

www.oldiesrising.com

namco®



テイルズ オブ ファンタジア

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



3 TALES OF PHANTASIA™

スーパーファミコン®

SHVC-ATVJ-JPN

www.oldiesrising.com



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを感じた場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。

長時間使用する時は、速度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、現象現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

3 TALES OF PHANTASIA

TM



アセリア暦×××年 世界樹ユグドラシルが
魔術の源となる“マナ”を生み出していた時代

その大いなる力を利用し

世界を支配せんとする魔術師がいた

気高い精神と冷酷非情な性格をあわせもつ

その男の名は“ダオス”

しかしある冒険者たちと

不忠実な2つのペンダントの力により

ダオスは自らの野望とともに

永遠に封じ込められた

世界は平和を取り戻したかに見えた……



C O N T E N T S

ゲーム内容	4P
基本操作	6P
ゲームの始め方とセーブ	8P
サウンドモード	10P
ゲームシステム	12P
メニュー画面 画面の見方と操作法	14P
コマンド/とくぎ	16P
そうび	18P
アイテム	20P
さくせん	22P
たいれつ	23P
ステータス	24P
カスタム	26P
セーブ	27P
マップ画面 画面の見方と操作法	28P
移動/会話・演出・標の移動/飛行機/ ワールドマップ	



戦闘画面

射の用法..... 30P
 近距離/遠距離/武器種/防具種/資料種
 敵の発見..... 32P
 主人公の操作..... 34P
 移動/通常技/強力技/必殺技
 戦闘コマンド..... 36P
 じゃもん/さくせん/ならびかえ/アイテム
 ターゲッティング..... 38P
 離脱..... 39P
 ステータス..... 39P

必殺技..... 40P
法術..... 42P
魔術..... 44P
召喚術..... 45P
アイテム..... 46P
キャラクター紹介..... 48P
主題歌..... 52P
使用上のお願..... 53P

時を越え、クレスの旅が始まる!

大陸の南に位置する平和な農村トーティス。しかし村は突然謎の一味に襲われ、全滅する。生き残ったのは、たった2人の少年だけだった。一味の正体は？ 陰謀の影に見え隠れする真の敵とは？ そして世界樹の秘密とは？ 不思議な運命の糸に纏られ、やがて少年は時間をも超越する冒険へと巻き込まれていく……

★これがLMBシステムだ!

RPGの戦闘シーンを、アクションゲームのようにスピーディーで迫力あるものにできるだろうか? そんな願いをかなえたのがLMB (リアアモーションバトル)システムだ。たっぷり2面幅分のフィールドを使い、必殺技や必殺が西面決しと展開する!

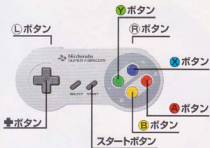
★あらゆる演出を堪能してほしい!

臨場感たっぷりのサウンド、鮮やかなヴォイス、臨場的にこだわった自然描写、そしてあの原島謙介氏がデザインした魅力いっぱいキャラクターたち。より上目の体験をめざし、最高の環境でプレイが楽しめる!



基本操作

ここではコントローラーの基本的な使い方について説明します。詳しくはそれぞれのページを読んでください。なお、ここでのボタン操作はすべて初期設定の場合です。



メニュー画面

- +ボタン** コマンド等の選択。
- Aボタン** コマンド等の決定。
- Bボタン** コマンド等のキャンセル、マップ画面への切り換え。
- Yボタン** 武器などのパラメーター表示、主人公の必殺技以外の特技の使用/不使用の切り換え。
- Lボタン/Rボタン** ページの送り、戻し。

マップ画面

- 十字ボタン キャラクターの移動。
- ボタン 全速、調査、レアバード(飛行機)に乗っているときは上昇と加速。
- 物に撞して ●ボタン ●ボタンを押したまま移動すると壁を動かすことができます。
- ボタン レアバード(飛行機)の下降、ジェットブーツ装備中の倍速移動。
- ボタン メニュー画面への切り換え。
- スタートボタン フィールド移動中はフィールドマップ表示のON/OFF。

戦闘画面

- 十字ボタン 移動、コマンド等の選択。
- ボタン 斬り攻撃(ダッシュ中はジャンプ攻撃)、コマンド等の決定。
- ボタン+十字 突き攻撃。
- ボタン 必殺技1、必殺技2、コマンド等のキャンセル。
- ボタン+十字 必殺技3、必殺技4。
- ボタン コマンド表示。
- ボタン ターゲットの表示と切り換え。
- ①ボタン/②ボタン 逃げたい方向に押し続けると(①は左、②は右)戦闘から解放。また、隊列に関係なく主人公を移動させたいときにも使用。
- スタートボタン ポーズ。

ゲームの始め方とセーブ



タイトル画面のときに**+**ボタンでモードを選び、**A**ボタンがスタートボタンで決定してください。

NEW GAME

初めて遊ぶとき

主人公の名前を決めます。初め設定の名前でよければ**+**ボタンでカーソルを「けってい」に合わせ、**A**ボタンを押してください。「これでよろしいですか?」と表示されたら「はい」を選び、**A**ボタンで決定です。



◆自分で名前を決めるときは?

まずカーソルを名前の欄に合わせ、**A**ボタンを押してください。カーソルが文字の欄に移ったら、文字を選んで**A**ボタンで入力します。このとき**○**または**◎**ボタンで、文字欄の表示の送りと戻しができます。名前を入力するとき、**B**ボタンでカーソルを名前の欄に戻し、もう一度**A**ボタンを押してください。

◆コンピュータに決めてもらうこともできる

「ランダム」を選んで**A**ボタンを押すと、自動的に別の名前に変わります。押すたびにいろいろな名前が出るので、気に入ったものがあったら「けってい」で選んでください。

CONTINUE

ゲームの続きを遊ぶとき

ゲームをセーブしてあるときは、そのデータをロードして続きを遊べます。データを \oplus ボタンで選び、 \bullet ボタンを押すと「これでよろしいですか?」という表示が出ます。「はい」を選び、 \bullet ボタンでスタートしてください。



※セーブについて

ゲームをロードするには、メニュー画面の「セーブ」コマンドでデータを保存しておかないといけません。詳しくは27ページを読んでください。

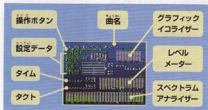
SOUND MODE

サウンドを楽しむとき

ゲームのBGMや効果音を聴くことができます。普通に聴くだけでなく、いろいろなチューニングを行うこともできるので、ぜひ試してみてください。詳しくは10~11ページを参考にしてください。



サウンドモード

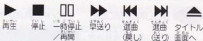


■曲名

操作ボタン、または④ボタンか⑧ボタンで選曲します。

■操作ボタン

➕ボタンで選び、Aボタンで実行します。



■設定データ

➕ボタンの上下で項目を選び、左右で変更します。

S.EFFECT ……効果音の再生。

OUTPUT ……使用するテレビ等の出力に合わせます。

MONAURAL (モノラル) STEREO (ステレオ)

SURROUND (サラウンド) の3つがあります。

DSP ……効果音効果の設定です。REVERB (リバーブ) は混響のある効果音、DRY (ドライ) は混響なし。

PANDELAY (パンディレイ)は左右に楽曲が動く効果があります。

- PLAYTYPE** ……NORMAL (ノーマル) は選んだ曲を演奏。
 CONT (コンティニュー) は音階順に演奏。
 RANDOM (ランダム) は自動的に選んで演奏。
- LOOP** ……演奏回数を0にしたときはイントロ演奏。
- BGM.V** ……BGMのボリューム。
- S.E.V.** ……効果音のボリューム。
- PAN** ……ステレオでの左右のバランス。
- TRANS** ……曲の音階を半音単位で変更します。
- PITCH** ……曲のピッチをTRANSよりさらに細かく変更。

■グラフィックイコライザー

周波数帯域ごとのレベルを設定します。まずセレクトボタンを押し、次に \oplus ボタンの左右で周波数を選び、上下でレベルを変更してください。

●注意!

- ①使用するテレビがモノラルのとき、OUTPUTの設定をSURROUNDにすると正常に音が聞こえないことがあります。モノラルの方はMONAURALに設定してください。
- ②OUTPUT、BGMと効果音のボリューム、グラフィックイコライザーの設定は、ゲーム中の音楽などにも影響します。
- ③ダンジョンなどでは、音が重要なヒントになっていることもあります。できるだけ音を聞きながらプレイしてください。

ゲームシステム

プレイヤーは主人公たちを操作し、マップ上を移動して旅を続けていきます。旅の途中で主人公たちはさまざまな人と出会い、事件や戦いに巻き込まれ、いつしか冒険へと導かれていくのです。

ゲームは主に次の3タイプの画面で行われ、状況に応じて自動的に切り換わったり、使い分けたりします。

マップ画面 28~31P

ゲームが始まると、最初に目にするのがある村の風景です。



このように斜め上から見下ろす画面をマップ画面と呼び、最もプレイの基本となります。

村から出ると、外にはさらに大きなマップが広がっています。

このとき必要によってはワールドマップを表示させ、所在地を知ることができます。また、マップ上には道や境界などがあり、その上を通過すると中に入ることもできます。

メニュー画面 14~27P

主人公たちの本拠地をチェック
したり、コマンドを調べたいと
思ったら、メニュー画面が役に
立ちます。メニュー画面は
ゲームの進行に合わせて変わ
っていくので、ぜひ活用しま
いましょう。



戦闘画面 32~39P

ラスボスとの最終決戦も、もちろんイベントなどで敵と追
いつかると戦闘画面になります。
戦闘はリアルタイムアクションバトル
システムが採用されており、主人公たちは
敵を倒すことによって経験
値を獲得し、強くなっていきます。



ゲーム メニュー画面(1)

マップ画面で**△**ボタンを押すとメニュー画面が表示されます。ここではパーティの状態のチェック、隊列や命令の変更など、プレイの状況に応じていろいろな指示を主人公たちに与えることができます。また、ゲームのセーブやボタン操作の設定などもできます。

メニュー画面の見方は次のとおりです。また、マップ画面に戻るときは**○**ボタンを押してください。



コマンドウィンドウ

コマンドは \oplus ボタンで選び、 \bullet ボタンで決定してください。とくぎ/そうび/アイテム/さくせん/たいれつ/ステータス/カスタム/セーブの8種類があります。各コマンドの内容については、16～27ページを参考にしてください。

キャラクターウィンドウ

現在パーティーに加わっているキャラクターの簡単なステータスが表示されます。詳しいステータスを知りたいときは、24～25ページ「ステータス」のコマンドを使ってください。

LV……レベル

HP……ヒットポイント

TP……テクニカルポイント EXP……経験値

あといくつ……次のレベルに必要な経験値

パーティー全体のステータス

プレイタイム……現在までの通算プレイ時間です。

エンカウント……今までの戦闘回数です。

ゴールド……現在の所持金。ゴールドはこの世界のお金の単位です。

フード……現在フードサックに入っている食べ物の総量。フードがあるとマップ上を歩くだけでHPを回復できます。

ゲーム メニュー画面(2)

とくぎ

「特技」を使うコマンドです。まずコマンド「とくぎ」を選んで④ボタンを押してください。次に＋ボタンでキャラクターを選び、④ボタンで決定すると画面が切り換わります。なお、キャラクターによって特技の内容が違い、以下の操作が変わるので注意してください。

◆ミント／法術師……………「法術」の使用

法術を使います。まず法術を＋ボタンで選び、④ボタン。続いて誰に使うかを選び、④ボタンで実行します。また、Yボタンでその法術を戦闘時に使うかどうか切り換えることができます。

戦闘での使用の有無……文字の色が明るいと使用し、暗いと使いません。Yボタンで切り換えます。



しょうひTP
法術に必要なテクニカルポイント。

マークの意味……×は戦闘時のみ使えるもの。
○はマップ画面でも使えるもの。

◆クレス/剣士見習い……………「必殺技」の登録

必殺技はここで登録しておかないと、戦闘では使えません。まず**+**ボタンで登録先を選び、**A**ボタン。次に必殺技を選んで**A**ボタン。最後にカーソルを「けってい」に合わせ、**A**ボタンで登録完了です。設定を止めたいときは「もとにもどす」を使います。なお登録先は4つあり、技によって登録できる場所が限られています。

カーソルをキャラクターに合わせ、**+**ボタンを左右に入
れると、直接他のキャラクターの画面に切り換わります。

しょうひTP…その必殺技
を使うのに必要なテクニカ
ルポイント。

しょうくりつ…100%でそ
の技のマスターになります。



S/斬 Sレンジ (敵から近いとき) での斬り攻撃

S/突 Sレンジ (敵から近いとき) での突き攻撃

L/斬 Lレンジ (敵から遠いとき) での斬り攻撃

L/突 Lレンジ (敵から遠いとき) での突き攻撃

※魔術師や召喚師の場合も、画面の見方や使用法などは
法術師と同じです。また、必殺技・法術・魔術・召喚術の種
類については40~45ページを参考にしてください。

そうび

武器や防具は、アイテムとして持っているだけでは役に立ちません。このコマンドでキャラクターに装備しておきましょう。「そうび」コマンド、キャラクターの順で決定すると装備画面になります。ここでもう一度コマンドを選び、**A** ボタンで決定してください。



◆そうび

まず**+**ボタンの上下で装備の種類を選び、**A** ボタンを押してください。左側のウィンドウに装備できるアイテムが表示されます。次に**+**ボタンでアイテムを選び、**A** ボタンで装備します。



カーソルをキャラクターの名前に合わせ、**+**ボタンを左側に入れると、他のキャラクターに切り換えられます。



装備を選んで**Y**ボタンを押すと、装備品の能力値を見ることが出来ます。

カーソルをアイテムに合わせると、能力の変化が表示されます。緑色はアップ、グレイはダウンです。

◆はずす

現在装備しているアイテムを外します。「そうび」と同様、**+**ボタンで装備の種類を選び、**●**ボタンで決定してください。

◆さいてき

最も効果的な装備を自動的に選んで装備してくれるコマンドです。カーソルを名前に合わせて**●**ボタンで実行します。なお、「そのた1」と「そのた2」の装備は含まれません。この2つだけは自分で装備させてください。

※武器や防具を装備するだけなら、「アイテム」コマンドを使うこともできます。詳しくは21ページを読んでください。



アイテム

持っているアイテムを調べたり、使ったりするコマンドです。アイテムは大きく「貴重品」とそれ以外のアイテムに分けられています。

◆きちょうひんをみる

カーソルを「きちょうひんをみる」に合わせ、**●** ボタンを押すと、貴重品の画面に切り換わります。ここでカーソルをアイテムに合わせると、説明が表示されます。



貴重品はプレイの上で欠かすことのできない大切なアイテムです。持っているだけで自動的に使いますが、手に入れたら一度は説明を読んでおきましょう。

◆アイテム

まずアイテムを**+**ボタンで選び、**●** ボタンで決定します。続いて誰に使うかを選び、

● ボタンで実行してください。また、武器や防具

にカーソルを合わせて

▼ ボタンを押すと、そのアイテムの能力値を見る

ことができます。なお、アイテムが多いときは、**①/⑧** ボタンで表示部分の送りと戻しができます。



アイコン…カーソルを合わせて **Enter** ボタンを押すと、選んだ種類のアイテムを上にして並び替えます。種類は次のとおりです。新たに入手/戦闘用/あいうえお順/武器/盾・鎧/鎧以外の防具/防具袋/食べ物/道具



カーソルを合わせると、同じ種類のものが明るく表示されます。また、緑色の表示は、入手直後のものを表しています。

マークの意味

- …現在使えるアイテム E…装備できるアイテム
 ×…現在使えないアイテム 数字…アイテムの持ち数。

★簡易装備

Eマークのアイテムを選んで **Enter** ボタンを押すと、簡易装備の画面になります。「そうび」コマンドと違い、「はずす」や「さいてき」はできませんが、装備できるキャラクターや装備したときの能力が一目でわかるのでとても便利。「そうび」コマンドとうまく使い分けましょう。



さくせん

戦闘の際に、主人公以外のものがどのように行動するかを指示します。作戦を変えるときは、

まず**+**ボタンでキャラクターを選び、**A**ボタンで決定してください。次に指示を選び、**A**ボタンで決定です。



◆弓使い(チェスター)

ふつうにこうげきせよ ……通常の状態、積極的に攻撃していきます。

かくじつにしとめよ ……種族に命中する範囲へ近づくまで待つて攻撃。

こうげきをえんこせよ ……クレスが攻撃したときだけ攻撃します。

こうげきするな ……HPが少ないときなどに待機させる作戦です。

◆法術師(ミント)

こうげきほじょをつかえ ……攻撃補助の法術を積極的に使って戦います。

こうげきほじょはてきどに ……攻撃補助と回復の法術をバランスよく使います。

いのちをだいじに ……回復系に専念し、守備中心で戦います。

じゅもんはつかうな ……法術をいっさい使いません。

◆魔術師、召喚師（クラス/アーチェ）

- じゅもんをつかいまくれ ……強力な呪文を使って戦います。
- じゅもんをてきどにつかえ ……やや弱い呪文を使って攻撃します。
- じゅもんはおくをねらえ ……最後尾の敵を狙って呪文攻撃します。
- じゅもんはつかうな ……呪文をいっさい使わず、TPを溜めます。

たいれつ

戦闘時のキャラクターの隊列を変えます。まず \oplus ボタンでキャラクターを選び、 \odot ボタンを押してください。キャラクターに \square カーソルが表示されたら、 \oplus ボタンでキャラクターを移動させ、 \odot ボタンで決定します。

並び替えが終わったら「けってい」を選び、 \odot ボタンで決定です。なお、最初の隊列に戻りたいときは「もともどす」を選んで \odot ボタンです。



- 戦闘の際は並び順のほか、キャラクターの間隔や、パーティー全体の位置も大きく影響します。遠慮攻撃や敵からのガードを考え、研究してみてください。

ステータス

キャラクターのステータスを見るコマンドです。カーソルをキャラクターに合わせ、**A** ボタンを押すとステータス画面になります。メニュー画面に戻るときは**B** ボタンを押してください。



+ ボタンの左右で、他のキャラクターの画面に切り換わります。



主人公の画面のみ、**+** ボタンを下に押すと登録してある必殺技が表示されます。元に戻るときは**+** ボタンを上を押します。

- 名前**キャラクターの名前と職業です。
- LV**現在のレベル。経験値が一定値になるとアップします。
- HP**ヒットポイント（体力）。0になると気絶します。左が現在値、右が最大値です。

- TP**テクニカルポイント。必殺技や魔術などを使うのに必要です。左が現在値、右が最大値。
- EXP**経験値です。敵を倒すともらえ、一定値になるときにレベルがアップします。
- あといくつ**次のレベルアップに必要な経験値です。
- STR**腕力です。攻撃力に影響します。
- CON**体格です。防御力に影響します。
- AGL**敏捷性。命中率や回避率に影響します。
- LUC**幸運度。罠屋に泊まるたびに変化します。
- こうげき**攻撃力を表します。主人公のみ「きり」攻撃と「つき」攻撃の2種類あります。
- ぼうぎょ**防御力。敵の攻撃に対する耐久力を表します。
- めいちゅう**攻撃の命中率を表します。
- かいひ**敵の攻撃をよける確率を表します。
- ふき・からだ・たて・あたま・うで・そのた1・そのた2**
.....キャラクターが身につけている装備の一式です。
- とくぎ**現在の必殺技です（主人公のみ）。
- さくせん**戦闘時の作戦です（主人公以外）。



カスタム

ゲームの設定などを行います。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で変更してください（キーカスタマイズのみボタンによる設定）。画面の切り



換えは✚ボタンを下に押し続けます。設定が終わったら「けっぺい」を選び、●ボタンです。また、最初の設定に戻りたいときは「もとももどす」を選んで●ボタンです。

◆メッセージスピード／メッセージの表示速度。数字にカーソルを合わせると画面に☆マークが流れ、実際のスピードの参考にできます。

◆キーカスタマイズ／ボタン操作の変更。操作を選び、それに使いたいボタンを押して決定します。

◆サウンドしゅつりょく／モノラル・ステレオ・サラウンドの3種類があります。

◆エンカウントかくにん／ONにすると、敵と遭遇したときに画面をスクロールさせ、全体を確認できます。

◆ターゲッティング／戦闘時の目標設定の機能を選びます。

オート……………主人公の向いている方向で最も近い敵を、自動的に狙って攻撃します。

セミオート ……初期設定です。通常はオートと同じですが、●ボタンで目標を変更できます。

マニュアル ……目標の設定をすべてプレイヤー自身で行います。

◆VOICEとくぎ／主人公の必殺技のときの掛け声。ONにすると音声あり、OFFにするとなしです。

◆VOICEその他／必殺技以外の掛け声。ONにすると音声あり、OFFはなしです。

◆みかたウィンドウカラー／ウィンドウの色を変更。R(赤)G(緑)B(青)の3つのレバーで変更してください。

◆てきウィンドウカラー／敵のウィンドウの色を変更します。

セーブ

ゲーム内容をセーブします。セーブしておくことで、あとでゲームを再スタートするとき、その続きからプレイすることができます。まずセーブする場所を十字ボタンで選び(セーブは3つまでOKです)、Aボタンを押してください。「これでよろしいですか?」というメッセージが出たら「はい」を選び、Bボタンでセーブ完了です。



記憶陣 通常、セーブできる場所は町やダンジョン以外のマップ画面上に限られますが記憶陣があるところではどこでもOKです。

マップ画面(1)



フィールド上や町の中などでは、マップ画面で主人公たちを操作します。マップ画面での操作法は次のとおりです。

移動

移動は**+**ボタンで行います。パーティーのうち誰か1人が「ジェットブーツ」を装備しているときは、**B**ボタンを同時に押し移動すると、倍速で移動することもできます。

会話/調査/物の移動

人や物に接して**A**ボタンを押すと、会話や調査ができます。初めての町では、いろいろな人に話を聞いたり調べたりして、情報を集めるようにしましょう。また、物に接して**A**ボタンを押したまま移動すると、その物を動かすことができる場合があります。



レアバード (飛行機)

レアバードを利用するときは、マップ画面上で**A**ボタンを押してください。レアバードが上昇したら**+**ボタンの左右で旋回、**A**ボタンで加速します。また、**Y**ボタンを押しながら**+**ボタンを押すと、旋回せずに移動できます。着陸するときは**B**ボタンです。



コンパス

飛行機に乗ると表示され、方向を覚えてくれます。

ワールドマップ

周囲の地図と現在地を示しています。スタートボタンで表示のON/OFFができます。



ワールドマップ

時の場所が記録して表示されます。

マッヱ画面(2)

町の中には道具屋や果物屋などいろいろな施設があります。武器やアイテムを買ったり、敵の援れをとったり、目的に応じて利用してください。

賣い物の方法

- ①まず**+**ボタンで「かう」を選び、**+**ボタン。
- ②品物が表示されたら、**+**ボタンの上下で賣いたい物を選びます。
- ③賣い物の数は**+**ボタンの左右で決めます。右に押すと数を増やし、左に押すと減らします。
- ④他にも賣い物があれば、同じように選んでください。合計金額は「トータル」で表示されます。
- ⑤最後に**+**ボタンで決定。選んだ物を一気に賣うことができます。



宿屋



HPとTPを最大値まで回復してくれます。また、戦闘不能なども回復します。なお、家の中のベッドに入ると宿屋がわりに泊まれるものもあります。



道具屋



道具類を売っているお店で、木製物の買い取りもやっています。

武器屋&防具屋



武器や防具の売り買いを行います。品物を選ぶとキャラクターの横に現在の装備と比べるマークが出るので、参考にしてください。また、品物を選んでYボタンを押すと、その品物の能力値が表示されます。



- ↑ 能力アップ
- ↓ 能力ダウン
- ← 変化なし
- E 現在装備中

食料品屋



フードサックに入れる食べ物はここで売り買いできます。品物を選んでYボタンを押したときは、「フードサックに入る数」を見ることもできます。



戦闘画面(1)

マップ画面の移動中などに敵に出会うと、戦闘画面になります。戦闘はリニアモーションバトルシステムで行われ、簡単なボタン操作だけで、スピーディーで迫力ある戦闘が展開します。なお、戦闘中はスタートボタンでポーズをかけることができます。

戦闘コマンド

スクリーン

2画面分あり、ポーズ中は十字ボタンの左右でスクロールさせて見ることができます。

ターゲット

●ボタンで攻撃目標に表示。詳しくは38ページで。



キャラクター名/ヒットポイント/テクニカルポイント

敵キャラクターの名前と数

ルール

- ①全員が戦闘不能になると、ゲームオーバーです。最後にセーブしたところから再スタートします。
- ②敵を全滅させると経験値やガルド、TPが手に入り、ときにはアイテムも手に入ります。

① 主人公の操作

プレイヤーは主人公だけを操作します。他のキャラクターは、「作戦」のコマンドにしたがって主人公を擁護します（主人公の操作については34～35ページで）。



② 戦闘コマンド

攻撃以外の操作、例えば呪文を使ったり、パーティーを並び変えたりといった操作は、戦闘コマンドで行います。詳しくは36～37ページを読んでください。また、敵から逃げる場合の操作は39ページを読んでください。



③ S(ショート)レンジとL(ロング)レンジ

主人公と敵との間合いが近いときはSレンジ、遠いときはLレンジと呼びます。レンジが変わると主人公の攻撃も違ってくるので、ぜひ覚えておいてください。



主人公の操作 戦闘画面(2)

主人公の操作

移動

✦ボタンを左右に押すと、その方向に移動します。他のキャラクターは主人公の動きに合わせて移動します。

通常技

① **✦**ボタンで主人公が敵を攻撃します。通常は「斬り」攻撃ですが、✦ボタンの上を押しながら**✦**ボタンを押すと「突き」攻撃になります。



- 「斬り」はすきが少ないところが有利。
- 「突き」は範囲が長くとれる利点がある。
- 武器による向き不向きもある。斧は「斬り」、槍は「突き」に向いており、剣は平均的に使える。

②敵に近いときは普通に攻撃しますが、離れているとダッシュして攻撃します。攻撃が終わると元の位置に戻りますが、途中で✦ボタンを逆に押すと立ち止まり、次の攻撃はその位置から行います。



(B) 必殺技

強力技

● ボタンの2回連打で、より強力な攻撃ができます。Sレンジでは「垂直斬り」や「垂直突き」攻撃、Lレンジでは「ジャンプ斬り」「ジャンプ突き」になります。なお、ダッシュで敵に近づいてから2回自分のボタンを押すと、ジャンプではなく「垂直斬り」や「垂直突き」になります。



必殺技

● ボタンで特技「必殺技」を出します。必殺技を使うには「とくぎ」コマンドで、あらかじめ必殺技を登録しておく必要があり、ボタンの組み合わせと敵との間合いで、計4種類を使い分けることができます。



- Sレンジで斬り (Bボタン)
- Sレンジで突き (+ボタンの上+Bボタン)
- Lレンジで斬り (Bボタン)
- Lレンジで突き (+ボタンの上+Bボタン)

せんとうがめん 戦闘画面(3)

戦闘コマンド

戦闘中に●ボタンを押すとコマンドが表示されます。コマンド等の選択は+ボタン、決定は○ボタンで行ってください。



じゅもん/さくせん/ならびかえ/アイテム

◆じゅもん

魔術や法術は作戦に陥じて自動的に使ってくれますが、コマンドで出すこともできます。まず呪文を使うキャラクターを選び、次に呪文の種類、そして対象を選んでください。なお、そのキャラクターがすでに呪文を覚えはじめているときは選ぶことができません。



◆さくせん

主人公以外のキャラクターの作戦を変更します。キャラクター、作戦の順で決定してください。作戦の内容は22～23ページを参考にしてください。

◆ならびかえ

隊列を変えます。まず \oplus ボタンでキャラクターを選び、 \odot ボタンで決定してください。□カーソルが表示されたら、 \oplus ボタンでキャラクターを移動させ、 \odot ボタンで決定します。並び替えが終わったら、「けつてい」を選んで \odot ボタンです。



なお、この変更はその戦闘の間だけ有効で、戦闘が終わると最初の隊列に戻ってしまいます。

◆アイテム

アイテムを使います。アイテムの種類、対象の順で決定してください。○マークはそのとき使えるアイテム、×マークは使えないアイテムです。



なお、一度アイテムを使うと、しばらくは次のアイテムを使えなくなります。

※戦闘が難しくなると、「じゅもん」と「アイテム」を使えなくなることがあるので、注意してください。

戦闘画面(4)

ターゲッティング

通常、主人公は一番近い敵から攻撃しますが、「カスタム」コマンドでターゲットを「セミオート」か「マニュアル」に設定しておけば、戦況に応じて攻撃目標を切り換えることができます。

切り換えは●ボタンで行います。1回押すと一番近い敵にターゲットが表示され、あとは押すたびに他の敵に切り換わっていきます。



敵との間合い

SはSレンジ、LはLレンジです。

ターゲット

離脱

戦闘を避け、敵から逃げたいときは①ボタンか②ボタンを押し続けてください。画面にメーターが表示され、メーターがいっぱいになると逃げることができます。



ステータス

戦闘で敵の特殊な攻撃にあうと、キャラクターのステータスにトラブルがおきる場合があります。キャラクターの絵がいつもと違っていたら、ステータス画面でチェックし、すぐに治療してあげましょう。トラブルの種類は次のとおりです。

- 毒**マップ上を移動するたびにHPが減っていきます。
- 麻痺**戦闘不能になります。ただしHP等を回復させることはできます。
- 石化**戦闘不能になり、HP等の回復もできなくなります。
- 気絶**HPが0になると気絶し、戦闘不能になります。



主人公だけが使える攻撃が必殺技です。ここでその一部を紹介しましょう。また、必殺技を使うときには次のようなことに注意しましょう。

①登録を忘れないように！

必殺技はレベルアップによって覚えていきますが、前もって「とくぎ」コマンドで登録しておかないと、戦闘では使えません。



②TPの残量に気をつけよう！

必殺技を使うとTPを消費し、その技に必要なTPがなくなると使うことはできません。

③修得率をあげ、奥義を究めるべし！

究極の必殺技といえるのが「奥義」です。これは2つの必殺技を組み合わせた技で、レベルアップではなく、誰かに教わることによって、リストに加えられます。

しかし、それだけではまだ使えません。それに必要な必殺技を使って修得率を上げ、マスターしたとき、初めて使い手となることができるのです。



種類	レンジ	効果
魔神剣	L	剣性を飛ばして攻撃する。地上を歩く敵に有効。
飛燕連脚	S	2段階から突き攻撃へとつなぐ、華麗な3連続技。
襲爪雷斬	L	投げつけた武器に落雷をまじらせる。有効範囲が広い。
秋沙雨	S	敵の連続突きを繰り出し、敵を切り刻む。
虎牙破斬	S	敵の牙のごとく、敵を上下から斬りつける2連続技。
柔招来	S/L	気を高めて、一時的に防御力を上昇させる技。
魔神飛燕脚	L	魔神剣と飛燕連脚を組み合わせた奥義。

●属性に注意して戦おう！

敵の種類や特技、装備には、炎・氷・雷などの属性をもつものがあり、戦闘にいろいろな影響を与えます。例えば武器と同じ属性の敵を攻撃した場合、敵のHPを回復することもあるのです。いろいろと試し、より有効な戦いをめざしましょう。なお、武器や防具の属性は「アイテム」コマンドで見ることができます。

魔法術

神々への祈願によって身についた魔法の力で、回復、治療などを行うのが魔法術です。

魔法術師だけが使うことができ、レベルアップによってマスター

していきます。また、魔法術を使うとTPを消費し、その魔法術に必要なTPがないと使うことはできません。

なお、戦闘では自動的に魔法術を使ってくれますが、できるだけ効果的に戦うようにするなら、メニュー画面の「ときどき」コマンドでときどき使用する魔法術を指定するようにしましょう。これは魔術や召喚術の場合も同じです。



種類	効果
ファーストエイド	味方1人のHPを少し回復。
ディブミスト	敵の命中確率をダウン。
ビコハン	敵を気絶させる。
ヒール	味方1人のHPを回復。
アンチドット	味方1人の毒を治療。
サイレンス	敵の呪文を封じこめる。
アシッドレイン	敵の陣で敵の物理力をダウン。
キュア	味方1人のHPを大きく回復。

種類	効果
ヴァルキリー	味方全員の攻撃力をアップ。
リカバー	毒、麻痺、石化の治療。
バリアー	味方全員の防御力をアップ。
ディスペル	味方の状態変化を解除。
ナース	味方全員のHPを回復。
ディレイ	敵の移動速度をダウン。



魔術/召喚術

■魔術

魔術は主に攻撃のための術です。使うとTPを消費し、その魔術に必要なTPがないと使えません。また、法術と違ってレベルアップでは覚えられず、説文を記した書物を手に入れることによってマスターします。

	種類	効果
炎系	ファイアーボール	火炎弾を発射して敵を攻撃
	イラプション	溶岩流が敵を焼き払う。
	エクスプロード	爆発で敵を打ち砕く。炎系最強の術。
雷系	ライトニング	雷撃を放ち敵を感電させる。
	サンダーブレード	巨大な落雷で敵を攻撃。
	インデグニション	稲の雷。雷系の術では最強の術。
水系	アイスニードル	無数の氷刃で敵を切り刻む。
	アIRSTONEード	敵を氷の塊に包み込む。
	タイダルウェーブ	洪水を起こす。水系最強の術。
地系	グレイブ	桶状の雷を発生させて攻撃。
	ストーンウォール	敵を雷の中に閉じ込める。
	デスクラウド	魔界の雷が敵を包み込む。地系最強。
無属性	トラクタービーム	敵を宙に浮かせ、落下させる。
	メテオスオーム	隕石を敵に落下させる技。

アイテム

冒険の旅になくてはならない物のひとつが、アイテムです。ここでその一部を紹介しましょう。なお、アイテムは1種類につき15個まで持つことができます。

貴重品

プレイ上の必須アイテムです。自分が直接コマンドで使うことはありませんが、手に入れたら一度はどんな物が残っておきましょう。

道具

回復用のアイテムや攻撃用のアイテムなど、種類も用途もいろいろな物があります。いざというときにあわてないように、道具の使い方もメニュー画面の「アイテム」コマンドで確かめておきましょう。



食べ物

フードサックに入れておくと、歩くだけでHPを回復してくれるたいへん便利なアイテムです。高価なものほど回復できる割合も高くなります。お求めは食料店やスーパーなどで。

武器

装備しておく戦闘で使います。剣・槍・斧・弓・杖などのタイプに分かれ、キャラクターによって装備できる物が違います。



防具



戦闘で身を守ります。体・腕・頭・脚の4種類を装備しますが、武器と同じように、キャラクターによって装備できる物が違います。

装飾品

武器と防具以外に、各キャラクターは2つずつ装飾品を装備できます。効果は種類によってさまざまです。



キャラクター紹介(1)

クレス・アルペイン

剣術師範の血を引く主人公

性別：男

職業：剣士見習い

年齢：17才

身長：170cm

トーティス村出身。剣術道場の師範を父に持ち、幼い頃から手ほどきを受けた剣術は玄人はだし。相手の気持を察し、気を配ることができる優しい性格で、旅を通して精神的にも大きく成長していく。



ミント・アドネード

癒しの術に長けた

美しき法術師

性別：女

職業：法術師

年齢：18才

身長：162cm



この物語のヒロイン。性格は控えめでおとなしいが、いざ戦闘というときには癒しの力を使い、みんなをサポートする類もしい面もある。ミステリアスな雰囲気も漂わせた女性だ。

キャラクター紹介(2)

チェスター・パークライト

クレスの無二の親友

性別：男

職業：弓使い

年齢：17才

身長：175cm

クレスの幼なじみ。幼い頃に両親を亡くし、それ以来、妹と2人で暮らしていた。ひょうひょうとした性格だが実は秘めたる情熱家で、曲がったことが大嫌い。義理人情も人一倍厚い。



クラス・F・レスター

魔法道場で

召喚術の研究をする男

性別：男

職業：召喚師

年齢：29才

身長：176cm

召喚魔法の研究者。呪文探案のためクレスたちと行動を共にする。他人に対してあまり心を開かず、特にエルフには自分が魔法を使えないという劣等感のため素直になれない。

アーチェ・クライン

精霊使いの娘

性別：女

職業：魔術師

年齢：17才

身長：157cm

ハーメル村出身のハーフエルフ。魔術を瘦り、ほうきに乗って空を飛ぶこともできる。性格はたいへん人なつっこく、人見知りということを知らない。神像のマスコットの存在だ。



トリニクス・R・モリスン

クレスたちの

良きアドバイザー

性別：男

職業：法術師

年齢：36才

身長：170cm

一見、気さくでひょうきんなおじさん風。一連の事件のつながりにいち早く気づき、密かに行動を起こした切れ者でもある。実はクレスやミントの親たちとは古くからの知り合い。

テイルズ オブ ファンタジア 主題歌

夢は終わらない ~こぼれ落ちる時の雫~

作詞:藤林 聖子 作曲:関口 敏行 歌:吉田 由香里

真夏の空 月が あなたの目を さらう
ずっと待ってた この時……
もう涙 終わらせる 夜明けに

まぶた溶ける瞬時に 遠い明日の記憶
ここに自覚めの時 降りる

★ 見つけて Your dream 壊れかけた
時間に埋もれた その力に 気付いて
見つけて Your dream どこへいても
聞こえてる 想い 伝い Kiss Kiss Kiss

あなたの見た 夢は 現実での 未来
涙がこぼれる 手のひら もう空が 恐れない 夜明けを

風に導かれる 背中見つめながら
二度と会えないなら……言うよ

見つけて Your dream どんな時も
目の前の痛み 消せないわ 願いを
見つけて Your dream 時が来ても
覚えている 時を超えて Kiss Kiss Kiss

★Rep

JASRAC M5554029-591
VKC1-12192

発売予定

ナムコ公式ガイドブック
「テイルズ オブ ファンタジア」

フローチャートに沿って、イベントを詳細なマップで徹底紹介！ 冒険に必要な情報・アイテム・魔法などのデータも全て網羅したファン必携の一冊。

●編集 ナムコ

●発売元 徳間書店

予価980円(税込)



警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

TALES OF PHANTASIA™

「遊び」をフュージョする 株式会社 ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 台03(3756)7651

●店舗のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区神町2-1-60 台横浜045(342)8761

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の貸貸は禁止されています。

© 藤島 剛介

Produced by NAMCO LTD. ©1994 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED