

スーパーファミコン®

SHVC-A07J-JPN



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Ogre
Battle
Saga
Episode
Seven



Tactics Ogre

Let Us Cling Together

タクティクス オウガ

このたびは当社のスーパーファミコン用ソフト『タクティクス オウガ』をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。

このゲームは様々な楽しみ方ができるシミュレーションRPGです。

ご使用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。また、本書は再発行いたしませんので大切に保管してください。



けい
警

とく
告

つか じょうたい れんぞく ちようじかん しようは けんこうじょうこの
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、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、
てんめつ う がめんとう み
点滅を受けたり、テレビ画面等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等の症状を経験する人がいます。こうし
た症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談し
てください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場
合には、ゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

テレビゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時
は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いて
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
や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、テレビゲー
ムをすることによって、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。

CONTENTS

揺れる諸島・ヴァレリア	2
ヴァレリアにおける信仰.....	4
プレイヤーの目的.....	6
ゲームの構成	8
地域マップ.....	8
アタックチームの編成画面.....	12
戦闘フィールド.....	13
ゲームの流れ	16
自軍編成のポイント.....	18
アタックチーム編成のポイント.....	20
戦闘のポイント.....	21
付随するデータ	26
ユニットに関して.....	26
アイテムに関して.....	32
魔法に関して.....	34
スペシャルに関して.....	38
ゲームを楽しむために	40
初めてプレイする方へ.....	40
解放軍進攻のポイント.....	42



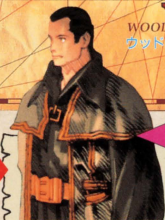
ターボファイル対応



ターボファイルツイン対応

ターボファイル、ターボファイルツインはアスキーの商標です。

揺れる諸島・ヴァレリア



枢機卿
バルバトス

ガルガスタン王国

コリタニ地方を中心に反映しているガルガスタン系民族の国。統治者はバルバトス枢機卿。冷酷な男として有名

ウォルスタ系民族

ヴァレリア諸島内では最も少数の民族。ロンウェー公爵という男が指導している。現在は国として形成されていない状態

公爵
ロンウェー

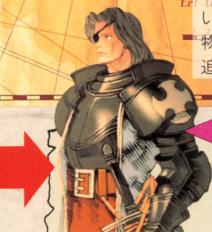




覇王ドルガルア



ゲームの舞台となるのはヴァレリアという、15の島から形成される諸島です。海洋貿易の中継地として古くから栄えていますが、常にその覇権を巡って民族間の紛争が絶えない土地でもあります。そんなヴァレリア諸島も、一度はドルガルアという男によって全土が統一されます。聡明な王の出現によってようやく安定した統治が始まりますが、彼には後継者がいませんでした。王の死後、再び国家は分裂し民族間の争いが始まります。対立しているのは3民族。物語は少数派のウォルスタ人が他の民族に追い詰められた状態から始まります。



暗黒騎士
ランスロット

バクラム・ヴァレリア国

バーニシア地方を中心に繁栄しているバクラム系民族の国。ヴァレリアの北にある大国、ローデイス教国の力を借りて勢力を伸ばした。



司祭
ブランタ

実権を握っているのは王である司祭ブランタ。そしてローデイスから派遣された暗黒騎士団団長のランスロット。王であるブランタの行動は常にランスロットに監視され、制限されている

ヴァレリアにおける信仰

この世界には、人々の性格づけに深く関わっているアラインメントとエレメントという要素があります。



Asmodee

心の中にある「自由と束縛」の要素がアラインメントです。



Ishtalle

暗黒

自由を求めるが故に混沌へと導いていく力。暗黒神・アスモデが司っており、光の力と対立している

光

束縛による規律で秩序を保とうとする力。聖なる方向へ導かれる。光と戦争の神、イシュタルが司っている

ゼテギネア暦に関して

ヴァレリアではゼテギネア歴という暦を採用して生活が営まれています。太陽暦と対応すると以下ようになります。青い文字の月が雨期、赤い月が乾期に入ります。

神竜の月 → 1/1 ~ 1/24 炎竜の月 → 5/2 ~ 5/25 海竜の月 → 8/31 ~ 9/24
 地竜の月 → 1/25 ~ 2/18 風竜の月 → 5/26 ~ 6/18 黒竜の月 → 9/25 ~ 10/18
 水竜の月 → 2/19 ~ 3/13 金竜の月 → 6/19 ~ 7/13 双竜の月 → 10/19 ~ 11/11
 影竜の月 → 3/14 ~ 4/6 雷竜の月 → 7/14 ~ 8/6 火竜の月 → 11/12 ~ 12/6
 白竜の月 → 4/7 ~ 5/1 闇竜の月 → 8/7 ~ 8/30 光竜の月 → 12/7 ~ 12/31

水

川や海、湿地など、水に関係のある土地に特に強く働いている力。嫉妬深い処女神、グルーザが司っている



Gruza

炎

強く影響している地形は少ないが、人々の生活に欠かせない力の1つ。司っているのは聡明なゾシヨネル神



Zoshonell

Bertha



大地

大地にすむ者に恵みを与える力。大半の地形がこの影響を受ける。司っているのは豊穰神でもあるパーサ



Hahnela

風

水や大地ほどではないが、大半の地形に少しずつ影響を与えている力。海の守護神でもあるハーネラが司る

エレメント

対立

対立

世界を構成する4元素がエレメントです。人々はこれらを司る神々のうちの誰かの守護を一生受けることになります。水と炎、風と大地は反発しあう対立した関係になっています。



プレイヤーの目的

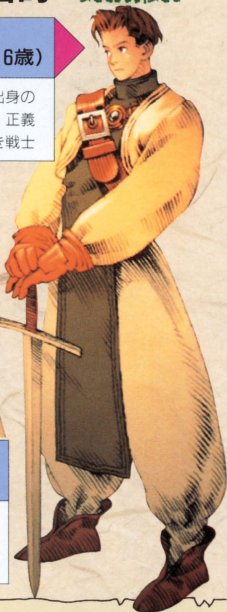


ヴァレリア諸島の内紛を終結させることがプレイヤーの最終的な目的です。そのためにはコンピュータが操作する様々な軍と自軍のユニットを戦わせることとなります。

最終的にどんな形で決着がつくのかは、主人公の青年・デニムの行動次第で大きく変わってくるようになります。

デニム・パウエル (16歳)

港町ゴリアテ出身のウォルスタ人。正義感に燃える若き戦士



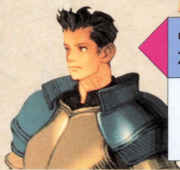
カチュア・パウエル (18歳)

デニムの姉。プリーストの修行を積んでいる頼もしい味方



ヴァイス・ボゼッグ (16歳)

デニムの幼なじみ。肉親を殺害した暗黒騎士団を憎んでいる



コントローラの主な使い方

コントローラは主に以下のような使い方をします。L、R、SELECT、STARTを同時に押すとリセットがかかります。

- Aボタン……決定ボタン。様々な画面での選択時に頻繁に使用します
- Bボタン……キャンセルボタン。各画面でのコマンド解除時に使用します
- Xボタン……各画面でコマンドを表示させるときに使います。また戦闘時には、次に行動するユニットを探すときなどにも使います
- Yボタン……自軍の編成を整えるときや、戦闘時に自軍と敵軍のユニットの区別を一目でつけたいときなどに使います

●タイトル画面構成

本ソフトをスーパーファミコン本体に差し電源を入れると、デモ画面の後タイトル画面が表示されます。なおTURBO FILEは別売のターボファイルかターボファイルツインをご購入いただかないと使えません。



NEW GAME

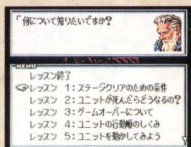
初めてプレイするときに選択してください

CONTINUE

セーブしたデータからゲームを再開するときに選択してください

TUTORIAL

戦闘時の実践的な操作法などを具体的に解説しています。ゲームがなかなか進まないときには選択してみてください。10の項目に分けて、占星術師のウォーレンが細かく解説していきます。なお、同じ解説モードがゲームスタート時にも用意してあります。本編に入る前に一通り体験しておくことをお勧めします。



TURBO FILE

セーブしたデータを別売のターボファイルかターボファイルツインとやりとりするときに選択してください。このゲームではターボファイルモードで12、スーパーターボファイルモードで41のデータを保存することができます

SOUND

音声出力をワイド、ステレオ、モノラルのどれかに設定できます

- Lボタン……ユニット一覧やチーム設定の画面でユニット選択に使います
- Rボタン……ユニット一覧やチーム設定の画面でユニット選択に使います
- STARTボタン……ゲームを始めたり、Lステータス画面で表示する項目を切り替えるときに使います。アタックチームの決定時にも使います
- SELECTボタン……ヘルプメッセージを出したいときに使います。コマンドやアイコンなどで不明な点があったら、このボタンを押してみてください
- 十字ボタン……各画面でのユニット選択時や、カーソルを移動させるときに使います。3Dマップ中のカーソル移動は何タイプか用意されています

ゲームの構成

「タクティクス オウガ」の本編は大まかに分けると3つの画面で構成されています。それぞれの画面に用意されたコマンドを選ぶことによってさらに別の画面に展開します。

地域マップ

自軍を移動させる画面です。敵陣に乗り込んだり自軍の編成を整えたりします。初期は移動可能な拠点はわずかですが、やがて新しい地名や道筋が増減していきます。Xボタンを押すとコマンドが表示されます。



ショップ

城や町でのみ使用可能なコマンド。店でアイテムや呪文書の購入、ユニットの補充や売却などをします。販売している内容はストーリーの進行度などによります



トレーニング

自軍を二手に分けて戦わせ、経験値を稼ぐモードに入ります。あくまで訓練なのでユニットが死亡することはありません。安全に育成することができるのです



ヘルプメッセージに関して

SELECTボタンを押すと各画面やコマンドなどを解説します。ステータス画面の場合は「?」のカーソルが現れます。知りたい場所にあわせればAボタンで各項目の意味を調べられます。





編成

自軍のメンバーである各ユニットの装備品を整えたり、クラスチェンジなどを行います。このコマンドを選択後、Xボタンでさらに以下のコマンドが表示されます



アイテム

アイテムを装備したりはずしたりします。所持アイテムはここで確認し整理することが可能です。このコマンドを選択するとアイテムの装備画面に切り替わり「装備」「解除」「リスト」「条件整理」という4種類のコマンドが使用可能になります



魔法

呪文書を装備したりはずしたりします。このコマンドを選択すると魔法の装備画面に切り替わり「装備」「解除」「リスト」というコマンドが使用可能になります。魔法を使う場合は、あらかじめ使いたい魔法の呪文書を装備しておく必要があります



クラスチェンジ

パラメータの内容に応じてユニットを他のクラスへチェンジさせます。このコマンドを選ぶとクラスチェンジの画面に切り替わります。条件をクリアしないとクラスチェンジできませんが、満たしていればチェンジできるクラスが表示されます。ただし、クラスチェンジが可能なのは人間型のユニットだけです



除名

自軍からユニットを除名します。一度除名してしまうと、データから完全に抹消されてしまいます。また、除名されるユニットも怒りだしてしまうので、よく考えてから実行してください



ユニット整理

ステータス一覧のユニットの並び順を変更することができます。初期設定の状態ではナンバー順に並んでいます。デニムを先頭にして、自軍に加わった順にユニットが並べられていきます



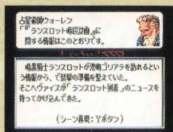
Lステータス

ステータス画面の表示形態を変えます。初期設定では1画面中に20人分が表示される「Sステータス」画面ですが、3人分を表示する「Lステータス」画面へ変更することができます



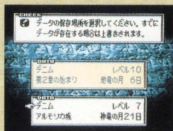
ウォーレン・レポート

今までに起きた出来事や主な人物、ゲーム攻略に関するヒントなどが記されています。また、今までにプレイした時間と戦死者の数も確認することができます



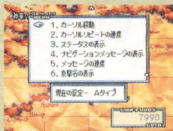
データ

プレイしたデータを保存したり、保存したデータを読み込みます。データは2つまで保存できます。それ以上したい場合は別売のターボファイルを使用してください



オプション

メッセージの速度やカーソルの移動パターンなどのゲーム環境を、好みに合わせて設定していくことができます。設定内容として以下の15項目が用意されています



1. カーソル移動

戦闘フィールドでのカーソル移動タイプを4種類から選択することができます。初期設定では入力方向が45度右にズれる「Aタイプ」になっています

2. カーソルリピートの速度

戦闘フィールドでのカーソルが連続移動を始めるまでの入力時間とタイミングを3段階に調節します。初期設定の段階では「普通」になっています

3. ステータスの表示

戦闘フィールドで、カーソルが示すユニットのステータスを表示するかどうかを設定します。どちらにしてもAボタンで詳しい表示が出せます

4. ナビゲーションメッセージの表示

次になにをすればよいのかを説明するメッセージの表示・非表示を設定します。初期設定では「ON」になっています。慣れてきたらはずしてください

5. メッセージの速度

メッセージの表示速度を設定できます。3タイプの中から選択してください。初期設定では「普通」になっています。読みやすい速度に調節してください

6. 攻撃名の表示

戦闘中に各ユニットが行う攻撃の名称を、表示するかしないか設定します。初期設定では「ON」になっています。いらないときははずしてください

7. 効果メッセージの表示

戦闘中の効果内容を表示するかしないか設定します。初期設定では「ON」になっています。スピーディにゲームを進めたいときははずしてください

8. 経験値取得メッセージの表示

戦闘中取得した経験値の数値を表示するかしないか設定します。初期設定では「ON」になっています。スピーディに進めたいときははずしてください

9. アイコンとコマンド名の表示

コマンドの表示方法を3種類の中から選択します。初期設定の段階ではアイコンとコマンドの両方が表示される「Aタイプ」の状態になっています

10. サウンド

音声出力を「ワイド」「ステレオ」「モノラル」の中から選択します。初期設定では「ステレオ」になっています。環境に合わせて調節してください

11. Lボタンショートカットの表示

Lボタンのショートカット機能を作動させるかどうかを設定します。初期設定では「OFF」の状態になっています。詳しくは15ページをご覧ください

12. Rボタンショートカットの表示

Rボタンのショートカット機能を作動させるかどうかを設定します。初期設定では「OFF」の状態になっています。詳しくは15ページをご覧ください

13. ショートカット機能の英語表記

ショートカットの表示を英語表記に切り替えます。初期設定では日本語表記になっています。ショートカットに関する内容は15ページをご覧ください

14. ユニット一覧のYボタン切り替え

ユニット一覧画面で、「Lステータス一覧」と「Sステータス一覧」の切り替えを、Yボタン入力で行えるよう変更できます。初期設定ではできません

15. すべてのスイッチを元に戻す

1から14までのすべての設定を初期の状態に戻します

※以上のオプション機能は戦闘フィールドでも実行することができます

アタックチームの編成画面

自軍の中から戦闘フィールドで実際に戦うメンバーを選ぶ画面です。本ソフトではこのメンバーのことをアタックチームと呼んでいます。A、B、セレクトボタン以外は他の画面とは多少異なる使い方をしています。



L、Rボタン

画面上部に表示されているユニットが右回り、または左回りにスクロールします。アタックチームに加えたいユニットをこのボタンで選択してください

Xボタン

画面中に表示されているユニットの詳細なステータス画面に切り替わります。戦場に送り込むメンバーの装備やレベルをここで確認しておいてください

Yボタン

すでに選択したユニットのステータスを確認します。カーソルを見たいユニットにあわせてこのボタンを押すと、そのユニットのステータスが画面上部に表示されます。詳しく知りたいときはさらにXボタンを押してください



STARTボタン

この画面を終了させます。一度選択してしまったらやり直しはききません。アタックチームは最大10人まで編成することができますが、通常はデニムをメンバーからはずせません。実際には9人の仲間を選択することになります

戦闘フィールド

敵軍と戦う3Dマップの画面です。自軍のユニットの頭上にカーソルが表示されているときにXボタンを押すと、以下のコマンドが表示されます。それ以外で押し続けると、コンピュータの操作を一時止められます。



移動

ユニットを移動させます。移動できる範囲は各ユニットの移動力や地形、高さなどによって変化します。移動するかしないかはプレイヤーの自由です



行動

相手を攻撃したり道具を使ったりします。このコマンドを選択すると、さらに以下のコマンドが表示されます。1ターン中に1つだけの実行が可能です



直接攻撃

装備中の直接攻撃用武器が素手で攻撃します



投射攻撃

装備中の投射攻撃用武器が素手で攻撃します



魔法

装備中の呪文書を唱えて魔法を行使します。最大3種類まで装備できます。魔法が使えるユニットだけが使えるコマンドです



スペシャル

特殊な形態のユニットが、身体の特徴を生かした攻撃をします。ユニットが修得した「必殺技」も使うことができます



アイテム

装備中のアイテムを使用します。中には1回使うとなくなるアイテムもあります。どのユニットでも使えるコマンドです



説得

デニムだけが使えるコマンド。敵ユニットに話しかけて仲間にすることができます。ただし、失敗することもよくあります



待機

ユニットの行動ターンを終了させます。本ソフトでは行動ターンをAT(アタックターン)と呼んでいます。このコマンドを選ぶと次のユニットの番になります



環境

様々な操作環境を設定したり、敵軍と交戦中のまま、ゲームを中断したりします。このコマンドを選択すると、さらに次の2つのコマンドが表示されます



中断

戦闘中のデータを一時的に保存します。ただし、あくまで一時的なものなので、再開するとこのデータは消去されます



オプション

メッセージ速度やカーソル移動などの操作環境を自由に設定します。地域マップの「オプション」コマンドと同じ機能です



ユニット一覧

戦闘フィールドに存在する全ユニットのステータスをまとめた一覧を表示します。この画面中でXボタンを押すと、さらに以下のコマンドが表示されます



ユニット整理

一覧の並び順の条件を変更します。条件はHPやMPの順など計10項目。初期設定では登録ナンバーの若い順になっています



サーチ

選択したユニットの戦闘フィールド上の位置を即座に探します。入り組んだ地形での戦闘などでユニットを見失わずにすみませ



Lステータス(Sステータス)

一覧画面の表示パターンを変更します。地域マップ上で行えるLステータス(Sステータス)コマンドとまったく同じ機能です

ショートカット機能に関して

戦闘フィールドにはショートカットというシステムが用意されています。L・Rボタンと他のボタンを組み合わせると、以下のような情報が視覚的にわかりやすく表示されます。「オプション」コマンド中の11と12の設定を「ON」に変更すると使えるようになります。

Lボタン系

Lボタンを利用したショートカットは、各ユニットのステータスに問題がある者をいち早く見つけて表示する系統のものです。ユニット全体の健康状態を把握するのに便利です



L+X

HPが最大値の10%以下になっているユニット全員が点滅します

L+A

ボタンを押している間、ATの早いユニットが順番に点滅します

L+Y

MPが最大値の10%以下になっているユニット全員が点滅します

L+B

本来の効果が半減したアイテムを装備したユニットが点滅します

Rボタン系

Rボタンを利用したショートカットは各ユニットの持つエレメントを表示する系統のものです。敵のエレメントを調べておけば、より効果的な攻撃方法を選ぶことができます



R+X

「水」のエレメントを持つユニットが点滅します

R+A

「炎」のエレメントを持つユニットが点滅します

R+Y

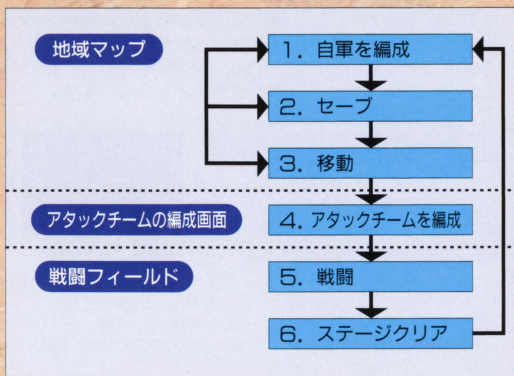
「大地」のエレメントを持つユニットが点滅します

R+B

「風」のエレメントを持つユニットが点滅します

ゲームの流れ

デニムは自軍の編成を整えつつ進軍し、各拠点を解放していきます。1つの拠点を解放するまでの大まかな流れは以下の通りです。途中でイベントが起こることもあります。



同じ拠点のマップに関して

地域マップ上には城や町、山や森などいろいろな拠点が
あります。通常これらの拠点は戦闘フィールドをクリア
すると上の図のように地域マップに戻りますが、城や
塔の場合は複数のマップで構成されているため、戦闘が
連続して行われます。そういった場合は最初のマップを
クリア後に、ステータス
一覧の画面を経て、アタ
ックチームの編成画面に切
り替わります。同一拠点
内の全マップをクリアし
ないと地域マップに戻れ
ないので、通常のセーブ
ができなくなります。



1. 自軍を編成

まずは自軍の編成を整えることから始まります。各ユニットにアイテムや呪文書を装備させておいてください。編成に関するポイントは18ページをご覧ください。

2. セーブ

拠点は制圧すると白い色に変わります。しかしそんな地域でも一定の確率で別の軍に襲われることがあります。目的地に関わらず移動する前にはセーブしてください。

3. 移動

目的地にカーソルをあわせて移動します。いくつかのルートがある場合はその進入経路も選択することになります。移動をするとイベントが発生することもあります。

4. アタックチームを編成

移動中、または移動後に「FIGHT IT OUT」と表示されたら、アタックチームを編成して戦闘に突入します。このメンバー選出時のポイントは20ページをご覧ください。

5. 戦闘

アタックチーム編成が終わったらいよいよ戦闘開始。画面が戦闘フィールドに切り替わります。各マップのクリア条件は敵軍の壊滅か、リーダーを倒すかのどちらかです。戦闘に関するポイントは21ページをご覧ください。

6. ステージクリア

クリア条件を満たして戦いに勝利すると、自軍にはボーナスマネーや、そのマップで手に入れたアイテムが表示されます。また、活躍したユニットにはMVPとして評価され、レベルが1ランク上がることもさえます。

自軍編成のポイント

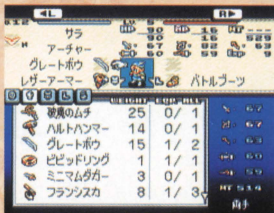
地域マップ上で行う自軍の編成は、スタートからエンディングまでコツコツ続ける重要な作業です。もちろんあなたの好みで自由に管理すればよいのですが、参考までに基本的なポイントをいくつかご紹介します。



●武器、防具の装備

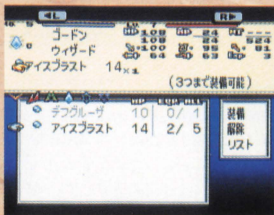
アイテムは戦闘フィールドでしか使えません。そしてプレイヤーはいくつでも所持することができますが、実際には派遣するユニットに装備させておかないと使えません。アイテムの装備画面で所持しているすべてのアイテムを把握できるので武器、防具だけでなく、いざというときに役立つような道具類もいくつか持たせておいてください。

また、戦闘フィールドから戻ってきたときも必ず装備画面をチェックしてください。常に最良の装備で身を固めておくべきです。



●魔法の装備

魔法はウィッチやウィザードなどの一部のユニットしか使うことができません。その中でも、クラスによって使える魔法の種類が限られてきます。まずは魔法の画面で呪文書を装備させなければなりません。そのクラスとMPの最大値に注意してください。たとえ使用可能な魔法でも、レベルが低すぎて最大値が1回分の魔法使用量に満たない場合は、やはり使えません。トレーニングモードで育てる必要があります。



●クラスチェンジ

初期のメンバーは基本的なクラスのソルジャーとアマゾネスばかりですが、ある程度育ってきたら他のクラスにチェンジさせると戦闘手段に幅が出てきます。

ユニットのクラスチェンジ前と後との差はステータス的にはそれほど大きくはありません。魔法が使えるようになったり、得意な武器が変わってくる点が大きなポイントです。元に戻すこともごく容易なので、いろいろ試してみてください。

ただし、いつまでもクラスチェンジを繰り返してばかりいると総合的なユニットの成長が計れません。魔法のエキスパート、剣の達人を作るためにはそれなりの長い修行が必要です。どんなユニットにしたいのか想像して育成してください。



●ユニットの補充と除名

デニム率いる解放軍の戦いは長く続きます。その途中で何人かは犠牲となってしまうかもしれません。メンバーが足りないと思ったら町や城にあるショップで同志を集めてみてください。店に集まるユニットは日によって変わるので、何度もかようと意外なユニットが仲間に入るかもしれません。

また、デニムの意志に賛同して新しい仲間がやってくる場合もあります。しかし解放軍は30ユニットまでが限界です。メンバーが多すぎたら、何キャラかは除名する必要があります。



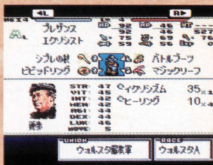
アタックチーム編成のポイント

地域マップ上では解放軍全体のユニット管理が必要ですが、アタックチームの編成画面ではこれから向かう戦闘フィールドに適したユニットを選考していかなければなりません。ポイントはクラスと初期配置です。



●ユニットの選択

どんなに攻撃力が高くても移動できない地形に囲まれては意味がありません。そのフィールドの多くを占める地形が移動可能な者を選んでください。また、起伏の激しい地点があったら飛行型のユニットを加えておくと無難です。



●戦闘フィールドでの初期配置

アタックチームの編成画面で配置したユニットの位置関係が、そのまま戦闘フィールドでの初期配置に反映します。体力の低い者は後方に、移動力の低い者は前衛に、というようにユニットの体力や移動力を考慮して配置してください。



トレーニングモードの場合

トレーニングモードの場合も1チーム最大10ユニットで対戦することが可能です。しかし効率よくユニットを育成するためには、なるべく少数で集中的に戦わせた方が早く経験値を稼いでいけます。



戦闘のポイント

戦闘フィールドでは当然敵軍と戦うわけですが、やみくもに相手を攻撃すればいいというものではありません。マップをクリアするまでに起こること、すべき事、そして注意したい点などがいくつかあります。



●ユニットの行動順

本ソフトではユニットの素早さと装備品の重量を加味した、WT (ウエイトターン) というパラメータで行動順を決めています。敵、味方含めて素早い者から行動するのです。行動ターンの順位を示すATが1になったら行動できます。



基本画面の見方

戦闘フィールド中で自軍のユニットをカーソルが示しているときにXボタンを押すと以下の画面になります。設定を変えれば常時ステータスを出すこともできます。



カーソルが示す地点の高さを表しています。大きい数値ほど高い地点です

ユニットに指示を与えたり操作環境を設定するための様々なコマンドです

分母がマップ中のユニット総数、分子がそのユニットの行動順位を表しています

ユニットの簡易ステータスです。ユニットを指定し直してAボタンを押せば、詳しい内容になります

●ユニットの移動と行動

A Tが回ってきたユニットの基本的な動作は「移動」して「行動」することです。移動するだけ、または移動せずにその場で行動するだけでターンを終了することもできます。その際には「待機」コマンドを選んでください。これを選択するとA Tは終了します。また、「移動」「行動」コマンドの両方を実行しても、終了します。

「環境」や「ユニット一覧」を使いたい場合は注意してください。

よけいな動作をしない方が次にA Tが回ってくるまでの時間が短縮されます。必要な行動だけをとるように心がけておいてください。



●攻撃手段と武器



一部のモンスター系を除く各ユニットは、装備品の内容に関わらず直接攻撃と投射攻撃をすることができます。当然武器を装備した方がより効果は高いのですが、それらが無くても素手で殴ったり、石を投げて攻撃できます。

バトルコマンドに関して

自軍のメンバーは一部のユニットを除いて操作をコンピュータに任せることも可能です。各ユニットにカーソルをあわせてAボタン、そしてXボタンを押すとバトルコマンドのメニューが表示されます。これをマニュアル以外の設定にすると、各方針に従って自動的にユニットが行動してくれます。各コマンドの方針内容はヘルプメッセージで確かめてください。

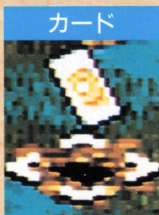


●トレジャー、カードの回収

敵を倒すと、一定の確率でトレジャーかカードが出現することがあります。トレジャーは金塊かアイテムが入った袋、カードは入手した者のステータスがアップするアイテムです。それぞれのアイテムが現れた地点にユニットが立てば回収することができます。

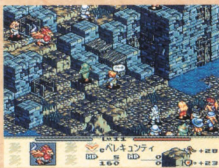
どちらもほうっておくと、敵軍のユニットに奪われてしまうこともあります。トレジャーは奪われさえしなければ、マップクリア時自動的に回収されます。無理にアイテムを取りに行かせる必要はありません。ただし、カードは別です。

またトレジャーはユニットが入手した時点で中身が判明します。金塊なら換金して軍資金にあてられます。アイテムならば入手したユニットが装備するか、軍のストックに送られることになります。



●敵ユニットの説得

画面表示はありませんがユニットには所属する軍に対する忠誠度というパラメータが存在します。キャラ名のヘルプに出るメッセージで、その度合いをつかんでください。志が低い敵ならデニムの説得で仲間にできるかもしれません。



●埋もれた財宝の発見

戦闘フィールドの各地には、誰かが落とした消耗品や、大昔に埋められ、人々の記憶から忘れ去られた財宝が眠っている場合があります。特に目印があるわけではありませんが、偶然見つかるかもしれません。探してみてください。

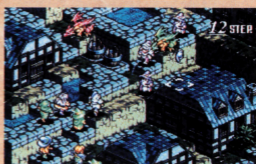


●地形への配慮

戦闘フィールドは様々な地形パネルで構成されています。地形の違いは各ユニットの移動コストに影響します。攻撃時、防御時の効果の度合いも変化します。フィールド内は天候も変化しますが、その影響を受ける地形もあります。

また、地形には4種のエレメントの影響度が設定されています。マップによってその数値設定が変わっていますが、同じ魔法を使っても地形によってその効果に大きな差が生じるなどの違いがあります。

これらの点を配慮した、ユニット配置も重要な要素です。



地形パネル一覧

地肌 	攻撃効果40、防御効果15。土がむき出し状態の土地の表面。移動力はそれほど消費しない	砂地 	攻撃効果20、防御効果10。小石や砂から成る地形。どちらかというとも移動しづらい場所
火山灰 	攻撃効果20、防御効果10。付近の火山からの噴煙による火山灰が、降り積もっている地形	草地 	攻撃効果35、防御効果15。くるぶしに満たないくらいの、低い草が生い茂っている地形
草むら 	攻撃効果30、防御効果15。ひざよりは少し低いくらいの草が、まばらに生えている地形	雪原 	攻撃効果25、防御効果20。まだ踏み固められてはいない、新雪が降り積もっている地形
岩場 	攻撃効果35、防御効果10。地中に埋まった岩がほとんどむき出しの状態になっている地形	砂利 	攻撃効果は35、防御効果15。小石が散らばっている地形。移動力はあまり必要としない

※表中の攻撃効果・防御効果は、各地形上に位置するユニットの攻撃力に加算される数値です

荒地 	攻撃効果25、防御効果15。長く続いた日照りによる乾燥ですっかり乾ききっている土地	湿地 	攻撃効果12~30、防御効果12~20。天候の変化次第で地形効果や移動力への影響が変化
毒カビ 	攻撃効果18~26、防御効果10~18。体が毒に犯される地形。天候次第で地形効果等も変化	溶岩石 	攻撃効果35、防御効果15。付近の火山から噴出された溶岩が、冷えて固まった岩石地帯
タール 	攻撃効果20、防御効果15。この世界の人々が「燃える水」と呼んでいる、可燃性の液体	水原 	攻撃効果25、防御効果15。長く続いた異常気象によって一面に水で覆われてしまった原野
水路 	攻撃効果10、防御効果5。水を送るために作られた通路。移動可能なユニットは少ない	川 	攻撃効果15、防御効果10。冷たく澄んだ水が流れる、人の手が加わっていない天然の水路
湖 	攻撃効果10、防御効果5。様々な種類の魚や鳥が豊富に生息している、非常に肥沃な湖	海 	攻撃効果20、防御効果5。聖王オベロンが住まう、ヴァレリアを取り囲んでいる美しい海
溶岩 	攻撃効果0、防御効果30。噴火によって付近の火山より流れ出している、灼熱のマグマ	道 	攻撃効果40、防御効果20。化粧石を敷き詰めて作られている歩道。移動はしやすい地形
木床 	攻撃効果35、防御効果15。木の床を組み合わせて作られている床。砦などによくある地形	石床 	攻撃効果40、防御効果15。石材を加工した床。高価だが頑丈なので城内の床に使われている
屋根 	攻撃効果40、防御効果15。民家等の最上面。広範囲を攻撃できるが敵的にもなりやすい	石壁 	攻撃効果40、防御効果15。ブロック上に加工した石で作られている壁や建造物一般を指す
空 	足場となる地形がない空間。ここから落ちると即死する。アンデッドでも復活不能	障害物 	移動の妨げとなる地形。様々な種類があるが、この地点に立つことのできるユニットはない

付随するデータ

ゲームに登場しているユニットや彼らが使うアイテム、魔法などには、様々な種類や設定が用意されています。

ユニットに関して

これから長い時間をかけて育てていくことになるユニットたちの特徴を、よくつかんでからプレイを始めてください。



●ユニットの要素

各ユニットのステータス画面には、以下の要素が盛り込まれています。敵軍の場合は、登録番号が入らなくなります

① 登録番号 ② HPのグラフ ③ レベル ④ MPのグラフ

⑦ オットー ⑧ ウィザード

⑨ HP 188 ⑩ MP 64 ⑪ WT ---

⑫ INT 114 ⑬ MEN 114 ⑭ RGI 116 ⑮ DEX 116 ⑯ LUK 50 ⑰ MOVE 5

⑱ ショートソード レザーアーマー

⑲ デッドショット ⑳ ファイアストーム ㉑ アシッドクラウド

⑲ 親歩

UNION: ㉒ ウォルスタ解放軍

RACE: ウォルスタ人 ㉓

- ①登録番号……………軍に入った順に振られる番号。除名されると欠番になる
- ②HPのグラフ……HPの増減の度合いを棒グラフにして表示したもの
- ③レベル……………経験値が100になると1ランク上がる成長のバロメータ
- ④MPのグラフ……MPの増減の度合いを棒グラフにして表示したもの
- ⑤エレメント……………そのユニットが加護を受けているエレメントのシンボル
- ⑥アラインメント…Lがロウ、Nがニュートラル、Cがカオスの意味を表す
- ⑦名前……………各ユニットの個人名。ヘルプを読むと性格がつかめる!?
- ⑧クラス……………職業。条件を満たすとクラスチェンジできるユニットも
- ⑨HP……………ユニットの体力。分母が最大値で、分子が現在値を表す
- ⑩MP……………ユニットの魔力。分母が最大値で、分子が現在値を表す
- ⑪WT……………ウェイトターン。分子が0になるとAT(行動ターン)に

- ⑫直接攻撃力……素手か武器で隣接した相手を攻撃したときの威力を表す
- ⑬投射攻撃力……石か投射系の武器で周辺の相手を攻撃したときの威力
- ⑭魔法攻撃力……装備アイテムのパラメータを加えた上での、魔法攻撃力
- ⑮物理防御力……素手や武器などによる、物理的な攻撃に対する防御力
- ⑯魔法防御力……魔法攻撃に対する、装備アイテムを加えた上での防御力
- ⑰経験値……戦闘フィールドで、相手と戦うたびに得られる数値
- ⑱装備品……武器、防具、または道具として装備しているアイテム
- ⑲移動タイプ……進入可能な地形パネルや移動力を左右する系統
- ⑳STR……力を表す。主に直接攻撃、投射攻撃の威力に影響する
- ㉑VIT……生命力を表す。主に攻撃全般に対する防御力に影響する
- ㉒INT……知力を表す。主に魔法の攻撃力に影響を及ぼす要素
- ㉓MEN……精神力を表す。魔法の攻守や、スペシャルの威力に影響
- ㉔AGI……素早さを表す。攻撃時の命中率、防御時の回避率に影響
- ㉕DEX……器用さを表す。直接・投射攻撃時の威力や命中率に影響
- ㉖LUK……運のよさを表す。クリティカルヒットの発生率に影響
- ㉗MOVE……移動力を表す。そのユニットのクラスによって変化する
- ㉘装備魔法……装備している呪文書。魔法が使用可能なクラスに限る
- ㉙UNION……ユニットが属している「組織」や「国家」などの集団
- ㉚RACE……そのユニットが属している「人種」や「民族」を表す

ゲストキャラに関して

自軍のユニットの中で、ステータス画面中に「GUEST」と表示されたユニットがいる場合があります。彼らは「ゲストキャラ」と呼ばれているユニットで、戦闘中は自分の意志で行動します。ゲームスタート時の場合、カチュアとヴァイスが該当します。

ゲストキャラにも様々なタイプがあり、途中で抜けてしまう者、通常のユニットになってしまう者などがいます。操作はできませんが、解放軍のために最善の努力を尽くしてくれます。

また、彼らはアタックチームには含まれませんが必ず参戦するので、実際には10人以上の編成で戦うこともあります。

	◀						▶
	カチュア	HP	76	MP	87	DEF	---
GUEST	ハイブリスト	HP	80	MP	84	DEF	85
	紅光の雷かざり	HP	39	MP	41	DEF	0
	ローブ	HP	39	MP	41	DEF	0
	シブの杖	HP	39	MP	41	DEF	0
	乾石	HP	39	MP	41	DEF	0
	ヒールング	HP	39	MP	41	DEF	0
	10x	HP	39	MP	41	DEF	0
	ヴァイス	HP	39	MP	41	DEF	0
	MOVE	HP	39	MP	41	DEF	0
	ウォルスタ解放軍	HP	39	MP	41	DEF	0
	ウォルスタ人	HP	39	MP	41	DEF	0

●クラスとクラスチェンジ

ユニットには様々なクラスが用意されています。クラスは各ユニットの攻撃方法や移動力、その他のパラメータなどに大きく影響する重要な要素です。大まかに分けると5種類の系統に分類されます。

この中で人間系クラスのユニットの場合は、ある程度成長し一定条件をクリアすると別のクラスにチェンジすることができます。編成画面中のクラスチェンジのコマンドを実行すると現在のクラスが表示されます。

ある程度成長すると他のクラスのグラフィックも表示されます。その中で、明るく表示されているクラスはクラスチェンジが可能な状態です。暗い場合は条件が満たされていない証拠です。各クラスのヘルプメッセージを出せば条件が表示されます。



人間(男性)系

クラスチェンジ可能な系統。育て方次第で、様々な特技を持ったクラスのユニットにどんどん変わることができる。

ソルジャー



男性系ユニットの基本クラス。パラメータが平均的に上昇

ナイト



ソルジャーよりも力と技に秀でている武器攻撃専門のクラス

バーサーカー



力に任せた戦法が得意な狂戦士。ナイトよりも防御力は高い

ニンジャ



素早さが高く剣技に長けたクラス。高低差のある地形に強い

ビーストテイマー



周囲3パネル以内の魔獣の能力を高めるという特技を持つ

ウィザード



数多くの攻撃魔法を使いこなせる、経験が豊富な魔法使い

人間(女性)系

クラスチェンジ可能。男性系より器用な者が多い?

アマゾネス



女性系の基本クラス。「水」地形に移動可能な点も特徴の1つ

ヴァルキリー



ナイトよりはやや非力だが、魔法も武器攻撃も器用にこなす

アーチャー



弓での攻撃が得意なクラス。悪天候下で強いという特徴も

ウィッチ



多くの補助魔法を行使用する美しい魔女。後方支援型のクラス

クレリック



聖なる神の加護により回復魔法を行使用できる数少ないクラス

デミヒューマン系

人間の知性や器用さと、魔獣並のパワーを持った系統。

ホークマン



有翼人。地形や高さに影響を受けずに移動できる点が魅力

リザードマン



水陸両用型のトカゲ男。ナイトを凌ぐほどの戦闘力が魅力

アンデッド系

魔力によって活動している遺体や靈魂などの非生命体

スケルトン



ガイコツ戦士。HPが0になっても、やがて復活してしまう

ゴースト



実体を持たない靈魂。HPが0になっても一定時間後復活する

魔獣系

ドラゴンやグリフォンといったモンスターたちの系統

オクトパス



水中に進入可能な唯一の大型モンスター。足場代わりにもなる

ゴーレム



粘土で作られたモンスター。物理的な攻撃には非常に強い

フェアリー



小さな身体の可愛らしい妖精。とても非力なクラスだが…

グリフォン



地形や高さに影響されないうで移動できる飛行型のモンスター

アースドラゴン



大地のエレメントを備えたドラゴン。ポイズンブレスを吐く

●SサイズとLサイズ

各クラスにはSとLという2種類のサイズも設定されています。人間系はSサイズですが、魔獣系のクラスの中にはLサイズのユニットが存在します。Lサイズのユニットの場合はアタックチームに2体までしか参加できません。



●レベル

戦闘時に相手を攻撃すれば、その度合いに応じて経験値が得られ、やがてはレベルアップします。レベルが上がると、ユニットによってはクラスチェンジが可能になったり、特殊なスペシャル攻撃などが使えるようになります。



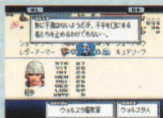
●エレメント

すべてのユニットには加護を受けているエレメントが設定されています。これは戦闘時のダメージ等に大きく影響しますが、デニムや聖騎士ランスロットなど一部を除く主要メンバーは最初からこの設定が決まっています。



●アラインメント

ユニットの性格をロウ、ニュートラル、カオスの3段階に分けて設定されています。デニム以外のユニットはこの設定が変更されることはありません。この要素はリーダーとの折り合いに関連するようです。



●装備品の数

すべてのユニットは、最大4つまでのアイテムを装備することができます。ただし、持てるアイテムの系統には多少の制限があります。また、戦闘フィールド中で装備を変更することはできません。



●ユニットの消滅

通常のユニットは戦闘時にHPが0になると死亡します。アンデッドのユニットは「イクソシズム」という魔法を受けると消滅します。マップをクリアするまでに、とある魔法を使わないと二度と復活させられなくなります。



●ユニットの補充

進軍中に起こるイベントで新しい仲間が入ることもあります。通常はショップでユニットを補充することができます。紹介料が必要ですが、気に入ったユニットがあったら名前と守護神を決めてやればメンバーに加わります。



●ユニットの離反

解放軍のメンバーの中には旅の途中で不満を唱え始め、離反する者が現れるかもしれません。これは忠誠度の高さに大きく関係してきます。

デニムの行動次第でこの数値は変わるので、仲間の忠誠度はマメにチェックするべきです。キャラ名のヘルプが右の表示だったら危険です。



S サイズ・LAW	注意	他の者の前で、公然と反対意見を述べる事が多くなってきた。
	要注意	会話どころか、視線を合わせることにすら避けている。人望を失ったようだ。
S サイズ・NEUTRAL	注意	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ…。
	要注意	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった…。
S サイズ・CHAOS	注意	方針に対する不平だけでは飽きたらず、露骨に悪態をつくようになった…。
	要注意	冷たい視線と悪口雑言が胸を貫く。殺気すら感じるようになった…。
L サイズ	注意	近づくと、後に下がって身構える。なついているとは言い難い…。
	要注意	敵対心むき出しで身構える。今にも飛びかかってきそうだ…。

アイテムに関して

アイテムには武器・防具などの装備品と、入手した時点でそのユニットのステータスアップが計れるものの2種類があります。装備品に関しては、装備する部位によってさらにいくつかに分類することができます。



●アイテムの種類

いわゆる武器や防具は、その種類に応じて頭部、片手、身体、足のどこかに装備します。その他のアイテムは袋に入れて装備します。ですから身体の構造が違う魔獣系のユニットは武器、防具を付けることはできません。袋に入れるアイテムなら4つまで所持可能です。また、すべての装備品にはWTに大きく影響する重量が設定されています。

武器、防具

武器、防具に関しては魔獣系以外のユニットならどれでも付けられますが、クラスによって得意とする武器が設定されています。いろいろ試して最適の装備体系を確立してください。序盤は以下のアイテムがショップで手に入ります。

名前	重量	攻撃力	防御力
ビッドリング	1	1 / 1	1
ミニムガガ	3	1 / 1	1
パワーグラブ	10	1 / 1	1
フランシスカ	8	1 / 1	1
スピア	9	1 / 1	1
ショートボウ	6	5 / 5	5



レザーハット

なめし革を加工して作られた非常に手軽な頭部用防具。重量は+4



ショートソード

直接攻撃用武器。誰でも使いこなせる初心者向きの剣。重量は+7



ショートボウ

投射攻撃用武器。威力はないが、片手で使えるのが利点。重量+6



スピア

直接攻撃用武器。ヴァレリア全土で使われる一般的な槍。重量+9



レザーアーマー

身体用防具。防御力はかなり低いですが、軽くて動きやすい。重量+6



バトルブーツ

足用防具。なめし革2枚から作られている軽いブーツ。重量は+7

道具(消耗品)

ユニットの体力を回復させたり異常状態を治したりする、いわゆる道具的なアイテムは袋に入れて装備します。これらのほとんどは消耗品なので、戦闘終了後に地域マップに戻ったら、使用したかどうかチェックする必要があります。

品名	数量	0/3	0/3	0/3	1/4	0/1
リバイストーン	1	0/3				
アンチドート	1	0/3				
パラブリージア	1	0/3				
アウェイキング	1	0/4				
マジックリーフ	1	1/4				
祝福の聖石	1	0/1				



キュアリーフ

HPを50ポイント回復する。1度使うとなくなる消耗品。重量+1



マジックリーフ

MPを25ポイント回復する。一度使うとなくなる消耗品。重量+1



アンチドート

毒を受けた身体を治す。一度使うとなくなる消耗品で、重量は+1

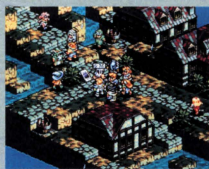


パラブリージア

魔法攻撃などによってマヒした身体を治す。消耗品で、重量は+1

カード

戦闘中に敵を倒すと、ランダムでカードというアイテムが出ることがあります。これは入手した時点で拾い主のステータスをいくらかアップさせる特殊なもので、所持して別の機会に使うといった装備するアイテムではありません。



力のカード

入手すると、物理攻撃力に影響する「STR」の数値が微量に上昇



魔力のカード

入手すると魔力に影響を及ぼすため、MPの最大値が微量に上昇



命のカード

入手すると生命力に影響を及ぼすため、HPの最大値が微量に上昇



生命力のカード

入手すると、防御力全般に影響する「VIT」の数値が微量に上昇



ラックのカード

運がいいどクリティカルヒット率に影響する「LUK」の値が上昇



知力のカード

入手すると、魔法攻撃力に影響を及ぼす「INT」が微量に上昇



魔法に関して



ユニットの中には魔法を使いこなせる者が存在します。しかし生まれながらに魔法が使えるわけではないので、実際にはいくつかの準備段階を必要とします。また、クラスによって使用可能な魔法も変わります。



●魔法の系統

ヴァレリアの人々は6神の力を借りて魔法を行使します。すべての魔法は4種のエレメントと2種のアラインメントのどれかに属しているのです。この6系統の全魔法を使える者はいません。複数のクラスをメンバーに入れ、できるだけ多くの系統の魔法が使用可能になる編成を心がけてください。

炎系

炎の神・ソシヨネルの力を借りて行使する魔法の系統。高熱や炎を利用した攻撃魔法がほとんどを占める

水系

水の神・グルーザの力を借りて行使する魔法の系統。攻撃魔法も存在するのだが、補助魔法もいくつかある

風系

風の神・ハーネラの力を借りて行使する魔法の系統。風や雷の力を利用した攻撃魔法がほとんどを占める

大地系

大地の神・パーサの力を借りて行使する魔法の系統。地中の有毒ガスを利用している攻撃魔法が比較的多い

神聖系

光と戦争の神・イシュタルの力を借りて行使する魔法の系統。基本的に僧侶系のユニットでないと使用不可

暗闇系

暗黒神・アスモデの力を借りて行使する魔法の系統。闇の力を利用した攻撃魔法や補助魔法が存在している

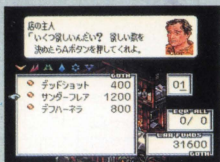
●効果内容による分類

魔法は相手にダメージを与える攻撃魔法と、相手の動きを何らかの手段で封じたり自分の行動をラクにするための補助魔法のどちらかに分類することもできます。回復魔法は補助魔法の1種と考えられています。



●魔法の入手方法

魔法はショップで販売されている呪文書を購入し、装備することによって使用可能状態になります。クラスによって装備可能な魔法の種類と数は決まっています。また、呪文書は単獨フィールドでトレジャーから手に入る場合もあります。



●呪文書の装備

基本的に魔法が使えるユニットは、どの呪文書も装備することはできます。編成画面中にある魔法の装備画面をご覧ください。

ステータス画面中では、魔法名の右に消費MPとMPが最大値のときの使用可能回数が表示されます。これらの数値が入っていない場合は、そのユニットには使えない種類の魔法ということになります。また、使用回数が0の場合はMPが足りないので、現時点のレベルでは使えないということです。装備時には注意してください。



●使用時の留意点

各拠点の戦闘フィールドに入った時点では、ユニットのMPは最大値に達していません。時間の経過と共に回復していくシステムです。また、魔法の威力と効果範囲は使用する地点の地形効果と術者のレベル、そして天候によって大きく変化します。基本的にはレベルが上がるほど、効果範囲は広がります。



●主な魔法

ショップなどで手に入る魔法には以下のような種類があります。消は消費するMPの量、射は効果射程を表しています。

系	名称	消	射	効果
炎系	ファイア ストーム	14	6	攻撃魔法。炎の柱を作り出しダメージを与える。草を焼き払って地肌を露出させる効果もある
	メルト ウェポン	24	7	補助魔法。装備している武器や防具の能力を、一定の時間だけ半減させておくことができる
	ヒート ウェポン	24	7	補助魔法。装備している武器や防具の能力を、一定の時間だけ上昇させておくことができる
	スタンス ローター	22	7	強力な閃光でマヒさせる補助魔法。マヒは自然治癒の可能性もあるが、魔法が消耗品で治せる
	デフ ゾシヨネル	10	0	ゾシヨネルに呼びかけ炎の力を強くし水の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続
水系	アイス ブラスト	14	6	強烈な冷気でダメージを与える攻撃魔法。水系の魔法としては初期から使う、基本的なもの
	アシッド レイン	38	6	強酸性の雨でダメージを与え、一定の確率で武器や防具の能力を半減させる攻撃魔法
	クリア ブラッド	18	7	魔法やスペシャル攻撃によって冒された体を治療するための補助魔法。体内の毒素を取り除く
	スロウ ムーブ	22	7	一定の時間だけWTを長くする補助魔法。敵の動きにある程度の制限を与えて妨害する魔法
	デフ グルーザ	10	0	グルーザに呼びかけ、水の力を強くし炎の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続
風系	デッド ショット	6	7	衝撃波をぶつけて相手を攻撃する魔法。目標との間になんらかの障害物があると命中しにくい
	サンダー フレア	18	6	イカズチの束を落とすことでダメージを与える攻撃魔法。天候が悪いと効果はかなり上昇する
	クイック ムーブ	26	7	一定の時間だけWTを短くすることができる補助魔法。味方の行動をサポートするための魔法
	コール ストーム	26	0	嵐を呼んで天候を悪化させる補助魔法。術者の能力が高いほど、嵐の勢いは強くなってゆく
	デフ ハーネラ	10	0	ハーネラに呼びかけ風の力を強くし大地の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続

※主に魔法攻撃によって受けるステータス異常には以下の状態があります。
 チャーム=味方を攻撃するようになる 毒=少しずつHPが奪われてゆく
 石化=行動不能状態 眠り=行動不能状態 マヒ=行動不能状態

系	名称	消	射	効果
大地系	アシッドクラウド	14	6	酸性のガスを地中から呼び出してダメージを与える攻撃魔法。かなり初期から販売されている
	クラッグプレス	32	6	巨大な岩を空中から落として相手にダメージを与えるという、かなり豪快な部類の攻撃魔法
	ジャンプウォール	30	7	高度差に関係なく、味方ユニットを隣接している地点へ移動させることができる補助魔法
	ポイズンクラウド	32	7	一定確率で毒状態にする補助魔法。毒は自然治癒しないので、治療には魔法かアイテムが必要
	デフパーサ	10	0	パーサに呼びかけ、大地の力を高めて風の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続
神聖系	ライトニングボウ	20	7	光の矢を放ち、相手にダメージを与える攻撃魔法。目標との間に障害物があると命中率が低い
	イクソシズム	35	5	復活してこないようにアンデッドを完全に除霊する攻撃魔法。対アンデッド戦に必要不可欠
	クリアランス	10	7	石化、毒、マヒ、眠り、チャームを治癒する補助魔法。眠りとチャームは自然治癒することも
	ヒーリング	10	7	HPを回復させることができる補助魔法。ただし、アンデッドに使用しても効果は現れない
	ヒーリングプラス	25	6	複数のユニットのHPを回復させられる補助魔法。ただし、アンデッドには効果は現れない
暗闇系	ナイトメア	14	7	悪夢を見せてダメージを与え、一定確率で眠らせる攻撃魔法。刺激を与えれば治ることもある
	ワードオブペイン	20	5	苦痛の叫びを相手に聞かせて、術者のダメージと同じ数値分のHPとMPを奪い取る攻撃魔法
	チャーム	24	7	怪しげな眼力で相手の心を奪い、一時的に味方にする魔法。そのまま仲間になるわけではない
	パラダイム	35	6	WTを即座に0にして、行動可能状態にする。味方の行動をサポートするための補助的な魔法
	チャージスペル	10	7	ユニットにMPを分け与える補助魔法。魔法攻撃が主体のチーム編成をしている場合に多用

スペシャルに関して

デミヒューマンや魔獣の中には、自分の体の特徴を生かした特殊な攻撃方法を持つ者がいます。こういった攻撃方法を「スペシャル」と称しています。ある程度レベルが上がると思えるようになるクラスもあります。



●主なスペシャル

スペシャルには以下のような種類があります。効果内容は魔法に似たものが多いのですが、効果射程がやや狭い点と、その代わりにMPを消費しない点が魔法との大きな相違点です。



サンダーブレス

属性

風

効果
射程

1

イカズチの息吹でダメージを与え、一定の確率でマヒ状態にする攻撃方法。最も代表的な使い手はサンダードラゴン

ファイアーブレス

属性

炎

効果
射程

1

焼け付く炎の息吹でダメージを与え、一定の確率でアイテムを劣化させる。地域マップに戻ればアイテムは元に戻る



ポイズンブレス

属性

大地

効果
射程

1

毒の息吹で相手にダメージを与え、一定の確率で毒状態にして苦しめる。最も代表的な使い手はアースドラゴン



ペトロブレス

属性

大地

効果
射程

1

石化の息吹でダメージを与え、一定の確率で相手を石化状態にする攻撃方法。最も代表的な使い手はコカトリス





コールドブレス

属性

水

効果
射程

1

極冷温の息吹でダメージを与え、
一定の確率で相手を眠らせることができ
る。代表的な使い手はブルードラゴン

トキシックブレス

属性

暗黒

効果
射程

1

中毒性の息吹でダメージを与え、
一定の確率で相手をチャーム状態にする。
ドラゴン族の中に使える者がいるらしい



メイルシュトロム

属性

水

効果
射程

1

水面に発生させた大きな渦でダメージを
与える。ただし「水」地形上でなければ
使用不可。使えるユニットはオクトパス

ウインドショット

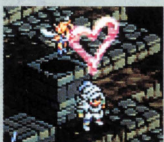
属性

風

効果
射程

7

衝撃波を伴う突風でダメージを与える。
レベルが上がるほど威力も増すが、比例
して自分にもダメージが跳ね返ってくる



プリティキッス

属性

効果
射程

1

様々なステータス異常（石化、毒、マヒ、
眠り、チャーム）を治したうえに、HP
をある程度は回復させることができる。
フェアリーが使えるというウワサである

ディープキッス

属性

効果
射程

1

自分の生命力を与え、WTを0
にして行動可能状態にすることができる。
その代わりに自分のHPは半減してしまう
という諸刃の剣。フェアリーが使える



ゲームを楽しむために

ゲーム中の行動はもちろんプレイヤーのみなさんの手に委ねられています。ですが、より楽しくゲームの世界に触れていただけるよう、スタート時の大まかな流れや途中の攻略時のポイントなどをかいつまんでいくつかご紹介します。

初めてプレイする方へ

タイトルで「NEW GAME」を選択してから本格的な物語に入るまでにはいくつかプロセスがあります。最初は「ナビゲーションメッセージ」というシステムが作動しているので、メッセージに従いながら操作し慣れてください。



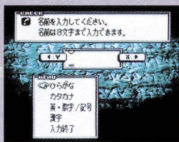
1. 戦闘シーンのルールを把握

最初から本編に入っても問題はないのですが、このゲーム特有のルールを知っていただくために、まずはチュートリアルの内容を一通り読むことをお勧めします。「プレイする前に」という項目を選べばモードに入れます。



2. 名前と誕生日を入力

「ゲームをはじめる」を選択すると主人公の名前と誕生日の入力画面に切り替わります。自由につけて入力してください。また、誕生日は太陽暦で入力しますがゼテギネア歴に変換されます。ゲームは神竜の月1日から始まります。



3. 神々に誓いをたてる

名前と誕生日を入力すると、今度は6神が順に現れます。12項目から言葉を選んで彼女たちに誓いをたててください。この選択は主人公のパラメータに微妙に影響します。最後に自分を守護する神を選ぶと本編が始まります。



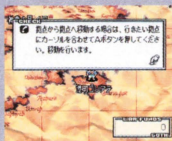
4. ランスロット一行を襲撃

物語の最初の舞台となるのは港町ゴリアテ。ここで、ランスロット一行を襲撃することが最初の目的となります。長いデモの後で、仲間のヴァイスから指示されるので、メッセージに従って主人公を移動させてみてください。



5. 編成を確認してアルモリカ城へ

奇襲作戦後、新しい仲間が増えます。編成画面でメンバーと装備を確認したら今度はアルモリカ城を目指しましょう。このあたりでナビゲーションメッセージがいらないと思ったらオプションコマンドで設定を変更してください。



解放軍のとるべき道は？

アルモリカに向かうまでのイベントでもすでに何回かあるのですが、物語の途中では、何回も主人公のセリフに選択肢が現れます。「タクティクス オウガ」はマルチシナリオタイプなので、こういった場所でストーリーが分岐することもあります。



どの選択肢を選んでゲームオーバーになることはありませんし、主人公のパラメータに多少変化が起こるだけ、という場合もあります。重要なポイントですから解放軍全体のとるべき道をよく考えて慎重に返事をしてください。



騎士レオナル

「我々は捨てた命をゼニム殿に
助けられた身だ。ここは、ひとつ。」

ブレザンス神父

「うむ、そうだな。進むか、戻るか。
ゼニム殿に決めてもらおう。」



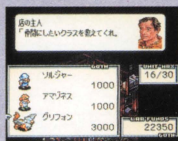
解放軍進攻のポイント

軍の指揮をとる際は、1つ1つのマップをクリアするための攻略、そしてゲーム全般を見通した総合的な攻略のどちらも考えつつ行動しなければなりません。その手段は千差万別でしょうが、参考までにいくつかご紹介しておきます。



●人材を多くとり入れる

実際に各戦闘フィールドに派遣するのは10ユニットなので、つつい多用するメンバーが偏りやすくなると思います。しかし物語が進むにつれ、必要とされるクラスが変わって来たり、主要メンバーが離反してしまう可能性もあるのです。あまり一部のユニットにばかりこだわらず、戦闘中の説得や、ショップでのメンバー募集を積極的に行って使えそうなユニットを探すことをお勧めします。クラスやRACEが偏らないよう意識してください。



●トレーニングを有効活用

バラエティに富んだメンバーをそろえただけでは実戦には投入できません。そのために「トレーニングモード」が地域マップ中に用意されているのです。

あくまで味方同士の訓練なのですが、ここで得た経験値は通常の戦闘と同じ



ようにカウントされ、レベルが上がってゆきます。ここで成長させたユニットを実戦に投入すると進軍が楽になります。大切なのはどのユニットでも常時投入できるように全メンバーのレベルをできるだけ平均に保っておくことです。

●クラスチェンジを有効活用

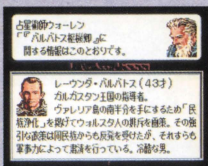
クラスチェンジが可能になってくるとつい、いろいろ試してみたくになりますが、どんな方向に育てていくかをあらかじめはっきりさせておくべきです。

基本的に魔法攻撃が主体のクラスはレベルアップするたびに「INT」や「M E N」が、武器による物理攻撃主体のクラスは「S T R」のパラメータが重点的にアップします。ですから魔法攻撃系、物理攻撃系のどちらかのユニットとして同じ系統内でクラスチェンジさせていくとステータスが効率よく上がるのです。



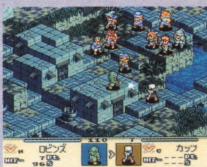
●ウォーレン・レポートを必ずチェック

デニムと解放軍の行動を記録するウォーレン・レポートは、中身がどんどん書き換えられていきます。その中には本編では見られないイベントや、意外なヒントが表示されるようになることもあります。マメにチェックしてください。



●天候を意識した戦法を

戦闘中は時間の経過と共に天候がどんどん変化します。悪天候下では攻撃の命中率が下がるのです。特に飛行型のユニットは注意してください。また、天気が荒れると風系、水系の効果が高くなります。魔法使用時に注意してください。



●地形の高さを考慮した戦法を

各マップの地形パネルの種類も考慮する必要がありますが、このゲームでは戦闘フィールドが30マップなので高さの概念も頭に置いて行動しなければなりません。たとえ隣接した敵でも、高さの差が何段もある場合は攻撃することは不可能になってきます。起伏が激しいマップはこういった高さを意識して飛行型のユニットを増やしたり、機動力の高いニンジャなどを投入してください。ユニットごとの上り下り可能な高さの限界も確認しておいてください。



また、物理攻撃は高い地点から敵を攻撃した方が本来の射程範囲より遠い地点を狙えるので有利です。身を守るときは

低い場所に隠れる方が有効です。さらに同じ高さにいる敵でも、たまに1パネル分後退させることができます。これを利用して低い場所に落とせば大きなダメージを与えられます。魔法攻撃は起伏に関係なく、本来の射程範囲が保たれます。



●常に敵の背後をとる

実際に敵を攻撃するとき、またはされるときお互いのユニットが向いている方向は重要なポイントになります。背後から攻撃するとダメージは本来の数値より50%アップします。横からの場合は25%アップするのです。防御するとき逆になります。



タクティクス オウガ スタッフ

ゲームデザイン、シナリオ、監督、制作	松野 泰己
グラフィック監督、メインCGデザイン	皆川 裕史
イラスト、BG-CGデザイン	吉田 明彦
メイン・システム・プログラム	畔柳 達哉
戦闘モード・プログラム	森岡 伸夫
編成・shopモード、イベント・プログラム	伊藤 克幸
戦闘AI、サウンド・プログラム	今井 利明

音楽 岩田 “REZON” 匡治
崎元 “YmoH.S” 仁

アシスタントCGデザイン 松田 和孝
中村 良一
3Dマップ、デバッグ管理 保光 峰之
取扱説明書編集 鬼頭 弥生

おことわり

このゲームの内容やヒントに関する電話、手紙、FAXなどによるご質問には、ゲームの性格上いっさいお答えすることができません。また、この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

クエスト ユーザーサポート係

TEL 03-3708-5522

※土、日、祝日を除く 13:00~17:00

〒158 東京都世田谷区用賀4-5-20 アドバンス高荒ビル

株式会社 **クエスト**

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。



注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
 長時間使用するときは、適度に休憩してください。
 目安として1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないください。



警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
 ●使用後はA Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
 ●分解や改造、ご自身での修理は絶対におやめください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管を避けてください。
- 精密機器ですので、物を当てたり落下させるような強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。



スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
 また商業目的の賃貸は禁止されています。