

■ 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、原因不明の光過敏でか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けいれん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い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
土地の連鎖／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

第二章

カルドセプト サーガの遊び方

ゲームの目的からカードの特徴と使い方など、
基本から実際のプレイの流れ、
そしてブック編集の方法といった
実践的な遊び方を詳しく解説しています。

ゲームモード

Xbox 360本体を起動して、ディスクを正しくセットすると、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、以下のモードを選択することができます。



タイトル画面から選べる主なゲームモード

はじめて

[カルドセプト サーガ]を初めてプレイする時に選びます。ストーリーモードを開始することができます(→P.19)。

ロード

セーブしたデータをもとにストーリーモードを再開することができます。

オンライン

Xbox Liveを介して、遠隔地にいるプレイヤーとオンライン対戦を楽しむことができます。事前にXbox Liveにサインアップしていないと選択できません(→P.48)。

対戦

プレイヤーが集まって最大4人までの対戦プレイを遊ぶ時に選びます。ストーリーキャラクターやAIキャラクターに参加させることもできるので、1人でも楽しめます。(→P.36)

実績

ゲーム中に、さまざまな条件を満たして獲得した実績を閲覧することができます(→P.42)。

リプレイ

記録済みの対戦の模様をビデオのように再生して、鑑賞することができます(→P.33)。

ゲームの目的

誰よりも早く目標魔力を獲得して城にたどり着く

プレイヤーはカードから能力を引き出すことができる特殊能力者「セプター」となります。マップを回りながら、誰よりも早く総魔力(魔力+領地の価値+護符の価値)を目標値にまで上げ、城(スタート地点)にたどりついたセプターが勝者となります。2位以下は総魔力の多い順に決定されます。このとき、順位によって、もらえるカードの枚数が変わります。ストーリーモードでは、優勝すると、ステージクリアとなります。



ゲームの勝敗を決める「総魔力」を上げる主な方法

1 マップを1周して「周回ボーナス」を獲得する

マップ上のすべての砦(チェックポイント)を通過し、城(スタート地点)に戻ると、そのたびに周回ボーナスとして魔力が得られます。周回ボーナスの値は、領地の数や護符の数によって変化します。

2 砦を通過して「砦ボーナス」を獲得する

未通過の砦(チェックポイント)を通過すると、砦ボーナスとして魔力が得られます。

3 クリーチャーを土地に配置して「領地」にする

クリーチャーを土地に配置し、自分の領地にすることで総魔力が上がります。

4 領地に止まった対戦者から「通行料」を取る

自分の領地に止まった対戦セプターから、通行料として魔力を奪うことができます。

セプターの作成

あなたが操作するキャラクタシンボルを作成します。髪型や髪の色、肌色を用意されたバリエーションの中から選び、あなたの好みの外見にすることができます。

セプターの作り方

STEP1 タイトルメニュー画面から「はじめて」を選ぶ

「カルドセプト サーガ」のタイトル画面が映し出された後、STARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。セプターを作成する場合は、「はじめて」を選びます。



STEP2 髪型や髪色、肌色を選ぶ

セプター作成画面が表示されたら、キャラクタシンボルを作成できるようになります。方向パッドを操作して髪型、髪色、肌色のうちの変更したい項目に合わせて、数字と矢印が表示されます。方向パッドの←→を押すと数字が変わり、それに合わせてキャラクタシンボルの姿も変化していきます。



STEP3 名前を入力する

セプターの名前をつける場合は、「名前」を選択します。「名前」を選ぶと、キーボードが起動します。最大9文字まで使用可能です。最初はひらがなが表示されていますが、[RT]ボタンを押すとカタカナに、[LT]ボタンを押すと英数字に切り替えることができます。○ボタンを押すと、ひらがなを漢字に変換できます。●ボタンを押すと、1文字分後ろに戻ります。名前の入力を終えたら、STARTボタンを押します。



STEP4 セプターの作成を完了する

最後に「セプター作成」を選ぶと、セプターが作成され、ストーリーモードがスタートします。



ストーリーモードの進め方

ストーリーにそって1人プレイを楽しめるモードです。このモードで「カルドセプト サーガ」のルールをマスターし、獲得したカードでブックを編集してみましょう。

ストーリーモードの進め方

STEP1 セプターを作成する

●はじめてプレイする場合
タイトルメニューから「はじめて」を選び、セプターを作成します(→P.18)。

●つづきからプレイする場合
タイトル画面から「ロード」を選びます。プレイしたいデータが保存されているストレージ(ハードディスク / Xbox 360メモリーユニット)を選択し、使用したいセーブデータを選びます。メニューから「ストーリー」を選択し、「つづきから」を選びます。システムメニュー画面が表示され、ステージに入る前の段階からゲームをはじめられます。「中断データから再開」を選択すると、中断した時点からゲームを再開することができます。



STEP2 ブックを編集する

システムメニュー画面ではブックの編集や交換などさまざまなことができます。ステージをクリアして新しいカードが手に入ったら、ブック編集を行います。編集したいブックを選択し、「ブック編集」を選び、ブックの内容を調整します(→P.40)。

■ブックとは？

ブックとは、カードのセットのことです。最初は用意されたブックを使用して、プレイします。ステージをクリアしてカードを手に入れたら、ブック編集を行えるようになります。



STEP3 ステージの選択～ゲームスタート

プレイするステージを選択します。システムメニュー画面で「次のステージへ」を選択すると新しいステージがスタートします。既にクリアしたステージを選択したい場合は「過去のステージ」を選択してください。



STEP4 マップをクリアする

ステージごとに設定された総魔力を達成し、いち早く城(スタート地点)に戻ったセプターが優勝となります。プレイヤーが優勝するとそのステージはクリアとなり、次のステージに進めます。クリア後は、各セプターの総魔力の推移や終了時の総魔力、通行料の支出などの詳細なデータを閲覧できる、ゲーム分析が表示されます。優勝できなかった場合は、再度チャレンジしてください。

■リプレイについて

リプレイを使うと、1ゲームの最初から最後まですべての流れを、(ハードディスク / Xbox 360メモリーユニット)にセーブすることが可能です。印象深いゲームを保存したり、ゲーム戦略の分析に役立てたり、いろいろと活用してください。リプレイを記録できる上限は100ラウンドです。

カードの種類

「カルドセプト サーガ」には、大きく分けてクリーチャーカード、アイテムカード、スペルカードの3種類があります。それぞれのカードの違いは、カードの種の形状か、カード説明パネルのカードタイプで見分けることができます(→P.11)。

クリーチャーカード

土地に配置したり、敵との戦闘に使用するカードです。それぞれのクリーチャーは、HP(耐久力)、ST(攻撃力)といった基本能力のほかに、属性と能力を持っています。使用するには、クリーチャーごとに決められたコスト(魔力)が必要です。



ミノタウロス

クリーチャーの属性

すべてのクリーチャーは6種類の属性に分類されます。戦闘時、クリーチャーの属性と、クリーチャーの配置された土地の属性が同じであれば、地形効果(→P.32)が得られ、クリーチャーのHPが上昇します。

火属性	水属性	風属性	地属性	無属性	複属性
攻撃系。STの高いクリーチャーが多い。	防御系。無効化能力を持つクリーチャーが多い。	攻撃系。先制能力を持つクリーチャーが多い。	防御系。援護能力を持つクリーチャーが多い。	属性のないクリーチャー。使用コストが低い。	複数の属性を持つクリーチャー。使用コストが高い。

クリーチャーの種類

クリーチャーの種類は、大きく3種類に分類することができます。

通常のクリーチャー	防御型クリーチャー	アイテムクリーチャー
基本的な能力を備えているクリーチャー。	高いHPを持っているが、相手セプターの土地を侵略できない。	戦闘時に、アイテムとして使用できるクリーチャー。

アイテム制限

クリーチャーの中には、戦闘する時にアイテムを使用することができない種類があります。

武器不可	防具不可	道具不可	巻物不可
メイス、ロングソードなど武器系のアイテムが使えない。	チェインメール、レザーアーマーなど防具系のアイテムが使えない。	グレムリントウース、サキュバスリングなど道具系のアイテムが使えない。	フリーズウィンド、ファイアストーンなど巻物系のアイテムが使えない。

配置制限

クリーチャーの中には、配置できない土地のある種類があります。

火不可	水不可	風不可	地不可
火属性の土地に配置できない。	水属性の土地に配置できない。	風属性の土地に配置できない。	地属性の土地に配置できない。

クリーチャーの能力

クリーチャーの能力の中から主なものを紹介します。
※詳しくはオンラインマニュアルの「クリーチャー能力」を参照してください。

能力	効果
先制	戦闘時に、防御側でも先手を取って攻撃をしかけることができる(双方が後手の場合は、通常通り侵略側からの攻撃となる)。
後手	先制の逆。侵略側でも後攻になってしまう(双方が後手の場合は、通常通り侵略側からの攻撃となる)。
毒	クリーチャーに毒の呪い効果をつける。毒状態のクリーチャーは戦闘終了のたびに、MHPの30%のダメージを受ける。
マヒ	クリーチャーにマヒの呪い効果をつける。マヒ状態のクリーチャーは、攻撃をすることも、特殊能力を使うことも、アイテムを使うこともできなくなる。
混乱	クリーチャーに混乱の呪い効果をつける。混乱状態のクリーチャーは、与えたダメージの30%を自分でも受ける。
防御型	侵略に使用することができない。領地コマンドでクリーチャー移動をすることもできない。
援護	手札のクリーチャーカードをアイテムとして使用できる。戦闘開始時に、そのクリーチャーのSTとHPが加算される(援護に使用したクリーチャーは、戦闘後に捨てられる)。
即死	攻撃成功時に、対戦クリーチャーの残りHPに関係なく相手を破壊する。クリーチャーによって条件や成功率があり、必ず成功するわけではない。
無効化	特定の条件の相手からのダメージを受けない。ただし基本的には対戦クリーチャーが巻物を使った場合、無効化することはできない。
強打	特定条件時に、対戦相手に1.5倍のダメージを与える。武器アイテムを使った場合は、武器のSTも含めて、1.5倍される。
巻物強打	巻物を使用した場合に、使用した巻物のSTの1.5倍のダメージを与える。
再生	戦闘終了時にHPが1でも残っていれば、MHP(MAXHP)の値まで回復する。
貫通	地形効果を無視してクリーチャーにダメージを与える。
応援	配置すると、戦闘中、条件に合った他のクリーチャーのSTやHPを増減させる。
領地	指定の魔力を支払うことで、配置されたクリーチャーの持つ特殊能力を使用できる。領地能力。
進化	指定の魔力を支払うことで別のクリーチャーに変身(進化)する。戦闘中の変身とは違い、合体と同じで永久に進化後のクリーチャーでいる。
配置能力	クリーチャーが配置されると同時に無条件で発動する。クリーチャーが破壊されるまで効果が続く。
全体能力	アイドルが配置されると同時に無条件で発動する。アイドルが破壊されるまで効果が続く。
即時	クリーチャーが領地に配置されると同時に、すぐその領地の領地コマンド(交換をのぞく)を使用できる。手札から召喚されて配置された場合と、クリーチャー交換によって配置された場合に発動する。
呪身	クリーチャーが配置されると同時に、そのクリーチャーに呪いがかかる。

アイテムカード

戦闘時にクリーチャーをサポートするカードです。クリーチャーのHPやSTを増やしたり、特殊能力を与えたりすることができます。使用するには、それぞれに決められた魔力が必要です。クリーチャーによっては、特定の種類のアイテムが使用できない、などの制限があります。

アイテムカードの種類

	武器		防具
主に戦闘中のSTをアップし、相手に与えるダメージを増やします。侵略時に使うと効果的です。		主に戦闘中のHPをアップし、破壊されるのを防ぎます。防御時に使うと効果的です。	
	道具		巻物
クリーチャーにさまざまな能力・効果を与えます。クリーチャーを変身させる、先制などの能力を一時的に与える、など多様多様です。		地形効果を無視して、相手にダメージを与えることができます。	



クロスボウ

スペルカード

セプターやクリーチャーに対して使用するカードです。他のセプターから魔力を奪ったり、ダイスの目を操作したりするなど、さまざまな効果があり、使用するにはそれぞれに決められた魔力が必要です。効果が発揮される長さに応じて、瞬間タイプと呪いタイプに分けられます。

スペルカードの種類

	単体瞬間		複数瞬間
単体のセプターやクリーチャーに対し、瞬間的に効果を発揮するタイプのスペル。		複数のセプターやクリーチャーに対し、瞬間的に効果を発揮するタイプのスペル。	
	単体呪い		複数呪い
単体のセプターやクリーチャーに対し、呪い効果をつけるタイプのスペル(→P.34)。		複数のセプターやクリーチャーに対し、呪い効果をつけるタイプのスペル(→P.34)。	



クラッシュアーム

カードのレア度

すべてのカードには、入手の難易度に応じて、レア度(希少度)が決められています。それぞれのカードのレア度は、カードの選択画面などで、画面右下に表示されるアルファベットによって示されています。

レア度の種類

N (ノーマル)	普通のカードです。
S (ストレンジ)	珍しいカードです。
R (レア)	希少価値の高いカードです。
B (エクストラ)	特定の条件を満たした時に手に入る、極めて珍しいカードです。



レア度

ゲームの流れ

各セプターは自分のターン(順番)が来るとダイスを振り、出た目の数だけマップを進むことができます。また手札に有効なカードがあれば、ダイスを使う前にスペルを使用したり、ダイスで移動した後にクリーチャーを召喚したりすることができます。こうして、すべてのセプターのターンが終了すると、次のラウンドがはじまります。



自分のターンの流れ

カードを引く

ターンがはじまると、ブックから手札へカードが1枚自動的に追加されます。手札は最大6枚まで持つことができます。

スペルを使う

使用できるスペルカードがあれば、ダイス移動する前に使うことができます。有効なカードがなければ無理に使用する必要はありません。

ダイスで移動する

回転しているダイスを止め、確定した数字にしたがって、マップ上を移動します。

クリーチャーを召喚する
(戦闘をする)
または
領地コマンドを使う

移動後の土地にクリーチャーを召喚し、領地にすることができます。または、領地コマンドを使用することができます。

自分のターンで行えること ◀カードを引く

自分のターンがはじまると、ブックから自動的にカードが1枚手札へ加わります。最大6枚のカードを手札として使うことができます。これを超える場合はいずれかのカードを1枚捨てなければなりません。

※ブックのカード50枚をすべて引き終えると、カードは自動的にシャッフルされ、再構築されたブックが作られます。



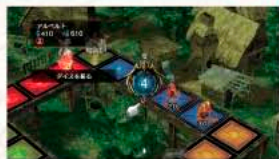
自分のターンで行えること ▶スペルを使う

カードを引くと、スペル選択画面になります。使用できるカードは明るく表示されます。スペルカードを使用する場合には、方向パッドの◀▶で選び、○ボタンで決定してください。使用したいスペルカードがない場合は、方向パッドの↑でダイスを振ります。



自分のターンで行えること ◀ ダイスで移動する

スペルを使用しない場合は方向パッドの↑で、またスペルを使用した場合は自動的にダイス移動モードになります。ⓖボタンを押すと、ダイスの目が確定し、その目に従ってマップ上を移動します。移動中に分岐点がある場合は、進む道を選びます。方向パッドで移動方向を選択し、ⓖボタンで決定します。自分の領地を通過すると、その領地の所有者フレイムが点滅します。移動終了後、点滅中の領地に対して、領地コマンドを使用することができます(→P.30)。



自分のターンで行えること ◀ クリーチャーを召喚する

マップを移動し、土地に止まった後に、手札の中の明るく表示されたカードからクリーチャーを召喚することができます。方向パッドの←→で選び、ⓖボタンで決定します。

●土地が空地の場合

クリーチャーを召喚して土地に配置し、自分の領地にできます。



●対戦セプターの領地の場合

その土地を守るクリーチャーと戦闘になります。勝利すれば、自分の領地にできます。



■クリーチャーを召喚できない場合

カードごとに召喚に必要な魔力と条件があり、これを満たせない場合はクリーチャーを召喚することができません。召喚が不可能な場合は、カードの右上に理由を表すアイコンが表示されます。



必要な魔力が足りない



必要な属性の土地を持っていない



この属性の土地には配置できない



捨てるためのカードが手札にない



防御型なので侵略できない



スペルの効果などで侵略できない



呪いの効果などで召喚できない

◀ クリーチャーのHPを回復するには？

クリーチャーは、戦闘や対戦セプターからのスペルなどによって、HPが減っていきます。HPが0になると、クリーチャーは破壊されてしまうので、残りが少なくなったらHPを回復させましょう。HPを回復する方法には、次の3つがあります。

◆ クリーチャーのHPを回復する方法

① 周回で回復

マップを周回するたびに、自分のすべてのクリーチャーはMHPの20%分のHPが回復する。

② スペルで回復

HP回復効果のあるスペルカードを使い、回復させる。

③ クリーチャーの交換

領地コマンドで手札から別のクリーチャーと交換すると、手札に戻されたクリーチャーはMHPまで回復する。

自分のターンで行えること ◀ 戦闘をする

対戦セプターの領地に止まった時にクリーチャーを召喚すると、戦闘はじまります。クリーチャーを召喚しなかったり、戦闘に負けたりした場合には、通行料分の魔力を相手に奪われてしまいます。対戦セプターのクリーチャーを破壊して戦闘に勝てば、魔力は奪われず、その土地を自分の領地にすることができます。



◀ 土地を奪うクリーチャーはどう選ぶ？

対戦セプターの領地に止まった時、クリーチャーカード上に、対戦クリーチャーとの基本能力値を比較したアイコンが表示されます。ただし、これらはあくまで目安であり、対戦クリーチャーの能力や使用するアイテムによっては逆転される可能性があります(→地形効果/支援効果はP.28~29)。



◆ 勝敗の目安を示すアイコン



対戦クリーチャーを破壊できる！

自分のクリーチャーのST+支援効果が、対戦クリーチャーのHP+地形効果を上回る。



対戦クリーチャーを破壊できる！

自分のクリーチャーのST+支援効果が、対戦クリーチャーのHP+地形効果と同じ。



対戦クリーチャーを破壊できない…

自分のクリーチャーのST+支援効果が、対戦クリーチャーのHP+地形効果を下回る。

戦闘の詳しい流れは次のページへ▶

◆ 戦闘の流れ

ST / HPの計算表示



それぞれのクリーチャーのSTとHPに、支援効果と地形効果の結果が加算されます。

アイテムの選択



加算されたSTとHPを念頭に、侵略側(先攻)、防御側(後攻)の順番で使用するアイテムを決定します。

侵略側の攻撃



基本的に侵略側が先攻になりますが、クリーチャーの能力やアイテムによって、防御側が先攻になる場合もあります。

防御側の攻撃



防御側のクリーチャーが、攻撃を受けても破壊されず残っている場合は、反撃が行われます。

戦闘結果の判定



- **侵略側クリーチャーの勝ち!**
土地は侵略側の領地となり、勝ったクリーチャーが配置されます。
- **侵略側クリーチャーの負け……**
侵略側セプターは通行料を支払います。戦闘中にHPが0になったクリーチャーカードは破壊され、手札には戻りません。
- **両者クリーチャーの生存**
お互いのクリーチャーのHPが0にならなかった場合、侵略側のクリーチャーは手札に戻り、通行料を支払います。
- **両者クリーチャーの破壊**
両者ともクリーチャーを失い、土地は空地になります。通行料の支払いはありません。

戦闘の前に
戦略を練ろう

対戦セプターの土地にクリーチャーを召喚して戦闘を開始する前に、勝てるかどうか検討しましょう。お互いのクリーチャーのHPやSTを比較し、アイテムカードの使用を考え、さらに(○)ボタンで相手の土地の情報(支援/地形効果)を必ず見ましょう。

手札の情報を見る



手札にあるカードの能力などが見られます。その戦闘に使えるカードは明るく表示されます。

アイテムカードを選ぶ



明るく表示されたアイテムカードの中から1枚を戦闘に使用します。使う時は、カードに対応したボタン((○)・(△)・(×)・(□)ボタン・(L)ボタン・(R)ボタン)を押して決定します。使わない時は、STARTボタンを押します。これで戦闘がはじまります。

自分と対戦セプターのクリーチャー情報

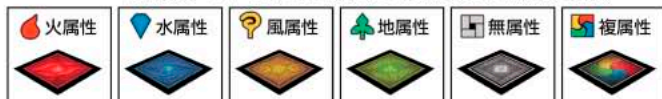


戦闘する両者のクリーチャーの基本的な能力と、セプターのステータスを見ることができます。ここでのクリーチャーの能力には、地形効果や支援効果の値は加わっていません。

土地の種類

土地にはさまざまな種類がありますが、大きく分けると通常地形と特殊地形の2種類があります。

◆ **通常地形** クリーチャーを召喚すると領地にできる土地です。土地と同じ属性のクリーチャーを配置した場合、戦闘時にHPをアップさせる地形効果(土地のレベル×10)を得られます。ただしクリーチャーの持つ配置制限によって、配置できない土地もあります。



※複属性地形は、地水火風属性のクリーチャー全てに地形効果を及ぼします。ただし、土地の連鎖を起こしません。
※無属性地形はいかなるクリーチャーにも地形効果を及ぼしません。また、土地の連鎖を起こしません。

◆ **特殊地形** 全部で13種類あります。クリーチャーを召喚することはできません。



※城と砦に止まると、すべての領地に対して領地コマンドが使用できます(→P.30)。

※橋から飛ばされ橋に止まった場合、あるいは転送円から飛ばされ橋や転送円に止まった場合には、効果は起きません。

地形効果

クリーチャーの属性と配置した土地の属性が同じであれば、地形効果が生じます。戦闘中のクリーチャーに「土地レベル×10」のHPが加算されます。土地のレベルは、所有者フレームの太さで見ることができます。



地形効果は訪問側のクリーチャーだけに効果があります。また無属性の土地からは(たとえ無属性のクリーチャーを配置しても)地形効果を得ることはできません。

土地の連鎖

同じエリア内で同じ属性の土地を多く領地にすると、土地の価値と通行料がアップします。これを土地の連鎖といいます。

◆ 火の地形の連鎖

例 領地同士が隣り合わなくても、同じエリア内なら連鎖は発生する。

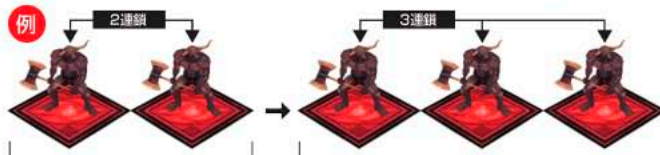


同じエリア

◆ 土地の連鎖の効果

土地の連鎖は、その数が増えるほど効果が高まります。また土地のレベルアップと組み合わせると、総魔力が大きくアップします。つまり同じ属性の土地を集めることは、勝つためにとても重要な手段なのです。

例



エリアについて

マップによっては、離れ小島のようなルートが存在する場合があります。これらはエリアと呼ばれ、離れたルートはそれぞれ別のエリアとみなされます。エリアは情報コマンドの小マップ上で確認できます。枠で囲まれた部分が1つのエリアを示しています。



- 土地の連鎖は、同じエリア内だけで起こる。
- 連符の価値は、エリア単位で計算される。
- スペルの中には、エリアを選択して使用するものがある。

支援効果

戦闘時、隣り合った土地が自分の領地だった場合、支援効果が生まれます。戦闘中に隣接する土地の数×10のSTが加算されます。

例 両隣が自分の領地の場合



ミノタウロスのSTは40だが
支援効果により40+10+10で60にUP!

支援効果は地形効果と異なり、侵略側、訪問側クリーチャーともに効果を得ることができます。

自分のターンで行えること ◀ コマンドを使う

コマンドパネルから「領地」や「地図」、「情報」といったさまざまなコマンドが実行できます。ただし「領地」コマンドと「終了」コマンドは、ダイス移動後でないと、使用できません。また「中断」コマンドが使用できるのは、ストーリーモードプレイ中の、ダイス移動か、スベル選択前のみです。



領地

土地のレベルアップやクリーチャーの移動・交換など、自分の領地に関するコマンドが実行できます。実行できるのは、ダイス移動中に通過した領地（所有者フレームが点滅している土地）です。城や砦に止まった時は、マップ上のすべての領地からひとつを選んでコマンドを使用することができます。

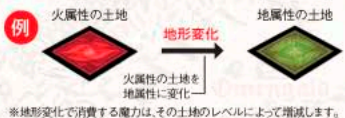
□ 土地レベルアップ

土地の価値を上昇させ、通行料と地形効果をアップできます。レベルアップには、レベルごとに決められた魔力が必要です。



□ 地形変化

土地の属性を「地・水・火・風」の4属性のどれかに変化させます。同じ属性の地形を集めて土地の連鎖を狙うのに有効ですが、大量の魔力を消費します。



□ クリーチャー移動

クリーチャーを1マス移動できます。領地同士を隣接させて支援効果を得るのに有効です。ただし特殊地形には移動できません。対戦セプターの領地に移動すると、戦闘になります。移動によって、領地に付いていた呪いの効果はなくなります。また、防衛型のクリーチャーは移動できません。



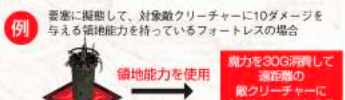
□ クリーチャー交換

領地に配置されているクリーチャーと手札のクリーチャーを交換します。土地の属性とクリーチャーの属性を同じものに合わせたり、残りのHPが少なくなったクリーチャーを回収したり、強いクリーチャーを強いものに交換したりできます。新しいクリーチャーを召喚する分の魔力を消費します。



□ クリーチャー能力

領地能力（→P.21）を持っているクリーチャーがいたら、領地コマンドでその能力を使用できます。領地能力はスベルと同じように扱われ、例えば、スベルの対象にならないセプターやクリーチャーを目標には選べません。



地図

マップ上の土地の情報を表示します。土地にカーソルを合わせると、価値や通行料、配置されているクリーチャーの情報を表示することができます。



設定

BGMやシステム音声のオン・オフの設定が行えます。



中断

ストーリーモードのスベル・ダイス使用前のみプレイを中断させることができます。次回、「中断データから再開」を選択すると、そこからプレイを再開させることができます。（→P.14）



情報

手札、セプター情報、護符の所持数（→P.32）、地図など、プレイを進めていく上で役に立つ情報を引き出せます。



ヘルプ

マニュアルを見ることができます。



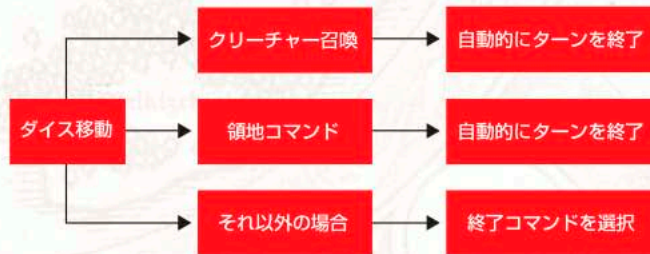
終了

自分のターンを終了できます。ダイス移動後でないと、このコマンドは表示されません。領地コマンドを使用せず、戦闘にもならなかった場合には、このコマンドを選択し、ターンを終了させます。

自分のターンで行えること ◀ 自分のターンを終了する

自分のターンで行える行動をすべて完了させると、そのターンは終了となり、次の対戦セプターのターンになります。

ターン終了のバターン



護符

護符とは、聖堂で魔力と引き換えに購入できる神々のシンボルです。護符の価値は、対応したエリア内の土地の価値と連動しており、うまく活用できれば魔力を増大させることができます。

護符の取り引き

一度に購入できるのは、1属性の護符のみです。護符を買いたい土地があるエリアを方向パッドの $\leftarrow$ →で選び、 $\odot$ ボタンで決定します。次に護符を方向パッドの $\uparrow$ ↓で選び、 $\odot$ ボタンで決定します。最後に購入する個数を決定します。※一度に買える護符は50までです。

護符の価値

購入した護符と同じ属性の土地がレベルアップをしたり、連鎖をしたり、地形変化をしたりして、価値が上がると、護符の価値も上昇します。今後、レベルアップしそうなエリアの護符を買っておけば、その土地の価値の上昇に伴い、総魔力を増やすことができます。逆にほらのお告げなどにより、所持している護符の価値が下降した場合は、総魔力も減ります。

護符ボーナス

護符を持っていると、周回ボーナスのとき護符ボーナスが得られ、護符の価値の総計10%が総魔力に追加されます。ただし、対戦セプターが同じ種類の護符を持っていた場合、その護符を最も多く持つセプターだけにボーナスが与えられます。また護符が同数であれば、誰もボーナスを得ることができません。

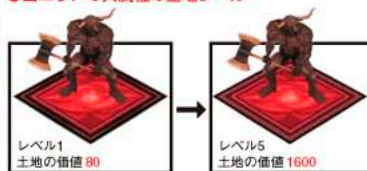
例 「帝都アルシオン」のマップを例にしています。マップによって護符の価値や上昇度合は変化します。



購入に必要な魔力

例 土地レベル1の、西エリア火属性の護符を購入していた場合に、土地のレベルアップを行う。

●西エリアの火属性の土地レベル



●西エリアの火属性の護符の価値



例 火の護符(価値20G)を30個持っていた場合の護符ボーナス(対戦セプターには護符がない状態)

護符の価値	所持数
20G	30

●周回ボーナス

$$20G \times 30 \times 10\% = 60G$$

(護符の総計)

護符ボーナス

魔力不足

通行料が支払えない場合は、領地や護符を手放し、魔力に変え、支払うことになります。手放した領地は、レベル1の空地に戻ります。



魔力枯渇(破産)

魔力不足によってすべての土地や護符を手放したにもかかわらず、総魔力がマイナスになってしまうと、魔力が枯渇し破産となります。破産したセプターは城に飛ばされ、いくらかの魔力を与えられ、引き続きゲームに参加することになります。

■サドンデス

対戦では、サドンデスを使用できます。サドンデスは、いずれかのセプターが目標値の半分以上の総魔力を獲得したときに発動し、魔力が枯渇したセプターが出現した時点で、ゲーム終了。総魔力が最も多いセプターが優勝となります。

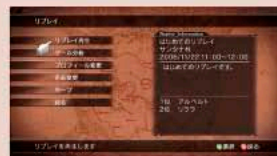
目標達成

セプターの1人が目標値にまで総魔力を上げ、城に戻ると、その時点でゲームは終了になります。続いて順位発表となり、2位以下は総魔力の多い順に決まります。順位発表の後には、ゲーム分析が表示され、順位に応じた枚数のカードがもらえます。また、リプレイデータをセーブすると、そのゲームの模様が記録され、後で再生することができます。

■期間条件

対戦では期間条件を使用できます。あらかじめ設定したラウンドを終えた時点で、ゲームは終了。その時点で総魔力が最も多いセプターが優勝します。期間条件は対戦前の「ルール設定」で設定します(→P.36)。

リプレイとは?



リプレイとは、ビデオのように対戦の模様を映像で残すことです。対戦の分析や重要な対戦の保存などに役立てることができます。なお、1つのリプレイに残せるラウンドは、100ラウンドまでです。STARTボタンを押すと、リプレイの終了となります。

呪い

呪いとは、スペルやクリーチャーの能力によって、セプターや領地に継続的な影響を与える特殊な効果のことです。呪い状態のセプターや領地には、アイコンが表示されます。

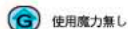
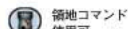
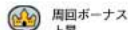
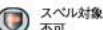
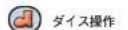
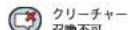
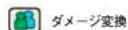
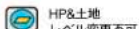
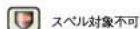
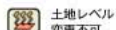
呪いをとく方法

- 効果時間が終了するのを待つ(効果時間のないものは効果が永久に続く)。
- クレンズなどの呪い状態をとくスペルを使用する。
- 領地の場合はクリーチャーを交換・移動することで回復する。
- 別の呪いの効果をつける(以前についていた効果は消える)。

◆ クリーチャーや領地につく呪い



◆ セプターにつく呪い



同盟

同盟は、2人以上のセプター同士がチームを組み、協力して戦うルールです。主に対戦で使用します。
※ストーリーモードで強制的に発生することもあります。

◆ 同盟を組む

同盟は、対戦ゲームの前に設定します。セプターを登録する時に、同盟を組む相手と④ボタンか⑤ボタンのどちらかの、同じボタンを押します。④ボタンを押したセプター同士と、⑤ボタンを押したセプター同士がそれぞれ同盟を組んで、対戦します。

■ 同盟のルール

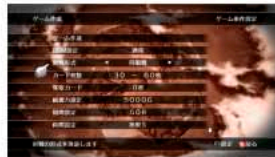
- 総魔力はお互いの合計で計算される。
- お互いの領地に止まっても通行料を取られない。
- 同盟したセプター同士の領地は連鎖になる。

◆ 同盟中のマップクリア

同盟を組んでいるセプターの総魔力は、同盟相手の総魔力と合わせて計算されます。総魔力の合計が目標値に達したあと、同盟を組んでいるセプターのどちらかが城に戻った時点で、勝利となります。

◆ 対戦で同盟戦をプレイするには

対戦で同盟戦を楽しむには、ゲーム条件設定(→P.37)で「対戦形式」を「同盟戦」もしくは「同盟シールド戦」に設定する必要があります。



対戦モードの進め方

対戦は、人間同士ならではの奥深い駆け引きが楽しめます。プレイデータを記録したXbox 360メモリーユニットを持ち寄れば、各プレイヤーが作成したアバターやブックを使って、対戦することができます。

対戦の進め方

STEP1 対戦モードを選択する

タイトルメニュー画面から「対戦」を選択すると、ルール設定メニューが表示されます。



STEP2 ルールを設定を行う

対戦で使用するルールの決定をします。すでに用意されているルールの他に、あらかじめ作成したルール（→P.45）をロードすることもできます。ルール設定の「カスタムルール」を選択すると、魔力設定、期間設定、同盟設定などプレイしたい設定を選択できます。

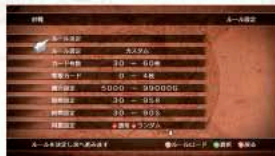


設定できるルール

- ルール設定
- 魔力設定
- 期間設定
- マップ選択
- 同盟設定
- 土地属性
- 奪取カード
- 使用禁止マップの設定
- カード制限
- カード枚数

STEP3 ルールを決定する

各種ルールの設定を行った後は、「ルール決定」を選びます。「ルール決定」を選ぶと、対戦マップの選択に移ります。



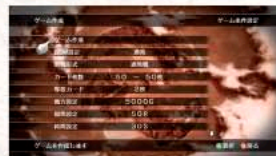
STEP4 対戦マップを決定する

対戦に使用するマップを決定します。ストレージ（ハードディスク/Xbox 360メモリーユニット）から読み込んだマップデータを使用することも可能です。ただし、「ルール設定」の「使用禁止マップの設定」で使用禁止にしたマップは選ぶことはできません。なお、選択できるマップは対戦モード選択時に選んだセプターデータのストーリー進行に準じます。



STEP5 ゲーム条件を設定する

最後にゲーム条件の設定を行います。対戦形式や対戦人数のほか、ルールに基いたカード枚数や魔力設定が行えます。すべての条件を設定した後に「ゲーム作成」を選択すると、ゲームの作成が行われます。



設定できる条件

- BGM設定
- カード枚数
- 期間設定
- 同盟設定
- 合戦表示
- バーチャルブック
- 対戦形式
- 魔力設定
- 時間設定
- 土地属性
- サドンデス
- 奪取カード

STEP6 対戦するプレイヤーのゲーマープロフィールをサインインする

ゲームの作成が完了すると、ゲーマープロフィールのサインイン画面が出てきます。ここで、使用するコントローラーとゲーマープロフィールを決定してください。プロフィールを決定したコントローラーが②ボタンを押すとサインインをします。なお、ゲーマープロフィールを持っていない場合は、コントローラーを決定することができます。



STEP7 対戦ロビーで参加プレイヤーを登録する

ゲーマープロフィールのサインインを完了すると、対戦ロビーが表示されます。②ボタンを押して、参加するプレイヤーのセプターデータをロードしていきます。セプターデータがあれば、セプターデータ、AIデータ、ストーリーキャラクター、バーチャルセプターの全メニューを選択することができます。セプターデータがない場合は、ストーリーキャラクターとバーチャルセプターのいずれかしか選択できません。バーチャルセプターを選択した場合は、新しいキャラクターを作成します（→P.18）。



STEP8 参加するプレイヤー全員の登録を完了する

対戦に使用するセプターを選択すると、プレイヤー1の使用するセプターが参加者ウィンドウの一番上に表示されます。同じようにして、プレイヤー2～4を登録していきます。参加締め切りを行う場合は、②ボタンを使用します。



次のページへ

STEP9 ブックの選択および同盟者の決定を行う

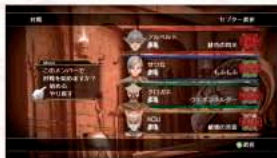
使用するブックの選択を行います。ブック編集やパーツ変更をすることもできます。ブックの選択はプレイヤー1から順に決定していきます。ストーリーキャラクタとAIは、使用するブックが自動的に決定されます。バーチャルセプターの場合は、ルールを設定したゲーマープロフィールのセプターデータの持つブックがバーチャルブックとして選択できます。

同盟戦を行う場合(→P.39)は、とボタンを押して、同盟を設定します。ルール設定で同盟戦を「ランダム」設定にしている場合は、スタートの直前に自動的に設定されます。ブックの選択や同盟の設定などが完了したら「準備完了」を押すと、次のプレイヤーの準備に移ります。



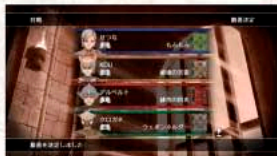
STEP10 ゲームの準備を完了する

参加するプレイヤー全員が使用するブックを決め、最後のプレイヤーが「準備完了」を選んで、ボタンを押すと、確認ウィンドウが表示されます。



STEP11 ゲームスタート

参加プレイヤー全員の準備が整ったら、自動的にターンの順番が決まります。タイトル画面でSTARTボタンを押したコントローラの, , , のいずれかのボタンを押すと、ゲームが開始されます。同盟設定が「ランダム」の場合は、ここで同盟のチーム分けが決定します。



STEP12 ゲーム終了～リプレイ

優勝者が決まり、対戦が終了すると、「リプレイを保存しますか?」というメッセージが表示されます。「はい」を選択し、リプレイデータを記録するストレージ(ハードディスク・Xbox 360メモリーユニット)を選ぶと、リプレイデータが保存されます。



設定

「設定」を使用すると、ゲーム中のBGMの有無などを変更することができます。

設定の使い方

メンテナンス画面(→P.40)から「設定」を選ぶと、設定画面が表示されます。変更したい項目に方向パッドの↑・↓でカーソルを合わせ、左右で設定します。すべての設定を終えたら、「設定終了」を選択します。



BGM

ゲーム中のBGMのオン/オフを選べます。

システム音声

ゲーム中のシステム音声のオン/オフを選べます。

設定終了

設定を終了します。

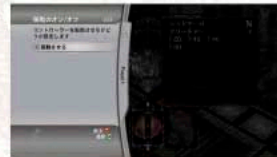
Xbox 360 コントローラーの振動機能

Xbox 360 コントローラーは、ゲームの展開に応じて振動します。この振動機能は、オン/オフを切り替えることができます。

振動をオン/オフにする方法

「カルドセプトサーガ」をプレイ中にXbox 360ガイドボタンを押すと、Xbox 360ガイド画面が表示されます。この中の「個人設定」を選択し、「振動のオンとオフ」を選ぶと、Xbox 360コントローラーの振動のオン/オフを切り替えることができます。

※標準では、振動はオンになっています。



メンテナンス機能の使い方

メンテナンスは、ブック編集、AIキャラクタやルールの作成など、さまざまな機能を持っています。ここではそれぞれの機能とブック編集の方法を紹介します。



■メンテナンスでできること

- ブック編集……ブックの編集や追加を行います。
- ストック……持っているカードを確認できます。
- AI編集……AIキャラクタを作成できます。
- ルール編集……対戦用のゲームルールを作成できます。
- パーツ変更……キャラクタのパーツを変更できます。
- 設定……ゲームの各種設定を行います(→P.21)。
- セーブ……プレイ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)に保存できます。
- 外部データ……外部データのエクスポートとインポートを行います(→P.45)。
- 戦績……ストーリーモードやオンライン対戦の詳細な対戦記録を確認できます。
- 実績……獲得した実績やゲームスコアを確認できます(→P.42)。
- ヘルプ……マニュアルを見ることができます。

■ブック編集

ブックとは、プレイヤーが自分の考えで編集したカードセットのことです。ステージをクリアし、新しいカードを手に入れたら、オリジナルのブックを作ってみましょう。

■ストーリーモードで使用する基本的なブック編集のルール

- 1つのブックはカード50枚で構成する。
- 同じカードは4枚までしか入れることができない。
- ブックの内容の制限はルールで規定されます。

■ブックの編集方法

STEP1 ブックの編集画面を開く

メンテナンス画面から「ブック」を選んで②ボタンを押し、ブック管理画面を表示します。「新しいブック」の中から1つを選んで、③ボタンを押します。また、ストーリーモードでは、セーブデータをロードした時とシステム画面から、ブックの編集を行うことができます。



STEP2 ブックのタイトルをつける

作成するブックの名前をつけます。最大9文字まで使用可能です。最初はひらがなが表示されていますが、(RT)ボタンを押すとカタカナに、(LT)ボタンを押すと英数字に切り替えることができます。④ボタンを押すと、ひらがなを漢字に変換できます。⑤ボタンを押すと、1文字分後ろに戻ります。名前を入力を終えたら、STARTボタンを押します。



STEP3 カードを入れ替える

自分の構想に従って、ブックを編集します。ブックに組み込まないカードを選び、全部で50枚になるように増減します。カーソルがカードを指しているときに、⑥ボタンを押すと、カードをクローズアップできます。この状態で方向パッドの↑・↓を押すと、カードの枚数を増減できます。さらに⑦ボタンを押すとクリーチャーを確認することができます。



■ブック編集画面

所持しているカードは、すべて種類や属性別に分類されています。



新しく入手したカードがまとめられています。



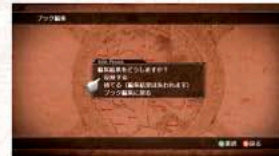
プレイヤーが所持しているすべてのカードを閲覧できます。



全種類のカードがカタログ形式で表示されます。手に入っていないカードは空欄になっているので、コレクションの完成度を確認できます。

STEP4 編集結果を反映する

カードの入れ替え作業が完了したら、ブック編集画面で「終了」コマンドを選択します。カードの入れ替えを完了したい場合は、「反映する」を選びます。ブックの内容を編集以前に戻したい場合は、「捨てる」を選択します。再びブック編集を行う場合は、「ブック編集にもどる」を選びます。



STEP5 ブックカバーを変更する

ブックカバーを変更することも可能です。初期状態では、7種類のブックカバーを使用することができます。また、ストーリーモードを進めると、新たな種類のブックカバーが追加されることがあります。



実績

ストーリーモードやオンライン対戦をプレイして、決められた条件を満たすと、対戦終了時に実績を手に入れることができます。実績は全部で50個あり、それぞれ入手するための条件があります。これらの条件を満たして、全種類の実績を獲得しましょう。

また、それぞれの実績にはゲーマースコアというポイントが割りふられており、実績と同時に入手できます。ゲーマースコアは、Xbox Live上でゲーマープロフィールの1つとして公開され、「カルドセプト サーガ」をどれくらい遊びこんでいるかの目安になります。



ゲーマースコア
実績

◆ 実績と入手条件の例

新たな王者 ストーリーモードで「コックスラム3」をクリアする ゲーマースコア 5	世界の探検者 カードを500枚以上手に入れる ゲーマースコア 20	三つ巴 オンライン対戦で3人で遊ぶ ゲーマースコア 5	修練の証 オンライン対戦で10勝する ゲーマースコア 10
--	---	---	---

◆ 実績入手のルール

対戦中に実績を入手するためには、右記のルールを満たしている必要があります。

■ 実績を入手するためのルール

- 対戦相手は、すべてストーリーキャラクターでなければなりません。
(AIキャラクターやユーザーが作成したセプターデータを使用した対戦ではいけません。ただし、オンライン対戦は除きます)
- 同盟戦においては、同盟戦を条件としたもの以外は入手することはできません。
- ストーリーモードの「中断」コマンドを使用してはいけません。
(実績の獲得判定が無効となります)

◆ 実績画面

獲得した実績を閲覧する方法は、2通りあります。1つ目は、タイトル画面で「実績」を選ぶ。2つ目は、ゲーム中にXboxガイドボタンを押して、ゲーマープロフィールを表示させ、「ゲームを表示」を押します。表示されたゲームの一覧から「カルドセプト サーガ」を選んで、○ボタンを押すと、実績が表示されます。まだ獲得していない「実績」を選んで○ボタンを押すと、それを手に入れるヒントが表示されます。ヒントを手がかりに、ぜひすべての実績を獲得してください。



AIキャラクターの作成と編集(AIコマンド)

AIキャラクターとは、自分で作成できる対戦セプターです。使うブックや基本戦術などを自由に設定することができ、対戦に参加させることが可能です。プレイヤーが作ったAIキャラクターをお友達に渡すこともできます。

◆ 対戦の進め方

STEP1 AI編集を選び、名前を入力する

メンテナンスメニュー画面で「AI編集」を選びます。AIキャラクター選択画面で編集したいAIキャラクターを選択します。所持できるAIは、10体までです。新規のAIを作成する場合は、キーボードが起動し、名前を入力します。そして、キャラクターシンボルを決定します。



STEP2 プロフィールを編集する

作成したAIキャラクターの詳細をAI編集画面で編集します。

■ 編集できる項目

- 編集
- コピー
- 初期化
- プロフィール
- 名前変更

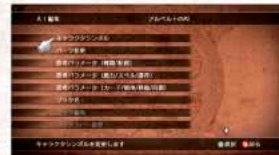


STEP3 AIの詳細を設定する

AI編集画面で「編集」を選ぶと、以下の項目の詳細設定画面が表示されます。

■ 編集できる項目

- キャラクターシンボル
- パーツ変更
- 思考パラメータ(戦術・配置)
- 思考パラメータ(魔力・スバル・護符)
- 思考パラメータ(カード・幅地・移動・同盟)
- ブック名
- ブック編集
- ブックカバー変更
- ブックコピー(AIブック→通常ブック)
- ブックコピー(通常ブック→AIブック)



STEP4 AIを完成させる

AIキャラクターの編集が終わったら、「編集終了」を選び、作業を完了します。

ルール作成と編集(ルールコマンド)

ブックに入れられるカードに制限を加えるなど、独自のルールを作成して、プレイすることができます。作成したルールは、ストレージ(ハードディスク/Xbox 360メモリーユニット)へのエクスポートやインポートが可能です。

ルールを作成する方法

STEP1 ルールの名前を入力する

メンテナンス画面から「ルール編集」を選びます。選択画面で編集したいルールを選択します。新規のルールを作成する場合は、起動したキーボードで、名前を入力します。ルールの名前は、9文字以内で入力します。[RE]ボタンを押すとカタカナに、[LT]ボタンを押すと英数字に切り替えることができます。[O]ボタンを押すと、ひらがなを漢字に変換することができます。[X]ボタンを押すと、1文字分後ろに戻ります。



STEP2 ルールの編集を行う

ルール管理画面で編集したい項目にカーソルを合わせ、[O]ボタンを押します。「編集」を選択すると、ゲームの勝利条件やブックに入れられるカードの制限など、ルールの詳細を設定できます。

編集できるルール

- カード枚数
- 奪取カード
- 秘匿力設定
- 期間設定
- 時間設定
- 同盟設定
- マップ選択
- 土地属性
- サドンデス
- バーチャルブック
- 使用禁止マップの設定
- カテゴリ別カード枚数
- カード別カード枚数
- カテゴリ枚数
- 編集終了

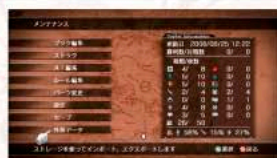
STEP3 編集結果を反映する

「編集終了」を選択すると、「編集結果をどうしますか?」と表示されるので、問題がなければ、「反映する」を選びます。問題があれば、「捨てる」が「ルール編集にもどる」を選びます。編集したルールは対戦やオンライン対戦で使用できます。



外部データのエクスポートとインポート

外部データとは、セプターデータとは異なるセーブデータのことです。ブックやルールなど、いくつかの種類があります。ストレージ(ハードディスク/Xbox 360メモリーユニット)にセーブされます。外部データはゲーム中にエクスポート(書き出し)して作成されたものと、Xbox Liveなどからダウンロードしてくるものがあります。外部データはそれぞれが1つのファイルとなって保存されます。例えばAIキャラクターとルールのファイルは、別のものです。また、ゲーム中に作成された外部データは、単体で他のプレイヤーにコピーなどでやり取りすることができます。



■ゲームで作成できる外部データ

- 作成したブック
- 作成したルール
- 作成したAIキャラクター
- リプレイ

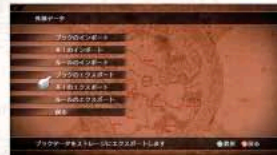
■ゲームで作成できない外部ファイル

- マップ
- カード
- セプターパーツ
- ブックカバー

外部データのやり取りを行う方法

外部データを作成する方法(エクスポート)

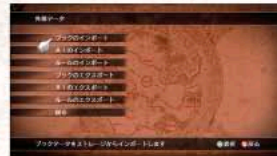
外部データを利用するには、ストレージ(ハードディスク/Xbox 360メモリーユニット)を使用します。メンテナンス画面で「外部データ」を選択します。続けて「ブックのエクスポート」「AIキャラクターのエクスポート」「ゲームルールのエクスポート」のうち、エクスポートする項目を決定します。最後に外部データをエクスポートするストレージをハードディスクかXbox 360メモリーユニットのどちらから選びます。



外部データを使用する方法(インポート)

■外部データを取り込む(インポート)

メンテナンス画面で「外部データ」を選択し、「インポート」を選びます。続けてインポートしたい外部データがあるストレージをハードディスクかXbox 360メモリーユニットのどちらから選びます。ブック、ルール、キャラクター、カードのうちの中からインポートしたいデータを選びます。



- 対象のデータ
- ブック
- ルール
- AIキャラクター

■インポートの必要がない外部データ

以下のデータはインポートしないで使用することができます。ただし、必ず接続されているストレージ(ハードディスク/Xbox 360メモリーユニット)にセーブされていないといけません。

- 対象のデータ
- リプレイ(→P.33)
- マップ
- カード
- セプターパーツ(→P.18)
- ブックカバー(→P.41)

秘密

ブックデータやAIキャラクターを外部データとしてエクスポートするときに「秘密」を選ぶと、データの内容を他のプレイヤーに見られないようにすることができます。