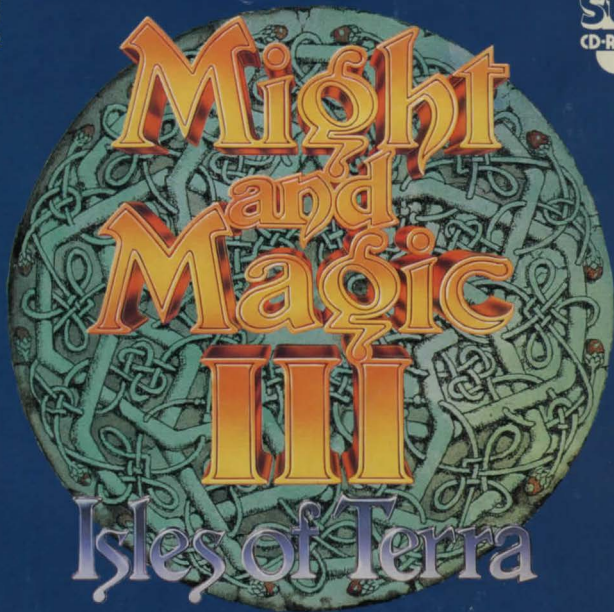


TE
system
PC Engine

SUPER
CD-ROM² SYSTEM



マイトアクトマジック3



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT[®]

このたびは、ハードソンのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

●SUPER CD-ROM²ソフト使用上の注意

- ①PCエンジン、CD-ROMなどハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
- ②CD-ROMディスクには表と裏があります。必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。
- ③ゲームプレイ中にCD-ROMプレイヤーの蓋を開けたり、CD-ROM本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。

●健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れたゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。

ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD-ROM²ディスクは、「**SUPER CD-ROM²**」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

精霊戦争



大地もなく、空気もなく、海洋もなく…。そこにはただ虚空のみが広がっていた。やがて、混沌とした虚空の果てに4つの精霊のロードが生まれた。それぞれに火・水・空気・大地の力を司るロードたちは、虚空の最高支配権をめくり、激しい嵐を巻き起こして醜い争いへと没頭していった。悲劇は、持つ力があまりにも互角であったこと。戦いは何十年にもわたり、永遠に続くかと思われた。しかし、戦いは新しい生命の出現により、予期せぬ方向へと流されていくことになる。

戦いによる嵐が、虚空に大地を生み、まず獣が出現した。が、その時はまだ、それらはロードたちにとってとるに定らない存在でしかなかった。そして、ロードたちの戦いはますます激しさを増し、猛威をふるう嵐が、大地をどんどん肥沃なものにしていった。それが、無力な獣とは違うエルフ、ノーム、ドワーフ、半オーク、そして人間を生み出す結果となる。彼らはロードたちの争いをよそに、大地を耕し、住みやすい環境へと変えていくのだ。

5つのフォース

やかて精霊のロードたちは、自らの命と引き替えの戦利品をとるに足らない存在がからすめられていることを知った。怒りをあらわすために、魔を起こして彼らを攻撃するが、本来の戦いから気を抜けないため、その打撃は、彼らも耐え得る程度のものでしかなかった。そこでロードたちは1日だけ停戦協定を結び、雖も1時間と耐えられない大暴風雨によって、彼らを全滅に追い込むと決めた。そんなロードたちの様子を、雲の上から眺めている存在があった。それらはロードたちに滅ぼされようとしている彼らに同情し、自らの力を分け与えてやることにした。エネルギーを司るコスモニウムは、エルフから魔法使いと射手を、内面を司るエンテリカは、ノームから僧侶と戦士を、自然を司るガイアムは、ドワーフからドルイトと野伏を、戦いを司るベリウムは、半木クから騎士と野蠻人を、そして秘密を司るラビケインは、人間から盗賊と忍者を、それぞれに生み出した。5つのフォースの手によって、ここに10人の騎士が誕生したのだ。

テラ諸島の誕生

そうして、5つのフォースによって生み出された10人の騎士と、4つの精霊のロードたちとの戦いは幕を開けた。予想もしなかった騎士たちの猛攻にあい、ロードたちは戸惑っていた。しかし、とるに決らない存在であった彼らに負けるなど許されるはずもない。ロードたちもまた、必死の思いで戦っていた。が、やかて力尽き、ロードたちは屈服し、騎士たちはフォースの力をもって、ロードをそれぞれ虚空の片隅にやった。5つのフォースは戦場となった土地を海の真ん中に置き、砕いていくつかの島にした。それがこのテラ諸島である。一方、10人の騎士たちは、徘徊するモンスターから人々を守るためにまず町を作り、フォースから授かった訓練方法によって他の者を訓練した。そして冒険家に必要とされるサービスを受けられるスペースを町に建設した。武器を売る場所、治療の館、戦術のトレーニング場をはじめ、宿屋、酒場、魔法ギルド、銀行などがそれである。

現在のテラ諸島



テラ諸島は5つの大陸と大小の島々から成り、5つの町、5つの城、故多くのダンジョンと洞窟、そしてピラミッドなどが点在している。

一番広い大陸はテラ諸島の西にあり、野原や森に覆われて住みやすいためか、この大陸には3つの町が集中している。東の大陸は一面に沼地が広がり、また北の大陸とフロースン諸島は常に雪で覆われた極寒の地である。南の大陸とイリュージョン諸島には砂漠が広がり、強力なモンスターが徘徊するため、人はほとんど住んでおらず、危険な地と恐れられてもいる。

さらにテラ諸島の中心には火の島が、近づく者すべてを拒むようにそびえている。浴若てきたこの島は、険しい火山に囲まれており、まだこの地に足を踏み入れた者はいないといわれている。

Might and Magic III

マイトアントマジック3

とりあつかい まつ かい しよ
取扱説明書

Instruction Booklet

うんめいのなのもとに、^{とびら}扉を^{ひら}開く者よ…。

CONTENTS

バック・ストーリー	Back Story	02
ゲームの始め方	Game Start	07
パットの操作方法	Operation	08
画面の見方	Display	09
アイコン	Icon	11
施設	Instation	15
キャラクターの作成	Character Make	17
ハイアリンク	Harding	17
キャラクター	Character	18
ステータス	Status	21
アイテム	All Items	28
冒険者たちへの助言	Advis	37
附録：テラ諸島全図／魔法一覧表		

ゲームの始め方

Game Start

ゲームを起動するとオープニング・デモが流れ、続いて「NEW GAME」か「LOAD GAME」かたずねてきますので、最初からゲームをする場合は「NEW GAME」を、ゲームの続きをする場合は「LOAD GAME」を選びます。「NEW GAME」を選ぶと、あらかじめ用意されたスターティング・キャラクターの6人が表示されます。ここでRUNボタンを押すと、基本的な武器と3000ゴールド、30ジエム、食料90を持ってゲーム・スタートとなります。また自分でキャラクターを作成することもできます。キャラクターの作成の仕方については、P17を参照してください。

(注)

他のゲームのセーブデータがある場合、ゲームをスタートすることができませんので、削除あるいは初期化を行ってください。すでに「Might & Magic III」のセーブデータがある場合は「LOAD GAME」しか選べませんので、新たにゲームを最初からプレイしたい時は、そのセーブデータを削除してから「NEW GAME」を選んでください。



漆黒の闇に浮かびあがるのは、テラの守護者シェルトム



壮大なる冒険が、今、始まる



基本的なパーティ編成



君の行く手にあるものは……

パッドの操作方法

Operation

	基本操作	移動	アイコン
①	コマンド決定	—	通常アイコン表示 アイコン決定
②	コマンドキャンセル	上：*バッシュ 下：1歩後退 +左：左へ1歩移動 +右：右へ1歩移動	移動モードに戻る
方向キー	上下：コマンド選択 左右：キャラ選択	上：1歩前進 下：後ろを向く 左：左を向く 右：右を向く	上下：アイコン選択 左右：キャラ選択
ラン	+セレクト：リセット		
セレクト	コントロールパネルを開く		

*バッシュ=格子戸や隠し壁を壊します。

■ディスプレイ・ウインドウ

町やダンジョン、フィールドなど、このディスプレイ・ウインドウ上には、様々な『Might & Magic』の世界が映し出されます。また、ディスプレイ・ウインドウ中には、いろいろな危険や警告を示らせる5つの冒険の味方もひかえています。

①青いジェム

パーティのメンバーの誰かが「方角感覚」のスキルを持っていると、パーティが向いている方向を、東西南北（E・W・S・N）で示してくれます。

②ガーゴイル

「空中浮揚」の呪文がかかっていると、ガーゴイルの羽根が左右に動きます。

③コウモリ

パーティのメンバーの誰かが「危険探知」のスキルを持っていると、モンスターの出現を感知して口を動かします。

④4つの宝玉

4つの精霊力に対応しており、「精霊の護り」の呪文がかかっていると緑色に変化します。

⑤グレムリン

パーティのメンバーの誰かが「隠し戸探し」のスキルを持っていると、隠し戸を見つけて腕を動かします。

■キャラクター



■キャラクター

ポートレート・ウインドウ

パーティのメンバー全員の写真が各マスごとに表示されます。移動中に①ボタンを押すと肖像の下のバーは各キャラクターの健康状態を示しています。また、健康状態に変化が生じると、キャラクターの表情も変わりますので、バーの色やキャラクターの表情には常に注意が必要。

■オプション・ウインドウ



■オプション・ウインドウ

移動中はパーティの現在位置周辺のマップが表示されています。移動中に①ボタンを押すと通常アイコンが表示されます。戦闘時には自動的に戦闘アイコンが表示されます。

■ビュー・ウインドウ

通常は『Might & Magic III』のロゴが、また戦闘時には、モンスター名が表示されます。

■コントロールパネル

移動中にSELECTボタンを押すと、コントロールパネルが開きます。「MUSIC」「SOUND」については①ボタンを押すたびにON/OFFが切り替わりますので、どちらか選んで設定します。「SAVE」「LOAD」「HELP」については、①ボタンでコマンドを決定すると、イエス/ノー選択で再度、決定の確認を行ないます。親指を上にしたアイコンを選択したらイエス。②ボタンを押すか、親指を下に向けたアイコンを選択したらノーとなります。

MUSIC：BGMを流すかどうかを選択します。

SOUND：効果音を鳴らすかどうかを選択します。

SAVE：バックアップメモリーにゲームをセーブします。保存できるセーブデータはひとつです。

LOAD：バックアップメモリーからゲームをロードします。

HELP：絶体絶命の窮地に陥った時、このコマンドを思い出してください。ミスター・ウィザードの助けを借り、1レベルの経験と引換えにパーティ全員をスタート地点へ戻します。(もともとレベル1のキャラクターはそのままです。)

アイコン 1

Icon

『**Might & Magic III**』では、移動以外のほとんどの行動をアイコンによって指示していきます。大きく分けると、アイコンには「通常アイコン」「アイテムアイコン」「戦闘アイコン」「ステータスアイコン」の4種類があります。

■通常アイコン

移動中に①ボタンを押すと、オプション・ウィンドウ上に9つの通常アイコンが表示されます。ここでは基本的な行動の指示ができます。

①リファレンス

パーティ全員のHPや食料の数などを一覧表示します。

②スペル

魔法を選択、実行します。ただし、移動時に実行可能な魔法に限ります。

③インフォ

パーティの現在位置、年月日、時刻、所持金(かっこ内は銀行に預けている額)、パーティにかかっている防御魔法などを表示します。

④シュート

弓を装備したキャラクター全員が、一斉に矢を放ちます。前方に敵を見つけたら、気づかれる前に、素早くシュートするのが、戦いを有利にするコツ。

⑤バッシュ

格子戸や隠し壁を壊します。また①ボタン+方向キーの上を押しても格子戸や隠し壁は壊せます。



キャラクターの状態はこまめに確認



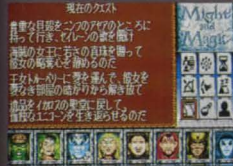
様々な呪文を操ればは展開もスムーズだ



物語はリアルタイムに変化する



各地に残る意味深なメッセージ



数々のクエストをクリアし、真の使命を知るのだ

⑥レスト

8時間の休息をとり、HPとSPを回復させます。ただし人数分の食料が必要です。

⑦クエスト

現在パーティがいるエリアについての説明を表示します。またその後で、現在パーティが請け負っているクエストを表示します。

⑧アイテム

アイテムを扱います。詳しくはアイテムアイコンの項を参照してください。

⑨ステータス

各キャラクターのステータスを表示します。詳しくはステータスアイコンの項を参照してください。

■アイテムアイコン

通常アイコン、または戦闘アイコンでアイテムを選択すると、アイテムアイコンが表示されます。ここではアイテムの装備や受け渡し、使用、破壊などができます。

①渡す：アイテムを他のキャラクターに渡します。

②装備する：アイテムを装備、または外します。

③捨てる：不要なアイテムを捨てます。

④使う：持っているアイテムを使います。

アイコン 2

Icon

■戦闘アイコン

敵に遭遇すると自動的に戦闘アイコンが表示され、戦闘に入ります。また、戦闘中は、速度のステータスが高いキャラクターから順にひとりずつ行動します。敵をすべて倒すと、戦闘が終了して移動モードに戻ります。また戦闘に敗れてゲームオーバーになると、最後にセーブした場所から自動的に再スタートされます。

①リファレンス 通常アイコンと同様です。

②スベル 通常アイコンと同様です。

③ラン

パーティ全員をそのエリアの安全な位置まで逃がします。ただし成功するとは限りません。またこの時、昏睡・睡眠・マヒ状態にあるキャラクターは死亡します。

④アタック 現在、装備している武器で攻撃をします。

⑤ファイト

あらかじめオプションで決めた攻撃方法で攻撃します。

⑥ブロック 防御に徹します。

⑦オプション

武器での攻撃、魔法での攻撃、防御、逃走のいずれかを選択、設定します。

⑧アイテム 通常アイコンと同様です。

⑨ステータス

そのキャラクターの詳しいステータスを表示しますが、通常アイコンの場合と異なり、アイコン選択はできません。



迫り来るモンスターたち



ただがむしやりに戦うだけでは勝てない



レベルが低いときは全滅しやすい



表情が変わったら注意!



勇者の称号を求めて……

■ステータスアイコン

通常アイコン、または戦闘アイコンでステータスを選択すると、ステータスアイコンが表示されます。各キャラクターの詳しいステータスの表示や、パーティの隊列の入れ換え、ハイリングの解雇などができます。

①リファレンス

通常アイコンと同様です。

②スキル

そのキャラクターが持っているスキルを、すべて表示します。

③エクステンション

パーティの隊列を入れ換えます。

④コンディション

各キャラクターの健康状態を詳しく表示します。

⑤ティスマス

パーティの中のハイリングを解雇します。

⑥アワード

パーティがこれまでに獲得した称号を表示します。

⑦レジスト

そのキャラクターの魔法に対する抵抗力を表示します。

町の中には、10人の騎士が建てた様々な施設があります。また、ここにあげた以外にも冒険の助けとなる施設もありますので、自分の目で確かめてみてください。

■武器屋

アイテムの売買、鑑定、修理を行ないます。ただし営業は日中のみ。利用すると1時間経過します。

①**武器購入**：武器を買います。 ②**防具購入**：防具を買います。

③**アイテム購入**：アイテムを買います。

④**渡す**：アイテムを他のキャラクターに渡します。

⑤**装備する**：アイテムを装備、または外します。

⑥**捨てる**：不要になったアイテムを捨てます。

⑦**修理**：戦闘によって壊れたアイテムを修理します。

⑧**売却**：アイテムを売ります。

⑨**鑑定**：アイテムに秘められた能力などを鑑定します。

■宿屋

ハイアリングの雇用、解雇ができます。ただし、宿泊や休息はできません。

雇用：ハイアリングを雇います。ハイアリングは日給制でレベルによって値段は違います。一度にパーティに参加できるのは2人までです。

解雇：現在、雇っているハイアリングを解雇します。



種類の多様な武器や防具、その他日用品の売場には、ふじった騎士が常駐している。
「大したもんだろ？ 種類も多分ある、いやがちなぞ？」



カウンター奥の壁に飾られている中世美術、豪華の装飾品は常に目新らしい。
「フェアウェアイングスへようこそ、選りませますか？」



ロングコートの上には、カウンターの上に置かれた旗が飾られており、旗には様々な冒険者の肖像が描かれている。
「お久しぶりです、どうですか？」

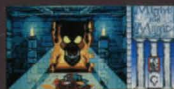


ローブを着た二人の人物、自動販売機が設置されている。そのほか、様々な種類のアイテムが並べられており、目新しいアイテムが並べられている。
「お久しぶりです、どうですか？」

■酒場

休息に必要な食料の他、情報も入手できます。営業は夜間のみ。

ドリンク：酒を飲みます。その後でチップを渡すと情報が得られることもあります。ただし飲み過ぎると酔っぱらい、虚弱状態になります。



酒場の片隅の片隅に座る騎士、中世の装束を身にまとった騎士が座っている。
「Fairyの騎士が来た、お久しぶり！」



アングロの騎士が座っている。そのほか、様々な種類のアイテムが並べられている。
「お久しぶりです、どうですか？」



酒場の片隅の片隅に座る騎士、中世の装束を身にまとった騎士が座っている。
「Fairyの騎士が来た、お久しぶり！」

食料：休息に必要な食料を買い

だめします。

チップ：ドリンクを飲んでからチップを払うと、重要な情報やヒントが聞けるかも…。

うわさ話：酒場にいる人たちのうわさ話から、情報やヒントが得られることもあります。

■寺院

キャラクターのHPや健康状態、アイテムにかけられた呪いなどを完全に回復してくれます。

治療：死亡や根絶状態に陥ったキャラクターはもちろん、すべての状態を完全に治療してくれます。ただし、ゴールドはかなり高いですが…。

寄付：町ごとにある寺院に寄付をし続けると、なにかいいことがあるかもしれません。

解説：呪いをといてくれます。

■ギルド

そのギルドの会員証があれば、ゴールドを払って魔法を学ぶことができます。夜間のみしか開いていません。

ギルド情報：そのギルドの由来などを説明してくれます。

スベル購入：魔法を買います。

スベル情報：その魔法の効果などを、無料で説明してくれます。

■訓練所

キャラクターのレベルアップを行ないます。ただしレベルアップには充分な経験とゴールドが必要です。

■銀行

ファウンテン・ヘッドだけにある施設で、週に1%の利率でゴールドとジェムを預かってくれます。万一に備えて大金は銀行に預けておくようにしましょう。

キャラクターの作成

Character Make

ハイアリング

Hiring

■キャラクターの作成

「NEW GAME」をプレイする時、スターティング・キャラクターを選ばず、自分でキャラクターを作成することができます。

まず、スターティング・キャラクターの中から、変更したいキャラクターを方向キーの左右で選択します。続いて種族・性別入力/職業・属性入力/名前入力の中から変更したい項目を選び、①ボタンで決定します。

種族・性別入力では、方向キーで顔を選択します。選択した顔に対応した種族と性別が自動的に決定され、左側に表示されます。

職業・属性入力では、能力値のところの「ROLL」を選ぶとサイコロを振り直し、能力値を決定します。また、能力値のところからツールを持っていくと、能力値の交換ができます。

名前入力では、方向キーで1文字ずつ選択し、①ボタンで決定します。RUNボタンまたは、ENDのところから①ボタンを押せば名前が決定されます。もう一度RUNボタンを押せば、キャラクターの作成は終了です。

■ハイアリング

パーティは最高二人までのハイアリングを、宿屋で雇うことができます。ただしハイアリングには日給で雇用料を支払わなくてはならず、雇用料に満たない所持金ではハイアリングを雇うことはできません。雇用料はハイアリングのレベルによって異なり、また、パーティが経験を積んでレベルアップするにつれてハイアリングも成長し、雇用料も値上がりしていきます。



特性を生かした使いやすいキャラクターを作ろう



腕力での勝負か、魔法での勝負か



ハイアリングは必ずパーティにいれておこう



キャラクター 1

Character



■種族

精霊のロードたちが起こす嵐で肥沃になった大陸には、すべての面で獣よりもすぐれた5つの種族が誕生した。

エルフ：おもに森や谷に住み、すぐれた知性と俊敏な身のこなしを備えている。自然力に対する抵抗力が低く、先天的なスキルを持っていないのが欠点だが、高度な魔法の素質を秘め、エネルギーや魔法に対する抵抗力が高い。

■基本抵抗力/火:0 寒さ:0 電気:0 毒:0 エネルギー:5 魔法:5

ノーム：陽気で活動的。強靱な精神力を持ち、魔法に対する抵抗力が極めて高いのが特長。また、寒さの厳しい地方に住んでいるため自然力に対する抵抗力もあり、最初から隠し戸探しのスキルを持っているのも頼もしい。

■基本抵抗力/火:2 寒さ:2 電気:2 毒:2 エネルギー:2 魔法:20

ドワーフ：小柄だが、たくましい身体を持つため、最前列での戦闘で力を発揮するタイプ。魔法を操る能力はまったく持たない種族だが、危険の多い砂漠で生き延びる術として、危険探知のスキルを身につけている。

■基本抵抗力/火:5 寒さ:5 電気:5 毒:20 エネルギー:5 魔法:0

半オーク：際立った耐久力を持ち、自然力に対する抵抗力は抜群でありながら、魔法に対しての抵抗力が極端に低い。もともと戦うこと自体を好み、非常に攻撃型の種族なので、先天的なスキルを持たないのが残念。

■基本抵抗力/火:10 寒さ:10 電気:10 毒:0 エネルギー:0 魔法:0

人間：あらゆる自然力や魔法に抵抗でき、魔法を操る精神力も備えた、非常に能力の平均している種族。また、順応性が高く、どんな職業にも対応できるのが特長。泳ぎ手のスキルをすでに持っている。

■基本抵抗力/火:7 寒さ:7 電気:7 毒:7 エネルギー:7 魔法:7

アソウの 種族	性別	属性	人間	レベル	1687/68
体力	147	18	HP	1512/1512	
知性	107	10	A.C.	504/504	
腕力	107	10	魔法	67/6	
速度	167	16	経験値	2700	
幸運	17	19	所持金	1024000	
幸福	11	11	年齢	397/39	



キャラクター 2

Character

■職業

5つのフォースから与えられた力によって生まれた10人の騎士はそれぞれに違う職業を持っていた。けれどパーティは6人。すべての職業を手にすることはできない。特に自分のキャラクターを作成するなら、種族との適合性やスキル、パーティ全体のバランスなどを考えて選択したい。選んだ職業は後から変更できないので慎重に。

魔法使い：戦闘能力も耐久力も極めて低く、アイテムも最低限の物しか装備できない。まして弓すら使いこなせない。一見絶望的なこの職業の強みは、すべての欠点を補って余りある強力な攻撃魔法。高めておきたい能力は知性。地図師のスキルを持っている。

射手：弓の名手であることはいうまでもない。武器はほとんどの物を装備できるが、鎧は軽い物のみなので最前線には向かない。魔法使い系の呪文を操る素質もあり、知性と精度は積極的に高めたい。先天的なスキルは持たない。

僧侶：攻撃力はまったく期待できないが、仲間を治療したり、パーティ全体にプロテクションをかけるなど防御魔法にすぐれ、冒険には欠かせない存在。能力は魅力を集中的に高めておきたい。先天的スキルはなし。

戦士：ほとんどすべての武器・防具を装備することができる。騎士道のスキルを持ち、最前列での戦闘に力を発揮するが、イザという時は僧侶系の呪文を操り、仲間を助けることもできる。戦いのために腕力と体力を、魔法のために魅力を、それぞれ高めておきたい。

ドルイド：装備できる武器・防具の範囲が狭く、戦闘力は魔法使い



よりマシという程度。ただし自然界のパワーを利用する特殊な魔法を操り、方角感覚のスキルを持つ、神秘的な力の持ち主。知性と魅力を高めればさらに力を発揮する。

野伏：一般にはレンジャーと呼ばれ、最初から道探しのスキルを持ち、難所の移動技術にすぐれたプロの冒険家。戦闘力はさほど高くないが、特殊なドルイド系の呪文を操ることができる。高めておきたい能力は知性と魅力。

騎士：バツグンの戦闘能力を持ち、ほとんどすべての武器を使いこなし、防具を装備することができる。魔法はまったく操れないが、この高い攻撃力を持ってすれば、気にするほどの欠点にはならない。当然、腕力の能力は徹底して高めておきたい。

野蠻人：非常にタフで、アックス系の重厚な武器を得意とし、弓も操る。装備できる防具のレベルは低いが、HPが高いので致命的な欠点とはいえない。もちろん体力を高めておくことも忘れずに。先天的スキルはない。

盗賊：盗賊の技能を持ち、鍵外しや翼の発見、解除の能力にたけたパーティに必ず入れておきたい存在。戦闘能力はほどほどだがたいていの武器を操れるので、最前列は無理でも攻撃には参加させたい。高めたい能力は幸運。

忍者：装備できる武器はそう多くないが、代わりに忍者用の特殊な武器を操り、弓による攻撃も得意。その軽い身のこなしを生かすため、速度と精度は高めておきたい。魔法の能力はまったくなし。スキルは盗賊の技能。

ステータス 1

Status

ステータスには、大きく分けて「個人ステータス」「パーティステータス」があり、ステータスアイコンで表示します。

■個人ステータス

個々のキャラクターごとに設定されたパラメータは全部で16種類。その値はそれぞれ種族や職業によって異なり、また、レベルアップや装備するアイテム、さらに一時的なイベント効果によって変化します。

腕力：この能力が高いほど戦闘で敵に与えるダメージが大きくなる。

また壁を壊す時にも影響する。最前列のキャラクターにとっては最も重要な能力。

知性：魔法使い系とドルイド系の呪文を操るキャラクターが、レベルアップ時にどれだけスペルポイントをアップさせられるかに影響する。

魅力：僧侶系とドルイド系の呪文を操るキャラクターが、レベルアップ時にどれだけスペルポイントをアップさせられるかに影響する。

体力：職業にかかわらず、レベルアップ時にどれだけHPの最大値をアップさせられるかに影響する。

速度：戦闘時の攻撃順位を決定。また防御力にも影響を及ぼす。つまり、この能力が高いほど素早く敵に攻撃を仕掛け、敵の攻撃もかわしやすくなるのだ。

精度：この能力が高いほど、攻撃が相手にヒットする確率、つまり命中率もアップ。武器による攻撃はもちろん、弓による長距離攻撃の際にも影響を受ける。



キャラクターも年を取ると死んでしまいます



町の外に出るにはそれなりの抵抗力が必要



様々なイベントに出会う



不思議な泉が力を授けてくれた



幸運：冒険における様々な局面に影響するが、特殊攻撃からの回避率や鍵外しの成功率、罠を自動させる確率などに、特に強く影響する。

年齢：スタート時は18才。時間の経過とともに年を取り、高齢になると能力値は低下し、やがては寿命が尽きる。また、特殊攻撃やトラップで一時的に年齢が上がること…。

レベル：スタート時はもちろんレベル1。経験値を積み、訓練所でトレーニングを受けてレベルアップしていく。

A C：敵の攻撃をかわす能力。装備しているアイテムや速度の能力によって変化する。

H P：敵の攻撃がヒットするたびに減少。これが0以下になると昏睡状態を経て、死亡、根絶に至る。休息や治療魔法、寺院での治療などで回復できる。

S P：魔法を使用するたびに減少。0になると魔法が使用できなくなる。回復方法は休息のみ。

レジスト：4つの精霊力(火・寒さ・電気・毒)と、エネルギー、魔法の特殊攻撃にどれだけ耐えられるかを示す。

スキル：キャラクターの持つ様々な技術。詳しい説明や種類についてはP23・24を参照のこと。

称号：キャラクターがギルドの会員になったり、クエストを達成したりすると、その内容が称号として記録される。

記録値：戦闘に勝利した時はもちろん、クエストを達成したり、鍵や罠外しに成功した時にも加算される。

ステータス 2

Status

■スキル

スキルと呼ばれる特殊技能には15種類あり、種族や職業がもともと身につけているものもあれば、冒険の途中で修得できるものもあります。また、スキルはその種類によって、パーティの中の誰かひとりだけが持っていればいいもの、ふたり以上や全員が持っていなければならないものもあります。

盗賊の技能：

宝箱の鍵を外したり、罠を解除したりする技能。キャラクターがレベルアップすることに技能も上達する。盗賊と忍者は最初から持っている。

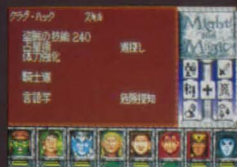
占星術：ドルイド系の魔法を使うキャラクターが、レベルアップ時により多くのSPを獲得できるようになる。

体力強化：レベルアップ時により多くのHPを獲得できるようになる。

地図師：パーティのひとりがこのスキルを持っていると、歩いた場所をオートマッピングしてくれる。魔法使いは最初から持っている。

騎士道：パーティ全員がこのスキルを持っていなければ、城に足を踏み入れることを許可してもらえない。

方角感覚：パーティのひとりがこのスキルを持っていると、マップ上では現在向いている方向を矢印で、またディスプレイ・ウィンドウ下の青いジェムには東西南北（E・W・S・N）で方角が表示される。ドルイドは最初から持っている。



冒険をして行く上で要求される技術



機会ある毎に習得しておきたい



支払う報酬は大きい、スキルは欲しい



魔導学：特殊な言語で書かれたメッセージが解読できるようになる。

役立つ場面は少ないが欠かせないスキルのひとつ。

商人：武器屋での交渉に役立つ。購入価格は通常のままだが、売値を倍にすることができ、また、アイテムの鑑定料が半額になる。

登山家：パーティのうちふたり以上がこのスキルを持っていると、火山以外の山を移動できるようになる。

盗探し：パーティのうちふたり以上がこのスキルを持っていると、立ち入ることのできなかった密林を移動できる。野伏は最初から持っている。

祈禱術：僧侶系の魔法を使うキャラクターが、レベルアップ時により多くのSPを獲得できるようになる。

魔術師：魔法使い系の呪文を操るキャラクターが、レベルアップ時により多くのSPを獲得できるようになる。

泳ぎ手：パーティ全員がこのスキルを持っていると、浅瀬を移動できるようになる。が、海上の移動はできない。人間は職業にかかわらず最初から持っている。

隠し声探し：パーティのひとりがこのスキルを持っていると、ディスプレイ・ウィンドウ右下のグレムリンが、隠し扉や通路を発見し、腕を動かして教える。ノームは職業にかかわらず、最初から持っている。

危険探知：パーティのひとりがこのスキルを持っていると、ディスプレイ・ウィンドウ上部のコウモリが、敵の接近を感知して口を動かす。ドワーフは職業にかかわらず、最初から持っている。

■パーティステータス

ゴールドやジェム、食料などは個人ではなく、パーティ全体の持ち物として「パーティステータス」上で表示される。また各キャラクターの健康状態の表示も行なう。

ゴールド：パーティ全体が持っているお金。アイテムの購入やハイアリングの雇用料などはここから支払われる。ゴールドを増やすには、戦闘に勝利するか、あるいはクエストを達成して報酬を受ける、もしくはアイテムを売るなどの方法がある。

ジェム：魔法の中にはSPの他にジェムを必要とするものがあり、使用時に所定の数だけ消費される。増やし方は、戦闘に勝利するか、クエストを達成して報酬を受ける。ゴールド同様、銀行に預けることもできる。

食料：休息をとるたびに人数分だけ消費される。

健康状態：各キャラクターの体調をそれぞれ表示。健康状態についての詳しい説明についてはP26を参照のこと。



攻撃が成功すると血の飛沫が……



モンスターは一瞬にして消え、報酬が得られる



根気と好奇心でくまなく歩こう



早めの治療が必要だ

■健康状態

冒険に危険はつきもの。HPの残量はもちろん、体調にも十分に気を配りたい。キャラクターの表情が変化したら要注意。健康状態になんらかの異常が発生したことを示唆しています。病状を見極めて一刻も早く治療しなければ、手遅れになることも…。

疲労：すべての能力値が1ポイントダウンする。回復の呪文、または休息で治せる。

睡眠：敵の魔法などで眠ってしまった状態。しばらくはなんの行動もとれない。目覚めの呪文で起こすことができる。

酒酔：ほとんどの能力値がダウンするが、魅力と幸運だけはなぜかアップ。酒場で酒を飲み過ぎるとこうなる。休息をとれば治るが、今度は二日酔いで虚弱状態に…。

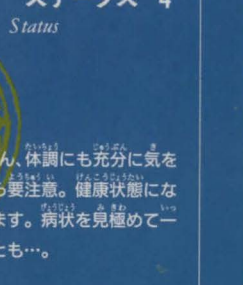
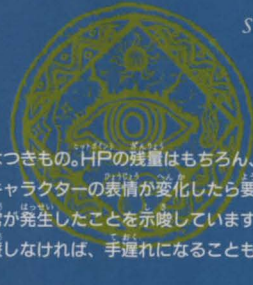
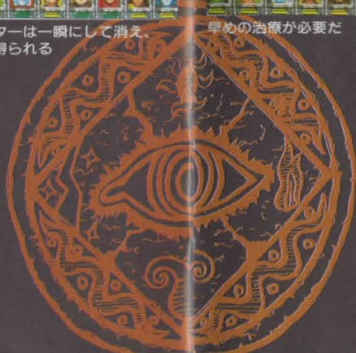
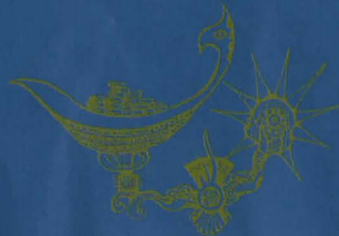
精神：精神的なダメージを受け、指示通りに行動ができなくなる。時間が経過すれば自然と治る。

守護：強さと速度、精度がダウン。時間の経過とともに状態は悪化していくので早めの治療が必要。

病氣：知性と魅力、体力がダウン。中毒と同様に時間の経過とともに状態は悪化するので治療は早めに。

狂気：知性と魅力、精度はダウンするが、腕力と速度はアップ。これも時間とともに状態は悪化する一方。

マヒ：全身が硬直してまったく行動ができなくなる。時間が経てば自然と治るが、魔法を使えばすぐに元の状態に戻る。



ステータス 4

Status

弱い：幸運がダウン。時間が経過しても悪化はしないが、自然に治癒することもない。キャラクターだけでなく、アイテムがこの状態になることも…。治療は寺院でのみ。

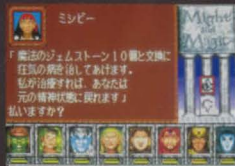
怒愛：すべての能力がアップ。とある人物に出逢った男性キャラクターのすべてがこの状態に陥る。時間の経過とともに悪化していく。

昏睡：HPが0以下になると陥る、いわゆる失神状態。休息や魔法で回復できるが、死の一手手前の極めて危険な状態。

石化：マヒが極めて悪化した状態。全身が石のように硬直し、HPは0になる。こうなると休息だけでは回復できず、魔法、または寺院によって復活させるしかない。

死亡：HPが0以下になると、昏睡状態を経て死に至る。魔法が寺院でしか復活させることはできない。

破滅：死亡よりさらに悪く、肉体を失ってしまった状態。魔法を使って復活させた場合は5つ歳をとってしまう。寺院なら歳はとらずにすむが、莫大なゴールドがかかる。



ある場所では
寺院よりも安く治療してくれる



いちらん
アイテム一覧
All Items

アイテム

Item

「Might & Magic III」に登場するアイテムのすべては、「特性」「材質」「魔力」「種類」の4つの要素で構成され、その組み合わせは無限に存在する。「種類」がアイテム本体をあらわし、他の3つの要素はアイテムにそれぞれ特殊効果をもたらすことになる。

◆特性

おもに能力値や抵抗力、スキルの効果などを高める特殊効果があり、その種類は100以上にもほぼる。とてもすべてをここに掲載することはできないが、ほんの一例を参考までに記しておこう。

特性	特殊効果
発熱の	火に対する抵抗力が9ポイントアップ
冷気の	寒さに対する抵抗力が20ポイントアップ
閃光の	電気に対する抵抗力が12ポイントアップ
有毒な	毒に対する抵抗力が15ポイントアップ
音波の	エネルギーに対する抵抗力が11ポイントアップ
神秘の	魔法に対する抵抗力が5ポイントアップ
腕力の	強さが23ポイントアップ
思考の	知性が8ポイントアップ
統率の	魅力が17ポイントアップ
敏速な	スピードが8ポイントアップ
真実の	精度が20ポイントアップ
勝利の	好運度が15ポイントアップ
護りの	ACが6ポイントアップ
生命の	HPが10ポイントアップ
魔女の	SPが12ポイントアップ
略奪の	盗賊の技能が8ポイントアップ



◆材質

全部で23種類の材質があり、防御力と命中率、攻撃力に影響する。また、アイテムを売却する際の価格にも影響してくる。ここでも一例を紹介しておこう。

材質	防御力	命中率	攻撃力
レザー	0	-4	-6
コーラル	+1	+1	+1
アイアン	+1	+1	+2
ラピス	+2	+2	+2
シルバー	+2	+2	+4
アンバー	+3	+3	+3
スチール	+4	+3	+6
クォーツ	+5	+1	+1
ルビー	+10	+6	+12
エメラルド	+12	+7	+15

◆魔力

魔法を操れないキャラクターでも、魔力を封じ込めたアイテムを使用することで、呪文を唱えるのと同じ効果を得ることができる。魔力はおもに補助アイテムに封じ込められていることが多く、「光のボックス」「水上歩行のポーション」など、たいいていアイテム名の前に魔法の名称が表記されているのでその効果もわかりやすい。



片手武器 盾との併用が可能。ただし両手に武器は装備不可。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	攻撃力
クラブ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1~3
カジェル	●	●	●	●		●	●	●	●	●	1~6
モール	●	●	●	●		●	●	●	●	●	1~6
スピア	●	●	●			●	●	●	●	●	1~9
フレイル	●	●	●	●		●	●	●	●	●	1~10
ダガー	●	●	●		●	●	●	●	●	●	2~4
ショートソード	●	●	●			●	●	●	●	●	2~6
ハンドアクス	●	●	●			●	●	●	●	●	2~6
マンチャク	●	●					●				2~6
カトラス	●	●	●			●				●	2~8
メイス	●	●	●	●		●	●	●	●	●	2~8
シミター	●	●	●			●				●	2~10
ロングソード	●	●	●			●				●	3~9
ブロードソード	●	●	●			●				●	3~12
サーベル	●	●	●			●				●	4~8
カタナ	●	●					●				4~12
ワキザシ	●	●					●				3~9

* 攻撃力=基本攻撃力の最低値~最高値

*騎=騎士 戦=戦士 射=射手 僧=僧侶 魔=魔法使い
盗=盗賊 忍=忍者 蛮=野蛮人 ト=トルネード 伏=野伏

両手武器 両手で装備するため、盾との併用はできない。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	攻撃力
スタッフ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	2~8
ハンマー	●	●	●	●		●	●	●	●	●	2~10
トライデント	●	●	●			●	●	●		●	2~12
バイク	●	●	●			●	●	●		●	2~16
バトルアクス	●	●	●					●		●	3~15
グランドアクス	●	●	●			●		●		●	3~18
ハルバード	●	●	●			●	●	●		●	3~18
グレートアクス	●	●	●			●		●		●	3~21
グレイヴ	●	●	●							●	4~12
パーティーチー	●	●	●			●	●	●			4~16
フランバージ	●	●	●							●	4~20
ナギナタ	●	●					●				5~15

飛び道具 肩などに掛けるため、両手武器や盾との併用可。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	攻撃力
スリング	●	●	●			●	●	●		●	2~4
ショートボウ	●	●	●			●	●	●		●	3~6
クロスボウ	●	●	●			●	●	●		●	4~8
ロングボウ	●	●	●			●	●	●		●	5~10

アーマー 胴体につける防具。防御力の高いものほど重い。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
パッドアーマー	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	2
レザーアーマー	●	●	●	●		●	●	●	●	●	3
スケールアーマー	●	●	●	●		●	●	●		●	4
リングメイル	●	●	●	●		●	●			●	5
チェインメイル	●	●	●	●		●				●	6
スプリントメイル	●	●		●						●	7
プレートメイル	●	●									8
プレートアーマー	●	●									10

衣服 アーマーの下に着用するので、アーマーとの併用可。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
ケープ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
クローク	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
ローブ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1

シールド 片手に装備する補助防具。両手武器との併用は不可。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
シールド	●	●		●		●		●		●	4

* 防御力=基本防御力

* 騎=騎士 戦=戦士 射=射手 僧=僧侶 魔=魔法使い
盗=盗賊 忍=忍者 蛮=野蛮人 ト=トドルイ 伏=野伏

こて 手袋のように腕に着用し、利き腕を防御する。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
ガントレット	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1

ブーツ 材質によって移動や戦闘など、さまざまな能力を発揮。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
ブーツ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1

カブト 頭に装備する。同時に2つ以上装備できない。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
ティアラ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
クラウン	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
ヘルム	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	2

胸飾り 4つまで同時に装備可能。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ト	伏	防御力
ブローチ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
メダル	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
チャーム	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
カメオ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
スカラベ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0

首飾り 首に装備する。同時に2つ以上装備できない。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ド	伏	防御力
ペンダント	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
ネックレス	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0
アミュレット	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0

指輪 同時に最高10個まで装備可能。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ド	伏	防御力
リング	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0

ベルト 腰に装備。アーマーや衣服との併用可。

名称	騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	蛮	ド	伏	防御力
ベルト	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0

* 騎=騎士 戦=戦士 射=射手 僧=僧侶 魔=魔法使い
盗=盗賊 忍=忍者 蛮=野蛮人 ド=ドルイド 伏=野伏



●特殊アイテム一覧

名称	効果
たいまつ	暗闇を一定時間明るく照らす。装備はできない。
ロープとフック	穴に降りる時に必要。装備はできない。
強さの薬	飲むと一時的に腕力が5ポイントアップする。
宝石	500ゴールドで売れる交易アイテム。
古代の宝石	宝石よりも効果な値で売れる交易アイテム。
聖なる銀のドクロ	ファウンテン・ヘッドのクラニオンが集めている。
クアトロ硬貨	とある場所のジュークボックスで使う。

●補助アイテム一覧

名称	効果
ロッド	魔力が封じ込められたアイテム。装備して使う。
ジュエル	
ジェム	
ボックス	
オーブ	
ホーン	
コイン	
ワンド	
ホイッスル	
ポーション	
スクロール	

『ナイト・アンド・マジック・シリーズ』では、敵の存在はおろか、なんの目的も与えられないままにファウンテン・ヘッドの町に放り出されてしまう。そこで冒険者たちのために、いくつかの助言を与えておこう。もちろん、自分の腕に自信があるなら、読み飛ばしても構わないが…。

①偉大なる伝承の探査者・コーラックの残した記録を読み。通常アイコンの「クエスト」を選ぶと、コーラックの記録より、現在パー

ティのいるエリアの説明を受けることができるだろう。

②町では壁をくまなく調べる。壁には冒険のヒントとなる様々なメッセージが記されているからだ。

③スキルのために金を惜しむな。冒険に不可欠なスキルは少くない。修得するためのゴールドは決して安くはないが、ゴールドはまた増やすこともできるのだから。

④敵を見つけたら、接近戦の前に長距離攻撃で

敵を弱らせろ。少しでも接近戦を有利に進めるためには、弓や魔法による攻撃で、あらかじめ相手にダメージを与えておくことだ。

⑤「水上歩行」の魔法を使えば海を渡ることができる。ヴィルダパールにはこの魔法を使えるハイアリングがいるらしい…。

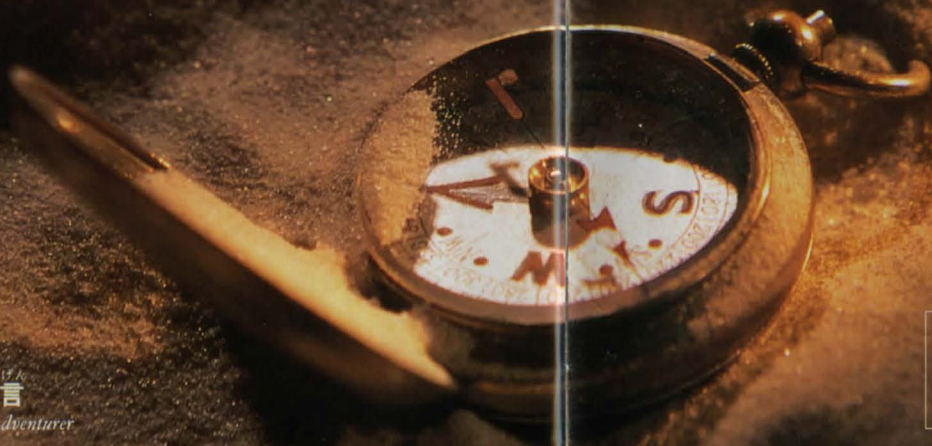
⑥アイテムを入手したら必ず武器屋で鑑定してもらおうことだ。高価なアイテムが有用だとは限らない。

⑦敵が強すぎると感じたら、無理をせず他の

エリアを回るのが、結局は近道だ。

⑧余分なゴールドとジェムはできるだけ銀行に預けておくこと。利子も積もれば、ばかにならない。

⑨絶望的な窮地に追い込まれたなら、HELPを実行し、ミスター・ウィザードの力を借りよ。もちろん、代償は覚悟せねばならぬが…。



最後に、究極のヒントを記しておいた。冒険に行き詰まり、もう一歩も先に進めなくなってしまった時は、このページを切り開いてみるがよい。【書

冒険者たちへの助言

Advice for Adventurer

パスワード・リスト

Password List

●鏡の入り口

ファウンテン・ヘッドへ	HOME
ベイウオッチへ	SEADOG
ヴィルダパールへ	FREEMAN
スワンブタウンへ	DOOMED
プリスタリングハイツへ	REDHOT
炎の島へ	FIRE
沼地へ	WATER
砂漠へ	EARTH
氷雪地帯へ	AIR

●町

スワンブタウン	MIRROR
	STAIRS

●フィールド

B3フィールド	SECRET
	DARKNESS
E4フィールド	何を入力しても同じ答

●ダンジョン

ファウンテン・ヘッドの洞窟	RATS
アークノイド洞窟	77
呪われた冷たい洞窟	ICICLE
	TOMORROW
	ECHO
	CHAIN
スレザールカルトの要塞	EPSILON
狂気のホール	TEARS
	EYES
	BLINK
暗黒の戦士の居留地	314
虐殺の大聖堂	JVCIII
	WEEDS

●城

ホワイトシールド城	SMELLO
	JOABARY
ブラッドレイン城	OGRE
	NORTIC
ドラゴントゥース城	20000
	11
グレイウインド城	CIRCLE
ブラックウインド城	TEN

●ピラミッド

アルファエンジンセクター	PRIMARY
メインエンジンセクター	SUBLEVEL
	WARP
ベータエンジンセクター	PRIMARY
中央コントロールセクター	CREATORS
前部貯蔵セクター	YOUTH
メインコントロールセクター	645231

行くがよい。冒険者としての名誉を欲するがままに。

マイト&マジック3

Might and Magic III

© 1993 HUDSON SOFT

© Copyright 1991 Might & Magic is a registered trademark of New World Computing™, Inc.
New World Computing is a trademark of New World Computing™, Inc.

CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT
disc



●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。



★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HUMOR NETWORK

雑誌じゃ読めない ゲーム情報満載!

ハドソンでは、ユーザーのみなさんのための会報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行しています。ハドソンの最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい! この見本誌を希望する方はソフトと同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお送りします。



▲見本誌

●会員特典(全員にプレゼント!)

「ユーモアネットワーク」の会員になると、会員証のほかに、「1993ハドソンCD-ROM音楽全集」などの特製グッズを全員にプレゼントします。



会員募集中!!

このCD-ROMには、外国為替法及び外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づき許可を受ける必要があります。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

P.1993 MADE IN JAPAN

HCD3050

- 本社 TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
- 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル
- ハドソン札幌 TEL 011-841-4622 FAX 011-841-9158
- 札幌市豊平区平岸2条6丁目1番14号 三豊ビル2階
- ハドソン東京 TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
- 1162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル
- ハドソン名古屋 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628
- 〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階
- ハドソン大阪 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
- 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大塚料理会館ビル5階
- ハドソン福岡 TEL 092-733-7622 FAX 092-733-6204
- 〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階



HCD3050