

Playing Manual

ロードス島戦記 プレイングマニュアル





ブローローズ

「ロードス」という名の島がある。

「呪われた島」として名高い辺境の島だ。

怪物がうごめく迷宮や、そして人を寄せつけぬ魔の領域が各地に存在している。

ほんの三十年ほど前には、「呪われた島」というその不吉な名前を証明するかのように、西の山中にある「最も深き迷宮」と呼ばれる魔宮から、遥かなる古代に封印されていた、強大な力を持った魔神たちが解放され、ロードス中を恐怖のどん底にたたき落とすという事件が起こっている。

その魔神との激しい戦いは、一年余も続きロードスの各地に混乱と破壊の波が押し寄せたが、人間を始めエルフ、ドワーフらの光を信仰する者たちが協力して、再び魔神を封じることができた。

かくして、戦乱の時代は終り、ロードスには元の退屈ではあるが平和な日々が取り戻されたのである。

しかし、それは東の間の平安にすぎなかった。やがて来る大きな災厄の前のほんの僅かな間の休息。

ロードス島の東南、賢人たちの国カノンの南の海上に浮ぶ暗黒の島マーモを、武力で統一する戦士が現われたのだ。その戦士の名はベルド。自ら暗黒皇帝の名を名乗り、恐怖でもって魔物たちを支配していった。

邪悪な怪物たちの軍団が、暗黒皇帝のもとに密かに招集されつつあった。

そして、その陰に一人の魔女の存在があることはまだ誰も知らない。その者の名も魔法の力も、いかなる場所でも生まれ、いかなる生き様を送ってきたのかも。

人々は再び訪れようとしている戦乱の予兆から目を背けるように、日々の暮しを送っていた。

そんなロードス島の、東の大国アラニアの片田舎、ザクソンの村に、正義の志に燃える若者たちがいた……………

ロードス島戦記

パーン

剣を頼りの傭兵稼業。
だが、己の未熟さを知り、
修業の旅に出る。
正義感のかたまりで、
頭より行動の短絡タイプ。
クラスはナイト。
種族は人間。



エド

思慮深く、物静かだが意志は強い。
パーンとは幼なじみ。
至高神ファリスに仕える人間のフリースト。



スレイン

穏やかと言うより「呑気者」。
しかし、知識を得ることには
貪欲な人間のソーサラ。

ギム

無口で忍耐強い、大酒飲みの大食漢。
北のトワーフ族出身の力自慢の細工師。
クラスはウォーリアー。



ウッド・チャック

若い頃、仕事に失敗して
20年の牢獄暮らし。
憶病なくせに、プライドが高い中年。
人間のスカウト。



デイドリット

滅びの道をたどるエルフー族の女。
普段はおとなしいが、戦闘になるとヒカー。
弱冠御歳のシャーマン。



目次

ロードス島戦記を始めるための準備	P 1
ユーザーディスクの作り方	
キャラクターの作成と登録	P 2
冒険を始めるための準備	P 7
ターバ…冒険者の生まれた村	P 8
ロードス島戦記の旅の始まり	P 12
ゲーム画面説明	
旅行(移動)	P 14
キャンプ	
ステータスを見る	P 16
戦 闘	P 20
再び冒険の旅へ	P 22
最後に	P 23
あとがき	P 24
ロードス島戦記 終了認定証について	P 27

ロードス島戦記を始めるための準備

ロードス島戦記のパッケージの中には、プログラムディスク・シナリオディスクの2枚のゲームディスクが入っています。ゲームを始めるためには、もう一枚ユーザーディスクというものが必須ですので、ブランクディスク一枚を用意して下さい(データやプログラムが記憶されているディスクでも良いのですが、データは消えてしまいます)。

ユーザーディスクの作り方

誤解が生じないように、ディスクドライブの呼びかたを統一しておきます。ディスクドライブのナンバーが

0, 1の場合	1, 2の場合	
0	1	ファーストドライブ
1	2	セカンドドライブ

プログラムディスクをファーストドライブに、シナリオディスクをセカンドドライブにセットし、パソコンの本体に電源を入れると、オープニングが始まります(すでにパソコンの本体に電源が入っている時は、2枚のディスクをセットしてからリセットボタンを押して下さい)。

オープニングの途中(もちろん最後まで見てもOK)で、ESCキー(または、マウスの右ボタン)を押すと、画面はディスクユーティリティモードになり

ユーザーディスクの作成 ユーザーディスクのバックアップ

と表示されます。

*ユーザーディスクの作成……ユーザーディスクを作ります。

*ユーザーディスクの

バックアップ……ユーザーディスクの内容を別のディスクに保存します。

「ユーザーディスクの作成」を選択し、画面の指示にしたがい作成を進めて下さい。画面に「終了しました」と表示されればOKです。これでゲームを始める準備ができました。この後、キーボードのいずれかのキー(または、マウスのどちらかのボタン)を押すとメニュー選択モードになります。

キャラクターの作成と登録

ロードス島戦記では、キャラクターを6人まで作ることができますが、一旦ゲームを始めてしまうと、キャラクターの増員や作り直しは出来ませんので注意して下さい。なお、冒険者たちを一人も作らずにゲームを始めると、ロードス島戦記の小説や連載に登場する「ギム」（以後、NPCと呼ぶ）一人でゲームを開始することになります（NPCたちについては、巻頭をご覧ください）。

では、早速冒険者たちを作ってみましょう。

ユーザーディスク作成終了後、キーボードのいずれかのキー（または、マウスのどちらかのボタン）を押すと、メニュー選択モードになり画面に

キャラクターを作る ゲームを始める キャラクターを見る キャラクターを消す
--

と表示されます。

- *キャラクターを作る……ロードス島戦記の冒険者たちを作ります。
- *ゲームを始める……ロードス島戦記のゲームを始めます。
- *キャラクターを見る……作った冒険者たちのステータスなどを見ます。
- *キャラクターを消す……作った冒険者たちを消します。

テンキー、矢印キー（または、マウス）で、カーソルを「キャラクターを作る」に持って行き、リターンキー（または、マウスの左ボタン）を押します。画面の指示にしたがって作成を進めて下さい。

☆手順その1〈種族を選ぶ〉

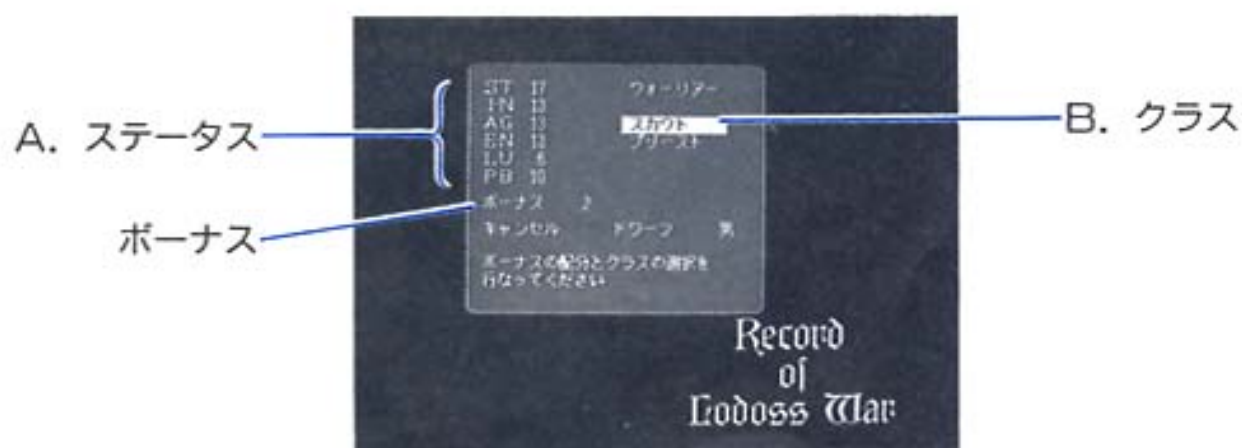
まず、種族を選んで下さい。種族には下の表のように4種類あり、それぞれに特徴・役割があるので、それに応じて選びます。

〈種族表〉

種族名	説明
人間	おそらくあなたと同じ種族です。バランスのとれた能力をもっていて、どのクラスにもなれます。言い変えると、特徴がないということです。
エルフ	森に住む妖精族です。体はきゃしゃですが、高い知能と敏捷性をもっています。ウォーリアー、シャーマンになれます。
ドワーフ	背が低く力持ちの種族です。魔法は嫌いますが、信仰心が強いのでプリースト、ウォーリアー、スカウトになることができます。
ハーフエルフ	人間とエルフの混血です。どちらの社会でも仲間外れになることが多いかわいそうな連中で、ナイト、ウイザードになれます。

☆手順その2〈性別を選ぶ〉

冒険者たちの性別を選んで下さい。性別を選ぶと画面は下のようになります。



A=ステータスとその初期値が表示されます。ステータスとは、力強さや機敏さといった、キャラクター達を形作る能力を指します。6種類のステータス(能力)ポイントの高低により、いろいろな職業(クラス)につくことが出来るようになるわけです。

〈ステータスの説明〉

ステータス	説明
ST (ストレンクス)	キャラクターの力強さをあらわします。 戦闘には大きくかかわります。
IN (インテリジェンス)	キャラクターの賢さをあらわします。 魔法の効果やMPに影響があります (MPについては☆キャラクターウインドウ参照)。
AG (アジリティー)	キャラクターの敏捷性をあらわします。 攻撃の命中率やタクティカルコンバットでの 移動力に影響します。
EN (エンデュアランス)	キャラクターの耐久力をあらわします。 おもにLPに影響します (LPについては☆キャラクターウインドウ参照)。
LU (ラック)	キャラクターの幸運度をあらわします。 ゲーム中様々な局面で微妙に影響します。
PB (フィジカルビューティー)	キャラクターの見た目の美しさをあらわします。





B=選択出来るクラス（職業）が表示されます。

クラスは7種類（下表参照）あります。

1つのクラスを選ぶためには、そのクラスに必要なステータスの最低値（11ポイント以上）を、満たしていなければなりません。もしここに何も表示されていなくても心配はいりません。次のページをご覧ください。

〈クラスの説明〉

クラス名 (表示)	説明	11以上必要な ステータス
ウォーリアー (War)	武器の扱いに通じた戦士です。 日頃は傭兵などをして暮しています。	ST EN
ナイト (Knt)	どこかの領主に仕える騎士です。 誇り高く、醜い武器は使いません。 戦闘能力はウォーリアーに少し劣りますが、将来コモンの呪文を学ばせることが出来ます。	ST PB
プリースト (Pri)	寺院で神に仕える神官です。 ロードスには主に5つの宗派があります。 至高神ファリス、大地母神マーファ、 戦神マイリー、知識の神ラーダ、富の神 チャ・ザから選択して下さい。 宗派ごとに特別な呪文があります。 (詳しくは、スペルブック参照)	IN EN
ソーサラー (Sor)	ソーサラーマジックを操る魔術師です。 戦いは苦手です。	IN AG
シャーマン (Sha)	精霊のカシャーマンマジックを使う 呪術師です。 戦闘能力も少しはあります。	IN LU
ウィザード (Wiz)	ソーサラー、シャーマン両系統を使いこ なす魔法の専門家。ただし呪文を覚える のには随分時間がかかります。	IN AG LU
スカウト (Sct)	体術に長けた者の総称です。 罠の発見や解除をまかせておけば安心 です。	AG LU



☆手順その3〈ボーナスの配分〉

画面に表示された基本のステータスポイントに、ボーナスポイントを振り分け、「あなたのキャラクター」を作ります。

テンキーや矢印キーで、配分したいステータスまでカーソルを持って行き、

- INSキー（または、マウスの左ボタン）を1回押すと、1ポイントプラス
- DELキー（または、マウスの右ボタン）で、1ポイントマイナス

する事が出来ます。

（ボーナスポイントを、無理に配分しなくても良いのですが……）

※各ステータスポイントは、最大値（種族・クラスなどにより異なります）を越えず、また、最初に表示されたステータスポイント未満になることはありません。

☆手順その4〈クラスを選ぶ〉

ボーナスポイントの振り分けが終わったら、冒険者たちのクラス（職業）を選びます。表示されているクラスの中から選んで下さい。

☆手順その5〈名前をつける〉

冒険者のクラスが決まったら、名前を付けます。8文字以内で好きな名前を入力して下さい。ひらがな、カタカナ、英大文字、英小文字、数字が入力出来ます（詳しくは、下の表を見て下さい）。名前入力には、マウスは使えません。

〈切換表〉

	かなキー ON	かなキー OFF
CAPSキー ON	ひらがな	英 大文字
CAPSキー OFF	カタカナ	英 小文字

名前を入力しリターンキーを押すと、キャラクターの全ステータスが表示され、「これでいいですか」と聞いてきますので、「はい」を選択すればそのキャラクターは登録されます。冒険者たちを6人まで登録すると、自動的に最初のメニュー選択モードにもどります。2～3人作った時点で終わらせる場合は、次の冒険者を作るか作らないかを聞いてきますので、「いいえ」を選んで下さい。これでキャラクターの作成と登録が終わり、ゲームを始める準備が出来ました。

次は、ロードス島の冒険を始めるための準備です。

冒険を始めるための準備

これからゲームを始めるわけですが、ここで前もって「ロードス島戦記」の基本的な操作について説明しておきます。

☆基本操作の説明

基本的な操作に必要なのは、テンキーの2, 4, 6, 8と矢印キーの↑, ↓, ←, →そしてリターンキー、ESCキーだけです。もちろんマウスだけでもOKです。下の表をご覧ください。

〈基本操作説明〉

前進, または画面上へ	
8 ↑	
左を向く, または画面左へ	4 ←
	6 → 右を向く, または画面右へ
2 ↓	
振り返る, または画面下へ	

リターンキー, マウスの左ボタン=決定	
ESCキー, マウスの右ボタン=1段階前に戻る (キャンセル)	

※マウスは、普段お使いの要領で操作して下さい。

左右のボタンについては、上の表をご覧ください。

いくつかの中から選択し、決定しなければならない時は、表の要領でカーソルを動かし、リターンキーで決定して下さい。また、決定を間違えた場合、ESCキーを押すことにより、一段階前に戻ることが出来ます(例外もあります)。

これだけわかっていればOK。そろそろゲーム開始です。

ターバ……冒険者の生まれた村

メニュー選択モードで「ゲームを始める」を選択すると、ターバの村に出ます。この村には酒場&宿屋、寺院そして市場があり、冒険者たちはここで冒険に必要なものを揃えるのです。またロードス島には、ターバの他にも街や村はたくさんあり、それぞれに特徴があります。たとえば、シーブズギルドがあったり、ウィザースカレッジがあったり……。

では、ターバの村を歩いて見ましょう。村に入ると、まず広場に出ます。画面に

街(村)を出る
酒場&宿屋に行く
寺院に行く
市場に行く

以上のオプションが表示されますので、行きたいところを選んで下さい。

☆酒場&宿屋

一階が酒場で二階が宿屋になっています。

酒場には、街の人々や旅の途中の冒険者たち、また、NPCがいる場所もあります。彼らは、いろいろな国々の様子や役に立つ情報を知っているはずですよ。

宿屋に泊まることにより、LP、MPをフルに回復することが出来ます。また、ゲームのセーブもここで行います。


酒場に入ると下のようなオプションが表示されます。

広場へ戻る
酒を飲む
客に話かける
パーティーから外す
二階へ上がる
パーティーを見る

* 広場へ戻る……街の広場に戻ります。

* 酒を飲む……酒場で酒を注文すると、店の主人と話が出来ます。

* 客に話かける……酒場の客に話かけます。

- 
- *パーティーから外す…パーティーは6人までです。他の冒険者を仲間に入れてくても、すでに6人いる時は、このオプションを選んで下さい。外した仲間は、この酒場に残ってみんなと一諸にお酒を飲んでいきますよ。
 - *二階へ上がる……………宿屋に行きます。ここに泊まると、LP、MPの回復及びゲームのセーブが出来ます。
 - *パーティーを見る……冒険者たちの、所持金や持ち物が見られます。

☆寺院

冒険に出掛け、戦闘で傷付き疲れはてた心身をいやしてくれます。

寺院に入ると

画面に

広場へ戻る
治療してもらう
司祭の話を聞く
パーティーを見る

と表示されます。

- *治療してもらう……お金がある限り、すべての治療をしてくれます。お金の足りない場合は、コンディション表の下の方になっているものから順に治療してゆき、お金がなくなった時点で治療が終わります(詳しくは☆キャラクターウインドウをご覧ください)。
- *司祭の話を聞く……司祭と話が出来ます。
(他のオプションについては、☆酒場&宿屋の項をご覧ください。)

☆市場


ここでは、武器や防具、薬など冒険に必要なものすべてを買うことが出来ます。

市場に入ると

画面に

広場へ戻る
アイテムを買う
アイテムを売る
パーティーを見る

と表示されます。



*アイテムを買う……冒険に必要なアイテムを買います。誰が買うかを聞かれますので、パーティーの中から誰か選んで下さい。すると画面が変わり、売っているアイテムが表示されます。持てるアイテムは、1人8個までです。

☒のついているアイテムは、そのキャラクターにとって装備出来ないものです。

*テンキー、矢印キー（または、マウス）で、カーソルを画面の上下に表示された矢印のところへ持って行き、リターンキー（または、マウスの左ボタン）を押すと、アイテムリストの続きを見ることが出来ます。

*武器、防具や、一部の特殊なアイテムは、装備しないと使えません。装備については、**キャンプ**の項をご覧ください。

*アイテムを売る……必要のないアイテムを売ります。パーティーの中の誰が売るかを決め、売りたい物を選んで下さい。売った物は、そのお店に残っている場合がありますので、「あっ！まちがった！」と言う時、あわてず「アイテムを買う」をしてみてください。でも、売った時よりは、高いお金を払わなければ……。市場以外でもアイテムの売買の出来る所はあります。でも、すべてのアイテムが売買されているのではなく、少し特殊なアイテムに限ります。価格も市場とは、少し違うようです。

☆アイテムについて

簡単にアイテムと言っても、この「ロードス島戦記」には数百種あります。手にいれる方法は、買う、拾う、奪い取るなど様々です。使い方にもいくつかの方法があり、「装備する」もの、「使う」もの、持っているだけで効果のあるものの、3種類に分けられます。たとえば、武器や防具その他一部の特殊なアイテムは、持っているだけでなく、装備しなければ役に立ちません。1つ1つのアイテムの使い方は、ご自分で確かめて下さい。

*「装備する」、「使う」については、**キャンプ**の項を参照して下さい。

では、代表的なアイテムを、少しだけ紹介しておきます。

〈アイテム表〉

ポーション



魔法の飲み薬です。青白いクリスタルの小びんに入っており、飲むと様々な効果があります。たとえばヒーリングポーションは傷をいやし、アンティドートは毒を消します。その他のポーションの効用はゲームのなかで確かめて下さい。

リング



指輪は装飾品としてだけではなく、身を守る魔法の力を持ったものがあります。何から守ってくれるのかは、身に付けてみないとわかりませんが、なかには呪われた指輪もあるので気を付けて下さい。

ブーツ



あなたのはいているブーツをよく見て下さい。かかとに白い馬の絵が描れていませんか？ 馬の印がついてれば、それは魔法のブーツです。きっと足どりが軽快になっていることでしょう。

宝石



宝石は古代から魔法と深い関係にあります。それは宝石に精霊が宿っていることがあるからです。宝石をこすって精霊が現れたらその持ち主の命令にしたがいます。

☆その他の街の風景

ターバ以外の街(村)には、こんな変わった所もあります。

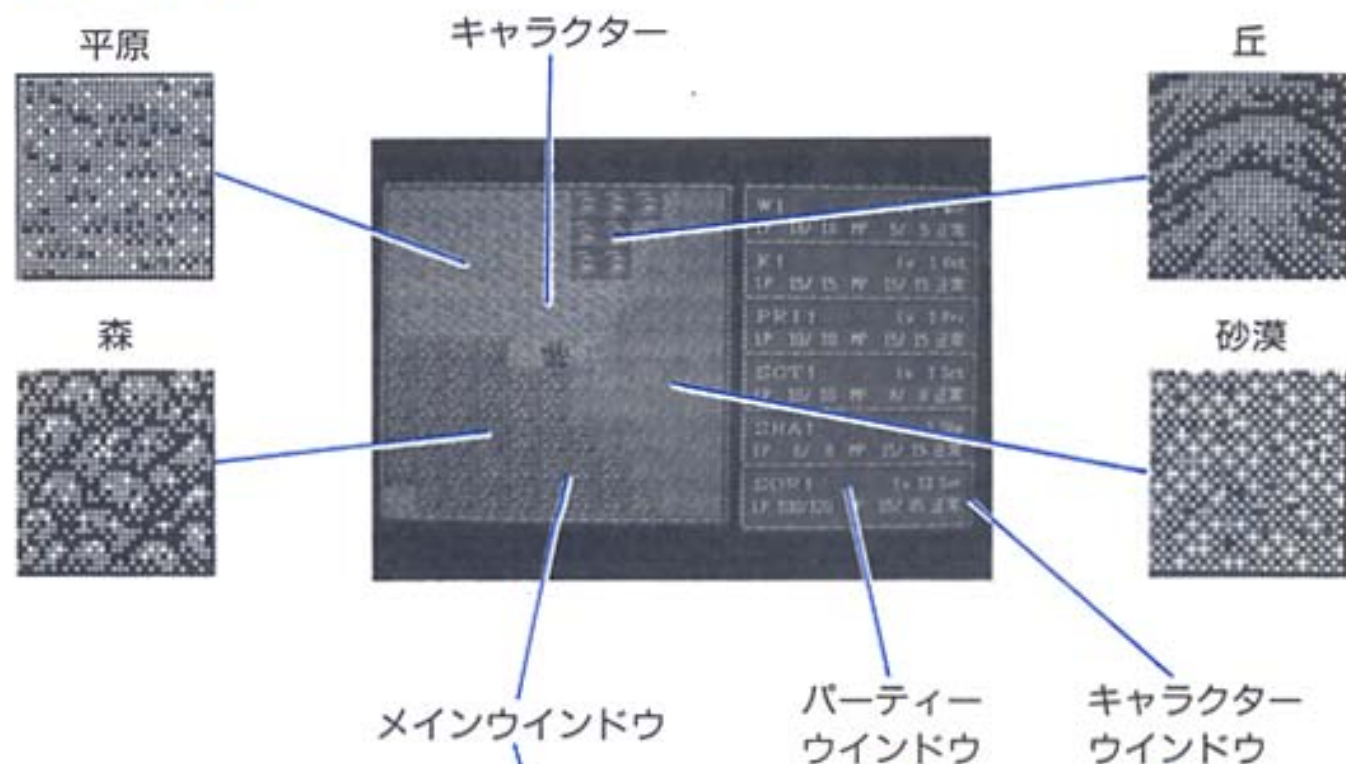
- * ウィザーズカレッジ…マジックアイテムの売買や、拾ったアイテムの鑑定をしています。カース（呪い）のかかったアイテムを身に付けた時も、ここで解いてもらえます。
- * シーズギルド……スカウトの組合です。お金を出せば裏の情報を教えてくれます。

ロードス島戦記の旅の始まり

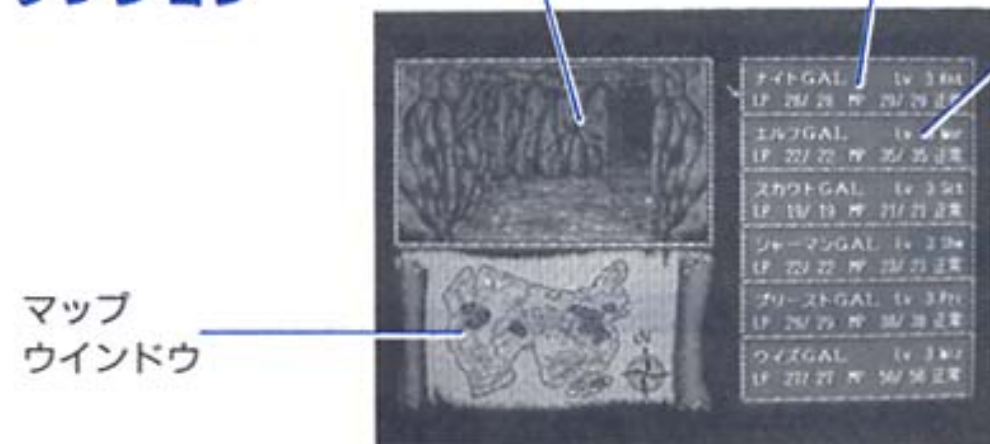
冒険に旅立つ準備は整いました。さあ、いよいよ出発です。
ではまず、冒険中の画面を見て下さい。

ゲーム画面説明

フィールド



ダンジョン



☆キャラクターウィンドウ

画面の右側のキャラクターウィンドウには、冒険者の名前、LP、MPと冒険者たちのコンディションが表示されます(LV(キャラクターレベル)と職業も表示されますがここでは省きます)。

- * LP (ライフポイント) ……冒険者が持っている生命力。攻撃を受けると減り、0になると死んでしまいます。
- * MP (メンタルポイント) ……冒険者が持っている精神力。これがなくなると、意識不明となります(キャンプを張って休息を取ったり、宿屋に泊まると回復します)。
- * コンディション (体調) ……冒険者の身体の状態。コンディションには、11種類(下表参照)あります。

〈コンディションの説明〉

コンディション	説明
正常	魔法をかけられたり、毒をうけたりしていない状態。
睡眠	敵の魔法で、眠らされている状態です。
浮遊	基本的には、魔法により体が浮いている状態です。
病気	病に侵されている状態を指します。
毒	毒に侵されています。
精神疲労	精神的に毒に侵されたような状態で、MPが減って行きます(「精疲」と表示される場合もあります)。
気絶	頭を「ガンノ」となぐられ、クラツときているところです。
意識不明	MPが0になるとこの状態になり、行動不能となります(「精疲」と同じく、「意不」と表示される場合あり)。
麻痺	体が痺れてしまい、動けない状態です。
石化	ほとんど死体です。体が石になってしまいました。
死亡	ご臨終です。復活を祈りましょう。

たとえば、毒を受けた上に気絶させられると、画面の表示では「気絶」となります。2つまたはそれ以上のコンディションが重なることもあり、その場合はコンディション表で下の方になっているものが表示されます。

旅行(移動)

ロードス風旅行法と、その注意点です。

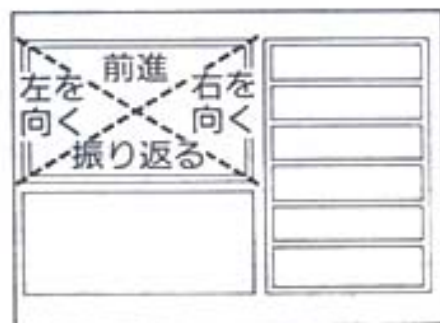
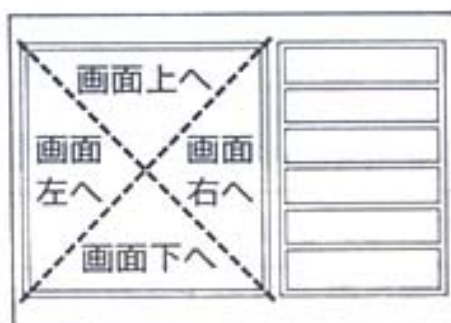
☆フィールド (ロードス島の世界)

街の外は、山あり、谷あり、川あり。そこには、ロードス島に災いをもたらす、数多くのモンスターがうごめいています。移動は四方向で、テンキー、矢印キー(または、マウス)を使います。

☆ダンジョン (洞窟)

凶悪なモンスターたちがひそむ危険な場所であると同時に、ロードス島に平和をもたらす鍵が隠されてもいます。その入口は、情報を集め、だいたいの位置を確かめなければ、発見出来ないでしょう。中に入ると、前ページの写真のような画面で、メインウインドウは30表示(デテクションやビジョンの魔法を活用し、マッピングしておくとう迷うことはありません)、マップウインドウには、地図上に現在地が白い点で表されます。移動はテンキー、矢印キー(またはマウス)を使います。

※フィールドおよびダンジョンの移動をマウスで行う場合、メインウインドウ内のカーソル位置と移動方向の関係は、右図参照。



注 罨!

ダンジョンの中には、モンスターの手による数多くの罨が仕掛けられており、このため何人の冒険者たちが生命を落としたことが知れません。罨を見付けると、前方に罨が仕掛けられていると表示され、誰がはすすかを聞いてきます。この場合、スカウトにはずさせたほうが、成功率は高いようです。失敗するとひどい目に合いますので、罨は慎重にはずして下さい。

キャンプ

旅の途中、冒険者たちの傷付き疲れはてた心身をいやしたり、拾ったり奪い取ったりしたアイテムを調べたり、また、次の戦闘に備えて武器などの装備をするためキャンプは欠かせません。キャンプは、ほとんどの場所で張れますが、戦闘中・街(村)の店の中など、普通では考えられない所にキャンプはしないで下さい。

●フィールドでキャンプを張る

ESCキー（または、マウスの右ボタン）を押すと画面に

キャンプを張る
周りを調べる

と表示されます。

*キャンプを張る……キャンプを張ります。

*周りを調べる……パーティーの足元を調べ、何かが見え隠れしていればそれを見付けることができます。

●街(村)・ダンジョン

ESCキー（または、マウスの右ボタン）を押すと、すぐにキャンプを張ります。

☆キャンプを張ると

画面に

休息を取る
ステータスを見る
隊列変更
表示速度の変更
勢力範囲の表示

と表示されます。

*休息を取る……MP(精神力)を回復します。ただし連続して休息を取っても、効果はありません。

*ステータスを見る……パーティーの冒険者たちの名前、クラス、ステータスや、所持金、アイテムなどが、2枚のステータスウインドウに表示されます。魔法やアイテムを使いたいときにも、これを選びます（詳しくは、次の **ステータスを見る** をご覧下さい）。

*隊列変更……パーティーの並んでいる順番を変更します。先頭から順に選んで行きます。

*表示速度の変更……画面に表示するコメントの速度を変更します。通常時のコメントの速度、戦闘時のコメントの速度を別々に変更できます。速度の表示は0~9の10段階で、数字が小さいほどコメント表示速度が早くなります。

*勢力範囲の表示……ロードス島には、不穏な空気が漂っています。アラン、カノン、ヴァリス、フレイム、マーモ、モスの六つの国々は、一触即発の状態、いつなにか火がつくことになるかわかりません。そのため、各国の状況が一目でわかるようにしました。

ステータスを見る

キャンプを張ったとき画面に表示される、オプションの中の「ステータスを見る」には、重要な機能がたくさん含まれています。

これを選ぶと、1枚目のステータスウインドウには、そのキャラクターの似顔絵、名前、性別、クラス、種族その他が表示されます。ここでリターンキー（または、マウスの左ボタン）を押すと2枚目のステータスウインドウが表示され、ステータスやその値、持ち物などが表示されます。持ち物には、いくつかのマークが付いています。

〈マーク説明〉

マーク	説明
Eマーク	そのキャラクターが装備しているアイテムです。
Cマーク	カース(呪われている)アイテムです。
?マーク	拾った(奪い取った?)アイテムで、まだ鑑定されていないもの。
Pマーク	ポーションの略です。
Sマーク	スクロール(巻物)のマークです。魔法の呪文が書かれています。
Xマーク	装備出来ないアイテムです。

この画面でもう1度リターンキー（マウスの左ボタン）を押すと、画面に

魔法を使用する
アイテムを使用する
アイテムを見る
アイテムを渡す
アイテムを捨てる
アイテムに名前を付ける
アイテムを装備する

と表示されます。

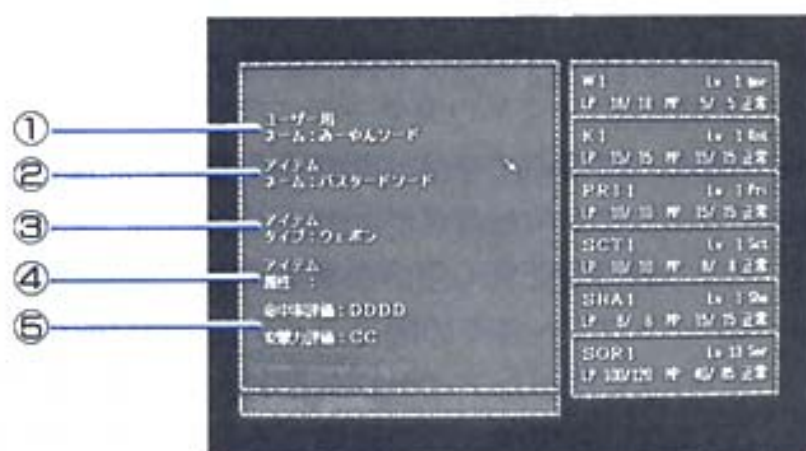


- * 魔法を使用する……………傷をいやす魔法や毒を消す魔法などを使います。
ダンジョン内で辺りを調べる魔法なども、この時に使う
わけです。
- * アイテムを使用する……魔法と同じく、マジックアイテムなどを使います。
- * アイテムを見る……………キャラクターたちが何を持っているか、またそのアイテム
の能力はどれくらいかを見ます（次項参照）。
- * アイテムを渡す……………キャラクター各々の間でアイテムのやり取りが出来ます。
- * アイテムを捨てる……………いらなくなったアイテムなどで、市場でも引き取っても
られないものは、この時捨てるしかないでしょう。
- * アイテムに名前を付ける…アイテムに好きな名前を付けることが出来ます。
たとえば、「短剣」に「ファイアーソード」なんて付ける事
も出来ます。
残念なことに、能力はやはり「短剣」ですが…。
(名前の入力は、**キャラクターの作成と登録**の項参照)
- * アイテムを装備する……アイテムを身に付けます(詳しくは、☆**アイテムの装備**
の項参照)。



☆アイテムを見る

どのアイテムを見るか選択すると、下のような図が表示されます。



①=アイテムに好きな名前を付けるとここに表示されます。

②=本来の名前が表示されます。

③=アイテムの種類が表示されます。

④=アイテムの属性（マジック、タレント、カース）が表示されます。

マジック…善し悪しにかかわらず、魔法のかけられたアイテム。

タレント…これも善し悪しはわからないが、使ってみるとなんらかの効果がある。

カース……「装備」すると呪われてしまうアイテム。

もちろんこれらの属性を持たない、ごく一般的なアイテムもたくさんあります。

⑤=アイテムの評価（攻撃力、命中率、防御力の各評価）が表示されます。武器は攻撃力、命中率、防具は防御力の評価値がでます。評価は各々16段階あり、表のようになっており、「AAAA」と表示されていればその評価が最も高く、「D」と表示されていれば、その評価が最も低いことを表しています。

〈評価段階表〉

最高	AAAA
	AAA
	AA
	A
	BBBB
	BBB
	...
	DD
最低	D



☆アイテムの装備

「アイテムを装備する」を選ぶと、何を装備するかを聞かれます。装備出来るアイテムとは、以下のようなものです。

アイテム	説明
ウエポン	武器を指します（ツーハンドウエポン〈両手武器〉は、扱うために両手が必要なため盾が持てません 要注意）。
アーマー	鎧です。
シールド	盾です。
リング	指輪です（詳しくは、☆アイテムについてをご覧ください）。
ブーツ	☆アイテムについて参照。

※これら以外にも、装備出来るアイテムはありますが、出てきた時のおたのしみです。

このオプションを選択しても、もしそのキャラクターが、たとえばウエポン（剣や弓矢といったもの）を持っていなければ「ウエポン」は画面に表示されず、選択出来ません。また、クラス（職業）により、装備出来るウエポン、出来ないウエポンがあり、そのキャラクターが装備出来ないウエポンしか持っていない場合も、「ウエポン」の表示はされません。



戦 闘

冒険中モンスターに遭遇すると、戦闘となります。「タクティカルコンバットにしますか」と聞かれた場合、「はい」を選択すると……

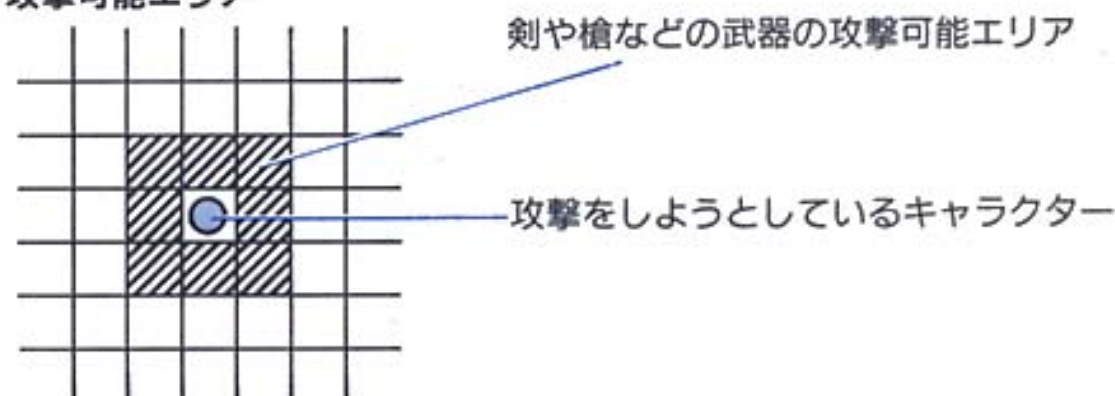
☆タクティカルコンバット

戦術的コンバットと考えて下さい。コンバットフィールド（12×12エリアの戦場かな……）全体を見渡し、キャラクターやモンスターだけでなく地形、状況など総合的に判断し戦闘を進めます。画面に表示されるオプションの中から、キャラクターひとりひとりの行動を選びます。

●攻撃

敵を剣などを使って攻撃します。弓矢などの飛道具なら、画面中のどのモンスターでも選ぶ事が出来ますが、剣や槍のような武器しか持っていない場合は、自分の周りのモンスターとしか戦えません（下図参照）。

攻撃可能エリア



攻撃目標のモンスター選択には、テンキーの $\boxed{8}$ 、 $\boxed{2}$ 及び矢印キーの $\boxed{\uparrow}$ 、 $\boxed{\downarrow}$ 、またはマウスを使います。テンキー、矢印キーの場合、カーソルはそのキャラクターが攻撃できるモンスターの所にしか行きません。

●移動・攻撃

これは、少し離れた所にいるモンスターを攻撃するオプションです。テンキーの $\boxed{2}$ 、 $\boxed{4}$ 、 $\boxed{6}$ 、 $\boxed{8}$ 、矢印キーの四方向またはマウスを使い、攻撃したいモンスターを選んで下さい。そのキャラクターは、指定されたモンスターに接近し攻撃します。ただし、モンスター以外を選ぶと、そこまで移動して終わることになります。このオプションでは、カーソルはどこにでも移動しますが、色が変わった範囲内しか選択出来ません。

●移動

前項と同じですが、攻撃は行いません。



●魔法

魔法を使います。魔法には、以下のような系統があります。

回復系……………LP、MP、コンディションなどの回復

攻撃系……………敵を攻撃する、味方の攻撃力を上げる

防御系……………敵の攻撃力を下げる、味方の防御力を上げる

召喚系……………モンスターなどを呼び出す

どの系統の魔法を使うかを選ぶと、その中で知っている魔法だけを表示します。

対象を選択する必要のある魔法の場合の選択方法は「攻撃」及び、「移動・攻撃」と同じです。魔法については、スペルブックをご覧ください。

●アイテム

そのキャラクターの持っているアイテムリストが表示され、その中から使いたい物を選びます。攻撃の魔法の力を持ったアイテムを使ったり、武器が壊れてしまったり落としてしまったときには、このオプションでスペアの武器に持ち替えたり。また、たとえばスケルトンにスピアーを使っても、効果は期待出来ない（槍で骸骨を突いても、突き抜けるだけ）ように、武器には向き不向きがあるため、もし戦闘中使っている武器の効果があまり無いようなら、このオプションで他の武器に持ち替えるべきです（日頃からいくつかの武器を揃えておくほうが良いでしょう）。

アイテムによっては、その対象を選択しなければならない場合がありますが、方法は前項をご覧ください（戦闘中、武器を壊したり落としたりすることをファンブルと言い、この他に誤って味方を傷つける、足をくじくなどのファンブルがあります）。

●防御姿勢

敵の攻撃から身を守る姿勢をとります。敵からの攻撃を避ける確率が高くなります（もちろん、魔法から身を守る事は出来ません）。

タクティカルコンバットでの基本的なオプションは以上です。キャラクターにより使えないオプションがあり、その場合表示されません。

もう一つタクティカルコンバットにおいて、忘れてはならないオプションがあります。それは、戦闘からズラかる事です。敵味方双方の1回の攻撃(行動)が終わった時点で、「戦いを続けますか?」と聞かれますので、「続ける、逃げる」どちらかを選んで下さい。「逃げる」を選んだ時に運が良ければズラかれるでしょう。

タクティカルコンバットを選ばず、「いいえ」を選ぶと……



☆クイックコンバット

タクティカルより手順が少なく、決着が早くつきます。タクティカルが戦術的なら、このコンバットは抽象的です。地理的条件など関係なく、敵がすでに目の前にいるものとして、戦闘を開始します。そのためオプションからは、「移動・攻撃」と「移動」が省かれていますが、タクティカルでは別になっていた「逃げる」が加えられました。

クイックコンバットで注意すべき点は、

△使用出来ない魔法がある。また魔法によっては、効果、使用法が少しかわる。

△モンスターも味方のパーティも前後2列に並んでおり、普通の攻撃は前列どうしてしか出来ない(魔法、飛道具などは、後列からでも攻撃出来る)。

選択には、テンキーの[8],[2]と矢印キーの[↑],[↓]及びマウスを使います。

以上2つのコンバットモードがありますが、何時でもどちらかを選べるわけではなく、

△フィールド(平原や山、川)では、クイックコンバットのみ

△ダンジョンでは選択

△例外として、どちらでもタクティカルコンバットのための戦闘がある

どちらかを選べる場合、タクティカルは時間がかかるが作戦次第で自分たちより強い敵にも勝てる、クイックなら弱い敵を短時間で始末出来るなど、それぞれの利点をよく考えて選んで下さい。

とりあえず、戦闘に勝利をおさめるとご褒美がもらえます。倒したモンスターが持っていたアイテムや宝箱などです。ただ、ご褒美と言ってもモンスター達のこと、ただでは持って行かせてくれません。宝箱には、ちゃんと罠がかかっていることがあります。誰がチャレンジしても良いのですが、ここは機敏なスカウトに、まかせべきでしょう(罠については☆ダンジョンの項を参照して下さい)。

再び冒険の旅へ(ゲームのロード)

プログラムディスク(ファーストドライブ)とユーザーディスク(セカンドドライブ)をパソコンにセットし電源を入れます。オープニングが始まったらリターンキー(または、マウスの左ボタン)を押して下さい。最後にセーブした宿屋の1階、酒場からゲームが始まります。

※オープニング中ESCキー(または、マウスの右ボタン)を押すと、ディスクユーザーリティモードになります **ユーザーディスクの作り方** 参照。

最後に

以上、簡単な操作の説明をしてまいりましたが、おわかりいただけただろうか心配です。しかし、「ロードス島戦記」は簡単な操作で楽しんでいただけるよう制作されておりますので、画面の指示にしたがうだけでゲームはスムーズに進行することでしょう。

冒険者たちに命を与え、ロードス島に平和を導くのはあなたです。さあ、ディスクをセットし電源をONにして下さい。

「ロードス島戦記」の制作にご協力して下さった皆様、発売を首を長くしてお待ち下さった皆様、この場を借りまして、ハミングバードソフトスタッフ一同を代表し、心よりお礼申し上げます。本当にありがとうございました。

ハミングバードソフト

「ロードス島戦記」マニュアル担当

友永 みどり

STAFF

原 作

安田 均 水野 良

オリジナルキャラクターデザイン

出 淵 裕

音楽&音楽効果

アルマジロ

ゲームデザイン

高山 浩

プログラム

山下 浩一

松尾 光泰

グラフィックデザイン

井上 由香

ANN KOBE

アシスタント

鶴田 真一

渡辺 力

松柴 直樹

アシスタント

和田 みどり

原田 英樹

MP RUN

モンスターデザイン

SARA SAKAKI

パッケージ・マニュアル

友永 みどり

スペシャル サンクス

グループ SNE

株式会社 角川書店

(吉田 隆)

制作・著作



Humming Bird Soft™

「ロードス島戦記」©Kadokawashoten/H.YASUDA & Group SNE
©Humming Bird Soft

RPGの楽しさは何といっても、自分がゲームマスターやプレイヤーとなって楽しさを“作り出す”ことにあり、ぼくはいつも思っています。そのため月刊コンプティーク誌上で連載されたリプレイではずいぶんと苦勞させられたものです。でも、いかにプレイの雰囲気を実際に書こうとも、どうしても活字では伝えきれなかった部分もあります。

しかし、コンピュータRPGという形で「ロードス島戦記」をお届けすることができて、みなさんにもぼくらが感じた楽しさを味わってもらえると、原作者の一人として嬉しく思います。

でも一方では、コンピュータ・ゲームでこの楽しさを再現するために、たいへん苦心しました。

その苦心の結果のひとつがタクティカルコンバットという戦闘方法の採用です。テーブルトークのRPGでは、普通なら勝てないような強い怪物をプレイヤー全員が知恵をふりしぼって考えだした作戦によって倒せることがあります。同じように、タクティカルコンバットでは、怪物と戦うためにキャラクターたちのコンビネーション・プレイが必要になります。強い怪物でもうまく戦えれば勝てるし、逆にドジをふめば意外な敵にパーティーが全滅してしまうことだってあるのです。でも、キャラクターとの一体感を味わうためには、これが一番だとぼくたちは考えたのです。

そして「ロードス島戦記」の著者として、ゲームマスターとして、原作のイメージを壊さないことにも気を使いました。パーンたちの台詞はリプレイの雰囲気を大切にしましたし、ストーリーは小説版を中心に、新しいアイデアをいくつか加えた上で一本にまとめました(中には小説の第2弾、第3弾で語られるアイデアも含まれています)。

きっとロードス島を冒険している気分になれると思います。

水野 良

最初にロードス島が生まれたのは、いまとなってはいつのことかはっきりしません。とにかく、もう一人の原作者“水野良”がなにやらぶつぶつ言いながら、自分のゲーム世界をセッションの前日、一生懸命組み立てていたことを思い出すくらいです。翌日、その念入りに組み立てられた世界を、いつもぼくをはじめとしてグループSNEのプレイヤーが、テーブルトークのRPGはおもしろけりゃいいんやろとばかりに、ガタガタにしていたことだけは確かなようです。

もちろん、このときのロードスは原ロードスとも呼べるべきもので、コンプティーク誌に連載されたリプレイ版ではありません。しかし、その後、同誌からテーブルトークのRPGを紹介するのに何かいい方法はないかと聞かれたとき（リプレイの長期連載という形式を思いついたのはともかく）、まっさきにこのロードスをリプレイに使いたいと感じたのは、自分でもその世界にひとかたならぬ感情移入をしていたからでしょう。

幸いにも、“ロードス島戦記”のリプレイは好評を得て、もとの小説版も出され、いまここにコンピュータ・ゲームとしても完成しました。RPGはやはり参加するゲームですから、自分がその世界のキャラクターになって没入するのが最高です。その意味では、ようやくロードスも、コンピュータの力を借りて、本来のゲームとしての姿をここで見せたと言えるかもしれません。

さあ、あなたも自分のキャラクターを作って、おおいに楽しんでください。

安田 均



Humming Bird Soft™