


PlayStation



For Japan Only

メモリーカード
15 ブロック

プレイヤー
1~2人

SLPS 01009



CONTENTS

ワールドマップ …… 2
コントローラの使い方 …… 4
画面の見方 …… 6
ゲームの始め方 …… 12
ステータス／パラメーター一覧 …… 14
コマンドリスト …… 16
パーティー編成 …… 20
魔法リスト …… 22
初期アイテム一覧 …… 24
キャラクター紹介 …… 26

とじこみ付録

シナリオクリア後のお楽しみ！
MBSの正しいあそびかた


フィルド
アンラク
イストラル
エメロード

WORLD MAP



四年に一度の大武闘競技会「武神祭」の優勝者は、
「レイヴン」の称号で呼ばれる。この称号は
武神祭が奉じる「放浪の神々」に仕える
聖戦士の証であり、全国の武芸者の憧れでもあった。
修行仲間とともにフィルド地方の予選に参加した若者、
リーンも、そんな血気盛んな武芸者のひとりだ。

ラグナキュールの世界

若くして「将位」の称号を受けたリーンは
「10年にひとりの逸材」とまで言われ、
フィルド地方住民の期待を一身に集めている。
本人もやる気まんまんで、史上最年少レイヴンと
なることを夢見ていた。しかし、予選大会では
不吉な噂も渦巻いていたのである……。

コントローラの使い方

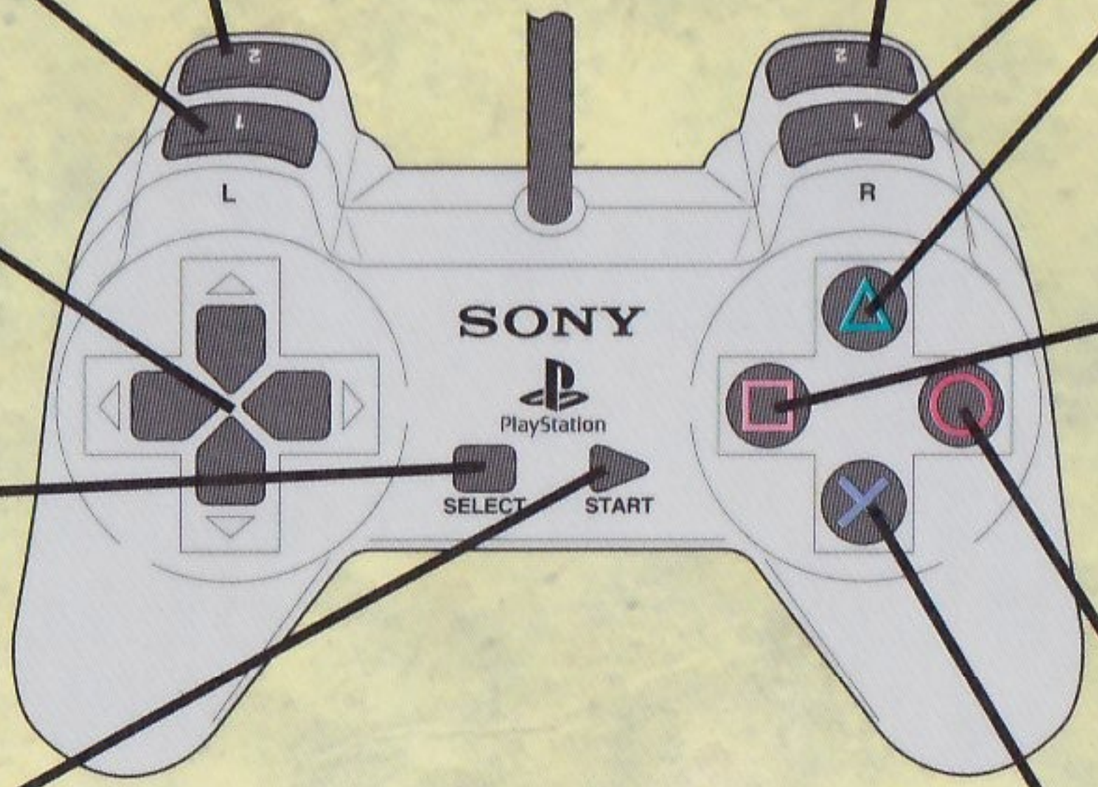
通常時

L1ボタン
視点切り替えに使います。視点がなめらかに回転して変化します。

L2ボタン
視点切り替え。1度押すごとに45度、時計回りに視点が変わります。

R2ボタン
視点切り替え。45度ずつ、反時計回りに視点が変わります。

R1ボタン
なめらかに回転して視点が変わります。L1ボタンとは逆回りになります。



方向キー
キャラクターの移動に使います。画面を見たままの方向に動きます。

SELECTボタン
場所によって、今いるエリアを全体マップに縮小表示できます。

STARTボタン
コマンドウィンドウを開きます。同時に、所持金額も表示されます。

△ボタン
屋内で2段階、屋外で3段階のズームアップ／ダウンができます。

□ボタン
視点を180度回転させます。つまり、背後からの視点になります。

○ボタン
コマンドや、会話中の選択肢の決定に使用します。

×ボタン
押しながら移動するとキャラクターが走ります。

攻撃時

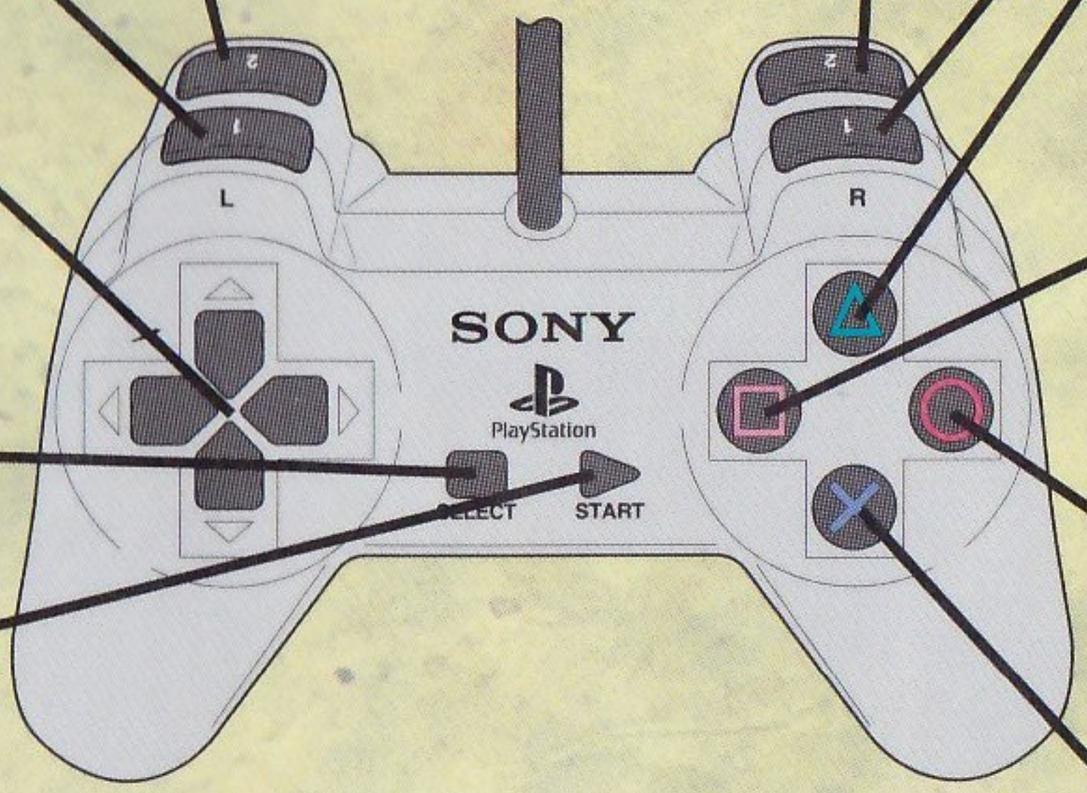
L1ボタン
攻撃目標選択時に、いちばん近い敵を選択します。

L2ボタン
攻撃目標選択時に、いちばん遠い敵を選択します。

R2ボタン
攻撃目標選択時に、いちばん遠い敵を選択します。

R1ボタン
攻撃目標選択時に、いちばん近い敵を選択します。

方向キー
攻撃方向の選択に使います。△ボタン併用で、投げの方向を変えます。



△ボタン
連打能力に応じて連打できます。防御はタイミングよく押します。

□ボタン
攻撃目標選択時に、いちばん近い敵を選択します。

SELECTボタン
使用しません。

○ボタン
コマンド選択肢の決定に使用します。

STARTボタン
戦闘の時間の流れを一時的に中断（ポーズ）します。

×ボタン
コマンドやウィンドウのキャンセルに使います。

画面の見方



町の中

L1、R1ボタンで視点を回転させ、視点を自由に変えることができます。△ボタンで数段階のズームアップ/ダウンができます。画面右上のマークは、現在の画面における北方向を「N」で示しています。セレクトボタンで、今いるエリアの全体マップが見れます。



フィールド、ダンジョン

基本的に町の中と変わりませんが、全体マップは表示されません。歩いていると、ランダムに敵に出会うことがあります。また、ダンジョンでは、踏み板スイッチなど重要なしかけが死角に入ることがあるので、より慎重に視点変更をおこなったほうがいいでしょう。



室内

建物の中でも、ズームアップ／ダウンができます。室内では、屋外よりもキャラクターが大きく表示され、死角もできないようになっています。扉は鍵がかかっていない限り、キャラクターが接触すれば自動的に開きます。



会話

他のキャラクターに接触すると、画面下にメッセージウィンドウが開き、セリフが表示されます。選択肢が出た場合、方向キーで好きなものを選び、○ボタンで決定してください。重要キャラクターの場合、顔ウィンドウも同時に開き、表情の変化を表示します。

画面の見方



ステータスウィンドウ

スタートボタンでコマンドウィンドウを開き、「ステータス」を選ぶと、ステータスウィンドウが開き、パーティーキャラクターそれぞれの能力値、装備、修得技能などをチェックすることができます。パーティーを外れているキャラクターはチェックできません。



ステータスウィンドウのページ

ステータスウィンドウは、1)基本パラメータ、2)装備、技能など戦闘に関するデータ、3)修得した魔法のリスト、という3ページから構成されています。画面上のアイコンでキャラクターを選択し、方向キーの左右でページを選んでください。



買い物

店員に話しかけると買い物ができます。左のリストで希望の商品にカーソルを移すと、右側に、その商品のデータが表示されます。左下のウィンドウの指示に従って買い物を進めてください。「下どり」を利用すると、新たに買ったアイテムは自動的に装備されます。



装備

「装備」コマンドを選ぶと、装備ウィンドウが開きます。画面左のリストでアイテムを選び、装備させたいキャラクターを指定してください。すると、そのアイテムを装備したときの能力値の変化が部位別に示されるので、気に入ったら○ボタンで決定してください。

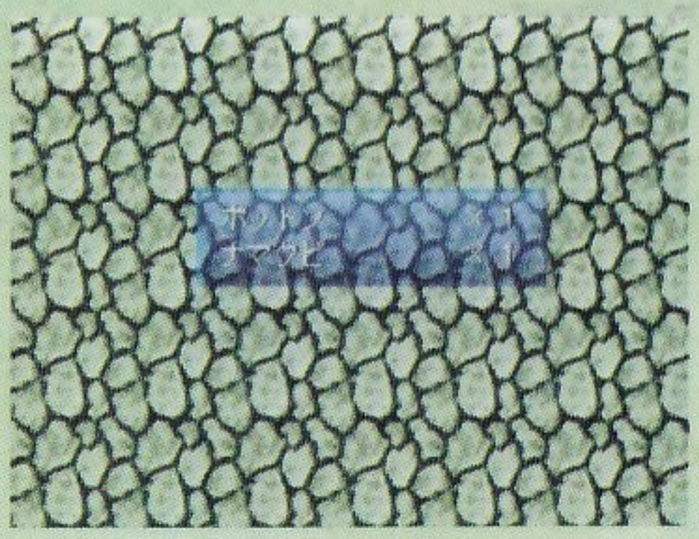
画面の見方



戦闘画面

戦闘画面は、リアルタイムで進行します。状況によって視点が変わったり、いっぺんにいくつものデータが表示されたりと、状況がめまぐるしく変化するので、ぜひ正しい画面の見方を覚えておいてください。基本になるのは、画面上のキャラクターデータです。

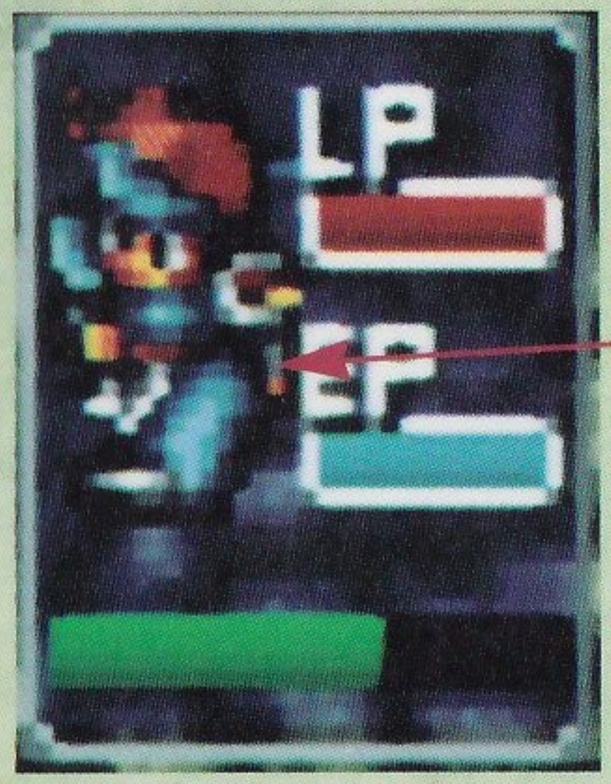
戦闘の流れ



敵に出会うと、まず敵の種類と数が表示され、次いで戦闘画面に移ります。真横から見た戦闘シーンの、左側が自分のパーティーです。



画面上の表示で、緑のグラフが最大まで伸び、名前が表示されたキャラは行動可能です。カーソルを合わせ○ボタンを押してください。



戦闘中のステータス表示

LP(生命力)とEP(元気力)のグラフ。右から左に減っていきます。

キャラクターの姿。生命力が落ちると屈み込み、行動不能で死神の姿に。

行動可能になるまでの時間を示します。左から右に伸び、いっぱいになると名前が表示され、その状態でコマンド入力が可能になります。



戦闘コマンドは、ウィンドウとアイコンの2種類が同時に表示されます。内容は同じなので、慣れたらアイコンを使うといいでしょう。



行動と攻撃目標を決定すると、キャラクターが動き始めます。移動中や魔法の準備中なら、行動の変更(指定のし直し)も可能です。

ゲームの始め方



オープニング

タイトル画面で「最初から」を選ぶと、オープニング・デモが始まります。メッセージには、この世界に関する最低限の予備知識も含まれていますので、きちんと読んでおきましょう。



プロローグ

主人公が自室で目覚めるシーンから、ゲーム開始です。最初のうちはオートで進むシーンが多いですが、メッセージは、カーソルが点滅したら○ボタンを押して先に進めてください。



リーヴとの出会い

武神祭の受付で女の子に出会います。仲間に入れてくれ、と頼んでくるので、パーティーメンバーに加えてみましょう。新メンバーは、名前、色の決定を経て、「メンバー入れ替え」で戦闘メンバーに加えられます。



ゲームのセーブ

控え室の手前の部屋で、進んだところまでゲームをセーブすることができます。普通、セーブは「サロン」と呼ばれる場所ですることができます。セーブポイントを見つけたら、こまめにセーブしておきましょう。



武神祭予選

いよいよ戦闘開始です。主人公の行動を決定してください。主人公以外の仲間は放っておいても勝手に戦ってくれますが、コマンドで動かすこともできます。この予選では、勝ち負けにこだわらなくても大丈夫です。



武神祭予選が終わって

予選の最終戦の後、主人公はまたも自室で目を覚まします。そして、ここからが本当のゲームの始まりです。まずは町の中で仲間をみつけ、ショップを探して装備の充実を図りましょう。町の外に出るのはその後です。

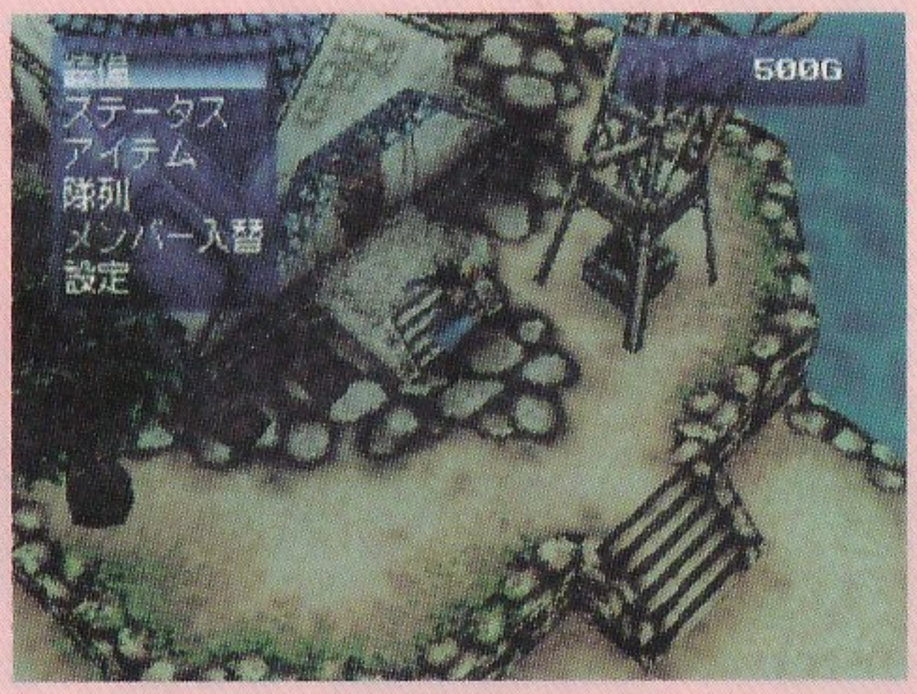
ステータスパラメー

	内　容
戦闘タイプ	得意とする戦闘のスタイルです。万能型、剣士型(武器を使う)、格闘型、魔法型の４種類で、キャラクターごとに定められています。
レベル	一定の経験値を稼ぐとレベルアップし、いくつかのパラメータ数値が上昇します。
LP/生命力	戦闘中、ゼロになると行動不能になり、そのキャラクターは戦闘から離脱します。戦闘終了後、自動的に最大値まで回復します。
EP/元気力	魔法、体術などの技能を使用できる回数に影響します。戦闘後、自動的に全回復し、戦闘中も少しづつ回復します。行動により、常に変動しています。
筋力	物理的なパワーです。攻撃力に影響します。
回復力	戦闘中のEPの回復スピードです。この数値が大きいほど、戦闘中のEPの回復が早くなり、より多くの魔法や行動を使えるようになります。
素早さ	行動ターンが回ってくるまでの早さと、攻撃をかわす確率に影響します。
体重	キャラクターの体重です。「投げ」に影響します。
知力	かしこさを示します。この数値が高いと、判断が素早くなります。
攻撃力	物理的な攻撃力です。武器の強さ、筋力、武器の熟練度から割り出されます。
防御力	ダメージを軽減する能力です。防具の強さと守備力で決まります。

ターン一覧

	内　容
熟練度(斬)	戦闘中、武器を使って攻撃したのべ回数です。攻撃力に影響します。
熟練度(殴)	戦闘中、素手で攻撃したのべ回数です。攻撃力に影響します。
熟練度(投)	戦闘中、敵を投げたのべ回数です。投げの成功判定と攻撃力に影響します。
EXP	経験値。戦闘に勝つと、敵の種類と数に応じて獲得できます。活躍に関係なく、戦闘に参加した全キャラクターに与えられますが、気絶すると与えられません。
次のレベルまでのEXP	次のレベルアップまでに必要な経験値を示します。
魔法熟練度	火・水・風・雷の４種類と、その組み合わせごと別々にカウントされ、それぞれの魔法の攻撃力と、それぞれの魔法に対する防御力に影響します。
属性	火・水・風・雷の４種類があり、各キャラクターごとに定められています。属性によって、使える魔法、覚える魔法の種類が決まってきます。
属性の成長率	各属性ごとに、熟練度の成長の割合いを示します。キャラクターごとに初期設定が異なっています。
連打能力	攻撃時、△ボタンを連打することで増やすことのできる攻撃回数を示します。
防御回数	攻撃を受けるとき、△ボタンでの防御を１回の攻撃に対して何回できるかを示します。

コマンドリスト



通常時のコマンド

戦闘時以外のゲーム中、画面になんのウィンドウも出ていない状態でスタートボタンを押すと、コマンドウィンドウを呼び出すことができます。戦闘以外のおもな操作や、データのチェックはここでおこないます。その際、画面右上には所持金額も表示されます。

[装備]装備アイテムのチェック、装備、装備解除をおこないます。
[ステータス]ステータスウィンドウを表示します。
[アイテム]所持アイテムの一覧が表示され、選択すると、場合に応じて使用することができます。
[隊列]戦闘時の隊列の選択と、隊列のデザイン、登録ができます。各メンバーの戦闘時の役割もここで決めます。
[メンバー入替]戦闘に臨む４人(４人以下、１人まで可)のキャラクターを選択します。新たに加わった仲間がいても、このコマンドでパーティーに加えないと戦闘に参加してくれません。
[設定]３段階のメッセージ表示スピードの選択、サウンドのステレオ/モノラル切り替えをおこないます。



スタートメニュー(タイトル画面)

[ロードする]ゲーム(シナリオ)を再開します。メモリーカード1枚につき、3ファイルまでセーブできます。

[最初から] 新たにゲームを始めます。

[MBS] メモリーカード・バトル・システム関連のコマンドです。

[設定を変える]通常時の設定と同じです。



MBS関連のコマンド

[対戦する]とじこみ付録MBS編参照。

[トレードする] メモリーカード間でキャラクターを移動します。

[対戦記録を見る] MBSの対戦記録を、キャラクター別に参照します。

[対戦記録を消す] 対戦記録を、キャラクター別、1戦単位で消去します。

コマンドリスト



戦闘時のコマンド

このゲームの戦闘システムは、戦闘の緊張感と駆け引きを追求しているため、非常に特殊なものになっています。よって、多少の慣れが必要になるかもしれません。最初のうちは主人公の動きを集中して観察し、戦闘の流れを覚えるようにしましょう。

[キャラクターの選択]画面上に表示される各キャラクターのステータスウィンドウにカーソルを合わせることで、キャラクターにコマンドを与えることができます。主人公はコマンドを入力しなければ動きませんが、その他のメンバーは放っておいても「隊列」で決めた役割に応じて勝手に行動します。局面に応じたより効果的な戦略を選びたいときは、他のメンバーも選んでみましょう。ただ、キャラクターの選択はいつでもできるわけではありません。ウィンドウ下の緑のグラフが最大になり、そこに名前が表示されると、選択受け付けOKの状態です。また、魔法の準備中や移動中にコマンドを再入力すると、以前のコマンドはキャンセルされ、新たに指定した行動を始めます。



行動コマンド

[隊列]隊列の基本位置に戻ります。行動ターンを１回分消費します。
[攻撃]各キャラクターの持ち技を選択し、攻撃対象、攻撃方法を指定して敵を攻撃します。
[魔法]攻撃対象を指定して魔法を使います。EP不足だと実行できません。



攻撃コマンド

攻撃コマンドにはいくつか種類があります。代表的なものを紹介しましょう。
[(剣による)攻撃]戦士型のキャラクターは、そのまま剣で攻撃します。
[なぐる]素手で攻撃します。
[投げる]敵を掴んで投げ飛ばします。△ボタン+方向キーで投げる方向も指定できます。

パーティー編成



メンバーの加入

武神祭予選が終わると主人公はひとりになりますが、フィルドの町の中で、仲間にできるキャラクターに３人まで出会えます。仲間にしたら、名前と、衣装の色を決めてあげてください。その後も、次々と新たな仲間が加わったり、抜けたりします。



メンバーの交替

仲間になるキャラクターは１０人以上いますが、戦闘に加わるメンバーは主人公を含めて４人までです。局面に応じて、「メンバーの入替」コマンドで主人公以外の３人を選択しましょう。割り振られる役割に応じて、バランスのいいメンバーを選ぶことが大切です。

隊列について



「隊列」とは?

戦闘開始時に、4人がどの位置にいて、それぞれどんな役割で行動するのか、それを決めるのが「隊列」です。自分で好きな隊列をデザインし、4種類まで登録しておくことができます。



メンバーの役割

4人の役割分担は、「攻撃、突撃、防御、魔法」に分かれています。「隊列」コマンドの「役割を変える」を選ぶと、それぞれの役割の内容説明が表示されます。能力にふさわしい役割を割り振ってあげてください。



隊列の登録

「隊列」コマンドの「配置を変える」と「役割を変える」で、好きな隊列をデザインしてみましょう。実戦の中でテストし、改良していくことが大切です。また、4つの登録隊列には、名前をつけることもできます。

魔法リスト

魔法名	属性	説明
火弾(カダン)	火	炎の玉を敵に投げつけ、その爆
水砲(スイホウ)	水	水の玉を敵に投げつけ、ダメー
旋風(センプウ)	風	竜巻に敵を巻き込み、吹き飛ば
雷撃(ライゲキ)	雷	雷の玉を敵に投げつけ、その電
炎霧衝(エンムショウ)	水+火	灼熱の水蒸気を発生させ、敵を
紅雷閃(コウライセン)	火+雷	雷の破壊力を兼ね備えた炎の
炎舞輪(エンブリン)	炎+風	炎の玉が風の渦を巻き起こしな
霧散光(ムサンコウ)	水+雷	雷撃をまとった水の玉を投げつ
風雪華(フウセッカ)	水+風	小さな水の玉を含んだ高速の竜
流星嵐(リュウセイラン)	雷+風	強力な破壊力を持つ円盤状の光
炎竜鳴叫(エンリュウメイキョウ)	火+雷+風	光の玉を帯びた炎の竜巻を発生
転焦熱球(テンショウネッキュウ)	火+雷+水	大きな火球に、雷の破壊力と水
風陣雷轟(フウジンライゴウ)	水+雷+風	稲妻をともなう局地的な暴風雨
獄炎招来(ゴクエンショウライ)	火+水+風	超高熱の水蒸気をまとった光の
神威破光(シンイハコウ)	火+水+風+雷	究極の魔法です。閃光を発する

炎でダメージを与えます。
ジを与えつつ敵を遠くへ押しやります。
してダメージを与えます。複数の敵に有効です。
撃でダメージを与えます。
巻き込んでダメージを与えます。
玉を投げつけ、敵にダメージを与えます。
がら飛んでいき、敵にダメージを与えます。
け、感電のショックをより強化した攻撃です。
巻が敵を襲い、ダメージを与えます。
を敵に投げつけ、ダメージを与えます。
させ、敵に大ダメージを与えます。
の圧力が加わった非常に強力な魔法です。
に敵を巻き込み、大ダメージを与えます。
玉を投げつけ、敵に大ダメージを与えます。
光球が敵を襲い、大爆発を起こします。

属性について



キャラクターは、それぞれ４種類の属性のうちのどれかに定められています。属性は、修得していく魔法の種類を決めるだけでなく、使う魔法の威力にも影響します。強力な魔法は魔法タイプのキャラクターにしか修得できず、また、格闘タイプのキャラクターは、かなりレベルを上げても、なかなか魔法を覚えません。

初期アイテム一覧

種類	名称	攻撃力／防御力	価格	装備可能な戦闘タイプ			
				万	剣	格	魔
杖	樫の杖	20	100	○			○
拳	獣皮の拳	57	120	○		○	
剣	鉄の剣	58	150	○	○		
拳	鉄の拳	62	300	○		○	
帽子	皮のぼうし	10	100	○	○	○	○
帽子	商人の帽子	14	150	○		○	○
バンダナ	漁師のバンダナ	14	150	○		○	○
兜	鉄のかぶと	14	150	○	○		
衣	麻の肩衣	14	200	○			○
衣	木綿の服	16	100	○	○	○	○
衣	商人の上着	18	300	○		○	○
衣	皮のマント	18	300	○	○	○	○
胸あて	皮の胸あて	14	300	○		○	
鎧	皮の鎧	18	300	○	○		
鎧	貝殻の鎧	14	200	○	○		
手袋	商人の手袋	10	60	○	○	○	○
手甲	皮の手甲	14	100	○		○	○
小手	鉄の小手	14	100	○	○		
盾	皮の盾	10	100	○	○		○
盾	貝殻の盾	14	200	○	○		○
剣	竹光	50	10	○	○		
杖	鎮魂の杖	25	250	○			○

武器説明

武器レベル最高値6/樫の木をけずり出して作ったシンプルな杖。精神力+5。
武器レベル最高値6/硬い獣の革で作られた、拳にはめて使う武器。
武器レベル最高値6/鉄で作られたシンプルな剣。あつかいやすく、初心者向け。
武器レベル最高値6/鉄製の拳。小さなスパイクを植えて攻撃力を高めている。
動物の革をなめして作られた帽子。防御力は低いが、誰でも手軽に装備できる。
国々を渡り歩く商人たちが愛用している帽子。いくらか丈夫に作られている。
漁師が、作業中に髪をまとめるために用いる丈夫な布。男性のみ着用できる。
鉄でできた兜。重く、動きが制限されるのが難点だが、防御力は高い。
魔法使いに広く愛用されている、麻素材の簡素な肩衣。
フィルドの人々の一般的な普段着。防御力はあまり期待できない。
国々を行商する商人が愛用している上着。軽く丈夫に仕立てられている。
動物の革をなめして作られたマント。とても丈夫で、意外に軽い。
動物の革を何枚も重ねて作られた、動きやすい胸当て。鎧としては非常に軽い。
動物の革を何枚も重ねて作られた全身鎧。少し動きづらく、格闘タイプには不向き。
浜辺に落ちている固い貝殻をつづって作られたスケールメイル。とても丈夫。
ごく普通の手袋。国々を旅してまわる商人が愛用している。
動物の革をなめして作られた手甲。軽くて、防御力もそこそこ。
鉄でできた小手。少し重く、動きが制限されるが、防御力は期待できる。
動物の革を何枚も重ねて作られた、軽くてあつかいやすい盾。
固い貝がらを表面にびっしりと埋め込んだ、防御力の高い盾。
武器レベル最高値1/刀の形はしているが、殺傷能力はほとんどない。
武器レベル最高値4/死者の魂を安らげる杖。精神力+15。

キャラクター紹介



リーン（主人公）

フィルドに住む18歳の青年。
地域内では無類の強さを誇り、
大武闘大会「武神祭」での優勝を
目指している。



ヒノカ

アンラク国の将軍の娘。
自らも軍に所属し、
剣士としての腕前も非凡。
並みの兵士では足元にも及ばない。



リーヴ

正体不明の少女。
額の不思議な印には、
なにかいわくがあるらしい。
人なつっこく、
好奇心旺盛な性格。



ティア

最強の魔法力を持つと
言われている少女。
しかし本人は控えめな
性格で、能力も目覚め
きってはいない。

ジャンヌ

3百年前、
イストラルとアンラクの
戦争で活躍したという、
伝説の女戦士。
どこかの塔で
眠っているという。





ウース

主人公の幼なじみ。
立派な体格をした力自慢。
男気はあるのだが、
楽天家で、
お調子者的な一面もある。

キャラクター紹介



アネッタ

ウースの姉。さばけた性格で
言いたいことを
ポンポンと口にする。
家族では、病の父に代わる
大黒柱的存在。



バラディ

旅の修行僧。
「踊り」を通じて真理を
表現し、伝えようとしている。
が、単なる変わり者扱い
をされがち。



ジンライ

アンラク国の伝説的な剣客。
義理人情に厚い
昔気質の人物だが、
ふたりきりで暮らす孫には
甘くなってしまう。

とじこみ付録

MBSの正しいあそびかた

シナリオクリア後にカッターなどで切ってごらんください

ゲームクリアしたキミだけの楽しみ

MBSとは……？

MBSとは、「メモリーカード・バトル・システム」の略称です。メモリーカードを介して、シナリオで育て上げたパーティーを自在に管理し、友だちのパーティーとの対戦を楽しめるシステムです。『ラグナキュール』ならではのスリリングな戦闘システムを生かした、RPG史上に例を見ないユニークな対戦ゲームをお楽しみください。なお、MBSはシナリオをクリアしたデータの入ったメモリーカードがなければ遊ぶことができません。



CONTENTS



MBSでできること

友だちと対戦! …… 2
キャラクターのトレード …… 3
キャラクターの戦歴を保存する …… 4
戦歴を見る …… 4

MBSの流れ

MBSができる状態 …… 5
対戦の準備 …… 5
対戦!! …… 6
対戦結果 …… 6
データの保存 …… 7

キャラクターを強く育てよう!

ゲームクリア後にできること …… 8
最後のダンジョンに何度でも挑戦! …… 8
より強力な装備をみつけよう …… 9
MBSでは成長しない? …… 9

FAQ

MBSのギモンに答える …… 10

※開発中の画面のため、一部製品版と異なる画面写真があります。

MBSでできること

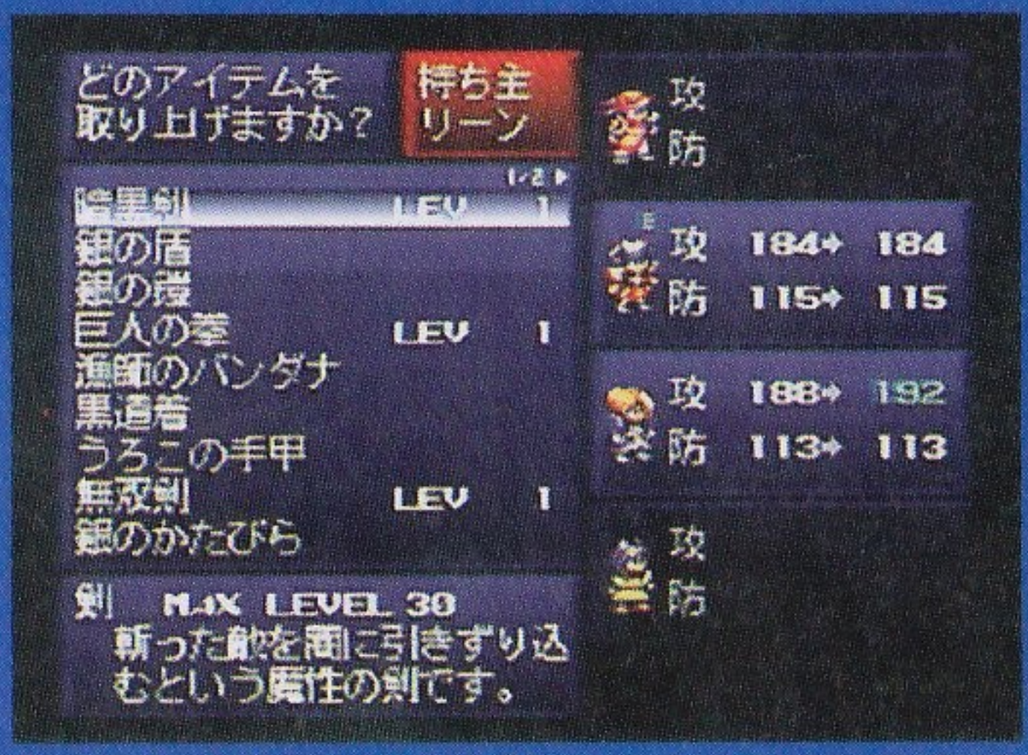
友だちと対戦！

シナリオ中と同様の戦闘システムを用いて、パーティー同士の対戦プレイが楽しめます。シナリオで育て上げたキャラクターの能力値、技能はもちろん、アイテムもそのまま持ち込むことができます。レベルだけでなく、編成、装備、そしてなにより、臨機応変の戦略が勝敗を分けるでしょう。





それぞれに『ラグナキュール』のセーブデータを記録した、自分のメモリーカードと友だちのメモリーカード、2枚を用意します。同じデータのコピー同士では対戦できません。



シナリオ中の戦闘とまったく同じシステムで、パーティー同士が対戦します。相手は人間ですから、通常の戦闘以上に、戦況の見極め、判断、戦略が重要になってきます。

2 キャラクターのトレード

メモリーカードから他のメモリーカード(それぞれ『ラグナキュール』のセーブデータが記録されたもの)へ、キャラクターを移すことができます。移されたキャラクターは、移動先でも普通に戦闘したり、成長することができます。もちろん、装備の変更も可能です。

注　意

主人公は、移動できません。また、キャラクター単位でのコピーもできません。各パーティーは、1プレイごとに個別化、登録され、コピー同士では対戦やデータのやり取りができないようになっています。



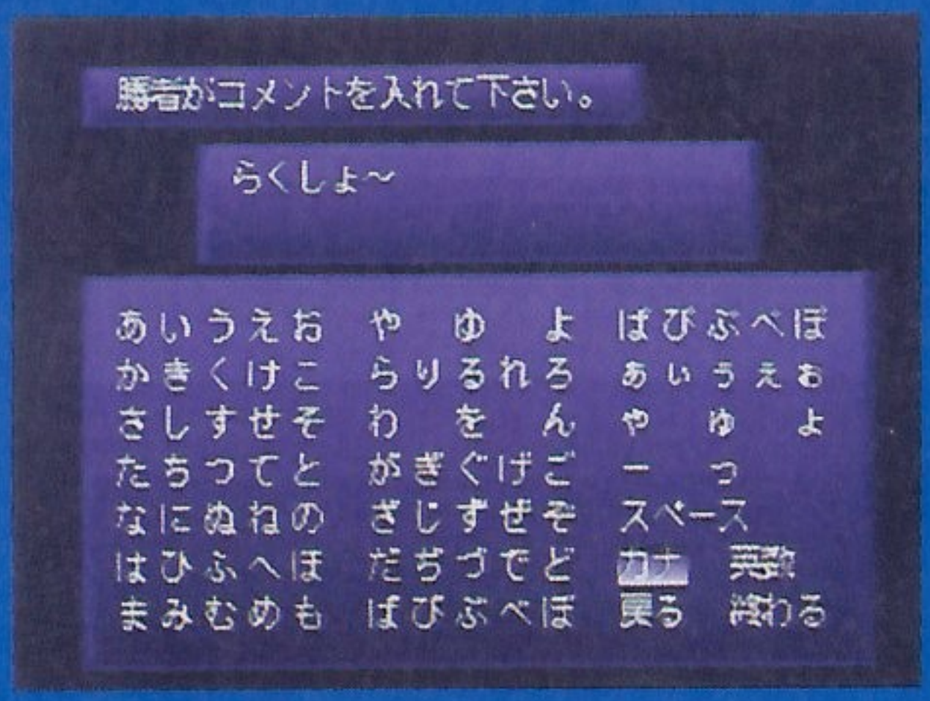
キャラクターの移動は、左(1P側)から右(2P側)へ。左のデータから移動したいキャラクターを選び、決定すると、キャラクターのグラフィックがそのまま右へ移ります。



キャラクターは、装備アイテムやキャラクター個別の戦闘記録を持ったままで移動します。移動後、能力値や装備に変化があっても、移動前の状態には戻せないので注意しましょう。

対戦の記録は、キャラクターごとに保存されます。4×2=8人のメンバーがある対戦に参加した場合、8人それぞれが同じ対戦の記憶を持てるわけです。その記憶は、別のメモリーカードに移されても持っていけます。ただし1枚のカードに保存できる戦闘記録の数は、全員の合計で32までです。

3 キャラクターの戦歴を保存する





対戦プレイの結果は、勝敗記録として残されます。勝負が付いたとき、勝者がその戦いのコメントをつけられますが、これが記録のタイトルになります。勝敗数はそのまま保存されますが、キャラクターごとの戦歴としてデータを保存しておくと、その戦闘のリプレイを見ることもできます。

4 戦歴を見る





MBSの流れ

1 MBSができる状態



2種類以上の異なるシナリオクリア・データ(エンディングを見たデータ)が必要です。そして、対戦するデータは、それぞれ別のメモリーカードに入れておく必要があります。簡単に言えば、それぞれ個別にシナリオクリアした人間が2人、各自のメモリーカードを持ち寄ればいいわけです。

2 対戦の準備

1P側、2P側それぞれのメモリーカードスロットに、シナリオ・クリア後のセーブデータが記録されたメモリーカードをセットします。ただし、コピーされた同じパーティー同士では対戦することができません(MBSにおいては、経過の違うデータでも、スタートの同じデータは同一データと見なされてしまうので注意してください)。スタートメニューから「MBS」→「対戦」を選んだら、まず、それぞれのメモリーカードのセーブデータから、対戦に使うデータを選択します。この時点で、戦略に応じてメンバーの入替、装備や隊列の変更といった調整をすることもできます。変更が必要ない場合は、そのまま決定してください。

3

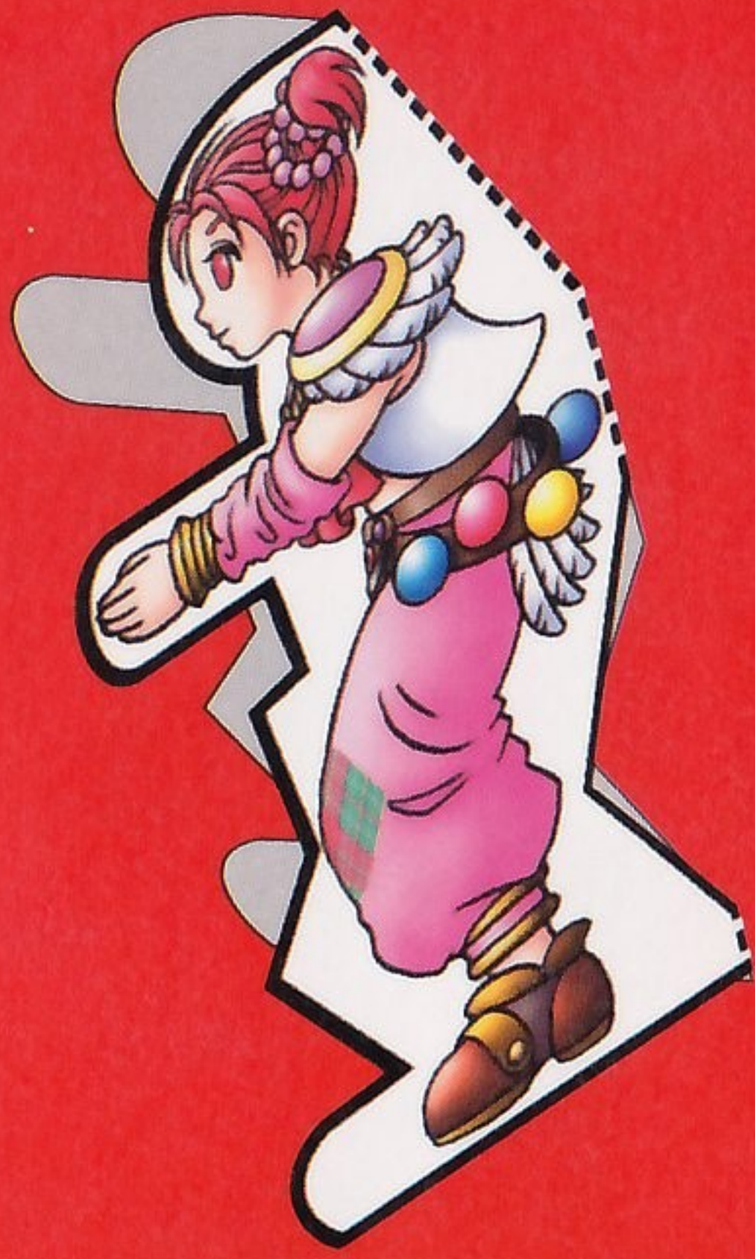


対戦!!



戦闘は、シナリオモードの通常の戦闘とまったく同じシステムでおこなわれます。ただ、同じ姿のキャラクターが敵味方に分かれてしまうので、自分のキャラクターを見分けるため、戦闘前にそれぞれのパーティーの統一カラーを選んでおきます。自分で見分けやすいと思う色を選びましょう。

6



対戦結果



どちらかのパーティーが全滅するまで、戦闘は続きます。最後に１人でも生き残った方が勝者となります。勝負がついたら、勝者は、その戦闘に対するコメントを入力し、データのタイトルとします。また、勝者は敗者の持っているアイテムをひとつだけ取り上げることができます。

5





データの保存



対戦が終わったら、キャラクターごとに、その戦闘の記録を残しておくかどうかを決めます。1回の戦闘をパーティー全員が記憶すると、32個ある記憶エリアのうち、4つ分が消費されることになります。この記録をひとつも残さない場合でも、パーティー単位での勝敗記録は残されます。

注　意

勝者は敗者からアイテムを取り上げることができますが、実際に取り上げるかどうかは、対戦の前に相談して決めておくといいでしょう。また、取り上げるアイテムを勝者が選ぶのではなく、「この対戦には“鉄の大剣"を賭ける!」といった具合いに、お互い宣言し、あらかじめ納得してから対戦を始めるのも、賢い楽しみ方といえるでしょう。エキサイトしやすい対戦ゲームですが、工夫してなかよく楽しみましょう。

ゲームクリア後にできること

シナリオをクリアしてしまっても、後はMBSしかやることがない、というわけではありません。主人公たちは、平和になった世界を自由に歩き回ることができます。平和になったといってもちゃんと戦える場所はありますし、サロンでセーブもできれば、ショップでアイテムの売買もできます。





最後のダンジョンに何度でも挑戦！

シナリオクリア後には、強敵ばかり登場するてごわいダンジョンがひとつ、ちゃんと用意されています。ここで経験値を稼ぎ、さらなるレベルアップをめざしましょう。シナリオクリア後は、MBSの戦闘も含め、それ以外にレベルアップする手段はありません。





3 より強力な装備をみつけよう

敵モンスターは、戦闘後アイテムを落としていくことがありますが、強力な装備の中には、この方法以外では入手できないものが少なからずあります。強いモンスターになればなるほど貴重なアイテムを持っている可能性も高くなります。最後のダンジョンで、思う存分宝探しをしてみましょう。



4 MBSでは成長しない？

MBSの対戦では、勝利しても経験値は得られません。敗者から強力なアイテムを取り上げることでパワーアップを図ることはできますが、それ以上の成果はありません。MBSは修行の場ではなく、修行の成果を試す舞台だと考えてください。ただし、戦略だけは実戦の中で磨き上げましょう。



5 キャラクターを強く育てよう!

FAQ
MBSのギモンに答える

Q MBSをひとりでプレイすることは、可能でしょうか?

シナリオクリア後のデータが2種類以上あれば、もちろん可能です。ただし、疑似リアルタイムの戦闘システムは、相手がいなければ決して面白いものではありません。また、経験値が得られるわけでもないので、ひとりでMBSをプレイするメリットは少ないといえるでしょう。ただ、戦略の検討、隊列のチェックなどには役に立つかもしれません。

Q メモリーカードをコピーすることはできないのですか?

プレイステーション本体の機能で、バックアップ・コピーを取る分にはなんら問題ありません。ただ、同じデータ同士では対戦やトレードができない、ということです。「あなたの育てたキャラクターは、他にかけがえのない唯一無二の存在なのだ」ということで、ご理解ください。そのためにも、各キャラクターには独自の名前をつけることをおすすめします。

Q パーティーに加えられるキャラクターは全部で何人ですか?

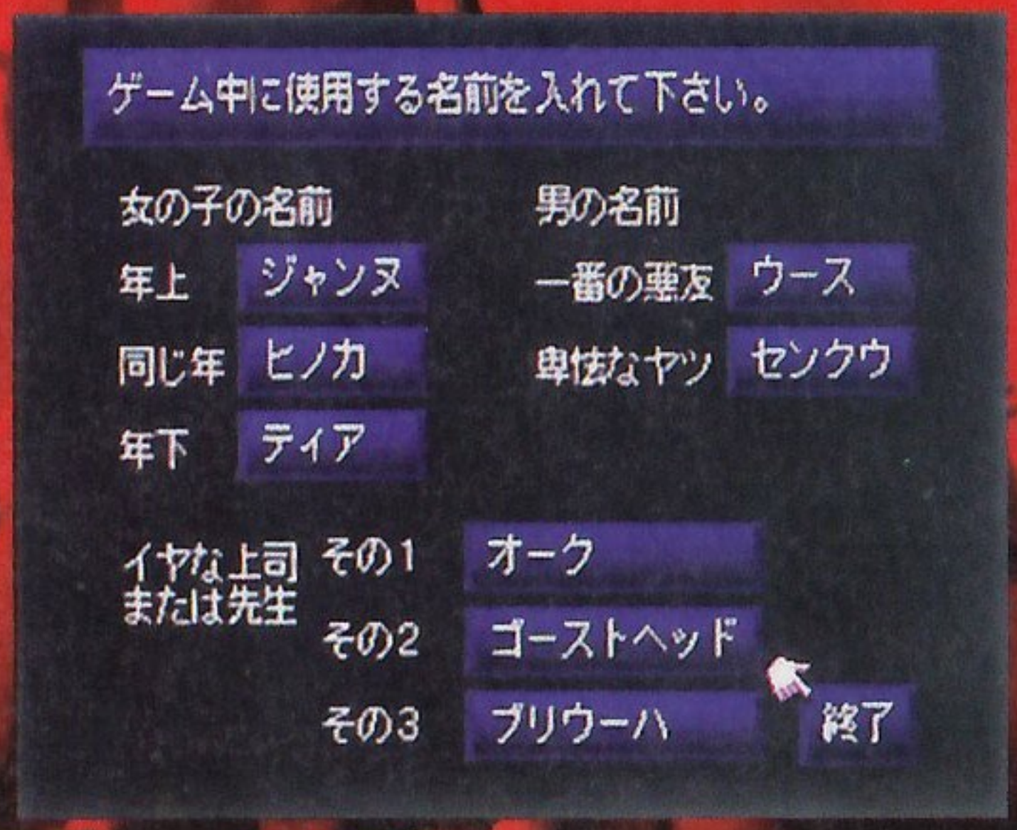
それは、「ナイショ」ということにしておきましょう。シナリオ中には、仲間にしにくいキャラクターもいますし、途中で参加しても、そのままでは最後まで加わっていてくれないキャラクターもいます。……さらに! ちょっとした「しかけ」も用意してありますので、どうかご期待ください。

Q 同じキャラクターをひとつのパーティーに入れられますか?

厳密な意味ではできませんが、「異なるシナリオでプレイした同種のキャラクターをひとつのパーティーに入れる」ことは可能です。たとえば、あなたのパーティーにいる赤いヒノカに加えて、友だちが育てた青いヒノカをトレードで受け入れることはできるわけです。十分なデータさえあれば、主人公以外全員ヒノカ、なんてパーティーだって作れます。

Q 同じカードにセーブした別のファイルで対戦はできますか?

最初の時点(主人公の名前をつけるところ)から別にプレイしたファイルなら、そのファイルを別のメモリーカードに移すことで、対戦やトレードは可能になります。ただし、メモリーカード丸ごとのコピーでこれをおこなう場合、コピーしたメモリーカードに同じファイルがダブらないよう、よけいなファイルを消去したほうがいいでしょう。



パーティーのID番号(表には出ません)は、この時点で設定されます。決して同じ番号になることはありません。

FAQ



Q MBSの勝敗はレベル差によって決まってきますか?

パーティーの強さを決める大きな要因として、レベルがあることは否定できません。しかし、戦略、相性によって、その差をひっくり返すことは十分に可能です。また、装備したアイテムの強さは、レベル以上に勝敗に影響してくるでしょう。レベル差がありすぎるときは、強い方のチームから1人落として3対4とし、ハンデをつけて戦うのもうまい方法です。

Q シナリオ中の戦闘とMBSの大きな違いを教えてください

システム自体は同じなのですが、なんといっても相手は人間です。臨機応変の戦略が重要になってくるでしょう。一度コマンドを入力したキャラクターでも、状況を見てコマンドをキャンセル、別の敵を目標に設定し直す、などの素早い対応が勝敗を分けます。また、敵の魔法担当キャラクターをどう封じ込むかも、大きなポイントになってきます。



魔法の準備中に攻撃を受けると、コマンドがキャンセルされてしまう点に注意しましょう。

『ラグナキュール』制作スタッフ

制作:有限会社アートシステム Art System

原作・企画・監督:田中昌吾*
プログラム・メイン:北林潔*
プログラム・戦闘:坂田勉*
プログラム・稲家光宏*、芦谷正幸*
グラフィックデザイン:中野智治*、松本麗子*
グラフィック・企画:富川さくら*
グラフィック・戦闘:石田龍彦*
グラフィック・背景:前恵子*
グラフィック・演出:野田広司*
グラフィック・キャラクター:矢田優代*
企画アシスタント:小川弥加恵*
グラフィック・アニメーション:秋保剛史*
サウンドエフェクト:岡素世、川井幸乃*、木村浩

音楽:田尻光隆

キャスト:
主人公(リーン)/斉藤周
ジャンヌ/井上喜久子
ヒノカ/奥島和美
ティア/氷上恭子
リーヴ/永迫舞

バラディ/納谷六朗
ウース/小野英昭
アネッタ/沢海陽子
ジンライ/伊井篤史

オレイア/大川透
ガイモン/星野充昭
センクウ/塚田正昭
ザウラ、ザハーク/高瀬右光
クレスタ/小野美幸

老人男1/北村弘一，老人男2/岩田安生，中年男1/星野充昭，
中年男2/納谷六朗，老女/岡村明美，若者女/柳沢真由美
若者男/坂東尚樹，コミカル女/増田ゆき
コミカル男/坂東尚樹

モンスター1/柳沢真由美，モンスター2/高瀬右光
モンスター3/岡村明美，モンスター4/横尾博之

キャスティングプロデューサー:
小野光枝(江崎プロダクション)
モーションアクター：平島憲一郎

マニュアル制作:
石埜三千穂
粕川由紀(株式会社ヘッドルーム)
前田隆史(株式会社クラッカーデザイン)
箕浦卓(株式会社M's スペース)

スペシャルサンクス:
新貝田鉄也郎
新川貴詩(有限会社ティコディコ)
棚橋香予
宮部元寿(日本トータルシステムデザイン株式会社)
矢島潤一(有限会社シンク・シンク・インテグラル)
横倉廣

テストプレイヤー:
宇都宮一亮**／佐藤健**／佐保直哉**／丹部成樹**
中川直樹**／長谷川達也**／山城智明**

プロモーション&マーケティング:
田中延尚**／内藤謙一**／白崎美砂子**

プロデューサー:
浅野耕一郎**

協力プロデューサー:
須藤朗**

プロジェクトスーパーバイザー:
吉川成昭／沼尻政芳**

エグゼクティブプロデューサー:
堤光生**／五藤宏**

＊=有限会社アートシステム
＊＊=株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

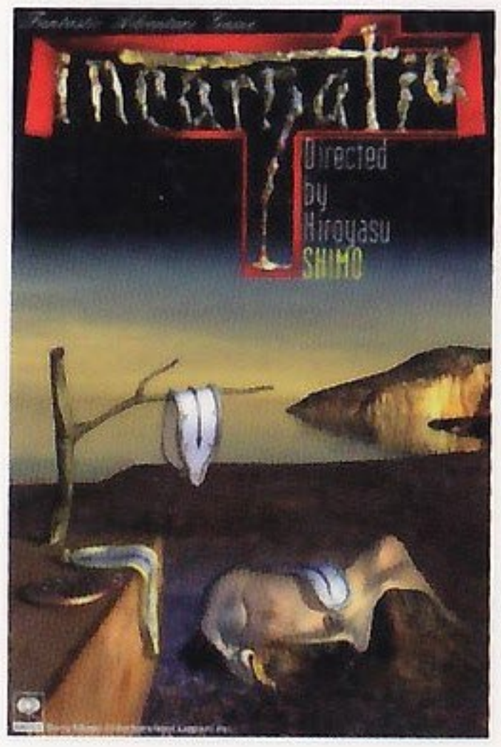
お問い合わせ：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント　〒162東京都新宿区市谷田町1丁目4番地　TEL:03-3266-5071

DEPについて

DEP（デジタル・エンタテインメント・プログラム）はマルチメディア業界で活躍する人材を発掘・育成していくオーディションです。毎年行われる公募には500点前後の作品が送られてきており、DEP93～DEP96の４回での受賞者は合計約50組。そのうち田中昌吾氏を含む４組がSMEからの作品発売に至っています。今後ますますその数は増えていく予定ですが、我々はさらに多くのクリエイターを求めています。そしてゲームを含む、マルチメディア業界で活躍するクリエイターの支援を今後も続けていきたいと考えています。（DEPに関する詳細はhttp://www.dep.sme.co.jp/をご覧ください。）



第2回合格者
本山博敏制作
PlayStation用ゲーム
「浪速の商人」
97年3月28日発売



第１回合格者
志茂浩和制作
PC用ゲーム
「incarnatia」
97年11月発売予定

DEP97協賛各社

主催：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

後援：財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会
株式会社SME・インターメディア

協力：インターネットマガジン，ログイン，日経CG

協賛：アップルコンピュータ株式会社，日本アイ・ビー・エム株式会社
日本シリコングラフィックス・クレイ株式会社，Microsoft ／ Softimage，ダイキン工業株式会社
ローランド株式会社，カノープス株式会社，オートデスク株式会社／3D STUDIO MAX
マクロメディア株式会社／MACROMEDIA DIRECTOR
アドビシステムズ株式会社／Adobe After Effects，株式会社ディ・ストーム／LightWave3D
株式会社プロビックス／Abekas，キヤノン販売株式会社
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社，ソニー株式会社（順不同）



SONY

SLPS 01009

©1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
® and SONY are Registered Trademarks.
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

PlayStation

ساحر عرب

SLPS 01009

SONY