ナージュ・リーブル

Nage Libre

螺旋の相剋



PlayStation

VARIE

VARIE CORPORATION

CONTENTS
もくじ

●ストーリー…… 3
●キャラクタ紹介…… 4
●コントローラの説明…… 6
●各モードごとの操作…… 7
●画面の見方…… 9
●コマンド……10
●ステータス画面……12
●ステータス変化マーク……13
●戦闘画面……14
●カードの説明……15
●誕生石システム……17
●お友達範囲システム……18
●メニュー画面の説明……19
●ユニット……21
●ヒント……24



おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社までご一報ください。なお、ゲーム内容についての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。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 00692

ストーリー

異世界からの魔物の侵攻をくいとめていた、ナージュ像が、何者かの手によって、異世界に持ち出されてしまいました。南寿（なんじゅ）町の商店街には魔物があふれ、八百屋も魚屋も商売どころではありません。

そこでナージュ像を取り戻し、異世界と現実界とを結ぶ穴を再びふさいだ者には、南寿町商店街からの賞品として、商品券がプレゼントされることになりました。その話を聞いた南寿高校生徒会はナージュ像の捜索を呼びかけます。

そして集まった、赤城（あかぎ）　杏（あん）、松永（まつなが）　真（まこと）、森野（もりの）　樹（いつき）、筑紫（ちくし）　澪（みお）、風間（かざま）　忍（しのぶ）の５人は、南寿町の平和のため、商品券のため、異世界の生物や、他校の生徒と戦いながら、ナージュ像の行方を追うことになりました。



キャラクタ紹介

赤城　杏
（あかぎ　あん）



南寿高校２年生。明るく元気な女の子。責任感の強い５人の中心的存在。南寿町商店街では買い食いの常連で、商店街のおじさんや、おばさんにも人気があります。

松永　真
（まつなが　まこと）



南寿高校２年生。落ち着きがなく、子供っぽい性格のため、よく迷子になっては杏たちを心配させます。

森野　樹
（もりの　いつき）



南寿高校２年生。いまどきのコギャル。商店街の平和よりも、憧れの南寿高校生徒会長の気を引くためにナージュ像を探します。

筑紫　澪
（ちくし　みお）



南寿高校２年生。運動は苦手だけど勉強では優等生。他の４人のノリについていくのに苦労しています。

風間　忍
（かざま　しのぶ）



南寿高校２年生。ケンカ大好き。いつも自分より強いヤツに会いたいと思っています。

コントローラの説明

L1、R1で、会話するキャラクタを変更できます。(RPGモード)

●L1ボタン
攻撃対象の切り替え。
(マップ画面)
ステータスの表示。
(戦闘画面)

●L2ボタン
マップの縮小表示。
(拡大マップ時)

●R1ボタン
攻撃対象の切り替え。
(マップ画面)
ステータスの表示。(戦闘画面)

●R2ボタン
マップの拡大表示。
(縮小マップ時)

●○ボタン
選択したコマンドの決定。
話す・調べる。(RPGモード)



●方向キー
カーソルの移動、
キャラクターの
移動。

●×ボタン
キャンセル。
(ユニットを移動させた後、押しつづけると、移動してきた軌跡を待機していた場所に向かって戻り、素早く2回押すと、待機していた場所に戻る。)

●セレクトボタン
使用しません。

●スタートボタン
ゲームのスタート。

●□ボタン
虫眼鏡カーソル
(9ページ)
を表示。

各モードごとの操作説明

オープニングデモ

スタートボタンを押すと、タイトル画面に行きます。



タイトル画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと「NEW GAME」「LOAD」「CONTINUE」「SOUND」と表示されます。方向キー上下でカーソルを動かし、○ボタンで決定します。



「NEW GAME」	「ゲーム」を最初から始めます。誕生日入力画面に行きます。
「LOAD」	セーブデータをロードします。ロード画面に行きます。
「CONTINUE」	面の途中でセーブしたところから始めます。
「SOUND」	方向キー左右で、ステレオ／モノラルの切替えをします。

※「LOAD」「CONTINUE」はセーブデータがない時は表示されません。

誕生日入力画面



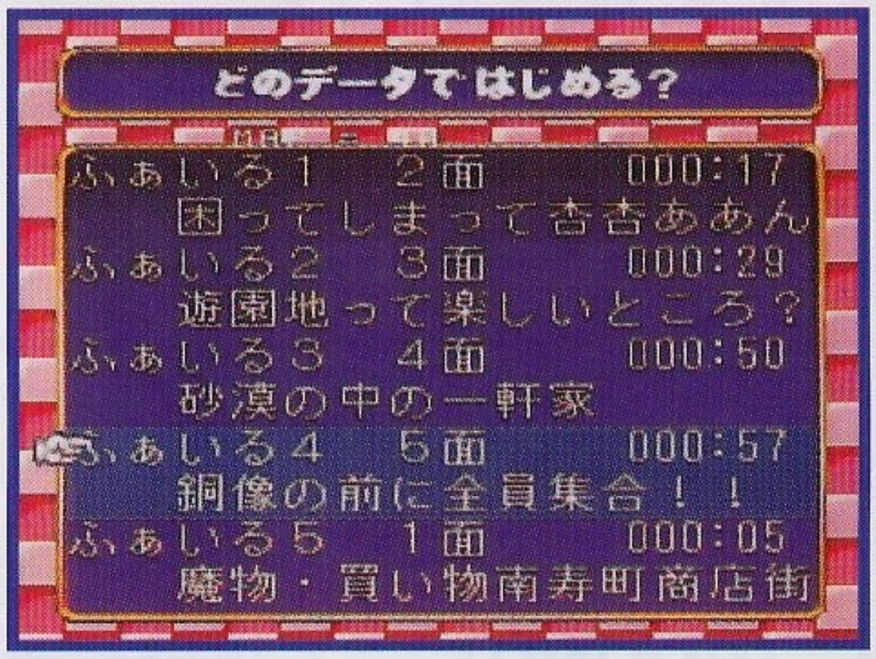
最初からゲームをするときは、まず主人公ユニット5人の誕生日を決めます。

♥方向キー上下　数字の変更
♥方向キー左右　月／日の切替え
♥○ボタン　決定
♥×ボタン　キャンセル



全員分入力すると、確認を求めます。
カーソルを「YES」に合せ、○ボタンを押すとゲームがスタートします。

ロード画面



面クリア時、メニュー画面（20ページ）でセーブしたデータをロードします。方向キー上下でロードしたいデータを選び、○ボタンで決定します。

画面の見方

マップ画面(シミュレーションモード)の説明



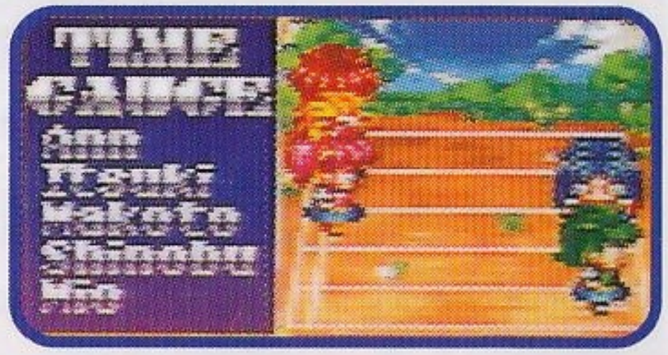
星カーソル

①星カーソル

現在、行動可能なユニットを示します。

②タイムゲージ

次にどのユニットが行動可能になるかを示します。自軍のユニットのシンボルがゴールに向かって走ります。シンボルがゴールについたユニットは行動可能となり、方向キーで移動ができるようになります。



●タイムゲージ

③距離メーター

行動可能なユニットが、あとどれだけ移動できるかを示します。地形によって、距離メーターの長さが変わります。(川の中など)ユニットを移動させた後、×ボタンを押しつづけるとユニットが移動してきた軌跡を逆にたどります。(このとき、距離メーターも戻ります。)ユニットを移動させた後、×ボタンを素早く2回押すとユニットが今まで待機していた場所に戻ります。(このとき、距離メーターも戻ります。)移動の決定は○ボタンです。このときウィンドウが開きます。○ボタンを押してもウインドウが開かず、キャンセル音が鳴る場合は、他のユニットに近づきすぎているためです。少し離れてから○ボタンを押してください。(このとき○ボタンを素早く2回押すと、止まれる所まで戻ります。)
ウィンドウの内容は次ページの通りです。



距離メーター

④虫眼鏡カーソル

□ボタンで「虫眼鏡カーソル」を表示し、ユニットに合せて○ボタンを押すと、そのユニットのステータスが表示されます。さらに○ボタンを押すと移動範囲が表示され、その後○ボタンを押すと、攻撃範囲が表示されます。×ボタンでユニット移動に戻ります。



虫眼鏡カーソル

コマンドの内容

●**たいき** …… その場で待機し、順番が次のユニットにまわります。

●**こうげき** …… 敵ユニットに数字(敵のHP)が表示されているとき、その敵に戦闘をしかけます。(数字の色は攻撃範囲によって変わります。赤：近距離　青：中距離　緑：長距離) 射程範囲外では攻撃できません。戦闘可能範囲内に敵ユニットが複数いるとき、L1・R1ボタンで、攻撃対象を変更できます。

●**とくしゅ** …… 特殊能力を持つ部活の場合、その行動をとります。使用できない部活もあります。

●**アイテム** …… アイテムのウィンドウを表示し、持っているアイテムを使用できます。アイテムは本人にしか使うことができません。

●**その他** …… 2枚めのコマンドウィンドウを表示します。

●**ねむる** …… 行動可能状態のまま、順番を次のユニットにまわします。「でんわ」コマンドで起こされると、すぐに行動できます。

●**でんわ** …… 現在眠っているユニットに電話をかけて起します。方向キーで起すユニットを選択し○ボタンで決定します。その後通常画面に戻り、行動を終了すると、選択したユニットが目を覚ます。





●きがえ…… 現在所持している部活のユニフォームに着替えることができます。各部活にはそれぞれ特技があり、着替えることで、その特技が使えるようになります。

方向キー左右　部活の選択
○ボタン　決定
×ボタン　キャンセル

選択できない部活はグレーで表示されます。



●ステータス …… そのユニットのステータスを表示します。

●セーブ…… 面の途中のデータをセーブします。データをセーブするためにはメモリーカードに2ブロック以上の空きが必要です。タイトル画面の「CONTINUE」で、セーブしたところから再開できます。メモリーカードは、メモリーカード差込口1側に接続してください。メモリーカード差込口2側に接続されていてもセーブすることはできません。



※使用できないコマンドはグレーで表示されます。

ステータス画面の説明





①所属校…そのユニットが通っている学校名です。
②所属部…そのユニットが所属している部活です。
③名　前…そのユニットの名前です。
④ＨＰ…そのユニットの体力です。敵の攻撃を受けると減っていき、０になるとその面から逃げ出してしまいます。
⑤ＡＴ…そのユニットの攻撃力です。数字が大きいほど、打撃カードの効果が上がり、敵に与えるダメージも大きくなります。
⑥ＤＦ…そのユニットの防御力です。数字が大きいほど、敵から受けるダメージが少なくなります。
⑦ＭＴ…そのユニットの精神力です。数字が大きいほど、魔法の効果が上がります。
⑧ＡＧ…そのユニットの素早さです。数字が大きいほど、早く行動できるようになります。
⑨ＬＶ…そのユニットのレベル、強さの目安です。
⑩ＭＬＶ…そのユニットの魔法のレベルです。数字が大きいほど高いレベルの魔法を使うことができます。
⑪ＥＸＰ…経験値です。敵と戦闘するとゲージが上がっていきます。

※戦闘画面に入ったときは、L1・R1ボタンで戦闘画面内のユニットのステータスを見ることができます。

ステータス変化マークの説明

ステータスは魔法やアイテムで、一定時間変化させることができます。魔法やアイテムによってステータスが変化しているユニットには、頭部に「ステータス変化マーク」がつきます。ステータスが上がっているときにはマークのとなりに上向きの矢印が、ステータスが下がっているときにはマークのとなりに下向きの矢印がつきます。（ステータスが変化しているユニットにステータスを変化させる魔法やアイテムを使うと、古い効果は消えます。同時に２つのステータスを変化させることはできません。）



●**ＡＴ変化マーク**…攻撃力が変化しているユニットの上に表示されます。



●**ＭＴ変化マーク**…精神力が変化しているユニットの上に表示されます。



●**ＤＦ変化マーク**…防御力が変化しているユニットの上に表示されます。



●**ＡＧ変化マーク**…素早さが変化しているユニットの上に表示されます。

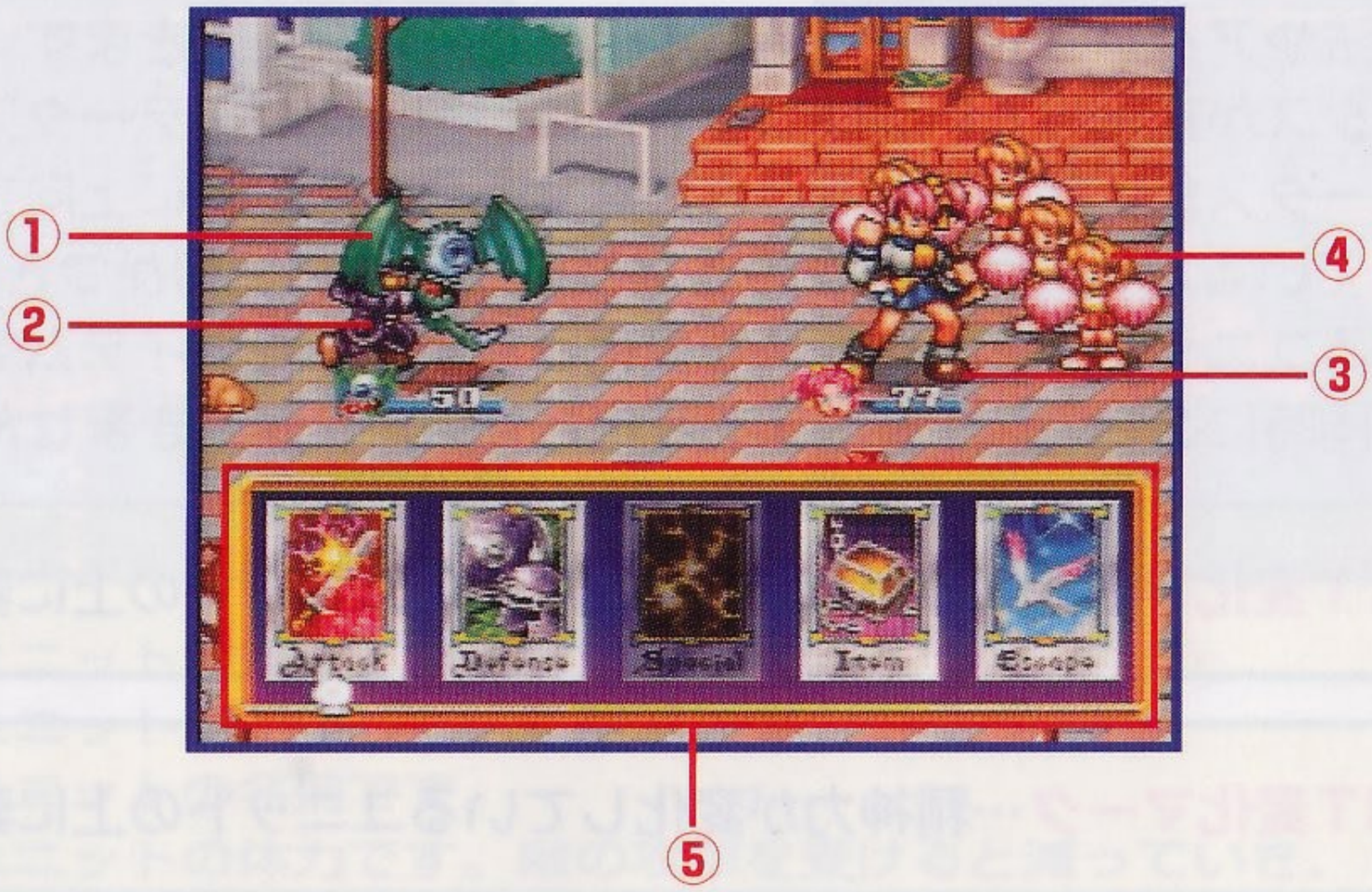


●**時　計　マーク**…時間が止まっているユニットの上に表示されます。



●　**毒　　マーク**…毒に犯されたユニットの上に表示されます。毒に犯されたユニットは一定時間、徐々にＨＰが減っていきます。

戦闘画面の説明



①敵軍ユニット…戦闘の対象です。
②敵軍お友達……マップ画面で、敵お友達範囲にいた敵ユニットです。
③自軍ユニット…戦闘する味方ユニットです。
④自軍お友達……マップ画面で、味方お友達範囲にいた味方ユニットです。
⑤カード……各カードの効果は次の〝カードの説明〟の通りです。

カードの説明



★アタックカード…敵に攻撃するときのカードです。アタックカード選択後、更に以下の4種類のカードで攻撃方法を選択します。



★打撃カード……上の数字（１～９）は威力をあらわし、数字が大きいほど、敵に与えるダメージも大きくなります。下の数字（１～９）は素早さをあらわし、数字が大きいほど、先制攻撃しやすくなります。



★魔法カード……上の数字（１～５）が大きいほど、高いレベルの魔法を使うことができます。下の数字（１～９）は素早さをあらわし、数字が大きいほど、先制攻撃しやすくなります。



★ＳＰカード……超必殺技カードです。敵の防御力を無視して攻撃できます。



★ランダムカード…何が起こるかわかりません。味方に被害が及ぶことも・・・



★ディフェンスカード…防御体制をとり、敵の攻撃のダメージを半分にします。



★特殊カード……特殊能力を持つ部活の場合、その行動をとります。使えない部活もあります。



★アイテムカード……戦闘時のみ有効なアイテムを使用するときのカードです。方向キー左右、L1・R1ボタンで使用対象となるユニットを選べるアイテムもあります。



★エスケープカード……逃走します。相手が素早いと失敗することがあります。逃走が成功すると、マップ画面に戻ったとき、少しだけ移動することができます。

※使用できないカードは暗く表示されます。

誕生石システムの説明

ゲーム開始時に設定した主人公ユニット５人の「誕生日」によって、それぞれの「誕生石」が決まります。その「誕生石」が戦闘時に出すカードについている「誕生石」と同じだったとき「誕生石効果」が付与され、打撃カードの場合はＡＴが、魔法カードの場合はＭＬＶが、それぞれ上がります。

各月の「誕生石」は次の通りです。


1月　ガーネット


2月　アメジスト


3月　アクアマリン


4月　ダイアモンド


5月　エメラルド


6月　ムーンストーン


7月　ルビー


8月　めのう


9月　サファイア


10月　オパール


11月　トパーズ


12月　ラピスラズリ

●誕生石効果のあるカードを持っているとき、そのカードが光ります。

お友達範囲説明





戦闘をしかけたとき／戦闘をしかけられたときに、戦闘するユニットから一定範囲(お友達範囲)にいるユニットは、応援団やチアガールとして戦闘画面に登場します。この状態で魔法カードを出すとき、魔法カードの右上の数字が“お友達範囲”にいるお友達の人数以上であれば、そのカードの数字が、戦闘の当事者のマジックレベルに加算されます。“お友達範囲”にいるお友達の人数が、魔法カードの右上の数字よりも大きいときは、“お友達範囲”にいるお友達の人数が戦闘の当事者のマジックレベルに加算されます。

“お友達範囲”にお友達が 4 人いるとき、魔法カードの右上の数字が 3 であれば、マジックレベルに 4 が加算されます。“お友達範囲”にお友達が 2 人いるとき、魔法カードの右上の数字が 5 であれば、マジックレベルに 5 が加算されます。この“お友達範囲”システムによって、1人では使えなかった高いレベルの魔法も使えるようになります。お友達範囲内のユニットは全体魔法や、前列・後列魔法の攻撃を受けたときに、ダメージを受けます。

メニュー画面説明

ステージをクリアするとメニュー画面になります。メニュー画面では、以下のコマンドを実行できます。方向キー上下でコマンドを選択し、○ボタンで決定します。



部活セレクト

部活選択画面に行きます。現在所持している部活のユニフォームに着替えることができます。各部活にはそれぞれ特技があり、着替えることで、その特技が使えるようになります。

方向キー　部活の選択
○ボタン　決定
×ボタン　キャンセル　メニュー画面に戻ります。

選択できない部活はグレーで表示されます。



着せかえ

着せかえ画面に行きます。それぞれのキャラクターに似合う普段着を、うまくコーディネートしてあげてください。何かいいことあるかもよ♥

方向キー上下　“トップス”“ボトムス”“シューズ”“アクセサリー”のうち、どこに合せるかを選択
方向キー左右　何を合せるかを選択
○ボタン　決定　コーディネートの評価
×ボタン　キャンセル　メニュー画面に戻ります。
Ｌ１ボタン　「着せかえ」をするキャラクターを変更します。
Ｒ１ボタン　「着せかえ」をするキャラクターを変更します。



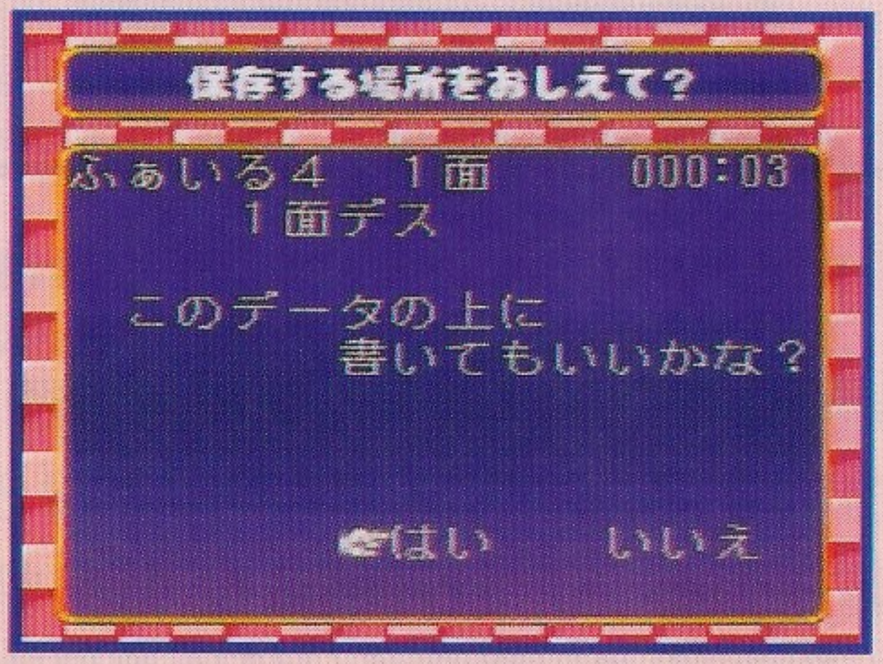
セーブ

セーブ画面に行きます。データをセーブするためには、メモリーカードに2ブロック以上の空きが必要です。タイトル画面の「ＬＯＡＤ」でロードすることができます。

方向キー上下	セーブしたいファイルを選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル　メニュー画面に戻ります。

メモリーカードは、メモリーカード差込口1側に接続してください。メモリーカード差込口2側に接続されていてもセーブすることはできません。





スタート

メニューを終了し、次の面に行きます。

ユニット紹介



●一般　近距離攻撃

どの部活でもない標準の状態です。



●水泳部　近距離攻撃

水辺では各ステータスがアップします。



●空手部　近距離攻撃

攻撃力では、最も強い部類に入ります。



●弓道部　遠距離攻撃

長距離攻撃が可能ですが、中・近距離の敵には攻撃できません。



●バレーボール部　中・近距離攻撃

中距離攻撃が可能です。　近距離の敵にも攻撃できます。



●陸上部　近距離攻撃

他の部活よりも、長距離移動することができます。



●調理部　近距離攻撃

マップ画面の「おやつ」コマンドで味方のＨＰを回復することができます。



味方に近づき「おやつ」コマンドを選択します。このとき味方のＨＰの数字が表示されていることを確認して、Ｏボタンで決定します。近くに味方が複数いるとき、Ｌ・Ｒボタンで回復させる味方を選択することができます。（自分自身のＨＰを回復することはできません。）



●手芸部 近距離攻撃

マップ画面での「こびーろ」コマンドで、自分の周りに、ぬいぐるみ（障害物）を置いて、通路をふさぐことができます。



方向キーで置く場所を選択します。
（置いたぬいぐるみは、一定時間経過すると消えます。）
置ける場所では“ＯＫ”マークが、置けない場所では“ＮＧ”マークが出ます。“ＯＫ”マークが出ている所で○ボタンを押すと、ぬいぐるみを置きます。（ぬいぐるみを同時に置ける数は、敵・味方合せて10個以下です。）



●軽音楽部 近距離攻撃

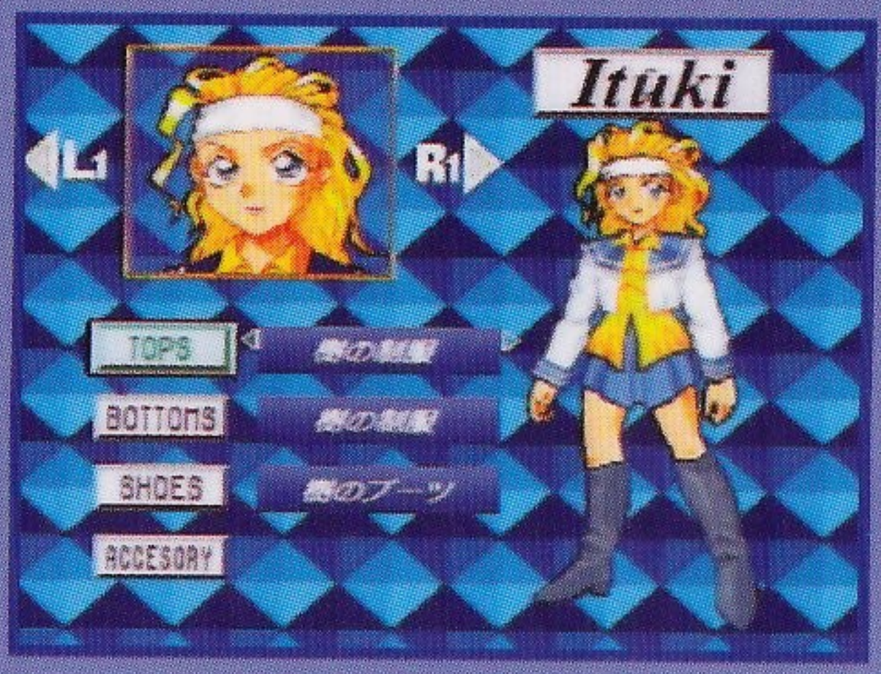
戦闘時の特殊攻撃で、相手を一時的に行動不能にすることができます。

ヒント

★お友達範囲に味方のユニットが大勢いると、高度な魔法を使いやすくなります。
反面、敵の全体魔法によって、お友達範囲内の味方ユニット全員がダメージを受ける可能性もあります。
お友達範囲内に敵ユニットを孤立させ、味方ユニットを多く入れて、戦闘を有利にすすめましょう。

★宝箱や敵から手に入る「着せかえ」用アイテムは上手くコーディネートしてあげてください。
「着せかえ」用アイテムは、商店街にいる人たちと話しても、もらえることがあります。多くの人に話しかけてみましょう。





★EXP（経験値）は敵にとどめをさしたときに多く得られます。弱いユニットでも、敵の防御力を無効化するSPカードを使えば、経験値を得やすくなります。

★ステータスは、出したカードに関連したものが、上がりやすくなります。打撃カードを出せばAT値が、ディフェンスカードを出せばDF値が、魔法カードを出せばMT値が、エスケープカードを出せばAG値がそれぞれ、上がりやすくなります。特定のステータスを上げたいときは、それに関連するカードを積極的に出していきましょう。



★回復ポイントが設定されているマップがあります。ユニットが回復ポイント上にいるときは“キャンディー”のマークが出ます。回復ポイントでユニットを待機させると、そのユニットのＨＰが徐々に回復していきます。



ゲームオーバー

主人公ユニットの５人は、体力が０になると、その面から逃げ出してしまい、面をクリアしたり、ある一定の状況にならない限りは、その面では復活しません。全員の体力が０になり、逃げ出してしまったらゲームオーバーです。



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等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。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、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”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。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●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。●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。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等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。

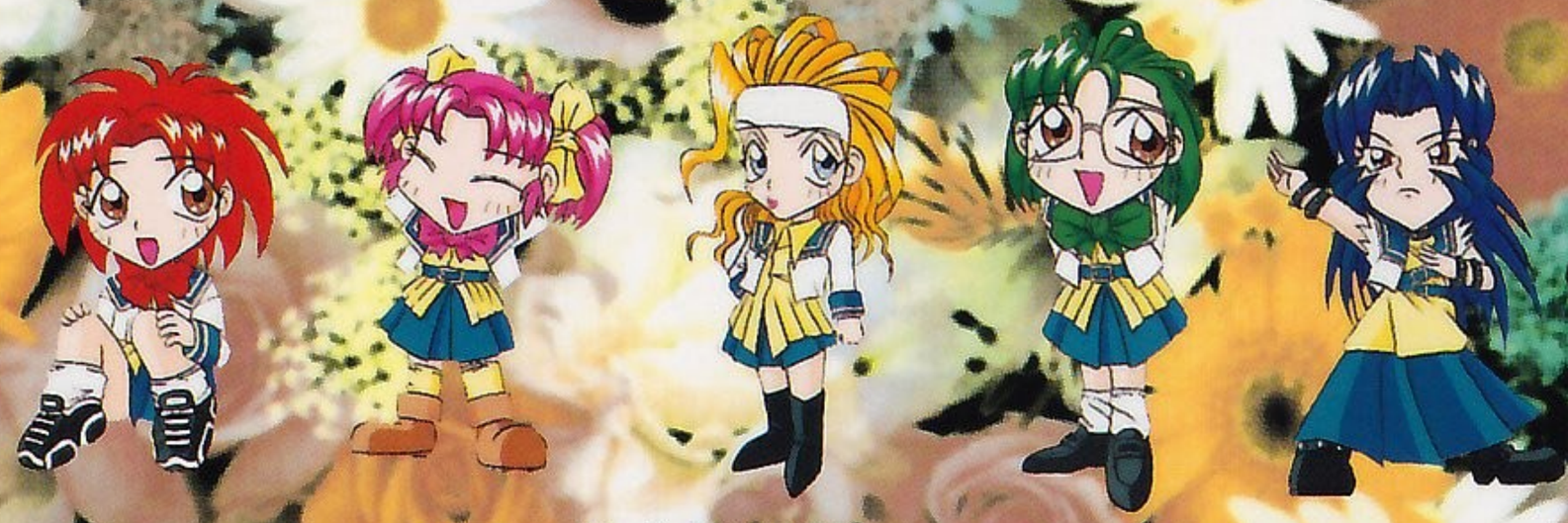
●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

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。●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等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。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

Nage Libre

螺旋の相剋



発売元：株式会社パリエ
〒169　東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F　TEL.03-5389-5115

SLPS 00692

©1997 VARIE
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

PlayStation

NAGE LIBRE —Rasen no Soukoku—

SLPS 00692

PlayStation

超・オモシロイ!! シミュレーションRPGゲームだヨ!

南寿町商店街が、だ・大ピ～ンチ!!
町にはヘンテコリンな魔物があふれだし、八百屋も魚屋も商売上がったりだァ!
この困った事件に南寿高校の花の女子高校生赤城杏たちが勇敢?に立ち上がった!
このドタバタ劇の結末はいかに!?









AN AKAGI



MAKOTO MATSUNAGA



ITSUKI MORINO



MIO THIKUSHI



SHINOBU KAZAMA

⚠ 注意（ちゅうい）

「解説書」及び“PlayStation”本体の「取扱説明書」
「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。
特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、
正しい使用方法で、ご愛用ください。

発売元：株式会社バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃（タマ）2F
TEL. 03-5389-5115

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

COMPACT disc

NTSC | J

©1997 VARIE

"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

このディスクを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁止します。また、ソフトに含まれるプログラム等著作物を無断で解析することを禁止します。

SLPS 00692

標準価格¥5,800（税抜）

T4959020001534

VARIE CORPORATION

PlayStation

ナージュ・リーブル —螺旋の相剋—

SLPS 00692

Nage Libre

螺旋の相剋



PlayStation

SLPS 00692

© 1997 VARIE

All rights reserved.
Unauthorized public performance, broadcasting, and duplication prohibited.

NTSC | J

FOR JAPAN ONLY
MADE IN JAPAN

COMPACT disc

VARIE
VARIE CORPORATION