

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



DRAGON FORCE II™

ドラゴンフォース™

SEGA™

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。

⚠ 注意

セガサターンCDしょうじょう使用上のご注意ちゅうい

●健康上のご注意●けんこうじょう ちゅうい

●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●よご

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●よご ふ

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●ほかんばしょ ちゅうい

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●もじ か

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。

このたびはセガサターン専用ソフト
「ドラゴンフォース」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。



DRAGON FORCE™

CONTENTS

使用上のご注意	2
プロローグ	4
ゲームを始める前に	6
ゲームの目的と流れ	7
基本操作方法	8
ゲームの始め方	10
ゲームの進め方	12
武将の職業について	32
兵士のタイプについて	35
国家紹介	37
地形効果紹介	54

このゲームはバックアップ対応です。データ
を保存するためには280以上の空き
容量が必要となります。データの保存につ
いてはP16, 21を参照してください。

はるか昔、神々の最も愛でた大陸があった。
その名はレジェンドラ……。

神々が精魂をこめて創りあげたレジェンドラ大陸は、
まさにこの世の楽園であった。
鳥は空を飛び交い、花は咲き乱れ、
人間を含む生きとし生けるものすべてが
変わらぬ春を謳歌し、自らの創造主を讃えた。

Prologue

やがて悠久の時間が流れ、神々は、
新しい世界を創造すべく旅立っていった。
だが、神々のなかでひとりだけ、
レジェンドラに残った者がいた。
その名は邪神マドルク……。

神々のいないレジェンドラ大陸を我が物とした
邪神マドルクは、天変地異を起こして大地を荒廃させ、
さらに配下である3人の妖魔戦士たちに命じて、
住民たちを次々に虐殺させていった。

dra

無慈悲な邪神の行為に、無力な人々は泣き叫び、ただひたすら
天に祈った。しかし、祈りは天に届かず、
人々はしだいに追い詰められていった。



Tristan

邪神と妖魔戦士たちを前に、誰もが死を覚悟したとき、
ついに奇蹟は起こった。

たちこめた暗雲を切り裂き、黄金の光とともに

星竜ハースガルトがレジェンドラに降り立ったのである。

Tpars



ハースガルトと邪神マドルクの戦いは、まさに
この世のものとも思えぬほど熾烈なものだった。

Moonplace

風は吠えて竜巻をつくり、大地は狂ったように鳴動し、
海から巨大な津波が押し寄せた。そして、

いつ終わるとも知れぬ戦いにも、ついに決着の 때가訪れたのである。

Tradnoa



ハースガルトの最後の一撃がマドルクの心臓を貫き、打ち倒したのだ。

だが、すでに力を使い果たしたハースガルトは、邪神マドルクに
とどめを刺すまでに至らず、封印したあと、自分の力を

Highland



8つのオーブに分け、大陸の各地へと飛び散らせた。

Bozack



遠い未来に生まれてくるであろう

8人の英雄たちにすべてを託して……………。

ゲームを始める前に

そくだい たたか まく あ まえ
壮大な戦いの幕を開ける前に

まずは、これから紹介する

「ドラゴンフォース」独自のシステムや

その世界に関する基本的な知識を

頭に入れておきましょう。

「ドラゴンフォース」の世界

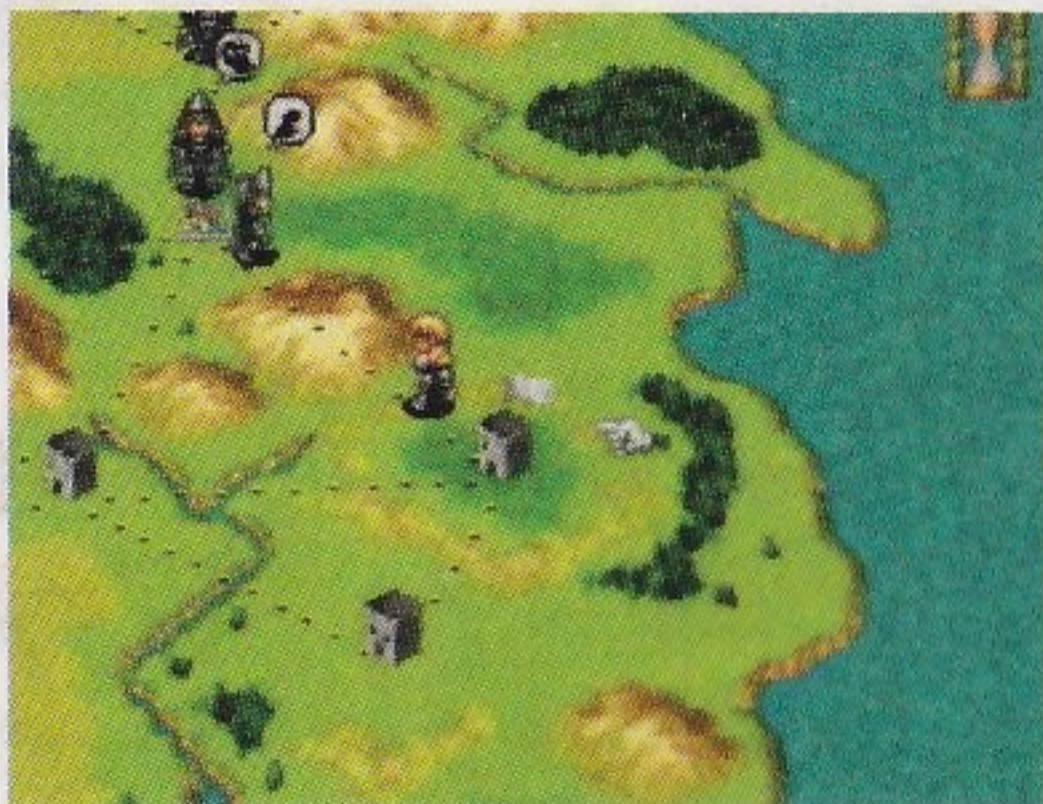
●ドラマティックシミュレーション

プレイヤーが選択できる6人の君主を中心に、個性豊かな総勢100人以上の武将が繰り広げるストーリーは、かつてない壮大なスケールで展開していきます。



●リアルタイム進行

このゲームでは、他国への侵攻、他国からの侵略、戦闘などがすべてリアルタイムで進行していきます。慎重かつ素早い状況判断が要求されることでしょう。



レジェンドラ大陸に住む

代表的な3つの種族

この世界には、大別して「人間族」「エルフ族」「獣人族」の3つの種族が存在します。各種族は、それぞれ独自の社会を築いて生活しており、基本的に各種族間の交流はありません。種族同士の力関係としては、人間族の強大な勢力に、古くからいるエルフ族と獣人族の存在が脅かされているという状態です。また、これら以外にもいくつかの種族が存在するようですが…。

ゲームの 目的と流れ

ここではゲームの目的と、基本的なプロセスについてそれぞれ説明します。これらはゲームを進める上で要となる非常に重要なポイントなので、きちんと理解しておきましょう。

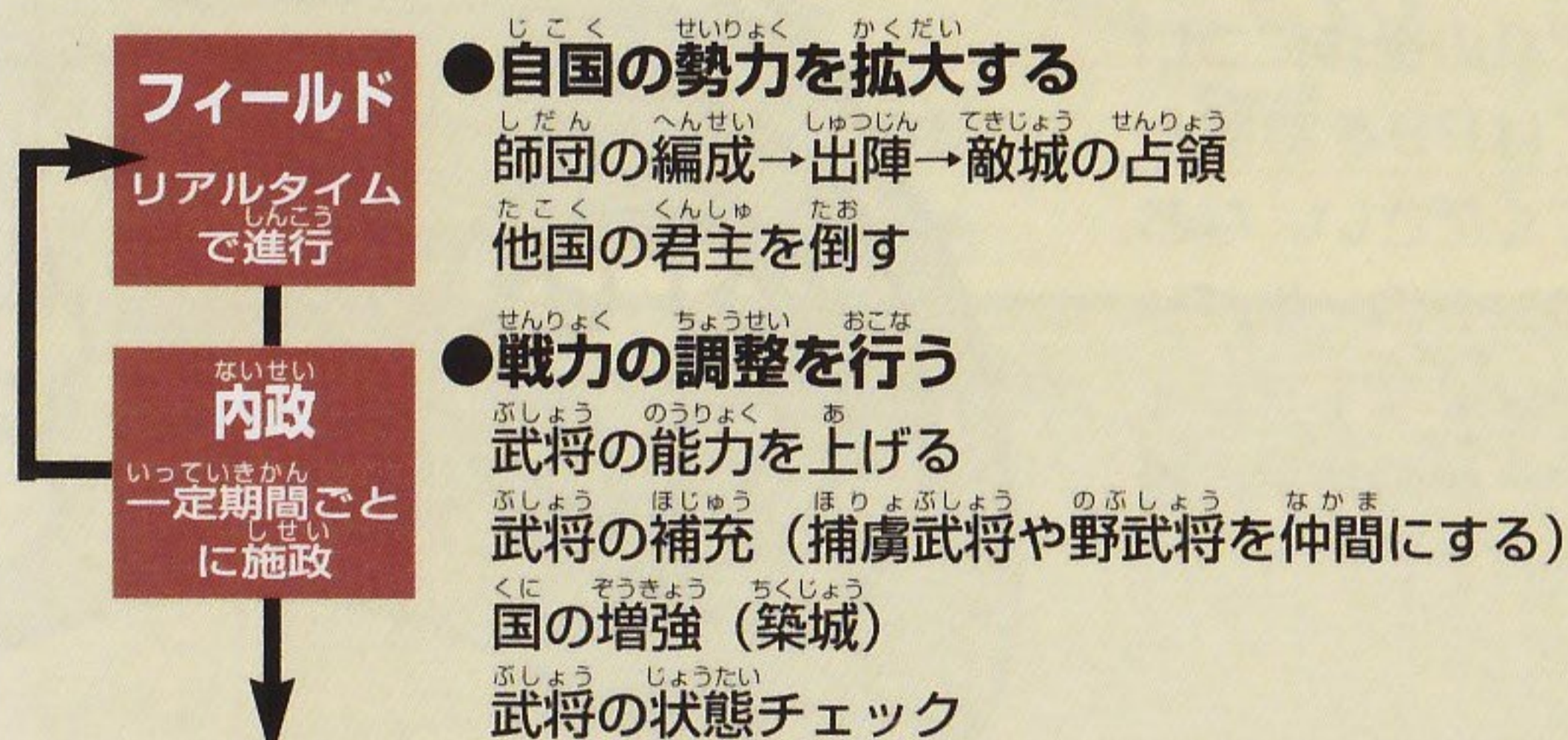
ゲームの目的

プレイヤーは一国の君主となり、他国を攻め落とし領土を広げながら、最終的にはレジェンドラ大陸の平定を目指します。さまざまな戦略を駆使し、君主や武将を成長させながら着実に領土を拡張していきましょう。



ゲームの流れ

このゲームは、大きく分けて2つのシーンから成り立ちます。1つが、侵攻・戦闘などを行うことで領土を拡張する「フィールド」、もう1つが、武将の能力を上げたり、国の増強などを行う「内政」です。基本的には、この2つのシーンを交互に繰り返すことでゲームが進行していきます。



領土の拡大と敵勢力の駆逐

上記のプロセスを繰り返すことによって国力を高め、最終的には主要7カ国の君主をすべて倒す

基本操作方法

ここではコントロールパッドの

操作方法について説明します。

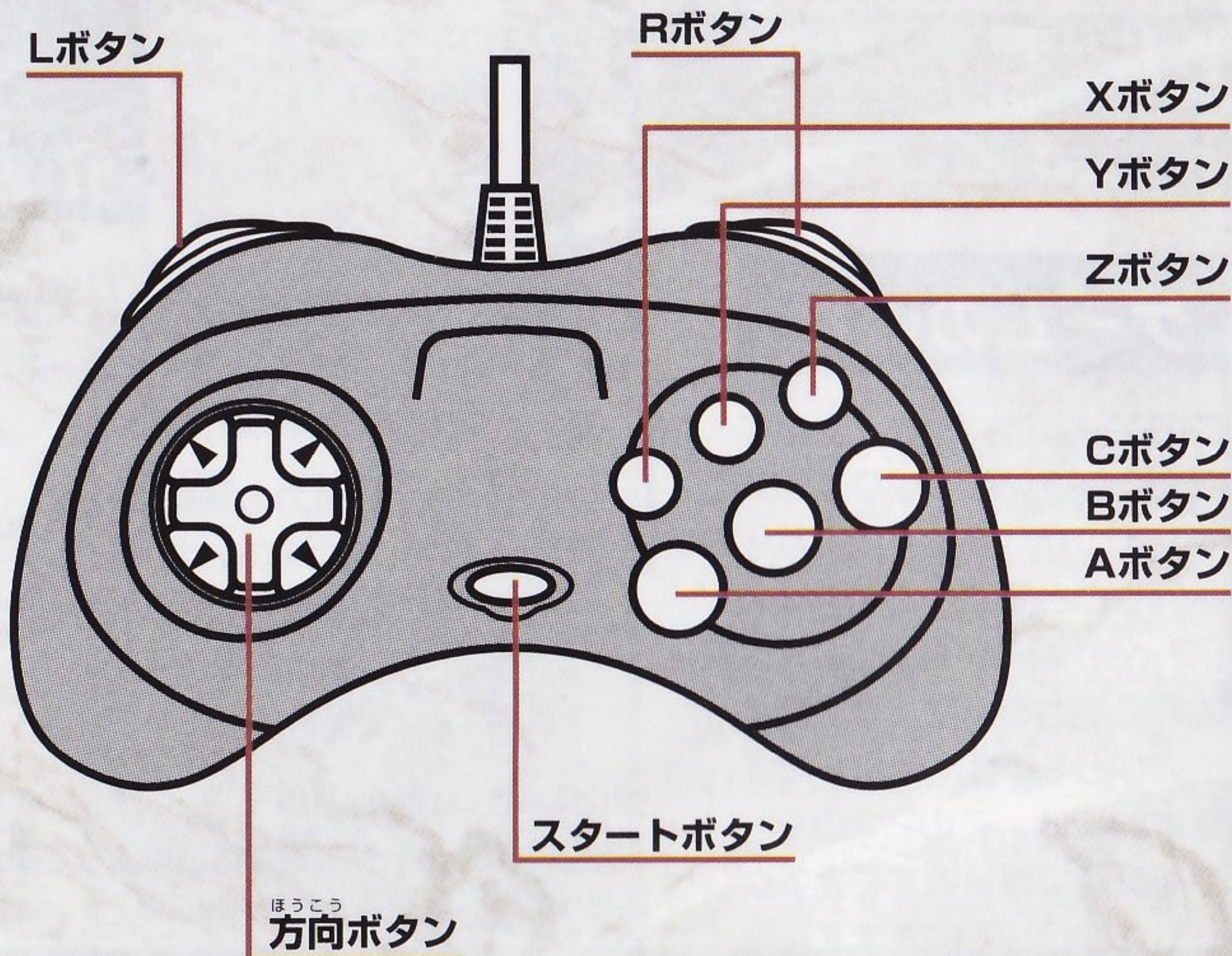
操作自体は決して複雑ではありませんので

各場面ごとの操作の仕方を

確実にマスターしておきましょう。

コントロールパッドの各部名称と操作方法

コントロールパッドの各部名称は右記のとおりです。各ボタンの操作方は場面によって異なります。それぞれの操作についてはP9を参照してください。なお、コントロールパッドは必ず1プレイヤー側の端子に接続してください。



フィールド

フィールド画面における操作は右の表のとおりです。基本的に、A、Cボタンでコマンド等の決定、Bボタンでキャンセルします。

方向ボタン	カーソルの移動
スタートボタン	ポーズ／ポーズ解除
A・Cボタン	コマンド等の決定／城コマンドの表示 (城選択後)
	師団コマンドの表示(師団選択後)
	フィールドコマンドの表示(城・師団以外)
Bボタン	コマンド等のキャンセル
Lボタン	カーソルを1番上に移動
Rボタン	カーソルを1番下に移動

内政・戦闘準備画面

内政、および戦闘準備画面での操作はフィールド画面時の操作方法とほぼ同様です。

方向ボタン	カーソルの移動
スタートボタン	使用しません
Aボタン	コマンド等の決定
Bボタン	コマンド等のキャンセル
Cボタン	コマンド等の決定
Lボタン	カーソルを1番上に移動
Rボタン	カーソルを1番下に移動

戦闘フィールド

戦闘画面における操作は右の表のとおりです。なお、視点の移動は、カメラを「手動」にしたときのみ有効となります。

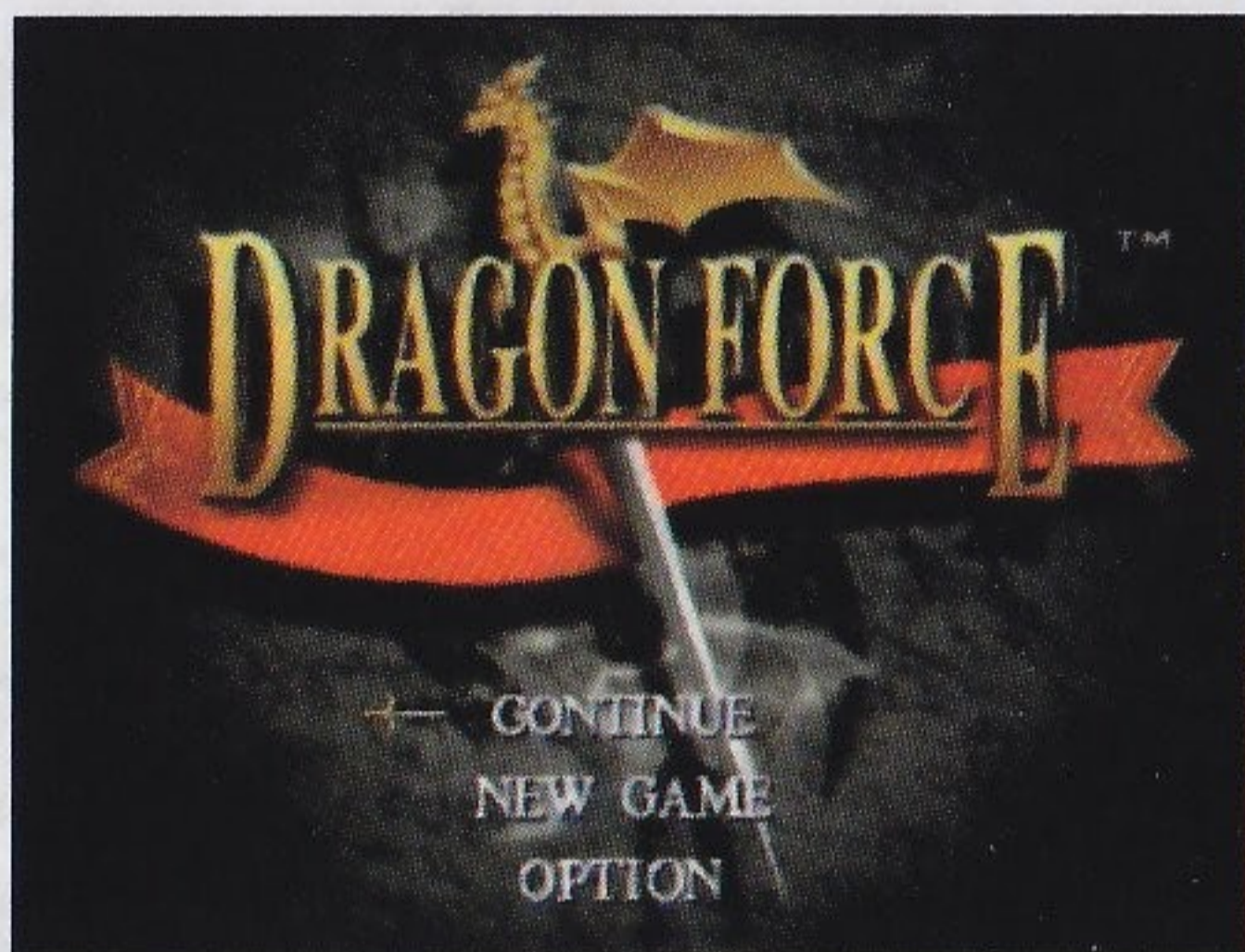
方向ボタン	カーソルの移動／視点の移動
スタートボタン	コマンドの表示
Aボタン	レーダーの表示
Bボタン	コマンド等のキャンセル
Cボタン	コマンド等の決定／コマンドの表示
Lボタン	カーソルを1番上に移動／敵武将に視点移動
Rボタン	カーソルを1番下に移動／自武将に視点移動

ゲームの 始め方

ここでは、ゲームを最初から始める場合と
前回の続きから遊ぶ場合の
2通りのゲームの始め方と
オプション画面について説明します。

ゲームの始め方

電源を入れ、オープニングデモが終了するとタイトル画面が表示されます。この画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面に切り替わります。方向ボタンの上下でカーソルを動かしてモードを選択したら、AまたはCボタンかスタートボタンを押して決定してください。



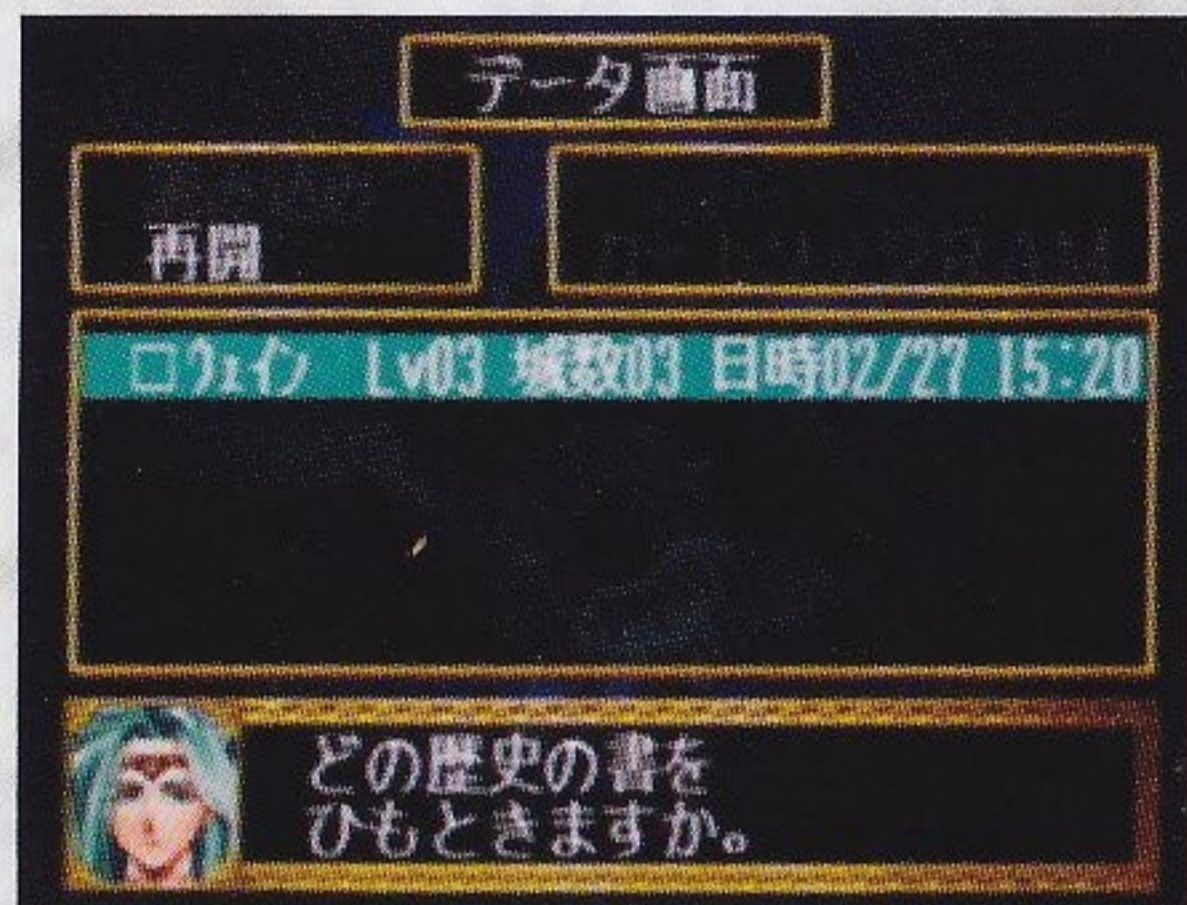
● NEW GAME (最初からゲームを始める)

新しくゲームを始め
ることが出来ます。
「NEW GAME」を
選択・決定すると、
使用キャラクター
選択画面 (→P13)
に切り替わり、いよ
いよゲームスタート
となります。



●CONTINUE (前回の続きからゲームを始める)

前回の続きからゲームを再開することができます。方向ボタンで「読み込み」か「再開」を選択したら、A、Cボタンを押して決定しましょう。



■読み込み

[セーブした箇所からゲームを再開する]

方向ボタンで再開するセーブファイルを選択したら、A、Cボタンを押して決定してください。前回、内政モードでセーブしたところからゲームが再開されます。

■再開

[中断した箇所からゲームを再開する]

コマンドを選択してA、Cボタンを押すと、フィールドモードの「中断」コマンドを実行したところからゲームが再開されます。P21「中断」を参照してください。

●OPTION (サウンドテストを行う)

ゲーム中で使用されている音楽や効果音を聴いたり、ムービーを見ることができます。方向ボタンの上下で項目を選択し、左右で曲名またはナンバーなどを選択したら、AかCボタンを押して決定しましょう。ストップするにはBボタンを押してください。

SOUND ゲーム中の音楽をステレオにするかモノラルにするかを設定します。

BGM ゲーム中で使用されている音楽を聴くことができます。

SE ゲーム中で使用されている効果音を聴くことができます。

MOVIES これまでにクリアしたイベントのムービーを見ることができます。

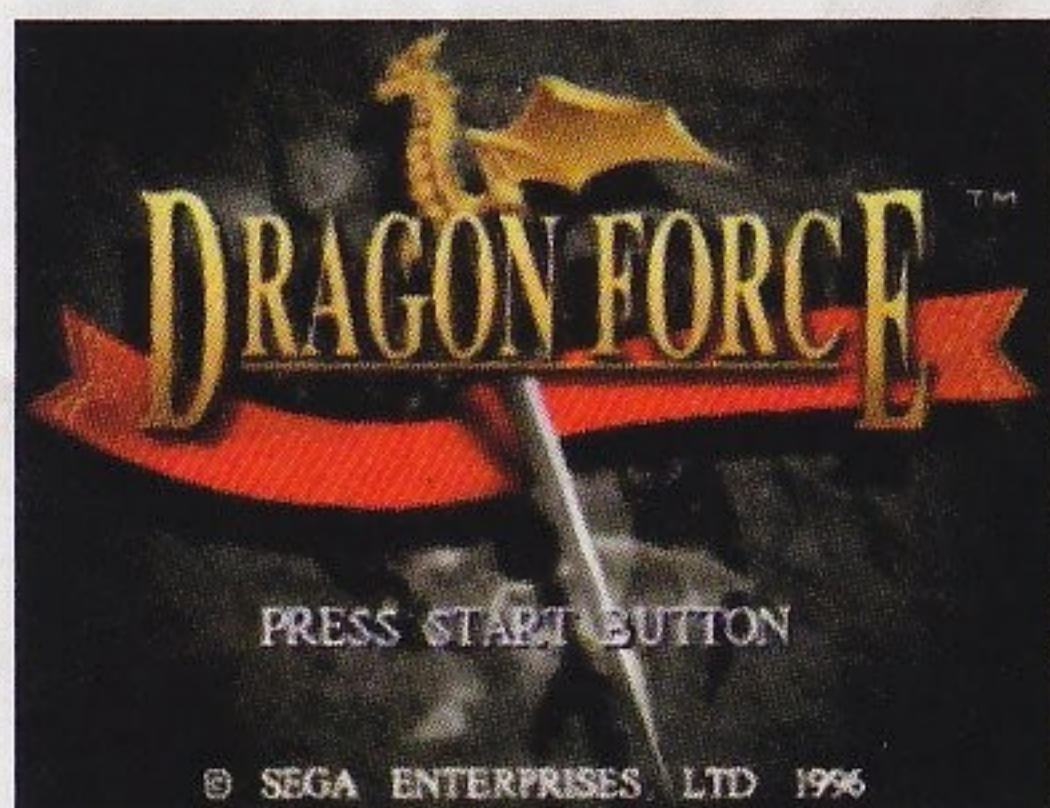
EXIT オプションモードを終了してタイトル画面に戻ります。

ゲームの 進め方

ここでは、具体的なゲームの進行方法を
実際のゲームの流れに沿って説明します。
ゲームのシステムをきちんと理解して
スムーズにゲームを進めましょう。

ゲームの流れ

基本的なゲームの流れは、右
の表のとおりです。まずはこ
こで、大まかなゲームの進行
方法をつかんでおきましょう。
最初からゲームを始める
ときは、使用するキャラクタ
ーの選択、続きからゲームを
始める場合は、セーブした時
点の内政モードからゲームを
始めることになります。



ゲーム進行の基本プロセス

GAME START

CONTINUE

読み込み

再開

1

使用キャラクター選択

6人の君主中から使用するキャラクターを選びます

2

内政モード

武将の能力強化、築城などを行って戦力を上げます

3

フィールドモード

師団を編成して、他国へ侵攻します

4

戦闘準備モード

戦闘前の準備、敵軍のデータ確認などを行います

5

戦闘モード

武将と配下の兵士たちを操作して戦います

2~5を繰り返すことでゲームが進行

1 使用キャラクター選択

プレイヤーキャラクターを選択する

方向ボタンで国を選択し、A、C、スタートボタンを押すと、君主紹介画面が表示されますので「この国王を選ぶ」か「他の国王を選ぶ」のいずれかを選択・決定してください。



2 内政モード

国の戦力の増強や整備などを行う

武将や城を始めとする戦力の増強・整備、ゲームデータの記録などを行うことができます。内政モードに入ると、まず国王への勲章授与（所有する城が増えた場合のみ）と、功労者・退院者の発表（該当者がいる場合のみ）が行われます。その後、コマンドが表示されますので、現在の国の状態を確認しながら、実行したいコマンドを選択・決定しましょう。



内政モード時の画面の見方を覚えよう

内政モードでは、右のような画面が表示されています。それぞれの項目の内容をきちんと理解した上で効果的な内政を行きましょう。

- 1 現在の日付。内政モードに入ると1週経過します
- 2 プレイヤーの国名および君主名
- 3 現在の配下の武将数。君主の数も含まれます
- 4 現在、支配している城の個数
- 5 現在までの、君主および配下武将の戦闘回数
- 6 現在までの、君主および配下武将の戦闘勝利数
- 7 現在までの、君主および配下武将の戦闘敗北数
- 8 内政コマンド。各コマンドの詳細についてはP14を参照してください

コマンドの使い方を身に付けよう

各種の発表が終了すると、右の4種類の内政コマンドが表示されます。方向ボタンの上下で使用するコマンドを選択し、A、Cボタンで決定してください。各コマンドはいずれも重要な役割を持っています。下記でそれぞれのコマンドの詳細を理解し、的確な内政を行いましょよう。



7種類のコマンドを使用して国力の増強を行う

全7種類のコマンドを駆使して、武将への勲章授与や武将との会見、城の規模の拡大などを行うことができます。フィールドモード上での侵攻、戦闘モードを有利に行うための軍事力の強化・調整が目的です。なお、探索・築城は内政値70以上の武将のみ行うことができます。



1 勲章授与【武将に勲章を与えて兵士の雇用人数を増やす】

功績のある武将に勲章を与えます。勲章の数が上がるにつれて、武将が雇える兵士の人数も増加していきます（勲章1個で兵士10人）。まず方向ボタンで勲章を与える武将を選択し、同様に勲章の数と種類を選択したら、A、Cボタンで決定してください。功績のあった武将に与えましょよう。

勲章授与画面の見方



- 1 武将データ
- 2 今週のターンにおける功績のある／なし
- 3 これまでの功績の総数
- 4 授与可能な勲章の残り数
- 5 勲章の数（小=1個／中=5個／大=10個）
- 6 雇用する兵士の種類



2 アイテム【武将にアイテムを与えたり装備しているアイテムを外す】

武器アイテムの装備、消費アイテムの使用を行います。方向ボタンで装備（使用）する武将を選択後、同様にアイテムを選択してA、Cボタンを押すことで装備（使用）します。装備可能アイテムは武将により異なります。



3 武将会見【配下の武将や捕虜の武将と面会して情報を得る】

配下の武将や捕虜武将と面会します。配下の武将からは情報を得ること、捕虜武将には自軍への協力を求めることが目的です。まず方向ボタンで武将か捕虜を選び、同様に会見する武将名を選択してA、Cボタンで決定です。



4 武将情報【配下の武将のデータを確認する】

各武将の個人データ画面を見ることができます。方向ボタンで武将を選択し、A、Cボタンを押すと個人データ画面が表示されます。画面の見方は下記を参照してください。

武将データの見方



① 武将名 ② 武将の個人データ

Blg=所属国/Job=職業/Lv=レベル数

HP=体力/MP=マジックポイント/EXP=

経験値/NEXT=レベルアップまでの経験値

③ 武将のステータス

Str=個人戦闘力/Int=内政能力/

Cmd=指揮能力/Win=総戦闘勝利

回数/Los=総戦闘敗北回数

④ 修得技の一覧

⑤ 現在装備中のアイテム

⑥ 現在、所有している勳章

白い文字で表示されているのが雇用可

能な兵士です

⑦ 現在雇用中の兵士の種類および人数

5

探索【武将を探して仲間に加えたりアイテムの探索を行う】

国内にいる武将やアイテムを探します。発見した武将は仲間にすることができます。方向ボタンで探索する武将を選択し、A、Cボタンで実行してください。



6

築城【所有しているすべての城の規模を拡大する】

城内にいる武将に築城を命じ、成功すればその城のレベルを上げることができます。方向ボタンで築城を任せる武将を選択、A、Cボタンで決定です。



7

終了【内政コマンドを終了する】

内政を終了するコマンドです。終了するとフィールド画面に戻ります。

内政終了

内政モードを終了してフィールド画面に戻る

内政モードを終了します。このコマンドを選択・決定すると、参謀が軍議を終了するかどうか確認してくるので「終了」か「取り消し」のいずれかを選択・決定してください。

勢力地図

現在の陣地を表示する

現在のレジendra大陸の勢力分布図を表示します。この画面では、各国の現時点における勢力範囲がそれぞれ色分けされて示されています。

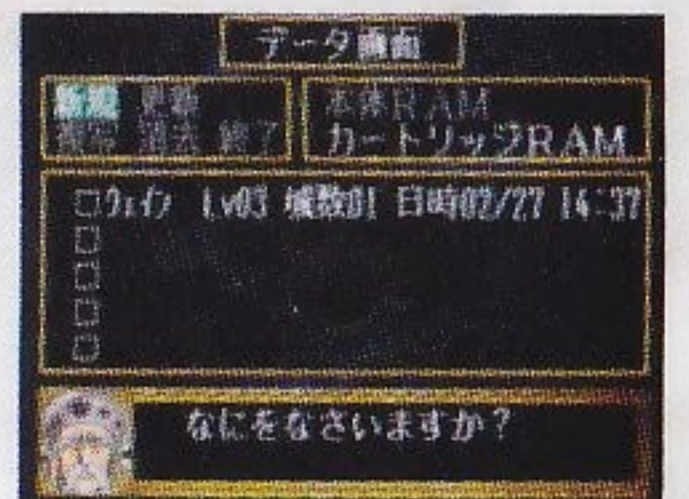


記録

ゲームデータのセーブなどを行う

ゲームデータの管理を行います。方向ボタンでコマンドおよびデータを選択し、A、Cボタンで実行します。各コマンドの内容は以下のとおり。

新規 = 新たにデータを作成してセーブ / 更新 = 既存のデータに上書きしてセーブ / 複写 = セーブデータをコピー / 消去 = セーブデータを消去



3 フィールドモード

しだん へんせい さくせん てんかい
師団を編成して作戦を展開する

師団を編成し、指令を与えて各国に侵攻します。また、城内にいる武将の兵士補充・兵種交換なども行います。方向ボタンでカーソルを動かして師団や城を選択すると、各種のコマンドが表示されるので、コマンドを選んでA、Cボタンで決定してください。このモードはリアルタイムに進行します。戦況を見ながら、いかに臨機応変に戦略を立てられるかがポイントとなるでしょう。



フィールドモード時の画面の見方を覚える

フィールドモード時の画面の見方は右記のとおりです。画面中の情報の意味をきちんと理解し、的確な戦略を立てましょう。なお、画面右上の砂時計の砂がすべて落ちると内政モードに入ります。

- 1 師団の状態を示すアイコン。各アイコンの意味は以下のとおりです
- 2 師団。選択すると師団コマンドが表示されます
- 3 城。選択すると城コマンドが表示されます
- 4 村。師団の目的地として選択することができます
- 5 カーソル。方向ボタンで操作します
- 6 経過時間

しょうり 勝利 はいほく 敗北 てきはっけん 敵発見 とつげき 突撃 かいひ 回避 たいき 待機 せんし 戦死

コマンドの使い方を身に付ける

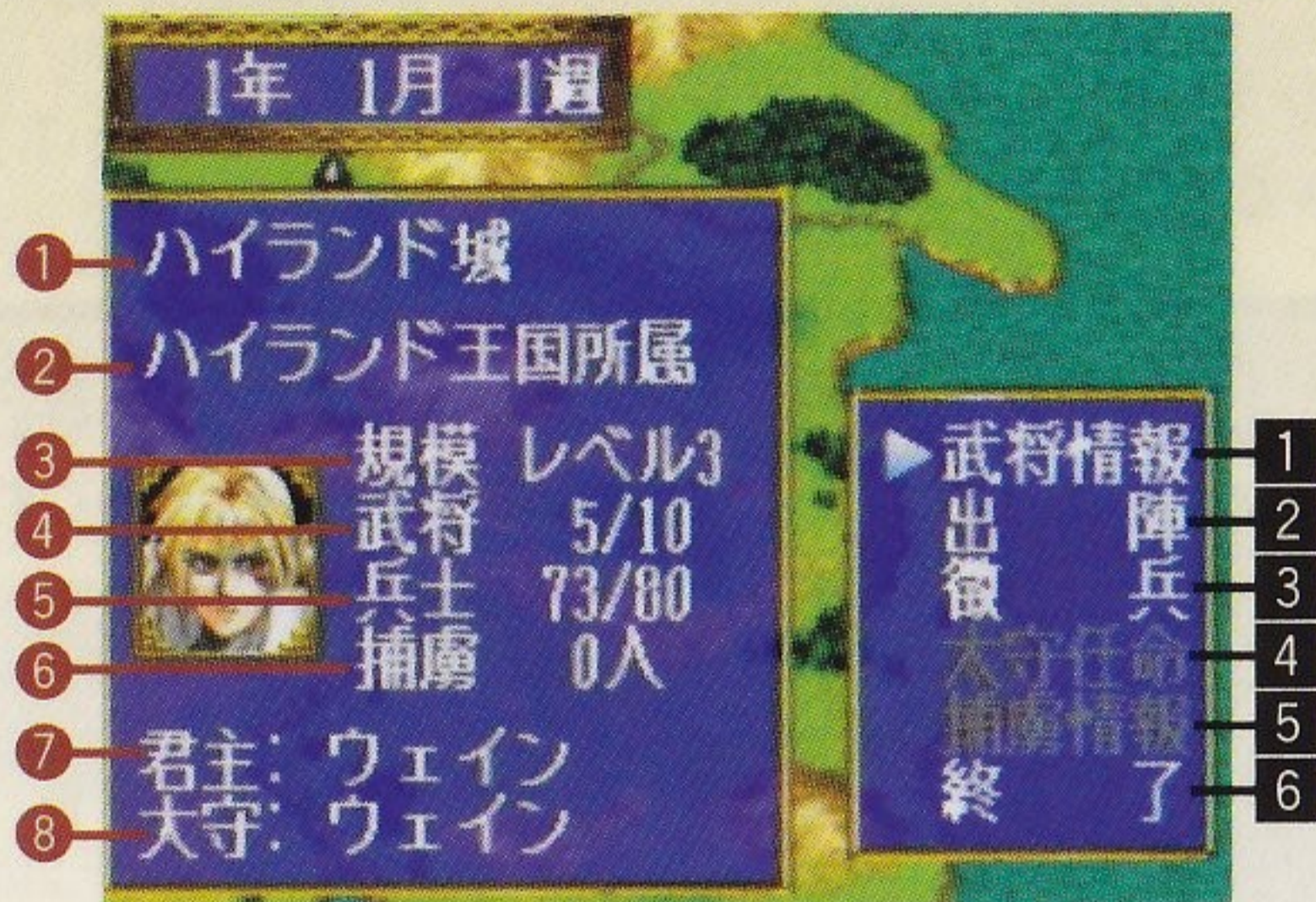
フィールドモードで使用するコマンドは、カーソルを合わせる対象によって「城コマンド」「師団コマンド」「フィールドコマンド」の3つに分けられます。また、師団が自国の城の上にいるときは「入城命令」のコマンドが加わります。ここでは各コマンドの内容と使い方を覚えましょう。



城コマンド

新たな師団の編成や太守の任命などを行う

自軍の城にカーソルを合わせてA、Cボタンを押すと城コマンドが表示されます。ここでは、師団の編成や兵士の雇用、城の太守任命等の、城に関わる指令を出すことができます。



- 1 城名
- 2 現在の城の所属国
- 3 城のレベル。レベルが上がると、城内にいる予備兵士の人数が増加します
- 4 城内にいる武将の人数／城内に滞在可能な武将の最大人数
- 5 城内にいる兵士の人数／この人数分だけ、徴兵コマンドの「補充」で雇用することができます
- 6 城内にいる捕虜武将の人数
- 7 城の所属国の君主名
- 8 現在の城の太守

1 武将情報【武将の個人データを確認する】

城内にいる武将のデータを見ることができます。方向ボタンで武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。

2 出陣【師団を編成して目的地を決定する】

新たに師団を編成し、目的地を決定して進軍を開始します。まず最初に、師団長となる武将を選択・決定します。次に、編成する武将を選びます。師団の規模は一律で5人までです。武将の選択が終了したら「出陣する」を選択・決定してください。最後に、カーソルを動かして目的地（城・村など）を選んでCボタンを押すと進軍開始です。なお、Aボタンで武将の技情報が参照できます。



3

徴兵【兵士の補充や兵種の交換等を行う】

武将が雇用している兵士の補充、兵種交換等を行います。まず、徴兵を行う必要のある武将を選択・決定しましょう。すると、右の4つのコマンドが表示されるので、兵士の雇用状況に応じたコマンドを選択・決定してください。各コマンドの内容は右記のとおりです。万全の体勢で戦闘に臨むためにも徴兵は確実的に行いましょう。



補充

現在、雇用している兵士を、戦闘で失った人数分だけ補充します。現在の兵士数が最大人数に達しているときは補充できません。



兵種交換

雇用中の兵士の兵種を変更します。白字で表示されているのが雇用可能な兵士です。徽章のアイテムを使えば雇える兵種を増やせます。



解散

現在、雇用中の兵士をすべて解雇します。解雇した兵士は城の予備兵士となるので、再雇用したり他の武将が雇用することも可能です。



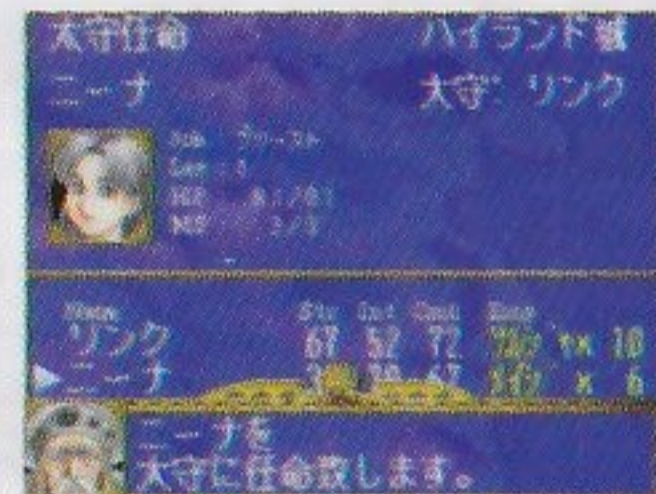
取消

選択している武将の徴兵を中止して、徴兵を行う武将の選択画面まで戻ります。

4

太守任命【新たに城の太守を決定する】

武将を1人選んで城の太守に任命します。方向ボタンで武将を選択し、Cボタンで決定します。なお、内政力の高い武将ほど太守としての能力に優れています。



5

捕虜情報【捕まえた捕虜武将の情報を見る】

城内にいる、捕まえた捕虜武将のデータを見ることができます。方向ボタンで捕虜武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。



6

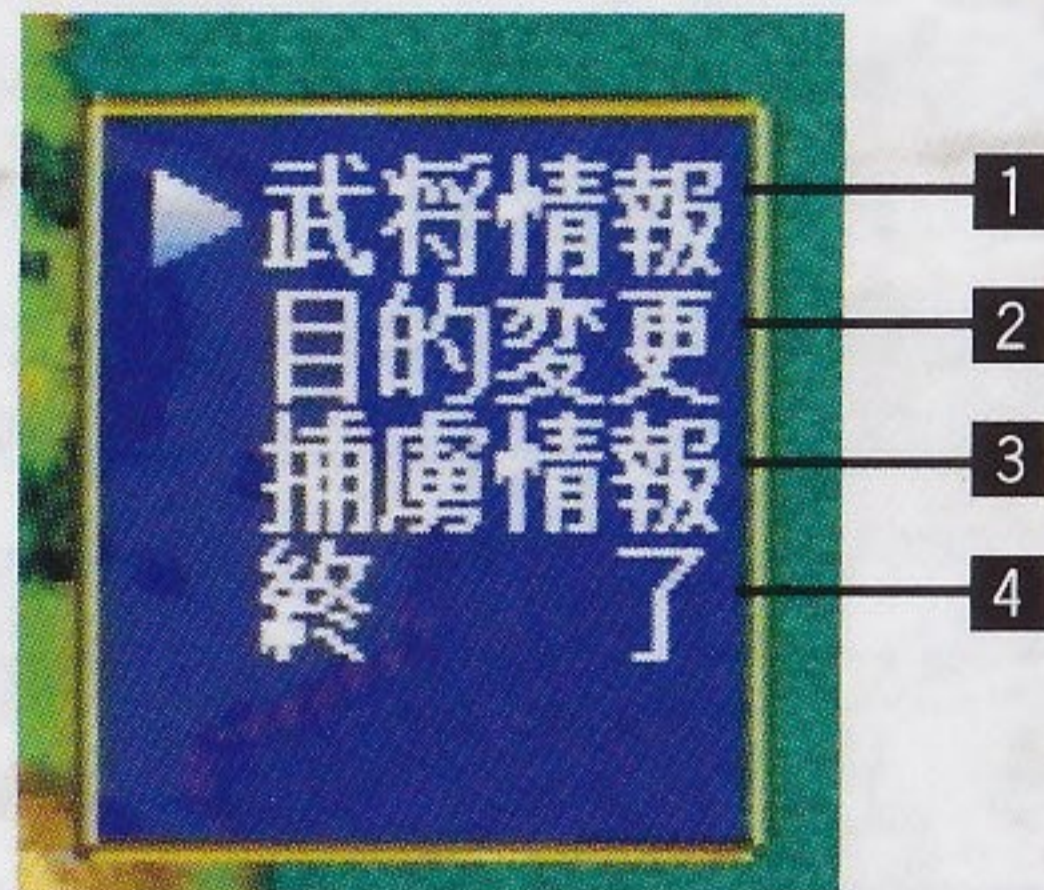
終了【城コマンドを終了する】

城コマンドを終了します。また、城コマンド表示中にBボタンを押しても同様です。

師団コマンド

師団の目的地の変更や状態の確認を行う

フィールド上を進行中、または停止中の自軍の師団にカーソルを合わせてA、Cボタンを押すと、右のような師団コマンドが表示されます。ここでは、師団の目的地の変更や武将、捕虜のデータの確認を行うことができます。なお、敵軍の師団にカーソルを合わせてA、Cボタンを押した場合は「目的変更」ではなく「目的地」コマンドが表示され、その師団の目的地を確認することができます。その他の師団コマンドは、自軍の師団を選択したときのものと同様です。



1 武将情報【師団内の武将の個人データを確認する】

師団に所属する武将のデータを見ることができます。方向ボタンで武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。

2 捕虜情報【同行中の捕虜武将の個人データを確認する】

同行中の捕虜武将のデータを見ることができます。方向ボタンで捕虜武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。

3 目的変更【師団の目的地を変更する】

師団の目的地を新たに決定します。方向ボタンで目的地（城・村など）を選択して、A、Cボタンを押すことで目的地が決定されます。このコマンドを上手に使いこなすことで、敵軍の師団を待ち伏せしたり、挟み撃ちをするなどの高度な戦略テクニックを行うことも可能となります。また、戦闘で敗北、撤退した師団は目的地が変更されるので、このコマンドで目的地を再決定する必要があります。



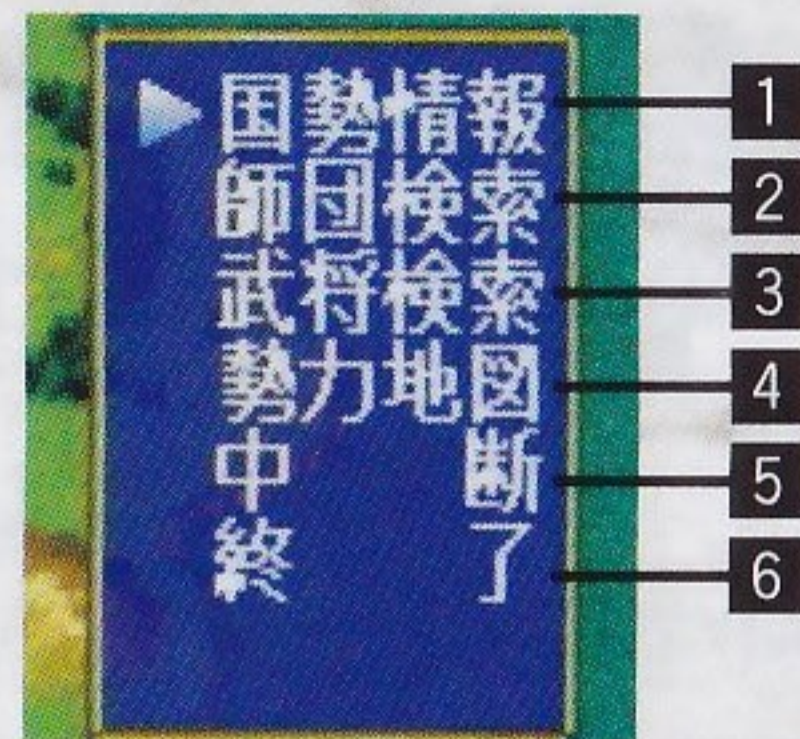
4 終了【師団コマンドを終了する】

師団コマンドを終了します。また、師団コマンド表示中にBボタンを押しても同様です。

フィールドコマンド

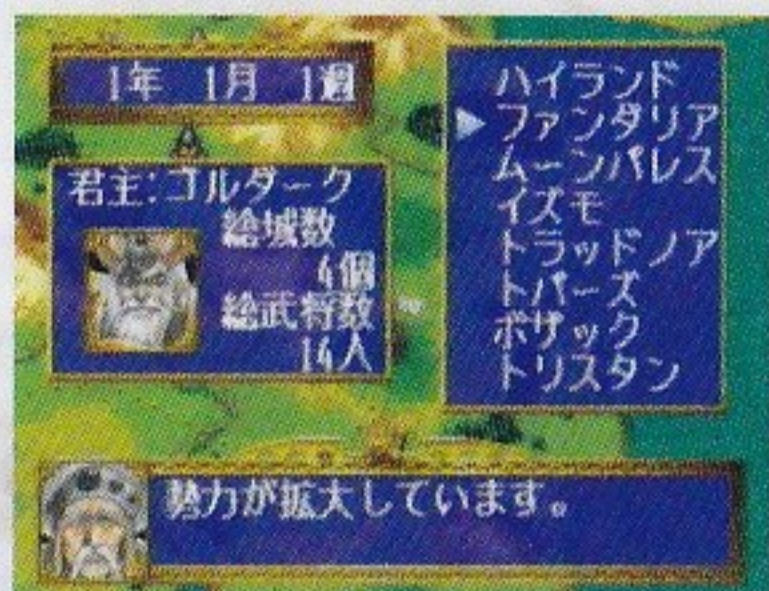
かっこく しょうたい かくにん しだん ぶしょう けんさく おこな
各国の状態の確認や師団・武将の検索を行う

フィールドモード中に、城や師団以外の場所にカーソルを合わせてA、Cボタンを押すと、右のようなフィールドコマンドが表示されます。ここでは、レジェンドラ大陸の主要8カ国の動向を探ったり、師団や武将の居場所を検索することができます。「城コマンド」や「師団コマンド」の補助的な役割を持ちます。



1 国勢情報【全国8カ国の現在の動向を確認する】

各国の現在の状況を聞きます。方向ボタンで、動向を知りたい国を選択し、A、Cボタンを押すことで、参謀がその国の現在の動きを教えてくださいます。



2 師団検索【現在出陣中の師団を検索する】

出陣中の自軍の師団を探し出します。方向ボタンで、検索したい師団の師団長を選んでA、Cボタンを押すと、カーソルがその師団の上に移ります。



3 武将検索【配下の武将の現在地を検索する】

自軍の武将の所在地を探します。方向ボタンで、検索したい武将を選んでA、Cボタンを押すと、カーソルがその武将、または武将のいる城や村の上に移ります。

4 勢力地図【全体マップを表示する】

全体マップが表示され、各国の勢力を参照することができます。

5 中断【一時的にデータを保存して中断する】

280以上の空き容量があるカートリッジRAMが、セガサターン本体にささっている場合のみ、データを保存してゲームを終了することができます。

6 終了【フィールドコマンドを終了する】

フィールドコマンドを終了します。コマンド表示中にBボタンを押しても同様です。

4

戦闘準備モード

戦闘前の準備や交渉・撤退などを行う

フィールド上で自軍と敵軍の師団同士が遭遇した場合、またはどちらかの師団が敵軍の城に進入した場合、戦闘準備モードに入ります。ここでは、戦闘に入る前の準備や、敵軍の武将を自軍に加えるための交渉、戦闘の回避などを行います。ここで行う内容が戦局に大きな影響を及ぼすこともあります。自軍の状態確認や、敵軍との戦力比較などを行った上で、師団の行動を決定しましょう。



戦闘準備モード時の画面の見方を覚えよう

戦闘準備モード時の画面の見方は右記のとおりです。この画面には、両軍の大まかな戦力データが表示されています。各項目の意味を理解し、状況を正確に把握しましょう。

- 1 自軍の師団名
- 2 選択した武将のデータ
- 3 後衛の武将のデータ
- 4 敵軍の師団名
- 5 敵軍の先鋒武将のデータ
- 6 敵軍の後衛武将のデータ
- 7 戦闘準備コマンド。各コマンドの詳細については下記参照
- 8 地形効果。地形についてはP54を参照してください

コマンドの使い方を身に付けよう

このモードで使用できるコマンドは「戦闘」「交渉」「退却」の3つです。ここでは、敵軍と戦うか、敵の師団長と交渉するか、戦闘を回避するのかを決定することになります。方向ボタンの上下で使用するコマンドを選択し、A、Cボタンで決定しましょう。各コマンドの内容と使い方についてはP23以降を参照してください。



戦闘

戦闘開始前の準備や状態の確認などを行う

「戦闘」を選択・決定すると、右のように3種類のコマンドが表示されます。ここでは、戦闘に入る前の準備や、自軍および敵軍の師団のデータ確認、退却を行うことができます。戦闘するか退却するか
の最終決定、また、戦闘する場合は出陣する武将の選択が目的となります。方向ボタンでコマンドを選択し、A、Cボタンで決定してください。なお、自軍および敵軍の師団内に武将が複数人いる場合は、
戦闘モードが終了するごとにこのコマンド画面が表示されます。



1 出陣【武将を選択して出陣する】

出陣します。方向ボタンで出陣させる武将を選び、A、Cボタンで決定してください。なお、状況によっては武将が出陣を拒否することもあります。その場合は、
本当に出陣させるかどうかを決定してください。



2 情報【自軍または敵軍の武将データを確認する】

自軍と敵軍の各武将のデータを見ることができます。方向ボタンで武将を選択し、A、Cボタンを押すとその武将のデータ画面に切り替わります。出陣する前に、
全武将の戦力をチェックしておくといいでしょう。



3 退却【戦闘を回避して退却する】

戦闘を回避して退却することができます。ただし、退却すると、残り武将の人数に関わらず、その戦闘は負けとなってしまうので注意しましょう。また、今までに捕らえた捕虜武将たちには逃げられてしまいます。



交渉

敵軍の師団長と交渉する

敵軍の師団長に交渉を持ちかけます。戦闘を避け、なおかつ自軍に有利になるようにその場を収めることが目的です。交渉に成功すると、敵軍が退却したり、敵軍の師団長を味方に加えたりすることができます。ただし、交渉に失敗することもあり、その場合は通常より不利な条件で戦闘を行うこととなります。使用の際は注意しましょう。



退却

戦闘を回避して退却する

戦闘を回避して退却します。ただし、退却すると、残り武将の人数に関わらず、その戦闘は負けとなり、自軍が城内にいる場合はその城を明け渡すことになってしまいます。

5 戦闘モード

武将と兵士を操作して敵軍と戦う

戦闘準備モードが終了すると、いよいよ戦闘開始です。陣形や各種の作戦コマンドを駆使して戦ってください。戦闘モードは、陣形を選択→戦闘（武将技・作戦）→戦闘終了の順に進行していきます。敵軍の武将のHPを0にするか、退却に追い込むと自軍の勝利、逆に、自軍の武将のHPが0になるか、退却すると自軍の敗北になります。また、両軍の兵士数が0になった場合は武将同士の一騎討ちモードに入ります（P27参照）。



まずは陣形を選択しよう

戦闘開始前にまず陣形を選択します。方向ボタンで使用する陣形を選んで、A、Cボタンで決定しましょう。陣形の種類については、P28を参照してください。



戦闘モード時の画面の見方を身に付けよう

戦闘モード時の画面の見方は右記のとおりです。画面内に表示されているさまざまな情報を有効に活用して有利に戦いを進められるようにしましょう。



- 1 残りタイム。0になると戦闘終了で引き分けとなります
- 2 自軍の武将のHP
- 3 自軍の武将の残り兵士数
- 4 自軍の武将のMP
- 5 自軍の武将のパワーゲージ
ゲージがMAXまでたまると技を使用できます
- 6 現在のカメラモード
- 7 敵軍の武将のパワーゲージ
- 8 敵軍の武将のMP
- 9 敵軍の武将の残り兵士数
- 10 敵軍の武将のHP
- 11 レーダー。各軍の現在地を表示します
(青=自軍、赤=敵軍/大きな点=武将、小さな点=兵士)

コマンドの使い方を身に付けよう

戦闘モード中にCボタンを押すと、戦闘が一時中断され右のような4つのコマンドが表示されます。方向ボタンの上下で使用するコマンドを選択し、A、Cボタンで決定しましょう。各コマンドの内容と使い方についてはP26以降を参照してください。また、コマンド表示中以外にAボタンを押すことで、レーダーを表示することが可能です。



作戦

全6種類ある作戦を選択する

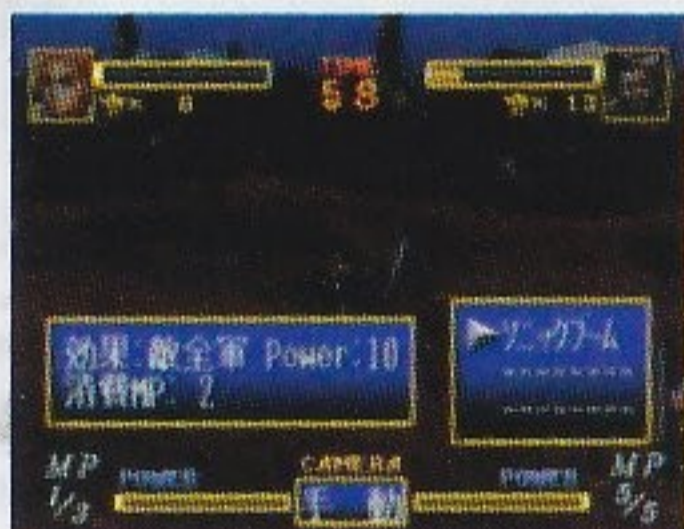
作戦を変更します。方向ボタンで作戦を選択し、A、Cボタンで決定です。作戦を指示することにより、兵士の動きや配置を変更することができます。



武将技

武将の持つ技を使用して攻撃や回復などを行う

武将技を使用します。方向ボタンで技を選択し、A、Cボタンで決定します。なお、技の使用にはMPが必要で、使用後は一定時間、技の使用が不可能となります。MPが足りない場合と、パワーゲージが十分でない場合は技を使用できません。



技のタイプは7種類

すべての技はその特性の違いによって以下の7系統に分類されます。各系統ごとの大まかな特徴を把握しておきましょう。

自然系	自然の力を利用して、敵に間接的なダメージを与えます
攻撃魔法系	おもに魔導士が使用する、魔力を使った強力な攻撃です
魔法剣系	体内のオーラを剣に集中させて放つ技です
爆発系	卓越した技量と力をもって、大爆発を起こして攻撃します
肉弾系	戦士やモンク等が使う、近距離攻撃用の技です
召喚系	精霊たちの力を借りて敵軍にダメージを与える技です
神聖魔法系	おもに僧侶が使う、味方武将を守るための魔法です

カメラ

戦闘中の視点を6種類の中から選択する

戦闘中の視点を変更します。方向ボタンで視点を選択し、A、Cボタンで決定してください。「手動」を選択した場合のみ、方向ボタンで視点を移動することが可能となります。



全6種類のカメラモード

- **自武将** 自軍の武将を中心とした視点です
- **敵武将** 敵軍の武将を中心とした視点です
- **自兵士** 自軍の兵士の動きに合わせて視点が移動します
- **全体** 戦闘フィールド全体をとらえた視点です
- **手動** 方向ボタンで自由に視点を変更可能となります
- **オート** 戦いの展開に合わせて視点が自動的に切り替わります

退却

戦闘を中断して退却する

戦闘を中断して全軍が退却します。当然、戦闘は負けとなつてしまいますが、まだ出陣していない武将がいる場合は、新たな武将で再戦を挑むことも可能です。全滅しそうなときや、明らかにかなわない相手と戦闘に入ったときなどは、撤退するのも1つの作戦です。



一騎討ちモード

お互いの兵士がいなくなつたら、武将同士で決着を付けるため一騎討ちモードに入ります。方向ボタンで「一騎討ち」か「撤退」のどちらかを選び、A、Cボタンを押して決定しましょう。



「一騎討ち」を選ぶと、どちらかの武将が倒れるまでプレイヤーの操作は不可能となります。また、「撤退」を選ぶと戦闘から退却することになり、その戦闘は敗北してしまいます。

戦闘終了とゲームオーバー

遭遇した敵師団の武将をすべて倒すか、自軍の武将がすべて倒されると戦闘終了です。

また、プレイヤーキャラクター（君主）が倒されるとゲームオーバーとなり、データロード画面に切り替わります。



戦闘勝利条件

- 師団戦における勝利条件
敵軍のすべての武将を倒す
敵軍の師団が戦闘準備モードで退却する
- 戦闘における勝利条件
敵軍の武将のHPを0にする
敵軍の武将が退却する

全8種類の陣形を使いこなそう

陣形は全部で8種類あります。陣形には、すべての武将が使用可能な基本陣形（3種類）と、武将によって使用できるものが異なる特殊陣形（5種類）が存在します。なお、陣形によって使用できる作戦は異なります。下記で、各陣形の特徴と使用可能な作戦を紹介しましょう。



陣形配置図の見方 ● 武将 ● 兵士

基本陣形

専攻の陣

最も基本的な陣形で、すべての武将が使用できる陣形です。その名のとおり攻撃が主体で、全軍を操作することが可能です。武将は、兵士後列の中央に位置することになります。

陣形配置図



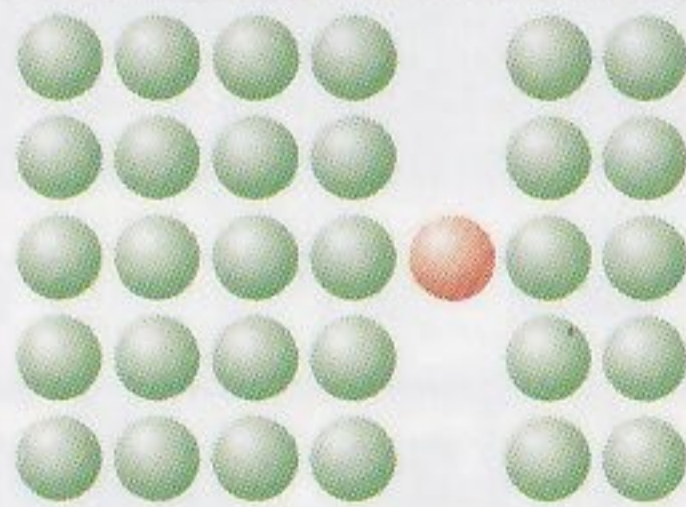
● 使用可能な作戦

全軍前進
全軍後退
中央集合
上下分散
全軍待機
全軍突撃

攻撃の陣

攻守のバランスがとれた陣形で、すべての武将が使用できる陣形です。自軍を攻撃部隊70%と守備部隊30%に分けることができます。武将は攻撃部隊の背後に位置することになります。

陣形配置図



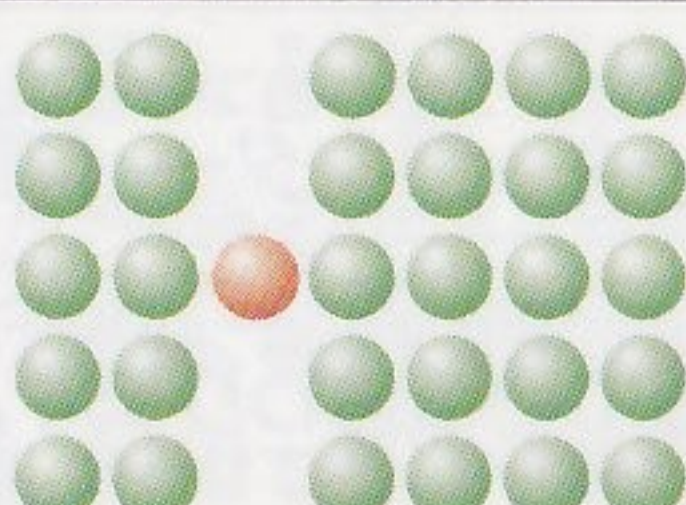
● 使用可能な作戦

前列前進
前列後退
前列集合
前列分散
前列待機
全軍突撃

守備の陣

守備に重点を置いた陣形で、すべての武将が使用できる陣形です。自軍を攻撃部隊30%と守備部隊70%に分けることができます。武将は攻撃部隊の背後に位置することになります。

陣形配置図



● 使用可能な作戦

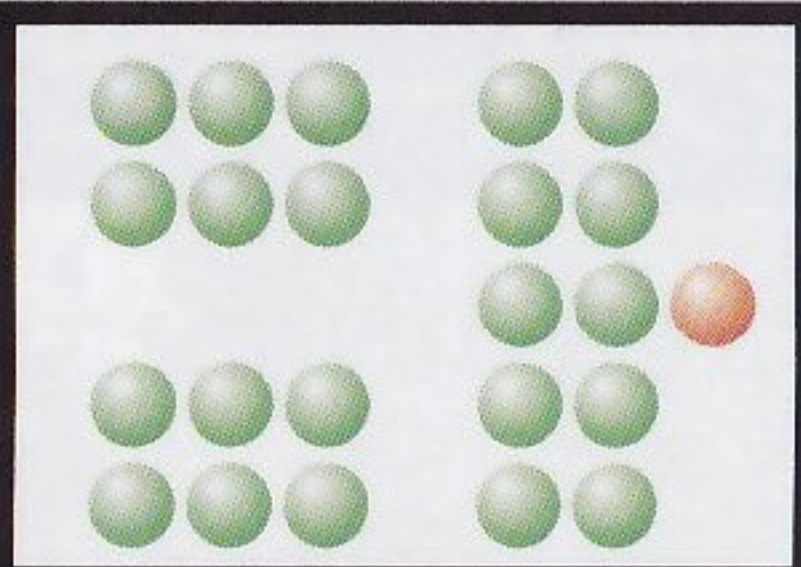
前列前進
前列後退
上方移動
下方移動
前列待機
全軍突撃

特殊陣形

包囲の陣

自軍を遊撃部隊（2部隊）と防御部隊の合計3部隊に分けて、敵を一網打尽にする陣形です。兵士の守備力が上昇する効果があります。武将は全部隊の後方に位置することになります。

陣形配置図



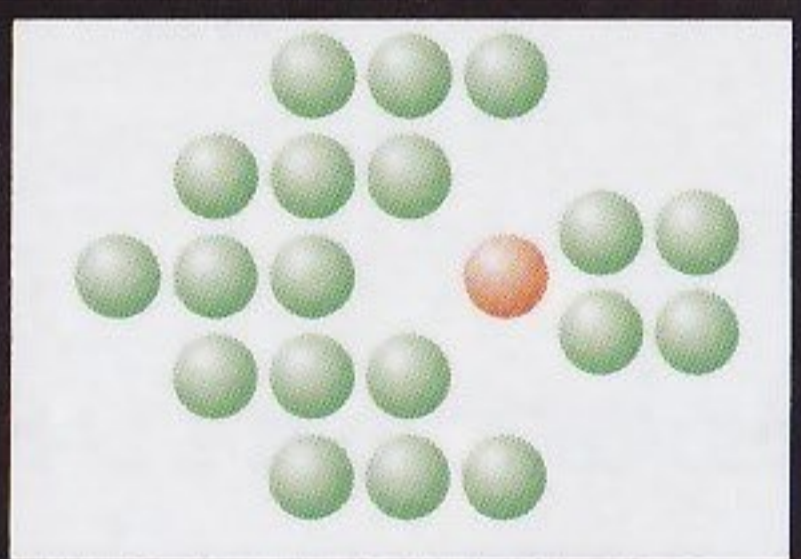
●使用可能な作戦

ぜんれつぜんしん
前列前進
ぜんれつこうたい
前列後退
ちゅうおうしゅうごう
中央集合
じょうぶんさん
上下分散
ぜんぐんたいき
全軍待機
ぜんぐんとつげき
全軍突撃

防壁の陣

自軍を防壁部隊と予備部隊の2部隊に分けることにより、武将の前に壁を作る陣形です。兵士の守備力が上昇する効果があります。武将は防壁部隊の後方に位置することになります。

陣形配置図



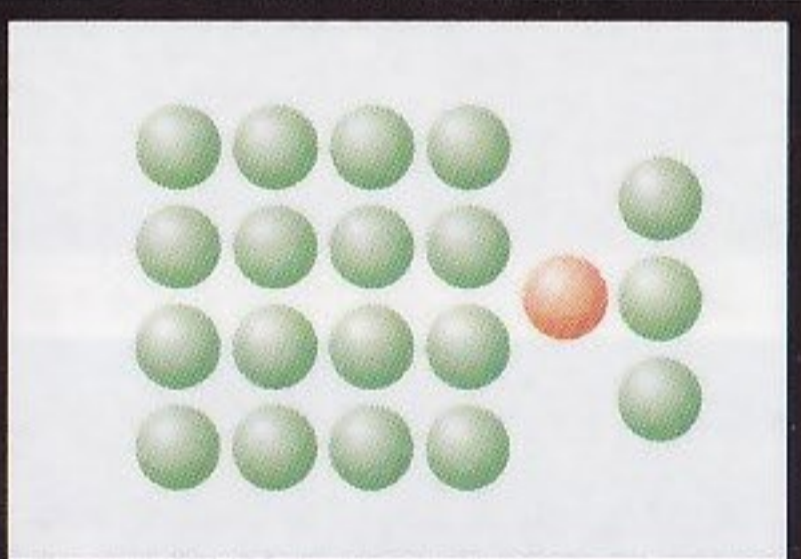
●使用可能な作戦

ほうへきぜんしん
防壁前進
ほうへきこうたい
防壁後退
ほうへきかいふく
防壁回復
しゅうちゅうぼうぎょ
集中防御
ほうへきたいき
防壁待機
ぜんぐんとつげき
全軍突撃

分隊の陣

自軍を攻撃と防御の合計5部隊に分けることによって、戦力の消耗を避ける陣形です。兵士の攻撃力が上昇する効果があります。武将は攻撃部隊の後方に位置することになります。

陣形配置図



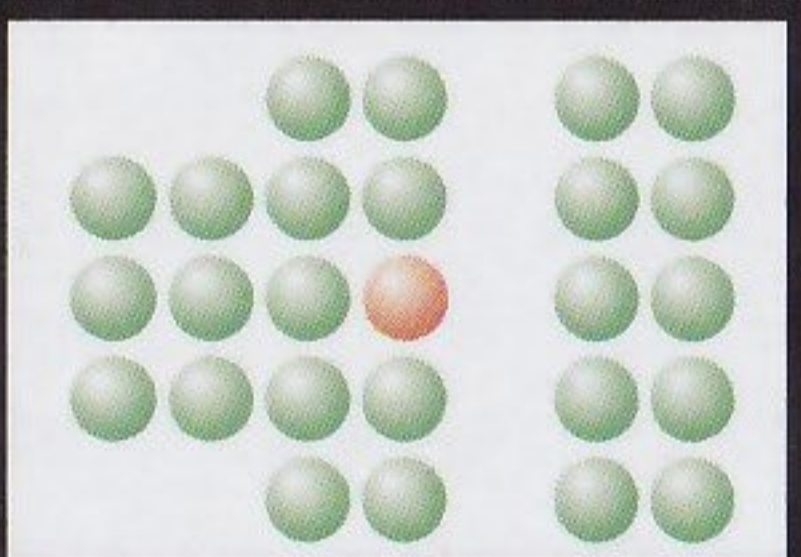
●使用可能な作戦

たい とっしん
隊1突進
たい とっしん
隊2突進
たい とっしん
隊3突進
たい とっしん
隊4突進
しゅうちゅうぼうぎょ
集中防御
ぜんぐんとつげき
全軍突撃

突破の陣

自軍を前列・後列の2部隊に分けて、前列部隊に戦力を集中させた突破型の攻撃陣形です。兵士の移動スピードが上昇する効果があります。武将は前列部隊の後方に位置することになります。

陣形配置図



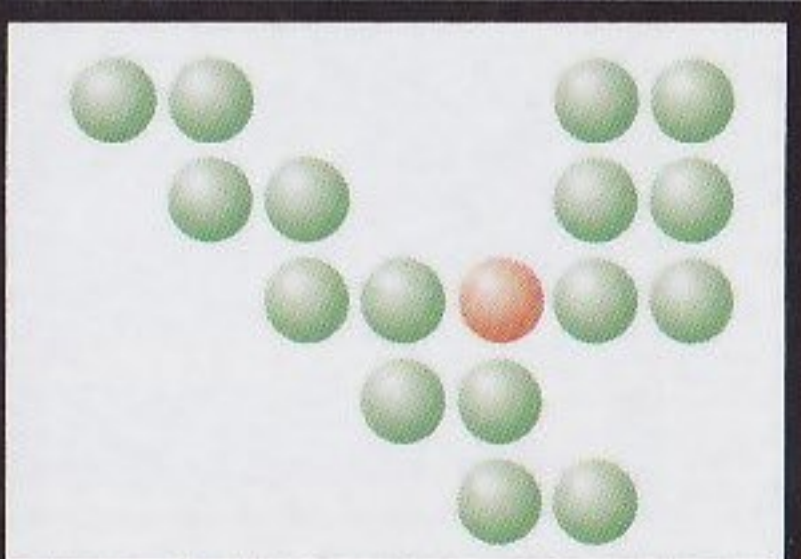
●使用可能な作戦

ぜんれつぜんしん
前列前進
ぜんれつこうたい
前列後退
じょうほういどう
上方移動
かほういどう
下方移動
ぜんれつたいき
前列待機
ぜんぐんとつげき
全軍突撃

遊撃の陣

自軍を、敵武将のみを狙う遊撃部隊と防御部隊の2部隊に分ける陣形です。遊撃部隊の兵士の移動スピードが上昇する効果があります。武将は遊撃部隊の後方に位置することになります。

陣形配置図



●使用可能な作戦

じょうほういどう
上方移動
かほういどう
下方移動
しゅうちゅうぼうぎょ
集中防御
ゆうげきかいし
遊撃開始
ぜんれつたいき
前列待機
ぜんぐんとつげき
全軍突撃

ゲームをスムーズに進めるためのコツを覚えよう

ここでは、ゲームを進める上で役立つ実戦テクニックを紹介し、1つ1つ覚えて使いこなせるようにしましょう。また、ここで紹介する以外にもテクニックは多数、存在します。自分だけの攻略法を探しながらプレイしてみるのもいいでしょう。

名君主となるための6つのポイント

数々のテクニックの中でも、まず覚えておきたいのはこの6つです。国を治める者として、これらはぜひ身に付けておくべきでしょう。



POINT

1

配下武将の功績には
きちんと報いる

内政モードで行う「勲章授与」。ここでは、配下の武将たちに勲章を与えるわけですが、その際に気を付けなくてはならないことがあります。それは、必ず功績のあった武将に勲章を与えるという点です。功績をあげても、それに報いることをしない君主では、彼らの忠誠は得られないでしょう。

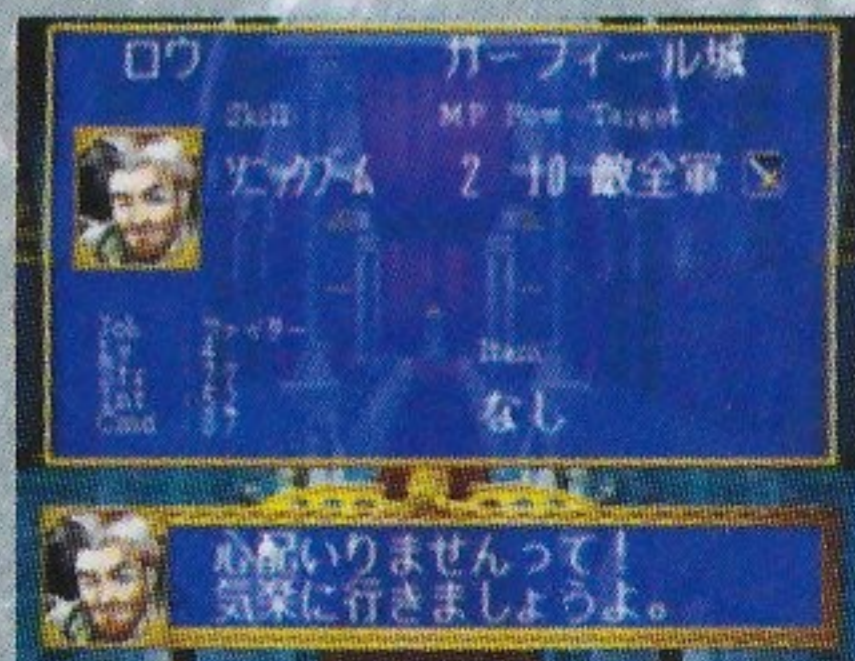


POINT

2

「武将会見」は
こまめに行う

「武将会見」は、配下の武将や捕虜武将と話すことのできる貴重な機会です。例えば、味方武将との会見では、貴重な情報を得ることができたり、不満を聞くことで謀反を未然に防げる場合もあります。また1回の会見ですぐに配下武将になってくれない捕虜武将もこまめに会見してみましょう。



POINT

3

他国の動向には 常に注目せよ

フィールドモードはリアルタイムで進行します。つまり、自国に直接関わりのない国々も、それぞれの思惑に従って常に行動しています。周囲の国の動きに気を取られているうちに、巨大勢力に取り囲まれていた、というような事態にならないよう、各国の動向をチェックするのも忘れずに。

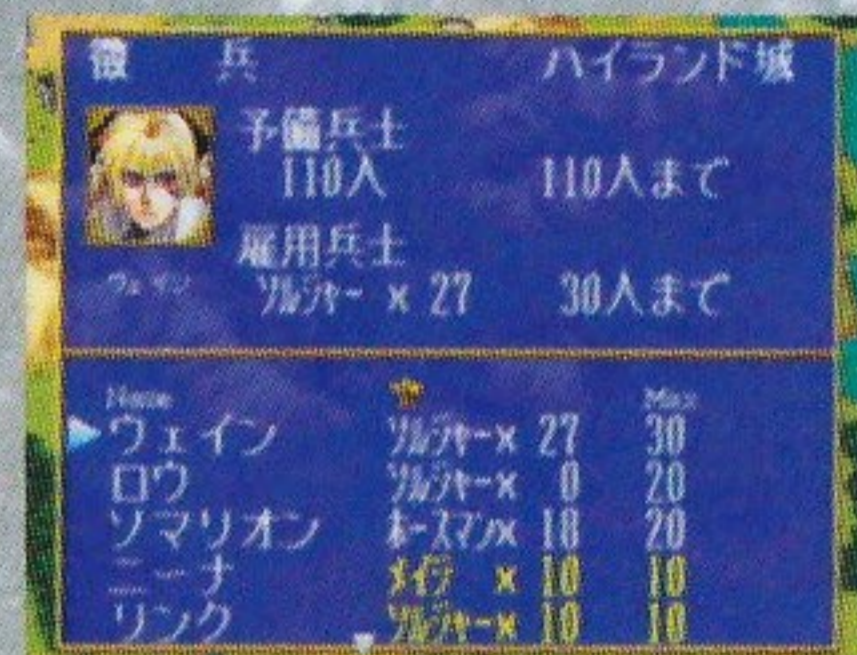


POINT

4

出陣の際には 兵士数を必ずチェック

戦闘を行うことによって、兵士はどんどん消耗していきます。消耗した兵士は、城コマンドの「徴兵」でのみ回復可能で、自動的に回復することはありません。出陣するときは、必ず現在の兵士数を確認して、足りなければ補充しておきましょう。兵士の人数が勝敗を決する場合もあるのです。



POINT

5

武将技を使用する タイミングを覚える

武将の使用する「武将技」は非常に強力で、不利な戦況を逆転することも可能です。ただし、強力な技ほどMPやPowerをたくさん必要とします。いざというときにどちらかが足りなくて技が出せないなんてことのないようにベストのタイミングを見極めて使用するようにしましょう。



POINT

6

「作戦」コマンドは 臨機応変にチェンジ

戦闘中は、基本的にいつでも作戦を変えることができます。作戦を変えることにより、兵士の配置や動きが変化します。これを上手に使えば、敵の武将技を回避する等の、高度な戦術を行うことも可能です。両軍の状態や動きを常に把握し、的確な作戦を使用して勝利を手に入れましょう。



武将の職業について

すべての武将は何らかの職業を持っており、属している職業によって得意な戦法などが大きく異なります。ここでは、全部で10種類ある武将の職業について紹介します。

全10種類ある武将の職業の特徴を覚えよう

武将の職業は10種類あり、属している職業によって、得意な戦い方や修得可能な技・魔法の種類などが異なります。武将は戦闘経験を積むことによってレベルアップし、技や魔法を修得すると同時に職業が変化していきます。例えば、戦士なら、戦士→ジェネラル→ロード→ハイロード…、というように職業が変化していくことになります。

FIGHTER

戦士

己の剣のみを武器に戦う
剛勇な強者たち

おもに剣や斧を使用して戦う者たち。特定の国に忠誠を誓う正規兵や、または傭兵としていずれかの国に所属する。同じく、特定の国に仕える騎士と比べると、自由奔放に生きることを望む者たちが多いのが特徴である。彼らは魔法の素養を持たない代わりに高い剣技を身に付けており、その威力は剣を振ることで衝撃波を発生させて敵をなぎ倒してしまうほどだ。



KNIGHT

騎士

騎士道精神を持つ
誇り高き兵士たち

先祖代々「戦を担う者」として国に仕える者たち。君主に対する絶対的な忠誠心を持っている。己に厳しく公明正大な人間が多く、部下の兵士たちからの支持も高い場合が多い。騎士とは「職業」というより「階級」としての意味合いが強く、魔法の素養がある者が騎士になることもある。それらの者は「魔法騎士」として大陸中に名を轟かせているという。



SPLIT USER

精霊使い

さまざまな精霊たちを
自在に操る召還士たち

マドルクの大厄災以後、その姿を見せなくなった自然の精霊と、意思の疎通を行える者たち。精霊との友情、信頼または契約などでその力を借り、さまざまなことを行うことができる。その力は、本来なら生産的なことに使用されるべきものだが、戦いに使った場合にも非常に大きな効果を発揮する。彼らの使う魔法は、火や水の精霊を召喚するものが多いのが特徴。



MAGIC USER

魔導士

強靱な精神力をもって
数々の魔法を使う者たち

常人には決して見えない、世界に満ちあふれているさまざまな力を、自らの精神力を媒介として利用する者たち。精霊を媒介にして魔力を引き出す精霊使いと違い、自分自身を媒介としている点が特徴である。一般的に、エルフ族はこの能力に優れ、逆に獣人たちにはない。彼らは、火の玉を飛ばしたり地震を起こすなど、魔力を直接解放するような魔法を好む。



PRIEST

僧侶

深い信仰心を持つ
神から力を与えられた者たち

神に忠誠を誓い、その深い信仰により神からの加護を受けている者たち。彼らの使用する魔法は、この世界に満ちあふれている力を使用する魔導士や精霊使いのものとは異なり、神より与えられた魔力を源としている。それゆえ、敵を直接的に傷つけるような魔法は少なく、兵士の回復や武将の防御といった回復系・攻撃補助系の魔法がほとんどである。

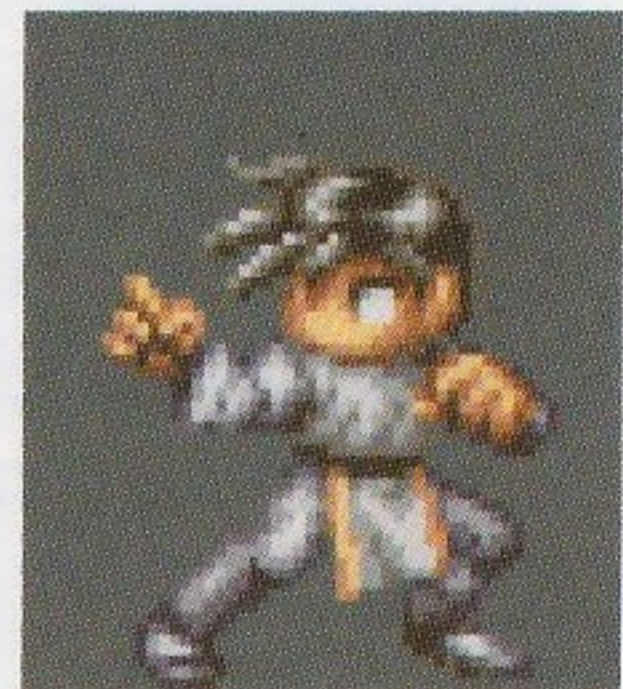


MONK

モンク

鍛え抜いた肉体を
武器に戦う求道者たち

神に忠誠を誓うという点こそ僧侶と同じだが、神の力に頼らず己の身体を鍛えることによって困難に立ち向かおうとする者たち。自らの身体を鍛錬することは、それ自身が修練であり、障害を越えるための手段であると同時に目的でもある。彼らは、刃の付いた武器は決して用いず、使うとしても、自分の拳を痛めないための防具に毛の生えた程度のものである。



SAMURAI

サムライ

ぶき たたか
カタナを武器に戦う
ぎ おも ぶどうしゃ
義を重んじる武道者たち

はる むかし たいりく
遥か昔、レジェンドラ大陸
なんとう しまくに
の南東にあったという島国
からレジェンドラに移住し
いじゅう
てきた人々の子孫たち。現
ひとびと しそん げん
在はイズモの国をその住処
ざい くに すみが
としていた。この国の兵士
くに へいし
は「サムライ」と呼ばれ、軽装備でありながら「カ
けいそうび
タナ」という機能的な剣を持ち、また、その高い士
きのうてき けん も たか し
気のため、他国からも一目おかれている。彼らはほ
き たこく いちもく かれ
とんど魔法を使わず、その特性は戦士にやや近い。



NINJA

ニンジャ

たか こじんせんとうのうりよく も
高い個人戦闘能力を持つ
たたか
戦いのスペシャリストたち

サムライよりもさらに軽い
かる
装備を身にまとい、鍛えら
そうび み きた
れた肉体と卓越した技量を
にくたい たくえつ ぎりょう
頼りに戦う、戦闘のスペシ
たよ たたか せんとう
ヤリストたち。彼らの使う
つか
「ワザ」は、魔法とは性質
まほう せいしつ
が異なるものの、その効果は卓越した魔導師のそれ
こと こうか たくえつ まどうし
に匹敵する。特にその個人戦闘能力は驚くほど高い。
ひってき とく こじんせんとうのうりよく おどろ たか
ただし、あくまでも個人単位の能力を追求したため、
こじんたんい のうりよく ついきゅう
しゅうだん せんとうりよく いっぽ
集団としての戦闘力はサムライに一歩およばない。



BEAST FIGHTER

獣戦士

にんげん はる きょうじん
人間より遥かに強靱な
じゅうせんし
獣人族の戦士たち

にんげん こと どくじ しゃかい
人間とは異なる独自の社会
せいかつ いとな じゅうじんぞく せんし
生活を営む、獣人族の戦士
たち。その卓越した肉体を
たくえつ にくたい
最大限に生かすため、重い
さいだいげん い おも
装備は身に付けず、俊敏な
そうび み つ しゅんびん
動きで敵を翻弄し、斧など
うご てき ほんろう おの
の武器で相手の鎧ごと破壊するような戦法を好む。
ぶき あいて よろい ほかい せんぼう この
ゆえに、人間族の戦士や騎士が1対1で勝負を挑むの
にんげんぞく せんし きし たい しょうぶ いど
は自殺行為に近い。ただし、策を用いるのはあまり
じさつこうい ちか さく もち
得意ではなく、軍団同士の戦いは苦手のようだ。



THIEF

盗賊

きょう しゅんびん ぶき
器用さと俊敏さを武器に
たたか どうぞくだん しゅりょう
戦う盗賊団の首領たち

その名のおりの盗人たち。
な むすっと
もとはどこの国にも所属して
くに しょぞく
いなかった盗賊団の首領が、
どうぞくだん しゅりょう
何らかの理由で国に仕えてい
なん りゆう くに つか
る、といった場合がほとんど
ばあい
である。器用さ・俊敏さなど
きょう しゅんびん
は飛び抜けて高いものの、一国の軍隊の指揮官とし
と め たか いっこく ぐんたい しきかん
てはあまり頼りになるとはいえない。ただし、まれ
たよ
に特殊な能力を持っている者もあり、うまく使えば
とくしゅ のうりよく も もの
ある種の切り札的な存在となる。



兵士の タイプについて

武将と同様、その特性によって
兵士にもいくつかのタイプが存在します。
ここでは全部で10種類ある兵士の特徴と
兵士同士の相性について説明します。

兵士のタイプと兵士同士の相性を知ろう

武将が雇うことのできる兵士は、特性の違いにより10タイプに分類され、
最大で武将1人あたり100人の兵士を雇うことができます。それぞれの兵
士の特徴と、戦闘における兵士同士の相性を頭に入れて、彼らを有効に使
いながら戦闘を有利に進められるようになりましょう。



兵士の種類は全部で10タイプ

兵士は全部で10タイプ存在します。各タイプごとの特徴は以下のとお
りです。なお、兵士は武将と異なりレベルアップなどはありません。



兵士のタイプと特徴

ソルジャー	ほぼ平均的な能力ですが、ホースマンやハーピーなどはやや苦手です
ホースマン	比較的高い能力を持っていますが、モンクやビーストは少し苦手です
メイジ	かなり低い能力ですが、ハーピーやゾンビとは有利に戦えます
アシガル	平均的な能力ですが、ホースマンやハーピーに対しては苦戦しそうです
アーチャー	やや低めの能力を持っていますが、ハーピーには絶大な力を発揮します
モンク	能力はやや低めですが、ホースマンやメイジに対しては最も強いタイプです
ハーピー	能力がかなり高く、アーチャーやメイジ以外とならほぼ互角以上に戦えます
ビースト	能力はやや低めですが、ホースマンやメイジなどとは有利に戦えます
ドラゴニア	ずば抜けて高い能力を持っており、ほとんどの相手と有利に戦えます
ゾンビ	かなり能力が高く、モンクやドラゴン以外には有利に戦いを進められます

兵士のタイプごとに戦闘時の相性は異なる

10種類の兵士は、タイプによって戦い方が異なり、剣で戦う者や素手で戦う者、または魔法を使用する者などさまざまです。この攻撃方法の違いなどにより、各兵士の間には相性が存在します。下記の表で、兵士同士の相性をしっかり覚えておきましょう。



使用兵士	ソル	ホー	メイ	アシ	アー	モン	ハー	ビー	ドラ	ゾン
ソルジャー	△	▲	○	△	○	○	▲	○	×	▲
ホースマン	○	△	○	○	○	▲	▲	▲	×	▲
メイジ	▲	▲	△	▲	△	▲	◎	▲	×	○
アシガル	△	▲	○	△	○	○	▲	○	○	▲
アーチャー	▲	▲	△	▲	△	▲	◎	▲	×	×
モンク	▲	○	○	▲	×	△	▲	△	×	◎
ハーピー	○	○	×	○	×	○	△	○	▲	▲
ビースト	▲	○	○	▲	○	△	▲	△	×	△
ドラゴニア	○	○	○	×	○	○	○	○	△	○
ゾンビ	○	○	▲	○	◎	×	○	△	×	△

各記号の見方 / ◎ = 非常に相性がよい ○ = 相性がよい △ = 普通 ▲ = やや相性が悪い × = 非常に相性が悪い

戦闘前には兵士のタイプチェックを忘れずに

兵士同士の相性は戦闘の勝敗を左右しかねない重要な要素です。自軍の兵士の人数が敵軍より多くても、相性が悪ければ自軍の兵士は次々と倒され、最悪の場合は全滅してしまうことさえあります。戦闘の前に、自軍と敵軍の兵士のタイプを確認して、可能な限り相性の良い組み合わせで戦うことを心掛けましょう。



国家紹介

ここでは、プレイヤーが使用できる
6つの国家を含む、レジェンドラ大陸の
主要8カ国について紹介します。
各国の特徴や国勢を把握した上で
作戦を立てるようにしましょう。

レジェンドラの主要8カ国の国勢情報をつかもう

現在、レジェンドラ大陸には8つの大国が存在し、互いにしのぎを削り合っています。それらの国の中には、人間の国もあればエルフ族や獣人族の国もあり、その文化や国勢の状態は大きく異なります。自国だけでなく、すべての国の国勢を把握しておくことは、レジェンドラ大陸の制覇を自指す者として当然の心得といえるでしょう。



各国の所在地と レジェンドラ大陸について

レジェンドラ大陸の主要8カ国の所在は左記のとおりです。なお、ゲーム開始時にプレイヤーが選択できるのは①③④⑥⑦⑧の6カ国となります。(②⑤は一度クリアすると選べるようになります)

レジェンドラの主要8カ国

- | | |
|-----------|-----------|
| ①ハイランド王国 | ⑤トラッドノア王国 |
| ②ファンダリア帝国 | ⑥トパーズ王国 |
| ③ムーンパレス王国 | ⑦ポザック王国 |
| ④イズモ王国 | ⑧トリスタン帝国 |



レジェンドラ大陸南東部に位置する温暖な国

ハイランド王国

ヒ
ー
の
ヒ
ー
ア
ン
ド

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸南東部に広がる平野部に位置するハイランド王国は、大陸東部を流れる寒流の影響による、温暖で住みやすい気候が特徴の農産国家である。この国はマドルクの大厄災の後、最も早く国家としての再興を果たした国で、その伝統は古く、歴代の国王の善政により民衆の支持も高い。また、兵士たちの士気も高く、道義を重んじる規律正しい集団として大陸中に知られている。ただし、国土のまわりにはさしたる外敵がないため、実戦経験に乏しいのも事実である。

国民の生活状態など

国民の生活は、華美ではないものの比較的裕福である。その多くは農耕、牧畜、林業といった農産業に従事し、勤勉なことで有名である。鉱産物にはあまり恵まれていないため、農耕用の道具などは他国との貿易によって手に入れることが多い。また、商業もそれなりに発達しているが、国民性としては商売を好意的に考えない傾向がある。



ONE POINT

地理的なポイント

攻めるにも守るにも 優れた地理的条件

国土の東部と南部が海に面しているため、外敵の侵入に注意を払わねばならないのは残る北方と西方だけです。基本的に、攻めるにも守るにも適した、バランスのいい国だといえます。

君主・武将・参謀紹介

若き君主、ウェインを中心とした、ハイランド王国を支える武将と参謀たちについて紹介しましょう。

参謀 ノルン



君主 ウェイン

弱冠17歳にして
国を継いだ
若き国王



武将 ロウ

戦士



ぼうぼうと伸びたそのひげ面のため、一見するとただの遊び人とも思える風貌だが、実際は王国でも一、二を争うほどの剣術の達人である。ゴルダーク軍のカルハガードとは、かつて同じ師匠のもとで剣技を磨いた仲である。

武将 ソマリオン

騎士



武骨そのものといった顔つきの偉丈夫。先祖代々、王宮騎士団を務めている家系だけに厳しい教育を受けてきたらしく、やや頑固で融通のきかない性格である。反面、部下の面倒見がよく、配下の兵士からは絶対的な信頼を得ている。

武将 ニーナ

僧侶



王宮直属の治癒術者として修業をしていたが、広い世界に憧れており、大戦が始まると同時に行軍への参加を志願した。戦いのないときは負傷者の治療に専念するため、生命を救われた兵士たちにとってはマドンナ的な存在である。

武将 リンク

戦士



ウェインの従者としてともに育ってきた青年。同年齢だが、精神的にはウェインを兄として慕っている。ウェインに比べ、多少お調子者ではあるが、幼い頃から一緒に修業しただけあって、その剣の腕は確かである。

弱冠17歳にして、大陸で最も歴史の古いハイランド王国を継いだ若き国王。責任感が強く、行動力にも優れているが、ややもすると暴走しがちという一面も持つ。身分の上下や種族の別なく接する公平さ、いかなる逆境にも屈しない勇気と力、敵にも情けをかける慈悲深さ、など王としての資質は十分に備えている。その大器の可能性に惹かれてか、後に多くの英雄、豪傑

たちが彼の
もとに集
結するこ
とになる。





大陸北西部に位置する軍事国家

ファンダリア帝国

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸の北西部、山麓沿いに位置する強大な軍事国家。元々、この地方の部族によって作られた国家ではなく、ある部族の族長の息子（後のファンダリア帝国初代皇帝）が諸国を放浪中にこの地方で金鉱を発見し、その後、自らの部族を引き連れて移住したことによって国を興した。国家の最大の特徴としては、その高い軍事力があげられる。訓練され、質の高い装備を身に付けた軍隊は、近隣諸国の恐怖の的となっている。特に、騎兵軍団は大陸最強の呼び声も高い。

国民の生活状態など

国民の生活状態は、はっきりと2つに分かれる。首都に住む貴族（建国当時からの部族）は優雅な暮らしをしているが、近隣都市や農村部に住む一般市民はギリギリの生活をしている。彼らにとっては、兵士となって手柄を立て栄達することが唯一の出世方法であるため、必然的に軍隊の質は高い。鉱物資源に恵まれているため、工業品の生産が盛ん。



ONE POINT

地理的なポイント

三方を海に囲まれた
防御に最適な地理的条件

国土の東以外はすべて海に面しているため、同時に多数の国から攻め込まれる心配はほとんどありません。それゆえ、地理的に見た場合、防御面に関してはかなり優れているといえます。

君主・武将・参謀紹介

「狂える獅子」の異名を持つ野心家ゴルダークと、彼を補佐する参謀や武将について紹介します。

参謀 サリバー



君主 ゴルダーク

大陸諸国から恐れられる「狂える獅子」



武将 ギデオン

魔導士



ゴルダークの懐刀にして、謎につつまれた大魔導士。その比類なき攻撃魔法は、いまだ無敵不敗を誇っている。己の国を興すことも可能な実力者でありながら、あえてゴルダークの軍に身を置いている。はたして、その真意は…？

武将 カルハガード

騎士



容姿端麗にして気品あふれる騎士。一見した限りでは優男だが、剣の腕前はゴルダークにも引けはとらない。決して揺らぐことのない意志と信念で覇道を突き進むゴルダークに敬服し、自らすすんでその配下となった。

武将 グレイス

精霊使い



強大な悪魔を自在に召喚する絶世の美女。あまりにも冷酷非情かつ激しい気性のため、同軍の兵士ですら恐れをなして近付こうとはしない。ジュノー軍の戦士ジョシュアと過去に深い因縁があるらしいが…。

武将 リリア

僧侶



清楚にして可憐な僧侶。隊長としての能力はかなり高いものがあるが、本人は何よりも戦いを嫌い、憎んでいる。なぜこのような女性が、武力制圧による覇道を歩むゴルダークの配下にいるのかはまったく不明である。

ファンダリアの王位を、実力で奪い取った恐るべき野心家。その激しい性情と無類の戦闘力を恐れられ、10年以上も孤塔に幽閉されていた。そして、時節到来と判断するや、10年間、蓄えていた力を一気に爆発させて塔を破壊。その手で兄王を虐殺し、史上空前の侵略戦争を開始した。「我が覇道を阻む者には、死あるのみ」の宣言どおり、武力による完全制覇を目的としており、彼の辞書には「和解」の文字はありえない。





大陸東部の森林に位置するエルフ族の国

ムーンパレス王国

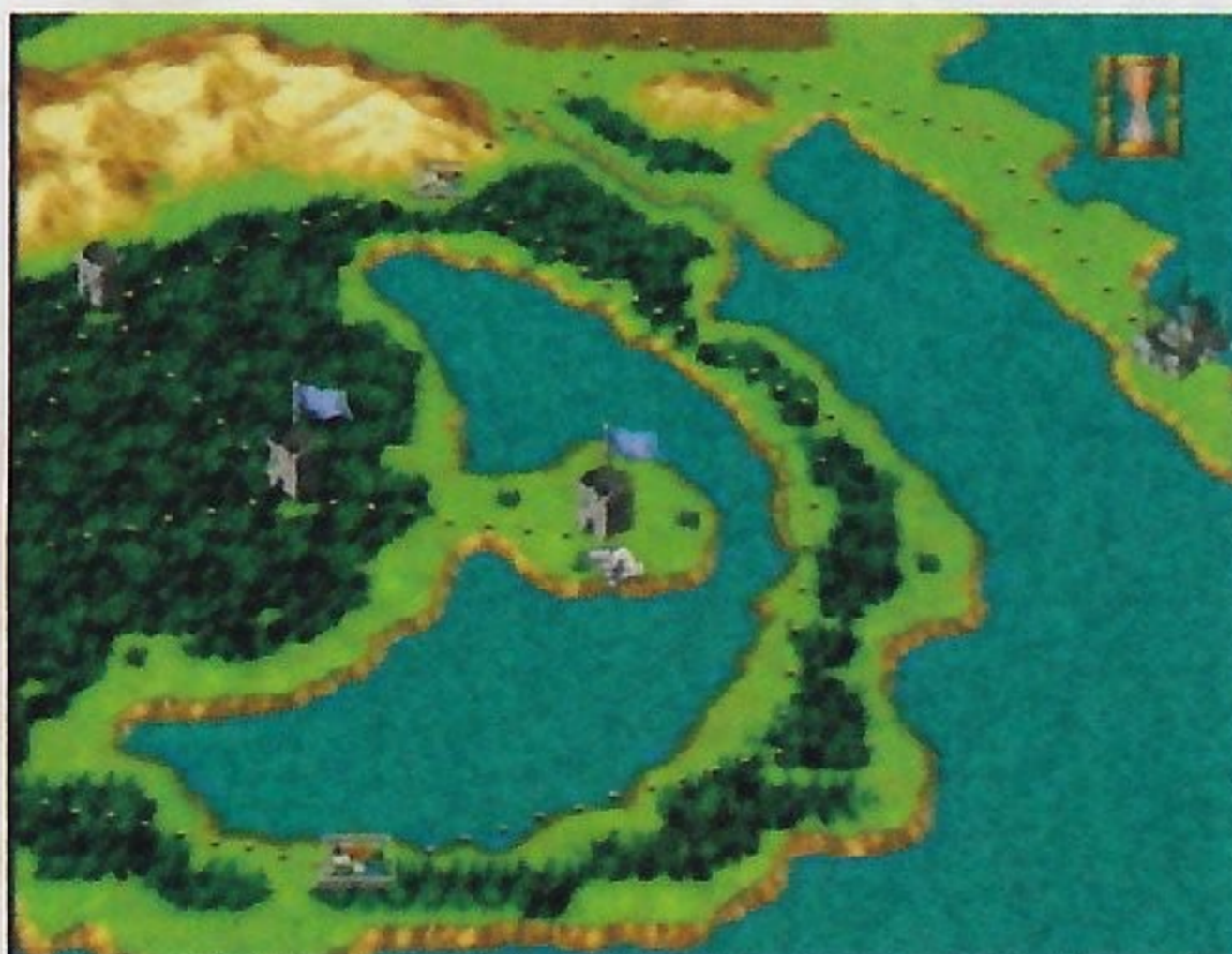
W
O
O
N
P
A
L
A
C
E

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸の最も奥まった場所に位置する、エルフ族の国。首都ムーンパレスは三方を湖に囲まれた、他国の攻撃を受けにくい場所に位置している。しかも、城壁や堀付近には古代の魔法がかけられ、レジェンドラ大陸の中では最も堅固な城となっている。300年前の大厄災以後、エルフ族は次第に衰退していき、レジェンドラ大陸のエルフのほとんどはこの国に住んでいる。彼らは森の外との関係を拒絶し、独自の世界を形成しており、他種族との交流はほとんどない。

国民の生活状態など

文化的には大陸の中で最も進んでおり、特に庶民の文化レベルの高さはレジェンドラーである。彼らは森の中で自給自足を行い、主にキノコや果実などを食している。また、弓の技術も一流で、しばしば狩りを行うという。さらに特筆すべきはその魔法力の高さ。王宮魔導士の渾身の魔法攻撃は、一軍を塵芥と化すことさえ可能だと伝えられる。



ONE POINT

ちりてき
地理的なポイント

やま みずうみ かこ
山や湖に囲まれた
てんねん ようさいこっか
天然の要塞国家

こくど かこ さんみやく はし
国土を囲うかのように山脈が走
っており、さらに首都のまわり
みずうみ ぼうぎよ
は湖でがっちり防御されています。
ちけい い ひじょう ぼう
地形を活かした、非常に防
ぎよりよく すく ちりてきじょうけん
御力に優れたその地理的条件
は、まさに「天然の要塞」です。

君主・武将・参謀紹介

優れた精霊使いにしてムーンパレスの君主ティリスと、彼女を取り巻く参謀や忠実な武将を紹介します。

参謀 モート



君主 ティリス

森の民である
エルフ族の国家
を率いる女王



エルフ族の王国、ムーンパレスの新女王にして、優れた精霊使い。親友に誘われ、前女王の崩御後に開催された「創世の儀（エルフの王位は世襲制ではなく、新女王はコンテストで民衆が選ぶ）」に出場。たぐい希な容貌と、不思議に人を安堵させる笑顔でとんとん拍子に勝ち進み、女王の座に就いた。まだ女王としての自覚は足りないが、不慣れながらも賢明に努力するひたむきさと、民を思う優しさはまぎれもなく女王の器である。

武将 グレン

騎士



瀕死の重傷を負い、行き倒れになっていたところをティリスに救われた流浪の騎士。その後、他国を放浪していたが、戦争勃発の報を聞いてティリスのもとに馳せ参じた。性別、年齢などはいっさい不明だが、その剣技はすさまじい。

武将 マノア

僧侶



神に仕える敬虔な神官であり、知謀にも長けた淑女。基本的な戦闘能力では他の武将に一步ゆずるが、アンデッドに対する攻撃力は最強ランクに属する。ちなみに、ジュノー軍のキリコとは血のつながった実の兄妹の間柄である。

武将 デュラン

戦士



人間でありながら、滅びゆく少数民族エルフを救うためにムーンパレスにやってきた戦士。女王ティリスに忠誠を誓い、いかなる敵にも敢然と立ち向かう義勇の士である。種族間の壁を越え、エルフ族の部下からも信頼されている。

武将 ラインノール

魔導士



エルフ族にしては珍しい魔導士であり、爆炎魔法のエキスパート。本来は学者で、魔法の平和的利用の研究をしていたが、戦乱のためやむをえず軍に参加した。戦場では私情を捨て、その強力な爆炎魔法ですべてを焼きつくす。





レジェンドラ大陸中央に位置する温暖な国

イズモ国

こっか とくちょう げんじょう 国家の特徴および現状

マドルクの大厄災以前、レジェンドラ大陸の南西に弓状の列島があった。島々には、礼儀を何よりも重んじるという特異な価値観を持つ人々が暮らし、繁栄の時を享受していた。しかし、大厄災により列島が海の底に沈んだため、彼らはレジェンドラへ移住して国を興し、現在に至る。大陸移住後も、彼らの独特の文化は継承されており、レジェンドラでも異質な国となっている。大陸で一般に信仰されている神（女神アステアなど）とは別の神（祖先の英霊が神格化されたもの）を崇拝しているが、マドルクへの恨みは決して忘れていない。

こくみん せいかつじょうたい 国民の生活状態など

国民の生活レベルは平均的。産業は、川沿いの平野部での農業や漁業が盛んである。人々はやや閉鎖的で、他国との交流はあまり行われていない。軍隊は「サムライ」と呼ばれる、比較的軽装の兵士で構成されている。ただし軽装とはいえ、彼らの装備する「カタナ」は、扱いやすく殺傷力も高いため、接近戦では無類の強さを誇っている。



ONE POINT

ちりてき
地理的なポイント

うみ さんみやく はさ
海と山脈に挟まれた
まも すく こくど
守りに優れた国土

くに にしがわ うみ ひがしがわ さんみやく
国の西側は海、東側には山脈が
はし ほう
走っているため、この2方から
がいてき しんにゆう しんばい
の外敵の侵入は心配ありません。ただし、北側は軍事大国フ
きたがわ くんじたいこく
ァンダリアに隣接しているた
りんせつ
め、十分な警戒が必要です。

君主・武将・参謀紹介

サムライ・マスターことイズモ国の君主ミカツキと、彼に仕える参謀や忠実なもののふたちを紹介します。

参謀 コウリン



君主 ミカツキ

クサナギ流
剣術を極めた
サムライ・マスター



東方の地より伝わった「クサナギ流剣術」を極めた、凄腕のサムライ・マスター。イズモ国の第一後継者でありながらも束縛されることを嫌い、諸国を流浪して剣の腕を磨いていた。しかし、国王の死によって急きよ呼び戻され、本人の意思にかかわらず頭首の座に据えられてしまう。儀礼を重んじるサムライでありながらも、古式にとらわれない、その風のような奔放さとカリスマ性に惹かれる者は多く、兵からの信頼も厚い。



武将 ジュウベエ

サムライ



イズモ国の重鎮にして、ミカツキの右腕ともいえる剣豪。隻眼だが、その剣技の冴えは常人とは比肩しえない凄みを持つ。非常に冷静沈着な性格で洞察力にも優れており、イズモ国の隠れた軍師といえる存在である。

武将 バクラ

サムライ



元々は、各地を荒し回っていた野武士団の首領だったが、ミカツキに征伐されて以来、その強さに心服し、自ら部下となった。豪快かつ野放図な性格を反映したかのような、力任せの荒っぽい剣技が特徴のサムライである。

武将 シオン

ニンジャ



主に諜報活動を司る「オンミツ」という特殊部隊の女ニンジャ隊長。神出鬼没の行動力といい、疾風迅雷の忍術といい、ニンジャとしての実力は男顔負けだが、その素顔は、しとやかで落ち着いた女性である。

武将 ホウライ

サムライ



少女かと思えるほどの端正な顔立ちでありながら、舞うように敵を斬る凄腕の少年剣士。その流麗な剣技はミカツキ直伝のもので、それ以来ミカツキを慕う忠義の臣となった。顔に似合わず、かなり負けん気の強い少年である。



大陸中央部に位置する元学究都市

トラッドノア王国

T
R
A
D
D
N
O
A

国家の特徴および現状

この国の前身は、魔法に関する学問都市であり、マドルクの大厄災以前は、レジェンドラ各地から魔法を学ぶ学究の徒が集まっていた。それゆえ大厄災の際にも、エルフ族と同様に、何とか知識を後世に残すことができたため、人間族の再建にも大きく貢献した。しかし、元来が学問都市であるため、政治的な野望…例えば大陸支配…といったことには関心が薄く、現時点ではトラッドノア城と、その玄関口であるアグニウス城を有するのみにとどまっている。

国民の生活状態など

この国の住人は、人間族が大多数を占めており、そのすべてが多かれ少なかれ魔法の能力を有する。また、文化レベルは高く生活は豊かであるが、トパーズのような大富豪は存在せず、貧困にあえぐ者も少ない。軍隊の主軸となるのはもちろん魔導兵であり、遠距離から火の玉を飛ばす攻撃を得意とする。ただし、騎兵などに接近されるとやや弱い。



ONE POINT

ちりてき
地理的なポイント

四方に隣接国が存在する
大陸中央に位置する国

東西南北とも他国に隣接しているという地理的条件のため、諸外国との往来は容易です。つまり、侵攻するには有利ですが、同時に、他国の侵入を受けやすいというリスクがあります。

君主・武将・参謀紹介

トラッドノアの将来を背負って立つ君主レイナートと、彼を補佐する参謀や優秀な武将たちを紹介します。

参謀 ムーランジュ



君主 レイナート

トラッドノア王国を
その手で守る
若き天才魔導士



武将 ラ・デリ

騎士



大陸でも数少ない、剣技と魔法に秀でた魔導戦士のひとり。普段は「居眠り男爵」と呼ばれるほどの温厚な紳士だが、ひとたび戦いとなれば、剣に魔法の力を宿らせて相手を斬るという大技を使う、荒ぶる闘将と化す。

武将 ソフィー

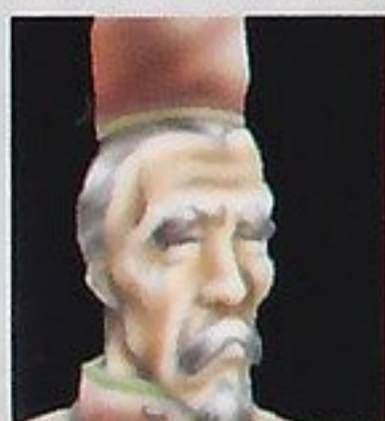
魔導士



あどけない顔で高位呪文を自在に操る女性魔導士。破壊力でこそ君主のレイナートに一步ゆずるが、その攻撃範囲の広さに関してはまったく引けを取らない。レイナートの良き相棒であり、良きお目付役である。

武将 トイス

僧侶



幼少時のレイナートの教育係を務めていた僧侶。レイナートの心配をよそに、老骨にムチ打って出陣を志願した。肉体的には、さすがに寄る年波には勝てないが、豊富な経験と知恵を活かした治癒呪文の腕前は少しも衰えていない。

武将 メノルカ

魔導士



厭世的な魔導士。魔法に関する天性の才能を有しながらも、吟遊詩人を目指しているという変わり者である。下手な歌を歌いながら強力な爆炎呪文を唱えるので、別名「歌う火炎魔神（イフリート）」と恐れられている。

先祖代々、国王が魔導士となって国を守ってきたトラッドノア王国の若き君主。細身の身体とあどけなさを残した童顔の持ち主ゆえ、見る者にいささか頼りない印象を与えかねない青年である。だが、かつて魔神と交わったという先祖の血を色濃く引いた魔導士として、その魔力は計り知れない。温和な性格のため、無用な戦いは望まないが、いざ戦闘となった場合は強烈な攻撃魔法がすべてを破壊する。





レジェンドラ大陸のほぼ中央に位置する宗教国家

トパーズ王国

T
P
A
R
S

国家の特徴および現状

大陸中央部に位置する宗教国家。また、首都であるトパーズ城は大陸の交易上の拠点であり、商業国家的な一面も持つ。国王は世襲制ではなく、王位継承の際は、その時点で最も修練を積んでいる者が前国王ないしそれに代わる者によって選ばれる。このため、国民の間では「トパーズで最も剛なる者がトパーズを治める」といった意識が根強い。気候的にはやや冷涼で、これといった特産物はないが、交易によって世界中のさまざまな特産物が集まってくる。

国民の生活状態など

国民の生活レベルはさまざまで、商売に成功して優雅な生活を送る者がいれば、逆に一文無しになって生活している者もいる、というように貧富の差はかなり激しい。軍隊は、モンクを中心に構成されている。モンクとは、神の意志を具現化するために存在する僧兵であり、極限まで鍛えられた肉体が最大の武器。その他に、多数の僧侶が軍に随行する。



ONE POINT

地理的なポイント

交易の要衝だけあって
往来は容易

レジェンドラ大陸のほぼ中央に位置し、交易の拠点だけあって、四方とも開けています。それゆえ、侵攻する際には有利ですが、常に他国の動向には目を光らせておく必要があるでしょう。

君主・武将・参謀紹介

トパーズを率いる君主レオンと、彼を補佐する参謀、そしてモンクを中心とする武将たちを紹介します。

参謀 タイフォン



君主 レオン

鍛え抜かれた精神と肉体を有する剛毅なモンク



武将 ガリウス

戦士



生来の不精者で、修業が何よりも嫌いだったため戒律の厳しいモンクをやめ、風来坊としての生き方を選んだ戦士。生まれ持った格闘センスは何者にも負けないものがある。レオンとは親友で、戦争の噂を聞きトパーズに戻ってきた。

武将 ユイカ

モンク



弱冠18歳にして近衛兵に抜てきされた美少女。小柄だが、拳法の才能はすば抜けている。大地のような大らかさと強さを持つレオンに憧れており、陰となりひなたとなり、レオンを支えていこうと決心している。

武将 シャイア

僧侶



一見すると、眼鏡を付けた才女風の女性だが、その実体は治癒魔法だけでは飽きたらず攻撃魔法までもマスターしてしまったとんでもない僧侶である。彼女の前では、レオンすらも「坊や」扱いされ、まったく頭が上がらないという。

武将 ライザック

モンク



「沈黙の巨人」と恐れられている武道の達人。2メートルを超える巨軀は、肉体派ぞろいで有名なモンクたちの中にあってもひととき異彩を放っている。無口なために鈍重なイメージを与えるが、明晰な頭脳の持ち主である。

戒律の厳しい宗教国家、トパーズの新国王。性格は実直にして剛毅。修練で鍛え抜かれた肉体は、それ自身が「究極の武器」である。それゆえ戦いは、肉弾戦、それも武器を使わない格闘戦を好む。人を守り、人を活かす拳術を追求した末にモンクの道を選んだ。生来の無骨さゆえ欲も野心もないが、戦乱に苦しむ民衆を見捨ててはおけず、大陸平定に立ち上がる。普段は快活な男だ

が、ひとたび怒れば闘神と化す。





大陸南西部のジャングルに広がる獣人族の国

ボザック国

B
O
N
A
C
K

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸南西部のジャングル地帯に位置する獣人族の国。森と完全に一体化したその生活様式は蛮人を思わせるが、マドルクの大厄災以前はレジェンドラの3大種族の1つとして、エルフ族や人間族たちと協調して繁栄していた民である。現在は、自給自足の生活を行っており、他国との交渉はきわめて少ない。どちらかという、「国王のもとに統治される国」というよりも「獣人族の生活共同体」といった意味合いが強いのが、この国の最大の特徴である。

国民の生活状態など

ジャングルの中に居住していることもあって、彼らは半裸に近い格好をしており、体中にマーキングを施している。軍隊といえど同様で、あまり重装備はせず、己の肉体的特徴である高い俊敏性と強力な筋肉を最大限に生かした戦いを好む。個人戦であれば、他国の軍隊にもまったく引けは取らないが、集団戦闘はあまり得意ではない。



ONE POINT

ちりてき
地理的なポイント

はんとうぶ いち
半島部に位置する
りんせつこく すく くに
隣接国の少ない国

はんとうぶ いち くに ほつ
半島部に位置しており、国の北方以外は海に面しているため、他国とのルートは北部のみとなります。ただし、山脈などが存在しないため、隣接する2国との往来は容易です。

君主・武将・参謀紹介

獣人たちの国、ボザックの新国王ゴンゴスと、その参謀、そしてボザックの誇る4人の武将を紹介します。

参謀 ニルタバ



君主 ゴンゴス

男気にあふれた
豪快さを持つ
ボザック国王



武将 ラギ



ゴンゴスの幼なじみであり忠臣でもある、四兄弟の頼もしい長兄。冷静沈着な性格と明晰な頭脳でゴンゴスを補佐する、良き参謀である。四兄弟は強い血の絆で結ばれており、互いを裏切ることには絶対にありえない。

獣戦士

武将 バギ



四兄弟の次兄。血気盛んで猪突猛進的なところはあるが、戦士としての才能は兄弟の中でも1番である。それだけに、1度怒らせると手のつけられない狂戦士と化して暴れ回る。女性が苦手で、妹にからかわれることもしばしば。

獣戦士

武将 マニ



四兄弟の長女。2人の兄を誰よりも尊敬しており、良きお姉さんとして妹ユニの面倒もきちんとみている。邪霊（一般的にいう死神）を自在に操る能力に長けており、その呪術は一撃必殺を信条としている。

精霊使い

武将 ユニ



四兄弟の次女で、最年少の隊長でもある。戦士としてはまだまだ未熟で危なっかしいところもあるが、その小柄な身体は敏捷性に優れている。性格はかなり勝ち気で、それが兄たちの悩みのタネでもある。

獣戦士





大陸最北端の半島に位置する軍事国家

トリスタン帝国

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸最北端の半島部分を領土とする軍事国家。冷涼な気候の影響で農産物の収穫はさほど多くなく、また、人口も少ないため、レジェンドラ大陸の主要8カ国の中では最も生産力の低い国となっている。そのハンデを克服するため、軍の統制のもとに、皇帝を中心とした強力な中央集権政治が行われ、国家としての勢力を維持している。常に、軍事力を背景とした南下政策を取ろうともくろんでいるが、今までのところ実現には至っていない。

国民の生活状態など

国民の生活は決して裕福とは言えず、また、余剰生産力はすべて軍事力に回されるため、街を歩いても華美な場所は見あたらない。ただし、小麦・じゃがいもといった主食となる穀物だけは豊富に採れるため、食糧供給は安定している。軍事面への意識が高く、潜在的な予備兵が十分にあるため、消耗戦になれば無類の強さを発揮する。



ONE POINT

地理的なポイント

大陸最北端に位置する
広大な領土を誇る国家

レジェンドラの主要8カ国の中では最大の領土面積を誇っており、他国との往来にはかなりの時間を要します。また、3方が海に囲まれているため、隣接国は2つと少なくなっています。

君主・武将・参謀紹介

女性であることを隠し、トリスタン帝国を率いるジュノーと、配下の参謀や有力な武将を紹介します。

参謀 ミュリカ



武将 アイロス



剣技を棄てた遊び人だったが、あるとき偶然にジュノーの素顔を見てしまい、一目惚れしてしまう。それ以後、真剣になったアイロスはめきめきと頭角を表し、ついに隊長となった。超一流の剣技を誇る、キザだが一途な男である。

武将 キリコ



エルフ族でありながら、異種族の人間であるジュノーの才覚と度量に心酔し、彼女の部下となった天才魔導士。生まれつき目が不自由だが、それゆえ外見にだまされることなく、的確に人物を見抜くことができる賢者である。

武将 オルテガ



かつては名を知られた傭兵団の団長だったが、ジュノーとの一騎打ちに敗れ、その軍門に下った。顔は不愛想でいかめしいが、実際は義侠心に厚い、信頼のおける男である。どちらかというと言距離戦よりは接近戦を好む。

武将 ジョシュア



優秀な剣士だが、かつて1度だけ無惨な敗北を喫し、その顔に傷を付けられたことがあった。相手は恐るべき精霊使いグレイス（ファンダリア帝国所属）である。その後、復讐の機会を狙ってジュノー軍に参加する。

君主 ジュノー

超絶した剣技を武器とする「死仮面の黒騎士」



軍事大国トリスタンの新しき指導者。戦場では「死仮面の黒騎士」と恐れられ、その名を知らぬ者はいない。激烈な剣技とは裏腹に、仮面の下には身震いするほどの美貌が隠されている。それもそのはずで、ジュノーは正真正銘の女性である。先代の王が男児に恵まれなかったため、女でありながら男として厳しく育てられたのだ。その境遇が彼女の天賦の才を開花させ、剣術と魔法に秀でた戦士へと成長させた。女と知られて敵に侮

られぬよう、戦場では常に仮面をつけている。



地形効果紹介

ここでは、フィールドや攻城戦における各種の地形効果について紹介します。それぞれの地形ごとの効果を把握し地の利を活かして戦えば勝利へまた一歩近づくことでしょう。

さまざまな地形効果について覚えよう

すべての戦闘フィールドには、その地形によってさまざまな地形効果があります。地形効果によって兵士の攻撃力が変化し、変化の程度は兵士のタイプにより異なります。地形効果は通常のフィールドにおける地形効果と、攻城戦における城の地形効果の2種類に分けることができます。右記で、地形ごとに異なるフィールドの地形効果（全10種類）と、城レベルにより変化する城の地形効果（Lv1～30）についてそれぞれ紹介しましょう。なお、攻城戦時に城の地形効果を得られるのは守備側の軍のみで、攻撃側の地形効果は0となります。城レベルは最高で50まで上がります。

フィールドの地形効果

兵士のタイプ	草原	山岳	砂漠	森林	荒野	湿地	神殿	廃虚	塔	雪原
ソルジャー	0	-13	-13	-13	-13	-13	0	0	0	-13
ホースマン	+25	-19	+13	-25	+25	-25	-13	-13	-13	-25
メイジ	0	-13	-19	-13	0	0	0	0	0	-25
アシガル	0	-11	-16	-16	0	0	0	0	0	-25
アーチャー	-11	-11	-25	+25	0	0	-13	-13	0	-25
モンク	0	-13	-13	-13	0	0	0	0	0	-25
ハーピー	+13	+6	0	-50	0	-13	-13	-13	-13	+13
ビースト	0	-11	-16	+25	0	0	0	0	0	-50
ドラゴニア	0	-11	-16	-11	0	0	0	0	0	-25
ゾンビ	-11	-11	-16	-11	0	+13	-25	+13	0	-25

城の地形効果

城レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
城レベル	+10	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+15	+16	+17
城レベル	+18	+19	+20	+20	+21	+22	+23	+24	+25	+25
城レベル	+26	+27	+28	+29	+29	+30	+30	+31	+32	+33

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

ファックス
FAXで

セガ ファックス クラブ

さつ 札幌	011-842-8181
せん 仙台	022-285-8181
とう 東京	03-3743-8181
なご 名古屋	052-704-8181
おお 大阪	06-333-8181
ひろ 広島	082-292-8181
ふく 福岡	092-521-8181



とう 東	きょう 京	03-5950-7790
おお 大	さか 阪	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
番号をよく確かめて、ただしくかけてください。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

禁無断転載

本 社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

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。

ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limited のものを使用しています。
FONTWORKS のフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limited の
商標または登録商標です。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;
Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396



DRAGON FORCE™

The Star Dragon, according to the silent will of Tohru,
is born along with the new world.
When the world turns to dust, the Star Dragon also goes
to its eternal rest.

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
GS-9028 672-2957

株式
会社

セガ・エンタープライゼス



The Continent *Legendra*



Tristan

Fandalia

Tpars

MoonPalace

Izumo

Tradnoa

Highland

Bozack

ドラゴンフォース 武将技・アイテム一覧表

★武将技やアイテムはこの他にもあります。

武将技

系	名称	効果	対象	属性
自然系	アースケイク	地震を起こし敵の兵士を(時には味方兵士も)一定時間止める	敵兵士	剣
	ガイアブレイク	小さい地震を起こし敵の兵士を一定時間止める	敵兵士	剣
	ハイバーストーム	竜巻を起こし敵の兵士を遠くへ吹っ飛ばす	敵兵士	氷
	メガトルネード	強力な竜巻を起こし敵の兵士と味方の兵士までも遠くへ吹っ飛ばす	敵兵士・自兵士	氷
攻撃魔法系	フレイムキャノン	敵武将めがけて火の玉を投げつける	敵武将	炎
	サンダーフォール	敵兵士に対して稲妻を落とす	敵兵士	氷
	メテオストーム	フィールド全体に隕石を落とす	敵全軍	炎
魔法剣技	ソニックブーム	自身のオーラを剣に集中させ、剣からエネルギー一体を発動する	敵全軍	剣
	ソニックウェーブ	剣から発動するエネルギー一体を3つに分散させる	敵全軍	剣
	ソニックプレスト	剣から発動するエネルギー一体を5つに分散させる	敵全軍	剣
	アサシンダガー	敵兵士を貫き、敵武将のPowerを一定量減少させる	敵武将	剣
	シーブズダガー	敵兵士を貫き、敵武将のPowerを一定量減少させる	敵武将	剣
	ミラージュスター	忍者が3体に分身して敵のPowerを一定時間減少させる	敵全軍	剣
爆発系	デットリーレイ	オーラの力を上空に蓄え、地上で一気に爆発させる	敵兵士・自兵士	光
	フェアリーレイ	上空に亜空間を存在させ、地上のすべての兵士を吸い込ませる	敵兵士・自兵士	暗黒
	ホーリーブラスト	聖なる光が上空より降りてきて敵兵士だけにダメージを与える	敵兵士	光
肉弾系	クロスフラッシュ	別名「居合い」とも呼ばれ、瞬時に敵武将にダメージを与える	敵武将	剣
	スカイドライバー	敵武将のいるところまでジャンプして直接攻撃する	敵武将	剣
	クロスラッシュ	敵の兵士を倒しながら敵武将まで移動し、タコ殴りにする	敵全軍	剣
召喚系	サラマンダー	火の精霊を召喚し、火柱を四方に放って敵全体を攻撃する	敵全軍	炎
	シルフィード	風の精霊を召喚し、竜巻を起こし敵全体に攻撃をする	敵全軍	氷
	ウンディーネ	水の精霊を召喚し、渦巻きを起こして敵を倒す	敵全軍	氷
	ゴーレム	土の精霊の造った岩の人形で、意思を持ち敵を倒す	敵全軍	剣
	サモンゴッド	闘神を召喚し、地震を起こし敵兵士の動きを一定時間止める	敵兵士	剣
	コールオブデス	死神を召喚し、敵武将と自分のHPを1にして、さらにPowerを回復不能にしてしまう	敵武将・自武将	暗黒
	サモンデーモン	デーモンを召喚し、敵武将を退却できなくする	敵武将	暗黒
	サモンワイバーン	ドラゴンを召喚し、広範囲に渡って炎を吐き、敵兵士を倒す	敵兵士	炎
	魔法神聖	ホーリーシールド	武将の回りを光の球体が飛び回り、ガードする	敵兵士
魔法神聖	レザレクション	兵士数のMAX値まで、兵士を一時的に復活させる	自兵士	光

装備アイテム

	名称	装備可能	使用効果
剣	マルスギア	戦士 ナイト	戦闘力3UP
	ソウルバスター	戦士 ナイト	戦闘力4UP
	星竜の大剣	?	?
刀	月光	侍	戦闘力3UP
	草凧	侍 忍者	戦闘力6UP
斧	イグニスの斧	戦士 男獣	戦闘力7UP
	大地の斧	戦士 男獣	戦闘力6UP
槍	ジャベリン	騎士	戦闘力3UP
	バトルスピア	騎士	戦闘力4UP
爪	ビーストクロー	獣 モンク	戦闘力3UP
	デスクロー	獣 モンク	戦闘力4UP
楯	加護の楯	戦士	防御力UP
	身代わりの楯	戦士	防御力UP
鎧	ゴッズアーマー	戦士 ナイト	防御力UP
	リフレクター	戦士 ナイト	防御力UP
お守り	軍人の守り	全職	指揮能力3UP
	女神の涙	全職	指揮能力7UP
指輪	アステアの指輪	全職	指揮能力7UP
	トゥールの指輪	全職	指揮能力9UP
	ジュエルロッド	魔導 精霊 僧侶	戦闘力3UP
魔法	ミラクルロッド	魔導 精霊 僧侶	戦闘力4UP
	テンベスト	魔導師	防御力3UP
	星竜のロッド	?	?
腕環	安らぎの竖琴	全職	城での回復が早くなる
	聖なる竖琴	全職	城での回復が早くなる
	頭領の腕環	盗賊 忍者	内政力6UP
腕環	星竜の腕環	?	?

消費アイテム

	名称	使用効果
書籍	兵法の書	内政力6UP
	古代の書	内政力6UP
	人徳の書	内政力6UP
徽章	竜騎士徽章	ドラゴニア雇用可能
	戦士徽章	ソルジャー雇用可能
	騎士徽章	ホースマン雇用可能
	弓徽章	アーチャー雇用可能
	魔導徽章	メイジ雇用可能
	侍徽章	アシガル雇用可能
	僧兵徽章	モンク雇用可能
	飛行徽章	ハーピー雇用可能
	怨霊徽章	ゾンビ雇用可能
	獣戦士徽章	ビースト雇用可能
像	ドラゴンの像	HPの上限が3UP
	アステアの像	MPの上限が3UP
コイン	誠実のコイン	忠誠心UP
	勇気のコイン	戦闘力1UP
	友情のコイン	指揮能力3UP
	堅実のコイン	防御力UP
	アステアの心	入院解除



SEGA SATURN

DRAGON FORCE™

GS-9028



DRAGON FORCE™

ドラゴンフォース™

SEGA™

推奨年齢
全年齢

COMPACT
DISC

SEGA SATURN™

ドラゴンフォース™

670-8082

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。

遥かなる神話の時代を越え、

現在、星竜が甦る…



ドラマティックな
人間模様



名付けて
『ゴチャキャラ戦闘』



- 選んだプレイヤーによってシナリオが異なり、最大8通りのシナリオを楽しむことができる!!
- 100人以上の登場人物が複雑に絡み合う人間模様!!
- 最大200人もの兵隊たちが繰り広げるバトルは迫力満点!!

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

「RPG」は(株)バンダイの登録商標です。



CYBERSOUND™

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。

Cinepak for SEGA
Cinepak is a registered
trademark of Radius.

670-7980
GS-9028

COMPACT
disc

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12
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)



日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

For sale and use only in Japan.

- 1人用
- シミュレーションRPG
- メモリーバックアップ
- CD-ROM 1枚



ドラゴンフォース



670-7979

COMPACT
disc



SEGA SATURN

ドラゴン
フォース

TM
GS-9028

SEGA

- 1人用
- シミュレーションRPG
- メモリーバックアップ
- CD-ROM 1枚

SEGA SATURNTM

COMPACT
disc

星竜の紋章が輝くとき、
神話の紐が解かれる...

セガサターン専用ソフト

ASPECT OFFICIAL GUIDEBOOK

DRAGON FORCE

ドラゴンフォース 公式ガイドブック



超大作シミュレーションRPGソフト
『ドラゴンフォース』の唯一の公式ガイドブック。
8人の主人公別攻略フローチャートや
ユニットの育成、武将技の徹底解析など
ゲーム攻略に必要な情報を満載してお届けします。
また、この本でしか載っていない主要キャラクターの
相関関係図や、ビジュアル満載のキャラ紹介ページなど
企画ページも充実しています。

A5判 128ページ
定価980円
4月上旬発売予定

© SEGA 1996

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 03-5351-8191 発行：株式会社アスペクト

DRAGON FORCE™

The Star Dragon, according to the silent will of Tohru, is born along with the new world. When the world turns to dust, the Star Dragon also goes to its eternal rest.

ドラゴンフォース

SEGA™

GS-9028
670-7978
MADE IN JAPAN

COMPACT
disc

SEGA SATURN™

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

•Copying and/or Transmission
Strictly Prohibited.

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



SEGA SATURN



COLLECTION



DRAGON FORCE™

ドラゴンフォース™

推奨年齢

全年齢

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™

遙かなる神話の時代を越え、

現在、星竜が甦る…



ドラマティックな人間模様



名付けて『ゴチャキャラ戦闘』



- 選んだプレイヤーによってシナリオが異なり、最大8通りのシナリオを楽しむことができる!!
- 100人以上の登場人物が複雑に絡み合う人間模様!!
- 最大200人も兵隊たちが繰り広げるバトルは迫力満点!!

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 ENTERPRISES, LTD. 1996
「RPG」は(株)バンダイの登録商標です。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

お客様相談センター

受付時間 月～金10:00～17:00 (除く祝日)

フリーダイヤル ☎0120-012-235



CYBERSOUND™

Cinepak for SEGA
Cinepak is a registered trademark of Radius.

670-10604

GS-9145

- SEGA、セガサターン、SEGASATURNは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
- 本製品のコピー、転送等の行為は禁止されています。また、権利者の許可なく賃貸もしくは公衆向けに本製品を使用することは違法行為となります。



日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

For sale and use only in Japan.

COMPACT
disc

- 1人用
- シミュレーションRPG
- メモリーバックアップ



DRAGON FORCE™

The Star Dragon, according to the silent will of Tohru, is born along with the new world. When the world turns to dust, the Star Dragon also goes to its eternal rest.



ドラゴンフォース™

SEGA™

GS-9145
670-10602
MADE IN JAPAN



COMPACT
disc

SEGA SATURN™

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

•Copying and/or Transmission
Strictly Prohibited.