

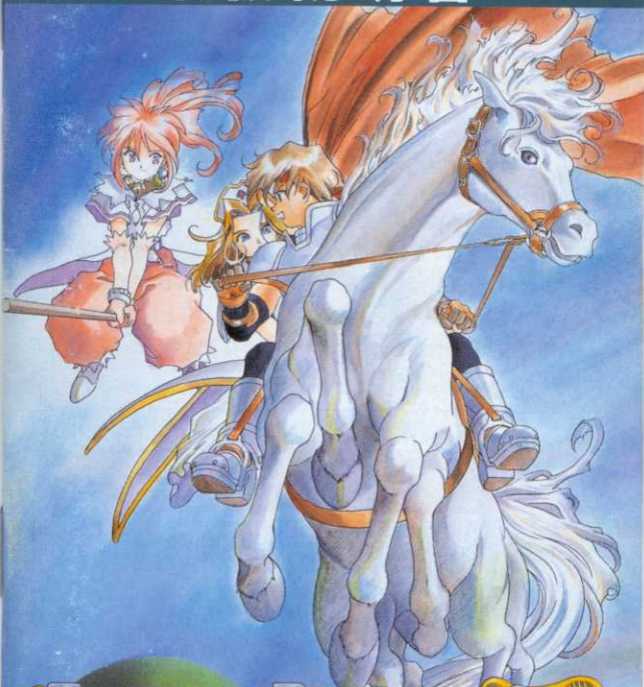
namco®

<http://www.replacementdocs.com>



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

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。それを怠った場合、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、適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、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

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
不思議な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
世界は平穏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	14P
画面の見方と操作法	
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	28P
画面の見方と操作法	
移動/会話・調査・物の移動/飛行機/	
ワールドマップ	

町の利用法	30P
宿屋/道具屋/武器屋/防具屋/食料品屋	
戦闘画面	32P
画面の見方	
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
じゅもん/さくせん/ならびかえ/アイテム	
ターゲットング	38P
離脱	39P
ステータス	39P
必殺技	40P
法術	42P
魔術	44P
百喚術	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

ときを越え、グレスの旅が始まる!

大陸の南に位置する平和な農村トータイス。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操られ、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!

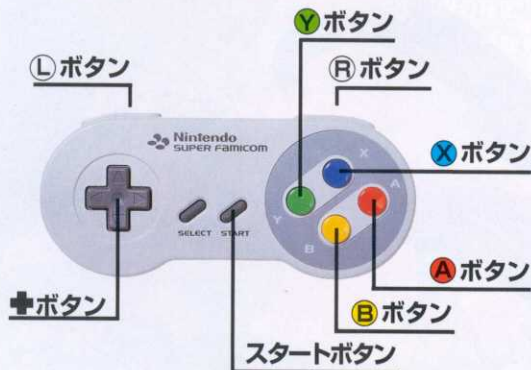
RPGの戦闘シーンを、アクションゲームのようにスピーディーで迫力あるものにできないだろうか？ こんな願いをかなえたのがLMB（リニアモーションバトル）システムだ。たっぷり2画面分のフィールドを使い、必殺技や術が画面狭しと展開する!

★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、鮮明なヴォイス、徹底的にこだわった自然描写、そしてあの藤島康介氏がデザインした魅力いっぱいのキャラクターたち。より上質のRPG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

- +ボタン** キャラクターの移動。
- Aボタン** 会話。調査。レアバード(飛行機)に乗っているときは上昇と加速。
- 物に接して Aボタン** Aボタンを押したまま移動すると物を動かすことができます。
- B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。
- X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ワールドマップ表示のON/OFF。

戦闘画面

- +ボタン** 移動。コマンド等の選択。
- A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。
- Aボタン+↑** 突き攻撃。
- Bボタン** 必殺技1、必殺技2。コマンド等のキャンセル。
- Bボタン+↑** 必殺技3、必殺技4。
- Xボタン** コマンド表示。
- Yボタン** ターゲットの表示と切り換え。
- Lボタン/Rボタン** 逃げたい方向に押し続けると(Lは左、Rは右)戦闘から離脱。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。

はじめかた 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**ボタンでスタートボタンで決定してください。

NEW GAME

はじめに遊ぶとき

主人公の名前を決めます。初期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**L**または**R**ボタンで、文字欄の表示の送りと戻しができます。名前を入れ直すときは、**B**ボタンでカーソルを名前の欄に戻し、もう一度**B**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」で進めてください。

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**+**ボタンで選び、**A**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、**A**ボタンでスタートしてください。



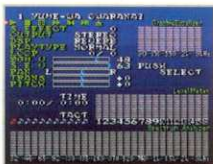
※セーブについて

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。

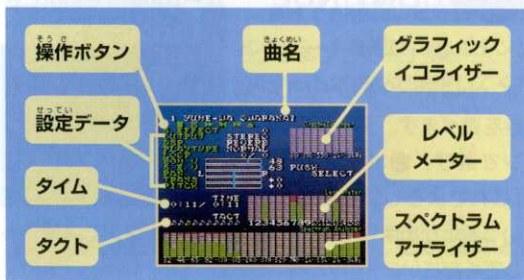
SOUND MODE

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 \odot ボタンか \oplus ボタンで選曲します。

■操作ボタン

\oplus ボタンで選び、Aボタンで実行します。



■設定データ

\oplus 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 ……残響効果の設定です。REVERB (リバーブ) は広がりのある残響、DRY (ドライ) は残響なし、

PANDELAY (パンディレイ)は左右に残響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) は番号順に演奏。

RANDOM (ランダム) は自動的に選んで演奏。

LOOP ……演奏回数 (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

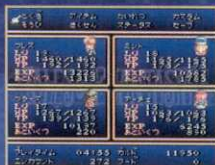
ゲームが始まると、最初に目にするのがある村の風景です。このように斜め上から見下ろす画面をマップ画面と呼び、最もプレイの基本となります。

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、現在地を知ることもできます。また、マップ上には町や洞窟などがあり、その上を通過すると中に入ることができます。



メニュー画面 14~27P

主人公たちの状態をチェックしたり、コマンドを使いたいときは、メニュー画面で行います。メニュー画面はXボタンでいつでも呼び出すことができます。



戦闘画面 32~39P

マップ画面での移動中、またはイベントなどで敵と遭遇すると戦闘画面になります。戦闘はリアルタイムバトルシステムで行われ、主人公たちは戦闘に勝つことによって経験をつみ、強く成長していきます。



メニュー画面(1)

マップ画面で**X**ボタンを押すとメニュー画面が表示されます。ここではパーティーの状態のチェック、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、マップ画面に戻すときは**Y**ボタンを押してください。

このスクリーンショットは、ゲームのメニュー画面を示しています。画面には、コマンドウィンドウ、キャラクターウィンドウ、そしてパーティー全体のステータス表示があります。各ウィンドウには、名前、レベル、HP、TP、EXPなどの数値が表示されています。



コマンドウィンドウ

コマンドは**+**ボタンで選び、**A**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。
ガルド……現在の所持金。ガ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。

かめん
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**A**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、**A**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/術師……………「術」の使用

術を使います。まず術を**+**ボタンで選び、**A**ボタン。続いて誰に使うかを選び、**A**ボタンで実行します。また、**Y**ボタンでその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……文字の色が明ると使用し、暗くと使いません。**Y**ボタンで切り換えます。



しょうひTTP
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TTP…その必殺技を使うのに必要なテクニカルポイント。



しゅうとくりつ…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

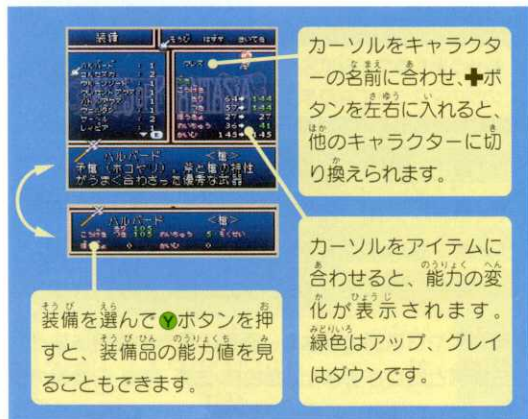
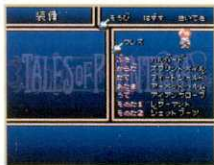
※魔術師や召喚師の場合も、画面の見方や使用方法などは魔術師と同じです。また、必殺技・術・魔術・召喚術の種類については40~45ページを参考にしてください。

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。



◆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、**A** 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**A** 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、**A** 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、**A** ボタンで決定します。続いて誰に使うかを選び、

A 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

Y ボタンを押すと、そのアイテムの能力値を見ることが出来ます。なお、アイテムが多いときは、**L/R** 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**A** ボタンを押すと、選んだ種類のアイテムを上にして並び変えます。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/鎧・服/鎧・服以外の防具/装飾品/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
- ◇…現在使えないアイテム
- E…装備できるアイテム
- 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**A** 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命令します。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。次に命令を選び、**A**ボタンで決定です。

◆写使い(チェスター)

ふつうにこうげきせよ ……通常の状態で、積極的に攻撃していきます。

かくじつにしとめよ ……確実に命中する範囲へ近づくまで待つ攻撃。

こうげきをえんごせよ ……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。

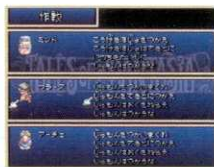
◆魔法師(ミント)

こうげきほじょをつかえ ……攻撃補助の魔法を積極的に使って戦います。

こうげきほじょはてきどに ……攻撃補助と回復の魔法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 ……魔法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を温存します。

たいれつ

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

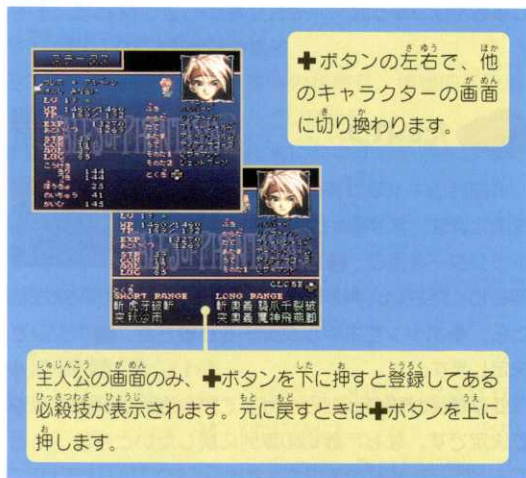
並び替えが終わったら「けてい」を選び、**A**ボタンで決定です。なお、最初の隊列に戻りたいときは「もにもどす」を選んで**A**ボタンです。



●戦闘の際には並び順のほか、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。援護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。



- 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、右が最大値です。

EXP ……経験値です。敵を倒すともらえ、一定値になると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。宿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。

めいちゆう ……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。

ぶき・からだ・たて・あたま・うで・そなた1・そなた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



+ボタンの上下

換えは+ボタンを下に押し続けます。設定が終わったら「[けってい]」を選び、Aボタンです。また、最初の設定に戻りたいときは「もとにもどす」を選んでA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になると、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、Y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そた/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、あとでゲームを再スタートするときに、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+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、A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。

がめん
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
時に押して移動すると、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、方角を教えてください
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

町の場所が点滅して
表示されます。

がめん
マップ画面(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、旅の疲れをとったり、目的に応じて利用してください。

が ちの りようほう
買い物の方法

- ①まず**+**ボタンで「かう」を選び、**A**ボタン。
- ②品物が表示されたら、**+**ボタンの上下で買ったい物を選びます。
- ③買い物の数は**+**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他にも欲しい物があれば、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**A**ボタンで決定。選んだ物を一度に買うことができます。



やど
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。



どうぐや
道具屋

道具類を売っているお店で、不要品の買い取りもやっています。

ぶきや ぼうぐや
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

しょくりょうどんや
食料品屋

フードサックに入れる食べ物はこちら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。



せんとう がめん
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。戦闘はリアク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

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。

スクリーン

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



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援護します(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。



せんとう が めん 戦闘画面(2)

しゅじんこう そうご 主人公の操作

いどう 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。

つうじょうぎ 通常技

① **A** 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 **A** 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」は間合い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。



しゅじんこう そうご 主人公の操作

きょうりょくば 強力技

A 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回目のボタンを押すと、ジャンプではなく「垂直斬り」や「垂直突き」になります。



ひつとつぎ 必殺技

B 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ます。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)せんとう
戦闘コマンド

せんとうちゆう 戦闘中に **X** 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 **A** 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

まじゅつ ほうじゆつ さくせん ろう
魔術や法術は作戦に応じて自
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唱え
はじめているときは選ぶこ
とができません。



◆さくせん

しよじんこういがい 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

たいれつ 隊列を変えます。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。□カ
ーソルが表示されたら、**+** ボタ
ンでキャラクターを移動させ、**A** 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 **A** 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。

※戦闘が激しくなると、「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。

せんとうがめん
戦闘画面(4)

ターゲットイング

通常、主人公が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LボタンかR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。



メーター

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。

ひっさつわざ 必殺技

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	剣圧を飛ばして攻撃する。地上を歩く敵に有効。
飛燕連脚	S	2段蹴り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生じさせる。有効範囲が広い。
秋沙雨	S	無数の連続突きを繰り出し、敵を切り刻む。
虎牙破斬	S	獣の牙のごとく、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・水・風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。

ほうじゆつ 法術

神々への祈願によって身についた癒しの力で、回復、治療などを行うのが法術です。

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、法術を使うとTPを消費し、その法術に必要な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「ときぎ」コマンドでときどき使用する法術を指定するようにならねばなりません。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	霧で敵の命中率をダウン。
ピコハン	敵を気絶させる。
ヒール	味方1人のHPを回復。
アンチドート	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	酸の雨で敵の防御力をダウン。
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。
ディスベル	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、呪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	ファイアボール	火炎弾を発射して戦う魔術
	イラブション	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	落雷を打ち敵を感電させる。
	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	神の雷。雷系の中では最強の術。
水系	アイスニードル	無数の氷刃で敵を切り刻む。
	アイトーネード	敵を氷の嵐に包み込む。
	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	槍状の岩を発生させて攻撃。
	ストーンウォール	敵を岩の中に閉じ込める。
	デスクラウド	魔界の雲が敵を包み込む。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。
	メテオスーム	隕石を敵に落下させる技。

召喚術

精霊と契約することにより、精霊を召喚してその力を自由に使えるようになるのが召喚術です。精霊と契約するには、どこかで“契約の指輪”を手に入れることが必要です。いろいろな情報をもとに探し出してください。なお、召喚術を使うときも、魔術や法術と同様、TPが必要になります。

種類	効果
シルフ	4大元素のひとつ、風の精霊 シルフを召喚する
ウンディーネ	4大元素のひとつ、水の精霊 を召喚する。
ノーム	4大元素のひとつ、地の精霊 を召喚する。
イフリート	4大元素のひとつ、火の精霊 を召喚する。
ヴォルト	雷の精霊ヴォルトを召喚する。
グレムリンレア	古に封印された禁呪文。魔界 の小悪魔を無数に召喚する。

アイテム

冒険の旅には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調べておきましょう。

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、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。

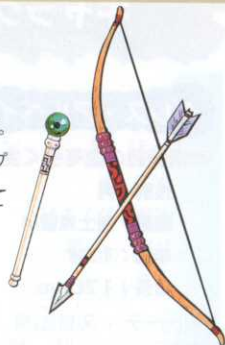


食べ物

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。お求めは食料品店やスーパーなどで。

武器

装備しておくことで戦闘で使います。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・楯・頭・腕の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・アルベイン

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

腕前は玄人はだし。

相手の気持ちを察し、

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

美しい魔法師

性別：女

職業：魔法師

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

る頼もしい面もあ

る。ミステリアス

な雰囲気を漂

わせた女性だ。

しょうかい 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。呪文探索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。魔術を操り、ほうぎに乗って空を飛ぶこともできる。性格はたいへん人なつこく、人見知りということを知らない。仲間のマスコットの存在だ。



トリニクス・D・モリソン

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：関川 敏行 歌：吉田 由香里

真昼の空 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

まぶた溶ける陽射し 遠い明日の記憶

ここに目覚めの時 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

愛がこぼれる 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

覚えてる 時を越えて Kiss Kiss Kiss

★Rep

JASRAC 出9564029-501
VICL-12022

52 ● 主題歌

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」

3 TALES OF PHANTASIA

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。

使用上のお願い ● 53

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



「遊び」をクリエイトする
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 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、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樽町2-1-60 ☎横浜045(542)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、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

© 藤島 康介

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