

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



# AZEL™

アゼル - パンツァードラゴンRPG -  
PANZER DRAGON RPG

推奨年齢

全年齢

SEGA™

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、 マークあるいは **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。

このたびはセガサターン専用ソフト「アゼルーパンツァードラゴンRPG」をお買いあげいただき、  
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必ずお読みください。



プロローグ .....	4	飛行移動 .....	18
冒険の舞台 .....	6	歩行移動 .....	24
ゲームを始める前に .....	8	戦闘の進め方 .....	28
操作方法 .....	9	プレイヤーメニュー .....	38
ゲームの始め方 .....	12	登場人物 .....	52
ゲームの構成 .....	14	重要語句 .....	56
ワールドマップ .....	17	ヒント集 (袋とじ) .....	63

このゲームはバックアップ対応です。セーブには空き容量が21必要です。セーブ方法については、  
16ページを参照してください。また、セーブ中に電源スイッチやリセットボタンを押さないでください。

# (プロローグ)

どこまでも続く岩肌、荒れ果てた大地。そして、失われた時代「旧世紀」の朽ち果てた遺跡。それが人類にとってのすべてだった時代——。

人類はかつての力を失い、代わって「攻性生物」——皮肉にも、自分たちの祖先が創り、残した、遺伝子改造による生物兵器の末裔たち——がこの星を支配している。唯一その攻性生物に対抗できるのは、「帝国」と呼ばれる旧世紀の文明の使い手たちだけであった。彼らは、旧世紀の遺産を発掘してその力を使い、再び人類の時代を創ろうとしているのだ。

だがある時、帝国が管理する発掘所で内乱が発生する。帝国軍特務部隊の指揮官「クレイメン」卿とその部下たちによる突然の襲撃、混乱……。発掘所の警備を担当していた傭兵「エッジ」はその内乱に巻き込まれ、クレイメンに家族とも呼べる仲間を殺される。凶弾を受けたエッジは遺跡の奥深くで目覚めるが、さらに凶暴な攻性生物が襲いかかる。この時、危機に陥ったエッジを助けたのは、伝説と化していた攻性生物「ドラゴン」だった。

“発掘”された謎の少女「アゼル」を奪い、何処かへと去ったクレイメンを追い、エッジはドラゴンとともに旅を始める。行く手に何が待つかを知らず、人類の運命を変える旅になるとも知らずに——。



# ぼうけん ぶたい (冒険の舞台)

ぼうけん しょき すす ぼうしょ しょうかい  
冒険の初期に進むことができる場所を紹介します。



さばく  
ガリル砂漠

けいこくちたい  
溪谷地帯

はくつじょ  
発掘所

むら  
カイナスの村

はくつじょじょうくう  
発掘所上空



きんしきいき  
**禁止区域**

おくひろば  
**奥の広場**

しんせいいくりぐち  
**神聖区入口**

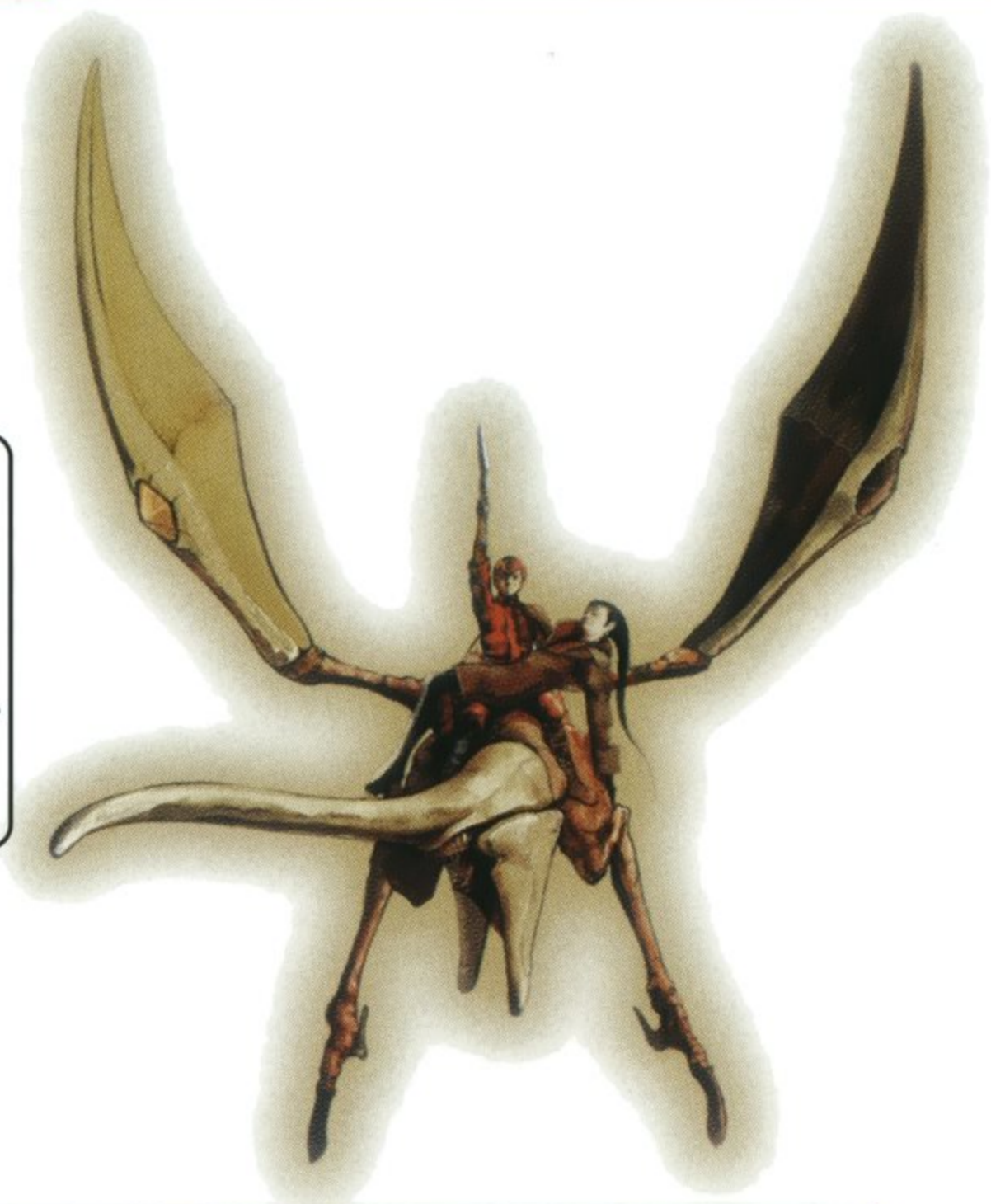
さかば  
**ジューバの酒場**

みせ  
**ヤレドの店**

まち  
**ゾアの街**

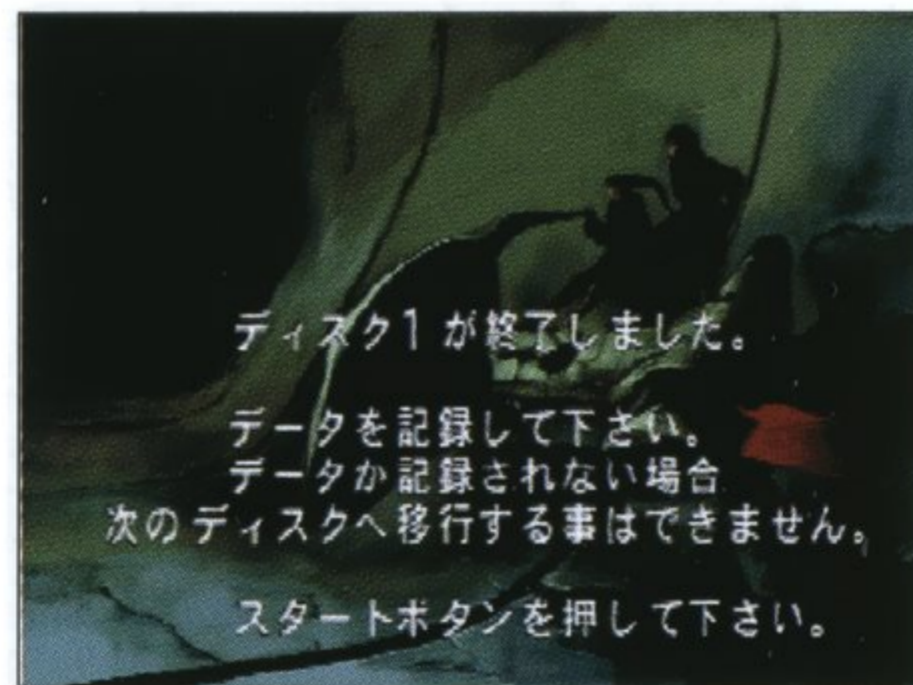
# (ゲームを始める前に)

このゲームはCD4枚組です。初めてプレイするときは「DISC 1」をセガサターン本体にセットして、ゲームを始めてください。  
2度目以降のプレイでは、該当するCDから直接ゲームを始めることができます。



## CDの入れ替えについて

CDの入れ替えが必要なところまでゲームを進めると、右のような画面になります。スタートボタンを押してセーブ画面に進み、データのセーブを行ってください。セーブをしないと、次に進むことができません。  
セーブ後、まず、表示されているCDに入れ替えてゲームをスタートさせます。次に「CONTINUE」を選び、先ほどのセーブデータを選んでください。





# （操作方法）

このゲームは1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またはセガマルチコントローラーを接続してください。

セガマルチコントローラーのアナログキーは、コントロールパッドの方向ボタンに対応しています。その他の各ボタンの機能は同じです。



## モードスイッチについて

アナログキーを使用する場合は、モードスイッチを○（アナログモード）に切り換えてプレイします。セガマルチコントローラーの取扱説明書もあわせてご覧ください。

※ ゲーム中に、A・B・C・スタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

## 歩行移動

方向ボタン	エッジの移動／ロックオンカーソルの移動
スタートボタン	プレイヤーメニュー画面の表示 (⇒P.38)
A・Cボタン	ロックオンモードの起動／ロックオンマークの決定 (⇒P.24)
Bボタン	押しながら移動すると走る／ロックオンモードのキャンセル
X・Zボタン	使用しません
Yボタン	エッジを見る視点の変更 (2段階)
L・Rボタン	視点移動 (左右を見渡す)

## 飛行移動

方向ボタン	◀▶ : 左右に旋回・▲▼ : 下降と上昇／ロックオンカーソルの移動
スタートボタン	プレイヤーメニュー画面の表示 (⇒P.38)
A・Cボタン	ロックオンモードの起動／ロックオンマークの決定 (⇒P.20)
Bボタン	押し続けると前進 (スピードアップ)／ロックオンモードのキャンセル
Xボタン	使用しません
Yボタン	フィールドマップ画面の表示 (⇒P.49)
Zボタン	目的地選択ウィンドウの表示 (⇒P.19)
L+Bボタン	後退
方向ボタン◀▶+R	(停止中に) 180度反対側を向く

戦闘

方向ボタン	◀▶ : 敵を中心に90度移動・銃のロックオンカーソルを移動
スタートボタン	コマンドウィンドウの表示 (→P.32)
Aボタン	銃の使用/コマンドの決定
Bボタン	ホーミングレーザーの使用/キャンセル
Cボタン	コマンドウィンドウの表示/コマンドの決定 (→P.32)
X・Y・Zボタン	使用しません
L・Rボタン	使用しません

メニュー画面・選択画面

方向ボタン	項目の選択/カーソルの移動
スタートボタン	ゲーム画面に戻る
A・Cボタン	選択した項目の決定
Bボタン	キャンセル/ひとつ前の画面に戻る
X・Y・Zボタン	使用しません
L・Rボタン	ひらがな/カタカナ/英字の切り替え (文字の入力時)

操作方法は、ゲーム中にスタートボタンを押してプレイヤー画面を表示させ、「オプション」→「操作」の順にアイコンを選ぶと、変更することができます。詳細は50ページを参照してください。

# (ゲームの始め方)

最初にムービーが流れ、終了すると、タイトル画面になります。スタートボタンを押すと、ムービーをスキップして、タイトル画面が表示されます。



タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。方向ボタン◀▶で選択して、スタートボタンまたはA・Cボタンで決定してください。



## NEW GAME

### [ 名前を入力 ]

右のような画面が表示されたら、名前を入力してください。方向ボタンで文字を選択して、A・Cボタンで決定します。またL・Rボタンでひらがな／カタカナ／英字の切り替え、「戻る」を選ぶかBボタンを押すと1文字削除、「空き」を選ぶと空白を入力します。



名前の入力が終わったら「終了」→「間違いない」の順に選ぶと、ゲームが先に進みます。

「AZEL」の世界観に入り込むためにも、名前には、プレイヤー本人の名前を入力することをお勧めします。なお、この名前はセーブ用のファイル名として使用され、主人公の名前(エッジ)とは別のものです。

## CONTINUE

### 【 バックアップRAM (メディア) の選択 】

「CONTINUE」を選<sup>えら</sup>ぶと、使用<sup>しよう</sup>できる状態<sup>じようたい</sup>にあるバックアップRAM (メディア) のアイコンが<sup>ひょうじ</sup>表示<sup>ほうこう</sup>されます。方向ボタ<sup>ほうこう</sup>ン▲▼で、「本体RAM」「カートリッジRAM」「セガサターンフロッピーディスク (セガサターンFDD)」からデータのロード先<sup>さき</sup>を<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>して、A・Cボタ<sup>けってい</sup>ンで決定<sup>けってい</sup>してください。



本体RAM



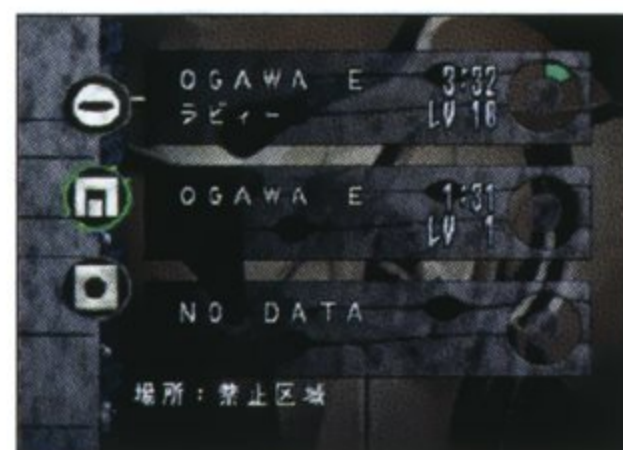
カートリッジRAM  
(パワーメモリー)



拡張メモリー  
(セガサターンフロッピーディスク)

### 【 セーブデータの選択 】

次に、表示<sup>ひょうじ</sup>されているセーブデータから、再開<sup>さいかい</sup>するデータを<sup>ほうこう</sup>方向ボタ<sup>ほうこう</sup>ン▲▼で<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>して、A・Cボタ<sup>けってい</sup>ンで決定<sup>けってい</sup>してください。



## TUTORIAL

ゲームをある程度<sup>ていどすす</sup>進めると、「TUTORIAL 1」(戦闘<sup>せんとう</sup>システムの説明<sup>せつめい</sup>)と「TUTORIAL 2」(ドラゴンのタイプセレクト<sup>せつめい</sup>の説明<sup>せつめい</sup>)がメニューに追加<sup>ついか</sup>されます。チュートリアルが始<sup>はじ</sup>まったら、各項目<sup>かくこうもく</sup>を方向ボタ<sup>ほうこう</sup>ン▲▼で<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>して、A・Cボタ<sup>けってい</sup>ンで決定<sup>けってい</sup>してください。「説明終了<sup>せつめいしゅうりょう</sup>」を選<sup>えら</sup>ぶと、タイトル画面<sup>がめん</sup>に戻<sup>もど</sup>ります。

# (ゲームの構成)

「エッジ」は、仲間の命を奪い、そして“発掘”された謎の少女「アゼル」を奪い去った「クレイメン」を追い、ドラゴンとともに旅を始めます。

## 各モード間の関係

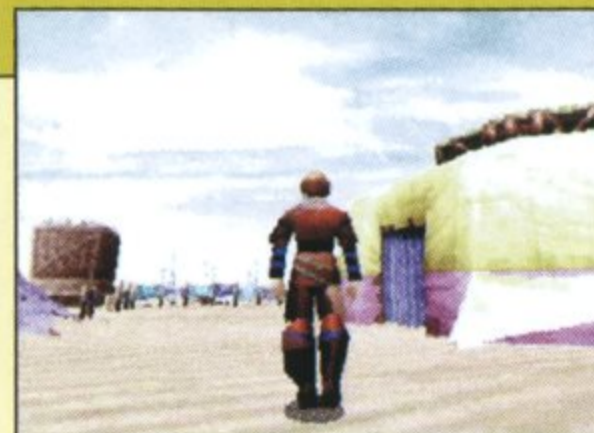
### ワールドマップ

各フィールド間の移動を行うのが、「ワールドマップ」です。(→P.17)



### 歩行移動

街やキャラバン、キャンプなどは、エッジが自分の足で歩いて会話や探索を行うフィールドです。(→P.24)



### 飛行移動

エッジがドラゴンに乗って移動するフィールドは、最初、渓谷や砂漠がその舞台になります。(→P.18)



### 戦闘

ドラゴンに乗って移動しているときに、敵に出会うと戦闘が始まります。ホーミングレーザーやエッジの銃を使って敵を倒しましょう。ここでは「位置取り」が重要になります。(→P.28)



## フィールドとワールドマップ間の移動

### 【 移動範囲を越える 】

現在いるフィールドの移動範囲を越えると、フィールドを出て、ワールドマップへ移動するかを確認するメッセージが表示されます。方向ボタン▲▼で選択して、A・Cボタンで決定してください。



### 【 マップ画面からの移動 】

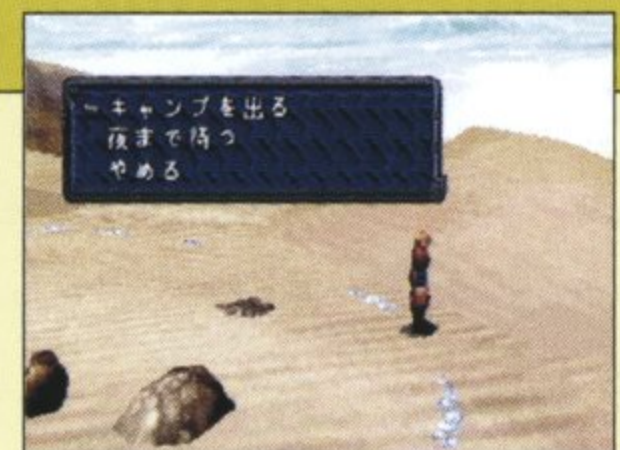
渓谷や砂漠、街やキャラバンなど屋外のフィールドでは、スタートボタンを押してプレイヤーメニュー画面を表示させ、「マップ」→「ワールドマップ」の順にアイコンを選ぶと、ワールドマップへ移動するかの選択ができます。(⇒P.49)

なお、渓谷の坑道や地下などの閉ざされた空間では選ぶことができません。



### 昼夜の変化について

街やキャンプでは、他に「朝(夜)まで待つ」という選択肢が表示されます。昼と夜では、周りの人々の会話・態度などが変化する場合がありますので、注意が必要です。



## セーブ方法

ゲーム中のセーブは、歩行中はキャンプでテントを、飛行移動しているときはセーブモノリスをロックオンすることで行います。

ロックオン後、「これまでの記録をとる」を選んでA・Cボタンを押すと、セーブ画面に変わります。

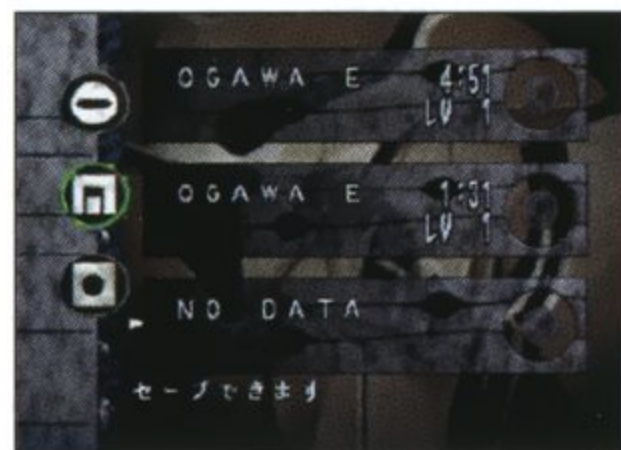
### 【 バックアップRAM（メディア）の選択 】

現在使用できる状態にあるバックアップRAM（メディア）のアイコンが表示されます。方向ボタン▲▼で選択して、A・Cボタンで決定してください。



### 【 セーブデータの選択 】

次に、セーブ場所を方向ボタン▲▼で選択して、A・Cボタンで決定します。以前にセーブしたデータがある場合は、そのデータを消していか確認してきますので、選択してもう一度A・Cボタンで決定してください。



## ゲームオーバー

戦闘でドラゴンのHPが0になると、ゲームオーバーになります。

右の画面で「CONTINUE」を選択してスタートボタンを押すと、バックアップRAM（メディア）画面になり、セーブした場所から再び続けることができます。操作は、13ページを参照してください。





# (ワールドマップ)

## ワールドマップ上の移動

発掘所で、隊長からワールドマップをもらうと、ワールドマップを見ることができるようになります。ワールドマップでは、各フィールド間の移動を行います。冒険が進むにつれてワールドマップに新しい地名が現れ、より遠くの場所へ行けるようになるでしょう。

### [ 目的のフィールドへ移動 ]

フィールドから外に出ると、ワールドマップが表示されます。方向ボタン▲▼◀▶で次の目的地を選択して、A・Cボタンで決定してください。



### [ 帝国軍とクレイメン軍の表示について ]

冒険を進めていくと、ワールドマップの左上に「クレイメン艦隊アイコン」や「帝国軍艦隊アイコン」が表示されるようになります。Xボタンを押すとクレイメン艦隊アイコンを、Yボタンを押すと帝国軍艦隊アイコンを選択でき、同時に両軍の進軍状況が表示されます。



クレイメン艦隊



帝国軍艦隊

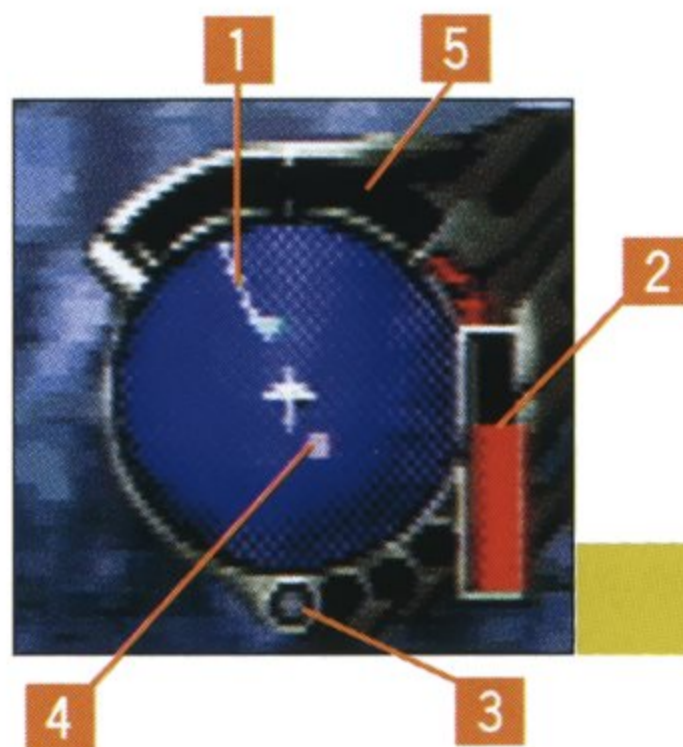
# ひこういどう (飛行移動)

ドラゴンに乗って、フィールドの移動や探索を行います。

ドラゴンの操作は、方向ボタンとBボタンで行います。方向ボタン◀▶でドラゴンの左右の旋回、▲▼で上昇/下降、Bボタンを押すと前進(加速)、離すと減速です。

A・Cボタンを押すとロックオンカーソルが表示され、周辺を調べたり、アイテムを取ることなどができます。またYボタンでフィールドマップ画面、Zボタンで目的地選択ウィンドウが表示されます。

## がめん 面の見方



ドラゴンレーダー

「ガラコウセキ」というアイテムを入手すると、ドラゴンレーダーの色で、ドラゴンが現在いる周辺の危険度(敵と遭遇する可能性)が表示されます。



危険度小



危険度大

## 1 方角

北の方角を表します。なお、ドラゴンが進んでいる方向は真上です。

## 2 ドラゴンの高度

ドラゴンが飛行している高度を表します。ゲージの上限が、現在いるフィールドの最高点になります。

## 3 ドラゴンの速度

ドラゴンの速度を表します。最初は、最高3つまでしか点灯しません。

## 4 ターゲット

ドラゴンの周りにあるターゲット（ロックオンが可能な対象物）の位置と種類を表します。各ターゲットの詳細は、次のページを参照してください。



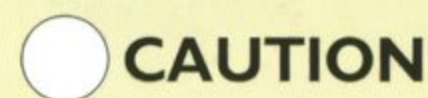
ACCESS



BREAK



ENTER



CAUTION

## 5 ナビゲーター

「目的地選択ウィンドウ」で選んだ目的地の方向が表示されます。「▲」がナビゲーターの中央に位置するようにして移動すれば、目的地にたどり着くことができます。なおプレイヤーがいるエリアによっては、ナビゲーターが使用できない場合があります。

■ 目的地選択ウィンドウ／飛行中にZボタンを押すと、現在のフィールドに存在する目的地が表示されます。方向ボタン▲▼で選択して、A・Cボタンで決定してください。目的地は、一度訪れたところなどが追加されていきます。



# □ ロックオン・コミュニケーション・システム

ドラゴンの周囲にあるターゲット（対象物）を調べることができます。

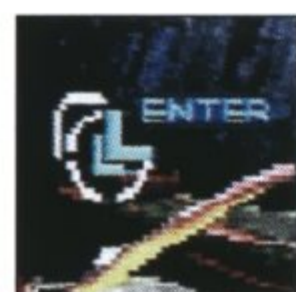
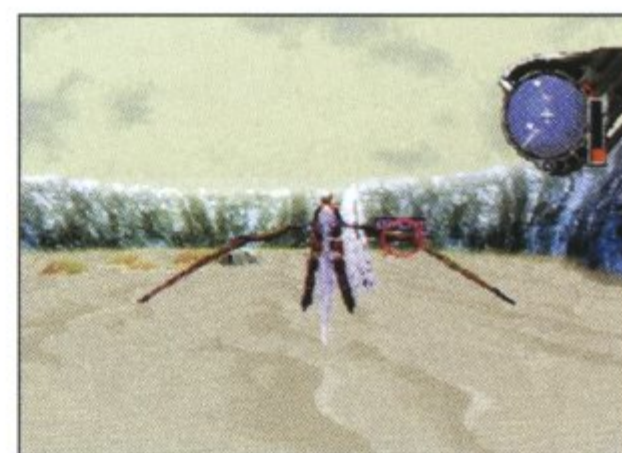
## 【 ロックオンモードの起動 】

Ⓐ・Ⓒ ボタンを押すと、ロックオンカーソルが表示されます。画面内にロックオンが可能なターゲットが存在している場合は、画面中央に一番近いターゲットがロックオンされ、そのターゲットにロックオンマークが表示されます。



## 【 ターゲットの選択 】

方向ボタン▲▼◀▶でロックオンカーソルを移動させて、他のターゲットを選択することができます。ロックオンできるターゲットにカーソルが合うと、ロックオンマークが表示されます。ターゲットによって、ロックオンマークの表示が4種類に変化します。



ENTER

ドアや入口の場合



ACCESS

モノリス等の場合



BREAK

破壊できる場合



CAUTION

種類が不明な場合

## 【 ロックオンターゲットの決定<sup>けってい</sup> 】

ロックオンするターゲットが決まったら、もう一度<sup>いちど</sup>▲・●ボタンを押してください。ドラゴンがターゲットに向かってレーザーを<sup>はっしゃ</sup>発射し、ターゲットに応じたアクションを<sup>お</sup>起こします。

ターゲットを<sup>けってい</sup>決定する<sup>まえ</sup>前ならば、**B**ボタンを押すことでロックオンをキャンセルすることができます。



### ENTER

ターゲットにレーザーを<sup>はっしゃ</sup>発射して、<sup>なか</sup>中に<sup>しんにゅう</sup>進入します。



### ACCESS

アクセスレーザーをターゲットに向かって<sup>はっ</sup>発<sup>しゃ</sup>射します。



### BREAK

ブレイクレーザーをランクに応じた<sup>かず</sup>数<sup>だけ</sup>だけ<sup>はっ</sup>発<sup>しゃ</sup>射します。



### CAUTION

<sup>ほか</sup>他の3つのいずれかのアクションを<sup>お</sup>起こします。



## 【 複数<sup>ふくすう</sup>のロックオンについて 】

通常<sup>つうじょう</sup>ターゲットは1つしかロックオンできませんが、レーザーのランク(⇒P.22)が<sup>たか</sup>高くなり、ドラゴンが複数<sup>ふくすう</sup>のレーザーを<sup>はっ</sup>発<sup>しゃ</sup>射できる状態<sup>じょうたい</sup>になると、破壊<sup>はかい</sup>できるターゲットに限<sup>かぎ</sup>って複数<sup>ふくすう</sup>を同時<sup>どうじ</sup>にロックオンして、レーザーを<sup>はっ</sup>発<sup>しゃ</sup>射することができます。



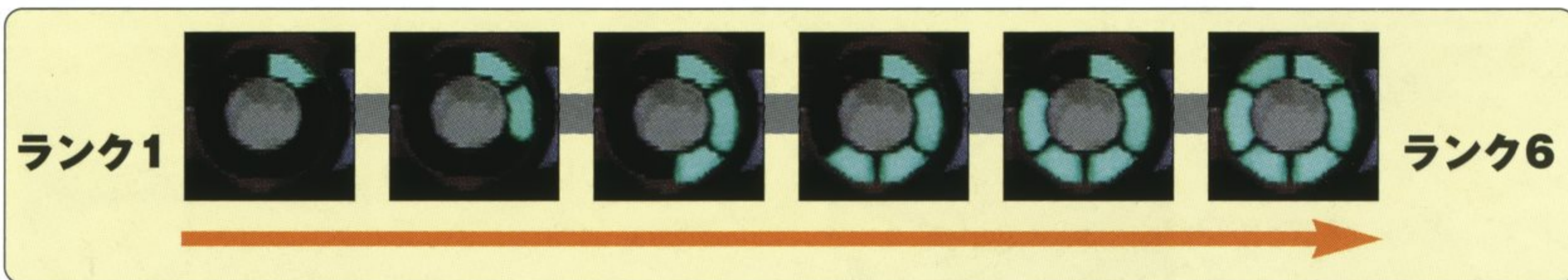
## ロックオンレーザーのランクについて

ロックオンレーザーにはランクが0～6まであります。ランクが低いと、ロックオンしたターゲットにアクセスなどができない場合があります。

### 【 レーザーランクの表示 】

ランク1以上のターゲットには、ロックオンマークの右下にドラゴンが何ランクのロックオンレーザーを発射するかが表示されます。

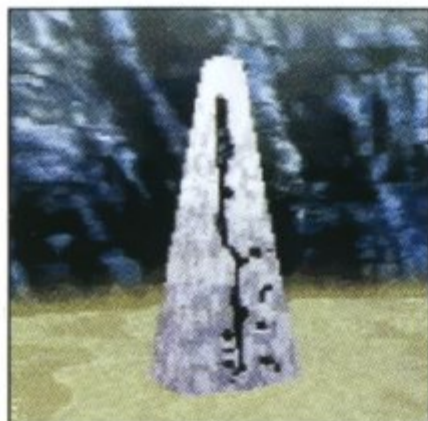
現在のレーザーランクでアクセスなどができない場合は、ターゲットに、アクセスに必要なレーザーランクを示すマークが表示されます。(ランク0のターゲットは必ずアクセスできるため、マークは表示されません)



### 【 現在のレーザーランク 】

現在、発射できるロックオンレーザーのランクは、プレイヤーメニュー画面に表示されます。プレイヤーメニュー画面を表示するには、スタートボタンを押してください(→P.38)。なお、レーザーランクは、戦闘時のロックオンレーザーとは関係がありません。



だいひょうてき  
代表的なターゲットはかい  
破壊ターゲット

ブレイクレーザーで破壊すると、アイテムが手に入ります。ランクが7段階あり、ランクが高いものは、ロックオンレーザーのランクが低いと壊すことができません。

「破壊ターゲット」を破壊するのに必要なランクは、実際にロックオンして、表示されるマークを確認する方法の他に、ターゲットの横にある赤い印の数でも確認できます。



## マップモノリス

アクセスすると、そのフィールドのマップデータが手に入ります。フィールドマップは、移動中にYボタンを押すか、プレイヤーメニュー画面で「マップ」→「フィールドマップ」の順にアイコンを選ぶことで見るすることができます。(→P.49)



## セーブモノリス

旧世紀の記録機械です。アクセスすると、それまでのゲームのデータをセーブすることができます。セーブ方法は、16ページを参照してください。また、ドラゴンのHPとBPを完全に回復させる効果もあります。

# ほ こう い どう (歩行移動)

まち 街やキャラバン、キャンプなどで、<sup>じょうほう</sup>情報の<sup>しゅうしゅう</sup>収集や<sup>か</sup>買物などを<sup>おこな</sup>行います。

<sup>ほうこう</sup>方向ボタン▲▼◀▶でエッジの<sup>いどう</sup>移動、**B**ボタンを<sup>お</sup>押しながら<sup>ほうこう</sup>方向ボタンで、<sup>はし</sup>走りながら<sup>いどう</sup>移動します。また、**Y**ボタンを<sup>お</sup>押しと<sup>しえてん</sup>視点の<sup>へんこう</sup>変更、**L**・**R**ボタンを<sup>お</sup>押しと、<sup>まわ</sup>周りを見<sup>みわた</sup>渡すことができます。ロックオンモードは、<sup>ひこうじ</sup>飛行時と同様に**A**・**C**ボタンを<sup>お</sup>押ししてください。

## □ ロックオン・コミュニケーション・システム

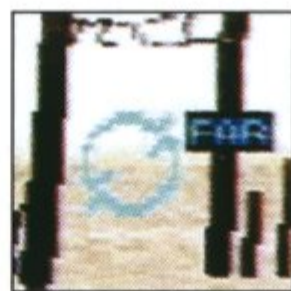
エッジの<sup>しゅうい</sup>周囲にあるターゲットを<sup>じゆう</sup>自由に<sup>しら</sup>調べることができます。

### [ ロックオンモードの起動 ]

**A**・**C**ボタンを<sup>お</sup>押しと、ロックオンカーソルが<sup>ひょうじ</sup>表示されます。なお、<sup>ひこういどう</sup>飛行移動をしているときと<sup>こと</sup>異なり、<sup>じどう</sup>自動でターゲットがロックオンされることはありません。

### [ ターゲットの選択 ]

<sup>ほうこう</sup>方向ボタン▲▼◀▶でロックオンカーソルを<sup>うご</sup>動かして、<sup>がめんない</sup>画面内にあるターゲットを<sup>せんたく</sup>選択すると、ターゲットとの<sup>きょり</sup>距離に応じて、<sup>しゅるい</sup>2種類のロックオンマークが<sup>ひょうじ</sup>表示されます。



FAR

とお はな  
遠く離れているとき



NEAR

ちか  
近くににいるとき





## 【 ロックオンターゲットの決定<sup>けってい</sup> 】

ロックオンするターゲットが決まったら、もう一度<sup>いちど</sup>Ⓐ・Ⓒボタンを押すと「話す」「調べる」「入る」など、ターゲットに応じたアクションを起こします。

ターゲットとの距離<sup>きょり</sup>によって、アイテムや異なる情報<sup>じょうほう</sup>が得られたり、普段は聞けない話<sup>はなし</sup>が聞けたりすることがあります。

なお、ターゲットを決定<sup>けってい</sup>する前<sup>まえ</sup>ならば、Ⓑボタンを押すことでロックオンをキャンセルすることができます。



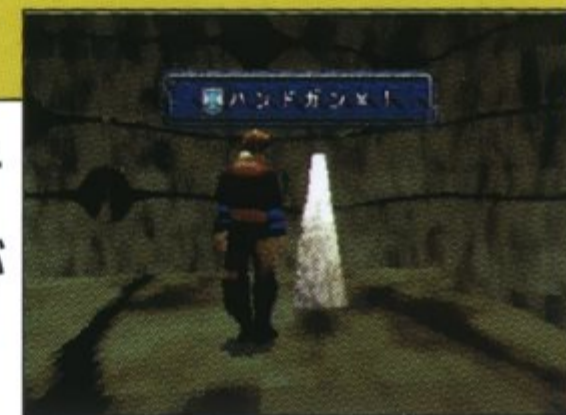
### FAR

遠く<sup>とお</sup>では、そのターゲットの様子<sup>ようす</sup>を調べるだけですが・・・



### NEAR

近づ<sup>ちか</sup>ぐくことで、アイテムを手<sup>て</sup>に入れることができます。



特に、2人<sup>ふたり</sup>で話<sup>はな</sup>している人<sup>ひと</sup>には注意<sup>ちゅうい</sup>が必要です。「NEAR」で面<sup>めん</sup>と向<sup>む</sup>かって話<sup>はな</sup>しかけるより、「FAR」で会話<sup>かいわ</sup>に耳<sup>みみ</sup>を傾<sup>かたむ</sup>けるほうが情報<sup>じょうほう</sup>を効果<sup>こうか</sup>的に得<sup>え</sup>られることもあるでしょう。





## い物をする

店主に話しかけ、「取り引きする」を選択して、**A**・**C**ボタンを押してください。

### 【 買う／売る・アイテムの種類を選ぶ 】

カーソルを一番下に表示されている「BUY/SELL」に合わせて、方向ボタン◀▶でBUY（買う）またはSELL（売る）を選択します。次に、方向ボタン▲▼でアイテムの種類を選択して、**A**・**C**ボタンまたは方向ボタン▶を押します。



### 【 アイテムを選ぶ 】

買いたい（売りたい）アイテムを方向ボタン▲▼で選択して、**A**・**C**ボタンを押します。アイテムが多いときは、方向ボタン◀▶を押すと、次のリストに変わります。



### 【 個数を選ぶ 】

「STOCK」（現在の所持数）を参考に、買いたい（売りたい）アイテムの個数を方向ボタン▲▼で選択して、**A**・**C**ボタンで決定すると、取引が行われます。



# キャンプ

野外のキャンプに戻ると、HPとBPがすべて回復します。また、セーブや、ある条件を満たすことでドラゴンとコミュニケーションをとることができるようになります。

## セーブ

キャンプ内にあるテントをロックオンすることで、それまでのゲームのデータをセーブすることができます。セーブ方法は、16ページを参照してください。



## ドラゴンとのコミュニケーション

キャンプにいるドラゴンは、それまでのエッジの行動によってさまざまな態度を示します。ドラゴンと親密な関係にあると、何か冒険に役立つ良いことがあるかもしれません。



### 【 ドラゴンと対話する 】

「NEAR」でドラゴンにロックオンすると、選択肢が表示されることがあります。このときに選んだ選択肢によってドラゴンの機嫌が左右されます。

### 【 ドラゴンの機嫌を調べる 】

「FAR」でドラゴンにロックオンすると、大まかな機嫌を確認することができます。

# せんとう すすかた (戦闘の進め方)

シンクロナスゲージがたまったら、●ボタンまたはスタートボタンを押してコマンドウィンドウを表示させ、行動を選んでA・●ボタンで決定してください。また、▲ボタンを押すと銃による攻撃、Bボタンを押すとホーミングレーザーによる攻撃を直接選ぶことができます。

## せんとう とくちょう 戦闘の特徴

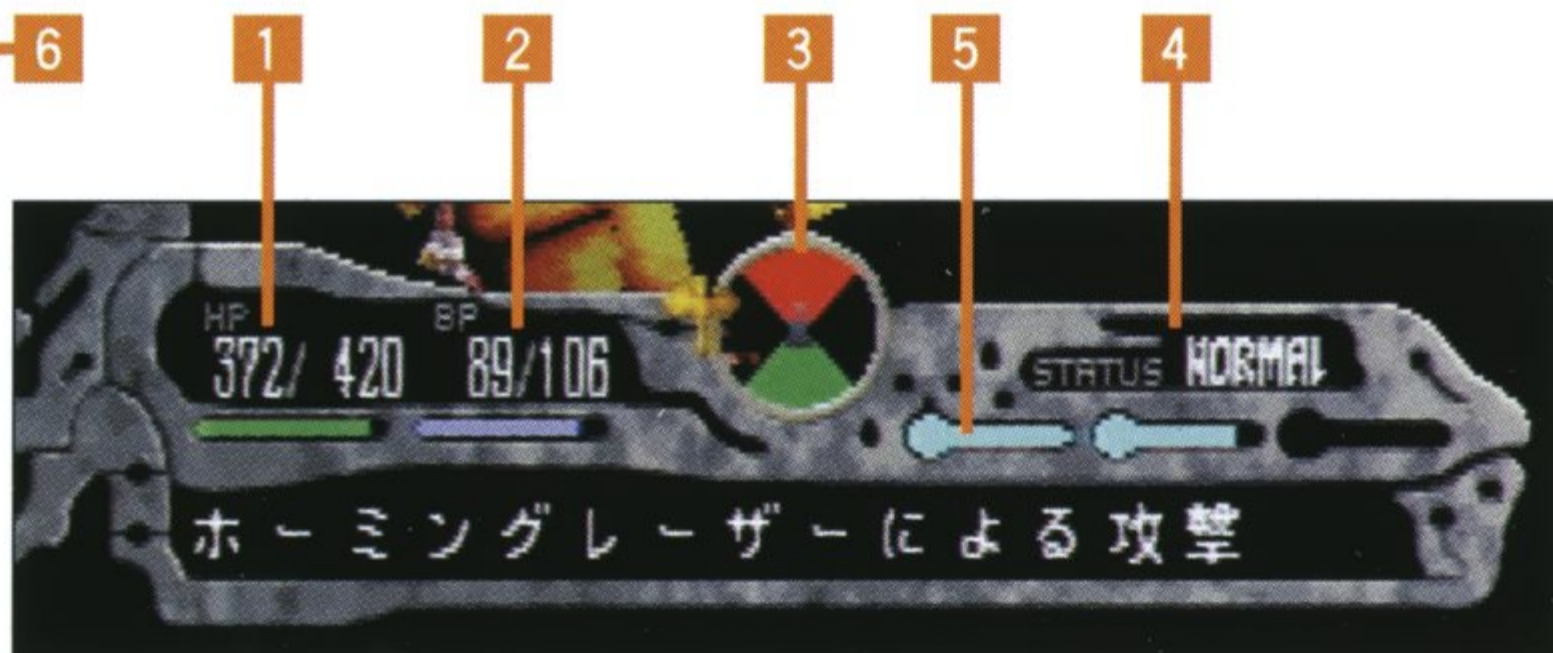
### [ 特徴1：リアルタイム ]

戦闘には時間の流れが存在します。プレイヤー、敵とも時間が経つにつれてたまっていくシンクロナスゲージを消費して、攻撃などの行動をします。つまり、敵は、プレイヤーが何も行動を起こさなくても、一定の間隔で攻撃を仕掛けてくるわけです。

### [ 特徴2：位置関係 ]

戦闘では敵との位置関係が重要です。位置により、相手の攻撃を受けない方向や弱点を狙うことができる方向などがあるので、敵の特性に合った方向へ移動することが必要です。

## せんとう がめん みかた 戦闘画面の見方



## 1 ヒットポイント / 最大ヒットポイント

数字とゲージの長さでドラゴンの生命力を表します。

## 2 バーサークポイント / 最大バーサークポイント

数字とゲージの長さで、ドラゴンのバーサークポイントを表します。バーサークポイントを消費して、バーサーク攻撃を行います。

## 3 戦闘レーダー

敵との位置関係を表します。敵は中央に、ドラゴンはその周りに表示されます。また、その4等分された各エリアの色は、敵の攻撃の危険度を表しています。色分けの内容は、31ページを参照してください。

## 4 STATUS (ステータス)

ドラゴンの状態です。通常は「NORMAL」と表示されていますが、敵の特殊な攻撃を受けると表示が変わります。アイテムを使用するなどして回復しましょう。

## 5 シンクロナスゲージ

エッジやドラゴンが、位置取り以外の行動を起こすために必要とするゲージです。最大3ゲージ分まで時間とともにたまっていきます。多くの行動は1ゲージ分の消費で可能ですが、特定の行動は複数ゲージを消費します。シンクロナスゲージが1段階たまるごとに、ドラゴンが光を発して知らせてくれます。

## 6 コマンドウィンドウ

●ボタンまたはスタートボタンを押すと表示されます。アイコンを選んで、プレイヤーの行動を決定します。各アイコンの内容は、32ページを参照してください。

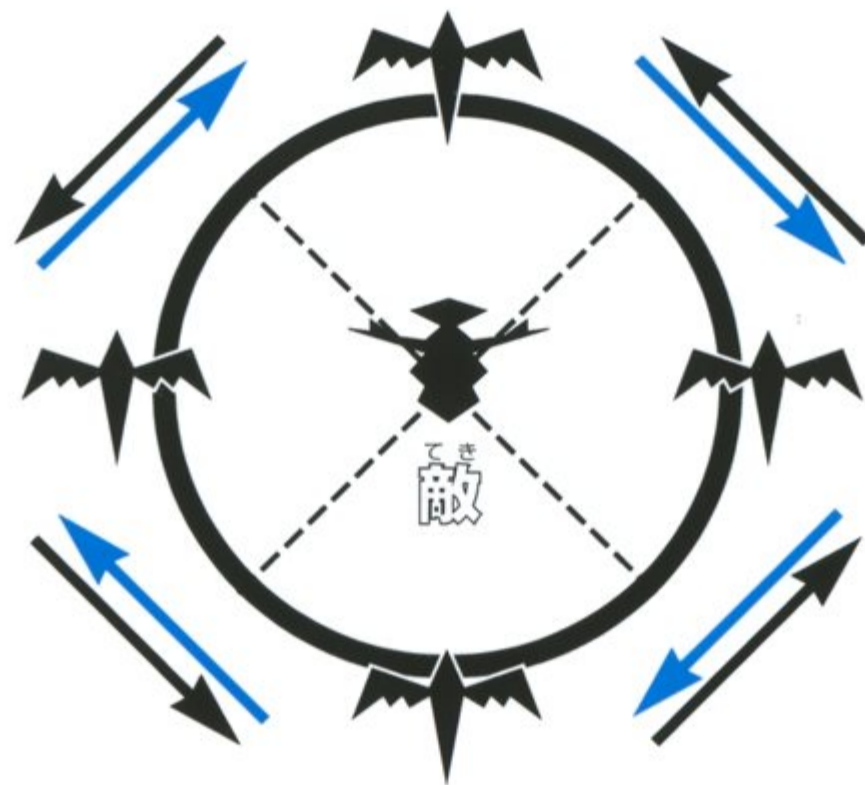
# 位置取りを行う

戦闘では、敵の強力な攻撃を避けるためや、防御力が弱い方向から狙うために、相手との位置関係が重要になります。ドラゴンと敵との位置関係を変えるのが「位置取り」です。位置取りの間にA・Bボタンを押したままにすると、位置取り終了と同時に攻撃できます。

## ドラゴンの移動

方向ボタン◀▶を押すことで、ドラゴンは敵の周りを右回り／左回りに90度ずつ回り込むように移動します。なお、戦闘を行う場所によっては、障害物のため移動することができない方向が存在することがあります。

戦闘レーダーには、敵とドラゴンの位置関係が表示されます。敵は常に中心に、ドラゴンはその周りに表示されます。



位置取りにシンクロナスゲージは消費せず、好きなときに行うことが可能ですが、ドラゴンが移動をしている間は、シンクロナスゲージがたまりません。位置取りをあまり頻繁に行うとシンクロナスゲージが増加しないので、時間をロスしてしまいます。

せんとう みかた  
戦闘レーダーの見方

せんとう ない かくほうこう いろ ほうこう てき  
戦闘レーダー内の各方向の色は、その方向にいたときに、敵がどのよう  
な攻撃を行うかを表します。

- みどりいろ てき こうげき いっさいおこな あんぜんちたい  
緑色／敵の攻撃が一切行われない安全地帯
- あかいろ きょうりょく こうげき いじょう ともな こうげき きけん こうげき  
赤色／強力な攻撃やステータス異常を伴う攻撃など、危険な攻撃
- むしょく つうじょう こうげき  
無色／通常の攻撃

いちかんけい へんか  
位置関係による変化てき こうげき  
【 敵からの攻撃 】

てき こうどう てき たい ほうこう てき こうげきほうほう  
敵が行動しようとするときに、ドラゴンが敵に対してどの方向にいるかで、敵の攻撃方法が  
変わります。できるだけ戦闘レーダー上の安全な緑色の方向に移動し、赤色の方向に位置し  
ないことが基本的な戦略となります。

てき こうげき  
【 敵への攻撃 】

てき こうげき ほうこう あた こと てき じゃくてん ねら  
敵を攻撃する方向によって与えるダメージが異なり、敵によっては弱点を狙うこともできま  
す。また敵により、特定方向からの攻撃を回避し、反撃するものなども存在します。これら  
は戦闘レーダーでは確認できないので、実際に各方向から攻撃を試みる必要があるでしょ  
う。

# 行動する

位置取り以外の行動は、シンクロナスゲージを消費して行います。1ゲージごとにすぐ使用するか、複数ゲージをためてから使用するか、状況に応じて使い分けることが重要です。コマンドウィンドウを表示させなくても、直接、**A**ボタンで銃（ショット）、**B**ボタンでホーミングレーザーを選ぶことができます。

## コマンドウィンドウを表示する

**C**ボタンまたはスタートボタンでコマンドウィンドウが表示されます（**B**ボタンで閉じます）。方向ボタン▲▼で選択して**A**・**C**ボタンで決定してください。場合によっては選択できないアイコンもあります。なお、表示中は時間が止まり、シンクロナスゲージがたまりません。



銃（ショット）

エッジが持つ銃で攻撃します。

ホーミングレーザー

ホーミングレーザーで攻撃します。

アイテム

アイテムを使用します。

バーサーク

バーサーク攻撃をします。

カスタマイズ

銃の装備を変更します。

タイプセレクト

ドラゴンのタイプを変更します。





## 銃 (ショット)

1ゲージ必要

銃による攻撃を行います。方向ボタン◀▶で銃の攻撃位置を示すカーソルを移動させて攻撃目標を選び、もう一度A・Cボタンを押すと、銃を発射します。

この攻撃では、敵1体あるいは敵の1部分を集中して狙い撃つことが可能です。弱点を狙うとき(⇒P.35)などに有効でしょう。



## ホーミングレーザー

1ゲージ必要

ドラゴンがホーミングレーザーによる攻撃を行います。ホーミングレーザーは、ドラゴンに最も近い敵から順にロックオンして、複数の敵を一度に攻撃します。ホーミングレーザーの数は、ドラゴンがモデルチェンジ(⇒P.37)をする度に増えていきます。



## アイテム

1ゲージ必要

アイテムを使用することができます。方向ボタン▲▼でアイテムの種類を選択して、A・Cボタンで決定すれば使用することができます。アイテムが多いときは、方向ボタン◀▶で次のアイテムリストに変わります。





## バーサーク

1~3ゲージ必要

ドラゴンのBPを消費してバーサーク攻撃を行います。方向ボタン◀▶でバーサークのクラス、▲▼でバーサークを選択し、A・Cボタンで決定すれば、使用することができます

- 各タイプ専用バーサーク (FULL-GAUGE CLASS) / 3ゲージ消費
- 回復効果があるバーサーク / 1ゲージ消費
- その他のバーサーク / 2ゲージ消費



## カスタマイズ

1ゲージ必要

銃のカスタマイズを行います。方向ボタン▲▼で装備するパーツを選択して、A・Cボタンで決定してください。パーツが多いときは、方向ボタン◀▶で次のリストに変わります。なお、2つ以上のパーツを同時に装備することはできません。



## タイプセレクト

1ゲージ必要

ドラゴンのタイプセレクトを行います。方向ボタン▲▼◀▶でカーソルを動かして、ドラゴンを任意に変形させましょう。変形によって基本能力が変化する他、ドラゴンが属するタイプによってさまざまな違いが発生します。詳細は42ページを参照してください。



## 弱点を狙う

敵には弱点を持つものが存在し、うまく位置取りをして弱点を狙うと、通常より多くのダメージを与えることができます。弱点の場所には「WEAK」と表示されます。



## 耐性について

光学耐性を持つ敵には「ANTI LASER」、物理耐性を持つ敵には、「ANTI SHOT」とロックオンカーソルに表示されます。光学耐性を持つ敵にはホーミングレーザーが効かず、物理耐性を持つ敵には銃による攻撃が効きません。



**ANTI LASER**  
 (アンチレーザー)

レーザーが無効または半減



**ANTI SHOT**  
 (アンチショット)

銃が無効または半減

## ドラゴンのステータス異常について

ドラゴンの状態 (STATUS) は通常「NORMAL」になっていますが、敵の攻撃により何らかの異常な状態 (「STUN」「STOP」など) に陥ってしまうことがあります。時間が経つと回復しますが、アイテムを使用するなどして瞬時に回復することもできます。

ドラゴンのステータス異常の種類は、別紙を参照してください。



# 戦闘終了

## 戦闘結果の表示

戦闘ですべての敵のHPを0にして全滅させると、戦闘結果が表示されます。

画面には、戦闘内容の判定結果、獲得した経験値（EXP）とお金（DYNE）、獲得したアイテムがある場合には、アイテム名が表示されます。



### 【 戦闘内容の判定 】

プレイヤーの戦い方を判定して、5段階の成績が表示されます。より上手に戦闘をこなし、高い成績を得るほど、得られる経験値が多くなったり、アイテム獲得などの見返りがあります。時間をかけずに、ダメージをなるべく受けないようにして戦うことを心がけましょう。

TOUGH FIGHT

タフファイト

HARD FIGHT

ハードファイト

NICE FIGHT

ナイスファイト

VERY GOOD!

ベリーグッド！

EXCELLENT!!

エクセレント！！

わる  
悪い

よい  
良い

## レベルアップ

経験値がある一定数に達すると、レベルが上がります。レベルアップ時にはHPとBPの最大値やホーミングレーザーや銃の威力などの能力値が上がり、場合により新たなバーサーク攻撃を覚えます。各能力の上昇値や、覚えるバーサークは、それまでの戦闘で使用してきたドラゴンのタイプによって異なります。

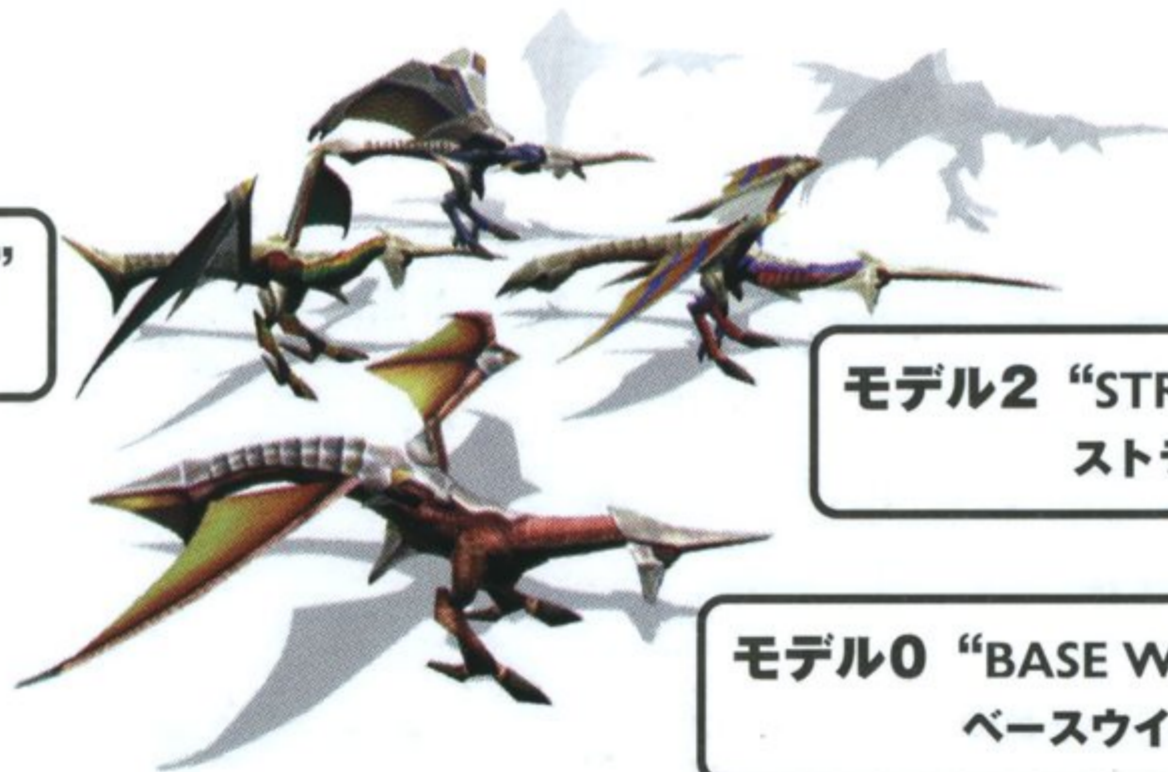


## モデルチェンジ

経験値がある一定数に達すると、ドラゴンが進化して変形し、次のモデルになります。能力値やロックオンレーザーのランクが上がり、ホーミングレーザーの同時発射本数が増えます。またモデル1 “VALIANT WING” に進化すると、タイプセレクトができるようになります。タイプセレクトの方法やモデルチェンジとタイプセレクトの関係を42ページから説明しています。



**モデル1 “VALIANT WING”**  
 バリエントウイング



**モデル2 “STRIPE WING”**  
 ストライプウイング

**モデル0 “BASE WING”**  
 ベースウイング

# (プレイヤーメニュー)

フィールド移動でスタートボタンを押すと、プレイヤーメニュー画面になります。



## 面の見方



### 1 現在のドラゴンのレベル

レベルが上がると、HPとBPの最大値やホーミングレーザーや銃の威力がアップします。

### 2 ヒットポイント / 最大ヒットポイント

ドラゴンの生命力です。戦闘で0になるとゲームオーバーになります。

### 3 バーサークポイント / 最大バーサークポイント

ドラゴンのバーサークポイントです。バーサークをするときに必要です。

### 4 経験値

経験値がある一定数に達すると、レベルが上がります。

### 5 必要経験値

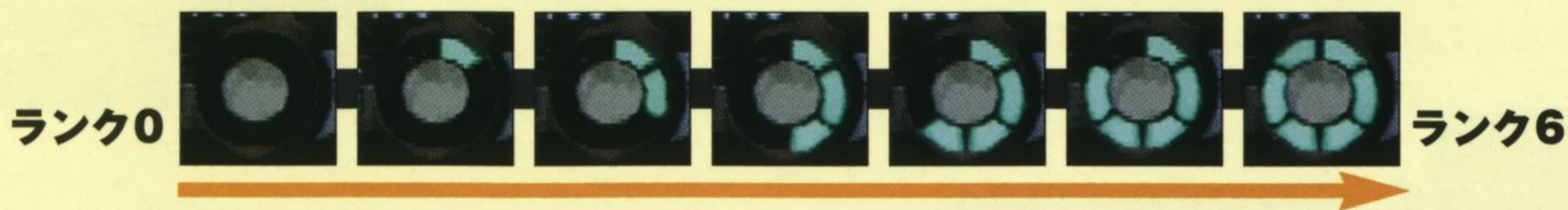
レベルアップに必要な経験値がどれくらいたまったかを表示します。

## 6 所持しているDYNE額

所持しているDYNE (お金) です。

## 7 現在のロックオンレーザーランク

ランクが低いと、ターゲットにアクセスなどができない場合があります。(→P.22)



## 8 D-ユニットパネル

フィールド上で入手した「ドラゴンユニット」が表示されます。すべて集めると…?

### 各画面に切り替える

画面中央に表示されるアイコンを選ぶと、各画面に進むことができます。方向ボタン▲▼で選択して、A・Cボタンで決定してください。最初は選べないアイコンもあります。



アイテム

アイテムを使用することができます。

タイプセレクト

ドラゴンのタイプセレクトができます。

エネミー情報

一度倒した敵の情報を見ることができます。

マップ

マップを見たり、ワールドマップへの移動ができます。

オプション

設定の変更などができます。

# アイテム画面

所持しているアイテムの確認やそのアイテムを使用することができます。方向ボタン▲▼でアイテムの種類を選択して、A・Cボタンまたは方向ボタン▶を押します。



## 売却できるアイテム

取引所で売ることができるアイテムです。方向ボタン▲▼で選択すると説明が表示されます。また、アイテムの数が多いときは、方向ボタン◀▶で次のリストに変わります。

体力回復などの明るく表示されているアイテムは、選んでA・Cボタンで決定すると、使用することができます。



## 売却できないアイテム

エレベーターのキーやハンドガンなど、ゲームの進行に必要とされる重要なアイテムなどが含まれます。方向ボタン▲▼で選択すると説明が表示されます。また、アイテムの数が多いときは、方向ボタン◀▶で次のリストに変わります。

本を手に入れた場合はここに表示されます。選んでA・Cボタンで決定すると、その本を読むことができます。







## バーサーク

取得したバーサークのリストが表示されます。方向ボタン◀▶でクラス、▲▼で各バーサークを選択すると説明が表示されます。回復効果のバーサークなど明るく表示されているバーサークは、選んでA・Cボタンで決定すると使用することができます。



## ショットパーツ

現在持っている銃の装備が表示されます。方向ボタン▲▼で選択すると説明が表示されます。また、パーツの数が多いときは、方向ボタン◀▶で次のリストに変わります。パーツをA・Cボタンで決定すると、銃に装備することができます。なお、2つ以上のパーツを同時に装備することはできません。



## アイテム・バーサークの種類

アイテムやバーサークを取得したときやアイテム画面で表示されるマークは、そのアイテムやバーサークの種類を表します。



攻撃効果



回復効果



補助効果



キーアイテム

# タイプセレクト画面

方向ボタン▲▼◀▶でカーソルを移動して、ドラゴンを変形させ、その基本能力を変化させることができます。画面右に表示される4つの能力値を参考にして、状況にあった姿に変形させましょう。なお、変形にはモデルチェンジ(→P.37)を経験していることが必要です。



## 1 現在のドラゴンのタイプ

能力値によって5つのタイプに分類されます。

## 2 ドラゴンの能力

- **攻撃力** / 数字が大きいほどホーミングレーザーの威力が強くなります。
- **防御力** / 数字が大きいほど敵の攻撃でダメージを受けにくくなります。
- **心技力** / 数字が大きいほどBPの消費が少なく、バーサーク攻撃の威力が上がります。
- **機動力** / 数字が大きいほど位置取りを行うときの移動が速くなります。

## 3 ドラゴンの名前

ドラゴンにつけた名前が表示されます。

## ドラゴンのタイプによる能力の<sup>のうりょく</sup>違い<sup>ちが</sup>について

ドラゴンは、4つの<sup>のうりょくち</sup>能力値のバランスによって、「<sup>ひょうじゆんがた</sup>標準型」「<sup>こうげきがた</sup>攻撃型」「<sup>ぼうぎょがた</sup>防御型」「<sup>きどうがた</sup>機動型」「<sup>しん</sup>心技型」の5つのタイプに分類<sup>ぶんるい</sup>されます。

各タイプごとに使用<sup>しよう</sup>できる専用<sup>せんよう</sup>の能力<sup>のうりょく</sup>がある他<sup>ほか</sup>、そのタイプのドラゴンを使い<sup>つか</sup>続けること<sup>つづ</sup>によって、レベルアップ<sup>じ</sup>時の成長<sup>せいちよう</sup>に違い<sup>ちが</sup>が生<sup>しょう</sup>じます。

### 各タイプ専用<sup>せんよう</sup>の能力<sup>のうりょく</sup>

#### スキル<sup>とくしゆのうりょく</sup>（特殊能力）の発動<sup>はつどう</sup>

シンクロナスゲージを3ゲージためると、たまって<sup>あいた</sup>いる間、そのタイプ専用<sup>せんよう</sup>のスキルを発<sup>はつ</sup>動<sup>どう</sup>することができます。

#### バーサーク攻撃<sup>こうげき</sup>

そのタイプ専用<sup>せんよう</sup>のバーサークを使用<sup>しよう</sup>することができます。タイプ専用<sup>せんよう</sup>バーサークはモデル1になるとすべて覚<sup>おぼ</sup>えます。

### 成長<sup>せいちよう</sup>の<sup>ちが</sup>違い

#### バーサークの獲得<sup>かくとく</sup>

敵<sup>てき</sup>を倒<sup>たお</sup>していくと、そのタイプに属<sup>そく</sup>するクラス（系統<sup>けいとう</sup>）のバーサーク攻撃<sup>こうげき</sup>を覚<sup>おぼ</sup>えやすくなります。

#### 能力<sup>のうりょく</sup>の上昇<sup>じようしよう</sup>

敵<sup>てき</sup>を倒<sup>たお</sup>していくと、レベルアップをするときに、そのタイプに属<sup>そく</sup>する能力<sup>のうりょく</sup>が向上<sup>こうじよう</sup>しやすくなります。

成長<sup>せいちよう</sup>は、同じタイプでも各能力<sup>かくのうりょくち</sup>値のバランスによって異<sup>こと</sup>なります。例<sup>たと</sup>えば、「<sup>こうげきがた</sup>攻撃型」でも、その範囲<sup>はんい</sup>で防御力<sup>ぼうぎょりょく</sup>を大きくした場合は「<sup>ぼうぎょがた</sup>防御型」の、機動力<sup>きどうりょく</sup>を大きくした場合は「<sup>きどうがた</sup>機動型」の成長<sup>せいちよう</sup>を合わせ持<sup>も</sup>ちます。

## タイプごとの能力一覧 のうりょくいちらん

カーソルの位置によって、下図のようにドラゴンのタイプが分かります。使用できるスキルとバーサークは各タイプの専用ですが、バーサークの獲得と能力の成長は、同タイプでもカーソル位置によってさらに違いが生じることに注意してください。



タイプ

使用できるスキル しよウ

能力が上昇するときの傾向 のうりょく じよウしよウ けいこう

タイプ専用のバーサーク せんよう

バーサークの獲得の順序 かくとく じゆんじよ

攻撃型

シンクロナスゲージが3ゲージたまっている間、一定確率で敵に反撃する

レベルアップ時に、レーザーの威力の上昇が大きい

バーサーク「レビュー」(レーザー威力が上昇)が使用可能になる

ATTACK CLASS (アタッククラス) のバーサーク獲得が早い

心技型

シンクロナスゲージが3ゲージたまっている間、BPが少しずつ回復する

レベルアップ時に、BPの最大値上昇が大きい

バーサーク「ケトキス」(BP回復)が使用可能になる

SPIRITUAL CLASS (スピリチュアルクラス) のバーサーク獲得が早い

機動型

シンクロナスゲージを3ゲージためると、すべてのステータス異常が回復する

レベルアップ時に、銃の威力の上昇が大きい

バーサーク「レビューリア」(シンクロナスゲージ速度上昇)が使用可能になる

AGILITY CLASS (アジリティクラス) のバーサーク獲得が早い

防御型

シンクロナスゲージが3ゲージたまっている間、一時的に防御力がアップする

レベルアップ時に、HPの最大値上昇が大きい

バーサーク「ツアオ」(防御力上昇)が使用可能になる

DEFENSE CLASS (ディフェンスクラス) のバーサーク獲得が早い

標準型

シンクロナスゲージが3ゲージたまっている間、HPが少しずつ回復する

レベルアップ時は、平均的に各能力が上昇する

バーサーク「ケミトマ」(HP回復)が使用可能になる

バーサークは、各クラスとも平均的に獲得できる

## モデルチェンジとタイプセレクトの関係<sup>かんけい</sup>

ドラゴンは戦闘<sup>せんとう</sup>を何度もこなしていくうちに進化<sup>しんか</sup>していきます。これが「モデルチェンジ」です。最初はモデル0から始まり<sup>はじ</sup>、その後、モデル1→モデル2へと進化<sup>しんか</sup>していきます。さらに、ドラゴンが進化<sup>しんか</sup>してモデル1になると、ドラゴンはそのモデル内<sup>ない</sup>で、任意<sup>にんい</sup>に異なる特徴<sup>とくちょう</sup>を持った姿<sup>すがた</sup>に変形<sup>へんけい</sup>することができます。これが「タイプセレクト」です。

### ドラゴンの進化<sup>しんか</sup>

#### モデル0

“BASE WING”

ベースウイング



#### モデル1

“VALIANT WING”

バリエントウイング



#### モデル2

“STRIPE WING”

ストライプウイング



#### モデル3

“PANZERWING”

パンツァーウイング



モデル4・・・



モデル1



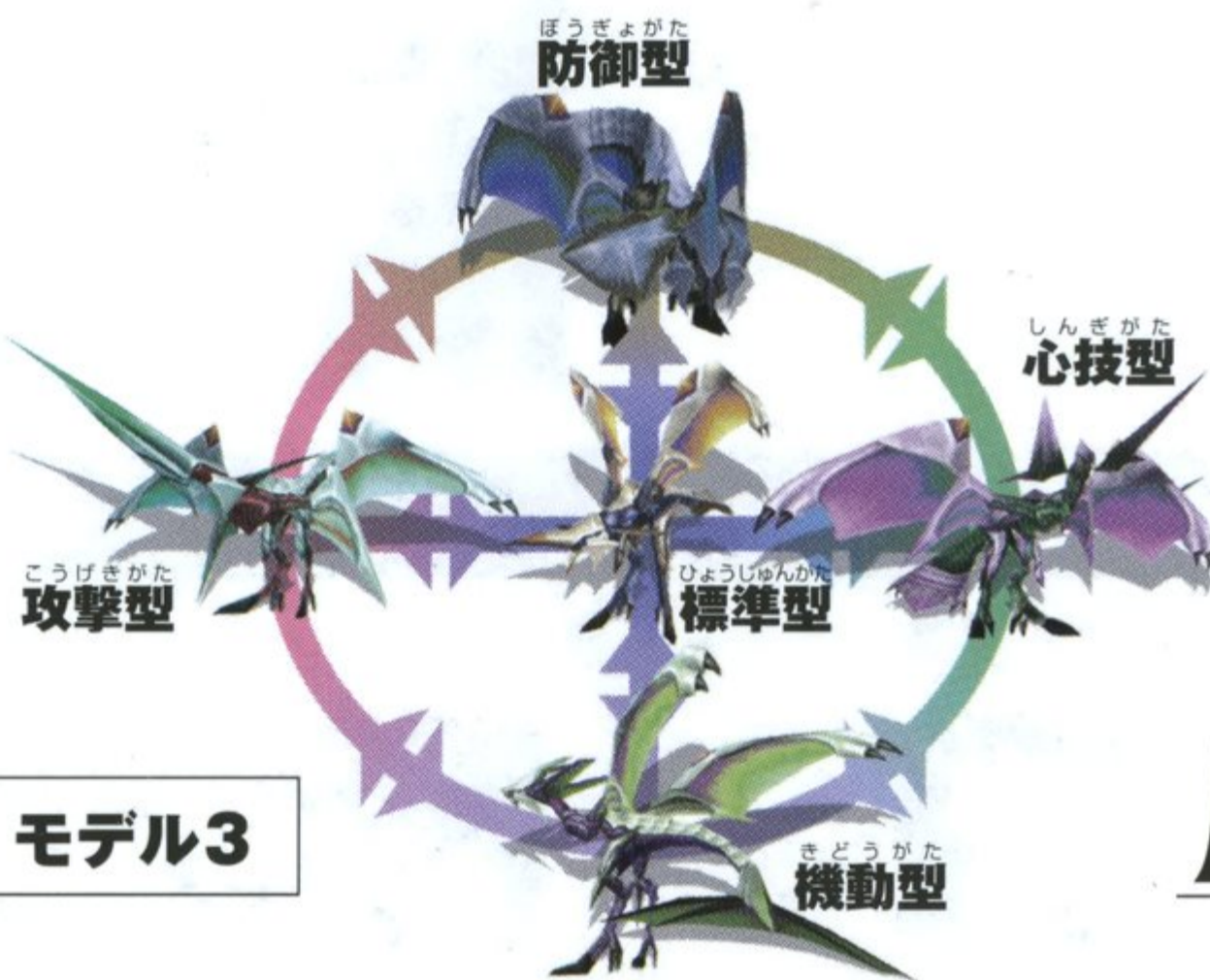
# Model 1

モデル2

# Model 2



モデル3



# Model 3

# エ ネミー情報画面

倒した敵がリストに追加され、その情報を確認することができます。  
 方向ボタン▲▼で種類を選択して、A・Cボタンまたは方向ボタン  
 ▶を押します。表示されるリストから敵を選択してA・Cボタンを  
 押すと、その敵の情報画面になります。



攻性生物 (純血種)



帝国軍兵装



攻性生物 (変異種)



クレイメン軍兵装

画面上部には、名前とその敵に対する戦闘結果 (→P.36) で最高の  
 成績が表示されます。また、L・Rボタンで拡大縮小、方向ボタン  
 ▲▼◀▶で回転、Cボタンで敵の情報の表示、Aボタンで操作方法  
 の表示/非表示の切り替えができます。



## 敵の分類

敵の名前の前に表示されるマークの色は、その敵の出現度による分類を表します。



通常



中ボス



ボス



レア





## マップ画面

現在いるフィールドのマップの確認や、フィールドからワールドマップへ移動することができます。方向ボタン▲▼でアイコンを選択して、A・Cボタンで決定してください。  
フィールドのマップがない場所もあります。



## フィールドマップ

進んだ範囲のマップが自動的に表示されます。マップが大きいときは方向ボタンでスクロール可能です。  
またフィールドマップを取得することで自分がいるエリアのマップを一気に表示することができます。その場合、まだドラゴンが進んでいない場所は、暗く表示されます。



## ワールドマップ

そのフィールドを抜けて、ワールドマップへ移動します。ワールドマップアイコンを選んでA・Cボタンを押し、確認画面で「はい」を選んでもう一度A・Cボタンを押すと、ワールドマップ画面に変わります。(→P.17)



# オプション画面

ゲーム中の設定の変更などができます。方向ボタン▲▼でアイコンを選択して、A・Cボタンで決定してください。



## 操作

コントロールパッドの操作方法を変更できます。初めに、WALK (歩行時) / FLIGHT (飛行時) / BATTLE (戦闘時) を選択して、A・Cボタンで決定してください。次に、操作を変更したいボタンを方向ボタン▲▼で選択して、◀▶でボタン設定を変更です。すべての設定が終わったら、Bボタンで設定終了です。



### WALK

- LOCK-ON / ロックオン
- RUN / 走る
- VIEW LEFT / 視点を左に回す
- VIEW RIGHT / 視点を右に回す
- CAMERA / 視点角度変更
- NORMAL (入力方向通り) / REVERSE (上下が入力方向と逆)

### FLIGHT

- LOCK-ON / ロックオン
- MOVE ON / 前進
- FIELD MAP / フィールドマップ画面
- NAVIGATION / 目的地選択ウィンドウ
- ACTION-A / ドラゴンのアクションA (初期設定□ボタン)
- ACTION-B / ドラゴンのアクションB (初期設定Rボタン)

### BATTLE

- GUN SHOT / 銃による攻撃
- LASER / ロックオンレーザーによる攻撃
- MENU OPEN / コマンドウィンドウを表示する
- Not Use / 使用しない

おんせい  
音声

方向ボタン◀▶で音声の出力をSTEREO（ステレオ）またはMONO（モノラル）に変更することができます。使用しているテレビに合わせて、変更してください。





# Edge

**エッジ** CV: 石田 彰

ドラゴンを駆る主人公。家族はすでになく、父親が率いていたハンターに育てられる。物語が始まる時には、仲間と一緒に帝国軍の発掘所を守る傭兵として雇われていた。

その後、内乱事件に巻き込まれ、家族ともいえる仲間を皆殺しにしたクレイメンを追って旅に出ることになる。

# アゼル CV:坂本 真綾

旧世紀の遺跡から発掘された少女。現在はクレイメンが庇護している。発掘された当初は感情がなく、造られた偽りの気持ちしか持っていない。それは、エッジに対しての「敵意」であり、クレイメンに対しての「盲信」である。だが……。



Azel

## ガッシュ CV:大塚 芳忠 ●

シーカーのひとり。ある事件がきっかけでエッジと知り合いになり、その後、彼を助けることになる。

右腕は肘より先を失い、顔の半分は、攻性生物との戦いでひどい傷痕になっているらしい。

Grash



## パエット CV:平田 広明 ●

エッジが立ち寄る、とある街で旧世紀の研究をしている少年。街の実力者の息子でありながら、旧世紀の発掘物ばかりをいじくっている変わり者。性格は偏屈で、やや問題があるが、自分と価値観を同じくする人間に対しては非常に親切になる。

Paet



# Craymen

元は技術研究を主とする帝国軍特務部隊に属するアカデミー審査官であったが、反旗を翻し、発掘されたアゼルを強奪、逃亡した。その目的等は一切不明。

**クレイメン** CV：伊武 雅刀 ●

# Zastava

艦隊の切り込み隊長的な役割を務める。帝国軍内で問題を起こしたところをクレイメンに拾われた。そのため恩義を感じている。

**ツアスタバ** CV：大川 透 ●



# Arwen

**アーウエン** CV：大塚 明夫 ●

クレイメンの副官。権力には興味を持たず、寡黙で常に冷静な職業軍人。その艦隊運用能力には定評がある。



## きゅうせいぎ 旧世紀

でんせつ か すうせんねんまえ ちょうぶんめい さか  
伝説と化している数千年前の超文明が栄えていた  
じだい きゅうせいぎ よ いま とうじ せい  
時代を「旧世紀」と呼ぶ。今となっては当時の正  
かく きろく のこ ぶんめい  
確な記録は残っておらず、なぜ、それだけの文明  
ほろ そうぞうしゅ  
が滅びたのか、その創造主たちがどうなったかな  
ど、すべてが謎に包まれている。ただその時代に

つく けんぞうぶつ いせき のこ  
作られた建造物が「遺跡」として残っており、そ  
いせき とうじ ようす しの きんねん ていこく  
の遺跡から当時の様子が偲ばれる。近年、帝国を  
はじめとする諸国家の間でその旧世紀の文明に関す  
けんきゅう すす なぞ と ひ ちか  
る研究が進んでおり、それらの謎が解ける日も近  
いといわれている。



## 攻性生物

旧世紀の残した人類の天敵。元々は、旧世紀の戦争に利用された道具といわれるが、定かではない。確かなのは、彼らの存在が人間の生存を脅かす凶悪な生物ということだけである。その多くは硬い甲皮に覆われ、高度な知能と戦闘能力を併せ持つ。

近年研究が進むにつれ、攻性生物に「純血種」と「変異種」の2種類が存在することが判明している。純血種はハンターの間で「血統書付き」などと呼ばれ、遺跡の側に生息し、白い甲皮と強力な攻撃方法を持つ。一方、変異種は群で周回し、移動先の環境に適応したさまざまな近似種が見受けられる。





## ていこく 帝国

旧世紀の遺跡から発掘されるさまざまな道具や兵器の利用法を研究し、現代に復活させることに成功した国家。彼らはその力を利用し、その勢力を野火のように拡大させている。

当初は攻性生物と戦うことでその勢力を拡大して

いたため、救世主のように人々に崇められていたが、その選民思想と高圧的な態度から、徐々に人心が離れていくこととなる。しかし帝国は、旧世紀の力をそうした人々にも向けることで、強力な軍事国家を作り上げている。



## ドラゴン

向かうところ敵なしと思われている帝国だが、帝国史上には2度の敗北が存在する。それが攻性生物「ドラゴン」との戦いである。1度目は、メッカニア戦役時で、大胆にも帝国軍対メッカニア軍の戦場に現れ、双方に大ダメージを与えた。しかし決定的なのは2度目の遭遇である。辺境の遺跡に現れた2匹のドラゴンは、帝国の何重にもしい

た包囲網を潜り抜け、帝都を炎の海へと変えたのである。もともと、辺境の伝説では神々の使いと呼ばれていたドラゴン。この事件は、帝国に虐げられる人々にとって、ドラゴンがまさに神の使いに見えたことであろう。また噂では、2度ともドラゴンに少年が乗っていたと言われているが、真偽のほどは定かではない。



## と う 塔

ドラゴンが帝都を滅ぼしたときに、帝国軍が発掘していた遺跡が「塔」である。2体のドラゴンが戦った後、生き残った方が塔に進入し、その直後、光に包まれてすべてが消滅したことが確認されている。元々帝国は、この塔は旧世紀の最終兵器的なものであろう、という推測の

もと発掘を行っていた。現在でも帝都の大部分の人間はこの説を信じており、旧世紀を滅ぼしたのもこの塔だという意見が大勢を占めている。ドラゴンがエッジに見せた幻にもこの塔に似た遺跡が登場しており、どうやらエッジをそこへ導こうとしているようである。



## シーカー

旧世紀の遺跡の盗掘を行っている辺境の匪賊であり、ひとつの所に落ちつかず、盗掘を行いながら旅する一族の総称。ただし、遺跡に潜入してただで済むわけはなく、彼らの多くは、遺跡で得た旧世紀の力や知識の代わりに、その体の一部、あるいはその命までも犠牲にしている。また、遺跡の

盗掘を行うことで帝国軍から目の敵にされており、その独特の風貌とあわせて、街や村の人からは厄介者として忌み嫌われている。しかし、辺境を旅する人間にとっては、貴重な商売相手あるいは情報源であり、キャラバンなどからは大事にされている。

(CHARACTER VOICE)

エッジ  
アゼル  
クレイメン  
皇帝  
ガッシュ  
パエット  
アーウェン  
アンユウ  
バイマン  
ラドガム  
ザドク  
ラーダ  
ダモン  
ヤエル  
ペレッツ  
ラグ  
シェラ  
ツァスタバ  
キトール

石田 彰  
坂本 真綾  
伊武 雅刀  
大塚 周夫  
大塚 芳忠  
平田 広明  
大塚 明夫  
石塚 運昇  
滝口 順平  
阪 脩  
納谷 六郎  
谷 育子  
中 庸助  
沢梅 陽子  
家中 宏  
湯屋 敦子  
岡村 明美  
大川 透  
清水 明彦

ボアズ  
コウ  
フェイ  
ラウル  
バイカ  
ヤレド  
ルーア  
アブネル  
シオメン  
アルドー  
ジェーバ  
ローダ  
エドナ  
イダ  
ベゼル  
ルーベン  
エンカク  
子供

楠 大典  
火野 カチコ  
小島 幸子  
後藤 敦  
水野 龍司  
益富 信孝  
入江 崇史  
乃村 健次  
坂東 尚樹  
今井 朋彦  
亀井 三郎  
こおろぎさとみ  
磯部 万沙子  
定岡 小百合  
長沢 直美  
斉藤 周  
奥島 和美  
黒田 弥生

(ヒント集)

# HINTS



キリトリ線

この「袋とじ」には、「アゼルー  
パンツァードラゴンRPG」を  
進める上でのちょっとしたコツ  
やヒントが載っています。

効率的に進めたいときや途中で  
話が進展しなくなったしまった  
ときに、キリトリ線をはさみで  
切って、開けてみましょう。

# せんとう (戦闘)

●「WEAK」と表示される敵の弱点は銃で狙うのが確実だが、レーザーで攻撃した方が弱点にたくさん当たって良い場合がある。敵により異なるので、うまく使い分けよう！

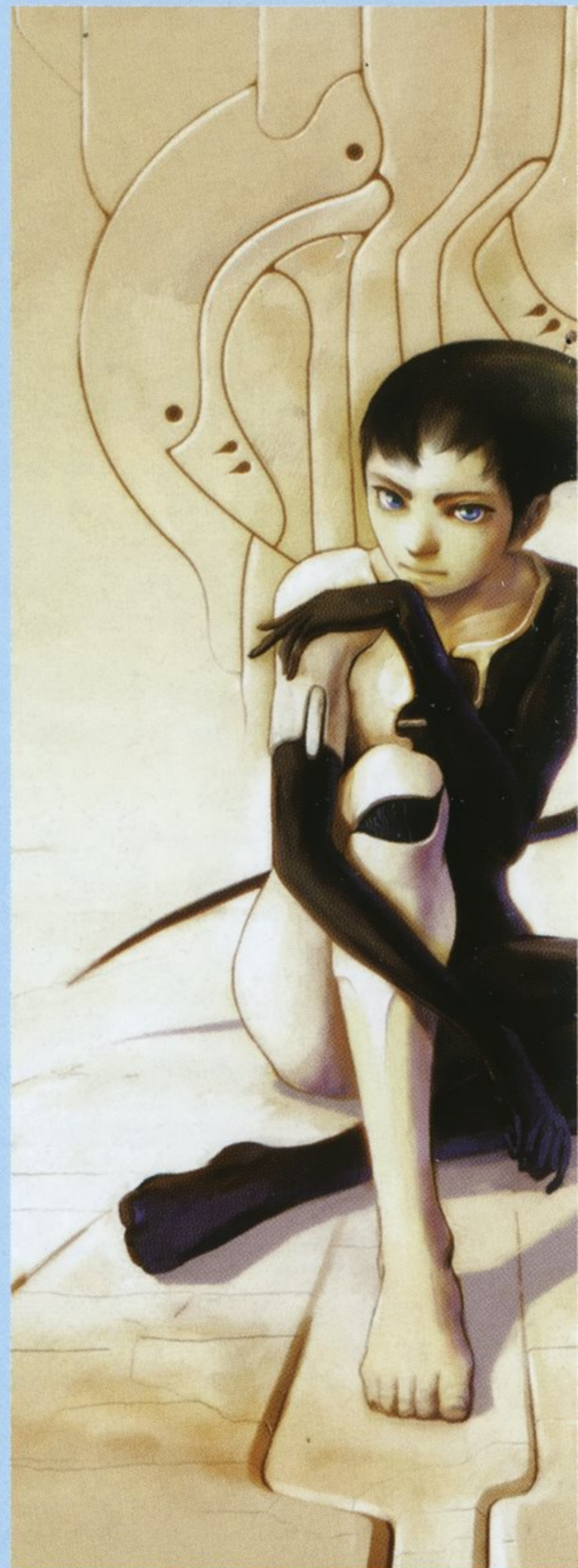
●敵が位置取りするときもシンクロナスゲージはたまっていくので、敵にうまく無駄な位置取りをさせれば、より有利になるぞ!!

●バーサーク攻撃には、敵の防御力は影響しない。防御力が高い敵に積極的に使おう。逆に、敵の弱点でも、大きなダメージを与えるわけではないので、注意が必要。

●バーサーク攻撃は、各クラスによってそれぞれ特徴がある。敵の種類によって使い分けよう。

- ・機動系「アジリティクラス」は数の少ない敵に有効。
- ・心技系「スピリチュアルクラス」は数の多い敵に有効。
- ・攻撃系「アタッククラス」は近くの敵ほど大ダメージ。遠くなるほどダメージが小さくなる。

●シンクロナスゲージは3ゲージたまっているときに効果を発揮する。各タイプの「スキル」をうまく使用すれば、アイテムやバーサークを使用しなくてもHPやBPを回復でき、敵に攻撃することも可能だ。いろいろなドラゴンで攻略法を見つけよう。





## (シナリオ)

●行く先が分からなくなったら、キャラバンやキャンプに行ってみよう。キャラバンでは、重要な話が聞けるかもしれないし、キャンプでは意外な人物が待っているかもしれないぞ。

●街の中では書物が手に入ることがある。重要なヒントが書いてあるかもしれないので、手に入れた書物は必ず読んでみよう。この世界のことを深く理解する手がかりにもなるし、フィールドを攻略するヒントが見つかるかもしれない。

## (フィールド)

●エネミー情報画面の凶鑑を完璧にするには、マップをくまなく探索しよう。なかなか出会えない珍しいエネミーに出会えるかもしれないぞ。

●一度クリアしたフィールドにもときどき足を運んでみよう。レーザーランクが低くてロックオンできなかったターゲットの中には、貴重なアイテムが入っているかもしれないし、意外なイベントが待っているかもしれないぞ。また、2度目の侵入の時しか出会えない珍しいエネミーがいるかもしれない。

●ドラゴンのレベルを上げたいときはセーブモノリスの近くで戦おう。BPを気にせず戦えるので、心技型のドラゴンが有利だ。

●行きたい場所がマップを見ても分からないときは⑦ボタンのナビゲーターを使用してみよう。一度行った場所はウィンドウに登録されているので、その方向をレーザーで教えてくれるぞ。



## AZEL™ PANZER DRAGON RIDE



キリトリ線

CDケース内に印刷されているタイトルロゴは「交差法」で立体視が可能です。

●やり方は、まずCDをはずして、2枚の絵が平行になるように置いてください。

右の目で左側の絵を、左の目で右側の絵を見ると立体的に見ることができます。

●上の方法でできない方は、次の方法で試してみましょう。

絵から目を50cmはなして、まず寄り目にしてから、より目を崩さずそのまま絵を見ると、絵

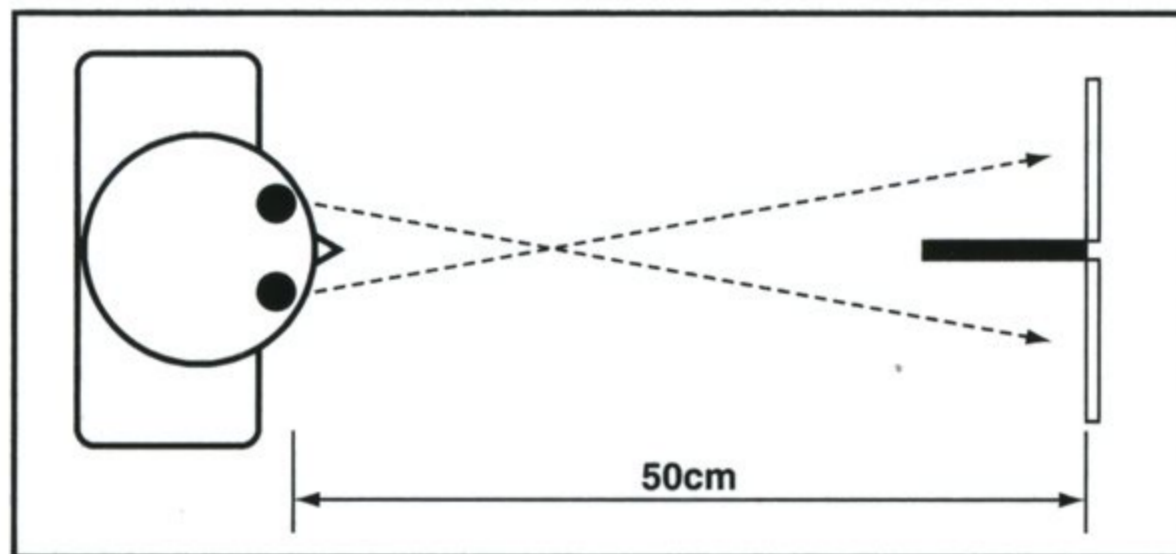
が2つに見えるはずですが、その後、絵が真

ん中で重なるように、寄り目を調節してみ

ましょう。

※個人によっては、見えにくい場合があります。

ご了承ください。



しんさく 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



でんわ  
電話で

ファックス  
FAXで

インターネットで

## セガ ファックスクラブ

プ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お押しすれば、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。

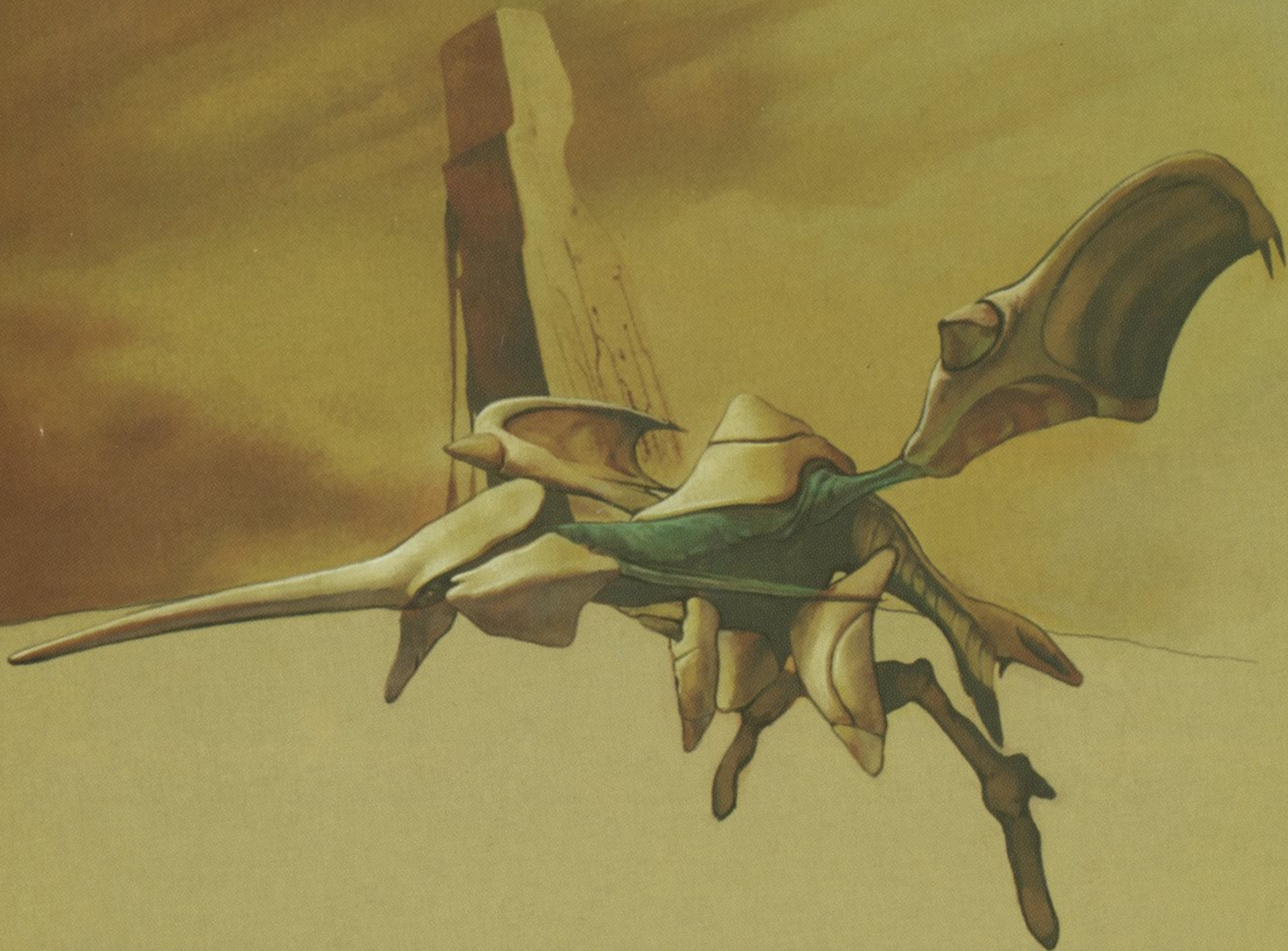
お客様相談センター 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

フリーダイヤル ☎0120-012-235

禁無断転載

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

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



© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998  
GS-9076 672-5047

株式  
会社 **セガ・エンタープライゼス**