

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



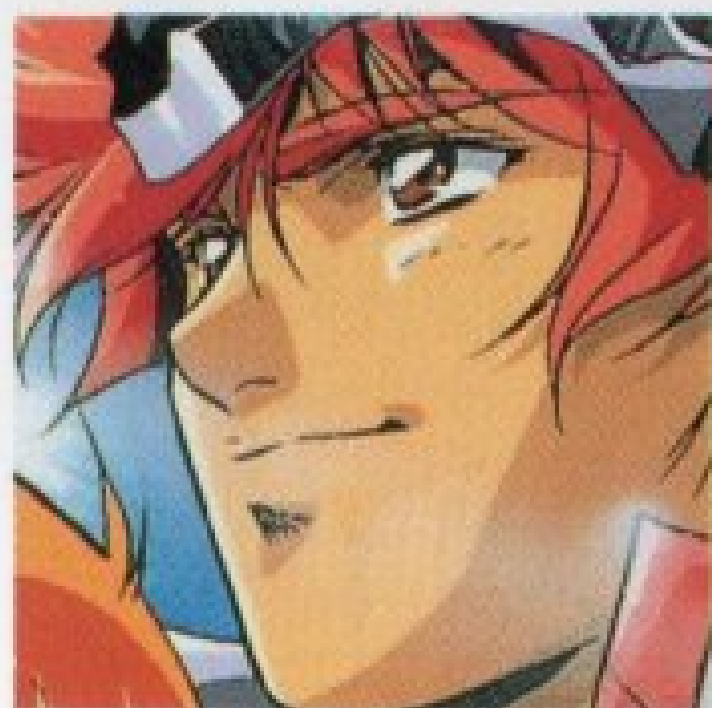
MASAYA

推奨年齢

全年齢

LANGRISSER
DRAMATIC EDITION

ラングリッサー ドラマティックエディション



CONTE

LANGRISSE DRAMATIC EDITION

ラングリッサー ドラマティックエディション

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

この度はセガサターン専用ソフト「ラングリッサー ドラマティックエディション」に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でプレイして下さい。



N T S

プロローグ・ラングリッサーI	02
プロローグ・ラングリッサーII	04
ゲームの始め方	06
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	
1 大陸図表示	08
2 出撃準備	08
3 作戦開始	11
4 画面の見方	11
5 レベルアップとクラスチェンジ	15
クラスチェンジ表	16
ユニットのもつ能力と用語解説	20
メニュー画面のコマンド説明	22
攻撃相関表	25
魔法一覧表	26
ゲーム攻略のポイント	28

をお買い上げいただき、ありがとうございました。ゲームを始める前
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。



レディン
(ファイター/主人公)

声:堀川 亮

バルディア王国王子。「ラングリッサー」を狙うダルシス帝国に包囲された王城より脱出。祖国を取り戻すために、ダルシス帝国を打破すべく戦う。

クリス(クレリック)

声:皆口 裕子

僧侶をめざし、巡礼の旅をしていた。その途中で野盗に襲われたが、レディンの一行に助けられる。以降、レディンに淡い恋心を抱き、共に戦うことを決意。

遙か古より、手にした者に無限の力を授けると謳われた伝説の秘剣「ラングリッサー」。

欲深き者共はその剣を求めるがゆえ、善なる人々はその剣を守らんがため、互いに命をかけ多くの血が流されていった。

しかし今は、古き英雄の末裔バルディ

PROLOGUE

ア王国の手によって、悪しき者達から長きを守られていた。だが、それも崩される時がきた。ダルシス帝国皇帝ディゴスが大軍団を従え、ラングリッサーを手に入れんがためにバルディアへ侵攻を開始したのである。彼は伝説の秘剣を手に入れることにより、世界制覇という野望を抱いていたのだ。

LANGRISSE DRAMATIC EDITION



ヴォルコフ(ソードマスター)
声:小川 真司

バルディア王国の老練なる騎士。バルディア王イルザックの命を受け、レディンと共に城を脱出する。高齢ではあるが、かなりの手腕を持つ戦術家である。



ナーム(ファイター)
声:冬馬 由美

女ながら騎術にすぐれ、バルディア近衛兵団の隊長を務めていた。バルディア落城の際、レディンとヴォルコフを城外まで導き、再びイルザック王を助けるため城へ向かう。



イルザック王(キング)
声:大木 民夫

バルディア王国の国王であり、レディンの父親。「ラングリッサー」を守り続けてきたが、ダルシス帝国皇帝ディゴスによる侵攻を受ける。



ジェシカ(ウォーロック)
声:久川 綾

王宮魔導師として国王を守り戦ったが、捕らわれてしまう。イルザック王の亡き後、「ラングリッサー」の秘密を知る唯一の人物となる。



ディゴス(エンペラー)
声:麻生 智久

ダルシス帝国皇帝。世界制覇という野望を抱き、「ラングリッサー」を手にいれようとたくらむ。



ゼルド(ロード)
声:川津 泰彦

ディゴスの右腕的存在の男。バルディア城侵攻の際に指揮をとる。隣国からも恐れられるほどの力を持つ。



ランス(ロイヤルガード)
声:井上 和彦

ダルシス帝国近衛騎士団の隊長で、黒騎士の異名を持つ。その武勇と人柄により、帝国内での人望も厚い。

LANGRISSER



エルウィン(主人公)

声:草尾 毅

幼少の頃に両親を亡くし、冒険者として旅をつづけてきた。正義感が強く、周囲のものを引き付ける魅力をもっている。



リアナ(クレリック)

声:國府田 マリ子

ヘインとは幼なじみ。サルラス領近くの光の神殿で巫女をしていた。レイガルド帝国に追われているところを、エルウィンに助けられたのをきっかけに、エルウィンと共に旅をすることになった。

あれから数百年…。

バルディア王国もすでに無く、今や「ラングリッサー」も再び伝説の剣と成り果てていた。

しかし、またもや他国からの大陸侵略が始まったのである。今度の敵はレイガルド帝国。その背後には「闇の王子ボーゼル」と、「ラングリッサー」に相

PROLOGUE

対する魔剣「アルハザード」が絡んでいるという。「アルハザード」を手に入れたレイガルド帝国は、封印された真の力を解放すると同時に、多くの者達が夢に見て、そして敗れていった“大陸統一”という野望を果たそうとしていたのだ…。

LANGRISSE DRAMATIC EDITION



ヘイン(ウォーロック)

声:山口 勝平

サルラス領近くの村に住んでいた魔法使いで、エルウィンと会ったときから、仲の良い親友のような関係になっていた。彼の魔法の能力は未知数である。



シェリー(ホークナイト)

声:横山 智佐

大陸西部を治めるカルザス城の姫。自由奔放な性格のため、城を抜け出しては剣の腕を磨いている。レイガルド帝国に対抗すべく、各地の貴族を集めて戦いを続けている。



キース(ホークナイト)

声:堀 秀行

シェリーの治めるカルザス城の飛行部隊の隊長であり、シェリー直属の部下。戦闘時には沈着冷静で有能な軍人である。



イメルダ(ジェネラル)

声:鶴 ひろみ

「氷竜兵団」を率いている女將軍。冷酷でプライドが高く、勝つためには手段をえらばない。敵のみならず 部下にも恐れられている。



レオン(ロイヤルガード)

声:置鮎 龍太郎

「青竜騎士団」の隊長を務める。数々の栄光と無敗の戦歴を誇る。部下からの信頼も厚く、帝王に対する忠誠心も高い。



カオス(…)

声:渡部 猛

混沌を司る闇の神。すべての邪悪な存在の守護神でもある。



ボーゼル(ダークマスター)

声:塩沢 兼人

カオスを呼び出し、そのため自らも深手を負ってしまった。今度は帝王ベルンハルトを利用し、アルハザードとラングリッサーを手に入れようとたくらんでいる。



? (ダークプリンセス)

声:?

ボーゼルに術をかけられダークプリンセスとして操られている。出生や生い立ちは謎に包まれている。闇の力を得ている彼女は、強力な魔法を使うことができる。

【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、デモが始まります。この時にスタートボタンを押すとタイトル画面が現れます。もういちど押すと「I」または「II」を選択する画面になります。遊びたいゲームを方向ボタンの左右で選び、Cボタンで決定して下さい。次に選んだゲームのオープニングムービーが流れ、ゲームを始められます。

【ゲームオーバー】

敗北条件を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。

『セーブについて』

本体RAMとカートリッジRAM（別売パワーメモリー）に保存することができます。

保存のためにはI、IIとも空き容量が165必要です。

セーブには「シナリオクリア」で行うものと、「シナリオの途中」で行うものの、2種類あります。

* シナリオクリア時のセーブ

シナリオクリアのたびに表示され、最高3つまでデータ保存ができます。

* シナリオ途中でのセーブ

プレイ中のデータを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。

このセーブは設定メニューで行います。また、出撃コマンド終了後でもこのセーブを行うことができます。

『ロードについて』

セーブデータが2種類あるのと同様、ロードデータも2種類あります。

「ゲームスタート時」または「プレイ中の設定メニュー」から行います。

【コントロールパッドの操作】

.....メニュー画面など
ゲーム中

L・Rボタン

1画面で表示しきれない場合に押すと、ページを切り替えます。

L・Rボタン

使用しません。

方向ボタン

カーソル移動。

方向ボタン

カーソル移動。

スタートボタン

使用しません。

スタートボタン

設定メニューを開きます。

Xボタン

アイテムの説明表示。

Xボタン

キャラに合わせて押すと、移動範囲を確認。

Yボタン

使用しません。

Yボタン

押しながら方向ボタンでカーソルの高速化。

Zボタン

キャラクターの変更。

Zボタン

未行動キャラの表示。

Cボタン

決定。

Cボタン

決定。メニューデータの表示。

Bボタン

キャンセル。

Bボタン

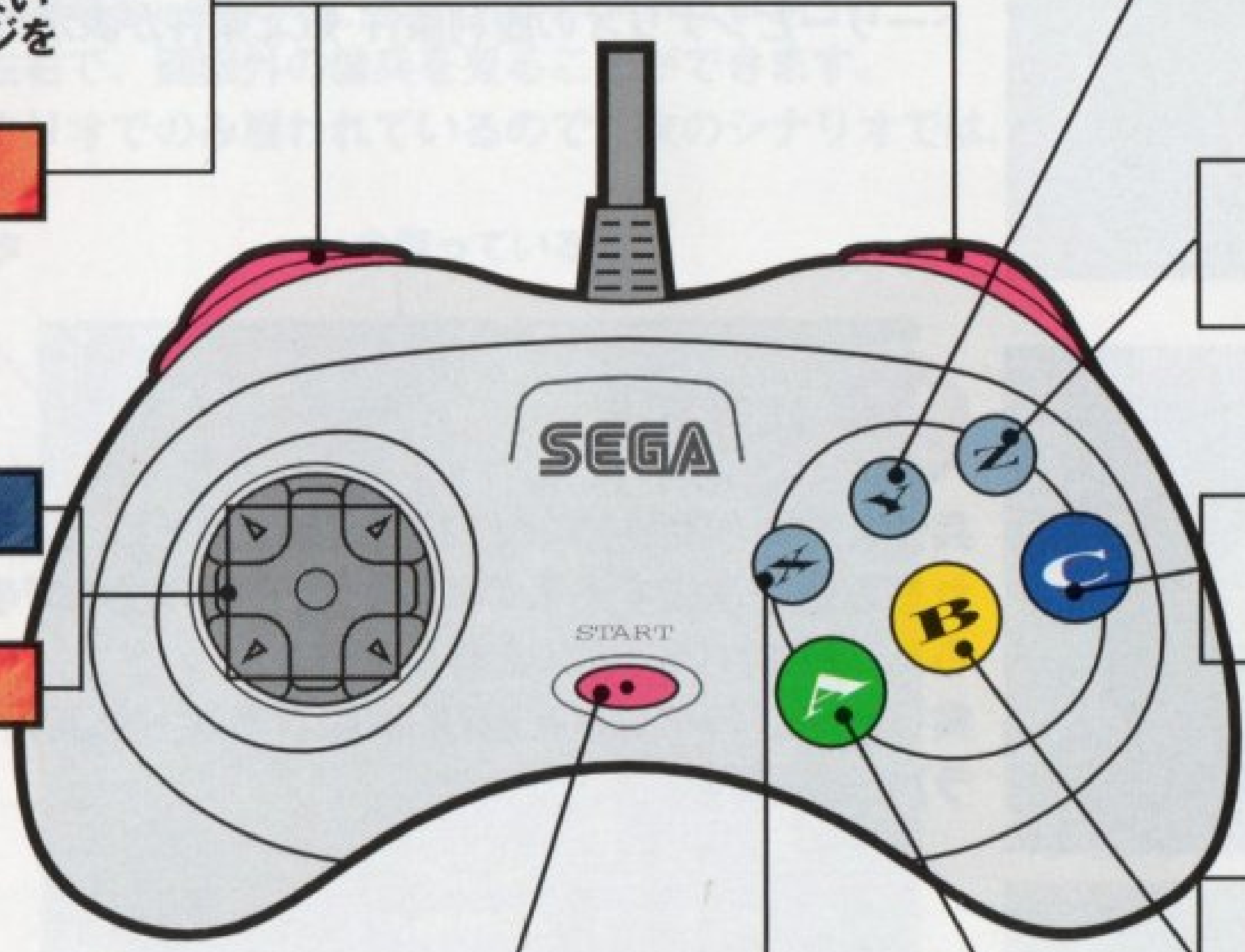
キャンセル。

Aボタン

決定。

Aボタン

決定。メニューデータの表示。



【ゲームの遊び方】

このゲームは、勝利条件を満たしながらシナリオをクリアしていくゲームです。



大陸図表示

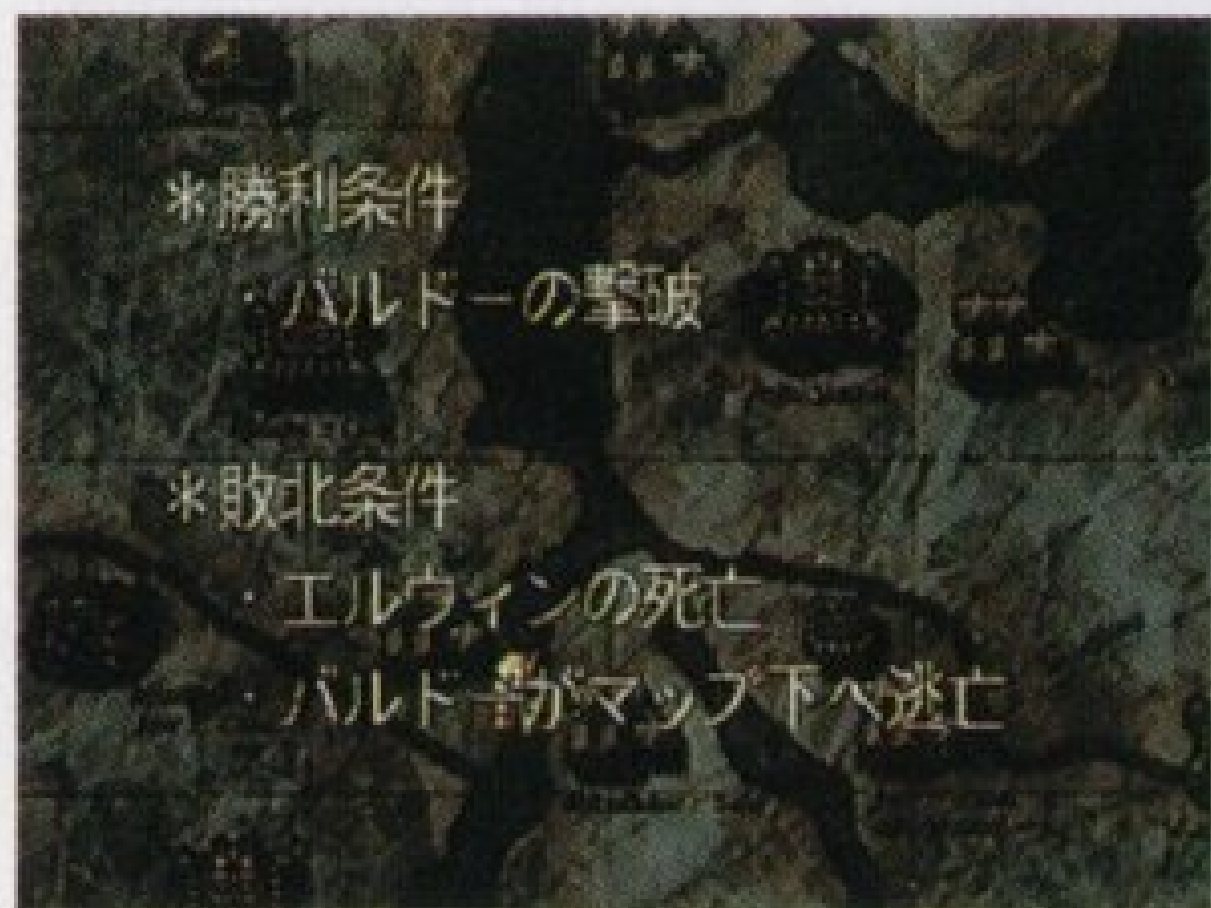
これまでの進軍ルートやプレイヤーの操作するユニット、さらにストーリーとシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。



出撃準備

兵士を雇い(傭兵)、アイテムで装備をかため、出撃に備えます。いずれもお金で準備するものです。(ゲームの途中で手に入るアイテムもあります)。所持金に注意しましょう。

実行したいコマンドを選び、次にコマンドを実行する指揮官(キャラ)を選びます。



『兵士配属』

「兵士配属」を選び「指揮官（キャラ）」を指定すると、その指揮官が雇うことのできる傭兵が、画面に表示されます。所持金にあわせて傭兵を選んで下さい（傭兵の数はCボタンで増え、Bボタンで減ります）。1人の指揮官に配属できる傭兵は1種類で、人数は3～6人です。傭兵の人数や選択できる傭兵の種類は、指揮官やそのクラスによって異なります。人数が決まったら「決定」を選んで下さい。

※選べる傭兵の種類が多い場合は、カーソルが表示されます。

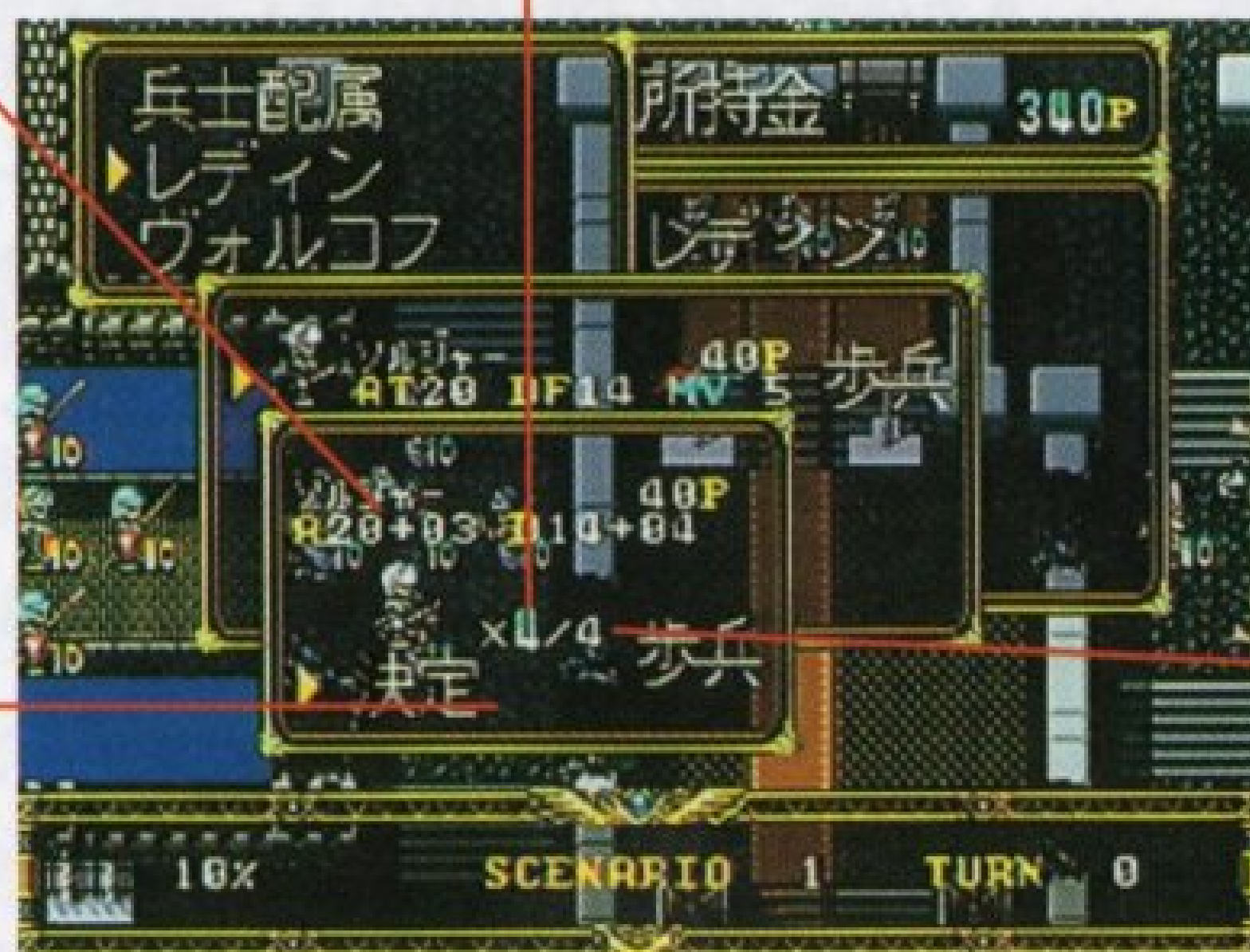
方向ボタンの左右で、画面外の傭兵を見ることができます。

※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。

選んだ傭兵のデータ

今雇っている数

決定コマンド



雇える最高値

クラスチェンジによって増減します。
3～6の範囲を変動します。



『アイテム装備』

「アイテム装備」を選んだら、アイテムを装備したい指揮官(キャラ)を選びます。次に「装備」「購入」「売却」のいずれかを選びます。Bボタンを押すと、前の画面に戻ります。「I」のみ14面~18面にかけて、画面上に表示しきれないキャラがいます。LかRボタンを押すと、そのキャラを表示することができます。



* 装備…持っているアイテムを装備します。アイテムは「武器」と「その他」の2種類があり、それぞれ1つずつ装備できます。装備したいアイテムを選んで決定して下さい。

何も装備しないときは「装備しない」を選んで下さい。

※装備できないアイテムは、暗く表示されます。



そのアイテムを装備した時の指揮官のデータ

選んでいるアイテムを装備できない指揮官

所持金

売っているアイテムと値段

* 購入…各シナリオごとにショップで売っているアイテムは違います。なお、カーソル部分のアイテムが装備できない指揮官は、データが暗く表示されます。



* 売却…必要ないアイテムは売ることができます。ただし、装備しているアイテムや「ラングリッサー」のようなアイテムは売ることができません。

アイテムがカーソルに合っている時に、Xボタンを押せば、そのアイテムの効果を知ることができます。

売却できるアイテムと売値

★「装備」は各指揮官毎に行わなければならない、指揮官Aの装備画面では、指揮官Bには装備できません。ただし、「購入」「売却」はだれの画面でもできます。Zボタンでキャラを変更できます。

『指揮官配置』



「指揮官配置」を選び、配置の指定をする指揮官(キャラ)を決定します。

マップ上の旗のあるところに好きな指揮官を配置できます。

ただし、シナリオによっては、強制的に配置が決まってしまう場合もあります。

また、配置の終わった指揮官は、名前が暗く表示されます。

『出撃』

すべての指揮官の準備が終わったら「出撃」を選びます。またこのとき、セーブ確認表示がでます。

3 作戦開始

「出撃」を選ぶと、まずセーブするかしないかを決めます。ここでセーブしておく、出撃準備時点からの再スタートができ、ゲームを始めてから配置や傭兵の配属をやり直したい時に便利です。

そしていよいよ作戦開始です。自軍の指揮官とその部下のユニットに、下した命令で作戦が実行されます。どちらかが勝利するまで、ターンは繰り返されます。

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が、ユニットにカーソルを合わせると、そのユニット全員が、正面を向きます。

魔法マーク

ユニットに魔法がかけられている時に表示されます。どの魔法がかけられているかは、情報ウィンドウの魔法省略記号を見ればわかります。

指令アイコン

指揮官のみにつくマーク。部下への命令内容を表わしています。

ユニットシンボル

ユニットの種類を示します。行動が終了したユニットは白黒になります。

部隊マーク

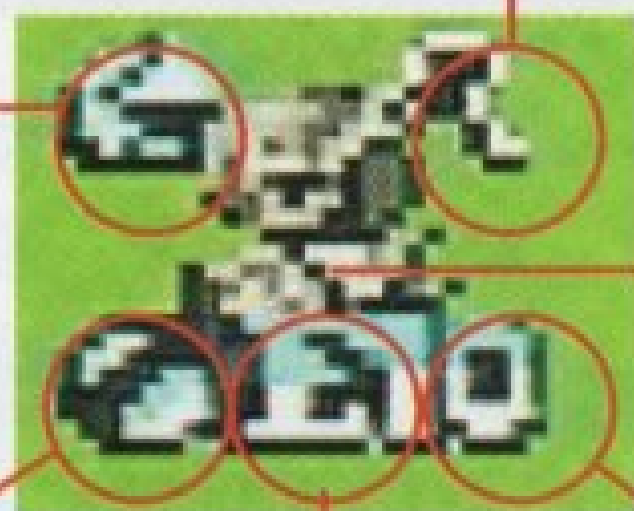
同じ部隊にいることを示すマーク。味方は青、敵は赤、NPCは緑です。

Eマーク

行動終了したユニットにはEマークが表示され、動かさせません。

HP(耐久力)

味方は青、敵は黄色。最大10でダメージを受けると減少し、0になるとそのユニットは消滅します。



『情報ウィンドウの見方』

◆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

ターン数



シナリオの数

◆カーソルが指揮官ユニット上にあるとき

ユニットにかけられている魔法の種類

ユニットシンボル

D (防御力)

クラス

名前



経験値メーター

装備アイテム

ユニットの
いる地形

L (レベル)

A (攻撃力)

HP (耐久力)

MP (マジックポイント)

そのユニットがその地形によって受ける地形修正値と特別修正値 ※2 (上段が地形修正値、下段が特別修正値)

◆カーソルが傭兵ユニット上にあるとき

ユニットにかけられ
ている魔法の種類

ユニットシンボル

指揮官の名前

クラス



HP (耐久力)

ユニットの
いる地形

A (攻撃力)

D (防御力)

指揮官の
レベル

指揮修正値(攻撃力修正値)

指揮修正値(防御力修正値) ※3

そのユニットがその地形によって受ける地形修正値と特別修正値 (上段が地形修正値、下段が特別修正値)



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	Q = クイック

◆黄色の文字

敵にかげられたら不利になる魔法

S = スリープ	Z = ゾーン
C = チャーム	M = ミュート
D = デクライン	

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。
- ※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うまれる、防御に対する有利さの値。(例. マーマンは水上に強い)
- ※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。
攻撃力修正値(A+)と防御力修正値(D+)があります。
指揮官自身にはプラスされません。

『指揮範囲について』



指揮範囲とは、その指揮官が自分の部下に対して、指揮修正値を与えることのできる範囲のことです。この指揮範囲内の部下には、指揮修正値がプラスされるので有利です。ただし、これは敵も同じです。マップ上でユニットにカーソルを合わせると、その部隊の指揮官の指揮範囲が表示されます。

『指揮官データの表示』

指揮官にカーソルを合わせてCボタンを押すと、指揮官データが表示されます。



『戦闘時の説明』



★HPが低くなると攻撃回数が減少し、相手に与えるダメージが減ってしまいます。また、敵の指揮官を倒す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、得ることはできません。

『会話』



ゲーム中には援軍が現れたり、アイテムを見つけたりと、多くのイベントが用意されています。Cボタンで次のメッセージに進みます。また、音声はBボタンでとばすことができます。

5 レベルアップとクラスチェンジ

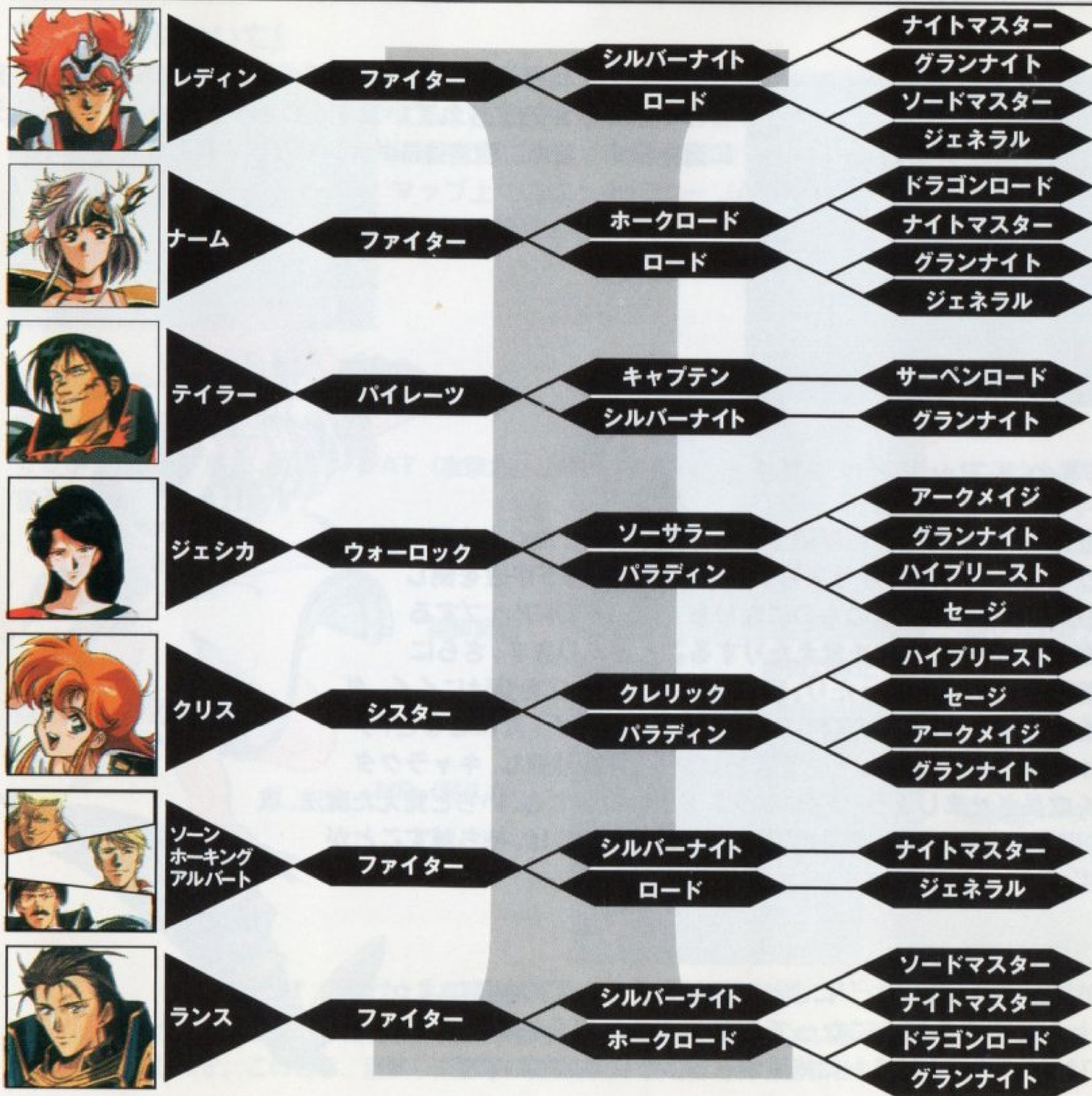
敵を倒せば、その指揮官に経験値がプラスされます。たくさん稼いでキャラクターを強く成長させましょう（指揮官の部下が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります）。レベルアップすると能力が上がったり、魔法を覚えたりすることがあります。さらに魔法の範囲や威力が高まったり、戦闘時にはダメージを受けにくく、ダメージを与えやすくなる等有利になります。レベルが10になると「クラスチェンジ」を行えます。「クラスチェンジ」を繰り返し、キャラクターを強く成長させましょう。また、クラスチェンジしても、いちど覚えた魔法、攻撃値、防御値、最大MP値、傭兵の種類と数（下記参照）は、持ち越すことができます。

『傭兵の数について』

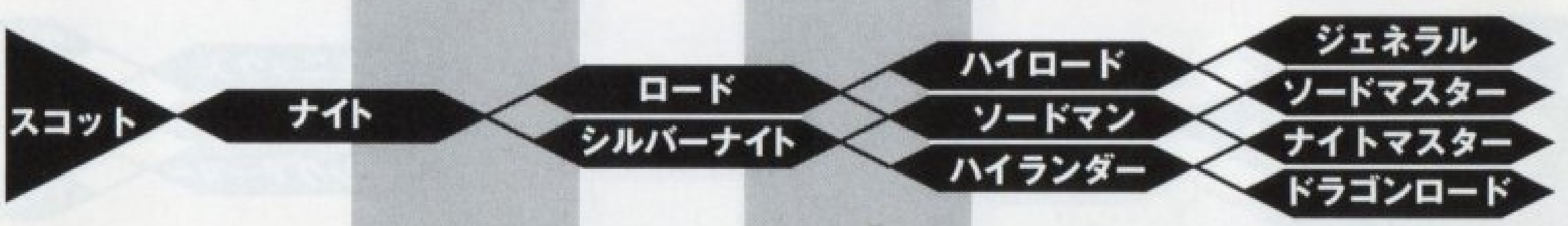
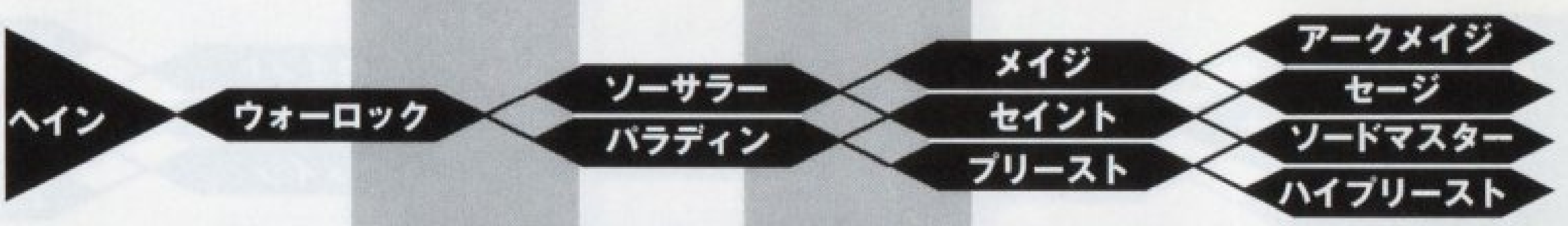
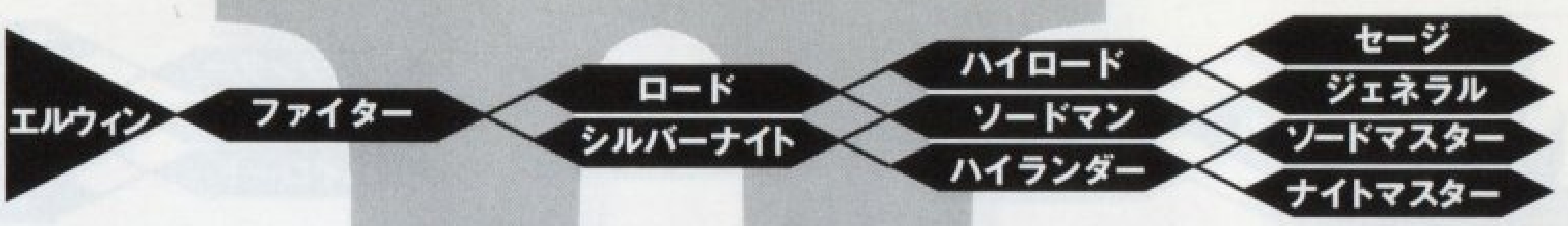
雇える数は、クラスチェンジによって増減します。この条件によって計算上2以下や7以上になってしまうような場合もありますが、「2以下は3」「7以上は6」に修正されるようにできています。



【クラスチェンジ表】



LANGRISSE DRAMATIC EDITION





ロウガ

グラディエーター

シルバーナイト
アサシン

ハイランダー
ソードマン
ハイロード

ナイトマスター
ソードマスター
ジェネラル
レンジャー



ラーナ

シャーマン

ネクロマンサー
ソーサラー

セイント
サモナー
メイジ

ドラゴンロード
セージ
ザーヴェラー
アークメイジ



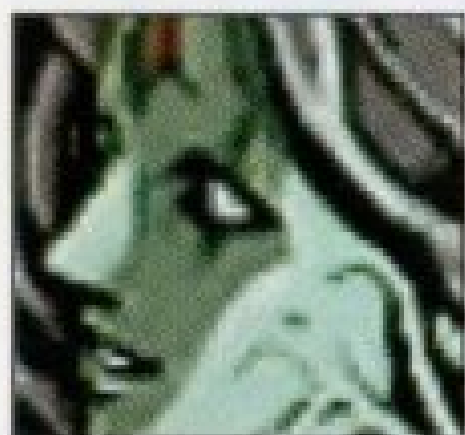
ソニア

ナイト

アサシン
シルバーナイト

ソードマン
メイジ
ハイランダー

ジェネラル
ソードマスター
アークメイジ
ナイトマスター



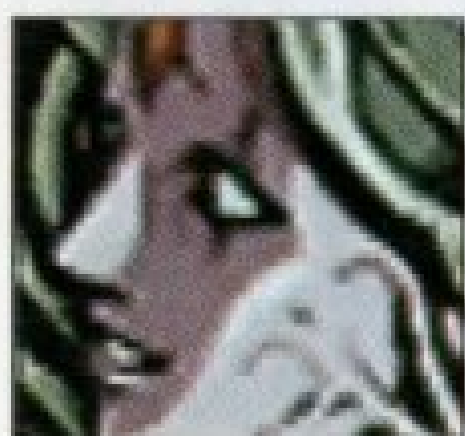
エスト

スキュラ

サーベント
リッチ

フェニックス
クラーケン
サキュバス

グレートドラゴン
イェルムンガルド
バンパイアロード
アイアンゴーレム



オスト

ウェアウルフ

ケルベロス
デュラハン

フェニックス
ミノタウロス
リビングアーマー

グレートドラゴン
マスターディーノ
アイアンゴーレム
バンパイアロード



レオン

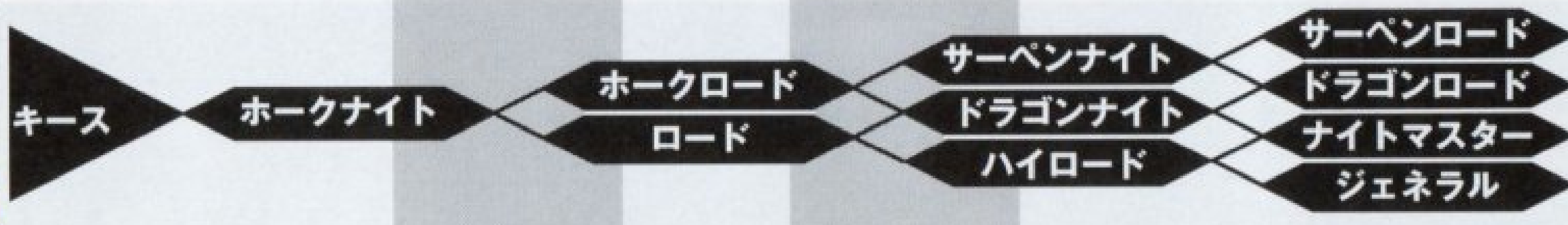
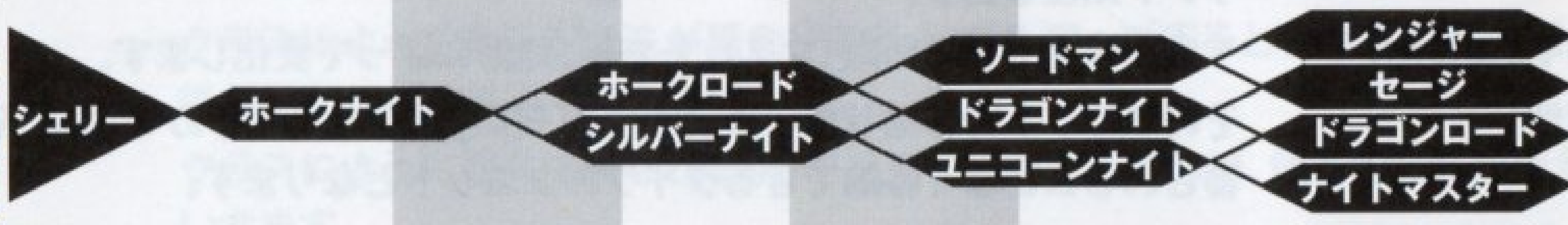
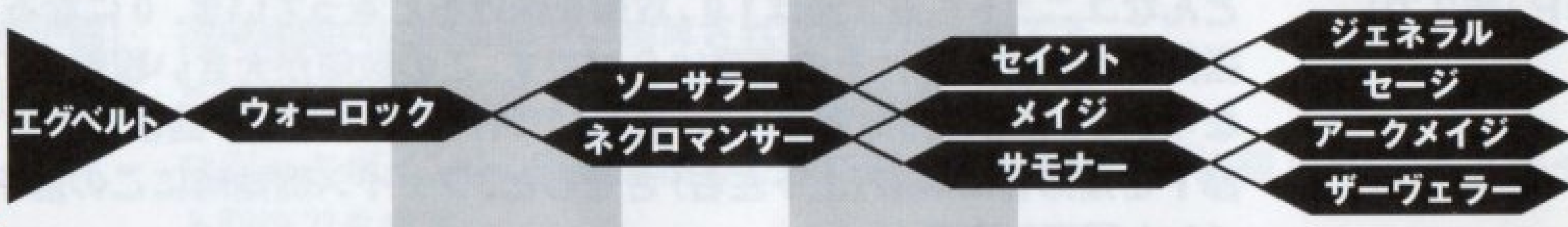
ナイト

ロード
シルバーナイト

ハイロード
ソードマン
ハイランダー

ジェネラル
ソードマスター
ナイトマスター
ドラゴンロード

LANGRISSE DRAMATIC EDITION



【ユニットのもつ能力と用語解説】

各ユニットはさまざまな能力をもっています。また、その能力を以下のような用語で表現しています。

●全ユニットのもつ能力

- クラス** ユニットの種類。いろいろなクラスに成長でき、それぞれ能力が異なる。
- A・AT (攻撃力)** この数値が大きいほど敵に与えるダメージが大きい。
- D・DF (防御力)** この数値が大きいほど敵から受けるダメージが小さい。
- HP (耐久力)** どんなユニットも最大値は10。攻撃を受けると減っていき、0になると消滅します。指揮官が0になるとその部隊は全滅です。この数値が大きい程敵への攻撃が有利になります。さらに指揮官だけは「治療」でHPを3ポイント回復できます。また自分の部下を指揮官に隣接(上下左右)させると、フェイズ開始時にこの部下のHPが3ポイント回復します。
- MV (移動力)** 1度に移動できる距離(マス)。ただし、地形によって変化します。
- 属性** そのユニットの移動状態です。例えば「飛兵」は空を飛べるので、ほとんどの地形に影響されることなく移動できるタイプのユニットとなります。



●指揮官のみが持つ能力

名前	指揮官の名称
L・LV	レベル。経験値をためると上がっていきます。高レベルほど戦闘や魔法の効果が有利に働きます。また、レベル10でクラスチェンジすることができますが、レベルは1に戻ります。
経験値メーター	自分自身(指揮官)やその部下が敵ユニットを倒すと、その指揮官に経験値が入ります。メーターがいっぱいになると、レベルアップして能力が上昇したり、魔法を覚えたりします。
指揮範囲	自分の部下の戦闘が有利に働く領域です。
A+(攻撃力修正値)	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
D+(防御力修正値)	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
MP	マジックポイント。魔法を使うたびに減っていきます。「治療」でMPを2ポイント回復できます。
使える魔法	クラスによって使える魔法が異なります。レベルアップすると使える魔法が増え、効果範囲や威力も強くなります。
傭兵	クラスによって傭兵は異なります。クラスチェンジをすれば、傭兵の種類が増えていきます。



【メニュー画面のコマンド説明】

コマンド(命令)のメニューは大きく分けて「メインメニュー」と「設定メニュー」の2種類があります。

メインメニュー

ユニットに命令を与えるコマンドのメニューです。命令したいユニットにカーソルを合わせてCボタンを押すとメインメニューが現れます。命令したいコマンドを選び、Cボタンを押して下さい。

(注) Eマークのユニットには命令できません。ただし、指揮官ユニットの「指令」コマンドのみ、何回でも使用できます。

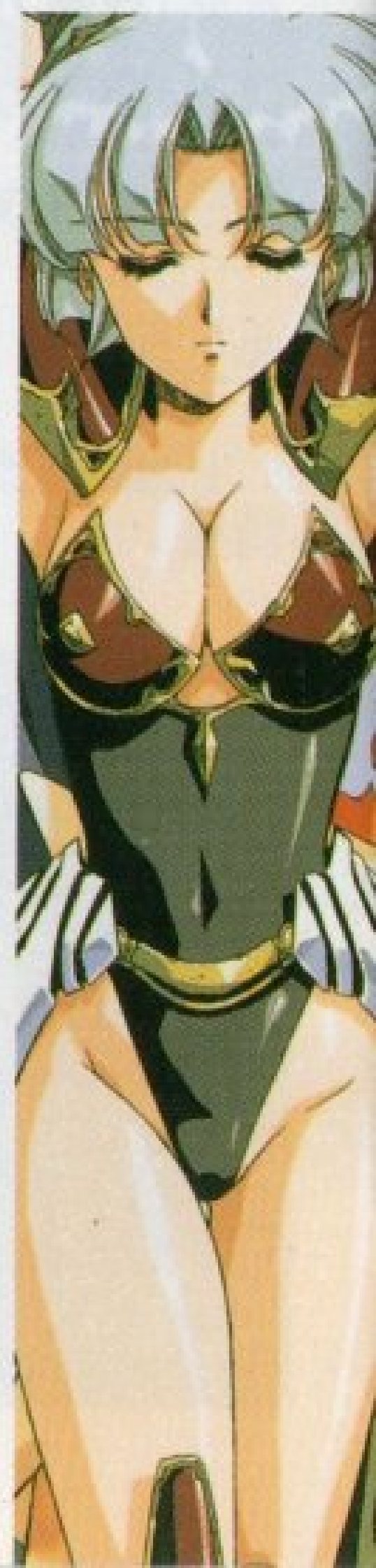
移動 (全ユニットが使用可能なコマンド)

マップ上に移動できる範囲が表示されて、NPCと敵を除く自軍ユニットを移動させることができます。「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ボタンを押すと、決定されて行動終了を示すEマークが表示されます。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 (全ユニットが使用可能なコマンド)

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」か「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、敵も反撃をしてきます。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ボタンを押して下さい(移動の仮決定時での攻撃なら、カーソルは「ブーツ」型に戻ります)。もう一度Cボタンを押して下さい。攻撃後は行動終了となり、Eマークが表示されます。

(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、離れたところからも攻撃できるユニットです。



魔法 (指揮官ユニットのみが使用できるコマンド)

まず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一度Cボタンを押せば、魔法は実行されます。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。

(注)「攻撃」や「移動」コマンドを実行した後には「魔法」は使えません。

治療 (指揮官ユニットのみが使用できるコマンド)

指揮官がこれを使用すると、HPが3ポイント、MPが2ポイント回復します。

(注)「攻撃」や「移動」コマンドを実行した後には「治療」は使えません。

指令 (指揮官ユニットのみが使用できるコマンド)

部下は手動でも動かしますが、コンピュータまかせの自動操作もできます。「指令」コマンドには4種類の設定があり、フェイズ終了時にEマークのないユニット、つまり「手動」による命令を行わなかったユニットは、指令内容にそった行動が自動的に行われます。



戦闘

攻守バランスのとれた行動をします。



突撃

戦闘よりも攻撃重視の行動をします。



防衛

自分からは攻撃を仕掛けなくなります。



手動

自動操作は行われません。

(注) このコマンドは何度でも実行できます。ゲームスタート時には「戦闘」に設定されています。

設定メニュー



フェイズの終了や、ゲームの設定を行うコマンドのメニューです。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。そこで命令したいコマンドを選んでCボタンを押して下さい。

セーブ

シナリオ途中のデータを1つだけ保存できます。

ロード

セーブしてあるデータをロードします。

勝利条件

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。

ゲーム設定

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、Cボタンで設定して下さい。決定後はBボタンで前に戻ります。

フェイズ終了

自軍のフェイズを終わらせて、敵のフェイズに入ります。(NPCがいる場合は、このNPCユニットの行動が終了してから敵フェイズとなります。)

※敵のフェイズ中にBボタンを押し続けることによって、ゲームを高速化できます。待ち時間を短縮できますが、敵の行動がわかりにくくなるので、状況によって使い分けて下さい。

(注) このコマンドを実行しないとゲームは進行しません。

ゲーム設定

カーソルスピードや敵フェイズの待ち時間等を設定できます。

表示設定

メッセージの表示速度を設定できます。

戦闘シーン

戦闘シーンを省略できます。

PCM

PCMによる効果音をON/OFFできます。

高速戦闘

ON/OFFの切り替えで戦闘速度が変更できます。

【攻撃相関表】

属性によって攻撃に有利不利があります。
よく関係をとらえてから攻撃をしかけましょう。

◎：有利 △：少し有利 ⊗：不利 ▼：少し不利

防御側 攻撃側	歩兵	僧侶	槍兵	騎馬	特殊騎馬	飛兵	盗賊	水兵	ゲル	魔族	怪物	野伏	魔法使い	霊	不死	弓兵	バリスタ	竜族
歩兵			◎	⊗	⊗	▼										△	△	
僧侶			◎	⊗	⊗	▼			◎	◎				◎	◎	△	△	
槍兵	⊗	⊗		◎	◎	▼										△	△	
騎馬	◎	◎	⊗			▼	◎	◎				◎	◎			△	△	
特殊騎馬	◎	◎	⊗			▼	◎	◎				◎	◎			△	△	
飛兵	△	△	△	△	△		△	△				△	△			⊗	⊗	
盗賊			◎	⊗	⊗	▼										△	△	
水兵		⊗	◎	⊗	⊗	▼										△	△	
ゲル		⊗																
魔族																		
怪物																		
野伏				⊗	⊗	▼										△	△	
魔法使い			◎	⊗	⊗	▼										△	△	
霊		⊗	◎															
不死		⊗																
弓兵	▼	▼	▼	▼	▼	◎	▼	▼				▼	▼					
バリスタ	▼	▼	▼	▼	▼		▼	▼				▼	▼					
竜族																		

例：歩兵は槍兵に対して、攻撃が「有利」です。

【魔法一覧表】

効果範囲や威力はレベルで変化します。

●攻撃魔法

魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
マジックアロー		敵	5	1ユニット	1	1	炎の弾が敵をめがけて飛んでゆく。
ブラスト		敵	2	1ユニット	10	6	強力な純エネルギー弾をぶつける。
サンダー	雷	敵	7	1部隊	4	5	雷雲を呼び寄せ、敵部隊の上に落雷させる。
ファイヤーボール		敵	4	3マス分	2	3	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える。
メテオ		敵	8	2マス分	8	2	星界より幾つもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
ブリザード		敵	0	4マス分	3	3	急激に大気を冷却し、局地的にヒョウの嵐を起こす。
トルネード	風	敵	0	3マス分	2	2	風を操り巨大な竜巻を発生させる。
ターンアンデッド	聖	敵	0	4マス分	5	2	範囲内にいる指揮官以外のアンデッドを消滅させる。
アースクエイク	地	敵	0	5マス分	12	3	地の精霊に働きかけ大地を揺るがす強力な魔法。

●回復魔法

魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
ヒール1		味方	6	1マス分	2	2	範囲内にいる仲間のHPを3ポイント回復する。
ヒール2		味方	6	1マス分	4	4	範囲内にいる仲間のHPを全部回復する。
フォースヒール1		味方	6	1部隊	3	3	1部隊の全ユニットのHPを3回復する。
フォースヒール2		味方	6	1部隊	6	5	1部隊の全ユニットのHPを全部回復する。

●補助魔法

魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
スリープ	精	敵	3	1マス分	4	2	敵を眠らせる。寝ている間は攻撃できない。
ミュート		敵	5	1ユニット	3	4	敵周辺の空気振動を止めて魔法を封じる。
プロテクション1		味方	5	1部隊	2	6	1ターンの間、1部隊全部の防御力を+3する。
プロテクション2		味方	5	1部隊	4	6	1ターンの間、1部隊全部の防御力を+5する。
アタック1		味方	5	1部隊	2	5	1ターンの間、1部隊全部の攻撃力を+3する。
アタック2		味方	5	1部隊	4	5	1ターンの間、1部隊全部の攻撃力を+5する。
ゾーン		敵	6	1ユニット	6	7	一時的に敵の指揮範囲を0にしてしまう。
テレポート		味方	16	1部隊	5	4	味方1部隊を好きなところへ瞬間移動できる。
レジスト		味方	8	1部隊	2	4	1ターンの間、1部隊の魔法抵抗力を上げる。
チャーム	精	敵	4	1部隊	6	3	魔法で魅了し、一時的に敵を味方につける。
アゲイン		味方	3	1部隊	10	5	行動終了した部隊を再び動かせるようにする。
クイック		味方	6	1部隊	5	4	1ターンの間、1部隊全員の移動力を+3する。
デクライン		敵	5	1部隊	5	2	1ターンの間、敵1部隊全員の魔法抵抗値を-15する。

★魔法タイプの説明

雷=水上のユニットに追加ダメージ

風=飛行するユニットに追加ダメージ

聖=アンデッド（指揮官以外）を一撃で倒す

★魔法に関する注意

地=飛行するユニットには無効 精=アンデッドには無効

スリープ、ミュート、ゾーン、チャーム

これらの魔法は必ず成功するとは限りません。魔法を唱えるキャラクターのレベルが、魔法をかけられる対象のレベルより高ければ高いほど成功率が高くなります。また、かけられる対象も、レベルが高ければ高いほどこの魔法にかかりにくく、効果も解けやすくなっています。

ミュート、ゾーン、チャーム これらの魔法を敵の部下に使用することはできません。

ヒール1、ヒール2、フォースヒール1、フォースヒール2

この魔法を使用すると、回復させた人数分の経験値を得ることができます。ただしHP10のユニットに使用しても経験値は入りません。

【ゲーム攻略のポイント】

指揮官をうまく使おう！

指揮官は魔法が使え、部下のHPを回復することもできます。さらに指揮範囲内にいる部下の戦闘を有利にできます。また「指令」コマンドで部下を自動操作すれば、手間も省けて作戦に集中できます。

指揮官がやられたら…！

敗北条件にある指揮官がやられると、ゲームオーバーになりますが、そうでない指揮官は次のシナリオから復活します。しかしその指揮官は、このシナリオのクリアボーナスはもらえず、また、部下の傭兵も全滅したとみなされます。さらに指揮官の敗北回数で、エンディングが変化します。

傭兵残数による成長もある！

傭兵をあまり失わないようにすると、シナリオクリアごとにコンピュータに記録され、これが一定数に達するたびに、味方指揮官の攻撃力修正値は1ポイント上昇します。攻撃力修正値はこれ以外にアップする方法はありません。

経験値をためよう！

経験値をためれば、レベルやクラスも高くなります。指揮官を倒すとその部隊は全滅しますが、消滅した部下の経験値は入りません。力に余裕があるときは、敵の部下を1人ずつ倒して経験値をためましょう。また、味方指揮官をシナリオ終了時までもたせれば、ボーナス経験値が入ります。

魔法をうまく使おう！

魔法をうまく使えば成長が遅れて、弱い指揮官でも敵に立ち向かうことができます。攻撃魔法だけでなく、アタックやプロテクションなどの補助魔法も有効に使いましょう。

HPとMPの回復はこまめに！

指揮官は「治療」コマンドでHPが3ポイント、MPが2ポイント回復します。さらに指揮官の上下左右に隣接する部下ユニットは、ターンごとにHPが3ポイント回復するので、有効な配置を心がけましょう。



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

LANGRISSER GOODS LINE UP



卓上
カレンダー

¥1,500

マウスパッド

各¥1,500

ラングI&II、III、IV
3タイプ



ポストカード
3枚セット

各¥300

ラングI&II、III、IV
3タイプ



Zippo
ライター

シリアルナンバー入り
限定各230個

各¥7,800

ナム、シェリー
2タイプ

※どの商品も数に限りがありますのでお早めに！
他にもトレーディングカードなど好評発売中。今後もいろいろな
アイテムがぞくぞく登場します。お楽しみに！



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

〒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。

© 1998 NCS

この商品は、(株)セガ エンタープライゼスが SEGA SATURN 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。

T-2507G