

Nintendo

AGB-ATOJ-JPN-1



タクティクス オウガ

Castles Oure

The Knight of Lodis 外伝

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス

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

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

機器の取り扱いについて…

警告

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

注意

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

使用上のお願い

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

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ニンテンドーDS	ゲームボーイマイクロ ゲームボーイアドバンス/SP	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト/カラー)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○ ※	○ ※	×	○	×

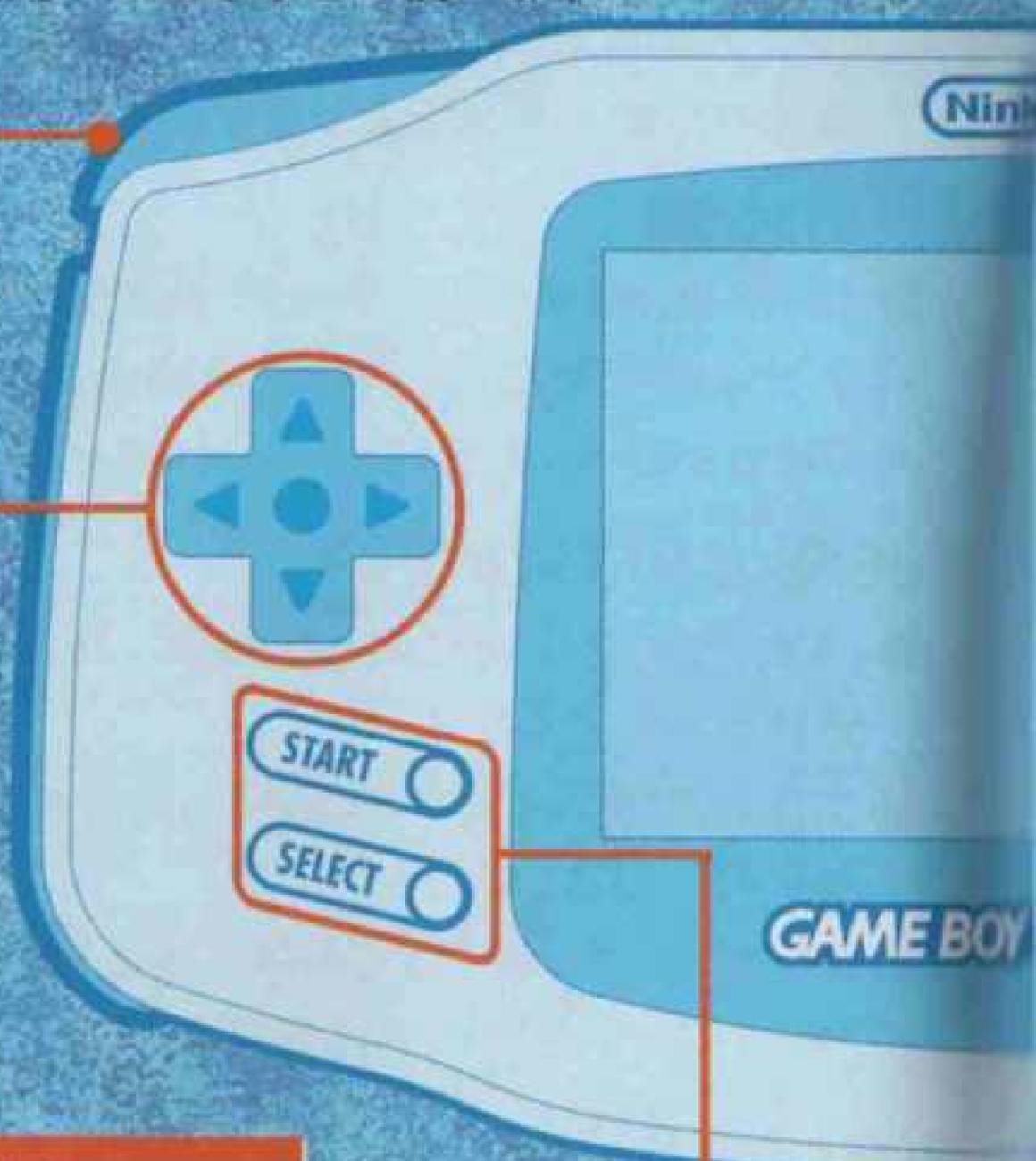
アドバンス専用
通信ケーブル対応 

※ニンテンドーDSは、通信ケーブルに対応していません。

コントローラの使い方^{つかかた}

Lボタン^{エル}

フィールドマップ上で働く便利なショートカット機能^{しやうはたらべんり}を利用するときなどに使います^{つか}



十字ボタン^{じゆうじ}

アイテムやコマンドなどの選択^{せんたく}、ユニットや自軍の移動先を指定するとき^{じぐん いどうさき}に使用します^{してい}

START・SELECTボタン^{スタートセレクト}

STARTはゲームを中断するときやユニット表示パラメータ^{ひやうじ}変更時に、SELECTはヘルプを利用するとき^{りやう}に使います^{つか}

コントローラの各ボタンは、主に以下の使い方をします。
「タクティクスオウガ外伝」では、Rボタンを押すことで
「全体コマンド」と呼ばれるコマンド群が表示されます。

Rボタン

各画面で、自軍にいろいろな指示を与える全体
コマンドを表示させるときに使用します



A・Bボタン

Aはメッセージを送ったりコマンド決定時な
どに、Bは選択事項の取り消しに使います

CONTENTS

STORY6

ゲームの目的6

■【基本操作】ゲームの進め方

ゲームの始め方・終わり方8

ゲームの流れ10

ワールドマップ12

フィールドマップ18

■【編成リスト】ユニットの能力

情報の種類26

リスト内の全体コマンド32

編成リストでわかること44

■【実践】バトル時のテクニック

地形を考慮した行動を！54

天候の変化に注意56

ユニットの特徴を生かす58

■クエストモード

3種類のモード.....60



ゲームの目的

不穏な動きを示すローディス教国中央部の真意を探り、オウイス島に眠る謎を解くことがゲームの目的です。主人公・アルフォンスの行動次第で物語の結末は変化しますが島の各地へ行軍するうちに、いろいろな事実が判明することでしょう。生き抜いて真実を見極めるために、繰り返される戦いの中でメンバーの能力も磨いていってください。

Story

ゲームの物語と その背景について

ガリシア大陸の西に位置するオウイス島は、大陸で勢力を伸ばす宗教国家・ローデイス教国に改宗を迫られ、その支配下に収められました。15年前の出来事です。当時激しく抵抗した南部のアールセン地方は、現在では本国と結ばれた海路によって貿易が栄え人々の暮らしが豊かになっています。しかし山や森林に囲まれた北部のラーヌクルス地方は大国と戦うことなく改宗を受け入れましたが、人が活用できる土地が狭く、少数の貴族と一般の人々がひっそりと暮らしている状態です。物語の主人公・アルフォンスは、ローデイス教国領のフェーリス公国から聖炎騎士団の一員として、この島の調査に訪れます。土地の人々との出会いや別れが、彼の生き方に大きな影響を及ぼします。



ゲームの始め方・終わり方

カセットをゲームボーイアドバンス本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください。やがてタイトル画面が現われます。STARTボタンかAボタンを押すと以下の項目が表示されるので、モードを選択してください。「START」からゲームを始めると次にするべきことを説明する「ナビメッセージ」という機能が働いている状態になっています。しばらくこのメッセージに従ってゆけばゲームのルールを把握していただけることでしょう。

NEW GAME

ゲームの本編が始まります。最初からゲームを始めたいときは、このモードを選んでください。オープニングシーンが流れ、やがて名前や誕生日などを問われるので答えてください。冒頭で何も入力せずに進めると主人公は「アルフォンス」という名前になります

CONTINUE

本編の続きが始まります。以前にセーブした中断データやステージ間データからゲームを再開したい場合は、こちらを選んでください。フィールドマップ中の中断データは1つまで、ワールドマップ上のステージ間データは3つまで保存しておくことができます

QUEST MODE

本編でセーブしたデータを使って楽しむ別モードが始まります。別シナリオを楽しむ探索、通信ケーブルを使った対戦やアイテム交換などのモードがあります。ケーブルの接続に関しては64～65ページを、各種モードの内容に関しては60～61ページをご覧ください

SOUND

ゲーム中の音楽や効果音を消すことができます。初期状態では、「ON」になっていますが、「OFF」を選べばゲームボーイアドバンス本体の音量にかかわらず、まったく音が出なくなります

ゲームの終了と再開

ゲームの本編ではワールドマップ上で、それまでに冒険した記録を保存することができます。「システム」コマンド中の「セーブ」を選んでください。その後はプレイを続行することもできますし、「ロード」を選んで別のセーブデータでゲームを再開することもできます。

またフィールドマップでのバトル中も、自軍のターン中にSTARTボタンを押せば、いつでもゲームを中断することができます。中断データとして記録が残ります。



便利 機能

ソフトリセットと オンラインヘルプ

ゲーム中のいろいろな場面でセレクトボタンを押すとステータスや地名などの意味や使い方を解説するオンラインヘルプという機能が働きます。「？」のマークが現われたら十字ボタンで調べたいものに移動させ、Aボタンを押してみてください。

また、各画面でSELECT、START、A、Bボタンを同時に押すとリセットがかかります。

ゲームの流れ

——プレイヤーがすべきこと

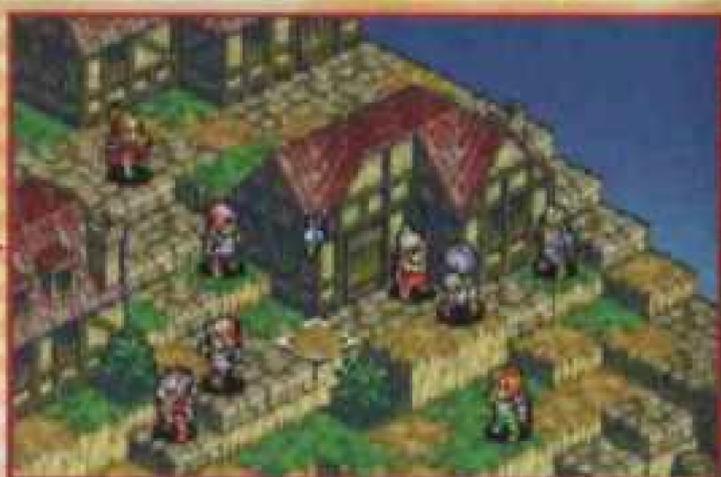
『タクティクスオウガ外伝』は、高低差のある3Dフィールドで局地戦を繰り返してゆくシミュレーションRPGです。プレイヤーは自軍を率いてワールドマップ上を移動します。敵軍と遭遇するとフィールドマップに切り替わり、バトルが開始されるのです。各シナリオに設定された勝利条件を満たせばワールドマップに戻って先に進むことができますが、プレイヤーキャラが死亡するなどの敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーです。セーブしたポイントからのやり直しとなります。

両マップには自軍の状態を確認する編成リスト画面が用意されています。バトル中は内容を閲覧するだけですが、それ以外ならアイテムや呪文書を装備したりクラスチェンジを行うなど、各ユニットの戦闘準備を調えることができます。両マップとも「編成」コマンドでこの画面を利用できるので詳しくは26ページからの章をご覧ください。

●ワールドマップ



●フィールドマップ



●編成リスト画面



旅の途中で起こること

ワールドマップでの移動時やフィールドマップでのバトル前後にはイベントシーンが発生することがあります。プレイヤーが次にするべきことが語られることが多いので、メッセージをよく読んでください。ときには選択を迫られることもあります。その後のストーリーに影響するかもしれませんから、よく考えて答えてください。

またワールドマップの移動時は野盗や魔獣など、予想せぬ敵軍から奇襲を受けることもあります。何が起こるかわからないので、心と戦闘の準備はしておいてください。



ワールドマップ

編成を整えて行軍

ワールドマップには町や郊外などの拠点と、それらを結ぶ陸路、海路が表示されています。プレイヤー率いる自軍は旗のマークがある地域に駐留しています。町にはアイテム・呪文書の売買や仲間を雇うことができるショップがありますが、郊外には便利なショップもなく、野盗などの奇襲を受けることもしばしば起こります。常にメンバーの編成を調べてから移動するよう心がけてください。目的地や移動中に「FIGHT IT OUT」と表示されたらシナリオにそった戦いが待ち受けています。クリア後はゲーム上の日付が経過しますが、「ENCOUNTER！」と表示されたバトルは奇襲です。何度戦ってもストーリーも日時も先に進みません。移動可能な地域は徐々に増えてゆきます。

また、マップの左下には自軍が所持する軍資金、右下には駐留している地域名が表示されます。軍資金はショップを利用するときに必要な資金なので、大切に使ってください。この世界の通貨の単位は、GOTH(ゴート)です。



軍資金

地域名

カーソルで移動先を指示

自軍は進路が記されている地域ならどこへでも移動できますが、通常は赤い拠点が次の目的地です。剣のカーソルを行きたい土地に合わせてAボタンを押し、移動してください。また、ときには目的地が複数発生する場合があります。そんなときはピンのマークがある地域を目指せば最短のルートでストーリーを進めることができます。

自軍の戦力をアップさせたいときは先を急がずに各地でトレーニングを積むか、郊外を行き来して野盗との戦闘でメンバーを鍛えるのもいいかもしれません。しかし、どちらにしても敵軍に出会ってしまったら戦うしかないので、移動前は必ずセーブしておくことをお勧めします。



町……ショップあり・奇襲なし



郊外……ショップなし・奇襲あり



現在地



ピンマーク

Rボタンで全体コマンド

このマップではRボタンを押すと全体コマンドが表示されます。フィールドマップでのバトルで勝ち抜くためのコマンド群が用意されていますので、ご利用ください。ただし、場合によっては表示されないコマンドも存在します。



■ 編成

編成リスト画面に切り替わります。アイテムや呪文書を装備したり、クラスチェンジを行うことができます。詳しくは26ページからの「ユニットの能力」をご覧ください。



■ トレーニング

Aチームの設定



Bチーム編成



編成



システム



トレーニング
の終了



かぼちゃメモ



オプション



コントロール
設定

Bチームの設定



ゲームスタート



Aチーム編成
へ戻る



編成



システム



トレーニング
の終了



かぼちゃメモ



オプション



コントロール
設定

自軍メンバーの能力を高めるために敵軍が駐留していない地域で演習を行います。左頁のコマンドを使って2チームに別れ、フィールドマップで対戦するのです。演習ですから、どんなダメージを受けてもユニットが消滅することはありません。「ゲームスタート」を選べばバトルが始まりますが「システム」内の「トレーニングの終了」で、いつでも演習を終わらせることができます。気軽に利用してください。また「コントロール設定」でCOMを選べば、チームの操作をコンピュータに任せることも可能です。



■ ショップ

町のショップを利用するコマンドです。シナリオが進めば品揃えは変化するのですが、アイテム・呪文書の売買、ユニットの雇用をすることができます。軍資金に注意しながら買い物をしてください。なお売買する品はカテゴリごとに一覧表示されています。34～39ページもご覧ください。

■ 購入

アイテムや呪文書を購入します。ほとんどのリストではSTARTボタンを押せば、パラメータ表示が個数や攻撃力などに変わります

■ 売却

アイテムや呪文書を売却します。赤く表示されている品は装備中なので売れません。編成リスト画面ではずしてから利用してください

■ 仲間に入れる

ユニットを雇います。エレメントと名前は自由に付けられますし、予算にあわせたレベルのユニットを仲間に入れることができます

■ 戻る

ワールドマップに戻ります。Bボタンでも同じ効果が得られます



■ システム

データのセーブやロード、カーソルのスピード調節などシステムに関するコマンドが集められています。攻略に役立つヒントを教えてくれる「かぼちゃメモ」は必見です！



セーブ



ロード

「セーブ」でステージ間データを保存し、「ロード」で読み込みます。このデータファイルは3つまで保存可能ですが、それ以上保存する場合は既存ファイルのどれかに上書きされます。なお、このコマンドからフィールドマップの中断データを読み込むことはできません



かぼちゃメモ

戦闘時のシステムやフィールドの仕組みなど、ゲーム攻略に役立つポイントをパンプキンヘッドが簡潔にまとめて教えてくれます



オプション

ナビメッセージやショートカットの設定などゲーム中の機能を調整するためのコマンド群です。ゲームに慣れたら使ってみてください

■ カーソル移動タイプ

フィールドでのカーソルの移動タイプを設定します。初期状態では十字の上を押すと右上に移動する「タイプA」となっています

■ カーソルリピート速度

フィールドでカーソルが連続移動を始めるまでのタイミングを変更します。ゲームに慣れてきたら「速い」の設定もお試しく下さい

■ イベントメッセージ表示

イベント時のメッセージ表示の形式を変更します。初期は「通常」ですが、「一括」にするとメッセージ全体が一括して表示されます

■ ナビメッセージの表示

次に何をすべきか説明するナビメッセージの表示・非表示を設定します。初期は「表示」ですが、慣れたら「非表示」にしてください

■ 攻撃名称の表示

戦闘中の攻撃名称の表示・非表示を設定します。「非表示」にすると攻撃名が表示されずに、戦闘アニメーションだけが流れます

■ 効果メッセージの表示

戦闘中の効果内容を解説するメッセージの表示・非表示を設定します。よりスピーディにプレイしたい場合は「非表示」がお勧めです

■ 経験値メッセージの表示

戦闘中に取得した経験値の表示を設定します。ゲームに慣れて、よりスピーディにプレイしたくなったら「非表示」をお試しください

■ コマンド名称の表示

各コマンドの名称を示すメッセージの表示・非表示を設定します。シンプルな画面でプレイしたい場合は「非表示」をお試しください

■ ショートカットA設定・B設定

次に行動するユニットやHPの低くなったユニットを表示するなどのバトル中の仲間の情報が確認できる機能を設定します。A設定はLを押しながらA、B設定はLを押しながらBボタンを押します

■ クラスチェンジ後の装備

クラスチェンジ直後のユニットの装備状態を設定します。初期状態では「変更なし」ですが、他の品に自動装備させることも可能です

■ 全ての設定を戻す

前述した11項目の設定をリセットします。全て初期状態に戻ってしまうので、設定変更をやり直したいときだけにお使いください



タイトルへ戻る

ゲームを中断してタイトル画面に戻ります。ただし、ソフトリセットと同じ効果なので事前のデータは残りません。ご注意ください

フィールドマップ

——メンバーを選んでバトルへ

各拠点を拡大したフィールドマップは草原、砂漠、川、岩場など地域の特徴を表した地形パネルが入り混じって、起伏のある土地を形成しています。十字ボタンで指のマークのカーソルを移動させてみてください。画面の右上に、示しているパネルの高さや6種類のエレメントの影響度が表示されます。ユニットが位置するパネルの場合は、さらに攻撃力、防御力に加算される地形の影響度が下に示されます。ユニットのステータスの一部を簡単にまとめたウィンドウも表示されるのです。自軍・敵軍のユニットはこのフィールドマップで戦うことになりますが、ユニットが属しているクラスによっては、移動できない地形も存在するのでパネルの高さや種類が戦局に大きく影響します。

フィールドマップに画面が切り替わったら、まずは実際に戦うアタックチームを選出します。そして各ユニットに行動を指示しながら敵を追い詰めてゆきましょう。全体コマンドも利用しながらマップクリアを目指してください。

地形情報



ユニット情報

アタックチームを編成

自軍のメンバーからフィールドマップに派遣するユニットを最大8体まで選びます。各フィールドの特徴や敵軍のメンバーなどを考えて最適なメンバーを編成してください。チーム編成時にフィールド全体や敵ユニットの能力を調べることも可能です。ただし、トレーニングや対戦モード以外では主人公をはずすことはできません。20～21ページもご覧ください。

ユニットごとに 行動を指示

本作品のバトルでは自軍と敵軍のメンバーが交互に行動する「ターン性」を採用しています。自軍の行動フェーズになったら、各ユニットに移動や攻撃などの指示を与えて戦ってください。とはいえ、ユニットは移動力やクラス次第で行動内容が変わるので、なにかと注意が必要です。22～23ページもご覧ください。

Rボタンで 全体コマンド

自軍のターン中はRボタンを押して全体コマンドを利用することもできます。両軍のメンバーや勝利条件などを確認したり、自軍の行動フェーズを終了させることなどが可能です。バトル時のヒントもたくさん詰まった「かぼちゃメモ」の閲覧もできます。この全体コマンドに関しては、24～25ページもご覧ください。

勝利条件を満たしてクリア

各フィールドのバトルには「敵の殲滅」や「主人公の死亡」などの勝利条件・敗北条件が設定されています。勝利条件を満たせばマップクリアとなり、敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーとなるのです。しかしマップクリアだけを考えずに、敵が落としたトレジャーや埋もれた財宝などの回収にも気を配るよう心がけましょう。25ページもご覧ください。

アタックチームを編成

フィールドマップに切り替わったら、まず自軍メンバーの中からバトルに参加するユニットを選んで、フィールド上の初期位置を決めてください。最大8体まで選べます。十字ボタンで画面左側に表示されるリストからユニットを選んで、青く変色しているパネルのどれかに配置し、向きを決めてください。各ユニットの能力はフィールドに浮かぶステータスウインドウに表示されるのですが、全体コマンドの「編成」でさらに詳しい情報がわかります。また、フィールドの様子や敵ユニットの詳細を知りたい場合にはビューモードをご利用ください。敵ユニットを選んでBボタンを押すと、詳細ステータス画面に切り替わります。

メンバーの選出・配置が決まったらバトル開始です。全体コマンドの「ゲームスタート」を選んでください。

Lボタン

フィールド全体が見渡せるビューモードになります。もう一度Lボタンを押せば元に戻ります

Rボタン

全体コマンドが表示されます。Bボタンを押せば自軍メンバーが表示される元の画面に戻ります



自軍リスト

ステータス

メンバー数

■ 編成中の全体コマンド

アタックチーム編成時は、以下のコマンド群が全体コマンドとして用意されています。バトル中は「編成」コマンドが使えなくなるので、この段階で派遣したユニットの戦闘準備が整っているか確認しておくことをお勧めします。アイテムや呪文書の装備状態などは要チェックです。



ゲームスタート

アタックチームの編成を終えてバトルがスタートします。コマンドを選んだあと再確認の質問に「はい」と答えると、勝利条件が表示されて1ターン目が始まります。自軍から行動開始となります。



勝利条件

これから突入するバトルの勝利条件と地域名が表示されます。Rボタンを押すと敗北条件が表示され、Lボタンを押せば勝利条件が再度表示されます。バトルが開始されてからも使えるコマンドです。



編成

編成リスト画面に切り替わります。一覧中で動いているユニットはすでにフィールドに派遣されていることを示しています。画面の見方や各種コマンドの使い方は、26ページからの章をご覧ください。



システム



かぼちゃメモ

戦闘時のシステムやフィールドの仕組みなど、ゲーム攻略に役立つポイントをパンプキンヘッドがまとめて教えてくれます。



オプション

各画面のシステムの機能を調整するためのコマンドが、12項目用意されています。詳しくは16~17ページをご覧ください。

ユニットごとに行動を指示

バトルが開始されたら、ユニット1体ずつに指示を出して自軍フェイズを進めましょう。

まず指示を出したいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、移動可能な範囲が青く表示されます。その中から1パネルを選んでAボタンで決定するのです。そして、どんな行動をとるのかユニットコマンドの中から決めてください。「攻撃」を選ぶと敵に与えるダメージが予測されるので参考にしてください。何もしたくないときは、「待機」コマンドを選びます。最後にユニットの向きを決めると行動が終了し「END」と頭上に表示されます。

このようにして、仲間全員の行動を決めていってください。指示を与える順番は特に決まっていないので、まだ行動していない仲間の中から好きなユニットを選べます。

なお、自軍メンバーには、部隊のリーダーである主人公キャラのステータスに「LEADER」が、ゲストキャラと呼ばれるユニットには「GUEST」の文字が表示されます。ゲストキャラはプレイヤーの意思とは別に行動するので、仲間ではありますが操作することはできません。



HPとMP or SP

ステータス

■ ユニットコマンド

ユニットの移動先を決めると以下のユニットコマンドが表示されます。特に移動したくないときは、現在地を移動先に指定し、ユニットコマンドを表示させてください。



攻撃

武器や素手を使った物理攻撃を仕掛けます。攻撃手段と相手を選んでください。色が変わった攻撃範囲内にユニットがない場合は、このコマンドは使用できません。他のコマンドを選んでください



魔法

魔法やスペシャル技で相手を攻撃します。このコマンドは使用できるユニットが限定されるので、表示されないこともあります。またMPやSPを必要とするので、バトル開始直後は利用できません



アイテム

消耗品を使用します。使用すると特殊な効果をあげる装備品も紛れているので、いろいろ試してください。消耗品の一覧画面表示中に十字ボタンの右を押すと、装備しているアイテムが表示されます



説得

敵を説得して仲間に引き入れます。隣接したパネルに敵ユニットが位置していると表示されるコマンドですが、必ず成功するとは限らないので、予測値を見て判断しましょう。失敗すると反撃されます



待機

そのフェーズでの行動を終えます。特に行動を起こしたくないときや、何も行動できないときに使用してください。向きだけを決めると、ユニットの頭上に「END」と表示され行動終了となります

Rボタンで全体コマンド

自軍フェーズの間は、Rボタンを押すと全体コマンドが表示されます。便利なコマンドがいくつか用意されていますので各ユニットへ指示を出す際などにご利用ください。



フェーズ終了

自軍フェーズを終了させます。一部のユニットだけ指示を与えたいとき、残りのユニットは指示せずにこのコマンドを使うと便利です。



勝利条件

バトル中のステージの勝利条件と地域名が表示されます。Rボタンを押すと敗北条件、Lボタンを押すと再び勝利条件が表示されます。



消耗品一覧

自軍が所有している消耗品を一覧表示します。消耗品はユニットコマンドで使用することになりますが、こちらのコマンドでその並びを使いやすいように整えておくると便利です。カーソルを移動させてアイテムを2つ選ぶと、双方の位置を入れ替えることができます。所持している数の多い順に全体を並べ替えるソート機能もあります。



リスト確認

編成リスト画面が表示されます。全体コマンドを使用することはできませんが、敵軍も含めたメンバー全員がリスト化して表示され、それぞれの状態を確認することが可能です。



STARTボタンを押してゆくとパラメータの表示が変化します。十字ボタンでユニットを選んでAボタンを押すと、詳細ステータスに切り替わります。詳しくは26ページからの章をご覧ください。



システム



かぼちゃメモ

ゲーム攻略に役立つポイントをパンプキンヘッドがまとめて教えてくれます。ワールドマップ上でも使用できるコマンドです



オプション

各画面の機能を調整するコマンドが用意されています。詳しくは16~17ページをご覧ください。ワールドマップでも使えます

勝利条件を満たしてクリア

積極的に敵を攻撃し、勝利条件を満たせばマップクリアとなりますが、アイテムの回収や自軍ユニットのケアにも努めてください。敵ユニットを倒すとアイテムの入ったトレジャーが出現することがあります。ほおっておくと敵に奪われることがあるので、自軍ユニットを回収に向かわせることをお勧めします。さらに、ユニットを移動させていると何も無い場所で「埋もれた財宝」と呼ばれるアイテムを発見する場合があります。貴重品も多いですが、通りすぎるだけでは発見できないこともあります。

また、バトル中に死亡したユニットはクリア前にアイテムなどで復活させてください。ワールドマップに戻ってしまうと、永久にその仲間を失うこととなります。

マップをクリアすると、軍資金とアイテムが与えられます。さらに、ユニットが変身することもあります。

■ ショートカット機能

Lボタンを押しながらAまたはBを押すと、便利なショートカット機能が働きます。16~17ページの「システム」をご覧ください



情報の種類

—— リスト一覧とステータス画面

ワールドマップやフィールドマップには「編成」や「リスト確認」コマンドが用意されています。自軍や敵軍のユニット情報が詰まった一覧画面に切り替わるのです。ここでメンバーの状態を確認したり、アイテム装備、呪文書所持、クラスチェンジなどを指示してユニットのケアやアイテム類の管理をしてください。

明るく表示されたユニットのおおよそのデータは小さなステータスに表示されますが、Aボタンを押すと個別の情報を満載した詳細ステータス画面に切り替わります。



① 装備アイテム→P34

② 所持魔法→P36

③ 移動力・移動タイプ・移動オプション

④ ステータス（レベル、名前、エレメント、アラインメント、HP）

■ フィールドマップの場合

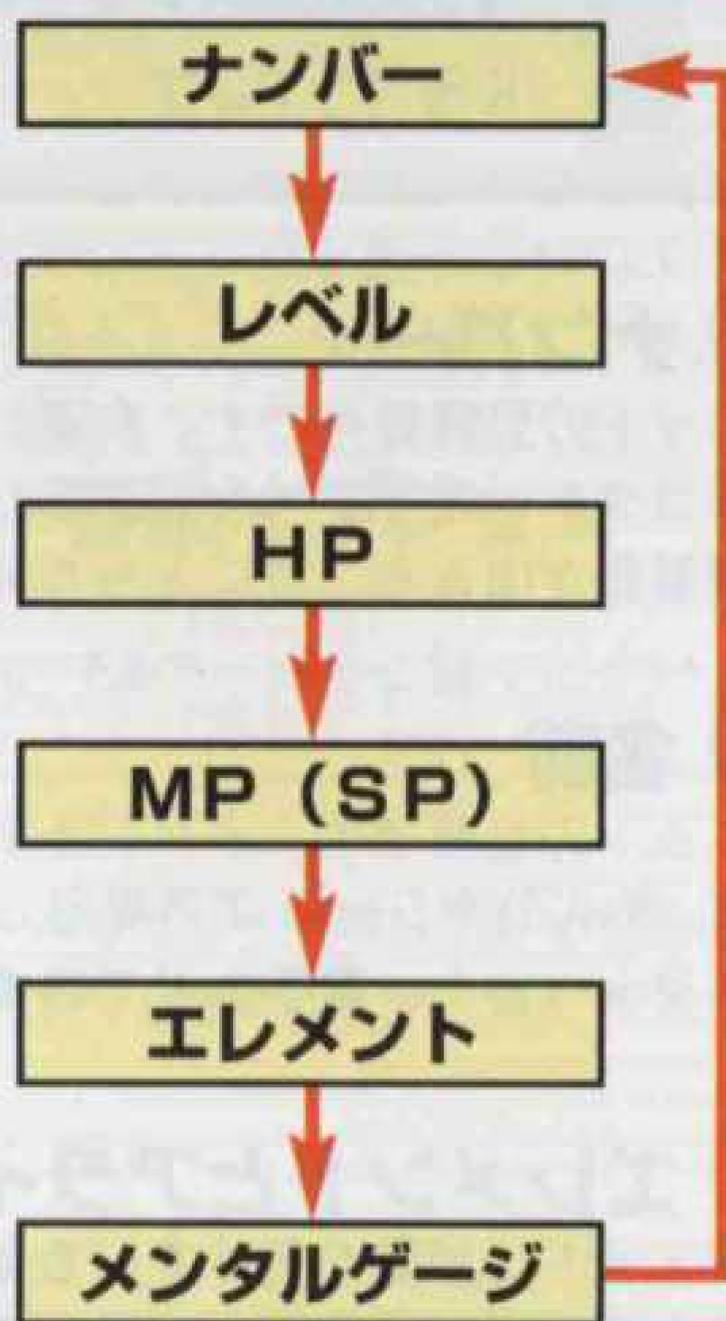
フィールドマップでは、派遣した自軍ユニットと敵軍ユニットの一覧になります。バトル中は全体コマンドが使えなくなりますが、代わりにサーチ機能が働きます。ユニットを選んでRボタンを押すと、該当するユニットをカーソルが示した状態で、フィールドマップ画面に戻ります。



パラメータの表示

各ユニットの脇に表示されるパラメータは、STARTボタンを押してゆくと右の順に項目を変更します。特に、バトル中にHPやMPを表示させておくと、メンバーの状態を把握しやすくなるでしょう。フィールドマップでは見落としがちな、瀕死の仲間を探してRボタンで位置を確認するなどの便利な使い方があります。お試してください。

なおメンタルゲージはワールドマップ上では表示されません。エレメントのあとはナンバーが表示されます。



詳細ステータス画面1

ユニットの一覧表示中にAボタンを押すと、明るく表示されたユニットの詳細ステータス画面に切り替わります。ここでSTARTボタンを押すと、魔法やスペシャル技を表示する「TALENT」ウインドウで「POW」表示をMPやSPの使用量の表示に切り替えることができます。

The screenshot shows a unit's status screen with the following elements:

- 1**: NO. 7 (Unit Number)
- 2**: シン (Name)
- 3**: Element icon (Fire)
- 4**: EXP 77 (Experience)
- 5**: STR: 47, INT: 55, AGI: 81 (Stats)
- 6**: 99 (Weapon level)
- 7**: 76 (Weapon level)
- 8**: ニジャ (Title)
- 9**: HP: 155 / 155, MP: 29 / 29 (Health and Magic Points)
- 10**: POW 65 (Power)
- 11**: EQUIP section with items: マツカゼ, 賢者の衣, ガラスのカボチャ, ドラゴンアイズ
- 12**: TALENT section with skills: ファイアボール (35), 手裏剣 (25), and two empty slots.

① ナンバー

ユニットの登録番号です。自軍に入った順に番号が振られますが、全体コマンドの「ソート」で振り直すことが可能です。また死亡者や解雇者が出ると、次に入った仲間はその番号が振りあてられます

② 名前

ユニットの名前です。イベントで仲間になるキャラは決まっていますが、主人公やショップで雇用したユニットはひらがな、カタカナ、アルファベット、数字などで自由に命名することができます

③ エレメントとアラインメント

エレメントは加護を受けている自然の事象をシンボルで、アラインメントは性格的な属性を3種類のアルファベットで表しています

④ レベルと経験値

戦闘に参加した経験を表した数値が経験値です。100まで溜まればレベルが上がり、基本パラメータ値などがいくらかアップします

⑤ 基本パラメータA

S T Rが武器攻撃の威力等に影響する物理的力量、I N Tは魔法やスペシャル技等に影響する精神的力量、A G Iは素早さを表します

⑥ 基本パラメータB

上はユニットの基本物理攻撃力、下は基本魔法攻撃力です。バトル時はこれらの数値に地形などの影響を表した数値が加算されます

⑦ 基本パラメータC

上はユニットの基本物理防御力、下は基本魔法防御力です。バトル時はこれらの数値に地形などの影響を表した数値が加算されます

⑧ クラス名

種族や職業です。攻撃手段や移動力など、パラメータのほぼ全般に影響を及ぼします。一定条件が揃うと別のクラスに転職できます

⑨ HPとMP (SP)

HPは体力、MPは魔力、SPはスペシャル技を使うためのエネルギー量を表しています。HPが0になるとユニットは死亡します

⑩ 移動力・移動タイプ・移動オプション

一番左は移動タイプ、その隣は移動オプションをアイコンで表しています。右の数値は移動力です。50～52ページをご覧ください

⑪ 装備アイテム

そのユニットが装備しているアイテムです。クラスによって装備できるカテゴリが決まっています。詳しくは34～35をご覧ください

⑫ 所持魔法

所持している魔法の呪文書です。スペシャル技などもこの欄に表示されます。魔法やスペシャル技は使えるクラスが限定されています

詳細ステータス画面2

詳細ステータス画面では、十字ボタンの左右で取得した勲章も確認することができます。クラスチェンジや能力のアップにつながる大切な要素なので、できるだけたくさん集めてください。詳しくは53ページをご覧ください。

また、フィールドマップ上で詳細ステータス画面に切り替えると、ユニットのグラフィックが全身像となり向いている方向やメンタルゲージ、ステータス異常、行動済みのENDマークなどが表示されるようになります。ステータス異常は、特殊な攻撃を受けた際に発生する体の異変を表しています。マップをクリアすれば状態はすべて回復しますが、バトル中に異常状態を放置しておくのは危険です。

ROO 目

アリス

Lv. 18
EXP 34

STR: 72
INT: 123
AGI: 150

85 ← 82
← 123 → 181

プリースト

HP: 195 / 195
MP: 113 / 113

Move 5.3

EMBLEM

メンタルゲージ

フィールドにおける各ユニットの精神状態です。相性の良い仲間がそばにいたり、逆に恐ろしげな敵がそばにいるときに変化する気持ちの変化をゲージで表しています。敵に与えるダメージ量やヒット率に影響を及ぼす数値です。

ステータス異常の種類

石化



体が石に変化して動けなくなる状態。消耗品の「リバイブストーン」や「クリアランス」の魔法などを使わないと、もとの戻ることはできません。もしも全員が石化してしまったらゲームオーバーです

麻痺



体が麻痺して動けなくなる状態。何ターンかするうちに、まれに自然治癒することもあります。持っているなら「精霊の果実」や「クリアランス」の魔法などで治療してしまう方が現実的です

睡眠



深く眠り込んで動けなくなる状態。「精霊の果実」や「クリアランス」の魔法などで治療することもできますが、ダメージを与えても、ショックで目をさまします。自然治癒する可能性も高めです

魅了



術者の虜になり、周囲の味方を攻撃しはじめてしまいます。アイテムや治療系の魔法を使って治療することもできますがダメージを与えて正気に戻す方法もあります。自然治癒する可能性もあります

混乱



混乱状態に陥り、周囲にいるユニットに肉弾攻撃を仕掛けてしまう状態。アイテムや魔法で治療することもできますが、ダメージを与えて正気に戻す方法もあります。自然治癒する可能性もあります

毒



毒を受けて体力が少しずつ削られていく状態。ほおっておけば1ターン経過するたびに少しずつHPが減ってゆきます。自然治癒することはありませんので、アイテムや魔法による治療が必要です

リスト内の全体コマンド

2種類の使い方

編成リスト画面ではRボタンを押すと右ページにある全体コマンドが表示されますが、各ユニットの詳細ステータス画面を表示しているときにもRボタンを押すと、「アイテム」「魔法」「クラスチェンジ」「除名」が表示されます。どちらのコマンドも目的は同じですが手法が変わるので、用途に合わせて使い分けると便利です。画面ごとの使い方の違いは34~40ページをご覧ください。

また、バトル中は編成リスト内の全体コマンドを使えませんが、アタックチームの編成時ならば「アイテム」「魔法」「クラスチェンジ」「消耗品一覧」は使用可能です。

なお、ユニットの一覧表示中に全体コマンドを表示させると画面左に「MEMBER」と「TIME」が表示されます。所属ユニット数と、プレイ時間を表しています。





アイテム

所属ユニットへの装備や装備解除などの指示を出します。自軍が所有するアイテムの一覧がカテゴリ別に表示されますが、このうちの2つを十字ボタンで選ぶと入れ替えやソートを行うこともできます



魔法

所属ユニットへの呪文書装備を指示します。自軍が所有する呪文書がエレメント別に表示されますが、このうちの2つを選ぶと使いやすいうような並びに入れ替えたりソートしたりすることができます



クラスチェンジ

パラメータや必要な勲章を得るなど、一定条件を満たしたユニットを別のクラスに変更します。クラスによっては、プレイヤーの意思に反してこのコマンド以外の方法で変わってしまう場合もあります



除名

ユニットを解雇します。自軍に所属できるのは最大で32ユニットまでなので、必要のないメンバーは解雇してください。所持していたアイテムや呪文書は、自動的に軍のストックに戻るようになります



ソート

一覧表示されているユニットの並び順を変更します。条件に合わせてソートしたり、手動で必要なユニットだけを並び替えることが可能です。新しい並びにあわせてナンバーを振り直すこともできます



消耗品一覧

自軍が所有する消耗品の一覧が表示されます。これらのアイテムは編成リスト画面中で使用することはできませんが、その用途はまちまちなので見やすいように並び替えをしておくことをお勧めします



■ アイテム [武装品]

ユニット一覧からアイテムコマンドを使う場合は、黒い文字の品と明るい表示のユニットを選んでください。赤い文字の武装品は所持数0か、すべて使用中です。暗い表示のユニットは選んだアイテムを装備できません。また、ユニットに「EQUIPPED」と表示されている場合は同じアイテムをすでに装備しています。一方、詳細ステータス画面でアイテムコマンドを使うとアイテム一覧と見比べて選べるので便利です。Aボタンを2回押してください。

さらに「POWER TYPE」を選ぶと、そのユニットの最強装備が、「IDEAL TYPE」ならクラスにあわせた装備セットが自動的に選択されます。「RELEASE ALL」を選ぶと全装備が一括解除されます。Lボタンを押せば示していたアイテムだけが解除されます。



ユニット一覧
から操作



詳細ステータス
から操作



頭

頭にかぶる防具類。種類は少なく、防具としての能力はあまり期待できないものが多いですが、防御力以外の数値に影響を及ぼす品が多く存在します。意外な効果が期待できることも多いのでセレクトボタンを押して、ヘルプメッセージで能力をよく確認してください



手

手に持つ防具や武器類。このカテゴリで武器を選択しておかないと素手で戦うことになります。逆に片手用のアイテムならば2種類装備することも可能です。物理攻撃力に大きく影響を及ぼす要素と言えます。また、盾でも威力は低いですが、攻撃することは可能です



身体

体につける防具類。防具のメインとなります。重厚なものほど防御力は上がりますが、重いアイテムは移動力の低下につながります。「MOVE」の数値にも注意しつつ最適な品を選んでください。面倒な場合は「POWER TYPE」などのオート装備が便利です



足

足につける防具類。とはいえ防御能力はあまり期待できません。その代わりに素早さを表すAGIに影響を及ぼす点が大きな特徴です。さらに移動タイプや移動オプションが変化するアイテムも存在します。フィールドの地形にあわせて履き替えると効果的でしょう



アクセサリ

装飾品。基本的に体や頭用のアイテムは人間の体に合わせて作られているため、魔獣やドラゴンは装備することができません。しかしアクセサリ類なら装備可能です。物理防御力はほとんど期待できませんが、魔法防御力やその他の特殊能力に優れたものばかりです



魔法

ユニット一覧から魔法コマンドを使う場合は、アイテムコマンドと同様に呪文書、ユニットの順に選択します。黒い文字のアイテム、明るい表示のユニットから選んでください。一方詳細ステータス画面で魔法コマンドを使うと、呪文書一覧も閲覧しながら選択することになります。ウィンドウ内の「IDEAL TYPE」を選べばそのクラスにふさわしい魔法がセットで選ばれ、「RELEASE ALL」を選ぶとすべての呪文書装備を一括解除します。どちらの方法でも装備解除したい呪文書があったら、詳細ステータス画面で選んでLボタンを押してください。

威力の大きい魔法は多くのMPを必要としますが、バトルスタート時の数値は0。威力よりも使用MPの少ない呪文書を選んで早めの魔法行使を狙うのも戦略の1つです。



ユニット一覧
から操作

NO. 5		START: 115X-9	
アルベリヒ		クレリック	
	LV. 5 EXP 69		HP: 131 / 131 MP: 33 / 33
STR: 30	43 ← 27	MOVE 43	
INT: 57	57 → 60		
AGI: 34			
TALENT	POW	E.Q.P. TALL	
○ ヒー	○ ライトニングボウ 35	0 / 1	
○ クリ	○ ヒーリング 25	2 / 2	
	○ フェイス 0	0 / 1	
✖ --	○ クリアランス 0	1 / 1	

詳細ステータス
から操作

エレメント6種

WIND



風を使った魔法群。「エアブレード」や「サンダーフレア」といった一般的な攻撃魔法以外に、移動力を一時的に高める「クイックムーブ」や、瞬時に味方を移動させる「テレポート」、そして天候を操る「コールストーム」などの呪文書が存在します

FIRE



炎を使った魔法群です。「ファイアボール」や「ファイアストーム」などの一般的な攻撃魔法以外に、武器の能力を一時的に上げる「ヒートウェポン」、天候を回復させる「クリアスカイ」、そして相手を麻痺させる「スタンスローター」などが存在します

EARTH



大地の力を利用した魔法群。「アシドヴェイパー」や「クラッグブレス」などの攻撃魔法に加え、一時的に移動制限を与える「ディープメドウ」や、高低差を無視して移動できる「ジャンプウォール」、相手を石化させる「ペトロクラウド」などが存在します

WATER



水を使った魔法群。「アイスジャベリン」や「アイスフィールド」などの攻撃魔法に加え、ステータス異常を治療する「クリアサーキュラ」や敵を眠らせる「スランバースリスト」、そして敵に毒を浴びせる「ポイズンコール」の魔法などが存在します

HOLY



光の力を使った魔法群。その神聖な力でアンデッドユニットたちを消滅させる「イクソシズム」、体力回復や精神力回復を図る「ヒーリングプラス」や「トランキライズ」そして、死者の魂を呼び戻すことができる「リザレクション」などの魔法が存在します

DARK



暗黒の力を使った魔法群。時間を操って、同じフェーズ内で再行動をとることができる「パラダイム」や、アンデッドを誕生させる「ネクロマンシー」、HPやMPを吸収する「ライフフォース」や「クレイブマインド」など、奇怪な魔法が多く存在します



■ クラスチェンジ

ユニット一覧からクラスチェンジコマンドを使う場合はクラス一覧で目的の職業を選んでから、変更可能なユニットを探します。今までに所属したことのあるクラスがカテゴリ別に表示されるので、1体を選択してください。MAXはそのクラスにチェンジできる数。NOWは現在そのクラスに設定されているユニット数です。また、「SETTLED」と表示されたユニットは、現在そのクラスに設定されていることを意味しています。

一方詳細ステータス画面でクラスチェンジを試みると、そのユニットがチェンジ可能なクラスが明るく表示されます。画面上部に変更後のステータス値が表示されるので、よく見てクラスを決めてください。なお、ピンクの勲章がついたクラスはチェンジしたことのあるクラスです。



ユニット一覧
から操作



詳細ステータス
から操作

クラスカテゴリ



男性

男性が武器や魔法で戦うタイプ。ウィザード、ナイト、ニンジャなどと種類が多く、豊富なクラスチェンジのパターンを体験することが可能です



亜人間

フェアリーやホークマンなど人に近い外見を持つタイプ。武器も使えますしスペシャル技も得意です。しかしクラスチェンジはできないようです



アンデッド

フィールドマップで死亡した人や魔獣が暗黒の力によって現世に復活したタイプ。クラスチェンジコマンドで転職するわけではないようです



ドラゴン

サンダードラゴンやナーガなど、鋭い爪と牙と特殊能力を兼ねそろえた竜の一族。しかしクラスチェンジコマンドでは転職できないようです



女性

女性が武器や魔法で戦うタイプ。男性とほぼ同じ職業が設定されています。ユニット1体が成長次第で多くのクラスを体験することが可能です



転生

エンジェルナイトやリッチなど人から転生したタイプ。非常に能力が高いですが、クラスチェンジコマンドで転職するわけではないようです



魔獣

グリフォンやオクトパスなど高い攻撃力による肉弾攻撃と特殊なスペシャル技を兼ねそろえた獣たち。しかしクラスチェンジはできないようです



魔族

グレムリンやゴーゴンなど、スペシャル技を得意とする魔の一族。それぞれがまったく違う種族なので、クラスチェンジはできないようです



■ 除名

ユニット一覧から除名コマンドを使う場合は他のユニットと比べて、必要ないと判断したら十字ボタンで選んでAボタンで決定してください。詳細ステータス画面から選ぶ場合は、ステータスをよく確認してからコマンドを実行してください。もちろんプレイヤーの分身である主人公を除名することだけはできません。

自軍に所属できるユニット数は最大で32ですが、イベントなどで思わぬときに新しい仲間がやってくる場合があります。常に定員より1~2体は少ない状態にしておくほうがベストです。もし加盟できるスペースがないときに仲間がやってくると、その場で誰かを除名するよう求められてしまいます。また、除名したユニットの所持品は自動的に軍のストックに戻ります。ナンバーは欠番になります。



ユニット一覧
から操作



詳細ステータス
から操作



■ ソート

ユニット一覧でのみ使えるコマンドです。自軍内のメンバーの並びを入れかえたり、条件に合わせてソートすることができます。ワールドマップ上でしか使えませんが、次の場面を想定して使うとなにかと便利です。初期状態では以下の順に条件の優先度が決まっています。新しい並びにあわせてユニット番号を振り直すこともできます。



ソート条件

NUM

ユニット番号の小さい順に並べかえ。基本的に所属した順になるのでストーリーの流れを追いかけたいときに便利です

LEVEL

レベルの高いユニットを優先して並べかえます。トレーニング前、アタックチームの編成時などに便利な並び方です

CLASS

クラス順。男性、女性、亜人間、転生、アンデッド、魔獣、ドラゴン、魔族の順に該当するクラスを並べかえてゆきます

ELE

エレメントの順。風、炎、大地、水、神聖、暗黒の順に、それぞれの属性を持つユニットをまとめて並べてゆきます

HP MAX

最大HP値の高い順に並べかえます。パラメータ表示をHPに切り替えて併用するとアイテム装備時などに便利でしょう



ソート実行

画面左の条件順に従ってユニットの並び順を変更します。上位にある条件ほど優先して並びかえが行われるので「条件変更」コマンドで項目の位置を調整してから、このコマンドを使ってください



条件変更

ユニットを並べかえる条件を設定します。画面左の条件を選んでAボタンを押すともう1つカーソルが現われます。それで別の条件を選んでAボタンを押すと、2つの位置が入れ替わる仕組みです



手動入れ替え

ソート条件を使わずに直接ユニット2体を選んで位置を入れ替えます。1体目を選ぶと「SORT」という文字が表示されます。2体目を選ぶと、自動的に1体目のユニットと場所が入れ替わります



ロック

「ソート実行」や「手動入れ替え」の対象からはずします。このコマンドでユニットを選ぶとカギ穴のマークが表示され、位置が固定されます。並び替えをしたくないユニットに設定すると便利です

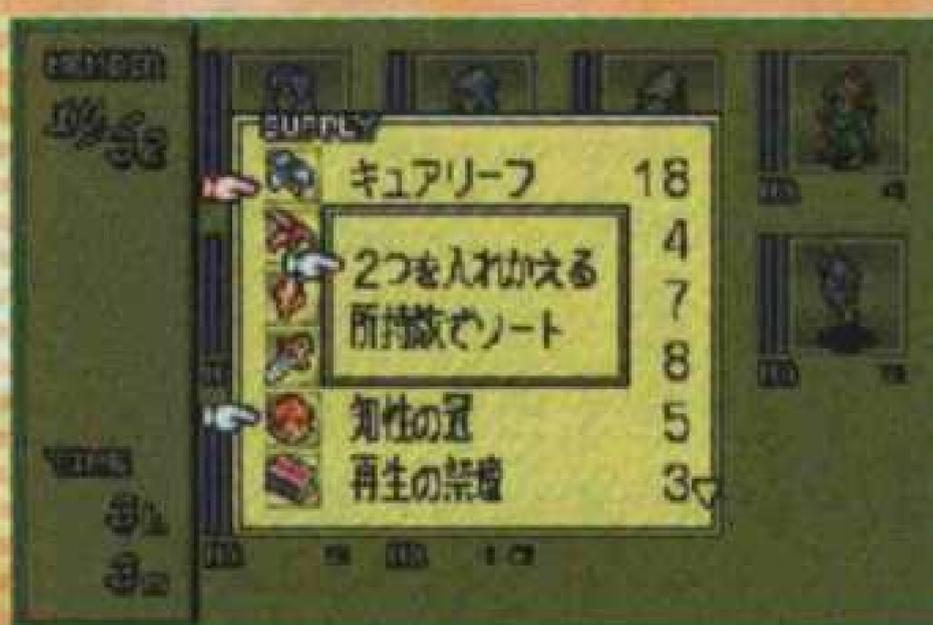




■ 消耗品一覧

ユニット一覧でのみ使えるコマンドです。自軍が所有している消耗品を閲覧するコマンドで、名前の右にある数字は所有している数を表しています。アイテムを1つ選ぶともう1つカーソルが現われるので、それを使って別のアイテムを指定してみてください。2つの位置が入れ替わります。所持数の多い順に並び替えることもできます。

体力や魔力を回復するもの、ステータス値を変更するもの、天候を変化させるものなど、その効果はまちまちですが、消耗品はフィールドマップのバトル中でしか使えません。各ユニットがユニットコマンドで使用します。



便利 機能

一覧表示中のL・Rボタン STARTボタン

アイテム一覧表示中にSTARTボタンを押すと、物理攻撃・防御力を表す「PHYSICAL」が魔法攻撃・防御力の「MAGICAL」に切り替わります。呪文書の一覧で同様の操作をすると、MP使用量を示す「MP」が、魔法の威力を示す「POW」に切り替わります。また、総数の多い一覧表ではLボタンを押すと上方に、Rボタンを押すと下方に1画面分ずつスクロールしていきます。

編成リストでわかること

編成リスト画面に表示されているユニットのデータ、アイテムのデータ、クラスのデータ類からは、ユニットたちの潜在能力やこの世界に生息する生き物たち、そして自然界の事象のルールなど、数値以外のいろいろな情報も得ることができます。メンバーの成長を促すためにも、この世界のことをもっといろいろと知っておいてください。

エレメントとアラインメント

自然界では、神々が制御する6つの力が目に見えない部分で大きく働いています。これらをエレメントと呼んでいます。風と大地、炎と水などの間には反発するという相性が存在しますが、ユニットたちはこのエレメントのうちのどれかに属しているため、その性格も受け継いでいます。より大きなダメージを与えられる相手、力を発揮しやすい土地がエレメント次第で決まってくるのです。

また人々は、その性格の根源をロウ、カオス、ニュートラルの3種類に分類されています。アラインメントと呼ばれるこの要素はエレメントの脇に表示されています。



■ エレメント



WIND

海の神でもある風神のハーネラが司る風の力。天候や生物の敏捷性に影響を与え、大地の力と反発する性格を持っています



FIRE

炎神ゾシヨネルが司る炎の力。天候や人々が作り出した「物」にも影響を与え、水の力と激しく反発する性格を持っています



EARTH

豊穡神バーサが司る大地の力。おおよその土地に影響を与え、「動き」の象徴でもある風の力と反発する性格を持っています



WATER

水神グルーザが司る水の力。川や海などに影響を及ぼすほか、魔を退ける浄化能力や炎の力と反発する性格も持っています



HOLY

光と戦争の神、イシュタルが司る神聖な光の力。人々に新たな生命力を吹き込み、闇の力と激しく反発する性格を持っています



DARK

暗黒神アスモデが司る闇の力。禁断とされる時間や人々の心に直接影響を与え、光の力と反発する性格を持ち合わせています

■ アラインメント



「L」と表示されているユニットは、秩序に基づき物事を推し進めようとするロウ(LAW)に分類されています。僧侶や天界の戦士、神聖なる竜族などがここに属しています



「N」と表示されているユニットは、極端な志向を持たない中立派のニュートラル(NEUTRAL)に分類されています。非常に多くのクラスが属していることでしょう



「C」と表示されているユニットは、秩序だった世界よりも混沌とした社会を望むカオス(CHAOS)に分類されています。魔族やアンデッド、暗黒竜などが属しています

レベルと経験値

すべてのユニットには成長の度合いを示すレベルと経験値が設定されています。バトルで戦った経験が数値となって経験値に加算されてゆくのです。この数値が100に達するとレベルが1つ上がり、経験値が0に戻る仕組みになっています。より強い敵との戦いに挑むほど、大きな経験値が得られます。たとえ息の根を止めたとしても、逆に自分よりレベルの低い敵ばかりが相手では、あまりよい経験にはなりません。敵の能力をよく観察して戦ってください。

また、レベルが上がれば基本ステータス値がアップします。HP、MP/SPなどの最大値もアップするのです。さらにクラスによっては、ある程度成長すれば高度なスペシャル技が使えるようにもなりますし、クラスチェンジの選択肢が増えることもあります。レベルアップしたユニットは、詳細ステータス画面をよく確認してください。



NO. 13		START/INEX-9	
アローズ		ソルジャー	
	LVL 6 EXP 0		HP: 170 / 170 MP: 18 / 18
STR: 43	INT: 32	63 32	69 32
AGI: 45			49
EQUIP		TALENT	
	フランシスカ		---
	チェインメール		---
	レザーハット		---

基本ステータス

装備品による影響も加算された、ユニットの攻撃力、防御力、移動力などが基本ステータスです。実際のバトル時は敵や土地との相性、運勢などの要素がこの数値に影響を及ぼして最終的な攻撃力、防御力、移動力が決定します。

STR

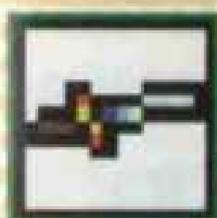
「強さ」を表しています。ユニットの物理攻撃力や物理防御力、HPの最大値などに影響を及ぼします

INT

「精神力」を表しています。魔法やスペシャル技によるダメージ、MPやSPの最大値に影響を及ぼします

AGI

「素早さ」を表しています。フィールドでの移動力やバトル時の命中率、回避率などに影響を及ぼします



基本物理攻撃力

武器や素手によるユニットの物理的な攻撃力です。この数値に、地形や敵との相性などが加算されて最終的な物理攻撃力が決定します



基本魔法攻撃力

魔法やスペシャル技による攻撃力の基本となります。この数値に、地形や敵との相性などが加算されて最終的な魔法攻撃力が決定します



基本物理防御力

武器や素手による攻撃に対する防御力です。この数値に、地形や敵との相性などが加算されて最終的な物理防御力が決定します



基本魔法防御力

魔法やスペシャル技による攻撃に対する防御力です。この値に、地形や敵との相性などが加算されて最終的な魔法防御力が決定します

クラス

クラスはユニットの種族や職業を表しています。その種類はいくつかのカテゴリに分類されていますが、特に男性や女性ユニットには多くのクラスが設定されています。どのクラスに属しているかによって、レベルアップ時に上昇する基本ステータス値や、HP、MP、SPの最大値、装備できるアイテムや攻撃手段など、非常に多くの要素が決定づけられているのです。クラスのカテゴリに関しては、38~39ページもご覧ください。

一生転職することのないクラスもありますが、一定条件を満たせば別の職業・種族に変更できるタイプも多く存在します。そういったクラスのユニットはレベルを上げるだけでなく、積極的にクラスチェンジを試みるとよいでしょう。クラスチェンジする条件はステータス値、エレメントやアラインメントの種類、特定の勲章の有無などです。



HP MP SP

HPはユニットの体力、MPは魔法を行使するための精神力、SPはスペシャル技を行使するための精神力を表します。詳細ステータス画面では左が現在値、右が最大値を表しています。この最大値はレベルが上がるほど上昇してゆきますが、高レベルになるほどクラスごとの特徴を大きく反映することになります。武器攻撃が得意なソルジャーやナイト、体格の大きな魔獣たちはHPの最大値はぐんぐん上昇しますが、MP/SP値はあまり伸びないクラスが多いです。逆に魔力に長けたウィザードやウィッチ、クレリックなどのMP/SP値は上昇しやすいですが、HPの上昇はあまり期待できません。

また、フィールドマップでのバトル開始時はMPやSPの数値が0になります。ターンが進むうちに少しずつMPやSPが蓄えられ、やがて行使できる数値に達します。



移動力と移動タイプ

各ユニットは、AGIや装備品の重量などから算出された移動力を消費して、フィールドを移動することになります。数値が大きいほど1フェーズ内で広い範囲を移動することができるのです。しかしフィールドを構成している地形によって、ユニットが移動する際にかかるコストは大きく増減します。同じユニットでも、マップによって行動範囲が変化してしまいます。

また、クラスによって移動手段や高低差に対する対応能力も大きく異なっています。そういった特徴を表したものが次ページの移動タイプや移動オプションです。フィールド移動時の特徴と、川や海などの水地形上での移動方法などを表現しています。アタックチームの編成時には、こうしたクラスごとの移動タイプと派遣するフィールドマップの主な地形との相性も考えて選ぶことをお勧めします。



移動タイプ



ワープ

目的地へ瞬間移動するタイプ。途中経路に移動コストをかけず、あらゆる障害物の影響も受けず、移動力のある限り自由にフィールド内を移動できますが、普通の生物が持てる能力ではありません



飛行



翼や羽のあるクラスが属している飛翔タイプ。途中にある地形の影響は受けませんが、壁や岩などの障害物に進路を妨げられることはあります。さらに雪原地帯に強い(アイコン右)タイプも存在します



軽業



地上移動するクラスの中で最も身軽。3ステップ分の高さを登り、4ステップ分の高さを飛び降ります。ニンジャがこのタイプに属していますが、さらに雪原地帯に強い(アイコン右)タイプも存在します



軽歩



2ステップ分を登り、3ステップ分の高さから飛び降りられるタイプ。戦士系のクラスが当てはまります。雪原や氷湿地ならばコストを1消費するだけの、北方に強いタイプ(アイコン右)も存在します



鈍歩



移動が苦手なタイプ。竜族や魔獣、魔法使い系のクラスは1ステップ分の高さを登り2ステップ分の高さを降りることが精一杯です。中には雪原地帯なら移動が得意なタイプ(アイコン右)も存在します

移動オプション

浮遊タイプ



常に浮遊しているタイプ。水地形に対しても他の地形と変わらず浮かんでいるため、障害物以外の地形ならどこにでも移動し、停止することができます。フェアリーやグレムリン、ゴーストなどが該当します

水中自由タイプ



水中移動が得意なタイプ。水面よりも1ステップ分低い場所を通常よりも低いコストで自由に移動することができます。逆に地上の移動はかなり苦手ですが、マーメイドやオクトパスがこのタイプに該当します

水上タイプ



水に沈まず、まるで地上を歩くように移動するタイプ。移動コストを1消費するだけでラクに移動することができますが、水地形上での攻撃力や防御力は低下します。ニンジャがこのタイプに当てはまります

水中タイプ 1



水中移動は得意でないタイプ。水面より1ステップ分低い場所を移動しますが、水地形上での攻撃力や防御力は大幅に低下します。男性や女性クラスの多くがこのタイプで、思うように行動しにくくなります

水中タイプ 2



水中移動はそれなりにこなせるタイプ。水面より1ステップ分低い場所を移動しますが、水地形上での攻撃力や防御力はやや低下します。アーチャー、ヴァルキリー、ドラゴンテイマーなどがこのタイプです

勲章

各ユニットは戦闘の経験を得ることでレベルが上がってゆきますが、敵の攻撃をうまくかわせたとき、危機的状況から一転して敵に止めをさせたときなど、特に際立った行動をおこしたユニットに対して、「勲章」が与えられるシステムになっています。全部で32種類ある勲章には、それを得ることによって身につく新しい能力や、特定のクラスに変更するための資格が与えられるなどのメリットなどが発生します。中にはあまりありがたくない不名誉な勲章も存在しますが、単にレベルを上げるだけでなく、多くの勲章を手にしたスーパーユニットの育成をお勧めします。

手に入れた勲章は詳細ステータス画面で、いつでも閲覧することができます。一部のクラスでは、決して手に入らない勲章も存在しますが、クラスチェンジコマンドをうまく活用して、ぜひ全種類制覇に挑戦してみてください。



地形を考慮した行動を！

フィールドマップを構成する地形には非常に多くの種類が存在しますが、そのすべてがエレメントの影響をある程度受けています。特に魔法などの属性が伴う攻撃を仕掛ける場合は、敵・味方が立っている地形の特徴を確認して、より効果の高い手段を選ぶとお得です。

また離れた場所から攻撃する弓矢や手裏剣、そして一部の魔法などによる投射型の攻撃の場合、自分と敵との間に障害物があると不発に終わります。こういった攻撃手段をメインで使うユニットなら、できるだけ高い位置から仕掛けるよう心がけてください。逆に投射型の攻撃を仕掛けそうな敵が混じっていたら、物影に隠れるとよいでしょう。フィールドマップの状況には常に気を配ってください。



主な地形



草地

くるぶしに満たない低い草が生えている地形。風の力が強く働き、逆に大地の力が弱まっています



地面

土がむき出し状態の地形。大地の力が強く風の力は弱いですが、それ以外の影響は受けていません



岩場

岩石がむきだし状態の地形。大地や暗黒の力が強く働いており、風や光の力が弱くなっています



砂利

足が埋もれて歩きづらい、砂でおおわれた地形。炎の力が強く働いていて、水の力が弱まっています



溶岩

高熱で溶けた岩石が流れる地形。炎や暗黒の力が非常に強く働いて、光や水の力が弱まっています



雪原

うっすら雪が積もっていてすべりやすい地形。水と光の力が強まっています



湿地

よどんだぬかるみに草の生えた地形。風と水の力が強く働いています。暗黒の力もやや強い状態です



水路

水を送るために作られた水路。水の力が強く働いているために、反発する炎の力は弱まっています



海

聖王オベロンが住まう美しい地形。水の力が強く働いているために反発する炎の力は弱まっています



石床

石材を加工して地面に敷き詰めた水はけのよい地形。大地の力が強く働き、風の力が弱まっています



枯草

みずみずしさを失いトゲばかりが目立つ草。まったく足を踏み入れることができない障害物です



青屋根

一部のクラスしか移動できない、民家などの最上部。大地の力が強く働き、風の力が弱まっています

天候の変化に注意

フィールドマップでは1ターンごとに天候が変わる可能性があります。バトル開始時は晴れやかな天気だった空が徐々に曇り、やがて雨が降ってくることもあるのです。天候が大きく変化すると草原が湿地や雪原に変化したり、照りつける太陽のせいで水位が変化してしまうこともあり得ます。地上のバトルだけに集中せずに、空模様にも注意してください。バトルの途中で派遣するユニットを交代させることはできませんが、地上を移動するタイプのユニットは、地形が変わってしまわないうちに比較的行動しやすい地形に移動しておくなどのケアが必要です。

ゲームの舞台となるオウィス島の北部は深い雪が積もる寒冷地です。バトル中に雪が降ることもよくあります。



■ ゼテギネア暦

本作品は、オウイス島で主人公が過ごす1年間の物語です。この土地には夏、秋、冬の3つの季節が存在し、各地の天候に大きな影響を及ぼしています。普段は画面に表示されていませんが、保存したデータのファイルに日付が残りますので、「セーブ」や「ロード」コマンドでご確認ください。ゼテギネア暦という古い暦で記されています。グレゴリオ暦と照らしあわせると、以下の表になります。

神竜の月 1日~24日	1/1~ 1/24	雷竜の月 1日~24日	7/14~ 8/6
地竜の月 1日~25日	1/25~ 2/18	闇竜の月 1日~24日	8/7~ 8/30
水竜の月 1日~23日	2/19~ 3/13	海竜の月 1日~25日	8/31~ 9/24
影竜の月 1日~24日	3/14~ 4/6	黒竜の月 1日~24日	9/25~ 10/18
白竜の月 1日~25日	4/7~ 5/1	双竜の月 1日~24日	10/19~ 11/11
炎竜の月 1日~24日	5/2~ 5/25	火竜の月 1日~25日	11/12~ 12/6
風竜の月 1日~24日	5/26~ 6/18	光竜の月 1日~25日	12/7~ 12/31
金竜の月 1日~25日	6/19~ 7/13	/	

ユニットの特徴を生かす

たとえワールドマップ上で万全の準備を整えていても、フィールド上で単純に敵に向かうだけでは、なかなかバトルに勝利することはできません。このゲームには非常に多くの情報が詰め込まれていますが、ユニットに指示を出すときに気をつけたいことをいくつかご紹介します。

シミュレートしてから行動

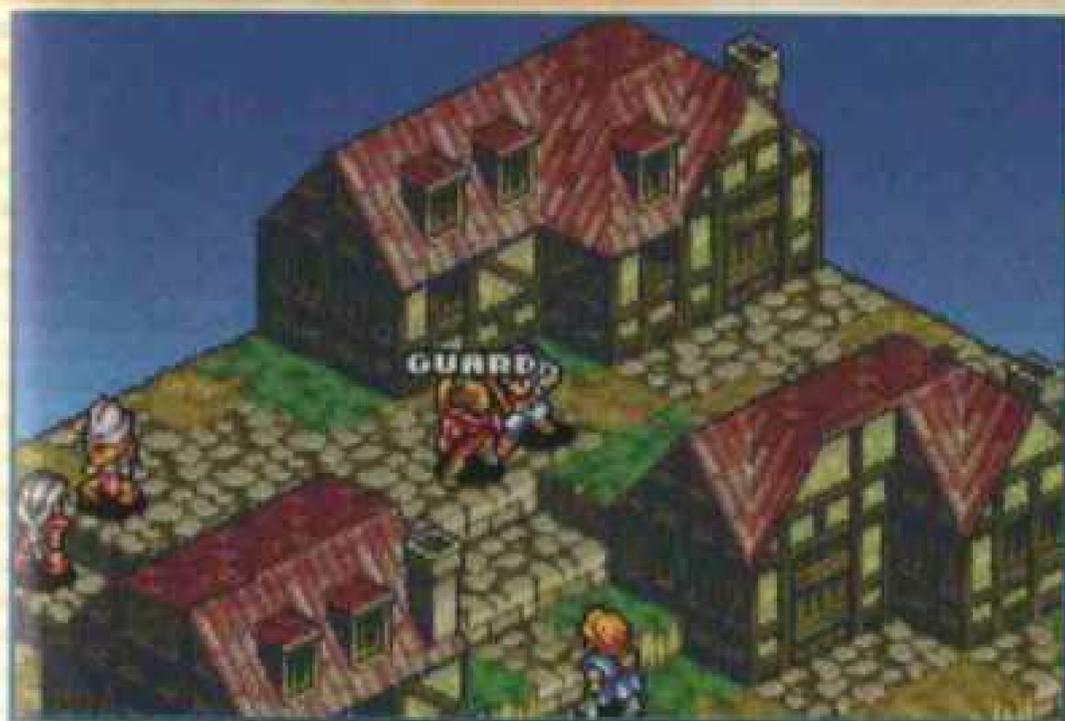
1体のユニットが敵を攻撃する方法はいくつか用意されています。しかし隣接した敵を攻撃すると反撃されることが多いので、レベルの低いうちはなるべく敵から離れるか脇や背後に回って攻撃するようにしてください。誰かを攻撃する指示を与えると、その成功率が予想されます。的中するとは限りませんが参考にはなることでしょう。青い表示の場合は、反撃される可能性のない間接攻撃などです。

こういった予想値を確認して、戦う相手や攻撃方法などはじっくり選んでください。プレイ時間はいくらかかってもゲームの流れには影響を及ぼしません。途中で用事ができたらいつでもSTARTボタンで中断することができます。あせらずに敵を追い詰めていくことが大切です。



運の変化も確認が必要

外見ではわかりませんが、各ユニットには運勢のバイオリズムも設定されています。運の悪い日にバトルに参加すると命中率や回避率が下がったり、ダメージ予想値がかなり狂ったりとろくなことはありません。バトルを始める前にメンバーの名前のヘルプを確認してみてください。運の悪そうな日は、チームからはずすことをお勧めします。



回収担当者がいると便利

敵を倒すと、ときどきアイテムの入ったトレジャーが見つかることがあります。貴重品が入っている確率も高いのですが、空けてみないと中身はわかりません。しかし、ほおっておくと敵に奪われてしまうこともよくあります。どんなフィールドのバトルでも、トレジャー回収専用の移動力の高いユニットをメンバーに混ぜておくと便利です。

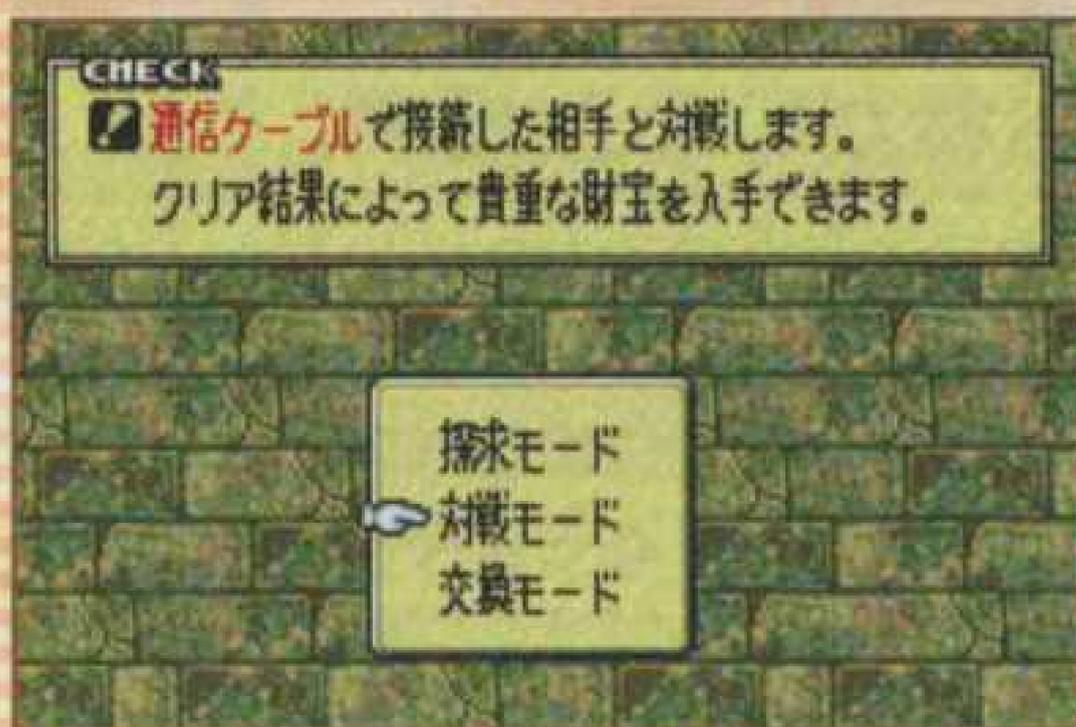


3種類のモード

種類と活用法

このゲームでは本編で作成したデータを使って対戦や別シナリオのゲームを楽しむこともできます。ゲームのタイトル画面にある「QUEST MODE」をお選びください。3つのモードを楽しむことができます。『タクティクスオウガ外伝』には多くのアイテムが用意されていますが本編でプレイヤーが手に入れることができるのはごく一部です。積極的にクエストモードを利用して、まだ見ぬ財宝を探し当ててください。

なお、このモードで戦っても経験値は記録されません。しかし手に入れた勲章やアイテム類は、自動的に使用したファイルに記録されていきます。「CONTINUE」で本編に入り、編成リスト画面で内容を確認してください。



探求モード

いくらか費用がかかりますが、ゲーム中で発見した文献の示す地域を探求するモードです。バトルをすることになりますが、自分で設定したターン以内にクリアできると非常によい探求結果が出ます。費用さえあれば何度でも挑戦できますが、レベルが低いうちのクリアは難しそうです。



対戦モード

通信ケーブルを使って、2人対戦を楽しむモードです。ここではフィールドに派遣できるのは5体に制限されています。使用できない魔法も存在しますが、死亡してもユニットが消滅することはありません。勝敗にかかわらずバトル後はアイテムがもらえるので楽しんでください。

交換モード

通信ケーブルを使ってプレイヤー同士でアイテム、呪文書、ユニットの交換を行うモードです。一部交換できないものもありますが、2人であらかじめ話し合って、いらぬものを仲良く交換してください。なお、対戦モードや交換モードを利用するための費用は必要ありません。

STAFF CREDITS

Director

村澤裕一

Scenario Planner

田中瑞枝

Assistant Planner

北原杏子

BG-Design

本郷聡美
川瀬智保

Character Design

鉢蠟育実
菰田規之

Effect Design

土屋泰次
和田幸子

System Program

今井利秋

Event Program

藤沢伸一

Battle Program

荒田紀泰

Effect Program

美馬佐一
永井 充

World Program

鈴木直紀

Sound Composer

岩田"REZON"匡治
崎元"YmoH.S"仁

Voice Actor

Sat Hongo
Tai Tsuchiya
Mit Nagai

Special Thanks

小笠原真哉
佐藤孝至
横山修太郎
小山理恵
北嶋 創

任天堂(株) 堀田拓司
任天堂(株) 藤原正道

任天堂
スーパーマリオクラブ

Manual Editor

鬼頭弥生

Associate Producer

畔柳達哉

Producer

徳川 誠

企画・開発

株式会社クエスト

通信ケーブルのつなぎ方

使用する周辺機器の取扱説明書も併せてお読みください。

※ニンテンドーDSは通信ケーブルに対応していません。

用意するもの(ゲームボーイマイクロを含まない接続の場合)

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイプレイヤー(ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む) ----- 2台
- 「タクティクスオウガ外伝」カートリッジ ----- 2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル(AGB-005) ----- 1本

用意するもの(ゲームボーイマイクロを含む接続の場合)

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイマイクロ ----- 2台
- ※ゲームボーイマイクロはゲームボーイプレイヤーと接続できません。
- 「タクティクスオウガ外伝」カートリッジ ----- 2個
- ゲームボーイマイクロ専用通信ケーブル(OXY-008) --- 1本
- ゲームボーイマイクロ専用変換コネクタ(OXY-009) ----- ゲームボーイアドバンスやSP本体の台数分の個数

接続方法

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続例を参考に通信ケーブルを接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、60ページをご覧ください。

■通信プレイに関するご注意

- アドバンス専用通信ケーブルやマイクロ専用通信ケーブル、マイクロ専用変換コネクタ以外の機器を使用しないでください。
- 通信ケーブルはしっかり奥まで接続してください。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししないでください。
- 指定以外の接続をしないでください。
- ゲームボーイプレーヤーをセットしたゲームキューブ1台とプレイする人数分のゲームキューブコントローラを使用した複数プレイ（通信プレイ）はできません。

接続例

■ゲームボーイマイクロを含まない接続の場合



■ゲームボーイマイクロを含む接続の場合



カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

- ※端子部に無理な力を加えないでください。
- ※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲーム
カートリッジ



綿棒または
クリーニングスティック

矢印方向に5~10回動かしてください。

バックアップ機能に関するご注意

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

ゲームボーイプレーヤー 使用に関するご注意

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

公式サイト for パソコン

任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

最新ゲーム情報、会社案内、サポート情報など役立つ情報満載!!

公式サイト for ケータイ [iモード・EZweb・Vodafone live!対応]

任天堂モバイル <http://nintendo.jp/>

最新ゲーム情報のほか着信メロディ・待受画面などのダウンロードコンテンツも充実!!



警告

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

WARNING

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

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

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

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

【商品・販売・取り扱い・修理に関するお問い合わせ】

- 京都(本社)：京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
〒601-8501 TEL.(075)662-9611
- 東 京：東京都台東区浅草橋5丁目21番4号
〒111-0053 TEL.(03)5820-2500
- 大 阪：大阪市北区本庄東1丁目13番9号
〒531-0074 TEL.(06)6376-5970
- 名 古 屋：名古屋市西区幅下2丁目18番9号
〒451-0041 TEL.(052)571-2506
- 岡 山：岡山市奉還町4丁目4番11号
〒700-0026 TEL.(086)252-2038
- 札 幌：札幌市中央区北9条西18丁目2番地
〒060-0009 TEL.(011)612-6930

【修理品送り先】

任天堂サービスセンター（修理センター）

京都府宇治市小倉町神楽田56番地
〒611-0042 TEL.(0774)28-3133

- 電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

日本商標登録 第4065499号



禁無断転載

©2001 Nintendo ©2001 QUEST
All rights reserved.

GAME BOY・**GAMEBOY ADVANCE** は任天堂の登録商標です。

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

落丁・乱丁の場合は、お取り替えます。