

Blue Almanac

ブルー アルマナック



このたびは、メガドライブカートリッジ「ブルーアルマ
ナック」をお買い上げいただきまして、誠にありがとう
ございました。ゲームを始める前に、この取扱説明書を
お読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

CONTENTS

プロローグ	-----	1
ブルーアルマナックの世界	-----	2
操作方法	-----	7
ゲームの始め方	-----	8
町やスターポートについて	-----	10
各コマンドの説明	-----	12
武器・防具・アイテム	-----	17
フォース	-----	20
戦闘モードと戦い方	-----	25
モンスターたちについて	-----	26
ゲームの進め方のポイント	-----	27
使用上のご注意	-----	28

プロローグ

ぎんがけい ぶんめい も ほしほし こうせい ぎん
銀河系には文明を持った星々で構成されている銀
がれんぽうていこく そんざい みかいはつわくせい ほご かんとく
河連邦帝国が存在し、未開発惑星の保護と監督、
ていこくかん つうか げんご とういつ おも もくてき かつやく
帝国間の通貨と言語の統一を主な目的として活躍
していた。

ぎんがれんぽうていこく じじつじょう じつけん にぎ
その銀河連邦帝国で事実上の実権を握っているの
れんぽうていこく きそ つく こだいいせいじん
は、連邦帝国の基礎を作った古代異星人・オノト
じん つうしん いどう ちせいか ぎじゆつ ぶんや いだい こう
人で、通信や移動・知性化技術の分野で偉大な功
せき のこ
績を残していた。

ひと じけん はつせい いた ぎんがれんぽう
しかし、一つの事件が発生するに至り、銀河連邦
ていこく そんぽう じゆうだい きき ちやくめん
帝国は存亡をかけた重大な危機に直面することと
なる。

ブルー アルマナックの世界

ブルー アルマナックの世界は、銀河連邦帝国に所属する星々で構成されています。

ここでは、冒険の舞台になる星と、そこに登場する仲間たちをご紹介します。

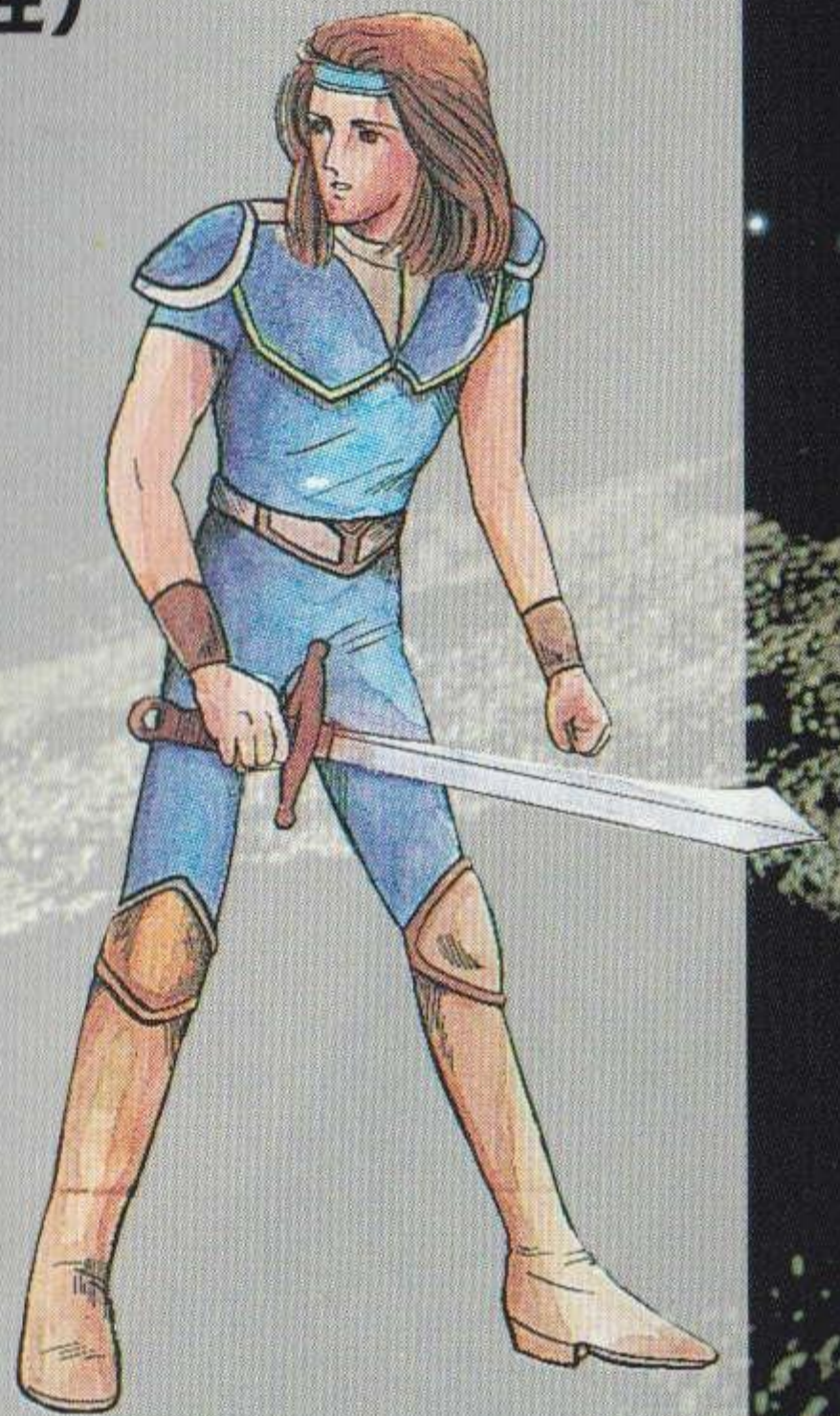
★テラスレイド星

銀河連邦帝国の辺境星域に位置するテラスレイド星は、主に、鉱物の採掘と輸出を行っている開発途中の惑星です。テラスレイド星には地球（テラ）からの移民が多く移り住んでいて、町並みや自然の風景はどこか地球を思わせます。

ソルジャ（テラ人／男性）

あなたの分身として冒険を続ける主人公です。

銀河連邦帝国では、長い間わたって平和が保たれてきました。しかしラダン帝国が突然銀河連邦帝国を脱退して、宣戦布告をしてから状況は一変します。連邦帝国とラダン帝国の戦いに終止符をうてる人はあなた以外にはいません。



ファイター ハルク(テラ人 / 男性)



肉体を武器とするファイターです。彼の過去は謎に包まれています。スターシップの操縦ができるところをみると前に銀河連邦軍にいた経歴がありそうです。ソルジャーのようにナイフや剣を持ち戦うことを嫌います。性格は素直ではありませんが、行動力にあふれていて、必ずやあなたの強力なパートナーになることでしょう。

★ロトス星

ロトス星の表面は険しい山岳地帯で、山の間には猛毒ガスが充満しています。

山岳地帯には連邦帝国の集合刑務所があり宇宙中の囚人たちが集められています。視界をさえぎるガスの雲と猛毒の大気のため、刑務所からの脱走に成功した者はいません。一般の人々は猛毒ガスの大気の上に浮かぶ人工の浮遊都市を建造して、その上で生活しています。

ファイター グール(エスペリア人 / 男性)

エスペリア人は自分の姿を一度会った人物の姿に自由に換えられる能力を持つ変わった種族です。グールはその力を利用してハルクの姿に変装します。変装後はハルクと同じ力を持つようになります。

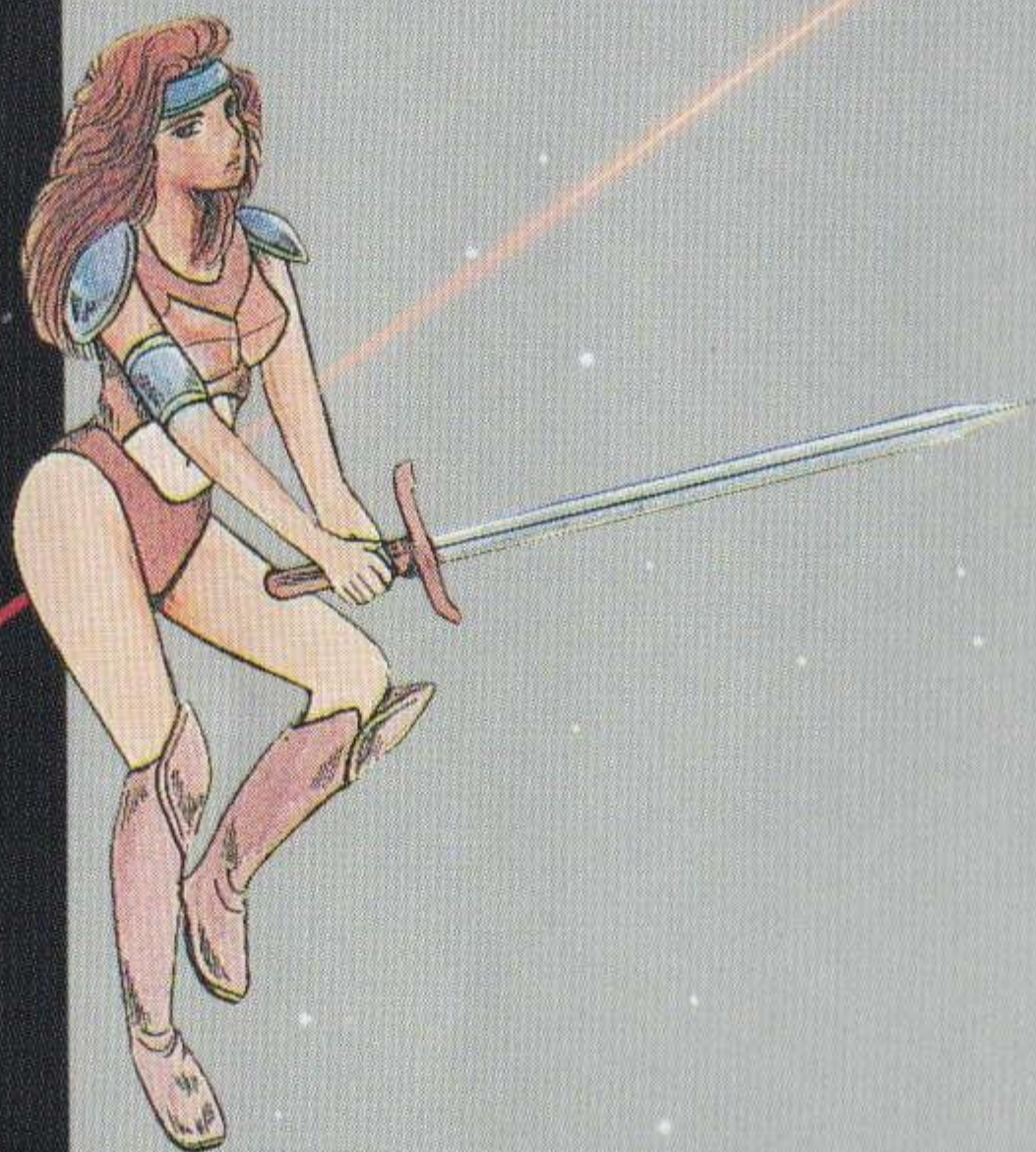


★シャリル星とダリル星

シャリル星とダリル星は2連星で、お互い8年周期で最接近を繰り返しています。

二つの星にはテラ人によく似た人々が住んでいるのですが、不思議なことにシャリル星には女性と子供だけが、ダリル星には男性だけが住んでいるのです。

女性ソルジャー メニア(シャリル人/女性)



シャリル王朝に仕える女性戦士です。シャリル王朝は女性だけの王国なので、メニアも幼い頃から武術にいそしんでおり、今では彼女にかなう女戦士はいません。彼女は気が強く見られがちですが、本当はやさしい性格の持ち主です。

★ヴィーン星

ヴィーン星は氷の惑星で、銀河連邦帝国の評議委員会が設置されています。噂ではヴィーン星に秘密の地下研究所があり、他の星から連れてきた生物の生体実験がひそかに行われているらしいのです。

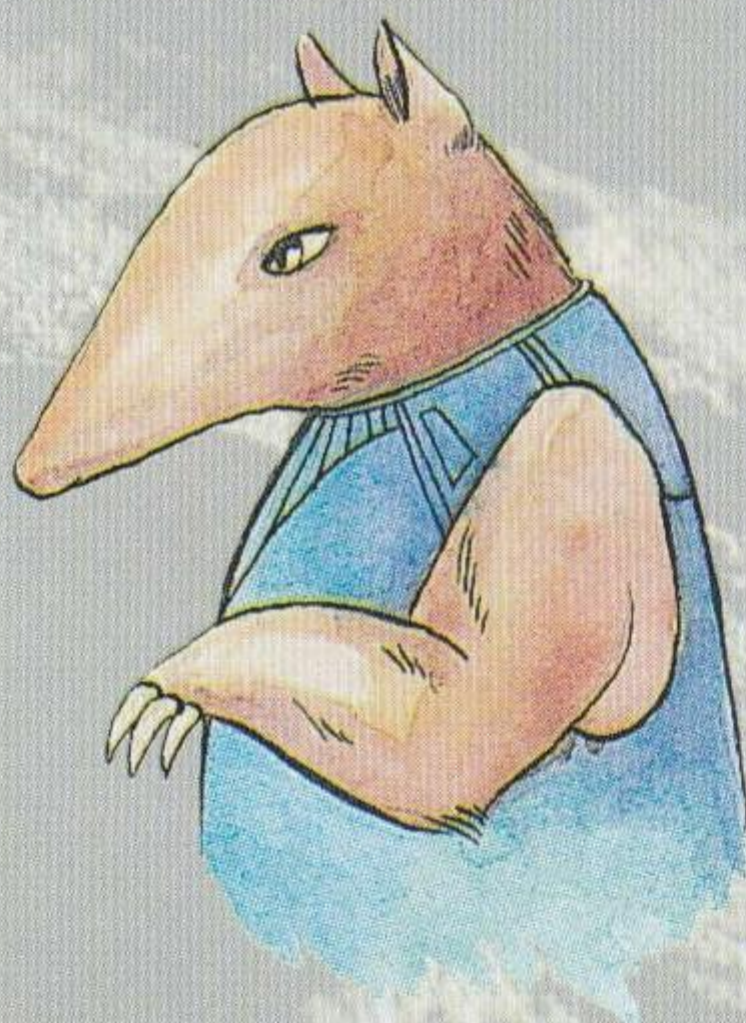
バイオロイド グライム(タックメール人/男性)



タックメール人としての彼の元々の姿は今とはまったく違う姿でしたが、パジャ人の行った生体実験のため今のように変わってしまいました。彼はその恐ろしい姿と引きかえに空を飛ぶ能力を手にいれました。

ファイター マナ(オノト人/両性)

銀河連邦帝国の基礎を作ったといわれているオノト人は非常におくびょう者ですが、戦闘では以外に力を発揮します。オノト人の強靱な足のキック力は、武器以上の効果を持っています。



★ラダン^{せい}星

どこにあるのか^{なぞ}謎とされている惑星^{わくせい}です。ラダン人^{じん}たちは自分の故郷^{じぶん こきょう}の星^{ほし}について多く^{おお}を話し^{はな}たがりません。

ソルジャー ガラム^{じん だんせい}(ラダン人/男性)

ガラムは、ある^{おお}大きな事故^{じこ}で顔面^{がんめん}の一部^{いちぶ}と両腕^{りょううで}を失^{うしな}い、サイボーグ手術^{しゅじゆつ}をうけることによ^いって生きかえることができました。今^{いま}やその顔面^{がんめん}と両腕^{りょううで}は青^{あお}く輝^{かがや}くマシン^{マシン}になっ^いています。本来^{ほんらい}、敵^{てき}であるはずのラダン人^{じん}ですが、ある出来事^{できごと}によ^いってガラムの運命^{うんめい}が大き^{おお}く変^{かわ}ることになるのです。



そうさほうほう 操作方法

このゲームは一人用です。本体のコントロール端子1に
コントロールパッドを接続してください。



スタート ボタン

ゲームを始めるときに使います。
ゲーム中では使いません。

ほうこう 方向 ボタン

コマンドを選択するときに使います。
ゲーム中の移動画面では、主人公たちを
移動させます。

Aボタン

町の人たちと話したり、目の前にあるもの
を調べたりするときに使います。

Bボタン

選んだコマンドをキャンセルするときなど
に使います。

Cボタン

移動画面では、コマンド・ウインドウを
開くときに使います。

※コマンドなどを選ぶときは、方向ボタンで選ぶものを示し、
CボタンかAボタンで決定してください。

はじかた ゲームの始め方

オープニングデモ中にスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。

タイトル画面表示中にスタートボタンを押すと、スタート用のメニュー画面が表示されます。

ゲームの“きろく”は、最大3つまで作れます。それ以上セーブ

するときには、“きろく”をどれかひとつ消してからニューゲームを選んでください。

(※冒険の記録をセーブするのは、各町にあるホテルでできます。)

●コンティニュー

すでに“きろく”が登録されている場合には、“きろく”にセーブ(保存)したところからゲームを再開します。

このコマンドを選び、どの“きろく”を始めるかを選びます。

●ニューゲーム

はじめてゲームをするときに、“きろく”を新しく登録します。

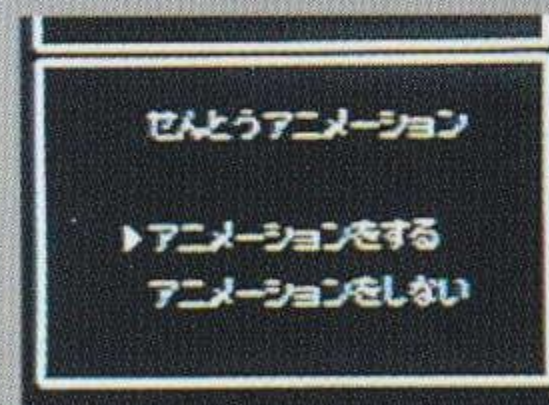
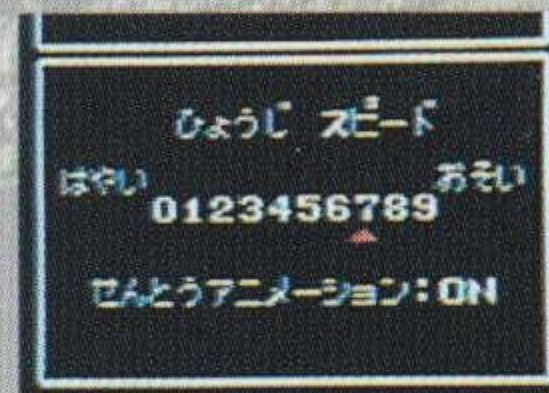
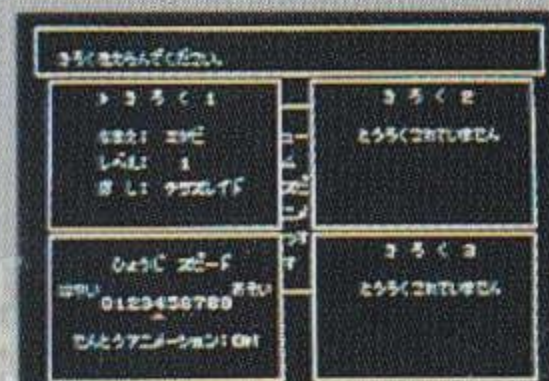
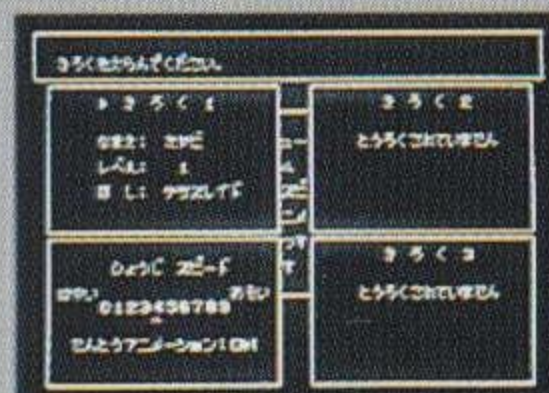
このコマンドを選び、どの“きろく”を作るかを選びます。

●ひょうじスピード

メッセージの表示スピードを決めます。

●せんとろうアニメーション

戦闘中のアニメーションを表示するか、表示しないかを決めます。

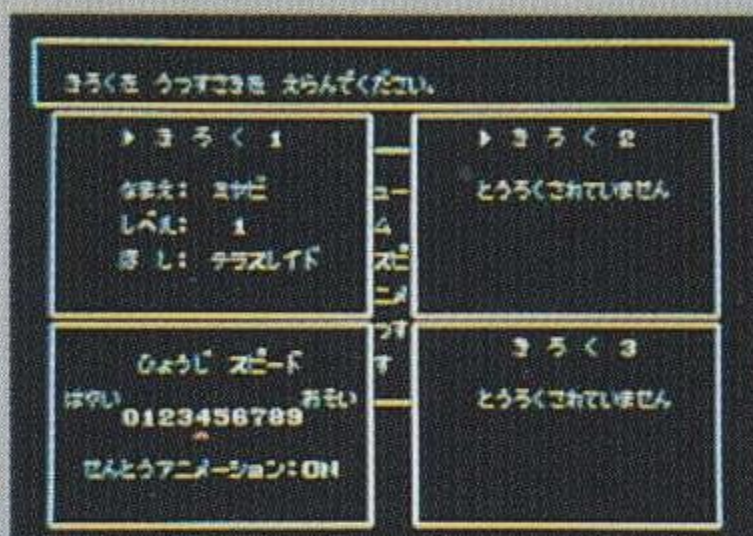


●きろくをうつす

登録されている“きろく”をまだ登録されていない“きろく”へ移します。

同じ“きろく”が2つできるので、もう一度同じところからゲームを再開したいときいつでも再開できます。

“きろく”が3つとも登録されているときには、“きろく”はうつせません。

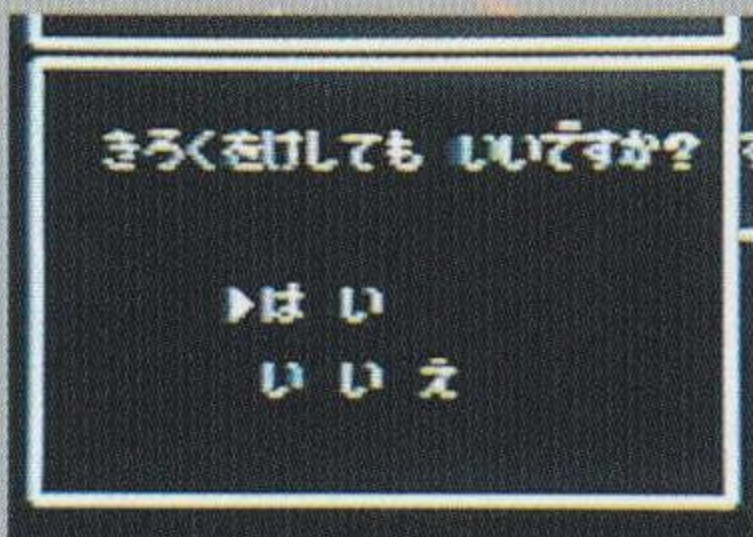


●きろくをけす

登録されている“きろく”を消します。

“きろく”が3つとも登録されているときに、「ニューゲーム」や「きろくをうつす」は選べません。

本当にその“きろく”を消してもいいのか確認してから、“きろく”を消してください。一度消した“きろく”は、元に戻せません。



まち 町やスターポートについて

まち 町やスターポート

ブルー アルマナックの冒険の舞台となる星々には、スターポート（宇宙港）といくつかの町があり、多くの人々が住んでいます。人々はそこで忙しそうに働いて、自分の住む世界の話をよく話してくれます。初めての場所に着いたら、人の話しに耳をかたむけてよく聞くべきでしょう。

町のまわりは、森や山、洞窟に囲まれていて、その星に昔から住んでいたモンスターたちが昔と変わらない生活を続けています。人々は町の中にモンスターたちが入ってこないように城壁を造り、モンスターたちの進入をさまたげています。しかし冒険の途中では、モンスターたちとの戦いを続ける勇気も必要となります。

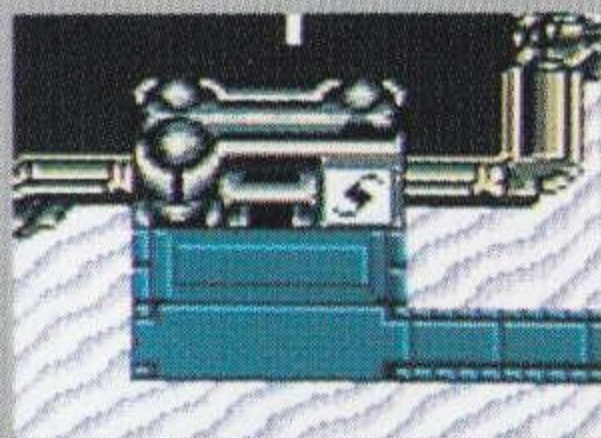
い どうほうほう 移動方法

星の町や森、山などはステップホーンと呼ばれるプラネット・ネットワークでつながれています。ステップホーンは現在の公衆電話のようなもので、電話をかけるためには相手先の電話番号を知らなければならないように、ステップホーンも移動先の情報を利用者が知らなければならないように、目的地へ移動することができません。未知の移動先に進むためには、人々からの情報が必要になります。たいていの場合は、人々との話しから情報を知ることが出来ます。

ステップホーンは、現在の銀河連邦帝国の基礎を作ったといわれているオノト人の3大発明の一つを応用した技術で、銀河連邦帝国でごく普通に使われている惑星上移動システムです。

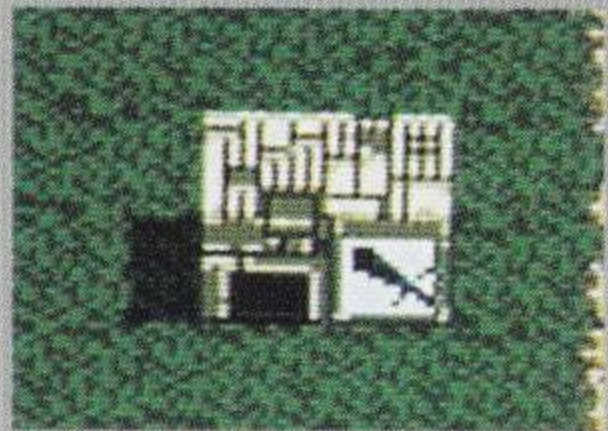
●スターポート(宇宙港)

各星に必ず1つあるその星の玄関口です。そこではさまざまな星のスターシップが離着陸しています。今いる星での冒険を全て終え、次の星に向かうときに利用する場所です。次の星に進むと、冒険はその星のスターポートから始まります。



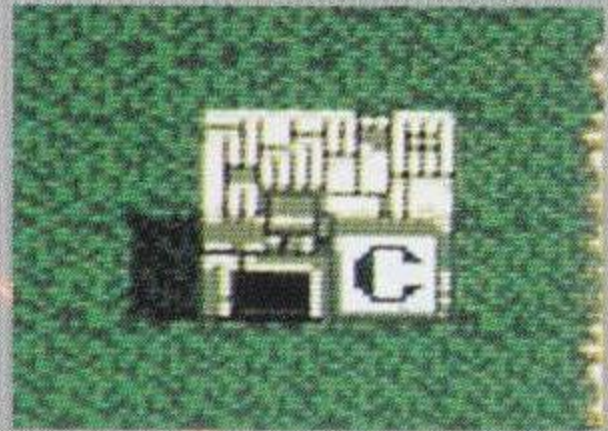
●ショップ (お^{みせ}店)

モンスターと戦^{たたか}うときに必要^{ひつよう}となる武器^ぶやプロテクタ (防具) を売^うっているお^{みせ}店と、冒険^{ぼうけん}のときに有効^{ゆうこう}な各種^{かくしゆ}アイテムを売^うっているお^{みせ}店があります。仲間^{なか}によっては武器^ぶやプロテクタ (防具) が装^{そう}備^びできない者^{もの}もいます。



●バンク (銀^{ぎんこう}行)

ここでは、クレジット (お^{かね}金) やアイテムを預^{あず}かってくれたり、すでに預^{あず}けているクレジットやアイテムを引^ひき取^とることができます。クレジットや持^もちきれなくなったアイテムは、バンクに預^{あず}けておきましょう。



●ホテル

冒険^{ぼうけん}で疲^{つか}れた体^{からだ}を休^{やす}ませるための場所^{ばしょ}です。ホテルに泊^とまると、HP、FPが全^{すべ}て元^{もと}に戻^{もど}ります。ホテルの中^{なか}には、冒険^{ぼうけん}の記録^{きろく}をセーブする場所^{ばしょ}があります。その日^ひの冒険^{ぼうけん}の記録^{きろく}をセーブしたい場^ば合^{あい}はホテルに立^たち寄^よってください。



●ホスピタル (病^{びょういん}院)

冒険^{ぼうけん}の戦^{たたか}いで毒^{どく}をうけた体^{からだ}や、すでに死^しんでしまっている体^{からだ}は、ホテルでは回^{かい}復^{ふく}しません。ホスピタル (病^{びょういん}院) には優^{ゆう}秀^{しゆ}な医^い者^{しや}がいますので、あなたを健^{けん}康^{こう}な体^{からだ}に戻^{もど}してくれることでしょう。しかし、医^い者^{しや}にかかるとはそれそうとうのお金^{かね}が必要^{ひつよう}なのは、どの時代^{じだい}も変^{かわ}りません。



●食^{しょくどう}堂・パブ

人^{ひと}々^{びと}が集^{あつ}まり食^{しょくじ}事^じや飲^{のみ}物^{もの}をと^とり、ひとときの安^{やす}らぎを感^{かん}じながら話^{はな}しに花^{はな}がさくのが食^{しょくどう}堂^{どう}やパブです。重^{じゆう}要^{よう}な情^{じゆう}報^{ほう}源^{げん}ですから、冒^{ぼう}険^{けん}の途^と中^{ちゆう}で何^{なん}度^ども立^たち寄^よってみてください。



かく せつめい 各コマンドの説明

コマンドには、通常の“マップ移動時のコマンド”と“戦闘時のコマンド”があります。コマンドをよく理解して使うことが、冒険を達成する重要なポイントになりますので、よく読んでください。

マップ移動時のコマンド

マップ移動時のコマンド

- ・アイテム
- ・フォース
- ・つよさ
- ・ならび

つよさのサブメニュー

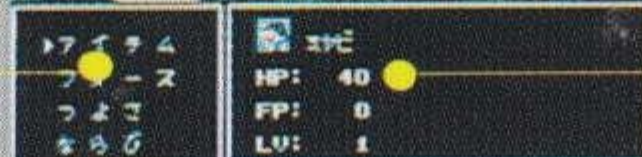
- ・ステータス
- ・そうび

町の人たちと話したり、目の前にあるものを調べたりするときにはAボタンを使います。Cボタンを押すとコマンド・ウィンドウとパーティ・ウィンドウが表示されます。パーティ・ウィンドウには、現在パーティに参加している仲間のHP、FP、レベルが表示されます。コマンドは、コマンド・ウィンドウから選んでください。

コマンド・ウィンドウを消すときには、Bボタンを押してください。再びマップを移動できるようになります。



コマンド
ウィンドウ



パーティ
ウィンドウ

●アイテム

いま持っているアイテムを使ったり、渡したり、捨てたりするときを選びます。

初めにパーティ・ウィンドウでコマンドを使う人を選びます。そうするとその人の

持っているアイテムのリストが現れますから、アイテムを選んでください。次にそのアイテムを“つかう”のか“わたす”のか“すてる”のかを選んでください。“つかう”で、そのアイテムが仲間に使えるときと、“わたす”を選んだときは、誰にそのアイテムを使う／渡すか、パーティ・ウィンドウから選んで



ください。

●フォース

マップ移動時に使えるフォースを選びます。

戦闘時にしか使えないフォースは選べません。

初めにパーティ・ウィンドウでコマンドを使う人を選びます。

次にフォース・エレメントを組み合わせて、
フォースを発生させます。

フォースが仲間に使えるときは、誰にフォースを使うか、パーティ・ウィンドウから選んでください。

※くわしくは、(フォース：P.20)をお読みください。



●ならび

現在パーティに参加している仲間の前衛／
後衛を切りかえるときに選びます。

後衛にいる仲間の人は、敵からの攻撃ダメージを受けにくくなりますが、こちらから与える直接攻撃のダメージは減ってしまいます。フォースの使用は、前衛／後衛の影響はありません。



●つよさ

つよさを選ぶとサブコマンドが現れ、ステータスを見るか、装備をするかを選びます。

●ステータス




現在パーティに参加している仲間の強さを確認するときに選びます。パーティ・ウィンドウからコマンドを使う人を選びます。持っているクレジット(お金)やフォースのレベルを見ることができ、冒険中にこまめに見て確認しておきましょう。

●そうび

武器やプロテクタを装備するときを選びます。武器やプロテクタは、持っているだけでは役にたちませんので装備させてください。初めにパーティ・ウィンドウでコマンドを使う人を選びます。次に装備するものを選んでください。装備するのは、武器、プロテクタ(防具)、シューズ、ツール(身につける道具)です。装備することで攻撃力、防御力などのステータスが変ります。



[ステータス・リスト]

 みやび (おとこ)	チラシ
HP: 99 <small>さいだいHP</small>	EP: 381
FP: 42 <small>さいだいFP</small>	CP: 166
LV: 5 <small>こうげき</small>	ぼうぎょ: 40
フォース・アライメント <small>ちから</small>	まじりアイテム
ファイア: 1 	ふき: フライングソード
ウィンド: 1 	カクタラ: テームカクタラ
アツア: 0 <small>ちりよく</small>	シューズ:
アイス: 0 <small>こううんど</small>	ツール: グローブ

レベル:

モンスターとの戦いで経験値を積むとレベルが上がります。

レベルが上がると仲間の個性に応じて、それぞれの能力も上がります。

HP(ヒットポイント)

仲間の現在の生命力をあらわします。

HPが低いと仲間たちは戦闘中ひざをついてしまい、HPが0になると死んでしまいます。

FP(フォースポイント)

フォースを使うための力をあらわします。

フォースを使うとそのフォースに応じてフォース・ポイントが減ります。

C(クレジット)

この世界では通貨はクレジットと呼ばれていて、どの星でも共通で使えます。

EP(エクスペリエンスポイント)

モンスターを倒すと、モンスターの種類と数に応じてEP(経験値)が得られます。

戦闘中に死んだ時や逃げた時、魔法で他の場所に飛ばされた時は、その仲間はEP(経験値)は得られません。

MAX-HP(マックス・ヒットポイント)

HPの最大値です。ホテルに泊まり体を休めるとHPは最大値まで回復します。

MAX-FP(マックス・フォースポイント)

FPの最大値です、ホテルに泊まり体を休めるとFPも最大値まで回復します。

ちから

“ちから”が高いほど、“こうげきりよく”が強くなります。

すばやさ

“すばやさ”が^{たか}高いほど、先に^{さき}攻撃^{こうげき}をしかけられます。

たいりよく

“たいりよく”が^{たか}高いほど、MAX-HPが^ふ増えます。

ちりよく

“ちりよく”が^{たか}高いほど、MAX-FPが^ふ増えます。

仲間の中には^{なかま}フォース^{なか}を使えない^{つか}者^{もの}もいます。その^{なかま}仲間^{ひと}の人は、

“ちりよく”が^{たか}高くなってもFPは0のままです。

こううんど

“こううんど”が^{たか}高いほど、敵から^{てき}逃げ出す^に成功率^だが高くなり、

敵からの^{てき}フォース^{こうげき}攻撃^{こうげき}を^{たか}かわしやすくなります。

こうげきりよく

“こうげきりよく”が^{たか}高いほど、敵に^{てき}与える^{あた}ダメージ^ふが増えます。

ぼうぎよりよく

“ぼうぎよりよく”が^{たか}高いほど、敵から^{てき}受ける^うダメージ^{すく}が少なくな
ります。

FIRE(ファイア)

FIREは^{こうげきけい}攻撃系^{たか}のフォース・エレメント^{ふくすう}です。フォース・エレ
メントのレベルが^{たか}高くなると^{ふくすう}複数の^{たか}フォース・エレメント^くと組
み^{あわ}合せができるようになり、作り出せる^{つく}フォース^だが増えます。

※くわしくは、(フォース：P.20)をお読みください。

WIND(ウインド)

WINDは^{こうげきけい}攻撃系^{たか}フォース・エレメント^{ふくすう}です。

AQUA(アクア)

AQUAは^み味方^{かた}のステータス/^{かいふくけい}回復系^{たか}フォース・エレメント^くです。

DEATH(デス)

DEATHは^{てき}敵^{けい}のステータス系^{たか}フォース・エレメント^くです。

せんとうじ 戦闘時のコマンド

せんとうじ 戦闘時のコマンド

- ・こうげき
- ・オートこうげき
- ・ならび
- ・にげる

サブコマンド

- ・たたかう
- ・フォース
- ・まもる
- ・アイテム

●こうげき

“こうげき”を選^{えら}ぶとサブコマンドが現^{あらわ}れ、パーティに参^{さん}加^かしている仲^{なか}間^ま一^{ひと}人^{ひとり}一^{ひと}人^{ひとり}に戦^{たたか}い方^{かた}を指^し示^じできます。

●オートこうげき

パーティ全^{ぜん}員^{いん}が、装^{そう}備^びしている武^ぶ器^きでモンス^{もん}ター^たちを攻^{こう}撃^{げき}します。“オートこうげき”を選^{えら}ぶと、敵^{てき}か味^み方^{かた}どち^どち^ちらか^かが全^{ぜん}滅^{めつ}するま^まで戦^{たたか}い続^{つづ}けます。“オートこうげき”をキ^きャ^んセル^せルし^したい場^ば合^あい、Bボ^おタン^{つづ}を押^おし続^{つづ}けて^てく^みだ^かさい。敵^{てき}/味^み方^{かた}の攻^{こう}撃^{げき}が終^し了^{りょう}した段^だ階^{かい}で、Bボ^おタン^{つづ}を押^おし続^{つづ}けて^てい^いれば“オートこうげき”を終^し了^{りょう}して、戦^{せん}闘^{とう}時^じのコマ^こマン^まド入^に力^{りき}に戻^{もど}ります。

●ならび

マッ^いプ^{どう}移^じ動^じ時^じコマン^こマン^まドの“ならび”と同^{おな}じ^じです。

●にげる

敵^{てき}から逃^にげ^げる^らと^ときに選^{えら}び^びま^ます。た^ただ^だし、必^{かな}ず^ず敵^{てき}から逃^にげ^げら^られる^るとは限^{かぎ}り^りま^ませ^せん。

●たたかう

装^{そう}備^びしている武^ぶ器^きで攻^{こう}撃^{げき}する^ると^ときに選^{えら}び^びま^ます。

●フォース

戦^{せん}闘^{とう}時^じに使^{つか}える^るフォ^えース^すを^を使^{つか}う^うと^ときに選^{えら}び^びま^ます。マッ^いプ^{どう}移^じ動^じ時^じに^にしか^か使^{つか}え^えない^いフォ^えース^すは^は使^{つか}え^えま^ませ^せん。次^{つぎ}に^にフォ^えース^す・エ^えレ^れメ^めン^んト^とを^を組^くみ^あわ^わせ^せて^てフォ^えース^すを^を発^は生^{つせい}さ^させ^せま^ます。フォ^えース^すが^が仲^{なか}間^まに^に使^{つか}え^える^ると^ときは、誰^{だれ}に^にフォ^えース^すを^を使^{つか}う^うか、パ^ぱー^えー^いティ^い・ウ^うイ^いン^んド^どウ^うから^{から}選^{えら}ん^んで^でく^くだ^ださい。

※く^くわ^わし^しく^くは、(フォ^えース^す: P.20) をお^よ読^よみ^みく^くだ^ださい。

●まもる

自^じ分^{ぶん}か^かパ^ぱー^えー^いティ^いの^の仲^{なか}間^まを^を敵^{てき}の^の攻^{こう}撃^{げき}から^{から}守^{まも}ると^ときに^に選^{えら}び^びま^ます。誰^{だれ}を^を守^{まも}るか、パ^ぱー^えー^いティ^い・ウ^うイ^いン^んド^どウ^うから^{から}選^{えら}ん^んで^でく^くだ^ださい。

●アイテム

戦^{せん}闘^{とう}時^じに^にア^あイ^いテ^てム^むを^を使^{つか}う^うと^ときに^に選^{えら}び^びま^ます。現^{げん}在^{ざい}、持^もっ^つて^てい^いる^るア^あイ^いテ^てム^むの^のリ^りス^すト^とが^が現^{あら}わ^われ^れま^ます^すから、ア^あイ^いテ^てム^むを^を選^{えら}ん^んで^でく^くだ^ださい。そ^その^のア^あイ^いテ^てム^むが^が仲^{なか}間^まに^に使^{つか}え^える^ると^ときは^は誰^{だれ}に^にそ^その^のア^あイ^いテ^てム^むを^を使^{つか}う^うか、パ^ぱー^えー^いティ^い・ウ^うイ^いン^んド^どウ^うから^{から}選^{えら}ん^んで^でく^くだ^ださい。



武器 / プロテクタ(防具) / アイテム

冒険を続けて行く上で重要な役割を果たすアイテムを紹介しま
す。

アイテムには、ショップで購入して手に入るものと、冒険の途中
で手に入れる物があります。

[武器]



ナイフ

最も手軽な武器です。本来はサバイバル道具
として木の枝を切ったりするのに使用されて
います。



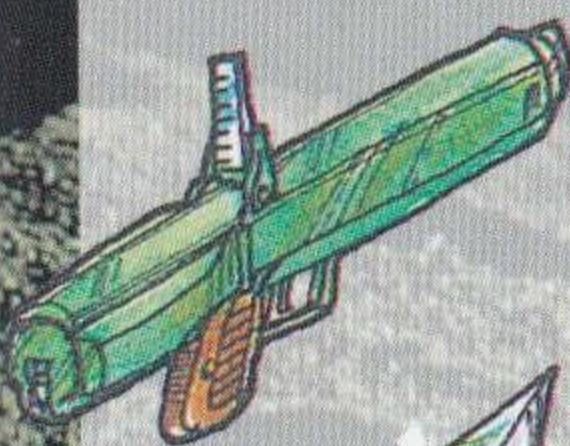
レイガン

光線銃です。小動物用に作られているので威
力はそれほど強くありません。



ハンドガン

モンスター用に作られた光線銃ですので、レ
イガンより威力はあります。



デスウィップ

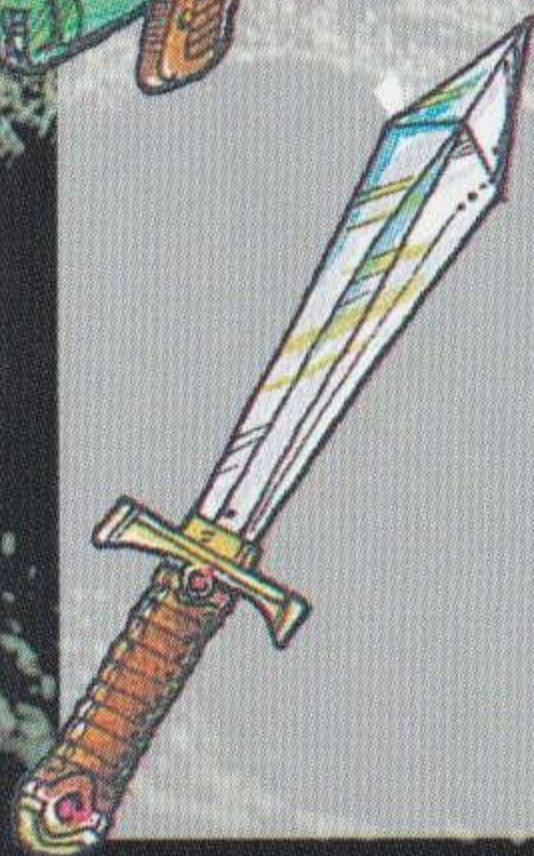
しなやかで強い材質で作られた鞭で、使いこ
なすのに技術が必要なため女性ソルジャーし
か使えません。

バズーカ

普段は武器を持つのを好まないファイターが
好んで使う武器です。

ブレインソード

古代異星人が作ったといわれる伝説の武器で
す。外見は普通の剣と同じで、剣としても使
えますが、決定的に違うのは、脳に作用して
人間がわずかしか持っていないコスモ・フォ
ースを、通常の何十倍にも増幅してくれるこ
とです。



[プロテクター (防具)]

この世界では、いくつかの、透明で、軽く、衝撃を吸収する素材が発明されています。



グlaubロテクタ

グlaub繊維で作られたプロテクタは大量に生産されていて値段も安いのですが、衝撃を吸収する力はさほど高いとはいえません。

テームプロテクタ

戦いにのぞむ者には欠かせないプロテクタです。グlaub繊維より衝撃を吸収する力は強くなっています。



リムズプロテクタ

リムズ繊維は素材のリムズナイトがあまり手に入らないためにほとんど作られていません。手にすることができれば強力な防具の役割を果たしてくれることでしょう。

[シューズ]

この世界のシューズは、簡単な電子装置が組み込まれていて、シューズの持ち主の動きをシューズの形状を変え、フィードバックする働きがあります。



フェザーシューズ

羽を足に付けているように、軽く歩くことができるようになるシューズです。

アイアンシューズ

戦いのときに体の力を効率よく上半身に集めることを目的として作られたシューズで、動きは遅くなりますが、その分上半身の筋力は強力になります。



レザーブーツ

足の力と体の力を均等に強化してくれるブーツで、女性用です。

ツール
(身につける小道具)



グローブ

グローブをそうび装備するとこうげきりよく攻撃力を増ますことができます。

ヘアバンド

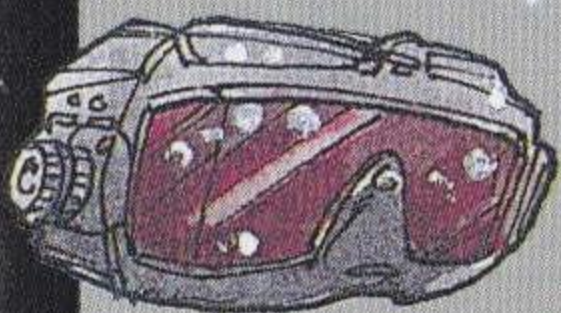
幸運度こううんどを増ましてくれるミステリーアイテムですが、女性じよせいのみつ付けることが可能かのうです。

サポータ

ファイターのみつ付けることができます。攻撃こうげき力りよくを増まします。

レッドゴーグル

赤外線せきがいせんゴーグルで、これをつ付けていると、霧きりに包つつまれた場所ばしよでもはみっきりと見るみことができます。



[アイテム]

ヘブンドラッグ

体力たいりよくを一時的いちじてきに回復かいふくしてくれるカプセルです。体内たいないのアドレナリンぶんびの分泌まを増ますだけなので、大きな体力おおの回復たいりよくは期待かいふくできません。



ポイズンドラッグ

モンスターから受うけた毒どくを解毒げどくしてくれるカプセルです。

ポケット

持もって歩あるけるアイテム数すうを最大さいだい7個こから14個こまで増ふやしてくれます。



フォース

私たちの世界にはまだ解明されていない未知の力が存在します。ある星では魔法と呼ばれ、ある星では超能力と呼ばれています。それらは全てがコスモ・フォースと呼ばれる生命エネルギーのことです。生命エネルギーは誰の体の中にも存在しますが、それを自由にコントロールして使うことは誰にでもできるわけではありません。この世界では、フォース増幅機が存在しますので、フォースを使いこなす素質のある人は、その力を高めてコスモ・フォースを自由にコントロールして使うことができます。モンスターたちの一部には、生まれながらにその力を身につけているものもいるようです。

ブレインソードとフォースの関係

注意しなければいけないのは、男性ソルジャー（主人公）と、女性ソルジャー・メニアは、ブレインソードを装備していないとフォースが使用できないのです。フォースを使う時には、必ずブレインソードを装備してください。その他のフォースを使う仲間は、手首や、首にフォース増副機をつけているようなので、ブレインソードを装備しなくてもフォースは使えます。

フォース・エレメント (F・エレメント)

コスモフォース（魔法）は、4種類のF・エレメントから成り立っています。FIRE（ファイア）／WIND（ウインド）／AQUA（アクア）／DEATH（デス）のエレメントは、おのおのに意味があり、それらを言葉のように組み合わせることで、コスモ・フォースを発生させられます。フォースをいくつ組み合わせられるかは、F・エレメントのシンボル・レベルで決まります。

●FIRE（ファイア）

FIREは攻撃系F・エレメントです。

●WIND（ウインド）

WINDは攻撃系F・エレメントです。

●AQUA(アクア)

AQUAは味方のステータス／回復系F・エレメントです。

●DEATH(デス)

DEATHは敵のステータス系F・エレメントです。

フォース・エレメントのレベル(シンボル・レベル)と組み合わせ方法

F・エレメントにはレベルがあります。全くない状態が0で、最大9までレベルアップしますが、フォースを使える仲間の人
が全てのF・エレメントをレベル9まで上げられるわけではありません。たいていは得意とするF・エレメントと苦手とするF・エレメントを持っています。

パーティ・ウィンドウにはF・エレメントのレベルに応じてエレメントのシンボルが表示されています。

エレメントのシンボルとレベルの関係は、次のようになっています。

レベル	シンボル	組合せ
1～3	1	1種類
4～6	2	2種類
7～9	3	3種類

例えばFIREのF・エレメントがレベル1なら、FIREのシンボルは1です。組み合わせられる数は1種類ですので、FIRE1つだけのコスモ・フォースが使用できます。WINDのF・エレメントがレベル7なら、WINDのシンボルは3です。組み合わせられる数は3種類ですので、WINDを先頭にして、他にあと2種類のF・エレメントを組み合わせることができます。

ここで重要なのは、F・エレメントをいくつ組み合わせられるかは、組み合わせの先頭になるF・エレメントのレベルの高さで決まることです。後に続くF・エレメントのレベルは関係がありません。ただし、エレメントがレベル0の場合は、そのF・エレメントが存在しないので組み合わせることができません。また、同じF・エレメント同士を組み合わせることもできません。F・エレメントを選び終わりましたら、EXITを選んでください。

フォース・リスト

フォースの一覧を紹介し^{いちらん}ます。フォースの中^{なか}には効果^{こうか}が記載^{きさい}されてい^いないものもあ^ありますので、自分^{じぶん}で組み合^くわせて確認^{かくにん}してく^ください。

(※表記記号^{ひょうききごう}の説明^{せつめい})

・エレメント

火^ひ=FIRE (ファイア)

風^{かぜ}=WIND (ウインド)

水^{みず}=AQUA (アクア)

無^む=DEATH (デス)

・スペル

仲間^{なかま}たちがコスモ・フォース^{つか}を使う^{つか}うときに
叫^{さけ}ぶ言^{ことば}葉^ばです。

・モード

F=戦^{せんとうじ}闘^{とう}時^じのみ^{のみ}に使用^{しようかのう}可^{かのう}能^{のう}

M=マッ^{いどうじ}プ^じ移^{しようかのう}動^{のう}時^じのみ^{のみ}に使用^{しようかのう}可^{かのう}能^{のう}

FM=戦^{せんとうじ}闘^{とう}時^じ／マッ^{いどうじとも}プ^{じとも}移^{しようかのう}動^{のう}時^じ共^{とも}に使用^{しようかのう}可^{かのう}能^{のう}

・相手






敵^{てき}1=敵^{てきひとり}1人^{ひとり}に^{たい}対^{たい}して有^{ゆうこう}効^{こう}

敵^{てきぜん}全^{ぜん}=敵^{てき}グ^{たい}ル^{たい}ー^{ゆうこう}プ^{こう}に^{こう}対^{こう}して有^{ゆうこう}効^{こう}

味^{みかた}1=味^{みかたひとり}方^{ひとり}一^{たい}人^{ひとり}に^{ゆうこう}対^{ゆうこう}して有^{ゆうこう}効^{こう}

味^{みかたぜん}全^{ぜん}=味^{みかたぜんいん}方^{ぜんいん}全^{たい}員^{ゆうこう}に^{ゆうこう}対^{ゆうこう}して有^{ゆうこう}効^{こう}

火 風 水 無

	火	風	水	無
1				
2				
3				

けい とうげきけい FIRE系コスモフォース：攻撃系

エレメント	スペル	モード	あいて相手	こうか効果
ひ火	ゴウ	F	てき敵1	かえん ふ あ 火炎を吹き上げる
ひみず火水	ガロウ	F	てき敵1	さん あめ ふ てき 酸の雨を降らせて敵にダメージを与える
ひみずかぜ火水風	ガラズウ	F	てきぜん敵全	さん あめ ふ てき 酸の雨を降らせて敵にダメージを与える
ひみずむ火水無	ガラドウ	F	てきぜん敵全	てき こんらん 敵を混乱させる
ひかぜ火風	ガスウ	F	てき敵1	はつしや ファイアボールを発射する
ひかぜみず火風水	ガザロウ	F	てきぜん敵全	はつしや ファイアボールを発射する
ひかぜむ火風無	ガザドウ	F	てきぜん敵全	かえん ふ あ 火炎を吹き上げる
ひむ火無	ガドウ	F	てき敵1	ねつぷう はつしや 熱風(ブラスト)を発射する
ひむかぜ火無風	ガダズウ	F	てきぜん敵全	ねつぷう はつしや 熱風(ブラスト)を発射する
ひむみず火無水	ガダロウ	F	?	?

けい とうげきけい WIND系コスモフォース：攻撃系

エレメント	スペル	モード	あいて相手	こうか効果
かぜ風	ズウ	F	てき敵1	てき ふ と ショックウェーブで敵を吹き飛ばす
かぜひ風火	ザゴウ	F	てき敵1	しにがみ ころ 死神をとりつかせて殺す
かぜひみず風火水	ザガロウ	F	てきぜん敵全	しにがみ ころ 死神をとりつかせて殺す
かぜひむ風火無	ザガドウ	F	てきぜん敵全	てき ふ と ショックウェーブで敵を吹き飛ばす
かぜみず風水	ザロウ	F	?	?
かぜみずひ風水火	ザラゴウ	F	?	?
かぜみずむ風水無	ザラドウ	F	みかた味1	てき こうげき はんしや たて はつせい 敵の攻撃を反射する盾を発生させる
かぜし風無	ザドウ	F	てき敵1	てき な エクトプラズムを敵に投げつける
かぜむひ風無火	ザダゴウ	F	てきぜん敵全	てき な エクトプラズムを敵に投げつける
かぜむみず風無水	ザダロウ	F	?	?

けい みかた かいふくけい
AQUA系コスモフォース：味方のステータス／回復系

エレメント	スペル	モード	あいて相手	こうか効果
みず水	ロウ	FM	みかた味1	HPを回復する
みずひ水火	ラゴウ	FM	みかた味1	どくけ毒を消す
みずひかぜ水火風	ラガスウ	F	みかた味1	こうげきりよく攻撃力をUPさせる
みずひむ水火無	ラガドゥ	FM	みかたぜん味全	HPを回復する
みずかぜ水風	ラスウ	F	みかた味1	しゅびりよく守備力をUPさせる
みずかぜひ水風火	ラザゴウ	F	?	?
みずかぜむ水風無	ラザドゥ	FM	みかた味1	ししやいかえ死者を生き返らせる
みずむ水無	ラドゥ	F	?	?
みずむひ水無火	ラダゴウ	F	みかた味1	みかたこんらんめざ味方を混乱から目覚めさせる
みずむかぜ水無風	ラダズウ	F	みかた味1	てきひとりおなちからこうげきしゅびりよく敵の1人と同じ力にする(攻撃/守備力)(ボスは不可)

けい てき けい
DEATH系コスモフォース／敵のステータス系

エレメント	スペル	モード	あいて相手	こうか効果
む無	ドウ	F	てき敵1	ナイトメアを飛ばし凍りつかせる
むひ無火	ダゴウ	F	てき敵1	敵のフォースを効きにくくする
むひみず無火水	ダガロウ	F	てきぜん敵全	敵のフォースを効きにくくする
むひかぜ無火風	ダガスウ	F	てきぜん敵全	ナイトメアを飛ばし凍りつかせる
むみず無水	ダロウ	F	てき敵1	敵のフォースを吸い取る
むみずひ無水火	ダラゴウ	F	てきぜん敵全	敵のフォースを吸い取る
むみずかぜ無水風	ダラズウ	M	みかたぜん味全	敵に出会いにくくする
むかぜ無風	ダズウ	F	てき敵1	とうめいてき透明な敵をあらわにする
むかぜひ無風火	ダザゴウ	F	てきぜん敵全	とうめいてき透明な敵をあらわにする
むかぜみず無風水	ダザロウ	F	?	?

せんとう たたか かた 戦闘モードと戦い方

せんとう
戦闘モードには、ノーマル、バックアタック、はさみうちの3
しゆるい
種類があります。

●ノーマルモード

む ひだりがわ なかま みぎがわ
モンスターが向かって左側、仲間が右側にい
じょうたい
る状態がノーマルモードです。

●バックアタックモード

さ ゆうはんたい じょうたい
ノーマルと左右反対の状態がバックアタック
ぜんえい こうえい ぎやく じょうたい
です。前衛／後衛が逆の状態になってしま
います。

●はさみうちモード

りようほう はさ じょうたい
両方からモンスターに挟まれた状態が、はさ
みうちです、パーティはまず前まえにいるモン
スター（向かって左側）と戦い、その戦闘が終
うし りようほう じょうたい
ると後ろうしろにいるモンスター（向かって右側）
と戦います。

たたか かた
戦い方には、オートモードとマニュアルモ
ドの2つがあります。



オートモードの戦い方

“オートこうげき”をえらと選ぶとパーティぜんいんが、そうびを装備している武器
でモンスターたちをこうげきします。フォースを使つての戦いはお
こないません。オートモードではパーティぜんいんがこうげきをしかけ
にいくので、きずをうけてHPがひくくなっている仲間がいる時はオー
トモードをえらと選ばない方がいいでしょう。“オートこうげき”を選
ぶと、てきか味方どちらかがぜんめつするまで戦い続けます。

“オートこうげき”をばあいキャンセルしたい場合は、Bボタンを押し
つづけてください。

てきか味方のこうげきがしゆうりようした段階で、Bボタンを押しつづけていれ
ば“オートこうげき”をしゆうりようして、せんとうじのコマンド入カに
もど戻ります。

マニュアルモードの戦い方

こうげきをえらぶとサブコマンドがあらわれ、パーティにさんかしている仲間一人一人に戦い方をしじ指示できます。パーティの中に傷ついてHPがひく低くなっている仲間がいる場合は、その仲間を“ならび”で後衛にする方法と、サブコマンドの“まもる”で、HPが高い仲間が守ってあげる方法があります。“まもる”の場合は、仲間がかわりにダメージを受け、守られた仲間はダメージを受けません。また、時には“にげる”で戦闘の場所から逃げ出すことも勇気ある決断といえましょう。アイテムを有効に使って戦うことも必要です。



モンスターたちについて

この世界では星ごとにさまざまなモンスターが生息しています。モンスターの中にはコスモ・フォースを使いこなすものまでいます。気をつけなければならないのは姿を消して忍び寄るモンスターたちです。透明なモンスターは姿が見えないため直接攻撃の狙いが定まりませんから、通常に与えられるダメージより低くなってしまいます。フォースで攻撃するか、一度敵の姿をあらわにしてから攻撃したほうがよいでしょう。その星の色々な場所に出現するモンスターとは別に一つの場所にとどまり、あなたたちが訪れるのを待ちかまえているモンスターがいます。あなたたちの冒険を達成するために欠かせない相手となりますので、その相手の情報には注意してください。



すす かつ ゲームの進め方のポイント

★父親の話^{ちちおや はなし き}を聞^きこう

ゲームを始めて最初に会^あうのが自分の父親^{ちちおや}です。父親^{ちちおや}は16年前^{ねんまえ}にテラスレイド星^{せいせい}にやってきましたが、父親^{ちちおや}にはあなたに話^{はな}してない隠^{かく}された秘密^{ひみつ}がありそうです。父親^{ちちおや}にはこまめに話^{はな}しをしてみましよう。もしかすると、あなたが知らない生^しい立ち^{おた}がわかるかもしれ^しません。



★町^{まち}の人々^{ひとびと}の話^{はなし}を聞^きこう

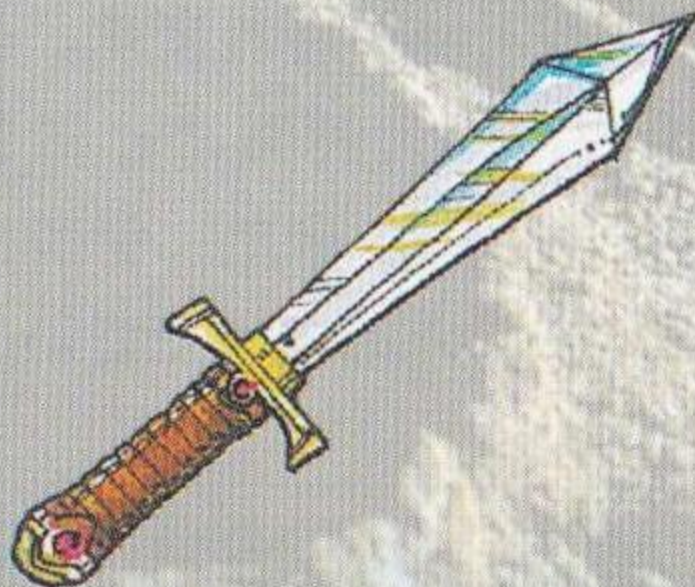
冒険^{ぼうけん}を続^{つづ}けてゆくために、いろい^ろろなことを知^しらなければなり^りません。誰^{だれ}が必要^{ひつよう}な情報^{じょうほう}を持^もっているか分^{わか}らないので、旅^{たび}の途^{とちゆう}中^{ちゆう}で出^で会^あう人々^{ひとびと}の話^{はなし}を、注^{ちゆう}意^いして聞^ききましよう。



ステップホーン^{あつか}の扱^{ようちゆうい}いも注^い意^{どうほうほう}。(移^い動^{どう}方^{ほう}法^{ほう}: P.10)

★ブレインソード^みを見^みつけて装^{そう}備^びしよう

どこか^こかに古^こ代^{だい}異^い星^{せい}人^{じん}が残^{のこ}したといわ^いれてい^いる武^ぶ器^き、ブレインソ^ぶード^きが隠^{かく}されてい^います。ブレインソ^ぶード^きはコスモ・フォース^{ひつよう}の増^{ぞう}幅^{ふく}機^きを兼^かねてい^いるので、フォース^{つか}を使^{つか}いこ^こなすた^ために必要^{ひつよう}と^となり^ります。しか^{しか}し、じゅうぶん^{じゆうぶん}フォース^{つか}を使^{つか}いこ^こなせ^せない状^{じゆうたい}態^{たい}で、やみくも^{そら}にブレインソ^ぶード^きを装^{そう}備^びして戦^{たたか}うのは得^{とく}策^{さく}とはい^いえ^えませ^せん。初^{はじ}め^めのう^うち^ちは他^{ほか}の武^ぶ器^きのほう^{ほう}が有^{ゆう}効^{こう}です。





し よ う じ ょ う ち ゅ う い 使用上のご注意

せいみつ き き
カートリッジは精密機器ですので、
とくに次のことに注意してください。

●電源OFFをまず確認 /

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の
パワースイッチをOFFにしておいてください。
パワースイッチをONにしたまま無理に、カート
リッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでくだ
さい。ぶつかけたり踏んだりするのは禁物です。
また、分解は絶対にしないでください。



●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らし
たりすると、故障の原因になりますので注意し
てください。



●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いと
ころや寒いところを避けてください。直射日光
の当たるところやストーブの近く、湿気の多い
ところなども禁物です。



●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くとき
に、シンナーやベンジンなどの
薬品を使わないでください。

●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲ
ームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10
~20分の休憩をとってください。また、テレビ
画面からなるべく離れてゲームをしてください。



メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投
影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼
けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

「ブルーアルマナック」の「CD」
も同時発売されているぞ!

商品タイトル

「ブルーアルマナック(CD)」(TKCA-30298)



発売元

(株)徳間ジャパン

企画・制作

(株)講談社総研
(株)ホット・ビィ
(株)キューブ

価格2,500円(税込み)



講談社総研

〒102 東京都千代田区4番町4
TEL 03-3237-1711

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。