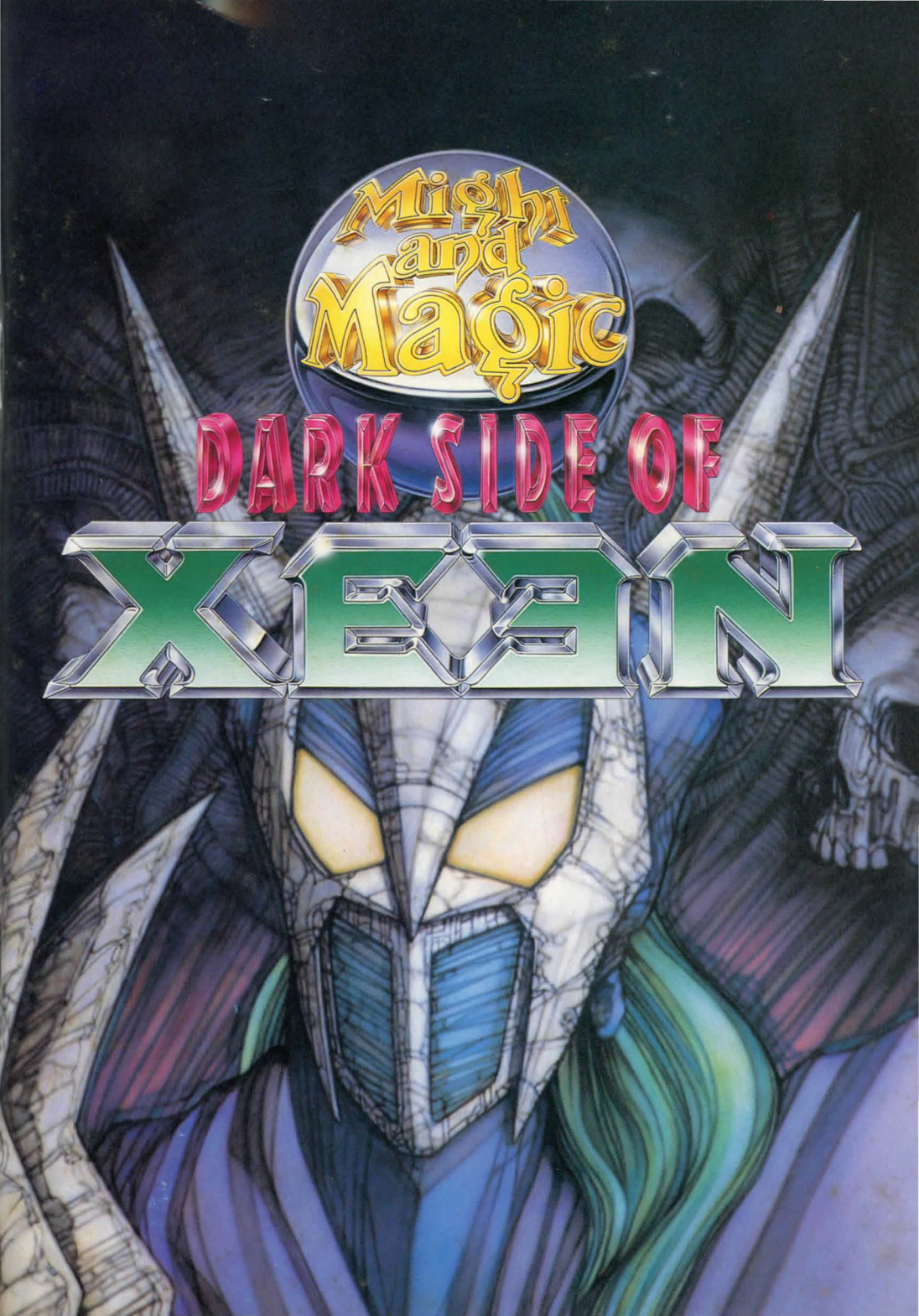


Mighty
and
Magic

DARK SIDE OF

XEON



Dark Side of XEEEN™



NEW WORLD COMPUTING, INC.®
ENTERTAINMENT SOFTWARE

©1993 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
Jonathan P. Gwyn
Bonnie Long-Hemsath
Julia Ulano
Ricardo Barrera

Music
Tim Tulley

Technical/Creative Writing
Paul Rattner
Debbie Van Caneghem
Jon Van Caneghem

Production
Richard Espy
Scott McDaniel

Manual Illustrations
Jonathan P. Gwyn
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)
野村泰清 (FM-TOWNS)

音楽
阿保剛

グラフィック
宮本京子
瀬戸りさ子
小山順子

翻訳
伊藤ゆり

Index

竜ファラオの日記	1
ビギナーのためのRPG講座	5
キャラクタの作成	9
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	19
冒険	21
コントロール・パネル	25
キャラクタ画面	27
クエスト、オート・ノート、アイテム	29
アイテム画面	31
二次的スキル	33
戦闘	35
呪文	39
僧侶用の呪文	41
魔法使いの呪文	49
「統一」の伝説	56
ワールド・オブ・ジーン	57
重要な場所	58
キャッスルビューの町	59



竜ファラオの日記

■ 850年3月3日

昨夜、二つの流星が相次いでダークサイドに衝突した。その軌道から判断して、この二つの流星は火山の近くに着陸したにちがいない。ウォルローを衝突現場の調査に行かせた。予言の時が近づいており、これらの流星は吉兆の現れであると思われる。

■ 850年3月4日

クリンダが健康な子供を18匹卵からかえしたという！ 彼女にとって非常に喜ばしいことだ！ ただの一匹も奇形のために食われずすんだのだから。万事が順調に運んでいるように見える。予言の初期段階の準備は完了だ。あとは、最後の予言の儀式に手を貸してもらいたいというわたしの依頼に対するカリンドラ女王の返事を待つだけだ。

■ 850年3月5日

予言の最終段階を容易に運ぶ手伝いをしてくれる志願兵を募る声明を発した。まもなく反応があるだろう。予言の成就是着々と近づいている。

■ 850年3月6日

ウォルローはきょう戻ることになっていたが、いまもってその気配がない。おそらく余分に時間をかけて流星の現象を調査しているのであろう。カリンドラ女王からも志願兵からも、まだ何の応答もない。

■ 850年3月7日

ウォルローを見送ってから4日が過ぎた。予定ではもう戻っているはずであり、彼の身の安全が気がかりだ。あと2日たっても戻らなかったら、捜索隊を派遣しよう。予言の件に関しては、数人の志願兵から確信できる回答がとどいており、彼らは全員、2、3日以内に王室ピラミッドに到着するだろうと言ってきている。

■ 850年3月8日

志願兵からの手紙が殺到している。反応は上々だ。あらゆる兆候と前兆が、予言がうまく達成されることを示し続けている。

■ 850年3月9日

ウォルローの行方は依然としてわからない。きょう捜索隊を派遣した。志願兵たちが次々と到着し始めており、わたしは矢継ぎ早に彼らを持ち場に派遣している。カリンドラ女王から、喜んで儀式に参加したいという旨の伝言が届いた。その中で彼女は、アラムールという名の謎に包まれてはいるが魅力的な客を一人連れて来たことと、裏側の世界からの密使がまだ到着していないことについても述べている。

■ 850年3月10日

わたしのきょうの兆候の研究において、予言達成の自信が10%落ちていた！どこかに読み違いがあるのだが、それが何なのか判読できない。ウォルローのことがとても気がかりであり、捜索隊が一刻も早く彼を見つけてくれることを望んでいる。

■ 850年4月1日

けさになってまたもや自信が3%落ちたが、午後には前の水準に戻った。今や平衡状態の中に何かしら混沌とした要因があり、自信の確率がほんの少し下がるだけで、わたしのしっぽはいらだたしげにピクピク動く。志願兵の到着がとだえ、きょう最後の志願兵を持ち場へ送ったところだ。あとは、女王が彼女の努めを果たし、密使が到着し、そして時機の到来を待つだけだ。

■ 850年4月2日

きょう捜索隊が悪い知らせを持ち帰った。流星の衝突現場の前に反乱軍が野営していたため、現場へ近づけなかったというのだ！反乱軍だって！？誰に指揮されているんだ？一体何者が生意気にもこのわたしの権威に逆らい、わたしの家来を手間どらせているというのだ？この悪い知らせに加えて、自信が74%まで落ちた。女王からは儀式を遂行する準備が整ったという確認の報告が届いていない。明日が儀式を開始できる初日だというのに。

■ 850年4月3日

きょうは予言が実現されうる最初の日だ。女王からは何の連絡もない。捜索隊から、反乱軍がさらにその数を増し、王室ピラミッドに向かって前進しているという報告が入った。わたしは味方のモンスターどもにこの状況を知らせ、軍隊を召集してわたしを守りに来てもらいたいという伝言を送った。動揺でしっぽが激しく脈打っている。

■ 850年4月4日

なにもかも失敗だ！魔法を使って女王と連絡をとろうとしたが応答がえられなかった。オークどもから伝言がとどき、いま宗教儀式のさなかにあるため、遺憾ながら今はわたしの応援には来られないというのだ。だが、彼らは一か月以内に、儀式が終わり次第喜んで駆けつけるだろう。オーガどもからは簡単な断り状がとどいた。他の味方たちからは何の連絡もない。捜索隊から、反乱軍が明日到着するという連絡が入った。きょう自信が20%まで落ちたので、志願兵たちを呼び戻してわたしの護衛に当たらせることに決めた。さらに、突然「地獄に落ちた魂の島」にダンジョンが築かれ、流星の衝突現場近くに城が築かれたという報告も入った。

■ 850年4月5日

きょう反乱軍がピラミッドを包囲した。反乱軍の兵士の中に、かつてはわたしの味方だった者もいるのが窓から見える。妖精とグレムリンは救援を断ってきた。最後に届いた手紙は侮辱的かつ嘲笑的な内容だった。反乱軍側の使者がやってきて、自分の主人のアラムールに降伏しろと迫った。もちろん断ってやった。多分やつはピラミッドの鍵は持っていないだろう。自信が6%まで落ちた。

■ 850年4月6日

アラムールは鍵を持っていた。カリンドラ女王から手に入れたにちがいない。やつは軍隊をピラミッドに入って、終日わたしの軍隊と戦っている。第1レベルは奪われた。わが軍は残りのレベルを守りきれないだろう。カリンドラ女王の助言者のエリンジャから、カリンドラ城は他の世界と「位相を異にして移動」しており、入城は不可能だとの報告が入った。また、人間とエルフとドワーフとノームはキャッスルビューの町の小区画に閉じ込められているとも報告してきた。

■ 850年4月7日

生きながらえるために降伏しろと、わが軍に命令を下した。不当に入られないようにピラミッドの最終レベルを封じた。破られるはずはない。不運にも、わたしは今やほとんど無力だ。敵の軍隊がここに入れない代わりに、わたしはここから出られない。エリンジャから、キャスルビューの自分の塔で身の安全をはかるため、同じような手段を講じたと知らせてきた。自信が1%まで落ちた。

■ 850年5月7日

ここ1ヶ月何の変化もない。アラマールの軍隊は最後の封鎖を突破できないでいる。彼の密使が毎日やって来ては、わたしに降伏を迫っている。いったいつになったらあきらめることやら。さらに厄介なことに、アラマールが裏側の世界から来た密使のローラン王子を捕らえ、自分の大使を裏側の世界に派遣したと言ってきた。アラマールは今や確実にダークサイドを支配しているらしいが、このまま支配していけるとは思えない。何か、わたしの力で事態を左右できることがあるはずだ。明日女王と連絡をとってみよう。



ビギナーのためのRPG講座

「ダークサイド・オブ・ジーン」をお買い上げいただき、ありがとうございます。ゲームのインストールに関する説明については、リファレンス・マニュアルを参照してください。ゲーム開始時に、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。冒険モードでは、ゲーム中の激しい戦闘が少なくなります。いったんこの選択がなされると、全く新たなゲームを始めるまでモードの変更はできません。

あなたがコンピューター・ロール・プレーイング・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マニュアルを活用してください。

あなたは酒場の入口で6人のデフォルト・キャラクタ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を作りたかったら、向きを変えて酒場に入ります。中に、酒場のチェックインに通じる階段があります。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、キャラクタを作りたいときは、キャラクタ作成の説明を参照してください。

キャラクタはそれぞれ、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。キャラクタのヒット・ポイントがゼロ以下になると、そのキャラクタは意識を失います。キャラクタが気絶してい間に打撃を受けると、そのキャラクタは死んでしまいます。キャラクタは5から100程度のヒット・ポイントから始めることができます。普通の剣が加える打撃は約6ヒット・ポイントで



すので、弱いキャラクタはほんの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が高められます。

荒野を冒険する合い間に、ダークサイド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、あなたはそこで上等な装備を買い、呪文を習い、治療を受けることができます。

初心者のプレーヤーにとって、コンピューター・ロールプレイングは最初はわけがわからないと感じられるかもしれません。わたしたちはダークサイド・オブ・ジーンを皆様に快適に遊んで頂ける様に最前を尽くしました。いったんコツを覚えれば、大いに楽しめるはずですよ。

キャラクターの作成

ダークサイド・オブ・ジーンは、6人一組の既に決定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、ゲームを始めるのに必要とされる装備と能力をべて備えていますので、あなた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、[Create]（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ところです。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)： 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、ある物を破壊するときにも使われます。

知性(I)： 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)： 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)： 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) : 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。あなたのキャラクターであろうとモンスターであろうと、最も高い素早さの値を持っている方が、戦闘において先に行動を起こします。

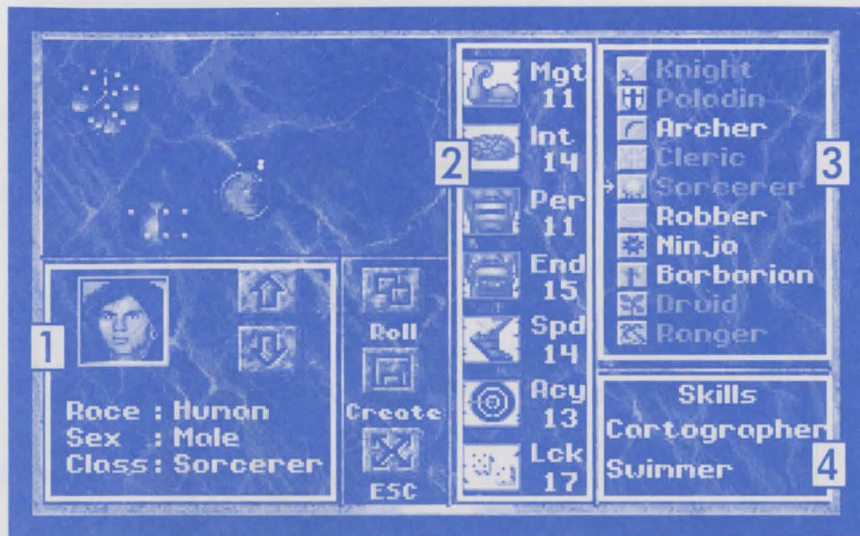
正確さ(A) : 射手と忍者にとって最も重要な能力です。正確さは、モンスターに攻撃されたとき、あなたが武器を使って攻撃するか呪文を使って攻撃するかの決定を左右します。

幸運度(L) : 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られます。もし別の人物画が見たい場合、上下の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10種類の職業リストが表示されています。能力の適性値によって選択可能な職業が強調表示されます。あなたの希望する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、または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] をタイプするか [Roll] アイコンをクリックします。能力を交換するときは、希望する能力の括弧内の文字をタイプ、または各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、左右の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、[Create] アイコンをクリック、またはキーボードの [C] を押します。すると今度は、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。



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。二つの矢印ボタンを使って入手可能な人物画リストをすべてスクロールできます。
- 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：あなたがそれを作れば、そのキャラクターが持つて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。騎士は始めから戦闘技術のスキルを持っており、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

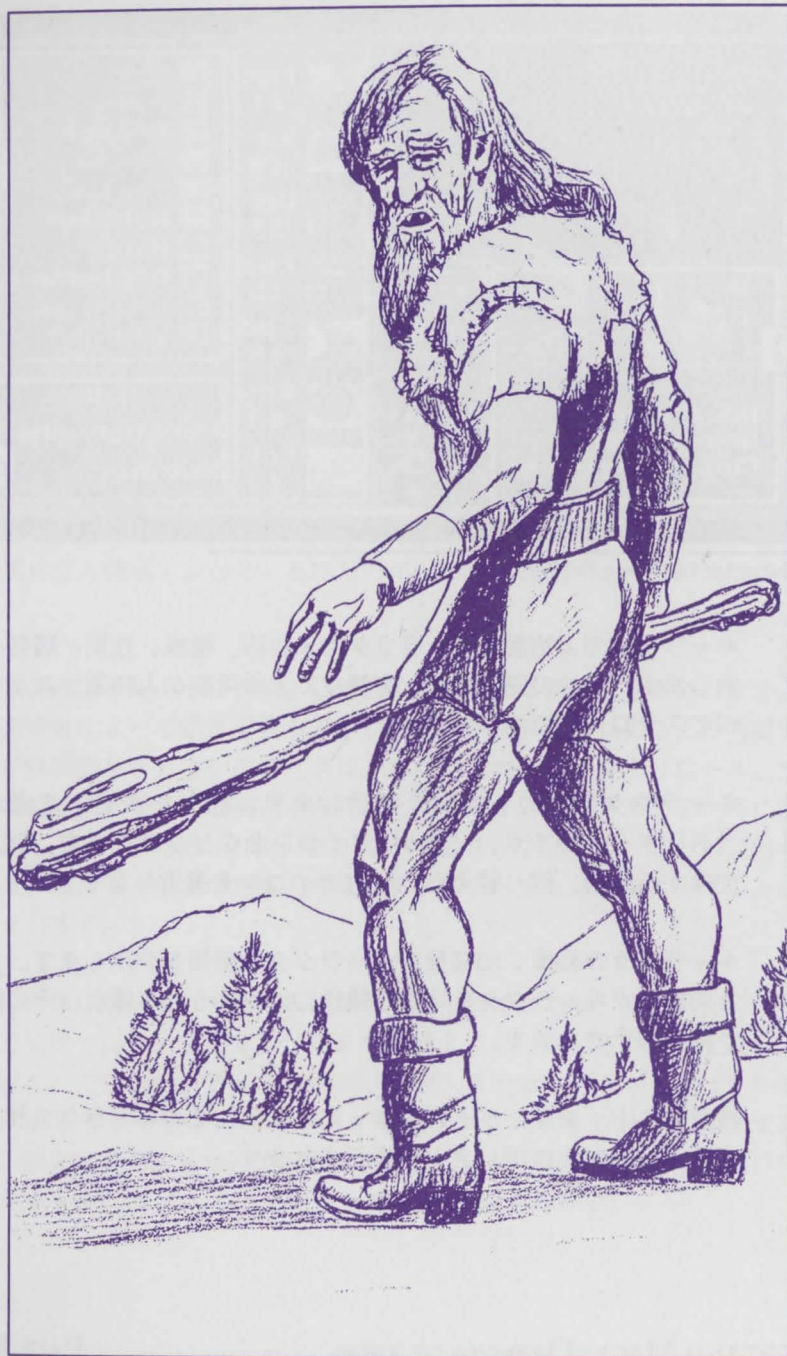
戦士は優れた戦闘能力を持っていますが、騎士よりは劣ります。戦士はどんな武器、防具でも使いこなせますが、ヒット・ポイントは騎士より多少劣ります。戦士は始めから騎士道のスキルを持ち、僧侶用の呪文が使えます。

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、チェイン・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スキルを持っていません。

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・メイル以下の軽い防具が使い、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スキルを持っていません。



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。魔法使いはローブしか身につけられず、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師のスキルを持っています。

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・メイ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のスキルを持っています。

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・メイル以下の軽い防具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のスキルを持っており、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防具しか使えません。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、始めから二次的スキルは持っていません。

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。ドルイドは軽い防具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向感覚のスキルと、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防具が使い、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スキルを持っています。

下記の表は、10種の職業の具体的な長所と欠点を述べたものです。

種族	HP*	攻撃度**	スキル	呪文
騎士	10	5	戦闘技術	不可
戦士	8	6	騎士道	可
射手	7	6	なし	可
僧侶	5	7	なし	可
魔法使い	4	8	地図師	可
盗賊	8	6	盗賊の技能	不可
忍者	7	5	盗賊の技能	不可
野蛮人	12	4	なし	不可
ドルイド	6	7	方向感覚	可
レンジャー	9	6	探検家	可

*HP（ヒット・ポイント）はレベルが増す毎に増える。

**攻撃をするためのレベル数。

以下に種族の説明をします。

人間：人間については説明するまでもありません。人間は全員、始めから泳ぎ手のスキルを持っています。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・ポイント数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られますが、とりわけ毒に対する抵抗力を持っています。彼らはまずまずの盗賊と優れた騎士になります。ドワーフは始めから隠し戸探しのスキルを持っています。

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、エルフを除くどの種族よりもヒット・ポイントは少なめです。ノームは始めから方向感覚のスキルを持っています。

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。

下記の表は、5種族の長所と欠点を説明したものです。

種族	HP	盗み	SP/Lv1	スキル
人間	0	0	なし	泳ぎ手
エルフ	-2	10	魔法使い+2	なし
ドワーフ	1	5	魔法使い/僧侶-1	隠し戸探し
ノーム	-1	10	魔法使い/僧侶+1	危険感知
半オーク	2	-10	魔法使い/僧侶-2	なし

上記の情報は、キャラクタを作るとき、どの種族と職業を選べば最も効率的な冒険家たちを作れるかの決定に大いに役立ちます。盗賊は始めから、30+ [キャラクタのレベル×2] ポイント数の盗賊のスキルを持っています。忍者は始めから15+ [キャラクタのレベル×2] ポイント数の盗賊のスキルを持っています。



あなたのパーティの観察と召集

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たなら、もとのキャラクタを取り除かなければなりません。その場合は、[R] キーを押して外したいキャラクタ（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、[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、或いは全員のデフォルト・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の空いている位置に入ります。あなたの加えたいキャラクタの人物画が見当たらなかったら上下の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番号を選ぶか、人物画をクリックすることにより見ることができます。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。ファンクション番号は、一番左の人物写真がF1で、次がF2、というように続きます。

最後に、もし間違っ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] アイコンと削除し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] キーを押して冒険を開始します！

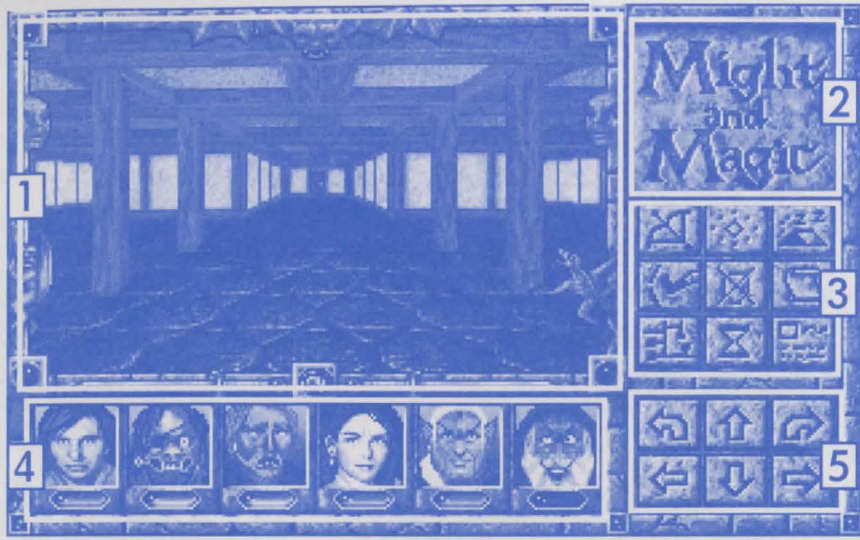
冒 険

ゲーム画面は5つの部分から構成されます。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、そして方角アイコンの部分です。以下にそれぞれを説明します。

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。画面の端々に数匹の「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、空中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、隠し戸探しのスキルを持っているときです。画面の最上部のコウモリが口をばくばく動かしているときは、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スキル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す。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 部中央に大きなジェムが一個あります。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。左上部のジェムは火(Fire)に対して、右上部のジェムは電気(Elec)に対して、左下部のジェムは寒さ(Cold)に対して、右下部のジェムは毒(Acid)に対して働きます。下部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。この件に関する詳細は、コントロール・パネルの部分を参照してください。



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、または地図師のスキルを持っていれば、あなたのいるエリアの頭上の光景を見えます。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： これらのアイコンをクリックして移動します。キーボードの矢印キーを使っても移動できます。

ビュー・ウィンドウ： あなたが地図師のスキル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。あなたが地図師のスキルを持っていて、ロゴをクリックすると、全自動マップの縮小版が表示されます。また、ウィザードの眼の呪文を唱えると、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示されます。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、または、それらに相当するキーを押して使用できます。以下にこれらのアイコンの働きを述べます。



飛び道具による攻撃 【S】キー： 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。



呪文を唱える 【C】キー： 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。この操作によって、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その呪文を選んでから、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です。



休息する 【R】キー： 最低一単位の食料を持っているパーティ・メンバー全員に対して、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。休息は呪文の活動のほとんどを停止させ、8時間まで時間を経過させます。モンスターに発見されるような場所での休息は健康を害する危険性があります。



突進 【B】キー： このコマンドは、鍵のかかった扉を壊したり、薄壁を突き破ろうとするときに使います。意識があって、最も力の強いキャラクター二人を一緒にして、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ーたちは少量のダメージを被ります。



パーティから外す 【D】キー： パーティ・メンバーをキャッスルビュー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ーが残らなければなりません。



クエストを見る 【V】キー： 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、オート・ノート、アイテムの部分を参照してください。



自動マップ 【M】キー： 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、あなたが地図師のスキルを習得してから行った場所をすべて記録します。



ゲーム情報 【I】キー： 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、曜日が表示されます。さらに、ライトや火からの防御など、パーティがどの呪文を使っているかも表示されます。



クイック・リファレンス表 【Q】キー： パーティ全員のステータス一覧を表示します。この表にはパーティにとってきわめて重要な能力、ゴールド、ジェム、食料が表示されます。

重要

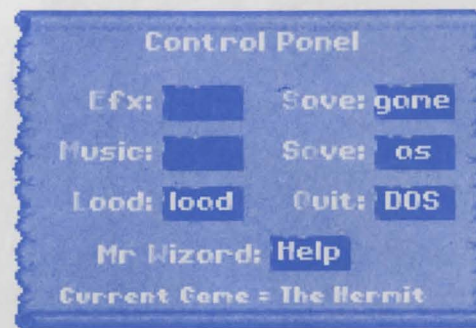
物と関わるためには、スペース・キーを押すか、ディスプレイ・ウィンドウをクリックします。あなたはその対象と同じスクウェアにいない限りなりません。

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、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ファンクション・キー [F1] 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中なら、これらのアイコンをクリックして移動します。曲線矢印はパーティを立たせたまま指示された方角に90°向きを変えます。横矢印は向きを変えずに左右に移動し、矢印キーを使って左右に移動させる場合は、[CTRL] キーを押しながら、左右の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します。

セーブ [S]：現在の場所で現行のゲームをセーブします。なお、酒場でチェック・インするたびに、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します。

終了 [Q]：ゲームを中止して、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、パーティをキャッスルビューへ連れ戻します。これはよく考えてから使ってください。

キャラクタ画面



Sir Canegn : Male Human Paladin									
Mgt 17	Acy 14	H.P. 10	Experience 4589	Item					
Int 13	Lck 21	S.P. 2	Party Gold 9974	Quick					
Per 15	Age 18	Resis 42	Party Gens 1030	Exch					
End 24	Lvl 1	Skills 3	Party Food 10 days	Exit					
Spd 16	AC 14	Aurds 0	Condition Good						

Character Screen

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・キーを選択すると、キャラクタ画面が表示されます。ここでキャラクタ全員の能力アイコンが見られます。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、あなたの能力を評価すると同時に、あなたの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もありえます。キャラクタ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： キャラクタの現在のレベル、最大レベル、キャラクタがラウンド毎に受ける攻撃の数を表示します。



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



ヒット： キャラクタの現在のヒット・ポイントと最大ヒット・ポイントの値を表示します。



スペル： キャラクタの現在のスペル・ポイントと最大スペル・ポイントの値を表示します。



抵抗力： 呪文と自然力の攻撃に対するキャラクタの現在の抵抗力を表示します。この値が高いほど、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： キャラクタが持っている食料の総数と、それがあと何日持つかを表示します。



健康状態： キャラクタがかかっているかもしれない不利な健康状態と、有効な防御呪文リストがすべて表示されます。



Item (アイテム) [I]： このオプションを選ぶと、アイテム画面が表示されます。



Quick (クイック・リファレンス) [Q]： パーティ全員のステータス一覧を表示します。この表には、パーティにとってきわめて重要な能力、ゴールド、ジェム、食料が表示されます。



Exch (交換) [E]： このオプションは、あなたが現在見ているキャラクタの隊列の位置を、別のキャラクタの位置と交換します。



Exit (終了) [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、クエスト、オート・ノート、アイテムの3つの選択が与えられます。

Quests (クエスト) [Q]： パーティが現在巻き込まれているクエストのすべてが表示されます。

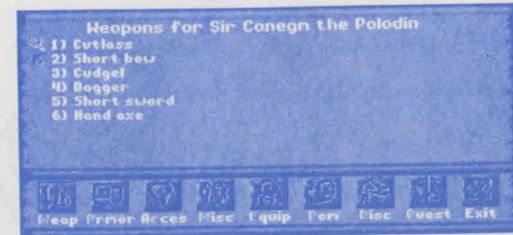
Auto Notes (オート・ノート) [A]： パーティがこれまで遭遇した重要なメッセージがすべて表示されます。

Items (アイテム) [I]： 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。

上記の各リストの改行または改頁は、以下の通りに行います。

1行改行 : [U] / [D] キーまたは、矢印ボタン
 3行改行 : [ROLL UP] / [ROLL DOWN] キー
 リストの先頭/最後を表示 : [T] / [E] キー

アイテム画面



Inventory Screen

アイテム画面を選択すると、キャラクターがバックバックに持っている武器がすべて表示されます。以下が、アイテム画面における選択リストです。

Equip (装備) [E] : 使用する武器、防具、装身具を準備します。アイテムは装備してからでないで使用できません。キャラクターの職業によって使用できないアイテムは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もできません。

Rem (取り外す) [R] : キャラクターからアイテムを取り外します。

Disc (捨てる) [D] : アイテムを削除します。このコマンドを使うと、削除したアイテムは永遠に失われます。

Weap (武器) [W] : 武器のリストを表示します。

Armor (防具) [A] : 防具のリストを表示します。

Acces (装身具) [C] : 装身具のリストを表示します。

Misc (その他) [M] : その他のアイテムのリストを表示します。

Quest (クエスト) [Q] : クエスト・アイテムのリストを表示します。

Use (アイテムを使う) [U] : その他のアイテムで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スキルです。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スキルを習得できます（盗賊のスキルは除く --- このスキルを獲得できるのは忍者と盗賊だけです）。以下に発見できるスキルを幾つか述べます。

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

泳ぎ手： このスキルを使うと、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スキルを持っていないければなりません。

探検家： このスキルを使うと、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スキルを持っていないければなりません。

登山家： 山の上を移動することができます。山に登るには最低二人のキャラクターがこのスキルを持っていないければなりません。

地図師： 自動マップの機能を可能にします。一人のキャラクターがこのスキルを持っているだけで、これを活用できます。

方向感覚： このスキルがあると、冒険画面の中央の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場合、冒険画面の右部のガーゴイルに手を振らせます。

危険感知： このスキルを使うと、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。

戦闘技術： このスキルは、戦闘時に敵に打撃を加える機会を増やします。キャラクターのレベルに合わせて打撃率が向上します。

騎士道： 従軍騎士として、ゲームの特定エリアに入ることができます。このスキルを持つ者だけがこのようなエリアに入ることができます。



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から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]： 現状の即戦オプション設定に従って、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]： キャラクター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]： キャラクターのアイテムウィンドウが現れ、キャラクターはここでアイテムを装備したり、取り外したり、使ったりできます。



逃げる [R]： うまくいけば、キャラクターは近くの安全な場所に逃げて、戦闘終了後再びパーティに加わります。



防御する [B]： キャラクターに次の攻撃を防御するよう指示します。



即戦オプション [O]： 即戦闘時のキャラクターの行動を指示します。行動パターンは、攻撃する、呪文を唱える、防御する、逃げるの四つです。



情報 [I]： 冒険モードと同じです。



クイック・リファレンス [Q]： 冒険モードと同じです。

戦闘が開始されると、最も敏速なキャラクター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られます。強調表示されているキャラクターのためのオプションを選択し終わると、別のキャラクターが強調表示されます。

モンスターに打撃を加えるたびに、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、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、血しぶきは炎の噴射や電撃波、或いは別の形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の番号を押すか、戦闘ウィンドウ内のモンスター名の所をクリックして、キャラクター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。

戦闘中に武器や防具等のアイテムを交換装備できることを忘れないください。現在装備している武器では傷つけられない敵と戦う場合、プレイヤー間でアイテムを交換する必要が生じてきます。戦闘中にこれを行う場合、キャラクターのファンクション・キーを押すか、キャラクター人物画をクリックしてキャラクター画面を呼び出します。それからアイテム・オプションを選択してアイテム画面を呼び出します。飛び道具と乱闘武器の両方を同時に装備することができます。





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。最も強力なスペル・キャスターは魔法使いと僧侶です。次がドルイドで、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。僧侶の呪文のほとんどに治療と防御が含まれています。魔法使いの呪文のほとんどは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。

能力を高めたり、恩恵やライトの呪文のように環境を変化させる呪文の多くは、持続期間が限られています。このような呪文はパーティが休息を終えるか、夜明けと同時に切れてしまいます。このような呪文は、夜明け後すぐ唱えることで持続期間を拡大し、最大限に活用することができます。

僧侶用の呪文

◆酸のスプレー

消費： 8 スペル・ポイント

対象： 目に見えるモンスター全員

目の前にいるモンスター全員に細かい酸の霧を浴びせて、各モンスターに15ポイントの毒のダメージを与える。

◆目覚め

消費： 1 スペル・ポイント

対象： パーティ全員

眠っているパーティ・メンバー全員の目を覚まして、「睡眠」状態をキャンセルする。

◆獣の支配

消費： 5 スペル・ポイント+2 ジェム

対象： 動物の1グループ

動物の1グループに催眠術をかけて、相手が呪文を克服するまで動けないようにする。

◆祝福

消費： キャスターのレベル×2 スペル・ポイント+1 ジェム

対象： パーティの一人

キャラクタの防御を[キャスターのレベル×1ポイント]増進させる。

◆冷凍光線

消費： キャスターのレベル×2 スペル・ポイント+4 ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員

キャスターの片手から絶対零度の円錐形がぱっと飛び出して、目に見えるモンスター全員に対して[キャスターのレベル×(2~4)ポイント]の寒さのダメージを与える。

◆食料を生み出す

消費： 20 スペル・ポイント+5 ジェム

対象： パーティ全員

生きているパーティ・メンバーに対して各1単位ずつの食料を生み出す。



◆病気の治療

消費： 10スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタから「病気」の状態を取り除く。

◆麻痺の治療

消費： 12スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタから「マヒ」の状態を取り除く。

◆毒の治療

消費： 8スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタから「中毒」の症状を取り除く。

◆傷を治す

消費： 3スベル・ポイント

対象： パーティの一人

魔法を使って、一人のキャラクタの受けたダメージを15ポイント取り除く。

◆保護の日

消費： 75スベル・ポイント+10ジェム

対象： パーティ全員

わずか75スベル・ポイント消費するだけで、ライト、全自然力からの防御、武勇、聖なる恩恵、祝福の呪文を同時に唱える。

◆昆虫の大群

消費： 12スベル・ポイント

対象： グループ

モンスターの1グループに、噛みつき、刺し、体に穴を掘って進み、皮膚をえぐって噛み砕く昆虫を大量に浴びせて、モンスター全員にそれぞれ40ポイントの肉体的ダメージを与える。

◆神の仲裁

消費： 200スベル・ポイント+20ジェム

対象： パーティ全員

「根絶」した者を除き、パーティ全員からダメージをすべて取り除く。

◆炎の鞭

消費： 25スベル・ポイント+5ジェム

対象： モンスター1匹

1匹のモンスターに炎の噴射を浴びせて、100ポイントの火のダメージを与える。

◆応急手当

消費： 1スベル・ポイント

対象： パーティの一人

魔法を使って負傷したパーティ・メンバーの軽い戦傷やすり傷を治療して、6ヒット・ポイントを回復させる。

◆飛ぶ鉄拳

消費： 2スベル・ポイント

対象： モンスター1匹

モンスターに軽い一撃を加えて、6ポイントの肉体的ダメージを与える。

◆凍傷

消費： 7スベル・ポイント

対象： モンスター1匹

モンスターから体温を抜きとって、35ポイントの寒さのダメージを与える。

◆武勇

消費： キャスターのレベル×2スベル・ポイント+3ジェム

対象： パーティの一人

キャラクタのレベルを一時的に [キャスターのレベル×1ポイント] 高める。

◆聖なる恩恵

消費： キャスターのレベル×2スベル・ポイント+1ジェム

対象： パーティの一人

戦闘時にキャラクタが敵に加えるダメージを [キャスターのレベル×1ポイント] 増やす。

◆聖なる言葉

消費： 100スベル・ポイント+20ジェム

対象： 1グループのアンデッド（ミイラ、ゾンビー等）

アンデッドに生命を吹き込んでいる魔法を完全にに取り除いて土に戻す。

◆催眠術

消費： 15スベル・ポイント+4ジェム

対象： グループ

「獣の支配」と同様、この呪文は相手が呪文を克服するまでモンスターのグループに催眠術をかけて動けないようにする。ただし、この呪文はどちらかといえば動物よりモンスターに効く。

◆ライト

消費： 1スベル・ポイント

対象： パーティ全員

パーティが休息するか、8時間経過するまで、ダンジョンを一定の薄暗い光で満たす。

◆質量の重み

消費： 75スベル・ポイント+10ジェム

対象： グループ

敵の体重を増やして、相手のヒット・ポイントを効果的に半減させる。

◆月の光

消費： 60スベル・ポイント+10ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員とパーティ全員

目の前にいるモンスター全員にそれぞれ30ポイントのエネルギー・ダメージを加えて、パーティ・メンバー全員からそれぞれ30ポイントのダメージを取り除く。

◆自然の治療

消費： 6スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタから25ポイントのダメージを取り除く。

◆苦痛

消費： 4スベル・ポイント

対象： グループ

敵の脳の痛みの中心部を刺激して、8ポイントの肉体的ダメージを与える。

◆強力な治療

消費： キャスターのレベル×2スベル・ポイント+3ジェム

対象： パーティの一人

キャラクタから [キャスターのレベル×(2~12)ポイント] のダメージを取り除く。

◆自然力からの防御

消費： キャスターのレベル×1スベル・ポイント+1ジェム

対象： パーティ全員

パーティが自然力から受けたダメージを軽減する。キャスターは呪文を唱える時、どの自然力に対して用いるか選択できる。

◆死者の生き返り

消費： 50スベル・ポイント+10ジェム

対象： パーティの一人

キャラクタから「死」の状態を取り除く。

◆蘇生

消費： 125スベル・ポイント+20ジェム

対象： パーティの一人

キャラクタから「根絶」の状態を取り除く。

◆回復

消費： 2スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタから「薄弱」の状態を取り除く。

◆火花

消費： キャスターのレベル×1スベル・ポイント+1ジェム

対象： グループ

モンスターを電気を帯びたガス雲でおおって、相手に【キャスターのレベル×2ポイント】の電気ダメージを与える。

◆石から肉体へ

消費： 35スベル・ポイント+5ジェム

対象： パーティの一人

キャラクタから「石化」の状態を取り除く。

◆太陽光線

消費： 150スベル・ポイント+20ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員

キャスターの前にいるモンスター全員に強烈な日光を照らして、モンスター全員にそれぞれ200ポイントのエネルギー・ダメージを与える。

◆病気の抑制

消費： 5スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタの病気の進行を遅らせるが、「病気」の状態は取り除かれない。

◆毒の抑制

消費： 4スベル・ポイント

対象： パーティの一人

キャラクタの中毒の進行を遅らせるが、「中毒」の状態は取り除かれない。

◆町への入口

消費： 30スベル・ポイント+5ジェム

対象： パーティ全員

あなたの好きな町へパーティを移動する。

◆アンデッドを土に

消費： 5スベル・ポイント+2ジェム

対象： 1グループのアンデッド（ミイラ、ゾンビー等）

アンデッドに生命を吹き込んでいる邪悪な魔法を弱めて、25ポイントのダメージを与える。

◆水上歩行

消費： 7スベル・ポイント

対象： パーティ全員

この呪文を唱えると、パーティは浅瀬と深い川の両方を歩くことができる。



魔法使いの呪文

◆目覚め

消費： 1 スペル・ポイント

対象： パーティ全員

眠っているパーティ・メンバー全員の目を覚まして、「睡眠」状態をキャンセルする。

◆透視

消費： 5 スペル・ポイント+2 ジェム

対象： パーティ

画面の二匹のガーゴイルの頭を動かして、確実なyes/Noの決定のアドバイスをさせる。

◆踊る剣

消費： キャスターのレベル×3 スペル・ポイント+10 ジェム

対象： グループ

「鋭い金属」と同様、踊る剣の呪文は何百本ものカミソリのように鋭利な刃を作り出して敵の肉体を切り裂く。踊る剣は、相手に[キャスターのレベル×(6~14)ポイント]の肉体的ダメージを与える。

◆魔法の日

消費： 40 スペル・ポイント+10 ジェム

対象： パーティ全員

この呪文は、全パーティ・メンバーに「ライト」、「空中浮揚」、「ウィザードの眼」、「透視」、「強力な楯」の呪文を同時に唱える。

◆モンスター探査

消費： 6 スペル・ポイント

対象： パーティ全員

パーティの近くにいるモンスター全員の位置を明確にする。

◆竜の睡眠

消費： 10スベル・ポイント+4ジェム

対象： ドラゴン1匹

人間を眠らせる睡眠の呪文と同じやり方で、ドラゴンを眠らせる。

◆精霊の嵐

消費： 100スベル・ポイント+10ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員

魔法エネルギーの嵐を使ってパーティの前にいるモンスター全員を猛撃し、各モンスターに予測のつかないダメージを150ポイントずつ与える。

◆効力拡大

消費： 30スベル・ポイント+20ジェム

対象： アイテム1個

何の力も持たないアイテムに魔法の力を与える。カスターの能力が高ければ高いほど、強力なアイテムになる可能性が大きい。

◆エネルギー波

消費： カスターのレベル×1スベル・ポイント+1ジェム

対象： モンスター1匹

カスターの握り拳から純エネルギーが噴射して、敵に[カスターのレベル×(2~6)ポイント]のエネルギー・ダメージを与える。

◆気化

消費： 30スベル・ポイント+10ジェム

対象： パーティ全員

障害物を無視してパーティを1マス前に進ませる。この呪文は「テレポート」の呪文が効かないエリアで成功する可能性が高い。

◆幽玄の冷氣

消費： 15スベル・ポイント+5ジェム

対象： グループ

モンスターのグループの周囲の気温を少しの間絶対値零度まで下げて、モンスター全員にそれぞれ40ポイントずつの寒さのダメージを与える。

◆死の指先

消費： 10スベル・ポイント+4ジェム

対象： グループ

カスターの指定した敵を血を流さずに殺害する。

◆炎の玉

消費： カスターのレベル×2ポイント+2ジェム

対象： グループ

モンスターのグループがいる範囲に猛火の爆発を引き起こして、[カスターのレベル×(3~7)ポイント]の火のダメージを与える。

◆ゴーレム・ストッパー

消費： 20スベル・ポイント+10ジェム

対象： ゴーレム1匹

ゴーレム・ストッパーの呪文は、ゴーレムに生命を吹き込んでいる魔法を奪って、100ポイントのダメージを与える。

◆モンスター識別

消費： 5スベル・ポイント

対象： グループ

パーティが現在戦っているモンスターの状態を明らかにする。

◆ぬけがら

消費： 100スベル・ポイント+20ジェム

対象： モンスター1匹

極めつけのモンスター殺戮呪文である「ぬけがら」は、狙ったモンスターの体内の局部に重力を集中して、かなり強力なモンスターのほとんどを根絶させる。「ぬけがら」は1000ポイントのエネルギー・ダメージを与える。

◆灰塵

消費： 35スベル・ポイント+10ジェム

対象： モンスター1匹

1匹のモンスターに一連の炎を浴びせて、250ポイントの火のダメージを与える。

◆地獄

消費： 75スベル・ポイント+10ジェム

対象： グループ

モンスターの1グループを魔法の業火の中に包み込んで、そのグループに250ポイントの火のダメージを与える。

◆昆虫のスプレー

消費： 5スベル・ポイント+1ジェム

対象： グループ

モンスターのグループに殺虫用に特殊考案された毒を浴びせる。

◆アイテムのゴールド化

消費： 20スベル・ポイント+10ジェム

対象： アイテム1個

アイテムをそのアイテムの価値に相当する数のゴールドに変える。

◆ジャンプ

消費： 4スベル・ポイント

対象： パーティ全員

物理的な壁も魔法の壁もないという条件で、パーティの脚に1マス以上を飛び越えられるだけの力を与える。この呪文は戦闘時には使用できない。

◆空中浮揚

消費： 5スベル・ポイント

対象： パーティ全員

パーティ・メンバーを無重力状態にして、落とし穴やぬかるみや雲間などに落ちないようにする。

◆ライト

消費： 1スベル・ポイント

対象： パーティ全員

パーティが休息するか、8時間経過するまで、ダンジョンを一定の薄暗い光で満たす。

◆稲妻

消費： キャスターのレベル×2スベル・ポイント+2ジェム

対象： グループ

キャスターの手から稲光が閃いて、モンスターに[キャスターのレベル×(2~6)ポイント]の感電のダメージを与える。

◆保険標識

消費： 6スベル・ポイント+2ジェム

対象： パーティ全員

この呪文を唱えると、前にいた場所に戻ることができる。ひとたびこの呪文を唱えて標識を設定しておけば、いつでも戻ることができる。パーティ・メンバー全員が各自の標識を持つことができる。

◆魔法の矢

消費： 2スベル・ポイント

対象： モンスター1匹

一人の敵に魔法の矢を放って、8ポイントの魔法のダメージを与える。

◆超電圧

消費： 40スベル・ポイント+10ジェム

対象： グループ

「超電圧」は「稲妻」の改良版で、モンスターの1グループに150ポイントの電気ダメージを与える。

◆毒の一斉射撃

消費： 25スベル・ポイント+10ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員

パーティの前の各マスにそれぞれ6本の毒矢を射る。放たれた矢はそれぞれ10ポイントの毒のダメージを与える。

◆強力な楯

消費： キャスターのレベル×2スベル・ポイント+2ジェム

対象： パーティ全員

パーティ・メンバーが負ったダメージをキャスターのレベルと同じポイント数だけ減らす。

◆七色の光

消費： 60スベル・ポイント+10ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員

キャスターの掌から不思議な光が飛び出して、80ポイントの予測のつかない種類のダメージを敵に与える。

◆魔法の充電

消費： 15スベル・ポイント+10ジェム

対象： アイテム1個

最低1回の充電が残っているアイテムに対して、1~6回の充電を回復する。呪文がアイテムを破壊してしまうというリスクが多少伴う。

◆鋭い金属

消費： キャスターのレベル×1スベル・ポイント+1ジェム

対象： グループ

モンスターのグループに鋭い金属の破片を浴びせて、[キャスターのレベル×2ポイント]の肉体的ダメージを与える。

◆睡眠

消費： 3スベル・ポイント+1ジェム

対象： グループ

相手が呪文を克服するかダメージを受けるまで、モンスターのグループを眠らせる。

◆星屑のシャワー

消費： 200スベル・ポイント+20ジェム

対象： 目に見えるモンスター全員

パーティの前にいるモンスター全員を大爆発に巻き込んで、モンスター全員にそれぞれ500ポイントづつの肉体的ダメージを与える。

◆スーパーシェルター

消費： 15スベル・ポイント

対象： パーティ全員

モンスターのいる危険な場所からパーティを隠して、彼らを無事に休息させる。

◆テレポート

消費： 10スベル・ポイント

対象： パーティ全員

障害物を無視して、パーティが現在向いている方向へ彼らを9マスまで移動する。

◆時間を歪める

消費： 8スベル・ポイント

対象： パーティ全員

時間を歪めて、パーティが戦闘から逃げ出せるだけの時間を与える。

◆毒雲

消費： 4スベル・ポイント+1ジェム

対象： グループ

モンスターのグループを毒ガスで取り巻いて、10ポイントの毒のダメージを与える。

◆ウィザードの眼

消費： 5スベル・ポイント+2ジェム

対象： パーティ全員

この魔法を唱えると、パーティが現在いる場所とその周囲を頭上から見おろす光景が表示される。この光景はゲーム画面の右上角に表示される。

「統一」の伝説

何百年も昔に、古代人たちはジーンとそれに似た千の世界を創造しました。古代人たちはこれらの世界をまるで種を蒔くかのように星々の間にばらまいて、宇宙全体に人々を分散しました。これらの世界はそれぞれ驚くほど異なっていたものの、共通した一つの目的を持っていました。その目的とは、選ばれた星に到達してその星の周囲を軌道を描いて回り、その天命を全うすることでした。この過程は「統一」と呼ばれています。

これらの世界はそれぞれ、自分の世界を監視してその天命を確実に全うするためのガーディアンを持っています。一つの世界が密集した天体間を通り抜けて進むことは、複雑であるばかりか危険をとまなうものであり、ガーディアンを持たない世界は防御のない世界といえます。

時間が正確で、かつ衛星が一行に並んだ時、ジーンのガーディアンは双方の国に使者を送って、「統一」の到来を告げます。ガーディアンは一方の側の世界から反対側の世界へ行きたがっている旅人たちのためにピラミッドを開けます。突き抜けることのできない自然の障壁によって長い間別々の世界に引き離されていたジーンの国の人々が、やっとお互いに出会って交易できるのです。「統一」の時が到来する準備がなされ、人々は喜びの祝宴を催して踊ります。ガーディアンはある者たちに、儀式のために「眠りし四人のしもべ」を目覚めさせる機会を授けます。一人は火のしもべ、一人は空気のしもべ、一人は水のしもべ、一人は地のしもべです。

ジーンの一つの側の支配者たちは、これまでに初めて双方の宮廷にそれぞれ大使を派遣します。正確な時間がくると、ダークストーン塔が開いて、その雲の封印が破られます。そこの、雲の上の天文台で行われる壮麗な儀式で、支配者たちは歓喜の祭壇の上に笏とキューブを置きます。たちまち偉大な魔法がジーンを捕らえるや、凄絶な騒音と光を放ちながら二つの側が結合して一つになります。そしてふたつが分かれることは決してありません。

ワールド・オブ・ジーン

ジーンの世界の構造は平坦な正方形になっています。その世界の一つの側は「クラウド・オブ・ジーン」で表現され、他方の側は「ダークサイド・オブ・ジーン」で表現されます。それぞれのゲームが、独自の物語、グラフィック、モンスター、結末を持っています。どちらのゲームもそれ自体を遊んで終わることができますが、二つのゲームを一つのハード・ディスク上に結合して「ワールド・オブ・ジーン」を作ることができます。どちらか一方のゲームで作ったキャラクタは、両方のゲームで使用できます。

両方のゲームが一つのハード・ディスクで結合されている場合、二国間の行き来が可能になります。「クラウド・オブ・ジーン」のあちこちにばらまかれている小さなピラミッドはキャッスルビューのピラミッドへ行くのに使え、キャッスルビューのピラミッドは「クラウド・オブ・ジーン」にあるヴァーティゴの外側のピラミッドにあなただけを運びます。うわさによると、二つの世界を行き来できる別の道があるということです。

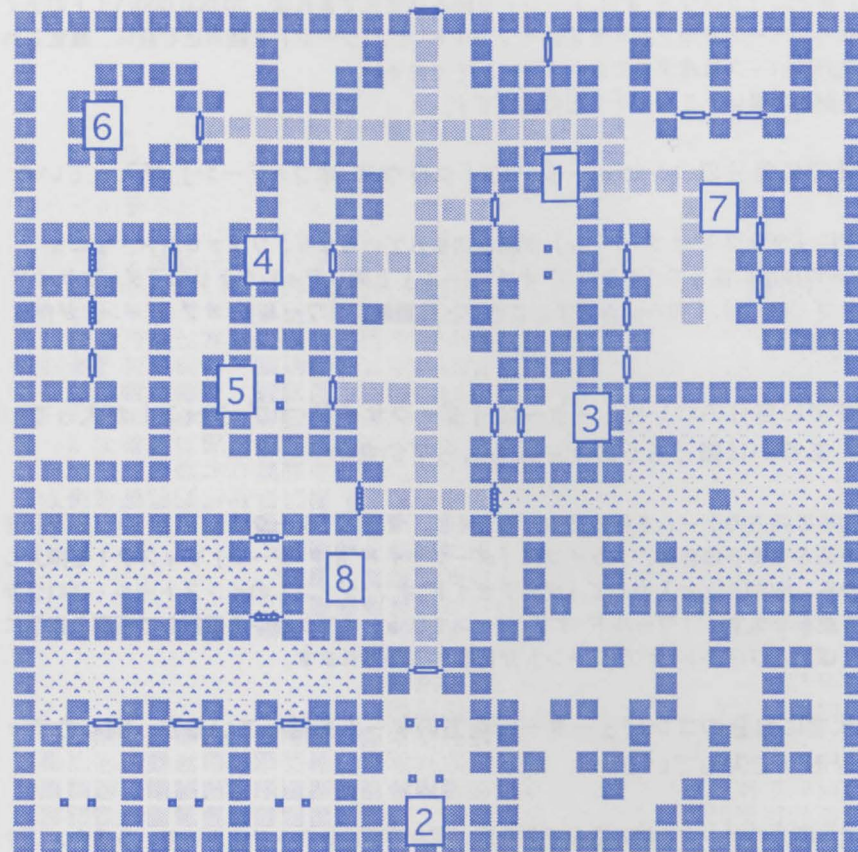
ひとたび片側の世界の探検家となったら、あなたは両方の世界を訪ねるために要求されるクエストをコンプリートできます。二つのゲームのそれぞれの主要クエストはもう一つの世界へ行かずとも達成できますが、三番目に重要なクエストと結末を終えるためには、二つの世界の間を何度も行き来しなければなりません。「クラウド・オブ・ジーン」、「ダークサイド・オブ・ジーン」、または「ワールド・オブ・ジーン」を終了した方は、どうぞスコアをスタークラフト社までお送りください。ゲームをコンプリートした方全員に達成祝い証明書をお送りします。

重要な場所

あなたはゲームの至る所で、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： ここで自分のパーティのキャラクタを作ったり、削除したり、追加したり、移動したりできます。また、うわさを仕入れたり、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、呪いを取り除くこともできます。
- 5 トレーニング場： 十分な経験値を持っていれば、ここで代金を支払ってレベルを向上することができます。
- 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。
- 7 旅行ピラミッド： これらのピラミッドは「ワールド・オブ・ジーン」のあちこちに散在しており、両側の世界を行き来できます。
- 8 エリンジャの塔： 女王の魔術師エリンジャの塔は、キャッスルビューの上に優雅にそびえています。塔に入るには鍵が必要であり、そこには不用心な侵入者を陥れるワナと策略がたくさんあるというわけです。

キャッスルビューの町



- 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キーを押してアクションを起こしてください。

ワールド・オブ・ジーンを組み込む

「ワールド・オブ・ジーン」は35,000,000バイトのディスク・スペースを必要とします。すでに「クラウド・オブ・ジーン」が組み込まれていれば、20,000,000バイトのディスク・スペースだけで済みます。「ワールド・オブ・ジーン」を組み込む前に、最低これだけのスペースは確保しておくようにしてください。

(上記の容量はPC9821版の場合です)

■すでに自分のコンピューターに「クラウド・オブ・ジーン」が入っている

すでに「クラウド・オブ・ジーン」が組み込まれているなら、リファレンス・マニュアルの指示に従って「クラウド・オブ・ジーン」と同じディレクトリに「ダークサイド・オブ・ジーン」を組み込みます。これで、自動的に「ワールド・オブ・ジーン」が作られます。

■すでに自分のコンピューターに「ダークサイド・オブ・ジーン」が入っている・あるいは■どちらのゲームも入っていない

初めて両方のゲームを組み込む、もしくは、すでに「ダークサイド・オブ・ジーン」を組み込んである場合は、ドライブに「ダークサイド・オブ・ジーン」ディスク1を挿入してから、INSTALLと入力して「ダークサイド・オブ・ジーン」のインストール・プログラムを走らせます。「ワールド・オブ・ジーンを作る」オプションを選択して画面の指示に従えば、「ワールド・オブ・ジーン」が自動的に作られます。

■すでに自分のコンピューターに両方のゲームを持っているが、別々のディレクトリに入っている

すでに両方のゲームを組み込んであるが、別々のディレクトリに入っている場合、「クラウド・オブ・ジーン」のディレクトリから、XEEN.CCファイルとセーブしてあるゲーム・ファイル(*.SAV)を、「ダークサイド・オブ・ジーン」のディレクトリに直接コピーします。

■「ワールド・オブ・ジーン」を始める

「ワールド・オブ・ジーン」の組み込みが完了したら、「XEEN」と入力するだけでゲームが開始されます。「ワールド・オブ・ジーン」のセレクト画面が現れたら、「Load a Saved Game」(ゲームをロードする)を選択して前に作ってあるキャラクタを使うか、「Start a New Game」(新しいゲームを始める)を選択して新たな世界を開始します。ひとたびその世界に足を踏み入れると、衛星が一行に整列して、ヴァーティゴのすぐ外側にあるピラミッドはもとより、すべてのピラミッドがダークサイドへ、またはダークサイドからヴァーティゴへ、あなたをテレポートしてくれます。

STARCRAFT 株式会社 スタークラブ
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3988

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.