

R
美少女エンタテインメント+RPG
魔導学院
ユーザース・マニュアル



はじめに

このたびは、弊社ゲームソフト『魔導学院R』を、お買い上げいただき、誠にありがとうございます。このゲームは、シナリオ、ビジュアル、そしてタクティカル・コンバットモードなどすべてをパワーアップした、魅力あふれる「美少女シミュレーション+ロールプレイング」ゲームです。あらかじめ本マニュアルをお読みいただき、フォーサイト・ファンタジーの世界をお楽しみください。



もくじ

1. ストーリー・キャラクター紹介……………2~4
2. 動作環境……………4
3. ハードディスクへのインストール……………5
4. 起動方法……………5~6
5. ゲームの進行……………7
6. イベントモードの操作……………8~9
7. タクティカルモードの操作……………10~11
8. キャラクターの能力……………12~13
9. 地形効果と移動コスト……………14
10. アイテムとお金……………15

ユーザーサポート依頼用紙

ユーザー登録はがき

ユーザーサポートのご案内

ユーザーサポートのご案内

製品が正常に動作しない

製品が正常に動作しない場合は、以下の事をご確認ください。

- 本体や周辺機器は正しく接続されていますか？
- 操作ミスはありませんか？
- 別な機械でも同じ症状が出ますか？

以上をご確認の上、それでも正常に動作しない場合は、誠に申し訳ありませんが同封の「ユーザーサポート依頼用紙」に必要事項をご記入の上、製品と一緒に弊社ユーザーサポート係までお送りください。「ユーザーサポート依頼用紙」が同封されていないと、サポートが受けられない場合がありますので、必ず同封してください。また、「ユーザーサポート依頼用紙」の記入事項に記入不足がありますと、処理に時間がかかることがありますので、必要事項はすべて記入してください。

ディスクを壊してしまった

本製品にはディスクにプロテクト処理をかけておりませんので、マスターディスクのバックアップをお取りになり、普段はバックアップしたディスクをご使用になることをお勧めします。

万が一マスターディスクを破損させてしまった場合は有償にて交換致しますので、必要事項を記入した「ユーザーサポート依頼用紙」を同封の上、破損したディスクと一緒に弊社ユーザーサポート係までお送りください。交換手数料はディスク1枚につき1,500円です。

(コピーした用紙では上記のサポートはお受けできませんのでご注意ください)
(ゲーム内容に関する質問にはお答えできませんので、予めご容赦ください)

〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-807

(有)フォーサイト ユーザーサポート係

- 本マニュアルや本プログラム(以下本製品)は予告なしに変更されることがあります。
- 本製品の一部または全部を弊社に無断で複製及び転載することは禁止されています。
- 本製品を使用して発生したいかなる影響についても、弊社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。
- このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する人名、地名、団体名は実在のものとは一切関係ありません。

『魔導学院R』
ユーザーズ・マニュアル

Copyright ©1994 by FORESIGHT

初版発行/1994年7月 編集/有フォーサイト 〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-807
乱丁・落丁はお取り替えます。

1. ゲームを遊んだ感想を聞かせてください

ゲーム内容	ため息もの	⇄	1	2	3	4	5	⇄	さいごー
グラフィック	へんなの	⇄	1	2	3	4	5	⇄	びゆうていぼー
音楽	何これ	⇄	1	2	3	4	5	⇄	かつこいい
パッケージ	そりゃないよ	⇄	1	2	3	4	5	⇄	お宝もんだよ
マニュアル	わかんない	⇄	1	2	3	4	5	⇄	ぐれいと
総合評価	いらぬ	⇄	1	2	3	4	5	⇄	すばらしい

2. このソフトを何で知りましたか?

1. 雑誌記事 (雑誌名:) 2. 雑誌広告 (雑誌名:)
 3. パソコンショップ店頭 4. 友人の勧め 5. 店員の勧め 6. その他 ()

3. よく読むパソコン雑誌を教えてください

4. ゲームでやってみたいシチュエーションがあったら教えてください

5. このソフトのご意見ご要望をお聞かせください

ご協力ありがとうございました。ご意見は今後の参考にさせていただきます
 これからもフォーサイトのソフトをよろしくお願いします



FORESIGHT

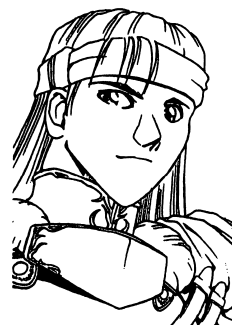


1. ストーリー・キャラクター紹介

平和な時を過ごしていた小国「ディガル」に悲劇が訪れます。悪神官ガイアス大司教の陰謀により、国王デニオス二世は魔物にとりつかれてしまいます。やがて美しかった国土は荒廃し、人々の心からは夢も消えていきます。

そんなある日、主人公レザンが王都から遠く離れた場所にひっそりと建っているユード魔導学院にやって来ます。レザンは、学院長エルザー導師に魔法剣士の修行をしたいと申しでて、入門を許可されます。ところが、学院に入ったその日の夜、学院は山賊たちに襲撃され無残にも崩壊。多くの若い命が奪われ、学院長をはじめ少女たちが連れ去られてしまいます。学院襲撃の背景には、どす黒い秘密が隠されていたのです。

そして、エルザー導師を救出するために、レザンと生き残った魔導士見習いの少女たちが立ち上がったのですが……。



◆レザン 19歳

物語の主人公。放浪の戦士で、武者修行のため諸国をめぐっている、らしい。魔法剣士となるべく訪れたユード魔導学院で、事件に巻き込まれる。キザでスケベ、自信過剰で軽薄。女には、とことん甘い。



141

お手数ですが
切手を貼って
ご投函ください

東京都品川区西五反田
8-2-10-807

有限会社フォーサイト
ユーザーサポート係行

このたびは当社製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
今後の製品開発の参考にさせていただきますので、アンケートにご協力をお願いいたします。

お買い上げソフト名	魔導学院R	使用機種名 メディア	5" . 3.5"
フリガナ		男 ・ 女	歳
お名前		生年月日	年 月 日
〒	TEL ()		
ご住所			
ご職業			
ご使用の機種構成	本体 HD 無 ・ 有 (容量 MIDI 無 ・ 有 (製品名	メモリ容量 製品名))

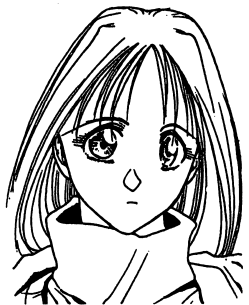
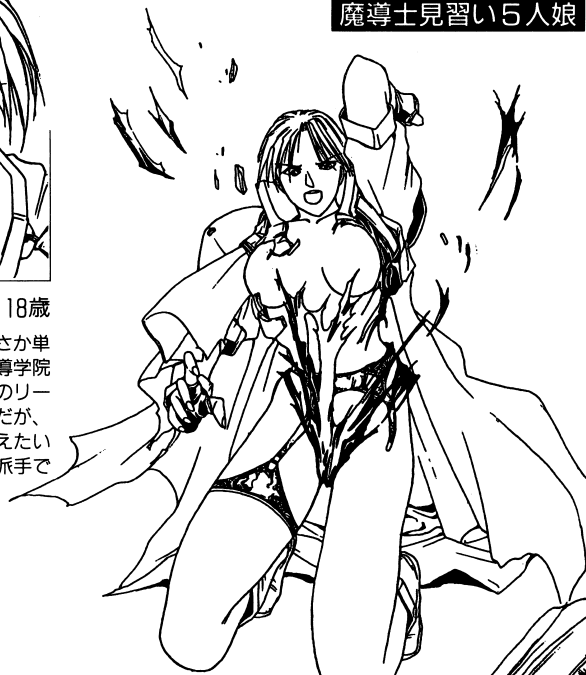


魔導士見習い5人娘



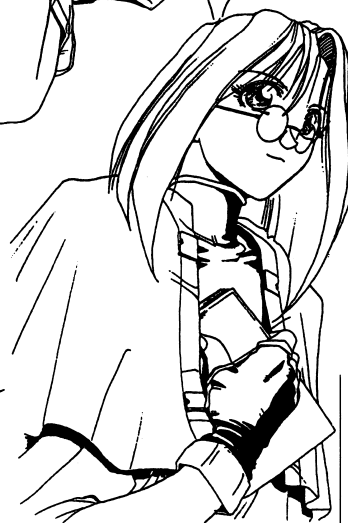
◆ジーナ 18歳

性格は活発で行動的。いささか単純過ぎる感じも。ユード魔導学院の魔導士見習いの少女たちのリーダー的な存在。外面は強気だが、内面では頼りになる男に甘えたいという願望も持っている。派手で攻撃的な魔術を好む。



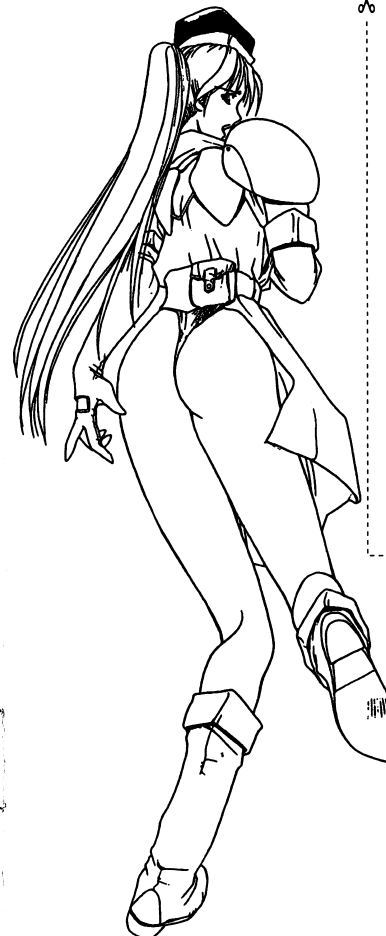
◆ルティー 17歳

年齢はジーナの次だが、引っ込み思案でおとなしい少女。男性恐怖症で、すこしレズっけがあるらしい。ひかえめだが、他人の発言に突然チャチャを入れるオチャメな一面もある。魔術は性格から、回復系を得意とする。



◆ミリアム 16歳

年齢に似合わず、おちついた女の雰囲気がある。知的で、物事すべてを論理的に解決しようとする。潔癖性で、ネズミやムシが苦手。見ただけで激しく取り乱してしまう。魔術は攻撃系を使いこなすことができる。



ユーザーサポート依頼用紙

製品には万全を期しておりますが、万一製品が正常に動作しない場合には、この用紙に必要事項をお書き添えの上、ソフトと共に当社ユーザーサポート係までお送りください。調査の上、製品の不備によるものは無料で良品と交換させていただきます。但し、お客様の故意によるプログラムの改変等や、不注意による破損などの場合は有料になる場合がありますので、予めご了承ください。

●ソフト名 魔導学院R

●購入メディア _____

●ソフトの動作環境(メーカー名、型番まで詳細に)

本体: _____ ディスプレイ: _____

ハードディスク: _____ 増設メモリ: _____

その他周辺機器等: _____

ハードディスクにインストールしましたか: インストールした インストールしていない

インストールした場合のMS-DOSのバージョン等: _____

ふりがな _____

●お名前 _____

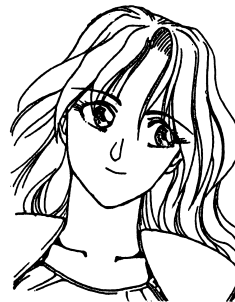
ふりがな _____

●ご住所 〒 _____

●電話番号 () _____

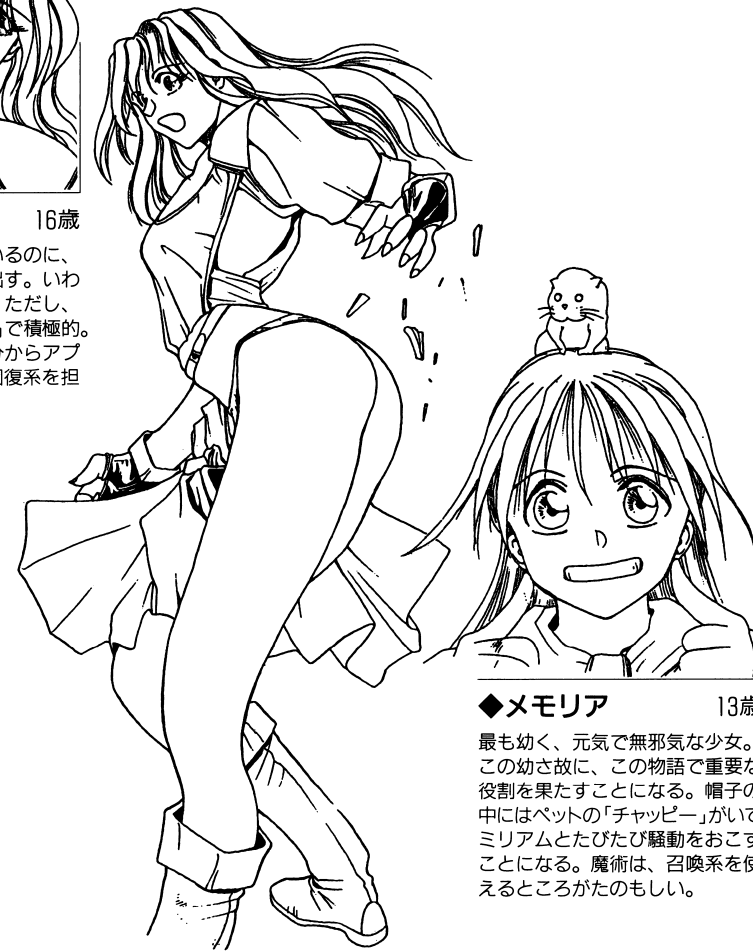
●症状をできるだけ詳しくお書きください

●CONFIG. SYSの内容



◆リセリー 16歳

ふだんはボーっとしているのに、何かあるとすぐに泣き出す。いわゆるブリッコ型の少女。ただし、恋愛に関しては「耳年増」で積極的。なんとレザンにも、自分からアプローチする。魔術は、回復系を担当する。



◆メモリア 13歳

最も幼く、元気で無邪気な少女。この幼さ故に、この物語で重要な役割を果たすことになる。帽子の中にはペットの「チャッピー」がいて、ミリアムとたびたび騒動をおこすことになる。魔術は、召喚系を使えるところがたのもしい。

2. 動作環境

- 本体.....PC-9801VX/UX以降
- 本体メモリ.....640KB
- グラフィック表示.....アナログ16色
- 対応音源.....FM音源ボード
- 入力装置.....キーボード、およびマウスを使用します。ジョイパッドにも対応しています。



3. ハードディスクへのインストール

このゲームは、ハードディスクにインストールして楽しみいただけます。ただし、インストールを行なうには、十分な MS-DOS に関する知識が必要になります。

(1) ハードウェア環境

ハードディスクでプレイするには、次のようなハードウェア環境が必要です。

- ハードディスクの空き容量が、**5MB以上**必要です。
- メインメモリのフリーエリアが、**512KB (524,288バイト)**以上必要です。

(2) インストールの実行

MS-DOSシステムを起動し、画面にプロンプト(A>やB>)が表示されたら、以下の操作を行ないます。

- ①魔導学院Rシステムディスクをフロッピードライブにセットし、そのドライブをカレントドライブにします。

A>C: (ドライブCにセットした場合)

- ②「HDINST 転送元(フロッピーディスク) 転送先(ハードディスク)」と入力して、インストールを実行します。

A>HDINST C A (ドライブCがフロッピーディスク、
ドライブAがハードディスクの場合)

あとは画面の指示にしたがって、ディスクを入れかえてください。このインストールの操作で、専用ディレクトリ「MADOR」が自動的に作成されます。

4. 起動方法

ゲームを起動するには、お使いのハードウェア構成により3種類の方法があります。

●フロッピーディスクから起動する場合

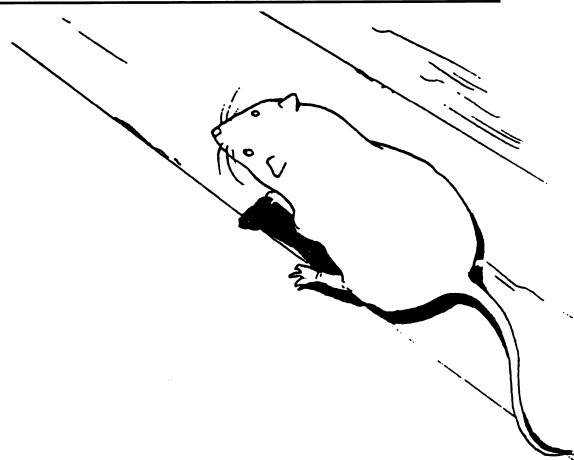
フロッピードライブに以下のディスクをセットして、本体の電源をONにします。

- ドライブ1に魔導学院Rシステムディスク
- ドライブ2に魔導学院Rデータディスク1



アイテム一覧表②

アイテム	解説
[杖]	魔導士見習い、神官、魔法使い、僧侶、召喚士などが装備可能
ショートロッド………	最も一般的な魔導士用の武器
マジカルロッド………	魔力をあげる力を持つ杖
ホーリーロッド………	聖なる力が宿った究極の杖
覇王の杖………	強力な魔力を封じ込めた伝説の杖
[防具]	すべてのキャラクターが装備可能
聖法衣………	魔法防御力をアップさせます。
ドラゴンの盾………	防御力をアップさせます。
[特殊なアイテム]	すべてのキャラクターが装備可能
パワーリング………	ターンごとにHPを少しずつ回復します。
マジックリング………	MPの消費を半分に抑えます。
ペガサスの翼………	通常キャラクターを飛行キャラクター化できます。
赤いハイヒール………	移動力をアップさせます。
マジックガード………	すべての魔法を無力化させます。
ダブルアップ………	敵を倒した時に獲得する経験値(EX)を2倍にします。
魔法のティアラ………	魔力をアップさせます。
ペガサスライブ………	ペガサスナイトにクラスチェンジできます。
東方見聞録………	サムライにクラスチェンジできます。
ビーナスピアス………	ゲートマスターにクラスチェンジできます。



ドライブ2のデータディスクは、ゲーム中のメッセージにしたがって交換してください。なお、システムディスクにはゲームのセーブを行いませんので、ディスクを書込可能な状態にしておいてください。

●ハードディスクから起動する場合

ハードディスクへのインストールが完了している場合には、以下の操作でゲームを起動することができます。

- ①MS-DOSシステムを起動します。
- ②インストールしたディレクトリをカレントディレクトリにします。
- ③起動コマンドを入力します。

```
A>B:            (ドライブBの、ディレクトリ
B>CD MADOR        MADORにインストールし
B>MADOR          た場合)
```

●RAMディスクにコピーして起動する場合

ハードディスクが接続されていないNOTEシリーズの場合は、RAMドライブに魔導学院Rシステムディスクの内容をコピーする必要があります。以下の手順で実行してください。

- ①[HELP] キーを押しながら、NOTE本体の電源をONにするかリセットします。
- ②NOTEメニューを利用して、魔導学院Rシステムディスクを、RAMドライブにコピーします。
- ③NOTEメニューを利用して、起動装置(起ち上げ装置)にRAMドライブを指定します。
- ④フロッピードライブに魔導学院Rデータディスク1をセットし、再起動(リセット)します。

フロッピードライブのデータディスクは、ゲーム中のメッセージにしたがって交換してください。

《注意》NOTEメニューの操作に関しては、お手持ちの機種に付属しているマニュアルを参照してください。

5. ゲームの進行

ゲームは、主人公レザンが町や村で移動や会話をする**イベントモード**と、タクティカル・シミュレーションで戦闘を行なう**タクティカルモード**に分かれています。

イベントモードでは、町や村を歩き回って、できるだけ多くの人々に話しかけてください。人々と会話することでストーリーが展開していきます。町の外に出るとレザンたちの前には数々の敵が現れます。敵との戦闘になると、**タクティカルモード**に移行するので、味方のキャラクターたちに上手に指示を与えて、勝利に導いてください。

●ゲームの基本操作

ゲーム中の基本操作は以下のとおりです。

機能	キー	マウス	ジョイパッド
●キャラクター移動 ●メニュー選択	↑、テンキー⑧ ↓、テンキー② ←、テンキー④ →、テンキー⑥	(マウスによる 移動方法参照)	↑ ↓ ← →
●キャンセル ●メニューオープン	[ESC] または [HOME]	右ボタン	Bボタン
●実行 ●確認	<input checked="" type="checkbox"/>	左ボタン	Aボタン
●未行動キャラクターにジャンプ (タクティカルモードのみ)	[TAB]		

●マウスによる移動操作

イベントモード……マウスカーソルをマップ画面上に置き、左ボタンをクリックすると、主人公キャラクターがマウスカーソル目指して移動します。

タクティカルモード……縮小マップ上で左ボタンをクリックすれば、その場所に移動できます。
マップ画面外にマウスカーソルを移動させると、マウスカーソルの形状が変わり、マップ画面をスクロールさせることができます。

アイテム一覧表①

アイテム	解説
[剣]	剣士、戦士、魔法剣士、サムライが装備可能
ショートソード	護身用の小剣
レイピア	おもに競技に使われる細身の長剣
ロングソード	一般的な戦士の武器
エストック	突き刺すことを目的とした実戦用の長剣
グレートソード	騎士の称号を与えられた者だけが持つことを許された両手専用の長剣
カイザブレイド	ひと振りて海をも切り裂くという伝説のツルギ
マサムネ	東方より伝わりし究極のカタナ
[斧]	ウォリアー、石人形、ストーンゴーレムが装備可能
ブロンズアックス	きこりの斧
バトルアックス	戦闘用につくられた強力な斧
リバティアックス	かつて神が使ったといわれる伝説の斧
[短剣]	盗賊、アサシン、ニンジャが装備可能
ダガー	一般の生活に用いられる短剣
マンゴージュ	ダガーを戦闘用に改良した軽量のナイフ
デスブレイカー	敵の急所を的確に突くことができる幻の短剣
[槍]	騎士、ペガサスナイト、木人、ウッドゴーレムが装備可能
ブロンズスピア	下級兵士用の簡易槍
ヘビーランス	ナイト専用につくられた鋭利な槍
ジャベリン	長距離攻撃用に投げることでできる短槍
ガングニル	伝説の軍神ガングニルが使っていたという長槍
[弓]	狩人、スナイパーが装備可能
ショートボウ	狩りに用いる木でできた弓
クロスボウ	機械的に矢を発射する短射程の弓
キラーボウ	スナイパーがよく使う暗殺用の弓
パルテナの聖矢	天使パルテナが愛用したという聖なる弓

10. アイテムとお金

パーティーを組むキャラクターは、それぞれ1つずつアイテムを装備することができます。その他に、パーティー全体の共有の持ち物として、30個までアイテムを持つことができます。キャラクターが装備するアイテムは、この共有アイテムから選択し、装備をはずした時には、ここに返されます。

アイテムには武器や防具のように装備してはじめて効果を発揮するものと、使用することで効果の現れるものがあります。薬などのアイテムは、使用することで効果を発揮しますが、使うとなくなってしまいます。装備するアイテムはなくなることはありませんが、武器あるいは防具のいずれか一つしか身につけられないので、キャラクターの特長を活かす装備を見つけることが必要です。

装備は店で購入したり、戦闘時に戦利品として手に入れることができます。ただし、軍資金は戦闘に勝利した場合だけ得ることができるので、むだづかいをしないよう気をつけなければなりません。

アイテムには、次のようなパラメータが付加されて、装備したキャラクターの能力値を変化させます。

パラメータ	能力値への影響
命中率	アイテムごとの命中率がそのまま反映します。 (装備なしや、武器以外を装備した場合は60%)
重量	重量分、キャラクターの持つ回避率を減少させます。
攻撃力	キャラクターの持つ攻撃力に加算されます。
防御力	キャラクターの持つ防御力に加算されます。
魔力	キャラクターの持つ魔力に加算されます。
魔法防御力	キャラクターの持つ魔法防御力に加算されます。
移動力	キャラクターの持つ移動力に加算されます。

消耗品のアイテムには、次のようなものがあります。

アイテム	効果
回復の実	HPを少し回復します。
命の薬草	HPを大きく回復します。
魔力の飴	MPを少し回復します。
聖なるワイン	MPを大きく回復します。
力の果実	HPの上限をアップします。
魔力の実	MPの上限をアップします。
女神の祝福	レベルを1つアップします。

6. イベントモードの操作

いろいろな場所に行ったり、出会った人々に話しかけることで、様々な出来事(イベント)が起きます。主人公キャラクターを移動して、人々に触れればその人と会話をすることができます。さらにイベントモードでのメニュー操作により、アイテムの装備や使用、ゲームのセーブ/ロードなどが可能です。

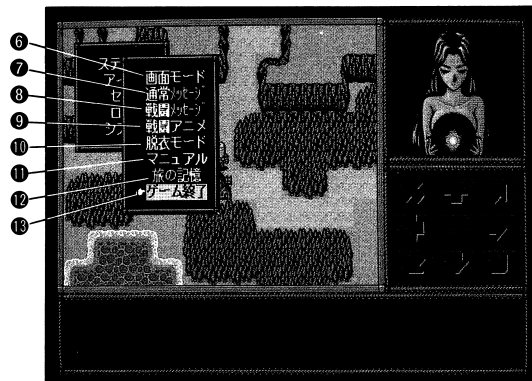


- ① **ステータス** パーティーの各キャラクターの情報を参照できます。
- ② **アイテム** 以下のサブメニューから処理を選択します。

- アイテム一覧** ……全員の共有アイテム一覧を表示します。さらに、選択したアイテムの情報を見ることができます。
- 装備一覧** ……味方のキャラクターのアイテム装備状況を表示します。
- アイテムを使う** ……全員の共有アイテムを使用します。
- アイテムを装備** ……パーティーが持っているアイテムをキャラクターに装備させます。
- アイテムを外す** ……キャラクターが持っているアイテムを外して、パーティーの物として扱います。
- アイテムを捨てる** ……パーティーの持っているアイテムを捨てます。



- ③ **セーブ** 現在の状態を保存します。
- ④ **ロード** 保存されている状態を読み込みます。
- ⑤ **システム** 以下のサブメニューから選択します。



- ⑥ **画面モード** ……NOTEのモノクロ液晶用に表示を変更します。
- ⑦ **通常メッセージ** ……通常時(町での会話など)のキー入力に関する設定を行ないます。
- ⑧ **戦闘メッセージ** ……戦闘時のキー入力に関する設定を行ないます。
- ⑨ **戦闘アニメ** ……戦闘時のアニメーション表示のON/OFFを設定します。
- ⑩ **脱衣モード** ……戦闘時に攻撃を受けた女の子たちの服が破けることがあります。この脱衣シーンは毎回表示されますが、それが不要の場合は、このサブメニューの設定で2回目以降の表示をキャンセルすることができます。
- ⑪ **マニュアル** ……魔法や職業についての簡単なオンライン・マニュアルを表示します。
- ⑫ **旅の記憶** ……今までに見ることのできたビジュアルシーンを再現します。
- ⑬ **ゲーム終了** ……ゲームを終了します。ハードディスクをご使用の場合は、MS-DOSに戻ります。



9. 地形効果と移動コスト

戦闘においては、戦場となる地形が勝敗に大きな影響を与えます。このゲームでは、戦闘に関する地形の影響を、**地形効果**と**移動コスト**という、2種類のパラメータで表します。**タクティカルモード**では、マップ上で**実行キー**を押下すると、その場所の地形効果と移動コストを知ることができます。

●地形効果

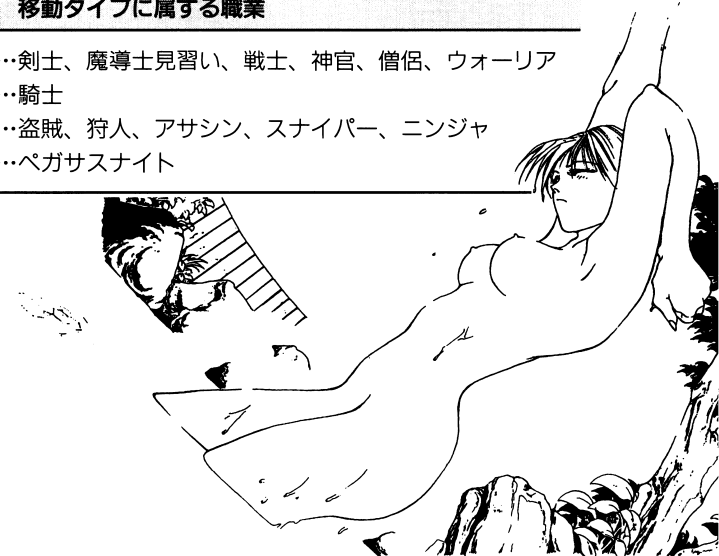
草原や森などは、見晴らしのよい平地に比べて身を隠しやすい地形です。したがって、このような場所では、敵の攻撃からの回避率が上がります。攻撃を仕掛ける場合には、敵の反撃に備えて、回避率の高い地形を選ぶことが有利になります。

●移動コスト

それぞれの地形には、その場所を移動するのに必要な移動力が設定されています。これを移動コストと言い、森や山などは移動しにくいため高い数値になっています。この移動コストは、キャラクターの職業によっても変化します。敏捷な盗賊や狩人などは、森の中でもあまり影響をうけませんし、飛行できるキャラクターならどんな所でも1歩で移動できます。

移動コストを、キャラクターの職業(クラス)別に分類したのが次の表です。

移動タイプ	移動タイプに属する職業
戦士・魔導士型	剣士、魔導士見習い、戦士、神官、僧侶、ウォーリア
騎士型	騎士
盗賊・狩人型	盗賊、狩人、アサシン、スナイパー、ニンジャ
飛行型	ペガサスナイト



それぞれのキャラクターの転職の一例です。

転職(クラスチェンジ)の例	キャラクター
剣士 →魔法剣士	……………レザン
魔導士見習い→魔法使い	→ウィザード……………ジーナ、ミリアム
魔導士見習い→僧侶	→プリースト……………ルティー、リセリー
魔導士見習い→召喚士	→ゲートマスター……………メモリア
狩人 →スナイパー	……………ブレイス
神官 →神官戦士	……………ライン
盗賊 →アサシン	→ニンジャ……………リックス

キャラクターが使用できる魔法は次のとおりです。
魔法を使用するとそのキャラクターのMPは減少します。

呪文	魔法の種類と威力
フレイム……………	敵1人に炎のダメージを与えます。
フレイマー……………	目標の周囲1歩以内の敵に炎のダメージを与えます。
フレイマーズ……………	目標の周囲2歩以内の敵に炎のダメージを与えます。
アイス……………	敵1人に冷気の小ダメージを与えます。
フリーズ……………	敵1人に冷気の中ダメージを与えます。
ブリザード……………	敵1人に冷気の大ダメージを与えます。
ライトニング……………	目標の周囲2歩以内の敵に雷撃のダメージを与えます。
ホーリアップ……………	敵1人に聖なるダメージを与えます。
ヒール……………	味方1人のHPを回復します。
ヒールス……………	味方1人のHPを大きく回復します。
ヒーリング……………	目標の周囲1歩以内の味方のHPを回復します。
ジェンド……………	敵に死神をとり憑かせ、即死させます。
スリープ……………	1ターンの間、敵1人を眠らせます。
スペルエンド……………	敵1人の魔法を封じます。
チャージ……………	1ターンの間、味方1人の攻撃力を増加させます。
クイック……………	1ターンの間、味方1人の移動力を倍加させます。
ウィング……………	味方1人を飛行できるようにします。
マーズ……………	火神マーズを召喚し、目標の周囲1歩以内の敵を焼きつくします。
マーキュリー……………	水神マーキュリーを召喚し、目標の周囲1歩以内の味方を治癒します。
ネプチューン……………	海王ネプチューンを召喚し、周囲2歩以内の敵に津波のダメージを与えます。
ハーデス……………	冥王ハーデスを召喚し、敵1人を即死させます。

7.タクティカルモードの操作

イベントモードで戦闘が発生すると、タクティカルモードに入ります。マップ上に、複数の味方キャラクターと敵キャラクターが配置され、戦闘が始まります。戦闘はターン制で管理され、味方キャラクターがすべての行動を終えると、敵のターンに移り敵キャラクターが行動を開始します。

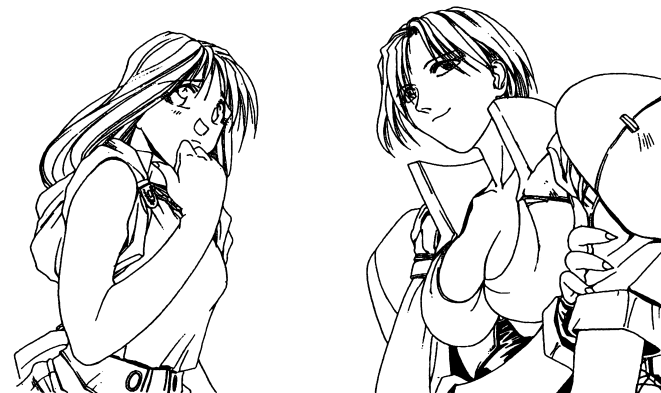
戦闘の行動は、まず移動するキャラクターを選択し、移動可能範囲の中で移動先を指定します。この時、行動メニューが開くので、どんな行動をとるのか選択します。行動を指定すると、その結果が表示されます。行動させたいキャラクターの行動が終了したら、全体メニューを開き、ターン終了を指示します。これにより敵の攻撃ターンになります。敵の戦闘行動はコンピュータにより制御されます。戦闘は敵のリーダーを倒すまで、この操作をくりかえします。

味方のキャラクターのHPが0になると戦闘不能になり、戦闘から離脱します。ただし、このキャラクターは死んでしまった訳ではないので、次の戦闘からは自動的に復帰します。ただしこの場合、レベルが1つダウンしてしまいます。また、戦闘中にリーダーが戦闘不能になると、パーティーは戦場から退却します。

●戦闘時の基本行動

タクティカルモードでは、以下の戦闘行動を行いません。

- ①移動するキャラクターを選択
- ②移動可能範囲内で移動先を指定
- ③キャラクターの行動を決定
- ④未行動のキャラクターがあれば①～③をくりかえし
- ⑤全員の行動が終了すれば、味方のターン終了



●全体メニュー

画面上でキャラクターを選択していない状態で開くメニューです。
各種情報を参照したり、全体の行動を決定します。



次のキャラ …… 次の未行動キャラクターの位置にジャンプします。

チーム一覧 …… 戦闘中のキャラクターたちの一覧表を表示します。その中の一人を選択すると、詳細な情報を見ることができます。さらに**実行キー**を押下すると、そのキャラクターの位置にカーソルが移動します。

オート …… 未行動の味方キャラクターを、コンピュータが自動的に操作します。

退却 …… 現在の戦闘から退却します。

セーブ …… 現在の戦闘状態を保存します。

システム …… イベントモードと同様に、各種の設定を行なうことができます。

ターン終了 …… 味方のターンを終了します。

●行動メニュー

各キャラクターの移動が終了した時点での行動を選択します。

攻撃 …… 現在位置から攻撃可能な敵を選択して攻撃します。

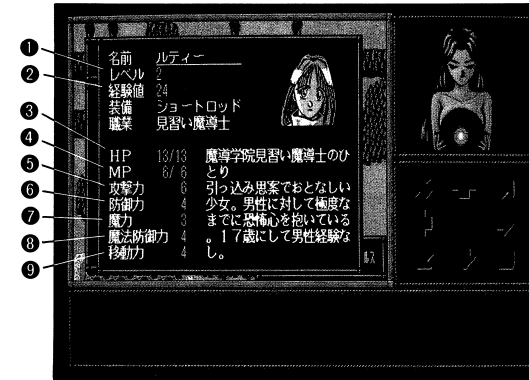
魔法1
魔法2
魔法3 …… 魔法を使用します。赤の表示はMP不足で使用できないことを示しています。

アイテム …… 全員の共用アイテムを使用します。

待機 …… 移動するだけで、何もしません。

⑧. キャラクターの能力

キャラクターたちは、固有の能力を持っています。アイテムもキャラクターごとに1個ずつ持つことができます。キャラクターは戦闘に参加するごとに経験値(EX)を獲得し、100に達した時点で1レベルアップします。また、一定のレベルに達したキャラクターは、上級の職業(クラス)に転職(クラスチェンジ)することができます。ただし、職業によっては、特別なアイテムが必要な場合があります。



キャラクターが持つ能力値は、次のような意味があります。

能力値	内容
①レベル	キャラクターの現在の到達レベルです。一定のレベルに達すると上級の職業(クラス)に転職(クラスチェンジ)できます。
②経験値(EX)	現在までの経験値(EX)です。経験値が100に達するとレベルアップします。
③HP/最大HP	生命力(HP)の現在値と最大値です。
④MP/最大MP	精神力(MP)の現在値と最大値です。
⑤攻撃力	攻撃時に敵に与えるダメージの大きさです。
⑥防御力	敵の攻撃から受けるダメージの減少値です。
⑦魔力	敵に与える魔法のダメージの大きさに影響します。
⑧魔法防御力	敵の攻撃から受ける魔法ダメージの減少値です。
⑨移動力	1回に移動できる距離(歩数)です。