

Commanding Salpa 3

電子解説書

©1995, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ILLUSTRATION / TOMOMI KOBAYASHI

Planned & Developed by ArtePiazza

Contents

ゲームストーリー	3
ロマンシング サガ3の世界	4
操作方法	5
ゲームの始め方	6
主人公紹介	10
メニュー画面の見かた	12
移動の方法	19
施設を利用する	20
戦闘について	22
マスコンバット	25
玉座イベント	27
会社経営について	28



ゲームストーリー

……死の星太陽を被う時、すべての新しき命失われ、死の息吹満ちあふる……
600年前、死食（死星による太陽の食）が起こったとき、すべての新しい命が失われた。

人も動物もモンスターも一様に災厄に見舞われた。
だが、ただ一人の赤ん坊だけが生き延びた。
死に魅入られ、死を背負ったその子は、長じて魔王になり、世界に君臨した。

魔王の支配による荒廃から世界がようやく立ち直ろうとしていた頃、
300年前、またもや死食が世界を襲った。
再びただ一人の赤ん坊が生き残った。魔王の記憶は蘇り、人々は赤ん坊を殺そうとした。
しかし、宿命はその子の命を終わらせはしなかった。
死の息吹に耐え、死を跳ね返したその子は、長じて聖王となり、世界を安定させた。

聖王の作り上げた世界の秩序が乱れ始めた頃、今この時代、
三度死食は世界を被い、またも一人の赤ん坊をこの世に残した。

宿命によりその子は成長していた。どのような宿命がその子に、そして世界に与えられたのか？

生か死か？
世界は大きく動き始める……。

ロマンシング サガ3の世界

●オープニングストーリーとフリーシナリオシステム



混乱した世界の東方、辺境の開拓村シノンの酒場に、雷鳴轟く嵐の夜、ずぶぬれになった一人の少女が現れる。彼女はロアーヌ侯の妹であり、遠征中のロアーヌ侯に、祖国で反乱が画策されていることを知らせに向かう途中だった。

彼女の素性を知ったシノンの若者たち4人の男女は酒場にいた謎の流れ者の力を借りて、彼女を遠征中のロアーヌ侯の元に送り届けることにする。



一方、謀略を既に知っていたロアーヌ侯は、予定外の妹の来訪に驚きながらも、彼らを巻き込みながら自らの策略を進めていく。

こうして宿命に導かれるように、主人公たちはそれぞれの事情を抱えながらも、混乱した世界を救うという共通の目的のために戦いに巻き込まれていく。



選べる主人公は、男女合わせて8人。
あなたの好みのキャラクターを
選んでゲームをはじめましょう。



誰を選んでも、ストーリーの大きな
流れは変わりませんが、それぞれ起
きるイベントが異なります。



人々の話を聞いたり、定期船に乗る
などで広がってゆく世界。余すこと
無く旅した、その時には…?

操作方法

ここでは、コントローラーを使用した際の基本操作方法を説明します。



操作ボタンの割り当てについて

この操作説明は、初期状態で割り振られている各部名称を用いております。こちらは“環境設定”のキーコンフィグにて変更可能ですので、お好みのボタンに各機能の割り当てを行って下さい。

①方向パッド / 左スティック キャラクター・カーソルの移動



操作中のキャラクターの移動、マップでの行き先を選択する際に使用します。カーソルを操作でコマンドやアイテムを選ぶ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。

②各ボタン・トリガー

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 P12 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、術の切り替えに使用します。



④START / メニューボタン：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

オープニングムービーのあと、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。

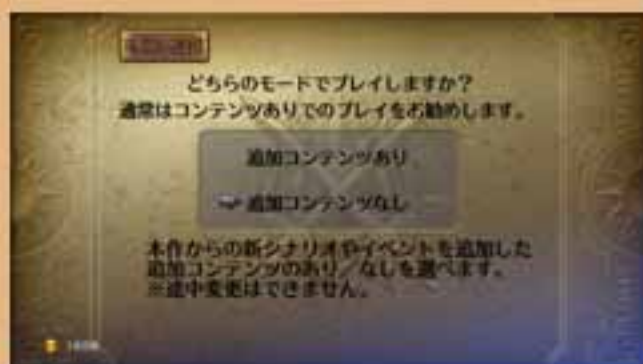
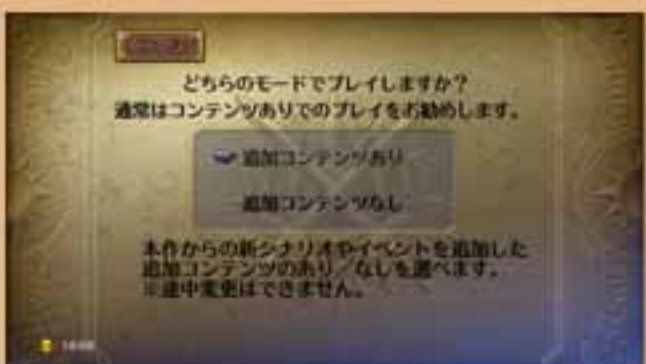
●初めてゲームを遊ぶとき



初めてロマンシング サガ3で遊ぶときは、まず“NEW GAME”を選択して下さい。

このとき、プレイデータの引き継ぎをするかどうか確認されますが、ここでは「いいえ」を選択し、決定しましょう。

●モード選択をする



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、お好きなほうを選び、決定して下さい。

●NEW GAME+ について

既にプレイしたセーブデータがある場合“NEW GAME”のデータ引き継ぎ確認で“はい”を選択すると、その後選んだデータから一部アイテムやスキルレベル、技の極意、お金、マスコンバットで閃いた作戦などを引き継いだ状態で最初からプレイすることができます。これが本作での NEWGAME+ 機能です。

主人公を選ぶ

ゲームを開始する前に、あなたの分身となる主人公キャラクターを選びましょう。
ここでは、その手順と操作方法について説明します。

●性別とキャラクターの選択をする

まずは、カーソルを左右に動かすことで男女いずれかの性別を選び、決定して下さい。

続いて、主人公にするキャラクターの選択です。

カーソルを上下に移動させ、好きなキャラクターに合わせましょう。
それから、決定ボタンを押して下さい。



男女それぞれ4人ずつの主人公候補があります。
好みのキャラクターでゲームを始めましょう。

●名前の入力



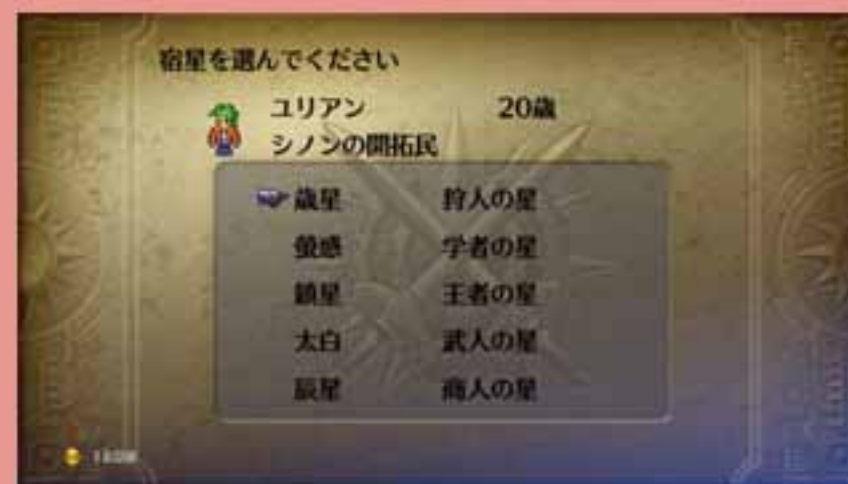
今度は、キャラクターの名前を入力します。
最初から入力されている名前で始めてしまって
良い場合は、そのまま決定して下さい。
別の名前に変更する場合は、キャンセルボタン
を押すことで、1文字ずつ削除することができますので、全部の文字を消した後、あなたの好きな名前をつけて下さい。

名前入力の操作方法

上下左右で入力したい文字を選択します。点滅しているのが、現在選択中の文字です。“カタカナ”または“ひらがな”を選択し、決定することで、ひらがなとカタカナが切り替わります。

※主人公の選択を間違えてしまったときには、名前入力時に連続してキャンセルボタンを押し、全ての文字を削除した状態にします。それから再度キャンセルボタンを押すことで前の画面に戻り、主人公を選びなおすことができます。





●宿星の選択

次に、主人公の特徴を決める宿星を選びます。この画面で、最初にカーソルが合っているのがそのキャラクターの基本的な宿星です。カーソル操作で、好きな宿星を選んで下さい。

宿星には、以下のようなものがあります。

歳星 / 狩人の星 …… 収穫や誕生などを司る星です。
螢惑 / 学者の星 …… 学問や探究心を司る星です。
鎮星 / 王者の星 …… 政治や皇帝を司る星です。
太白 / 武人の星 …… 軍事や兵士を司る星です。
辰星 / 商人の星 …… 技術や商才などを司る星です。

●得意武器の選択

続いて、得意な武器を選びます。

カーソルを操作して一覧の中から武器を選び、決定して下さい。

得意武器は必殺技の覚え方や初期ステータスなどに影響しますが、ここで選ばなかった武器も、使い込むことで熟練していきます。

剣 …… 片手で扱う剣で、同時に盾を持つことができます。
大剣 …… 両手で持つ必要がある大きな剣。剣と異なり、盾を持てません。
小剣 …… レイピアなどの細い剣で、攻撃力は他の剣よりも低めです。
斧 …… 相手を叩き割る強力な武器ですが、扱いが難しくミスすることもある。
槍 …… 鋭い穂先で敵を突き刺す武器で、攻撃力も高めです。
弓 …… 敵の後列に対しても攻撃できる、遠距離武器です。
棍棒 …… 敵を殴りつけて攻撃するための武器。術を封じたものもあります。
素手 …… 熟練していくことで、様々な格闘技を覚えていきます。
なし …… 得意武器を設定しないことで、最初から術を持って開始できます。

CONTINUE

●前回の続きから遊ぶ場合

セーブデータの続きから始めたいときは、カーソルを“CONTINUE”に合わせて決定ボタン／キーを押すと、データの選択画面に切り替わります。

左右でページを切り替え、上下でファイルを選ぶと、セーブデータの詳しい内容（パーティや現在地の情報など）が表示されますので、再開したいデータを選んで決定して下さい。



オートセーブ機能について

ゲームを中断すると、画面下の枠外へ自動的に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」で上書きすることが出来ない代わりに、中断するたびに書き換わってしまいますので、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。

●クロスセーブについて

本ゲームは、Xbox Play Anywhere に対応しています。
セーブデータをアップロード、ダウンロードして、Xbox または PC で遊べます。

！ CAUTION ！ ゲームオーバーになる条件

戦闘で主人公の LP が 0 になった時や、戦闘中のキャラクター全員が戦闘不能になった場合、ゲームオーバーとなります。ただし、特定のイベント中など場面によってはゲームオーバーにならないこともあります。一部のマスコンバットで自軍が全滅したり、全軍退却を選択するとゲームオーバーになることがありますので注意しましょう。
ゲームオーバーになると、タイトル画面に戻ります。

主人公紹介

主人公として選択できるキャラクターは、以下に紹介する 8 人です。
選んだキャラクターによってストーリーが変わります。また、キャラクターによっては特殊なイベントが起こったり、特別なコマンドが使えることがあります。

ユリアン・ノール

ロアーヌ国の南部、シノンの開拓民。
トーマス、エレン、サラの
3 人とは幼なじみの関係。
正義感が強いが、少々無鉄砲な面も。
初期状態の宿星は歳星で、
武器は剣。

エレン・カーソン

勝ち気で、はつらつとした性格の
美人。腕力も強く、戦闘でも
頼りになる存在。
サラの姉でもある。
初期状態の宿星は太白で、
武器は斧。

トーマス・ベント

ユリアン、エレン、サラの
幼なじみ 4 人の中での最年長者。
冷静で面倒見が良く、シノンの
若者たちのリーダー的役割を
果たしている。初期状態の宿星は
辰星で、武器は槍。

サラ・カーソン

シノンの幼なじみ 4 人組の
最年少。引っ込み思案な性格で
人見知りも激しいが、意外に
芯の強いところもある。
初期状態の宿星は歳星で、
武器は弓。



モニカ・アウスバッハ

ロアーヌ侯の妹。兄のためなら危険を顧みない面があるも、非常に聡明な女性。物語の冒頭でユリアンたちと出会う。初期状態の宿星は螢惑で、武器は小剣。

ミカエル・アウスバッハ・フォン・ロアーヌ

国民からの信頼も厚い、ロアーヌ国の若き君主。策謀を得意とする野心家でもあり、国を守るために冷酷な判断を下す面もある。初期状態の宿星は鎮星で、武器は小剣。



カタリナ・ラウラン

モニカの護衛役兼侍女を勤める貴族の女性。優れた剣の使い手であり、モニカのことを実の妹のように思っている。初期状態の宿星は辰星で、武器は大剣。



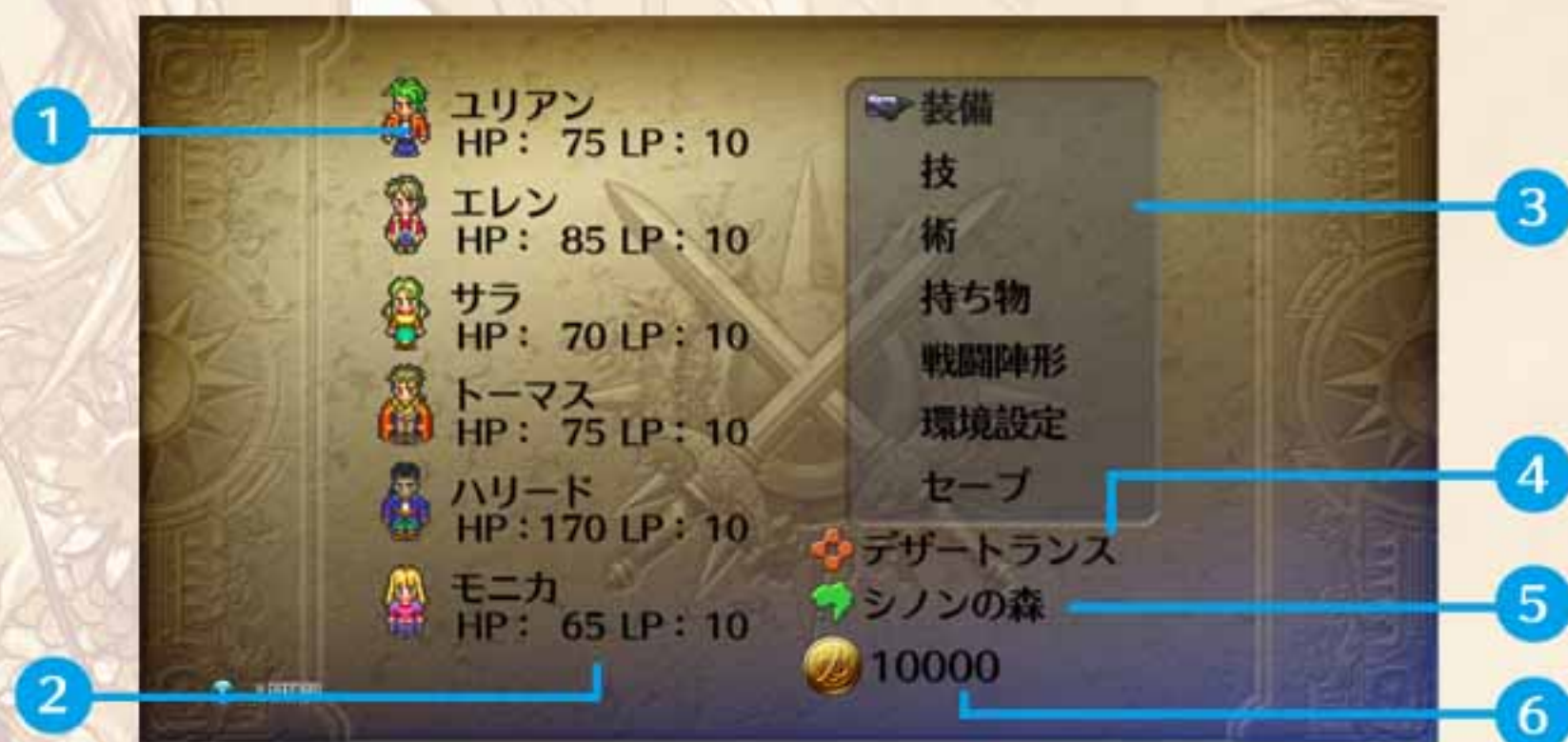
ハリード

流れ者の戦士で、曲刀の使い手。自由気ままな性格だが、お金のこととなると非常に細かく、うるさい。偶然シノンを訪れた際に、ロアーヌの事件に巻き込まれた。初期状態の宿星は太白で、武器は剣。



メニュー画面の見かた

フィールド上でメニューを開くと、図のような画面が表示されます。
この画面を介してキャラクターの装備を整えたり、ゲームデータをセーブする等、
様々なことを行います。



①仲間キャラクター

現在仲間にしているキャラクターの一覧です。
主人公を含め、最大6人までパーティーに加えることができます。

②仲間キャラクターの情報

現在仲間にしているキャラクターの名前 HP、LP が表示されます。
なお、LP 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。

③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。

④使用中の戦闘陣形

現在組んでいる戦闘陣形が表示されます。

⑤現在地

現在パーティがいる場所が表示されます。

⑥所持金

現在の所持金（単位＝オーラム）が表示されます。



キャラクター選択画面

メインメニューで“装備”“技”“術”のいずれかを選択すると、
以下のようにキャラクター選択画面が表示されます。
ここでは、画面上に記載されている各種情報について説明します。



①キャラクター選択ウィンドウ

キャラクター選択用のウィンドウです。表示内容は以下の通りです。

キャラクター名とアイコン

キャラクターのアイコンと、名前です。

HP

キャラクターのヒットポイント（HP）です。
戦闘中に、この値が0になると戦闘不能状態になります。
戦闘が終わると、自動的に全回復します。

LP

キャラクターのライフポイント（LP）です。戦闘不能状態になったり、
戦闘不能のまま、さらにダメージを受けることで減少し、0になると
死亡します。回復アイテムまたは宿に泊まることで回復します。

②現在の防御力

物理防御

物理的な攻撃に対する防御力です。

魔法防御

魔法による攻撃に対する防御力です。

③肩書きと性別

キャラクターの肩書き（職業や身分など）と性別です。

④各種パラメーター一覧

LP

ライフポイントの現在値 / 最大値です。

WP

技ポイントの現在値 / 最大値です。

JP

術ポイントの現在値 / 最大値です。

腕力

物理攻撃力に影響を与えます。

器用さ

攻撃の命中率に影響を与えます。

素早さ

行動順と回避率に影響を与えます。

体力

HPの高さと状態異常の回復速度に
影響を与えます。

魔力

術攻撃力に影響を与えます。

意志力

マヒ・スタン・毒等、特殊攻撃の
成功率と回避率に影響を与えます。

魅力

誘惑攻撃の成功率と回避率に影響を
与えます。

⑤武器の熟練度

各種武器の熟練度。対応しているアイコンは次の通りです。



剣
大剣



斧
棍棒



銃
小剣



弓



体術

⑥術の熟練度

習得している術の熟練度です。術を覚えていない場合、表示されません。



太陽



月



白虎



蒼龍



朱鳥



玄武

天の術

地の術

装備

武器・防具・アイテムを装備する

“装備”にカーソルを合わせて決定ボタン／キーを押すと、キャラクター選択画面が表示されます。ここで再びカーソルを動かし、装備を変えたいキャラクターを選択することで、装備アイテム選択画面に切り替わります。



武器・防具とアイテムの装備

左図のように装備欄が空欄の場合は、その欄を選択して決定します。手持ちの武器・防具・アイテムが表示されますので、その中から装備したいものをカーソルで選択し、決定して下さい。



装備を持ち替えたい場合は、該当装備にカーソルを合わせ、決定します。空欄時と同じように所持品が表示されますので、装備したい品を選択、決定ボタン／キー押下で持ち替えることができます。外したい装備がある際には、その品にカーソルを合わせ、決定ボタン／キーを2回押すと取り外しが可能です。



ただし、左図のように名前が赤い文字で表示された装備品については、外したり、別の所持品と入れ替えたりはできません。

能力値横の+表示について

右図のように、能力値の横に+1などの数値が表示されることがあります。これは、装備品の効果による能力補正です。補正がある装備と無い装備がありますので、状況に応じて使い分けましょう。



装備品の説明

枠外に、カーソルを合わせた装備品に関する簡単な説明が表示されます。装備するアイテムを選ぶ際の参考にして下さい。



技

技の確認



“技”で決定ボタン／キーを押すと、装備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択すると装備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、装備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 (WP) 及び、技の効果説明です。



技の覚え方と極意について

技は、戦闘中に武器や武器についている技、素手による攻撃をすることにより、閃くことがあります。左図のようにキャラクターの頭上に電球アイコンが表示されたら、新たな技を覚えたという合図です。



閃きで覚えた技を繰り返し使うことで、技の極意を習得することができます。極意を習得した技は“技”の“習得”画面で他のキャラクターにも習得・装備させることが可能となります。



極意を習得した状態かどうかは、技リストで確認することができます。図の「失礼剣」のように、黒い文字で表示されているのが極意を習得済みの技で、赤い文字で表示されている技は、未習得の技です。

技ポイント (WP) について

技を使うためには、各技ごとに設定された技ポイント (WP) が必要です。威力や効果が高いものほど、消費 WP が高い傾向にあります。消費した WP は、アイテムを使う、宿屋に泊まる等で回復できます。なお、戦闘中に武器や素手で攻撃したり、技を使うことで、戦闘終了時に WP の最大値が上がる場合があります。

技の装備限界と封印について

戦闘中に使える技は、武器固有の技を除くと、技リストに装備してあるものだけです。

技リストに装備できる技の数は、最大で8つですが、8つ全部が埋まっていると、新たに技を覚えることができなくなります。

上記を防ぐために行うのが、技の封印です。

使わない技は、封印することで技リスト上から削除できます。

封印したい技にカーソルを合わせ、決定ボタン／キーを2回押すと、技を封印しても良いかどうかの確認がありますので、そこで“はい”を選んで下さい。

なお、極意を習得していない技（赤文字表示）は封印すると完全に消えてしましますが、再度覚えなおすことで技リストに復活します。

しかし、中には覚えにくい技もあるため、できる限り極意を習得してから封印することをおすすめします。

術

術の確認

“術”で決定ボタン／キーを押すと、キャラクターの選択画面に切り替わります。ここで確認したいキャラクターを選択すると、現在覚えている術の確認画面になります。

ここで表示されるのは、キャラクターの名前、術ポイント (JP) 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 JP、術の効果説明が表示されます。なお、術は術屋で購入することで覚えます。術屋については、P21 で詳しく説明します。

持ち物

持ち物の確認と使い方

“持ち物”を選んで決定ボタン／キーを押すと、持ち物画面に切り替わります。ここで所持品を確認したり、効果を確認めたり、任意のキャラクターに使うことができます。なお、**使用できるアイテムは青い文字**で表示されています。

アイテムを使う場合は、まず使いたいアイテムを選んで決定ボタン／キーを押した後、キャラクターを選択し、再度決定ボタン／キーを押して下さい。

上下でアイテム選択、左右でページの切り替えができます。



陣形の設定



“戦闘陣形”で決定ボタン／キーを押すと、戦闘中の陣形を設定する画面に切り替わります。まずは左右で陣形を構成する人数を選び、続いて上下で設定したい陣形を選択、決定ボタン／キーでキャラクターの配置を変えることができます。なお、陣形選択時には画面下に陣形の簡単な説明が、選択後は各キャラクターの真下に陣形と配置場所によるボーナスが表示されますので、設定の参考にして下さい。



カーソル上下で陣形を選び、決定ボタン／キーを押します。



すると、上のようにキャラクター達の並び方が変わります。



さらに、カーソルでキャラクターを選択、決定後にもう一度別のキャラクターを選択、決定すると……



選んだキャラクター2人の配置が入れ替わります。

陣形の構成人数について

陣形には1人だけで組めるものから、最低5人必要なものまで存在します。なお、パーティの人数と同じか、1人少ない陣形しか選べません。なお、6人いる場合は5人用陣形しか選択できませんのでご注意ください。

陣形の覚え方

仲間になるキャラクターの中には、独自の陣形を持っている者がいます。彼らをパーティに加えた後一緒に戦闘するか“戦闘陣形”を確認すると、新たな陣形がリストに追加されますので、こまめに確認するようにしましょう。

コマンダーモードについて



仲間が6人いる場合、隊列の最後尾にいるキャラクターは「控え」となり、戦闘には参加できません。また、5人以下の場合でも、パーティの人数よりも少ない陣形を選択すると、同じように最後尾のキャラクターが控えに回ります。主人公を控え状態にすると、本人は戦闘に参加せず、仲間に戦術の指示を出して戦うコマンダーモードに切り替わります。戦闘での詳細はP23にてご確認ください。



まずは、主人公と最後尾にいるキャラクターを入れ替えます。



次に、戦闘陣形をパーティの人数より少ないものに設定します。



主人公が控えにまわり、コマンダーモードに切り替わりました。



環境設定



プレイ環境の設定・変更

“環境設定”を選択して決定ボタン／キーを押すと、基本の移動速度や戦闘中に表示される説明メッセージの表示速度の変更他、プレイ環境の各種設定を変更することができます。

移動速度を「ダッシュ」にした時の注意事項

ダッシュしながら戦闘に突入すると、戦闘陣形が崩れて「フリーファイト」になってしまいます。なお、基本設定のままでダッシュを行って敵とぶつかった際にも同様に陣形が崩壊しますので、移動時にはくれぐれもご注意ください。

セーブ

これまでの冒険を記録する



左図は“セーブ”で決定ボタン／キーを押した際に表示されるセーブ画面です。左右でページを、上下でカーソルを動かして、セーブしたい場所を選んで下さい。その場所に別のデータが記録されている場合、画面上方に、プレイ時間と主人公のステータス、セーブした場所が表示されます。



続けて決定ボタン／キーを押すと、より詳しい情報が付け加えられたデータが表示されます（左図参照）。そのデータに、上書きセーブ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決定ボタンを押して下さい。

※一部のフロアを除き、街やダンジョン等、フィールドにいる状態であれば、いつでもセーブできます。

冒険記

過去の冒険を振り返る



“冒険記”では、過去に体験してきた冒険の内容を確認することができます。カーソルを操作して確認したい大タイトルを選択し、決定ボタン／キーを押して下さい。次に、表示された小タイトルの中から読みたいものを選び、決定します。複数のページがある場合は、左右で切り替えることができます。



物語の冒頭から最後まで、あなたの足跡を辿ります。



冒険する世界が広がると、地域ごとの確認も可能に。



進行中の冒険が何だったのか、順番に見ていくことも……。



移動の方法

ロマンシング サガ3の世界は広く、多くの地域が存在します。
ここでは、各種マップでの移動方法について説明します。

フィールドでの移動のしかた

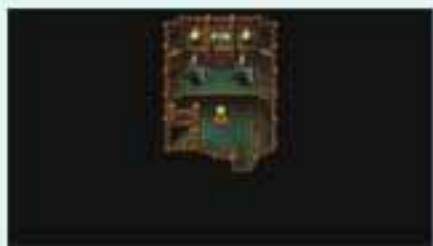


町やダンジョンでの移動

町やダンジョン等のフィールドでは、上下左右のうち操作した方向に主人公たちが移動します。
また、ダッシュボタン／キーを押しながら移動することで、素早く走りながらフィールド内を移動できます。

ショートカット移動について

町の中にいる時に MAP 呼び出しボタン／キーを押すことによって、下記のようなショートカット移動をすることができます。



建物の中で MAP 呼び出しボタン／キーを押すと……



一瞬で町の外観に移動できます。さらにもう一度押すと……



このように、今度は地域マップへ移動します。



定期船を利用する

一部の町の船着き場から出ている定期船に乗ることで、他の地域に移動することができます。
定期船には、一定の料金がかかるものと、無料で利用できるものがあります。

マップでの移動のしかた



地域マップでの移動

町やダンジョンを出ると、地域マップが表示されます。カーソルを操作して、行き先のシンボルを選択した後、決定ボタン／キーでその場所にあるフィールドへ移動します。他の地域へ移動したい場合は、マップの四方にある、移動アイコンを選択、決定して下さい。



全体マップでの移動

地域マップで“全体”を選ぶと、全体マップが表示されます。カーソルを動かして、行きたい地域を選択した後、決定ボタン／キーを押すと、その地域のマップへ移動できます。



施設を利用する

町には、冒険を手助けしてくれる、さまざまな施設が存在します。
ここでは、それらの施設について説明します。



宿屋

宿屋に泊まることで、戦闘等で減ってしまったWPやJP、LPを回復することができます。
パーティの人数によって、料金が変わります。



道具屋

武器や防具、傷薬などのアイテムの売買ができます。
“出る”で店メニューから出ることができます。



買う

買いたいアイテムを選択し、決定ボタン／キーを押すことで購入できます。カーソルが合っているアイテムの情報が画面下に表示されますので、購入の際の参考にして下さい。左右でページ切り替えが可能です。



売る

売りたいアイテムを選択し、決定ボタンを押すことで売却できます。カーソルが合っているアイテムの情報が画面下に表示されますので、売る際の参考にして下さい。こちらも左右でページ切り替えが可能です。

※世界のどこかに、裏に流れた貴重品を売買する裏店があるという噂です。
万が一、大切なアイテムを売却してしまった場合でも、もしかすると……？



パブ

訪れている客から情報収集をするための場所です。
マスターに話しかけることで、仲間を外したり、特別な情報を入手できる場合があります。



術屋

他の施設とは違い、術を買うためには世界中の様々な町のどこかにいる術屋を探す必要があります。上図のような服装のキャラクターが術屋です。

買う

術の購入（習得）は、以下の手順で行うことができます。



買いたい術の属性を選択し、決定ボタンを押します。



術を覚えさせたいキャラクターを選択します。



上下で買いたい術を選び、決定ボタンで購入可能です。

術の種類と各種系統について

術は、天と地の2種類、全6系統が存在します。

◆天の術

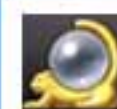


太陽の系統。光をシンボルとし、光や熱を司る。



月の系統。影をシンボルとし、精神や影を司る。

◆地の術



白虎の系統。金をシンボルとし、獣や大地を司る。



蒼龍の系統。木をシンボルとし、草木や風を司る。



朱鳥の系統。火をシンボルとし、空気や火を司る。



玄武の系統。水をシンボルとし、風や雨を司る。

術の習得制限について

術は、天の術（太陽・月）と地の術（白虎・玄武・朱鳥・蒼龍）のうち、**それぞれ1種類ずつしか覚えることができません**のでご注意ください。例えば、白虎の術だけ習得しているキャラクターが、太陽と玄武の術を新たに覚えようとした場合、太陽術は習得できますが、白虎の術は全て忘れてしまいます。

術の封印について

“封印する”を選択し、外したい術を習得しているキャラクターを選択した後、該当する術を選択して決定ボタン／キーを押すと、本当に封印してもよいかどうかを確認されます。そこで “はい、”を選び、決定して下さい。特定の術だけを外したい場合に役立ちます。



倉庫

左図の倉庫番に話しかけると、倉庫メニューを利用することができます。

アイテムを預けたり、引き出すことが可能です。持ちきれなくなったアイテムは、一定数まで倉庫に送られます。



預ける

“預ける”を選択し、決定ボタン／キーを押すことで持ち物メニューが開きます。カーソルを操作して、預けたいアイテムを選び、決定して下さい。なお、武器と防具は9個、アイテムは99個まで預け入れ可能です。



引き出す

“引き出す”を選択して決定すると、左図のように、アイテムの種別選択メニューが表示されます。カーソルで引き出したいアイテムの種別を選択し、決定ボタンを押して下さい。



銀行

所持金が1万オーラムを越えると、以後手に入れたお金は、自動的に銀行へ送金されます。

上図の銀行員に話しかけることで、預けたお金を引き出すことができます。



戦闘について

フィールド上で敵シンボルに触れると、その場で戦闘になります。
戦闘には、一人ずつコマンド入力を行って戦う「ファイターモード」と、
主人公が後方からパーティ全体に対して戦術を指示する
「コマンダーモード」が存在します。
ここでは、前者のファイターモードでの画面の見かたについて説明します。



①コマンドの種類

現在選択しているコマンドの種類です。左右で装備固有コマンド、格闘、術、防御 / 退却を切り替えることができます。

②戦闘コマンド

選択しているキャラクターの戦闘コマンドです。

③コマンド情報

選択している戦闘コマンドの内容です。

④行動中のキャラクター

コマンド選択行動をしているキャラクターの名前です。

⑤ポイントの現在値 / 最大値

技選択時はWP、術選択時はJPの現在値 / 最大値です。

◆戦闘開始から終了までの流れ



上下左右で1人目の戦闘コマンドを選び、決定ボタン／キーを押します。それから、カーソルを目標にする敵に合わせて(※)再び決定します。

続けて2人目、3人目とコマンド入力を行い、全員分の行動が完了すると、戦闘が始まります。



戦闘開始前にキャンセルボタン／キーを押すことで、1つ前に戻ります。また、コマンド選択中に“情報”を選ぶ(デフォルトの操作割り当てはYボタン/Cキー)と、キャラクターの簡易ステータスが表示されます。

“退却”を選ぶと、パーティのメンバー全員が戦闘から退却します。

全員がコマンド行動を終了しても、敵が残っている場合は、再び全員分のコマンド入力を行います。

以降、敵が味方のどちらかが全滅するまで上記を繰り返します。



全ての敵を倒せたら、戦闘終了です。
この時、ステータスが上がったり、アイテムを拾うことがあります。

なお、使用したコマンド……例えば剣の技ならWP、剣の熟練度、術ならJPや術の熟練度が特に上がりやすくなる傾向があります。

※後方にいる敵には、弓や一部の術などの飛び道具でしか攻撃が届きません。
それらを持っていない場合は、まず前列にいる敵から倒す必要があります。

敗北条件について

下記条件のいずれかを満たすと戦闘敗北となり、ゲームオーバーになります。

1. パーティ全員が「戦闘不能」「死亡」「石化」した場合
2. 主人公のLPが0になり「死亡」状態になった場合
3. コマンダーモードで、主人公以外のキャラクター全員が「戦闘不能」「死亡」「石化」した場合

◆コマンダーモード

ここでは、コマンダーモードでの画面の見かた及び戦い方を説明します。



①コマンドの種類

現在選択しているコマンドの種類です。左右で陣形技コマンド、バックパック、退却を切り替えることができます。

②戦闘コマンド

選択している陣形技コマンドです。

③各種切り替え

各種ウィンドウの切り替えを行います。それぞれキャラクターの簡易ステータス表示、戦略コマンド、陣形選択を表示します。

④コマンド情報

選択しているコマンドの説明です。

⑤モード名表示

現在のバトルモードを表示しています。

⑥陣形技ポイントの現在値 / 最大値

陣形技ポイントの現在値 / 最大値です。毎ターンごとに1増加します。

◆戦闘開始から終了までの流れ



戦闘開始と同時に、主人公は画面外に消えます。左右でページ切り替えを行い、使用したいコマンドやバックパックのアイテム、戦略などを選択して下さい。

※バックパック：道具袋に入っているアイテムを使用できます。ただし、キャラクターが装備している物は表示されず、使うことができません。



陣形技、あるいは陣形を変更した時点で戦闘開始です。ここでの攻撃は、基本的に装備欄の1番上に表示される武器です。

敵・味方双方の攻撃が終わると、少しだけHPが回復します。

ターンを繰り返し、全ての敵を倒せたら戦闘終了です。

◆戦略メニュー

戦略メニューで表示される各種コマンドは、キャラクターの行動指針となるものです。以下で、その内容を解説します。

集中攻撃

敵1体に攻撃を集中させます。

防御体勢

陣形技を使わないキャラは防御します。

先制攻撃

奇襲に成功すると、先制攻撃できます。

反撃体勢

相手の攻撃終了を待ち、反撃します。

陣形技優先

合体技や合成術を優先して使用します。

陽動攻撃

成功すると、敵をスタンさせられます。

威力攻撃

WP/J Pが続く限り全力で攻撃します。

陣形技について

「陣形技」では、2人以上のキャラクターが同時に攻撃する「合体技」「合成術」を選べる場合があります。これらの技や術は、キャラクターの配置を入れ替えたり、特定の装備をすることで使えるようになったり、逆に使えなくなります。

なお、戦闘中に新たな陣形技を閃いたり、仲間になる特定のキャラクターが陣形技を所持していることがあります。

◆状態異常について

敵の特殊な攻撃を受けると、状態異常になり、戦闘能力が落ちたり、戦闘そのものができなくなる場合があります。

状態異常一覧

死亡

LPが0になった状態で、回復不可能です。戦闘終了後、パーティから外れます。

戦闘不能

HPが0になった状態。攻撃を受けるとLPが減ります。

睡眠

眠ってしまい、攻撃できなくなります。

混乱

混乱し、敵味方の区別なく攻撃するようになります。

暗闇

暗闇で目隠しをされた状態です。物理攻撃の命中率が下がります。

石化

石になり、行動できなくなります。

マヒ

体がマヒしてしまい、行動できなくなります。

スタン

そのターンのみ行動できなくなります。

魅了

敵に魅了されてしまい、コマンドを受けつけなくなります。

猛毒

ターン終了時に、毒によるダメージを受けます。

狂戦士

術や技が使えなくなることと引き替えに、物理攻撃力がアップします。

「死亡」を除く状態異常は、技や術・アイテムによって回復できます。
また、一定時間の経過で治る場合もあります。
なお「死亡」以外の状態異常は、戦闘終了時に治ります。



マスコンバット

選んだ主人公や、発生したイベントによって、軍隊を率いて敵軍と戦う集団戦闘「マスコンバット」が起こる事があります。

ここでは、そのマスコンバットにおける操作方法について説明します。

マスコンバット前の準備



イベントなどでマスコンバットが始まる場合、周囲にいる兵士に話しかけると、左図のようなメニューが表示されます。

上下でカーソル移動、希望する項目で決定ボタン／キーを押して下さい。“ちょっと待て”またはキャンセルボタン／キーでメニューから抜けます。

戦闘開始

“戦闘開始”で決定ボタン／キーを押すと、マスコンバットが始まります。いったん開始してしまうと、退却するか勝敗が決まるまでマスコンバットから抜けられません。後述する“戦闘準備”で作戦や陣形などを設定し終えてから選択して下さい。

戦闘準備



“戦闘準備”で開かれるメニューです。

ここで、マスコンバット中に使える陣形や作戦を設定します。左右でカーソルを操作して“陣形”または“作戦”に合わせて決定ボタン／キーを押して下さい。

陣形

ミカエルが主人公の場合、マスコンバットで使用する陣形を設定可能です。最初は2種類の陣形しか登録されていませんが、対軍戦闘を重ねたり、玉座イベント(P27 参照)で新たな作戦を習得することができます。



作戦

陣形と同様にミカエルが主人公の場合、マスコンバットで使用する作戦を設定可能です。陣形同様、対軍戦闘を重ねたり、玉座イベントで新たな作戦を習得することができます。



状況説明

これから始まるマスコンバットの簡単な説明が表示されます。教えられた内容を確認した上で、陣形や作戦の準備に活かして下さい。

ちょっと待て

メニューから抜けます。キャンセルボタン／キー押下でも同様のことが可能です。



◆マスコンバット開始

ここでは、マスコンバット画面の見かた及び戦い方を説明します。



①メッセージウィンドウ

両軍の情報や、戦況報告などが表示されます。
陣形の選択や作戦の指示中は、コマンドウィンドウに変化します。

②敵軍指揮官

敵軍の指揮官です。基本的に赤が敵軍、青が自軍を表します。

③敵軍兵士

敵軍の兵士です。相手によって兵種に変化があります。

④モラルゲージ

敵軍と自軍の士気を示しています。左側が敵軍、右側が自軍です。
モラルの有無は、戦況を左右する重要な要素です。状況によって作戦を切り替えつつ、できるだけモラルを維持できるようにしましょう。

⑤自軍指揮官

自軍の指揮官、つまり主人公です。

⑥自軍兵士

自軍の兵士です。玉座イベント（P28）の「軍事」で傭兵を雇うことで兵種が変わります。

◆開始から終了までの流れ



マスコンバット開始時に2種類の陣形が表示されます。
カーソル上下で選択後、決定ボタン／キーを押して下さい。

※途中で陣形の変更はできませんので、慎重に選択しましょう。



陣形の選択が終わると、両軍の指揮官と陣形、兵力が表示されます。ここで何らかのボタン／キーを押すことで、マスコンバットが開始されます。



マスコンバット進行中に決定ボタン／キーを押すと、左図のように作戦メニューが表示されます。
マスコンバットは通常の戦闘と異なり、リアルタイムで進行します。モラルや現在の戦況に応じて、細かく作戦を切り替えていくようにしましょう。



相手の軍勢を全滅させるか、両軍の全員が敵の陣地へ乗り込んだ（画面端へ到達し「OK」のフキダシが表示された後）時点で、生き残った兵士の数が多いほうが勝者となります。なお「全軍退却」を選択した場合は、自動的に敗北扱いになりますのでご注意ください。



マスコンバットに勝利すると、主人公がミカエルの時に限り、新たな陣形や作戦を習得できます。
次の機会から使用することができますので、忘れずに「戦闘準備」でセットするようにしましょう。

ゲームオーバーの可能性について

特定のマスコンバットに敗北すると、ゲームオーバーになることがあります。
マスコンバットを始める前に、データのセーブを推奨します。

玉座イベント

主人公をミカエルにした時限定で発生するイベントです。
ロアーヌ宮殿の玉座に座ると、ロアーヌの内政を行うことができます。

玉座に座る



ロアーヌ宮殿の玉座に座り「仕事をする」を選択・決定すると、内政コマンドが表示されます。

なお、内政以外にも、玉座に座ることで発生するイベントがありますので、冒険の途中でも、こまめにロアーヌへ戻ることをお勧めします。

内政ウィンドウの見かた



左図が「仕事をする」で開くことができる内政ウィンドウです。
以下で、各コマンドの内容と画面の見かたを説明します。

①玉座コマンド

内政を行うための各種コマンドです。詳細は後述します。

②国内情勢

現時点での国内情勢です。

住民

ロアーヌの住民感情を示しています。

国威

諸外国に対する、ロアーヌ国の力です。

産業

国内産業の振興状態を示しています。

残金

国庫に入っている、内政に使えるお金です。

玉座コマンド

内政は、玉座コマンドで行います。残金に気をつけつつ、国を発展させましょう。



軍事

傭兵を雇って軍を強化したり、新たな陣形や作戦の研究、装備品の開発ができます。マスコンバットの進行状況で、コマンドが増えたり、消えたりすることがあります。



内政

資金を投入してロアーヌ国に住む人々の暮らしを支えたり、産業を興したりすることで国を発展させるためのコマンドです。



外交

諸外国と外交することで、国威を高めるコマンドです。外交する勢力が大きければ大きいほど、多くのお金がかかります。



税

住民から税金を徴収するためのコマンドです。取り過ぎると住民感情が悪化してゆき、最終的に税収が激減しますので注意が必要です。

税金が取れなくなったら……

内政がうまくいかず、残金が無い。けれど、住民感情は最悪で税金の徴収もままならない……そんな時は、フィールドに出て魔物を狩りましょう。戦闘を繰り返すうちに、少しずつですが住民の幸福度が上がってきますので、そちらで失敗を取り返しましょう。

会社経営について

主人公がトーマス、またはトーマスを仲間に行っている時に、特定の条件を満たすことで発生するイベントです。世界各地の物件を買収して、まずは総資産1億オーラムを目指しましょう。

商売を始める



各地の街中にあるエージェントに話しかけることで、左図のような商売メニューを開くことができます。

思わぬ人物が、エージェントとして活動していることがありますので、イベントが発生したら、様々な人に話しかけてみて下さい。

商売メニューの見かた

商売メニューは、以下の要素で構成されています。

- 総資産 会社が所持している全物件資産の合計+総資金です。
- 総資金 会社の総資金です。
- 同盟資産 同盟相手として認められると、この資産を運用できます。
- 次期収支予想 次の決算での収入 / 出費予想です。
- 物件数 所持している物件の総数です。
- 〇〇期 商売上の時間で、決算ごとに1ずつ増えます。
- ポイント あなたの会社に対する評判を表しています。

◆同盟など

- 同盟リスト 同盟を組んでいる会社のリストです。
- 秘書をかえる 秘書を（フキダシ横の人物）変えることができます。
- ギブアップ ギブアップして会社経営をやめます。

※物件買収については、次ページにて解説します。

商売コマンド

会社に関する情報を見るためのコマンドです。

◆情報を見る

所有物件

現在所有している物件のリストです。カーソルを確認したい物件に合わせてAボタンを押すと、収支予想、資産額、所属グループ、取り扱い品目、所在地、物件買収時の資金額を確認することができます。

グループ技

現在所有物件同士で組んでいるグループ技を確認できます。グループ技は物件買収時に特定の条件を満たすことで習得できます。グループが組まれると、物件単体よりも生産力や提供資金がアップします。

順位表

世界ランキングで20位までの会社の本社名称、所在地、総資産、所持している物件の数を確認することができます。

かけひき技

物件買収終了時に、特定の条件下で閃くことのできる技のリストです。技にカーソルを合わせると、技を使用した時の効果と費用が表示されます。※かけひき技を1つも覚えていない場合は表示できません。

取引品目表

自分の会社で扱っている品目のリストです。王冠マークがついているのは、その品目のシェアが世界1位であることを示しています。

町情報

所有している物件がある町の情報を確認することができます。

買収劇のルール

“物件買収”で買収したい物件を選ぶと、買収劇（トレード）が始まります。買収コマンドで所持している物件やグループ、同盟から資金を集めてセリ値を吊り上げたり、かけひき技を駆使するなどして買収ゲージを押し込みましょう。ゲージが最奥まで行けば買収成功となり、逆に押し込まれた場合は敗北です。

物件買収画面の見かた



①情報

セリ開始からの日数経過、対象物件、メッセージなどが表示されます。

②セリ値

現時点でのセリ値です。画面左側が対戦相手、右側が自社です。

③買収コマンド

買収時に使用できるコマンドです。詳細は後述します。

④買収ゲージ

赤が対戦相手、青が自社のゲージです。情勢が有利な側が相手陣地に向けて押し込んでいきます。このゲージを押し込みきった方が買収の勝者となります。

買収を仕掛ける前に……

1. 買収劇を仕掛ける場合、対戦相手をよく見ましょう。選んだ物件と異なる会社が出てきた場合は、資金力の高い親会社がついている状態ですので、序盤は避けたほうが無難です。

2. 可能な範囲で、同じ地域に本社がある物件や、取り扱い品目が同じ物件を集中して狙いましょう。グループが組みやすくなります。

買収コマンド

買収劇で使うことのできるコマンドについて説明します。

資金を要求する

自分の会社が所有している物件に対し、買収のための資金を提供するよう、要求するコマンドです。自社資金を出さずにセリ値を積みますが、やり過ぎると独立されてしまいますので注意しましょう。なお、物件が独立する確率は、物件名が **赤** > **黄** > **青** の順で高く、黒は1回の要求では独立しません。

グループに要求

グループを組んでいる自社物件群に対し、資金を要求するコマンドです。グループを化したことで発生するボーナスの影響で、物件単体に提供をさせるよりも多くの資金が集まります。ただし“資金を要求する”と同様、やり過ぎると物件が独立してしまいますので注意しましょう。

かけひきをする

対戦相手や物件を相手にかけひきをして、買収劇を有利に運ぶためのコマンドです。かけひき技は、買収劇が終了した後、勝敗に関わらず習得する可能性があります。

※かけひき技を覚えていない場合、コマンドに表示されません。

自社資金を出す

自社の総資金から、買収のための資金を出すためのコマンドです。出したい金額を上下左右で選択し、決定して下さい。ただし、資金が底をつく程に出し過ぎてしまうと、世間からの評判に影響しますので気をつけて下さい。なお、買収に失敗した場合、自分の会社から出したお金は戻ってきます。

同盟からの資金

同盟に対し、資金を提供してくれるように依頼するためのコマンドです。グループへの要求と異なり、反発されることはありませんが、出して貰える金額は少なめです。

※同盟を結んでいない場合、このコマンドは表示されません。

※“あきらめる……”を選択することで、即座に買収劇から撤退することができます。この場合、買収は失敗になります。