

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



MASAYA
メサヤ

IV
LANGRISSER
ラングリッサーIV



CONTE

LANGRISSE

ラングリッサーⅣ

この度は、セガサターン専用ソフト「ラングリッサーⅣ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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、正しい使用法でプレイしてください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。



N T S

| | |
|------------------|----|
| プロローグ | 02 |
| キャラクターリスト | 04 |
| ゲームの始め方 | 07 |
| ゲームオーバー(セーブとロード) | 08 |
| コントロールパッドの操作 | 09 |
| ゲームの遊び方 | 10 |
| 1 大陸図表示・プロローグ | 10 |
| 2 作戦準備 | 10 |
| 3 作戦開始 | 12 |
| 4 画面の見方 | 12 |
| ユニットの能力とパラメータ | 16 |
| クラスチェンジについて | 16 |
| クラスチェンジ表 | 17 |
| メニュー画面のコマンド説明 | 18 |
| 攻撃相関表 | 21 |
| 魔法一覧表 | 22 |
| スキル一覧表 | 24 |

【プロローグ】

遙かなるエルサリア大陸での聖剣と魔剣、人と魔族との攻防は壮絶な戦いの末に、光輝の末裔エルウィンが、魔族の王ボーゼルと、魔族のあがめる混沌の神カオスを倒したことにより終焉を迎えた。

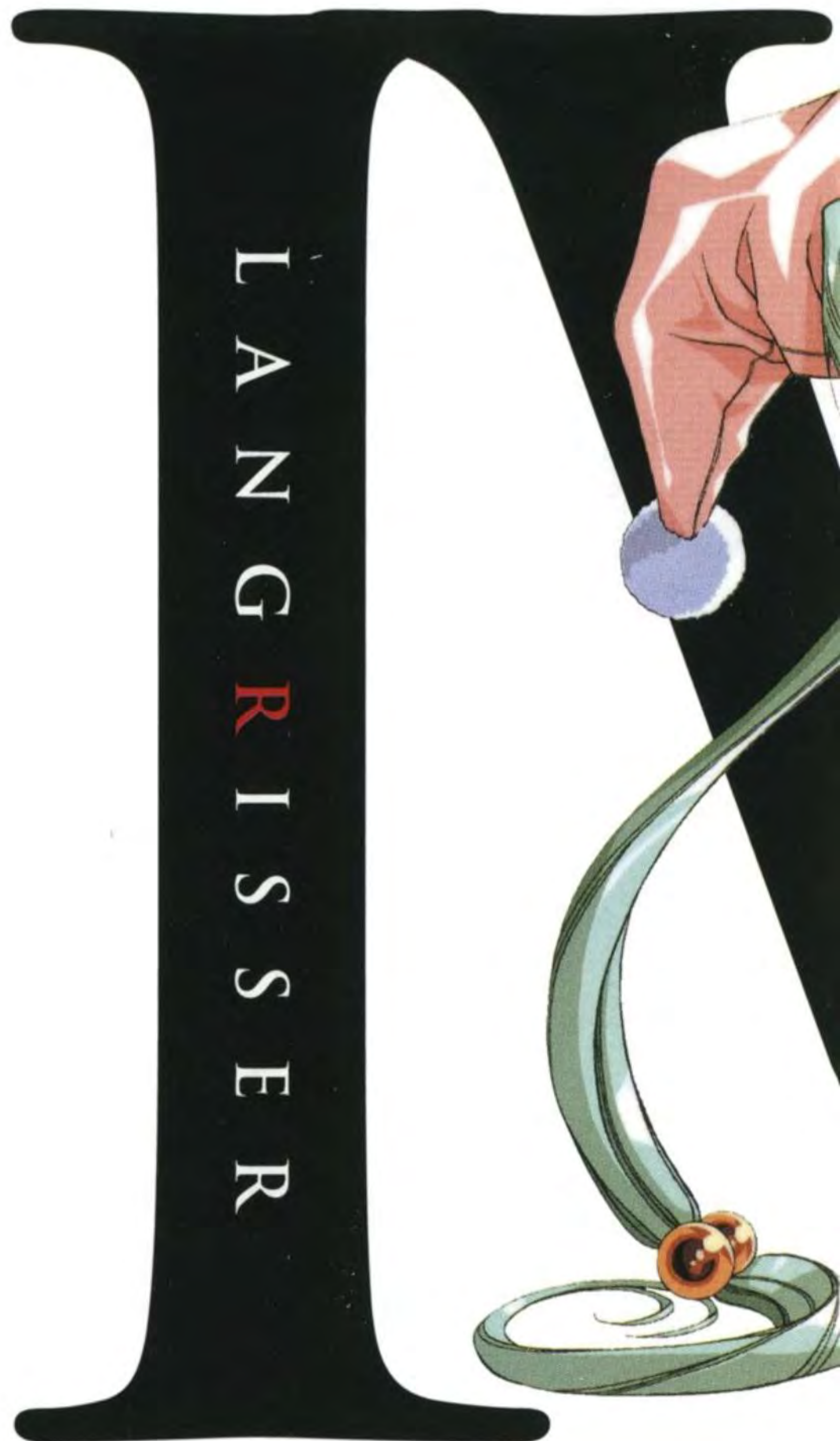
そしてエルスリード初代国王が、その命をかけて生み出した聖剣ラングリッサーも、魔剣アルハザードを封じ、天界へと消えたのだった…。

それから200年の時が流れ、場所はエルサリアとは別の大陸にある、レーゲンブルク連邦王国。

そこにひとりの野心家がいた。その名はギザロフ。彼はさまざまな策謀を用い、次第に権力を掌握していく。

彼の目は今、辺境の小さな村ゴタールへと向いていた。領主となったギザロフに倍の税を課せられた村人は、武器を手に立ち上がる。

その中には、村長の養子ランディウスと義弟リッキーの姿もあった……。





『各国の説明』

●レーゲンブルク連邦王国

この大陸最大の国家で、1人の元師と4人の将軍に率えられる軍団をもち、その武力を背景に領土を拡張し続けている。

当初は人質を取ることで、カコンシスとの和平条約を結んでいた。

●カコンシス王国

大陸の端にあり、三方を海に囲まれた小国。当初は連邦へ人質を送ることで、和平条約を結んでいた。早くから海洋貿易を行い、操船技術に長けている。

『物語のキーアイテム』

●ラングリッサー

初代エルスリードの王ジークハルトの魂が封印された聖なる剣。

闇の魔剣アルハザードと対をなす存在で、すべての魔を滅する力をもつ。

200年前、アルハザードを封印するために、アルハザードと融合された。

●アルハザード

混沌の神カオスが生み出した魔剣。

この剣の持ち主たる資格を持つものを、ボーゼルと呼びならわす。

【キャラクターリスト】

ランディウス (主人公)

声：置鮎 龍太郎

幼い頃洪水に遭い、近くの村の村長に助けられる。その後、村長に引き取られ、実の子同然に育てられたが、ギザロフの策略で村人たちを殺され、義妹レイチェルをさらわれる。



シェルフアニール

声：岩男 潤子

カコンシスの娘で双子の姉。清楚で誰からも愛されている。連邦王国と和平を結ぶために人質となっていた兄が急死し、身代わりとして妹アンジェリナと共に、連邦王国へ向かうこととなる。





レイチェル
声：住友 優子

村長の実の娘でリッキーの姉。主人公を「お兄ちゃん」と呼び、慕っている。村が襲われたときに、魔法使いの素養をギザロフに見い出され、連れ去られてしまう。



リッキー
声：石川 英郎

村長の実の息子。主人公を「兄上」と呼び、信頼している。自分に浸る癖をもつナルシストで、とくに女性には優しく、格好をつけたがる。血筋からか、魔法使いの素質を秘めている。



アンジェリナ
声：桑島 法子

カコンシスの娘で双子の妹。皆に大事にされる姉にコンプレックスを持っている。幼くして自立心が発達。魔法の才能がない代わりに剣術を鍛えたため、男まさりな印象を与えてしまう。姉と共に連邦王国に向かうこととなる。



マクレーン
声：神谷 浩史

ふと気づいた時には1年の月日が流れ、一緒にいたはずの妹がいなくなっていた。そして自分はツギハギだらけの醜い姿になっていた。彼は長く伸ばした髪と鎧で、身体中のツギハギと移植された機械の左目を隠し、独りあてもなく旅をしてきた。



ウィラー提督
声：野島 健児

王国の提督。常に現状を把握し、先手をうっていく頭脳派。何かにつけ無茶を言うてくる王の下で提督をされているのも、彼の温和な性格が故だろう。ランフォードとは士官学校時代の同期である。



セレナ將軍
声：浅田 葉子

ウィラー配下の女將軍で密かにウィラーを慕っている。性格的にはおしとやかな大人の女性。



ギザロフ元帥
声：柴田 秀勝

闇の水晶に封じ込められた邪神から「魔眼」と「使い魔」を得て、己の野心のために生きる男。幾つかの領地をいただく連邦將軍のひとりであったが、急速に出世し始める。それは彼の野望がついに実現する兆しであり、新たなる時代の始まりでもあった。



ランフォード將軍
声：安井 邦彦

壮麗で剣の腕もなかなか。若くして將軍の地位を授かった青年である。士官学校では首席で、ウィラー提督とは同期である。

●カコンシス王 声：青野 武

野心家だが自分の力をわきまえず、己の身を第一に考える小心者。
ギザロフの策略にはまり、わが子を人質に送っていた連邦国と戦争をすることになる。
ウィラーの技量で戦いは優勢だが、自分の手腕を信じて疑わない。

●カコンシス王妃 声：青山 美帆

カコンシス王の後。王が横暴なため、苦勞が絶えないようである。

●ブルーノ將軍 声：中井 和哉

カコンシス軍、ウィラー配下の將軍。体格は大がらで、いつも笑顔を絶やさない。

●クルーガー將軍 声：高塚 正也

ギザロフの息子でその部下でもある。ギザロフの腹心の中で一番の切れ者で、有能な働きをみせる。

●アルダン將軍 声：稲田 徹

大貴族の出身で、姫の花婿候補。性格は実直だが、柔軟性には欠ける。また、貴族主義的なところが目につく。

●バルク將軍 声：坂本 正吾

歴戦の勇士で、現場たたき上げの將軍。貴族嫌いのため、ランフォードを毛嫌いしていた。
見た目は怖いのが、物わかりがよく、気のいい「おじさん」である。

●エミリー 声：満仲 由紀子

ランフォードの副官。ランフォードに心を寄せているが、彼の迷惑になるまいとして言い出せずにいる。

●リヴァース元帥 声：中井 和哉

温情派な元帥だが、口数は少ない。平和が恒久的に続くことを願っていたが、ギザロフの罠にかかり、反逆者として命をおとすことに。

●クレオネス皇帝 声：中井 和哉

現在の皇帝。温厚な性格だが、病弱なため気弱な面もある。

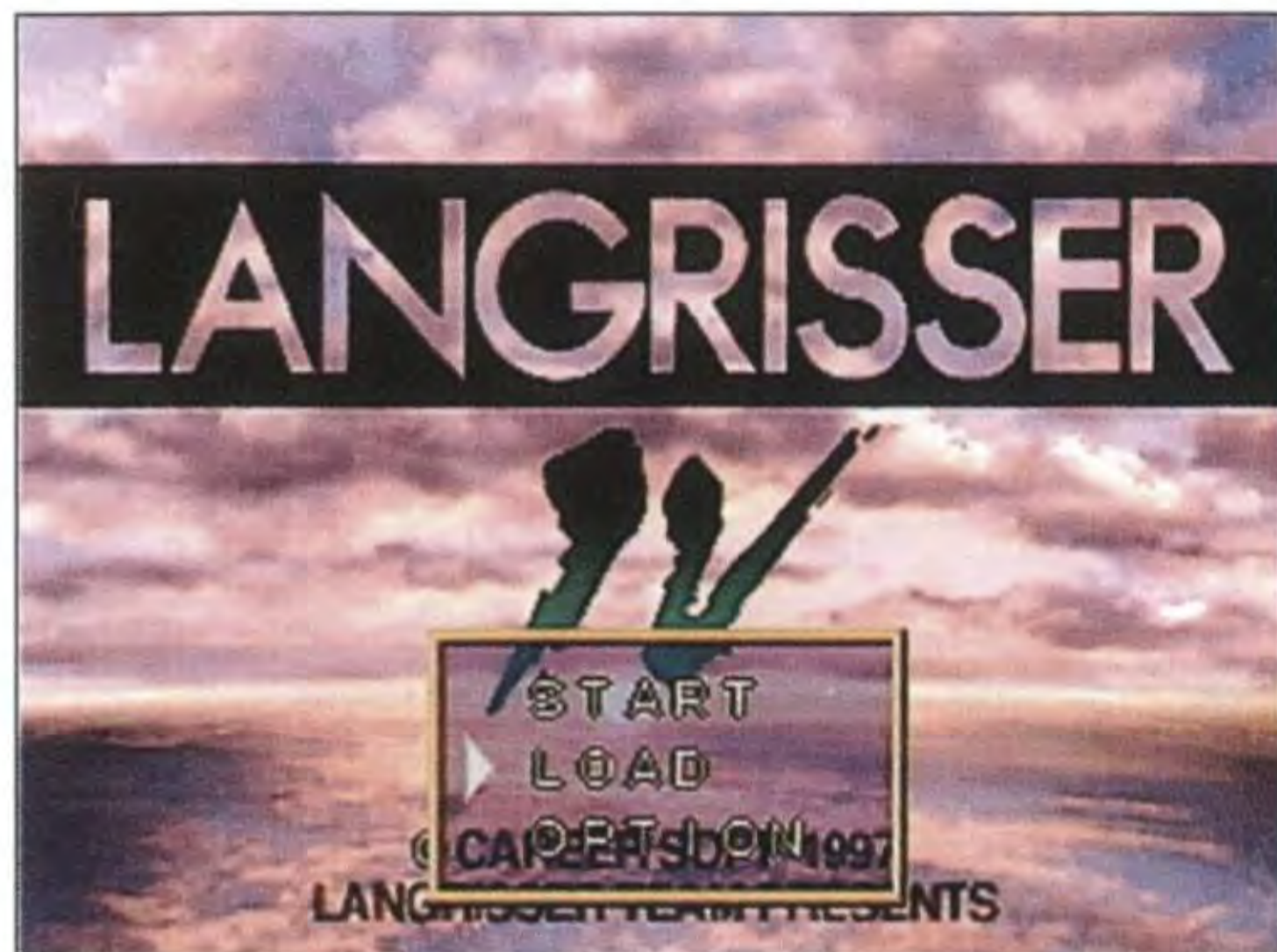
●ローゼンシル姫 声：豊嶋 真千子

レーゲンブルク連邦王国の姫。許嫁の候補は二人いるが、彼女はアルダンに想いを寄せている。

●フレデリック王子 声：堀江 秀尚

ローゼンシル姫の弟。王位継承権第一位。世間知らずのお坊っちゃん。

【ゲームの始め方】



セガサターンCDを正しく本体にセットして電源を入れると、オープニングデモが始まります。このとき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、Cボタンを押してください。

- 「START」を選ぶとゲームを初めからプレイできます。まず主人公の名前をきめます（初期：ランディウス）。方向ボタンでカーソルを動かし、文字をCボタンで決定します。修正する場合はBボタンで削除します。名前が決まったら「終」に合わせてCボタンで決定してください。次にレイチェルの占いが始まります。ここで主人公の能力が決定されます。
- 「LOAD」を選ぶと、前回プレイした続きから始められます。
- 「OPTIONS」では各種設定の変更ができます。（P20設定メニュー」参照）

【ゲームオーバー】

各シナリオの敗北条件の、どれかひとつでも満たしてしまうと、ゲームオーバーとなります。スタートボタンを押せば、オープニングデモ画面に戻ります。

『セーブについて』

セーブには「シナリオクリア時点」で行うものと「シナリオの途中」で行うもの、そして「作戦準備中」に行うものの、3種類あります。

*シナリオクリア時のセーブ

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

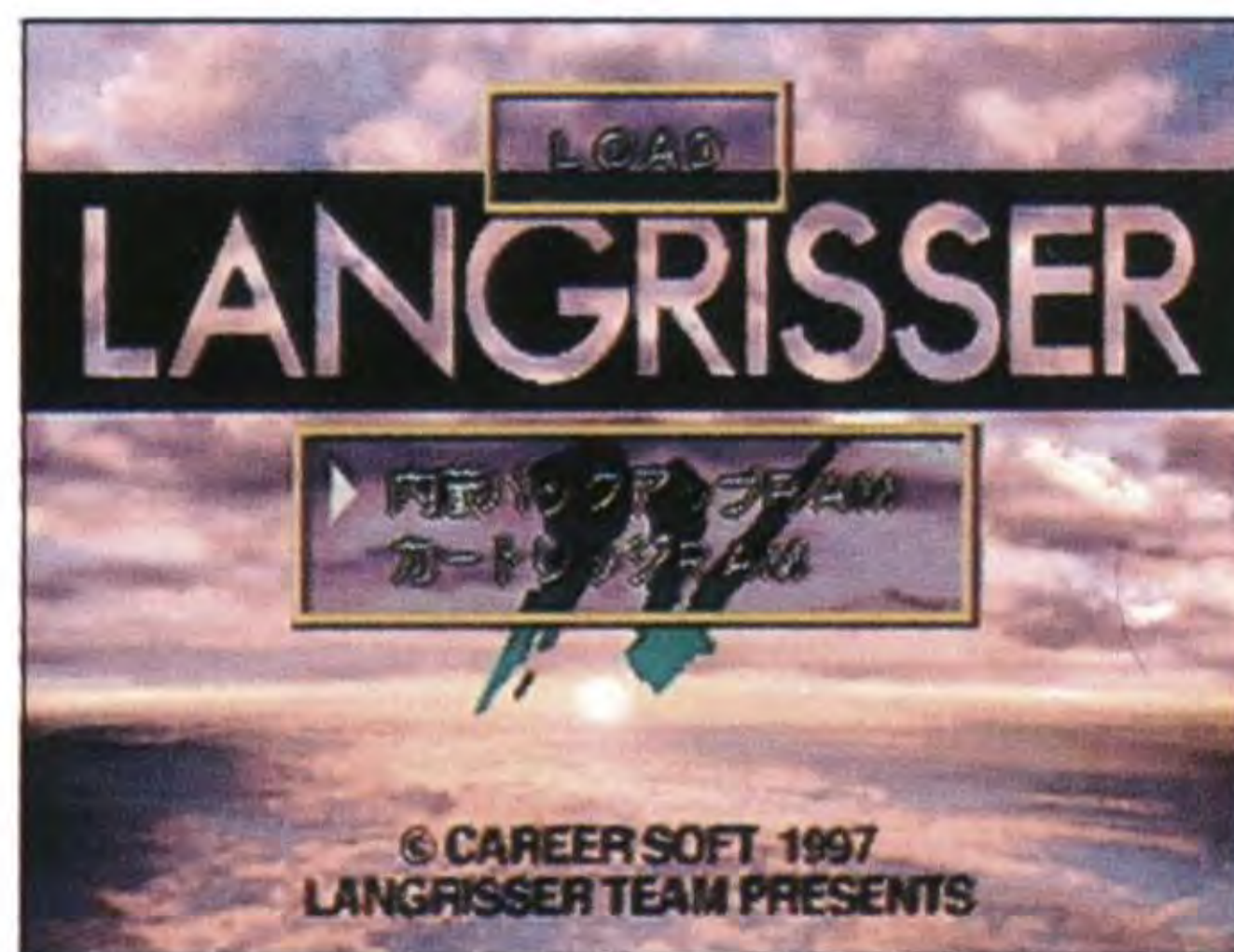
ゲームシナリオ中のデータが1つだけ保存できます。強敵と戦う前などのセーブに役立ちます。このセーブは（P20「設定メニュー」参照）で行います。

*作戦準備中のセーブ

シナリオの途中で、もういちど作戦準備からやり直したいときに、役立ちます。

『ロードについて』

ロードもセーブと同じく3種類あり、「タイトル画面」、「設定メニュー」または「作戦準備画面」から行います。カートリッジRAM(パワーメモリー)がさしてあると本体RAMとカートリッジRAMの選択があります。



【コントロールパッドの操作】



| | 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／ページ切りかえ | カーソル移動／ページ切りかえ |
| スタートボタン | 傭兵・アイテム・魔法の説明 | 設定メニューを開きます |
| Aボタン | 使用しません | キャラにあわせて押すと移動範囲の表示 |
| Bボタン | キャンセル | キャンセル |
| Cボタン | 決定 | 決定／コマンドメニュー、 ユニットデータ表示 |
| Xボタン | 使用しません | カーソルの高速化 |
| Yボタン | 使用しません | HP表示のON／OFF |
| Zボタン | 使用しません | 押している間情報バーを消す |
| L・Rボタン | | 命令可能なキャラにカーソルを戻す |

ポイント

* 操作の基本は、会話やイベントを進めたり決定するときはCボタン、前の画面に戻るときやキャンセルするときはBボタンです。また、A・B・Cボタンとスタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

* 画面上にキャラの会話メッセージが表示されているときに、Bボタンを押すと、メッセージが高速化されます。

【ゲームの遊び方】

このゲームは勝利条件を満たしながら、次々とシナリオをクリアしていくゲームです。

1

大陸表示・プロローグ ストーリーとシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。

2

作戦準備

指揮官配置で敵勢力を確認したら、兵士を雇い、アイテムで装備を固め、出撃に備えます。

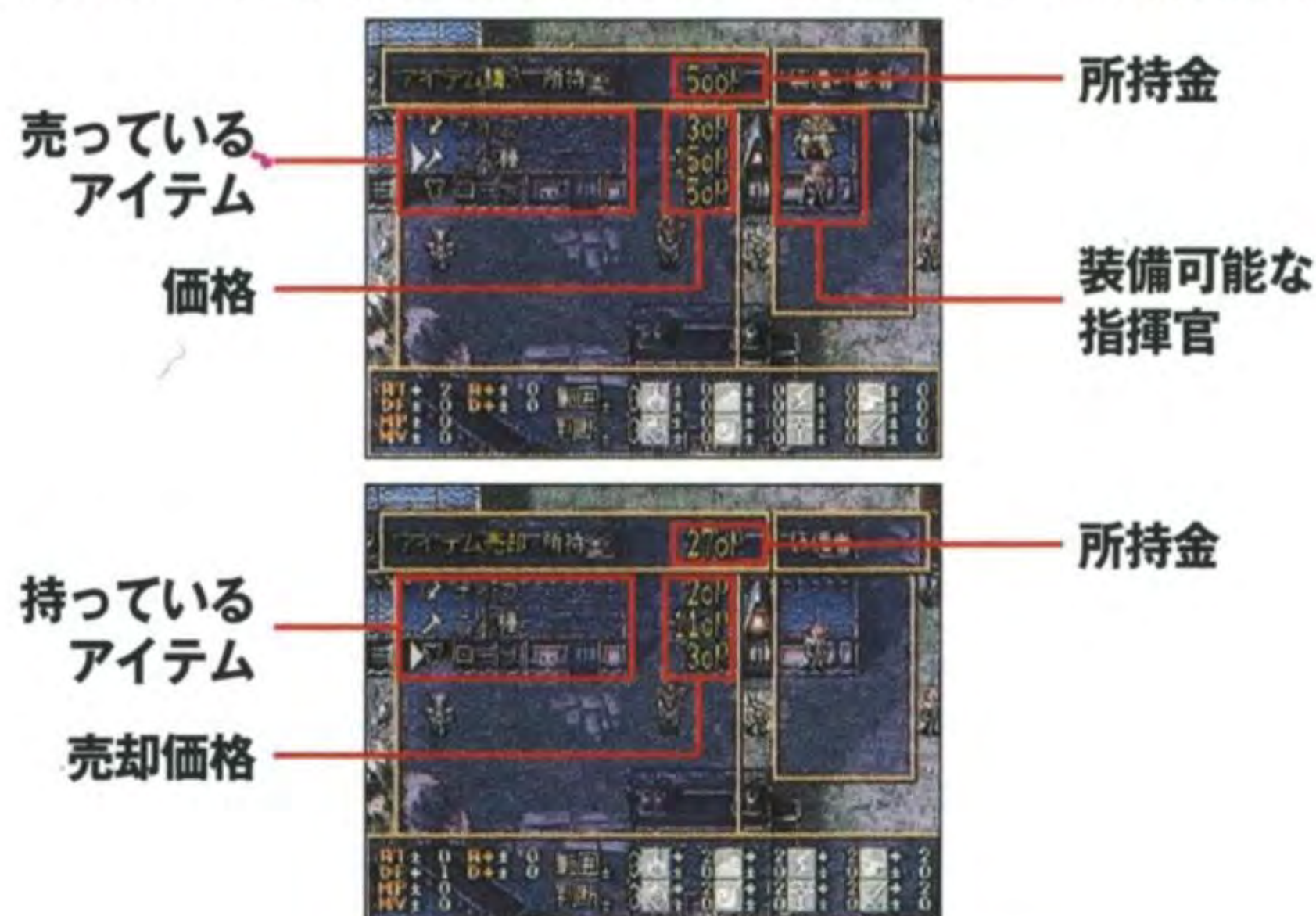
『兵士配属』

それぞれの指揮官(キャラ)ごとに行ってください。指揮官は、方向ボタン上・下で変更できます。指揮官を選んだら次に雇いたい傭兵を決めます。「増やす」または「減らす」を方向ボタンで選び、Cボタンで傭兵を増減します。Bボタンで指揮官選択へ戻ります。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。

※傭兵はそのシナリオでのみ雇われているので、次のシナリオでは、また雇わなければなりません。

『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。アイテムを選ぶときに、アイテムの名称の隣に「武器・防具・その他」のビジュアルが表示されます。※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。



・購入…アイテム購入時、装備可能なキャラが画面右に表示されます。またアイテムのパラメーターが、画面下に表示されます。

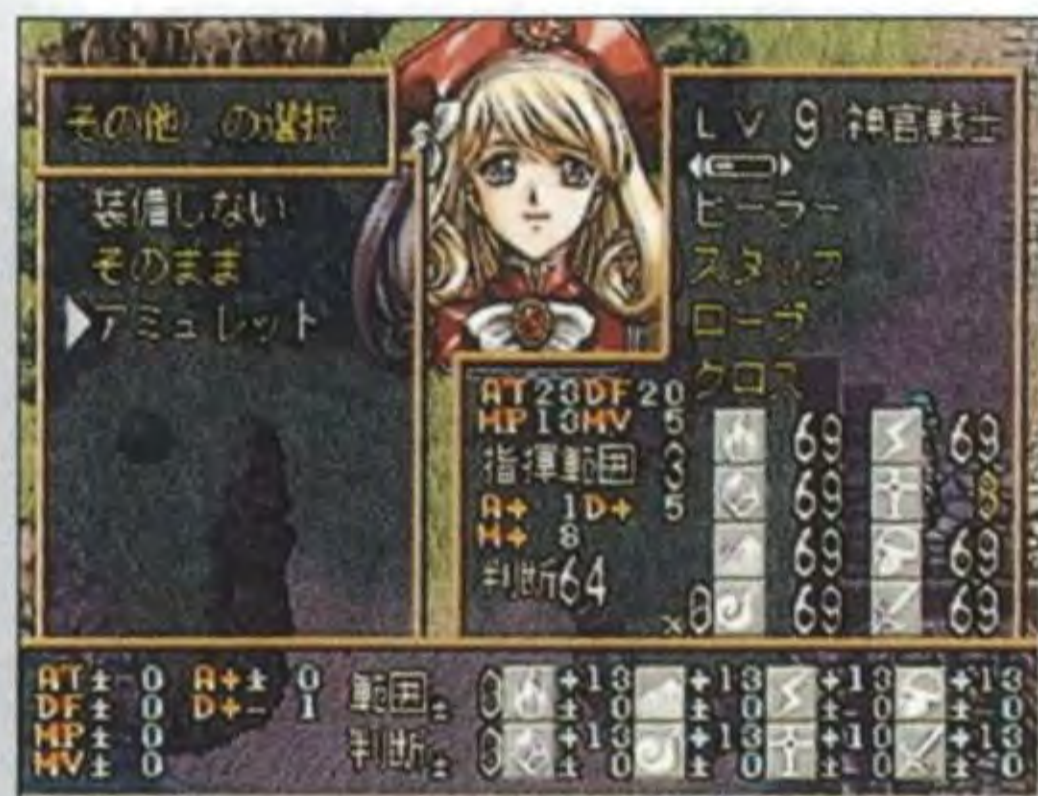
・売却…既に誰かに装備されているアイテムは、暗く表示されています。カーソルを合わせるとそのアイテムを装備しているキャラが、画面右の装備者の所に表示されます。

『アイテム装備』

アイテムを装備させたいキャラを選び、「武器」「防具」「その他」の順でアイテムを装備させます。画面下には、そのアイテムを装備した時のパラメータの変化が表示されます。

装備できないアイテムは表示されません。

※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。他のキャラが装備しているアイテムは暗く表示されます。



兵士配属や指揮官配置時のような、指揮官を選ぶ場所でスタートボタンを押すと、そのキャラクターの使用できる「魔法・召喚・スキル」を見ることができます。最初に魔法が表示され、後はCボタンで召喚→スキルというように移ります。

『指揮官配置』

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、傭兵も同時に配置されます。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、コマンドが暗く表示され、マップの確認のみ行えます。

『SAVE』

データをセーブできます。これはP8で説明している「作戦準備中のセーブ」のことです。出撃時専用のセーブになります。

『LOAD』

あらかじめセーブしてあるデータを呼び出します。

『出撃』

すべての準備が終了したら、いよいよ出撃です。このコマンドを選ぶと、作戦が開始されます。

3 作戦開始

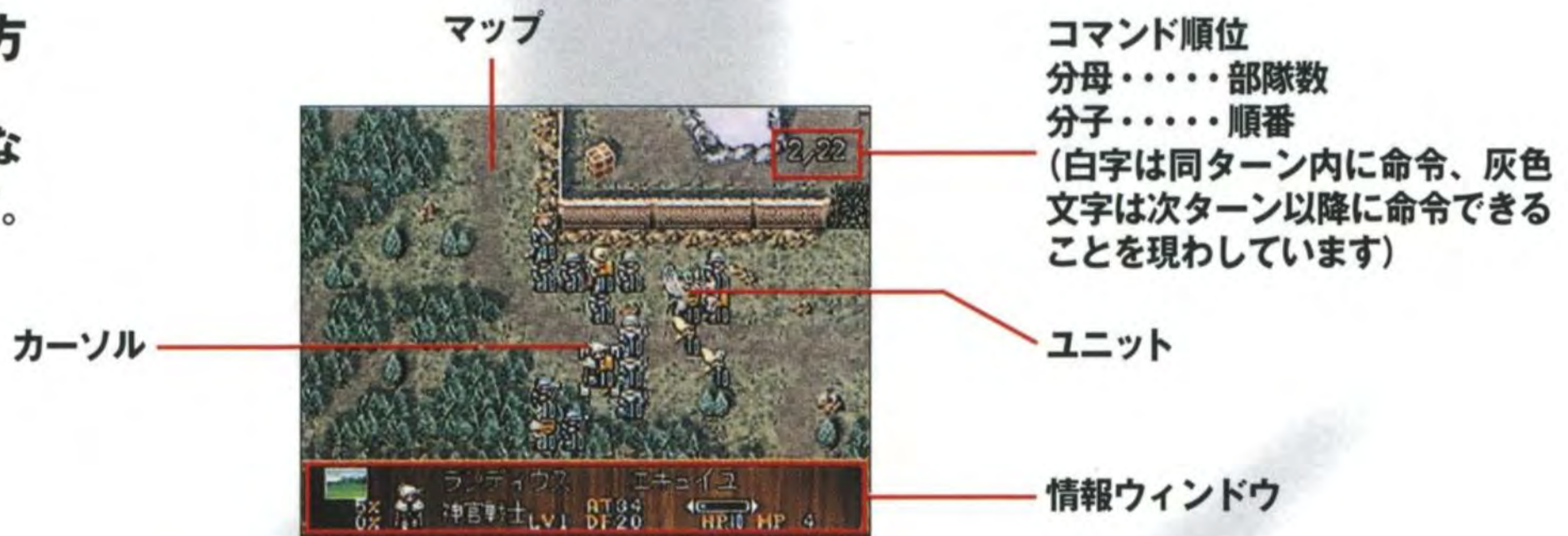
自軍の指揮官とその兵士ユニットに命令を下して戦闘を行います。「判断力」を基準に行動順が決定され、戦闘を行います。行動順は、スタートボタンを押すことで上位6つを見ることができます。または、右上の数字でも確認できます。勝利条件を満たせば次のシナリオへ進み、敗北条件を満たすとゲームオーバーになってしまいます。

※HPが0になったユニットは消滅します。敵を倒すと経験値がたまっていきますので、敵を多く倒してキャラを強く育てましょう。なお、指揮官の傭兵が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります。

※指揮官のHPが0になると、その部隊は全滅します。このとき消滅した部下の経験値は、1/2だけ得ることができます。

4 画面の見方

画面にはいろいろな情報が表示されます。

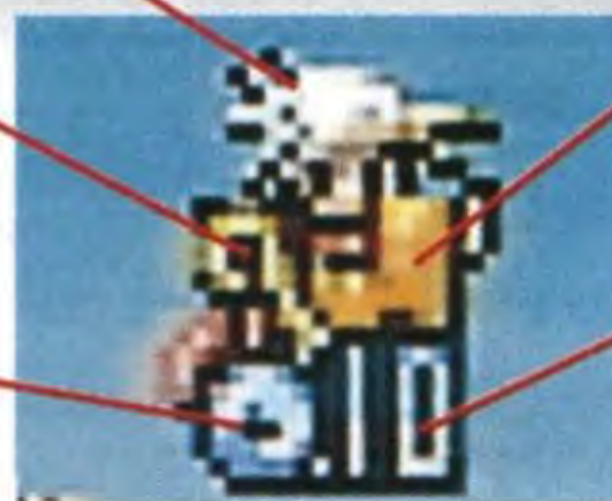


『ユニットの見方』

通常ユニットは味方は右向き、敵は左向きに表示されています。

※「HP」と「指令アイコン」は、YボタンでON/OFFできます。

- ユニットシンボル**
ユニットの種類を表示。
- 魔法マーク**
ユニットに魔法がかけられている時に表示。
- 部隊マーク**
同じ色同士は、同じ部隊にいることを示す。



- 指令アイコン**
指揮官のみにつくマーク。
- HP (耐久力)**
味方は青色、敵は黄色で表示されます。

『情報ウィンドウの見方』 用語説明はP14参照

◆カーソルがユニット上にないとき

カーソル位置の地形とその地形修正値※1 シナリオ数



ターンの数 ターンゲージ:ゲージ満タンで1ターン

◆カーソルが指揮官ユニット上にあるとき

ユニットのいる地形

ユニットシンボル

名前

クラス

ユニットのかけられている魔法の種類

経験値

MP (マジックポイント)

HP (耐久力)

属性

LV (レベル)

AT (攻撃力)

DF (防御力)

ユニットがその地形によって受ける地形修正値(上段)と特別修正値(下段)※2

◆カーソルが傭兵ユニット上にあるとき

ユニットのいる地形

ユニットシンボル

名前

クラス

ユニットのかけられている魔法の種類

敵に魔法をかけられている時に表示

経験値

HP (耐久力)

属性

LV (レベル)

AT (攻撃力)+指揮修正値(攻撃力修正値)

DF (防御力)+指揮修正値(防御力修正値)※3

情報ウィンドウ中の用語説明

魔法の種類と記号

緑の文字(自分の仲間にかけると有利になる魔法)

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、
R=レジスト、↑=クイック

黄の文字(敵にかげられたら不利になる魔法)

S=スリープ、Z=ゾーン、M=ミュート、
D=デクライン、C=コンフューズ、↓=スロー
石=石化、P=毒、マ=マヒ

用語解説

- ※1 地形修正値：その地形がもたらす防御に対する有利さの値です。
- ※2 特別修正値：そのユニットの属性(移動形態)と地形の関係によって生まれる、防御に対する有利さの値です。(たとえばマーマンだと水上に強い)
- ※3 指揮修正値：その指揮官の指揮範囲内にいる部下にプラスされる値で、攻撃力修正値(A+)と防御力修正値(D+)と魔法耐性修正値(M+)があります。指揮官自身にはプラスされません。指揮範囲外の傭兵はA+、D+がマイナス10、M+がマイナス20されます。

「戦闘画面」



- 修正値.....ユニットが指揮範囲内で戦闘したときのみ有効。指揮官の持つ攻撃・防御修正値が加算されます。ただし、指揮官自身の戦闘には影響しません。
- 地形効果.....その場の地形の特性により、防御力が増加します。ユニットの性質(移動形態)でも変化します。
- HP(耐久力).....HPが減ると攻撃回数が減ります。
- 指揮官の顔.....ユニットの指揮官の顔が表示されます。
- 経験値メーター.....メーターが一杯になると、レベルが上がります。

「指揮範囲について」

マップ上で点滅している部分が指揮範囲です。所属によって色が違います。



「会話」

Bボタンで音声カットとメッセージ表示の高速化ができます。



「パラメータチェック」

ユニットにカーソルを合わせCボタンを押すと、パラメータが表示されます。さらに傭兵は、その時にスタートボタンを押すと、説明も出ます。初めて見る敵がいたら、チェックすることがポイントです。

【ユニットの能力とパラメータ】

| | | |
|----------|---|---|
| 全ユニットの能力 | クラス | ユニットの種類。種類により各パラメータが違います。 |
| | A又はAT(攻撃力) | 数値が大きいほど敵に与えるダメージは大きい。 |
| | D又はDF(防御力) | 数値が大きいほど敵から受けるダメージは小さい。 |
| | 判断 | この数値がたかいほど命令回数が多くなります。判断力が50以上のキャラは、1ターンに1回以上命令が来ます。50未満のユニットは、命令の行えないターンも存在します。ただし魔法を使用した場合は、魔法の詠唱時間で次の命令カウントが算出されるため、判断力は関係ありません。 |
| | HP(耐久力) | 最大が10で攻撃を受けると減っていきます。0になるとそのユニットは消滅します。 |
| | 属性 | 相性や地形効果などが変わってきます。 |
| | MV(移動力) | 移動コマンドで1度に移動できる距離(マス)。実際の移動量は地形に左右されます。 |
| | 魔法耐性 | 炎、冷気、大地、風、雷、精神、神聖、物理という8つの属性の、魔法に対する魔法耐性を意味します。数値が高いほど、その魔法に対して高い耐性を持つことを意味します。また、数字の場所に「--」と表示されている時はその魔法を無効化し、文字が黄色のときは、その魔法を吸収(回復)します。 |
| 指揮官のみの能力 | 名前 | 指揮官の名前 |
| | L(レベル) | 経験値をためるとレベルが上がります。このレベルが高くなると戦闘が有利になります。また、レベルが10になるとクラスチェンジできます。(クラスチェンジするとレベルは1に戻ります。) |
| | 経験値メーター | 自分自身(指揮官)や所属している部下が、敵のユニットを倒したときに経験値が増加します。この値がメーター一杯になると、そのユニットは自動的にレベルアップし、能力が上昇します。 |
| | 指揮範囲 | 部下の戦闘時に、戦闘に有利な各修正値が加算される領域の半径を示します。この値が大きいほど広範囲で部下に有利な戦いをさせることができます。マップ上では指揮官を中心に青く点滅する領域が、指揮範囲です。 |
| | 攻撃力修正値A+ | 指揮範囲内にいる傭兵の攻撃力をどれだけ加算するかを示します。 |
| | 防御力修正値D+ | 指揮範囲内にいる傭兵の防御力をどれだけ加算するかを示します。 |
| | 魔法耐性修正値M+ | 指揮範囲内にいる傭兵の魔法耐性をどれだけ加算するかを示します。 |
| | MP(マジックポイント) | 魔法をどれだけ使えるかの目安です。 |
| | 使用魔法 | クラスによって使える魔法も変わります。その効果はレベルが上がると高まります。 |
| | 召喚 | 覚えたときに2つの中からどちらかを選びます。選ぶときにスタートボタンを押すと、パラメータ説明がでます。 |
| スキル | 自動的に使用される特殊能力。ただし、使用できるスキルは、指揮官によって異なります。 | |

【クラスチェンジについて】

レベルが10になるとクラスチェンジができます。

各クラスごとに雇える兵や魔法、成長率などが設定されています。

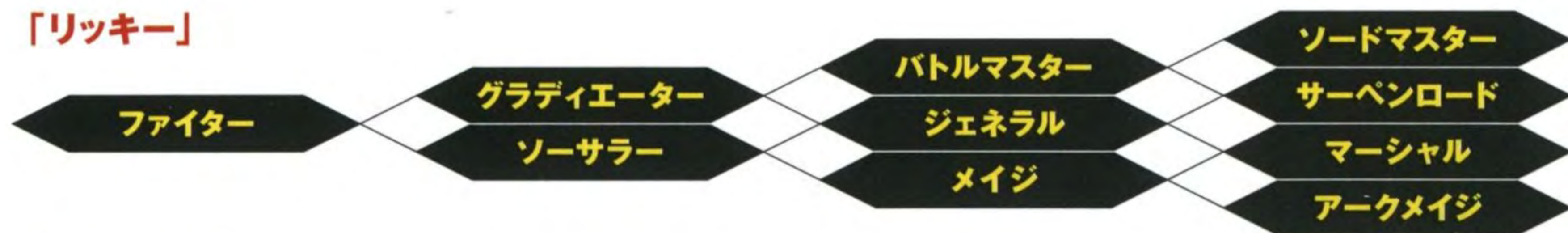


【クラスチェンジ表】

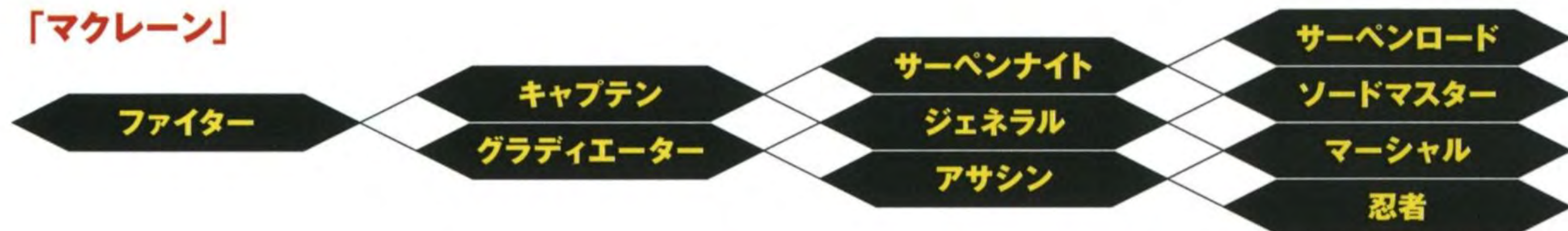
キャラクターは戦いを重ねるごとに成長を遂げ、より強力な指揮官へとなっていきます。

「ランディウス」——— 主人公はキャラメイクによってクラスチェンジが変わります。

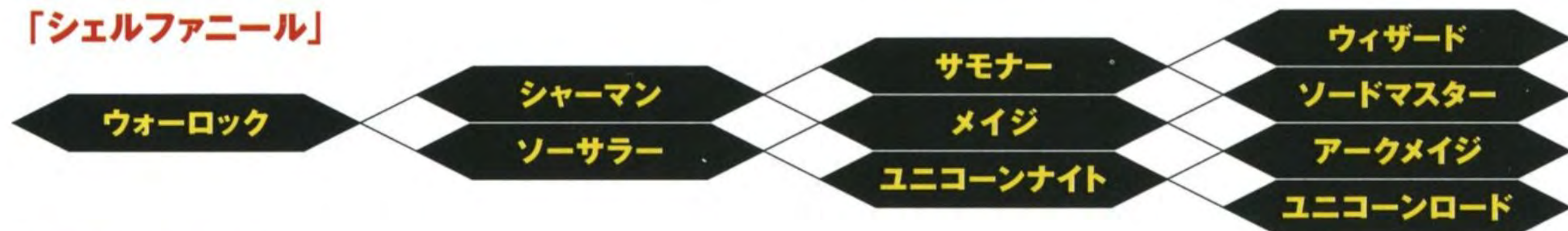
「リッキー」



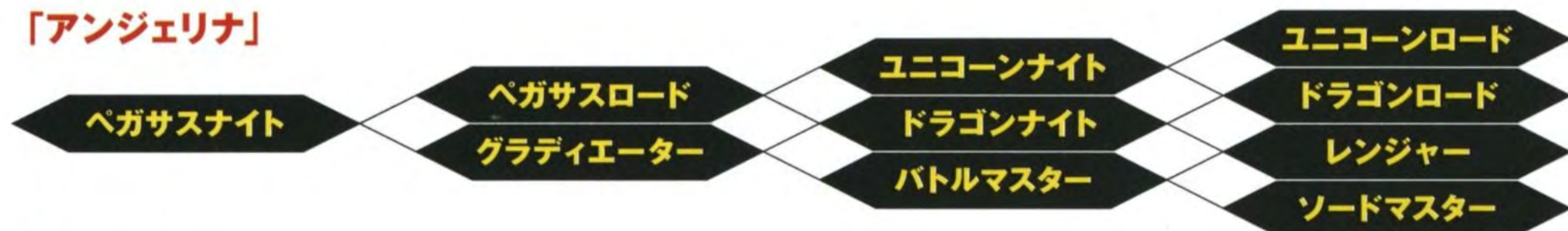
「マクレーン」



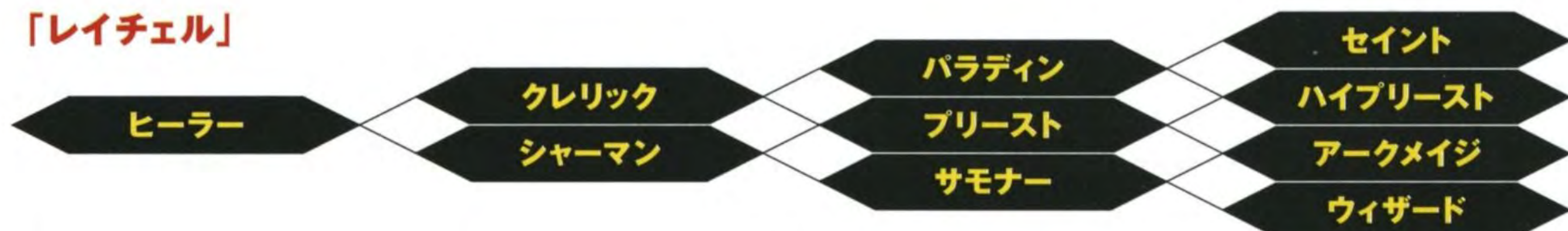
「シェルフアニール」



「アンジェリナ」



「レイチェル」



【メニュー画面のコマンド説明】

時間が経過し、命令可能なユニットがいると、コマンドが表示されます。コマンドの内容は「指揮官」「傭兵」「召喚魔獣」によって異なります。また、コマンド表示時にBボタンを押すと、マップを確認することができます。この時スタートボタンを押すと、設定メニューが表示されます。なおマップ確認後、命令入力待ちのユニットを探す場合は、LまたはRボタンを押すと、カーソルが命令入力待ちのユニットの上に行きます。



(注) 順番でないユニット(命令入力待ち状態ではない)は動かすことができません。
順番は設定メニュー表示時に、画面右と一緒に表示されます。

(注) 傭兵のコマンドメニューは2段階に分かれています。
1つはそのユニットのみに「移動」と「攻撃」の命令ができます。
もう1つは方向ボタンの左右を押せば、アクティブ状態になります。
ここで命令できるのは、「指令」「終了」「待機」の3つで、傭兵全体のものです。

移動(指揮官・傭兵・召喚魔獣共通)

マップ上に移動できる範囲が表示されて、命令入力待ち状態の、自軍ユニットのみ命令できます。「ブーツ」型のカーソルを方向ボタンで動かし、移動場所を決めたらCボタンで仮決定します(この段階ならBボタンでやり直すことができます)。もう一度Cボタンを押して決定されます。移動場所の仮決定時点で、敵を攻撃できる距離にいるときは、そのまま敵を攻撃することができます。

攻撃(指揮官・傭兵・召喚魔獣共通)

このコマンドを選ぶか、「移動」コマンドで移動の仮決定時点で敵を攻撃できる範囲にいる場合は、カーソルが「剣」または「弓」型に変化します。このときに表示される攻撃可能範囲内にいる敵ユニット1つに攻撃を仕掛けることができます。ただし、こちらが攻撃を仕掛ければ、敵も反撃してきます。攻撃をしたくないときは、自分のユニットにカーソルを合わせてCボタンを押してください(移動の仮決定時点での攻撃なら、カーソルが「OK?」となります)。もう一度Cボタンを押してください。

(注) ユニットの攻撃範囲は、そのユニットに隣接した上下左右の敵ユニットですが、エルフやバリスタといった弓を持った兵は、離れたところからでも攻撃できるユニットです。射程を利用したアウトレンジ攻撃をすると、反撃を受けずに済みます。

魔法（指揮官・召喚魔獣）

魔法のメニューが表示されるので、使いたい魔法を選びます。魔法をCボタンで決定すると、マップ上に射程距離（魔法の届く距離）が表示されます。その時カーソルは「杖」型に変化します。「杖」型カーソルを魔法をかけたいところへ合わせ、Cボタンを押せば、効果範囲（魔法の効果が起こる範囲）が表示されます。それらを確認してからもういちどCボタンを押せば、魔法の詠唱を始めます。実行前ならBボタンで前に戻ることができます。



各魔法は、消費するMPが決まっています。残りMPがそれに満たない場合は、使用できません。

使用可能魔法が多く、1画面に表示しきれない場合は、次のページに表示されます。方向ボタンの左右でページの切り替えをして、次のページを見ることができます。

メニュー時にスタートボタンを押すと、魔法の説明が出ます。

待機（指揮官・傭兵・召喚魔獣共通）

命令入力を少し遅らせます。指揮官と傭兵の行動タイミングを合わせたいときや、魔法を使うタイミングをずらしたいときに有効です。

ただし傭兵の場合、1体でも行動していると、待機コマンドは選べません。

治療（指揮官のみ）

コマンドを使用した指揮官のHPが3ポイント、MPが2ポイント回復します。HPとMPはシナリオクリアごとに、全回復します。

召喚（指揮官のみ）

魔獣の召喚を行います。スタートボタンを押すと説明が出ます。

指令（傭兵のみ）

傭兵で終了を選んだ場合、未行動ユニットは、この指令内容に従って自動で動きます。指令内容は「通常」「防御」「戦闘」「手動」の4つあります。（次ページ参照）



通常

HPの少ない敵を中心に、弱い敵に攻撃を仕掛けます。



防御

常に指揮官の上下左右に位置し、自分からは攻撃を仕掛けません。



戦闘

通常よりも好戦的な思考ですが、不利な戦いは仕掛けません。



手動

自動操作は行われません。

終了(傭兵のみ)

コマンドを終了し、未行動ユニットは指令に従って、自動行動します。

設定メニュー



ゲームプレイ中にスタートボタンを押すと(またはカーソルをユニット以外のところに合わせた状態でCボタン)、「設定メニュー」が現われます。実行したいコマンドを選んでCボタンを押してください。画面右に行動順位リストが表示されます。青文字が指揮官、白文字がNPC、赤文字が敵です。また、名前の前に旗がついているのは指揮官です。

勝利敗北条件

SAVE

LOAD

コンフィグ

プレイ中のシナリオの勝利条件、敗北条件が表示されます。

シナリオの途中のデータを1つだけセーブ(保存)できます。

セーブしてあるデータをロード(呼び出す)します。

ゲームをプレイするさまざまな環境を設定できます。コマンドを方向ボタンの上下で選び、左右で変更してください。決定後はBボタンで前に戻ります。



メッセージ速度

SLG速度

戦闘シーン

音声

BGM

情報バー

メッセージの表示速度を設定できます。

ゲーム速度を設定できます。

戦闘シーンを省略したりできます。

リアルはPC側の戦闘のみを見ることができます。

効果音や音声をON/OFFできます。

ステレオ、モノラルの切り替えができます。

情報ウィンドウの背景を変更できます。

【攻撃相関表】

●かなり有利 ○有利
 ▼不利 ×かなり不利

例：歩兵は槍兵に対する攻撃が「有利」です。

| 攻撃 \ 防御 | 歩兵 | 上陸兵 | 騎兵 | 不死騎兵 | 槍兵 | 僧侶 | 神官戦士 | 対魔僧侶 | 飛兵 | 飛弓兵 | 対空飛兵 | 不死歩兵 | 霊 | 魔族 | ゲル |
|---------|----|-----|----|------|----|----|------|------|----|-----|------|------|---|----|----|
| 歩兵 | | | ▼ | ▼ | ○ | | | | | | | | | | |
| 上陸兵 | | | ▼ | ▼ | ○ | | | | | | | | | | |
| 騎兵 | ○ | ○ | | | × | ○ | ○ | ○ | | | | ○ | | | |
| 不死騎兵 | ○ | ○ | | | × | | ○ | ▼ | | | | ○ | | | |
| 槍兵 | ▼ | ▼ | ● | ● | | ▼ | ▼ | ▼ | | | | | | | |
| 僧侶 | | | ▼ | | ○ | | | | | | | ● | ● | ○ | ○ |
| 神官戦士 | | | ▼ | ▼ | ○ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 対魔僧侶 | | | ▼ | ○ | ○ | | | | | | | ● | ● | ● | ● |
| 対空飛兵 | | | | | | | | | ● | ● | | | | | |
| 不死歩兵 | | | ▼ | ▼ | ○ | × | ▼ | × | | | | | | | |

●歩兵：歩兵、魔術師、召喚術師、盗賊、野伏

●騎兵：騎兵、特殊騎兵、重装騎兵

●神官戦士：神官戦士、僧兵

* 相性皆無：水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓、短距離弓、弓騎兵、竜、精霊

■弓兵の注意

従来のラングリッサーシリーズと異なり、弓兵の飛兵に対する修正はありません。

ですが、直接攻撃に対しては、非常に不利になっています。

ここでいう弓兵とは、弓兵・長距離弓・短距離弓・機械弓兵・弓騎兵・水上弓兵・弓装備指揮官を指しています。

【魔法一覧表】

詠唱時間について

A→速い、B→普通、C→遅い、D→最も遅い

| | 魔法名称 | 属性 | 射程 | 範囲 | 対象 | MP | 詠唱 | 使用効果 |
|----------|-----------|----|----|----|----|----|--------------------------|------------------------------|
| 攻撃魔法 | ファイアー | 火炎 | 12 | 単体 | 敵直 | 1 | A | 炎の弾が敵をめがけて飛んで行く。 |
| | ファイアーボール | 火炎 | 10 | 2 | 敵 | 8 | C | 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 | 8 | 部隊 | 敵直 | 4 | A | 強烈な冷気を放ち、敵を凍らせる。 |
| | ブリザード | 冷気 | 4 | 4 | 敵 | 8 | C | 極地的な猛吹雪を起こし、敵を凍らせる。 |
| | サンダー | 雷 | 8 | 部隊 | 敵直 | 5 | A | 敵の頭上に雷(いかずち)を落とす。 |
| | サンダーstorm | 雷 | 6 | 3 | 敵 | 9 | C | 雷雲を呼び寄せ、稲妻の嵐を起こす。 |
| | ウィンドカッター | 風 | 14 | 単体 | 敵直 | 2 | A | かまいたちを起こし、敵を切り裂く。 |
| | トルネード | 風 | 10 | 4 | 敵 | 11 | C | 風を操り、巨大な竜巻を発生させる。 |
| | アースクエイク | 大地 | 0 | 7 | 敵 | 20 | D | 地の精霊に働きかけ、大地を激しく揺るがす。 |
| | メテオ | 物理 | 15 | 3 | 敵 | 16 | D | 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 | 2 | 4 | 敵 | 5 | C | 神聖な炎を放ち、敵を焼きつくす。 | |
| ターンアンデッド | 神聖 | 0 | 9 | 敵 | 8 | A | 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 | 9 | 単体 | 敵 | 4 | B | 敵からHPを奪う。 | |
| MPドレイン | 精神 | 9 | 単体 | 敵 | 1 | B | 敵からMPを奪う。 | |
| ブラスト | 物理 | 3 | 単体 | 敵直 | 12 | D | 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 | 6 | 2 | 敵 | 10 | D | 範囲内の敵を眠らせる |
| | コンフューズ | 精神 | 6 | 部隊 | 敵直 | 3 | B | 混乱させ、無差別攻撃をさせる |
| | ゾーン | 精神 | 7 | 部隊 | 敵直 | 8 | C | 指揮修正を3/4にする |
| | ミュート | 精神 | 6 | 4 | 敵 | 4 | B | 敵の魔法を封じる |
| | デクライン | 精神 | 5 | 部隊 | 敵直 | 8 | C | 敵の魔法耐性の絶対値を-30 |
| スロー | 精神 | 5 | 部隊 | 敵直 | 12 | D | 敵のMVを1/2にする | |
| 防御魔法 | プロテクション1 | - | 6 | 部隊 | 味直 | 3 | A | 1部隊全員の防御力を+3 |
| | プロテクション2 | - | 6 | 部隊 | 味直 | 6 | B | 1部隊全員の防御力を+5 |
| | アタック1 | - | 6 | 部隊 | 味直 | 2 | A | 1部隊全員の防御力を+3 |
| | アタック2 | - | 6 | 部隊 | 味直 | 6 | B | 1部隊全員の防御力を+5 |
| | クイック | - | 5 | 部隊 | 味直 | 5 | A | 1部隊のMVを+5 |
| レジスト | - | 7 | 部隊 | 味直 | 5 | B | 1部隊全員の魔法耐性の絶対値を+30 | |
| 回復魔法 | 魔法名称 | 属性 | 射程 | 範囲 | 対象 | MP | 詠唱 | 使用効果 |
| | ヒール1 | - | 8 | 3 | 味直 | 2 | A | 範囲内のユニットのHPを3回復 |
| | ヒール2 | - | 8 | 3 | 味直 | 6 | C | 範囲内のユニットのHPを全て回復 |
| | フォースヒール1 | - | 13 | 部隊 | 味直 | 4 | A | 1部隊のHPを3回復 |
| | フォースヒール2 | - | 13 | 部隊 | 味直 | 8 | D | 1部隊のHPを全て回復 |
| キュア | - | 7 | 10 | 味直 | 4 | B | 範囲内のユニットのステータス回復 | |
| その他 | 魔法名称 | 属性 | 射程 | 範囲 | 対象 | MP | 詠唱 | 使用効果 |
| | テレポート | - | 20 | - | 味 | 8 | A | 範囲内の部隊をテレポート |
| アゲイン | - | 5 | - | 味 | 6 | B | 指定ユニットが行動可能 | |

| | 魔法名称 | MP | 詠唱 | 使用効果 |
|------|-------|----|----|------------------------|
| 召喚魔法 | 召喚魔法1 | 25 | D | ピクシー、スレイブニルのどちらかを選ぶ |
| | 召喚魔法2 | 35 | D | ジン、ヴァルキリーのどちらかを選ぶ |
| | 召喚魔法3 | 48 | D | フレイヤ、フェニックスのどちらかを選ぶ |
| | 召喚魔法4 | 30 | D | スパイダー、ホートのどちらかを選ぶ |
| | 召喚魔法5 | 40 | D | メデューサ、リリスのどちらかを選ぶ |
| | 召喚魔法6 | 55 | D | フェンリル、イェルムンガルドのどちらかを選ぶ |

この他にもアイテムの組み合わせによって召喚できる魔獣があります。

『通常魔法補足説明』

■デクライン／レジスト

MRが「－－－」(魔法無効化)の場合は、レジストやデクライン、またはアイテムによるMRの増減の影響を受けません。

■HP／MPドレイン

効果：HP／MPドレインは、敵の持っている以上の数値は得られません。

MPが2の敵からは、最大でも2しか得られません。

注意：敵の精神属性に対する魔法耐性の数値(黄色い数値の敵)によっては、計算がマイナスになる場合があります。その場合、マイナスのHPを、敵に与える(自分のHPはその分減少する)事になります。

■アゲイン

効果対象は、味方の「指揮官」「傭兵(最大4体)」「召喚魔獣」であり、直接対象を選ばせます。

対象となったユニットは、魔法エフェクト終了後、命令入力可能状態になります。つまり行動順位が1番に繰り上がるということです。

魔法を詠唱中のユニットにアゲインを使用した場合、詠唱は中断(キャンセル)されます。

また石化やマヒ、スリープやコンフューズによって命令不能状態になっているユニットに使用しても、効果がありません。

■魔法の詠唱

詠唱中攻撃を受けると、詠唱時間が少し長くなります。またミュートやMPドレインで、MP不足などになると、自動的に詠唱を中止します。

【スキル一覧表】

スキルは自動的に発動します。

| スキル名 | 対象 | 使用ユニット | 使用効果 |
|------------------|----------|------------------|---|
| 剣装備 | 自分 | 指揮官 | 剣を装備可能 |
| スーツ装備 | 自分 | 指揮官 | スーツを装備可能 |
| 魔術道具装備 | 自分 | 指揮官 | 魔術道具を装備可能 |
| 忍術 クリティカル | 部隊 自分 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 禁止地形を除いて、障害物を越えた移動が可能 クリティカル率が上昇（3回まで累積） |
| リジェネレート ヒーリング | 自分 傭兵 | 指揮官 傭兵 | 毎ターン、指揮官のHPが1回復 毎ターン、部隊内傭兵のHPが1回復 |
| 判断力上昇 指揮能力上昇 | 自分 傭兵 | 指揮官 指揮官 | 指揮官の判断力が+3 傭兵の判断力が+3 |
| 駿足 解毒能力 | 自分 部隊 | 指揮官 指揮官&傭兵 | MVが+2（部下を含む） 毒・石化・マヒを無効果 |
| 毒攻撃1 毒攻撃2 | 敵直 敵直 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 攻撃後、敵を2%の確立で毒状態にする 攻撃後、敵を4%の確立で毒状態にする |
| 毒攻撃3 毒攻撃4 | 敵直 敵直 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 攻撃後、敵を6%の確立で毒状態にする 攻撃後、敵を8%の確立で毒状態にする |
| マヒ攻撃1 マヒ攻撃2 | 敵直 敵直 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 攻撃後、敵を2%の確立でマヒ状態にする 攻撃後、敵を4%の確立でマヒ状態にする |
| マヒ攻撃3 マヒ攻撃4 | 敵直 敵直 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 攻撃後、敵を6%の確立でマヒ状態にする 攻撃後、敵を8%の確立でマヒ状態にする |
| 石化攻撃1 石化攻撃2 | 敵直 敵直 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 攻撃後、敵を2%の確立で石化状態にする 攻撃後、敵を4%の確立で石化状態にする |
| 石化攻撃3 石化攻撃4 | 敵直 敵直 | 指揮官&傭兵 指揮官&傭兵 | 攻撃後、敵を6%の確立で石化状態にする 攻撃後、敵を8%の確立で石化状態にする |

* 累積するのはクリティカルのみ。それ以外のスキルは累積しない。また傭兵が持っている場合も累積しない。

* 毒やマヒ、石化攻撃で、同じ属性の攻撃は高い方を優先する。例えば毒攻撃1と毒攻撃3を持っていた場合、確率の高い方（つまり3）を優先。毒攻撃2とマヒ攻撃3を持っている場合、同じ属性ではないので両方の確率計算を行う。

* 駿足のみ、指揮官のスキルが傭兵に影響します。

* 指揮官のスキルはクラスチェンジ後も継続されるが、傭兵のもつスキルは、その傭兵だけの能力として考える。

⚠ 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。



NCS 日本コンピュータシステム株式会社

故障のお問い合わせ（月曜～金曜日10:30～18:00）

〒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)
ゲーム内容に関するお問い合わせは受け付けておりません。

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。

©キャリアソフト

T-2506G