

戦場デ少女ハ心ヲサガス

— 取扱説明書 —

1. 動作環境

| 動作環境 | 最低環境 | 推奨環境 |
|---------|--|--------------------------|
| OS | Microsoft Windows 98SE / Me / 2000 / XP ※1 | |
| CPU | Intel製 Pentium III 450MHz以上 | Intel製 Pentium4 1.8GHz以上 |
| メモリ ※2 | 128MB以上 ※2 | 256MB以上 ※2 |
| VRAM | 8MB以上 | 32MB以上 |
| 解像度 | 800 × 600 | |
| グラフィック | HighColor(16bit)以上 | HighColor(24bit)以上 |
| DirectX | 9.0c以上が正常に動作する環境 | |

※1 Windows 95 / 98 / NT / 64bit版 Windows XP / 64bit版 Windows Vista / 64bit版 Windows 7はサポート対象外とさせていただきます。Windows サーバーには対応しておりません。

※2 Windows XP の場合は最低 256MB 以上が必要です。

2. インストール方法

- オートラン機能が働いている場合は、ゲームディスクを入れると、自動的にインストーラー画面が起動します。自動的に起動しない場合は、「マイコンピュータ」ウィンドウから「戦場デ少女ハ心ヲサガス」のゲームディスクを入れたCDドライブを開き、Setup.exeをダブルクリックしてください。
- ゲームをハードディスクに入れるためのインストーラー画面が立ち上がります。画面の指示に従い、インストールしてください。
- ゲーム本体をインストール後、DirectX9.0c以上をインストールしていない方は、「DirectX9.0cのインストール」を選んでDirectXをインストールしてください。
- 以上でインストール作業は終了です。スタートメニューの「すべてのプログラム」「cyc」「戦場デ少女ハ心ヲサガス」から「戦場デ少女ハ心ヲサガス」を選択して、ゲームを開始してください。

3. アンインストール方法

- スタートメニューの「すべてのプログラム」「cyc」「戦場デ少女ハ心ヲサガス」から「アンインストール」を選択するか、コントロールパネルの「プログラムの追加と削除」から「戦場デ少女ハ心ヲサガス」を選択してください。
- 画面の指示に従ってアンインストールを行ってください。

4. 基本操作

「戦場デ少女ハ心ヲサガス」では、ほとんどの操作をマウスで行います。メニューやボタンはマウスを左クリックすることで選択できます。また、以下の機能はキーボードショートカットを使用できます。(ただし、機能が使用できない画面モードでは無効となります)

| | |
|---------|--|
| Ctrl | 押している間メッセージの高速スキップ |
| Shift | 一度押すとメッセージの自動高速スキップ。もう一度押すとスキップ解除 |
| Space | メッセージウィンドウ類を一時的に消去。何かのキー又はクリックで復帰 |
| Enter | 会話時のメッセージ送り(左クリックと同じ) |
| A | メッセージ自動送りモード。もう一度押すと自動送り解除 |
| O | オプションメニュー |
| L | ロード画面に進む |
| S | セーブ画面に進む |
| C | 環境設定画面に進む |
| ↑↓ | ページ切り替え |
| ホイールマウス | ホイール回転でスクロールボタンが出ている場面ではスクロール、会話画面ではメッセージの巻き戻し |

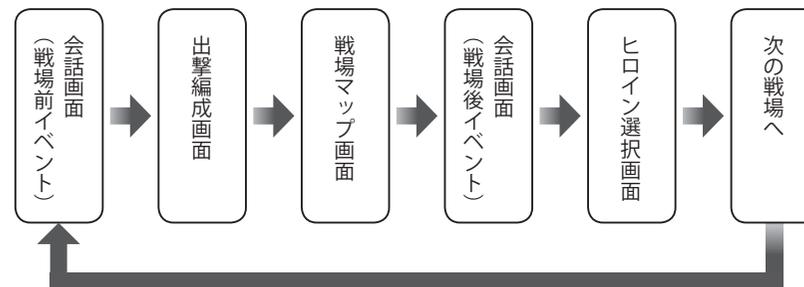
5. タイトル画面

ゲームを立ち上げると、最初にタイトル画面が表示されます。

- 新規ゲームスタート
新たにゲームを始める場合に選択します。
- データロード
以前セーブしていた所から再開する場合に選択します。
- コンフィグモード
プレイヤーのゲーム環境を設定します。
- ギャラリーモード
CG鑑賞やイベント鑑賞、BGM鑑賞を行う際に選択します。
- ゲーム終了
ゲームを終了します。

6. ゲームの基本

- ゲームの目的と勝利条件
プレイヤーの目的は、マップをクリアしていくことで日本軍を進撃させ、東京を開放することです。また、プレイヤーの行動や戦績によっては、特定のヒロインとのエンディングを迎えることもできます。
- ゲームの流れ
「戦場デ少女ハ心ヲサガス」では、以下の流れでゲームが進行していきます。



■ 2回目からのプレイ

特定のヒロインとのエンディングを迎えた後に、「新規ゲームスタート」を選ぶと、いくつかのデータやパラメータが引き継がれてゲームを開始することができます。

7. 会話画面

■ システムメニューボタン

セーブ、ロード、環境設定等のシステムメニューを表示します。(P13参照)

■ メッセージエリア

会話のメッセージが表示されます。

場面によっては選択肢が表示されることもあります。

その場合は、選びたい選択肢を左クリックします。

8. 出撃編成画面

戦場マップに出撃する前に、プレイヤーは自軍の編成や兵器の購入、スキル研究などを行います。

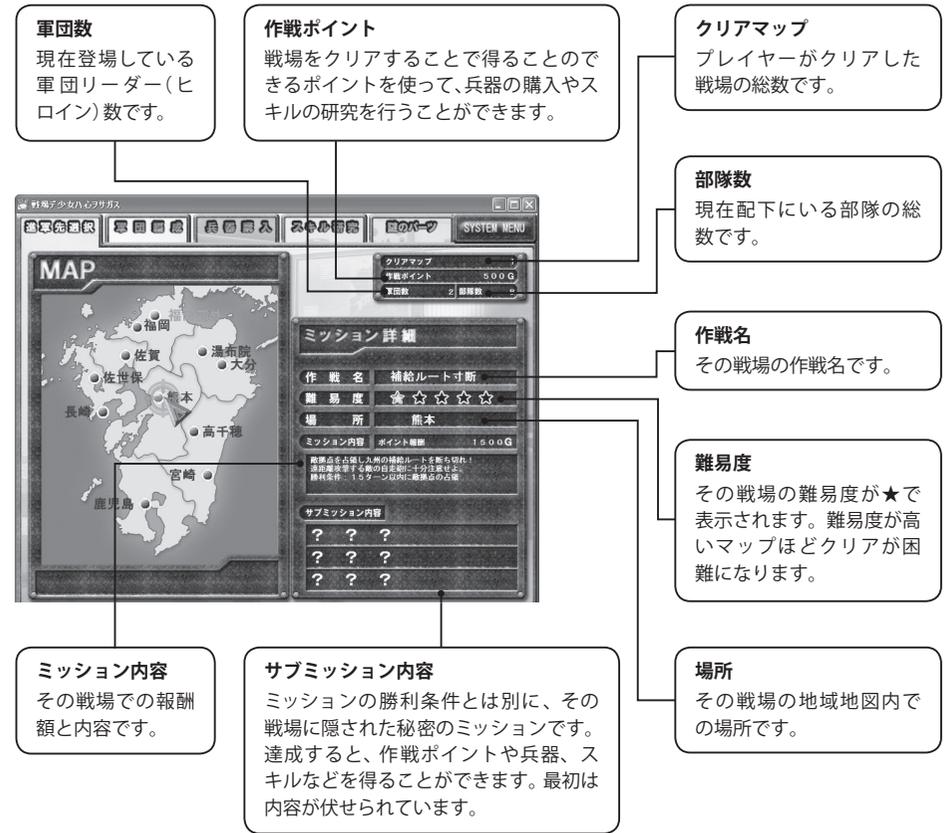
軍備画面は、以下のタブに分かれています。



9. 進軍先選択タブ

進軍したい戦場を選択する画面です。

マップ内に進軍可能な赤いマークがついており、カーソルを合わせるとミッションの詳細が表示されます。



■ 進軍先を選択する手順

1. 進軍先選択画面にて、進軍したい場所の赤マークを選択する。
2. 「指揮官を選択してください」という表示と共に配置できる数が表示される。
3. 指揮官が複数いる場合はカーソルで選択し、「選択」ボタンを押す。
4. 戦場地図に切り替わり、配置可能な場所が赤色で表示されるので配置したい場所を選択する。
5. 指揮官選択画面に戻ってくるので、複数配置できる場合は3～4を繰り返す。
6. 配置が終わったら「完了」ボタンを選択する。

戦闘を開始するかどうかを聞いてくるので「ok」を選ぶと戦闘が開始される。

■ ルール

- 戦場ごとに配置できる軍団数の上限は異なります。
- 配置可能な位置は軍団数上限よりも多い場合があります。その際には、プレイヤーの作戦に応じて好きな配置位置を選択してください。
- 1つの地域(九州、西日本、中部、東日本)ごとに、一定数のマップ(7枚程度)をクリアすると自動的に次の地域に進むことができます。自信がない方は難易度の低いマップから順にプレイすれば、難易度の高いマップはスキップすることができます。ただし、難易度の高いマップは作戦ポイント報酬も高いため、クリアできるのならば、よりよい装備を揃えられる可能性が高くなります。

10. 軍団編成タブ

各指揮官にスキルをセットしたり、部隊を配属したりできます。

性格チャート

ヒロインの性格が今どうなっているかの表示です。
ヒロインの性格はセットするスキルによって変化します。
ヒロインの性格が変化するとイベントも変わっていきます。

愛情度

ヒロインのイベントの進み具合の目安です。

所属部隊

このヒロインに所属している部隊の一覧です。
ここでセットする部隊も操作します。カーソルを部隊に合わせると、詳細が表示されます。

スキル一覧

現在セットされているスキルの一覧です。
ここでセットするスキルも操作します。
カーソルをスキル名に合わせると、詳細が表示されます。

ヒロイン情報

軍団リーダーであるヒロインのグラフィックと情報です。
左右のカーソルでヒロインを切り替えることができます。

■スキルのセット方法

スキルをセットすると、そのスキルが有効な兵器の能力がアップしたり、新たな機能が追加されたりします。

1. スキル一覧からセットしたいスロットを選択します。
2. 配置できるスキルの一覧が表示されます。
 - **スキル名とpt**：スキル名の横に表示されているptは、そのスキルをセットするのに必要なpt数です。
ヒロインが持っている最大ptを超えてスキルをセットすることはできません。
 - **効果兵科**：セットすると効果が発揮される配下部隊の種類です。
 - **対象兵科**：対象となる兵科です。
対象兵科相手に戦うときでなければスキルは発揮できません。
 - **性格変化**：マップが終わるごとにヒロインはその方向に性格が変化していきます。
性格が変化すると、発生するイベントが変わっていきます。
3. 希望のスキルを選択するとセットされます。
※スキル一覧を右クリックすると外すことができます。

■スキルのルール

- スロット数はストーリーが進むに従って増えていきます。

- 最大pt数はそのヒロインを戦場マップに登場させることで増えていきます。
(ただし、ヒロインごとに上限があります)
- セットしているスキルの性格変化の値によって、ヒロインの性格が少しずつ変化していきます。
- ヒロインの性格変化は、戦場マップに配置したかどうかに関係なく起こります。
- 特定のヒロインの確定イベントが起きると以後、スキルをセットしていても性格は変化しなくなります。
- 攻撃力+10のスキルと攻撃力+20のスキルのように、同じ効果を発揮する系列のスキルは複数セットすることができません。ただし、効果兵科が違う場合は複数セットすることができます。

■所属部隊のセット方法

所属する兵器を追加したり変更することができます。

セットするスキルの効果兵科と照らし合わせながら、最適な部隊を編成しましょう。

1. 所属部隊からセットしたい部隊のスロットを選択します。
2. 現在配置できる部隊の一覧が表示されます。
3. 配置したい部隊を選択するとその部隊がセットされます。
※所属部隊を右クリックすると所属から外すことができます。

■所属部隊のルール

- 1人の軍団リーダー(ヒロイン)にセットできる部隊は最大5部隊までです。
- 1番目(一番右上)にセットされた部隊にヒロインが搭乗することになります。
- セットできる兵科に特に制限はありませんが、スキルは効果兵科が決まっているので、それを考慮して編成しましょう。

11. 兵器購入タブ

持っている作戦ポイントを使って、新たな兵器を購入することができます。

■兵器の購入方法

1. 購入したい空きスロットを選択します。
(すでに兵器がいるスロットを選んだ場合は兵器の交換になります)
2. 購入できる兵器の一覧が表示されます。
3. 希望の兵器を選択すると購入され、以後、指揮官に配属できるようになります。

■兵器購入のルール

- 持てる部隊数は最大126部隊までです。
- 兵器の交換をした場合でも作戦ポイントは消費され、交換した元の兵器は失われます。
- 兵器の交換をした場合、同一兵科の場合は、レベルと経験値が引き継がれます。
他の兵科にした場合は、レベルと経験値は失われます。

12. スキル研究タブ

作戦ポイントを使い、スキルの基礎技術を研究することで、新たなスキルを開発することができます。

■スキル研究の方法

1. 4つの技術(攻撃、防御、補助、特殊)の中からランクを上げたいスキルのカーソルを選択します。
2. 作戦ポイントが消費され、技術のレベルが上がります。

3. 条件を満たすと、新たなスキルが登場します。

■スキル研究のルール

- 新しいスキルは4つの技術それぞれのレベルだけで登場するとは限りません。スキルによっては2つ以上の技術の複合でなければ登場しないものや、事前に特定のスキルを持っていないければ登場しないものもあります。
- 特定のスキルについてはスキル研究ではなく、サブミッションでしか手に入らないものがあります。

■13. 謎のパーツタブ

ゲームを進めると、「謎のパーツ」が手に入ることがあります。手に入れた謎のパーツはここに表示されます。一度見つけた「謎のパーツ」は一度ゲームをクリアして、新たに始めても引き継がれます。

すべてのパーツを入手すると、何かが起きる??

■14. 戦場マップ画面

プレイヤーはこのマップの上で、実際に兵器ユニットを動かし、勝利を目指します。

行動終了ボタン
このボタンを押すと、プレイヤーのターンを終了します。

部隊ボタン
このボタンを押すと、自軍の部隊一覧を確認することができます。

戦況ボタン
このボタンを押すと、このマップの勝利条件と、現在までの戦況情報がわかります。

戦場名とターン表示
戦場名と、現ターン数 / 最大ターン数が表示されます。最大ターン数を越えても勝利できなかった場合は自動的に敗北となります。

全体マップと地形表示
マップ全体と、いまカーソルが指している地形情報を表示しています。右クリックで表示をON・OFFできます。

建物表示
占領可能な建物を表示します。色はどの陣営に属しているかを表示しています。
青…プレイヤー(日本)陣営
赤…コンピュータ(ソ連)陣営
緑…中立陣営

Auto Battleボタン
※ショートカット：Bキー
クリックすると、プレイヤー軍の行動もコンピュータに任せることができます。Auto Battle モードになっても、画面のどこかを左クリックすると解除され、その時点からプレイヤーユニットは再び手動で行動できます。



■ユニット詳細情報

マウスカーソルが指している位置に兵器がいる場合は、その部隊と兵器の情報を表示します。普段の情報はその部隊や兵器単体の値ですが、移動したり戦闘する相手を選んだりすることによって、相手との相対的な計算で導き出された値に変化します。

軍団長グラフィック
その部隊の軍団長のグラフィックです。軍団長が乗っている部隊には、左上にエンブレムマークがつきます。

兵器名と兵器グラフィック
その部隊の兵器名とグラフィックです。

HP
その部隊のヒットポイントです。この値が0になると戦闘不能となり、戦場マップから取り除かれます。

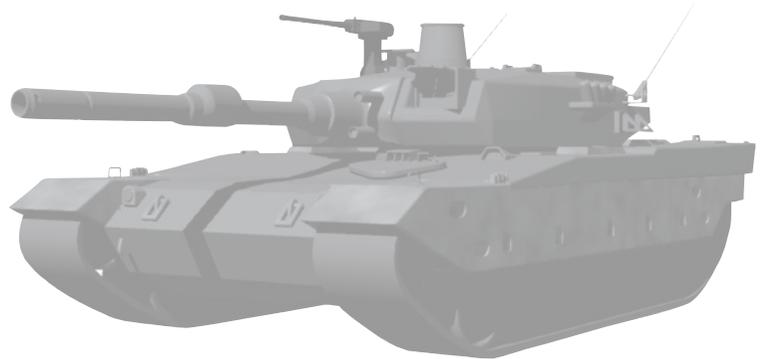
軍団長名と兵科
この部隊がどの軍団長に属しているかの情報と、兵科の情報です。(兵科については「16. 兵科の特長」(P11・12)を参照してください)

移動タイプ
移動がどのようなタイプに属するかのカテゴリです。カテゴリごとに地形の移動力消費が異なります。また、カテゴリによっては特定の地形に入れない場合もあります。

移動力
その部隊がどのくらいの距離を1ターンに移動できるかの目安です。この数値が大きいくほど、1ターンに長い距離を移動することができます。ただし、実際に移動できる距離は移動タイプと、移動する地形の種類によって変化します。

EXP
次のレベルまでの経験値です。経験値は戦闘や占領によってアップします。この値が100になるとレベルが上がります。

レベル
その部隊のレベルです。レベルが上がると、ユニットの戦闘能力がアップします。

射程
どのくらいのマス目まで攻撃が届くかの値です。左が最低距離、右が最大距離です。たとえば、1-1ならば、隣接した敵にしか攻撃できません。2-7ならば、隣接した敵には攻撃できないが、2～7マス離れた敵には攻撃することができます。

適合スキル
軍団長(ヒロイン)がセットしているスキルのうち、その部隊に適合している(効果がある)スキルは白で、適合していないスキルは灰色で表示されます。

攻撃回数
一度の戦闘で何回攻撃するか値です。なお、攻撃回数が2以上であっても、一度の戦闘で消費する弾数は1です。

弾数
その部隊が何回攻撃できるかの回数です。左が残弾数、右が総弾数です。残弾数が0になると攻撃できなくなりますので注意が必要です。残弾数は自軍の建物で補給することができます。「15.戦場マップ画面での操作とルール」の「■ユニットのダメージと補給回復」(P11)の項参照



90式戦車

HP 260 / 260

MP 0 / 100

あかね：戦車

移動タイプ 陸 装軌

合全弾【装甲車】

| | | | | |
|------|-----|-------|------|------|
| 対地攻撃 | 弾数 | 8 / 8 | 対空攻撃 | / |
| 射程 | 1 | 1 | | |
| 攻撃力 | 70 | | | |
| 命中率 | 90% | | | |
| 攻撃回数 | 1 | | | |
| 攻撃性能 | | | | 100% |

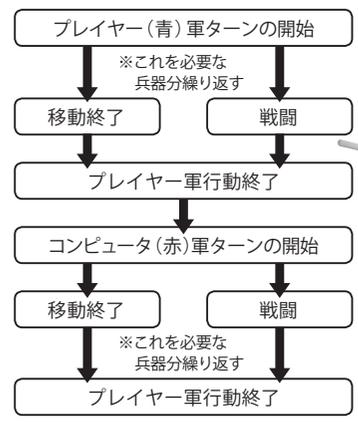
攻撃性能
戦闘でダメージをうけると、まれに一定時間攻撃力が低下することがあります。その場合に、どれだけ低下しているかがここに表示されます。

対地攻撃と対空攻撃
部隊の攻撃力は兵器ごとに大きく対空攻撃と対地攻撃に分かれ、それぞれで攻撃力や弾数、射程が異なります。また、対地攻撃はできるが対空攻撃はできない、といった兵器も存在します。

攻撃力
命中した場合に、どのくらいのダメージが平均的に期待できるかの値です。あくまでも平均値のため、実際のダメージには幅があります。その幅も兵器ごとに差があります。また、相手兵器の種類や地形によっても最終的なダメージ値は変化します。

命中率
その部隊がどのくらいの確率で攻撃を命中させるかの値です。実際の命中率は相手兵器の種類によって変化します。

【1ターンの流れ】



※コンピュータ軍の行動が終了したら、ターンが更新される。

■勝利条件と敗北条件

勝利条件はマップごとに異なります。(マップ開始時に提示されます) また、敵を全滅させた場合も勝利となります。

- 以下のいずれかの状態になった場合は敗北となります。
- ・上限ターン数以内に勝利条件を満たせなかった場合
 - ・味方のユニットが全滅した場合

■移動

ユニットをクリックすると、オレンジのマス目でそのユニットの移動範囲が表示されます。希望する移動先をクリックすると、その場所へ移動します。兵器ごとに基本的な移動力が決まっており、さらに兵器の種類や地形によって、移動範囲の影響を受けます。また、敵のユニットに隣接したら、移動力がどれだけ余っていても、そこで移動を終了しなければなりません。(ただし、装甲車は敵に隣接しても移動を続けることができます。また、敵が自分を攻撃する手段がない場合も移動を続けることができます)

■戦闘

移動前、移動後のいずれかで射程範囲内の敵を攻撃できます。(ただし、移動前に攻撃した場合は攻撃後に移動はできなくなります。また、自走砲は移動すると攻撃できません) 敵には相性マークが○△×で表示されます。

■戦闘不能

HPが0になった部隊は戦闘不能となり、そのマップから取り除かれます。ただし、一度マップをクリアすれば、戦闘不能になった部隊も、ペナルティなしで次の戦場マップにまた参加することができます。また、軍団長の乗る部隊(エンブレムマークのついているもの)が戦闘不能になると、配下の部隊へのスキル効果が失われます。

15. 戦場マップ画面での操作とルール

■戦場での勢力

- 戦場では以下の勢力が登場します。
- ・プレイヤー軍(日本軍)：ユニット下のHPバーが青色
 - ・コンピュータ軍(ソ連軍)：ユニット下のHPバーが赤色

■ターン

ゲームはターンと呼ばれる行動単位を交互に繰り返すことで進んでいきます。自軍のターンでは、自軍のすべてのユニットを1回ずつ移動、攻撃させることができます。自軍の行動が終了、「行動終了」ボタンを押すと、敵軍のターンになります。自軍と敵軍のターンが両方終わると1ターン終了となり、次のターンになります。ターン数はマップごとに上限が決められており、その上限ターン数内に勝利条件を満たせない場合は、自動的に敗北となります。

■ 占領

歩兵が、自軍以外の建物で行動終了した状態で、次の自軍ターン開始時まで保持していると、自動的にその建物を占領することができます。

■ ユニットのダメージと補給回復

ユニットは攻撃を受けるごとにHPが減少し、0になるとそのマップから取り除かれます。

(ただし、次のマップになればまた問題なく出撃することができます)

HPの減少しているユニットは、自軍の建物で行動終了することで、HPを一定量回復させることができます。

(回復する割合は兵器によって違います)

また、減少した弾数も完全回復させることができます。

ただし兵科によって、補給回復できる建物が異なります。

- 戦闘機……………空港
- 攻撃ヘリ……………空港、町、都市、基地、拠点
- 地上兵器全般…町、都市、基地、拠点

■ ステータス低下

攻撃を受けると、一定の確率でステータス低下の特別なダメージを受けることがあります。

その場合、攻撃力が落ちていたり攻撃性能に、移動力が落ちていたり移動力の欄に表示されます。

ステータス低下のダメージは、建物で回復を行うと元に戻ります。

(回復を行わなくても一定の確率で元に戻ることもあります)

■ レベル

同じ兵器であっても、その部隊のレベルによって兵器の能力は上下します。

戦闘や占領によって経験値を重ねるとレベルがアップし、戦闘時の命中率と補給時のHP回復が高くなります。

■ 画面のスクロール

画面のスクロールには以下の方法があります。

- マップ上を左クリックしたままカーソルを移動させる
- カーソルを画面端に移動させる
- 左上の全体マップ上で表示したい場所を選ぶ

■ サブミッション

マップには「サブミッション」と呼ばれる、勝利条件とは異なるボーナスミッションが存在します。

1つのマップには最大3つまでのサブミッションが存在します。

サブミッションは、最初にマップをプレイする際には、条件が秘密にされています。

何度もプレイすると、徐々に条件がオープンされます。

サブミッションを達成すると、作戦ポイントや兵器、スキル、謎のパーツなどを手に入れることができます。

16. 兵科の特徴

個々の兵器は兵科ごとに特徴を持っています。

■ 戦闘機

高速で移動でき、空の敵にも地上の敵にも強い兵科です。

ただし、弾数が限られているものが多く、1部隊だけでは、連続した攻撃を続けるのは難しくなります。

また、戦闘機は空港でしか補給できないため、マップによってはかなりの行動制限を受けることになります。

高性能だけあって、価格も他の兵科に比べ高くなっています。

■ 攻撃ヘリ

地上の敵に対して高い攻撃力をもっている兵科です。

移動力も戦闘機ほどではないにしろ高めで、価格も戦闘機よりも安く、対地攻撃だけをみれば非常に高性能です。

さらに、自軍の建物であれば、どこでも補給回復できる場所も見逃せないメリットです。

ただし、空からの攻撃には弱く、また、地上からも対空車の攻撃にはダメージを受けやすい欠点があります。

■ 戦車

地上兵器の中心となる兵科です。

地上部隊に対して高い攻撃力を持っており、弾数や防御力やHPも高く、戦闘の中心的存在です。

ただし、空からの攻撃にはあまり強くないので注意が必要です。

■ 装甲車

攻撃力やHPは戦車より劣りますが、移動力が高く、また、全兵科の中で唯一敵に隣接しても移動を続けることができます。

そのため、狭い進路を相手にふさがれていても後ろに回り込んだり、ダメージを受けて回復に戻ろうとする部隊にとどめを刺したりといった戦法が得意です。

■ 歩兵

攻撃力は劣りますが、全兵科のなかで唯一、建物を占領する能力を持っています。

特に勝利条件が「敵拠点の占領」だった場合歩兵が残っていないと敵を全滅させるしか勝利できなくなるので、やられないよう注意が必要です。

■ 自走砲

遠くの地上部隊を接近せずに砲撃することができる兵科です。

ただし、移動すると攻撃できない、隣接する敵を攻撃できない、といった弱点があります。

また、攻撃を受けた場合は非常にもろいので、直接攻撃を受けないよう、他の部隊でうまく守ってやる必要があります。

■ 対空車

他の地上兵科と違って、空の敵の攻撃を得意とする兵科です。

そのかわり、地上からの攻撃にはあまり強くありません。(兵器によっては反撃すらできないものもあります)

また、兵器によって、射程が隣接攻撃しかできないものと遠距離攻撃できるものの2通りがあるので注意が必要です。

17. ヒロイン選択画面

ヒロイン選択画面で会いに行くヒロインを選ぶことで、特別な会話イベントが起こり、二人の仲を深めることができます。

ゲームの進行によっては、すべてのヒロインを選択できるとは限りません。

また、ヒロインの性格によって発生するイベントが変わることがあります。

特定のヒロインとの確定イベントが起こった場合は、以後、そのヒロインしか選択できなくなります。

18. システムメニュー

メニュー名後ろの [] 内はキーボードショートカットです。

■データセーブ [S] / ■データロード [L]

「データセーブ」「データロード」を選択すると、セーブ又はロード画面に進みます。
セーブ又はロードしたいスロットにカーソルを合わせ左クリックすると、セーブ、ロードを行えます。

■コンフィグモード [C]

コンフィグ画面が表示され、ゲームの動作環境を設定する事が出来ます。

■メッセージ非表示 [Space]

一時的にメッセージウィンドウを消し、絵のみの表示にします。画面をクリックすると、元に戻ります。

■メッセージスキップ [Shift]

コンフィグモードで「スキップ設定」が「既読シナリオのみ」になっていると未読の場合はメッセージが表示され、既読の場合は画面をクリックするまでメッセージが早送りされます。
コンフィグモードで「スキップ設定」が「全てのシナリオ」になっていると、既読未読に関係なく、画面をクリックするまでメッセージが早送りされます。
※任意の場所だけ早送りしたい場合は「Ctrl キー」が便利です。
「Ctrl キー」を押している間のみ、メッセージがスキップされます。

■バックログモード [↑]

過去に表示したメッセージをある程度までさかのぼって見る事が出来ます。
カーソルキーでスクロールします。右クリックするとゲーム画面に戻ります。

■オートモード [A]

メッセージを自動送りします。
選択すると、行末の絵の下に「自動」と表示され、メッセージが自動送りされます。
自動送りを解除したいときは、マウスをクリックしてください。

■ゲームに戻る

システムメニューを消し、ゲームに戻ります。

■ゲームをやめる

ゲームを終了します。

19. コンフィグ画面

システムメニューから「コンフィグモード」を選ぶと、コンフィグ画面が表示され、ゲームの動作環境を設定することができます。
タイトル画面からも設定することができます。

■BGM音量

BGMのボリュームを調節します。

■効果音音量

効果音のボリュームを調節します。

■ボイス音量

ボイスのボリュームを調節します。

■効果音音声

音声タイプの効果音のボリュームを調節します。

■メッセージスピード

メッセージを表示するスピードを調節します。

■画面表示設定

ゲーム画面をウィンドウで表示するかフルスクリーンで表示するかを設定します。

■スキップ設定

早送りを押したときに、既読のテキストのみスキップするか、既読未読に関係なくスキップするかを設定します。

■文章送り設定

オンにすると、メッセージを自動送りします。
選択すると、行末の絵の下に「自動」と表示され、メッセージが自動送りされます。
メッセージ表示時にマウスをクリックすると、自動的に解除されます。

■キャラごとの音声スイッチ

会話画面で登場したキャラクターごとに音声のオン・オフができます。

20. ギャラリーモード

■CG鑑賞

各キャラクターのボタンが表示されます。
ブランクの場所は、まだゲーム中でプレイヤーが見ていないCGです。
見たい画面を左クリックすると、拡大表示されます。
拡大表示された状態で左クリックすると、見たことのあるCGを切り替えることができます。
右クリックで拡大表示から抜けます。

■イベント鑑賞

イベントシーンの鑑賞モードです。
見たいキャラクターを左クリックします。すると、すでに見たイベントの一覧が表示されます。
(数字は差分を表しています)
見たいイベントを左クリックすると、画面が切り替わり、ゲーム中と同じようにイベントを見ることが出来ます。「BACK」ボタンを押すと、一覧画面に戻ります。

■BGM鑑賞

これまでに聞いたゲーム中のBGMを鑑賞することが出来ます。
中央の曲名リストから曲を選択し、再生ボタン▶を押すと再生できます。
音量は下のつまみで調節します。

21. トラブルシューティング

ゲームが正常に動作しなくなった場合、以下をご確認ください。

- (1) 電源やケーブルは正しく接続されていますか？
- (2) 他のアプリケーションと一緒に立ち上げている場合、メモリやサウンド環境などが影響を与える場合がございます。その場合、他のアプリケーションを一旦終了してから再度本製品を起動してください。
- (3) DirectX9.0c以上がパソコンにインストールされていますか？
本製品はDirectX9.0cより前のDirectXでは正常に動作しない恐れがございます。
- (4) パソコン本体の改造やクロックアップなどを行っている環境の場合、それらを本来の状態に戻してください。

以上の項目を確認した上で、本製品が正しく動作しない場合、弊社ユーザーサポートまでご連絡ください。その際、症状を正確につかむ為、使用機種と周辺機器のメーカー名、型番、具体的な症状、症状の起きている場所を詳しくお教えください。

ゲームの攻略法などについてのご質問はお答えできませんので、予めご了承ください。

また、弊社ホームページでも、発売後に確認された不具合や、お客様からよく頂く質問についての情報を掲載しております。

オフィシャルウェブサイト <http://www.cyc-soft.com/>

22. ランバユーザーサポートへの連絡方法

■ インターネットによるサポート

オフィシャルウェブサイト <http://www.cyc-soft.com/>

「サポート」ページの「各製品問い合わせフォームはこちら」より、お問い合わせフォームに必要事項をご記入の上ご連絡下さい。

■ E-mail メールによるサポート

ランバユーザーサポートメールアドレス [✉ support-info@ranba.jp](mailto:support-info@ranba.jp)

■ ユーザー登録について

オフィシャルウェブサイト (<http://www.cyc-soft.com/>) の「ユーザー登録」ページより登録を行って下さい。

※登録ハガキでのユーザー登録は廃止させていただきました。

※ユーザー登録時にシリアル No. が不明な場合は、ゲームディスク盤面に記載の番号（英文字－数字）をご記入下さい。

23. ご注意！

- (1) このプログラム及びマニュアルの一部又は全部を無断で複製する事は、法律により禁止されております。
- (2) このプログラムは個人で使用するほかは、著作権法上、有限会社ビーアイコミュニケーションズに無断で使用することは出来ません。
- (3) この製品の仕様は将来予告無しに変更することがございます。
- (4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がございましたらご連絡ください。
- (5) 運用した結果については、4項に関わらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (6) 弊社は本製品の無断複製・賃貸・中古販売を一切許可しておりません。
- (7) ゲームのインストール後、アンインストールを除き、お客様が独自にデータの削除・加工などをおこなわれた事が原因となり発生する不具合に関しまして、弊社では責任を負いかねますこと予めご了承ください。また、これらの原因により発生した不具合はユーザーサポート対象外となります。

※本マニュアルに登場する製品名及び社名は各社の商標及び登録商標です。

© 2007 - 2013 Cyc All Rights Reserved.