

Playing Manual

ロードス島戦記Ⅱ
—五色の魔竜—
プレイングマニュアル



— Prologue —

「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。

十年ほど前、この島では「英雄戦争」と呼ばれる戦いがあった。暗黒皇帝ベルドが率いるマーモが、ロードス全土を征服せんと戦いを始めたのだ。彼は暗黒の島マーモを支配下に入れ、ダークエルフやゴブリンなどの邪悪な者どもからなる軍勢でカノンやヴァリスといった国々に攻め込んだ。

それに対して、白き王ファーンが治めるヴァリスは、モスやフレイムといった国々と連合してマーモにあたった。

ファーンとベルドは戦いの決着をつけんと一騎打ちを行なった。二人の英雄は相打ちとなり、英雄戦争は終結した。

しかし、この戦いの影に、「灰色の魔女」と呼ばれる魔法戦士と、彼女を倒した六人の冒険者がいたことを知る者は少ない。

時は過ぎて、このまま平和が続くかにもえた。しかし、ベルドの遺志を継ぐ黒騎士アシュラムと、魔導師バクナードによってマーモは統一され、ふたたび戦いを始めた。戦乱の時代の幕開けである。

そんなロードス島の北西にある高都ライデンに、魔術師スレインが組織した冒険者ギルドがあった。そこには、英雄になることを夢見る多くの若者たちが集まっていた……

ロードス島戦記Ⅱ

—五色の魔竜—

プレイングマニュアル

Contents

●コンピュータゲーム「ロードス島戦記」概要	4
【ハードウェア構成】	5
動作機種(本体)	5
増設RAMボード/サウンドボード/マウス	6
【操作方法】	8
基本操作	8
【起動方法】	10
ユーザーディスクの作成	10
ユーザーディスクのバックアップ	11
キャラクターをつくる	11
セーブしたところから続ける	11
【キャラクター】	12
【キャラクターの作成】	13
メンバーの登録	13
メンバーの抹消	21
メンバーを見る	21
ゲームを始める	21
【オープンフィールド】	23
【ダンジョン】	23
【街/村】	24
冒険者ギルド/酒場&宿屋/市場/寺院/盗賊ギルド/ウィザーズカレッジ	24
【キャンプ】	26
【戦闘】	33
タクティカルコンバット	33
戦闘中の特殊事項	34
ターボコンバット	36
●セーブ/ロード	36
●アイテム(アイテムタイプマーク/装備アイテム/アイテム使用回数/他)	37
【ロードス島戦記Ⅱー五色の魔竜ースペルコレクション】	40
ご案内/パッキングリスト/NOTICE	巻末

キャラクターの紹介(NPC)



《スパーク》

—不幸の騎士—

種族：人間
クラス：ナイト
ST：16 EN：14
IN：12 LU：9
AG：14 PB：15

砂漠の王国フレイムの若き騎士である彼は、カシユ王からの密命で愛馬ライトニング号と共にパーティーに参加する。



《ギヤラック》

—フレイムの白色彗星—

種族：人間
クラス：ウォリアー
ST：15 EN：16
IN：9 LU：13
AG：12 PB：9

傭兵を稼業としている根っからのウォリアー。ダンディー気どりの性格なので目立たないが、戦いには欠かせない熱血漢。



《アルド・ノーバ》

—蘊蓄—

種族：人間
クラス：ソーサラー
ST：11 EN：15
IN：16 LU：16
AG：13 PB：9

頑丈そうな体をしているが、武器戦闘を好まない蘊蓄野郎。
【蘊蓄】うんちく：学問や経験で得た知識の披露？



《グリーブス》

—マイリーの白色矮星—

種族：ドワーフ
クラス：プリースト
ST：14 EN：15
IN：16 LU：11
AG：11 PB：9

戦の神マイリーを信仰する神官戦士。聖職者らしくないふるまい(冗談)もするが、信仰心は厚い。
110歳のドワーフ



《リーフ》

—子猫—

種族：ハーフエルフ
クラス：シャーマン
ST：7 EN：11
IN：17 LU：11
AG：16 PB：16

人間とエルフの間に生まれたハーフエルフ。しかも、人間の母親を探しているという奇妙な境遇である。弱冠15歳？



《ライナ》

—女王様—

種族：人間
クラス：スカウト
ST：11 EN：14
IN：13 LU：15
AG：17 PB：13

スカウトというよりはシーフ(盗賊)に近い性格のセクシーな彼女。でるか!? 鞭を片手にお得意の女王様モード!!

●テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(RPG)とは?

- ある設定された舞台(世界観・価値観)を元にシナリオをつくり、その舞台とシナリオを使ってゲームを進めます。
- プレイヤーは、その設定された舞台で自由に行動します。時として、ルールに定義されていない行動を行なう事も可能です。その舞台・シナリオやプレイヤーの行動を、ゲームマスターと呼ばれる人が管理してゲームを進行させます。また、成功判定など確率を判断する必要があるときは、サイコロなどを用いてその結果を判定します。

●コンピュータゲーム「ロードス島戦記」概要

- 「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」はいわゆるコンピュータRPGですが、本来の“RPG”の要素とコンピュータならではの特徴をたくさん取り入れ“RPG”をより楽しんでいただこうと開発したゲームです。

- 「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」には、×時といった細かく面倒な時間の感覚(区切り)はありません。冒険中が“昼”で、宿に泊まったりキャンプで休息をしている時が“夜”だと考えてください。しかし、その時々での時間の流れはいつもありますので、人に出会った時や危険にさらされた時は、その場で行動を起こさなくてはなりません。

- 「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」には、様々なシナリオ(ミッション/イベント)が用意されています。こういった道筋で、どのような冒険をするかはあなた次第ですが、「冒険者ギルド」のメンバーとして行動すれば、その道は開けて行くでしょう。

- 「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」では、敵と遭遇した時に2種類の戦闘方法を選択できますが、「タクティカルコンバット」と呼ばれる戦闘を基本にして戦ってください。「ターボコンバット」は、およそ“5レベル”下の敵に対して効果的な戦闘です。例えば、1レベルの時に勝利できた敵に、6レベル以上になった時に出会った場合は効果があるでしょう。ただし、敵の数やその時の状態によっては、必ずしも勝てるという保証はどこにもありません。また、重要な戦闘や敵から不意打ちを受けた場合には自動的に「タクティカルコンバット」になります。

※本製品「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」は、「ロードス島戦記―灰色の魔女―」をお持ちでない方も、遊ぶ事ができます。



【ハードウェア構成】

●動作機種(本体)

■NEC

PC-9801VM/VX/RX/RS/RA/DX/DS/DA
PC-9801UV/UX/CV/EX/ES/LV/LX/LS/
T/N/NS/NV/UR/UF
PC-9801XL/RL(ノーマルモード)
PC-H98MODEL60/U60/100/U100(ノーマルモード)
PC-98DO/DO*

■EPSON

PC-286, 286V/X/VE/VF/VS/VX/VG
PC-286US/UV/UX/LP/C/LS(T/C)/LE/
LF/NOTE F/BOOK
PC-386, 386V/VR/M/S/LS/GS/GE/P

●ディスクドライブ及びフロッピーディスク

■1MBタイプ・フロッピーディスクドライブ:2台

- 「ロードス島戦記II-五色の魔竜-」のフロッピーディスクとおなじメディアである事。
- 2基のドライブは連続しており、正しく接続されている事。

■新しいフロッピーディスク(2HD)

- ユーザーディスクとして使用します。上記のディスクドライブで使用できるものでなくてはなりません。

●ディスプレイ

■専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)

- 機種により本体に液晶モニター等が付属している場合は必要ではありませんが、可能な限り高解像度カラーCRTの使用をお勧めします。

●メモリ容量

■本体メモリ640KB以上

- PC-9801VM/UV等は本体メモリの容量を確認し、不足している場合は増設する必要があります。



●増設RAMボード

■I・Oバンク方式増設RAM

- 容量が512KB以上のI・Oバンク方式増設RAMが、接続されている場合は、その領域をディスクキャッシュとして使用し、データの処理速度を高めます。
- I・Oバンク方式増設RAMを使用する。
ディップスイッチ「3-6」を“ON”にする。
- I・Oバンク方式増設RAMを使用しない。
ディップスイッチ「3-6」を“OFF”にする。

■プロテクトメモリ方式RAM

- I・Oバンク方式増設RAMの有無にかかわらず、優先してディスクキャッシュとして使用します。
- ※RAMに記録されている内容は消去されますので「ロードス島戦記II-五色の魔竜」を起動する前に、内容のバックアップを行なうことをお勧めします。
- ※一定時間を経過すると回転が停止する形式のフロッピーディスクドライブでは、ディスクキャッシュが組み込まれません。(以下の機種が現在確認されています。)

N E C: PC-9801LV/LX/LS/T/N/NS
(E)/NV/UR/UF
PC-9801N/NS(E)/NV(内蔵RAMド
ライブ)

EPSON: PC-286L/LE/U/NOTE F/
BOOK, PC-386NOTE A(W)

- ※EMS方式の増設RAMには対応しておりません。
- ※ディスクキャッシュを使用したくない時は、[SHIFT]キーを押しながら「ロードス島戦記II-五色の魔竜」を起動してください。

●サウンドボード

■サウンドボード(PC-9801-26K)

- 音楽、効果音を楽しみながらゲームをすることができます。
- ※サウンドボードが本体内部に組み込まれている機種は、新たに用意する必要はありません。
- ※サウンドボードを使用したくない時は、[CTRL]キーを押しながら「ロードス島戦記II-五色の魔竜」を起動してください。

●マウス

■バスマウス(PC-9872U/R, PCMS2)


- キーボードのみの操作も可能ですが、より操作性を高めるためにマウスの使用をお薦めします。
- ※マウスカーソルはマウスを移動させると表示されます。キーボードのみをご使用の場合は、マウスカーソルは表示されません。
- ※マウスカーソルが表示されている状態で[**COPY**]キーを押すとマウスカーソルが消去されます。マウスでの操作を再開する場合は、マウスを移動させてください。マウスカーソルが再び表示されます。
- ※RAMボード、サウンドボード、マウスの取り付けや設定方法は、それぞれに付属の取扱説明書をお読みください。
- ※RAMボード、サウンドボード、マウスは必要ではありませんが、「ロードス島戦記II—五色の魔竜—」をより楽しく円滑に進めるために使用される事をお薦めします。
- ※NEC純正のサウンドボード、マウス以外をご使用になられた場合、正常に動作しない事があります。



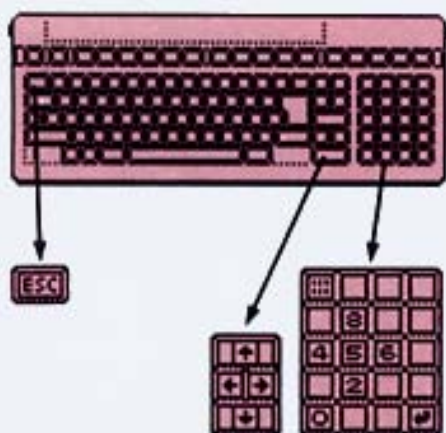
【操作方法】

●用語説明

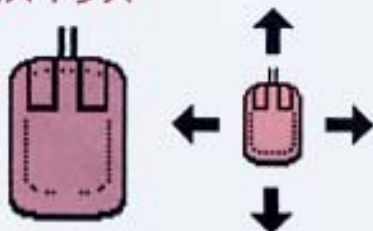
■「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」では、説明等の際にこの項目で挙げた用語を用います。

- Aドライブ
1台目のフロッピーディスクドライブ装置
- Bドライブ
2台目のフロッピーディスクドライブ装置
- カーソル
選択肢がある場合に文字等の色が反転している部分
- マウス
バスマウス
- マウスカーソル
マウスの移動によって画面上を移動する“”マーク
- マウスクリック
マウスのボタンを押してすぐに離す動作
 - マウスの左ボタンを押す動作を「左クリック」
 - マウスの右ボタンを押す動作を「右クリック」

キーボード







バスマウス



●基本操作

- 「ロードス島戦記II―五色の魔竜―」の操作には、キーボードとマウスを使用する事ができます。

■選択肢の選択(コマンド選択)

○カーソルキーの または、テンキーの⑧②④⑥の入力により反転しているカーソルを移動させます。マウスの場合、マウス自体を前後左右に移動させる事により、反転しているカーソルを移動させます。(マウスパッドのご使用をお勧めします。)

※以後、この行動を下のように表記します。

上に移動="↑"/下に移動="↓"
左に移動="←"/右に移動="→"

■選択肢の決定(コマンド決定)

○リターンキー"␣"の入力により反転しているカーソル位置の選択肢が決定されます。マウスの場合は、左クリックにより決定します。

※以後、この操作を"決定"又は"[␣]"と表記します。

■キャンセル(コマンドの取消)

○エスケープキー"⏏"の入力により選択内容がキャンセルされたり、選択を中止する事ができます。マウスの場合は、右クリックにより選択を中止します。

○テンキーの"0"もこれに対応しています。ただし、文字を入力する時は、その限りではありません。

※以後、この行動を"取消"又は"[⏏]"と表記します。

※ [⏏] でキャンプモードに入る場合もあります。



【起動方法】

●起動方法

- 起動する前にパッケージの内容が正しいかどうかを、本書（プレイングマニュアル）の巻末に記載されている「バックアップリスト」と照合してください。

○「ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－」の起動

- 「システムディスク」をAドライブにセットし、本体の電源を入れます。すでに電源の入っている場合は、本体のリセットボタンを押します。
- しばらくするとオープニングが始まります。オープニング中に任意のキー入力があると、オープニングを中断し「起動メニュー」が表示されます。

※すでにゲームの途中（ユーザーディスクを作成済み）の場合、Aドライブに「アドベンチャーディスク」をBドライブに「ユーザーディスク」をセットして起動する事ができ、すぐにゲームを再開する事ができます。

起動メニュー

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
キャラクターをつくる
セーブしたところから続ける

■ユーザーディスクの作成

①「ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－」では、ゲームを始める前にユーザーディスクを作成しなければなりません。ユーザーディスクを作成するには、新しいフロッピーディスク(2HD)を用意します。勿論、ご使用のディスクドライブと同じメディアでなくてはなりません。

※「ロードス島戦記－灰色の魔女－」のユーザーディスクをお持ちの方は、御用意ください。いっそう楽しめる事と思います。

②「ユーザーディスクの作成」を選択し決定します。

③Aドライブにミッションディスクを、Bドライブに新しいフロッピーディスク(書き込み可能状態)をそれぞれセットします。

④準備ができたなら任意のキーを押してください。ユーザーディスクの作成が開始されます。後は、表示されるコメントにしたがって作業を進めてください。

※作成作業が終了すれば起動メニューに戻ります。

※「ユーザーディスク」は常に“書き込み可能状態”にしていないとなりません。

5インチ

3.5インチ



初期メニュー

メンバーの登録	P.13参照
メンバーの抹消	P.21参照
メンバーを見る	P.21参照
ゲームを始める	P.21参照

■ユーザーディスクのバックアップ

すでにゲーム中のユーザーディスクのバックアップ(予備)を作成する事ができます。

- ①「ユーザーディスクのバックアップ」を選択し決定します。
- ②Aドライブにユーザーディスクを、Bドライブに新しいフロッピーディスク(書き込み可能状態)をそれぞれセットします。
- ③準備ができたら任意のキーを押してください。自動的にユーザーディスクのバックアップが行なわれます。

※作成作業が終了すれば起動メニューに戻ります。

■キャラクターをつくる

- キャラクターを作ります。ユーザーディスクを作成しただけではキャラクターがいませんので、ゲームを始める前には必ずこのコマンドを選ばなくてはなりません。

- ①ユーザーディスクを作成した後で、このコマンドを選択し、決定します。

■セーブしたところから続ける

ゲーム途中のユーザーディスクを持っている場合は、このコマンドでゲームを再開する事ができます。ゲームは最後にセーブした街から始まります。



【キャラクター】



- 「ロードス島戦記II -五色の魔竜-」では、このゲームストーリーを進める冒険者を、最大6人まで作成することができます(PC)。また、1人も作成せずに冒険を始める事もできますが、この場合は、既成のキャラクターを使ってプレイする事になります(NPC)。
- あなたのキャラクターは、冒険者ギルド(冒険者達の協会)のメンバーとして、登録されるところから始まります。

■PC(Player Character)

あなたが生みだし、名付けたキャラクターです。もちろん、あなたが自由に操るこのゲームの主人公達です。

■NPC(Non Player Character)

すでに「ロードス島戦記」の世界に存在するキャラクター達ですが、あなたが自由に操る事ができます。また、PCと共に冒険をする事もできます。

■SNPC(Special Non Player Character)

NPCと同じく「ロードス島戦記」の世界に存在するキャラクターです。NPCのように自由にパーティーに加えたり外したりする事はできませんが、冒険をする上で心強い味方となってくれるでしょう。



【キャラクターの作成】

- ユーザーディスクの作成を行なった後、カーソルで「キャラクターをつくる」を選択し決定します。

- ①現在登録されているキャラクターの「名前」「クラス」(※略称)「レベル」が表示されますので、確認したいキャラクターをカーソルで選び、決定します。

- ②選択決定されたキャラクターの詳しいステータスが表示されます。

●メンバーの登録

- このコマンドでキャラクターの作成をします。

- ①カーソルで「メンバーの登録」を選択し、決定します。

○メンバー登録の手順

I：種族の選択

II：性別の選択

III：ボーナスポイントの振り分け

IV：クラス(職業)の選択

V：カルト(宗派)の選択

VI：名前の入力

VII：容姿の選択

VIII：通り名の決定

◆選択可能クラス表

クラス	略称	種 族				能 力 値					
		人 間	エルフ	ドワーフ	ハーフ エルフ	ST	IN	AG	EN	LU	PB
ウォリアー	War	●	●	●	●	●			●		
ナイト	Knt	●				●					●
スカウト	Sct	●		●				●		●	
プリースト	Pri	●		●			●		●		
ソーサラー	Sor	●			●		●	●			
シャーマン	Sha	●	●		●		●			●	
ウィザード	Wiz	●					●	●		●	

〈種族別選択可能クラス〉

〈クラス別必要能力値〉

○クラス別必須条件

- キャラクターを作成するうえで、満たしていなくてはならない条件があります。
- クラス別必須条件は各クラスによって制限が異なり、前頁の表に“●”印の付いていないキャラクターは作成できません。また、“●”印の付いている能力値が“11”以上必要です。

I：種族の選択

- まず最初にキャラクターの種族を決めます。4つの種族の中からカーソルで選択し決定します。

■種族

- 「ロードス島戦記」の世界には、さまざまな種族が存在しています。トカゲのような姿をしたものから妖精の類まで、多種多様な種族が存在しています。
- 「ロードス島戦記Ⅱ―五色の魔竜―」では、4種族の中からPCとして選択します。

○人間

- いわゆる普通の人間で、この世界の大半を占める種族。
- 種族の特徴は少ないが、能力的には平均的な種族。
- 能力値にもよるが、どのクラスも選択できる。

○エルフ

- 華奢な体軀に長い耳が特徴的な妖精族。
- 力強さはないが、敏捷性に優れている。
- 精霊界と近い位置関係を持ち、精霊語を巧みに操る。

○ドワーフ

- がっしりとした体軀に短い手足が特徴的な妖精族。
- 体に似合わずその器用さには肩を並べる種族は少ない。
- 力強く信仰心も厚い。

○ハーフエルフ

- 人間とエルフの混血種。
- 人間とエルフのどちらからも敬遠されている。
- 独自の集落はなく、人間かエルフの中で暮らしている。

II：性別の選択

■性別

- 各種族には、それぞれ男性と女性があります。性別によるクラス(職業)の制限はありませんが、能力値に多少の違いがあります。男性か女性かをカーソルで選択し決定します。

○男性

- 同種族の女性に比べると、筋力(ST)などが高い。

○女性

- 同種族の男性に比べると、敏捷性(AG)などが高い。

III：ボーナスポイントの振り分け

■能力値

- それぞれのキャラクターの能力は、6つの能力値で表わされます。

○ST：ストレクス 【筋力】

- キャラクターの力強さを表わす。主に武器による格闘など、筋力を使っての行動に対して、この値が関わってきます。戦士タイプのキャラクターに重要です。

○IN：インテリジェンス 【知力】

- キャラクターの賢さを表わす。インテリジェンスは精神力(MP)にかかわりますので、魔法使いになるキャラクターは特にこの値が高い方が良いでしょう。

○AG：アジリティー 【敏捷性】

- キャラクターの俊敏さを表わす。移動できる距離や罠をかかわすのに、関わりますので、どのキャラクターにも必要ですが、スカウトは特に重要です。

○EN：エンデュランス 【耐久力】

- キャラクターの耐久力を表わす。生命力(LP)の値に関わりますので、戦士タイプのキャラクターは特に重要です。

○LU：ラック 【幸運度】

- キャラクターの幸運度を表わす。罠の解除等にこの値が関わってきますので、スカウトになるキャラクターはこの値ができるだけ高い方が良いでしょう。

○PB：フィジカルビューティー

【魅力度】

- キャラクターの外見上の美しさを表わす。特に必要な能力値ではありませんが、美しいキャラクターはそれなりの役得もあるかも知れません。

■能力値ボーナス

- 種族、性別の選択されたキャラクターは、自動的に振り分けられた能力値の他に、5ポイントの能力値ボーナスを持っています。

- ①増加したい能力値をカーソルで選択し【KS】で増加します。
- ②増加させたボーナスポイントは【KS】で減少する事ができます。

※能力値ボーナスはすべて振り分ける必要はありません。

※能力値は、種族ごとに最大値が決まっているので、能力値ボーナスが余っているのにそれ以上増加させる事ができない場合もあります。

※マウスの左クリックで増加、右クリックで減少する事ができます。

IV：クラスの選択

■クラス(職業)

○ウォリアー：(War)

- 武器による攻撃を最も得意とするクラスで、魔法はまったく使えませんが、武器や鎧などの装備アイテムのほとんどを使いこなす事ができます。

○ナイト：(Knt)

- 元々は領主などに仕えている戦士です。たいていの武器や鎧が使い、唯一“馬”に乗る事ができるクラスです。将来簡単な魔法を覚える事も可能です。

○スカウト：(Sct)

- 技術的にはシーフ(盗賊)と大差ありませんが、冒険中の危険回避などには必要な技術なので、盗賊とは区別されています。罠の発見・解除などの専門家です。

○プリースト：(Pri)

- 神に仕える神官戦士で、信仰する神に祈りを捧げる事によって力を得、回復や敵を戒める魔法を使う事ができます。武器を使った攻撃も優れています。

○ソーサラー：(Sor)

- 上位古代語を操る事により、万物の源(マナ)の力を借りて魔法を使う事ができるクラスです。物理的な攻撃は得意ではありません。

○シャーマン：(Sha)

- 精霊語を操る事により、精霊に呼びかけて力を借りる魔法を使う事ができるクラスです。物理的な攻撃は得意ではありません。

○ウィザード：(Wiz)

- 高いレベルの魔法を覚えるのにはかなりの時間と経験をつまなくてはなりませんが、ソーサラー・シャーマンの両方の魔法を使う事ができるクラスです。

V：カルトの選択

- その昔、ロードス島のある世界(フォーセリア)には、大小さまざまな神々が存在していたといわれています。その神の力は現在でも残っており、多くの人々は神々を奉じています。「ロードス島戦記II -五色の魔竜-」では、その中でも大きな力を持っていたとされる六大神のカルト(宗派)を扱っています。PCとして選択できるのは、ファラリス(暗黒神)を除く5つです。5つのカルト、または、無宗派をカーソルで選択し決定します。
- プリーストは神に仕える神官ですから、かならずカルトを選択しなければなりません。選択したカルトによってカルト特有のプリーストマジックもあります。
- プリースト以外のキャラクターは選択しなくてもかまいませんが(無宗派)、戦士なら“戦の神”を信じているなどの個性的なキャラクターを考えた方が、愛着が湧くでしょう。
- カルトを選択しなかった場合(無宗派)は、神を信仰していない、または選択肢にはない小さなカルトであると考えてください。

※カルトマジック(宗派別魔法)P.41 参照

■カルト(宗派)

○ファリス：至高神

- 正義を尊ぶ事を教えとしているカルトで、邪悪なものを特に忌み嫌います。王族や貴族にこのカルトの信者が多いようです。

○マイリー：戦の神

- 卑怯や臆病な行為を否定する事を教えとしているカルトです。無益な争いは望みませんが、正義の戦いのためには力を与えてくれます。戦士や騎士に信者が多い。

○チャ・ザ：幸運の神

- 人と人との交流によって幸運が生まれるという教えのカルトで、他人に不幸をもたらす行為を禁じています。傭兵や商人、市民など広く信者が多い。

○ラーダ：知識の神

- 野蛮な事を嫌い、賢明な生き方が平和な世界につながるという教えをしています。知識を得ることを喜びとしているので、賢者や魔術師に信者が多い。

○マーファ：大地母神

- 生きる事に対して自然であるべきだ、という教えのカルトです。自然の恵みを大切に、無益な殺生や戦いを否定しています。農民や猟師に信者が多い。

VI：名前の入力

■名前

- 登録するキャラクターに名前を付けます。これからゲーム終了時点までの長い時間を、あなたの代わりに冒険をするキャラクターですから、あまり安易に付けるべきではないでしょう。

◆文字入力表

[CAPS]	[カ ナ]	〈入力文字〉
—	—	アルファベット入力 小文字
◎	—	アルファベット入力 大文字
◎	◎	ひらがな入力
—	◎	カタカナ入力

- 表中の"Ⓞ"で表わされているキーをON(ロック)されている状態で、表中の右側の文字の入力ができます。
 - 文字が入力されると、カーソル"Ⓕ"の位置に表示されます。
 - 入力できる文字数は8文字までです。
 - 文字を訂正したいときは"Ⓟ"キーを押すと、最後に入力された文字が消去されます。
- ※文字入力はキーボードからしか行なえません。
 ※漢字や半角文字を入力する事はできません。
 ※キャンプでアイテムに名前(アイテムネーム)を付けるときの操作も同じです。P.29.30参照

VII：容姿の選択

■容姿

- ゲームには影響しませんが、そのキャラクターのイメージだと思ってください。
- ①カーソルで2枚のグラフィックから好きな方を選び決定します。

VIII：通り名の決定

■通り名

- キャラクターの作成は、容姿の選択が終わった時点で一応終了しますが、「冒険者ギルド」に登録する際にギルドマスターのスレインが通り名(愛称/コードネーム)を付けてくれます。
- ①通り名は下のコメントウィンドウに自動的に表示されます。
 ②通り名が気に入った場合は「はい」をカーソルで選び決定し、気に入らなかった場合は、「いいえ」をカーソルで選び決定します。「いいえ」を選択決定した場合は、別の通り名が表示されます。
- 通り名は決定するまで新たなものが表示され、通り名が決定すると「冒険者ギルド」に登録されます。コマンドは初期メニューに戻ります。

●キャラクターステータス

- キャラクターは能力値を含め、さまざまなステータスや状態によって表現されています。「能力値」については【キャラクターの作成】の所で述べましたので、ここでは「能力値」以外のステータスについて説明いたします。

◎ライフポイント(LP)

- キャラクターの生命力です。戦いなどで傷ついたりして減少し、この値が“0”になるとキャラクターは「死亡」します。

◎メンタルポイント(MP)

- キャラクターの精神力です。魔法を使う事などによって減少し、この値が“0”になると「意識不明」になります。

◎所持金

- キャラクターの持っているお金です。単位は“GP”で表わされています。

◎コンディション(状態)

- キャラクターの体の状態です。表の下にいく程、状態が悪くなっています。2つ以上の状態が重なったときは、表の下にあるものが表示されます。

◆コンディション表

正常		ごく普通の状態、もっとも望ましい状態です。
浮遊	戦	空中に浮かびあがっている状態です。
睡眠	戦	眠っている状態です。
炎鎧	戦	「フレイムボディー」がかかっています。
霊鎧	戦	「スピリットバリアー」がかかっています。
沈黙	戦	「サイレンス」がかかっています。
透明	戦	「インビジビリティ」がかかっています。
混乱	戦	「コンフュージョン」がかかっています。
着網	戦	「スパイダーウェブ」がかかっています。
気絶	戦	敵に殴られ気を失っている状態です。
意不		精神力が無くなっている状態です。(意識不明)
病気		すべての能力値が、半分になります。
毒		毒を受けています。LPが次第に減ります。
精疲		精神力(MP)に受ける毒のようなものです。(精神疲労)
麻痺		体がしびれて動く事ができません。
石化		体が石のようになり、動けません。
死亡		死んでいる状態です。

※“戦”戦闘中にのみ起る状態で、戦闘が終わると回復します。

●メンバーの抹消

- 現在登録されているキャラクターの登録を抹消します。
- ①現在登録されているキャラクターの「名前」「クラス」(※略称)「レベル」が表示されますので、登録を抹消(消去)したいキャラクターをカーソルで選び、決定します。
- ②選択決定されたキャラクターの詳しいステータスが表示され、もう一度確認の選択肢が表示されます。
- ③消去するときは「はい」を、消去したくないときは「いいえ」をカーソルで選び、決定します。

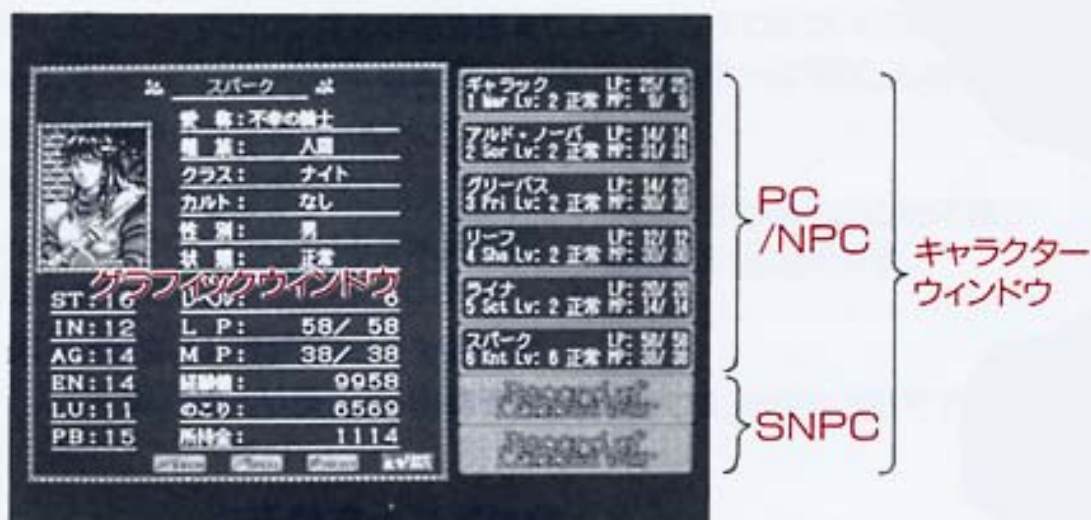
●メンバーを見る

- 現在登録されているキャラクターを見る事ができます。
- ①現在登録されているキャラクターの「名前」「クラス」(※略称)「レベル」が表示されますので、確認したいキャラクターをカーソルで選び、決定します。
- ②選択決定されたキャラクターの詳しいステータスが表示されます。

●ゲームを始める

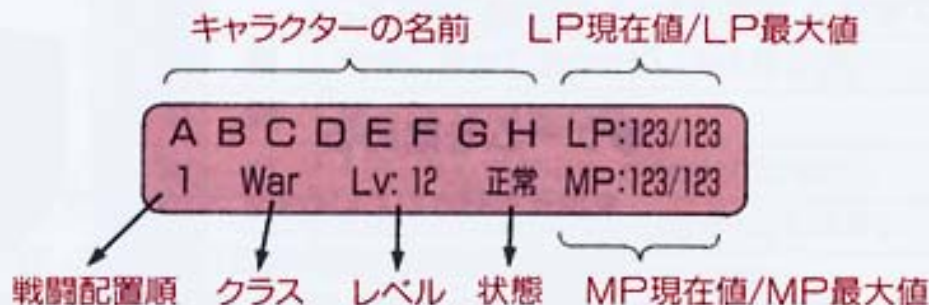
- 現在登録されているキャラクターでゲームを開始します。
 - キャラクターを一人も作成(登録)していない状態でも、このコマンドを選択する事ができますが、その場合は、NPCと呼ばれる既成のキャラクターだけでゲームをする事になります。
 - キャラクターを作成した場合、あなたが作ったキャラクターとNPCの混成パーティー(グループ)でゲームをする事もできます。
 - ゲームを開始する前(メンバーを登録した後)には、このコマンドを必ず実行してください。
- ※ゲーム中は、キャラクターの登録や抹消を行なう事ができません。

●画面の説明



- 「キャラクターウィンドウ」は、パーティーを組んでいる各キャラクターが表示されます。
- 「グラフィックウィンドウ」は、「ロードス島戦記II－五色の魔竜－」の世界の情景や、情景・状態を表わすコメントが表示されます。

■キャラクターウィンドウ



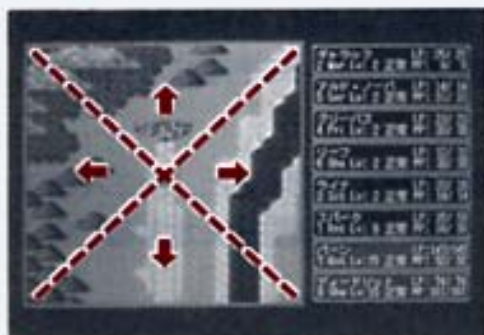
- 画面右側に表示されているウィンドウです。パーティーにいるキャラクターの状態などが表示されています。キャラクターを指定して行動をするときには、このウィンドウで選択決定を行ないます。
- 上から6人分のキャラクターウィンドウは、プレイヤーであるあなたが自由に操れるPCとNPCの-slotで、下の2つはSNPC専用slotです。

■グラフィックウィンドウ

- グラフィックウィンドウに表示される主なものは、以下のようなものがあります。

- コメント・情景グラフィックス
- オープンフィールド
- ダンジョン
- 街/村
- 戦闘画面

【オープンフィールド】



- ロードス島の屋外の情景です。街から街への移動などは、このオープンフィールド上で行ないます。

■移動方法

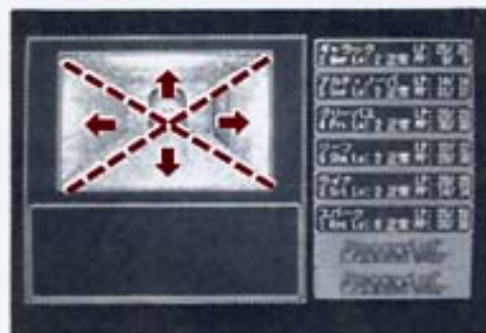
○キーボードの場合

- カーソルキーの“↑”で上に “↓”で下に “←”で左に “→”で右にそれぞれ移動します。
- テンキーの“8”“2”“4”“6”にも対応しています。
- 「キャンプ」に入る時は、[C]を入力します。

○マウスの場合

- 画面上には表示されませんが、オープンフィールドの表示されている画面を、対角線で4分割しています。
- 4分割されているところをそれぞれクリックすると、上(北)下(南)左(西)右(東)に移動します。
- 「キャンプ」に入る時は、右クリックをします。

【ダンジョン】



- 古代遺跡や建物の内部に入ると、3Dダンジョンの情景に変わります。

■移動方法

○キーボードの場合

- カーソルキーの“↑”で前に移動し “↓”で後ろを向き “←”で左を向き “→”で右を向きます。
- テンキーの“8”“2”“4”“6”にも対応しています。
- 「キャンプ」に入る時は、[C]を入力します。

○マウスの場合

- 画面上には表示されませんが、ダンジョンの3Dグラフィックの表示されている画面を対角線で4分割しています。
- 4分割されているところをそれぞれクリックすると、上部で前に移動し、下部で後ろを向き、左部で左を向き、右部で右を向きます。
- 「キャンプ」に入る時は、右クリックをします。

【街/村】

- 人々の集まる街や村です。冒険に必要な道具を買いそろえたり、情報入手したり、様々なコマンド(行動)を行なうところです。
- オープンフィールド上で街や村の上に来ると、中に入る為の選択肢が表示されます。「はい」を選択決定すると街に入る事ができます。

■冒険者ギルド

- ゲームのストーリーは、ライデンにある冒険者ギルドから始まります。
- パーティー内のメンバーの入れ替えや、ギルドマスターからミッションを受けたりする所です。
- あなた達はこの「冒険者ギルド」のメンバーで、ここを出発点として冒険をします。

※「冒険者ギルド」は「ライデン」にしかありません。

■酒場&宿屋

- 1階が酒場になっていて、2階に宿泊施設があります。冒険者や旅人を相手に商売しているところで、ほとんどの街や村にあります。
- 「二階に上がる」とLPとMPの回復やセーブができます。

■市場

- 冒険に必要なものなどを売っています。実際には生活用品などを売っている店もありますが、ここでは、冒険に必要なものを売っている店に行く事になります。

■寺院

- 傷ついた体と心を癒してくれる所です。死者の復活もここでこなってくれます。

■盗賊ギルド(シーブズギルド)

- スカウトの裏稼業である泥棒たちのギルド(協会)です。綿密な情報網を持っているので、手に入りにくい情報入手できるかも知れません。
- 普通、街の人々はこの場所を知らないなので、あるクラスのキャラクターがパーティーにいないとこの場所に行く事ができません。

■ウィザースカレッジ

- ソーサラーを育てる学校で、魔法の研究などもしています。
- 魔法のアイテムを売っています。また魔法のアイテムは市場より高く買ってくれます。
- 冒険中に手に入れた未鑑定アイテムも、ここで鑑定する事ができます。

※その他、街には色々な場所があります。



【キャンプ】

- キャンプでは冒険で疲れた体を癒したり、アイテムの装備や使用、受け渡しなどを行なう事ができます。
- 街や村の広場、オープンフィールド、ダンジョン内でキャンプに入る事ができます。戦闘中や店の中などでは、キャンプに入る事ができません。

■ 街や村の広場で「キャンプをはる」を選択する。又は選択肢が表示されていない状態で[ESC]が入力されるとキャンプメニューが表示されます。

※ キャンプメニュー表示中に、取消[ESC]されるとキャンプを終了します。

休息をとる	P.26参照
ステータス	P.26参照
コモンマジック	P.31参照
戦闘配置順	P.31参照
表示速度	P.32参照

休息をとる

● 休息をとる

- パーティー全員のMPの回復を行ないます。
- オープンフィールドや街などでは最大値まで回復しますが、ダンジョン内では危険が多く十分な休息ができません。

ステータス
(ステータスウィンドウの表示)

● ステータス

- パーティーメンバー(個人)の状態を表示します。
- キャラクターを選択した時に表示されているウィンドウを、ステータスウィンドウと呼びます。

名前

○ 名前 (項目は表示されません)

- 表示(選択)されているキャラクターの名前です。ステータスウィンドウ最上段に表示されます。

愛称

○ 愛称(通り名)

- 表示されているキャラクターが冒険者ギルドに登録されている“通り名”です。

キャンプ

ステータス
(ステータスウィンドウの
表示)

種族

○種族

- 表示されているキャラクターの種族です。

クラス

○クラス

- 表示されているキャラクターの職業です。

カルト

○カルト

- 表示されているキャラクターの宗派です。
- カルトを持たないキャラクターは表示されません。

性別

○性別

- 表示されているキャラクターの性別です。

状態

○状態

- 表示されているキャラクターの状態(体調)です。

レベル

○レベル

- 表示されているキャラクターのレベル数です。

LP

○LP

- 表示されているキャラクターのライフポイントです。
- "/"で区切られた左側が現在値、右側が最大値です。
- 最大値は、レベルが上昇するに伴い増加します。

MP

○MP

- 表示されているキャラクターのメンタルポイントです。
- "/"で区切られた左側が現在値、右側が最大値です。
- 最大値は、レベルが上昇するに伴い増加します。

経験値

○経験値

- 表示されているキャラクターの経験点です。
- 冒険を始めてから現在までの累計です。

のこり

○のこり

- 表示されているキャラクターの次のレベルに上昇するまでに必要な経験点です。
- 経験点を得ることに減少し、"0"以下になった時にレベルが上昇します。新たなレベルになると、ふたたび次のレベルになるまでの「のこり」が表示されます。

所持金

○所持金

- 表示されているキャラクターの所持金です。
- 単位は"G.P.(Gold Point)"です。

キャンプ

ステータス

(ステータスウィンドウの表示)

ST/IN/AG/EN/ LU/PB

○能力値(ST/IN/AG/EN/LU/PB)

- 表示されているキャラクターの各能力値です。

■コマンドアイコンについて

- ステータスウィンドウの最下段には、4つのコマンドアイコンが表示されています。
- 各コマンドアイコンで、キャラクターの状態(能力)により実行できないものは選択する事ができません。

アイテム

ITEM : アイテムアイコン

○アイテムに関して様々な行動をとる事ができます。

- ステータスウィンドウの最下段にあるこのマークを選択[Ⓞ]すると、表示されているキャラクターのアイテム(所持品)がアイテムウィンドウに表示されます。

(アイテムウィンドウ)

■アイテムウィンドウ

- 所持しているアイテムを表示するウィンドウです。
- アイテムを選択[Ⓞ]すると「アイテム性能ウィンドウ」が開かれ、アイテムの詳しい状態と選択できる行動が表示されます。

アイテムコンディションマーク

○アイテムコンディションマーク

- 表示されているアイテムの左側に、マークを表示する場所が2箇所あります。装備可能なアイテムの場合、2箇所のうち左側にアイテムの状態を表示します。
- E: アイテムを装備しています。
- C: 呪いのかかったアイテムを装備しています。
- X: クラス制限により、装備できないアイテムです。
- ?: 冒険中に見つけたアイテムなどで、状態がわからないものです。装備できないアイテムの場合もあります。

キャンプ

ステータス(ステータスウィンドウの表示)

アイテム

(アイテムウィンドウ)

アイテムタイプ マーク

■アイテムウィンドウ

○アイテムタイプマーク

- マークを表示する2箇所のうち右側にアイテムタイプマークが表示されます。
- アイテムの形状を簡単に示すマークです。鑑定済みのアイテムはもちろん、未鑑定で状態がわからないアイテムでも、このマークでおよその形状を知る事ができます。
- 普通のアイテムは"水色"で表示されますが、呪いのかかったアイテムは"赤色"で表示されます。
- 分類できないアイテムは表示されない場合があります。

※P.37「アイテムタイプマークの説明」参照

(アイテム性能ウィンドウ)

■アイテム性能ウィンドウ

- 選択されたアイテムの詳しい状態を知る事ができます。また、そのアイテムに対してさまざまな行動をとる事ができます。

アイテムネーム

○アイテムネーム

- アイテム本来の名称を表示します。
- アイテムに好きな名前(ユーザーネーム)を付ける事ができますが、その場合も本来の名前が表示されます。

アイテムタイプ

○アイテムタイプ

- アイテムの種類を表示します。
- 使用目的や形状を表示します。

※P.37参照

アイテム属性

○アイテム属性

- アイテムの属性、性質が表示されます。

※P.37参照

(各評価値)

○命中率評価、攻撃力評価、アーマー、シールド

- 数値が高い程良いアイテムだと考えてください。

装備可能なクラス

○装備可能なクラス(装備可能なアイテムのみ表示)


- アイテムを装備できるクラスが、表示されます。
- クラスの表示は、略称で表示されます。

キャンプ

ステータス(ステータスウィンドウの表示)

アイテム

(アイテム性能ウィンドウ) ■アイテムコマンド

○「アイテム性能ウィンドウ」の最下段に表示されている5つのコマンドです。各コマンド選択[

- 各コマンドで、アイテムの状態により実行ができないものは“黒”で表示され、選択する事ができません。

装備

[装備]……アイテムの装備、装備解除をします。

使用

[使用]……アイテムを使用します。

名前

[名前]……アイテムに独自の名称を付けます。

渡す

[渡す]……アイテムを他のキャラクターに渡します。

捨てる



[捨てる]…アイテムを捨てます。

※捨てたアイテムは、2度と戻ってきません。

魔法

SPELL : 魔法アイコン

○キャンプ中で使用できる魔法が表示され、選択された魔法を使います。

- ステータスウィンドウの最下段にあるこのマークを選択[- 魔法ウィンドウ内に表示されている魔法名を選択[- 魔法を使う対象を選択する必要がある時は、キャラクターウィンドウ内からキャラクター(アイテム)を選択します。

キャラクター選択

SELECT : 表示キャラクター変更アイコン

○ステータスを表示するキャラクターを変更します。

- キャラクターウィンドウ内からキャラクターを選択する事ができ、選択されたキャラクターのステータスを表示します。

キャンプ終了

CAMP : キャンプ終了アイコン

○キャンプを終了しキャンプにはいる前の場所に戻ります。

コモンマジック

●コモンマジック

●魔法の中で比較的簡単だと言われるコモンマジックを使うコマンドです。

①コモンマジックを使う時は、このコマンドを選択【】します。

②キャラクターウィンドウからコモンマジックを唱えるキャラクターを選択【】します。

●コモンマジックを知らないキャラクターは使用する事ができません。

③選択したキャラクターの知っているコモンマジックが表示されます。

④カーソルを移動し、唱えるコモンマジックを選択【】します。

●MPが足りない時は、選択したコモンマジックを唱える事ができません。

⑤"④"終了後キャンプメニューに戻ります。

※「コモンマジック」を終了する時は、【】するとキャンプメニューに戻ります。


戦闘配置順


●戦闘配置順



●戦闘配置順は、戦闘(タクティカルコンバット)を行なう時にとる戦闘隊形の事です。

●このコマンドは、戦士タイプのキャラクターは前列に、魔法使いタイプのキャラクターは後列に、などと戦闘配置順を変更する事ができます。

●戦闘配置の並び方は左図を基本的な形とします。ただし、奇襲を受けた時は場所によってはこの戦闘配置順をとれない場合があります。

①このコマンドを選択【】すると、戦闘配置順変更ウィンドウが開かれ変更状態になります。

②パーティー全員の名前が現在の戦闘配置順に表示されますので、変更したいキャラクターを選択【】します。

③カーソルを【】【】に動かすと、キャラクター同士が入れ替わりながら戦闘配置順が移動します。

敵方向






[1][2][3][4]


[5][6]

[7] [8]

キャンプ

戦闘配置順



- ④選択したキャラクターが、変更したい戦闘配置順の番号まで移動したら、決定【】します。
- ⑤キャラクターの配置が完了したら、戦闘配置順変更ウィンドウ最下段の【決定】を【】します。変更を取り消したい時は、【中止】を【】します。
- ⑥変更した隊列は、番号で画面右側のキャラクターウィンドウ下段左側に表示されます。

※配置変更中(キャラクター選択時)に【】を行なうと、その選択はキャンセルされ、変更以前の状態に戻ります。
※変更後はキャンプメニューに戻ります。

表示速度

通常時の表示速度の変更

●表示速度







- メッセージコメントの表示速度を変更します。
- ①このコマンドを選択【】すると、表示速度変更ウィンドウと現在値が表示されます。
 - ②表示速度変更ウィンドウから下の2つのどちらを変更するのか選択【】します。

■通常時の表示速度の変更

- 町や村など、戦闘時以外のコメント表示速度

戦闘時の表示速度の変更

■戦闘時の表示速度の変更

- 戦闘時のコメント表示速度
- ③カーソルを【】【】に移動させ、決定【】します。
- 決定【】された時点でカーソルのあった位置(数値)に表示速度が変更されます。
- ※変更を中止したい時は、決定【】入力前に【】でキャンプメニューに戻ります。
※変更後は、自動的にキャンプメニューに戻ります。

【戦闘】

- 「ロードス島戦記II—五色の魔竜—」では、冒険の途中で怪物や目的を阻む敵と遭遇した時は、戦闘状態になります。戦闘の形式には2通りの方法があります。

- タクティカルコンバット P.33参照
- ターボコンバット P.36参照

●タクティカルコンバット



- タクティカルコンバット(戦術的戦闘)はパーティーのキャラクターひとりひとりを操り行動をさせます。複数の敵のうち一体だけを集中して攻撃したり、傷つき倒れそうな仲間を守る事も可能です。もちろん、敵のキャラクターもそれぞれ行動するので、必ずしもうまく行くとは限りません。
- 行動は全部で6種類ありますが、選択する時の条件に満たない行動は表示されません。

■攻撃

- 現在装備している武器で攻撃可能な敵に攻撃を試みます。攻撃対象が複数の場合は、どの敵に対して攻撃を仕掛けるか選択します。
- カーソルで選択して反転している敵キャラクターが攻撃目標です。

■移動

- 現在位置から移動範囲内の任意の位置に移動します。
- 移動範囲外を指定する事もできますが、その場所に1ターンでたどり着く事はできません。
- 移動範囲内を指定した場合でも敵キャラクターの行動により、指定した場所に移動できない場合があります。
- カーソルで移動先を指定します。

■移動攻撃

- 現在位置からでは攻撃できないが、移動する事によって敵に攻撃を仕掛ける事ができる場合は、この行動を選択します。移動範囲内から攻撃できる敵に対して攻撃ができます。
- 移動範囲から届かない所に敵がいる場合は、何ターンかかけて敵に近付き攻撃します。



■魔法

- 戦闘中に使用可能な魔法を使います。
- MPが足りない場合も魔法を選択する事ができますが、そのキャラクターの行動順になった時にMPが足りなければ、魔法をかける事ができません。
- 敵にかける魔法は、敵キャラクターを指定し、味方にかける時は味方のキャラクターか、キャラクターウィンドウを指定します。範囲魔法の場合は、カーソルと共に効果範囲が表示されます。

○魔法には効果時間のあるものがあります(10ターン)

- かかっている魔法の名前と効果時間は、目標選択中にキャラクターウィンドウにカーソルを移動させ[図]をしますと、そのキャラクターにかかっている魔法と残りの効果時間を確認する事ができます。

※目標選択中とは、“攻撃目標の選択”“パーティーキャラクターの選択”を行なっている時です。

■アイテム

- [装備] 装備できるアイテムを装備します。すでに装備している時は装備を解除します。
- [使用] 使用すると効果のあるアイテムを使用します。
- 装備していないと使用できないアイテムは[装備]を行ないます。すでに装備しているときは[使用]します。

■防御姿勢

- 敵の攻撃からの回避を行ないます。敵の攻撃が命中しにくくなります。

●戦闘中の特殊事項

■イニシアティブ AG

- 戦闘中は、能力値の“AG”が高い順に行動を行ないますが、“AG”の高いキャラクターの行動順を遅らせる事はできません。つまり、味方のかけた魔法に巻き込まれる事が回避できたり、武器や体に魔法がかかるのを待ってから、敵を攻撃する事もできるようになっています。

○行動の順番は“AG”の高い順に並んでいます。行動選択ウインドウ内のキャラクターの名前を選択【@】し、上下に移動させると、キャラクターが順に入れ替わります。入れ替わったところで【@】すると順番が変動します。

- 行動が決定した時点で、敵と味方の“AG”の最も高いキャラクターを比べ、イニシアティブ(先攻権)の決定を行いません。

■移動範囲

- キャラクターは、能力値のAGや装備アイテムによって、戦闘中の移動範囲が決定されます。
- 移動範囲内でも次のような状況により、移動範囲に制限を受けます。

I：障害物

- 障害物があると移動範囲がせまくなります。障害物の種類は様々ですが、2つに分類する事ができます。

○通常の移動(歩行)では、移動できない障害物。

- 建物の柱や壁、彫像、水上、机、等。

○通常の移動(歩行)が困難になる障害物。

- 泥沼、瓦礫、階段、等。

II：Z.O.C.

- 地形障害以外にも敵の勢力範囲等により、移動範囲や移動方向に制限を受ける場合があります。このような勢力範囲をZ.O.C.(Zone of Control)といいます。
- 例えば、移動方向に空間があったとしても、両側から敵に挟み撃ちにされている状態では、移動範囲に制限を受けます。

■特殊武器戦闘

○ポールウエポン

- “棹状武器”や“長柄武器”と呼ばれる、長い柄を持つ武器による攻撃です。通常の武器攻撃では、隣接しているマスの敵しか攻撃できませんでしたが、ポールウエポンは、隣接しているマスともう一つ外側のマスの敵を攻撃目標にすることができます。敵と隣接せずに間接的に攻撃ができるという訳です。

※レベルが上昇すると攻撃回数が増えますが、ポールウエポンは通常武器よりも攻撃回数が増えません。



○ミサイルウエボン

- 間接的な攻撃の一つですが、“飛び道具”と呼ばれる武器で弾丸となる武器を投げ飛ばして攻撃します。タクティカルフィールド上のすべての敵を、攻撃目標にする事ができます。

○チャージ

- 馬に乗った状態のナイトだけが、行なう事のできる攻撃です。敵に馬の突進力を利用して攻撃します。命中率は良くありませんが、成功した時に相手に与えるダメージは絶大です。

●ターボコンバット

- 敵パーティーと自分達のパーティーの戦力を総合評価して、ダメージや勝敗を決定する戦闘です。行動選択の入力などは一切行ないません。
- レベルが上がると、弱い敵とは戦闘を行なうのも煩わしくなり、得られる経験点もあまり価値がありません。そのような場合にこの戦闘を行なってください。同レベルの敵とこの戦闘を行なうと、負ける確率が高くなっています。しかも、この戦闘で得られる経験点は、タクティカルコンバットで得られる経験点の10分の1になっています。

●セーブ/ロード

■セーブ

- “セーブ”は「冒険者ギルド」または、街や村にある「酒場&宿屋」で行なう事ができます。「酒場&宿屋」で「二階に上がる」を選択すると、LPとMPの回復を行なう事ができ、その時にセーブをする事ができます。

※「冒険者ギルド」は「ライデン」にしかありません。







■ロード

- ゲームを中断した場合、最後にセーブされた状態を自動的にロードして始まります。
- 戦闘や冒険に失敗して“全滅”した場合は、最後にセーブした状態がロードされます。

※ゲーム中に「ロード」というコマンドはありません。

●アイテム

◆アイテムタイプマーク説明

-  : 片手持ちウエポン
-  : 両手持ちウエポン
-  : 片手持ちポールウエポン
-  : 両手持ちポールウエポン
-  : 片手持ちミサイルウエポン
-  : 両手持ちミサイルウエポン

■ウエポン(武器) 剣や斧など攻撃に使用する道具。

○片手持ち/両手持ち

- 武器を扱う時に必要な腕の数です。軽い武器や小さな武器を扱う時は片手で十分ですが、重く大きな武器を扱うには両手を使わなくてはなりません。両手持ちウエポンを装備すると盾を持つ事はできませんが、片手持ちウエポンに比べると威力があります。片手持ちウエポンを両手に装備する事はできません。

※P.35「特殊武器戦闘」参照

-  : アーマー
-  : シールド
-  : グラブ
-  : ブーツ
-  : ヘルム
-  : マント
-  : マスク
-  : リング
-  : ジェム
-  : アミュレット
-  : スクロール
-  : ポーション

■アーマー(鎧) 胴体の保護として身に付ける防具。

■シールド(盾) 片手に持ち敵の攻撃を防ぐ防具。

■グラブ(手袋) 手の保護として手にはめる防具。

■ブーツ(長靴) 足の保護として足に履く防具。

■ヘルム(兜) 頭の保護として頭にかぶる防具。

■マント(外套) 雨や風を防ぐために体にまとう布。

■マスク(仮面) 顔を隠したり守ったりする防具。

■リング(指輪) 指にはめる装飾品。

■ジェム(宝石) 磨き上げられた価値のある石。

■アミュレット(護符) 神の加護を受けるためのお守り。

■スクロール(巻物) 羊皮紙などに書き記された巻物。

■ポーション(水薬) 瓶に入った液状の薬。

●装備アイテム

- 上記の“ウエポン”～“リング”までの9種類が、装備アイテムです。

●アイテム使用回数

- 武器や鎧などの装備として使うものには使用回数はありませんが、使用すると効果のあるアイテムには使用回数が限定されているものがあり、使用回数分使い果たすとなくなります。(使用できる回数はわかりません)

●アイテム属性

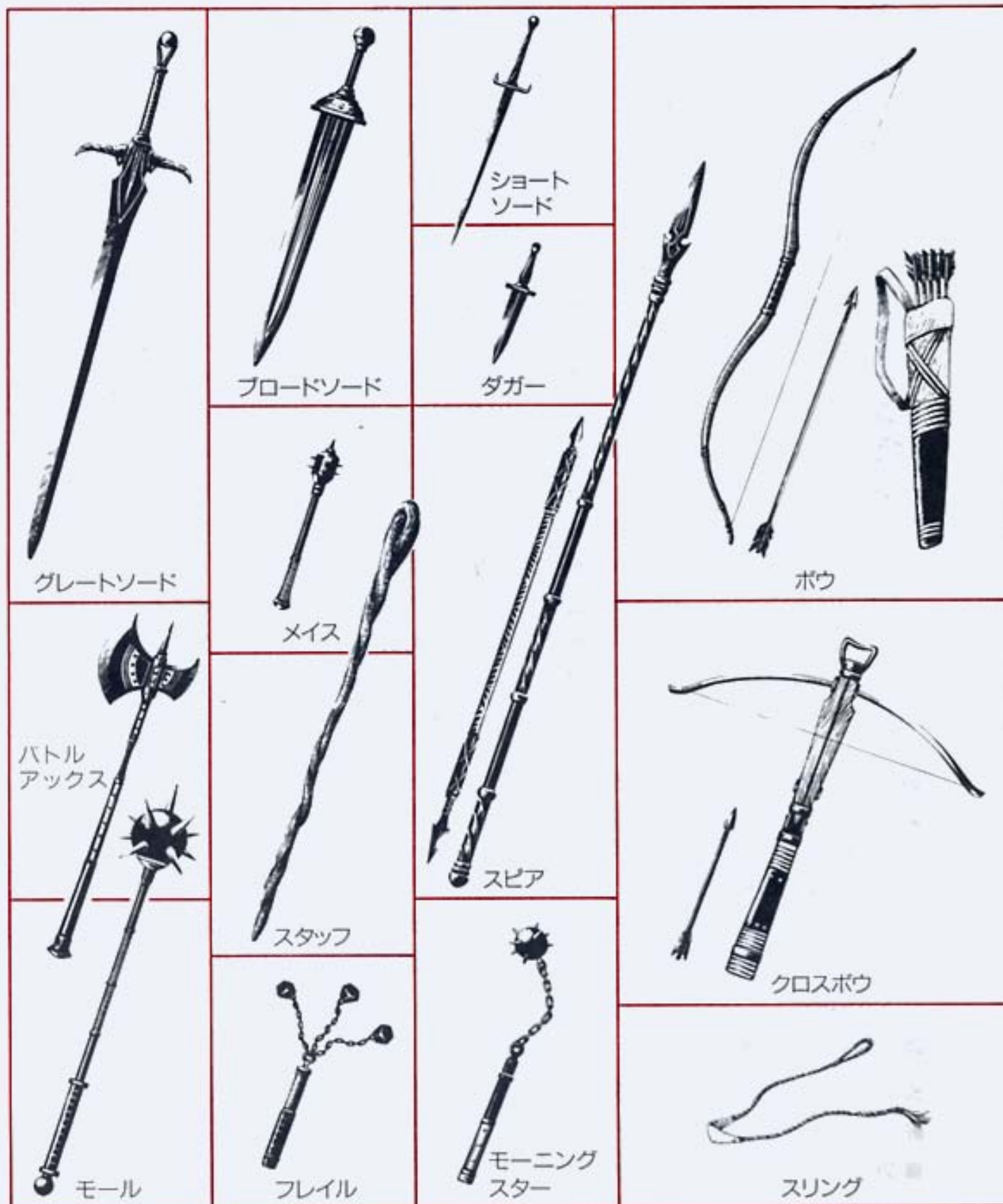
■マジック: 魔法の力を持ったアイテムです。魔法の強さは“+?”で表示。(武器)

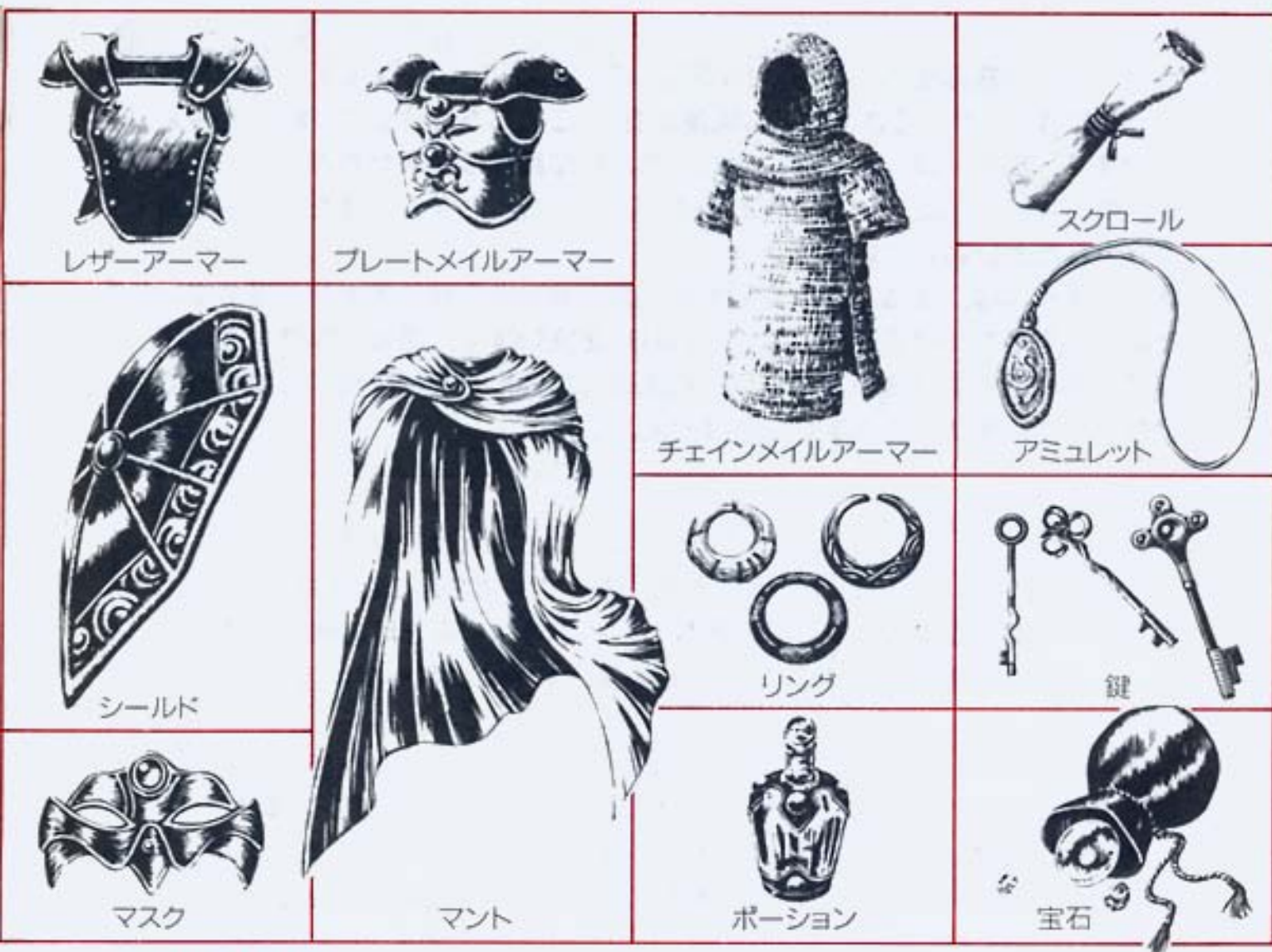
■カーズ: 呪いの魔法が掛かっているアイテムです。呪いの魔法は“-1”で表示。(武器)

■タレント: 「使う」と何らかの効果があるアイテムです。

◆アイテムの説明

●ここにいくつかアイテムを紹介しますが、ほかにも数多くのアイテムがあります。





◆武器の種類

●武器には形状により与えるダメージに若干の差があります。

■スラッシュウエポン(切り裂く武器)

●刃のついた武器で相手を切り裂きます。大小さまざまな武器があり、最も基本的な武器です。敵の牙や爪による攻撃もこのタイプにあてはまります。

■クラッシュウエポン(殴りつける武器)

●固いものや重いもので相手を殴りつけて攻撃します。たいていは重く、扱いが難しいので命中率は高くありませんが、相手にあたえるダメージは大きなものとなります。素手による攻撃もこのタイプにあてはまります。

■インペールウエポン(突き刺す武器)

●とがったもので突き刺して攻撃をする武器です。スケルトン等の骨だらけの敵に対しては、ほとんど効果がありません。弓矢等もこのタイプにあてはまります。

Record of Lodoss War II

Spell Collection

ロードス島のある世界「フォーセリア」には、呪文(ルーン)を唱え、儀式を行なう事によって起こるさまざまな現象があり、これらを総称して「魔法」と呼んでいます。現在、ロードス島には4系統/約80種類の魔法が存在していますが、数百年前に栄えていた古代王国時代には、もっと多く、また強力な魔法が存在したといわれています。

魔法を使うには、魔法によって発生する力を制御する精神集中が必要です。その時に魔法をかける術者は精神力(MP)を使います。魔法の強さなどによって、その消費量は違いますが、その魔法に見合っただけの精神力が残っていなければ、魔法を使う事ができません。

— フリーストマジック(ホーリーブレイ/神聖語) —

信仰する神に祈りを捧げる事によって魔法を起こします。

生命に関わる魔法が多く、邪悪なものや不浄なものを忌み嫌います。

回復系の魔法や、対アンデッドの魔法が中心になっています。

— ソーサラーマジック(ハイ・エンシェント/上位古代語) —

万物の根源であるマナに働きかける事によって魔法を起こします。

かつて栄えた古代王国時代に使われた魔法を研究し、再現したもので、未だ古代王国期の遺跡などには、未知の呪文やアイテムがあるといわれる。

— シャーマンマジック(サイレント・スピリット/精霊語) —

さまざまな精霊と同盟を結ぶ事によって、魔法を起こします。

地・水・火・風、の四大精霊に関わる魔法を基本とし、

同じ性質を持つ相手には、その魔法は効果を発揮する事ができない。

— コモンマジック(コモン/共通語) —

偉大なるアーク・メイジ「ランドール」が研究し、生み出した魔法で、ロードス島で使われている共通語を使って魔法をかける事ができる。

比較的簡単な魔法でナイトやスカウトが覚える事もできる。

【ロードス島戦記 II —五色の魔竜—スペルコレクション】

《プリーストマジック》

L	魔法名	MP	目標	魔法の効果
1	ヒーリング	1	味方1	癒しの言葉で神に祈り、生命力を回復させます。
	トランスファーメンタルパワー	10	味方1	自らの精神力を味方に分け与える。
	ターンアンテッド	5	3×3	さまよう死霊や死体を本来の姿に戻す。
	ウーンズ	5	敵1	癒しの言葉を逆に唱え、敵に傷を負わせる。
	プレス	4	味方全員	聖なる戦いにおいて、神の祝福を得て攻撃力を上げます。
	ホーリーウエボン	4	味方1	武器に聖なる力を宿らせ、死霊などを打ち倒す。
	コマンド	4	敵1	敵に暗示を与え、身動きできなくする。(ファリス)
	バトルソング	5	味方全員	戦の歌により、攻撃力を上げます。(マイリー)
	ラック	5	味方全員*	迷宮にいる間、味方の幸運度を上げます。(チャ・ザ)
	アラート	5	味方全員*	敵の接近を知り、不意打ちを防ぎます。(ラーダ)
2	レベルリストラクション	10	味方1*	忌まわしい魔法により、弱められた力を呼び戻します。(マーファ)
	キュアーインジャリー	5	味方1	癒しの言葉で祈り、ヒーリングより多くの生命力を回復させます。
	サンシャイン	6	敵全員	聖なる陽光で照らし、死霊などの力を弱らせる。
	フェイントス	5	味方1	味方を仮死状態にし、戦闘から外します。
	ニュートライズポイズン	4	味方1	体内の毒を中和させ、消し去ります。
	キュアーパラライズ	4	味方1	麻痺した体を、元の状態に戻します。
	キュアーディーズ	6	味方1	病に冒された体を、元の状態に戻します。
	リフレッシュ	10	味方1	体に起るすべての障害から解放されます。MPは回復しません。
	サモンヒーロー	10	召喚	優れた戦士を召喚し、その助けを借ります。
	レジスト	10	味方1	忌まわしい魔法から身を守ります。
3	バリアー	10	味方全員	神の力で、敵の攻撃から身を守ります。(ファリス)
	ウエボントランス	10	味方1	手にした武器の能力を、最大限に発揮します。(マイリー)
	ピース	12	敵、味方全員	戦う意志を減退させ、戦闘を終了させます。(チャ・ザ)
	ウイークポイント	8	味方1	敵の弱点を知る事ができ、効果的な攻撃ができます。(ラーダ)
	ガイテッドテレポテーション	20	味方全員	いかなる場所からも、マーファ神殿に戻ります。(マーファ)
	リザレクション	20	味方1*	死者の魂を呼び戻し、生命を復活させます。
	バニッシュ	20	敵1	敵の呼び出した魔物を送還します。
	ホーリープレイ	30	味方全員	安全な場所へと移動します。

- プリーストマジックは、信仰している神(カルト)によって覚える魔法が一部違います。魔法レベル2と5の時に、それぞれのカルト特有の魔法を覚えます。
- もちろん、キャラクターの信仰しているカルトの魔法しか覚えません。

《ソーサラーマジック》

L	魔法名	MP	目標	魔法の効果
1	エネルギーボルト	5	敵1	光のつぶてで、敵を攻撃する。
	シールド	5	味方全員	見えない楯で、攻撃を防ぐ。
	リードランゲッジ	5	アイテム等	知らない文字を解読する。
	スリープクラウド	5	3×3	眠りの雲を呼び起こし、その中の者を眠らせる。
2	ファイアウエポン	5	味方1	魔法の炎で武器を包み、攻撃力を上げる。
	ビジョン	5	ダンジョン	魂を解き放ち、迷宮の中を探索する。(20歩分)
	レビテーション	5	味方1	空中に浮かび上がり、地上からの攻撃を回避する。
	スパイダーウェブ	8	敵1	魔法の網で、敵の動きを止める。
3	ドラゴントゥースウォリアー	12	召喚	竜牙兵を召喚し、意のままに操る。
	スロー	5	敵1	敵の動きを鈍らせる。
	クイック	5	味方1	味方の動きを素早くする。
	ライトニングボルト	10	指定位置～	稲妻を起し、ダメージを与える。
4	ファイアボール	15	5×5	炎の球を爆発させ、ダメージを与える。
	テレポテーション	5	味方全員*	立ち寄った事のある街から街へ移動する。
5	ブリザード	20	7×7	吹雪を巻き起こし、ダメージを与える。
	フォースフィールド	12	指定位置	通過できない見えない障壁を打ち立てる。
	ロア	25	アイテム	アイテムの真の力を知る事ができる。
6	フリーズブラッド	25	敵1	血液を凍結させ、生命を奪う。
	コマンドゴーレム	20	召喚	ゴーレムを召喚し、意のままに操る。
	コモンマジック	30	味方1	ナイトやスカウトに、コモンマジックを教える事ができる。
7	メテオストライク	30	9×9	隕石を召喚し、ダメージを与える。
	ティスイнтеグレート	30	敵1	敵のからだを分解し、消滅させる。

※目標略語説明

味方1	パーティー内のキャラクター1人にかかる魔法。	召喚	味方となるキャラクター(モンスター)を呼び寄せる魔法。
味方全員	パーティー内のキャラクター全員にかかる魔法。	3×3	3×3マス内にかかる範囲魔法
自分自身	魔法を使った者にかかる魔法。	5×5	5×5マス内にかかる範囲魔法
敵1	敵のキャラクター1匹にかかる魔法。	7×7	7×7マス内にかかる範囲魔法
敵全員	敵パーティー全員にかかる魔法。	9×9	9×9マス内にかかる範囲魔法
指定位置	指定した位置にかかる魔法。(始点～終点を指定)	ダンジョン	ダンジョン内のキャンプ中しか使用できない魔法
指定位置～	指定した位置から戦闘フィールド外までかかる魔法。	アイテム	アイテムにかける魔法

*はキャンプ中にしか使えない魔法です。

《シャーマンマジック》

L	魔法名	MP	目標	魔法の効果
1	ファイアボルト	5	敵1	炎のつぶてで敵を攻撃する。
	スネアー	5	敵1	地の精霊の力で敵を捕まえる。
	サイレンス	3	敵1	敵の周りの音を消し去り、呪文を唱えられなくする。
	ウィル・オー・ウィスブ	5	召喚	光の精霊を召喚し、意のままに操る。
2	シェード	5	召喚	闇の精霊を召喚し、意のままに操る。
	インビジビリティ	6	味方1	姿を消し去り、敵の攻撃を回避する。
	プッシュ	6	敵、味方1	見えない力により、任意の方向に動かす。
	シャドウボディー	5	味方全員	影の衣を身にまとい、敵の攻撃を回避する。
3	フレイムボディー	7	味方1	炎の衣を身にまとい、近づくものにダメージを与える。
	エア・アーマー	5	味方1	風の鎧を身にまとい、敵の攻撃を回避する。
	スリープ	5	敵1	敵を眠らせる。
4	ヴァルキリーズジャベリン	10	敵1	魔法の槍で攻撃する。
	ファナティシズム	4	味方1	恐怖心をぬくい去り、戦いに集中させる。
	コンフュージョン	20	5×5	敵を混乱に陥らせ、敵味方の区別をなくさせる。
5	ファイアウォール	12	指定位置	炎の壁を作り、その中の者にダメージを与える。
	ブリンク	5	自分自身	戦闘フィールド内の任意の場所へ移動する。
	サモンエレメンタル	10	召喚	炎または風の精霊を召喚し、意のままに操る。
6	ファイアストーム	20	7×7	炎の嵐を巻き起こし、ダメージを与える。
	スピリットバリアー	15	味方1	精霊を呼び寄せ、受けたダメージの身代わりをさせる。
7	アースシェイク	25	7×7	地震を起こし、ダメージを与える。
	ヴォーテックス	25	敵1	真空の渦で、敵を切り裂く。

《コモンマジック》

L	魔法名	MP	目標	魔法の効果
1	カウンターマジック	5	味方全員	敵の魔法に対する抵抗力を高めます。
	ボディープロテクション	3	味方1	鎧の防御力を高めます。
	ライト	2	ダンジョン	魔法の光で、闇を照らします。
	デテクション	5	ダンジョン	周囲にある隠されたものを見つける事ができる。
2	アンロック	5	ダンジョン	閉ざされた扉を開く事ができる。
	エンチャントドウェポン	3	味方1	武器に魔力を与え、より強力にする。
3	ティスベルマジック	5	3×3	その範囲にかけられている魔法を、すべて無効にする。

STAFF

安田 均	(Group SNE)	原作
水野 良	(Group SNE)	原作 ゲームシナリオ
出淵 裕		キャラクター原案 イラストレーション
高山 浩	(Group SNE)	ゲームデザイン ゲームシナリオ
松尾 光泰		監督 ゲームシステムデザイン
安田 哲夫		グラフィックデザイン マニュアル
石田 香里		グラフィックス オープニング
井上 由香		グラフィックス
大木 みきえ		グラフィックス協力
松岡 剛志		グラフィックス協力
石井 修一郎		ミュージックデザイン サウンドエフェクト
入間 次朗		ミュージックデザイン協力
横山 正	(URBAN BRAIN)	プログラム
山下 智	(URBAN BRAIN)	プログラム
URBAN BRAIN		協力

鶴田 真一

制作協力/技術サポート

桂 秀則

制作協力/制作用エディタ

早田 和俊

制作協力/制作用エディタ

阿部 広樹

制作協力

そのほか制作に協力していただいた方々ありがとうございました。

『ロードス島戦記II—五色の魔竜—』 プレイングマニュアル

1991年12月21日 初版

●ロードス島戦記

Copyright Kadokawashoten/H.Yasuda & Group SNE

●ロードス島戦記II—五色の魔竜—

Copyright 1991 Humming Bird Soft

●「Humming Bird Soft」「ハミングバードソフト」は株エム・エー・シーの商標です。

■本製品につきましては万全を期しておりますが、誤り等ご不審な点に御気付になられましたら、当社「ユーザーサポート係」までご連絡ください。

制作・著作



Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

☎06(315)8255



Record of Lodoss War II

制作・著作



Humming Bird Soft™