



続 妖獣戦記

—すな 砂塵の黙示録—
ゲームマニュアル

基本オペレーションとマウスの操作

■マウスの操作

クリック：マウスのボタンを押すことです。

ダブルクリック：マウスのボタンをすばやく2度押すことです。

ドラッグ：マウスのボタンを押した状態にしてカーソルを移動させることです。

■ウィンドウ基本オペレーション

タイトルバー・・・ウィンドウ上部に表示されるタイトル。

タイトルバーをドラッグすることによりウィンドウ表示位置を自由に変えることができます。

スクロールバー・・・ウィンドウ下部と右側に表示される薄紫色のバー。

スクロールバーの中のボックス、あるいはバーの端についている矢印をドラッグ、またはバーそのものをクリックすることによりウィンドウ内に表示される情報を変えることができます。

注) バーの色が白い場合は、ウィンドウをスクロールさせることができません。

サイズボタン・・・ウィンドウ右下端に表示される四角形が2つ重なったボタン。

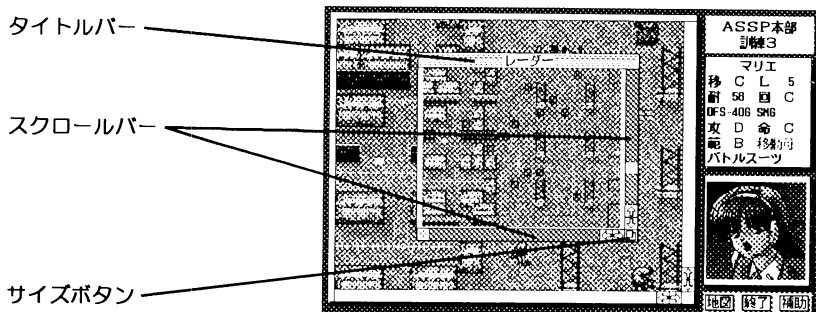
サイズボタンをドラッグすることによりウィンドウのサイズを変えることができます。

ウィンドウ

クローズ・・・サイズボタン以外のボタンのないウィンドウは、ウィンドウ内をクリック、またはダブルクリックすることによりウィンドウを閉じるができます。

※選択できないコマンド等は薄紫色で表示されます。

隊員の選択・・・隊員の選択は、隊員の名前をクリックすることにより、隊員を選ぶことができます。隊員の名前の左側にあるボックスに■か×が表示された状態が隊員が選択された状態です。



作戦モードの説明

作戦モードの画面構成を説明します。

戦闘区域表示ウィンドウ・・・画面左3/4に表示されているウィンドウです。

戦闘区域の一部を表示しています。

ウィンドウ内のスミをクリックしますと表示されている戦闘区域の画面がクリックしたときのカーソルの方向へスクロールします。

ステータス表示ウィンドウ・・・画面右1/4に2つ表示されているウィンドウです。

隊員、妖獣のステータスを表示しています。

攻撃側が上、防御側が下に表示されます。

勝利条件表示ウィンドウ／戦闘区域名表示ウィンドウ

・・・画面右上に表示されているウィンドウです。そのマップの勝利条件が表示されています。また、ウィンドウ画面をクリックすると戦闘区域の名称を表示します。

作戦モードコマンドライン・・・画面右下に表示されているコマンドラインです。

作戦モードに使用するコマンドが表示されています。

本部モードで戦闘準備コマンドを選択します。

出撃前の隊員間の会話が終了後、作戦に連れて行きたい隊員の名前をクリックします。次に武装の選択コマンドが現れますので、好みの武装を選んで決定してください。

一度選択した隊員をキャンセルするときは、もう1度クリックすると、隊員を選択していない状態に戻ります。

連れていく隊員が全て決ったら実行ボタンをクリックします。

(隊員は1人以上6人まで連れて行くことができます。)

作戦モードが始まります。

※作戦モードでもマップ終了ごとに隊員の選択があります。

耐久力が0になった隊員は選択できません。

■作戦モード時のコマンド

作戦モード時、画面右下に表示されているコマンドについて説明します。
ボタンをクリックすることによってコマンドを実行できます。

地図・・・レーダーを表示します。レーダーで戦闘区域の縮小地図を見ることができます。

A. S. S. P. 隊員は青、妖獣は赤で表示されます。

勝利条件の作戦目的の地は白で表示されます。

レーダーウィンドウ内の一点をクリックすると薄紫で表示され、さらにクリックすると薄紫で表示された点を中心としたマップが表示画面に表示されます。

注) レーダーウィンドウを閉じる場合もレーダーウィンドウ内の一点をダブルクリックします。

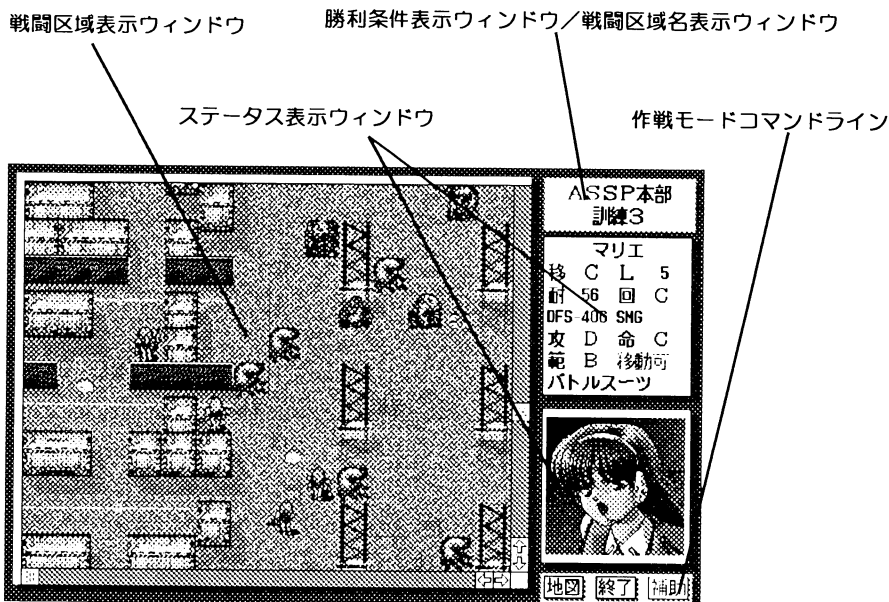
終了・・・A. S. S. P. 側のターンを終了させます。

補助・・・環境設定、隊員情報、作戦中止の3つのコマンドがあります。

環境設定・・・本部モードの環境設定コマンドと同じです。

隊員情報・・・戦闘中の隊員の一覧表が表示されます。

作戦中止・・・戦闘区域から撤退する場合選択します。



作戦モードでの隊員の操作方法

■作戦モードでの隊員の操作方法

動かしたい隊員のキャラクターにカーソルを重ねてクリックします。

隊員が動ける範囲が表示されます。

隊員を動かしたいところにカーソルを移動させ、クリックします。

隊員が動きます。移動した位置がそこでよいかどうかコマンドが出ますので、選択してください。

注) カーソルが戦闘区域表示ウィンドウ内にある場合には、右クリックをすると未行動の隊員の上にカーソルが重なります。

動ける範囲が画面の外にまである場合、スクロールバーをクリックして表示画面を変えるか、マップ上の動ける範囲以外の部分をクリックし表示画面をスクロールさせ、動ける範囲が表示された状態にして、隊員を移動させます。

隊員を動かした後に攻撃範囲に敵がいる場合、攻撃可能な敵が表示されます。

攻撃したい敵にカーソルを重ねてクリックすると照準が重なります。

照準が重なった妖獣にカーソルを重ねてクリックすると攻撃、待機、取消しのコマンドが出ますので、状況にあわせて選択してください。

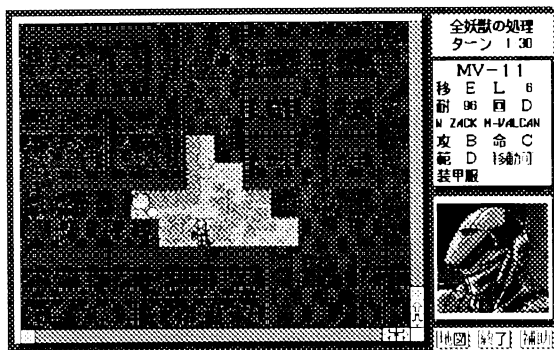
※攻撃のとき射線上の一番手前に味方、もしくは目標にしたい妖獣以外の妖獣がいると、その射線では目標の妖獣を攻撃できません。

全ての隊員が行動した後で、妖獣側の行動に移ります。

※マップによっては指揮軍が参加する場合があります。

指揮軍は攻撃も移動もできません。

指揮軍が妖獣に攻撃され耐久力が0になりますと、他のユニットが健在であってもそのマップは自動的に撤退となります。



ステータスの見方

バトルシミュレーションゲーム『続妖獣戦記 一砂塵の黙示録一』では隊員、妖獣ともに戦闘時のそれぞれの個性を強調するため、いくつかのステータスが設定されています。ステータスの表示内容とその見方を説明します。

Ｌ・・・戦闘レベルです。総合的な戦闘力を表します。

数字が大きければ大きいほどその隊員、妖獣は戦闘能力が優れています。

耐・・・耐久力です。表は、現在の耐久力／最大耐久力 を表しています。

攻撃を受ける度に減少していきます。

耐久力がなくなった隊員は戦闘区域から離脱し、そのシナリオは戦闘に参加できなくなってしまいます。

耐久力のなくなった妖獣は死んでしまいます。

装・・・武装 1. 2のどちらを選択したかを表示します。

主兵装・・・選択した武装の攻撃兵器を表示します。

※以下のステータスはA～Fで表示されます。Aから順にそのステータスが優れていることを表します。

回・・・回避力です。攻撃を避けるうまさを表します。

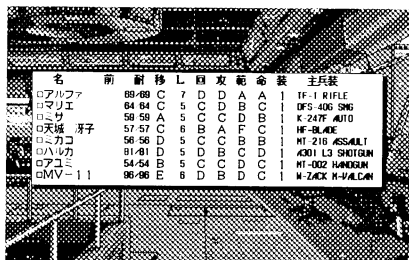
移・・・移動力です。1度に動ける範囲を表します。

攻・・・攻撃力です。1度に与えるダメージの大きさを表します。

範・・・攻撃範囲です。攻撃できる範囲を表します。

ただし選択した武器によって、隊員が隣接している（斜め上、斜め下を含む）敵を攻撃することができない場合があります。

命・・・命中率です。攻撃の当てやすさを表します。



名	前	耐	移	回	攻	範	装	主兵装
αアルファ	88-88	C	7	D	D	A	A	1 IF-1 RIFLE
βマリエ	64-64	C	5	D	D	B	C	1 OPS-008 SMO
γニサ	58-58	A	5	C	C	D	B	1 K-247F AUTO
δ天城 淳子	57-57	C	8	B	A	F	C	1 HF-BLANK
εニコロ	56-56	D	5	C	C	B	B	1 HT-216 ASSAULT
ζハルカ	81-81	D	5	D	B	C	D	1 AC001 L3 SHOTGUN
ηアユミ	54-54	B	5	C	C	D	C	1 HT-002 HANDGUN
θMV-11	98-98	E	8	D	B	D	C	1 M-ZACK H-HALCAN

データの継承について

このソフトでは、前作「妖獣戦記－A. D. 2048－」で育てた隊員たちのセーブデータを使って遊ぶことができます。

「妖獣戦記－A. D. 2048－」のシステムディスクをご用意ください。

本ソフトを起動させてD. O. のロゴマークが出たのちコマンドウィンドウが表示されますので、その中の『データの継承』をクリックしてしてください。

あとは画面の指示にしたがっていただければ前作のデータが継承された「続妖獣戦記－砂塵の黙示録－」で遊ぶことができます。

■ハードディスク（HDD）で前作を遊ばれた場合

この場合はセーブデータがHDDにあるため、セーブデータをフロッピーディスク（FD）に転送する必要があります。

2HDのブランクディスク（未使用のフロッピーディスク）をご用意ください。

ご用意されたブランクディスクはMS-DOS（Ver. 3. 1以上）の「フロッピーディスクの初期化」でフォーマットしておいてください。

HDDからMS-DOSを起動して、A>の状態にしてください。そして

```
A>CD ¥GAME_YJ
```

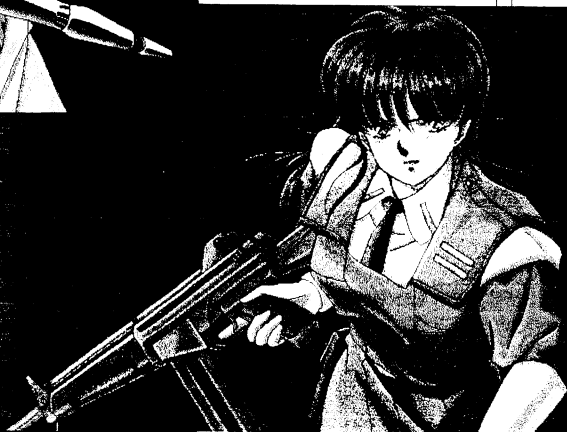
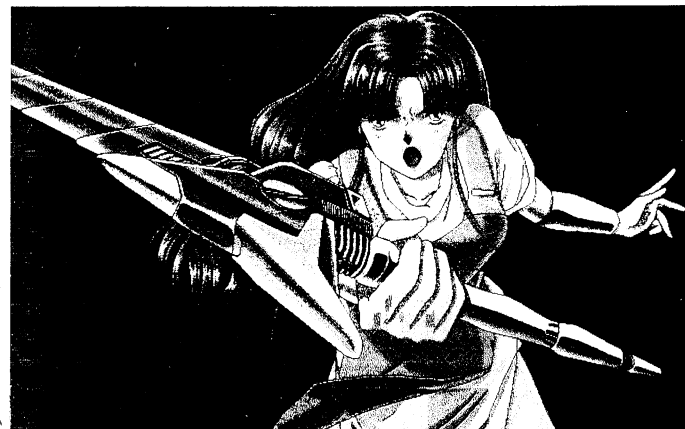
とディレクトリを呼び出します。

なお、¥GAME_YJ は前作「妖獣戦記－A. D. 2048－」のデフォルト（初期設定）のサブディレクトリの名称です。ユーザーが独自の名称に変えた場合はそのサブディレクトリを指します。フォーマットしたFDをフロッピーディスクドライブ1（FDD1）に差し込み、（[FDD1] はFDD1の論理ドライブ名が入ります）

```
A>COPY *. SAV [FDD1] :
```

とファイルをFDにコピーします。

あとは本ソフトを起動させて、先のシステムディスクのときと同様に作業を進めていってください。これで前回のデータで遊ぶことができます。



ゲームの設定

続妖獣戦記

—砂塵の黙示録—

衛星都市と対妖獣特殊警察

■ソフィアポリス衛星都市について

ソフィアポリスが都市として成長する途上で、人々は自然にその付近に生活圏を求めた。それらは融合を繰り返し、シムズ、レイサム、コーデス、イースト、の四つの独立した都市に成長するが、妖獣問題を含む過酷な環境の中での自治は困難を極め、やがてその統治をソフィアポリス平和評議会に委託するようになった。

シムズ・シティ

ソフィアポリスの北方に位置する。他の衛星都市にくらべ地理的に比較的ソフィアポリスに近く、その関係も密接でもっとも大規模な衛星都市である。

レイサム・シティ

ソフィアポリスの西方に位置する。ソフィアポリスから最も遠い位置にある都市。妖獣の被害がいちじるしく、都市機能は弱体化しつつある。

コーデス・シティ

ソフィアポリスの南方に位置する。シムズ・シティに継ぐ人口をかかえ、ソフィアポリスを模倣した都市構造を持つ。地理的には比較的遠いが、空路で他ポリスとの中継地点として重要な存在となっている。

イースト・シティ

ソフィアポリスの東方に位置する。最も若く、規模としては街と都市の狭間にあり、発展途上であるが、妖獣の発生日点で見るとソフィアポリスを楯にした位置関係で、妖獣の被害が少ない。

■対妖獣特殊警察

対妖獣特殊警察

(Anti-Strangebeast Special Police)

通称A. S. S. P. (アスプ) は、妖獣処理を専門に行う警察である。

妖獣の想像を絶する戦闘力、耐久力、繁殖力に対抗するために特別に組織された半独立組織である。

妖獣処理に関すること一切の権限は最終的には全てここに委ねられる。

対妖獣特殊警察の構成は、対妖獣特殊警察の全てを統括、指揮するLEADER、実際に妖獣と戦う実戦部隊のHUNTER、実戦部隊の装備や捜査、情報の支援をするSUPPORTER、に分けられる。実戦部隊であるHUNTERはその任務の過酷さから原則的にバイオソルジャーのみがその任につくことになっている。

それを支援するLEADER、SUPPORTERはバイオソルジャーではないが、全員がその道のエキスパートである。

A. S. S. P. ランドキャリアー

A. S. S. P. のソフィアポリス管轄区妖獣掃討作戦用の移動基地。

軍の搬送車両を改造して作られている。

カーゴ部分には、居住区、司令室、車庫など、規模は縮小されているものの、A. S. S. P. 本部と同様の装備を備えている。

全長約 108.2メートル

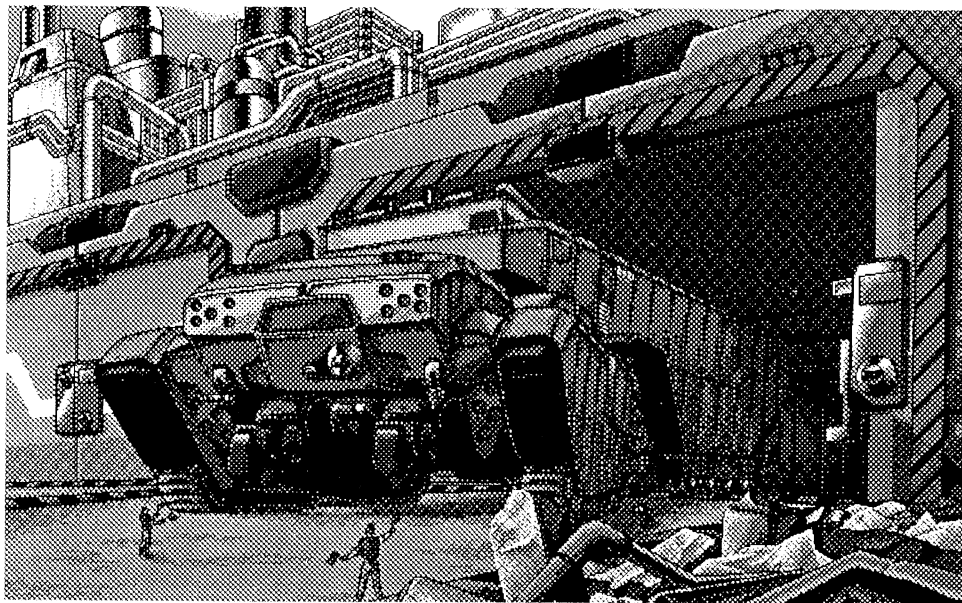
全幅約 33.5メートル

全高約 22.4メートル（クレーン含まず）

最高時速時速63キロメートル

主機 原子カタールピンエンジン

補機 ディーゼルエンジン



射程・命中度

■射程

0	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	6	.
2	2	3	4	5	6	.
3	3	4	4	5	6	.
4	4	5	5	6	.	.
5	6	6	6	.	.	.
6

←高い 命中度 低い→
EC EB EA N HA HB HC

※射線上にユニット（敵味方問わず）があった場合、一番手前のユニットから先は攻撃することができない。
※-は射程外
*は最低射程距離を割り込むため、攻撃不可能

■命中度

●TF-1 ライフル<射程6>

♀	*	N	EA	EA	EA	N
*	*	N	EA	EA	N	-
N	N	EA	EA	EA	N	-
EA	EA	EA	EA	EA	N	-
EA	EA	EA	EA	N	-	-
EA	N	N	N	-	-	-
N	-	-	-	-	-	-

●DFS-406 サブマシンガン <射程5>

♀	*	EA	EA	N	N	-
*	*	EA	EA	N	-	-
EA	EA	EA	N	N	-	-
EA	EA	N	N	N	-	-
N	N	N	N	-	-	-
N	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●K-247F オートマチック <射程3>

♀	EB	EA	N	-	-	-
EB	EB	EA	N	-	-	-
EA	EA	N	-	-	-	-
N	N	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●高周波ブレード <射程1>

♀	N	-	-	-	-	-
N	N	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●M-216 アサルト ライフル <射程5>

♀	*	EB	EA	HB	HC	-
*	*	EB	EA	HB	-	-
EB	EB	EA	HB	HC	-	-
EA	EA	HB	HB	HC	-	-
HB	HB	HC	HC	-	-	-
HC	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●A301L3 ショットガン<射程4>

♀	EA	N	N	HA	-	-
EA	EA	N	N	HA	-	-
N	N	N	HA	-	-	-
N	N	HA	HA	-	-	-
HA	HA	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●MT-002 リボルバー<射程3>

♀	EB	EA	N	-	-	-
EB	EB	EA	N	-	-	-
EA	EA	N	-	-	-	-
N	N	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●W-SACK マイクロバルカン <射程3>

♀	EA	N	N	-	-	-
EA	EA	N	N	-	-	-
N	N	N	-	-	-	-
N	N	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●TF-27 スナイパーライフル <射程6>

♀	*	HA	N	EA	EB	EB
*	*	HA	N	EA	EB	-
HA	HA	N	EA	EB	EB	-
N	N	EA	EA	EB	EB	-
EA	EA	EB	EB	EB	-	-
EB	EB	EB	EB	-	-	-
EB	-	-	-	-	-	-

●MG-97 7.62mm LMG <射程5>

♀	*	EA	EA	EA	N	-
*	*	EA	EA	EA	-	-
EA	EA	EA	EA	N	-	-
EA	EA	EA	EA	N	-	-
EA	EA	N	N	-	-	-
N	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●単分子カッター <射程1>

♀	EA	-	-	-	-	-
EA	EA	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●MF-225 バトルライフル<射程5>

♀	*	EA	N	N	HA	-
*	*	EA	N	N	-	-
EA	EA	N	N	HA	-	-
N	N	N	N	HA	-	-
N	N	HA	HA	-	-	-
HA	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●FS-558 ソリッドシューター <射程5>

♀	*	HC	HB	HA	N	-
*	*	HC	HB	HA	-	-
HC	HC	HB	HA	N	-	-
HB	HB	HA	HA	N	-	-
HA	HA	N	N	-	-	-
N	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●GL-6 オートグレネーダー <射程4>

♀	*	HB	HA	N	-	-
*	*	HB	HA	N	-	-
HB	HB	HA	N	-	-	-
HA	HA	N	N	-	-	-
N	N	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

●噛みつき <射程1>

妖	EB	—	—	—	—	—
EB	EB	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

●触手 <射程2>

妖	N	HA	—	—	—	—
N	N	HA	—	—	—	—
HA	HA	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

●体当たり <射程1>

妖	HA	—	—	—	—	—
HA	HA	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

●溶解液 <射程3>

妖	HC	HB	HA	—	—	—
HC	HC	HB	HA	—	—	—
HB	HB	HA	—	—	—	—
HA	HA	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

●爪 <射程1>

妖	EB	—	—	—	—	—
EB	EB	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

●毒針 <射程4>

妖	EB	EA	N	HA	—	—
EB	EB	EA	N	HA	—	—
EA	EA	N	HA	—	—	—
N	N	HA	HA	—	—	—
HA	HA	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

●毒ガス <射程6>

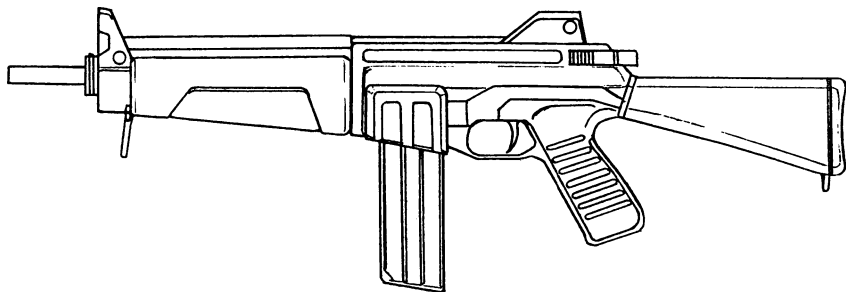
妖	HA	HB	HC	HC	HC	HC	—
HA	HA	HB	HC	HC	HC	—	—
HB	HB	HC	HC	HC	HC	—	—
HC	HC	HC	HC	HC	HC	—	—
HC	HC	HC	HC	HC	—	—	—
HC	HC	HC	HC	—	—	—	—
HC	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

防御効果表

効果大：S. A. B. C. D. E. F：効果小

指揮車	装甲服 F s	Bプロテクター	Bアーマー	Aジャケット	不定形	外骨格	金属外皮	内骨格	装甲服	バトルスーツ	プロテクター
TF-1RIFLE	—	—	—	—	D	B	C	C	—	—	—
DFS-40G SMG	—	—	—	—	S	C	E	C	—	—	—
K-247F AUTO	—	—	—	—	D	B	E	C	—	—	—
HF-BLADE	—	—	—	—	E	C	D	C	—	—	—
MT-216 ASSAULT	—	—	—	—	C	C	D	C	—	—	—
A301 L3 SHOT GUN	—	—	—	—	A	D	F	C	—	—	—
MT-002 REVOLVER	—	—	—	—	D	B	E	C	—	—	—
W-SACK M-VALCAN	—	—	—	—	B	C	C	C	—	—	—
TF-27 SNIPER	—	—	—	—	E	C	C	C	—	—	—
MG-97 7.62mm LMG	—	—	—	—	A	C	C	C	—	—	—
M-CUTTER	—	—	—	—	E	C	C	C	—	—	—
MF-225 B-RIFLE	—	—	—	—	B	B	A	C	—	—	—
FS-558 S-SHOOTER	—	—	—	—	S	B	B	C	—	—	—
GL-6 A-GRENADIER	—	—	—	—	S	B	B	C	—	—	—
噛みつき	C	C	D	D	B	—	—	—	E	B	C
触手	C	C	D	D	C	—	—	—	E	C	C
体当たり	C	C	D	D	A	—	—	—	D	B	C
溶解液	C	C	B	B	C	—	—	—	A	C	C
爪	C	C	E	E	B	—	—	—	E	B	C
毒針	C	C	E	E	C	—	—	—	F	C	C
毒ガス	C	C	D	D	B	—	—	—	F	C	C

武器解説



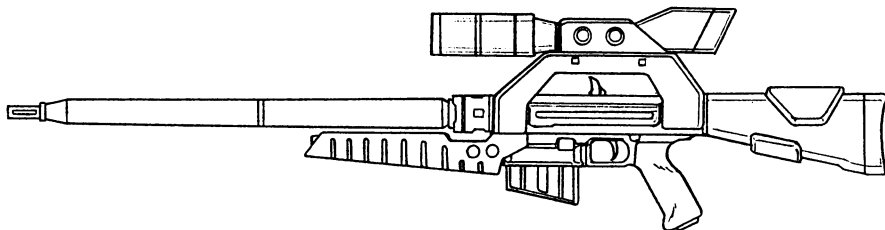
<DFS-40G サブマシンガン>

口径 30口径 (7.63mm)

全長 622mm

重量 2640g

マリエが使用している、小口径サブマシンガン。
フルオート射撃でも反動が小さく、片手で保持することが可能だが、その分威力が低くなっているのは否めない。



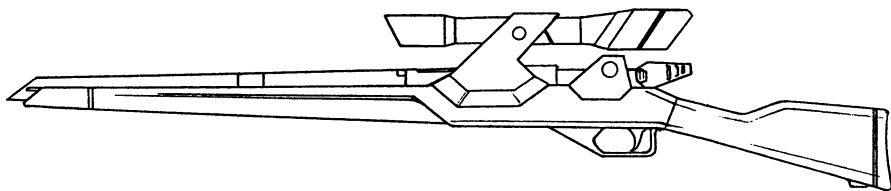
<TF-27 スナイパーライフル>

口径 4.45mm

全長 1250mm

重量 4650g

精密照準用の高精度スコープを装備した狙撃用ライフル。
もともとはアルファの為に用意されていた物だったが、チームのバランスを考慮してミカコ用に再調整された。



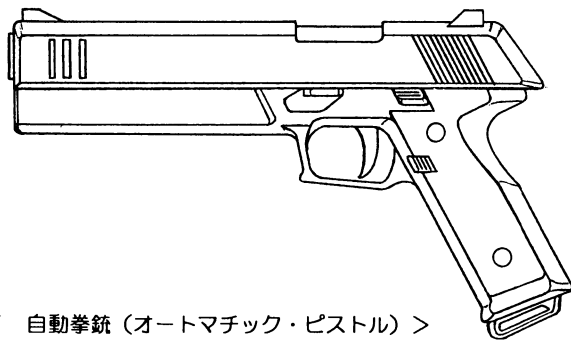
<TF-1 ライフル>

口径 5.56mm

全長 980mm

重量 3500g

アルファ愛用の、オーソドックスなタイプのボルトアクション・ライフル。
連射が出来ない為、威力はアサルトライフルに劣るが、射程距離や命中精度はこの
ライフルの方が優れている。



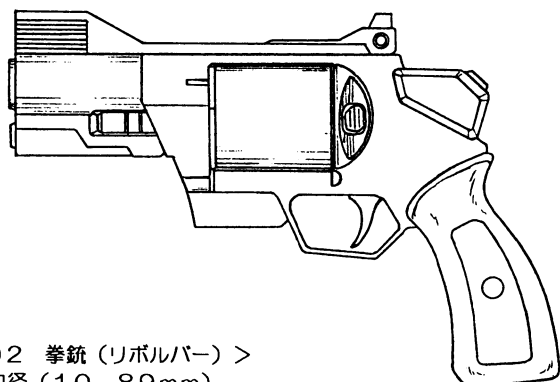
<K-247F 自動拳銃（オートマチック・ピストル）>

口径 40口径（10.16mm）

全長 246mm

重量 1220g

ミサが好んで使用する、大型自動拳銃。
運動能力の高いユニットが接近戦で使用するのに適した武器である。
大口徑強装弾の使用により、その威力はサブマシンガンに勝っている。



＜MT-002 拳銃（リボルバー）＞

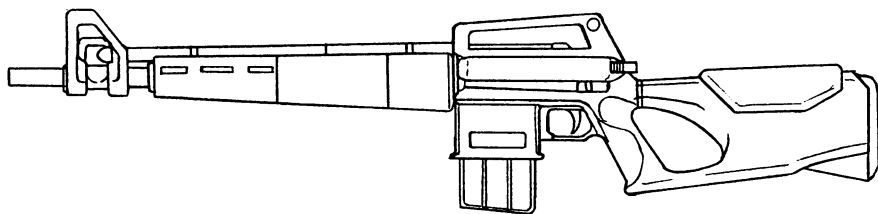
口径 44口径（10.89mm）

全長 235mm

重量 1310g

信頼性の高い大型リボルバー、一撃離脱を得意とするアユミが愛用。

リボルバーなので装弾数が少なく、連射も効かないが、大口径強装弾の使用によりその威力はサブマシンガンを上回る。



＜MT-216 アサルトライフル＞

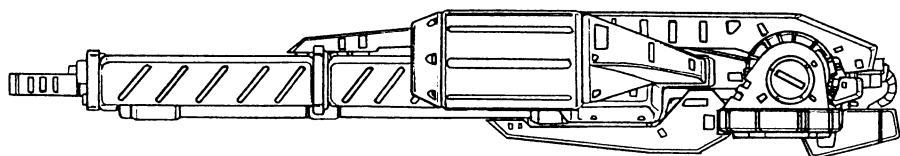
口径 5.56mm

全長 993mm

重量 3440g

スタンダードなアサルトライフル、後方支援に回る事の多いミカコが使用。

威力や命中精度などのトータルバランスに優れた武器で、あらゆる作戦に適應する事が出来るのが特徴である。



<MG-97 7.62mm LMG>

口径 7.62mm

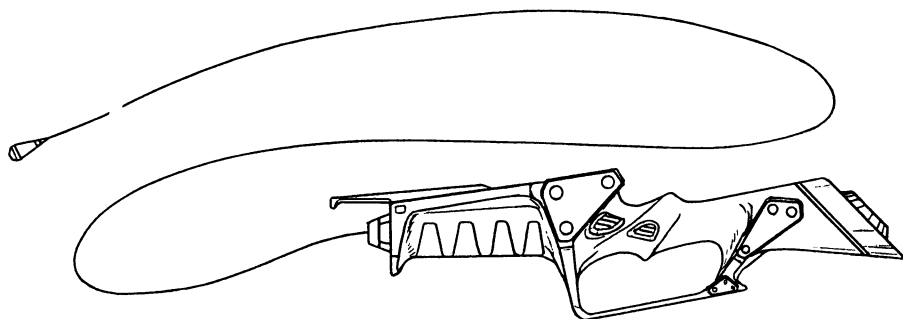
全長 1285mm (全システム長)

重量 12200g

通常は脚架を使用したり、戦闘車両に搭載して使用する多目的機関銃。

大型でかさばる上に重いので、手で持って射撃するには相当な腕力が必要である。

MV-11がフローティングユニット装着した場合、ウェポンザックが使用不可になる為、その代用武器としての肩部兵装ラックに装備される。



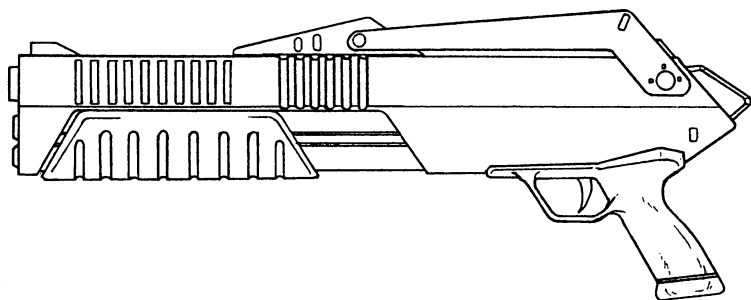
<単分子カッター>

全長 330mm (本体長)

重量 450g

グリップ型ワイヤーリール内に収納されている、先に重りの付いた単一分子構造のワイヤーを目標に絡み付かせて切り裂く、小型軽量の近接格闘武器。

高周波ブレードに扱いが近い為、天城 冴子と近接格闘戦でも能力を発揮するミサに試験的に支給。



<A301 L3 ショットガン>

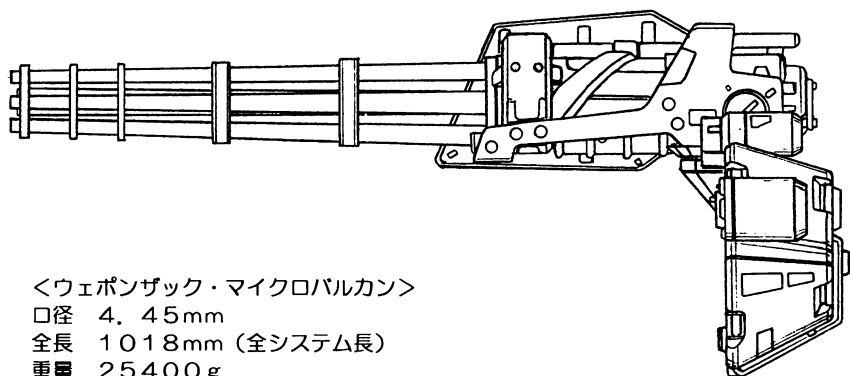
口径 12ゲージ

全長 610mm

重量 3050g

ポンプ・アクション式の大口径ショットガン、遊撃ユニットであるハルカが使用。近距離から中距離にかけて、その威力をいかに発揮するので、遊撃のみならず支援用の武器としても有効。

― 撃離脱や側方支援を得意とするアユミに試験的に支給。



<ウェポンザック・マイクロバルカン>

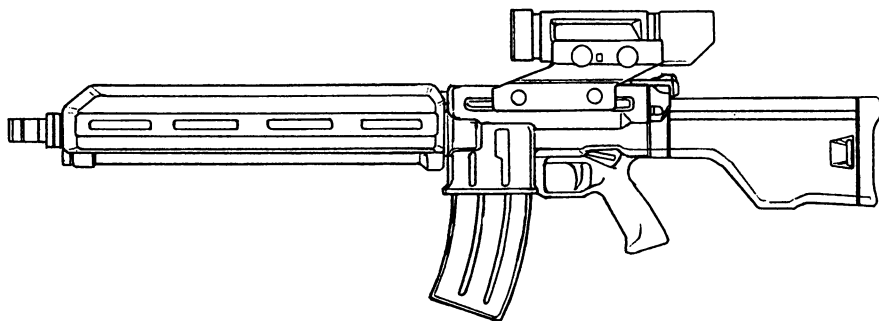
口径 4.45mm

全長 1018mm (全システム長)

重量 25400g

MV-11 型装甲服の兵装オプションの一つで、背部ザックに小型バルカンを取り付けた武器、MV-11 着用者の思考によってコントロールされる。

家屋内などの限定空間内での使用が前提の為、口径は小さいが、その威力は下手な大口径火器よりも上である。



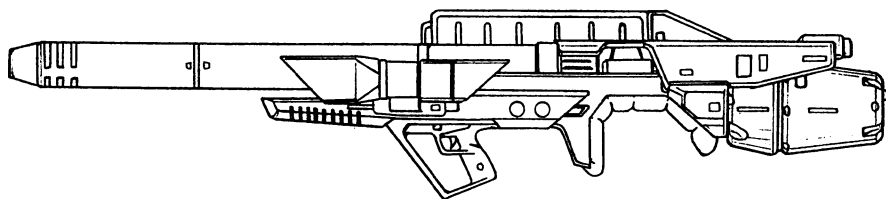
<MF-225 バトルライフル>

口径 7.62mm

全長 1154mm

重量 4410g

外観はアサルトライフルによく似ているが、より強力なライフル。
アサルトライフルが使い易さ為に、弱装弾や小口径弾を使用しているのに対して、
ライフル弾を弱装弾にせずに使用しているので、射程が長く、貫通力もある。
ただし、その反動の為に扱いにくく、命中精度はアサルトライフルに劣る。
前衛、後衛のどちらにも適したライフルなので、万能型のマリエに支給される。



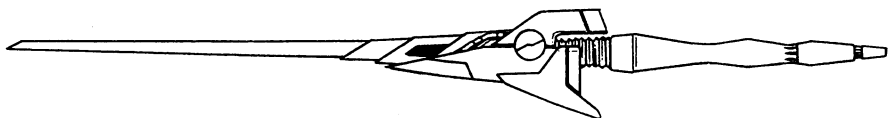
<FS-558 ソリッドシューター>

口径 45mm

全長 1680mm

重量 7830g

圧搾ガスでガス圧で、弾体を射出するバズーカによく似た武器。
グレネード弾、テルミット弾、ガス弾など、口径さえあれば様々な弾体を発射する
事が可能であるが、対妖獣の作戦では主に対人用グレネード弾を用いる。
小柄な隊員では取り回しに問題がある為、ハルカに支給される。



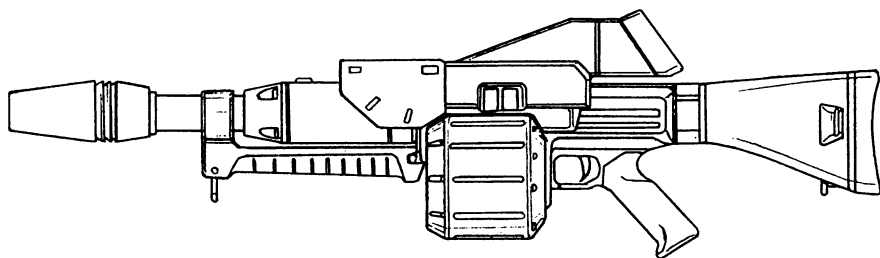
<高周波ブレード>

全長 995~1210mm (可変)

重量 1360g

グリップに内蔵された高出力モーターにより、刃身を高速震動させてその切れ味を倍加させた対妖獣用の近接格闘武器。

取り扱いが難しく、A. S. S. Pでも使いこなせる者が天城 冴子だけに限られてしまっているのが欠点だが、その威力は並の火器を遥かに凌ぐ。



<GL-6 オートグレネーダー>

口径 40mm

全長 1030mm

重量 5500g

特殊な給弾機構により、セミオート射撃が可能なグレネードランチャー。

対人用グレネード弾を連射する事のできる強力な武器だが、それだけに扱いに慎重さが求められ、アルファに支給される。

防具解説

<アーマージャケット>

強化繊維を、特殊コーティングした布地で作られたジャケット。
強化プラスチック製のパッドを縫い込んで、急所を保護している。

<バトルスーツ>

強化繊維を特殊コーティングした布地で作られた戦闘服。
強化プラスチック製のパッドを縫い込んで、急所を保護する。
上下一体型やセパレート型など様々なタイプがあるが、基本的には全身を覆うような作りになっている。

<ボディアーマー>

バトルスーツの上に胴体部分だけを覆う、金属繊維、セラミック、強化プラスチックの重層構造装甲のアーマーを重ねて着る防具。

<プロテクター>

ボディアーマーと同様、バトルスーツの上から、肩、胴体部などの攻撃を受け易い部位に、金属繊維、セラミック、強化プラスチックの重層構造装甲のアーマーを着けた防具。
ボディアーマーよりも多くの部位に重層構造装甲のアーマーを着ける為に、着用者の運動能力を妨げてしまうが、防御効果は大きい。

<バトルプロテクター（軽装甲服）>

プロテクターの強化版ともいえる防具。
全身のほとんどを、金属板をプラスチックではさんだ積層装甲のアーマーで覆っている為、防御効果は大きい為、アーマーが重く動きにくい為に着用者の運動能力が大きく阻害されてしまう。

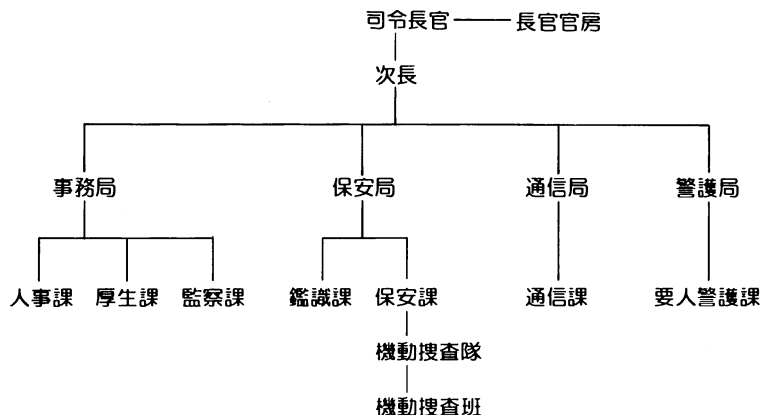
<装甲服>

全装備重量100Kgを超える、重装甲プロテクター。
もはや人間の力では、着用しても指一本動かす事ができないので、装甲服各部に取り付けられた駆動モーターが、着用者の動きにあわせて装甲服を動かすようになっている。
A. S. S. Pに配備されたMV-11は、この各部駆動モーターの制御や、そのパワーコントロール、そして搭載兵装の火器管制を、着用者の思考をによって制御する、思考制御システムを導入した実験機である。

<高機動装甲服>

MV-11の装甲を軽減し、フローティングユニットを装着した装甲服。
この状態での形式番号はMV-11Fsとなる。
地上から1.5m~3mの高度を浮遊しながら移動するので、移動に地形の影響を受けない上、ある程度の障害地形も乗り越える事が可能。
欠点は、重量軽減の為に装甲を軽減しているので、防御力がプロテクターのレベルまで低下している点と、装備出来る武器が制限されてしまう点である。

対妖獣特殊警察組織表



司令長官	霧原 麗子	第1 機動捜査隊	
第1 機動捜査隊隊長	_____	第1 機動捜査班班長	アルファ
		第1 機動捜査班隊員	マリエ
		第1 機動捜査班隊員	ミサ
		第1 機動捜査班隊員	天城 冴子
		第1 機動捜査班隊員	ミカコ
		第1 機動捜査班隊員	ハルカ
		第1 機動捜査班隊員	アユミ
		第1 機動捜査班隊員	ミュキ (MV-11)

注) 現在、機動捜査隊は第1 機動捜査隊のみ組織されている。

現在、第1 機動捜査隊は第1 機動捜査班のみで構成されている。

現在、次長、保安局長、保安課長は空席。司令長官がこれを兼務する。

現在、警護局は組織されていない。保安局保安課がこれを兼務する。しかし、あくまでも保安課の職務が優先される。警護局の職務は保安課の職務が空いている場合に限られる。

現在、数多くの職務に空席があるのはA. S. S. P. がまだ小さい組織のため不必要であるからである。

機動捜査員はHUNTERと呼ばれる。

司令長官、機動捜査隊隊長はLEADERと呼ばれる。

機動捜査員、司令長官、機動捜査隊隊長以外の対妖獣特殊警察職員はSUPPORTERと呼ばれる。

司令長官は通常、司令あるいは長官と呼ばれる。

機動捜査隊隊長は通常、戦闘隊長と呼ばれる。

機動捜査員は通常、隊員と呼ばれる。

