

Nintendo®



# Ogre Battle 64

オウガバトル

Person of Lordly Father



取扱説明書

NUS-NOBJ-JPN

## ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「オウガバトル64」をお買い上げいたしました、誠にありがとうございます。  
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、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」はカセットと共に大切に保管してください。

## 健康上のご注意

- 疲れた状態や、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、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失など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、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、ゲームを止め、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・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用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。
- 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。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 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、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。
- コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。
- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。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。



## 使用上のご注意

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



●NINTENDO 64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(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないよう十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および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・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることができますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますので注意ください。

# NINTENDO 64 コントローラについて

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ 1 に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

\*NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

\*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。  
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

\*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」またはお買い上げ店にご相談ください。

\*3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

## コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ 1 に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。



## コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握り方をお勧めします。特にフィールドマップ中での操作に最適です。3Dスティックを使わずに、十字キーで操作することもできます。

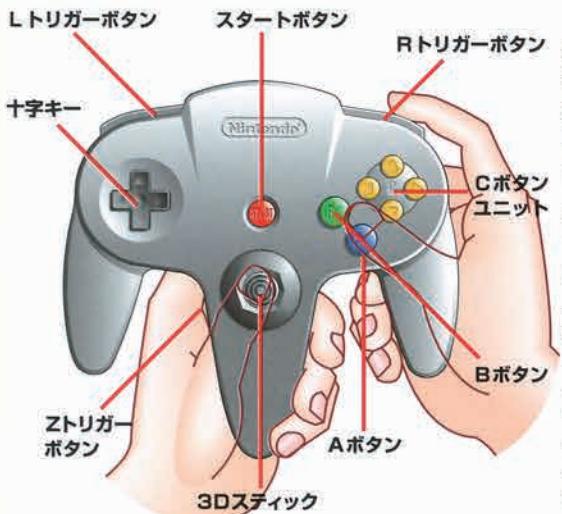


## CONTENTS

コントローラの使い方	4
ゲームの概要	5
Game System	6
Game Story	9
Game Start	10
ゲームの流れ	11
ワールドマップ	12
フィールドマップ	16
戦闘画面	26
編成画面	30
キャラクターとアイテム	41
キャラクターの能力	42
キャラクターの成長	48
アイテムについて	52
索引	59



## コントローラの使い方



「オウガバトル64」では、基本的にRトリガーボタンを押すとメインコマンドが表示されます。また、十字キーと3Dスティック、LトリガーボタンとZトリガーボタンは同じ機能なので、十字キーを使うときはLトリガーボタンを、3DスティックならZトリガーボタンを使うようにすると便利です。CボタンユニットとLトリガーボタンは、ゲームをよりスムーズに進めるための補助的な機能が多く設定されています。

Aボタン ..... 決定ボタン。様々な場面でキャラやアイテム、コマンドなどを選択するときに使います  
 Bボタン ..... 解除ボタン。ウィンドウを閉じたり画面やコマンドを終了させるときなどに使います  
 Cボタンユニット ..... フィールドマップでの視点変更や編成画面でのキャラ・アイテム選択時などに使います  
 Lトリガーボタン ..... フィールド画面でのユニット検索や戦闘画面で設定変更したいときなどに使います  
 Rトリガーボタン ..... 各画面でメインコマンドを出したいときに使います。補助的な機能もついています  
 Zトリガーボタン ..... Lトリガーボタンと同じ機能を持っています。3Dスティックを使うときに便利です  
 3Dスティック ..... カーソルやユニットの移動、コマンドやキャラ選択をするときなどに使います  
 十字キー ..... 3Dスティックと同じ機能。カーソルやユニットの移動、各画面での選択時に使います  
 スタートボタン ..... ヘルプメッセージを出したいときに使います。その他、補助的な機能もついています

### Point 便利機能 オンラインヘルプとソフトリセット

各画面でコマンド表示中にスタートボタンを押すと、それぞれの使い方や意味を説明したヘルプメッセージが表示されます。

キャラクターやユニットに関して、メッセージは用意されています。それぞれのステータスウィンドウを表示させてスタート

**A+B+L(Z)+スタートボタン=ソフトリセット**

## ゲームの概要

「オウガバトル64」は、時間の概念を取り入れた3Dフィールドで敵地を目指すシミュレーションRPGです。刻一刻と時間が流れゆくフィールド上で、敵本拠地を目指して進軍します。ゲーム中では数十にも及ぶキャラクターを操作しますが、ユニットと呼ぶ数体ずつの部隊を編成し、組織ごとに指示を与えるという方法でプレイヤーの手間をできるだけ省いています。まずは本ソフト独特のシステムや世界観の概要をご紹介します。



**Game System**.....P6~

**Game Story**.....P9



**Game Start**.....P10

# Game System

## 3Dフィールドで戦う リアルタイムシミュレーション

メインとなる3Dのフィールドマップには、現実の世界と同じように24時間の時間が流れています。ここに部隊を派遣し戦ってゆくわけですが、それそれが相手の行動を待たずにリアルタイムに指示を受けて進軍してゆきます。このゲームでは敵味方が交互に行動する、いわゆる「ターン制」のシステムを廃止しています。一軍の将として兵を率いる組織戦をお楽しみください。

### 本拠地を目指す陣取り合戦

フィールドには人々が生活している様々な規模の拠点が点在しています。この内の1つを敵の本拠地、もう1つを自軍の本拠地として、フィールド全域を統治下に治めるため



に戦うのです。制圧されている拠点を解放しながら、敵本拠地を目指してください。ワールドマップで剣や赤い砦のマークの地域に移動するとイベントシーンを経てフィールドに移ります。

### 行動は常にユニット単位で

敵味方共に大勢のキャラクターが軍に所属していますが、フィールドに派遣されるときは必ずユニットと呼ぶ小部隊を編成することになります。戦闘時もユニット単位で行われます。フィールド移動時の速さや戦闘時の行動順はメンバーやフォーメーションによって大きく変化するので、編成画面で試行錯誤することになるでしょう。



ワールドマップ  
P.12～

フィールドマップ  
P.16～

フィールドマップ  
P.16～

戦闘画面  
P.26～

編成画面  
P.30～

### 戦略性を高めるレギオンシステム

自軍の中に優秀な人材が育てば、やがて複数のユニットを率いて大部隊を編成するレギオンという戦術をとれるようになります。敵本拠地を取り囲むときなどに便利です。率いられているユニットが戦う際には指揮官のユニットから援軍が送られるという利点もあります。地形や戦況に合わせて陣形をいろいろな形に組み換えながら進軍していきます。



### リーダー任せのオートバトル

敵ユニットと接触すると戦闘画面になります。ですが、彼らはあらかじめ決めておいた「バトルコマンド」という作戦方針にそって自動的に行動を開始します。相手のリーダーを集中的に狙う作戦、分散した攻撃で敵全員のダメージを回る作戦など、指示された方針に合わせて部隊の指揮官であるユニットリーダーが攻撃目標を判断していくのです。



### 攻撃バリエーションは編成で

フィールド上のユニットはリーダーの姿だけが表示されますが、常にあらかじめ設定したフォーメーションでメンバー全員が移動・待機しています。この配置を変えることで戦闘時の各キャラクターの攻撃方法、攻撃回数、攻撃順などが変化するのです。ユニットやレギオンの編成がゲーム中で重要なポイントを占めています。



フィールドマップ  
P.16～

編成画面  
P.30～

戦闘画面  
P.26～

編成画面  
P.30～

編成画面  
P.30～

キャラクターの  
能力 P.42～

アイテムについて  
P.52～

## 成長するキャラクターたち

ゲームに登場するキャラクターには様々な系統のクラス(職業)が存在します。彼らは戦闘に参加することによって経験を積んで、レベルアップします。能力が一定の条件を満たせば、さらに別のクラスへ転職=クラスチェンジすることも可能です。おもに人間系のクラスに関して言えば、身につける装備品を変えることでも能力アップが図れます。



### 編成画面

P.30~

### キャラクターの成長

P.48~

### アイテムについて

P.52~

## 変化してゆくシナリオ

ワールドマップで未攻略地域へ向かうと新しいシナリオが発生しますが、移動先の選択次第で総シナリオ数は変化します。またプレイ中には、主人公に選択を迫る質問が出されることもあります。選んだ答えは、その後のシナリオに影響を与えるのです。フィールドマップでの行動内容も、民衆の支持を得られず思わぬ結果を招くことがあります。



### ワールドマップ

P.12~

### フィールドマップ

P.16~

### アライメントの変化

P.43

その他

## 充実のサポートシステム

コマンドや画面の見方などを解説したオンラインヘルプや、能力の低いキャラクターを訓練するトレーニングなど、ゲームが行き詰まらないように用意した機能も充実しています。初めてゲームに触れるときはチュートリアル、久しぶりにプレイする際にはヒューゴー・レポートでシステムやストーリーを確認しておくと便利です。



### チュートリアル

P.10

### オンラインヘルプ

P.4

### ヒューゴー・レポート

P.15

その他

# Game Story

豊穣の国・パラティヌスと  
宗教大国・ローディス教国



物語の舞台となるのは豊穣の国・パラティヌス王国です。しかしこの国のとなりには、改宗を迫って強引な軍事活動を繰り返す宗教国家・ローディス教国が勢力を広げています。パラティヌスに対しても様々な圧力をかけてきますが、国王は相手の力を恐れて、敵対せずに従属国となる道を選んでしまいました。ローディス流の階級制度と改宗を強要されたパラティヌス国民からは当然不満の声が絶えません。反乱分子が多発する不安定な状況の中で、物語はスタートするのです。

主人公の青年・マグナスは上流貴族出身の18歳。王立軍の士官候補生として南部地方に派遣されますが、第2王子・ユミルの襲撃事件に巻き込まれることがきっかけで大きな戦乱の嵐に巻き込まれてゆきます。革命軍や南方の大國・ゼノビアからやってきた一行に出会い、自分の進むべき道を模索していくことになります。

# Game Start ゲームの始め方

本ソフトには本編の他にゲームのシステムを解説した「チュートリアル」というモードも用意されています。タイトル画面でどちらに入るか選択してください。

カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れて下さい（このとき、3Dスティックには触らないで下さい）。やがてタイトル画面が表示されます。スタートボタンで以下の項目を表示させてください。そして十字キーか3Dスティックで選んでAボタンで決定してください。何も選択しないでいると、クラス紹介や物語の設定を説明するデモシーンが交互に流れます。



## New Game

ゲームの本編が始まります。最初からプレイしたいときは、こちらを選んでください。名前や誕生日を入力して質問に答えると、プレイヤーに部下とアイテムが与えられて、ワールドマップに移行します。

## Continue

セーブデータがある場合に表示される項目です。ゲームを再開したいときは、ここから保存したデータを選んで本編に入ってください。中断データ「CONTINUE」を選ぶと、その記録は消えてしまいます。

## Tutorial

フィールドマップや編成画面での操作方法などを解説した、チュートリアルモードが始まります。初めてプレイするとき、ゲームの進め方がわからないときはこちらを先にプレイしてみることをお勧めします。

## Stereo/Mono

ゲーム中の音楽や効果音の出力をステレオかモノラルに設定します。十字キーか3Dスティックの左右で切り替えてください。ワールドマップやフィールドマップの「各種設定」コマンドでも設定変更できます。

## Point オープニングの流れ

ゲームは6年前の回想シーンから始まります。修了式の場面に移ったら、オディロンの指示に従って主人公の名前や誕生日を入力してください。彼の名前はマグナスと言いますが、8文字までの別の名前に入ることもできます。さらにいくつかの質問に答えると、装備品とエルムペドラという特殊なアイテムが与えられて、ゲームが本格的にスタートします。南部のテニ平原で最初のシナリオが発生します。



# ゲームの流れ

## ワールドマップP12～



## 編成画面P30～



## フィールドマップP16～



## 戦闘画面P26～



「オウガバトル64」は主に上の4つの画面で構成されています。ワールドマップで未攻略地域を目指して、フィールドマップで各拠点を統治下においていくことがプレイヤーの使命です。フィールドマップ中で敵ユニットと接触すると、戦闘画面に切り替わります。ワールドマップやフィールドマップからは、いつでも自軍の編成を整える編成画面に移ることができます。

ここからは各画面の特徴や使用するコマンドをご紹介します。ゲームを攻略していくためにするべきことを、確認してみてください。





# ワールドマップ パラティヌス国内を移動

国内を移動するためのマップです。ゲームのデータを保存したり、ユニットやレギオンの編成などをして、フィールドマップで戦う準備をする画面でもあります



## 地名

マップには主人公軍のシンボルと、パラティヌス国内の地域が表示されています。カーソルを移動したい地域に合わせてAボタンを押すと自軍が移動を開始します。地域は下の4種類のマークで状態を表しています。点線は各地域へのルートを示しています。ピンシンボルと呼ぶ赤いピンのマークがついている場所が、ストーリー上攻略しなければならない地域です。地域間の移動には時間がかかるので、右下の日付にも注意してください。

## 日付



旗 攻略済みの地域。すでに統治下においているので、移動しても何事も起こらずに通過していきます。



城(青) 城のある攻略済みの地域。すでに統治下においているので、移動しても何事も起こらずに通過していきます。



剣 未攻略の地域。移動するとシナリオが発生し、イベントシーンを経てフィールドマップへ切り替わります。



城(赤) 城のある未攻略の地域。移動するとシナリオが発生して、フィールドマップへと画面が切り替わります。

## Point ゼテギニア暦について

ゲーム中では1年を15の月に分けたゼテギニア暦という暦を採用しています。太陽暦で表すと以下のようになります。ワールドマップやヒューゴー・レポート中の日付はこの表で確認してください。地域間を移動したり物語を進めると、時間が経過していきます。

<b>神竜の月</b> Deus	1/1 1/24	<b>炎竜の月</b> Flama	5/2 5/25	<b>海竜の月</b> Oceano	8/31 9/24
<b>地竜の月</b> Tierra	1/25 2/18	<b>風竜の月</b> Vento	5/26 6/18	<b>黒竜の月</b> Preta	9/25 10/18
<b>水竜の月</b> Agua	2/19 3/13	<b>金竜の月</b> Ouro	6/19 7/13	<b>双竜の月</b> Gemeo	10/19 11/11
<b>影竜の月</b> Sombra	3/14 4/6	<b>雷竜の月</b> Trueno	7/14 8/6	<b>火竜の月</b> Fogo	11/12 12/6
<b>白竜の月</b> Branca	4/7 5/1	<b>闇竜の月</b> Trevas	8/7 8/30	<b>光竜の月</b> Raio	12/7 12/31

## コマンド一覧→Rトリガーボタン

ワールドマップ上でRトリガーボタンを押すと、以下のコマンドが表示されます。ただし、※のついているコマンドは場合によっては表示されないことがあります。

<b>編成画面</b>	編成画面に移ります。詳しくは30ページからの「編成画面」をごらんください
<b>ヒューゴー・レポート</b>	今までに起きた出来事やゲーム攻略のヒントなどを閲覧することができます
<b>人物※</b>	主な登場人物の解説と相関図が記されてゆきます。序章では表示されません
<b>時事</b>	出来事が記されてゆきます。Lトリガーボタンで再現されるシーンもあります
<b>その他</b>	パラティヌスの歴史やローディスの体質など、様々な情報が記されてゆきます
<b>ヒント</b>	ゲーム攻略に関する情報が記されてゆきます。行き詰ったら参照してください
<b>周辺地域の探索※</b>	攻略済みの地域に戻って、フィールドマップを再度探索することができます
<b>トレーニング※</b>	各地域の道場で対戦してユニットを訓練します。勝てば経験値が得られます
<b>各種設定</b>	アイコンやカーソルなどの設定を変更。フィールドでも使えるコマンドです
<b>メッセージ速度</b>	メッセージの表示速度を設定します。早く読み進めたいときなどに便利です
<b>カーサリーリピート</b>	カーソルがコマンドやユニットなどを選択する際の移動スピードを設定します
<b>ナビゲーション表示</b>	次に何をするのか、操作を誘導するメッセージの表示・非表示を設定します
<b>アイコン名表示</b>	各コマンドアイコンの下にある名称の表示・非表示を設定します
<b>ゲームスピード</b>	フィールドマップ中に流れる時間の速さを設定。3段階の中から選べます
<b>レギオンマーク表示</b>	フィールドマップ上のレギオンを示すマークの表示・非表示を設定します
<b>詳細移動目標表示</b>	フィールドマップで移動目標選択時に地名を表示するか、しないか設定します
<b>ユニット報告表示</b>	フィールドマップでユニットの行動変化時の報告タイプを設定します
<b>効果名称表示</b>	戦闘画面で表示される魔法やスペシャル攻撃の名称の表示・非表示を設定します
<b>戦闘アニメーション</b>	戦闘画面でのアニメーションのタイプを設定。戦闘中でも設定変更できます
<b>強制終了機能</b>	Lトリガーボタンで即座に編成画面が終了する機能を追加することができます
<b>全キャンセル機能</b>	Rトリガーボタンで編成画面中に実行中のコマンドを中断する機能を設定します
<b>サウンド設定</b>	音声出力をステレオかモノラルに設定します。タイトル画面でも行えます
<b>オプション設定</b>	Aボタンを押すと変更したすべての設定がソフト購入時の初期状態に戻ります
<b>データ</b>	ゲームデータをセーブします。データは2つまで保存しておくことができます

## Point 便利機能 ナビゲーションメッセージ

ゲームのルールがよくわからない場合はナビゲーションを使うと便利です。プレイヤーは次に何をしたらいいのか、操作方法を誘導するメッセージが表示されます。スタート時は「ON」になっているので、ゲームに慣れてきたら「OFF」に切り替えてください。ワールドマップかフィールドマップのメインコマンドで「各種設定」を選んでください。



## データの記録

ゲームのデータはワールドマップでセーブします。各地域を移動すると突然イベントが発生してフィールドマップに移ることがあるので移動する前、編成画面に入る前は「データ」コマンドでゲームデータを保存しておくことをお勧めします。データは2つまで記録できますがフィールドマップには中断コマンドが用意されているので3つまでセーブすることができます。



## 各地域へ移動

ワールドマップではルートが示されている地域へならどこへでも移動できますが、未攻略地域を目指して進むことが基本的なプレイヤーの目標です。とりあえずはピンシンボルのある地域を目指してください。

ピンシンボルのない未攻略地域は、攻略せずに物語は先に進行する場所です。クリアを急ぎたい場合は無視してもゲームの進行に支障はありません。



ありませんが、立ち寄れば新しい情報や仲間と出会うかもしれません。どの地域へどの順に移動するかによって、ゲームクリアするまでのシナリオ本数や内容は微妙に変化するのです。

ゲームスタート時はアルバ地域とテニー平原しか表示されていませんが、移動できる地域もどんどん変化していきます。また同じ地域でもストーリーの進行度によって状態が変わります。



## Point 周辺地域の探索

1話が終了すると「周辺地域の探索」コマンドでクリアしたフィールドマップに戻れるようになります。新しい発見があるかもしれませんので、各地域とも一度は戻ってみることをお勧めします。フィールド内の拠点はすべて自軍の統治下に置かれているので、場所によっては攻略中のときは別の情報が得られるかもしれません。野生キャラクターに遭遇する確率も高くなります。25ページをご覧ください。



## トレーニングへの参加

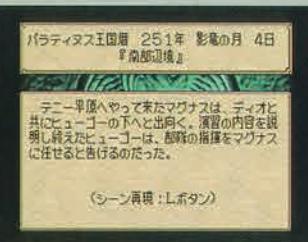
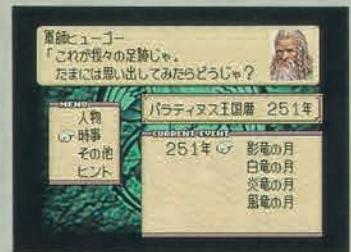
各地域にはユニット単位で訓練をする道場が用意されています。有料ですが、実戦のように演習して経験値を得るのです。「トレーニング」コマンドを試してみてください。

戦う相手は地域によりますし、そのレベルは訓練するユニット次第で変化します。どちらかが全滅するまで戦闘は続きますが、模擬戦などでキャラクターが死亡することはありません。



## ヒューゴーレポートの活用

ゲームを再開するとき、攻略に行き詰ったときは「ヒューゴー・レポート」コマンドを利用すると便利です。ストーリーをどこまで進めたのか物語の足跡をたどったり、ゲーム攻略のヒントを参照することができます。ゲーム冒頭では「時事」「その他」「ヒント」の3項目ですが、序章が終了すると「人物」の項目が追加されます。「時事」では体験した出来事が記され



テニー平原へやって来たマグナスは、ディオヒ共にヒューゴーの下へと向く。演説の内容を説明始めたヒューゴーは、部隊の指揮をマグナスに任せると告げたのだった。

(シーン再現: Lボタン)

ますが、Lトリガーボタンを押せばそのシーンを再現することもできます。

レポートの内容はプレイヤーが経験した出来事の足跡です。ゲームを進めていく間に内容は変化していくので、ときどき各項目を確認してみてください。新たな発見があるかもしれません。

また、ゲームを開始してからのトータル時間も表示されます。攻略時の参考にしてください。

## Point 便利機能 バックスクロール

ウインドウの右下に指のマークが表示されていてメッセージが2ページ以上にわたっているときは、Aボタンでページを進めていくのですが、前ページの文章を読み返す機能も用意されています。Rトリガーボタンを押しながら、十字キーか3Dスティックを上下に入力してください。1行ずつメッセージをズラすことができます。長いメッセージが多いヒューゴー・レポートで特に役に立つことでしょう。



# フィールドマップ

## 各拠点を統治下に

王国内の地域を拡大したマップです。各拠点を統治下におく為に、ここで敵軍と一戦を交えます。クリアしたマップはすべての拠点が自軍の統治下に入ります

ディ・  
ダイヤル

フィールドには常に時間が流れています。画面右上のディ・ダイヤルがその時間を表示しています。ここには人々が住む大小様々な規模の拠点が点在していますが、敵軍が制圧している場合は赤、自軍の統治下にあれば青、どこにも属していない場合は黄色で表示されます。これらの拠点のうち1つを敵本拠地、もう1つを自軍本拠地としてユニットやレギオンを派遣してゆくことになります。本拠地を制圧されてしまった方の軍は敗北です。



敵制圧下

自軍  
統治下

中立

### ● 敵部隊選択時

フィールド上を移動しているキャラクターたちが各ユニットのシンボルです。赤ければ敵軍、青いのは自軍のユニットです。自軍のユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと部隊コマンドが表示されますが、敵部隊の場合はユニットのステータスが表示され、もう一度押すとメンバーのフォーメーションとキャラクターのステータスが表示されます。初期は各キャラのHPや攻撃種などはわかりませんが、一度対戦した相手ならば能力が判明して表示されるようになります。

### ● 拠点選択時

拠点にカーソルを合わせてAボタンを押すと拠点情報が表示されます。拠点の名称や統治している軍、魔女の館やショップの有無、人口、モラルの数値を知ることができます。統治している軍はそれぞれの軍の紋章をもとにしたシンボルで表示されます。赤ければ敵軍、青いのは自軍です。初期の主人公はバラティヌス王国の紋章を掲げています。

これらの情報は部隊コマンドの「拠点・コマンド」にある「拠点情報」でも確認することができます。



### 視認範囲と疲労度

プレイヤーはフィールド全体を見渡すことができますが、実際に派遣されているユニットやレギオンは自分の周辺しか視界がききません。部隊コマンドでユニットを移動させるときに、広がってゆく円が表示されますが、この範囲を「視認範囲」と呼んでいます。ユニットの視界を示しているのです。敵部隊はこの範囲内に入らないと画面に表示されないので、できるだけフィールド全域にユニットを派遣して、敵軍の動向を探る必要があります。部隊コマンドは19ページ、部隊の移動に関しては20ページをご覧ください。



また、移動中のユニットは少しずつ疲労が溜まり戦闘能力がダウンしてゆきます。フィールドで表示されるユニット、キャラクターのステータスウィンドウには旗のマークで疲労度が表示されます。赤くなるほど疲労が溜まり、戦闘時の能力がダウンしてゆくのです。拠点にしばらく駐留するか、キャンプをすれば自然に回復しますが、無理して行軍すると疲労がピークに達し強制的にキャンプを張ることになります。キャンプ中に敵軍に襲われると危険なので、できるだけ拠点で疲労回復を図りながら進軍することをお勧めします。キャンプに関しては23ページをご覧ください。

### Point 便利機能 画面表示変更

フィールドマップでのCボタンユニットには画面表示に関する便利な機能が設定されています。各部隊はリアルタイムに行動しているので、マップ上のどこで誰が何をしているのか素早く把握することが大切です。時と場合に応じて機能を使い分けてください。

#### 上下 視点変更

フィールドマップはCボタンユニットの上下で視点を切り替えることができます。初めは、高い視点で視野が広い「ハイポジション」ですが下を押していくと、やや低い視点の「ロウポジション」、深い奥行きを見通せる「ズームアップ」に切り替わります。



高角度

#### 左 直接スクロール

Cボタンユニットの左を押したまま十字キーか、3Dスティックを操作すると画面を直接スクロールすることができます。ボタンを押している間はフィールドの時間が停止するので、全域の戦況を知りたいときはカーソルを移動させて見渡すよりも便利です。



側面

#### 右 縮小マップ表示

Cボタンユニットの右を押すと作戦会議で使用した縮小マップが表示されます。拠点と、フィールドに表示されている部隊と、画面が表示しているフィールドの位置が示されます。一目で戦況が把握できます。もう一度ボタンを押すと縮小マップは消えます。



## コマンド一覧 メインコマンド→Rトリガーボタン

フィールドマップ上でRトリガーボタンを押すと以下のコマンドが表示されます。コマンドを選択している間は、フィールド上の時間は止まっている状態になります

<b>派遣</b>	自軍のユニットやレギオンを本拠地からフィールドマップに派遣します
<b>編成画面</b>	編成画面に移ります。派遣していないメンバーに限り編成を整えることができます
<b>アイテム使用</b>	敵ユニットやフィールドに対する消耗品アイテムを使用することができます
<b>エルムベドラ</b>	所持しているエルムベドラのチャージ状態を表示。使用可能かどうか確認できます
<b>各種設定</b>	システム全般に関する設定を変更。ワールドマップでも使用できるコマンドです
<b>勝利条件</b>	攻略中のマップの勝利条件と敗北条件を表示。敵軍と自軍の本拠地も確認できます
<b>中断／終了</b>	フィールドマップでのプレイを中断してデータを保存することができます

## Point 便利機能 検索ウィンドウ

フィールドマップ上でLトリガーボタンを押すと、便利な検索ウィンドウが表示されます。さらに、Rトリガーボタンを押せば計3種類の情報に切り替わります。自軍や敵軍部隊表示の際は、靴のマークで移動中、旗で待機中であることを示していますが、スタートボタンを押すとすべて疲労度を表

す旗のマークに切り替わります。ところで、Lトリガーボタンには各キャラクターのHP表示を切り替える機能も設定されています。ユニットのフォーメーションが表示される派遣時やステータス確認のときなどにボタンを押すと、キャラクターのHPを表す数字や棒グラフを消せます。

### 自軍部隊

最初に検索ウィンドウを開くと、派遣中の自軍の部隊がユニットリーダーの名前と登録番号で表示されます。レギオンの場合は統率しているユニットに黄色いマークが表示され、その下に属しているユニットが並びます。カーソルで部隊を選んでAボタンを押すと、そのユニットがいる地点まで画面がスクロールし、部隊コマンドが表示されます。



### 敵軍部隊

フィールド上に表示されている敵部隊は自軍部隊と同様に検索できます。部隊を選んでAボタンを押せば目指すユニットがいる地点まで画面がスクロールし、詳細な情報が表示されます。十字キーか3Dスティックの左右でキャラのステータスウィンドウを切り替えてください。ただし、駐留している部隊がある拠点には、各ユニットのリーダーの名前が表示されます。



### 拠点

検索ウィンドウを表示させてからLトリガーボタンを押すと、拠点の検索ウィンドウに切り替わります。統治している軍がある場合はマークが表示されます。もし拠点内にショップがあるときは黄色、魔女の館があるなら青のマークも表示されます。さらに、駐留している部隊がある拠点には、各ユニットのリーダーの名前が表示されます。



## コマンド一覧 部隊コマンド→部隊を選んでAボタン

ユニットやレギオンを選んでAボタンを押すと、以下のコマンドが表示されます。ただし、※のついているコマンドは場合によっては表示されないことがあります

<b>行動</b>	ユニットやレギオンに移動の指示を与えたり、待機時の行動の指定をします
移動	ユニットやレギオンを移動させます。経由地を指定することもできます
方向	待機時の部隊の向きを指定。移動時に指定するとその場で待機してしまいます
行動オプション	移動時・待機時のユニットの行動方針を設定します。21ページをご覧ください
移動目標を見る	部隊が目指す移動先を確認することができます。移動時のみ使えるコマンドです
撤退※	部隊をフィールドから撤退させます。自軍本拠地にいる場合にだけ有効です
<b>ユニット・コマンド</b>	派遣中のユニットに関するコマンド。ある程度編成を整えることができます
バトルコマンド	戦闘時の作戦方針を4種類の中から選択します。37ページもご覧ください
フォーメーション	メンバーの配置を変更します。グレーで表示されるマスには配置できません
アイテム使用	ユニットが持っている消耗品アイテムを使用することができます
リーダーチェンジ※	称号を持つキャラクターが複数いる場合はユニットリーダーの変更ができます
<b>レギオン・コマンド</b> ※	派遣中のレギオンに関するコマンド。ある程度編成を整えることができます
フォーメーション	陣形を8種類の中から選択します。21ページの表もご覧ください
ユニット配置	レギオンパーティの配置を変更します。レギオンコアの変更はできません
<b>拠点・コマンド</b> ※	拠点と、拠点に駐留しているユニットやレギオンに関するコマンド
拠点に入る	拠点に入ります。現地に住む人々から情報を得ることができます
拠点情報	拠点人口、モラル、統治下においている軍や店の有無などを表示します
ショップ※	拠点内のショップに入ります。購入した品はアイテムストックに送られます
魔女の館※	拠点内の魔女の館に入ります。石化したり死亡した者を治療してもらいます
キャラの交換※	同一拠点に駐留しているユニット間で、キャラクターの入れ替えをします
アイテムの交換※	同一拠点に駐留しているユニット同士で、アイテムの交換をします
ユニットの交換※	レギオンと同一拠点に駐留するユニットとレギオンパーティの入れ替えをします
キャンプ※	キャンプをして疲労回復を図ります。疲労していないときは使えません
ステータスを見る	ユニットに所属するキャラクターたちのステータスウィンドウを表示します

## Point 便利機能 PAUSE

コマンドやウィンドウが表示されていない状態でスタートボタンを押すと特殊なポーズ機能が働きます。これはフィールド上の時間は止まるのですが、画面のスクロールやコマンド入力はできる便利なシステムです。戦闘や部隊からの報告が多くてなかなかコマンド入力ができないときは、まずスタートボタンで時間を止めてから指示を出してください。



## 部隊の派遣・撤退

フィールドマップに入ったら、まずメインコマンドの「派遣」で部隊を呼び出してください。逆に呼び出した部隊は本拠地に戻れば部隊コマンドの「行動」から「撤退」を選んでフィールドから撤退することができます。派遣できるのはレギオン編成したユニットを含め10ユニットまでです。



## 部隊の移動・待機

ユニットやレギオンの派遣がすんだら、とりあえず近くの拠点を目指すのが基本です。

部隊コマンドの「行動」で「移動」を選ぶと視認範囲と旗のカーソルが表示されます。目的地を選んでAボタンを押してください。旗に×がついた地点へは移動できません。もう一度Aボタンを押して決定すると行動を開始します。

もし決定せずに別の地点を選んでいくと、経由地を最大2ヵ所まで指定することになります。各部隊には移動タイプが設定されていて、移動しやすいルートを自動的に判断しますが、経由地を設定すればある程度コースを指定することができます。45ページもご覧ください。

目標地点に着いたユニットやレギオンはプレイヤーにその旨を報告し、待機状態に入れます。



## Point ユニットを追いかける方法

ユニットやレギオンの移動先を決めるとき、画面左上には「拠点」と表示されます。これはカーソルの選択対象を表しているのですが、Rトリガーボタンを押していくと「ユニット」や「地点」に対象を切り替えることができます。「ユニット」にして敵ユニットを指定すると、相手を追って移動するようになります。敵の殲滅を狙うときには便利です。



- 拠点**…… 拠点付近にカーソルを移動させると、選びやすいように吸い寄せられます
- ユニット**…… 敵ユニットを指定できます。相手が全滅するか見失うまで追尾します
- 地形**…… 拠点やユニットに関係なくカーソルの示した地点を移動目標とします

### ●ユニットの場合

ユニットは、部隊コマンドの「行動」にある「行動オプション」で、移動時、待機時の判断をある程度各自に任せることができます。また、待機中のユニットは近く敵軍の方へ自動的に向きを変える特徴があります。敵と接触したときの向きは戦闘時に大きく影響しますし、視認範囲が後方は狭いので、重要なポイントです。



## 行動オプション

<b>MOVE</b>	ユニットが移動している際の行動方針を設定。通常は「なし」の状態になっています
なし	途中で敵部隊を発見しても、特殊な行動をとらないで指示された目的地を目指します
遊撃	積極的な行動方針。途中で敵部隊を発見したら、倒しながら目的地を目指そうとします
回避	途中で敵部隊を見つけたら接触しないように、かわしながら目的地を目指そうとします
<b>STOP</b>	ユニットが待機している際の行動方針を設定。通常は「駐留／なし」の状態です
駐留／なし	敵部隊を発見しても、こちらから何もしません。駐留している地点で待機しつづけます
迎撃	積極的な行動方針。敵部隊を発見すると迎撃体制に入ってこちらから仕掛けようとします
退避	敵部隊を発見すると、移動を開始して常に相手と一定距離を保とうとします

### ●レギオンの場合

レギオンはフィールド上で自在に陣形を変更できます。部隊コマンドの「レギオン・コマンド」で、「フォーメーション」を選んでください。狭い地形を移動するときは、自動的に移動しやすい陣形に変形します。また1ユニットのレギオンなら、ユニットと同じく待機時に敵軍の方を向く特徴があります。



## フォーメーション

モバイルウォール	ライトアヘッド	レフトアヘッド	グランドアロー
ウェッジシフト	デュアルウェッジ	ファンネルシフト	ウイングシフト

## 拠点の解放・制圧

基本的にフィールドマップをクリアする条件は敵本拠地を制圧して各拠点を統治下に置くことです。そのためにはまず制圧された拠点を解放し、敵本拠地攻略の足がかりにすることが大切です。制圧された拠点にユニットやレギオンが入れば、自軍の統治下において

ことになり、表示が青に切り替わります。

拠点を解放すれば、部隊コマンドの「拠点・コマンド」で人々から情報を得たりショップを利用することができます。さらに同じ拠点にいるユニット同士でアイテムやメンバーの交換をしたり、レギオンに別のユニットを加えたり外したりすることができます。また、しばらく駐留すればHPや疲労度が徐々に回復します。

### ●魔女の館

拠点情報で屋敷のマークがあるときは、そこに魔女の館があります。有料ですが、死亡したキャラクターを治療してくれます。石化した者の場合も同様です。館のある拠点に着いたら、部隊コマンドの「拠点・コマンド」にある「魔女の館」で利用できます。ただし、キャラクターの能力が高いほど治療費はかさみます。

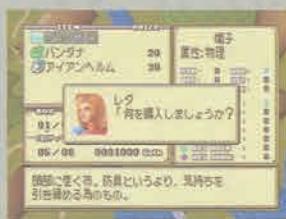
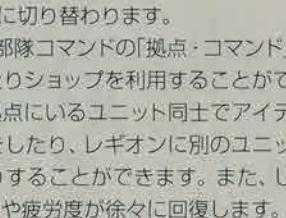
### ●ショップ

拠点情報で家のマークがあるときは、そこにショップがあります。装備品や消耗品を購入できるので、いろいろ買い揃えておいてください。特にスタート時は回復系のアイテムを買いためしておくことをお勧めします。拠点に到着したユニットは部隊コマンドの「拠点・コマンド」で「ショップ」を選ぶと利用できます。

## Point 解放と制圧の違い

ユニットには性格を表すアラインメントが、拠点には住民たちのアラインメントを表すモラルという要素が設定されています。拠点解放時にやってきた部隊のアラインメントとモラルの相性が合わないと、「解放」ではなく「制圧」したことになります。

アラインメントはロウ(L)、ニュートラル(N)、カオス(C)の3段階、モラルは上限100の数値で表されます。高い数値がロウ、低い方はカオスです。



## フィールドで起こること

プレイヤーが敵本拠地を狙うように、敵も自軍本拠地を奪おうと常に行動しています。こういった状況でキャンプをするのはとても危険です。キャンプ中に襲われると、ほぼ全員眠っている状態で戦闘に入るのです。周囲に休める拠点がないときは、敵がないのを確認してテントを張ってください。キャンプ中のコマンドは以下のものがあります。疲労が完全回復すれば自動的に終了しますが、敵が近づいたらすぐ終了して戦闘に備えてください。



また、視認範囲に入っても見えませんが、フィールドにはどこにも属さない野生キャラクターが存在します。遭遇するといきなり戦闘画面に入りますが、倒さずに話し合えば仲間になってくれるかもしれません。

## キャンプ中のコマンド

### ユニット・コマンド

ユニットに関するコマンド。内容は部隊コマンドのものとほぼ同じです

**バトルコマンド** …… 戦闘時の作戦方針を設定します。方針の種類は37ページをご覧ください

**フォーメーション** …… キャラクターの配置を変更します。戦闘不能者も配置転換は可能です

**アイテム使用** …… ユニットが持っている消耗品アイテムを使用することができます

### キャンプ終了

キャンプを終了します。疲労度が100パーセントでなければ使用できます

### ステータスを見る

ユニットに所属するキャラクターたちのステータスウィンドウを表示

## Point 埋もれた財宝の発掘

特に目印はありませんが、各フィールドには人々に忘れ去られたアイテムが埋もれています。ユニットやレギオンがその地点を通ると自動的に発見されますが、余裕があつたらすべて探してみてください。「ダウジングロッド」というアイテムを使うと、高い確率で発見できます。

ただし、見つけたアイテムは自軍のアイテムストックに保管されるので、その場でユニットが使用したり装備したりすることはできません。



## 敵ユニットと対戦

フィールド上で敵ユニットと接触すると戦闘画面に切り替わります。お互いが接触した方向によって、戦闘時のポジショニングスクエアが90度ずつズレて攻撃方法や攻撃回数が変わるので、できるだけ正面を向いて対戦するようにしてください。戦闘に負けた方の



ユニットは後方に押し戻されます。ユニットの様子は感情マークで、ある程度把握することができます。

レギオンで出撃したときも、戦うときはユニット単位ですが、レギオンを統率しているユニットからソルジャーたちがかけつけて「支援攻撃」をしてくれます。また、フォーメーションを工夫すれば敵ユニットを後退させるときに、ある程度誘導することができます。

## 感情マーク

フィールドマップ上のユニットは何か困ったことが起きたとき、感情マークで状態を表現します。敵ユニットも同じマークでサインを出します

### ドクロ

ユニットリーダーが戦闘不能状態であることを表します。プレイヤーからの指示を受け付けなくなってしまいます

### 汗

敵ユニットから逃げている状態を表しています。場合によっては逃げられず、不利な体制で戦闘に突入することがあります

### クエスチョン

行動オプションの設定に従おうとしているのですが、敵ユニットに動きを邪魔され、困っている状態をあらわしています

### 拠点

HPが減少したり、または疲労が蓄積したために拠点に向かっている状態。敵ユニットだけに表示されるマークです

## Point リーダーを失った場合

ユニットもレギオンも、リーダーが指示を受けてメンバーを率いています。ですからユニットリーダー、レギオンリーダーが死亡してしまうと指示を受け付けなくなってしまうのです。ユニットの場合は残りのメンバーが自軍本拠地へ向かうとします。レギオンもリーダーが死亡したユニットは同じ行動をとります。しかし残りのユニットは普通のユニットに戻るだけなので、待機してプレイヤーの指示を待ちます。



## 敵本拠地の制圧

敵本拠地にはボスユニットが駐留しています。基本的にはこのユニットのリーダーを倒せば、ミッションクリアとなります。軍資金と自軍への参加を希望する志願兵と、アイテムが手に入ります。統治下において拠点の数やその人口によって金額や集まる人数が変化します。



志願兵は主人公の軍に賛同してやってきた名もなき若者たち。ソルジャーとして、しばらくは見習い的な任務につきますが、やがて成長してファイターやアマゾネスに昇格していきます。編成画面のソルジャーストックで彼らは待機します。

マップをクリアするとワールドマップに戻ります。まずはセーブをしてください。途中でイベントが入ることもあります。



## Point 勝利条件と敗北条件

最初にフィールドマップに入ると、勝利条件と敗北条件が表示されます。基本的には敵本拠地の制圧が勝利条件です。主人公が死亡したり自軍本拠地が制圧されるとゲームオーバーとなり、セーブしておいたワールドマップからやり直し、ということになります。

マップによっては別の条件がついている場合もあります。また、ゲーム後半にはクリアするまでの時間が制限されているマップもあります。



## クリア後の地域を探索

クリアしたフィールドにはワールドマップの「周辺地域の探索」で入れます。全域が自軍の統治下にあるので、変化があるかもしれません。物語が進むと状況が変わるので、クリア後セーブをしたら、すぐ入ってみるといいででしょう。ただし、中断セーブはできません。埋もれた財宝が残っていれば発見できますし、野生キャラクターとは攻略中より高い確率で遭遇できます。



# 戦闘画面

## オートバトルで対戦

敵ユニットと戦う画面です。オートバトルなのでプレイヤーが指示を与える必要はありませんが、条件がそろえばいくつかのコマンドを使えるようになります。



### ポジショニング・スクエア

それぞれのユニットに属しているキャラクターの配置やHPを表しています。赤が敵軍、青が自軍です。ユニットを指揮するリーダーには黄色いマークがついています。

フィールド上で野生キャラクターに遭遇したときも戦闘画面に入ります。そのまま戦ってもいいのですが、説得すれば仲間に入るかもしれません。通常の戦闘と違って介入コマンドの「バトルコマンド」が「説得」に変わるので、ゲージが溜まったら試してみてください。大型の魔獣やドラゴンなどが軍に加わります。地域によって遭遇するキャラクターは変わりますし、説得の成功率はユニットリーダーのクラスによって変化します。



### 介入コマンド→ゲージが溜またらAかR

介入ゲージが溜まると使えるようになるコマンドです。Aボタンを押してください。ただし「説得」コマンドは野生キャラクターと遭遇したときしか表示されません。

バトルコマンド	戦闘時の作戦方針を変更します。作戦の種類については37ページをご覧ください。
説得※	野生キャラクターと遭遇したときだけのコマンド。仲間に入るよう説得します。
退却	ゲージが1回溜まると使えるコマンド。自軍部隊の敗北になる代わりに撤退します。
エルムベドラ	ゲージが2回溜まると使えるコマンド。精霊を喚ぶ「エルムベドラ」を発動します。

### 勝敗はダメージ度で

敵ユニットと自軍ユニットが接触すると戦闘画面に切り替わります。各キャラクターは敵味方入り混じった行動順で、決められている作戦に従って戦います。編成画面でフォーメーションやバトルコマンドを指定しておいてください。双方の行動が全員終了した時点で、総ダメージ



数の少ない方が勝ちです。もちろん相手を全滅させたら、その時点で勝敗は決まります。

キャラクターの中には攻撃だけでなく、相手をステータス異常にする特殊な攻撃を行なう者もいます。勝敗は倒した相手の数ではなくて総ダメージ量なので、たとえ攻撃力が低くとも、相手の行動を封じたり防御力を高めることができれば敵ユニットに勝利することもできるのです。



### ステータス異常一覧

STUN	SLEEP	POISON	STONE
<b>マヒ</b> 体が麻痺してしまい行動できなくなります。戦闘が終われば回復しますし、運がよければ戦闘中でももとに戻ることがあります	<b>眠り</b> 眠りに落ちてしまい行動できなくなります。敵の攻撃を受ければ、目がさめることもありますし、戦闘が終われば必ず解消します	<b>毒</b> 行動はとれるのですが、体が毒に冒され攻撃力が低下します。特殊な回復の合成魔法で治癒できますし、戦闘が終われば解消します	<b>石化</b> 体が石と化して、行動できなくなります。戦闘が終了しても回復しませんがマップクリア時には回復します。アイテムでも治せます

### Point 便利機能 フィールドポーズと戦闘アニメーション表示

戦闘画面中でトリガーボタンを押すと、戦闘時のアニメーションを切り替えられるようになります。早く戦闘を終わらせたいときは「簡易」に設定してください。ただし、ゲージが溜まりにくくなるので介入コマンドは使用しにくくなります。

また、スタートボタンを押しておくと戦闘終了後のフィールドが「PAUSE」状態で再開されます。すぐにコマンド入力したいときに便利です。



## 介入コマンドの利用

介入コマンドには、主に戦局が危ういときにユニットを守る救済措置的なコマンドが用意されています。ゲージが溜まればAボタンで使えるようになりますが、キャラクターたちの行動が一段落するまで少し待つことが多いので、介入したいときは早めにボタンを押してください。

### ●バトルコマンドと退却

相手との力量がきわどいとき、早めに「バトルコマンド」で作戦変更すると効果的なことがあります。また、相手にかないそうにないときは、退却コマンドで致命傷を受けないうちに戦闘を回避する手もあります。こちらの敗北となりますが、全滅するよりはマシです。大きなダメージを受けるほど、ゲージは早く溜まります。

### ●エルムベドラの発動

3つめの介入コマンド「エルムベドラ」は、ゲーム冒頭でもらった特殊なアイテムで各属性の精霊を召喚して敵を攻撃します。その威力は主人公のレベルが上がるほど増してゆきます。フィールドに入った時点では満タンなのでコマンドが使えるならすぐ発動できますが、一度使うと数日間のチャージ期間が必要です。ただし、トレーニングや野生キャラクターとの対戦のときは使えません。フィールドマップのメインコマンド「エルムベドラ」で所持しているペドラとそれぞれのチャージ状態が確認できます。



## Point 戦闘後に起こること

戦闘に参加すると、キャラクターには経験値が与えられます。自分よりレベルの高い敵と戦うほど、高い値が得られます。中にはレベルアップしたりクラスチェンジするキャラクターも現れます。さらに、対戦した相手などによって各キャラクターのアラインメントが変化します。アップすればロウヘ、ダウンすればカオスへ近づいてゆきます。



## Point 地形と移動タイプの関係

ユニットの移動タイプと移動時や戦闘時の地形には相性があります。相性の良い地形での移動はスムーズになり、戦闘は攻撃力と回避力に影響を与え、有利に戦うことができます。45ページもご覧ください。



**拠点**  
移動タイプには関係なく、拠点を防衛している側のユニットだけが有利になります



**岩場**  
山岳タイプだけが有利になる地形。体力の高い者でないと、移動も戦闘も困難なのです



**湿地**  
湿地、飛行タイプ以外は不利な地形。足場が悪いので、非常に戦いにくくなるようです



**街道**  
すべての移動タイプにとって有利になります。見とおしがよくて、戦いやすい地形です

**川**  
湿地、飛行タイプ以外に不利。進入さえできないタイプが多く、ここで戦闘はまれです



**雪道**  
すべての移動タイプにとって有利になります。見通しがよくて非常に戦いやすい地形です

**雪原**  
雪原、飛行タイプ以外には不利な地形。北方の地域のフィールドに、多く広がっています



**草原**  
標準的な地形。どの移動タイプにも何の影響も及ぼしません。本来の力を発揮します

**雪荒地**  
雪原、山岳、飛行タイプ以外には不利な地形。寒さと足場の悪さが影響するようです



**荒地**  
山岳、飛行タイプ以外は不利な地形。ほとんどのユニットにとって戦いにくい地形です

**雪森**  
雪原、森林タイプには有利な地形。それ以外の移動タイプを誘い込んで戦うと効果的です



**森林**  
森林タイプだけが有利になる地形。慣れた者でないとスムーズに行動できない場所です

**雪岩場**  
雪原、山岳、飛行タイプ以外には不利になってしまふ地形。移動にも困難を極めます

# 編成画面

## 自軍メンバーとアイテムの管理

自軍のメンバーとアイテムを管理する画面です。フィールドマップでの戦いに備えてユニットやレギオンの編成を整えたり、各キャラクターのケアをします



### 全体ステータス ウィンドウ

画面には自軍に所属しているすべてのキャラクター、ユニット、レギオンが表示されます。初めは軍資金、軍団名、全体ステータスウィンドウなど全体の情報が得られます。AかBボタンを押すとキャラクターやユニットごとの情報に切り替わります。さらに詳細なウィンドウもありますが、42ページをご覧ください。Bボタンを押していくけば、また全体の情報表示に戻ります。

ワールドマップでもフィールドマップでも編成画面に入ることはできますが、フィールドマップ上では使えないコマンドなど、いくつかの制約があります。

軍資金	自軍の資金が表示されます。最初は、1000 Goth(ゴート)持っています。
軍団名	物語が進むと軍団名を決める場面に出くわします。命名すると表示されます。

### ステータスウィンドウ

#### キャラクター

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
No. 25	Lv. 35	Exp. 35	⑧ 1	HP: 208 / 208	⑨	⑩
⑪	力トレーダ	クリエイック	⑫	草原	⑬	⑭
⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑

全体ステータスウィンドウをAかBボタンで解除するとステータスウィンドウが表示されます。十字キーか3Dスティックで移動してください。Aボタンを押すと、詳細な情報が表示されます。

- ① キャラクターナンバー
- ② レギオンマーク
- ③ ユニットマーク
- ④ レベル
- ⑤ 経験値
- ⑥ 消耗品の所持数
- ⑦ HP
- ⑧ 称号
- ⑨ エレメント
- ⑩ アライメント
- ⑪ キャラクター名
- ⑫ クラス名
- ⑬ 移動タイプ
- ⑭ ユニットナンバー
- ⑮ レギオンマーク
- ⑯ バトルコマンド
- ⑰ ユニットリーダー名
- ⑱ 所持アイテム
- ⑲ 移動タイプ
- ⑳ レギオンナンバー
- ㉑ 移動力
- ㉒ レギオンリーダー名
- ㉓ フォーメーション
- ㉔ 移動タイプ

#### ユニット

⑭	⑮	⑯
Unit No. 05	指揮官を狙え	
LEADER ノートン		空飛行
⑰	⑱	⑲

#### レギオン

㉑ Legion No. 1	移動力: 10	㉒
LEADER マグナス		㉓
モバイルウォール 草原		㉔

## コマンド一覧→Rトリガーボタン

編成画面でRトリガーボタンを押すと以下のコマンドが表示されます。自軍のメンバーとアイテムの管理を一括して行いますが、派遣中の部隊と所持させたアイテムに対してはコマンドが使えません。※のコマンドは表示されない場合があります

### キャラ・コマンド

キャラクターに関するコマンド。装備変更やクラスチェンジなどをします

- アイテム装備 ..... 選んだキャラクターの装備を変更します。55ページもご覧ください
- 装備解除 ..... 選んだキャラクターの装備を、すべて基本装備だけの状態に戻します
- クラスチェンジ ..... 一部のキャラクターのクラスを変更します。48ページもご覧ください
- 除名 ..... キャラクターを軍団から除名します。二度と戻ることはできません
- 名前変更 ..... キャラクターの名前を変更。物語に関わるキャラクターは変更できません

### ユニット・コマンド

ユニットに関するコマンド。フィールドに派遣するため編成を整えます

- ユニット結成 ..... 新たにユニットを結成。称号を持っているキャラクターが必要です
- キャラを入れる ..... 既存ユニットのメンバー変更をることができます
- キャラを外す ..... ユニットからメンバーを外します。リーダーを外すとユニットは解散です
- フォーメーション ..... ユニット内のメンバーの配置を変更します。全体の攻撃力が変化します
- キャラの交換 ..... ユニット間でキャラクターを入れ替えます。リーダー変更はできません
- リーダーチェンジ ..... リーダーを変更します。称号を持っているキャラクターが必要です
- バトルコマンド ..... バトルコマンドを変更します。初期状態は「各自判断せよ」です
- ユニット・アイテム ..... フィールドで使うために、派遣するユニットにアイテムを所持させます

### レギオン・コマンド※

レギオンに関するコマンド。フィールドに派遣するため編成を整えます

- レギオン結成 ..... 新たにレギオンを結成。レギオンコアになれるユニットが必要です
- ユニットを入れる ..... 既存のレギオンに新たにユニットを加えたり、入れ替えたりします
- ユニットを外す ..... 既存のレギオンからユニットを外します。レギオンコアを外せば解散です
- フォーメーション ..... 陣形を変更します。フォーメーションの種類は21ページをご覧ください
- ユニット配置 ..... ユニットの配置を変更。全ユニットがつながった形でなければいけません

### クラス・コマンド

クラスごとに管理するためのコマンド。ソルジャーはここで管理します

- クラス一覧 ..... 仲間に入ったことのあるクラスの一覧を表示。クラスチェンジもできます
- 装備購入※ ..... クラスチェンジに必要な基本装備を一括購入。フィールドでは使えません
- ソルジャー補充 ..... ユニットに組み込まれたソルジャーの欠員をストックから補充します

### アイテム・コマンド

アイテムに関するコマンド。所持品を一覧表示させて一括管理します

- アイテム使用 ..... 消耗品アイテムを使用します。編成画面では使えない品もあります
- 装備解除 ..... キャラクターやユニットが2重装備・所持しているアイテムを外します
- リスト ..... 装備品も含めて自軍が所持するアイテムを一覧表示。並び替えもできます
- 条件整理 ..... 一定条件に従い、カテゴリーごとに所持しているアイテムを並べ替えます
- 処分 ..... いらないアイテムをいつでも元価格の1/4の価格で売り払います

### 条件整理

自軍のメンバーをキャラクター、ユニット、レギオンごとに並び替えます

### 編成画面終了

編成画面を終了してワールドマップかフィールドマップへ戻ります

## キャラクターの管理

ユニットやレギオンを組んでいる者を含め、所属する全キャラクターは「キャラ・コマンド」や「クラスター」コマンドなどで管理します。フィールドに派遣されたキャラクターは、戦闘不能状態に陥ったり能力が変化します。次の戦地へ赴く前に、必ず様子を見てあげてください。

### ● 戦闘不能者の回復

ワールドマップで移動する前に、次の戦いに備えて戦闘不能者は治療しておいてください。フィールドマップをクリアすれば石化した者やHPは回復しますが死亡者は元に戻りません。編成画面「アイテム・コマンド」の「アイテム使用」で消耗品が使えます。アイテムはフィールドで入手しておいてください。

### ● 装備変更

フィールドで新しい装備品を購入したり手に入れたときは、能力アップが図れるかどうか「キャラ・コマンド」の「アイテム装備」で、装備できるキャラクターを探してみてください。指のカーソルに×印がついていないキャラクターは装備変更することができます。Aボタンを押してください。装備品に関しては55ページもご覧ください。

### ● クラスチェンジ

キャラクターは必ず何らかのクラス(職業)に属していますが、一部のクラスは一定条件を満たすと「キャラ・コマンド」の「クラスチェンジ」で転職することができます。カーソルに×印のないキャラクターを選んでAボタンを押してください。画面の中央に候補となるクラスが表示されますが、この中で明るい表示の

クラスにならクラスチェンジできます。

ここでクラスチェンジするのに必要な条件はステータスと装備品です。画面左上のパラメータやアラインメント値がすべて白い表示で、さらに画面右の基本装備に×印がついていなければチェンジできます。「BUY」と表示されているアイテムは不足していますが、ワールドマップ上でなら、その場で購入できる品です。



### ● 余剰人員の除名

ゲームを進めるにつれ、自軍にはたくさんの仲間が集まってきます。また、各フィールドクリア時にやってきた名もなき若者たちがやがて一人前のキャラクターとして認められるようになります。以下の数字が維持できる最大数なので、メンバーが増えすぎたら必要のないキャラクターを除名してください。もちろん、プレイヤーの分身である主人公は外すことができません。

**最大**  
ソルジャー 200    **最大**  
キャラクター 94

**最大**  
ユニット 29    **最大**  
レギオン 6

### ● 派用キャラクターの名前変更

キャラクターたちは「キャラ・コマンド」の「名前変更」で最大8文字までの名前に変更できます。スタート時の主人公のときと同じように、名前入力画面でひらがな、カタカナ、漢字、英数字記号の中から文字を選んでください。Cボタンユーニットの左右で入力する文字の位置をスラすことができます。ただし、主人公を初めとする主な登場人物たちは名称変更できません。



## Point 便利機能 編成画面中のL・R・C

ワールドマップやフィールドマップの「各種設定」で「強制終了機能」と「全キャンセル機能」を「使用する」にしておくと、編成画面に便利な機能が追加されます。Lトリガーボタンに設定されるのは、「強制終了機能」。コマンドを中断して素早く編成画面を終了します。そしてRトリガーボタンには、「全キャンセル機能」。実行中のコマンドを強制終了して素早くコマンドアイコン表示まで戻ります。

また、キャラクターやアイテム選択時に、通常のカーソルとは別にCボタンユーニットのマークとカーソルが表示されることがあります。Cボタンユーニットの上下左右で、カーソルが示す対象を選択することができるという意味です。アイテム一覧で2ページ以上品物が並んでいるカテゴリーは、やはりCボタンユーニットの上下で1つ分ずつ、左右で1ページずつスクロールさせる機能も備わっています。



## クラスの管理

キャラクターの管理は「クラス・コマンド」でクラス毎にすることもできます。各クラスがカテゴリー毎に分類されるので、仲間が増えてくるととても便利です。クラスチェンジや装備変更のときに使ってください。特殊なクラスであるソルジャーの補充はここでしかできません。

### ●ソルジャーの補充

ソルジャーをユニットに組み込むときは3人で1人分です。ダメージを受けると人数が減りますが、生き返らせるることはできません。「クラス・コマンド」の「ソルジャー補充」でソルジャーストックから欠員を埋めてください。3人ともいなくなったら「ユニット・コマンド」の「キャラを入れる」で補充してください。

### ●基本装備とクラスチェンジ

「クラス・コマンド」の「クラス一覧」を選ぶと、仲間にしたことのあるすべてのクラスがカテゴリー毎に表示されます。ここでクラスチェンジをすることもできます。「キャラ・コマンド」の「クラスチェンジ」ではクラスチェンジ可能なキャラクターからチェンジできるクラスを探しますが、ここでは逆に、なりたいクラスを選んで条件に見合ったキャラクターを探すこ



とができます。クラスのカテゴリーに関しては47ページをご覧ください。

また「クラス・コマンド」の「装備購入」を選ぶとクラスチェンジに必要な基本装備をセットで購入できます。ワールドマップ内でしか使えませんが、ファイターとアマゾネスの基本装備はいくつか揃えておいてください。装備品に関しては55ページをご覧ください。



## アイテムの管理

自軍が所持している全アイテムはアイテムストックに保管されます。「アイテム・コマンド」の「リスト」で確認してください。アイテムは消耗品、貴重品、装備品の3種類があります。52ページをご覧ください。

編成画面では「アイテム・コマンド」の「アイテム



使用」で消耗品を使用します。装備品は「キャラ・コマンド」の「アイテム装備」や「装备解除」で付け替えます。消耗品は「ユニット・コマンド」の「ユニット・アイテム」でユニットに所持させます。装備した品は「アイテム・コマンド」の「装备解除」で、一覧から指定してストックに戻せます。いらない品は「アイテム・コマンド」の「処分」で売ってください。

## Point アイテムの条件整理

アイテムの一覧はカテゴリー毎に分類されています。「リスト」で2つのアイテムを選択に入れかえることができます。さらに「条件整理」では条件を指定してカテゴリーごとに並べ替えることができます。条件の項目の順番が優先順位なので、並べ替えたい条件をカーソルで選んで1番目の項目と入れ替えてください。その後「ソート実行」を選択すると並べ替えが始めます。項目は以下の種類があります。



	頭		武器		魔導書		盾
1. 分類	4. 総数	1. 分類	4. 総数	1. 属性	3. 価格	1. 分類	4. 総数
2. 強さ	5. 価格	2. 強さ	5. 価格	2. 総数	4. 50音	2. 強さ	5. 価格
3. 属性	6. 50音						
	体		アクセサリー		消耗品		貴重品
1. 分類	4. 総数	1. 属性	3. 価格	1. 分類	3. 価格	1. 分類	3. 価格
2. 強さ	5. 価格	2. 総数	4. 50音	2. 総数	4. 50音	2. 総数	4. 50音
3. 属性	6. 50音						

## ユニットの管理

キャラクターはユニットという小部隊を編成してフィールドに派遣されます。ユニットはユニットリーダーという指揮官がプレイヤーの命令を受け行動します。最初からユニットは編成されているので「ユニット・コマンド」で管理してください。新たに結成することもできます。

### ●既存ユニットの整備

編成されているユニットは「ユニット・コマンド」の「キャラを入れる」「キャラを外す」でメンバーを変更することができます。どちらも変更前後のユニットの攻撃力、防御力が「UNITDATA」に表示されるので参考にしてください。「キャラを入れる」の画面に現れる『RETURN』を使うとキャラクターを外す



ことができます。『SHIFT』を使うとメンバーの配置を変更することができます。

さらに「フォーメーション」を使えば改めて配置の変更ができます。称号を持つ者が複数いれば、「リーダーチェンジ」で交代できます。「キャラの交換」を使うと、ユニット同士でメンバー交換ができます。

ユニットはリーダーを外すと解散になります。

### ●新規ユニットの結成

新しくユニットを編成したいときは「ユニット・コマンド」の「ユニット結成」を選んでください。ユニットリーダーとメンバーをキャラクターのストックから選んで、新しいユニットとして登録します。リーダーは明るく表示された者を選んでください。称号を持っていればその資格があります。キャラクターは前衛、中衛、後衛のどこに置くかによって攻撃種や攻撃回数が変化します。右ページも参照してください。

ユニットはリーダーだけで結成することもできますが、もちろん人数が多い方が有利です。フィールドで敵ユニットと接触した方向によって戦闘時のポジショニングスクエアはズレますが、『UNITDATA』には接触した方向ごとにユニット全体の能力が表示されます。



### ●バトルコマンドの変更

戦闘時の攻撃種や攻撃回数は編成時のフォーメーションで決まりますが、攻撃対象はプレイヤーの選んだ作戦に従ってユニットリーダーが指示をします。「ユ

ニット・コマンド」の「バトルコマンド」で作戦を変更してください。結成直後はみな『各自判断せよ』になっています。戦闘時やフィールドでも変更できます。

<b>各自判断せよ</b>	各自が最も効果的と思われる行動をとる、バランスのとれたスタンダードな作戦
<b>攻撃を散らせ</b>	HPの高い者を優先的に攻撃。敵に止めを刺さずに、徐々に体力を削る作戦
<b>指揮官を狙え</b>	敵リーダーだけを集中的に狙って攻撃。敵ユニットを迅速に無力化させる作戦
<b>効率よく戦え</b>	倒せそうな者を選んで優先的に攻撃。少しでも早く敵の数を減らすための作戦

### ●消耗品を所持

アイテムストックの消耗品を、ユニットがフィールドで使うことはできません。「ユニット・コマンド」の「ユニット・アイテム」で、ユニットたちに持たせておかないといけないです。彼らが持てる消耗品の数はメンバーによるのですが、持てる数と持っているアイテムはユニットのステータスに常に表示されます。



## Point ユニット編成のルール

ユニットを編成するときにはいくつかルールがあります。称号の有無やサイズなど、主にキャラクターのクラスによってできること、できないことが出てくるのです。キャラクターの特徴に関しては、42ページからの『キャラクターの能力』を参照してください。

### ・最大5体まで編成可能

フォーメーションは9マス分のポジショニングスクエアで配置しますが、ユニットを構成できるのは、ユニットリーダーを含めて5体までです。位置によって攻撃種は変わります

### ・LサイズはSサイズ2体分

LサイズのキャラクターはSサイズ2体分のスペースが必要です。周囲のマスに他のキャラクターを配置することはできません。称号を持っていないのでリーダーにもなれません

### ・所持できる消耗品の数はメンバー次第

キャラクターはクラス次第で所持できる消耗品の数が変わります。ユニットが持てるのは全員の所持可能数の合計です。ユニットのステータスに持っている消耗品が表示されます

### ・移動タイプには優先順位が

キャラクターには得意な地形を表した移動タイプが設定されています。ユニットの移動タイプはメンバーの中で最も順位の高いタイプに決定されます。45ページをご覧ください

## レギオンの管理

レギオンは複数のユニットで構成した大部隊であり、それを利用した戦術を指します。中心となるユニットをレギオンコア、それ以外のユニットをレギオンパーティと呼んでいます。レギオンパーティが戦闘に入るときには、ソルジャーがやってきて「支援攻撃」をします。

### ●既存レギオンの整備

レギオンはレギオンコアのリーダーがソルジャーを伝令にして、パーティの各ユニットに指示を与え、全体を統率してゆきます。ですからソルジャーの数が、維持できるレギオンパーティの数になります。

初めは1ユニットだけのレギオンが編成画面に表示されますが、複数のユニットをパーティとして編成する



### ●新規レギオンの結成

レギオンコアのユニットリーダーは部隊全体を率いるレギオンリーダーでもあります。大人數を率いるための資格は、青い称号を持っていることです。キャラクターのステータスwindowで確認してください。新しくレギオンを結成するときは、青い称号を持つキャラクターを指揮官にして「ユニット・コマンド」でユニットを編成してください。該当者がいなければ、「キャラ・コマンド」でクラスチェンジできるキャラクターを探してください。ユニットにはソルジャーを入れておいたほうが有利です。レギオンコアとなるユニークなユニットが現れたら、「レギオン・コマンド」の「レギオン結成」で新しいレギオンを編成してください。レギオンパーティは、どんなユニットでも編成できます。



### ●フォーメーションの変更

レギオンは部隊の陣形を自在に変形できることも特徴の一つです。「レギオン・コマンド」の「フォーメーション」で好みの陣形に設定しておいてください。新しく結成した時点では、横長の「モバイルウォール」になっています。フィールド上でも自由に変更することができます。陣形の種類は21ページをご覧ください。

### ●ユニットの配置の変更

レギオン内のユニットの配置は「レギオン・コマンド」の「ユニット配置」で変更することができます。各ユニットが必ず隣接しあっているなら、どんな形にでも入れかえられます。

ちなみにフィールドでは、同じ拠点にレギオンとユニットがいる場合に「拠点・コマンド」の「ユニットの交換」が使えるようになります。配置替えやユニットの追加などができる。



## Point レギオン編成のルール

レギオンを編成するときには主に、中心となるレギオンコアに関していくつかルールがあります。フィールド上で、もしレギオンリーダーが死亡したらレギオンは解隊となりますが、残りのパーティは通常のユニットとして引き続き指示を与えていくことができます。

### ・レギオンリーダーはおもにセンチュリオン

レギオンリーダーになれるのは主にセンチュリオンです。レギオン戦術がとれるようになると、クラスチェンジできるようになります。指揮官としての豊富な経験が必要です

### ・ソルジャーの数=レギオンパーティの数

レギオンはレギオンコア内のソルジャーの数が、維持できるレギオンパーティの数です。ソルジャーが4体なら、計5ユニットの最大レギオンが編成できるということになります

### ・支援攻撃はレギオンコアのソルジャー数

レギオンパーティが戦闘のときに支援攻撃するのはレギオンコアのソルジャーです。別の戦闘で彼らの人数が減ってしまうと支援攻撃時の人数も減って攻撃力が落ちてゆきます

### ・移動タイプはみな草原

レギオンの移動タイプは草原タイプです。しかしパーティの数次第でその移動力は落ちます。レギオンコアのみなら移動力は10。パーティが増えるごとに数値は1つずつ減ります

## Point 自軍の条件整理

編成画面には画面の奥からキャラクター、ユニットが並べられます。やがてレギオンが一番手前に並べられます。それぞれの配置は「条件整理」で変更することができるのです。並べ替えの方法は「ソート実行」と「手動入れ替え」の2種類があります。ソート実行は設定した条件の優先順位に従って並べかえる方法。「ORDER」の欄の項目で優先したい条件と一番目の条件をカーソルで選んで入れ替えま



す。優先順位の変更が終わったら「ソート実行」を選んでAボタン。新しい条件に従って全体が並べ替えられます。条件の各項目を選んでAボタンを押すと、順序が逆の条件になります。初期状態では下の表にある優先順位で条件設定されています。

手動入れ替えは1ヵ所ずつ並べ替える方法。「手動入れ替え」を押して、カーソルでキャラクターやユニットを2つ選ぶと、配置が入れ替わります。

	キャラクター		ユニット		レギオン
1. NO.	4. ELE	1. NO.	4. 防御力	1. NO.	3. 攻撃力
2. クラス	5. ALI	2. レベル	5. ALI	2. レベル	4. 防御力
3. レベル	6. 移動種	3. 攻撃力	6. 移動種		

- NO..... 登録番号順、またはその逆順に並べます。最初はキャラクターもユニットもレギオンも、この順に並んでいます。「手動入れ替え」で整理すると、登録番号自体を変更できます
- クラス... クラス別に分類して並べる。キャラクターだけの分類条件です。人間(♂)、人間(♀)、転生、亜人間、魔獣、竜、人形のカテゴリー順、またはその逆順に並べてゆきます
- レベル... レベルの高い順、または低い順に並べてゆく分類条件。ユニットやレギオンの場合はメンバー全員の平均レベルを算出し、その高い順、低い順に並べるようにします
- ELE..... キャラクターだけに用意された分類条件。エレメントの「風」「炎」「大地」「水」の順、またはその逆順に並べてゆきます。エレメントは一生変わらない要素です
- ALI..... アライメントがロウに近い順、またはカオスに近い順に並べます。アライメントはキャラクターや、ユニットを構成するキャラクターたち全員の性格を大まかに表します
- 移動種... キャラクターやユニットを移動タイプごとに分けて「飛行」「草原」「森林」「山岳」「雪原」「湿地」「固定」の順、またはその逆順に並べます。45ページもご覧ください
- 攻撃力... ユニット単位、レギオン単位で総合攻撃力を算出。その高い順、または低い順に並べていきます。ユニットのフォーメーションを変えれば、攻撃力は微妙に変化します
- 防御力... ユニット単位、レギオン単位で総合防御力を算出。その高い順か低い順に並べていきまます。防御力は、ユニットのフォーメーションを変えても、数値に変化はありません。

## キャラクターとアイテム



キャラクターの能力..... P42



キャラクターの成長..... P48



アイテムについて..... P52



ゲームに登場するキャラクターには様々な能力が設定されています。彼らはアイテムを装備したり経験を積むことによって、どんどん成長していくのです。ここからは各キャラクターの種類や能力値、変化する要素などをご紹介しておきます。

ゲーム中で手に入るアイテムの種類や使い方なども合わせて紹介します。編成を整えるとき、様々な場面でアイテムを使うときなどに参照してください。

# キャラクターの能力

各キャラクターにはいろいろな能力が設定されていますが、その大半はクラスによって差が生まれてきます。フィールドマップで、そして戦闘時にどんなことができるのか、それぞれのクラスの特徴や能力を確認して編成に役立ててください



## 詳細ステータスウィンドウ

編成画面で、キャラクターのステータスウィンドウ表示中にAボタンを押すと詳細ステータスウィンドウになります。十字キーか3Dスティックを上下左右に入力すると、隣接しているキャラへ対象が変わります。ユニットやレギオンのキャラも同様に表示できます。

- ①登録番号………キャラクターの登録番号。条件整理コマンドで振りなおすことも可能です
- ②レギオンマーク………そのキャラクターがレギオンに組み込まれていることを表すマーク
- ③ユニットマーク………そのキャラクターがユニットに組み込まれていることを表すマーク
- ④レベル………経験値が100になるとレベルが1つ上がって各パラメーターが上昇します
- ⑤経験値………ユニットに組み込まれて戦闘を行うと得られる数値。レベルに影響します
- ⑥消耗品の所持数………消耗品を持てる数。ユニットが所持する消耗品アイテム数に影響します
- ⑦HP………キャラクターの体力とその最大値。体力が0になると死亡します
- ⑧称号………ユニットやレギオンのリーダーになれる資格。2種類あります
- ⑨エレメント………キャラクターを守護する神の象徴。途中で変化することはできません
- ⑩アラインメント………キャラクターの属性を示すマーク。行動次第で天秤の傾き方は変化します
- ⑪キャラクターナンバー………キャラクターの名前。イベントキャラクター以外は変更も可能です
- ⑫クラス名………キャラクターの職業。能力が上がれば別のクラスに変われる種族もあります
- ⑬移動タイプ………フィールド移動時、戦闘時に得意とする地形。タイプによって移動できる地形や移動時のスピードが変化します。29、45ページもご覧ください
- ⑭ステータス………基本的な6要素、力のSTR、生命力のVIT、知力のINT、精神力のMEN、素早さのAGI、器用さのDEXを数値で表しています
- ⑮行動種………各列に配置されたときの行動種、効果値、行動回数を表しています。杖のマークなら魔法攻撃、剣なら肉弾攻撃です。45ページもご覧ください
- ⑯物理防御力………装備しているアイテムの能力を加えた上での物理防御力を表しています
- ⑰魔法防御力………装備しているアイテムの能力を加えた上での魔法防御力を表しています
- ⑱装備品………装備しているアイテム。クラスによって装備できる種類は決まっています

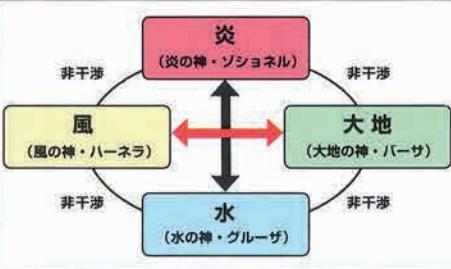
## エレメントとアラインメント

キャラクターにはエレメントとアラインメントという属性が設定されています。エレメントは一生変わりませんが、アラインメントは行動次第でどんどん変化します。ステータスウィンドウにL、N、Cで表現していますが、さらにアラインメントバランスという天秤の傾き具合で微妙な変化を把握することができます。



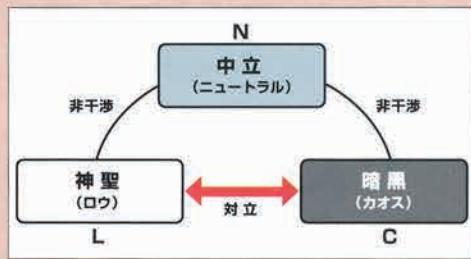
## エレメント

このゲームの世界では、炎・水・大地・風の神が存在していてキャラクターたちを守護しています。炎と水、風と大地は反発し合うのでそれらに守護されているアイテムやキャラクターもその特徴が影響します。主人公だけはゲームスタート時にエレメントの種類を選択できます。



## アラインメント

キャラクターの性格をロウ(L)、ニュートラル(N)、カオス(C)で表しています。ロウとカオスは反発し合うので、戦闘時に戦う相手のアライメントや、拠点解放時の住民のモラルに影響を受けます。武器や防具などの装備品にも、神聖や暗黒の属性が設定されている品があります。キャラクターと同じ特徴があります。



## Point アライメントの変化

アライメントはそばにいる者の影響を受けます。ユニット編成時、カオスばかりのメンバーにロウのキャラクターを入れるとカオスに近づいていくという現象が起こります。また、戦闘時にはロウの敵を倒すとカオスに近づく特徴や、自分よりレベルの高い敵を倒すとロウに近づくという特徴もあります。アライメントの変化はクラスチェンジやストーリーの進行方に少しずつ影響を及ぼすようです。



## クラスと特徴

キャラクターは、みな何らかのクラス(職業)に属しています。さらに47ページの表のように、いくつかのカテゴリーに分類することができます。ゲーム中にはたくさんの種類が存在しますが、クラスによってサイズや移動タイプや攻撃方法などの能力が違ってくるのです。

### ●サイズ

クラスのサイズには2種類あります。編成画面で小さな台座に乗っているのがSサイズ、大きめの方がLサイズのクラスです。ナイトやウィザードなど人間タイプのクラスはSサイズですが、ドラゴンやケルベロスなどはLサイズです。

サイズの違いはユニット編成時に影響がでます。LサイズはSサイズ2体分のスペースが必要なので、1ユニットに編成できるLサイズクラスは2体まで。さらに彼らはユニットリーダーになれないで、称号を持つSサイズのクラスをまず編成しなければなりません。レベルが同じなら、比較的Lサイズクラスの方が丈夫なので、序盤は前衛で『壁』的な役割を与えるといいかもしれません。

### ●性別

詳細ステータスにも表示されませんが、Sサイズクラスの多くには性別が設定されています。比較的男性は力が強く、女性は素早い動きを得意としているようです。性別の差はクラスチェンジの際に大きな影響があります。男性だけ、女性だけのクラスがほとんどなので、50~51ページのクラス表を参照してみてください。

### ●称号

ユニットリーダーになれるクラスは赤い称号、レギオンリーダーにもなれるクラスは青い称号を持っています。ステータスウインドウで確認してください。称号を持っているのは全員Sサイズクラスです。しかも比較的能力の高いクラスに多いようです。基本的にレギオンリーダーになれるのは、男女のセンチュリオンだけです。



## ●消耗品と装備品

キャラクターは最大4種類の装備品を身に着けることができますが、クラスによってその数もカテゴリーもまちまちです。さらに装備品とは別に消耗品を最大4つまで持持できますが、装備品を多く身に着けるクラスは、あまり多く持持できません。Lサイズクラスは装備品を身に付けられませんが消耗品は多めに持てます。

### ●攻撃方法

キャラクターは、ユニット編成時に前衛・中衛・後衛のどこに配置するかによって行動種や行動回数などが設定されます。武器や拳で物理的な攻撃をする場合は「肉弾」と分類されてステータスに剣のマークがつきます。ドラゴンのプレスなどもこちらに属します。魔法を使う種類は「魔法」として杖のマークがつきます。

### ●移動タイプ

移動タイプはその名の通り移動時の特徴を主に表しています。タイプは7種類ありますが、以下のような優先順位が設定されています。ユニットの場合は、メンバーの中でも最も優先順位の高いタイプに設定されます。レギオンはみな草原タイプですが、レギオンパーティの数が増えるほど移動力は落ちてゆきます。29ページもご覧ください。

タイプ	特徴	クラス
<b>1. 固定</b>	非常に特殊なタイプで、このままの状態ではまったく移動することはできませんが…	ほとんど存在しませんが、まれに仲間に出てくるかも!?
<b>2. 草原</b>	街道や草原での移動は速いのですが、移動に適さない地形では速度は落ちてしまいます	ソルジャー、ナイト、クレリックなど大半のクラスが属します
<b>3. 森林</b>	平坦な地形では草原タイプと同じ速度。森林でも速度を落とさないことが大きな魅力です	アマゾネス、アーチャー、 ninジャ、バンブキンヘッドなど
<b>4. 湿地</b>	足を取られる湿地でも速度は落ちませんが、平坦な街道でもあまり速くは移動できません	アンデッド系のゾンビ、Lサイズのブルードラゴンやヒドラ
<b>5. 雪原</b>	平坦な地形では、草原タイプと同じ。雪が積もった地形でも速度を落とさず移動できます	ヴァルキリー、フレイア、ブラチナドラゴン、バハムートなど
<b>6. 山岳</b>	荒地や岩場でも速度を落としませんが、平坦な街道でもあまり速くは移動できません	ピーストマイマー、ケルベロス、ゴーレム、レッドドラゴンなど
<b>7. 飛行</b>	ほとんど地形に影響されずに高い速度で移動できます。ただし疲労の蓄積も早くなります	ホークマン、エンジェルナイト、フェアリー、グリフォンなど

↑優先



## クラスの分類

クラスは数十にも及ぶ種類がありますが、その能力やクラスチェンジの系統などで分類するところが複数あります。編成画面の「クラス・コマンド」で「クラス一覧」を参照してください。仲間にに入ったことのあるクラスの一覧なので、カテゴリーは少しずつ増えてゆきます。

### ●固有クラス

主人公やイベントシーンで仲間になるキャラクターたちには、固有のクラスが設定されていることが多いです。能力が似ているクラスは他にもありますが、独特な行動種を持っていることが大きな特徴です。彼らの名前は変更できません。クラスチェンジも自由には行えませんが、物語が進むと変わらかもしれません。

### ●汎用クラス

主要人物と共にユニットを組んでやってきたメンバーや、ソルジャーから昇格したキャラクター、そして説得してきた野生キャラクターは今までに紹介してきた特徴に当たる一般的なクラスです。イベントでやってくるキャラクターの中にも当たる者はいますが、通常のクラスとは能力が少し違うようです。

## Point 特殊クラス・ソルジャー

ソルジャーは名前も性別も設定されない特殊なキャラクターです。キャラクター数とは別にカウントされ、ソルジャーストックでまとめて管理されます。彼らの能力はとても低いですが、戦闘に参加することで少しずつ経験を積んで成長していきます。レベルの存在しない特殊な成長の仕方をしますが、人間や転生クラスの基本となる大事な新入生たちです。

彼らの能力は自軍に属しているキャラクター全員の強さに影響を受けます。全員が平均的にレベルアップしていくとソルジャーの能力もアップしていきます。途中でレベルの低いキャラクターが仲間にいると、下がってしまうのです。自軍全体の能力のパロメータにもなります。



## クラスのカテゴリー

仲間にすることができるクラスは大別すると以下のように分けることができますが、さらにもう1つカテゴリーが存在するようです。余裕があれば探してみてください



### 人間(♂)

男性が剣や魔法で戦うクラス。武器や防具を多く身につけられるので、装備品次第で能力は大きく変わってきます。イベントで入ってくる仲間のほとんどは人間系のクラスです



### 人間(♀)

女性が剣や魔法で戦うクラス。武器や防具を多く身につけられるので、装備品次第で能力は大きく変わります。同じ人間でも、性別によって設定されているクラスが変わります



### 転生

人間タイプのクラスが死亡した後、転生してしまうのがこのカテゴリーのクラスです。ほとんどがフィールドでプレイヤーの意思とは無関係にクラスチェンジしてしまいます



### 亜人間

人間や転生以外のSサイズクラスは、ほとんどこのカテゴリーに属します。特殊な行動種が多いこと、人間タイプに比べると装備できるカテゴリーが少ないことが特徴です



### 魔獣

Lサイズの魔獣たちが分類されます。装備品はまったくつけられませんが、消耗品は多めに持持できます。魔獣を使いリーダーにしてユニットを結成すると能力がアップします



### 竜

絶大な力を発揮する、ドラゴンたちのカテゴリーです。体力も高く、そのほとんどは効率範囲の広いフレス攻撃を得意とします。ただし、幼いドラゴンバビーは噛み付くだけです



### 人形

体の丈夫な大型の人形。物理的な攻撃に対してはかなりの耐性がありますが、魔法による攻撃は苦手なようです。人形遣いをリーダーにしてユニット編成すれば能力が上がります

主なクラス
ファイター
ナイト
ウィザード
バラディン
ビーストマスター

No. 34 Lv. 20 Exp. 0 EXP 2 165 / 165	アイルトン ホークマン	ホークマン	火薙刀
CLASS	ホークマン	01 / 03	レイヴン
02 / 03	フェリマー	03 / 03	フレイフ
03 / 03	スレッシュスピア	フレイフ	フレイフナイト
ラウンドシールド	フレイフナイト	フレイフナイト	フレイフナイト

No. 35 Lv. 22 Exp. 0 EXP 2 202 / 202	バクシー ナイト	ナイト	火薙刀
CLASS	ナイト	01 / 01	火薙刀
02 / 02	火薙刀	03 / 03	火薙刀
03 / 03	火薙刀	04 / 04	火薙刀
火薙刀	火薙刀	火薙刀	火薙刀

No. 36 Lv. 31 Exp. 45 EXP 5 188 / 188	ティティス ヴィッチ	ヴィッチ	火薙刀
CLASS	ヴィッチ	01 / 01	火薙刀
02 / 02	火薙刀	03 / 03	火薙刀
04 / 04	火薙刀	05 / 05	火薙刀
火薙刀	火薙刀	火薙刀	火薙刀

No. 37 Lv. 20 Exp. 0 EXP 2 132 / 132	ローラ エンジェルナイト	エンジェルナイト	火薙刀
CLASS	エンジェルナイト	01 / 01	火薙刀
02 / 02	火薙刀	03 / 03	火薙刀
04 / 04	火薙刀	05 / 05	火薙刀
火薙刀	火薙刀	火薙刀	火薙刀

No. 38 Lv. 20 Exp. 0 EXP 2 168 / 168	アイルトン ホークマン	ホークマン	火薙刀
CLASS	ホークマン	01 / 01	火薙刀
02 / 02	火薙刀	03 / 03	火薙刀
04 / 04	火薙刀	05 / 05	火薙刀
火薙刀	火薙刀	火薙刀	火薙刀

No. 39 Lv. 22 Exp. 0 EXP 2 222 / 222	タイモス バムート	バムート	火薙刀
CLASS	バムート	01 / 01	火薙刀
02 / 02	火薙刀	03 / 03	火薙刀
04 / 04	火薙刀	05 / 05	火薙刀
火薙刀	火薙刀	火薙刀	火薙刀

No. 40 Lv. 19 Exp. 0 EXP 4 155 / 155	カムベ ゴーレム	ゴーレム	火薙刀
CLASS	ゴーレム	01 / 01	火薙刀
02 / 02	火薙刀	03 / 03	火薙刀
04 / 04	火薙刀	05 / 05	火薙刀
火薙刀	火薙刀	火薙刀	火薙刀

# キャラクターの成長

キャラクターたちは戦闘を重ねることで成長してゆきます。アイテムを利用する事によっても能力がアップします。主力となるメンバーがいつも100%の能力を発揮できるよう、まめにステータスをチェックして各自のケアをしてください。

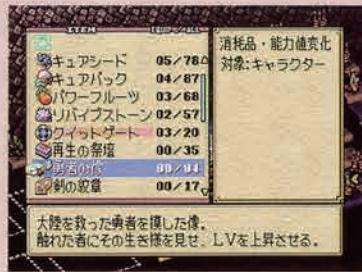
## レベルアップ

フィールドで戦闘に参加すると、各キャラクターは勝敗に関わらず経験値を得ることができます。この数値が100になるとレベルが1つ上がり、HPやSTRなどのパラメータがアップします。ただし、石化状態などで何も行動しなかった場合は得られません。自分よりレベルの高い敵と戦うと、経験値を多く得ることができます。トレーニングでも経験値は得られますから、こちらは戦いに勝利しなくてはなりません。



## ステータスアップ

Sサイズのクラスはほとんどが装備品を身に付けることができます。より能力の高い品を重ねて装備すれば、手軽にステータスアップします。こういった装備品はあくまで装備している間だけの一時的なものですが、使えば永久にパラメータがアップする消耗品もあります。手に入ることはまれですが、特に装備品をつけられないLサイズのクラスに使うと有効です。



## クラスチェンジ

クラスの中には条件を満たすと別のクラスへクラスチェンジ＝転職できる種類があります。人間タイプのクラスは、ほとんど編成画面のコマンドでクラスチェンジするのですが、種族によってはフィールドで突然変わってしまう場合もあります。一度チェンジしてしまうと元に戻れないクラスもあるので、注意してください。50~51ページのクラス表も参照してください。



## ●編成画面でチェンジ

通常は編成画面で「キャラ・コマンド」の「クラスチェンジ」か「クラス・コマンド」の「クラスク一覧」を使ってクラスチェンジをします。アライメントとパラメータの条件と、基本装備が揃っていればクラスチェンジすることができます。画面に条件が表示されますが、センチュリオンだけは特別な経験を必要としています。人間系と一部の亜人間クラスはここでクラスチェンジをします。

## ●フィールドマップでチェンジ

主にLサイズのクラスは戦闘直後に突然クラスチェンジします。能力的にはパワーアップするので悪いことではありませんが、もとのクラスに戻すことはできません。またファイターやアマゾネス等は戦闘不能状態のままマップクリアすると、ゾンビに転生してしまうことがあります。アマゾネスならエンジェルナイトに転生することもありますが、どちらにしても元の人間には戻れません。



## Point ソルジャーとセンチュリオン

ソルジャーとセンチュリオンはキャラクター育成やレギオン編成になくてはならない存在です。それぞれ特殊な成長法、クラスチェンジ条件を持っています。

ソルジャーたちは戦闘に参加すれば、少しずつ経験を積んで一人前のキャラクターに成長します。アイテムストックに基本装備が揃っていれば、戦闘終了時にファイターかアマゾネスに「昇格」するのです。編成されているユニットの

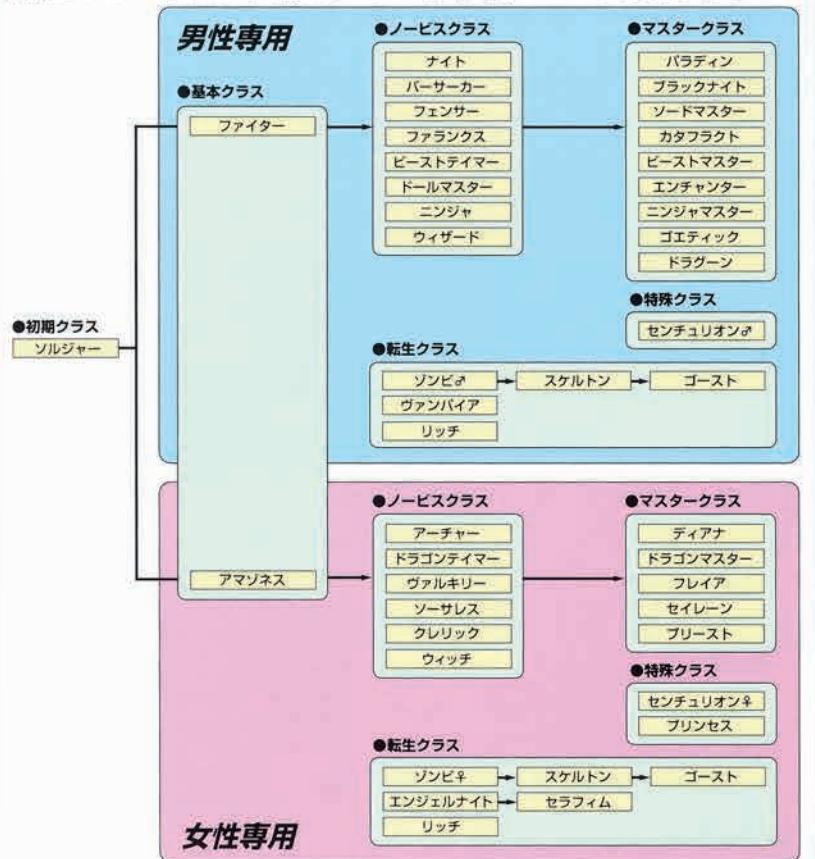


リーダーが男性ならファイター、女性ならアマゾネスになります。基本装備は常に余分をストックするようにしておいてください。

センチュリオンはレギオンが編成される頃に、編成画面でクラスチェンジできるようになります。しかし通常の経験値とは別の、指揮官としての長い経験が必要です。基本装備は必要ですが、アライメントやパラメータ値は関係ありません。

# クラス一覧

クラスチェンジの体系はおよそカテゴリーごとに分かれています。それぞれの図は基本的に右へいくほどランクの高いクラスとなっています。人間系とホークマン系は、ランクの低いクラスに



## 人間・転生系

人間や転生のクラスは上図のように性別によってクラスとクラスチェンジの体系が大きく分かれています。男女共に存在するクラスはゾンビとセンチュリオンがあります。ゾンビのときは外見に男女の差がありますが、骨だけのスケルトン、そ

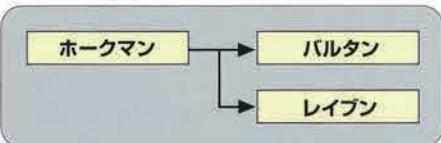
して実体のないゴーストになると、もはや区別もつかなくなってしまいます。

センチュリオンは男性と女性では基本装備に違いがあります。もとのクラスや名前から男女の区別をしっかりつけておいてください。

戻すことも可能ですが、それ以外はクラスチェンジをしたら、もとのクラスに戻ることはできません。編成画面でクラスチェンジできる者は比較的の自由度の高いチェンジができるようです。

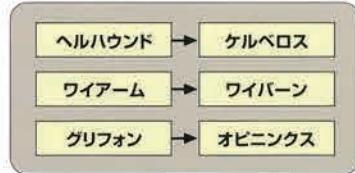
## ホークマン系

亜人間の中で、ホークマン系のクラスだけは編成画面でクラスチェンジすることができます。アライメントがロウに近ければバルタンに、カオスに近ければレイブンになれるようです。基本装備は違いますが、カテゴリーは同じです。



## 魔獸系

魔獸たちはステータスが一定の値になると、戦闘後にクラスチェンジするようです。しかし、いつ、どこでそれが起こるかは分かりません。突然チェンジしても移動タイプは変わらないので、フィールドでの影響がいきなり出ることはあります。しかし行動種や行動回数は変化するので、クラスチェンジをしたら、まずはステータスを確認するようにしてください。

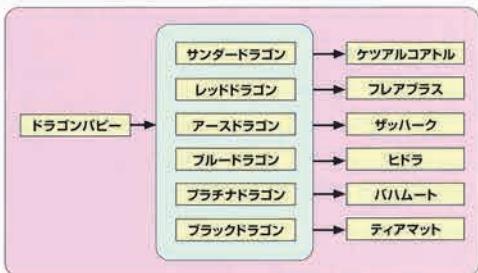


## ドラゴン系

ドラゴンはエレメントとアライメントに大きく影響されながらクラスチェンジをして成長します。一定のパラメータに達すると戦闘後にクラスチェンジするのです。

エレメントが「風」ならサンダードラゴン、「炎」ならレッドドラゴン、「大地」ならアースドラゴンで「水」ならブルードラゴンです。

プラチナドラゴンとブラックドラゴンはアライメントが大きく影響しているようです。クラスチェンジする毎に、より威力の大きいブレス攻撃ができるようになります。



すべてのドラゴンは子供のドラゴンバビーから派生していきます。ゲーム序盤から野生キャラクターを捕まえて仲間にすることができます。子供時代から育てると愛着が湧きます。

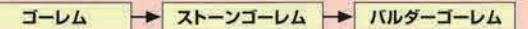
## 人形系

人形に分類される3つのクラスは上図のような一直線のクラスチェンジ体系になっています。他の系統と違ってクラスチェンジしても行動種や行動回数は変わりません。特定の属性の攻撃を受けるとクラスチェンジするようです。

武器や拳による肉弾攻撃には強く、体力の高いクラスですが、一貫して魔法攻撃には弱いという難点があります。能力値を変化させる「精神の鏡」

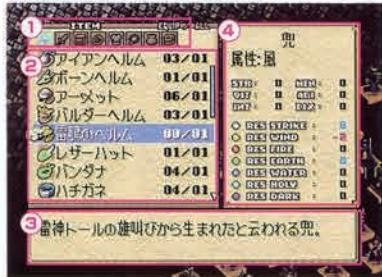
を見つけたら彼らに使うと有効です。人形遣いであるドールマスターとエンchanterをリーダーにしてユニットを編成すると、より高い能力を発揮することができます。

戦闘後にクラスチェンジする種族は積極的に戦闘に参加させることができます。レベルが低い場合は、能力の高い者とユニット編成してトレーニングに参加するようにしてください。



# アイテムについて

アイテムは8種類のカテゴリーに分けられていますが、その性質から分類すると消耗品、貴重品、装備品の3種になります。すべては編成画面の「アイテム・コマンド」で確認することができますが、使える場面や使用方法が変わってきます



- ① カテゴリーのアイコン。自軍が所持しているすべてのアイテムを頭防具、武器、魔導書、盾、鎧、アクセサリー、消耗品、貴重品の8項目に分類しています
- ② 項目別のアイテムリスト。総数とユニットやキャラクターが所持している数が右に表示されます。並び順は条件整理コマンドや手動で変更することができます

STR = 装備しているキャラクターの「力」に影響する数値。主に直接・投射の攻撃力を高めます
VIT = 装備しているキャラクターの「生命力」に影響する数値。主に攻撃に対する防御力を高めます
INT = 装備しているキャラクターの「知力」に影響する数値。主に魔法の攻撃力を高めます
MEN = 装備しているキャラクターの「精神力」に影響する数値。主に魔法に対する防御力を高めます
AGI = 装備者の「素早さ」に影響する数値。攻撃時の命中率、防御時の回避率を高めます
DEX = 装備者の「器用さ」に影響する数値。主に直接・投射の攻撃力や命中率を補います
RES STRIKE = 物理的な攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値
RES WIND = 風属性の攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値
RES FIRE = 炎属性の攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値
RES EARTH = 大地属性の攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値
RES WATER = 水属性の攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値
RES HOLY = 神聖系の攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値
RES DARK = 暗黒系の攻撃を受けるときに影響する耐性の変化値

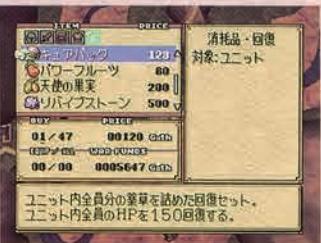
## アイテムリスト

編成画面の「アイテム・コマンド」を選択し、自軍が所持している全アイテムが表示されます。ここでアイテムを使用したり、装備品を解除したり、不用品を元値の1/4で処分することができます。「リスト」や「条件整理」でカテゴリーごとに並び順を変えることができます。35ページもご覧ください。

- ③ カーソルで示したアイテムに対するヘルプメッセージ。すべてのアイテムに対して由来や使用方法などが表示されます。使用するときの参考にしてください
- ④ 装備品の場合は属性や装備者のパラメータへの影響、各属性に対する耐性の変化が表示されます。下の項目もご覧ください。消耗品は使う対象が表示されます

## 消耗品アイテム

その名のとおり、1つずつ使って消費していくのが消耗品です。下の表のように、さらに3種類に分類することができます。主にフィールド上の拠点にあるショップで購入することができます。編成画面ではアイテムストックから直接使いますが、フィールドでは使用したいユ



ユニット内全員分の薬草を詰めた回復セット。  
ユニット内全員のHPを150回復する。



ニットが所持していないなければなりません。「回復」はキャラクターやユニットのHPや疲労を回復させるもの。石化などの状態を治療するアイテムもあります。フィールドで使えるよう、特にユニットに持たせておきたい品ばかりです。「能力値変化」はキャラクターのパラメータなどを変化させるアイテム。「その他」はフィールドや敵ユニットに使うアイテム。例外的にアイテムストックから直接使うものばかりです。

## 主な消耗品

消耗品をさらに分類すると、以下の3種になります。その他のアイテムは、ほとんどがフィールド全体に使う特殊なものばかりです

	名称	特徴	価格
回復	キュアリーフ	体力を回復する薬草の葉。キャラクター1体のHPを100回復	10
	キュアシード	体力を回復する薬草の実。キャラクター1体のHPを300回復	50
	キュアバック	ユニット内全員分の薬草を詰めた回復セット。全員のHPを150回復	120
	パワフルーツ	この地方原産の果実。ユニット内全員の疲労を少しだけ回復	80
	天使の果実	天使がもたらしたとされる不思議な果実。ユニット内の疲労を回復	200
	リバイブストーン	コカトリスの尾から作られた石化を中和する丸薬。石化した体を治療	500
	再生の祭壇	呪術に用いられた太古の祭壇。冥界から魂を呼び戻し死者を復活させる	1500
能力値変化	勇者の像	大陸を救った勇者を模した像。使用したキャラクターのレベルが上昇する	2550
	命の杯	注がれた液体を「命」に変える神秘の杯。使用者のHPの最大値が上昇	2550
	剣の紋章	見る者の力を沸き立たせる、剣をかたどった紋章。使用者のSTRが上昇	2550
	守護の指輪	身につけた者に強い抵抗力を授ける腕輪。使用するとVITが上昇	2550
	秩序の書	秩序について記された書物。使用するとアライメントがいくらか上昇	2550
	運命の器	ある「運命」が注がれた器。使用したキャラクターの運が変化する	2550
その他	クイットゲート	空間をゆがめて門を作り出すアイテム。使用ユニットは本拠地へ瞬間移動	150
	銀の砂時計	魔法の砂時計。使用すれば半日ほどフィールドの時間の流れが遅くなる	300
	ダウジングロッド	微妙な磁場の動きを感じ取り、失われたアイテムを探し出す一組の棒	600
	ラブアンドビース	相手の深層意識に直接訴えかけ、味方に引き込む強力な魔法の品	2000

## 貴重品アイテム

めったに手に入らないのが貴重品アイテムです。拠点のショップで販売しているものはありません。編成画面のアイテムリストには一番右端の宝箱のマークのカテゴリに分類されています。使い道から大別すると、さらに「携帯」と「財宝」の2種類に分けることができます。

### ●携帯

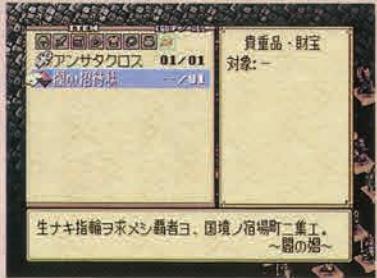
ユニットに携帯させてフィールドで持ち歩くと効果が現れるもの。消耗品のように「使う」のではなく、持っていることで効果が発揮されます。スタート時に所持している「アンサタクロス」はソルジャーが昇格するときに影響を及ぼすアイテムです。ユニットが所持していれば、昇格したときの性別がユニットリーダーの逆になります。

### ●財宝

非常に貴重なアイテム。それぞれ特定の場所でしか手に入らないようです。それらがなくともゲームはクリアできますが、とても便利なアイテム、能力の高い装備品が手に入るので、挑戦してみてください。財宝は持ち歩くことはありません。普段はアイテムストックで管理しますが、どこかで誰かに「渡す」といいことがあるようです。

## Point 移動時の日付にも注意

貴重品、とくに財宝を手に入れるためにはクリア後の地域探索やヒューゴーレポートの確認をマメに行なうことがポイントのようです。何か異変に気付いたら、すぐに調べてみてください。ワールドマップ上を移動すると時間が経過しますが、このときの日付やフィールドマップ中の時間も関係するイベントがあります。暦は12ページを参照してください。「ヒューゴー・レポート」の「その他」にもやがて表示されます。



## 装備品アイテム

キャラクターの身に着ける武器や防具などが装備品アイテムです。6つのカテゴリーに分類されます。クラスによって、装備できるカテゴリーや数が違うので、詳細ステータスウィンドウで確認してください。

グレーの表示がある場所には何も装備できません。ピンクの場所にある装備品は固定されていて、変更することができません。グリーンの場所にあるアイテムだけが、装備変更することができます。また『オウガバトル64』ではクラスチェンジのときに装備条件となるアイテムを「基本装備」と呼んでいます。装備するときは、基本装備の上に2重装備をして能力アップを図るという特殊なルールがあります。



## Point 装備のルール

装備変更するときは装備可能なキャラクター、アイテムが基本的に表示されるのであまり意識はしないかもしれません、以下のようなルールがあります。レベルに関係なく、クラスによって装備できるアイテムが変わるので、次ページからの表もご覧ください。

### 基本装備の上に2重装備

基本装備は、そのクラスを維持するために最低限必要な装備品です。一度身に着けたら別のクラスにならない限り外すことはできません。基本装備として使用中のアイテムは、編成画面のアイテム一覧では「DEFAULT」と表示されています。他の装備品を身につけるときはこの上に2重装備することになり、その能力が加算されます。基本装備はクラス毎にアイテムが設定されています。



### クラスごとにカテゴリー制限

装備変更するときは必ず同じカテゴリー内のアイテムを選ぶことになります。例えばアマゾネスは弓を持ちかえることはできますが、どんなにレベルが上がっても剣は扱えません。より能力の高い武器・防具を探してください。また「キャラ・コマンド」の「アイテム装備」では表示されませんが、各属性の耐性も大切な要素です。所持品は「アイテム・コマンド」の「リスト」で能力を確認してください。



# 装備品のカテゴリー

人間系クラスの特徴の1つは装備品を多く身につけられることです。装備品には武器・防具として物理的な攻撃力・防御力を高めるためのものがほとんどですが、中には魔力や各種パラメータに影響を及ぼすアイテムも多く用意されています。カテゴリーによって装備できるクラスが設定されているので、買い物の際には自軍メンバーのクラスをよく確認して購入してください。価格の単位はGoth(ゴート)です。



## 防具(頭)

主に武器による攻撃を得意とするクラスの装備品。頭を守るために本格的な造りをしているものは少なく、防具としては軽めです

カテゴリ	名称	特徴	価格
兜	アイアンヘルム	側頭部にやや不安が残る基本的な鉄製の兜。ファイターの基本装備	30
	ボーンヘルム	ドラゴンの頭蓋骨を模して作られた兜。ドラゴンティマーの基本装備	50
	アーメット	頭全体を覆うように制作された防御力重視の鉄製の兜。ナイトの基本装備	120
帽子	レザーハット	防具として広く使われるなめし皮を加工した帽子。アーチャーの基本装備	40
	バンダナ	気持ちを引き締めるために着ける頭部用の布。ドールマスターの基本装備	20
	ハチガネ	ハチマキに鉄製の板を縫い付けた頭部用の防具。ニンジャの基本装備	40



## 武器

人間系のクラスは必ず装備するカテゴリー。杖やメイスの場合は武器としてより、魔力を補強する目的で装備されているようです

カテゴリ	名称	特徴	価格
片手剣	ショートソード	初心者でも使いこなせるよう造られた軽めの剣。ファイターの基本装備	20
	バルダーソード	魔力を高めるバルダー金属製の剣。ナイト、センチュリオンの基本装備	150
	フレッシュソード	聖職者の祈りが付与された神聖なバルダーソード。バラディンの基本装備	400
大剣	バスターードソード	重量を生かして叩きつけて使う一般的な大剣。フェンサーの基本装備	180
	黒竜の大剣	ティアマットの牙から造られたドラゴンキラー。ドラグーンの基本装備	1200
	クレイモア	剣身にむけて緩いV字型の鋒のある大剣。ソードマスターの基本装備	360
細剣	バルムンク	悪魔ファフニールの非常に鋭い爪から作り出された両手持ちの剣	1750
	レイビア	針のような刃身で相手を突くための剣。ドラゴンティマーの基本装備	30
	エストック	手を守るナックルガード付きの突剣。ドラゴンマスターの基本装備	250
片手ハンマー	ライトニードル	神聖な力を一筋の光として束ねた突剣。エンジェル系の基本装備	350
	フランシスカ	攻击力は低めな代わりに、扱いやすい小型の斧。バーサーカーの基本装備	130
	ハルトハンマー	石材を破壊するためのハンマー。ホークマン、スケルトンの基本装備	110
	バルダーグラブ	魔力を高めるバルダー金属で造られた棍棒。バルタンの基本装備	220
両手ハンマー	バルダーアックス	魔力を高めるバルダー金属で造られた斧。レイブンの基本装備	300

カテゴリ	名称	特徴	価格
両手ハンマー	ウォーハンマー	鎧を打ち碎く、鋭く尖ったハンマー。力のある者でないと使えない	210
	パワーハンマー	所有者の潜在的な力のすべてを発揮させることができるハンマー	600
	ヘビーアックス	すさまじい破壊力で巨木をも一刀両断にしてしまう鋼鉄製の斧	2350
	ミヨルニール	雷神トールが持つ巨大なハンマー。またの名をトールハンマー	420
槍	ショートスピア	攻撃力よりも生産性を優先させた、粗末な槍。ソルジャーの基本装備	—
	スレンダースピア	細身ながら、比較的高い攻撃力の鋼鉄製の槍。ヴァルキリーの基本装備	150
	バルダースピア	魔力を高めるバルダー金属で作られた槍。カタフラクトの基本装備	230
	サンダースピア	雷の力を内に秘めている魔法の槍。フレイアの基本装備	320
ムチ	レザーウィップ	なめし皮で造られた安価なムチ。ビーストティマーの基本装備	60
	ラブチャーローズ	深紅のバラから造られたイバラのムチ。ビーストマスターの基本装備	120
	破魔のムチ	邪教の神官たちが愛用したムチ。邪念を送り魔力を奪うといわれている	210
	アイアンクロー	手甲のように腕につけて使う、格闘戦用の爪。ニンジャの基本装備	170
爪	バルダーコロー	魔力を高めるバルダー金属で作られた爪。ニンジャマスターの基本装備	280
	トゥルエルノ	雷竜の爪から作られた武器。雷をまとい、竜の加護を得ることができる	550
	ショートボウ	片手で扱える、小さくて軽い木製の弓。アマゾネスの基本装備	30
	グレートボウ	ヤクの角の薄片を3枚張り合わせて強化した弓。アーチャーの基本装備	90
弓	バルダーボウ	鍛金術によって生み出された、魔力を高めるバルダー金属で作られた弓	160
	コンボジットボウ	複数の材料を組み合わせ、動物の腱などで徹底的に強化した弓	550
	ライトイメイス	先端に突起物が付いている小型のメイス。クレリックの基本装備	30
	バルダーメイス	魔力を高めるバルダー金属で造られたメイス。ブリーストの基本装備	180
メイズ	神祕のメイス	神の祝福を受けた聖なるメイス。先端に埋め込まれた宝石から光を放つ	600
	シフレの杖	至る所で見られる糸杉が材料の杖。ノービスクラスの魔道士の基本装備	20
	アークワンド	魔力增幅の機能を備えている杖。マスタークラスの魔道士の基本装備	150
	フレースウェルグ	風の象徴である幻獣ペレグリンの羽と、魔法の紅玉を先端につけた杖	340
人形	マリオネット	人形遣いが綱の糸を使って操る木製の人形。ドールマスターの基本装備	120
	フール	内部に数多くの武器を隠した奇妙な人形。エンチャンターの基本装備	320
	ヘンズドール	教会の祝福を受けた天使の人形。これを模した人形が子供たちの間で人気	430
扇	バトルファン	鉄板を組み合わせて作られた戦闘用の頑丈な扇。プリンセスの基本装備	750
	カルディア	神聖な儀式などに用いられるハート型の扇。装備すれば素早さがアップ	1250
<b>魔導書</b>	魔導書	魔導士たちの攻撃種を決定する装備品。6つの属性の魔導書以外にも、幻の竜言語魔法を記した魔導書がどこかで手に入ります	
	名称	特徴	価格
魔導書	属性魔導書	術者を守護する神に呼びかけ魔法を発動する書物。魔道士たちの基本装備	100
	風の魔導書	風神ハーネラに呼びかけ魔法を発動する書物。魔法使いの必需品	200
	炎の魔導書	炎神ゾショナルに呼びかけ魔法を発動する書物。魔法使いの必需品	200
	テンペスト	古代高等竜人族が残した数少ない魔導書。激しい嵐を呼び寄せる魔法	50,000



## 盾

主に武器による攻撃を得意とするクラスの装備品。防御効果は期待できるものが多いのですが、重いものが多く扱えるクラスは少なめです

カテゴリ	名称	特徴	価格
小型盾	ラウンドシールド	ベルトで腕に固定して使う小型で円形の木製盾。ファイターの基本装備	20
	バックラー	攻撃を受け流すために使う金属製の小型盾。フレイアの基本装備	40
	サンダーシールド	雷獣ヌエの血で清められた小型盾。風の力を増大させて耐久力をアップ	150
盾	カイトシールド	移動の邪魔にならぬよう、下方を細くした金属の盾。ナイトの基本装備	70
	タワーシールド	防御効果がかなり高い、長方形の大きな盾。カタフラクトの基本装備	350
	ラージシールド	扱うにはかなりの力を必要とする円形の盾。ファンクスの基本装備	180



## 防具(体)

人間系のクラスは必ず装備しています。ロープや服の防御効果はやや低い代わりに、魔力などに影響がある品が多いようです

カテゴリ	名称	特徴	価格
軽鎧	ハーフアーマー	防御力よりも生産性を優先させた粗末な鎧。ソルジャーの基本装備	一
	クロスアーマー	身につける者の精神を落ちつかせる厚手の服。ソードマスターの基本装備	20
	レザーアーマー	なめし皮を何枚も張りあわせて造られた鎧。アマゾネスの基本装備	60
鎧	ハードレザー	動物の皮を煮込んで造られた、軽くて堅い鎧。ディアナの基本装備	150
	プレストブレート	鉄板を組み合わせて造った、胸部だけを守る鎧。ヴァルキリーの基本装備	180
	ブレートメイル	鉄板を組み合わせて造った、上半身を守る鎧。ファンクスの基本装備	210
全身鎧	バルダーメイル	魔力を高めるというバルダー金属で造られた鎧。フレイアの基本装備	250
	タイタニアメイル	妖精王タイタニアの神殿から盗まれた幻の甲冑。素早さの能力がアップ	750
	プレートアーマー	鉄板を組み合わせて造った全身を覆う重量級の鎧。ナイトの基本装備	230
ロープ	バルダーメイル	魔力を高めるバルダー金属で作られた全身鎧。バラディンの基本装備	420
	ベヒアーマー	プレートアーマーを鉄板でさらに強化した鎧。カタフラクトの基本装備	650
	ほろぼろの布	防御効果はほとんどない、ほろぼろになった布切れ。ゴーストの基本装備	10
服	ロープ	防御効果は期待できない、長く緩やかな外衣。ウィザードの基本装備	30
	法衣	まとうことで気持ちは安らかに保つ聖職者の法服。クリリックの基本装備	50
	魔術師のロープ	魔力を高めるバルダー金属の糸で織ったロープ。ゴエティックの基本装備	120
アセサリー	ほろぼろの服	防御効果はほとんどない、見るも無残なほろぼろの服。ゾンビの基本装備	10
	布の服	防御効果はほとんどない、布製の服。バンブキンヘッドの基本装備	30
	魔道士の服	魔力を秘める宝石が埋め込まれた魔道士用の服。ソーサレスの基本装備	80
アクセサリー	ミンクのコート	肉食魔獣の毛皮で造ったゴージャスなコート。セイレンの基本装備	250



## アクセサリー

主に魔法を使うクラスや固有クラスの装備品。防具としてよりもバラメータや各属性の耐性に影響する特殊な品がほとんどです

カテゴリ	名称	特徴	価格
アミュレット	魔道を追求しようとする者が身につける首飾り。魔道士系の基本装備	40	
言霊の指輪	言葉に宿る精靈に働きかけ、呪文の力を増大させる魔法の指輪	250	
ロザリオ	聖職者がいつも携えている銀製の十字架。僧侶系の基本装備	50	

## 索引

## ・各種コマンド一覧

ワールドマップ	13
フィールドマップ／メインコマンド	18
フィールドマップ／部隊コマンド	19
行動オプション	21
レギオン・コマンド／フォーメーション	21
キャンプ中のコマンド	23
戦闘画面／介入コマンド	26
編成画面	31
バトルコマンド	37

## ・各種一覧

タイトル画面項目	10
ワールドマップ／地域シンボル	12
ゼテギニア暦	12
フィールドマップ／拠点	16
フィールドマップ／感情マーク	24
ステータス異常一覧	27
地形一覧	29
ステータスウィンドウ	30
詳細ステータスウィンドウ	42
エレメント	43
アライメント	43
移動タイプ一覧	45
クラスのカテゴリー一覧	47
クラスター一覧	50
アイテムバラメータ	52
主な消耗品	53
装備品のカテゴリ	56

## ・便利機能

オンラインヘルプ	4
ソフトリセット	4
チュートリアル	10
ナビゲーションメッセージ	13
バックスクロール	15
フィールドマップの画面表示変更	17
検索ウィンドウ	18
PAUSE	19
フィールドポーズ	27
戦闘アニメーション表示	27
編成画面中のCボタンユニット	33
強制終了機能	33
全キャンセル機能	33
アイテムの条件整理	35
自軍メンバーの条件整理	40

# STAFF CREDITS

ディレクター  
畔柳 達哉  
アシスタントディレクター  
片岡 和裕  
プランナー  
百田 智和  
イベント作成  
田中 瑞枝  
イベント作成アシスタント  
内田 哲史  
外田 順一

システムプログラム  
北川 正昭  
ワールドマッププログラム  
森岡 伸夫  
バトルプログラム  
伊藤 克幸  
イベントプログラム  
大野 克己  
フィールドマッププログラム  
村澤 裕一  
エフェクトプログラム  
美馬 佐一  
藤沢 伸一  
アシスタントプログラマー  
石橋 祐一  
上山 収  
鈴木 基彦

CGテクニカルサポート  
石井 貴之

チーフデザイナー  
瀧野 講司  
キャラクターグラフィック  
松田 和孝  
刃刀 友如  
キャラクターグラフィックアシスタント  
鉢巻 育実  
本郷 聰美  
キャラクターモデリング  
西入 望  
榎本 晋久  
関 浩史  
亀山 季治  
キャラクターモデリングアシスタント  
近藤 和江  
BGデザイン  
安保 輝一  
川瀬 智保  
BGデザインアシスタント  
溝口 結城  
エフェクトデザイン  
和田 幸子  
片寄 直樹  
藤木 雅之  
アシスタントデザイナー  
入江 健一  
近藤 博人

サウンドディレクター  
今井 利秋  
ミュージックコンポーザー  
岩田 匠治  
松尾 早人  
崎元 仁  
キャラクターアイラストレーション  
加藤 俊章  
スペシャルサンクス  
堀田 拓司  
國島 宣弘  
丸 義則  
梶 誠介  
マニュアル編集  
鬼頭 弥生  
アシスタントプロデューサー  
保光 峰之  
プロデューサー  
徳川 誠

## 企画・開発 株式会社クエスト

### 警告:

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。  
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品  
を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、  
ご注意ください。  
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡く  
ださい。

### WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law.  
Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.  
Please destroy any illegal copies that may come into your possession.  
Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and  
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).



このマークは、無許可での  
ゲームソフトの中古売買を  
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING  
SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本製品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の  
使用や無断複製および販賣は禁止されています。また当  
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますの  
でご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをセーブ(記録)しておくバッテリー  
バックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体  
の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしま  
うことがありますのでご注意ください。特にセーブ中に電源OFFやリセットを行う  
と、データが消えてしまいますので絶対にしないでください。なお、いったん消えてしま  
ったデータは復元できません。また紛失したデータに関しては責任を負いかねます  
※リチウム電池は有償で交換させていただきます。



この64(ロクヨン)マークは、  
任天堂および任天堂よりライセンス  
許諾を受けているNINTENDO 64  
関連製品に表示されています。



# Ogre Battle Saga Episode Six

任天堂株式会社

---

N および NINTENDO<sup>64</sup> は任天堂の商標です。

とオウガバトルはクエストの商標です。

©1999 Nintendo ©1999QUEST

G930100