

PhoenixCrusaidars プレイ説明書

この度は、本ゲームをダウンロードして頂きありがとうございます。

本作は、古典的な RPG をコンセプトに、RPG ツクール 2000 で作成したロールプレイングゲームです。

プレイする前に、本書を一読して頂くとプレイがスムーズになるかと思います。もちろん、プレイしながら分からないことがあったときにその都度ご覧になって頂いてもかまいません。

目次

1. 基本的な操作方法	
1-1. ボタン操作	・・・ 2 p
1-2. 基本的なゲームシステム	・・・ 2 p
2. 戦闘について	
2-1. 基本事項について	・・・ 3 p
2-2. コマンドの種類	・・・ 3 p
2-3. 属性について	・・・ 4 p
2-4. 状態異常	・・・ 4 p
2-5. 主人公の経験値について	・・・ 5 p
3. 職業システム	
3-1. 用語の説明	・・・ 6 p
3-2. 転職の基本ルール	・・・ 6 p
3-3. 転職とアビリティ	・・・ 6 p
3-4. 転職システム画面	・・・ 7 p
3-5. 職業紹介	・・・ 8 p
4. 鍛冶システム	
4-1. 鍛冶の基本ルール	・・・ 10 p
4-2. 鉱石の使い方	・・・ 10 p
4-3. 鍛冶画面	・・・ 11 p
4-4. 素材の入手方法	・・・ 11 p
5. メインキャラクター紹介	・・・ 12 p
6. 使用素材	・・・ 14 p

1. 基本的な操作方法

1-1 ボタン操作

移動中やメニュー画面での操作方法是、RPGツクール2000の操作方法来に準拠します。

キーボード

矢印キー，テンキーの矢印キー：キャラクターやカーソルの移動

※Kが↑，Jが↓，Hが←，Lが→にも対応しています。

エンターキー，スペースキー，Z：コマンドの決定，移動中に調べる，人と話す

ESCキー，キーボード下部のX～N，テンキーの0：キャンセル，メニュー画面呼び出し
シフトキー：ある乗り物に乗っている最中やシステム画面で使用。

ゲームパッド

方向キー：キャラクターやカーソルの移動

1ボタン，3ボタン：コマンドの決定，移動中に調べたり人と話したりする

2ボタン：キャンセル，メニュー呼び出し

4～6ボタン：シフトキーと同様

ファンクションキー

F4：スクリーンモードの変更

F5：ウィンドウサイズ変更

F12：タイトル画面に戻る

1-2. 基本的なゲームシステム

アイテム

パーティ全員でアイテムを共有するタイプのシステムで，1種類のアイテムにつき99個まで，持てるアイテムの種類数に制限はありません。

ただし，通常のRPGツクール2000製のゲームと異なり，戦闘中に使える回復アイテムは，1種類につき9個までです。

装備とステータス

装備はメニュー画面の装備画面から行います。武器，防具1，防具2，アクセサリ，ジュエリーの5種類あります。

防具1は鎧や服など体に身に付ける防具で、防具2は、兜、盾、靴、こてなど、その他の防具です。身に付ける場所が異なっても防具2は1つしか装備することができません。

アクセサリは状態異常への耐性を増加させる防具です。

ジュエリーは、属性攻撃のダメージを軽減させる防具です。

ステータスは定番のHP、MPや、物理攻撃のダメージに関係する攻撃力と防御力の他、魔法の威力や自分が受けるダメージに関係する精神力、行動順や回避率に関する敏捷性があります。

セーブと回復

女神像を調べることでセーブができます。2種類の女神像があり、銀の女神像（ゲーム画面では水色）はセーブとパーティ編成のみ、金の女神像はセーブとパーティ編成に加え、調べた際にパーティ全員が完全回復（HP・MPが全回復し、戦闘不能を含む状態異常が回復）します。回復は戦闘メンバー以外の待機メンバーについても回復します。また、各街にある宿屋に泊っても、同様にパーティ全員が全回復します。

さらに、パーティの全回復だけでなく、黄金の女神像や宿屋での宿泊により、楽器の使用回数も回復します。

2. 戦闘について

2-1. 基本事項について

基本的にはRPGツクール2000のデフォルト戦闘です。コマンド制ターン制の戦闘システムで、戦闘に参加できるメンバーは4人までとなっており、メンバーが5人以上になるとパーティ編成ができるようになります。

ターン毎に初めに、「戦う・オート・逃げる」のコマンドから選び、戦うを選ぶと各キャラクターのコマンドに移ります。オートは、そのターンだけ全キャラのコマンドが自動的に選ばれます。逃げるはパーティと敵の敏捷性によりますが、一定の確率で逃走します。

2-2. コマンドの種類

攻撃 武器による物理攻撃を行います。

防御 1ターン防御し受けるダメージを軽減します。

特技・魔法（アビリティ）

キャラクターによってコマンド名は異なりますが、各々が覚えている特技や魔法を使用します。特技・魔法を総称して便宜上アビリティとも呼びます。

魔法はほとんどのものでMPを使用し、精神力に関係していますが、特技の中にはMP使い、精神力に関係しているものと、MPを使わず、物理攻撃によるもの、あるいはMPも使い、物理攻撃、精神力両方に関係しているものもあります。精神力に関係しているもの、物理攻撃の違いは、特技の威力が精神力に左右されるか、攻撃力に左右されるかの違いがあるほか、後述のとおり、沈黙と盲目のどちらの影響を受けて使用できなくなるか、ということにも関係しています。なお、まれに精神力でも物理攻撃でもない特技もあります。

また、魔法は回復魔法や防御魔法を中心とする白陽術と、攻撃魔法や敵を妨害する魔法を中心とする黒妖術に二分されますが、これも便宜上のものです。

アイテム

持っているアイテムを使用します。1－2. に記載のとおり、全員で共通のアイテム袋を使用しているとイメージして頂ければいいのですが、通常のRPGツクール2000製のゲームと異なり、1種類のアイテムにつき9個までしか戦闘中は使用できないという制限があります。

2－3. 属性について

このゲームに登場する属性は火、水、天、地、光、闇の6属性です。属性を持った武器、魔法、特技が数多く登場します。敵によって、特定の属性が弱点のもの、逆に強いものもあります。一例を挙げると、獣や虫、植物、アンデットなどは火に弱く、身体が土でできている魔物は水に弱く、水に棲息する魔物は天に弱いです。敵の属性に対する耐性については戦闘中、特定の特技で確認することができます。

2－4. 状態異常

このゲームに登場する状態異常は以下のとおりです。

戦闘不能・・・HPが0になり行動できなくなります。

毒・・・毎ターン最大HPの5%のダメージを受けます。戦闘終了しても治癒せず歩くたびにダメージを受けます。

盲目・・・通常攻撃の命中率がぐっと下がり、物理攻撃の特技が使えなくなります。

沈黙・・・魔法や精神力に関係する特技が使えなくなります。

小人・・・攻撃力・防御力・精神力・敏捷性の全てのステータスが半減します。

混乱・・・コマンドの選択ができなくなり、味方を攻撃し続けます。

睡眠・・・目が覚めるまで一切の行動ができなくなります。

麻痺・・・長時間一切の行動ができなくなります。

石化・・・アイテムや魔法で治療しない限り、一切行動できません。

スタン・・・1ターンだけ行動不能になります。

パーティ全員が戦闘不能か石化になるとゲームオーバーになります。このゲームでは、一度ゲームオーバーになるとセーブしたところからやり直すことになります。

状態異常の治療法について

状態異常名	時間経過 戦闘終了	物理攻撃を 受けたとき	アイテム
毒	×	×	アンチドローテ
盲目	○	×	目薬
沈黙	○	×	スピークドロップ
小人	×	×	うちでのこづち
混乱	○	○	目覚ましハリセン
睡眠	○	○	同上
麻痺	○	×	ストップパラライズ
石化	×	×	金の針

このほか、特定の魔法でも治療できます。

また、主人公レリックは戦闘不能になっても、不死鳥の勇者の力で戦闘後にHP 1で自動的に復活します。

2-5. 主人公の経験値について

主人公（レリック）は、不死鳥の勇者の特異な体質のため、戦闘で経験値を得てもその場で経験値が加算されるわけではありません。レリックに限り、経験値は「潜在経験値」として見えない形で溜まっていきます。この「潜在経験値」は覚醒させなければ経験値としての効果を発揮せず、レベルも上がりません。

潜在経験値の覚醒については、後の「3. 職業システム」の項で出てくる神殿で行うことができます。神殿で経験値を覚醒することにより初めて本来の経験値が上昇します。ただし、覚醒できる経験値は潜在経験値の何分の1かになり、レベルが高い程、潜在経験値1当たりの覚醒される経験値の量は減っていきます。

3. 職業システム

このゲームにはキャラごとに職業を持つことができ、自由に転職をすることもできます。

3-1. 用語の説明

本職 最初から就いている職業です。

マスター その職業のレベルが一定以上になることをマスターと言います。マスターすることは最大レベルに到達するという意味ではありませんので、マスターしたあとも50まではレベルが上がっていきませんが、新しいアビリティは習得しなくなります。

基本職 誰でも転職することができる職業のことです。
レベル30でマスターします。

上級職 本職と特定の職業をマスターすることで転職可能になる職業です。
レベル40でマスターします。

最上級職 上級職をマスターすると転職可能になる職業です。
レベル50でマスターしたことになります。

ASP Ability Succeed Point の略で、転職した際に技や魔法を引き継ぐために必要な力です。詳細は後述。

レベル このゲームでは、レベルがキャラごとに固有なのではなく、職業ごとに存在します。

3-2. 転職の基本ルール

初めて転職ができるようになるのは、本職のレベルが20以上になってからです。初めて就く職業は、全てレベルは1からになります。これは上記のとおり、職業ごとにレベルが存在しているためです。そのため、何度転職しても、今までに就いた職業のレベルが下がることはありません。

また、転職すれば当然ステータスも変化しますし、装備できるものの種類も変わります。そのため、転職時は装備していたものが自動で外されますので、転職後、装備し直すのを忘れないよう気を付けてください。

3-3. 転職とアビリティ

覚えた魔法や特技などのアビリティは、どの職業で覚えたとしても、アビリティ自体は記憶していることにはなりますが、いつでも覚えた全てのアビリティが使用できるわけではありません。まず、装備している武器の種類に依存する特技については、その装備品が装備できる職業に転職した場合に自動的に使うことができます。

一方で、装備品に依存しないアビリティについては、アビリティの引き継ぎを行います。これは上記の、ASP を使用することでアビリティを転職後の職業に引き継ぎ

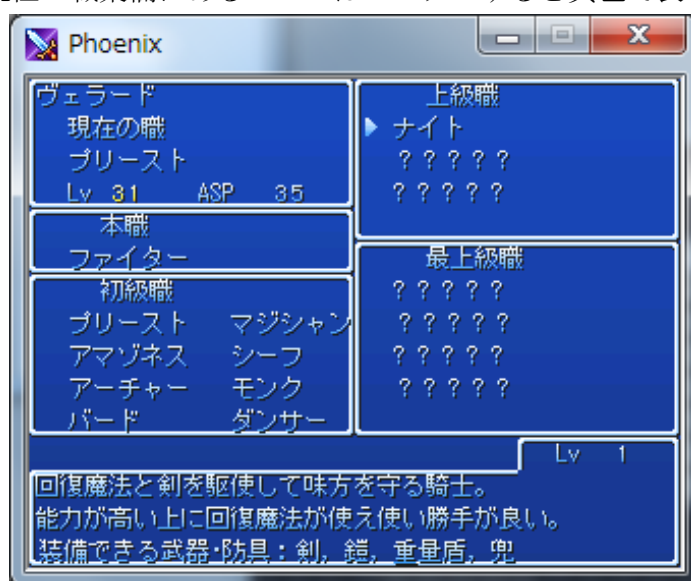
ます。引き継ぎは転職ごとにでき、その度、消費した ASP も元に戻ります。ASP はレベルが上がるごとに増加します。基本職は 2 レベルにつき 1 ポイント、上級職は 1 レベルにつき 1 ポイント、最上級職は 1 レベルにつき 2 ポイント上がり、これはマスターした後でもレベルさえ上がれば ASP が上昇します。また、消費する ASP も、基本職で覚えたアビリティは、上級職に転職するときの方が少ない消費 ASP で済むなど、転職する職業によって上下します。

3-4. 転職システム画面

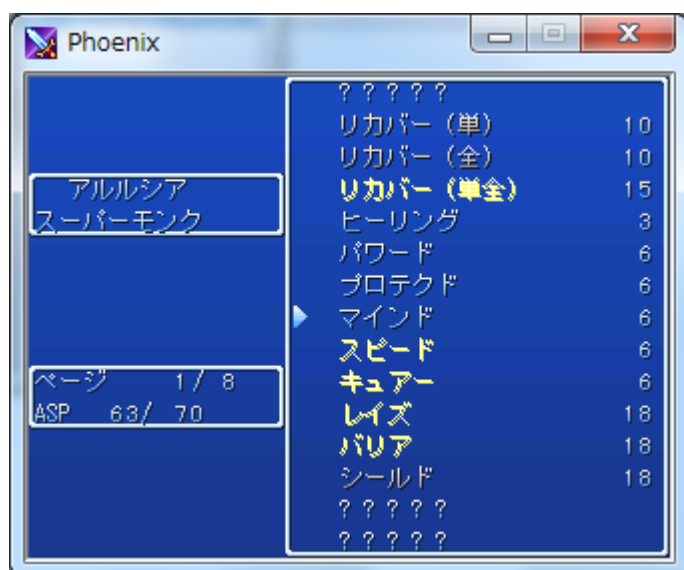
各街などにある神殿という場所（画像のような建物）で転職が可能です。また、前述のとおり、神殿では主人公（レリック）の経験値を覚醒することも可能です。



転職画面に移ると、このような画面が開きますので、カーソルを操作して転職したい職業を選んでください。その際、カーソルが触れている職業の説明とその職業のレベルが下の画面に表示されます。なお、この下に表示される転職する職業欄や、左上の現在の職業欄にあるレベルはマスターすると黄色で表示されます。



転職する職業を決定すると、引き継ぐアビリティを選ぶ画面に移ります。



【画面説明】

アビリティ名が黄色くなっているのは、選択したアビリティ。

灰色になっているのは、ASPが足りず選択できないアビリティ。

画面左にASPと書かれているのは、現在消費しているASPの合計／ASPの最大値を表している。

アビリティ名横の数値はそのアビリティを引き継ぐために消費するASP。

【操作方法】

カーソルキー・・・上下でカーソルの移動、左右でページ切り替え。

決定キー・・・引き継ぐアビリティの選択・解除。

キャンセルキー・・・引き継ぎ終了。

3－5. 職業紹介

基本職

ファイター：魔法は使えませんが、攻守のバランスが良く、戦闘が安定しやすい職業と言えます。

プリースト：戦いは苦手ですが回復魔法を多く覚えるのでパーティの回復役を担えます。

マジシャン：HPは低いですが、攻撃魔法を多く覚えるので、属性の弱点を狙った戦いが可能になります。

ランサー：剣よりも攻撃力の高い槍を装備することができ、HPや防御力も高いタフな職業で、肉弾戦向きです。ただし、関係する上級職が一つしかないことが欠点です。

シーフ：素早さが高く、敵の持っているアイテムを盗むことができます。盗まないと手に入らないアイテムもあるので、一人はほしい職業です。

モンク：攻撃力の高い爪を装備できる上、素早さやHPも高いため、これも肉弾戦向きの職業の一つです。反面、同じ戦士系の職業であるファイターやランサーに比べて防御力は劣る上、装備できる防具も少ないのが弱点です。

アーチャー：バランスは比較的取れた職業ですが、ファイターやランサーなどに比べると、ぱっとしないかもしれません。上級職狙いで就くための職業と言えます。

バード：いわゆる詩人で、歌を多く覚えます。敵全体を状態異常にする技が多く、序盤から活躍しやすいですが、やはり肉弾戦は向きません。また、楽器を使用することができます（※後述）

ダンサー：バードと双璧をなす補助系の職業ですが、バードに比べるとさほどアビリティも便利なものが少ないため、これも上級職狙いで就く職業です。

上級職

ナイト（ファイター＋プリースト）

ファイターの攻守のバランスとプリーストの回復役との両方を引き継いだ万能職業です。

グラディエーター（ファイター＋マジシャン）

いわゆる魔法戦士。属性効果付の物理攻撃を覚えるため、肉弾戦で戦いながら属性の弱点を突くことができます。

ソルジャー（ファイター＋ランサー）

剣と槍の両方を扱うことができます。HPと攻撃力は全職業の中でトップクラスです。

スーパーモンク（モンク＋プリースト）

こちらもナイトと同様、肉弾戦で戦いながら回復魔法が使える職業です。

セージ（プリースト＋マジシャン）

攻撃も回復も、あらゆる魔法を使いこなすことができます。

レンジャー（シーフ＋マジシャン）

忍者的な職業で、さまざまな忍術を使うことができます。ステータスはバランスが取れており、特に敏捷性は全職業でトップクラスです。

ハンター（シーフ＋アーチャー）

これも攻守のバランスが取れた安定的な職業です。一見すると、これも同じ戦士系のナイトやスーパーモンクより見劣りするかもしれませんが、最上級職になるとこれら職業に匹敵する強力な特技を覚えることができます。

アサッシン（シーフ＋モンク）

シーフの素早さとモンクの攻撃力を兼ね備えた肉弾戦向きの職業です。ダメージを与えつつ敵を状態異常にする特技を多く覚えます。

スター（バード＋ダンサー）

回復系の歌や、踊りによる攻撃、補助系の歌・踊りなど、さまざまなバリエーションのアビリティを覚えます。

セラピスト（バード＋プリースト）

非常に強力な回復系の歌を数多く覚える職業です。歌はいずれも味方全員に効果があるため、一気に戦局を変えることができます。

シャーマン（バード＋マジシャン）

召喚魔法を覚えることができる職業です。通常の攻撃魔法よりも強力な、あ

るいは追加効果のある召喚魔法を数多く覚えます。

※楽器について

職業バード等に就いていると戦闘中に楽器を使用することができます。楽器には様々な効果がありますが、数回使用するとなくなってしまう。ただし、宿屋に泊まったり、黄金の女神像で全回復したりすると、楽器の使用回数が元に戻り、使い切ってなくなってしまった楽器も元に戻ります。

楽器は、バードから転職可能な上級職、最上級職でも使用可能で、上級職以上でなければ使用できない楽器も存在します。

4. 鍛冶システム

4-1. 鍛冶の基本ルール

このゲームでは、基本的に武器を店で購入したり、ダンジョンで拾ったりすることができません。各街などにある鍛冶屋で武器を作ってもらうことによって、新しい武器を得ることができます。

鍛冶の基本ルールは、まず作成する武器の種類を選び、鉱石をベースにして、そこに最大3種類までの素材を加えて作ることです。武器は7種類、鉱石は8種類登場し、そこに加えた素材の種類との組み合わせで、様々な武器を作成できます。なお、鉱石は価値が高いほど強力な武器が作れます。また、鍛冶には使用した鉱石や素材に応じた費用が掛かります。

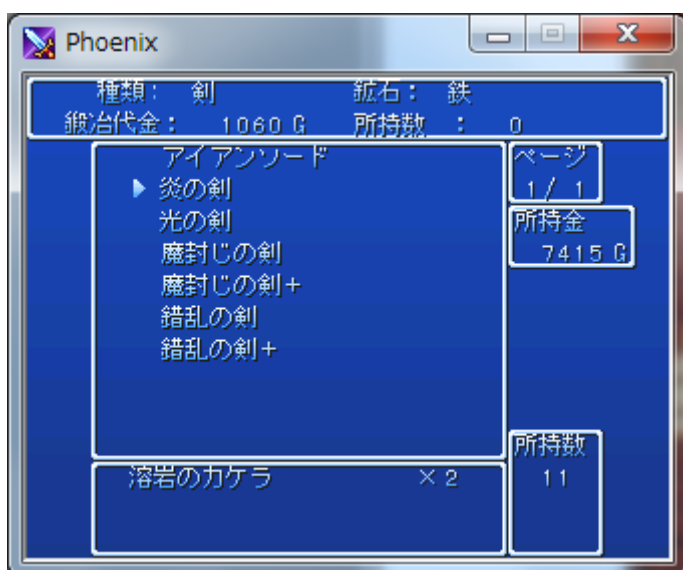
4-2. 鉱石の使い方

鍛冶屋に話しかけると、まず鉱石をどうするか聞かれます。鉱石の使い方は3種類あり、一つはその場で直接鍛冶屋から購入する方法、二つ目はダンジョンなどで手に入れた手持ちの鉱石を使用する方法、三つ目は既存の武器（誰も装備していないことが条件）を鉱石として用いることです。

鍛冶屋から購入する場合は、鉱石の実費が掛かるので、鍛冶費用が非常にかさみますので、鉱石を持っている場合は持っている鉱石を使いましょう。既存の武器を使用する方法は、作れる武器がその武器と同じ種類・同じ鉱石の武器に限定される上、使用した武器に使った素材は戻ってこない点に注意してください。

なお、全ての鍛冶屋で全ての鉱石が使える（購入できる）わけではなく、場所によって異なります。序盤で訪れる場所では下位の鉱石しか使えませんが、後に訪れる場所になるほど上位の鉱石が使えるようになります。

4－3. 鍛冶画面



鉱石の使い方、武器の種類、鉱石の種類を選ぶとこのような画面に進みます。

中央に今持っている素材で作成可能な武器のリストが表示され、画面下にその武器を作るのに必要な素材と必要数が表示されます。右下の所持数というのは、その素材を現在持っている数です。なお、画面上には、その武器を作るのに必要な鍛冶代金と、その武器を現在持っている数が表示されます。

カーソルキーで武器を選び、決定キーを押すとその武器の作るかどうか選択肢が出て、そこで決定すれば武器を作成できます。リストが2ページ以上にわたる場合は、カーソルキーの左右でページを移動してください。

4－4. 素材の入手方法

武器に使用する素材は様々な方法で手に入ります。

①敵から入手する

素材の多くは敵が持っています。戦闘後に落としていくこともあれば、シーフのアビリティ「盗む」で手に入ることもあります。戦闘後に落とすものと盗んで手に入るものはたいてい異なりますし、盗めるものは1つだけとは限らないので、盗めるときは積極的に盗んでください。

②狩場で手に入れる

フィールド画面に時々光っている場所があります。そこを調べると狩場というところに移動します。狩場の中にさらにいくつか光がありますので、それを調べると素材が手に入ります。ただし、狩場内をうろついているモンスターに触れると狩場から強制的に退場させられます。また、狩場は一度退場するとしばらく経たないと復活しません。

③ダンジョンで手に入れる

宝箱に入っている場合もありますが、宝箱は当然一度開けるとそれっきりです。

宝箱だけでなく、ダンジョン内にも光っている箇所があり、それを調べると素材が手に入ります。この光も時間が経つと復活します。

④行商人から購入する

街中に素材を専門的に売る行商人がいることがあり、金で素材を買うことができます。ただし、この行商人も一度購入するとしばらく現れなくなります。また、一度どこかの街で購入すると、時間が経つまではどこの街にも出現しません。

5. メインキャラクター紹介

レリック

本職：ヒーロー（転職不可能）

今作の主人公で不死鳥の勇者の末裔です。父親から、国家特別兵士になるよう促されしぶしぶ旅立つことから、この物語はスタートします。

ドラン

本職：マジシャン

進路：グラディエーター（＋ファイター）、レンジャー（＋シーフ）、セージ（＋プリースト）、シャーマン（＋バード）

シフレスト王国の王宮魔導師で、一番最初に加入する仲間です。国への忠誠心に厚い人物ですが、一途過ぎてやや頑固な面もあるとの噂があります。

ヴェラード

本職：ファイター

進路：ソルジャー（＋ランサー）、ナイト（＋プリースト）、グラディエーター（＋マジシャン）

特定の国に所属しない流浪の剣士ですが、社交的で礼儀正しい性格です。とある事件をきっかけにレリック達の旅に同行することになります。

アルルシア

本職：プリースト

進路：ナイト（＋ファイター）、スーパーモンク（＋モンク）、セージ（＋マジシャン）、セラピスト（＋バード）

シフレスト王国の王女ですが、物語の初めでは何者かによってさらわれています。おしとやかで清楚な姫君ですが、危険を承知で自ら冒険の最前線に立とうとする勇敢さもあります。

カーラベルク

本職：シーフ

進路：ハンター（＋アーチャー）、アサッシン（＋モンク）、レンジャー（＋マジシャン）

義賊団である砂礫のシャークの一員で、行く先々でレリックらに加勢してくれます。他の砂礫のシャークと行動を共にせず、当てもなく一人で旅をしているのは、誰かを探しているからのようです。

エルディ

本職：バード

進路：スター（＋ダンサー）、セラピスト（＋プリースト）、シャーマン（＋マジシャン）

旅の途中で偶然出会った旅の詩人です。歌と、なぜか熱いところが好きという特異体質を持っていますが、自分の出生を含め記憶喪失になっており、自分の故郷を探す旅に出たいという夢があります。

セリシア

本職：プリースト

進路：ナイト（＋ファイター）、スーパーモンク（＋モンク）、セージ（＋マジシャン）、セラピスト（＋バード）

メアリナの修道院で暮らしている修道女ですが、僧侶に似合わずおてんばで、いつも他のシスター達を困らせています。窮屈な修道院での生活から抜け出そうとレリック達の旅に同行します。

レリベル

本職：マジシャン

進路：グラディエーター（＋ファイター）、レンジャー（＋シーフ）、セージ（＋プリースト）、シャーマン（＋バード）

旅の女性魔導師。彼女もひよんなことから旅に同行しますが、実は既婚者だとか…。

※「進路」とは、そのキャラクターが転職可能な上級職のことで、そのためにマスターすべき基本職を（＋職業名）で示しています。

6. 使用素材

R E F M A P 様(FreeSeedMaterial) ※ホームページ閉鎖：キャラクター画像

般若様 般若'sMIDI の里 <http://hannya.nce.buttobi.net/> : BGM

野プリン様 ※ホームページ閉鎖 エネミー画像