



株式会社 フロム・ソフトウェア

オフィシャルホームページ | <http://www.fromsoftware.co.jp/>

©2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

SLPS 25553



# 義経英雄伝 羅

THE STORY OF HERO YOSHITSUNE SHURA

FROM SOFTWARE

このソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

### 健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

### 光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

### こんなときはすぐにプレイを中止する

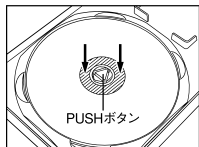
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

### コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として30分ごとに休憩を取ってください。

### 使用上のご注意

• このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。• このディスクは「NTSC J」あるいは「FOR SALE IN USA/IN JAPAN ONLY」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」にのみ対応しています。• ディスクを「PlayStation 2」にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。• 直射日光があたることや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。• ディスクは両面とも手を触れないように持つってください。• 紙やテープをディスクに貼らないでください。• ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。• 指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。• ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽く拭いてください。• ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。• ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。• プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入らずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。• ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。• ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。• お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。• ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)、「PlayStation BB Unit」、「PocketStation」などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。• 「PlayStation 2」をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

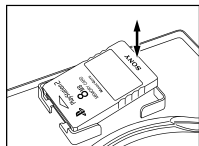


#### ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

#### ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



#### メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

#### メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

“PS”, “PlayStation”, “DUALSHOCK” and “PocketStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## 目次



ゲームの開始方法	二
コントローラの使い方	三
環境設定	四
データコンパートについて	五
ゲームモードについて	六
メニュー画面	七
ゲームの進め方	八
ゲーム画面の見方	十
戦闘 其の一 アクション	十二
戦闘 其の二 作戦	十四
部隊編成	十六
作戦・技能を覚える	十八
義経記	十九
対戦の遊び方	二十

このたびは「PlayStation 2」専用ソフト『義経英雄伝 修羅』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみください。

解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。

また、全ての操作方法説明はゲーム開始初期状態のものとなります。

DVD-ROMはキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

DOOLBY PRO LOGIC II Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademark of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.



このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。



# ゲームの開始方法

## 起動方法

“ PlayStation 2 ”本体裏側にあるMAIN POWER(主電源)スイッチを入れて、ゲームDISCを“ PlayStation 2 ”本体にセットし、**Ⓛ**(オン/スタンバイ)/RESETボタンを押してください。始めに、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)をコントローラ端子1に接続してください。タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニューが表示されます。

## タイトル画面



## はじめから

ゲームを開始します。

## つづきから

セーブデータを使用して、ゲームを再開します。

## 対戦

対戦モードを開始します。(二十頁参照)

対戦モードで遊ぶ場合は、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)をコントローラ端子1と2にそれぞれ接続してください。

# コントローラの使い方

## アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



本ソフトはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。  
振動機能はメニュー画面の環境設定の項目でON/OFFを切り替えることができます。  
LED表示は常に赤色(アナログモード)の状態です。

左スティック	倒した方向に移動
右スティック	視点移動
○ボタン	防御/騎乗(特定キャラクター操作時のみ)/決定
×ボタン	跳躍/戻る
△ボタン	大攻撃
□ボタン	小攻撃
△ボタン+□ボタン	刹那の策
△ボタン+○ボタン	回避攻撃
L1ボタン	一番隊への作戦一覧表示
R1ボタン	二番隊への作戦一覧表示
L1ボタン+R1ボタン	全隊作戦一覧表示
L2ボタン+左スティック	歩く
R2ボタン	視点を元に戻す
方向キー上下	ミニマップの拡大縮小、項目の選択
方向キー左右	ミニマップ表示 ON/OFF、項目の選択
STARTボタン	ポーズメニュー画面への切り替え
SELECTボタン	敵体力表示 ON/OFF



## 環境設定

環境設定画面では、ゲーム中の各種設定を変更することができます。



### サウンド

音響出力設定、およびBGM、効果音、音声の大きさを設定することができます。方向キー左右で設定を変更し、更新してください。

このゲームは「ドルビープロロジックII」に対応しています。

“PlayStation 2”本体のDIGITAL OUT( OPTICAL ) 光デジタル出力 端子またはAV MULTI OUT ( AVマルチ出力 ) 端子をドルビープロロジックIIx、ドルビープロロジックまたはドルビープロロジックデコーダ内蔵AVアンプに接続し、いずれかの機能をオンにした上で、ゲームの音響出力設定で「Dolby Pro Logic II」を選択すると、サラウンド音響でゲームを楽しむことができます。

### 輝度調整

画面の明るさを設定することができます。方向キー左右で、設定を変更してください。

### 難易度

ゲーム中の難易度を変更することができます。方向キー左右で、設定を変更してください。

### 流血表現

ゲーム中の流血表現のON / OFFを設定することができます。方向キー左右で、設定を変更してください。

### 視点移動

ゲーム中の視点操作( 右スティック )を設定することができます。リバースに設定すると、視点移動の左右操作が逆になります。

### 振動機能

アナログコントローラの振動機能ON / OFFを設定することができます。方向キー左右で、設定を変更してください。

### 敵体力表示

ゲーム中、敵の体力表示のON / OFFを設定することができます。方向キー左右で、設定を変更してください。

### ミニマップ

ゲーム中のミニマップの表示を設定することができます。方向キー左右で、全図 / 詳細 / OFF( 表示しない )の変更をしてください。

前作「義経英雄伝」のセーブデータを使用することにより、プレイヤーキャラクターの成長ポイント、所持武器 / 道具を「義経英雄伝 修羅」に引き継ぐことができます。



## データコンバートの方法

「義経英雄伝」のセーブデータが保存されている“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1または2に差し込んだ状態でゲームを起動します。

タイトル画面にて「はじめから」を選択し、環境設定まで行います。

データコンバートを行うかどうかの確認画面の表示がされるので、引き継ぎたい場合は「はい」を選択します。

引き継ぎたいセーブデータを選択します。

「義経英雄伝 修羅」のセーブデータが新規作成となる場合は、引き継ぎされたセーブデータが新規データとして作成されます。

所持武器 / 道具について、今作で登場しないものは引き継がれません。

今作から名称が変更になった武器 / 道具があります。

成長ポイントは、引き継ぎ元よりも今作ゲーム中に登場した時点の方が高い値の場合は、そちらが優先されます。



# ゲームモードについて

義経英雄伝 修羅には、いくつかのゲームモードがあります。

## 群雄絵巻

群雄絵巻では、歴史に沿ってゲームを進めていきます。義経篇・義仲篇・平家篇の三部構成になっていて、それぞれに登場する武将を使用してステージに出陣します。最初は義経篇から始まりますが、ゲームの進行によって、義仲篇・平家篇も遊ぶことができますようになります。

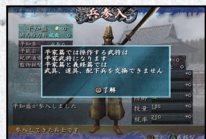
ゲームの進行によっては、史実と異なる展開となる場合があります。



## 合戦演習

合戦演習では、群雄絵巻でクリアしたステージを好きな武将を選択してプレイすることができます。群雄絵巻に登場するプレイヤーキャラクター(源義経、木曾義仲、平知盛など)以外の武将もプレイヤーキャラクターに選ぶことができます。

合戦演習で選択できるキャラクターは、ゲームの進行データによって異なります。



### 武器、道具の引き継ぎについて

群雄絵巻、合戦演習などで入手した道具は、それぞれの篇の武将が所持することになります。義経篇・義仲篇・平家篇の間で、武器や道具を交換することはできませんのでご注意ください。

## 特別演習

特別演習では、歴史上の流れとは関係の無い架空の合戦を遊ぶことができます。最初から選ぶことはできませんが、群雄絵巻を進めることによって、選択できる合戦が増えています。



## 戦術指南

戦術指南では「義経英雄伝 修羅」の基本的な遊び方を学ぶことができます。実際にキャラクターを操作しながら学ぶことができます。初めてプレイする場合の参考にしましょう。



## 対戦

お互いに戦闘したり、協力して敵を倒したりする二人プレイ専用のモードです。(二十頁参照)



# メニュー画面

メニュー画面では、合戦への出陣、部隊編成、義経記の閲覧、環境設定、記録、終了を選択することができます。

群雄絵巻・合戦演習・特別演習・戦術指南  
各モード(六頁参照)に出陣します。

### 部隊編成

武将の装備や兵編成を行い、出陣の準備を整えます。  
(十六頁参照)

### 義経記

義経が活躍した時代の年代記、ゲーム中に登場する人物や各種用語の解説、音楽や画集を閲覧することができます。(十九頁参照)

年代記は史実に基づいた説明になっているため、ゲーム内容とは異なる場合があります。

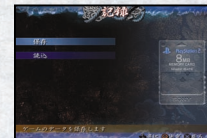
### 環境設定

ゲーム中の各種設定を変更することができます。(四頁参照)

### 記録

ゲームデータのセーブ・ロードを行うことができます。

ゲームデータのセーブの際には「PlayStation 2 専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1または2に差し込んだ状態で行ってください。ゲームデータのセーブには「PlayStation 2 専用メモリーカード(8MB)に268KB以上の空き容量が必要です。」



### 終了

タイトル画面に戻ります。

### プレイ記録の確認

メニュー画面でⓧボタンを押すと、通算のプレイ記録を確認することができます。

プレイ時間.....総プレイ時間です。

討伐人数.....今までに倒した敵の数です。

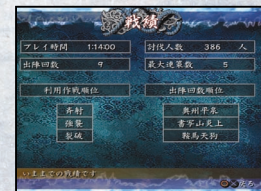
出陣回数.....ステージに出陣した回数です。

群雄絵巻、合戦演習、特別演習、  
戦術指南合わせたものになります。

最大連策数.....最も多い連策数(十五頁参照)です。

利用作戦順位...多く使用した作戦(十四頁参照)の上位3つです。

出陣回数順位...多く出陣したステージの上位3つです。





# ゲームの進め方

## ステージセレクト画面

群雄絵巻または合戦演習を選択すると、ステージセレクト画面に移行します。方向キーで出陣する合戦を選択し、○ボタンで決定してください。

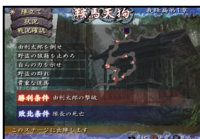
- 1 出陣できる合戦の一覧です。「???」が表示されている箇所は、選ぶことができません。群雄絵巻でステージをクリアすると、新しいステージが登場します。
- 2 合戦の概要です。
- 3 過去にそのステージをクリアした場合に取得した評価です。最高評価の「軍神」を取得すると、それ以外の評価は表示されなくなります。
- 4 過去にプレイした結果です。



再短時間	最も早くクリアした時間です。
参入兵士数	今までに参入した兵士数と、最大で参入する兵士数です。
戦勝回数	合戦に勝利した回数です。
最大連策数	今までに決めた連策(十五頁参照)の最大数です。

## ステージ確認画面

ステージの目標や、勝利条件・敗北条件を確認することができます。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。



- 陣立て ..... 次に進みます。  
 状況 ..... 歴史の流れ、合戦のナレーションムービーを見ることができます。合戦演習では選ぶことができません。  
 戦況確認 ..... 目標の詳細を確認します。方向キー上下で、各自標の詳細を確認することができます。

## 武将選択画面

出陣する武将の選択と、部隊編成を行います。武将の選択は、方向キー上下で隊長・一番隊・二番隊にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。画面左下の武将リストにカーソルが移るので、方向キーで選択してください。

出陣・・・合戦に出陣します。

部隊編成・・・部隊編成を行います。(十六頁参照)

群雄絵巻では、隊長は固定です。ストーリー進行上、一番隊・二番隊も固定になっている場合があります。また、暗く表示されている武将は、顔表示がされていてもストーリー進行上選択することができません。合戦演習では、自由に武将を選択できますが、義経・義仲・平家の各篇に登場する武将のみになります。ある条件を満たすと、義経・義仲・平家の各篇をまたいで選択できるようになります。



## 戦果報告画面

合戦に勝利すると、戦果報告画面に移行します。



### 戦果報告

合戦で達成した目標、成績、評価を確認することができます。○ボタンを押すと、次に進みます。

評価には軍神/賢将/闘将/凡将/愚将の五段階があります。経過時間/倒した敵の数/生き残った味方数/達成作戦の数等により、評価が異なります。

### 成長ポイントの振り分け

合戦の戦功に応じて、成長ポイントを取得することがあります。成長ポイントとは武将の能力値を上げるもので、どの能力を上げるかはプレイヤーが選択することができます。上げたい能力を方向キーで選択し、振り分けます。各能力の成長は二十段階まで行うことができます。振り分けが終了したら○ボタンで決定してください。

余った、もしくは振り分けしていない成長ポイントは持ち越されません。成長画面終了後に破棄されますのでご注意ください。



- 体力・・・プレイヤーが死にくくなります。
- 攻撃・・・敵に与えるダメージが大きくなります。
- 防御・・・敵から受けるダメージが小さくなります。
- 技量・・・瞬殺の確率が大きくなります。また、作戦の効果などにも影響を与えます。
- 統率・・・配下兵の能力が上昇します。

### 配下兵の成長

配下兵の成長を確認することができます。成長ポイントは自動で振り分けられます。

### 武将・配下兵参入

合戦の戦功に応じて、武将や配下兵が参入してくることがあります。参入した武将は、次の合戦から隊長として連れて行くことができます。参入した配下兵は、兵編成(十七頁参照)により、部隊に編成することができます。



### 取得アイテムの確認

合戦中に取得した武器、道具の一覧が確認できます。方向キー上下で詳細を確認できます。



# ゲーム画面の見方



- 1 プレイヤーの操作するキャラクターの情報です。
- 2 体力を表します。敵の攻撃を受けるとゲージが減少し、回復アイテムを取ることで回復します。体力回復は配下兵にも行われます。プレイヤーの体力が無くなるとキャラクターは死亡し、合戦敗北となります。
- 3 作戦(十四頁参照)実行時間を表します。作戦を使用すると青いゲージが表示され、時間が経つにつれて減っていきます。青いゲージが無くなると作戦終了になります。
- 4 「氣勢珠」を表します。氣勢珠は作戦に使用し、作戦を実行することで消費、一定時間で回復します。また、敵の大将、隊長を討ち取るなどでも増減します。
- 5 配下兵の体力を表します。配下兵の数だけ緑色の表示がされます。敵の攻撃を受けると、色が緑 黄 赤と変化していきます。残り体力の詳細は、ポーズメニュー画面(十一頁参照)で確認することができます。
- 6 一番隊の隊長が表示されます。体力ゲージ、作戦実行時間ゲージ、氣勢珠、配下兵の体力表示は、プレイヤーキャラクターと同様です。隊長の体力が無くなるとその合戦中では操作不能になります。
- 7 二番隊の隊長が表示されます。表示内容は一番隊の隊長と同様です。
- 8 各部隊の作戦が表示されます。表示される作戦は、各隊長によって異なります。L1ボタンで一番隊、R1ボタンで二番隊、L1ボタン+R1ボタンで全部隊に対しての作戦が表示されます。
- 9 作戦の成長度です。作戦を使用することによって経験値が溜まり、緑色のゲージが増えていきます。ゲージが最高まで溜まると、作戦がレベルアップし、オレンジ色の枠が一つ増えます。作戦のレベルは最大3までになります。
- 10 合戦ステージ上のミニマップ表示です。方向キー上下で拡大縮小、方向キー左右で表示のON/OFFを行うことができます。地形のほか、敵や味方の位置、向きも表示されます。

...プレイヤーを表します。 ...味方を表します。 ...友軍を表します。 ...敵を表します。

## ポーズメニュー画面

ゲーム中、STARTボタンを押すとポーズメニュー画面が表示されます。  
ポーズメニュー画面では、部隊の状態、ステージの地図や目標を確認することができます。



### 戻る

合戦に戻ります。

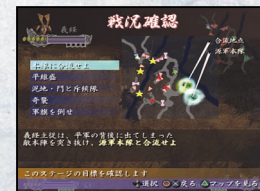


### 部隊表

自軍部隊の状態を表示します。方向キー左右で部隊の切り替え、上下でカーソルを移動することができます。カーソルが隊長に合わせてある時に△ボタンを押すと、装備一覧、作戦装備、能力パラメータに切り替えることができます。

### 戦況確認

合戦の目標を表示します。方向キー上下で各目標の詳細が表示されます。△ボタンを押すと、敵味方の位置が表示された地図の拡大図が表示されます。



### 終了

合戦を中止し、メニュー画面に戻ります。



# 戦闘 其の一 アクション

プレイヤーは大小攻撃、跳躍、防衛の他、以下のようなアクションができます。



## 連続攻撃

攻撃ボタンをタイミング良く続けて押すことで、連続攻撃を出すことができます。連続攻撃時には、通常の小攻撃、大攻撃には見られないアクションが見られます。

連続攻撃のパターンは、キャラクターやその時の技量によって異なります。技量を成長させることで連続攻撃の数が増えるキャラクターもいます。

### 源義経の連続攻撃例

基本連続技1 ○ボタン △ボタン

基本連続技2 ○ボタン ○ボタン △ボタン



## 止め

敵を攻撃した際に、ダウンさせることがあります。ダウンしている敵に近づいて○ボタンもしくは△ボタンを押すことで、止め攻撃を出すことができます。

止め攻撃ができるのは、敵がダウンしておびえているか、はいつくばっている間に限ります。

## 瞬殺

攻撃のヒットするタイミングによって、敵の残り体力に関わらず一撃で倒すことができます。瞬殺が決まった時には、青色の攻撃ヒットマークが表示されます。

瞬殺は技量を成長させることで出やすくなります。一部の敵は一撃で倒すことができません。



## 回避攻撃

○ボタン + ○ボタンで氣勢珠を一消費し、回避攻撃をすることができます。敵に囲まれた時に使用するとよいでしょう。



## 騎乗

プレイヤーは、ステージ中に出てくる馬に乗ることができます。馬に近づき、○ボタンで乗り降りでき、乗馬中も攻撃や跳躍をすることができます。

馬に乗ることができるのは、特定のキャラクターに限ります。プレイヤーが騎乗していない状態で、配下兵が騎乗している時、その配下兵の近くで○ボタンを押すと、配下兵は馬を降ります。

## 状態変化

合戦中、キャラクターの攻撃や作戦によって状態変化が起こる場合があります。状態変化は敵味方双方に起こりますが、プレイヤーには起こりません。状態変化が起こった時には、図のようにキャラクターの頭にマークが付きます。

状態変化には以下のようなものがあります。



	壊走	ステージ各所にある出口に壊走します。
	困惑	一時的に退却します。
	逆上	怒り、敵に向かっていきます。
	混乱	混乱により適切な行動ができなくなります。



# 戦闘 其の二 作戦



プレイヤーは合戦中の自軍各部隊、全部隊に対して、作戦を指示することができます。指示を受けたキャラクターは「気勢珠」を消費して、その作戦を遂行します。

作戦遂行に必要なだけの気勢珠がなくなると、その後回復するまで、そのキャラクターに作戦を指示することができなくなります。

使用する作戦の種類、各ボタンへの操作割り振りは部隊編成(十六頁参照)で行うことができます。武将によって実行可能な作戦が異なります。それぞれの作戦の詳細説明は、義経記(十九頁参照)で確認することができます。

待機	その場で待機する。
槍灸	隊長の前方に一列となり、薙刀を構える。
強襲	突撃し、敵がいなくなるまで攻撃を加える。
斉射	敵に向け一斉に矢を放つ。

## 全隊作戦

プレイヤーキャラクターは、全部隊に対して効果を発揮する全隊作戦を指示することができます。全隊作戦は、L1ボタン+R1ボタンと任意のボタンで実行します。

全隊作戦の種類は各キャラクター固有です。

突撃陣	攻撃に特化した陣形を取り、攻撃力が増強する。
防護陣	防御に特化した陣形を取り、防御力が増強する。
密集陣	部隊を集結させ、隊長からあまり離れなくなる。
血気陣	兵の士気が高まる陣形を取り、気勢が上昇しやすくなる。

## 作戦成功・失敗

各作戦には成功条件・失敗条件があります。作戦による攻撃が命中し、敵を倒すなどで、作戦成功となります。作戦が成功を続けることで連策(下記参照)することができます。

作戦の性質上、成功条件・失敗条件の無いものもあります。朱珠で作戦を行った場合、通常より強力な効果を得ることができます。



## 作戦の練度上昇

作戦名の下に表示される緑色のゲージが、各作戦の経験値です。作戦が成功する度に経験値が溜まり、ゲージが最大まで達するとオレンジ色の枠が一つ増え、作戦の練度が上昇します。作戦の練度が上昇すると、威力が増したり実行時間が長くなったりします。

全作戦は、初期状態でレベル一、最高でレベル三まで成長します。

## 連策

作戦が成功すると、画面に数値カウンターが表示されます。カウンターが0になるまでに別の作戦が成功すると連策となります。連策を続けることで、さまざまなボーナスが発生します。



## 刹那の策

プレイヤーの気勢珠が最大の十ある時、△ボタン+◎ボタンで、刹那の策を出すことができます。敵に囲まれた時に使うとよいでしょう。刹那の策は、プレイヤー自身が行う作戦です。作戦の種類は各キャラクター固有で、部隊編成画面で確認することができます。



# 部隊編成

部隊編成では、武将の能力や装備の確認、武器・作戦・技能の装備変更、道具の使用、配下兵の編成を行うことができます。

## 武将一覧画面

メニュー画面から部隊編成に入ると、武将一覧画面が表示されます。装備変更、道具の使用、配下兵の編成を行う武将を方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。



- 1 部隊編成を行うことができる武将の一覧です。
- 2 選択中の武将の能力値です。
- 3 選択中の武将が装備している作戦、および技能です。
- 4 選択中の武将が装備している武器と、ゲーム中に使用することができる作戦の一覧です。

## 部隊編成画面

武将一覧画面で武将を選択すると、部隊編成画面に移ります。部隊編成画面では、次頁のことを行うことができます。



## 武器装備を変更する

カーソルを「武器:装備名」に合わせ、○ボタンを押してください。今までに取得した武器の一覧が表示されます。現在選択中の武将が装備可能なものが明るく表示されますので、方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。



一覧に表示される武器は、武将の兵種によって異なります。例えば、刀兵の義経の場合は刀の一覧が、薙刀兵の弁慶の場合は薙刀の一覧が表示されます。武器表示は、群雄絵巻において義経篇・義仲篇・平家篇で入手したものが全て表示されますが、装備可能な武器は各篇の武将において異なりますのでご注意ください。

## 兵編成をする

カーソルを「兵編成」に合わせ、○ボタンを押してください。以下の項目が表示されますので、方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。



編成 兵編成画面に移ります。

自動編成 自動で兵編成が行われます。編成可能な兵の中から、成長度の高い順に選ばれます。

全解除 現在編成されている兵を全て外します。

## 兵編成画面

兵編成画面では配下兵の編成を行います。空欄の箇所、もしくは入れ替えたい配下兵を方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。新たに編成可能な配下兵の一覧が表示されますので、方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。また、○ボタンで現在選択している配下兵を外すことができます。



## 道具を使用する

カーソルを「道具」に合わせ、○ボタンを押してください。今までに取得した道具の一覧が表示されます。現在選択中の武将が使用できるものが明るく表示されていますので、使用したい道具を方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。

道具表示は、群雄絵巻において義経篇・義仲篇・平家篇で入手したものが全て表示されますが、装備可能な武器は各篇の武将によって異なります。



# 作戦・技能を覚える

## 新しく作戦・技能を覚える

カーソルを黒枠に合わせ、○ボタンを押してください。以下の項目が表示されますので、方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。

覚える ... 作戦・技能を覚えます。

移動 ..... 現在選択中のカーソルと別のカーソルを入れ替えます。

「覚える」を選択すると、所持している作戦 / 技能の書の一覧が表示されます。覚えることができる作戦 / 技能の書が明るく表示されていますので、方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。

作戦 / 技能表示は、群雄絵巻において義経篇・善仲篇・平家篇で入手したものが全て表示されますが、武将が装備可能な道具はそれぞれの篇で入手したもののみになります。

作戦 / 技能は、各武将最大八個まで覚えることができます。



## 作戦を装備する

覚えた作戦は、装備することによりゲーム中で使用することができます。装備する作戦を方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。以下の項目が表示されます。



△に装備	ゲーム中に○ボタンで実行することができます。
□に装備	ゲーム中に○ボタンで実行することができます。
○に装備	ゲーム中に○ボタンで実行することができます。
移動	現在選択中のカーソルと別のカーソルを入れ替えます。
覚える	作戦 / 技能を上書きして覚えます。上書きすると前の作戦 / 技能は使用不可能になります

技能は、装備する必要はありません。覚えたことにより、ゲームで効果が現れます。

# 義経記

義経記では、義経英雄伝 修羅にまつわる人物録、年代記、逸話集を読むことができます。また、ゲーム中に登場する武器、作戦、道具、用語、システムについて調べることができる他、音楽や画集を見ることができます。



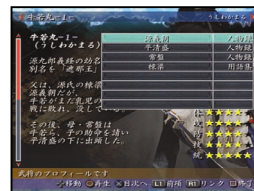
見たいカテゴリを選択して、○ボタンを押してください。未読の項目には、NEWマークが表示されます。

年代記は史実に基づいた説明になっているため、ゲーム内容とは異なる場合があります。

## ソート機能

義経記のトップ画面、および各カテゴリ内にて○ボタンを押すと表示の並び替えができます。並び替えの基準は各カテゴリによって決まっており、トップ画面の各カテゴリ名の右側で確認することができます。

例)人物録 勢力順、五十音順



## リンク機能

各説明の中に出てくる用語の説明にジャンプできる場合があります。R1ボタンを押すと、一覧が表示されますので、○ボタンで選択してください。ジャンプした先でL1ボタンを押すと、元の画面に戻ることができます。

元に戻るリンクは過去十二回までです。目次に戻るとリセットされます。



# 対戦の遊び方

対戦は、二人プレイ専用のモードです。アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)をコントローラ端子1と2にそれぞれ接続し、タイトル画面で「対戦」を選択してください。



## 対戦の画面の見方

画面上側が1P側、画面下側が2P側になります。各表示物の機能は、通常のゲームモードと同様です。



## 対戦モードについて

対戦には二つのモードがあります。

- そのまま対戦・・・最初からある程度の武将を使用できます。
- 持ち寄り対戦・・・群雄絵巻のセーブデータを使用します。



### 持ち寄り対戦の開始方法

持ち寄り対戦を選択すると、セーブデータ読み込み画面が表示されます。1P側で使用するセーブデータを方向キー上下で選択して、◎ボタンを押してください。

続けて2P側で使用するセーブデータを選択します。別のセーブデータを使用する場合は「はい」を選択し、先ほどと同じようにセーブデータを選択してください。1P側と同じセーブデータを使用する場合、「いいえ」を選択してください。

## 環境設定

対戦プレイ時の環境設定を行います。環境設定の内容は、通常のゲーム時と同様です。ただし視点移動、振動機能、敵体力表示、ミニマップの設定は、1P側と2P側それぞれで設定することができます。

## 戦場の選択

対戦を行う戦場を選択します。方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。

そのまま対戦では選択できない戦場があります。持ち寄り対戦で使用するセーブデータの進行度によって、選択できる戦場が増えます。



## 対戦オプション

対戦をプレイする時のオプション設定を行います。方向キーで項目を選択、設定を変更し、「出陣」にカーソルを合わせて次に進んでください。各項目の内容は以下の通りです。

### 対戦ルール...対戦のルールを設定します。

- 通常:1Pと2Pで対戦します。
- 三つ巴:1Pと2Pのほかにも、NPCの第三勢力が登場します。
- 協力:1Pと2Pで協力して、第三勢力の大将を倒します。
- 競争:1Pと2Pで競争して、第三勢力を倒します。大将を倒した方が勝利となります。

制限時間.....対戦の制限時間を設定します。制限時間を付けた場合、時間が経過した時点で大将の体力が多い方が勝利となります。

- 1P強化.....1P側の強さを変更します。右に行くほど強くなります。
- 2P強化.....2P側の強さを変更します。右に行くほど強くなります。
- 作戦消費氣勢...作戦を使用した時の氣勢の消費あり/なしを変更します。

武将の成長...持ち寄り対戦でロードしたデータに成長ポイントが含まれていた場合、成長を反映させるかどうかを選択します。

武将の成長ポイントを反映させない場合でも、出陣画面ではポイントの表示がありますが、出陣後に表示がなくなり、反映していない状態になります。