

THE TALES IS PROMISD LAND

LiNK

DEVICER

【リンクデバイサー 2074】

制作・著作・販売
株式会社ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区蒲田2-5-8 岩間ビル2F
TEL 03-3736-6879



THE TALES IS PROMISD LAND

LiNK

DEVICER

【リンクデバイサー 2074】



USER'S MANUAL

ユーザース・マニュアル



LINK DEVICER 2074

THE TALES IS PROMISD LAND



USER'S MANUAL

ユーザース・マニュアル

第一章 ゲームをはじめる前に	1
1-1 製品構成	
1-2 必要なシステム	
第二章 基本的な操作	2
2-1 マウス	
2-2 メニューバー	
第三章 インストールとゲームの起動	4
3-1 インストール	
3-2 ゲームの起動	
3-3 アンインストール	
第四章 『LINK DEVICER2074』の世界	5
4-1 世界設定	
4-2 年表	
4-3 パワードスーツ『リンクデバイサー』	
第五章 ゲームの概要	9
5-1 キャンペーンゲーム	
5-2 シングルゲーム	
5-3 ゲームの進行形式	
5-4 ゲームの終了条件	
5-5 ゲームオーバー	
第六章 ゲームの開始	11
6-1 キャンペーンゲーム	
6-1-1 キャラクターメイキング	
6-1-1-1 キャラクター名の入力	
6-1-1-2 性別の設定	
6-1-1-3 兵器力テゴリー別命中率の設定	
6-1-2 キャラクター設定の終了	
6-2 シングルゲーム	
6-3 ロードゲーム	
第七章 作戦ブリーフィング	13
7-1 作戦背景	
7-2 作戦ブリーフィング	
7-2-1 作戦実行時に必要な情報の選択	
第八章 部隊の編成	15
8-1 編成開始	
8-2 部隊の編成	
8-2-1 作戦に投入するユニット数を設定	
8-2-2 ユニットの設定	
8-2-2-1 キャラクターの評価ポイントによる使用機種の制限	
8-2-2-2 機体と武装の変更によるイメージグラフィックの変化	
8-2-2-3 操縦者の変更	
8-2-2-4 リンクデバイサーの変更	
8-2-2-5 サポート（支援）ヘリの変更	
8-2-2-6 装備武器の変更	
8-2-2-7 装甲及び装甲値の変更	
8-2-3 ひとつのユニット設定の終了	
8-2-4 設定したユニットを作戦投入メンバーから外す	
第九章 作戦開始と作戦行動中の画面構成	21
9-1 作戦の開始	
9-2 作戦行動中の画面（ウィンドウ）構成	
9-2-1 戦術マップ	
9-2-1-1 戦術マップの表示領域の変更	

9-2-1-2 方位マーカーによるユニットの検索	
9-2-2 視認状況	
9-2-2-1 視認状況の情報提示	
9-2-2-2 個別視認状況を表示	
9-2-2-3 視認状況ウィンドウの番号によるユニットの検索	
9-2-3 データモニター	
9-2-3-1 マップ	
9-2-3-2 ユニット	
9-2-3-3 キャラ (キャラクター)	
9-2-4 フェイズモニター	
第十章 ゲームシステム	30
10-1 ゲームシステム	
10-1-1 イニシアチブポイント / I P	
10-1-2 消費イニシアチブポイント / S I P	
10-2 命令フェイズ	
10-3 実行フェイズ	
第十一章 ユニットコマンド	32
11-1 ユニットへの命令	
11-2 命令コマンド	
11-2-1 移動	
11-2-2 回転	
11-2-3 攻撃	
11-2-4 支援攻撃	
11-2-5 超伝導 S Y S	
11-3 データ表示	
11-4 コマンドグラフ	
11-5 索敵と敵ユニットの表示	
第十二章 ゲームルールの基礎知識	37
12-1 移動	
12-2 回転	
12-3 攻撃	
12-3-1 直接攻撃	
12-3-1-1 命中判定	
12-3-1-2 射撃実行処理	
12-3-1-3 経験値の加算	
12-3-1-4 貫徹判定	
12-3-1-5 損害判定	
12-3-1-6 ユニット撃破処理	
12-3-1-7 ファンブル判定	
12-3-2 ヘックス攻撃	
12-3-2-1 効果判定	
12-3-2-2 ヘックス攻撃貫徹判定	
12-3-2-3 ヘックス攻撃損害判定	
第十三章 用語解説	40
13-1 世界設定編	
13-2 軍事 / 技術編	
困ったときの Q & A	45
特別付録	47

第一章 ゲームをはじめる前に

この度は、『LINK DEVICER 2074』をお買い求めいただきまして誠にありがとうございました。つきましては、まず本書をご覧になって『LINK DEVICER 2074』の操作方法や内容について十分に理解した上でプレイなさることをお勧めいたします。

なお、本書で使用されている画面写真は開発バージョンを使用しているため、製品版とは若干イメージ的に異なる場合があります。その点につきましては、あらかじめご了承ください。

1-1 製品構成

本製品は以下のような構成になっています。

- ・ CD-ROM 1枚
- ・ ゲームマニュアル 1冊

1-2 必要なシステム

- ・ コンピュータ本体
 - i 486以上のCPUを搭載し、256色表示可能なパーソナルコンピュータ (Pentium / 133MHz以上を推奨)
- ・ メモリ
 - 16MB以上
 - (32MB以上を推奨)
- ・ ハードディスク
 - 約40MB以上の空き容量が必要
- ・ ディスク装置
 - 2倍速以上のCD-ROMドライブ
 - (4倍速以上を推奨)
- ・ ディスプレイ
 - 640 × 480ドットで、256色以上の表示が可能なディスプレイ
 - (1024 × 768ドット以上を推奨)
- ・ 基本ソフトウェア
 - Microsoft Windows95 日本語版

第二章 基本的な操作

2-1 マウス

『LINK DEVICER 2074』の操作はすべてマウスを使用します。マウスを接続しないでゲームをプレイすることはできません。

一般的にマウスのボタンを押すことを「クリック」といいます。マウスには（基本的に）左右2つのボタンがあり、それぞれのボタン操作を「左クリック」、「右クリック」といいます。マウスの動きに合わせて画面上を動く矢印を「マウスカーソル」（または「カーソル」）といい、このカーソルを画面上の目的（ボタンなど）の位置に合わせ、マウスのボタンをクリックすることで操作を行います。

「左クリック」は、コマンドの決定や位置の指定などの主なゲームの操作を行います。本書で「クリック」という記述がある場合は、「左クリック」を行うものと考えてください。

「右クリック」は、操作の取り消し（キャンセル）や1つ前の状態に戻すなどの操作に用いられる場合があります。

2-2 メニューバー

『LINK DEVICER 2074』のアプリケーションウィンドウの上部には、いくつかのメニューで構成されたメニューバーが設けられています。メニューバーに表示される内容は、状況に応じて、実行できないものとそうでないものとに変化します。実行できないものは、その文字自体が灰色（押し込み文字）に変化します。

■ファイル

1) 新規ゲーム

キャンペーンゲーム、またはシングルゲームを新規で開始します。

2) セーブ

現在までのプレイ内容（経過）をセーブ（保存）します。『キャンペーンゲーム』では定められた場所でのみ「セーブ」できます。『シングルゲーム』では作戦行動中でのみ適用されます。

3) ロード

以前にセーブしてあるプレイデータをロードして続きからゲームを再開します。

4) 終了

『LINK DEVICER 2074』を終了します。

■オプション

1) ヘックスライン

戦術マップの表示方法を変更します。[レ印] 状態では、隣接したヘックスの境界をラインでわかりやすく表示します。[無印] 状態では、そのラインを表示しません。

2) マップ縮尺

戦術マップの縮尺（倍率）を変更します。倍率の変更に伴い、戦術マップ上の地形、兵器チップが拡大、または縮小します。

3) アニメOFF

ゲーム中の戦闘シーンのアニメーションを非表示にします。

■ユニット

ユニットの一覧を表示します。

■ヘルプ

『LINK DEVICER 2074』の製作スタッフのクレジットが表示されます。

■進行

ゲーム中にフェイズを進める場合に使用します。詳しくは後述します。

第三章 インストールとゲームの起動

3-1 インストール

『LINK DEVICER 2074』をプレイするためには、CD-ROM の内容をハードディスクにコピーする必要があります。この作業をインストールといいます。以下の方法以外でのインストールの方法やそれにとまなう誤動作および破損については当社では一切の責任を負いません。

まず、「Windows95」の起動後、CD-ROM ドライブに『LINK DEVICER 2074』の CD-ROM を入れ、デスクトップ上の「マイコンピュータアイコン」から「CD-ROM ドライブ」のアイコンをダブルクリック（『LINK DEVICER 2074』の CD-ROM にアクセスし、内容を確認、実行可能な状態にできる方法で構いません）し、『LINK DEVICER 2074』の「インストールアイコン」をダブルクリックしてください。すると、自動的にインストール作業が開始されます。

3-2 ゲームの起動

『LINK DEVICER 2074』のゲームをプレイされる場合は、次の操作で行います。

■スタートメニューから起動する

スタートメニューからプログラムを選び、『LD WIN』の中の『LINK DEVICER 2074』をクリックするとゲームが起動します。

■ショートカットから起動する

『LINK DEVICER 2074』をインストールされたフォルダの中の“LD WIN.EXE”のショートカットとして作成します。デスクトップ上に作成するのが一般的です。ショートカットを作成したら、そのショートカットにカーソルを合わせてダブルクリックするとゲームが起動します。

また、『LINK DEVICER 2074』をインストールされたフォルダの中の“LD WIN.EXE”をダブルクリックしてもゲームが起動します。

3-3 アンインストール

本プログラムをアンインストールする場合、次の操作で行います。

タスクバー上で右クリックし、メニュー内の「プロパティ」を選択すると、『タスクバーのプロパティ』ウィンドウが表示されます。タブコントロールを「[スタート]メニューの設定」にし、「削除」をクリックすると、『ショートカットやフォルダの削除』ウィンドウが表示されます。『プログラム』フォルダ内の『LD WIN』フォルダを選択し、「削除」をクリックすることでアンインストールの作業は全て終了です。

第四章 『LINK DEVICER 2074』の世界

4-1 世界設定

1999年7月8日。その大質量隕石は、衝突コースに乗ったことをどの政府機関からも発表されない内に地表へと激突した。その落下衝撃は磁極の逆転現象を誘発し、地磁気の消失を引き起こした。ジオマグネミッシング。地球を覆う天然のバリアーであるバン・アレン帯が消失し、地表には紫外線、放射線が容赦なく降りそそいだ。両極冠の氷河は溶け出して、すさまじいまでの天変地異を引き起こし、全生態系は修復不可能なダメージを受け、わずか1ヶ月の間に40億の人間が死亡した。

生き残った人々は先進国上層部によって密かに作られていた対隕石用シェルター都市に逃れ、九死に一生を得るが、半年後の2000年1月には、上層部の人間たちも含め、人口は約8000万人にまで減少し、人類は滅亡の時を待つのみかと思われた。

しかし、地磁気の回復とともに永遠に続くかと思われた自然災害も徐々に終息に向かっていった。そして、各地に作られたシェルター都市が中心となり、人類復興のための政府『ユニバーサルガバメント』が結成されると、軌道プラットフォーム建設を含む数多の地球再開発計画が発動された。

多数の地球再開発計画を統括する『ユニバーサルガバメント』の内部機関が2010年に入り発足すると、各チーム毎バラバラであった地球再開発チームも連携した活動を開始した。そのような状況下で、隆起した海底より出現した古代遺跡からオーパーツが発見され、『聖櫃』と命名される。『聖櫃』の中からは、冷凍保存された人体とDNA情報が記録されていた高純度炭素結晶体が回収され、人体の方は『アダム』、結晶体は『契約の書』と名づけられた。その後、地球再開発計画統括機関は改めて『ミカエル』と改名されると、人工生命体計画『アダム』プロジェクトを開始した。

2033年、『アダム』プロジェクトにより量産化された第二人類『ベータノイド』に動力宇宙服を使用させて、月面資源工場及びラグランジュポイントでのスペースコロニー建設が、2025年に進出した軌道プラットフォーム『ダビデ』を基点として始まった。死と隣り合わせの過酷な重作業であったが、彼ら第1世代『ベータノイド』はよく耐え、宇宙空間における長期作業が心身に及ぼす影響の実際のデータを『ミカエル』に提供する事になった。

しかし、2040年代後半に入ると地球環境は大幅な回復を見せ、『ユニバーサルガバメント』を中心とする人類達は宇宙への関心を喪失してしまった。地下の対隕石シェルターから再び地上にその生活圏を築き、宇宙空間での治安、自治権を『ベータノイド』に任せただけである。月、及び各コロニーの治安維持を目的とした宇宙軍『ケルプ』が創設されたのもこの時期である。

だが、危ういバランスを保っていたに過ぎない地球環境が、人類文明の大幅な復興により再び悪化するまでに時間はかからなかった。

2066年、短い期間ではあったが再びバンアレン帯が消失し、鎮静化していた自然災害が各地で再び猛威を振るいはじめ『ユニバーサルガバメント』の支配階級者たちはシェルター都市を改造し、一般民衆を地上に置き去りにしたままそこに移住する事を余儀なくされていた。

3年後、『ユニバーサルガバメント』を土台として、新たな世界統一機構『E・D・E・N』すなわち『Earth・Democracy・Elect・Nation』、が結成されると、秘密会議の場において第二世代『ベータノイド』の運命を決定付けた公式文書が各代表の間に取り交わされた。す

なわち人類の宇宙再進出計画である。

会議の決定に従い『E・D・E・N』は宇宙軍『ケルプ』の上位軍として自らの管理下の軍事機構『ラファエル』を結成。『ケルプ』の装備艦艇の過半数が『ラファエル』の指揮下に編入され、宇宙軍『ケルプ』が有名無実の存在となると、以後、『ラファエル』による力のコロニー管理が行われる事となった。

これに対して『ベータノイド』達コロニー側は反地球地下組織『プロテスタチオン』を結成し、航宙艦の極秘建造、破壊活動、諜報活動を開始した。その結果、『聖櫃』の存在、『アダム』計画の実態などをつかみ、自分たちの正体を知る事となるのである。

「自分たちは神の作りたもうた“人類”とは別のものなのか…」

そして2074年3月13日、第5コロニー『フライデイ』内の『ベータノイド』が『ラファエル』によるウイルス攻撃にさらされ、事態把握に手間取るうちに第2、第3次感染によりほとんどの『ベータノイド』が保菌者になってしまうという最悪の事態となった。『E・D・E・N』は自らの民衆に対しても極秘裏の内に『ベータノイド』を抹殺しようとしていたのだが『プロテスタチオン』の諜報活動の結果、『E・D・E・N』による攻撃である事が判明すると、『プロテスタチオン』は『E・D・E・N』に対して宣戦布告を行った。時に2074年3月20日。『プロテスタチオン』と『E・D・E・N』による第1次宇宙戦争の始まりである。

宇宙軍『ケルプ』の崩壊から開戦までの4年の間で、『プロテスタチオン』は全力を上げて軍備増強を進め、『ラファエル』に対し6割の航宙艦艇を保有するまでになっていた。しかも、工業力の基盤を地球に持つ『ラファエル』の装備艦艇は、大多数が4年前に『ケルプ』から編入された艦艇のままであった。質的優位がどちらにあるのかは明らかであった。

2074年3月28日、通商破壊作戦に出た『プロテスタチオン』の宇宙戦艦『クロムウェル』とジュピータータンカー船団を木星より護衛してきた『ラファエル』の宇宙戦艦『チャールズ』が最初の宇宙戦闘を開始した。結果は遠距離砲戦で、『プロテスタチオン』の射撃統制システムが優位性を示し、レールカノン砲の第3斉射で『チャールズ』に命中弾を与え、中破させた。この段階で『チャールズ』は戦闘行動を放棄し、逃走を図ることにより、タンカー船団から『クロムウェル』を引き離す作戦に出た。

翌29日、再び砲戦距離30万キロメートルに補足された『チャールズ』は、第2斉射で8門のレールカノン砲より放たれた弾頭のうち4発が命中弾となり、船体中央より切断、爆沈した。

後続のタンカー船団は、『チャールズ』が勇敢ではあるが絶望的な最後の抵抗を示している戦闘海域を大きく迂回し、『ラファエル』の航宙軍泊地となった『ダビデ』へ急行していたが、2日後の31日、『クロムウェル』により補足され、全滅の憂き目を見た。

その後も引き続き展開された『プロテスタチオン』のジュピーターラインに対する徹底した通商破壊戦は、『ダビデ』のラファエル航宙軍司令部にとって無視できないものであった。

4月3日、『プロテスタチオン』が、最新鋭宇宙戦艦『ツウィングリ』を含む有力な航宙艦隊を長距離通商破壊戦に投入するという情報をつかんだ『ラファエル』は、その航宙軍艦艇の半数近くをつぎ込んでこれを補足、撃滅せんと行動を開始した。2日間にわたって行われた『ツウィングリ艦隊追撃戦』の結果、『プロテスタチオン』側は2隻の巡航艦を撃沈され、『ツウィングリ』は月の軌道の上に追いつめられた。そこで『ラファエル』艦隊が見たものは月の裏側に密かに集結していた『プロテスタチオン』の大艦隊であった。

そもそもウイルス攻撃によりほとんどの『ベータノイド』が保菌者となってしまった『プロテスタチオン』にとっては、1年以内の短期決戦以外の道はなく、通商破壊戦はあくまでも『ツウィングリ』を囷としたこの艦隊決戦に向けての布石に過ぎなかったのである。

4月5日、短いが苛烈なレールカノンによる砲撃戦の後、『ラファエル』艦隊は全滅した。この月軌道上の大会戦の後、航宙軍艦艇の隻数において互角となった『プロテスタチオン』は、『ラファエル』支配下の軌道プラットフォーム『ダビデ』強襲作戦にむけ、艦隊の集結を開始させた。

6月15日、ついに制宙権をかけた『ダビデ』強襲作戦が開始され、『ラファエル』航宙軍もその全力を上げてこれを迎え撃った。しかし、ウイルスに侵された『ベータノイド』達は必死の攻撃で『ラファエル』の防衛軍を撃破し、複数の強襲揚陸艦を『ダビデ』に突入させた。

6月22日、7日間にわたり続いた軌道プラットフォーム『ダビデ』内での抵抗は完全に鎮圧され、制宙権は完全に『プロテスタチオン』の手に握られる事となった。

7月8日、奇しくも75年前の隕石衝突と同じ日、動力宇宙服から発達した陸戦兵器『リンクデバイサー』を主兵装とした『プロテスタチオン』による地球降下作戦が開始された。ワクチンデータの奪取を目的とするこの作戦の失敗はすなわち彼らの全滅を意味していたのである。

4-2 年表

1999/07/08	大質量隕石の落下により地球は壊滅的打撃。
/08	地磁気消失などにより人口40億人以上が死亡。
2000/01	地球人口8000万人まで減少。
2001	地磁気回復。
2006	地球統合政府発足。
2010	地球統合政府の内部機関である地球再開発計画統括機関によって各種の地球再開発計画が推進される。
2025	地球統合政府の宇宙進出計画にともなって建造されていた軌道プラットフォーム「ダビデ」が完成。
2028	「ベータノイド」の誕生
2033	地球統合政府の宇宙進出計画が進行。宇宙空間での作業に人造人間「ベータノイド」が使用される。
2040	地球環境が大幅に復興。人類は宇宙への関心を失う。
2066	再度、短期間の地磁気消失、及び人類文明の急激な復興などにより、再び地球環境が悪化しはじめる。
2069	地球統合政府を土台として世界民主選出国家(E・D・E・N)が結成される。宇宙再進出計画のための軍事組織「ラファエル」結成。コロニーに対する力の支配が始まる。
	弾圧されるベータノイドが地下組織「プロテスタチオン」を結成。
2074/03/13	第5コロニー「フライデイ」細菌兵器による攻撃を受ける。
/03/18	「プロテスタチオン」正規軍として合法化。
/03/20	「ラファエル」に対して宣戦布告。
/03/28	木星沖にて航宙艦同士初の宇宙戦闘。
/04/05	月面沖にて大規模な航宙艦艦隊決戦が発生。
/06/15	「ダビデ」強襲作戦。
/06/22	「ダビデ」内での組織抵抗終結。
/07/08	第一次地球降下作戦「サンダーフォール」開始。

4-3 パワースーツ『リンクデバイサー』

リンクデバイサーとは『ジオマグネミッシング』以降の宇宙開発において使用された動力式宇宙服にその端を発する戦闘兵器、俗に言うパワースーツである。

人類に迫害されていた第2人類ベータノイドの反地球政府組織『プロテスタチオン』において地球政府『E・D・E・N』との戦争における決戦兵器として開発され、2074年6月15日の軌道プラットフォーム『ダビデ』攻略戦において初めて使用された。

そもその開発目的は人口比率が人類に対して大幅に低いベータノイドが歩兵の損耗率を低下させるための歩兵の機動化および装甲化であったが、開発開始よりしばらくして戦場情報管制機構、すなわちフィールドインフォメーションシステムを組み込まれ、リンクデバイス機構として完成した。

フィールドインフォメーションシステムとは戦闘中のリンクデバイサーからカメラアイ、サーモセンサーなど各種センサーを通じて得られたさまざまな情報をリアルタイムで後方の支援機（宇宙空間では母機ポッド、地球上では支援ヘリ）に搭載されたコンピュータに送信し、支援機に搭載されたコンピュータはそれらのデータを瞬時に解析して、その戦場において警戒すべき脅威、排除すべき敵に対しリンクデバイサーを操るデバイスドライバーへ網膜投影型ディスプレイを通じて指示することにより、戦闘時における驚異的な反応速度を実現する機構のことである。

これは従来型の戦車のような車両がそのペトロニクス（Vehicle Electronics、車両用電子装置）を自己の車体内におさめていたのに比べ、自己の機体が装備するのはセンサー類だけですみ、容積を軽減し、重量を低減させる最良の選択であった。

『ダビデ』攻略戦時においては突入兵器として使用され、母機ポッドにはフィールドインフォメーションシステムおよび ECCM のみが装備されていたリンクデバイサーであったが、地球降下作戦時には強大なラファエル地上軍に対抗するため、後方支援機専用開発されたヘリコプターを用いることによって、これに運動エネルギーミサイル、KEM ポッドを装備させて突破兵器として完成の域に達することとなった。

地球降下作戦以降のリンクデバイサーの兵器としての運用形態は、後方に長距離 KEM を装備した支援ヘリを待機させ、自らは攻略目標もしくは戦線正面に強行突入する。しかるのちに装備武器と高い反応速度により自衛戦闘を行いつつ、観測データを後方に送信し、支援ヘリによる長距離攻撃を駆使して主な抵抗兵力を排除、もしくは戦線を突破する。

リンクデバイサーにより抵抗兵力を排除もしくは戦線を分断した後は、通常の歩兵部隊が送り込まれ、攻略目標を占領、もしくは戦線を制圧するのである。

リンクデバイサーの系統は、開発企業により3系統に分かれる。

- ・ 後方支援能力とリンクデバイサーの能力のバランスが取れたノルトラント社製
- ・ 支援ヘリに強力な武装を施し、後方支援能力に長けたエアロスペースダイナ社製
- ・ FISによりリンクデバイサー自体の反応速度を極限まで上昇させた源重工社製

第五章 ゲームの概要

『LINK DEVICER 2074』は未来の地球世界を舞台としたSFシミュレーションゲームです。プレイヤーは、『リンクデバイサー』（以降“LD”と略す）と呼ばれるパワースーツで編成された特殊任務部隊の指揮官となって未来における統一政府機構である地球民主選出国『Earth Democracy Elect Nation/E・D・E・N』のスペースコロニーに対する圧政に立ち向かいます。

5-1 キャンペーンゲーム

『LINK DEVICER 2074』には、合計20本のシナリオが収録されております。

20本のシナリオは連続したものになっており、これらを順番にプレイするものを『キャンペーンゲーム』といいます。『キャンペーンゲーム』をプレイする過程で、部隊を構成するキャラクター達は成長します。

また、キャンペーン開始時、『リンクデバイサー』の“機種（LD及び支援ヘリ）”や“武装”は全て登場しておりませんが、キャンペーンの進行によって追加、補充が行われます。追加、補充された機種には使用の制限があり、各々のキャラクターの評価ポイントが各機種に設定されている使用ポイントを越えていなければ使用できません。

シナリオをクリアすると、そのデータは次のシナリオに継承されていきます。

5-2 シングルゲーム

キャンペーンの20本のシナリオは、『シングルゲーム』として1本ずつ単独でプレイすることができます。

『シングルゲーム』をプレイする場合、各シナリオに設定されているデフォルト（既存）のデータでプレイすることになります。この『シングルゲーム』では、キャラクターを成長させることはできません。また、その結果を『キャンペーンゲーム』のシナリオに反映させることはできません。

なお、シングルゲームでは、評価ポイントによる使用機種の制限はありません。

5-3 ゲームの進行形式

ゲームを開始すると、次のようなプロセスでゲームが進行します。

1) 作戦概要

作戦について、その作戦がどのような経緯で、どのような目的のために立案されたのかを説明します。また、その作戦で投入される味方の兵力、及び、その地域における敵の兵力状況なども説明します。

2) 部隊編成

作戦に即したLD搭乗員の選定、及びLDの兵装の変更などを行い部隊を編成します。

シングルゲーム、キャンペーンゲーム共に、ユニット『No.1』が隊長機になります。

3) 作戦行動

疑似リアルタイムで進行するフィールドマップ上で、『LD部隊』が戦闘を繰り広げます。

4) 作戦終了

作戦終了後、その作戦の目的が達成できたかどうかの判定を行い、さらに、その結果、戦局がどのような状況に変化したかを説明します。また、『キャンペーンゲーム』では、搭乗員が死亡などで部隊に欠員が生じた場合、搭乗員の補充も行います。

5-4 ゲームの終了条件

各シナリオには、以下の終了条件が設定されており、そのいずれかの条件を達成した時点でゲームは終了となります。そのため、作戦を完遂していなくともゲームが終了してしまう場合があります。

- ・ 特定のエリアへの敵もしくは味方ユニットの到達。
- ・ 特定ユニットの破壊。
- ・ 一定ターン数の経過。

5-5 ゲームオーバー

以下の場合、ゲームオーバーになります。

- ・ 作戦行動中のプレイヤーユニットが全滅した場合。
- ・ シナリオ（作戦）で定められている制限時間（ターン）内に任務を完遂できなかった場合。
- ・ キャンペーンゲーム時に、プレイヤーユニットが撃破された場合。
- ・ シングルゲーム時に、ユニット『No 1（隊長機）』が撃破された場合。

但し、『キャンペーンゲーム』の場合、シナリオによってはゲームオーバーになっても、同一のシナリオを再挑戦するケースや次のシナリオに進めるケースもあります。

『シングルゲーム』の場合は、既述の条件でゲームオーバーになります。

第六章 ゲームの開始

『LINK DEVICER 2074』を起動させると、アプリケーション・ウィンドウ内には、他のウィンドウが表示されません。ゲームを始める場合は、メニューバーにある『ファイル』メニュー内の以下の項目から選んでクリックする必要があります。

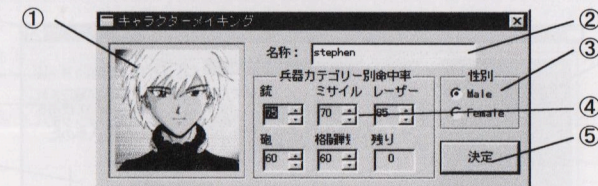
- 新規ゲーム
 - キャンペーンゲーム
 - シングルゲーム
- ロードゲーム

6-1 キャンペーンゲーム

メニューバーにある『ファイル』メニュー内の『新規ゲーム』のサブメニューから『キャンペーンゲーム』を選択し、クリックすると『キャラクターメイキング・ウィンドウ』が表示され、『キャンペーンゲーム』が始まります。

6-1-1 キャラクターメイキング

『キャンペーンゲーム』をプレイする場合、まず、『キャンペーンゲーム』を通した主人公（プレイヤーキャラクター）の作成を行います。



6-A キャラクターメイキング

- ① キャラクターのイメージグラフィックが表示されます。
- ② キャラクターの名称が表示されます。
- ③ キャラクターの性別が表示されます。
- ④ キャラクターの兵器カテゴリー別命中率が表示されます。
- ⑤ [決定] ボタン

6-1-1-1 キャラクター名の入力

キャラクターの名前を入力します。名前への入力、空白部分をクリックし、キーボードを使って入力します。

6-1-1-2 性別の設定

キャラクターの性別を設定します。性別の設定は、男性にする場合、性別設定欄のラジオボタンで『Male』を選択します。逆に女性の場合は、『Female』を選択します。また、各ラジオボタンをクリックすることで、キャラクターのイメージグラフィックが変化します。

6-1-1-3 兵器カテゴリー別命中率の設定

キャラクターが戦闘で反映する各種兵器カテゴリー別の命中率を設定します。『350』のポイントをお好みの能力値に割り振ります。但し、各種能力値の上限は『100』です。ポイントの割り振りは、設定したい能力項目の『▼/▲』で数値を変更します。

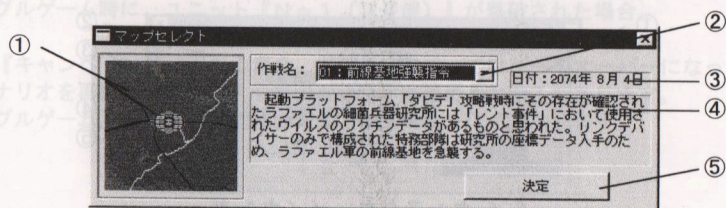
- 銃：『銃』に分類される兵器を使用した場合に影響を与えます。
ミサイル：『ミサイル』に分類される兵器を使用した場合に影響を与えます。
レーザー：『レーザー』に分類される兵器を使用した場合に影響を与えます。
格闘戦：『格闘戦』に分類される兵器を使用した場合に影響を与えます。
砲：『砲』に分類される兵器を使用した場合に影響を与えます。

6-1-2 キャラクター設定の終了

キャラクターの設定が終了したら[決定]ボタンをクリックします。キャンペーンゲームの開始となり、『作戦ブリーフィング』に移行します。

6-2 シングルゲーム

メニューバーにある『ファイル』メニュー内の『新規ゲーム』のサブメニューから『シングルゲーム』を選択し、クリックするとシナリオ選択のダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスには『キャンペーンゲーム』で使用されるシナリオタイトルが全て表示されますので、プレイしたいシナリオを[▼]で選択し、『選択』をクリックしてください。



6-B シナリオ選択ダイアログ

- ① 作戦マップ
作戦が展開される地域全体をイメージしたマップです。
- ② 作戦名
作戦(シナリオ)名を表示します。作戦名の右部の[▼]ボタンで、内容を変更できます。
- ③ 作戦開始年月日
作戦(シナリオ)の開始される年月日を表示します。
- ④ シナリオ概要
作戦マップにおけるシナリオの概要を解説します。
- ⑤ [決定] ボタン

6-3 ロードゲーム

メニューバーにある『ファイル』メニュー内の『ロード』を選択し、クリックするとセーブデータ選択のダイアログボックスが表示されます。ロードしたいセーブデータを選択し、クリックしてください。以前セーブされたところからゲームが再開されます。

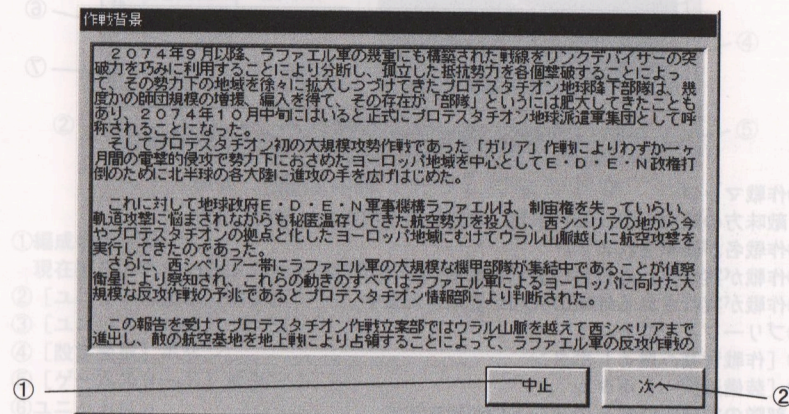
第七章 作戦ブリーフィング

シナリオが始まると、まず、そのシナリオのベースとなっている作戦の状況などについての説明などが行われます。この作戦ブリーフィングをもとに部隊の編成などを行います。

『キャンペーンゲーム』では『キャラクターメイキング』の後に以下の処理を行います。作戦ブリーフィングは、『作戦背景』と『作戦詳細』から構成されております。

7-1 作戦背景

シナリオとなっている作戦について、どのような経緯で立案され、実行に移されたのかを解説します。[ブリーフィングへ] ボタンをクリックすると、『作戦ブリーフィング』に進みます。

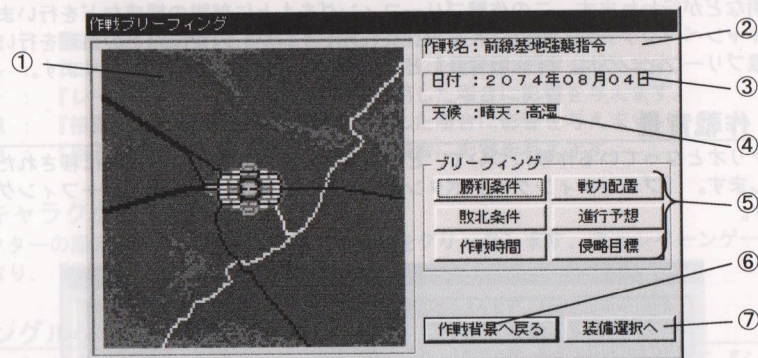


7-A 【作戦背景】ウィンドウ

- ① [中止] ボタン
作戦を中止します。
- ② [次へ] ボタン / [ブリーフィングへ] ボタン
解説の文章が続く場合は[次へ] ボタンをクリックします。解説の文章が全て表示されると、[次へ] ボタンから[ブリーフィングへ] ボタンに変化します。

7-2 作戦ブリーフィング

作戦が展開される地域全体をイメージした『作戦マップ』と作戦を行う上で必要な情報を提示するボタン、そのボタン設定によるメッセージを表示するウィンドウで構成されています。



7-B 【作戦ブリーフィング】ウィンドウ

①作戦マップ

敵味方の戦力配置、進行予想、攻略目標を視覚的に解説します。

②作戦名が表示されます。

③作戦が実行される日付が表示されます。

④作戦が実行される地域の天候が表示されます。

⑤ブリーフィングメニューボタン

⑥【作戦背景へ戻る】ボタン

⑦【装備選択へ】ボタン

部隊の編成に関するウィンドウが開きます。

7-2-1 作戦実行時に必要な情報の選択

作戦を実行する際、必要となる情報を得るためのボタンが用意されています。以下の各ボタンをクリックすることで、必要な情報がメッセージウィンドウに表示され、図を用いて説明されるものについては作戦マップ内に模式図が表示されます。

勝利条件 : 作戦の完遂に必要な条件が提示されます。

敗北条件 : 作戦の遂行ができなくなる具体的な条件が提示されます。

作戦時間 : 作戦を終了させなければならない制限時間が提示されます。

戦力配置 : 作戦地域に展開する敵側の戦力配置について、予測されたものが提示されます。

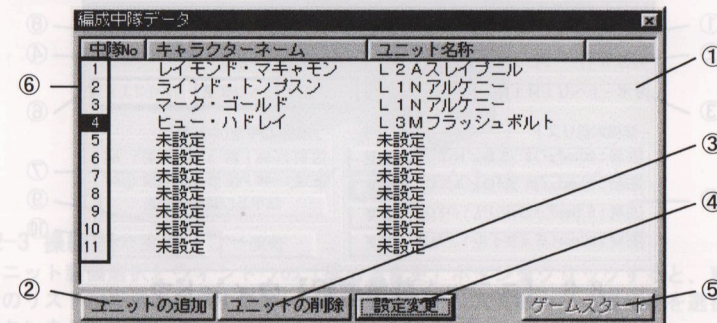
侵略予想 : 作戦地域に展開する敵側の動向について、予測されたものが提示されます。

攻略目標 : 作戦における具体的な目的が提示されます。向かうべき座標や守るべき座標がある場合は、その座標位置が作戦マップウィンドウに表示されます。

第八章 部隊の編成

8-1 編成開始

部隊の編成を行うには、ブリーフィングウィンドウの「装備選択」ボタンをクリックします。「装備選択」ボタンをクリックすると、部隊の編成に必要なウィンドウが開きます。



8-A 【編成中隊データ】ウィンドウ

①編成中隊一覧

現在編成されているユニットが表示されます。

②【ユニットの追加】ボタン

③【ユニットの削除】ボタン

④【設定変更】ボタン

⑤【ゲームスタート】ボタン

⑥ユニットNo

No.の個所をクリックすることにより、上記の「ユニットの削除」、「設定変更」の対象となるユニットを指定します。

8-2 部隊の編成

作戦ブリーフィングにより得られた情報をもとに、自分なりに作戦の展開を想定し、作戦に投入するLD操縦者、LDタイプ、LD携行武器、LD装甲レベルなどを設定します。

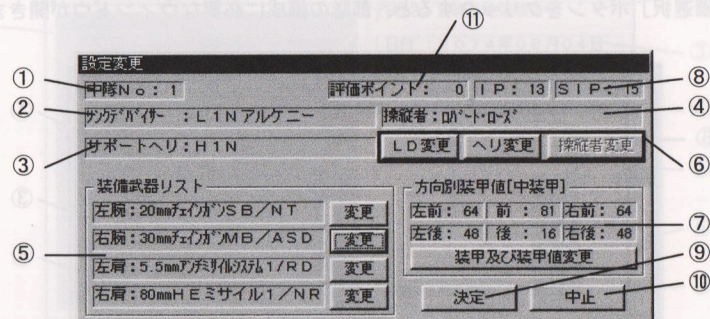
8-2-1 作戦に投入するユニット数を設定

作戦に投入するユニットの編入を行うには、『編成中隊データ』ウィンドウの「ユニットの追加」ボタンをクリックします。「ユニットの追加」をクリックした数だけ、作戦に投入するユニットが追加されます。作戦に投入することができるユニット数はプレイヤーキャラクターを含め最大で『12』ユニットです。

ユニットとは、LD操縦者、LDタイプ（機体）、サポートヘリ、LD携行武器、LD装甲レベルなどを総じたものをいいます。

8-2-2 ユニットの設定

作戦に投入するユニット数の設定を終えたら、そのユニットの設定を行います。『編成中隊データ』ウィンドウの『編成中隊一覧』からユニットの設定を行うユニットの番号部分をクリックし（ユニットの番号部分がマーキングされます）、『設定変更』ボタンをクリックすると、ユニットの設定に必要なウィンドウが開きます。



8-B 【ユニット装備選択】ウィンドウ

- ①現在設定中のユニット番号が表示されます。
- ②現在設定中のユニットのLD名が表示されます。
- ③現在設定中のユニットのサポートヘリ名が表示されます。
- ④現在設定中のユニットのLDの操縦者（搭乗者）名が表示されます。
- ⑤装備武器リスト
現在設定中のユニットのLDの各部装備武器が表示されます。[変更]ボタンにより、その内容を変更できます。
- ⑥各項目変更ボタン
- ⑦方向別装甲値
現在設定中のユニットの方向別の装甲値が表示されます。[装甲及び装甲値変更]ボタンにより、内容を変更できます。
- ⑧現在設定されているLDの『IP』と『SIP』の値が表示されます
- ⑨[決定] ボタン
- ⑩[中止] ボタン
- ⑪評価ポイント
現在のキャラクターの評価ポイントが表示されます。

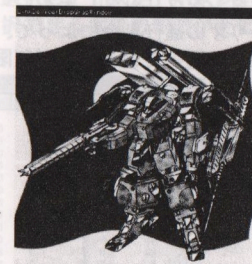
8-2-2-1 キャラクターの評価ポイントによる使用機種の制限

キャンペーンゲームの場合、機種（LDと支援ヘリ）には、使用するために必要なポイントが設定されています。キャラクターが敵のユニットを撃破した際に、その撃破したユニットによってポイントが得られ（車輛ユニット各『1』ポイント、LDユニット各『10』ポイントです）、そのポイントの合計がキャラクターの評価ポイントとなります。その評価ポイントの高低によって使用できる機種が制限されます。

シングルゲームの場合は、評価ポイントは使用されませんので、自由に機種を選択することができます。

8-2-2-2 機体と武装の変更によるイメージグラフィックの変化

機体や武装を変更することによって、『イメージグラフィック』の内容が変化します。

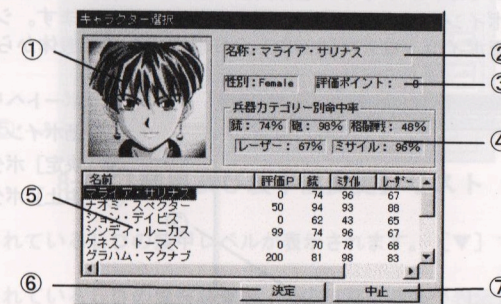


8-C 【イメージグラフィック】ウィンドウ

8-2-2-3 操縦者の変更

『ユニット装備選択』ウィンドウの[操縦者変更]ボタンをクリックすると、変更可能な操縦者のリストが表示されますので、『操縦者選択』リストの中から操縦者を選択し、[決定] ボタンをクリックします。

キャンペーンゲームでは、ゲーム開始前に配属された11人のキャラクターと1人のプレイヤーキャラクターが持駒となり、作戦行動中にキャラクターが死亡すると、死亡したキャラクター数だけ補充されるため、総員数11人は不変です。そのためキャンペーンゲーム中の操縦者の変更は、配属されているキャラクターからの選択になります。シングルゲームでは、自動的に12人のキャラクターが配属されます。



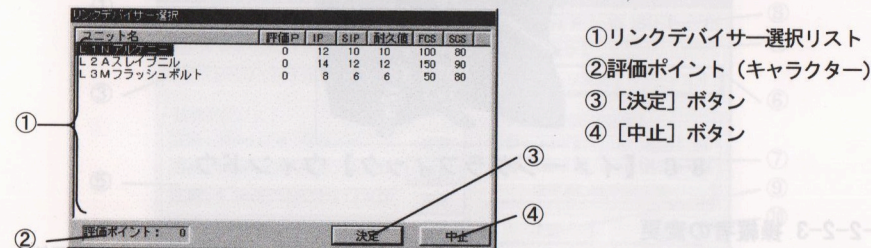
8-D 【操縦者選択】リスト

- ①キャラクターのイメージグラフィックが表示されます。
- ②キャラクターの名称が表示されます。
- ③現在までのキャラクターの性別と評価ポイントが表示されます。
- ④キャラクターの兵器カテゴリー別命中率が表示されます。
- ⑤操縦者リスト
- ⑥[決定] ボタン
- ⑦[中止] ボタン

8-2-2-4 リンクデバイサーの変更

『ユニット装備選択』ウィンドウの『LD変更』ボタンをクリックすると、変更可能な機体（リンクデバイサー）のリストが表示されますので、『リンクデバイサー選択』リストの中から機体を選択し、[決定] ボタンをクリックします。

キャンペーンゲームでは、シナリオの進行具合によって、選択できる機体の総数が変化し、キャラクターの評価ポイントによって選択できる機体が制限されます。シングルゲームではシナリオの進行や評価ポイントなどに関係なく、登場する全ての機体から選択できます。

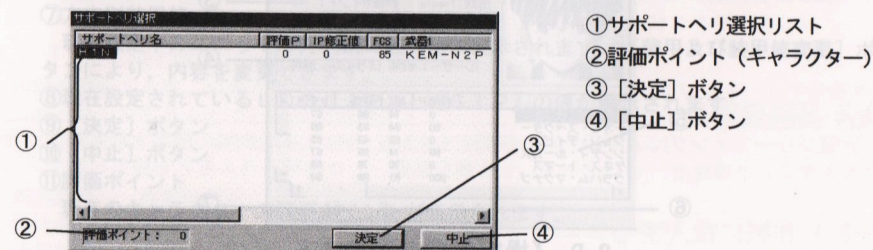


8-E 【リンクデバイサー選択】リスト

8-2-2-5 サポート（支援）ヘリの変更

『ユニット装備選択』ウィンドウの『ヘリ変更』ボタンをクリックすると、変更可能なサポートヘリのリストが表示されますので、『サポートヘリ選択』リストの中から機体を選択し、[決定] ボタンをクリックします。また、サポートヘリの変更は、LDが設定されていなければなりません。

キャンペーンゲームでは、シナリオの進行具合によって、選択できる機体の総数が変化し、キャラクターの評価ポイントによって選択できる機体が制限されます。シングルゲームではシナリオの進行や評価ポイントなどに関係なく、登場する全ての機体から選択できます。

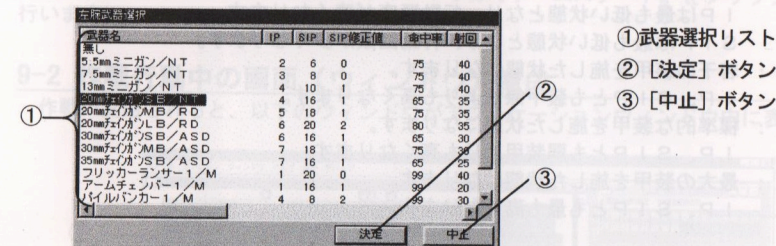


8-F 【サポートヘリ選択】リスト

8-2-2-6 装備武器の変更

『ユニット装備選択』ウィンドウの装備武器リスト内の各部装備の[変更] ボタンをクリックすると、変更可能な装備（武器）のリストが表示されますので、『各部武器選択』リストの中から携行（設置）装備を選択し、[決定] ボタンをクリックします。

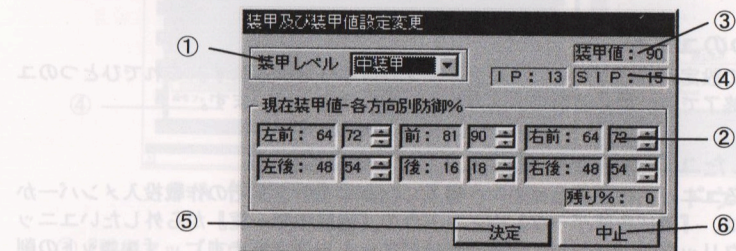
シナリオの年代によって、選択できる武器の総数が変化します。



8-H 【各部武器選択】リスト

8-2-2-7 装甲及び装甲値の変更

『ユニット装備選択』ウィンドウの方向別装甲値内の[装甲及び装甲値の変更] ボタンをクリックすると、変更可能な装甲及び装甲値の変更を行うウィンドウが開きますので、装甲と方向別の装甲値を設定し、[決定] ボタンをクリックします。



8-G 【装甲及び装甲値変更】リスト

- ①現在設定されているLDの装甲レベルが表示されます。[▼] で、その内容を変更できます。
- ②現在設定されているLDの現在装甲値／各方向別防御%が表示されます。[▲/▼] で、その内容を変更できます。
- ③現在設定されているLDの装甲レベルに応じた装甲値が表示されます。
- ④現在設定されているLDの『IP』と『SIP』の値が表示されます
- ⑤ [決定] ボタン
- ⑥ [中止] ボタン

■装甲レベルの選定

装甲レベルは、防御能力に関わる重要な要素の1つです。装甲レベルによって、防御能力の増減、行動順序、行動回数などに影響を与えます。

装甲レベルには、各LDのタイプ毎に、以下のレベルに別けられています。

装甲無し：装甲が無い状態になります。

IPは最も低い状態となり、行動順序が速くなります。

SIPは最も低い状態となり、行動回数が多くなります。

弱装甲：若干の装甲を施した状態になります。

IP、SIPとも装甲無しよりも高くなります。

中装甲：標準的な装甲を施した状態になります。

IP、SIPとも弱装甲よりも高くなります。

強装甲：最大の装甲を施した状態になります。

IP、SIPとも最も高くなります。

■方向別装甲値の設定

装甲は方向別に防御力を配分することができます。各機体（LDや戦闘車両）には、装甲防御力の基本値が定められています。この基本値をもとに、防御力の配分を行います。装甲防御力の配分は、割合（%）で行い、設定した割合に応じ（最大で100%）、装甲値が決定されます（割合を100%に設定すると、その機体の装甲レベルに応じた最大装甲値になります）。

また、配分できる割合数値の合計も各機体によって基本値が定められています。

8-2-3 ひとつのユニット設定の終了

全てのデータの設定が終了したら、[決定] ボタンをクリックします。これでひとつのユニットの設定は終了です。同じ要領で、他のユニットの設定も行います。

8-2-4 設定したユニットを作戦投入メンバーから外す

作戦に投入するユニットの編入とは逆に、編入したユニットを、その作戦投入メンバーから外したい場合は、『編成中隊データ』ウィンドウの『編成中隊一覧』から外したいユニットの番号部分をクリックし（ユニットの番号部分がマーキングされます）、[ユニットの削除] ボタンをクリックします。

※ユニットを削除してしまうと、これまで設定された、そのユニットのデータは全て消去されてしまいます。

第九章 作戦開始と作戦行動中の画面構成

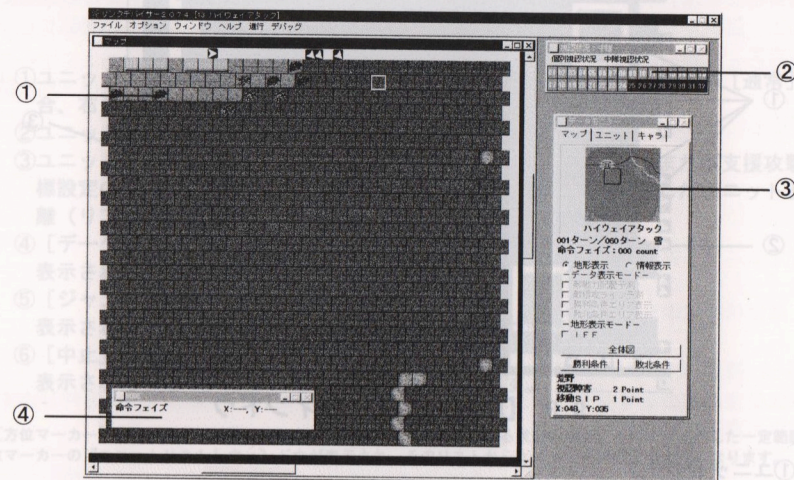
9-1 作戦の開始

部隊の編成を終えると、いよいよ『作戦開始』となります。

『作戦開始』は、ブリーフィングウィンドウの『ゲームスタート』をクリックすることで行います。

9-2 作戦行動中の画面（ウィンドウ）構成

作戦が開始されると、以下のウィンドウがアプリケーションウィンドウ内に表示されます。



9-A 作戦行動中のアプリケーションウィンドウ

①『戦術マップ』ウィンドウ

『戦術マップ』ウィンドウ上には、作戦に投入されている敵味方双方のユニットが展開しています。このウィンドウ上で、全ての戦闘処理が行われます。

②『視認状況』ウィンドウ

作戦に投入されている各味方ユニットの視認状況が表示されます。

③『データモニター』ウィンドウ

ウィンドウ上部のタブコントロールの操作により、様々な角度から『戦術マップ』上のユニットなどの情報を得ることができます。

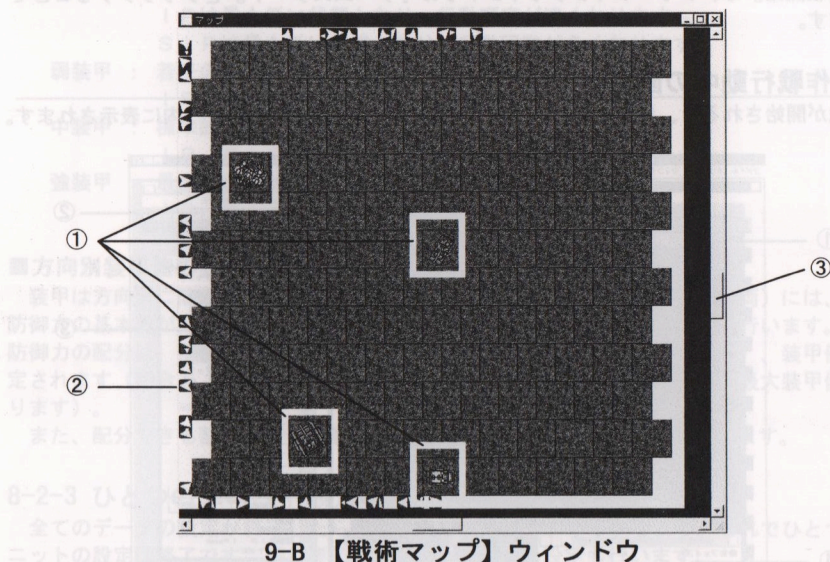
④『フェイズモニター』ウィンドウ

ゲームの進行状況を確認することができます。

9-2-1 戦術マップ

作戦マップの一部をクローズアップした、ゲームを進行させる上でメインとなるウィンドウです。ユニットの移動、攻撃などの主な戦闘行動は、このウィンドウ上で行われます。

この戦術マップウィンドウ上のユニットをクリックすることで、各ユニットへの行動指示を与えることができます。



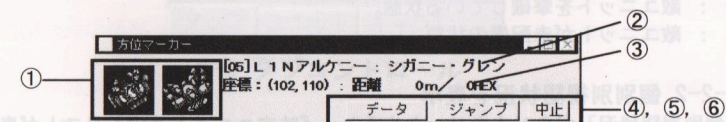
- ①ユニットチップ
- ②方位マーカ
- ③スクロールバー

9-2-1-1 戦術マップの表示領域の変更

戦術マップウィンドウの四方の端の領域にマウスカーソルを移動させると、通常のマウスカーソルからマップの表示領域を移動させるカーソルに変化します。その状態でクリックすると、マップの表示領域が、そのカーソルの方向に1ヘックス分づつ移動します。また、スクロールバーの操作によっても同様の効果を得られます。

9-2-1-2 方位マーカによるユニットの検索

戦術マップの四方の外縁に『赤』と『青』の矢印の描かれた[方位マーカ]が表示されています。これは戦術マップ上に展開しているユニットと連動しており、『赤』は『敵ユニット』、『青』は『味方ユニット』、矢印の方向は、そのユニットの存在する位置を指しています。[方位マーカ]をクリックすると、その方位マーカと連動しているユニットを呼び出すウィンドウが表示されます。



9-C 【方位マーカ】ウィンドウ

- ①ユニットチップのグラフィックが表示されます。左側がマップモードが『通常』の場合、右が『情報』の場合のグラフィックです。
- ②ユニットの機体名と操縦者名が表示されます。
- ③ユニットの展開している『戦術マップ』上での座標です。攻撃、または支援攻撃の目標設定の際に、方位マーカをクリックした場合、そのクリックしたユニットとの距離（リアル距離ヘックス距離）が表示されます。
- ④[データ] ボタン
表示されているユニットのデータを表示します。
- ⑤[ジャンプ] ボタン
表示されているユニットを『戦術マップ』の中心に表示します。
- ⑥[中止] ボタン
表示されているユニットへのジャンプを中止します。

※[方位マーカ]をクリックする際、複数の方位マーカが重なっている状態の場合、そのクリックした一定範囲の方位マーカの『ユニットリスト』ウィンドウが表示され、そのリストからユニットを選択するようになります。

9-2-2 視認状況

『視認状況』ウィンドウは、各味方ユニットの索敵により得られた敵ユニットの情報を表示しています。



9-D 【視認状況】ウィンドウ

- ①[中隊視認状況]
全ての味方ユニットの総合の視認状況を表示します。通常は、このモードになっています。
- ②[個別視認状況]
各味方ユニット別の視認状況を表示します。
- ③視認状況表示欄
表示されている番号をクリックすると、番号と連動しているユニットを呼び出すウィンドウが表示されます。
- ④現在の『視認状況』ウィンドウのモード（中隊/個別）を表示します。

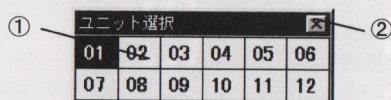
9-2-2-1 視認状況の情報提示

情報は『01』から『32』までの番号の背景色を色分けすることで提示しています。内訳は以下のようになっています。

- 白 : 敵ユニットを確認している状態。
- 灰 : 敵ユニットが未確認の状態。
- 赤 : 敵ユニットを撃破している状態。
- 黒 : 敵ユニットが未配備の状態。

9-2-2-2 個別別視認状況を表示

『個別視認状況』ボタンをクリックすると、『味方ユニット選択』リストが表示されます。『ユニット選択』リストの番号をクリックすると、選択した番号のユニットの視認状況が表示されます。

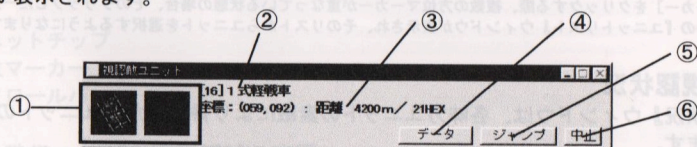


9-E 【ユニット選択】リスト

- ① [ユニット番号] ボタン
 - ② [X] ボタン
- 個別視認状況をキャンセルします。

9-2-2-3 視認状況ウィンドウの番号によるユニットの検索

視認状況表示欄の番号をクリックすると、その番号と連動しているユニットを呼び出すウィンドウが表示されます。

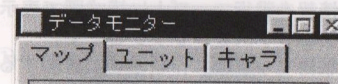


9-F 【視認的ユニット】ウィンドウ

- ① ユニットチップのグラフィックが表示されます。左側がマップモードが『通常』の場合、右が『情報』の場合のグラフィックです。
- ② ユニットの機体名が表示されます。
- ③ ユニットの展開している『戦術マップ』上での座標です。攻撃、または支援攻撃の目標設定の際に視認状況表示欄の番号をクリックした場合、そのクリックしたユニットとの距離（リアル距離、ヘックス距離）が表示されます。
- ④ [データ] ボタン
表示されているユニットのデータを表示します。
- ⑤ [ジャンプ] ボタン
表示されているユニットを『戦術マップ』の中心に表示します。
- ⑥ [中止] ボタン
表示されているユニットへのジャンプを中止します。

9-2-3 データモニター

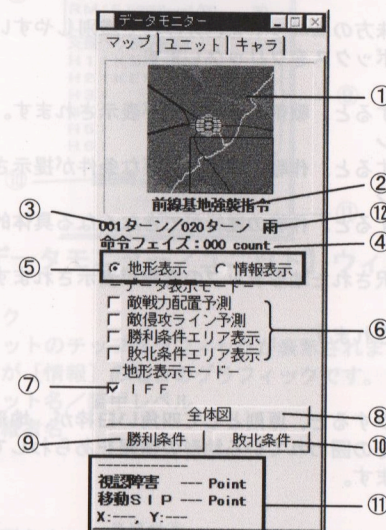
『データモニター』ウィンドウは、[マップ]、[ユニット]、[キャラ（キャラクター）] の状況をゲーム中を通して、常にモニターしています。『データモニター』ウィンドウの表示モードを変更する場合は、タブコントロールの必要な項目をクリックします。



9-G タブコントロール

9-2-3-1 マップ

『マップ』状況をモニターする場合は、タブコントロールの[マップ]をクリックします。『データモニター』ウィンドウの『マップ』には、当然の如く、マップに関わる情報などで構成されています。



9-H 【データモニター/マップ】ウィンドウ

① モニターマップ

モニターマップには戦術マップ全域が表示されます。マップ上にある四角い枠は、現在戦術マップウィンドウに表示されている領域です。モニターマップをクリックすることで、戦術マップの表示領域を変更することができます。

② シナリオ名

③ ターン情報

現在の経過ターン数 / クリア限界ターン数

④ フェイズ情報

現在のフェイズ : 実行フェイズのカウンタ

⑤地形表示モード

戦術マップの表示モードを変更します。変更を行う場合はラジオボタンで変更します。

地形表示：戦術マップにはリアルに描かれたグラフィックを表示します。

情報表示：戦術マップには必要最低限のグラフィック情報のみを表示します。

⑥データ表示モード

作戦を行う上で必要な情報を戦術マップ上に模式図で表示します。表示する場合は、参照するデータのチェックボックスをクリックします。

戦力配置予測：戦術マップ上に作戦地域に展開する敵側の戦力配置について、予測されたものが提示されます。

敵侵攻ライン予測：戦術マップ上に作戦地域に展開する敵側の動向について、予測されたものが提示されます。

勝利条件エリア：作戦の勝利条件がユニットの特定座標への進入（到達）の場合、その目標がエリアが表示されます。

敗北条件エリア：作戦の敗北条件が敵ユニットの特定座標への進入（到達）の場合、その目標がエリアが表示されます。

⑦地形表示モード

作戦マップ上の敵味方のユニットを色分けして識別しやすいように変更します。変更する場合はチェックボックスをクリックします。

⑧【全体図】ボタン

ボタンをクリックすると、戦術マップ全域が表示されます。

⑨【勝利条件】ボタン

ボタンをクリックすると、作戦の完遂に必要な条件が提示されます。

⑩【敗北条件】ボタン

ボタンをクリックすると、作戦の遂行ができなくなる具体的な条件が提示されます。

⑪地形情報

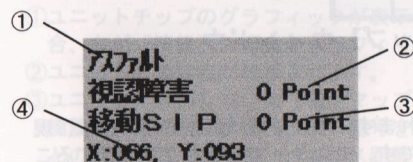
戦術マップ上の選択された地形チップの情報が表示されます。

⑫天候情報

現在の天候が表示されます。

■地形情報

戦術マップ上をクリックすると、原則として四角い白枠が、地形の一部（1チップ）を囲みます。地形データは、その囲われている地形の情報をあらわしています。地形情報は、次の要素から構成されています。



9-1【地形情報】

①地形名

②視認障害

地形には各々、ユニットを隠蔽する効果があります。隠蔽効果はポイントであらわされ、ポイントが高いほど隠蔽効果が高いことを示します。

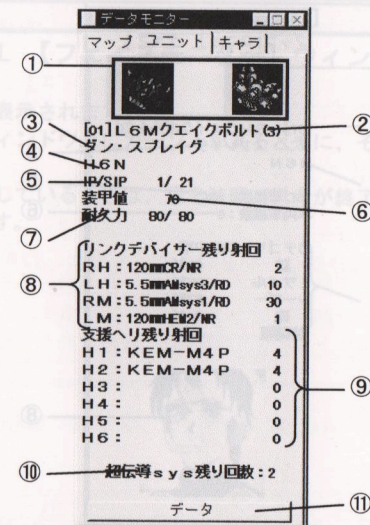
③移動SIP

地形には各々、ユニットの移動を制限する効果があります。移動の制限は、移動SIP（消費インシアチップポイント）であらわされ、ポイントが高いほど移動効率の悪い地形になります。

④選択された地形の座標が表示されます。

9-2-3-2 ユニット

『ユニット』状況をモニターする場合は、タブコントロールの『ユニット』をクリックします。但し、ユニットの存在する地形を選択している場合に限りです。『データモニター』ウィンドウの『ユニット』には、ユニットに関わる情報で構成されています。



9-J【データモニター／ユニット】ウィンドウ

①ユニットグラフィック

選択されているユニットのチップグラフィックが表示されます。左側がマップモードが『通常』の場合、右が『情報』の場合のグラフィックです。

②ユニット番号／ユニット名／装甲レベル

③ユニット（LD）操縦者名

④支援ヘリ名

⑤IP/SIP

⑥LDの装甲値

⑦現在の耐久力／基本耐久力

『現在の耐久力』が『0』になると、LDは破壊されます。

⑧リンクデバイサー残り射回（射撃できる回数）

⑨支援ヘリ残り射回（射撃できる回数）

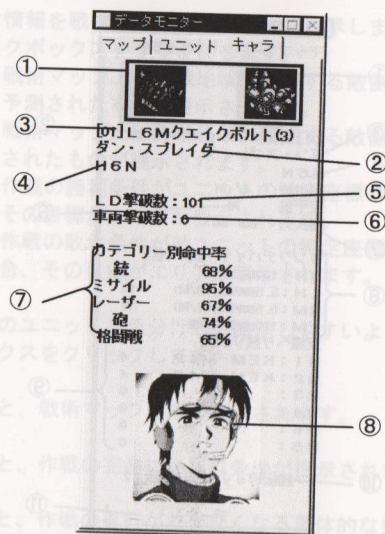
⑩超伝導SYS残り回数（使用できる回数）

⑪【データ】ボタン

選択されているユニットのLDのデータを表示します。

9-2-3 キャラ (キャラクター)

『キャラ』状況をモニターする場合は、タブコントロールの『キャラ』をクリックします。但し、ユニットの存在する地形を選択している場合に限り、『データモニター』ウィンドウの『キャラ』には、キャラクターに関わる情報で構成されています。



9-K 【データモニター／キャラ】ウィンドウ

- ① ユニットグラフィック
- ② ユニット番号／ユニット名／装甲レベル
- ③ ユニット (LD) 操縦者名
- ④ 支援ヘリ名
- ⑤ LD 撃破数

選択されているユニットのキャラクターが、これまでに撃破したLDの総数が表示されます。

- ⑥ 車両撃破数

選択されているユニットのキャラクターが、これまでに撃破した車両の総数が表示されます。

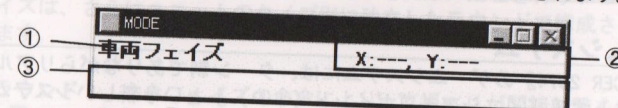
- ⑦ カテゴリー別命中率

選択されているユニットのキャラクターの持つ、各武器のカテゴリー別の命中率が表示されます。

- ⑧ キャラクターグラフィック

9-2-4 フェイズモニター

『フェイズモニター』ウィンドウには、ゲーム進行の状況が表示されます。



9-L 【フェイズモニター】ウィンドウ

- ① 現在のフェイズが表示されます。

- ② 『戦術マップ』ウィンドウ上にカーソルがあるときに、そのカーソルの存在する座標を表示します。

- ③ 敵ユニットが思考しているときは、思考時間 (思考が終了するまでの段階) を示すゲージが表示されます。

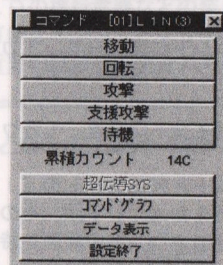
第十一章 ユニットコマンド

11-1 ユニットへの命令

作戦が開始されたら、プレイヤーは、ユニット1体ごとに命令を与えることで、ゲームを進行させます。

戦術マップウィンドウ上のユニットをダブルクリックすると、ユニット命令用の『コマンド』ウィンドウ及びコマンドグラフウィンドウが表示され、ユニットへの命令を与えられるようになります。また、ユニットの情報は『データモニター』ウィンドウのタブコントロールの操作で確認することができます。

※ユニットへの命令は、1つのターンの間に行うユニットの動向に対するものだけに限定するものではなく、以降のターンの経過（戦況の変化）を意識し、先見性を持った命令をユニットに与える必要があります。要するに、後々のターンでのユニットの行動まで命令を与えておくことができる、ということです。但し、外的要因が絡む行動には適応されません。しかし、あまり先々の命令を与えてしまうのも問題です。状態に応じて常に臨機応変な命令を与えるのが良いでしょう。



11-A 【コマンド】ウィンドウ

11-2 命令コマンド

ユニットコマンドは、以下のような構成になっています。

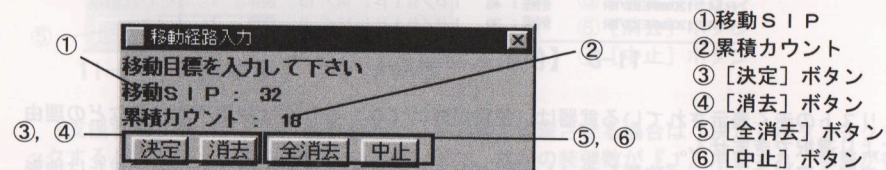
- 移動** : 移動目標を設定し、対象ユニットを移動目標に向かわせます。
- 回転** : 方向目標を設定し、対象ユニットを方向目標に回転させます。
- 攻撃** : 攻撃目標と攻撃武器を設定し、対象ユニットに射撃させます。
- 支援攻撃** : 攻撃目標と攻撃武器を設定し、対象ユニットの支援ヘリにより間接射撃させます。
- 待機** : 待機する時間（カウント）を設定し、対象ユニットを待機させます。
- 超伝導SYS** : このターンのみ対象ユニットのIPの消費が半分になります（2倍速で行動可能です）。
- コマンドグラフ** : 閉じている『コマンドグラフ』ウィンドウを再び表示します。
- データ表示** : 対象ユニットのLDのデータを表示します。
- 設定終了** : 対象ユニットの命令を中止します。

11-2-1 移動

移動最終目標と移動経路を設定し、対象ユニットを移動目標に向かわせます。

〔移動〕コマンドをクリックすると、『移動経路入力』ウィンドウが表示されます。

移動最終目標までの移動経路を設定してください。設定は、移動先のヘックスをクリックすることで行います。その移動目標までの移動に必要なSIPの値が『移動経路入力』ウィンドウが表示されます。『移動経路入力』ウィンドウの〔決定〕ボタンをクリックすれば移動目標／経路の設定は終了です。



11-B 【移動経路入力】ウィンドウ

設定した移動経路を変更もしくは修正する場合は以下の操作を行います。

- ・右クリックで最終到達目標から1ヘックスづつ戻します。
- ・〔消去〕ボタンで最終到達目標から1ヘックスづつ戻します。
- ・〔全消去〕ボタンで移動経路の設定を最初からやり直すことができます。

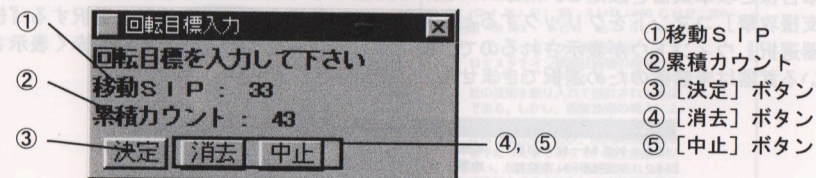
※移動経路に、通過不能な障害（敵、味方のユニットなど）がある場合は、その障害が取り除かれるまで、待機状態となってしまうので、移動目標設定後の移動経路に障害物が無いかを確認することがゲーム進行を円滑に進めるコツです。また、全ユニットが行動を終了した後のユニット配置も確認した方が良いでしょう。

11-2-2 回転

方向目標を設定し、対象ユニットを方向目標に回転させます。

〔回転〕コマンドをクリックすると、『回転目標入力』ウィンドウが表示されます。

方向目標先のヘックスをクリックしてください。その方向目標までの回転に必要なSIPの値が『回転目標入力』ウィンドウが表示されます。『回転目標入力』ウィンドウの〔決定〕ボタンをクリックすれば方向目標の設定は終了です。



11-C 【回転目標入力】ウィンドウ

11-2-3 攻撃

攻撃目標と攻撃武器を設定し、対象ユニットに射撃させます。

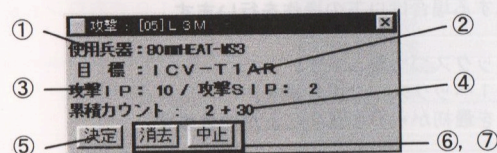
「攻撃」コマンドをクリックすると、『使用武器選択』リストが表示されるので、使用する武器を選択してください。

使用武器選択			
RH: 35mm GSB/ASD	射程: 14	IP/SIP: 7/ 8	残弾: 25
LH: 65mm GR/NR	射程: 8	IP/SIP: 12/ 10	残弾: 10
RM: 120mm HEW2/NR	射程: 45	IP/SIP: 16/ 10	残弾: 1
LM: 120mm HEW3/NR	射程: 30	IP/SIP: 12/ 8	残弾: 1

11-D 【使用武器選択】リスト

リストの赤く表示されている武器は、残弾が無い(0)もしくは使用不能状態などの理由により選択できません。

武器を選択すると、『攻撃』ウィンドウが表示されます。目標の敵ユニット、または地形をクリックすると『攻撃』ウィンドウの「目標」に攻撃目標の名前が表示されます。



11-E 【攻撃】ウィンドウ

- ① 選択した武器が表示されます。
- ② 攻撃目標の名前が表示されます。
- ③ 攻撃IP/攻撃SIP
- ④ 累積カウント
- ⑤ 「決定」ボタン
- ⑥ 「消去」ボタン
- ⑦ 「中止」ボタン

「攻撃」ウィンドウに表示されている内容で攻撃させる場合は「決定」ボタンをクリックすると実行フェイズのLDラウンドで、武器の装弾数が「1」消費されて攻撃が行われます。

表示されている内容の攻撃をさせない場合は「消去」ボタンをクリックします。

使用武器のみを変更する場合は『攻撃』ウィンドウの「使用兵器」をクリックし、リストから武器を選び直してください。

11-2-4 支援攻撃

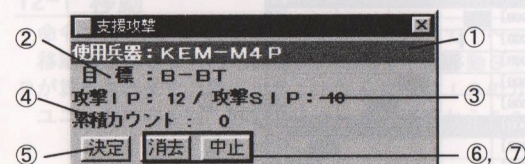
攻撃目標と攻撃武器を設定し、対象ユニットの支援ヘリにより間接射撃させます。

「支援攻撃」コマンドをクリックすると、支援ヘリに装備されている武器を選択する『使用武器選択』ウィンドウが表示されるので、使用する武器を選択してください。赤く表示されている武器は未装備のため選択できません。

使用武器選択			
H1: KEM-N4PR	攻撃IP/SIP: 10/ 2	残り射回: 4	
H2: KEM-N4PR	攻撃IP/SIP: 10/ 2	残り射回: 4	
H3: KEM-N4PR	攻撃IP/SIP: 10/ 2	残り射回: 4	
H4: KEM-N4PR	攻撃IP/SIP: 10/ 2	残り射回: 4	
H5: :未装備			
H6: :未装備			

11-F 【使用武器選択】リスト

武器を選択すると、『支援攻撃』ウィンドウが表示されます。目標の敵ユニット、または地形をクリックすると『支援攻撃』ウィンドウの「目標」に攻撃目標の名前が表示されます。



11-G 【支援攻撃】ウィンドウ

- ① 選択した武器が表示されます。
- ② 攻撃目標の名前が表示されます。
- ③ 攻撃IP/攻撃SIP
- ④ 累積カウント
- ⑤ 「決定」ボタン
- ⑥ 「消去」ボタン
- ⑦ 「中止」ボタン

『支援攻撃』ウィンドウに表示されている内容で攻撃させる場合は「決定」ボタンをクリックすると実行フェイズの支援ヘリラウンドで、武器の装弾数が「1」消費されて攻撃が行われます。

表示されている内容の攻撃をさせない場合は「消去」ボタンをクリックします。

使用武器のみを変更する場合は『支援攻撃』ウィンドウの「使用兵器」をクリックし、リストから武器を選び直してください。

11-2-5 超伝導SYS

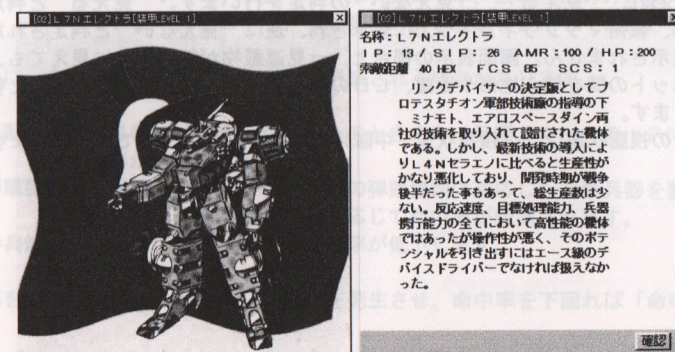
『超伝導SYS』を使用することにより、現在のターンのみ対象ユニットのIPの消費が半分にになります(2倍速で行動可能です)。全ての行動において消費されるIPが半になるので、通常の2倍の回数の行動ができるのです。

『超伝導SYS』は、使用できる回数がユニット(LD)によって制限されており、使用回数が「0」になると使用できなくなります。

11-3 データ表示

対象ユニットのLDのデータを表示します。

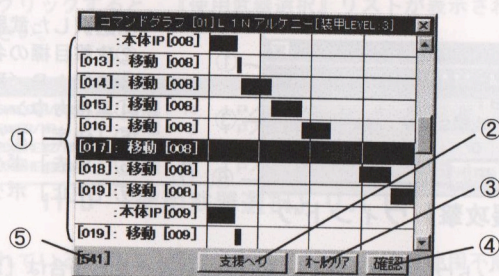
対象ユニットのLDタイプ、装甲レベルの違いにより、グラフィック、解説内容が変わります。



11-H 【データ表示】ウィンドウ

11-4 コマンドグラフ

対象ユニットが現在までに与えられている命令の累積状況を表示します。



11-1 【コマンドグラフ】ウィンドウ

①累積コマンドグラフ

ユニットに与えている命令が全て表示されます。グラフ内の命令項目にカーソルを合わせクリックすると、クリックした命令項目以降の命令を中止（消去）するか否かのウィンドウが表示されますので、状況に応じて選択します。

②[リンクデバイサー／支援ヘリ] ボタン

累積コマンドグラフの表示を切り替えます。

③[オールクリア] ボタン

以前に与えた命令を全て消去（クリア）します。

④[確認] ボタン

『コマンドグラフ』ウィンドウを閉じます。

⑤ユニットに与えられた全ての命令を換算したカウント数を表示します。

11-5 索敵と敵ユニットの表示

敵のユニットは、常に戦術マップウィンドウ上に表示されているわけではありません。味方ユニットは各々、索敵を自動的に行います。索敵は、個々の味方ユニットが全ての敵ユニットに対し行われ、“見える”、“見えない”の判定を行います。“見える”と判定された敵ユニットは、戦術マップウィンドウ上に表示され、逆に“見えない”と判定されたユニットは当然、表示されません。画面表示の都合上、一見遮蔽物が無いように見えても、そのユニットとユニットの間を結ぶ地形や距離、LDの性能上の特性により、見えないと判定される場合もあります。

各ユニットの視認状況は、『視認状況：中隊／個別』ウィンドウ上で確認できます。

第十二章 ゲームルールの基礎知識

12-1 移動

命令フェイズに、設定済みの座標に向かって1ヘックス移動します。

移動先のヘックスの地形毎に、ユニットの移動SIPに地形SIPが加算され、修正SIPが算出されます。次のカウントから修正SIPのカウントダウンを始めます。

ユニットの向きは、移動するヘックス座標から60°単位の角度を割り出し設定されます。

12-2 回転

HEX上でユニットが1方向（60°）回転するのに一律1SIPを必要とします。

12-3 攻撃

攻撃は、大きく別けて『直接攻撃』と『ヘックス攻撃』があります。

12-3-1 直接攻撃

直接攻撃は、敵ユニットをクリックし、そのユニットに対し、直接射撃する攻撃方法です。

12-3-1-1 命中判定

命中判定は使用される兵器の誘導方式（攻撃兵器パラメータ）により3種類存在します。命中率は100を越えません。計算式により超える場合は100に修正されます。

直接照準：ミサイル兵器以外は、近接格闘兵器もすべてこのカテゴリーに属します。

攻撃兵器の兵器命中率、キャラクター命中率、攻撃ユニットのFCS命中率を使用して算出されます。

母機誘導：キャラクター命中率が影響し、なおかつ兵器の誘導性能の影響下にあるのが特徴です。

攻撃兵器の兵器命中率、キャラクター命中率（ヘリの攻撃の場合は定数）、攻撃ユニットのFCS命中率、攻撃兵器の誘導性能を使用して算出されます。

自立誘導：攻撃ユニットのパラメータでは兵器命中率、誘導性能のみが使用されます。

攻撃兵器の兵器命中率、攻撃兵器の誘導性能を使用して算出されます。

さらに、全ての場合において命中率が軽減される場合があります。

目標機動修正：目標がリンクデバイサーのときのみ、目標ユニットのIPに応じて命中率が軽減されます。

兵器撃墜率：目標ユニットが攻撃兵器の弾頭種類に適応した迎撃兵器を装備している場合、迎撃兵器の性能に応じて命中率が軽減されます。

歩兵修正：歩兵に対する攻撃は命中率が低下します。

命中率を算出した後、0から99の乱数を発生させ、命中率を下回れば「命中」と判定します。

12-3-1-2 射撃実行処理

使用した攻撃兵器パラメータの射回数は減らします。

12-3-1-3 経験値の加算

命中した場合、攻撃ユニットに搭乗しているキャラクターの使用した武器に応じた命中率パラメータを目標ユニットに応じて上昇させます。

12-3-1-4 貫徹判定

貫徹判定は使用される兵器の弾頭種類（攻撃兵器パラメータ）により4種類存在します。

徹甲弾：パイルバンカーを含む。

目標ユニットと攻撃ユニット間のヘックス単位距離、攻撃兵器の貫徹力、攻撃兵器の低下値、目標ユニットの装甲値、目標ユニットの方向別装甲%、目標ユニットに対する命中個所などから貫徹したか否かを判定します

KEM：目標ユニットと攻撃ユニット間のヘックス単位距離、攻撃兵器の貫徹力、目標ユニットの装甲値、目標ユニットの方向別装甲%、目標ユニットに対する命中個所などから貫徹したか否かを判定します

HEAT：アームチェンバーを含む。

HEAT弾は距離による修正はありません。

攻撃兵器の貫徹力、目標ユニットの装甲値、目標ユニットの方向別装甲%、目標ユニットの命中個所などから判定します

レーザー：フリッカーランサーを含む。

目標ユニットと攻撃ユニット間のヘックス単位距離、攻撃兵器の貫徹力、攻撃兵器の低下値、目標ユニットの装甲値、目標ユニットの方向別装甲%、目標ユニットに対する命中個所などから貫徹したか否かを判定します。

12-3-1-5 損害判定

貫徹したユニットに対して損害判定を行います。使用される兵器の弾頭種類（攻撃兵器パラメータ）により2つに分岐します。

レーザー：フリッカーランサーを含む。

レーザーは攻撃兵器の中で唯一その威力がマップの気象条件に左右されます。目標ユニットと攻撃ユニット間のヘックス単位距離、攻撃兵器の火力、目標ユニットの耐久力、気象条件による減衰率から与えた損害を判定します。

減衰率%：マップパラメータから設定される乱数

気象状況	雪	雨	晴・高湿	晴・通常	晴・低湿
減衰率 (%)	65 ~ 75	75 ~ 85	75 ~ 85	85 ~ 95	95 ~ 100

その他（徹甲弾・KEM・HEAT）

：攻撃兵器の火力、目標ユニットの耐久力から損害を判定されます

以上の計算を行い、この時点で耐久力が『0』のユニットは撃破と判定されます。

12-3-1-6 ユニット撃破処理

耐久力が『0』になったユニットの撃破処理と、攻撃を行ったユニットに搭乗しているキャラクターの撃破数の加算を行います。

12-3-1-7 ファンブル判定

LDを目標としたユニット攻撃において命中したが、撃破されなかった場合やヘックス攻撃において効果範囲内のLDに対してファンブル判定が行われます。ヘックス攻撃においては直撃であった場合、確率が上昇します。さらにファンブル発生位置を命中個所から判定します（ヘックス攻撃のときは着弾点の方向、直撃時は正面となります）。

発生位置に兵器が装備されていた場合、その兵器は使用不能となります。

ファンブルしたユニットがプレイヤー側だった場合、メッセージウィンドウで報告します。

12-3-2 ヘックス攻撃

ヘックス攻撃は、地形（ヘックス）をクリックし、その地形から特定の範囲内に射撃する攻撃方法です。

12-3-2-1 効果判定

ヘックス攻撃では命中判定は行われません。すべて指定のヘックスに着弾します。効果範囲内のユニットは敵味方を問わず、全て対象ユニットとして貫徹、ダメージの判定を行います。

ヘックス攻撃は歩兵に対し、有効な攻撃方法であるといえます。

12-3-2-2 ヘックス攻撃貫徹判定

ヘックス攻撃では、貫徹判定は装甲ユニットであるか、非装甲ユニットであるかで異なります。

さらに、着弾座標と同座標のユニットは損害判定／ファンブル判定時に直撃判定がつけられます。

12-3-2-3 ヘックス攻撃損害判定

対象ユニットのうち、非装甲ユニットに対して損害判定を行います。

攻撃兵器の火力、目標ユニットの耐久力などを使用します。

以上の計算を行い、この時点で耐久力が『0』のユニットは撃破と判定します。

第十三章 用語解説

13-1 世界設定編

アダムとイヴ : 地球再開発計画統括機関の手でオーパーツ内より回収された男女一体づつの人体に付けられた名称。

アダムプロジェクト : 地球再開発計画統括機関がオーパーツを回収した後、その分析結果をもとに開始された人工生命体計画。

宇宙進出計画 : 1999年の大質量隕石の衝突に伴う地球環境の悪化のため、2006年から2040年代までユニバーサルガバメントにより行われた宇宙開発計画。2040年代に入り地球環境が回復すると、計画全体が凍結された。

宇宙再進出計画 : 2066年、人類文明の大幅な復興に伴い、ふたたび地球環境が悪化したことから、2069年に結成された地球政府E・D・E・Nにより決定された人類のスペースコロニーへの移住計画の事を指す。これには宇宙圏を生活の場としていたベータノイドの抹殺計画も含まれていた。

E・D・E・N (エデン) : ユニバーサルガバメントを土台として2069年に結成された新たな地球政府。正確には Earth・Democracy・Elect・Nations アース・デモクラシー・エレクト・ネーションすなわち「地球民主選出国」であるが、その実体は民主主義とはかけ離れた一部特権官僚が実権を握る官僚主義的な政府である。

オーパーツ : 古代遺跡より回収されるその年代の技術レベルでは作成不可能とされる遺物の総称。

契約の書 : 地球再開発計画統括機関の手でオーパーツ内より回収された高純度炭素結晶体に名付けられた名称。人類の遺伝情報が記されていた。

ケルプ : 2040年代に入り、地球環境が安定した事に伴い、宇宙進出計画を凍結した人類がベータノイドにスペースコロニーでの自治を任せた事から発足した治安維持を目的とした宇宙軍。後にラファエルの発足にともない、事実上崩壊する。

ジオマグネミッシング (地磁気消失期) : 1999年から2年間ほど続いた1999年の大質量隕石の影響と見られる地球磁場の消失期間。皮膚癌発生率の激増、数々の異常気象などを引き起こした。

地球再開発計画統括機関 : 多数の地球再開発計画を統括する地球統合政府の内部機関。2010年に発足し、地球再開発チームの連携した活動を可能とした。後に「ミカエル」と改名される。

聖櫃 : 地磁気消失に伴う天変地異の結果、隆起した海底に存在した古代遺跡に存在した謎のオーパーツ。地球再開発計画統括機関により、内部からは男女一体づつの人体と遺伝情報の記された高純度炭素結晶体が回収された。

ファーストノイド : アダムプロジェクトにより創造された第二人類「ベータノイド」に対しての、人類の呼び名。通常、「人類」と呼称される場合はこの「ファーストノイド」のみを指すが、特にベータノイドと区別するとき用いる。

プロテスタチオン : 2069年のラファエル結成に対抗して組織されたベータノイド達の反地球政府地下組織。結成直後から地球政府E・D・E・Nに対する諜報活動、破壊工作、航宙艦の極秘建造などを行なった。2074年3月20日の宣戦布告以降、ベータノイド政府として公然とE・D・E・Nと対決して行く事となる。

ベータノイド (第二人類) : アダムプロジェクトにより創造された人造人間。減少した人類人口に労働力を提供するべく創造された。

ミカエル : 地球再開発計画統括機関がオーパーツ「聖櫃」を回収後、その分析結果をもとにアダムプロジェクトを開始したおりに改名された名称。

ユニバーサルガバメント (地球統合政府) : 地磁気消失期以降、各地に作られていたシェルター都市が中心となり、人類復興のために2006年に結成した地球規模の統治機構。軌道プラットフォーム建設等の宇宙開発、および生態系の回復を目指した多数の地球再開発計画を推進した。

ラファエル : 2069年に結成された地球政府E・D・E・Nの軍事機構。地上では大規模な機甲部隊を主力とする地上軍も有し、軌道上では宇宙軍ケルプの上位軍として、その艦艇を大幅に編入する事によって構成された。

レント事件 : E・D・E・Nが地球上のみずからの民衆に対しても極秘のうちにベータノイドを抹殺しようと軍事機構ラファエルの手により第5コロニー「フライデイ」に対して行なったウイルス兵器による攻撃。E・D・E・Nの主張では「第5コロニーに衝突した隕石に付着していた未知の細菌」による感染である。

13-1 軍事／技術編

ECM : エレクトロニック・カウンター・メジャーメントの略で、敵の電波通信やレーダー、及び電子機器そのものを、強力な電波を発射する事により攪乱する事。

ECCM : エレクトロニック・カウンター・カウンター・メジャーメントの略で、敵のECMが原因であるノイズの影響を押さえるシステム。

FCS : ファイア・コントロール・システム、すなわち火器管制装置で、兵器の照準、射撃統制、目標追尾、弾体誘導などをエレクトロニクスで統合したもの。

FIS : フィールド・インフォメーション・システム、すなわち戦場情報管制機構と呼ばれるリンクデバイスユニットのシステム。リアルタイムで送信されてくるリンクデバイスユニット本体からの各センサーデータを後方の支援機に搭載されたコンピューターが瞬時に判別、解析し、網膜投影型ディスプレイを通じてデバイスドライバーに対応を指示するメカニズム全体を指し示す呼称である。

HE : 成形されていない弾頭炸薬を持つ、主に非装甲目標の破壊に用いられる砲弾で弾頭内に鉄球などを入れる事により対人殺傷力を上げる事もある。榴弾。

HEAT : 弾頭炸薬を漏斗状に成形し、ノイマン効果といわれるジェット噴流を発生させて装甲を貫徹する弾頭。成形炸薬弾頭。

KEM : 運動エネルギーミサイル。通常のみサイルが弾頭炸薬による爆発（科学エネルギー）を破壊手段としているのに対して、徹甲弾と同等かそれ以上の速度で飛翔し、劣化ウランなどの高比重の物質を弾頭として打ち込むミサイル。

MSSD : 広域波長遮断煙幕散布装置。赤外線からレーダー波まであらゆる波長を遮断する装置。

SCS : スーパー・コンダクティブ・システム。超電導システムの項目を参照。

軌道プラットフォーム（ダビデ） : 空間往還機のドッキングベイおよび航空艦のドッキングベイを多数備え、それらの整備補給施設を充実させた宇宙開発の基点となるべき宇宙ステーション。2025年に進宙。

軌道投下ポッド : プロテスタチオン地球降下部隊に対する補給に使われた大気圏突入力ブセル。空間往還機のような大気圏離脱能力はなく、回収は不可能であるが、より大量の物資を投下する事が可能である。

可変装甲システム : 二重になった装甲の間に数種類の異なる材質の装甲材を挿入する事で戦術に合わせた防御力を得られるシステムでリンクデバイサーに採用されている。似たようなものは現在でもM1エイブラムスで使われている。

空間往還機（スペースシャトル） : ブースターを利用した大気圏離脱能力と本体の大気圏再突入能力を有する航空機。

月面資源工場 : 地球の衛星である月は、鉱物資源の埋蔵量自体は貧弱なのだが、空間往還機を利用した資源の打ち上げは、物理的能力だけでなく、コストパフォーマンス的にも限界が有るため、月面に建設された採掘加工工場。

航空艦 : 大気圏突入能力を持たないいわゆる宇宙船。

サーチ&デストロイ : 軍の任務形態の一種で、単独の機体もしくは単独の部隊が索敵任務と攻撃任務を兼ねる事。

自立誘導兵器 : 自己の弾頭内に目標を識別、追尾する機構を持った弾体のこと。これにより、射撃後の母機は直ちに回避行動などに問題なく移れる。

スペースコロニー : 大質量隕石の衝突に伴う地磁気消失により地球環境が荒廃した事から、生活圏を宇宙に広げるためにベータノイドを労働力として建設された居住を目的とした宇宙ステーション。

対隕石シェルター都市 : 1999年の大質量隕石衝突に備え、先進国上層部により世界各地に密かに建造されていた直径数十キロに及ぶ巨大地下都市。

超電導システム（SCS） : リンクデバイサーの駆動システムを構成する各部のモーターコイルに液体窒素を噴射する事により超電導現象を利用してごく短時間高性能を引き出すシステム。因みに超電導とは英語ではスーパー・コンダクティブであるから超伝導と直訳表記するのが正しいのだが、意識すれば超電気伝導であるから超電導との表記も間違いではない。

デバイスドライバー : パワードスーツ「リンクデバイサー」のパイロットの通称。

電磁砲 : 電磁石を利用したローレンツ力場で弾頭を打ち出す砲で、従来型の火薬砲よりも砲弾に高初速を与える事が可能であるが、問題は瞬間的に大電流を発生させるための発電システムであるフライホイールの再加速にタイムラグが生じる事である。

燃料電池 : 物質の化学反応を用いて電気を取り出す方式。例えば水を電気分解すれば水素と酸素ができるが、この逆に水素と酸素を反応させて電気を取り出せる。この原理を応用した熱反応型である炭酸塩型燃料電池や、固体電解質型、固体高分子型などが存在し、リンクデバイサーに搭載されている。

母機誘導兵器 : 射撃された後の目標追尾のために母機のコントロールを必要とするもの。有線、電波誘導、レーザー誘導などの種類がある。

フライホイール : 円盤状の回転体を用いて電力を機械的な円運動エネルギーに変えて蓄電するもの。

リンクデバイサー：1999年、大質量隕石の衝突に伴う地磁気消失後、荒廃した地球から生活圏を拡大するために行われた宇宙開発において使用された動力式宇宙服を前進とするいわゆるパワードスーツである。

リンクデバイサーという単語自体は造語による固有名称のため直訳はできないが、意識すれば「後方支援連結装置」といったところで、すなわちその特徴である多種多様なセンサー類と強力な通信機能や、優秀なECCMを有している事が可能とさせる戦闘方法から命名されている。その兵器としての運用形態は、攻略目標もしくは戦線正面に強行突入し、装備武器と高い反応速度により自衛戦闘を行いつつ、後方の支援機（宇宙空間では母機ボッド、地球上では支援ヘリ）に観測データをリアルタイムで送信する。支援機は送信されてきたデータをコンピュータで処理し、デバイスドライバーに対して管制指示を行うというものである。この送信データの管制指示を「戦場情報管制機構」すなわちFIS（フィールドインフォーメーションシステム）と呼び、これがリンクデバイサーの戦場における驚異的な反応速度を引き出すシステムである。動力には固体電解質や固体高分子を用いた燃料電池を持ち、機体各部のモータを駆動する事によって移動を行なう。通常は背面および両足に付いているメインモータを使って連動したタイヤを設置させて移動する。コンデンサ出力等は各機体データを参照。

ラグランジュポイント：軌道上において月と地球の重力バランスがコロニー建設に適した空間点。

困ったときのQ & A

Q. 壁の向こうや、川の向こう岸に移動する時に大回りして見えるんだけど・・・

A. 地点間の移動は地形属性の移動SIPが合計されたときに最も低い値になるように経路が決定されます。これにより最も速いカウントでその地点に到達できるルートが自動的に設定されるのです。つまり時間的最短距離になります。問題は、この移動経路があまり敵ユニットに接近するようだと、索敵で敵に発見される可能性がある事ですが、距離的に最短距離を移動したい場合は、一度、川や壁を乗り越えたい地点を指定してから目的地を指定してください。

Q. 移動のウィンドウで[消去]ボタンなどをクリックしても移動ルートが消えないぞ！

A. 一度、決定ボタンで移動入力を終了させた場合、もう一度移動コマンドを押して移動のウィンドウ上でクリアしようとしてもできません。そのボタンは現在入力中のルートをクリアするためのボタンです。過去に決定されたルートも含めてクリアしたいときはコマンドフラグウィンドウのオールクリアボタンを押してください。全てのコマンドがクリアされるのが問題であるならば、コマンドグラフウィンドウ内の削除したい移動コマンドをクリックしてください。

Q. 攻撃目標にしたいユニットが画面表示の外なので射程内かどうかのかわからないゾ！

A. 画面外のユニットに関しては方位マーカーや視認ユニットナンバーをクリックすると調べられます。攻撃コマンドの設定中に呼び出せば距離データもあわせて表示されます。

Q. どう考えても索敵で見えていないはずのトーチカが表示されているんだけど・・・

A. トーチカは建造物なので作戦開始前の情報収集段階で座標が特定されるためです。

Q. 既に表示されている敵ユニットに対して直接攻撃ができないんだけど・・・

A. 攻撃しようとしているユニットから、その敵ユニットが見えていない時は直接攻撃はできません。射程外である場合ももちろん攻撃できません。

Q. でも支援攻撃はできるんでしょ？

A. 長距離ミサイル攻撃である支援攻撃に必要な観測データは部隊全体でリンク（データのやり取り）されているためです。そのユニットから見えていない場合でも部隊の他のユニットが敵ユニットを見つけていればその敵ユニットに対する支援攻撃は可能です。

Q. 敵のリンクデバイサーに対する命中率が低くて困る！！

A. 命中率に対し、目標の瞬発的な機動を修正しているためです。1ヘックスまで接近してミサイル系以外の武器で攻撃すれば、命中率に対しボーナス修正がつきます。格闘兵器による攻撃であれば、さらにユニットのIPに応じたボーナスがつきます。もちろん、同様の修正はプレイヤーのリンクデバイサーに対しても行われています。

Q. 格闘兵器の使い方が分からないゾ！

A. 格闘兵器の射程は1ヘックスですので、まず移動コマンドを使って敵ユニットに1ヘックスまで接近してください。この時、累積IPカウントが100を下回っていて、続けて格闘兵器による攻撃コマンドを与えておけば次の実行フェイズ中に攻撃を実行します。

- Q. それでもリンクデバイサーが相手だと格闘兵器が上手く使えない・・・
- A. 移動コマンドを実行し、1ヘックスに近寄るまでに必要とするカウントが目標となる敵リンクデバイサーのIPよりも多いために、目標がこちらの攻撃前に移動などの行動を起してしまっていると考えられます。格闘戦を主に行なわせたいユニットは、IP、SIPの増加を押さえるような装備をさせるのが良いでしょう。また、超電導syssコマンドを使用するのも効果的です。
- Q. 歩兵に対する命中率も車両などを目標にした時よりも低いんですが・・・
- A. 歩兵に対しても、歩兵の地形利用能力を考慮して命中率を修正しています。目標ヘックスを指定する事により榴弾で攻撃する間接攻撃が有効でしょう。
- Q. 敵ユニットの配置がブリーフィングの「戦力配置」と違うのはどうして？
- A. ブリーフィングで受ける作戦区域の敵戦力に関する説明はあくまでも作戦開始前の偵察部隊などによる報告を基にした予測データだからです。
- Q. ゲーム中に敵の使用している武器のパラメータ性能を知りたい！！
- A. ダブルクリックする事により表示されるユニットデータの解説文から搭載武器名を参考にして、マニュアルのデータ表を参照してください。
- Q. IFF表示の際の戦術マップ上に、クリックしても反応の無い青色のユニットが・・・
- A. それはNPC（ノンプレイヤーキャラクター）です。
- Q. トーチカが硬い！！
- A. 支援ヘリのKEM攻撃がフリッカランサーで攻撃しましょう。
- Q. 勝利条件の“左上”、“右下”って何？
- A. 四角形のエリアであらわされるヘックス座標上の範囲です。データ表示モードで確認してください。

特別付録

■機体データ一覧

名称	略称	IP	SIP	ARM	TYPE	maxARM	DirARM	HP	SIGHT	HIT	POINT	SCS
L1Nアルケニー	L1N	12	10	有	LD	100	360	100	35	80	0	0
L4Nセラエノ	L4N	8	7	有	LD	120	400	150	40	82	10	1
L7Nエレクトラ	L7N	7	6	有	LD	130	480	200	45	85	150	4
L2ASレイアール	L2A	14	12	有	LD	110	400	150	45	90	0	0
L5Aグラニ	L5A	16	10	有	LD	130	500	200	50	95	40	0
L3Mフランチポルト	L3M	8	6	有	LD	100	300	50	30	80	0	1
L6Mクエイポルト	L6M	6	4	有	LD	80	280	80	30	80	100	2
一般トラック	TR	40	5	無	ETC	0	0	10	10	0	0	0
防衛トーチカ	DBT	10	20	有	ETC	140	600	300	10	0	0	0
LD1マルアーク	LD1	10	9	有	LD	100	360	100	30	85	0	0
LD2アングロス	LD2	10	9	有	LD	125	500	240	35	85	0	0
LD3メシア	LD3	1	3	有	LD	90	500	100	40	95	0	0
LD3-Hメシア	LD3-H	1	3	有	LD	140	500	200	50	98	0	0
歩兵分隊	歩兵	0	33	無	INF	0	0	10	10	30	0	0
1式歩兵戦闘車	ICV-T1	20	8	有	ETC	110	400	100	20	70	0	0
1式歩兵戦闘車強装甲型	ICV-T1AR	25	10	有	ETC	150	400	100	30	70	0	0
騎兵戦闘車	ICV-RAT	25	10	有	ETC	150	400	400	35	80	0	0
2式浮上機動歩兵戦闘車	ICV-T2HM	10	6	有	ETC	100	400	80	30	70	0	0
1式主力戦車	MBT-T1	30	7	有	ETC	150	400	180	30	80	0	0
1式主力戦車強装甲型	MBT-T1AR	32	7	有	ETC	160	400	200	30	80	0	0
2式浮上機動主力戦車	MBT-T2HM	11	6	有	ETC	130	400	150	30	80	0	0
1式軽戦車	LT-T1	25	7	有	ETC	120	400	150	30	75	0	0
1式軽戦車強装甲型	LT-T1AR	30	8	有	ETC	140	400	180	30	75	0	0
2式浮上機動戦車	LT-T2HM	8	4	有	ETC	100	400	100	30	75	0	0
偵察警戒装輪装甲車	WAV-SCT	20	6	有	ETC	100	400	30	40	70	0	0
強行偵察装輪装甲車	WAV-ASCT	22	8	有	ETC	100	400	30	40	70	0	0
対地雷波探査装輪装甲車	WAV-GRT	22	8	有	ETC	80	400	30	50	0	0	0
重装輪装甲戦闘車	HWAV-BT	24	10	有	ETC	110	400	50	30	70	0	0
駆逐重装輪装甲戦闘車	HWAV-AT	24	10	有	ETC	110	400	50	30	70	0	0
重装輪装甲電磁砲戦闘車	HWAV-EGT	24	10	有	ETC	110	400	50	35	80	0	0
対空装甲戦闘車	CV-SAKE	30	12	有	ETC	100	400	50	30	60	0	0
SSM輸送車	SSM-TR	30	12	有	ETC	100	400	50	10	0	0	0
一般トラック	TR-P	40	6	無	ETC	0	0	10	10	0	0	0
防衛トーチカ	D-BT	10	20	有	ETC	160	600	500	15	0	0	0

WEAPONS DATA

■機体データ一覧

名称	略称	IP	SIP	ARM	TYPE	maxARM	DirARM	HP	SIGHT	HIT	POINT	SCS
武装トーチカ	B-BT	10	20	有	ETC	160	600	200	25	30	0	0
1式歩兵戦闘車近接支援型	ICV-CS	20	12	有	ETC	90	400	20	10	80	0	0
歩兵戦闘車近接装輪装甲車	WAV-ICG	18	12	有	ETC	80	400	20	10	50	0	0
装甲榴弾ミサイル車	HWAV-HEM	23	10	有	ETC	80	400	30	10	50	0	0

■支援ヘリデータ一覧

名称	Reip	HIT	POINT
H1N	0	85	0
H4N	1	90	7
H6N	2	95	40
HA2A-1	0	90	0
HA2A-2	0	90	12
HA2A-3	0	90	20
HA2A-4	0	98	30
H3M	1	75	0
H5M	1	85	7
H7M	2	85	30
H8M	3	85	60
H9M	4	85	120
LRM-HU	1	80	0

■ヘリ専用兵器データ一覧

名称	IP	SIP	Reip	K	T	HIT	G	gPT	KSH	PI	PCW
KEM-N2P	13	20	2	M	D	90	M	30	KE	250	200
KEM-N3P	13	20	3	M	D	90	M	30	KE	250	200
KEM-A3P	16	20	3	M	D	95	M	30	KE	250	200
KEM-A4P	16	20	4	M	D	95	M	30	KE	250	200
KEM-M1P	20	20	1	M	D	85	M	30	KE	250	200
KEM-N2PR	16	6	2	M	D	95	M	33	KE	250	200
KEM-A3PR	16	6	3	M	D	95	M	33	KE	250	200
KEM-M2PR	19	6	2	M	D	85	M	33	KE	250	200
UC-LKEM	18	20	2	M	D	90	M	28	KE	250	200

■兵装データ一覧

名称	IP	SIP	ReSIP	Reip	K	T	HIT	G	gPT	KSH	KAM	pHM	PT	dPT	PCW	R	EX	EQU
5.5mmミニガン/N/T	2	6	0	40	G	D	75	D	0	P	S	20	77	6	10	6	0	A
7.5mmミニガン/N/T	3	8	0	40	G	D	75	D	0	P	S	15	87	5	10	7	0	A
13mmミニガン/N/T	4	10	1	40	G	D	75	D	0	P	S	10	97	4	15	8	0	A
20mm対空機銃/N/T	4	16	1	35	C	D	65	D	0	P	-	0	102	6	25	10	0	A
20mm対空機銃/MB/RD	5	18	1	35	C	D	75	D	0	P	-	0	107	5	25	12	0	A
20mm対空機銃/LB/RD	6	20	2	35	C	D	80	D	0	P	-	0	112	4	25	14	0	A
30mm対空機銃/ASD	6	16	1	30	C	D	65	D	0	P	-	0	122	6	40	12	0	A
30mm対空機銃/MB/ASD	7	18	1	30	C	D	75	D	0	P	-	0	127	5	40	14	0	A

WEAPONS DATA

■兵器データ

■兵器データ一覧

名称	略称	IP	SIP	resIP	重量	K	T	HIT	G	gPT	KSH	KAM	pAM	PT	qPT	PDM	R	EX	EXU
30mmファイナルB/ASD	30mm GGLB/ASD	8	20	2	30	C	D	80	D	0	P	-	0	132	4	40	16	0	A
35mmファイナルB/ASD	35mm GGSB/ASD	7	16	2	25	C	D	65	D	0	P	-	0	132	6	50	16	0	A
35mmファイナルB/PRT	35mm GGBM/PRT	8	18	2	25	C	D	75	D	0	P	-	0	137	5	50	18	0	A
35mmファイナルB/PRT	35mm GGLB/PRT	9	20	3	25	C	D	80	D	0	P	-	0	142	4	50	20	0	A
80mm HEATミサイル1	80mm HEAT-MS1	10	20	2	2	M	D	85	M	28	H	-	0	137	0	200	30	0	H
80mm HEATミサイル2	80mm HEAT-MS2	10	20	2	2	M	D	85	M	30	H	-	0	137	0	200	35	0	H
80mm HEATミサイル3	80mm HEAT-MS3	10	2	1	2	M	D	90	I	100	H	-	0	137	0	200	40	0	H
120mm HEATミサイル1	120mm HEAT-MS1	10	20	3	1	M	D	85	M	28	H	-	0	147	0	300	40	0	H
120mm HEATミサイル2	120mm HEAT-MS2	10	20	3	1	M	D	85	M	30	H	-	0	147	0	300	45	0	H
120mm HEATミサイル3	120mm HEAT-MS3	10	2	2	1	M	D	90	I	100	H	-	0	147	0	300	50	0	H
レーザー1/PRAD	LS1/PRAD	2	32	1	10	L	D	195	D	0	L	-	0	167	7	100	20	0	A
レーザー2/PRAD	LS2/PRAD	2	30	1	20	L	D	198	D	0	L	-	0	177	6	120	24	0	A
フリッカーランサー1/M	F. Lance1/M	1	20	0	40	F	D	99	D	0	L	-	0	167	0	80	1	0	A
フリッカーランサー2/M	F. Lance2/M	1	22	0	50	F	D	99	D	0	L	-	0	177	0	100	1	0	A
アームチェンバー1/M	A. Chamber1/M	1	16	1	20	F	D	99	D	0	H	-	0	107	0	200	1	0	A
アームチェンバー2/M	A. Chamber2/M	1	18	1	30	F	D	99	D	0	H	-	0	117	0	300	1	0	A
パイルバンカー1/M	P. B1/M	4	8	2	30	F	D	99	D	0	H	-	0	137	0	100	1	0	A
パイルバンカー2/M	P. B2/M	4	6	2	40	F	D	99	D	0	H	-	0	147	0	120	1	0	A
55mm対空ミサイル/NR	55mm Grenade/NR	12	24	1	10	C	I	100	-	0	He	-	0	0	0	20	8	1	H
80mm追撃砲/NR	80mm Mortar/NR	14	25	3	25	C	I	100	-	0	He	-	0	0	0	80	12	2	H
120mm重迫撃砲/NR	120mm H. Mortar/NR	16	50	4	15	C	I	100	-	0	He	-	0	0	0	100	20	3	H
80mm HEミサイル1/NR	80mm HE-MS1/NR	14	20	2	2	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	80	30	2	H
80mm HEミサイル2/NR	80mm HE-MS2/NR	14	20	2	2	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	80	35	2	H
80mm HEミサイル3/NR	80mm HE-MS3/NR	12	8	1	2	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	100	40	3	H
120mm HEミサイル1/NR	120mm HE-MS1/NR	16	20	3	1	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	100	40	3	H
120mm HEミサイル2/NR	120mm HE-MS2/NR	16	20	3	1	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	100	45	3	H
120mm HEミサイル3/NR	120mm HE-MS3/NR	12	8	2	1	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	100	50	3	H
120mm対空ミサイル/NR	120mm HE-MS3/NR	14	8	3	2	M	I	100	-	0	He	-	0	0	0	100	30	4	H
5.5mm対空ミサイル1/RD	5.5mm AMSys1/RD	1	2	0	30	G	D	100	D	0	P	S	40	77	6	10	1	0	H
5.5mm対空ミサイル2/RD	5.5mm AMSys2/RD	1	2	0	20	G	D	100	D	0	P	S	50	77	6	10	1	0	H
5.5mm対空ミサイル3/RD	5.5mm AMSys3/RD	1	2	1	10	G	D	100	D	0	P	S	90	77	6	10	1	0	H
MSSDC-PRT/NR	MSSDC-PRT/NR	1	2	1	3	G	D	100	D	0	P	M	70	0	0	0	1	0	E
MSSP-333P/NR	MSSDC/NR	1	2	0	5	G	D	100	D	0	P	M	90	0	0	0	1	0	H

WEAPONS DATA

■兵器データ

■兵器データ一覧

名称	略称	IP	SIP	resSIP	総弾	K	T	HIT	G	gPT	kSH	kAM	pAM	PI	qPT	PDM	R	EX	EXU	
5.5mmアサルトライフル	5.5mm 7M15/フル	1	32	0	10	G	D	50	D	0	P	-	-	0	50	6	10	5	0	E
7.5mm機銃	7.5mm MG	3	20	0	20	G	D	50	D	0	P	-	-	0	87	5	10	7	0	E
13mm機銃	13mm MG	4	22	0	20	G	D	50	D	0	P	-	-	0	97	5	20	8	0	E
25mmチェインガン	25mm CG	6	25	0	30	G	D	60	D	0	P	-	-	0	117	5	30	12	0	E
35mmチェインガン	35mm CG	8	28	0	25	G	D	60	D	0	P	-	-	0	137	4	30	16	0	E
120mm低反動砲	120mm LRC	18	32	0	20	C	D	50	D	0	H	-	-	0	107	0	100	20	0	E
120mm戦車砲	120mm TC	16	34	0	20	C	D	80	D	0	P	-	-	0	147	4	100	30	0	E
140mm戦車砲	140mm TC	16	34	0	20	C	D	80	D	0	P	-	-	0	157	3	100	35	0	E
50mm電磁砲	50mm ERC	1	29	0	10	C	D	85	D	0	P	-	-	0	167	3	60	30	0	E
80mm電磁砲	80mm ERC	1	39	0	10	C	D	90	D	0	P	-	-	0	177	3	100	40	0	E
5.5mm A.A.ミニガン	5.5mm AAM	1	19	0	20	G	D	80	D	0	P	S	40	77	5	10	1	0	E	
MSSP-333P/NR	MSSDC	1	2	0	5	G	D	100	D	0	P	M	90	0	0	0	1	0	E	
80mm重迫撃砲	80mm MWO	14	12	0	25	C	-	100	-	0	He	-	-	0	0	0	80	12	2	E
グレナードランチャー	Grenade/UC	12	10	0	10	C	-	100	-	0	He	-	-	0	0	0	20	8	1	E
120mm HE ミサイル	120mm HE-MS	12	8	0	1	M	-	100	-	0	He	-	-	0	0	0	100	30	4	E
KEM-R4/UC	KEM-R4/UC	12	2	0	4	M	D	80	M	30	Ke	-	-	0	187	0	200	30	0	E
KEM-R8/UC	KEM-R8/UC	12	2	0	8	M	D	80	M	30	Ke	-	-	0	187	0	200	30	0	E
KEM-R16/UC	KEM-R16/UC	12	2	0	16	M	D	80	M	30	Ke	-	-	0	187	0	200	30	0	E
AAS-KEM/UC	AAS-KEM/UC	12	20	0	4	M	D	50	M	25	Ke	-	-	0	187	0	200	30	0	E
ATTAM	ATTAM	1	65	0	1	M	D	30	M	30	H	-	-	0	137	0	200	5	0	E
20mmファイナル/UC	20mm CG/UC	5	20	1	35	G	D	75	D	0	P	-	-	0	107	5	25	12	0	A
パイルバンカー/UC	P.B/UC	4	8	2	30	F	D	99	D	0	P	-	-	0	167	0	100	1	0	A
80mm HEAT ミサイルUC	80mm HEAT-MS/UC	10	30	2	2	M	D	85	M	30	H	-	-	0	137	0	200	35	0	H
80mm追撃砲/UC	80mm MO/UC	14	40	3	25	C	I	100	-	0	He	-	-	0	0	0	80	12	2	H
5.5mm対空ミサイル/UC	5.5mm Amsys/UC	1	20	0	20	G	D	100	D	0	P	S	50	77	6	10	1	0	H	
MSSDC-LD3	MSSDC-LD3	1	1	0	5	G	D	100	D	0	P	M	80	0	0	0	1	0	H	
アームチェンバー/UC	A.Chamber/UC	1	16	1	20	F	D	99	D	0	H	-	-	0	107	0	200	1	0	A
30mmファイナル/UC	30mm CG/UC	7	24	1	30	G	D	75	D	0	P	-	-	0	127	5	40	14	0	A
フリッカーランサー/UC	F.Lance/UC	1	22	0	30	F	D	99	D	0	L	-	-	0	167	0	80	1	0	A
120mm HEAT ミサイルUC	120mm HEAT-MS/UC	10	30	3	1	M	D	85	M	30	H	-	-	0	147	5	300	45	0	H
120mm重迫撃砲/UC	120mm HMWO/UC	16	50	6	15	C	I	100	-	0	He	-	-	0	0	0	100	20	3	H
レーザー/UC	LS/UC	2	28	1	10	L	D	95	D	0	L	-	-	0	167	7	100	20	0	A

■用語解説

機体データ			表記
項目	内容		
名称	機体名称		
略称	機体略式名称		
IP	イニシアチブポイント		
SIP	消費イニシアチブポイント		
ARM	装甲、非装甲		有/無
TYPE	LD/歩兵/その他の兵器		LD/INF/ETC
maxARM	最大装甲値		
dirARM	方向別装甲%合計値		
HP	耐久力		
SIGHT	索敵距離 (HEX 単位)		
HIT	命中率		
POINT	必要ポイント		
SCS	超伝導システム使用回数		

支援ヘリデータ			表記
項目	内容		
名称	機体名称		
reIP	本体IP修正値		
HIT	命中率		
POINT	必要ポイント		

兵器データ/支援ヘリ専用兵器データ			表記
項目	内容		
名称	機体名称		
略称	機体略式名称		
IP	攻撃イニシアチブポイント		
SIP	攻撃消費イニシアチブポイント		
reSIP	本体SIP修正値		
NUM	射回		
K	兵器種類 (銃/ミサイル/レーザー/砲/格闘)		G/M/L/C/F
T	攻撃分類 (直接攻撃兵器/間接攻撃兵器)		D/I
HIT	命中率		
G	誘導方式 (直接照準/母機誘導/自立誘導/間接攻撃)		D/M/I/-
gPT	誘導性能		
KSH	弾頭種類 (徹甲弾/KE/HEAT/レーザー/榴弾)		P/Ke/H/L/He
KAM	対ミサイル迎撃方法 (広域波長遮断/実体弾/不可)		M/S/-
pAM	対ミサイル撃墜率		
PT	貫徹力		
dPT	貫徹力低下値/1HEX		
POW	火力		
R	射程/HEX		
EX	効果範囲/HEX		
EQU	装備位置 (腕/肩/その他)		A/F/H

※項目の総掛けの部分は、兵器データのみに適用。

製作スタッフ

企画・デザイン G. A. M.

デザイン構成 相原 洋一
メインプログラム 田代 吉彦
サブプログラム 落合

グラフィック 関根 克典
後藤 一信
川畑 圭輔
太田 和枝
高村 きり子

サウンド らくだ
シナリオ原案 川畑 圭輔
シナリオ構成 相原 洋一
兵器デザイン 後藤 一信
マニュアル 伊勢田 篤
相原 洋一

パッケージ マックスファクトリー (モデリング)
株式会社ホビージャパン (写真協力)

メカニックデザイン協力 株式会社ダーツ

那倉 政幸 (OVA『新ガルフォース』メカデザイン)
神宮司 訓之 (コミック『独立降下隊ガッパロン』メカデザイン)
柿沼 秀樹 (コーディネーター)

■本書及びプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で複写、複製することは、法律で禁止されています。

■この商品の仕様は、将来予告なしに変更される場合があります。

■本プログラムを一度でも使用された後に問題が起きた場合、責任を負いかねますので、ご了承願います。

LiNK DEVICER 2074

1997年 9月30日 初版発行

発行所 株式会社ジー・エー・エム

〒144 東京都大田区蒲田2-5-8 岩間ビル2F
TEL 03-3736-6879 FAX 03-3739-1575

当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及びレンタル、中古販売についてこれを一切認可しておりません。

リンクデバイス

料金受取人払

蒲田局承認

322

差出有効期限
平成8年8月
20日から10年
8月19日まで
(切手不用)

郵便はがき
144-
株式
会社 ジー・エー・エム
販売部行

東京都大田区蒲田2-5-8
岩間ビル2F

住所	〒		
フリガナ	TEL. ()		
氏名			男・女 オ
勤務先 学校名			
商品名	Link DEICER 2074 メディア(CD-ROM, 3.5HD)		
使用機種名	ハードディスク	(MB)	
購入日	年 月 日	購入店	

GAM ゲームアンケートはがき

この度は弊社のソフトウェアをお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。今後の新製品の開発とご案内などにお役に立たせていただきますので下記のアンケートにご協力をお願いします。

●このソフトをどこでお知りになりましたか？

- 1) 雑誌広告〔雑誌名〕
 2) 雑誌記事〔雑誌名〕
 3) 店頭商品 4) 店頭デモ 5) カタログ 6) 知人から
 7) その他〔 〕

●このソフトのどこに興味を持たれご購入なされましたか？ (いくつでも可)

- 1) ジャンル 2) ゲーム内容 3) パッケージイラスト
 4) GAM商品 5) グラフィック
 6) その他〔 〕

●このソフトの評価をお願いします。

	良 ← 普 → 悪		良 ← 普 → 悪
ゲームデザイン	5 4 3 2 1	グラフィック	5 4 3 2 1
サウンド	5 4 3 2 1	操作性	5 4 3 2 1
マニュアル	5 4 3 2 1	パッケージ	5 4 3 2 1
価 格	5 4 3 2 1	総合評価	5 4 3 2 1

●このソフトで特に良かった点・悪かった点を教えてください。

良かった点

[]

悪かった点

[]

●あなたの好きなジャンルは何ですか？

[]

●あなたの好きなゲームのベスト3は何ですか？

1位 [] 2位 [] 3位 []

●ご意見・ご希望をお書きください。

[]

ご協力ありがとうございました。