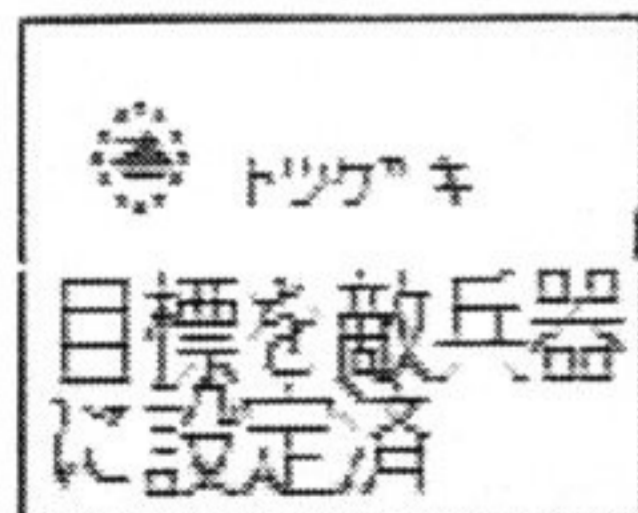
その場で動かないで  
作戦を実行する。

(方向)

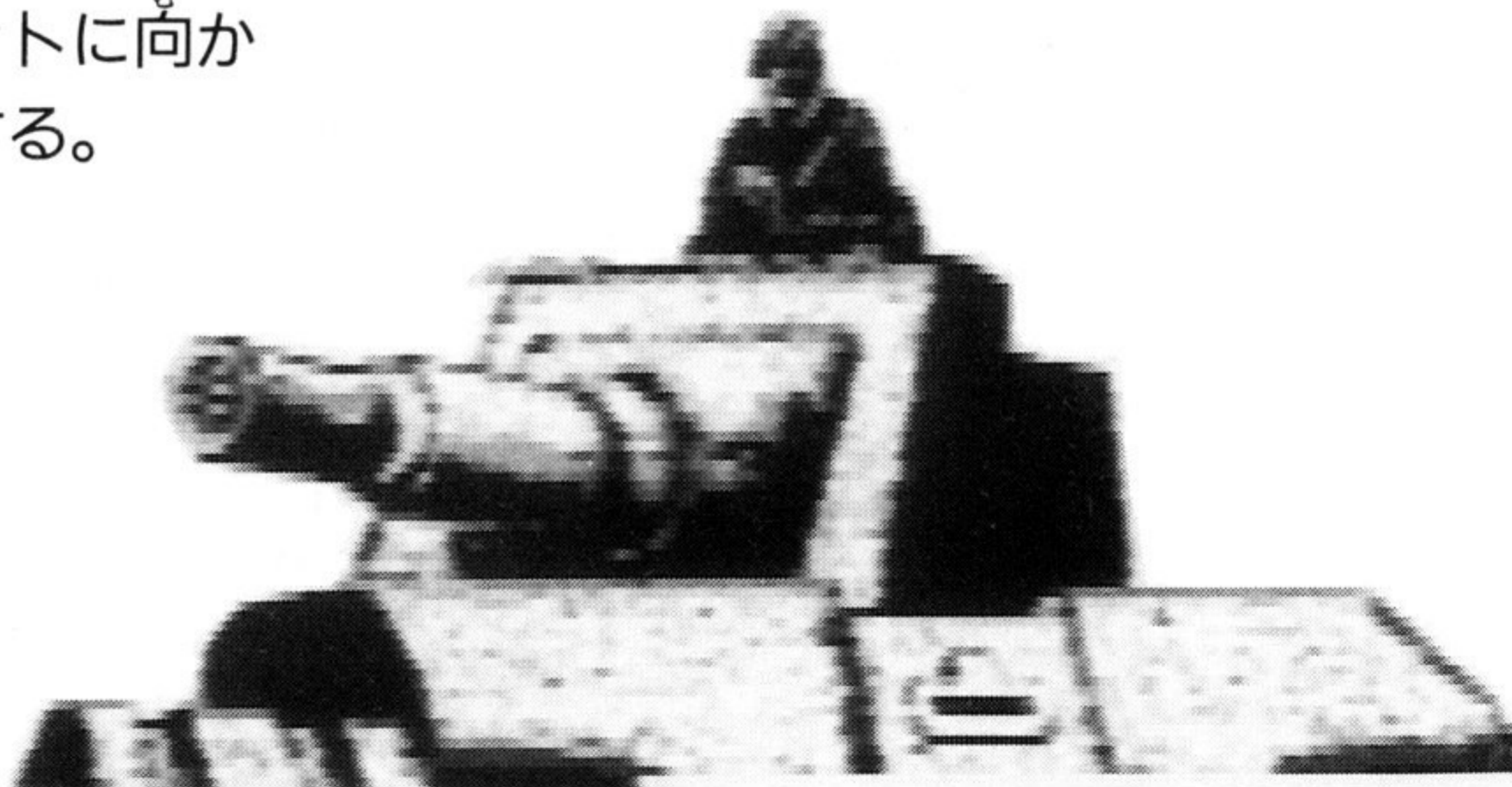


矢印の方向に向かっ  
て移動する。

(突撃)

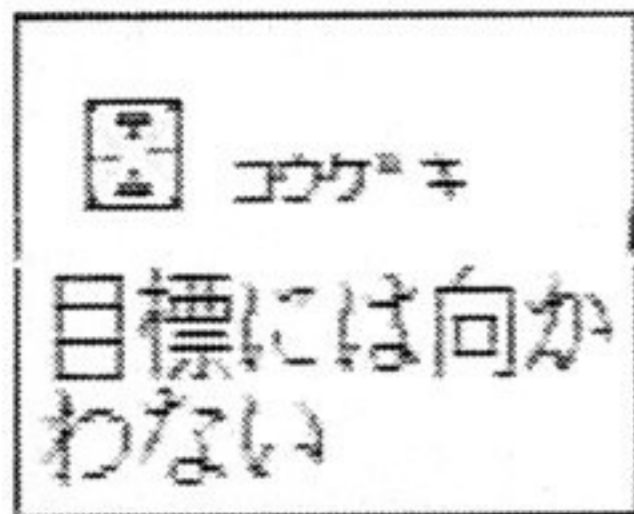


敵のユニットに向か  
って移動する。



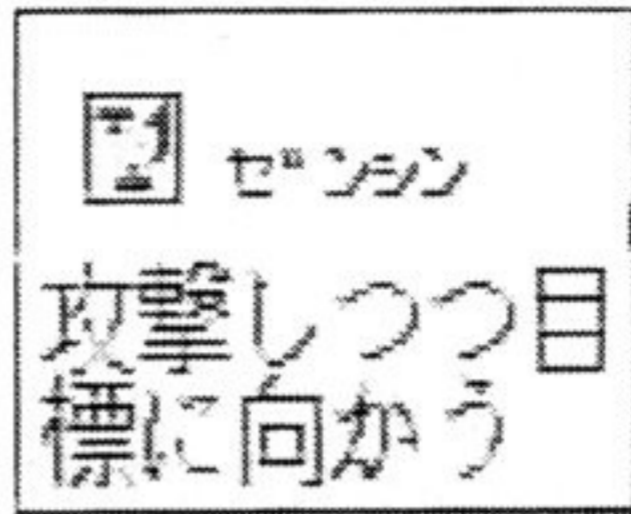
② 行動形式——ユニットの戦い方を指示する。

(攻撃)



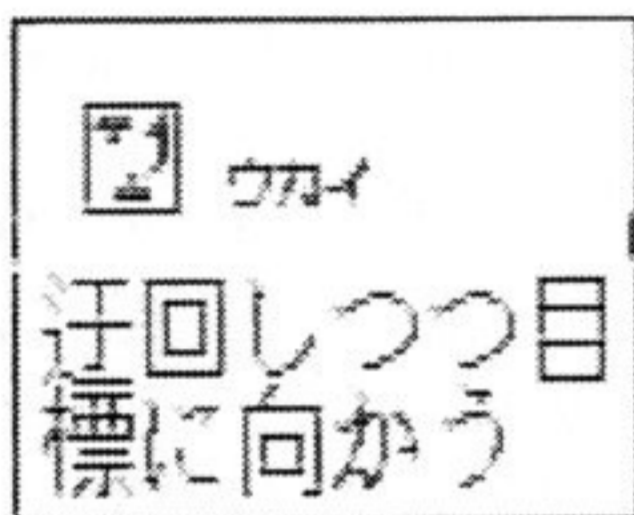
近くの敵ユニットに  
対して攻撃する。  
目標には向かわない。

(前進)



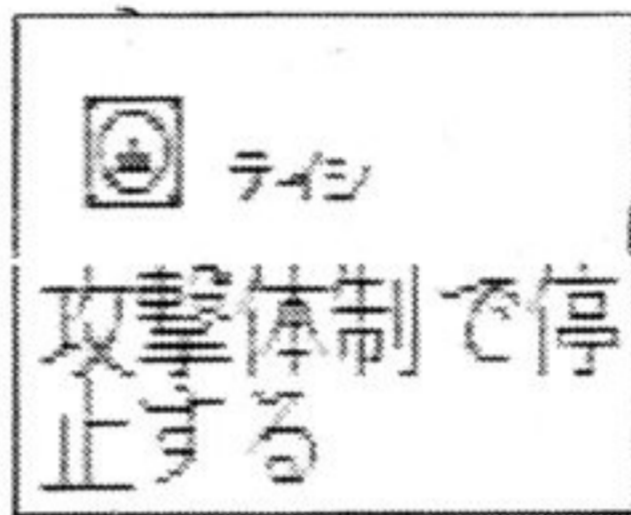
目標に向かって移動  
する。移動中に敵ユ  
ニットと遭遇したら  
交戦する。

(迂回)



目標に向かって移動  
する。移動中は、可  
能な限り敵ユニット  
との遭遇・交戦を避  
けるルートをとる。

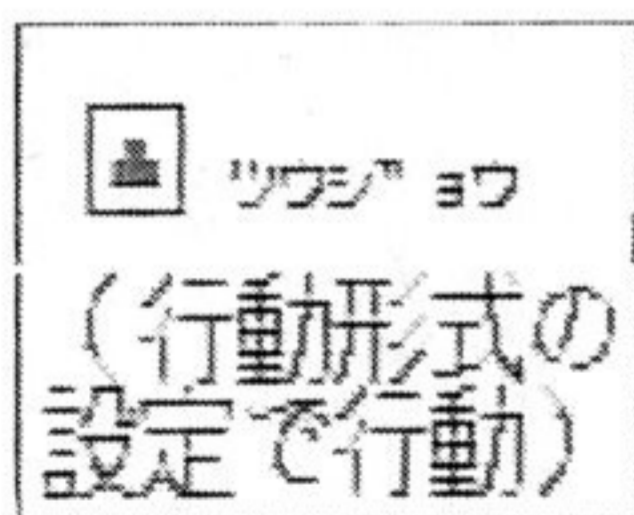
(停止)



攻撃体制で停止す  
る。

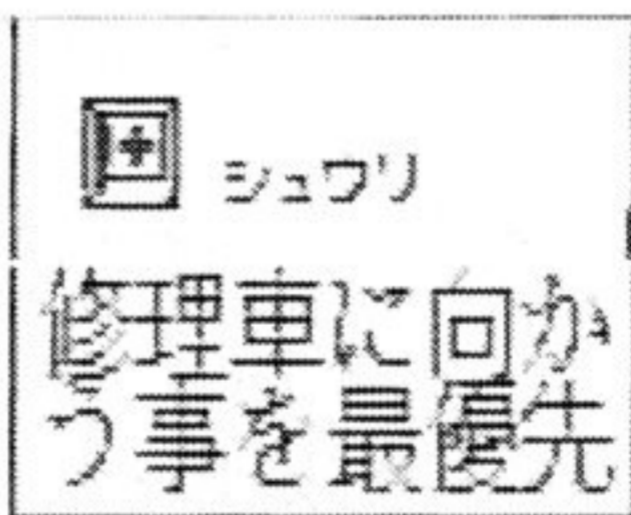
③ 特殊攻撃——ユニットに特殊な行動をさせる。

(通常)



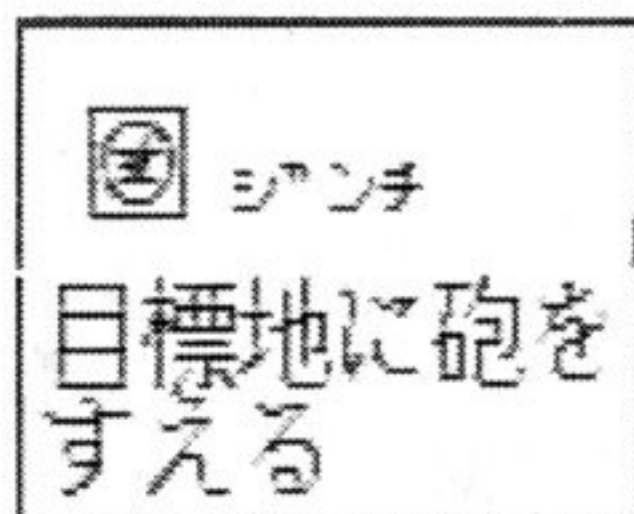
行動形式の設定で行  
動する。

(修理)



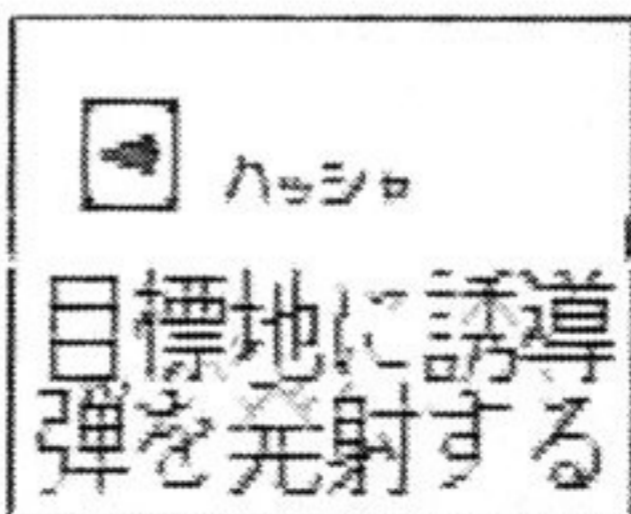
損害を回復するため  
修理車に向かう。

(陣地砲転換)



陣地砲になる。移動  
中は交戦する。  
(陣地車のみ)

(誘導弾発射)



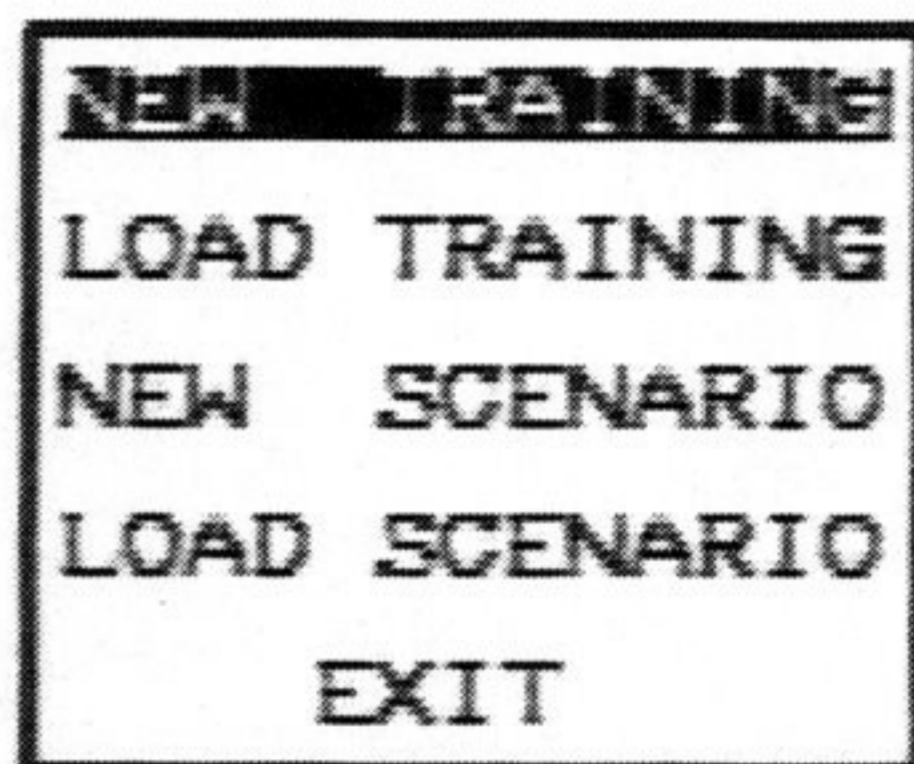
目標に向かって誘導  
弾を発射する。  
(誘導弾車のみ)

# ウィンドウ

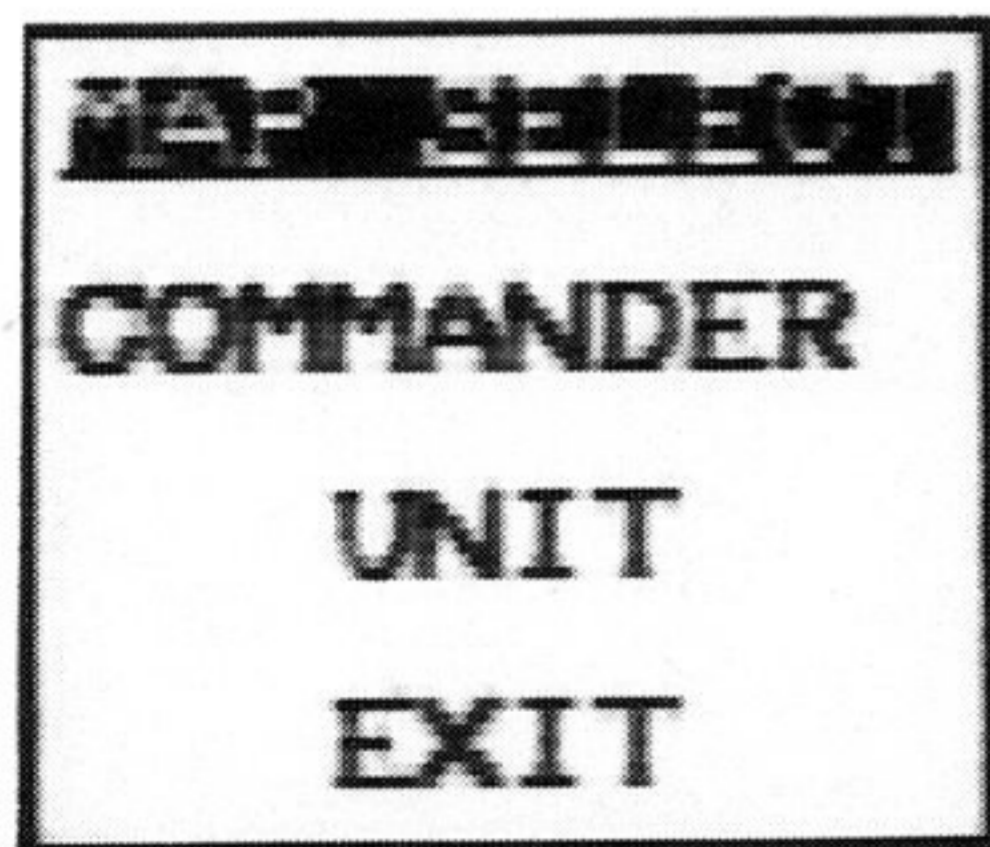
画面上に表示される小さな画面のことをウィンドウといいます。  
 ゲームを進めるときに必要な情報を表示したり、機動（移動・攻撃）の設定をします。  
 方向キーで項目を選択し、Iボタンで決定します。次のウィンドウまたは画面が表示されます。キャンセルするときは、IIボタンを押します。

## ①タイトルウィンドウ

これから戦うゲームのモードを選びます。  
 トレーニングゲームかシナリオゲーム、または最初からスタートするかゲームの続きをするかを決めます。（☞24ページ）



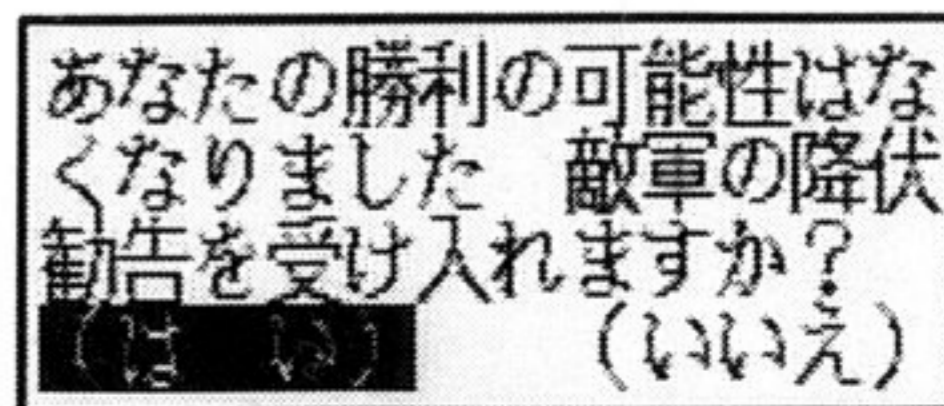
## ②マップ選択ウィンドウ



これから戦う戦域を選びます。  
 また、現在の部隊の指揮官とユニットを見ることができます。指揮官とユニットは、戦いで破壊されると消え、戦いに勝つと、新しいユニットや指揮官が増えていきます。（☞25ページ）

## ③メッセージウィンドウ

ゲームの状態をメッセージで知らせ、決断を聞いてきます。





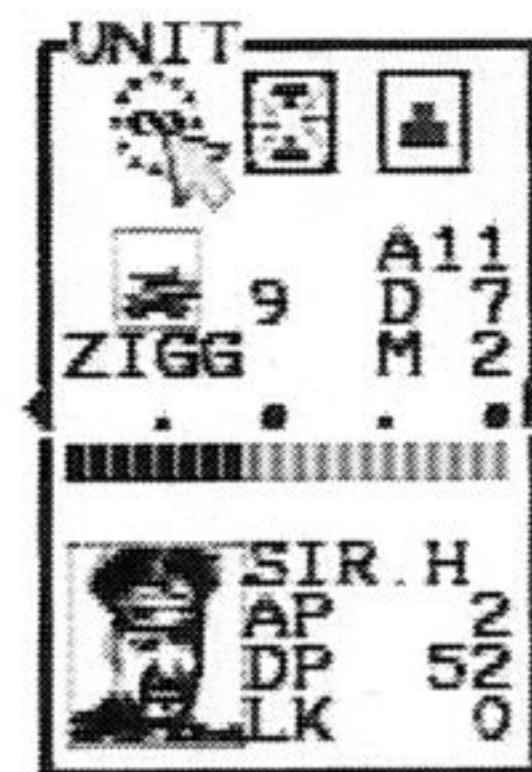
#### ④ ユニットウィンドウ

ユニットに命令を設定します。

矢印をユニットに合わせ、I ボタンを押すと現れます。

キャンセルするときは、II ボタンを押します。

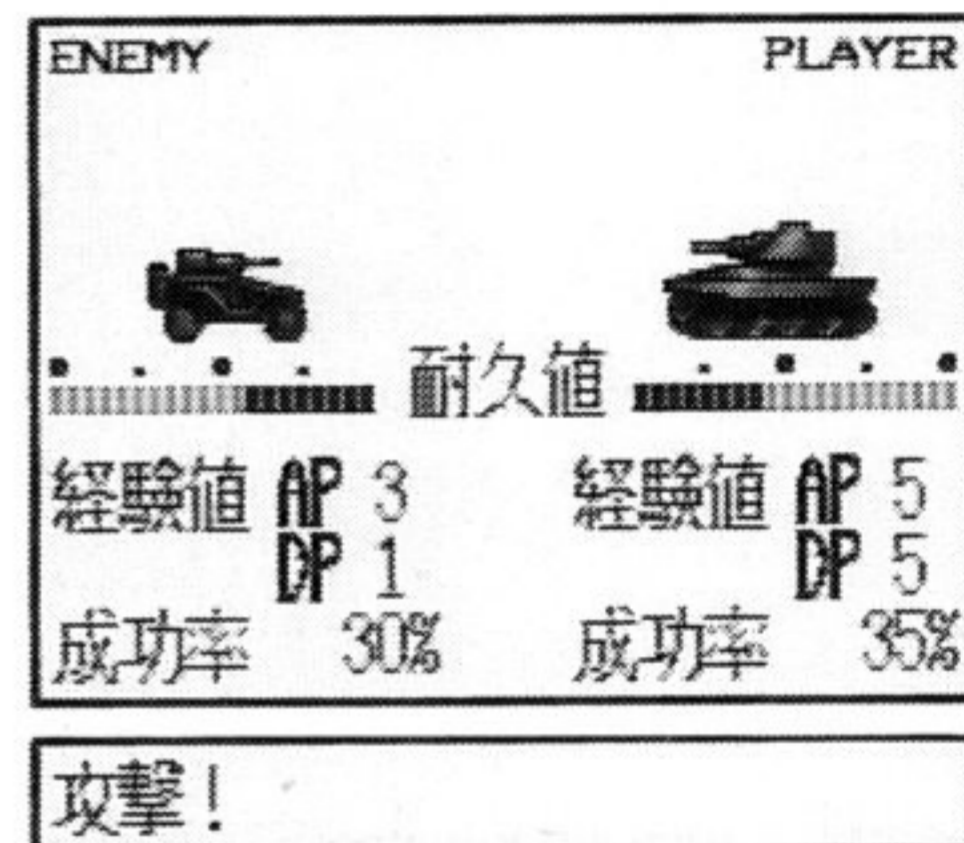
詳しい説明は「ユニットの選択」(P.30ページ)をご覧ください。



#### ⑤ 戦闘ウィンドウ

敵と遭遇したとき、お互いの戦闘状態が表示されます。

詳しい説明は「戦闘ウィンドウでの操作」(P.37ページ)をご覧ください。



#### ⑥ 全体マップ画面

ユニットの移動・攻撃の実行や画面表示の変更など、

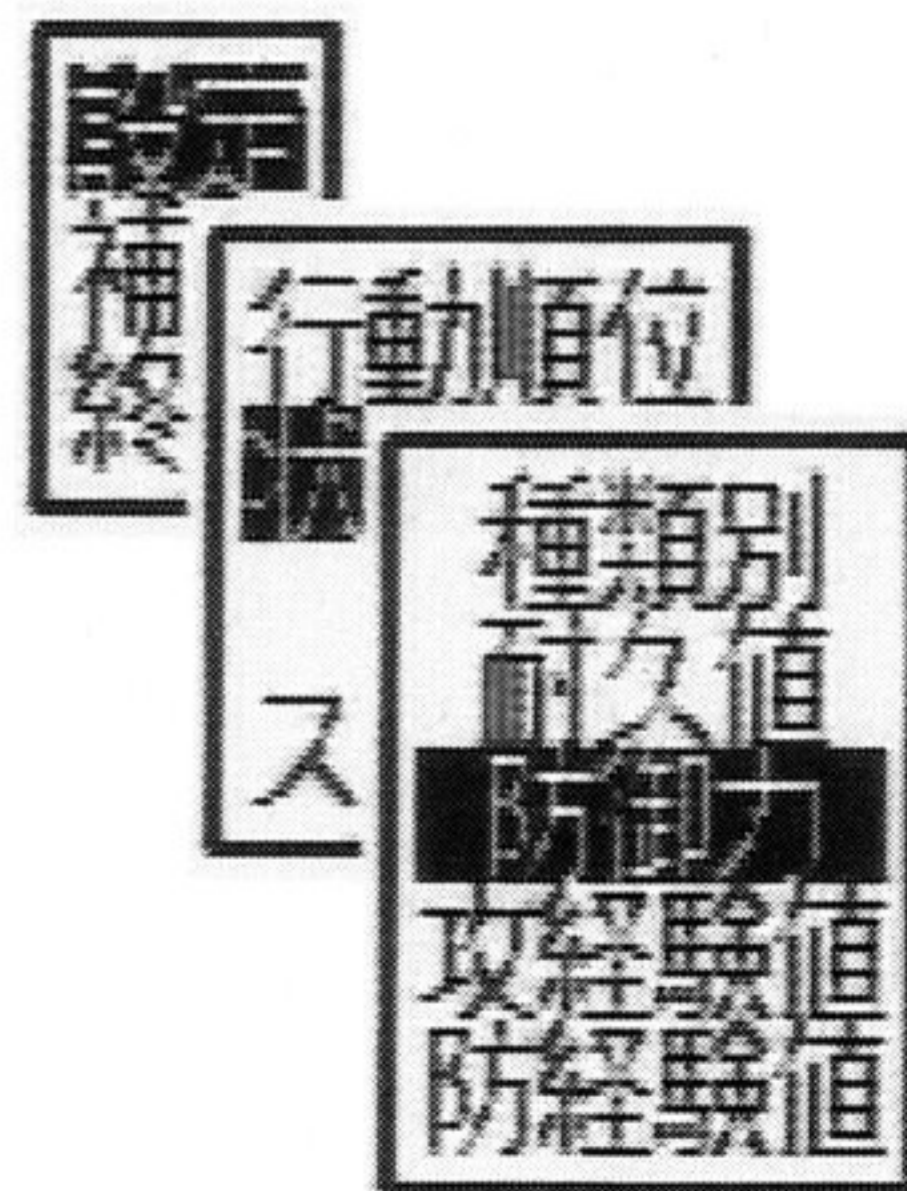
ゲームの主な設定を行ないます。

全体画面でI ボタンを押すとウィンドウが現れます。

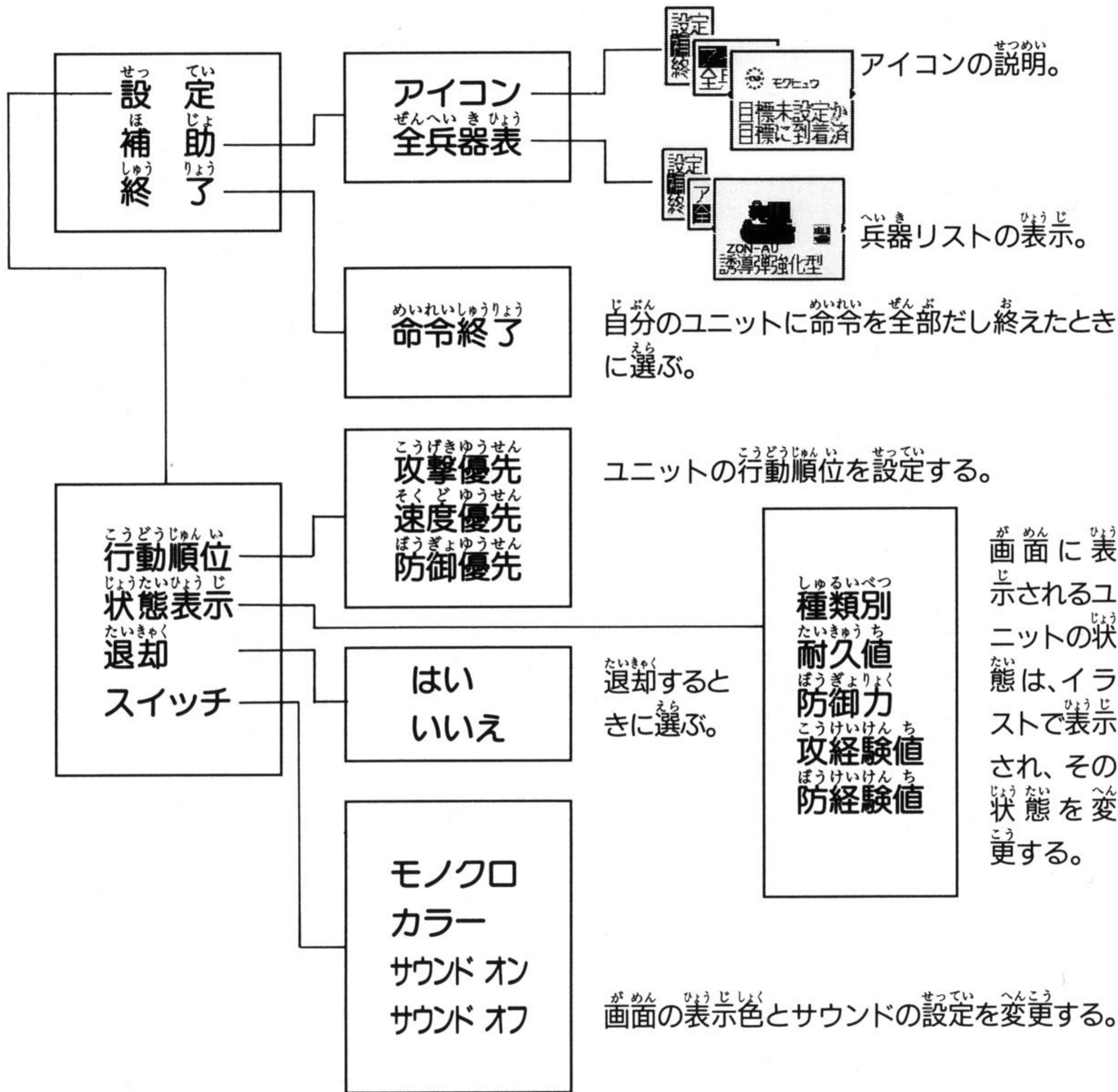
方向キーで設定する項目を選び、I ボタンで決定します。

項目を選ぶと次のウィンドウが表示されます。

キャンセルするときは、II ボタンを押します。

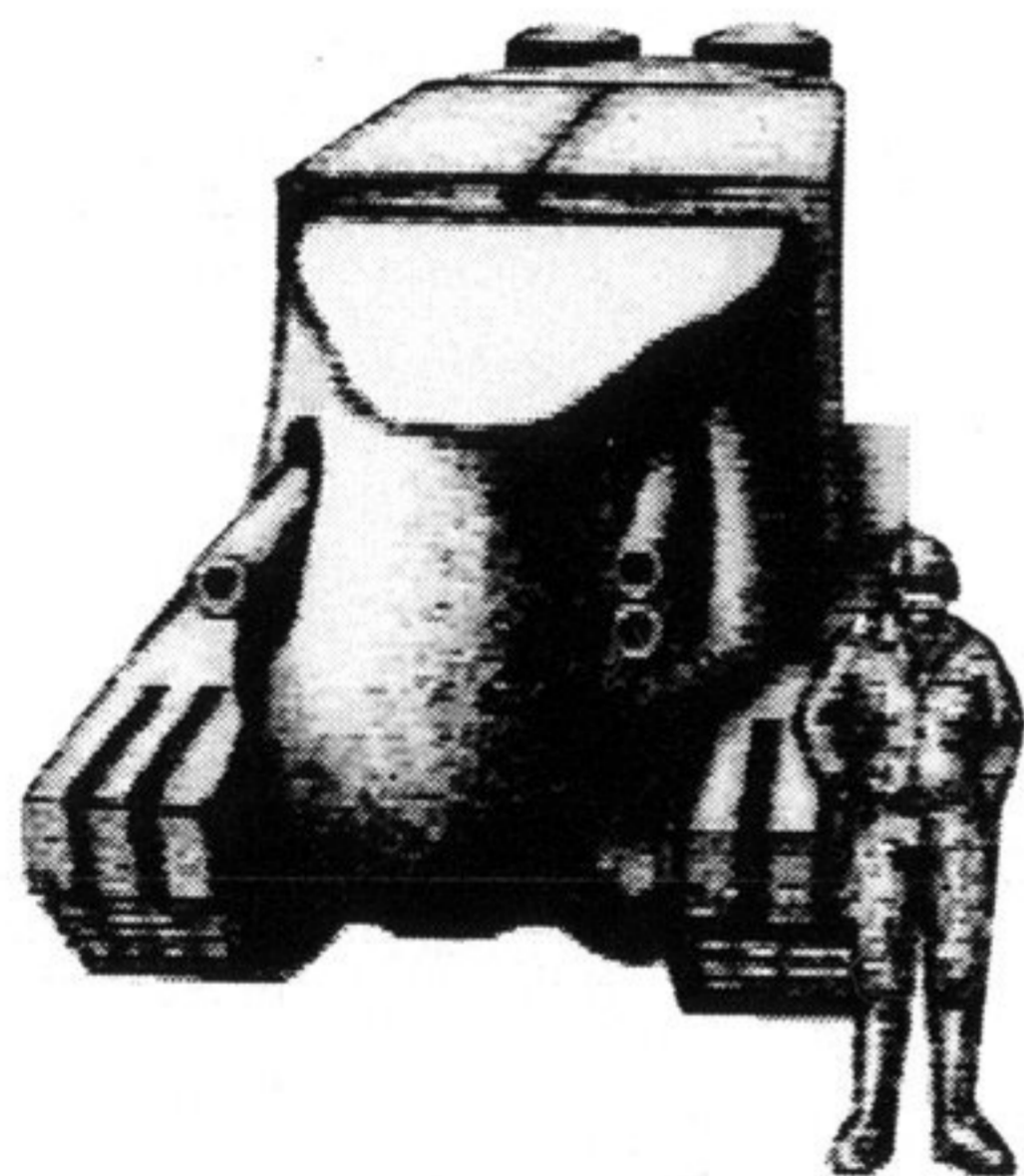


# ■全体マップ画面のウィンドウ一覧



# 入門編

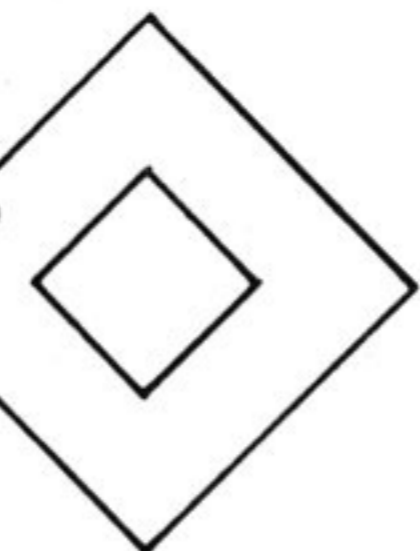
ここでは、「ロードオブウォーズ」の基本的な操作  
方法について説明します。



## ■SUB CONTENTS

- 画面の見方 ————— 18
- パッドの使い方 ————— 20
- トレーニングゲーム ————— 21
- シナリオゲーム ————— 22

# 画面の見方



ゲームの舞台となる戦場をマップといいます。  
マップは、画面をスクロールさせて舞台の全体を見ることができます。

## ■全体マップ

ゲームの基本画面です。この画面上で主な行動を行ないます。

• 矢印 (カーソル) —  
命令するユニットを  
選びます。

• プレイヤーのユニット —  
表示方式は、「状態表  
示」で変更できます。  
(☞ 16ページ)

• 敵のユニット



やま

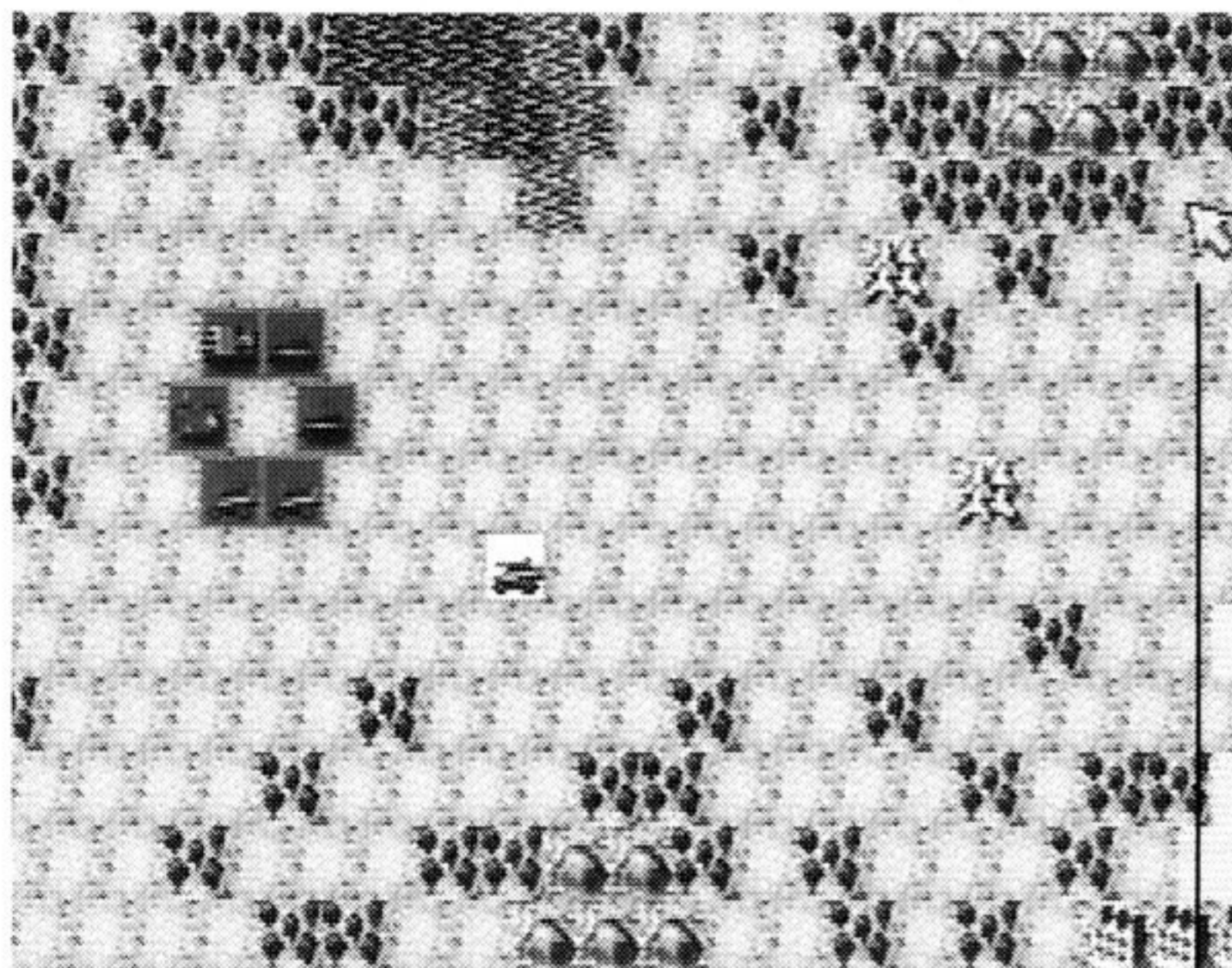
そうげん  
草原

うみ  
海

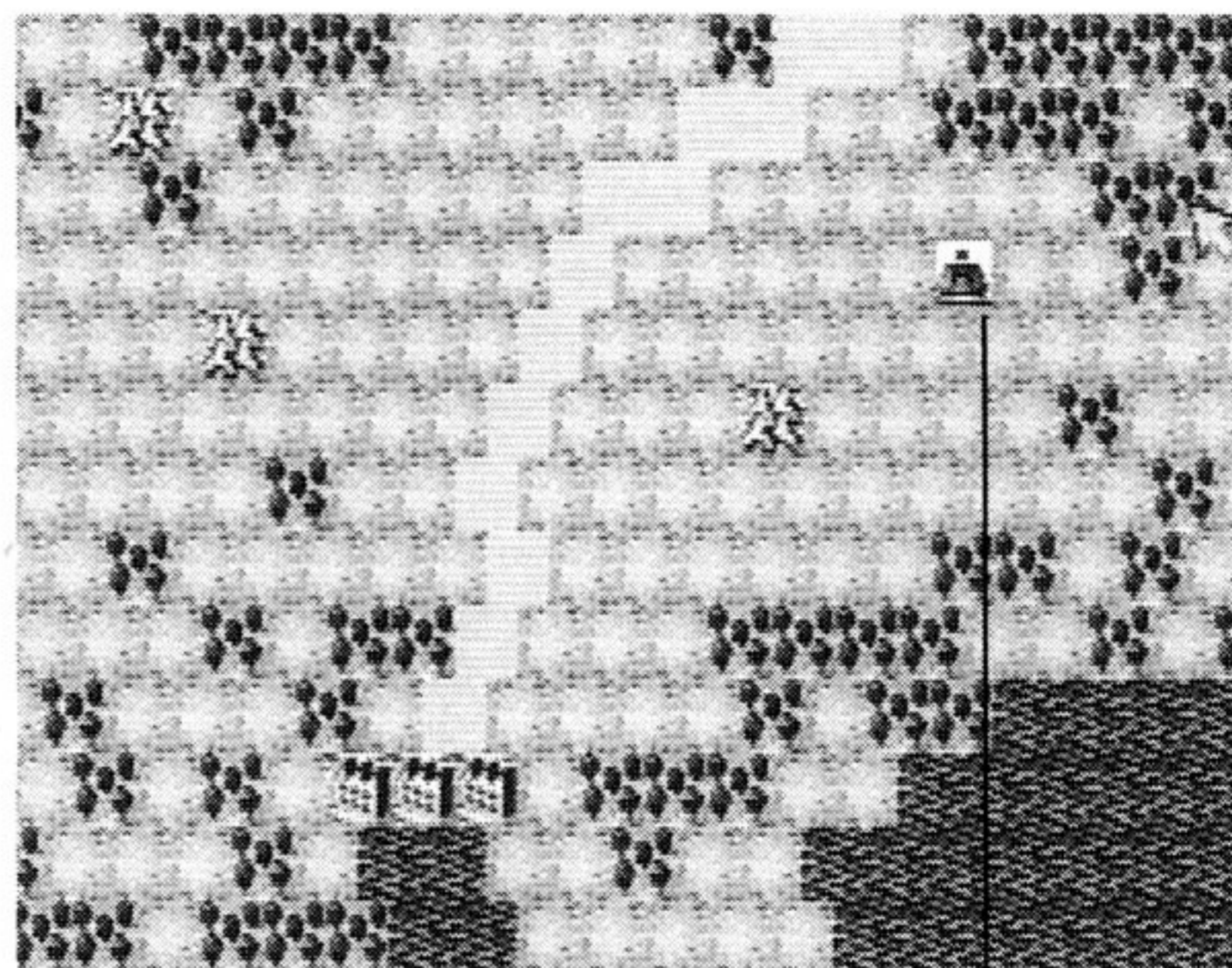
こうじょう  
工場

## ■マップのスクロール

全体マップの画面で見えない部分は、画面をスクロールさせて見ることができ  
ます。見たい部分の画面のはしにカーソルを持っていき、方向キーを押し  
続けると画面がスクロールします。



カーソル



要塞

## ■建物について

マップの中には、いろいろな建物があります。ここでは、戦いに勝つための  
ポイントとなる建物を紹介します。

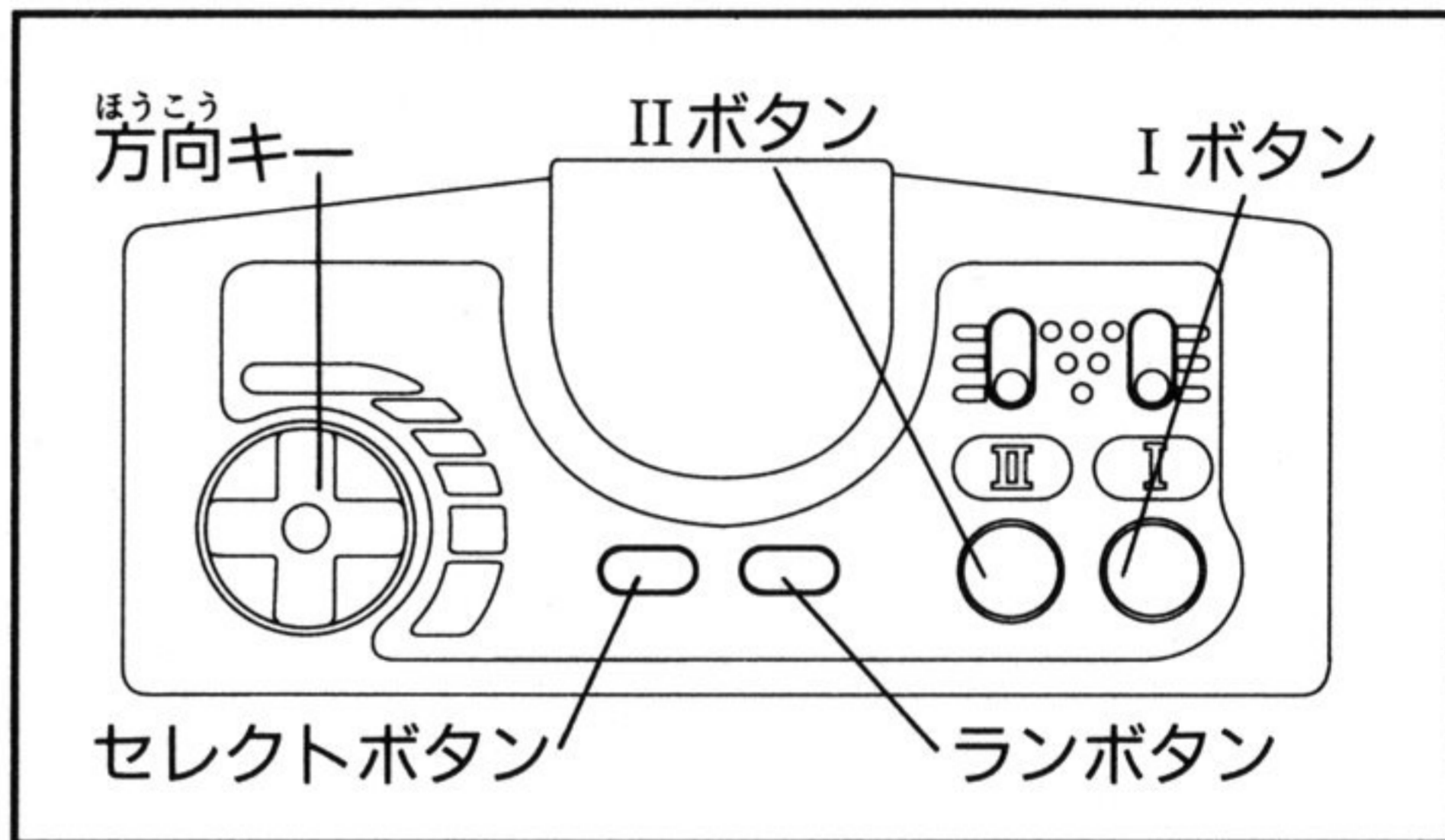
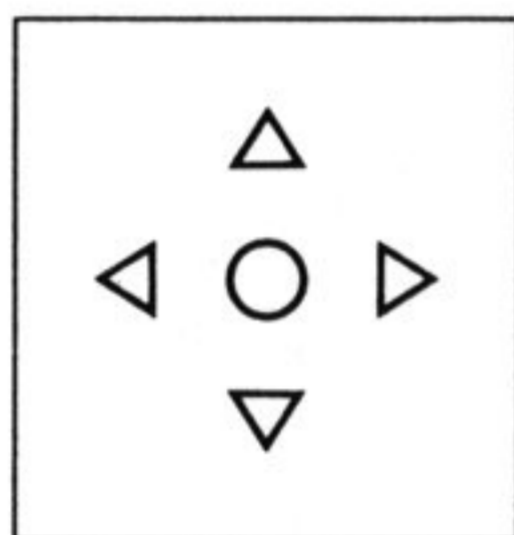
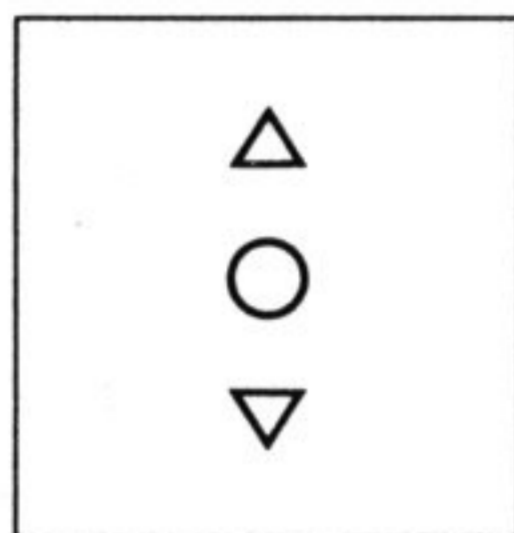
- ・工場——工場のある戦域を占領することができれば、陣地車・戦車・装甲車は強くなります。
- ・捕虜収容所——捕虜収容所から味方の指揮官を助け出すと、人材不足に悩まなくてもよくなります。
- ・要塞——敵の要塞を破壊すると、降伏してきます。

# パッドの使い方

ここではパッドの基本的な使い方を説明します。

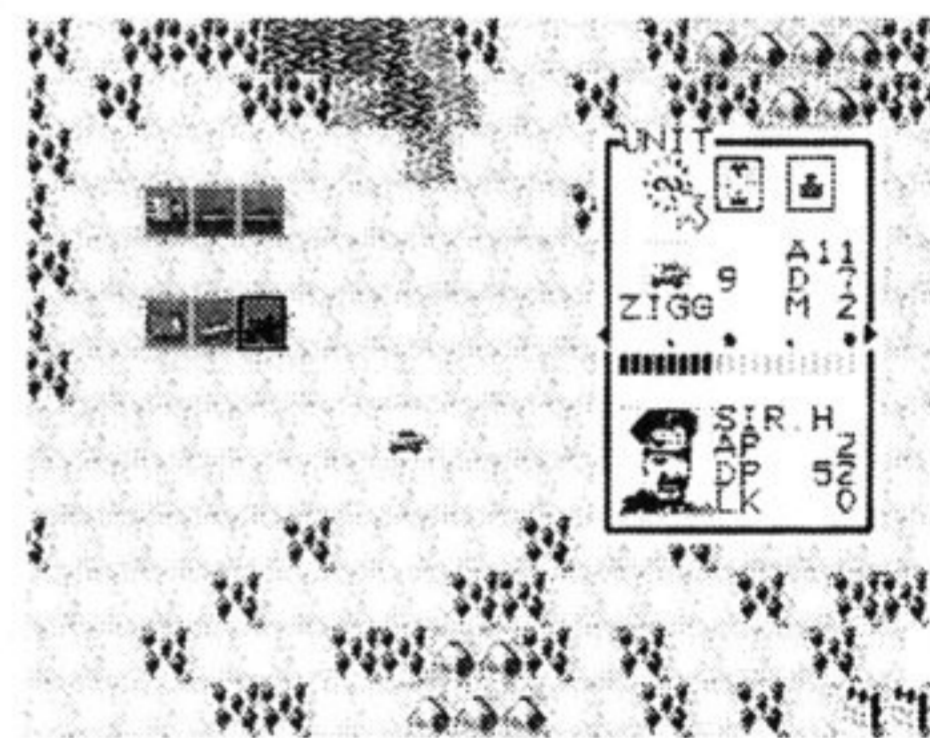
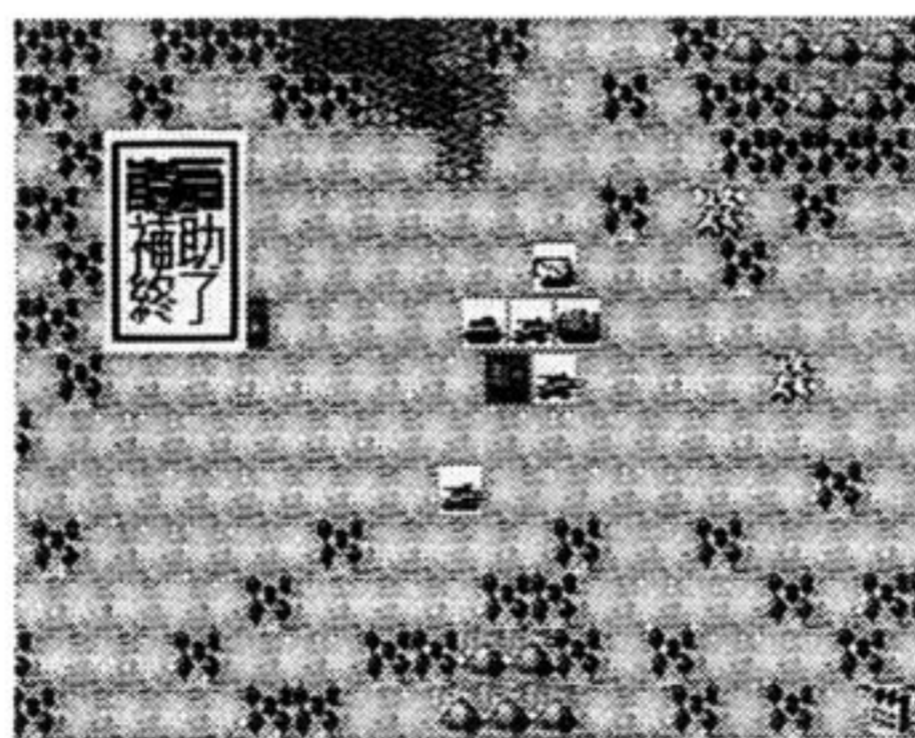
## 方向キー

- ・コマンド選択  
(上下に動かす)
- ・カーソル移動
- ・スクロール  
(上下左右に動かします)



## I ボタン

- ・ウィンドウの呼び出し  
(ユニットに矢印を合わせるとユニットウィンドウが表示されます)
- ・コマンドの決定



▲ユニットウィンドウ

## II ボタン

- ・キャンセル
- ・十字カーソルの表示  
(スクロール)

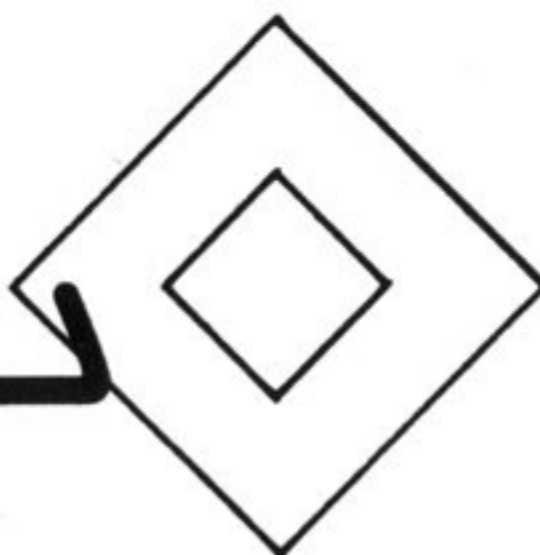
## ランボタン

- ・ゲームスタート

## セレクトボタン

- ・ユニットウィンドウを変更します。

# トレーニングゲーム

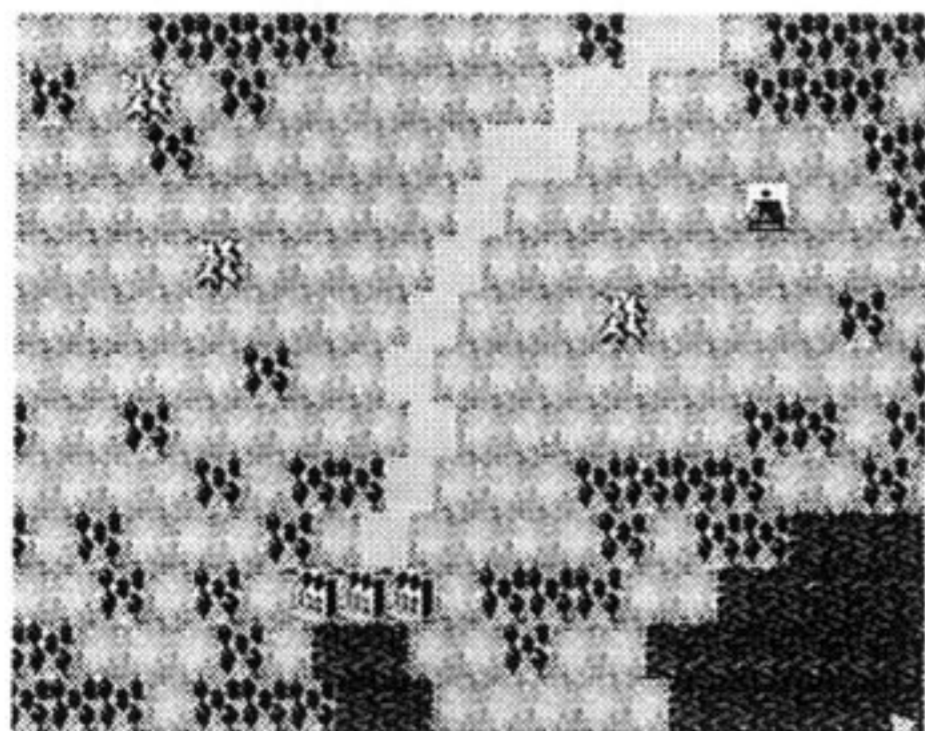


いきなり本番のシナリオゲームを始めても、勝利の可能性は薄い。そこで、「ロードオブウォーズ」には、練習用と本番の2種類のゲームが入っています。トレーニングゲームは、本番のシナリオゲームを始める前に、操作方法や作戦の立て方など遊び方を理解するための練習用ゲームです。

トレーニングゲームには、3種類のゲームがあります。レベルが上がるほど難しくなりますが、ゲーム結果はその場限りです。勝とうが負けようが、本番の「シナリオゲーム」にはなんの関係もありません。

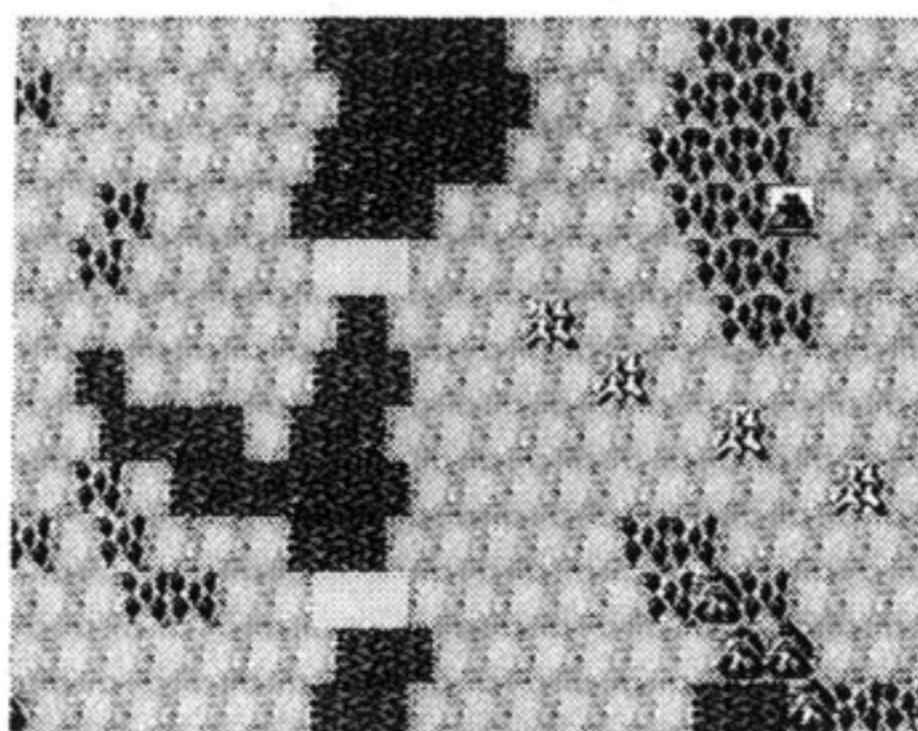
## ■ 初級編

- ・ 正面突破マップ



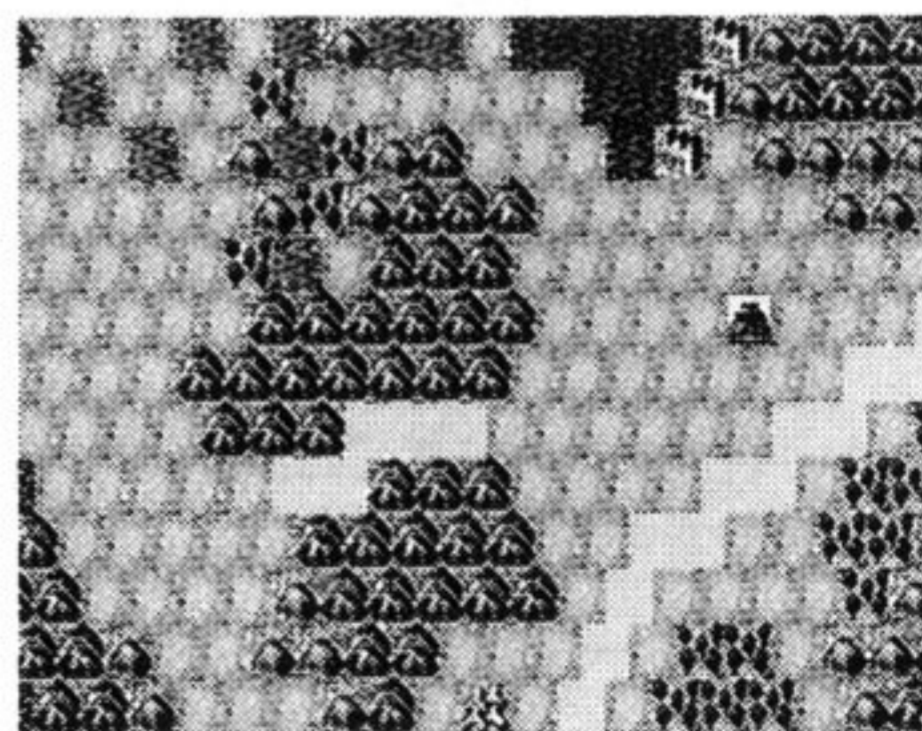
## ■ 中級編

- ・ 渡河作戦マップ

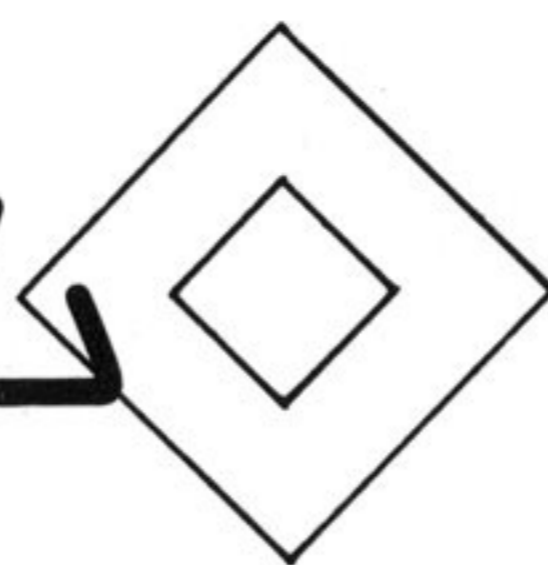


## ■ 上級編

- ・ 波状攻撃マップ



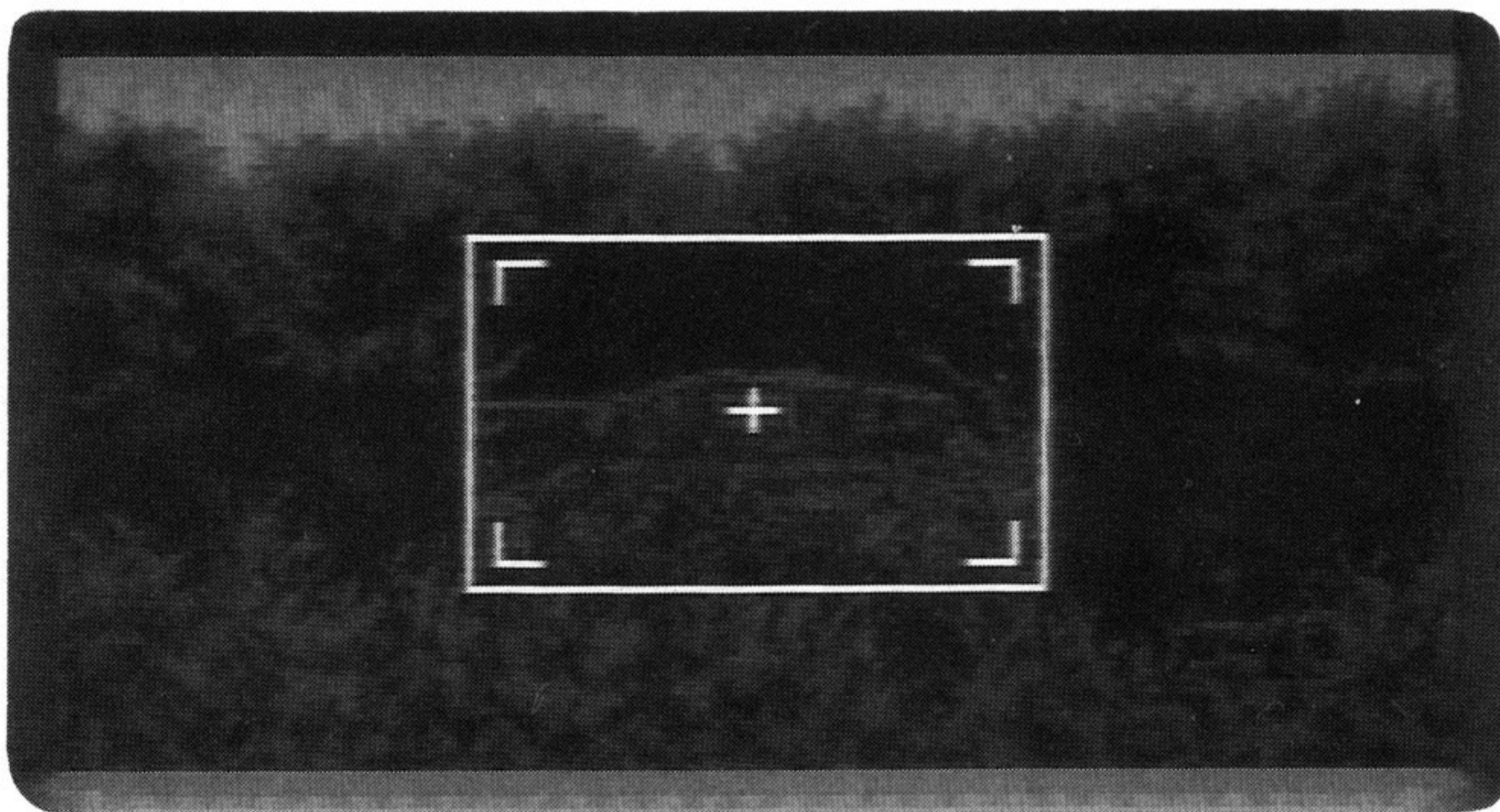
# シナリオゲーム



シナリオゲームは、「ロードオブウォーズ」の**実戦**ゲームです。

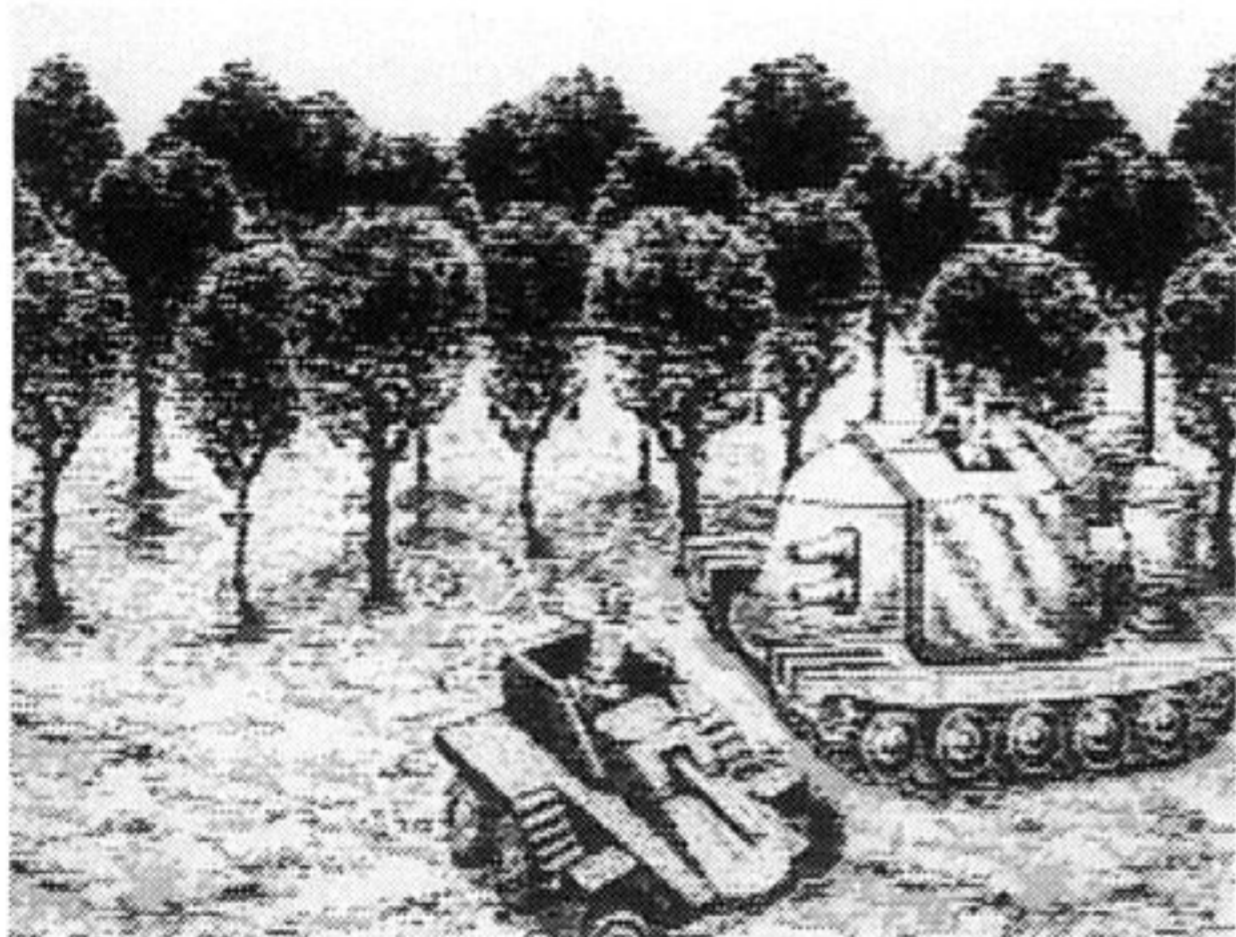
このゲームは、いくつかの**戦域**に分けられた**コンクエスト島**のどこかにある**最終要塞**を破壊することです。ゲーム開始時に**占領**しているのは**1戦域**のみ。あなたの**精鋭部隊**で**1戦域**ずつ**占領**していかなければなりません。

これに**成功**したときは、あなたは“**LORD OF WARS**”——**戦場の覇者**となるでしょう。





# 基本操作編



ここでは、実際に操作しながらゲームの感覚をおぼえましょう。

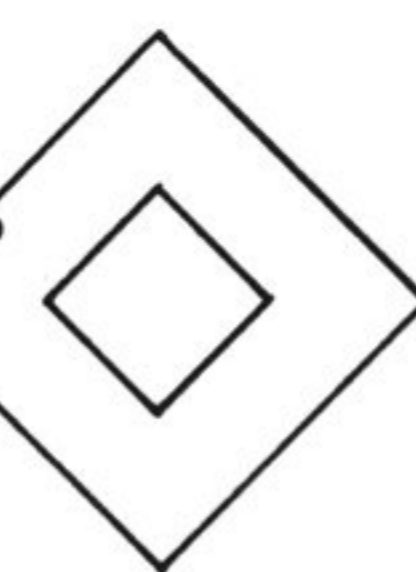
戦闘準備は完了だ！

「ロードオブウォーズ」の覇者を目指して、壮絶な戦いが今、始まろうとしている……。

## ■SUB CONTENTS

1. ゲームの始め方 ————— 24
2. ユニットの配置 ————— 28
3. 作戦の発令 ————— 30
4. 作戦の実行 ————— 36
5. 戦闘ウィンドウでの操作 ————— 37
6. 勝負は？ ————— 38
7. 勝利者への道 ————— 40

# 1. ゲームの始め方



## ① 電源ON

1. CDをセットし、電源をONにします。最初に「PC Engine CD-ROM SYSTEM」の画面が表示されます。
2. パッドのRUNボタンを押します。オープニングデモ画面に変わります。
3. もう一度RUNボタンを押すと、タイトル画面に変わります。

## ② ゲームモードの選択

タイトル画面の右下にゲームモード選択ウィンドウが表示されています。方向キーの上下でプレイするモードにカーソルを移動し、Iボタンを押します。

### • NEW SCENARIO

シナリオゲームを初めて開始するとき。  
一つのマップでの戦いを終わると、自動的にバックアップラムにセーブされます。

### • LOAD SCENARIO

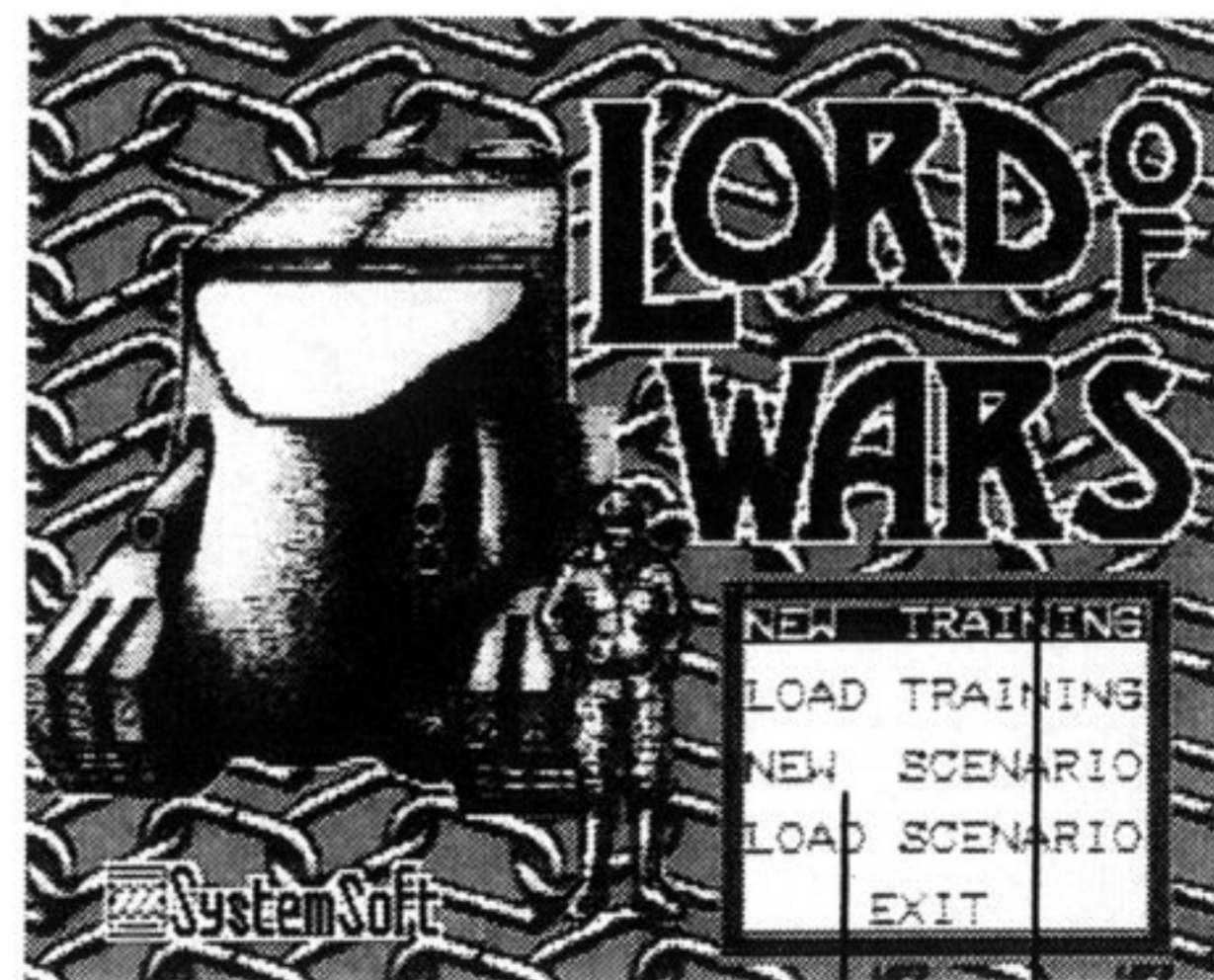
シナリオゲームを勝ち進んだ後の現有勢力でプレイするとき。

### • NEW TRAINING

トレーニングゲームを初めて開始するとき。

### • LOAD TRAINING

トレーニングゲームをシナリオゲームで勝ち進んだ後の現有勢力でプレイするとき。



ゲームモードウィンドウ

カーソル

### • EXIT

デモ画面に変わります。

### ③「マップセレクト」の選択

ゲームモードを選択すると、次のウィンドウが表示されます。方向キーで「MAP SELECT」を選び、I ボタンを押します。マップ選択ウィンドウが表示されます。

- **MAP SELECT**

マップ選択ウィンドウが表示されます。

- **COMMANDER**

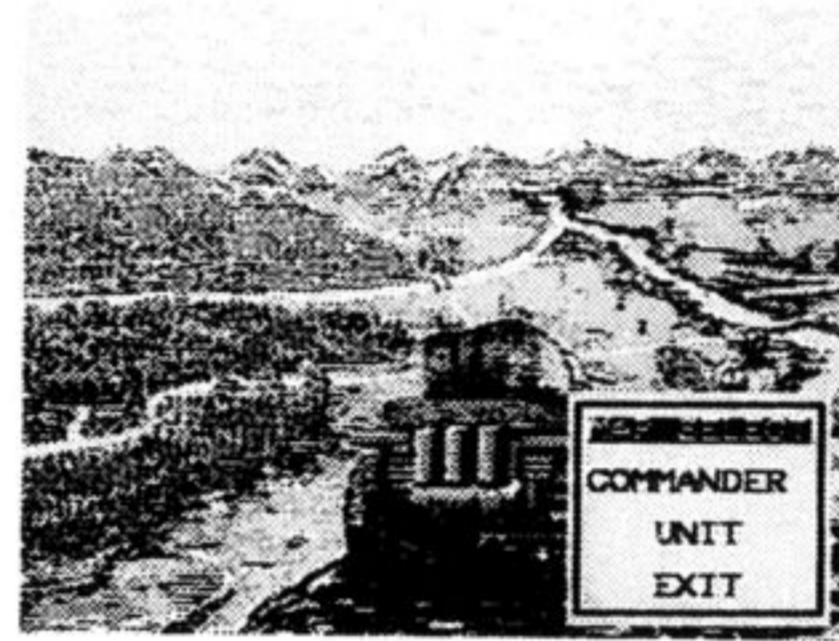
搭乗指揮官情報ウィンドウが表示されます。

- **UNIT**

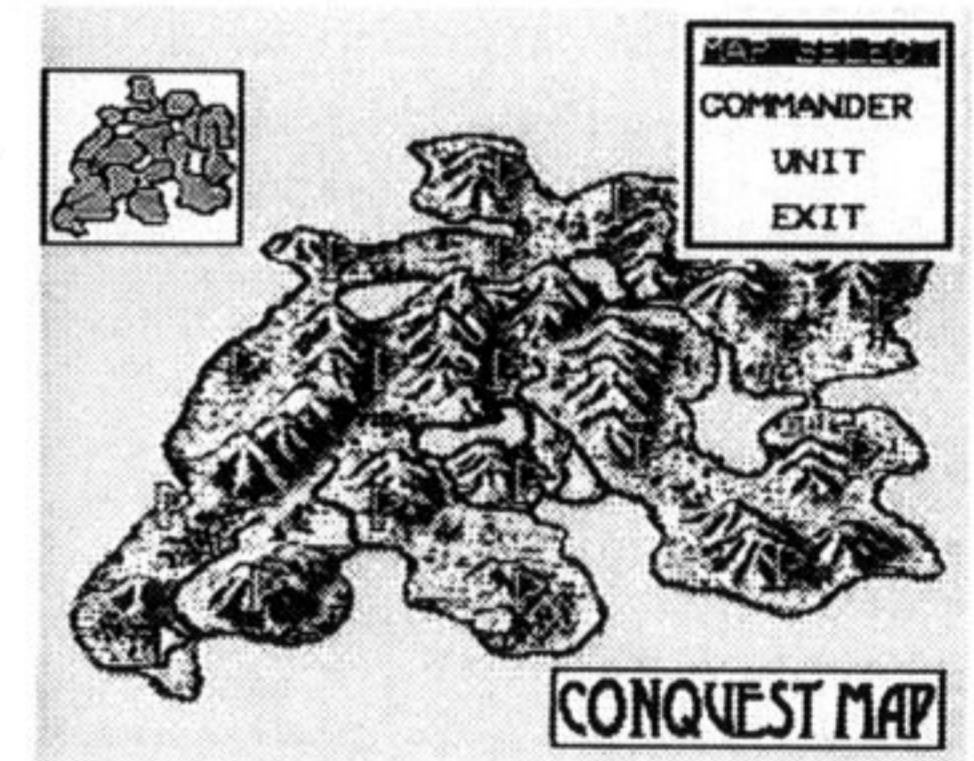
現在のユニット情報ウィンドウが表示されます。

- **EXIT**

タイトル画面にもどります。



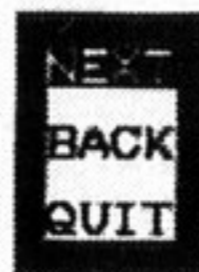
◀ トレーニングゲーム



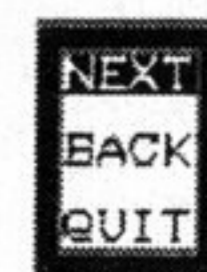
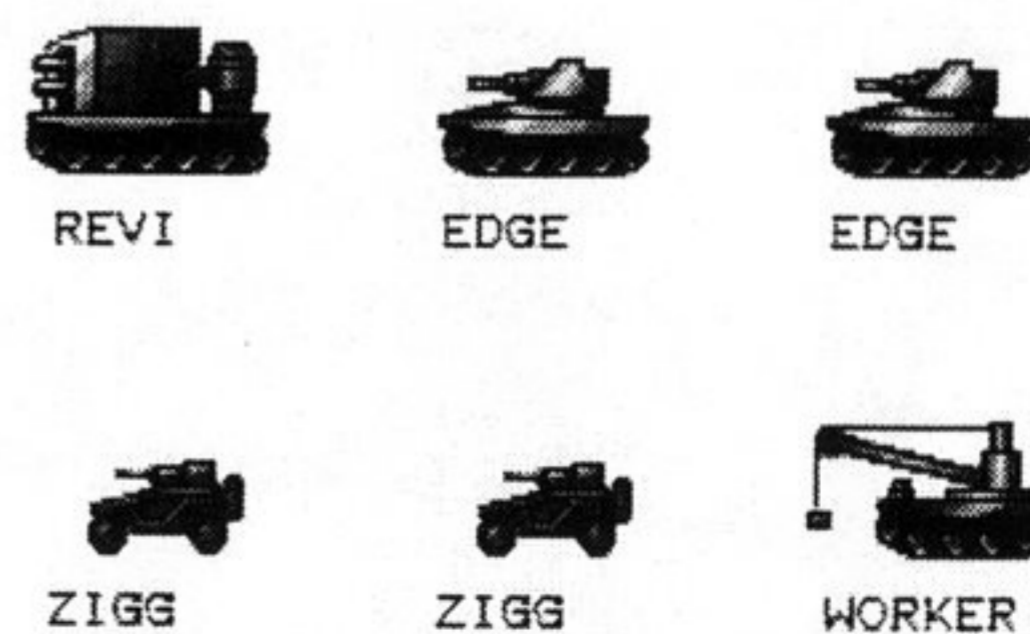
▶ シナリオゲーム

#### ■ 搭乗指揮官情報ウィンドウ

GUEN	SIR. H	H. HARD	FLOST	H. SHOW
AP 5	AP 4	AP 3	AP 2	AP 3
DP 3	DP 4	DP 8	DP 6	DP 1
SHANG	PATTON	SAMSON	SITTING	SIELA
AP 6	AP 5	AP 3	AP 4	AP 2
DP 5	DP 2	DP 2	DP 3	DP 2



#### ■ ユニット情報ウィンドウ



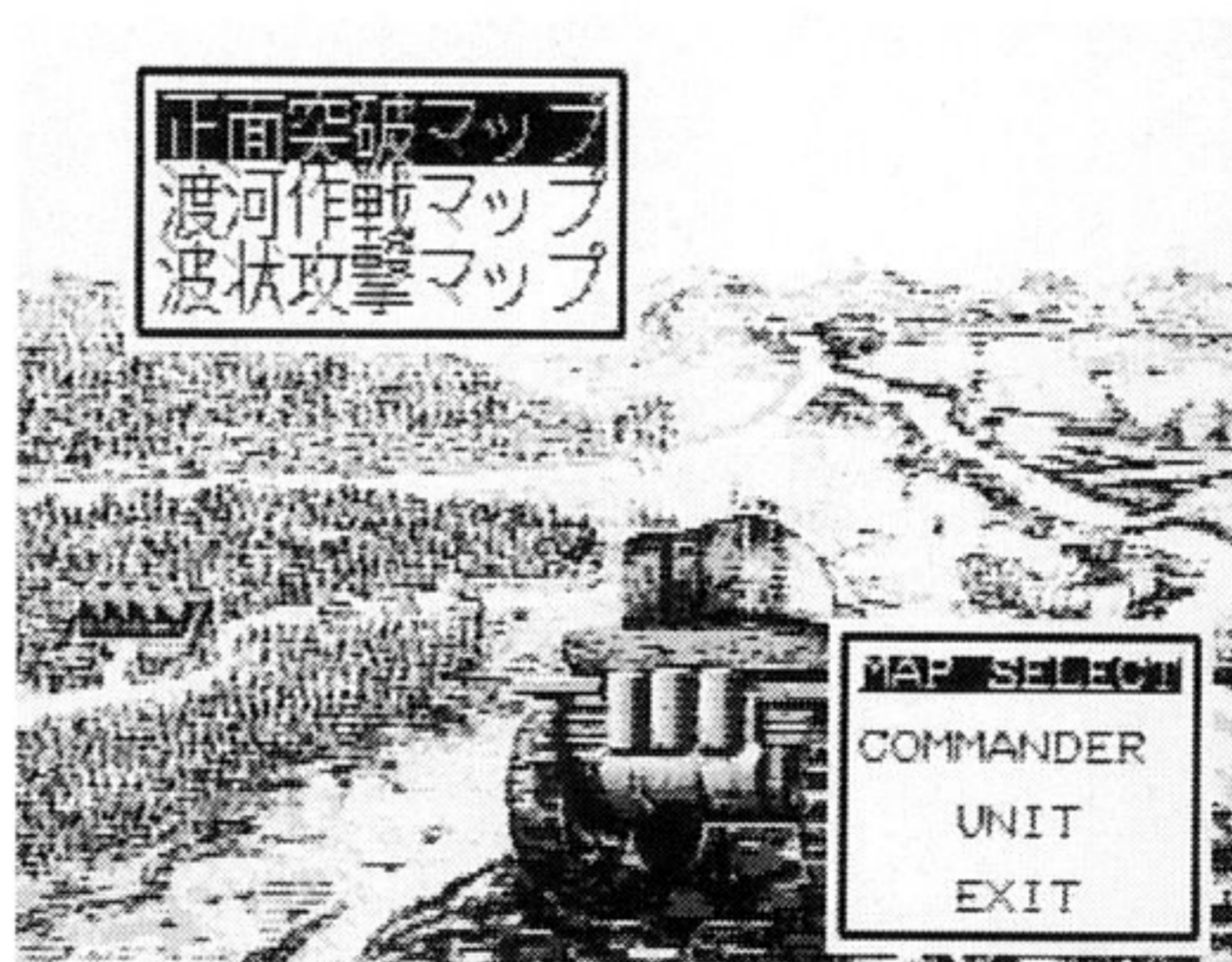
### ④ マップの選択

ここでは、トレーニングゲームとシナリオゲームに分けて説明します。

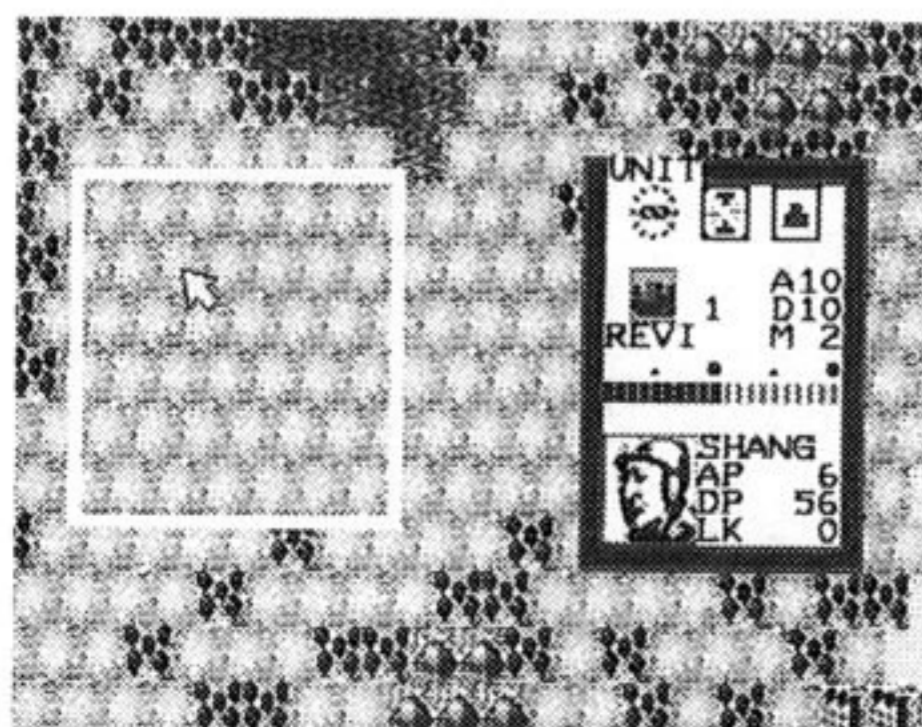
## 〔トレーニングゲーム〕

「MAP SELECT」を選ぶと、マップ決定ウィンドウが表示されます。  
方向キーでプレイするマップを選び、I ボタンを押します。全体マップ画面が変わります。

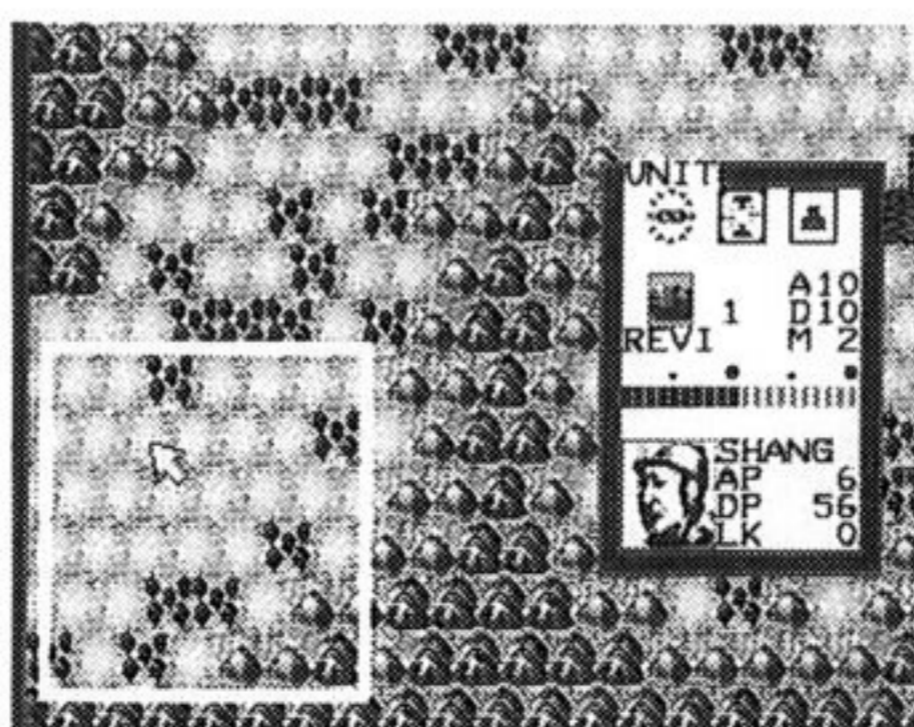
- ・ 正面突破マップ  
敵陣の正面を突破します。
- ・ 渡河作戦マップ  
橋を渡って敵陣を突破します。
- ・ 波状攻撃マップ  
波状攻撃をします。



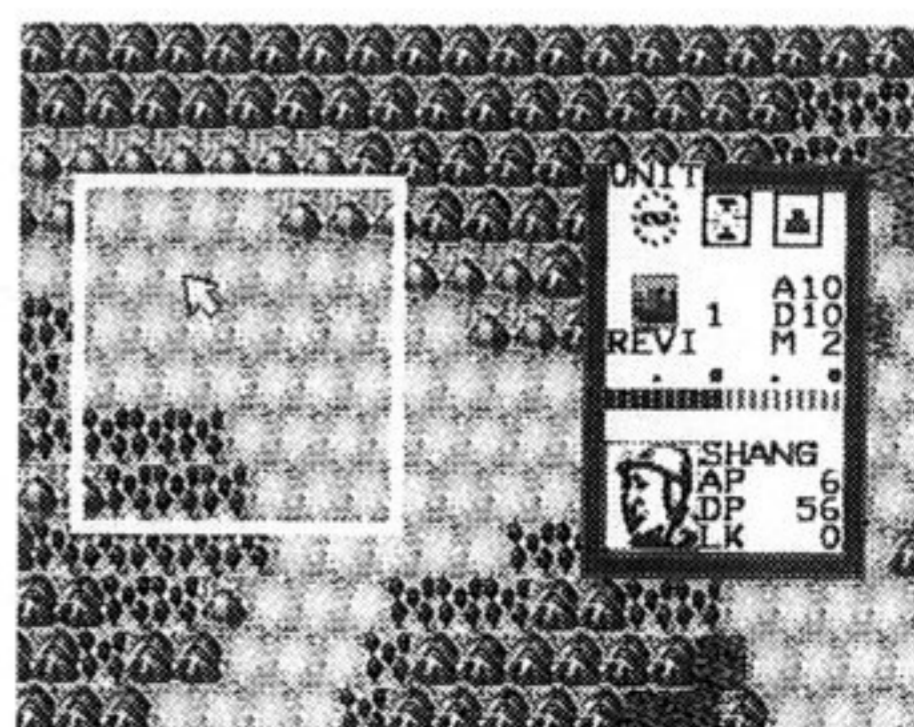
### 正面突破マップ



### 渡河作戦マップ



### 波状攻撃マップ

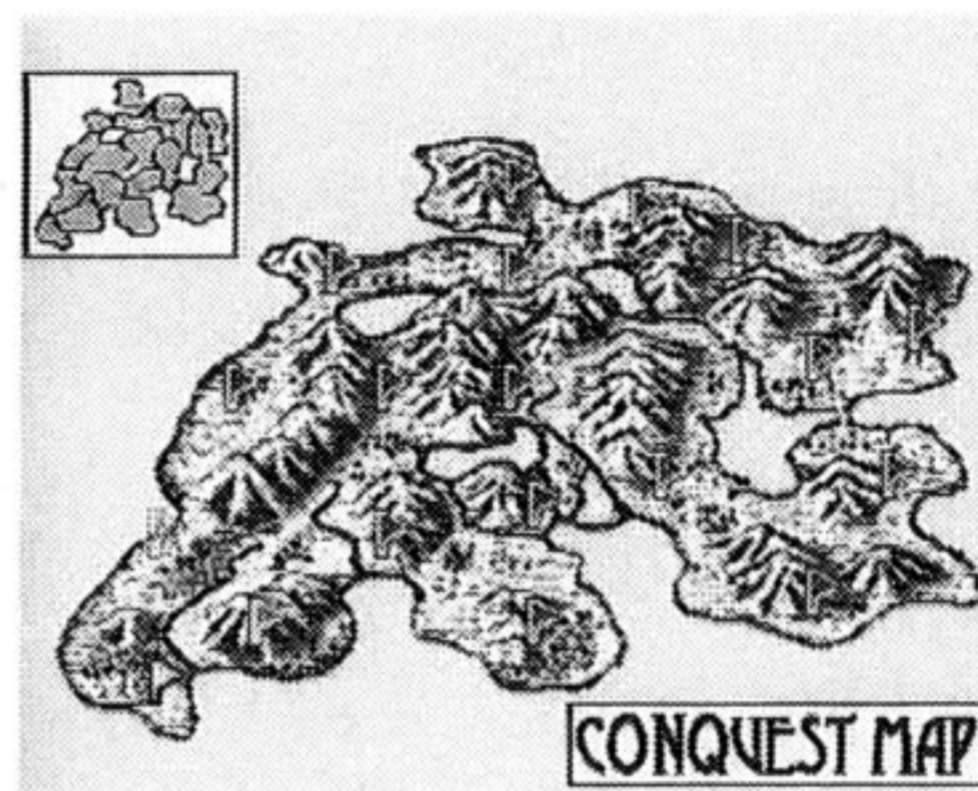


# 〔シナリオゲーム〕

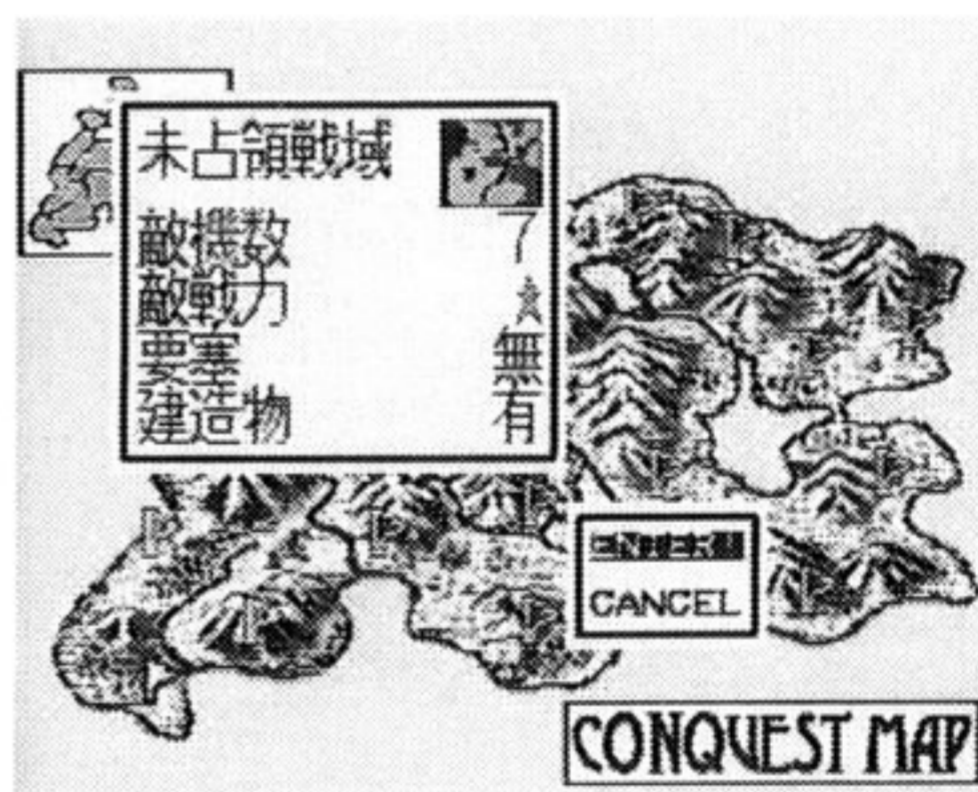
「MAP SELECT」を選<sup>えら</sup>ぶと、ウィンドウが消<sup>き</sup>え選<sup>せんたく</sup>択している戦域<sup>せんいき</sup>の旗<sup>はた</sup>が点滅<sup>てんめつ</sup>します。

① 方向キーでプレイする戦域<sup>せんいき</sup>を選<sup>えら</sup>びます。

- ・ 白<sup>しろ</sup>旗<sup>はた</sup>—— 現在占領<sup>げんざいせんりょう</sup>している戦域<sup>せんいき</sup>。
- ・ 灰色<sup>はいいろ</sup>の旗<sup>はた</sup>—— 侵攻<sup>しんこう</sup>可能な戦域<sup>せんいき</sup>。
- ・ 黒<sup>くろ</sup>旗<sup>はた</sup>—— 現在侵攻<sup>げんざいしんこう</sup>不可能<sup>ふかのう</sup>な戦域<sup>せんいき</sup>。



② 戦域<sup>せんいき</sup>を選<sup>えら</sup>んだら、I ボタンを押<sup>お</sup>します。  
戦域情報<sup>せんいきじょうほう</sup>ウィンドウが表<sup>ひょうじ</sup>示されます。  
プレイするときは「ENTER!」を選<sup>えら</sup>びます。



③ 作戦<sup>さくせん</sup>のメッセージが表<sup>ひょうじ</sup>示されます。  
プレイするときは「ENTER」を選<sup>えら</sup>びます。  
全体<sup>ぜんたい</sup>マップ画面<sup>がめん</sup>に変わ<sup>か</sup>ります。

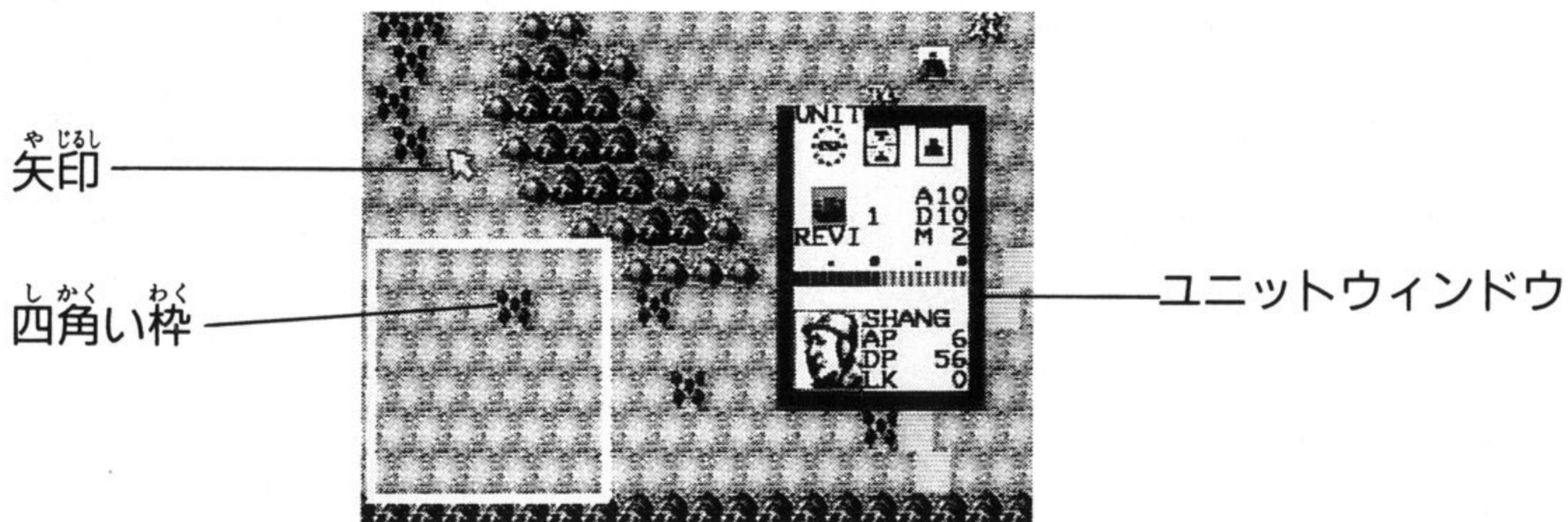


# 2. ユニットの配置

マップを選んだら、下のような全体マップが表示されます。この画面でユニットの配置を行います。

ユニットウィンドウが表示されているときは、セレクトボタンを押すと次のユニットウィンドウが表示されます。

指揮官は、能力の高い指揮官から順番に強い兵器に搭乗します。

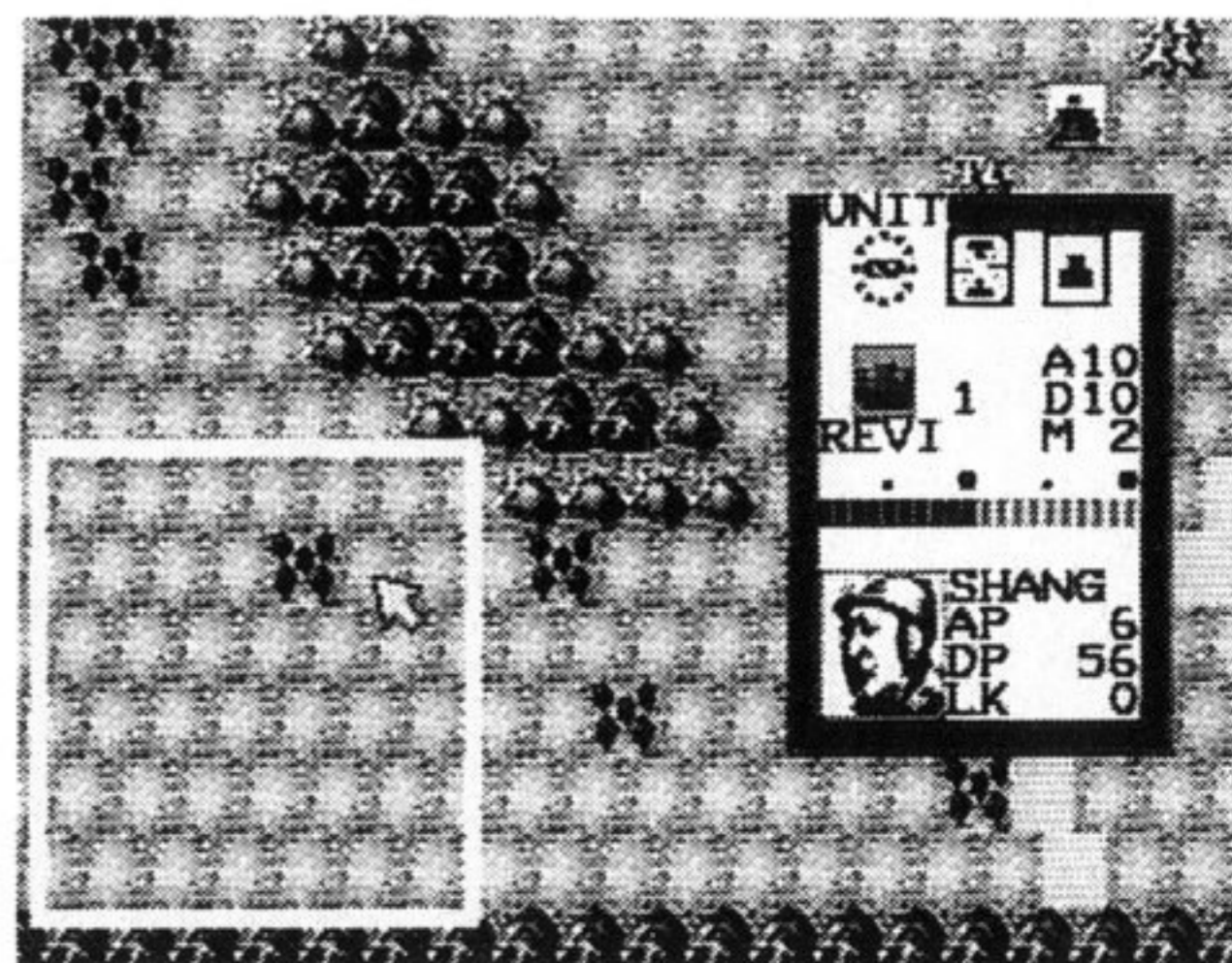


## ① 配置する位置の決定

最初にユニットの配置する位置を決めます。

ユニットの配置は、四角い枠の中で行います。それ以外の場所に配置することはできません。

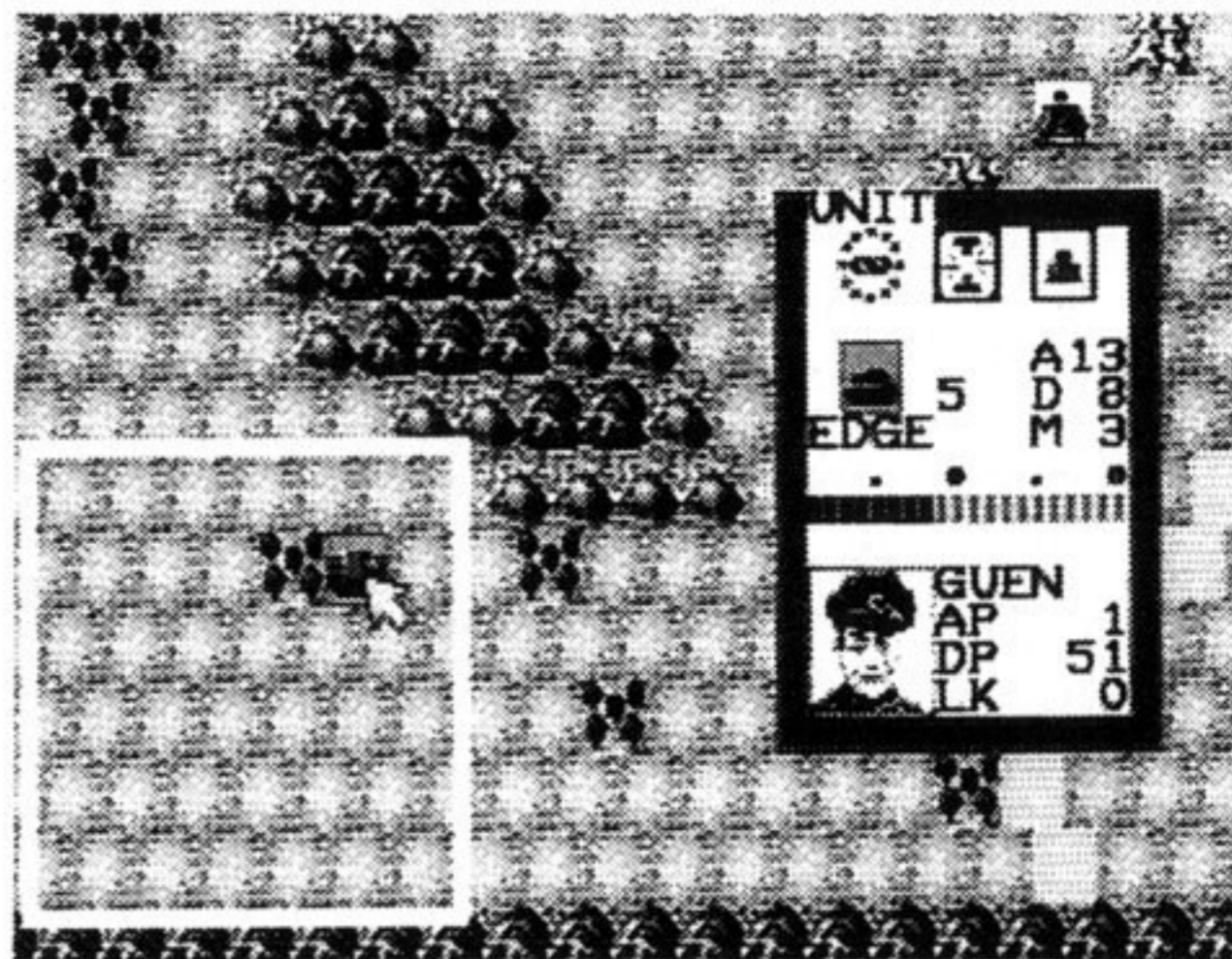
方向キーで配置する位置に矢印を移動します。



## ② ユニットの配置

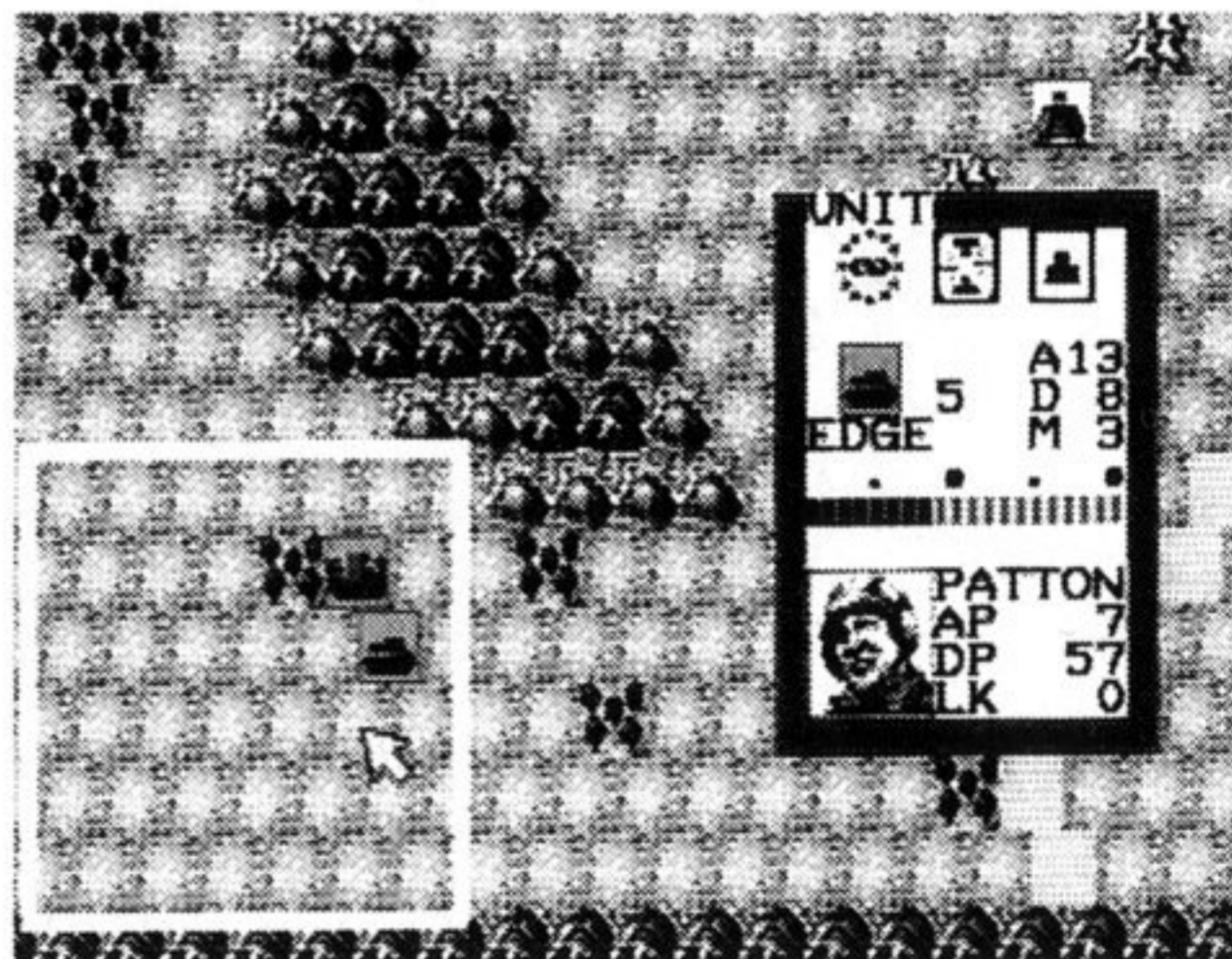
配置が終わったら、I ボタンを押します。

次のユニットウィンドウが表示されます。



## ③ 次のユニットの配置

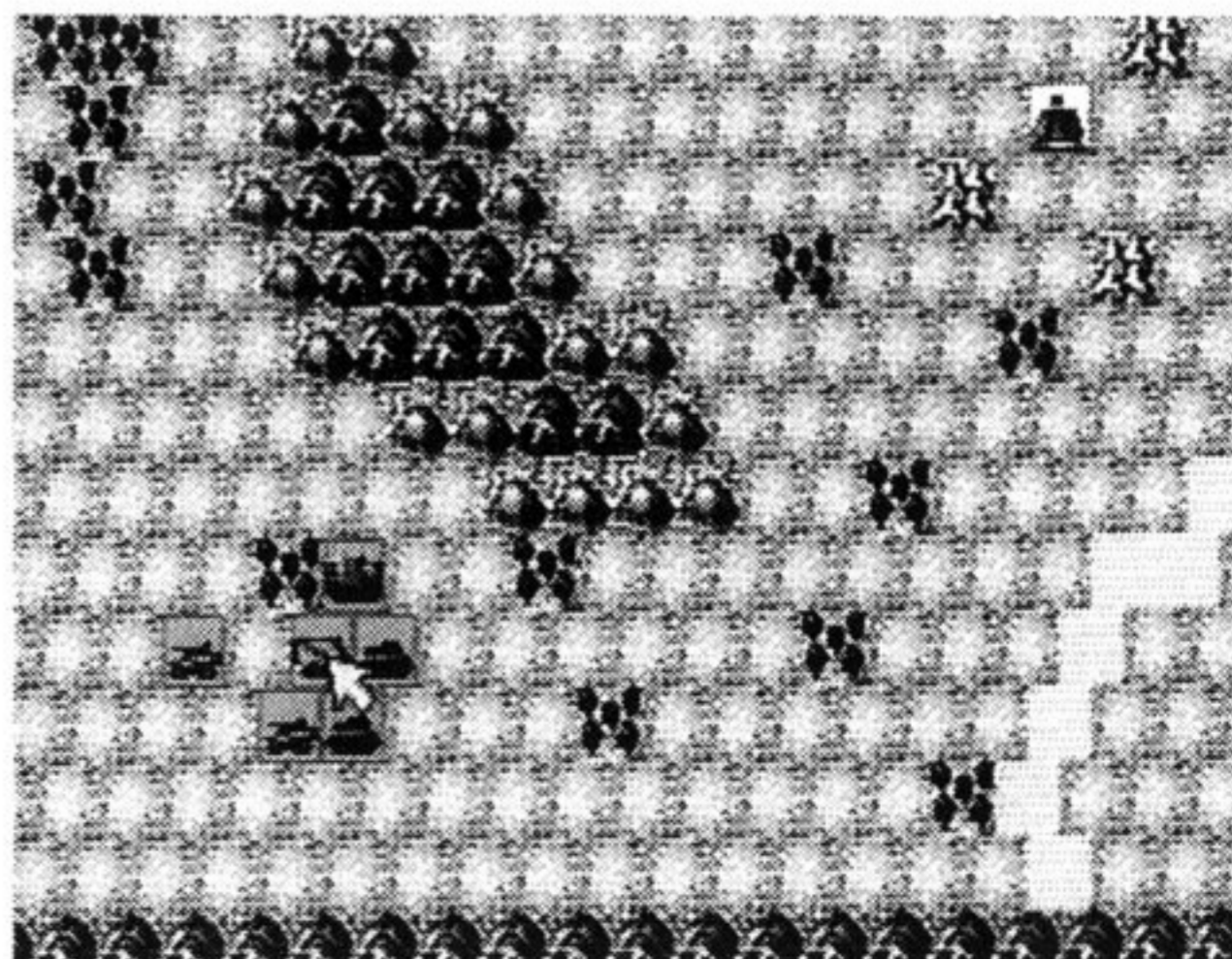
①～②の操作を繰り返し、全てのユニットの配置を行います。



## ④ 戦闘の開始

全ての配置が終わったら、四角の枠とユニットウィンドウは自動的に消えます。

いよいよ戦闘開始です。



# 3. 作戦の発令



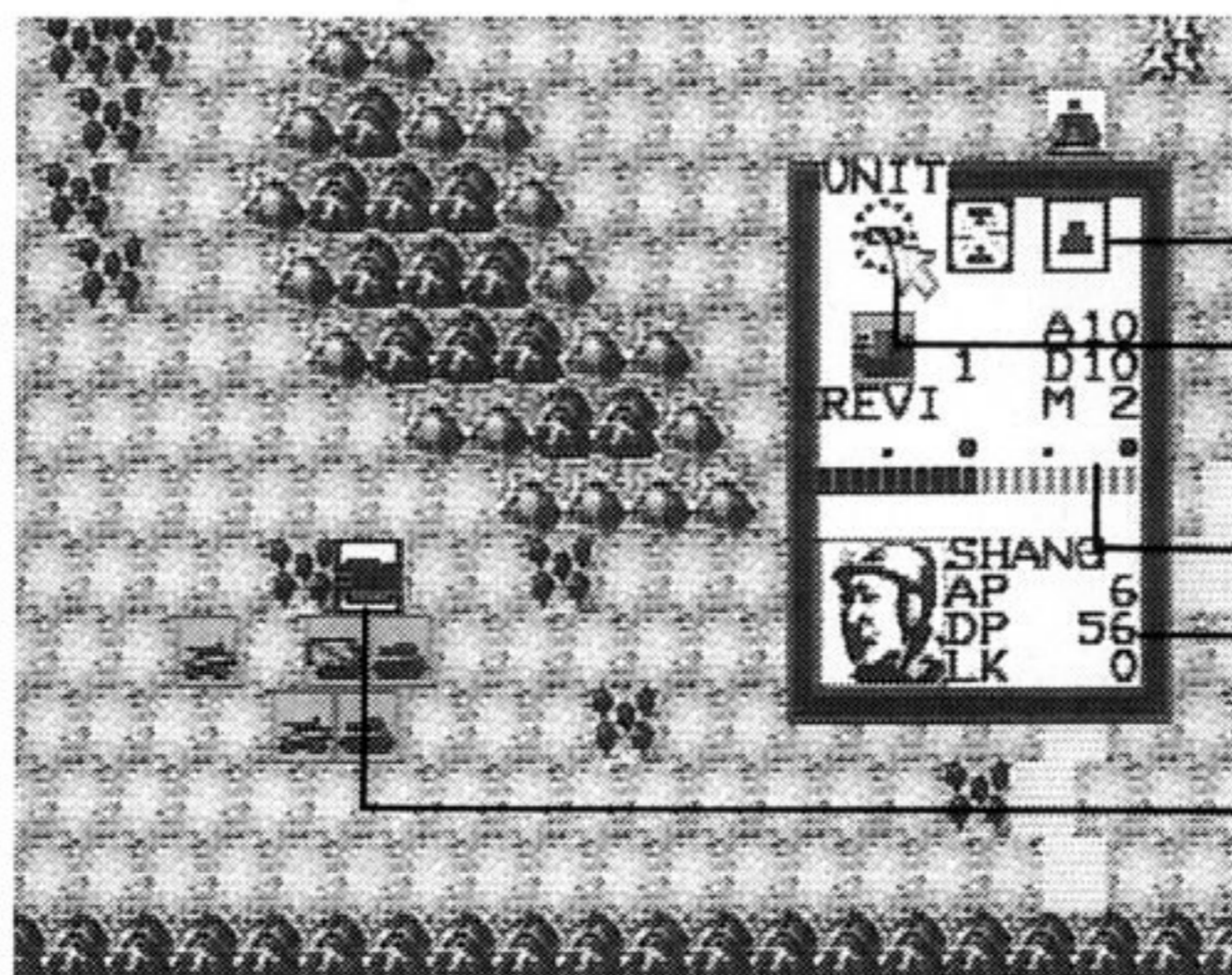
全体マップには、戦闘準備の完了した精鋭達が配備されています。  
 あなたは、配備したユニットを機動（移動・戦闘）させなければなりません。  
 敵ユニットをみつけられる距離（索敵できる距離）に近づくまでは、敵ユニット（要塞を除いて）の姿は見えません。  
 機動命令は、各ユニットに対してアイコンの組み合わせで発令します。  
 各ユニットがそれぞれの命令を実行（移動・戦闘）することを「TURN」といいます。「ロードオブウォーズ」のプレイは、この「TURN」を繰り返すことで進んでいきます。

## ① ユニットの選択

方向キーで命令するユニットに矢印を合わせ、I ボタンを押します。  
 画面にユニットウィンドウが表示されます。  
 ユニットウィンドウのアイコンを設定し、命令を発令します。

### ■ ユニットウィンドウ

- A—ユニットの攻撃力
- D—ユニットの防御力
- M—ユニットの移動力
- AP—指揮官の攻撃経験値
- DP—指揮官の防御経験値
- LK—脱出成功率—敵にユニットを破壊されたときに脱出する



- アイコン
- 矢印
- 耐久値
- ユニットウィンドウ
- 選んだユニット



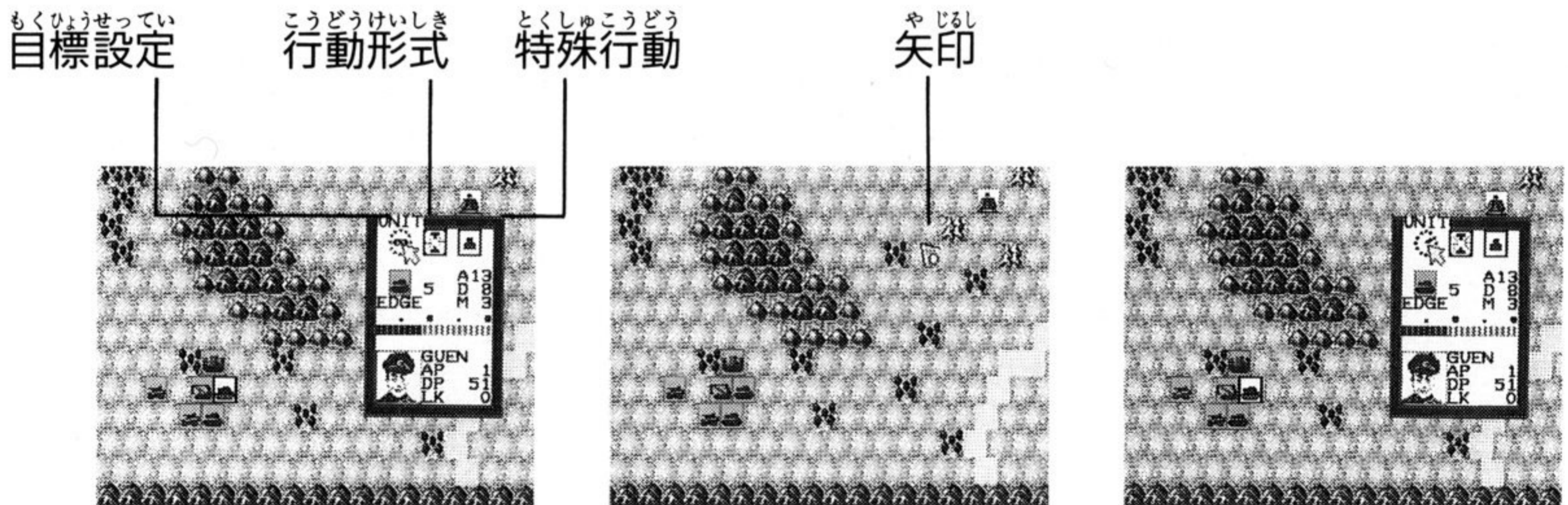
## ② アイコンの<sup>せんたく</sup>選択

命令を構成するアイコンには、「<sup>もくひょうせつてい</sup>目標設定」「<sup>こうどうけいしき</sup>行動形式」「<sup>とくしゅこうどう</sup>特殊行動」の3種<sup>しゆ</sup>類のアイコンがあります。これらのアイコンを組み合わせてユニットに命令<sup>めい</sup>を与えます。

方向キーで、設定するアイコンに矢印<sup>やじるし</sup>を合わせ、I ボタンを押します。

I ボタンを押すたびに画面のアイコンが変わります。目的のアイコンが出るまで押します。

「<sup>もくひょうせつてい</sup>目標設定」の場合は、ウィンドウが消え矢印<sup>やじるし</sup>が変わります。移動する目標<sup>いどう</sup>に方向キーで矢印を移動し、I ボタンを押すと目標が設定されます。



アイコンの<sup>せんたく</sup>選択が終わったら、II ボタンを押します。

同じように、「<sup>こうどうけいしき</sup>行動形式」「<sup>とくしゅこうどう</sup>特殊行動」の<sup>せんたく</sup>選択を行ないます。

\* キャンセルするときは、II ボタンを押します。

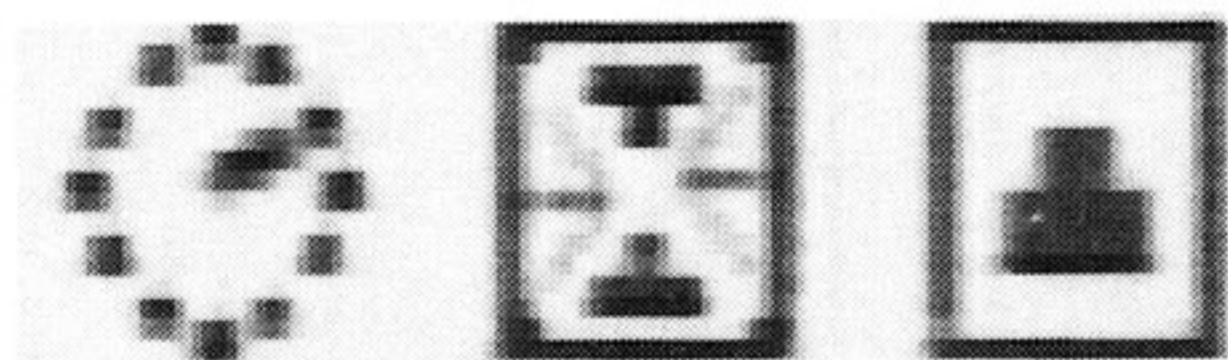
\* 詳しいアイコンについての説明は、(12ページ) をご覧ください。

## ■アイコンの組み合わせ方一覧

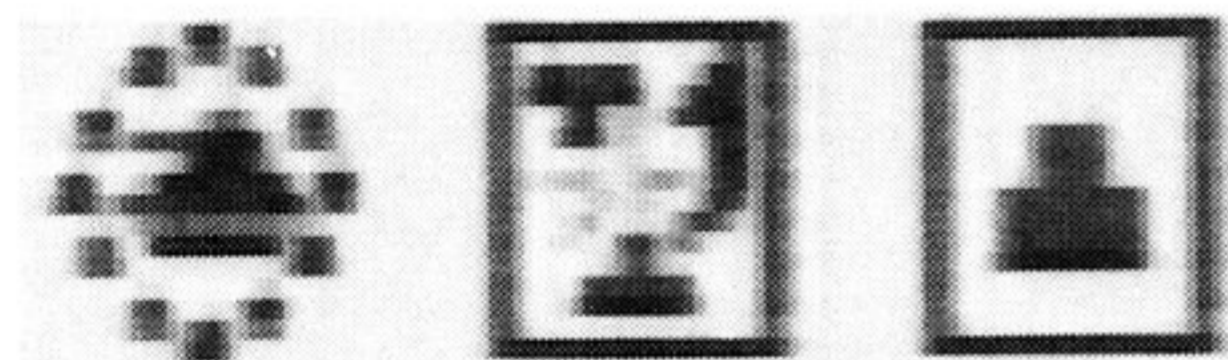
アイコンの組み合わせ方は、命令によって異なってきます。

ここでは、アイコンの基本的な組み合わせ方を例に、それによる行動の内容を説明します。命令の参考にしてください。

### ・基本的なアイコンの組み合わせ（陣地砲を除く）



設定した目標は無視し、近くの敵に向かい交戦する。(修理車は不可)



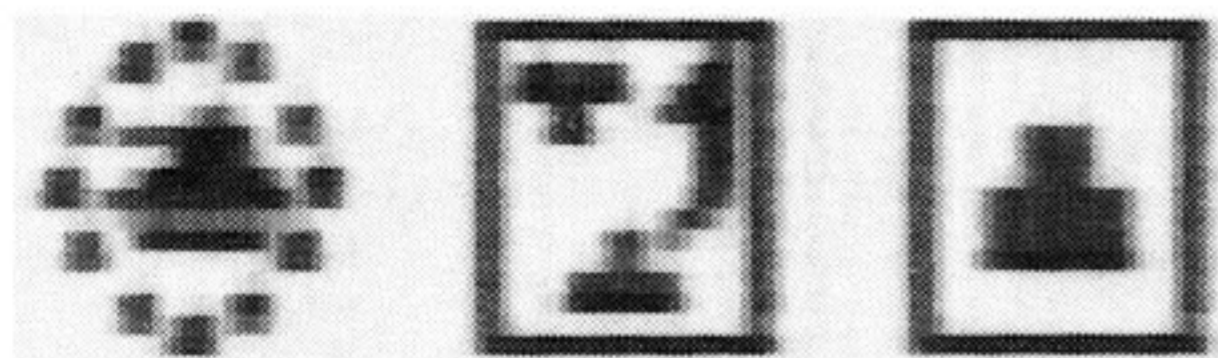
目標の敵ユニットに向かう。移動の途中で敵ユニットに遭遇した場合、そのユニットと交戦する。



設定された目標地点に向かう。移動の途中で敵ユニットに遭遇した場合、そのユニットと交戦する。



設定された目標地点に向かう。移動中は、可能な限り敵ユニットとの交戦を避ける。



設定された目標ユニットに向かう。移動中は、可能な限り敵ユニットとの交戦を避ける。



停止して、射程距離内にある敵ユニットを攻撃する。



停止して、設定された敵ユニットを攻撃する。目標が攻撃できる距離(射程距離)にない場合は、射程距離内の他の敵ユニットを攻撃する。

・陣地砲を設置するアイコンの組み合わせ(陣地車のみ)

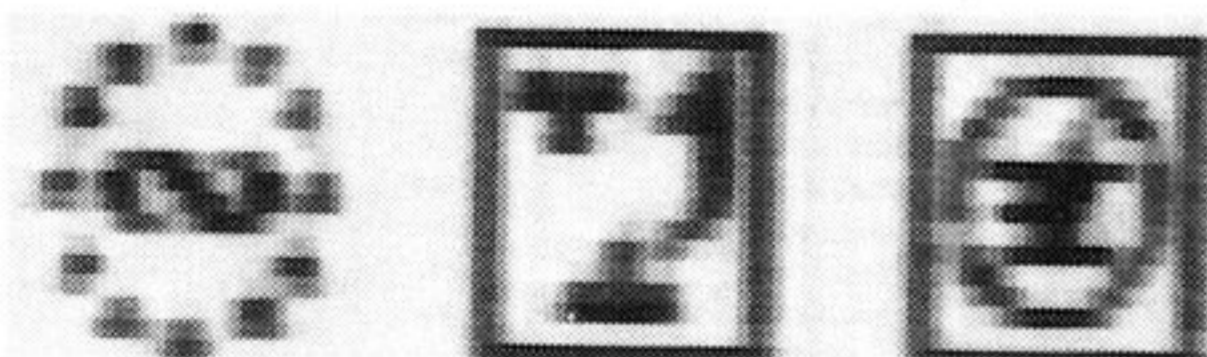
陣地砲を設置できるユニットは、陣地車のみです。また、陣地車を陣地砲に転換すると、転換された陣地車はその戦域での戦いが終了するまで陣地砲のままです。



設定された目標地点に到着すると陣地砲になる。移動中に敵と遭遇した場合は、交戦する。



設定された目標地点に到着すると陣地砲になる。移動中は可能な限り敵ユニットとの遭遇・交戦を避ける。



現在地点で陣地砲になる。ただし「行動形式」アイコンは「攻撃」アイコン以外であること。

- 陣地砲に特定の敵ユニットを攻撃させるアイコンの組み合わせ  
 「停止」と「陣地砲転換」は、陣地車が転換した時点で自動的に設定されます。  
 攻撃させたい敵ユニットを設定しておけば、陣地砲はそのユニットを攻撃します。



- 修理を実行するアイコンの組み合わせ  
 損害を回復するため、修理車に向かう。修理車と接触できれば修理を実行する。



### ③ アイコンの情報の設定

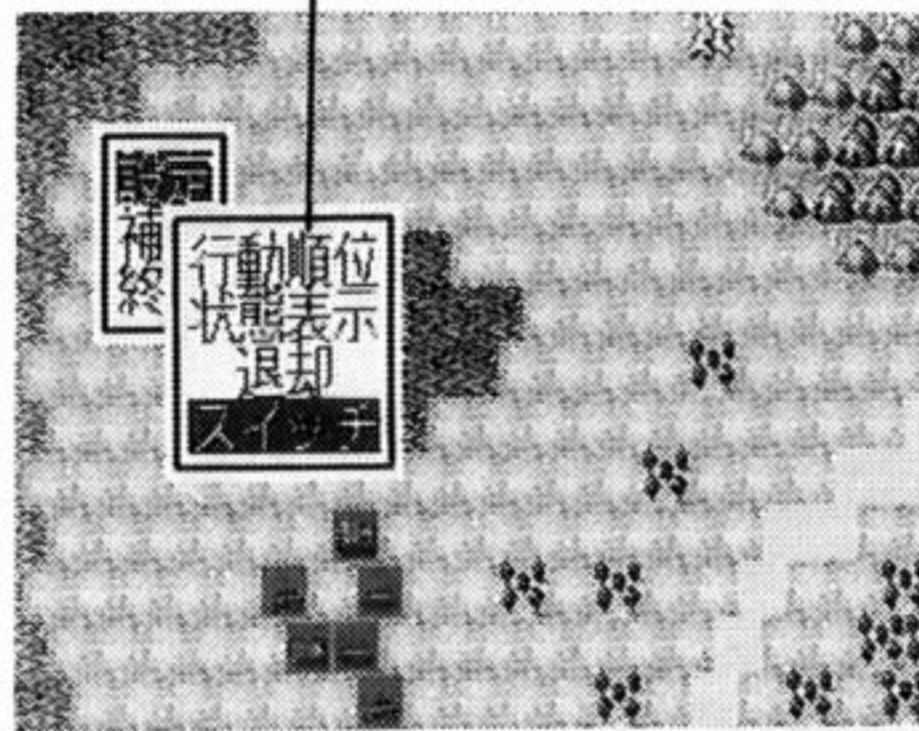
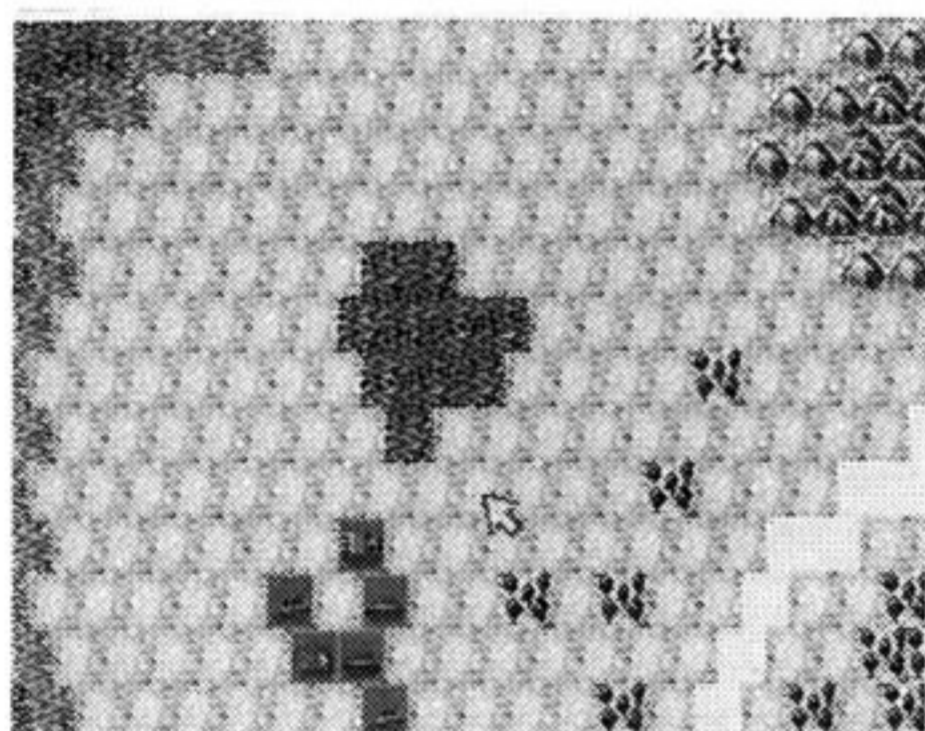
必要があれば、行動順位や状態表示などの設定も行います。

方向キーでユニット以外のところに矢印を移動し、I ボタンを押すと情報の設定のウィンドウが表示されます。

方向キーの上下で設定する項目にカーソルを移動し、I ボタンで決定します。

ウィンドウ

カーソル

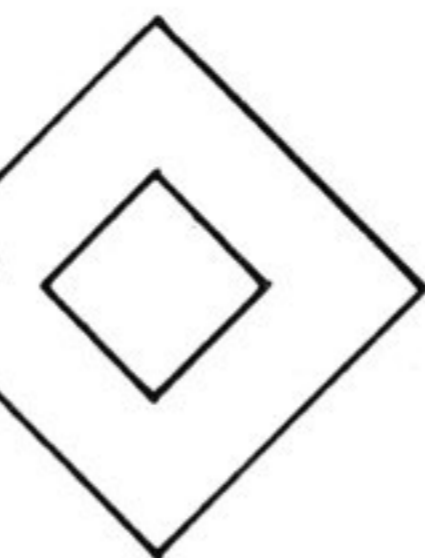


設定が終わったら、II ボタンを押します。

\* キャンセルするときは、II ボタンを押します。

\* 詳しいウィンドウについての説明は、(☞ 15ページ) をご覧ください。

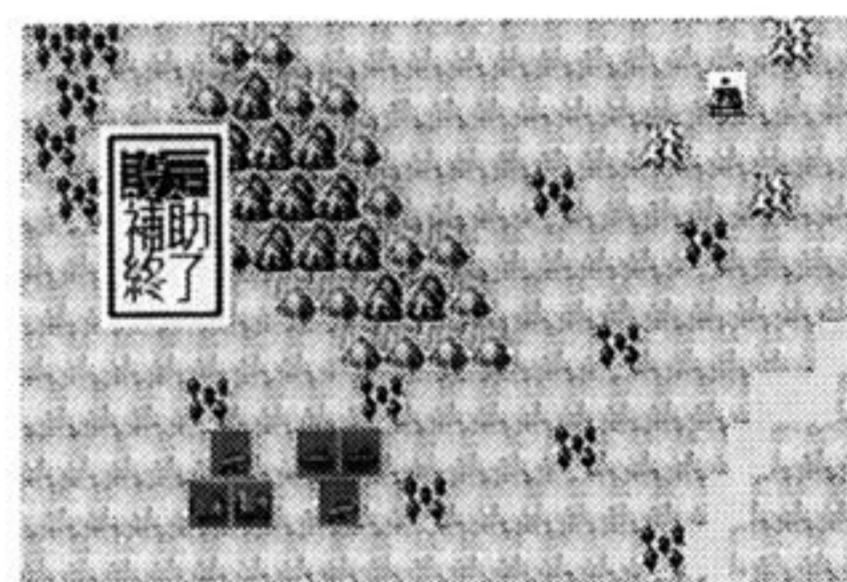
# 4. 作戦の実行



あなたの率いるすべてのユニットに対して命令を設定したら、いよいよ作戦の実行です。作戦を実行すると、ユニットは作戦どおりに動いてくれます。次の作戦が必要になると、呼び出し音で知らせてくれます。次の作戦を各ユニットに発令します。

## ① ウィンドウの表示

方向キーで矢印をユニット以外に移動し、I ボタンを押すと、ウィンドウが表示されます。



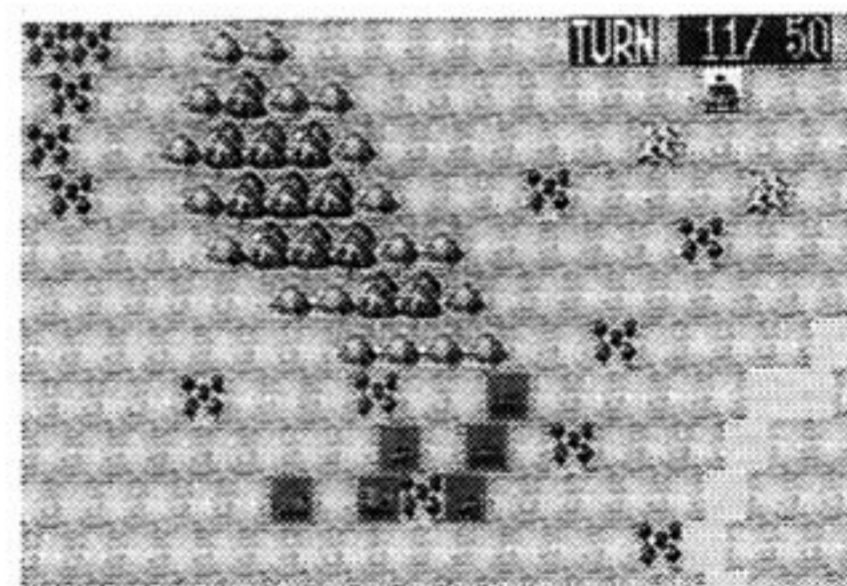
## ② 「終了」の選択

方向キーで「終了」にカーソルを移動し、I ボタンを押すと、「命令終了」のウィンドウが表示され、もう一度I ボタンを押すと、命令が実行されます。



命令を取り消すときは、II ボタンを選びます。

作戦の実行中は、画面右上にターンウィンドウが表示されます。



\* 命令を変更しないときは、前の設定のままで作戦を実行します。同じように、ウィンドウから「終了」を選び「命令終了」を選びます。

# 5. 戦闘ウィンドウでの操作

作戦に従って動き回っているユニットが、敵のユニットと遭遇すると戦闘が始まります。戦闘が始まると、画面に戦闘ウィンドウが現れます。

敵の攻撃でダメージを受けると耐久値が減り、0になると破壊されます。逆に敵のユニットや要塞を破壊すると、指揮官の経験値や成功率の数値が最大20まで上がります。

I ボタンを押すと戦闘が開始され、I ボタンを押すことで戦闘が進みます。撃ち合いが終わると戦闘結果が表示され、全体マップにもどります。

ターンウィンドウ

ENEMY	PLAYER
耐久値	耐久値
経験値 AP 3	経験値 AP 5
DP 4	DP 5
成功率 28%	成功率 35%
攻撃!	

耐久値 0になると破壊されるメッセージ

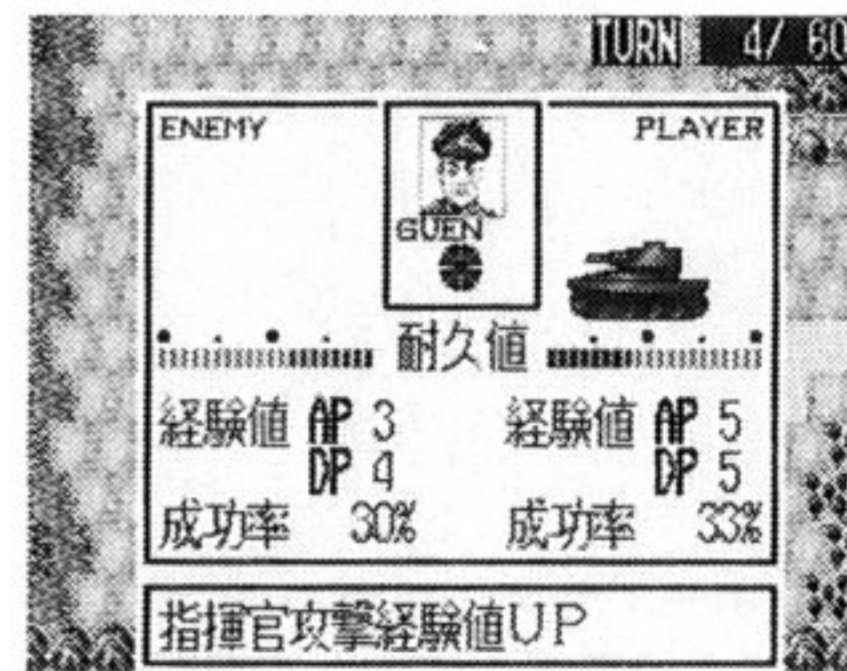
戦闘状態が見れる  
指揮官の攻撃経験値  
指揮官の防御経験値  
弾が命中する確率



敵の弾が命中する。耐久値が減り、修理が必要になる。

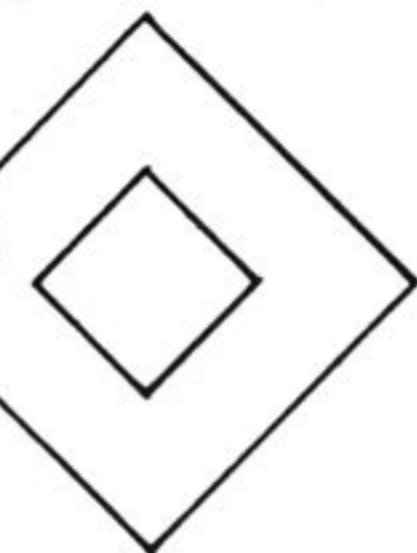


敵のユニットを破壊。



指揮官は経験値を上げた。

# 6. 勝負は？



敵ユニットとの戦闘は、勝負がつくまで続けられます。

シナリオゲームで1つのマップでの戦いを終わると、自動的にバックアップラムにセーブされます。

## ■勝った場合

敵の要塞か、敵のボスが乗っているユニットを破壊すると敵が降伏してきます。

降伏を受け入れるか、入れないかを決めます。

方向キーで選ぶ項目にカーソルを移動し、I ボタンを押します。

### ・降伏を受け入れる

ゲーム終了。シナリオゲームなら1つの戦域を占領し、生き残った敵はどこかに逃げていく。

### ・降伏を受け入れない

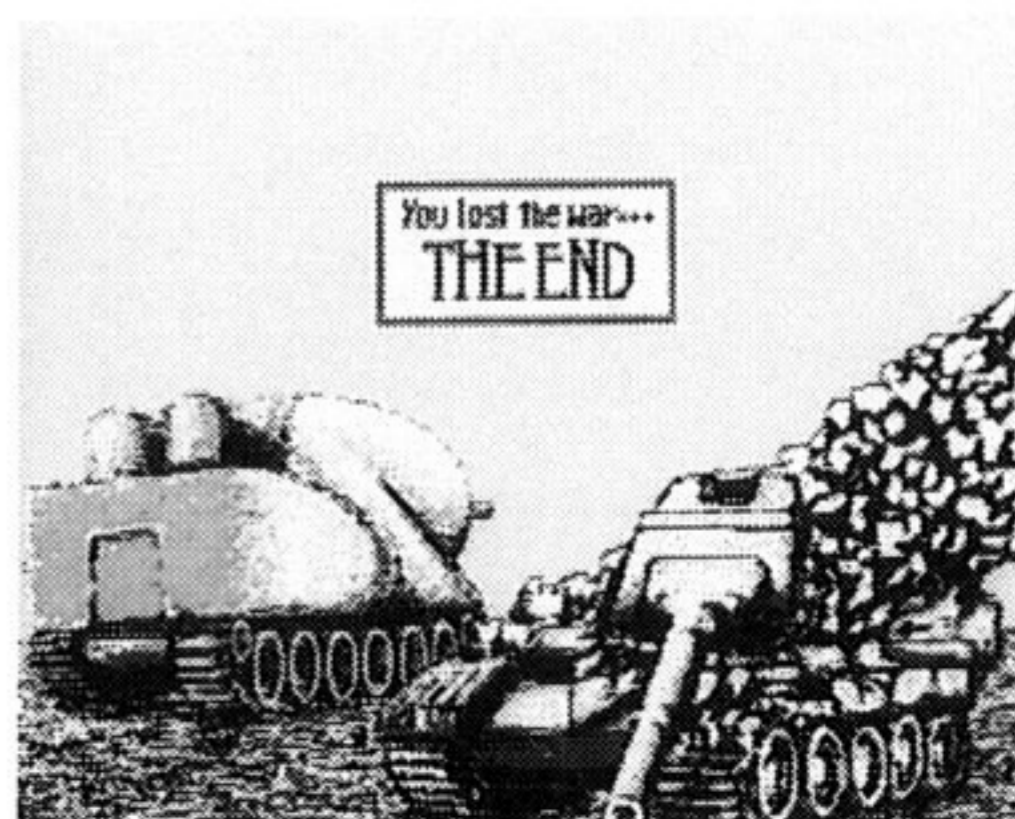
ゲーム終了。ただし、生き残っている敵の陣地砲は破壊されるまで攻撃してくる。

## ■負けた場合

メッセージが表示され、ゲームが終了します。

I ボタンを押すと、タイトル画面にもどります。

シナリオゲームの場合▶





## ■負けそうな場合

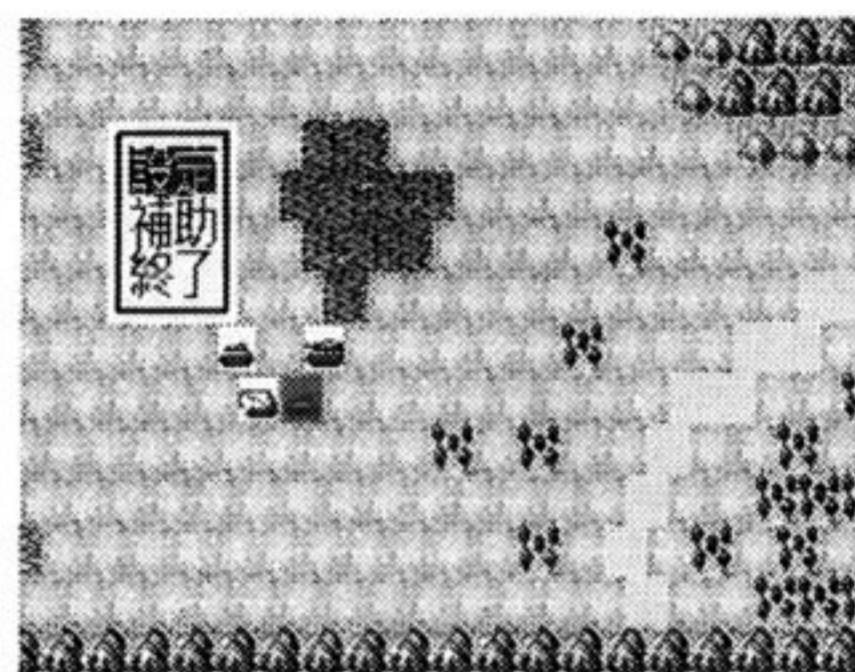
プレイをしていて、負けそうなときは「退却」選ぶことで、その戦域から退却することができます。

ただし、後退のペナルティとして指揮官の能力が低下し、すでに受けている損害もそのまま適用されるので、大きな損害を受ける前に退却するのがよいでしょう。

### ① ウィンドウの表示

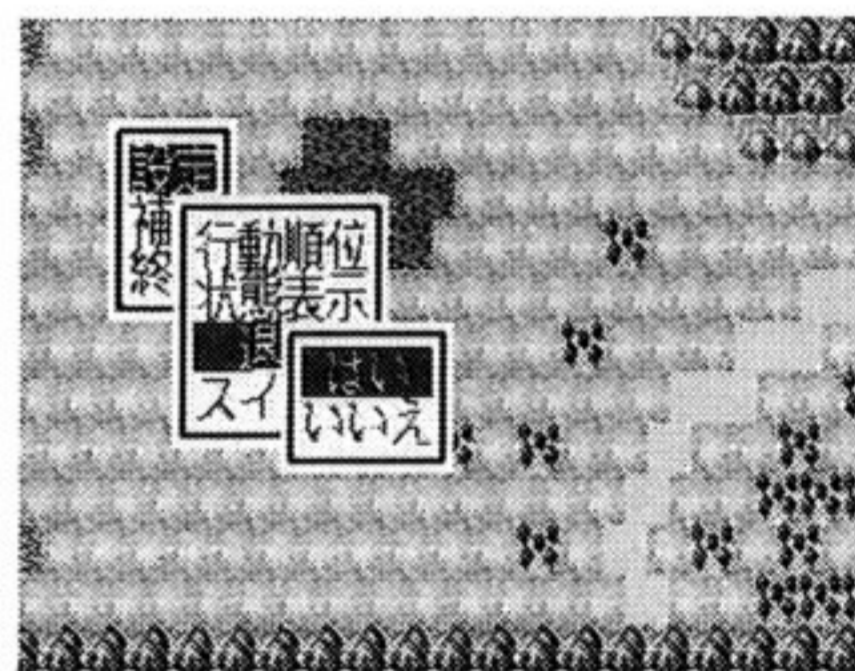
方向キーで矢印をユニット以外に移動し、I ボタンを押します。

ウィンドウが表示されます。



### ② 「設定」 — 「退却」の選択

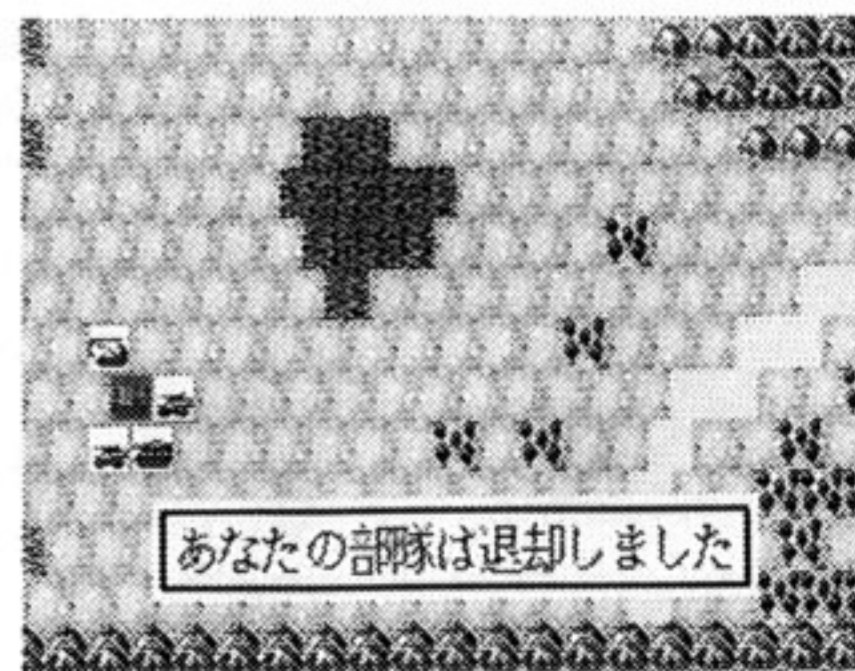
方向キーで「選択」にカーソルを移動し、I ボタンを押します。次に「退却」を選びI ボタンを押します。



### ③ 「はい」の選択

方向キーで「はい」にカーソルを移動し、I ボタンを押します。

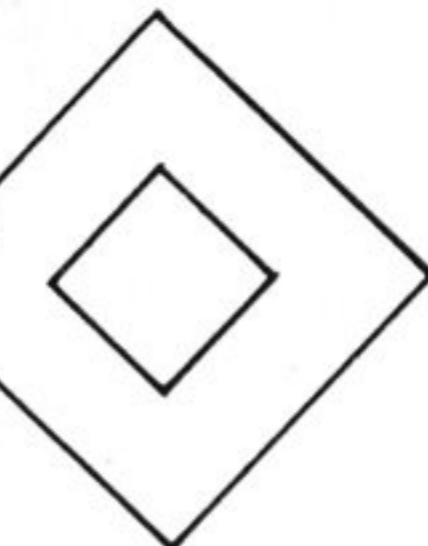
部隊が退却します。



## ■ターン数オーバーの場合

全体マップの右上に表示される「TURN」ウィンドウの規定ターン数をオーバーした場合は時間切れで強制的に退却させられます。

# 7. 勝利者への道



あなたがシナリオゲームを勝ち抜き“LORD OF WARS”の称号を受けるためには、数々の試練が待ち受けています。

兵力のムダ使いやいいかげんな作戦ではコンクエスト島を制覇することはできません。

作戦を立てるときの基本となる以下のことを守れば、必ず勝利への道が開けるでしょう。

## ■指揮官は大事に使おう

ユニットがこわれても、指揮官さえ生き残ればなんとかなります。

指揮官がたりないと、次からの戦域では苦しい戦いになります。

## ■指揮官の能力を高める

戦闘で敵を破壊すると、指揮官の能力が高くなっていきます。じょうずに能力を高めましょう。

## ■ユニットを大切に

工場のある戦域を占領すると、陣地車・戦車・装甲車などは強くなります。

より強力なユニットにすることが勝利の道です。

## ■味方の指揮官を助け出す

捕虜収容所のある戦域を占領して、捕虜収容所に捕らえられてる味方の指揮官を救出すると、強力な戦力になります。

# 保証規定

■無償修理の範囲 保証期間中(購入後1年以内)に、材料上あるいは製造上の不備による不具合が発生した場合については、無償で修復または調整を行います。この場合の「材料上あるいは製造上の不備」とは、弊社の材料あるいは製造の基準からはずれたものが偶発し、それがCD-ROMディスクの通常の使用に不都合を生じさせるものとさせていただきます。

■有償修理の範囲 保証期間中でも次の場合は実費をいただきます。●誤った使用または不適当な取り扱いによる不具合または損傷の場合。●不具合の原因がこの製品以外の機器にある場合。●当社以外で修理・改造された場合で、その修理・改造が不適当であった場合。●お買上後の携帯や輸送あるいは落下による損傷。●本来の物理的な耐久性の限界を超えた使用または保存に起因する場合。

保証期間を過ぎても、サービスは有償にて責任を持って実施させていただきます。なお、製品の製造用原本の最低保証期間は製品発売後2年後となっておりますので予めご了承ください。

■保証の除外規定 次の場合は、保証の対象外とさせていただきます。●天災、地震、火災、公害、電圧異常、その他の予測不能な外部起因による故障または損傷の場合。●本製品が他の要因(例えば、プラグコンパチブルでない機器の使用等など)により正常に作動しない場合。●定められた仕様の範囲を超えて修正要求される場合。●本製品(CD-ROMディスクおよびマニュアル)の運用により生じる2次的な結果または障害の回復を要求される場合。●日本国外で使用される場合。●営利目的で業務用に使用される場合。●正規のCD-ROMディスクをご返送いただけない場合。

# 保証請求

■無償修理の場合 本保証書に購入年月日を証明する書面を添え、正規のCD-ROMディスクとともに弊社ユーザーサポート部までご返送ください。新しいCD-ROMディスクと、送料相当額(商品発送時に要する通常送料を限度とします)の切手を返送させていただきます。

なお、明らかに無償修理に該当しないと判断される場合は、次の有償修理の場合に準じた手数料を請求させていただきます。

■有償修理の場合 正規のCD-ROMディスクと交換手数料(実費)を弊社ユーザーサポート部までご返送ください。有償修理の該当することを確認の上、修復または交換させていただきます。なお、交換手数料は、当面の間は(1個につき)2,000円とさせていただきます。貨幣価値や通信費・材料費等などの大幅な変動が生じた場合は別に定めるものとします。

■ご注意 ●「具体的な症状」を記入したメモを同封していただくと、より迅速に処理することができます。●CD-ROMディスクの送付にあたっては、輸送中の破損事故をさけるため、専用ケースに収めるなどの十分な配慮をお願いいたします。

※この保証書は本書に明示した期間、条件のもとにおいて無償修理をお約束するものです。従ってこの保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

※無償修理などアフターサービスについてご不明の場合は、弊社ユーザーサポート部にお問い合わせください。

# PC Engine「ロードオブウォーズ」CD-ROMディスク保証書<sup>ほしやうしよ</sup>

しょうひん 商品コード	SACD1001
しょうひんめい 商品名	ロードオブウォーズ
ほしやうきかん 保証期間	お買い上げ日 年 月 日から 1年間
お客さま 様	ご住所 (〒 ) お名前 さま TEL
はんばいてん 販売店	ご住所 (〒 ) 店名 TEL

この度は、システムソフトのオリジナル商品をお買い上げいただき、誠に有難うございます。  
 この商品は、厳密なる品質管理および検査を経てお届けしたものです。万一、保証期間  
 中に自然事故が発生した場合は、本書記載内容で無償修理を行うことをお約束いたしま  
 す。本保証書は、再発行いたしませんので、大切に保存してください。この保証書では、  
 販売店の検印は必要ありません。



株式会社 システムソフト

〒810 福岡市中央区天神 3 丁目 10-30

営業専用 TEL092-752-5262 サポート専用 TEL092-752-5278



## 【<sup>ちゆう い</sup>ご注意】

- 1) このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万が一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

©1991 SystemSoft

商品に関する技術的なお問い合わせは・・・

ユーザーサポート専用電話 Tel 092-752-5278

月～金 9:00～12:00 ・ 13:00 ～17:00 (日祭日を除く)

1991年11月 初版発行



株式会社 システムソフト  
アミューズメント事業部  
〒810 福岡市中央区天神 3 丁目 10-30

シー ディー 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。



よわ 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。



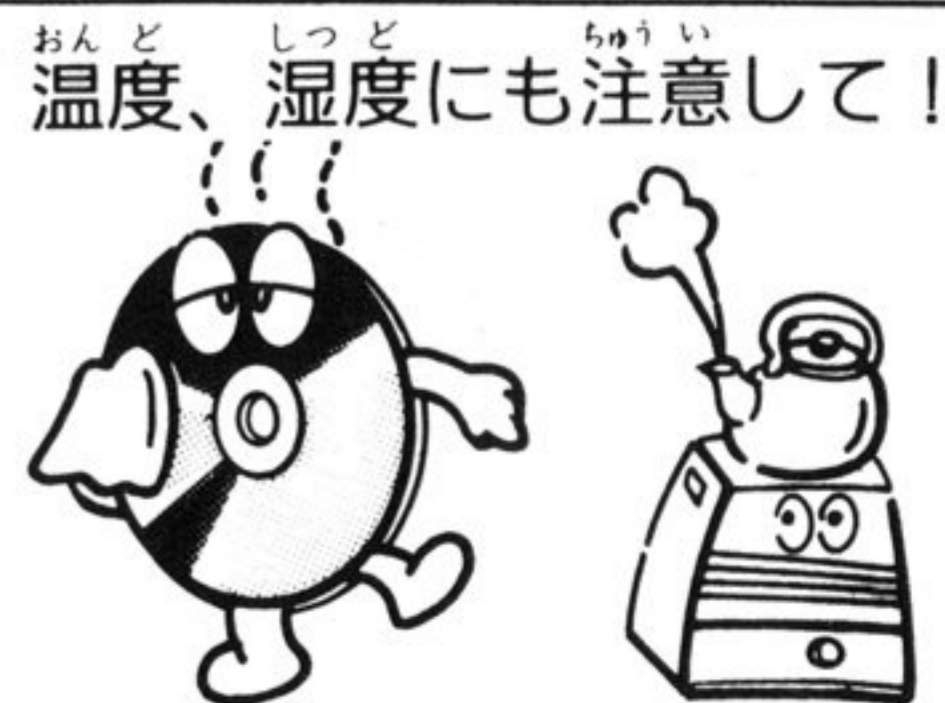
●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



たいせつ 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。



COMPACT  
disc

 **SystemSoft**

SACD1001