

カッスタル・サール

—逢魔の迷宮—

ユーザーズマニュアル



カッスタル・セーブル

—逢魔の迷宮—

ユーザーズマニュアル



「この世界は、混沌である・・・ここには全てが混じりあい、一つとなって融け合っているのだ・・・」

「その混沌を成すものこそが、七つの魔気である・・・七つの魔気は世界が回ってゆくにつれ、その特性ごとに明確に分離してゆき、個別の色を帯びた力となった・・・」

「七つの魔気が分離する一方、回る世界の中心には、その七つの魔気の精髓がより濃密に集まる場所が生まれた・・・ガルアストムールはその場所にある為、常に魔気に満ちているのである」

～トールの賢者達が語る、「ガルアストムールとその外にある世界」より

『魔気について』抜粋～

■はじめに

この度はディー・オーの『クリスタルリナール-逢魔の迷宮-』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

このマニュアルではお遊びになっていただく際の、ゲームの起動方法や操作方法、大切なユーザーサポート等についての事柄が記載されています。

このゲームで遊ばれる前に必ずご覧になってください。

■ゲームの起動方法

PC-9801シリーズ

●フロッピーディスクからの起動方法

周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れてください。

次にDISK Aをフロッピードライブ1に、DISK Bをフロッピードライブ2に入れ、リセットボタンを押してください。

しばらくしてD. O. のロゴマークが出たのち、ゲームが始まります。

●ハードディスクドライブへのインストールと起動方法

このゲームは、ハードディスク(HDD)に対応しています。HDDをお持ちの方はHDDに本製品をインストールされることにより、快適な環境でゲームを遊ぶことができます。

HDDへのインストールをする作業を行うために、次のことをご確認ください。

- ・MS-DOSのシステム(Ver. 3. 1以上)がHDD内にインストールされている。
- ・HDD内のメモリの空き容量が所定の容量以上ある。

また次の物を用意してください。

- ・本製品内に入っている『クリスタルリナール-逢魔の迷宮-』の全ゲームディスク

ハードディスクへのインストール方法は次のとおりです。

周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、HDDからMS-DOSを起動してA>の状態(→8ページ)にしてください。


次にシステムディスクをフロッピードライブ1(その時のフロッピードライブの一番目)に入れ、


A>[FDD1]: 

([FDD1]にはフロッピードライブ1の論理ドライブ(→6ページ)名が入ります)と入力すると


[FDD1]>

の形になりますので、次に


[FDD1]>HDINST 

と入力してその後は画面の指示にしたがってください。( は「リターンキーを押す」という意味です。)


例.) フロッピードライブ1がCドライブの時、

A>C:  と入力し、
C> の状態になったら
C>HDINST  と入力します。

HDインストールしたゲームを始める場合は(ゲームをインストールしたドライブがAになる場合)、HDDを起動させA>の状態(→8ページ)にして、

A>CD CL 

(CDは「チェンジディレクトリ」の意味でディレクトリを移動させる時のMS-DOSコマンドです。)

A>CL 

と入力してください。しばらくしてD. O. のロゴマークが出た後、ゲームが始まります。

※注意!

本製品をHDDにインストールして使用する際、お客さまの操作ミスによりHDD上のソフトウェアあるいはハードウェアに障害が生じて、弊社では一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

※注意!

HDDへのインストールには所定のHDDの空き容量が必要です。詳しくはHDDインストーラーで表示されますので空き容量を確認してください。

※注意!

HDDにインストールされたゲームを起動する際には、RAMディスクやキャッシュディスクのデバイスドライバをCONFIG. SYSから外してください。外さずにゲームを起動させると誤動作の原因になる場合があります。

もしCONFIG. SYSを書き換えたく無い場合には、下の囲みの「ハードディスクにインストールしたゲームのワンタッチ起動法」を参考にコマンドを入力するか、HDD用起動ディスクを作って起動してください。

※注意!

一部ハードディスクでは仕様上動作しない場合があります。その際はハードディスクへのインストールはせず、フロッピーディスクから起動してください。

●ハードディスクにインストールしたゲームのワンタッチ起動方法

ここでは、PC-9801シリーズでHDDへインストールしたゲームを、フロッピーディスクを使って簡単に起動させる方法をご紹介します。フランクディスクを一枚用意してください。

HDDのMS-DOSを起動して1枚システム入りのディスクを作成します。

FORMAT/S

のコマンドでフランクディスクからシステム入りディスクを作成してください。

これが起動用のディスクになります。次に起動用のディスクのバッチファイルを作成します。

エディタ等を使って

AUTOEXEC. BAT

を作成してください。

このときHDDにインストールされたゲームが、仮にHDDのCドライブにサブディレクトリ名「¥CL」とあった場合、(MS-DOSを起動させたドライブが、HDDであるかフロッピーディスクドライブであるかによって、パソコン本体やHDDのドライブ構成が変わります。)

AUTOEXEC. BATのファイルプログラムは

ECHO OFF

C:

CD ¥CL

CL

となります。なお、HDDのドライブ構成とサブディレクトリ名は、ご使用されている環境に応じて書き換えて、このファイルプログラムを作成してください。これでHDD起動用のディスクが完成しました。HDD、本体の電源を入れ、フロッピードライブ1へここで作成したディスクを入れてリセットボタンを押せば、自動的にHDDにインストールしたゲームが開始します。

※注意!

コマンド等についての詳しい説明・解説はMS-DOSのマニュアルをご参照ください。

※注意!

ここで作成したディスクはHDD起動専用ディスクです。セーブデータはHDDに記録されます。

PC-9821シリーズ

- ・98MULTi(9821/Ce/Ce2/Cs2)
- ・98MATE(Ap/As/Ae/Ap2/As2)

●システムディスク(セーブ用)の作成の準備

システムディスクとはゲーム起動用のディスクでセーブ用にも使用します。これよりその作成についてお客様のハード構成によりそれぞれ説明します。

システムディスク用にフロッピーディスクを一枚ご用意ください。できるだけ新品のディスクをご用意ください。フロッピーディスクは使い古しても問題ありませんが、中のデータは全て消去されますのでご注意ください。

●「フロッピーディスクからのシステムディスク(セーブ用)作成」

お使いの機種をご確認の上、下記のものをご用意下さい。

★98MULTi(PC-9821/Ce/Ce2/Cs2)の場合

98MULTi 添付の「日本語MS-DOS (Ver5.0A-H)」の#1と#2のディスク(Ceは起動用ディスク)

★98MATE(Ap・As・Ae/Ap2/As2)の場合

「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」の運用ディスク#1

「日本語MS-DOS CD-ROM Extensions Ver2.0B以降」

★『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』CD-ROM

★『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』システムディスクラベル

※注意!


「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」のディスクは、展開済みで98MATEに添付されているアップグレードディスクでアップデート済みのものをお使い下さい。

また「日本語MS-DOS CD-ROM Extensions Ver2.0B」のディスクは、あらかじめ「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」の運用ディスク#1に組み込んである場合には必要ありません。

周辺機器、本体の順に電源を入れ、「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」の運用ディスク#1をドライブ1に入れて、リセットボタンを押してください。

この時、ドライブ1(その時のフロッピードライブの一番目)が、A>であることを確認してください(→8ページ)。


次に、システムディスク用のフロッピーディスクをドライブ1(その時のフロッピードライブの一番目)に入っている「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」の運用ディスク#1と入れ換えます。そして、『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』CD-ROMをCD-ROMドライブにセットしてください。それから、


A>[CD-ROM]: 

([CD-ROM]にはCD-ROMドライブの論理ドライブ名(通常、最後のドライブの次かまたはQドライブ)が入ります。)と打ち込むと



[CD-ROM]>

の形になりますので、次に

[CD-ROM]>CLCDF 

と、入力してください。は「リターンキーを押す」という意味です。)

例.) CD-ROMドライブがQドライブの時、

A>Q: 	と入力し、
Q>	の状態になったら
Q>CLCDF 	と入力します。

システムディスク(セーブ用)作成プログラムが起動しますので、後は画面の指示にしたがってください。出来上がったシステムディスクにはシステムディスク(セーブ用)ラベルを貼り、書き込み可能にしておいてください。これでシステムディスク(セーブ用)が完成です。

※注意!

CLCDF.EXEは9821CD-ROM専用FD上システムディスク(セーブ用)作成プログラムです。

※注意!

NEC製のCD-ROMドライブをお使いで、CD-ROMエクステンションズ(NECCD.SYS/MS CDEX.EXE)がシステムディスク(セーブ用)作成に使用するMS-DOS5.0Aに組み込まれている場合はシステムディスク(セーブ用)に自動的にCD-ROMエクステンションズが組み込まれゲームでCD-ROMが使えるようになります。

またNEC製以外のCD-ROMドライブをお使いの方は、システムディスク(セーブ用)の作成後にCD-ROMエクステンションズをそのドライブのマニュアルを参照してシステムディスク(セーブ用)に組み込んでください。

なお、その際CD-ROMドライブはQドライブになるように設定してください。NEC製のCD-ROMエクステンションズを組み込んだ場合は以下のように設定されます。

CONFIG.SYSの中の2行

DEVICE=NECCD.SYS /D:CD_101

LASTDRIVE=Q

AUTOEXEC.BATの中の1行

MSCDEX /D:CD_101 /L:Q

NEC製以外のCD-ROMドライブをお使いの方は、同様の意味になるよう設定してください。

組み込み方法や、CD-ROMドライブの動作での問題はそのドライブのメーカーにご相談ください。

●「ハードディスクからのシステムディスク(セーブ用)作成」

お使いの機種をご確認の上、下記のものをご用意下さい。

★98MULTi(PC-9821/Ce/Ce2/Cs2)の場合

特に必要なものはありませんが、工場出荷時にハードディスク内にインストールされていたファイルが、削除や移動されていますとシステムディスク(セーブ用)は作成できません。

★98MATE(Ap・As・Ae/Ap2/As2)の場合

「日本語MS-DOS CD-ROM Extensions Ver2.0B以降」

★『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』CD-ROM

★『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』システムディスクラベル

※注意!


工場出荷時にハードディスクにインストールされていた「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」のファイルを削除したり移動したりしていると、システムディスク(セーブ用)は作成できません。

※注意!

あらかじめ「日本語MS-DOS CD-ROM Extensions Ver2.0B」をハードディスクにインストールしておいてください。

周辺機器、本体の順に電源を入れ、ハードディスクから「日本語MS-DOS (Ver5.0A)」を起動してA>の状態(→8ページ)にしてください。


次に、『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』CD-ROMをCD-ROMドライブに入れ、


A>[CD-ROM]: 

([CD-ROM]にはCD-ROMドライブの論理ドライブ名(通常、最後のドライブの次かまたはQドライブ)が入ります)と打ち込むと

[CD-ROM]>

という状態に画面が変わりますので、次に

[CD-ROM]>CLCDH 

と、入力してください。は「リターンキーを押す」という意味です。)

((前ページの、例.)を参考にしてください。))

システムディスク(セーブ用)作成プログラムが起動しますので後は画面の指示に従ってください。

出来上がったシステムディスクにはシステムディスク(セーブ用)ラベルを貼り、書き込み可能にしておいてください。これでシステムディスク(セーブ用)が完成です。

●ハードディスクインストール

周辺機器、本体の順に電源を入れ、「ハードディスクからのシステムディスク(セーブ用)作成」で作成したシステムディスク(セーブ用)をドライブ1(その時のフロッピードライブの一番目)に入れて、リセットボタンを押してください。

初回起動時のみハードディスクインストールのメニューが表示されますので、ハードディスクインストールをされる方は、このメニューを選択してください、ハードディスクインストールプログラムが起動します、後は画面の指示にしたがってください。

※注意!

本ソフトウェアをハードディスクにインストールして使用する際、お客さまの操作ミスによりハードディスク上のソフトウェアあるいはハードウェアに障害が生じても弊社では一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

※注意!

ハードディスクへのインストールには所定のハードディスクの空き容量が必要です。詳しくはハードディスクインストーラーで表示されますので、空き容量を確認してください。

※注意!

一部ハードディスクでは仕様上動作しない場合があります。その際は、ハードディスクへのインストールはせず、フロッピーディスクから起動してください。

●ゲームの起動方法

周辺機器、本体の順に電源を入れてから、作成したシステムディスク(セーブ用)をドライブ1、CD-ROMをCD-ROMドライブに入れてリセットボタンを押してください。

ハードディスクにインストールした場合にも上記と同様です。

※注意!

システムディスク(セーブ用)を作成した時のドライブ構成を変更した場合には、そのドライブ構成で作成されたシステムディスク(セーブ用)ではゲームが起動しなくなる場合がありますので、ご注意ください。

●論理ドライブについて

論理ドライブとは、仮にハードディスク(HD)内をユーザーが「A」、「B」とパーティションで2つのドライブに区切った状態の時、OS(MS-DOSやHuman 68K等)を起動したHDのドライブがHD内のパーティションの一番目(片方)であった場合、「フロッピードライブ1」はCドライブになる、というドライブの呼称です。

ハードディスクのパーティション1番目 [(論理)ドライブA]→起動ドライブ
ハードディスクのパーティション2番目 [(論理)ドライブB]
フロッピードライブのドライブ1 [(論理)ドライブC]

パソコン本体が元々持っているフロッピードライブの「ドライブ1」「ドライブ2」などの呼称ではなく、パソコンを利用するユーザー(この場合はお客様)の任意によってHDDや外接のサイズ違いのドライブ等をつけた場合の時に、OS上でパソコンを操作するレベルから呼ぶ「ドライブA」「ドライブB」等を使います。つまり、OSを起動させたドライブが基点となって(ドライブAになって)ドライブの順が決定される訳です。

FM TOWNS シリーズ / FM TOWNS MARTY

●ゲームの準備

このゲームで遊ぶためにはセーブ用の「ディスク」が必要です。2HDのブランクディスク(未使用のフロッピーディスク)をご用意ください。

ご用意されたブランクディスクを使用して、Town sシステムソフトウェアの「ディスクの初期化1.2M」でセーブ用の「ディスク」を作成してください。

また、『MARTY』でゲームをされる方は『MARTY』の補助メニューの「データフロッピーの作成」でセーブ用の「ディスク」を作成してください。作成したセーブ用の「ディスク」には、添付の「システムディスク(セーブ用)」のラベルをお貼りください。

※注意!

作成したセーブ用の「ディスク」は「書き込み禁止」にしないでください。

●ゲームの起動方法

周辺機器、本体の順に電源を入れ、『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』のCD-ROMをCD-ROMドライブに、上記の方法で作成したセーブ用の「ディスク」のフロッピーディスクをドライブ0にセットして、リセットボタンを押せば自動的にゲームが始まります。

●ハードディスクインストール

このゲームは、ハードディスクに対応していますので、ハードディスクをお持ちの方はインストールされると、より快適に遊べます。ハードディスクへのインストール方法は次のとおりです。

『Town sシステムソフトウェアV2.1』を起動して、『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットし、Qドライブ(CD-ROMドライブ)のアイテムウィンドウを開くと、「HDインストール」というアイテムがありますのでそれを実行してください。

その後は画面の指示にしたがってください。インストールをするドライブにサブディレクトリ¥CLを自動的に作成し、ゲームに必要なファイルを全てそこに転送します。

そしてサブディレクトリ¥CLの中にある「CL.BAT」というファイルがありますので、これをアイテム登録してください。

アイテム登録をする時には

アプリケーション V1.1

ディレクトリ移動 あり

と設定してください。

もし、インストールしたハードディスクドライブが、『Town sシステムソフトウェア』の起動ドライブでない場合は、パラメータに『Town sシステムソフトウェア』が存在するドライブを”半角英字1文字+半角”で設定してください。(例:Dドライブに存在するなら半角文字で、「D:」のように設定する)

●ハードディスクからの起動方法

ゲームを始めるには、通常の起動方法と同様に、セーブ用の「ディスク」が必要です。

<ゲームの準備>で説明した方法で作成したディスクをご用意ください。

周辺機器、本体の順に電源を入れ、『Town sシステムソフトウェアV2.1』を起動し、『クリスタルリナール-達魔の迷宮-』のCD-ROMをCD-ROMドライブ、作成したセーブ用「ディスク」のフロッピーディスクをドライブ0にセットしてから、登録されたアイテムを実行すれば、自動的にゲームが始まります。

※注意!

本ソフトウェアをハードディスクにインストールして使用する際、お客さまの操作ミスによりハードディスク上のソフトウェアあるいはハードウェアに障害が生じても弊社では一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

※注意!

ハードディスクへのインストールには所定のハードディスクの空き容量が必要です。詳しくはハードディスクインストーラーで表示されますので、空き容量を確認してください。

※注意!

ハードディスク上で起動されている『Townsシステムソフトウェア』に、下記の「機能」が組み込まれていますと、正常にゲームが起動しない場合があります。できるだけ「機能」を解除してゲームを起動してください。

ハードコピー	サイドワーク	フルカラーカード	タブレット
ICメモリカード	サウンドメッセージ	ポケット	ビデオモード

※注意!

お客様のご使用になっているハードディスクの環境によっては、ハードディスク上での起動ができない場合がございます。起動できない場合には、メモリを増設していただく(4MB以上)、ハードディスクへのインストールを中止して、CD-ROMからゲームを起動してください。

X68000シリーズ

●フロッピーディスクからの起動方法

周辺機器、本体の順に電源を入れてください。次にシステムディスクをドライブ0に、ゲームディスク1をドライブ1に入れ、リセットボタンを押します。しばらくしてD. O. のロゴマークが出たあと、ゲームが始まります。

※注意!

ハードディスクを接続している機種をお使いの方はOPT. 1キーを押しながらリセットしてください。


●ハードディスクからの起動方法

このゲームは、ハードディスクに対応していますので、ハードディスクをお持ちの方はインストールされると、より快適に遊べます。ハードディスクへのインストール方法は次のとおりです。


周辺機器、本体の順に電源を入れて、ハードディスクからHuman68Kを起動してください。


ビジュアルシェルが表示された場合はCOMMAND. Xを実行して、A>の状態にしてください。

システムディスクをドライブ0(その時のフロッピードライブの一番目)に入れ、


A>[FDD1]: 

([FDD1]にはドライブ0の論理ドライブ名(→6ページ)が入ります)


[FDD1]>HDINST 

と入力して、その後は画面の指示にしたがってください。( は「リターンキーを押す」という意味です。)


例.) フロッピードライブ0がCドライブの時、

A>C:  と入力し、


C> の状態になったら

C>HDINST  と入力します。

HDインストールしたゲームを始める場合は(ゲームをインストールしたドライブがAになる場合)、HDDを起動させ、A>の状態(→8ページ)にして、

A>CD CL 

(CDは「チェンジディレクトリ」の意味でディレクトリを移動させる時のMS-DOSコマンドです。)

A>CL 

と入力してください。しばらくしてD. O. のロゴマークが出た後、ゲームが始まります。

※注意!

本ソフトウェアをハードディスクにインストールして使用する際、お客さまの操作ミスによりハードディスク上のソフトウェアあるいはハードウェアに障害が生じても弊社では一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

※注意!



ハードディスクへのインストールには所定のハードディスクの空き容量が必要です。詳しくはハードディスクインストーラーで表示されますので、空き容量を確認してください。


※注意!

ハードディスクにインストールされたゲームを起動する際は、誤動作の原因になりますのでRAMディスクやキャッシュディスクのデバイスドライバーをCONFIG. SYSから外してください。

もしCONFIG. SYSを書き換えたく無い場合にはHuman68KのFORMAT/Sコマンド等で作ったシステムのみディスク(この時必ずCOMMAND. Xのコピーをディスクに入れるようにしてください。)で起動し、ゲームのインストールされているドライブにカレントを移してから、例えばゲームをインストールしたドライブがCの場合、

A>C: 

C>CD  CL 

C>CL 

と入力してゲームを起動してください。

※注意!

一部ハードディスクでは仕様上動作しない場合があります。

その際は、ハードディスクへのインストールはせず、フロッピーディスクから起動してください。

●DOSプロンプトの画面にする方法

ユーザーがA>などのDOSプロンプトの画面にしたい場合、お使いのシステム構成により表示が異なりますので、以下の要領でおこなってください。

・「MS-DOS」の画面で日付、時間の入力を促された場合

日付、時間の再設定をするか、そのままいい場合は、リターンキーを押してください。

・「MS-DOSシェル」が起動した場合

画面のメニュー、またはキーボードの「GRPH」+「F4」で「MS-DOSシェル」を終了してください。

・「MS-Windows」が起動した場合

プログラムマネージャーからMS-Windowsを終了してください。

・「MS-DOSコマンドメニュー」が起動した場合

キーボードの「STOP」を押して、「MS-DOSコマンドメニュー」を終了してください。

・メーカー独自のメニューが起動した場合

ハードディスクメーカー独自のメニュープログラムが表示される場合があります。その場合はそのメニュープログラムの説明書を参考に、コマンドプロンプト(>)の状態にしてください。

※注意!

「MS-DOSシェル」の「SHIFT」+「F9」、および「MS-Windows」のアイコン「DOS互換ボックス」からA>の状態にしないでください。

■ゲームの操作方法

このゲームはマウス、もしくはキーボードで操作します。ゲームを起動させたあと、次のコマンドが表示されたウィンドウが現れます。

◆最初から始める

ゲームを最初から始める時にこのコマンドを選びます。

◆ロード

セーブしたエリアのデータを読みだしてゲームを再開します。

◆回想モード

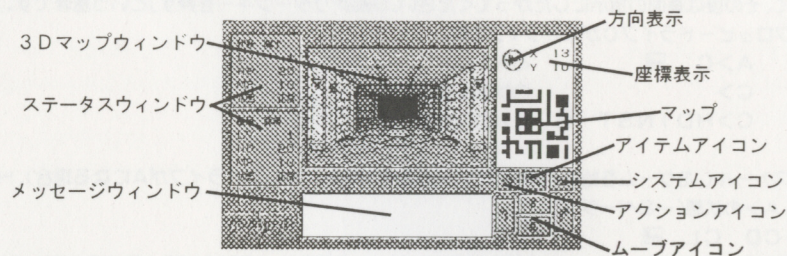
ゲームクリア後のゲーム中のCGを見ることができます。

◆音源選択(PC-9801・PC-9821シリーズ/X68000シリーズ)

MIDIボード(インターフェース)が装着されていると現れます。MIDI音源は、LA音源とGS音源に対応しています。対応する音源を選んでください。詳しい対応機器は12Pにありますのでそちらをご参照ください。

●3Dマップ画面での操作方法

3Dマップ画面、イベント画面の二種類の画面で操作を行ないます。



◆移動の仕方

マウスでマップ画面上を行きたい方向にカーソルを置き左クリックします。すると画面がカーソルの方向に向かって移動します。画面手前を左クリックすると後退します。左右に曲がる場合、マップ画面上の片端で左クリックするとカーソルを置いた方向へ向くことができます。また、画面上のムーブアイコンをクリックすることによって移動することもできます。(正面を向いたまま横移動することはできません)

キーボードではテンキーの8[前進]、6[右折]、4[左折]、2[後退](カーソルキーでも可)が画面の移動と対応しています。

◆各ウィンドウの説明

3Dマップウィンドウ

キャラクターの現在位置の3Dマップが表示されます。戦闘時はモンスターを映すウィンドウになります。

ステータスウィンドウ

キャラクターのステータスを表示します。ウィンドウをクリックすると3Dマップウィンドウに更に詳細なデータが表示されます。

*ステータスの見方

キャラクター名	伊弉諾平				
LEVEL	LEVEL	1	Str	14	
HP=現在値/MAX	HP	20/20	Agi	13	
MP=現在値/MAX	MP	10/10	Vit	15	
	状態	正常	Men	15	
現在の状態	EXP	1/1			
装備	装備				

キャラクターの基本能力値

EXP=現在値/次のレベルまでに必要な経験値

キャラクター名

各キャラクターの名前です。

LEVEL

キャラクターの戦闘レベルです。モンスターと戦い経験値を得ることにより、レベルを上げることができます。

HP

ヒットポイントです。0になると戦えなくなります。キャラクターのHPが一人でも0になった場合、ゲームオーバーとなります。

MP

キャラクターのメンタルポイントです。このポイントを消費して特定のアイテムを使うことができます(MPが0になると特定のアイテムが使えません)。

また、モンスターの特殊攻撃を受けた時、キャラクターのMPが減少します。

状態

現時点でのキャラクターの身体の状態です。

能力値

キャラクターの基本的な能力の値を表示しています。変動はせず、この値を基準に様々な判定をします。

Str...筋力。力の強さを示します。

Agi...敏捷力。素早さを示します。

Vit...耐久力。体力の持久力を示します。

Men...精神力。精神の持久力を示します。

EXP

モンスター等との戦闘で得られる経験値のことです。

メッセージウィンドウ

キャラクターとの会話、メッセージなどが表示されます。

◆各アイコンの説明

アクションアイコン

その場所で何か行動する時に使用します。コマンドは次の2つがあります。

調べる... 3Dマップに表示されている場所を調べます。

話す... いっしょにいるキャラクターと会話をします。

アイテムアイコン

所持しているアイテムの一覧を表示します。

その場でアイテムを使用したい場合、表示されているアイテムをクリックしてください。

システムアイコン

ゲームの設定を表示します。実行すると次のコマンドが表示されます。

アニメーション... 戦闘時のモンスターのアニメーションの切替えです。(ON/OFF)

BGM... バック音楽の切り換えです。(ON/OFF)

ゲーム終了... ゲームを終了させる時のコマンドです。(YES/NO)

ムーブアイコン

3Dマップ内を移動するのに使用します。

◆右ウィンドウ内の説明

方向表示

迷宮内での地図上で向いている方向を示します。細長いほうが前となります。

座標表示

地図のある場所を基点とした現在位置を示しています。

マップ

地図を入手した場合、現在いるところの地図を表示します。階層によっては無い場合もあります。

◆アイコンの操作

表示されたアイコンにあるアイコンの中から、マウスでカーソルを使用したいアイコンの上に移動させ、左クリックするか、キーボードの場合リターンキーかスペースキーを押して実行してください。ウィンドウが開き、コマンドやアイテムが表示されますので、これらをカーソルで選び左クリック、リターンキーかスペースキーで決定してください。右クリックか、ESCキーを押すことによってキャンセルできます。

また、ウィンドウが開いている時、テンキー及びカーソルキーとSHIFTキーを併用すると高速にカーソルを動かすことができます。

ムーブアイコンの場合、表示されている矢印を左クリック、もしくはリターンキーかスペースキーで実行すると、矢印の方向へ移動、または身体の向きを変えます。

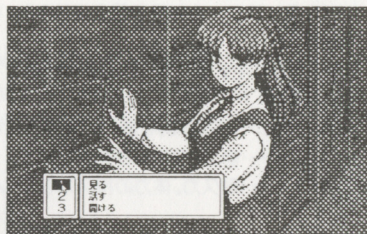
●イベント画面での操作方法

イベント画面ではメッセージに出てきたコマンドに従い、原則的にコマンド選択エリアからその番号を選択する形になります。

マウス操作は左クリックが実行、右クリックがキャンセルです。キーボードでの操作はテンキーの2, 4, 6, 8(カーソルキーでも可)でカーソルを動かし、リターンキーかスペースキーで実行となります。キャンセルは、ESCキーを押すことによって実行できます。

また、テンキー及びカーソルキーとSHIFTキーを併用すると高速にカーソルを動かすことができます。

最初の選択コマンドの時、またはメッセージが出ている時に、右クリックがESCキーを押すとメッセージウィンドウが消え、CGを見ることができます。

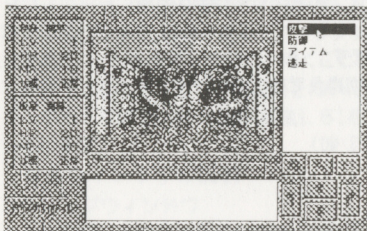


●戦闘時の操作方法

ダンジョンを移動している時、またはイベントによってはモンスターなどと戦うことになります。

◆3Dマップ時の戦闘

3Dマップを移動中に起こる通常戦闘です。3Dマップウィンドウにモンスターが現れ、ウィンドウが開いて次のコマンドが表示され戦闘に入ります。



攻撃 …… モンスターを素手・または装備している武器で攻撃します。

防御 …… モンスターの攻撃から身を守ります。

アイテム …… 所持しているアイテムを使います。

逃走 …… モンスターとの戦闘から逃げ出します。逃げるのに成功すると戦闘は終了します。いつも逃げ切れるとは限りません。

プレイヤーが操作できるのは、主人公だけです。上のコマンドを選び、戦闘を行なってください。モンスターの攻撃を受けるとHPやMPが減ります。戦闘に参加しているキャラクターのHPがなくなる前にモンスターを倒してください。倒す前に一人でもHPがなくなるとゲームオーバーとなります。モンスターを倒すとEXP(経験値)がもらえ、それに応じてLEVELが上がっていきます。なお、モンスターを倒さないとEXPは得られません。

◆イベント時の戦闘

特定のイベントで起こります。メッセージコマンドに「戦う」が出てくるので、戦う時はこのコマンドを選択してください。戦っている状態や状況、結果がメッセージウィンドウに表示されます。

●セーブについて

セーブは特定のシーンのコマンドに表示されますので、セーブする時はコマンド選択後、セーブするエリアを選び、左クリックかリターンキー、スペースキーを押してください。右クリック、ESCキーでキャンセルとなります。

●MIDI対応について

MIDIは次の周辺機器に対応しています。

◆対応MIDIボード(インターフェース)

PC-9801/PC-9821シリーズ

・ローランド MPU-PC98Ⅱ

・ローランド SuperMPU

X68000シリーズ

・SHARP CZ-6BM1

・システムサコム SX-68M/SX-68MⅡ

◆対応MIDI音源

・ローランド[L A音源] …… MT-32/CM-32L/CM-64

・ローランド[GS音源] …… CM-300/CM-500/SC-33/SC-55/SC-55mkⅡ/SC-88 他 GS音源対応のモジュール

●CD-DAについて(FMTOWNS/PC-9821CD-ROM版専用)

このゲームのCD-ROM版はCD-DA対応ですので、CDプレーヤーで聞くことができます。

CDプレーヤーに表示されたトラック2から再生してお聞きください。

トラック1にはコンピュータ・データが入っています。CDプレーヤーでは決して再生しないでください。

●声優さんの声を聞かない方は(FMTOWNS/PC-9821CD-ROM版専用)

システムアイコンにある[ボイス]をマウスで左クリックして下さい。

以後は[テキスト]に切り変わりテキストモードでお楽しみいただけます。

●発声の途中スキップ(FMTOWNS/PC-9821CD-ROM版専用)

ボイスモードでお遊びの場合、一度聴いた台詞等をスキップしたいときに使用します。

音声発声時にマウスを右クリックして下さい。発声中の音声をスキップできます。

序 章

ガルアストムール界の魔術の歴史は、クリスタルの魔術を模索する歴史に他ならない。

魔術理論が示す至高の魔術は一千年の間、地上の何者の手にも渡る事はなかった。

世界を満たす魔気と呼ばれる力が実体化する際の特性は、7つの色に分類される。

そして、それらを統合しつつ新たな力を宿す8番目の実体化がクリスタルの魔術である。

物質の存在を許さないはずの異空にカム・ルトラを構築し国々の行き来の旅から距離の概念を取り払った。

その力こそが、クリスタルの魔術だった。

地上でただ独りその力を宿した、魔術師ファジルの業である。

ファジルの従える7人の使徒は、物質化した魔気の色になぞらえて呼ばれていた……。

———白念の魔術師リムロはファジルに言った。

「あのような男を野放しにすれば、良くない事がおきるわ」

リムロの言葉にファジルは顔を上げ苦笑した。

「ゼトもずいぶんな言われようね……。共に魔術を探求する仲間なのに……」

リムロは、身を乗りだし声を潜めた。

「白念の魔術は、精神に作用する魔術……。根拠のない予感ではないわ。
あの男……。ゼトの青炎魔術は、このカム・ルトラの中では特に強大だし……」

「だからと言って彼が何をするって言うの？」

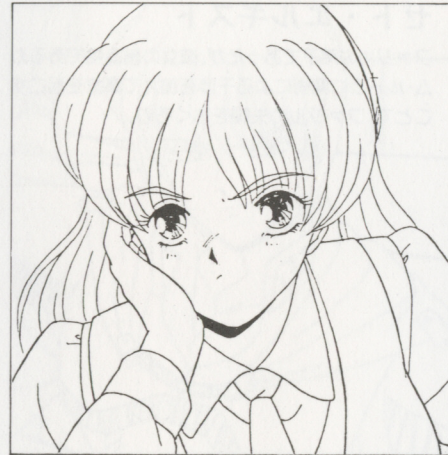
「何でも出来るわよ。この魔気に満ちた空間では、魔術師は強大な力を手にするわ……。
恐ろしい事が起きるかも知れない」

■登場人物

Character

伊萩 陽平(いはぎ ようへい)

主人公、落ち着いているのかぼーっとしているのか良く判らない、高校二年生の少年。
これといって特徴の無い奴だが、ひとたび真尋相手に話を始めると、わりとむきになったりする。
真尋のペースに乗せられがちだが、本来はあまり物事に動じない性格をしている。



坂垣 真尋(さががき まひろ)

主人公の同級生で幼馴染み。

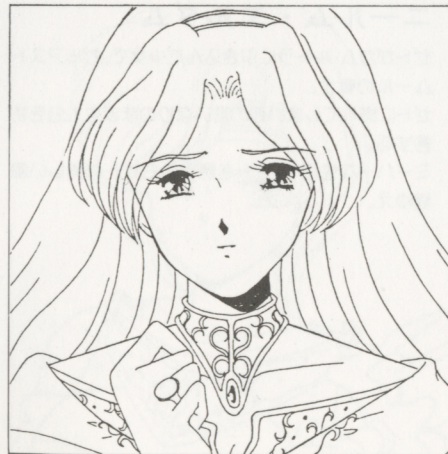
小学生の時、引っ越して陽平と離れ離れになったが、偶然同じ高校に入学して再会した。

初めは顔見知りということで、陽平に対してはただ単に話をし易い相手だったのだが、気恥ずかしさと親しみのジレンマから口喧嘩が絶えなくなる。

陽平の前では強がっているのだが、それは陽平の落ち着きを払った態度に対しての反発で、もともとはそれほどヒステリックな性格ではない。

彼女と陽平は、結局心ならずもお互い神経を逆撫でしあっているのである。

カム・ルトラの中で、彼女は陽平に対しての本心をあらわにするのだが、その直後、ゼトに捕らえられてしまう。



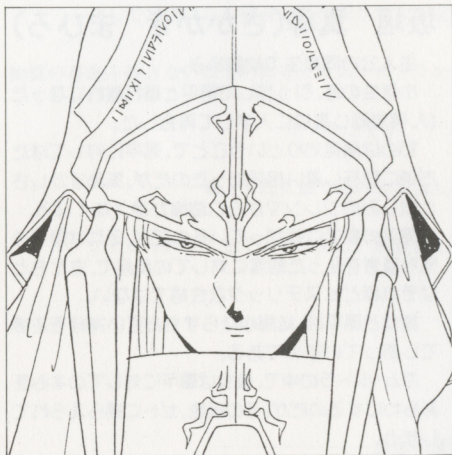
ファジル・エムル

カム・ルトラの創造者。

ガルアストムール最強最高位の魔術師。

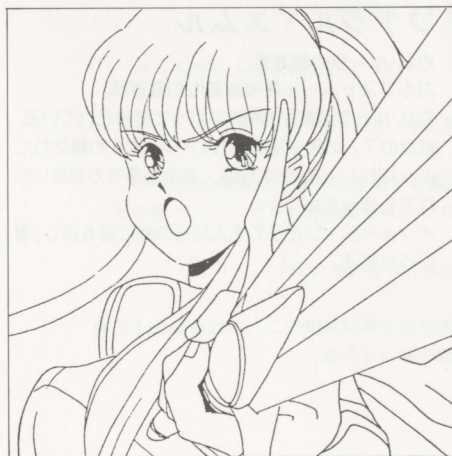
カム・ルトラは彼女の魔術に依って維持されている。彼女の7人の弟子達のうちの一人、ゼトの裏切りによってカム・ルトラは混乱し、彼女自身も力を封じられてしまった。

イリュージョンとして主人公らの前に姿を示し、導こうとする。



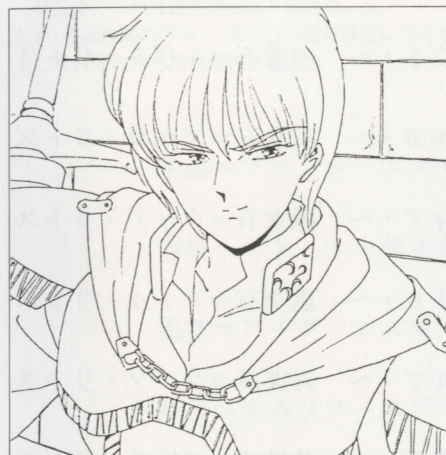
ゼト・エルギスト

ファシルの弟子であったが、彼女の創造物であるカム・ルトラに魔術による干渉を加えて事故を起こすことで、ファシルの失脚をもくろむ。



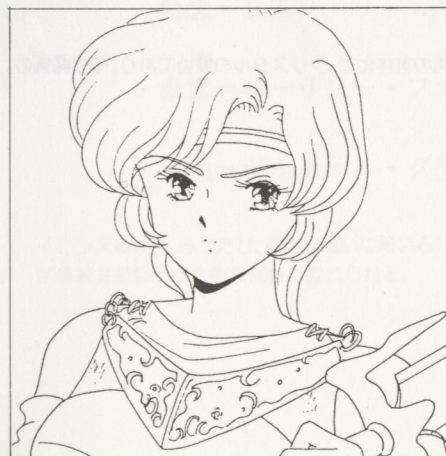
ニールム・エルダム

ゼトがカム・ルトラに引き込んだ少女で、ガルアストムールの戦士。ゼトに惚れてしまい彼の言いなりのまま主人公を妨害する。ミーハーな性格で、ゼトを慕うのもゼトの美しい風貌ゆえ。



エルマ・モーグ

ガルアストムールの戦士。カム・ルトラが閉じる直前に内部に居たために閉じ込められてしまい、脱出のために彷徨っている。



アルダ

カム・ルトラ内にある居住区で出会う女性。

■魔術と『魔宝石』、クリスタルについて

ガルアストムールを満たす魔気と呼ばれる力の、その7つの特性ごとの実体化が魔術である。
そして、その実体化した力の結晶化した純粋なる魔力を秘めた石が、魔宝石である。
実体化した魔気の種類によって、異なる色の石になる。

＜ガルアストムールにおける魔術の特性と呼び名＞

紫光・・・消滅	紫光＝ウィル・～	紫光石＝ウィル・リトス
赤雷・・・物理的な力	赤雷＝ルヴト・～	赤雷石＝ルヴト・リトス
白念・・・精神	白念＝アルカ・～	白念石＝アルカ・リトス
緑水・・・因果＞生命	緑水＝ウィア・～	緑水石＝ウィア・リトス
黒空・・・空間	黒空＝アトゥ・～	黒空石＝アトゥ・リトス
青炎・・・時間	青炎＝ケルフ・～	青炎石＝ケルフ・リトス
黄地・・・存在＞物質	黄地＝フラテ・～	黄地石＝フラテ・リトス

(補注／ リトス＝石)

さらに、7つの魔気のことを統合しつつ、新たな力を宿した魔気の実体化が、クリスタルの魔術であり、その魔気の結晶がクリスタルである。

■魔術師について

魔気の結晶である魔宝石は、一般の人々にも簡単に魔術を行使する力を与える。
その結晶を使用することによって、剣の力を高めたり、傷の治療をしたりするという事が可能なのである。
だが、魔術師は魔宝石を使うことなく魔術を行使する。
ガルアストムールに満ちている魔気を、その意志の力によって自在に操る事が出来るのである。
さらに魔術師は、導いた魔気を結晶化させて魔宝石を創り出すことが出来る。

最高位を称される魔術師の団が、カム・ルトラの運営にあっている。
彼等は、アギ等級と言われる各魔術を唯一代表する存在でもある。
現在のアギ等級魔術師は以下の通り。
なお、各魔術師のラスト・ネームは魔術師としての公称である。(魔術師としての公称は、その職位ではなく各個人にそれぞれ持ちうるものである。)

- ・水晶＝ファジル・エムル・リナール
- ・青炎＝ゼト・エルギスト・ラーダ
- ・黒空＝アーク・エムル・セルホタース
- ・緑水＝ナムリア・エズル・コーディア
- ・紫光＝ムーム・デルア・ログロス
- ・白念＝リムロ・リド・イール
- ・赤雷＝イーザリー・ファリデラ・リプナ
- ・黄地＝ギル・エル・グラウバー

イロン大戦以後、ふたたび、魔術が戦いに用いられない為の配慮として、魔術師はその管理を、各国の協議とアギ等級魔術師の自主的な指針に委ねられる。

「カム・ルトラをゆく者達よ、忘れてはならない、魔術を争いに使うことの恐ろしさを…それは、ガルアストムールを破滅に導かんとするものである…」

「我々に授けられた新たな英知、魔術…だがそれは、愚かなる者達の目には、己の欲望や野望を成就する為の道具としか写らなかった…」

「やがて、魔術はこの地に覇をとえんとする者に利用され始めた…すなわち、戦の道具である…この愚かな戦の火蓋は切って落された、それが破滅を呼ぶものとも知らずに…」

「偉大なる魔術が、殺戮と破壊の為にのみ行使された…緑豊かだった大地は無惨にも引き裂かれ、人々に恵を運ぶ大河は怒れる龍のごとく荒れ狂い、稲妻の雨が天空より降り注ぎ、そして異界より召喚されし魔獣どもが町や村を蹂躪していった…」

「人々は憎悪と悪意、殺意と怨念に縛られ…己の力の尽きるまで憎しみ合い、殺し合った…」

「やがて戦乱は、戦いを続けることの出来る者がいなくなり、終結した…勝利者はなく、ただ荒れ果てた大地や、廃墟と化した町や村、そして凄惨な戦乱をかうじて生き延びた人々のみが残された…」

「この惨禍の記憶が後世に伝えられることを願って、我はこれを書き記す…」

「カム・ルトラをゆく者達よ、忘れてはならない、魔術を争いに使うことの恐ろしさを…それは、ガルアストムールを破滅に導かんとするものである…」

カム・ルトラ内に記された言葉を集めたとされる書物より、イロン大戦についての抜粋

(書名・編著者ともに不明、書物としての現存は未確認)

■ユーザーサポートについて

ユーザーサポートはディー・オーの製品をお客様に安心して遊びいただくためのシステムです。

専門知識を持った係員を配置し、きめ細かなお客様のお世話をさせていただきます。

このゲームパッケージに同梱のユーザー登録カードをお送りください。

ユーザーサポートは正規登録ユーザーの方のみご利用いただけるシステムです。

何かお困りですか？

マニュアルをよく読んでいただきましたか？

マニュアルの通りやって、うまくゲームが動作しない方は次のことをご確認の上、ユーザーサポート係まで送ってください。

●故障かな？ と思ったら…

製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが動作しない場合は次のことをご確認ください。

・本体、ディスプレイなどの電源ケーブルは正しく接続されていますか？

・ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていないですか？

本製品はマニュアルに特に定めがないかぎり、パソコン本体の工場出荷時の設定でディップスイッチやクロックを合わせています。他のアプリケーションソフトのために変更している場合は、パソコン本体のマニュアルをご覧ください。

これらを確認の上、正常に動作しない場合は購入したショップなどで、同じ機種での動作を確認してみてください。

別の機器で正常に動作する場合はお使いの機器の故障なども考えられます。

●FD、CD-ROMの無償交換について

本製品の購入直後に、上記のいずれにおいても動作しない場合は、お手持ちのFD、CD-ROMの製造時の不良が考えられます。

お名前、ご住所、お電話番号、ご使用の機種名、動作時の症状などをお書きの上、右記のユーザーサポート係までFD、CD-ROMをお送りください。

調査の上、無償で良品と交換いたします。

●FD、CD-ROMの有償交換について

本製品を使用中、お客さまの誤った操作などによりFDやCD-ROMが破損した場合には、実費にて良品のFD、CD-ROMと交換いたします。

メンテナンス料金(FD 1枚につき1500円、CD-ROM 1枚につき2000円)と、破損したFD、CD-ROMを右記ユーザーサポート係までお送りください。

●製品のお問い合わせ

本製品についてのご質問、ヒントの請求などは返信用封筒(切手貼付)同封の上、下記までお送りください。

送り先住所

〒251 神奈川県藤沢市藤沢115-2 藤沢郵便局内 私書箱4号

株式会社ディー・オー ユーザーサポート係

連絡先電話番号

TEL. 03(5443)7703 FAX. 03(3453)9707

株式会社ディー・オー 東京営業部

受付時間/月～金曜日の午前10時～12時、午後1時～6時まで

(動作不良など、緊急の場合のみ電話でも受け付けております。)

但し時間外のご質問電話にはお応えできませんのであらかじめご了承ください)

■クリスタルリナールお楽しみディスク

クリスタルリナールお楽しみディスクを制作することに致しました。

「うまくゲームが解けないよ～」なんて方も、「もうゲーム解いちゃったよ～」という方でも、十分に楽しめるプレミアムのディスクです。

BGM集にボツCG集はもちろんのこと、ゲームの攻略・ヒント、さらにはミニゲームなんかも入れてしまったりなんかしちゃったりして、その他にも店頭販促デモ(予定…かな?)とか、ここには書けないよーな謎のコーナーなどなど、あの「どきどきディスク」に負けない量と中身でお送りします!!

お楽しみディスクはユーザー登録をされていないと購入することができません。

ご希望の方は、ユーザー登録書に必要事項を記入してユーザーサポート係までお送りください。追ってお楽しみディスクについての詳しい価格と購入方法をご連絡します。

送り先住所

〒251 神奈川県藤沢市藤沢115-2 藤沢郵便局内私書箱4号
株式会社ディー・オー ユーザーサポート係

■著作権について

本ソフトウェアのパッケージ製品に収められているプログラム及び音声データ、印刷物その他一切の付属物は日本国著作権法及び国際条約により保護されており、その著作権は株式会社ディー・オーが有します。

著作権法で保証される個人での利用範囲を逸脱する複製(営利・非営利を問わず配布及び上演、公開、所有を目的とした複製)はその全部または一部、複製する媒体を問わずいかなる理由であってもこれを禁止し、その行為の存在を株式会社ディー・オーが認めた場合は直ちに法的処置をとるものとします。

また、営利・非営利を問わず配布及び上演、公開を目的とした本ソフトウェア以外のコンピュータプログラムが本パッケージ製品に収められたプログラム及び音声データを、全部または一部を問わず使用することを禁止します。

本ソフトウェアのパッケージ製品を賃貸業に使用することを禁止します。

本ソフトウェアのパッケージ製品の中古販売をすることを禁止します。

スタッフ

ディレクター■広崎 悠意
コーディング■三村 夢武
キャラクターデザイン、シナリオ■広崎 悠意
モンスターデザイン■嶋
原画■広崎 悠意
原画アシスト■阿部 智広

彩色、動画■重富 良平
彩色、動画■小松 佳代子
彩色、動画■幡山 基晃
彩色、動画■阿部 智広
彩色、動画■長田 和之

マップデザイン■三村 夢武
マップCGデザイン■だいもん

音楽■藤沢 龍一郎
音楽■橋 ひろ
レコーディング・ディレクター■藤沢 龍一郎
レコーディング・アシスト■佐野 元夏

プログラム■藤堂 勇

ロゴデザイン■大堀 等
パッケージ・イラスト■広崎 悠意
セルワーク■塚本 善紀
マニュアル・パッケージデザイン■大堀 等
デザイン・アシスト■伊藤 理一
マニュアル編集■鳥海 宏純

地獄のデバック部隊 隊長■あい たこいち
隊員A■福岡 英明
隊員B■大石 大志

Special Thanks■ROCK HAND
Special Thanks■モグ 二郎
Special Thanks■猫科の人々
Special Thanks■稲葉 よしき
Special Thanks■九我 竜馬

プロモート■島田 茂
プロモート■小泉 真由美

プロデューサー■江島 みなみ

制作・著作■株式会社ディー・オー

FLOOR NAME

This image shows a full page of blank graph paper. The grid consists of small, uniform squares formed by thin, light gray lines. There are no margins, text, or other markings on the page.

グランド・ギョウ

