
PlayStation
ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga
enterbrain

CONTENTS

Story — 2

【コントローラの操作】— 6

【ゲームの概要】— 10

【ゲームの始めかた・遊び方】— 11

■ データのセーブとロードについて — 11

【戦術マップ(バトルパート)における基本ルール】— 17

■ 戦闘の発生 — 17
■ 『ターン』の概念について — 17
■ バトルの勝利 — 18
■ ゲームオーバー — 18
■ ユニットの死亡 — 19
■ HPの回復 — 19
■ アイテムの消耗について — 19
■ アイテムバンク — 20

【ユニットについて】— 21

■ ユニットとは? — 21
■ ユニットのパラメータ — 22
■ ユニットの成長とクラスチェンジ — 23
■ 成長の限界とパラメータの上限 — 25
■ スキルの習得と発動 — 26

【出撃準備メニュー】— 28

■ アイテム — 28
■ 編成 — 28
■ マップ — 29
■ セーブ — 29
■ 戦闘 — 29

【ユニットの行動コマンド】— 30

■ 待機 — 30
■ 攻撃 — 30
■ 杖を使う — 30
■ アイテム(交換／使う／装備／すてる) — 31
■ 降りる(乗る) — 32
■ 話す — 32
■ 訪ねる(武器屋／道具屋／闘技場) — 32
■ 制圧 — 32
■ 門攻撃 — 33
■ カギあけ — 33
■ 跳ね橋 — 33
■ 扉 — 33
■ 戦闘アニメ — 33

TearRing

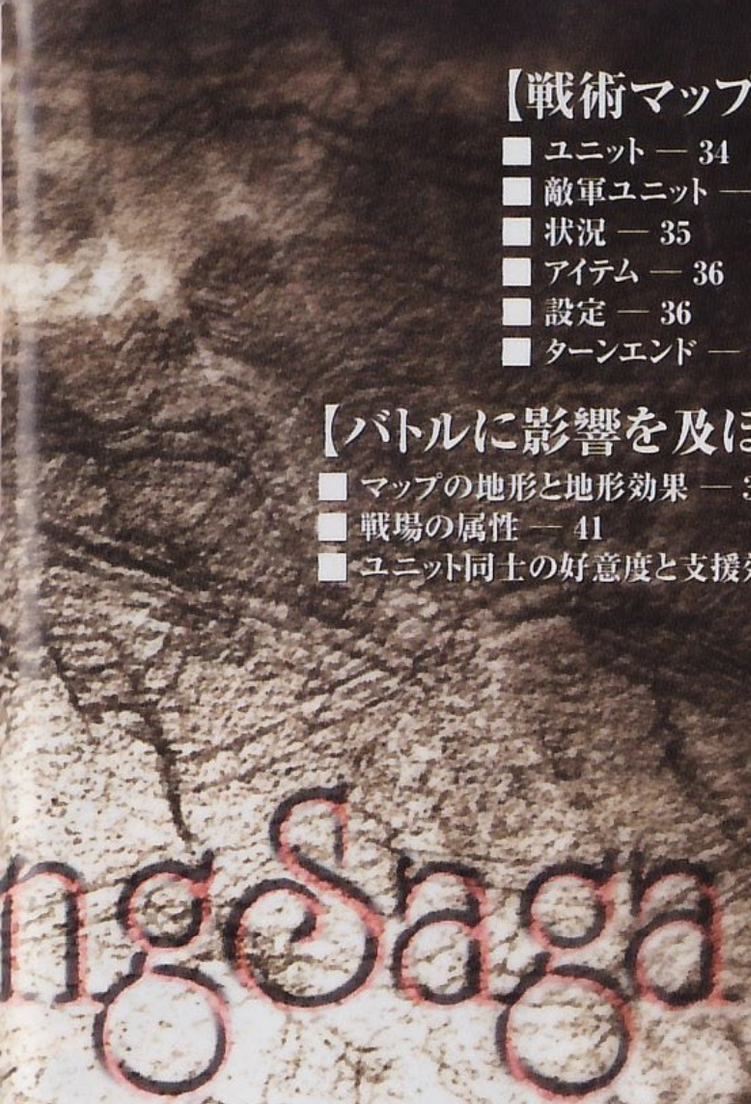
For Japan Only

プレイヤー 1~2 人

メモリーカード 3~15ブロック

アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 03177



【戦術マップメニュー】— 34
■ ユニット — 34
■ 敵軍ユニット — 34
■ 状況 — 35
■ アイテム — 36
■ 設定 — 36
■ ターンエンド — 36

【バトルに影響を及ぼす状況】— 37
■ マップの地形と地形効果 — 37
■ 戦場の属性 — 41
■ ユニット同士の好意度と支援効果 — 41

【マップ上の施設】— 42
■ 民家 — 42
■ 武器屋・道具屋 — 42
■ 闘技場 — 42
■ 訓練所 — 43

【全体マップの進行】— 44

【全体マップメニュー】— 45
■ 移動 — 45
■ 情報 — 45
■ 市街(武器屋・道具屋・宿屋) — 45
■ 編成(アイテム・並びかえ) — 45
■ システム(セーブ・ロード・設定) — 45

【ショップの利用】— 46

【第2部隊
(ホームズ探検隊)について】— 47
■ 全体マップでの移動 — 47
■ アイテムバンク — 47
■ リュナン軍とのユニット、アイテムのやりとり — 48
■ サブシナリオ — 48

【設定メニュー】— 49
■ 戦闘アニメの設定 — 49
■ カーソルの設定 — 49
■ ユニット情報の設定 — 50
■ サウンドの設定 — 52
■ ゲームスピードの設定 — 52
■ ウィンドゥの設定 — 52
■ そのたの設定 — 53

【対戦モード】— 54
■ 対戦モード メインメニュー — 54

【キャラクター】— 58

TearRingSaga Story Line

モーラトン海に浮かぶ島大陸リーベリア
かつてこの地は邪神が支配する
暗黒の大陸であった
地上には魔獣がはびこり
人々は邪神帝国の奴隷として
苦痛と絶望の日々を送っていた

だが今をさかのぼること800年前、
一人の青年が民衆を率いて立ち上がり
大地の女神ユトナの愛を得て
邪神が支配する帝国を討ち滅ぼした

青年と女神は結ばれ
ともに力を合わせて
人々が夢見た
理想の王国を築き上げた





二人が愛した王国は
4人の王女に引き継がれ
それぞれの名前を冠した
4つの聖王国が誕生した

豊かな中原地帯を領土とするリーヴェ王国
北東の山岳地帯を領土とするカナン王国
北西の未開地を領土とするレダ王国
南部の草原地帯を領土とするサリア王国

4王国は協調と抗争を繰り返しつつも
600余年の長きに渡り
リーベリア大陸に君臨した

だが50年前に起きた
レダ王国とサリア王国の戦争は
両王国に大いなる災いを招き
レダとサリアは相次いで滅亡した

カナン・リーヴェ両王国もまた
長く戦争状態にあったが
「ノルゼリアの悲劇」によって
リーヴェ王国も滅亡
大陸の覇権はカナン一国のものとなった

カナン王バハヌークは
ゾーア帝国の再興を宣言し
大陸全土の制圧に向けて動き出す

そして一年の後・・・





TearRingSaga Story Line

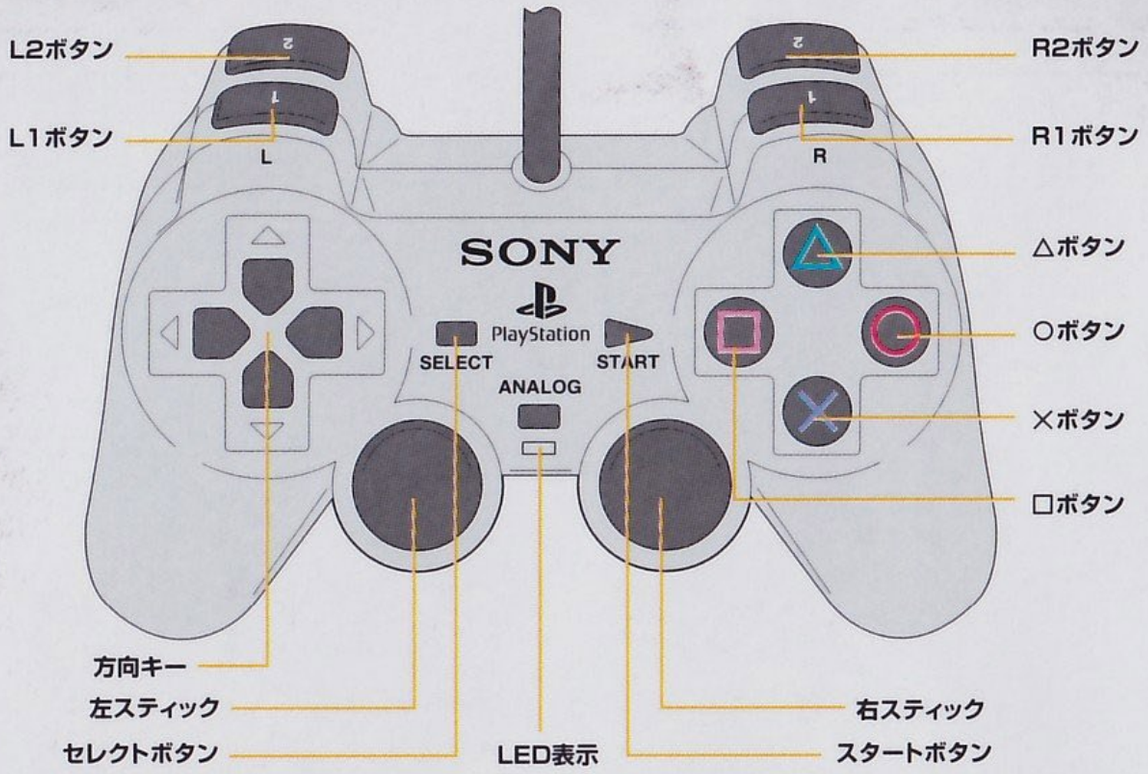
ウエルト王国に向けてセネー海を西に進む
海賊船の中に、二人の青年の姿があった

一人はラセリア公国の公子、リュナン
もう一人は
クラオタ海賊提督の子、ホームズ

ともに大陸の未来を担う
若き勇者たちの旅立ちの姿であった…

コントローラの操作

アナログコントローラ(DUALSHOCK)



このゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK)の振動機能に対応しています。振動機能のON/OFFの切替は、戦術マップメニュー➡あるいは全体マップメニュー➡システム➡設定➡そのたの設定➡振動で設定してください。
LED表示の点灯／消灯にかかわらず振動します。(アナログモードには対応しておりません)
振動機能以外の操作はコントローラも同じです。

コマンド・メニュー選択時(共通)

方向キー	コマンドの選択
○ボタン	コマンドの決定
×ボタン	キャンセル(1つ前の手順に戻る)
	メニューウィンドゥを閉じる

イベント・メッセージ表示中

○ボタン	表示中のメッセージの早送り
	入力待ち時に次のメッセージを表示
スタートボタン	イベント・会話メッセージのスキップ

コントローラの操作

ショップでの操作

方向キー上/下	購入(売却)アイテムの選択
方向キー左/右	購入(売却)するユニットの選択 (全体マップの『市街』コマンドから入った場合のみ)
R1/L1ボタン	購入(売却)するユニットの選択 (全体マップの『市街』コマンドから入った場合のみ)
○ボタン	アイテムの決定
×ボタン	キャンセル(1つ前の手順に戻る) 店を出る
△ボタン	アイテムのヘルプメッセージを表示・切り替え
□ボタン	使用ボタンのヘルプメッセージを表示
セレクトボタン	ユニット一覧を表示 (全体マップの『市街』コマンドから入った場合のみ)

戦術マップ(フリーカーソル時)

方向キー	カーソルの移動
○ボタン	操作可能なユニットにカーソルを合わせて押すとユニットをつかむ 移動先を指定後、もう一度押すとユニットが移動し、行動コマンド選択へ 操作不可能なユニットにカーソルを合わせて押すと移動可能範囲を表示 (ただし設定次第では表示しません) ユニットのいないパネルにカーソルを合わせて押すと戦術マップメニューウィンドゥを開く
△ボタン	プレイヤー・敵問わずユニットにカーソルを合わせて押すとステータス画面を表示 ユニットのいないパネルにカーソルを合わせて押すと、目印となる旗を立てることができます。旗の上でもう一度押すと消去されます。
□ボタン	使用ボタンのヘルプメッセージを表示
R1/L1ボタン	行動可能なプレイヤーユニットを順番に選択 R1ボタンは正順、L1ボタンは逆順
セレクトボタン	グリッド(マス目)表示のON／OFF
スタートボタン	簡略マップを表示

※ソフトウェアリセット(リトライ)
L2・R2・スタート・セレクトボタンを同時に押した場合、
戦術マップの最初からリトライするか、タイトルに戻るかを選択することができます。

コントローラの操作

全体マップ(フリーカーソル時)

方向キー	矢印カーソルの移動
○ボタン	自軍ユニットにカーソルを合わせて押すと全体マップメニューウィンドゥを開く
	敵軍ユニットにカーソルを合わせて押すと敵ユニット一覧を表示
△ボタン	自軍・敵軍問わずユニットにカーソルを合わせて押すとユニット一覧を表示
×ボタン	押している間だけ簡略マップを表示
R1/L1ボタン	自軍ユニットを(複数いる場合は順番に)選択
R2/L2ボタン	敵軍ユニットを順番に選択

ユニット一覧画面

方向キー上/下	ユニットの選択
方向キー左/右	参照パラメータの選択(主にソート機能用)
○ボタン	指定ユニットにカーソルを合わせる(戦術マップ時のみ)
×ボタン	一覧画面から出る(1つ前の手順に戻ります)
△ボタン	指定ユニットのステータス画面を表示
□ボタン	使用ボタンのヘルプメッセージを表示
R1/L1ボタン	参照パラメータを1ページ分、左右に変更
スタートボタン	参照パラメータに応じてユニットをソート(表示する順番を並べ替えます。ただし隊列そのものが変わるわけではなく一覧画面を出ると表示順は隊列順に戻ります)
セレクトボタン	軍団データ表示／指定ユニットの簡易ステータス表示の切り替え

ステータス画面

方向キー	カーソル移動(アイテム・スキルヘルプメッセージ、レベルアップ履歴表示時のみ)
×ボタン	ステータス画面から出る(1つ前の手順に戻ります)
△ボタン	ステータス画面から出る(1つ前の手順に戻ります)
□ボタン	使用ボタンのヘルプメッセージを表示
セレクトボタン	所持アイテム、スキル等のヘルプメッセージを表示・切り替え
R1/L1ボタン	ページ切り替え

コントローラの操作

アイテム交換画面

方向キー上/下	アイテムの選択
方向キー左/右	ユニットの所持品ウィンドゥ間をカーソルが移動
○ボタン	交換するアイテムを決定(空欄を指定すると、一方的に相手に渡すかもらうことになります)
×ボタン	交換終了(1つ前の手順に戻ります)
△ボタン	アイテムのヘルプメッセージを表示・切り替え
□ボタン	使用ボタンのヘルプメッセージを表示
R1/L1ボタン	交換相手(右側のユニット)の変更

アイテムバンク アイテム一覧画面

方向キー上/下	アイテムの選択
×ボタン	終了(1つ前の手順に戻ります) ヘルプメッセージウィンドゥを消去
△ボタン	アイテムのヘルプメッセージを表示・切り替え
□ボタン	使用ボタンのヘルプメッセージを表示
スタートボタン	アイテムのソート(押すたびに種別順・残り数順・名前順にアイテムを並び替えます)
セレクトボタン	装備アイテム・非装備アイテムの表示切り替え

ユニット編成画面

方向キー	カーソル移動
○ボタン	ユニット決定
×ボタン	編成終了(1つ前の手順に戻ります) 変更したいユニットを指定済みの時は指定をキャンセル
△ボタン	指定ユニットのステータス画面を見る
セレクトボタン	メンバーの隊列変更方式を、移動／交換に切り替える
スタートボタン	出撃メンバーを制限(赤いラインが表示され、それより下のユニットはバトルに参加しなくなります。ラインのところでもう一度押すと解除)

※コマンドがわからなくなった時は、□ボタンを押すと使用できるボタンとそれぞれのボタンの簡単な説明を見ることができます。

ゲームの概要・流れ

ゲームの概要

『ティアリングサーガ』は、リーベリア大陸に巻き起こった戦乱の時代を舞台に、各々の信じるもののために戦う勇者たちの活躍を描いたシミュレーション・RPGです。

プレイヤーであるあなたは主人公であるラゼリア公国の公子・リュナンの率いる軍勢を操作し、リーベリアに平和を取り戻すべく、次々と立ちふさがる敵軍と戦っていきます。

その行く手には、数多くの出来事がリュナンたちを待ちうけています。新たな仲間や敵との出会い、交錯する思惑、戦いの中で育まれる恋や友情、そして死と別れ……。

やがて戦いの旅の果てに、あなたはリュナンたちとともに何を見るのでしょうか……？



ゲームの流れ

『ティアリングサーガ』は、大きく二つのマップモードに分かれます。一つは、舞台であるリーベリア大陸の各地に点在する城や町、そして数多の戦場を、軍団単位で移動する『全体マップ』(移動パート)。

そして、この全体マップでプレイヤーの軍団が敵軍団と遭遇した場合に突入する、『戦術マップ』(バトルパート)の2つです。

全体マップでは、主にリーベリアの各ポイントへの移動と、次に起こるであろう戦闘への下準備、そして各ポイントで起こる物語(イベント)を楽しむことがメインとなります。

一方、戦術マップではウォー・シミュレーションの醍醐味とも言える、戦術を考えながら各プレイヤーユニットを操作して、軍団対軍団の大規模戦闘を行います。そしてこの戦闘中にも、戦いの状況に応じて、さまざまなイベントが発生します。



ゲームの始め方・遊び方



“プレイステーション”本体にCD-ROMを正しくセットし、電源を入れると、オープニングデモの後で『ティアリングサーガ』のタイトル画面が表示されます。このタイトル画面でスタートボタンを押すと、『記録から始める』と『最初から始める』のどちらかを選択できます。『最初から始める』を選んで○ボタンを押すと、物語の始めからゲームをスタートすることができます。また、『記録から始める』を選ぶと、データロード画面になります。

データのセーブとロードについて

『ティアリングサーガ』では、データのロードはタイトル画面からと全体マップ画面から、データのセーブは全体マップ画面と戦術マップに突入した直後の出撃メニューで行うことができます。また、貴重なアイテム『きおくの杖』と、それを扱うことができるユニットがメンバーにいた場合、その杖を使うことで戦闘中にもセーブを行うことができるようになります(ただし杖の回数分だけですが)。

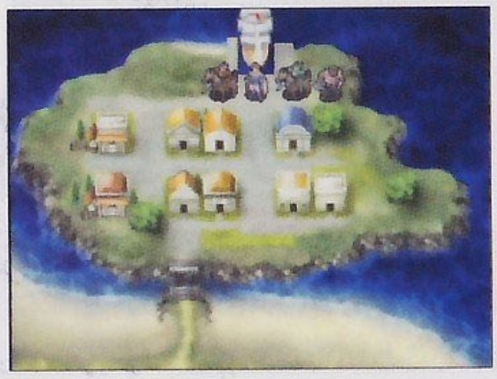
データのセーブにはメモリーカード(別売り)が必要です。ひとつのセーブデータにつき3ブロックを使用しますので、1つのメモリーカードには最大5つまでのセーブデータを記録することができます。『ティアリングサーガ』本編のセーブデータは、メモリーカード差込口1・2に対応しています。



ゲームの始め方・遊び方



『最初から始める』を選んでゲームをスタートすると、帝国に攻め落とされたグラナダ砦を脱出した私掠船・シーライオンの船上から物語は始まります。
故郷ラゼリアを帝国に奪われた主人公・リュナンと、グラナダの提督の息子であり、シーライオンの若き船長でもある親友ホームズとの会話シーンの後、一行はウエルト王国の玄関口・ソラの港へと到着します。
ここで場面は自動的に戦術マップへと切り替わり、いよいよ本格的なゲームのスタートとなります。まずは最初のマップで、このゲームの遊び方を覚えましょう。



1 戦術マップに切り替わると、停泊した船からリュナン一行が姿を現します。この４体のユニット(『ティアリングサーガ』では、マップ上に登場するキャラクターをユニットと呼びます)が、プレイヤーであるあなたが最初に操作することのできるプレイヤーユニットです。



2 この最初のマップでは例外的に、最初のうちは敵がいません。その代わりに、リュナン一行が港町へと降り立った直後、マップ左下に二人のユニットが登場します。この二人のユニットは敵ではありませんが、プレイヤーが操作することもできません。このようなユニットをNPCユニットと呼びます。

ゲームの始め方・遊び方



3 まずは、プレイヤーユニットを動かして港町の民家で話を聞いてみましょう。カーソルを操作したいユニットに合わせて、○ボタンを押してください。すると、図のようにそのユニットが移動できる範囲が表示されます。近くの民家へ移動させてみましょう。開いている民家の入り口にカーソルを合わせて、○ボタンで決定します。



4 するとユニットが指定の位置に移動して、次に何の行動を行うか、実行可能な行動コマンドが表示されます。ユニットの移動した先が入ることのできる民家なら『訪ねる』のコマンドが表示されているはずなので(コマンドが出なかった場合は訪ねることができない場所だということです)、○ボタンで決定してみましょう。

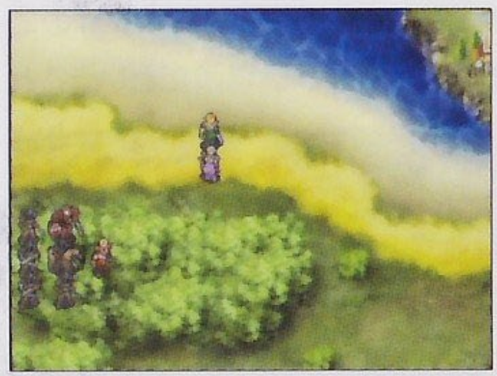


5 するとこのように、民家の人から話を聞くことができました。入った民家によってはアイテムをもらえたり、スキルを教えてくれたりすることもあります。話しを聞きおわった後に、扉を閉じた民家は二度と訪ねることができなくなってしまいます。

ゲームの始め方・遊び方



6 一度行動を終了したユニットは色が暗くなり、もうそのターンは行動することができません。もちろんこの状態になってしまうと、×ボタンを押しても行動のやり直しはできません。
一通り全てのユニットを行動させたら、ターンを次に進めましょう。カーソルをユニットのいない場所に合わせて、○ボタンを押すと、図のように戦術マップメニューが表示されます。
『ターンエンド』を指定して、○ボタンで決定すると、そのターンでの行動を全て終了したとみなされ、次のターンに進みます。



7 次のターンに入ると、NPCユニットが港町を目指して自動的に移動した後、その後を追って来た敵ユニットの部隊がマップ左下に出現します。しかし、今はどうすることもできません。しばらくは民家を尋ねて情報を集めることに専念しましょう。人々の話を聞いているうちに、このウエルト王国で何が起こっているのかが判ってくるはずです。



8 このようにしてターンを進めていくと、港町の南側にある跳ね橋が通れるようになります。NPCユニットを助けて、敵ユニットを倒さなければなりません。いよいよ戦闘開始です!

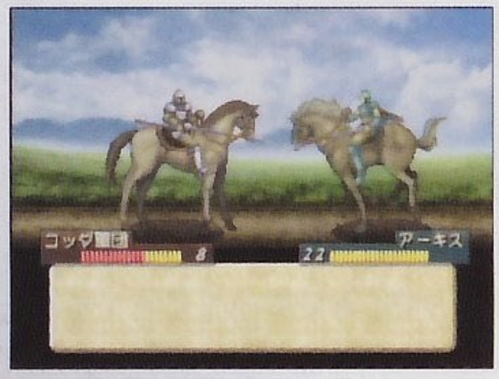
ゲームの始め方・遊び方



9 リュナンがサーシャと隣接し、『はなす』コマンドを実行すると会話が始まります。ここで会話したNPCユニットはその時点でリュナンの仲間になったものとみなされ、プレイヤーユニットとして操作できるようになります。とりあえずは迫り来る敵を迎え撃つ前に、NPCユニットを二人とも仲間にしておきましょう。サーシャに話しかければ、自動的にリュナンの仲間になります。



10 敵に攻撃をしかけるには、まず武器が届く範囲まで敵に近づかなければなりません。敵に攻撃が届く位置まで移動すると、『攻撃』コマンドが表示されます。新たなに仲間に加わったケイトや、敵の弓兵が持つ弓系の武器は、1パネル離れた相手を攻撃することができます。
後で手に入る武器の中にはさらに遠いところを狙うことができる武器も存在しますが、どの弓も、隣接したパネルにいる相手を狙うことはできません。



11 『攻撃』コマンドを選択して、誰を狙うかを決定すると、図のように画面が切り替わり、ユニットが敵に攻撃をしかけます。
ユニットの攻撃が終わると、今度は攻撃を受けた側のユニットが反撃を行います。ただし、攻撃をしかけたユニットが相手側の攻撃範囲に入っていなかった場合(近くを狙えない弓兵を剣で攻撃した場合など)は反撃を受けることはありません。
また、この時、一方のユニットの素早さが相手の素早さに対して極端に勝っていた場合、再び攻撃をしかけることができます。
こちらから攻撃を仕掛けた場合でも、相手が極端に素早ければ二度反撃を受けることになるので、攻撃を仕掛ける際には充分な注意が必要です。

ゲームの始め方・遊び方



12 攻撃がヒットすると、ダメージを受けた側のHPが減少します。そしてHPが0になると、そのユニットは撃破されたことになります。
プレイヤーユニットが撃破されてしまった場合、そのユニットは死亡し、蘇ることはまずありません。また、主人公であるリュナン・そしてこのマップでの重要人物であるサーシャが死亡した場合、その場でゲームオーバーとなってしまいます。
この二人には特に、無理な戦い方をさせないほうがいいでしょう。



13 敵味方問わず、各ユニットはそれぞれ、固有の特徴を持っています。攻撃力が高い者、防御力が高い者、素早い者、弓での遠距離攻撃を得意とする者……。防御力の低いユニットはあまり前に出さないようにして、攻撃力や防御力の高いユニットを前面に出す、といった戦略を考えながら戦いを進めていく必要があります。
特に敵の部隊長ユニット・ルースは非常に防御力が高いため、普通に戦っていては苦戦は必至です。攻撃力の高いガロに攻撃させるか、アーマー系のユニットに有効な性能を持つリュナンの『レイピア』やケイトの『エストック』で斬りつけるのが有効な戦い方でしょう。



14 敵ユニットを全て撃破すると、このマップでの戦いに勝利したことになります。サーシャとの会話の中で、彼女たちがなぜ追われていたのか、そしてリュナンたちがこれからどうするべきなのかが示されるはずです。
ここから先、何がリュナンたちを待つのかは、あなたの目で確かめてください……。

戦術マップ(バトルパート)における基本ルール

戦闘の発生……全体マップから戦術マップへ



全体マップ内には、プレイヤーが操作する自軍ユニットの他に、その行く手に立ちふさがる敵軍ユニットも同時に表示されています。敵軍ユニットと自軍ユニットが接触すると、そのポイントを戦場としてバトルが始まります。

ただし例外として、前述の『ソラの港』でのバトルのように、特定のポイントへ到達したときに、強制的に戦術マップに突入する場合もあります。

『ターン』の概念について



戦術マップでは、戦闘に参加しているプレイヤーユニットのそれぞれを操作して、コンピュータの操作する敵ユニットと戦闘を行います。

プレイヤー・敵ユニット問わず、全てのユニットは『ターン』というゲーム中の時間の区切りの中で、それぞれに行動を実行します。

この『ターン』はさらにプレイヤーユニットが行動できる『プレイヤーターン』と敵ユニットが行動する『エネミーターン』に分かれます。

基本的に全てのユニットは、1ターンにつき1回ずつの行動(移動した後、行動コマンドを実行する)しかできず、行動が終了した後は相手のターンを挟んで、次のターンが来るまでその場で待機することになります。

戦術マップ（バトルパート）における基本ルール

バトルの勝利



戦術マップでの戦いは、基本的に敵軍に勝利するまで抜け出すことはできません。敵軍に勝利するためには、各マップごとに設定された勝利条件を満たさなければなりません。勝利条件は、『戦術マップメニュー』内の『状況』コマンドで、いつでも確認することができます。

「敵拠点の制圧」 敵の拠点上でリーダーユニットが『制圧』コマンドを実行することで勝利します。

「リーダーの撃破」 敵軍のリーダーを撃破すれば他の敵ユニットが何体残っていようとその時点で戦闘に勝利したことになります。

「敵ぜんめつ」 敵軍の全てのユニットを撃破するまで戦闘が続きます。

他にも、マップによっては特殊な勝利条件がありますので各マップの最初に、「状況」コマンドで勝利条件を確認する方が良いでしょう。

ゲームオーバー



戦闘中に、リーダーユニット・またはヒロインユニットが敵に撃破されてしまうと、その時点でゲームオーバーとなってしまいます。
（名前の前に☆が表示されているユニットです。）
また、ごく稀に特定のマップでは、リーダー・ヒロイン以外にも重要なNPCユニットが死亡すると、ゲームオーバーになってしまう場合があります。
ゲームオーバーになると、ゲームを終了してタイトルに戻るか、その戦術マップを突入時の状態からリトライするか選択することができます。

戦術マップ（バトルパート）における基本ルール

ユニットの死亡



ユニットは、HPが0になると死亡してしまいます。リーベリアのどこかには、死亡したユニットを復活させる伝説の秘宝があるとの噂もありますが…。プレイヤーユニットが死亡した場合は、前提として復活しないものと心得て戦いに臨まれることをおすすめします。

HPの回復

消耗したユニットのHPは、以下の手段で回復させることができます。

- 回復アイテム（やくそう、いやしのしずく等）を使用する
- 回復の杖の効果を受ける（ただし、杖の使い手は自分を回復させることはできない）
- 民家・砦・拠点の地形の上で1ターンを過ごす

なお、バトルに勝利すると生き残っているプレイヤーユニットのHPは全て回復します。

アイテムの消耗について

『ティアリングサーガ』では、回復薬などのアイテムはおろか、武器や魔道書（攻撃魔法）、回復の杖などにも全て使用回数が設定されており、使用するたびにそれらのアイテムは消耗し、（接近戦で使う武器は攻撃が当たらない限り消耗しませんが、弓や魔道書は命中の成否に関わらず放つたびに消耗していきます）使用回数が0になった時点で壊れて、アイテム欄から消滅してしまいます。（アイテム欄から消滅しないものもあります）

『リペアハンマー』を使えば、（一部を除いて）消耗した武器を直すことができますが、完全に壊れて失われてしまったアイテムはもう直すことはできません。

戦術マップ（バトルパート）における基本ルール

アイテムバンク



各ユニットはそれぞれ、武器４つ・道具４つの合計８つまでのアイテムを持つことができます。ただしリーダーユニットには常に、軍師などが管理するアイテムバンク（アイテムバンク）が付き従っており、その中には武器・道具合わせて250個までのアイテムを保管することができます。アイテムバンクの中身は、『交換』コマンドでいつでも取り出したり、中に入れたりすることができます。しかし戦術マップ中では、リーダーユニット、またはリーダーユニットに隣接したユニットしか利用できません。なお、アイテムを手に入れて最大所時数をオーバーしてしまった場合は、アイテムバンクに送るアイテムを選ぶことになります。ここで選んだアイテムは自動的に、アイテムバンク内に送られて保管されます。

※☆・★マークのついたアイテムに関して

入手したアイテムや、ユニットが最初から持っているアイテムには、☆や★マークのついた特殊なアイテムがあります。

☆マークのついたアイテムは神聖系のアイテムです。

★マークのついたアイテムは暗黒系のアイテムです。

双方ともに、お店などで買うことができない貴重なアイテムです。

ユニットについて

ユニットとは?



『ティアリングサーガ』では、マップ上に登場するキャラクターのことを『ユニット』と呼びます。ユニットには、プレイヤーが操作することのできる『プレイヤーユニット』、敵軍に所属し、プレイヤーユニットと敵対している『敵ユニット』、そしてプレイヤーと敵対しているわけではありませんがプレイヤーが操作することもできない『NPCユニット』に大別されます。
物語を進めてゆくと、様々な出来事と共に、新たな仲間(プレイヤーユニット)との出会いが待っています。また、NPCユニットや敵ユニットの中にも、特定のプレイヤーユニットが話しかけたり、特定のイベントを発生させたりすることによって、仲間(プレイヤーユニット)になってくれる者がいます。

ユニットのパラメータ

それぞれのユニットは、以下のパラメータをデータとして持っています。これらのパラメータは、カーソルをユニットに合わせて△ボタンを押すと開く、ステータス画面で確認することができます。

HP(体力)
ユニットのヒットポイントです。ダメージを受けるたびに減少してゆき、0になるとそのユニットは死亡します。

LV(レベル)
ユニットのレベルです。EXPが100になるたびに1上がります。

EXP(経験値)
ユニットの経験値です。100を越えるとレベルアップします。繰り越し分は残ります。

MV(移動力)
ユニットが1ターンに移動できる距離です。いくらレベルアップしてもこの数値は上昇しませんが、徒歩のクラスから馬に乗れるクラスにチェンジした場合、飛躍的に上昇します。

ユニットについて

ユニットのパラメータ



STR（力）
武器での攻撃力に加算されます。

MAG（魔力）
魔道書での魔法攻撃力・および魔法防御力に影響します。

SKL（技）
武器命中率、武器必殺率、そしてスキルの発動率に影響を及ぼします。

LUK（運）
回避率、必殺回避率に影響します。

AGI（素早さ）
回避率、戦闘時の行動速度（SPD）に影響します。

WLV（武器Lv）
高ければ高いほど、強力な武器を使用することができるようになります。

DEF（守備力）
受けるダメージを小さくします。

W.P（戦闘力）
上記のパラメータから算出された、そのユニットの強さを示す総合的な値です。自分より戦闘力数値が高い相手ほど、攻撃を仕掛けたときに得られるEXPは大きくなります。

ATC（攻撃）
攻撃が命中したとき、相手にどれだけのダメージを与えられるかを示す数値です。装備中の武器（魔道書）の威力と、ユニットのSTR（MAG）の値から算出されます。

RNG（きょり）
攻撃が届く範囲射程距離です。装備中の武器によって変わります。1ならば隣接したパネルにいる敵のみ、2～3ならば、2～3パネル先の敵を攻撃できますが隣接した敵を攻撃することはできません。

ユニットについて



HIT（命中・回避率） ユニットが敵に攻撃をしかけた時の命中確率と、攻撃を受けたときの回避確率です。

CRT
（必殺率・必殺回避率） ユニットが敵に攻撃をしかけた時の必殺攻撃が出る確率と敵から必殺攻撃を受けなくする確率です。

DEF（総合守備力） 基本パラメータのDEFに、（持っていれば）盾の防御力を加えた値です。実際のダメージ算出のときは、敵のATCからこの値を引いたものがダメージ値としてHPから削られることになります。（ ）内は魔法防御の値です。

SPD（行動速度） 戦闘中の行動スピードです。AGLから装備している武器の重さを差し引いた値です。戦っているユニット同士のSPDに一定値以上の差があった場合、動きの速い方のユニットは遅いほうのユニットにもう一度、再攻撃を加えることができます。

ユニットの成長とクラスチェンジ

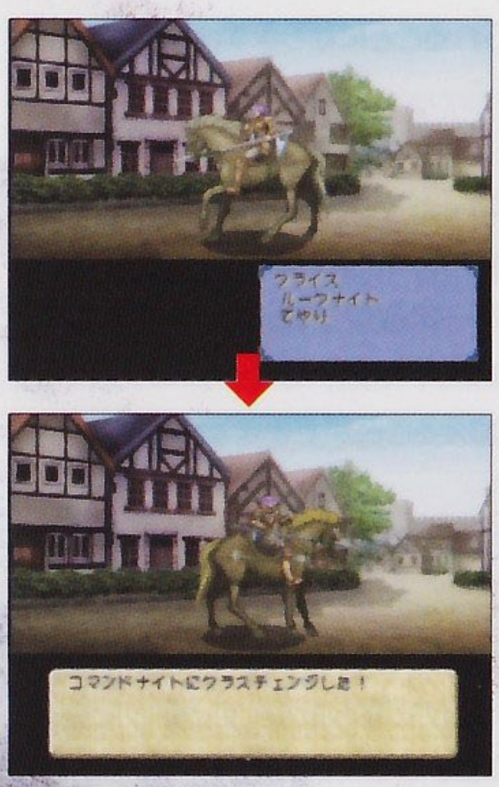
各ユニットは、戦闘を行うたびに経験値（EXP）を獲得していきます。EXPが100になると、そのユニットはレベルアップし、いくつかのパラメータがアップします。ただし、各ユニットにはそれぞれ固有の成長率が用意されており、それぞれ成長の度合いが違います。そのため、ユニットによってはいくらレベルアップしても全く成長が見られないユニットもあります。

ユニットについて



また、ルークナイトなどの下位クラス(特に若いユニットが就いているクラスなどがそうです)は、特定のレベルを超えると、一段グレードの高い上位クラスへとクラスチェンジできる場合があります。これは、ユニットのステータス画面で確認することができます。一般にユニットがクラスチェンジを行うためには、

1 現在のクラスが下位クラスであること(最初から上位クラスのユニットはクラスチェンジできない)
2 特定のレベルを超えていること(10レベル以上、これを満たさなくてもクラスチェンジできるユニットもいます)
3 職種に対応したクラスチェンジアイテムを持っている(騎士系ならば『ナイトのあかし』、傭兵・戦士系なら『ゆうしゃのあかし』、など)



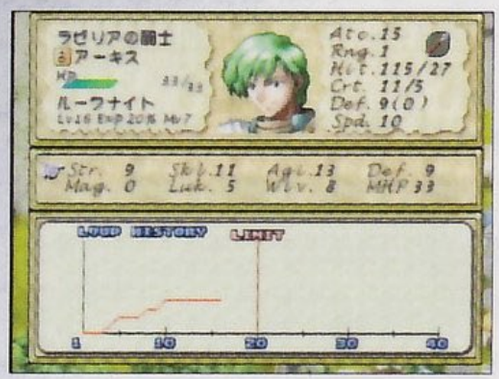
上記の条件を満たした上で、戦闘中にクラスチェンジアイテムを使用すると、その場で上位クラスにクラスチェンジします。クラスチェンジすると、チェンジした上位クラスに応じて、各能力値が飛躍的に増大し、またLVの上限が+20されます。(Lvの上限は最大40です)
クラスチェンジ後の上位クラスは各ユニットごとに設定されているため、最初は同じルークナイト同士だったのに、クラスチェンジすると、全く別のクラスになるということも珍しくありません。

なお、主人公ユニットや一部の重要ユニットは、ストーリーの進行上、自動的にクラスチェンジが行われます。

ユニットについて

成長の限界とパラメータの上限

ユニットのレベルと各パラメータには、以下のように上限が定められています。



LV

下位クラスは20まで、最初から上位クラスのユニットは30まで。ただし下位クラスから上位クラスにクラスチェンジした場合、クラスチェンジした時点のLVから+20したものが新たな上限値となります。

つまり、LV20でクラスチェンジするとLV40が最大となります。なお、リュナンとホームズは、クラスチェンジした時のLVに関係なく、クラスチェンジ前はLV30まで、クラスチェンジ後はLV40がレベルアップの上限となります。

ただし、スーパープルフを使用して、下位クラスをLV30まで上げた場合ではLVの上限は40となります。

最大HP

全ユニット一律、60が上限となります。

LUK

全ユニット一律、30が上限となります。

STR・MAG・SKL・AGL・WLV・DEF

ユニットの各クラスごとに上限値が定められていますが、どのユニットも30を越えることはありません。

ユニットについて

スキルの習得と発動





各ユニットには、特殊技能ともいうべき『スキル』を習得させることができます。スキルとはそのユニットの得意技、あるいは特徴とでも呼ぶべきもので、このスキルを習得させることで、そのユニットに新たな特殊能力を持たせる事ができます。

最初からスキルを持っている者もいますが、新たにスキルを習得できるチャンスは、そんなに多くありません。

レベルアップ時に覚えるか各地の戦場（主に都市部）に点在する訓練所へ行って学ぶか（無料で学べますが、学べるのはたったの一人だけ）、スキルについて書かれた本を入手し、それを読んで覚えるしかありません。しかしこの本も貴重品で、一度読むと失われてしまいます。

スキルは、その効果によって大きくいくつかのタイプに分かれます。

ユニットについて

1 必殺技系スキル

『地聖の技』『烈風の技』など、相手に攻撃を仕掛けたときに、一定確率で自動的に発動するタイプのスキルで、そのほとんどが相手に致命的な打撃を与える、いわば『必殺技』とも言うべきスキルです。



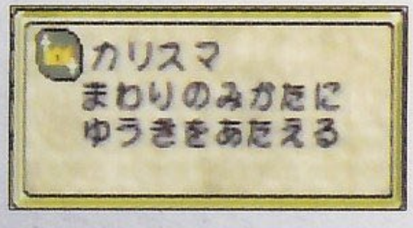
相手ユニットよりユニットの『わざ』が高ければ高いほど発動率は上がりますが、複数の必殺技スキルを持っていても一度に発動するスキルは基本的に一つだけです。(まれに２つ以上発動する場合もあります。)
ただし、武器の特殊効果とスキルで発動する特殊効果は重複するので、たとえば最大４回攻撃する『ガトリングボウ』での攻撃で、やはり最大２回攻撃を行うスキル『連続の技』が発動した場合、最大８回攻撃という効果になります。

2 特殊コマンド系スキル



そのスキルを持っているユニットに限り、常人には使うことのできない特別な行動コマンドを実行することができます。たとえば、『おどる』のスキルを持っているユニットは、そのターンでの行動を終了しているユニットに隣接すると、行動コマンドメニューに『おどる』コマンドが表示され、華麗な踊りを見せることで、対象ユニットをもう一度行動可能な状態に戻すことができます。

3 持っているだけで効果のあるスキル



周囲３パネルの味方に支援効果を与える『カリスマ』や森の属性を持つ戦術マップでのバトルでは常に命中率・回避率がボーナスを受ける『森の戦士』など、持っているだけで自動的に必ずその効果が発動するタイプのスキルです。

出撃準備メニュー

戦術マップでの戦闘に突入した際、戦闘開始の前に準備を行うためのメニューウィンドゥが開きます。最初の戦術マップ（ソラの港上陸時）のみ、このメニューは開きません。

アイテム 自軍内のユニットとアイテムバンク間で、所持アイテムの交換を行うことができます。



編成 ユニットの隊列の変更を行うことができます。
戦術マップに出撃できる最大ユニット数は各マップごとに異なり、先頭から並んでいる順に参加するメンバーが選ばれます。
参加できないメンバーは名前が灰色で表示されます。
リーダー・およびヒロインユニット（名前の前に☆印がついています）は隊列の変更ができず、出撃メンバーから外すことはできません。また、プレイヤーの任意で出撃ユニットを最大数よりも少なく設定することもできます。その場合、最後尾の出撃ユニットにカーソルを合わせてスタートボタンを押すと赤いラインが表示され、そのライン以下のユニットは出撃しません（もう一度スタートボタンを押すと解除できます）。



出撃準備メニュー

マップ　これから戦うことになる戦術マップの地形や敵の配置などを確認することができます。
ただしマップによっては戦闘開始後に、(イベントの流れ上)新たに敵が出現する場合もあります。

セーブ　これまでのプレイデータをメモリーカードにセーブします。

戦闘　出撃準備を終了し、戦闘を開始します。一度戦闘を開始してしまうと、ソフトウェアリセット(L2ボタン+R2ボタン+スタートボタン+セレクトボタン)で『このマップをやりなおす』を実行しない限り、出撃準備をやり直すことはできません。



ユニットの行動コマンド



戦術マップ中、まだ行動していないユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、そのユニットを移動させることができます。ユニットが移動し終わると次に行動コマンドが表示され、そのユニットが現在の状況でとれる行動コマンドが表示されます。以下が代表的な行動コマンドです。

待機　その場で待機し、そのターンの行動を終了します。

攻撃　所持している武器・または魔道書で敵を攻撃します。複数の武器を所持している場合は、どの武器で攻撃するかを選択します。
最後に攻撃に用いた武器はそのユニットの装備している武器とみなされ、敵から攻撃を受けた場合、その武器を使って反撃します(『アイテム』の『装備』コマンドを使えば、わざわざ攻撃しなくても装備武器を変更することができます)。

杖を使う　杖を使えるユニットが、魔力を秘めた杖を所持している場合、その杖の魔力を引き出して仲間を回復したり、モンスターを召喚したりすることができます。





ユニットの行動コマンド

アイテム
（交換／使う／装備／すてる）

所持しているアイテムを使用したり、ユニットに受け渡したり、あるいは武器を装備しなおすことができます。対象となるアイテムがない場合は表示されません。



交換　隣接しているユニットと所持アイテムを交換することができます。またリーダーユニット、およびその隣接ユニットのみ、アイテムバンクとのアイテムのやりとりを行うことができます。

使う　所持しているアイテムを使います。基本的にアイテムを『使う』対象は自分自身に限定されます。

装備　複数の武器を所持している場合、一番最後に攻撃に使った武器を装備しているものとして、敵から攻撃を受けた場合、その武器で反撃を行います。このコマンドを使えば、敵に攻撃をしかける必要なく、反撃に使いたい武器を装備しなおすことができます。

すてる　アイテムを捨てます。重要なアイテムの中には捨てられないものもあります。

※重要なアイテムは交換できないものもあります。
※『装備』『すてる』コマンドは同一ターン内で何度も行うことができ、また移動や攻撃などの他の行動もとることができます。
『交換』コマンドも何度でも実行できますが、一度実行してしまうと、そのターンは移動ができなくなります（移動した先でアイテムを渡したとみなされるため）。

ユニットの行動コマンド

降りる（乗る） 馬またはペガサス・ドラゴンに乗っているユニットが、馬から降りたり、再び馬に乗るコマンドです。馬から降りると移動力は下がりますが、馬に乗っていると侵入できない砂地や浅瀬などの地形も移動できるようになります。ペガサスやドラゴン等の飛行ユニットは、徒歩のユニットでは進入できない地形にも入ることができます。



話す 特定のマップで（そこで会話する必然性がある）特定のユニット同士が隣接した時に表示され、そのユニット同士の会話が始まります。会話の内容によっては敵だったはずのユニットが味方として寝返ったり、アイテムが手に入ったりすることもあります。会話できるユニットはステータス画面で確認できます。（ただし敵ユニットと会話する場合は敵ユニットしか表示されません）

訪ねる（武器屋／道具屋／闘技場） 民家・または各種施設を訪問します。民家の場合は民家の住人との会話イベントが始まり、場合によっては情報の他にも、アイテムや軍資金が得られたり、新たな仲間が加わったりすることもあります。

やど屋 戦術マップで宿屋を選ぶと全体マップへ戻ることができます。

制圧 リーダーユニットのみが敵拠点に到達した時のみ実行できるコマンドです。敵の拠点を制圧し、そのマップをクリアします。







ユニットの行動コマンド

門攻撃 閉ざされた門を力づくで破壊します。門にはユニット同様HPが設定されており、このコマンドで攻撃を加えることによってHPを0にすれば破壊することができます。

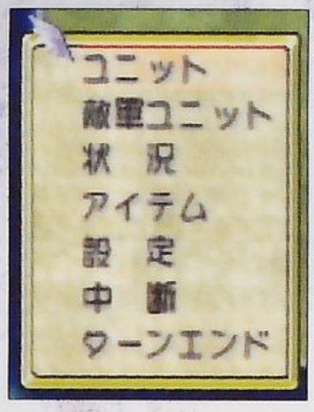
カギあけ 足元にある宝箱のカギを開けて中身を取り出します。宝箱にはカギがかかっており、『カギあけ』のスキルを持ったユニットでなければ開けることはできません。

跳ね橋 『はしのカギ』を持っているユニットが上がってしまった跳ね橋に隣接した時に実行できるコマンドです。カギを使って跳ね橋を下ろし、通れるようにします。

扉 閉ざされた扉を開けることができます。ただし『カギあけ』のスキルか、『とびらのカギ』を持ったユニットしか実行することはできません。

戦闘アニメ 戦闘時の行動結果を迫力ある切り替えバトル画面で表現するか、画面切り替えがなくスピーディーなオンマップでのアニメーションで表現するかを各ユニットごとに、それぞれ設定することができます。行動終了状態でなければ、同一ターン内に何度でも実行できます。
Sクラスに設定した場合は重要ユニットとの戦闘のみをリアル戦闘で、Aクラスに設定した場合はザコユニットとの戦闘以外をリアル戦闘で、すべてとした場合はすべてのユニットとの戦闘をリアル戦闘で表示します。(一部特定の敵はすべてに設定していても、マップ戦闘を行う場合があります。)「ぜんたい」に設定知た場合はマップメニューの「設定」→「戦闘アニメの設定」に従います。

戦術マップメニュー



戦術マップ中、カーソルをユニットに合わせずに○ボタンを押すかスタートボタンを押すと戦術マップメニュー・ウィンドゥが開きます。ここでは現在の状況を確認したり、ターンを進めることができます。

ユニット 味方ユニット一覧を表示します。ユニット名を選択して△ボタンを押すとステータス画面を表示します。また○ボタンを押すと自動的にカーソルがそのユニットを指します。

敵軍ユニット 敵ユニット一覧を表示します。ユニット名を選択して△ボタンを押すとステータス画面を表示します。また○ボタンを押すと自動的にカーソルがそのユニットを指します。





戦術マップメニュー

状況　現在のマップと自軍・敵軍の状況を表示します。



Turn　現在のターン数です。

マップの属性　その戦術マップがどのような属性かを表示します。マップ属性はそのマップを得意とするユニットがいれば、命中率と移動力にボーナスが加わります。

しょうりじょうけん　そのマップをクリアするための条件が表示されます。

戦闘力　その軍団に加わっている(出撃している)ユニットの各パラメータから算出した、その軍の大まかな戦闘力数値です。ユニットのレベルアップや死亡によって刻々と変わってゆくため、現在、自軍と敵軍のどちらが優勢かを判断するための指針となります。

GOLD　現在その軍が持っている軍資金です。

また、この画面で△ボタンを押すと、過去30ターン分の自軍・敵軍の戦闘力の推移を折れ線グラフで見ることができます。

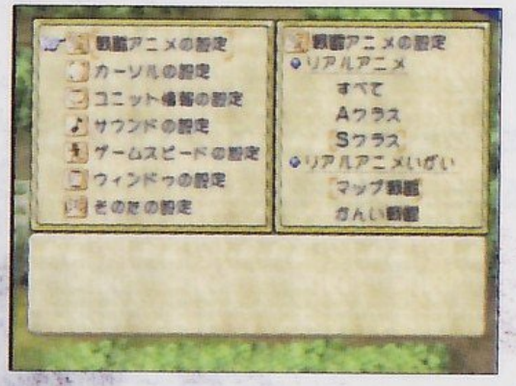
戦術マップメニュー

アイテム 現在、自軍のアイテムバンクに保管されているアイテムの一覧を確認することができます。ただし、アイテムの使用や他のキャラへの受け渡しはできません。

設定 設定メニューを開いて、ゲームシステムの各種設定を行うことができます。(後述)

ターンエンド プレイヤーターンを終了し、エネミーターンに交代します。全てのユニットが行動終了しても、このコマンドを実行しない限りターンは進みません。また、行動を終了していないユニットがいても、このコマンドを実行した時点で、次のターンに進みます。





バトルに影響を及ぼす状況

マップの地形と地形効果

戦術マップは、平地や森・山などのさまざまな地形で構成されています。地形によっては移動のしやすい場所や、休息ができる（毎ターンHPが回復する）場所など、それぞれに特徴があります。特に、戦いに適した地形の上にいると、敵からの攻撃を受けたとき、回避率にボーナスを得ることができます。このボーナスを『地形効果』と呼び、地形効果の高い地形にユニットを待機させることで、敵からの攻撃を受けにくくすることができます。



◀平地（地形効果0%）▶

もっともよく見られる地形です。特に身を隠すものも、移動のさまたげになるようなものもありません。



◀道（地形効果0%）▶

移動しやすいように道として整地されているエリアです。平地同様、特に戦いに影響はありません。



◀森（地形効果20%）▶

森の木々が障害物となるため、敵の攻撃をよけやすい代わりに、移動もしにくい地形です。



◀荒地（地形効果10%）▶

不毛な大地のあちこちにごつごつした岩などが転がる、荒れ果てた場所です。足場が悪いため、移動はしづらく、馬に乗ったユニットには侵入できません。

バトルに影響を及ぼす状況



◀砂地（地形効果0%）▶

砂漠や砂浜などです。移動しにくく、特に馬に乗ったユニットは踏み込むことさえできません。戦いには不向きな地形です。



◀山（地形効果0%）▶

高い山です。飛行ユニットでのみ飛び越えることができます。



◀崖（地形効果0%）▶

切り立った崖です。飛行ユニットでのみ飛び越えることができます。



◀川（地形効果25%）▶

地形効果は高いのですが、普通のユニットでは侵入することはできません。



◀海・湖（地形効果30%）▶

川同様、普通のユニットでは侵入できない地形です。川より深いせいか、地形効果はより高めです。



◀浅瀬（地形効果0%）▶

海や川などの浅瀬です。馬に乗ったユニット以外なら渡ることができます。

バトルに影響を及ぼす状況



◀階段（地形効果0%）▶

戦いには特に影響しませんが、馬に乗ったユニットには侵入できません。



◀沼（地形効果0%）▶

毒の沼地です。この上で待機していると、毎ターン少しずつHPが失われていきます。移動もしづらく、危険な地形です。



◀民家（地形効果5%）▶

人が住んでいる建物です。この上で待機することによって、毎ターン休息してHPを若干回復することができます。



◀砦（地形効果20%）▶

戦いのために築かれた小さな砦です。地形効果が高く、民家同様休息してHPを回復することができます。この上にプレイヤーユニットが乗っていない場合、新たな敵ユニットが中から出てくることもあります。



◀拠点（地形効果30%）▶

ほとんどの場合、敵軍団の拠点となっている城砦などの建造物で、リーダーユニットが制圧すべき場所です。民家・砦と同様、休息してHPを回復することができます。



◀橋（地形効果0%）▶

川などに渡された橋です。上げられていた跳ね橋がおろされた時もこの地形になります。

バトルに影響を及ぼす状況



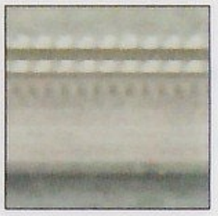
◀はね橋（地形効果0%）▶

上げられた跳ね橋です。この状態では渡ることはできません。『はしのカギ』を使うことによって橋をおろして通ることができるようになります。



◀塔（地形効果15%）▶

城壁などに築かれた見張り・狙撃用の塔です。この上にいると、射撃武器の射程範囲が伸びます。（＋1）



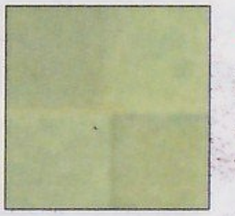
◀城壁（地形効果0%）▶

城砦や都市の周りに巡らされた高い城壁です。飛行ユニット以外は乗り越えることはできません。



◀門（地形効果0%）▶

城砦の入り口などで、プレイヤーユニットの侵入を妨げる、障害物に近い地形です。開くためのカギなどはなく、『門攻撃』コマンドで攻撃を加えて、破壊することで、先に進めるようになります。カギ開けのスキルがあればトビラコマンドで開きます。



◀床（地形効果0%）▶

城内などのマップで見られる、舗装された床です。移動の妨げにはなりませんが、屋内であるため、馬に乗ったまま踏み込むことはできません。



◀玉座（地形効果10%）▶

城内マップで見られる、王などが座る玉座です。上に座っているとHPが回復できます。またマップによっては、拠点同様、ここをリーダーユニットで制圧することがクリア条件となっている場合もあります。

ゲームの概要・流れ

戦場の属性



地形とは別に、各戦術マップにはそれぞれ、『マップ属性』が設定されています。

『マップ属性』はそのマップが、どういう戦場であるのかを表し、また特定のスキルを持っているユニットに対して、無条件で命中率・回避率・移動力にボーナスを与えてくれます。

たとえば、『海』属性のマップでは『海の戦士』のスキルを持っているガロなどのユニットは、そのマップでの戦いの間、命中率・回避率・移動力にボーナスを受けます。

マップ属性は、戦術マップメニューの『状況』コマンドで確認できます。

ユニット同士の好意度と支援効果



各プレイヤーユニットはそれぞれ、特定のプレイヤーユニットに対して、好意や親愛の情を持っていたり、あるいは忠誠を誓っていたりします。このような関係で結ばれているユニット同士が近くにいると、通常攻撃や必殺攻撃の命中率・回避率にボーナスがつくことがあります。

このような、一方のプレイヤーユニットが他のユニットの能力を高める効果を『支援効果』と呼びます。この『支援効果』を及ぼし合うユニットを近くに配置することで、戦闘をより有利に進めることができます。

マップ上の施設

戦術マップ上(主に村や市街地など)には、以下の施設が点在しています。

民家



村人や市民などが住んでいる家です。『訪ねる』コマンドで入ることができ、情報を教えてもらったり、民家によってはアイテムなどがもらえたり、新たな仲間が加わったりする場合もあります。このような何かが得られる民家に限っては、一度入ると入り口が閉まってしまい、二度と入ることはできません。

また、敵ユニットの中には、民家への掠奪をもくろんでいるものもいます。このような敵ユニットが入り口の開いている民家へ到達すると、その民家は破壊され、入ることができなくなってしまいます。

武器屋・道具屋





アイテムを売っているお店です。ゴールドと引き換えにアイテムを購入したり、不要なアイテムを売ることができます。

闘技場



民衆の娯楽の場であり、一攫千金を狙うたくさんの戦士たちがしのぎを削る場所でもあります。ここでは参加料を支払うことで剣闘士と試合をすることができ、勝つことができれば賞金として払った参加料を上回るゴールドを得ることができます。

試合は一度開始されると自動的に進み、どちらかが敗北するか、プレイヤーが×ボタンを押してギブアップするまで続きます。真剣勝負のため、試合に敗北するとバトルで撃破された時と同様、そのユニットは死亡してしまいます。ギブアップすれば参加料は返ってきませんが、ユニットを失うことだけは避けられます。

マップ上の施設

訓練所



訪れたものにスキルを伝授してくれる施設です。基本的に無料で学ぶことができますが、有料の場合もあります。スキルを習得できるのは一ヶ所の訓練所につき一人のユニットだけで、一度誰かが学んでしまうと、そこで訓練所の扉は閉まってしまいます。

便利な機能

□ボタンを押すことでその状態で使用できるキーの一覧が表示されます。また、マップ上の何もない位置で△ボタンを押すことで目印となる旗を立てることができます。初期設定では、マップ上にはグリット表示がされていません。敵ユニットが進める位置などをマークしておき、自軍ユニットを動かすときの参考にすることができます。旗の上でもう一度△ボタンを押すと消去されます。同時に4本まで立てることができます。

全体マップの進行



戦術マップでの戦いが終了すると、全体マップに戻ります。全体マップでは、次の目的地への移動の他、メンバーの編成やアイテムのやりとり、(市街地などの上にいるときのみ)ショップでのアイテムの売買を行うことができます。また、特定のポイントへ到達した時など、一定の条件が満たされると戦術マップ同様、イベントが発生して物語が進行し、イベントの内容によってはアイテムや軍資金が得られたり、新たな仲間が加わったりすることもあります。

マップメニュー



全体マップで自軍ユニットの行動等を行うためのメニューです。ここで×ボタンを押すとメニューウィンドゥを閉じてフリーカーソル状態となり、行動させたい自軍ユニットに矢印カーソルを合わせて○ボタンを押すことで再び開きます。戦術マップでの行動コマンドと異なり、移動・市街での買い物といった行動は軍団単位で行われます。

移動　自軍ユニットを次の移動ポイントへ移動させます。自軍の移動に合わせて、敵ユニットも動く場合があります。

情報　自軍に参加しているユニットの一覧を表示します。さらにそれぞれのユニットのステータスを確認することができます。

市街
（武器屋・道具屋・やど屋）　自軍のいるポイントに利用できるお店がある場合にのみ実行できます。武器屋や道具屋に入ってアイテムを購入・売却することができます。やど屋は敵がその町にいなくても全体マップから町の中（戦術マップ）へ入ることができ、町にある様々な施設を利用することができます。戦術マップでやど屋を選ぶと全体マップへ戻ることができます。

編成
（アイテム・並びかえ）　自軍内のユニットの順番の入れ替えや、各々の所持アイテムの受け渡しを行います。また同一ポイント内に友軍ユニットがいる場合のみ、自軍と友軍の間で参加メンバーとアイテムの受け渡しを行うこともできます。

システム
（セーブ・ロード・設定）　メモリーカードにプレイデータのセーブ・ロードを行ったり、設定メニューを開いてゲームシステムの各種設定を行うことができます（設定メニューについては後述）。

ショップの利用



ショップ（武器屋・道具屋）では、武器やアイテムの売買を行うことができます。各ショップへは、戦術マップでのバトル中に、ショップの建物を直接ユニットに訪ねさせるか、全体マップメニューの『市街』コマンドで入ることができます。

戦術マップから入った場合は、そのショップを訪ねたユニットしかアイテムの売買を行うことはできません。

市街コマンドで入った場合は、軍団メンバー全員がショップでの売買を行うことができます。店に入り、『買う』、または『売る』を選んだら、売買するアイテムを選択することになります。この時方向キーの左／右、またはL1ボタン・R1ボタンで、売買を行うユニット（顔が表示されているユニットです）を切りかえることができます。またこのときにセレクトボタンを押すと、画面右にユニット名一覧が表示され、誰が売買を行うのかをこの一覧の中から選ぶことができます。

戦術マップから入った場合も全体マップから入った場合も、その店が同じポイントにあるものであれば、売っている商品の内容は変わりません。ただし店によっては戦術マップ中にしか尋ねることができないところもあります。闘技場・訓練所なども戦術マップ中でしか入ることができません。

第2部隊（ホームズ隊）について



ゲームが進行すると、リュナン軍とは独立したもうひとつの軍団『ホームズ隊』が登場します。ホームズ隊はその名のとおり、リュナンの親友であるホームズをリーダーとした軍団です。彼らが登場してからは、プレイヤーはリュナン軍とホームズ隊を並行して進軍させていくことになります。

全体マップでの移動



帝国と戦うために決められたルートを進軍していかねばならないリュナン軍と異なり、いわば自由な冒険者たちのパーティーであるホームズ隊は、特に進行ルートが定められておらず、基本的にはプレイヤーが移動させたい場所に進ませることができます。ただし、リュナン軍の進軍の邪魔をしないために、制約を受ける場合があります。

アイテムバンク

ホームズ隊でも、リーダーであるホームズの傍には常にアイテムバンクがあります。アイテムバンクの中身はリュナン軍とは独立しており、同じく250個までのアイテムを保管することができます。

第２部隊（ホームズ隊）について

リュナン軍とのユニット、アイテムのやりとり



リュナン軍とホームズ隊とが同じポイントに到達すると、全体マップメニューの『編成』コマンドで、ゴールドやアイテム、参加ユニットを自由にやりとりすることができます。この軍団間でのやりとりを上手に利用することによって、たとえば自由に移動することができるホームズ隊に買い物を頼んでリュナン軍に届けてもらったり、レベルの低いリュナン軍のユニットをホームズ隊に送り込んで鍛えなおしたりすることができます。

サブシナリオ



リュナン軍の行く手に待ち受ける帝国の軍勢とは別に、リーベリアの各地には、たくさんの事件や倒すべき敵、そして財宝がホームズ隊を待っています。これらを『サブシナリオ』と呼び、このサブシナリオを探して各地を旅することがホームズ隊の主目的となります。リュナン軍が帝国の打倒を目的としているように、ホームズ隊にもいずれ成し遂げるべき最終目的が存在します。最初のうちは明確にはされていませんが、サブシナリオをクリアしていくうちに、やがてその目的がおぼろげながら見えてくるはずです。

設定メニュー

『設定』コマンドを実行した際に開くメニューウィンドゥで、ここではゲームシステムに関する細かい設定を行うことができます。ここで設定したデータはセーブするとメモリーカードに記録され、ロードした後も設定内容が引き継がれます。

戦闘アニメの設定

● リアルアニメ(すべて／Aクラス／Sクラス)

戦闘中の各ユニットの行動をどのように表現するかを設定します。
『すべて』にすると、ユニットが戦闘するたびに画面が切り替わり、リアル戦闘(大きなキャラクターのアニメーション)で、その行動が表現されます。
『Aクラス』だと、モンスター等のザコユニット以外の敵と戦闘をリアル戦闘で表示します。『Sクラス』では、重要ユニットの敵との戦闘のみリアル戦闘で表示します。初期設定は『すべて』になっています。

● リアルアニメいがい

リアル戦闘以外の表現を設定します。
『マップ戦闘』は、リアルアニメ以外の戦闘をマップ上のユニットで表示します。
『かんい戦闘』では、リアルアニメのキャラクターをウインドウ表示して高速で戦闘結果をみるモードです。

カーソルの設定

● 移動モード(移動はんいモード／フリーカーソル)

ユニットの移動先を指定するときに、方向キーを押しつづけてカーソルが移動可能範囲を越える前に、一度カーソルを止める「移動はんいモード」か、止めない「フリーカーソル」かを設定できます。初期設定は「移動はんいモード」になっています。

設定メニュー

● フォーカスモード(リーダーフォーカス／ラストフォーカス)

プレイヤーターン開始時のカーソル位置を、常にリーダーユニットを指すようにする『リーダーフォーカス』か、前回のターンの最後に行動したユニットを指すようにする『ラストフォーカス』かを選択できます。初期設定は『リーダーフォーカス』になっています。

● ちけいひょうじ(ON／OFF)

画面左上・もしくは右上に表示される、現在カーソルが指しているポイントの地形名と、地形効果の表示をON／OFFできます。初期設定は『ON』になっています。

ユニット情報の設定
(パネル／ふきだし／なし)

カーソルをユニットに合わせたときに表示されるユニット名・ユニットHPなどのユニット情報について設定を行います。『パネル』は画面の左下・または右下に小さなパネル(ウィンドゥ)の形で表示します。『ふきだし』はカーソルを合わせたユニットのすぐ真上(または真下)に小さな吹き出しの形で表示します。『なし』は表示を行いません。初期設定は『パネル』になっています。

● パラメータひょうじ(りゃくじ／にほんご)

ユニットパラメータを『Atc』『Rng』などの略号で表示するか『攻撃』『きょり』などの日本語表示にするかを選択します。初期設定は『りゃくじ』になっています。

● 戦闘力ひかく(ON／OFF)

この設定を『ON』にしておくと、プレイヤーユニットが敵ユニットに攻撃を仕掛ける際、簡易パラメータウィンドゥが開いて、自分と相手のユニットの各パラメータを参照、比較することができます。相手と自分の強さを確認して攻撃の結果を予想する際に便利です。初期設定は『ON』になっています。

● 移動はんいひょうじ(1／2／3／4)

プレイヤーユニット・および敵ユニットの移動可能範囲の表示についての設定です。『1』はプレイヤーユニットの移動範囲のみ、『2』はプレイヤーと敵の移動範囲を表示します。『3』は敵に関しては表示せず、プレイヤーユニットに関しては移動範囲の他に最大攻撃範囲も同時に表示します。『4』はプレイヤー・敵問わず、移動範囲・攻撃範囲の両方を表示します。初期設定は『2』になっています。

設定メニュー

サウンドの設定

● ステレオ／モノラル

BGMの出力をステレオかモノラルに設定することができます。初期設定は『ステレオ』になっています。

● ボリューム(BGMボリューム／BGMカット)

BGMの演奏ボリューム設定です。0～100の範囲で設定でき、数字が大きいほど出力音量が大きくなります。初期設定は『100』(最大)になっています。『BGMカット』はBGMボリュームを0(無音)の状態にします。

ゲームスピードの設定

● メッセージスピード(ふつう／はやい／おそい)

メッセージの表示スピードを3段階で調節できます。初期設定は『ふつう』になっています。

● ユニット移動スピード(ふつう／はやい／おそい)

ユニットの移動スピードを3段階で調節できます。初期設定は『おそい』になっています。

ウィンドゥの設定

● ウィンドゥのいろ

R(赤成分)・G(緑成分)・B(青成分)を0～100の範囲(ただし5刻み)で設定して、ウィンドゥの色を自由にカスタマイズすることができます。地形効果表示などの一部のウィンドゥに関しては、変更できない場合もあります。初期設定は全ての成分が『50』になっています。

● かべがみ(1／2／3／4)

ウィンドゥ内の壁紙の模様を、4タイプから選ぶことができます。
初期設定は『1』の壁紙が指定されています。

そのたの設定

● しんどう(ON／OFF)

コントローラの振動機能のON／OFFができます。振動機能のあるコントローラで、この項目をONにしておくと、プレイヤーユニットが敵からダメージを受けた時などにコントローラが振動します。初期設定は『ON』になっています。

● グリッドひょうじ(ON／OFF)

戦術マップでパネルのマス目(グリッド)を表示するかどうかを設定できます。初期設定は『OFF』になっています。

● ターンひょうじ(ON／OFF)

プレイヤーターンとエネミーターンの合間に、次にどちらのターンが始まるかを表示するかどうか設定できます。初期設定は『ON』になっています。

● デフォルトにもどす

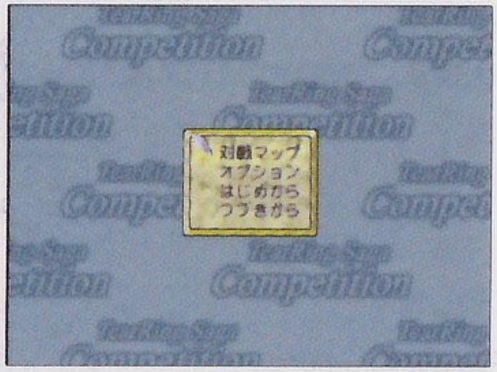
全ての設定項目を初期設定の状態に戻します。

対戦モード



ゲームクリア後のセーブデータは対戦用データとして使用することができます。友達同士でメモリーカードを持ち寄って対戦しよう!
まず、『デッキ編集』でゲームクリア後のセーブデータを使用して、対戦モード用にチーム編成を行いメモリーカードにセーブします。これを「デッキデータ」と呼びます。次に『バトル開始』です。ここでは対戦用に様々な設定を行います。対戦用マップの選択、各種設定を確認しましたら、メモリーカード差込口に1P・2Pそれぞれのデッキデータがセーブされたメモリーカードを差し込み、デッキデータをロードして対戦開始です。

対戦モード メインメニュー



対戦マップ	対戦用のマップを19種類のマップの中から選択します。
オプション	対戦用オプションを設定します。(「対戦モード オプション」を参照)
はじめから	対戦用データをロードしてゲームを開始します。
つづきから	複数マップで対戦中、各マップの終了時にセーブした中断データをロードして続きから始めることができます。

対戦モード



編集したいゲームクリア後のセーブデータを選んで、対戦用にデッキを編集します。○ボタンを押すとメニューが開きます。

チーム情報	チーム内ユニットのパラメータを確認できます。
チーム編成	出撃するユニットを選択します。一度に出撃できるのは16体までです。
アイテム交換	チーム内でアイテムの交換をすることができます。
チーム名書換	チーム名を変更することができます。
チームBGM	チームのBGMを選択することができます。
戦れきを見る	選択しているチームの対戦記録を確認することができます。
設定	『設定メニュー』を参照してください。
セーブ	デッキのデータをセーブすることができます。
おわる	対戦モード メインメニューへ戻ります。

対戦モード

対戦モード オプション

●きほんルール　対戦時の基本的なルールを設定します。

デフォルトにもどす　初期設定に戻します。

対戦マップ数　「対戦マップ」設定画面で設定できるマップ数を変更します。(1～5マップ)

リターン戦　各マップを先攻後攻1回ずつ入れ替えて対戦するかどうかを設定します。

ターン数制げん　設定したターン数で対戦します。設定したターン数が経過すると結果は判定となります。

持ちじかん　設定した持ち時間を使い切ると自動的にターンを終了します。次のターンに持ち時間が60秒補充されます。

相手のステータス　「見られない」に設定すると、対戦相手のステータスを確認することができなくなります。

しえんこうか　自軍ユニット同士の支援効果の有無を設定します。

武器魔法の3すくみ

戦闘ユニットの装備武器の種類によって、攻撃の命中率、回避率に補正(20%)を加えられます。剣は斧に強い、槍は剣に強い、斧は槍に強い。火は風に強い、雷は火に強い、風は雷に強い。これらの効果の有無を設定します。

先攻　1P・2Pのどちらが先攻するか設定します。「こうご」は複数マップ対戦する場合、マップ毎に先攻を交代します。

連続マップ　「回ふく無し」に設定すると、2マップ以上連続で対戦する場合、各マップ終了時点のHP値で次のマップの対戦を始めます。(リターン戦の場合は無効)

プレイヤー1　人間が操作するか、CP(コンピュータプレイヤー)が操作するか設定します。

プレイヤー2　同上

●スキル設定
各スキル毎に有効無効を設定します。「デフォルトA」は全て使用可能な設定に、「デフォルトB」は大半のスキルが使用不可に設定されます。

●アイテムの設定
対戦時に使用可能な武器・アイテム・魔法の種類と、アイテムバンクの有効・無効を設定します。「デフォルトA」は全て使用可能な設定に、「デフォルトB」は一部魔法とアイテムが使用不可に設定されます。

●かくちょうルール
拡張ルールを設定します。

デフォルトにもどす	初期設定に戻します。
総ごうW.P.制げん	出撃できるユニット数を出撃ユニットの戦闘力の合計で制限します。
こべつW.P.制げん	出撃できるユニットを各ユニットの戦闘力で制限します。
命中率	「必中」に設定すると攻撃は100%ヒットします。
沼ダメージ	沼にいるユニットが受ける、ターン毎のダメージの有無を設定します。
回ふくポイント	拠点や民家でのHP回復の有無を設定します。

●ハンディの設定
1Pにハンディをつけることができます。

デフォルトにもどす	初期設定に戻します。
ダメージ	設定した%分、与えるダメージが減ります。
命中率	設定した%分、自軍ユニットの命中率が下がります。
出撃人数	設定した人数分、出撃するユニット数を減らします。(0～5人)
ちけいこうか	地形効果の有効・無効を設定します。
しえんこうか	支援効果の有効・無効を設定します。

●部隊の設定
ユニットの種別で出撃可能・不可能を設定します。

キャラクター

Ryanan

リュナン

ゾーア帝国によって滅ぼされたリーヴェ王国の1公国ラゼリア公国の王子。17歳ながら、「ラゼリアの若き英雄」と呼ばれる。ゾーア帝国に対抗するため、ウエルト王国の協力を得ようとやってきたが、ウエルトは内乱の最中であった…

CLASS ナイトロード





Hormes

ホームズ

グラナダ私掠艦隊「シーライオン」の若き棟梁。「セネー海の覇者」と呼ばれる 海賊ヴァルス提督を父に持ち、 父と共にリュナンを助けて帝国と戦うが敗れ、グラナダを脱出する。リュナンをウエルトに脱出させた後、仲間とイスラ島に向かう。

CLASS ボウヒーロー

Sasya

サーシャ

サザーラント将軍以来の名門「ウエルト王国」の王女。父のロファール王がバルト要塞の戦いで行方不明になったため、ウエルトの実権を握った宰相コッダに、母であるリーザ王妃を幽閉され、追われる身になってしまった。

CLASS プリンセス



Kaite

ケイト

ウエルトの王妃リーザの近衛騎士。リーザ王妃の勅命を受けて、コッダ軍に追われるサーシャを守りながら戦う。女性ながら剣と弓の両方を使いこなす頼もしい戦士である。

CLASS レディナイト



アーキス・クライス

リュナンに仕える若き二人の剣士。槍と剣を全般的に使いこなす、頼り甲斐のある仲間である。アーキスは素早さに長けた連続攻撃を繰り出し、クライスは力に長けた強力な一撃を繰り出す。





オイゲン

リュナンの父グラムド大公に仕えてきた、ラゼリアの将軍。グラムド大公亡き後、リュナンを守りながら帝国と戦ってきた。すでに一線を退いているが、豊富な軍務経験から、今はリュナンのよきアドバイザーである。



マーロン

ウエルトの東、ヴェルジェの領主。老齢ゆえバルト戦役には加えられなかったが、忠節の志厚く、国民にも慕われている。ロファールが出陣の際、宰相を務めるよう求めたが、「その器にあらず」と固辞したため、コッダが宰相になった。



冒険者に贈る珠玉の攻略本

ティアリングサーガ オフィシャルプレイヤーズバイブル

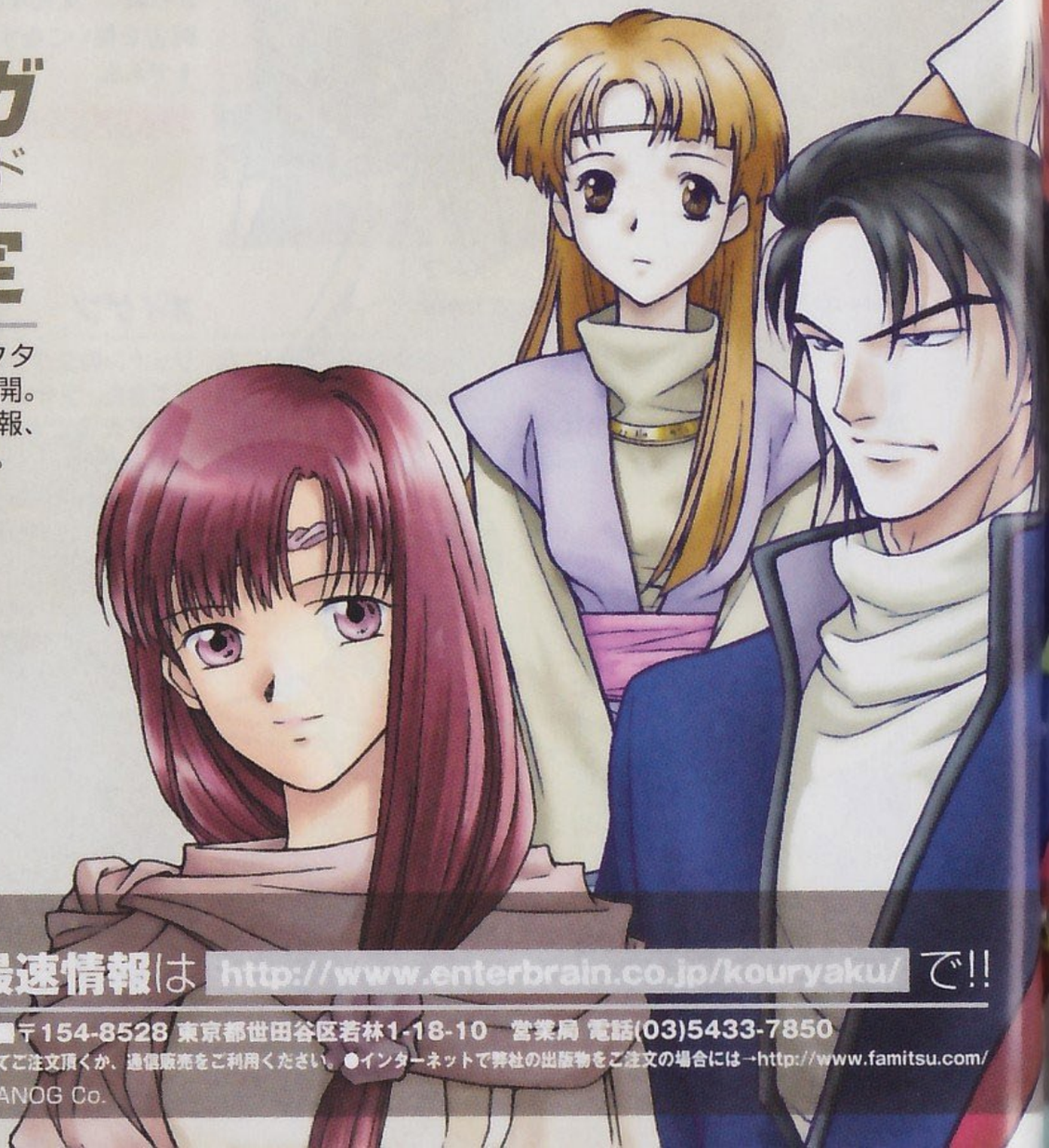
好評発売中

ゲームをより深く理解するための人間関係や国同士の勢力関係を分かりやすく紹介。また、仲間の増やし方や特定の仲間によるイベント、さらにアイテムの入手方法など、プレイヤーが欲しがっているさまざまな情報が満載だ。

ティアリングサーガ オフィシャルコンプリートガイド

6月下旬発売予定

『ティアリングサーガ』に登場するすべてのキャラクター、マップ、アイテムなどの詳細なデータを完全公開。攻略フローチャートや仲間になるキャラクターの情報、スキルとレベルアップについても徹底解説している。



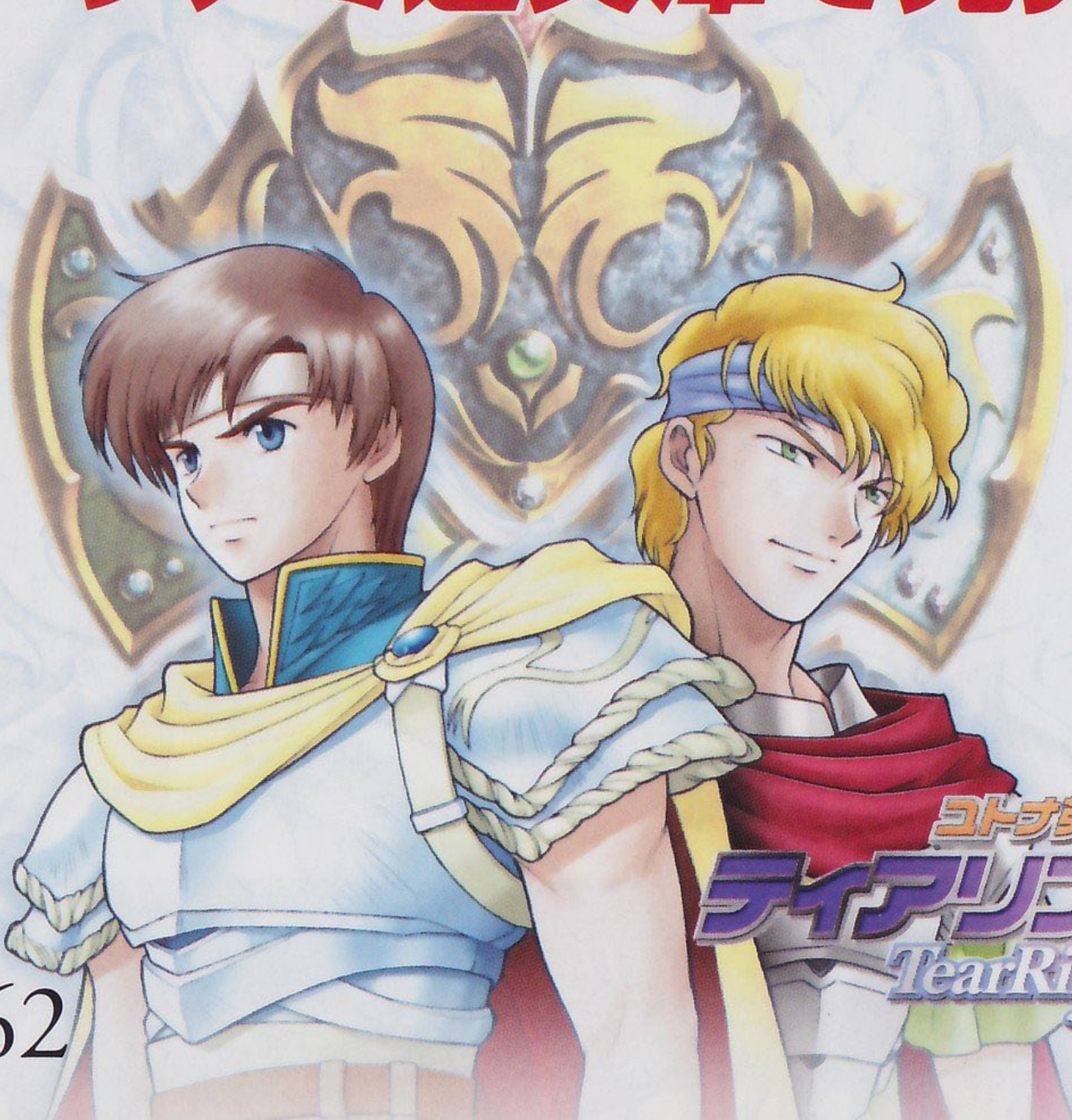
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/ で!!

発行・発売：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　営業局 電話(03)5433-7850
本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文頂くか、通信販売をご利用ください。●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合には→http://www.famitsu.com/

©2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.


ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga
61

ティアリングサーガが
この夏
ファミ通文庫で発売決定!!



壮大な物語をもう一度!!　ゲームを忠実にノベライズ化したファミ通文庫版"ティアリングサーガ"が、この夏登場します。ご期待ください!!

2001年夏発売予定
定価：640円＋税(予価)

コトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

©2001 ENTERBRAIN, INC.
©2001 TIRNANOG Co.

enterbrain

中学3年の1年間を疑似体験！

キミの笑顔、手もとに残したい…。





とっても楽しいイベントが
キミを待ってるよ！



女の子二人とドキドキ下校！



大人気シリーズの最新作！
“プレイステーション 2”で登場!!

True Love Story★
トゥルーラブストーリー3



大好評発売中!!

■発売：株式会社エンターブレイン
標準価格：6,800円（税抜）

©1996,1999,2001 ENTERBRAIN,INC./GameCRAB
"PlayStation"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation 2



ティアリングサーガ ユーザーサポート

エンターブレインゲームユーザーサポート窓口

このゲームの内容・ヒントについての電話、手紙などでのご質問には一切お答えできませんので予めご了承ください。
また、この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン ユーザーサポート窓口係
TEL：03-5433-7139

受付時間 午前11：00～午後5：00(土・日・祝日を除く)

このソフトウェアならびに解説書を賃貸業に使用することを禁じます。また、このソフトウェアならびに解説書の全部または一部を個人的にしようする場合を除き、(株)エンターブレインからの文書による承諾を得ずにいかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

使用上のご注意

●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

TearRingSaga

GAME eb!.COM
http://www.gameeb.com/

SLPS 03177

© 2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.
"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks and "PS one" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.