



Download





このたびはドリームキャスト専用ソフト  
「サクラ大戦3」の取扱説明書をご用意しています。  
お読み上げいただき、誠にありがとうございます。  
ゲームを始める前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

## Contents [もくじ]

■プロローグ	4	戦闘パートの敵と場所	31
■進行方法	6	戦闘パートの流れ	31
敵の名称と各パートの敵の操作方法	6	戦闘パート開始の仕方と	
■ゲームの始め方	9	ARMのゲームの進行状態の表示	34
ゲームを始める前に	9	スタート画面のメニュー	39
ゲームスタート	9	戦闘中の情報との関係	44
メモリーカードの設置	9	戦闘パート時のビジュアルメモリー表示	45
メインメニュー	11	■世界の地図を印刷	48
■世界の地図	14	ほかの場所に行く	48
■ゲームのルール	15	日記をつけてみる	48
ゲームの目的と概要	15	ホネマシロンで通関する	47
ゲームの仕組み	16	記憶のふたりに [VM実行ファイル]	49
■アドベンチャーパート時のコマンド	17	■キャラクター紹介	50
アドベンチャーパートにふいて	17	巴里編登場	50
アドベンチャーパート開始の仕方	17	■オーサリング	57
アドベンチャーパートの進め方	18	オープニング・テーマ	57
■戦闘パート時のコマンド	31	エンディング・テーマ	58
戦闘パートについて	31		

【サクラ大戦3】はベータアップ対応です。ゲームのファイルを用意するためには、以下のメモリーカード（別売）の空き容量が必要です。空き容量を確保してからゲームを始めるください。

○拡張システムファイル：4プロック   ○セーブファイル（1ファイル毎に1コ）：2プロック

○戦闘中継ファイル：71プロック

○VM実行ファイル（記憶のふたりに4ページ）：64プロック

# プロローグ

時代は正——

京都・東京は、異文化交差の激しい街で、日本文化からの変化、そして押し寄せる西洋文化の嵐とが入り交じって、幻夢の都府として都市一面を彩っている。だが、その賑やかな時代の裏面に潜むものは、闇の影、異変の影……



それら各の筆名から、最初の平和を呼ぶべく結成された秘密結社「自由新聞会」。  
その活動の中心地である「武蔵」には、同じく戦いなる運命を持つ個人あつらひのち乙女たちが集まっ  
ていた。

平時は、雑誌「大衆新聞」で「自由新聞会」の活動スターとして舞台の上には再びをあげ、戦時に  
置なす姿が現れば、富子や朝・光と交わり込み、戦時中の平和のために奔走を続ける。

そんな花嫁の戦時として任命されたのは富子や朝・光第一編。  
戦時中と云う大それたが、世々の戦時やあるて国家のようには大衆新聞会での存在を認め、花嫁等  
朝と光との間に新しい戦時結核を築いていった。

戦時結核をもちくる秋風満ちる【風之舞台】を戦時中の結核に結核の結核に現れたのは、富子・  
朝と光と戦時中の結核とも言うべき存在【自由】と云った。

富子や朝との戦時中の結核をかけた結核の結核に結核した結核結核は、今もこの戦時中の平和を呼  
ぶための結核だ。

大それた、花嫁結核として高こした思いを共に結核へと発展し、そして1年の月日が経つ。結  
核で結核上結核や結核の日々をやり、土曜14年3月に結核の結核への結核結核を結核結核した結  
核の結核に、再び花嫁結核の結核が下された。  
再び結核に結核が現れようとしているのだ。

結核の結核結核【自由】の結核結核が花嫁に結核の結核、結核の結核と云った。  
結核の結核と結核の結核と云った。結核の結核結核を結核に、結核の結核に結核していき、  
結核の結核は結核、結核の結核は結核に、結核の結核【自由】は結核の結核を結核させた【自由】と  
云った。結核に結核と云った。結核の結核は結核への結核で結核だ。

大正15年、秋。  
結核の結核と云った。結核の結核は結核に結核、フランスへの結核を結核に結核。  
結核の結核は結核と云った。結核を結核の結核に結核の結核フランスで結核を結核に結核しては結核の結核、  
結核の結核、結核に結核と云った。結核の結核は結核への結核で結核だ。

# 操作方法

## 各部名称と各パート別基本操作方法

このゲームは1人用です。本機のコントロールポートAにドリームキャスト・コントローラを接続してプレイしてください。

- ▼ぶるぶるばっく (別売) を使用される場合は、必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。
- ▼ゲーム中に○/△/□/×ボタンを同時に押しながらスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができます。
- ▼本体の電源を入れるときは、アナログ方向キーや○/△/□/×ボタンを動かさないようにしてください。ボタンの反応が悪しく行わないで、起動時の確認になります。

### ドリームキャスト・コントローラ



ぶるぶるばっくを使用してプレイすると、ゲーム中のさまざまな場面で見出し、ゲームのプレイがよりいっそう盛り上がりがあります。

## メインメニュー

アドロクを操作キー・移動ボタン	メニューを開く
右ノックボタン	コマンドの決定
左ノックボタン	コマンドのキャンセル

## ファイル操作

アドロクを操作キー・移動ボタン	メモリーカードを読み/書き込み
右ノックボタン	保存
左ノックボタン	ファイル名の変更のキャンセル

## アドベンチャーパート時の操作方法

## ■アドベンチャーパート・移動時の操作方法■

スタートボタン	システムメニューの表示/メニューのキャンセル
アドロクを操作キー・移動ボタン	メニューを開く/キャンセル
右ノックボタン	コマンドの決定/移動時の決定/ (イベントキャンセル(システム用)・一定時間内に済ませイベントに移動/ タリックロード時・会合ロード時) 決定を見る
左ノックボタン	コマンドのキャンセル/メニューの決定見逃
右ノックボタン	コマンド/コマンドの決定

メッセージ	右ノックボタン	メッセージを読み/ページ送り
	左ノックボタン	読み込めない状態の読みキャンセル

## アドベンチャーモード時の操作方法のつづき

## ■半キマトロン・両半キマトロン時の操作方法■

アナログ方向キー・方向ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆◆ ダイアル移動 (移動範囲は固定)</li> <li>◆◆ トロム移動 (移動ダイアル参照)</li> </ul>
左/右ボタン	固定範囲での移動可能 (両半キマトロン時は半キマボタン)
左/右ボタン	固定範囲 (両半キマトロン時は半キマボタン)

## 両目モード時の操作方法

## ■両目時の操作方法■

スタートボタン	メニュー表示	
アナログ方向キー	移動 (コックピット/メニュー/カメラ/ヘルプ)	
方向ボタン	メニュー/カメラ/移動 ◆◆ 固定値 ◆◆ コックピット/カメラ/ヘルプ	
各ボタン	固定範囲での移動 (固定範囲参照)	
各ボタン	固定範囲参照 (固定値参照)	
各ボタン	固定	
各ボタン	固定	
目トリガー	カメラの固定値	
目トリガー	カメラの固定値	
	目+目トリガー	ユニットの位置に視点移動

## ■トコロコマンド時の操作方法■ トコロボタン◆を使用して真上/真下/左/右方向にいったときに適用します。

アナログ方向キー・方向ボタン	◆◆ カメラの移動 (固定ユニット参照)
各ボタン	固定範囲 (目+目トリガー/カメラ移動/固定範囲参照)
各ボタン	固定範囲 (真上/真下/固定範囲/コックピット/移動参照) 参照
各ボタン	固定範囲 (真上/真下/固定範囲/コックピット/移動参照) 参照



# ゲームの始め方

## ゲームを始める前に

「サクラ大戦3」はディスク1～3の3枚組です。このゲームを始めるときは、ディスク1をセットしてゲームを始めてください。ディスク入れ替えの際は、画面の指示に従って入れ替えてください。

## ゲームスタート

オープニングアニメ終了後、タイトル画面が表示されますので、スタートボタンを押してください。メモリーカード選択画面が表示されます。

## メモリーカード選択画面

メモリーカード選択画面では、「サクラ大戦3」のシステムファイルの作成・コピー・削除などを行います。システムファイルは、このゲームをプレイする権利となるファイルのため、必ず作成してからゲームを始めてください（「43ページ」）。

●●●●でメモリーカードを選択して○/●ボタンで決定してください。キャンセルは○/●ボタンです。

「サクラ大戦3」システムファイルが入っていないメモリーカードを選択すると、システムファイルが作成されます。

次に、右側画が表示されるので●●●●で項目を選択して○/●ボタンで決定してください。

各項目については「44ページ」をご覧ください。



## メモリーカード選択画面…のつづき

## ゲームの開始

選択したシステムファイルを使用して、ゲームを開始します。選択画面が変更されるので再度決定してください。

## システムファイルのコピー

システムファイルを別のメモリーカードにコピーします。コピー先のメモリーカード番号を半ボタンで選択し、半ボタンで決定します。コピー元のシステムファイルが入っていると、上書きするのに対して自動的に確認によって選択決定してください。なお、現在使用しているシステムファイルを上書きすることはできません。

## システムファイルの削除

システムファイルの削除が行えます。削除画面が表示されるので再度決定してください。一度削除すると元に戻すことができないので注意ください。また、ゲーム中で使用しているシステムファイルを削除することはできません。

## セーブデータのデータ登録

ドリームキャスト版（サクラ大戦）のシステムファイルがメモリーカードにある場合（サクラ大戦3）のシステムファイルに取付込むことができます。データを登録するといふことが可能になります。（コピーしたシステムファイルだとよいからいふことが可能かも）。（サクラ大戦）のシステムファイルのインストールがメモリーカードを登録完了します。データを登録できても（サクラ大戦）のシステムファイルは読みません。

## セーブデータのデータ登録

ドリームキャスト版（サクラ大戦）のシステムファイルと（サクラ大戦3）のシステムファイルを取付込むことができます。データを登録するといふことが可能になります。（コピーしたシステムファイルだとよいからいふことが可能かも）。（サクラ大戦）のシステムファイルは読みません。

## キャンセル

メモリーカード登録画面に戻ります。



## メインメニュー

メモリーカード適切な位置を完了すると、メインメニューが表示されます。**■**事で選択し**○/△**ボタンで決定してください。  
 ※初期の文字の情報は変更することができません。



## ■初期の設定から

商品から始めます。

## ■初期の設定から

保存してあるセーブファイルをロードします。

## ■ファイルリスト

セーブされているファイルの個数とプレイ時間の一覧が表示されます。また、セーブできるファイルの数がどれだけあるのを見ることが出来ます。



**■**事でメモリーカードを選択、**■**でセーブファイルのページ送り、**○/△**ボタンで決定します。次にセーブファイルを**■**事で選択し**○/△**ボタンで決定してください。選択すると、データウィンドウに切り替わります。[戻る]を選択、または**○/△**ボタンで次の画面に戻ります。



## オプション

各種設定の選択や「サクラ大戦」「サクラ大戦2」のシステムファイルと「サクラ大戦3」のシステムファイルの合体などが行えます。  
 ●●で設定項目を選択し、●/●ボタンで決定。各設定では●●●で項目を選択、●/●ボタンまたは●●●で設定を記憶、●/●ボタンで設定項目に戻ります。「戻る」を選択し決定すると、メインメニュー画面に戻ります。



カーソル音 ーゲーム中に操作するカーソルの音声をON/OFFに設定できます。

サウンド ーゲーム中の演出効果音やBGMをステレオ音で再生するか設定できます。

音飛び防止 ーゲーム中のビジュアルメモリ呼び出し音やDM/OFFに設定可能です。OFFにするとゲーム中の音飛び防止が効かなくなります（コントロールボットの設置ソフト1にビジュアルメモリを接続していない場合は適用できません）。

音質 ーゲーム中の各種効果音をDM/OFFに設定可能です。OFFにすると音声データをカットすることができます。

必る必るばっく ー必る必るばっくの音楽効果音をONにするか無効にするか設定できます（接続していない場合は適用できません）。

システムファイルの選択・・・メモリーカードが複数挿入されている場合、システムファイルを選択することができます。

サクラ1と2のデータを合体 ーメモリーカードが複数挿入されている場合、「サクラ大戦」「サクラ大戦2」のデータと合体させることができます。

システムファイルの選択およびサクラ1と2のデータの合体については、10ページをご覧ください。

## ゲームの始め方（1-146）

ホームページへの接続や自機とニゲームなどお楽しみのおマクセードです。最初から選択できますが、第二回の中盤まではホームページへの接続しか行えません。内容はゲームの進行内容による変化します。



# ゲームの流れ

## ゲームの目的と観覧

このゲームの目的は、プレイヤーが主人公「西条真嗣（西条真嗣・花柳幸長 大井一郎）」として、花柳真嗣と五人を率いて多岐に渡る戦場を駆け回り、目的の平和を守り抜くことです。

ゲームは【アドベンチャーパート】と【戦闘パート】の二通りに分かれています。

**アドベンチャーパート** 一主にプレイヤーがアサルト、シャノワールと連携して戦場中心に行動し、仲間たちと協して合戦やイベント等で敵軍を上げながらストーリーを進めていきます。

敵軍をストーリー中に上りこめることで、仲間たちの戦闘中心パラメータなどが強化していきます。

**戦闘パート** -----プレイヤーおよび各仲間のユニット（敵予知前 見込み）に指示を出して戦闘を進めていきます。

ただし、プレイヤーユニット（大神機）の撃破もしくは敵MAPに存在する戦況条件に陥った場合は、ゲームオーバーとなります。「再開する」または「タイトルに戻る」を選択することができ、「再開する」を選択すると戦闘の直前からスタートします。





# アドベンチャーパート時のコマンド

## アドベンチャーパートについて

プレイヤーは各課長候補・花嫁候補、大団一部として、次々と起こるさまざまなイベントを経験しながらゲームを進めています。また、あらゆる状況下で行動を選択する「LIPS (Live & Interactive Picture System)」が特徴し、その選択内容の相違によってその後の展開が異なる場合も存在しています。

さらにこの際、「感情度」「恋愛度」（←20ページ）と呼ばれるバロメータが変動し、所定数以上のプレイヤーに対する数値も変動していきます。このほかにも、「大団長満足」（←28ページ）と呼ばれる大団自身の成長を表すバロメータも変化します。

## アドベンチャーパート画面の見方



- 1 顔ウィンドウ ----- 注目しているキャラクターの顔を表示。
- 2 メインウィンドウ ----- 注目しているキャラクターの顔と名前を表示。
- 3 メッセージウィンドウ ----- 注目しているキャラクターのセリフを表示。
- 4 名前マーク ----- 次のセリフを読むときに表示されるマーク。



アドベンチャーパート中で、システムウィンドウ（←20ページ）を開くことができるのは、名前欄の少女名前マークが表示される場合です（一部開くことができない場合もあります）。

## アドベンチャーパートの進め方

### 移動



名前  
（プレイヤー）

目的地  
カーソル

アドベンチャーパートでの移動は、基本的に部屋の目的地よりアトル・シャノワール内で行われます。行きたい目的地に**カーソル**でカーソルを合わせると、その部屋の名称が表示されます。**○/△**ボタンで決定すると、その場所へプレイヤーが移動します。また、移動中に**○/△**ボタンを押すと戻戻移動ができます。

※移動できない場合は、そのキャラクターも表示されます。

### 時計



移動可能になると時計が表示されます。時計は1ヶ月未満を刻めると、場所に応じて時刻がある程度経過します。

移動可能に入る前に、目的地へ移動へ行く、というメッセージが表示される場合がありますので、時刻を確認して行きたい場所へ移動しましょう。

目的地へ移動可能内に入ると、移動するかしないかによって、その後のイベントの内容が変化したりします。また、ある時刻等でしか発生できないイベントなどもあります。

## イベントはどのように起こる

プレイヤーが移動している途中、イベントに遭遇することがあります。イベントの遭遇は2通りあり、遭遇方法が異なります。

## ■遭遇系イベント

プレイヤーが立ち止まって見えた状態になり「！」の吹き出しが表示されると、自動的にアドベンチャーパート画面に切り替わります。



## ■イベント中セーブ

●/●ボタンを押してイベントをセーブ!



●/●ボタンを押してセーブ!

大群が目的地への移動中に、どちらの事件発生地が起きているのを見つけた場合、タイムウィンドウが表示されます。一定期間内に●/●ボタンを押すと、そのイベントをキャッチ（救助）したことになります。アドベンチャーパート画面に切りかわりイベントが進行します。

また、一定期間内に●/●ボタンを押さなかった場合は、そのまま通過の点がることとなります。



イベント発生!



イベント発生時セーブ

## アドベンチャーパート時のコマンド

### 話したキャラクターと話せ交わす [アドベンチャーパート時]



メッセージを  
話すキャラクター

画面にキャラクターが選れると同時に名前が地まらます（ネコカーソルが選ばれる場合もあります）。

メッセージウィンドウにメッセージが表示され、ウィンドウの下部の制御マークが表示されると、各ボタンで読むメッセージを読み、ストーリーを進めることができます。ボタンによって音声のキャンセルやメッセージの読み方が異なります（→ページ）。

### ネコカーソルでいろいろ調べる [タリタメード]



画面の上にネコ形のカーソルが表示されることとなります。カーソルを移動させ各ボタンを押して、さまざまなものを調べていくことでストーリーを進めていきます。ネコカーソルは全員種類あり、それぞれの形・属性に異なる単独・反応が返ってきます。パラメータや状態量にも影響することもあります。

ネコカーソルは各属性の説明が2ページを越えてください。



**移動コマンド**

辺りに野もぬい場所に表示。



**保存コマンド**

アドベンチャーモード時の表示、メニュー画面の  
一部のみで実行可能。アドベンチャーモード時は、



**装備・消費アイテムコマンド**

アイテムを装備・消費する時に表示。



**移動するコマンド**

別の場所へ移動する時に表示。



**ロックするコマンド**

ドアをロックする時に表示。



**見つけるコマンド**

アイテムやアイテム情報を発見する時に表示。



**話すコマンド**

仲間やNPCなどと話す時に表示。



**装備コマンド**

アイテムを装備する時に表示。



**ステータスコマンド**

自分の属性などを確認する時に表示。

**日進を制御する | レジタトウィンドウ**



ストーリーの分岐の線に表示されるのがレジタトウィンドウです。  
 通常で話を選択を選び、左/右ボタンで決定してください。通常に別  
 様の分岐はありませんが、選択順次第でストーリーの展開が変化する  
 こともあります。

## ■強制選択区へ移動する【LPS】

キャラクターに強制された行動を選択しなければならぬ時など、会話の途中で強制範囲内に行動の選択を迫られる【LPS】が表示されます。【LPS】は先に説明があります。

### ■普通型LPS画面



強制選択区へ移動する【LPS】

基本的にプレイヤーの判断が求められているときに表示されるLPSです。残り時間を示すタイムラインがなくなる前に、**▲**で答えたい項目を選択し、**○/△**ボタンで決定してください。タイムオーバーも選択数の1つなので、制限時間をオーバーしてもストーリーは先に進みます。

### ■タイミングLPS画面



通常のLPSにもう一つの制限時間があり、その制限時間が過ぎると、今ある選択項目は共に選択数が取れなくなり、逆になくなってしまふなどの変化が起こるLPSです。

また、同じ選択数でも、LPS前半で選択する場合とLPS後半で選択する場合とで分岐する場合もあります。

通常LPSと同様、制限時間をオーバーしてもその結果に沿ったストーリーが展開します。

## ■アプリアIPG■

キャラクターなどが表示されるメインウィンドウを通常のように表示されるLIPです。通常LIPよりも制限時間が長く、制限時間内に行くLIPが書き換えられるなどの状況が発生する時に表示されます。通常LIPも同様、タイムオーバーも強制終了の一つなので、制限時間をオーバーしてもその結果に合ったストーリーが展開していきます。



## ■クリックLIP■

キャラクターなどが表示されるメインウィンドウを通常のように表示されるLIPです。通常LIPよりも制限時間が長く、制限時間内に何ヶ所をクリックできるなどの状況が発生する時に表示されます。通常LIPも同様、制限時間をオーバーしてもその結果に合ったストーリーが展開します。



## アドベンチャーパート時のコマンド

### ■ アナログレバー ■

1つの選択制を通りでも入力の状態によりストーリーの展開が異なるレバーです。制話の場内に●●でゲージを調整し、○/●ボタンで行動の決定を決定してください。

●に入力するとゲージが上がって「強さ」なり、○に入力するとゲージが下がって「弱さ」になります。「強さ」を調整することにより、その結果に合ったストーリーが展開していきます。また、タイムオーバーになった場合、その時の「強さ・弱さ」がストーリーに反映されます。





## テーマに基づいた行動についてお話しが出来る「行動モード」



行動

特定のテーマに基づいた行動について花嫁の画とちと相談し、思案したり行動方針を決めたりすることができます。思案したい標的を選択して決定してください。

画面モードには行動制限がない、客観的と異様に一言をクリックすると用語が進んでいきます。ある話題に対して、画に指しかけると標的の画が変化するのが特徴ですがあらかじめ意識しておきましょう。

## 画に指しかけられる标的を知る「行動モード」



個別パート直前のアドベンチャーパートで、どのように物語を進めるか選択肢を開かれることがあります。選択肢は「セレクトのアイコン（1-23ページ）」と同様に制限時間がなく、勝手に選択しぬ/確定ボタンで決定してください。

選択肢の内容により、個別パートのユビキットの配置やマップ、標的画件などに変化が起きます。

## LPSの感情変化による、変化し続ける標的を知る「感情モード」

LPSの感情、プレイヤーの選択行動の結果によって標的とちの感情の分ちが変化しますが、その他に天神自身の感情を表す標的画も変化していきます。また、性別の経験や行動によっても変化しています。天神の感情画、アイキャッチ画面（1-22ページ）で確認することができます。

### システムウィンドウ

アドベンチャーパート中のメッセージや通知メッセージが表示されている時にスタートボタンを押すと、システムウィンドウが表示されます（一部呼び出しされない場合があります）。ここではアイテムを売却し、価格設定を変更することができます。●を押して項目を選択し●/●を押して決定してください。アイテムウィンドウの両端に●と●は下部欄で動くのが見えます。



また、価格設定の割合については「メインメニュー」内の「オプション」と同様で「システムファイルの変更等とは別メニューから」。システムウィンドウを終了するには、「戻る」を選択し決定するか●/●ボタンまたはスタートボタンで前の画面に戻ります。

### ●に入れたアイテムを売る [アイテムウィンドウ]



ストーリー中に手に入れたアイテムを見ることが出来ます。アイテムは数回連続中に入浴することが出来ます。システムウィンドウの「アイテム」を選択し決定するとウィンドウが移動し、アイテムとそのアイテムに関する説明が表示されます。他にアイテムを持っている時は、●を押すとアイテムの紹介が見えます。●/●ボタンを押すとシステムウィンドウに戻ります。

### ●のマトロン



ゲーム中、「●のマトロン」という選択肢が手に入ると、他の場所にいるキャラクターと会話することができます。「●のマトロン」入手後は、移動時に「●のマトロン」を訪れると、セレクトウィンドウに「●のマトロン」の項目が追加されるので、選択し決定すると会話を開始します。

## 調達の注意事項

調達の開始（サイクル）で調達の準備	———	●●でダイヤルを回して調達の開始時刻（サイクル）を自由に変更しよう。●/●ボタンで決定すると調達が開始します。ただし、そのサイクルが全く読めない調達の場合は、通信できません。同じ日付の通信はゲーム中、自動的にわかっていきます。
調達のダイヤルが正確でも失敗	———	●●でダイヤルに書かれている正確ダイヤルを回します。●/●ボタンで決定すると調達を開始します。
調達が終了	———	●/●ボタンで調達を終了します。

## 調達のシステム（ビジュアルメモリ）が読めない



ゲーム中、「中津マトロン」の他に「調整中津マトロン」という調整用アイテムが手に入ります。コントロールポート4のコントローラ接続ソケット1にビジュアルメモリがある場合、ゲーム中に通信メッセージを受信すると、ビジュアルメモリに調達の時刻、●ボタンを押すと通信メッセージが読めます。

●ボタンを押し続けるとメッセージを早送り、●ボタンで通信を切ります。なお、コントロールポート4のコントローラ接続ソケット1にビジュアルメモリがセットされていないと、調整中津マトロンの調達はカットされ、TV画面のメッセージウィンドウにメッセージとして表示されます。また、ふるふるびつびがセットされている場合、集積物に集積します。

注意：ふるふるびつびは必ず調整ソケット2にセットしてください。

## アドベンチャー



戦闘パート開始やゲームの開始に一区切りがつくたびに、アイコンメニューが表示されます。◆で項目を選択し、●ボタンで決定してください。

セーブする ——— これまでのゲームの状態を保存します。

冒険の状況 ——— キャラクターたちの大団に對する運命論・恋愛論や能力値設定を確認します（→26ページ）。

オプション ——— オプション画面に移動し、個々の設定変更（グラフィックの変更など）が行えます。詳しくは「1-10ページ」。

タイトルに戻る ——— タイトル画面に戻ります。セーブしてない場合は、システムファイルを保存するものが続いてくるので事前決定してください。

ゲームを終了 ——— 次の日に続きます。セーブした後や強制リロードなどを経た後でも、この状態を終了するにはここを選択してください。

### ■セーブする■

「セーブする」を選択すると、「メインメニュー」内の「ファイルリスト」画面に移ります。◆でメモリーカードを選択し、●ボタンで決定します。次にセーブファイルを◆◆◆で選択し、●/●ボタンで決定してください。選択すると、その番号に応じたデータウィンドウに切り替わります。◆で実行したい項目を選択し、●/●ボタンで決定してください。



セーブする ——— 記録を保存します。この項目を選択し決定すると保存画面が表示されます。◆◆で項目を選択し、●/●ボタンで決定すると、記録が保存されます。

戻る ——— 記録を確認します。個々の保存名が表示されたら、◆◆で選択し、●/●ボタンで決定してください。

キャンセル ——— 前の画面に戻ります。

## 冒険前の設定欄

冒険者としての冒険感・実況感、大剣持系剣をここで確認することができます。冒険感・実況感についても詳しい内容や、冒険感パネルについては下部冒険感欄をご覧ください。

## 冒険感と実況感について

冒険者としてのプレイヤーとの結びつきを必ずバロメータを「冒険感」と言い、その冒険感が積み重ねられて変化しただけを「実況感」と言い表す。この2つのバロメータはキャラクターとの会話やイベントに密着に関連しています。

冒険感

キャラクターがプレイヤーである大剣に近づく「冒険」を表します。各冒険ごとに初期値からスタートします。その後、プレイヤーの行動によって割合と変化しています。一回終了すると冒険感には初期値に戻ります。ゲーム中冒険感が変化するとき、変化を知らせるチャーム（表情盤）が流れます。

下がった選手のチャームが流れる

上がった選手のチャームが流れる

冒険感  
大ダウン

44

冒険感  
ダウン

40

冒険感  
アップ

40

冒険感  
大アップ

実況感

自身の冒険感が積み重なると、次第に冒険から実況感へと変わっていきます。実況感も各冒険ごとに初期値に戻りますが、実況感も初期値に戻ることはなく、冒険ごとの冒険感が表現されています。



## 戦闘パート時のコマンド

### 戦闘パートについて

戦闘パートは、順番に回ってきたユニットの「移動」「攻撃」「回復」などの行動を基本的にプレイヤーが行い、マップに存在する敵を撃倒して順番に各マップにいるボスを倒す、あるいは勝利条件を満たすことが目的です。戦闘をどのように有利に展開させ勝利させるかは、指揮官であるプレイヤーの戦略にかかっています。

### 戦闘パートの敗北条件



戦闘パートでは、次の条件に陥るとゲームオーバーになってしまいます。

- 1 主人公大神が操作するユニットの耐久値が0になってしまった場合
- 2 各マップに設定された敗北条件に陥ってしまった場合

ゲームオーバーになるとゲームオーバー画面に変わり、タイトル画面に戻るが戦闘マップに戻って再開するが似ています。●●で選択し●/●●ボタンで決定してください。

### 戦闘パートの流れ

操作可能なユニットに順番が回ってきた時、「ARMS (Active & Realtime Machine System) ゲージ」と呼ばれるゲージ (行動値) が表示されます。このゲームでは、ユニットのターンが来ると、このARMSゲージの行動値を消費してゲージが0になるまで自由な行動を取ることができます。

### APMSゲージ



APMSゲージ  
（戦闘パート時）

APMSゲージは、ユニットのターン中に前送の行動を行うためのゲージです。このゲージが0になるまで、さまざまな行動を行えます。

APMSゲージの行動値を消費して行動できる範囲は、「移動」「攻撃」「必殺攻撃」「ため」「回復」「回復」で、ユニットの現在の状態によって、その内容は異なります。この他に、「回復」「回復」などをスタートボタンメニューから呼び出して行うことができます。

APMSゲージ（行動値）は基本的に7ゲージに区切られていますが、戦闘中の変化によってゲージ数が変化します。

また、「回復コマンド（→回復）」で設定した状態によってゲージの割合が異なります。

### 各ユニットの「ターン」における行動





## ■行動例■

戦闘パートは、地形や状況に応じて戦略行動が認められます。ここでは、その行動例を紹介いたします。



1

ユニットを移動させたい場所に移動します。  
この場合、移動完了時にゲージ4つ消費しています。



2

攻撃可能な敵に「攻撃カーソル」を合わせると攻撃範囲が関係され、攻撃範囲内にいるすべての敵に攻撃します。1回の攻撃でゲージ1つ消費します。また、通常攻撃を行う時も1回の攻撃でゲージ1つ消費します。攻撃範囲の敵も確認しながら行動を取ります。この場合、1回攻撃を行ったのでゲージ1つ消費しています。



3

行動範囲の切りを解除し、「特殊」の行動が可能な場合、その場にとどまって攻撃します。「特殊」はゲージ2つ消費します。



4

1-2の状態で「特殊」でゲージ4つ、「攻撃」でゲージ1つ、「特殊」でゲージ2つ消費し、行動範囲が不図して行動できない状態に陥ると、スタートボタンメニューが画面よに表示されます。「終了」の状態でカーソルが重なっている中で、ユニットの行動を終了する時は選択してください。

## 戦闘パート画面の見方とARMSゲージの各行動項目の説明

戦闘パート画面



行動開始が回ってくる時、画面上のウィンドウ（1-35ページ）の表示後、ARMSゲージ（行動欄）が表示されます。各行動項目の説明については次のページ以降をご覧ください。

**ARMSゲージ** → 各ターンや攻撃を行うとARMSゲージの行動値を消費します。行動値が0になると、そのユニットのターンは終了です（1-35ページ）。

**移動** → ユニットの耐久値が0になるとそのマップから撤退します。大抵のユニットの耐久値が0になるとゲームオーバーになります（1-31ページ）。

**回復** → MAXが超える回復値を行うことができます。

ARMSゲージ



各行動項目  
(1-35ページ)

**移動** → マップを移動します。

**攻撃** → 単キャラクターユニットそれぞれの状態に攻撃します。

**回復** → 各ユニット毎々の回復攻撃を繰り返すために消費します。

**撤退** → 敵の攻撃範囲に同じターンをもう一度待たずと撤退攻撃を行います。

**ため** → 敵の攻撃の範囲に必要な状態値がMAXではない時に発生します。

**解除** → 敵からの攻撃を受けて、解除します。

**回復** → ゲーム中を定めている各ユニットが、回復してダメージを受けている他ユニットの耐久値を回復させます。

各行動をする時、行動範囲を進行させるための行動値が不足すると、実行が完了となります。また、「回復」の時は、大抵 敵側ユニットの耐久値がMAXの時も回復が効くようになります。

※ 「回復」し、発動させておける攻撃を行った後は、「回復」が「ため」状態に変わります。

※ 「回復」コマンドの消費によって、行動範囲の配置場所が異なります。

## 前哨者フィンドフでの対応



前哨者フィンドフでは、画面裏のキャラクターグラフィックが凍結され、ユニットの状態によって表相が変化します。表相は、アドベンチャーパートで蓄積された探検度と現在の耐久値によって変化します。

発見の優先順位

## 移動：移動距離によりゲージ消費

## アナログスティック



アナログスティックで自由にユニットを動かします。移動距離に応じて行動値が減っています。

また、特殊ユニット以外は、速度を上げると移動制限があり、一定以上の速度を上げることができません。回車を回るとは制限がありません。

また、すでに他のユニットのいる場所には移動できません。

## 攻撃：1回の攻撃でゲージ1つ消費

## ボタン



攻撃可能な敵に「攻撃ボタン」を自のせるとロックオンされて攻撃範囲が表示されます。攻撃範囲表示中に急ぎボタンを押すと、攻撃範囲に入っている敵を攻撃できます（ユニットによって攻撃できる範囲は異なります）。

また、攻撃範囲表示中にユニットの攻撃可能な範囲に別の敵がいた場合、**敵**で自動的にその位置からロックオンされた敵をターゲットすることができます。

攻撃ボタン

攻撃範囲内にある敵の発見

## 戦闘パート時のコマンド

### 連続攻撃：敵を連続攻撃する

○ボタンを続けて押す



1回の攻撃で行動値が1つ消費します。○ボタンを続けて押すことで、最大5回まで連続攻撃を行います。行動値が足りない場合は、○ボタンを押していても攻撃は途中で終わります。

### ■ 威力攻撃 ■



危機ユニットが遠くまで飛んでいる時に、決めた時の危機ユニットとの「威力攻撃」が発生します。攻撃した際に、通常の攻撃よりも大きなダメージを与えることができます。

### ■ 回復カウンター ■



危機ユニットの敵からの攻撃を受けた時、決めた時の危機ユニットとの「回復カウンター」が発生します。敵のA.M.B.ゲージの行動値をなくし、敵から受けた攻撃もうち消します。

必殺技「必殺コマンド」

必殺ボタン「[必殺]」と必殺ボタン



必殺技（一対一バトル）がMAXの時のみ各ユニット特有の必殺攻撃で攻撃することが出来ます。

必殺ボタンを押すと必殺攻撃が「発動」され、必殺攻撃名義が赤く表示されます。必殺ボタンを押すと必殺攻撃を行います。「発動」しても、もう一度必殺ボタンを押して「解除」すると通常攻撃への切り替えが行えます。

各ユニットによって効果範囲は異なりますが、中には回復も必殺攻撃として持つユニットもいます。必殺攻撃を行うと気合値は0になってしまいます。

必殺

必殺ボタン



気合値がMAXになっていない時は「必殺」が「必殺」に切り替わり、必殺ボタンを押すと気合値が上昇します。気合値がMAXになると必殺攻撃が使用できます。

また気合値は、敵からダメージを受けた場合も上昇します。

必殺

必殺ボタン



必殺ボタンで「必殺」を行うと、次にそのユニットの行動範囲が戻るまで攻撃力が上昇します。

「上座コマンド」画面の編成スタートスキャンドゥまたは「編成」コマンドで確認しているのが確認することが出来ます。

## 戦艦バトル時のコマンド

回復

回復ボット



●ボタンで「回復」を行うと、耐久値がある艦船回復できます。自分のユニットもしくは隣接したユニット艦船体を回復できます。この他に、マップに配置されている「回復ボット」を移動すると耐久値を回復させることができます。

### ■回復ボット■



マップ上に回復ポイントとして「回復ボット」という場所が存在する場合があります。回復ボットを移動すると、その場所に隣接しているすべてのユニットの耐久値がある艦船回復します。ただし、艦が回復ボットに隣接している場合、艦も回復してしまいますので、使い方に気をつけましょう。

### ■移動ボット■



移動ボット



移動ボット

戦艦中、いつでもマップのカメフラシ視点を変更することができます。

●を押すと仰角低下し視点に、●を押すと仰角設定視点到、■、■トリガーで視点が行きます。また、仰角低下し視点時に●を押すと「上向きコマンド（←44ページ）」に変わります。なお、「砲撃カーソル」が艦をロックオンした状態の時に「上向きコマンド」に変わることはありません。

## スタートボタンメニュー

## スタートボタンメニュー



マップの地形や各ユニットのステータス、戦闘中状態などが行えます。スタートボタンを押すとメニューが表示されますので、途中で選択してスタートボタンを押してください。スタートボタンメニューのコマンドは、他のコマンドと同様でなく、画面でも選択可能です。また、行動欄を使い切った時でも表示されます。

- もどる** ----- 移動した位置から前の位置に戻ることであります。戻す ----- ユニットの行動を終了します。
- 戻す** ----- マップ上に配置されているユニットや配置時のスタートスタスを保持しています。
- 戻る** ----- マップの地形などを確認できます。
- おぼろ** ----- 大敵のHPや残り行動コマンド、各ユニット1体のダメージを確認します。ただし、各マップごとに設定が異なります。
- 戻る** ----- 大敵のみが使用可能なコマンドで、敵目的の戦後コマンドを設定することができます。
- 戻る** ----- オプションで戦闘設定の変更や戦闘を中断することができます。コマンドです。

## 戻るとも

ユニットが移動の沖を行った場合、目的位置に戻ることできるコマンドです。戻った場所から再び見た各行動を終了することができます。ユニットが戻らぬ行動を行った場合は、その場所までしか「もどる」ことができません。また、行動に使用した行動欄を終了することはできません。

## 戻す

ARMSゲームの戦闘と同時に「戻す」を選択すると、そのユニットの行動を終了し、次のユニット（敵陣に近い方が）に移行します。また、行動欄は実行後にARMSゲームの行動欄が0の場合は、自動的に「戻す」コマンドが選択されます。

## 戦闘パート時のコマンド

### 戦闘

戦闘開始～戦～撃時の段階になると、マップ内に配置されているユニットのステータスが確認できます。[戦闘] コマンドを選択すると、最終に行動中のユニットのステータスが表示され、アナログ方向キーまたは方向ボタンでその他のユニットのステータスを見ることができます。アナログ方向キーでは自由にカーソルを動かしてユニットを選択し、ボタンを押し続けるとカーソルスピードが上がります。方向ボタンでは\*\*でターン順にユニットが選択され、ステータスを確認することができます。

各/各ボタンでスタートボタンメニューにアクセス。

- 1 戦闘開始時「ユニット選択時の順。ユニットがその順番に表示されることもある。
- 2 行動順序：そのターンにできる行動の順番を示す。
- 3 戦闘順序：ユニット間の優先順位。ユニット間の名前が優先される場合がある。
- 4 機体名とユニットの名称。ユニットの種類が読み取れる場合がある。
- 5 属性：ユニットの属性名(物理/魔法/炎/氷)。
- 6 属性：ユニットの属性名(物理/魔法/炎/氷)。
- 7 状態：ユニットに付与されている状態効果の能力値。
- 8 状態：ユニットの特殊効果による能力値。
- 9 状態：状態効果による修正値。通常状態以外のアイコンが横断線にある状態は付与済みで効果が定まった状態。
- 10 状態：ユニットの攻撃力(物理/魔法)を示す数値。通常+半額+状態を合わせた数値が「合計」で表示される。赤へのがマークで表示される。



- 11 状態：ユニットの行動力(物理/魔法)を示す数値。通常+半額+状態を合わせた数値が「合計」で表示される。赤へのがマークで表示される。
- 12 状態：ユニットの特殊効果による能力値。通常+半額+状態を合わせた数値が「合計」で表示される。緑へのがマークで表示される。
- 13 状態：そのユニットが受けている状態効果に必要な修正値を示す。
- 14 [炎] マーク：戦闘中に点灯するマーク。また、「炎」を属性とされているユニットは、このマークが点灯している。



## 経過



実行すると、マップ全体が見えるようにスクロールを呼び出すのがメッセージウィンドウが表示された後、マップの勝利条件が表示されます。  
 ●「経過」ボタンで終了します。

## 必殺



大陣のみが使用できる特殊コマンドです。  
 マップ上の花嫁ユニットの1人を選択し、かばらることができます。  
 ●●「かばら」キャラクターを選択し●「必殺」ボタンで実行してください。  
 敵からの攻撃を受けても、大陣ユニット・花嫁ユニットともにダメージを受けます。この行動でかばった道具の火葬に対するダメージも上がります。ただし、自由に移動が可能なコマンドが実行されると強制回復が繰り返されます。大陣のターン中であれば、かばらユニットを何回でも変更できます。  
 「かばら」を選択しない場合は、大陣本人を選択してください。

## 敵の行動中に高速移動

●ボタンを押し続けると、敵ユニットに限り高速移動します。

## 戦闘パート時のコマンド

### 解説



大神のみが使用できる特殊コマンドです。

「風」、「林」、「火」、「山」の4つの作戦が選択できるようなります。戦闘開始時「林」に設定されています。作戦を変更することで、APのゲージの内容が変化し、その作戦の特殊に合わせて、行動で消費するゲージ数も変化します。また、作戦によって「使用できなくなる行動」もあつたので注意が必要です。

大神のターン中であれば、戦闘でも変更が可能です。アナログ方向キーまたは $\bullet\bullet$ で作戦を選択して $\bullet$ ボタンで決定してください。



風のこと風のごとく一時的に敵の行動を遅くする。「炎」や「雷」に必要な行動数が少なくなります。ただし、「雷」が使用できなくなります。



林のように心算が一定の割合で行き止まる一時的な作戦です。すべての行動が行えますが、必要な行動数があつたります。



炎のように早く燃える一定数の敵の行動です。「炎」に必要な行動数が少なくなります。ただし、「雷」が使用できなくなります。



燃えること山のごとく一時的に敵の行動を遅くする。「炎」や「雷」に必要な行動数が少なくなります。ただし、「炎」が使用できなくなります。

### 解説



「オプション」と「戦闘中画」のいずれかを選択できます。 $\bullet\bullet$ でコマンドを選択して $\bullet$ ボタンで決定してください。

### ■オプション■



戦闘設定を変更できます。これはアドベンチャーパート内のシステムウィンドウにある「オプション（→12ページ）」と同じ内容です（ただしシステムファイルの変更は行えません）。

### ■戦闘中保存■



戦闘中の状態をセーブして、戦闘を中断することができます。「戦闘中保存」を選択すると、アドベンチャーパートの「アイキャッチ画面」と同時に「ファイルリスト」画面に切り替わります。  
 ●●でメモリーカードを選択し●●ボタンで決定します。選択すると、データウィンドウが画面に表示（→22ページ）。●●で項目を選択し●●ボタンで決定してください。  
 (0001) を選ぶと戦闘が終了しタイトル画面に戻ります。

### 注意！

戦闘中保存ファイルは、1つのメモリーカードに1ファイルしかセーブできません。また、システムファイルを作成・更新していないと中絶セーブが行えません。



### 上座コマンド



- |  |  |
|--|--|
| <p>1 状態確認：ユニットの移動時、ユニットがどこに居るか表示されることもあり、</p> <p>2 行動確認：今のターンに行われる行動を確認でき、</p> <p>3 【動】マーク：移動中に点灯するマーク。また、「つばさ」が適用されているユニットは、このマークが点灯している。</p> | <p>4 状態確認：ユニットの移動時、ユニット自身の名前が確認される場合がある。</p> <p>5 優先度：ユニットの優先度の確認/優先度、</p> <p>6 範囲確認：ユニットの移動範囲の確認/優先度。</p> |
|--|--|

視点を調整してマップ上のユニットの現在位置を確認したり、選択されているユニットのステータス確認、移動可能な範囲（移動可能な数）を確認する際にもコマンドで確認することができます。

斜め見下ろし視点の場合を選択すると、カメラがユニットの真上から見た見下ろし視点に切り替わり、真直下に移動ステータスウィンドウが表示されます。

●単位を選択したユニットへカメラを移動、●ボタンで選択中のユニットの移動範囲の表示、●ボタンで選択中のユニットの範囲を表示、●ボタンで必要地形の種類が表示されます。●ボタンまたは●キーで別の画面に戻ります。

### 戦闘中の隊員との関係



アドベンチャーパートで活躍する隊員とのストーリーが展開しますが、その関係は「連携度」として隊員にも影響し、能力値などが行われます。連携度がマイナスになっても能力の回復量より低くなることはありませんが、「連携度」によって戦闘中に起こるイベントやメッセージの内容が変化する場合があります。

また、戦闘中の戦闘の結果によっても連携度が変化し、戦闘終了後のアドベンチャーパートに影響を受け、今後の戦いに反映されます。

## 戦闘パート時のビジュアルメモリ画面

戦闘パート中、使用しているコントローラにセットされたビジュアルメモリの強弱差別的に、現在のユニット位置が確認できるレーザー情報や「攻撃カーソル」でロックオンされたユニットの数と攻撃順序が表示されます。また、攻撃範囲・敵ユニットの必要攻撃数には、必要攻撃数がスクロールして表示されます。



## 巴里の優雅な一日

このモードは、第二巻の中間からプレイ可能となるほかはモードです。各所で遊遊したミニゲームをプレイしたり、ムービーの鑑賞などが行え、内容はゲームの進行度により変化していきます。また、「サクラ大戦3」公式サイトホームページへの接続はこのモードから行えます（接続機能のみが一部から選択可能です）。

なお、このモードは、ディスク1のみプレイ可能ですが、内容によってはディスクの入れ替えを行う場合があります。その時は画面の指示に従ってディスクを入れ替えてください。

### ほかの場所に行く



このモードでの移動は、基本的にアドベンチャーパートと同じで、巴里の街で行われます。

記憶の扉を移動して誰かと出会うと会話画面になり、ゲームの進行度によってミニゲームなどをプレイすることができます。

また、花嫁衣装に会いに行くと（条件によっては会いに行けない状態もあります）、ある条件を満たすと「デートの衣装をする」という項目が追加され、ビジュアルメモに衣装を使ったアート（ゲーム）が楽しめます。詳しくは44ページをご覧ください。

### 日記をつけて寝る



「大神のアパート」に向かって「日記をつけて寝る」を選択すると、このモードを終了することができます。この項目を選択すると、システムファイルにゲームの状況を保存します。

「巴里の優雅な一日」を終了したい場合は、必ずこの項目を選択してから終了してください。

キネマトロンで通信する（ホームページへ接続する）



「大衆のアパート」で「キネマトロンで通信する」を選択すると、ドリームキャストのネットワーク機能を使って「サタラ大城」の公式ホームページへの接続を行うことができます。  
 ホームページへの接続は、ディスク1からの許可証となっています。詳しい操作方法は「ドリーム/リポート3 ガイドブック」をご覧ください。

【ユーザー登録について】

●セガプロバイダー（イザオネット）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。またユーザー登録を忘れてしまった際は、「ドリーム/リポート」でユーザー登録を行ってください。なお、インターネット上の「ドリーム/リポート」ではユーザー登録ができない場合があります。最新の「ドリーム/リポート」の入手方法はネットワークサポートセンターへお問い合わせください。

【ネットワークに関するお問い合わせ】

●ネットワークサポートセンター

【ナビダイヤル】03-70-057-100（受付時間/全時間）※本音録（※お電話料はお客様）

→通話料金ががかかります。 ※03-70より通話料金はかかりません。

→通話料金 - 1分あたり44.00円（7.00円/分）をおかけください。

【料金について】

ネットワーク接続の際には以下各点にご注意ください。

●ネットワークからの利用料は、プロバイダーへのインターネット接続料金と通信料（通信代）が必要になります。なお、セガプロバイダー（イザオネット）をご利用の場合はコースを選択された場合、0360から始まるダイヤル料金による接続になり、通信料も他に3分10円の接続料がかかります。

●ネットワークが接続された状態でインターネット接続中に、なんらかの原因により接続が切断された場合でも、通信料等の料金は発生しません。

## 遊撃の戦艦を ①

### ドラマのダウンロード

公式ホームページに掲載すると、「サクラ大戦3」のドラマストーリーをダウンロードすることができます。「ホームページ」を選択すると、「サクラ大戦3」ローカルページが表示されます。ここで「サクラ大戦3公式ホームページ」を選択すると、自動的にネットワークに接続します。画面上の操作に従ってドラマダウンロード画面まで進め、ダウンロードしたいドラマを選択し決定してください。ダウンロードが開始されます。

なお、ダウンロードの際、プロバイダーへの通信料や、通信網（インターネット）以外に別料金が発生する場合があります。詳しくは公式ホームページをご覧ください。

### ドラマを見る

「ドラマのダウンロード」でダウンロードしたドラマストーリーを見るすることができます。ドラマファイルは、ホームページからダウンロードしておく必要があります。

「ドラマを見る」を選択し決定すると、ファイルリスト画面が表示され、ドラマファイルを選択する画面になります。見たいドラマファイルを選択し決定すると、ドラマが開始されます。

## 巴里のふたり [V]実行ファイル

『巴里のふたり』は、ビジュアルメモリ独特の過るゲームで、恋愛要素の1人とデートしながら恋愛をしたが、ペアカードというミニゲームを楽しむことができます。

ある条件を満たすと「デートの場を作る」というイベントが追加されます。このイベントを選択、次に「デートに行く」を選択決定すると、デートの準備（ダウンロード）が行われます。また、「別のデートの場を作る」を選択するとデートの準備を開始することができます。なお、必ずプロシタは4人必要です。

4 『巴里のふたり』は実行ファイルです。1つのビジュアルメモリにコピーできる実行ファイルは1つだけです。すでに4つの実行ファイルがある場合は、そのファイルに1番と入れ替えることで入れ替えます。

### ゲームとの遊びについて

『巴里のふたり』でデート中に、ペアカードを差し込んで遊ぶと、トップが早に入ります。早く入るとトップは、『巴里のふたり』内で取り戻すことができます。専用のチップのほどこけて両方に差入れるかもしはせぬ。大切にしましょう。



## ゲームの進め方

タイトル画面で**▶**のボタンを押す時に押すとゲームがスタートします。ゲームを始める時は、スリープボタンを押して電源を切ってください。●「状態画面より」は、ビデオアルバムを呼び出せるようにプレイします。

## ゲームの進め方

通常状態でスタートボタンを押すとゲームがスタートします。ゲーム中にボタンから選んだコマンドは、スタートボタンでもなお呼び出せることもできます。スタートボタンが押されたらスタートボタンを押すと画面が暗くなります。メッセージを通る時もスタートボタンを押してください。画面によって呼び出せるコマンドが異なります。●●で選択してスタートボタンで決定してください。本編初期、タイムオーバーもあります。

スタートボタンのボタンを押すとメニュー画面が表示されます。●●で項目を選択してスタートボタンで決定してください。スタートボタンで別の画面に戻ります。

ペアカートー—— 状態画面より1回1回のカードゲームが楽しめます。

オブジェクト—— オブジェクト画面に変わります。

- ▼スタート ビデオアルバムでスタートボタンをON/OFF押し切り替えてきます。
- ▼タップ 「ペアカート」で選択して手に入れたタップ数です。
- ▼状態画面 スタートボタンと状態画面と状態画面がメニューとスタートボタンで戻ります。
- ▼スリープ スリープ機能をON（右下説明を参照してください）とスリープ機能がON/OFF（右下でスタートボタンを押すとスリープ機能がON）に切り替えます。
- ▼しるし メニュー画面に戻ります。

ゲームを進めるよりスタート画面に戻ります。

### ■ペアカートでタップをゲットしましょう■

通常とプレイヤーでそれぞれカードゲームを行います。ジョーカーを引かぬようにしながら引いた数のカードを引いた時に、引いたカードが手に入れたタップ数になります。

通常は、通常とプレイヤーはカードが引かれ、手の中からは引かれたカードと同じ数のカードを手に入れます。そして、残り手の中に残ったカードは引かなくなることになります。

1 通常はスタートボタンでカードを引いたカードをタップします。スタートボタンでカードをタップし

●●でカードを選択し、●●で決定します。

2 次に、通常はカードのカードを引いたカードを押すと、●●でカードを選択し、スタートボタンで決定してください。



# キャラクター紹介

## 巴 華 零 輔

声優：KENN

### 登場一息

プレイヤーの分身となる架空の主人公。  
海軍士官学校を名乗り卒業後、海軍軍医隊・  
海軍少佐として任務に就く。  
大正12〜15年にかけて起こった皇太子暗殺や、  
震災による被害を片手に打ち回した。  
任務部隊としての全任務遂行の経験後、海軍  
に復帰。海上軍医や訓練の科々を巡るが、大  
正14年に再び北風の隊長に再就任。任務を遂  
行させたり皇太子との密会に行き届いた。  
その功績を認められ、少佐から中尉に昇進し  
フランスへの派遣を命じられる。  
全任務終了後、隊長として優れた指揮能  
力を持つ。

年齢：23歳  
生年月日：1903年1月3日  
身長：176cm  
体重：65kg  
血液型：A型  
出身：日本・関東





ERICA FONTAINE

## エリカ・フォンテーヌ

終焉の地獄のマスター。

性格は明るく、元気で心遣いがで愛情心もあつく、人々に尊敬されることを喜びとするマスターの器のような少女。しかし、生まれて初めてのモソッかしたとドジで、いつも周囲を困惑させてしまう。

魔族は魔族の承認と神への祈り、人助け、そしてマランガン射撃。

年齢：16歳

生年月日：1909年8月16日

身長：155cm

体重：45kg

血液型：A型

趣味：アタシス

## GLYTHE BLFEMER

## グリシーヌ・ブルーメール

血統正しきノルマンディー公野郎の血を受け継ぐ、ブルーメール家の令嬢。その華麗な外見と貴族とに馴染む高貴さとは裏腹に、内に流れるバイキングの血脈は、勇ましくもプライドが強い。人は誇りを誇って生きるものだという思いと世帯づいての義務のため、外国人や庶民に対して一線を引くところがある。戦時の誇りを自覚とする。

年齢：18歳  
 生年月日：1908年4月18日  
 身長：161cm  
 体重：45kg  
 血型型：B型  
 国籍：フランス





CONNELICOT

## コタリコ

ベトナム出身の少女で、専任サーカス「タリク・ド・ユーロ」の団員。

手品や剣術などをステージの上で披露しているが、団員はサーカスの動物たちの世話を分けてもらうために、夜間では筆を手取っている。どんな時でも元気で笑顔を見せないため、周囲ではちょっぴりした人面鬼である。強いものにしっかりと怯む性格ゆえに、女神の保護手を信仰している。動物と会話したいと思っている。

年齢：11歳

生年月日：1914年10月10日

身長：148cm

体重：38kg

血型：A型

国籍：ベトナム

LORELLA CARLINI

ロベリア・カリンニ

歴史論者として名を馳せ、  
 盗みや強盗、悪人糾弾者であるゆる花嫁を  
 こなし、これまでの自叙を著ぐると歴史は  
 1000年を越える。

スリやギャングは日常茶飯事に行い、目的  
 のためなら手段も方法も代罪も何れも選ば  
 ない者だ。



年齢：20歳  
 生年月日：1905年11月12日  
 身長：179cm  
 体重：64kg  
 血液型：A型  
 国籍：トランスシルバニア



BARANI KITAOJI

## 北天宮院次

日本の元画家である北天宮院の令嬢。  
母がフランス人で、幼い頃より abroad で生活しているため、日本を知らない。しかし、茶道・舞踏・弓道など日本の慣い事を習熟とし、読書も好き。

現在は、日本人留学生として、若くからついでにおもむくブルームール部に転校している。  
気取った、物珍かてどんな用にも対応力を絶やせず、悪方（凶悪）の悪業には絶対的に従う。「大悪女子」年少女。

年齢：17歳

生年月日：1900年5月22日

身長：155cm

体重：48kg

血液型：O型

出身：日本



GRAND MÈRE

グラン・マ

劇場「シャンワール」のオーナー。  
画上の結果を出した事ゆえに、どのような権  
威もいとわない、ドライでクールな性格。



MÈRE SAISON

メル・セゾン

グラン・マの秘書の1人。  
高野で富貴感があり、有能な秘書である。



NOBUNICHI SAIONJI

宗方 宗徳

フランス駐在の日本大使。  
人当たりが良く、目下のものに対しては分け  
前てなく、ぶっくばらんな物言いをする気さ  
くな人物。



CÉCILE

シー・カプリス

グラン・マの秘書の1人。  
明るく、元気の良さで好まれる性格。甘いもの  
が大好き。



# テーマソング

オープニング・テーマ

御歌のもとに

作詞 北原真子 作曲 高橋公平 編曲 藤岡陽吉

歌・野原のひかり（こはら・ファンタジー）  
藤岡陽吉（オリーブ・オリーブ）  
小坂菜々子（おひな）  
村上真也子（こはら・オリーブ）  
藤岡陽吉（オリーブ）

- ① 空をいそぐ鳥と空の 雲の影  
霞の影をえ 雲の影の

雲が空をとり 雲が雲をとり  
雲の影の影のもとに 雲う 雲の影の

雲の 雲の影の影 雲の影の影  
雲の影の 雲の影の  
雲の影の 雲の影の 雲の影の影  
雲の影の影の影の影の影を影え

- ② 雲の影の影の影 雲の影の影  
雲の影の影の影 雲の影の影

雲の影の影の影 雲の影の影の影  
雲の影の影の影の影の影の影

雲の 雲の影の影 雲の影の影の影  
雲の影の影の影の影の影  
雲の影の 雲の影の影の影  
雲の影の影の影の影の影の影を影え

雲の 雲の影の影 雲の影の影の影  
雲の影の影の影の影の影  
雲の影の 雲の影の影の影の影  
雲の影の影の影の影の影の影を影え

エンディング・テーマ

未来 (ボーナスポ)

作詞：松本淳子 作曲：宮本浩行 編曲：原田公典 歌：日本女子大 (エリカ・アソビティール)  
 原曲歌手 (アソビティール・アソビティール)  
 小坂エツ子 (ユキナコ)  
 西上真知子 (ユキナコ・ユキナコ)  
 藤原美穂 (日本放送系)

1) いくつもの 思い出が 思い出を  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 いくつもの 思い出 思い出を  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して

2) 思い出が 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して

思い出が 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して

3) 思い出が 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して

4) 思い出が 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して

【原曲】

5) 思い出が 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 思い出して 思い出を 思い出して  
 人と人へ 心へ 心へ 心へ 心へ



