

COMPACT
disc

取扱説明書



SEGA SATURN™

 **WACHEN RÖDER™** 

Hohe Türme rogen senkrecht und dicht gedrängt gen Himmel
Stahl, Qualm und rauchende Schornsteine
Eine Zukunftsgesellschaft im Zerfall
Angeborene Lichtphobie
Vögel in der Finsternis

推奨年齢

全年齢

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 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。

- 当社は本ソフトの無断複製・レンタル・中古販売は一切許可しておりません。権利者の許可なく、これらを行った場合には法的処置を取る場合がありますのでご注意ください。
- 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。

このたびはセガサターン専用ソフト「バッケンローダー」をお買いあげいただき、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。



C O N T E N T S

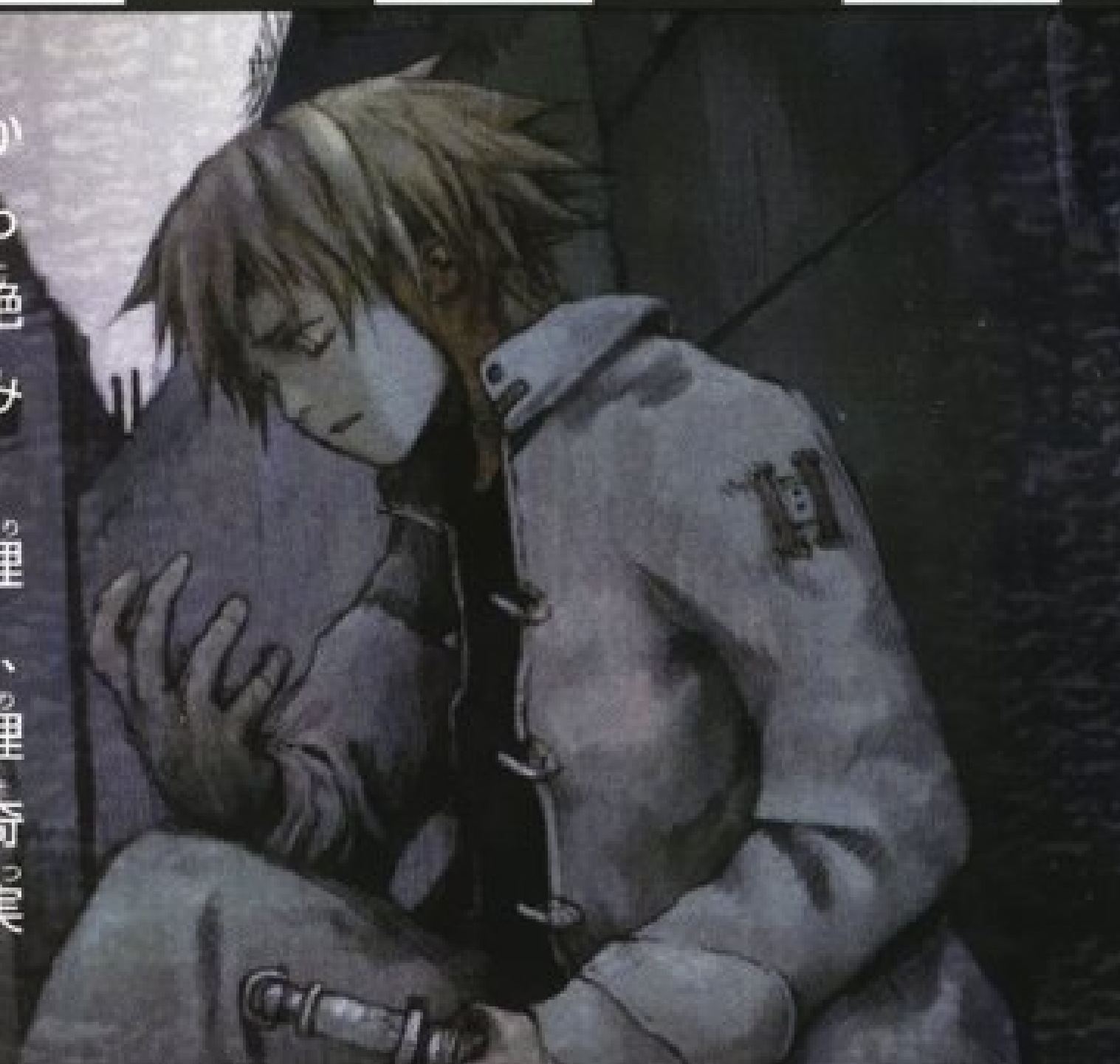
ストーリー	4
操作方法	6
ゲームの始め方	8
ゲームの構成	10
シティウィンドウ	11
メンバーセレクト	13
タクティカル戦闘	14
登場人物の紹介	24
エドゥアルド島全体図	26
アイテム紹介	28
スレッジについて	29
スタッフ紹介	30

このゲームは、バックアップ対応です。セーブには、バックアップRAMの空き容量が150必要です。
セーブ方法はP.11/20をお読みください。

ストーリー

霧に閉ざされた孤島エドゥアルド島。いつの頃からか人々はこの島に街をつくり、独自の文化を形成していった。鉄鋼の道を鉄塊が走り、そびえ立つ鉄塔からは、絶え間なく黒煙が吐き出される。巨大なメカニズムが生み出す富に限りはないと誰もが信じた希望の時代ー。

しかし、輝かしい栄華がもたらす代償として、重水処理施設より排出される、有害物質を含んだ「死の水」は、人々の生活用水をも汚染していった。特に、十分な処理施設のない貧困層が住む地域では、原因不明の疫病や奇形児の出生率が増えていった。毒に侵された水は、確実に人々を蝕んでいたのである。



都市部の下町の貧しい家に、ルシアンは双子の片割れとして生まれた。赤子の4人に1人は何らかの疾患を持つと言われる中、ルシアンはすこぶる健康に、遅く育っていく。しかし、時を同じくして生まれた妹は、重度の先天性恐光症に冒されているのであった。

決して陽の光を浴びることができない体。日々衰弱し、視力を半ば失いながらも、懸命に生きる妹。

(なぜ、俺だけが健康なんだ…)
少年時代のルシアンは、妹に自分の病を押しつけているような後ろめたさを感じつつ、献身的に尽くしていた。まるでそうすることが、健全であることの償いであるかのようー。

ルシアンは快く思わない父親を振りきり、少ない稼ぎから高価な「光る水」— 蛍水を買って求め、薄明かりの中、妹にせがまれるままに夜更けまで本を読み聞かせる。妹のお気に入りには、騎士と王女の物語。

「私にも騎士様は来てくれるかな…」 ぼんやりと呟く妹。

「俺が、お前の騎士になるよ。約束する！」 絶望を振り払うように力強く頷くルシアン。

騎士を目指す決意をしたルシアン。彼は独学で剣を学んだ。退廃的な生活、見知らぬ上流階級への漠然とした不満と憎しみを剣にぶつけた。

癒されることのない焦りと苛立ちが彼を衝き動かしていた。

妹の死を避ける術はなく、だが残されたわずかな時間のために、ルシアンは必死に生きた。

数年後。妹は永久に苦しむことのない世界へ旅立った。後には果たされぬ約束だけが残った。

(誰を憎めばいい…)

悔恨と怒りに振り上げた拳を降ろす術をルシアンは知らなかった。街を彷徨うルシアンに一つの答が浮かぶ。重水処理施設の最高責任者である剣帝デュレンに復讐するのだ。重水の生み出す富に悦ぶデュレンを許すことはできない。しかし、デュレンは謎の失踪を遂げ、その行方は杳として知れぬと街では噂されていた。

ルシアンは、デュレンの足取りを追い、旅を始める。

それが、今の自分にできるすべてであると、そう信じて。



操作方法

このゲームは1人用です。セガサターン本体のコントロール端子1に、コントロールパッドを接続して、ゲームを始めてください。

コントロールパッドの名称



Fig. 92. — Quick-Revolution Com

ゲーム中に、スタートボタンとA・B・Cボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

基本操作

方向ボタン	カーソルの移動・項目の選択
A・Cボタン	メニューの決定・会話を進める（音声スキップ）
Bボタン	キャンセル
X・Y・Z・L・Rボタン	使用しません
スタートボタン	ムービーのスキップ・語りの音声のストップ

メンバー セレクト画面

方向ボタン	キャラクターの選択
A・Cボタン	キャラクターの決定・もう一度決定すると解除
Bボタン	キャンセル
Xボタン	ステータス画面を表示する
Y・Z・L・Rボタン	使用しません
スタートボタン	戦闘を始める

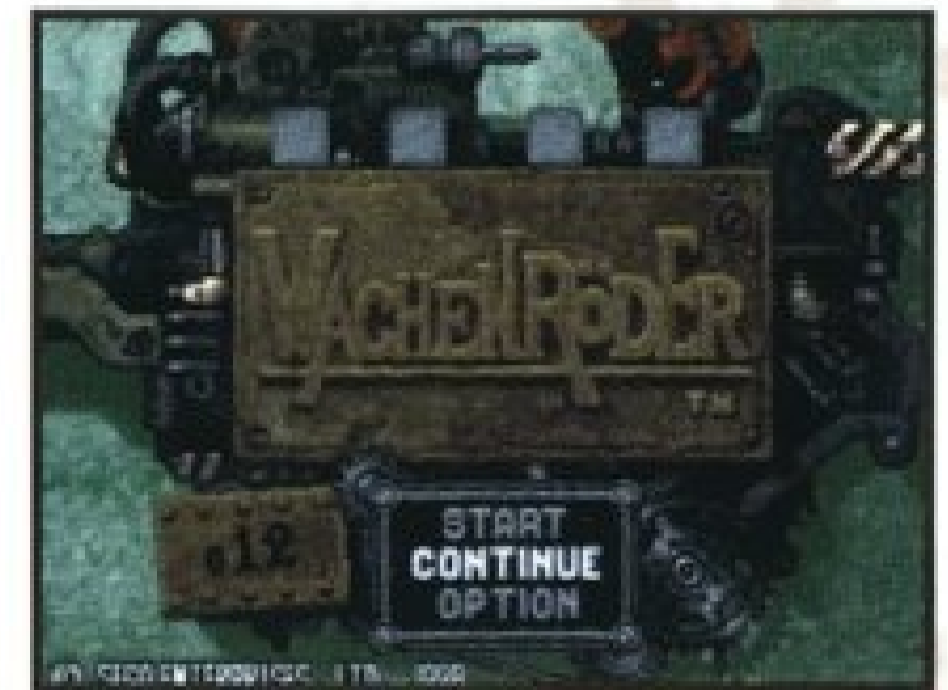
戦闘

方向ボタン	カーソル移動・選択・アクセルメーターの調節
Aボタン	プレイヤーキャラクターを順番に選択
Bボタン	キャンセル
Cボタン	決定・システムウィンドウを開く
Xボタン	ズーム
Yボタン	視点の角度の変更
Zボタン	カーソルを階層ごとに移動
L・Rボタン	視点の回転
スタートボタン	システムウィンドウを開く

ゲームの始め方

ゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。なおムービーが始まった場合は、スタートボタンを押すことで、タイトル画面に戻ることができます。

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。方向ボタン上下で3つのモードから選択して、**A**、**C**、スタートボタンのいずれかで決定しましょう。



START

ゲームを最初からスタートします。決定すると「ヴェルベットの語り」画面に変わり、プロローグが始まります。



CONTINUE

前回セーブしたところから続けてプレイします。最初に、本体RAMまたはカートリッジRAM（パワーメモリー [別売]）を選択して、**A**か**C**ボタンで決定します。

セーブデータの一覧画面になりましたら、再開したいデータを選んで**A**か**C**ボタン、続けて「読込」を選んで**A**か**C**ボタンを押すと、前回セーブされた場所からゲームがスタートします。



OPTION

ゲーム中の設定の変更ができます。また、エンディングを迎えた後に選ぶことができるギャラリーも用意されています。

モード選択画面に戻るときは、「EXIT」を選ぶかBボタンまたはスタートボタンを押してください。



SOUND

サウンド出力をステレオまたはモノラルに設定します。項目にカーソルをあわせた後に、方向ボタン左右で変更が可能です。

3D BATTLE

装器技や超装器技を使用したときに、戦闘画面を表示するかどうか設定します。項目にカーソルをあわせた後に、方向ボタン左右で変更が可能です。

MOVIE GALLERY

ゲームクリア後に選択可能になり、選択すると、ゲーム内で使用されているムービーを見ることができる「ムービーギャラリー」画面になります。方向ボタン左右で選択、AかCボタンで決定です。

ART GALLERY

ゲームクリア後に選択可能になり、選択すると、ゲーム内で使用されているCGなどを見ることができる「アートギャラリー」画面になります。方向ボタン左右で選択、AかCボタンで決定です。

VOICE GALLERY

ゲームクリア後に選択可能になり、選択すると、ゲーム中のSEやBGM、音声を聞くことができる「ボイスギャラリー」画面になります。方向ボタン上下で項目の、左右で番号の選択、AかCボタンで決定です。

EXIT

AかCボタンを押すと、モード選択画面に戻ります。

ゲームの構成

ゲーム内で表示される主な場面は以下の通りです。

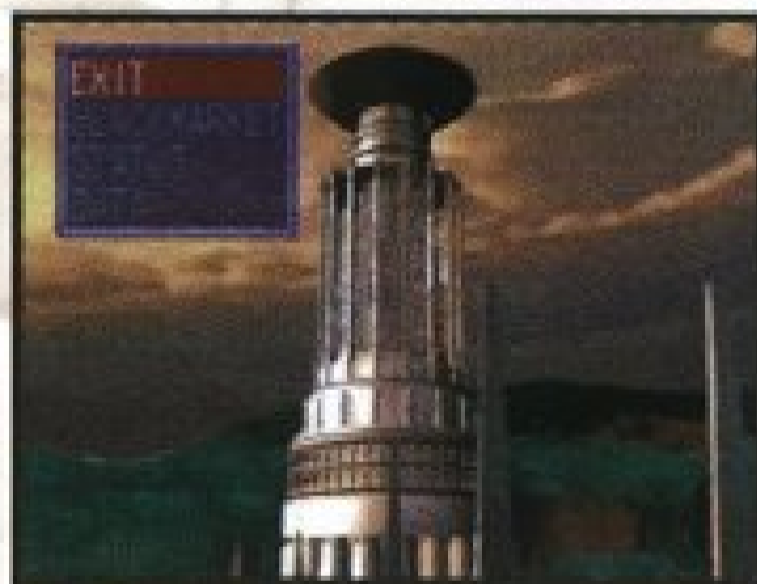
ワールドマップ

舞台となる世界の全体図です。マップ上の移動は自動で行われ、AかCボタンを押すと、シティウインドウに変わります。



シティウインドウ

街へ到着したときや出発するときなどに表示されます。セーブや買い物、装備アイテムの変更などが行えます。



タクティカル戦闘

戦闘はターン制です。キャラクターを1体ずつ動かす、攻撃などを行います。

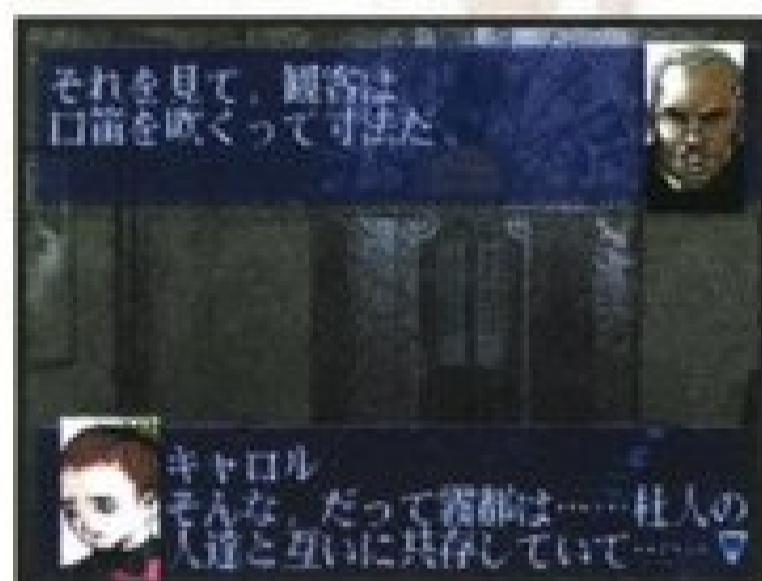


ヴェルベットの語り



スタートボタンで音声をストップさせた場合、AかCボタンでメッセージを進めます。

イベント



キャラクター間の会話が行われます。AかCボタンで会話を進めていきます。

※音声がいないところもあります。

メンバーセレクト



タクティカル戦闘に参加するキャラクターを選びます。装備アイテムの変更も可能です。

シティウィンドウ

方向ボタンでメニューを選択して、**A**か**C**ボタンを押して決定してください。各メニューからは**B**ボタンで戻ります。
なお、「BLACKMARKET」は、特定の場所にのみ存在します。



EXIT

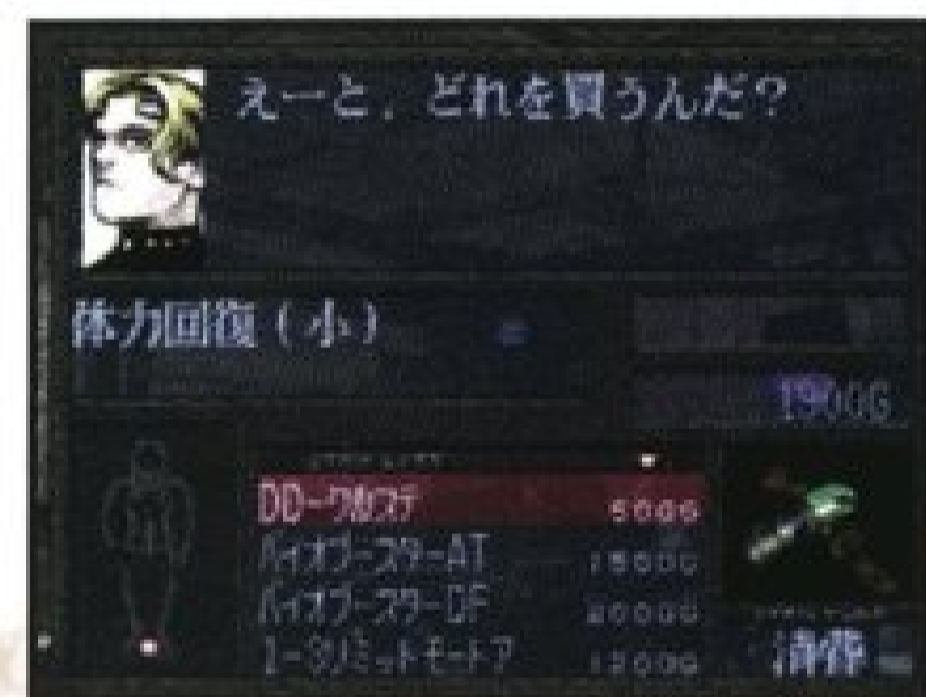
シティウィンドウを終了し、次に進みます。

STATUS

方向ボタン左右でキャラクターを切り替えて、ステータスの確認、装備アイテムの変更などをすることができます。(次ページ参照)

BLACKMARKET

ブラックマーケットでは、アイテムの購入や売却ができます。まず「購入」または「売却」を選びます。次に購入（売却）したいアイテムを選んで**A**か**C**ボタン、「購入（売却）」を選んで**A**か**C**ボタンを押すと、売買の完了です。
なお、消費型のアイテムは売ることができません。



☆アイテムには、消費型と恒久型の2種類があります。消費型は戦闘中に使用するとなくなってしまうですが、恒久型は装備すると戦闘中その効果が続き、なくなることはありません。

DATA

セーブ・ロードを行います。まず、本体RAMまたはカートリッジRAMを選択して**A**か**C**ボタンで決定し、次にセーブまたはロードを同様に選びます。データの一覧画面では、セーブ（ロード）場所を選んで**A**か**C**ボタン、続けて「保存（読込）」を選んで**A**か**C**ボタンを押してください。各バックアップRAMに3つまでセーブできます。

ステータス画面 の見方



AT 攻撃力

DF 防御力

SP スピード

TP 技術力

MVP 1マス移動するごとに消費するAP

ATP 1回攻撃するときに消費するAP

LV レベル

HP ヒットポイント

EXP 経験値

SAP 装器技を使用するときに消費するAP

OSP 超装器技を使用するときに消費するAP

ACP アクションを行うときに消費するAP

※ AP=アクションポイント(P.15参照)

WEAPON

装備している武器（スレッジ）。途中で変更することはない。蒸気の噴射量を調節して、威力を変化させる。AかCボタンを押すとグラフィックが表示される。

SP.ATTACK

そのキャラクター固有の装器技・超装器技。カーソルをあわせると、技の説明が表示される。

EQUIPMENT



装備しているアイテム。まずAかCボタンで3つの中から決定する。アイテムを選択していくと、装備可能なときはその装備ポイント（頭・腕・足・胸・武器の5カ所存在する）が青く点灯するので、AかCボタンで決定する。他の点灯する色の意味は以下の通り。

青：選択しているアイテムが装備可能なポイント

赤：すでにアイテムが装備済みのポイント

黄：装備済みだが選択しているアイテムが装備可能なポイント。装備済みのアイテムをはずさないで、そのアイテムは装備できない。

メンバーセレクト

戦闘に参加するキャラクターを選びます。方向ボタン左右で選択し、**A**か**C**ボタンで決定しましょう。すでに決定されているキャラクターをもう一度決定すると、戦闘参加メンバーからはずれます。

画面中央に表示されているタイルの数が必要参加人数です。参加人数をすべて決定した後にスタートボタンを押すと、タクティカル戦闘が始まります。

選択中に**X**ボタンを押すと、各キャラクターのステータスの確認・装備アイテムの変更ができます。(左ページ参照)



戦闘開始！！

タクティカル戦闘

戦闘の進め方

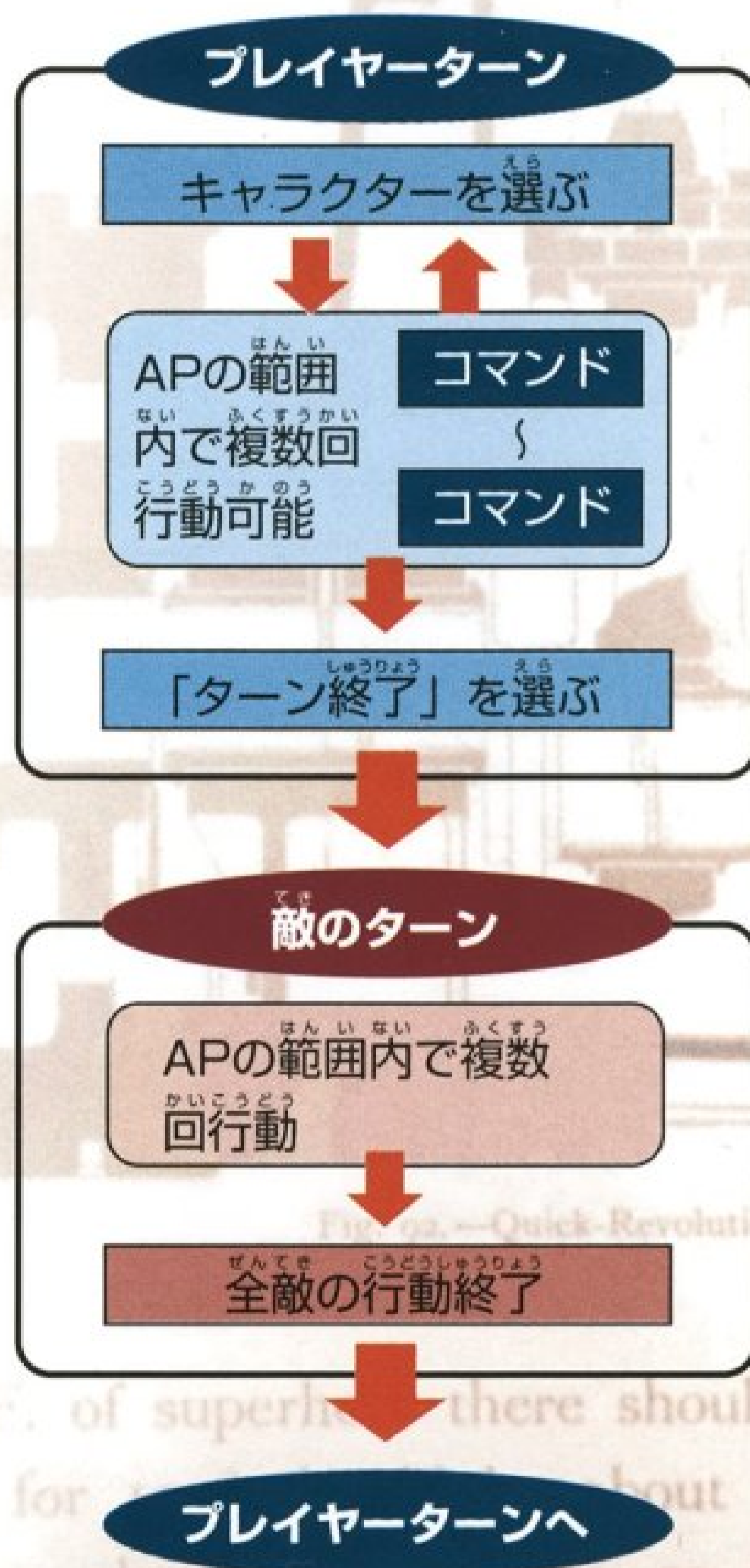
プレイヤー側のキャラクターを動かすターンと敵側のキャラクターが動くターンを交互に繰り返して進んでいきます。

プレイヤーターンでは、1体ずつキャラクターを選んで移動・攻撃などを行います。すべてのキャラクターの行動終了後に「ターン終了」を選ぶと、敵のターンになり、敵側のキャラクターが行動を開始します。この繰り返りで、戦闘は進んでいきます。

プレイヤーキャラクターについて

プレイヤーキャラクターは、最初ルシアンとキャロルのみですが、ストーリーを進めていくと、仲間が増えていき、それに伴い、戦闘参加人数も変化していきます。

途中で仲間になるキャラクターには、ステータスを見ることができない者もいます。そのキャラクターはレベルアップをせず、アイテムも装備できません。その場合、戦闘中のHPはキャラクターカーソルの色で大まかに見分けることができます。



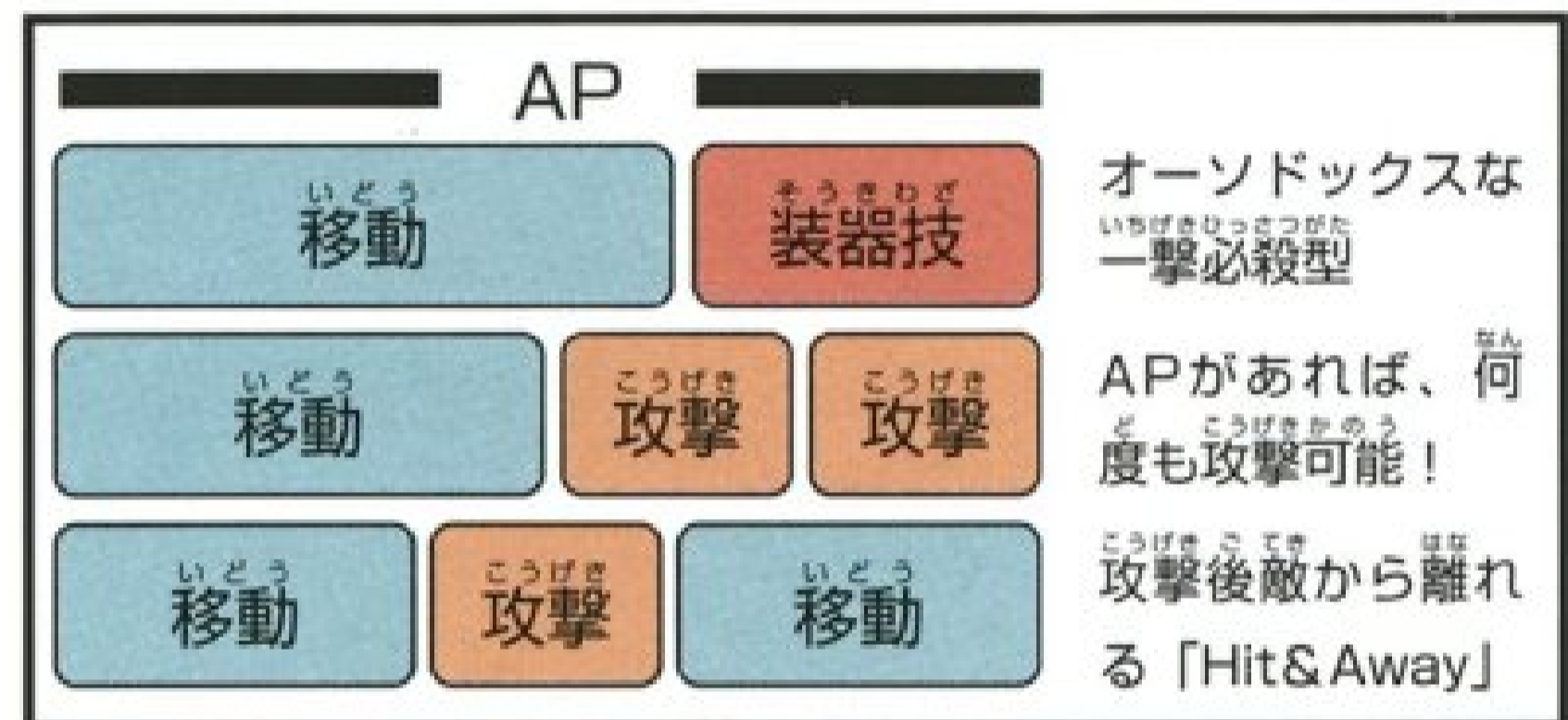
システム

AP (アクションポイント)

キャラクターは、何か行動するごとに一定のAPを消費します。APの範囲内であれば、「攻撃」「移動」などの行動を複数回行うことができます。

右図に行動例をいくつか示します。

APは最初の数字から増えることはありませんが、レベルが上がるごとに各行動の消費APが小さくなり、より多彩な戦略をとれるようになるでしょう。



攻撃力の調節と熱量の発生

アクセルメーターで蒸気の噴射量をコントロールして、攻撃力を調節することができます。噴射量が多いほど攻撃力は増えますが、代わりに発熱量が大きくなり、熱が武器に蓄積されていきます。装器技や超装器技では、発熱量がさらに大きくなります。

武器の暴走

熱が溜まっていくとアクセルメーターが上がらなくなり、武器が「暴走」する確率が上がります。暴走すると「HEAT」と表示され、ダメージの減少、反撃不能、ギアの冷却異常などの不利な状態になります。



武器の冷却

武器はターンごとに徐々に冷却されます。さらに戦闘中に待機を選べると、残りAPの分だけ冷却を行えます。また装備すると発熱量を抑えるアイテムもあります。



戦闘画面の見方



1 スレージパレット

キャラクターのステータス（名前・現在のレベル・武器のタイプ・HP／最高HP）。HPが0になると、その戦闘に参加できなくなる。

2 熱の蓄積量

スレージに溜まった熱量の警告ランプ。熱が溜まっていくと、青→黄→赤の順にランプがついていき、アクセルメーターが上がらなくなるほか、武器が暴走しやすくなる。

3 アクセルメーター

スレージのギアの回転数。メーターを上げて、蒸気を噴射するほど攻撃力が増すが、その分発生する熱量も多くなる。

4 キャラクターカーソル

HPが少なくなるにつれて、青→黄→赤の順に色が変わってゆく。

5 残りAP

攻撃や移動などの行動をとるごとに減っていく。APの範囲内で複数回行動できる。

6 ホットメーター

スレージに溜まった熱量。攻撃時にアクセルメーターを上げると、攻撃後の熱量の溜まり具合の目安が表示される。

7 アクセルメーター数値

アクセルメーターの回転数を大まかに数値で表したものの。

行動アイコン・ステータスの表示

方向ボタンでカーソルを動かして、各キャラクターを選択するとスレッジパレットが表示されます。プレイヤーキャラクターにカーソルをあわせた状態で●ボタンを押すと、さらに行動アイコンが表示されます。

なお、▲ボタンを押すと、プレイヤーキャラクターを順番に選択することができます。



行動アイコンの種類

行動アイコンが表示されましたら、方向ボタン左右で選択して、●ボタンで行動を決定してください。なお、⊘マークは、何らかの理由でその行動ができない状態を表しています。

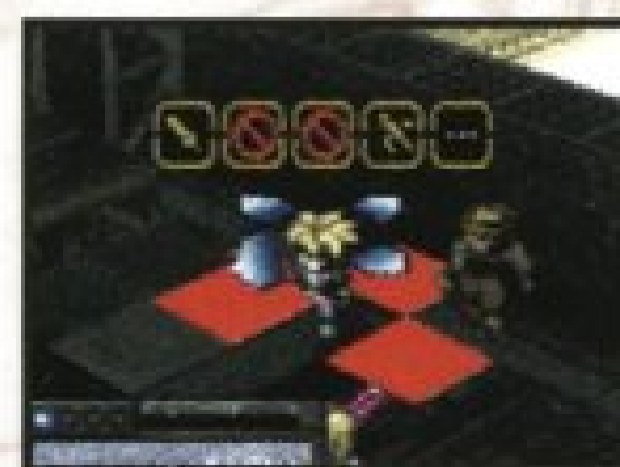
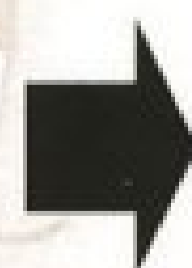


移動

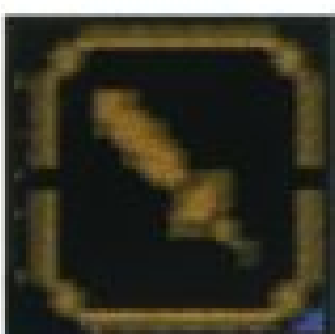
キャラクターを移動させます。遠くへ移動するほど、消費するAPは多くなります。カーソルを動かしているときに、移動先で選択可能なアイコンが表示されますので、参考にしましょう。なお、その場で向きを変えるだけのときはAPを消費しません。



移動できる範囲内で移動場所にカーソルを合わせて●ボタンを押す。



方向ボタン左右でキャラクターの向きを選んで、●ボタンを押す。



攻撃

敵に攻撃します。「通常技・装器技・超装器技」の3種類の攻撃方法があります。なおムービーは、オプションとコンフィグで表示／非表示の設定ができます。

通常技



スレッジを使用した通常の攻撃で、アクセルメーターで攻撃力の調節を行います。攻撃力が高いほど熱の発生量が多くなります。

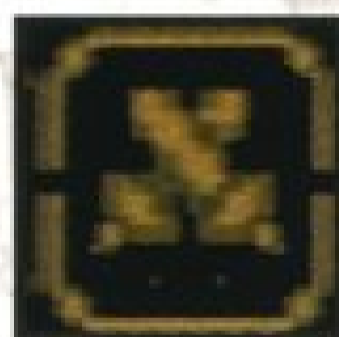


攻撃範囲内の攻撃する相手にカーソルを合わせて●ボタンを押す。



方向ボタン下を押している間アクセルメーターが上がる。タイミングをはかって、●ボタンで攻撃する。

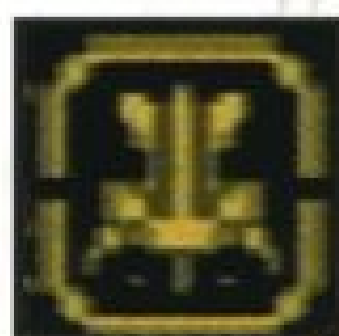
装器技



一撃で大きなダメージを与えることができる特殊攻撃ですが、通常技に比べて、発熱量が大きくなります。攻撃する相手にカーソルを合わせて●ボタンを押してください。



超装器技



キャラクターのレベルが上がると使用できるようになります。装器技よりも威力がありますが、発熱量がさらに大きくなります。攻撃する相手にカーソルを合わせて●ボタンを押してください。

Fig. 92. --Quick-Revolution Com



アクション

攻撃以外に、戦闘マップ上で可能なキャラクターの行動です。「スイッチ・アイテム・回復」の3種類があります。

スイッチ



キャラクターの前方にある仕掛けのスイッチを入れます。キャラクターが向いている方向に注意しましょう。



アイテム



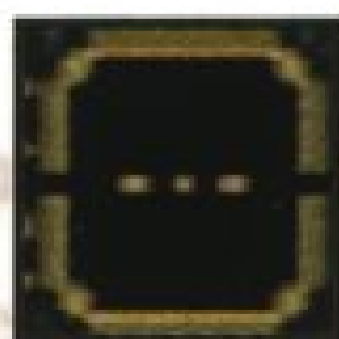
消費型アイテムを使用します。アイテムリストが表示されますので、方向ボタンで選択して、●ボタンで決定してください。



回復



特定のキャラクターのみ可能な行動で、自分または隣接しているキャラクターのHPを回復することができます。方向ボタンで選択して、●ボタンで決定してください。

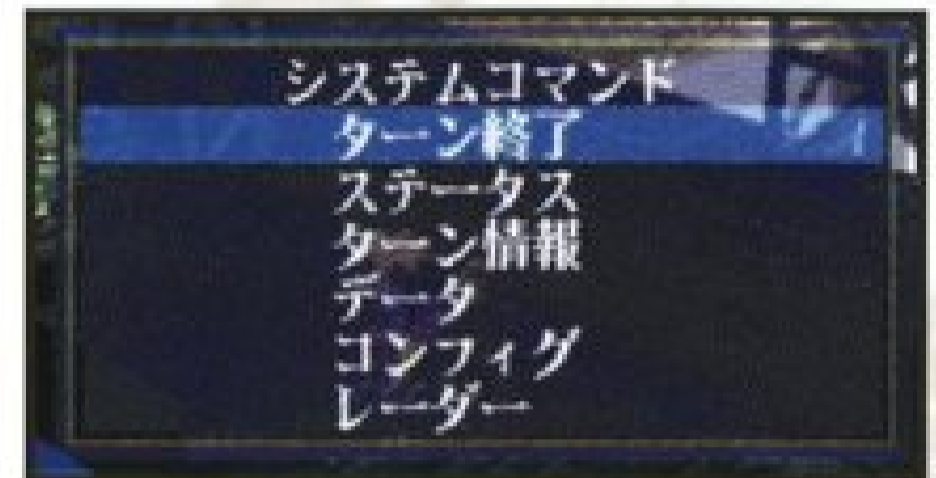


待機 (冷却)

そのターンのキャラクターの行動を終了し、現在の残りのAPをすべてスレージの冷却に回します。

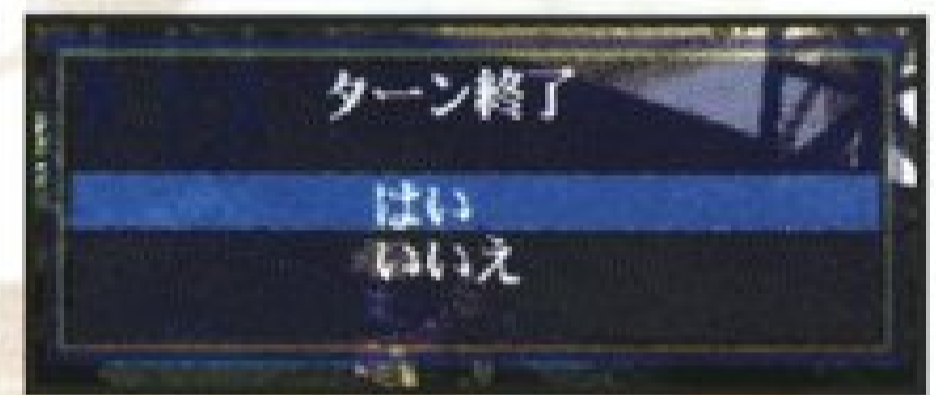
システムウィンドウ

プレイヤーのターンで、スタートボタンを押すか、キャラクターがいない場所で●ボタンを押すと、システムウィンドウが表示されます。方向ボタンでコマンドを選択して、●ボタンで決定してください。



ターン終了

確認メッセージが表示され、「はい」を選ぶとプレイヤーのターンを終了して、敵のターンに移行します。そのときに残っている各キャラクターのAPは無駄になりますので、待機（冷却）などに使いきるのが良いでしょう。



ステータス

敵と味方を含む、戦闘に参加している全キャラクターのステータスを見ることができます（各項目は12ページ参照）。方向ボタン左右でキャラクターを切り替えてください。なお、ここでは装備アイテムを変更することができません。

ターン情報

現時点でのターン数、天候、気温、勝利条件、敗北条件が表示されます。また勝利条件が特定の場所に関わる場合は、さらに●ボタンを押すと、その場所が赤く表示されます。

データ

ゲームデータのセーブ/ロードや、ステージの最初からやり直すことができます。ここでのセーブは、シティウィンドウの「DATA」でセーブされるデータとは別で、1データのみセーブ可能です。

コンフィグ

各種の設定が行えます。方向ボタンでメニューを選択して、●ボタンで決定してください。

キー設定：戦闘中のカーソルの動き方を6種類から選ぶことができます（下図参照）。

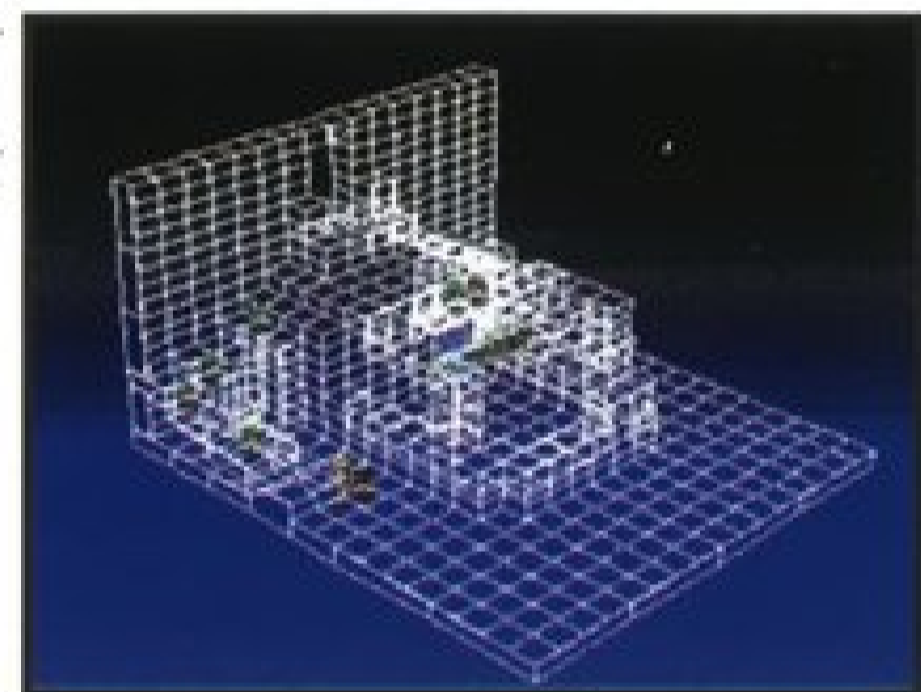
サウンド：サウンド出力をステレオまたはモノラルに設定します。

3Dバトル：装器技や超装器技を使用したときの戦闘画面を表示するか設定します。

レーダー：マップ全体図の表示方法を設定します。

レーダー

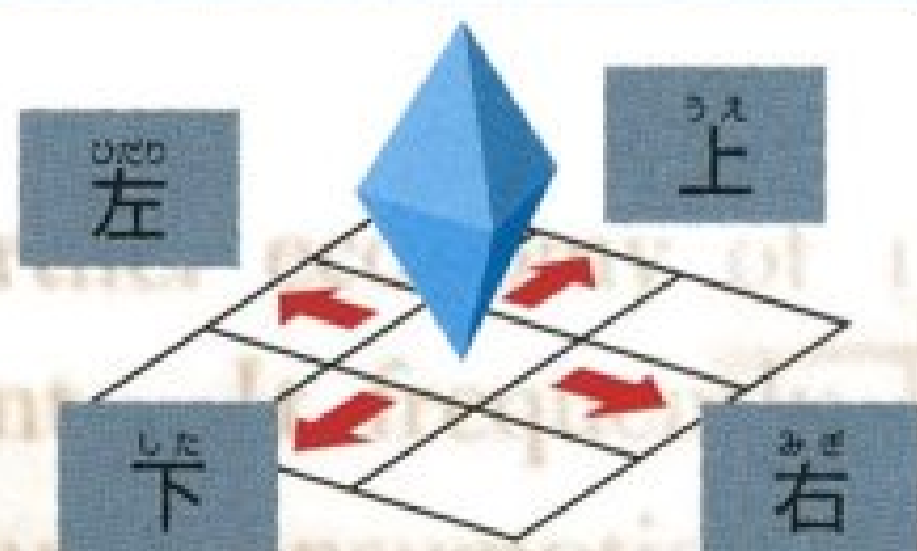
コンフィグのレーダーで設定した表示方法で、戦闘マップの全体図を見ることができます。



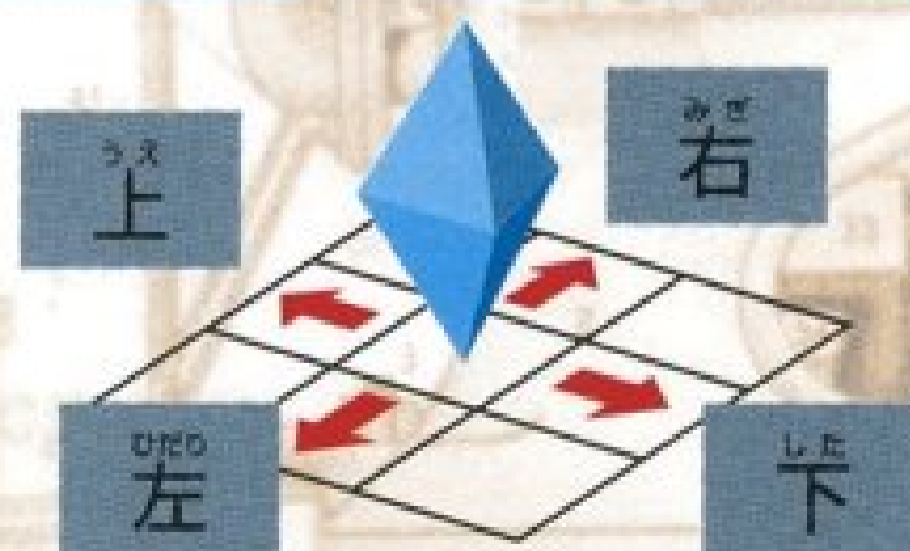
カーソルの動き方について

キー設定によって、戦闘中の方向ボタン上下左右とカーソルの動きの対応は、下図のように変わります。TYPE A～Cでは4方向に、TYPE a～cではさらに8方向にカーソルを動かすことができます。初期設定はTYPE Aです。

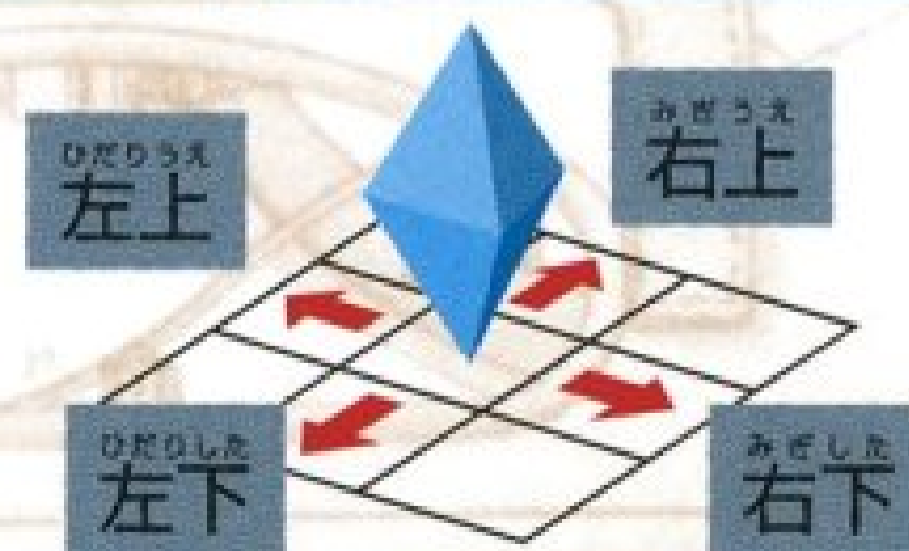
TYPE A (a)



TYPE B (b)



TYPE C (c)



戦闘勝利

敵を全滅させる、戦闘マップ上のある地点に到達するなどの、最初に表示される勝利条件を満たすと、戦闘終了です。

獲得したアイテムと獲得金額、かかったターン数が表示されます。

●ボタンを押すと、次に進みます。



戦闘敗北

最初に表示される敗北条件を満たしてしまうか、ターン数が50ターンを越えてしまうと、ゲームオーバーになります。

ゲームオーバー画面でスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。



Fig. 97.—Quick-revolution Conf

F. of superheat there should be
gain for 100° should be about 15 p
lutions, that the economy, so far a

戦闘を勝ち抜くための攻略法

より効果的に敵にダメージを与え、戦闘を勝利に導くために、是非とも必要な知識です。

戦略1

戦闘マップの高低差を有効に利用しよう！

戦闘マップは立体的に構成されています。同じ高さのところから敵に攻撃を仕掛けるよりも、高いところから低いところの敵へ攻撃する方が攻撃力がアップします。またキャラクターによって、特定の高さ以上のところへは攻撃できない者もいます。



戦略2

敵と自分が向いている方向に気をつけよう！

敵の正面から攻撃するよりも、敵の横や背後から攻撃する方が、攻撃力がアップします。また、正面から攻撃すると、敵から反撃される確率も高くなります。なるべく、横または背後から攻撃しましょう。



戦略3

天候に注意しよう！

屋外のステージでは天候が変化します。キャラクターの移動能力やギアの冷却具合など、各パラメーターに様々な影響を及ぼしますので、頭に入れておくといいでしょう。

とうじょうじんぶつ しょうかい
登場人物の紹介

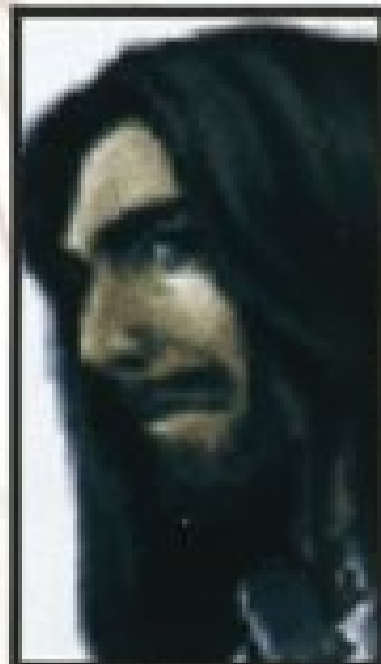
ルシアン・ティラー

主人公。双子の妹を亡くし、そのことを自分の罪と思いこんで生きている。冷静沈着で行動力があるが、チームプレイは苦手。



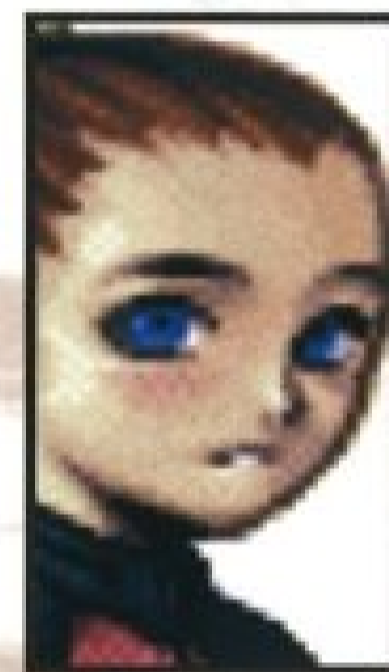
デュレン・マツト

かつて五剣帝のひとりであった。反逆罪の罪により国を追われ、現在は逃走中。代わりに、ヘルダー・リーンが剣帝に命ぜられる。



キャロル・ミュー

非常識で、危ない街中でも無防備な世間知らずだが、どことなく気品漂うお嬢様。デュレンを探している。



タイタス・グローン

賞金稼ぎ。思い込みが激しく、すぐに感情をだしてしまうが、それで良いと思っている楽道家。いわば、ルシアンとは正反対の性格。



たびげいだん
旅芸団ケミカルブラザーズ



だんちやう みか
団長。見か
けとは裏腹
に身軽。

ケミカル



ヴェルベット

げいだん うたひめ
芸団の歌姫。
めに光を失
った少女。



とくい たいしつ
特異な体質
をしている。

ファットボーイ・スリム



アイドル・レース

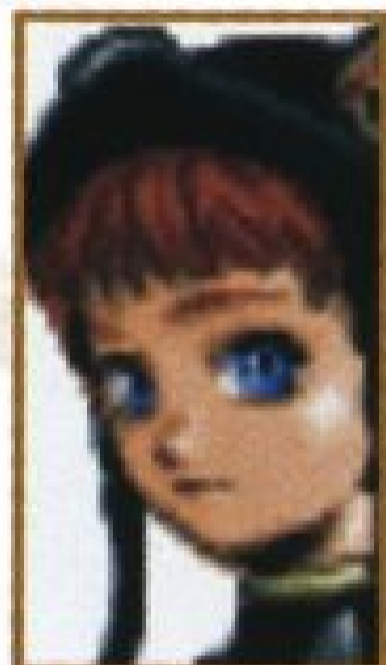
かるわざし お
軽業師。落
ち着きにか
ける。

ブロウモンキーズ



ブロウモンキ
ーズを仕切る。自
己にも他人にも
厳しい頑固者。

フランキー・ザッパ



スモール・フェイスズ

きてん がきいて行
機転がきいて行
動力がある、ち
よっとずる賢い
女の子。



メカニックにか
けては天才的。
お人好しなとこ
ろもある。

オレンジ・デラックス

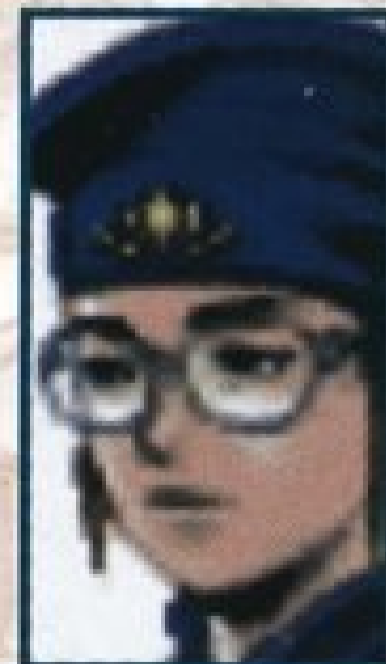
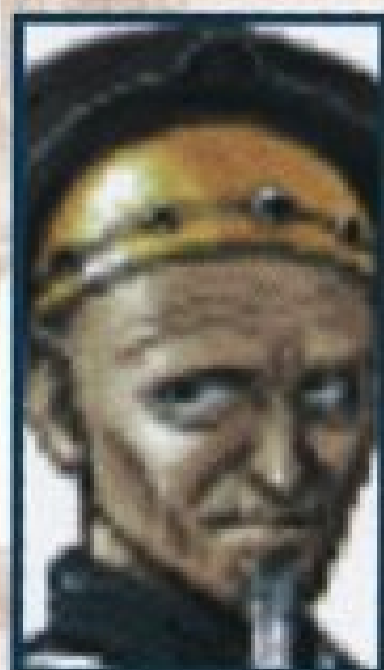
こけんてい
五剣帝

マダム・レオノーラ



ゲオルグ・カーン

ブノワ



ミス・レオーメ

ヘルダー・リーン



エドゥアルド島全体図

皇都【おうと】ウィーザー王

政治経済を司る中央都市。知的水準が最も高く、文化学問の都とも呼ばれ、学問所や文化的施設が林立している。王国直属の特殊治安部隊通称ブラインドガーディアンは、軍事警察組織であり、特例的に各都市間にまたがっての強制捜査権、武力行使権を有している。



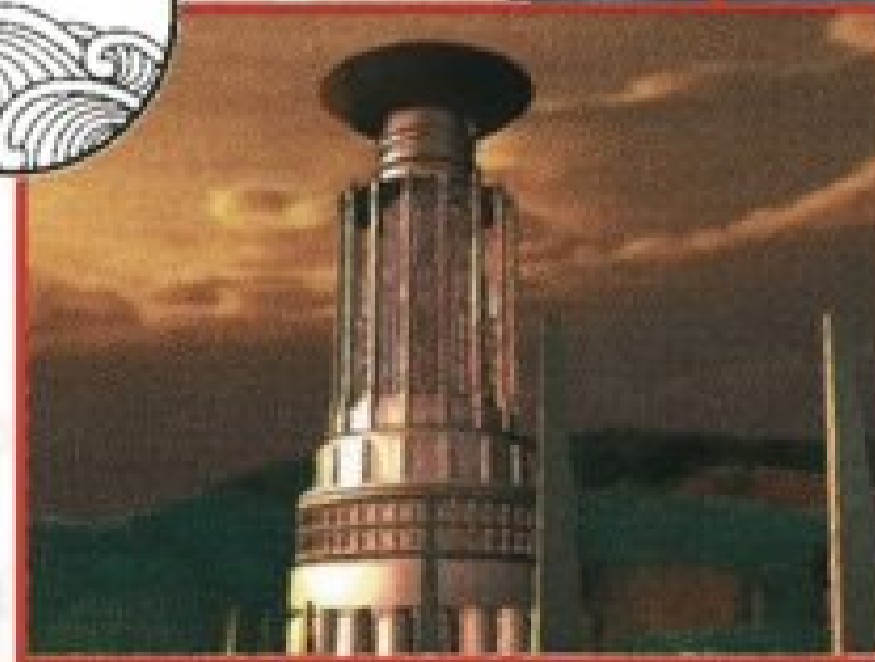
蒼都【こぼると】剣帝ブノワ

農産業都市。季節風の影響を強く受けるために都市城壁は強健な造りとなっている。全都市の中で唯一有機栽培施設を有する都市で、未加工の生鮮食品を入手できる。



彩都【さいと】剣帝レオノーラ

快楽と芸能の都。唯一遊郭の公認されている都市であり、町中が廓であるとも云われている。あらゆる芸と情報が彩都に集い、そして発信されてゆく。エドゥアルド島外部の人も含む、ありとあらゆる人種が出入りしているという。





煙都【くらうど】 剣帝レオーメ



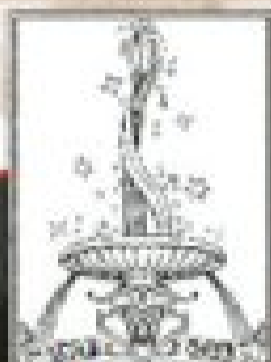
機械工学、熱力学の都。島の生活を支える蒸気機関の研究開発、飛行船開発から兵器産業まで、あらゆる最新技術と最高の技術者がここには集中している。古代文明の科学技術に関する王立の研究施設も存在している。



暴都【ぼうと】 剣帝ゲオルグ



鉄鋼業の都。大規模な武器商人ギルドを有し、武器産業も盛んである。鉄の都といわれる通り、鉄鋼業にかけては島内随一の生産を誇る。そのため煙都との交易が最も盛んに行われている。



霧都【みすと】 剣帝ヘルダー



水の都。古代遺産の重水処理施設を有し、また、近辺の森には杜人が住むことから、ある種独特な存在といえる。蛍水の精製を主たる産業としている。

しょうかい アイテム紹介

装備アイテムの一部を紹介します。

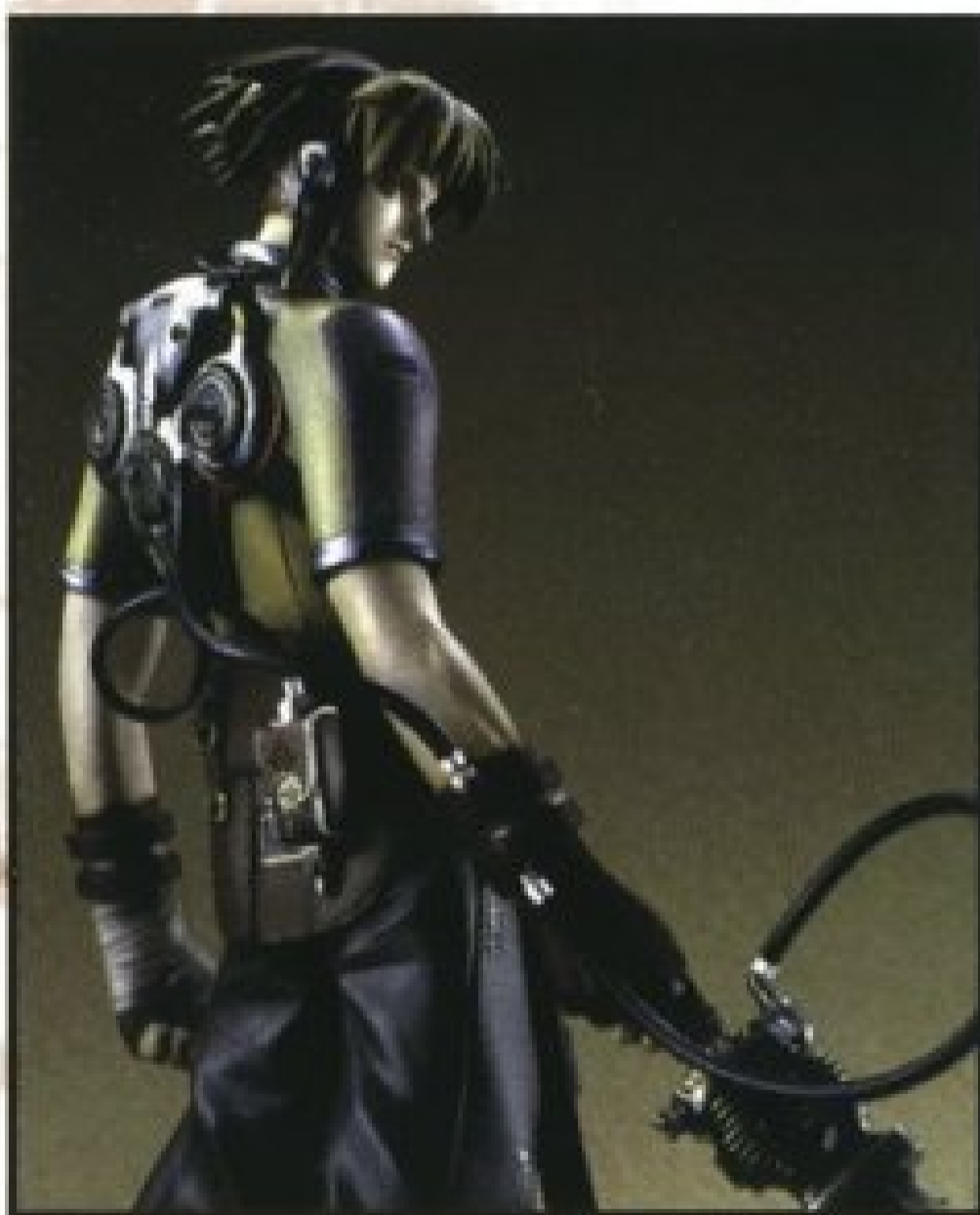
アイテム名	装備ポイント	種類	効果
1-3リミットモータ	武器	恒久	アクセルメーター変動域を固定し範囲内で攻撃力アップ
アクセルギアクラッヘン	武器	恒久	攻撃力がアップするが温度上昇率もアップ
ジェネレータコケット	腕	恒久	スレッジの付加動力装置：AT+30：ATP+1
バイオブースターAT	頭	消費	5ターン持続：AT+30
バイオブースターDF	頭	消費	5ターン持続：DF+30
バイオブースターATX	頭	消費	7ターン持続：AT+45
バイオブースターDFX	頭	消費	7ターン持続：DF+45
リュフテンラジエーター	胴	恒久	冷却効率が40%上昇
キューレンクーラー	脚	消費	スレッジの温度を1/2に冷却
クーゲルフェストボディ	胴	恒久	対スレッジ用アーマー：DF+30：MVP+1
A-Upコンバーター	脚	恒久	動力を攻撃重視に変換：ATP-1：MVP+2
M-Upコンバーター	脚	恒久	動力を移動重視に変換：MVP-1：ATP+1
DD-クルステ	脚	消費	HPを回復 (小)
DD-クルーメ	脚	消費	HPを回復 (中)
DD-クローネットルテ	脚	消費	HPを回復 (大)

スレッジについて

スレッジ (S.R.G.=Steam Refine Gear)

武器・装備の一連のシステムの総称。動力部となるジェネレータ部と攻撃部本体に分かれる。大まかな原理は、ジェネレータで重水素カートリッジにて純熱素を発生させて攻撃部に送り、チタンカーネル製の炉で、大出力の熱源を起す。この熱源を転用し攻撃力としているのである。

しかし、これには2つの弱点があった。重水素カートリッジを使用するため、システムが安定しない点。さらに重水素が高価なため、代価品が売買され、暴発が



珍しいことではなくなっていた。もうひとつは使用する度にその基部に転換できなかった熱を溜めてしまう点。

この弱点を克服するため、化学反応率がよく、システムを安定させることのできる重水素カートリッジに代わるものが必要とされた。

後、剣帝レオーメの開発した精製技術により、マーテル・リンクが創られた。従来の重水素と比べ、非常に高い化学反応率と安定率を示し、小型でそれほど高出力ではないジェネレータでも脅威的な破壊力を実現させることができるようになり、兵器としてさらに発展した。

なお五剣帝の持つスレッジは、過去の文明のテクノロジーを使用した、異なった機構のものである。



しょうかい スタッフ紹介

◆メインキャラクターデザイン
村田蓮爾

◆特殊メカデザイン&造形
竹谷隆之

◆イベントビジュアル&設定補助
AB (安倍吉俊)

◆キャラクターデザイン
山口恭史
中野友和

◆CG映像&美術設定
藤田("DADDY")泰男

◆タイトルイメージデザイン&イラスト
沓澤龍一郎

◆メインテーマ作曲
Ian McDonald
(元キング・クリムゾン)

◆声の出演

ルシアン
キャロル
タイタス
ザッパ
スモール
オレンジ
ケミカル
スリム
アイドル
ブノワ
ゲオルグ
レオノーラ
レオーメ
ヴラド
ヘルダー
ワルター
ヴェルベット
デュレン

草尾 毅
岡村明美
小形 満
坂東尚樹
増田ゆき
坂東尚樹
高瀬右光
坪井智浩
岡村明美
小形 満
坂東尚樹
田中敦子
藤田淑子
小形 満
加瀬康之
坂東尚樹
氷上恭子
銀河万丈

協力
(有)江崎プロダクション
(株)青二プロダクション
録音スタジオ
(有)PAGE ONE

◆SFX特殊映像

(株)buildup
岡部暢哉
プロップディレクター
岡野正広
ミニチュアワークス
中澤博之
デジタルエフェクツ
林 隆之
(有)フレームワークス・エンターテインメント
杉村克之 野澤一弥
CG制作
官野 朗 渡辺 純
(有)ブリッジ
栗原義雄 松村健吾
撮影
上斗敏嗣 藤野仙子
(有)BEGUL
萩原 晶
撮影スタジオ
(株)αスペーススタジオ
撮影監督
藤田("DADDY")泰男

◆ゲーム制作
企画・制作

(株)TNS
プロデューサー
寺崎基治
ディレクター
宮澤秀一
メインプログラマー
船倉 亨
3Dバトルプログラマー
藤田慎吾
サブプログラマー
小野圭樹
グラフィック
藤田純一 大沢徹平

3Dモデリング

藤田 顕
企画
東 遊人
企画補助
丸山 徹 吉野広行
鈴木高宏 池田浩明

◆グラフィック制作協力

(株)ウエストン
坂本慎一
メインデザイナー
鷲見利恵子 盛岡三奈
河西宏実 石黒浩之
CGデザイン
小林裕子 新井奈実
宮本京子 山田恵以子
(有)エーエルユー
野沢長二
グラフィックデザイナー
木村由宏 松尾公介
安田 龍 前田奈穂子
阿部治行 二見雅弘

アイテムグラフィック
(有)スカラベ・スタジオ
有元佐康

◆フェイス作画制作協力

(有)GONZO
中島伸治
フェイス作画
村田俊治
フェイス制作進行
堀 祐治

◆モーションキャプチャー

(株)GIMMICK
吉田篤史
キャプチャ・エディタ
栗原明子
モーション・キャプチャ
秋元美樹 中尾宣人
坂本直樹

◆SLGデザイン補助

門倉直人 近藤康浩
市丸 剛

◆シナリオ

鈴木幸一 上原尚子
山田一雄

◆BGM&音楽制作

根岸貴幸
(有)スタジオ・PJ
末村謙之輔
SE
飯田 誠 菊池政喜
生宗若葉
(有)T'sMUSIC
吉川信司 濱田智之
BGM
宮下 智 チャミ
ゲーム・3DバトルSE
角岡義行
ムービーSE
藤木 学

◆フィギュア造形

(有)ヘビーゲイジ
戸部仁人 大西孝治
鬼頭栄作

◆造形撮影

(株)スタジオR
本末昭茂

◆制作協力 (順不同)

(株)スタジオ オフサイド
(株)イマジン
(有)チャイム
三池敏夫
小林真吾
(株)ハンドワーク
藤田一巳
(株)集英社 月刊「ウルトラジャンプ」編集部
(株)ワニマガジン社 月刊「快樂天」編集部

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。

セガ ジョイジョイテレフォン

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
福岡	092-521-8181

でんわ
電話で

ファックス
FAXで

インターネットで

セガ ファックスクラブ

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。

東京	03-5950-7790
大阪	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押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

セガ ホームページ

<http://www.sega.co.jp/>

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス** 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

この商品に関するお問い合わせ先

★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。

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

禁無断転載

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



CRI ADX

Copyright © 1996, 1997 CRI