

namco®



テイルズ オブ ファンタジア

とり あつかい せつ めい しよ
取扱説明書



3 TALES OF PHANTASIA 

TM

スーパーファミコン®

SHVC-ATVJ-JPN



けい 告 こく

つか しょうたい れんぞく ちようじ かん しょう けん
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健
こうじょうこの
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、
つよ ひかり しげき てんめつ う がめんとう み
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
しょうじょう けいけん ひと
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
ムをやめ、いし しんさつ う
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
ときは、ゲームをちゆうししてください。その後も痛みや不快感
つづ ばあ いし しんさつ う
が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それ
をおこた ばあい ちようき しょうがい ひ お か のうせい
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、つか ばあい
疲れている場合には、ゲームをすることによって、
あつか かのうせい
悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームを
する前にまえ いし そうだん
医師に相談してください。



ちゆう い 注 意

けんこう
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。

ちようじ かん しょう とき てきど せいうけい
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
ンとうえいほうしき
ン投影方式のテレビ）にせつぞく
接続すると、ざんそうげんしょう
残像現象（画面ヤケ）
がしょう
生ずるため、せつぞく
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	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・調査・物の移動/飛行機/	
	ワールドマップ	



**せんとう が めん
戦闘画面**

まち ^{りょうほう} 町の利用法..... 30P
 やどや ^{どうぐ や} 宿屋 / ^{ぶ き や} 道具屋 / ^{ぼうぐ や} 武器屋 / ^{しょくりょうひんや} 防具屋 / 食料品屋

が めん ^{み か た} 画面の見方..... 32P
 しゅじんこう ^{そう さ} 主人公の操作..... 34P
 い どう ^{つうじょうわざ} 移動 / ^{きょうりょくわざ} 通常技 / ^{ひっさつわざ} 強力技 / 必殺技

せんとう 戦闘コマンド..... 36P
 じゅもん / さくせん / ならびかえ / アイテム
 ターゲッティング..... 38P
 り だ つ 離脱..... 39P
 ステータス..... 39P

ひっさつわざ 必殺技..... 40P
 ほうじゅつ 法術..... 42P
 まじゅつ 魔術..... 44P
 しょうかんじゅつ 召喚術..... 45P
 アイテム..... 46P
 キャラクター紹介 ^{しょうかい}..... 48P
 しゅだい が 主題歌..... 52P
 し ようじょう ^{ねが} 使用上のお願い..... 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、必殺技や法術が画面狭しと展開する！

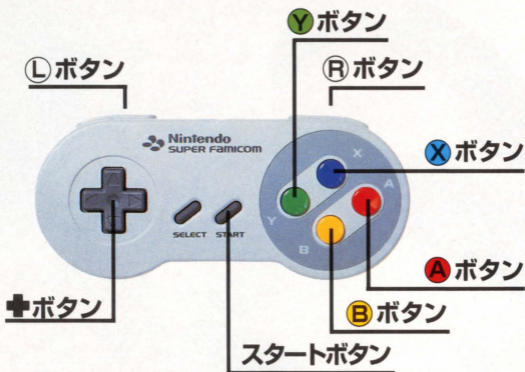
★あらゆる演出を堪能してほしい！

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** 武具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。
- もの**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**ボタンかスタートボタンで決定してください。

NEW GAME

はじめて遊ぶとき

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^{つづ}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^{つづ}きを遊べます。データを $+$ ボタンで^{えら}び、 A ボタンを押すと「これでよろしいですか?」という^{ひょうじ}表示が^でます。「はい」を^{えら}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^{ほぞん}保存しておかないといけません。詳しくは27ページを^よ読んでください。

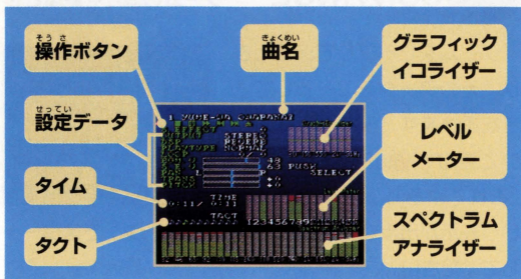
SOUND MODE

サウンドを楽しむとき

ゲームのBGMや^{こうかおん}効果音を^き聴くことができます。普通に^{ふつう}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^{ため}試してみてください。詳しくは10~11ページを^{さんこう}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LボタンかR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。



再生



停止



一時停止
再開



早送り



選曲
(戻し)



選曲
(送り)



タイトル
画面へ

■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 ……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**+**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。

がめん 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Bボタンを押してください。

The screenshot shows the menu interface with the following sections:

- コマンドウインドウ** (Command Window): Includes options like 戻る (Back), アイテム (Items), たいりつ (Status), and ママム (Mama Mamma).
- キャラクターウインドウ** (Character Window): Displays stats for four party members: フレス (Fres), ミント (Minto), フラータ (Flata), and アーチ (Archi). Each entry shows LO, HP, TP, and EXP values.
- パーティ全体のステータス** (Party Status): Shows overall party stats such as プレシタイム (Pre-time), エンカウント (Encounter), ガルド (Gold), and フード (Food).



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。

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かわります。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、**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ところが限られています。

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。

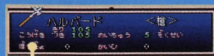


◆そうび

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、**+**ボタンを左右に入れると、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できます。

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。

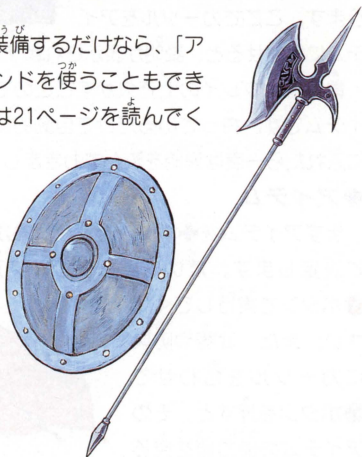
◆はずす

現在^{げんざい}装備^{そうび}しているアイテムを^{はず}外^{はず}します。「^{そうび}装備^{そうび}」と同^{どう}様^{よう}、**+**ボタンで^{そうび}装備^{しゅるい}の種類^{えら}を選び、**A**ボタンで^{けつてい}決定^{けつてい}してください。

◆さいてき

最も^{もつと}効果^{こうか}的^{てき}な^{そうび}装備^{しどうてき}を^{えら}自動^{じどう}的^{てき}に^{えら}選^{えら}んで^{そうび}装^{そうび}備^びしてく^{えら}れる^{そうび}コ^{えら}マ^{えら}ンド^{えら}です。カーソルを^{なまえ}名前^あに^あ合^あわ^あせて**A**ボタンで^{じっこう}実行^{じっこう}します。なお、「^{そのた1}そのた1」と「^{そのた2}そのた2」の^{そうび}装^{そうび}備^{ふく}は^{ふく}含^{ふく}ま^{ふく}れ^{ふく}ませ^{ふく}ん。この2つだけは^{じぶん}自分^{じぶん}で^{えら}装^{えら}備^{えら}させ^{えら}て^{えら}く^{えら}だ^{えら}さい。

※^ぶ武器^きや^{ぼうぐ}防^{ぼうぐ}具^{ぼうぐ}を^{そうび}装^{そうび}備^{そうび}する^{そうび}だけ^{そうび}なら、「^アイ^アテム」^アコ^アマ^アンド^アを^{つか}使^{つか}う^{つか}こ^{つか}とも^{つか}でき^{つか}ます。詳^{くわ}しくは21ペー^よジ^よを^よ読^よんで^よく^よだ^よさい。



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



ことができます。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。

◆弓使い(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って攻撃。

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。

◆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。

◆^{まじゅつし}魔術師、^{しょうかんし}召喚師 (クラス/アーチェ)

じゅもんをつかいまくれ …^{きょうりょく}強力な^{じゅもん}呪文を^{つか}使って^{たたか}戦います。

じゅもんをてきどにつかえ …^{よわ}やや^{じゅもん}弱い^{つか}呪文を^{こうげき}使って攻撃し
ます。

じゅもんはおくをねらえ …^{さいごうび}最後尾の^{てき}敵を^{ねら}狙って^{じゅもんこうげき}呪文攻撃
します。

じゅもんはつかうな ……^{じゅもん}呪文を^{つか}いっさい^{おんぜん}使わず、TP
を^{おんぜん}温存します。

たいれつ

^{せんとうじ}戦闘時の^{たいれつ}キャラクターの^{たいれつ}隊列
を変えます。まず⁺ボタンでキ
ャクターを^{えら}選び、^Aボタンを
お
押してください。キャラクターに^{ひょうじ}□カーソルが^{ひょうじ}表示され
たら、⁺ボタンでキャラクターを^{いどう}移動させ、^Aボタンで
^{けつてい}決定します。

^{なら}並び^か替えが^お終わったら「^{けつてい}けつてい」を^{えら}選び、^Aボタン
で^{けつてい}決定です。なお、^{さいしょ}最初の^{たいれつ}隊列に^{もど}戻したいときは「^{もど}もどす」を^{えら}選んで^Aボタンです。



●^{せんとう}戦闘の際は並び^{さい}順のほか、^{なら}キャラクターの^{かんかく}間隔や、
^{ぜんたい}パーティー^い全体の^{おお}位置も^{えいぎょう}大きく^{えんごこうげき}影響します。援護攻撃
や^{てき}敵からの^{かんが}ガードを^{けんきゅう}考え、^{けんきゅう}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**+** ボタンを上にお押しします。

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
最大値です。

EXP経験値です。敵を倒すともらえ、一定値
になるたび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。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。

ぶき・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
覧です。

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なります。

◆**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、**Y**ボタンで目標を変更できます。

マニュアル ……^{もくひょう} 目標の^{せってい} 設定をすべてプレイヤー^{じしん} 自身で行^{おこな} います。

◆VOICEとくぎ / 主人公^{しゅじんこう} の必殺技^{ひっさつわざ} のときの掛け声^か 。ON にすると音声^{おんせい} あり、OFF にするとなしです。

◆VOICEそのた / 必殺技^{ひっさつわざ} 以外の掛け声^{いがい} 。ON にすると音声^{おんせい} 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^{いろ} を変更^{へんこう} 。R (赤^{あか}) G (緑^{みどり}) B (青^{あお}) の3つのレバーで変更^{へんこう} してください。

◆てきウィンドウカラー / 敵^{てき} のウィンドウの色^{いろ} を変更^{へんこう} します。

セーブ

ゲーム内容^{ないよう} をセーブします。セーブしておく^{おくと}、あとでゲームを再スタート^{さい} するとき、その

続き^{つづ} からプレイすることができます。まずセーブする場所^{ばしょ} を十字^{えら} ボタンで選び(セーブは3つまでOKです)、A ボタンを押^お してください。「これでよろしいですか?」というメッセージ^{かんりょう} が出たら「はい」を選び、A ボタンでセーブ完了^{かんりょう} です。



記憶陣 ^{き おくじん} 通常^{つうじょう}、セーブできる場所^{ばしょ} は町^{まち} やダンジョン以外のマップ画^{いがい} 面上^が に限^{かぎ} られますが記憶陣^{き おくじん} 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。

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。

か もの ほうほう 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。右に押しと数を増やし、左に押しと減らします。
- 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 や 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。



- ↑ のうりよく 能力アップ
- ↓ のうりよく 能力ダウン
- ←→ 変化なし
- E げんざいそうびちゆう 現在装備中

しょくりょうひん や
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。

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。

せんとう せんとう 戦闘コマンド

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。

ターゲット

Y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、パーティーを並び替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 そうさ 主人公の操作

いどう 移動

✦ ボタンを左右に押し、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。

つうじょうわざ 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✦ ボタンを逆に押し、立ちどまり、次の攻撃はその位置から行います。



きょうりょくわざ
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。



ひっさつわざ
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、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

せんとうちゅう 戦闘中に **X** ボタンをお **お** とするとコマンドが表示 **ひょうじ** 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 **おこな** 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 ほうじゅつ さくせん おう じ
 魔術や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 **じゅもん** を使うキャラ
 クターを選び、次に
じゅもん の種類、そして
 対象 **えら** 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

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**+**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、「けってい」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Y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することができます。



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。

ほうじゅつ 法術

かみがみ きがん みに
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。

ほうじゅつ し つか
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
「とくぎ」コマンドでときどき使用する法術を指定するよ
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。
ディープミスト	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	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。



まじゅつ しょうかんじゅつ
魔術/召喚術

まじゅつ
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	ファイアーボール	火炎弾を発射して戦う魔術
	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	落雷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	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。

しょうかんじゅつ
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。
グレムリンレアー	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

冒険の旅になく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ものがあります。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。お求めは食料品店やスーパーなどで。

武器

装備しておく^{そうび}と戦闘^{せんとう}で使^{つか}います。
剣^{けん}・槍^{やり}・斧^{おの}・弓^{ゆみ}・杖^{つえ}などのタイプ
に分^わかれ、キャラクターによって
装^{そうび}備^びできる物^{もの}が違^{ちが}います。



防具



戦^{せんとう}闘^{とう}で身^みを守^{まも}ります。体^{からだ}・楯^{たて}・
頭^{あたま}・腕^{うで}の4種類^{しゅるい}を装^{そうび}備^びしますが、
武器^{ぶき}と同^{おな}じよう^{よう}に、キャラクターによって装^{そうび}備^びできる物^{もの}が違^{ちが}
います。

装飾品

武器^{ぶき}と防具^{ぼうぐ}以外^{いがい}に、各^{かく}キャラクター
は2つずつ装飾品^{そうしよくひん}を装^{そうび}備^びできます。効^{こう}
果^かは種^{しゅるい}類^{れい}によつてさまざまです。



しょうかい キャラクター紹介(1)

クレス・アルベイン

けんじゆつ しほん ち ひ しゆじんこう
剣術師範の血を引く主人公

せいべつ おとこ
性別：男

しよくぎよう けん し みなら
職業：剣士見習い

ねんれい さい
年齢：17才

しんちよう
身長：170cm

むらしゆっしん
トーティス村出身。

けんじゆつどうじよう しほん ちち
剣術道場の師範を父

も おきな ころ
に持ち、幼い頃から

て 手ほどきを受けた

うでまえ くろうと
腕前は玄人はだし。

あいて きもちを さつ
相手の気持ちを察し、

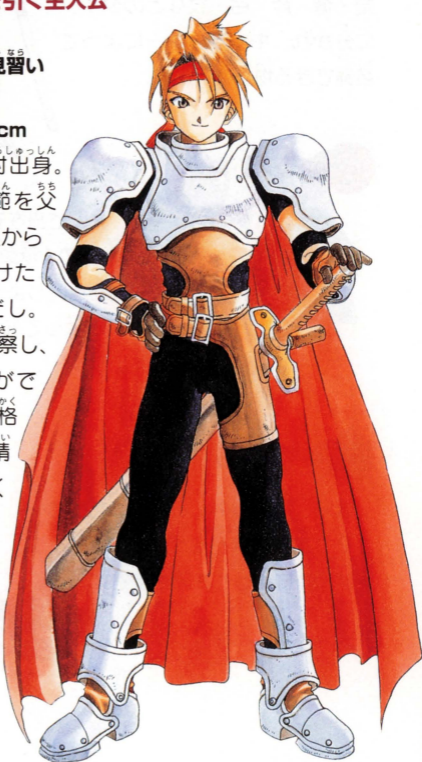
きを くば
気を配ることがで

きる 優しい性格

たび とお せい
で、旅を通して精

しんでき おお
神的にも大きく

せいちよう
成長していく。



ミント・アドネード

いや じゅつ た
癒しの術に長けた

うつく ほうじゅつし
美しき法術師

せいべつ おんな
性別：女

しよくぎょう ほうじゅつし
職業：法術師

ねんれい さい
年齢：18才

しんちよう
身長：162cm



ものがたり
この物語のヒロイン。

せいかく ひか
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^{ふん い き}を漂

わせた女性^{じょせい}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

おに しんゆう
クレスの無二の親友

せいべつ おとこ
性別：男

しよくぎよう ゆみつか
職業：弓使い

ねんれい さい
年齢：17才

しんちよう
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

まほうどうじょう
魔法道場で

しょうかんじゆつ けんきゆう おとこ
召喚術の研究をする男

せいべつ おとこ
性別：男

しよくぎよう しょうかんし
職業：召喚師

ねんれい さい
年齢：29才

しんちよう
身長：176cm

しょうかんまほう けんきゆうか じゅもん
召喚魔法の研究家。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

せいれいつか むすめ
精霊使いの娘

せいべつ おんな
性別：女

しよくぎょう まじゅつし
職業：魔術師

ねんれい さい
年齢：17才

しんちよう
身長：157cm

ハーメル村出身のハーフエルフ。魔術を操り、ほうきにの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。仲間のマスコットのてきそんざい的存在だ。



トリニクス・D・モリソン

クレスたちの

よ
良きアドバイザー

せいべつ おとこ
性別：男

しよくぎょう ほうじゅつし
職業：法術師

ねんれい さい
年齢：36才

しんちよう
身長：170cm

いっけん き
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^{しゅだいか}主題歌

ゆめ お 夢は終わらない ~こぼれ落ちる時の雫~^{とき しずく}

さくし ふじばやし しょうこ さつきよく せきぐち としゆま うた よしだ ゆかり
作詞：藤林 聖子 作曲：関口 敏行 歌：吉田 由香里

まひる そら つき あなた^めの目を さらう

ずっと^ま待ってた この^{とき}時……

もう^{なみだ}涙 終わらせる 夜^{よあ}明けに

まぶた^と溶ける陽射し 遠い^{ひざ}明日の記憶

ここに^{めざ}目覚めの時 降りる^{とき}

★^み見つけて Your dream 壊れ^{こわ}かけた

時間^{とき}に埋もれた その^{ちから}力に 気付^{きづ}いて

見^みつけて Your dream どこへ^いいても

聞^きこえてる 想^{おも}い 伝^{つた}い Kiss Kiss Kiss

あなたの^み見た 夢^{ゆめ}は 現実^{げんじつ}での 未来^{みらい}

愛^{あい}がこぼれる 手^てのひら もう^{そら}空が 恐^{おそ}れない 夜^{よあ}明けを

風^{かぜ}に導^{みちび}かれる 背^せ中^{なか}見^みつめながら

二^に度と^ど会^あえないなら……^い言うよ

見^みつけて Your dream どん^{とき}な時^{とき}も

目^めの^{まえ}前の^{いた}痛み 消^けせないわ 願^{ねが}いを

見^みつけて Your dream 時^{とき}が来^きても

覚^{おぼ}えてる 時^{とき}を越^こえて Kiss Kiss Kiss

★Rep

JASRAC 出9564029-501
VICL-12022

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」

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。

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