

BOUNTY SWORD

FIRST

PIONEER

この度は当社のプレイステーション用ソフト「バウンティソード・ファースト」をお買い上げいただきまして大変ありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書をお読み下さい。正しい使用方法で、ゲームを楽しんでいただけますようお願いいたします。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。

「バウンティソード・ファースト」は、完全自動バトルによるシミュレーションRPGです。複数のユニットがリアルタイムで戦闘を行い、戦闘前に全体の指示を与えるだけで、ユニットは独自の判断で戦闘を行います。そのため、従来のRPGのように、1人ひとりにコマンドを与えるようなわずらわしい操作はいっさい必要ありません。細かい操作は必要のないシミュレーションRPGなので、初めて行われる方でも簡単にプレイできます。もちろん、シミュレーションRPGファンの方のために、戦闘中に細かい指示を与えることも可能になっています。



SLPS 00757

CONTENTS

ストーリー……3
MAP……4
ゲームスタート……5
コントローラ説明……8
キャンプモード……9
マップモード……13
タウンモード……15
バトルモード……19
クエストモード……26
キャラクター紹介……27
クラス……31
アイテム……33
魔法……38
技……39
ワンポイントテクニック……41
スタッフリスト……44

STORY



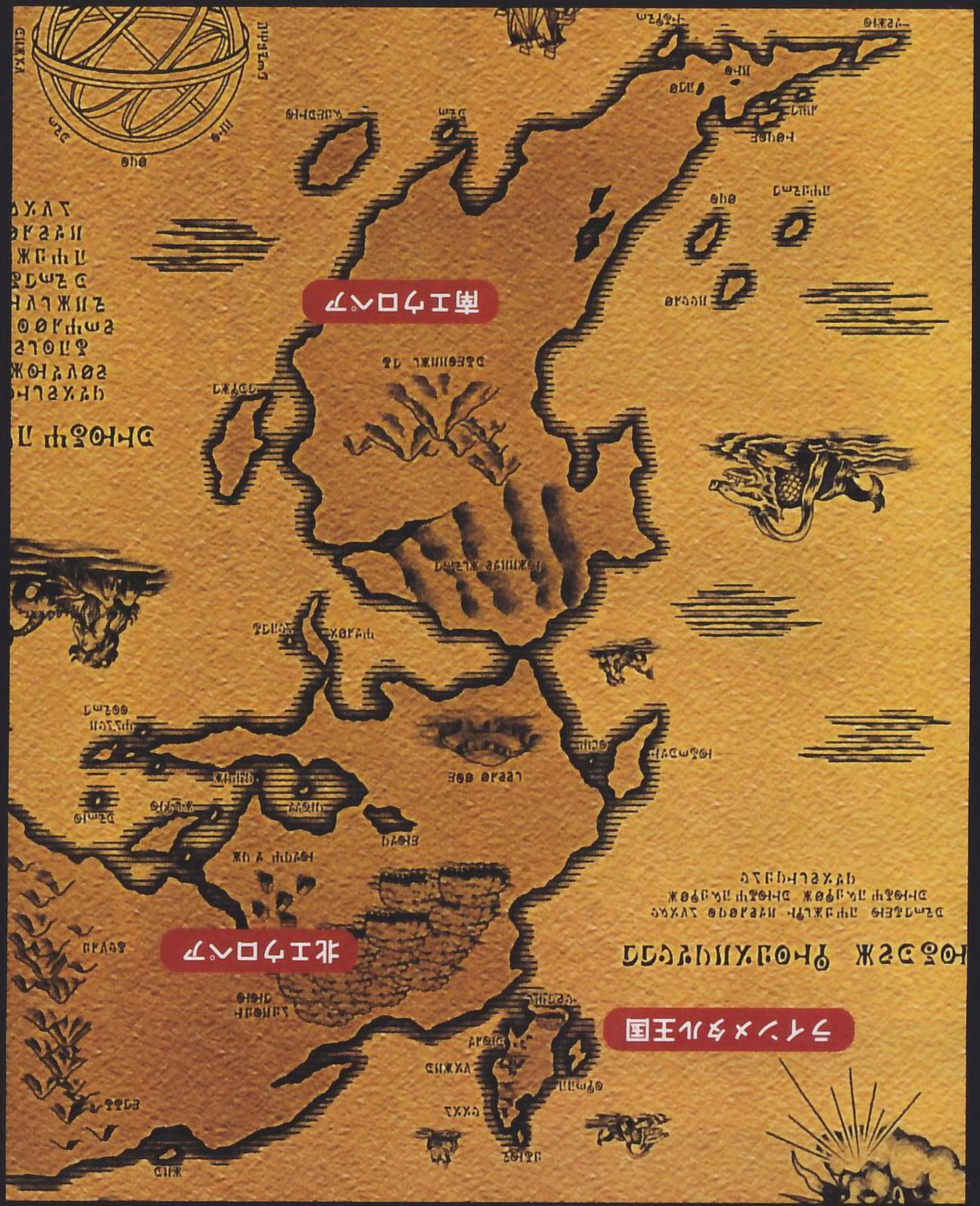
神暦4095年、エウロペア大陸の平和は南の小国によって無惨にも打ち砕かれた。その小国とは、皇帝エリュシオン率いる「神祖連邦オルドバ」。オルドバの侵略は、エリュシオンが古代兵器「機神」を手に入れたことから始まった。神の超兵器である「機神」を手に入れたオルドバの次なるターゲットは、北に位置する軍事国家「ラインメタル王国」。

10年前、このラインメタルの騎士団を追放された男がいた。今は賞金稼ぎとして日々をしのいでいるソードである。この男、ソードが謎の少女と出会うことによって、彼の凍りついた時間が動き始める。

オルドバ連邦から追われているフュリスと名乗る幼い少女。彼女は何者なのか…？ 連邦が狙う理由は…？

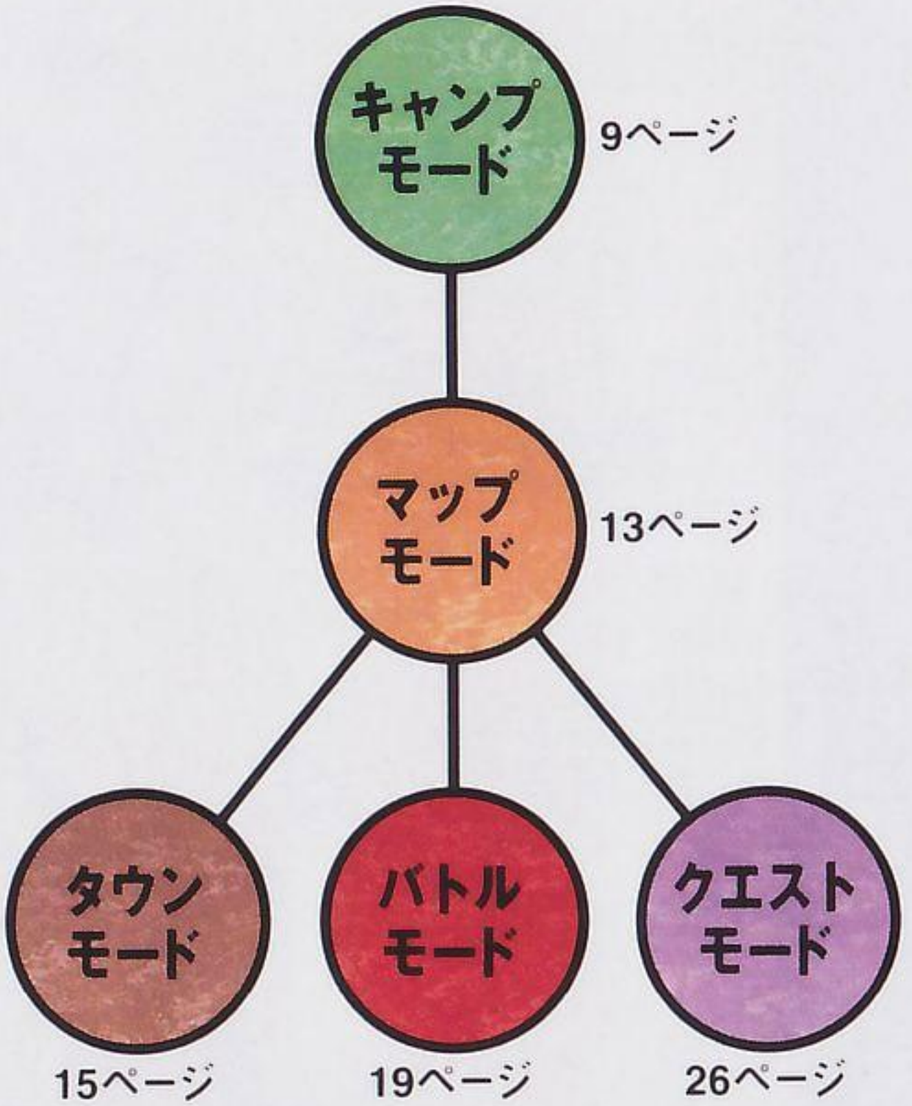
疑問を残したままソードは、少女に仕事を依頼される……。「私、あなたを雇うわ。お願い、父を殺して！」。少女は、あの皇帝エリュシオンの愛娘だったのだ……。

少女の一言で、ソードは再び戦場に引き戻される。このために、自分の運命の歯車が狂い始めるとも知らずに……。


南エウロペア
北エウロペア
ライン大公国王国



ゲームを楽しむために必要な基本的操作を説明します。まず、始めに名前入力モードで主人公の２人に、プレイヤーが好きな名前をつけます。ゲームは、下記の進行で面ごとにシナリオクリアをして進みます。仲間は、1度死んでしまうと2度と生き返りません。また、ソードが死んだり、フュリスが敵に捕まるとゲームオーバーになります。



ゲームスタート

NEW GAME：ニューゲーム

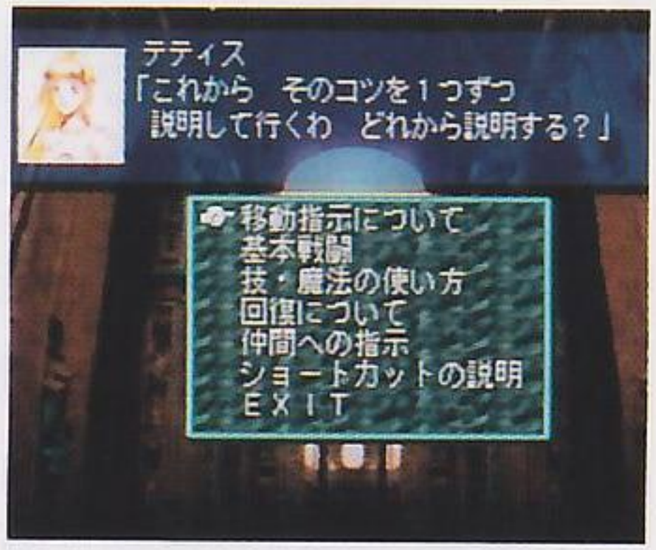
新しいゲームを始めるときに、○ボタンで選択します。名前入力モード、オートデモに続き、第1面が始まります。

CONTINUE：コンティニュー

一度セーブをしたゲームの続きを始めるときに選択します。メモリーカードを差して操作を行って下さい。1つのセーブエリアは1ブロックで、最大6ブロックを使用します。

BEFORE GAME：ゲームを始める前に

戦闘の手順などを説明するシステム紹介モードです。「バウンティソード・ファースト」は、リアルタイムに進行する自動戦闘RPGなので、今までのRPGのように細かいキー入力は必要ありません。この世界をより理解していただくためにも、ゲームを始める前にご体験下さい。



[移動指示について]

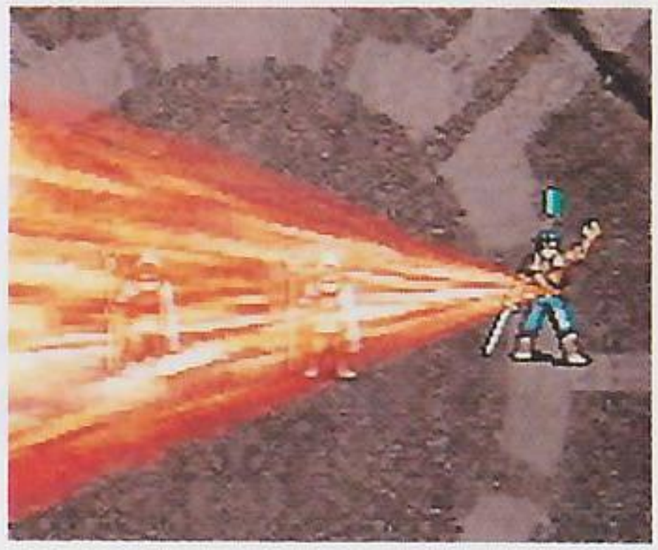
ゲーム中にキャラクターを目的地点まで、動かす方法を説明します。キャラクターへの目標指示は、スタート地点から100フィート(ft)まで行うことが可能で、曲げることもできます。△ボタンと方向キーでポイントをマークしながら、目的地まで移動させて下さい。

[基本戦闘]

「バウンティソード・ファースト」の戦闘は基本的にオートバトル方式です。戦闘をスタートすれば、キャラクターたちがそれぞれ自分で判断して行動をします。始めに攻撃目標などの指示を行えば、あとは自動的に戦闘が開始されます。

[魔法・技の使い方]

ゲーム中で最も重要な魔法と技の使い方を説明します。また、使用すると消費するＳＰなどについても解説します。基本的な使用方法は、×ボタンで技・魔法選択画面を開き、○ボタンで選択を行います。魔法には、直線や扇型などの広い範囲に対して発動するものもあります。その範囲の中に仲間がいれば、その仲間にもダメージを与えてしまうので、注意して下さい。



[回復について]

このゲームでは、ＨＰの回復もキャラクターが自動で行います。回復は魔法かアイテムで行い、魔法を使用するとＳＰが減少します。ここでは、ＨＰゲージがどの程度減ったら回復を行わせるかの指示について説明します。全体の何％減少したら、回復するか指示をして下さい。

[仲間への指示]

パーティーは、最大５人まで編成できます。ソード以外の仲間への指示をどのように行うかを説明します。Ｌ１、Ｒ１ボタンで目的のキャラクターを選択し、作戦指示などを与えます。また、フリーカーソルも設定されているので、戦場でどの場所にいてもマップ全体を見渡すことができます。



[ショートカットの説明]

キャラクターに指示を与える「作戦指示」などのコマンドを、１度の操作で行うシステムを紹介します。このコマンドをショートカットキーといい、各指示にボタンがひとつ設定されています。戦闘を速やかに行うためにも、覚えておくと大変便利です。



ショートカット早見メモ

バトルモードで使用できる
ショートカットキーを紹介します。

×ボタン……技・魔法指示
△ボタン……目標指示
Ｒ２ボタン……道具使用
□ボタン……高速移動
セレクトボタン……サブウインドウ変更

コントローラ説明　戦闘モード



方向キー、○ボタン、×ボタンだけでも指示決定は行えます。
また、様々なショートカットキーメニューも用意されています。

L1ボタン
左まわりに仲間の状況を見るときに使用します。

R1ボタン
右まわりに仲間の状況を見るときに使用します。

L2ボタン
カーソルを合わせたキャラクターの作戦指示の変更に使用します。

R2ボタン
キャラクターが持っているアイテムを使用します。

△ボタン
移動地点を決定します。

○ボタン
コマンド画面の選択や各指示の決定に使用します。

×ボタン
コマンド画面や各指示のキャンセルに使用します。また、魔法や技の選択画面を開くときにも使用します。

□ボタン
テティスを移動させるとき、方向キーと同時に押すと高速移動ができます。また、変更した作戦指示を即座に実行させるときにも使用します。

方向キー
コマンドの選択やキャラクターの移動に使用します。

セレクトボタン
サブウインドウタイプの変更に使用します。

スタートボタン
ゲームのスタートに使用します。

CAMP MODE

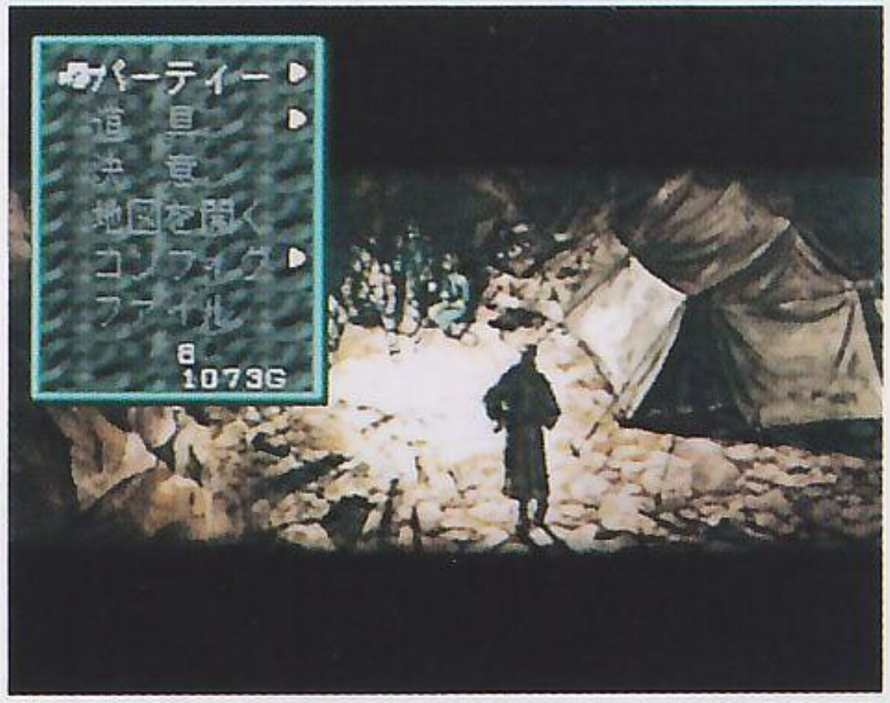
キャンプモード

戦闘後や街を出たときに
入るモードです。次の戦闘に向けて
作戦指示を行いましょう。

SLPS 00757

パーティー

戦闘の準備を行うコマンドです。





[編成]

ソードと共に次のマップで戦闘に参加する
キャラクターを選択します。

[作戦指示]

各キャラクターの移動や攻撃などの指示を行います。コマンドは以下の8種類があります。

■**移動指示**：自由に戦闘をさせる「自由行動」、ターゲットを指定する「目標はここだ」、指定した場所に待機して攻撃する「この場で攻撃」の3種類があります。キャンプモードでは、「目標はここだ」を選択することはできません。

■**敵接近時**：移動中に敵の攻撃を受けた時の対処を指示します。「反撃優先」「防御優先」「移動優先」の3種類があります。

■**攻撃魔法**：単体の攻撃魔法を自動的に使用するか否かを選択します。自動使用するを選択するとSPの限界まで使用します。

■**自動回復**：HPがどのくらい減少したら、回復を行うかを指示します。「つねにMAX」から「回復しない」まで5段階の指示ができます。

■**回復手段**：HPを回復するとき、魔法と道具のどちらを優先的に使用するか選択します。

■**その他**：「手加減」、「移動速度」などの細かい攻撃方法と、どんな敵から倒していくか選択する「敵選択順位」があります。「敵選択順位」には、「近接戦闘タイプ」、「長距離戦闘タイプ」、「魔法攻撃タイプ」、「回復行動タイプ」の4タイプがあります。また、「カスタム」では第1から第3までの優先順位を自分で設定できます。

■**初期値に戻す**：作戦指示で設定した内容を全て初期状態にもどします。

■**決定**：以上の項目が決まったら、○ボタンで決定します。しかし、ここで決定をしなくても×ボタンでこのウインドウから抜けることも可能です。×ボタンで抜けても、内容は変更されています。

[能力]

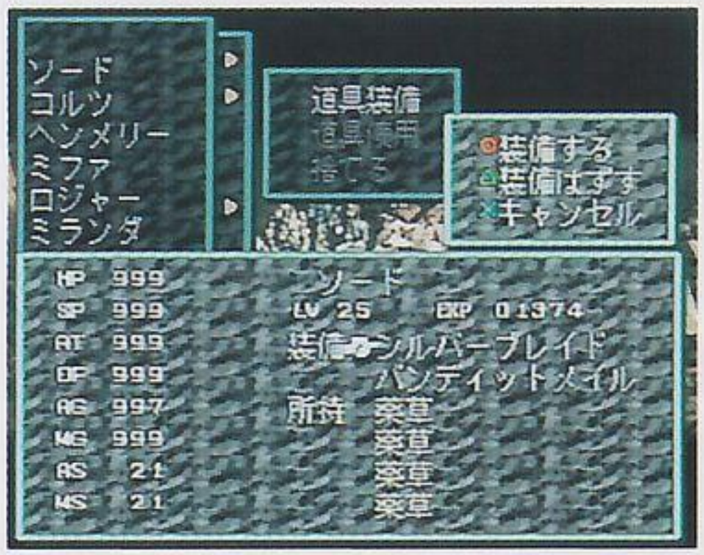
各キャラクターのステータス、使用できる技、魔法などそのキャラクターが持つ能力を見ることができます。

[傭兵の解雇]

現在雇っている傭兵の解雇を行います。

道具

戦闘や道具屋で手に入れた道具を選択するコマンドです。どんな武器や防具を装備するかを決定しましょう。



[道具装備]

上段に武器、下段に防具を装備します。また、所持できるアイテムは4つです。

[道具使用]

選択したアイテムを使用します。キャンプで使うアイテムには、パラメーターを高めるものや転職に必要なものがあります。

[捨てる]

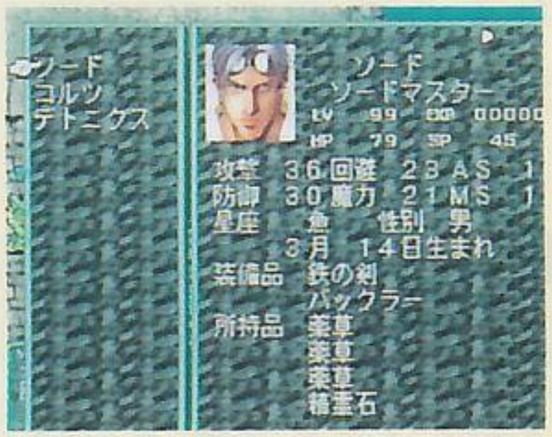
不必要な道具やアイテムを捨てることができます。

決意

転職をするときに使用するコマンドです。キャラクターのレベルなどによって、転職できる職業が異なります。表示された職業から選択をすると、キャラクターは徐々にその職業の能力を身に付けていきます。



パラメータについて



パラメータでは、レベル(LV)、経験値(EXP)、体力(HP)、精神力(SP)などの数値と攻撃、防御、回避、魔力、AS(アクションスピード)、MS(ムーブスピード)や星座、性別、生年月日、装備品、所持品が表示されます。経験値は、100で1レベルアップします。体力が0になると死亡となります。ソードの体力が0になるとゲームオーバーです。また、ASは戦闘行動のスピードに、MSは移動のスピードに影響を与える数値です。

キャンプモード

地図を開く



エリアからエリアへ移動したいときに使用するコマンドです。方向キーで目的地を選んで、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルをします。目的地を決定すると自軍キャラクターが地図の上を移動します。

[エリア情報]

各エリアの状況を知らせます。

[エリアに入る]

○ボタンで決定するとそのエリアに入ることができます。

[キャンプに戻る]

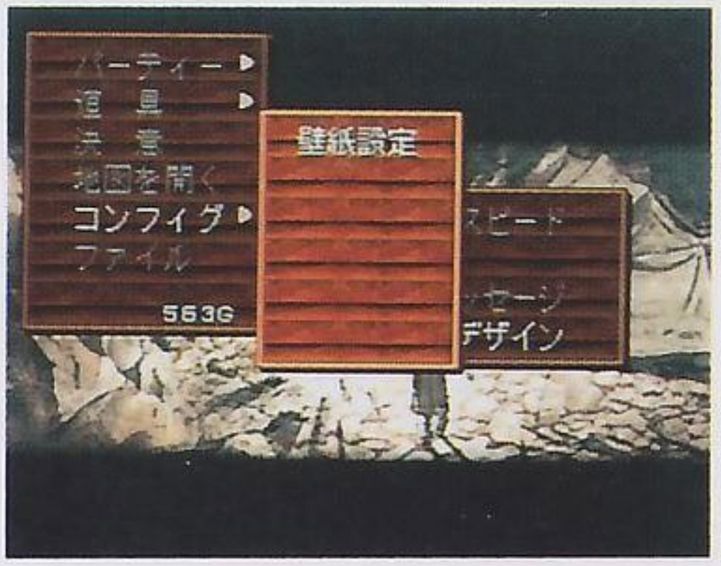
○ボタンで決定すると、キャンプモードに戻ります。

[EXIT]

コマンド選択画面を閉じて、その地点からさらに移動することができます。

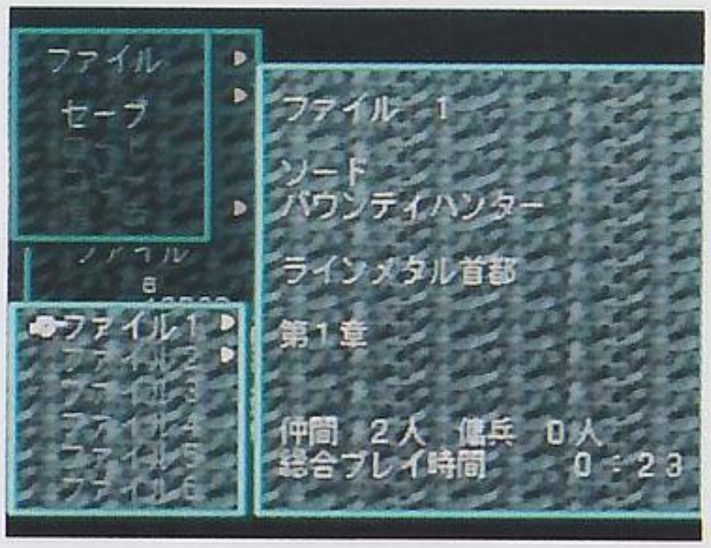
コンフィグ

コンフィグでは、ゲームの環境変更やBGMの調節などを行います。



ファイル

ここでは、メモリーカードを使用したセーブやロードを行います。基本的なセーブ・ロードの他にも、コピーや消去を行うことができます。





SLPS 00757

キャンプモードで「地図を開く」を選択すると、このモードに入ります。コマンドは「エリア情報」「エリアに入る」「キャンプに戻る」「EXIT」の4つです。操作については、キャンプモード(P.12)を参照して下さい。



エリアは色で識別

まず、自軍ユニットは白いシンボルで表現されています。行きたい場所を○ボタンで決定すると、シンボルが移動を開始します。マップ上の各エリアには、3種類の色がつけられています。それぞれの色の役割を説明しましょう。

赤　現在、自軍キャラクターがいるエリアです。

黄色　自軍キャラクターがいるエリアから、一度で行くことのできるエリアです。

マップモード

水色　現在いるエリアから一度では行くことのできないエリアです。一度、黄色のエリアへ移動してから、向かいましょう。

大陸を移動すると…

大陸から大陸へ移動を行うと、以前いた大陸の比率が変わることがあります。例えば、ラインメタル王国から北エウロペアへ渡ると大陸の大きさが違うので、当然、ラインメタルは小さく見えるわけです。この様に、シナリオが進むとマップの見え方が異なってきます。もちろん、北エウロペアへ渡ってもラインメタルに戻ることはできます。戻りたい場合は、港に面した街からラインメタルへ渡って下さい。南エウロペアから北エウロペアへの移動も同様です。





最終ステージへ入るには…

通常、エリアに入る場合はマップモード上でエリアを選択し、次に「エリアに入る」を選ぶとその土地に入れます。しかし、最終ステージ・オルドバだけは、マップモードでオルドバを選択した後、城の門のグラフィックが登場し、ここから城内へ入ることになります。





SLPS 00757

道具屋

武器、防具、アイテムを売っている店です。また、必要のなくなったものは、ここで買い取ってもらうこともできます。



[買う]

武器、防具、アイテムを買います。必要な数をまとめて買うことができます。個人が買った品物は、その場で装備することもできます。

[売る]

各キャラクターの装備、所持品と倉庫にある道具を売ることができます。

[やめる]

道具屋を出て、タウンモードのコマンド選択画面に戻ります。

酒場

酒場では、情報収集を行ったり、仲間を探したりすることができます。また、仕事の依頼を受けることもあります。

[情報を聞く]

酒場にいる情報屋から、さまざまな情報を聞き出します。

[傭兵を雇う]

酒場にいる傭兵を雇います。傭兵を雇うには、ある程度のお金が必要になります。

[セーブする]

メモリーカードに現在のデータをセーブします。

※フォーマットされていないメモリーカードを使用する場合、フォーマットと同時にセーブはできません。
フォーマットした後、セーブ画面でセーブを行って下さい。

[店を出る]

酒場を出て、タウンモードのコマンド選択画面に戻ります。



闘技場

闘技場では、参加費を払って賞品のかかった試合に参加することができます。試合にはいくつかのランクがあり、ランクが高くなるほど参加費、賞品ともに高くなります。なお、闘技場ではHPが0になっても死ぬことはありませんので、実戦で腕に自信のない方は、ここでレベルを上げてから先へ進むとよいでしょう。

[試合を選ぶ]

まず、胴元の説明によって参加する試合のランクを選びます。

[システムを聞く]

初めて闘技場に訪れる人のために、胴元が闘技場のシステムを簡単に説明してくれます。

[闘技場を出る]

闘技場を出てタウンモードに戻ります。





街を出る

街を出て、キャンプモードに移動します。街を出た途端に戦闘が行われるイベントもあるので、ここでパーティーの編成をすることもできます。

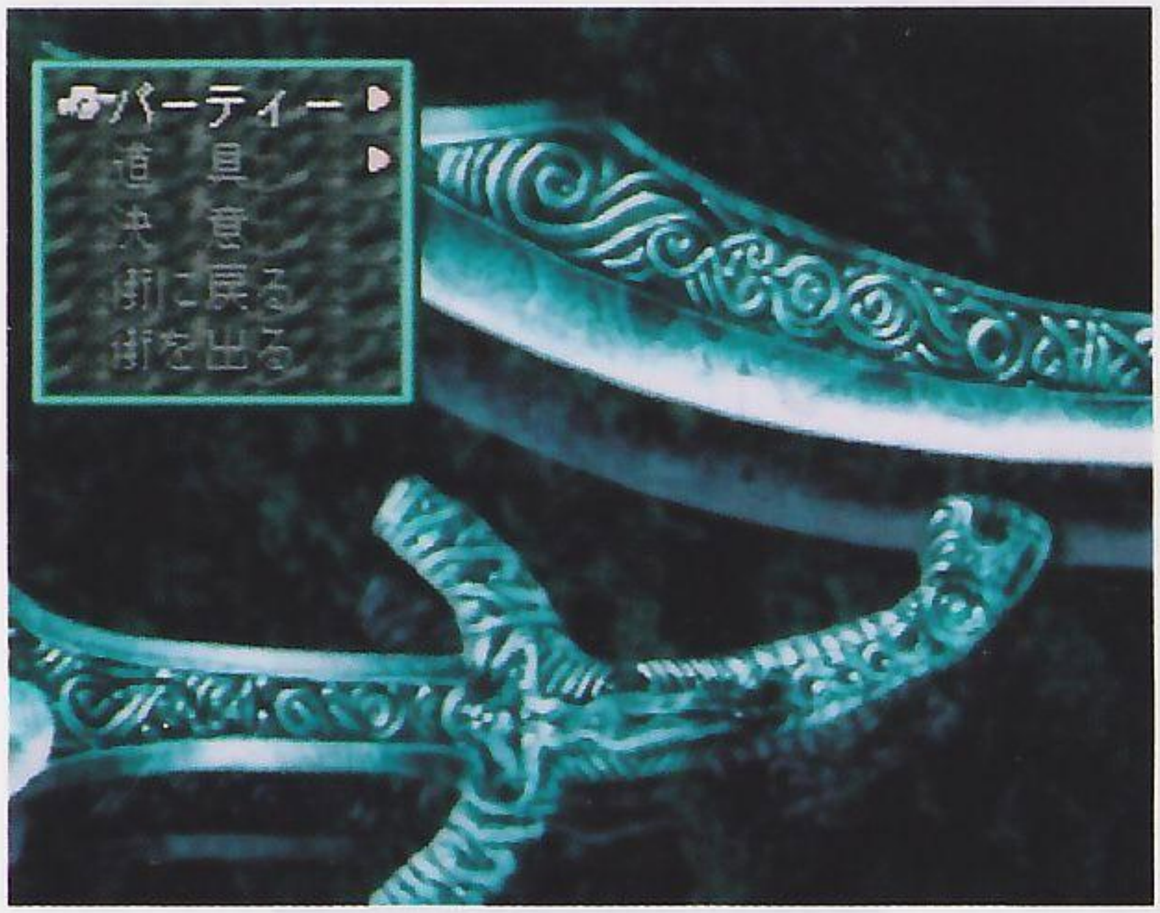


[街を出る]

そのまま、街を出るときに選択します。

[パーティー]

ここでは、キャンプモードとほぼ同じ指示を与えることができます。操作については、キャンプモード(P.9～12) を参照して下さい。



■**パーティー**:戦闘に参加するパーティーの編成や能力の確認を行います。

■**道具**:道具を使用したり、装備することができます。

■**決意**:転職を行うことができます。

■**街に戻る**:街に戻りたいときに選択します。

■**街を出る**:パーティーコマンドを終了して、街から出ます。

タイムボーナス

「バウンティソード・ファースト」の世界で、お金を入手するには、仕事の依頼を受ける、敵を倒す、闘技場での賞品を売る、という方法をとります。これらのほかに、制限時間内にマップクリアすると所持金が増えるタイムボーナスがあります。タイムボーナスの金額は、クリア時間が短いほど多くなります。

宝箱はすべて取っておこう

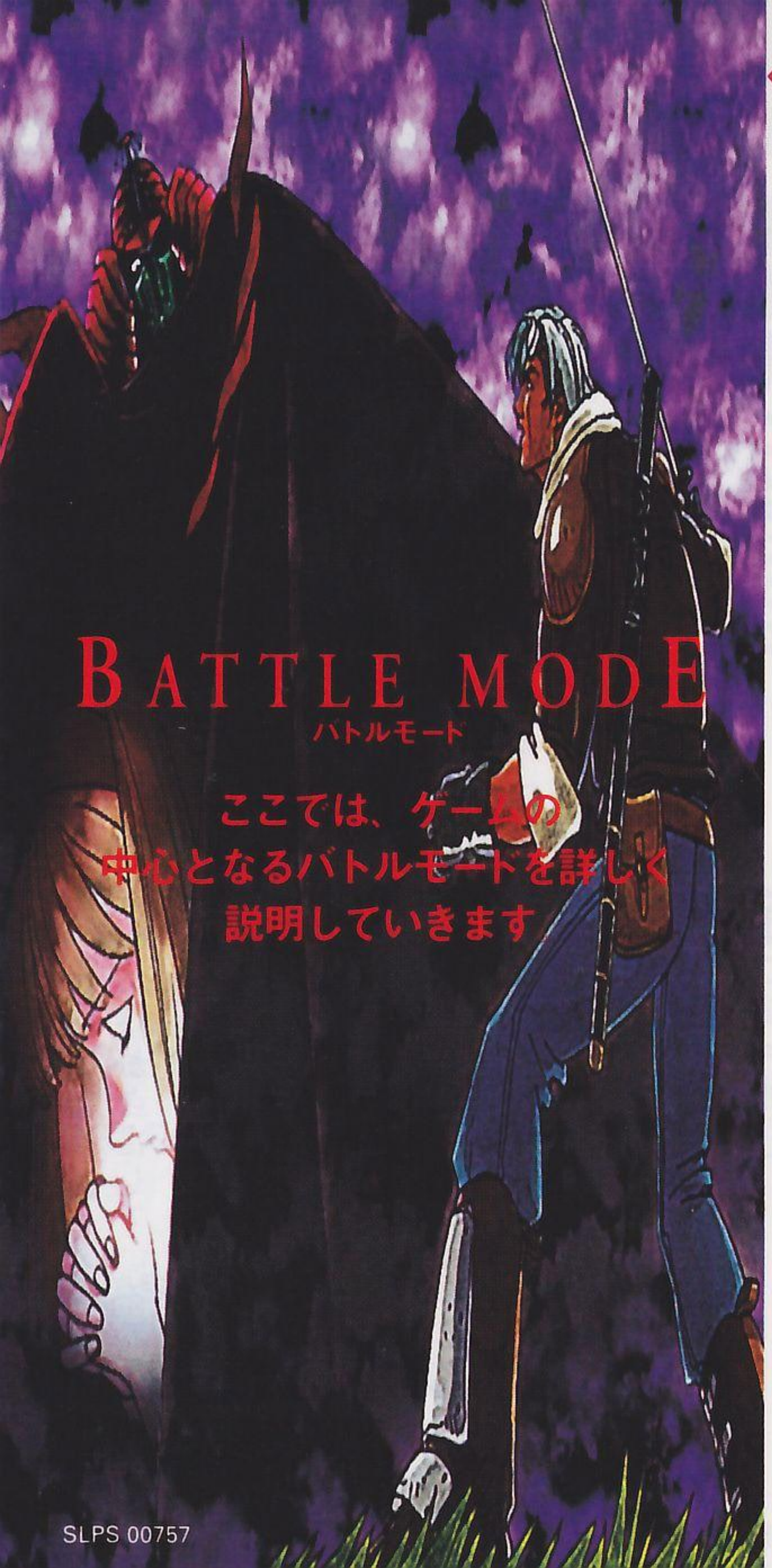
フィールドによっては、宝箱が点在していることがあります。宝箱を取らないままマップクリアをすると、取りそびれた宝箱は消えてしまいます。貴重なアイテムが入っていることもあるので、宝箱は取り残さないように気をつけましょう。また、宝箱を取って逃げる敵もいますが、その敵をフィールドから逃げる前に倒せば、宝箱を取り返すことができます。

魔法陣とは……

バトルモードに登場する「魔法陣」。これは、キャラクターのHPなどを回復する特殊地形です。緑色がHPを、黄色がSPを回復します。この上に乗ると時間の経過に応じてHPが回復します。しかし、味方だけではなく敵も回復を行うことができます。

MS、ASとは？

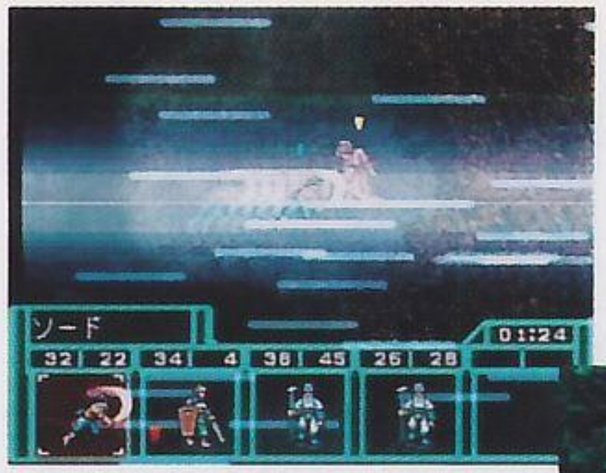
パラメータの中にある「MS、AS」について説明します。MS(ムーブスピード)とは移動速度を表す数字で、数値が高ければ、高いほど移動速度が速くなります。AS(アクションスピード)は、攻撃を行うスピードを表します。数値が高いほど、サブウインドウに表示されるメーターの下降スピードが速くなるので、それだけ速く攻撃や魔法を敵に仕掛けることが可能になります。
これらの数値は、基本的に職業によって決められていますが、アイテムによって変化するなど例外もあります。



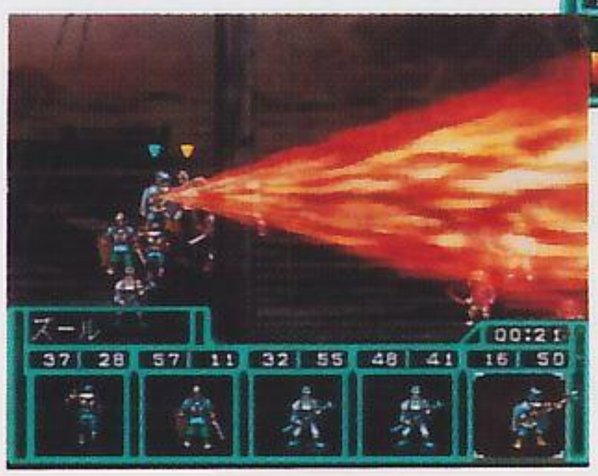
SLPS 00757

バウンティソード・ファーストの戦闘とは?

「バウンティソード・ファースト」の戦闘は、すべてがリアルタイムで進行していきます。ゲームのキャラクターは、プレイヤーが何もしなくても、自分の判断で自動的に行動します。キャラクターにプレイヤーの思いどおりの行動をさせるためには、その状況を逐一、把握しながら作戦指示を与える必要があります。また、戦闘は画面外でも起こっているため、プレイヤーはフィールド全体を把握する必要があります。







戦闘開始前コマンド

戦闘開始前に、作戦の指示やキャラクターの配置を変更することができます。

[配 置]

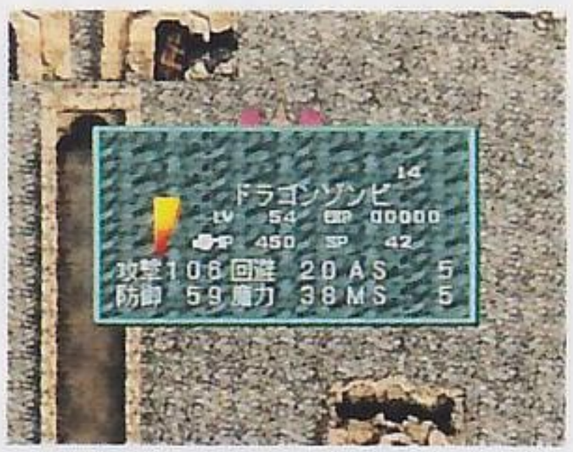
マップ上に配置されているキャラクターの位置を変更します。配置可能な範囲の形や大きさはシナリオによって変わります。戦闘開始前なら何回でも変更可能です。

[情勢確認]

フィールド上の敵キャラクターの配置や、地形を確認できます。敵キャラクターにカーソルを合わせれば、ステータスを調べることもできます。敵の強さを調べることで、作戦を立てる上での参考にすることができます。









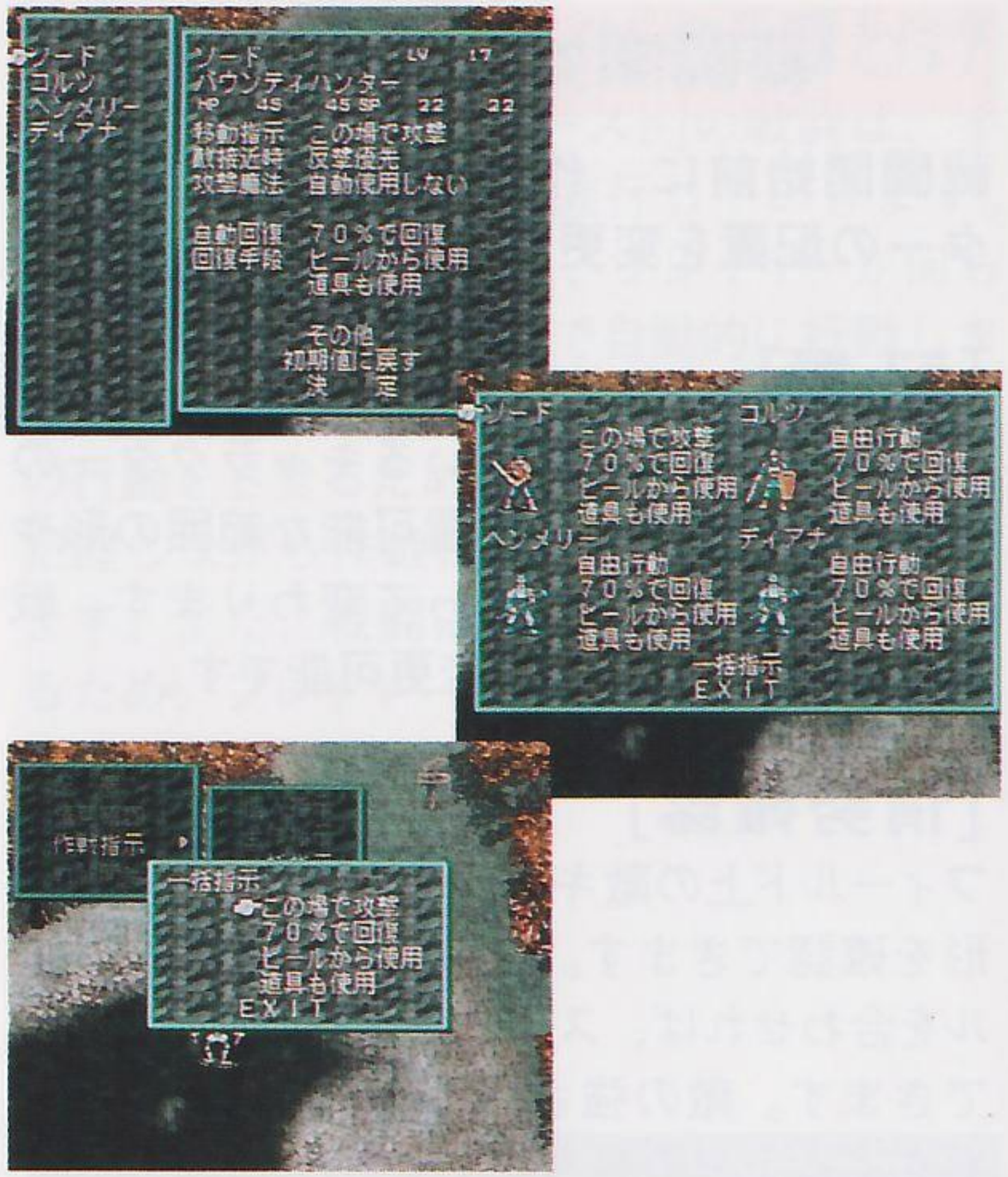
[作戦指示]

戦闘開始前にキャラクターに移動方法や回復行動などの指示を与えます。バトルモードでは、「個人」、「全体」、「一括」に分けて、作戦を指示することができます。

■**個人指示**：カーソルで選んだキャラクターの現在の作戦が表示され、細かく作戦を指示できます。

■**全体指示**：フィールド上の仲間全員の現在の作戦が表示され、重要項目のみ作戦を指示できます。

■**一括指示**：同じ指示をパーティー全員に一度に行うことができます。



[戦闘開始]

パーティーの、配置、作戦指示が完了したら、このコマンドで戦闘を開始します。戦闘開始後は、キャラクターは作戦指示に従って行動します。戦闘が不利にならないためにも、全ての準備が整ってからこのコマンドを実行して下さい。



戦闘中コマンド

いよいよ戦闘の開始です。バトル中にはテティスカーソルが出現しますが、この出現パターンは2種類あります。まずは、始めからテティスカーソルが出現しているパターン、もうひとつはカーソルがキャラクターに合っているパターンです。テティスカーソルが出現している場合とカーソルがキャラクターに合っている場合では、指示できるコマンドが異なります。必要に応じて使い分けて下さい。

（　キャラクターに合わせた時　）

[技・魔法]

技、魔法の命令コマンドです。SPを消費して技や魔法を発動させます。魔法には詠唱時間があるため、発動するまでにしばらく時間がかかります。技、魔法には、いろいろな効果や範囲があります。タイミングを考えて発動してください。





[作戦指示]

戦闘中の各キャラクターの作戦内容を変更します。キャラクターは作戦指示に従って行動しますが、プレイヤーの思った通りに行動させるには、こまめな作戦変更が必要になります。詳しい説明は、P10のキャンプモードの同名コマンドを参照して下さい。



[目標指示]

100フィートの範囲内で目標の場所を指示できます。移動ルートは、△と○ボタンを使い2カ所まで曲げることが可能です。また、目標を敵や味方のユニットに指定すれば、キャラクターはそのユニットに向かって移動します。目標に到達すると、そのユニットは次の指示を求めてきます。



[道具使用]

各キャラクターが所持している道具を使用するコマンドです。戦闘中は、アイテムの交換ができないので注意してください。そのため、回復に欠かせない薬草などの道具は、各キャラクターごとに事前に装備しておく必要があります。



[能力]

カーソルで指定したキャラクターのステータスを見ることができます。また、ステータスの他に現在使用できる技、魔法も表示されます。現在のステータスを詳しく調べたいときに使って下さい。このコマンドは、キャンプモードにある同名コマンドと同じ内容です。



[離 脱]

戦況が不利な場合、仲間全員を戦場から離脱させることができます。離脱をするとキャンプモードに戻りますが、そのマップをクリアしたことにはなりません。クリアするためには、もう1度態勢を立て直してからそのマップに入って下さい。シナリオによっては離脱できないマップもあります。



（ フリーカーソルの時 ）

[作戦指示]

全体指示として、各メンバーへの重要項目の指示ができます。

[能 力]

パーティーに参加しているメンバーの能力、装備、技、魔法を見ることができます。

[情報確認]

画面下のサブウインドウを切りフィールド上にいるキャラクターの敵・味方を識別したりするときに使うコマンドです。なお、サブウインドウは、セレクトボタンでも切り替えることができます。

■**敵・味方識別**：フィールド上にいるキャラクターの敵・味方を色分けして表示します。「ON」にすると、キャラクターの色が、味方は緑、敵は赤に変化します。

■**サブウインドウ**：戦闘中、画面下に表示されているサブウインドウの内容を変更できます。また、セレクトボタンを押すだけでも、サブウインドウが順に切り替わります。

アローンタイプ：カーソルを合わせたキャラクターのステータスが表示されます。

フルメンバータイプ：戦闘に参加しているキャラクターのHP、SPと行動状態が表示されます。

なし：サブウインドウの表示を消して、画面全体が見渡せるようになります。





[勝利条件]

マップクリアのための条件を教えてくれます。ほとんどは、敵を全滅させればマップクリアになりますがなかには、所定の場所まで時間内に移動する、ボスを倒すといった特殊な条件もあります。



[離脱]

戦闘状況が不利なときに、パーティー全員で戦場から離脱することができます。詳しくは、P24の同名コマンドを参照して下さい。

バッドステータス

バッドステータスとは、戦闘中に敵の攻撃によって、毒を受けたり、マヒしたりした状態のことをさします。バッドステータスには、以下の5種類があります。
回復するためには、魔法の「キュアー」やアイテムの「毒消し」、「解呪の香」を使用します。

毒 毒を受けると、一定時間ごとに体力が減っていきます。HPに余裕がある場合は、あまり気にすることはありません。

マヒ しばらくの間、動きが止まって攻撃ができなくなります。戦力低下を避けるためにも、すぐに回復させましょう。

混乱 混乱してしまうと、そのキャラクターは自軍ユニットに攻撃を始めます。

MS ダウン MS(ムーブスピード)の速度が遅くなってしまいます。そのため、目的地へ到達するまでに時間がかかってしまいます。

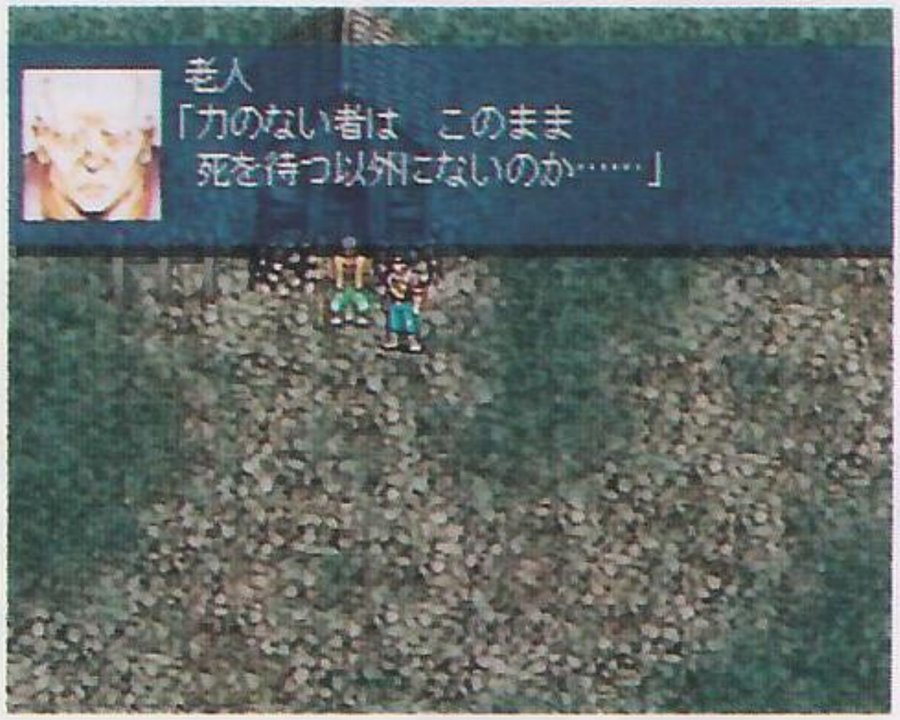
AS ダウン AS(アクションスピード)の速度が遅くなってしまいます。そのため、攻撃が遅くなってしまいます。

QUEST MODE
クエストモード

戦闘の終了した
マップや新しいエリアを探索する
モードです

クエストモード

クエストモードは、一度クリアしたマップを探索するためのモードです。バトルモードをクリアしたら、必ずそのエリアを訪れて、マップにいる住人の話を聞きましょう。戦闘に関するアドバイスや、連邦軍の情報を教えてくれます。また、仲間になってくれるキャラクターが見つかることもあります。





CHARACTERS



ソード

別　名：不敗の聖騎士
出　身：ラインメタル
　　連合共和国
年　齢：31歳
星　座：魚座（初期設定）
誕生日：3／14（初期設定）
血液型：O
身長／体重：185／85
　　（cm／kg）

伝説の聖騎士。しかし、終戦末期の戦闘において「味方殺しのソード」の汚名を浴びて除隊。以来、しがない賞金稼ぎに身をやつしている。

バウンティハンター
↓
コマンダー → ソードマスター

テティス



別　名：1万年の妖精
年　齢：？
星　座：？
誕生日：？
血液型：？
身長／体重：22.5／0.58

ソードと常に行動を共にしている妖精。ソードに命を救われて以来、勝手にそばにいる。

キャラクター

フュリス



別　名：謎の少女
出　身：神祖連邦オルドバ
年　齢：12歳
星　座：蟹座
誕生日：7／14
血液型：O
身長／体重：143／32

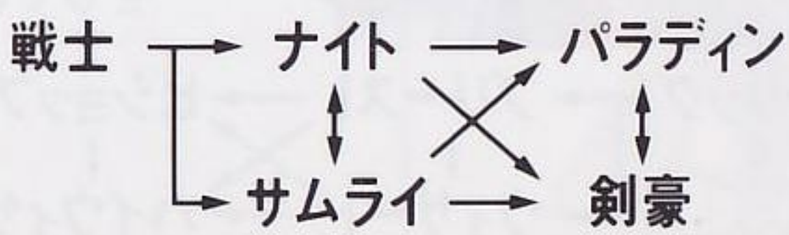
ソードをわがままに振り回すオルドバの姫。ソードに父親殺しを依頼する。

ロジャー



別　名：若き炎の剣士
出　身：神祖連邦オルドバ北小国
年　齢：19歳
星　座：獅子座
誕生日：7／29
血液型：O
身長／体重：170／57

神祖連邦オルドバの圧制に対して立ち上がる反乱軍の若き剣士。ソードを尊敬し、思慕の念を抱く。

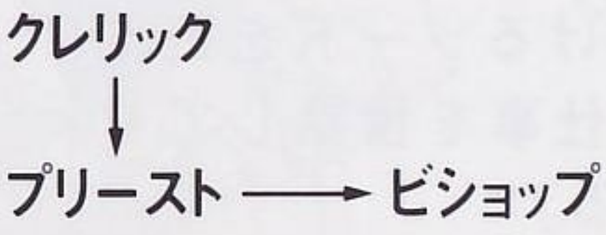


ミランダ



別　名：辺境の聖女
出　身：神祖連邦オルドバ北小国
年　齢：17歳
星　座：乙女座
誕生日：9／22
血液型：A
身長／体重：155／43

以前はエウロペア大陸北にある辺境の町の教会のシスターであった。幼なじみのロジャーと共に反乱軍に加勢する。



CHARACTERS

マクベス



ラインメタル王国の軍務大臣。バウンティハンターを続けるソードを気にかけ、仕事を世話してくれている。

コルツ



別　名：老練なる銀狼
出　身：ラインメタル連合共和国
年　齢：58歳
星　座：蟹座
誕生日：7／4
血液型：O
身長／体重：177／74

ラインメタル王国首都で仲間にできる賞金稼ぎの戦士。ソードとは古くからの顔なじみ。

戦士 → ナイト → パラディン
ナイト ↔ ニンジャ
ニンジャ → ニンジャマスター
パラディン ↔ ニンジャマスター

ヘンメリー



別　名：ブラッドシスター
出　身：ラインメタル連合共和国
年　齢：26歳
星　座：魚座
誕生日：3／8
血液型：B
身長／体重：168／56

もともとは良家の子女。修道院でシスターをしていたが、賞金稼ぎとなる。

クレリック → プリースト → ビショップ
プリースト ↔ ウィザード
ウィザード → ハイウィザード
ビショップ ↔ ハイウィザード

神祖皇帝エリュシオン



神祖連邦オルドバの最高権力者。古代親族が作り出した超兵器「機神」を発掘した。この超兵器を用いて、オルドバを大陸最強の国に成長させた張本人である。ラインメタル王国、北エウロペアを含む全大陸制覇を企んでいる。

闘将ダークロード



連邦軍最強といわれる隻眼の将軍。深紅の甲冑を身にまとう。なぜか異常なまでにソードを敵視している。

ルーネ



金と力が人間を幸福にすると信じている。妹アテナと家族を捨て、連邦の女将軍となる。

CLASS

バウンティソードに登場する職業を紹介します。
これ以外にも、いくつかのクラスが存在します。

バウンティハンター		ソードの最初のクラス、「賞金稼ぎ」です。 剣・魔法などを全般的に使いこなします。
コマンダー		ソードが戦闘のリーダーとしての能力を高めると、 このクラスになることができます。
戦士		剣を使った近距離戦闘を得意とします。 防御力は高いが、魔法攻撃に弱い面があります。
ナイト		戦士と同じく、接近戦を得意とするクラスです。 戦士より全体的に高い能力を持ちます。
ニンジャ		特殊な訓練によってのみ修得できる殺人術を 使います。移動速度が速いのも特徴です。
ニンジャマスター		ニンジャの持つ能力をさらに高めたクラス。 強力な技を、素早い動作から繰り出します。
サムライ		東方の国の剣士で、「刀」という独特の武器から 繰り出される、いくつかの技が使えます。
剣豪		サムライの持つ「刀」で戦う技術を突き詰めて、 さらに攻撃力を高めたクラスです。

クラス

アマゾネス		弓矢を使った遠距離攻撃を得意とする、 女性専用のクラス。防御力が低いのが弱点です。
レディウォーリア		弓矢による遠距離攻撃の能力を高めたクラスです。 遠くの敵をより確実に狙います。
クレリック		僧侶系の代表。HP回復や防御力を高めるなど、 主に補助的な魔法を修得したクラスです。
プリースト		クレリックよりさらに高い回復能力を修得した、 非常に頼りになるクラスです。
ソーサラー		魔法による遠距離攻撃が得意なクラスです。 通常攻撃・防御力共に低いのが弱点です。
ウィザード		ソーサラーの長所である、魔法による攻撃力を さらに高めたクラスです。
ガンマン		銃を使用し、攻撃力の高い遠距離攻撃ができます。 魔法への抵抗力が低いのが弱点です。
スナイパー		攻撃力の高い銃を使用し、遠距離から確実に ダメージを与えることができるクラスです。

アイテム

入手可能なアイテムの一部を紹介します。
なお、アイテムの売却価格はリストの価格の半額になります。

■武器

剣	ソード、戦士、ナイト系	青銅の剣	100G	青銅でできた剣。材質のせいもあり、切れ味は期待できない。
		鉄の剣	300G	鉄製の、ごく一般的な剣。ソードがゲームスタート時に装備している。
		鋼の剣	650G	鍛えられた鋼で作られた剣。切れ味もよく、ラインメタルの騎士の標準的な武器。
		シルバーブレイド	1200G	高価な銀で作られている剣。銀という鉱物自体には、神聖な力があると言われている。
		ジルコンブレイド	1500G	ダイヤに匹敵する硬度を持つと言われるジルコニウムという鉱物で作られた剣。
		ミスリルブレイド	2100G	魔法の鉱物であるミスリルを鍛えて作られた剣。希少価値が高く、値段も高価。
		ダイナストブレイド	7300G	分厚い幅広の剣。別名、覇王の剣。
		ダインスレイフ	800G	暗殺者達が好んで使う細身の剣。
		マスターブレイド	3600G	熟練した騎士のみが扱うことのできる幅広の剣。
		ドラゴンスレイヤー	―G	ドラゴンの硬いウロコをも突き通す強力な剣。
刀	サムライ系、ニンジャ系	野武士の刀	800G	東方の国から伝わった、相手を「斬る」ための武器。サムライやニンジャの基本的な装備。
		侍の刀	1500G	「侍」と呼ばれる、東方の戦士が使う刀。少し高価だが、その分、攻撃力は高い。
		大将の刀	2200G	東方の国の将軍の物を模して作られた刀。その名の通り、大きな攻撃力を持つ。
		おぼろの刀	2600G	魔力によって、刀身がぼやけて見える不思議な刀。
		つじ斬りの刀	1600G	見た目はみすぼらしいが、敵の急所を刀自身が知っているかのように動くと言われる。
		円月の太刀	―G	刀の柄の部分に円月の紋章が刻まれた長刀。
		斬馬刀	5200G	馬上の将を斬ると、同時にその馬まで斬り裂いてしまうと言われるほど、攻撃力の高い刀。
		竜牙の太刀	―G	竜の牙による装飾を施された刀。魔力を帯びており、あらゆる魔物に対して高い攻撃力を持つ。

弓	アマゾネス系	ショートボウ	500G	小型の弓。扱いやすいが、攻撃力は低い。
		ロングボウ	1300G	長弓。大型で扱いづらいが、攻撃力は高い。
		クロスボウ	2500G	引き金を引くことによって発射される、機械仕掛の弓矢。命中精度が非常に高い。
		コンポジットボウ	3300G	いくつかの材料を組み合わせて作られた、強力な弓。
		雷鳴の弓	5800G	弓を引き絞った音が、雷鳴のように聞こえると言われている弓。
杖	魔術師系、僧侶系、風水師系	カシの木の杖	180G	カシの木を削って作った杖。軽いので、力の弱い魔術師や僧侶でも楽に扱える。
		メイス	380G	鉄製の鎚。攻撃力を増すために、先端部分が柄の部分よりも重い。
		金剛杖	1200G	重くて堅い金属でできた杖。攻撃力は高いが、重くて扱いづらい。
		魔道の杖	1600G	持つ者の魔力を高める魔法がかけられた杖。
		祝福の杖	2100G	精神力を高める魔法がかけられた杖。他にも、移動力などもアップ。
		導師の杖	4400G	高い魔力を秘めた杖。戦闘において、全体的な能力を上げる。
銃	ガンマン系	ドラグーン	2000G	回転式弾倉（リボルバー）銃。扱いやすく連射が可能。
		ピースメイカー	6900G	回転式弾倉銃。扱いが難しく、連射ができない。
		ガーランド	7400G	スナイパーのために作られたライフル型の銃。破壊力は非常に高い。
爪	格闘家&ニンジャ系	バグナグ	ー G	拳につける、鍵爪状の武器。素朴な武器だけに、威力は低い。
		ブラスナックル	2900G	拳につける、鉄製の武器。殴る力を増大させる。
		ミスリルフィスト	4300G	魔力をもった鉱物でできた、拳に装着する武器。攻撃・防御・魔力・MSがアップする。

アイテム

武器と防具は、一人ひとつずつ装備できます。
また、装備できるものは、職業によって異なります。

■防具

盾	戦士系、アマゾネス系、僧侶系、風水師系、カンマン系	バックラー	220G	鉄製の小さな盾。防御力はさほど期待できない。
		レザーシールド	450G	特殊な塗料を塗って固めた皮が材質の盾。軽くて使いやすい。
		ラウンドシールド	850G	その名のとおり、円形の盾。一般的な騎士の装備。
		スチルシールド	1600G	鋼製の大きな盾。高価だが、高い防御力を誇る。
アーマー	戦士系、ナイト系	レザーアーマー	320G	特殊な加工を施した皮製のプロテクターをつけた鎧。軽くて動きやすい。
		チェインメイル	580G	小さなリングで構成された、鉄製の服のような鎧。動きやすい作りになっている。
		バンディッドメイル	1500G	鉄と皮を組み合わせて構成された鎧。動きやすさと、防御力のバランスが取れている。
		プレートメイル	2100G	鉄製の全身鎧。かなりの防御力を発揮するが、重さで動きが鈍くなってしまう。
鎧	サムライ系、ニンジャ系	胴丸	800G	東方の国の鎧。木を編んだ上に、特殊な加工を施して固めている。
		くさりかたびら	1200G	チェインメイルに似ているが、動いても音が立たない仕組みになっている。
		武者鎧	2100G	東方の騎士が身につける鎧。機能的な作りで、動きやすい。
		当世具足	3300G	東方の全身鎧を改良したもの。防御力より、動きやすさを重視している。
ローブ	魔術師系、僧侶系、風水師系	皮のマント	1600G	なめした皮製のマント。打撃を受け流すように作られている。

■その他防具：全ユニット共用

鋼の腕輪	2300G	鋼でできた腕輪。不思議な魔力で敵の攻撃を防ぐ。
銀の腕輪	4700G	銀製の腕輪。敵の攻撃と、魔法を防ぐ効果を持つ。
勇士のサレット	5800G	勇士の魂が宿った魔法の兜。これをかぶれば、接近戦に強くなる。
守護の腕輪	13000G	移動の力を防御力に変える魔法の腕輪。防御力は上がるが、ASとMSが両方ダウンする。

アイテムには、バトル中に使用するものと
キャンプで使用するものの2種類があります。

アイテム

■戦闘中使用アイテム

薬草	20G	一般的な傷薬。使用するとHPが少し回復する。
調合薬	50G	高価な傷薬。薬草の数倍のHPを回復できる。
マナの実	1500G	精神を安定させると言われる木の実。SPを回復できる。
マナのエキス	―G	マナの実から抽出された薬物。SPを大きく回復する。
解呪の香	100G	体内の毒などを消す、魔法を帯びたお香。広範囲に効果がある。
全快の魔封石	750G	魔法の力が封じ込まれた石。使用すると、仲間の体力が全快する。
炎熱の魔封石	700G	ファイアストームの魔法が封じ込まれている。
雷撃の魔封石	700G	サンダーストームの魔法が封じ込まれている。
転移の魔封石	―G	使用すると、戦場内の自分の思った場所へ一瞬で移動できる。
バインディングネット	1000G	目の粗い網。敵を足止めするための道具。
精霊水	50G	精霊の力で、森の中を見渡すことができるようになる。
精霊石	100G	精霊水の結晶体。精霊水より長い時間、効果を持続する。

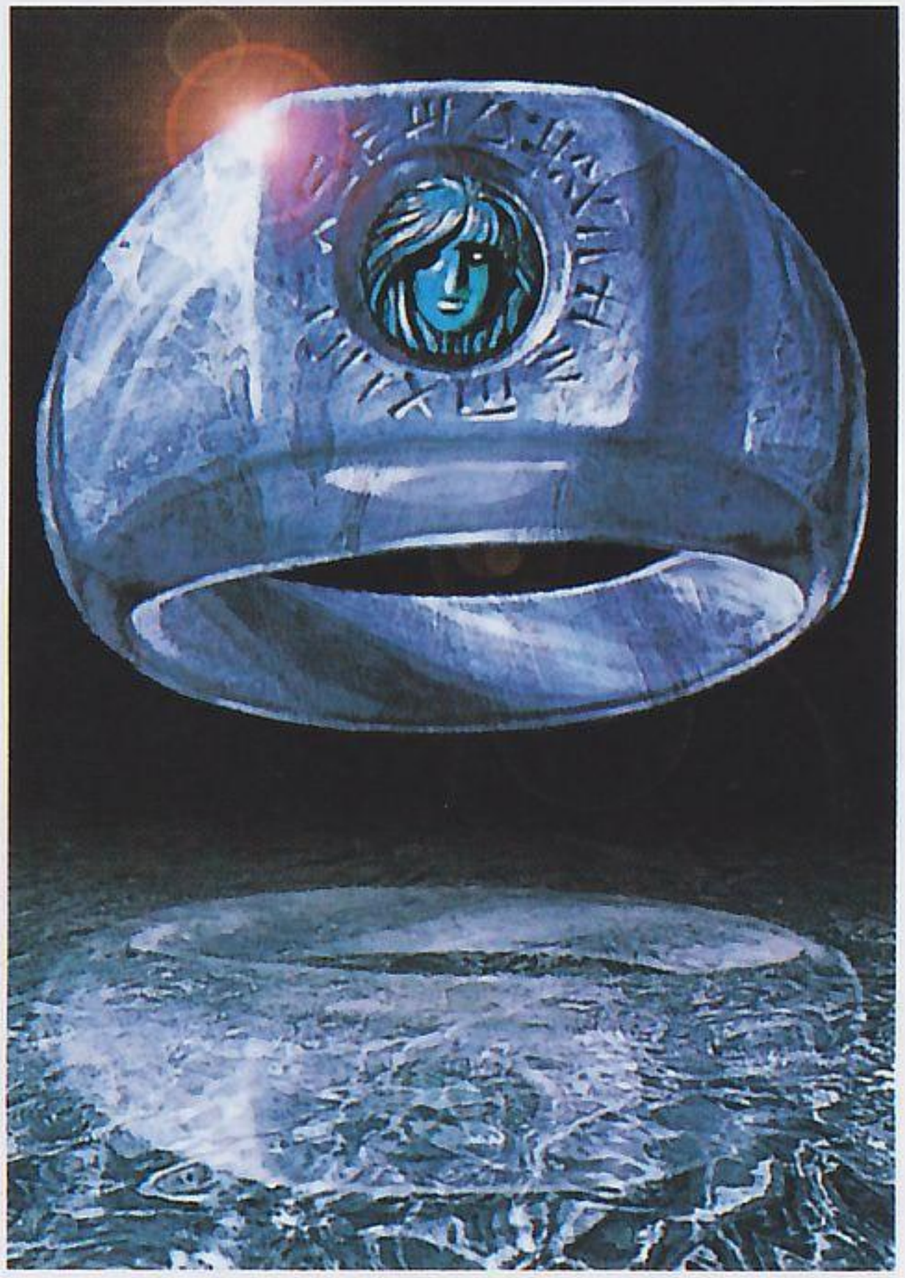
■キャンプ使用アイテム

力のみなもと	―G	不思議な種。食べると攻撃力がアップする。
守りのみなもと	―G	不思議な種。食べると防御力がアップする。
回避のみなもと	―G	不思議な種。食べると回避がアップする。
魔力のみなもと	―G	不思議な種。食べると魔力がアップする。
命のみなもと	―G	不思議な種。食べると最大HPがアップする。
心のみなもと	―G	不思議な種。食べると最大SPがアップする。
英霊のみなもと	―G	不思議な種。食べると経験値がアップする。
ギャンブルシード	―G	不思議な種。「～のみなもと」の、どれか2つの効果が現れる。

アイテム

■指輪

このゲームには、12の星座に対応した「黄道十二神の指輪」が存在します。この指輪を装備すれば、キャラクターのパラメータは大幅に上昇します。また、この他にもまだ謎が隠されているかもしれません。





■魔法

ソード	ヒール	回復	範囲内の味方ユニット一体のＨＰを回復する。
	イージス	回復	味方ユニットが受ける技(魔法)ダメージを一回だけ無効にする。
魔術師系	エナジーボール	攻撃	敵ユニット一体に火の弾でダメージを与える。
	ライトニング	攻撃	敵ユニット一体に雷でダメージを与える。射程は無制限。
	ファイアストーム	攻撃	扇型の範囲内のユニットに炎でダメージを与える。
	マインドブラスト	攻撃	敵ユニット一体にダメージを与え、マヒさせる。
	サンダーストーム	攻撃	自分を中心とした円内のユニットに雷によるダメージを与える。
僧侶系	キュアー	回復	味方ユニット一体のバッドステータスを回復する。
	スロウ	補助	敵ユニット一体のAS・MSを下げる。射程は無制限。
	ヒール	回復	味方ユニット一体のHPを回復する。
	メガヒール	回復	範囲内の味方ユニット一体のHPを回復する。ヒールの強化版。
	ブレスパワー	補助	味方ユニット一体の攻撃力を上げる。
	ブレスガード	防御	味方ユニット一体の防御力を上げる。
	ヒールオール	回復	範囲内の全味方ユニットのHPを回復する。

僧侶の自動ヒール行動

僧侶は、職業の特性として自分のＨＰ回復はもちろん、他のキャラクターのＨＰも自動的に回復を行います。他のキャラクターがピンチコールを出すと、僧侶は魔法効果範囲内にいる仲間に対して、自動的にヒールをかけます。

ソードの自動ヒール行動

ソードも自分自身でＨＰ回復を行います。また、プレイヤーが指示を出せば、ソードが他のキャラクターにヒールをかけることも可能です。ピンチコールを出したキャラクターのそばに僧侶がいない場合は、ソードに指示を与えましょう。



ヒール＆メガヒール

左に述べたように、僧侶は自動的に仲間にヒールをかけます。そして、仲間のダメージが大きい場合は、ヒールよりも回復力のあるメガヒールをかけます。回復力が大きい分、ＳＰの減少も速まります。ゲームに慣れていない方は、僧侶のＳＰの減りを抑えるために各キャラクターの自動回復を70%以下の数値に設定することをお勧めします。

技

■技

ソード	セイバーソニック	攻撃	上下左右どちらか一方向の直線上にいる全ユニットにダメージを与えながら移動する。
	ソニックシュート	攻撃	上下左右どちらか一方向の直線上にいる全ユニットにダメージを与える。
	ソニックライディング	攻撃	敵ユニット一体のとなりにテレポートして切りつける。
	ハイパーソニック	攻撃	上下左右どちらか一方の直線上にいる敵ユニットのみにダメージを与えながら移動する。
ナイト	X斬り	攻撃	自分の近くにいる敵一体に通常攻撃より強力なダメージを与える。
パラディン	アークバッシャー	攻撃	自分の近くにいる人間以外の敵一体に通常攻撃より強力なダメージを与える。
ダークナイト	スタンブレイド	攻撃	隣接した敵ユニット一体にダメージを与え、さらにマヒさせる。
	ドレインセイバー	攻撃	隣接した敵ユニット一体のＨＰを奪い取る。
サムライ系	真空斬り	攻撃	上下左右どちらか直線上の全ユニットにダメージを与える。
	ミネウチ	攻撃	敵ユニット一体にダメージを与え、攻撃力を下げる。
	無音斬	攻撃	隣接した敵ユニット一体に通常より強力なダメージを与える。
アマゾネス系	サウザンドアロー	攻撃	射程範囲内の敵ユニット一体に通常より強力なダメージを与える。
	パライズアロー	攻撃	射程範囲内の敵ユニット一体にダメージを与え、マヒさせる。
ガンマン系	エレメンタルブレッド	攻撃	射程範囲内の敵ユニット一体に通常より高いダメージを与える。
	レンジプラス	補助	一回だけ射程範囲を延長する攻撃ができる。

格闘家系	破軍闘神	攻撃	自分を中心とした円内にいる全敵ユニットにダメージを与える。
	猛虎打掌	攻撃	隣接した敵ユニット一体に通常より高いダメージを与える。
	狼牙封殺	攻撃	隣接した敵ユニット一体にダメージを与え、マヒさせる。
ニンジャ系	十字しゅりけん	攻撃	敵ユニット一体に手裏剣でダメージを与える。
	分身斬り	攻撃	敵ユニット一体に通常より強力なダメージを与える。
	みじんの術	攻撃	自らも傷付くかわりに自分を中心とした円内の全ユニットに強力なダメージを与える。
風水師系	奇門遁甲	補助	自分を中心とする円内の全ユニットのパラメータを下げる。
	降岩の符術	攻撃	敵ユニット一体の頭上に岩を落下させ、ダメージを与える。
	邪仙の法	攻撃	自分を中心とした円内の全ユニットにダメージを与え、マヒさせる。
	地脈の符術	攻撃	上下左右どちらか一方向の直線上にいる全ユニットにダメージを与える。
	封術の法	補助	マップ上にいる全ユニットの魔法を封じる。
シェイプチェンジャー	シェイプチェンジ	補助	範囲内にいる指定したユニットの能力をコピーする。

ONEPOINT TECHNIQUE

バウンティソード・
ファーストを
より楽しむための
ちょっとしたヒント

ワンポイントテクニック



1 魔法&技は味方にも当たる！

広範囲に効果のある技や魔法の大部分は、敵にも味方にも同様に影響を与えます。味方の攻撃で、仲間が死ぬようなことがないように注意したいもの。逆に、敵を誘導する仲間に、ソードの「イージス」などを使用しておけば、敵の一団だけにダメージを与えることも可能となります。

2 僧侶系を大事に!

回復魔法のエキスパートである僧侶系のキャラクターは、戦闘には不可欠。さらに防御力をアップさせる、「ブレスガード」と攻撃力をアップさせる「ブレスパワー」の２つの魔法は、パーティーの戦力を大幅にアップさせます。特に、敵が強力な場合、これらの魔法を使わないと、手も足も出ないということもありえます。

5 傭兵を雇い続けると…

酒場で雇うことができる傭兵は、4回以上戦闘に参加させると再契約を申し込んできます。このとき、再契約を断ると、その傭兵は解雇されてしまうので注意して下さい。さらに、何回か契約を更新していくと、傭兵の方から「仲間にしてくれ」と頼んでくることもあります。仲間になった傭兵は、以後契約料が不要となります。

3 十二神の指輪について

ゲーム後半、各地で発見することができる黄道十二神の指輪は、強力な装備品であると同時に、ゲームクリアには必須の重要アイテムです。指輪の存在が明らかになり、最初の指輪を入手したなら、これまでにクリアしたマップを再調査してみることをお勧めします。

4 仲間たちを探せ！

ソードと傭兵たち以外に、パーティーに加わる可能性のあるキャラクターは、全部で11＋α人。しかし、その内必ず出会うことができる者は、わずか3人しか存在しません。それ以外のキャラクターを仲間にするには、まず彼らを探しだす必要があります。クリア後のマップの再調査は何度でも行いましょう。さらに、ルートの選択によっても出会うキャラクターは変化します。



〈制作部門〉

企画：太田泉
原作／シナリオ：山口宏
戦闘監督：西谷英晃
音楽：田中公平
コンセプトデザイン：前田真宏
キャラクターデザイン：大武ユキ
チーフプログラム：粕谷智昭
メインプログラム：南雲泰人
サウンドデザイン：森彰彦
チーフグラフィック：高須雄二
プログラマー：畑野弘臣　渡邊邦明　佐々木信也　室伏健一
メイングラフィック：栗原義昭　藤井和宏
グラフィック：坂本斉是　蔵前喜章　山田耕司
サウンドプログラム：平沢道也
ムービー制作：キューテック　金谷光寛
ナレーション：ウォードＥセクストン
制作担当：飛坐賢一　渡部功一
制作進行：井内毅
デバック：小田武之　安田政博　持丸智　陣野征一郎　鈴木慎一　山野智裕
近藤圭祐　関口誠一朗　小里浩一　千ヶ崎秀樹　宮崎義憲
榎並健太郎　木下修宏　UMA　DAMA　森潤　佐藤康之　清水剛
解説書制作：超音速／及川静　福島将嗣
デザイン：高野道雄　大草栄治　羽角光一　山崎正樹　花上かおり
デザイン管理：橘久男
スペシャルサンクス：真川由紀子　高橋信之　井上博明　斎藤裕二
金子道明　関拓志　村浜章司　磯部一郎

〈製作部門〉

宣伝担当：井手英博
広報担当：木村美穂　山本晋
営業担当：原沢修一　足立和司　青木裕　丸山智志
法務担当：吉川順子
品質管理：中山尚章　佐藤槙子
制作協力：苅部充　荒井美奈子　亀井毅　小堤正人　福良啓
山崎雅明　谷村仁　辺木園聡　渡辺敏明　桜田守
プロデューサー：太田泉
エグゼクティブプロデューサー：大野澄一

©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

さらに広がるバウンティソードの世界！

DRAMA & MUSIC

今、知られざるフュリスの秘密が明らかに！

鈴木真仁、関智一が熱唱するテーマソング２曲を含むドラマアルバム。

出演／石塚運昇・三石琴乃・鈴木真仁・関智一 他
音楽／田中公平　脚本／山口宏



ドラマ編
「バウンティソード外伝 ―鋼鉄の龍―」
PICA-2004



音楽編
「バウンティソード音楽編」
スーパーファミコン版
PICA-2005

COMIC

少女の願いに応え、
マスター・オブ・ソード
伝説の剣士は闇から蘇る――。

戦場に還ってきたソードを待つものは!?
新鋭タッグがおくる、もうひとつの戦い、名付けて“ラインメタル異本”。…ゲーム版とは趣のちがう（ハードボイルドな!?）ソードの伝説が展開されている。
原作担当・塩崎有吾による“自主的ゲーム版プロモーション漫画”つきだ!!





コミック
「バウンティソード～ラインメタル異本～」
上下巻
塩崎有吾＋斉藤和衛
徳間書店　少年キャプテンコミックススペシャル
定価各560円（税込み）

©1995 PIONEER LDC,INC. HEAD QUARTERS

ASPECT

ソードの、
フューリスの、
そしてキミの、
冒険のすべてが
ここにある。

'97年6月6日発売予定

A5判　予価 本体1,300円＋税

バウンティソード・ファースト・オフィシャルガイドブック

BOUNTY SWORD FIRST OFFICIAL GUIDE BOOK

編集制作：株式会社アスキー　発行：株式会社アスペクト

ファミ通 責任編集

〒160東京都新宿区西新宿3-11-20オフィス・スクエアBLD新宿5F
電話03-3299-1493 株式会社アスペクト

●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、あらかじめご了承下さい。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先：株式会社ダイレクト　電話03-5351-8202　http://www.ascii.co.jp/direct/

パイオニアLDC株式会社
〒150東京都渋谷区恵比寿南1-20-6
お客様相談センター
受付時間=月～金（祝日および第一水曜日を除く）10:00～12:00、13:00～17:00
TEL03-5721-9876
※内容・攻略に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください

PIONEER LDC

SLPS 00757
©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws. Printed in Japan