



THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

アルスラーン戦記 X 無双

◆Steam®のご利用方法

インストール、アンインストールの方法については、以下のURLのリンク先をご覧ください。
<http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>



STEAM®

©2016 Valve Corporation.

Steam 及び Steam ロゴは、米国及びまたはその他の国の Valve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

Produced by
OMEGA Force

©2015 荒川弘・田中芳樹・講談社 / 「アルスラーン戦記」製作委員会・MBS

©2015-2016 コーエーテクモゲームス

アルスラーン戦記の世界 2

キャラクター紹介 4

アルスラーン	4
ダリュース	5
ナルサス	6
エラム	7
ギーヴ	8
フランギース	9

ゲームの始め方 10

ゲームを始める、メインメニュー、セーブ・ロード	10
フリーモード、2人プレイ	11
オンラインモード	12
ギャラリー、事典	13
オプション	14
キーボード操作	15

C O N T E N T S

基本操作 16

ゲームパッド操作	16
移動、ジャンプ、ガード	18
通常攻撃、チャージ攻撃	19
固有技、チャージシフト	20
必殺技、軍馬操作	21
マルダーンラッシュ	22

ストーリーモード 24

ストーリーモードの流れ	24
メイン画面	26
情報画面	28
戦場アイテム	29
強敵との戦い	30
戦闘のコツ	31

キャラクターの成長 32

レベルアップ	32
武芸録の獲得、エラムの料理	33
スキルカード	34
キャスト	36
ユーザーサポート	37

※画面は開発中のものです。ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。ご了承ください。

本文デザイン：宮下あやこ

アルスラーン戦記の世界

東西を結ぶ大陸公路の中心地・エクバターナを王都とし、各地からの人や物資、そして豊かな文化が集う強国パルス。



そのパルスの王太子として生まれた少年・アルスラーンは、大將軍をはじめとする臣下の者に囲まれ、穏やかな時間を過ごしていた。幸福のうちに国を引き継ぐはずだった。

土煙舞う平原に、パルスの誇る騎馬隊が葬り去られるその日までは……。

パルス暦三二〇年、ルシタニア王国軍、パルスの友邦マルヤム王国に侵攻



イアルダボート教を信奉するルシタニア王国は、異教徒征伐を掲げながら、その実、新たな領土と物資の略奪を狙って侵攻を開始する。国王イノケンティス七世、王弟ギスカールらが大軍を親率し、東方のマルヤム王国、そしてその先にあるパルス王国を目指していた。



同年、ルシタニア王国軍はマルヤム王国を滅亡せしめ、パルス王国に侵入

ルシタニア王国軍はマルヤム王国を滅亡させると、すぐさまパルス王国へと侵攻する。パルス国王アンドラゴラス三世は、八名の万騎長を擁する大軍を自ら率い、アトロパテネの野に侵略軍を迎え撃った。

軍中には、初陣の王太子アルスラーンもいた。はじめて直面する本物の戦いに、不安を隠しきれぬアルスラーン。彼の不安が現実のものとなるかのように、戦場には不穏な空気が渦巻きはじめる。



権謀術策が渦巻く大陸を舞台に、激戦を繰り返す日々……。その中で多くの者に支えられながら、少年アルスラーンは成長していく。

アルスラーン



パルス国王アンドラゴラス二世の二人息子。
パルスの王太子。
心優しい性格だが、
世継ぎとしては頼りないところも……。

Action

初期武器は空剣。
どんな状況にも対応できるオーソドックスな武器。攻撃範囲はそれほど広くないが、隙が少なく扱いやすい。
ストーリーが進むと鷹の告死天使と協力したアクションを行えるようになる。
固有技は回避と攻撃をかねたアクションで、敵から攻撃を受けている際も反撃に転じることができる。



ダリユーン



パルスの万騎長。大将軍ヴァフリーズの甥。
「戦士の中の戦士」の異名を取る、
恐るべき武勇の持ち主。

Action

初期武器は真槍。
豪快に槍を振り回しながら、敵を吹き飛ばす力強い攻撃を行う。
威力と範囲に優れた使いやすいチャージ攻撃が多く、集団にも武将にも優位に戦える。
また、黒影弓に騎乗すると、人馬一体となって様々な攻撃を繰り出せる。
固有技は複数の敵を槍で突き刺し、投げ飛ばす強力な攻撃。



ナルサス



Action

初期武器は画筆。

絵を描くように筆を振って戦う。絵の具を広範囲に飛ばせるため、攻撃範囲は広い。

特定のチャージ攻撃では絵の具でマーキングし、合図でマーキングした地点から様々な攻撃を発生させられる。絵の具は6色あり、それぞれ攻撃の内容が異なる。

固有技は絵の具でのマーキングと、攻撃の発生までを一気に行える攻撃。



パルス国ダイラム地方の元領主。
アンドラゴラス三世により宮廷書記官に抜擢されるも、その後、王の不興を買い、現在ではバシウル山に隠棲中。

エラム



Action

初期武器は短弓。

軽快な動きと素早い射撃が特徴。攻撃範囲は非常に広く、集団に対して優位に戦える。

チャージ攻撃の中には、ボタン連打で矢を連射し、すべての矢を当てると高い威力になる攻撃もある。

固有技は高くジャンプしての射撃で、上空から敵を一方向的に攻撃できる。着地時に敵を踏みつけると再度ジャンプする。



ナルサスの侍童^{レイダック}で、身の回りの世話などを二手に引き受けている。ナルサスによって解放された解放奴隷の子。

ギーヴ



流浪の楽士。琵琶や詩に長けながら、
剣や弓の達人でもある。
美の女神アシを信奉し、美女や財宝を好む。
飄々とした姿の裏で、
計算を張り巡らせる策略家の面もある。

Action

初期武器は琵琶。
琵琶を奏でて発生させる音波と、剣術のコンビネーションで戦う。
発生する音波を複数組み合わせると共鳴し、広範囲の敵を攻撃できる。
固有技は琵琶の音色によって敵に幻影を見せる攻撃。幻影は敵をひきつけながらしばらく攻撃したあと消滅する。



ブアラングース



ミスラ神殿の女神官。アルスラインに仕えるため、
神殿から派遣された絶世の美女。
優美な姿で、凄まじい弓の技術を披露する。
また、精霊の声を聞ける。

Action

初期武器はミスラの弓。
正確無比な射撃攻撃が特徴。
攻撃範囲はかなり広く、遠くの敵に矢を届かせられる。
チャージ攻撃の中には、視点を変えて敵に狙いを定められる攻撃もある。
また、精霊の力を借りて強力な矢を放てる。
固有技は敵を捕捉して矢を放つ攻撃で、確実にヒットする。



ゲームの始め方

ゲームを始める

オープニングが終了すると、タイトル画面になります。タイトル画面で \odot を押すと、メインメニューが表示されます。

※初めて遊ぶときは、 \odot を押すと、ストーリーモードの戦闘が始まります。

メインメニュー

ストーリーモード (P.24)	新しく始める	ストーリーモードの最初からプレイする。
	続きから始める	続きからプレイする。
	シナリオ選択	シナリオを選んでプレイする。
フリーモード (P.11)	好きなシナリオを、好きなキャラクターでプレイする。	
オンラインモード (P.12)	ネットワークに接続し、オンラインで2人プレイを行う。	
ギャラリー (P.13)	ムービーやキャラクターのモデルなどを鑑賞する。	
事典 (P.13)	キャラクター説明や年表などを見る。	
オプション (P.14)	プレイ環境などを変更したり、セーブ・ロードしたりする。	
再開	途中保存したところから戦闘を再開する。	

※キャラクターの成長は各モードで共通です。

セーブ・ロード

セーブは戦闘後などに自動で行われます(オートセーブ)。メインメニューで各モードを選ぶと、続きからプレイできます。

途中保存

戦闘中に \odot を押し、情報画面で「途中保存」を選びます。セーブできるデータは1つのみです。

途中保存したデータがある場合は、メインメニューで「再開」を選びます。

※シナリオクリア後にオートセーブされると、途中保存したデータは削除されます。

フリーモード

好きなシナリオを、好きなキャラクターでプレイできるモードです。2人プレイもできます。

準備画面でシナリオ・キャラクター・プレイ環境などを選択・設定し、すべて完了したら「戦闘開始」で戦闘を始めます。



シナリオ選択	ストーリーモードでクリアしたシナリオか、外伝シナリオから選択する。	
キャラクター選択	ストーリーモードで操作できるようになったキャラクターから選択する。	
ステータス	キャラクターのステータス (P.32) を確認する。 ^{*1}	
武器設定	キャラクターの武器を設定する。 ^{*1}	
スキルカード設定 (P.34)	スキルカードの装備・錬成・売却などを行う。 ^{*1}	
エラムの料理 (P.33)	料理帖から料理を選択し、食事する。様々な効果がある。	
プレイ環境設定	難易度	シナリオの難易度を設定する。難しいほど敵が強くなり、得られる経験値や報酬も多くなる。
	プレイキャラクター	「ストーリーキャラクター」を選ぶとストーリーモードと同じキャラクターで、「設定キャラクター」を選ぶと「キャラクター選択」で選んだキャラクターでプレイできる。 ※2人プレイの場合、いずれの設定でも2Pは「キャラクター選択」で選んだキャラクターになります。
	NPC衣装反映	ギャラリーで変更した衣装を、操作しないキャラクターに適用するか設定する。
戦闘開始	戦闘を開始する。	

^{*1} 情報画面 (P.28) に同じ。

2人プレイ

ストーリーモード、フリーモードでは、2人で協力プレイができます。

ストーリーモードは情報画面で、フリーモードは情報画面か準備画面で2Pが \odot を押すと、2Pもキャラクターを選択し、戦闘に参加できます。

※2人プレイをやめる場合は、情報画面で「2P 離脱」を選びます。



オンラインモード

ネットワークに接続してマルチプレイできます。

通信プレイの手順

メインメニューでオンラインモードを選び、ストーリーモードとフリーモードのどちらで遊ぶかを決めます。

以下のメニューが表示されます。

クイックマッチ	募集中のプレーヤーとマッチングし、オンラインプレイを始める。
参加	条件に合ったプレーヤーから相手を選び、オンラインプレイを始める。
募集	モードやシナリオ、キャラクターなどを選択し、「参加」するプレーヤーを待つ。
招待	「募集」と同じく設定後、フレンドを招待して、参加を待つ。

準備画面が表示されます。設定内容はフリーモード(P.11)と同じですが、「参加」「募集」などの状況によって、設定できる項目が異なります。



ギャラリー

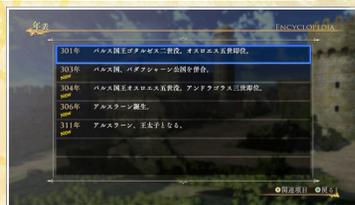
キャラクターのモデルなどを鑑賞したり、ムービーやイベントなどを再生したりできるモードです。ゲームを進めるごとに、見られる項目が増えていきます。



キャラクター	衣装が複数あるキャラクターは、キャラクター一覧でYを押すと衣装を変更できる。
モデル鑑賞	各キャラクターのモデル・アクションを鑑賞する。
表情鑑賞	各キャラクターの表情スチルを鑑賞する。
台詞鑑賞	各キャラクターの台詞を鑑賞する。
シナリオ戦績	達成した戦績を確認する。
スキルカード	入手したことがあるスキルカードを確認する。
ムービー	見たことのあるムービーを再生する。
イベント	見たことのあるイベントを再生する。
壁紙	入手した壁紙を確認・設定する。

事典

キャラクターや用語の説明、年表などを確認できます。ゲームを進めるごとに、見られる項目が増えていきます。



キャラクター	キャラクター説明を確認する。ストーリーモードを進めると、説明文が増えることもある。
戦記	シナリオの説明を確認する。
用語	登場する用語の説明を確認する。
年表	ハルス年表を確認する。

オプション

メインメニューや情報画面の「オプション」で、ゲームの設定を変更できます。設定を変更後、「設定適用」を選んでください。「初期設定に戻す」を選ぶと、初期状態に戻ります。

表示設定	マップ表示	【半自動/自動/手動】戦況変化時のマップ表示方法を切り替える。 半自動：自動的に全体マップに切り替わる。 自動：全体マップに切り替わった後、元のマップに戻る。 手動：切り替わらない。
	頭上表示	【あり/なし/武将のみ】頭上に体力バーを表示するかしないか切り替える。
	字幕	【あり/なし】イベント(ムービー)時の字幕の有無。
	敵将方向表示	【あり/なし】敵将がいる方向を示すマーカの有無。
	明るさ	【15段階】画面の明るさを調整する。
操作設定	カメラ操作上下	【標準/反転】カメラ上下移動の操作方法を切り替える。
	カメラ操作左右	【標準/反転】カメラ左右移動の操作方法を切り替える。
	ガードカメラ	【標準/敵将】ガード(Ⓔ)した際のカメラの動きを設定する。「敵将」にすると、近くの敵将のほうを向く。
	振動機能	【あり/なし】ゲームパッドの振動機能の有無。
	ボタン設定	ボタンの割り当てを設定する。
グラフィック設定	グラフィックの品質や負荷を設定する。	
サウンド設定	BGM音量	【15段階】BGMの音量を設定する。
	効果音音量	【15段階】効果音の音量を設定する。
	音声音量	【15段階】台詞などのボイスの音量を設定する。
	サウンドテスト	聴いたことのある曲を再生する。
チュートリアル確認	現在までに表示されたチュートリアルを確認する。	
成長初期化	キャラクターの成長を初期化する。キャラクターごとに初期化できる。	
セーブ/ロード	セーブ	セーブする。
	ロード	セーブデータをロードする。

※操作設定は1P・2Pそれぞれ行えます。

キーボード操作

操作	1P	2P
移動左	[A]	[←]
移動右	[D]	[→]
移動前	[W]	[↑]
移動後	[S]	[↓]
通常攻撃	[J]	テンキー [4]
チャージ攻撃	[I]	テンキー [8]
必殺技	[L]	テンキー [6]
ジャンプ・乗馬・下馬	[K]	テンキー [2]
ガード・回避	[/]	[右Ctrl]
馬呼び・乗馬	[左Shift]	テンキー [-]
固有技・チャージシフト	[O]	テンキー [9]
マルダーンラッシュ	[.]	テンキー [7]
マップ切替	[R]	テンキー [*]
カメラ左	[F]	[Delete]
カメラ右	[H]	[Page Down]
カメラ上	[T]	[Home]
カメラ下	[G]	[End]
情報画面表示	[F1]	[F9]
方向左・武器切り替え	[1]	テンキー [0]
方向右・武器切り替え	[3]	テンキー [Enter]
方向上	[2]	テンキー [3]
方向下	[Q]	テンキー [.]

●メニュー・情報画面などでの操作

+	[↑][↓][←][→]	V	[Tab]	Ⓔ	[Page Down]
B	[Enter]	≡	[Space]	Ⓕ	[Home]
A	[Esc]	⌫	[Delete]	Ⓖ	[End]
X	[左Shift]	Ⓔ	[PageUp]		

基本操作

※情報画面などでの操作は、画面下のボタンガイドをご覧ください。
※各ボタンの割り当てなどは、オプションの「操作設定」の「ボタン設定」(P.14)で変更できます。
※ゲームパッドをご使用の場合、振動機能のあり/なしは、オプションの「操作設定」の「振動機能」で設定します。
※キーボードでも操作できます (P.15)。

ゲームパッド操作

メイン画面での基本操作です。

RT

▶馬呼び (P.21)

馬を呼ぶ。そのまま押し続けると騎乗できる。

LB

▶ガード/回避

武将の後方からの視点に切り替わり、前方からの攻撃を防ぐ。LBを押したままLを倒すと、正面を向いたまま回避する。

▶受け身

敵にはね飛ばされたときにLBを押すと、空中で体勢を立て直す。

L

▶移動 (P.18)

▶武器切り替え

武器を切り替える。

RT

▶マルダーンラッシュ(P.22)

兵士と共に攻撃する。率いる兵科(騎兵・歩兵・弓兵)によって、操作や効果が異なる。

≡

▶情報画面表示(ポーズ)

RB

▶固有技 (P.20)

キャラクターごとの固有技を出す。

▶チャージジフト (P.20)

チャージ攻撃中に、武器を切り替えながら攻撃する。続けて通常攻撃やチャージ攻撃を出せ、攻撃が途切れると元の武器に戻る。

X

▶通常攻撃 (P.19)

基本的な技で攻撃。続けてYを押すと様々なチャージ攻撃が出る。ジャンプ中も攻撃できる。

Y

▶チャージ攻撃 (P.19)

強力な技で攻撃。通常攻撃(X)後に続けて押すと、様々なチャージ攻撃が出る。ジャンプ中も攻撃できる。

B

▶必殺技 (P.21)

必殺技で攻撃。必殺技ゲージが1本以上たまると使用可能。

A

▶ジャンプ (P.18)

ジャンプする。エラムはジャンプ中にAを押すと、さらに高く飛べる。

▶乗馬・下馬 (P.21)

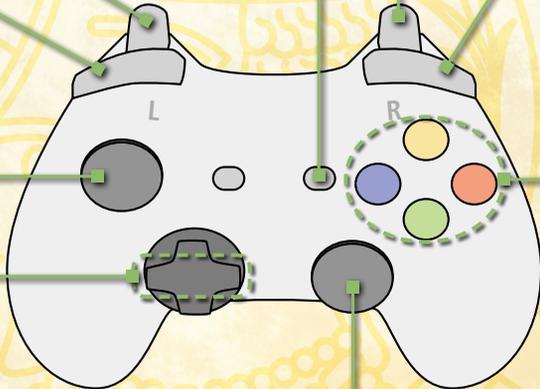
馬の近くでAを押すと、乗馬する。騎乗中にAを押すと、下馬する。

R

▶カメラ操作

RT+ (押す)

▶マップ切り替え(全体⇄拡大)



移動

L

Lを倒した方向へ移動します。攻撃中はLでキャラクターの向きを変えられます。

走り攻撃

しばらく移動してからXを押すと、走り攻撃が出ます。



ジャンプ

A

Lを倒しながらAを押すと、その方向にジャンプします。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中にXやYを押すと、空中で攻撃します。



ガード

LB

ガードして、前方からの敵の攻撃を防ぎます。また、カメラがキャラクターの正面を向きまします。

回避

ガード中に(LBを押したまま)Lを倒すと、その方向に回避します。

受け身

敵にはね飛ばされたときにLBを押すと、空中で体勢を立て直します。



通常攻撃

X

通常の攻撃です。Xを連続で押すと、すばやく連続攻撃できます。

ジャンプ中にも攻撃できます。

※情報画面の「武器設定」で連続攻撃可能回数などを確認できます。



チャージ攻撃

Y

通常攻撃より強力な攻撃です。通常攻撃に続けて出すと、様々な技が出せます。

※情報画面の「武器設定」で通常攻撃からの繋がりや、連続攻撃可能回数などを確認できます。

※チャージ攻撃の種類は武芸録(P.33)ごとに異なります。



チャージ攻撃の種類と属性

連続攻撃可能回数やチャージ攻撃の種類は、情報画面の「武器設定」で確認できます。また、属性がつく攻撃も確認できます。

連続攻撃可能回数やチャージ攻撃の種類は、キャラクターがレベルアップ(P.32)すると増えることがあります。

●属性がつく攻撃

	紅蓮	攻撃した相手を燃やし、一定時間ダメージを与える。火矢の攻撃などはすべてこの属性がつく。
	瘴気	攻撃した相手を瘴気で包み、一定時間動きを鈍らせたり、ダメージを与えたりする。
	止水	攻撃した相手の動きを止め、一定時間動作を著しく鈍らせる。
	迅風	ガードしている相手にもダメージを与えられるようになる。



固有技

RB

キャラクター固有の特殊技を出します。必殺技ゲージを少し消費します。

※チャージ攻撃中、チャージシフト中は、固有技を出せません。



必殺技

B

必殺技ゲージを1本以上ためているときに **B** を押すと、強力な必殺技を出せます。必殺技1回で必殺技ゲージ1本を消費します。



必殺技ゲージをためるには

必殺技ゲージは、敵にダメージを与えるとたまります。また、ダメージを受けて体力ゲージが赤色になると、自動でたまるようになります。

チャージシフト

RB

チャージ攻撃中に **RB** で、武器を切り替えながら攻撃します。その攻撃に続けて **X** / **Y** を押すことで、切り替えた武器で通常攻撃やチャージ攻撃を出せます。切り替えた武器でチャージシフトを行うと、さらに武器を切り替えて攻撃し続けられます。

攻撃が途切れると、元の武器に戻ります。

※武器は装備順に切り替わります。情報画面の「武器設定」の「装備順設定」で武器の装備順を変更できます。

※武器が1種類しかない場合、チャージシフトや武器切り替えは行えません。



武器切り替え

+

使用中の武器を切り替えます。武器は装備順に切り替わります。

軍馬操作

乗馬／下馬

A

馬の近くで **A** を押すと馬に乗ります。騎乗中に **A** を押すと降ります。

馬呼び

LT

馬を呼び寄せます。**LT** を押したままにすると乗馬します。

騎乗攻撃

騎乗中に X / Y / B

馬に乗って攻撃します。

X で通常攻撃、移動しながら **Y** で突進攻撃、移動しながら **B** で跳ねます。



マルダーンラッシュ

RT

兵士と共に敵陣に大打撃を与えながら、目標を攻撃します。槽なども破壊できます。率いる兵科（騎兵・歩兵・弓兵）によって攻撃範囲や効果が異なります。

発動の流れ

戦闘を進めると、戦場に「ヒートエリア」が現れることがあります。ヒートエリアに入り、RTを押すと、マルダーンラッシュが発動します。

※どの兵科のマルダーンラッシュが発動するかはヒートエリアごとに決まっています。



マルダーンラッシュを発動すると、フィニッシュエリア（目標）が青白く光って表示されます。できるだけ多くの敵を攻撃しながら、フィニッシュエリアを目指します。

ⓧを押すと、敵に当てにくい反面、当てるとCHAIN数が増えやすい攻撃を出します。



CHAIN数が増えると、軍団が高揚します（青く光ります）。マルダーンラッシュが終わる前にフィニッシュエリアに到達すると、とどめの一斉攻撃を行い、CHAIN数に応じて報酬を獲得できます。

※フィニッシュエリアへの到達に失敗すると、報酬はもらえません。再びヒートエリアが発生するので、もう一度マルダーンラッシュを発動できます。

※9999CHAIN以下の場合、スキルカードは獲得できないこともあります。

CHAIN	報酬
0~4999	経験値小、スキルカード
5000~9999	経験値中、お金中、スキルカード
10000~	経験値大、お金大、スキルカード

騎兵

騎兵を引き連れて突撃します。移動速度が速く、広い範囲を攻撃できます。ⓧを押すと、陣形を集中させて突撃し、CHAIN数を稼げます。

歩兵

歩兵を引き連れて突撃します。小回りが利き、狙った敵をより確実に攻撃できます。

ⓧを押すと、前方へ強力な攻撃を放ち、CHAIN数を稼げます。



弓兵

弓兵をまとめて敵に射撃します。発動中は移動せず、攻撃範囲を操作します。

ⓧを押すと、火矢で攻撃し、CHAIN数を稼げます。



その他の操作

●はしごの昇り降り

A

はしごに近付いて立ち止ると、頭上にⓧが表示されます。

Aを押すと、はしごにつかり、昇り降りできるようになります。



●仕掛けの起動

Y

ステージには、様々な仕掛けがあります。

近付いてYを押すと、仕掛けが起動します。



ストーリーモード

ストーリーモードの流れ

①シナリオ選択

シナリオと難易度を選びます。
ムービーやイベントを鑑賞し、物語の背景や状況を確認できます。
※「新しく始める」ではストーリーモードを最初から、「続きから始める」では前回の続きのシナリオから遊べます。



②戦闘開始

戦闘が始まります。
シナリオごとに決まったキャラクターを操作して、戦闘目的の達成を目指します。
※戦闘目的は情報画面の「戦場情報」で確認できます。



③戦闘ミッション発生

戦闘が始まると、戦闘ミッションが発生します。
戦闘ミッションを成功させていくと、戦闘目的を達成できます。
※戦闘ミッションには評価があり、高い評価で成功させると、経験値やお金を多くもらえます。



④キャラクター変更

戦闘の途中で操作キャラクターが変わることがあります。
違う視点から、勝利を目指して戦いましょう。



⑤強敵登場

強敵が出現し、勝負を挑んでくることがあります (P.30)。
うまく立ち回り、撃破しましょう。



⑥戦闘勝利

戦闘目的を達成すると、シナリオクリアです。
※操作キャラクターの体力がなくなるか、戦闘目的の達成が不可能になると、戦闘に敗北します。



メイン画面

必殺技ゲージ

1本以上たまると必殺技を出せる。敵にダメージを与えたとたまる。

一時効果アイコン

能力が一時的に上昇すると、アイコンが表示される。「×2」「×3」が表示されると、上昇量が2倍、3倍になる。



攻撃力上昇 防御力上昇 移動力上昇

使用中の武器の種類

複数種類使える場合は、武器切り替え(△)で切り替えられる。

CHAIN数

攻撃が連続でヒットした数。

体カゲージ

なくなると敗北する。戦場アイテム(P.29)で回復できる。

敵情報

戦闘中の敵武将の名前。ゲージは敵武将の体力。

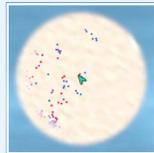


スキルカード

獲得したスキルカードの名前。

マップ

全体 ← (R)で切り替え → 拡大



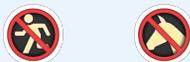
- ▲ プレーヤー (1P) ▲ プレーヤー (2P)
- 騎乗馬 ● ヒートエリア
- 🚧 マルダーンラッシュで破壊可能
- 🚧 マルダーンラッシュで破壊可能な門
- 🚫 通行禁止 🚫 閉じた門 (通行禁止)
- 🪜 跳ね橋 (上がると通行禁止)
- 📦 戦場アイテムの箱 (スキル「鷹の目」が必要)
- 🪜 梯子
- 👤 味方将 🟡 敵将 ● 味方兵 ● 敵兵

戦闘ミッション

発生中の戦闘ミッションと、その評価項目。達成状況に応じてS>A>B>C>Dのランク評価が表示される。

- 🕒 ミッションの評価時間。多いほど評価が高い。0になってもミッションは失敗しないが、評価がDになる。
- 🏆 ミッション中の撃破数。多いほど評価が高い。
- 🏆 ミッション中の最高CHAIN数。多いほど評価が高い。
- 🏆 ミッション目標の撃破数。多いほど評価が高い。
- 👤 ミッションの護衛対象の体力。多いほど評価が高い。

進入禁止マーク



進入禁止

馬呼び・馬進入禁止

撃破数

撃破した敵の数。

情報画面

戦闘中に \odot を押すと表示されます。



制限時間

0になると、戦闘に敗北する。

マップ

戦場アイテム

敵を倒したり、箱を壊したりすることで出現する。近付くと取れる。

●回復アイテム

	ケbab	体力を少し回復する。
	山盛りケbab	体力を多く回復する。
	ナビード葡萄酒	必殺技ゲージを1本回復する。
	ナビード葡萄酒3本	必殺技ゲージを全回復する。
	女神アシの像	体力と必殺技ゲージを全回復する。

●お金

	お金・小	お金を少し得る。
	お金・中	お金を得る。
	お金・大	お金を多く得る。

●その他

	スキルカード (P.34)	スキルカードを獲得する。敵武将を撃破したり、活躍して味方武将に賞賛されたりすると出現することがある。
	限定スキルカード (P.34)	限定スキルカードを獲得する。シナリオで特定の条件を満たすと出現する。
	料理帖 (P.33)	料理帖を獲得する。シナリオで特定の条件を満たすと出現する。

戦場情報	戦闘目的や敗北条件、敵味方の軍勢の状況などを確認する。	
ステータス	操作キャラクターのレベルや能力を確認する。	
武器設定	装備順設定	武器の装備順を変更する。チャージシフトなどで切り替わる順番が変わる。
	武芸録選択	武器ごとに武芸録 (P.33) を選択する。武芸録によって、攻撃につく属性やチャージ攻撃の種類が異なる。武芸録は武器の熟練度が上昇すると、獲得できる。
スキルカード設定 (P.34)	装備	スキルカードを装備する。
	錬成	スキルカードを錬成し、別のものにする。
	売却	スキルカードを売却する。
	一覧	入手したスキルカードを確認する。
オプション	表示設定 (P.14)	ゲーム中の各種表示を設定する。
	操作設定 (P.14)	カメラやボタンなどの操作を設定する。
	サウンド設定 (P.14)	音量などを設定する。
	チュートリアル確認	ゲーム中に表示されたチュートリアルを確認する。
途中保存 (P.10)	プレイ中のデータを保存する。	
戦闘をやり直す	直前の戦闘目的からやり直す	直前の戦闘目的の開始時からやり直す。
	戦闘のはじめからやり直す	その戦闘を最初からやり直す。
メインメニューに戻る	メインメニューに戻る。 ※データは保存されません。戦闘中のデータを保存したい場合は、オプションの「途中保存」を選んでください。	

強敵との戦い

シナリオによっては、強敵が登場し、勝負を挑んでくることがあります。強敵は、通常の敵と異なり、ただ攻撃するだけではダメージを与えられません。

シールドゲージを削る

強敵との対決では、画面上部にシールドゲージが表示されます。シールドゲージは、強敵に攻撃を当てると減っていきます。

シールドゲージがなくなるまでは、ダメージを与えられません。シールドゲージが0になると、敵が行動不能になり、一定時間、敵にダメージを与えられます。この間は、シールドゲージが消えて体力ゲージのみ表示されます。この隙に敵を攻撃しましょう。



攻撃を回避して隙を突く

強敵の攻撃をタイミングよく回避すると、相手の動きが鈍くなります。その間に相手を攻撃すると、シールドゲージを通常より多く減らせます。相手の動きが鈍い間にシールドゲージを0にすると、相手が特殊な行動不能になります。その間、相手の頭上を赤い星が回り、通常より大きなダメージを与えることができます。



戦闘のコツ

●敵からのダメージを減らす

チャージ攻撃や固有技は、出し終わったあと、次の攻撃に移るまでに少し時間がかかります。そんなときに敵に後ろを取られると、攻撃を受けてしまいます。攻撃後の敵、特に敵将の位置に気をつけて、技を出していきましょう。

それでも危険になったときは、必殺技

(B) で切り抜けましょう。必殺技中は無敵です。成長して必殺技ゲージの本数が増えたら、いつでも使えるように1本はゲージいっぱい状態を保って戦うと安全です。「体力上昇」や「防御力上昇」といったスキルを持つスキルカードを使うのも良いでしょう。

装備スキルカード		COST 12/99	
	3		3
	2		5
	3+		-
	3+		-
	2		2

●体力を回復する

ダメージを受けて、体力が減ってしまったときは、戦場アイテム(P.29)で回復しましょう。戦場にはアイテムの入った宝箱があります。攻撃して箱を壊すと、中のアイテムを拾えます。戦場アイテムが復活ようになる「調達上手」、アイテムの回復量が増える「医術の心得」といったスキルを持つスキルカードもあります。



●敵将を優先して倒す

敵兵に交じっている敵将は、兵士より攻撃頻度や体力、攻撃力が高い相手です。

戦うときは敵将の位置を確認しながら、攻撃するようにしましょう。敵将を見失いがちなら、オプションの「操作設定」で「ガードカメラ」を「敵将」に設定しましょう。ガード(LB)で、近くの敵将の方向にカメラが動くようになります。



キャラクターの成長

レベルアップ

キャラクターには様々なステータスがあり、レベルアップするとステータスが成長します。

また、レベルアップすると出せる攻撃の種類が増えることもあります。

経験値を一定以上獲得するとレベルアップします。経験値

は敵を倒す、ミッションを達成するなどで獲得できます。

※戦闘中にレベルアップすると、体力・必殺技ゲージが全回復します。



ステータス

レベル	経験値 (EXP) を獲得すると上がる。
体力	キャラクターの生命力。体力がなくなると敗北する。
攻撃力	高いほど、敵に与えるダメージが大きくなる。
防御力	高いほど、敵から受けるダメージが小さくなる。
必殺技	必殺技ゲージの本数。最大で3本。



武芸録の獲得

武器には熟練度があり、上がると新たな武芸録を獲得できます。武芸録はそれぞれ攻撃につく属性 (P.19) やチャージ攻撃の種類が決まっています。戦闘ではどれかひとつを選んで戦います。熟練度はその武器を使って、敵を倒すと上がっていきます。

※武芸録は戦闘中に、情報画面の「武器設定」の「武芸録選択」から変更できます。



また、キャラクターはそれぞれ複数種類の武器を装備できます (初期状態は1種類)。熟練度は武器の種類ごとに上げる必要があります。

エラムの料理

フリーモードでは、シナリオ開始前に、エラムの料理を食べて様々な効果を得ることができます。

料理帖を獲得すると、エラムの料理の種類が増えます。

料理帖の獲得

シナリオごとに、特定の条件を満たすと、料理帖を獲得できます。料理帖が出現したら、入手し忘れないようにしましょう。

料理の例

	パン	次の戦闘中、体力が増加する。		トマトスープ	次の戦闘中、防御力が上昇する。
	羊の串焼き	次の戦闘中、攻撃力が上昇する。		さくろシチュー	次の戦闘中、敵を撃破すると体力が回復する。

※同じ料理を何度も食べると、料理の腕 (大成功の確率) が上がっていきます。

スキルカード

戦闘中、敵武将を倒したり、活躍して味方武将に賞賛されたりすると、スキルカードが出現することがあります。触れることで入手します。情報画面の「スキルカード設定」で装備や確認などができます。スキルカードは3枚まで装備できます。装備すると、さまざまな効果を発揮します。

カードランク

スキルカードのレアリティ。高いほうから、S、A、B、Cがある。



名前

スキルカードの名前。

COST

スキルカードのコスト。装備するスキルカードのCOSTの合計が、キャラクターの装備可能COSTを上回ることはいけません。

スキルとスキルレベル

スキルカードが持っているスキルと、そのレベル。同じスキルを持つスキルカードを複数装備すると、スキルレベルを合計した分の効果が発揮される。

装備

入手したスキルカードは、情報画面の「スキルカード設定」の「装備」で装備できます。装備したスキルカードは、(C)でマイセットに登録できます。登録したマイセットは、いつでも呼び出して装備できます。



錬成

スキルカード5枚以上（最大10枚）を錬成し、新しいスキルカードをランダムで獲得します。錬成にはお金がかかります。

※限定スキルカードは獲得できません。



売却

不要なスキルカードを売却し、お金に換えます。

スキルの例

猛攻	攻撃力が増加し、防御力が低下する。
鉄壁	防御力が増加し、攻撃力が低下する。
渾身	必殺技によるダメージが増加する。
錬金術	お金を獲得したときの金額が増加する。
竊盗の矜持	敵を撃破すると、まれに戦場アイテムを落とすようになる。
連鎖の奇襲	CHAIN数の増加に応じて、敵に与えるダメージが増加する。

限定スキルカード

シナリオごとに定められた条件を達成すると入手できる、限定スキルカードがあります。

限定スキルカードは通常の入手方法や錬成では出現しません。



CAST

アルスラーン	小林 裕介	エラム	花江 夏樹
ダリユーン	細谷 佳正	ヒルメス	梶 裕貴
ナルサス	浪川 大輔	ザンデ	森田 成一
ギーヴ	KENN		
ファランギース	坂本 真綾	アンドラゴラス三世	菅生 隆之
キシeward	安元 洋貴	ヴァフリーズ	津田 英三
クバード	三宅 健太	バフマン	武虎
トウース	土田 大	カーラーン	大川 透
イスファーン、シャプール	小西 克幸	エトワール	内山 夕実
ザラーヴァント	小野 友樹	サーム	家中 宏
ジャスワント	羽多野 渉	ガーデーヴィ	千葉 進歩
アルフリード	沼倉 愛美	ラジェンドラ	島海 浩輔

イノケンティス七世	桜井 敏治	バルカシオン	石原 凡
ギスカール	子安 武人	フスラブ	小形 満
ボダン	斎藤 志郎	ブラダーラタ	武内 駿輔
タハミーネ	田中 敦子	ハイルターシュ	山本 格
バハードウル	楠 大典	ホディール	土師 孝也
アルザング、バルハイ	手塚 ヒロミチ	マヘンドラ	金尾 哲夫
ガルシャースフ	乃村 健次		
カリカーラ二世	梅津 秀行	ナレーション	鈴木 英一郎
クレマンズ、ゴーヴイン、ブラケーシン			
	間宮 康弘		
ターラ	櫻井 笙人		
ダラバード	濱野 大輝		

◆ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。

本製品の「使用許諾契約書」は Steam ストアページより確認できます。

ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。
「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下の URL から無料でダウンロードできます。

<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>

WEBサポート

<http://www.gamecity.ne.jp/support/>

※ WEB サポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

ご注意

- 攻略法やデータなど内容に関するご質問には、お答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。あらかじめご了承くださいませようお願い申し上げます。
- お買い間違いによる交換等は、一切いたしておりません。

新製品のご案内（ホームページ） <http://www.gamecity.ne.jp/>



アンケートに
ご協力ください

アンケートにお答えいただくと、もちろん電子マネー「GCコイン」をプレゼント!
詳しくは <http://mygc.jp/enq> をご覧ください。

※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.

"Uses Separable SSS, Copyright © 2011 by Jorge Jimenez and Diego Gutierrez"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.