

namcot

BATTLE FLEET

バトルフリート



とり
取

あつかい
扱

せつ
説

めい
明

しょ
書

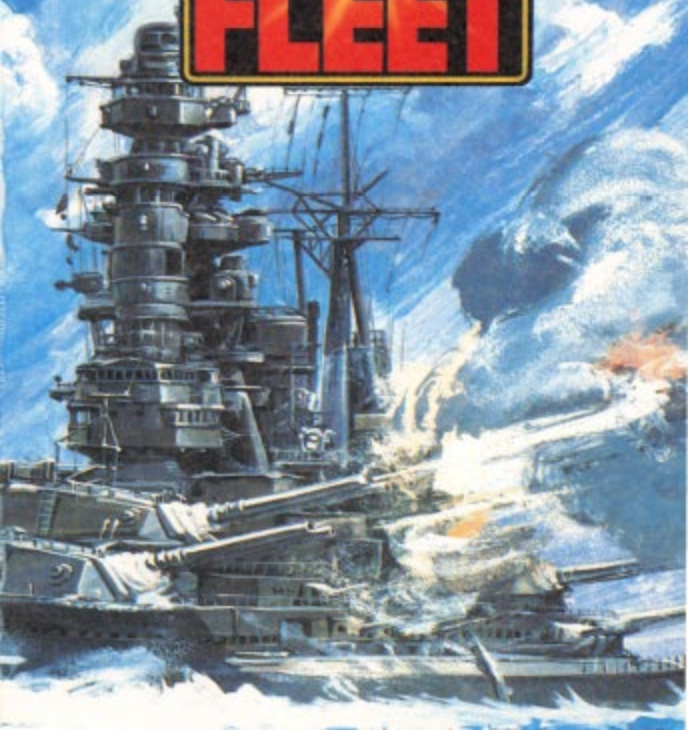
このたびはナムコット・ゲーム
カセット「バトルフリー」をお
求めいただきまして、まことにあ
りがとうございます。プレイの前にこの
取扱説明書をお読みいただきますと、よ
り楽しく遊ぶことができます。



使用上の注意

- カセットを交換するときは必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行ってください。
- データが壊れる場合がありますので、ゲーム中のリセットは絶対にしないで下さい。また、リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。

BATTLE FLEET





もくじ

1	ゲーム内容	4P
2	ゲームの始め方(1)	6P
3	ゲームの始め方(2) セーブについて	8P
3	ゲームのルール(1) 勝利条件/ターン/予算/生産力	10P
4	ゲームのルール(2) 画面の見方	12P
4	ゲームのルール(3) ゲームの進め方	14P

操作法——コマンド

4	サブコマンド(1) 操作法/部隊	18P
4	サブコマンド(2) モード/終了	20P
5	軍備のコマンド(1) 建造	22P
5	軍備のコマンド(2) 建造/延期	24P
5	軍備のコマンド(3) 廃艦/中止	26P
6	索敵	28P
7	作戦のコマンド(1) 操作法/軍港チェック	30P
7	作戦のコマンド(2) 艦船ユニットの移動	32P
7	作戦のコマンド(3) 艦船ユニットの攻撃/修理	34P
7	作戦のコマンド(4) 航空機ユニットの移動/攻撃/補充	36P
7	作戦のコマンド(5) 陸戦部隊ユニットの移動/攻撃/補充	38P
7	作戦のコマンド(6) 艦砲	40P

■ 作戦のコマンド (7)	占領	42P
■ 作戦のコマンド (8)	性能	44P

操作法——戦闘編

■ 戦闘 (1)	艦船 vs. 艦船	46P
■ 戦闘 (2)	潜水艦の雷撃 / 駆逐艦の対潜攻撃	48P
■ 戦闘 (3)	航空機 vs. 航空機 / 戦車 vs. 戦車	50P
■ 戦闘 (4)	航空機 vs. 艦船 / 航空機 vs. 戦車	52P
■ 戦闘 (5)	艦砲射撃	54P

資料編

■ 地形の効果		56P
■ 兵器の種類 (1)	データ表の意味 / 巨大戦艦	58P
■ 兵器の種類 (2)	戦艦 / 空母 / 軽空母	60P
■ 兵器の種類 (3)	重巡 / 軽巡 / 駆逐艦	62P
■ 兵器の種類 (4)	潜水艦 / 陸戦部隊 (輸送船・戦車)	64P
■ 兵器の種類 (5)	艦上戦闘機 / 雷撃機 / 急降下爆撃機 / 中型爆撃機	66P
■ 性能一覧表		68P
■ 操作一覧表 (1)		70P
■ 操作一覧表 (2)		72P

★「バトルフリート」は本格海戦シミュレーションゲームだ。キミは巨大艦隊を率いる総司令官となり、8つの決戦に勝利をおさめなくてはならない！

★勝利のためのポイントは2つ。ひとつは戦況を掴み、的確な命令を下せる戦略家としての能力、そしてもうひとつが戦闘員としての能力だ。今までのシミュレーションゲームではほとんどコンピュータまかせだった戦闘シーンも、このゲームでは自分で操作、息つくひまもなく戦いが続くぞ。





★よりリアルなプレイがお好みなら索敵モードがおすすめ。偵察の要素を取り入れたもので、敵を発見するまでは相手の動きが見えなくなるのだ。それだけ高度な戦術が要求されるわけで、上級者向けの遊び方といえる。

- プレイの前にシナリオや設定を決めます。操作は $\oplus$ ボタンがコマンドの選択、 $\odot$ ボタンがコマンドの決定および画面の送り、 $\ominus$ ボタンがキャンセルです。

1 タイトル画面

スタートボタンで開始します。



クリアマーク

2 シナリオの選択

$\oplus$ ボタンの上下でカーソルを動かして選びます。まずショートかロングかを選ぶ、続いてシナリオの選択です。レッド軍の1人プレイでクリアしたシナリオには、クリアマークが出ます。



ショート シナリオ

- ① 1～4番まで自由に選べます。
- ② レッド軍とブルー軍、どちらでも遊べます。
- ③ 1人（対コンピュータ戦）でも2人（プレイヤーの対戦）でも遊べます。

ロング シナリオ

- ① 5番から順番にクリアしないといけません。
- ② レッド軍しか使えません。
- ③ 1人用だけです。

※ただしロングシナリオは、レッド軍を使って1人プレイでクリアすれば、ショートシナリオと同じように遊べます。

③ シナリオの紹介

選んだシナリオの全体マップ（20ページ）、軍事予算（11ページ）、戦略拠点

数（11ページ）が表示されます。





はじ かつ ゲームの始め方(2)

④ プレイ人数の決定

1人(対コンピュータ戦)で遊ぶか、
2人(プレイヤー同士の対戦)で遊ぶ
かを決めます。なおロングシナリオは
レッド軍の1人プレイでクリアしてい
ないと、2人用ができません。

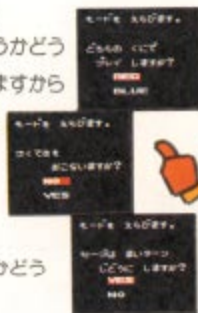


⑤ 国の選択

プレイする軍を選びます。ただしロングシナリオでは、レッド軍
の1人プレイで一度クリアしないとブルー軍を使えません。
また、シナリオクリアはレッド軍でないと記録されません。

⑥ 索敵モードの有無

索敵モード(28ページ)を行うかどうか
決定します。難易度が上がりますから
最初は索敵なしで遊ぶほうがよ
いでしょう。



⑦ セーブの方法

セーブを毎ターン自動にするかどうか
を決めます。



■セーブについて

プレイ中にセーブしておけば、次に遊ぶときにその続きから始められます。タイトル画面でスタートボタンを押すと、前の続きをするかどうかたずねてくるので、YESを選んで下さい。

現在の戦況（種類別のユニット数・予算・戦略拠点数）が表示され、(A)ボタンで全体マップの表示、もう一度(A)ボタンでゲーム開始です。

NOを選んだときは新たにシナリオ選択から始めます。



- 毎ターン自動セーブにしているため、ゲームを終えるときは必ず「セーブ・しゅうりょう」のコマンド（21ページ）を使って下さい。
- セーブできるのはひとつ分です。新しいシナリオを始めてセーブすると、前のセーブは消えてしまうので注意して下さい。

●戦争とはいえ、ゲームである以上そこにはルールが必要です。10～16ページにかけては基本的なルールやことから（勝利条件・基本用語、画面の見方、ゲームの進め方）を順に説明してゆきましょう。

勝利の条件

敵軍の首都を占領すること、これが勝つための条件です。逆に自軍の首都を占領されると負け、また100ターンになると引き分けです。



▲レッド軍の首都



▲ブルー軍の首都

■ターン

ゲームはレッド軍先攻、ブルー軍後攻で交互に進められます。プレイヤーは自軍の番がくると軍備や作戦を実行でき、これ以上することがないと思ったら相手に交代します。相手も行動を終え、両軍が一巡するまでを⑩ ターンと呼び、プレイはターンの繰り返しで進行するわけです。



■ 予算

ターンの初めには必ず予算が入ってきて、各軍はこの予算で戦力を整えます。当然予算が多いほどゲームを有利に進められます。

第1ターンだけはシナリオによって入る予算が決まっていますが第2ターン以降は、「生産力」によって予算が決まります。また使わない分の予算は、次のターンに繰り越されます。

■ 生産力

生産力は戦略拠点の数で決められます。戦略拠点には首都・軍港・航空基地・都市の4つがあり、これらを占領して自軍のものにすれば、生産力がアップできるのです(詳しくは42、43ページの「占領」で)。

戦略拠点をいかにして占領していくか、勝敗の行方はこの点にかかっているといえるでしょう。





ゲームのルール(2)

(マップ)



■マップ

プレイは主にマップ画面上で進められます。マップは海や山地、都市などのいろいろな地形で構成されていて、部隊の行動にさまざまな影響を与えます。それぞれの効果を知っておくことが大切でしょう(「地形の効果」は56、57ページに載っています)。

■エリア

マップにはマス目で仕切りがされていて、将棋盤のマス目と同じ役割を持っています。このマス目をエリアと呼び、プレイヤーはエリアにそって部隊の駒を操作するのです。またマップの外周にはマス目の座標を示す番号が入っています。

■ユニット

部隊を表す駒をユニットといいます。兵器の種類によって、その形が大まかに分けられ、ユニット数が表示されます（ユニットの形や特徴については58～67ページ「兵器の種類」で）。



▲レッド軍のユニット
(白地に黒)



▲ブルー軍のユニット
(黒地に白)



■コマンド

命令を出すときはカーソルをエリアに合わせ、コマンドを表示して行います。コマンドは選んだエリアによって変わり、また命令によってはコマンド表示なしで実行する場合もあります。詳しくは17ページからの「操作法—コマンド編」で説明します。



ゲームのルール(3)

★レッド軍の戦略

1. 軍備モード

軍備コマンド 建造/22P

延期/25P

廃艦/26P

中止/27P

サブコマンド 部隊/18P

モード/20P ぜんたいマップ

終了/21P セーブ・つづける

セーブ・しゅうりよう

モードへんこう

2. 竣工

★セーブ

サブコマンドの「セーブ・つづける」
を使ったとき



★ブルー軍の戦略

レッド軍と同様に進めます

★セーブ

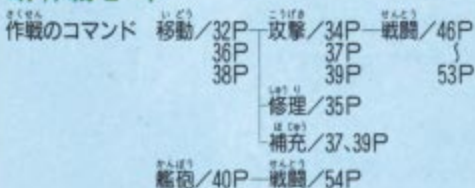
毎ターン自動セーブのとき



ターン終了、再びレッド軍の戦略

3. 索敵 / 28P

4. 作戦モード



■ 軍備モード

戦略は軍備モードから始まります。
軍備モードでは部隊を造ったり、修理したりという、いわば戦力の増強につとめます。





ゲームのルール(3) プレイの進め方

■ 竣工

完成、または修理が済んだ艦船は、軍備モードが終わると自動的に竣工し、すぐに作戦モードで使うことができます。



■ 索敵

索敵モードを使用したときだけ行われます。偵察機で敵艦船を探し、発見できたユニットだけが、作戦モード時のマップに表示されます。



■ 作戦モード

自軍のユニット1つひとつに移動や攻撃などの命令を出し、作戦を実行してゆきます。サブコマンドの「終了」を使うと自軍の戦略はすべて完了、相手の戦略が始まります。



■ セーブ

「セーブ・つづける」「セーブ・しゅうりよう」「毎ターン自動セーブ」、以上3つのセーブ方法がありますが、どの命令を出すかによってセーブするところが違います。詳しくはサブコマンドの「モード(20ページ)」を読んで下さい。

そう
操

さ
作

ほう
法

コマンド^{へん}編

「操作^{そうさ}法^{ほう}—コマンド^{へん}編^{へん}」では14ページ^{しゅう}で紹介^{かい}した「ゲームの進め方^{すすめかた}」にそ^すって、具体的^{ぐたいてき}に操作^{そうさ}法^{ほう}を説明^{せつめい}してゆきます。「サブコマン^{さぶ}ド^ど」「軍備^{ぐんび}のコマン^{こま}ド^ど」「作戦^{さくせん}のコマン^{こま}ド^ど」の順^{じゆん}で続^{つづ}けることにしましょう。

マップ画面^{がめん}でのコントローラ^{そうぶ}ー操作^{そうさ}



+ ボタン カーソル
・ユニット・コマンド用カ
ーソルの移動、ページの切
換・艦船・索敵方向の選択

A ボタン コマンドの表示^{ひょうし}
ユニットの移動先の決定、攻撃^{こうげき}
・艦船・索敵の開始

B ボタン コマンド等^{どう}のキ
ャンセル、軍港画面・生産テ
ータ表の表示



- サブコマンドはゲーム^{げつてい}設定^{へんこう}の変更^{せんさう}や戦況^{せんけい}のチェックなど、プレイ^{しんこう}の進行^{たす}を助けてくれる命令^{めいれい}です。
 軍備^{ぐんび}モードと作戦^{さくせん}モードのどちら^{つた}でも使うことができます。

■ 操作^{そうさ}法^{ほう}

① 軍備^{ぐんび}モードのとき

マップ画面^{がめん}で(A)ボタンを押すとサブコマンド^{さぶこまんど}が表示^{ひょうじ}されます。コマンド^{よう}用カーソル^{しる}(文字^じのバックで赤く点滅^{あか}しているもの)を+ボタンで動かして命令^{めいれい}を選び、(A)ボタンで決定^{けつてい}して下さい。(B)ボタンを押すとキャンセル^{あな}します。



② 作戦^{さくせん}モードのとき

+ボタンでカーソルをユニットのいないエリア^{いどう}に移動^{いどう}させてから(A)ボタンです。以下は軍備^{ぐんび}モードのときと同じです。

【部隊^{ぶたい}】

現在のユニット^{げんげい}の状態^{じょうたい}を見る命令^{めいれい}です。1画面^{がめん}で7ユニットまで

- ⑱ 表示^{ひょうじ}され、それを越^こえるときは+ボタンの左右^{さゆう}で、画面^{がめん}を切り換^かえ

て見て下さい(全部で5画面あります)。⑧ボタンを押すとマップ画面に戻ります。

この部隊表を使うと

ユニットを呼び出すこともできます。コマンド用カーソルを✚ボタンの上下で動かしてユニットを選び、⑨ボタンを押して下さい。そのユニットを中心にしたマップ画面が出ます。ただし建造中や修理中のユニットは呼び出せません。



UNIT

ユニットのタイプ(種類)とフィギュア(形)です。タイプについては58ページからの「兵器の種類」で。

NAME

兵器の名前です。

HP

現在の耐久力(ヒットポイント)を、艦船は赤いゲージ、航空機と戦車は数字で示しています。青いゲージは建造の進行具合です。

AREA

現在地を座標で表しています。右ガタテ軸、左ガヨコ軸です。

STAT

ユニットの状態を表し、建造(建造中)・修理(修理中)・終了(すでに作戦を終えたユニット)・搭載(空母に積んでいる航空機)があります。



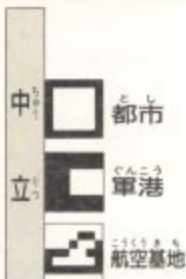
サブコマンド(2)

【モード】

モードの命令はさらに4つに分かれます。**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定して下さい。キャンセルは**B**ボタンです。

ぜんたいマップ

全体マップ、現在の予算、現在の戦略拠点数が出ます。なおマップはスタート時のもので占領後も表示は変わりません。



セーブ・つづける

現在の自軍の戦略が終わったときに
セーブし、ゲームを続行します。



セーブ・しゅうりょう

即座にセーブを行い、ゲームを終了
します。この時点で自軍の戦略が終わ
ってしまい、続きをプレイするとき
は敵軍の戦略から再開されるので、使

うのは自軍の作戦をすべて行ってからにするとよいでしょう。

モードへんこう

索敵モードの有無、セーブを毎ターン自動にするかどうかを、プ
レイ中に変更できます。

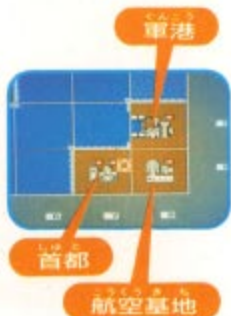
しゅうりょう 【終了】

軍備モード、作戦モードを終えるときはこの命令です。軍備モードを終えると索敵（使っていないときは作戦モード）、作戦モードを終えると敵軍の戦略が始まります。

- 軍備モードでは建造・延期・廃産・中止の4つの命令が出せます。これらの命令は戦略拠点を呼び出して実行します。また、すでに述べたとおりサブコマンドも使うことができます。

【建造】

ユニット、つまり兵器を造る命令です。建造できるのはゲームスタート時から持っている戦略拠点に限られ、首都では陸戦部隊、航空基地では航空機、軍港では艦船を造ることができます。なお艦船の陸戦部隊は、首都で造れるものと同じものです(64ページ参考)。



■第1ターンでの建造

- ①+ボタンでカーソルを戦略拠点のあるエリアに合わせ、Bボタンで「生産データ表」が表示されます。
- ②表は+ボタンの左右で、ページを切り換えて見ることができます。データをもとにして建造するユニットを選びましょう。なお表に

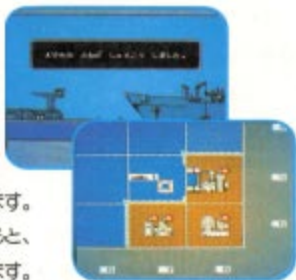
ある用語の意味は、58、59ページで見てください。

左右で切替

③+ボタンの上下でユニットを選び、Aボタンで決定です。

④建造にかかった費用は予算から引かれ、予算オーバーすると建造できません。また一部の艦船は建造に数ターンかかりますが、第1ターンだけはすぐに竣工できます。

⑤建造したユニットが竣工すると、右の写真のように配置されます。



けんぞう せいげん 建造の制限

1. 同じタイプのユニットは7つまで造れます。
2. ユニットの最大35まで造れます。
3. 海上では1つのエリアに8ユニットまでしか入れないため、それを越える配置になるときは建造できません。
4. 陸地では戦車と航空機、それぞれ1エリアに4ユニットずつしか入れないため、それを越えるときは建造できません。



ぐん び 軍備のコマンド(2)

第2ターン以降の建造

軍港でのやり方が第1ターンのときと少し変わります。

- ① **+**ボタンでカーソルを軍港のエリアに合わせ、**B**ボタンを押して下さい。軍港の画面が表示されます。



- ② 軍港にはドックが3つあり、その範囲でしか建造できません。赤く点滅するカーソルを、**+**ボタンで空いているドックに合わせ、**A**ボタンを押して下さい。



- ③ 生産データ表が出たら、第1ターンと同様にユニットを決めます。決定すると再び軍港画面に戻り、ここで**A**ボタンを押すと命令完了です(カーソルが点滅を始めます)。

名前	消費電力	建造時間	コスト
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000
戦艦	1000	10	1000

- ④ 建造したばかりの軍備モードであればキャンセルができます。カーソルをキャンセルするドックに合わせ、**A**ボタンを押して下さい。
- ⑤ カーソルの点滅が止まったら**B**ボタンでOKです。



- 第2ターン以降の建造では、完成までに決められた回数分のターンが必要です。軍港面の青いゲージで進行状況が表示され（1マスが1ターン）費用は1000ずつ回数分にけて支払います。

ゲージ



1ターンにかかる費用

- 建造中の費用は海軍費に上積みされ、これが予算を越えると建造できなくなります。

【延期】

予算などの都合で、艦船の建造を一時中断したいときに使う命令です。

- ①カーソルを軍港に合わせ、Bボタン。
- ②ドックにカーソルを合わせ、Aボタン。
- ③+ボタンを右に入れ「延期」と表示されたら、Aボタンで決定。



- 延期の効果は1ターンだけで、次のターンに入ると自動的に解除されます。
- 延期したターンでは海軍費から費用が払い戻されます。



ぐん び

軍備のコマンド(3)

【廃艦】

予算の都合やどうしてもユニットを代えたいときのために、最終的手段として艦船をつぶしてしまう命令です。廃艦できるのは軍港にいる艦船（建造中か修理中）に限られます。

①+ボタンでカーソルを軍港に合わせ、②ボタンで軍港画面を出します。

③ドックにカーソルを合わせ、④ボタンを押してカーソルの点滅を止めます。

⑤+ボタンを左に入れ「廃艦」と表示されたら、⑥ボタンで決定です。⑦ボタンでマップ画面に戻ります。



- 廃艦する場合、建造や修理にかかった費用の一部は払い戻されます。



【中止】

艦船ユニットの修理を中止する命令です（修理については35ページで）。中止した艦船は軍備モードが終わると竣工し、同ターンの作戦モードですぐに行動できます。



① **+** ボタンでカーソルを軍港のあるエリアに合わせ、**B** ボタン。

② 軍港画面が出たらドックにカーソルを合わせ、**A** ボタンを押して下さい。

③ カーソルの点滅が止まったら **+** ボタンの右で「中止」の表示を出し、**A** ボタンで決定。
B ボタンでマップに戻ります。

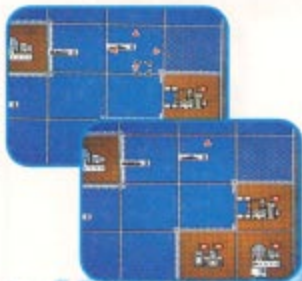
● 中止したターンでは費用は発生しません。



●ゲームスタート時の設定やサブコマンドの「モードへんこう」で索敵を実行すると、海上での敵艦ユニットが表示されなくなり、偵察機で敵を探しながら戦略を進めていくようになります。よりリアルなプレイが楽しめますが、当然難易度が上がりますので、ある程度ゲームに慣れてからチャレンジするとよいでしょう。

①軍備モードが終わると索敵開始です。索敵はユニットのいるエリアごとに行われ（1エリアにつき1回ずつ）、座標の小さい順で進行します。

②ユニット上に索敵カーソルが出たら、索敵したい方向に $\oplus$ ボタンを入れ、 A ボタンを押して下さい。偵察機が出発します。



- ③ 偵察範囲は、幅が左右をきく3エリア分（右の写真を参考にして下さい）、距離はユニットの索敵力によって違



▲ 索敵の範囲

います（68、69ページ参考）。

- ④ 敵艦を発見すると、そのターンが終わるまでユニットがマップ上に表示されます。



- ⑤ ③ボタンを押すと索敵をパスし、次のエリアにカーソルが移ります。



●作戦モードのコマンドには移動・艦砲・占領・性能の4つがあり、さらに移動することによって、攻撃・修理・補充の3つの命令も実行できます。作戦コマンドは原則として1ターン、1ユニットにつき1回ずつ出せますが、「性能」や移動とからめて使う「攻撃」などのように例外もありますので、各コマンドの説明を読んでしっかりマスターして下さい。

なお作戦モードではこの他、サブコマンド、軍港チェックという命令も出せます。サブコマンドはすでに説明したとおりで、軍港チェックについては次のページで説明します。

■作戦コマンドの操作法

- ①カーソルをユニットのいるエリアに合わせ、④ボタンで作戦コマンドが表示されます。表示されるウィンドウには海上用と陸上用の2種類あり、これらはコンピュータが判断して適切なものを出してくれます。なお自軍のユニットがいないエリアでは、

サブコマンドが出ます。



②+ボタンでコマンド用カーソルを動かして命令を選び、④ボタンで決定です。コマンド決定後の操作は、それぞれのコマンドの説明を読んで下さい。なお、キャンセルは③ボタンです。

■ 軍港チェック

作戦モード中は、カーソルを軍港に合わせ③ボタンを押すと、いつでも軍港画面を表示できます。



空いているドックを捜すときや、建造・修理のチェックに使って下さい。なお軍港チェックは自軍・敵軍・中立のどの軍港でも実行できますが、表示される予算、海軍費などは敵軍や中立の軍港であっても、自軍のものが表示されます。





【移動】

移動と移動にともなう攻撃・修理・補充の命令は、ユニットの種類によって内容が少し違いますので、①艦船ユニット（移動/攻撃/修理）、②航空機ユニット（移動/攻撃/補充）、③陸戦部隊ユニット（移動/攻撃/補充）に分けて説明します。

①艦船ユニット

〈移動〉マップ上でユニットを動かす命令です。



ユニットの種類

現在の耐久力

最大耐久力

移動力



①コマンドで「移動」を選ぶと、そのエリアにいるユニットのフィギュアが表示されます。ウィンドウには7つまで表示され、それを越えるときは+ボタンの左右でウィンドウを切り換えて下さい。

②+ボタンの上下でコマンド用カーソルを動かし、ユニ

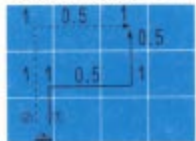
ットを選びます。④ボタンで決定するとフィギュアは赤色に変わり、さらに移動させたいユニットも同様に決定してゆきます。

③ユニットを④ボタンで赤くした後、続けて

④ボタンを押すとユニットが移動用に変ります。+ボタンで移動させて下さい。表示される移動力が0になるまで進めます。

①のルート3ポイント

②のルート3.5ポイント



(移動力の消費について)

移動には1マス1ポイント使いますが2マス直進後に曲るときは0.5しか使いません。また最初の1マスから曲るときも0.5ですみます。左図のように移動ルートを工夫し、距離をかせぎましょう。

④移動先でAボタンを押すと移動完了

(フィギュアは青に変わる)。ただし空母に積んだ航空機は、空母の移動に関係なく命令を実行できます。なお移動中はBボタンでキャンセルできます。



- ひとつのエリアには8ユニットまで入れ、それを越えるときはそのエリアで移動を完了できません。
- 空母の積んでいる航空機ユニットの合計が8つを越える場合も、空母ユニットはそこで移動を完了できません。
- 移動先のエリアに敵ユニットがいる場合、それを越えて進むことはできません。
- 艦船なのでもちろん陸地には上がりません(陸戦部隊は例外、38ページで)。また浅瀬はユニットによって通れないものもあります(56ページ「地形の効果」を見て下さい)。



さくせん 作戦のコマンド(3)

《攻撃》 敵ユニットを攻撃する命令で、操作が完了すると戦闘が発生します。戦闘の操作については、45～54ページでまとめて説明します。

- ① 攻撃は移動の延長で行われます、移動と同じ操作を行い、攻撃したい敵ユニットがいるエリアで移動を完了して下さい。



- ② 始めから敵ユニットと同じエリアにいるときは、その場から動かずに移動完了すれば戦闘になります。



①(修理) 戦闘でダメージを受けた艦船は軍港で修理できます。建造と違い、プレイ中に占領した軍港でもOKです。

②修理も移動の延長で行います。ユニットを軍港に移動させ、(A)ボタンで入港、修理が始まります。

③ダメージをすべて回復すると自動的に竣工します。



1ターンにかかる費用

- 入港すると耐久力(ヒットポイント)が、1ターンにつき2マスずつ回復します。1マスにつき500の海軍費がかかります。
- 陸戦部隊は入港による修理ができません。上陸し、戦車の補充という形でダメージを回復します(39ページ参考)。
- ダメージを受けていない艦船は入港できません。
- 入港は一隻ずつでないとできません。
- 空母は搭載している航空機を、他の空母が航空基地に降ろしてからでないと入港できません。



② 航空機ユニット

《移動》 航空機ユニットの移動は、基本的には艦船のときと同じやり方ですが、離着陸できる場所がたいへん限られます。

① 航空基地

自軍の占領する航空基地ならどこでも離着陸でき、1つのエリアに4ユニットまで入れます。ただし占領していても、敵の戦車がいるときは着陸できません。



ん。

② 空母

「中型爆撃機 (MB)」以外の航空機は、空母ユニットに着陸や発進ができます。空母なら2ユニット、軽空母は1ユニットまで搭載でき、1エリア内には8ユニットまで入れます。



左右の
ボタンを
切り換



航空機ユニットの移動/攻撃/補充

航空機を搭載している空母のフィギュアには、その数がVマークで表示され、**+**ボタンを左右に入れると航空機のウィンドウに切り換わります。空母からの発進はこれで指示して下さい。

■着艦の方法



▲①空母のいる
エリアへ移動

▼②**A**ボタンで
空母を表示



▲③もう一度**A**
ボタンで着艦

- 航空機ユニットの移動には地形は影響しません。
- 航空基地、空母、どちらの場合でも着陸は1ユニットずつでないといけません。

【**攻撃**】艦船と同様のやり方で行いますが、航空機は戦闘が終わると自動的に発進した場所へ戻ります。

【**補充**】航空機は占領している航空基地、自軍の空母にいただけで自動的に1ターンで2機ずつ回復します。つまり着陸できる場所ならどこでも補充がきくわけです。



さくせん 作戦のコマンド(5)

③ 陸戦部隊ユニット

《移動》陸戦部隊はたいへん特殊なユニットで、海上では輸送船、陸上では戦車の形をとって移動します。

①輸送船 輸送船の移動は艦船ユニットの場合と同じです。

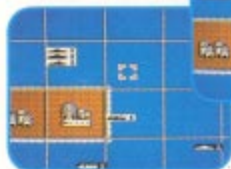
②戦車 戦車も基本的には艦船と同様のやり方でかまいません。陸上ならどこへでも移動できますが、地形により消費する移動力が異なります(56ページ参考)。また、戦車は1エリアに4ユニットまで入れます。



りくせん ぶたい い どう こうげき ほじゆう
陸戦部隊ユニットの移動/攻撃/補充

■上陸のしかた

▼①あらかじめ
セツガン
接岸しておく



▲②移動を命令



▲③ユニットを陸地側
へ移動させる



▲⑤ユニットが
戦車の形に

④上陸 / ▶



●海上から陸上へ、あるいは陸上から海上へ移動するときは、
それだけで1ターンかかります。

《攻撃》艦船のときと同様に操作します。ただし航空基地にいる航空機ユニットは、戦車で攻撃できません。

《補充》輸送船は軍港で修理できません。いったん上陸し、戦車で補充を行います。自軍の戦略拠点（首都・軍港・航空基地・都市）で行動を終えると、1ターンで2回ずつ回復してゆきます。



さくせん 作戦のコマンド(6)

かんぱう 【艦砲】

艦船ユニットで陸上にいる戦車や航空機を艦砲射撃する命令で、普通の攻撃と違い海岸に隣接するエリアから行います。この命令だけで1ターンかかるので、艦船はあらかじめ前のターンで、攻撃目標に隣接したエリアへ移動しておかなければなりません。



この命令だけで1ターンかかるので、艦船はあらかじめ前のターンで、攻撃目標に隣接したエリアへ移動しておかなければなりません。

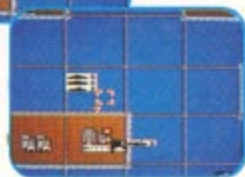
- ①艦砲のコマンドを選ぶと、まずユニットを決めます。✚ボタンでフィギュアを選び、Aボタンで決定して下さい。



- ②フィギュアが赤くなったらもう一度Aボタンです。エリア上に艦砲用カーソルが表示されます。



- ③✚ボタンを撃つ方向に入れ、Aボタンで戦闘開始です。あとは攻撃と同じように、戦闘画面になります(54ページ参考)。



④艦砲射撃がすんだユニットは青色になり、そのターンでの行動が完了します。なお途中でキャンセルしたいときは⑧ボタンです。





さくせん

作戦のコマンド(7)

せんりょう
【占領】

ちゅうりつ てきぐん せんりやくきょてん しやと ぐんこう こうくうき も とし せんりょう
中立や敵軍の戦略拠点（首都・軍港・航空基地・都市）を占領する
めいれい いくせんぶたい せんしや じゅうこう しやと
る命令で、陸戦部隊の戦車だけが実行できます。首都であればもち
ろんゲームクリアですし、その他の拠点も生産力アップや修理・補
じゆ やくど
充に役立ちます。

せんりょう めいれい
占領の命令だけで1ターンかかりますから、せんしや まえ
戦車を前のターンで
せんりょう ばしょ いどう
占領する場所に移動させておかないといけません。



- ① せんりょう
占領のコマンドを選びます。
- ② つづ
続いてユニットの選択です。➕
ボタンでフィギュアを選び、(A)
ボタンを押して下さい。フィギ
あかいろ
ュアが赤色になります。



⑥ 最後にもう一度(A)ボタンを押すと占領します。占領した戦略拠点には自軍の旗が立ち、生産力がアップします。なお命令中であれば、(B)ボタンを押すとキャンセルできます。



せんりよう せんりよう
戦略拠点の生産力

都市	1000
軍港	1000
航空基地	500

- 敵軍の戦車がいるときは、その戦略拠点を占領できません。
- 占領した場所に敵軍の艦船や航空機がいたときは、それらのユニットは消去されてしまいます。





性能

世いのう

自軍の兵器の性能を見る命令です。すでに行動を終えたユニット

- ①性能のコマンドを選ぶと、ユニット

- ②+ボタンでフィギュアを選び、(A)ボ



そう
操

さ
作

ほう
法

せんとうへん
戦闘編

こうげき せんぱうしやげき りこな せんとうかい し
攻撃や艦砲射撃を行うと戦闘開始、ユニッ
トの数や性能、さらにはキミの戦闘テクニッ
クなどで雌雄を決するのです。

せんとう さん か くみあわ
戦闘には、参加したユニットの組合せによ
って8つのパターンがあり、それぞれ戦い方
が異なります。「戦闘編」ではそのパターン
別に操作法を説明してゆきましょう。

せんとう
戦闘でのコントローラー操作

+ ボタン

はいち
ユニットの配置、
かんせん しやうばん い どう
艦船の照準移動、
こうくう き こう どう
航空機の高高度調
節



A ボタン

はいち ばいしき けつてい
配置場所の決定、
ほうげき きりぎり ばつ
砲撃、機銃の発
射、ばくわい どう かく
弾、爆雷の投下、
ばくげき
爆撃

1 艦船 vs. 艦船

海上で艦船同士が戦う場合です。

《対戦ユニットの表示》戦闘に加わる

ユニットが表示されます。左が攻撃側、右が防御側です。

《配置》戦闘の前にユニットを配置し

ます。配置は防御側、攻撃側の順で行

い、**+**ボタンで場所を選
択、**A**ボタンで決定です。

艦船同士の戦いではヨ
コ軸が命中率に影響しま
す。右図でいうと番号の
小さい場所の方が、互い
に命中しやすくなります。

《戦闘》(攻撃側)複数のユニットで取めた場合でも、艦船の攻
撃は1ユニットずつ行われます。艦船が画面を右へ進む
あいだに、**+**ボタンで照準を動かして目標を選び、**命
中精度**でタイミングを測りながら**A**ボタンで砲撃して
下さい。

命中すると攻撃力や防御力に応じて耐久力(ゲージの
赤い部分)が減ります。



配置するユニット

防御側

攻撃側



命中精度……ゲージが増えたときに撃つと精度が上がって命中率と威力がアップします。ゲージが増えるのを待つ間、砲撃を止めなければならないので、敵によっては精度を気にせず、より多くの弾を撃つようにしたり、局面に応じて使い分けるとよいでしょう。

(防御側)「応戦艦表示」のある艦船が、(A)ボタンで弾を撃ちます。砲撃のたびに応戦艦表示は次の艦船に移ります。

《戦闘結果の表示》見方は「対戦ユニットの表示」と同じです。耐久力をすべて失ったユニットは、マップ上より取り除かれます。





せんとう 戦闘(2)

せんずいかん らいげき 潜水艦の雷撃

「艦船VS艦船」の特珠なパターンで、潜水艦で攻撃したときは魚雷を発射して戦います。ただし防御側の潜水艦は、他の艦船と同じく砲撃となります。



《配置》+ボタンで配置、Aボタンで決定です。艦船同様、ヨコ軸が影響します。

《戦撃》艦船と同じ操作で行い、魚雷を撃つと画面が変わり、コンピュータが命中

を判定します。魚雷は1回の戦闘で1発しか撃てませんが、迎撃側の攻撃を受けないのが強みです。



③ 駆逐艦の対潜攻撃

これも「艦船VS.艦船」の特殊なパターンで、駆逐艦が爆雷で潜水艦を攻撃するというものです。ただし爆雷攻撃できるのは攻撃側のときだけで、防衛側にまわったときは他の艦船同様、だまって魚雷を受けるしかありません。



《配置》特に配置による影響はありません。配置のやり方は艦船のときと同じです。

《戦闘》戦闘画面で潜水

艦に照準を合わせ、Aボタンを押すと、対潜攻撃の画面に切り換わります。駆逐艦が右へ進むあいだに、Aボタンで爆雷を投下して下さい。防衛側の潜水艦は応戦できません。



4 航空機 vs. 航空機

航空機同士の戦闘では、防御側が空母にいても航空基地にいても必ず空中戦となります。

【配置】 攻撃側のユニットを先に配置します。✚ボタンで場所を選び、**①**ボタンで決定して下さい。

戦闘はタテ軸で並ぶ航空機のあいだで行われ、
①×②、①×③という順で対戦します。①×④はタテ軸が外れているので対戦はありません。



防御側
DEFENSE

攻撃側
OFFENSE

対戦する
ユニット



《戦闘》 **+** ボタンで高度を調節し、**A** ボタンで機銃攻撃します。**A** ボタンを押し続けると連射ができます。



5 戦車 vs. 戦車

陸上で戦車同士が激突します。

《配置》 防御側から先に配置します。「航空機 vs. 航空機」の場合と同様、同じタテ軸に

並ん

でいる戦車

同士が戦います。

《戦闘》 戦車同士の戦闘は、すべて自動的に行われます。操作の必要はありません。





せんとう 戦闘(4)

6 航空機 vs. 艦船

航空機で艦船を攻撃した場合です。航空機は爆撃を行い（ただし艦上戦闘機・FFを除く）、艦船は高射砲でこれに応戦します。

敵の艦船に航空機を搭載した空母がいるときは、まず航空機同士
の戦闘があり、そのあとで「航空機 vs. 艦船」となります。

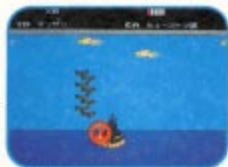
《配置》防衛側、つまり艦船から先に配置します。同じタテ軸に並ぶユニットが戦い、ヨコ軸による命中率は、この場合影響しません。

《戦闘》（航空機側）＋ボタ

ンで高度を調節し、①ボタンで爆撃します。

低空飛行をすれば命中率は上がりますが、逆に艦船の反撃も受けやすくなります。また甲板部よりも舷側（写真を参考）を狙った方が効果的にダメージを与えることができます。

（艦船側）④ボタンで高射砲を撃って応戦します。



舷側（船の横はら）を狙うと効果的です。

7 航空機 vs. 戦車

これも航空機による爆撃で、陸上の戦車を狙います。

《配置》 防御側の戦

車が先に配置します。

同じタテ軸にいるユ

ニットが戦い、ヨコ

軸は影響しません。



《戦闘》 (航空機側) 対艦船と同様、+

ボタンで高さの調節、Aボタン

で爆撃です。低空飛行は命中率が上がりますが、反撃も

くらいやすくなります。

(戦車側) Aボタンで攻撃します。





かんぱうしやげき
B 艦砲射撃

かんぱう つか せんとう かんせん ひんせつ
艦砲のコマンドを使ったときの戦闘で、艦船が隣接エリアにいる
せんしや こうくう き ほうげき
戦車や航空機を砲撃します。

【配置】 「艦船vs.艦船」と同様で、ど
れだけ奥に置いたかで命中率が左右さ
れます。なお戦車、航空機側は一番奥
の列には配置できません。



【戦闘】 (艦船側) 艦船同士の戦いと
同じように十字ボタンで照
準を合わせ、命中精度でタ
イミングを測ってAボタン
で砲撃します。



(戦車・航空機側) 「応戦表示」のあるユニットがAボ
タンで弾を撃ちます。1発撃つたびに応戦表示は次のユ
ニットに移ります。

し
資

りよう
料

へん
編

これまでのページで操作法の説明はすべて終わりました。とりあえず司令官、はたまた戦闘員としての任務を、キミはマスターしたことになるわけです。

ここからは「資料編」、地形や兵器の解説、プレイ中にひと目でわかる性能一覧表や操作一覧表をまとめてあります。開戦前の最後の準備として読んでおいて下さい。

●地形の種類は様々で、ユニットの行動に大きく影響します。その特徴を知っておくことは、戦略の第1歩ともいえるでしょう。

首都

移動コスト=1 / 防御力=32 / 生産力=2000

軍の本拠地でゲームの勝敗を決定する場所です。陸戦部隊（戦車）の建造と補充ができるうえ、防御力も高く、容易には取め落とせないでしょう。



軍港

移動コスト=1 / 防御力=28 / 生産力=1000

ゲーム開始時から持っている軍港では艦船の建造と修理、戦車の補充ができます。途中で占領したものは建造だけできません。



航空基地

移動コスト=1 / 防御力=22 / 生産力=500

航空機の離着陸できるただひとつの地形で、航空機の建造と補充、戦車の補充ができます。建造はスタート時からもっているもの、補充は自軍のものであればどこでもOKです。また離着陸は自軍の基地に限られます。



都市

移動コスト=1 / 防御力=28 / 生産力=1000

占領した都市では戦車の補充ができます。特に建造できるものではありませんが、生産力と防御力の高さは見逃すことができません。



用語の意味

【移動コスト】 戦車が通過するときに消費する移動力。

【防 御 力】 敵から受けた攻撃に耐える力で、戦車だけが地形の影響を受けます。

【生 産 力】 占領しているとき、1ターンでもらえる金額。

平 地

移動コスト=1 / 防御力=16

なだらかな土地で移動はスムーズにできますが、防御には適していません。



山 地

移動コスト=2 / 防御力=20

山地では移動は厳しくなりますが、平地よりは安全といえるでしょう。



森 林

移動コスト=2 / 防御力=24

山地並みの移動コストですが、防御効果は航空基地をも上回ります。



海

艦船ユニットなら自由に移動できます。防御の効果は特にありません。



浅 瀬

駆逐艦・潜水艦・輸送船だけが進めますが、移動力が1つ余分にかかります。



きょだいせんかん

巨大戦艦(BA)

やまと たいぐう

大和級
ミズーリ級

ケタ外れの攻撃力と防衛力を誇る最強の軍艦。完成までの期間を、いかに他の兵器でやりくりするかが、各シナリオ共通の課題といえます。



【建造費】兵器を造るのにかかる費用。

【回数】その兵器が完成するまでに必要なターン数。

【移動力】1回の移動で進めるエリア数。

【対艦力】砲撃や爆撃などで、艦船ユニットに対して与える攻撃力。

【対空力】航空機ユニットに対する攻撃力。

【対地力】戦車のユニットに対する攻撃力。

【対潜力】潜水艦ユニットに対する攻撃力。

【防衛力】敵から受けた攻撃に耐える力。戦車は地形にも左右されます。

データ表の意味/巨大戦艦

けんぞう じ 建造費	かい ずう 回 数	たいかんりょく 対艦力	たい ち りょく 対地力	たいくうりょく 対空力	たいせんりょく 対潜力
9000	9	36	36	28	0
ぼうぎょりょく 防御力	たいきうりょく 耐久力	い どうりょく 移動力	しゃ せい 射 程	そくそりょく 索敵力	あさ す 浅 瀬
20	7	3	5	2	NO



【耐 久 力】いわゆるヒットポイントで、これが0になるとユニットは除去されます。

【射 程】艦船ユニットの弾が届く距離。配置のとき敵ユニットまでのマス目の数が射程を越えると（タテに数えて）、命中率が0になります。

【索 敵 力】索敵で飛ぶ偵察機の範囲を、段階的に表示したもの。

【空 母 搭 載】空母に積める航空機はOK、だめならNOと表示されます。

【浅 瀬 移 動】浅瀬を通れるものはOK、だめならNOと表示。

【移動コスト】戦車がその地形を進むのに必要な移動力。



兵器の種類(2)

せんかん

戦艦(BB)

ながと ぎやう
長門級

アリゾナ級



きやうだいせんかん いちりき
巨大戦艦につく威力をも

つ艦載のエース。戦闘

テクニックを磨けば

巨大戦艦にもひ

けはとりません。

けんぞう けい 建造費	かい ずう 回数	たいかんりょく 対艦力
7000	7	30
たい ち ちから 対地力	たいくうりょく 対空力	たいせんりょく 対潜力
30	23	0
ぼうぎりょく 防御力	たいきうりょく 耐久力	い どうりょく 移動力
18	6	3
しゃ せう 射程	きくさくりょく 索敵力	あさ すす 浅瀬
5	2	NO



くうぼ

空母(CV)

あか せう
赤城級

エンタプライズ級



くうぼ じたい つよ
空母自体の強さはそれほどありませんが、航空機を搭載する

ことで様々な戦略を可能にします。2ユニット搭載できます。



けいくうぼ
軽空母(CVL) 準艦級
プリンス頓級



小型の空母で1ユニットの
航空機を搭載できます。戦力
としては少々ものたりず、急
場しのぎ程度の使い方が無難
でしょう。

建造費	回数	対艦力	対地力
3000	3	9	9
対空力	対潜力	防御力	耐久力
14	0	10	4
移動力	射程	索敵力	浅瀬
4	2	3	NO



建造費	回数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
5000	5	10	10	24	0
防御力	耐久力	移動力	射程	索敵力	浅瀬
12	6	4	2	4	NO





兵器の種類(3)

じゅうじゆん

重巡(CA)

たかお ぎやう
高雄級

ヒューストン級



けいじゆん

軽巡(CL)

ながら ぎやう
長良級

オマハ級



移動と対空力にはなかなかのものが
ある小型の巡洋艦。輸送船の護衛、あ
るいは逆に敵輸送船団の強襲に向いて
います。

けんぞう けい 建造費	かい すう 回数	たいくうりき 対空力
2000	2	20
たい ちりき 対地力	たいくうりき 対空力	たいせんりき 対潜力
20	22	0
ぼうぎよりき 防御力	たいくうりき 耐久力	いどうりき 移動力
14	4	4
しゃ てい 射 程	はくてきりき 索敵力	あさ せ 浅 瀬
4	1	NO





おおがた じやんようかん せん
大型の巡洋艦です。この戦
力にしては建造も意外に手軽、
いどう はや くうぼ ごえいかん
移動も速く、空母の護衛艦
として適しています。

けんぞう じ	かい ずう	たいかんりょく
建造費	回数	対艦力
4000	4	26
たいちりょく	たいくうりょく	たいせんりょく
対地力	対空力	対潜力
26	16	0
ぼうぎりょく	たいきうりょく	しどうりょく
防御力	耐久力	移動力
16	5	4
しゃ たい	きくそくりょく	あさ せ
射 程	索敵力	浅 瀬
4	1	NO

くちくかん
駆逐艦(DD) 雪風級
フレッチャー級



たいせんこうげき ぐわいいつ かん
対潜攻撃のできる唯一の艦
せん とうぜんせんすいかん ねら
船。当然潜水艦に狙いをしほ
こうどう
って行動しますが、高速にも
め せうせん
のをいわせて輸送船をたたく
のもひとつの手です。

けんぞう じ	かい ずう	たいかんりょく	たいちりょく
建造費	回数	対艦力	対地力
1500	1	16	16
たいくうりょく	たいせんりょく	ぼうぎりょく	たいきうりょく
対空力	対潜力	防御力	耐久力
13	18	10	3
しどうりょく	しゃ たい	きくそくりょく	あさ せ
移動力	射 程	索敵力	浅 瀬
5	3	0	OK





兵器の種類(4)

せんすいかん 潜水艦(SS) イー16級 ガトー級



駆逐艦と潜水艦、航空機以外からは攻撃を受けない

建造費	回数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
1000	1	34	0	6	10
防御力	耐久力	移動力	射程	索敵力	浅瀬
22	2	2	3	0	OK

のが強み。潜水艦部隊を構成し、敵主力艦船を集中攻撃しましょう。

りくせんぶたい せんそうせん 陸戦部隊/輸送船(ARM)



陸戦部隊の海上移動中の形が輸送船です。新たな戦略拠点を目指し、上陸作戦を展開してゆきます。

建造費	回数	対艦力
2000	1	8
対地力	対空力	対潜力
8	8	0
防御力	耐久力	移動力
8	8	3
射程	索敵力	浅瀬
2	0	OK





りくせんぶたい せんしゃ
陸戦部隊/戦車(ARM)

しちしちちゅうせんしゃ
97式中戦車/シャーマン



りくせんぶたい りくせん ぶたい せんしゃ
陸戦部隊の陸地での形が戦車で、占領ができるただひとつのユニ

ットです。つ

ねに地形を頭

にいれて行動

することが、

せんしゃ
戦車を

つか
使うと

きのポ

イント

です。

けんざうひ 建造費	かい 回	すう 数	たいせんりょく 対艦力	たいちりょく 対地力	たいくうりょく 対空力	たいせんりょく 対潜力
2000	1	16	40	10	—	—
ぼうぎょりょく 防御力	たいしやくりょく 耐久力	いどうりょく 移動力	しや 射	てい 程	きやくりょく 索敵力	あさ 浅
16~32	8	3	—	0	—	—

	へいち 平地	さんち 山地	しんりん 森林	とし 都市	ぐんこう 軍港	きち 基地	しやと 首都
いどう 移動コスト	1	2	2	1	1	1	1
ぼう 防	16	20	24	28	28	22	32





へい き しゅるい 兵器の種類(5)

かんじょうせんとう き

艦上戦闘機(FF)

ゼロせん
零戦/ヘルキャット



爆撃はできませんが、空中戦なら怖いものなしの空の王者。空母に1つ積んで中間の爆撃部隊を援護させましょう。



けんぞう じ 建造費	かい ずう 回数
1200	1
たいかんりょく 対艦力	たい ちりょく 対地力
0	0
たいくうりょく 対空力	ぼうぎょりょく 防衛力
28	16
たいちやうりょく 耐久力	い どうりょく 移動力
8	5
そくせんりょく 索敵力	くう ぼ 空 母
2	OK

らいげき き

雷撃機(TB)

てんざん
天山/アベンジャー



魚雷を投下して攻撃するため、対艦攻撃は最適任。ただし空中戦が苦手なので、零戦と組んでの行動が必要になるでしょう。



けんぞう じ 建造費	かい ずう 回数
1600	1
たいかんりょく 対艦力	たい ちりょく 対地力
32	16
たいくうりょく 対空力	ぼうぎょりょく 防衛力
12	10
たいちやうりょく 耐久力	い どうりょく 移動力
8	4
そくせんりょく 索敵力	くう ぼ 空 母
3	OK

きゅうこう かばくげき き 急降下爆撃機(DB)

まいせい
彗星/ドントレス



くうちゅうせん たいかんばくげき たいち ばくげき
空中戦から対艦爆撃、対地爆撃とオールマ
イティにこなします。予算不足には強い
味方といえそう。



けんぞう けい 建造費	かい ずう 回数
1400	1
たいかんりょく 対艦力	たいちりょく 対地力
24	24
たいくうりょく 対空力	ぼうぎょりょく 防御力
18	12
たいきゅうりょく 耐久力	いどうりょく 移動力
8	4
そくそくりょく 索敵力	くう ぼ 空 母
3	OK

ちゅうがたばくげき き 中型爆撃機(MB)

いつしきりくこう
一式陸攻/ミッチェル



くう ぼ いどうりょく
空母には搭載できないものの、抜群の移動力
を誇ります。航空基地を経由して敵陣に迫り、
戦車部隊を一掃するのが大きな使命です。



けんぞう けい 建造費	かい ずう 回数
1800	1
たいかんりょく 対艦力	たいちりょく 対地力
16	32
たいくうりょく 対空力	ぼうぎょりょく 防御力
14	9
たいきゅうりょく 耐久力	いどうりょく 移動力
8	6
そくそくりょく 索敵力	くう ぼ 空 母
5	NO

タイプ		建 造 費	回 数	対 艦 力	対 地 力	対 空 力	対 潜 力	
巨大戦艦	BA	9000	9	36	36	28	0	
戦艦	BB	7000	7	30	30	23	0	
空母	CV	5000	5	10	10	24	0	
軽空母	CVL	3000	3	9	9	14	0	
重巡	CA	4000	4	26	26	16	0	
軽巡	CL	2000	2	20	20	22	0	
駆逐艦	DD	1500	1	16	16	13	18	
陸戦部隊/輸送船	ARM	2000	1	8	8	8	0	
潜水艦	SS	1000	1	34	0	6	10	
艦上戦闘機	FF	1200	1	0	0	28	0	
急降下爆撃機	DB	1400	1	24	24	18	24	
雷撃機	TB	1600	1	32	16	12	32	
中型爆撃機	MB	1800	1	16	32	14	16	
陸戦部隊/戦車	ARM	2000	1	16	40	10	—	

	防 御 力	耐 久 力	移 動 力	射 程	索 敵 力	空 母 搭 載	浅 瀬 移 動	
	20	7	3	5	2	—	NO	巨大戦艦
	18	6	3	5	2	—	NO	戦艦
	12	6	4	2	4	—	NO	空母
	10	4	4	2	3	—	NO	軽空母
	16	5	4	4	1	—	NO	重巡
	14	4	4	4	1	—	NO	軽巡
	10	3	5	3	0	—	OK	駆逐艦
	8	8	3	2	0	—	OK	陸戦部隊/輸送船
	22	2	2	3	0	—	OK	潜水艦
	16	8	5	—	2	OK	—	艦上戦闘機
	12	8	4	—	3	OK	—	急降下爆撃機
	10	8	4	—	3	OK	—	雷撃機
	9	8	6	—	5	NO	—	中型爆撃機
	16	8	3	—	0	—	—	陸戦部隊/戦車

※戦車の移動、防御力は地形によって変わります。 ㊦

【準備モード・作戦モードの両方でできる操作】

ユニットの いちらんびょう 一覧表を見る	1. (A)ボタンでサブコマンドを表示 2. 十字ボタンで「部隊」を選択 3. (A)ボタンで一覧表の表示
ユニットを よびだ 呼出す	1. ユニットのいちらんびょうを出す 2. 十字ボタンでユニットを選択 3. (A)ボタンで呼出し
ぜんたい 全体マップ を見る	1. (A)ボタンでサブコマンドを表示 2. 十字ボタンで「モード」を選び(A)ボタン 3. 十字ボタンで「ぜんたいマップ」を選択 4. (A)ボタンで全体マップを表示
セーブする	1. (A)ボタンでサブコマンドを表示 2. 十字ボタンで「モード」を選び(A)ボタン 3. 十字ボタンで「セーブ・つづける」を選び(A)ボタン 4. 自軍の作戦モードが終わるとセーブを実行
ゲームを やめる	1. (A)ボタンでサブコマンドを表示 2. 十字ボタンで「モード」を選び(A)ボタン 3. 十字ボタンで「セーブ・しゅうりよう」を選択 4. (A)ボタンでセーブし、ゲームを終了
ゲームの設定 を変える	1. (A)ボタンでサブコマンドを表示 2. 十字ボタンで「モード」を選び(A)ボタン 3. 十字ボタンで「モードへんこう」を選び(A)ボタン 4. 各設定を十字ボタンと(A)ボタンで決定

【軍備モードの操作】

艦船をつくる

1. カーソルを軍港に合わせ⑧ボタン
2. ⬆ボタンでドックを選び①ボタン
3. ⬆ボタンで艦船を選び①ボタン
4. ①ボタンで建造開始

航空機/戦車を造る

1. カーソルを航空基地/首都に合わせ⑧ボタン
2. ⬆ボタンで兵器を選び①ボタン

建造を延期する

1. カーソルを軍港に合わせ⑧ボタン
2. ⬆ボタンで艦船を選び①ボタン
3. ⬆ボタンの右で「延期」の表示
4. ①ボタンで決定

廃艦する

1. 前ターンで艦船を入港させておく
2. カーソルを軍港に合わせ⑧ボタン
3. ⬆ボタンで艦船を選び①ボタン
4. ⬆ボタンの左で「廃艦」の表示
5. ①ボタンで決定

修理を止める

1. カーソルを軍港に合わせ⑧ボタン
2. ⬆ボタンで艦船を選び①ボタン
3. ⬆ボタンの右で「中止」の表示
4. ①ボタンで決定

軍備モードを終了する

1. ①ボタンでサブコマンドを表示
2. ⬆ボタンで「終了」を選び①ボタン



【索敵の操作】

索敵をする

1. **+**ボタンで方向を決める
2. **A**ボタンで索敵開始

【作戦モードの操作】

移動する

1. カーソルをユニットに合わせ**A**ボタン
2. **+**ボタンで「移動」を選び**A**ボタン
3. **+**ボタンでユニットを選び**A**ボタン
4. もう一度**A**ボタンで決定
5. **+**ボタンで移動
6. **A**ボタンで移動終了

空母に
着艦する

1. 空母のいるエリアへ移動
2. **A**ボタンでウィンドウを表示
3. **+**ボタンで空母を選び**A**ボタンで着艦

攻撃する

1. 敵ユニットのいるエリアへ移動
2. **A**ボタンで戦闘開始

艦船を
修理する

1. 自軍の軍港へ移動する
2. **A**ボタンで入港、修理を開始

航空機を
補充する

1. 航空基地、または空母へ移動すると自動的に補充開始

陸戦部隊を
補充する

1. 戦略拠点へ移動すると、自動的に補充開始

艦砲射撃を
行う

1. 前ターンで陸地に隣接するエリアへ移動
2. カーソルをユニットに合わせAボタン
3. +ボタンで「艦砲」を選びAボタン
4. +ボタンでユニットを選びAボタン
5. もう一度Aボタン
6. +ボタンで撃つ方向を決定
7. Aボタンで戦闘開始

占領する

1. 前ターンで戦車が戦略拠点へ移動
2. カーソルをユニットに合わせAボタン
3. +ボタンで「占領」を選びAボタン
4. +ボタンでユニットを選びAボタン
5. もう一度Aボタンで占領

性能を見る

1. カーソルをユニットに合わせAボタン
2. +ボタンで「性能」を選びAボタン
3. +ボタンでユニットを選択
4. Aボタンで性能を表示

軍港を
チェックする

1. カーソルを軍港に合わせる
2. Bボタンで軍港画面を表示

作戦モード
を終了する

1. Aボタンでサブコマンドを表示
2. +ボタンで「終了」を選びAボタン

BATTLE FLEET

しゅつげき
出撃!

かいせん
海戦

シミュレーション!!

バッテリー
バックアップ

フリートコマンダー

艦隊司令官になるのは
キミだ!

りく かい くう せいせい
陸・海・空の精鋭が

キミを待っている!!



保証書在中

★シャープのC1では、ご使用になれません。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の登録です。
本商品の転出、使用営業及び譲渡を禁じます。

「遊び」をフレイターする——
株式会社 ナムコ

〒146 大田区久木2-1-21 ナムコビル 電話 03(3756)7651

©1990 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED



T4907892000698