

COMPACT
disc

取扱説明書



SEGA SATURN™



メサイヤ

このたびはセガサターン専用ソフト「ラングリッサーⅢ」をお買い上げいただき、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」をよくお読みいただき、
正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

登場キャラクターの紹介	P 1
ゲームの遊び方	P 5
・ゲームスタート	P 5
・ゲームオーバー	P 5
・セーブとロード	P 6
・コントロールパッドの基本操作	P 7
・ゲームの流れ	P 8
大陸図表示	P 8
プロローグ	P 8
出撃準備	P 9
作戦開始	P 13
セーブ画面	P 22
用語説明	P 22
魔法一覧表	P 23
スキル一覧表	P 24
クラスチェンジ表	P 25
攻撃相関表	P 26
ゲームのコツとヒント	P 27



はじめに

このゲームはファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションロープレです。目的はプレイヤーで
あるあなたが指揮官となり、部隊を率いて勝利を得ることです。

連続した30以上のシナリオは、あなたの行動によって様々に変化してゆきます。戦術・戦略、そし
て人間関係など、あなたの指揮官としての判断力・実行力が問われることでしょう・・・

ぜんさく 前作までのあらすじ

・ラングリッサーⅠ

遙か古の剣と魔法の時代。その地に伝わる混沌の神カオスを封じたという秘剣「ラングリッサー」。その剣を手に入れ大陸制覇の野望に燃えるダルシス帝国と、剣を守護するバルディア王家との壮絶な戦いの物語。

・ラングリッサーⅡ

前作から数百年。バルディア王家もすでになく、すべては伝説となっていた時代。レイガルド帝国は、闇の剣「アルハザード」を復活させ大陸統一を狙っていた。それを知ったバルディア王家の血を引く主人公エルウィンは、聖剣「ラングリッサー」を探し出し、平和のために帝国と戦うことになった。

ラングリッサーⅢストーリー

ここは、豊かなる国ラーカス王国を中心としてリグリア帝国、バーラル王国などが存在する大地。主人公ディハルト・クラウスは、騎士の修行のため親元を離れ、王都ラーカシア上空に浮かぶ浮遊城の城主ウィリアム侯爵家につかえていた。そんなある日、北のリグリア帝国が、突如ラーカス王国に攻め込んできた。折しもそれは、ディハルトの騎士叙勲式の日であった。いったい何が起ころうとしているのか・・・

各国の説明

・ラーカス王国

大地のめぐみと、交易によって大陸随一の豊かさをもつ国。さらに、王都ラーカシア上空に浮かぶ浮遊城には、魔動砲と呼ばれる国境付近までも射撃可能な超兵器があり、これにより他国の侵略から完全に守られている。だがその力を過信しすぎ、兵備はおろそかである。また光の女神ルシリスの恩恵を受けており、この地に魔物は侵入できない。

・リグリア帝国

大陸の北側の広大な領土を持つ国々。だがそのほとんどは永久凍土におおわれ、作物さえ育たない。帝国は増える人口を維持するため、豊かなラーカスへの侵略を決意した。侵略軍の総指揮はアルテムュラー元師にゆだねられ、配下に四将軍を置く。また、現皇帝クライスト4世は病の縁にある。

・バーラル王国

ラーカスとは同盟を結んでおり、心優しきウィルダー王が治めている国。バーラル王家と主人公ディハルトの家とは旧知の間柄である。そのためウィルダー王やフレア姫とは親しい仲である。

・ヴェルゼリア

魔物のみが住む闇の国。その国の主、ボーゼルは最終的に人間を滅ぼし、魔族の世界を作り上げる事を野望とし、さまざまな策略を使って人間同士を争わせ、その兵力を疲弊させようとしている。



とうじょう しょうかい
登場キャラクターの紹介

ラーカス王国

主人公

ウィリアム侯爵家に騎士見習いとして修行していた。責任感が強く、つねに希望をすてない少年で、物語をとおして立派な騎士に成長してゆく。バーラル王家のウィルダール王、フレア姫とは旧知の仲である。



ルイン

レイモンド子爵の息子で、主人公の従兄弟にあたる少年。控えめだが、正義感の強い少年である。



ティアリス

ウィリアム侯爵の娘。主人公を実の兄のように慕っている。魔法使いの才能があり、明るく、少々子供っぽい少女。父を失った悲しみを背負っている。



◆ウィリアム侯爵

ティアリスの父親であり、主人公が騎士の修行に行っていた家の主。浮遊城落城の際、アルテミューラに倒されてしまう。

◆レイモンド子爵

辺境の領主。ルインの父親で主人公の叔父。侵略されたラーカス王国を取りもどすため兵を興す。

騎士ジェリオール

主人公の先輩で、同じくウィリアム卿につかえる国内でも有名な騎士であり、皆から慕われていた。



レイラ

ジェリオールの婚約者。ジェリオールの生存を信じ、女ながらにみずから伝令役をかってでる。

霧風

東方の倭国の侍で二刀流の使い手である。現在、レイモンド卿の片腕として活躍している。



大魔術師ジェシカ

若くして天才魔導師として名高い落ち着いた女性。豊富な知識をもっており、主人公たちにさまざまな助言を与える。ルシリス・ゲートの番人として四方のゲートをたばねる。

ソフィア

光の大神殿の大司教ファーベルの娘でありルシリス・ゲートの番人。巫女としての力はかなりのもので、ゲートを解放させる能力をもっているが、表だって自分から行動できるタイプではない。



◆賢者ファーベル

ソフィアの父親で、司教である。ルシリス・ゲートの1つを守護していたが、帝国により捕らえられてしまう。

◆聖獣ジュグラ

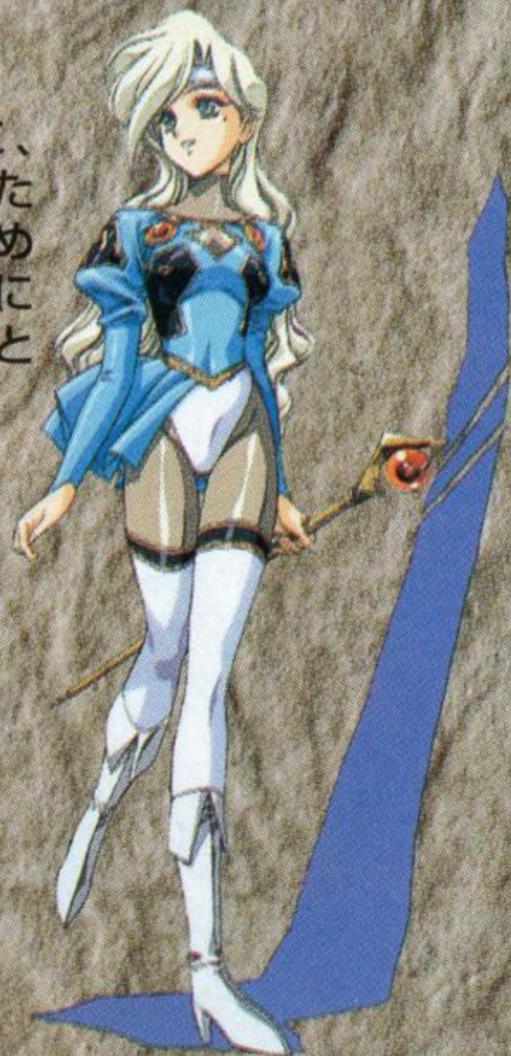
ルシリス・ゲートの1つを守っていた聖獣。知能も高く、人語を話す。

◆天才軍師トーランド男爵

ルナの父親であり、以前のリグリア軍の大侵略を退けた天才軍師。現在は病のため館を出られない。

リファニー

ピエールとともに、王都を脱出してきた貴族の娘。きまじめで頭もよく、魔法にも精通した、おっとりした性格。



ルナ

トーランド男爵の娘であり、幼いころから軍師としての教育を受けて育ち、剣術の腕前もかなりのもので、主人公の副官のような存在。自分の感情よりは、全体の流れを優先してしまう性格。



ピエール

騎士見習い。王都ラーカシアから、人々を連れて逃げてきたところを、主人公に助けられ仲間になる。まだ子供っぽさが抜けきらない、お調子者である。

リグリア帝国

◆皇帝クライスト4世

リグリア帝国の現皇帝。先皇帝の実弟であり、アルテミュラーの叔父にあたる。兄が変死したため、皇帝となった。実息のパウルよりアルテミュラーに器を感じている。

◆パウル第1王子

リグリア帝国の第1王子。各地で手柄をたて、人望も厚いアルテミュラーに嫉妬している陰険な男である。

◆ガイエル将軍

帝国軍四将軍の一人で、飛空艇団を率いる。勝つためには、卑劣な手段でも平気でもちいる。自分よりも若く実戦経験の少ないアルテミュラーに不満をもつ野心家である。



ボルツ将軍

筋骨隆々のたくましい好青年。四将軍の一人だがそれほど重厚さは感じられない。自分の部下を「仲間」としてあつかい、危険な場面では部下よりも自分が矢面に立つ性格。

アルテミュラー元帥

王位継承権は第2位で、大公の爵位をもつ。また占領軍総司令官であり、有能な司令官を多くかかえている。知略だけでなく、比類なき剣の腕前もち、部下の信望はすこぶる厚い。



エマーリンク将軍

帝国軍四将軍の一人で、きまじめな性格の青年。アルテミュラーに忠誠を誓っている。



ファーナ将軍

帝国軍四将軍の一人で、アルテミュラーの副官的な存在。物語進行と共に、彼に淡い恋心をいだく。

バーラル帝国



フレア姫

常に陣頭に立ち、軍を指揮している。剣の腕前も男勝りなことから、天性の運動神経に加え、かなりの努力家である。主人公と再会し、次第にひかれてゆくが、敵味方という立場が彼女を苦しめる。

◆ウィルダー王

バーラル王国の王であり、フレアの父。優しくすべての人々から慕われていたが、突如乱心。暴虐な性格となった。

◆ダークナイト

王国の冷徹な、しかし有能な総司令官。敵を倒すためならどんな卑劣な手段でも行うため、近隣からは非常に恐れられている。

◆ディオス將軍

もともと傭兵を営んでいたが、バーラル王ウィルダーにその能力を評価され、將軍の地位をあずかった。曲がったことが嫌いな正義漢である。

ヴェルゼリア帝国

◆ポーゼル

???

◆変幻のフェラキア

???

◆蟲使いラグ

???

◆死人使いグロブ

???

?

◆光の女神ルシリス

ラーカスで一般的に信仰される光の女神。魔物の侵略からラーカスの地を守っている。

◆剣豪ギルバート

並外れた剣の腕前で、その名は大陸中に知れ渡っていたほどだが、今はさびれた村で隠者のような生活をしている。

◆混沌の主力オス

ルシリスと敵対する混沌の神。魔族が信仰する神ゆえに邪神のイメージが強いが、実際は善でも悪でもない。世界が進化をやめて停滞すると、すべてを戻そうとする力を持つ。

◆義賊シルバーウルフ

ラフェルの都を根城にする義賊で、本名は不明。正体がばれないように口元をマスクで被っている。



ゲームの遊び方

●ゲームスタート

本体に電源を入れ、セガサターンCDをセットするとオープニングデモが始まります。この時スタートボタンを押すとタイトル画面になり、さらにスタートボタンを押すとメニュー画面になります。方向ボタンで「START」、「LOAD」、「OPTIONS」のいずれかを選びスタートボタンを押してください。



- START** ゲームを初めからプレイできます。
- LOAD** あらかじめセーブしたところから、ゲームをプレイできます。
セーブとロードについては次のページで詳しく説明しています。
- OPTIONS** 各種設定の変更などができます。

STARTを選ぶと

光の女神ルシリスが現れ、あなたをこのラングリッサーⅢの世界へと導きます。

まず主人公の名前を決めます。最初はディハルトという名前がついていますが、自由に変えることができます。方向ボタンでカーソルを動かす、文字をCボタンで決定します。修正したい場合は、Bボタンで削除できます。「進」「戻」で変更したい文字を選ぶこともできます。名前が決まったら「終」を選びCボタンで決定してください。

次にルシリスの質問に答えます。これでプレイする主人公の能力が決定されます。



キミの意志をもった主人公がつけられる
キャラクターメイクアップシステムだ！

●ゲームオーバー

シナリオの敗北条件のどれか一つでも満たすと、ゲームオーバーです。スタートボタンを押せば、オープニングデモに戻ります。

●セーブとロード (データの^{ほぞん}保存と^{よだかた}呼び出し方)



SAVE

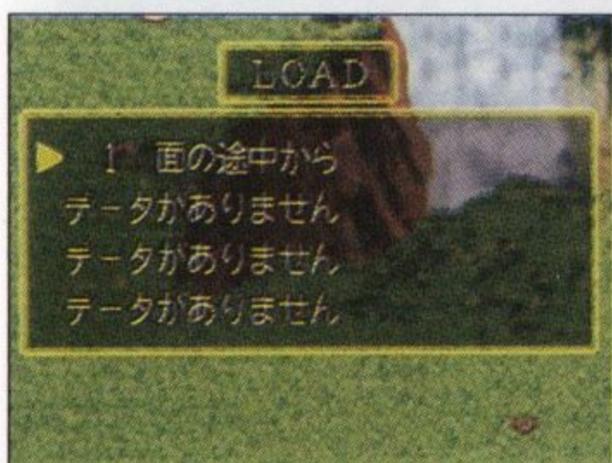
セーブには「シナリオクリアの時点」で行うものと、「シナリオの途中」で行うものの2種類あります。

■シナリオクリア時点のセーブ

シナリオ終了のたびに表示され最高3つまでデータを保存できます。

■シナリオ途中でのセーブ

ゲームプレイ中のデータが1つだけ保存できます。強敵などと戦う前には、このセーブが役に立ちます。このセーブは設定メニュー（P20参照）で行います。



LOAD

ロードはタイトル画面、または設定メニューから行うことができます。一番上のデータがシナリオ途中でセーブしたもの、下の3つがシナリオクリア時にセーブしたものです。

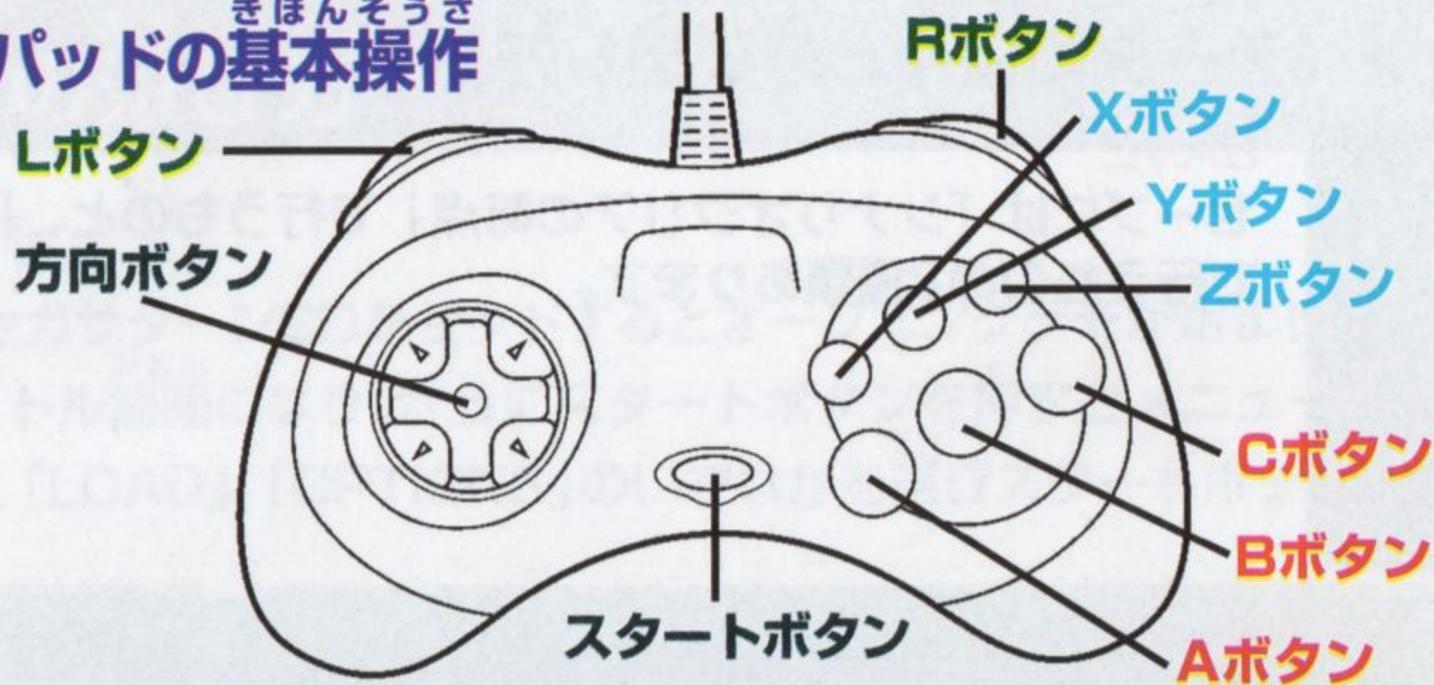


このゲームには数多くのキャラクターたちが登場します。画面上にメッセージが表示われ▼カーソルが出たら、Cボタンを押すことで会話が進んでゆきます（Bボタンを押すとメッセージが高速表示されます）。



キャラクターがしゃべっている時にBボタンを押すと、声をカットすることができるゾ。

●コントロールパッドの^{きほんそうさ}基本操作



	メニュー画面など	ゲームプレイ中
方向ボタン	カーソル移動／ページきりかえ	カーソル移動
スタートボタン	アイテムや傭兵を選ぶ時に押すとその説明を表示	設定メニューの表示
Aボタン	使用しません	移動範囲の表示 (ユニット上で押す) 範囲表示中に押しながらカーソルを動かすと範囲内のみの移動しかできなくなる
Bボタン	取り消し	取り消し
Cボタン	決定	決定／コマンドメニュー、設定メニュー、ユニットデータなどの表示(P15、17、20参照)
Xボタン	使用しません	押しながらだとカーソルの高速化
Yボタン	使用しません	プレイヤーの指揮官ユニットにカーソル移動
Zボタン	使用しません	設定メニューの表示
Lボタン	ページきりかえ	押ししている間、HPとモードアイコンの表示
Rボタン	ページきりかえ	押ししている間、ものかげに隠れたユニットの表示



ボタン操作の基本は、会話やイベントを進めたり、決定するときがCボタン(会話はBボタンでも進みます)。Bボタンは前の画面に戻るなどのキャンセルボタンと覚えましょう。また、Lボタン、Rボタン、スタートボタンの3つを同時に押すとロード画面に戻れます。

●ゲームのなが流れ

この「ラングリッサーⅢ」は次々とシナリオをクリアしてゆくゲームです。ひとつのシナリオはこのよう^{てじゅん}な手順^{すす}で進んでゆきます。

大陸図表示

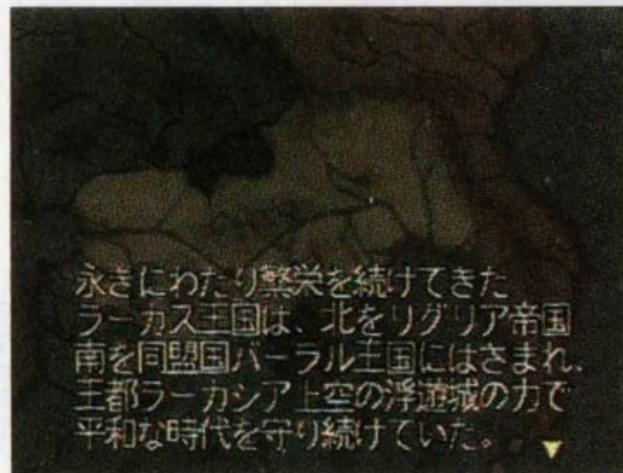
これまでの進軍ルートが表示されます。地図は各国ごとに色分けされ、現在の勢力がわかるようになっています。



ラーカス王国	白色
リグリア帝国	緑色
バーラル王国	青色
ヴェルゼリア帝国	赤色
シカ族	紫色
コルシア国	オレンジ色

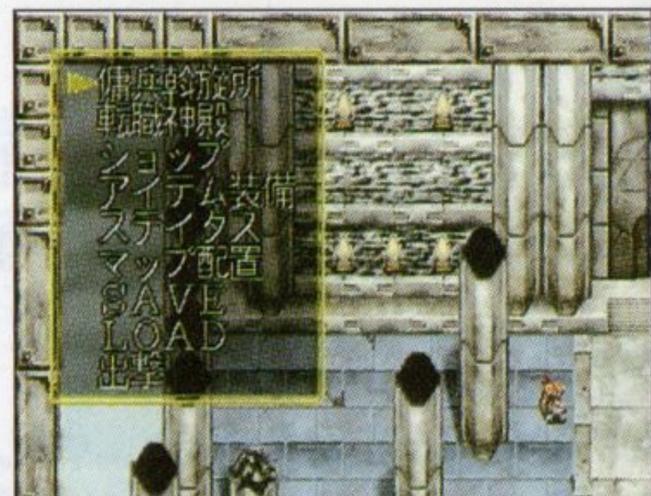
プロローグ

これまでのストーリーとシナリオの勝利・敗北条件が表示されます。



出撃準備

がめんじょうのゲーム前メニューから好きなコマンドを選びCボタンを押します。傭兵を雇ったりアイテムで装備をかためるなど、出撃のための準備を行うことができます。マップ上にすべて指揮官を配置したら「出撃」を選びます。



ゲーム前メニュー。出撃前の大事なコマンドがいっぱいだ。

基本的な準備の手順

マップ配置で、敵勢力を確認→転職神殿で指揮官のクラスを決める→傭兵を雇う→装備をかためる→マップ上に部隊配置→出撃！

ゲーム前のメニュー

●傭兵斡旋所

傭兵を雇います。それぞれの指揮官に行ってください(指揮官はLまたはRボタンで変更できます)。

指揮官の顔



指揮官のデータ

所持金

増減

「増やす」または「減らす」コマンドで傭兵を増やしたり減らしたりできます。雇える傭兵の数は指揮官によって変わります。傭兵を雇い終わったら「決定」を選びます。



選んだ傭兵のデータ

今雇っている数／

雇える最高数

所持金

兵種変更

雇える傭兵の兵種を変更できます。その指揮官が雇うことができる傭兵が、画面に表示されます（雇える傭兵の種類が多く、画面からあふれている場合はカーソルが表示されます。方向ボタンの左右で、あふれた傭兵を見ることができます。Cボタンを押すと傭兵が決定され、Bボタンを押すと前の画面に戻ります）。指揮官によって雇える兵種は異なります。指揮官と異なる属性の傭兵を選んでしまうと、指揮官は自動的にクラスチェンジしてしまうので注意してください。



Cボタンを押すと傭兵が決定される
Bボタンを押すと前の画面に戻る

スタートボタンを押すとその傭兵の説明が表示されます。

戻る

前の画面に戻ります。

てんしょくしんでん ● 転職神殿

転職させたいキャラクターを選びます。するとそのキャラクターが転職できるクラスチェンジメニューが表示されます。クラスを選ぶと、雇える傭兵や成長率、さらにそのクラスが次に覚える魔法などが表示されます。また、指揮官はクラスチェンジを行うことで属性が変わります。

現在のHP MP AT
DF A+ D+ MV

現在のLV

カーソル部分の
クラスの属性

雇っている傭兵

なれるクラス



雇える傭兵

カーソル部分のクラス
になった時の成長率

※HP—耐久力 MP—マジックポイント
AT—攻撃力 DF—防御力
A+—攻撃力修正値 D+—防御力修正値
MV—移動力

指揮官の属性が変わると

- 1: その属性では装備できないアイテムを装備している場合、装備をやり直します。
- 2: 傭兵を雇っている場合、その傭兵はキャンセルされます。



指揮官は同じ属性の傭兵しか雇えないから、雇う傭兵の属性に注意しながら転職しよう！また、レベルが上がるとクラスチェンジできるクラスが増えてゆきます。クラスチェンジで属性が変わるので注意しよう！

●ショップ

アイテムの売買を行います。「購入」か「売却」を選んでください。

購入

アイテムを選んだとき、カーソル部分のアイテムが装備できない指揮官は暗く表示されます。また、装備後のATとDF値も表示します。

売っているアイテム



指揮官の一覧

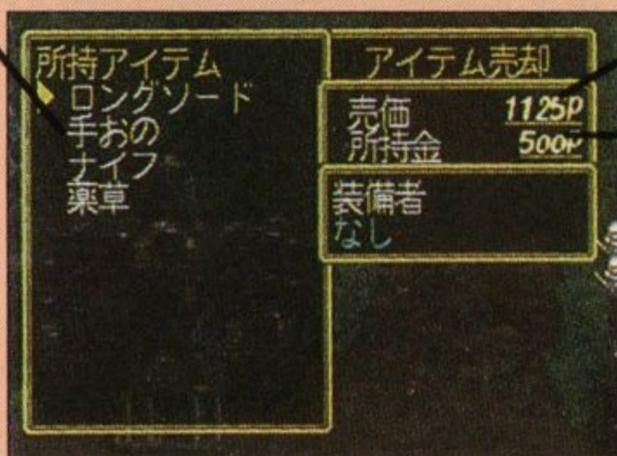
価格

所持金

売却

必要ないアイテムを選び、売ることができます。だれかが装備しているアイテムの場合は、その装備者の名前が表示されます。

持っているアイテム



売却価格

所持金

スタートボタンを押すとそのアイテムの説明が表示されます。

●アイテム装備

アイテムを装備します。アイテムを装備させたいキャラクターを選び、「武器→鎧→盾→兜→他」の順でアイテムを装備させます。なお、だれかがすでに装備しているアイテムは表示されません。

装備

アイテムを装備させたいキャラクターを選び、使用するアイテムを「武器→鎧→盾→兜→他」の順で装備してください。

使用

アイテムを使用させたいキャラクターを選び、使用するアイテムを選んでください。



スタートボタンを押すとそのアイテムの説明が表示されます。

●ステイタス

指揮官の細かいデータを表示します。Cボタンで次のデータを表示し、Bボタンで一つ前に戻ります。LまたはRボタンで見たいキャラクターの変更ができます。

指揮官たちのデータを知っておくことはとても大切だ！



●マップ配置

配置する指揮官を選びマップ上に配置します。マークの所に指揮官を配置すれば、雇っている傭兵も同時にそこに配置されます。シナリオによっては、強制的に配置が決まっている所もあります。その場合は「マップ参照」コマンドが表示され、マップの確認のみ行えます。



●SAVE

この時点でのデータをセーブできます。これはP6で説明している「シナリオ途中でのセーブ」と同じものです。

●LOAD

セーブデータをロードできます。

●出撃

全部隊のマップ配置が終わればよいよ出撃です。このコマンドを選ぶと作戦開始となります（スタートボタンでも出撃ができます）。



作戦開始

作戦は「コマンドメニュー」または「設定メニュー」という2つの基本メニューから、ユニットに命令を与えて行います。これらのメニューの説明の前に、まずゲームの基本的な知識として、いくつかの説明を行います。

新システムについて

このラングリッサーⅢでは、移動や攻撃などは味方も敵も同時に行われるセミリアルタイム方式が新たに採用されることになりました。

この方式では下記の3つのフェイズにわけてゲームが進行し、この3つのセットを1つの単位とし「1ターン」と表現しています。

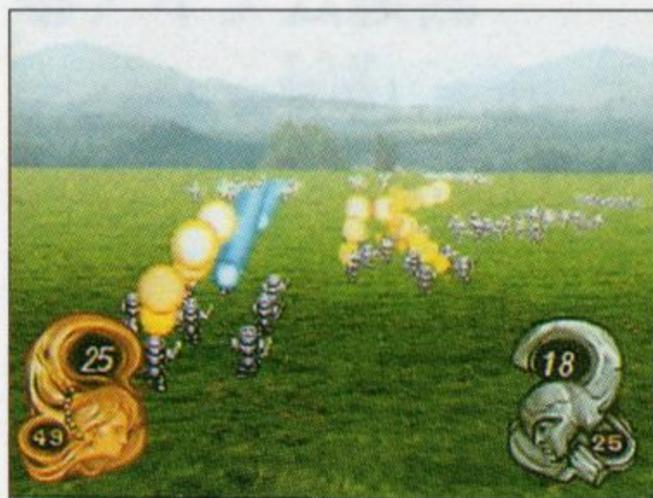
出撃準備

「出撃」コマンド

作戦フェイズ：マップモード画面上でユニットに命令を与えます。

実行フェイズ：マップモード画面上でユニットたちが与えられた命令を実行します。

戦闘フェイズ：戦闘モード画面上でユニット同士が戦闘を始めます。



戦闘モード画面

敵と味方のユニットが激突する戦闘シーンが再現されます。

マップモード画面

主にマップや敵味方の情報を見ながら、ユニットに命令を与える画面です。また、その命令のもと行動を開始します。



実行フェイズでは敵も同時に行動を開始するので、先読みした戦略が重要だ！

●ユニットの見方

ユニットは味方は右向き、敵は左向きに表示されます（初期設定）。また選ばれている部隊は正面を向いています。命令済みのユニットはグレーになりますが、命令の変更はできます。



命令前



命令後



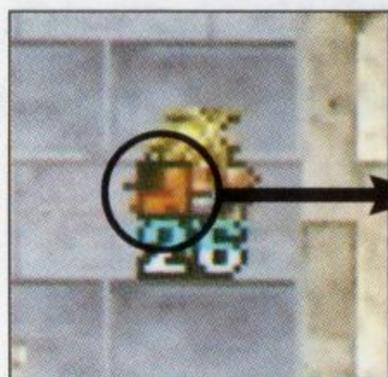
ユニットシンボル ユニットの種類を示します。命令済みのユニットはグレーになります。

魔法マーク ユニットの魔法がかけられている時に表示されます。どの魔法がかけられているかは情報ウインドウの魔法省略記号を見れば分かります（P15参照）。

HP 味方は青、敵は赤色です。傭兵は最大10で、指揮官はそれぞれ異なります。ダメージを受けると減少し、0になると消滅してしまいます。Lボタンを押している間だけ、表示されます。

モードアイコン 指揮官にのみつくマークです。部下への命令内容を示すものです。Lボタンを押している間だけ、表示されます。

●モードアイコン



●ユニットデータなどの表示^{ひょうじ}

データを見たい^みユニットにカーソルをかさね、Cボタンを^お押してください。Bボタンで^{まえ}前の^{がめん}画面に^{もど}戻ります。

カーソルが自軍指揮官ユニットの上

コマンドメニューと情報ウインドウが表示されます。

カーソルが自軍傭兵ユニット上

情報ウインドウが表示されます。

カーソルが敵軍またはNPC軍ユニットの上

情報ウインドウの表示。情報のない敵はデータが？と表示されます。

カーソルが自軍召喚魔獣指揮官の上

召喚魔獣用コマンドメニューと情報ウインドウが表示されます。

カーソルが自軍召喚魔獣傭兵の上

情報ウインドウが表示されます。

カーソルがユニット上にない

設定メニューとシナリオ・ターン数の表示。その地形のデータも表示します。

●情報ウインドウの見方^{じょうほう}

この情報ウインドウには、ユニットのデータが^{ひょうじ}表示されます。

カーソルがユニットの上にあるとき

MP (現在値/最大値) HP (現在値/最大値)

名前
LV (レベル)
AT (攻撃力)
攻撃回数
DF (防御力)
MV (移動力)
陣形
傭兵のデータ

クラス
EXP
現在かけられている魔法の種類

魔法の種類と記号

眠	スリープ
封	ミュート
↓	デクライン
↑	レジスト
乱	コンフューズ
無	ゾーン

a	アタック1
A	アタック2
p	プロテクション1
P	プロテクション2
速	クイック

●フレキシブルクラスチェンジ

敵を倒せばその指揮官に経験値が入り、経験値メーターが一杯になると指揮官はレベルアップし、魔法を覚えたり傭兵を雇えるようになったりします（指揮官の部下や召喚魔獣が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります）。

成長にはレベルアップ、クラスチェンジ、クラスアップの3種類あります。

- レベルアップ** 経験値が増えることによってレベルが高まります。クラスはそのままです。
- クラスチェンジ** 属性を変更することです。各属性ごとに3段階までクラスがあり、クラスアップによって1段階パワーアップできます。
- クラスアップ** アイテム（神々の祝福）を使うか、1つのクラスでLVを15上げれば現在のクラスをパワーアップします。

※あるクラスになり、覚える可能性のあった魔法や雇える可能性のあった傭兵たちは、他のクラスに変更（つまりクラスチェンジ）しても覚える可能性があります。



敵も同じように成長するから油断するな！



属性によって成長の仕方に特徴があります。たとえば僧侶は知力やMPが上昇しやすいユニットです。

●ヒロインセレクト

4人のヒロインからプレイヤーが1人を選択します。主人公の行動や問いかけにより、彼女たちの心は変化してゆき、シナリオにも影響をあたえます。



さあ、キミのヒロインはだれだ！？

●コマンドによるゲームの進行

コマンド(命令)のメニューは大きく分けて「コマンドメニュー」と「設定メニュー」の2種類あります。

コマンドメニュー

ユニットに命令を与えるメニューです。命令する自軍指揮官にカーソルを合わせCボタンを押しコマンドメニューを表示します(このときスタートボタンを押すと詳しいデータが表示されます)。コマンドを選びCボタンを押してください。命令を受けた部隊のユニットはグレーになります。

ただし、設定メニューの「作戦開始」コマンドを選ぶまでは、なんどでも命令の変更はできます。



自軍指揮官(NPCは除く)にしか命令はできません。

●移動先

移動できる範囲が表示され、カーソルはブーツ型になります。移動目標を方向ボタンで決めてCボタンを押せば旗が立ち、その場所が仮決定されます。さらにCボタンを押してゆくと場所が確定します。



そのユニットがもつMV値の範囲であれば移動目標は4つまで設定できる。たとえば敵の行動を先読みして回り込むなどの戦略もとれるぞ！

移動方法



1つ目の旗が立つと、さらに移動できる範囲が表示されるので、新しい移動目標を決めCボタンを押す。



するとそこに2つ目の旗が立つ。



最高で4つまで移動目標を設定できる。

まほう ●魔法

使用したい魔法を選びます。使用できる魔法は指揮官によって違い、またMP値がたりないと使用できません。戦闘フェイズになると、カーソルがつえ型になり、魔法を使用する目標を設定できます。MPはアイテム(魔力草)、魔法(MPドレイン)でアップします。



魔法の効果範囲



戦闘フェイズに入ると、魔法の詠唱が始まります。この詠唱が終わった時点で魔法は効果を発揮します。強力な魔法ほど詠唱の時間が長いので戦略を練るとき注意しよう！

ちりょう ●治療

指揮官がこれを使用すると、指揮官はHP最大値の25%、傭兵はその傭兵のもつHP回復値+その指揮官のHP回復修正値分だけ回復します。治療ではMPは回復しません。

どうぐ ●道具

もっているアイテムの使用や装備を行います。他人の装備しているアイテムは選べません。魔法のように使用する対象を選ぶアイテムは、戦闘フェイズ中に目標を設定することができます。

●スキル

スキルとは特殊能力のことです。使用するスキルを選びます。使用するスキルによって今後の操作が異なります(使用できるスキルは指揮官によって違います)。



スキルにはプレイヤーが意識しなくても自動的に効果のあるものと、このコマンドによって使用する2タイプがあります。コマンドによって効果を得るものには以下のものがあります。

- ・気合(選ぶのみ) ・潜伏 ・バーサーク ・自爆 ・反射能力上昇
- ・連続魔法(魔法を2回選ぶ) ・居合い(魔法と同じ)

しょうかん ● 召喚

召喚したい魔獣を選びます。ただしMP値がたりないと使用できません。魔獣は戦闘フェイズ中、詠唱が終わった時点で、術をかけた指揮官のそばに現れます。

※召喚した魔獣はそのシナリオのみの登場で、1人の指揮官が同時に2体の魔獣を召喚することはできません。



たよりになる強力な魔獣たち



各魔獣たちはさまざまな特色をもっているのです、戦局に合った魔獣を召喚しよう。また、アイテムの装備で魔獣の種類が増えることもあるので要チェックだ！

● モード

移動モードを変更します。これによってそのユニットのパラメータがいろいろ変わります。移動先を決めてから移動モードを変更すると、移動先はキャンセルされます。

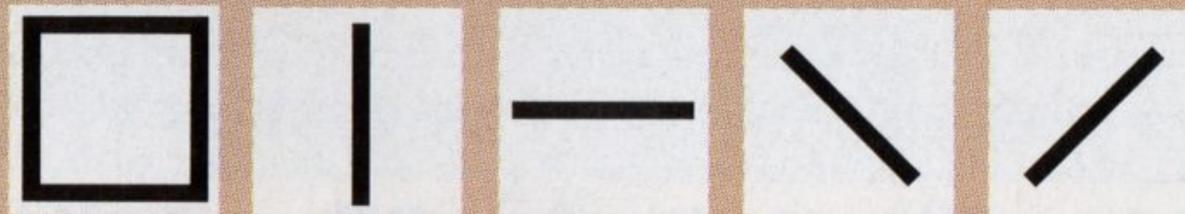
通常	通常の状態
高速	ATとDFが-10%、MVが+30%になる
防御	DFが+10%、MVが0%になり移動できない



例えば「高速」ならATとDF値が少なくなるかわりに、MVが多くなるんだ！

じんけい ● 陣形

部隊の並び方です。各マークを選ぶと、戦闘フェイズに入った後でそのような形に部隊が並び変わります。



せってい 設定メニュー

マップモード画面中にスタートボタンかZボタン、またはマップ上のユニットのない部分にカーソルを合わせCボタンを押すと出てくるメニューです。実行フェイズに入る「作戦開始」コマンドやセーブ・ロードのほか、ゲームのさまざまな設定ができるメニューです。

しょうりじょうけん ●勝利条件

そのシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。条件を忘れてしまった時に利用してください。なおシナリオによっては、ゲーム中に条件が変わるものもあります。

●LOAD

セーブしてあるデータをロードします。

●SAVE

シナリオ途中のデータを1つだけ保存できます。

●ユニットの向き

ユニットの向きを変更できます。初期設定では味方は右、敵が左を向いています。

●コンフィグ

コントロールパッドのボタン配列を変更できます。方向ボタンで変更したい項目に合わせ、その項目で使用したいボタンを押してください。

●ゲーム設定

プレイのさまざまな環境を設定できます。コマンドを方向ボタン上下で選び左右で設定してください。設定後はBボタンで前に戻ります。

メッセージ

メッセージの表示スピードを変更できます。

1Tの時間

作戦を実行している時間を変更できます。

地形効果表示

カーソル部分の地形効果の表示の有無を選択できます。

PCM

一部の声の出るメッセージの再生の有無を選択できます。

戦闘シーン

ONはすべての戦闘シーン、リアルはプレイヤーがあつかう(NPCを除く)指揮官の戦闘シーンのみを表示し、OFFはすべての戦闘シーンをカットしマップ上でダメージ処理をします。

BGM

BGMの再生をステレオかモノラルで選択できます。

さくせんかいし ● 作戦開始

各部隊に命令を出したら、このコマンドを選び実行フェイズに移します。プレイヤーの命令通りに指揮官たちは行動し敵たちと激突します。

戦闘について

各ユニットの実行フェイズ終了時に敵ユニットと接触しているか（複数の敵と接触している場合は、メニューで選択することになります。また戦わないこともできます）。戦いを始める指揮官の顔が表示されたらBかCボタンを押してください。「ゲーム設定」コマンドで戦闘シーンをOFFにしていなければ戦闘シーンが始まります。なお戦闘には「直接攻撃」「間接攻撃」の2つあり、どちらもMV値の高いユニットから攻撃が始まります。

直接攻撃 戦闘フェイズ終了時に敵と接触すると行われる攻撃です。
間接攻撃 戦闘フェイズ終了時に射程範囲内に敵がいると行われる攻撃です。
弓による攻撃などがあります。ただし、接触していると直接攻撃しかできません。

戦闘コマンド

戦闘に入る前に、下記のコマンドで指揮官や各部隊に命令を与えることができます。命令を与えない場合の思考は自動となります。命令が終わり「戦闘開始」を選ぶと戦闘が始まります（スタートボタンでもできます）。

※戦闘シーンOFFのときは、戦闘コマンドはつかえません。

- **配 置** : 配置変更したい指揮官か部隊を選ぶと、移動できる範囲が表示されます。その範囲内で配置を変更してください。
- **命 令** : 命令を与える指揮官か傭兵を決め、下記のコマンドを選びます。
 - 自動 : 近くにいる敵からねらっていきます。
 - 攻撃 : この後、攻撃目標を選びます。
 - 護衛 : この後、援護目標を選びます。
 - 待機 : その場で待機します。敵が近くにいれば攻撃をしかけます。
- **戦闘開始** 戦闘が始まります。



部隊ナンバー
「戦闘開始」前ならRボタンでマップを拡大、Lボタンでマップを縮小できる！



ユニット展開画面。この画面はCボタンでカットできます。



3Dパノラマタクティクス画面による戦闘シーンだ！

戦闘シーン

立体的なマップ上で戦闘が始まります。指揮官がやられるとその部隊は全滅してしまいます。また、各ユニットには向きがあり、横や背後から攻撃されると不利になります。したがって、数が多い部隊ほど敵の左右や背後をとりやすく有利に戦闘を進めることができます。配置や指令の与え方で、うまく敵に回りこむようにしましょう。



ユニットは各属性ごとに、振り向く速さ、直進する速さ、攻撃方法などに違いがあるぞ。またその地形と相性の悪いユニットもいるから注意しよう！



HPが低くなると攻撃回数が減少し、相手に与えるダメージが減ってしまいます。また、効率よく敵を倒すには、傭兵を無視して指揮官を早く倒すことです。

セーブ画面

シナリオクリア時点のデータをセーブします（最大3つまでセーブできます）。このあかつぎのシナリオに進みます。

用語説明

以下の用語にはつぎのような意味があります。

P
属性
NPC

お金の単位です。
ユニットの種類です。種類によって特性があります。
プレイヤーが操作できない味方ユニットのことです。

まほういちらんひょう 魔法一覧表

※効果範囲や威力はレベルで変化します。

※魔法タイプの説明 雷=水上のユニットに追加ダメージ 風=飛行するユニットに追加ダメージ 聖=アンデッド（指揮官以外）を一撃で倒す 地=飛行するユニットには無効 精=アンデッドには無効

※魔法に関する注意

ゾーン、スリープ ミュート：これらの魔法は必ず成功するとは限りません。魔法を唱えるキャラクターのレベルが、魔法をかけられる対象のレベルより高ければ高いほど成功率が高くなります また、かけられた対象は、レベルが高ければ高いほどこの魔法にかかりにくく 効果も解けやすくなっています

ゾーン、ミュート これらの魔法を、敵の傭兵に使用することはできません。ヒール1、ヒール2、フォースヒール1、フォースヒール2：この魔法を使用すると、回復させた人数分の経験値を得ることができます ただしダメージを受けていないユニットに使用しても経験値は入りません。

攻撃魔法

名称	属性	射程	範囲	対象	MP	使用効果
ファイアー	火炎	E	部隊	敵	小	炎の弾が敵をめがけて飛んでいく。
ファイアーボール	火炎	F	F	敵	中	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える。
フリーズ	冷気	E	部隊	敵	小	強烈な冷気を放ち、敵を凍らせる。
ブリザード	冷気	F	G	敵	中	極地的な猛吹雪を起こし、敵を凍らせる。
サンダー	雷	D	部隊	敵	小	敵の頭上に雷（いかずち）を落とす。
サンダーストーム	雷	E	G	敵	中	雷雲を呼び寄せ、稲妻の嵐を起こす。
ウィンドカッター	風	C	部隊	敵	小	かまいたちを起こし、敵を切り裂く。
トルネード	風	D	E	敵	中	風を操り、巨大な竜巻を発生させる。
アースクエイク	大地	—	D	敵	特大	地の精霊に働きかけ、大地を激しく揺るがす。
メテオ		B	G	敵	特大	星界よりいくつもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
ホーリーブレイズ	神聖	E	G	敵	中	神聖な炎を放ち、敵を焼きつくす。
ターンアンデッド	神聖	—	E	敵	中	範囲内にいる指揮官以外のアンデッドを消滅させる。
HPドレイン	精神	E	H	敵	小	敵からHPを奪う。
MPドレイン	精神	E	H	敵	小	敵からMPを奪う。
ブラスト		H	ユニット	敵	大	強力な純エネルギー弾をぶつける。

攻撃補助魔法

スリープ	精神	E	部隊	敵	大	敵を眠らせる。
コンフューズ	精神	D	部隊	敵	小	混乱させ、無差別攻撃させる。
ゾーン	精神	D	部隊	敵	中	攻撃・防御修正を3/4にする。
ミュート	精神	D	部隊	敵	小	敵の魔法を封じる。
デクライン	精神	E	部隊	敵	中	敵のMRを-15する。

防御魔法

プロテクション1		D	部隊	味方	小	1部隊全員の防御力を+8する。
プロテクション2		D	部隊	味方	中	1部隊全員の防御力を+12する。
アタック1		D	部隊	味方	小	1部隊全員の攻撃力を+8する。
アタック2		D	部隊	味方	中	1部隊全員の攻撃力を+12する。
クイック		E	部隊	味方	中	1部隊のMVを+8する。
レジスト		D	部隊	味方	中	1部隊全員のMRを+40する。

ヒール1		C	H	味直	小	HPを15～30程度回復させる。
ヒール2		C	H	味直	中	HPを30～45程度回復させる。
ヒール3		C	H	味直	中	HPを完全回復させる。
フォースヒール1		D	部隊	味直	小	1部隊の指揮官と傭兵のHPを15～30程度回復させる。
フォースヒール2		D	部隊	味直	中	1部隊の指揮官と傭兵のHPを30～45程度回復させる。
フォースヒール3		D	単体	味直	大	1部隊の指揮官と傭兵のHPを完全回復させる。
テレポート		A	部隊	味直	特大	味方1部隊を好きなところへ瞬間移動できる。

※MR…魔法耐性 MV…移動力、素速さ

※表中のアルファベットは、A(大) ←→ (小)Hを表わしています。

いちらんひょう スキル一覧表

	特殊能力の名称	対象	使用条件	使用効果
自動的に使用される能力	刀 装 備	自 分	盗 賊	刀 (武器) を装備可能
	剣 装 備	自 分		剣 (武器) を装備可能
	槍 装 備	自 分		槍 (武器) を装備可能
	金属よろい装備	自 分		金属のよろいを装備可能
	盾 装 備	自 分		全ての盾 (軽盾と重い盾) を装備可能
	魔術道具装備	自 分		魔術道具を装備可能
	忍 術	自 部		障害物を越えた移動が可能
	クリティカル	自 部		クリティカルの可能性が上昇
	リジェネレート	自 分		毎ターン、指揮官のHPが5%回復
	応急手当	自 部		毎ターン、傭兵のHPが5%回復
駿 足	自 部	指揮官と部下の速さが+5		
任意に使用する能力	気 合	自 分	1シナリオにつき1回	AT+30%、DF+30% (各面で1回のみ)
	居 合 い	自 分		詠唱時間終了後、間接攻撃が可能
	潜 伏	自 部		マップ上に隠れる
	バーサーク	自 部	刀装備時	AT+20%、DF-40%
	自 爆	自 分		自分の現在のHPと同ダメージを範囲内の敵指揮官に与えるが、自分のHPも0に
	反射能力上昇	自 部		MVの累積
	連続魔法	自 部		1ターンの間に魔法を2回唱える

クラスチェンジ表 ひょう

各キャラクターは、これらのレベルになると、表のようなクラスチェンジを行います。

主人公

主人公のクラスは、以下からキャラクターメイクして決定される（アイテムによる追加もあります）

歩兵	騎馬	魔歩	槍兵	飛兵	水兵	弓兵	神官戦士
----	----	----	----	----	----	----	------

ティアリス

初期属性	LV10	LV30	LV50
神官戦士	魔歩	邪教	——

ギルバート

初期属性	LV10	LV30	LV50
騎馬	槍兵	水兵	——

リファニー

初期属性	LV10	LV30	LV50
魔歩	弓兵	邪教	——

ソフィア

初期属性	LV10	LV30	LV50
僧侶	神官戦士	魔歩	——

ジュグラ

初期属性	LV10	LV30	LV50
特馬	歩兵	水兵	飛兵

ルイン

初期属性	LV10	LV30	LV50
歩兵	槍兵	弓兵	騎馬

ピエール

初期属性	LV10	LV30	LV50
槍兵	騎馬	水兵	——

ルナ

初期属性	LV10	LV30	LV50
飛兵	特馬	騎弓	歩兵

ファーベル

初期属性	LV10	LV30	LV50
神官戦士	魔歩	槍兵	——

シルバー・ウルフ

初期属性	LV10	LV30	LV50
盗賊	弓兵	歩兵	——



こうげきそうかんひょう
攻撃相関表

属性によって攻撃に有利不利があります。よく関係をとらえましょう。
 ◎ かなり有利 ○ 有利 △ 少し有利 例 歩兵は弓兵に対して攻撃が「少し有利」です。

防	歩兵	僧侶	水兵	槍兵	騎馬	死馬	不死	霊	弓兵	飛兵	フェアリー	グリフォン	魔族	ゲル	竜	精霊
歩兵				○					△							
僧侶				○		○	○	○	△				○	○		
モンク				○		◎	◎	◎	△				◎	◎		
クルセイダー				○		△	△	△	△				△	△		
水兵				○					△							
槍兵					○	○			△							
騎馬	○	○	○				○		△							
死馬	○		○				○		△							
不死				○					△							
霊									△							
弓兵										○	○	△				
イエーガー										◎	◎	○				
フェアリー								△		○		○			△	△
グリフォン	△	△	△	△	△	△	△						△	△		
魔族																
ゲル																



ゲームのコツとヒント

▼攻撃相関表をよく見よう！

力押しだけでは勝てません。属性による有利不利を把握し、有利な敵とぶつかるようにしましょう。

▼傭兵は多いほど有利！

新しいシステムになり、傭兵の数が多いほど有利な展開になるようになりました。たくさん雇い、またこまめに治療するなどして、数が減らないように心掛けましょう。

▼指揮官がやられると・・・

指揮官がやられるとその部隊の傭兵は全滅します。また、指揮官の活躍はエンディングに影響するかもしれません・・・

▼魔法やスキルの覚え方

魔法やスキルを覚えるクラスにクラスチェンジすると、その魔法を覚える可能性を得ることができます。そしてレベルアップするたびに、魔法を習得したかのチェックを行います(魔法にはそれぞれ習得難易度があり、ある一定のレベルと知力がないと覚えることができないようになっています)。1度覚える可能性を得た魔法やスキルは、魔法を覚えないうクラスに変えても習得チェックを行います。

▼ショップにはないアイテムも・・・

マップ上の怪しいところへ指揮官を移動させると、アイテムが見つかることがあります(指揮官がそこを通り抜けるだけでも見つかります)。余裕があれば調べてみましょう。また、ときには敵が落としてゆくアイテムもあります。

▼クラスアップ！

「神々の祝福」というアイテムは、各属性のクラスを1段階強くすることができます。(ただし3段階目まで)たとえば歩兵だと「ファイター→グラディエーター→ソーズマン」と強くなります。手に入れたらどんどん使いましょう。ただし誰に使うかはバランスよく考えてください。

▼魔法をじょうずに使おう！

回復魔法や攻撃魔法をうまく使うのはもちろん、アタック系やプロテクション系も、弱い部隊を強くできる便利な魔法です。

▼ステージ攻略ちょっと伝授

- 1面 アルテムュラーやファーナは、ウィリアム卿やジェリオールにまかせて、マップ左側の敵をできるだけ多く倒すことに集中しましょう。うまくいけば多くの経験値を得ることができます。
- 2面 敵はかなり手強いので、南の門から脱出しましょう。

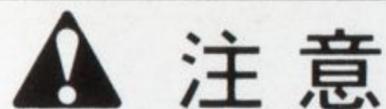
別冊ファンブックの訂正とお詫び

一部内容に誤りがございましたので、訂正するとともにお詫び申し上げます。

P1 (誤) 冴羽 僚⇒(正) 冴羽 獠

P3 (誤) イシュタル⇒(正) アミテージ

P5 (誤) 美空⇒(正) 美星



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。

◆ LANGRISSEⅢ GOODS LINEUP ◆

攻略本

『ラングリッサーⅢゲームガイドブック』 (徳間書店)	予価 ¥1,000 (込)	問) 03-3573-0111
『ラングリッサーⅢ必勝攻略法』 (双葉社)	予価 ¥1,000 (込)	問) 03-5261-4837
『ラングリッサーⅢ攻略ガイドブック』 (小学館)	予価 ¥1,200 (込)	問) 03-3230-5395
ゲームストムックEXシリーズVOL.8 『ラングリッサーⅢ』 (新声社)	予価 ¥980 (込)	問) 03-3293-9326

小説

『ラングリッサーⅢ』 (上)(下)巻 (角) スニーカー文庫)	定価 ¥560 (込)	問) 03-3238-8451
---------------------------------	-------------	-----------------

コミック

『ラングリッサーⅢ』Gファンタジーにて好評連載中 (エニックス出版)	問) 03-3369-1957
------------------------------------	-----------------

イラスト集

『ラングリッサーコンプリート』 ビクターエンタテインメント)	予価 ¥2,000 (込)	問) 03-3486-4361
--------------------------------	---------------	-----------------

音楽CD

『未来(あした)へ』 by IKU ラングリッサーⅢテーマソング (ポリグラム)	定価 ¥1,000 (込)	問) 03-3780-8534
『ラングリッサーⅢ』オリジナルサウンドトラック (ポリグラム)	定価 ¥2,800 (込)	問) 03-3780-8534
『ラングリッサーⅢ』ノンアルバム (ポリグラム)	価格未定	問) 03-3780-8534

テレホンカード

『ラングリッサーⅢ』 (3種) (新声社)	定価 各 ¥1,200 (込)	問) 03-3293-9326
-----------------------	-----------------	-----------------



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。

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

お問い合わせは (月曜～金曜日 10:30～18:30)

〒160 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F TEL.03-3365-9033 (代表)

T-2504G