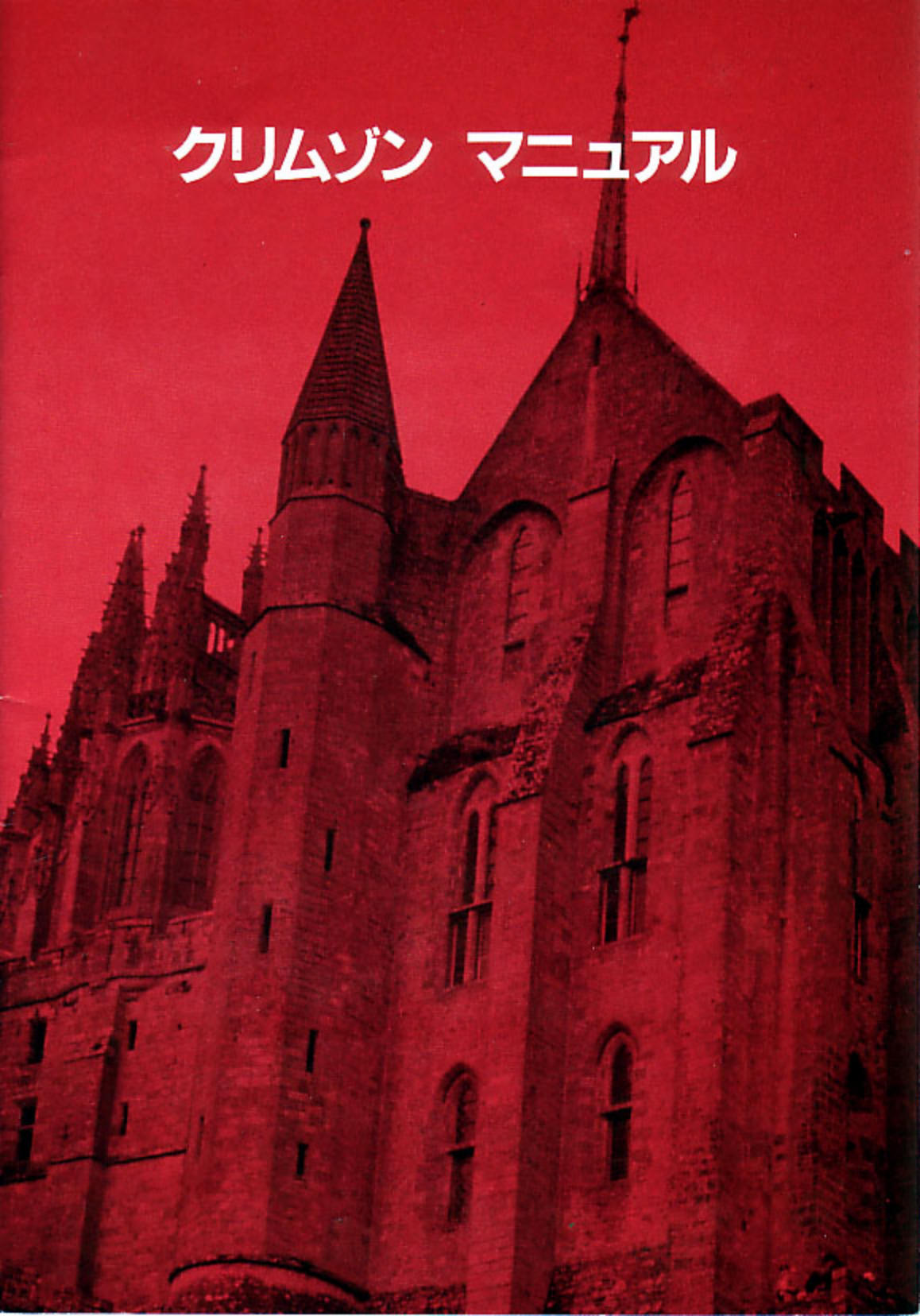


クリムゾン マニュアル

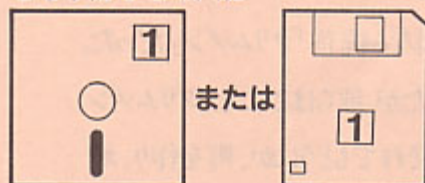


クリムゾン

超未来、この世界を支配するのは、凶暴なる統首「クリムゾン」だった。もちろんクリムゾンに抵抗する者たちもいたが、彼らはことごとくクリムゾンの軍隊によって制圧されていた。人々はそれでもどうか、町を作り、城を築いて自らの身を守って生活していた。主人公の父もまた、戦士であったが、帰らなくなってから久しい。心労に倒れた母も、もはや限界らしい。そして今日、母の最期の言葉を胸に、主人公は旅に出ることを決心した。志を同じくする仲間を探し、クリムゾン不倒すために。あなたは、途中、クリムゾンの軍隊におびえる町や村を訪ね、仲間が見つかるかも知れない城をめぐる、冒険を重ねる。果たしてクリムゾン不倒せる日は、来るのだろうか。

ゲームスタート

まず、初めての人は……



①プログラムディスクを1台目のドライブに入れてください。

POWER



本体の電源を入れ、リセットボタンを押してください。それまで本体を使っていた人は、一度電源を切り、しばらく待ってから、電源を入れてください。

そして……

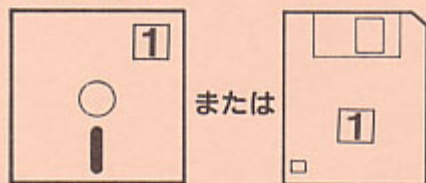
タイトル画面が出たら、スペースキーを押してください。すると、右のような画面になります。ここで②を押して、□(カーソル)を「ユーザーディスクをつくる」に合わせて、スペースキーを押してください。まずユーザーディスクを作ります。(→3ページ)

ゲームスタート
 ⇨ユーザーディスクをつくる

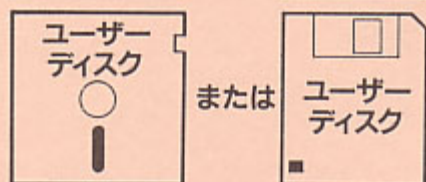
「ユーザーディスク」をつくるため、お買い上げのゲームディスクと同じメディアの新しいディスクを、1枚用意してください。

新しいディスクは、ゲームディスクと同じメディアのもの[ゲームディスクが2Dなら2D、2DDなら2DD、2HDなら2HDの新しいディスク]を用意してください。

2回目からは……



①プログラムディスクを1台目のドライブに入れてください。



ユーザーディスクを2台目のドライブに入れてください。

POWER



本体の電源を入れ、リセットボタンを押してください。

⇨ゲームスタート
 ユーザーディスクをつくる

ゲームスタートのところに□があるのを確認して、スペースキーを押してください。ゲームが始まります。

ユーザーディスクをつくる

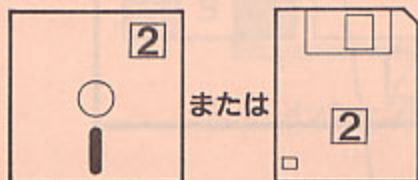
「クリムゾン」では、ゲームの進みぐあいを別のディスクにセーブ（記録）します。そのための新しいディスクを1枚用意してください。

ゲームをセーブするディスクを「ユーザーディスク」といいます。ここで、ユーザーディスクにきちんとゲームをセーブするための準備をします。

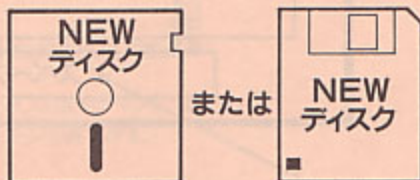


ゲームディスクと同じメディアの新しいディスクを1枚用意する。

ゲームスタートのとき、「ユーザーディスクをつくる」を選ぶと、画面がかわります。画面の表示のとおり[2]シナリオディスクを1台目のドライブに、新しいディスクを2台目のドライブに入れ、スペースキーを押してください。



[2]シナリオディスクを1台目のドライブに入れる。

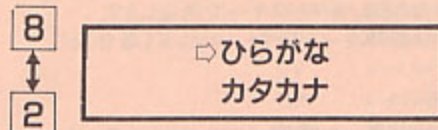


新しいディスクを2台目のドライブに入れる。

ディスクドライブが動き、[2]シナリオディスクの内容を新しいディスクに移します。画面に「ユーザーディスクができました」と出たら終わりです。そこでスペースキーを押してください。

画面がかわり、主人公の名前を入れます。

このゲームの主人公は、あなたです。戦士にふさわしい名前をつけてください。



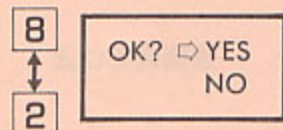
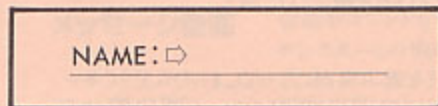
まず、あなたの名前をひらがなで入れるか、カタカナで入れるかを決めてください。

[8]、[2]のキーで□を合わせて、スペースキーを押します。

7文字までの名前を、キーボードで入れてください。ただし、「っ」、「ゃ」などの小さな文字や空白（スペース）は使えません。

文字をまちがえたときは、[DEL]または[BS]のキーを押してください。

入れ終わったら、リターンキーを押してください。



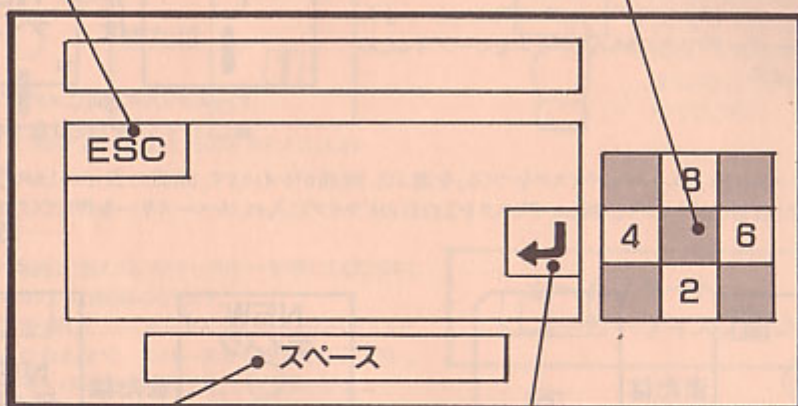
今、入れた名前だけであればYESを選んでください。[8]、[2]のキーで□を合わせて、スペースキーを押します。

これで、あなたのユーザーディスクができました。画面がゲームスタートにもどりますので、「ゲームスタート」を選んでください。

キーの操作

ESC(エスケープ)キー：とりけし

テンキー：主人公の移動、
カーソルの移動



スペースキー：決定、コマンド

リターンキー：スペースキーと同じ

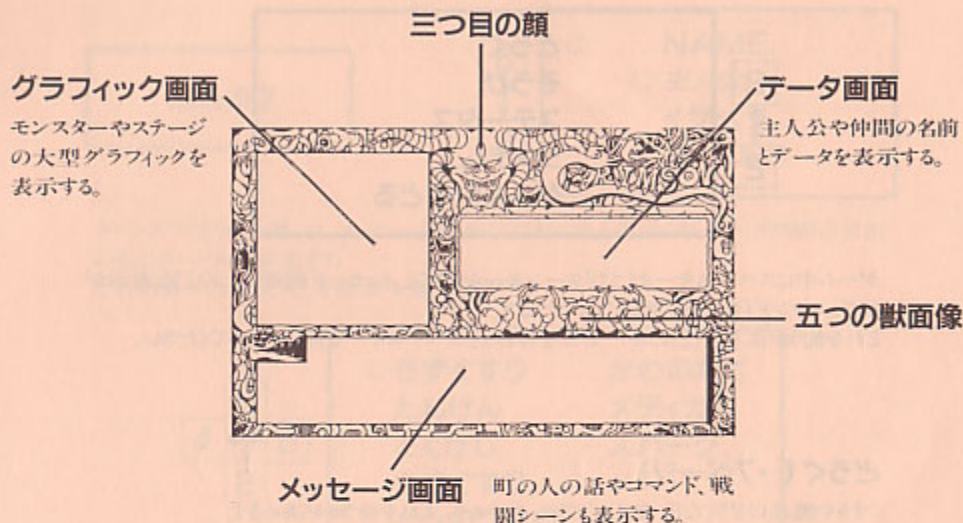
テンキー：[8],[2],[4],[6]で、主人公が上下左右に移動します。
コマンドやどうぐを選ぶときなどの□(カーソル)を移動させます。

スペースキー：テンキーでカーソルを合わせたあとは、スペースキーで決定します。
主人公が移動しているときにスペースキーを押すと、コマンド(命令)が
画面に出ます。(→6ページ)

リターンキー：スペースキーと同じです。スペースキーを押すかわりに、リターンキーを
押してもかまいません。使いやすい方を使ってください。

**エスケープ
ESCキー**：まちがって、コマンドやどうぐなどを選ぶ場面になってしまったら、ESCキー
を押してください。とりけしになり、画面はもとにもどります。

ゲーム画面



グラフィック画面 地上、地下のマップを表示し、主人公が移動します。モンスターに会うと、この画面いっぱいの大型グラフィックを表示します。マップ上を移動して、城、森、遺跡などのステージへ行くと、その風景が表示されます。

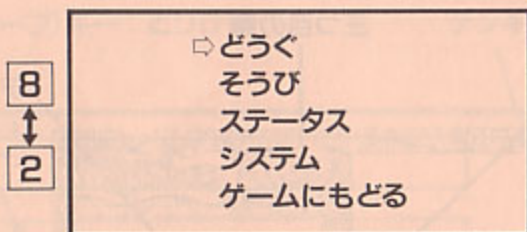
データ画面 主人公や仲間の名前と、おもなデータを表示します。
 NAME：もちろん名前です。普通は白、からだが毒が入ると黄色、恐怖状態だと水色で表示されます。
 LV：レベルです。主人公たちが、どのくらい成長したかを示します。
 HP：いまの体力です。0になると死んでしまいます。
 MP：魔法のどうぐを使うための精神的な力です。

メッセージ画面 会話やコマンドが表示されます。モンスターとの戦闘も、この画面に表示されます。

三つ目の顔 画面中央の上にある顔の像には3つの目がありますが、最初は黒く、目が入っていません。主人公が「ドローラの勇気」、「ラブノスの正義」、「ゴライアの力」を手に入れると、それぞれの目が光り、勇者の証となります。

五つの獣面像 5つの宝玉を集めると、ひとつずつ獣面の口に玉が入ります。「かげろう」、「氷」、「闇」、「光」、「炎」の5つの宝玉を集めた勇者にしか、クリムゾンを倒すことはできないでしょう。

コマンド



ゲーム中にスペースキーまたはリターンキーを押すと、メッセージ画面に上のような表示が出て、コマンド(命令)を選ぶことができます。
 どれを使うかは、[8]、[2]のキーで□を合わせ、スペースキーを押して決めてください。

どうぐ(→7ページ)

くすりや魔法のどうぐなど、使える「どうぐ」の中から、どれを使うかを決めます。

そうび(→10ページ)

自分たちの持ちものの中で、武器、たて、よろい、かぶとは、身につけなければ役に立ちません。持ちものの中で、どれを装備(身につける)するかを決めます。

ステータス(→11ページ)

主人公や仲間の強さなど、データ画面よりもくわしいデータを見ます。また、持ちものの中で、自動的に使われるものや持っているだけで効果のあるものなど、自分では使えない「アイテム」も表示されます。

システム(→13ページ)

ゲームのセーブをしたり、メッセージの表示スピードをかえたりします。

ゲームにもどる

何もせずに、ゲームを続けます。(とりけし)

「ゲームにもどる」を選ばずに、[ESC]キーを押しても、何もせずにゲームにもどることができます。

どうぐ①

だれの？	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div> <div style="text-align: center;">↑↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</div>	<p>NAME</p> <p>◇ 主人公 イザベラ アーノルド</p>
------	---	--

コマンドの「どうぐ」を選ぶと、メッセージ画面に「だれの？」と表示され、データ画面の名前の左にカーソル□が出ます。

だれの持っている「どうぐ」を使うかを選んでください。

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div> <div style="text-align: center;">↑↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</div>	<p>◇ きすぐすり かわのたて</p> <p> たんけん メディカル</p> <p> どくけし スパーク</p> <p> きすぐすり</p> <p> どうのつるぎ</p>
---	---	---

選んだ人の持っている「どうぐ」がメッセージ画面に表示され、カーソル□が出ます。どれを使うかを選んでください。

○ここでは、自動的に使われるもの(カギやボートなど)や、持っているだけで効果のあるもの(玉など)は、表示されません。

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div> <div style="text-align: center;">↑↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</div>	<p>○○○をどうする？</p> <p>◇ つかう</p> <p> わたす</p> <p> すてる</p>
---	---

選んだものを「自分でつかう」のか、「仲間
わたす」のか、「すてる」のかを決めてください。

だれに？	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div> <div style="text-align: center;">↑↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</div>	<p>NAME</p> <p>◇ 主人公 イザベラ アーノルド</p>
------	---	--

「わたす」を選んだときは、「だれに？」と表示され、データ画面の名前の左にカーソル□が出ます。選んだ「どうぐ」を誰にわたすのかを決めてください。

どの場面でも、途中で[ESC]キーを押すと、とりけしになり、ゲームにもどります。

どうぐ②

このゲームでは、持ちものの中で、自分で使うことのできるものを「どうぐ」と呼びます。「どうぐ」の中には、普通に使えるものと、MP(マジックポイント)がないと使えない魔法のどうぐがあります。

ゲーム中に登場する「どうぐ」を紹介します。

きずぐすり

のんだ人のHP(ヒットポイント)を、少し回復させます。MPは、ありません。

どくけし

からだに入ってしまった毒を消してくれます。MPは、ありませんがこの効果は一度限りです。

ここからあとの「どうぐ」は、MPがないと使えない、「魔法のどうぐ」です。魔法のどうぐを使うと、MPが減ります。

メディカル

HPを、完全にもとどおり回復させます。

ポイズンキラー

からだに入った毒を消します。

テラーキラー

恐怖をとりのぞき、おちついた気持ちにもどしてくれます。

どうぐ③

ここからは、モンスターとの戦闘中に使える「魔法のどうぐ」です。もちろんMPが必要です。

メデューサ

目の前にいる敵すべてを、まるで石になったかのように動けなくしてしまいます。

スパーク

攻撃しようとする敵めがけて、するどい光と火花が飛び出し、敵にダメージをあたえます。

ファイアー

すさまじい火柱が、敵のからだをつらぬき、大きなダメージをあたえます。スパークを、より強力にしたものです。

クロスファイアー

一度にたくさんの火球が飛び出し、すべての敵をねらいます。同時にすべての敵にダメージをあたえることができます。

デストロイアー

轟音とともに巨大な炎が目の前のすべての敵を包みこみ、すべての敵にかなり大きなダメージをあたえます。クロスファイアーが、さらに強力になったものです。

主人公たちを、一瞬のうちに移動させてくれる、ワープのどうぐがあります。これもMPがないと使えません。

シグナスワープ

あらかじめセットしておいた場所に、主人公たちを一瞬のうちに移動させてくれます。シグナスワープを使うと、メッセージ画面に下のような表示が出ます。前にセットしておいた場所に「ワープ」するか、今いる場所を「セット」するかを決めてください。

8



2

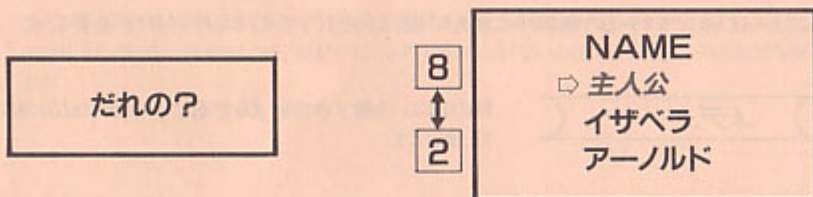
どうつかう？

⇨ ワープする
セットする

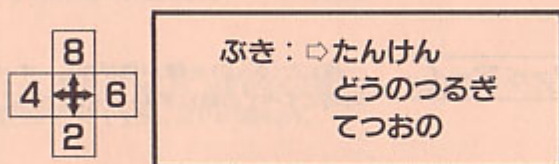
「ワープする」を選ぶと、前にセットしておいた場所へ移動します。

「セットする」を選ぶと、今いる場所が「セット」され、次にシグナスワープを使って「ワープ」したときには、どんなに遠い所からでも、今いる場所にもどってくることができます。

そうび



コマンドの「そうび」を選ぶと、メッセージ画面に「だれの?」と表示され、データ画面の名前の左にカーソル□が出ます。だれの武器やよみを「そうび」するかを選んでください。

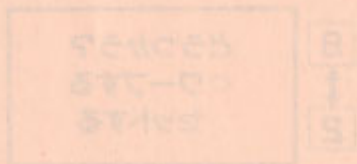


まずその人の持っている武器が表示され、□が出ます。どれを「そうび」(身につける)のかを選んでください。何も持っていないときには、「もっていない」と表示されますので、スペースキーを押してください。

武器の「そうび」が終わると、たて、よみ、かぶとの順番で表示が出ます。それぞれ、どれを「そうび」するかを決めてください。

すでに「そうび」しているものは、名前が水色で表示されています。

どの場面でも、途中で[ESC]キーを押すと、とりけしになり、ゲームにもどります。



ステータス

だれの？

8



2

NAME

◇ 主人公
イザベラ
アーノルド

コマンドの「ステータス」を選ぶと、メッセージ画面に「だれの？」と表示され、データ画面の名前の左にカーソル□が出ます。だれの「ステータス」を見るのかを選んでください。名前を選ぶと、グラフィック画面にその人のくわしいデータが表示されます。

MAXHP: 150

MAXMP: 125

STR: 15

DEF: 10

DEX: 13

EXP: 1000

そうび: たんけん
かわのむねあて
かわのたて

G: 100

マックスヒットポイント HP(体力)の最高値です。この数まで、HPを回復させることができます。

マックスマジックポイント MP(精神的な力)の最高値です。この数まで、MPを回復させることができます。

強さ STRが増えると、戦闘のときに敵にあたるダメージが、より大きくなります。「そうび」している武器によってもかわります。

防御力 DEFが増えると、敵の攻撃を受けたときでも、自分のダメージが少なくなります。「そうび」しているたて、よろい、かぶとによってもかわります。

びんしょうせい DEXが増えると、敵からの攻撃を受けにくくなります。

経験値 EXPが増えると、LV(レベル)が上がり、より強く成長します。

そのとき「そうび」している武器、たて、よろい、かぶとが、表示されます。「そうび」していないと、何も表示されません。

所持金 今、全員でいくらお金を持っているのかが表示されます。

また、メッセージ画面には、その人の持ちものの中で、自動的に使われるものや、持っているだけで効果のあるものなど、自分では使えない「アイテム」が表示されます。

アイテム

このゲームでは、持ちものの中で、自分では使えないものを「アイテム」と呼びます。たとえば、カギやボートなど自動的に使われるものや、宝玉など持っているだけで効果のあるものなどです。ゲーム中に登場する「アイテム」を、いくつか紹介します。

バドーラの勇氣
ラプノスの正義
ゴライアのカ

勇氣、正義、力の3つを手に入れることが、勇者の証となります。それぞれに、はるか昔この世界の危機を救った3人の勇者たちの名がつけられています。

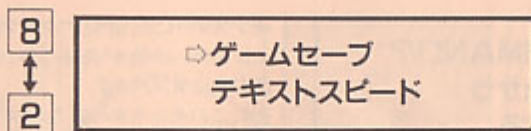
かげろうの玉
氷の玉
闇の玉
光の玉
炎の玉

古代より伝わる伝説の宝玉です。この5つの玉を全部手にしたとき、目に見えない力が生まれ、これを持つ者だけが、「クリムゾン」に勝てるといわれています。

マイクロボート

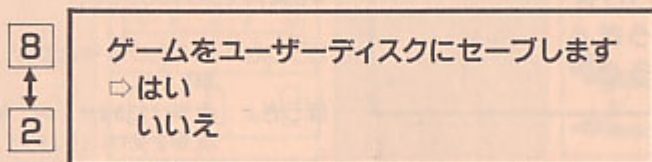
ふだんは、超小型のブロック状になっていますが、水を感知すると、自動的に数名が乗れる大きさのボートに変形します。これがあれば、川や湖などを自由に渡ることができます。ただし、町の中などの小さな池や堀などでは、ボートになりません。

システム



コマンドの「システム」を選ぶと、さらに2つのコマンドが表示されます。まず、どちらかを選んでください。

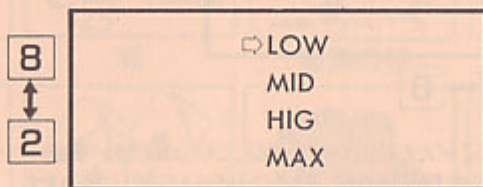
ゲームセーブ



「ゲームセーブ」を選ぶと、上のような表示が出ます。セーブするときには、「はい」を選んでください。また、「ゲームセーブ」できるのは、町や村の中だけです。それ以外の場所ではセーブできません。

注意 このゲームの途中で、ディスクドライブの性能が異なる他のパソコンを使ってデータをセーブした場合、再びあなたのパソコンでデータをロードしようとしても、正しくロードされずにプログラムが動かなくなる場合がありますので、ご注意ください。

テキストスピード



ゲーム中のメッセージ、会話、戦闘など、すべての文字の表示のスピードを決められます。LOWがゆっくり、MAXが最高速です。読みやすいスピードに合わせてください。

どの場面でも、途中で[ESC]キーを押すと、とりけしになり、ゲームにもどります。

戦闘

8



2

COMMAND?

○ たたかう
にげる

モンスターに出会うと、グラフィック画面にはモンスターの姿が表示され、メッセージ画面は左のようになります。

まず、このモンスターと「たたかう」か「にげる」のかを決めてください。

8



2

主人公はどうする?

○ こうげき
ぼうぎょ
どうぐ

「たたかう」を選ぶと、メッセージ画面が左のようになります。主人公や仲間ひとりずつ、どうやって戦うかを決めてください。

こうげき：「そらび」している武器で、敵を攻撃します。

ぼうぎょ：攻撃はできませんが、敵からの攻撃を受けにくくなります。

どうぐ：その人が持っている、魔法のどうぐを使って敵を攻撃したり、薬を使ったりします。「どうぐ」の名前が出ますので、どれを使うかを選んでください。

ガーロン



「こうげき」を選ぶと、メッセージ画面の左にならんでいるモンスターキャラクターの下に、剣の形のカーソル ↓ が出ます。

どの敵を攻撃するのかを決めてください。

4

6

主人公と仲間が、どう「たたかう」かが決まると、こちらの攻撃が始まり、つづいて敵からの攻撃があります。敵の攻撃が終わると、また「COMMAND?」にもどります。

どの場面でも、途中で「ESC」キーを押すと、とりけしになり、「COMMAND?」の場面にもどります。

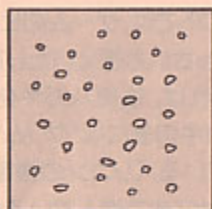
地形



岩山



丘



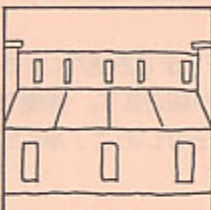
地面



草地



平原



橋



水



林

これは、地上マップに出てくる地形です。岩山だけは、通れません。
水は、マイクロボートがあれば通れます。

ステージ



町、村



城



遺跡の谷



森



山、谷



キャンプ場



沼



一軒屋

これは、ゲーム中の特別なステージです。地上マップを歩いて、このステージに入ると、グラフィック画面が変わり、そのステージの中のマップになります。恐ろしいモンスターが待っている所もありますから、気をつけて冒険してください。

ゲームのヒントについて

クリスタルソフトでは、ゲームのヒントについての電話でのお問い合わせには、いっさいお答えいたしておりません。どうしてもわからないところがあれば、往復ハガキを使ってヒントを聞いてください。まず往復ハガキの表には「クリムゾン・ヒント係」と書いて、裏には、

- 使っているパソコンの機種名
- いま、どこまで進んでいるか
- 聞きたいことを、わかりやすくひとつだけ
- 住所、氏名、電話番号

をハッキリと書いて、クリスタルソフトまでお送りください。ハガキを出してから、約2週間以内に、返事が届きます。郵便事情により、時間のかかることもありますので、あらかじめご了承ください。

ゲームがうまく動かないとき

ゲームが始まらないときには、何度か電源を入れなおしてみてください。それでも始まらないときや、ディスクをこわしてしまったときは、まずお問い合わせください。

そして、●どんなふうにおかしいのか(症状)

- 使っているパソコンの機種名
- 住所、氏名、電話番号

をくわしく紙に書いて、ディスクといっしょにお送りください。クリスタルソフトに届いたら、すぐに調べて返事をします。

お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合には、ディスク [1]、[2] と、交換手数料1,000円をお送りください。

☆万一の郵便事故による紛失については、当社では保障できませんので、できるかぎり「かんい かぎとめゆうひん簡易書留郵便」でお送りくださるよう、お願いいたします。

たいせつにしてください

マニュアルは再発行・別売いたしておりません

XTALSOFT
Personal Computer Software
© 1987 XTALSOFT

クリスタルソフト株式会社

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11

☎(大阪)06-326-8150 (ユーザーサポート専用)

GAME DESIGN/PROGRAM-TADASHI NAKATSUJI

GRAPHIC DESIGN-TATSUHIKO ISHIDA

MUSIC/SOUND-YUMI KINOSHITA

KAZUHIKO KITAHIRA

CHIHIRO FUJIOKA

COVER PHOTO-MONTRÉSOR

DEVELOP-KENJI TATSU

JUNJI KUMON

MANUAL-MOOK CHIBIRU

BISON KAMASU

GRUGRU KUMIJUN

★このプログラムのヒント集やキャラクタージェネレーターを作ることを禁じます★

★当社の許可なくこのプログラムの改造方法を公表することを禁じます★