



## 電子解説書

©1993, 2010, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ILLUSTRATION / TOMOMI KOBAYASHI

Planned & Developed by ArtePiazza

# Contents



STORY .....	3
各部の名称と操作方法 .....	5
ゲームの始め方 .....	6
CONTINUE .....	7
メニュー画面の利用法 .....	8
コマンド画面の見方と利用法 .....	9
マーク表示の意味 .....	15
情報収集と旅支度 .....	17
店について .....	18
帝都アバロン施設ガイド .....	19
移動の方法 .....	21
キャラクターシステム .....	22
戦闘マニュアル .....	24
戦闘中のステータス異常 .....	25
武器の系統と技の習得 .....	26
必殺技の覚え方 .....	27
戦闘中に役立つ多彩な術 .....	28
防具の紹介 .....	29



数多くの悪しき魔物達を倒して世界を救い、  
その後何処かへ消えていった七英雄達……  
いつの日かこの世界に混沌が訪れるとき、  
彼らは再び現れ世界を救うであろう。

## 壮大な伝説（サ・ガ）の序曲……

世界が平和の内に治められていたのも今は昔。  
バレンヌ王国などの大国も次第に力を失い、  
各地では魔物達が跳梁跋扈ちやうりょうぼっこしている。  
加速度的に混乱していく世界——。  
そして、人々が語る「伝説の七英雄」。  
幾世代にも渡る壮大な歴史が、今、始まる。

# 物語は遙かな過去から始まる……



「ロマンシング サ・ガ2」の壮大な物語は、いにしえの時代から始まります。過去から現代までのバレンヌ帝国歴代皇帝となり全土を統一していくのがあなたの目的——、そう、自らの手で「歴史」を創っていくのです。

物語は詩人の昔話から始まる……。



開始時の皇帝はレオン。

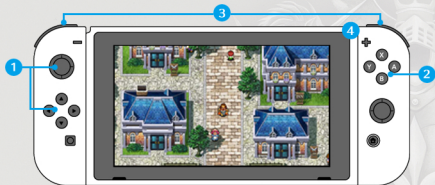


その意志は継承される。



選択で物語が変わる。

# 各部の名称と操作方法



## ①方向ボタン/Lスティック キャラクター・カーソルの移動



操作中のキャラクターや乗り物を移動させるときに使用します。カーソルを移動させてコマンドやアイテムを選択するときもこれらを使用します。また、左右で各種メニューの選択ウィンドウや戦闘中のページ送りを行うことが可能です。

## ②ABXYボタン

### Aボタン：決定・話す

メニュー画面などで、コマンドを決定するときに使用します。城や町などで人に話しかけたり、一歩前を調べるときにも使用します。

### Bボタン：キャンセル・ダッシュ・ジャンプ

各種コマンドのキャンセルや、押しながら移動でダッシュ（環境設定により徒歩）一部の崖地などにダッシュで突入することで、向こう側へジャンプできます。

### Yボタン：メニュー画面を呼び出す・閉じる

メニュー画面（詳細はP8参照）を呼び出すときに使用します。また、メニューを全て閉じるときもこのボタンです。

### Xボタン：地域・全体MAP呼び出し

1回押すと地域MAP、2回押すと全体MAPを呼び出せます。建物の中などで押せば、一気に出入り口へ移動できます。

## ③L/Rボタン：ページ送り

複数のページにまたがるメニューのページ送りができます。Rで次項へ、Lで前項へ戻ります。戦闘中は武器や回復アイテム、術法の切り替えに使用します。また、L/Rボタンの同時押しで「退却/防衛」のページへ即座に切り替えます。



## ④+ボタン：一時停止（ポーズ）する

ゲームを一時停止（ポーズ）するときに使用します。

# ゲームの始め方



オープニング中に + ボタンを操作すると、タイトル画面に切り替わります。以下の手順に従ってゲームを始めましょう。

## NEW GAME

初めてゲームをするときは、まず「NEW GAME」にカーソルを合わせて A ボタンを押してください。データの引き継ぎ確認画面が表示されますが、ここでは「いいえ」を選択して A ボタンで決定しましょう。



**NEW GAME+** データの引き継ぎについて  
すでにプレイしたセーブデータがある場合、そのデータの中から一部アイテムや技道場の技、お金やスキル、術レベルなどを引き継いだ状態で最初からプレイできます。

## モード選択

続いて、ゲームモードの選択を行います。  
\*追加コンテンツあり、\*追加コンテンツなし。のうち、好きなほうを選んで A ボタンで決定してください。

### 追加コンテンツとは？

ここで選べる追加コンテンツとは、ガラケー版で有料コンテンツとして配信されていたダウンロードイベントです。なお、本作では無料で遊ぶことができますので、通常は \*追加コンテンツあり、を選択することをお勧めします。 ※開始後には変更できません

## 性別選択と名前の入力

次に、キャラクターの設定をします。方向ボタン/Lスティックの左右で性別を選択、A ボタンで決定しましょう。性別を決めたあとは名前の入力です。あなたの好きな名前をつけてください（操作は以下参照）。  
名前が入力が終わると、いよいよゲーム開始。プロローグが始まります。

### 名前入力の操作方法

方向ボタン/Lスティックで文字を選択、A ボタンで決定、B ボタンでキャンセル。全ての文字入力を終了したら + ボタンで決定です。



## Q. あのキャラクターはどこに……？

A. 全ての設定を終えて冒険を始めたとき、あなたが操作するのは皇帝レオンです。  
\*NEW GAME、で名前を設定したキャラクターは、ゲームの後半で登場します。彼、または彼女がいつ現れるのか…… それは後のお楽しみです。



## CONTINUE

セーブデータの続きから始めたいときは、カーソルを「CONTINUE」に合わせて A ボタンを押すと、ファイルの選択画面に切り替わります。方向ボタン/Lスティックの上下でファイルを選ぶと、セーブデータの詳しい内容（パーティや今いる場所の情報など）が表示されますので、再開したいデータを選んで A ボタンで決定してください。



セーブデータを選択する

### オートセーブ機能について

ゲームを中断すると、自動的に「オートセーブ」という名前でセーブデータが作成されます。このデータはメニュー画面の「セーブ」で上書きすることのできない代わりに中断するたび書き換わりますので、残しておきたいデータは通常のセーブ枠に記録しておきましょう。



# メニュー画面の利用法

Yボタンで呼び出すメニュー画面では、  
様々なデータ確認、設定などができます。



## ①年号

ゲームが進んでいくに従って、時間（年数）が経過していきます。  
ここに表示されるのは現在の年号です。

## ②仲間キャラクター

現在仲間になっているキャラクターが表示されます。

## ③各キャラクターのHP/LP/JP/WP

各キャラクターのHP、LP、JP、WPが表示されます。  
これらはL/Rボタンを押していくことで切り替え可能です。  
なお、この数字の色が黒表示のときはMAX状態、青表示は少し減った状態、  
赤表示はかなり減った状態であることを示しています。

## ④各キャラクターの名前

皇帝と仲間たちの名前が表示されます。

## ⑤コマンドウィンドウ

各種コマンドを実行するためのウィンドウです。詳細は次項で  
後述します。

## ⑥戦闘陣形

現在組んでいる戦闘陣形が表示されます。

## ⑦現在地

現在パーティがいる場所が表示されます。

## ⑧所持金

現在の所持金（単位＝クラウン）が表示されます。





# コマンド画面の見方と利用法

各種コマンドを実行するためのウィンドウには、ゲームを進める上で欠かせない重要な情報が詰まっています。以下に、各画面の見方を説明します。



## 能力値

### キャラクターの能力チェック



能力値。にカーソルを合わせてAボタンを押すと、キャラクター選択画面になります。方向ボタン/Lスティックの上下で選択されたキャラクターの武器・術のレベル（P15参照）もこの画面上に表示されます。

### ステータスを見る



上記の画面で、任意のキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのキャラクターのステータス画面が表示されます。なお、この画面でLRボタンを押すことで、前の画面に戻らずその場で見たいキャラクターを替えることもできます。

名前：選択しているキャラの名前

クラス：選択キャラのクラス（※1）

性別：選択キャラの性別

HP：現在の生命力（※2）

LP：ライフポイントの現在 / 最大値（※3）

術：術ポイントの現在 / 最大値

技：技ポイントの現在 / 最大値

腕力：直接攻撃で敵に与えるダメージに影響

器用さ：攻撃の命中率に影響

魔力：術攻撃の威力に影響

素早さ：攻撃を始める速さに影響

体力：HPと状態異常の回復速度に影響

防御力：防具装備時の防御力

防御特性：防御可能な敵の攻撃（P15参照）

※1 ページ最上部の画像で「皇帝」と記載されている箇所です。詳細はP23参照

※2 現在のHP値です。戦闘時以外は常にMAXで表示されます

※3 戦闘でHPが0になるときに減少し、0になるとそのキャラクターは死亡します



## 持ち物

### アイテムの使用・チェック

\*持ち物。にカーソルを合わせてAボタンを押すと、持ち物選択画面に切り替わります。選択された持ち物のデータは画面下に表示されます。



※L/Rボタンまたは方向ボタン/Lスティックの左右で、持ち物リストのページを切り替えることが可能です。

### アイテムを使う・装備する

使用したいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを1回押すと、カーソルが画面右側に表示されているキャラクターのところへ移動します。誰に使うかを方向ボタン/Lスティックの上下で選択し、Aボタンで決定してください。装備アイテムの場合は、同じ操作で指定したキャラクターに装備させることができます。ただし、既に装備欄が埋まっている場合は装備できませんのでご注意ください。



### アイテムの入れ替え

よく使うアイテムと、そうでない品の置き場所を入れ替いたい、というときはXボタンを押して下さい。右図のように色の違うカーソルが表示されますので、方向ボタン/Lスティックの上下で入れ替えたいアイテムを選択し、Aボタンで決定です。



### アイテムを捨てる

持ち物は、32種類・1種99個までしか持てません。新たなアイテムを手に入れるためには、不要なものを捨てる必要があります。使うときと同様に、捨てたいアイテムを選択後に画面右下にあるゴミ箱にカーソルを合わせ、Aボタンを押せば持ち物を捨てることができます。

※捨てたアイテムは無くならず、自動的にアバロンの宮殿内にある倉庫へ収納されます。必要になったら回収に行きましょう。



## 装備



### 武器・防具・薬を装備する

装備欄にカーソルを合わせてAボタンを押すと、キャラクター選択画面に切り替わります。方向パッド/Lスティックで任意のキャラクターを選択し、Aボタンを押してください。



### 武器・傷薬の装備

左図のように装備欄が空欄の場合は、その欄を選択してAボタンを押します。手持ちの武器・傷薬が表示されたら、装備したいものをカーソルで選択してAボタンで決定してください。



また、外したい武器や傷薬がある場合、外したいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを2回押します。他のものに持ち替えたい場合は、Aボタンを1回押した後に表示される所持品欄の中から装備したい品を選択、Aボタンで決定することで持ち替えることができます。



### 防具の装備

基本的な操作は武器の装備と同様ですが、**赤い文字で表示された防具**はそのキャラクター独自の装備品であるため、外したり、入れ替えたりすることはできません。



なお、左図のように画面上部には**選択された防具の防御力/全体の防御力のデータ**が表示されますのでアイテムを選ぶ際に参考にしてください。

※武器の場合は攻撃力のデータが表示されます

## 術



### 術の確認

「術」にカーソルを合わせて A ボタンを押すと、キャラクター画面に切り替わります。ここで任意のキャラクターを選択して再度 A ボタンを押すと、現在習得している術の確認画面になります。



ここでは、キャラクターの名前、術ポイントの現在値/最大値、選択している術の属性、習得している術リストとその術を使う際に消費する術ポイントが表示されます。

## 技



### 技の確認

「技」で A ボタンを押すと、術のときと同様にキャラクター画面へと切り替わります。任意のキャラクターを選び、再度 A ボタンを押すことで、習得している技リスト画面になります。



ここで表示されるのは、キャラクターの名前、技ポイントの現在値/最大値、選択している技に対応している武器、習得している技のリストと、その技を用いる際に消費する技ポイントです。

### 技の封印について

技は全部で8つまでしか覚えておくことができません。新たな必殺技を閃く・敵の特殊攻撃を見切った技に昇華するためには、最低でも1個空きをつくっておく必要があります。技の習得欄を確保するために行うのが「封印」です。

技の確認画面で使わない技にカーソルを合わせて A ボタンを押すと、技を封印するかどうか確認されますので「はい」にカーソルを合わせて A ボタンで決定してください。

技を封印しても、後に設立される技道場で何度でも習得しなおすことができます。ただし、**技道場には自力で新たに閃いた・見切ったものしか登録されないため**、一部のキャラクターが最初から習得していて、かつ誰かが閃いた・見切った経験のない技についてはくれぐれも注意して扱いましょう。

※術も封印することができますが、技とは異なり術法研究所で行うことになります。術を教えてくれるキャラクターの問いかけに答え、封印する術を選んでください。(8つ以上の術を覚えようとしたときだけ上記の問いかけがあります。それ以外の状態では封印できません)

## 戦闘陣形



### フォーメーションを決定

戦闘陣形。を選択してAボタンを押すと、  
戦闘陣形選択画面に切り替わります。  
以下を参考にフォーメーションを決定してください。



### 戦闘陣形を決める

#### ①陣形を選択

戦闘陣形のリスト上でカーソルを上下に移動させる  
ことで、画面右に表示されているキャラクターたちが  
フォーメーションを変えます。  
また、現在選択している戦闘陣形の説明が画面下  
に表示されます。  
希望の陣形を選び、Aボタンで決定してください。

#### ②キャラクターの配置

戦闘陣形を選択したら、次は各キャラクターを配置す  
る場所を決めます。皇帝以外のキャラクターは、持ち  
物と同じ操作で位置の入れ替えが可能です。  
陣形やキャラクターの特性に合わせて配置場所を考え  
ましょう。

※入れ替え中、画面左下にそのポジションで発生する  
効果が表示されます。

例) 阻まれやすい、攻撃力が上がる……など

配置が決まったら、Bボタンを押してメニューに戻り  
ましょう。これで戦闘陣形の設定は終了です。

### 戦闘陣形は増えていく

陣形は最初2つしかありませんが、ゲームを進めることで増やすことが可能です。  
詳細はP20を参考にしてください。



## セーブ



### セーブデータの保存と確認

セーブ、を選択してAボタンを押すと、年号と皇帝の名前が記録されたセーブファイル選択画面が表示されます。

セーブデータは最大4つまで記録可能です。

### 冒険の記録をセーブする

#### ①セーブ欄を選択

セーブファイル選択画面で、セーブしたい欄にカーソルを合わせます。そこに既にセーブデータがある場合は、その時点でのプレイ時間、皇帝のステータス、場所が表示されます。



#### ②セーブデータを記録する

Aボタンを押すと、パーティや年号などのデータが付け加えられた、さらに詳しいデータの情報が表示されます(左図参照)。



そのデータに上書き保存しても大丈夫だと確認できたら「はい」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

セーブが終了すると、自動的にメニュー画面へ戻ります。

※セーブは、戦闘中やイベント中、MAP画面以外ならどこでも可能です。

## 環境設定

### 環境の設定・変更

環境設定、を選択してAボタンを押すと、基本の移動速度・バトルの説明メッセージ表示時間の変更が行えます。また、ここで「タイトルへもどる」を選択すると、タイトル画面まで戻ることができます。



### 移動速度を「ダッシュ」に設定したときの注意

ダッシュしながら戦闘に突入すると、戦闘陣形が崩れてしまいます！それは基本の移動速度設定をダッシュに設定しているときも同様ですのでくれぐれもご注意ください。

# マーク表示の意味



## 各種マークの意味と見方

メニュー画面の各所にあるマークは、キャラクターの術・技のレベルや属性、防御特性などを表しています。以下に、各マークの詳細を記載します。

## 術・技レベルと属性表示用マーク

	剣・大剣を扱う技量（レベル）を表すマーク。		地の術を操る実力（レベル）及び属性を表すマーク。
	斧・棍棒を扱う技量（レベル）を表すマーク。		水の術を操る実力（レベル）及び属性を表すマーク。
	槍・小剣を扱う技量（レベル）を表すマーク。		火の術を操る実力（レベル）及び属性を表すマーク。
	弓を扱う技量（レベル）を表すマーク。		風の術を操る実力（レベル）及び属性を表すマーク。
	体術扱う技量（レベル）を表すマーク。		天の術を操る実力（レベル）及び属性を表すマーク。

## 防御特性表示用マーク

	剣・大剣・爪などの切り裂き系攻撃に対する防御特性。		火炎などの熱系攻撃に対する防御特性。
	斧・棍棒・パンチ・キックなどの打撃攻撃に対する防御特性。		氷などの冷気系攻撃に対する防御特性。
	槍・小剣・角・クチバシなどの突系攻撃に対する防御特性。		雷などの電撃系攻撃に対する防御特性。
	弓・針・ダートなどの投擲系攻撃に対する防御特性。		眠り・毒・麻痺などの状態変化に対する防御特性。

## 防御特性とは

特定の攻撃に対して高い防御力を持つという意味です。たとえば、味方全員が火の魔法による攻撃を受けた場合、熱系防御特性を持つキャラは持たない者たちと比べて受けるダメージが大幅に減少します。なお、この防御特性を敵が持っている場合もあります。攻撃が通らない場合、通用しなかったものとは別の攻撃方法を試すことをお勧めします。



アクセサリや帽子などに防御特性を持つものが多い。

## 帝国記



### 帝国の歴史を綴った書物

メニュー画面のトップでXボタンを押すと、帝国記選択画面に切り替わります。イベントの備忘録としてご利用ください。



### 帝国記の確認方法

#### ①地域を選択

帝国記の地域選択リストが表示されたら、方向ボタン/Lスティックで確認したい地域にカーソルを合わせてAボタンを押しましょう。画面が切り替わり、タイトル選択画面が表示されます。



#### ②タイトルの選択

タイトルリスト上で読みたい項目にカーソルを合わせてAボタンを押すことで、綴られた内容を読むことができます。



#### ③ページをめくる

選択した帝国記の内容が複数ページで構成されている場合、L/Rボタンでページ送りができます。Bボタンでタイトルリストへ戻り、Yボタンでメニューごと閉じることができます。

※クエスチョンマーク(???)で記されている項目は、まだ訪れていない地域及び、現在までに発生していないイベントです。





# 情報収集と旅支度

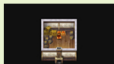


町や村の人々から話を聞いたり、怪しい場所を調べるといったことは冒険を進める上で欠かせない行動のひとつです。詳しい操作については、下記を参考にしてください。



## 話す

人から話を聞きたいときは、会話したい人の前に立ち、Aボタンを押してください。メッセージウィンドウが開いて、情報を得ることができます。



## 調べる

宝箱や立て札、怪しい置物などを調べたいときは、その前でAボタンを押してください。宝箱にはお金やアイテムが入っていますが、ごく稀に何か起きる……？



## 移動する

キャラクターの移動には方向ボタンまたはLスティックを使います。また、マップを使って移動したり、船に乗って操作することもあります。詳細はP21を参照ください。



## フリーシナリオシステムについて

このゲームでは、会話中の選択肢だけでなく、移動の順番や行動の手順など、あなたの行動全てがシナリオの流れに大きく影響します。どんな選択をしても冒険が進みますが、そこに展開するイベントは千差万別。あなたの自由に行動し、あなただけの物語を作り上げていってください。

## 選択の例



ソーマンを攻めたいが、背後にモンスターの巢がある。どうする？



後方の安全を確保してから攻め込もう。まずやるべきはモンスター退治だ！



ザコモンスターの巣なんていつでもたける。とにかくソーマンを攻撃！

選択で変わるイベント、異なる物語

# 店について



町や村などに存在する、主な店について紹介します。  
店はこの他にもありますので、是非探し出して利用してみてください。



## 宿屋

世界中のどこでも無料で利用できる宿泊施設です。  
1泊すると、戦闘で消費した術や技ポイントを最大値まで回復できます。



## 酒場

人々が集まる憩いの場です。客の口からさまざまな情報を得ることができるでしょう。店主に飲み物を注文すると、思わぬ話が聞けるかもしれません。



## 万屋

武器や防具を売ることができます。  
お店ごとに売りが異なるので、新たな土地に辿り着いたときには是非立ち寄ってみてください。

## 万屋での売り買いについて

### 商品を買う

①買う、にカーソルを合わせてAボタンを押し、次に欲しい商品を選んで再びAボタンを押します。  
方向ボタン/Lスティックで購入する個数が選べます。



### 持ち物を売る

①売る、に合わせてAボタンを押し、売りたいものを選びましょう。方向ボタン/Lスティックでいくつ売ろうのかを決め、よければAボタンを押してください。

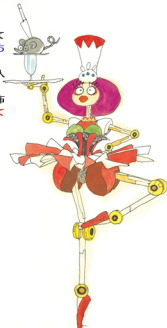


## 領地での買い物はタダ！

なんと、自分の領地で買い物をした場合、お金は一切かかりません。  
国の運営にはたくさんのお金が必要です。少しでも節約しましょう。

## お金のシステムについて把握しよう

お金は、所持金の他に帝国の金庫で管理されているものがあります。皇帝が財布に入れて持ち歩けるのは10,000クラウンまでですが、領地から得られる収入や、宝箱などから手に入れたお金は金庫に蓄えられます。その際、手持ちが最大値に満たない場合は財布にも補充されます。なお、店で持ち物を売って所持金が財布からあふれてしまっても、金庫には送られませんので注意しましょう。



# 帝都アバロン施設ガイド



ここでは、帝国の拠点である  
帝都アバロンの施設について紹介します。



宮殿内部

## ①寝室

ベッドに入ると、宿屋と同じように術や技ポイントを最大値まで回復します。イベントが発生することも……。

## ②玉座

皇帝専用の豪華な椅子。座ってリラックスすることにより、何か閃くことがあります。アバロンに戻ったときは、マメに座ってみるといいでしょう。

## ③金庫

帝国の財産管理をしている場所です。現在の領地収入と蓄えられている金額を教えてください。金庫番に話しかけることで、財布をいっばいすることもできます。

## ④倉庫

アイテムを預けたり、引き出したりすることができます。捨てたものもここに収納されます。また、皇帝継承時に前皇帝が装備していた武具は全てここに保管されます。傷薬などが補充されることも。

## ⑤情報室

周辺地域の情報を集めている情報官たちの部屋です。冒険のヒントになる情報や現在の戦闘回数を教えてください。

## ⑥技道場

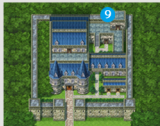
初期段階では存在していない場所です。戦闘中に誰かが閃いた技が登録され、他のキャラクターに覚えさせることができます。ただし、技の登録にはかなりの時間がかかります。

## ⑦戦闘陣形訓練所

戦闘陣形を研究している場所です。皇帝継承後などに隊長に話しかけると、新たな陣形のアイデアが提案されることがあります。

## ⑧兵士詰所

皇帝のパーティに加わることを望む兵士たちが集う場所です。冒険が進むと、ここ以外でも仲間になってくれる人物が現れますので探してみましょう。



宮殿外観



城下町



#### ⑨鍛冶屋

新しい武器や防具を開発するための場所です。開発には時間とお金がかかるので、鍛冶屋たちから予算の提示をされた場合、よく考えてから返事をしましょう。

#### ⑩術法研究所

城下町に造ることのできる施設で、初期段階では存在しません。ここでは各属性の術を覚えたり、新しい術の開発ができます。ただし、開発を始めるには術に関する理解がなければいけません。



#### ⑪アバロン帝国大学

術法研究所と同様、一定の条件を満たすと建造できる施設です。優秀な人材を集め、帝国を強化するために役立ちます。

#### ⑫アバロンの園

ゲーム開始時に「追加コンテンツあり」を選択した上で、冒険を進めると造れるようになる施設です。領地収入を大幅に増加させる効果がありますので、こまめに様子を見に訪れるとよいでしょう。



※この他にも施設は存在します。

冒険を進めることで新たに発見されたり、建造できるようになるでしょう。



# 移動の方法

さあ、いよいよ外の世界への旅立ちです。  
ここでは、さまざまな移動方法について説明します。

## 地方マップでの移動

フィールド移動は、おもに地方マップとワールドマップを使って行います。町やダンジョンなどから出ると、地方マップに切り替わりますので、方向ボタン／Lスティックでカーソルを操作してポイントを選択し、表示される地名を確認しましょう。



カーソル初期値は現在地



カーソルを動かして別ポイントへ

その場所へ行きたいときはAボタンを押してください。  
なお、地方マップに表示されるポイントは、物語の進行や、人から話を聞いて情報を得る、船で移動することなどによって増えていきます。

## ワールドマップでの移動

地方マップが表示されているときにXボタンを押すことでワールドマップに切り替えることができます。方向ボタン／Lスティックでカーソルを動かすと地図の一部が点滅します。そこへ行きたい場合はAボタンを押してください。



なお、初期段階では北パレンヌ（アバロンのある地域）以外はグレーで表示され、カーソルを動かすことはできません。物語を進めることで帝国の領地にした場所には色がつき、上記の方法で簡単に移動できるようになります。

※領土していない土地への移動は、地方マップの端に表示される「○○地方へ」というポイントを介して行います。

## その他の移動方法



### 徒歩や船での移動

フィールド移動の方法として、マップを使う以外に徒歩と船があります。徒歩は、方向ボタン／Lスティックで歩いて移動。船は船着き場の船頭に話しかけ、行き先を決めれば自動的に移動してくれます。この2つの方法で、領地以外の場所へも行けます。



### ダンジョンでの移動

町やダンジョン内での移動は、基本的に徒歩。ダッシュをすることでスピーディな移動も可能です。ただし、ダンジョンや外のフィールドでダッシュ中にモンスターと接触すると、戦闘陣形が乱れてしまいますので注意しましょう。

※帝国の領土内にある町や村では、Xボタンを押すことで簡単に外へ出ることができます。

# キャラクターシステム

このゲームでは、プレイヤーが歴史上の皇帝となり冒険を進めていきます。  
ここでは、皇帝継承などのシステムについて説明します。

## 皇帝継承が行われる条件

以下に挙げる3つの条件のうち、どれか1つが起きた場合に皇帝の継承が行われます。  
また、その条件によって後継者の人選は変化します。



### 皇帝のLPが0になったとき

皇帝のLPが0になって死亡したとき。  
皇帝以外の仲間が後継者となります。



### 戦闘中に全滅したとき

戦闘でパーティが全滅したとき。  
ランダムに4人の後継者が選出されます。



### 長い年月が経過したとき

イベントで長い年月が経過したとき。  
ランダムに4人の後継者が選出されます。



## 皇帝継承の手順

前述の条件により皇帝の継承が必要となった場合は、  
以下の手順で新たな皇帝を選択してください。  
後継者の決定は、このゲームにおいて非常に重要な  
プロセスのひとつなのです。



### ①後継者候補の表示

皇帝継承が必要になると、左図のように候補者の  
リストが表示されます。方向ボタン/Lスティックの  
上下でカーソルを移動させ、誰にするか選びましょう。  
Aボタンで決定すると、次の画面になります。



### ②後継者候補の確認

選択した人物のステータス画面が表示されますので、  
じっくり確認して後継者に相応しいかどうかを  
考えましょう。このときLRボタンを押すと、  
他の後継者候補に切り替えることができます。



### ③皇帝継承終了

後継者を選び終えると、宮殿の王座の間において  
皇帝継承の儀式が行われます。なお、新皇帝には仲間が  
いないため、仲間を集めて新しいパーティを作る必要が  
あります。



## 継承後のパラメーターと、技及び術の扱い

→ 前皇帝



新皇帝のHP、術、技の数値は、前皇帝と後継者を比較して、高い方が選択されます。つまり、前皇帝の数値が高ければそれを継承し、後継者のほうが高ければ変更されるというわけです。その他のステータス（LP、力、素早さなど）は後継者の数値になります。

→ 後継者



また、前皇帝が装備していたものは全て宮殿の倉庫に収納されています。

皇帝継承時には、術や技も継承します。ただし術には相性があるため、前皇帝と後継者とで相反する属性の術を覚えていた場合、前皇帝の術が優先されます。

## 後継者のクラスについて

クラスとは、キャラクターの職業のようなものです。後継者のクラスによってはHPの数値が大幅に伸びたり、新たな戦闘陣形のアイデアが提案されたりするため、クラスのことも考慮に入れて後継者を選ぶとよいでしょう。



## 仲間を集めるには



皇帝以外の仲間のLPが0になったとき、別のキャラクターを仲間にするができます。仲間はアバロン宮殿の兵士詰所をはじめ、世界各地に点在しているので探してみましょう。パーティの人数が4人以下ならば、仲間を加えられます。

## 仲間にする方法

パーティが4人以下のときに、仲間になるキャラクターに話しかけ、<sup>1</sup>パーティに入れる。でAボタンを押せばその場で仲間に加えることができます。

## LPについて

### LPは生命の源

各キャラクターに設定されているLP(ライフポイント)とは、生命値のことです。戦闘中、HPが0になるたびに1減少し、0になるとそのキャラクターは死んでしまい、パーティからいなくなってしまうので注意しましょう。



# 戦闘マニュアル



ダンジョンや野外フィールドを歩いているときに、  
モンスターにぶつくと戦闘が始まります。  
ここでは、戦闘の方法などを詳しく説明します。

## ①モンスターにぶつかる

移動中にモンスターとぶつかることで戦闘になります。  
ただし、背後から接触されると戦闘陣形が乱れますので、  
ぶつかりそうなときはキャラクターの向きに注意してください。



## ②戦闘モードに切り替わる

戦闘モードに切り替わると、画面にさまざまな情報が表示されます。  
敵の下に表示されているのがモンスター名、味方キャラクターと  
重なっている数字は、上段が現在HP、下段が現在LPです。

ここでAボタンを押すことで、戦闘コマンドの  
選択になります。また、戦闘陣形が乱れた場合  
は、それを報せるメッセージが表示されます。

なお、陣形が乱れるとその戦闘が終わるまで  
フリーファイトに変更された状態になります。



## ③パーティの行動を決める

戦闘コマンドを選択し、パーティの行動を決定しましょう。以下に記載する各行動は、  
L/Rボタンで変更可能。入力しなおしたいときはBボタンでキャンセルできます。  
なお、コマンド選択中にXボタンで敵の名前と味方のHP・LPを見ることが出来ます。



### 武器&技

武器か、その武器の技を使うコマンド。各技のポイント消費値は、  
技名の右側に表示されます。



### パンチ (体術)

体術技で攻撃するコマンド。選択後、  
どの敵を攻撃するか決定します。



### 術

術を使うコマンド。術の選択後、  
目標(敵または味方)を決定します。

### アイテム (薬)

装備した薬を使うコマンド。  
選択後、誰に使うかを決定します。

### 防御/退却

防御は戦闘中に身を守るためのコマンド。  
退却は皇帝のみ表示されます。



## ④攻撃を開始する

全員のコマンド入力が終わると戦闘開始です。  
このとき、モンスターからの攻撃もあります。また、  
攻撃予定のモンスターを他のキャラクターが倒した場合、  
自動的に違う敵を攻撃します。



## ⑤戦闘終了

モンスターを全滅させると戦闘終了。技術点が入手できます。  
技術点は、その戦闘中に使用した武器や術に振り分けられ、  
レベルアップの要素となります。  
さらに、HPなどのステータスが上がることも……。



# 戦闘中のステータス異常

モンスターから攻撃を受けることにより、ステータス異常に陥ることがあります。そのまま戦闘を続行するのは危険ですので、治せるものは早めに治療しましょう。

死亡	LPが0になってしまった状態	回復不可能
石化	石化で行動不可能。 HP・LP共に減らない	戦闘中は回復不可能
戦闘不能	HP 0で行動不可能。 敵の追撃などでLP減	傷薬、HP回復の術や技
麻痺	麻痺して行動不可能	元気の水、時間経過
睡眠	眠っており行動不可能	元気の水、時間経過、 殴られたとき
スタン	行動しないままそのターンをパス	そのターン中は治らない
狂戦士	術や技が使えない。攻撃力UP	元気の水
魅了	敵の一員として勝手に行動する	元気の水
混乱	行動を失敗することがある。 混乱し過ぎるとコマンド入力不可に	元気の水
猛毒	毒を受け、ターンの終わりにダメージ	傷薬、元気の水
暗い	目がくらんだ状態。命中率半減	元気の水



# 武器の系統と技の習得



このゲームに登場する武器は、様々な系統に別れています。ここでは武器の系統と、それらを戦闘で用いることによって習得できる必殺技について解説します。

## 各武器の特徴

### 剣・大剣



**剣**  
鋭利で長い刃を持った片手用の剣。軽量で扱いやすいため、習得できる技も、特徴を生かし素早く繰り出せるものが多いのが特徴。



**大剣**  
基本的に両手で扱う、大型の剣。剣そのものが大きいので、一撃の与ダメージが多い技を習得するのがこの武器の特徴。

### 斧・棍棒



**斧**  
戦闘用に開発された破壊力重視の武器。命中率は低いですが、片手で扱える。遠距離攻撃や植物特効など、特化した技を習得するのが特徴。



**棍棒**  
先端に錐工が施された棒状の武器。ハンマーや杖などもここに分類されている。威力はそれほど高くないが燃費が良く、特殊効果がつく技が多いのが特徴。

### 槍・小剣



**槍**  
細長い棒の先端に鋭い刃を取り付けた両手用武器。高い貫通力を誇り、必殺技もそれを生かした突き系の技が揃っている。



**小剣**  
普通の剣より細身で軽く、突きも斬撃も可能な武器。攻撃力は低いですが、その代わり扱いやすく、攻撃を補助する技を多く習得できるのが特徴。

### 弓



**弓**  
遠距離攻撃を専門とした、投擲系の両手武器。扱いは難しいが、全体攻撃や敵の精神に影響を与えるなど多数を相手どるときに有効な技を習得していく。

### 体術



**体術**  
武器を用いず、代わりに手足を使って攻撃する。習得できる技は多彩かつ高い威力を誇るが、肉体の性能に左右されやすいため使い手を選ぶ。

### 技術点の振り分けについて

「剣・大剣」「斧・棍棒」「槍・小剣」はそれぞれ覚える技こそ異なりますが、技能的には同じように扱われ、戦闘中どちらを使っても技術点が振り分けられます。たとえば、斧を集中的に使うことで棍棒を扱う技量も上がっていきます。



# 必殺技の覚え方



武器の必殺技は、各系統（剣・大剣・斧・棍棒・槍・小剣・弓・体術）ごとに覚えられるものが異なります。現在習得している技については、メニュー画面の「技」、コマンドで確認しましょう。



左図のように、技名の横に表示されている武器のアイコンが、技と対応している各武器の系統を表しています。

## 見切り技とは

技の中には、敵の必殺技を見切り、完全に回避する見切り技が存在します。技名の隣に武器アイコンではなく、見切りアイコンがついているのがそれに当たります。

※見切りで技ポイントは消費しません



## ふたつの習得法

技は、通常の武器攻撃とは異なり特殊な、もしくは強力な効果を発揮する戦闘技能です。ただし、1人が覚えられる技は見切りも含め8種類まで。それ以上は覚えられません。他の技を習得したい場合はメニューの「技」、コマンドで不要な技を封印しましょう。

### 戦闘中に閃く

同じ武器を繰り返し使っていると、戦闘中に技を閃くことがあります。攻撃を仕掛ける時電球がキャラクターの頭上で点滅したら、何かの技を閃いた証拠です。一度覚えた技は封印するかそのキャラクターが死亡するまで使えます。



※見切り技の場合は、何かの技を仕掛けられた直後に電球が点滅します

### 技道場で覚える

技は、アバロン宮殿にある技道場で覚えることもできます。技道場の研究者に話しかけると、武器のリストが表示されますので、技を覚えたい武器にカーソルを合わせてAボタンで決定します。次に、覚えたい技を選択・決定。最後に、覚えさせるキャラクターを選択し、Aボタンを押せば終了です。



# 戦闘中に役立つ多彩な術



術は、モンスターを攻撃したり、仲間のHPを回復したりと戦闘中とても役立ちます。ここでは、その術について説明します。

## 術の属性と相性について

術には、地・水・火・風・天の5つの属性があります。天以外の属性には、下図のように相性があり、**相反する属性の術を同時に習得することはできません**。たとえば、火の術を覚えている状態で水の術を習得するには、火の術を封印しなければなりません。もちろん、その逆のことも言えます。また、皇帝継承時に受け継がれる術にも影響してきますので、属性の相性は常に念頭に置いておきましょう。



## 相反する属性

火 ↔ 水  
風 ↔ 土



## 各属性の特徴紹介



ここでは、術の5つの属性それぞれの特徴を紹介します。他にも、2種類の属性を組み合わせた特殊な術がどこかで研究されているようです。さらに、遙か古代に失われたとされる謎の術に関する記録を残した場所が、世界のどこかにあるという噂です。



### 火 力強い攻撃的な術

荒ぶる炎の力を借りる術。強力な攻撃のための術が中心になっています。  
●ファイアボール●セルフバーニング●フレイムウィップ など



### 水 回復を主とする守りの術

清らかな水の力を借りる術。HPや状態異常の回復、守備系の術が多い。  
●生命の水●元気の水●霧隠れ など



### 地 力を与える補助的な術

母なる大地の力を借りる術。付与や妨害などの補助術が多い。  
●金剛力●足がらめ●アースヒール など



### 風 大気を操る間接的な術

空気や風の力を借りる術。間接攻撃や吸取の術などがある。  
●ウインドカッター●エアスクリーン●体力吸取 など



### 天 あらゆる力を秘めた術

偉大なる宇宙の力を借りる術。無限の可能性を秘めた術がある。  
●ライトボール●月光●太陽光線 など

# 防具の紹介

敵の攻撃から身を守り、ダメージを軽減するために、防具は必要不可欠です。  
このゲームには盾や兜など、全11タイプの豊富な防具が用意されています。  
それぞれの特徴を把握し、キャラクターのクラスに合う防具を装備させましょう。



**盾** 攻撃を受け止めるか、受け流すか  
装備することによって敵の攻撃を軽減する「盾」と、受け流して攻撃そのものを回避する「ガーダー」の2種類。両手武器を使っていると効果が発動しない。



**兜** 頭をしっかり保護  
頭を保護するための防具。打属性の攻撃に強い。



**帽子** 特殊効果もある防具  
兜と比べて打撃に対する防御力は低いが、その代わり術に強い。  
また、精神や魔力を高めるなどの特殊効果が付与されたものが多い。



**軽鎧** 軽くて動きやすい鎧  
主に胸部を守るために作られた軽めの鎧。  
装備者の行動を阻害しないため、軽装のクラスにお勧め。



**重鎧** 重いが頑丈な鎧  
軽鎧に比べて重いが、そのぶん頑丈にできている。  
重装系クラスでの運用にも耐えうる防御力を誇る。



**ローブ** 術者にお勧めの布製防具  
軽くて着心地の良い丈夫な服。丈が長く、身体を覆うように保護してくれる。また、術を扱う者に適した防具でもある。



**全身鎧** 体全体をカバーする重い鎧  
体全体を覆い、装備者を守る防御力の高い鎧。  
そのぶん重量があり、重装系クラス以外には使いこなせない。



**小手** 手を中心に守る防具  
手を保護するための防具。軽く扱いやすいが、装備していると弓の命中率が下がるので注意が必要。



**貝足** 足を中心に守る防具  
足先や踵などを保護する貝足その他、特殊な効果が込められた靴などもこれに属する。



**服** 鎧の下に着用できる服  
丈夫な素材で作られた服。鎧の下に着用することができるため、防御力の底上げが期待できる。また、体術を得意とするクラスに好まれる。



**アクセサリ** 不思議な力を秘めた防具  
物理的な防御力には期待できないが、その代わり各種耐性やステータスの底上げが可能。

※説明横のアイコンは、メニュー画面で表示されるアイコンと対応しています。

