ハリアー大戦記™

取扱説明書



SEGA

このたびは、メガドライブカートリッジ「バハムート戦記」をお買い上げいただき、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 説明書と、別冊のキャラクターカタログをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。



CONTENTS

バハムートの歴史 —— 4

ゲームの前に —— 8
操作方法 —— 9
基本用語 —— 10
ゲームの始め方 —— 12

ゲーム画面 —— 16
戦略画面の見方 —— 16
戦術画面の見方 —— 18
戦闘画面の見方 —— 20
観戦画面 —— 22

オプション画面 —— 23

コマンド —— 27

バハムート大陸全図(BAHAMUT MAP) —— 60

使用上のご注意 —— 62

選ばれし人々よ、
幻想と魔法の世界、
バハムートへようこそ。

私は太古の昔から
バハムートの歴史をつかさどる者。

あなた方は、今、
大陸の覇者となるべく選ばれた。

これより、バハムートの歴史を作るのは
あなた方自身。

多くの戦陣を駆け抜け、
勝利の栄冠を勝ちとる日まで……

バハムートの歴史

遥かな昔、このバハムート大陸ができて間もないころ、そこには異形の者たちが、法も秩序もなく暮らしていた。

やがてその中から、強大な暗黒の力を思うままに操る邪悪な一団が生まれた。大魔王クリムトが率いる悪魔族である。悪魔たちはその後、長きにわたり大陸を邪悪な強権によって支配しつづけ、抵抗する者はことごとく滅ぼされた。しかし、時の流れは、このような一方的悪の支配をいつまでも許してはいなかった。

悪魔族に最後まで抵抗した巨龍ベルフレイムとその一族の討伐に、クリムトが手を焼いていたころ、そのすきをつくように、それまで抑圧されていた善の力が、人間族を中心に広まりはじめた。

人々を統率したのは、後に、大陸に平和と安定の時代をもたらしたフォーリア王家の創始者たちだった。彼らは、悪の根源、大魔王クリムトを倒すべく、暗黒魔法に対し、地の精霊魔法を使う聖騎士団を組織し、来るべき戦いの日に備えた。

ベルフレイムたちドラゴン族を葬ったクリムトは、そのような人間の動きを知るやいなや、ただちに全軍を引きつれてこれをつぶそうとした。無数の悪魔を迎え撃つ聖騎士団は、偉大な魔術師であり、また一流の剣士でもある二人の英雄、レイモンド卿とバルマー卿に指揮され、勇敢に立ち向かった。

そして、幾多の戦いがくりかえされ、多くの血が流れた。いつしか戦況は硬直化し、人々に焦りの色が見えるようになったそのとき、レイモンドとバルマーは最後の決断を下した。それは、古来より、暗黒の力の結晶として恐れられ、レイモンドの善なる白き力によって地下に封じられていた、妖刀ベサルスネーガの復活であった。ベサルスネーガは相手の精気を吸いとる魔法の剣であるが、それは同時に、使い手の命をも奪ってしまうといわれていた。しかし、クリムトを倒すにはもはやこれを使うしかないと考えたバルマーが、反対するレイモンドを説き伏せ、自ら剣をとってクリムトに決戦を挑んだ。

かくして、壮絶な戦いの末、ついにクリムトは倒れた。だが、妖刀の暗黒の力を一身に受けたバルマー卿もまた命を落としてしまったのだった。

それから長い年月が過ぎ去った。フォーリア王家はクリムトを滅ぼした後、フォーリア聖騎士団に治安を守らせ、およそ二千年余り、大陸を平和に治めていた。

ところが、ここにいたって、再び、暗黒の力の影がバハムートを脅かした。一部の魔術士たちがフォーリア王家に背き、忘れ去られた暗黒の力を求めて、禁断の暗黒魔法を使ったのだ。これらの活動はフォーリア聖騎士団による厳しい弾圧を受けたものの、王家の威光はこれを機に少しずつ落ちていった。それとともに、大陸に満ちていた善なる白き力も衰退し、善と悪のバランスが崩れると、またたくまに、邪悪を呼ぶ暗黒の力がバハムートを包み込んだ。

あらゆる天災が大地を襲い、人も土地も荒廃した。後にいう「闇の時代」の到来である。そして人々が混乱の中でまのあたりにしたものは、遠い昔に滅びた者たちの蘇る姿であった。東の湿原にクリムト、北東の火山にベルフレイム、さらに、かつてフォーリア聖騎士団が地下に閉じ込めた巨人族までも、ガイラムという王を掲げて地上に再び現れた。けれども、それにもまして忌まわしいのは、フォーリアの王城の下で永遠の眠りについていたあの英雄バルマー卿が、「闇の時代」がもたらした力により、恐怖のアンデッドとして蘇ったことだった。
これにより王家は崩壊し、大陸の指導者は消え去った。

そうして、時代は、新たなバハムートの指導者を求め、戦乱の世へと移っていく…

ゲームの前に

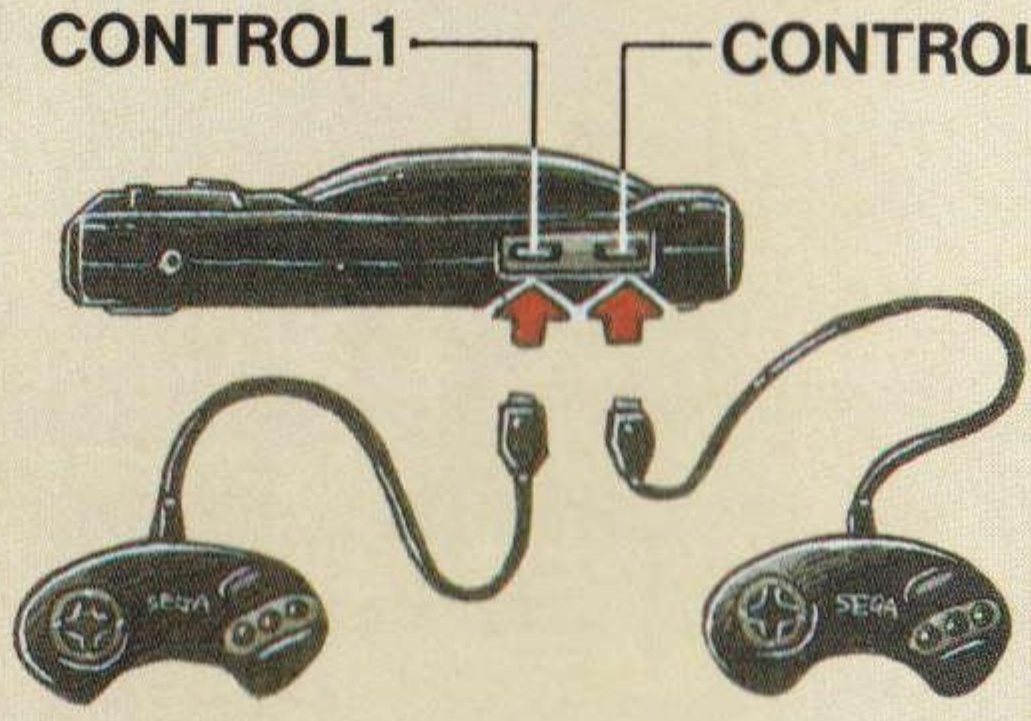
ファンタジー・ウォーゲーム「バハムート戦記」は、1～4人でプレイでき、3つのルールと4つのシナリオで構成された、入門者から上級者まで楽しめる、シミュレーションゲームです。

あなたは、マスターと呼ばれる一国の支配者となり、戦士や魔法使い、さまざまなモンスターを率いて、大陸を制覇するべく、戦いをくりひろげます。

自分以外のすべてのマスターを滅ぼし、バハムートの覇者になる日を目指して健闘してください！

接続のしかた

ゲームを始める前に、コントロールパッドが本体と正しく接続してあるか確認してください。



1Pコントロールパッド　2Pコントロールパッド

このゲームは、2人以上で遊ぶ場合は、コントロールパッドを2個使用することもできます。（別売のコントロールパッドをお求めください。）

2Pコントロールパッドの使い方は、**OPTIONS**の**CONTROLLER**を参照してください。（→p.23）

操作方法

コントロールパッドの操作は、画面によって異なりますが、基本となる操作方法は次のとおりです。



スタートボタン：ゲームスタート
戦闘画面時のポーズ(一時停止)

方向ボタン：羽ペン(カーソル)の移動
コマンドなどを選ぶ

Aボタン：補助的な操作

Bボタン：キャンセル(もとの画面に戻る)

Cボタン：各種決定





基本用語

ゲームの前に、この「バハムート戦記」をプレイするための、基本用語をまとめます。必要に応じて参照してください。

ターン

政策や作戦実行などの順番が、各マスターを一巡するまでを1ターンといいます。

マスター

「バハムート戦記」に最大で8人登場する支配者たちです。このなかから、1人を選んで操作してください。操作しないマスターは、コンピューターが受け持ちます。自分のマスターが死ぬとゲームオーバーです。

エリア

バハムート大陸は40の領地に別れており、その1つ1つをエリアと呼びます。それぞれのエリアには名前がついています。（バハムート全図→p.60）

LP

毎ターン全マスターが、支配するエリアに応じて受け取る土地ポイントのことで、それぞれのマスターの国力を示すものです。これによって、召集部隊を雇うことができます。

SP

戦いに勝つと、倒した相手に応じて獲得できる召喚ポイントのことです。これによって、召喚部隊を雇うことができます。

部隊

各マスターが動かす兵員のことです。このゲームには、戦士・魔法使い・モンスターなど、50種類以上の部隊があり、LPで雇う召集部隊と、SPで雇う召喚部隊があります。部隊は1エリアに12部隊まで配置できます。



HP(Hit Point)

体力点のことで、これが0になると死んでしまいます。

MP(Magic Point)

魔法を使える者だけが持つ魔法点のことで、これが0になると魔法を使えなくなります。

ヘクス

戦術マップ上で、戦場を区切るために使われる、6角形のマス目のことで、これを単位として、部隊の配置・移動などをおこないます。



ゲームの始め方



タイトル画面でスタートボタンを押すと、次の画面が出て、羽ペンが現れます。項目を選び、決定してください。



NEW GAME

新しくゲームを始めるときに選びます。

CONTINUE

プレイしたゲーム内容を保存しておくと、続きから始められます。番号を選び、Cボタンで決定してください。

OPTIONS

ゲームの補助的な機能を操作できます。
(オプション画面→p.23)



ゲームスタート

それではゲームを始めましょう。新しくゲームを始めるときは、まず、そのゲームの内容を設定します。
上の画面で**NEW GAME**を選び、決定してください。

①ルールの選択

ゲームのルールを決定します。ルールは、ゲームのシステムが単純か複雑かによって分けられています。

基本ルール：入門者向け

ある程度簡単にゲームを進められます。

実行できるコマンドは、政策で5種類（情報・外交・委任・機能・終了）、作戦で7種類（情報・移動・侵攻・召集・委任・機能・終了）
部隊は召集部隊のみ
戦術画面は簡易画面（ゲーム中に切りかえ可能）
イベントなし

通常ルール：ある程度慣れた人向け

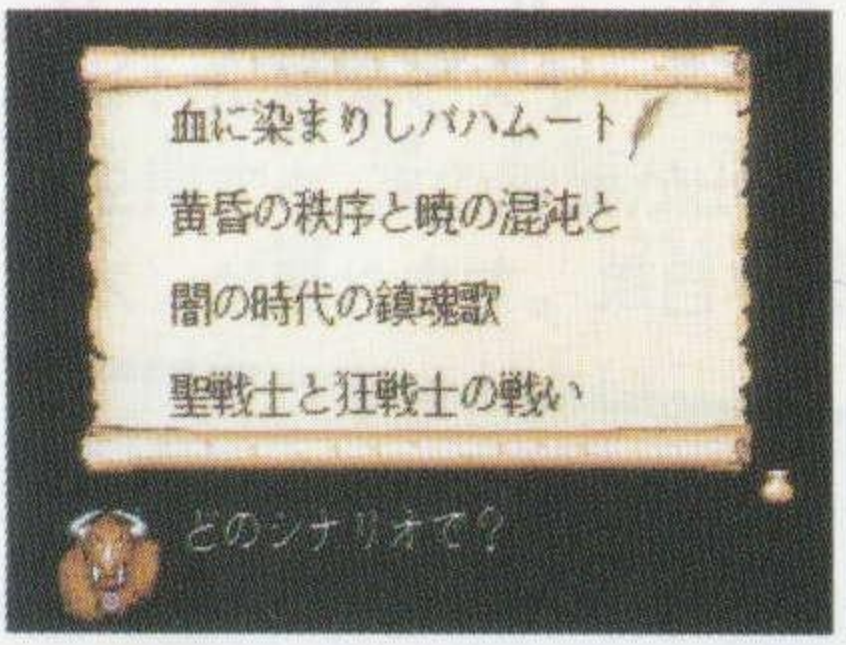
基本ルールより、多少ゲーム性が高くなります。

実行できるコマンドは、政策で6種類（基本ルールの5種類＋策略）、作戦で12種類（基本ルールの7種類＋偵察・召喚・策略・訓練・休養）
部隊は召集部隊および召喚部隊
戦術画面はヘクス画面（ゲーム中に切りかえ可能）
イベント可能

上級ルール：本格的に楽しみたい人向け

よりリアルにゲームを楽しめます。

実行できるコマンドは、政策で6種類（通常ルールと同じ）
作戦で14種類（通常ルールの12種類＋探索・英雄）
部隊は召集部隊および召喚部隊
戦術画面はヘクス画面（ゲーム中に切りかえ可能）
イベントあり



②シナリオの決定

シナリオによって操作できるマスターの人数が異なり、それぞれの勢力範囲が違ってきます。

血に染まりしバハムート

登場するマスター8人：ジーク・バストラル・シェルファ・エル=モア・ガイラム・ベルフレイム・クリムト・バルマー(基本ルールでは、バルマーを除く7人)
それぞれ1エリアを支配している状態でスタート

黄昏の秩序と暁の混沌と

登場するマスター7人：ジーク・バストラル・シェルファ・エル=モア・ガイラム・ベルフレイム・クリムト
それぞれ複数のエリアを支配している状態でスタート

闇の時代の鎮魂歌

登場するマスター3人：ジーク・バストラル・クリムト
それぞれ複数のエリアを支配している状態でスタート

聖戦士と狂戦士の戦い

登場するマスター2人：ジーク・バストラル
それぞれ1エリアを支配している状態でスタート
初めてゲームをする人の練習用に適しています。





③プレイヤー数の決定

観戦を選ぶと、ゲームへの途中参加はできません。
(観戦画面→p.22参照)

④マスターの決定

選んだマスターによって、率いる部隊の種類が異なります。なお、基本ルールでは、バルマーは選べません。



⑤ゲームの難易度

ゲームレベルは1～5まであり、これによってイベントや中立エリアの勢力に差がでます。また、レベルが高いほど、戦闘画面になったときの敵の数が多くなります。(最大5部隊)



⑥ゲームの設定変更

変更する場合は変更内容を選び、AまたはCボタンで変更してください。変更後はBボタンを押してください。





最終ターンを変更した場合、設定ターン以内にゲームの決着がつかないと引分けになり、支配エリアとLPが多い順にマスター名が表示されて終了します。

⑦最終確認

いよいよゲーム開始です。Cボタンを押してください。



ゲーム画面

ゲーム画面には、戦略画面・戦術画面・戦闘画面の3種類があります。通常は戦略画面でゲームを進め、戦争になると戦術画面、さらに戦闘画面へと切りかわります。



戦略画面の見方

戦略画面は、大陸の全体図を表示する、このゲームのメイン画面です。ゲームを進める大部分の操作は、この画面上でおこないます。



戦略画面での手順

ゲームは次の順のくりかえしで進められます。

1.ターン開始



2.イベント(通常・上級ルール)



3.政策



4.作戦



1.ターンの開始

前のターンで消耗したHPやMPが回復されますが、再生能力のない部隊は、最大HPの4分の1しか回復しません。またこのとき、不特定なイベントが起きることがあります。



2.イベント

上級ルールや設定を変えた通常ルールでは、第3ターン以降、全マスターそれぞれに1回ずつ、イベントが配られます。これには、その場で何かが起こる事件イベントと、その後で策略として使える策略イベントの2種類があり、Cボタンを押すと、受けとれます。策略イベントは3つまで持てます。（4つ以上になると、そのうち1つを選んで捨てなければなりません。）

☆イベントの内容は別冊p.31参照

3.政策

外交や、敵マスターに対する妨害工作などをおこないます。なお、政策終了後、そのときに支配しているエリアに応じてLPを受けとります。

4.作戦

マスターとして自分のエリアに対し、個別に命令を与えていきます。部隊を置いていないエリアや、委任中のエリアには命令できません。

政策・作戦での操作

政策・作戦画面では、コントロールパッドのボタンをどれか押すと、コマンドウィンドウに羽ペンが現れます。
コマンドとは、これから何をするのか、具体的に指示を出すための項目です。実行するコマンドを選び、Cボタンで決定してください。

☆各コマンドのはたらきはp.27参照



戦術画面の見方

戦術画面は、戦争時の画面です。「作戦」で、中立または敵エリアへ侵攻するか、敵の侵攻やモンスターの襲撃を受けて戦争になると切りかわります。

戦術画面には、初心者でも簡単にできる簡易画面と、よりリアルな戦いを展開するヘクス画面があります。

簡易画面の見方



戦術コマンド

戦争ターン

メッセージ

部隊の状況

戦争を指揮するか、コンピューターに委任するかを決め、指揮するときは、戦術コマンドを使って順次、自分の部隊に命令を出していきます。ただし、上級ルールでは、マスターか英雄がいないと部隊を指揮できません。

☆各戦術コマンドのはたらきはp.49参照

ヘクス画面の見方



戦術コマンド

戦術マップ

地形

戦争ターン

部隊の状況

メッセージ

行動

①まずこの戦争を指揮するか、コンピューターに委任するかを決めます。(上級ルールではマスターか英雄のみが指揮可能)



②指揮する場合、各部隊を戦術マップ上に配置してください。部隊を選択し決定すると、羽ペンがマップ上に移動します。明るい範囲内に羽ペンを合わせてCボタンを押すと、部隊が移ります。
部隊を配置しなおすときは、Bボタンを押します。配置が完了したら、Cボタンを押してください。



③戦争時に使用する策略イベントを持っている場合はそれを実行できます。実行しないときはBボタン、実行するときはCボタンを押し、使う策略イベント1つを選びCボタンで決定してください。
☆個々の策略の効果は別冊p.33参照





④戦術コマンドを使って、各部隊に命令を出していきます。
☆各戦術コマンドのはたらきは、p.49参照

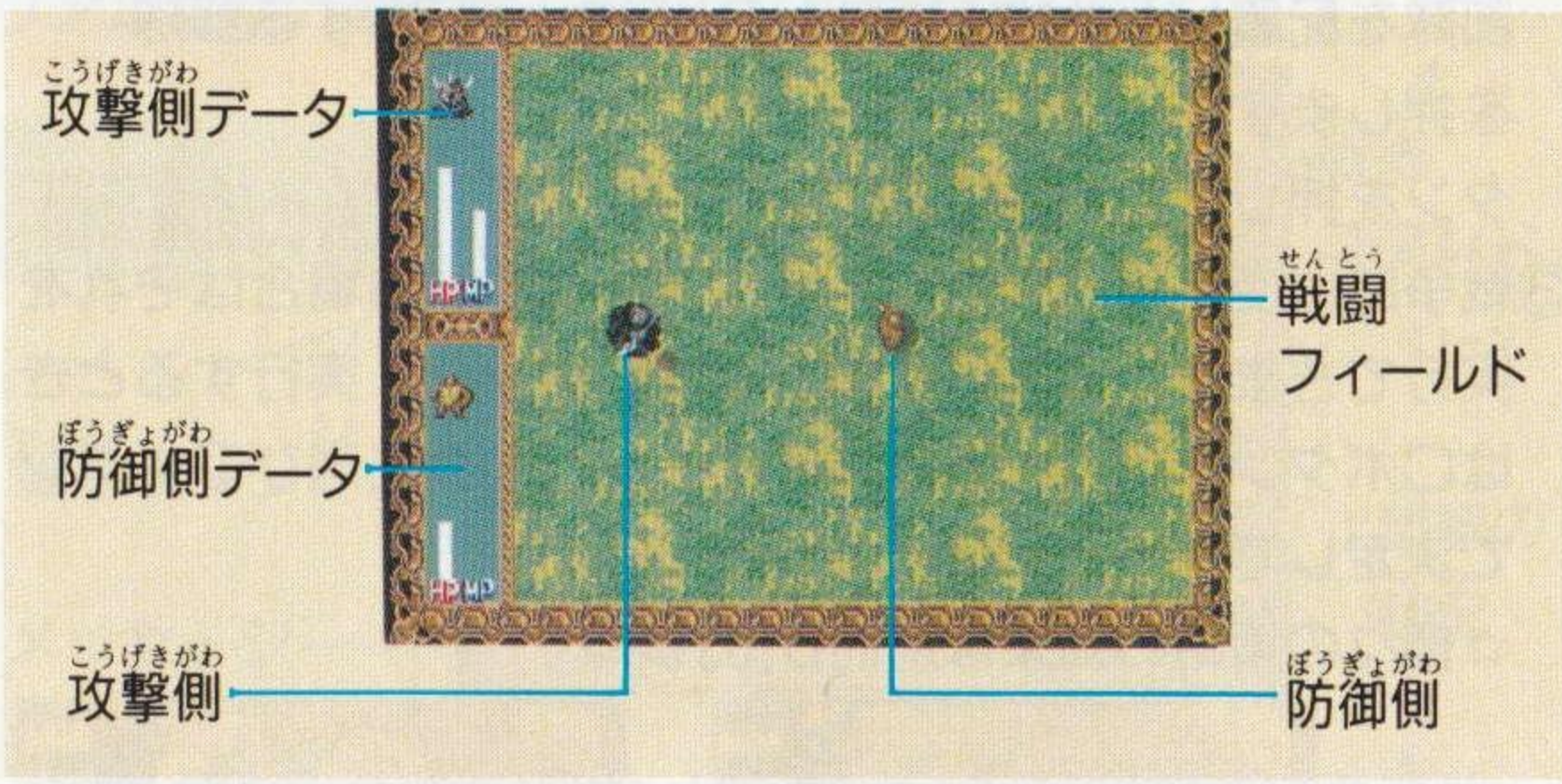


- 戦争は、攻撃側か防御側の一方が全軍退却もしくは全滅するか、マスターが戦死すると終了します。
- 双方の部隊の行動が一巡するまでを1戦争ターンと呼び20ターンになっても勝負がつかないと攻撃側は全軍退却させられます。
- 戦争中Aボタンを押すと、マップ上にヘクスが出ます。



戦闘画面の見方

戦闘画面とは、リアルタイムに部隊同士を戦闘させる、アクションゲーム画面です。戦争時、戦術画面上で、自分が操作するマスターか英雄の部隊が、敵と格闘戦または突撃戦を交えると、自動的に切りかわります。ただし戦闘画面を設定していない場合はかわりません。(→コマンド「機能」p.37)



戦闘は、格闘の場合30秒、突撃の場合どちらかが倒れるまで続きます。

戦闘画面での操作

コントロールパッドでマスターか英雄の部隊を操作します。なお、対戦相手も人間が操作している場合は、2Pコントロールパッドも接続していないと、戦闘画面に切りかわりません。2Pコントロールパッドを使うときは、攻撃側が1P側のパッド、防御側が2P側のパッドで操作します。

方向ボタン：操作するマスターか英雄の8方向への移動

Aボタン：通常攻撃(マスターや英雄によって武器が異なる)
ウィンドウの内容を変更する

Bボタン：特殊攻撃

Cボタン：ウィンドウを開く
攻撃魔法以外の魔法を実行する。
(マスターや英雄によって武器が異なる)

操作例　ジークの場合

Aボタンでは剣、Bボタンでは槍か魔法を使います。槍と魔法攻撃を切りかえるときは、Cボタンでウィンドウを開き、Aボタンで、「ふつうのこうげき」を「まほうのこうげき」に変えます。魔法はレベル4まで使え、レベルの変更もAボタンでおこないます。



魔法レベル

☆魔法の威力は魔法レベルが高いほど強力になります。



〔各マスターのデータと操作〕



マスター	Aボタン	Bボタン	魔法レベル
ジーク	剣	槍・魔法	4
バストラル	斧	なし	なし
シェルファ	杖	魔法	4
エル＝モア	弓	魔法	3
ガイラム	フレイル	岩	なし
ベルフレイム	噛む・爪	ブレス・魔法	3
クリムト	斧	魔法	4
バルマー	剣	魔法	4



☆戦闘画面時の魔法については別冊p.43戦闘画面の魔法参照



観戦画面

観戦を選ぶと、ゲームへの途中参加はできません。ゲームは戦略画面のみで進められます。



ただし、ジークが生きている間は、「政策」のときにスタートボタンを押すと、ジーク軍の政策コマンドが現れます。

その場合、情報・機能のコマンドのみ使え、それによって、各マスターの勢力を見たり、ゲームを保存することなどができるようになります。



コマンドの操作は通常の「政策」のときと同じですが、情報のサブコマンドの領地では、ルールに関係なく、ジーク以外のエリアも見ることができます。



また、機能のサブコマンドの画面で、「敵の戦争を見る」に設定すると、戦争時に、戦術画面に切りかわるようになります。

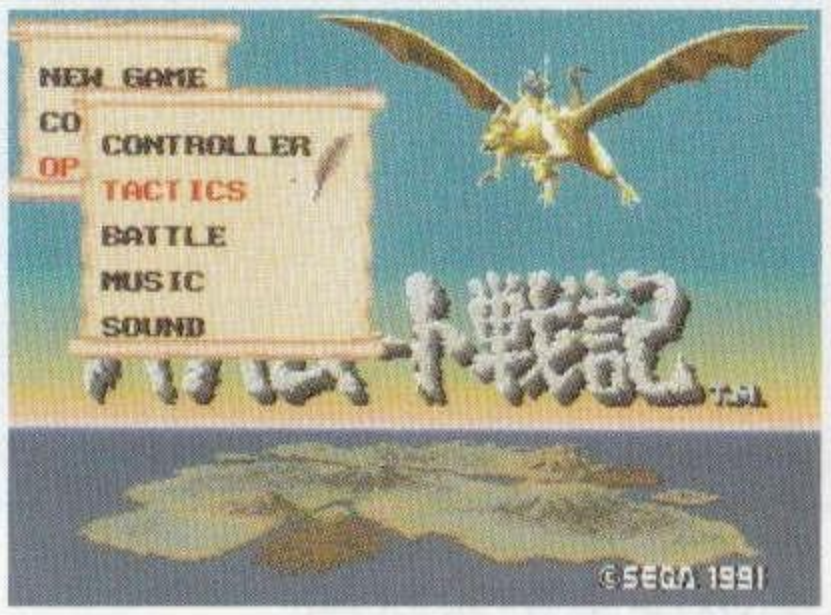
ジークが死んでしまうか、機能のサブコマンドのその他で「政策を実行しない」に設定すると、その後ゲームへの介入はできません。

オプション画面

ゲームスタート時、右の画面でOPTIONSを選んでCボタンを押すと、画面が下のように変わります。



実行する項目を選択し、Cボタンで決定してください。



CONTROLLER…コントロールパッドの選択

方向ボタンで、1パッドか2パッドを指定し、Bボタンを押すと自動的に設定されます。
(通常は接続状態によって自動的に設定されています。)



1 CONTROL PAD :

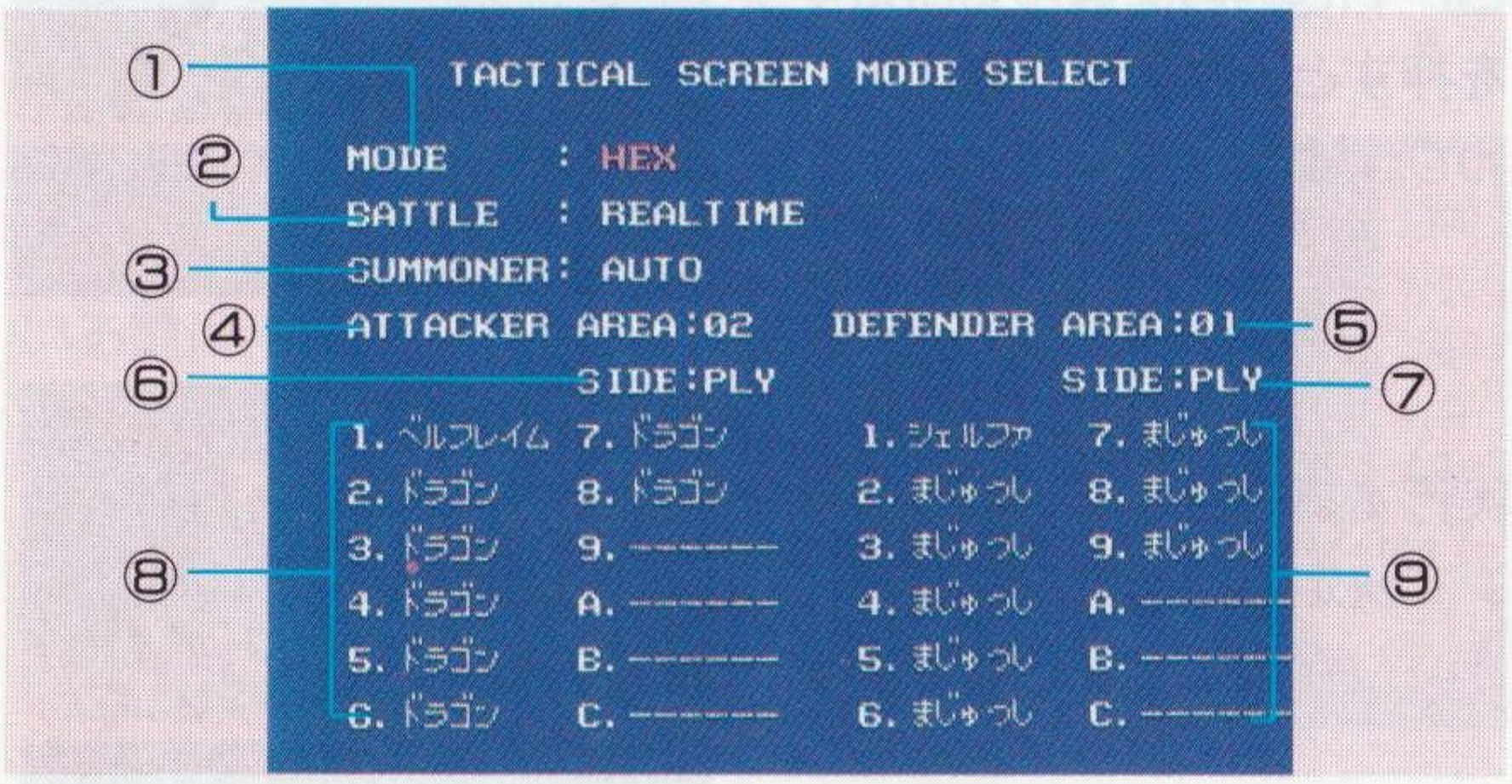
すべての操作を1パッドでおこないます。
(人間が操作するマスターか英雄同士が戦闘画面で戦うには、2パッド必要です。)

2 CONTROL PADS :

通常は1パッドで操作し、人間が操作するマスターか英雄同士で戦争になると、戦争に関するすべての操作を、攻撃側は1P側のパッド、防御側は2P側のパッドでおこないます。

TACTICS……戦術画面の練習

戦術画面の操作の練習ができます。



①戦術画面の設定

HEX：ヘクス画面　**SIMPLE**：簡易画面

②戦闘画面の設定

REAL TIME：戦闘画面あり　**NO**：戦闘画面なし

③召喚部隊の指揮

AUTO：召喚部隊を委任　**CONTROL**：召喚部隊を指揮

④攻撃側の侵攻開始エリア

⑤防御側のエリア

⑥攻撃側の指揮

PLY：戦争を指揮　**COM**：戦争をコンピューターに委任

⑦防御側の指揮

PLY：戦争を指揮可能にする　**COM**：戦争を委任

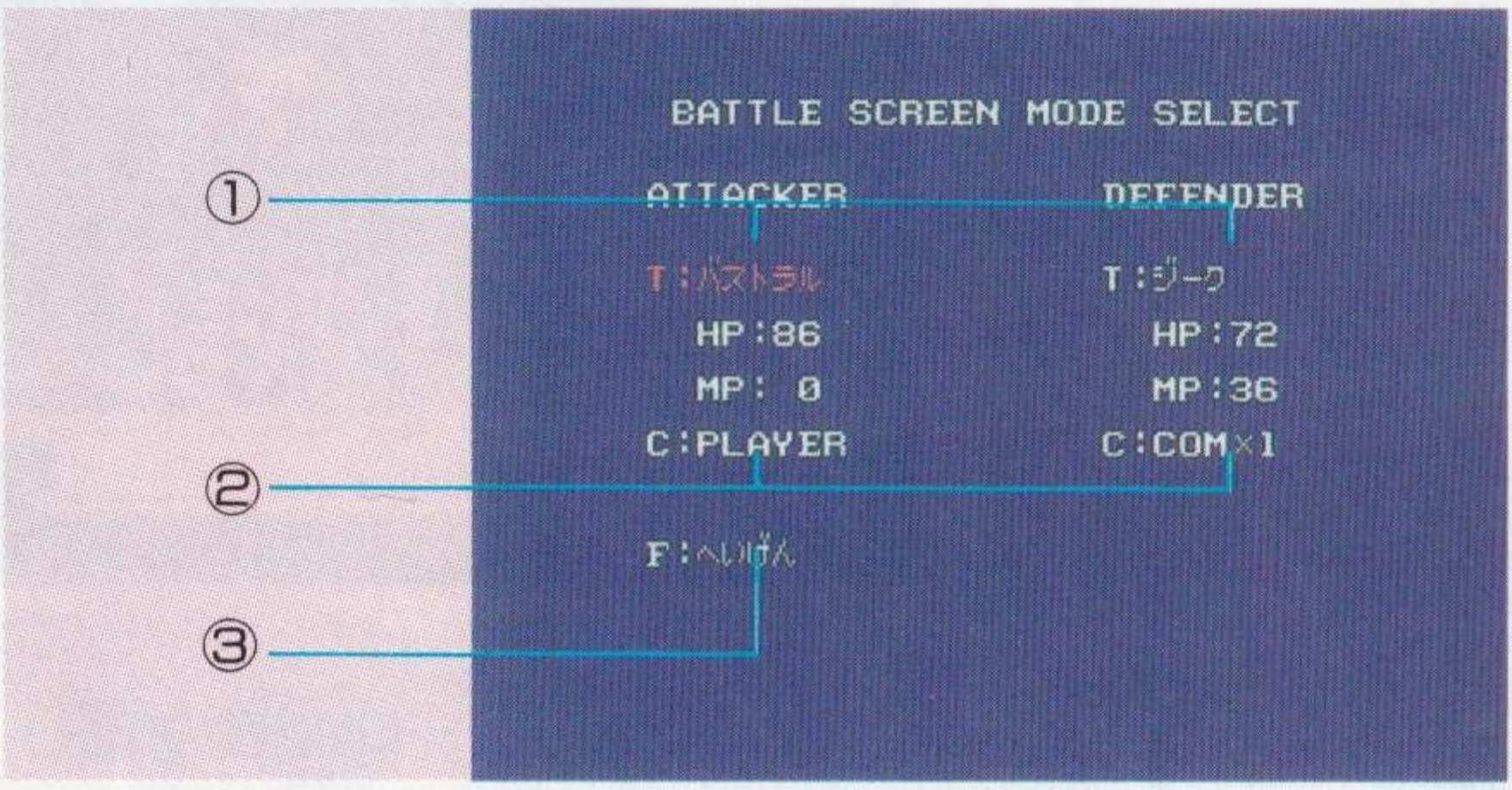
⑧攻撃側の部隊設定

⑨防御側の部隊設定

方向ボタンの上下で変更する項目を選び、AかCボタンで変更します。部隊設定では、Bボタンで部隊をキャンセルしたり、キャンセルした部隊を復帰できます。設定が完了したら、スタートボタンで戦術画面に切りかわります。

BATTLE ……戦闘画面の練習

左が攻撃側、右が防御側の設定



①部隊の指定

②部隊の操作

PLAYER：コントロールパッドで操作

COM：コンピューター操作(COMの後の数字は部隊数)

③戦闘の場所(地形)設定

方向ボタンの上下左右で変更する項目を選び、AかCボタンで変更します。設定が完了したらスタートボタンで戦闘画面に切りかわります。



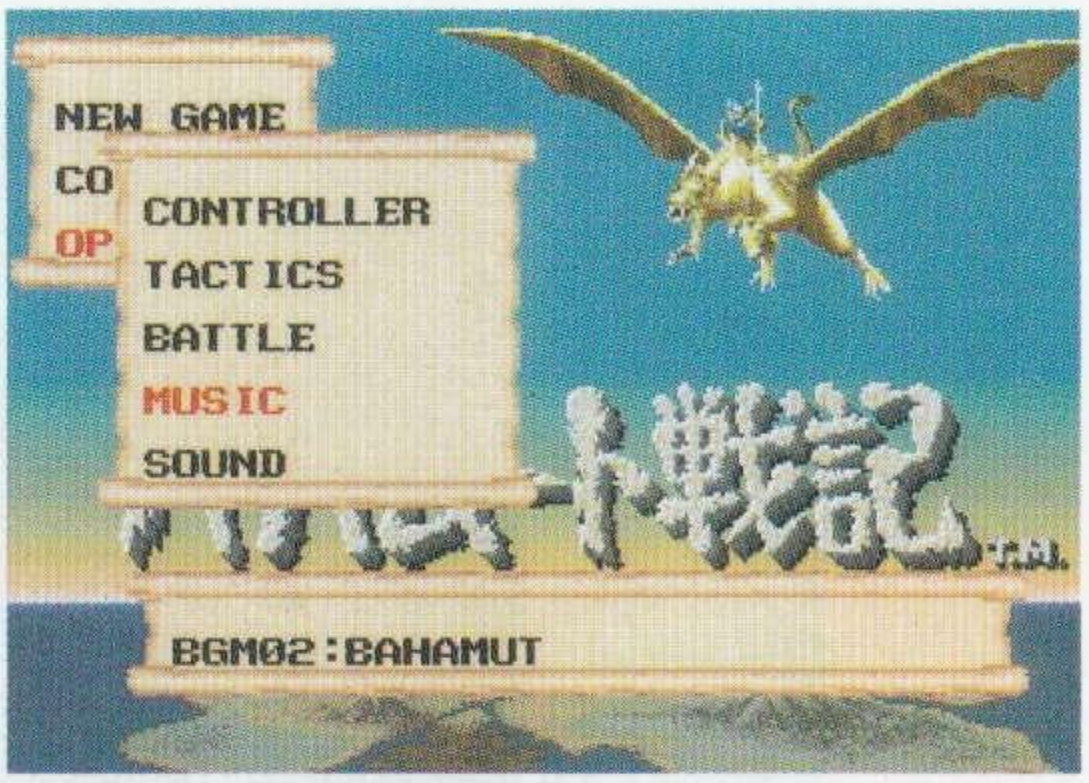


MUSIC ……BGMのテスト

ゲーム中に使われているBGMを聞くことができます。

方向ボタンの上下で曲目を変更し、Cボタンで聞くことができます。





SOUND ……効果音のテスト

ゲーム中の効果音を聞くことができます。

方向ボタンの上下で番号を変更し、Cボタンで聞くことができます。







コマンド

このゲームにはたくさんのコマンドが出てきます。
必要に応じて、参照してください。

政策コマンド p.28

情報 p.28　外交 p.30　策略 p.34
委任 p.35　機能 p.37　終了 p.38

作戦コマンド p.39

情報 p.39　移動 p.39　偵察 p.43
侵攻 p.40　召集 p.42　召喚 p.43
策略 p.44　訓練 p.44　休養 p.44
探索 p.45　英雄 p.46　委任 p.42
機能 p.42　終了 p.42

戦術コマンド p.49

待機 p.49　移動 p.49　攻撃 p.50
突撃 p.52　魔法 p.54　状態 p.55
退却 p.59

政策コマンド

政策には次のコマンドがあります。使用するコマンドを選び、Cボタンで決定してください。なお、マスターがジークまたはバストラルのとき、外交・策略のコマンドを選んでAボタンを押すと、軍師がアドバイスします。

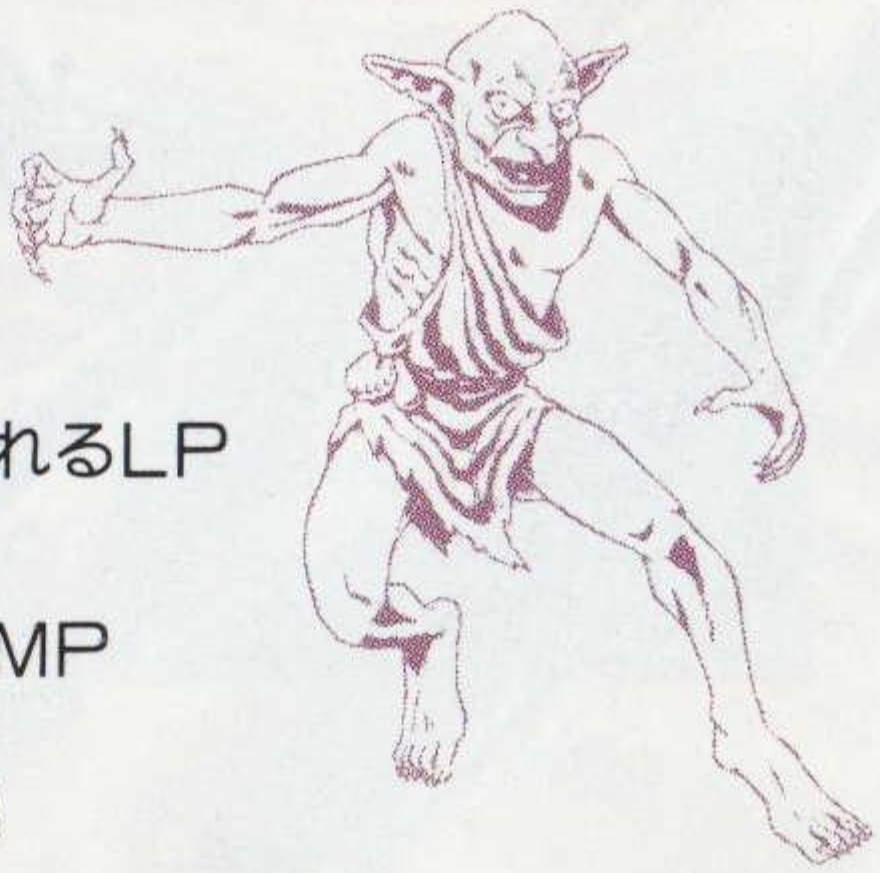
情報

マスターのいるエリアを中心に、自軍の状況を確認できます。情報にはさらに4つのサブコマンドがあります。必要な項目を選び、Cボタンで決定してください。

状況：自分の支配エリアと部隊の状態などが表示されます。また、そのときAボタンを押すと、各部隊の1ランクアップに必要な経験値が出ます。



①エリア番号と名前
②現在のHP
③部隊数
④委任状況
⑤毎ターンそのエリアからとれるLP
⑥部隊名
⑦現在のランク　⑧現在のMP



ランクアップ＆成長

戦って敵を倒したり、訓練を積むと、経験値が上がってランクアップできます。召集部隊はAランクまで上がると、1つ上のクラスの部隊に成長します。

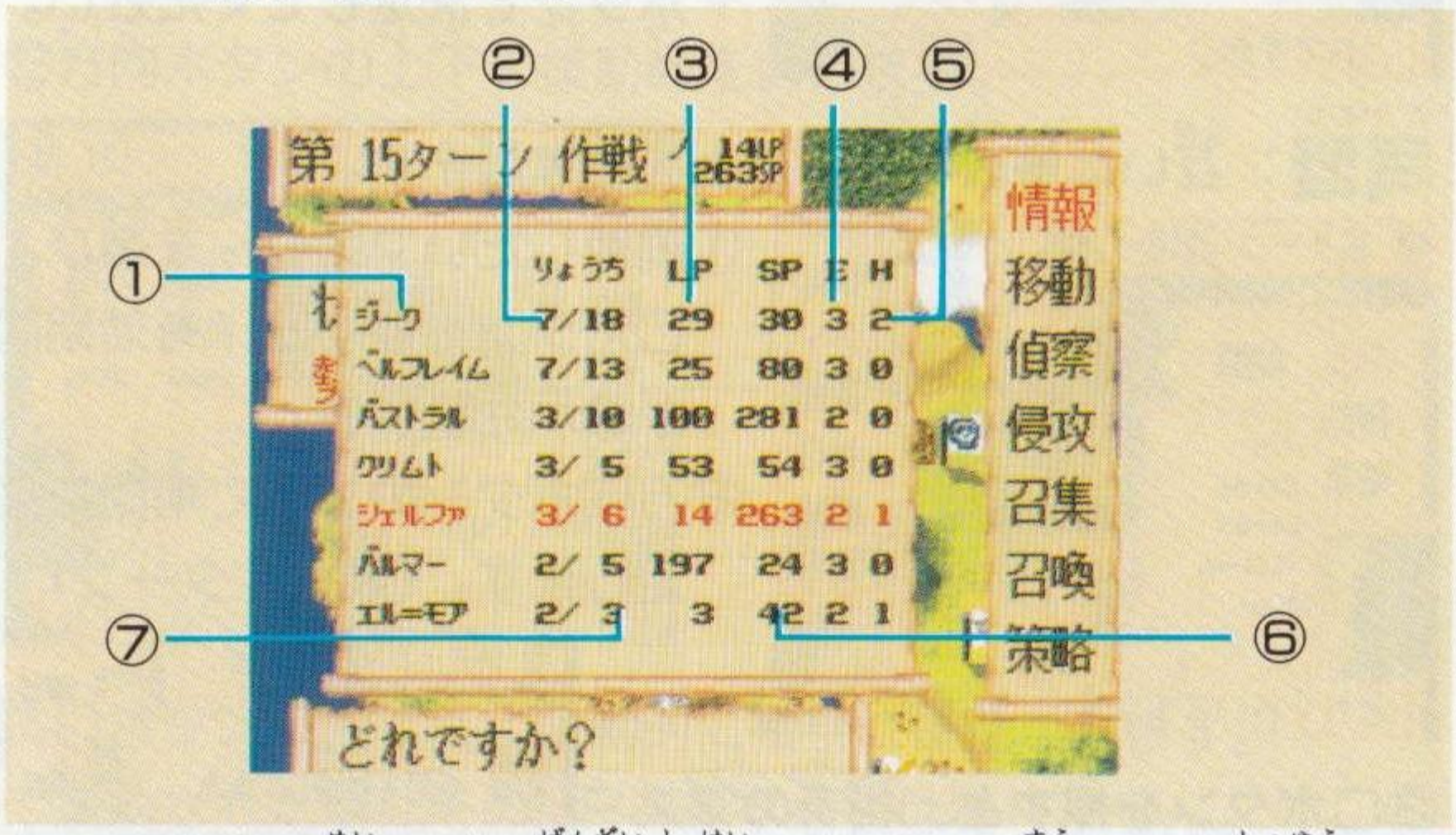
（例）　戦士　→　騎士　→　聖戦士

領地：自分の全支配エリア（基本ルールでは全エリア）の状況を見ることができます。

見たいエリアの旗印に羽ペンを合わせCボタンを押してください。



勢力：その時点で生き残っている全マスターの状態を優勢順に表示します。



①マスター名　②現在支配するエリア数　③所有LP
④所有策略数　⑤英雄の数　⑥所有SP
⑦毎ターン全支配エリアから受けるLP

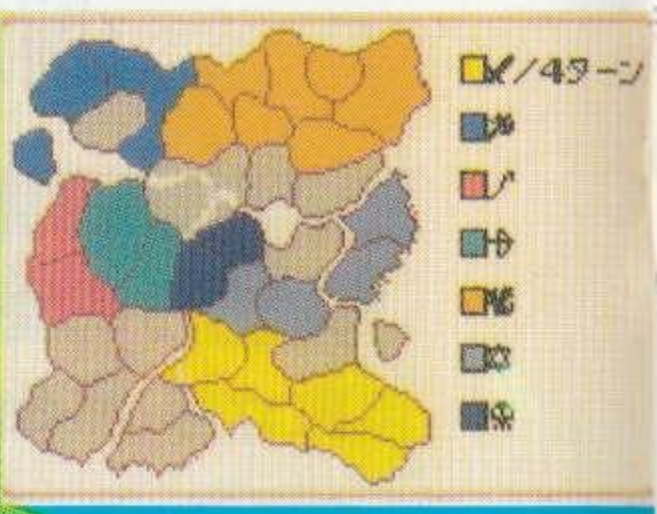
地図：大陸全体の各マスターの勢力を色別に表示します。また、Aボタンを押すと、各エリア番号が現れ、もう一度押すと委任状況が示されます。また、Cボタンで、同盟関係もわかります。



エリア番号



委任状況



同盟関係

外交



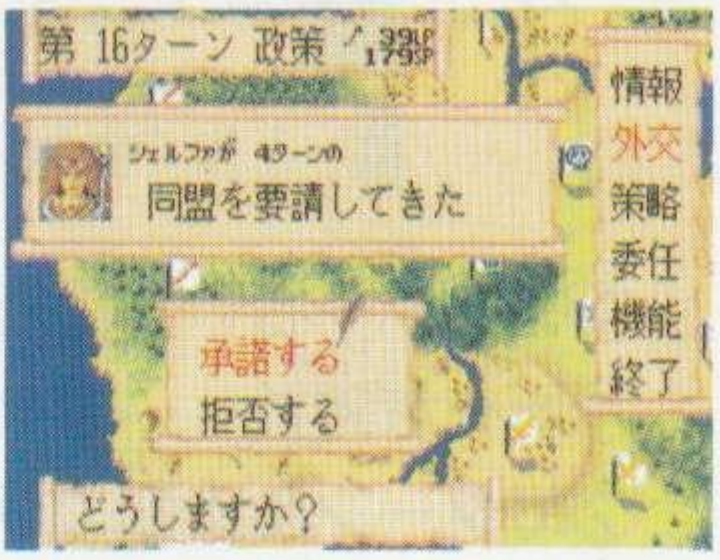
他のマスターと交渉するときに使います。ただしバルマーは、外交はできません。外交には次のサブコマンドがあります。必要な項目を選び、Cボタンで決定してください。

同盟：互いに侵攻しないことを約束します。



①同盟したいマスターを選び、Cボタンを押すと、有効期間が表示されます。

②方向ボタンの上下で期間を設定します。（最大8ターン）



③Cボタンを押すと、相手のマスターに打診され、返事がきます。このとき、相手マスターはこれに応じるか判断します。

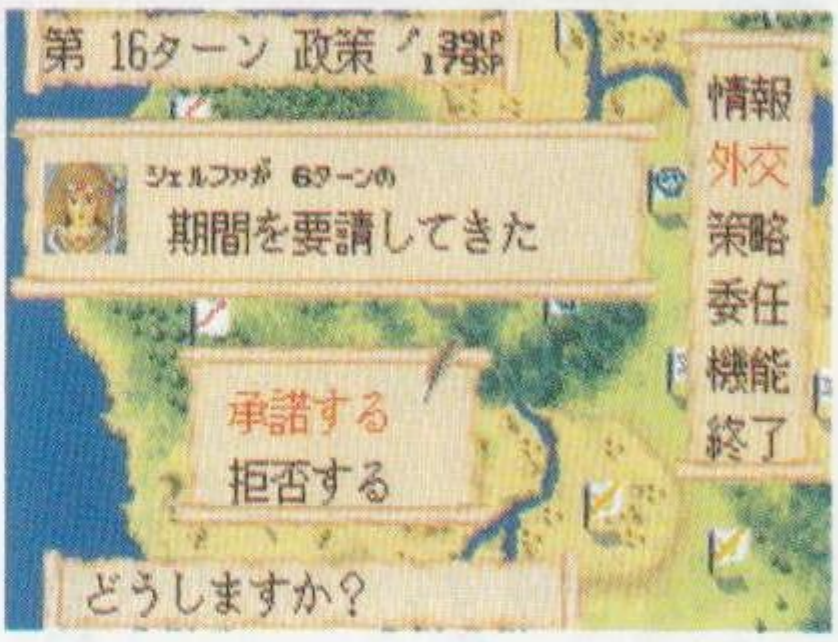
期間：同盟期間の延長または短縮を相手に要求します。

①同盟中の相手と、残り期間が表示されたら、期間変更したいマスターを選び、Cボタンを押すと、有効期間が現れます。



②方向ボタンの上下で期間を変えます。

③Cボタンを押すと、相手のマスターに打診され、返事がきます。このとき、相手マスターはこれに応じるか判断します。



援助：同盟中の相手に、自分のLPを分けて、一方的に援助します。

①同盟中の相手と残り期間が表示されたら、援助するマスターを選び、Cボタンを押します。

②方向ボタンの上下で援助額を決めます。



③Cボタンを押すと、自動的に相手に援助されます。援助された側はそのLPを返す必要はありません。



要請：同盟中の相手に、LPの援助を要求します。

①同盟中の相手と残り期間が表示されたら、要請するマスターを選び、Cボタンを押します。



②方向ボタンの上下で要請額を決めます。

要請額

最大要請額

③Cボタンを押すと、自動的に相手に要請され、返事がきます。このとき要請された側は、これに応じるか判断します。



破棄：同盟中、その同盟を一方的に破棄します。ただし、工作資金として、残り有効期間1ターンにつき15LPを消費します。（所持するLPが15LP以下では破棄はできません。）

①同盟中の相手と残り期間が表示されたら、破棄するマスターを選びCボタンを押します。



②確認のメッセージが表示された後、Cボタンを押すと、同盟は破棄され、LPが減らされます。







領地：隣接する中立エリアを、LPを支払うことで自分の支配下として購入することができます。

①方向ボタンで、購入したい中立エリアの旗印に羽ペンを合わせて、Cボタンを押します。



②必要なLPと確認のメッセージが表示され、もう一度Cボタンを押すとそのエリアが支配下になります。



策略

「イベント」で獲得した政策用の策略イベントを使用できます。
（上級ルールと、設定を変更した通常ルールで有効。）

Cボタンで、そのときに持っている策略イベントのうち、ここで使えるものが表示されます。





使う策略イベントを選び、Cボタンで決定すると、その策略が実行されます。

策略イベントにはいくつかの種類があり、その種類に応じて、使用できる場面が異なっています。

政策用策略イベント
「政策」で使用。（例）大嵐・水晶玉

作戦用策略イベント
「作戦」で使用。（例）千里眼・奇襲攻撃

戦術画面用策略イベント
戦争時、戦術画面上で使用。（例）濃霧・氷結

侵攻された場合のイベント
敵の侵攻を受けたときに使用。（例）強制退却

複数の場面で使用できる策略イベントもあります。

☆個々の策略イベントの効果は別冊p.33参照

委任

コンピューターに指定したエリアの操作を一任します。ただし、マスターがいるエリアを委任することはできません。

①方向ボタンで委任するエリアの旗印に羽ペンを合わせCボタンを押します。



②サブコマンドが表示されたら方向ボタンで必要な項目を選び、Cボタンで決定してください。

委任：すべての操作をコンピューターにまかせます。上級ルールでは設定が強制委任なので、マスターや英雄のいない支配エリアは自動的に委任状態になっています。

維持：基本的に何もせず、その状態を維持しますが、必要ならば、訓練をおこないます。

軍備：部隊の召集・召喚・訓練をおこないます。

軍事：召集・召喚・訓練をおこない、必要に応じて、侵攻します。

探索：上級ルールのみのコマンド。英雄の探索に専念します。ただし、召集部隊がいないとできません。また、英雄を雇えないマスターは探索できません(英雄→別冊p.26)

英雄を発見すると……

英雄発見のメッセージと、その英雄の名前、雇うのに必要なLPが表示されます。
雇う場合はCボタン、雇わない場合はBボタンを押してください。雇うかどうかにかかわらず、探索エリアはそれ以降も探索をつづけます。

指揮：委任を解除し、指揮をとれるようにします。ただし上級ルールでは、英雄がいないと指揮できません。

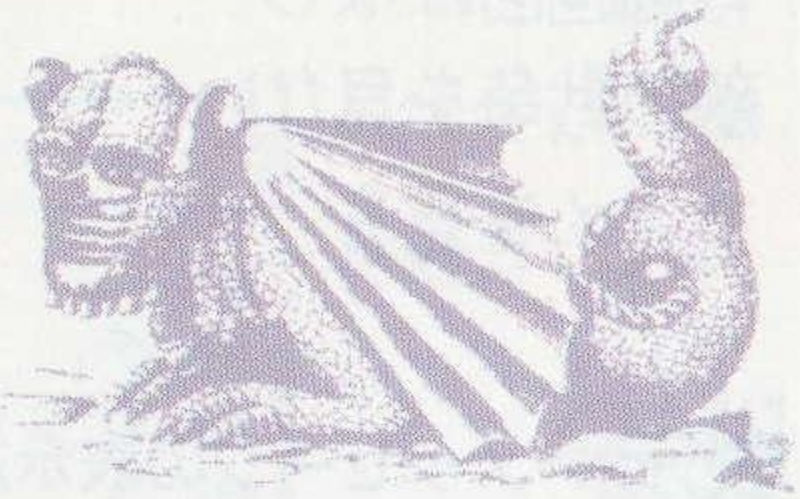
委任の状況を確認したいときは、「情報」のサブコマンド、「地図」で見ることができます。(p.30)



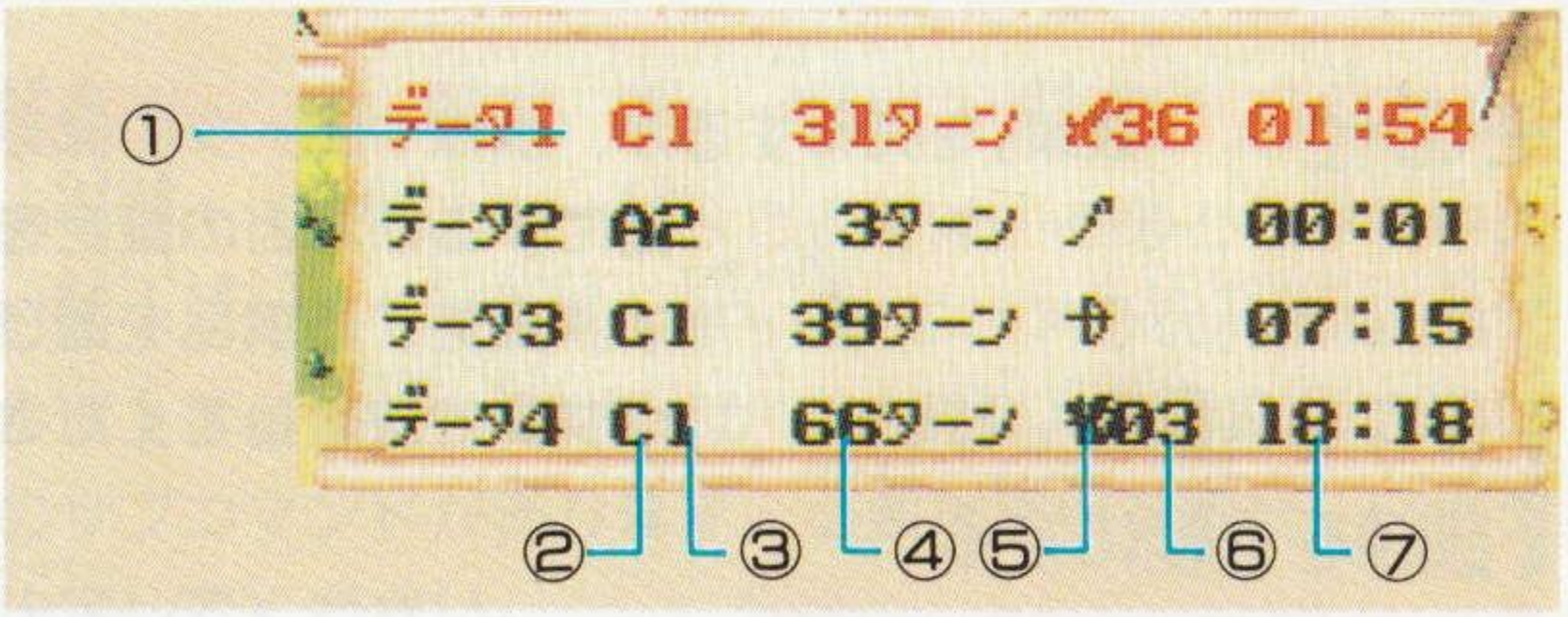
機能

ゲーム画面の設定を変更したり、データを保存するときに使い、次のサブコマンドがあります。必要な項目を選び、Cボタンで決定してください。





保存：そこまでのゲームの状況をセーブします。次の画面が出たら、保存先の番号を選び、Cボタンを押してください。



①データ番号

②ルール（A：基本　B：通常　C：上級）

③シナリオ（1 血に染まり…．　2 黄昏の…．　3 闇の…．　4 聖戦士と…．）

④ターン

⑤続きから実行するマスター

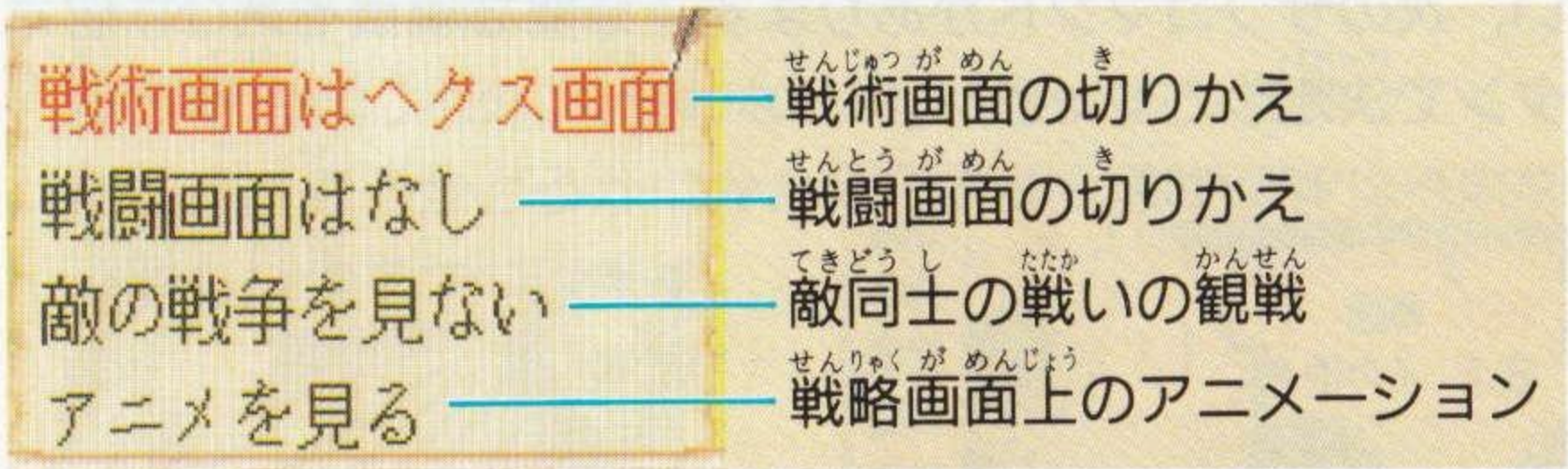
ジーク　バストラル　クリムト　シェルファ

ベルフレイム　ガイラム　エル＝モア　バルマー

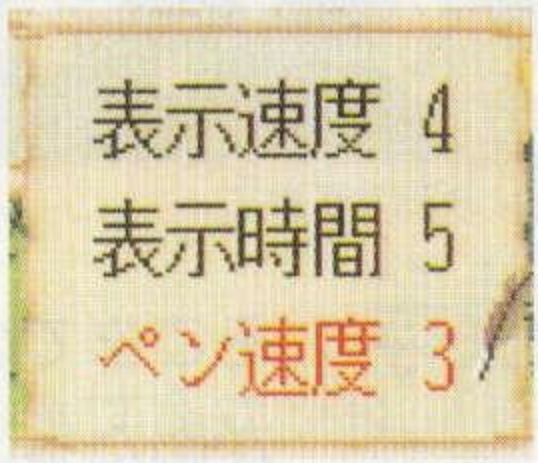
⑥作戦を実行するエリア番号（数字のないときは、「政策」から開始）

⑦ゲームのトータル時間

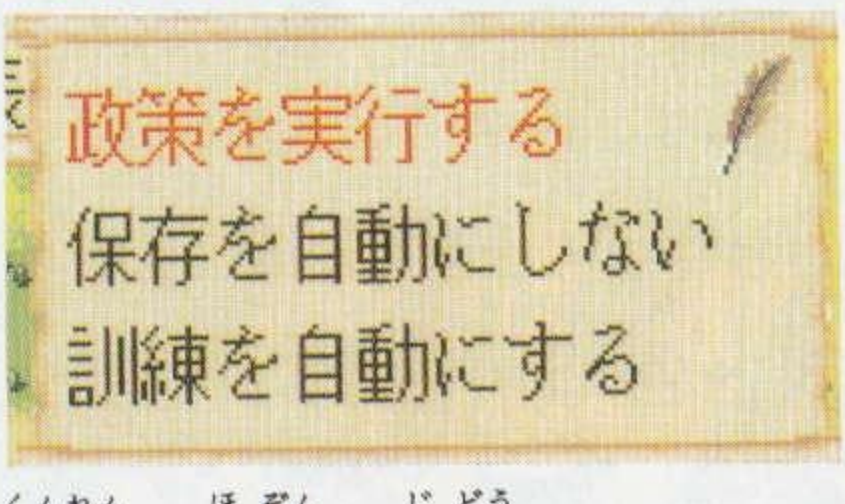
画面：画面の切りかえに関するコマンドです。下の画面が出たら、変更する項目を選び、Cボタンで変えます。



表示：メッセージの表示速度や表示時間、および羽ペンの移動速度を変えます。下の画面が出たら、変更する項目を選び、Cボタンで変更してください。数が大きいほど遅くなります。



その他：「政策」を実行するか、訓練やデータの保存を自動にするかなどの設定をします。変更する項目を選び、Cボタンで決定してください。



訓練・保存を自動にすると、コマンド終了によって、自動的に訓練や保存がおこなわれます。その場合の保存はデータ4を使います。

終了（コマンド終了）

そのターンの政策に関するすべての操作を終了させます。



作戦コマンド

「作戦」には、主に基本ルールで使うコマンドのほか、通常ルール・上級ルールで使う追加コマンドがあります。なお、マスターがジークまたはバストラルのときは、情報・委任・機能・終了以外のコマンドでAボタンを押すと、軍師のアドバイスを受けられます。



基本ルールのコマンド

情報

政策の情報とほぼ同じですが、ここでは、そのとき作戦中のエリアを中心にして、自軍と敵・中立エリアの状況確認(通常ルール以上は偵察が必要)などができます。情報には、さらに4つのサブコマンドがあります。必要な項目を選び、Cボタンで決定してください。

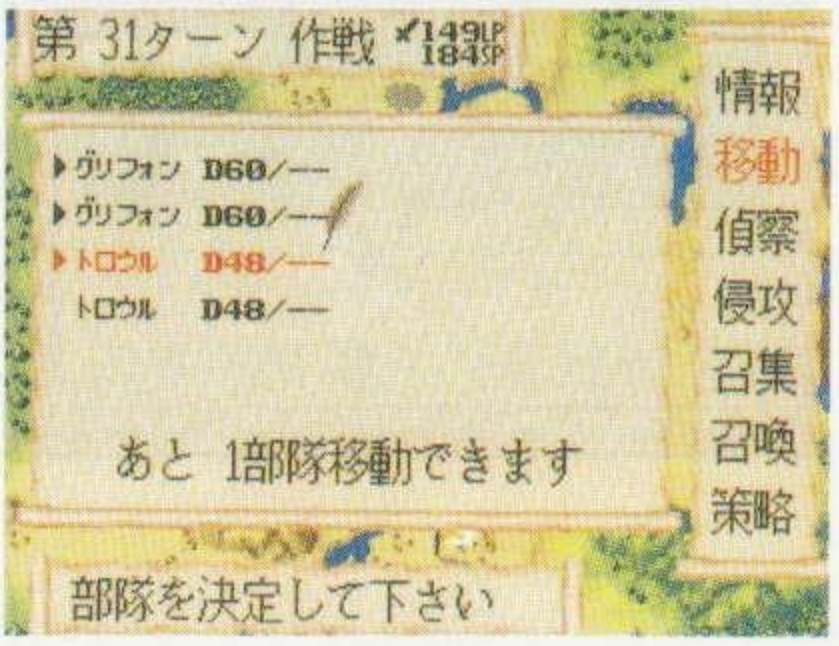
☆サブコマンドは政策コマンドの「情報」p.28参照

移動

隣接する自分のエリアに、部隊を移動させます。

移動させたいエリアの旗印に羽ペンを合わせ、Cボタンを押すと、移動可能な部隊が表示されます。移動させる部隊を選び、Aボタンで指定し、Cボタンで決定します。

移動した部隊は行動済となり、次のターンまでなにもできません。



侵攻

隣接する敵エリアや中立エリアへ攻め込みます。普通は侵攻すると、そのエリアにいる敵部隊やモンスターと戦争になり、画面が戦術画面に切りかわります。

①侵攻したいエリアの旗印に羽ペンを合わせます。

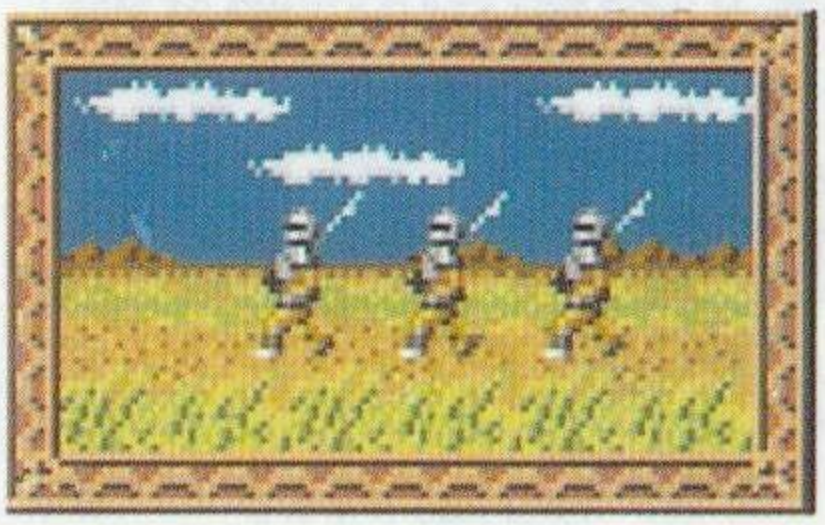


このとき、基本ルールでは、Aボタンを押すと、そのエリアにいる敵部隊の状況を見ることができます。
(通常ルール以上では、事前に偵察が必要です。)



②Cボタンを押すと、自分の部隊が表示されます。侵攻させる部隊を選び、Aボタンで指定し、Cボタンで決定します。

③確認のメッセージが表示された後、Cボタンを押すと侵攻が始まり、戦術画面に切りかわります。





敵に侵攻されたら……？

敵が侵攻してきた場合、自分の部隊がいないと、そのエリアは敵にとられます。

部隊がいると、敵部隊の所属と総数、主力部隊名とその数が表示されるので、戦争・策略・退却・降伏のどれかを選ばねばなりません。



その場合、策略は、敵に侵攻されたときに使える策略イベントを使用します。

降伏するとそこの部隊は消滅し、エリアは敵にとられます。

退却は退却可能なエリアがないとできません。

戦争を選ぶと、戦術画面に切りかわります。

委任エリアに敵が侵攻してきたとき、設定が「敵の戦争を見ない」になっていると、戦略画面のまま自動的に決着がつきます。（「機能」コマンドのサブコマンド「画面」で変更可能p.38）

召集

LPを消費して、自分のエリアに部隊を増やします。召集には、1部隊の召集につき、召集を実行するエリア内の1～2部隊を指定して召集させます。召集に協力した部隊と、あらたに召集された部隊は行動済となり、次のターンまでなにもできません。なお、バルマーは召集はできません。

①召集させる部隊を選び、Aボタンで指定して、Cボタンを押すと、召集可能な部隊名と必要なLPが表示されます。
②召集する部隊を選んでCボタンを押し、確認のメッセージが出た後Cボタンで召集します。



マスターは、召集可能なすべての部隊を単独で召集できますが、その他の部隊は、1部隊で、同種かそれより下のクラスの1部隊しか召集できません。ただし、同種の2部隊で召集すると、1つ上のクラスの1部隊を召集できます。

委任

マスターのエリアで可能。「政策」の委任p.35参照。

機能

「政策」の機能p.37参照。

終了(コマンド終了)

そのターンの、「作戦」に関するすべての操作を終了させます。

通常ルール以上での追加コマンド

偵察

侵攻または情報のサブコマンド領地で、敵および中立エリアの状況を見ることができるようになります。

①戦略マップ上で、偵察したいエリアの旗印に羽ペンを合わせ、Cボタンを押します。

②偵察させる部隊を選び、Aボタンで指定し、Cボタンを押します。確認のメッセージが表示された後、もう一度Cボタンを押すと、偵察します。



（偵察部隊は場合によっては敵に発見され、襲撃されることもあります。）

召喚

SPを消費して、自分のエリアにモンスター部隊を引き入れます。召喚できるモンスターの種類は、エリアの地形や、召喚させるモンスターによって異なります。

①召喚させるモンスター部隊を選び、Aボタンで指定し、Cボタンを押すと、召喚可能なモンスターと、必要なSPが表示されます。

②召喚するモンスター部隊を選んでCボタンを押し、確認のメッセージが出たら、Cボタンで召喚できます。



☆召喚の条件は、別冊p.29・30参照

策略

「政策」の策略とほぼ同じです。イベントで受けとったもののうち、作戦用の策略イベントを使用します。

☆策略イベントの種類・効果は別冊p.33を参照

訓練

ランクアップに必要な経験値をかせぐことができます。バルマーには訓練コマンドはありません。



訓練する部隊を選び、Aボタンで指定し、Cボタンで決定してください。ただし、召喚部隊は訓練はできません。

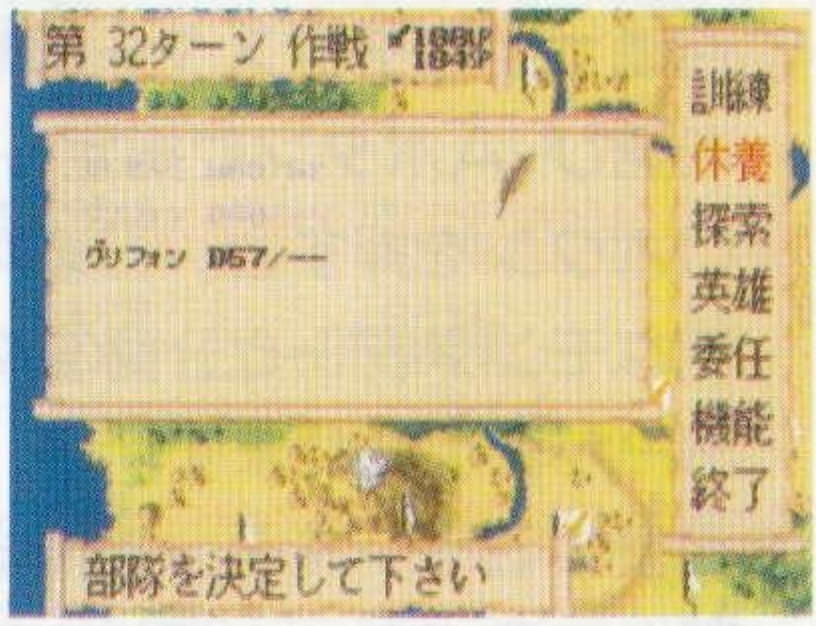


訓練した部隊は行動済となり、次のターンまでなにもできません。

訓練によって、部隊のランクは上がっていきますが、上のクラスの部隊に成長することはありません。

休養

戦争などで消耗したHPやMPを、即座に完全回復できます。休養する部隊を選び、Aボタンで指定し、Cボタンで決定してください。



休養した部隊は行動済となり、次のターンまでなにもできません。

☆バルマーには休養コマンドはありません。



上級ルールでの追加コマンド

探索

英雄を捜し出します。(英雄→別冊p.26)
ジーク・バストラル・シェルファ・エル＝モアのみ可能です。

①探索させる部隊(召集部隊のみ)を選び、Aボタンで指定し、Cボタンを押します。確認のメッセージが出た後、もう一度Cボタンを押すと探索します。





②英雄が発見されると、その名前と雇うのに必要なLPが表示されます。雇うならばCボタン、雇わないときはBボタンを押してください。

性格が善(L)か悪(C)のマスターは、それぞれ同じ性格か、中立(N)の英雄しか雇えません。

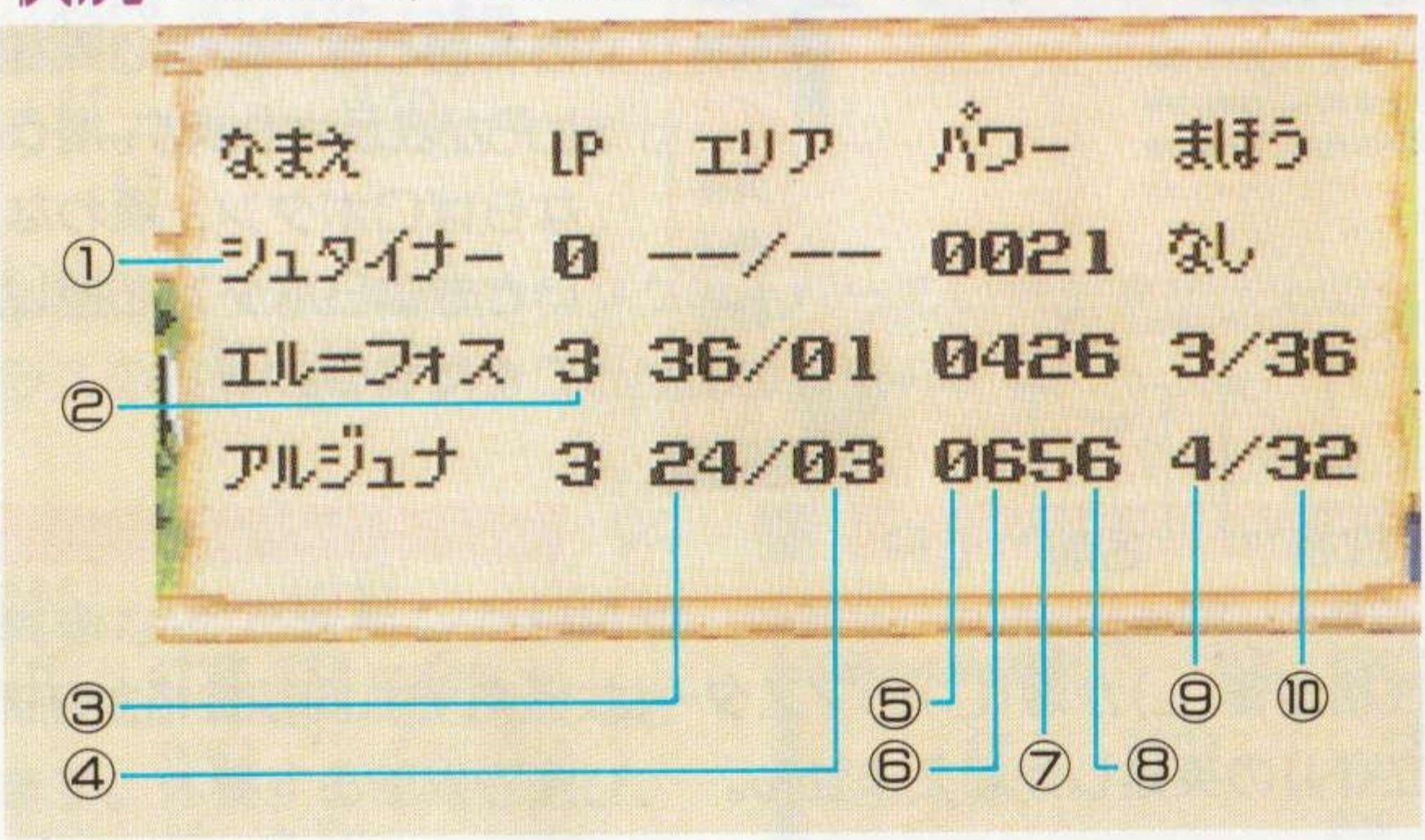
一度英雄を雇うと、毎ターン一定のLPを、給料として支払わねばなりません。支払えない場合英雄は去り、再度その英雄を雇うことはできなくなります。
なお、英雄は4人まで雇えます。

英雄

英雄を雇っている場合に、実行でき、次のサブコマンドがあります。必要な項目を選びCボタンで決定してください。
(英雄→別冊p.26)



状況：現在雇っている英雄のデータを表示します。



①英雄名
②毎ターン支払う給料
③就任しているエリア番号
④就任している部隊の順番
⑤攻撃力の修正値
⑥技量値の修正値
⑦装甲値の修正値
⑧機敏値の修正値
（xは、修正値が10以上であることを示す。）
⑨魔法レベル
⑩MP

解雇：マスターのいるエリアでのみ実行できます。雇っている英雄をクビにして、自軍から追放します。ただし、就任している状態の英雄は、解任してからでなければ、解雇できません。

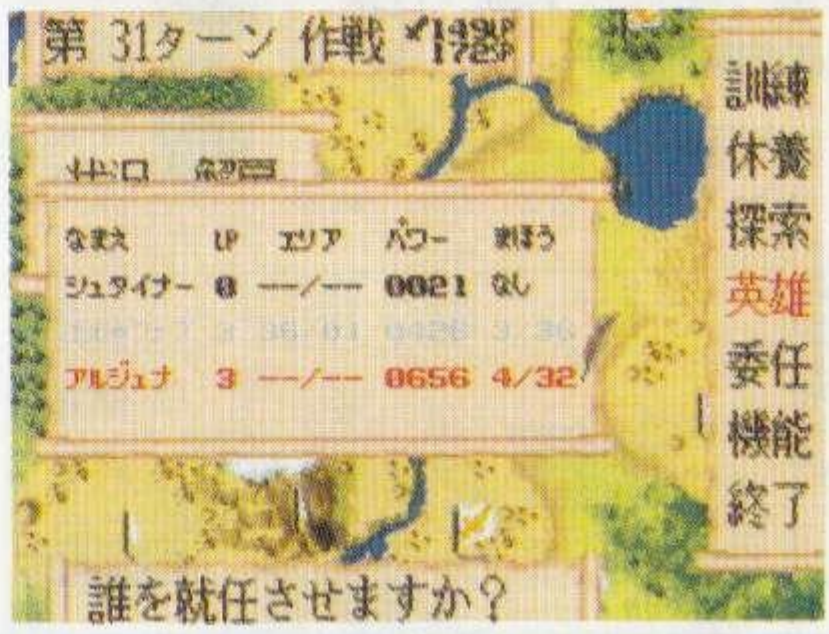


解雇する英雄を選び、Cボタンで決定します。確認のメッセージが出た後、もう一度Cボタンを押すと解雇します。なお、解雇した英雄を再度雇うことはできません。



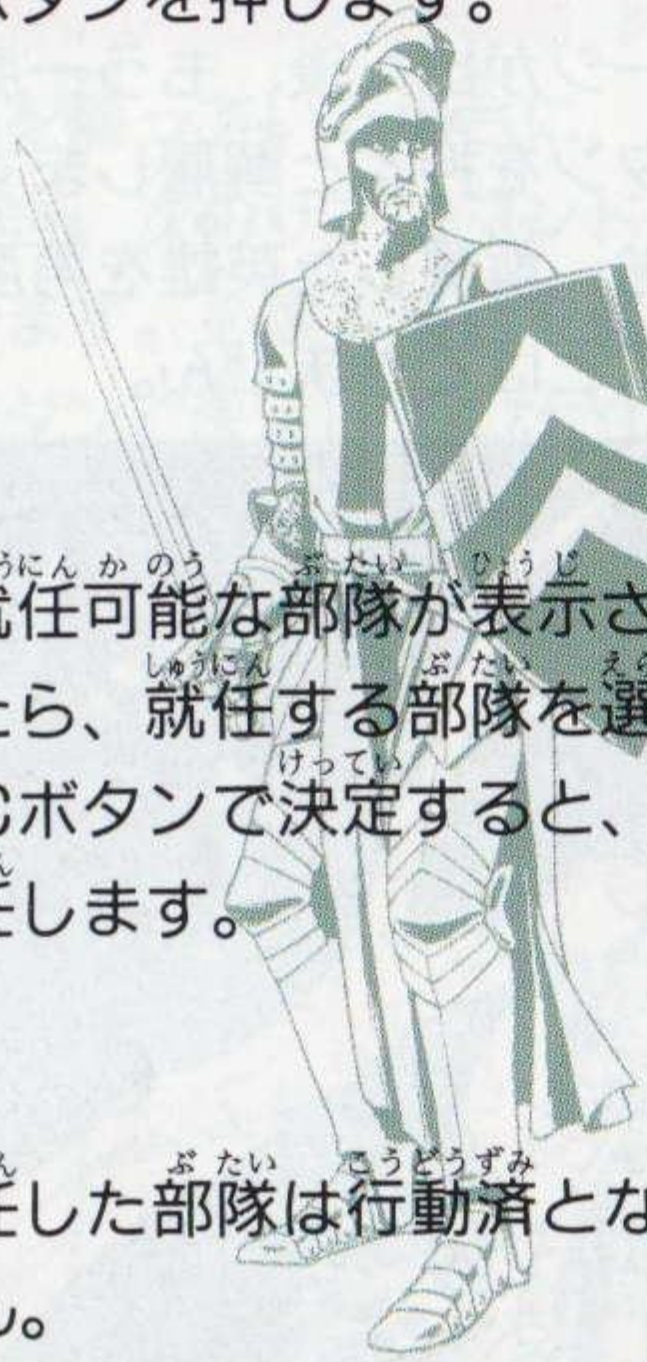
就任：雇った英雄に部隊を指揮させます。





①就任させる英雄を選び、Cボタンを押します。





②就任可能な部隊が表示されたら、就任する部隊を選びCボタンで決定すると、就任します。

就任した部隊は行動済となり、次のターンまでなにもできません。

英雄が就任した部隊は、その部隊の能力に、英雄の能力がプラスされ、以降、部隊の状況が表示されるときにはHで示されます。

解任：部隊に就任している英雄を指揮からはずして、マスターの元に戻します。

解任する英雄を選び、Cボタンで決定してください。



戦術画面のコマンド

戦争時、戦術画面上に表示される、戦争のためのコマンドです。実行するコマンドを選び、Cボタンで決定してください。

待　機

そのターン(戦争ターン)の間、なにもしないで待機します。

移　動

部隊を移動させます。



〔簡易画面〕

上下に１つだけ移動でき、移動先に他の部隊がいるときは位置を交代します。

上下どちらに移動するのか選び、Cボタンで決定します。



〔ヘクス画面〕戦術マップ上、明るい部分の好きなところを選び、Cボタンで決定すると移動します。





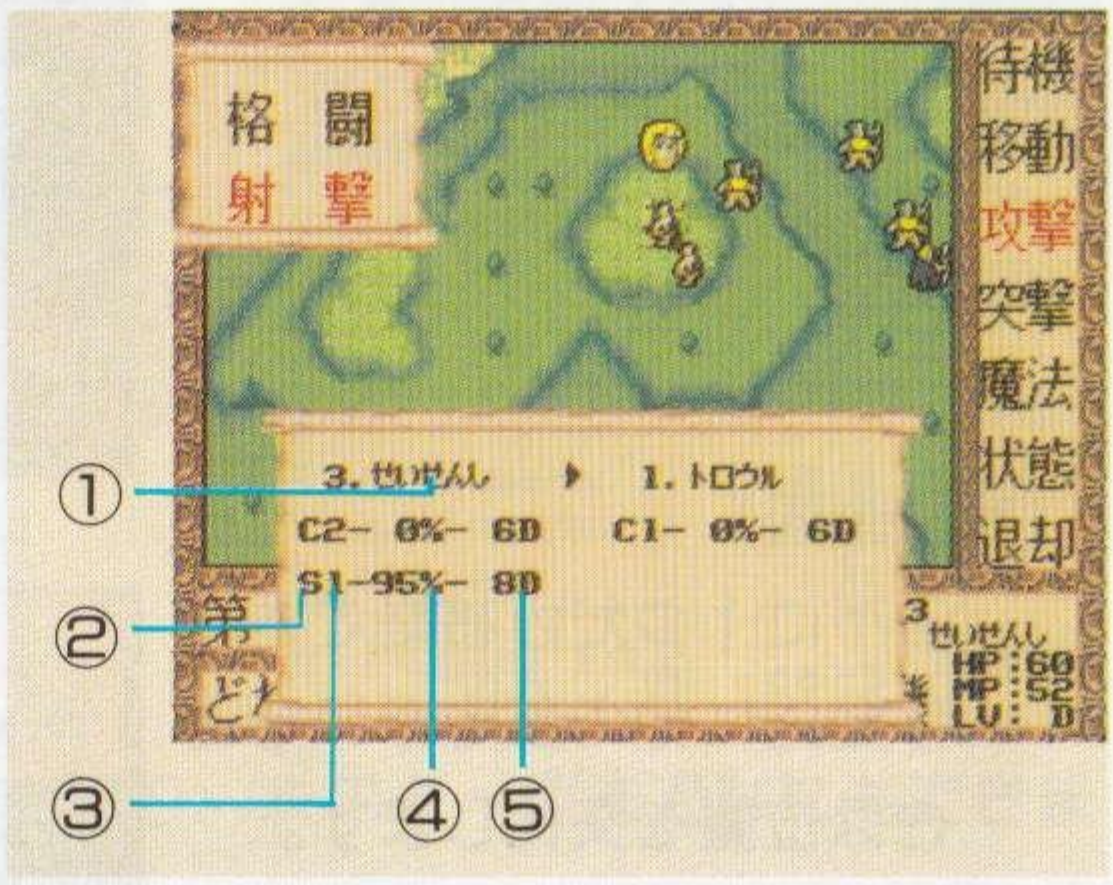
攻撃

敵を攻撃します。攻撃方法は4つあり、部隊によって異なります。表示された攻撃方法のうち1つを選び、Cボタンで決定します。



このときAボタンを押すと、攻撃の命中率などが表示されます。方向ボタンの左右で、攻撃側と防御側のどちらを見るかが切りかわり、上下で部隊が変わります。

①部隊名
②攻撃方法
　C：格闘
　S：射撃
　B：ブレス
　F：火炎
③攻撃回数
④命中率
⑤ダメージ(HP)



格闘：敵と直接格闘します。格闘する双方のどちらかが人間が操作するマスターか英雄の場合、戦闘画面が設定されていると、戦闘画面に切りかわります。

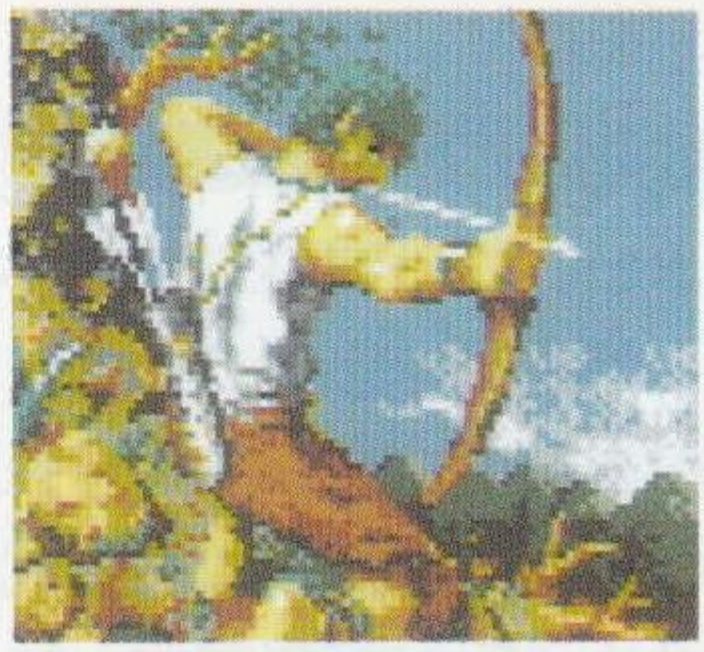
〔簡易画面〕 正面の敵部隊のみと格闘できます。

〔ヘクス画面〕 隣接した敵部隊と格闘できます。



戦術マップ上で格闘の相手を選び、Cボタンを押してください。

射撃：離れたところから敵を射撃します。





〔簡易画面〕

正面かその上下の１部隊を選び、Cボタンを押すと射撃します。



〔ヘクス画面〕

射程内にいる敵の１部隊を選び、Cボタンを押すと射撃します。

ただし、敵と隣接しているときはできません。



射程距離は、「状態」のコマンドで確認できます。





火炎攻撃：体から炎を発し、周囲の敵を攻撃します。一部のモンスターの攻撃方法です。

〔簡易画面〕

正面とその上下の敵部隊、および、自分の上下にいる味方部隊にもダメージをあたえます。

〔ヘクス画面〕

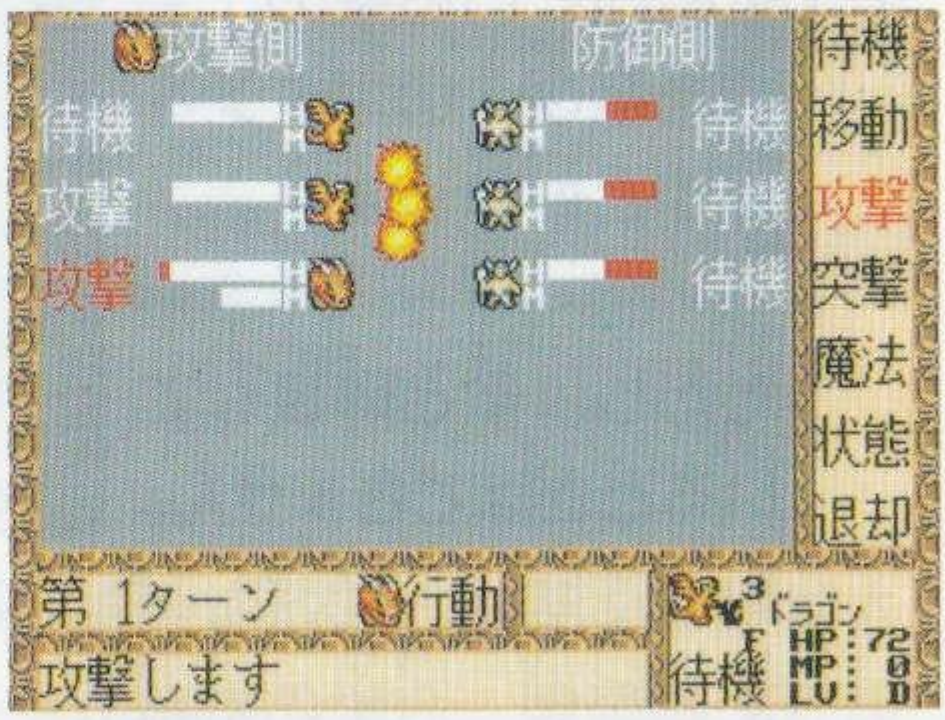
隣接するすべての部隊にダメージをあたえます。



ブレス：HPを消費して特殊な息を吐く攻撃で、一部のモンスターの攻撃方法です。

〔簡易画面〕

Cボタンを押すと、正面の部隊とその上または下にいる部隊に攻撃します。



〔ヘクス画面〕

隣接するヘクスを選び、Cボタンを押すと、その部隊と、さらにその周囲の部隊に攻撃を加えます。



味方部隊が接していると、その部隊も巻き込んでしまいます。

突撃



一方が倒れるまで格闘しつづけます。格闘する双方のどちらかが、人間が操作するマスターか英雄の場合、戦闘画面の設定がおこなわれていると、戦闘画面に切りかわります。

（簡易画面）

正面の敵部隊にのみ突撃できます。確認のメッセージが出た後、Cボタンを押してください。



（ヘクス画面）

隣接した敵部隊に突撃できます。戦術マップ上で突撃する相手を選び、Cボタンで決定してください。



確認のメッセージが出た後、もう一度Cボタンを押すと、突撃します。

突撃できない場合

1．移動をおこなった直後
2．敵が退却しようとしているとき
3．敵が高いところや川の向こうにいて、突撃する部隊が地上部隊のとき（ヘクス画面のみ）

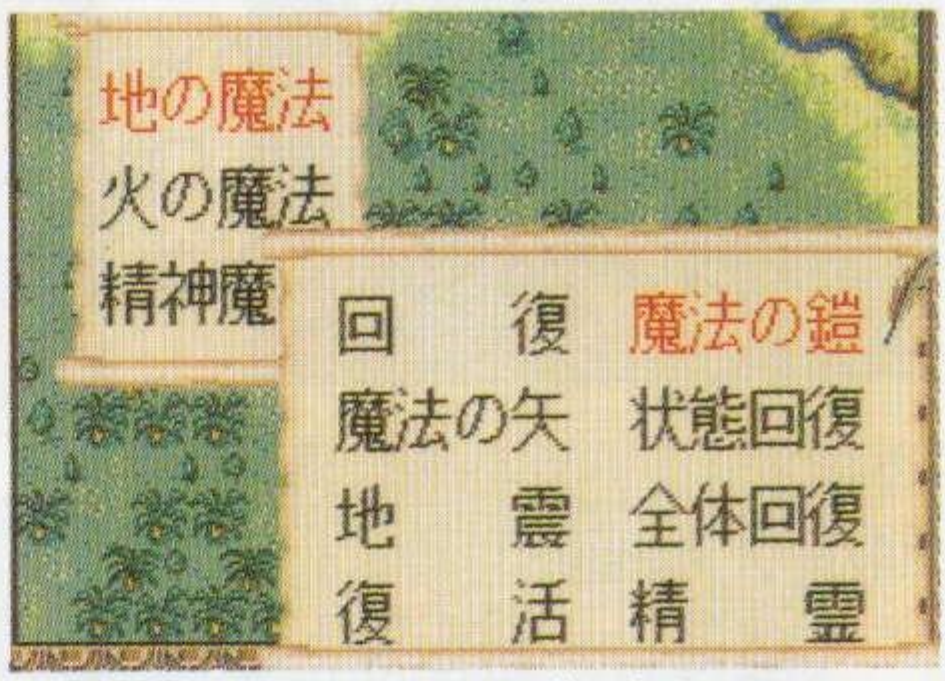
魔法



魔法を実行します。MPを持つ部隊のみ可能ですが、移動をおこなうと、そのターンは魔法を使えません。

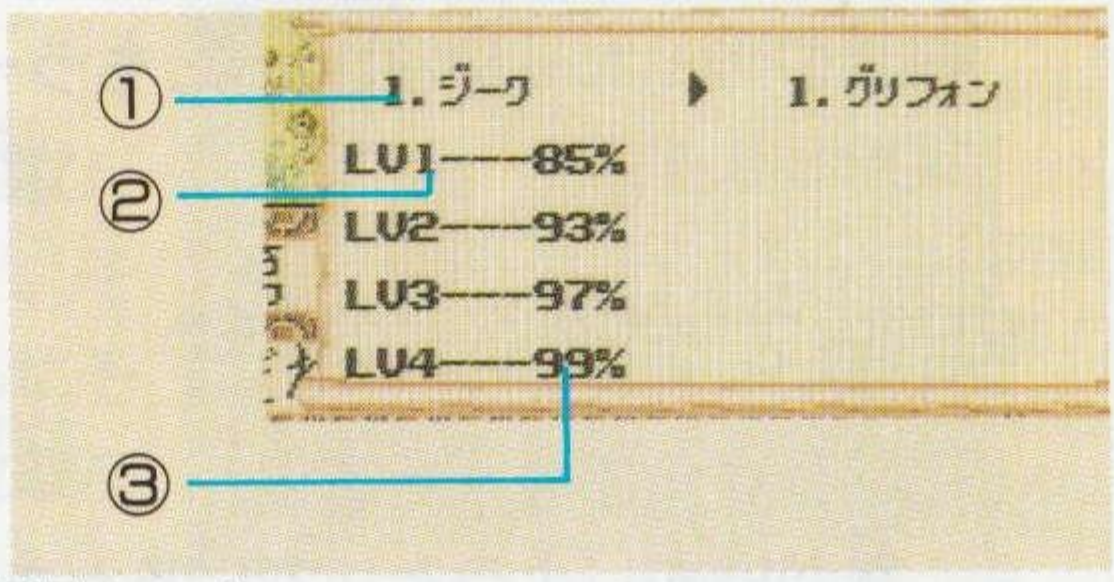
魔法には6つのタイプがあり、部隊によって使うタイプが異なります。また、それぞれのタイプは魔法レベルにより、使える魔法の範囲が、あらかじめ分けられています。





使う魔法のタイプを選びCボタンを押すと、使える魔法名が表示されます。魔法を選び、Cボタンで決定してください。

なお、魔法のタイプが表示されているとき、Aボタンを押すと、レベルごとの魔法の成功率がでます。



①部隊名
②レベル
③命中率

方向ボタンの上下で敵部隊が変わります。



☆それぞれの魔法の効果は別冊p.37参照

状態

部隊のデータを見ることができます。

〔簡易画面〕自分の部隊のデータのみ見ることができます。

〔ヘクス画面〕

戦術マップ上の部隊に羽ペンを合わせてCボタンを押すと、その部隊のデータを見ることができます。

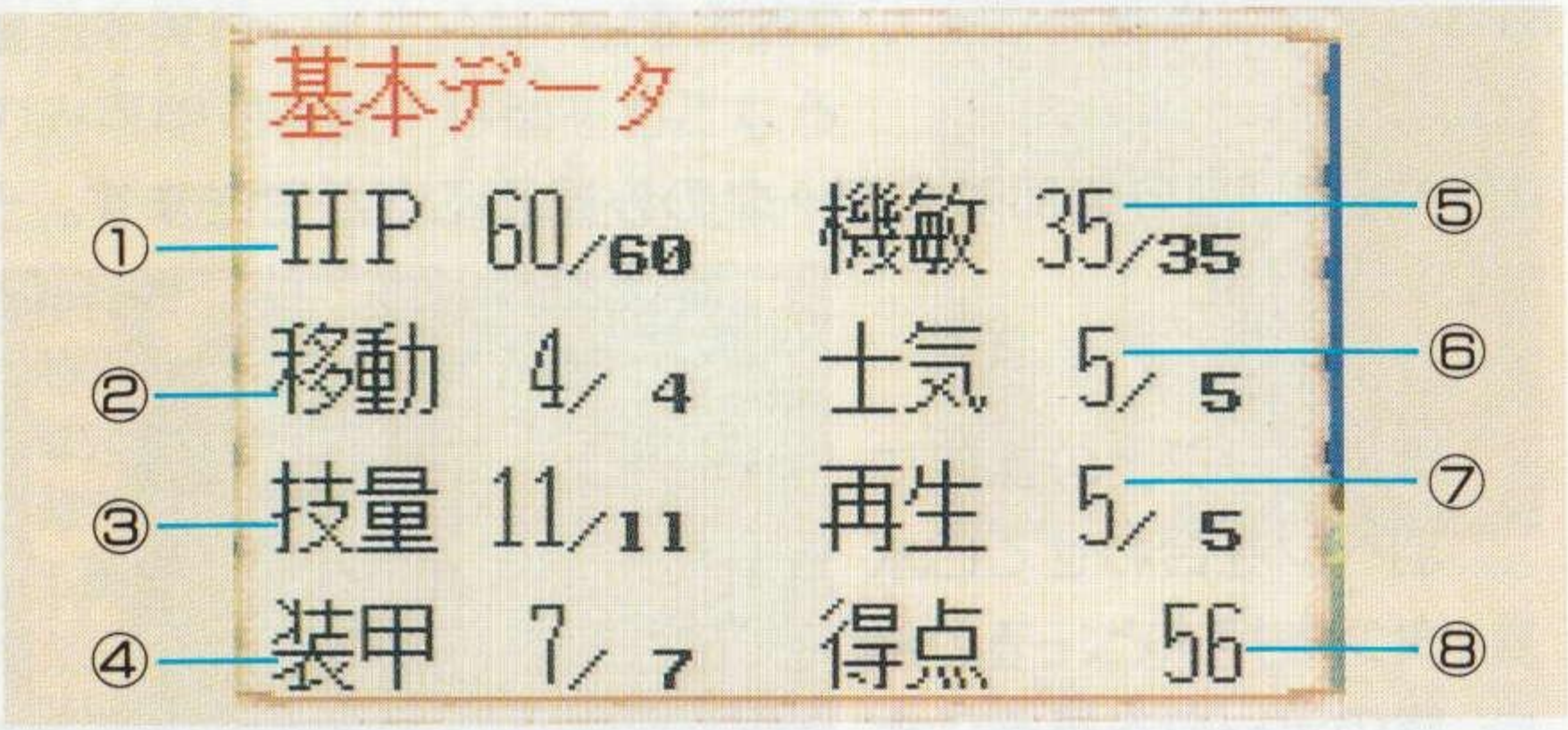


データには、基本データ(p.56)・攻撃データ(p.58)魔法データ・特性データ(p.59)の4種類があります。

はじめに基本データが表示され、方向ボタンの上下で順に見ることができます。



＊基本データ＊







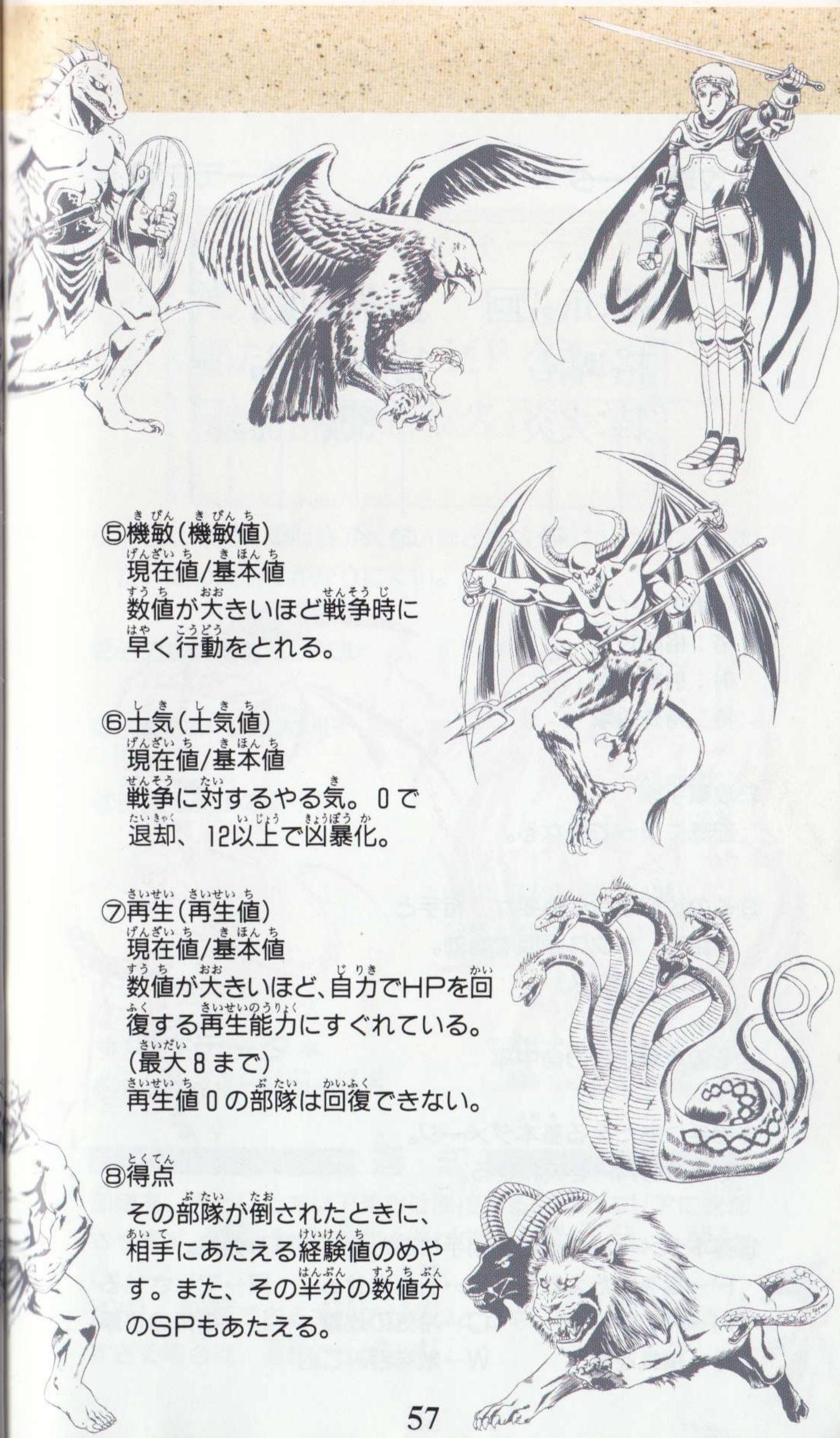
①HP
現在(げんざい)のHP/最大(さいだい)HP

②移動(いどう)(移動力(いどうりょく))
現在値(げんざいち)/基本値(きほんち)
移動(いどう)の速(はや)さ。数値(すうち)が大(おお)きいほど、1回(かい)の移動(いどう)で動(うご)ける範囲(はんい)が広(ひろ)い。

③技量(ぎりょう)(技量値(ぎりょうち))
現在値(げんざいち)/基本値(きほんち)
数値(すうち)が大(おお)きいほど攻撃(こうげき)時(じ)の命中率(めいちゅうりつ)が高(たか)くなり、また、敵(てき)からの攻撃(こうげき)を回避(かいひ)しやすい。

④装甲(そうこう)(装甲値(そうこうち))
現在値(げんざいち)/基本値(きほんち)
数値(すうち)が大(おお)きいほど、敵(てき)からのダメージが少(すく)なくてすむ。





⑤機敏(機敏値)

現在値/基本値

数値が大きいほど戦争時に早く行動をとれる。

⑥士気(士気値)

現在値/基本値

戦争に対するやる気。0で退却、12以上で凶暴化。

⑦再生(再生値)

現在値/基本値

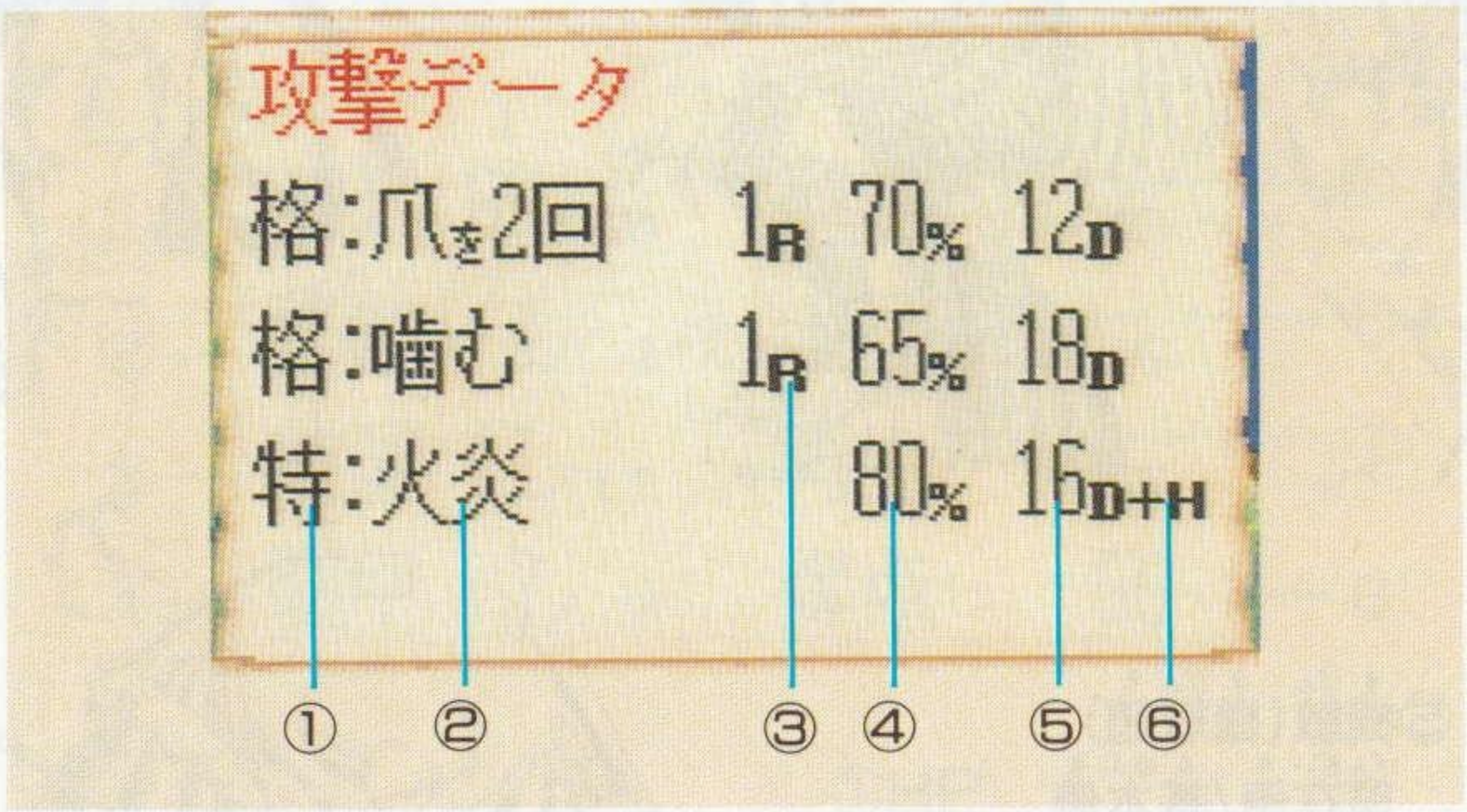
数値が大きいほど、自力でHPを回復する再生能力にすぐれている。(最大8まで)

再生値0の部隊は回復できない。

⑧得点

その部隊が倒されたときに、相手にあたえる経験値のめやす。また、その半分の数値分のSPもあたえる。

＊攻撃データ＊



①攻撃のタイプ

格：格闘攻撃
射：射撃攻撃
特：特殊攻撃

②攻撃手段

部隊によって異なる。

③その攻撃手段に必要な、相手との距離。ヘクス画面で有効。

（1Rは1ヘクス）

④その攻撃手段の命中率

⑤相手にあたえる基本ダメージ。

数値分のHPを失わせる。

⑥基本ダメージの他に、相手にあたえる特殊な効果。

P→毒をあたえる　S→石化させる　R→マヒさせる
H→熱攻撃　C→冷気の攻撃　L→電気の攻撃
E→精気を奪う　W→敵を呑みこむ

＊魔法データ＊



①魔法に対する能力値。大きいほど魔法が成功しやすく、また、敵の魔法にかかりにくい。

②その部隊の魔法レベル

③現在のMP/最大MP

④使える魔法のタイプ



＊特性データ＊

その部隊が持つ特別な能力

退却

部隊を、もといたエリアまたは隣接する自分のエリアに退却させます。退却させる部隊を選び□ボタンで決定してください。

ただし、退却できるエリアがないときや、部隊の士気値が高すぎる場合は、退却できません。

MAP

ナースホルン
平原地帯
ローランド平原地帯
バッハム
遺跡地帯
パランニール島
森林
ムルバース
密林地帯
ラクア平原地帯
ザクハルト
丘陵地帯
モルガルド密林地帯
北セレブラス森林地帯
西グラファス
山岳地帯
東グラファス
山岳地帯
南セレブラス森林地帯
バッシューラ
火山地帯
シャバカナ丘陵地帯
ニタラク
丘陵地帯
森林地帯
平原地帯
湿原地帯
湿原地帯

テスカイア平原地帯
グライナス平原地帯
イジフミガト丘陵地帯
ドラグーン火山地帯
北カルミスタ森林地帯
北ガザ砂漠地帯
南カルミスタ森林地帯
南ガザ砂漠地帯
北ウンバール湿原地帯
クロエルン城塞都市跡
ウルハ砂漠地帯
南ウンバール湿原地帯
ファミール平原地帯
カツーオ丘陵地帯
モルソルン山岳地帯
ワーグズ島遺跡
トスカニア平原地帯
シュワルベ密林地帯
ビスティッツ森林地帯
ギルフレイ平原地帯
ロンバニオ平原地帯



使用上のご注意

カートッリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。





●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。



●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

バハムート戦記 TM

セガジョイジョイテレフォン



セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。

札幌　011-832-2733
東京　03-3236-2999
大阪　06-333-8181
福岡　092-521-8181

☆電話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 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068(直通)
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

修理について　修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所　HE補修管理課
〒285千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610（直通）

禁無断転載



MEGA DRIVE

G-4520
672-0336

株式会社 セガ・エンタープライゼス