



エステールの封印 マニュアル

INDEX

■ 作品概要	2
■ 基本操作	3
■ 画面の見方.....	6
■ 内政コマンド概略.....	12
■ 攻略のヒント.....	14

■ 作品概要

■ 動作環境

- OS : Microsoft Windows XP、Vista、7
- CPU : Pentium4 相当以上
- メモリ : 512MB以上 (2GB以上推奨)
- 他 : DirectX9.0c以上

■ 起動方法

インストールは必要ありません。

解凍して出来たフォルダの中の『Vahren.exe』を起動してください。

■ ゲーム概要

ななあし氏作『ヴァーレントゥーガ』の拡張作品で、ターン制の戦略級シミュレーションゲームです。戦闘画面はリアルタイムで進行します。また、陣営の主 (以下マスターと呼称) を選択せず、部下の人材や傭兵たちを操ってプレイすることもできます。

本ゲームでは、必ずしも全マップの自国による統一が目的ではありません。最終ボス的なマスターは存在しますが、(大半の陣営で撃破がエンディングを見る条件ではあるものの) それさえ最終的な撃破目標にしなくてもよいのです。

どう戦うかは貴方次第です。

ぜひとも、思うがままに3つの大陸が織りなす幻想の世界、
エスティールを襲う史上最大の危機を生き延びて下さい。



●戦闘マップ時

◎自軍ユニットを左クリック

そのユニットを1ユニット単位で選択します。

◎左右同時クリックもしくはCキー

操作可能な全味方ユニットを選択します。

◎左ドラッグ

ドラッグ枠で囲まれたユニットを部隊単位で全て選択します。

◎左ダブルクリックしドラッグ

ドラッグ枠で囲まれたユニットをユニット単位で全て選択します。

◎Ctrl+左クリック

そのユニットを追加で選択します。

◎Ctrl+左ドラッグ

ドラッグ枠で囲まれたユニットを追加で選択します。

◎地面を右ドラッグ

選択中のユニットをその位置へ移動させます。

ドラッグすると、矢印が回転して部隊の向きを決めることができます。

赤い矢印が前衛ユニット、青い矢印が後衛ユニットの移動場所です。

◎Ctrl+右ドラッグ

部隊の移動先を決めるのと同時に、

前衛ラインと後衛ラインの間隔を調整できます。

◎地面を左クリック

射撃の目標地点を指定します。

◎地面を左ダブルクリック

目標地点の指定を解除します。

◎城門を左クリック

(プレイヤーが防御側のマスターか太守でユニット未選択状態の場合)城門を開きます。

◎スペースキーもしくは中央クリック

ゲームをポーズします。ポーズ中はユニットの操作の他、ゲームスピードの変更を行えます。また、マウスオーバーしたユニットのステータスを閲覧できます。

◎マウスホイールもしくは↑、↓キー

画面をズームイン・ズームアウトします。

◎画面端にマウスカーソル or Ctrl を押しながら画面を右ドラッグ

画面をスクロールします。

◎ミニマップ上で左クリック

クリックした地点を中心に画面をスクロールします。



画面の見方

●戦略画面



① ユニットウィンドウ

ユニットの能力の詳細が表示されます。

雇用:ユニット雇用ウィンドウが開きます。

そのユニットが雇用可能な種族・クラスのユニットしか雇用できません。
人材ユニットがそのエリアを放浪している場合、
そのユニットも表示されます。

解雇:そのユニットを解雇します。プレイヤーユニットは解雇できません。
人材ユニットは解雇された場合放浪します。

② 領地ウィンドウ

その領地の詳細なデータ、駐留部隊が表示されます。

全部:その領地の全部隊を選択します。

③ 内政ウィンドウ

陣営が行える内政コマンドを表示します。

勲章操作:プレイヤーユニットが戦場で3連勝すると、『勲章』がもらえます。これを様々なものと交換します。
また、人材プレイの場合は戦功値と勲章を交換できます。

政策:未行動のユニットがターン終了時に行う行動を定めます。

降伏・END:ゲーム終了のオプションです。「降伏」を除くENDにはそれぞれ条件が有り、終了時にあなたのプレイが得点として評価されます。

④ 勢力ウィンドウ

自陣営の情報が大方ここに表示されます。

探索:現在実装されているのは、城塞都市アイランの『闘技場』のみです。
勲章が入手できます。

人材雇用:自陣営の領地に放浪している全ての人材が表示されます。
このウィンドウから人材を雇用することもできます。

外交:外交ウィンドウが開きます。資金を使うことで
他陣営の友好度を上昇させ、同盟を結ぶことができます。

機能:機能ウィンドウが表示されます。BGM・SEの音量調整など。

ターン終了:あなたのターンを終了します。

⑤ サブウィンドウ

マウスオーバーさせた位置にあわせ様々な情報が表示されます。
(ユニットの雇用範囲・習得技能など)ぜひ参考にして下さい。

●ユニットウィンドウ詳細



画像左側がユニットのステータス数値、右側がユニットの所持スキル、並びに属性・状態異常に対する耐性になります。

ユニットは経験値 (EXP) が蓄積すると成長し、一定のLVに達するとより上位のクラスへとチェンジします。

積極的に育て上げ、最強の部隊を作りあげましょう。

移動型 :ユニットの移動タイプです。地形により向き不向きがあります。

HP :ユニットの耐久力です。0になるとユニットは撃破されます。
人材ユニットは難度 Normal まででは消滅しませんが、Hard 以上の場合は、一定確率で撃破時に戦死します。

MP :ユニットの魔法力です。魔法系スキルの使用条件となります。

攻撃 :ユニットの物理系スキルの攻撃力です。

防御 :ユニットの物理系スキルに対する防御力です。

魔力 :ユニットの魔法系スキルの攻撃力です。

魔抵抗 :ユニットの魔法系スキルに対する防御力です。

素早さ :これが高いほど、ユニットの行動頻度が増えます。

技術 :ユニットの状態異常に対する抵抗・あるいは状態異常にする力です。
一部物理・魔法系スキルではこの値もダメージに関わります。

HP回復 :一行動毎に、ユニットのHPが自動でこの数値分回復します。

MP回復 :一行動毎に、ユニットのMPが自動でこの数値分回復します。

移動力 :ユニットの戦場における移動力です。

召喚 :1戦闘におけるユニットの召喚可能なユニット数を現します。

●戦闘画面



戦闘はリアルタイムで行われます。

ユニットアイコンの下の丸枠はそれぞれ

緑枠 操作可能なユニット

赤枠 攻撃側のユニット

青枠 防御側のユニット

をあらわします。

また、スキルアイコンにマウスオーバーすると上図のようにその射界が表示されます。

戦闘に勝利し、戦場となっている領地を確保するには

敵部隊を全滅させるか、あるいは敵部隊を撤退させなければなりません。

また、プレイヤーがマスターでない場合は、直接『手動』で命令を下せない味方ユニットが登場します。

戦いを有利に進めるため、ぜひとも基本の操作を習得してください。

① スキルウィンドウ

ユニットの隊列や使用スキルをここで操作できます。

スキルアイコンを左クリックすると、そのスキルを最優先で使用するようになり、右クリックすれば、そのスキルの使用禁止／解除が可能です。

銀色の背景が付いたスキルは『必殺技』で、一戦闘に一度しか使用できません。

左クリックでここぞというときに使用してください。

自動または前進:ユニットの操作をCPUに任せ、前進させます。

後退:ユニットの操作をCPUに任せ、後退させます。

手動:ユニットを手動で動かします。目標位置に到達後は付近の敵を攻撃に行きます。

固定:ユニットを手動で動かします。目標位置に到達後は一切移動しません。

退却:ユニットを戦場から退却させます。選択後そのユニットは自動操作となり、戦場の端まで移動しなければ退却できません。

② 部隊ウィンドウ

戦闘に参加している味方部隊の一覧です。

左クリックにより部隊単位でユニットを選択できます。

また一番左のボタンで全部隊を、その隣の赤ボタンで前衛部隊全てを、青ボタンで後衛部隊全てを選択できます。

③ 残HP割合選択ウィンドウ

残りHPの割合量に応じたユニット選択ができます。

指定した割合より、左クリックで数値以下、右クリックで数値以上の全てのユニットが選択されます。

④ ミニマップ

戦場のミニマップです。赤が攻撃側、青が防御側ユニットを現します。

⑤ 部隊登録ウィンドウ

左側の赤で前衛、青で後衛を選択できるほか、

その他のウィンドウに、右クリックで現在選択中の部隊を登録し、

左クリックで選択できるようにします。

⑥ 速度変更ウィンドウ

ポーズ中のみ表示されます。戦闘中の時間の流れを調整できます。

⑦ 残HPウィンドウ

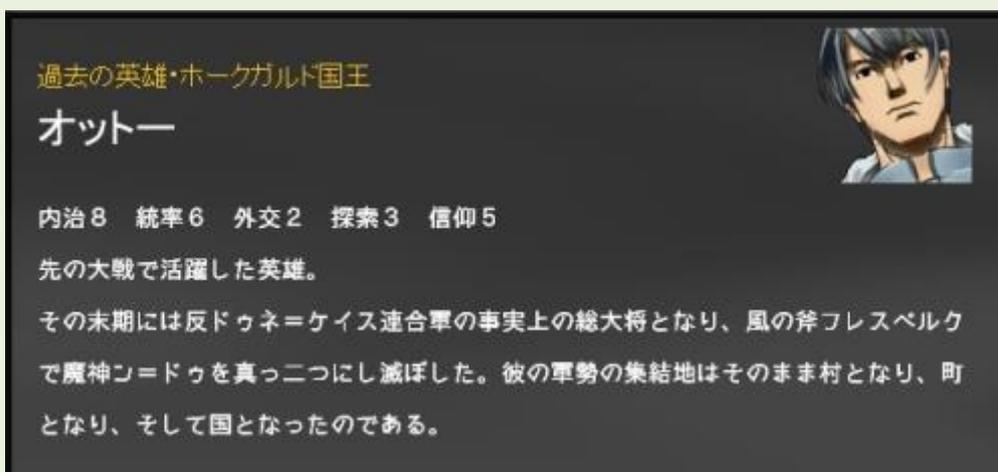
味方ユニットの残りHPがゲージで表示されます。

(9ユニット以上いる部隊は、9ユニット目以降は表示されないのご注意ください。)

ここからユニットを選択することもできます。

⑧ サブウィンドウ

マウスオーバーした事柄に関する情報が表示されます。



人材ユニットの名前をマウスオーバーすると、上記のようにその人材の来歴と、政策の実行能力が表示されます。

信用度 100

信用度はマスターにのみ存在する数値で、友好国を攻撃したりすると低下し、人材の忠誠などに悪影響を与えます。忠誠値が低下すると、難易度によっては人材が離反したりするので気を付けてください。信用度並びに忠誠は勲章を消費することで回復できます。

戦功値 3000

戦功値は逆に部下人材のみに存在する数値で、敵を戦場で撃破すると上昇します。

これが上昇し、陣営内の地位が『上士』以上になると、陣営の領地内を放浪している人材を自分の部下に出来る『陪臣』が雇用できるようになります。

陪臣は、雇った人材の個人的な部下になり、たとえ陣営から離れることになっても後についていきます。彼らを率い、一陣営を新たに築くのが人材プレイの目標の一つです。

また、戦功値は勲章に相互に変換可能で、他陣営へとある程度持ち越すこともできます。

■内政コマンド概略



本作の内政コマンドでは、プレイヤー自身やその陣営を強化することができます。内政ウィンドウに表示される3つの数値はそれぞれのコマンドと密接にかかわりますので注視していきましょう。

- 混沌値** 敵陣営の強化に関わる数値で、陣営が戦闘を繰り返すごとに上昇します。
- 勲章** 戦場で「3連勝」することによって上昇します。『勲章操作』で様々なものと交換可能です。
- 信仰値** 『政策』で上下し、混沌値の上昇率に関わります。＋なら混沌、－なら秩序の信仰です。何れかに数値が割り振れると、ターン開始時に加護を得ることができるかもしれません。

■勲章操作

戦場や闘技場で得た「勲章」を戦功値に変えたり、その逆を行ったりが出来ます。数値は多少目減りしますが、人材プレイの際に戦功値を他の陣営へ持ち越すことが可能です。また、勲章はユニットやアイテム、あるいは部下の信用へと交換することもできます。

■政策

陣営プレイ時はターン終了時に未行動のユニットが、人材プレイ時にはターン開始時に全ての指揮下ユニットが、このコマンドで決めた方針の内政を行います。それぞれのコマンドに対する人材の能力はユニットごとに大きく異なります。

- 内治** 領土の経済値や城壁値を上げ、収入を増やします。
- 統率** 陣営の「訓練LV」を上げ、ターン終了時の訓練の効果を上げます。
- 外交** 他陣営に影響を与えます。「外交方針」で方針を決定してください。
- 探索** 領土内に隠された財宝やユニットを探させます。
- 信仰** 信仰値を上下させます。「信仰方針」で方針を決定してください。

■降伏・END

ゲームを終了するオプションです。終了したゲームは得点で評価されます。

『降伏』以外は終了時の評価にボーナスが付きますが、実行するために

特定の条件を満たさなければなりません。また、『マの領域』を滅ぼすことに成功した場合、

プレイヤー人材によってはエンディングイベントが発生します。



上記のように、『政策』で決めた方針に従って、自陣営内の未行動ユニットは内政を行います。

また、CPU陣営の人材も単純な戦力としてだけでなく、自分が所属している陣営の能力を

強化することができます。彼らを打ち倒し、あるいは従えることで

あなたの所属する陣営の立場を優位におくことが出来るでしょう。

■攻略のヒント

●魔軍の動静に気を付ける

エステールを脅かす魔神王は、『マの領域』に封印されていますが、いまやそれは風前の灯です。彼らは『混沌値』の上昇と共に強大になるので、いずれ対決の日がやってくるでしょう。十分な準備を整えておいてください。

●内政を利用しよう

ターン終了時、未行動のユニットは訓練されるとともに、『政策』で指定した方針に従って行動します。人材ユニットの中にはこれらに関する特殊な才能の持ち主(彼らの内政能力はマウスオーバーで見られます)も存在するので、効率的に利用しましょう。

●人材をよりすぐろう

一見使えなさそうな人材でも、後に強烈な必殺技を習得することもあります。彼らにはそれぞれ個性が有るので、しっかりと経験値をかせがせ、成長させましょう。

●外交関係に気を使おう

倒すか倒されるかだけが、他の陣営との関係ではありません。同盟を結べば、隣接する領地から攻められる心配がなくなり、その分戦力を主戦場に回すことができます。また、上手く共闘の約束を取り付けることで、場合によっては戦場に援軍を送ってくることもさえあります。しっかりと戦略を練って、有効に活用しましょう。

エステールの封印

制作 : 水素(仮名)

ユニットアイコン提供 : ドットの人

スキルエフェクト提供・スクリプト協力 : nana

その他、イベント投稿者、素材提供者の皆さま(詳細は著作権表記.txtに記述)

そして、この説明書を読んで下さった貴方(どうか本編もプレイして下さい!)に感謝をこめて。