

# Might and Magic® III

## Isles of Terra

マッキントッシュ用リファレンス・カード

Might and Magic and New World Computing are required trademarks of World Computing, Inc.  
All other names and trademarks are the property of their respective holders.

### インストール方法

#### ❖ システム・インフォメーション

メモリ：Might and Magic IIIは、System 6.0.X上でモノクロ・モードで実行させるときには、800KBの空きメモリが必要です。System 7.Xの場合、最低2MBの空き領域が必要になります。カラー・モードで実行するには4MBのメモリが必要です。Might and Magic IIIにそれ以上のメモリを割り当てることができれば、ゲームの実行はそれだけスムーズになります。

ハードディスクの空き容量：Might and Magic IIIをモノクロ・モードで実行するには、最低6MBの空き容量が必要です。カラーのMight and Magic IIIの場合、16MBの空き容量が必要となります。それだけの空き容量がない場合には、**M&M3 sound**という名前のファイルをインストールせずにプレイすることができます。また、Might and Magic IIIでは、System7のエイリアス機能とドラッグ&ドロップ機能が使用できます。

#### ❖ インストール

Might and Magic IIIインストーラーをお使いになると、カラー版Might and Magic IIIまたはモノクロ版Might and Magic IIIを選択し、指定したハードディスク上にインストールすることができます。カラーとモノクロの選択は、ColorおよびB&Wと名前が付けられたボタンをクリックするだけで行えます。初期値はカラーです。また、**M&M3 sound**というファイルはオプションになっています。インストーラーは、選択された条件にしたがって、インストールに必要な空き容量を表示します。

#### ❖ Might and Magic IIIのプレイ

プレイする前とプレイした後に、保存したゲーム・ファイルのバックアップをとることをお勧めします。このようにすれば、もしも保存したゲーム・ファイルがダメージを受けても、バックアップを作成した最後の地点からゲームを再開することができます。

### ゲームの開始

Might and Magic IIIのアイコンをダブルクリックすると、新規ゲームを始めるか、または、保存したゲームをロードするかを選択ができます。**[⌘] [M]**キーを押すか、ファイル・メニューから「新規ゲーム」を選択し、新規ゲームを開始してください。保存するゲームに名前を付けると、完全装備した6人編成のパーティとともに最初の町の中心部から冒険が始まります。すぐに冒険に出発することも、宿屋に引返してあなた自身でパーティに加わるキャラクターを作成することもできます。











**[⌘] [O]**キーを押すか、または、ファイル・メニューから「開く」を選択して保存したゲームをロードします。標準的なオープン・ダイアログボックスが現れ、すべての保存したゲームのファイル名を表示します。希望のゲーム・ファイルをロードしてください。

ゲーム中何箇所かなぞなぞができますが、その答はローマ字で入力してください。









## メニュー・バー

Might and Magic IIIのメニュー・バーは下記の通りです。各コマンドの機能について簡単に説明します。

### ファイル・メニュー

  新規ゲーム	新規ゲームを開始します。
  開く	すでに保存してあるゲームをロードします。
  保存	現在進行中のゲームを現在の位置で保存します。また、パーティーが宿屋に入ると、ゲームは自動的に保存されます。
  閉じる	現在進行中のゲームを閉じ、すでに保存してあるゲームを開くか、または、新規ゲームを開始することができます。
  終了	Might and Magic IIIを終了し、ファインダーに戻ります。

### ゲーム・メニュー

  効果音	効果音のon/offを切り換えます。
  足音	歩き回る音のon/offを切り換えます。
  音楽	音楽のon/offを切り換えます。
メッセージ速度	メッセージの表示速度を変更することができます。
フルアニメーション	このオプションをonにすると、ゲーム・スピードは遅くなりますが、ゲーム中の屋外風景に動きを与えます。
  背景	ゲーム画面の背景部分の表示/非表示を切り換えます。
ミスター・ウィザード	パーティをファウンテン・ヘッドに戻し、各キャラクターから経験値を1マイナスします(レベル1のキャラクターには、このペナルティは適用されません)。

## ナビゲーション・ウィンドウ

Might and Magic IIIの各種ウィンドウのオプションを選択するには、希望するオプションのアイコンをマウスでクリックしてください。

はい/いいえの答えが必要なオプションの場合、はいは $\langle Y \rangle$ キー、いいえは $\langle N \rangle$ キーを押すか、アイコンをマウスでクリックします。



ほとんどのウィンドウは $\langle \text{esc} \rangle$ キーで消すことができます。

### カラーのMacintoshの場合

状態を示す値は、現在の数値とその最大値との関連で色を変化させます。キャラクターのジェムとモンスターの名前も現在のヒット・ポイントとその最大値との関連で色を変化させます。5つの色には次のような意味があります。

灰色	最大値以上	緑	最大値(正常値)	黄	最大値以下
赤	最大値の25%以下	青	0または0以下		

### モノクロのMacintoshの場合

状態を示す値は、現在のヒット・ポイントとその最大値との関連で、キャラクターのジェムをバーグラフで埋めるように表示されます。重要な値は次の3つです。

100%	最大値以上	75%	最大値(正常値)	0%	0または0以下
------	-------	-----	----------	----	---------

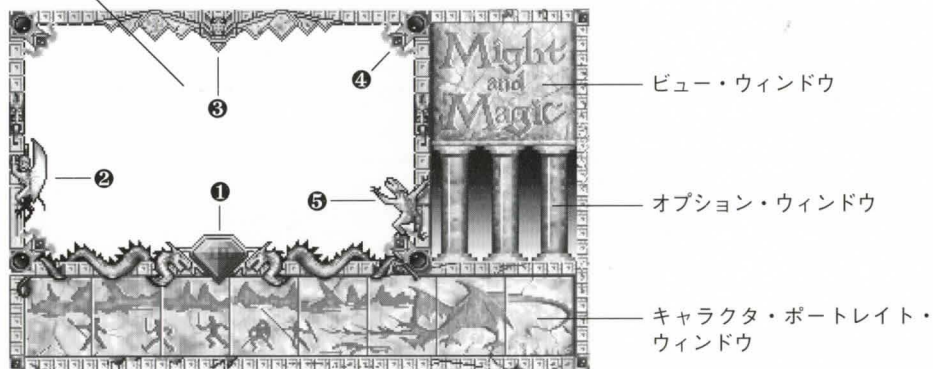
バー部分は、キャラクターの受けたダメージや治癒の程度によって、次第に増えたり減ったりします。

## ゲーム画面

Might and Magic IIIの世界は、このディスプレイ・ウィンドウを通して見るようになります。ディスプレイ・ウィンドウの5つのエレメントには、警告や方向指示などの機能が備わっています。

- 1 ディスプレイ・ウィンドウの一番下にあるジェムは、パーティ・メンバーの誰かが**方角感覚**のスキルを持っていれば、パーティが現在どの方角に向かっているかを表示します。
- 2 ディスプレイ・ウィンドウの左下のガーゴイルは、**空中浮揚**の呪文が有効なあいだ、羽根を動かします。
- 3 ディスプレイ・ウィンドウの中央上のコウモリは、パーティ・メンバーの誰かが**危険探知**のスキルを持っていると、モンスターの攻撃を感知して口を動かします。
- 4 ディスプレイ・ウィンドウの4隅にある4つのジェムは、**元素力からの防御**などの防護の呪文が有効なとき、光ります。
- 5 ディスプレイ・ウィンドウの右下のグレムリンは、パーティ・メンバーの誰かが**隠し戸探し**のスキルを持っていると、**秘密の通路**(薄い壁)がパーティの目の前あるときに腕を振ります。オプション・ウィンドウの**蹴破る**を選択して、秘密の通路に入ります。

ディスプレイ・ウィンドウ



Might and Magic IIIのゲーム画面

### キャラクタ・ポートレイト・ウィンドウ

キャラクタの肖像の下のジェムは、カラーのMacintoshでは、キャラクタの健康状態にしたがって色を変えます。モノクロのMacintoshでは、バーグラフで表示されます。キャラクタの表情も、そのキャラクタの健康状態にしたがって変化します。このジェムの色や表情が変化したら、キャラクタ情報チャートを調べてください([F1] ~ [F8]のキーを押すか、または、キャラクタの肖像をダブル・クリックします)。黄色の枠がそのキャラクタの肖像を囲みます。この肖像のスペースは8つあり、6人分がプレイヤー作成用で、2人分がハイヤリング用です。

### ビュー・ウィンドウ

ウィザードの目の呪文が唱えられると、このスペースにパーティ周囲の俯瞰地図が表示されます。

### オプション・ウィンドウ

このウィンドウのオプションを選択するには、アイコンをマウスでクリックするか、または、対応するキーを押してください。

## 冒険

Might & Magic IIIの世界を移動するには、矢印キーまたは、ディスプレイ・ウィンドウでマウス・ボタンを押します。上下の矢印キーを押すとパーティは前後に移動します。左右のキーを押すと左右に向きを変えます。コマンド・キー([Ctrl])を押しながら左右の矢印キーを押すと、パーティが見ている方向を変えずに横に移動します。スペース・バーを押すと待機することになり、動かないで時間を進め、モンスターの方から接近させます。左右に向きを変えるときは、時間は経過しません。

ゲーム画面のオプション・ウィンドウには、次のような9つのオプションがあります。



**発射**：間に障害物がないと、飛び道具を装備しているメンバーは飛び道具をまっすぐに発射します。



**呪文**：呪文のウィンドウを開きます。呪文を唱えられるキャラクタに対しては、事前選ばれた呪文が表示されます。もう一度このアイコンをクリックし、選んだ呪文を唱えます。使用する呪文を変更するには、変更を選びます。選んだキャラクタが知っているすべての呪文のリストが表示されます。各呪文の右に、消費するスペル・ポイントとジェムが表示されます(12/2と示されていると、12のスペル・ポイントと2つのジェムを消費するということです)。希望の呪文を選択し、OKをクリックします。これで、その呪文を唱える準備が整いました。



**休息**：パーティのメンバー1人当たり少なくとも1フードあることを条件に、パーティのヒット・ポイントとスペル・ポイントを回復します。残っている食料の数に応じて、左から順に食料の数分だけのメンバーが回復します。キャラクタの状態によっては、休息すると死んでしまうことがあるので、休息するときには注意してください。大抵のモンスターは、休息している冒険者を襲う傾向があります。



**蹴破る**：パーティの中で意識のある前哨2人のメンバーが力をあわせて、秘密の通路を隠している鍵のかかった扉、鉄格子、薄い壁を破ろうとします。



**解雇**：パーティのメンバーを最初に登録されていた宿屋に戻します。パーティには、最低でも1人のメンバーがいなくてはなりません。



**クエストの表示**：現在の地域に関するコーラックの手記と現在のクエスト・ウィンドウが表示されます。



**自動マップ**：パーティのメンバーの最低1人が地図作成のスキルを持っていると、現在の地域の地図が表示されます。



**情報**：現在の年月日、時刻を示すゲーム情報ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、光のように、現在唱えられている呪文も表示されます。



**クイック・リファレンス**：パーティのメンバーの生命力、ゴールド、食料の状態等を示すクイック・リファレンス・リストを表示します。

## 重要な場所



















鳥のあちこちに、キャラクタの成長に役立つ重要な場所があります。

- ❖ **宿屋**：キャラクタを作成したり、採用したり、削除したりします。ハイヤリングも、ここでパーティに加えることができます。
- ❖ **寺院**：キャラクタとアイテムを回復したり、祝福を受けたり、呪いを解いたりします。
- ❖ **鍛冶屋**：アイテムの売買、識別、修理ができます。
- ❖ **道場**：キャラクタのレベルを上げる訓練をします。
- ❖ **居酒屋**：食料を買ったり、噂を集めたり、ヒントを聞いたりすることができます。
- ❖ **ギルド**：呪文を学びます(会員証が必要です)。
- ❖ **銀行**：余分なゴールドやジェムを安全に保管できます(利息もつきます)。

## 戦闘

敵がパーティと同じ区画に入ると、白兵戦が始まります。戦闘中の移動は、向きを変えることしかできません。白兵戦では、パーティは3匹までのモンスターと対戦しますが、他のモンスターは攻撃のチャンスを待って、後ろに並んで待機しています。1、2または3のキーを押すか、敵の名前か敵の絵をクリックし、攻撃する敵を選びます。すると、目標とする敵の名前が枠で囲まれます。敵への攻撃が成功すると、敵の絵の上に赤い血飛沫が現れます。敵に与えたダメージが大きければ大きいほど、血飛沫も大きくなります。魔法の武器と呪文は、別の飛沫で表されるダメージを与えます。





ゲーム画面のオプション・ウィンドウでは、次の9つのオプションがあります。

- |  |   |   |
|--|---|---|
|  |  | クイック・ファイト：現在のクイック・ファイト設定を使って敵を攻撃します。マウス・ボタンでこのアイコンをクリックすると、パーティはクイック・ファイト・オプションで選択されている行動をとります。 |
|  |  | 呪文：冒険で説明したのと同様です。   |
|  |  | 攻撃：キャラクターが装備している武器で目標とする敵を攻撃します。  |
|  |  | 使用：アイテム・ウィンドウが開き、そのキャラクターが、アイテムを装備したり、取り外したり、アイテムの特殊能力を使用したりできます。                               |
|  |  | 退却：退却に成功すると、枠で囲まれていたキャラクターは、近くの安全な場所まで退却し、戦闘後にその他のメンバーと合流することができます。                             |
|  |  | 防御：枠で囲まれているキャラクターは、敵の次の攻撃を防御しようとしています。  |
|  |  | クイック・ファイト・オプション：クイック・ファイトを選択したときに、そのキャラクターが、攻撃したり、事前を選択した呪文を唱えたり、退却するよう設定することができます。             |
|  |  | 情報：冒険で説明したのと同様です。   |
|  |  | クイック・リファレンス：冒険で説明したのと同様です。  |

## キャラクターの作成

- ◆ 宿屋に入り、宿帳を記入してから、作成のアイコンを選択します。
- ◆ 上下の矢印キーを使って、使用可能な顔の中から希望のキャラクターの肖像を選びます。最初からパーティに参加しているキャラクターの顔を使う場合は、まずそのキャラクターをパーティから削除しておかなくてはなりません。
- ◆ 能力値変更アイコンをマウスでクリックすると、能力値が変化します。
- ◆ 能力値は、交換することができます。能力値を交換したい場合は、1つの能力値(強さなど)を選び、そのアイコンをドラッグして、交換したい他の能力値(幸運など)の上にドロップします。こうすると、強さの能力値と幸運の能力値が入れ替わります。
- ◆ 満足すべき能力値になったら、希望の職業を選んで、キャラクターの職業を決めます。
- ◆ 希望の属性をクリックし、属性を決めます。
- ◆ そのキャラクターに名前を付けて、作成を選びます。
- ◆ これで、キャラクターは宿帳に登録され、キャラクター作成画面を終了すると、リスト表示されています。
- ◆ パーティのメンバーに新しいキャラクターを追加するには、そのキャラクターをメンバー表までドラッグします。



## キャラクターの表示



キャラクターの能力値を表示するには、 ~  のキーを押すか、キャラクターの顔をダブル・クリックします。キャラクター表示、呪文またはアイテム・ウィンドウが表示されているときに、 ~  のキーを押すか、別のキャラクターの顔をクリックすると、そのキャラクターの情報が表示されます。



キャラクター表示ウィンドウ

キャラクター表示ウィンドウ内の項目はそれぞれ、アイコンと、その項目の現在の値を表す数値を表示しています。アイコンをクリックすると、詳しい情報が表示されます。一般的に数値が大きければ大きいほど、そのキャラクターは強力です。

  アイテム：キャラクターの荷物の内容を表示します。装備されているアイテムはその左に、体のどの部分に装備されているか、および、片手用の武器か、両手用の武器かを示す小さなアイコンが表示されます。アイテム・リスト全体を見るには、上下の矢印キーを使います。武器と防具は、装備オプションを使って装備しないと有効にはなりません。使うオプションを使うと、一部のアイテムの特殊能力または魔法の能力を使用できます。捨てるオプションを使うと、そのキャラクターのバッグの中からそのアイテムを永久に取り除きます。アイテムを別のキャラクターに渡すには、アイテムを選んでから、渡したいキャラクターをクリックします。

  隊列交替：2人のキャラクターの、パーティの中での位置を交換できます。「誰と交換しますか？」というメッセージが表示されたら、場所を交換したいキャラクターをクリックします。キャラクター肖像ウィンドウの右端のキャラクターが一番攻撃を受けにくくなります。

## キャラクターの能力値

- |          |   |
|----------|---|
| 強さ       | 戦闘中に与えるダメージに影響します。                              |
| 知性       | レベルごとに与えられるスペル・ポイントに影響します(魔法使い、射手、レンジャー、ドルイド)。  |
| 魅力       | レベルごとに与えられるスペル・ポイントに影響します(僧侶、パラディン、レンジャー、ドルイド)。 |
| 耐久力      | レベルごとに与えられるヒット・ポイントに影響します。                      |
| 素早さ      | 防御力と、戦闘中の攻撃順序に影響します。                            |
| 正確さ      | 戦闘中の命中率に影響します。                                  |
| 幸運度      | 神秘的な方法で援助します。                                   |
| 年齢       | キャラクターの年齢が増加するにしたがって、能力値が変化します。                 |
| レベル      | キャラクターの相対的なパワーです。                               |
| 防御力      | 防御の能力のことです。                                     |
| ヒット・ポイント | キャラクターが死んでしまうまでに耐えることができるダメージの量です。              |
| スペル・ポイント | 呪文を唱えることができる能力の合計です。                            |
| スキル      | 冒険中に体得した特殊な能力です。                                |
| 称号       | 完成または終了したクエストの記録です。                             |
| 経験値      | 訓練と成長のための資格を得られる数値の合計です。                        |
| 健康状態     | キャラクターの健康状態の説明です。                               |