

暗黒竜

外伝

紋章の謎

聖戦の系譜

トラキア



暗黒竜  
マルス



外伝  
アルム



紋章の謎  
マルス



聖戦の系譜  
セリス



トラキア  
リーフ





暗黒竜

外伝

紋章の謎

聖戦の系譜

トラキア





# 対照表 1

## 「ファイアーエムブレム（トラキア776）のゲームソフトの著作物」とイ号物件のゲームソフトとの対照表

トラキア	イ号物件
<p><b>一、トラキアのゲームソフトの概要</b></p> <p>トラキアは、戦略性の高い戦闘システムと壮大なシナリオを演説できるシミュレーションRPG（SRPG）である。西洋中世をモチーフとして、ペガサス、ドラゴン、魔法等も登場するファンタジーな世界を背景とし、架空の大陸における架空の小王国・小公国・小領主国間の戦乱を舞台とする。</p> <p>プレイヤーは後記三項に述べる如くにして、主人公の少年王子と自軍ユニットを、シナリオに従って順次表示される西洋中世風の堅固な要塞、山岳地帯、領主館内、峡谷、森林地帯、民家の点在する村、城内、祭壇等の影像からなる複数のマップ画面上を移動させ、各マップに用意された『戦闘画面』（トップビューによるオンマップバトル画面及びサイドビューによる1対1のアニメーション切替戦闘画面）と『イベント画面』をプレイし、戦闘等を行って仲間を増やし、成長させ、敵側を制圧する。死亡したユニットは原則として生き返らず、主人公の死亡によってゲームオーバーとなる。</p>	<p><b>一、イ号物件のゲームソフトの概要</b></p> <p>イ号物件は、戦略性の高い戦闘システムと壮大なシナリオを演説できるシミュレーションRPG（SRPG）である。西洋中世をモチーフとして、ペガサス、ドラゴン、魔法等も登場するファンタジーな世界を背景とし、架空の大陸における架空の小王国・小公国・小領主国間の戦乱を舞台とする。</p> <p>プレイヤーは後記三項に述べる如くにして、主人公の少年王子と自軍ユニットを、シナリオに従って順次表示される西洋中世風の堅固な要塞、山岳地帯、領主館内、峡谷、森林地帯、民家の点在する村、城内、祭壇等の影像からなる複数のマップ画面上を移動させ、各マップに用意された『戦闘画面』（トップビューによるオンマップバトル画面及びサイドビューによる1対1のアニメーション切替戦闘画面）と『イベント画面』をプレイし、戦闘等を行って仲間を増やし、成長させ、敵側を制圧する。死亡したユニットは原則として生き返らず、主人公の死亡によってゲームオーバーとなる。</p>
<p><b>二、トラキアのゲームソフトの登場人物等</b></p> <p>トラキアには次のとおりの人物設定及び影像によって表現される主なキャラクターが登場する。</p> <p><b>(1) リーフ</b> 主人公。 敵国に祖国を追われた王国の王子で、王国再興のため立ち上がる。兵種は主人公専用のロードであり、イベントによりプリンスに兵種が変わる。 容姿は右の影像に示されるとおりであって、顔は目鼻立ちが整い、口を真一文字に結んでいて凛々しい印象の顔立ちである。髪の色は茶色で長さはショート、前髪をたらししている。 全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりを示されるものであり、丈の長いマントを着ており、マントの裏地は赤色である。 長剣を持ち、その柄には中央に赤い宝石が嵌め込まれ、左右対称の突起が装飾されている。</p>  <p style="text-align: center;">リーフ</p>  <p style="text-align: center;">リーフのイラスト</p>  <p style="text-align: center;">リーフの持っている剣</p>	<p><b>二、イ号物件のゲームソフトの登場人物等</b></p> <p>イ号物件には次のとおりの人物設定及び影像によって表現される主なキャラクターが登場する。</p> <p><b>(1) リュナン</b> 主人公。 敵国に祖国を追われた公国の王子で、公国再興のため立ち上がる。兵種は主人公専用のナイトロードであり、イベントによりロードに兵種が変わる。 容姿は左の影像に示されるとおりであって、顔は目鼻立ちが整い、口を真一文字に結んでいて凛々しい印象の顔立ちである。髪の色は茶色で長さはショート、前髪をたらししている。 全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりを示されるものであり、丈の長いマントを着ており、マントの裏地は赤色である。 長剣を持ち、その柄には中央に赤い宝石が嵌め込まれ、左右対称の突起が装飾されている。</p>  <p style="text-align: center;">リュナン</p>  <p style="text-align: center;">リュナンのイラスト</p>  <p style="text-align: center;">リュナンの持っている剣</p>



二、トラキアのゲームソフトの登場人物等（つづき）

(2) スルーフ

容姿は右の影像に示されるとおりであって、鼻筋がおとった整った顔立ちで、凛とした表情をしている。耳をだした、首にかかる程度の短髪である。髪の分け目は真ん中で、耳の横には一房だけ髪をたらしめている。髪の色は金髪ととれる色である。



スルーフ

(3) サラ

女性専用の兵種「シスター」であり、物語上重要な役割を担っている。兵種はシスターからセイジにクラスチェンジ可能である。

使用できる武器は杖で、乗り物はない。

容姿は右の影像及びイラストに示されるとおりであって、まだあどけなさの残る顔立ちであり、紫系統の髪色で緩めのウェーブが波打つようにかかったロングヘアである。前髪を中央で左右に分けており、その分け目から額飾りをつけているのがみえる。



サラ



サラのイラスト

二、イ号物件のゲームソフトの登場人物等（つづき）

(2) セネト

容姿は左の影像に示されるとおりであって、鼻筋がおとった整った顔立ちで、凛とした表情をしている。耳をだした、首にかかる程度の短髪である。髪の分け目は真ん中で、耳の横には一房だけ髪をたらしめている。髪の色は金髪ととれる色である。



セネト

(3) ネイファ

女性専用の兵種「シスター」であり、物語上重要な役割を担っている。

乗り物はない。

容姿は左の影像及びイラストに示されるとおりであって、まだあどけなさの残る顔立ちであり、紫系統の髪色で緩めのウェーブが波打つようにかかったロングヘアである。前髪を中央で左右に分けており、その分け目から額飾りをつけているのがみえる。



ネイファ



ネイファのイラスト



二、トラキアのゲームソフトの登場人物等（つづき）

二、イ号物件のゲームソフトの登場人物等（つづき）

（4） シヴァ

敵として登場するが、味方の女性キャラクターと接触することにより仲間となる。スキル「太陽剣」（ダメージを与えた分だけ自分のHPが回復する。）をもつ。兵種はソードファイターであり、ソードマスターにクラスチェンジ可能である。

使用できる武器は剣であり、乗り物はない。

容姿は右の画像に示されるとおりであって、顔の輪郭はシャープで鋭い目つきをしており、冷徹な印象の顔立ちである。髪は黒色で長めである。鎧を着けず、東洋的要素を含む服装をしている。全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、白色のズボンをはき、黒色の丈の長い上着を着用して上着は胸のあたりまではだけけている。上着は布帯を巻きつけ腰のあたりにとめられている



シヴァ



シヴァのイラスト



ヴェガ



ヴェガのイラスト

（4） ヴェガ

敵として登場するが、味方の女性キャラクターと接触することにより仲間となる。スキル「天聖の技」（ダメージを与えた分だけ自分のHPが回復する。）をもつ。兵種は剣士であり、ソードマスターにクラスチェンジ可能である。

使用できる武器は剣であり、乗り物はない。

容姿は左の画像に示されるとおりであって、顔の輪郭はシャープで鋭い目つきをしており、冷徹な印象の顔立ちである。髪は黒色で長めである。鎧を着けず、東洋的要素を含む服装をしている。全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、白色のズボンをはき、黒色の丈の長い上着を着用して上着は胸のあたりまではだけけている。上着は布帯を巻きつけ腰のあたりにとめられている



## 二、トラキアのゲームソフトの登場人物等 (つづき)

## (5) ミーシャ

兵種はベガサスにのる飛行兵たるベガサスナイトであり、弓による攻撃に弱く、使用できる武器は剣と槍。

容姿は右の影像に示されるとおりであって、髪は肩までのセミロングであり、額に鉢巻をしている。

全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、鎧は肩当てと胸当てのみで、どちらも白色である。太腿の高さまである白色のロングブーツを履いている。また、ひじ上まである白色の手袋をしている。



ミーシャ



ミーシャのイラスト

## (6) アスベル

風魔法を得意とする少年で、自身専用の風魔法を持っている。登場時の兵種は、魔法書で攻撃魔法を専門に使う下位の兵種である。

容姿は右の影像に示されるとおりであって、顔立ちは幼くかわいらしい印象を与える少女のような優しい風貌である。耳をだした、首にかかる程度の短髪の少年である。



アスベル

## 二、イ号物件のゲームソフトの登場人物等 (つづき)

## (5) サーシャ

兵種はプリンセスでベガサスにのる飛行兵たるベガサスナイトにクラスチェンジすることができる。ベガサスナイトは、弓による攻撃に弱く、使用できる武器は剣と槍。

容姿は左の影像に示されるとおりであって、髪は髪は青色で、肩までのセミロングであり、額に鉢巻をしている。

全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、鎧は肩当てと胸当てのみで、どちらも白色である。太腿の高さまである白色のロングブーツを履いている。また、ひじ上まである白色の手袋をしている。



サーシャ



サーシャのイラスト

## (6) マルジュ

風魔法を得意とする少年で、自身専用の風魔法を持っている。登場時の兵種は、魔法書で攻撃魔法を専門に使う下位の兵種である。

容姿は左の影像に示されるとおりであって、顔立ちは幼くかわいらしい印象を与える少女のような優しい風貌である。耳をだした、首にかかる程度の短髪の少年である。



マルジュ



二、トラキアのゲームソフトの登場人物等 (つづき)

二、イ号物件のゲームソフトの登場人物等 (つづき)

(7) ベガサス

容姿は右の画像に示される如く、背中に大きな翼を有する白馬であって、ベガサス全体が白色であり、頭部に仮面をつけている。

右の画像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛行し、兵種がベガサスライダー又はベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物である。



ベガサス

ベガサスは、右の画像に示されるように、ベガサスナイトの女性騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛行し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて下降し、敵ユニットの右側に対峙して攻撃を開始する。



ベガサス

(7) ベガサス

容姿は左の画像に示される如く、背中に大きな翼を有する白馬であって、ベガサス全体が白色であり、頭部に仮面をつけている。

左の画像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛行し、兵種がベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物である。

ベガサスは、左の画像に示されるように、ベガサスナイトの女性騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛行し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて下降し、敵ユニットの右側に対峙して攻撃を開始する。





二、トラキアのゲームソフトの登場人物等（つづき）

二、イ号物件のゲームソフトの登場人物等（つづき）

(8) ドラゴン

容姿は右の影像に示されるとおりの、恐竜の背中にコウモリの翼のような大きな翼が生えた外観をしており、頭部に2本の角を有していて、胴体はぼってりと大きめで、太い後ろ足と後ろ足に比べて一回り小さい前足が生えており、太くて長い尾が生えており、首と尾を下方にたらしめている。

右の影像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛翔し、兵種がドラゴンライダー又はドラゴンナイトの騎士だけが乗って闘うことができる乗り物であり、騎士を右の影像に示される如くにして肩から首のあたりに乗せている。

ドラゴンは、右の影像に示されるように、ドラゴンナイトの騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛翔し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて降下し、敵ユニットの右側に対峙して、攻撃を開始する。



ドラゴン



ドラゴン



(8) ドラゴン

容姿は左の影像に示されるとおりの、恐竜の背中にコウモリの翼のような大きな翼が生えた外観をしており、頭部に2本の角を有していて、胴体はぼってりと大きめで、太い後ろ足と後ろ足に比べて一回り小さい前足が生えており、太くて長い尾が生えており、首と尾を下方にたらしめている。

左の影像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛翔し、兵種がドラゴンライダー又はドラゴンナイトの騎士だけが乗って闘うことができる乗り物であり、騎士を左の影像に示される如くにして肩から首のあたりに乗せている。

ドラゴンは、左の影像に示されるように、ドラゴンナイトの騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛翔し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて降下し、敵ユニットの右側に対峙して、攻撃を開始する。





三、トラキアのゲームソフトにより表示される影像内容

三、イ号物件のゲームソフトにより表示される影像内容

1、タイトル・デモンストレーション画面の表示

1、タイトル・デモンストレーション画面の表示

ゲームのストーリーの紹介後に、右の影像に示すとおりタイトル画面が表示され、タイトル画面では、ゲームタイトルに併せて、著作権表示（発行年と著作権者）される。



タイトル・デモンストレーション画面表示

ゲームのストーリーの紹介後に、左の影像に示すとおりタイトル画面が表示され、タイトル画面では、ゲームタイトルに併せて、著作権表示（発行年と著作権者）される。



タイトル・デモンストレーション画面表示

2、全体マップ画面の表示

2、全体マップ画面の表示

右の影像に示すとおりゲーム全体のマップ（地図）が背景として影像表示され、背景の上に自軍ユニットの移動に関連するストーリー（どこへ移動するか説明文）が文字で順次表示される。

移動すべきポイントの説明が終わると、当該地点の戦闘マップの画面表示へ移行する。



全体マップ画面表示

イ号物件の全体マップの概要

本ゲームでは、「戦術マップ」に加えて主人公等が移動できる全範囲を示した全体マップ画面を設定している（縦横3×3 画面の計9画面分）。

全体マップ画面は戦闘が行われるポイントとそれを結ぶルートからなっており、主人公等が移動して敵と遭遇すると直ちに「戦術マップ」に移行する。

敵と遭遇する迄は、全体マップ上でメインメニューによる行動を選択することができる。



全体マップ画面表示

「エムブレムサーガ」の  
タイトル表示影像・図柄

イ号物件が発売直前にタイトル変更するまでの1年半にわたって、雑誌広告・掲載、被告らの公式サイト、テレビ広告、販促用ビデオ、ポスター、体験版、テレホンカード、インターネットサイト等において、イ号物件について用いられ続けたタイトル表示影像・図柄は左のとおりタイトル表示である。



3. 戦闘マップの画面表示とそれに関連する影像表示

(1) 戦闘マップのスクロール表示と出撃準備メニューの表示

① 戦闘マップの画面表示

スクロールによって画面表示される戦闘マップの概念図



戦闘マップの画面表示は、上の影像に示されるとおりのトップビューによる二次元画像で表示される。

戦闘マップの1面の全体は画面サイズより大きいので、1画面だけでは戦闘マップの全体を把握できない。そこで、戦闘開始前に戦闘マップの全範囲を見せるために、上の「スクロールによって画面表示される戦闘マップの概念図」に示される如くに、戦闘マップの1面の全体を、順次、スクロールすることによって、戦闘マップの全範囲を自動的に影像表示する。

② スクロール中の影像表示の仕方

スクロールは、全体の戦闘マップの左上を基点として、右(時計)回りに示される如く、右(時計)回りで順次影像表示される。

戦闘マップが画面サイズの縦横それぞれ2倍(全体で4倍)ある場合は、当初の左上の画面から順次、右上、右下、左下の順でスクロールした影像表示が為される。

スクロール前の画面表示



↓(右ヘスクロール)



↓(下ヘスクロール)



↓(左ヘスクロール)



↓(上ヘスクロール、元に戻る)



③ スクロール後の戦闘マップの影像と出撃準備メニューの影像表示

スクロール終了後は、スクロール前の前記全体の戦闘マップの左上の基点の影像に戻り、この影像に重ねて出撃準備メニューの影像が表示される。

(この出撃準備メニューの影像が表示する内容については、5-(1)「コマンド画面の表示」の項の(1-1)で後述する)。

なお、スクロール表示を見たくない場合は、スクロール途中でスタートボタンを押すと、出撃準備メニューの影像が直ちに表示される。

3. 戦術マップの画面表示とそれに関連する影像表示

(1) 戦術マップのスクロール表示と出撃準備メニューの表示

① 戦術マップの画面表示

スクロールによって画面表示される戦術マップの概念図



戦術マップの画面表示は、上の影像に示されるとおりのトップビューによる二次元画像で表示される。

戦術マップの1面の全体は画面サイズより大きいので、1画面だけでは戦術マップの全体を把握できない。そこで、戦闘開始前に戦術マップの全範囲を見せるために、上の「スクロールによって画面表示される戦術マップの概念図」に示される如くに、戦術マップの1面の全体を、順次、スクロールすることによって、戦術マップの全範囲を自動的に影像表示する。

スクロール前の画面表示



↓(右ヘスクロール)



↓(下ヘスクロール)



↓(左ヘスクロール)



↓(上ヘスクロール、元に戻る)



② スクロール中の影像表示の仕方

スクロールは、全体の戦術マップの左上を基点として、左(時計)回りに示される如く、右(時計)回りで順次影像表示される。

戦術マップが画面サイズの縦横それぞれ2倍(全体で4倍)ある場合は、当初の左上の画面から順次、右上、右下、左下の順でスクロールした影像表示が為される。

③ スクロール後の戦術マップの影像と出撃準備メニューの影像表示

スクロール終了後は、スクロール前の前記全体の戦術マップの左上の基点の影像に戻り、この影像に重ねて出撃準備メニューの影像が表示される。

(この出撃準備メニューの影像が表示する内容については、5-(1)「コマンド画面の表示」の項の(1-1)で後述する)。

なお、スクロール表示を見たくない場合は、スクロール途中でスタートボタンを押すと、出撃準備メニューの影像が直ちに表示される。



## 3、戦闘マップの画面表示とそれに関連する影像表示（つづき）

## 3、戦術マップの画面表示とそれに関連する影像表示（つづき）

## (2) 吹き出しの画面表示

① 戦闘マップ画面において、カーソルをユニットに合わせて、当該ユニットの名前とヒットポイント（HP）が右の影像に示されるとおりの吹き出し影像として表示される。

かかる影像によって、戦闘前のユニットの状態を確認できるようになっている。



ユニットにカーソルを合わせると表示

② 上記吹き出し影像は、右の「吹き出し」部分の拡大影像に示されるとおり、上段にユニットの名前、下段にHPを表示し、HPは分母にユニットの持っている最大値を分子に現在の値を表示している。



「吹き出し」部分の拡大画像

## (2) 吹き出しの画面表示

① 戦術マップ画面において、カーソルをユニットに合わせて、当該ユニットの名前とヒットポイント（HP）が左の影像に示されるとおりの吹き出し影像として表示される。

かかる影像によって、戦闘前のユニットの状態を確認できるようになっている。



ユニットにカーソルを合わせると表示

② 上記吹き出し影像は、左の「吹き出し」部分の拡大影像に示されるとおり、上段にユニットの名前、下段にHPを表示し、HPは分母にユニットの持っている最大値を分子に現在の値を表示している。



「吹き出し」部分の拡大画像



## 3、戦闘マップの画面表示とそれに関連する影像表示（つづき）

## 3、戦術マップの画面表示とそれに関連する影像表示（つづき）

## (3) 移動可能範囲と攻撃可能範囲の影像表示

## (3-1) 自軍ユニットから見た場合の影像表示

自軍ユニットにカーソルを合わせると、右の影像に示される如くに、自軍ユニットの移動可能な範囲を背景とは異なる色の柵目で表示し、移動可能範囲の外側に攻撃可能な範囲の柵目を黄色で影像表示する。

かかる影像によって、自軍ユニットが移動可能な範囲と攻撃可能な範囲を知ることができるようになっている。



自軍ユニットから見た場合

## (3-2) 敵軍ユニットから見た場合の影像表示

敵軍ユニットにカーソルを合わせると、右の影像に示される如くに、敵軍ユニットの移動可能な範囲を背景とは異なる色の柵目で表示し、移動可能範囲の外側に攻撃可能な範囲の柵目を黄色で影像表示する。

かかる影像によって、自軍ユニットが敵軍から攻撃可能な範囲内に存在しているか否かを容易に確認できるようになっている。



敵軍ユニットから見た場合

## (3) 移動可能範囲と攻撃可能範囲の影像表示

## (3-1) 自軍ユニットから見た場合の影像表示

自軍ユニットにカーソルを合わせると、左の影像に示される如くに、自軍ユニットの移動可能な範囲を背景とは異なる色の柵目で表示し、移動可能範囲の外側に攻撃可能な範囲の柵目を黄色で影像表示する。

かかる影像によって、自軍ユニットが移動可能な範囲と攻撃可能な範囲を知ることができるようになっている。



自軍ユニットから見た場合

## (3-2) 敵軍ユニットから見た場合の影像表示

敵軍ユニットにカーソルを合わせると、左の影像に示される如くに、敵軍ユニットの移動可能な範囲を背景とは異なる色の柵目で表示し、移動可能範囲の外側に攻撃可能な範囲の柵目を黄色で影像表示する。

かかる影像によって、自軍ユニットが敵軍から攻撃可能な範囲内に存在しているか否かを容易に確認できるようになっている。



敵軍ユニットから見た場合



3、戦闘マップの画面表示とそれに関連する影像表示（つづき）

3、戦術マップの画面表示とそれに関連する影像表示（つづき）

（4）戦闘マップ画面上における、カーソルによるユニット移動の影像表示

（4-1）樹目による移動可能範囲内のカーソルによる移動先の指定の影像表示

右影像に示されている如くに、戦闘マップ画面が樹目で移動可能範囲を表示しているときに、カーソルを合わせてユニットの移動先を指定する。

指定できる移動先は、右影像に示される移動可能範囲内に限られる。



カーソルで移動先を指定するところ



（4-2）自軍ユニットの移動後の影像表示

操作ボタンを押して移動先を決定すると、右影像に示される如くに、選択された自軍ユニットが移動先へ移動される。右影像は、移動影像表示の例示として、ベガサスナイトを騎乗させたベガサスが、カーソルによって指定された移動先へ移動された影像を示したものである。

移動後に、移動先に敵軍ユニットが存在し、移動後に画面上に右影像に示される如くに、戦闘マップ画面に重ねて表示させることができるメインメニューによって「攻撃」コマンドが選択された条件で、敵軍ユニットとの戦闘が開始する。

このとき、予め「支援効果」が設定されている特定のユニットが3ブロック以内であれば、命中率等の各種攻撃計算値が予め設定した値分だけ上昇する。



「攻撃」コマンドを画面表示しているところ

（4）戦術マップ画面上における、カーソルによるユニット移動の影像表示

（4-1）樹目による移動可能範囲内のカーソルによる移動先の指定の影像表示

左影像に示されている如くに、戦術マップ画面が樹目で移動可能範囲を表示しているときに、カーソルを合わせてユニットの移動先を指定する。

指定できる移動先は、左影像に示される移動可能範囲内に限られる。



カーソルで移動先を指定するところ



（4-2）自軍ユニットの移動後の影像表示

操作ボタンを押して移動先を決定すると、左影像に示される如くに、選択された自軍ユニットが移動先へ移動される。左影像は、移動影像表示の例示として、ベガサスナイトを騎乗させたベガサスが、カーソルによって指定された移動先へ移動された影像を示したものである。

移動後に、移動先に敵軍ユニットが存在し、移動後に画面上に左影像に示される如くに、戦術マップ画面に重ねて表示させることができるメインメニューによって「攻撃」コマンドが選択された条件で、敵軍ユニットとの戦闘が開始する。

このとき、予め「支援効果」が設定されている特定のユニットが3ブロック以内であれば、命中率等の各種攻撃計算値が予め設定した値分だけ上昇する。



「攻撃」コマンドを画面表示しているところ



## 4. 戦闘画面の映像表示

(1) 自軍ターンの場合の戦闘の映像表示

(1-1) オンマップバトル画面の場合の戦闘の映像表示

オンマップバトル画面は、出撃準備メニュー等において「設定」コマンドを選び、「戦闘アニメ設定」において、オンマップバトルの設定を行うことにより、映像表示される。

① 自軍ユニット移動後に表示されるメニューにおいて「攻撃」を選択し、攻撃する武器にカーソルを合わせて操作ボタンを押すと、カーソルを合わせた敵軍ユニットと攻撃する自軍ユニットの「戦闘前パラメータ」が右映像に示される如くに映像表示される。

「戦闘前パラメータ」の映像表示は、中央の比較項目(LV、HP、攻撃、守備、命中、必殺、攻速)を挟んで、左に敵ユニットを右に自軍ユニットを対比して映像表示する。

② ついでオンマップバトルの戦闘マップ上で敵ユニットと味方ユニットが対峙した映像が表示され、この対峙した映像においては、右映像に示される如くに敵ユニットと自軍ユニットの名前の下に、両者のHPが棒グラフと数値で映像表示され、自軍ユニット側は青系色・敵ユニット側は赤系色で色分けされて映像表示される。

③ オンマップバトルでの戦闘が終了すると、右映像に示される如くに戦闘により獲得した経験値がそれまでの経験値に加算されて、戦闘後の現在の経験値として棒グラフと数値で映像表示される。

オンマップバトルシーンの画面表示の流れ



「戦闘前パラメータ」の画面表示



ユニットの名前及びHPの棒グラフの画面表示



経験値の獲得を棒グラフで表示するところ

## 4. 戦闘画面の映像表示

(1) 自軍ターンの場合の戦闘の映像表示

(1-1) オンマップバトル画面の場合の戦闘の映像表示

オンマップバトル画面は、出撃準備メニュー等において「設定」コマンドを選び、「戦闘アニメ設定」において、オンマップバトルの設定を行うことにより、映像表示される。

① 自軍ユニット移動後に表示されるメニューにおいて「攻撃」を選択し、攻撃する武器にカーソルを合わせて操作ボタンを押すと、カーソルを合わせた敵軍ユニットを選択した後、敵軍ユニットと攻撃する自軍ユニットの「戦闘前パラメータ」が左映像に示される如くに映像表示される。

「戦闘前パラメータ」の映像表示は、中央の比較項目(HP、攻撃、守備、命中、必殺、攻速)を挟んで、左に敵ユニットを右に自軍ユニットを対比して映像表示する。

② ついでオンマップバトルの戦闘マップ上で敵ユニットと味方ユニットが対峙した映像が表示され、この対峙した映像においては、左映像に示される如くに敵ユニットと自軍ユニットの名目の下に、両者のHPが棒グラフと数値で映像表示され、自軍ユニット側は青系色・敵ユニット側は赤系色で色分けされて映像表示される。

③ オンマップバトルでの戦闘が終了すると、左映像に示される如くに戦闘により獲得した経験値がそれまでの経験値に加算されて、戦闘後の現在の経験値として棒グラフと数値で映像表示される。

オンマップバトルシーンの画面表示の流れ



「戦闘前パラメータ」の画面表示



ユニットの名前及びHPの棒グラフの画面表示



経験値の獲得を棒グラフで表示するところ



4、戦闘画面の映像表示(つづき)

4、戦闘画面の映像表示(つづき)

(1-2) アニメーション切換戦闘画面の場合の戦闘の映像表示

アニメーション切換戦闘画面は、出撃準備メニュー等で「設定」を選び、バトルアニメの「リアル」を選択して設定される。

① アニメーション切換戦闘画面は、右映像に示される如くに、自軍ユニットと敵軍ユニットの1対1の側面から見たサイドビューのアニメーション映像で表示される。

アニメーション切換戦闘画面においては、左に相手ユニットが、右に自軍ユニットが対峙して映像表示される。

右映像に示される如くに、各ユニットの下方には、自軍ユニットは青色系の欄内に、敵軍ユニットは赤色系の欄内に、それぞれ名前、使用する武器名が表示されるとともに、レベル及び攻撃能力(攻撃パラメータ)の記号とその数値が映像表示される。また各ユニットのHPは棒グラフと数値で映像表示され、攻撃パラメータは、命中率、守備力、攻撃力で表示される。

② ついで自軍ユニットと敵軍ユニットが近づき戦闘が開始し、右映像に示される如き戦闘映像が表示される。

③ 戦闘によって何れかのユニットが相手のHPを0にさせることに成功すると、相手に勝ったことになり、右映像に示される如く負けたユニットの映像は半透明で表示され、徐々に消えるように映像表示される。

④ 自軍ユニットが生き残った状態で戦闘が終了すると、経験値が付与され、付与された経験値が戦闘前の経験値に加算されて戦闘後の経験値が求められ、右映像に示す如くに現在の経験値として棒グラフと数値で映像表示される。

切換戦闘画面の画面表示の流れ



対峙して画面表示されているところ



ダメージを受けると、一瞬、白く明るくなる



負けたユニットが消えるところ



経験値の獲得を棒グラフで表示するところ

切換戦闘画面の画面表示の流れ



対峙して画面表示されているところ



ダメージを受けると、一瞬、白く明るくなる



負けたユニットが消えるところ



経験値の獲得を棒グラフで表示するところ

(1-2) アニメーション切換戦闘画面の場合の戦闘の映像表示

アニメーション切換戦闘画面は、出撃準備メニュー等で「設定」を選び、「戦闘アニメ設定」の「リアルアニメ」の項目で「すべて」を選択して設定される。

① アニメーション切換戦闘画面は、左映像に示される如くに、自軍ユニットと敵軍ユニットの1対1の側面から見たサイドビューのアニメーション映像で表示される。

アニメーション切換戦闘画面においては、左に相手ユニットが、右に自軍ユニットが対峙して映像表示される。

左映像に示される如くに、各ユニットの下方には、自軍ユニットは青色系の欄内に、敵軍ユニットは赤色系の欄内に、それぞれ名前、使用する武器名が表示されるとともに、レベル及び攻撃能力(攻撃パラメータ)の記号とその数値が映像表示される。また各ユニットのHPは棒グラフと数値で映像表示され、攻撃パラメータは、命中率、守備力、攻撃力、必殺率で表示される。

② ついで自軍ユニットと敵軍ユニットが近づき戦闘が開始し、左映像に示される如き戦闘映像が表示される。

③ 戦闘によって何れかのユニットが相手のHPを0にさせることに成功すると、相手に勝ったことになり、左映像に示される如く負けたユニットの映像は半透明で表示され、徐々に消えるように映像表示される。

④ 自軍ユニットが生き残った状態で戦闘が終了すると、経験値が付与され、付与された経験値が戦闘前の経験値に加算されて戦闘後の経験値が求められ、左映像に示す如くに現在の経験値として棒グラフと数値で映像表示される。



4、戦闘画面の影像表示(つづき)

4、戦闘画面の影像表示(つづき)

(2) 敵軍ターンの場合の影像表示

自軍ターンの戦闘画面が終了すると、ついで敵軍ターンの場合の戦闘影像が、右影像に示す如くに表示される。敵軍ターンの場合の戦闘影像は、自軍ターンの場合の戦闘画面で対戦した敵軍ユニットが自軍ユニットに対してプログラムに従って自動的に攻撃を仕掛ける影像で表示される。

自軍ターンと敵軍ターンによる戦闘は、自軍ユニットと敵軍ユニットの数だけ、交互に攻撃又は行動するターン制として影像表示される。



敵軍ターンに切り換るところ

(2) 敵軍ターンの場合の影像表示

自軍ターンの戦闘画面が終了すると、ついで敵軍ターンの場合の戦闘影像が、左影像に示す如くに表示される。敵軍ターンの場合の戦闘影像は、自軍ターンの場合の戦闘画面で対戦した敵軍ユニットが自軍ユニットに対してプログラムに従って自動的に攻撃を仕掛ける影像で表示される。

自軍ターンと敵軍ターンによる戦闘は、自軍ユニットと敵軍ユニットの数だけ、交互に攻撃又は行動するターン制として影像表示される。



敵軍ターンに切り換るところ

(3) マップ終了の場合の影像表示

当該マップにおいて、敵軍のボスを倒して勝利を収め、主人公が城等に入ると、自軍ユニット移動後のメニューが影像表示される(後述の5(1-3)参照)。

この影像表示されたメニューにおいて、右影像に示す如く「制圧」コマンドを選択すると、当該マップのクリアとなってマップが終了し、右影像に示す如き「制圧」後の会話・イベントの影像が表示される。



「制圧」コマンドを画面表示しているところ



「制圧」コマンドを画面表示しているところ

(3) マップ終了の場合の影像表示

当該マップにおいて、敵軍のボスを倒して勝利を収め、主人公が城等に入ると、自軍ユニット移動後のメニューが影像表示される(後述の5(1-3)参照)。

この影像表示されたメニューにおいて、左影像に示す如く「制圧」コマンドを選択すると、当該マップのクリアとなってマップが終了し、右影像に示す如き「制圧」後の会話・イベントの影像が表示される。



「制圧」後の会話・イベントの画面表示



「制圧」後の会話・イベントの画面表示



## 5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示

## (1) コマンドの影像表示の仕方

(1-1) 戦闘マップ開始前における出撃準備メニューの影像表示

前記した戦闘マップ画面におけるスクロール終了後に、自動的に又は戦闘マップ確認中に、カーソルがユニットの存在しない座標位置を指しかつ操作ボタンを押したとき、右影像に示す如く戦闘マップ画面を背景として、出撃準備のためのコマンドが影像表示される。

出撃準備コマンドは、右の「コマンド」部分の拡大影像に示されるとおり、マップ、アイテム、進撃、部隊、設定、記録のコマンドを影像表示する。

- 「マップ」を選択すると戦闘マップを確認することができ、
- 「アイテム」を選択するとユニットの所持しているアイテムを編集することができ、
- 「進撃」を選択すると戦闘マップに参加するユニットを選択し、戦闘を開始することができ、
- 「部隊」を選択すると自軍ユニットの一覧表を影像表示することができ、
- 「設定」を選択するとゲーム中の戦闘画面の設定等が行え、
- 「記録」を選択すると、ゲーム途中のデータをセーブすることができる。



「コマンド」部分の拡大影像

## 5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示

## (1) コマンドの影像表示の仕方

(1-1) 戦闘マップ開始前における出撃準備メニューの影像表示

前記した戦闘マップ画面におけるスクロール終了後に、自動的に又は戦闘マップ確認中に、カーソルがユニットの存在しない座標位置を指しかつ操作ボタンを押したとき、左影像に示す如く戦闘マップ画面を背景として、出撃準備のためのコマンドが影像表示される。

出撃準備コマンドは、左の「コマンド」部分の拡大影像に示されるとおり、アイテム、編成、マップ、セーブ、戦闘のコマンドを影像表示する。

- 「マップ」を選択すると戦闘マップを確認することができ、
- 「アイテム」を選択するとユニットの所持しているアイテムを編集することができ、
- 「編成」を選択すると戦闘マップに参加するユニットの順序を決定することができ、
- 「戦闘」を選択すると戦闘を開始することができ、
- 「セーブ」を選択すると、ゲーム途中のデータをセーブすることができる。



「コマンド」部分の拡大影像

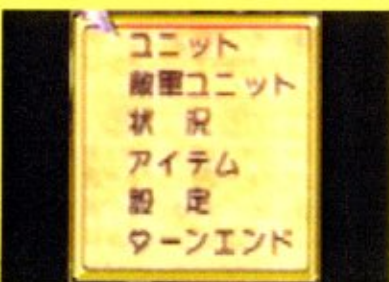
## (1-2) 戦闘マップ画面面上のメインメニューの影像表示

戦闘開始後、自軍ターンにおいて、右影像に示す如くメインメニューを戦闘マップを背景にして影像表示させることができる。メインメニューのコマンドは、右の「コマンド」部分の拡大影像に示されるとおり、部隊、状況、設定、中断、終了のコマンドを影像表示する。

- 「部隊」を選択すると、自軍ユニットの一覧表が影像表示され、
- 「状況」を選択すると、現在の戦闘マップの情報が影像表示され、
- 「設定」を選択すると、ゲーム中の設定等ができ、
- 「中断」を選択すると、中断時の、ゲーム途中データをセーブすることができ、
- 「終了」を選択すると、自軍ターンの操作が終了する。



「コマンド」部分の拡大影像



「コマンド」部分の拡大影像

## (1-2) 戦闘マップ画面面上のメインメニューの影像表示

戦闘開始後、自軍ターンにおいて、左影像に示す如くメインメニューを戦闘マップを背景にして影像表示させることができる。メインメニューのコマンドは、左の「コマンド」部分の拡大影像に示されるとおり、ユニット、敵軍ユニット、状況、アイテム、設定、ターンエンドのコマンドを影像表示する。

- 「ユニット」を選択すると、自軍ユニットの一覧表が影像表示され、
- 「敵軍ユニット」を選択すると、敵軍ユニットの一覧表が影像表示され、
- 「状況」を選択すると、現在の戦闘マップの情報が影像表示され、
- 「アイテム」を選択すると、アイテムバンクのアイテムが影像表示され、
- 「設定」を選択すると、ゲーム中の設定等ができ、
- 「ターンエンド」を選択すると、自軍ターンの操作が終了する。



5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示  
(つづき)(1-3) 自軍ユニット移動後の  
メインメニューの影像表示

自軍ユニット移動後に、右影像の如く戦闘画面を背景にしてメインメニューを影像に表示させることができる。

右影像はコマンドとして攻撃、待機、持ち物、おろる、アニメを表示したメニューが影像表示された場合を示したものであるが、メインメニューには、主なコマンドとして、攻撃、杖、持ち物、物交換、訪ねる、話す、のろ、おろる、武器屋、道具屋、闘技場、制圧を影像表示したメインメニューを影像表示することができる。

○「攻撃」は、攻撃する武器、敵ユニットの選択と戦闘前パラメータを比較表示させるために選択されるものであり、

○「杖」は、回復などの様々な効果を発揮する杖を使用するときに選択されるものであり、

○「持ち物」は、アイテムを選択して、そのアイテムを「装備」、「使う」、「捨てる」場合に選択されるものであり、

○「物交換」は、隣接する自軍ユニットと武器やアイテムを交換したいときに選択されるものであり、

○「訪ねる」を選択すると、会話メッセージが表示されたり、イベントが発生したりするものであり、

○「話す」は、隣接するユニットに話しかけるときに選択されるものであり、

○「のろ」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンの何れかに乗るときに選択されるものであり、

○「おろる」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンに乗っているとき、乗り物から降りるときに選択されるものであり、

○「武器屋」は、武器屋に入り、武器を売買したいときに選択されるものであり、

○「道具屋」は、道具屋に入り、アイテムを売買したいときに選択されるものであり、

○「闘技場」は、闘技場に入りたいときに選択されるものであり、

○「制圧」は、勝利条件を満たし、マップをクリアするときに選択されるものである。



「コマンド」部分の拡大影像

5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示  
(つづき)(1-3) 自軍ユニット移動後の  
メインメニューの影像表示

自軍ユニット移動後に、左影像の如く戦闘画面を背景にしてメインメニューを影像に表示させることができる。

左影像はコマンドとして攻撃、待機、アイテム、降りる、戦闘アニメを表示したメニューが影像表示された場合を示したものであるが、メインメニューには、主なコマンドとして、攻撃、杖を使う、アイテム、訪ねる、話す、乗る、降りる、武器屋、道具屋、闘技場、制圧を影像表示したメインメニューを影像表示することができる。

○「攻撃」は、攻撃する武器、敵ユニットの選択と戦闘前パラメータを比較表示させるために選択されるものであり、

○「杖を使う」は、回復などの様々な効果を発揮する杖を使用するときに選択されるものであり、

○「アイテム」は、アイテムを選択して、そのアイテムを「装備」、「使う」、「捨てる」、「交換」の場合に選択されるものであり、

○「降りる」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンの何れかに乗るときに選択されるものであり、

○「話す」は、隣接するユニットに話しかけるときに選択されるものであり、

○「乗る」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンの何れかに乗るときに選択されるものであり、

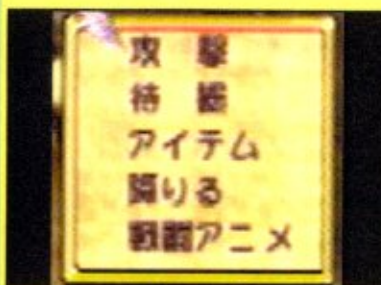
○「降りる」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンに乗っているとき、乗り物から降りるときに選択されるものであり、

○「武器屋」は、武器屋に入り、武器を売買したいときに選択されるものであり、

○「道具屋」は、道具屋に入り、アイテムを売買したいときに選択されるものであり、

○「闘技場」は、闘技場に入りたいときに選択されるものであり、

○「制圧」は、勝利条件を満たし、マップをクリアするときに選択されるものである。



「コマンド」部分の拡大影像

- 「訪ねる」を選択すると、会話メッセージが表示されたり、イベントが発生したりするものであり、
- 「話す」は、隣接するユニットに話しかけるときに選択されるものであり、
- 「乗る」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンの何れかに乗るときに選択されるものであり、
- 「降りる」は、乗り物に乗ることのできるユニットが馬、ベガサス、ドラゴンに乗っているとき、乗り物から降りるときに選択されるものであり、
- 「武器屋」は、武器屋に入り、武器を売買したいときに選択されるものであり、
- 「道具屋」は、道具屋に入り、アイテムを売買したいときに選択されるものであり、
- 「闘技場」は、闘技場に入りたいときに選択されるものであり、
- 「制圧」は、勝利条件を満たし、マップをクリアするときに選択されるものである。



5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の映像表示  
(つづき)5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の映像表示  
(つづき)

## (4) 乗り物の映像表示

ユニットが乗ることのできる乗り物として、馬、ペガサス、ドラゴンの3種類の動物が映像表示される。

これらの乗り物は、自軍ユニットの兵種によって乗ることのできる種類が決められている。

## (4-1) 馬の場合の映像表示

① 馬は、栗毛や白毛の馬として映像表示され、男性又は女性の騎士が乗ることができる。

右映像に示す如く戦闘マップを背景にして表示される移動後のメニューにおいて、コマンド「のる」を選択する前は、馬に乗っていない自軍ユニットの映像が表示される。



移動後のメインメニューのコマンド「のる」を表示したところ

② コマンド「のる」を選択すると、右映像に示す如く、自軍ユニットが馬に乗った状態の映像が表示され、自軍ユニットは、馬に乗った状態で敵軍ユニットと対戦する。



コマンド「のる」を選択して、ユニットが馬に乗ったところ

③ 設定コマンドにより、アニメーション切替戦闘画面を設定した場合には、右映像に示す如き馬に乗った状態でのアニメーション切替戦闘画面の映像が表示される。



切替戦闘画面の映像

## (4) 乗り物の映像表示

ユニットが乗ることのできる乗り物として、馬、ペガサス、ドラゴンの3種類の動物が映像表示される。

これらの乗り物は、自軍ユニットの兵種によって乗ることのできる種類が決められている。

## (4-1) 馬の場合の映像表示

① 馬は、栗毛や白毛の馬として映像表示され、男性又は女性の騎士が乗ることができる。

左映像に示す如く戦術マップを背景にして表示される移動後のメニューにおいて、コマンド「乗る」を選択する前は、馬に乗っていない自軍ユニットの映像が表示される。



移動後のメインメニューのコマンド「乗る」を表示したところ

② コマンド「乗る」を選択すると、左映像に示す如く、自軍ユニットが馬に乗った状態の映像が表示され、自軍ユニットは、馬に乗った状態で敵軍ユニットと対戦する。



コマンド「乗る」を選択して、ユニットが馬に乗ったところ

③ 設定コマンドにより、アニメーション切替戦闘画面を設定した場合には、左映像に示す如き馬に乗った状態でのアニメーション切替戦闘画面の映像が表示される。



切替戦闘画面の映像



5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示 (つづき)

(2) ステータス画面の影像表示  
 自軍ターンの場合の画面において、戦闘マップ上でカーソル操作して、ステータス表示を選択することにより、画面上に上の如きステータス画面が影像表示される。ステータス画面は、上影像に示す如く、画面を上下に2分割し、さらに上段を横方向に3分割して成っており、上段の中央にユニットがバストアップで表示され、左に名前、兵種、HP (ヒットポイント)、LV (レベル)、経験値 (E) が表示され、右に攻撃パラメータが表示されている。

ステータス画面の下段には、上影像に示す如く、左側に戦闘能力 (力、魔力、技、速さ、幸運、守備、体格) が表示され、右にアイテム名称、アイテムを表すアイコン、耐久度) が表示されている。かかるステータス画面は、ユニットの能力・状態・アイテムを知り、有利な条件で攻略するための戦略を立てることを容易にするために、かかる内容において影像表示されるものである。



ステータス画面の画面表示



戦闘能力

アイテム

5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示 (つづき)

(2) ステータス画面の影像表示  
 自軍ターンの場合の画面において、戦闘マップ上でカーソル操作して、ステータス表示を選択することにより、画面上に上の如きステータス画面が影像表示される。ステータス画面は、上影像に示す如く、画面を上下に2分割し、さらに上段を横方向に3分割して成っており、上段の中央にユニットがバストアップで表示され、左に名前、兵種、HP (ヒットポイント)、LV (レベル)、経験値 (EXP) が表示され、右に攻撃パラメータが表示されている。

ステータス画面の下段には、上影像に示す如く、左側に戦闘能力 (ちから、魔力、わざ、ラック、はやさ、ぶさし、守備力、戦闘力) が表示され、右にアイテム名称 (武器、道具、杖等のアイテム名、耐久度) が表示されている。かかるステータス画面は、ユニットの能力・状態・アイテムを知り、有利な条件で攻略するための戦略を立てることを容易にするために、かかる内容において影像表示されるものである。



ステータス画面の画面表示



戦闘能力

アイテム

(3) 戦闘前パラメータの影像表示

戦闘マップ画面上で、自軍ユニットの移動後のメニュー表示において「攻撃」コマンドが選択され、武器が選択され、相手が選択されたときに、右影像に示す如き戦闘前パラメータが戦闘マップを背景にして影像表示される。

戦闘前パラメータには、右拡大影像に示される如く相手と自軍の各ユニットの攻撃パラメータが比較表示され、比較表示は、中央の縦方向に攻撃パラメータの項目【レベル、HP、攻撃力、守備力、命中率、必殺率、攻速 (攻撃の早さ)】を配置し、それを挟んで左に敵ユニットのパラメータ値が表示され、右に自軍ユニットのパラメータが表示される。

左右のパラメータ値に対応して、対戦する敵ユニットと自軍ユニットの名前が影像表示される。



戦闘前パラメータの画面表示



「戦闘前パラメータ」部分の拡大影像

(3) 戦闘前パラメータの影像表示

戦闘マップ画面上で、自軍ユニットの移動後のメニュー表示において「攻撃」コマンドが選択され、武器が選択され、相手が選択されたあとに、左影像に示す如き戦闘前パラメータが戦闘マップを背景にして影像表示される。

戦闘前パラメータには、左拡大影像に示される如く相手と自軍の各ユニットの攻撃パラメータが比較表示され、比較表示は、中央の縦方向に攻撃パラメータの項目【HP、攻撃力、ヒット率、必殺率、守備力、そくど (攻撃の早さ)】を配置し、それを挟んで左に敵ユニットのパラメータ値が表示され、右に自軍ユニットのパラメータが表示される。

左右のパラメータ値に対応して、対戦する敵ユニットと自軍ユニットの名前が影像表示される。



戦闘前パラメータの画面表示



「戦闘前パラメータ」部分の拡大影像



## 5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の映像表示 (つづき)

## (4-2) ペガサスの場合の映像表示

① ペガサスは、羽の生えた白馬〔天馬〕であり、兵種（クラス）がペガサスライダー又はペガサスナイトの女性騎士だけが乗ることができる乗り物である。

右映像に示す如く戦闘マップを背景にして表示される移動後のメニューにおいて、コマンド「のる」を選択する前は、ペガサスに乗っていない自軍ユニットの映像が表示される。



移動後のメインメニューのコマンド「のる」を表示したところ

② コマンド「のる」を選択すると、右映像に示す如く、自軍ユニットがペガサスに乗った状態の映像が表示され、自軍ユニットはペガサスに乗った状態で敵軍ユニットと対戦する。



コマンド「のる」を選択して、ユニットがペガサスに乗ったところ

③ 設定コマンドにより、アニメーション切換戦闘画面を設定した場合には、右映像に示す如き、女性騎士がペガサスに乗った状態でペガサスが飛翔するアニメーション切換戦闘画面の映像が表示される。



切換戦闘画面の映像

## 5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の映像表示 (つづき)

## (4-2) ペガサスの場合の映像表示

① ペガサスは、羽の生えた白馬〔天馬〕であり、兵種（クラス）がペガサスナイトの女性騎士だけが乗ることができる乗り物である。

左映像に示す如く戦闘マップを背景にして表示される移動後のメニューにおいて、コマンド「乗る」を選択する前は、ペガサスに乗っていない自軍ユニットの映像が表示される。



移動後のメインメニューのコマンド「乗る」を表示したところ

② コマンド「乗る」を選択すると、左映像に示す如く、自軍ユニットがペガサスに乗った状態の映像が表示され、自軍ユニットはペガサスに乗った状態で敵軍ユニットと対戦する。



コマンド「乗る」を選択して、ユニットがペガサスに乗ったところ

③ 設定コマンドにより、アニメーション切換戦闘画面を設定した場合には、左映像に示す如き、女性騎士がペガサスに乗った状態でペガサスが飛翔するアニメーション切換戦闘画面の映像が表示される。



切換戦闘画面の映像



5. ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示 (つづき)

(4-3) ドラゴンの場合の影像表示

① ドラゴンは羽の生えた恐竜であり、兵種(クラス)がドラゴンライダー又はドラゴンナイトの騎士だけが乗ることができる乗り物である。

右影像に示す如く戦闘マップを背景にして表示される移動後のメニューにおいて、コマンド「のる」を選択する前は、ドラゴンに乗っていない自軍ユニットの影像が表示される。



移動後のメインメニューのコマンド「のる」を表示したところ

② コマンド「のる」を選択すると、右影像に示す如く、自軍ユニットがドラゴンに乗った状態の影像が表示され、自軍ユニットはドラゴンに乗った状態で敵軍ユニットと対戦する。



コマンド「のる」を選択して、ユニットがドラゴンに乗ったところ

③ 設定コマンドにより、アニメーション切替戦闘画面を設定した場合には、右影像に示す如き、騎士がドラゴンに乗った状態でドラゴンが飛翔するアニメーション切替戦闘画面の影像が表示される。



切替戦闘画面の影像

5. ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示 (つづき)

(4-3) ドラゴンの場合の影像表示

① ドラゴンは羽の生えた恐竜であり、兵種(クラス)がドラゴンライダー又はドラゴンナイトの騎士だけが乗ることができる乗り物である。

左影像に示す如く戦闘マップを背景にして表示される移動後のメニューにおいて、コマンド「乗る」を選択する前は、ドラゴンに乗っていない自軍ユニットの影像が表示される。



移動後のメインメニューのコマンド「乗る」を表示したところ

② コマンド「乗る」を選択すると、左影像に示す如く、自軍ユニットがドラゴンに乗った状態の影像が表示され、自軍ユニットはドラゴンに乗った状態で敵軍ユニットと対戦する。



コマンド「乗る」を選択して、ユニットがドラゴンに乗ったところ

③ 設定コマンドにより、アニメーション切替戦闘画面を設定した場合には、左影像に示す如き、騎士がドラゴンに乗った状態でドラゴンが飛翔するアニメーション切替戦闘画面の影像が表示される。



切替戦闘画面の影像



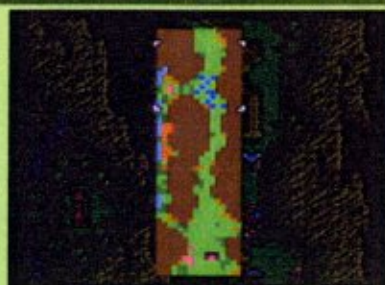
5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示 (つづき)

(5) 縮小マップの影像表示

戦闘マップ上のどの位置に敵軍と自軍のそれぞれのユニットが配置されているかを容易に認識するために、縮小マップ画面を影像表示せしめることができる。

縮小マップ画面は右影像に示す如く、現在自軍がいる1画面分の戦闘マップ画面に戦闘マップ全体の縮小版を重ねて影像表示される。縮小マップにおいては、赤マークで敵軍ユニット、青マークで自軍ユニットの配置を影像表示している。他の色(緑、茶)は、地形のイメージに似た色を表示している。

縮小マップの影像表示の条件は、出撃準備メニューで「マップ」コマンドを選択してマップを確認中にスタートボタンが押されたとき、又は自軍ターン中においてスタートボタンが押されたときである。



5、ゲームの進行を助ける画像・情報・コマンドの表示等の影像表示 (つづき)

(5) 縮小マップの影像表示

戦闘マップ上のどの位置に敵軍と自軍のそれぞれのユニットが配置されているかを容易に認識するために、縮小マップ画面を影像表示せしめることができる。

縮小マップ画面は左影像に示す如く、現在自軍がいる1画面分の戦闘マップ画面に戦闘マップ全体の縮小版を重ねて影像表示される。縮小マップにおいては、赤マークで敵軍ユニット、青マークで自軍ユニットの配置を影像表示している。他の色(緑、茶)は、地形のイメージに似た色を表示している。

縮小マップの影像表示の条件は、出撃準備メニューで「マップ」コマンドを選択してマップを確認中にセレクトボタンが押されたとき、又は自軍ターン中においてセレクトボタンが押されたときである。



(6) ユニット一覧表の影像表示

ユニットの一覧表は、出撃準備メニュー表示又は戦闘マップ上でのメインメニューの表示において、「部隊」コマンドが選択されたときに画面上に表示される。

一覧表は右影像に示す如く、縦軸をユニット別とし、横軸をステータス画面の表示項目別としており、表の横方向左端欄は、ユニットの名前を示す欄であり、右方向へ順次にクラス(兵種)、L、V、経験値、HP(最大値と現在値)等の欄が設けられている。

ユニット一覧表は、右影像に示す如く左端のユニットの名前欄を固定的に表示した上で、横方向の項目欄を切り換えて表示することができる。右影像は最右端の項目であるスキル欄を影像表示しているものである。

十字キーの上下を操作すると、自軍ユニットの名前順に上下にスクロールして表示され、上又は下の部分を押すことを止めると、スクロールが停止する。

Importance Data		6/8	1/6
名前	クラス	LV	EXP/HP
ロリコン	騎手	20	422/422
ロリコン	マゼリア	6	12/116
ロリコン	クニリア	12	43/43
ロリコン	クニリア	12	37/37
ロリコン	クニリア	9	44/44
ロリコン	クニリア	18	42/42
ロリコン	クニリア	20	36/36
ロリコン	クニリア	18	47/47
ロリコン	クニリア	17	38/38
ロリコン	クニリア	6	38/38

コマンドを選択したところ

Special Skill		6/6
名前	スキル	
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		

表の最右端の画面

クラス		LV	EXP	HP/MP
ロリコン	ナイトロード	5	77	24/24
ロリコン	シスワー	5	69	15/15
ロリコン	ローフナイト	5	0	11/11
ロリコン	魔法使い	2	53	20/20
ロリコン	竹人	4	76	28/28
ロリコン	レディナイト	3	11	13/13
ロリコン	おのせし	5	91	10/10
ロリコン	ボウマナー	11	18	24/24

コマンドを選択したところ

スキル		6/6
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		
ロリコン		

表の最右端の画面

(6) ユニット一覧表の影像表示

ユニットの一覧表は、出撃準備メニュー表示又は戦闘マップ上でのメインメニューの表示において、「ユニット」コマンドが選択されたときに画面上に表示される。

一覧表は左影像に示す如く、縦軸をユニット別とし、横軸をステータス画面の表示項目別としており、表の横方向左端欄は、ユニットの名前を示す欄であり、右方向へ順次にクラス(兵種)、L、V、経験値、HP(最大値と現在値)等の欄が設けられている。

ユニット一覧表は、左影像に示す如く左端のユニットの名前欄を固定的に表示した上で、横方向の項目欄を切り換えて表示することができる。左影像は最右端の項目であるスキル欄を影像表示しているものである。

方向キーの上下を操作すると、自軍ユニットの名前順に上下にスクロールして表示され、上又は下の部分を押すことを止めると、スクロールが停止する。



6、ユニットの成長の場合の影像表示

6、ユニットの成長の場合の影像表示

(1) レベルアップの場合の影像表示

(1) レベルアップの場合の影像表示

自軍ユニットが戦闘によって経験値が100を超えた場合には、ユニットの戦闘能力のいずれかの項目が基本的に1だけ上昇するように設定されており、レベルアップする場合の影像表示は、順次、次のように影像表示がなされる。

自軍ユニットが戦闘によって経験値が100を超えた場合には、ユニットの戦闘能力のいずれかの項目が基本的に1だけ上昇するように設定されており、レベルアップする場合の影像表示は、順次、次のように影像表示がなされる。

① アニメーション切替戦闘画面において、自軍ユニットと相手(敵軍)ユニットが右影像に示す如く1対1のサイドビューで対戦する。

レベルアップの画面表示の流れ

レベルアップの画面表示の流れ



② 戦闘が終了した後に、自軍ユニットに経験値が付与される。経験値が付与される条件は、自軍ユニットが生き残っている状態で、相手を倒した場合、相手を倒さなくても生き残った場合、杖を使用した場合、踊った場合があり、経験値は右影像に示す如く、数値と数値の右側に棒グラフで影像表示される。経験値が付与されると、数値が徐々に増え、棒グラフが画面の右へ向かって伸びる影像表示が為される。

② 戦闘が終了した後に、自軍ユニットに経験値が付与される。経験値が付与される条件は、自軍ユニットが生き残っている状態で、相手を倒した場合、相手を倒さなくても生き残った場合、杖を使用した場合、踊った場合があり、経験値は左影像に示す如く、数値と数値の右側に棒グラフで影像表示される。経験値が付与されると、数値が徐々に増え、棒グラフが画面の右へ向かって伸びる影像表示が為される。

経験値の獲得を棒グラフで表示するところ

経験値の獲得を棒グラフで表示するところ



経験値が100を超えると、数値は0となり、棒グラフはグラフが無い状態に戻り、引き続き経験値が付与される影像表示が為される。

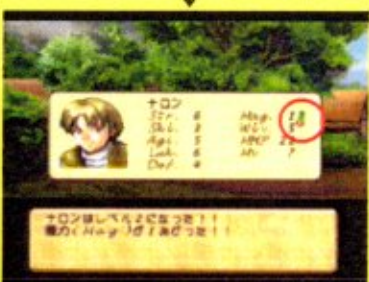
経験値が100を超えると、数値は0となり、棒グラフはグラフが無い状態に戻り、引き続き経験値が付与される影像表示が為される。

③ 経験値が100を超えた自軍ユニットはレベルアップし、右影像に示す如く、ユニットのバスタップの影像とともに、戦闘能力データが影像表示される。

③ 経験値が100を超えた自軍ユニットはレベルアップし、左影像に示す如く、ユニットのバスタップの影像とともに、戦闘能力データが影像表示される。

顔影像と戦闘能力データの画面表示

顔影像と戦闘能力データの画面表示



④ 戦闘能力パラメータのうちのランダムに選ばれる何れかの項目が基本的に1だけ上昇するように設定されており、上昇した項目には、右影像に示す如く、上昇した数値が新たに影像表示される。

④ 戦闘能力パラメータのうちのランダムに選ばれる何れかの項目が基本的に1だけ上昇するように設定されており、上昇した項目には、左影像に示す如く、上昇した数値が新たに影像表示される。

上昇した項目の右にマークが表示されている

上昇した項目の右にマークが表示されている



6、ユニットの成長の場合の影像表示(つづき)

6、ユニットの成長の場合の影像表示(つづき)

(2) クラスチェンジの場合の影像表示

ユニットがレベルアップして所定の条件を満たす場合に、クラスチェンジすることができるように設定されており、クラスチェンジする場合の影像表示は、順次、次のように影像表示がなされる。

① 戦闘シーンにおいて、レベルアップして、レベルが10以上になりかつクラスチェンジを可能にする条件を付ける所定のアイテムを使用したとき、クラスチェンジできることが判断され、右影像に示す如く、背景画面を背にしてクラスチェンジするユニットが影像表示される。

クラスチェンジの画面表示の流れ



クラスチェンジするユニットが画面表示

② クラスチェンジ状態を演出して影像表示するために、右影像に示す如く、先ず自軍ユニットが強い光に照らされるように明るく影像表示される。

このときのユニットはクラスチェンジする前の服装及び向きのままに影像表示される。



光に照らされたような画面表示

③ クラスチェンジの進行状態を表示するために、右影像に示す如く、ユニットを照らしたような光が徐々に弱くなり、やがてクラスチェンジしたユニットが影像表示される。

このときのユニットは、クラスチェンジ後の服装をしており、向きが左右逆に影像表示される。



光が弱まってきたところ

④ クラスチェンジが完了すると、クラスチェンジ後のユニットの画像が鮮明に現れ、右影像に示す如く、当該ユニットのバーストアップの影像とともにクラスチェンジ後の戦闘能力パラメータが影像表示される。

クラスチェンジによって、パラメータがアップする場合もある。



顔画像とパラメータの画面表示

(2) クラスチェンジの場合の影像表示

ユニットがレベルアップして所定の条件を満たす場合に、クラスチェンジすることができるように設定されており、クラスチェンジする場合の影像表示は、順次、次のように影像表示がなされる。

クラスチェンジの画面表示の流れ



クラスチェンジするユニットが画面表示

① 戦闘シーンにおいて、レベルアップして、レベルが10以上になりかつクラスチェンジを可能にする条件を付ける所定のアイテムを使用したとき、クラスチェンジできることが判断され、左影像に示す如く、背景画面を背にしてクラスチェンジするユニットが影像表示される。

② クラスチェンジ状態を演出して影像表示するために、左影像に示す如く、先ず自軍ユニットが強い光に照らされるように明るく影像表示される。

このときのユニットはクラスチェンジする前の服装及び向きのままに影像表示される。



光に照らされたような画面表示

③ クラスチェンジの進行状態を表示するために、右影像に示す如く、ユニットを照らしたような光が徐々に弱くなり、やがてクラスチェンジしたユニットが影像表示される。

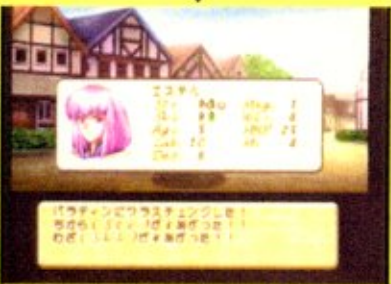
このときのユニットは、クラスチェンジ後の服装をしており、向きが左右逆に影像表示される。



光が弱まってきたところ

④ クラスチェンジが完了すると、クラスチェンジ後のユニットの画像が鮮明に現れ、左影像に示す如く、当該ユニットのバーストアップの影像とともにクラスチェンジ後の戦闘能力パラメータが影像表示される。

クラスチェンジによって、パラメータがアップする場合もある。



顔画像とパラメータの画面表示



## 7、会話・イベントの映像表示

## 7、会話・イベントの映像表示

(1) ユニット間の会話の場合の映像表示

(1-1) 「仲間になる場合」の映像表示

① 右の映像の如きメインメニューを映像表示し、「話す」を選択すると、ユニット同士の会話の映像が表示される。

話しかけたユニットの種類によって、当該ユニットが仲間になる場合と、復返る場合がある。



「話す」コマンドを画面表示しているところ

② ユニット同士の会話は、右の映像の如くに表示される。自軍ユニットの話しかけた相手が中立軍ユニットであるとき、当該中立軍ユニットが自軍ユニットになる場合がある。これをゲームでは、「仲間になる」という。

仲間になったユニットは、その後、ゲームにおいて自軍ユニットとして使用できる。



「仲間になる場合」の会話の画面表示

(1-2) 「復返りの場合」の映像表示

自軍ユニットの話しかけた相手が敵軍ユニットであるとき、当該敵軍ユニットが復返って自軍ユニットになる場合がある。

復返った敵軍ユニットは、その後、ゲームにおいて自軍ユニットとして使用できる。



「復返りの場合」の会話の画面表示

(1) ユニット間の会話の場合の映像表示

(1-1) 「仲間になる場合」の映像表示

① 左の映像の如きメインメニューを選択すると、ユニット同士の会話の映像が表示される。

話しかけたユニットの種類によって、当該ユニットが仲間になる場合と、復返る場合がある。



「話す」コマンドを画面表示しているところ

② ユニット同士の会話は、左の映像の如くに表示される。自軍ユニットの話しかけた相手が中立軍ユニットであるとき、当該中立軍ユニットが自軍ユニットになる場合がある。これをゲームでは、「仲間になる」という。

仲間になったユニットは、その後、ゲームにおいて自軍ユニットとして使用できる。



「仲間になる場合」の会話の画面表示

(1-2) 「復返りの場合」の映像表示

自軍ユニットの話しかけた相手が敵軍ユニットであるとき、当該敵軍ユニットが復返って自軍ユニットになる場合がある。

復返った敵軍ユニットは、その後、ゲームにおいて自軍ユニットとして使用できる。



「復返りの場合」の会話の画面表示



7、会話・イベントの映像表示(つづき)

(2) 「闘技場」の映像表示

コマンドのメニューにおいて「闘技場」を選択すると、右の如き闘技場が映像表示され、闘技場に入ることができる。

闘技場は、掛け金を払って自ら戦うギャンブル場であり、戦闘に勝つと賞金を稼ぐことができ、対戦により経験値を増加できる。

① コマンドのメニューにおいて「闘技場」を選択すると、右の如き古代ローマの闘技場の建物の外観をもつ映像が背景として表示され、かかる背景映像のもとに闘技場の「おやじ」の顔の映像と「おやじ」の言葉が映像表示される。

② 次に、現在の所持金と掛け金が映像表示され、「おやじ」の言葉として戦うかどうかの選択を問うメッセージが映像表示される。

戦うことを選択すると、対戦相手の名前、兵種、レベル、装備武器が映像表示される。

③ 対戦を選択した後、闘技場の中へ入り、相手が登場して、右の映像の如き闘技場内での対戦映像が表示される。

戦闘中は右の映像に示される如く、HPが棒グラフと数値で映像表示され、プレイヤー側のユニットのHPが0になりそうなときは、戦闘を中断してユニットの死亡を防止することもできる。

④ 対戦相手のHPを0にすることに成功すると、プレイヤーの勝ちとなり、経験値を増加することができる。

相手を倒して経験値を獲得した映像は右の如くに映像表示され、対戦後の増加した経験値が棒グラフと数値で映像表示される。

⑤ 対戦が終了すると背景として闘技場の建物の外観の映像が表示され、かかる背景映像のもとに、闘技場の「おやじ」の顔の映像と「おやじ」の言葉が映像表示される。「おやじ」の言葉として獲得した賞金額が映像表示されるとともに、獲得賞金が所持金に加算されたトータルの所持金額が映像表示される。



闘技場の外観の背景と闘技場の「おやじ」



戦うかどうかの選択



闘技場の中での戦闘



相手を倒して経験値を獲得したところ



対戦終了後の画面表示

7、会話・イベントの映像表示(つづき)

(2) 「闘技場」の映像表示

コマンドのメニューにおいて「闘技場」を選択すると、右の如き闘技場が映像表示され、闘技場に入ることができる。

闘技場は、掛け金を払って自ら戦うギャンブル場であり、戦闘に勝つと賞金を稼ぐことができ、対戦により経験値を増加できる。

① コマンドのメニューにおいて「闘技場」を選択すると、左の如き古代ローマの闘技場の建物の外観をもつ映像が背景として表示され、かかる背景映像のもとに闘技場の「おやじ」の顔の映像と「おやじ」の言葉が映像表示される。

② 次に、現在の所持金と掛け金が映像表示されるとともに、相手ユニットの名前、兵種等が表示され、「おやじ」の言葉として戦うかどうかの選択を問うメッセージが映像表示される。

戦うことを選択すると、対戦相手のステータス画面及び装備武器等が映像表示される。

③ 対戦を選択した後、闘技場の中へ入り、相手が登場して、右の映像の如き闘技場内での対戦映像が表示される。

戦闘中は左の映像に示される如く、HPが棒グラフと数値で映像表示され、プレイヤー側のユニットのHPが0になりそうなときは、戦闘を中断してユニットの死亡を防止することもできる。

④ 対戦相手のHPを0にすることに成功すると、プレイヤーの勝ちとなり、経験値を増加することができる。

相手を倒して経験値を獲得した映像は左の如くに映像表示され、対戦後の増加した経験値が棒グラフと数値で映像表示される。

⑤ 対戦が終了すると背景として闘技場の建物の外観の映像が表示され、かかる背景映像のもとに、闘技場の「おやじ」の顔の映像と「おやじ」の言葉が映像表示される。「おやじ」の言葉として獲得した賞金額が映像表示されるとともに、獲得賞金が所持金に加算されたトータルの所持金額が映像表示される。



闘技場の外観の背景と闘技場の「おやじ」



戦うかどうかの選択



闘技場の中での戦闘



相手を倒して経験値を獲得したところ



対戦終了後の画面表示



7、会話・イベントの影像表示(つづき)

7、会話・イベントの影像表示(つづき)

(3) 「武器屋」の影像表示

① 右の影像の如きコマンドのメニューにおいて「武器屋」を選択すると、武器屋が影像表示され自軍ユニットが武器屋に入ることができる。

武器屋は、自軍ユニットが所持している不要な武器を売却したり、欲しい武器を購入できる場所である。



「武器屋」コマンドの画面表示



「武器屋」コマンドの画面表示

(3) 「武器屋」の影像表示

① 左の影像の如きコマンドのメニューにおいて「武器屋」を選択すると、武器屋が影像表示され自軍ユニットが武器屋に入ることができる。

武器屋は、自軍ユニットが所持している不要な武器を売却したり、欲しい武器を購入できる場所である。

② 武器屋に入ると、武器屋の主人の顔とメッセージが影像表示され、在庫している武器のリストと当該武器の価格が影像表示される。「買う」コマンドを選択し、カーソルを操作して、欲しい武器を選択すると、所持金から武器の代金が差し引かれた残金額が影像表示される。



武器屋の画面表示



武器屋の画面表示

② 武器屋に入ると、武器屋の主人の顔とメッセージが影像表示され、在庫している武器のリストと当該武器の価格が影像表示される。「買う」コマンドを選択し、カーソルを操作して、欲しい武器を選択すると、所持金から武器の代金が差し引かれた残金額が影像表示される。

(4) 「道具屋」の影像表示

① 右の影像の如きコマンドのメニューにおいて「道具屋」を選択すると、道具屋が影像表示され自軍ユニットが道具屋に入ることができる。

道具屋は、自軍ユニットが所持しているアイテムで不要なものを売却したり、欲しいアイテムを購入できる場所である。



「道具屋」コマンドの画面表示



「道具屋」コマンドの画面表示

(4) 「道具屋」の影像表示

① 左の影像の如きコマンドのメニューにおいて「道具屋」を選択すると、道具屋が影像表示され自軍ユニットが道具屋に入ることができる。

道具屋は、自軍ユニットが所持しているアイテムで不要なものを売却したり、欲しいアイテムを購入できる場所である。

② 道具屋に入ると、道具屋の主人の顔とメッセージが影像表示され、在庫している道具等のリストと価格が影像表示される。「買う」コマンドを選択し、カーソルを操作して欲しい道具等を選択すると、所持金から代金が差し引かれた残金額が影像表示される。



道具屋の画面表示



道具屋の画面表示

② 道具屋に入ると、道具屋の主人の顔とメッセージが影像表示され、在庫している道具等のリストと価格が影像表示される。「買う」コマンドを選択し、カーソルを操作して欲しい道具等を選択すると、所持金から代金が差し引かれた残金額が影像表示される。

(5) 「秘密の店」の影像表示

① アイテムとして「メンバーカード」を持った自軍ユニットがマップ上の「秘密の店」の存在する場所へ移動すると、コマンドメニューに「秘密店」が影像表示される。コマンド「秘密店」を選択すると、自軍ユニットが秘密の店に入ることができ、秘密の店が影像表示される。

秘密の店は自軍ユニットが所持しているアイテム等で不要なものを売却したり、欲しい珍しいアイテム等を購入できる場所である。



コマンドの画面表示



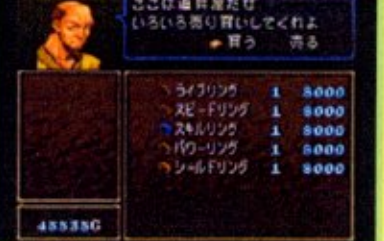
コマンドの画面表示

(5) 「秘密の店」の影像表示

① アイテムとして「ギルドのカギ」を持った自軍ユニットがマップ上の「秘密の店」の存在する場所へ移動すると、コマンドメニューに「訪ねる」が影像表示される。コマンド「訪ねる」を選択すると、自軍ユニットが秘密の店に入ることができ、秘密の店が影像表示される。

秘密の店は自軍ユニットが所持しているアイテム等で不要なものを売却したり、欲しい珍しいアイテム等を購入できる場所である。

② 秘密の店に入ると主人の顔とメッセージが影像表示され、在庫している複数の珍しいアイテム等のリストとその価格が影像表示される。「買う」コマンドを選択し、カーソルを操作して欲しいアイテム等を選択すると、所持金から代金が差し引かれた残金額が影像表示される。



秘密の店の画面表示



秘密の店の画面表示

② 秘密の店に入ると主人の顔とメッセージが影像表示され、在庫している複数の珍しいアイテム等のリストとその価格が影像表示される。「買う」コマンドを選択し、カーソルを操作して欲しいアイテム等を選択すると、所持金から代金が差し引かれた残金額が影像表示される。



## 8、死亡判断と死にセリフの影像表示

① 戦闘画面において、戦闘している自軍ユニットのHPが右の影像の如く0に影像表示されると、死亡と判断され、当該ユニットが死亡する。

一度死亡したユニットは、原則として生き返らず、リセットしない限り、再びゲームに登場させることはできない。



死にセリフの画面表示

② 当該ユニットが死亡すると、右の影像に示す如く当該ユニットの顔の影像が表示されるとともに、顔の影像の横に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に当該ユニットの死にセリフの言葉が影像表示される。死にセリフは、ユニットの種類によって異なった言葉が影像表示される。

## 8、死亡判断と死にセリフの影像表示

① 戦闘画面において、戦闘している自軍ユニットのHPが左の影像の如く0に影像表示されると、死亡と判断され、当該ユニットが死亡する。

一度死亡したユニットは、原則として生き返らず、リセットしない限り、再びゲームに登場させることはできない。



死にセリフの画面表示

② 当該ユニットが死亡すると、左の影像に示す如く当該ユニットの顔の影像が表示されるとともに、顔の影像の横に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に当該ユニットの死にセリフの言葉が影像表示される。死にセリフは、ユニットの種類によって異なった言葉が影像表示される。



## 9、「主人公の死亡」によるゲームオーバーの映像表示

① 戦闘画面において、戦闘している「主人公」ユニットのHPが0になると主人公が死亡する。この時「主人公」のHPの数値が0となったことを、右の映像に示す如く棒グラフのバーの明るい表示を全て暗くすることにより映像表示する。



② 主人公が死亡すると、右の映像に示す如く、主人公の顔の映像及び顔の映像の横に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に主人公の死にセリフの言葉が映像表示される。



「主人公」の死にセリフの画面表示



③ 主人公が死亡すると、自軍ユニットの顔の映像が表示され、その顔の映像の下に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に主人公の死に対する無念の気持ちを伝える言葉が映像表示される。

「主人公の死亡」によりゲームオーバーとなる。



自軍ユニットのメッセージと映像の画面表示

## 9、「主人公の死亡」によるゲームオーバーの映像表示

① 戦闘画面において、戦闘している「主人公」ユニットのHPが0になると主人公が死亡する。この時「主人公」のHPの数値が0となったことを、左の映像に示す如く棒グラフのバーの明るい表示を全て暗くすることにより映像表示する。



② 主人公が死亡すると、左の映像に示す如く、主人公の顔の映像及び顔の映像の横に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に主人公の死にセリフの言葉が映像表示される。



「主人公」の死にセリフの画面表示



③ 主人公が死亡すると、自軍ユニットの顔の映像が表示され、その顔の映像の下に吹き出しが表示され、その吹き出しの中に主人公の死に対する無念の気持ちを伝える言葉が映像表示される。

「主人公の死亡」によりゲームオーバーとなる。



自軍ユニットのメッセージと映像の画面表示



10. エンディングの映像表示の仕方

最終マップをクリアすると、エンディングとなりエンディングの映像が表示される。エンディングの映像は、以下の第1番目乃至第5番目の映像が表示される。

本ゲームはエンディングの映像を複数用意しており、マルチエンディング方式となっている。ゲームをクリアした時の自軍ユニットの状況に応じて一部の映像（後述の「クリアターン数の映像」と「その後のストーリーの映像」）を異ならせてエンディングを表示する。

(1) エンディングの第1番目には、「クリア直後の会話の映像」が表示される。この第1番目の映像は右の映像の如き、主人公がゲームクリアに感動し満足して、呟いている映像場面である。

(2) エンディングの第2番目には、「クリアターン数の映像」が表示される。この第2番目の映像は右の映像の如き、ゲームクリアした経過を文字で説明した映像表示であり、画面には、クリアしたマップのタイトル、クリアしたターン数がクリアした順番に、画面の下から上へスクロールして映像表示され、最後にクリアしたターン数の合計も映像表示される。

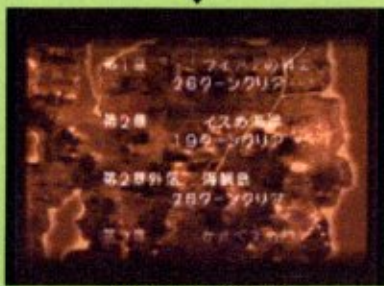
(3) エンディングの第3番目には、「スタッフロールの映像」が表示される。この第3番目の映像は、ゲーム制作に携わったスタッフを表示する。

(4) エンディングの第4番目には、「その後のストーリーの映像」が表示される。この映像は、各ユニットのその後のストーリーを映像表示する。

(5) エンディングの第5番目には、「fin」の映像が表示される。この映像は、ゲームが終了したことを示す、「終わり」の意味のフランス語 (fin) を表示した映像である。



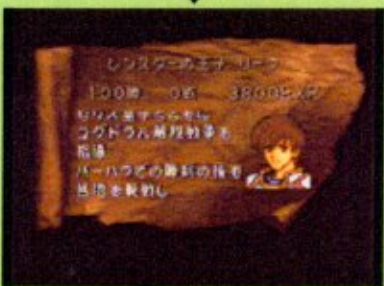
クリア直後の会話の映像



クリアターン数の映像



スタッフロールの映像



その後のストーリーの映像



「Fin」の映像

10. エンディングの映像表示の仕方

最終マップをクリアすると、エンディングとなりエンディングの映像が表示される。エンディングの映像は、最初に大地母神の映像が表示されたのち、以下の第1番目乃至第5番目の映像が表示される。

本ゲームはエンディングの映像を複数用意しており、マルチエンディング方式となっている。ゲームをクリアした時の自軍ユニットの状況に応じて一部の映像（後述の「クリアターン数の映像」と「その後のストーリーの映像」）を異ならせてエンディングを表示する。

(1) エンディングの第1番目には、「クリア直後の会話の映像」が表示される。この第1番目の映像は左の映像の如き、主人公がゲームクリアに感動し満足して、呟いている映像場面である。

(2) エンディングの第2番目には、「スタッフロールの映像」が表示される。この第2番目の映像は、ゲーム制作に携わったスタッフを表示する。

(3) エンディングの第3番目には、「その後のストーリーの映像」が表示される。この映像は、各ユニットのその後のストーリーを映像表示する。

(4) エンディングの第4番目には、「クリアターン数の映像」が表示される。この第4番目の映像は左の映像の如き、ゲームクリアした経過を文字で説明した映像表示であり、画面には、クリアしたマップのタイトル、クリアしたターン数がクリアした順番に、画面の下から上へスクロールして映像表示され、最後にクリアしたターン数の合計も映像表示される。

(5) エンディングの第5番目には、「fin」の映像が表示される。この映像は、ゲームが終了したことを示す、「終わり」の意味のフランス語 (fin) を表示した映像である。



クリア直後の会話の映像



スタッフロールの映像



その後のストーリーの映像



クリアターン数の映像



「fin」の映像



## 対照表 2

# 「ファイアーエムブレム（外伝）のゲームソフトの全体マップの部分の著作物の内容」とイ号物件のゲームソフトの全体マップの画面表示との対照表

外 伝	イ 号 物 件
<p style="text-align: center;"><b>2. 全体マップ画面の表示</b></p> <p><b>(1) 外伝の全体マップの概要</b>            本件ゲームでは「戦闘マップ」に加えて、主人公等が移動できる全範囲を示した全体マップ画面を設定している（縦横3×2画面の計6画面分）。</p> <p>全体マップ画面は戦闘が行われるポイントとそれを結ぶルートからなっており、主人公等が移動して敵と遭遇すると直ちに「戦闘マップ」画面に移行する。</p> <p>敵と遭遇する迄は、全体マップ上で、メインメニューによる行動を選択することができる。</p> <p><b>(2) 全体マップ画面の内容</b></p> <p>① ゲームを開始すると、ゲーム全体のマップ（全体マップ）のスタート点（画面左下の半島）からゲームが開始する。</p> <p>② 操作キーを操作して全体マップ画面上でカーソルを移動させて、移動先を決定することにより、全体マップ上で自軍部隊が移動する。ゲーム開始から所定数の戦闘マップをクリアする迄の間に自軍を移動できる範囲は、全体マップの1.5画面分である。</p> <p>カーソルを自軍部隊に合わせて操作ボタンを押すと、全体マップ上のメインメニューが表示される。このメニュー画面は戦闘マップへ連れていくことのできるユニットに関する情報を表示するユニット表示窓と、コマンド表示窓である。</p> <p>③ コマンド表示窓には、選択可能なコマンドとして、「いどう」、「ならびかえ」、「もちもの」、「データ」、「たいき」、「きろく」が表示される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「いどう」は全体マップ画面上で自軍部隊を移動させるために選択されるものであり、</li> <li>○ 「ならびかえ」は自軍ユニットを並び替えるために選択されるものであり、</li> <li>○ 「もちもの」はユニットの所持しているアイテムを編集するために選択されるものであり、</li> <li>○ 「データ」は自軍ユニットのステータス画面のデータを確認するために選択されるものであり、</li> <li>○ 「たいき」は何もしない場合に選択されるものであり、</li> <li>○ 「きろく」はゲーム途中のデータをセーブするために選択される。</li> </ul> <p>④ コマンド「ならびかえ」が選択されると、自軍ユニットのリストと、各ユニットの名前別のレベル（LV）、経験値（EXP）、ヒットポイント（HP）が表示される。</p> <p>⑤ 全体マップ画面から「戦闘マップ画面」に移行して、敵軍部隊と対戦し、戦闘マップクリア条件を満たし、所定数の戦闘マップのクリアを達成すると、それまで制限されていた次の全体マップ画面へ進むことができる。</p>	<p style="text-align: center;"><b>2. 全体マップ画面の表示</b></p> <p><b>(1) イ号物件の全体マップの概要</b>            本ゲームでは、「戦術マップ」に加えて主人公等が移動できる全範囲を示した全体マップ画面を設定している（縦横3×3画面の計9画面分）。</p> <p>全体マップ画面は戦闘が行われるポイントとそれを結ぶルートからなっており、主人公等が移動して敵と遭遇すると直ちに「戦術マップ」画面に移行する。</p> <p>敵と遭遇する迄は、全体マップ上でメインメニューによる行動を選択することができる。</p> <p><b>(2) 全体マップ画面の内容</b></p> <p>① ゲームを開始すると、ゲーム全体のマップ（全体マップ）のスタート点（画面の略中央）からゲームが開始する。</p> <p>② 操作キーを操作して全体マップ画面上でカーソルを移動させて、移動先を決定することにより、全体マップ上で自軍部隊が移動する。ゲーム開始から所定数の戦術マップをクリアする迄の間に自軍を移動できる範囲は、全体マップの1画面分である。</p> <p>カーソルを自軍部隊に合わせて操作ボタンを押すと、全体マップ上のメインメニューが表示される。このメニュー画面は戦術マップへ連れていくことのできるユニットに関する情報を表示するユニット表示窓と、コマンド表示窓である。</p> <p>③ コマンド表示窓には、選択可能なコマンドとして、「移動」、「情報」、「市街」、「編成」、「システム」が表示される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「移動」は全体マップ画面上で自軍部隊を移動させるために選択されるものであり、</li> <li>○ 「情報」は自軍部隊のユニットの一覧表を表示させるために選択されるものであり、</li> <li>○ 「市街」は市街のマップにおいて武器屋、道具屋、やどやに入るために選択されるものであり、</li> <li>○ 「編成」は「アイテム」又は「並びかえ」のコマンドを表示させてこれらのコマンドを選択するために選択されるものであり、「アイテム」（もちものに対応）はユニットの所持しているアイテムを編集するために選択されるものであり、</li> <li>○ 「並びかえ」は自軍ユニットの順番を変更するために選択されるものあり、</li> <li>○ 「システム」はゲーム途中のデータをセーブしたり、セーブデータを読出してゲーム機本体内にロードしたり、ゲーム中の戦闘シーンアニメを切り替えるために選択される。</li> </ul> <p>④ コマンド「並びかえ」が選択されると、自軍ユニットのリストと、各ユニットの名前別のレベル（LV）、経験値（EXP）、ヒットポイント（HP）が表示される。</p> <p>⑤ 全体マップ画面から戦術マップ画面に移行して、敵軍部隊と対戦し、戦術マップクリア条件を満たし、所定数の戦術マップのクリアを達成すると、それまで制限されていた別の全体マップ画面へ進むことができる。</p>
<p style="text-align: center;">全体マップの画面表示</p> 	<p style="text-align: center;">全体マップの画面表示</p> 
 <p style="text-align: center;">コマンドの拡大したもの</p>	 <p style="text-align: center;">コマンドの拡大したもの</p>
 <p style="text-align: center;">ならびかえ</p>	 <p style="text-align: center;">並びかえ</p>
	



### 対照表 3

## 「ファイアーエムブレム（トラキア776）及び ファイアーエムブレム（紋章の謎）及び ファイアーエムブレム（聖戦の系譜）の ゲームソフトにおける人物等の影像の著作物」と イ号物件における登場人物等の影像との対照表

トラキア	イ号物件
<p>トラキアにおける人物等の影像の著作物。</p> <p>(1) リーフ 主人公。 敵国に祖国を迫られた王国の王子で、王国再興のため立ち上がる。兵種は主人公専用のロードであり、イベントによりプリンスに兵種が変わる。 容姿は右の影像に示されるとおりであって、顔は目鼻立ちが整い、口を真一文字に結んでいて凛々しい印象の顔立ちである。髪の色は茶色で長さはショート、前髪をたらししている。 全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、丈の長いマントを着ており、マントの裏地は赤色である。 長剣を持ち、その柄には中央に赤い宝石が嵌め込まれ、左右対称の突起が裝飾されている。</p>	<p>イ号物件における人物等の影像。</p> <p>(1) リュナン 主人公。 敵国に祖国を迫られた公国の王子で、公国再興のため立ち上がる。兵種は主人公専用のナイトロードであり、イベントによりロードに兵種が変わる。 容姿は左の影像に示されるとおりであって、顔は目鼻立ちが整い、口を真一文字に結んでいて凛々しい印象の顔立ちである。髪の色は茶色で長さはショート、前髪をたらししている。 全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、丈の長いマントを着ており、マントの裏地は赤色である。 長剣を持ち、その柄には中央に赤い宝石が嵌め込まれ、左右対称の突起が裝飾されている。</p>
 <p>リーフ</p>	 <p>リュナン</p>
 <p>リーフのイラスト</p>	 <p>リュナンのイラスト</p>
 <p>リーフの持っている剣</p>	 <p>リュナンの持っている剣</p>



(2) スルーフ

容姿は右の影像に示されるとおりであって、鼻筋がおつた整った顔立ちで、凛とした表情をしている。耳をだした、首にかかる程度の短髪である。髪の分け目は真ん中で、耳の横には一房だけ髪をたらしめている。髪の色は金髪ととれる色である。



スルーフ



セネト

(2) セネト

容姿は左の影像に示されるとおりであって、鼻筋がおつた整った顔立ちで、凛とした表情をしている。耳をだした、首にかかる程度の短髪である。髪の分け目は真ん中で、耳の横には一房だけ髪をたらしめている。髪の色は金髪ととれる色である。

(3) サラ

女性専用の兵種「シスター」であり、物語上重要な役割を担っている。兵種はシスターからセイジにクラスチェンジ可能である。

使用できる武器は杖で、乗り物はない。

容姿は右の影像及びイラストに示されるとおりであって、まだあどけなさの残る顔立ちであり、紫系統の髪色で緩めのウェーブが波打つようにかかったロングヘアである。前髪を中央で左右に分けており、その分け目から額飾りをつけているのがみえる。



サラ



ネイファ

(3) ネイファ

女性専用の兵種「シスター」であり、物語上重要な役割を担っている。

乗り物はない。

容姿は左の影像及びイラストに示されるとおりであって、まだあどけなさの残る顔立ちであり、紫系統の髪色で緩めのウェーブが波打つようにかかったロングヘアである。前髪を中央で左右に分けており、その分け目から額飾りをつけているのがみえる。



サラのイラスト



ネイファのイラスト



## (4) シヴァ

敵として登場するが、味方の女性キャラクターと接触することにより仲間となる。スキル「太陽剣」(ダメージを与えた分だけ自分のHPが回復する。)をもつ。兵種はソードファイターであり、ソードマスターにクラスチェンジ可能である。

使用できる武器は剣であり、乗り物はない。

容姿は右の画像に示されるとおりであって、顔の輪郭はシャープで鋭い目つきをしており、冷徹な印象の顔立ちである。髪は黒色で長めである。鎧を着けず、東洋的要素を含む服装をしている。全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、白色のズボンをはき、黒色の丈の長い上着を着用して上着は胸のあたりまではだけけている。上着は布帯を巻きつけ腰のあたりにとめられている。



シヴァ



シヴァのイラスト



ヴェガ



ヴェガのイラスト

## (4) ヴェガ

敵として登場するが、味方の女性キャラクターと接触することにより仲間となる。スキル「天聖の技」(ダメージを与えた分だけ自分のHPが回復する。)をもつ。兵種は剣士であり、ソードマスターにクラスチェンジ可能である。

使用できる武器は剣であり、乗り物はない。

容姿は左の画像に示されるとおりであって、顔の輪郭はシャープで鋭い目つきをしており、冷徹な印象の顔立ちである。髪は黒色で長めである。鎧を着けず、東洋的要素を含む服装をしている。全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、白色のズボンをはき、黒色の丈の長い上着を着用して上着は胸のあたりまではだけけている。上着は布帯を巻きつけ腰のあたりにとめられている。



(5) ミーシャ

兵種はベガサスにのる飛行兵たるベガサスナイトであり、弓による攻撃に弱く、使用できる武器は剣と槍。

容姿は右の影像に示されるとおりであって、髪は肩までのセミロングであり、額に鉢巻をしている。

全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、鎧は肩当てと胸当てのみで、どちらも白色である。太腿の高さまである白色のロングブーツを履いている。また、ひじ上まである白色の手袋をしている。



ミーシャ



ミーシャのイラスト

(5) サーシャ

兵種はプリンセスでベガサスにのる飛行兵たるベガサスナイトにクラスチェンジすることができる。ベガサスナイトは、弓による攻撃に弱く、使用できる武器は剣と槍。

容姿は左の影像に示されるとおりであって、髪は藍色で、肩までのセミロングであり、額に鉢巻をしている。

全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、鎧は肩当てと胸当てのみで、どちらも白色である。太腿の高さまである白色のロングブーツを履いている。また、ひじ上まである白色の手袋をしている。



サーシャ



サーシャのイラスト

(6) アスベル

風魔法を得意とする少年で、自身専用の風魔法を持っている。登場時の兵種は、魔道書で攻撃魔法を専門に使う下位の兵種である。

容姿は右の影像に示されるとおりであって、顔立ちは幼くかわいらしい印象を与える少女のような優しい風貌である。耳をだした、首にかかる程度の短髪の少年である。



アスベル

(6) マルジュ

風魔法を得意とする少年で、自身専用の風魔法を持っている。登場時の兵種は、魔道書で攻撃魔法を専門に使う下位の兵種である。

容姿は左の影像に示されるとおりであって、顔立ちは幼くかわいらしい印象を与える少女のような優しい風貌である。耳をだした、首にかかる程度の短髪の少年である。



マルジュ



(7) ベガサス

容姿は右の映像に示される如く、背中に大きな翼を有する白馬であって、ベガサス全体が白色であり、頭部に仮面をつけている。  
 右の映像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛行し、兵種がベガサスライダー又はベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物である。



ベガサス

ベガサスは、右の映像に示されるように、ベガサスナイトの女性騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛行し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて下降し、敵ユニットの右側に対峙して攻撃を開始する。



ベガサス

(7) ベガサス

容姿は左の映像に示される如く、背中に大きな翼を有する白馬であって、ベガサス全体が白色であり、頭部に仮面をつけている。  
 左の映像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛行し、兵種がベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物である。



ベガサスは、左の映像に示されるように、ベガサスナイトの女性騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛行し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて下降し、敵ユニットの右側に対峙して攻撃を開始する。



(8) ドラゴン

容姿は右の画像に示されるとおりの、恐竜の背中にコウモリの翼のような大きな翼が生えた外観をしており、頸部に2本の角を有していて、胴体はぼつりと大きめで、太い後ろ足と後ろ足に比べて一回り小さい前足が生えており、太くて長い尾が生えており、首と尾を下方にたらしめている。

右の画像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛行し、兵種がドラゴンライダー又はドラゴンナイトの騎士だけが乗って闘うことができる乗り物であり、騎士を右の画像に示される如くにして肩から首のあたりに乗せている。

ドラゴンは、右の画像に示されるように、ドラゴンナイトの騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛行し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて降下し、敵ユニットの右側に対峙して、攻撃を開始する。



ドラゴン



ドラゴン



(8) ドラゴン

容姿は左の画像に示されるとおりの、恐竜の背中にコウモリの翼のような大きな翼が生えた外観をしており、頸部に2本の角を有していて、胴体はぼつりと大きめで、太い後ろ足と後ろ足に比べて一回り小さい前足が生えており、太くて長い尾が生えており、首と尾を下方にたらしめている。

左の画像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛行し、兵種がドラゴンライダー又はドラゴンナイトの騎士だけが乗って闘うことができる乗り物であり、騎士を左の画像に示される如くにして肩から首のあたりに乗せている。

ドラゴンは、左の画像に示されるように、ドラゴンナイトの騎士を乗せて大きな翼を曲げるようにして飛行し、頂点の高さに達した位置から左斜め下方の地上にいる敵ユニットめがけて降下し、敵ユニットの右側に対峙して、攻撃を開始する。



紋章の謎における人物等の影像の著作物。

イ号物件における人物等の影像。

(1) マルス

主人公。

敵国に滅ぼされた王国の王子で、敵国を倒すために立ち上がる。兵種は主人公専用のロードである。

容姿は右の影像に示されるとおりであって、顔は目鼻立ちが整い、口を真一文字に結んでいて凛々しい印象の顔立ちである。髪の色は青色で長さはショート、前髪をたらしている。

全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、丈の長いマントを着ており、マントの裏地は赤色である。

長剣を持ち、その柄には中央に赤い宝石が嵌め込まれ、左右対称の突起が裝飾されている。

ファイアーエムブレムシリーズの主人公の少年王子は、似通った容姿としてあるのがシリーズの特徴であり、トラキアのリーフと紋章の謎のマルスは似通ったものとしてあるため、イ号物件のリュナンは、トラキアのリーフ及び紋章の謎のマルスのいずれにも類似している。リュナンが青色の髪の際はマルスにより一層類似しており、茶色の髪に変更されたからはリーフにより一層類似している。



マルス



リュナン



マルスのイラスト



リュナンのイラスト



マルスの持っている剣



リュナンの持っている剣

(1) リュナン

主人公。

敵国に祖國を追われた公國の王子で、公國再興のため立ち上がる。兵種は主人公専用のナイトロードであり、イベントによりロードに兵種が変わる。

容姿は左の影像に示されるとおりであって、顔は目鼻立ちが整い、口を真一文字に結んでいて凛々しい印象の顔立ちである。髪の色は茶色で長さはショート、前髪をたらしている。

全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、丈の長いマントを着ており、マントの裏地は赤色である。

長剣を持ち、その柄には中央に赤い宝石が嵌め込まれ、左右対称の突起が裝飾されている。



## (2) ジェイガン

すでに一線を退いているが、いくつもの戦場を駆け抜けてきた経歴があり、今はマルスのよき相談役である。

容姿は右の影像に示されるとおりであり、顔は目付きが鋭く、真鍮がある。髪は白髪であり、後髪を肩まで長く垂らし、横髪を耳が隠れないようにし、前髪をはねるように垂らしている。



ジェイガン



オイゲン

## (9) オイゲン

すでに一線を退いているが豊富な軍務経験があり、今はリュナンのよきアドバイザーである。

容姿は左の影像に示されるとおりであり、顔は目付きが鋭く、真鍮がある。髪は白髪に近く、後髪を肩まで長く垂らし、横髪を耳が隠れないようにし、前髪をはねるように垂らしている。

## (3) カイン

主人公に忠信的に仕える立場であり、物語序盤から主人公とともに登場する。兵種はソシアルナイトであり、パラディンにクラスチェンジ可能である。

容姿は右の影像及びイラストに示されるとおりのものであり、顔は顎が尖り、鼻筋がとおった顔をしており、赤色系の鎧を身につけている。使用できる武器は槍で、乗り物は馬である。



カイン



クライス

## (10) クライス

主人公に忠信的に仕える立場であり、物語序盤から主人公とともに登場する。兵種はルークナイトであり、コマンドナイトにクラスチェンジ可能である。

容姿は左の影像及びイラストに示されるとおりのものであり、顔は顎が尖り、鼻筋がとおった顔をしており、赤色系の鎧を身につけている。使用できる武器は剣と槍で、乗り物は馬である。



カインのイラスト



クライスのイラスト

## (4) アベル

主人公に忠信的に仕える立場であり、物語序盤から主人公とともに登場する。兵種はソシアルナイトであり、パラディンにクラスチェンジ可能である。

容姿は右の影像及びイラストに示されるとおりのものであり、髪は前髪が片目にかかる極長く、量も多く、後髪が肩まで長く、色が緑である。緑色系の鎧を身につけている。使用できる武器は槍で、乗り物は馬である。



アベル



アーキス

## (11) アーキス

主人公に忠信的に仕える立場であり、物語序盤から主人公とともに登場する。兵種はルークナイトであり、コマンドナイトにクラスチェンジ可能である。

容姿は左の影像及びイラストに示されるとおりのものであり、髪は前髪が片目にかかる極長く、量も多く、後髪が肩まで長く、色が緑である。緑色系の鎧を身につけている。使用できる武器は剣と槍で、乗り物は馬である。



アベルのイラスト



アーキスのイラスト

上記のカインとアベルは、ともに主人公を支える騎士として物語序盤から登場し、ペアとして取り扱われる点が特徴である。

2人は、一方が力に長け、他方が素早さに長けた身体能力を有し、相補的な関係にあるものとして設定されている。

上記のクライスとアーキスは、ともに主人公を支える騎士として物語序盤から登場し、ペアとして取り扱われる点が特徴である。

2人は、一方が力に長け、他方が素早さに長けた身体能力を有し、相補的な関係にあるものとして設定されている。



## (5) カチュア

ベガサス三姉妹の次女である。兵種はベガサスにのる飛行兵たるベガサスナイトであり、弓による攻撃に弱く、使用できる武器は槍。

容姿は右の画像に示されるとおりであって、顔は腫が大きく、美しく優しい顔立ちであり、髪は青色で、肩までのセミロングであり、額に鉢巻をしている。

全体の容姿は、イラスト上は右図のとおりに示されるものであり、髪は肩当てと胸当てのみで、どちらも白色である。太ももの高さまであるロングブーツを履いている。また、長い手袋を身につけている。

ファイアーエムブレムシリーズに登場するベガサスナイトの重要な重要な女性キャラクターは、似通った容姿としてあるのがシリーズの特徴であり、トラキアのミーシャと紋章の謎のカチュアは似通ったものとしてあるため、イ号物件のベガサスナイトの重要な女性キャラクターであるサーシャは、トラキアのミーシャ及び紋章の謎のカチュアのいずれにも類似している。



カチュア



カチュアのイラスト



サーシャ



サーシャのイラスト

## (5) サーシャ

兵種はプリンセスでベガサスにのる飛行兵たるベガサスナイトにクラスチェンジすることができ、ベガサスナイトは、弓による攻撃に弱く、使用できる武器は剣と槍。

容姿は左の画像に示されるとおりであって、髪は青色で、肩までのセミロングであり、額に鉢巻をしている。

全体の容姿は、イラスト上は左図のとおりに示されるものであり、髪は肩当てと胸当てのみで、どちらも白色である。太ももの高さまである白色のロングブーツを履いている。また、ひじ上まである白色の手袋をしている。



## (6) ベガサス三姉妹

ファイアーエムブレムシリーズ独特のベガサスナイトという兵種の三姉妹であり、羽の生えた白馬ベガサスに乗ることができる。三姉妹がそれぞれベガサスに乗り、一つの敵ユニットを囲んだ状態で、その内の一人が攻撃をすると、「必殺」攻撃(トライアングルアタック)ができる。

三姉妹は青、緑、赤の髪色に分けられており、長さは長女はロングヘアー・次女はセミロング・三女はショート of 髪型に分けられている。

## ①バオラ

長女であり、容姿は右の画像に示されるとおりであって、ベガサスナイトから、レベル10以上でアイテム「飛竜のムチ」を使いドラゴンナイトにクラスチェンジ可能である。



バオラ

## ②カチュア

次女であり、最初に自軍(主人公のいる軍)と接触する。

容姿は右の画像に示されるとおりであって、ベガサスナイトからレベル10以上で、アイテム「飛竜のムチ」を使いドラゴンナイトにクラスチェンジ可能である。



カチュア

## ③エスト

三女であり、容姿は右の画像に示されるとおりであって、ベガサスナイトから、レベル10以上で、アイテム「飛竜のムチ」を使いドラゴンナイトにクラスチェンジ可能である。



エスト

## (12) ベガサス三姉妹

ベガサスナイトという兵種の三姉妹であり、羽の生えた白馬ベガサスに乗ることができる。三姉妹がそれぞれベガサスに乗り、一つの敵ユニットを囲んだ状態で、その内の一人が攻撃をすると、「必殺」攻撃ができる。

三姉妹は青、緑、赤の髪色に分けられており、長さは長女はロングヘアー・次女はセミロング・三女はショート of 髪型に分けられている。

## ①ヴェーナ

長女であり、容姿は左の画像に示されるとおりであって、ベガサスナイトから、レベル10以上でアイテム「飛竜の笛」を使いドラゴンナイトにクラスチェンジ可能である。



ヴェーナ

## ②マーテル

次女であり、最初に自軍(主人公のいる軍)と接触する。

容姿は左の画像に示されるとおりであって、ベガサスナイトからレベル10以上で、アイテム「飛竜の笛」を使いドラゴンナイトにクラスチェンジ可能である。



マーテル

## ③フラウ

三女であり、容姿は左の画像に示されるとおりであって、ベガサスナイトから、レベル10以上で、アイテム「飛竜の笛」を使いドラゴンナイトにクラスチェンジ可能である。



フラウ



(7) ミネルバ

兵種はドラゴンナイトであり、使用できる武器は槍で、乗り物はドラゴンである。

容姿は右の影像及びイラストに示されるとおりであり、顔は瞳の色は髪と同じ赤色で、額に鉢巻状の飾りをつけている。髪はおかっぱで髪の色は赤である。中に着ている服の色も赤い。



ミネルバ



ミネルバのイラスト

(13) レシエ

兵種はドラゴンナイトであり、使用できる武器は槍で、乗り物はドラゴンである。

容姿は左の影像及びイラストに示されるとおりであり、顔は瞳の色は髪と同じ赤色で、額に鉢巻状の飾りをつけている。髪はおかっぱで髪の色は赤である。中に着ている服の色も赤い。



レシエ



レシエのイラスト

(8) リンダ

大司祭の娘であり、『オーラ』という専用の光の魔法が使える。

兵種は魔道士で、司祭にクラスチェンジ可能である。乗り物はない。

容姿は右の影像及びイラストに示されるとおりであり、茶色の大きい目をしており、髪はとても長く、頭の上のほうでポニーテールのように大き目の髪留めでくくっている。前髪は額の中央で分けられ、その分け目から宝石のようなかざりのついたアクセサリが見える。ノースリーブの衣装を着ている。



リンダ



リンダのイラスト

(14) メリエル

大賢者の孫であり、『スターライト』・『オーラレイン』という専用の光の魔法が使える。

兵種は魔道士で、賢者にクラスチェンジ可能である。乗り物はない。

容姿は左の影像及びイラストに示されるとおりであり、茶色の大きい目をしており、髪はとても長く、頭の上のほうでポニーテールのように大き目の髪留めでくくっている。前髪は額の中央で分けられ、その分け目から宝石のようなかざりのついたアクセサリが見える。ノースリーブの衣装を着ている。



メリエル



メリエルのイラスト



## (9) パーツ

斧使いの名手であることが特徴の戦士で、使用できる武器は斧であり、乗り物はない。

容姿は右の画像のとおりのものであり、額の上から鉢巻をしていて、前髪が鉢巻で上に持ち上げられているのが特徴である。



パーツ



パーツ

## (15) パーツ

斧使いの名手であることが特徴の戦士で、使用できる武器は斧であり、乗り物はない。

容姿は左の画像のとおりのものであり、額の上から鉢巻をしていて、前髪が鉢巻で上に持ち上げられているのが特徴である。

## (10) ベガサス

容姿は右の画像に示される如く、背中に大きな翼を有する白馬であって、ベガサス全体が白色であり、頭部に仮面をつけている。

右の画像に示される如くに、大きな翼を曲げるようにして上下に大きくはばたかせて飛翔し、兵種がベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物である。



ベガサス

ベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物であるベガサスは、ファイアーエムブレムシリーズ独自のものであり、似通った画像としてあるのがシリーズの特徴であり、トラキアのベガサスと紋章の謎のベガサスは似通ったものとしてあるため、イ号物件のベガサスは、トラキア及び紋章の謎のベガサスのいずれにも類似しているものである。イ号物件のベガサスは、特に紋章の謎のベガサスとより一層類似している。

## (7) ベガサス

容姿は左の画像に示される如く、背中に大きな翼を有する白馬であって、ベガサス全体が白色であり、頭部に仮面をつけている。

左の画像に示される如くに、大きな翼を曲げる様にして上下に大きくはばたかせて飛翔し、兵種がベガサスナイトの女性騎士だけが乗って闘うことができる乗り物である。



ベガサス



聖戦の系譜における人物等の画像の著作権。

イ号物件における人物等の画像。

(1) トリスタン

容姿は右の画像に示すとおりのものであり、顔は輪郭は逆三角形をしている。鋭く細い目をしている。眉毛は長く直線に上向きにあがっている。髪は前髪は、少し上に上げてから下にたらすスタイルをしている。前髪は、額の中央で左右に分けられ、目に少しかかるくらいの長さである。武器は剣で、乗り物は馬である。



トリスタン



ロジャー

(16) ロジャー

容姿は左の画像に示すとおりのものであり、顔は輪郭は逆三角形をしている。鋭く細い目をしている。眉毛は長く直線に上向きにあがっている。髪は前髪は、少し上に上げてから下にたらすスタイルをしている。前髪は、額の中央で左右に分けられ、目に少しかかるくらいの長さである。武器は剣と槍で、乗り物は馬である。

(2) トラバント

人物設定は国王であり、武器は剣と槍である。

容姿は右の画像に示すとおりのものであり、顔は目が細長く、鼻が尖っている。髪は深い緑色の髪をしており、長さは肩よりかなり長く、大きくうねる癖毛をしている。



トラバント



リチャード

(17) リチャード

人物設定は王子であり、武器は剣と槍である。

容姿は左の画像に示すとおりのものであり、顔は目が細長く、鼻が尖っている。髪は緑色の髪をしており、長さは肩よりかなり長く、大きくうねる癖毛をしている。