

推奨年齢

全年齢

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

Terra Phantastica™

テラファンタスティカ

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。

SEGA™

⚠ 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。

Terra Phantastica™

このたびはセガサターン専用ソフト
『テラ ファンタスティカ』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
必ずお読みください。

もくじ

CONTENTS

このゲームはバックアップ対応です。1セーブデータにつき
20の空き容量が必要です。詳細はP9/11を参照してください。

○プロローグ	4
○基本操作方法	6
○ゲームの始め方	8
○ゲームの目的と進行	12
○国務会議	14
○執務室	16
○作戦マップ	24
○タクティカルマップ	26
○拡大戦闘画面	38
○キャラクター紹介	44
○魔法紹介	56
○装備品紹介	59
○作戦成功の秘訣	60

マイス^{たいこうこく}大公国は、
 世界^{せかい}で最古^{さいこ}の神殿^{しんでん}を持つ^も、
 セレシオン^{ていこく}帝国^{ささ}を支える^{くに}国の1つ。
 大公^{たいこう}はアレクシス^{せい}1世。
 大公妃^{たいこうひ}との間^{あいだ}には、
 アレクシス^{せい}2世^うが生まれて^{いた}いた。
 ある日^ひ、幼い^{おさな}アレクシス^{せい}2世^うは、
 大公妃^{たいこうひ}に連れ^つられて古^{ふる}い神殿^{しんでん}を訪^{おとず}れる。
 そこには、美^{うつく}しい石像^{せきぞう}が
 静^{しず}かにたたず^{んで}いた。
 マイス^{まも}を守る^{めがみ}女神^{めがみ}といわれるが、
 はっきりとした記^き録^{ろく}はなく、
 さらに名^なも付^ついていないことから
 「無^む名^{めい}神^{しん}」と呼^よばれて^{いた}いた。
 その美^{うつく}しい石像^{せきぞう}に魅^みせられた
 アレクシス^{せい}2世^うは、
 その石像^{せきぞう}に自^{みづか}ら考^{かんが}えた名^な前^{まえ}を^{あた}与^{あた}える。
 この小^{ちい}さな出^で来^き事^{ごと}が、
 後^{のち}々^{のち}マイス^{すく}を救^{すく}うこと^になる^{とは}とは、
 誰^{だれ}にも想^{そう}像^{ぞう}つ^かぬ^{こと}だ^{った}った。





にし へんきょう おこ まもの くに
西の辺境に興った、魔物の国ボーフォン。
かれ くんぜい ていこく
彼らの軍勢は、セレシオン帝国の
にし まも こうこく
西の守りであるヴェルシェン公国を
の こ ひがし すす
飲み込み、東へと進んでいた。

ていこく
セレシオン帝国は

かっこく だいどうめい よ げいげき
各国に大同盟を呼びかけ、これを迎撃。

けっか たいこう せい
しかし、結果はミス大公であるアレクシス1世が
せんし たいはい
戦死するほどの大敗であった。

ていこくぐん げきは
帝国軍を撃破した、

よんまじょう
ボーフォン四魔将のひとりザイタンは
たいこうこく しゅうと しゅうげき
ミス大公国の首都ミスを襲撃。

ほう たいこうひ そうぎ おこな
その報は、大公妃の葬儀をとり行っていた
せい みみ
アレクシス2世の耳に……。

ぜんめつ もくぜん おも
もはや、ミスの全滅は目前と思われた。

うつく じょせい
そのとき、ひとりの美しい女性が

まえ た
ザイタンの前に立ちふさがる。

かのじょ にんげん おも ちから はつき
彼女は人間とは思えぬ力を発揮して

しりぞ
ザイタンを退け、

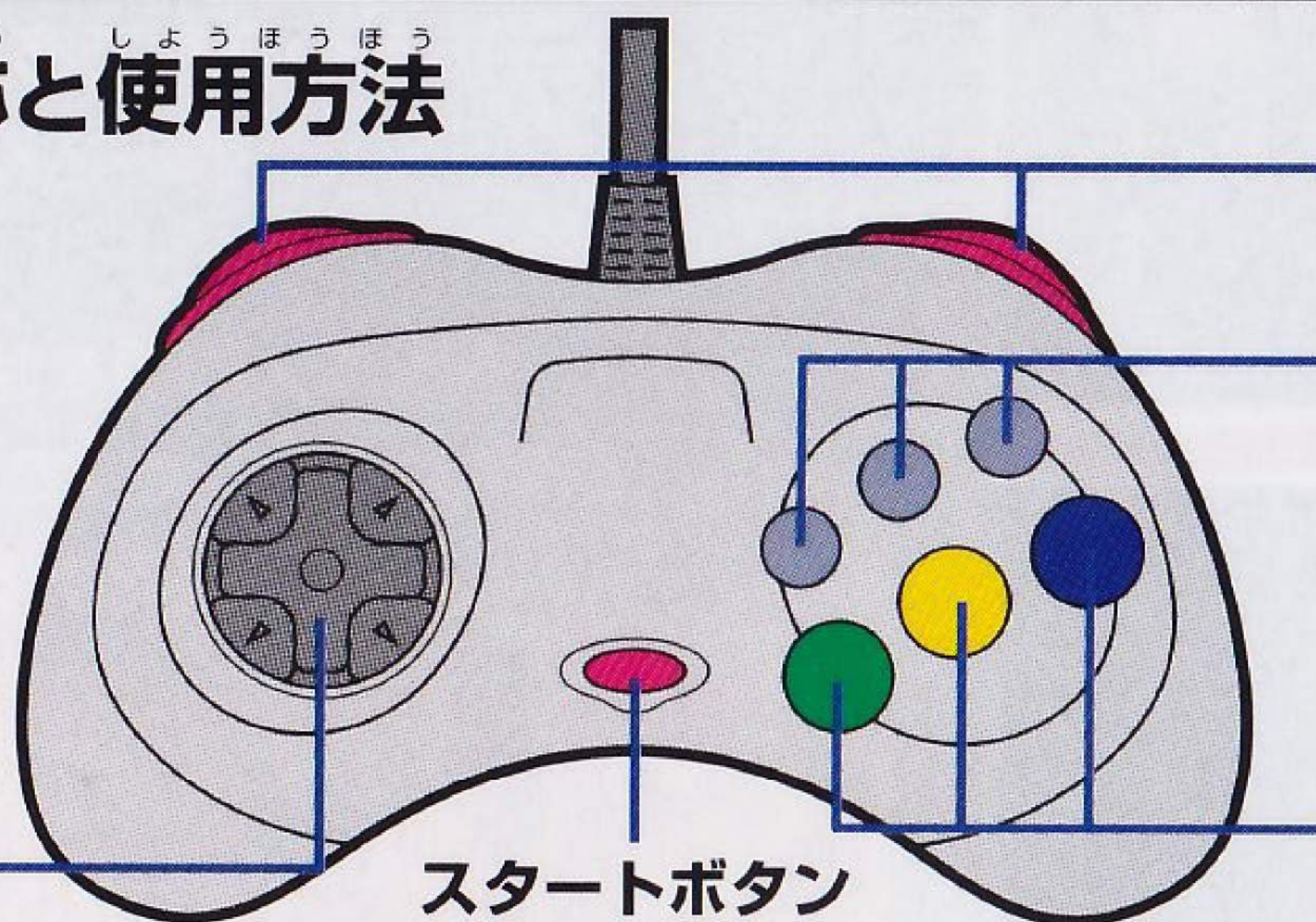
せかい そんぼう たたか まく
ここに世界の存亡をかけた戦いの幕が

き お
切って落とされることになった。

基本操作方法

■各ボタンの名称と使用方法

コントロールパッド
の各部名称は右記のとおりです。各ボタンの使用方は、それぞれの項目を参照してください。



方向ボタン

スタートボタン

※ゲーム中にA+B+C+スタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

スタートボタン

ゲームスタート時や、スタートメニューの決定などに使用します。また、タクティカルマップ上で押すと、プレイヤーターン終了コマンドやオプションなどを表示することができます (P31参照)。



方向ボタン

コマンドやキャラクター、選択肢などをセレクトするとき、カーソルを移動するときなどに使用します。また、タクティカルマップ上では、8方向にカーソルを移動させることができます。



A/Cボタン

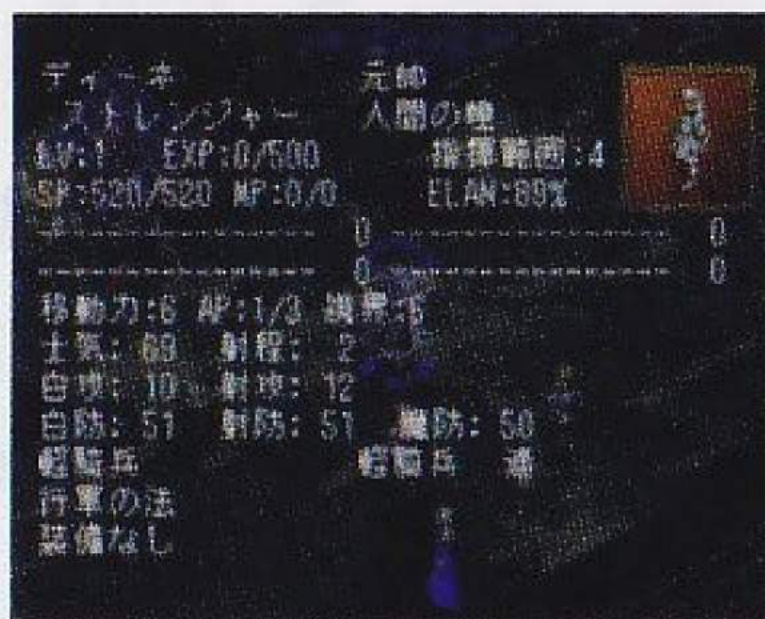
Aボタン、Cボタンとも、^{せんたく}選択したものを^{けつてい}決定するとき
に^{しょう}使用します。メッセージを送るのもこのボタンです。

Bボタン

^{せんたく}選択したものをキャンセルをするときに^{しょう}使用します。ひ
とつ^{まえ}前の画面に^{かえ}戻るときにも^{しょう}使用します。

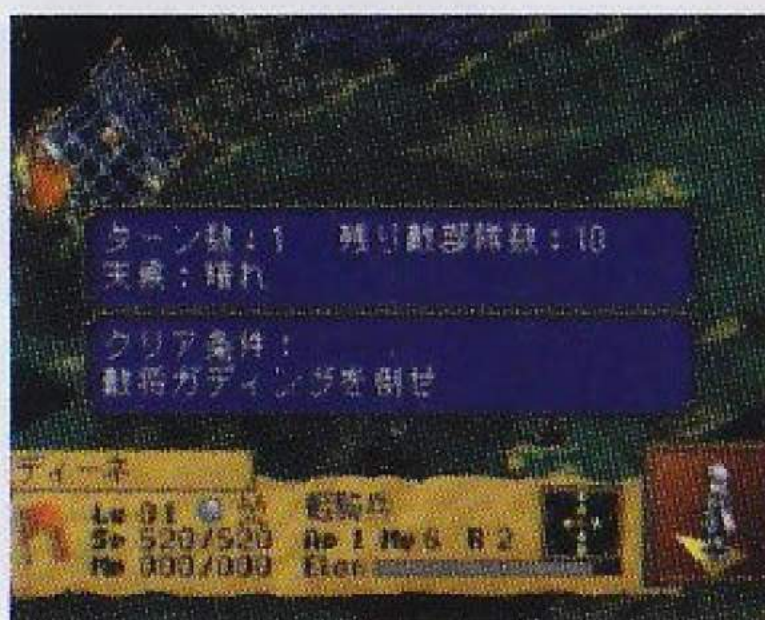
Xボタン

^{さくせん}作戦マップでの^{しょうさいひょうじ}詳細表示、タク
ティカルマップでの^{こじんじょうほうひょう}個人情報表
示に^{しょう}使用します (P27参照)。



Yボタン

タクティカルマップ上で、ター
ン^{すう}数やクリア条件を^{しょう}表示する
ときに^{しょう}使用します (P30参照)。



Zボタン

タクティカルマップ上で、^{しき}指揮
官の^{しきはんい}指揮範囲を^{しょう}表示する
ときに^{しょう}使用します (P31参照)。



L/Rボタン

^{いどうご}移動後のユニットの^{ほうこうせんたく}方向選択、
^{しきはんいひょうじ}指揮範囲表示時の^{しきかん}指揮官の選
^{たく}択、^{こうげきはんい}攻撃範囲内の敵の^{せんたく}選択時
に^{しょう}使用します。また、APの残
っているユニットの^{せんたく}選択 (Lボ
タン)、カーソルの^{こうそくいどう}高速移動
(Rボタン) などにも^{つか}使います。



ゲームの始め方

■長きに渡る戦いの旅を始めよう

電源を入るとタイトル画面になります。ここでスタートボタンを押すと、スタートメニュー画面に切り替わります。方向ボタンの上下で選択、AまたはCボタンかスタートボタンで決定してください。また、オープニングデモの途中でスタートボタンを押しても、タイトル画面になります。



●最初から始める

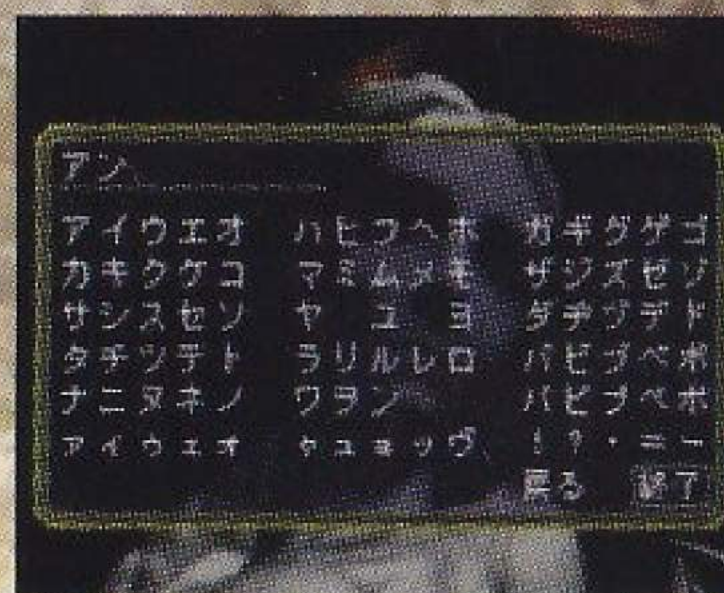
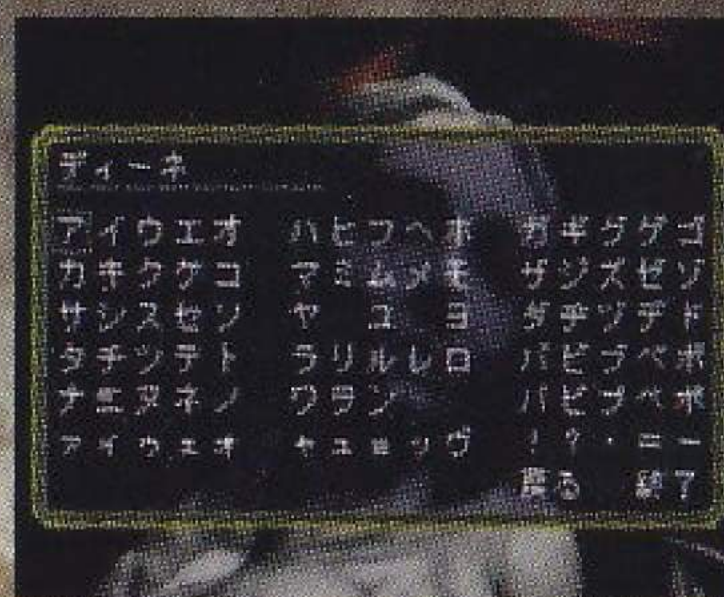
新しくゲームを始めるときは、「最初から始める」を選択してください。AまたはCボタンかスタートボタンで決定するとゲームの開始。物語のプロローグをアニメーションで見ることが出来ます。

また、主人公の名前入力の方法は、右記を参照しましょう。



名前入力の方法

最初は初期設定の名前が表示されますが、Bボタンを押すとすべて消すことができます。文字の選択は方向ボタン、文字の入力はAボタンかCボタンです。キャンセルはBボタンか、「戻る」に合わせてAボタンかCボタンを押します。入力できる文字数は、最大8文字です。スタートボタンを押すか「終了」を選ぶと、入力終了となります。





●つづきからはじめる

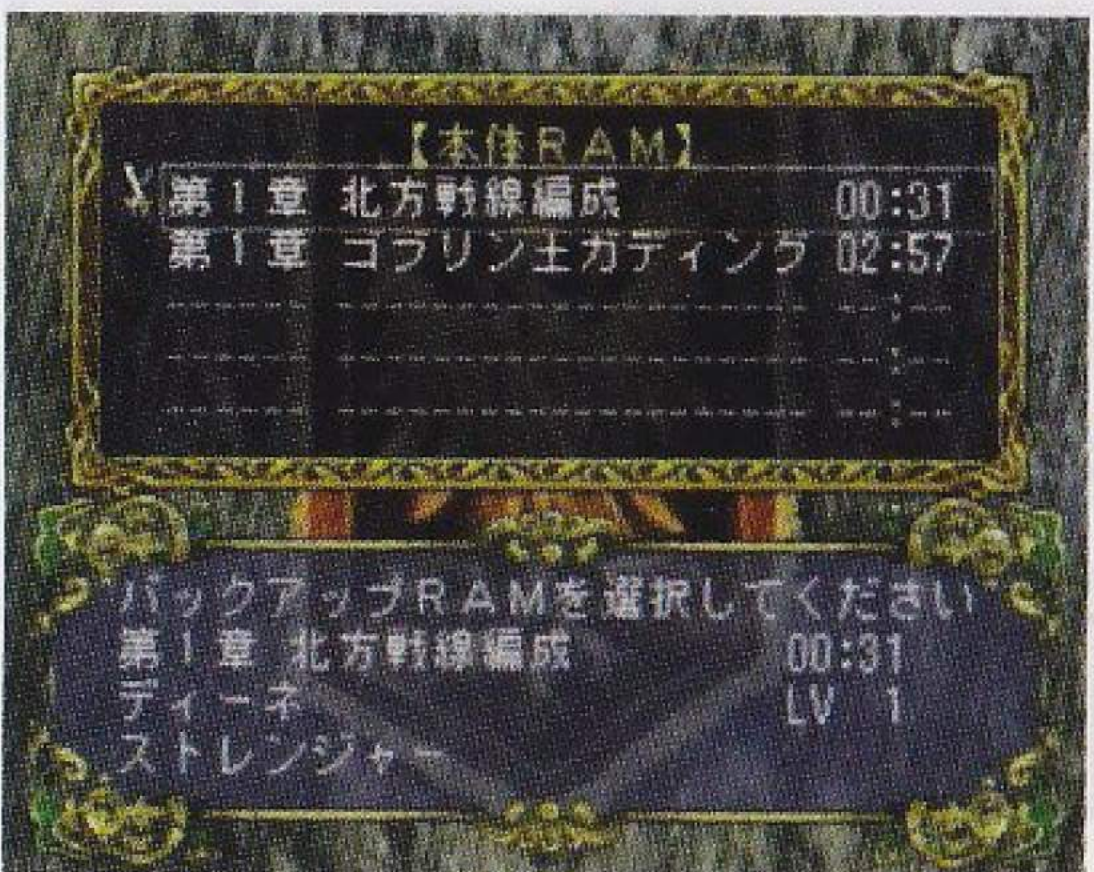
まずは、データの保存場所を方向ボタンで選択、A、Cボタンで決定します（カートリッジRAM使用時のみ）。次に、セーブデータの一覧が表示されますので選択してください。このとき、画面下部にデータの詳細が表示されますので、よければA、Cボタンで決定しましょう。



セーブのタイミングとセーブ方法

セーブは、国務会議の終了後や、作戦成功後などに行うことができます。まず、データの記録をするかどうかを問われますので、セーブする場合は「はい」にカーソルを合わせてAまたはCボタンを押します。次に、バックアップRAMの選択、決定をしてください（カートリッジRAM使用時のみ）。最後に記録場所の選択、決定をするとセーブは終了です。

※データのセーブ中に電源を切らないでください。



●オプション

ゲームを楽しむ上での、さまざまな設定を行うことができるメニューです。各設定のセレクトは、方向ボタンの上下でできます。設定を変更する場合は、方向ボタンの左右を押してください。なお、スタートボタンを押すと、スタートメニュー画面に戻ります。



SOUND

ゲーム中の効果音や音楽を、ステレオ (STEREO) かモノラル (MONAURAL) にするかを設定します。接続している機器に合わせて変更してください。

BGM

ゲーム中で使用されている音楽が聴けます。方向ボタンの左右で選択、A、Cボタンで音楽が流れます。止める場合は「STOP」を選択してA、Cボタンです。

VOICE

ゲーム中、キャラクターの声を出すか出さないかを設定します。「ON」を選択すると、キャラクターがメッセージのセリフを話します (例外もあり)。

メッセージ速度

表示されるメッセージの速度を設定します。切り替えられる速さは、「速い」と「遅い」の2タイプです。プレイヤーの好みに合わせて設定を変更しましょう。

カーソルタイプ

タクティカルマップ上のカーソルの移動タイプを設定します。方向ボタン上を押すと「A」は右斜め上、「B」は真上にカーソルが移動します。タクティカルマップのオプションの「パッド」は、この項目と同じです。

レーダー

タクティカルマップ上で、レーダーを表示するかどうかの設定です。レーダーでは、敵や味方の位置、各ユニットの向いている方向などを知ることができます。

自動選択

「ON」の場合、キャラクターが行動を終了した後、自動的に次のキャラクターが選択されます。必要ない場合は、「OFF」を選択してください。

EXIT

「EXIT」に合わせてAかCボタンを押すと、オプションを終了し、スタートメニュー画面に戻ります。

セーブについての注意

このゲームではセーブポイントが決められているため、タクティカルマップをプレイしている途中等でプレイヤーが任意にセーブすることはできません。マップによっては、プレイ時間が長時間（2時間以上）になる場合もあります。タクティカルマップに入る前にセーブすることをお勧めします。

ゲームの目的と進行

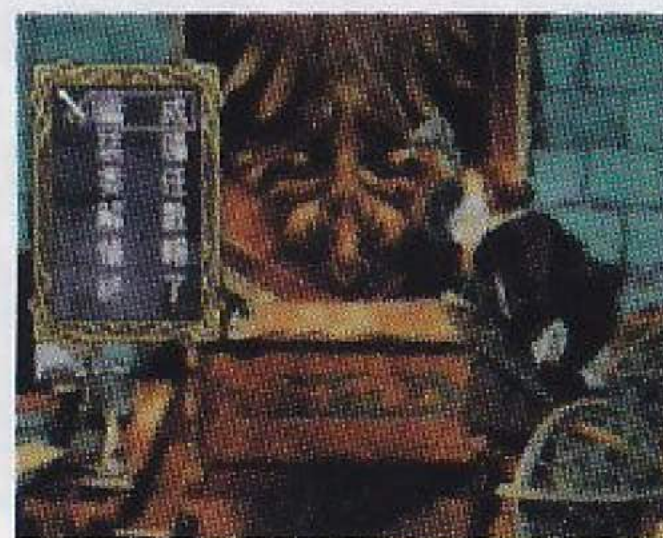
■マイスの正規軍を率いて魔国のモンスターと戦おう

『テラ ファンタスティカ』は、壮大なスケールで物語が展開するシミュレーションゲームです。プレイヤーは、マイス大公国の元帥としてマイス正規軍を率い、魔国ボーフォンのモンスターや敵対する隣国の軍隊と戦っていきます。バリエーション豊かな戦場でクリア条件に即した戦略を駆使し、仲間となる各キャラクターを育てながら、世界の危機を救いましょう。



■ゲームの主な流れ

このゲームは、マイス大公国での会議や準備、状況の把握や作戦を決定する作戦マップ、戦闘を実行するタクティカルマップの3つに大きく分けることができます。これらのシーンを繰り返しながら、ストーリーは展開するのです。



ゲーム進行チャート

初期の流れは以下のとおり。各シーンでの操作方法は、それぞれの項目を参照しましょう。

プロローグ

魔国のザイタンと
主人公（ディーネ）の戦い

※タクティカルマップによる戦闘が終了すると、国務会議や作戦マップなどに切り替わります。ゲームは、このような流れを繰り返しながら進行していくのです。

国務会議

国務会議メンバーの紹介や
各国の情報を得る

執務室

主人公の指揮下に入る指揮官たちの自己紹介

特別演習

戦闘についてのノウハウを学びながら訓練をする

国務会議

バルデース出撃と大公の出陣について話し合う

部隊の編成や装備など、出陣の準備を整える

執務室

情報収集や作戦会議、目的地への移動などを行う

作戦マップ

指揮官率いる部隊を行動させながらクリア条件を満たす

タクティカルマップ

ストーリーが進行し、さらに先へと進む

条件クリア

主人公またはアレクシスが倒されるか、50ターンが終了すると作戦失敗となる

ゲームオーバー

国務会議

■さまざまな議題を話し合い、国の方針を決定する

ミス大公国では、大公であるアレクシス2世を中心に円卓を囲み、さまざまな話し合いを行います。主人公はミスの元帥として出席し、前大公の弟ダーマ公爵やアザン宰相をはじめとする、国の中心人物たちと議題について協議するのです。また、この話し合いの結果によって、ストーリーの展開が変化することもあります。



■国務会議の進め方

国務会議は、出席しているキャラクターたちの意見を聞きながら進行します。その結果、多数決で決定される議題もあれば、アレクシス2世の意見を通して可決する議題もあります。会議の具体的な進め方については、右ページを参照しましょう。

機嫌を損ねてしまうキャラクター

国務会議を進行しているとき、自分の意見が通らなかったキャラクターは機嫌を損ねてしまいます。この結果、その章の会議で次に提案された議題に対して、反対意見を述べるのです。ただし、損ねた機嫌が反映されるのはその章の国務会議内でのみ。次に開かれる会議では、全員普通の状態から始まります。



① 議題が提案される

まず、会議で話し合う議題が提案されます。この議題は、アレクシス2世から提案されるものや、セレシオン帝国からの書状に対するものなどが上げられます。



② 出席者から議題に対する意見を求める

次に、議題に対しての出席者の意見を求めます。意見を聞きたいキャラクターを方向ボタンの上下で選択、A、Cボタンで決定してください。各キャラクターが自分の意見を発言します。



③ 出席者全員の意見をまとめる

出席者の意見を聞いた後、アレクシス2世によって議題に対する決断が下されます。このとき、自分の意見が通らなかったキャラクターは、機嫌を損ねてしまいます（左ページ囲み参照）。



④ 次の議題に移る

1つの議題が終了すると、次の議題へと話題は移ります。こうして、アザン宰相議長のもと、国务会議は進められます。ただし、主人公の意見が選択肢として表示されることはありません。

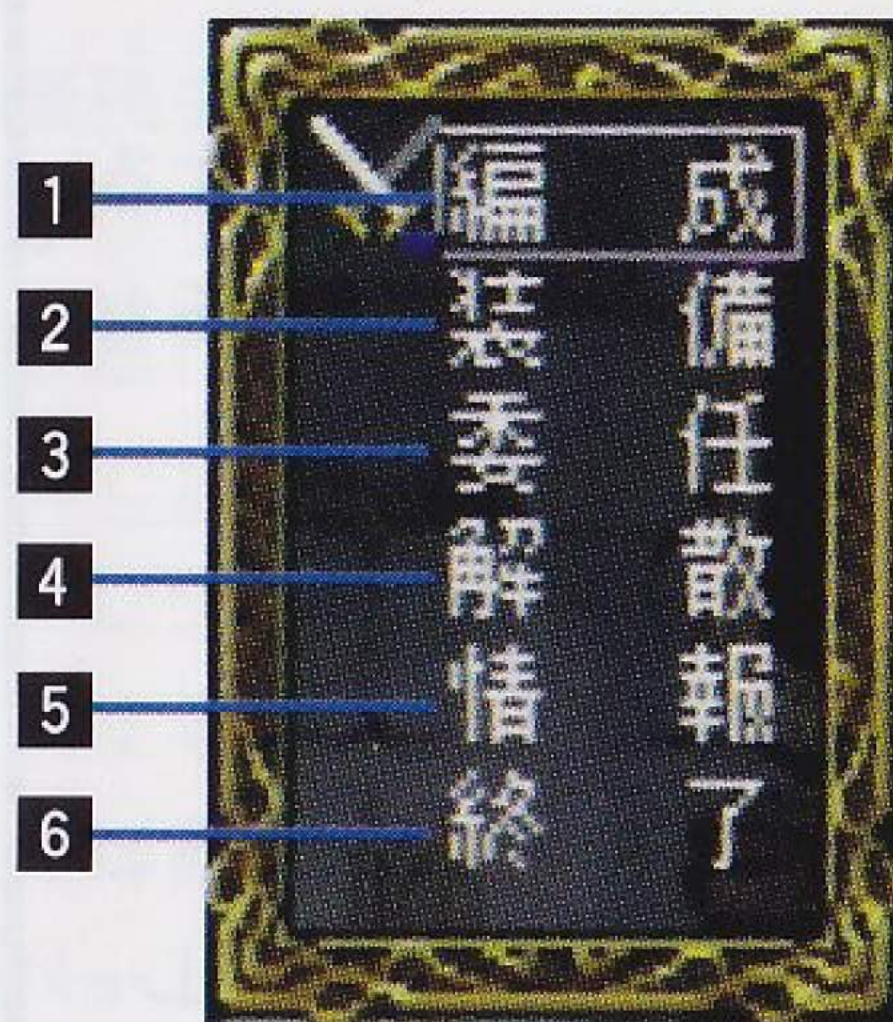
執務室

■元帥として正規軍の編成を行おう

タクティカルマップでの戦闘を前に、執務室でユニットの編成が行えます。

■各コマンドの使用法

ここでは、執務室で表示される6つのコマンドについて説明しましょう。コマンドの選択は方向ボタンの上下、決定はA、Cボタンで行います。



●指揮官選択画面の見方

① 指揮官の名前	⑤ 部隊の名前	⑧ 攻撃タイプ
② 指揮官のクラス	⑥ 兵科	⑨ 現在装備している装備品
③ 指揮官の階級	⑦ 編成している指揮官と部隊の相性	
④ 現在のレベル		

1

編成

指揮官と部隊の組み合わせを決める

主人公をはじめとする指揮官群と部隊を組み合わせ、ユニットの編成を行います。編成を行う指揮官を選択（選択画面は左ページ参照）決定後、以下の手順に従って操作しましょう。なお、アレクシスの編成は自動的に決定され、プレイヤーが行うことはできません。

① 部隊をつけるかはすすかを決める

部隊をつける場合、「部隊をつける」にカーソルを合わせて決定し、②の操作に進んでください。「部隊はすす」を選択すると、部隊未編成のまま指揮官選択画面に戻ります。



② 組み合わせる部隊を選択する

指揮官と組み合わせる部隊を、方向ボタンの上下で選択しましょう。現在編成されている部隊は青い文字、編成可能な部隊は白い文字、編成不可能な部隊は灰色の文字で表示されます。



③ 決定した部隊が指揮官につく

A、Cボタンで決定すると説明が表示され、ユニットが編成されます。そのユニットの部隊のグラフィックが表示され、各パラメータが変化します。指揮官選択画面に戻るときはBボタンです。



●編成画面の見方

カッコの中の数値は、部隊をつけることで変化するパラメータ値です。各項目の詳細については、P28を参照してください。

- ① 選択した指揮官の顔
- ② 選択した指揮官の名前
- ③ 現在ついている部隊の名前
- ④ 指揮官と部隊の相性
- ⑤ ユニットの移動力
- ⑥ ユニット全体の耐久力。このポイントが0になると、そのユニットは全滅となる
- ⑦ 指揮／指揮範囲（将軍以上の指揮官が持つパラメータ）・AP／1ターンあたりに行動できる回数・視界／ユニットの視界の広さ・士気／兵士たちのやる気の度合い



- ⑧ 魔防／魔法に対する防御力
- ⑨ 白攻／白兵戦での攻撃力
- ⑩ 白防／白兵戦での防御力
- ⑪ 射攻／射撃戦での攻撃力
- ⑫ 射防／射撃戦での防御力
- ⑬ 射程／射撃戦の攻撃範囲

- ⑧ 組み合わせる部隊。左から部隊名、兵科、保有している部隊数を表示

- ⑨ 編成したユニットのグラフィック

2

装備

各指揮官に装備品を装備させる

所持している装備品を装備させるコマンドです。装備させたい指揮官を方向ボタンの上下で選択、A、Cボタンで決定したら、以下の手順に従って操作をしましょう。

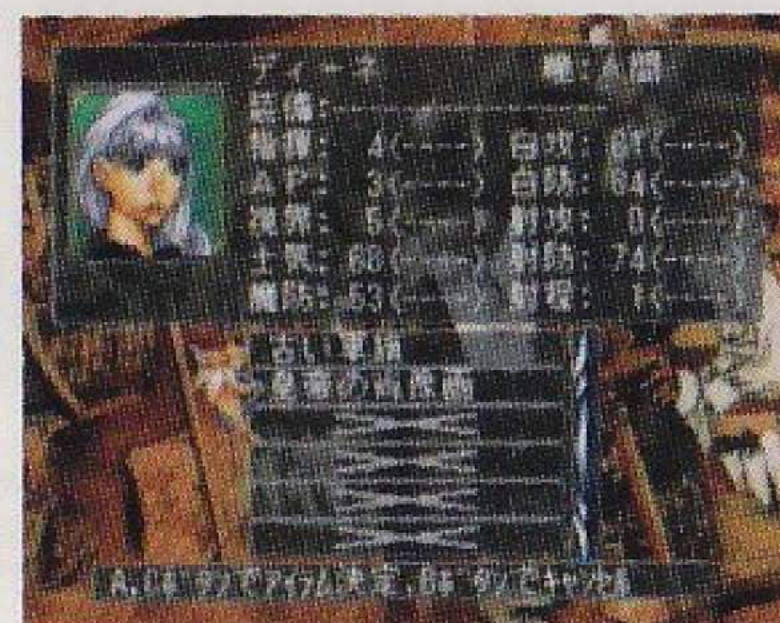
① 装備をつけるかはすすかを選択する

すでに装備品を装備しているとき、まず装備をつけるかはすすかを選択します。「装備をつける」を決定すると、②の操作に進みます。「装備をはすす」と指揮官選択画面に戻ります。



② 装備する装備品を選択する

装備する装備品を方向ボタンの上下で選択します。各指揮官とも、装備できる装備品は1つのみです。特徴や効果などをよく考えてセレクトしましょう。



③ 決定した装備品を装備する

A、Cボタンで決定すると説明が表示され、装備品を装備できます。カッコ内の数値は、装備したことで変化したパラメータ値です。指揮官選択画面に戻るときはBボタンです。



3 委任 クロードにユニットの編成と装備を委任する

マイスの元帥である主人公の、副官を務めるのがクロードです。このコマンドを選択すると、クロードにユニットの編成と装備をまかせることができます。

① クロードにユニットの編成を委任する

「委任」コマンドを選択すると、まず編成と装備を委任するかどうかを問われます。クロードにまかせる場合は、「はい」にカーソルを合わせてA、Cボタンで決定しましょう。



② ユニット編成の方針を決定する

次に、ユニットを編成する際の方針を問われます。方向ボタンの上下で選択、A、Cボタンで決定してください。各方針についての説明は、右ページを参照してください。



指揮官選択画面の表示切り替え

「編成」「装備」「情報」コマンドを選択すると、指揮官選択画面に切り替わります。ここで、Xボタンを押すと、指揮官選択画面の表示を変更することができます。1画面で数多くの指揮官が表示されるので、選択する際に非常に便利でしょう。元の表示画面に戻りたいときは、再びXボタンを押してください。



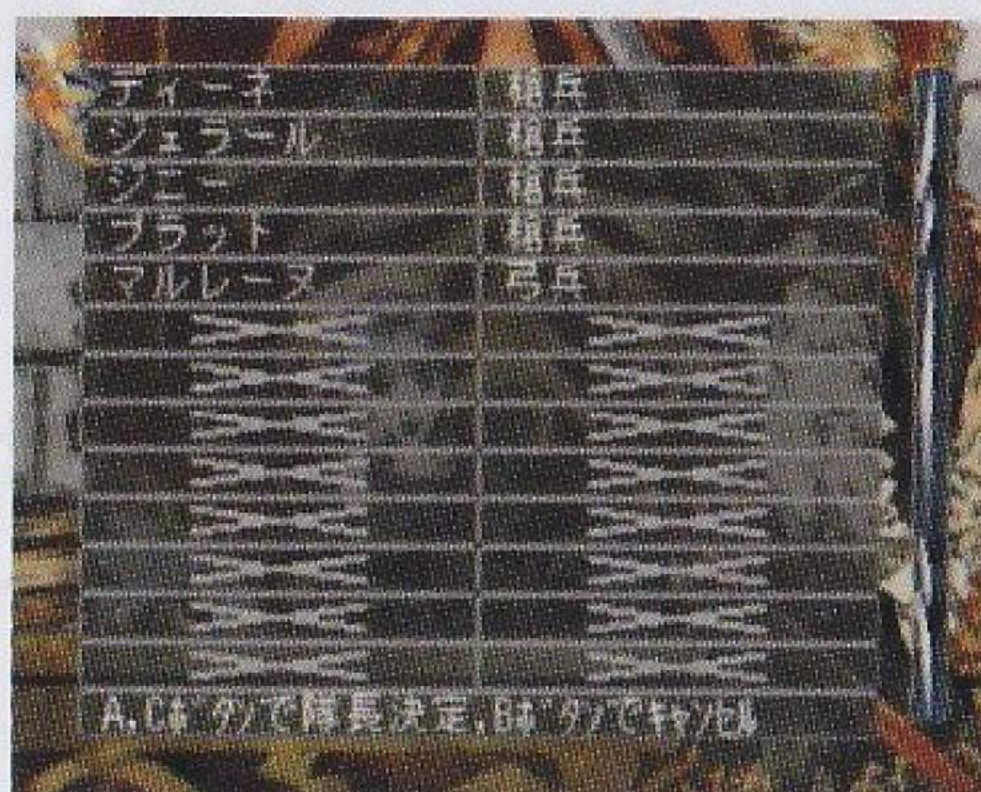
バランスを重視

あくまでも、バランスを重視して編成されます。白兵と射撃の戦力は、ほぼ五分五分で編成されるので、どの戦場でも有効です。



白兵戦力を中心に

白兵戦力を中心に編成されます。射撃戦の能力は期待できませんが、白兵戦での攻撃や防御に関しては威力を発揮します。



射撃戦力を中心に

射撃戦力を中心に編成されます。白兵戦は不利ですが、遠距離からの攻撃を主とした作戦を実行すれば、有利に戦闘が進められます。

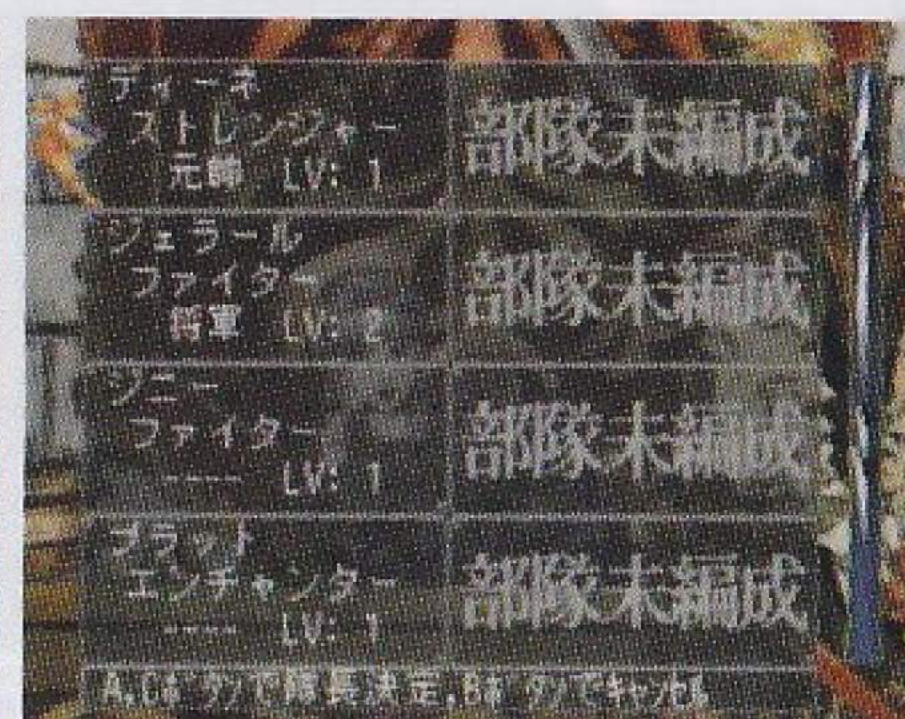


4

解散

編成したユニットをすべて解散させる

部隊の編成をはずすことができます。解散するときは、「はい」にカーソルを合わせて決定しましょう。これで、全ユニットが部隊未編成の状態になります。

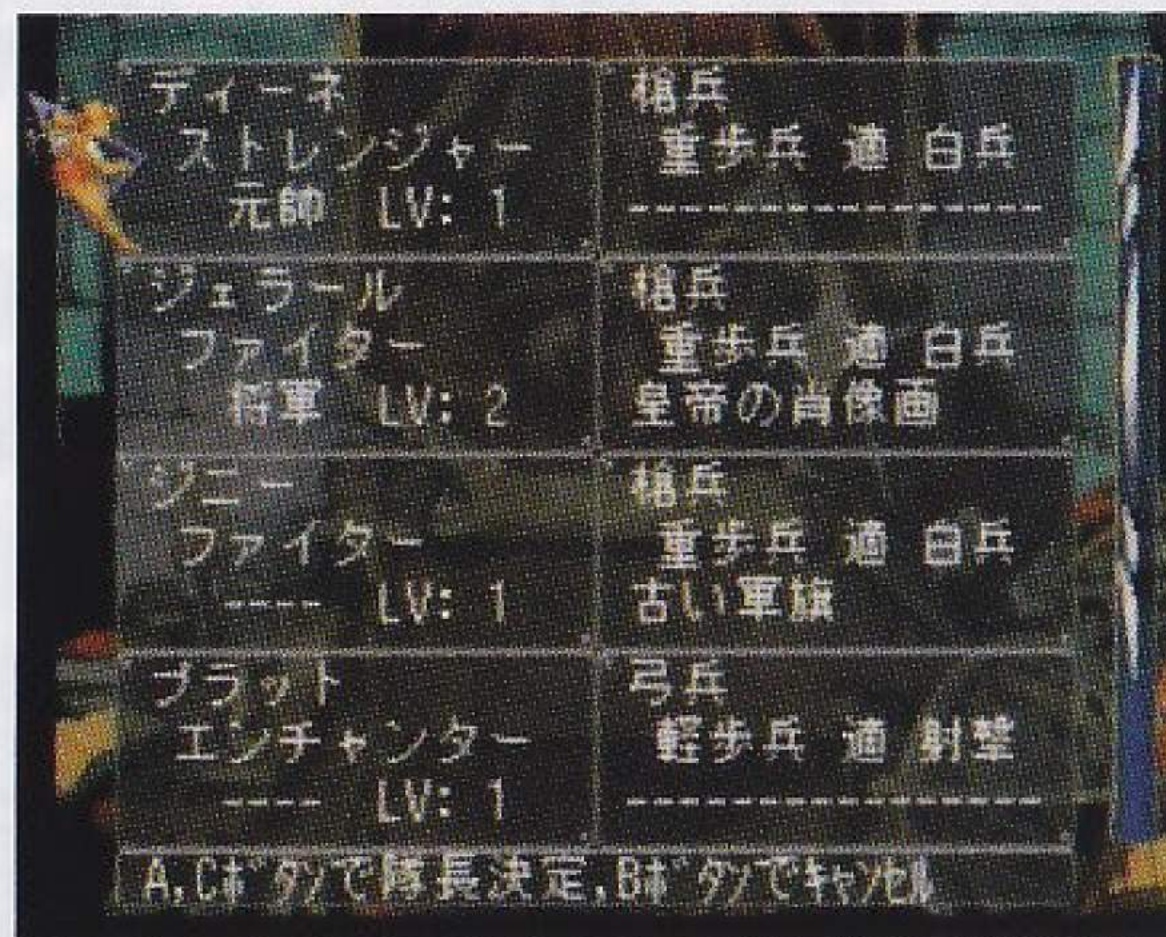


5

情報

各ユニットの情報を得る

ユニットの情報が得られます。方向ボタンの上下で指揮官を選択、AかCボタンで決定します。また、以下で説明していない項目はP18を参照してください。



情報画面の見方



- ①現在のレベル
- ②現在取得している経験値/次のレベルアップに必要な経験値
- ③クラスビューのタイプ (P30参照)
- ④現在の最大マジックポイント
- ⑤選択した指揮官が使用できる魔法 (魔法を修得できる者のみ)
- ⑥編成している部隊のグラフィック

6

終了

ユニットの編成や装備を終了する

すべての編成や装備を終了することができるコマンドです。これを選択すると、クロードから執務を終了するかどうかを聞かれます。終了する場合は、「はい」にカーソルを合わせてAまたはCボタンを押して決定してください。



アレクシス2世の成長を左右する

執務室でのイベント

執務室での勤務を実行する前に、アレクシス2世が主人公を訪ねてくる場合があります。アレクシス2世は、主人公にさまざまな悩みなどを打ち明けますが、ここで3つの選択肢が表示されます。どの選択肢を選ぶかはプレイヤーの自由です。



ただし、選んだ選択肢によって、アレクシス2世のパラメータは成長します。さらに、アレクシスの成長の仕方によって、物語や会話の内容が変化することもあるのです。

選択肢を選ぶ



パラメータが変化



作戦マップ

■作戦マップを移動しながら作戦を実行する

作戦マップでは、戦役に赴いた地方の地図とルートが表示されます。移動先の選択が必要なときは、方向ボタンで移動先を選んで決定します。また、Xボタンを押すと、作戦マップの詳細がわかります。



●作戦マップで展開されるさまざまなイベント

作戦マップ上のポイントでは、戦闘以外にもさまざまなイベントが発生します。イベントが発生した場合、プレイヤーがメッセージを送ることでストーリーが展開します。また、発生したイベントに関するイラストも同時に表示されます。



●元帥の決めた作戦によって物語が変化する

ストーリーの展開によっては、2つの作戦が同時に提示されることもあります。このとき、どちらの作戦を優先して実行するかの判断は、プレイヤーの意志で決定することができるのです。



例：敵の本拠地を叩くか、敵に通じる闇商人のアジトを叩くかの選択

敵の本拠地を叩け!!

バダイ・サイ火山に向かう

敵の本拠地を一気に叩くことで、争いの元を消滅することができる。



重要な装備品を入手する

戦闘終了後、ルーンの書かれた大切な装備品を入手することが可能。



闇商人のアジトを叩け!!

ゴグ・レエ海岸に向かう

敵の補給部隊である闇の商人を叩くことで、敵の戦況を不利に導く。



新しい仲間が正規軍に加わる

戦闘後、ゲロリンやフェリックスが新しく仲間として正規軍に加わる。



タクティカルマップ

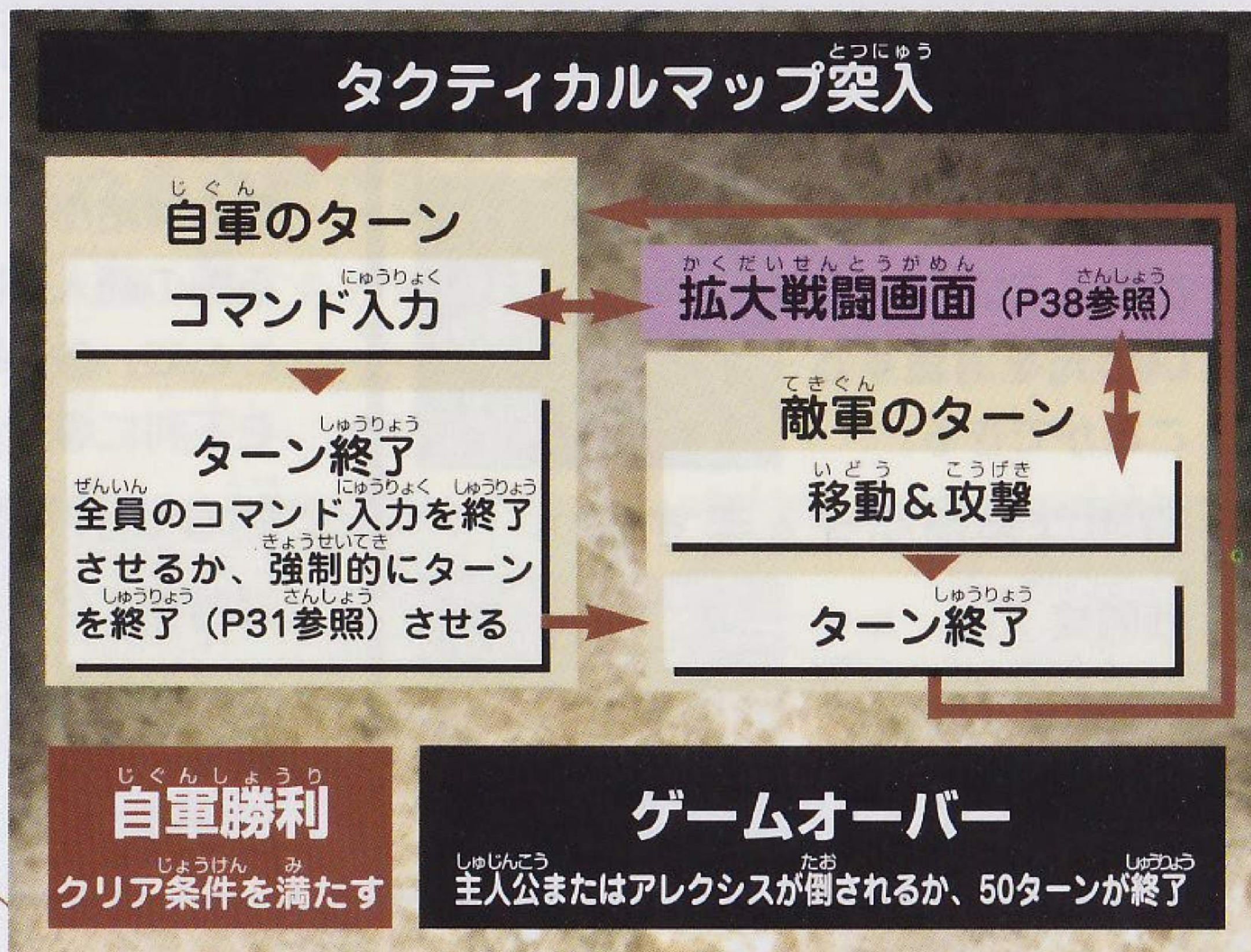
■戦略を練って勝利を勝ち取ろう

敵軍との戦いの場となるのが、このタクティカルマップです。ただ闇雲にユニットを動かすのではなく、マップで戦況を読み、戦略を練って行動することが、勝利への近道となることでしょう。



●ターンの流れ

タクティカルマップは、自軍と敵軍のターンが交互に繰り返されながら進行していきます。そして、クリア条件を満たせば自軍の勝利となり、主人公またはアレクシスが倒されるか、50ターンが終了する、またはクリア条件を満たさない(一部のマップ)場合、ゲームオーバーとなります。



●画面の見方

タクティカルマップの基本画面には、自軍と敵軍のユニットのほかに、カーソルとレーダーが表示されています。レーダーは、敵ユニットとの距離を計る上で役立つことでしょう。

レーダー

レーダーは、カーソルを中心にして5×5の範囲を表示します。範囲内に自軍、あるいは敵軍のユニットが存在する場合は、三角マークで表示（下の写真参照）。現在の向きもわかります。



敵ユニット
カーソルの位置
味方ユニット



カーソル

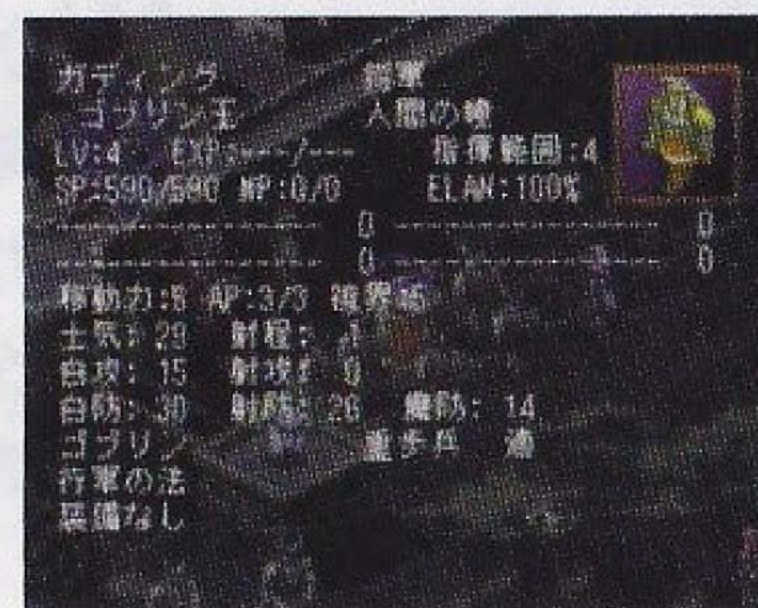
●自軍のターン時の操作方法

自軍のターンでは、各種コマンドの実行によって進軍していく以外に、ユニットやマップのデータ確認、ゲーム環境の設定などを行うことができます。以下で各項目の内容を、操作方法を交えながら詳しく紹介していきます。

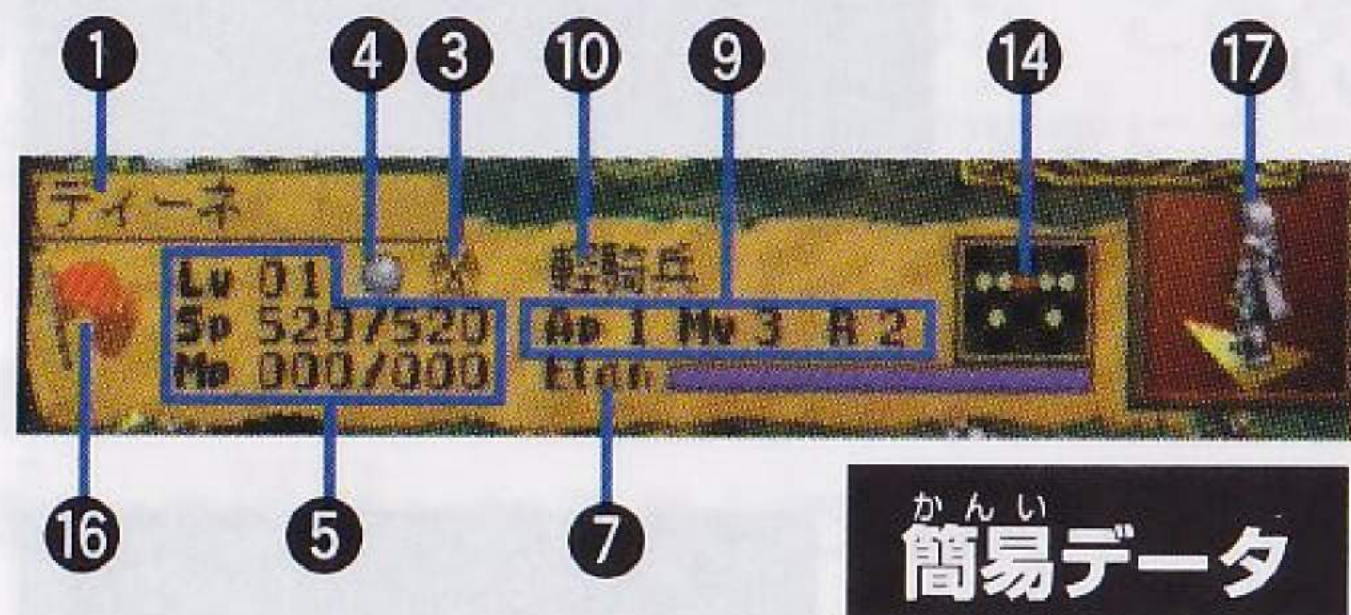


ユニットのデータを確認する

方向ボタンでユニット（敵も可能）にカーソルを合わせると、簡易データが表示。また、カーソルを合わせた状態でXボタンを押せば、詳細データが表示されます。なお、データの見方は、P28で説明しています。



★ユニットデータの^{みかた}見方



かんい
簡易データ

①名前：部隊を統率する指揮官の名前。

②クラス：指揮官の現在のクラス名。

③階級：指揮官の階級。「君主」「元帥」「将軍」の3タイプがあります。なお、簡易データではアイコンで表示されます(右の写真参照)。



④クラスビュー：指揮官の視覚特性。「人間の瞳」「太陽の瞳」「月の瞳」の3タイプがあります。なお、簡易データでは階級同様、アイコンで表示されます(右の写真参照)。



しょうさい
詳細データ

⑤基本能力値：部隊の基本となる能力値。

LV：現在のレベル。

EXP：現在取得している経験値/次のレベルに到達するために必要な経験値。

SP：ソルジャーポイント(耐久力)の現在値/最大値。SPが減少すると攻撃力が下がり、兵士も次々に消滅。さらに0になると、ユニットは全滅します。

MP：マジックポイントの現在値/最大値。

⑥指揮範囲：ほかの指揮官を統率できる範囲。「君主」「元帥」「将軍」の指揮官にのみ存在(P31参照)。

⑦ELAN：部隊の鋭気。移動や攻撃などを行うことで徐々に減少し、攻撃力も下がるほか、拡大戦闘での行動回数(CP)が下がることもあります。

⑧魔法：現在修得している魔法の名前と、各魔法を使用する際の消費MP。各指揮官は、同時に最大4種類の魔法を持つことができます。

⑨総合能力値：ユニットの総合的な能力値。
移動力(MV)：1回の「移動」コマンドで進むことができる範囲。ただし、兵科と地形の関係で、同じ移動力でも移動範囲は異なる場合があります。

AP：1ターンでコマンド実行が可能な回数の現在値／最大値 (APはアクションポイントの略)。

視界：敵ユニットの詳細を確認することができる範囲。この数値より遠くにいる敵ユニットは薄く表示され、例えカーソルを合わせてもデータを確認できません。ただし、視界の判定はユニットごとではなく、全ユニットで行われるため、味方ユニットのいずれかの視界内であれば、データを確認することができます。

士気：戦闘に対する兵士のやる気の度合い。

白攻：白兵戦における攻撃力。この数値が高いほど、剣や槍による攻撃でより大きなダメージを与えることができます。

白防：白兵戦における防御力。この数値が高いほど、敵部隊の剣や槍による攻撃で受けるダメージが少なくなります。

射程(R)：射撃の射程距離。槍兵などの白兵戦用部隊の場合、この数値は常に1です。

射攻：射撃による攻撃力。白兵戦用部隊の場合、この数値は常に0です。

射防：敵の射撃攻撃に対する防御力。

魔防：敵の魔法攻撃に対する防御力。

⑩部隊名：率いている部隊の名前。

⑪兵科：率いている部隊の兵科。兵科によって、射程距離が異なります(剣や槍は短く、弓は長い)。

⑫相性：指揮官と部隊の相性。「適」と「不」の2種類があり、「不」の場合、攻撃力が低下します。

⑬戦法：現在選択している戦法。

⑭隊形：現在選択している戦法の隊形。SPの減少によって消滅した兵の位置は、暗く表示されます。

⑮装備品：指揮官が装備している装備品。装備していない場合は「装備なし」と表示されます。

⑯国旗：指揮範囲に対する部隊の位置を表します。指揮範囲に入っていると旗は風になびき、指揮範囲に入っていないと旗はしおれてしまいます。当然、指揮範囲を持つ指揮官が率いる部隊の旗は、常に風になびいています。

⑰ユニットの向き：部隊が現在どちらの方向を向いているのかを表します。

★3タイプのクラスビュー

部隊を統率する指揮官は、「人間の瞳」「太陽の瞳」「月の瞳」のいずれかのクラスビューを持っています。クラスビューとは視覚特性のことで、タイプの違いによって、マップ上に見える物が異なるなどの現象が起こります（右記参照）。一見何も無いと思われる場所でも、別のタイプのクラスビューを持つ指揮官（ユニット）にカーソルを合わせてA、B、Cのいずれかのボタンを押せば（コマンド表示）、新たな発見があるかもしれません。

クラスビューの違いによって発生する現象

- ①データ確認できる敵ユニットが異なる。
- ②見える地形が異なる。
- ③移動できる場所が異なる。
- ④探索できるポイントが異なる。
- ⑤ELANの消費量が異なる（天候による）。



天候やクリア条件などを確認する

Yボタン

Yボタンを押すと（カーソルはどの位置でもOK）、現在のターン数、天候（ELANの消費量に影響）、残りの敵部隊数、クリア条件が表示されます。P26でも紹介したとおり、50ターンをオーバーするとゲームオーバーになってしまうので、長期戦となった場合には、常に現在のターン数に気を配っておきましょう。

指揮範囲を確認する

Zボタン

「君主」「元帥」「将軍」の階級を持つ指揮官には、ほかの指揮官を統率するための指揮範囲が設定されています。Zボタンを押すと（カーソルはどの位置でもOK）指揮範囲が表示され、LかRボタンで別の指揮範囲に切り替えることができます（選択されている指揮官は赤く点滅）。ほかの指揮官は、この指揮範囲に入っていないと、そのターンで使えるAPが減ってしまいます。ただし、範囲に入っているかどうかのチェックは、ターンの最初にのみ行われますので、いったん範囲から外れたり、ターン中に指揮範囲に入っても、そのターンのAPには影響ありません。



ターンの終了とゲーム環境の設定を行う

スタートボタン

スタートボタンを押すと、自軍ターンの終了とゲーム環境の設定を行うことができます。方向ボタンで上下で「プレイヤーターン終了」か「オプション」にカーソルを合わせて、AかCボタンで決定します（右記参照）。



オプションで設定できる項目

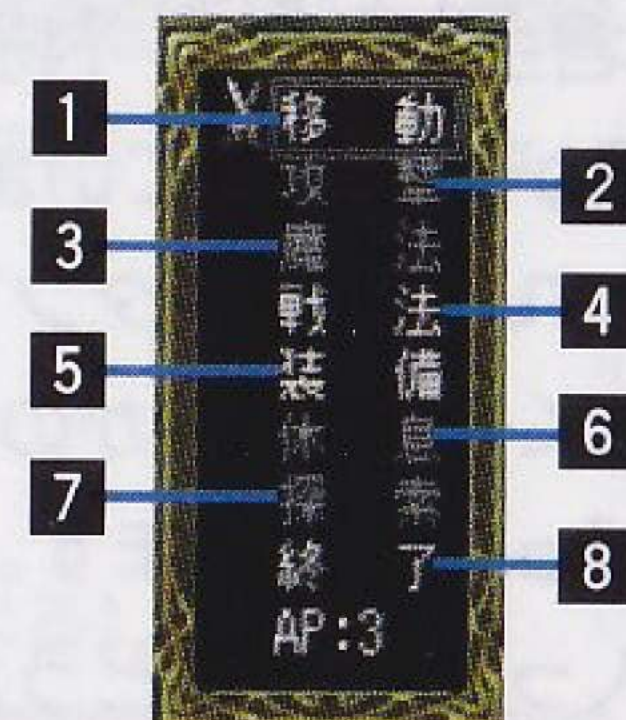
- パッド [type A/type B]
- レーダー [あり/なし]
- 自動選択 [あり/なし]

※各項目の内容はP10を参照してください。

各種コマンドを表示する

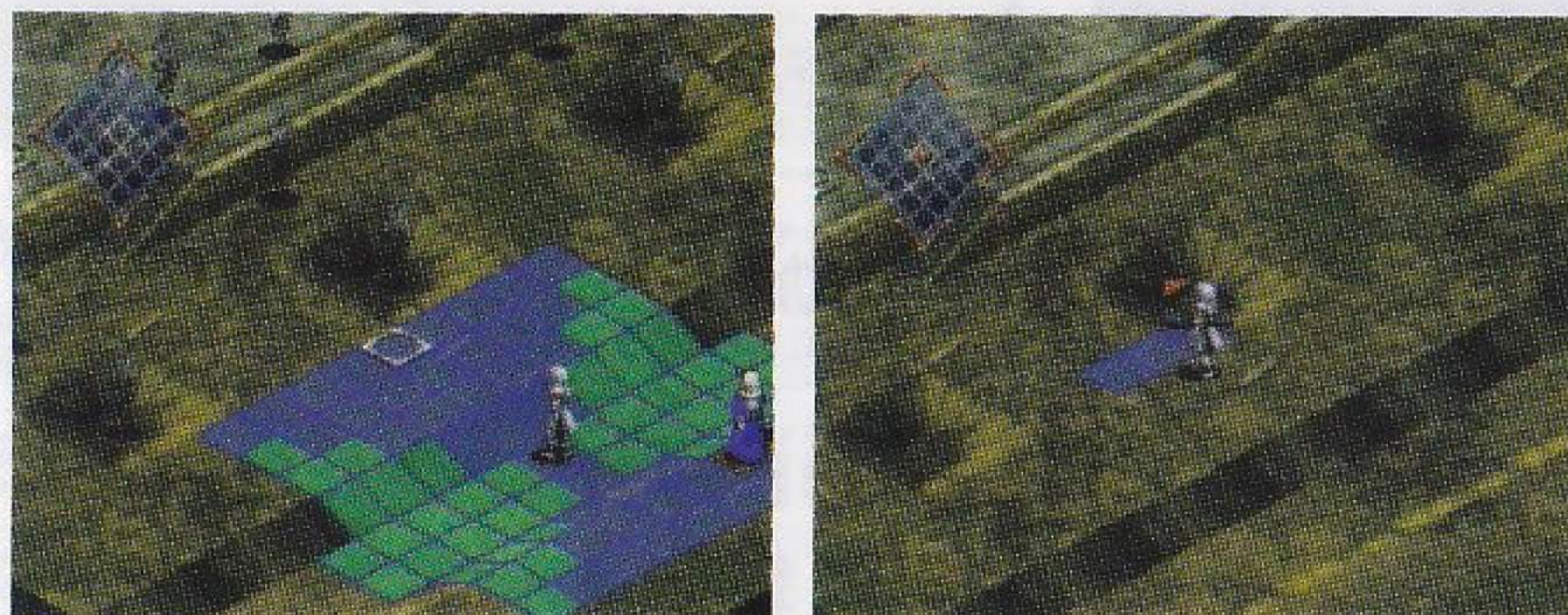
A/B/Cボタン

ユニットにカーソルを合わせてA、B、Cのいずれかのボタンを押すと、右のコマンドが表示されます。方向ボタンの上下で実行したい項目を選択し、AかCボタンで決定しましょう（キャンセルはBボタン）。なお、「終了」以外を決定した場合、APが1減ります。



1 移動 ユニットの移動させる

「移動」コマンドを決定すると、そのユニットの移動力に合わせた移動可能範囲が表示されます。方向ボタンで範囲内の任意の位置にカーソルを合わせてAかCボタンで決定しましょう。ユニットがその位置まで進んだら、今度は向きを決めることになります。方向ボタンで向きたい方向を選び、AかCボタンで決定です（右ページの囲み参照）。



移動範囲の色の違いは ユニットの向きに対応している

「移動」コマンドを決定した際に表示される移動可能範囲は、青、緑、黄色と色分けされています。青の範囲は、現在の向きのまま移動。緑の範囲は、右か左を向いて移動。そして黄色は、後ろに移動することを表します。つまり、移動後、ユニットがどの方向を向くことになるのかの目安になっているのです。



2

攻撃

ターゲットを決めて戦闘に突入する

攻撃可能な範囲内に敵ユニットがいる場合のみ、コマンドを実行できます。攻撃範囲が表示されたら、方向ボタンまたはL、Rボタンで敵ユニットにカーソルを合わせAかCボタンで決定します。決定後、拡大戦闘画面に切り替わります（P38参照）。

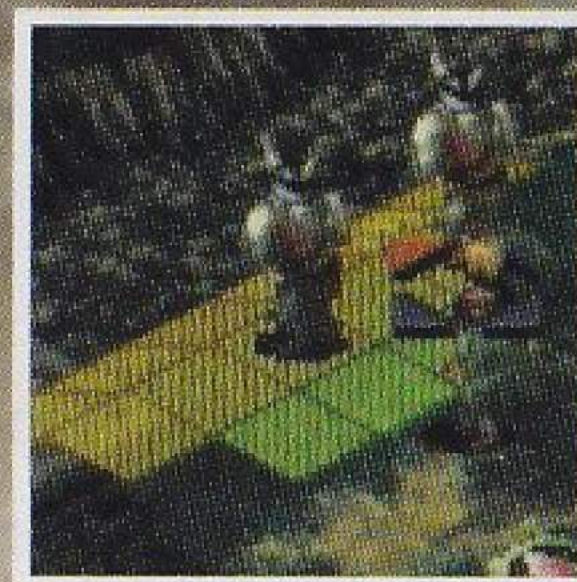


攻撃範囲を確認して向きを決定しよう

「移動」コマンドで最後に向きを決める際、攻撃可能な範囲が表示されます。範囲の色は3種類あり、青が武器による通常攻撃、黄色が魔法攻撃、そして緑が通常、魔法の両方の攻撃が可能であることを示しています。APが残っている場合には、敵ユニットが攻撃範囲内に入るよう向きを決め、次のコマンド入力ですぐ「攻撃」できるようにしましょう。また、敵ユニットの側面や背面から攻撃を仕掛けるとより大きなダメージを与えることができますので、側面や後方から攻撃に入れるよう向きを調整することも大切です。



通常攻撃が可能



魔法攻撃が可能



両方の攻撃が可能

3

魔法

味方に魔法をかける

回復魔法（P58参照）を修得している指揮官のみ、使用することができるコマンドです。「魔法」を決定すると、魔法名と消費MPが表示されます（MPが足りない場合はグレー表示になっていて使用不可能）。方向ボタンの上下で使いたい魔法にカーソルを合わせてAかCボタンを押すと、その魔法の有効範囲が表示されます。この範囲内にいる味方ユニットにカーソルを合わせて、AかCボタンを2回押して決定しましょう。



魔法の有効範囲を把握しておく

魔法の有効範囲は、ユニットデータ画面には表示されません。実際に魔法を選択しないと確認できませんから、あらかじめ範囲を確認しておくといいでしょう。



4

戦法

部隊の戦法を変更する

「戦法」コマンドを決定すると、戦法が表示されます（種類はユニットの兵科によって異なります）。方向ボタンの上下で変更したい戦法にカーソルを合わせると、変更後の能力値（青字=アップ、赤字=ダウン）と特徴が表示されますので、参考にしましょう。OKであれば、AかCボタンを押して決定します。

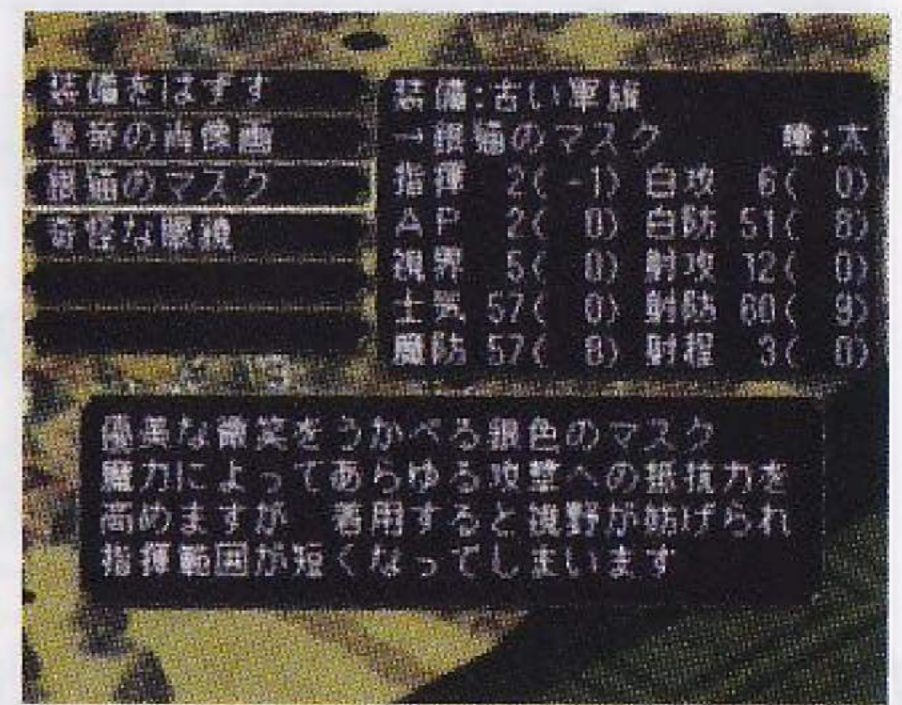


5

装備

装備品を装備する

コマンドを決定すると、現在所持している装備品の一覧が表示されます（別の指揮官が装備済みの装備品は表示されない、装備できない装備品はグレー表示）。



方向ボタンの上下で任意の装備品にカーソルを合わせたら、装備時の修正値（カッコ内の数値）と特徴を確認して、AかCボタンで決定しましょう。装備品をはずす場合は、「装備をはずす」を選択してAかCボタンを押します。なお、装備後の能力値は、現在の戦法などの影響で、必ずしも修正値のプラスマイナスで決定されません。

6

休息

減少したELAN（鋭気）を回復する

「休息」コマンドを決定すると、ELANが多少回復します。なお、ELANがまったく減っていない場合には、このコマンドを実行することはできません（グレー表示になっている）。

こまめにELANを回復

ELANが減ると、拡大戦闘時の攻撃力等が下がってしまいます。拡大戦闘では回復できないので、戦闘の前に「魔法」や「休息」コマンドを使って回復しておくこと有利に戦えます。なお、ELANが0になっても、ELANを消費する「攻撃」等のコマンドを実行できます。



7

探索

たてももの じめん しら
建物や地面を調べる

「君主」「元帥」「將軍」の階級を持つ指揮官が率いるユニットは、特定のポイントを探索することができます（ほかの指揮官のユニットの場合、コマンド自体が表示されません）。探索したいポイントに前方から隣接する位置まで移動したら、コマンドを選択決定しましょう。仲間を発見できたり、装備品を入手できたりします。通常、「探索」コマンドはグレー表示（実行不可能）になっていますが、何かが隠されているポイントにユニットが立つと白で表示（実行可能）されますので、コマンドの表示色に注目しておきましょう。



★探索ポイントは多彩

探索ポイントは小屋や木など、マップ上のさまざまな場所に存在します。マップ内をくまなく移動してみましょう。



8

終了

にゅうりょく
コマンド入力をキャンセルする

「終了」を実行すると、コマンドが消えて、ほかのユニットにカーソルが移ります（オプションの自動選択がONの場合）。なお、終了後も再びコマンド入力は可能です。

●地形と段差による移動範囲の変化

タクティカルマップは、さまざまな地形によって構成されています。そして、具体的な数値として画面上に表示されていませんが、地形とユニットの兵科の組み合わせや、段差の高さによって、移動力が微妙に変化します。例えば、鬱蒼と木が生い茂った森林地帯では見通しが悪いため、移動力が落ちるといような具合にです。特に深く考える必要はありませんが、そのほかの例を下記で紹介していますので、1つの知識として頭に入れておくのもいいでしょう。



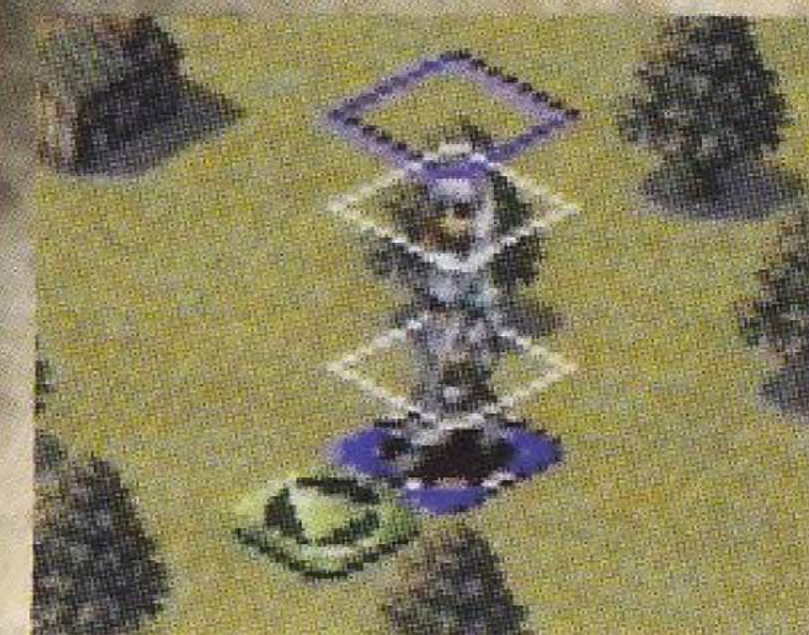
移動範囲の変化（一例）

- 急な坂道では移動範囲が確実に狭くなる。
- 飛行部隊は地形による移動範囲の変化がない。
- マーメイド等は水の地形だと移動範囲が広がる。



「癒しの場」で SPとMPを回復しよう

いくつかのマップには、三角形が描かれたタイルがあります。このタイルの上でターンを終えたユニットは、次のターンの最初でSPとMPが多少回復します。なお、クラスビューによってタイルの色が変わりますが、回復効果は変わりません。



拡大戦闘画面

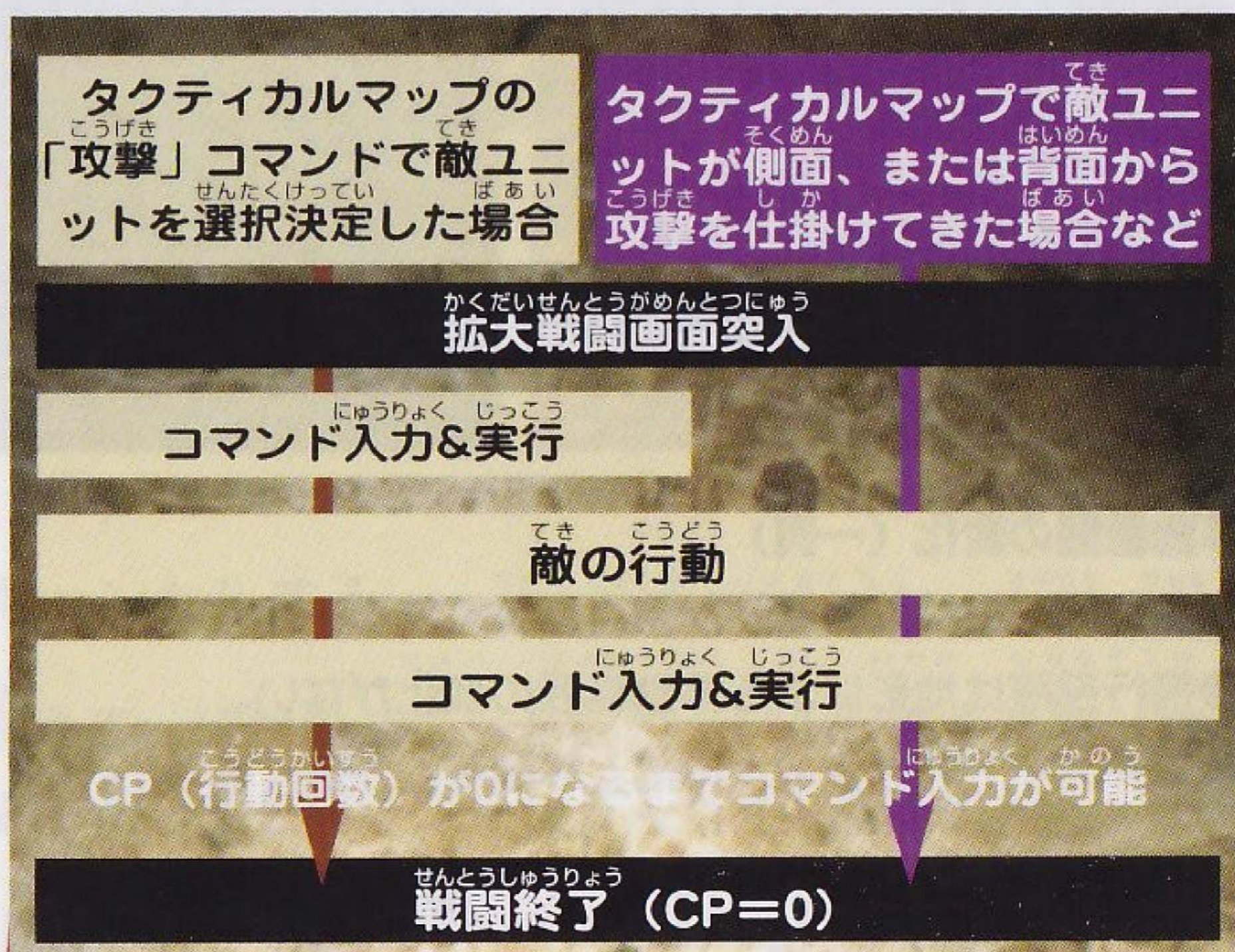
部隊の特徴を生かして敵を撃破しよう

タクティカルマップで「攻撃」コマンドを実行すると、拡大戦闘画面に切り替わり、いよいよ敵との戦闘に突入します。部隊の特性を生かしながら戦いを進め、敵部隊の撃破を目指しましょう。



● 戦闘の流れ

戦闘の大まかな流れは、右記の表のとおり。CPが0になるまで、自軍と敵軍の行動が繰り返されます。戦闘に突入すると基本的に、自軍のコマンド入力からスタートとなりますが、敵ユニットが側面または背面から攻撃を仕掛けてきた場合や、敵の射程が大きいときは、敵の行動から始まることもあります。

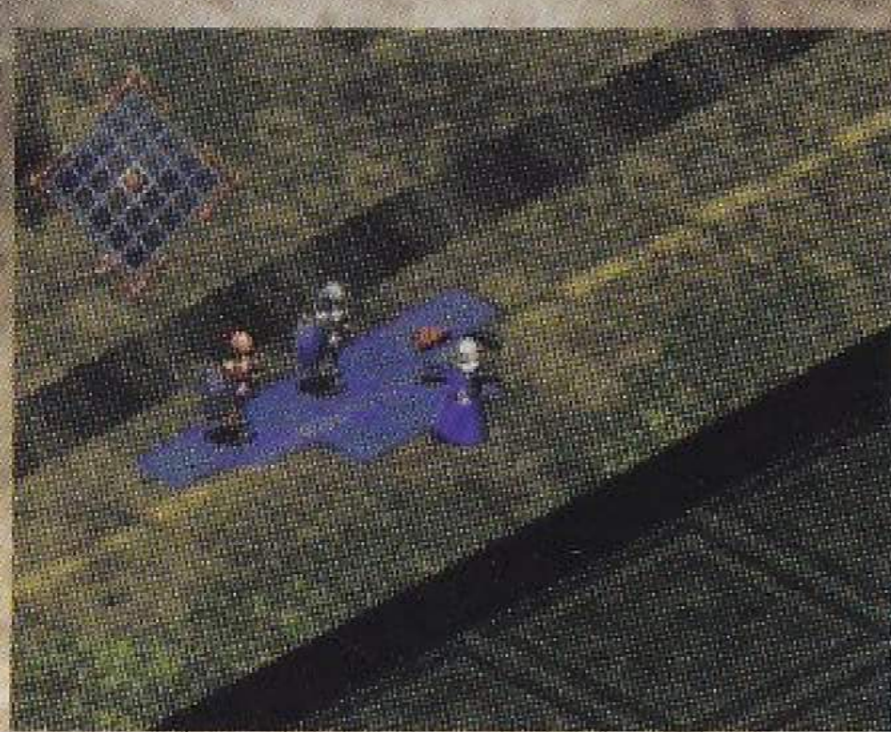


●画面の見方

拡大戦闘画面の見方は、右記のとおりです。ユニットデータや高さなどの数値を確認した上で、臨機応変にコマンドを実行していくことが、勝利への近道となることでしょう。なお、側面あるいは後方から攻撃を仕掛けた（受けた）場合、拡大戦闘画面上の敵軍（自軍）の向きも変わります。

相手より高い場所で戦おう

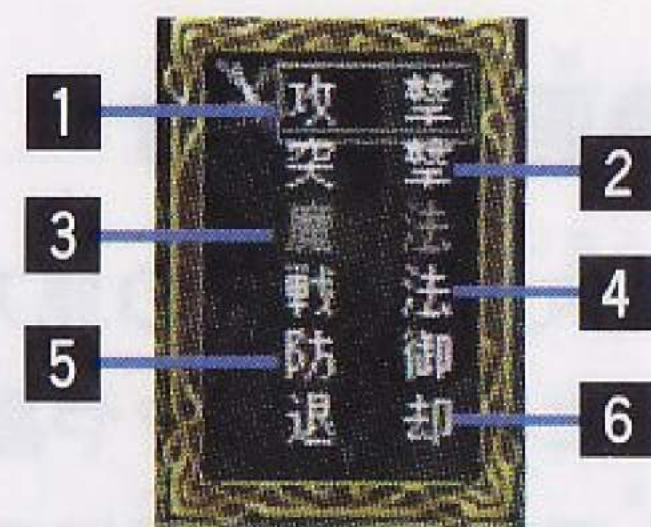
敵ユニットより高い場所で戦闘に突入すると、通常より大きなダメージを与えられる上、敵の攻撃によるダメージを抑えることもできます。敵を狙う場合は1段でも上から——これを心掛けましょう。なお、敵より低位置にいと効果はまったく逆。与えるダメージは小さくなり、受けるダメージは大きくなってしまいます。注意しましょう。



- ①コマンド：戦闘を行うための各種コマンド（詳細はP40参照）。
- ②使用ELAN：各コマンドを実行するために必要なELAN（鋭気）。
- ③高度ゲージ：ユニットが立っている場所の高度。メーターと数値で表示。
- ④ユニットデータ：ユニットの簡易データ（各数値の詳細はP28参照）。
- ⑤CP：1回の戦闘中にコマンドを実行できる回数。数値はELANの減少に応じて減るほか、攻撃を仕掛けた（受けた）方向によって変化します。

●各種コマンドの利用法

戦闘時のコマンドは右の6種類。方向ボタンの上下で実行したい項目にカーソルを合わせ、AかCボタンで決定です。コマンドを実行するとCPが1減り、「防御」以外を実行するとELANも減少します。



1 攻撃 敵部隊を攻撃する

武器を使った通常攻撃を行います。確実にダメージを与えられる上、ELANの消費も少ない、最もポピュラーな攻撃コマンドです。



2 突撃 武器を構え突撃する

特定の兵科の部隊のみ実行することができるコマンドです（グレー表示の場合は実行不可能）。通常の「攻撃」よりも大きなダメージを与えられる上、

致命的なダメージを与えることができるクリティカルヒットがまれに出ます。ただし、それ相応のELANが消費され、また、戦法が自動的に移動タイプに変更されてしまうため、多用は禁物。弱った敵にとどめの一撃を与える場合などに有効といえるでしょう。



3

魔法

てきぶたい まほう こうげき
敵部隊を魔法で攻撃する

コマンドを決定すると、現在修得している魔法名と消費MPが表示（MPが足りない魔法はグレー表示になり、使用不可能）。方向ボタンの上下で使いたい魔法にカーソルを合わせたら、AかCボタンで決定しましょう。



4

戦法

ぶたい せんぼう へんこう
部隊の戦法を変更する

コマンドを決定し、戦法の一覧が表示されたら、方向ボタンの上下で変更したい戦法にカーソルを合わせましょう。戦法のグラフィック、能力修正値（青字=アップ、赤字=ダウン）、特徴が表示されますので参考にし、AかCボタンで決定してください。



戦闘突入前に戦法を変えておく

せんとうとつにゆうまえ せんぼう か
戦闘中の戦法変更は、失敗することもあります。失敗

すると、CPとELANを無駄に消費することになりますから、タクティカルマップで事前に攻撃系の戦法に変更しておくといいでしょう。



5 防御 防御してダメージを抑える

防御力が上がり、敵の攻撃によるダメージを抑えることができます。ELANがまったく減少しないので、ELANが極端に少ないユニットや、SPが減って兵士が少ないユニットなどは、このコマンドを使って敵の攻撃を凌ぐというのも1つの手でしょう。



6 退却 戦闘から抜ける

戦闘から抜け出すことができるコマンドです。ただし、部隊の士気のパラメータが低いと、退却に失敗する可能性があります。



退却すると1歩後退する

退却に成功したユニットは、タクティカルマップ上で、戦闘前の位置から自動的に1歩後退します。そのため、真後ろに木など障害物がある場合は、退却することができません。また、側面や後方から攻撃を受けると戦闘中に向きを変えるため、退却できなくなる危険もあります。



● 戦闘の終了

自軍と敵軍のCPが0になると戦闘終了です。ただし、主人公がアレクシスのSPが0になると、ゲームオーバーとなってしまいます。なお、「君主」「元帥」「将軍」のSPが0になった場合は負傷、それ以外の指揮官の場合、戦死、もしくは負傷します。負傷の場合は次のマップで即、復活しますが、戦死した場合は、特別なステージに進まないで復活することができません。



レベルアップとクラスチェンジ

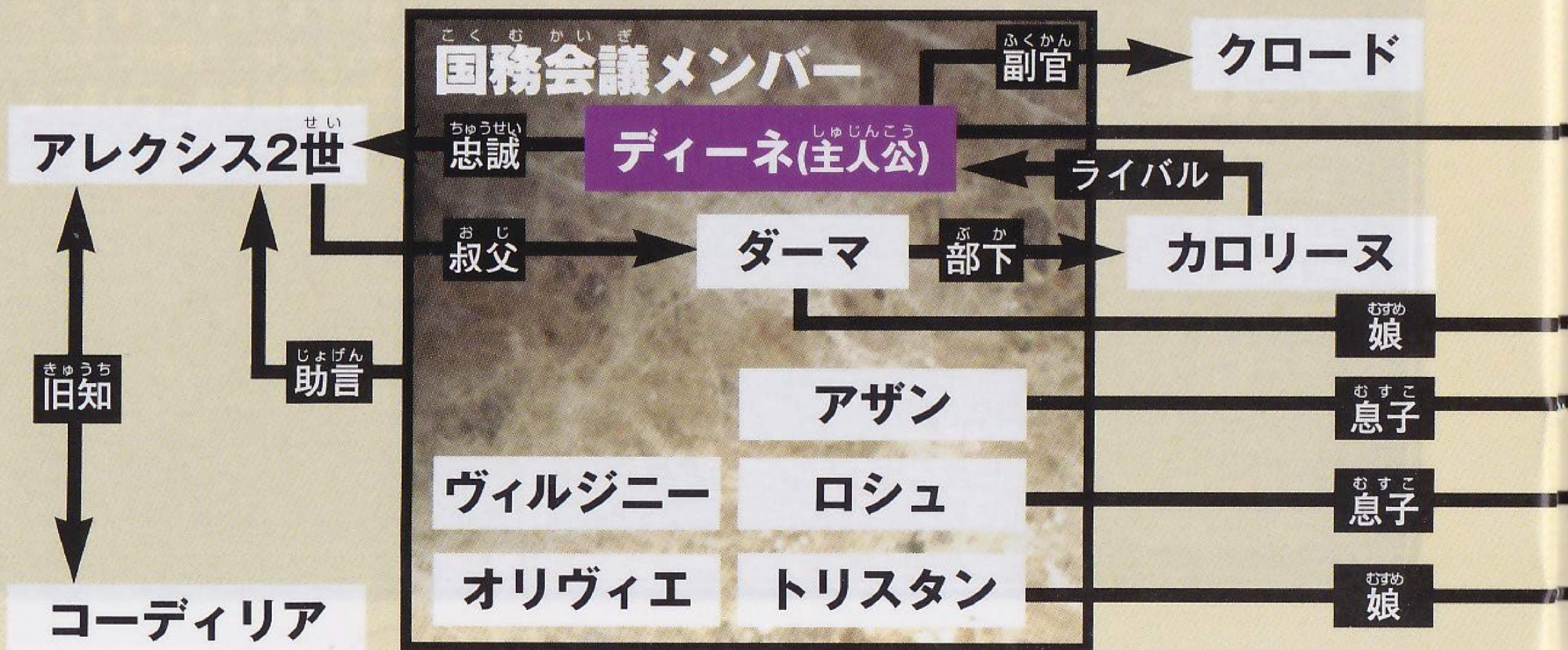
経験値が一定数に達すると、指揮官はレベルアップします。レベルアップすると、攻撃力や防御力、SPが上がります。魔法を使える指揮官は、MPが上がるのと同時に新たな魔法を修得することもできます。さらに、一定のレベルに達すると、クラスチェンジが可能となります。クラスチェンジは、自動的に次のクラスになる場合と、2種類のクラスから選択する場合があります。また、特定の装備品を持っていることがチェンジの条件になるクラスや、イベントをこなすことが条件となるクラスもあります。クラスチェンジをすると、攻撃力や防御力、SPやMPはもちろんのこと、士気や指揮範囲、APが変化します。

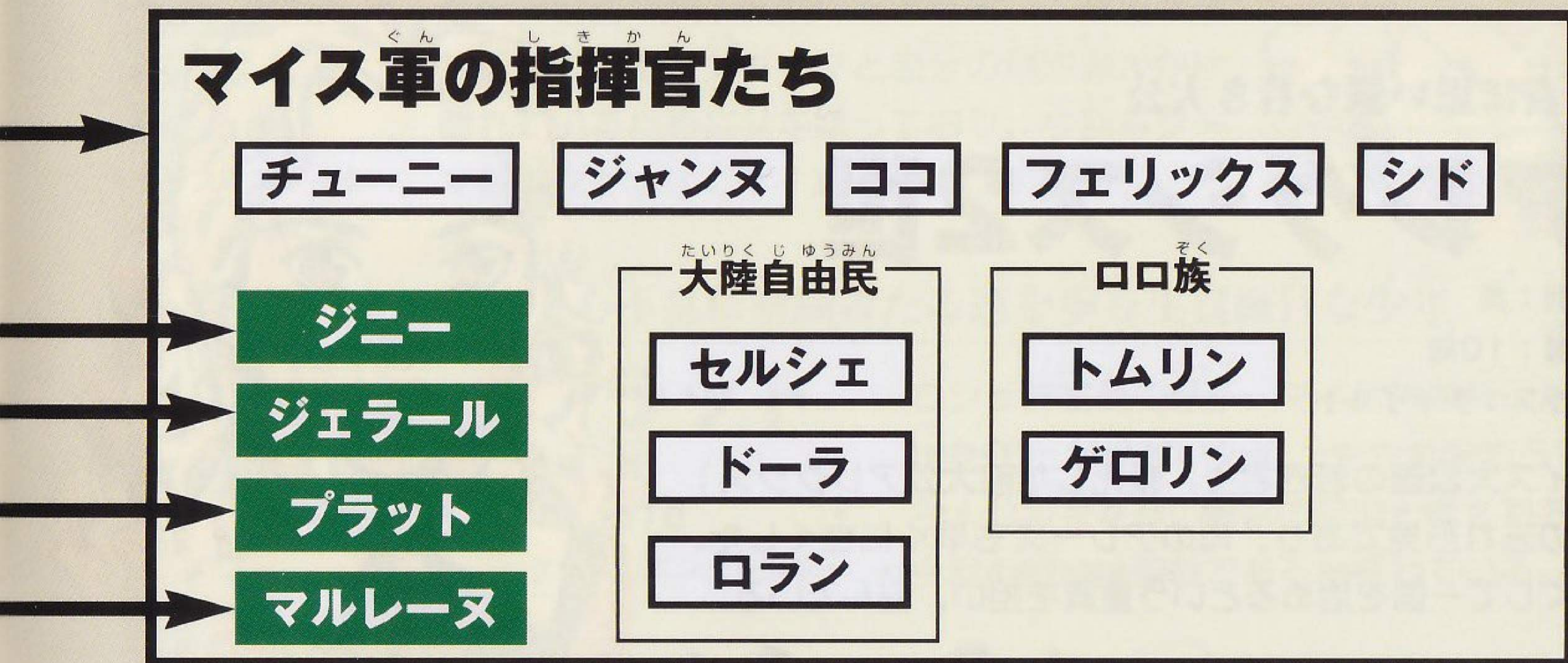
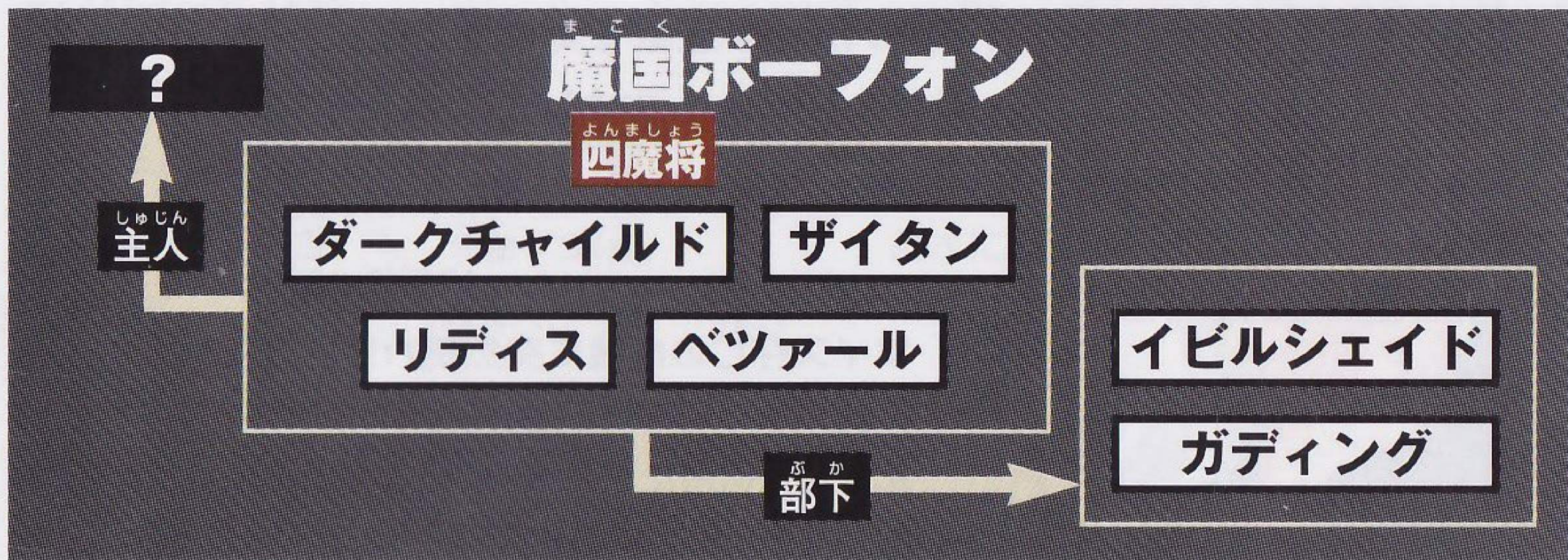


キャラクター紹介

戦地に生きる個性豊かなキャラクター

ミス大公国の幼王アレクシス2世と、彼を指導する主人公ディーネを中心に、さまざまなドラマが展開されていきます。ここでは、人物相関図とともにキャラクターを紹介していきましょう。







みずか そんざい い み し せつぼう おんなげんすい
自らの存在の意味を知りたいと切望する女元帥

ディーネ (主人公)

せいべつ おんな ねんれい
性別：女 年齢：？
クラス：ストレンジャー／？

そんぼう き き とつぜんあらわ なぞ じょせい いにし
ミス存亡の危機に突然現れた謎の女性。古えの
しんたく たいこうこく げんすい か こ
神託によってミス大公国の元帥となる。過去の
きおく いっさいも たたか なか じぶん
記憶を一切持たず、ボーションとの戦いの中で自分
そんざい い み もさく
の存在の意味を模索している。

じゅうせき おも なや わか たいこう
重責に思い悩む若き大公

アレクシス2世

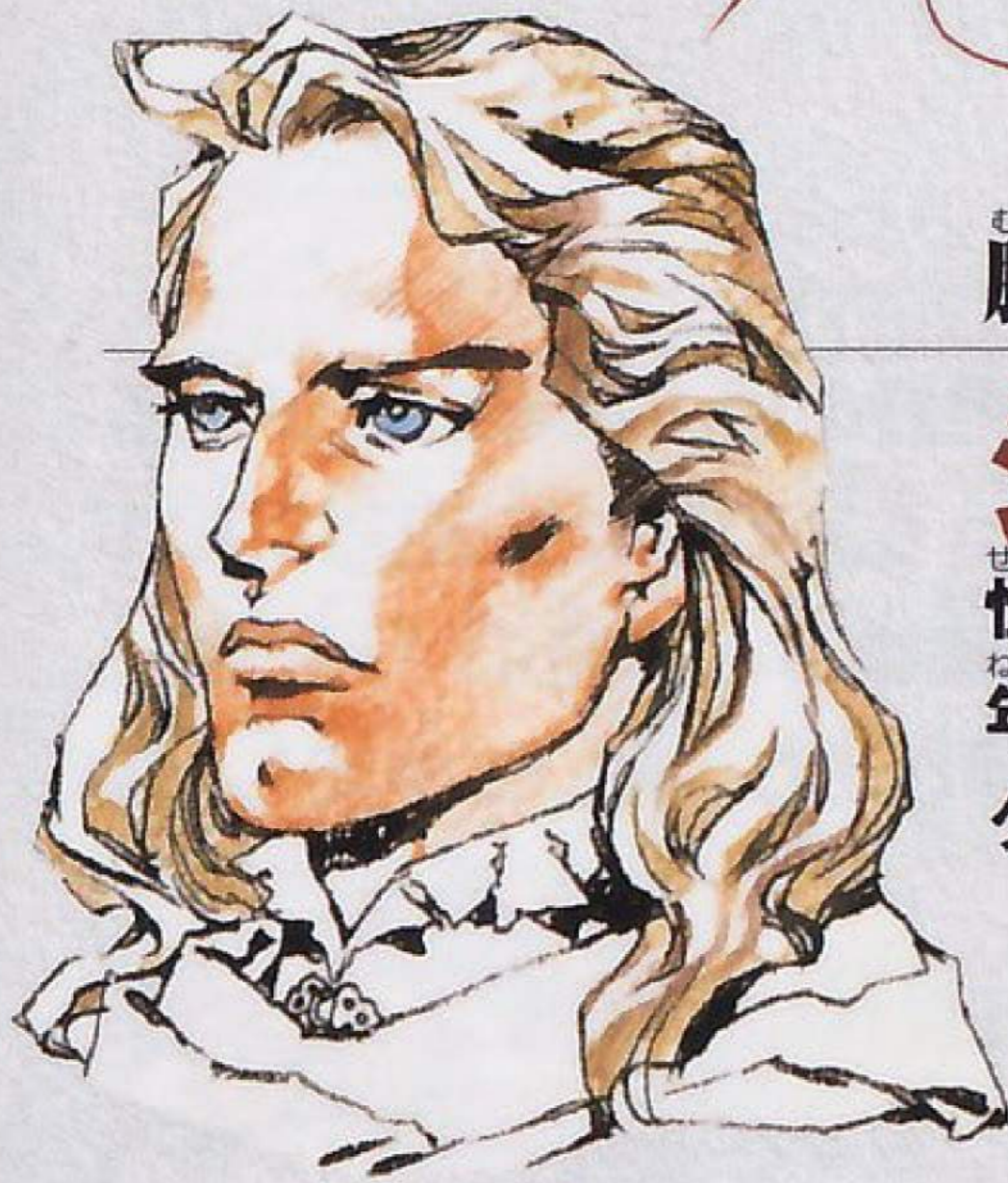
せいべつ おとこ
性別：男

ねんれい さい
年齢：10歳

クラス：チャイルド

たいこうこく わか くんしゅ せんし ぜんたいこう
ミス大公国の若き君主。戦死した前大公アレクシス1
せい わす がたみ は はや な
世の忘れ形見であり、母のテレーズも早くに亡くした。
おさな いっこく おさ じゅうせき にな なや
幼くして一国を治めるとい重責を担い、悩んでいる。





胸に秘する過去が心の傷であるエリート軍人

ジェラル

性別：男
年齢：34歳

クラス：ファイター

宰相アザンの息子であるエリート軍人。軍人として潔癖であろうとするあまり、ときに過激な発言をすることも。戦友を死なせてしまった過去に悩んでいる。

干渉を嫌い家を飛び出したジャジャ馬娘

ジニー

性別：女
年齢：18歳

クラス：ファイター

ダーマ公爵の娘。父親の干渉を嫌い、家出を繰り返している。父ダーマと自分の理想像がかけ離れているために父を嫌っており、今回もダーマ警備隊ではなくミス正規軍に参加した。



一心不乱に聖職者たる道を歩む生真面目な少年

プラット

性別：男
年齢：17歳

クラス：エンchanター

ロシュ神官長の息子。ミス神殿周辺から出たことが少ないため、やや世間知らず。主人公自身を神の奇跡の発現と考えており今回の戦いは聖戦であると感じている。



ひそう おもむね たたか のぞ じょせい
悲壮な思いを胸に戦いに臨む女性

マルレーヌ

せいべつ おんな
性別：女

ねんれい さい
年齢：24歳

クラス：プリーステス

かんぼうちょうかん だんしゃく むすめ せんじょう ち こい
官房長官トリストan男爵の娘。戦場に散った恋
びと おんたい ちち て しゅうどういん い
人をめぐる問題によって父の手で修道院に入れ
られ、そこで魔法を修めると同時に「月の瞳」
え ちち はんたい おき たたか さんか
を得る。父の反対を押し切り、戦いに参加した。

ぎりがた まほうつか
義理堅いアロマの魔法使い

ジャンヌ

せいべつ おんな
性別：女

ねんれい さい
年齢：14歳

クラス：リトルウィッチ

ざん す まほうつか まほうつか
ウル山に住むアロマの魔法使い。魔法使いトポ
ルの手で育てられたが、1年前にトポルと死別。
トポルの最後の弟子であり、飛行魔法を覚えた
とたん さ おんし おも
途端に去ったココを恩知らずだと思っている。



いちぞく ま きた うみ がえ ねら
一族の待つ北の海に帰るチャンスを狙うネレイド

チューニー

せいべつ おんな
性別：女

ねんれい
年齢：？

クラス：ネレイド

かいきょう す
ランザー海峡に住んでいたネレイド。ゴ
ブリンに食べられそうになっていたとこ
ろをミス軍に助けられる。のんびりし
た性格と幼い口調から年少にみえるが、
せいかく おさな くちょう ねんしょう
人間の暦からすれば100歳ほどになる。





かわいい外見と裏腹の
日和見主義な魔法使い

ココ

せいべつ おんな
性別：女
ねんれい さい
年齢：12歳

クラス：リトルウィッチ

魔法使い。かわいい外見とは裏腹に口が悪く、計算高い。有利なほうにすぐ寝返るが、悪意がないので憎めない。アレクシスの玉の輿に乗ることを夢見てミス軍に参加。



妻子を殺され
復讐に燃える技術将校

シド

せいべつ おとこ
性別：男
ねんれい さい
年齢：22歳

クラス：マイトガイ

ロングガンを開発した技術将校。もとはヴェルシェン軍人だったが、ボーフォン軍の侵攻によって妻子を失って以来、ボーフォン軍に強い憎しみを抱いている。無口な性格。



受けた恩は忘れない
忠義者のカエル人

ゲロリン

せいべつ
性別：？
ねんれい
年齢：？

クラス：ジャンパー

リオラのバニン湖に住むカエル人、ロロ族の1人。群から離れて気楽に生活していたが、ある出来事からミス軍に参加。



故郷に錦を飾ることを
夢みているカエル人

トムリン

せいべつ
性別：？
ねんれい
年齢：？

クラス：ホッパー

ヘロン湖に住むカエル人、ロロ族の1人。フログマンを率いてバルデースに雇われるが、支払いが悪いためミス軍に参加する。



じゆうみん おさ
自由民の長である
マスターピエロの曾孫

セルシェ

せいべつ おんな
性別：女
ねんれい さい
年齢：15歳
クラス：芸人

おんがく かみ
音楽の神デナーを崇拜する大陸自由民。
自由民を束ねる「マスター・ピエロ」の後
継者でありながら、それを嫌い旅に出る。



みせさいけん しきんかせ
店再建の資金稼ぎに
ひたすら励む少年

フェリックス

せいべつ おとこ
性別：男
ねんれい さい
年齢：16歳

クラス：ペットショップボーイ

ラ・グロリューズで開いていたペットショッ
プをボーフォン軍に焼かれ、再建資金獲得の
ために各地を転々としながら商売を続ける。



トラブルメーカーの
腕利き動物使い

ロラン

せいべつ おとこ
性別：男
ねんれい さい
年齢：25歳
クラス：ビーストライダー

たいりくじゆうみん ひとり
大陸自由民の1人。まだ若い、動物使い
としての実力はかなりのもの。酒と女と喧
嘩が好きで、根に持たない豪快な性格。



さつがい ようふほ
殺害された養父母の
仇討ちに立つ女性

ドーラ

せいべつ おんな
性別：女
ねんれい さい
年齢：18歳
クラス：軽業師

たいりくじゆうみん じゆんぎょう だん ひとり
大陸自由民の巡業サーカス団の1人。ある
日、団がボーフォン軍の攻撃を受けて全滅。
養父母の仇を討つためミス軍に参加する。



マイスの指針となり続けてきた宰相

アザン

性別：男
年齢：70歳

マイス大公国公爵にしてマイスの宰相。誠実で有能な人物であるが年齢には勝てず、覇気や決断力には欠ける。国务会議のメンバーの一員。

信仰にかけては一本筋が通った神官長

ロシュ

性別：男
年齢：50歳

マイス大神殿の神官長。一見、穏やかな小男だが、信仰に関しては断じて妥協しない。聖職者身分の代表として国务会議に参加。



上流階級の香りを漂わせる優美な女伯爵

ヴィルジニー

性別：女
年齢：32歳

大法官を務める女伯爵。長身でやや神経質だが、優美な物腰の貴婦人である。土地貴族身分の代表として国务会議に参加。



海の男としての誇りと自信を持った男

オリヴィエ

性別：男
年齢：40歳

隻眼の大提督にして伯爵。幾多の航海で鍛えられた頑健な体格と、それに見合う強い意志の持ち主である。商人貴族身分の代表として国務会議に参加。

実質的にマイスを動かす官房長官

トリスタン

性別：男
年齢：50歳

爵位こそ男爵だが、実質的にマイスを動かしている人物。実直かつ冷静な性格の持ち主で、外交や行政の実権を一手に引き受ける官僚の主席である。官房長官として国務会議に参加。



陰謀を巡らす忌まわしい男

ダーマ

性別：男
年齢：55歳

クラス：ソードマスター

アレクシス大公の叔父にして公爵。ひそかに自分が大公位につくことを狙い、さまざまな陰謀を巡らす奸物である。



この上なく忠実で明朗快活な元帥の片腕

クロード

性別：男
年齢：25歳

主人公の副官を務める青年。優れた容姿と、たぐい希な忠誠心の持ち主である。常に元帥のそばに控えており、さまざまな情報や助言を与える、元帥の片腕となる存在。

元帥のライバルである有能な指揮官

カロリーヌ

性別：女
年齢：21歳

クラス：ソードマスター

ミス大公国の副将軍を司る女将軍。怒りっぽく自信過剰だが、指揮官としての能力は高い。よそものである主人公が元帥になったことに反感を抱いており、ことあるごとに反発する。



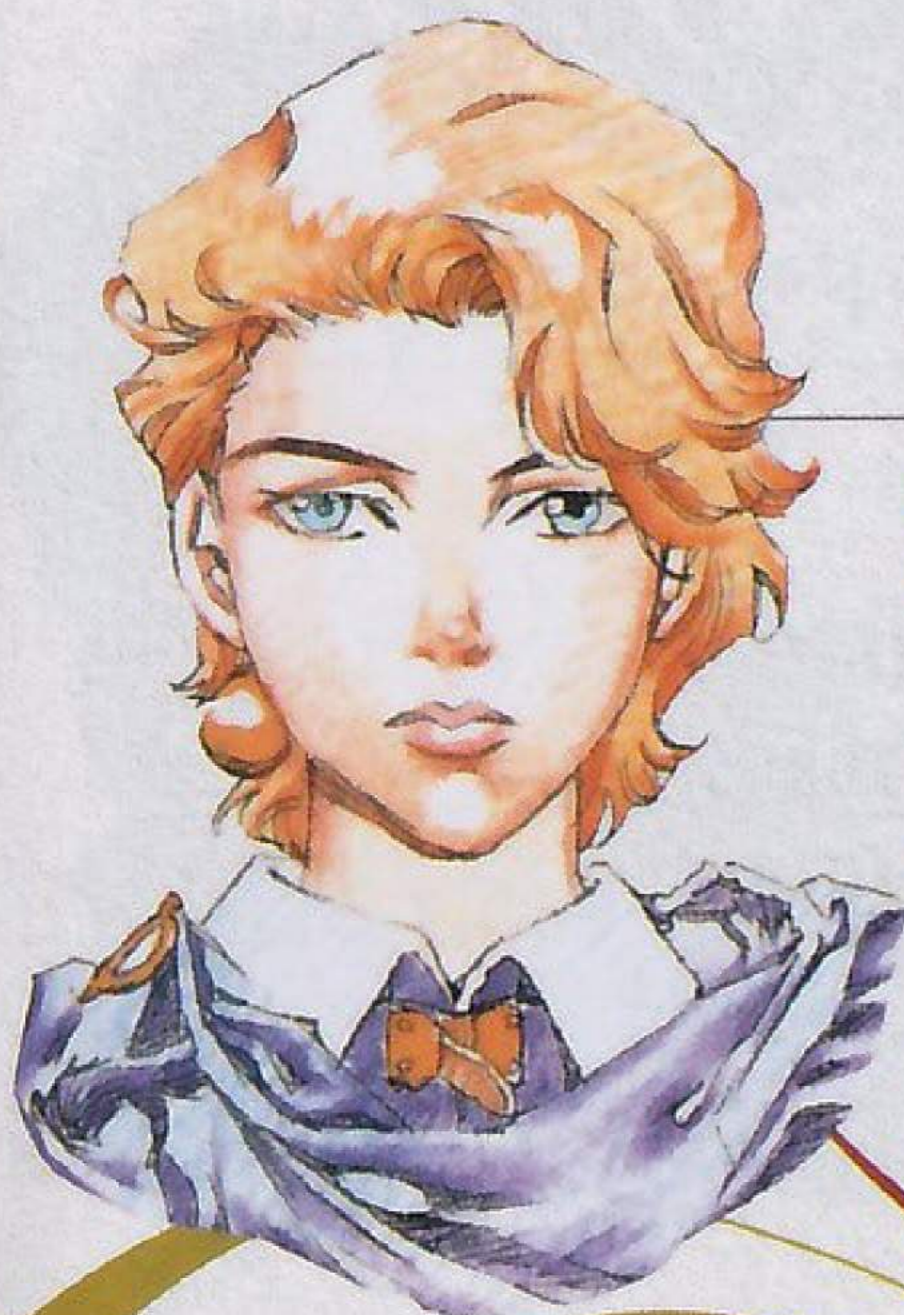
悲願達成のため帝国を駆けめぐる女子爵

コーディリア

性別：女
年齢：19歳

クラス：ナイト

ヴェルシェン大公家の最後の1人である女子爵。悲願である、滅んだ祖国の回復と公爵号の継承を実現すべく、疾風軽騎兵隊を率いて帝国中を駆け回る。





ちからお せ とく い じしやう おう
力押しちからおの攻めせを得意とく いとする自称じしやうゴブリンの王おう

ガディング

バルデースこうりやく攻略まこくにおける魔国し き かんの指揮官になを担うゴブリンの王おう。
ちからお せ とく い こんかい ふしやう
力押しちからおの攻めせを得意とく いとしており、今回こんかい、ザイタンふしやうの負傷ふしやうに
よって軍の指揮権ぐん し き けんを預けられたことあずに奮起ふんきしている。

はげ そう お ちしやう よみがえ かめん せんし
激はげしい憎悪そう おにより地上ちしやうに甦よみがえった仮面かめんの戦士せんし

イビルシェイド

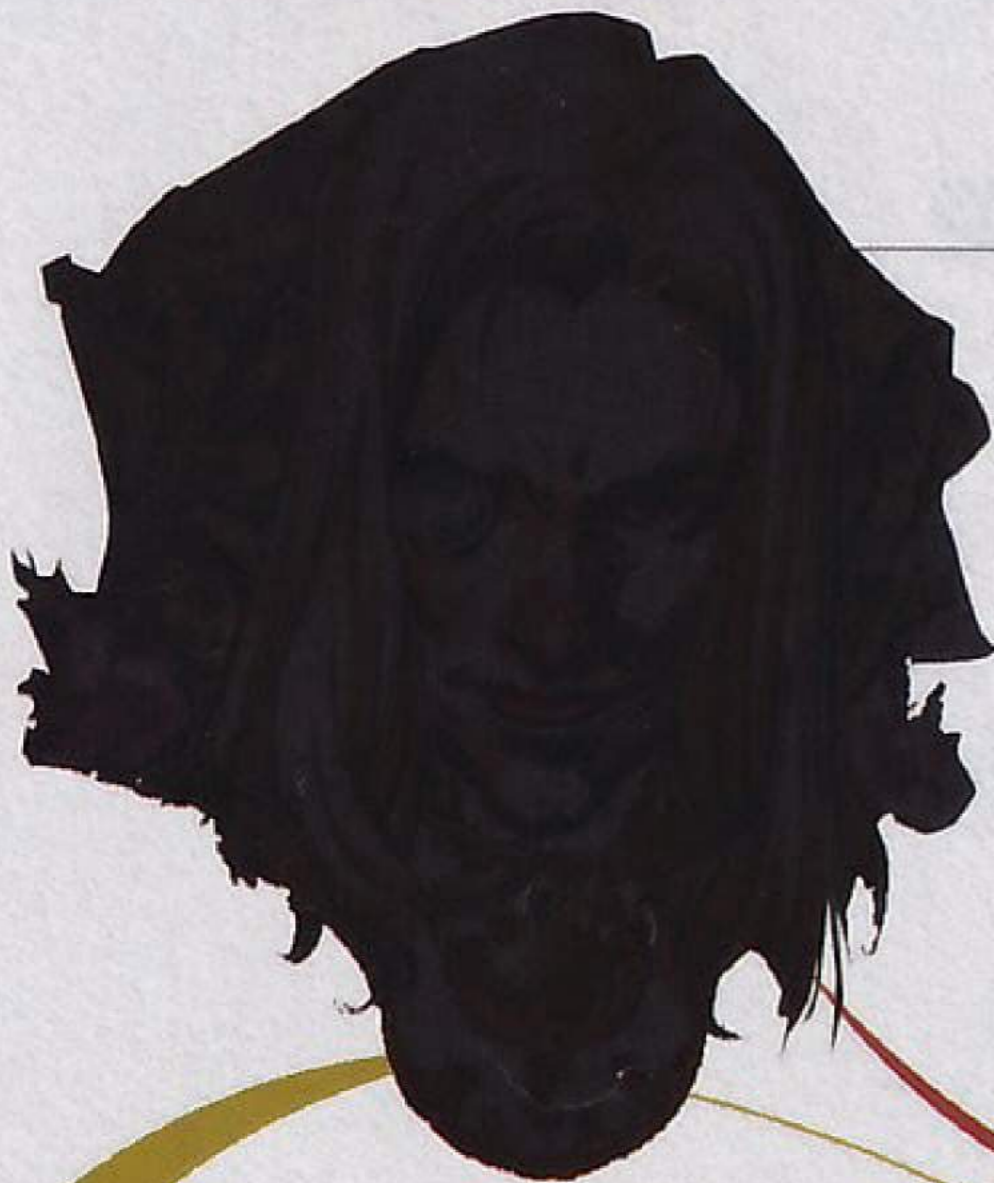
まこく ほうめんぐん し き かん こうみやう さくせん とく い
魔国まこくノルダーガルト方面軍ほうめんぐんの指揮官し き かん。巧妙こうみやうな作戦さくせんを得意とく い
としており、ガディングとはけんえん なか おそ犬猿けんえんの仲なか。恐ろしくおそ強い復讐つよ ふくしゅうの念ねんにとら
われており、戦たたかいの原動力げんどうりよくもそこからう生まれている。

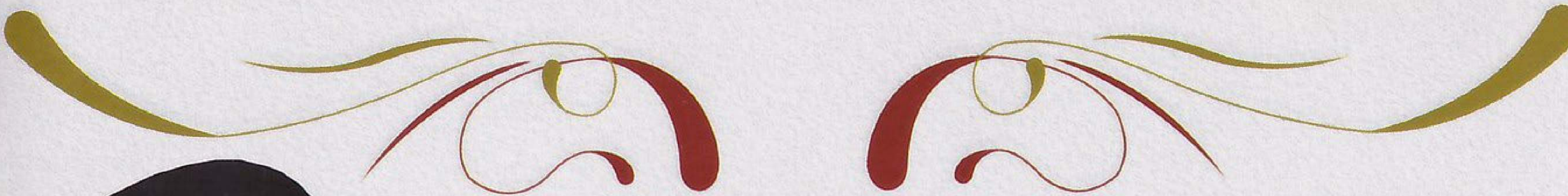


おのれ けんきゆうよく み だいいち ぎ
己おのれの研究欲けんきゆうよくを満たすことみを第一義だいいち ぎとするマッドサイエンティスト

ベツアール

き とど もの いみやう も ぶんましやう ひとり まりよく
「聞き届ける者き とど もの」の異名いみやうを持つボーフンも四魔将ぶんましやうの1人ひとり。魔力まりよくより、
クローン装置そうちや洗脳装置せんノウそうちなどの機械きかいや科学かがくを信じるマッド
サイエンティスト。帝国侵攻ていこくしんこうより、自分の研究じぶん けんきゆうに情熱じやうねつを傾けるかたむ。






何事にも面白がる気紛れなサキュバス

リディス

「言葉を紡ぐ者」の異名を持つボーフォン
四魔将の1人。尊大なザイタンに嫌悪を抱
いており、ときどき気紛れな行動を取る。
また、人の心に入りこむ能力を持つ。



類希なる力を持つ尊大な魔将

ザイタン

「見届ける者」の異名を持つボーフォン四魔
将の1人。ヴェルシェン侵攻やその後のマイ
ス侵攻を行うが、主人公との戦いの際に受
けた傷を癒すため、しばらく戦列を離れる。

魔国四天王の頂点に立つ思考型実力者

ダークチャイルド

「思考する者」の異名を持つボーフォン四魔将の1人。ただし、
実際の戦闘は副官であるイビルシェイドに一任しているため、
自身は常に魔界にいる。

魔法紹介

魔法を駆使して戦闘を有利に進めよう

魔法は大きく分けて2タイプ。拡大戦闘時に使用できる攻撃魔法と、タクティカルマップ時に使用できる回復魔法があります。MPの残量に注目しながら、効率よく使っていきましょう。



●拡大戦闘時の魔法

拡大戦闘画面で使用できる魔法は、ほとんどが攻撃タイプです。武器による攻撃よりも大きなダメージを与えることができます。また各魔法は、相手の兵科やクラスビューによってダメージの量が変わることがあります。

ビックボム

●属性/火 ●消費MP/下記参照

残りのMPをすべて消費して、巨大な爆発を起こします。



フレイムロード

●属性/火 ●消費MP/57

屈強な炎の精霊を召還し、その精霊が炎の弾を乱射します。



ファイアビースト

●属性/火 ●消費MP/64

炎に包まれた竜が敵の上空を舞い、ダメージを与えます。



ライトボルト

●属性/雷 ●消費MP/22

敵部隊を電気の渦で包んだあと、極太の雷を落とします。



ハイストーム

●属性/風 ●消費MP/34

敵の周囲を風が吹きつけ、やがて猛烈な竜巻となります。



ウインドロード

●属性/風 ●消費MP/62

風の精霊を召還し、突風によってダメージを与えます。



バブルバーン

●属性/水 ●消費MP/18

泡を破裂させ、中に入っている聖水で内面から破壊します。



アシッドレイン

●属性/水 ●消費MP/29

上空を積乱雲が猛スピードで通過し、酸性雨を降らせます。



ナイトフリーズ

●属性/水 ●消費MP/52

横殴りの吹雪と、鋭利な氷柱によってダメージを与えます。



レインボウ

●属性/光 ●消費MP/20

光のカーテンで身動きがとれない敵に、光線を発射します。



フラッシュボール

●属性/光 ●消費MP/24

上空に光の玉を出現させ、その玉から拡散光線を発射します。



メテオール

●属性/土 ●消費MP/38

細かい隕石を次々落とし、最後に超巨大隕石で潰します。



トマトマト

●属性/野 ●消費MP/27

この世の物とは思えないほど大きい完熟トマトを落とします。



トマトマトハイ

●属性/野 ●消費MP/50

上記トマトマトよりさらに大きいトマトで敵を潰します。



ソウルダンス

●属性/霊 ●消費MP/44

多数の精霊が踊り、敵の戦法を一方的に変えてしまいます。



ダークマジック

●属性/魔 ●消費MP/56

魔法陣を作り、死の世界のパワーで大ダメージを与えます。



●タクティカルマップ時の魔法

ユニットの重要なパラメータであるELANやSPを回復する魔法は、タクティカルマップ上でのみ使用することができます。かなりのMPを消費しますが、拡大戦闘に突入してしまうと回復は一切行えませんので、戦闘の前に魔法で回復させておくことを習慣づけておくといいでしょう。また、魔法の有効範囲から外れないように、魔法を使用する指揮官の近くにいることも、大事なポイントとなります。



エナジーライト

消費MP / 10

光のエネルギーによって、ELANを回復します。

ムーンレイ

消費MP / 28

月光のエネルギーを利用して、SPを回復 (小) します。

エナジーシャイン

消費MP / 24

太陽エネルギーによって、複数の仲間のELANを回復します。

ムーンパルス

消費MP / 42

月面を覆うパワーを集中し、複数の仲間のSPを回復 (中) します。



ムーンウェイブ

消費MP / 56

月から発せられる波動によって、SPを回復 (大) します。

装備品紹介

■多種多彩な装備品を身につけよう

『テラ ファンタスティカ』に登場する数々の装備品は、装備をすることでその効果を発揮します。指揮官1人に対し、1個しか装備できないので、下記の表を参考にして、臨機応変に使い分けていきましょう。



装備品名	特徴	効果
奇怪な眼鏡	奇怪にねじれたトゲが突き出している眼鏡	月の瞳の効果が備わる
古い軍旗	総大将の健在と国軍の伝統を戦場に示す軍旗	指揮+1 白防+3 射防+3
皇帝の肖像画	この世に2つとないアクタイオス皇帝の肖像画	AC+1 士気+10 白防-10 射防-10
由緒ある剣	質流れの代物と思われる相当な切れ味を誇る剣	白攻+7 白防+5
銀猫のマスク	あらゆる攻撃から身を守る銀のマスク	指揮-1 魔防+8 白防+8 射防+9
乙女のイヤリング	高い魔法防御力を秘めた魔道具	魔防+15 白攻-6 射攻-6
あやしげな鉄兜	奇怪な形だが、身につけた者に威厳を与える兜	白防+7 射防+3
極楽鳥のマント	綾に金と銀を散りばめた派手なマント	士気+17 射防-6
肉切り包丁	ゴブリンが人間などをさばく際に使用する包丁	白攻+7

作戦成功の秘訣

■戦闘に勝つための5つの秘訣を伝授しよう

長きに渡る戦闘を勝ち抜くためには、自軍の能力に見合った作戦を立てる必要があります。これは、各戦場によってさまざまに変化することでしょう。ここでは、その基本となる戦術を5つ紹介します。ここで紹介する“秘訣”を把握し、すべての戦場における作戦を成功へと導いてください。



秘訣 その1

状況を考えて 戦法を変更しよう

部隊は、複数の戦法を持っています。この戦法を変更するときは、敵ユニットと味方ユニットの位置が大切です。敵に近付いたら、移動から攻撃や防御の戦法に変更するといいでしょう。



ひげっ 秘訣 その2

ELANの残りは 常に注意しよう

ELANは、移動や戦闘などにより減っていきます。これが減ると、戦闘の際のCPが少なくなり、実行できるコマンド回数が減少してしまうのです。ELANが半分になったら、休息や魔法で回復をしましょう。



ひげっ 秘訣 その3

敵より高い位置を 確保しよう

敵よりも高い場所にいるほど、戦闘で大きな有利が得られ、その逆だと不利になります。丘陵や樹上など、高低差の大きな戦場では、より高い位置につくように動くことが、勝利のコツといえるでしょう。



秘訣 その4

攻撃するときは 順番を考えよう

攻撃された部隊は戦闘終了後、戦った相手の方向に向きます。味方ユニットに攻撃をさせて敵の向きを変え、ほかの味方が移動して背後を狙うなど、戦う順番を考えると有利に戦闘を運べるでしょう。



秘訣 その5

「癒しの場」を うまく利用しよう

SPとMPを回復してくれる「癒しの場」がある戦場では、これを活用しない手はありません。ただし、1ターンに1ユニットしか利用できませんので、どのユニットを回復するのかをよく考えましょう。



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。

でんわ
電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

さつ ぼろ 011-842-8181
せん だい 022-285-8181
とう きょう 03-3743-8181

なごや 052-704-8181
おおさか 06-333-8181
ひろしま 082-292-8181
ふくおか 092-521-8181

インターネットで セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末で
このURLにアクセスしてください。

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



ファックス
FAXで

セガ ファックス クラブ

とうきょう 03-5950-7790
おおさか 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せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

*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。

ばんごうをよく確かめて、
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 お客様相談センター フリーダイヤル ☎ 0120-012235
受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

★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。

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

「無名神」と呼ばれる女神像。名付けし時、新しい歴史が創られる。

Terra Phantastica™

