

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



推奨年齢

全年齢

マイクロキャビン

セガサターン用CDで遊ぶ前に

セガサターンCDは、セガサターン専用せんようのゲームソフトです。一般いっぱんのCDプレイヤーでは使用しようしないでください。

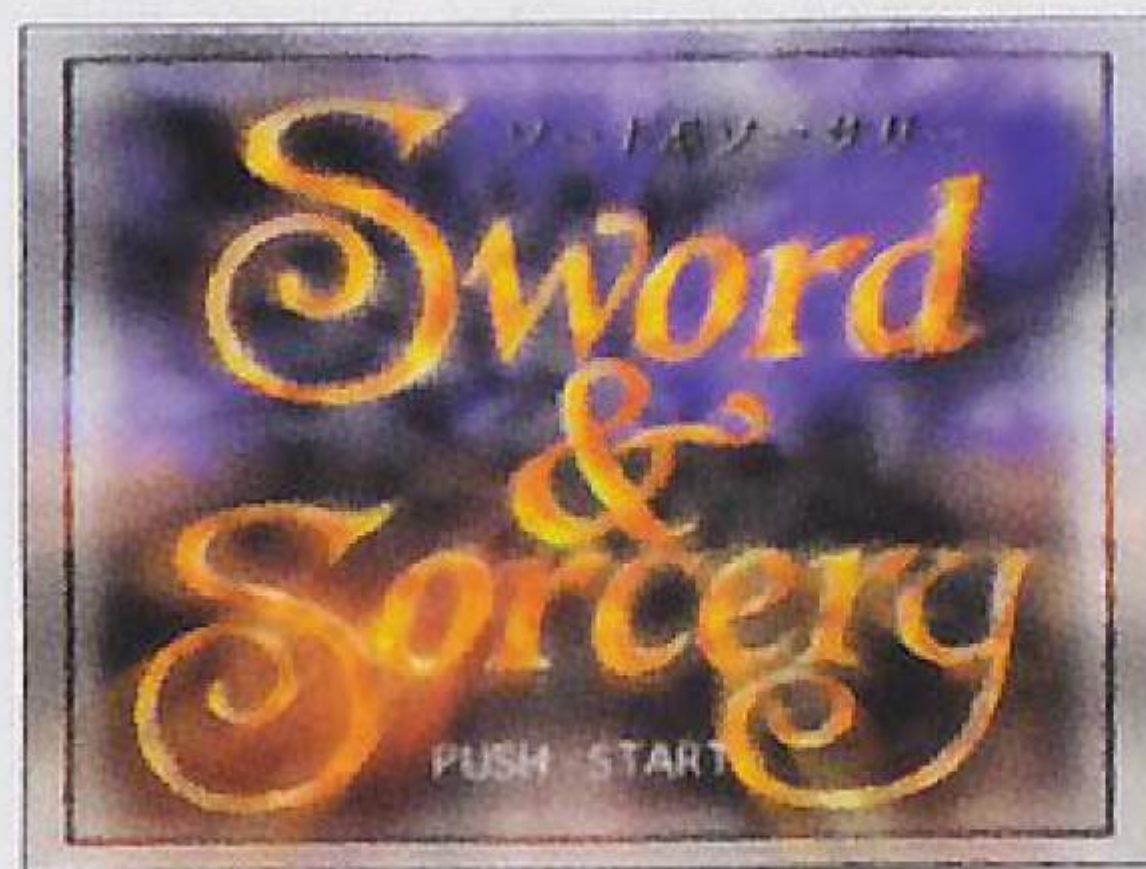
■まず、セガサターンCDをセットしよう！

- 1.セガサターン本体ほんたいのオープンボタンを押して、CDドアをあけます。
- 2.セガサターンCDをセットしてCDドアをしめます。

■目的別・始め方いろいろ

1.ゲームを始める

- タイトル画面がめん ひょうじを表示させます。
本体ほんたいのパワーボタンを押すと、タイトル画面がめんにかわります。



2.バックアップ機能を使う

- (バックアップ対応たいおうのゲームで遊ぶとき)
- 保存データ管理画面ほぞん かんりがめん ひょうじを表示させます。

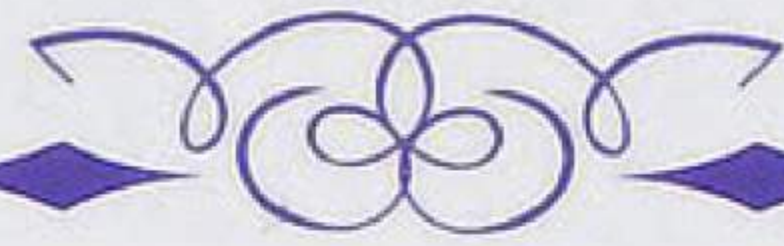


セガサターンパッドのRまたはLボタンを押しながら、本体ほんたいのパワーボタンを押してください。

※くわしくは、ゲーム取り扱い説明書と あつかい せつめいしょの本文ほんぶんをお読みください。

- ★セガサターン本体ほんたいの取扱説明書とりあつかいせつめいしょもあわせてお読みください。
- ★このディスクを無断むだんで複製ふくせいすることおよび貸貸業ちんたいぎょうに使用しようすることを禁じます。

CONTENTS



いま ちが じだい
今とは違う時代、
われわれ し せかい ものがたり あつ でんせつ
我々の知らない世界での物語を集めた伝説。
ひと
人はそれを、ソード・アンド・ソーサリーと呼ぶ。
のち ちい まほうつか よ なかま ぼうけん し ものがたり
これは後に、小さな魔法使いルシオンとその仲間たちの冒険として知られるようになる物語である。

とうじょうじんぶつしょうかい 登場人物紹介	P 2	バトルメニュー	P 19
はじ かた おわ かた ゲームの始め方・終り方	P 4	こうげき 攻撃	P 19
しんこう ゲーム進行のあらまし	P 6	ぼうぎよ 防御	P 20
きほんそうさ コントロールパッドの基本操作	P 7	とくしゆこうげき 特殊攻撃	P 21
かくがめん 各画面モード解説	P 8	アイテム	P 22
かくしゆ 各種ショップ解説	P 10	さくせん 作戦	P 24
キャンプメニュー解説	P 12	に 逃げる	P 24
きゆうそく 休息／セーブ	P 12	かくしゆ じょうたい 各種ステータス状態について	P 25
アイテム	P 12	しょうがいぶつ 障害物について	P 26
そうび 装備	P 13	レベルアップについて	P 26
まほう 魔法	P 14	ゲームオーバーについて	P 26
その他	P 16	せんとうしゅうりよう じょうけん 戦闘終了の条件	P 27
バトルモード解説	P 18	ぶきしょうかい 武器紹介	P 28
いどうさきせんたく 移動先選択	P 18	ぼうぐしょうかい 防具紹介	P 29
		しょうかい アイテム紹介	P 30
		まほうしょうかい 魔法紹介	P 31



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



とうじょうじんぶつしょうかい
登場人物紹介

Characters



ルシオン ▪ Rusion

だいまほうつか
大魔法使いコッキンドールの弟子。
まほうつか みなら しょうじょ
魔法使い見習いの少女。



エルゴート ▪ Elgoat

じゅうじんかしょう
獣人化症のため、夜になると狼男に変身
おおかみおとこ へんしん
してしまふ不幸な戦士。
ふこう せんし



ミミナガ ▪ Miminaga

おくびょう
臆病だが、強力なモールベアの戦士。
きょうりよく せんし

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



ゲームの始め方・終り方

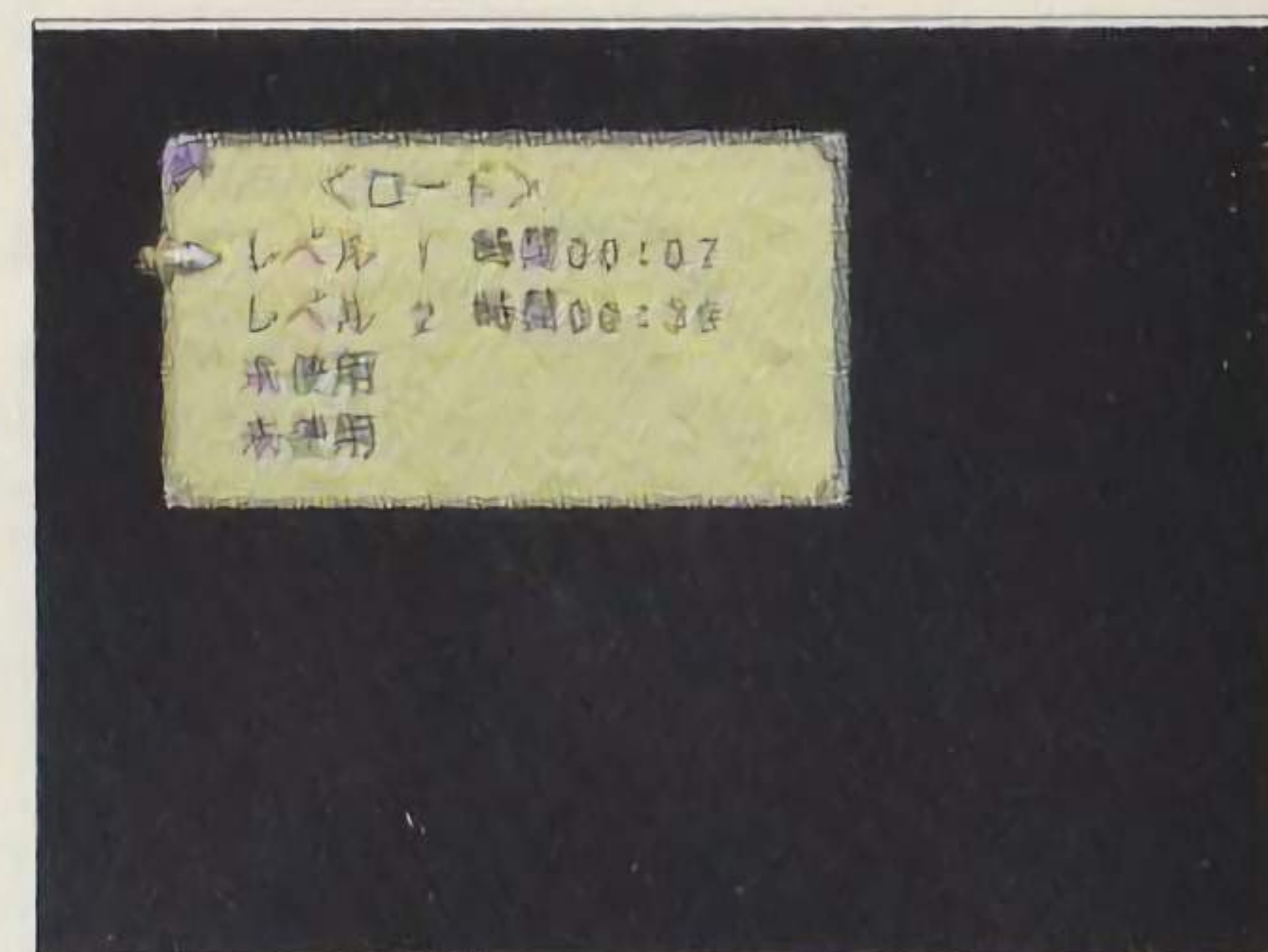
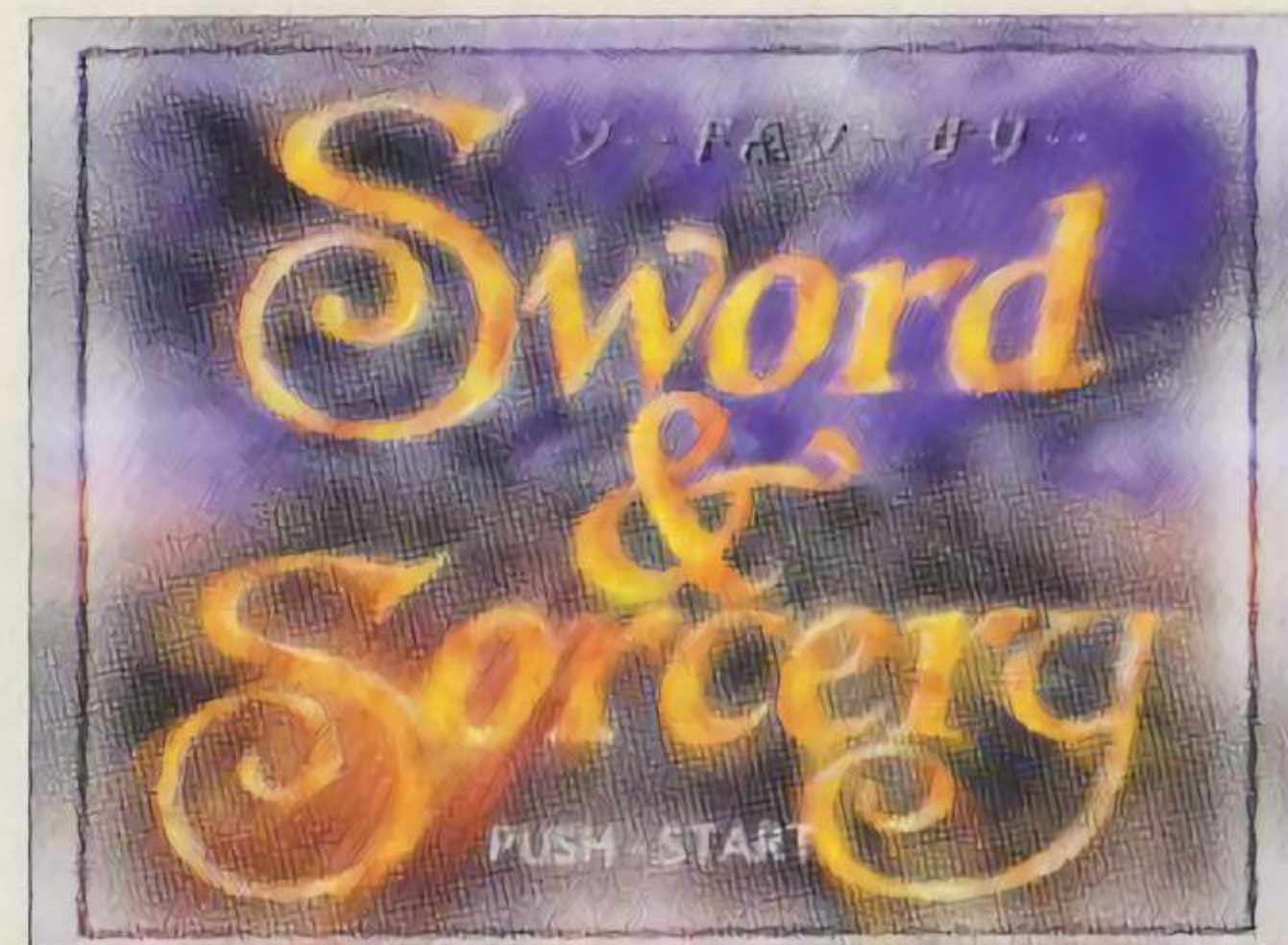
How to Get the Game Started

1. ゲームの始め方

CDをセットして、本体のパワーボタンを押すと、オープニングデモが始まります。デモ終了後、または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。画面に「PUSH-START」という文字が点滅している状態でスタートボタンを押すとスタートメニューが表示されます。

2. スタートメニュー

スタートメニューには〈ロード〉〈最初から〉の2種類のコマンドがあります。〈ロード〉は、ゲーム中のセーブデータを読み込んで、セーブした状態から再スタートします。〈ロード〉を選択すると、データの一覧が表示されますので、ロードしたいデータにカーソルをあわせ、Aボタンで決定してください。「よろしいですか?」と確認してきますので、よければ〈はい〉ダメなら〈いいえ〉を選択して、AまたはCボタンで決定してください。〈最初から〉を選択すると、オープニングストーリーからスタートします。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



3. セーブ

ダンジョンの中、街の中や建物の中以外の場所では、Bボタンを押してキャンプメニューを開き、セーブ・コマンドを選択することでセーブできます。

最大で4個までのデータをセーブすることができます。ほかのソフトのデータでメモリに空きがない場合は、ソード・アンド・ソーサリーのCDをセットして電源を入れた際に、警告メッセージが表示されます。そのままスタートしても途中経過のセーブはできませんのでご注意ください。一度電源を切って、パッドのLまたはRボタンを押しながら本体のパワーボタンを押すと本体に保存されているデータのコピーや削除などをおこなうメニューが表示されますので、不要なデータを削除した上で再スタートしてください。ソード・アンド・ソーサリーのセーブデータ名は、SSSSSAVE.DATです。なお、一度削除したデータを復活することはできませんので、データの管理には十分な注意を払ってください。ソード&ソーサリーのセーブにはセガサターン本体のバックアップメモリが、129必要です。

4. ゲームを終る前に

プレイしたデータを保存してゲームを終了したい場合は、電源を切る前に、必ずセーブをしてください。次にゲームをプレイする時は、スタートメニューの〈ロード〉で続きをプレイすることができます。

5. ゲームオーバーになった場合

バトル中に全ての味方側キャラクターのHPがゼロになると、ゲームオーバーとなります。この場合、直前に入った街やダンジョンの入口、またはセーブした地点から再スタートします。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



ゲーム進行のあらまし

The Overview

ゲームの目的

主人公はルシオンという魔法使い見習いの少女です。いくつもの町を旅し、最終ボス、デス・シャドウを倒すのが目的です。

ソード・アンド・ソーサリーのマップはワールドマップ、フィールドマップ、ダンジョンマップの大きく3つに分けられます。

ワールドマップ

町から町へ、町からダンジョンへ、各ポイントの間を移動する場合には、ワールドマップ上を移動します。ワールドマップ上の移動は、ちょうど地図の上を歩いているようなイメージです。ただし、地形上の縮尺と主人公たちの縮尺とは1:1ではありません。

ワールドマップ上では、歩いているうちに、朝から夜へと時間が経過していきます。また、ワールドマップではモンスターとのバトルが発生します。

ワールドマップ上では、キャンプメニューの全てのコマンドを実行することができます。

フィールドマップ

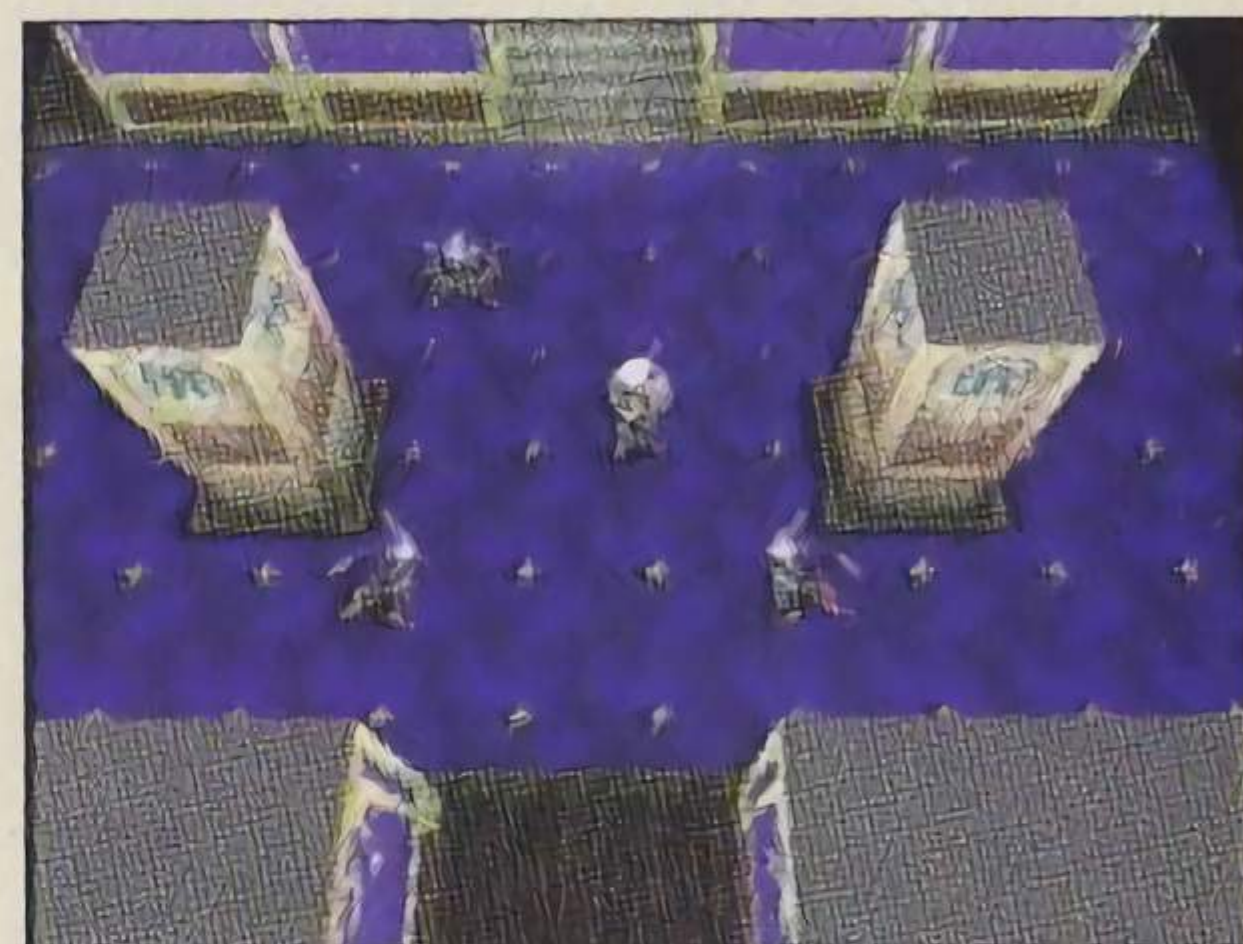
町の中や建物の中のマップがフィールドマップです。特別な場合をのぞき、ここでは、モンスターとのバトルはおきません。また、歩いても時間の経過はありません。

町には、武器屋や道具屋などのショップがあり、冒険に必要なものを手に入れられるほか、住民から情報を得ることができます。

フィールドマップ内では、キャンプメニューの休息とセーブはできません。

ダンジョンマップ

ダンジョン内のマップがダンジョンマップです。歩いていると、モンスターと遭遇し、バトルが発生します。フィールドマップと同様、歩いても時間の経過はありません。また、宝箱が置いてあることもあります。宝箱は、ぶつくと開きます。ダンジョンマップ内では、キャンプメニューの休息とセーブができません。



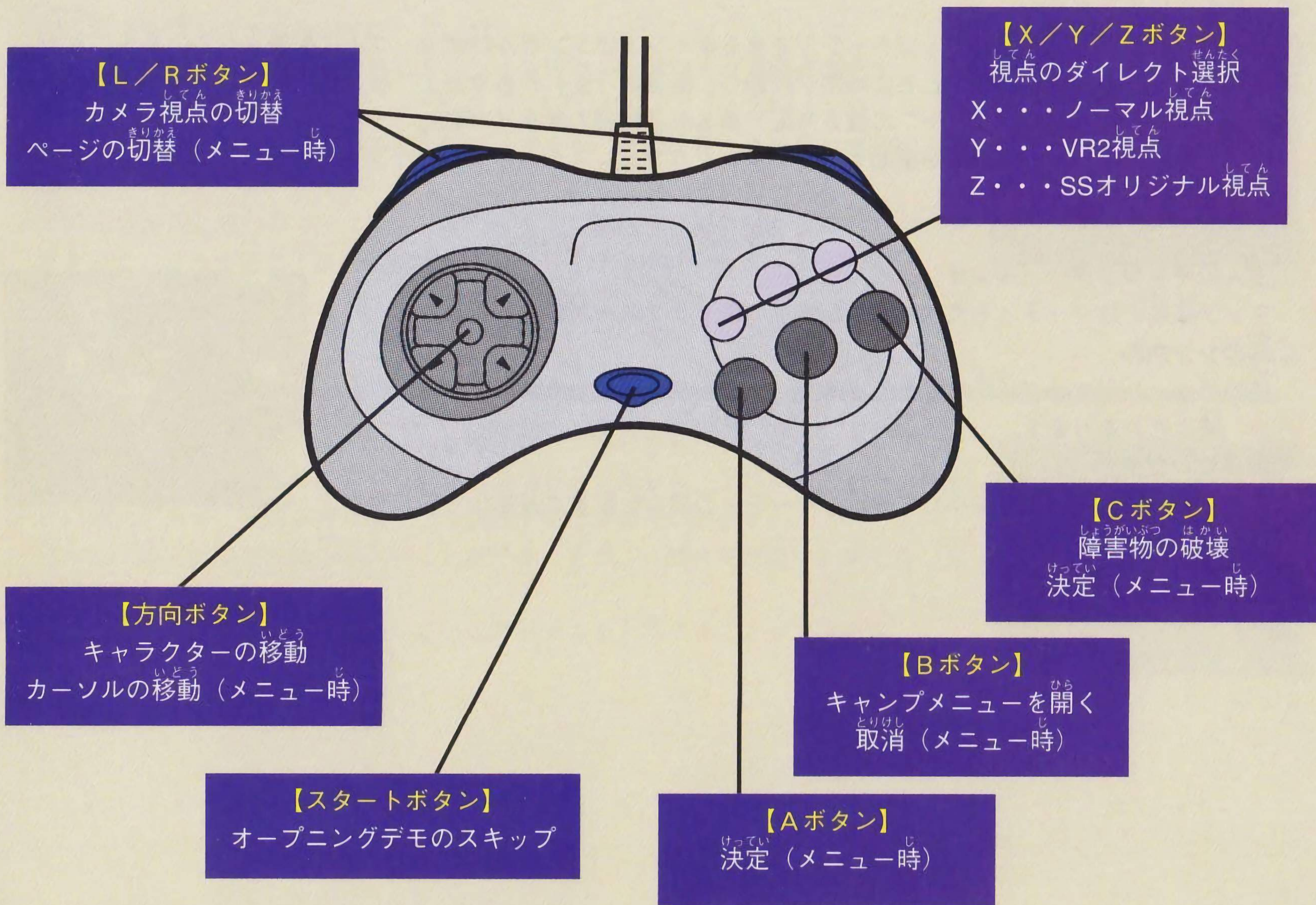
Sword & Sorcery

ユーザーガイド



コントロールパッドの^{きほんそうさ}基本操作

Controls



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



各画面モード解説

Maps

ワールドマップ

町からダンジョンなど、場所を移動する際のマップモードです。自由に移動することができますが、山や海などの地形の上は歩けません。

町、ダンジョンの入口などマップチェンジできるポイントがシンボリックにマップ上に配置されています。また、ワールドマップ上では、移動とともに時間が経過し、画面も「昼」からやがて「夜」へと変化します。時間によってパーティメンバー“エルゴート”の強さや町で得られる情報の量などが変化します。

ワールドマップ上で一定距離を移動すると、ランダムでモンスターとエンカウント（遭遇）し、画面がバトルモードに切り替わります。

8

① 主人公キャラクター（ルシオン）

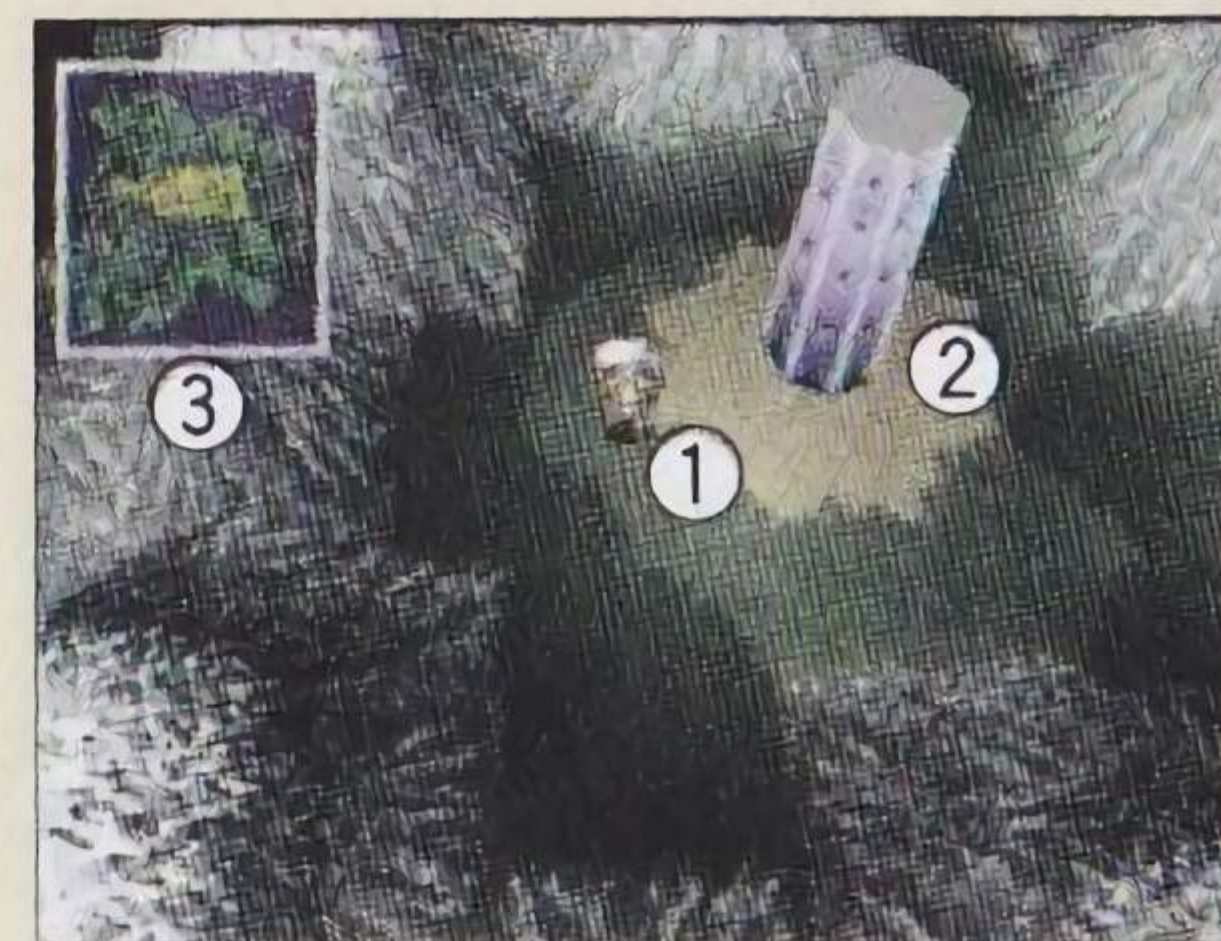
マップ移動中はパーティを代表してルシオンのキャラクターが表示されます。

② 塔のシンボル

塔のフィールドマップに切り替わるポイントを示しています。ほかに町、ダンジョン、城などがあります。

③ 縮小マップ表示

現在いる大陸の全体図を縮小して表示しパーティの現在位置を点滅表示で示します。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



フィールドマップ

村や町のシンボルにぶつかりマップが切り替わりフィールドマップが展開します。このマップでは移動しても時間の経過がなく、特別な場合を除きモンスターとのエンカウントも発生しません。扉にぶつかれば建物の中に入ることができます。町人と会話をすることにより情報を収集したり、宿屋で休息をとったり、店で武器や防具、アイテムなどをかうことができます。

① 主人公キャラクター (ルシオン)

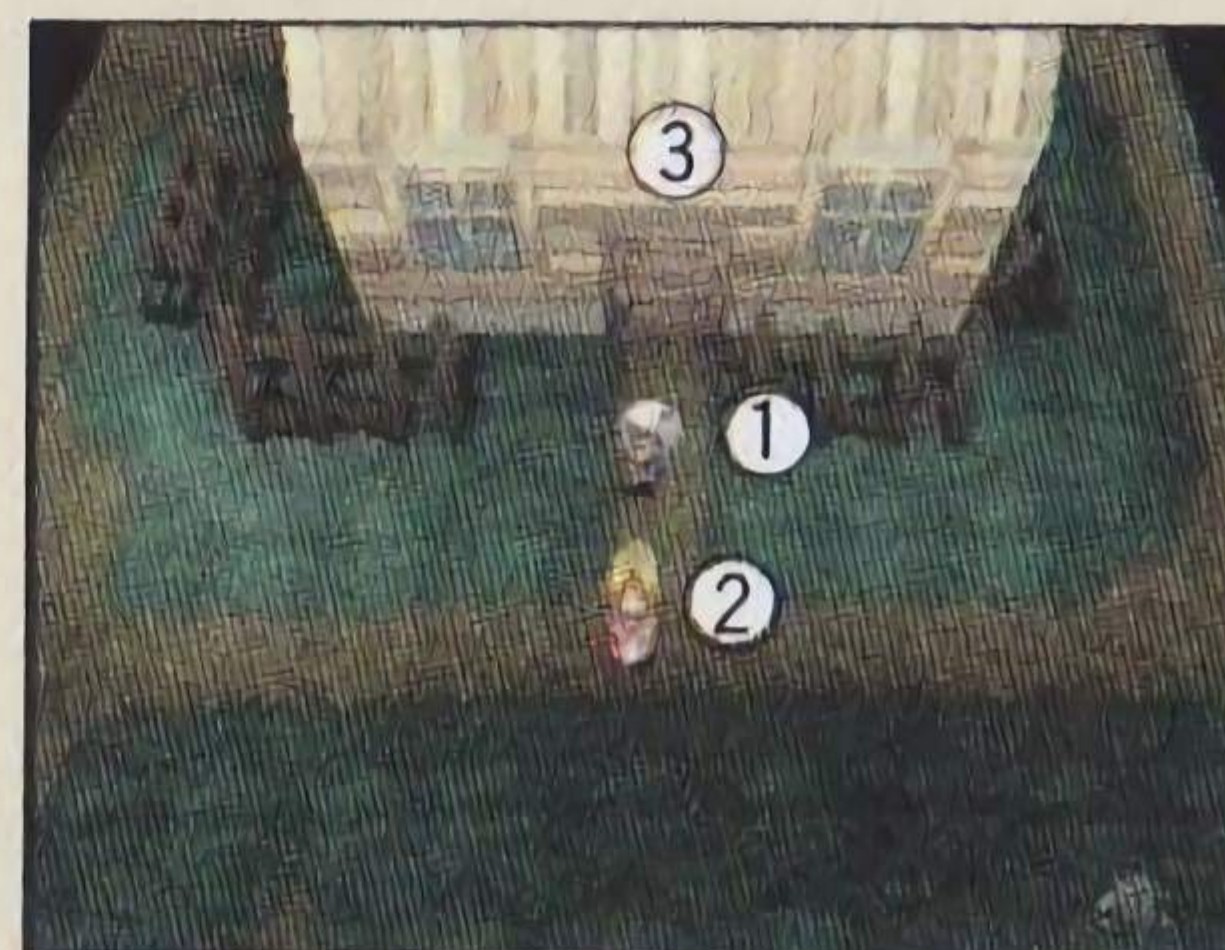
マップ移動中はパーティを代表してルシオンのキャラクターが表示されます。

② 町人

町の住人です。町人にぶつかりと会話ができます。夜間は町人は出現しません。

③ 扉

扉にぶつかりと屋内のマップに切り替わります。屋内では昼夜問わず町人と会話ができます。またお店と宿屋も昼夜問わず営業しています。



ダンジョンマップ

洞窟の入り口などのシンボルに触れるとマップが切り替わりダンジョンモードになります。このマップでは移動しても時間の経過がありません。エリア全般でモンスターとの遭遇があり、戦闘を繰り返しつつ攻略を進行させていきます。

基本的に扉にぶつかれば中に入ることができますが、一部カギが無いと開かない扉もあります。

また、宝箱にぶつかれば中に入っているアイテムを入手することができます。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



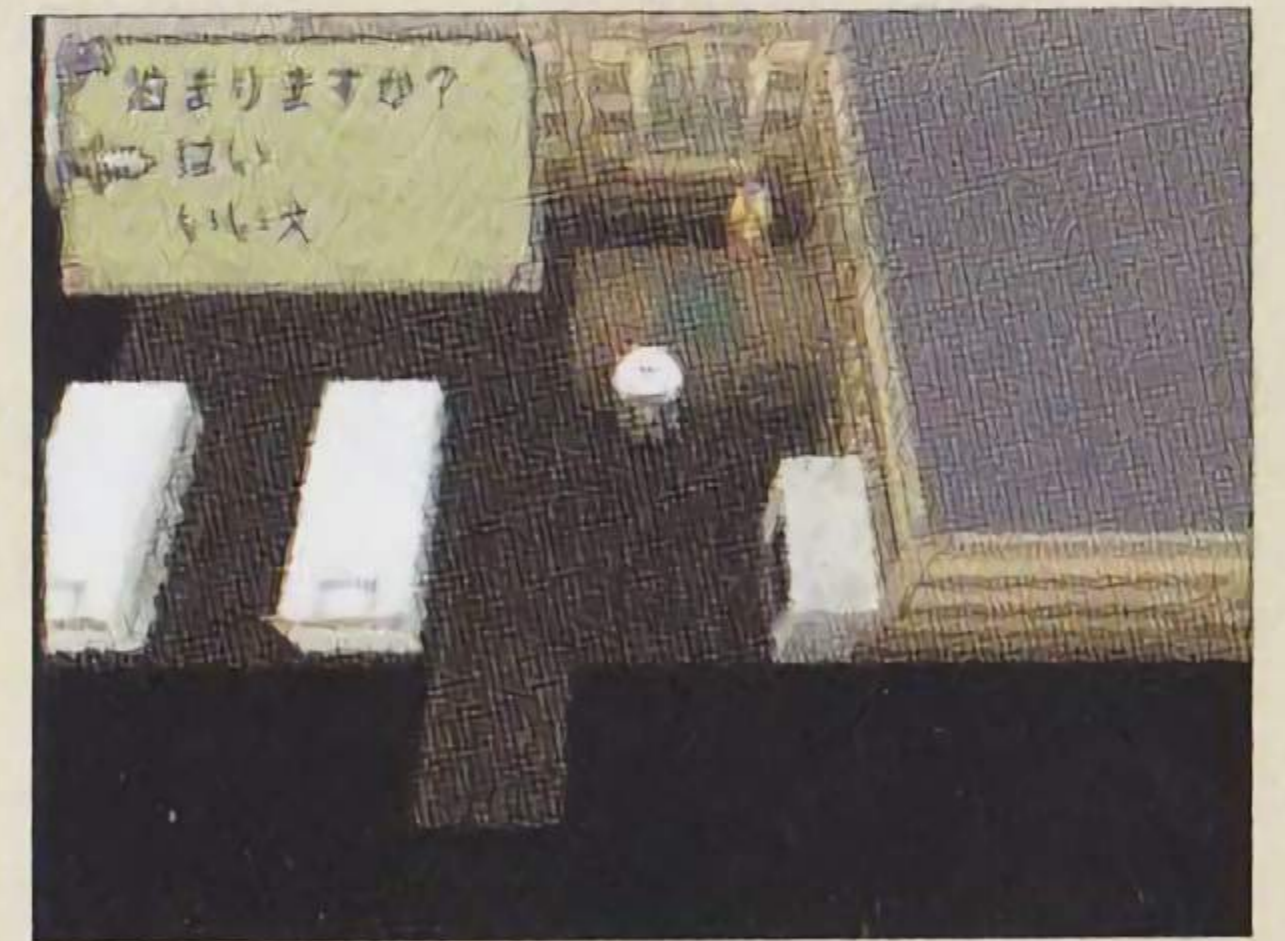
各種ショップ解説

Shops

宿屋

宿屋では、HPとMPの回復をすることができます。

宿屋のカウンターにぶつかり、「泊まりますか?」と確認してきますので、泊まりたければ〈はい〉を選びます。料金は10ゴールドで、どの町でも同じ金額です。ちなみに、キャンプメニューの休息ではMPを完全に回復させることはできませんので注意してください。



武器屋

武器屋では、武器を買うことができます。

武器屋のカウンターにぶつかり、「どうしますか?」と聞いてきます。新しく武器を買いたければ〈買う〉、持っているアイテムを売りたいければ〈売る〉を選びます。

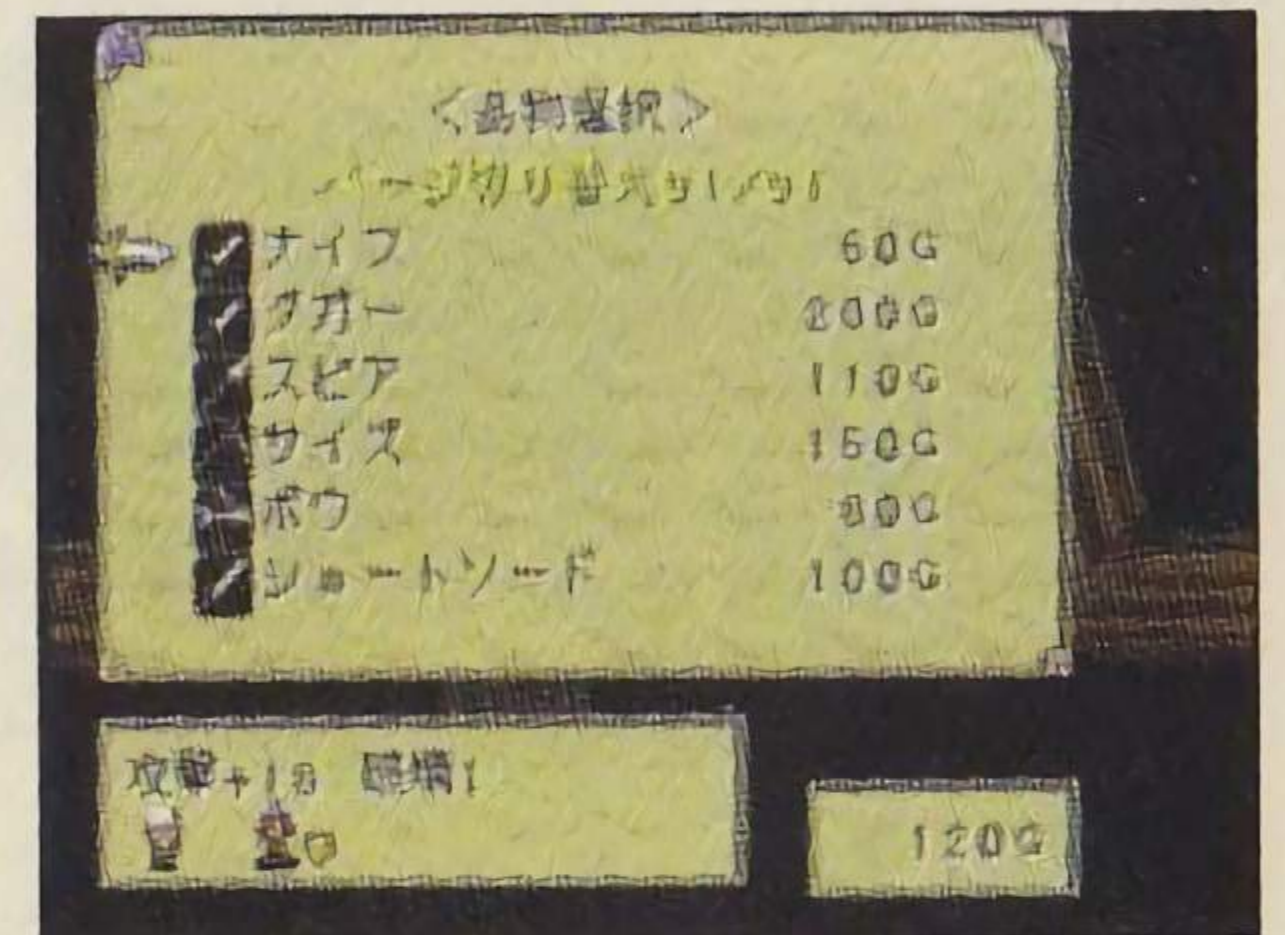
買う

〈買う〉を選ぶと、品物選択メニューが表示されます。これは、そのお店で売っている武器一覧表です。

武器にカーソルをあわせると、攻撃力の数値、破壊力の数値が表示されます。その下には、装備可能なキャラクターと、そのキャラクターが武器を装備した場合の数値の増減が表示されます。つまり、キャラクターの右に表示される黄色の三角が上向きならば攻撃力が上昇し、下向きならば減少することを示しています。

買いたいアイテムにカーソルをあわせてAまたはCボタンで決定してください。すると、武器の攻撃力、破壊力、装備可能なキャラクター、個数、合計金額、現在の所持金が表示されます。その下に、〈買う〉、〈個数増やす〉、〈個数減らす〉、〈やめる〉、の4つのコマンドが表示されます。

〈買う〉、〈やめる〉、は方向ボタンの左右でカーソルを移動させ、AまたはCボタンで決定します。〈個数増やす〉、〈個数減らす〉は方向ボタンの上下に対応しています。買う個数は上または下のボタンを押すごとに1個ずつ増減します。まとめて同じアイテムの買物をする時に使ってください。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



売る

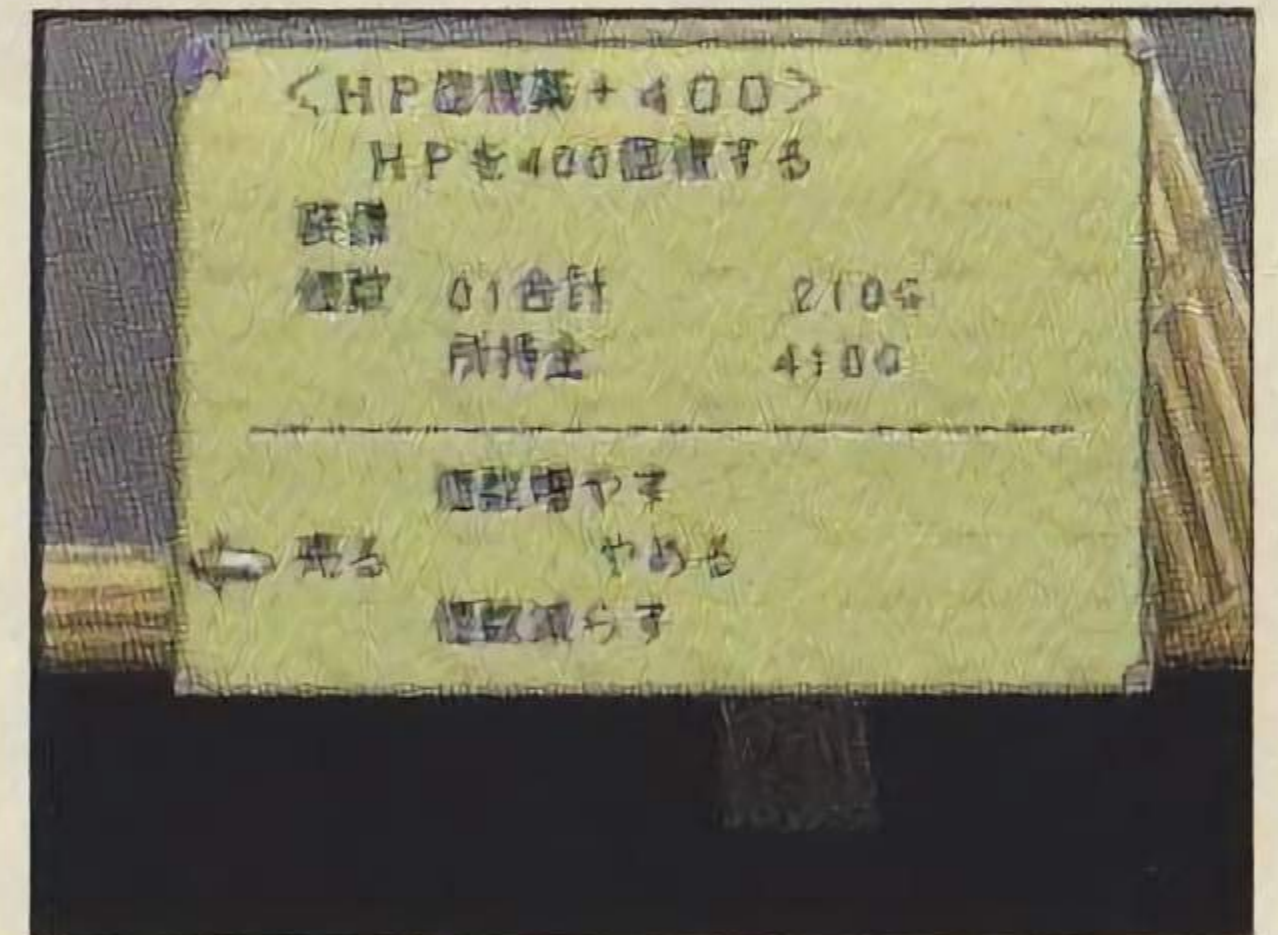
〈売る〉を選ぶと、持っている武器の一覧が表示されます。

売りたい武器にカーソルをあわせ、AまたはCボタンで決定してください。すると、武器の攻撃力、破壊力、装備可能なキャラクター、個数、合計金額、現在の所持金が表示されます。その下に、〈売る〉、〈個数増やす〉、〈個数減らす〉、〈やめる〉、の4つのコマンドが表示されます。

〈売る〉、〈やめる〉、は方向ボタンの左右でカーソルを移動させ、AまたはCボタンで決定します。〈個数増やす〉、〈個数減らす〉は方向ボタンの上下に対応しています。売る個数は上または下のボタンを押すごとに1個ずつ増減します。まとめて売る時に使ってください。

やめる

〈やめる〉を選ぶと、ショップメニューを終了します。



道具屋

道具屋では、HP回復やMP回復のアイテムのほかに、盾や鎧などの防具を買うことができます。

道具屋のカウンターにぶつかると、「どうしますか?」と聞いてきます。新しくアイテムを買いたければ〈買う〉、持っているアイテムを売りたいければ〈売る〉を選びます。

アイテムの売買の手順は、武器屋と同じです。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド

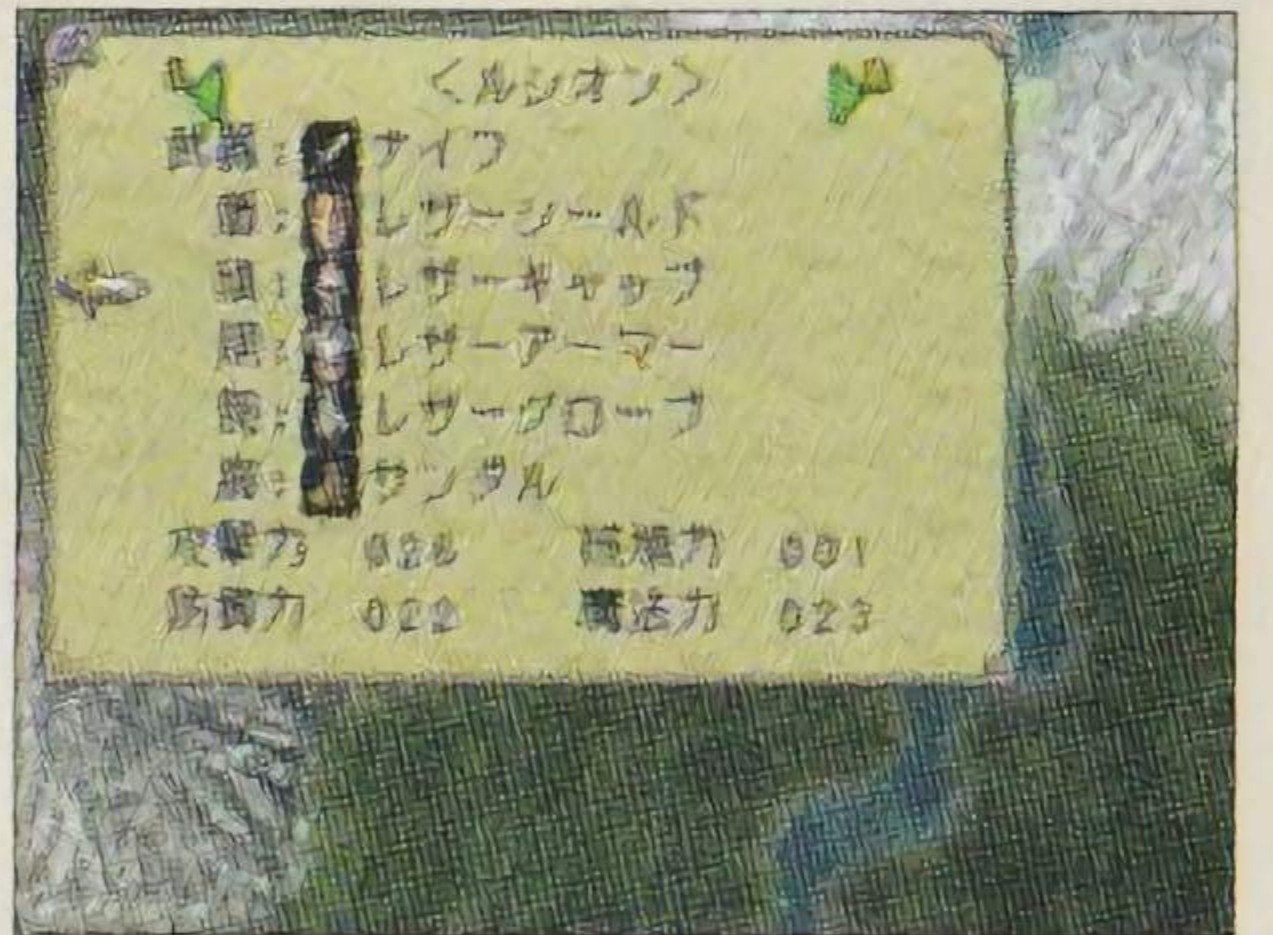


キャンプメニュー解説

Camp menu

ワールドマップ／フィールドマップ／ダンジョンマップ移動中にBボタンを押すとキャンプメニューが起動します。どの項目も実行していない状態でBボタンを押すとキャンプメニューを終了します。

メニューの項目は写真の5つ。「休息／セーブ」はワールドマップ上でしか使用できず、使用できないときは赤く表示されます。



12

休息／セーブ

休息

戦闘の後などでHPが少なくなった時、この休息コマンドでHPを最大まで回復できます。コマンド実行後は必ず翌日の朝になります。MPは最大値の半分までしか回復できません。ワールドマップ上でのみ使用可能です。

セーブ

現在の状態をセーブ（記録）するコマンドです。セーブは4箇所まで可能です。このコマンドはワールドマップ上でのみ使用可能です。

アイテム

持っているアイテムの一覧が表示されます。画面下には選択しているアイテムの効果説明が表示されます。装備アイテムの場合は装備可能キャラクターと能力値上下のシンボルが表示されます（武器屋のページ参照）。その場で使用が可能なアイテムの場合、誰に対して使用するかを選択してAまたはCボタンで実行します。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド

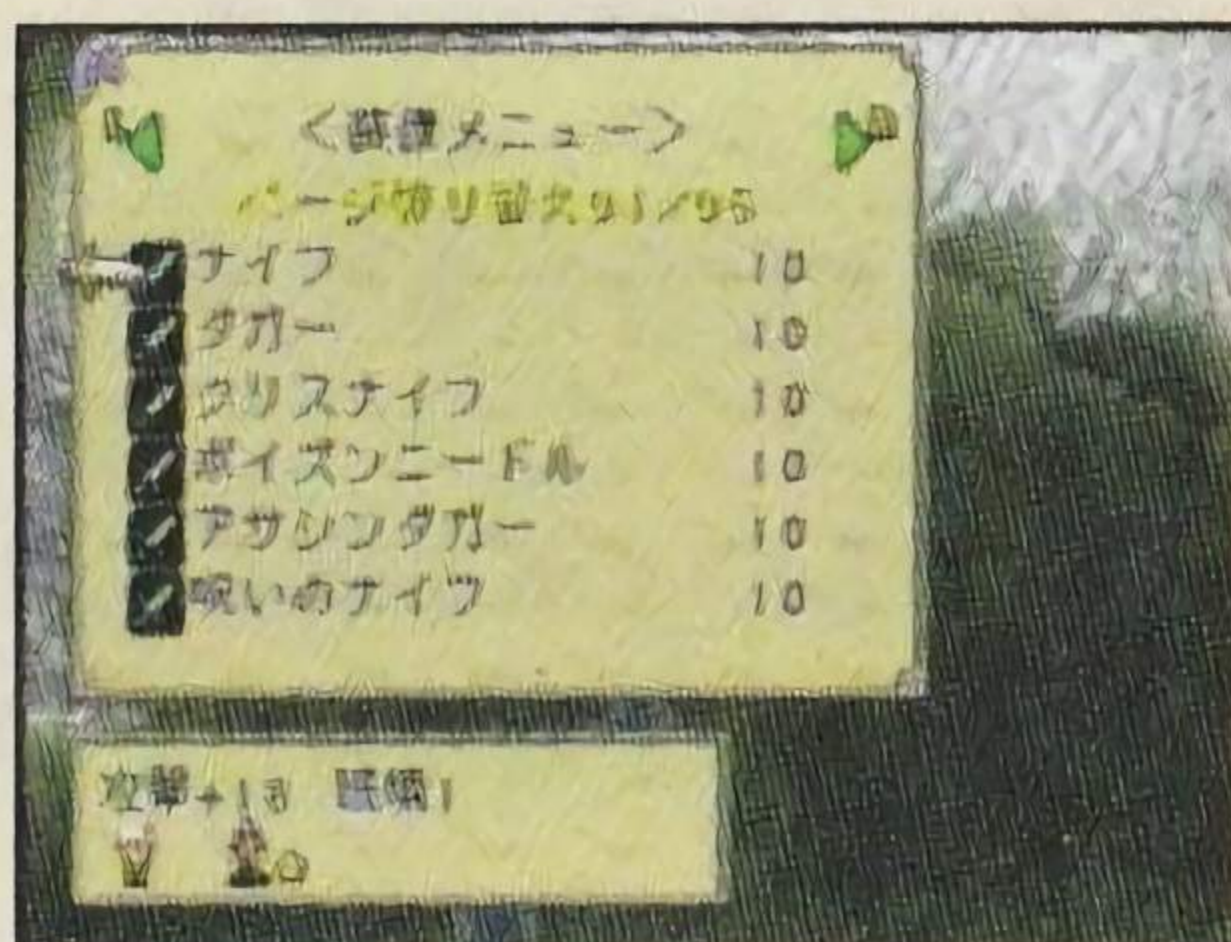
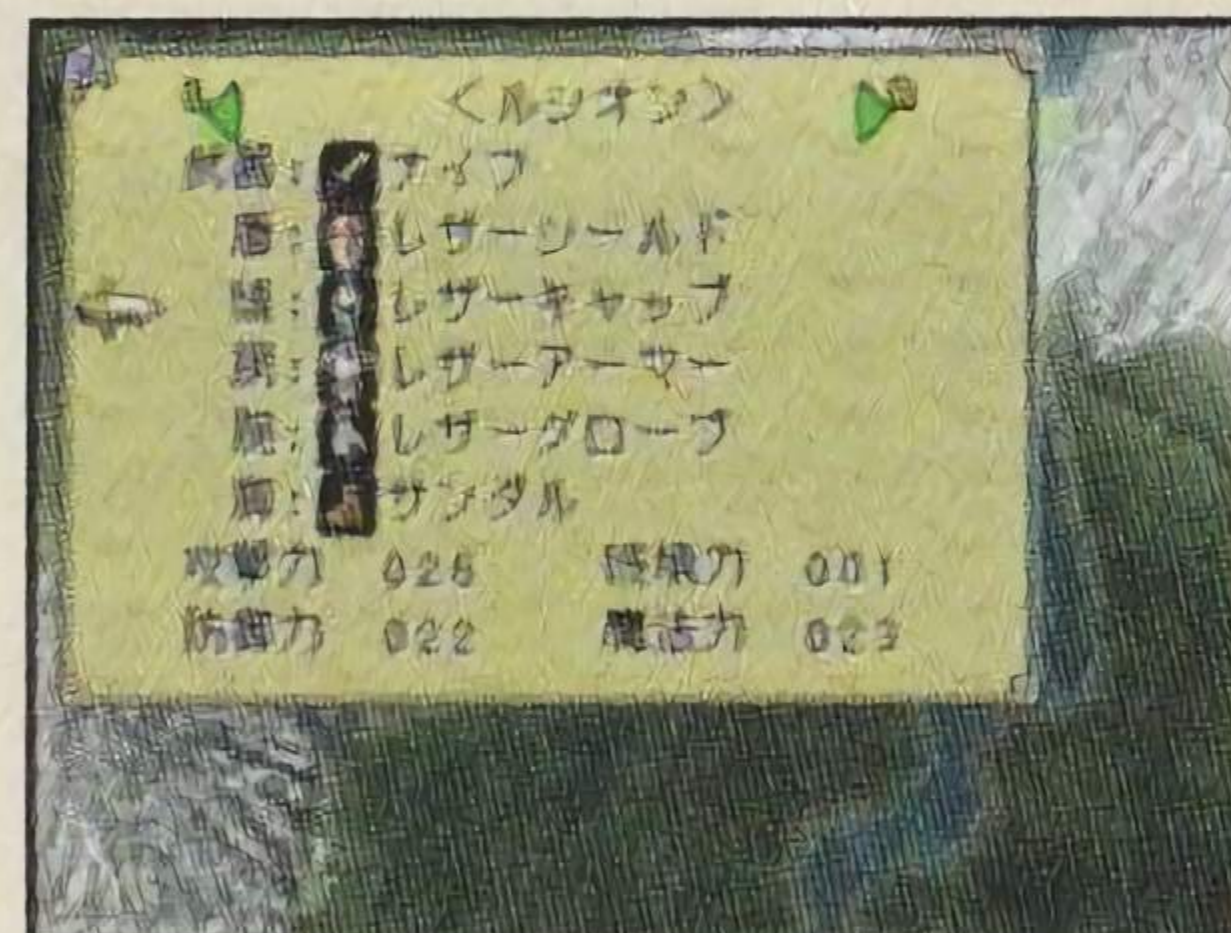


装備

パーティメンバーの装備を変更するコマンドです。装備を変更させたいキャラクターにカーソルをあわせてAまたはCボタンで決定するとそのキャラクターの装備の一覧が表示されます。またその状態でLRボタンにより表示キャラクターのページ切り替えも可能です。

画面下には現在の装備状態での攻撃力、破壊力、防御力、魔法力が表示されます。装備の項目は、武器、盾、頭、胴、腕、脚の6つ。武器以外の5つは基本的に防具です。例外として、ゲームの途中で仲間になるカネヨンは二刀流の使い手なので、盾の項目が無く両手とも武器になっています。また同様にビオメルダーは全身を硬い殻でおおわれているので、武器と盾以外の項目は選択できません。

装備を変更したい項目を選ぶと〈装備メニュー〉が開き、現在所持しているアイテムのうち、その項目(部位)に装備可能なものが一覧表示されます。希望のアイテムを選択してください。選択したアイテムに対応して装備可能キャラクターとパラメータ上下のシンボルが表示されます(武器屋のページ参照)。



~武器の“破壊力”について~

武器には、攻撃力のほかに破壊力が設定されています。この破壊力が高いほど、より固い障害物を壊すことができるという意味です。武器の破壊力の最大値は7です。

ダンジョンの中などで、意味ありげに通路をふさぐ障害物があった場合には、最も破壊力の高い武器を装備させてCボタンを押すと、破壊できるかもしれません。武器の破壊力よりも障害物の固さの値の方が高いと破壊できないものもあります。

ダンジョン内や町の中でこうした障害物を壊して歩いていると、たまにはいいことがあるかもしれません。

なお、家などのもともと壊すことができないように設定されている物体についてはCボタン入力時に「これは壊せませんね」とメッセージが表示されます。ただし、場所によっては、もともと壊せない物体であるにも関わらず上記のメッセージの出ない場所もあります。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



魔法



ルシオンの持っている魔法が一覧表示されます。使用したい魔法をカーソルで選択しAまたはCボタンで実行します。キャンプメニューから使用できる魔法は右下の写真の5つ。バトル用の攻撃魔法類はこの場では使用できないものとして赤い文字で表示されます。選択した魔法に対応して、画面下には魔法の効果と最小消費MPが表示されます。



◆ヒールを選んだ場合

キャラクター選択ウィンドウが開き、カーソルが表示されます。誰に対して魔法をかけるか選択してAまたはCボタンで実行します。

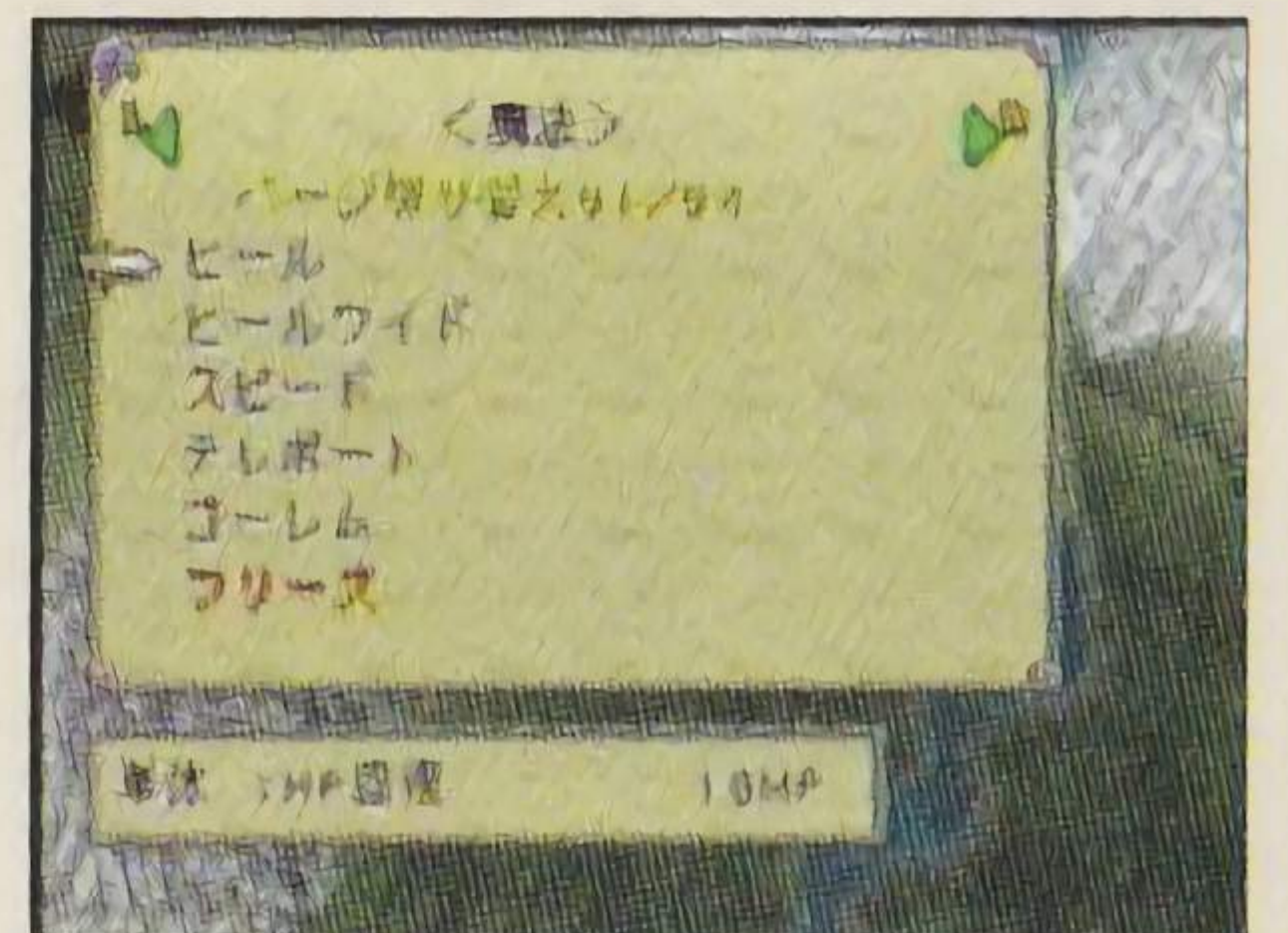
◆ヒールワイドを選んだ場合

パーティ全員のHPを回復します。

◆スピードを選んだ場合

一定時間マップの移動速度が速くなります。

バトル中に使用すると味方の「すばやさ」の能力値が一時的に上がります。



◆ゴーレムを選んだ場合

ゴーレムを作りだし、パーティに加えます。ゴーレムは仲間として戦闘に参加しますし、経験を積みレベルもアップします。ただしゴーレムは武器や防具を装備することができず、ダメージを受けても魔法やアイテムで回復させることができません。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



◆テレポートを選んだ場合

テレポート魔法を選択すると、現在いる大陸の縮小マップが画面いっぱいに表示されます。テレポート可能なポイントは町や塔などのシンボルで表示され、位置関係の目安としてパーティの現在位置はルシオンのマークで表示されます。方向ボタンでカーソルをそれぞれのポイントにあわせ、AまたはCボタンを押すと目的地にテレポートが実行されます。画面下のテキスト表示ウィンドウには現在のカーソル位置に対応して地名が表示されます。複数の大陸がテレポート先の候補としてある場合にはページ切り替えと同様にLRボタンで次のページに移行します。

町、ダンジョンなどのポイント表示は到着、攻略するたびに自動的に追加登録されていきます。



Sword & Sorcery

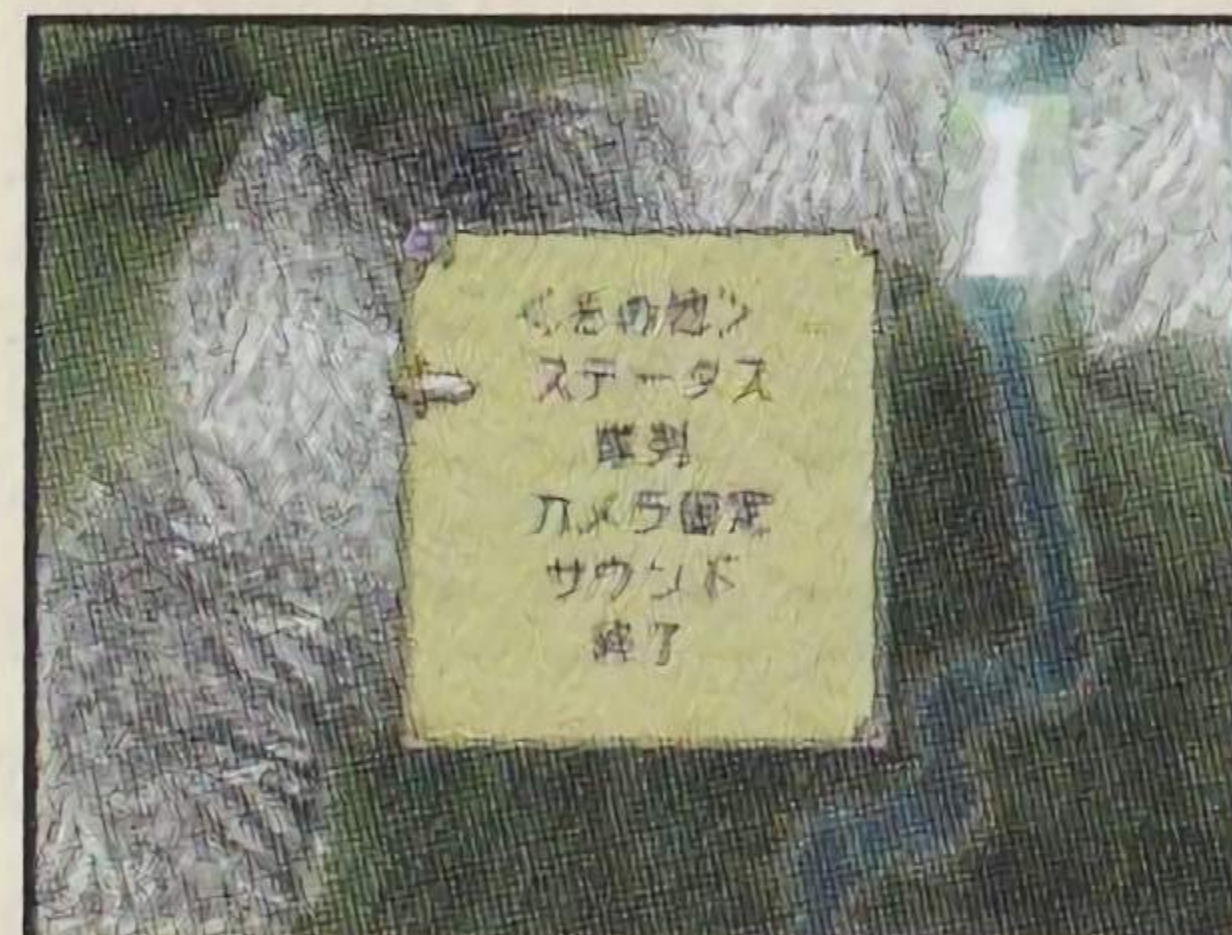
ユーザーガイド



その他

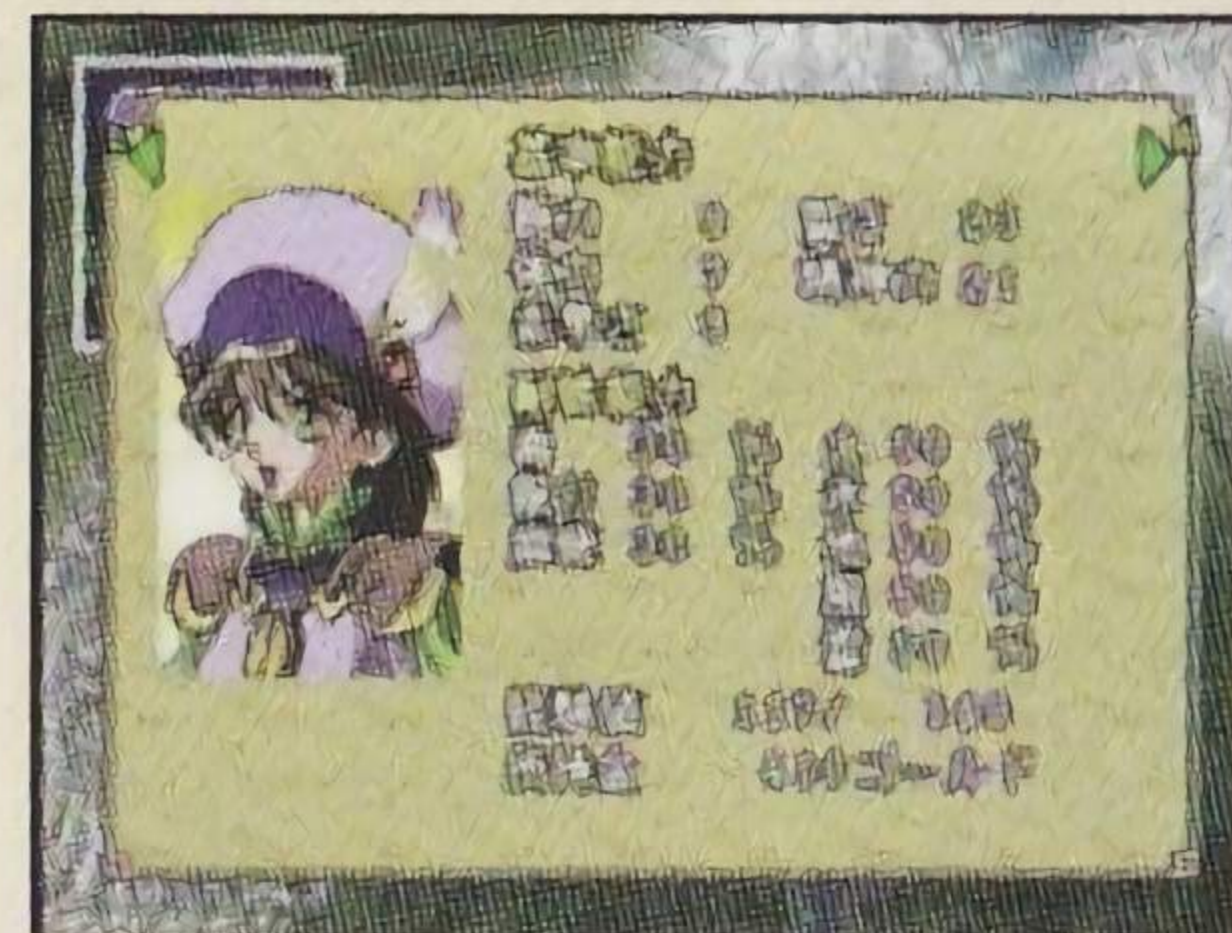


「その他」メニューは選択するとさらに写真の5つのメニュー項目があらわれます。



ステータス

パーティメンバーのステータス情報を見るコマンドです。見たいキャラクターを選ぶと顔CGと各種パラメータの一覧が表示されます。さらにAまたはCボタンで基本能力と総合能力の表示を切り替えることができます。またLRボタンで表示キャラクターのページ切り替えも可能です。



隊列

バトル時のキャラクター配置を変更するコマンドです。前列3人分、後列3人分の配置スペース上でパーティメンバーの立ち位置を決定します。点滅しているのが位置を変更できるキャラクターです。方向ボタンで位置を指定してAまたはCボタンで次のキャラクターに点滅が移行します。Bボタンで隊列コマンドのメニューを終了します。

バトルに参加できるメンバーは4人までなので、ゲーム後半パーティの人数が増えてきたらだれか1人（ゴーレムを含めると2人）を待機させる必要があります。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



カメラ視点

マップ移動時のカメラ視点を変更します。AまたはCボタンを押すごとにノーマル視点→VR1視点→VR2視点→高速視点→SSオリジナル視点の順に表示が切り替わります。カメラ視点はマップ移動中にLRボタンで同様に切り替えられるほか、XYZボタンでノーマル視点、VR2視点、SSオリジナル視点の3つをダイレクトに選択することもできます。

～次世代3Dポリゴンマップならではの多彩なカメラ視点～

初期状態のカメラ視点は斜め上方の固定カメラ位置からキャラクターをフォローする「ノーマル視点」ですが、上の手順でカメラ視点を切り替えることで同じ場面を異なるアングルで見ることが可能となります。

【ノーマル視点/高速視点】

固定のカメラ位置からキャラクターをフォローします。高速時は進行方向にカメラが先行して進みます。

【VR1視点】

左右移動に対応してカメラが斜めに倒れ込み、立体的な視点が演出されます。

【VR2視点】

VR1の効果に加え、上下移動に対してもカメラが倒れ込み、さらに立体感のあふれる視点が演出されます。

【SSオリジナル視点】

セガサターン版のオリジナル視点。3Dポリゴンによるマップシステムの魅力をあますところなく味わうことができます。



サウンド

音楽、効果音、セリフのON/OFFを切り替えます。また音楽のモードをステレオ/モノラルのいずれかに切り替えることができます。それぞれの項目を選択してAまたはCボタンで切り替えます。

ゲーム終了

ゲームを終了して初期状態のスタートメニューに戻ります。電源を切る際や、前回セーブした箇所からロードしてやり直したいときなどにこのコマンドを使用します。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



バトルモード解説

Battles

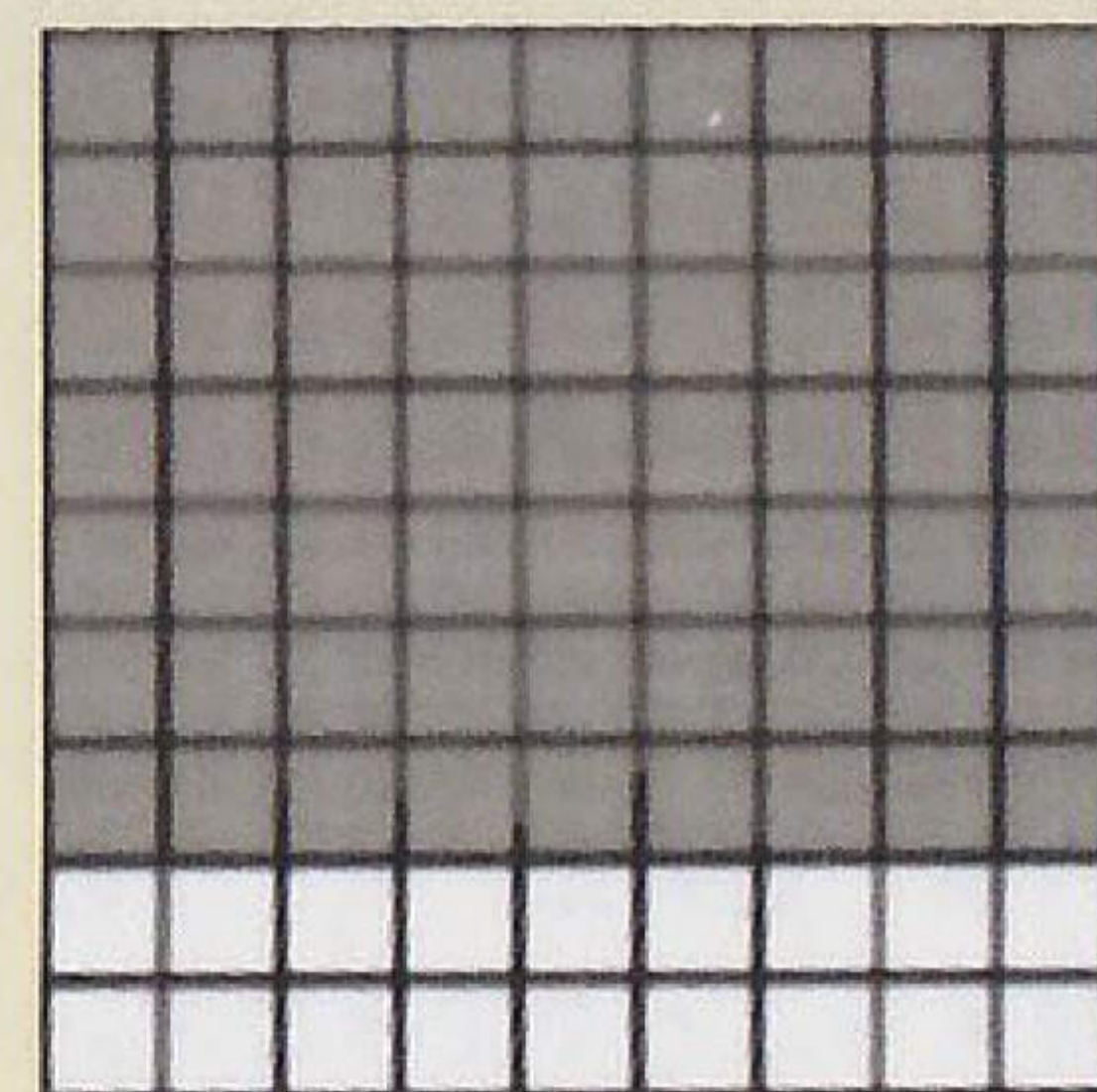
ワールドマップおよびダンジョンマップでモンスターと遭遇するとバトルモードへと画面が移行し、戦闘が始まります。行動の順番は敵、味方を問わず個人単位で、能力値の「すばやさ」をもとに決定されます。

バトルに勝利すると経験値やゴールド（お金）を得ることができます。味方全員のHPが0になるとゲームオーバーです。

移動先選択

行動可能なキャラクターに行動の順番がまわってくると、そのキャラクターは点滅します。敵の特殊攻撃や魔法などで行動不能なキャラクターは、魔法やアイテムで回復させるか、効果がきれるまで行動の順番はまわってきません。攻撃の順番がまわってきたキャラクターは、最初に移動先を選択します。移動先は、自キャラクター側の陣地横9×縦2マスの中から自由に選択できます。方向ボタンを動かすと半透明になったキャラクターが表示されます。このキャラクターを好きな地点に移動させることで移動地点を選択します。この時、選択位置の縦方向1列の地形がマーキングされます。キャラクターの正面に存在する地形やモンスターを確認することができます。

移動先地点に自キャラクターを移動させたら、AまたはCボタンで決定します。ただし、ほかのキャラクターと重なる場所や、歩けない地形、木や岩がある場所には移動できません。なお、移動先選択時のマーキングされた地形上に障害物がある場合、長所と短所が1点ずつあります。長所は、敵から攻撃を受ける際に、障害物が存在すれば、盾として利用することができる点です。逆に、短所は、自キャラクター側から攻撃する地形上に、障害物が存在すれば、攻撃の邪魔になります。うまく利用して、戦闘を有利に進めてください。



移動可能範囲は出現位置を含めた横9×縦2マスのエリア

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



バトルメニュー

移動先を決定すると、バトルメニューが開きます。希望するコマンドを選んでください。メニューの内容は基本的に写真の6項目。ただし「魔法」の項目はルシオンのみのもので、ほかのキャラクターはそれぞれ個別の特殊技能を持っています。エルゴートのみ、特殊技能はありません。



攻撃

決定された移動先から、敵に対して攻撃をしかけます。特殊攻撃が可能な武器（ほむらの杖、雷の杖など）を装備している場合はコマンド選択時に特殊攻撃を選択できます。

攻撃コマンドを選択すると、敵の頭上に三角形のカーソルがあらわれます。攻撃したい敵キャラクターにカーソルをあわせ、AまたはCボタンで決定すると、攻撃が実行されます。敵キャラクターとの直線上に障害物がある場合は、まず障害物に対して攻撃がおこなわれます。このとき、十分な破壊力のある武器を装備していない場合は障害物を破壊することができません。



～エルゴートの獣人化を活用して効率的な攻略を！！～

パーティメンバーのエルゴートは、獣人化症のため、夜になると狼の姿に変身します。このため時間によりステータスの顔やイベント時のキャラクターパターンが変化します。また獣人の状態でバトルに突入すると攻撃力が人間時の1.5倍になるので、夜間のダンジョン突入が攻略のポイントとなってきます。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



～武器の使い分けがディオラマバトルのポイントだ！！～

コマンド上は同じように攻撃をするだけでも、装備している武器によって敵に与えるダメージの規模や範囲は様々に変化します。武器には「短剣」「片手剣」「両手剣」「片手斧」「両手斧」「片手ハンマー」「両手ハンマー」「スピア」「ランス」「弓」「大鎌」「長斧」「杖」の13の属性分類があり、それぞれの特性により与えるダメージの範囲などが決められています。それぞれの属性はアイテムメニューのシンボルアイコンで見分けることができます。



【斬る、叩く】
(1体のみ)



短剣、片手剣、両手剣、
片手斧、両手斧、片手
ハンマー、両手ハンマー

【突く】
(最大2体)



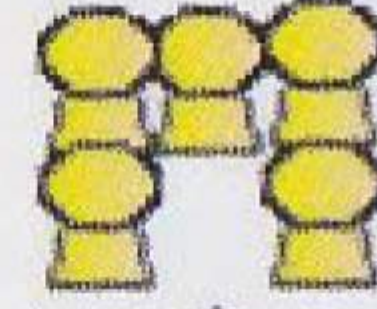
スピア、ランス

【射る】
(最大2体、障害物貫通)



弓

【なぎ払う】
(最大5体)



大鎌、長斧

〈特殊効果〉魔法同様「攻撃」を選んだ際に「ファイア」「フリーズ」など装備している武器に対応した特殊効果メニューが表示されます。(ほむらの杖などの特殊武器)

防 御

敵の攻撃に備えて防御をします。一時的に防御力が上昇し受けるダメージが減少しますが、次に行動の順番が巡ってくるまで防御以外の行動はできません。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



とくしゅこうげき
特殊攻撃

◆ルシオンの場合「魔法」

バトルメニューでルシオンのみ〈魔法〉の項目が表示されます。この項目を選ぶと、ルシオンが習得している様々な魔法を使用することができます。

〈魔法〉を選択すると、ルシオンが習得している魔法の一覧が表示されます。カーソルを魔法名にあわせると、その魔法の効果と最小消費MPが表示されます。

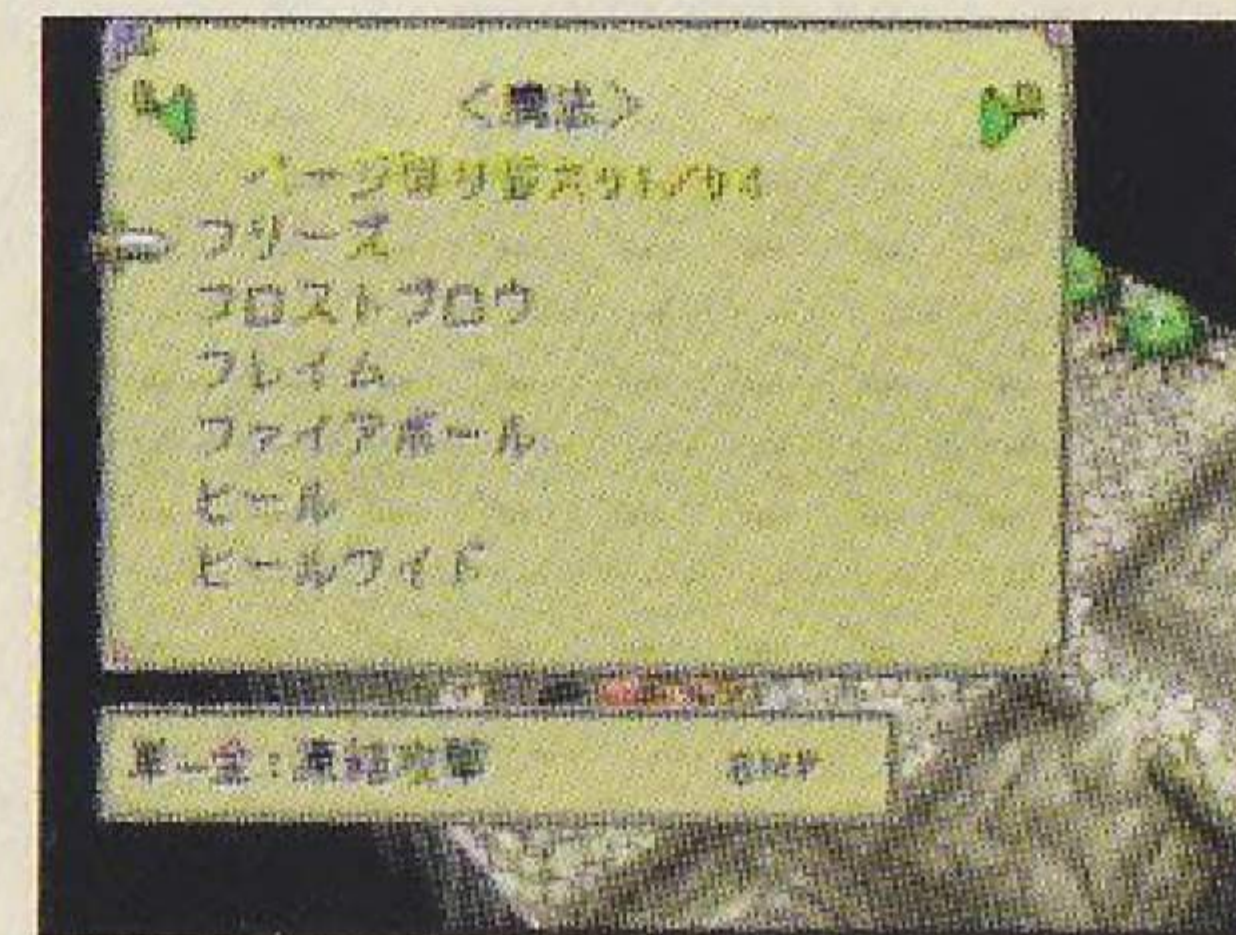
魔法効果には、効果範囲をあらわす「単体」、「全体」、「単一全」の種類があります。

「単体」は、1体の敵または味方に対して効果をあらわす魔法です。

「全体」は、敵または味方全体に対して効果をあらわす魔法です。

「単一全」は、MPの消費量に応じて効果範囲が異なります。MPを最小消費した場合、1体の敵または味方に対して効果をあらわし、MPを最大消費した場合、敵または味方全体に対して効果をあらわす魔法です。

これらの、MP消費量に応じて範囲が変化する魔法を選択すると、方向ボタンを使ってルシオンの立つ位置を中心に、左右に1列ずつ範囲を調整することができます。方向ボタンの上または右で拡大し、下または左で縮小することができます。範囲を左右に1列広げると、MPの消費量は大きくなります。なお、対象が「単体」、「全体」の魔法は、MPの消費量に従って効果を調整できます。MPの消費量が多いほど、キャラクター1体を与える効果が大きくなります。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



◆他のキャラクターの場合

ミミナガの特技〈アースクエイク〉

地震を起こして敵や障害物を破壊する技です。

カネヨンの特技〈炎を吐く〉

文字通り、炎を口から吐いて、障害物や敵を破壊します。

バイオメルダーの特技〈投げる〉

投げることが可能な障害物や味方を敵に投げつけ攻撃します。



また、ルシオンが魔法で作り出すゴーレムは通常攻撃のかわりに〈頭つき〉を、特技としているほか、自己犠牲の〈自爆〉を使うこともできます。

ルシオン以外のキャラクターのこれらの特殊攻撃は、MPなどを消費することなく使用することができます。

アイテム

持っているアイテムを使用するコマンドです。使用したいアイテムを選んでください。回復薬などのほか、ソロンポットに入った魔神を使って敵を攻撃するときも、このコマンドを選択します。

～バトル中のテレポート魔法について～

ワールド／フィールド／ダンジョンマップではマップ移動の魔法として目的地を指定して実行しますが、バトルモード時は戦闘の強制離脱魔法として機能します。HPが少なくなって危険な状態の時や後述の「逃げる」がなかなか成功しない時などに使うと良いでしょう。ただし、ボスバトル時には使用できません。

～ルシオンの魔法の修得について～

ソード・アンド・ソーサリーはルシオンがレベルアップとともに魔法を新しく覚えていくというものではありません。イベントやシナリオの展開上、出会った人から伝授してもらうことにより徐々に魔法を覚えていきます。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



～強力な助っ人、魔神を呼びだして敵を一網打尽！！～

アイテムとして入手する品物の中に「～の魔神」というものがあります。これはソロモンポットという特殊な容器に納められた魔法の化身です。使用することによってルシオン以外の（魔法を持たない）キャラクターも強力な魔法効果を発揮できます。1回の使用にあたりMPを100消費しますが、魔神本体は無限に使用できます。

魔神は全部で9種類あり「火」「水」「風」「土」「雷」「氷」「刃」がバトル専用で「金の魔神」「買い物の魔神」の2つはワールド/フィールド/ダンジョンでキャンプメニューから選択して使用します。

火の魔神

強力な炎で敵全体を焼きつくす。ファイア魔法の強力な効果。

水の魔神

聖なる光で味方全員を包みHPを回復。ヒールワイド魔法の強力な効果。

風の魔神

強力な竜巻で敵全体を吹き飛ばす。トルネード魔法の強力な効果。

土の魔神

強力な地震で敵全体を揺さぶる。アースクエイクの強力な効果。

雷の魔神

強力な落雷で敵全体を感電させる。ライトニングボルト魔法の強力な効果。

氷の魔神

強力な冷気で敵全体を凍らせる。フリーズ魔法の強力な効果。

刃の魔神

強力な空気の刃で敵全体を切り刻む。エアスラッシュ魔法の強力な効果。



金の魔神

ルシオンのレベルに応じてゴールドを借りることができます。借りたゴールドは以後の戦闘で得たゴールドから自動的に分割で差し引かれていきます。



買い物の魔神

武器、防具、アイテムの売買ができます。通常のショップには無い特殊なアイテムなども取り扱っています。操作の流れは通常のショップと同様です。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



作戦

「作戦」メニューを選択するとさらに下記の2つのメニュー項目があらわれます。

メンバー交代

待機しているメンバーと交代するコマンドです。コマンドを選んだ本人のみ交代が可能となっており、ほかのメンバーは交代させられません。選択すると「誰と交代しますか?」という表示があらわれ、画面右に交代可能なメンバーが一覧表示されますので交代したいメンバーを選択してAまたはCボタンで決定します。待機しているメンバーが誰もいない場合は交代をおこなうことができません。

武器変更

装備を変更するコマンドです。変更したい項目を選ぶと<装備メニュー>が開きます。現在所持しているアイテムのうち、その項目(部位)に装備可能なものが一覧表示されます。希望のアイテムを選ぶと装備が変更されます。ちなみに、戦闘中なので選べる項目は武器と盾のみとなっており、ほかは赤く表示され選択できません。

逃げる

バトルを放棄して逃げ出します。ただし毎回確実に逃げられるとは限りません。また、逃げた場合、経験値やゴールドは入手できません。ボスバトルでは逃げることはできません。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



各種ステータス状態について

戦闘中に敵からの特殊攻撃などによりキャラクターが特殊なステータス状態に陥ることがあります。ステータス状態には以下の12種類があります。

状態	表示	効果
●麻痺	片ヒザ姿勢になり、左右に震える	攻撃力が低下
●猛麻痺	地面に倒れ、左右に震える	行動不能
●毒	片ヒザ姿勢になり、キャラクター右上に「毒の泡」シンボル表示	攻撃力が低下し、毎ターンダメージを受ける
●猛毒	地面に倒れ、キャラクター右上に「毒の泡」シンボル表示	行動不能となり、毎ターンダメージを受ける
★氷化	キャラクターに重ねて氷塊シンボル表示	行動不能となり、毎ターンダメージを受ける (ただし外部からのダメージは1/2)
●眠り	キャラクター右上に「ZZZ」シンボル表示	行動不能
●混乱	キャラクター右上に「？」シンボル表示	行動不能
★ひょうい	片ヒザ姿勢になり、キャラクター頭上に「ゴースト」シンボル表示	行動不能となり、毎ターンダメージを受ける (戦闘終了後も効果が継続します)
★スピード	キャラクターが駆け足状態でアニメする	すばやさがアップし、先制攻撃率が上がる
★シールド	キャラクターが白く点滅する	防御力がアップし、受けるダメージが少なくなる
★マジックイーター	キャラクター右上に「マジックイーター」シンボル表示	使用する魔法が全て無効になる
●戦闘不能 (HP=0)	地面に倒れる	行動不能となり、HP回復時の効果が1/4になる

●印の状態は、ヒール魔法またはHP回復アイテムで回復します。

★印の状態は、ディスペルの魔法でしか回復できません。

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



しょうがいぶつ 障害物について

バトルマップ上には、障害物がある場合があります。岩や木といったこれらの障害物は、武器の破壊力が低いと破壊できない場合があります。このルールについては敵味方関係なく適用されますので、うまく障害物を利用すれば、ダメージを受けることなく敵を倒すことが可能です。



レベルアップについて

経験値がある程度たまるとレベルアップします。レベルが上がると攻撃力や防御力などの各能力値が上昇し、最大HPや最大MPも上昇します。ただしルシオンの魔法はレベルアップとともに新しいものを覚えていくという形ではなく、シナリオ上のイベントによって修得していきます。



ゲームオーバーについて

味方キャラクターのHPが0になり「戦闘不能」状態となった場合でも、ヒール魔法やHP回復薬などを使えば状態を回復させることができます。ただし、この場合のHP回復量は通常時の1/4になってしまいます。また、戦闘に参加してなくてHPが0でないメンバー（待機メンバー）がいる場合にはHPが0のキャラクターにターンがまわってきた時に自動的にキャラクターの入れ換えがおこなわれます。

味方キャラクター全員のHPが0になるとゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになった場合、直前に入った町かダンジョンの入り口、またはセーブした地点から再スタートします。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



せんとうしゅうりょう じょうけん 戦闘終了の条件

すべての敵を倒した。敵または味方が逃げ出した。味方側が全滅した(全員のHPが0になった)。以上のいずれかの場合、戦闘は終了します。

敵を倒した場合は、経験値とゴールドを入手します。敵の中には、もっていたアイテムを落とすものもいます。中にはショップで売っていないアイテムを持っているものもいるかもしれません。

敵が逃げた場合で、1体でも敵を倒している場合は、倒した敵の数に応じて経験値やゴールドを入手します。なお、味方側が逃げ出した場合、味方側が全滅した場合は、経験値やゴールドを入手することはできません。



Sword & Sorcery

ユーザーガイド



ぶきしょうかい
武器紹介

Arms

アイテム名	値段	場所	装備キャラクター					能力
			ル	ミ	エ	カ	ビ	
ナイフ	60	武器	○	×	○	×	×	ナイフ
ダガー	200	武器	○	×	○	×	×	短剣
クリスナイフ	800	武器	○	×	○	×	×	隕石から取れる鉄で作ったナイフ
ショートソード	100	武器	○	×	○	○	○	短刀
グラディウス	500	武器	○	×	○	○	○	ショートソードより威力ある短刀
ウィンドカッター	1,000	武器	○	×	○	○	○	湾曲した刃を持つ短刀
クラブ	200	武器	○	○	×	×	×	こんぼう
ブラジオン	非売品	武器	○	○	×	×	×	スパイクなどで強化したこんぼう
アイアンハンマー	非売品	武器	○	○	×	×	×	鉄の大槌
スピア	110	武器	○	×	×	×	○	槍
ジャベリン	500	武器	○	×	×	×	○	強力な槍
トライデント	1,000	武器	○	×	×	×	○	三つ又の槍
ハンドアックス	200	武器	○	○	×	×	○	小型の手斧
トマホーク	800	武器	○	○	×	×	○	原始的な斧
雷鳴の斧	2,000	武器	○	○	×	×	○	ライトニングボルトが使える斧
ボウ	80	武器	○	○	○	×	×	弓
ロングボウ	300	武器	○	○	○	×	×	長弓
クロスボウ	1,000	武器	○	○	○	×	×	機械式の弓
サイズ	150	武器	×	×	○	×	×	牧草刈用の巨大な鎌
ナギナタ	580	武器	×	×	○	×	×	長柄の先に和式短刀をつけた武器
パルチザン	1,200	武器	×	×	○	×	×	槍と鎌の間のような武器

ル：ルシオン、ミ：ミミナガ、エ：エルゴート、カ：カネヨン、ビ：ビオメルダー

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



ぼうぐしょうかい

防具紹介

Protector

アイテム名	値段	場所	装備キャラクター					能力
			ル	ミ	エ	カ	ビ	
レザーキャップ	60	頭	○	○	○	○	×	革の帽子
レザーヘルム	180	頭	○	○	○	○	×	堅い革で作った兜
ヘッドギア	800	頭	○	○	○	○	×	鉄で補強した革の兜
アイアンヘルム	1,800	頭	○	○	○	○	×	鉄製兜
レザーグローブ	80	腕	○	○	○	○	×	革の手袋
ヒールリング	2,000	腕	○	○	○	○	×	HPが自動的に回復
ラッキーリング	2,000	腕	○	○	○	○	×	クリティカル確率が上昇
アミュレット	2,000	腕	○	○	○	○	×	攻撃回避率が上昇する護符
レザーシールド	100	盾	○	○	○	×	○	革の盾
スモールシールド	400	盾	○	○	○	×	○	小型の木製盾
ラウンドシールド	800	盾	○	○	○	×	○	円形の木製盾
タワーシールド	2,000	盾	○	○	○	×	○	大きな四角形の木製盾
レザーアーマー	150	胴	○	○	○	○	×	革製の鎧
チェインメール	600	胴	○	○	○	○	×	鎖かたびら
リングアーマー	1,200	胴	○	○	○	○	×	鉄の輪を縫いつけた鎧
プレートメール	3,000	胴	○	○	○	○	×	鉄製の鎧
サンダル	50	脚	○	○	○	○	×	革製のサンダル
レザーブーツ	100	脚	○	○	○	○	×	革を張り合わせて補強したブーツ
レッグサポート	200	脚	○	○	○	○	×	鉄で補強した革製ブーツ
マジカルブーツ	800	脚	○	○	○	○	×	魔法で防御力を強化したブーツ

ル：ルシオン、ミ：ミミナガ、エ：エルゴート、カ：カネヨン、ビ：ビオメルダー

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



アイテム紹介 しょうかい

Item

アイテム名	値段	使用場所		効果
		バトル	キャンプ	
HP回復+100	30	○	○	HPを100回復
HP回復+400	300	○	○	HPを400回復
HP完全回復	1,000	○	○	HPを完全回復
MP回復+50	300	○	○	MPを50回復
MP回復+200	1,000	○	○	MPを200回復
MP完全回復	3,000	○	○	MPを完全回復
腕力の薬	非売品	×	○	腕力+1
素早さの薬	非売品	×	○	素早さ+1
賢さの薬	非売品	×	○	賢さ+1
精神の薬	非売品	×	○	精神+1
体力の薬	非売品	×	○	体力+1

魔神リスト

魔神名	値段	使用場所		効果
		バトル	キャンプ	
火の魔神	非売品	○	×	火の魔神があらわれ敵を焼きつくす
水の魔神	非売品	○	×	水の魔神があらわれ味方のHPを回復
風の魔神	非売品	○	×	風の魔神があらわれ敵を吹き飛ばす
土の魔神	非売品	○	×	土の魔神があらわれ敵を攻撃
雷の魔神	非売品	○	×	雷の魔神があらわれ敵を雷撃
氷の魔神	非売品	○	×	氷の魔神があらわれ敵を凍らせる
刃の魔神	非売品	○	×	刃の魔神があらわれ敵を切り裂く
金の魔神	非売品	×	○	金の魔神があらわれゴールドを貸してくれる
買い物の魔神	非売品	×	○	買い物の魔神があらわれアイテムを売買する

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



まほうしょうかい
魔法紹介

Magic

魔法名	消費MP		対象	効果
	バトル時	キャンプ時		
＜攻撃魔法＞				
フレイム	8～40	使用不可	単一全	火炎放射による魔法攻撃
ファイアボール	8～40	使用不可	単体	炎の玉による魔法攻撃
フリーズ	8～40	使用不可	単一全	敵を凍らせる魔法攻撃
フロストブロウ	8～40	使用不可	単体	吹雪による魔法攻撃
トルネード	8～40	使用不可	単一全	竜巻による魔法攻撃
エアスラッシュ	8～40	使用不可	単体	かまいたちによる魔法攻撃
アースイーター	8～40	使用不可	単一全	敵を大地の精に飲み込ませる
ストーンブラスト	8～40	使用不可	単体	地面が爆発して敵を攻撃
ライトニングボルト	8～40	使用不可	単一全	電光による魔法攻撃
プラズマバースト	8～40	使用不可	単体	落雷による魔法攻撃
マジックバルカン	8～40	使用不可	単一全	魔法の弾丸による攻撃
グレネード	8～40	使用不可	単体	魔法の爆弾による攻撃
＜回復魔法＞				
ヒール	10～50	10	単体	味方1人のHP回復
ヒールワイド	12～60	36	単一全	効果範囲内の味方全員のHP回復
ディスペル	12～60	使用不可	単一全	眠り、毒、マヒなどの解除
＜補助／その他の魔法＞				
ウォール	12～60	使用不可	単一全	防御壁を作る
シールド	16～80	使用不可	単一全	魔法防御力を高める
マジックイーター	10～50	使用不可	単一全	敵の魔法を封じる
スリープ	12～60	使用不可	単一全	敵を眠らせる
スロウ	8～40	使用不可	単一全	敵の素早さを下げる
スピード	8～40	24	単一全	高速移動／バトル中は味方の素早さUP
テレポート	40	40	全体	瞬間移動／バトル中は戦闘から逃げ出す
ゴーレム	60	60	単体	ゴーレムを発生させる

Sword & Sorcery

ユーザーガイド



ソード&ソーサリー^{はつばいきねん}発売記念 “オープニングアニメ・セル画”^がプレゼント

ソード&ソーサリーの^{はつばい}発売を^{きねん}記念してオープニングアニメーションで^{しよう}使用したセル画^がを^{ちゆうせん}抽選
で300名様に^{めいさま}プレゼント^{いた}致します。ご希望^{きぼう}の方は住所^{かた}、氏名^{じゅうしょ}、年齢^{しめい}、職業^{ねんれい}、電話番号^{しよくぎょう}を明^{でんわばんごう}
記^{めい}の上、下部^きの応募券^{うえ}を官製^{かぶ}ハガキ^{おうぼけん}に貼^{かんせい}って「S & S^{はつばいきねん}発売記念^{がかり}プレゼント」^{おく}係まで送^かって^く
ださい。

送り先

〒510 三重県四日市市安島2-9-12

株式会社^{かぶしきがいしゃ}マイクロキャビン「S & S^{はつばいきねん}発売記念^{がかり}プレゼント」係

発表^{はつひょう}は発送^{はつそう}をもってかえさせていただきます。

締切日^{しめきりび}1996年^{ねん}7月^{がつ}1日^{にち} (月^{げつ}) 必着^{ひつちやく}。

■ユーザーサポート■

●商品^{しょうひん}の品質^{ひんしつ}に関する^{かん}お問い合わせ^{とあ}●

月曜日^{げつようび}～金曜日^{きんようび} 14:00～17:00

〒510 三重県四日市市安島2-9-12

株式会社^{かぶしきがいしゃ}マイクロキャビン ユーザーサポート^{がかり}係

電話^{でんわ}.0593-51-6482

(ゲーム内容^{ないよう}に関する^{かん}お問い合わせ^{とあ}はお受け^うしてありません)



注意

セガサターンCDしょうじょう使用上のご注意ちゅうい

●健康上のご注意● けんこうじょう ちゅうい

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない● よご

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは● よご ふ

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する● ほかんばしょ ちゅうい

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

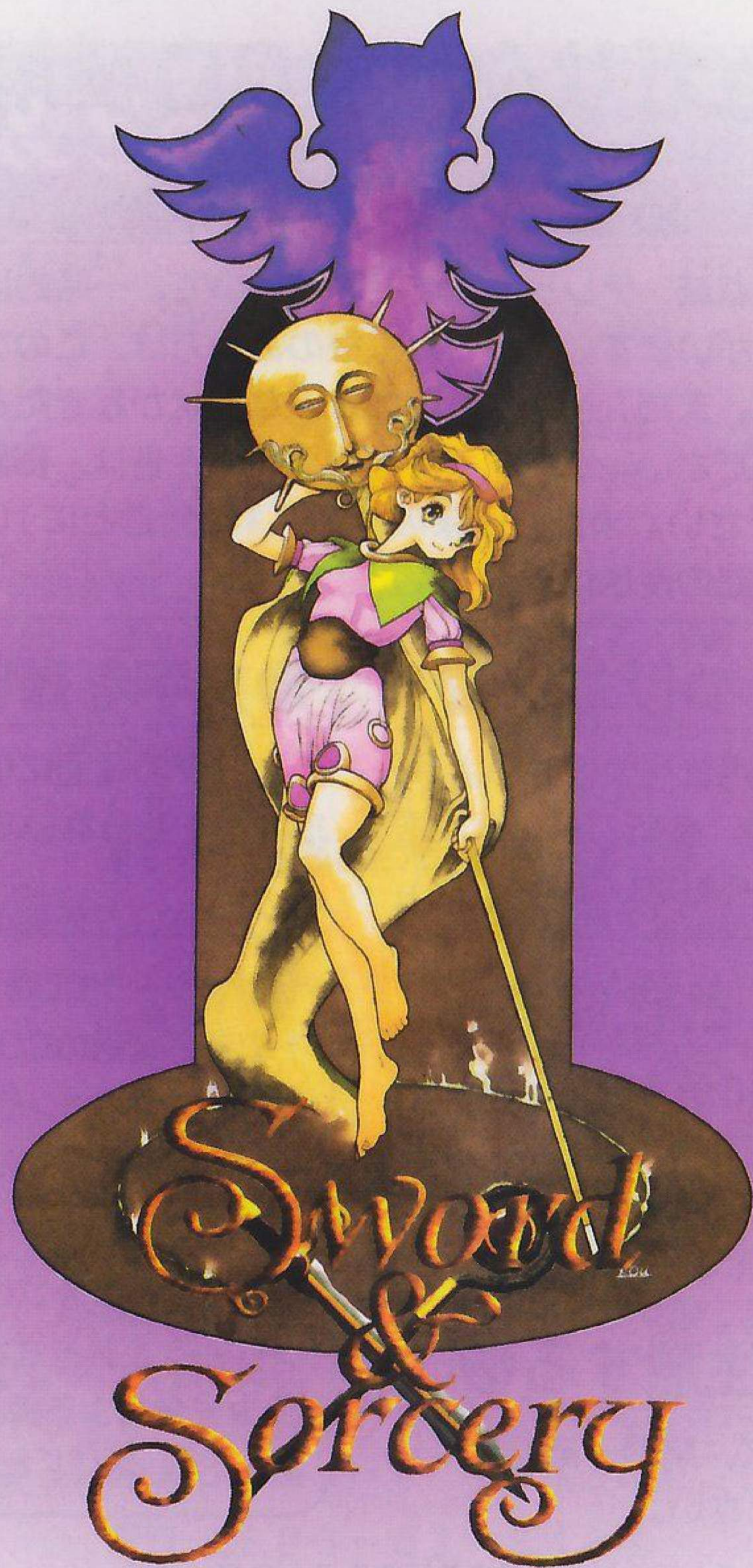
●文字を書いたりしない● もじ か

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

.....
セガサターン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。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 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。

T-5202G ©1996 MICRO CABIN CORP.

 マイクロキャビン®