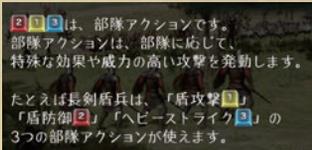


キーアイコンについて

画面に右の写真の1 2 3のようなキーアイコンが表示されることがあります。キーアイコンは、各操作を割り当てたキーを示しています。



戦闘中にキーアイコンが表示された場合は、対応するキーを押すことで通常攻撃や部隊アクションを行えます。



◆キーアイコン一覧

※各キーの対応は、「オプション」の「操作設定」で変更できます。

	移動左 [A]
	移動右 [D]
	移動前 [W]
	移動後 [S]
	部隊アクション1 [I]
	部隊アクション2 [L]
	部隊アクション3 [J]
	部隊指揮/切り替え [K]
	部隊呼び出し 左[Shift]
	戦旗使用 [/]
	通常攻撃 [O]
	部隊整列など [.]

	一時停止 [F1]
	部隊詳細表示 [.,]
	ミニマップ切り替え [E]
	カメラリセット [R]
	カメラ移動左 [F]
	カメラ移動右 [H]
	カメラ移動上 [T]
	カメラ移動下 [G]
	プレイヤー切り替え(左) [←]
	プレイヤー切り替え(右) [→]
	プレイヤー切り替え(上) [↑]
	プレイヤー切り替え(下) [↓]



Contents

百年戦争&ナイトメア	2
ゲームの始め方	6
百年戦争編	18
傭兵の心得	18
酒場	22
プレイヤー/部隊の成長	26
出撃準備	30
戦闘	32
ナイトメア編	46
マスターからの助言	48
ユーザーサポート	51

※ 画面写真は開発中のものです。

※ ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。ご了承ください。

◆ライセンス認証について

本製品をプレイするには、Steamを使った認証が必要です。SteamはValve Corporationの提供するPCゲーム用プラットフォームです。無料でインストールできます。

ゲームの起動時の認証

ゲームを起動する際には、Steamにログインし、ライセンス認証を行ってください。

※ Steamへのログインにはネットワークに接続できる環境が必要です。

百年戦争の世界

黒太子エドワード

イングランド王国の王太子。常に漆黒の鎧を身にまとっていることから、「黒太子」と呼ばれる。優れた才知と気高い理想を持つイングランド王国の希望。

イングランド王国



ジョン・チャンドス

黒太子エドワードの側近。冷徹にして苛烈な、隻眼の猛将。黒太子には絶対の忠誠を誓っており、その活動を陰から支える。



時は14世紀半ば。

イングランド王国とフランス王国は、王位継承問題に端を発した戦争——後世の人は百年戦争と呼ぶ——へと突入していた。互いの力は拮抗し、いつ終わるとも知れぬ戦いに、両国とも、ただ国力を疲弊させていくだけであった。多くの人材を失った両国は、やがて傭兵を雇うようになり、戦場は傭兵同士のぶつかり合いという様相を呈していった……。

フランス王国

ジャンヌ・ダルク

正義感が強く、心優しい少女。故国を戦乱から解き放つため、戦うことを決意。守備隊に志願し、フランス軍に参加する。



ジル・ドレ

フランス王国の将軍。ブルターニュの貴族。冷徹で計算高く、他の人間を出世のための駒としか考えていない。そのため、戦略的手腕は一流だが、配下からは距離を置かれている。



世界を覆う悪夢

果てしなく続くと思われた
イングランドとフランスの戦いは、
突如現れた魔物の群れによって終わりを迎えた。
国と人の別なく蹂躞する魔物に対し、
イングランドとフランスは一時休戦、
連合してこれに当たる。しかし、
その戦果ははかばかしくなかった。
そこへさらに不穏な噂が流れる。
魔物を率いているのは、
かの「聖女」ジャンヌ・ダルクだという――。
混乱する戦場へ、
妖しい剣を携えた一人の傭兵が現れる。



ジャンヌ・
ダルク

闇をまとい、人々を
蹂躞する墜ちた「聖
女」。彼女の身に、
いったい何が起こっ
たのか……？

バート



気さくで明るい傭兵。外見
は優男風ながら実力は確か。
まっすぐな性格で、多くの
傭兵仲間から慕われている。

ハル

派手な身なりの傭兵。
口が悪く、乱暴者。戦
いと喧嘩が大好きな、
生粋の戦士。その生い
立ちには秘密がある
という噂も……。



マリー

フランス王国の女剣士。フィ
リップ・ボンに心酔し、彼の
成功のためにはあらゆる努力
を厭わない忠実な部下。

ゲームの始め方

動作環境

本製品の動作には、次の環境が必要です。

OS (64bit専用)

Microsoft® Windows® 8/8.1 日本語版(以下、Windows 8/8.1)

Microsoft Windows 7 日本語版(以下、Windows 7)

Microsoft Windows Vista® SP2以降 日本語版(以下、Windows Vista)

コンピューターシステム

上記OSに対応し、以下の仕様を満たすパーソナルコンピューター。

CPU	Core i7™ 870 2.8GHz以上(推奨:Core i7 2600 3.4GHz以上)。
メモリ	2GB以上(推奨:4GB以上)。
ハードディスク	12GB以上の空き容量があるもの。
その他のディスク装置	DVD-ROMドライブ。
ビデオカード	DirectX®11以上に対応した3Dアクセラレータチップを搭載しているビデオカード。1GB以上のVRAM(推奨:2GB以上)、Geforce GTS 450以上(推奨:Geforce GTX 660以上)。
サウンドカード	DirectX 9.0c以上に対応したサウンドカード。
ディスプレイ	640×480ピクセル以上、High Color表示可能なディスプレイ(推奨:1920×1080ピクセル以上、True Color表示可能な16:9ディスプレイ)。
通信環境	Steamログイン認証のためにネットワークに接続できる環境。

●本マニュアル内で特に断りなく「[Windows]」と表記している場合は、Windows 8/8.1、Windows 7、Windows Vistaを総称するものとします。●上記の周辺機器はご使用のWindowsがサポートしているものに限ります。●必要メモリ容量、ハードディスク容量、VRAM容量は、システム環境によって異なる場合がありますので、ご注意ください。●お使いのシステム環境、および利用方法によっては、記載以外の制限が発生する場合もございますので、あらかじめご了承ください。●Boot CampなどMacintoshで起動しているWindows、エミュレーションソフト、仮想ドライブ、SCSIドライブ(またはそれらと認識されるドライブ)では正常に動作しません。また、外付けHDDにインストールすると、正常に動作しなくなることがあります。ご注意ください。

●Microsoft、Windows、DirectX、Windows Vistaは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。●CoreはIntel Corporationの商標です。●STEAMはValve Corporationの登録商標または商標です。●その他記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。●本マニュアルおよびプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で使用することはできません。●本マニュアルおよびプログラムによる影響については、責任を負いかねますのでご了承ください。

起動

Windowsからゲームを起動します。

- 1 インストール時に作成されたショートカットをダブルクリックします。
※本製品のディスクをセットして、表示された画面で「プレイ」をクリックしても起動できます(パッケージ版のみ)。
- 2 Steamのログイン画面が表示されます。ログインするとゲームが起動します。

アンインストール

本製品が不要になった場合は、次の手順で削除します。

- 1 [スタート]-[コントロールパネル]-[プログラムのアンインストール]を選びます。
- 2 プログラム一覧から「ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア」を選び、「アンインストール」をクリックします。
- 3 Steamのログイン画面で、ログインします。以降は画面の指示に従ってください。
※本製品を削除しても、セーブデータは削除されません。これらのデータを削除する場合は、「ドキュメント」-[Koei Tecmo]-[BLADESTORM Nightmare]のフォルダーから手動で削除してください。

キーボード操作

[A] (移動 左) **[W]** (移動 前)

[F1] (一時停止)
ポーズ画面を開く。

[E] (ミニマップ切替)

[I] / **[L]** / **[J]** (部隊アクション) (→P.34)
兵科ごとに決められたアクションスキルを使用する。
(+ [I]) (戦旗使用)
(+左[Shift]) (部隊呼び出し)

[O] (通常攻撃)
キーを押している間、攻撃し続ける。
(軍団化時) (乱戦攻撃)
キーを押している間、軍団化したすべの部隊で攻撃し続ける。

[S] (移動 後) **[D]** (移動 右)

左[Shift] (+ [I] / [L] / [J]) (部隊呼び出し) (→P.42)
各キーに割り当てた雇用部隊を戦場に呼び出す。

[Space] (イベントスキップ)

[.] (部隊詳細表示)
操作部隊の詳細を表示する。

[R] (カメラリセット)

[F] (カメラ移動 左)

[G] (カメラ移動 下)

[H] (カメラ移動 右)

[T] (カメラ移動 上)

[K] (部隊指揮/切り替え) (→P.37)
部隊を指揮または切り替える。
(長押し) (部隊散開)
部隊から離れる。

[.] (部隊整理)
部隊を整理させる。
(+ [K]) (軍団化) (→P.39)
他のプレイヤー部隊と軍団を組む。
(軍団化時 + [K] 長押し) (軍団化解除)
操作部隊を軍団から外す。
(軍団化時) (軍団内部隊切り替え)
軍団の操作部隊を切り替える。
(軍団化時 + [L]) (総攻撃)
無敵状態となり敵に大ダメージを与える。
戦意ゲージを1ブロック消費する。

[/] (+ [I] / [L] / [J]) (戦旗使用) (→P.42)
各キーに割り当てた戦旗を使用する。

[.] (プレイヤー切り替え) (→P.38)
他のプレイヤー部隊に操作を切り替える。
(長押し) (指示コマンド表示)
他のプレイヤー部隊への指示コマンドを表示する。

※ 酒場などでの操作は、画面下のキーガイドをご覧ください。
※ 各キーの割り当ては、「オプション」の「操作設定」で変更できます。
※ ゲームパッドでも操作できます (→ P.10)。

ゲームパッド操作

より快適にプレイするためには、DirectX 9.0cに対応したゲームパッド(12ボタン)のご使用をおすすめします。ゲームパッドを使用する場合は、はじめに「オプション」(→P.14)の「操作設定」で操作を設定してください。

以下のようなボタン設定をおすすめします。



ゲームのスタート

オープニングまたはタイトル画面でキーを押すと、スタートメニューが表示されます。



スタートメニュー

プレイするモードを選びます。

ストーリーモード

プレイヤーは一人の傭兵となって、英仏百年戦争の世界で戦いに身を投じます。「百年戦争編」または「ナイトメア編」を選んでプレイします。

百年戦争編
百年戦争をベースとしたストーリー。

ナイトメア編
ファンタジー要素を含んだ架空のストーリー。

[NEW GAME]

主人公となるエディット傭兵を作成(→P.13)または選択して、新しくゲームを始めます。

[LOAD GAME]

セーブデータをロードします(→P.12)。

フリーモード

ストーリーモードでクリアした戦闘を選んでプレイします。条件を満たすと、有名人物をプレイヤーとして操作できます。

ギャラリー

人物のプロフィールやムービーなどを鑑賞します。

エディットモード

エディット傭兵を作成・編集します(→P.13)。

オプション

ゲーム設定などを行います(→P.14)。

セーブ・ロード

セーブ

酒場(百年戦争編) (→P.22)またはメインメニュー (ナイトメア編) (→P.46)、戦闘前の出撃準備 (→P.30)で[システム]-[保存]を選ぶと、プレイデータをセーブできます。戦闘中のポーズ画面でもセーブできます。

オートセーブ

契約条件達成や契約日数の超過、戦闘離脱などで戦闘が終了すると、オートセーブされます。オートセーブできるのは百年戦争編、ナイトメア編でそれぞれ3つまでで、古いものから上書きされます。

ロード

スタートメニューの[ストーリーモード]-[百年戦争編]または[ナイトメア編]を選び、[LOAD GAME]を選ぶと、プレイデータをロードできます。

※ パーソナルデータは、自動的にロードされます。

オンラインプレイ

オンラインでマルチプレイが楽しめます。酒場の[契約]画面(百年戦争編/フリーモード)またはメインメニューの[戦場]画面(ナイトメア編)で左[Shift]を押すと、オンラインメニューが表示されます。[協力者を募集]または[協力者を招待]、[協力参加]で他のプレイヤーと協力プレイを行えます。フリーモードでは[対戦プレイ]を選ぶと、他のプレイヤーとの対戦も楽しめます。

エディットモード

エディット傭兵を作成・編集します。作成した傭兵を他のプレイヤーのもとへ派遣してSP(スキルポイント) (→P.28)や金を獲得することもできます。

※ ストーリーモードで傭兵を選ぶときもエディットできます。

傭兵エディット

- 1 [未登録]を選ぶと、新しくエディット傭兵を作成します。作成済みの傭兵を選ぶとエディット内容を変更できます。※ 一度登録すると、名前と性別は変更できません。
- 2 [Page UP][Page Down]で項目を選び、[↑][↓]で設定内容を選びます。
- 3 [Space]を押すと確定し、登録します。



派遣

作成したエディット傭兵を他のプレイヤーの戦場へ派遣します。派遣枠ごとに1人ずつ派遣できます。

- 1 派遣する傭兵を選びます。主人公を含め、ストーリーモードで使用中の傭兵も派遣できます。
- 2 派遣先を選びます。派遣する戦場によって、獲得できる金が変わります。
- 3 傭兵が撃破されたときのドロップアイテムを設定します。設定したアイテムによって、傭兵のレベルが決まります。※ 派遣先で撃破されると、設定したアイテムを失うことがあります。
- 4 戦場で他のプレイヤーと邂逅したときの台詞を設定します。
- 5 派遣期間を選びます。傭兵の統率部隊の兵法書レベルと派遣期間で費用が決まります。
- 6 派遣期間が終了すると帰還し、働きに応じてSPや金を獲得できます。



来訪者

プレイヤーの戦場へ派遣されてきたエディット傭兵を閲覧できます。100人まで保存され、古い傭兵から上書きされていきます。

オプション

ゲーム設定

ゲーム環境を設定します。

頭上表示	【あり/なし/選返のみ】 頭上の名前やアイコンを表示するかどうか。「選返のみ」は画面に初めて現れたときだけ表示。設定にかかわらず、指揮可能状態と軍団化可能状態は常に表示。
アクション表示	【戦闘中のみ/常に表示】 プレイヤー情報とアクションスキルを画面に表示するかどうか。「戦闘中のみ」は交戦状態またはキー入力時のみ表示。
ダメージ数	【あり/なし】 攻撃が当たったときに、ダメージの数値を表示するかどうか。
字幕	【あり/なし】 イベント時に字幕を表示するかどうか。
音声	【日本語/英語】 音声を日本語と英語で切り替える。
兜の脱着	【着けたまま/外す】 イベント時に兜を表示するかどうか。
明るさ	画面の明るさを設定する。
出撃位置	【手動/集めて配置/バラけて配置】 出撃時の部隊配置を手動で行うかどうか。自動の場合、1カ所に集めるか、各所バラバラに配置するか。
振動機能	【あり/なし】 ゲームパッドの振動機能を利用するかどうか。
カメラ操作上下	【ノーマル/リバース】 カメラの上下方向の操作方法を切り替える。
カメラ操作左右	【ノーマル/リバース】 カメラの左右方向の操作方法を切り替える。
主観カメラ操作	【ノーマル/リバース】 主観視点でのカメラの操作方法を切り替える。
カメラ速度	カメラの移動速度を設定する。
主観カメラ感度	主観カメラの感度を設定する。
BGM音量	BGMの音量を設定する。
ボイス音量	ボイスの音量を設定する。
SE音量	効果音の音量を設定する。
サウンドテスト	ゲームで聴いた曲を再生する。
未開放シナリオ	【あり/なし】 自分が未プレイのシナリオでもオンラインプレイでマッチングするかどうか。
傭兵の受け入れ	【あり/なし】 他のプレイヤーが派遣した傭兵を受け入れるかどうか。

操作設定

ボタン・キーボードの割り当てを設定します。

グラフィック設定

グラフィックの環境を設定します。

フルスクリーン表示	【ON / OFF】 画面をフルスクリーンで表示するか、ウィンドウで表示するか切り替える。
画面解像度	【ウィンドウモード解像度/フルスクリーン解像度】 ゲーム画面の解像度を設定する。 ※ ディスプレイやビデオカードの性能によって、表示される解像度の上限が決まります。
垂直同期	【0 / 1 / 2】 画面の更新タイミングを設定する。 ※「0」にすると状況に応じた回数で更新します。「1」にすると1秒間に60回、「2」にすると1秒間に30回更新します。ご使用の環境によっては、「0」にすると描画が乱れる場合があります。
ムービー再生	【ON / OFF】 ムービーを再生するかどうか。
品質設定	【HIGH / MEDIUM / LOW / CUSTOM】 グラフィックの品質。 ※「HIGH」「MEDIUM」「LOW」のいずれかを選ぶと、「詳細設定」の他の項目を一括で設定できます。「CUSTOM」を選ぶと、個々の項目を自由に設定できます。 ハイレンジのビデオカードをご使用の場合は、合わせて設定を変更することで、よりリアルな映像をお楽しみいただけます。ご使用の環境によっては、設定を変更すると快適にプレイできない場合があります。
人物表示数	【HIGH / MEDIUM / LOW】 1画面に表示される人数。
表示距離	【HIGH / MEDIUM / LOW】 1画面で見渡せる距離。
テクスチャレベル	【HIGH / MEDIUM / LOW】 物や背景の表面の精細度。
テクスチャフィルタ	【HIGH / MEDIUM / LOW / OFF】 拡大/縮小表示時の画像処理。
LOD	【HIGH / MEDIUM / LOW】 人物モデルの精細度。
シャドウ	【HIGH / MEDIUM / LOW / OFF】 人物の影の処理。
AO	【HIGH / MEDIUM / LOW / OFF】 物体の影の処理。
リフレクション	【HIGH / MEDIUM / LOW / OFF】 反射光の処理。
アンチエイリアス	【ON / OFF】 描画の輪郭の処理。
被写界深度	【HIGH / MEDIUM / LOW / OFF】 カメラの焦点の合わせ方。
モーションブラー	【ON / OFF】 カメラの被写体ぶれ補正。
ライトシャフト	【ON / OFF】 光の階調表現の処理。
パーティクル	【HIGH / MEDIUM / LOW】 不規則な形状の物体の描画の処理。
シェーダー	【HIGH / MEDIUM / LOW】 光の反射などの処理。

※ご使用の環境によっては、詳細設定の「品質設定」以外の各項目を「LOW」や「OFF」にすると処理が軽くなります。

トラブルシューティング

インストールできないときは

インストールできないときは、下記の項目をチェックしてください。どの症状にも該当しない場合や、症状が解消されないときは、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください(→P.51)。

ディスクをセットしたが、何も起こらない(パッケージ版のみ)

Windowsの設定によっては、インストールプログラムが自動的に起動しない場合があります。その場合は、手でインストールプログラムを起動してください。

- 1 本製品を、DVD-ROMドライブにセットします。
- 2 [スタート]—[すべてのプログラム]—[アクセサリ]—[ファイル名を指定して実行] をクリックします。
- 3 「ファイル名を指定して実行」が表示されるので、「○(DVD-ROMドライブ): ¥Setup.exe」と入力します。
- 4 インストールプログラムが起動します。以降は画面の指示に従ってください。

[空き容量がありません]と表示される

インストール先のハードディスクの空き容量を確保してから、再度インストールしてください。

※本製品は、12GB以上の空き容量が必要です。

インストール中にエラーが表示される

他に起動中のソフトがあれば、すべて終了してください。また、スクリーンセーバーを「なし」にしてください。

トラブルの一般的な対処法

トラブルが起きたときは、次の対処法を行ってください。

ご使用になるハードウェア、ソフトウェアの環境によっては、対処法が有効にならない場合があります。次の対処法を行っても症状が解消されない場合は、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください。なお、ご使用のハードウェアや周辺機器の設定変更、ドライバーの更新などは、お客様の責任において行っていただくこととなります。あらかじめご了承ください。

◆機器以外の基本的な確認

[対象] トラブル全般

- 本製品の動作環境をご確認ください。
- ディスクの読み取り面に、傷や汚れがないかをご確認ください(パッケージ版のみ)。

◆DVD-ROMドライブ(パッケージ版のみ)

[対象] インストール不良、起動時のトラブル

- DVD-ROMドライブのクリーニングを行ってください。

◆メモリ

[対象] トラブル全般

- 起動中のアプリケーションは、すべて終了してください。
- 常駐ソフトはできるだけ、最低限に減らしてください。
- スクリーンセーバーを「なし」にしてください。

◆ハードディスク

[対象] インストール停止、動作不良(ハングアップ・停止など)

- 次の手順でハードディスクの調整を行ってください。
- ※[スタート]をクリックし、[コンピューター]をクリックします。対象ドライブを右クリックし、[プロパティ]をクリックします。対象ドライブのプロパティが表示されます。

クリーンアップ

- 1 [全般]タブをクリックします。
- 2 [ディスクのクリーンアップ]ボタンをクリックします。
- 3 「削除するファイル」欄の「一時ファイル」ボックスをチェックします(その他のボックスは、お客様のご判断において選んでください)。
- 4 [OK]をクリックします。作業中に、ファイルごとに削除確認のメッセージが表示された場合は、お客様のご判断のもと、可能な限り削除してください。

エラーチェック(スキャンディスク)

- 1 [ツール]タブをクリックします。
- 2 [エラーチェック]の[チェックする]ボタンをクリックします。

最適化(デフラグ)

- 1 [ツール]タブをクリックします。
- 2 [最適化]の[最適化する]ボタンをクリックします。

◆サウンドカード/ビデオカード

[対象] BGM・効果音・ムービー・描画の異常、動作不良(ハングアップ・停止など)

- サウンドカードまたはビデオカードのドライバーを更新してください。
- ※ドライバーの有無、および更新方法については、ハードメーカー、パーツメーカーにご確認ください。
- ※チップセット(マザーボード)に代替機能がある場合、改善しなければ、そちらのドライバーも更新してください。

傭兵の心得【百年戦争編】

プレイヤーは傭兵の一人

プレイヤーは、「英仏百年戦争」の戦場に立つ傭兵の一人です。

戦闘ごとに英仏いずれかの陣営と契約を結び(フリーミッションシステム)、戦闘に参加します。そのため、前回味方だった人物が、次の戦いでは敵になるということも起こります。

戦闘で成果を上げれば、名声や金を手に入れられます。有利な陣営について手軽に名声を稼ぐもよし、あえて不利な陣営について自らの手で戦況を打開するもよし……プレイヤーは、己の信じるままに行動を取ることができます。



戦場では部隊の隊長

戦場では、部隊の隊長となり、部隊を操作して戦闘します。プレイヤーは部隊へ命令を出し、個々の兵士は、その命令に従って自動的に行動します。

プレイヤーは、率いる部隊(兵科)をいつでも切り替えられます。

兵科の種類は40以上。戦況に応じて、最適な兵科に切り替えることが、勝利のポイントとなります。



最強の傭兵をめさせ！

プレイヤーの目的は、最強の傭兵になることです。そのために、己を鍛え、名を上げていきます。以下の条件を満たすと、名声が上がります。名声が上がると、新たな戦場に出撃できるようになります。



- 1 名のある敵隊長を倒す
- 2 敵拠点を制圧する
- 3 依頼を達成する

部隊 / プレイヤーの成長

戦闘で手に入れた金で、装具や部隊装備などを購入できます。

部隊やプレイヤーの能力は、スキルや装具・部隊装備の性能によって決まります(→P.26)。

兵法書は、部隊ごとの能力を表します。取得している兵法書の部隊のみ、戦闘中に操作できます。多くの種類の部隊を率いるには、多くの兵法書を手に入れる必要があります(→P.29)。



戦闘は果てしなく続く

『ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア』には、ゲームオーバーはありません。戦闘中に体力が0になったり、途中で離脱したりすると、酒場(→P.22)に戻ります。このとき、金・熟練度はそのまま獲得できますが、戦果ポイント(→P.45)が少なくなります。



プレイの流れ

百年戦争編では、ゲームは次の流れで進みます。

※ ナイトメア編の進行はP.46を参照してください。

酒場(→P.22)

戦闘の準備を行います。
戦況や自分の能力を考慮に入れて契約したり、戦闘前の装備を調えたりします。

▶主な行動

- ◆ 契約
- ◆ 商人との取引
- ◆ スキル成長
- ◆ 装備
- ◆ 雇用
- ◆ 傭兵との会話



契約する

出撃準備(→P.30)

出撃前に、戦況を確認します。戦闘中でも、出撃準備画面を開けます。

▶主な行動

- ◆ 出撃
- ◆ 戦場の確認
- ◆ 装備 (戦闘前のみ)
- ◆ スキル成長 (戦闘前のみ)
- ◆ 戦場からの離脱



出撃する

戦闘(→P.32)

敵勢力と戦闘します。

▶主な行動

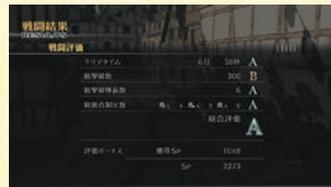
- ◆ 戦闘(移動/攻撃/部隊切り替えなど)
- ◆ アイテム入手
- ◆ 雇用部隊呼び出し
- ◆ 戦旗使用
- ◆ 拠点制圧
- ◆ 依頼達成



契約完了または離脱、体力が0になる

戦後処理(→P.45)

戦闘が終わると、戦後処理をします。
戦果に応じて、名声や金、アイテムなどを手に入れます。
戦後処理は、1日ごとに行うものと、戦闘が終了したときに行うものがあります。



戦闘終了

戦後処理が終わると、再び酒場に戻り、次の戦闘の準備をします。
「酒場→出撃準備→戦闘→戦後処理」を繰り返します。

酒場

【百年戦争編】

酒場では主に戦闘の準備を行います。



名声値 (→P.45)

★はゲームの進行度。

ステータス

プレイヤーの能力を確認したり、装具や部隊装備などを装備したりします。

プレイヤー軍団情報

プレイヤー軍団に所属する傭兵。「HERO」は主人公を表す。

コマンド



SP

現在のスキルポイント (→P.28)。

雇用部隊

雇用している部隊 (→P.24)。

戦旗

装備している戦旗 (→P.42)。

部隊

部隊装備/装具

部隊に装備したアイテムと、プレイヤーに装備したアイテム。[装備]を選ぶと変更できる。



統率部隊情報

プレイヤーが戦闘開始時に率いる部隊の情報。[兵法書]を選ぶと、SPを消費して所持する兵法書を成長させられる。[統率部隊]を選ぶと、出撃時に率いる部隊を変更できる。

戦旗&雇用

雇用した部隊や所持する戦旗を装備します。



隊長一覧

プレイヤー軍団に配属できるキャラクターを確認します。

複数のプレイヤー部隊を使用できるようになると表示されます。

所持品

所持品を確認します。

契約

契約を結び、戦場へ向かいます。

期間が長く、難易度が高いほど、成果を上げたときの報酬が高くなります。

「！」が表示されている契約は、ストーリー戦闘(→P.36)です。



商人

商人と取引します。取引には、金が必要です。

購入

装具や部隊装備、兵法書などを購入します。

部隊装備は、所有している兵法書に対応したもののみ購入できます。

装具



ヘッド

ボディ

アーム



レッグ

プレイヤーに装備する。プレイヤー自身の防御力に影響する。

部隊装備



武器

盾

兵法書(部隊)ごとに装備する。プレイヤーが率いる部隊の攻撃力/防御力に影響する。

その他



兵法書



戦旗

売却

装具、部隊装備、収集品を売却します。

雇用

部隊を雇用します。部隊を雇用すると、戦闘時に、任意のタイミングで部隊を呼び出せます(→P.42)。

サポートスキル(→P.27)の統率力が高いほど、1部隊の兵士数が多くなります。

「所持」数は、部隊を呼び出せる回数を表します。

部隊を雇用したときに、割り振るキーやボタンを決められます。後で割り振りを変えるには、[ステータス]の[戦旗&雇用]を選びます。



会話



酒場内の人物と会話をします。

「！」が表示されている人物は、ストーリー進行に重要な情報を持っています。必ず話しかけるようにしましょう。

百年記

ストーリー

今までに進めたストーリーや噂話を確認します。

人物

今までに会った人物のプロフィールを確認します。



部隊性能

操作できる(兵法書を所持している)部隊の性能を確認します。

地名辞典

登場したステージに関する地名情報を確認します。

記録

今までの戦闘記録を確認します。

システム

プレイ中のデータをセーブ(→P.12)したり、ゲーム設定(→P.14)を変更したりします。

プレイヤー／部隊の成長 【百年戦争編】

プレイヤーの成長

プレイヤーの能力は、装具の性能で決まります。

装具には、「ヘッド」「ボディ」「アーム」「レッグ」の4種類があります。装具は、入手しただけでは効果はありません。酒場や出撃準備で装備(→P.23)することが必要です。



部隊(兵科)の成長

部隊の能力は、スキルLv(レベル)と、部隊装備(武器・盾)の性能で決まります。

兵法書

兵法書とは、兵科ごとの能力を表すものです。所有している兵法書に書かれている兵科のみ、戦闘中に操作できます。

兵法書には、Lvと成長率があります。

兵法書のLvは、その兵科で戦闘経験を積むと上がります。Lvが上がると、SP(スキルポイント)を獲得します。



SPは、「サポートスキル」(→P.27)、「アクションスキル」(→P.27)のLvを上げるのに使います。

サポートスキル

兵科の基本的な能力です。

Lvが上がるほど、兵科の能力が上がります。兵科の能力は、プレイヤーの操作している部隊にのみ効果を発揮します。

また、「レベルアップ」を選ぶと、SPを消費して兵法書のLvを上げられます。



サポートスキルの種類と上昇したときの効果

攻撃力	敵に与えるダメージが増える。
防御力	敵から受けるダメージが減る。
移動力	部隊の移動速度が速くなる。
精神力	アクションゲージ(→P.33)の回復が早くなる。
収納	矢や弾などの数が増える。
耐久力	敵の攻撃を受けてもよけにくくなる。
統率力	「雇用」コマンド(→P.24)でリストアップされる部隊の兵士数が増える。
研究	兵法書のLvアップ時に、SP(スキルポイント)を多く入手できるようになる。

アクションスキル

兵科の部隊アクション(→P.34)の効果です。

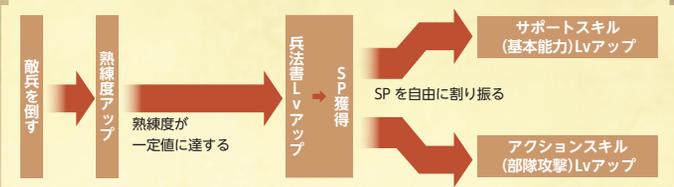
Lvが上がるほど、攻撃アクションの効果が上がったり、特殊な効果を発動したりします。

兵科の能力は、プレイヤーの操作している部隊にのみ効果を発揮します。失われたページのアクションスキルのLvを上げる

には、兵法書の「紙片」を手に入れることが必要です(→P.50)。



スキルのLvを上げるには



サポートスキル、アクションスキルのLvを上げるには、「SP(スキルポイント)」が必要です。

戦闘を重ねて熟練度(→P.32)を上げ、熟練度が一定値に達すると、SPを獲得します。

獲得したSPを割り振り、サポートスキル、アクションスキルのLvを上げられます。SPは自由に割り振れるので、兵科の能力をプレイヤーの好みに成長させられます。

また、SPは共通でストックされるため、熟練度を獲得しやすい兵科で戦闘を繰り返し、他の兵科を成長させることもできます。



部隊装備

部隊装備の武器は部隊の攻撃力、盾は部隊の防御力に影響します。武器・盾は、兵法書ごとに装備する必要があります。そのため、兵法書の「紙片」(→P.50)を所有している兵科のみ装備できます。

[ステータス]-[部隊]の[装備]から、変更する個所(左手/右手)を選びます。

部隊装備も兵法書と同様、プレイヤーの操作する部隊にのみ効果を発揮します。



兵法書の種類と相性

兵法書(兵科)には、特徴や相性があります。

兵法書の特徴

兵法書に書かれている兵科には、それぞれ特徴があります。特徴を把握して、戦闘に臨みましょう。

短剣の書	移動や攻撃速度が速い。攻撃力、防御力は低い。
細剣の書	重装備の敵に対して優れた能力を発揮する。攻撃力、防御力は、共に低め。
長剣の書	攻撃力、防御力ともバランスが取れている。騎兵や戟兵からの攻撃に弱い。
槍の書	間合いが広く、直線的な攻撃は威力がある。その分、回り込まれると弱い。
長槍の書	騎兵に対して優れた能力を発揮する。接近戦になるともろい。
騎馬の書	突撃などで高い攻撃力を持つ。乱戦・遠距離攻撃・長槍の迎撃などに弱い。
戟の書	間合いが広く、攻撃力も高い。苦手な兵科も少ない。攻撃速度が遅い。
斧の書	攻撃力、防御力とも高い。俊敏な動きの敵に弱い。
棍の書	重装備の敵に対して優れた能力を発揮する。俊敏な敵に弱く、移動も遅め。
弓弩の書	遠距離の敵に対して攻撃できる。騎馬への攻撃に優れる。乱戦になると弱い。
弓馬の書	移動しながら矢を放てる。盾を持った兵科に弱い。

※ 兵法書の種類は、これ以外にも存在します。

兵科の相性

自分	相手	短剣	細剣	長剣	槍	長槍	騎馬	戟	斧	棍	弓弩	弓馬
短剣の書		—	—	×	×	○	△	◎	—	—	○	—
細剣の書		—	—	×	×	—	△	○	◎	◎	○	—
長剣の書		◎	◎	—	△	—	△	△	—	—	—	—
槍の書		◎	◎	○	—	△	△	△	—	—	—	—
長槍の書		△	—	—	—	—	◎	△	△	—	—	◎
騎馬の書		○	○	○	○	×	—	—	○	△	×	△
戟の書		×	△	○	○	○	—	—	—	○	△	△
斧の書		—	×	—	○	○	△	—	△	—	—	—
棍の書		—	×	—	—	—	○	△	○	—	—	—
弓弩の書		△	△	—	—	—	◎	○	—	—	—	—
弓馬の書		—	—	—	—	×	○	○	—	—	—	—

※ ◎：とても得意、○：得意、—：普通、△：苦手、×：とても苦手

出撃準備【百年戦争編】

出撃準備画面

酒場で契約を選んで出撃すると、出撃準備画面になります。
戦闘中に[F1]を押した場合も同様のポーズ画面が表示されます。



契約内容
契約の内容説明と達成条件。依頼がある場合は[Page Up][Page Down]で切り替えられる。
ナイトメア編(→P.46)では勝利条件と敗北条件が表示される。

戦場全体マップ
● 制圧すべき拠点
● 防衛すべき拠点
● 移動などの目標となる拠点
● 拠点の攻撃方向
● 拠点の防衛ライン

出撃

戦場に出撃します。戦闘前のみ選べます。
契約内容を確認し、出撃拠点を選びます。
出撃できるエリアは、明るく表示されているところのみです。
複数のプレイヤー部隊がいる場合、目標を指定(→P.38)したり、軍団(→P.39)化したりできます。



ステータス(→P.23)

プレイヤーの能力を確認したり、装具や部隊装備などを装備したりします。
戦闘中は装備変更や兵法書のスキルのLvアップなどはできません。



部隊情報



戦場に登場する、有名隊長の部隊の位置・兵士数・兵科を確認します。

[Page Up][Page Down]で陣営を切り替えます。

左[Shift]で、マップを拡大します。拡大中は、[I][L][J][K]でマップをスクロールできます。

離脱

戦場から離脱します。離脱すると、戦後処理(→P.45)に移ります。

このとき、金・熟練度はそのまま獲得できますが、戦果ポイント(→P.45)が少なくなります。



システム

プレイ中のデータをセーブ(→P.12)したり、ゲーム設定(→P.14)を変更したりします。

※戦闘中のポーズ画面では、左[Shift]でもセーブできます。

目標設定

操作していない他のプレイヤー部隊に行動目標を設定します(→P.38)。戦闘中のみ選べます。

情報履歴

過去の戦況メッセージを確認します。戦闘中のみ選べます。

戦闘

【百年戦争編】

画面の見方

プレイヤー部隊

非操作のプレイヤー部隊。カーソルキーで操作プレイヤーに切り替える。カーソルキー長押しで指示を出せる。

コンボ数 (→P.49)

敵に連続で攻撃を当てた数。



プレイヤーの戦果ポイントと順位(敵味方含む)

操作プレイヤー部隊

熟練度ゲージ/Lv

熟練度が一定値に達すると、Lvが上がる。Lvが上がる、と、SP (→P.28) を獲得する。

操作している兵科

赤 : イングランド
青 : フランス



兵装

重い 普通 軽い

兵法書の系統

(→P.29)

ミニマップ([E]で切り替え)



↓ [E]



赤 : イングランド 青 : フランス (百年戦争編)
黄 : 味方勢力 紫 : 敵勢力 (ナイトメア編)
緑 : プレイヤー部隊 赤 : 有名隊長とその向き
■ : 拠点 赤 : 城塞拠点
4/4 : 現在の防御ポイント / 最大防御ポイント
▶▶ : 攻撃目標拠点

戦況ログ

戦闘中に起こったことを表示
(赤 : イングランド、青 : フランス)



敗走: 戦闘で敗走(体力が0)した人物名を表示



出撃: 再出撃した人物名を表示

アクションゲージ

部隊アクションの有効時間。

ゲージが黄色 : 命令実行中

ゲージが水色 : 回復中のため、部隊アクションが出せない状態

部隊アクション (→P.34)

部隊に指示する特殊な攻撃。兵科によって異なる。Lvが上がると★がつく。

赤枠 : 持続タイプの攻撃(キーを押している間中、アクションが持続)

青枠 : 射撃タイプの攻撃(キーを押すとモード変更、再度キーを押すと発動)

黒枠 : 通常タイプの攻撃(キーを押すとアクション発動、一定時間持続するものもある)

軍団化状態 (→P.39)



軍団体力ゲージ

各プレイヤー部隊の体力ゲージが1つにまとまる。

体力ゲージ

戦意ゲージ

最大までたまるとストーム状態 (→P.41) になる。

兵士数

大: 10人 小: 1人

軍団戦意ゲージ

軍団化した部隊数分、戦意ゲージが増える。1ブロック以上たまとると総攻撃 (→P.39) ができる。

戦闘の操作

通常攻撃



部隊の兵士に攻撃命令を出します。兵士は、個々の判断で自動的に攻撃態勢に入ります(プレイヤーを含む)。キーを押している間、攻撃し続けます。

部隊アクション



部隊の兵士が、特殊な効果や威力の高い攻撃を繰り出します。操作している兵科によって攻撃方法は異なります。兵科は、大きく分けて「歩兵系」「騎兵系」「弓兵系」の3種類です。

兵科系統 特徴

歩兵系	間合いが狭い接近戦に強いが、騎兵や弓兵に間合いを取られると一方的に攻撃されがち。通常攻撃で間合いを詰め、接近したら部隊アクションで一掃するのが基本。
騎兵系	機動力があり、加速すれば敵を吹き飛ばせるが、加速には助走が必要なため接近戦になるともろい。敵との間合いを十分に取り、加速して敵部隊に突撃、そのまま駆け抜け再び間合いを取るのが基本。
弓兵系	遠距離から矢を放ち、損害を受けることなく攻撃できるが、接近戦には無力。一度キーを押すと構え、もう一度キーを押すと矢を放つ。構えを解くには[K]。十分間合いを取りながら攻撃するのが基本。

部隊アクションには、キーを押している間に効果を発揮するタイプ、キーを押すと一気に効果を発揮するタイプなど、さまざまな操作方法があります。

部隊切り替え



操作する部隊を切り替えます。隊長マーカーが光っているときに[K]を押すと、その部隊の隊長になります。

[K]を長押しすると、部隊が散開します。兵法書を取得していない部隊、有名隊長の部隊、軍楽兵(→P.48)、拠点部隊(→P.40)には切り替えられません。



隊長マーカー

プレイヤー切り替え(→P.38)

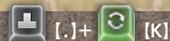


ゲームを進めると、最大4つのプレイヤー部隊を出撃させられるようになります。カーソルキーで操作するプレイヤー部隊を切り替えます。

キーを長押しすると、操作していないプレイヤー部隊に行動を指示できます。



軍団化(→P.39)



複数のプレイヤー部隊を1つの「軍団」として行動させられます。

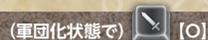
軍団化するには、操作していないプレイヤー部隊に近づき、光の線で結ばれた状態で[.] + [K]を押します。

軍団化した状態では[.]を押すたびに操作する部隊を切り替えられます。

[.] + [K]を長押しすると、軍団化を解除します。



乱戦攻撃



キーを押している間、軍団に所属する全部隊で攻撃し続けます。

一斉攻撃



軍団に同じアクションスキルを持つ部隊がある場合、同時にアクションスキルを発動し、大人数で一斉攻撃を行います。

総攻撃

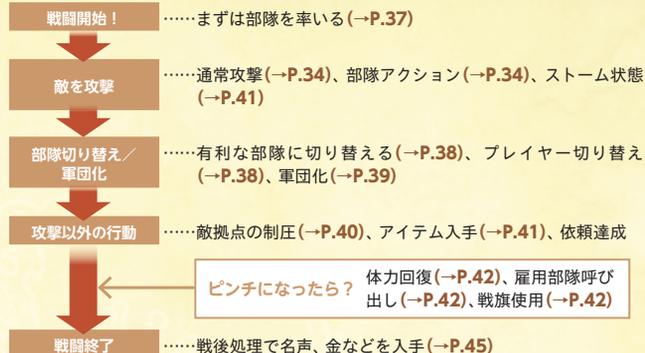


戦意ゲージが1ブロック以上たまっている状態で[.] + [L]を押すと、総攻撃を発動します。一定時間、無敵状態となり、敵に大ダメージを与えます。



戦闘の流れ

戦闘の基本的な流れは、以下のとおりです。



戦闘の種類

戦闘には、「ストーリー戦闘」と「通常戦闘」があります。「酒場」の「契約」(→P.22)で、好きな戦闘を選びます。条件に応じて、様々な戦闘が発生します。

ストーリー戦闘	クリアしないと物語が先に進まない。「!」が表示されている。契約期間が無期限。
通常戦闘	物語の進行には影響しない。契約期間がある。

「ストーリー戦闘」をどうしてもクリアできないときは、一度戦闘を離脱し、「通常戦闘」で名声、SP(スキルポイント)(→P.28)、金などを稼ぐとよいでしょう。稼いだSPや金で、兵法書のスキルやプレイヤーを成長(→P.26)させてから、再びストーリー戦闘に挑戦しましょう。

また、「契約」とは別に、プレイヤーが「依頼」を受けることがあります。依頼を達成すると、依頼報酬を受け取れます。

部隊を率いる

「出撃準備」で「出撃」(→P.30)を選ぶと、戦場に切り替わります。このとき、プレイヤーは初期統率部隊を率いています。率いる部隊は戦場で自由に変えられます。隊長マーカーが光ったときに[K]を押すと、その部隊を率いられます。ただし、一部の部隊は率いることができません(→P.38)。**[K]**を長押しすると、部隊を散開し1人で行動します。

雇用部隊(→P.24)を雇っていると、統率部隊を選んで出撃できます。酒場または出撃準備画面で[ステータス]→[部隊]の[統率部隊]から選びます。



戦闘の進み方

戦闘は、1日単位で進みます(夜明けから日没まで)。1日の残り時間は、ポーズ画面で確認できます。



1日が終わる直前に、カウントダウンが表示され、0になると終了です。

契約を達成する、規定の日数が終了する、離脱(→P.31)する、体力が0になるなどで戦闘が終了します。

攻撃する

部隊に攻撃の命令を出すと、個々の兵士(プレイヤーを含む)が敵を自動的に攻撃します。

[ゲーム設定]の[ダメージ数]を[あり](→P.14)にしていると、ダメージが数値で表示されます。

倒した敵部隊のLvが高いほど獲得する熟練度(→P.32)が多くなります。

攻撃方法は、操作している部隊の兵科によって異なります(→P.34)。

[、]を押すと、操作中の部隊の部隊アクションや情報などを見られます。



ダメージ数の色

- 白: 敵に与えたダメージ
- 黄: 敵にダメージを与え、撃破
- 桃: 味方が受けたダメージ
- 赤: 味方がダメージを受け、退却

部隊を切り替える

部隊の兵科には、それぞれ相性があります。敵の隊長マーカーの発する光で、相性がよいか悪いかを判断できます。

相性に合わせて部隊を切り替えることが、戦闘に勝利するために必要です。部隊を切り替えるには、操作したい部隊に近づき、隊長マーカーが光ったときに【K】を押します。

ただし、操作できる兵科の種類は、取得している兵法書(→P.26)に書かれている兵科のみです。多くの種類の兵科を操作したい場合は、多くの兵法書を入手する必要があります。拠点部隊、有名隊長の部隊、軍楽兵(→P.48)は操作できません。

相性が非常に悪い (とても不利)	相性が悪い (不利)	普通	相性がよい (有利)	相性が非常によい (とても有利)

プレイヤー切り替え

ゲームを進めると、最大4つのプレイヤー部隊を出撃させられるようになります。一方の部隊に重要拠点を守らせつつ、他方の部隊で敵拠点を攻撃したり、離れた攻略目標を同時に攻撃したりと、様々な戦術が取れます。

操作する部隊を切り替えるには、部隊に対応したキーを押します。

非操作部隊への指示

操作していない部隊の行動を指示できます。カーソルキーを長押しして、指示コマンドを選びます。



目標	全体マップを表示し、目標拠点を指定する。	合流	操作部隊のもとへ向かう。
待機	その場に待機する。	戻る	キャンセルする。

【F1】を押してポーズ画面で【目標設定】を選んでも目標を指示できます。リアルタイムで素早く指示を出したい場合はカーソルキーから、ゲームを停止してじっくり考えたい場合はポーズ画面から指示を出すすよいでしょう。

軍団

複数のプレイヤー部隊を1つの「軍団」として行動させられます。状況に応じて瞬時に兵科を切り替えたり、軍団に属する部隊すべてで強力な攻撃をしたりできます。軍団化するには、操作していないプレイヤー部隊に近づき、光の線で結ばれた状態で【.】+【K】を押します。



軍団化すると各プレイヤーの体力ゲージが合算され、打たれ強くなる。

軍団アクション

軍団化すると、軍団専用のアクションが使えます。

部隊切り替え



【.】を押すと瞬時に軍団内の部隊を切り替え、敵部隊との相性に応じて臨機応変に。

チェインコンボ



部隊を切り替えてコンボを繋げるとチェインコンボが発生！ 戦意ゲージが大幅アップ。

乱戦攻撃



【O】を押し続けると、軍団内の全部隊で攻撃！

一斉攻撃



同じアクションスキルを持つ部隊が軍団にいれば、同時にアクションスキルを発動して大人数で一斉攻撃！

総攻撃



戦意ゲージが1ブロック以上たまったと、【.】+【L】で総攻撃が可能。無敵状態となり、敵に大ダメージ！

◆ 拠点攻略



すべての拠点には、防御ポイントがあります。防御ポイントは、ミニマップ上に表示されます(→P.33)。敵の拠点部隊を倒すと、防御ポイントが減っていきます。

防御ポイントを0にするか、プレイヤー以外の味方部隊が敵拠点の奥深くまで侵攻すると、敵の拠点隊長が現れます。敵の拠点隊長を倒すと、敵拠点を制圧できます。敵拠点を制圧すると、拠点到所属するすべての部隊が味方に変わります。敵の拠点はどこでも制圧できますが、敵の進入路・進入港は制圧できません。



制圧効果

拠点を制圧すると、隣接した敵拠点の戦意が低下し、防御ポイントが減少します。制圧効果が発生している拠点は、積極的に攻めましょう。制圧効果は3分間継続します。



城塞拠点とガーディアン

マップ上で大きい旗が表示される拠点は「城塞拠点」という特別な拠点です。城塞拠点では「ガーディアン」という強力な拠点隊長が出現します。



旗の中のマークはガーディアン兵科系統を表す。

ガーディアンには「ブレイクゲージ」があります。ブレイクゲージがある間は、攻撃してもほとんどダメージを与えられませんが、ブレイクゲージが減少します。ブレイクゲージが0になるとガーディアンはダウンし、「ブレイク状態」になります。ブレイク状態では敵との相性にかかわらず大きなダメージを与えられるので、一気に攻撃するチャンスです。

チャンスタイムを狙え!



ガーディアンが特技を使った後はチャンスタイムになる。チャンスタイム中に攻撃すると、ブレイクゲージを大きく減らせる。また、チャンスタイムを長く引かせられる。



攻撃してブレイクゲージを削る。

ブレイク!

◆ ストーム状態!

敵兵を倒すと、戦意(→P.33)が上がります。戦意が最大までたまると、「ストーム状態」になり、一定時間、部隊の能力が飛躍的に上がり、無敵になります。戦意が0になると、ストーム状態が終了します。



プレイヤー部隊だけでなく、敵味方すべての部隊がストーム状態になります。

◆ アイテムを手に入れる

敵拠点を制圧したり、敵隊長を倒したりすると、アイテムが出現することがあります。アイテムを手に入ると、様々な効果が現れます(→P.44)。



◆ 敵にやられた場合は……

プレイヤーの体力が0になると、プレイヤーは酒場に戻ります。このとき、金・熟練度はそのまま獲得できますが、戦果ポイント(→P.45)が少なくなります。再び出撃するには、もう一度、契約(→P.22)をします。



戦況を変えたいときはどうする？

1 戦旗を使う

戦闘中に「戦旗」(→P.44)を使うと、一時的にプレイヤー部隊の能力を上げたり、敵部隊の能力を下げたりできます。戦旗を使うには、あらかじめ装備(→P.23)しておく必要があります。



【/】を押している間、部隊アクション表示が戦旗に切り替わります。戦旗を使用するときは、【/】を押しながら割り振られたキーを押します。戦旗を使用した後、対象を指定する場合があります。戦旗は、使用すると消費します。補充するには、酒場で購入(→P.24)するか、戦闘で手に入れる必要があります。

2 雇用部隊を呼び出す

酒場で部隊を雇用(→P.24)していると、戦闘時にいつでも呼び出せます。呼び出すと、プレイヤーの間近に現れ、味方部隊として戦闘に参加します。使用したい部隊が身近にいない場合などに使うと効果的です。



左[Shift]を押している間、部隊アクション表示が雇用部隊に切り替わります。雇用部隊を呼び出すときは、**左[Shift]**を押しながら割り振られたキーを押します。雇用部隊は、使用すると消費します。補充するには、酒場で新たに雇う必要があります。

3 体力を回復させる

プレイヤーの体力は、アイテム(→P.44)を取ったり、自拠点に戻ったりすることで回復します。アイテムは、種類により回復する量が異なります。自拠点内の明滅する紋章のエリアに戻ると、体力が全回復し、弓矢などの数も回復します。ただし、味方の拠点部隊が倒されるたびに紋章エリアが小さくなります。拠点隊長が出現している状態では紋章エリアがなくなり、回復できません。



戦闘時の状態異常

特定の攻撃を与えたり、戦旗(→P.42)を使用したりすると、敵を状態異常にさせることがあります。敵の攻撃でプレイヤーが状態異常になることもあります。状態異常はどれも、一定時間が経過すると自動的に回復します。

状態	内容	状態	内容
	炎 毎秒ダメージが追加される。		混乱 攻撃せず、逃げ惑う。
	毒 攻撃が出せなくなる。		バリア 一度だけ、攻撃を無力化する。
	氷 氷で固まり、そのままの体勢をとり続ける。		体力吸収 与えたダメージの一部が、自分の体力となる。
	気絶 操作できなくなる。		攻撃力Up/Down 攻撃力が2倍/半分になる。
	魅了 同士討ちする。		防御力Up/Down 防御力が2倍/半分になる。
	激怒 挑発された相手に向かっていく。		移動Up/Down 移動速度が1.5倍/半分になる。
	回避 一定の確率で攻撃をかす。		

アイテムや戦旗の種類

アイテムや戦旗には、以下の種類があります。

アイテム名	内容	アイテム名	内容
 ぶどう酒	戦意(→P.33)が最大になり、ストーム状態(→P.41)になる。	 ふつうの銀塊	金900の価値がある。
 パン	体力が回復する。	 ふつうの金塊	金1500の価値がある。
 丸焼肉	体力が大幅に回復する。	 大きな銀塊	金2100の価値がある。
 小さな銀塊	金300の価値がある。	 大きな金塊	金3000の価値がある。
 小さな金塊	金600の価値がある。		

戦旗名	内容
疾走の戦旗	プレイヤー部隊の移動速度が上がる。効果小。
剣の戦旗	プレイヤー部隊の攻撃力が上がる。効果小。
盾の戦旗	プレイヤー部隊の防御力が上がる。効果小。
鈍足の戦旗	敵部隊の移動速度が下がる。効果小。
折剣の戦旗	敵部隊の攻撃力が下がる。効果小。
穿盾の戦旗	敵部隊の防御力が下がる。効果小。
慈愛の戦旗	プレイヤー部隊の兵士が生き返る。効果小。
畏怖の戦旗	敵部隊がパニック状態になる。効果小。
魅惑の戦旗	敵部隊同士で攻撃させる。効果小。
羽根の戦旗	プレイヤー部隊の回避力が上がる。
挑発の戦旗	敵部隊の注意をプレイヤー部隊に向けさせる。

※ 戦旗には、この他にも多くの種類があります。

戦いの終結

1日ごとの終了

1日が終わるごとに、その日の勝敗、隊長ごとの戦果ポイント、戦果ポイントの順位が発表されます。

その後、敵の撃破数、敵隊長の撃破数、拠点制圧数などで、戦果ポイントを獲得します。

ランキングで10位以内に入ったり、依頼を達成したりすると、ボーナスポイントを獲得します。戦果ポイントに応じて、名声値が上がります。

最後に、戦闘中に入手したアイテムが表示されます。入手したアイテムは、翌日の出撃準備の[ステータス](→P.31)で装備できます。



順位	名前	戦果ポイント	撃破数
1位	トニー	1900 Pt.	200
2位	黒人オールド	127 Pt.	180
3位	ジャスト	120 Pt.	160
4位	アーレン	117 Pt.	140
5位	アイン	109 Pt.	120
6位	ロジ	98 Pt.	100
7位	ジョン・キヤンド	78 Pt.	80
8位	スリッ	31 Pt.	60

契約期間が終了

契約日数が経過するか、契約内容を達成すると、勝敗にかかわらず戦闘は終了します。「1日ごとの終了」と同様に、戦果ポイントとアイテムを入手します。戦果に応じて名声が加算されます。その後、戦果に応じて金とSPが支給されます。



項目	金額
給金	2000 Pt.
契約報酬	4,500 Pt.
依頼報酬	0 Pt.
拾得金	1,830 Pt.
TOTAL	8,330 Pt.
所持金	7,630 Pt.

給金	戦闘に参加すれば支給される(1日単位で支給)。名声に応じて金額は変わる。
契約報酬	契約内容(→P.30)を達成すると支給される。
依頼報酬	依頼を達成すると支給される。
拾得金	戦闘中にアイテムとして手に入れた金。



戦いを途中で離脱(→P.31)したり、体力が0になったりしても、金・熟練度はそのまま獲得できますが、戦果ポイントが少なくなります。

ナイトメア編

ナイトメア編の進行

ナイトメア編は章仕立てになっており、章ごとの勝利条件を達成していくことでストーリーが進行します。
兵法書の成長や装具・部隊装備などは百年戦争編と共通です。

1 戦場(章)を選ぶ

メインメニューで[戦場]を選び、出撃する戦場(プレイする章)を選びます。クリア済みの戦場をプレイして名声などを稼ぐこともできます。

メインメニューでは酒場(→P.22)と同様に部隊のステータスを確認したり、商人から装具や部隊装備を購入したり、雇用部隊を雇ったりできます。



2 インターミッション/戦前イベント

ストーリーの背景などが語られます。ムービーが表示されることもあります。



3 出撃準備

出撃準備画面(→P.30)で準備をし、[出撃]を選びます。

条件を満たすと、有名人物をプレイヤー部隊として使えるようになります。



4 戦闘

勝利条件の達成をめざして戦闘(→P.32)します。勝利条件の達成後、新たな勝利条件が提示されることがあります。

勝利条件を達成するたびに、オートセーブされます。敗北しても、オートセーブされたデータをロードすれば、戦闘の途中から再開できます。

※ オートセーブできるのは3つまでで、古いものから上書きされます。



5 戦後イベント~メインメニューへ

最終的な勝利条件を達成して章をクリアすると、戦後イベントが表示されます。イベント終了後、戦闘評価画面で[Space]を押すと次の章へ進みます。
左[Shift]を押すとメインメニューに戻ります。



魔物兵科

ナイトメア編ではドラゴンや巨人などの魔物兵科が登場します。兵法書を手に入ると、プレイヤー部隊の兵科として操作できます。

魔物兵科の兵法書は魔物のガーディアン(→P.40)を撃破すると、拠点アイテムとして出現します。

条件を満たすと、百年戦争編でも魔物兵科が使えるようになります。



巨大モンスター

時には巨大なモンスターが登場します。

巨大モンスターは非常に高い体力と攻撃力を持ちます。複数のプレイヤー部隊で波状攻撃を行ったり、軍団化して強力な攻撃を叩き込んだりと、臨機応変に戦いましょう。



マスターからの助言

傭兵に成り立てのお前に、戦場で生き抜く知恵を授けてやろう。
ちゃんと聞いておくんぞ！

～ 戦闘編 ～

敵部隊の隊長を狙え！

攻撃では、敵部隊の隊長を狙うといいぜ。敵部隊の隊長を撃破すると、部隊の兵士もすべて撤退するからな。ただし、コンボ(→P.49)を狙っているときは別だ。カウントが途切れないように、敵隊長は最後まで取っておきな。あと、敵隊長Lvの色にも気をつけろ。Lvの色が赤い部隊には近づかないほうが身のためだぜ。



赤色	+10	～ (敵が強い)
棕色	+5	～ + 9
白色	-4	～ + 4 (敵が同レベル)
水色	-9	～ - 5
青色	～ -10	(敵が弱い)

一人で突っ込むな！

功を焦って、一人で突っ込むのは愚の骨頂だ。

ま、突っ込んでいても、敵に囲まれて無敵死にするのがオチだな。

拠点の制圧では、防御ポイントを0にするか、味方の部隊が敵拠点到に侵攻しなければ、敵の拠点隊長は現れねえぜ。やっぱり、味方と連携して攻めることだな。

軍楽兵の効果

戦場で戦っていると、軍楽兵が現れることがあるぜ。なんともいえないいい音色を響かせるが、あいつらにも立派な役割があるんだ。

あいつらの近くにいる部隊は、アクションゲージ(→P.33)の回復が早くなる効果がある。部隊アクションを頻繁に使う部隊を操作しているときゃ、なにかと重宝するぜ。



コンボで熟練度を稼ぐ

短い時間に続けて敵に攻撃を当てることを「コンボ」という。コンボは一定時間敵を攻撃しないと途切れるんだ。

コンボ(→P.32)を続けると、熟練度(→P.32)のボーナスがもらえるぜ。兵法書のLvアップにはもってこいだ。

ただし、コンボを続けるってことは敵の大群に突っ込んでいくってことでもある。Lv差に注意して、気をつけて飛び込むんだぜ。



矢の数に注意

弓兵を率いるときは、矢の数に気をつけろよ。矢は無限じゃねえ。画面右下の矢の数に注意しておくんだ。もちろん矢だけじゃなく、槍や短剣など敵に投げつける兵器はすべて数に制限がある。

まあ、なくなってもあわてることはねえ。体力回復と同様、味方拠点に戻ったときに補充されるからな。

もう一つ、特別に教えてやろう。戦場にいる「鹿」や「うさぎ」に近づくと、いいことがあるかもしれねえぜ。

一度、試しに近づいてみることだな。

隣接している拠点を制圧しろ！

「ルーアン」などの大拠点を攻めるには、大きな戦力が必要だ。その場合、いきなり目的の大拠点を狙うんじゃなく、その拠点到に隣接している敵拠点を狙うんだ。



敵拠点を制圧すると、隣接している敵拠点の部隊Lvが低くなる。おまけに、制圧効果(→P.40)で3分間、防御ポイントも下がるんだ。そうすりゃ、少しは戦いやすくなるだろうよ。

部隊装備と装具の違い

部隊装備には武器と盾があって、操作する部隊の攻撃力、防御力に影響する。また、兵法書ごとに、装備をしなきゃならぬぜ。

装具(ヘッド、ボディ、アーム、レッグ)は、プレイヤーが装備するもので、プレイヤー個人の防御力に影響するんだ。これは、どの部隊に切り替えても効果は変わらぬぜ。



SPの稼ぎ方



戦闘を重ねて熟練度(→P.32)を上げ、熟練度が一定値に達すると、兵法書のLvが上がる。

兵法書のLvが上がると、SP(スキルポイント)が手に入るのももちろん知ってるよな。

忘れちゃならないのは、戦闘結果(→P.45)のボーナスでもらえるSPだ。ただたくさん敵を倒すより、いい評価で戦闘を終えられるよう努力したほうがいいぜ。それと、稼いだSPは好きな兵科に振り分けられる。得意な兵科でSPを稼いで、他の兵科のスキルやレベルを上げるのもいい手だな。

兵法書の「本体」と「紙片」

ひと口に「兵法書」というが、これには「本体」と失われた「紙片」があるのを知ってるか？

「本体」は、「長剣の書」のように、兵科を率いるのに必要だ。これは、商人から購入できぬぜ。戦場で手に入れるしかねえな。

「紙片」は、「長剣の書／両手剣」のように、本体を細分化したものだ。これを持っていなくても、兵科を率いることはできる。だが、持っていれば、アクションスキル(→P.27)のLvを上げたり、部隊装備を装備したりできるから、戦闘が有利になるな。

「紙片」は商人から購入できるから、見かけたら優先して購入するといいぜ。



◎ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

コーエーテックモゲームス ユーザーサポート

<https://www.gamecity.ne.jp/support/>

上記ページ中段の「お問い合わせフォーム」へとお進みください。

- ゲームの攻略法やデータなどに関するご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
- お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。
- 複製品、無許諾のレンタル品、営業使用品等はサポートいたしません。

新製品のご案内 (ホームページ) <https://www.gamecity.ne.jp/>



©2015 Valve Corporation.Steam及びSteamロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。

Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.

Separable Subsurface Scattering
Uses Separable SSS. Copyright © 2011 by Jorge Jimenez and Diego Gutierrez.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

●Steam CD Keyに関する紛失、盗難または不正使用については、株式会社コーエーテックモゲームスおよび、Valve Corporationでは、対応、サポートなどの責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。●Steam CD Keyおよび、Steamに関しては株式会社コーエーテックモゲームスではサポートしていません。

[Steamに関するお問合せ]<https://support.steampowered.com/>

※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

本文デザイン：Miwa HAGIWARA

©コーエーテックモゲームス All rights reserved.