

1. 動作環境

対応 OS	日本語版 Windows Vista/7/8/8.1 ※ Vistaは32bit、7以降は32bitモードで32/64bitOS動作対応
必須 CPU	Intel Pentium III 800MHz以上 (7/8 は1GHz)
必須メモリ	512MB以上 (7/8の場合1GB以上)
HDD 容量	800MB以上の空き容量
解像度	800 × 600ピクセル以上
色数	フルカラー
ドライブ速度	4倍速以上
DirectX	DirectX10以上が正常に動作する環境

※上記以外のOSはサポート対象外です。

2. インストール方法

- オートラン機能が働いている場合は、ゲームディスクを入れると、自動的にインストーラー画面が起動します。自動的に起動しない場合は、「マイコンピュータ」ウィンドウから「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」のゲームディスクを入れたCDドライブを開き、Setup.exeをダブルクリックしてください。
- ゲームをハードディスクに入れるためのインストーラー画面が立ち上がります。画面の指示に従い、インストールしてください。
- ゲーム本体をインストール後、DirectX10以上をインストールしていない方は、「DirectX10のインストール」を選んでDirectXをインストールしてください。
- 以上でインストール作業は終了です。スタートメニューの「すべてのプログラム」「cyc」「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」から「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」を選択して、ゲームを開始してください。

3. アンインストール方法

- スタートメニューの「すべてのプログラム」「cyc」「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」から「アンインストール」を選択するか、コントロールパネルの「プログラムの追加と削除」から「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」を選択してください。
- 画面の指示に従ってアンインストールを行なってください。

4. 基本操作

「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」では、ほとんどの操作をマウスで行ないます。メニューやボタンはマウスを左クリックすることで選択できます。また、以下の機能はショートカットボタンを使用できます。(ただし、機能が使用できない画面モードでは無効となります)

Ctrl	押している間メッセージ高速スキップ(初期設定では既読メッセージのみスキップ)
Shift	一度押すとメッセージの自動高速スキップ。もう一度押すとスキップ解除
Space	メッセージウィンドウ類を一時的に消去
Enter	会話時のメッセージ送り(左クリックと同じ)
O	オプションメニュー
L	ロード画面に進む
S	セーブ画面に進む
C	環境設定画面に進む
↑	バックログ画面に進む
A	オートモードに切り替わる

5. タイトル画面

ゲームを立ち上げると、最初にタイトル画面が表示されます。

■新規ゲームスタート

新たにゲームを始める場合に選択します。

■データロード

以前セーブしていた所から再開する場合に選択します。

■コンフィグモード

プレイヤーのゲーム環境を設定します。

■ギャラリーモード

CG鑑賞やイベント鑑賞、BGM鑑賞を行なう際に選択します。

■ゲーム終了

ゲームを終了します。

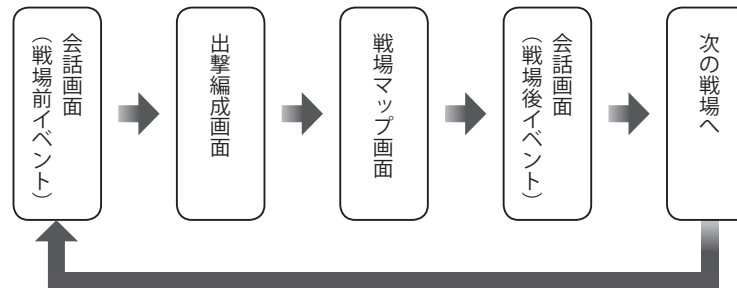
6. ゲームの基本

■ゲームの目的と勝利条件

プレイヤーの目的は、ゲーム内に登場するすべての戦場マップで勝利し、革命軍を導くことです。また、プレイヤーの行動や戦績によっては、特定の女の子とのエンディングを迎えることもできます。

■ゲームの流れ

「戦場デ少女ハ妹ヲカケル_V8」では、以下の流れでゲームが進行していきます。



7. 会話画面

■システムメニューボタン

セーブ、ロード、環境設定等のシステムメニューを表示します。(P5・6参照)

■メッセージエリア

会話のメッセージが表示されます。
場面によっては選択肢が表示されることもあります。
その場合は、選びたい選択肢を左クリックします。

8. 出撃編成画面

戦場マップに出撃する前に、プレイヤーは自軍の編成を行ないます。

ユニット一覧

出撃することのできるユニットの一覧が表示されます。
「戦」マークのついたユニットが実際に出撃します。
ユニットをクリックすることに出撃する・しないが交互に選ばれます。
1枚の戦場マップには最大30ユニットまで出撃することができます。
(ただし、その時点での手持ちのユニット数が30に満たない場合は、ユニット数が上限となります)

マップイメージ

今から出撃するマップの全体イメージが表示されます。

ユニット総数

あとどのくらいのユニットが出撃できるか、また、今選ばれている兵器の категорияがどうなっているかを知ることができる。

ユニット詳細情報

- 搭乗キャラ
その兵器に搭乗しているヒロイン名、シルエット、特殊能力、HP、EXP(経験値)。
- 攻撃
地上、空それぞれの敵に対する弾数、射程、攻撃力。
- 移動タイプ
移動の種類と移動力。
この値とマップの地形によって実際に移動できる距離が決まってくる。
- 性能
攻撃を受けると一定の割合で、性能低下が起こることがある。
低下している間は、ここに低下の割合が表示される。



9. 戦場マップ画面

プレイヤーはこのマップの上で、実際に兵器ユニットを動かし、勝利を目指します。

行動終了ボタン

このボタンを押すと、プレイヤーのターンを終了します。

部隊ボタン

このボタンを押すと、自軍の部隊一覧を確認することができます。

戦況ボタン

このボタンを押すと、このマップの勝利条件と、現在までの戦況情報がわかります。

戦場名とターン表示

戦場名と、現ターン数/最大ターン数が表示されます。
最大ターン数を越えても勝利できなかった場合は自動的に敗北となります。

全体マップと地形表示

マップ全体と、いまカーソルが指している地形情報を表示しています。右クリックで表示をON・OFFできます。



ユニット詳細情報

マウスカーソルが指している位置に兵器がいる場合は、その兵器とキャラクターの情報を表示します。(「8. 出撃編成画面」(P3)参照)

建物表示

占領可能な建物を表示します。色はどの陣営に属しているかを表示しています。

10. 戦場マップ画面でのルール

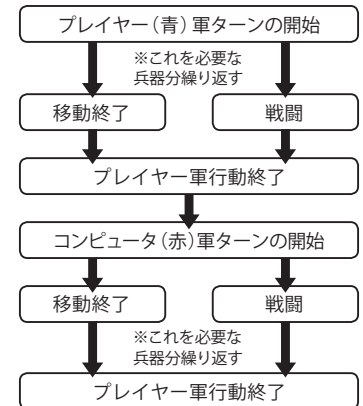
■戦場での勢力

戦場では以下の勢力が登場します。

- ・プレイヤー軍(革命軍)ユニット下のバーが青色
- ・コンピュータ軍(政府軍)ユニット下のバーが赤色

■ターン

ゲームはターンと呼ばれる行動単位を交互に繰り返すことで進んでいきます。
自軍のターンでは、自軍のすべてのユニットについて1回ずつ移動、攻撃させることができます。
自軍の行動が終わったら、「行動終了」ボタンを押すと、敵軍のターンとなります。
自軍と敵軍のターンが両方終わると1ターン終了となり、次のターンになります。
ターン数はマップごとに上限が決められており、その上限ターン数内に勝利条件を満たせない場合は、自動的に敗北となります。



※コンピュータ軍の行動が終了したら、ターンが更新され、日時が進む。

■勝利条件と敗北条件

勝利条件はマップごとに異なります。(マップ開始時に提示されます)
また、敵を全滅させた場合も勝利となります。

以下のいずれか状態になった場合は敗北となります。

- ・上限ターン数以内に勝利条件を満たせなかった場合
- ・味方のユニットが全滅した場合

■移動

ユニットをクリックすると、赤いマス目でそのユニットの移動範囲が表示されます。

希望する移動先をクリックすると、その場所へ移動します。

兵器ごとに基本的な移動力が決まっており、さらに兵器の種類や地形によって、移動範囲の影響を受けます。
また、敵のユニットに隣接したら、移動力がどれだけ余っていても、そこで移動を終了しなければなりません。
(ただし、特別に移動を続けられる特殊なユニットも存在します)

■戦闘

移動前、移動後のいずれかで射程範囲内の敵を攻撃できます。

(ただし、移動前に攻撃した場合は攻撃後に移動はできなくなります)

敵には相性マークが○△×で表示されます。

■占領

占領の能力を持ったユニットが、自軍以外の建物で行動終了した状態で、次の自軍ターン開始時まで保持していると、自動的にその建物を占領することができます。

■ユニットのダメージと回復

ユニットは攻撃を受けるごとにHPが減少し、0になると、そのマップから取り除かれます。

(ただし、次のマップになればまた問題なく出撃することができます)

HPの減少しているユニットは、自軍の建物で行動終了することで、HPを回復させることができます。

■ステータス低下

攻撃を受けると、一定の確率でステータス低下の特別なダメージを受けることがあります。

その場合、攻撃性能、移動性能の欄に表示されます。

ステータス低下のダメージは、建物で回復を行なうと元に戻ります。

(回復を行わなくても一定の確率で元に戻ることもあります)

■パイロットとレベル

同じ兵器であっても、乗っているパイロットによって、兵器の能力は上下します。

また、戦闘や占領によって経験値を重ねるとレベルがアップし、能力が高くなります。

11. システムメニュー

メニュー名後ろの [] 内はキーボードショートカットです。

■データセーブ[S] / ■データロード[L]

「データのセーブ」「データのロード」を選択すると、セーブ又はロード画面に進みます。

セーブ又はロードしたいスロットにカーソルを合わせ左クリックすると、セーブ、ロードを行なえます。

■コンフィグモード [C]

コンフィグ画面が表示され、ゲームの動作環境を設定する事が出来ます。

■メッセージ非表示 [Space]

一時的にメッセージウィンドウを消し、絵のみの表示にします。画面をクリックすると、元に戻ります。

■メッセージスキップ [Shift]

環境設定で「早送り設定」が「既読」になっていると「既読メッセージスキップ」に、「すべて」になっていると「メッセージスキップ」と表示されます。

「既読メッセージスキップ」を押すと、未読のメッセージが表示されるか、画面をクリックするまでメッセージが早送りされます。

「メッセージスキップ」を押すと、画面をクリックするまでメッセージが早送りされます。

※任意の場所だけ早送りしたい場合は「Ctrl キー」が便利です。

「Ctrl キー」を押している間のみ、メッセージがスキップされます。

■バックログモード [↑]

過去に表示したメッセージをある程度までさかのぼって見る事ができます。

カーソルキーでスクロールします。左クリックするとゲーム画面に戻ります。

■オートモード [A]

メッセージを自動改行します。選択すると、行末の絵の下に「自動」と表示され、メッセージが自動改行されます。自動字幕送りを解除したいときは、マウスをクリックしてください。

■ゲームに戻る

オプションメニューを消し、ゲームに戻ります。

■ゲームをやめる

ゲームを終了させます。

12. コンフィグ画面

システムメニューから「コンフィグモード」を選ぶと、コンフィグ画面が表示され、ゲームの動作環境を設定することができます。

■BGM音量

BGMのボリュームを調節します。

■効果音量

効果音のボリュームを調節します。

■ボイス音量

ボイスのボリュームを調節します。

■ムービー音量

ムービーのボリュームを調節します。

■メッセージスピード

メッセージを表示するスピードを調節します。

■画面表示設定

ゲーム画面をウィンドウで表示するかフルスクリーンで表示するかを設定します。

■スキップ設定

早送りを押したときに、既読のテキストのみスキップするか、既読未読に関係なくスキップするかを設定します。

■文章送り設定

オンにすると、メッセージを自動送ります。
選択すると、行末の絵の下に「自動」と表示され、メッセージが自動送りされます。
メッセージ表示時にマウスをクリックすると、自動的に解除されます。

■キャラごとの音声スイッチ

キャラクターごとに音声のオン・オフができます。

13. ギャラリーモード**■CG鑑賞**

各キャラクターのボタンが表示されます。キャラクターの%は、プレイヤーが見たことのあるCGが、そのキャラクターの全CGの何%に当たるかを表示しています。
キャラクターのボタンを左クリックすると、画面が切り替わります。
ブランクの場所は、まだゲーム中でプレイヤーが見ていないCGです。
見たい画面を左クリックすると、拡大表示されます。
拡大表示された状態で左クリックすると、見たことのあるCGを切り替えることができます。
右クリックで拡大表示から抜けます。

■イベント鑑賞

イベントシーンの鑑賞モードです。
見たいキャラクターを左クリックします。すると、すでに見たイベントの一覧が表示されます。
(数字は差分を表しています)
見たいイベントを左クリックすると、画面が切り替わり、ゲーム中と同じようにイベントを見ることができます。「もどる」ボタンを押すと、一覧画面に戻ります。

■BGM鑑賞

ゲーム中のBGMを鑑賞することが出来ます。
中央の曲名リストから曲を選択し、再生ボタン▶を押すと再生できます。
音量は下のつまみで調節します。

14. トラブルシューティング

ゲームが正常に動作しなくなった場合、以下をご確認ください。

- (1) 電源やケーブルは正しく接続されていますか？
- (2) 他のアプリケーションを一緒に立ち上げている場合、メモリやサウンド環境などが影響を与える場合がございます。その場合、他のアプリケーションを一旦終了してから再度、本製品を起動してください。
- (3) DirectX10以上がパソコンにインストールされていますか？
本製品はDirectX10より前のDirectXでは正常に動作しない恐れがございます。
- (4) パソコン本体の改造やクロックアップなどを行っている環境の場合、それらを本来の状態に戻してください。

以上の項目を確認した上で、本製品が正しく動作しない場合、弊社ユーザーサポートまでご連絡ください。
その際、症状を正確につかむ為、使用機種と周辺機器のメーカー名、型番、具体的な症状、症状の起きている場所を詳しくお教えてください。

ゲームの攻略法などについてのご質問はお答えできませんので、予めご了承ください。

また、弊社ホームページでも、発売後に確認された不具合や、お客様からよく頂く質問についての情報を掲載しております。

オフィシャルウェブサイト <http://www.cyc-soft.com/>

15. ランバユーザーサポートへの連絡方法**■インターネットによるサポート**

オフィシャルウェブサイト <http://www.cyc-soft.com/>

「サポート」ページの「各製品問い合わせフォームはこちら」より、お問い合わせフォームに必要事項をご記入の上ご連絡下さい。

■E-mailメールによるサポート

ランバユーザーサポートメールアドレス [✉support-info@ranba.jp](mailto:support-info@ranba.jp)

16. ご注意！

- (1) このプログラム及びマニュアルの一部又は全部を無断で複製する事は、法律により禁止されております。
- (2) このプログラムは個人で使用されるほかは、著作権法上、株式会社ランバ・アミューズに無断で使用することは出来ません。
- (3) この製品の仕様は将来予告無しに変更することがございます。
- (4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がございましたらご連絡ください。
- (5) 運用した結果については、4項に関わらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (6) 弊社は本製品の無断複製・賃貸・中古販売を一切許可しておりません。
- (7) ゲームのインストール後、アンインストールを除き、お客様が独自にデータの削除・加工などをおこなわれた事が原因となり発生する不具合に関しまして、弊社では責任を負いかねますこと予めご了承ください。また、これらの原因により発生した不具合はユーザーサポート対象外となります。

※本マニュアルに登場する製品名及び社名は各社の商標及び登録商標です。

© 2006-2014 Cyc All Rights Reserved.

