

Ogre Battle Saga
Episode Seven

Tactics Ogre

Let Us Cling Together



推奨年齢

全年齢



取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



注意

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

●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

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

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

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

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。

CONTENTS

揺れる諸島・ヴァレリア	2
プレイヤーの目的	3
ヴァレリアにおける信仰	4
コントロールパッドの主な使い方	6
ゲームの構成	8
地域マップ	8
ゲームの流れ	10
自軍編成のポイント	12
付随するデータ	14
ユニットに関して	14
アタックチームの編成画面	16
アタックチーム編成のポイント	17
戦闘フィールド	18
戦闘のポイント	20
アイテムに関して	26
魔法に関して	28
スペシャルに関して	31
ゲームを楽しむために	32

揺れる諸島・ヴァレリア

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

司祭
ブランタ



暗黒騎士
ランスロット



バクラム・ヴァレリア国

バーニシア地方を中心に反映するバクラム系民族の国。北の大国、ローディス教国の力を借りて勢力を伸ばした。実権を握っているのは王である司祭ブランタ。そしてローディスから派遣された暗黒騎士団団長ランスロット。ブランタの行動は常にランスロットに監視され、制限されている。

枢機卿
バルバトス



ガルガスタン王国

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



プレイヤーの目的

ヴァレリア諸島の内紛終結がプレイヤーの最終的な目的です。そのためにはコンピュータが操作する様々な軍と自分のユニットを戦わせることになります。最終的にどんな形で決着がつくかは、主人公の青年・デニムの行動次第で大きく変わります。



デニム・パウエル (16歳)

港町ゴリアテ出身のウォルスタ人。正義感に燃える若き戦士。



カチュア・パウエル (18歳)

デニムの姉。プリーストの修行を積んでいる頼もしい味方。

ヴァイス・ボゼッグ (16歳)

デニムの幼なじみ。肉親を殺害した暗黒騎士団を憎んでいる。



公爵
ロンウェー



ウォルスタ系民族

ヴァレリア諸島内の最少数民族。ロンウェー公爵が指導している。現在は国として形成されていない状態。

ヴァレリアにおける信仰

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



イシュタル(Ishtalle) / 光

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

対立

アスモデ(Asmodee) / 暗黒

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



アラインメント

ゼテギネア暦に関して

ヴァレリアではゼテギネア暦という暦を採用しており、太陽暦との対応は以下のとおりです。(青文字は雨期、赤文字は乾期)

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



グルーザ(Gruza) / 水



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

対立

ゾシヨネル(Zoshonell) / 炎



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



エレメント

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

バーサ(BARTHA) / 大地



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

対立

ハーネラ(HAHNELA) / 風



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



●タイトル画面構成

本ソフトをセガサターン本体にセットして電源を入れると、デモ画面のあとタイトル画面が表示されます。

NEW GAME

初めてプレイするときに選択してください。

CONTINUE

セーブしたデータからゲームを再開するときに選択してください。

TUTORIAL

戦闘時の操作法などを具体的に解説しています。ゲームが進まないときに選択してみてください。10項目に分けて、占星術師のウォーレンが解説していきます。なお、同じ解説モードがゲームスタート時にもありますので、本編に入る前に一通り体験しておくことをお勧めします。

BACKUP RAM

本体RAM/カートリッジRAM

データのセーブを本体RAMにするか、カートリッジRAMにするかを設定できます。

※ご注意

SAVEPOINTは、ゲームの途中で変更することはできません。途中で変更する場合は、いったんゲームを終了または中断して、タイトル画面に戻り、再度設定し直してください。

SOUND

音声出力を、ステレオ、モノラルのいずれかに設定できます。

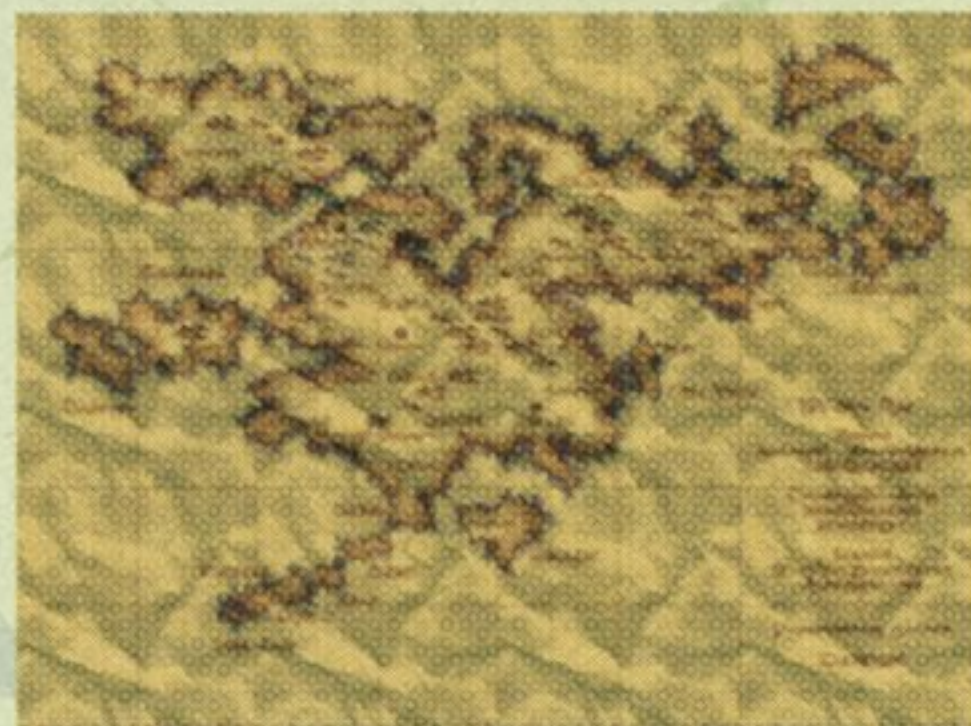


ゲームの構成

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

地域マップ

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



ショップ

城や町でのみ使用可能なコマンド。アイテムや呪文書の購入、ユニットの補充や売却などをします。



トレーニング

自軍を二手に分けて戦わせ、経験値を稼ぐモード。訓練なのでユニットが死亡することはありません。



編成

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



アイテム

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



魔法

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



クラスチェンジ

パラメータの内容に応じてユニットを他のクラスへチェンジさせます。条件を満たせばチェンジできるクラスが表示されます。クラスチェンジが可能なのは人間型ユニットだけです。



除名

自軍からユニットを除名します。一度実行するとデータから完全に抹消されるので、よく考えて実行してください。



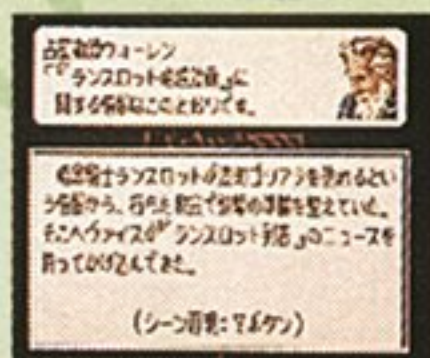
ユニット整理

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



Lステータス

初期設定である、1画面中に20人が表示される「Sステータス」画面を、3人分が表示される「Lステータス」画面へ変更します。



ウォーレンレポート

今までに起きた出来事や主な人物やゲーム攻略に関するヒントなどが記されています。これまでのプレイ時間と戦死者の数も確認できます。



データ

プレイしたデータを保存したり、保存したデータを読み込みます。データは3つまで保存できます。

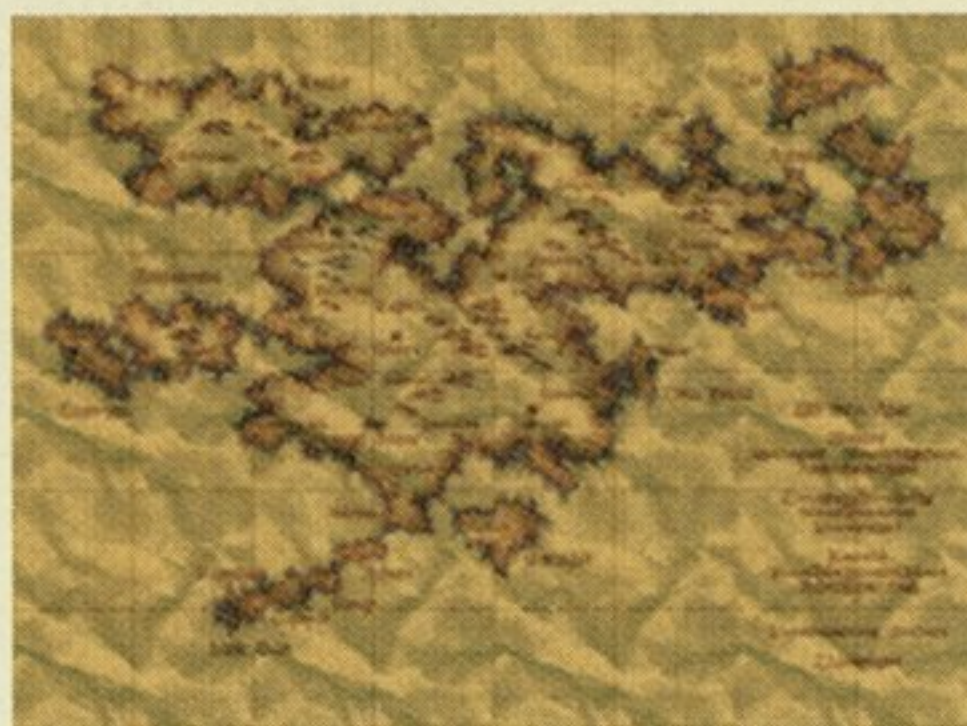


オプション

メッセージ速度やカーソルの移動パターンなどのゲーム環境を、好みに合わせて設定できます。ゲーム中の音声やBGMのON/OFFもできます

ゲームの流れ

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



地域マップ

1. 自軍を編成

2. セーブ

3. 移動

アタックチーム編成画面

4. アタックチームを編成

戦闘フィールド

5. 戦闘

6. ステージクリア

1. 自軍を編成

まずは自軍の編成を整えます。各ユニットにアイテムや呪文書を装備してください。編成に関するポイントは12ページをご覧ください。

2. セーブ

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

3. 移動

目的地にカーソルを合わせて移動します。ルートがいくつかある場合はその進入経路も選択します。移動をするとイベントが発生することもあります。

4. アタックチームを編成

移動中、または移動後に「FIGHT IT OUT」と表示されたら、アタックチームを編成して戦闘に突入します。このメンバー選出時のポイントは17ページをご覧ください。

5. 戦闘

アタックチーム編成が終わったらいよいよ戦闘開始。各マップのクリア条件は敵軍の壊滅か、リーダーを倒すかのどちらかです。戦闘に関するポイントは20ページをご覧ください。

6. ステージクリア

クリア条件を満たして闘いに勝つと、自軍にはボーナスマネーや、そのマップで手に入れたアイテムが表示されます。また、活躍したユニットはMVPとして評価され、レベルが1ランク上がることもあります。

自軍編成のポイント

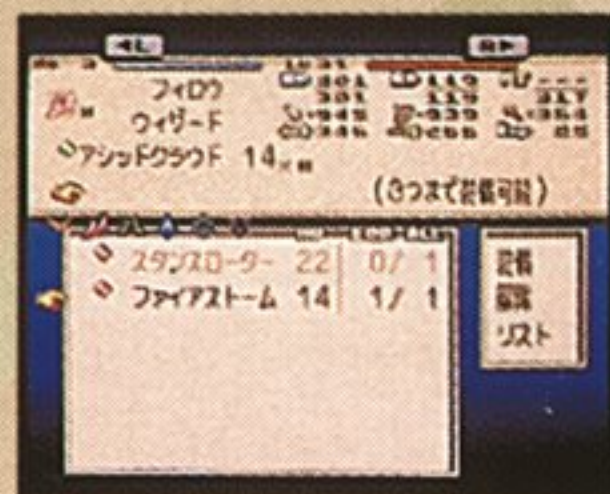
地域マップ上で行う自軍の編成は、スタートからエンディングまでコツコツ続ける重要な作業です。もちろんあなたの好みで自由に管理すればよいのですが、参考までに基本的なポイントをいくつかご紹介します。

武器、防具の装備



アイテムが使えるのは戦闘フィールドだけです。アイテムはいくつでも所持できますが、派遣するユニットに装備させないと使えません。アイテムの装備画面で所持しているアイテムを把握できるので武器や防具だけでなく、いざというときのための道具類もいくつか持たせます。また、戦闘フィールドから戻ったときも必ず装備画面をチェック。常に最良の装備で身を固めます。

魔法の装備



魔法はウィッチやウィザードなど一部のユニットしか使えません。また、クラスによって使える魔法の種類も限られます。まずは魔法の画面で呪文書を装備させますが、そのクラスとMPの最大値に注意してください。使用可能な魔法でも、レベルが低すぎて最大値が1回分の魔法使用量に満たない場合は使えません。トレーニングモードで育てる必要があります。

ユニットの補充と除名

解放軍の闘いは長く続きます。途中で何人かは犠牲となるかもしれません。メンバーが足りなければ、町や城にあるショップで同志を集めてみてください。店に集まるユニットは日によって変わるので、何度も通うと意外なユニットが仲間に入るかもしれません。また、デニムの意志に賛同して新しい仲間がやってくる場合もあります。しかし解放軍は30ユニットまでが限界です。メンバーが多すぎると、何キャラかは除名する必要があります。



クラスチェンジ



初期メンバーは基本的なクラスのソルジャーとアマゾネスばかりですが、ある程度育ったら他のクラスにチェンジさせると戦闘に幅が出ます。クラスチェンジ前後の差はステータス的にはそれほど大きくありません。魔法が使えるようになったり、得意な武器が変わってくる点が大きなポイントです。元に戻すことも簡単なので、いろいろ試してみてください。ただし、クラスチェンジを繰り返してばかりいると総合的なユニットの成長が図れません。魔法のエキスパート、剣の達人を作るためにはそれなりの長い修行が必要です。どんなユニットにしたいのか想像して育ててください。

ショートカット機能に関して

戦闘フィールドにはショートカットという機能が用意されており、L・Rボタンと他のボタンを組み合わせると以下のような情報がわかりやすく表示されます。

Lボタン系

各ユニットの、問題のあるステータスを見つけて表示する系統のものです。ユニット全体の健康状態を把握するのに便利です。

- ・ L+Z：HPが最大値の30%以下になっているユニット全員が点減します。
- ・ L+C：ボタンを押している間、ATの早いユニットが順番に点減します。
- ・ L+Y：MPが最大値の30%以下になっているユニット全員が点減します。
- ・ L+B：本来の効果が半減したアイテムを装備したユニットが点減します。

Rボタン系

各ユニットの持つエレメントを表示する系統のものです。敵のエレメントを調べておけば、より効果的な攻撃方法を選ぶことができます。

- ・ R+Z：「水」のエレメントを持つユニットが点減します。
- ・ R+C：「炎」のエレメントを持つユニットが点減します。
- ・ R+Y：「大地」のエレメントを持つユニットが点減します。
- ・ R+B：「風」のエレメントを持つユニットが点減します。

付随するデータ

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

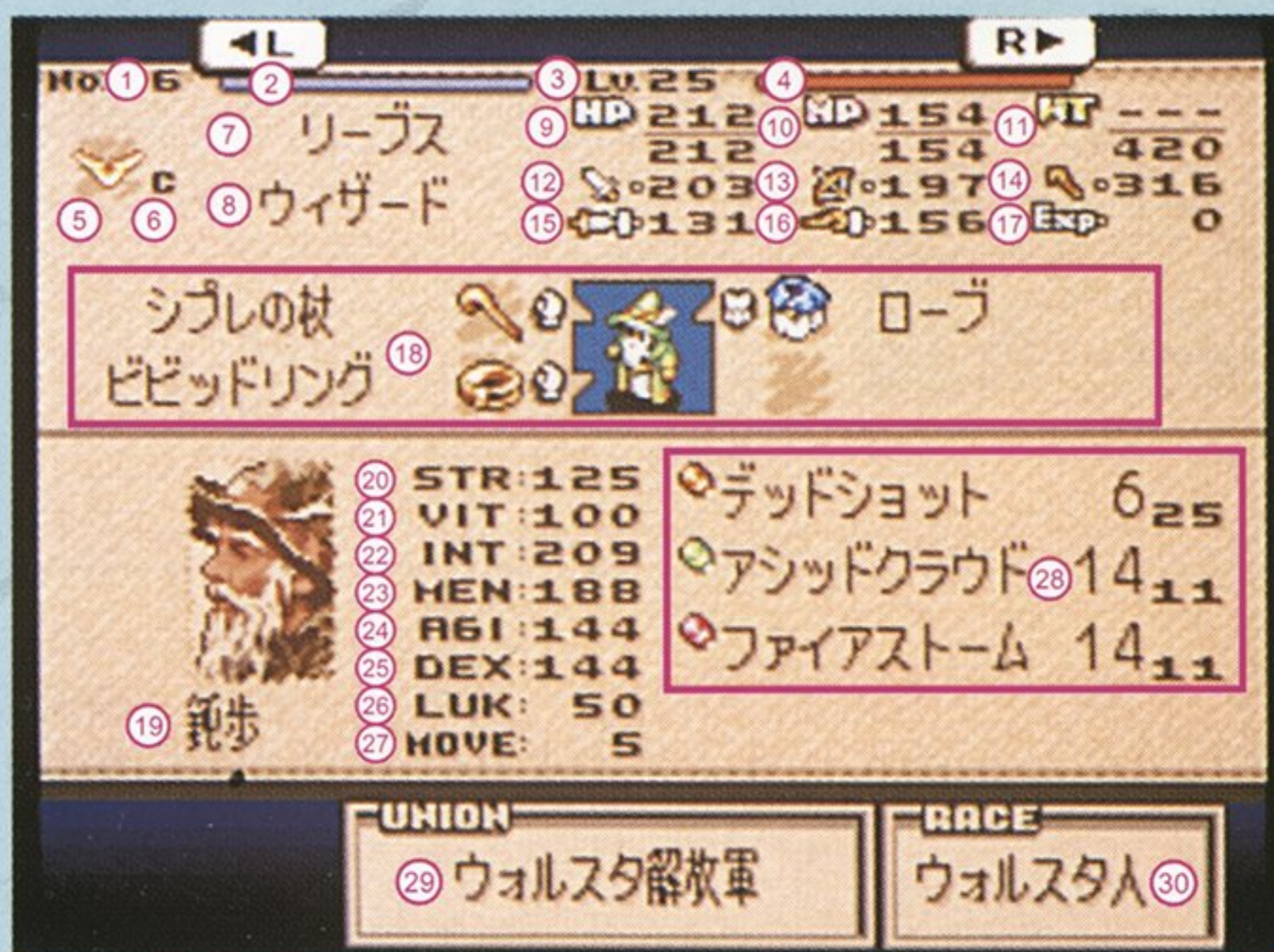
ユニットに関して



これから長い時間をかけて育てていくユニットたちの特徴をよくつかんでプレイを始めてください。

●ユニットの要素

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



- | | |
|-----------|-----------------------------|
| ① 登録番号 | 軍に入った順に振られる番号。除名されると欠番になる。 |
| ② HPのグラフ | HPの増減の度合いを棒グラフで表示。 |
| ③ レベル | 経験値が100になると1ランク上がる成長のバロメータ。 |
| ④ MPのグラフ | MPの増減の度合いを棒グラフで表示。 |
| ⑤ エレメント | ユニットが加護を受けているエレメントのシンボル。 |
| ⑥ アラインメント | Lがロウ、Nがニュートラル、Cがカオスの意味を表す。 |
| ⑦ 名前 | 各ユニットの個人名。ヘルプを読むと性格がつかめる!? |
| ⑧ クラス | 職業。一定条件でクラスチェンジできるユニットも。 |
| ⑨ HP | 体力。分母が最大値で、分子が現在値を示す。 |
| ⑩ MP | 魔力。分母が最大値で、分子が現在値を示す。 |
| ⑪ WT | ウェイトターン。分子が0になるとAT(行動ターン)に。 |
| ⑫ 直接攻撃力 | 素手か武器で隣接した相手を攻撃したときの威力。 |
| ⑬ 投射攻撃力 | 石か投射系の武器で周辺の相手を攻撃したときの威力。 |

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

ゲストキャラに関して



ユニットの中で、ステータス画面に「GUEST」と表示されたユニットがいる場合があります。彼らは「ゲストキャラ」と呼ばれ、戦闘中は自分の意志で行動します。ゲームスタート時の、カチュアとヴァイスがそれに該当します。ゲストキャラにも様々なタイプがあり、途中で抜ける者や通常のユニットになる者などがいます。操作はできませんが、解放軍のために最善の努力を尽くしてくれます。彼らはアタックチームには含まれませんが必ず参戦するので、実際には10人以上の編成で戦うこともあります。

アタックチームの編成画面

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



L・Rボタン

画面上部に表示されているユニットがスクロールします。チームに加えたいユニットを選択してください。

Zボタン

表示されているユニットの詳細なステータス画面を表示します。送り込むメンバーの装備やレベルを確認します。

Yボタン

カーソルを見たいユニットに合わせてYボタンを押すと、ステータスが画面上部に表示されます。さらに詳しく知りたいときはZボタンを押してください。



スタートボタン

編成画面を終了します。一度選択するとやり直しはききません。アタックチームは最大10人まで編成することができますが、通常はデニムをはずしませんので、実際には9人を選択することになります。

アタックチーム編成のポイント

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



●ユニットの選択

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



●戦闘フィールドでの初期配置

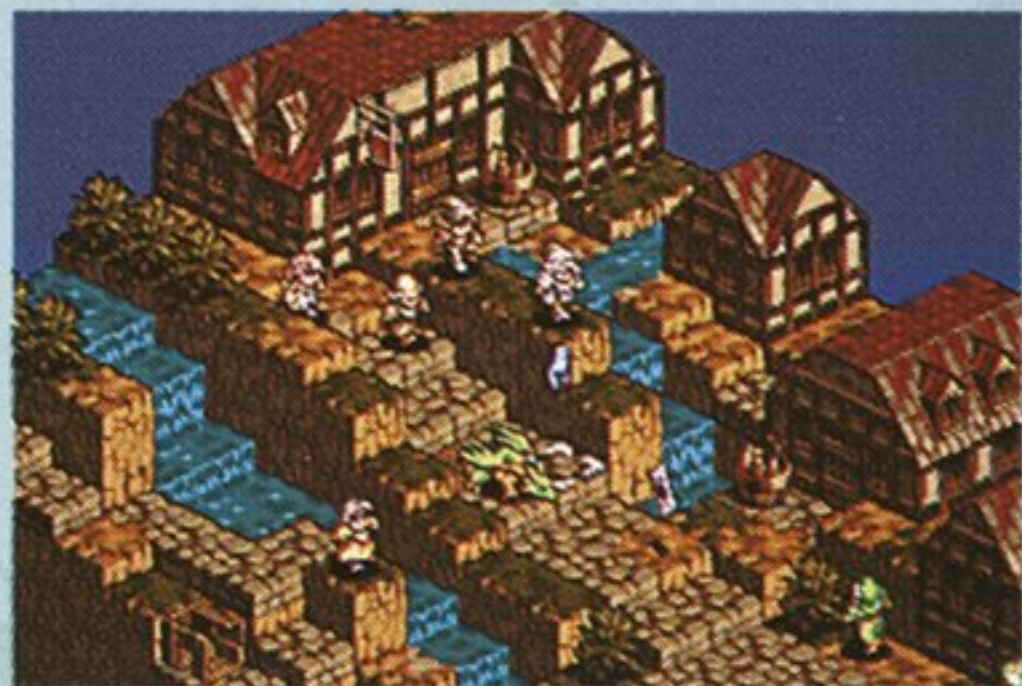
アタックチームの編成画面での位置関係が、そのまま戦闘フィールドでの初期配置に反映します。体力の低い者は後方に、移動力の低い者は前衛に、というようにユニットの体力や移動力を考慮して配置してください。

トレーニングモードの場合

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



戦闘フィールド



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

*コンピュータの操作を止めた時には、コマンドの「終了」を選んで下さい。

移動



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



行動



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



直接攻撃

装備中の直接攻撃用武器か素手で攻撃。



投射攻撃

装備中の投射攻撃用武器か素手で攻撃。



魔法

装備中の呪文書を唱えて魔法を使用。最大3種類まで装備でき、魔法が使えるユニットだけが使用可能。



スペシャル

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



アイテム

装備中のアイテムを使用します。1回使うとなくなるアイテムもあります。どのユニットも使用可能です。



説得

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

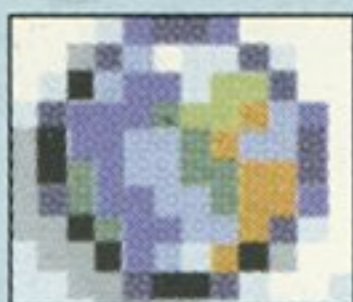
待機



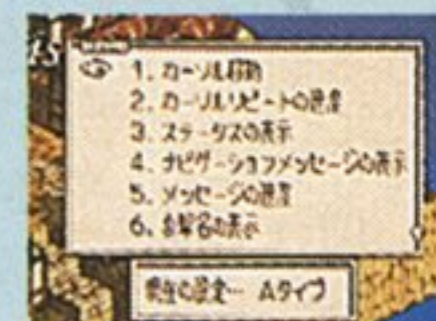
ユニットの行動ターンを終了させます。本ソフトでは行動ターンをAT(アタックターン)と呼びます。このコマンドを選ぶと次のユニットの番になります。



環境



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



中断

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



オプション

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

ユニット一覧



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



ユニット整理

一覧並び順の条件を変更します。初期設定は登録ナンバーの若い順になっています。



サーチ

選択したユニットの戦闘フィールド上の位置を探します。



Lステータス(Sステータス)

地域マップ上でのLステータス(Sステータス)コマンドと同じ機能です。

基本画面の見方



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

カーソルが示す地点の高さを表しています。大きい数値ほど高い地点です。

ユニットに指示を与えたり操作環境を設定するための様々なコマンドです。

分母がマップ中のユニット総数、分子がそのユニットの行動順位を表しています。

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



戦闘のポイント

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

●ユニットの行動順

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



●ユニットの移動と行動



AT が回ってきたユニットの基本的な動作は「移動」と「行動」です。移動するだけ、または移動せずにその場で行動するだけでターンを終了することもできます。その際には「待機」コマンドを選んでください。AT は終了します。また、「移動」「行動」コマンドの両方を実行しても終了します。「環境」や「ユニット一覧」を使う場合は注意してください。余計な動作をしない方が次に AT が回ってくるまでの時間が短縮されます。必要な行動だけをとるように心がけましょう。

●攻撃手段と武器

一部のモンスター系を除く各ユニットは、装備品の内容に関わらず直接攻撃と投射攻撃ができます。武器を装備したほうが効果は高いのですが、それらがなくても素手で殴ったり、石を投げて攻撃できます。



バトルコマンドに関して

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



トレジャー



カード

●トレジャー、カードの回収

敵を倒すと、一定の確率でトレジャーかカードが出現することがあります。トレジャーは金塊かアイテムが入った袋、カードは入手した者のステータスがアップするアイテムです。アイテムが現れた地点にユニットが立てば回収できます。どちらも回収しないと、敵軍のユニットに奪われてしまうこともありますが、トレジャーは奪われなければマップクリア時、自動的に回収されます(カードは別です)。またトレジャーはユニットが入手した時点で中身が

判明します。金塊なら換金して軍資金にあてられ、アイテムなら入手したユニットが装備するか、軍のストックに送られます。

●敵ユニットの説得

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



●埋もれた財宝の発見

戦闘フィールドの各地には、誰かが落とした消耗品や、埋められた財宝が偶然見つかる場合があります。探してみてください。



●地形への配慮

戦闘フィールドは様々な地形パネルで構成されており、その違いは各ユニットの移動コストや攻撃時、防御時の効果の度合いに影響します。天候の変化の影響を受ける地形もあります。また、地形には4種のエレメントの影響度も設定されています。マップによってその数値設定が異なり、同じ魔法を使ってもその効果に大きな差が生じるなどの違いがあります。これらの点を配慮したユニット配置も重要な要素です。



地形パネル一覧

	地 肌 攻撃効果40、防御効果15。 土がむき出し状態の土の表面。 移動力はそれほど消費しない。		雪 原 攻撃効果25、防御効果20。 まだ踏み固められてはいない、 新雪が降り積もっている地形。
	砂 地 攻撃効果20、防御効果10。 小石や砂から成る地形。どちら かという移動しづらい場所。		岩 場 攻撃効果35、防御効果10。 地中に埋まった岩がほとんどむ き出しの状態になっている地形。
	火山灰 攻撃効果20、防御効果10。 付近の火山からの噴煙による火 山灰が、降り積もっている地形。		砂 利 攻撃効果35、防御効果15。 小石が散らばっている地形。 移動力はあまり必要としていない。
	草 地 攻撃効果35、防御効果15。 くるぶしに満たないくらいの、 低い草が生い茂っている地形。		荒 地 攻撃効果25、防御効果15。 長く続いた日照りによる乾燥で すっかり乾ききっている土地。
	草むら 攻撃効果30、防御効果15。 ひざよりは少し低いくらいの草 が、まばらに生えている地形。		湿 地 攻撃効果12~30、防御効果12~20。 天候の変化次第で地形効果や移動 力への影響が変化。

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

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

●クラスとクラスチェンジ

ユニットには様々なクラスが用意されています。クラスは各ユニットの攻撃方法や移動力、その他のパラメータなどに大きく影響する重要な要素です。大まかには5種類の系統に分類されます。この中で人間系のクラスのユニットの場合は、成長して一定条件をクリアすると別のクラスにチェンジすることができます。編成画面のクラスチェンジのコマンドを実行すると現在のクラスが表示されます。ある程度成長すると他のクラスのグラフィックも表示されます。明るく表示されているクラスはクラスチェンジが可能な状態、暗い場合は条件が満たされていない状態です。各クラスのヘルプメッセージを出せば条件が表示されます。

●SサイズとLサイズ

各クラスにはSとLという2種類のサイズがあります。人間系はSサイズですが、魔獣系のクラスにはLサイズが存在します。Lサイズのユニットの場合はアタックチームに2体までしか参加できません。

●レベル

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

●エレメント

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



●アラインメント

ユニットの性格はロウ、ニュートラル、カオスの3段階に設定されています。デニム以外のユニットはこの設定が変更されることはありません。この要素はリーダーとの折り合いに関係します。

●装備品の数

すべてのユニットは、最大4つまでのアイテムを装備できます。ただし、持てるアイテムの系統には多少の制限があります。また、戦闘フィールド中での装備変更はできません。

●ユニットの消滅

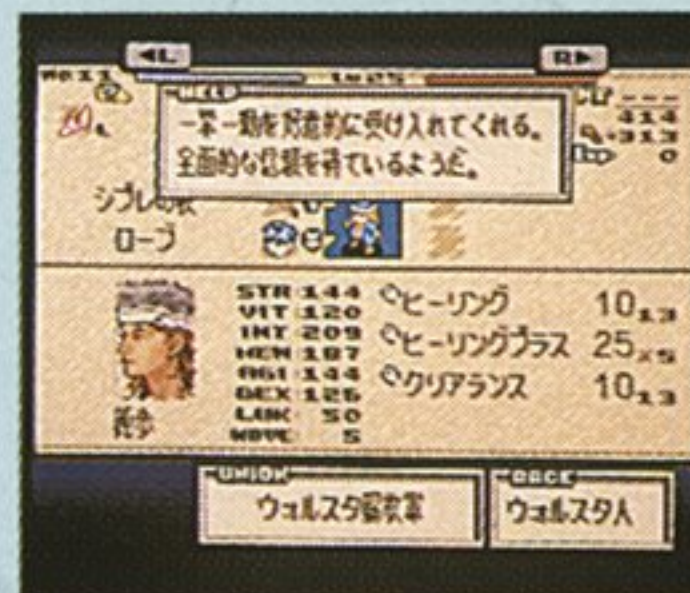
通常ユニットは戦闘時にHPが0になると死亡します。アンデッドのユニットは「イクソシズム」という魔法を受けると消滅します。マップクリアまでに、ある魔法を使わないと二度と復活させられなくなります。

●ユニットの補充

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

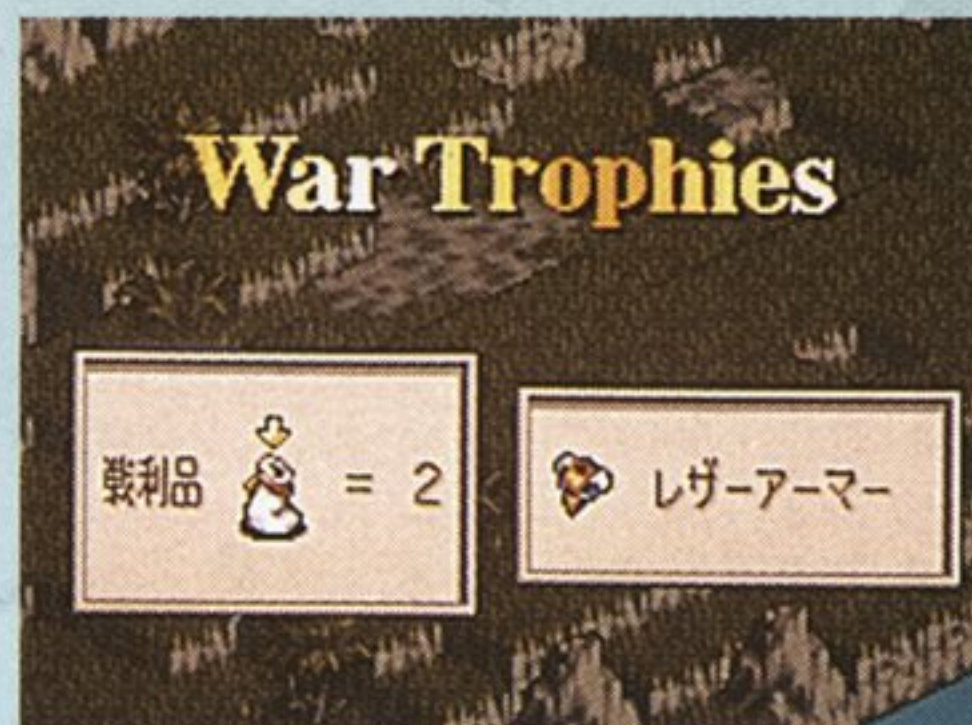
●ユニットの離反

解放軍のメンバーには途中で不満を唱え、離反する者が現れる場合もあります。これは忠誠度の高さに大きく関係します。デニムの行動次第で数値は変わるので、忠誠度は常にチェックすべきです。



アイテムに関して

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

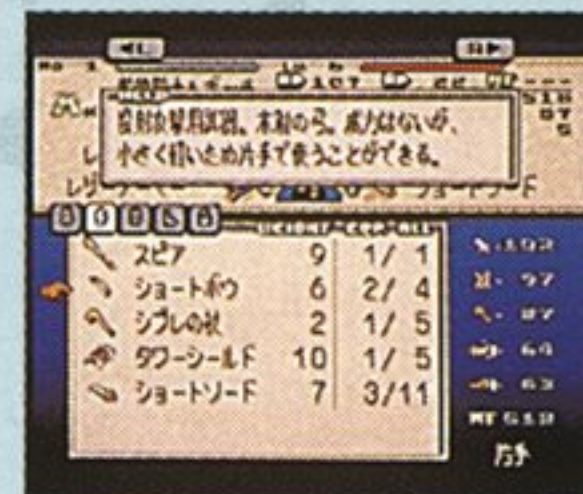


●アイテムの種類

武器や防具は、種類に応じて頭部、片手、身体、足に装備します。その他のアイテムは袋に入れて装備します。身体の構造が違う魔獣系のユニットは武器、防具を装備できませんが、袋に入れるアイテムなら4つまで所持可能です。すべての装備品にはWTに大きく影響する重量が設定されています。

●武器、防具

武器、防具は魔獣系以外のユニットならどれも装備できますが、クラスによって得意とする武器が設定されています。いろいろ試して最適の装備体系を確立してください。序盤には以下のアイテムがショップで手に入ります。



レザーハット

なめし革を加工して作られた非常に手軽な頭部用防具。重量+4。



ショートソード

直接攻撃用武器。誰でも使いこなせる初心者向けの剣。重量+7。



ショートボウ

投射攻撃用武器。威力はないが、片手で使えるのが利点。重量+6。



スピア

直接攻撃用武器。ヴァレリア全土で使われる一般的な槍。重量+9。



レザーアーマー

身体用防具。防御力はかなり低いですが、軽くて動きやすい。重量+8。

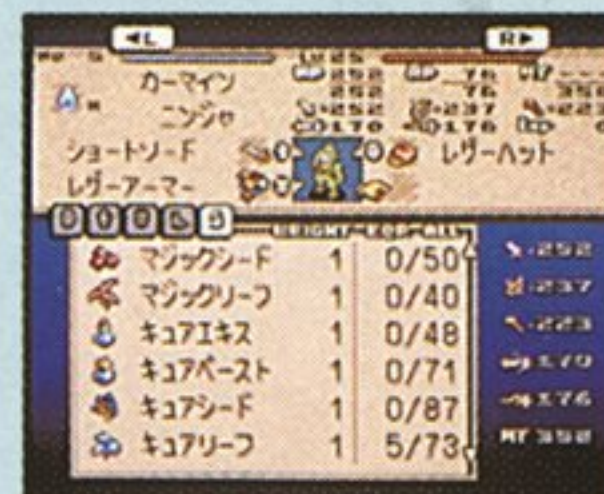


バトルブーツ

足用防具。なめし革2枚から作られている軽いブーツ。重量+7。

●道具(消耗品)

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



名前	数量	残り
マジックリーフ	1	0/50
マジックリーフ	1	0/40
キュアエキス	1	0/48
キュアベスト	1	0/71
キュアソフ	1	0/87
キュアソフ	1	5/73



キュアリーフ

HPを50ポイント回復する。
1度使うとなくなる消耗品。
重量+1。



マジックリーフ

MPを25ポイント回復する。
一度使うとなくなる消耗品。
重量+1。



アンチドート

毒を受けた身体を治す。
1度使うとなくなる消耗品で、
重量は+1。

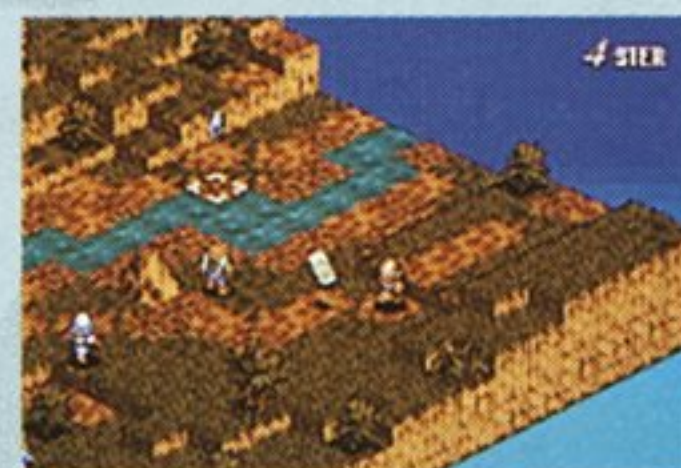


パラプリージア

魔法攻撃などによってマヒ
した身体を治す。
消耗品で、重量は+1。

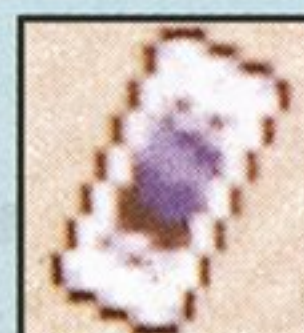
●カード

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



力のカード

入手すると、物理攻撃力に影響する「STR」の数値が微量に上昇。



魔力のカード

入手すると魔力に影響を及ぼすため、MPの最大値が微量に上昇。



命のカード

入手すると生命力に影響を及ぼすため、HPの最大値が微量に上昇。



生命力のカード

入手すると、防御力全般に影響する「VIT」の数値が微量に上昇。



ラックのカード

運がいいとクリティカルヒット率に影響する「LUK」の値が上昇。



知力のカード

入手すると、魔法攻撃力に影響を及ぼす「INT」が微量に上昇。

魔法に関して

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



- **魔法の系統** ヴァレリアの人々は6神の力を借りて魔法を行使します。この6系統の全魔法を使える者はいません。複数のクラスをメンバーに入れ、できるだけ多くの系統の魔法が使用可能になる編成を心がけてください。

炎系

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

水系

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

風系

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

大地系

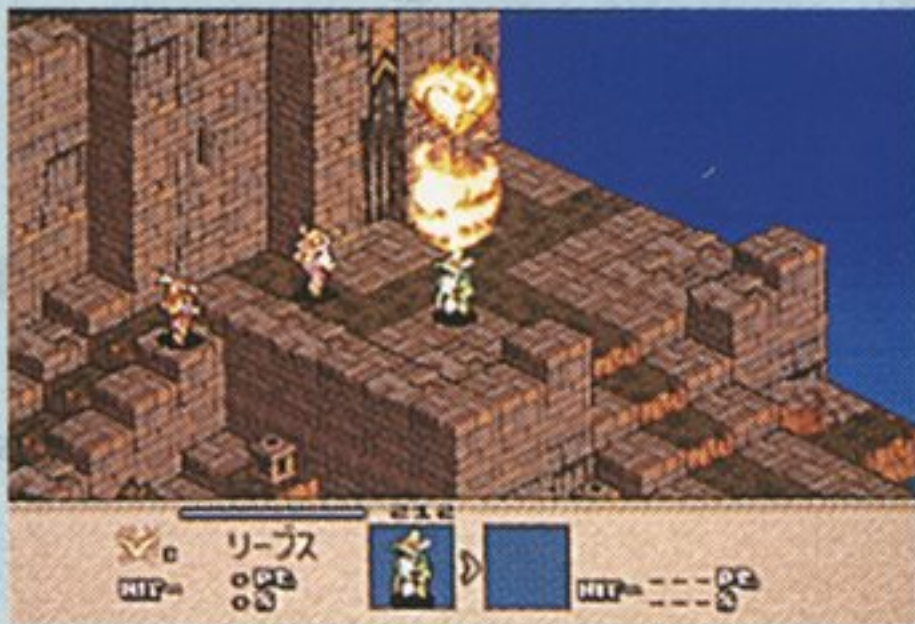
大地の神・バーサの力を借りて行使する魔法の系統。地中の有毒ガスを利用している攻撃魔法が比較的多い。

神聖系

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

暗闇系

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



●効果内容による分類

魔法は相手にダメージを与える攻撃魔法と、相手の動きを封じたり自分の行動をラクにする補助魔法に分類できます。回復魔法は補助魔法の1種と考えられています。



●魔法の入手方法

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

●呪文書の装備

魔法が使えるユニットは、基本的にどの呪文書も装備できます。ステータス画面の魔法名の右に消費MPとMP最大値時の使用可能回数が表示されます。この数値が入っていない場合は、そのユニットが使えない種類の魔法です。また、使用回数が0の場合はMP不足で現時点のレベルでは使えない魔法です。



●使用時の留意点

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

主な魔法

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

系	名称	消	射	効果
炎系	ファイアストーム	14	6	攻撃魔法。炎の柱を作り出しダメージを与える。草を焼き払って地肌を露出させる効果もある。
	メルトウェポン	24	7	補助魔法。装備している武器や防具の能力を、一定の時間だけ半減させておくことができる。
	ヒートウェポン	24	7	補助魔法。装備している武器や防具の能力を、一定の時間だけ上昇させておくことができる。
	スタンスローター	22	7	強力な閃光でマヒさせる補助魔法。マヒは自然治癒の可能もあるが、魔法か消耗品で治せる。
	デフゾシヨネル	10	0	ゾシヨネルに呼びかけ炎の力を強くし水の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続。
水系	アイスブラスト	14	6	アイスブラスト強烈な冷気でダメージを与える攻撃魔法。水系の魔法としては初期から使う、基本的なもの。
	アシッドレイン	38	6	アシッドレイン強酸性の雨でダメージを与え、一定の確率で武器や防具の能力を半減させる攻撃魔法。
	クリアブラッド	18	7	クリアブラッド魔法やスペシャル攻撃によって冒された体を治癒するための補助魔法。体内の毒素を取り除く。
	スロウムーブ	22	7	スロウムーブ一定の時間だけWTを長くする補助魔法。敵の動きにある程度の制限を与えて妨害する魔法。
	デフグルーザ	10	0	デフグルーザグルーザに呼びかけ、水の力を強くし炎の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続。
風系	デッドショット	6	7	衝撃波をぶつけて相手を攻撃する魔法。目標との間に何らかの障害物があると命中しにくい。
	サンダーフレア	18	6	イカツチの束を落とすことでダメージを与える攻撃魔法。天候が悪いと効果はかなり上昇する。
	クイックムーブ	26	7	一定の時間だけWTを短くすることができる補助魔法。味方の行動をサポートするための魔法。
	コールストーム	26	0	嵐を呼んで天候を悪化させる補助魔法。術者の能力が高いほど、嵐の勢いは強くなってゆく。
	デフハーネラ	10	0	ハーネラに呼びかけ風の力を強くし大地の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続。
大地系	アシッドクラウド	14	6	酸性のガスを地中から呼び出してダメージを与える攻撃魔法。かなり初期から販売されている。
	クラッグプレス	32	6	巨大な岩を空中から落として相手にダメージを与えるという、かなり豪快な部類の攻撃魔法。
	ジャンプウォール	30	7	高度差に関係なく、味方ユニットを隣接している地点へ移動させることができる補助魔法。
	ポイズンクラウド	32	7	一定確率で毒状態にする補助魔法。毒は自然治癒しないので、治療には魔法かアイテムが必要。
	デフバーサ	10	0	バーサに呼びかけ、大地の力を高めて風の力を弱める補助魔法。効果はマップクリアまで持続。
神聖系	ライトニングボウ	14	7	光の矢を放ち、相手にダメージを与える攻撃魔法。目標との間に障害物があると命中率が低い。
	イクソシズム	20	5	復活してこないようにアンデッドを完全に除霊する攻撃魔法。対アンデッド戦に必要不可欠。
	クリアランス	24	7	石化、毒、マヒ、眠り、チャームを治癒する補助魔法。眠りとチャームは自然治癒することも。
	ヒーリング	10	7	HPを回復させることができる補助魔法。ただし、アンデッドには使用しても効果は現れない。
	ヒーリングプラス	25	6	複数のユニットのHPを回復させられる補助魔法。ただし、アンデッドには効果は現れない。
暗黒系	ナイトメア	14	7	悪夢を見せてダメージを与え、一定確率で眠らせる攻撃魔法。刺激を与えれば治ることもある。
	ワードオブペイン	20	5	苦痛の叫びを相手に聞かせて、術者のダメージと同じ数値分のHPとMPを奪い取る攻撃魔法。
	チャーム	24	7	怪しげな眼力で相手の心を奪い、一定時に味方にする魔法。そのまま仲間になるわけではない。
	パラダイム	35	6	WTを即座に0にして、行動可能状態にする。味方の行動をサポートするための補助的な魔法。
	チャージスペル	10	7	ユニットにMPを分け与える補助魔法。魔法攻撃が主体のチーム編成をしている場合に多用。

スペシャルに関して

デミヒューマンや魔獣の中には、体の特徴を生かした特殊な攻撃方法を持つ者がいます。こういった攻撃方法を「スペシャル」と呼びます。レベルが上がると使えるようになるクラスもあります。



●主なスペシャル

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

名称	属性	射程	名称
サンダーブレス	風	1	イカヅチの息吹でダメージを与え、一定の確率でマヒ状態にする攻撃方法。最も代表的な使い手はサンダードラゴン。
ファイアーブレス	炎	1	焼け付く炎の息吹でダメージを与えた上、一定の確率でアイテムを劣化させる。地域マップに戻ればアイテムは元に戻る。
ポイズンブレス	大地	1	毒の息吹で相手にダメージを与えた上、一定の確率で毒状態にして苦しめる。最も代表的な使い手はアースドラゴン。
ペトロブレス	大地	1	石化の息吹でダメージを与えた上、一定の確率で相手を石化状態にする攻撃方法。最も代表的な使い手はコカトリス。
コールドブレス	水	1	極冷温の息吹でダメージを与えた上、一定の確率で相手を眠らせることができる。代表的な使い手はブルードラゴン。
トキシックブレス	暗黒	1	中毒性の息吹でダメージを与えた上、一定の確率で相手をチャーム状態にする。ドラゴン族の中に使える者がいるらしい。
メールシュトロム	水	1	水面に発生させた大きな渦でダメージを与える。ただし「水」地形上でなければ使用不可。使えるユニットはオクトパス。
ウィンドショット	風	1	衝撃波を伴う突風でダメージを与える。レベルが上がるほど威力も増すが、比例して自分にもダメージがある。
プリティキッス	／	1	ステータス異常(石化、毒、マヒ、眠り、チャーム)を治したうえに、HPをある程度回復させる。フェアリーが使えるらしい。
ディーブキッス	／	1	自分の生命力を与えた上、WTを0にして行動可能状態にできるが、代わりに自分のHPが半減する。フェアリーが使える。

ゲームを楽しむために

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



1. 戦闘シーンのルールを把握

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



2. キャラプレイヤーを作成

「ゲームをはじめる」を選択すると主人公の名前と誕生日の入力画面に切り替わります。自由につけて入力してください。誕生日は太陽暦で入力するとゼテギネア暦に変換されます。入力後、6神が順に現れます。12項目から言葉を選んで彼女たちに誓いをたててください。この選択は主人公のパラメータに微妙に影響します。最後に自分を守護する神を選べば本編が始まります。



3. ランスロット一行を襲撃

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



4. 編成を確認してアルモリカ城へ

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

解放軍のとるべき道は？

物語の途中で、何度も主人公のセリフに選択肢が現れます。「タクティクス オウガ」はマルチシナリオタイプなので、こういった場所でストーリーが分岐することもあります。どの選択肢を選んでもゲームオーバーになることはありませんし、主人公のパラメータに多少変化が起こるだけの場合もありますが、重要なポイントですから解放軍全体のとるべき道をよく考えて慎重に返事をしてください。



- SEGASATURN staff -

Programming

三谷和久・柳井卓也・藤原耕一

Graphics

後藤聡

Sound

今給黎博美

Sound edit

赤木智広

Music Data &

Effect Sequence

浜田弘之 (T's Music)

Effect Data

角川善之 (T's Music)

- Narration production -

Casting coordinate

Radon'86

Narration director

荒木潤子(Radon'86)

Generalization

宇賀賢治(Q-TEC)

Recording engineer

青山孝二(Q-TEC)・山井設男(Q-TEC)

Voice actors

佐々木望・冬馬由美

関俊彦・子安武人

井上和彦・堀内賢雄

相沢正輝・那波一寿

有本欽隆・岡本麻弥

速水奨・立木文彦

村松康雄・佐々木るん

八戸優・大沢つむぎ

金月真美

- Original staff -

Art Directed &

System CG Designed

皆川裕史

Illustrated & BG-CG Designed

吉田明彦

Additional CG Designed

松田和孝・中村良一

Main System Programmed

畔柳達哉

Battle Mode Programmed

森岡伸夫

Additional Programmed

伊藤克幸

AI-Battle Programmed

& Sound Manipulated

今井利明

Music Composed, Arranged

& Produced

岩田"REZON"匡治

崎元"YmoH.S"仁

Additional Planned

保光峰之

Game designed

& Directed

松野泰己

- Cooperation -

Special thanks to

伊藤暢啓(Q-TEC)・箕行夫

三浦一介・宮崎慈彦

市丸俊彦・林賢一郎

福田淳・林出真

Production assistance

株式会社クエスト

株式会社クロストーク

有限会社T's Music

株式会社キュー・テック

株式会社データム・ポリスター

Producer 重松純二

Executive producer 岡崎一博

Presented by 株式会社リバーヒルソフト

©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.

■ゲームのヒントについては一切お答えできません。製品についてのご不明な点は「ユーザーサポート係」まで■

TEL 092-771-3217 (祝祭日を除く月~金 13:30~17:30) FAX 092-715-6683 (24時間受付)

■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで■

TEL 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)

<http://www.riverhillsoft.co.jp/>

Ogre Battle Saga
Episode Seven

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN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。