

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA BURN™

L
LANGRISSER

メサイヤ
MASAYA



推奨年齢
全年齢

LANGRISSER

THE END OF LEGEND

Ancient times, people had battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as ...

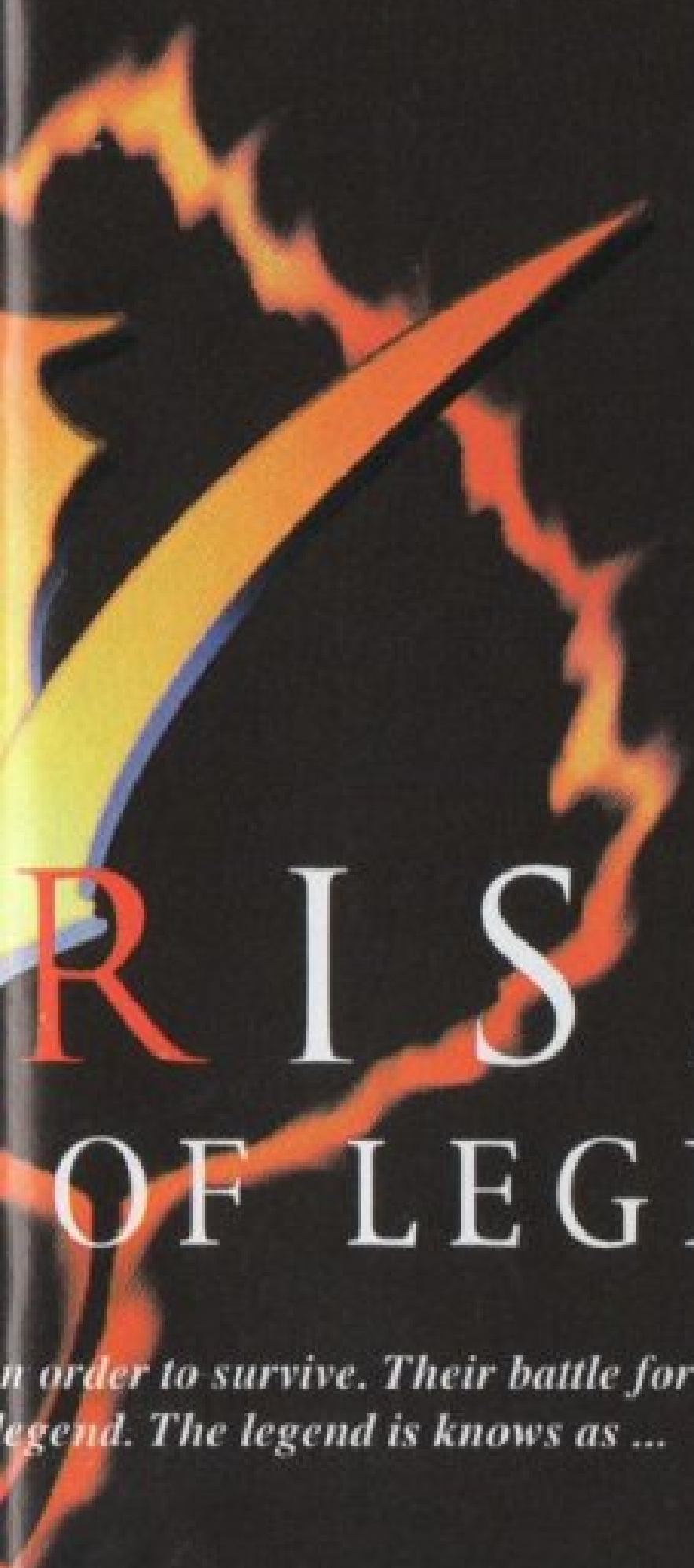
CONTENTS

プロローグ	01
キャラクターリスト	02
ゲームの始め方	05
ゲームオーバー（セーブとロード）	06
コントロールパッドの操作	07
ゲームの遊び方	08
1 大陸図表示・プロローグ	08
2 作戦準備	08
3 作戦開始	10
4 画面の見方	10
ユニットの能力とパラメータ	14
クラスチェンジについて	14
クラスチェンジ表	15
メニュー画面のコマンド説明	16
新システムの説明	20
攻撃相関表	21
魔法一覧表	22
スキル一覧表	24

LANG THE END

*Ancient times, people had battle
Kingdom became a*

この度は、セガサターン専用ソフト「ラングリッサーV」をお買い上げ頂きまして、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。



R I S S E R O F L E G E N D

In order to survive. Their battle for an affluent legend. The legend is known as ...

……プロローグ……

ギザロフの反乱により、レーゲンブルク連邦王国内はかつてないほど混乱していた。ギザロフの魔導研究所の培養槽から目覚めたばかりの主人公は、突如自分たちを捕獲に現れたレインフォルスとアイゼルの攻撃を受ける。3体目の素体『オメガ』の暴走にも助けられ、追手を振り切った主人公とラムダは、マスターであるギザロフの元を目指した。

……攻略のヒント!!……

「傭兵の行動量ストック」の効果的な使い方
撃破したい敵に接近するときに、一度に接近すると行動量がなくなってしまうため、すべての傭兵を効果的に使う事ができません。まず一度待機して行動量のストックをためて、次の順番の時に一気に攻めるのが効果的です。

.....キャラクターリスト.....



シグマ (主人公)

声 緑川 光

ギザロフにより造られた人造兵。目覚めたばかりで、この世界における知識はほとんどない。どのような能力があるかは一切不明だが、その能力を狙うレインフォルスに追われる。だが、戦いを重ね、自分という存在を知るうちに周囲を引っ張る存在になる。



ラムダ

声・皆口 裕子

シグマ同様、ギザロフにより造られた人造兵。魔力キャパシティを増大させる実験で生みだされた。培養の途中でかなりの知識(データ)を植え付けられているため、主人公に欠けている情報を捕い、助言を与える。だが、感情が欠如しており、淡々とした口調で冷たい印象を与える。



アルフレッド

声 岩永 哲哉

良家のお坊っちゃん。学力はあるが世間知らず。とくに他人を疑うことが苦手で逃げてばかりの弱虫だが、周囲の成長を見て自分自身も成長していく。



アルヴィンス

声 増谷 康紀

アルフレッドの兄。かなりの野心家で、性格はかなりゆがんでいる。その野望が巨大な混乱を引き起こしていくことに。



ブレンダ

声 富沢 美智恵

女ばかりの傭兵団を率いる団長。どのような目的があつてか、シグマ達に接触してくる。粗野な口調ではあるが、責任感があり面倒見がよい。



クラレット

声 川上 とも子

伝説の魔術師ジェシカを追ってエルサリア大陸から渡ってきた少女。正義感はあるが、ちょっとワガママで、他力本願なところが玉にキズ。



ヴィラージュ

声 松野 太紀

あまりおもてには現れず、ブレンダに指示を与えている謎の人物。いったいどのような目的があるのか？



レインフォールス

声 速水 奨

レーゲンブルク連邦ロシュフォール地方の領主。ギザロフの研究を知り、培養施設を急襲する。主人公達「素体」を執拗に狙う。強力な配下を従える謎の多い存在。



オメガ

声 堀 秀行

ギザロフにより造られた人造兵。主人公達より遅れて目覚めた。未知の能力を持つ3体目の素体。



ランフォード

声 安井 邦彦

前作でも登場したレーゲンブルク連邦王国の軍人。彼の父ランベルトは連邦内サザーランド地方の領主であるが、現在は勘当されている。



ランディウス

声 置鮎 龍太郎

カコンシス軍に所属する「ラングリッサーIV」の主人公。



エミリー

声 満仲 由紀子

ランフォードの副官。ランディウスの実の姉。



アイゼル

声 岸野 幸正

レインフォルス腹心の將軍。



ランベルト

声 置鮎 龍太郎

ランフォードの父親。レーゲンブルク連邦サザーランド地方の領主。



ギザロフ

声 柴田 秀勝

おおいなる野望を持つ、レーゲンブルク連邦元帥。



マクレーン

声 神谷 浩史

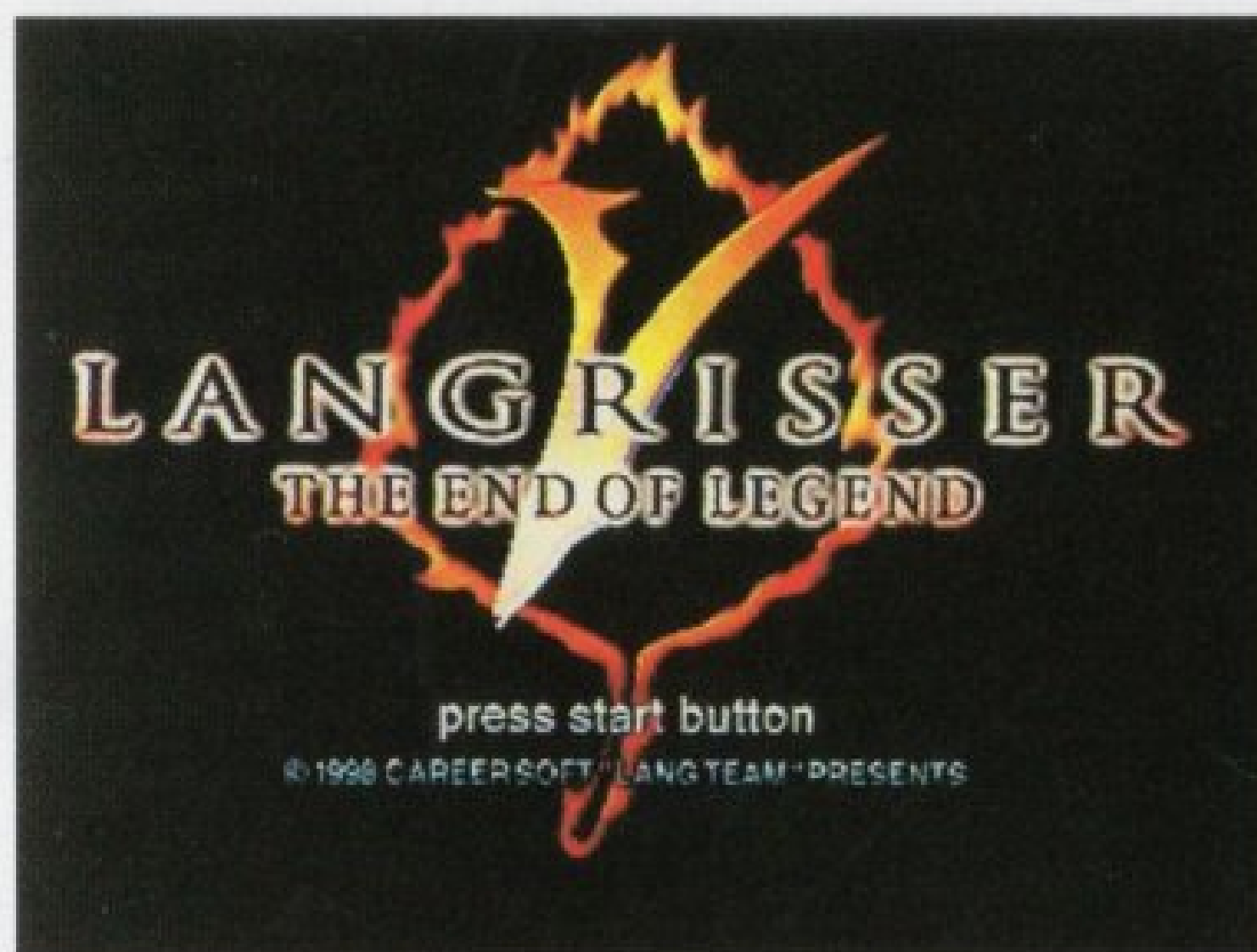
ギザロフの改造を受けた戦士。「ラングリッサーIV」に登場した。

ロックウェル

声 吉水 孝

アルフレッド、アルヴィンスの父親。病床に臥せている。

.....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、オープニングアニメが始まります。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』『OPTION』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。まずキャラクターメイキング(最終成長形態の設定)から始めます。

方向ボタンの上下で選択肢のカーソル移動を、Cボタンで決定をします。キャラクターメイキングが終了すると、確認の画面になります。ここで『いいえ』を選択するとキャラクターメイキングをやり直すことができます。

次にゲームの進め方が簡単に説明されますが、必要なければ『いいえ』でとばすことができます。

ゲームスタート後に主人公の名前を決定します。(初期 シグマ)

■『LOAD』を選ぶと、前回プレイした続きから始められます。

■『OPTION』では各種設定の変更ができます。(P18 『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、オープニングアニメ画面に戻ります。

【……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(P18『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様に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(別売パワーメモリー)がさしてあると『内蔵バックアップ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/ページ切り替え	カーソル移動/ページ切り替え
スタートボタン	傭兵・アイテム・魔法の説明	設定メニューを開く
Aボタン	コマンドヘルプ	ユニット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/押している間情報バーを隠す
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	味方ユニットがいなかった場合の移動範囲の表示
L・Rボタン	ページ切り替え	命令可能なユニットにカーソルを戻す

POINT

*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。

■兵士配置

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。方向ボタンで傭兵を選びCボタンで決定します。(傭兵混在のスキルを持つ指揮官は2種類の傭兵を選択できます)
方向ボタンの左(減らす)右(増やす)またはCボタン(増やす)で傭兵の数を決定してください。Bボタンまたは『決定』を選択すると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のみで雇われているので、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、および装備を行います。『購入』『売却』『装備』を選んでください。アイテムを選ぶとき、アイテム名称の隣にその種類を表す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・購入したいアイテムをCボタンで決定すると、画面下にアイテムのパラメータが表示されます。その後購入を選択すればアイテムを購入します。購入&装備を選択すると、装備する指揮官を選択できます。

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、画面下の装備者の所に表示されます。



■ 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。



兵士配置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、マップの確認のみが行えます。

■ SAVE

データをセーブできます。これはP6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。

各部隊は指揮官の行動メーターが一杯になった時に、命令可能になります。メーターはターンの流れとともに、増えていきます。

行動順は、「設定メニュー」の行動順リストを選択すれば、全ユニットの順番が表示されます。

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……】



■ユニットの見方

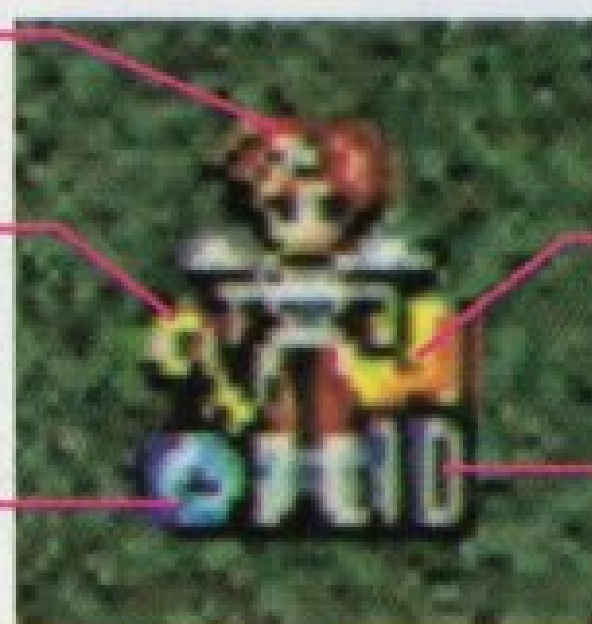
通常ユニットは味方は右向き、敵は左向きに表示されています。

※『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
 ユニットの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します。



指令アイコン
 指揮官のみにつくマーク。

HP(耐久力)

情報バーの見方

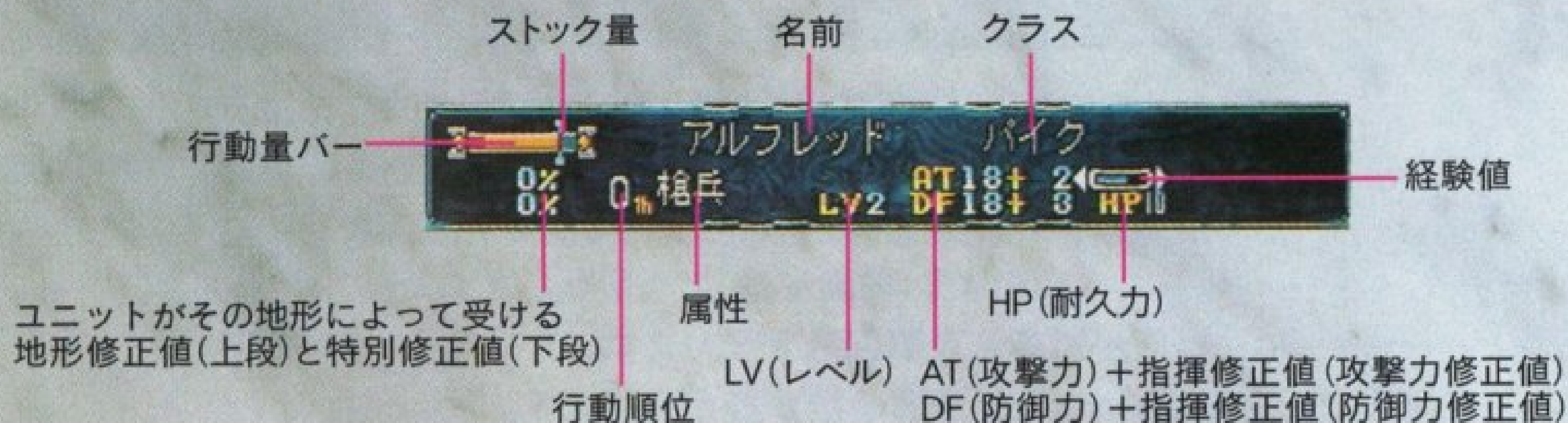
.....カーソルがユニット上にはないとき.....



.....カーソルが指揮官ユニット上にあるとき.....



.....カーソルが傭兵ユニットにあるとき.....



■情報ウィンドウ中の用語説明

魔法の種類と記号			
 アタック	 テクライン	 スリープ	 レジスト
 プロテクション	 ゾーン	 ミュート	 バインド
 クイック	 コンフューズ	 スロー	
 クワイエット		 ブレス	

■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。指揮官の持つ攻撃力 防御力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。
- 地形修正値 ————— 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。指揮範囲は、操作可能な部隊は青、味方は緑、敵は赤で表示されています。



■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.....

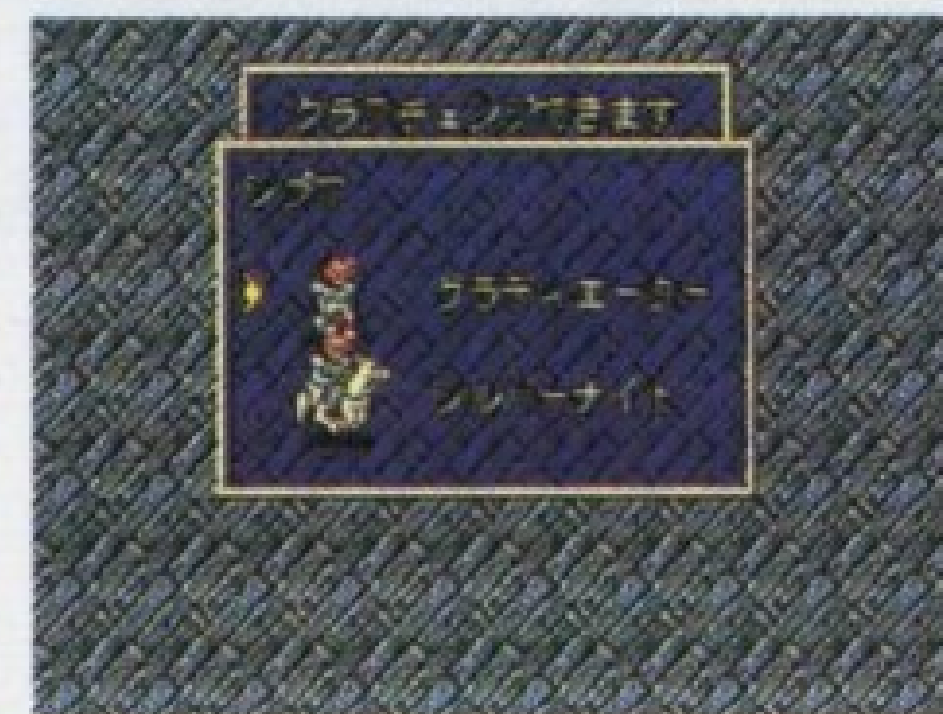
全ユニットの能力	クラス	ユニットの種類。種類により各パラメータが違います。
	A又はAT(攻撃力)	数値が大きいほど敵に与えるダメージは大きい。
	D又はDF(防御力)	数値が大きいほど敵から受けるダメージは小さい。
	判断	この数値が高いほど命令回数が多くなります。判断力が50以上のキャラは、1ターンに1回以上命令ができます。50未満のユニットは、命令の行えないターンも存在します。
	HP(耐久力)	最大が10で攻撃を受けると減っていきます。0になるとそのユニットは消滅します。
	属性	相性や地形効果などが変わってきます。
	MV(移動力)	移動コマンドで1度に移動できる距離(マス)。実際の移動量は地形に左右されます。
	魔法属性	炎、冷気、大地、風、雷、闇、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)	魔法が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。

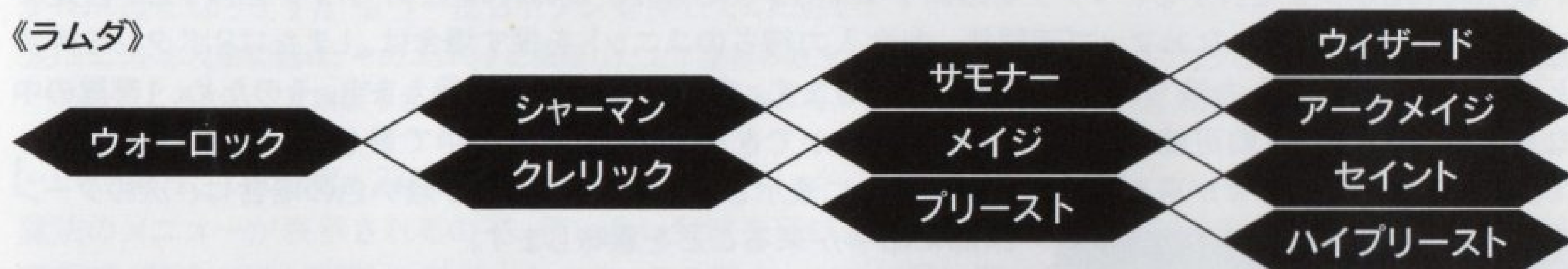


クラスチェンジ表

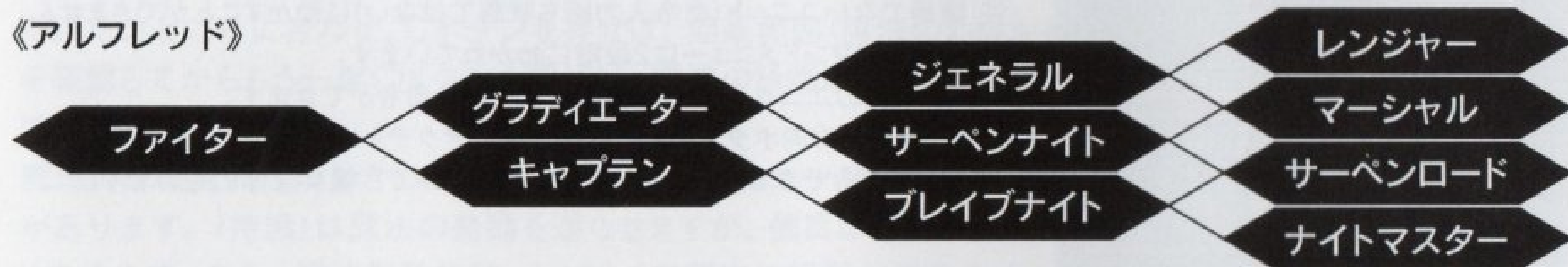
キャラクターは戦いを重ねることに成長を遂げ、より強力な指揮官へと変わっていきます。

《シグマ》——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。

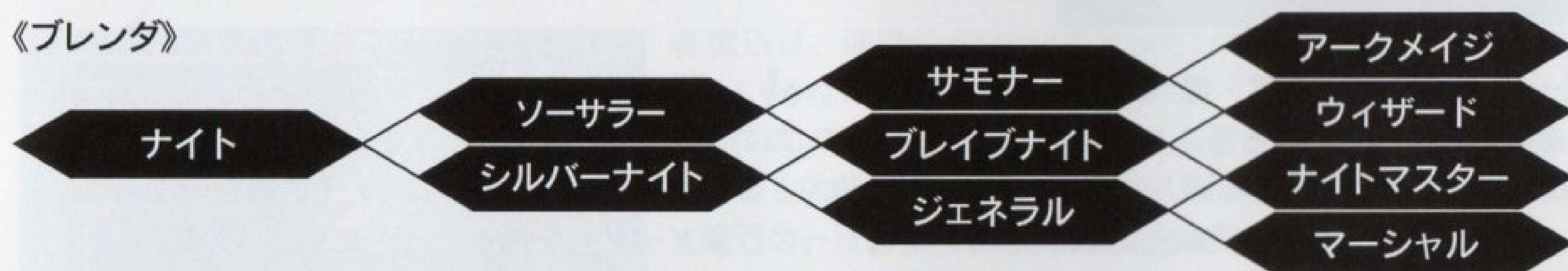
《ラムダ》



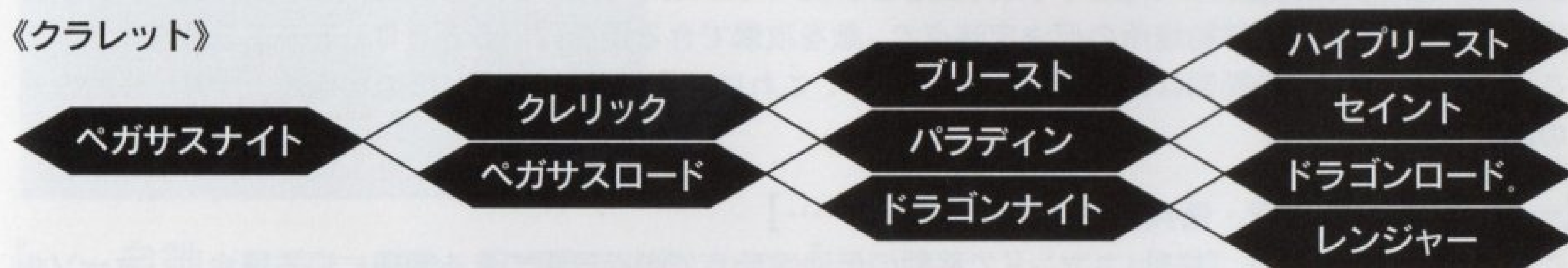
《アルフレッド》



《ブレンダ》



《クラレット》



……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、カーソルが指揮官に移動します。この時Cボタンを押す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。命令は部隊単位で行えます。そのため、1部隊の中ならどのユニットも行動可能です。また、次に命令ができる順番は、部隊の中で最も多く行動した者によって決まります。次に命令が来る順番は、画面右上に表示されています。順番が暗い色の場合は、次のターン以降に命令が来ることを意味します。



(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。

(注) 傭兵のコマンドメニューは2段階にわかれています。

1つはそのユニットのみに『移動』『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、『自動』『終了』の2つで、傭兵全体のものです。

【……移動 (指揮官・傭兵・召喚魔獣共通) ……】

命令入力待ち状態の自軍ユニットのみ命令できます。ユニット上でCボタンを押すことでメインメニューが開きます。そこで移動を選んでください。移動を選ぶと移動範囲が表示されるので、その範囲内であればどこでも移動可能です。移動先の仮決定時、情報バーの行動メーターが減っていきます。この減少した分が移動に消費した行動量になります。(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。移動範囲は2色で表示されますが、これは内側が移動攻撃が可能な範囲、外側が移動のみの範囲を意味します。

【……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(魔法が届く距離)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に合わせ、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一度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。

魔法の詠唱を終えたときにBボタンを押すと、メニューが表示されます。メニューには『待機』と『取り消し』があります。『待機』は魔法の発動を遅らせますが、傭兵は行動することができます。『取り消し』は魔法を取りやめます。また、魔法発動後は、しばらくの間次の行動ができません。



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。

【……自動 (指揮官・傭兵・召喚魔獣共通) ……】

未行動の傭兵や召喚魔獣を自動で行動させるコマンドです。行動パターンは「指令」内容に従います。

【……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（指揮官のみ）……】

「自動」を選んだ場合、未行動の傭兵 召喚魔獣ユニットは、この命令に従って自動で動きます。

通常



自分に有利な戦闘以外、
攻撃を仕掛けません。

戦闘



少々のダメージを受けてもどんどん攻撃を仕掛けま
す。「通常」か「戦闘」を選択した場合、攻撃相手の指示
が可能です。

オート…… 指揮官 傭兵に関わらず、有利な
敵に向かいます。

指揮官…… 敵指揮官を優先的に狙います。

傭兵…… 敵傭兵を優先的に狙います。

防御



常に指揮官を囲むよう
に移動し、自分からは
攻撃を仕掛けません。

【……終了（指揮官・傭兵・召喚魔獣共通）……】

選択した時点で命令を終了して待機します。

【……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。

■行動順リスト

全部隊の行動順 縮小マップ 選択されている指揮官の傭兵 にかかっている魔法が表示されます。



■勝利敗北条件

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。

■コンフィグ

ゲームをプレイする様々な環境を設定できます。

メッセージ速度 —— メッセージの表示速度を設定できます。

SLG速度 —— ゲーム速度を設定できます。

戦闘シーン —— 戦闘シーンを省略したりできます。
リアルは味方指揮官の戦闘のみを見ることができます。

音 声 —— 音声をON/OFFできます。

B G M —— ステレオ/モノラルの切り替えができます。

情報バー —— 情報ウィンドウの背景を変更できます。



■LOAD

セーブしてあるデータをロード(呼び出す)します。

■SAVE

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。

.....新システムの説明.....

【.....傭兵の行動量ストック.....】

傭兵は余った行動量をストックすることが可能です。ただし、ストックできる行動量は、ストックが一番少ない傭兵が基準となります。

ストック量は、傭兵の行動メーターの上下に矢印があるので、それで分かります。なお指揮官は行動量をストックできません。

【.....指揮範囲.....】

指揮官には指揮範囲があり、その範囲内で戦う傭兵に修正を与えます。修正にはA+、D+、M+があり、それぞれ攻撃修正 防御修正 魔法耐性修正とよびます。指揮範囲は、操作可能な部隊は青、他の味方は緑、敵は赤で表示されています。傭兵をこの範囲から出さないようにすれば、戦いが楽になります。

また、**範囲をまたがった配置をした場合、範囲内の足下の割合で、受けられる修正が決まります。**範囲が分かりにくい場合、傭兵の移動先仮決定時に情報バーを見てください。修正が下がるようなら範囲外です。

【.....行動システムについて.....】

行動順位方式は、リアルタイムに近いシステムです。そのためターン数はあくまでも時間制限シナリオの目安でしかありません。各部隊は指揮官の行動メーターが一杯になった時に、命令可能になります。メーターはターンの流れとともに、増えていきます。行動メーターは、画面下の情報バーに表示されており、そのサイズは行動量の大きさを意味します。命令を実行すると、それに消費した分の行動量が行動メーターから引かれます。つまり、1ターンに命令1回という概念がなく、行動メーターがいっぱいになった時点で命令ができます。

行動量消費が少ないほど、早くメーターが一杯になる(命令が来る)のです。

次の順番は命令を選択するとき、右上に表示されます。行動により次の順番は変化します。

攻撃相関図

●・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

*相性皆無 水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓、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、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

効果範囲、MP、詠唱時間はレベル、装備アイテムにより変動します。

	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
攻撃魔法	ファイアー	火炎	敵1ユニット	1	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	範囲内敵ユニット	3	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	敵1部隊	4	強烈な冷気を放ち、敵を凍らせる。
	ブリザード	冷気	範囲内敵ユニット	7	極地的な猛吹雪を起こし、敵を凍らせる。
	サンダー	雷	敵1部隊	5	敵の頭上に雷(いかずち)を落とす。
	サンダーストーム	雷	範囲内敵ユニット	7	雷雲を呼び寄せ、稲妻の嵐を起こす。
	ウィンドカッター	風	敵1ユニット	2	かまいたちを起こし、敵を切り裂く。
	トルネード	風	範囲内敵ユニット	9	風を操り、巨大な竜巻を発生させる。
	アースクエイク	大地	範囲内敵ユニット	16	地の精霊に働きかけ、大地を激しく揺るがす。
メテオ	物理	範囲内敵ユニット	14	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	範囲内敵ユニット	6	神聖な炎を放ち、敵を焼きつくす。	
ターンアンデッド	神聖	範囲内敵ユニット	7	範囲内にいる指揮官以外のアンデッドを消滅させる。	
MPドレイン	闇	敵1ユニット	1	敵からMPを奪う。	
ブラスト	物理	敵1ユニット	12	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	闇	範囲内敵ユニット	6	範囲内の敵を眠らせる。
	コンフューズ	闇	敵1部隊	3	混乱させ、無差別攻撃をさせる。
	ゾーン	闇	敵1部隊	5	指揮修正を1/2にする。
	ミュート	闇	敵指揮官	3	敵の魔法を封じる。
	デクライン	闇	敵1部隊	4	敵の魔法耐性の絶対値を-30。
	スロー	闇	敵1部隊	6	敵の命令実行を1ターン遅らせる。
バインド	闇	敵1部隊	2	敵のMVを0にする。	
防御魔法	プロテクション1		味方1部隊	2	1部隊全員の防御力を+3。
	プロテクション2		味方1部隊	4	1部隊全員の防御力を+5。
	アタック1		味方1部隊	2	1部隊全員の攻撃力を+3。
	アタック2		味方1部隊	4	1部隊全員の攻撃力を+5。
	クイック		味方1部隊	1	1部隊全員のMVを+5。
レジスト		味方1部隊	3	1部隊全員の魔法耐性の絶対値を+30。	
回復魔法	ヒール1		範囲内味方ユニット	2	範囲内のユニットのHPを3回復。
	ヒール2		範囲内味方ユニット	6	範囲内のユニットのHPを全て回復。
	フォースヒール1		味方1部隊	3	1部隊のHPを3回復。
	フォースヒール2		味方1部隊	5	1部隊のHPを全て回復。
	ファイン		範囲内味方ユニット	3	範囲内のユニットのステータス回復。

	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
その他	アゲイン		味方1部隊	4	指定部隊が行動可能。
	テレポート		味方1部隊	8	範囲内の部隊をテレポート。
	クワイエット		敵味方全部隊	20	魔法や召喚を使用不能にする。
	ブレス		味方全指揮官	15	毎ターン指揮官のHPを1回復。

	魔法名称	MP	使用効果
召喚魔法	召喚魔法1	7	ビクシー、スレイブニールのどちらかを選ぶ
	召喚魔法2	14	ジン、ヴァルキリーのどちらかを選ぶ
	召喚魔法3	20	フレイヤ、フェニックスのどちらかを選ぶ
	召喚魔法4	8	スパイダー、ホントのどちらかを選ぶ
	召喚魔法5	17	メデューサ、リリスのどちらかを選ぶ
	召喚魔法6	24	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。

■MPドレイン

効果 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 敵の閥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MPを、敵に与える(自分のMPはその分減少する)こととなります。

■アゲイン

効果対象は、味方の一部隊であり、直接対象を選ばせます。

対象となった部隊は、魔法エフェクト終了後、命令入力可能状態になります。つまり行動順位が繰り上がるということです。

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

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
傭兵混在	部隊	指揮官	2種類の兵の雇用が可能。
剣装備	自分	指揮官	クラスに関係なく剣を装備可能。
金属鎧	自分	指揮官	クラスに関係なく金属鎧を装備可能。
魔術道具装備	自分	指揮官	クラスに関係なく魔術道具を装備可能。
忍術	自分	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	自分	指揮官&傭兵	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 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	自分	指揮官	指揮官の判断力が+3。
駿足	部隊	指揮官	MVが+2(部下を含む)。
解毒能力	自分	指揮官&傭兵	毒 石化 マヒを無効化。
毒攻撃1 毒攻撃2 毒攻撃3 毒攻撃4	敵直	指揮官&傭兵	攻撃後、敵を毒状態にする。
マヒ攻撃1 マヒ攻撃2 マヒ攻撃3 マヒ攻撃4	敵直	指揮官&傭兵	攻撃後、敵をマヒ状態にする。
石化攻撃1 石化攻撃2 石化攻撃3 石化攻撃4	敵直	指揮官&傭兵	攻撃後、敵を石化状態にする。

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(毒攻撃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

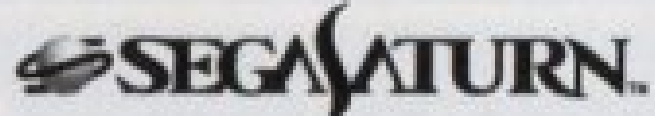
使用後は元のケースに入れ、高温 高湿になる場所を避けて保管してください。

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。

● このセガサターンCDは、 SEGA SATURN マークあるいは **NTSC J** 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■ セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■ 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。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

今回限りの完全受注生産
ラングリッサーV発売記念グッズ登場!!

A. **Vピンバッジ** (3個セット)
1,000円

ラングリッサー完結記念スペシャルセット

B. **ピンバッジ・フルセット**
シリアルNO入り豪華ケース付き
(I&II・III・IV・Vの12個セット)
3,000円

※I&II・III・IVにつきましては前回の物と同じピンバッジです。

お申し込み方法

■ご希望の商品名(A.B.)と個数、住所・氏名・電話番号・年齢を別紙(メモ用紙など)にご記入の上、合計金額に発送手数料300円を加えた金額の定額小為替を同封して下記住所ピンバッジ係宛にご応募ください。

応募締め切り ソフトの発売日から2週間後の消印有効。

※商品のお届けは応募締め切りから50日程度かかりますので、予めご了承ください。

※価格はすべて消費税込みの料金です。

ご注意

定額小為替は郵便局の窓口で必要な金額分を購入してください。その際、決して定額小為替に記入したり折り曲げたりしないでください。また、定額小為替の右端についている受領書は事故などがあった場合に必要になりますので商品が届くまで、切り取って大切に保存しておいてください。

ラングリッサーVマルチメディア展開 ('98年6月現在)

ラジオ

ラングリッサーV商品化情報もばっちり網羅!!

「川上とも子の メサCANネットワーク」

AMKOBÉ 毎週土曜 22:30~23:00

ラジオ日本 毎週月曜 24:30~25:00

大好評放送中!!

・月刊「コミックドラゴンJr.」(富士見書房刊)にてマンガ連載開始!!

・小説「ラングリッサーV(仮称)」角川スニーカー文庫より発売決定!!

・ラングリッサーV キャラクターフィギュア 現在2社にて企画中!!

原作：紙井 中 作画：よしもと きんし
詳しくは、本誌をご覧ください。

詳しくは、スニーカー文庫の広告冊巻をご覧ください。

その他、続々企画中!
乞う、ご期待!!

入会金・会費
無料!

特典いろいろ新メサCAN² CLUB会員募集中!!

新作ソフト情報など満載の会報をはじめ、メサイヤとファンを熱く結ぶファンクラブがこの春、リニューアルします。この機会にぜひ、ご入会ください。右記事項をご記入の上80円切手を同封して封書で下記住所「メサCAN² CLUB会員募集T」係までご応募ください。
※ホームページにも募集要項を掲載しています。

- 氏名(フリガナ)
- 郵便番号
- 電話番号
- 生年月日
- 好きなゲームジャンル
- 性別
- 住所(フリガナ)
- E-mail(ある人のみ)
- 好きなメサイヤのゲーム名
- お持ちのゲーム機器



故障のお問い合わせ

〒160-0023 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F
日本コンピュータシステム(株) メサイヤ事業部
TEL.03-3365-9033(代表) (月~金 10:30~18:30)
※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。
ホームページURL(アドレス) <http://www.ncsnet.co.jp/>

ラングリッサーIV
"サタコレ"で登場!!

7月30日発売
2800円(税別)

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。