

スターフォージタクティクス

ユーザーマニュアル

はじめに

この度は「Star Forge Tactics」をご利用いただきありがとうございます。ゲームのプレイ前に本マニュアルをご一読ください。なお、本マニュアルの内容については、ゲームの仕様変更、修正等により変更することがありますので、ご注意ください。

目次

- 1-1. ストーリー
- 1-2. キャラクター紹介
- 2-1. 操作方法
- 2-2. スタート・コンティニュー
- 3-1. ゲームのルール
- 4-1. ユニットの操作
- 4-2. 情報の表示
- 5-1. 戦闘準備画面
- 5-2. ユニットのステータス
- 6-1. ジョブの種類と特徴
- 6-2. アビリティの種類
- 7-1. 地形一覧
- 8-1. アイテム属性一覧

1-1. ストーリー

4つの主要国と周辺の小国からなる連邦国家「エイトック聖導王朝」。
歴代の聖王と各国に配備された支隊により統治され、1000年以上の歴史を誇っていた。

しかし、突如現れた「マウザー征服王」率いる謎の軍団により王朝の首都は陥落。
連邦は崩壊し、マウザーに屈するもの、抵抗を続けるものが互いに争う混乱の時代が訪れた。

主要国の一つ「ミタール大公国」は王朝の側で抗戦したものの、
マウザーの攻勢により壊滅的な被害を受けて降伏。
ミタール支隊を率いていた支隊長「ブラナム」は辛くも窮地を脱し、
養子の「クロム」や生き残った部下たちとともに辺境の小国「プラトランド国」に身をひそめた。

それから5年の歳月が流れた…。

旧「エイトック聖導王朝」南部地域の地図



マウザー帝国支配地

独立地域

1-2. キャラクター紹介



クロム
主人公
ブラナムの養子



ブラナム
ミタール支隊長



カーレル
ミタール支隊のナイト



ベリリ
ミタール支隊のナイト



リード
ミタール支隊の戦士



ジンク
トレジャーハンター
クロムの友人



オサーン
プラトランド国王
5年前にブラナムの窮地を救った



リディア
プラトランド王女



オズマ
プラトランドに雇われた傭兵



タイタン
プラトランドに雇われた傭兵



ガリウム
コパ王国の王族でナイト



ゴートス
海賊団の副首領



タリア
海賊団の一員



ニケル
海賊団の一員



ミモザ
エイトック王朝の王族
行方不明になっている



マウザー
征服王
配下の四騎士とともに突如現れた

2-1. 操作方法

■ゲームプレイに関するもの

- ・方向キー カーソルの移動 (Zキーと同時に押しっぱなしで連続移動)
 コマンドの選択
- ・Zキー ユニットの選択
(Aボタン) コマンドの決定
 メッセージ送り
- ・Xキー ターンの終了
(Bボタン) コマンドのキャンセル(キャンセルできる場合のみ)
- ・Spaceキー ユニット情報・地形情報の表示
(スタートボタン) 戦闘参加ユニットの確定と戦闘開始

■システムに関するもの

- ・1～3キー 画面サイズを320×224ドット～960×672ドットに変更
- ・Uキー 音量を上げる
- ・Dキー 音量を下げる
- ・Sキー 中断状態を保存する(マップ画面でプレイヤーのターン時のみ)
- ・Lキー Sキーで保存した中断状態に復帰する
- ・Rキー タイトル画面に戻る

2-2. スタート・コンティニュー

■初めてプレイするとき

タイトル画面が表示されているときにEnterキーを押すと、「NEW GAME」のみが選択できます。Zキーを押してください。

■セーブデータがあるとき

「NEW GAME」または「CONTINUE」が選択できます。セーブデータからプレイする場合は、「CONTINUE」を選択してZキーを押してください。

■セーブについて

各マップの遷移前、「戦闘準備画面」(#-#参照)で、ゲームのセーブデータを保存できます。ここでセーブした内容は、以降に新たにセーブしない限り保持され、タイトル画面の「CONTINUE」から再開できます。

■中断状態の保存について

マップ画面でSキーを押すと、中断状態を保存できます。ただし、この保存データは、中断時の全ての情報の保存を保証するものではありません。また、保存時(Sキー押下時)と復帰時(Lキー押下時)で本ゲームのバージョンが異なっていると復帰ができず、ゲーム自体が異常終了する場合があります。プレイ内容の保存には、基本的にセーブ機能をご利用ください。

3-1. ゲームのルール

■ステージ(話)

このゲームは、複数のステージ(話)からなる連続した物語となっており、各ステージには1つのマップ画面が用意されています。

■ユニット

青ユニットがプレイヤー軍、赤ユニットが敵軍です。プレイヤーが操作できるのは青ユニットのみで、赤ユニットはコンピューターが操作します。なお、ユニット情報はどちらのユニットも表示できます。

■勝利条件と敗北条件

各ステージのマップ画面には、1つの「拠点」が配置されています。主人公ユニット(クロムまたはブランム)が拠点に入れば、そのステージでプレイヤーが勝利したことになります。倒した敵ユニットの数などに応じて資金(Fands)を獲得し、次のステージに進むことができます。また、主人公ユニットが倒されると、プレイヤーの敗北となります。

■ターン

本ゲームはターン制を採用しています。全てのマップにおいて、ターンはプレイヤーから始まります。プレイヤーのターンの間、プレイヤーは必要とする全てのユニットに対して、1回の移動とコマンド(選択できるコマンドは移動先やユニットの装備などの状況によって変わる)の操作を行うことができます。

プレイヤーが必要なユニットへの操作を全て終えたら、Xキーを押して敵にターンを回します。敵のターンが終わると「PLAYER TURN」と表示され、プレイヤーのターンに戻ります。

■ユニットの成長

敵のユニットにダメージを与えたり、倒したりした場合、それぞれに応じた経験値を取得できます。経験値が100に達するごとにレベルが1上昇し、併せて最大HP等のステータスも上昇する場合があります。

また、特定のジョブのユニットは、それぞれ必要なレベルに達すると戦闘準備画面で別のジョブにチェンジできます。

■HPの回復

ユニットのHPを回復させる方法は次の2つです。

- ・「砦」または「拠点」(主人公ユニット以外)の上で待機する。
- ・ユニットに「ポーション」または「ヒール」を装備させて、移動後のコマンドで自ユニットまたは味方ユニットを回復する。

■アイテムの取得

所持アイテムに空きのある味方ユニットで敵ユニットを倒した場合、敵ユニットが所持しているアイテムを取得できる場合があります。なお、味方ユニットのジョブが盗賊であれば100%取得できます。

4-1. ユニットの操作

■ユニットの選択

方向キーでカーソルを操作し、プレイヤーのユニットに合わせてZキーを押すと、カーソルの色が変わり、移動させることができます。

■ユニットの移動

移動したい場所にカーソルを合わせてZキーを押すと、ユニットをその場所に移動できます。なお、移動できない場所は暗転表示されます。

移動が終わると、移動先で実行できるコマンドが表示されます。

■移動後のコマンド

ユニットの移動が終了すると、その時の条件によって選択可能なコマンドが表示されます。コマンドは以下のとおりです。

・攻撃

敵ユニットを攻撃します。

移動後の攻撃範囲内に敵ユニットがいる場合のみ有効になります。方向キーで攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせて、Zキーで攻撃対象を決定します。

また、武器にはそれぞれ射程範囲があります。一部の場合を除き、同一の射程範囲の武器を装備している敵ユニットを攻撃した場合は反撃を受けます。さらに互いのユニットの「速さ」に大きな差がある場合は、速いユニットから遅いユニットへの再攻撃が発生します。

・回復

自ユニットまたは隣接する味方のHPを回復します。

「ヒール」「ポーション」などの回復アイテムを装備している場合のみ有効になります。方向キーで回復したいユニットにカーソルを合わせて、Zキーで回復対象を決定します。

・会話

敵ユニットと会話して味方に引き入れます。

移動後に敵ユニットと隣接している場合のみ有効になります。方向キーで会話したい敵ユニットにカーソルを合わせて、Zキーで会話対象を決定します。会話に成功した場合、対象の敵ユニットはマップ画面から退出し、次のステージから味方ユニットとして使用できます。

・装備

装備する武器や回復アイテム変更、不要なアイテムの廃棄を行います。

まず、方向キーで「装備する」か「捨てる」かを選択してZキーで決定します。現在装備しているアイテムと予備アイテムのリストが表示されるので、装備または廃棄するアイテムを同様に決定します。

・待機

移動後、その場に留まります。

「装備」コマンド実行後にユニットの行動を終了する際にも使用します。

4-2. 情報の表示

マップ画面でスペースキーを押すと、カーソルのある地点の地形の情報が表示されます。また、その地点にユニットがいる場合は、ユニットの情報も併せて表示されます。表示されるパラメーターの内容については、「5-2. ユニットのステータス」を参照してください。

5-1. 戦闘準備画面

各ステージとも、ステージのストーリーが表示された後、マップ画面での戦闘を開始する前に戦闘の準備を行うことができます。

実行できるコマンドは以下のとおりです。



■戦闘開始

マップ画面での戦闘に参加させたいユニットを選択し、スペースキーを押してマップ画面に遷移します。なお、参加できるユニットの最大数はステージごとに異なります。

■ショップ

・購入

資金(Fands)を元手にアイテムを購入します。購入したアイテムはストックに入ります。

・売却

ストックにあるアイテムを売却します。

■ユニットの管理

情報を表示したいユニットを選択すると、ユニットのパラメーターが表示されます。表示されるパラメーターの内容については、「5-2. ユニットのステータス」を参照してください。ユニット情報を表示している状態で左右の方向キーを押すとユニットを切り替えることができます。

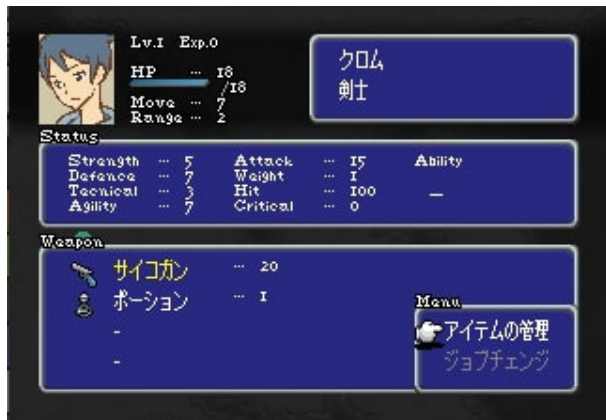
また、Zキーを押すと以下の操作を行えます。

- ・装備アイテムの変更
- ・所持しているアイテムとストックしているアイテムの交換
- ・所持しているアイテムの廃棄
- ・ジョブチェンジ(可能な場合のみ)

■セーブ

ゲームのセーブデータを保存できます。ここでセーブした内容は、以降に新たにセーブしない限り保持され、タイトル画面の「CONTINUE」から再開できます。

5-2. ユニットのステータス



■上段(基本情報)

- ・ Lv レベル
- ・ Exp 経験値
- ・ HP 現在のHP／最大HP
- ・ Move 移動力
- ・ Range 攻撃の射程範囲
- ・ ユニット名
- ・ ジョブ名

■中段(詳細ステータス)

- ・ Strength 腕力。高いほど攻撃力が上がります。
- ・ Defence 防御力。高いほど攻撃を受けた際のダメージが減少します。
- ・ Technical 技術。高いほど攻撃の命中率やクリティカル発生率が上がります。
- ・ Agility 速さ。高いほど再攻撃の発生率や攻撃を受けた際の回避率が上がります。
- ・ Attack 攻撃力。Strengthと装備アイテムにより決まります。高いほど攻撃した際のダメージが上がります。
- ・ Weight 装備アイテムの重さ。高いほどAgilityによる効果が下がります。
- ・ Hit 装備アイテムの命中率。高いほど攻撃の命中率が上がります。
- ・ Critical 装備アイテムのクリティカル発生率。高いほど攻撃のクリティカル発生率が上がります。
- ・ Ability 特殊能力。ない場合は「—」と表示されます。「6-2.アビリティの種類」を参照してください。

■下段(アイテム)

所持しているアイテムと残使用数が表示されます。1行目(黄色)が装備アイテムです。

6-1. ジョブの種類と特徴

ゲーム序盤のステージに登場するジョブの種類と特徴は以下のとおりです。

■剣士



細身剣、剣を装備でき、接近戦専用。

ステータスは平均的。バランスがよく成長率も比較的よい。

■ナイト



剣、槍、大剣が装備できる。接近戦向きだが、槍には遠距離攻撃のものもある。

山地は移動不可。ステータスは平均的に高い。パラティンにチェンジできる。

■戦士



剣、斧、戦斧が装備できる。戦斧を装備するとアビリティ「ふみこみ」が使える。

移動力は低いが、防御力が高いため、先行させると盾として使える。

■アーチャー



弓が装備でき、遠距離戦向き。

移動力が低く、ステータスも低め。スナイパーにチェンジできる。

■傭兵



数種類の近距離武器を装備できる。アビリティ「強カウンター」が使える。

攻撃面のステータスが高く、アビリティ効果により反撃、再攻撃が強力。

■海賊



斧が装備できる。海を移動できる唯一のジョブ。

■ハンター



弓が装備でき、遠距離戦向き。

移動力、ステータスは平均的で、全般的にアーチャーより高い。

■盗賊



細身剣、剣を装備できる。アビリティ「再攻撃率上昇」が使える。

初期ステータスは低いが成長率が高い。忍者にチェンジできる。

■格闘家



短剣しか装備できないが、素手の状態でアビリティ「拳法」が使える。

腕力が高いが、防御力は低め。

■パラティン



ナイトの上位ジョブ。移動面がナイトより優れている。

6-2. アビリティの種類

ゲーム序盤のステージに登場するアビリティは以下のとおりです。

■ふみこみ

- ・使用条件 ユニットのジョブが戦士 かつ 戦斧を装備
- ・効果 通常攻撃で与えるダメージと攻撃を受けた際のダメージが1.5倍になる

■強カウンター

- ・使用条件 ユニットのジョブが傭兵
- ・効果 反撃と再攻撃で与えるダメージの算出式が通常攻撃と同じになる

■再攻撃率上昇

- ・使用条件 ユニットのジョブが盗賊または忍者
- ・効果 再攻撃の発生率が上昇する

■拳法

- ・使用条件 ユニットのジョブが格闘家 かつ 装備なし(素手)
- ・効果 Attackの値が「Strength+レベルに応じた加算値」になる














7-1. 地形一覧

		防御効果	回復効果	移動できないジョブ
	海	30	なし	海賊以外のジョブ
	平野	5	なし	なし
	砂漠	0	なし	なし
	川	0	なし	ナイト、戦士、アーチャー、パラティン
	林	15	なし	なし
	山地	25	なし	ナイト、戦士、アーチャー
	高山	—	なし	全てのジョブ
	民家	0	なし	なし
	砦	20	あり	なし
	拠点	30	あり	なし

8-1. アイテム属性一覧

全てのアイテムはいずれかのアイテム属性に属します。

アイテム属性は種類ごとにアイコンが異なり、主なものは以下のとおりです。

	射程範囲	装備できるジョブ
 ナイフ	1	全てのジョブ
 細身剣	1	剣士、盗賊、忍者など
 剣	1	剣士、ナイト、戦士、盗賊、傭兵、パラティンなど
 槍	1(一部は2)	ナイト、傭兵、パラティンなど
 斧	1	戦士、傭兵、海賊
 弓	2	アーチャー、ハンター、スナイパー
 ボウガン	1～2	スナイパー
 大剣	1	ナイト、傭兵、パラティンなど
 刀	1	忍者など
 戦斧	1	戦士、傭兵
 光剣	1	—
 銃	1～2	—
 薬	1	全てのジョブ(ヒールは一部のジョブ)

※アイテムには全て使用回数があります。使うたびに残回数が1減少し、残回数が0になると消滅します。ただし、光剣、銃、薬の一部(ヒール)は、ステージ終了後、残回数が元に戻ります。

※強力な武器は、ユニットが一定のレベルに達していないと装備できない場合があります。