

Nintendo

AGB-BGWJ-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

GAMEBOY WARS ADVANCE 1+2



ゲームボーイウォーズ アドバンス 1+2

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ゲームボーイウォーズアドバンス1+2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態で使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを体験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、この印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ ゲームボーイライト/マイク	ゲームボーイプレーヤー スーパーゲームボーイ スーパーゲームボーイ2
○	×	×	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応



GAMEBOY WARS ADVANCE

ゲームボーイウォーズアドバンス1+2

(以下ウォーズ1+2)は、
新感覚の戦略シミュレーションゲームで、

「ウォーズ1」と「ウォーズ2」の
2つのゲームが入っています。

あなたは、
軍を指揮して
兵士や兵器を動かし、
勝利を目指します。
軍には、
戦場のプロフェッショナル

である[ショーン]がいます。

彼らと協力し、
彼らの力を最大限に
引き出せば…

きっとあなたは勝利の栄光を
つかみ取ることができるでしょう。



ウォーズ1と2のどちらもゲームの基本システムは同じですが、ゲームモードなどが変わります。

● 操作方法	4
● ゲームの始め方	5
● セーブについて	6
● ゲームの基本ルール	7
● ユニットについて	9
● マップメニューの説明	15
● サクテキについて	18
● ゲームボーイウォーズ アドバンス1の説明	19
● 各国の情勢 (19)	
● モードセレクトについて (20)	
● ゲームモードの説明 (21)	
● ショーン・ブレイクの紹介 (32)	
● ゲームボーイウォーズ アドバンス2の説明	36
● 各国の情勢 (36)	
● モードセレクトについて (37)	
● ゲームモードの説明 (38)	
● ショーン・ブレイクの紹介 (49)	
● 通信ケーブルのつなぎ方	56
● ユニットデータ	58
● 地形データ	61

※ウォーズ1の説明以外は、ウォーズ2のゲーム画面を使用して説明しています。



操作方法

ウォーズ1と2の操作方法は同じです。

Lボタン

- 未行動ユニットへカーソルを移動

Rボタン

- 情報ウィンドウの表示
(地形・ユニット)

十字ボタン

- 項目などの選択
- カーソルの移動

Aボタン

- 項目などの決定
- テキストの早送り
- マップメニューの表示
- 移動範囲の表示

Bボタン

- 項目などのキャンセル
- 攻撃範囲の表示
(カーソルがユニットの上)
- ユニットの半透明表示
(カーソルがユニット以外)

STARTボタン

- デモなどのスキップ
- 全体マップの表示 (ポーズ)

SELECTボタン

- マップメニューの表示



ゲームの始め方

■カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチをONにします。1+2のタイトル画面が表示されたらSTARTボタンを押します。



[1+2のタイトル画面]

■ゲーム選択画面が表示されます。十字ボタンで遊びたいゲームを選び、STARTボタンを押します。



[ゲーム選択画面]

■タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押します。



[ウォーズ1のタイトル画面]



[ウォーズ2のタイトル画面]

名前入力画面が表示されます。以後の操作はP19を参照してください。

モード選択画面が表示されます。以後の操作はP36を参照してください。

リセットは A+B+SELECT+START ボタンの同時押し



セーブについて



ゲームをセーブする方法は2種類あり、マップクリア後とマップメニューのセーブで行えます。

マップクリア後

マップをクリアすると自動的にセーブ画面が表示されます。「はい」を選び決定します。



マップメニュー

ゲームの途中でセーブすることができます。マップメニュー（P15参照）で「セーブ」を選び決定するとセーブウィンドウが表示されます。「はい」を選び決定します。



※ツーンモードではセーブできません。

全データの消去

ゲーム選択画面で、消去したいゲームを選びます。Lボタン、△ボタン→、SELECTボタンを押しながらAボタンを押すとデータ消去画面が表示されます。「はい」を選び決定します。

※消去したデータは二度と復元しません。



ゲームの基本ルール



ゲーム画面のマップはマスで区切られ、マス上に山や海などの地形や、首都や工場などの構造物が建てられています。ユニットの移動・攻撃などもマスによって行われます。

ゲーム画面

※ウォーズ1のブレイクゲージは、メーターで表示されます。



※ウォーズ1のカーソルは、手のマークで表示されます。

カーソールウィンドウ

- ユニット名
- ユニット
- ユニットのHP
- ユニットの燃料
- 武器(主砲)の弾数
- 地形名
- 地形
- 地形効果数値
- 拠点の耐久力

※ウォーズ1ではユニットの燃料と弾数の位置が逆になります。

戦場の流れ

戦闘は基本的に自軍ターン(移動・攻撃など)から始まります。自軍ターン後、敵軍ターンが終了すると1日が終わります。勝敗がつくまでこれを繰り返します。

軍の種類

軍の種類は自軍、敵軍を含めて5種類あります。



レッドスター



ブルームーン



イエローコメット



グリーンアース



ブラックホール

※ウォーズ1でのブラックホール軍は、右の画面になります。



ブラックホール

戦闘の勝敗

作戦成功(勝ち)

「敵軍の首都を占領する」か、「敵軍全滅」で作戦成功です。

作戦失敗(負け)

「自軍の首都を占領される」、「自軍全滅」、「降伏する」で作戦失敗です。

※作戦成功、作戦失敗はマップやゲームモードによって変わることがあります。

ユニットについて

マップ上に登場するコマを「ユニット」といい、1ユニットは10HPで構成されています。

軍資金と生産

軍資金

軍資金はユニットを生産するときに必要なです。占領した都市や工場などの拠点数に応じ、自軍ターンの始めにもらえます。自軍ターン終了時の軍資金は次のターンに持ち越せますが、次のマップ面へ持ち越すことはできません。

生産

ユニットは、自軍の工場、空港、港などの拠点で生産できます。

■カーソルを生産可能な拠点に合わせると、右下にレンチマークが現れます。

※ウォーズ1では「生産」と表示されます。

■Aボタンを押すと「生産メニューウィンドウ」が表示されます。ユニットを選び決定すると生産され、次のターンから使用可能です。



レンチマーク



ユニットの移動

動かしたいユニットにカーソルを合わせ
決定すると、ユニットの移動可能範囲が
水色で表示されます。



移動させたい場所にカーソルを動かし、
決定するとユニットが移動します。



※1つのマスには1つのユニットしか置
けません。

行動ウィンドウが表示され、項目を選び
決定します。



行動を終えたユニットは暗く表示され、次の
ターンまで移動できません。



※地形や天気によりユニットの移動力が変わ
ります。

燃料消費

ユニットは移動すると燃料を消費します。空・海ユニットは移動
しなくても燃料を消費し、燃料が0になると墜落・沈没します。
(燃料はカーソルウィンドウで表示)

移動のキャンセル

行動を決定する前だとBボタンで移動のキャンセルができます。

※サクテキで移動をキャンセルすると燃料が消費されます。

占領

歩兵・バズーカ兵を自軍以外の
占領できる拠点に移動させ、「占領」
の項目を選び決定します。



■占領するユニット

占領アニメが表示されます。占領できる拠点には
耐久力があり、歩兵・バズーカ兵がHP10のとき2日
かかります。占領した拠点は自軍の色になります。



占領中の歩兵・バズーカ兵には、旗印が付き
ます。

※ウォーズ1ではS印が付き
ます。



攻撃

敵軍ユニットを攻撃できる場所ま
でユニットを移動し、「攻撃」の項目
を選び決定します。



■攻撃するユニット

■攻撃されるユニット

攻撃カーソルが現れ、攻撃したいユニ
ットを選び決定します。



「戦闘画面」が表示され、戦闘が開始
されます。



戦闘でユニットのHPが0になるとマップから消滅
します。戦闘はHPの多いユニットが有利になります。

このとき しらぬい 攻撃の種類

攻撃はユニットによって「直接攻撃」と「間接攻撃」があります。

直接攻撃

隣接した敵軍ユニットに攻撃できます。

1ターン内で移動と攻撃ができ、間接攻撃に対して反撃ができません。



間接攻撃

離れた場所の敵軍ユニットに攻撃できます。

1ターン内で移動が攻撃のどちらかしかできませんが、攻撃しても反撃を受けません。



※間接攻撃は、ユニットによって射程距離が異なります。

補給

輸送車で隣接する全ユニットに燃料・弾を補給できます。また、自軍ターン開始時に、輸送車で隣接する全ユニットに補給され、自軍拠点上のユニットには補給とHP2が回復されます。

補給したいユニットの隣に輸送車を移動させ、「補給」の項目を選び決定します。



空・海ユニットは自軍の空港・港の上で補給や回復ができ、輸送車による補給も受けられます。

※自軍拠点上で回復するときは、軍資金が使われます。

合流

HPが減った同じ種類のユニットを1つにすることができます。燃料・弾数はユニットの上限值以内で合計されます。

合流させたいユニットと同じ種類のユニット上に移動させ、「合流」の項目を選び決定します。



※合流されるユニットのHPが10の場合は、合流できません。

搭載

移動力の低いユニットを輸送ユニットに搭載して輸送したり、移動できない地形を越えて輸送できます。

搭載したいユニットを輸送ユニット上に移動させ、「搭載」の項目を選び決定します。搭載ユニットの情報はカーソルウィンドウで見られます。



搭載中の輸送ユニットには、人印がつかます。

※ウォーズ1ではT印がつかます。



搭載されたユニットは攻撃のダメージを受けませんが、輸送ユニットのHPが0になると、両ユニットとも消滅します。行動後の輸送ユニットにも搭載できます。

輸送ユニット	搭載可能ユニット	搭載数	搭載(降車)可能な場所
輸送車	歩兵・バズーカ兵	1	輸送車が移動可能な地形
輸送船	陸ユニット	2	浅瀬・港
輸送ヘリ	歩兵・バズーカ兵	1	海以外
護衛艦	戦闘ヘリ・輸送ヘリ	2	護衛艦が移動可能な地形

降車

搭載したユニットを降ろすことができます。

■搭載中の輸送ユニットを移動させ、「降車」の項目を選び決定します。

次に、カーソルで降車場所を選び決定します。(降車ユニットが2つの場合は、ユニットを選んで降車場所を選びます)



■搭載中の輸送車

降車したユニットは次のターンから行動できます。

■降車したユニット



■降車ユニットが2つの場合は、2つとも降車できます。

待機

何も行動しないときに選択します。

マップメニューの説明

マップでユニットがない場所にカーソルを合わせ、Aボタンを押すとマップメニューが表示されます。項目を選び決定します。

※モードや条件により表示項目が変わります。
※1と2では表示項目が少し違います。



ショーグン

参戦中のショーグンのデータを見ることができます。⇨ボタン⇦→でショーグンを選択、↓でさらに詳しい情報が表示されます。



ウォーズ2では、ユニットのパラメーター一覧が表示されます。グラフの見方はRボタンで見られます。

※ウォーズ1では「ショーグン」の項目は「作戦」の中にあります。

作戦

戦いの情報を見ることができます。項目を選びAボタンで決定します。



状況

マップ名、戦闘日数、占領した拠点数など戦闘の状況を一覧表で見られます。



ウォーズ1では、⇨ボタン⇦→でユニットの状況を見られます。

勝利条件

※キャンペーンのみ表示

キャンペーンモードの各マップのクリア条件を確認できます。

部隊



各データ項目

各データ値

各ユニット

自軍ユニットの情報が見られます。データ項目をカーソルで選ぶと、データ値に合わせてユニットの並び順が変わります。SELECTボタンで昇降順を切り換えます。画面のユニットをマップ画面で探すには、ユニットにカーソルを合わせAボタンを押します。

※ウォーズ1では「部隊」はマップメニューの項目にあります。

ルール

※モードによって表示

設定したルールの確認ができます。設定の変更はできません。

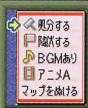
ブレイク・Sブレイク

ブレイクゲージがたまる量に合わせて、ブレイク・Sブレイクの項目が表示され、ショウグンブレイクが使用できます。

※ウォーズ1では、「Sブレイク」はありません。

システム

BGMやアニメの設定の変更などができます。項目を選び決定します。



処分する

※モードによって表示

行動前のユニットを処分できます。カーソルの右下にハンマーが表示され、処分するユニットを選び決定します。Bボタンでカーソルが元に戻ります。



※ウォーズ1では、処分と表示されます。

降伏する

自分から負けを認めます。「はい」を選び決定します。

BGM

Aボタンで音楽の「あり」・「なし」を選べます。

アニメ

Aボタンでアニメの設定を変更できます。

アニメA	戦闘アニメ・占領アニメを表示
アニメB	戦闘アニメのみ表示
アニメC	プレイヤーのみ戦闘アニメを表示
アニメなし	アニメを表示しない

マップをぬける

モードセレクト画面に戻ります。「はい」を選び決定します。

セーブ

ゲームを途中でセーブすることができます。

終了

自車のターンを終了し、敵車のターンに移ります。

サクテキについて

自軍ユニットの視界外の敵ユニットが見えない状態を「サクテキ」といいます。



サクテキの視界

サクテキで自軍ユニット周辺の見える範囲を「視界」といいます。視界はユニットごとに異なり、視界外の敵ユニットに攻撃はできません。



歩兵・バズーカ兵の視界



歩兵・バズーカ兵の視界は2マス中心に周囲2マスずつ見えます。



山の上では視界が3広がり、周囲5マスずつ見えるようになります。

ソウグウについて

サクテキでユニットの移動中に視界外の敵軍ユニットと遭遇した場合、強制的に待機になります。



ゲームボーイウォーズ アドバンス

ウォーズ1の説明

各国の情勢



コスモランドには、私達の国「レッドスター」と「ブルームーン」、「グリーンアース」、「イエローコメット」の4つの大きな国があります。うわさでは、グリーンアースやイエローコメットがどこかの国に襲われているとか…？私達、レッドスターにもブルームーンのショーン「ホイップ」が攻め込んできたの!!
今こそあなたの力が必要よ!
一緒に敵を追い出しましょう!!



モードセレクトについて



名前の入力 最初に始めるときは、タイトル画面の後に名前入力画面が表示されますので名前を入力してください。

モードセレクト画面には8つのモードがありますが、最初は3つのモードしか選べません。モードを選んで決定してください。



〈サクセッルーム〉P21 参照

キャサリンが戦略を教えてください。

〈1ダイタイセン〉P21 参照

1台の本体と1個のカートリッジで4人まで対戦できます。

〈ツーシン〉P23 参照

2台以上の本体と通信ケーブルを使って対戦などができます。

■サクセッルームクリアで遊べるモード

〈キャンペーン〉P27 参照

ストーリーに沿ってマップをクリアしていきます。

〈トライアル〉P27 参照

マップを攻略した点数で順位を競います。

〈レコード〉P28 参照

戦いの記録を見ることができます。

〈マップデザイン〉P29 参照

自分のオリジナルマップを作成できます。

■ウォーズコインを獲得すると遊べるモード

〈ウォーズショップ〉P28 参照

たまったお金でマップなどの買い物ができます。



ゲームモードの説明

せつめい



サクセッルーム

キャサリンの指導の元、実戦形式で戦い方を覚えられるモードです。



■選択画面で作戦を選び決定するとゲームスタートです。ウォーズシリーズ経験者で他のモードを遊びたい人は、最後の作戦「決戦!」をクリアしてください。



1ダイタイセン

本体1台、カートリッジ1個でCOMを含め4人まで対戦できます。同盟を組んで、1対3や2対2での対戦も可能です。



遊び方

1~4人で遊ぶには、本体を1Pから順に2P、3P、4Pへ回していきます。決着が着くまでこれを繰り返します。

■右の画面で「はじめから」を選び決定します。セーブデータがあると「つづきから」の項目も表示されます。



■マップセレクト画面が表示されます。
L・Rボタンでマップの種類を選び、**十字ボタン**でマップを選んで決定します。



〈1ダイタイセンで選択できるマップの種類〉

ショキハイチ	あらかじめユニットが配置されており、ユニットを新しく生産できません。
3Pマップ	3人对戦用のマップです。
4Pマップ	4人对戦用のマップです。
トライアル	トライアルモードで登場するマップです。

※ウォーズショップで、「?????」と表示されているマップやマップの種類(マップケース)を買えます。P28参照。

※マップデザインでマップを作成すると、デザインマップが追加されます。

■チームセッティング画面が表示されます。戦いに使うジョーグンと、プレイする人(COM)を**十字ボタン**で選びます。全て選んでから決定します。



■3人以上で対戦するときは、プレイヤーごとに旗を**十字ボタン**で選び、全て選んだら決定します。旗の種類でチームが決まります。



■ルールセッティング画面が表示され、各ルールを**十字ボタン**で設定します。全て設定し、決定すると戦闘開始です。



サクテキ	「アリ」・「ナシ」が選択できます。「アリ」にすると、ユニットの視界外の敵が見えなくなります。
テンキ	天候を選択できます。
収入	拠点から入る収入を設定できます。
日数	戦闘日数を設定できます。指定日を終了したときに、占領拠点数で決着をつけます。
ユウセイ	勝つ条件となる拠点数を選択できます。指定拠点数を占領した時点で勝敗をつけます。
能力	「アリ」・「ナシ」が選択できます。「アリ」にすると、ジョーグンの能力(特徴)が有効になります。
アニメ	システムのアニメと同じです。P17参照。

ツーシン

2~4人で通信ケーブルを使って対戦したり、マップデザインで作成したオリジナルマップを送信できます。



※COMと対戦はできません。
※通信の前に通信ケーブルを接続してください。P56参照。

■ツーシンセレクト画面が表示されますので、モードを選び決定します。



マルチカートリッジVS

人数分の本体とカートリッジで対戦できます。

■全員がツーシンセレクト画面で「マルチカートリッジVS」を選び、エントリー画面を表示します。ウィンドウに全員の名前が表示されたのを確認し、1PがSTARTボタンを押すと通信が開始されます。



通信に失敗すると通信エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。



以後の説明の詳細は、「1ダイタイセン」を参考にしてください。

通信に成功すると、全員にマップセレクト画面が表示され、マップの種類とマップを選んで決定します。

※対戦人数でマップの種類が変わります。



全員にチームセッティング画面が表示され、ショーグンとチームを決めます。



全員にルールセッティング画面が表示され、ルールを設定して決定すると戦闘開始です。



1カートリッジVS

人数分の本体と1個のカートリッジで対戦できます。

1Pがツーシンセレクト画面で「1カートリッジVS」を選び、エントリー画面を表示します。ウィンドウのプレイヤー表示が全て「接続中」になったら1PがSTARTボタンを押します。



※1P以外の画面は、「GAME BOY」と表示されています。

全員の画面にダウンロード画面が表示されます。データ転送にはしばらく時間がかかります。



データ転送に失敗すると転送エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。



データの転送に成功したら、全員の画面に各プレイヤーの軍が表示されます。1PがSTARTボタンを押すと戦闘開始です。



※マップの選択や、ルールセッティングはできません。マップメニューの項目やユニットの種類も限定されます。

マップトレード

マップデザインで作成した1マップを、ケーブルを接続している全員に送信できます。人数分の本体とカートリッジが必要です。

※作成したマップが保存されていないと送信できません。

全員がツーシンセレクト画面で「マップトレード」を選び、エントリー画面を表示します。全員の名前が表示されたのを確認し、1PがSTARTボタンを押すと通信が開始されます。



つうしん しっぱい つうしん がめん
通信に失敗すると通信エラー画面が
ひょうじ せつぞく
表示されます。ケーブル接続からやり
なおし
直してください。

画面15-16
本編最終ボス、最終一段の
敵を倒すと、やり直しになります。

キャンペーン

プレイヤーがシレイとなり、ストーリーに沿ってマップを攻略する、面クリアタイプのゲームモードです。



■右の画面で「はじめから」を選び決定します。セーブデータがあると「つづきから」の項目も表示されます。



■右の画面で会話などが流れた後、戦闘が始まります。



〈送信者〉



■送信するマップを選び、決定します。

〈受信者〉



■保存するデータを選び、決定します。

※3つまでセーブできます。

■全員が決定するとデータ送信が始まります。

データ送信に失敗すると通信エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。

画面13-17
本編最終ボス、最終一段の
敵を倒すと、やり直しになります。

トライアル

コンピュータと対戦し、いかに早く効率よくクリアできたかをマップクリア後の点数で競います。



■マップセレクト画面でマップを選び決定します。



※「??????」と表示されているマップはウォーズショップで買えます。P28参照。

■ショーンセレクト画面でショーンを選び決定すると、戦闘が始まります。



レコード

戦闘の記録を見ることができます。



右の選択画面が表示され、項目を選び決定します。



〈マップレコード〉

トライアルモードの記録が表示されます。

〈プレイヤーランク〉

プレイヤーのシレランクが勲章で表示されます。

ウォーズショップ

「ウォーズコイン」というコスモランドの通貨でマップなどの買い物ができ、役に立つ情報も入手できます。ウォーズコインはキャンペーンかトライアルをプレイすると獲得できます。



ショップ画面が表示され、商品を選んで決定します。商品の説明が流れ、「はい」を選び決定します。購入後Bボタンを押すとセーブウィンドウが表示され、「はい」を選び決定します。



マップデザイン

オリジナルマップが作れます。1ダイタイセン・マルチカートリッジVS・ツースインのマップトレードで使えます。



マップ作成時の操作方法

Rボタン・地形選択ウィンドウの表示

Lボタン・兵種選択ウィンドウの表示

■ 十字ボタン

・カーソルの移動
〈選択ウィンドウでの操作〉
←→ 兵種、地形の選択
↑・↓ 色(軍)の選択

■ STARTボタン
・全体マップの表示

■ SELECTボタン
・メニューウィンドウの表示

■ Bボタン

・地形選択時にカーソルの地形を選択
・ユニット選択時に地形上で処分カーソルに変更、ユニット上で処分カーソル解除

■ Aボタン

・地形、兵種の決定
・マップで配置の決定

オリジナルマップの作り方



L・Rボタンで選択ウィンドウを表示します。⇄ボタン⇄→でユニット・地形の選択、↑・↓で色(軍)を選び決定します。マップで配置したい所にカーソルを移動し、決定すると配置されます。

配置した地形の変更も、地形の上にカーソルを合わせ上書きします。



配置したユニットを消すときは、ユニット選択ウィンドウの「処分」で行います。



地形選択ウィンドウ

ユニット選択ウィンドウ



首都・都市・工場などの拠点や道路、森・川などの地形。

陸・海・空ユニット。

対戦マップの条件

対戦マップの作成には以下の条件が必要です。

- ・色(軍)の違う首都が2つ以上必要。
- ・各軍のユニットか、生産拠点が各首都に対し1つ以上必要。

メニューウィンドウ

SELECTボタンを押すとメニューウィンドウが表示され、項目を選び決定します。

〈ファイル〉

項目を選び決定します。



セーブしたマップをロードできます。マップを選び決定します。

マップをセーブできます。セーブするエリアを選び決定します。セーブは3つできます。

マップに名前をつけることができます。名前入力画面で名前を入力します。

〈ヘルプ〉

マップデザインの説明が見られます。

〈情報〉

マップ上の拠点数が見られます。

〈めぐりつぶし〉

選んだ地形でマップ全体をめぐりつぶせます。項目を選んで決定し、「はい」を選んで決定します。「おまかせ」を選ぶとランダムに地形が配置されます。

〈終了〉

モードセレクト画面に戻れます。「はい」を選んで決定します。



ジョーグン・ブレイクの紹介

コスモランドのジョーグン達は、実に個性豊か。ここで紹介するプロフィールはほんの一部です。後は、あなた自身で確かめてください。ジョーグンには、ジョーグンブレイクという特殊能力があります。ジョーグンブレイクは戦闘によってブレイクゲージを満タンにすると使用可能になります。

リョウ/RYO
RED STAR

特に弱点はなく、バランスがとれている。

【ハイパーリベア】ブレイク

全自軍ユニットのHPを2回復。



マックス/MAX
RED STAR

直接攻撃の攻撃力が強い。間接攻撃の攻撃力が弱く、射程も短い。

【マキシマブロー】ブレイク

直接攻撃の攻撃力と移動力がアップ。

ドミノ/DOMINO
RED STAR

歩兵・バズーカ兵の能力が高く、占領が得意。輸送系ユニットの移動力が高い。



【ウィニングマーチ】ブレイク

歩兵とバズーカ兵の能力がアップ。

ホイップ/WHIP
BLUE MOON

雪でも移動力が下らない。
雨なら移動力がダウン。

【スノウホワイト】フレイク

雪を降らせる。



キクチヨ/KIKUCHIYO
YELLOW COMET

攻撃力と防御力が高い。
ユニット生産時の値段も高い。

【イットーリョーダン】フレイク

攻撃力と防御力が
アップ。



ビリー/BILLY
BLUE MOON

間接攻撃の射程距離が長く、
直接攻撃の攻撃力が弱い。



【テクニカルスナイプ】フレイク

間接攻撃の射程と攻撃力が
アップ。

イーグル/EAGLE
GREEN EARTH

空ユニットの能力が高い。
海ユニットの攻撃力が低い。

【ライトニングアサルト】フレイク

歩兵、バズーカ兵以外のユニット
をもう一度行動させる。



アスカ/ASUKA
YELLOW COMET

サクテキの視界が広い。運が悪い。
敵に、自軍ユニットのHPを見せない。

【ワンダーサーチ】フレイク

視界がアップ。
森や岩礁も見える。



モップ/MOP
GREEN EARTH

海ユニットの能力が高い。
空ユニットの攻撃力が弱い。

【ジャイアントウェーブ】フレイク

敵全体にダメージを与える。



ウォーズ2の説明

ゲームボイウォーズアドバンス™ 2

GAME BOY WARS ADVANCE 2

各国の情勢



ウォーズ1の戦いから数か月後・・・

「マクロランド」に現れたブラックホール軍の攻撃により、「レッドスター」、「ブルームーン」、「イエローコメット」、「グリーンアース」の4つの国が、ほとんどの領土を失いました。

ブラックホール軍を倒し、ウォーズワールドに平和を取り戻しましょう！

モードセレクトについて

モードセレクト画面には6つのモードがあります。モードを選んで決定してください。(モードによっては右のサブウィンドウで項目を選び決定します)



※サブウィンドウの「CONTINUE」は、セーブしないと選べません。

〈キャンペーン〉P38参照

ストーリーに沿ってマップをクリアしていきます。

〈フリーバトル〉P38参照

1台の本体と1個のカートリッジで4人まで対戦できます。

〈エディット〉P40参照

自分のオリジナルマップを作成したり、ショージュンの髪や服の色を変更できます。

〈ツーンシ〉P44参照

2台以上の本体と通信ケーブルを使って対戦したり、エディットで作成したオリジナルマップを人にあげることができます。

〈ウォーズショップ〉P47参照

キャンペーンやトライアルをクリアするともらえるポイントで新しいマップなどを購入できます。

〈トライアル〉P48参照

マップを攻略した点数で順位を競います。

ゲームモードの説明

キャンペーン

プレイヤーがショーンとなり、ストーリーに沿ってマップを攻略する、面クリアタイプのゲームモードです。

■モードセレクト画面のサブウィンドウで「NEW」を選び決定します。プロローグの後、ショーンの会話が流れます。



■マップ選択画面で会話が流れた後、三角カーソルで旗を選んで決定します。



■任務の概略などが流れた後、戦闘が始まります。最初はキャサリンが戦いをアドバイスしてくれます。



フリーバトル

本体1台、カートリッジ1個でCOMを含め4人まで対戦できます。同盟を組んで、1対3や2対2での対戦も可能です。

遊び方

1~4人で遊ぶには、本体を1Pから順に2P、3P、4Pへ回していきます。決着が着くまでこれを繰り返します。

■モードセレクト画面のサブウィンドウで「NEW」を選び決定します。



■マップセレクト画面が表示されます。L・Rボタンでマップの種類を選び、十字ボタンでマップを選んで決定します。



〈フリーバトルで選択できるマップの種類〉

ショクハイチ	あらかじめユニットが配置されており、ユニットを新しく生産できません。
3Pマップ	3人対戦用のマップです。
4Pマップ	4人対戦用のマップです。
トライアル	トライアルモードで登場するマップです。
クラシック	ファミコンウォーズのマップです。
タイゼン	2人対戦用のマップです。

※ウォーズショップで、マップを買い足せます。P47参照。

※エディットのマップでマップを作成すると、デザインマップが追加されます。

■チームセッティング画面が表示されます。戦いに使うショーンと、プレイする人(COM)を十字ボタンで選びます。全て選んでから決定します。



■3人以上で対戦するときは、プレイヤーごとにアルファベットを十字ボタンで選び、全て選んだら決定します。アルファベットでチームが決まります。



■ルールセッティング画面が表示され、各ルールを \odot ボタンで設定します。全て設定し、決定すると戦闘開始です。



サクテク	「アリ」・「ナシ」が選択できます。「アリ」にすると、ユニットの視界外の敵が見えなくなります。
テンキ	天候を選択できます。
収入	拠点から入る収入を設定できます。
日数	戦闘日数を設定できます。指定日を終了したときに、占領拠点数で決着をつけます。
ユウセイ	勝つ条件となる拠点数を選択できます。指定拠点数を占領した時点で勝戦をつけます。
能力	「アリ」・「ナシ」が選択できます。「アリ」にすると、ショウグンの能力(特徴)が有効になります。
アニメ	システムのアニメと同じです。P17参照。

エディット

オリジナルマップを作成したり、ショウグンのカラーを変更できます。

■モードセレクト画面のサブウィンドウで項目を選び決定します。



【マップ】

地形・ユニットを自由に配置してオリジナルマップが作れます。フリーバトル・マルチカートリッジVS・ツーンズのマップトレードで使えます。

マップ作成時の操作方法

■Rボタン・地形選択ウィンドウの表示

■Lボタン・兵種選択ウィンドウの表示

■ \odot ボタン
・カーソルの移動
・〈選択ウィンドウでの操作〉
←→ 兵種、地形の選択
↑・↓ 色(軍)の選択

■STARTボタン
・全体マップの表示

■SELECTボタン
・メニューウィンドウの表示

■Bボタン
・地形選択時にカーソルの地形を選択
・ユニット選択時に地形上で処分カーソルに変更、ユニット上で処分カーソル解除

■Aボタン
・地形、兵種の決定
・マップで配置の決定



オリジナルマップの作り方



L・Rボタンで選択ウィンドウを表示します。⇨ボタン⇨⇨でユニット・地形の選択、↑・↓で色(軍)を選び決定します。マップで配置したい所にカーソルを移動し、決定すると配置されます。

配置した地形の変更は、地形の上
にカーソルを合わせ上書きします。



配置したユニットを消すときは、
ユニット選択ウィンドウの「処分」
で行います。

〈地形ウィンドウ〉



首都・都市・工場などの拠点
や道路、森・川などの地形。

〈ユニット選択ウィンドウ〉



陸・海・空ユニット。

※キャンペーンモードに登場する特殊な地形はありません。

対戦マップの条件

対戦マップの作成には以下の条件が必要です。

- ・色(軍)の違う首都が2つ以上必要。
- ・各軍のユニットか、生産拠点が各首都に対し1つ以上必要。

メニューウィンドウ

SELECTボタンを押すとメニューウィンドウが表示され、項目を選び決定します。

〈ファイル〉

項目を選び決定します。



セーブしたマップをロードできます。
マップを選び決定します。

マップをセーブできます。
セーブするエリアを選び決定します。
セーブは3つできます。

マップに名前をつけることができます。
名前入力画面で名前を入力します。

〈ヘルプ〉

マップデザインの説明が見られます。

〈情報〉

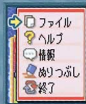
マップ上の拠点数が見られます。

〈めりつぶし〉

選んだ地形でマップ全体をめりつぶせます。地形を選び決定し、「はい」を選んで決定します。「おまかせ」を選ぶとランダムに地形が配置されます。

〈終了〉

モードセレクト画面に戻れます。「はい」を選んで決定します。



【ジョーグン】

ウォーズショップ(P47参照)で購入したカラーでジョーグンの髪や服の色などを変更できます。

■カラーエディット画面でジョーグン選択が表示されます。車とジョーグンを選び決定します。

■カラー選択が表示されます。カラーNoを選び決定し、「OK?」でもう一度決定します。変更後Bボタンを押し、セーブ画面で「はい」を選び決定します。



ツーシン

2~4人で通信ケーブルを使って対戦したり、エディットで作成したオリジナルマップを送信できます。

※COMと対戦はできません。

※通信の前に通信ケーブルを接続してください。P56参照。

■ツーシンセレクト画面が表示されますので、モードを選び決定します。



1カートリッジVS

人数分の本体と1個のカートリッジで対戦できます。

■1Pがツーシンセレクト画面で「1カートリッジVS」を選び、エントリー画面を表示します。人数分の本体が表示されたのを確認し、1PがSTARTボタンを押します。



■全員の画面にダウンロード画面が表示されます。データ転送にはしばらく時間がかかります。



データ転送に失敗すると転送エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。



■データの転送に成功したら、全員の画面に各プレイヤーの車が表示されます。1Pの画面にはマップも表示されます。マップを選び決定すると戦闘開始です。



※ルールセッティングはできません。マップメニューの項目やユニットの種類も限定されます。

マルチカートリッジVS

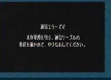
人数分の本体とカートリッジで対戦できます。

※対戦する前に通信ケーブルを接続してください。P56参照。

■全員がツーシンセレクト画面で「マルチカートリッジVS」を選び、エントリー画面を表示します。人数分の本体が表示されたのを確認し、1PがSTARTボタンを押します。



通信に失敗すると通信エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。



以後の説明の詳細は、フリーバトルを参考にしてください。

■通信に成功すると、全員にマップセレクト画面が表示され、マップの種類とマップを選んで決定します。

※対戦人数でマップの種類が変わります。

■全員にチームセッティング画面が表示され、ショーンとチームを決めます。

■全員にルールセッティング画面が表示され、ルールを設定して決定すると戦闘開始です。



マップトレード

エディットのマップで作成した1マップを、ケーブルを接続している全員に送信できます。人数分の本体とカートリッジが必要です。

※作成したマップが保存されていないと送信できません。

■全員がツーシンセレクト画面で「マップトレード」を選び、エントリー画面を表示します。人数分の本体が表示されたのを確認し、1PがSTARTボタンを押します。



通信に失敗すると通信エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。

■通信に成功すると、全員にマップ送信者選択画面が表示されます。送信者を選び決定します。

〈送信者〉



■送信するマップを選び、決定します。

〈受信者〉



■保存するデータを選び、決定します。

※3つまででセーブできます。

■全員が決定するとデータ送信が始まります。

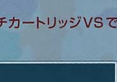
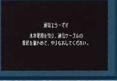
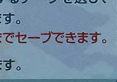
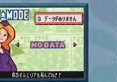
データ送信に失敗すると通信エラー画面が表示されます。ケーブル接続からやり直してください。

■データの送信・保存が終わると自動的にツーシンセレクト画面に戻ります。

※送信したマップはフリーバトル、マルチカートリッジVSで遊べます。

ウォーズショップ

ウォーズポイントでマップやショーンのカラーなどの買い物ができ、役に立つ情報も入手できます。ウォーズポイントはキャンペーンかトライアルをプレイするとたまります。



■ショップ画面が表示され、商品を選んで決定します。商品の説明が流れ、「はい」を選び決定します。購入後Bボタンを押すとセーブ画面が表示され、「はい」を選び決定します。



※キャンペーン後に「サウンドルーム」というモードを購入できます。

トライアル

コンピュータと対戦し、いかに早く効率良くクリアできたかをマップクリア後の点数で競います。

■モードセレクト画面のサブウィンドウで「NEW」を選び決定します。



■マップセレクト画面が表示され、マップを選び決定します。(Rボタンを押すと各マップごとの順位を見られます)



■ショーン選画面でショーンを選び決定し、「OK?」でもう一度決定すると戦闘が始まります。



※マップメニューの項目が多少異なります。

ショーン・ブレイクの紹介

ウォーズワールドのショーン達は、それぞれショーンブレイクという特殊能力を持っています。ショーンブレイクには「ブレイク」と「スペシャルブレイク」の2種類があり、使い方次第では戦況を一変させられます。

ショーンブレイクは、戦闘によってブレイクゲージをためると使えます。



〈ブレイク〉小さい星全部で使用可能。

〈スペシャルブレイク〉星全部で使用可能。



リョウ/RYO
RED STAR

陸・海・空、全ユニットで弱点はない。色々な場面で活躍できる。

【ハイパーリペア】ブレイク

全自軍ユニットのHPが2回復する。

【ハイアップグレード】Sブレイク

全自軍ユニットのHPが5回復する。攻撃力が上がり、移動力が1増える。



マックス/MAX
RED STAR

歩兵系を除くユニットの直接攻撃が得意。間接攻撃は射程が短く、攻撃力も低い。

【マキシマムブロー】 フレイク

直接攻撃の攻撃力が上がり、移動力が1増える。

【ストレートブラスト】 Sフレイク

直接攻撃の攻撃力が大きく上がり、移動力が2増える。

ドミノ/DOMINO
RED STAR

歩兵系の攻撃力が高く、占領が早い。輸送系の移動力が高い。歩兵系以外の直接攻撃が苦手。



【ウィニングマーチ】 フレイク

歩兵系の移動力が1増え、攻撃力が上がる。

【ビクトリアスパレード】 Sフレイク

歩兵系の移動力が2増え、攻撃力が大きく上がる。HPが減っていても1回で拠点を占領できる。

ホイップ/WHIP
BLUE MOON

雪でも移動力が下がらないが、雨の日に移動力が下がる。

【スノウホワイト】 フレイク

雪を降らせ、移動力を下げる。

【ブリザードブロー】 Sフレイク

雪を降らせ、強力な吹雪で敵にHP2のダメージを与える。



ビリー/BILLY
BLUE MOON

間接攻撃の射程が1長く、攻撃力も高い。全ユニットにおいて直接攻撃が苦手。

【テクニカルスナイプ】 フレイク

間接攻撃の射程がさらに1増え、攻撃力が上がる。

【ワールドワイドスナイプ】 Sフレイク

間接攻撃の射程がさらに2増え、攻撃力が上がる。



イワン/EWAN
BLUE MOON

全ユニットを安く買える。指揮の未熟さから、全ユニットの攻撃力が少し低い。

【ゴールドラッシュ】 フレイク

現在の軍資金を1.5倍に増やす。

【パワーアップマネー】 Sフレイク

お金を兵器をパワーアップさせる。軍資金が多ければ多い程、攻撃力が上がる。



キクチヨ/KIKUCHIYO
YELLOW COMET

攻撃力、守備力とも高めだが生産時の値段も高い。

【イットーリョーダン】 ブレイク

攻撃力が上がる。

【ハイスノジン】 Sブレイク

攻撃力・守備力が上がり、反撃のときは攻撃力が1.5倍になる。



アスカ/RUKA
YELLOW COMET

サケテキの視界が1多い。自分のHPを隠すことができる。攻撃力にはばつきがあるが、反撃時だけは少し強い。

【ワンダーサーチ】 ブレイク

視界が1増え、森や岩礁も見えるようになる。

【カウンターブレイク】 Sブレイク

視界が1増え、森や岩礁も見えるようになる。先に攻撃されても先制攻撃できる。

ヤマモト/YAMAMOTO
YELLOW COMET

歩兵系の攻撃力が高く、輸送系の移動力も1増える。戦闘ヘリの攻撃力も高い。

【ヤマトダマシイ】 ブレイク

自軍都市にHP9の歩兵を降下させ、すぐに行動ができる。

【サムライダイブ】 Sブレイク

自軍都市にHP9のバズーカ兵を降下させ、すぐに行動ができる。



イーグル/EAGLE
GREEN EARTH

空ユニットの燃料が減りにくく、攻撃力や守備力も高い。海ユニットの攻撃は苦手。

【ライトニングドライブ】 ブレイク

空系の攻撃力・守備力が上がる。

【ライトニングアサルト】 Sブレイク

空系の攻撃力・守備力が上がる。歩兵系以外の待機しているユニットを再度行動させられる。



モップ/MOP
GREEN EARTH

海系の移動力が1増え、守備力が少し高い。空系の攻撃力が低い。雨でも移動力は下らない。



【ジャイアントウェブ】 ブレイク

津波で敵にHP1のダメージを与え、燃料を半分にする。

【ジャイアントストーム】 Sブレイク

大津波で敵にHP2のダメージを与え、燃料を半分にし、雨で移動力を下げる。

ハンナ/HANNAH
GREEN EARTH

車両系の攻撃力が高く、歩兵・空・海系の攻撃力が低い。



【スーパーチャージ】 ブレイク

車両系の攻撃力が上がり、移動力も1増える。弾・燃料の補給もする。

【ビッグパンチャージ】 Sブレイク

車両系の攻撃力が上がり、移動力も2増える。さらに弾と燃料の補給も同時にする。

① コング/KONG

BLACK HALL

攻撃力は高いが、与えるダメージにばらつきがある。

【バーニングブロー】 ブレイク

与えるダメージのばらつきが大きくなる。

【ギガントブレイク】 Sブレイク

ユニットの攻撃力がぐんと上がるが、与えるダメージのばらつきもさらに大きくなる。

**② ホーク/HAWKE**

BLACK HALL

攻撃力が高いが他のショーグンよりブレイクがたまりにくい。

【ブラックウェーブ】 ブレイク

攻撃力が上がり、HPが1回復する。敵にHP1のダメージを与える。

【ブラックストーム】 Sブレイク

攻撃力が上がり、HPが2回復する。敵にHP2のダメージを与える。

**③ キャット/CAT**

BLACK HALL

地形効果を攻撃力にプラスできる。

【ハイパータクティクス】 ブレイク

地形効果が攻撃力にプラスされる。地形によって移動力が落ちない。

【ハイグレードコマンド】 Sブレイク

地形効果が倍になり攻撃力にプラスされる。地形によって移動力が落ちない。

**④ ヘルボウス/HELLBOUZU**

BLACK HALL

攻撃力が高い。地形によって移動力は落ちないが、雪には弱い。

【メテオストライク】 Sブレイク

攻撃力と守備力が上がる。空から大型の隕石を落とし、落下地点周囲の全ユニットにHP8のダメージを与える。

※ヘルボウスにブレイクはありません。

**⑤ スネーク/SNAKE**

BLACK HALL

迅速な指揮が得意で他のショーグンよりブレイクがたまりやすい。

【サイドスルー】 ブレイク

移動力が1増える。

【サイドウィンダー】 Sブレイク

移動力が2増える。





通信ケーブルのつなぎ方

かた

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイ プレーヤーとのつなぎ方について説明します。

用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー（ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラを含む）……いずれかプレイする人数分の台数
- 「ゲームボーイウォーズアドバンス1+2」カートリッジマルチカートリッジプレイの場合……プレイする人数分の個数1カートリッジプレイの場合……1個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（AGB-005）
 - 2人プレイの場合 —— 1本
 - 3人プレイの場合 —— 2本
 - 4人プレイの場合 —— 3本

接続方法

（マルチカートリッジプレイの場合）

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、各ゲームモードの説明をご覧ください。

接続方法

（1カートリッジプレイの場合）

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、1Pになる本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、1Pの本体にむらさき色のプラグが接続されるように、通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、各ゲームモードの説明をご覧ください。

通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかつたり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。
- 1カートリッジプレイの場合、1P以外の本体にカートリッジがセットされているとき。

接続例（マルチカートリッジプレイの場合）

- ※ 1カートリッジプレイの場合、1P以外の本体にカートリッジをセットしないでください。
- ※ 2人または3人で遊ぶ場合、使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。
- ※ 1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。



- ※ 1カートリッジプレイでプレイされる場合、ニンテンドーゲームキューブにゲームボーイ プレーヤーをセットした本体1台とプレイする人数分のニンテンドー ゲームキューブ用コントローラを使用した複数プレイ（通信プレイ）はできません。



ユニットデータ

ユニットの特性を知ることで、より緻密な戦略がたてられます。

陸ユニット



歩兵	もっとも値段が安いユニット。「占領」ができる。あまり攻撃に向いていない。			
主砲 なし	弾数 なし	副砲 マシガン	射撃 1	
サクテキ境界 2	移動力 3	燃料 99	生産価格 1,000	



バズーカ兵	対戦車バズーカを持ち、戦車への攻撃が有利。「占領」も可能。			
主砲 バズーカ砲	弾数 3	副砲 マシガン	射撃 1	
サクテキ境界 2	移動力 2	燃料 70	生産価格 3,000	



偵察車	偵察が得意なユニット。歩兵への攻撃が有利。移動力が高い。			
主砲 なし	弾数 なし	副砲 マシガン	射撃 1	
サクテキ境界 5	移動力 8	燃料 80	生産価格 4,000	



軽戦車	小型の戦車。値段が安く、移動力に優れ扱いやすい。			
主砲 軽戦車砲	弾数 9	副砲 マシガン	射撃 1	
サクテキ境界 3	移動力 6	燃料 70	生産価格 7,000	



重戦車	攻撃力・防御力ともに、とても強力な戦車。			
主砲 重戦車砲	弾数 8	副砲 マシガン	射撃 1	
サクテキ境界 1	移動力 5	燃料 50	生産価格 16,000	



新型戦車	生産価格が高いが最強の戦車。キャンペーンでは研究所を占領すると生産可能。			
主砲 新型砲	弾数 9	副砲 マシガン	射撃 1	
サクテキ境界 1	移動力 6	燃料 99	生産価格 22,000	



輸送車	歩兵・バズーカ兵を搭載したり、周囲のユニットに補給ができる。攻撃はできない。			
主砲 なし	弾数 なし	副砲 なし	射撃 なし	
サクテキ境界 1	移動力 6	燃料 70	生産価格 5,000	



自走砲	値段の安い間接攻撃ユニット。離れた場所から敵に攻撃できる。			
主砲 キャン砲	弾数 9	副砲 なし	射撃 2~3	
サクテキ境界 1	移動力 5	燃料 50	生産価格 6,000	



ロケット砲	離れた敵の陸・海ユニットに攻撃できる強力なユニット。攻撃範囲も自走砲より広い。			
主砲 ロケット砲	弾数 6	副砲 なし	射撃 3~5	
サクテキ境界 1	移動力 5	燃料 50	生産価格 15,000	



対空戦車	歩兵・バズーカ兵、空ユニットには強いが戦車などには弱い。			
主砲 バルカン砲	弾数 9	副砲 なし	射撃 1	
サクテキ境界 2	移動力 6	燃料 60	生産価格 8,000	



対空ミサイル	空ユニットに大ダメージを与えられる間接攻撃ユニット。「サクテキ境界」が広い。			
主砲 対空ミサイル	弾数 6	副砲 なし	射撃 3~5	
サクテキ境界 5	移動力 4	燃料 50	生産価格 12,000	

空ユニット



戦闘機	空ユニットに大ダメージを与えることができるユニット。			
主砲 対空ミサイル	弾数 9	副砲 なし	射撃 1	
サクテキ境界 2	移動力 9	燃料 99	生産価格 20,000	



爆撃機	陸・海ユニットに大ダメージを与えることができるユニット。			
主砲 爆弾	弾数 9	副砲 なし	射撃 1	
サクテキ境界 2	移動力 7	燃料 99	生産価格 22,000	

せんとう 戦闘ヘリ
 多くの種類のユニットを攻撃できるため、戦いが扱いやすい。

主砲 対地ミサイル	弾数 6	副砲 マシンガン	射程 1
サクテキ視界 3	移動力 6	燃料 99	生産価格 9,000

ゆうそう 輸送ヘリ
 歩兵・バズーカ兵を搭載することができる。攻撃はできない。

主砲 なし	弾数 なし	副砲 なし	射程 なし
サクテキ視界 2	移動力 6	燃料 99	生産価格 5,000

うみ 海ユニット

せんかん 戦艦
 攻撃範囲が最も広い。陸・海ユニットに大ダメージを与えるキャノン砲を備えている。

主砲 キャノン砲	弾数 9	副砲 なし	射程 2~6
サクテキ視界 2	移動力 5	燃料 99	生産価格 28,000

こえいかん 護衛艦
 潜水艦・空ユニットに強い海ユニット。戦闘ヘリ・輸送ヘリを2機搭載できる。

主砲 対潜ミサイル	弾数 9	副砲 対空マシンガン	射程 1
サクテキ視界 3	移動力 6	燃料 99	生産価格 18,000

ゆうそうせん 輸送船
 陸ユニットを2つ搭載できる。攻撃はできない。

主砲 なし	弾数 なし	副砲 なし	射程 なし
サクテキ視界 1	移動力 6	燃料 99	生産価格 12,000

せんすいかん 潜水艦
 潜ると潜水艦・護衛艦以外の攻撃を受けなくなり、隣接されない限り敵には姿が見えない。

主砲 魚雷	弾数 6	副砲 なし	射程 1
サクテキ視界 5	移動力 5	燃料 60	生産価格 20,000

※2種類の武器を持つユニットは攻撃する敵によって自動的に武器を使い分けます。

ちげい 地形データ

地形効果によって、ユニットの守備力が変わります。地形効果が高いと守備力が上がり、地形効果が低いと守備力は変わりません。地形にカーソルを合わせRボタンで、地形の情報ウィンドウが表示されます。

しゅと 首都
 自軍・敵軍の指令本部で、敵軍の首都を占領すれば勝利。陸ユニットの補給・回復ができる。地形効果は高い。

こうじょう 工場
 陸ユニットの生産ができ、陸ユニットの補給・回復が行える。地形効果は高い。

くうこう 空港
 空ユニットの生産ができ、空ユニットの補給・回復も行える。地形効果は高い。

みなと 港
 海ユニットの生産ができ、海ユニットの補給・回復も行える。輸送船への乗り降りができる。地形効果は高い。

としよ 都市
 陸ユニットの補給・回復が行える。地形効果は高い。

どうろ 道路
 移動しやすい地形で、地形効果はない。

へいち 平地
 一番多い地形で、地形効果は低い。



森

サクテキのときは、視界でも隣接しないと見ることができない特殊な地形。地形効果は高め。



山

空ユニット・歩兵・バズーカ兵が入れる地形。歩兵・バズーカ兵はサクテキの視界が+3される。地形効果は高い。



川

空ユニット・歩兵・バズーカ兵が入れる地形。地形効果はない。



橋

移動しやすい地形。地形効果はない。



海

海・空ユニットが移動できる地形。地形効果はない。



浅瀬

戦艦・護衛艦・潜水艦が入れない地形。地形効果はない。



岩礁

サクテキのときは、視界でも隣接しないと見ることができない特殊な地形。地形効果は低い。

※サクテキのとき、空ユニットは森・岩礁にいても隠られません。

ウォーズ2の特殊地形



パイプ

破壊不可能な地形で、全ユニットが侵入できない。



パイプ(継ぎ目)

破壊可能な地形で、破壊後は進入可能。



ミサイル基地

ミサイル基地で歩兵系ユニットが、マップメニューの「ミサイル」を選択すると攻撃できる。射程距離は無制限で着弾場所から2マスの範囲に攻撃できる。弾数は1発。

〈以下の地形はキャンペーンモードのみ登場します〉



研究所

特定条件を満たすと現れるマップで登場する。制圧すると以降のマップで新型戦車が生産可能になる。



キャノン砲

敵軍の地形ユニット。攻撃力・射程ともに強力で、弾数は無限。攻撃可能。



ミニキャノン砲

敵軍の地形ユニット。攻撃力・射程ともにキャノン砲には劣るが強力で、弾数は無限。攻撃可能。



レーザー砲

敵軍の地形ユニット。敵味方関係なく無差別に狙うレーザーで十字方向に攻撃し、弾数は無限。攻撃可能。



ヘルレーザー

敵軍の地形ユニット。レーザーで前方向に攻撃し、自軍にはダメージを与えない。ブラックホール軍最強のレーザー砲で、連射はできない。弾数は無限。攻撃可能。



ファクトリー

敵軍専用の巨大生産施設。あらゆるユニットを生産することができる。



火山

ときどき火山弾を吹き出す大きな火山。ユニットが当たるとダメージを受ける。全ユニットが侵入不可。

STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER

岩田 聡

PRODUCERS

成田 通 出石 武宏

SUPERVISOR

山上 仁志

DIRECTORS

下條 誠 西村 建太郎

SYSTEM PROGRAMMING

日野 貴紀

A.I. PROGRAMMING

山元 祝

PROGRAMMING SUPPORT

片山 誠 金子 貴史
石原 晋 大橋 雄史

MAPDESIGN PROGRAMMING

松本 満

SAKUSENROOM DESIGN

河口 隆一郎

SCENARIO

堀川 将之 前田 耕平

下條 誠

CHARACTER DESIGN

平田 亮

GRAPHIC DESIGN

下條 誠 平田 亮
井塚 大介 野田 稔

MAP DESIGN

平田 亮 三木 須美子

B.G. ILLUSTRATION

井塚 大介 野田 稔
平田 亮

BATTLE ANIMATION

平田 亮 河口 隆一郎
三木 須美子

GRAPHIC SUPPORT

樋口 雅大 和田 幸子

竹森 万記

SOUND

平野 義人 泉田 大志

ART DESIGN

金田 妙子

ART WORK

井上 泰夫 伊谷 清美
吉田 竜介 野村 扶二子

TECHNICAL SUPPORT

中嶋 健之 今井 賢治

ASSISTANT DIRECTOR

中野 隆生

SPECIAL THANKS

北西 亮一 生野 鋼三
中村 俊之 中森 正博
仙石 敬男 北西 祐介
松本 留美子 山本 雅央
當座 敏宏
スーパーマリオクラブ

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

ほんがに にほんくわい ほんばい しよう しょうぎょうくわてき
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の
しよう ほんだんくわい ほんばい かんしん
使用や無断複製および貸貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する
ため、定期的なクリーニングをお勧めします。
綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「ク
リーニングキット」(DMG-08)を使用し、
図のようにクリーニングをしてください。
※端子部に無理な力を加えないでください。
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコー
ルは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- おやみに電源スイッチをON/OFFせず、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にコンテンドーゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイプレーヤーで使用されている場合)、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品と取り替えます。それ以外の責はご容赦ください。

ゲームボーイプレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイプレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じるがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意下さい。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.



©1990-2004 Nintendo

©2001-2004 INTELLIGENT SYSTEMS

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario,
Music and Program, reserved by NINTENDO and
INTELLIGENT SYSTEMS.

GAME BOY・**GAMEBOY ADVANCE**・アドバンスは任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号、第4684806号
特許登録 第2710378号 PAT. PEND.

落丁・乱丁の場合は、お取り替えます。

禁無断転載