

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



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。



**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。

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。

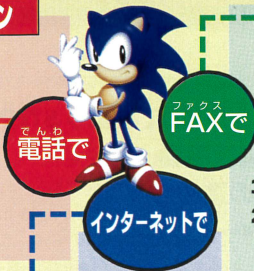
- このセガサターンCDは、 **NTSC-J** 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- 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。
- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

セガ ジョイジョイテレフォン

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181



セガ ファックスクラブ

ブッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

- 1ファックスの受話器を使ってコール。
- 2音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

セガ ホームページ <http://WWW.sega.co.jp/>

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
フリーダイヤル ☎0120-012-235

禁無断転載

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

Contents(もくじ)

- 5 ストーリー
- 6 ~ 11 実際にプレイしてみよう(STEP1~STEP10)
- 12 13 スタート選択画面
- 14 ~ 17 ゲームの進め方
- 18 19 キャラクター
- 20 21 建築物
- 22 23 地形と高さ
- 23 障害物
- 24 奇跡
- 25 26 魔物語
- 27 攻略法



ストーリー



昔、大地が「本来の姿」であった頃、人間たちは大地と共に繁栄し、神に感謝していた。

神はそれに応え、大地と人々に祝福の奇跡を与えていた。

しかし、人が地に満ち始めると、やがて人間たちは祈ることをやめて互いに争うようになり、自らの欲望のままにふるまい始めた。

大地は荒れ果て、争いと空虚の中で人々は次第に退廃的になっていった。

ただ、数少ない人間だけが神への信仰を細々と続けていた。

嘆き悲しんだ神は世界を二つに分け、心正しき人間を表の世界に、汚れた心の人間を裏の世界に住ませた。

慈愛に満ちた表の世界に対し、裏の世界は住む家もすくなく崩れさってしまう過酷な世界だった。

神はそうすることで人々の改心を望んだのであったが、彼らはむしろそんな過酷な世界を与えた神を呪い、

やがてその心は「悪魔」を作り出してしまった。悪魔は裏の住民たちを醜い魔物に変え、

神の声が届かぬよう魔物独自の言葉を与えた。神は、悪魔をも生み出してしまった裏の住民たちを、

もはやこのままでは救えないと悟り、裏の世界に通ずる「大地の門」を作った。

そして、表の住民から選り出した指導者とシモベに魔物の魂と肉体を切り離す力を与え、裏の世界へと向かわせた。

しかし、門の出現を知った悪魔は、神と同様に魔物の中からシモベと指導者を選び出し同様の力を与え、表側への進軍を命じた。

悪魔は不敵な笑みを浮かべながらこう言った。「表の住人達を根絶やしにして神の力を奪い、

表と裏の世界を両方とも我が物としてくれる。」



そうせつ かみ あくま たなが はじ

——かくして、壮絶なる神と悪魔の戦いが始まった。

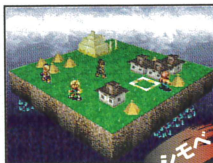
実際にプレイしてみよう

STEP1 プレイヤーは何ができる？

神であるプレイヤーのできることは大きくわけて2つです。

- ① キャラクター(シモベ)を導く。
- ② 奇跡を起こす。

これらは悪魔も
同じことができます。

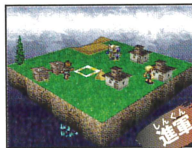


STEP2 人を増やしながら進軍していこう！

このゲームは家を建てて人を増やすことから始まります。家は土地が草原か荒地で平らな場所でないとは建てるできません。まずは家を建てられる平らな土地を探ることから始めましょう。



平らな土地が見つかったら、家を建てることのできる「工民」を導き、家をどんどん建てます。人々が増えたと信仰心が高まり、神はより強い「奇跡」を起こせるようになります。



工民以外の戦士や弓兵は進軍させましょう。その際に真の音を聞くことで、裏の状態を確認しながら進むことができます。

STEP3 奇跡を使おう! その1

奇跡を使うとシモベの手助けをすることができます。

例えば砂漠の移動は非常に時間がかかりますが、砂漠に雨を降らせて草原にすれば、戦士は楽に進むことができます。

また草原になれば工民も家を建てることのできるのです。

この他にも奇跡は色々な使い道があります。



STEP4 魔物との戦闘

戦士が進軍していると魔物達と遭遇することがあります。放っておけばシモベの家が破壊されてしまうかもしれません。魔物と戦い、シモベや家々を守りましょう。

戦闘は各シモベの種別の能力を活かした戦い方を心がけます。

戦士



戦闘のエキスパートで、攻撃力・防御力が抜群です。魔物と直接戦わせることによって能力を発揮します。

僧侶



HPを回復させる能力を持ちます。魔物と戦うことはできません。

弓兵



矢で敵を遠くから攻撃できます。足が速く、戦士同様に家を攻撃することもできます。

工民



攻撃力・防御力がとても貧弱です。できれば魔物との戦闘は避けます。

魔法使い



足は遅いですが、弓兵より遠くの敵を攻撃できます。

シモベ同様、魔物もそれぞれ職業の能力を持っています。魔物の戦士には遠くから攻撃したり、魔物の工民には戦士で直接攻撃するなど、職業の特徴を上手に利用して戦闘をこなしていきます。

STEP.5 生まれ変わる魔物!?

魔物を倒すと、魂が浄化され、新しい仲間になる場合があります。

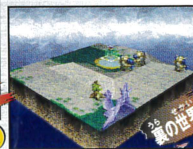


彼らは改心し、新たに神の戦力となつて共に戦ってくれるでしょう!

シモベは多ければ多いほど有利で心強いものです。このような魔物を1人でも多く探し出します。

STEP.6 裏の世界へ!

戦士たちが進んでいくと、輝く白い泉が…。これが裏の世界に通じる「大地の門」です。



この泉の上にキャラクターが移動すると、一気に裏の世界にワープします。そして戦士たちをさらに進軍させ、敵の神殿を目指します。

一度、シモベのうちの誰かが裏の世界に行くと、プレイヤーは表と裏の世界を自由に反転できるようになります。

STEP7 奇跡を使おう! その2

神は裏の世界で奇跡を起こすことはできませんが、魔物語を解読して、あるキーワードを得ることによって裏の世界でも奇跡を起こせるようになります! 悪魔に勝つために、ぜひ手に入れましょう。



STEP8 回復しよう!

魔物と戦ってダメージを負うとHPが減ってしまいます。HPには常に気を配りましょう。HPを回復するには次のような手段があります。

■ 僧侶による回復 ■

僧侶はHPを回復する能力を持っています。



■ 表の建物の隣や裏に立つ ■

味方の建物に隣接したり、裏側に立つとHPが回復します。



STEP9 魔物の家を破壊しよう!

悪魔の力を弱めるためには、魔物の人口を減らすことが先決です。
魔物の家はどんどん破壊してしまいましょう。

■シモベによる破壊

魔物と戦闘するのと同じように、家を破壊することができます。

■奇跡による破壊

家は土地が斜めになると壊れてしまいます。つまり表の世界から奇跡で土地を隆起・陥没させ、魔物の家の土地を斜めにすれば破壊することができます。また、ある特定の魔物語を解読していれば裏の世界で直接奇跡を起こし、稲妻などを当てて火事にし、破壊することもできます。



STEP.10 そして勝利へ!

神の勝利は2通りの方法があります。ステージによって、シモベの強さや魔物の強さによってどの勝利条件が最良かを考えるのも重要なポイントです。

■ 悪魔側の指導者を倒す ■

悪魔側の指導者を倒すと、指導者を失った魔物達は戦うことができなくなり、勝利となります!



■ 悪魔側の神殿を破壊する ■

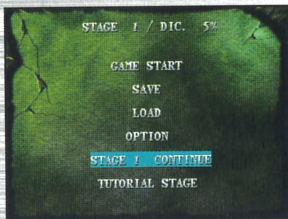
悪魔側の神殿を破壊すると、拠点を失った魔物達は戦うことができなくなります。ただし、神殿を破壊できるのは指導者だけです。プレイヤー側の指導者が倒されると負けになりますから、十分な注意が必要です。



スタート選択画面

ソロ・クライシスのタイトル画面でスタートボタンを押す、またはゲーム中にステージをクリアすると、このスタート選択画面が表示されます。

スタート時、選択画面



- **GAME START** : ゲームをスタートします。ロードした場合はロードした内容の続きから始められます。
- **SAVE** : それまでのゲームの内容をセーブします。セーブしたい箇所を選んでAかCボタンを押します。セーブデータは最大3つまで保存できます。(最大使用量350)
- **LOAD** : セーブしてある内容をロードします。
- **OPTION** : オプション画面に切り替わります。
- **CONTINUE** : コマンド[途中セーブ]でセーブした内容の続きからプレイをします。
- **TUTORIAL STAGE** : ゲームの流れをわかりやすく説明します。

【セーブデータの情報】

- **ステージ数**: どのステージまで進んだかの表示です。
- **魔物語の辞書完成度**: 全ての魔物語に対する辞書の完成度です。

コントロールパッド操作方法

- **Lボタン**: 使用しません
- **方向ボタン**: カーソルを自由に動かします
- **スタートボタン**: 使用しません



- **Rボタン**: 使用しません
- **Xボタン**: 使用しません
- **Yボタン**: 使用しません
- **Zボタン**: 使用しません
- **Cボタン**: 決定します
- **Bボタン**: キャンセルします
- **Aボタン**: 決定します

オプション画面



ここでは、ソロ・クライシスの音楽を聴いたり、辞書データのロードをすることができます。この画面でBボタンを押すと、スタート選択画面に戻ります。

- AUDIO** :BGMのステレオ/モノラルの選択をします。
- SOUND TEST** :ソロ・クライシスで使用されている音楽や効果音が聴けます。
- DIC LOAD** :辞書データをロードします。
- EXIT** :スタート選択画面へ戻ります。

辞書データのロードについて

[LOAD]は、シモベのデータや辞書のデータ、ステージがどこまで進んだかをロードするのに対し、[DICLOAD]は辞書データのみをロードするコマンドです。これは、例えば以下のような場合に使用します。



- ①ソロ・クライシスを最後までクリアした!でも、魔物語の辞書完成度は50%だった…
- ②よし、2度目のプレイだ!でも、その場合、辞書も最初からやり直しなのかな?
- ③こういうときこそ「DICLOAD」。最後までクリアしたデータにカーソルを合わせてロードすれば、シモベのデータやイベントのデータなどは最初から、辞書のデータは1度目のプレイの続きから始めることができます。他にも面白い使い方があります。それは、あなた自身で見つけてください!

注意!

逆に、たくさん埋めた辞書データに、まったく埋めていない辞書をロードしてしまうと、せっかくの辞書データが失われてしまう場合があります。このコマンドの扱いは慎重におこなってください。

※周辺機器には対応していません。(カートリッジRAM(別売パワーメモリー)を除く)

ゲームの進め方

ゲームの目的

プレイヤーであるあなたは神となってシモベを導き、裏側の世界からの攻撃を防ぎ、魔物を排除しつつ、悪魔側の指導者を倒すか、悪魔側の神殿を破壊するのが目的です。プレイヤーは限られたシモベを有効に使って、各ステージをクリアしていきます。



■ マップ ■

ゲームの舞台となるマップです。

■ コンパス ■

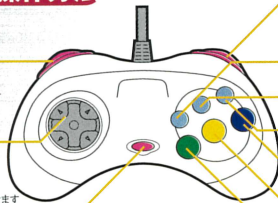
現在表示されているマップの状態における、北の方向を表します。

コントロールパッド操作方法

● **Lボタン** : マップを左に90度水平回転させます

● **方向ボタン** : カンソルを自由に動かします
カンソルを画面端まで移動させると、スクロールします

● **スタートボタン** : シモベが裏側へ入る場合のみ、マップを裏裏反転させます



● **Rボタン** : マップを右に90度水平回転させます

● **Xボタン** : 自動的にカンソルを行動可能なシモベに合わせます。(押すたびにシモベが変わります)

● **Yボタン** : 奇跡「土地隆起」を起こします

● **Zボタン** : 奇跡「土地陥没」を起こします

● **Cボタン** : コマンドウィンドウを表示します
選んだコマンドなどを決定します

● **Bボタン** : キャンセルします

● **Aボタン** : シモベを移動させます



マップ上の操作

マップ上で(ボタンを押すと、コマンドアイコンが表示されます。



奇跡を起こす: 使用可能な奇跡を起こします。使用したい奇跡のコマンドアイコンにカーソルをあわせ、AかCボタンを押します。

一覧表示: シモベの情報の一覧表示と、マップ全体を見ることができる縮小マップを表示します。シモベにカーソルをあわせてAかCボタンを押すと、そのシモベがいる画面に切り替わります。また、通常のマップ表示同様に回転、表裏反転をすることができます。

辞書の登録: ゲーム中に出現した魔物語を辞書に登録します。(→「魔物語の登録」参照)

途中セーブ: それまでの内容をセーブします。

ターン終了: ターンを終了します。

注意: コマンド「途中セーブ」は、通常のセーブとは異なり、セーブ箇所は1箇所しかありません。途中セーブを行うと、別データでのプレイ中に途中セーブした内容や、それ以前のデータは全て失われてしまいますので、このコマンドの扱いは慎重におこなってください。



シモベ一覧

- ① 行動を終了した状態
- ② 行動不能の状態
- ③ HPが減っていると黄色文字、4分の1以下だと赤色文字になります。
- ④ 水没状態だと名前が黄色文字で表示されます。

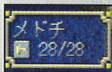
縮小マップ

土地の高さが高めれば高いほど明るい色で表示されます。土地の高さが低ければ低いほど暗い色で表示されます。

- ① 障害物
- ② 建築物
- ③ シモベ

マップ情報

- ① ステージ番号
- ② 現在のターン数
- ③ コンパス



ステータス表示

キャラクターや建築物にカーソルをあわせて、しばらく待つとそのキャラクターや建築物のステータスが表示されます。

シモベの操作

シモベの操作は移動と行動に分かれます。移動の後に行動はできますが、行動の後に移動はできません。

■**移動**■ 移動させたいシモベにカーソルをあわせてAボタンを押すと、シモベの移動可能な範囲が明るい色で表示されます。カーソルを移動させたい場所にあわせてAかCボタンを押すと、シモベが移動します。移動をしたくない場合は、Aボタンを押した後にシモベがいる場所でAかCボタンを押します。



■**行動**■ 移動を終了するとコマンドが表示され、そのシモベに指示を与えることができます。



【攻撃する】

攻撃可能範囲内の魔物、敵の建築物に対して攻撃をします。



【家の建築】

家を建築します(能力を持っているシモベのみ)家を建てたい場所にカーソルをあわせてAかCボタンを押します。



【回復させる】

回復能力を持つ僧侶のみのコマンドです。回復したいシモベにカーソルをあわせてAかCボタンを押します。



【家の取り壊し】

家を解体します(能力を持っているシモベのみ)解体したい家にカーソルをあわせてAかCボタンを押します。



【裏側の音を聞く】

シモベが立っている位置の裏側の情報を聞きます。シモベが裏側にいるときは選択できません。



【ターン終了】

プレイヤーのターンを終了します。

～裏側の音について～

裏側に建築物や魔物が存在していると、その状況に応じた音を聞くことができます。建築物と魔物とで音が異なり、近いと高い音が聞こえ、遠くにあるほど低い音が聞こえます。場合によっては魔物達の会話も聞こえるかも…?

戦闘

シモベの攻撃可能範囲内に魔物・敵の建築物が存在している場合、シモベに攻撃の指示を与えると戦闘シーンに入ります。



攻撃したい目標にカーソルをあわせてAかCボタンを押します。
戦闘は、攻撃を指示したシモベが一方向的に攻撃し、反撃はありません。

悪魔ターン

悪魔ターンでは、プレイヤーは何も操作できません。悪魔の行動を見守るだけです。神側のシモベが悪魔側(裏側)に1人でもいる場合は、裏側の様子を画面で確認できますが、1人もいない場合は裏側で何が起こっているかプレイヤーは見ることができません。



ステージ終了



勝利

敵の指導者を倒す、または敵の神殿を壊すと、そのステージのクリアとなります。クリアしたら、そのステージにシモベの名前を付けることができます。シモベを選択すると、そのシモベはクラスチェンジをします。クラスチェンジ後はスタート選択画面に戻ります。

キャラクターのHPが0になった場合

戦闘や水没などでキャラクターのHPが0になってしまうと、そのキャラクターは行動不能となってそのステージでは活躍できなくなってしまいます。(次のステージで再び使えるようになります) 限られたシモベが1人でも減ってしまうと、魔物に対して不利になってしまいますから、HPをなるべく0にしないのが、各ステージを攻略する上で大切なポイントです。

敗北

指導者が倒されてしまうか、神殿を壊されてしまうとゲームオーバーとなり、スタート選択画面に戻ります。

キャラクター

神

神はプレイヤーであるあなた自身です。指導者とシモベを上手に導き、奇跡を起こし、ある時は住民たちを守り、ある時は悪魔側に大きな被害を与えます。神の力の全てはシモベや住民たちの祈りの心から成り立っています。

シモベ

シモベは、指導者の導きによりプレイヤーである神の手足となって働くキャラクターです。シモベには、キャラクターそれぞれに職業が設定されており、その職業によって様々な能力を持っています。シモベはストーリーが進行していくと徐々に増えていきます。

戦士



攻撃力、防御力に長ける戦闘のエキスパートです。

弓兵



足が速く、間接攻撃ができますが、防御力があまりありません。

魔法使い



足は遅いですが、弓兵より速くへの間接攻撃ができます。防御力はほとんどありません。

指導者

指導者は、プレイヤーである神の手足となって、シモベを導くのが役目です。いわばシモベたちのリーダーです。指導者は敵側の神殿を破壊することができる特殊な能力を持っており、さらに他のシモベたちの能力を全て持っている優秀なキャラクターです。ですが、この指導者が倒されてしまうとゲームオーバーになってしまいます。



僧侶



ダメージを受けたシモベを回復する能力を持っています。戦闘はできません。

工民



攻撃力・防御力共に弱いが、家を建設、取り壊しのできる唯一の職業です。

クラスチェンジ

ステージをクリアしたら、選んだシモベ(または指導者)の1人をクラスチェンジさせます。クラスチェンジをすると、シモベの能力が上がり、より強いシモベに成長します。クラスチェンジは1キャラクターにつき、2回することができます。

■クラスチェンジ表■

	Novice Class	Expert Class	Master Class
指導者	族長	指導者	救世主
戦士	戦士	剣士	騎士
弓兵	狩人	弓兵	狙撃手
魔法使い	呪術師	魔術師	魔導師
僧侶	祈禱師	司祭	司教
工民	工夫	工民	名工

住民

住民は、直接プレイヤーが操作をしたり、命令を与えたりすることができない存在です。住民は、指導者や工民が建設した家に住んでいて、神のSPの元になります。住民の数が多ければ多いほど神のSPは増えていきます。住民は時間の経過で徐々に増えていき、一定数増えるとその家がレベルアップします。家が敵によって攻撃されたり、災害でダメージを負うと、逆に住民の数は減ってしまい、レベルダウンすることもあります。

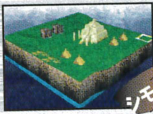
魔物

悪魔の世界にも、神の世界同様に、指導者やシモベ、住民が存在しています。悪魔のシモベ(魔物)にも神のシモベと同様に戦士・弓兵・魔法使い・僧侶などの職業があり、悪魔側の住民も、神側の住民と同様にSPの元となります。つまり、神と悪魔は同じ条件の下で戦うのです。

建築物

建築物には「神殿」と「家」の2種類があり、これらは悪魔側にも当てはまります。建築物はお互いに進入不可能ですが、それぞれのキャラクターの攻撃によって破壊することができます。味方の建物は敵に対しては防衛壁になるので、効率良い家の配置がゲームのポイントとなります。

神殿



神殿はキャラクターたちの出発点であり、神・悪魔それぞれの拠点です。ここを破壊されるとゲームオーバーになってしまいます。神殿には次のような特徴があります。

- 土地隆起・陥没の影響を受けません
- 神殿を破壊できるのは指導者のみです
- 味方キャラクターが隣接した場合、裏側に味方キャラクターがいる場合は、その味方キャラクターのHPを一定量回復します
- 裏側に魔物がある場合、その魔物に一定量のダメージを与えます
- 裏側に家を建てることはできません
- 耐久力は1つ前のステージの人口によって変化します
- ダメージを受けると回復することはできません

家



建築能力を持った指導者、工民によって建てることができます。ただし、斜めの土地には建てられません。家にはレベルがあり、高ければ高いほど頑丈になっていきます。家には次のような特徴があります。

- レベル3以上の家は、4つ集まると自動的に1つになり、大きな家に変化します
- 大型の家は土地隆起・陥没の影響を受けません
- 家のレベルは、住人の数によって上がります
- 住人の数は、時間の経過で増えていきます
- 攻撃を受けたり災害でダメージを負うと、住人の数は減り、レベルダウンすることがあります
- 味方キャラクターが隣接した場合、裏側に味方キャラクターがいる場合は、そのキャラクターのHPを一定量回復します
- 裏側に敵キャラクターがいる場合、その敵キャラクターに一定量のダメージを与えます
- 裏側に敵の家が建った場合、両側の家の住人の数を引き算して、人数が0になってしまった家が壊れてしまいます

家のレベル

家のレベルには、次のような特徴があります。
また魔物にも同様に岩のような形状の建築物があります。



草ぶきの家(レベル1)

あらゆる災害に弱い家です。突風が吹くと吹き飛んでしまいます。



石積みの家(レベル4)

災害にかなり強く火事になりにくいです。



木組みの家(レベル2)

あらゆる災害に弱い家ですが、突風には耐えることができます。



石の館

特徴は「石積みの家」と変わりません。



土壁の家(レベル3)

災害に対して少し丈夫になります。大きな家にレベルアップすることができますが、火事や雷に弱いです。



城堡(レベル5)

ほとんどの災害に強く火事になりません。



煉瓦の家

特徴は「土壁の家」と変わりません。



城塞

特徴は「城堡」と変わりません。

家の消失

家は次のような条件で消えてしまう(壊れてしまう)ことがあります。

- 奇跡などにより壊れてしまった
- 土地隆起・陥没の影響で、家が建っていた土地が斜めになってしまった
- 土地隆起・陥没の影響で、家が水没してしまった
- 魔物に攻撃されたり、火事などが原因で住人の数が0になってしまった
- 裏側に敵の家が建てられ、その家の住人の数がこちらの家の住人の数より多かった

地形と高さ


ソロ・クライシスの舞台は、真ん中(高さ0)を中心とした上下それぞれ7段階の高さと、様々な特徴を持った地形とで構成されています。土地の高さは奇跡の土地隆起・陥没によって大きく変化し、地形はキャラクターの移動消費量などに大きく影響します。斜めになった土地は、それぞれの消費量に+1され、これらは裏の世界でも当てはまります。これらのルールを理解することが、ソロ・クライシスの重要なポイントです。

草原 移動力消費量(2)

●標準の地形です

●家を建てるができます

●高さ5以上で荒地、高さ0未満で土に変化します



湿地 移動力消費量(4)

●高さ0以上で太陽の光を当てると草原に変化します

●高さ0未満になると貯水池に変化します

●建物を建てることはできません

●高さ5以上で荒地に変化します



貯水池 進入不可能

●貯水池はシモベ、魔物共に進入不可能です

●貯水池を作成する方法は、次の2通りがあります

- 1.高さ0未満の土の上に、雨を降らせて水を溜める
- 2.湿地の高さを0未満にする

●高さ0以上で湿地に変化します



土 移動力消費量(2)

●地下高さ0未満の標準の地形で水はこの地形の上のみ溜めることができます

●家を建てるができます

●貯水池を造ると、貯水池に変化します

●高さ0以上で草原に変化します




砂漠 移動力消費量(5)

●雨を降らせると草原に変化します

●建物を建てることはできません

●高さ5以上で荒地、高さ0未満で土に変化します



ワープゲート 移動力消費量(2)

●素の世界と裏の世界を結ぶゲートです

●この地形に入ったキャラクターは、強制的に反対側の世界に飛ばされてしまいます

●ワープゲートは土地隆起・陥没の影響を受けず、また、奇跡や家の建築の対象にすることもできません



荒地 移動力消費量(3)

●石や岩などが転がっていて、草原より移動力を消費します

●家を建てるができます

●高さ6以上で雪原、高さ0未満で土に変化します



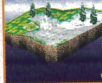
雪原 移動力消費量(4)

●太陽の光を当てると湿地になります

●建物を建てることはできません

●高さ6以上の雪原は、太陽の光を当てると湿地に変化しません

●高さ0未満で土に変化します



土地隆起・陥没ルール

- 土地隆起・陥没の影響範囲に、神殿、大型の家、岩、奇岩石、ワープゲートがあった場合、影響はそこで止まります
- 家が建っていた土地が斜めになった場合、その家は壊れてしまいます



水没について

土地の隆起・陥没によって、キャラクターや家、樹木が貯水池に沈んだ状態(水没)になることがあります。水没すると、それぞれ次の通りになります。

■キャラクター■

プレイヤーターンの終了時に水没しているキャラクターは死亡(行動不能)してしまいます。ですからプレイヤーターン内に、土地を隆起させて助ける必要があります。また、水没している状態では、防御力が下がってしまうので、通常より大きなダメージを負ってしまいます。



■家・樹木■

家・樹木は水没すると、消えてしまいます。



障害物

地形には建物以外に、行動の妨げ(進入不可能)となる障害物も存在しています。障害物は奇跡によってのみ取り除くことができ、キャラクターによって取り除くことはできません。



■樹木■

奇跡の稲妻を落として燃やすことができます。燃やした樹木は消えてしまいます。



■岩■

岩は、土地の隆起・陥没の影響を受けません。奇跡の稲妻を落として破壊することができます。



■奇岩石■

この岩だけは、奇跡、いかなる手段を用いても破壊することはできません。また、岩同様に土地の隆起・陥没の影響を受けません。

奇跡

奇跡は、神が使うことができる特殊な能力です。家が大きくなるにつれて信仰度(SP)が上がり、より大きな力を使うことができます。但し、シモベが画面上のどこかにいなくては奇跡を起こすことができません。また、ある特定の魔物語を解説すると、裏側の世界で奇跡を起こすことができるようになります。



土地隆起

- 土地の高さを1段階上げます。
(※Yボタンでショートカットできます。)
- 目標の土地が上がると、それに合わせて周りの土地も上がります。ただし、目標の周りや裏側に土地隆起の影響を受けられない建物や障害物が存在していた場合は上がりません。



突風

- カーソルで指定した場所を中心に5×5の範囲に突風を吹かせます。
- レベルの低い家を吹き飛ばしたり、火事を燃え広がらせることができます。



土地陥没

- 土地の高さを1段階下げます。
(※Zボタンでショートカットできます。)
- 目標の土地が下がると、それに合わせて周りの土地も下がります。ただし、目標の周りや裏側に土地陥没の影響を受けられない建物や障害物が存在していた場合は下がりません。



福妻

- カーソルで指定した場所に福妻を落とします。
- 樹木・家(レベル4以下)に落とすと、それらを火事にすることができます。
- 岩に落とすと、その岩を破壊することができます。
- 神殿・レベル5の家・奇岩石にはまったく影響ありません。



太陽

- カーソルで指定した場所を中心に3×3の範囲に太陽の光を当てます。
- 湿地を草原に、雪原を湿地に変化させることができます。(ただし、高さ6以上の雪原は変化しません)



地震

- カーソルで指定した場所を中心に地震変動を起こします。
- 画面上の土地が不規則に隆起・陥没します。
- 地震は反対側の世界にも同様の影響を与えます。
- 神殿・奇岩石・岩にはまったく影響ありません。



雨

- カーソルで指定した場所を中心に3×3の範囲に雨を降らせず。
- 火事を消すことができます。
- 高さが0未満のくぼ地に降らせて、貯水池にすることが出来ます。
- 砂漠を草原に変化させることができます。



隕石

- カーソルで指定した場所に巨大な隕石を落とします。
- 隕石が落ちると5×5の範囲内にある家や岩は消失してしまいます。
- 隕石が落ちた場所に水があると、裏表まで周りを含めて全て無くなります。
- 隕石が落ちた後にはワープゲートのように裏側に行くことができる穴ができます。

火事について

火事になっているものに、樹木や家が隣接している場合、その火事を消さずに放っておくと燃え広がってしまいます。但し、家のレベルが高い場合は燃え広がらないことがあります。

■魔物語とは?■

悪魔と魔物は我々が使用する言葉(日本語)とは異なった、彼ら独自の言葉を用いて会話をしています。それが「魔物語」です。プレイヤーであるあなたは魔物達の会話から魔物語を収集、解読していくことによって敵の作戦を知ることができるようになります。また、ある特定の魔物語を解読すると、裏側の世界で奇跡を起こすことができるようになります。



■魔物語の登録■

魔物語は、対訳を辞書に登録することによって日本語で理解できるようになります。



①メッセージ表示ウィンドウ

メッセージウィンドウに表示された魔物語の文章が表示されます。(過去に表示された文章8個を表示します)

②魔物語表示ウィンドウ

今までに登場した魔物語と、登録した対訳が表示されます。

③日本語表示ウィンドウ

登録できる対訳(日本語)が表示されます。

④正解率

登録した対訳の正解率です。

※ウィンドウの上下や左右に▲マークがある場合は、表示されている以外にもデータがあります。

魔物語の登録方法



まず、方向ボタンの上下(または
LかRボタン)で、訳を登録したい
メッセージをメッセージ表示ウィ
ンドウの中から選びます。



「メッセージ表示ウィンドウ」に
表示されたメッセージの中
から、方向ボタンの左右で訳を
登録したい魔物語を選び、A
かCボタンを押します。



「魔物語表示ウィンドウ」に選
んだ魔物語が表示されるので、
そのままAかCボタンを押すと、
カーソルが日本語表示ウィ
ンドウに移動します。



日本語表示ウィンドウで、訳とし
て登録したい日本語を選びます。
LかRボタンでページを切り替える
と様々な日本語の種類が表示
されます。登録したい日本語に
方向ボタンでカーソルを合わせ
てAかCボタンを押すと登録完了
です。Bボタンで魔物語表示ウィ
ンドウに戻ります。

魔物語の修正方法



「メッセージ表示ウィンドウ」で
魔物語を選び、AかCボタンを
押します。



「魔物語表示ウィンドウ」にカー
ソルが移動したら、修正したい
単語を選びAかCボタンを押し
ます。方向ボタンの左右(または
LかRボタン)でページが切り替わ
り、Xボタンを押すと登録されて
いる訳を削除することができます。



「日本語表示ウィンドウ」で、新
たに登録したい日本語を選ん
でAかCボタンを押します。



■ ソロを攻略する上でのポイント ■

① 強い敵は水没させろ!

シモベは水没すると防御力が下がります。これは魔物も同様です。湿地や貯水池の近くに誘い込んで、奇跡で陥没させれば、敵を水没させることができます。敵がおぼれているうちにダメージを与えましょう! また、水没から救出できなかったキャラクターは死亡してしまいます。深い谷に誘い込んだ敵の頭上に雨を降らせれば、「戦わずに勝利!」なんてこともあるかもしれません。でもこれは神側にも言えることです。ワナにはめるつもりが水没させられた、なんて事にならないように注意!

② 隆起・陥没は低いところで!

隆起・陥没の消費SPは、奇跡を行う土地の高度で決まります。高い山を崩すときは山の麓から崩していくほうが、頂上を押し下げるよりSPを消費しないで済みます。

③ 敵の家をできるだけ破壊しておこう!

敵の神殿(伏魔殿)の耐久力は、その1つ前のステージの住民数で決定しています。勝利が目前となったら、できるだけ敵の家を壊しておきましょう。次のステージが楽に攻略できるようになります。

④ 工民を上手に使う!

「工民は弱いし、家を建てるしか能がないから」と、工民たちをないがしろにいませんか? 成長した工民はレベルの高い家を建築できるようになります。レベルの高い家は次のような特徴があります。

- 1: SPがたまりやすい
 - 2: 次のステージの神殿の耐久力が高くなる
 - 3: 敵の進軍を防ぎやすい
 - 4: HPの回復値が多くなる
 - 5: 敵に与えるダメージが多くなる
 - 6: (裏側にある)敵の家が、簡単に崩せるようになる
- など、とても役に立つのです。全然先に進めない!と言っているあなた、工民を成長させましょう!

⑤ 奇跡を上手に使う!

プレイヤーである神の奇跡の力は、絶大なパワーを秘めています。いろいろな場所で奇跡を起こしてみよう。「こんな使い方があったんだ!」なんて発見があるかもしれません…!?

⑥ 魔物の思わぬ行動!

「魔物のターンは休憩タイム!」なんて思っていませんか? 魔物は時々予想外の行動をとることがあります。もしかすると、あなたが思いもよらぬ戦略を考えているのかもしれない。じっくり観察してみましょう。

⑦ ときにはちょっとスルイことも…?

魔物は、ステージごとに様々な戦略を用いて攻めてきます。「このステージは、こんな攻め方をしてくる!」ということがあらかじめわかっていたら、魔物の先手を打つことができます。やみくもに攻め込むのではなく、相手の出方をじっくり観察して対策を練るのが、勝利の秘訣です。敵の戦略を調べるためのプレイをして、それがわかったらワザと負けてロードして最初から始めてしまうのも1つの手段です。



株式会社クインテット

COPYRIGHT QUINTET CO., LTD. 1998

T-23501G

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。