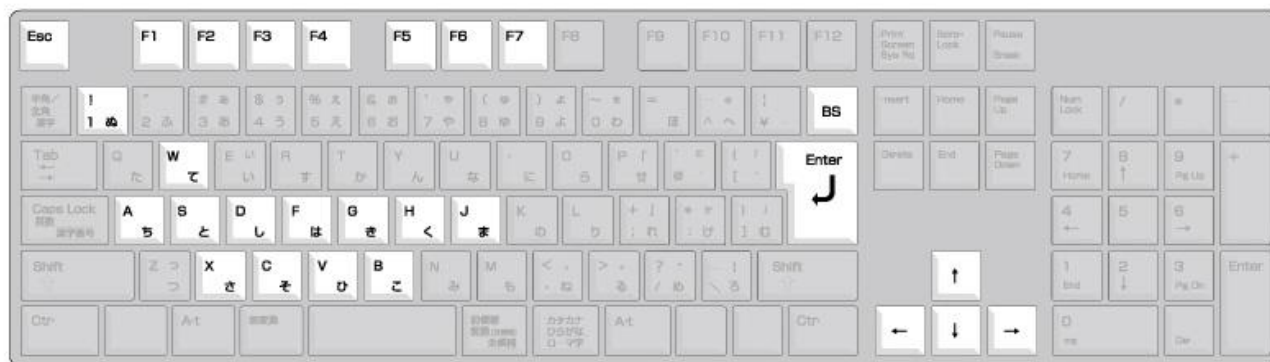




ファイナルファンタジーIX for PC

キーボード操作一覧

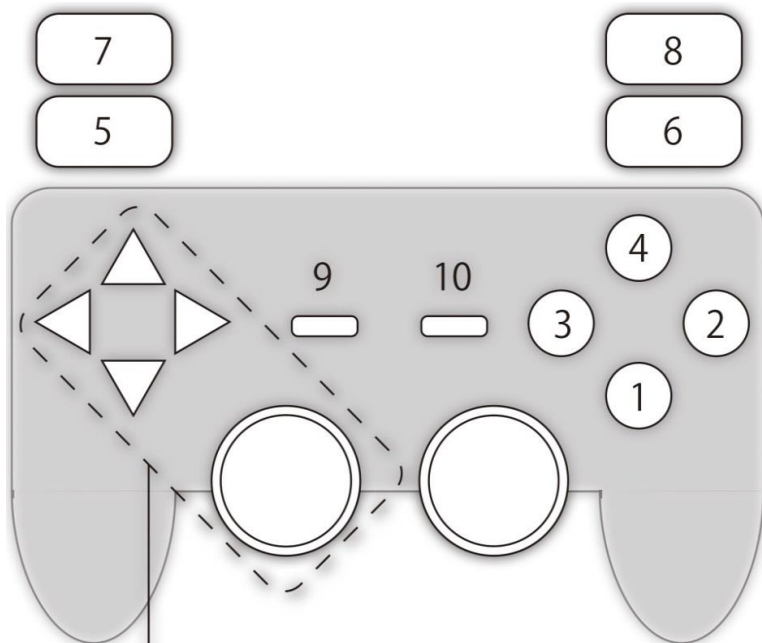


キーボード操作について

決定/話す	: X , Enter	一時停止	: Backspace
キャンセル/走る	: C , Esc	カード / モグオを呼ぶ	: B
メニューを開く	: V	視点を回す	: G , H
上	: W , ▲	視点固定	: F
左	: A , ◀	視点変更	: J
右	: D , ▶	戦闘から逃げる	: G + H
下	: S , ▼	オートバトル	: J
		ヘルプ表示	: 1

キーアサインの変更

メニュー>コンフィグ>コントローラ



キャラクターと指カーソルの移動

- ① キャンセル／走る
- ② 決定 / 話す
- ③ カードバトル／モグオを呼ぶ
- ④ メニューを開く
- ⑤ (ワールドマップで) カメラ回転
- ⑥ (ワールドマップで) カメラ回転
- ⑦ (ワールドマップで) 視点固定
- ⑧ (ワールドマップで) 視点変更
- ⑨ ヘルプ表示
- ⑩ 一時停止

一時停止中、ブースト機能を使う

- ⑤ ゲージマックス
- ⑥ 高速モード
- ⑦ ダメージ 9999 固定
- ⑧ エンカウント無し

ゲームブースター 機能一覧

下記のキーを押すことで、ブースター機能のオンとオフが切り替わります。

ブースト機能	内容	機能を有効にするキー
高速モード	ゲーム全体が高速になります。	F1
ゲージ マックス	戦闘中に、HP、MPとトランス、ATBゲージが常にMAX状態になります。	F2
ダメージ 9999固定	戦闘で与えるダメージが9999になります。	F3
エンカウント なし	敵とのエンカウントが無くなります。(イベントバトルは発生しますが、妖精には会えなくなりますので、ご注意ください。)	F4



以下のブースト機能は、下記のキーを押す、またはメニューのコンフィグから利用できます。
これらの機能は一度使用すると元の状態に戻せなくなるので、セーブデータの上書きなどにご注意ください。

ブースト機能	内容	機能を有効にするキー
アビリティマスター	武器や防具などを入手した時に、付随しているアビリティを、いきなりマスターすることができます。	F5
レベル魔石力MAX	レベルと魔石力が最大値になります。	F6
ギルMAX	ギルが最大値になります。	F7



■冒険の基本は「会話」と「調査」

物語を進めるには、多くの人と話をしたり、さまざまな場所を調べることが必要となります。宝箱や看板、上り下り可能なハシゴ、といった調べられるものがある場所では、操作キャラクターの頭上に「フィールアイコン」が表示されるので、このときに「！」ボタンを選択すると、何かしらのアイテムまたは情報を得たり、ハシゴを上り下りすることができます。フィールアイコンはおもに「！」が表示されますが、調べたときに選択肢が出る場所では「？」が表示されるようになっています。

■アクティブタイムイベントで広がる物語

物語の節目で発生するATEは、見るかどうかをプレイヤーが選択できるイベントです。画面の左下に、ATEが発生中であることを表す文字が出ているときならばいつでも、ATEボタンを押してイベントを見ることができます。（例外として、文字が灰色の場合は自動でイベントを見ることになります）ATEを見なくても物語は進められますが、見ておけばストーリーの裏側や登場人物の一面を知ることができ、物語への感情移入度はより高まることでしょう。プレイヤーの選択でATEが変化することもあります。ATEでどのようなイベントが見られるかは、その直前に発生したATEでどのイベントを見たかなど、事前にプレイヤーがとった選択で変わる場合があります。イベントを見た結果、のちの会話内容が変わることもあるので、いろいろ試してみるといいでしょう。

■セーブのしかた

特定のモーグリに話しかけると、プレイデータのセーブが可能です。なかには、話しかけてもセーブできないモーグリや、姿を隠しているモーグリもあるので注意しましょう。また、ワールドマップ上では、モーグリアイコンをタップするとモーグリが現れてセーブができます。

■オートセーブ

「FINAL FANTASY IX」のオートセーブは、フィールドマップ切り替え時に行われます。オートセーブの続きは、タイトル画面の「CONTINUE」からプレイできます。なお、イベントが発生するマップで中断されると、再開時に同じイベントが発生する場合があります。あらかじめご了承ください。

■モーグリたちと手紙をやりとりする「モグネット」

モーグリに話しかけて「モグネット」を選ぶと、ほかのモーグリに手紙を届けるように頼まれたり、ジタン宛ての手紙を見せてもらえることがあります。また、預かっていた手紙をモーグリに渡せば、その内容を読むことが可能です。手紙の受け渡しができるように、どの名前のモーグリがどの場所にいるかをチェックしておくといいでしょう。ただし、物語が進むと居場所が変わるモーグリもいるので気をつけてください。



■ATB

バトルで負けないために

本作のバトルは、つねに時間が流れている「アクティブタイムバトル(ATB)」になっています。また、バトル中に選択できるコマンドは、キャラクターごとにちがっています。それぞれのキャラクターが実行できるコマンドを考えて、状況に沿った戦略を立てることが、バトルで勝利する近道と言えます。

逃げるボタンで逃げる

GとHキーを同時押しすることで戦闘から逃げるができます。ただし、逃げるまでに時間がかかり、そのあいだに攻撃を受けてしまう場合もあります。(敵によっては逃げられないこともあります)

■トランス

コマンドが変化する「トランス」

敵からの攻撃を受けてトランスパワーが満タンになったキャラクターは、身体が光ってトランスします。トランス中は、攻撃力が上がるほか、実行できるコマンドが変化して特殊な攻撃を行なうことが可能です。強い敵と戦うときにトランスするように、トランスパワーを事前に調節しておくのも有効な戦法です。

ジタン

コマンド『秘技』が『裏技』に変化し、強力なアビリティが使用可能になる。

ビビ

コマンド『黒魔法』が『W黒魔法』になり、黒魔法を2回連続で唱えることが可能になる。

ガーネット

コマンド『召喚』が『幻獣』に変わり、一定時間ごとに自動的に召喚獣を呼び出せるようになる。

スタイナー

とくにコマンドは変化しないが、『たたかう』などで与えるダメージ量が通常時の3倍になる。

フライヤ

『ジャンプ』が敵全体を対象とした攻撃に変化し、攻撃力も通常時とは異なったものになる。

クイナ

コマンド『たべる』が『調理』に変化し、敵の残りHPが1/2以下のときでも青魔法の習得が可能になる。(『たべる』の場合は、敵の残りHPが1/4以下のときでなければ習得できない)

エーコ

コマンド『白魔法』が『W白魔法』に変化し、白魔法を2回連続で唱えることが可能になる。

サラマンダー

コマンド『奥義』が『絶技』に変化し、奥義の効果が全体へおよぶようになる。



■ステータス異常について

キャラクターの状態が変化することを「ステータス異常」と言います。

ステータス異常には下記のように有利なものと不利なものがあるので、バトルではうまく利用したいところです。
なお、バトル中の場合は、ステータス異常を解除する(または発生させる)アイテムや魔法を使おうとしたときに、その時点で発生しているステータス異常をアイコンで確認することができます。

このステータス異常には注意！

①全滅の可能性があるステータス異常：

味方全員が戦闘不能・ストップ・石化・猛毒のどれかになると、その時点で全滅(ゲームオーバー)となってしまうので注意しましょう。

②成長が止まってしまうステータス異常：

バトル終了時に戦闘不能・石化・ウイルス・ゾンビのどれかになっていると、そのキャラクターにはEXPやAPが入らず、成長しなくなってしまいます。

■有利になるステータス異常

リレイズ

戦闘不能状態になっても、HPが回復して戦闘不能状態が解除される

おもな解除方法

デスペル、効果が発動する



シェル

魔法攻撃から受けるダメージが減る

おもな解除方法

デスペル、時間経過



リジェネ

HPが徐々に回復する

おもな解除方法

デスペル、時間経過



プロテス

物理攻撃から受けるダメージが減る

おもな解除方法

デスペル、時間経過



ヘイスト

ATBゲージの増加スピードが速くなる

おもな解除方法

デスペル、スロウ、時間経過



バニシュ

物理攻撃のダメージを受けなくなる

おもな解除方法

デスペル、魔法攻撃を受ける、時間経過



レビテ

ATBゲージの増加スピードが速くなる

おもな解除方法

デスペル、時間経過



リフレク

魔法を跳ね返す(跳ね返せない魔法もあり)

おもな解除方法

デスペル、時間経過



■不利になるステータス異常(戦闘後解除)

混乱

操作不能になり、敵味方関係なく攻撃をくり返す

おもな解除方法

エスナ、物理攻撃を受ける



バーサク

攻撃力は上がるが操作不能になり、ひたすら攻撃をくり返す

おもな解除方法

ギサールの野菜



ストップ

効果…時間が止まって操作不能になる

おもな解除方法

デスペル、万能薬



毒

毒によってHPが徐々に減っていく

おもな解除方法

ポイズナ、エスナ、毒消し、万能薬、時間経過



睡眠

眠ってしまって操作不能になる

おもな解除方法

エスナ、物理攻撃を受ける、時間経過



スロウ

ATBゲージの増加スピードが遅くなる

おもな解除方法

デスペル、ヘイスト、時間経過



ヒート

火傷のため、行動したとたんに戦闘不能状態になる

おもな解除方法

エスナ、時間経過



フリーズ

氷づけになって行動不能になるうえ、物理攻撃を受けると戦闘不能状態になる

おもな解除方法

エスナ、時間経過



ミニマム

体が小さくなり、攻撃力や防御力が下がる

おもな解除方法

ミニマム、エスナ、万能薬



死の宣告

頭上のカウントがゼロになると、戦闘不能状態になる

おもな解除方法

なし

徐々に石化

頭上のカウントがゼロになると、石化状態になる

おもな解除方法

ストナ、エスナ、万能薬、金の針

■不利になるステータス異常(戦闘後継続)

石化

石になって操作不能になる

おもな解除方法

ストナ、金の針



暗闇

視界が悪くなり、物理攻撃が当たりにくくなる

おもな解除方法

エスナ、目薬、万能薬



猛毒

強力な毒によって操作不能になり、さらにHPとMPが徐々に減っていく

おもな解除方法

ポイズナ、毒消し、万能薬



迷惑

敵の物理攻撃により受けたダメージの半分を、味方全員も受けてしまう

おもな解除方法

迷惑チン



ウイルス

成長が止まり、バトルで勝ってもEXPやAPが入らなくなる

おもな解除方法

ワクチン



ゾンビ

回復の効果がすべて反対の効果になる

おもな解除方法

おふだ



沈黙

詠唱ができなくなり、魔法が使えなくなる

おもな解除方法

エスナ、やまびこ草、万能薬



戦闘不能

回復するまで操作不能になる

おもな解除方法

レイズ、アレイズ、フェニックスの尾、フェニックスの羽

■属性

攻撃のなかには、火や冷などの属性をもつものがあります。

一方、装備品やモンスターには「属性に対する相性」というものが設定されており、属性を持つ攻撃によるダメージ量に大きな影響をおよぼします。

■パーティー編成・隊形

バトルに同時に参加できるのは最大4人

バトルに同時に参加できるキャラクターは最大4人。

そのため、仲間が5人以上いるときは、そこから4人を選んでパーティーを組むことになります。

前列と後列のちがい

メニュー画面で「たいけい」を選んだときには、各キャラクターごとに前列・後列の配置を変更できます。

後列にいるキャラクターは、「たたかう」で与えるダメージ量が半減してしまうかわりに、物理攻撃で受けるダメージ量も半減されます。



■アビリティについて

アビリティを使うためには

アイテムを装備すると、そのキャラクターの潜在能力が引き出されて、アビリティという形で使用することができます。アイテムを装備からはずしてしまうと、引き出されていたアビリティは使えなくなりますが、アイテムを装備したままバトルをくり返して「マスター」すれば、装備をはずしてもそのアビリティが使えます。

アビリティをマスターする方法

アビリティをマスターするには、それぞれのアビリティに設定されている量のAP（アビリティポイント）をためなければいけません。

アイテムを装備した状態でバトルに勝利すると、引き出されているアビリティにAPが加算されていきます。たまっているAPの量は、メニュー画面の「アビリティ」でカーソルを合わせたり、「ステータス」で画面を選択すれば確認可能です。

コマンドとして使用できるアビリティを「アクションアビリティ」と呼びます。

アクションアビリティを使用するにはMPが必要です（一部例外あり）。

アクションアビリティには下記のようなものがあり、使用できる種類がキャラクターごとに決まっています。

なお、トランス中は名前や効果が変わるアビリティも存在します。

□タン「秘技」、ビビ「黒魔法」、スタイナー「剣技」

サポートアビリティ

装備することで、バトル中に効力を発揮するアビリティを「サポートアビリティ」と呼びます。

サポートアビリティは、キャラクターが持つ「魔石力」を振りわけることで装備します。

強力なアビリティほど、装備するのに大量の魔石力が必要です。

どのサポートアビリティを 装備するか、自分なりの組み合わせを考えてみましょう。

■チョコボ

とある場所でチョコボに出会うと、乗り物として利用できるだけでなく、

チョコボに乗ったまま特定の場所に入ることによって『ここほれ！チョコボ』を遊べるようになります。

『ここほれ！チョコボ』は、制限時間内に、各所に埋もれているアイテムを掘り出していくミニゲームです

（遊ぶためにはギルが必要）運がよければ、高価なアイテムを掘り出せるかもしれません。



■カードゲーム(クアッドミスト)

基本ルール

プレイヤーと対戦相手は、手札にした5枚のカードを、4x4マスのフィールドに1枚ずつ 交互に置いていきます。下のよう、カードの置きかたしだいでは、相手のカードを裏返して自分のものにすることが可能です。両者がすべてのカードを出し終えたとき、自分の色のカード枚数が多い側が勝ちとなります。

いろいろな戦略

カードゲームの必勝法はひとつではありません。
フィールドの形状や、手持ちのカードの種類によって、さまざまな戦法が考えられます。
ここでは、基本的なふたつの戦いかたを紹介しておきましょう。

三角マークで守りを固める

三角マークのない方向を隠すようにカードを置いていけば、
カードバトルに負けないかぎり、裏返されることはなくなります。

一発逆転を狙う

相手にカードを裏返されても、もう一度裏返せば自分のものにもどります。
コンボなどを利用すれば、最後に相手のカードを一気に裏返して逆転するという戦法も可能です。

(c)2000, 2001, 2016 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

