

■ 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いときはゲームをしない

そこ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います。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が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じ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

カルドセフト サーガ 解説書

このたびは

“Xbox 360[™]”専用ソフトウェア

『カルドセフト 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。

●“Ouldept”、“カルドセフト”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
セフターデータを持ち出す時の注意	15

第二章 カルドセフト サーガの遊び方

ゲームモード／ゲームの目的	17
セフターの作成方法	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／スペルカード	22
ゲームの流れ／自分のターンの流れ	
カードを引く／スペルを使う	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
「カルドセフト サーガ」用語集	60

第三章

オンライン

Xbox Liveに接続すると
遠隔地にいるプレイヤーとのオンライン対戦や
バックヤルールデータのダウンロードなど
様々なプレイやサービスが可能になります。
ぜひXbox Liveにアクセスしてみてください。

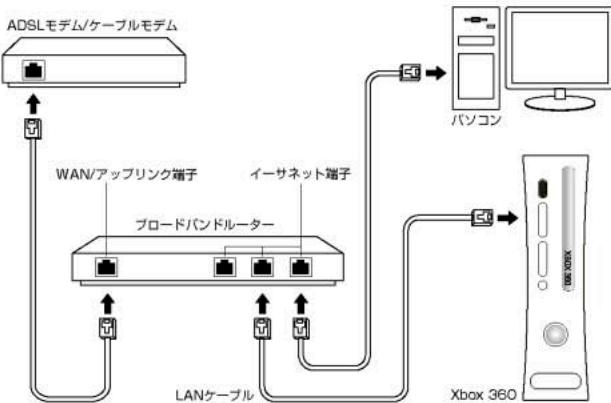
■ Xbox Liveについて

Xbox Liveは、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲームです。Xbox Liveでは、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作り、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます。[※]
さらに、Xbox Liveマーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます。[※]

※各ゲームにより対応機能は異なります。

■ Xbox Liveを利用するためには

Xbox Liveを利用するには、Xbox 360本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Liveサービスにサインアップすることが必要です。
Xbox LiveサービスやXbox 360とブロードバンド回線の接続に関する詳細は
<http://www.xbox.com/jp/>をご覧ください。



■ 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームやXbox Liveの各機能・サービスのご利用および制限についてCERO年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。
詳しくはXbox 360本体の取扱説明書および<http://www.xbox.com/jp/familysettings/>をご覧ください。

オンラインでの遊び方

「カルドセプト サーガ」は、Xbox Liveに対応しており、オンライン対戦をはじめとする、様々なサービスを利用することができます。

Xbox Liveで楽しめる主なこと

プレイヤー同士のオンライン対戦

Xbox Liveを通じて隔離地のプレイヤーと対戦を楽しめます。オンライン対戦を行うには、ゴールドメンバーシップが必要になります。オンライン対戦には、対戦結果がランキングに反映される「ランクマッチ」、対戦結果がランキングに反映されない「プレイヤーマッチ」の2種類があります。また、マッチング方法には条件に従って自動的にゲームへ参加する「クイックマッチ」、条件を設定してゲームを検索し、自分でゲームを選択して参加する「カスタムマッチ」があります。また、自分でゲームを作成して参加者を待つ「ゲーム作成」という方法もあります。



ランキングデータ

オンライン対戦に参加しているプレイヤーたちが獲得しているポイントの合計数や勝敗数などを見ることができます。

順位	プレイヤー名	勝利数	敗北数
1	YAMAKI	10	0
2	YAMAKI	10	0
3	YAMAKI	10	0
4	YAMAKI	10	0
5	YAMAKI	10	0
6	YAMAKI	10	0
7	YAMAKI	10	0
8	YAMAKI	10	0
9	YAMAKI	10	0
10	YAMAKI	10	0
11	YAMAKI	10	0
12	YAMAKI	10	0
13	YAMAKI	10	0
14	YAMAKI	10	0
15	YAMAKI	10	0
16	YAMAKI	10	0
17	YAMAKI	10	0
18	YAMAKI	10	0
19	YAMAKI	10	0
20	YAMAKI	10	0

運営側が用意したデータのダウンロード

マーケットプレースでは、セブターパーツなど運営側が用意したデータをダウンロードすることができます。データは随時追加されていく予定ですので、どうぞお楽しみに。



Xbox Liveへの接続方法

Xbox Liveへ接続するには、あらかじめXbox Liveにサインインしてから、タイトルメニュー画面のメニューの中にある「オンライン」を選択します。Xbox Liveにサインインしていない場合は、「オンライン」は暗い色で表示され、選択できません。

サインインした状態で「オンライン」を選択すると、オンラインロビーが表示されます。Xbox Liveで行えることはすべてこのオンラインロビーのメニューから選択します。



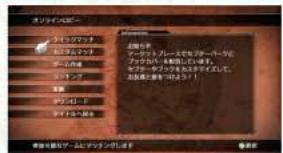
クイックマッチを使ったゲームマッチ

クイックマッチとは、手軽にオンライン対戦を楽しむためのマッチ方法です。マッチ形式、対戦形式、対戦人数、対戦マップ、ルール設定からプレイしたいものを選択し、ゲームを検索します。設定した条件に合うゲームが検索されると、オンライン対戦が開始されます。

クイックマッチの進め方

STEP1 オンラインロビーから「クイックマッチ」を選択する

Xbox Liveにサインアップした状態で、タイトル画面から「オンライン」を選択すると、オンラインロビーが表示されます。ここで「クイックマッチ」を選択します。



STEP2 クイックマッチの条件を選ぶ

クイックマッチのメニュー画面が表示されたら、方向パッドの↑↓でメニューを選択し、Ⓐボタンを押すと、マッチ形式、対戦形式、対戦人数、対戦マップ、ルール設定の中からプレイしたい設定を選択できます。マッチ形式では、対戦結果がランキングに反映される「ランクマッチ」か、対戦結果が反映されない「プレイヤーマッチ」のどちらかを選択します。デフォルトでは、「ランクマッチ」になっています。



選択できる条件

- マッチ形式
- 対戦形式
- 対戦人数
- 対戦マップ
- ルール設定

STEP3 条件に合うゲームをクイックマッチ検索する

「ゲーム検索」を選択すると、設定した条件に合ったゲームが検索されます。条件に該当するゲームが見つかった場合は、その中でも通信状態のよいゲームへ自動的に参加します。条件に該当するゲームが見つからなかった場合は、クイックマッチのメニュー画面へ戻ります。



ゲーム参加後の手順や自分でゲームを主催する場合は、52ページの「ゲーム作成」を参照してください。

カスタムマッチを使ったゲームマッチ

カスタムマッチとは、使用するカードの枚数や目標魔力、制限時間など詳細な設定を行い、より本格的にオンライン対戦を楽しむためのモードです。対戦形式、対戦人数、対戦マップ、ルール設定などからプレイしたいものを選択し、ゲームを検索します。ゲームが複数検索された場合は、参加したいゲームを選ぶことができます。

◆ カスタムマッチの進め方

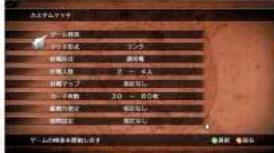
STEP1 ◀ オンラインロビーから「カスタムマッチ」を選択する

- Xbox Liveにサインアップした状態で、タイトル画面から「オンライン」を選ぶと、オンラインロビーが表示されます。ここで「カスタムマッチ」を選択します。



STEP2 ◀ カスタムマッチの条件を選ぶ

- カスタムマッチのメニュー画面が表示されたら、方向パッドの↑・↓でメニューを選択し、Ⓐボタンを押すと、マッチング形式、対戦人数、対戦マップ、カード枚数、魔力設定などの中からプレイしたい設定を選択できます。条件を指定せずにゲームを検索することも可能です。



■選択できる条件

- マッチ形式 対戦形式 対戦人数 対戦マップ カード枚数 魔力設定
- 時間設定 時間設定 同盟設定 土地属性 サドンデス パーチャルブック

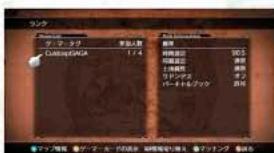
STEP3 ◀ 条件に合うゲームをカスタムマッチ検索する

- 「ゲーム検索」を選択すると、設定した条件に合ったゲームが検索されます。条件に該当するゲームが見つかった場合は、該当したゲームの一覧が表示されます。条件に該当するゲームが見つからなかった場合は、カスタムマッチのメニュー画面へ戻ります。検索結果一覧画面でⒷボタンを押すとゲームの再検索を行います。



STEP4 ◀ 参加するゲームを検討する

- 方向パッドの↑・↓でカーソルを動かし、確認したいゲームを選んでⒷボタンを押すと、ルール情報が切り替わります。また、Ⓐボタンを押すと、マップ情報が表示されます。



STEP5 ◀ ゲームにマッチングする

- 方向パッドの↑・↓でカーソルを動かし、参加したいゲームを選んでⒶボタンを押すと、そのゲームにマッチングします。ただし、ゲームがすでに定員に達していた場合は、マッチングに失敗することになります。



◆ 参加者同士の通信状態

ゲームへのマッチングが成功すると、ゲームロビー画面が表示されます。

ゲームロビー画面では、相手との通信が正しく行われているかどうか、アイコンで確認することができます。このアイコンが表示されていない場合、通信対戦が安定して行われない場合があります。

ホストとなってゲームを作成した人と、参加者が通信が正しく行われていない場合、ゲームをはじめるすることは出来ません。

通信状態確認のアイコン



ゲーム参加後の手順や自分でゲームを主催する場合は、P.52の「ゲーム作成」を参照してください。

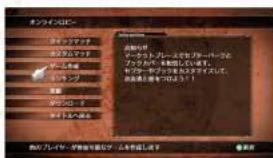
ゲーム作成

ゲーム作成とは、自分でオンライン対戦を主催することです。目標魔力や期間、時間などを自由に設定し、プレイヤーの参加を募ります。参加者を募る方法は、Xbox Liveにアクセスしているプレイヤーの参加を待つ方法と、主催者がプレイヤーを招待する方法の2種類があります(→P.56)。

◆ ゲーム作成の進め方

STEP1 オンラインロビーから「ゲーム作成」を選ぶ

- Xbox Liveにサインインした状態で、タイトル画面から「オンライン」を選ぶと、オンラインロビーが表示されます。ここで「ゲーム作成」を選択します。



STEP2 ルールを設定する

ゲーム設定のメニュー画面が表示されたら、まずはルールに関する設定を行います。方向パッドの↑・↓でメニューを選択して、○ボタンを押すと、魔力設定、期間設定、時間設定、同盟設定などに閲覧して設定できるようになります。ルール設定は、「カスタムルール」を選択します。「標準ルール」や「ルールロード」を選んだ場合は、ルール設定を行うことができません。



■選択できる条件

- | | | | | | |
|--------|-------|-------|--------|-------------|--------|
| ●ルール設定 | ●期間設定 | ●同盟設定 | ●マップ選択 | ●バーチャルブック | ●カード枚数 |
| ●魔力設定 | ●時間設定 | ●土地属性 | ●サドンデス | ●使用禁止マップの設定 | ●カード制限 |

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選択します。「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。



STEP5 ゲーム条件の設定を行う

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。また、「マッチ形式」で「フレイバート」を選択すると、クイックマッチとカスタムマッチの検索にかからなくなり、招待のみで参加できるゲームになります(→P.56)。



■選択できる条件

- | | | | | | |
|--------|-------|--------|-------|-------|-----------|
| ●マッチ形式 | ●対戦形式 | ●カード枚数 | ●期間設定 | ●同盟設定 | ●サドンデス |
| ●BGM設定 | ●対戦人数 | ●魔力設定 | ●時間設定 | ●土地属性 | ●バーチャルブック |

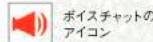
STEP6 ゲームロビーで参加者を待つ

ゲームの作成が完了すると、ゲームロビーが表示されます。参加者ウインドウの一一番上に自分のキャラクターが表示され、参加者を待ちます。この間にブックの選択や編集、パーティの変更やルールの確認などができます。



STEP7 使用するブックを決定する

使用するブックを決定すると、ブックカバーが表示されます。また、ボイスチャットを行うと、参加者ウインドウにボイスチャットのアイコンが表示されます。



ボイスチャットの
アイコン



次のページへ ▶

STEP8 ルールを確認する

オンライン対戦をスタートする前に、設定したルールをチェックしたい場合は、「ルール確認」を選択します。

**STEP9 同盟戦の設定を行う**

プレイするオンライン対戦を同盟戦で行う場合、②ボタンか③ボタンを押して、チーム分けをします。

**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、ゲームの準備が整ったら、「準備完了」を選んで、②ボタンを押します。すると、準備が整ったことを知らせるアイコンが表示されます。この間は、操作ができなくなります。設定を変更するなどの操作を行う場合は、③ボタンを押すと、準備完了を取り消すことができます。

**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、オンライン対戦がスタートします。同盟設定が「ランダム」の場合は、ここでチーム分けが決定します。

**ランキング**

Xbox Liveのオンライン対戦に参加すると、勝敗の結果に応じてポイントが加算されます。加算されたポイントは、他のプレイヤーのポイントを交えてランキングとして表示され、自由に閲覧することができます。

◆ ランキングの加算方法

得られるポイントは、順位や対戦人数、対戦形式に応じて変わります。

対戦形式	1位	2位	3位	4位	備考
2人対戦	1ポイント	0ポイント			通常戦とシールド戦の区別はなし
3人対戦	2ポイント	1ポイント	0ポイント		通常戦とシールド戦の区別はなし
4人対戦	3ポイント	2ポイント	1ポイント	0ポイント	通常戦とシールド戦の区別はなし
同盟戦	1ポイント	0ポイント			通常戦とシールド戦の区別はなし

*シールド戦とは、シールドブックを用いた対戦になります。シールドブックとは、自動的に組まれたブックです。

*ポイント集計方法については変更になることがあります。

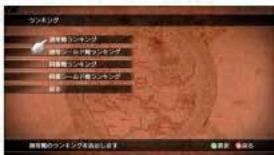
[カルドセト オフィシャルサイト (<http://www.culdeopt.com>)] も併せてご確認ください。

◆ ランキングの見方**STEP1 オンラインロビーからランキングを選ぶ**

Xbox Liveにサインインした状態で、オンラインロビーから「ランキング」を選ぶと、ランキングが表示されます。ランキングのメニュー画面が表示されたら、方向パッドの↑・↓でメニューを選択し、②ボタンを押すと、選択したランキングが表示されます。

■ 閲覧できるランキング

- 通常戦ランキング
- 通常シールド戦ランキング
- 同盟戦ランキング
- 同盟シールド戦ランキング



*ランキングの内容につきましては、変更になることがあります。

STEP2 フィルタをかけて詳細なランキングを見る

見たいランキングを選択して②ボタンを押すと、ランキングデータが表示されます。[LB・RB]ボタンを押すと、「総合」「フレンド」「マイスクア」などのフィルタをかけて、詳細なランキングを見ることができます。

**STEP3 プレイヤーのゲーマータグを見る**

ランキングに表示されているプレイヤーの名前を選択して、②ボタンを押すと、そのプレイヤーのゲーマータグを見ることができます。



プライベートマッチ

プライベートマッチは、対戦プレイヤーを招いて行うオンライン対戦です。気の知れた仲間同士で気軽にオンライン対戦を楽しみたいときに使うと便利です。



◆ プライベートマッチを開催するには?

プライベートマッチを開催する場合は、ゲームの設定条件の「マッチ形式」の中から「プライベートマッチ」を選択します(→P.53)。主催者がゲームを作成した後、ゲーム内からプレイヤーを招待します。招待したプレイヤー全員がオンラインロビーにそろったら、主催者がゲームを開始します。

プライベートマッチの特徴

- ゲームを作成したプレイヤーが他のプレイヤーを招待する。
- カスタムマッチとクイックマッチによる検索に引っかからない。
- ランクマッチではないので対戦結果はランキングに反映されない。

● プレイヤーをプライベートマッチに招待するには? ●

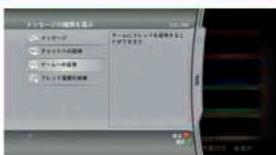
STEP1 Xboxガイドボタンを押して、「メッセージ」を選ぶ

ゲームの作成を終えた後の参加者待ち受け画面で、Xboxガイドボタンを押し、「メッセージ」を選択します。フレンド登録しているプレイヤーを招待する場合は、「フレンド」を選択します。



STEP2 招待のメッセージを作成する

メッセージメニュー画面が表示されたら、「メッセージを作る」を選んで、メッセージを作成します。招待したプレイヤーがすでにフレンド登録されている場合は、方向パッドの右を押して、フレンドのタブを選びます。



STEP3 プレイヤーにメッセージを送信する

メッセージ作成のメニューから「ゲームへの招待」を選んだら、招待したいプレイヤー(「ゲーマータグ」)を選択します。フレンド登録されているプレイヤーはゲーマータグが表示されているので、そこから選びます。登録されていないプレイヤーは、「ゲーマータグを入力」からゲーマータグを入力します。



シールド戦

シールド戦とは、シールドブックを使った対戦です。シールドブックとは、自動生成されたブックのことです。プレイヤーは、カードの強さに難ることのない駆け引きを楽しめます。



◆ シールド戦を開催するには?

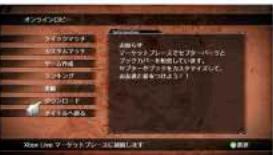
シールド戦を開催する場合は、ランクマッチでもプレイヤーマッチでもかまいません。対戦形式で「シールド戦」を選択します。ブックを選択すると、それに応じたブックが自動的に生成されます。属性は、無属性と火属性、水属性、複属性の4種類があります。

シールドマッチの特徴

- 参加しているセーターは全員、自分で編集した(またはインポートした)ブックを使うことはできない。
- いくつか用意されているシールドブックタイプから1つを選択し、自動的に生成される50枚のブックを使って対戦する。
- AIキャラクタやストーリーキャラクタを参加させることはできない。

追加コンテンツ

「カルドセプトサーバ」ではマーケットプレースをはじめ、Xbox Liveを通じて以下のコンテンツの配信を予定しております。



◆ 追加予定コンテンツ

● マップ

ゲーム中には登場しない新たなマップです。対戦で使用することができます。ゲームで使用するためには対戦マップ選択時に読み込んで選択をします。(→P.22)

● カード

ゲーム中には手に入らない希少価値の高いカードです(このカードはカードのコンプリート条件には含まれません)。

● ルール

公式大会ルールなど、特別なルールです。ゲームで使用するにはメンテナンスからインポートしてください(→P.45)。

● セフターパーツ・ブックカバー

キャラクタシンボルに対するパーツやブックカバーなどです。ゲームプレイ本体につながっているストレージにデータが保存されいれば、パーツ変更画面、ブック編集画面で選択することができます(→P.40)。

● ゲーマーアイコン

「カルドセプトサーバ」にちなんだゲーマープロフィール用のアイコンです。

● テーマ

「カルドセプトサーバ」にちなんだテーマです。

Planning / Game design / Concept	OmiyaSoft Co.,Ltd	Programming Support	Sonic-Blue Co.,Ltd.	Sound	JOE DOWN STUDIO	Test team	Pole to win Co.,Ltd.
Game design / Card direction	Takayuki Jingu	Programmer	Hideyuki Takahashi	Sound Producer	Shoji Tomii	Manual / Package	
Card illustration	Kairough Ketu		Kenichi Oyama	Sound Director	Makoto Igarashi	Art Work	
General Director	Hideo Suzuki		Takamichi Kato	Sound Associate Director	Akira Goto	Manual framework / Writing	Takeo Takahashi
Special Thanks	Yukihiko Higuchi			Additional Arrange & Manipulate	Kenjiro Hiwataro		Shusuke Motomiya (One-up)
	Yoshinori Ishiyama	Background concept	Kohel Kamiyama	Compose & Arrange	Yuki Watanabe		Yukiko Kanazawa
			Masakazu Fukuda		Kenjiro Hiwataro		
Story and Scenario by	Tow Ubukata				Yuki Watanabe	Culdecept Official Site	
Character Design / Card illustrations	Shishizaru	Background concept / Parts design	Naoko Yamaguchi		Yuzo Takahashi		Yamaneko Co.,Ltd.
Music	Kenji Ito	Character / Creature	G-STYLE Co., Ltd		Chieki Takanou		Soukichi Mizusawa
	JOE DOWN STUDIO	Manager	Kengo Shibuya		Atsuko Kawanishi		Chiaki Sembon
		Director	Toshiharu Kimura	Sound Effects	Sorai Atsufumi		Hiroaki Mizubayashi
		Modelling	Chihaya Kimura		Makoto Igarashi		Ayatsugu Kumagai
Card illustrations	Naoyuki Katoh		Wakana Nakanishi		Hiromi Fukuoka		Yasunari Shimada
	Yuji Kaida		Akira Narumi		Takeshi Kawano		Sayaka Miyachi
	Jun Sueki		Yuta Tairaku	English Translation / Voice Recording	Yoshihiro Ishikawa	Publisher	NAMCO BANDAI Games Inc.
	Katsuuya Terada		Kengo Ishii	Producers	8-4, Ltd.	Executive producer	Shin Onozawa
	Satoshi Nakai		Mariko Komaki		Hiroko Minamoto	General producer	Takayuki Shindo
	Tomoharu Saito		Takumi Yonezawa	Translator	John Ricciardi	Producer	Kazuya Maruyama
	akiman		Shinichi Fujino	Editor	Kevin Gifford	Promotion	Go Kuroswa
	Shinobu Tanno		Takashi Ishikawa	English Voice Director	David Chen	Marketing	Mami Furuta
	Shinya Kaneko		Yukiko Fujiwara	Recording Engineer	Bob Buchholz		Maki Hoshiai
	Yuri Hanayama	Animation	Tomonori Yoshikawa	Studio Coordinator	Rita Kedineoglu		Syoya Yamazaki
	Mitsuhiro Arita		Makoto Ishikawa	Recording Facility	Nadia Kedineoglu	Localization	Fuyuki Nishizawa
	Noriko Meguro		Hitoshi Sagai	Studio Mascot	Skylark Sound Studios		Masahiko Yoshizawa
	Itoku		Hiroyuki Yamada		Pete	Produce / Product Management	JAMSWORKS Co.,Ltd
	Atsuko Nishida		Kei Sasaki	Voice Actors		Producer	Kohei Takestige
	Yoshi Sugura		Takeshi Saito		Carrie Savage	Promotion	Osamu Ando
	Munetaka Ikeda		Masami Yamazaki		Dorothy Fahn	Assistant	Masaharu Nakashima
	Ippel Soeda		Yoshikazu Tanisawa		Doug Stone		(SARUGAKUCHO)
	Yusaku Nakaaki		Akinari Izumi		Jake Carpenteria	Special Thanks	Kou Ohnuma
	Miho Midorikawa		Atsushi Yamamoto		Jane Alan		Yuko Yamamoto
	Toshinari Tanaka	Modeling / Animation	Masaki Kajita		Jennifer Wilcock		Masashi Uchiyama
	Ichizo Sorge		Hideto Ishikawa		Kate Higgins		
	Masaki Hirooka		Tomoe Hayashi		Liam O'Brien		
	Midori Harada				Mia Brady		
	Karita Takashashi				Michelle Ruff		
	Masaki Okamoto				Ross Lawrence		
	Ayano Koshiro (Ancient Corp.)	Background / Event / Movie / Effect	Kai Graphics, Inc.		Shea Peters		
		Manager	Shunji Sakata		Taylor Henry		
Image Illustrations	Hiroshi Matsushima	Background / Event / Movie	Noboru Shirahase	Tuning / Test team			Digital Media Lab.,Inc
			Yoshinori Konishi	CHOKAN			TOE Entertainment
Development Director	Rocket Studio Inc.		Ryoma Yoshigai				Magazine Z Staffs
	Toshiya Takano		Shingo Nakano				
	Keiichiro Yamaguchi		Masashi Sekine				TOHATO INC.
Programmer	Tomoyuki Honda		Sanae Sato				DWANGO Co.,Ltd.
	Shigeo Mutou		Shigeo Matsumoto				ENTERBRAIN, INC.
	Hiroki Saegusa		Yasuhiro Sono				
	Tadayuki Fuseda		Yuki Ito				
	Takuya Hashimoto	Effect	Kokichi Yamamoto				
	Akira Shimokawara		Ryuji Shimatani				
Planner	Satoshi Nakagawa		Kazuyuki Hada				
Parts design	Koki Takahashi		Naoki Nakajima				
Background Concept / 2D design	Hiroshi Kaleda		Tomoyuki Okita				
	Tomoo Nakanishi		Keiki Takemoto				
							ALL CEPTERS!

アルファベット

[AIキャラクタ] コンピュータが操作するキャラクタのこと。プレイヤーが自由に作成・編集することができる。(→P.43)

[G] 魔力の単位。「Gain（ゲイン）」の略称。

[HP] クリーチャーの耐久力。戦闘などでダメージを受けると減少し、0になると破壊される。(→P.24)

[MHP] クリーチャーの最大HP。

[ST] クリーチャーの攻撃力。戦闘時は、STの数値をダメージとして相手に与える。(→P.24)

あ

[アイテムカード] 戦闘を補助するカード。武器、防具、道具、眷物の4種類がある。(→P.22)

[アイテムクリーチャー] 戦闘時に、アイテムとして使用することができるクリーチャーのこと。(→P.20)

[アイテム制限] クリーチャーが使えないアイテムのこと(→P.24)。クリーチャーの中には、特定のアイテムが使えないものがある。

[アイテム奪取] 戦闘開始時に、対戦相手が使って来たアイテムカードを奪い、自分が使用すること。

[アイテム破壊] 戦闘開始時に、対戦相手が使って来たアイテムカードを破壊し、使用できなくなること。

[空地] まだクリーチャーが召喚されておらず、誰の領地にもなっていない土地のこと。

[生け贋] コスト（カードを使用する時の条件）の一種。手札からカードを1枚捨てること。

[泉] 特殊地形の一種。ここに止まると、現在の手札のカードをすべて捨て、捨てた枚数と同じだけカードを引ける。(→P.28)

[移動侵略] すでに配置したクリーチャーを隣りに移動させ、別のセプターの領地にいるクリーチャーに戦闘をしかけること。

[占い鏡] 特殊地形の一種。ここに止まると、選んだタイプのカードを自分のブックから1枚引くことができる。(→P.28)

[エリア] マップ上の一定領域のこと。すべての土地がいずれかのエリアに含まれる。(→P.29)

[オンラインロビー] Xbox Live上でさまざまなプレイをする時の基本的画面。(→P.48)

か

[カード交換] セプター同士でカードを交換すること。

[外部データ] AIキャラクタやルール、ブックなどの情報を書き出したデータのこと。他のプレイヤーのXbox360本体やXbox Liveで使用する。

[カスタムマッチ] オンラインで遊べるモードの一種。使うカード枚数や目標魔力、制限時間など詳細な設定を行ってプレイする。(→P.50)

[風属性] 風の神の加護を受けたクリーチャーや土地。風属性の土地に風属性クリーチャーを配置すると、地形効果を得られる。

[期間条件] 対戦モードで設定できるゲーム条件の一種。設定したラウンドが終了すると、ゲーム終了となる。(→P.33)

[強制転送円] 特殊地形の一種。ここに止まるか、通過すると、離れた土地へ強制的に飛ばされる。(→P.28)

[クイックマッチ] オンラインで遊べるモードの一種。対戦形式、対戦人数、対戦マップ、ルール設定から遊びたいものを選んでプレイする。(→P.49)

[クリーチャー移動] 領地コマンドにある項目の一種。選んだクリーチャーを、隣接する土地に1マス移動させることができる。(→P.30)

[クリーチャーカード] 土地に配置したり、敵との戦闘に使用したりするカード。HP、STの基本能力のほかに、属性や能力を持っているものが多い。(→P.20)

[クリーチャー交換] 領地コマンドにある項目の一種。選んだクリーチャーを、手札にあるクリーチャーと交換することができる。(→P.30)

[クリーチャー能力] クリーチャーが持っているさまざまな能力のこと。主に戦闘時に発揮される。領地コマンドの「クリーチャー能力」では、領地能力が発揮される。(→P.30)

[ゲーマーカード] Xbox 360でプレイしてきたゲームごとに蓄積された実績やゲーマースコアが記されたID。アイコンなどをカスタマイズできる。

[ゲーマースコア] Xbox 360でプレイしてきたゲームごとに、特定の条件を満たすと蓄積されるポイント。ゲームをどれくらいやり込んだかの指標となる。

[ゲーマータグ] XboxLiveで遊ぶために必要なユーザーID、Xbox Live対応のすべてのゲームで共通に使える。

[ゲムロビー] オンラインでマッチを作成したあと、参加者を待つ場所のこと。

[コスト] カードを使用するために必要な魔力と、その他の条件のこと。

[護符] 壁堂魔力と引き換えに購入できる神々のシンボル。そのエリアの土地の価値によって、護符の価値も変動する。(→P.32)

さ

[サンデス】 対戦モードで設定できるゲーム条件の一種。魔力が枯渇したセプターが出た場合に、ゲーム終了となる。(→P.33)

[シールド戦] オンラインで遊べるモードの一種。プレイヤー全員がシールドブックを使用してプレイする。(→P.57)

[シールドブック] 自動生成されたブックのこと。プレイヤーは、事前にブックの中身を確認することができない。(→P.57)

[支援効果]隣り合う土地が自分の領地だった場合に発揮される効果。戦闘時のSTが、1つの領地につき+10される。(→P.29)

[卒結] 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入手できる証。全部で50種類ある。(→P.42)

[周回回復] すべての砦を通過して城に戻った時に、自分の領地にいるクリーチャーのHPがMHPの20%回復すること。

[周回数] すべての砦を通過して城に戻った回数。

[周回ボーナス] すべての砦を通過して城に戻った時に得られる魔力。基本値のはかに、領地や護符の価値に応じたボーナスが手に入る。(→P.17)

[終了コマンド] 自分のターンを終了する時に選択するコマンド。(→P.31)

[召喚] セプターがクリーチャーカードを使い、クリーチャーを実体化すること。

[情報コマンド] プレイ中のマップを見渡したり、自分の手札を確認したりできるコマンド。(→P.31)

[城] 特殊地形の一種。ゲームのスタート地点であり、ゴール地点でもある。すべての砦を通過して城を通過、または止まると、周回ボーナスを得られる。(→P.28)

[侵略] 他のセプターの領地に止まった時に、クリーチャーカードを使って戦闘をしかけること。その際、支援効果は受けないが、地形効果は得られない。(→P.28)

[ストック] セプターが所有しているすべてのカードのこと。

[スペルカード] 呪文を繰り出せるカード。スペルカードは、ダイス移動の前に1枚だけ使用できる。(→P.22)

[聖室] 特殊地形の一種。ここを通過、または止まると、護符を手に入れたり、護符を魔力に換えたりすることができる。(→P.28)

[セプター] カードから力を引き出すことができる能力者。プレイヤーのこと。

[セプターバーツ] キャラクタシンボルを作成する時に使用するバーツのこと。ゲーム中に一定の条件を満たすことで、新たなバーツを入手できる。

[戦闘] クリーチャー同士の戦いのこと。対戦相手の領地で戦いをしかけることを「侵略」。自分の領地で対戦相手が戦いをしかけることを「防御」という。(→P.26)

[総魔力] 領地の価値、護符の価値、魔力を足した総合的な魔力のこと。(→P.17)

[属性] クリーチャーや土地がどの神の加護を受けているかを示す。火、水、地、風の4種類がある。

た

[ターン] セプターの1回分の行動のこと。順番が回ってきてから終了コマンドを選択するまでの間。(→P.23)

[ダイス] セプターの移動距離を決めるベンダント。(→P.23)

[ダイス移動] ダイスの出た目に応じて、マップを移動すること。

[単体瞬間] 領地やクリーチャー1体、あるいはセプター1人を対象にしたスペル。使った瞬間に効果を発揮する。(→P.22)

[単体呪い] 領地やクリーチャー1体、あるいはセプター1人を対象にしたスペル。対象に呪いをつける。(→P.22)

[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場合、戦闘時に「土地レベル×10」のHPが加算されること。(→P.28)

[地形変化] 領地コマンドにある項目の一種。選んだ領地の属性を、火、水、地、風のいずれかに変えることができる。(→P.30)

[領地コマンド] マップを見渡すことができるコマンド。(→P.31)

[地属性] 地の神の加護を受けたクリーチャーや土地。地属性の土地に地属性クリーチャーを配置すると、地形効果を得られる。

[通行料] 他のセプターの領地に止まった時に支払う魔力。土地レベルや連鎖数に応じて高くなる。(→P.17)

[手札] 自分の手元にあるカード。自分のターンが来るたびに、ブックから1枚ずつ引いてくる。

[伝送ドア] 特殊地形の一種。ここに止まると、離れた土地へ強制的に飛ばされる。(→P.28)

[道具] アイテムカードの一種。先制能力や反射能力など、クリーチャーにさまざまな能力・効果を与える。(→P.26)

[同盟] 2人のプレイヤーがチームを組んで、別のチームと対戦するゲームモード。(→P.35)

[特殊地形] クリーチャーを召喚できない、特殊な土地のこと。城や砦、さらなど、全部で13種類ある。(→P.28)

[土地マップ] マップ上のマスのこと。

[土地の価値] その土地に潜在する魔力。総魔力に加算される。

[土地の連鎖] 同じエリアにある同じ属性の土地を2つ以上領地にすること。連鎖をすると、土地の価値と通行料が上がる。(→P.29)

[土地レベル] それぞれの土地に設定されているレベルのこと。レベルを上げると、土地の価値や通行料、地形効果が上がる。(→P.30)

[土地レベルアップ] 領地コマンドにある項目の一種。必要な魔力を支払うことで、土地のレベルを上げることができます。(→P.30)

[壁] 特殊地形の一種。チェックポイント。すべての砦を通過して城へ戻ると、周回ボーナスを得られる。(→P.28)

[装ボーナス] まだ通っていない砦を通過、または止まると得られるボーナス。(→P.17)

な・は

[呪い] クリーチャーや領地、またはセプターに対して、継続的に影響を及ぼす効果のこと。(→P.34)

[バーチャルブック] 他のセプターが作成したブックをダウンロードしたもの。ストックにないカードも使用できるが、カードそのものは手に入らない。

[配置] 土地にクリーチャーを召喚し、領地にすること。

[召喚罠] クリーチャーを召喚できないこと。クリーチャーの中には、特定の属性の土地には召喚できないものがある。

[横] 特殊地形の一種。ここを通過、または止まると、離れた場所に飛ばされる。(→P.28)

【光のはこら】 特殊地形の一種。ここに止まると、神のお告げにより、主に悪いことが起こる。(→P.28)

【火属性】 火の神の加護を受けたクリーチャーや土地。火属性の土地に火属性クリーチャーを配置すると、地形効果を得られる。

【武器】 アイテムカードの一種。戦闘時に、主にSTを上げる効果がある。(→P.22)

【複数瞬間】 複数の領地やクリーチャー、あるいは複数のセブターを対象にしたスペル。使った瞬間に効果を発揮する。(→P.22)

【複数呪い】 複数の領地やクリーチャー、あるいは複数のセブターを対象にしたスペル。対象に呪いをつける。(→P.22)

【物理属性】 土地の種類。火、水、地、風の属性のクリーチャーに地形効果を与える。(→P.20)

【複属性クリーチャー】 複数の属性を持つクリーチャーのこと。(→P.20)

【ブック】 セブター同士が対戦に利用するカードセットのこと。ストーリーモードでは1組50枚のセット。(→P.19)

【プライベートマッチ】 フレンド登録されたプレイヤー同士で行うオンライン対戦のこと。(→P.56)

【フレンド登録】 友達のゲーマータグを登録すること。プライベートマッチを行う時に利用する。(→P.56)

【ボイスチャット】 オンライン対戦中に、プレイヤー同士が声でコミュニケーションをとること。(→P.53)

【防御】 自分の領地に他のセブターが止まった時に、戦闘をしかけられること。支援効果と地形効果を得られる。(→P.26)

【防衛型クリーチャー】 クリーチャーの一種。MHPが高い代わりに、他のセブターの領地を侵略できず、クリーチャー移動も行えない。

【防具】 アイテムカードの一種。戦闘時に、主にHPを上げる効果がある。(→P.22)

【ほこら】 特殊地形の一種。ここに止まると、神のお告げにより、予期せぬ現象が起こる。(→P.28)

ま

【マーケットプレイ】 さまざまなデータをダウンロードできるXbox Liveサービスのこと。(→P.59)

【巻物】 アイテムカードの一種。地形効果を無視して攻撃したり、呪いをつけたりすることができる。(→P.22)

【マッチ作成】 自分でオンライン対戦を主催すること。目標魔力や期間、時間などを自由に設定し、プレイヤーの参加を募る。(→P.52)

【マップ】 マス(土地)が並んだゲームボード。さまざまな形のマップが用意されている。

【マップ変化スイッチ】 特殊地形の一種。ここを通過、または止まると、強制的にマップのルートが変化する。(→P.28)

【魔力】 カードの使用や通行料の支払い、土地のレベルアップなどに消費される。(→P.17)

【魔力枯渇】 総魔力がマイナスになった状態。魔力が枯渇したセブターは城に戻され、周回ボーナスの基本値1.5倍を受け取る。(→P.33)

【魔力不足】 魔力が足りず、通行料が支払えない状態。領地や鑑符を手放して魔力と変え、残りの通行料を支払う。(→P.33)

【水属性】 水の神の加護を受けたクリーチャーや土地。水属性の土地に水属性クリーチャーを配置すると、地形効果を得られる。

【無属性】 土地の種類。いずれの属性もないため、ほとんどのクリーチャーは地形効果を得られない。(→P.28)

【無属性クリーチャー】 属性を持たないクリーチャーのこと。(→P.20)

【モーフィング土地】 特殊地形の一種。ここに止まると、クリーチャーを召喚して自分の領地にできる。配置されたクリーチャーの属性に合わせて1回だけ土地の属性が変化する。(→P.28)

や・ら

【闇のはこら】 特殊地形の一種。ここに止まると、神のお告げにより、主に悪いことが起こる。(→P.28)

【ラウンド】 参加しているセブター全員が1回ずつ行動を終えるまでの間。

【ランキング】 Xbox Liveのオンライン対戦で、勝敗の結果に応じて加算されるポイントの多い順に表示されるリスト。(→P.55)

【領地】 クリーチャーが配置されている土地のこと。

【領地コマンド】 そのターンに通過した自分の領地に対しで使用できるコマンド。土地のレベルアップ、クリーチャーの交換や移動などを行える。(→P.30)

【領地能力】 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クリーチャー能力を使用できる。(→P.21)

【ルール】 対戦を行う時に、ゲーム終了の条件を変えたり、使えるカードを制限したりするなど、さまざまな条件を設定すること。

【レア度】 カードの希少度。N(ノーマル)、S(ストレンジ)、R(レア)、E(エクストラ)の4種類がある。(→P.22)

Culdcept
OFFICIAL SITE

<http://www.culdcept.com>

**カルドセプト サーガ
公式完全ガイド** 仮題

発行:(株)エンターブレイン

今冬発売予定
価格未定

『サーガ』のすべてを解き明かす、
唯一無二の指南書、発売決定！

ゲームの基本戦略はもちろん、カード解説、対戦セブター解説、マップ解説、コンボ解説などなど、最強セブターの称号を得るために知識が満載。これを読めば『サーガ』のすべてがわかる！

e^b enterbrain

