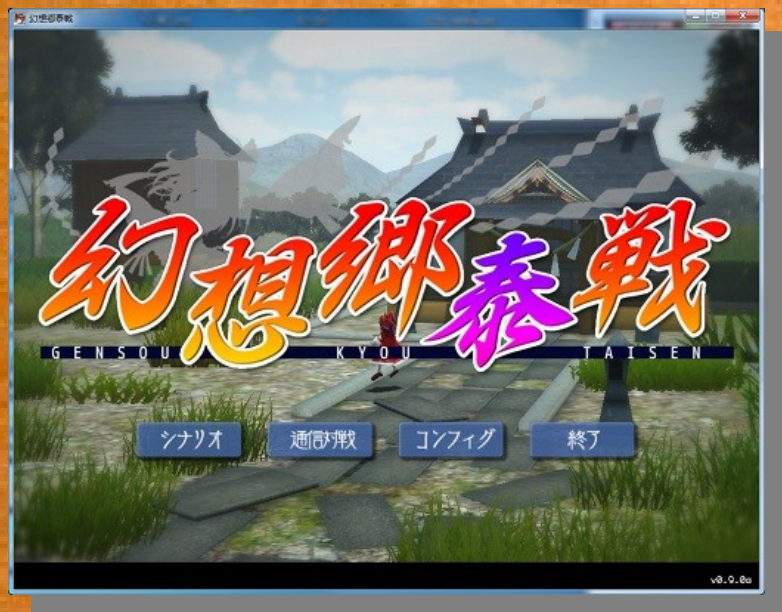


操作説明書

タイトル画面



シナリオ

一人プレイ用のシナリオモードです

通信対戦

オンラインで他のプレイヤーと対戦できます

コンフィグ

各種設定が可能です（音量等）

終了

幻想郷泰戦を終了します

チャプターセレクト



プレイするシナリオ・チャプターを選択する画面です。最初はシナリオがひとつしか開放されていないので、「紅魔の章」が自動的に選択されています。左側の八卦炉にあるパネルをクリックすると、そのシナリオのチャプターが表示されます。

- 1** **チャプターパネル** チャプター名が表示されているパネルです。矢印やパネルをクリックして中央に移動させ、クリックするとチャプターが開始されます。
- 2** **チャプター説明** 表示されているチャプターの説明文が表示されます。
- 3** **イベントナンバー** 表示されているチャプターで発生するイベントの数と達成状況です。達成したイベントは明るく、未達成のイベントは灰色に表示されます。
- 4** **イベントキャラ** イベントナンバーをクリックすると、そのイベント発生に必要な出撃キャラクターが表示されます。条件は表示されません。

イベント画面



1 会話表示

キャラクターのセリフが表示されます。現在しゃべっているキャラクターは明るく表示されています。

2 スキップボタン

クリックすると、イベントの終了まで会話をスキップします。

3 イベント発生条件

現在発生しているイベントが、どんな条件で発生したのかが表示されます。条件は複数あることもあります。

イベントは、発生させると基本的にプレイヤーに**有利な効果**が付与されます。また、イベントの中には別の**チャプターを開放**するもの、**EXキャラ**が出現する条件になっているものもあります。積極的に起こしていきましょう。

パーティ編成



1 キャラクターリスト

現在使用できるキャラクター一覧です。上部のボタンでいろいろな条件でソートできます。

2 詳細ボタン

③に表示されているキャラクターの詳細ステータス画面を表示することができます。①の名札をダブルクリックしても表示できます。

3 簡易ステータス

選択中のキャラクターの簡易ステータスが表示されます。

4 パーティ構成

①から名札をドラッグ&ドロップすると、そのキャラクターをパーティに加えることができます。

5 合計コスト

現在パーティに編成されているキャラクターのコストの合計値です。コストが**120**になるようにキャラクターを組み合わせます。

6 メニューボタン

パーティの呼出、保存ができます。パーティを編成し終わったら、決定を押してください。

編成ルール

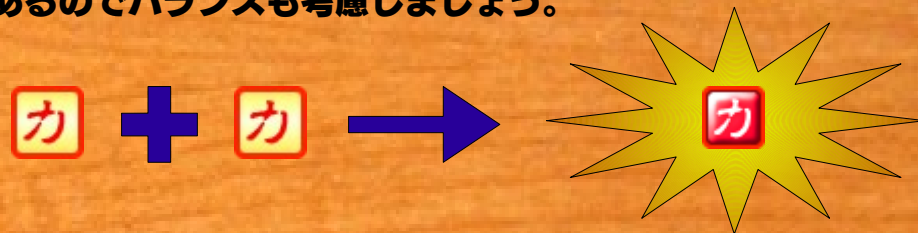
パーティを編成するにあたっては、いくつかルールが存在します。その範囲内ならば、自由に編成することが可能です。

- 一、同じ名前のキャラクターは**一人**まで
- 二、合計コスト **120 以下**
- 三、必ず二人一組の**パーティ**かつ、計**6人**で組む
一人以下のパーティは不可

キャラクター達が持つステータス、特技の合計値がパーティのステータスになります。

特技

キャラクターの中には、特技を持つものがあります。特技はパーティにさまざまな効果をもたらしてくれます。また、同じ特技を持つキャラクター同士でパーティを組むと、上位特技に変化します。上位特技は、より大きな効果を持っていますので積極的に組み合わせ狙っていく戦略が有効です。ただし、他のステータスやコスト、スペルカードの兼ね合いもあるのでバランスも考慮しましょう。



ステータス説明

攻	攻撃力	高ければ高いほど、パーティが与える通常攻撃のダメージが大きくなります。
守	守備力	高ければ高いほど、パーティが受ける通常攻撃のダメージが小さくなります。
知	知力	主に、スペルカードの威力・硬化時間に影響します。また、高ければ高いほど拠点に与えるダメージが大きくなります。
射	射程	高ければ高いほど、パーティの通常攻撃が遠くまで届くようになります。
速	速度	高ければ高いほど、パーティの移動速度が速くなります。

30

コスト

コスト 10 ~ 30 の範囲になっており、大きければ大きいほど強力なキャラクターであるといえます。

HP

ヒットポイント

耐久力です。0 になるとパーティは撤退してしまいます。

スペルカード

所持スペルカード

キャラクターが使用できるスペルカードです。本ゲームでは、キャラクター一人につきひとつのスペルカードしか持っていません。しかし、条件を満たすことによって出現するEXキャラは、同じキャラクターでも別のスペルカードを持っています。スペルカードは大きな威力の攻撃や、さまざまなパラメータを強化・弱体化をさせることができます。



スペルカードを使いこなすことが、勝利への近道よ

キャラクター詳細画面



パーティ編成画面では表示しきれない、詳細な情報が表示される画面です。画面内のどこかをクリックすると、パーティ編成画面に戻ります。

- 1 スpellカード名** キャラクターが使用できるSpellカード名です。右にある数字が、必要となるパワーゲージの量です。
- 2 スpellカード範囲** Spellカードの効果範囲の目安をあらわしています。上方向がキャラクターの前方向になります。
- 3 スpellカード効果** Spellカードの具体的な効果が書かれています。
- 4 キャラクター紹介** キャラクターの紹介文です。

特技一覧

※ 黄色地の特技はパッシブスキル、青地の特技はアクションスキルを表しています。

- カリスマ** バトル開始時、パワーゲージに若干のボーナスを得る。
- 復活** 撤退からの復帰時間が少し短縮される。
- 治癒** 移動も攻撃もしていない時、HPが徐々に回復する。
- 鉄壁** 最初に配置された拠点に、防御ボーナスを得る。
- 格闘** 敵パーティと接触した時、格闘ダメージを与える。発動すると格闘ゲージが空になり、一定時間でリチャージされる。
- 術式** パワースポットの制圧時、若干有利になる。
- バラマキ** 範囲内に複数の敵パーティがいる場合、全てを攻撃する。
- ダッシュ** Q キーを押すと、一定距離を高速移動する。
- レーザー** Q キーを押すと、溜めを開始する。一定時間以上溜めてからキーを離すと、マウス方向にレーザーを発射する。

特技は、同じものを組み合わせることによって上位特技に変化しますが、その場合、
一、単純に**性能がUP**
二、新たに**別の性質を持つ**ようになる
の2パターンが存在します。
例えば「カリスマ」「復活」などは前者、「治癒」「バラマキ」などは後者です。

マッチング画面



バトル開始前に、自分と対戦相手の情報を表示する画面です。画面をクリックするか（通信対戦時はお互いのプレイヤーがクリック）、一定時間経過するとバトルが開始されます。

- 1** プレイヤー名
プレイヤーの名前です。
- 2** 戦績
プレイヤーのこれまでの戦績です。
現在は機能していないので、数値は増減しません。
- 3** パーティ情報
お互いのプレイヤーのパーティ情報、特技、配置等が表示されます。

通信対戦



※ 通信対戦をプレイするためには、ルーターのポート「UDPの10800番」を開放する必要があります。

タイトル画面で「通信対戦」を選ぶと、上の図のようなメニューが表示されます。

① 自分がホストとなってサーバーを立てる場合

1 の「開始」ボタンを押して、対戦したい相手に自分のIPアドレスを伝えてください（設定した場合はパスワードも）。サーバーを開始すると、自動でパーティ編成画面へ移行します。IPアドレスを調べる方法はいくつかありますので、検索してみてください。

② 他の人が立てたサーバーに接続する場合

2 の欄に対戦相手のIPアドレス（と設定されている場合はパスワードも）を入力し、「接続」ボタンを押してください。接続が成功すると、パーティ編成画面へ移行します。

バトル画面



1 プレイヤー名

プレイヤーの名前です。

2 ライフゲージ

プレイヤーのライフゲージです。
相手のライフゲージをゼロにすると、バトルに勝利します。

3 タイマー

バトルの残り時間をカウントしています。0になるとバトル終了です。
0になった時点で、残りライフゲージが多いプレイヤーが勝利となります。

4 操作パーティ

自分がいま操作しているパーティです。
常に画面の中央に表示されています。

5 通常攻撃射程

通常攻撃が届く距離です。この魔法陣の範囲内に攻撃対象があると、一定間隔で自動的に攻撃し続けます。複数対象があるときは右クリックで任意に選択できます。
ただし、敵拠点と敵パーティが範囲内にある場合には、強制的に敵パーティを攻撃します。

6 スペルカード範囲

スペルカードの効果範囲です。スペルカードの中には、効果範囲がないものもあります。
この範囲内にスペルカードの対象が存在すると、ハイライトして表示されます。

7 パワーゲージ

スペルカードを使用するためのパワー残量が表示されています。
パワーは、時間経過・敵パーティ撃破などで溜まっていきます。

8 移動指定カーソル

操作中のパーティの移動先を指定するカーソルです。
行きたい場所をクリックすると、移動先が更新されます。
操作パーティを切り替えても、自動で移動先まで移動していきます。

9 使用可能スペルカード

現在使用できるスペルカードです。マウスホイールが「Q」キーを押すと、使用スペルカードが変更されます。

10 拠点

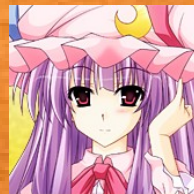
プレイヤーの陣地です。ここを攻撃すると、ライフゲージが減ります。
拠点は一定ダメージを受けると破壊されます。また、自軍の拠点周囲にいる味方パーティは、徐々にHPが回復します。

11 レーダー

戦場全体の状況を表示します。
大きな四角が拠点、小さな四角がパーティを表しています。

12 パワースポット

ゲームがある程度進行すると設置されるギミックです。
一定時間、自軍キャラクターが魔法陣内にいると五芒星が発動し、発動中は、パワーゲージの増加量が上昇します。




実際に見るべきポイントは
そんなに多くないわよ


バトル操作

バトル中の操作は、マウスとキーボード両方を使用します。キー割り当ての変更は、ゲーム起動時に表示されるダイアログで input タブを選択し、変更したい機能をダブルクリックした上で、割り当てたいキーを直接入力してください。

移動	左クリック
攻撃対象ロック	右クリック (拠点はロック不可)
スペルカード発動	スペースキー
パーティ変更	「1」「2」「3」キー or Tabキー
リーダー変更	マウスホイール押下 or 「R」
アクションスキル発動	「Q」
攻撃オフ/オン	「F」 (攻撃範囲の色が変化)
ズームイン	マウスホイール回転 or 「E」
ズームアウト	マウスホイール回転 or 「D」
俯瞰画面	マウスホイール回転 or 「W」



基本はマウス操作ですね。「攻撃オフ」って
いったい何に使うんでしょう？



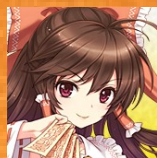
攻撃するために立ち止まらなくなるから、
危ない時に逃げやすくなるわ

戦闘 tips

攻撃範囲内に敵拠点と敵パーティがある場合は、**敵拠点を攻撃できない**。
強制的に敵パーティが攻撃対象となる



だから、拠点を攻撃するには、
「敵パーティの数を減らす」
「誰もいない拠点を狙う」ことが重要よ



ムりに攻めても、拠点からの攻撃や
拠点の回復効果で守備側が有利だから、
どうやって守りを崩すかが重要ね

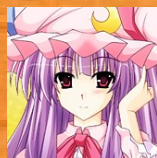
拠点を守りたい時は、戦力的にかなわないパーティでも、むりやり
敵パーティの攻撃範囲に入って主力パーティが戻って来るまで**時間稼ぎ**



戦力を集中されても、こちらが1パーティでも
残っていればしのぎきれるかもしれないぜ



主力パーティが撤退させられたら、
どうすべきか素早く判断すべきね



でも、あまりにもこちらのパーティを撤退
させられてしまうと、**相手のパワーゲージが
どんどん溜まる**から、生き残ることも重要よ