

■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠るときはゲームをしない

そにほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画面がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表裏）及びアイコン（表裏）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ表裏のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を示すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、312KB以上の空き容量が必要です。

CONTENTS

カルドセプト サーガ 解説書

このたびは

“Xbox 360™”専用ソフトウェア

「カルドセプト サーガ」を

お買いあげいただき、

誠にありがとうございました。

ゲームを始める前にこの解説書を

必ずお読みください。

● 大宮ソフトではより楽しいゲームをお届けするために常に品質改良を行っています。そのため同じ商品でもお買い上げ時期により、多少の違いがあることを、あらかじめご了承ください。

● “Culdcept”、“カルドセプト”は有限会社大宮ソフトの登録商標です。

第一章 画面の見方と操作方法

Xbox 360コントローラーの使い方	09
通常画面の見方と操作方法	10
クリーチャー召喚画面の見方と操作方法	12
戦闘画面の見方と操作方法	13
セーブについて	14
セプターデータを持ち出す時の注意	15

第二章 カルドセプト サーガの遊び方

ゲームモード/ゲームの目的	17
セプターの作成方法	18
ストーリーモードの進め方	19
カードの種類/クリーチャーカード	20
アイテムカード/スベルカード	22
ゲームの流れ/自分のターンの流れ/ カードを引く/スベルを使う	23
ダイスで移動する/クリーチャーを召喚する	24
戦闘をする	25
戦闘の流れ	26
戦闘の前に戦略を練ろう	27
土地の種類/地形効果	28
土地の運搬/支援効果	29
コマンドを使う	30
自分のターンを終了する	31
護符	32
魔力不足/魔力枯渇/目標達成	33
呪い	34
同盟	35
対戦モードの進め方	36
設定/Xbox 360コントローラーの使い方	39
メンテナンス機能の使い方/ブック編集	40
実績	42
AIキャラクタの作成と編集	43
ルールの作成と編集	44
外部データのエクスポートとインポート	45

第三章 オンライン

オンラインでの遊び方	48
クイックマッチを使ったゲームマッチ	49
カスタムマッチを使ったゲームマッチ	50
ゲーム作成	52
ランキング	55
プライベートマッチ	56
シールド戦/追加コンテンツ	57

スタッフクレジット	58
「カルドセプト サーガ」用語集	60

カルドセプト —— それは絶対神カルドラが、
宇宙を司るためにつくり出した「創世の書」。
その力を支配した者は、新たなる世界を創造できるという。

太古の時代、この書物が引き金となり、神々の争いが勃発した。
事態を憂いたカルドラは、カルドセプトを打ち砕き、
その破片は石板状のカードとなって世界中に四散した。
やがて神々の戦いは終焉を迎えた。

永き時が流れ、今度は人間たちのあいだで、カードをめぐる争いが始まった。
カードを制した者は“無限の力”を得られるといわれるからである。
カルドセプトの力を引き出せる者は「セプター」と呼ばれ、
その頂点を極めし者は新たなる世界を創造していった。

世界の創造が完了するとともにカルドセプトは四散し、
再びセプターによる戦いは起こり、
力あるセプターのみが残っていった。

このカードを巡る戦いは、
世界を創り出したセプターによるものか、
それとも自らを増殖させんとするカルドセプトの意思なのか...
カルドセプトの輪廻は無限の時間の中で永遠に続くかのようであった。





◆ 少年 (主人公)

【カルドセプト サーガ】の主人公。両親を失い、親父夫婦に育てられたが、奪還する親父夫婦や村人を救うため、自ら奴隷となる道を選ぶ。ファウスティナとの出会いによって、セプターとして目覚める。



◆ ファウスティナ

旅する妹王

大陸最大勢力であるアドヴァータル帝国の女王。神のお告げにより救世主となるセプターを探して旅していたが、カードの導きによって主人公を見出した。主人公とともに平和への旅に出かけるが……

アスガルド世界——— ここは創世の書カルドセプトが生み出した多次元宇宙のひとつ。
偉大なるカードの意志が、悠久の彼方に忘れ去られた時代。
カードの神秘を操る術師——セプターたちは
兵士や盗賊、果ては見せ物の闘士に成り下がり
存在意義を見いだせないまま、無為にその力を振るっていた。

この世界の片隅で少年は夢を見ていた。

暗闇の中央に光が起り、光は広がってやがて無数の星となる。

そして頭の中に語りかける声……

「力を使え その手に集めよ 時を超え 目指せ」

言葉の意味を理解できないまま、少年は運命の朝を迎えた。

この日、少年は生まれ育った村を捨てなければならなかった。
貧しい村人たちを救うため、商人に自ら身を売ったのである。

故郷の村を背に商人と歩き出す少年。

そのとき、2人とすれ違うひとりの少女がいた。

少女は少年を呼びとめた。

「あなたは夢を見ませんでしたか？

暗闇に星々の生まれいずる夢を」

……この出会いをきっかけに

少年の運命の環は大きく回り始めるのであった。



◆ リララ

うら若き女盗賊

主人公と巡りくすししい出だが、セプター能力が目覚めてからは、特に信念もなく、より強い力と富を求めて他人のカードを奪おうと、すき放縦にあちこちを荒らして回る盗賊団長に身を投じていた。

◆ 大司祭サフィウス

世界を滅びへ導く者

「遠星の祭司サフィウス」として、帝国軍に對抗していたもう一つの大陸のセプター。かつてカードの神権をめぐり争ったが、そこでカードによる力の支配を目指すようになった。配下のセプターを使い、大陸中のセプターを倒し、カードを集めようとしている。アドヴァータル帝国に「嵐の時」というセプター枯渇の状態で持ちこたえ、争乱を引き起こそうとしていた。



◆ ティアーナ

隠者となった紅の女騎士

もともとはアドヴァータル帝国の女騎士。敵国の闘士と交仲になってしまい、その相手との戦いを避けるため隠者となった。ファウスティナの師でもあり、少年の純粋な想いに心動かされてカードの試練へと導く。



第一章

画面の見方と操作方法

「カルドセプト サーガ」を遊ぶために必要な Xbox 360 コントローラーの操作方法と画面の見方をまとめました。プレイ中に疑問に感じるものがあったらこの第一章を参照してください。

Xbox 360 コントローラーの使い方

プレイ中の基本的な操作方法について説明します。このゲームは1~4人用です。

Xbox 360 コントローラー



通常画面の見方と操作方法

自分のターン(順番)がはじまると、スペル選択モードの画面(ページ中央の図)が表示されます。ダイスを振る場合は方向パッドの↑を、コマンド選択をする場合は方向パッドの↓を押して、モードを切り替えます。



ダイスを振る

ダイス

ダイスの目にしたい、キャラクターを移動させるモードです。

- ダイス
スペル選択から方向パッドを↑を押すとダイスモードに切り替わり、画面の中央のダイスが自動的に回りはじめます。
- ボタンを押すと、ダイスが止まります。



スペル選択

ステータスパネル

カード説明パネル

手札パネル

スペルカード(→P.26)を使うモードです。

- ステータスパネル(→P.11)
プレイヤーの現在の状態を表します。
- カード説明パネル(→P.11)
カーソルが指しているカードの情報が表示されます。
- 手札パネル
手札にあるカードが表示されます。明るく表示されているカードが、使用可能なスペルカードです。



コマンド選択

コマンド説明パネル

コマンドパネル

領地コマンドを除く各コマンドを実行することができるモードです(→P.30)。

■ Xbox 360 コントローラーの操作方法

- 方向パッド↑・↓……モードの切り替え
- 方向パッド←・→……スペルカード、コマンドの選択
- ボタン……使用カード、コマンドの決定
- ボタン……手札を見る
- ボタン……マップを見る
- ボタン……情報を見る
- ボタン……セプター情報表示
- LB ボタン・RB ボタン……土地やキャラクターの情報表示



ステータスパネル

セプター名

総魔力

セプターカラー

チェックマーク

総魔力の順位

総魔力が目標値に

達すると点滅します

魔力

●ステータスパネル

セプター名=プレイヤーキャラクターの名前です。セプターカラー=プレイヤーを示すシンボルカラーです。赤、青、黄、緑の4種類があります。総魔力の順位=総魔力の多さの順番を表示します。この枠の色がセプターのカラーとなります。魔力=現在、使用可能な魔力です。総魔力=魔力と領地の価値、護符の価値の合計です。チェックマーク=今までに通過した岩(チェックポイント)が確認できます。Nは北の岩、Eは東の岩、Wは西の岩、Sは南の岩を表します。※通過したチェックマークは白くなります。



クリーチャーシンボル

土地の属性

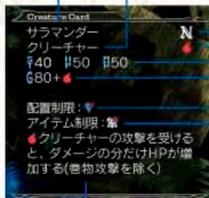
所有者フレーム

通行料・HP・MHP/STなど

●土地

クリーチャーシンボル=土地を占領しているクリーチャーのシンボルです。土地の属性=土地の色はそれぞれの属性を表しています(→P.32)。所有者フレーム=フレームの色は土地を占領しているセプターのシンボルカラーです。フレームは土地のレベルアップに応じて太くなります。通行料・HP・MHP・ST=LBボタン・RBボタンを押すたびに、通行料、ST、HP・MHP、支援、地形効果、土地レベル、クリーチャー属性に切り替わり、表示されます。

カード名
カードタイプ



●カード説明パネル

●カード説明パネル(クリーチャーカードを例にして紹介します)
レア度=カードの希少度です(→P.22)。カードタイプ=カードのタイプです。クリーチャー/スペル/アイテムの3種類があります(→P.20~22)。属性=クリーチャーの属性です(→P.20)。※アイテム/スペルカードでは種類(→P.22)が表示されます。使用魔力/使用条件=このカードを使用するときに必要な魔力です。カードによっては領地数、捨てるカードなどの条件があります。ST=クリーチャーの攻撃力です。戦闘時、この数値分だけ、相手のHPを減らします。HP=クリーチャーの現在の耐久力です。0になるとクリーチャーは破壊されます。MHP=MAXHPの略。耐久力の最大値です。配置制限=そのクリーチャーを召喚することができない属性の土地が表示されます。アイテム制限=戦闘時に使用できないアイテムの種類が表示されます。カードの能力=そのカードが持つ、特別な能力(効果)です。

カードの能力(効果)

クリーチャー召喚画面の見方と操作方法

移動を終えると、土地情報の画面（ページ上段の画面）になります。土地にクリーチャーを召喚する場合は、**○** ボタンを一度押します。各コマンドを使用する場合は、方向パッドの**↓**を二度押して、モードを切り替えます。



土地情報

- カード説明パネル クリーチャーを召喚する土地の情報を表示することができます。
- 土地情報パネル ●土地情報パネル
キャラクターが止まっている土地の詳細な情報です。
所有者＝現在土地を占領しているセプターの名前。
価値＝その土地の価値。総魔力に加算される。
通行料＝自分以外のセプターの領地に止まった時、支払わねばならない魔力。
レベル＝土地のレベルと属性とエリアです。
効果＝このクリーチャー（土地）につけられている呪いの効果を表示します（→P.34）。
- カード説明パネル（→P.11）
- 支援/地形効果パネル（→P.28～29）

クリーチャー選択



- カード説明パネル 手札パネルの中からクリーチャーを選択し、召喚することができます。
- 手札パネル
召喚できるクリーチャーは明るく表示されます。
- カード説明パネル（→P.11）

コマンド選択



- コマンド説明パネル 各コマンドを選択することができます。
- コマンド（→P.30～31）

Xbox 360 コントローラーの操作方法

- 方向パッド**↑**・**↓**……モードの切り替え
- 方向パッド**←**・**→**……クリーチャーカード、コマンドの選択
- A** ボタン……使用カード、コマンドの決定
- X** ボタン……手札を見る
- Y** ボタン……マップを見る
- Z** ボタン……情報を見る
- ボタン……セプター情報表示
- LB** ボタン・**RB** ボタン……土地やキャラクターの情報表示

戦闘画面の見方と操作方法

対戦セプターの領地でクリーチャーを召喚した時や、対戦セプターが自分の領地にクリーチャーを召喚した時は、戦闘になります。手札の情報を見る場合は方向パッドの**↑**を、クリーチャーとセプターの情報を見る場合は方向パッドの**↓**を押して、モードを切り替えます。



手札情報

- カード説明パネル 手札にあるカードの情報が表示されます。
- カード説明パネル（→P.11）



アイテム選択

- 戦闘情報パネル 戦闘に使用するアイテムを選択する画面です。
- 戦闘情報パネル
戦闘をするクリーチャーの情報が表示されます。
能力値＝クリーチャーのSTとHPの値。
支援/地形＝クリーチャーが受けている支援/地形効果の値。
合計＝能力値と支援/地形効果の合計の値。
- 手札パネル
戦闘に使用できるカードが明るく表示されます。カードを使用する場合は、それぞれに割り当てられた**○**・**○**・**○**・**○** ボタン、**LB** ボタン・**RB** ボタンを押してください。使用しない場合は、STARTボタンを押します。



クリーチャー・セプター情報

- カード説明パネル 戦闘するクリーチャーの能力と、セプターの現在の状態を表示します。
- カード説明パネル（→P.11）
- ステータスパネル（→P.11）

侵略側 防御側

Xbox 360 コントローラーの操作方法

- 方向パッド**↑**・**↓**……モードの切り替え
- 方向パッド**←**・**→**……アイテムカードの選択（手札情報時）
- A**・**B**・**X**・**Y**・**LB**・**RB** ボタン
……アイテムカードの決定（戦闘開始）
- ボタン……アイテムカードを使わない（戦闘開始）

セーブについて

ゲームの進行記録やカードのストックなどのデータを、ストレージ（ハードディスク / Xbox 360メモリーユニット）に保存することをセーブといいます。

「カルドセプト サーガ」で使用できるデータは大きく分けて2つあります。1つは、ストーリーモードのプレイ状況などをセーブした「セプターデータ」。もう1つは、ブックやルール、AIキャラクタなどの単体のデータをセーブした「外部データ」。外部データはプレイヤー同士でやり取りすることもできます。

※外部データのやり取りの方法についてはP.45を参照してください。

※セーブデータの保存には312KB以上の空き容量が必要です。

セプターデータを保存するには？

- ストーリーモードのシステムメニュー画面で「セーブ」を選ぶ。
- メンテナンス画面から「セーブ」を選ぶ。



このマークは「セプターデータが更新されたので、セーブする必要がある」という意味です。Xbox 360本体の電源を切る前に、必ずセーブをしてください。



※セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、ストレージ（ハードディスク / Xbox 360メモリーユニット）等の周辺機器、およびXbox 360コントローラーの抜き差しを行ったりしないでください。

セプターデータの内容

- ストーリーモードの進行状況
- ゲーム内で獲得したセプターパーツ
- ゲーム内で獲得したブックカバー
- カードストック
- 作成したAIキャラクタ(10体まで)
- 作成したブック(10個まで)
- 作成したルール(10個まで)

外部データの種類の

- リプレイデータ
- ブック単体のデータ
- ルール単体のデータ
- AIキャラクタ単体のデータ
- カード単体のデータ
- マップ
- セプターパーツ単体のデータ
- ブックカバー単体のデータ

※セーブできるセプターデータはゲームプロフィール1つにつき1つとなります。

※セプターデータはコピーすることができません。ストレージを変更するときは、データを移動させることになります。

ストーリーモードの中断

- ストーリーモードプレイ時のみ、ダイスを振ったり、スベルを使用する前にコマンドモードの「中断」コマンドを使用することができます(→P.31)。中断コマンドでは、コマンド使用時点までの経過をストレージ(ハードディスク / Xbox 360メモリーユニット)にセーブし、ゲームを終了できます。
- 中断したデータからプレイを再開する場合は、ストーリーモード開始時に「中断データから再開」を選んでスタートしてください。
- 中断データから再開した場合、ゲームの分析情報表示やリプレイデータのセーブはできません。また、ゲーム中の美観判定や、戦績への記録が行われなくなります。

※中断した後、ストーリーモード開始時に「つづきから」を選ぶと、中断したマップの最初からスタートします。



セプターデータを持ち出す時の注意

セプターデータを持ち寄って友達と対戦する際には、セプターデータとゲームプロフィール、そして外部データを、1つのXbox 360メモリーユニットに移動して持って行きましょう。

セプターデータを移動する方法

セプターデータを移動する方法は、Xbox 360ガイドボタンを押し、さらに○ボタンを押してダッシュボードを表示させます。ダッシュボードが表示されたら、「システム」を選択します。システムでは「メモリー」を選びます。ストレージ機器の画面では、まず持ち運びたいセプターデータが保存されているストレージを選択し、「ゲーム」の中に記録されている「セプターデータ」を選びます。次に移動したいXbox 360メモリーユニットを指定します。



セプターデータを移動する時の注意点

- ゲームプロフィールもセプターデータと同じXbox 360メモリーユニットに移動して持って行きましょう。ゲームプロフィールがないと、セプターデータを読み込むことができません。



ゲームプロフィールを移動する方法

ゲームプロフィールを移動する方法は、Xbox 360ガイドボタンを押し、さらに○ボタンを押してダッシュボードを表示させます。ダッシュボードが表示されたら、「システム」を選択します。システムでは「メモリー」を選びます。ストレージ機器の画面では、まず持ち運びたいセプターデータが保存されているストレージを選択し、「ゲーム」の中に記録されている「ゲームプロフィール」を選びます。次に移動したいXbox 360メモリーユニットを指定します。



外部データを移動する方法

外部データも、同じXbox 360メモリーユニットに移動して持って行きましょう。インポートしていない外部データと、インポートしないで使用する外部データは、接続されているストレージ内にデータがないと、使用することができません。そのため、セプターデータを持ちよる際に、それらのデータも一緒にXbox 360メモリーユニットにセーブして持つて行く必要があるのです。



データがないと使用できない外部データ

- セプターパーツ
- ブックカバー
- リプレイ
- マップ

※使用するXbox 360がXbox Live®に接続できる環境でないと、外部データが使用できません。

※マーケットプレイスなどXbox Liveからダウンロードしてきた外部データを、Xbox 360メモリーユニットで持ち出して、違うXbox 360で使用する際には、プレイするXbox 360がXbox Liveにサインインできないと、持ち出した外部データは使用することができません。これはダウンロードした外部データはXbox Liveのサーバーで管理しているため、ゲームプロフィールと外部データがXbox Liveを通じて認証が取れないと使用できない仕組みになっているからです。