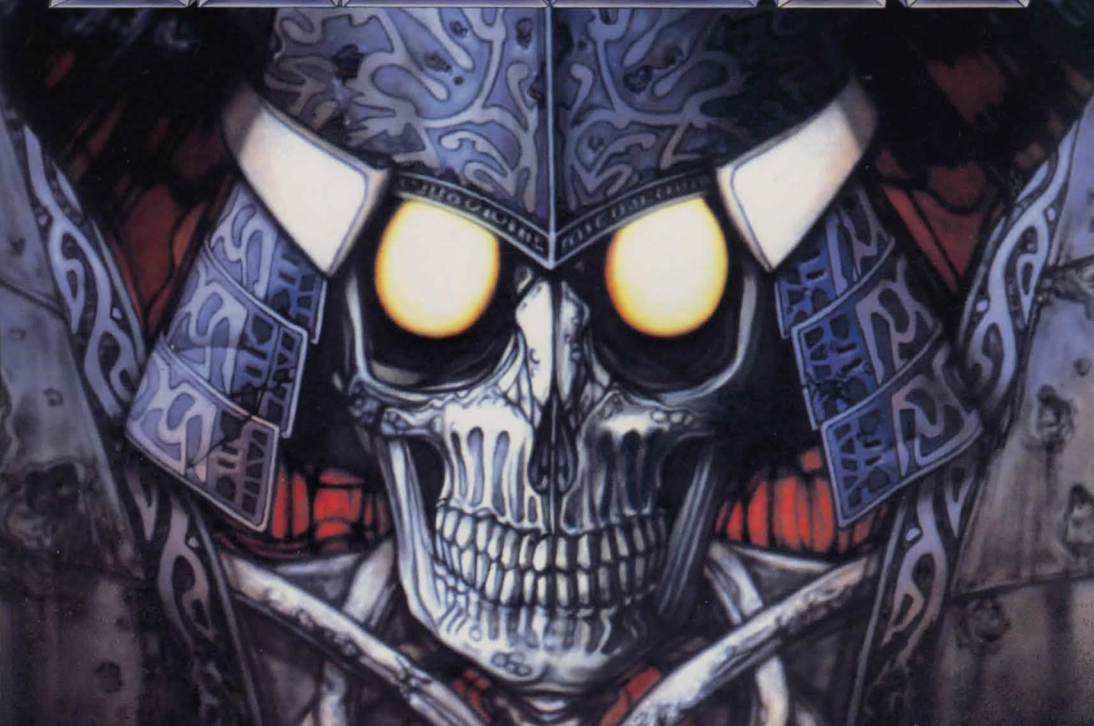


Might
and
Magic

CLOUDS OF

XEEN



Might and Magic

clouds of

XEEN



NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

©1992 New World Computing Inc.

First Edition

The enclosed software program and this manual are copyrighted. All rights are reserved. This manual may not be copied, photographed, reproduced, or translated or reduced to any electrical medium or machine readable form, in whole or in part, without prior written consent from New World Computing, Inc. Portions of the program accompanying this book may be copied, by the original purchaser only, as necessary for use on the computer for which it was purchased.

Designed and Directed by

Jon Van Caneghem

Programmed by

Mark Caldwell

Dave Hathaway

Sound Programming

Todd Hendrix

Computer Graphics

Louis Johnson

Jonathan P. Gwyn

Bonnie Long-Hemsath

Julia Ulano

Ricardo Barrera

Music

Tim Tulley

Technical/Creative Writing

Paul Rattner

Debbie Murphy

Jon Van Caneghem

Production

Richard Espy

Scott McDaniel

Manual Illustrations

Mike Winterbauer

日本語版作成スタッフ

プログラミング

森谷圭一 (9821/9801)

滝川正人 (FM-TOWNS)

グラフィック

富樫正樹

宮本京子

音楽

阿保剛

INDEX

イントロダクション：6番目の鏡	1
ビギナーのためのRPG講座	7
キャラクタの作成	11
キャラクタの職業と種族	13
あなたのパーティの観察と召集	17
冒険	19
コントロール・パネル	23
キャラクタ画面	24
クエスト、オート・マップ、アイテム	26
目録画面	27
二次的スキル	29
戦闘	30
呪文	32
重要な場所	34
ヴァーティゴの地図	35
ユーザー・サポート	36



6 番目の鏡

あなたと数人の仲間は、ヴァーティゴの地元の酒場に集まって、この数カ月に起こった出来事を話し合いました。酒を飲みながら会話はあっちへ飛んだりこっちへ飛んだりしたもの、話題は8カ月前から全員が繰り返し見た生々しい夢に集中しました。

最初の夢は悪夢として訪れ、その明瞭さと強烈さにおいてぎょっとさせるものでした。あなた方の全員が、バーロック王の助言者、クロドに話しかけられている夢を見たのです。クロドはかなり遠方から話しかけているようであり、そのメッセージは他の誰かに向けられたもののように思われました：

このメッセージは夢ではない。こういうやり方で君の眠り煩わせるのは申し訳ないが、他に連絡を取る方法がないのだ。数カ月前、一人の男が宮廷に現れて、自分は行方不明になっていたバーロック王の兄君、ローランであり、自分こそが王であると宣言した。ローランは何年も前に、ある使命を帯びて火石山へ入り、伝説の「下界の国」へ通じる道を探していたのだった。ともかくも近年にローランが故郷に帰ることは王様にとって非常によい知らせではあったが、わたしは心配だった。彼は一体今までどこへ行っていたのか、どうしてもっと早く故郷へ帰って来なかったのか？

最初から彼を疑っていたわたしは、彼が古代の財宝と力の細工物について話すのを注意深く見守った。ローランが最も話題にした細工物は6番目の鏡についてだった。6番目の鏡は携帯用に作られた唯一の魔法の鏡であり、そのため、その鏡には名前がついていなかった。その鏡を持つ者は他の5つの鏡と全く同様に、その鏡を通り抜けることができたが、持ち主はその鏡を携帯することができた。

ローランの鏡への執着は、時とともにいよいよ明らかになったが、王様はそれに気づいておられないようだった。むしろ、王様は失われた鏡の探検隊に資金を調達し始めたのだ。多勢の勇敢で能力のある冒険者たちが召集に応じたが、探索に成功した者は一人もいなかった。繰り返される失敗にもかかわらず、ローランは王様に探索の続行を執拗に勧めた。

探索がさらに頻繁になるにつれて、バーロック王は王国の管理をおろそかにするようになった。王様の健康は衰え、召使いたちは自分の仕事をさぼるようになり、宝庫は危険なほどに底をついてしまった。わたしは何か対策を、それも速やかに講じなければならぬと悟った。わたしは一晚じっくり寝て考え、朝になったら王様に忠告しようと決心した。

起きていたまさにその夜、わたしは近くで邪悪な魔法が使われている肌寒さを感じた。わたしは立ち上がってローブをまとい、急いで廊下へ出た。廊下に出ると、ローランの部屋からはっきり聞きとれない声が聞こえてくる。用心深い足どりで、わたしはローランの部屋へ忍び寄り、鍵穴から中を覗いた。

恐ろしいことに、脚を組んで座ったローランが、片手に黒い分厚い本を持っているのではないか。そして床の上の炭色のダイヤグラムから、兜のてっぺんに角飾りをつけた騎士の姿のおぞましい亡霊が現れたのだ。ローランは、わけのわからない耳障りな音を発する言語でその人物と話をしていた。

その時わたしは物音をたてたに違いない。ローランが不意に振り向いてドアをキッと睨みつけたのだ。わたしはすかさず鍵穴から後ずさりしたが、その選択は正しかった。なぜなら、突然ドアが蝶番から外れて、反対側の壁にボタンと叩きつけられたのだ。身の危険を感じて、わたしは逃げた。老いぼれた骨に引っ張られるような、まるで自分の踵に地獄の力が宿っているかのような速さで走った。

二人はいた。助けを求めて叫びながら廊下の最初の角を曲がった時、ローランの冬魔法の凍てつく突風がわたしをかすめた。われわれはバーロック城の曲がりくねった幾つもの廊下を、未使用のほこりっぽい部屋べやを、錆びついた武器であふれた武器庫を抜けて、どこまでも走り続けた。そしてある角を曲がってふと気がつく、わたしは逃れるすべもない廊下の行き止まりに追いつめられていた。

絶望の中で、わたしは振り向いてローランに向き合い、かなわないと知りつつ自分の魔法の防御を呼び出した。ローランは角を曲がって突進して来たが、わたしが追いつめられているのを見て、速度をゆるめた。彼は頭上に両

手をかかげて、魔術的攻撃の身構えをしながら、にやにや笑ってこう言った。「どうした、クロド。自分の見たことが恐いのか？」ローランがゆっくりとした足どりでわたしに近づく。「老いぼれめ。自分に理解できない魔法を恐がるなんて、同業者仲間として不名誉なことだ」

「あんたの邪悪な魔法はよく知っているさ、ローラン」わたしは肩を落としてうなだれながら絶望的な声で言った。「そういう力に打ち勝てるとは思っていない」そう言ってため息をつきながら、わたしは一陣の善の突風に自分のエネルギーを集中した。ローランの方を見上げると、彼は相変わらずにたにた笑いながら前に進み出た。わたしは再びため息をついて、呪文を投げつけた。わたしは自分の発した踊る剣の威力でまたもや壁に背中を押しつけられた。



油断していたローランは呪文をかわし損ねた。わたしの両手から飛び出した数本の剣が彼の身体から肉を引き裂いた。自分が彼になしたことを見て、一瞬わたしの心に希望がわいた。が、攻撃されてもなおそこに立っているローランを見て、愕然とした。にやにや笑っている彼の骸骨に肉の断片がへばりつき、残っている片目がわたしを睨みつけている。程なくわたしは、ローランがアンデッドであり、わたしには倒せない相手であることを知った。

「お前は何者だ？」わたしは喘ぎながら、目の前の人物を見据えた。

「ロード・ジーン」と、そのモンスターが答えた。

「世界の君主、ロード・ジーンと呼ぶがいい。じきそうなるからだ！」

「バーロック王は…」

「あいつは意のままさ」ジーンがわたしの言葉を続けた。

「貴様がそばで余計な忠告をしなけりゃな」

もはや話すべきことは何もなかった。ジーンは右手で妙な身振りをしてから、こぶしを固めた。わたしは自分の防御に圧力がかかり、頭を押さえつけられるような感覚をおぼえ、それはすぐ耐えられないものとなっていった。暗闇がわたしを襲い、わたしは意識を失った。

意識が戻り、気がつくとうわたしは周囲を海で囲まれた孤島の塔の中にいた。窓から海を隔てた向こうにバーロック王の城が見える。鏡の捜査隊が連日城から出発するのが見える。王様はローランの正体を知っておられるのか、また、わたしの居場所を知っておられるのか、わたしにはよくわからない。このような景観を眺められる場所はこの世にたった一つしかなく、その場所こそがバロン・ダルゾグの塔なのである。

わたしのいる部屋の建造に用いられている材料のせいで、わたしは魔法を使って逃げ出すことができない。唯一できることといえば、君たちが聞いて答えてくれることを願いながら、この夢を送ることだけなのだ。ロード・ジーンが一体何の目的で鏡を欲しがっているのかわからないが、まともな目的だとは思われない。もし彼が鏡を見つけたら、王国は破滅するだろう。ニュ

ーキャッスルの実験室でロード・ジーンを殺せる武器を作る能力と資質を持っているのは、この世で君たちしかいない。急ぐのだ。君たちの行為がロード・ジーンに知れたら、君たちは殺されてしまう。

こうして、夢は終わった。

この夢は約二ヶ月の間に数回繰り返され、以後二度と現れなかった。最後にその夢を見た翌日、ニューキャッスルは空から落ちた稲妻で破壊され、そこの住人はことごとく殺されてしまった。君たちは、自分たちこそがそのメッセージを受け取って生き残った、選ばれたメンバーであることに気づいた。君たちが行動を起こさなかったら、行動を起こす者はいなかっただろう。そこで、君たちは自分の仕事を中断して、ヴァーティゴへやって来たのだ。ここで君たちは呪文の訓練を受け、武器を発見することができ、こうしてお互いに会った。

君たちは興奮と不安の混じった声で夜更けまで話し込む。会話が尽き、君たちは全員退散して眠る用意をしながら、明日冒険に旅立つ約束をした。



ビギナーのためのRPG講座

このたびは『クラウド・オブ・ジーン』をご購入いただき、ありがとうございます。このゲームは開始時に、戦士モード(Warrior)でプレイするか冒険モード(Adventurer)でプレイするかを選択することができます。冒険モードでのプレイでは激しい戦闘が少なくなります。いったんこの選択をすると、完全に新たなゲームをスタートするまで、変更はできません。

あなたがコンピューター・ロール・プレイング・ゲーム (RPG) に関してビギナーならゲームを始める前にこの項の残りの部分を読んでください。経験があり、せっかちな方でしたら、全部読み飛ばしてゲームに入り、ゲームを続行しながらリファレンス・カードを活用してください。

『クラウド・オブ・ジーン』において、あなた(プレイヤー)はパーティに6人のキャラクターを与えられます。あなたは酒場のちょうど外側で一組のデフォルト(あらかじめ用意された)・キャラクターを伴ってゲームを始めます。酒場は、あなたのパーティを再整理したり、新しいキャラクターを作ったり、うわさや助言を仕入れたり、食料を買いたいときに行く場所です。あなた自身のキャラクターを作りたかったら、向きを変えて酒場に入ります。酒場の中にチェックインできる机があります。酒場ではあなたが一回チェックインを選んだことを告げます。酒場を利用してもっと多くの情報を得たり、キャラクターを作りたいときは、キャラクター作成部分を参照してください。

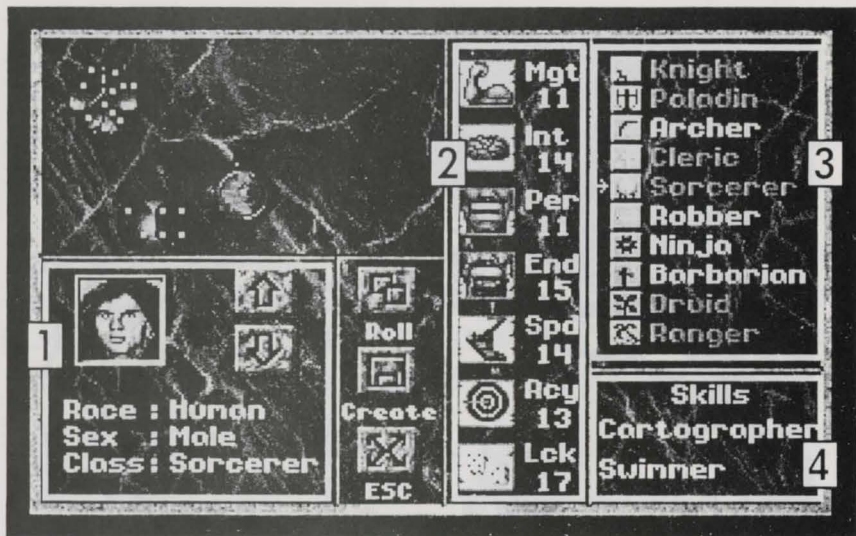
キャラクターはそれぞれ、名前、職業、そして強さや知性といった将来性を表すのに用いられる能力を持ちます。キャラクター全員にとって最も重要な能力はヒット・ポイントであると思われます。ヒット・ポイントは、キャラクターが意識を失う前にどれだけの個人的ダメージに耐えられるかを表します。キャラクターのヒット・ポイントがゼロ以下になると、そのキャラクターは意識を失います。キャラクターが気絶している間に打撃を受けると、そのキャラクターは死んでしまいます。キャラクターは1から約20ヒット・ポイントまでのどこからでも始めることができます。普通の剣の打撃は約6ヒット・ポイントを加えますので、弱いキャラクターはほんの1~2回の打撃で死んでしまいます。

次に最も重要な能力は、キャラクタのレベルです。ゲームを遊んでいくにつれて、あなたのキャラクタはモンスターを倒したり、クエストを達成させることによって経験ポイントを獲得していきます。十分な経験ポイントが得られると、あなたは次のレベルへ進むことができます。あなたのレベルが増えると、あなたのヒット・ポイントと戦闘能力も高められます。

荒野を冒険する合い間に、ジーンの文明エリアを自由に探検する時間もあります。さまざまな異なった種類の訪問地がありますが、あなたがかなり頻繁に訪れる場所は町です。町には店や施設が幾つかあり、そこで上等な装備を買ったり、呪文を習ったり、治療を受けることができます。

ビギナーにとって、RPGは最初はわけがわからないような気がするかもしれませんが、わたしたちは『クラウド・オブ・ジーン』の雲を必ず覚えやすく遊びやすくするように最前を尽くしました。いったんコツを覚えれば、きっと大いに楽しめるはずです。





Character Creation Screen

- 1 キャラクターの人物画： キャラクターの人物画、種族、性別、職業を表示します。二つの矢印ボタンが入手可能な人物画のリストをすべてスクロールします。
- 2 キャラクターの能力： 能力を表示します。能力を変更する場合、Rキーを押すか、Rollアイコンをクリックします。能力を交換する場合、取り替えたい能力アイコンを選択します。
- 3 キャラクターの職業： 10種類のキャラクターの職業を表示します。あなたの能力がキャラクターを特殊な職業につかせられる場合、その職業が強調表示されます。
- 4 技能リスト： あなたがそれを作ったならば、そのキャラクターが持つスタートする技能リストが表示されます。

キャラクターの作成

【クラウド・オブ・ジーン】は、6人一組のデフォルト（あらかじめ用意された）・キャラクターを伴ってスタートします。これらのキャラクターは完全装備をし、ゲームを始めるのに必要な能力を持っていますので、あなたに自分自身のキャラクターを作る気がなければ、十分活用できます。

キャラクターを作るのは簡単です。キャラクターを作りたいときはいつでも、どこかの酒場へ行ってチェックインするだけでいいのです。チェックインして、(C)reate（キャラクターを作る）を選択すれば、キャラクター作成画面が現れます。

キャラクター作成画面は、あなた自身のキャラクターを作る場所です。縦に7つの段に分かれた部分があり、その横に不可解な文字が幾つか書かれています。これらの文字はあなたのキャラクターの能力を表し、以下のような意味を持ちます：

強さ (M)： 強さは、騎士と戦士にとって最も重要な能力です。強さは、モンスターを攻撃する際に、キャラクターが加えるダメージに影響を及ぼします。さらに強さは、扉を壊して取り除いたり、ある物を破壊するのにも使われます。

知性 (I)： 知性は射手、魔法使い、ドルイド、レンジャーにとって最も重要な能力です。この能力は、キャラクターがこれらの職業のどれかに属する場合、そのキャラクターが獲得するスペル・ポイントの値を左右します。

魅力 (P)： 魅力は、僧侶、ドルイド、レンジャー、戦士にとって最も重要な能力です。この能力は、キャラクターがこれらの職業のどれかに属する場合、そのキャラクターが獲得するスペル・ポイントの値を左右します。

耐久力 (E)： 耐久力は、戦士、野蛮人、レンジャーにとって最も重要な能力です。耐久力はあなたのキャラクターが持つヒット・ポイントの値を左右します。

素早さ (S) : 素早さは、忍者とレンジャーにとって最も重要な能力です。モンスターを始め、全員が素早さの値を持っています。もしあなたのキャラクターの素早さの値がモンスターの素早さの値より高ければ、彼は戦闘において先に行動を起こします。

正確さ (A) : 正確さは、射手と忍者にとって最も重要な能力です。正確さは、モンスターに攻撃されたとき、あなたが武器を使って攻撃するか呪文を使って攻撃するかを決定を左右します。

幸運度 (L) : 幸運度は盗賊にとって最も重要な能力です。幸運度は敵の呪文に耐えたり、ワナを避けたりする可能性を高めます。

画面の下の左角に、あなたのキャラクターの人物画が見えてきます。もし別の人物画を見たい場合、上下矢印キーを使って別の人物画を出します。あなたの選んだ人物画によって、あなたのキャラクターの種族と性別が決定されます。

右側の段に、キャラクターの十種類の職業リストが表示されています。その職業の一つにとって最も重要な能力の値が十分高ければ、その職業が強調表示されます。これは、あなたが望めばその職業を選べることを意味します。

あなたの望む職業が強調表示されていないときは、あなたはキャラクターをリロールするか、望みの職業が出るまで能力をあれこれ変えます。リロールするためには、Rキーを押す、またはR o I I アイコンの上でクリックします。能力を交換するときは、望みの能力の最初の文字をタイプ、または能力アイコンをクリックします。

能力の値に満足し、希望する職業が強調表示されたら、左右矢印キーを使ってリターンキーを押すか、望みの職業をクリックして、職業を選択します。次に、作成アイコンをクリック、またはキーボードのCキーを押します。すると今度は、コンピューターがあなたのキャラクターに名前をつけるよう要求します。このキャラクターを作りたくないときはESCキーを押し、それ以外は名前をタイプします。これでキャラクターが作成されます。

キャラクターの職業と種族

キャラクターは全員、職業と種族を持っています。以下に10種類の職業を説明します。

騎士 : 最優先能力 (15ポイント以上) : 強さ

騎士はゲームにおいて最も優れた戦闘能力を持っています。どんな武器、防具も使いこなせる騎士は、他のどのキャラクターよりも強力なダメージを敵に与えます。騎士は始めから武術家技能を持っており、野蛮人を除く他のどの職業よりも高いヒット・ポイントを持っています。騎士はいかなる呪文も使えません。

戦士 : 最優先能力 (13ポイント以上) : 強さ、魅力、耐久力

戦士は優れた戦闘能力を持っていますが、騎士よりは劣ります。戦士はどんな武器、防具でも使いこなせますが、ヒット・ポイントは騎士より多少劣ります。戦士は始めから従軍戦士の技能を持ち、僧侶用の呪文が使えます。

射手 : 最優先能力 (13ポイント以上) : 知性、正確さ

射手は戦士と同様に優れた戦闘能力を持っています。射手は始めから魔法使い用の呪文を唱える能力を持っていますが、チェーン・メイルより重い防具を身につけることも、楯を使用することもできません。射手は始めから二次的技能を持っていません。

僧侶 : 最優先能力 (13ポイント以上) : 魅力

僧侶はまずまずの戦闘能力を持っていますが、先の尖った武器と飛び道具は使えません。一方で、僧侶はスプリント・メイル1以下の軽いヨロイが使い、僧侶用の呪文に使えるスペル・ポイントを戦士の2倍持っています。僧侶は始めから二次的技能を持っていません。

魔法使い：最優先能力（13ポイント以上）：知性

魔法使いは戦闘能力において劣っています。魔法使いが身につけられるのはローブだけで、杖と短剣しか使えません。魔法使い用の呪文はゲームの中で最も破壊力があり、射手の2倍のスペル・ポイント数を持っています。魔法使いは始めから地図作成技能を持っています。

盗賊：最優先能力（13ポイント以上）：幸運度

盗賊はまずまずの戦闘能力を持っていますが、チェーン・メール以下の軽い防具しか使えません。盗賊は片手武器と楯なら何でも使えますが、呪文は使えません。盗賊は始めから盗賊技能を持っています。

忍者：最優先能力（13ポイント以上）：素早さ、正確さ

忍者は優れた戦闘能力を持っていますが、リング・メール以下の軽いヨロイしか身につけられず、楯は使えません。忍者は、全部ではありませんが、ほとんどの武器を使うことができます。両手武器で使えるのは、杖となぎなただけです。忍者は始めから盗賊技能を持っており、呪文は使えません。

野蛮人：最優先能力（15ポイント以上）：耐久力

野蛮人は騎士とほぼ同じ程度の優れた戦闘能力を持っていますが、スケール・アーマー以下の軽いヨロイしか使えません。野蛮人はほとんどの楯とすべての武器が使えます。野蛮人は呪文を使わず、始めから二次的の技能は持っていません。

ドルイド：最優先能力（15ポイント以上）：知性、魅力

ドルイドは戦闘能力が劣っています。ドルイドは軽いヨロイと武器しか使えませんが、限られた範囲で僧侶用の呪文と魔法使い用の呪文を使うことができます。ドルイドは始めから方角感覚技能と、レンジャーの2倍のスペル・ポイント数を持っています。

レンジャー：最優先能力（12ポイント以上）：知性、魅力、耐久力、素早さ
レンジャーは優れた戦闘能力を持っています。レンジャーはほとんどの武器とヨロイが使い、限られた範囲で僧侶用の呪文と魔法使い用の呪文が使えます。レンジャーは始めから探検家の技能を持っています。

以下に種族の説明をします：

人間：人間であることはかなり明白なことです。人間は全員、始めから泳ぎの技能を持っています。人間は呪文に少し耐えられます。

エルフ：エルフは背が高くほっそりした身体つきの種族で、魔法の使い手にきわめてよく適しています。エルフは幾つかの呪文にある程度耐えることができ、非常に優れた盗賊と魔法使いになります。しかし、他の種族ほどタフでなく、ヒット・ポイントは少なくなりがちです。

ドワーフ：ドワーフは背が低くずんぐりとしたタフな種族です。彼らはほとんどの呪文に少し耐える力がありますが、とりわけ毒に対する抵抗力を持っています。彼らは優れた盗賊と騎士になります。ドワーフは始めから秘密の扉を発見する技能を持っています。

ノーム：ノームはドワーフより身体が小さく、ドワーフほどタフではありません。ノームは優れた呪文の使い手になりますが、エルフを除く他のすべての種族と比べ、低いヒット・ポイントを持ちがちです。ノームは始めから方角感覚の技能を持っています。

半オーク：半オークは人間とオークの混血です。半オークはプレイヤーが選べる種族の中で最もタフな種族ですが、最も頭の悪い種族でもあります。半オークは優れた騎士と野蛮人になりますが、魔法使いと盗賊には最も向いていません。



あなたのパーティの観察と召集

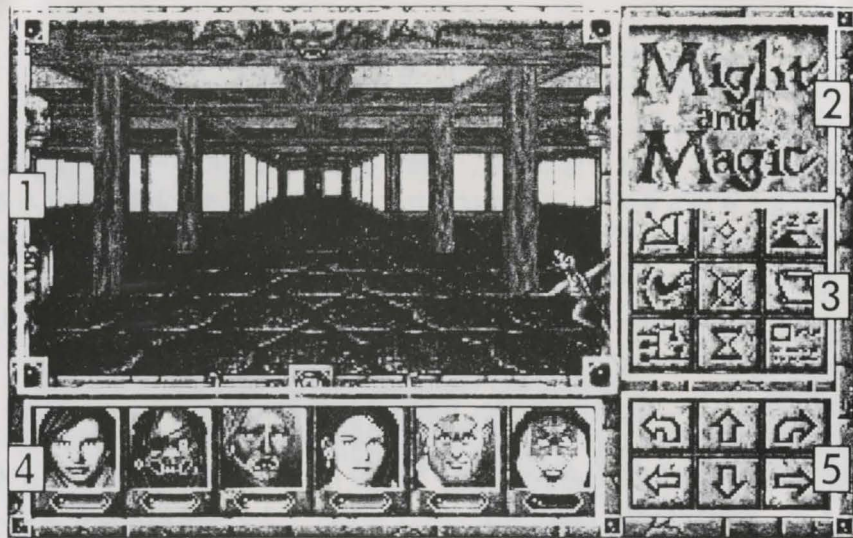
あなたのキャラクタを作ったら、今度は彼らをあなたのパーティに配属します。もしゲームをスタートしたばかりで、自分のキャラクタを作っているのなら、もとのキャラクタを取り除かなければなりません。その場合、Rキーを押してはほしいキャラクタ（左側の最初のキャラクタが番号1）のファンクション・キーを入力するか、またはRemアイコンをクリックして、外したいキャラクタの人物画をクリックすればいいだけです。

パーティには常時6人のキャラクタしか持てません。あなたはパーティに数人またはゼロ、或いは全員でもデフォルト・キャラクタを持つことができます。何人持つかは自由です。パーティにキャラクタを加えるときは、キャラクタの顔をクリックするか、番号キー（1-4）を押します。そのキャラクタはあなたのパーティに次に入手できる位置にあります。あなたの加えたいキャラクタの人物画がわからなかったら、上下矢印キーを使ってそのキャラクタを探します。まずいキャラクタを選んだとしても心配はいりません。上記の指示に従ってそのキャラクタを外せばいいだけです。

酒場を出る前にあなたのパーティのキャラクタを見たいときは、そのキャラクタのファンクションキーを選ぶだけで見ることができます。一番左の人物写真がf・1キーで、次がf・2キー、というように続きます。そうすることによって、そのキャラクタの持つ能力と装備のすべてが表示されます。

最後に、もし間違っって望ましくないキャラクタを作ってしまったら、そのキャラクタを削除することができます。Dキーと削除したいキャラクタ番号（1-4）を押すか、Delアイコンと除きたいキャラクタの人物画をクリックします。このようにして削除したキャラクタは、そのキャラクタが自分のバックに持っていた装備も含めて、すべて永久に失われてしまうことを忘れないでください。

自分のパーティに満足したら、ESCキーを叩いて冒険を開始します！



Adventuring Screen

- 1 ディスプレイ・ウィンドウ： ゲームの行為が行われる場所です。あらゆるモンスター、物、そして光景がここに現れます。
- 2 ビュー・ウィンドウ： あなたがウィザードの眼の呪文、または地図作成技能を持っていれば、あなたのいるエリアの頭上の光景を見せます。ビュー・ウィンドウをクリックするか¥キーを押して、ビュー・ウィンドウと自動マップを切り替えます。
- 3 オプション・アイコン： これらのアイコンをクリックするか、キーボードのそれらに相当するキーを押して、これらのアイコンを活性化します。完璧な使用説明が必要でしたら、冒険トピックを参照してください。
- 4 キャラクタ人物画： あなたのキャラクタの人物画を表示します。キャラクタの人物画をクリックするか、ファンクションキーを押すと、キャラクタ画面が表れます。
- 5 方角アイコン： あちこち動きまわるためには、これらのアイコンをクリックします。キーボードの矢印キーを使っても移動することができます。

冒険

ゲーム画面は5つの部分で構成されます。ディスプレイ・ウィンドウ、ビュー・ウィンドウ、オプション・アイコン、キャラクタ人物画、そして方向アイコンの部分です。以下にそれぞれの説明をします。

ディスプレイ・ウィンドウ： ディスプレイ・ウィンドウはゲーム全体の動きを見るところです。画面の端々に数人の「パーティの小さな助っ人」がいます。これらのガーゴイルのそれぞれが何らかの動きをすることによって、現在何が起きているかを教えてくれます。ガーゴイルが画面の左側で羽ばたいているときは、浮揚の呪文が使われているときです。画面の右側のガーゴイルが両手を振っているときは、あなたが薄壁の前において、隠し戸探しの技能を持っているときです。画面の最上部のコウモリが口をぱくぱく動かししているときは、あなたがモンスターに気づかれ、キャラクタの一人が危険感知の技能を持っているときです。

ディスプレイ・ウィンドウの左右にいる二匹のガーゴイルが時々頭を振ったり頷いたりしますが、これはあなたが「YES/NO」または「誰が」の選択に直面し、しかも透視の呪文を使っているときです。「YES/NO」の質問に答えることで宝物が得られ、しかもワナがない場合、二匹の頭が頷きます。宝物があってワナがある場合、一匹が頷き、もう一匹が首を振りません。ワナがあって宝物がない場合、二匹とも首を振ります。

さらにディスプレイ・ウィンドウの隅に4個の小さなジェムが、ディスプレイの下部に大きなジェムが1個あります。あなたがある防御の呪文を使うと、隅のジェムが緑色に変わります。左上部のジェムは(Fire)に対して、右上部のジェムは(Elec)に対して、左下部のジェムは(Cold)に対して、右下部のジェムは(Acid)に対して働きます。中央のジェムをクリックすることによって、コントロール・パネルを引き出すことができます。この件に関するもっと知りたかったら、コントロール・パネルの部分参照してください。

ビュー・ウィンドウ： あなたが地図作成技能もウィザードの眼の呪文も持っていないときは、**Might & Magic**のロゴがここに表示されます。あなたが地図作成技能を持っていれば、全自動マップの縮小版が表れます。ウィザードの眼の呪文を使用中なら、あなたのまだ行っていない場所も含め、あなたの周囲のエリアのマップが表れます。自動マップをクリック、または**¥キー**を押すことによって、自動マップ（あなたが今まで行った場所のみ表示）とウィザードの眼の呪文を切り替えることができます。

オプション・アイコン： ビュー・ウィンドウの真下に9つのアイコンがあります。これらのアイコンは通常の冒険中にクリックして使うか、それらに相当するキーボードを使います。以下にこれらのアイコンの働きを述べます。



Shoot (飛び道具による攻撃) (S)： 飛び道具を装備している全員のメンバーが、パーティの向いている方向に飛び道具を発射します。



Cast (呪文を唱える) (C)： 呪文を唱えるウィンドウを呼び出します。このアイコンを再度クリック、または**Cキー**を入力すると、選ばれたスペル・キャスターが用意した呪文を唱えます。望みのキャラクターの人物画をクリック、或いはそのファンクション・キーを押してキャラクターを選ぶことによって、キャラクターを交換できます。**Newボタン**をクリック、または**Nキー**を押せば、用意された呪文を交換できます。これによって、選ばれたキャラクターが使用できる呪文リストが表示されます。唱えたい呪文をクリック、または矢印キーを使って唱えたい呪文を選んでから、**リターンキー**を押します。これで呪文を唱える準備は完了します。



Rest (休息する) (R)： パーティ・メンバー全員に対して最低一単位の食料があることを条件に、パーティのヒット・ポイントとスペル・ポイントを取り戻します。休息はほとんどの呪文の活動を停止させ、8時間まで時間を経過させます。モンスターに発見されそうな場所で休息することは、健康を害する危険性があります。



Bash (突進) (B)： このコマンドは、鍵のかかった扉を壊したり、薄壁を突き抜けようとするときに使います。一番強い、意識のあるキャラクタ二人を一緒にして、扉や壁の強さに対抗させてみます。あなたの方の強さの値が高ければ、その障害物は破れます。この行為によって、あなたのキャラクタたちは少量のダメージを受けます。



Dismiss (ハイヤリング解雇) (D)： パーティ・メンバーをヴァーティゴの酒場へ送り返します。パーティには、最低一人のキャラクタが残らなければなりません。



View Qests (クエストを見る) (V)： クエスト・ウィンドウを表示します。詳細に関してはクエスト、アイテム、メモの部分を参照してください。



Automap (自動マップ) (M)： あなたが現在いるエリアのマップを表示します。自動マップは、あなたが地図作成技能を習得してから行った場所をすべて記録します。



Information (情報) (I)： ゲーム情報ウィンドウを表示します。このウィンドウには、時間、日付、年度、週の何日目かが表示されます。さらに、ライトや火に対する防御など、パーティの持っているどの呪文が使われているかも表示します。



Quick Reference (クイック・リファレンス表) (Q)： 早見参照表を表示します。この表にはパーティにとって重要な能力、ゴールド、ジェム、食料が表示されます。

重要

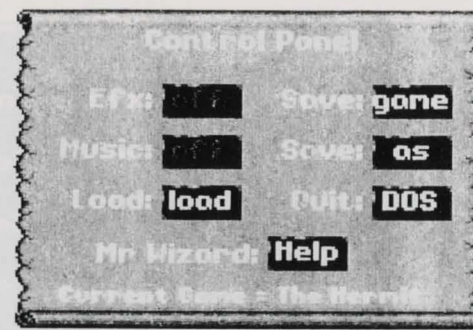
物と関わるためには、**スペース・キー**を押すか、ディスプレイ・ウィンドウをクリックします。あなたはその対象と同じスクウェアにいないければなりません。

キャラクタ人物画：キャラクタ人物画はパーティにいるキャラクタ全員の写真を表示します。あなたは一目でキャラクタの現在の状態を知ることができます。キャラクタが眠っているように見えれば、おそらくそのキャラクタは気絶しているか、眠っているかのどちらかです。病気のように見えれば、おそらく中毒もしくは病気にかかっているかのどちらかです。キャラクタ全員がそれぞれ自分の人物画の下にジェムを一つ持っています。そのキャラクタが全ヒット・ポイントを持っていると、このジェムは緑色になります。ヒット・ポイントが最大値以下であれば黄色に、残りが25%以下なら赤に、ゼロ以下なら青に変わります。キャラクタのヒット・ポイントが魔法で高められて最大値以上に増やされると、ジェムは銀色に変わります。

キャラクタ人物画をクリック、またはキャラクタのファンクション・キー（左の最初のキャラクタなら f・1 キーを使用）を選択することによって、キャラクタの能力の詳細リストが見られます。この画面に関する詳細な情報はキャラクタ画面の部分で見ることができます。

方角アイコン：方角アイコンは画面の右下の角にあります。マウスを使って移動するときは、これらのアイコンをクリックして移動します。曲った矢印はパーティを立たせたままで指示された方角に90°向きを変えます。横向き矢印は向きを変えずに左右にするりと進ませます。キー・ボードの矢印キーを使っても同じことができます。キー・ボードを使って左右にするりと移動させるときは、CTRL キーを押しながら、左矢印キーまたは右矢印キーを押します。

コントロール・パネル



Control Panel

TAB キーを押すか、ディスプレイ・ウィンドウの中央の大きなジェムをクリックすれば、コントロール・パネル・ウィンドウが画面に現れます。以下が、コントロール・パネルで使用できるファンクション・リストです。

効果音 (E)：音響効果のオン・オフを切り替えます。

音楽 (M)：音楽のオン・オフを切り替えます。

ロード (L)：前にセーブしたゲームをロードできます。

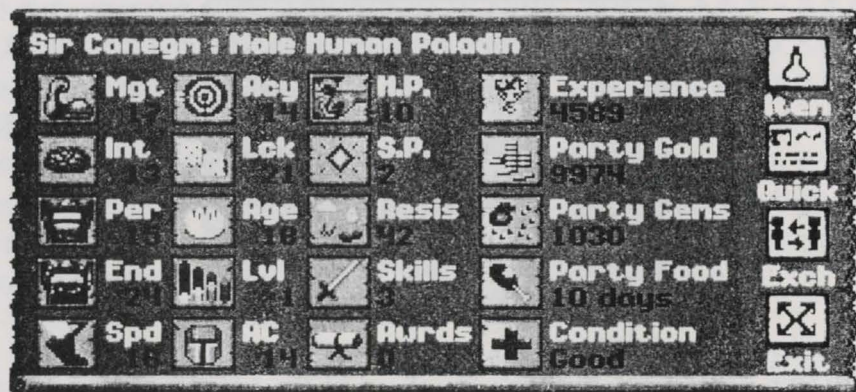
セーブ (S)：現在の場所で現行のゲームをセーブできます。また、酒場でチェック・インするたび、ゲームは自動的にセーブされます。

新規セーブ (A)：現行のゲームを現在の場所で別のファイル名でセーブできます。

終了 (Q)：ゲームを中断して、DOSに戻ります。

ウィザード・ヘルプ (W)：ミスター・ウィザードに頼んでパーティを安全な場所へテレポートしてもらいます。彼はパーティが持っているジェムを全部取り上げて、パーティをヴァーティゴへ連れ戻します。これはよく考えてから使ってください。

キャラクター画面



Character Screen

キャラクター人物画をクリック、またはキャラクターのファンクション・キーを選択すると、キャラクター画面が表示されます。ここでキャラクターの全ての能力アイコンが表示されます。強さ、耐久力、素早さ、正確さ、魅力、知性、幸運度についてはすでに説明してあります。これらのアイコンをクリックすることによって、キャラクターの能力を評価すると同時に、現時点のスコアと最大スコアがわかります。その他の能力は以下のようになります：



年齢： キャラクター全員が18歳でゲームを始めます。このアイコンをクリックすると、キャラクターの誕生日、一般年齢、現在の年齢が表示されます。魔法の攻撃を受けることによって、一般年齢より老けているキャラクターもありえます。キャラクターが年をとるにつれて、その能力値は幾分衰えていきます。



レベル： キャラクターの現在のレベル、最大レベル、キャラクターがラウンドごとに受ける攻撃の数を表示します。



防御力： キャラクターの現在の防御と最大防御を表示します。この値が高ければ高いほど、そのキャラクターは攻撃されにくくなります。



ヒット： キャラクターの現在のヒット・ポイントと最大ヒット・ポイントを表示します。



スペル： キャラクターの現在のスペル・ポイントと最大スペル・ポイントを表示します。



抵抗力： 呪文と自然力の攻撃に対するキャラクターの現在の抵抗力を表示します。その値が高いほど、防御率が高くなります。100ポイントあるからといって攻撃を免れるわけではありませんが、その攻撃から受けるダメージの量をかなり減らします。



スキル： キャラクターが今まで蓄積した技能リストを表示します。



獲得名誉： キャラクターが今まで蓄積した全功績を表示します。



経験値： あなたの現在の経験ポイントと、あなたのキャラクターが次のレベルに移行するのに必要な経験ポイント数を表示します。



パーティのゴールド： パーティの手持ちのゴールドと、銀行に預けてあるゴールド数を表示します。



パーティのジェム： パーティの手持ちのジェムと、銀行に預けてあるジェムの数を表示します。



パーティの食料： キャラクターが何単位の食料を持ち、あと何日持つかを表示します。



健康状態： キャラクターがかかっているかもしれないすべての不利な健康状態と、すべての有効な防御呪文リストが表示されます。



アイテム (I) : このオプションを選ぶと、目録画面が出ます。



クイック・リファレンス (Q) : クイック・リファレンス表を表示します。この表には、パーティにとって重要な能力、ゴールド、ジェム、食料が表示されます。



交換 (E) : このオプションは、あなたが今見ているキャラクターの位置を、別のキャラクターの位置と交換します。
(f・1～f・6)

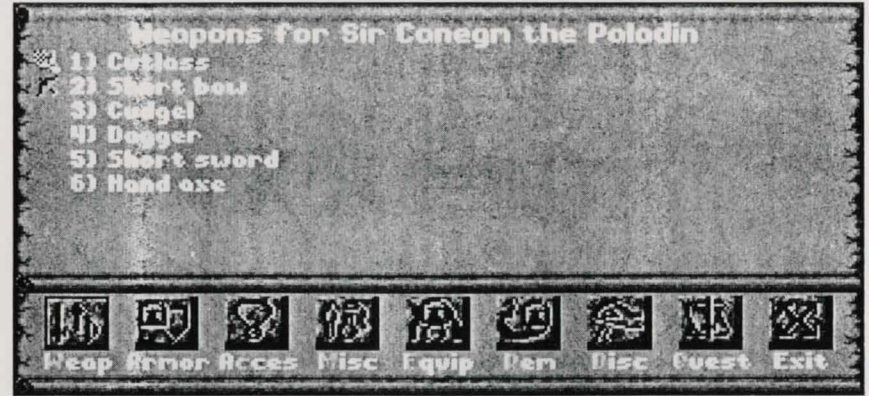


出る (ESC) : 冒険画面に戻ります。

クエスト、オート・ノート、アイテム

冒険画面からクエストを見る画面を選択すると、(Q) クエスト、(A) オート・ノート、(I) アイテムの3つの選択が与えられます。Qを選択すると、パーティが現在巻き込まれているクエストがすべてが表示されます。Aを選択すると、パーティがこれまで遭遇した重要なメッセージがすべて表示されます。Iを選択すると、パーティが持っていて、しかもゲームをコンプリートするために必要なアイテムのすべてが表示されます。

目録画面



Inventory Screen

目録画面を選択すると、キャラクターがバックバックに持っているすべての武器リストが表示されます。以下が、目録画面における選択リストです。

装備 (E) : 使用する武器、アイテム、または防具を準備します。アイテムを装備してから、それを活用します。キャラクターの職業によって使用できないアイテムを装備することはできません。また、剣を3本とか指輪を11個装備するようなことはできません。

取り外す (R) : キャラクターからアイテムを取り外します。

捨てる (D) : あなたの目録からアイテムを削除します。このコマンドを使うと、このアイテムは永遠に失われます。

武器 (W) : 武器の目録を表示します。

防具 (A) : 防具の目録を表示します。

装身具 (C) : 装身具の目録を表示します。

その他 (M) : その他のアイテムの目録を表示します。

クエスト (Q) : クエスト・アイテムの目録を表示します。

アイテムを使う (U) : アイテムが何らかの特殊な用途を持っていたり、魔法をかけられる場合、このコマンドでそのアイテムを使うことができます。

二次的技能

二次的技能とは、キャラクターがゲームの途中で習得できる追加的技能です。二次的技能はあなたの能力を高めたり、秘密の扉を発見させるなど、さまざまな働きをします。キャラクター全員が始めから二次的技能を持っているわけではありませんが、どのキャラクターもゲームの途中で見つけられるだけの数の技能を習得できます。以下に発見できる技能をいくつか述べます：

盗賊： この技能を使うと、箱や扉の鍵を開けることができます。この技能は唯一値を持ちます。技能ポイントが高いほど、成功する確率が増します。

泳ぎ手： この技能を使うと、陸に接近するまで水中を泳ぐことができます。泳ぐためには、パーティのキャラクター全員がこの技能を持っていないけません。

探検家： この技能を使うと、密林を通り抜けることができます。これを使うためには、最低二人のキャラクターがこの技能を持っていないけません。

登山家： 山の上を移動することができます。山を登るには最低二人のキャラクターがこの技能を持っていないけません。

地図師： 自動マップの特徴を可能にします。一人のキャラクターがこの技能を持っているだけで、これを活用できます。

方角感覚： この技能があると、あなたの見ている冒険画面の中央の大きなジェムの中に方角が表示されます。また、自動マップの中でパーティの向いている方角を指す矢印も表示されます。

隠し戸探し： パーティが薄壁に近づいたとき、冒険画面の上のガーゴイルに手を振らせます。

危険感知： この技能を使うと、パーティがモンスターに気づかれたとき、冒険画面の上部のコウモリに生きた動きをさせます。



戦闘

冒険中、あなたは倒さなければならない多くのモンスターに出会います。モンスターと戦いを開始すると、通常の冒険アイコンが、戦闘アイコンに変わります。以下がこれらの新たなアイコンのリストです。



即戦闘 (F) : 現行の即戦闘オプション設定を使って敵と戦います。



呪文を唱える (C) : 冒険モードと同じです。



攻撃する (A) : キャラクタの装備している武器がなんであれ、その武器で狙った敵を攻撃します。



アイテムを使う (U) : キャラクタの目録ウィンドーが現れ、キャラクタはここでアイテムを装備したり、取り外したり、使ったりします。



逃げる (R) : うまくいけば、キャラクタは近くの安全な場所に逃げて、戦闘後再びパーティに加わります。



防御する (B) : キャラクタに次の攻撃を防御してみるよう指示します。



即戦闘オプション (O) : 即戦闘オプションを設定します。即戦闘オプションが選択されると、あなたはパーティ・メンバーに指示して、攻撃させたり、用意した呪文を唱えさせたり、防御させたり、逃げさせたりできます。



情報 (I) : 冒険モードと同じです。



クイック・リファレンス (Q) : 冒険モードと同様です。

戦闘が開始されると、最も敏速なキャラクタが強調表示されます。あなたは、アイコンをクリック、またはそれに相当するキーボードを押すことによって、上記のどのオプションでも選択するチャンスを与えられます。強調表示されているキャラクタのためのオプションを選択し終わると、別のキャラクタが強調表示されてきます。

あなたがモンスターを攻撃するたびに、画面に赤い血しぶきが瞬間的に現れます。血しぶきが大きいほど、あなたがモンスターに与えたダメージが大きかったということです。異なる種類のダメージを与える呪文やアイテムを使うと、血しぶきが炎の噴射や電荷、或いは他の何かで表されることがあります。

モンスターが複数の場合、1、2、3の番号を押して、キャラクタにどのモンスターと戦わせるか選択できます。こうすることで、モンスターの名前が強調表示され、どのモンスターが狙われているかを知らせます。

呪文

僧侶、ドルイド、魔法使い、戦士、レンジャー、そして射手が呪文を唱えられます。最も強力な魔法を唱えるのは、魔法使いと僧侶です。次にドルイド、戦士、射手、レンジャーと続きます。

どの呪文を唱える場合もスペル・ポイントが必要であり、中にはジェムが必要な場合もあります。キャラクタのスペル・ポイントの幾分かはキャラクタの能力の一つによって決定されます。つまり、魔法使いと射手は知性によって、僧侶と戦士は魅力によって、ドルイドとレンジャーは知性と魅力の両方によって、スペル・ポイントが決定されます。スペル・ポイントを決めるもう一つの要因はキャラクタ・レベルです。

呪文には、僧侶用と魔法使い用の二種類があります。ほとんどの僧侶の呪文には治療と防御が含まれています。魔法使いの呪文はほとんどが攻撃的で功利的です。魔法使い用の呪文を唱えられるのは魔法使いと射手だけです。僧侶用の呪文を唱えられるのは僧侶と戦士だけです。ドルイドとレンジャーはどちらもある程度唱えられます。

わたしたちは意図的にマニュアルで呪文を全部は説明していません。ヴァーティゴには、種々様々な初心者用の呪文を入手できる魔法使いギルドがあります。そこへ行けばそういった呪文は説明してもらえます。ゲームで得られる呪文の全部を魔法使いギルドで買えるわけではありません。他の呪文はゲームの途中で発見していきます。ですが、まだゲームを始めたばかりでしたら、ゲームの初期に発見される呪文をいくつか述べておきます。

キャスター：僧侶と魔法使い

呪文名：ライト

消費：1 スペル・ポイント

対象：パーティ

パーティが休息するか夜明けまで、ダンジョンを一定のほの暗い光で満たします。

キャスター：僧侶と魔法使い

呪文名：目覚め

消費：1 スペル・ポイント

対象：パーティ

眠っているパーティを目覚めさせて、眠りの状態を取り除きます。

キャスター：僧侶

呪文名：応急手当

消費：1 スペル・ポイント

対象：キャラクタ 1 名

一人のキャラクタから 6 ポイントのダメージを魔法で取り除きます。

キャスター：僧侶

呪文名：飛ぶ鉄拳

消費：2 スペル・ポイント

対象：モンスター 1 匹

一匹のモンスターに光の一撃を加えて、6 ポイントの身体的ダメージを与えます。

キャスター：魔法使い

呪文名：魔法の矢

消費：2 スペル・ポイント

対象：モンスター 1 匹

一人の敵に魔法の矢を浴びせて、8 ポイントの魔法のダメージを与えます。

キャスター：魔法使い

呪文名：睡眠

消費：3 スペル・ポイント + 1 ジェム

対象：1 マス

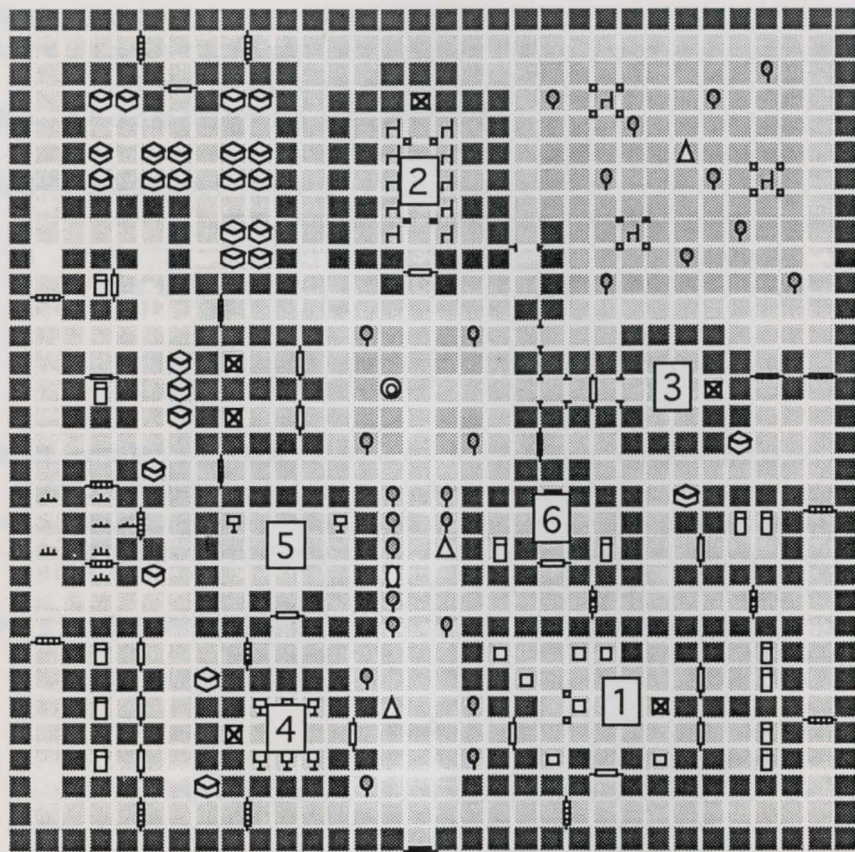
彼らが呪文を克服するかダメージを受けるまで、モンスターの 1 グループを眠らせます。

重要な場所

あなたはゲームのいたる所で、知っておく必要のあるいくつかの場所に出くわします。

- 1 **酒場：** あなたはここで自分のパーティのキャラクターを作ったり、削除したり、追加したり、移動したりできます。また、噂を仕入れたり、食料を買うこともできます。
- 2 **寺院：** 代金を支払えば、キャラクターが患っているどんな病気でもここで治療できます。また、寺院に十分なお金を寄付すれば、僧侶から恩恵が受けられます。
- 3 **銀行：** ここにお金とジェムを安全に保管できます。預けたお金とジェムのどちらにも利息がつきます。
- 4 **鍛冶屋：** ここで装備を売買できます。装備を修理してもらったり、識別してもらうこともできます。
- 5 **トレーニング場：** 十分な経験を積んでいるという条件で、代金を支払ってレベルを向上させる場所です。
- 6 **ギルド：** あなたがギルドのメンバーなら、ここで呪文を買ったり、呪文に関する情報を調べることができます。

ヴァーティゴの町



※普通のドアは前進するだけで開きます。

※ゲート（タウンゲートを含む）はクリックするかスペースバーを押してアクションを起こしてください。

ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラブ宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。

ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「クラウド・オブ・ジーン、ユーザー登録ハガキ」でユーザー登録されている方のみとさせていただきます。

ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、ヒント券を一枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在のパーティの状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはる場合はお答えできませんのでご了承ください。

- このゲームでのユーザー登録がされていない。
- ヒント券が同封されていない。
- このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない。

COXヒント券

COXヒント券

COXヒント券

COXヒント券

COXヒント券

ユーザーサポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートはこのゲームが発売されてからの約2年間、1995年7月末日までとさせていただきます。なにとぞご理解のうえご了承ください。く、お願い申し上げます。

STARCRAFT 株式会社 スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0483-56-3988

NEW
WORLD
COMPUTING™

P.O. BOX 4302, Hollywood, CA 90078

© copyright 1993 Might & Magic is a registered trademark of New World Computing™, Inc.
New World Computing is a trademark of New World Computing™, Inc.