



Might and Magic

Day of the Destroyer™

マイト アンド マジック
～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®



ストーリー

Story

ここはジャティムの中央部に位置する町レイベンショア。
そこに現れたのは立派だが不思議な年を計りかねる風貌の男だった。
男はやがて、明確な意図を持った足取りで、レイベンショアの町に向かって歩き出した。
謎の男の整った容姿は、醜悪なモンスターが集まるこの町ではことさらに目立った。
醜いモンスター達は仕事や遊びの手をとめて男を振り廻り、敵意もあらわにじっと見つめたが、
男はいささかも気にしていない様子だった。男が通りかかった時、
ちょうどケンカ腹でどなりあっていた二匹のモンスターがいた。
しかし、男を見ると大きいモンスターは小さい方のモンスターを放し、男の後をつけばはじめた。
自分勝手に気性の荒い連中も多いこの町では、このようなことは日常茶飯事だった。

何の警告もなく、突如としてモンスターが男に襲いかかった。
研ぎ澄まされた爪に匹敵する牙を刺し出しにして、モンスターは無防備な男を殺そうとした。
殺意をみなぎらせたケタモの牙がその柔かい体に突き立った時、
この澄まし顔の男は死ぬのだ。誰もがそう思いながら、事の成り行きをじっと見守っていた。
だが、ほんの一瞬だけ男の体を光が取り巻いたかと思うと、
モンスターは鮮血への期待をその目に宿したまま動けなくなってしまった。
男は動じることもなく歩き続けた。まるで襲われてなどないかのような足取りだ。
いや、自分の周りに町の住民たちがいることさえ意に介していないようだった。
男は立ち止まっては何かをブツブツとつぶやき、自信なさげに何歩か足を踏み出しては
方角を変え、また何歩か進むということを繰り返した。

突然、男は肩をそむやかし町の広場の方を決然と振り返った。
今や彼にあえて近づこうとする者は一人もおらず、
男は忙しそうに働くふりをしている人々の間を邪魔されることなく歩くことができた。
中央広場に來ると、男は自分を中心にして地面に光り輝く円を描き始めた。
男が円を書き終わった瞬間、ほんの少しの間だけ地面が揺れて、巨大な水晶が円の中から現れ、
男を包み込んだ。その様子を見て、何匹かのモンスターが水晶に近づいた。
恐怖よりも好奇心が勝ったのだ。だが、水晶に手を伸ばした瞬間、
彼らの顔は驚愕に凍りついた雷鳴のような音が轟いたかと思うと、
奇妙な水晶がまばゆいばかりの光を放ち始めたのだ。
強力な光と一緒に、水晶を中心として爆発が生じ、
モンスターたちは壊れた人形のように吹き飛ばされた。

まるで水晶から放たれた衝撃波に呼応するように、
ジャティム大陸の四隅の大気が短時間だけ揺らめいた。
そして、死のような静寂が続いて、何の備えもしていなかった大陸に、
混沌が解き放たれた。地水炎風それぞれの次元に通じる1つの<<門>>が、
激烈な力と共にこの世界に出現したのである。

そんな状況の中、運命のイタズラかアルヴェーの大商人に雇われ、
タガーワンド諸島から積み出しの護衛を待っていた主人公は、
この大事件の発生に気づくことになる。
この世界の運命までもを握っているとは知らず...

ダークエルフの預言書より

不和と苦悩の時代が、<角笛の時代>の後に訪れん。

かの時、混沌の門が口を開け、万物は無に帰す。

これは汝らにとつてしるしなり。

地水炎風の源が大地を闊歩し、その翼は死と破壊をもたらさん。

これすなわち、最後の時、<浄化の時代>の始まりなり。

<浄化の時代>始まらば、頼れるものなし。

地と水と風と炎の王は、汝らに命を与える者にして、汝らから命を奪い去る者なり。

苦悩の時に破壊の輪転を避けるすべなく、汝らの安息はただ死のみ

なれど、調和の時にあって盟約にて集いし者たちに希望あり。

彼らによりて浄化を生き延び<角笛の時代>の終焉を逃れること叶わば、

汝さならん平和を謳歌せん。

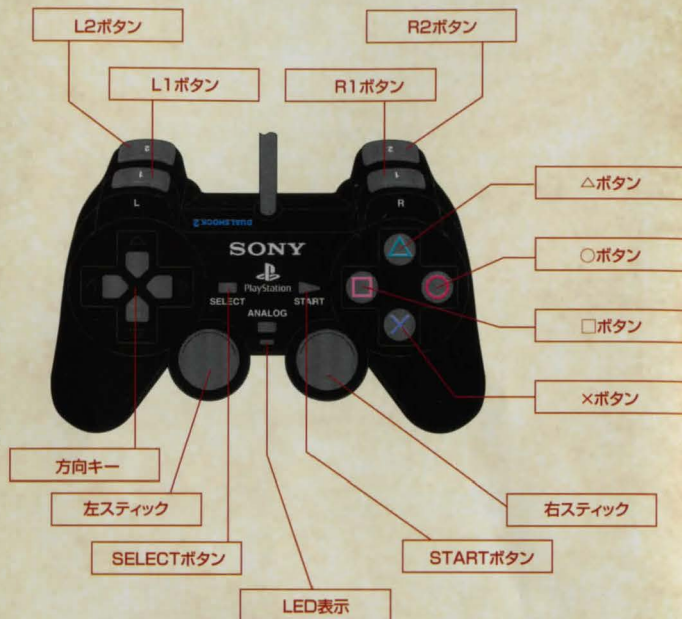
contents

目次

コントローラの使用方法	2
キャラクター作成	4
パラメータの作成	7
技能の修得	8
最初の能力値	10
ゲーム画面の説明	11
オプション	14
基本的なゲームの流れ	16
戦闘について	18
魔法について	21
TIPS集	23
データリスト	24
魔法リスト	26

コントローラの使用法

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



LED表示はゲーム中、常に赤色の状態です。

また振動機能はメニューウインドウ内の「システム」で設定できます。(P3参照)

ボタン	移動時	店内
左スティック	移動 前進・後退・左右旋回	カーソルの移動
右スティック	カーソルの移動	カーソルの移動
L3ボタン	飛行時に地上に降下	
R3ボタン	ターン/リアルタイムモードの切り替え	
方向キー上	飛行時に上昇	
方向キー下	飛行時に降下	
方向キー左、右	平行移動	

ボタン	移動時	店内
L1ボタン	視点を上に向かせる	アクティブキャラクターの切替
L2ボタン	視点を下に向かせる	
L1+L2ボタン	視点を戻す	
R1ボタン	通常攻撃	アクティブキャラクターの切替
R2ボタン	即効呪文優先攻撃	
○ボタン	会話/調べる/扉などに入る	決定
×ボタン	ジャンプ	キャンセル
△ボタン	メンバー状態確認/鑑定 押しながら方向キー左、右でキャラクター変更 押しながら方向キー上、下で行動順番をスキップ	アイテム説明ウインドウの表示
□ボタン	押し続けるとメニューウインドウ出現	
STARTボタン	インターフェイスウインドウのON/OFF	
SELECTボタン	プリント印刷	

メニューウインドウの操作

フィールド移動中に、□ボタンを押し続けることで、メニューウインドウが表示されます。メニューウインドウに書かれている項目の中から、今選択したい場所にカーソルを移動させて□ボタンを離すと決定されます。

●カーソル ON/OFF	画面上にカーソルを表示させたり、消したりできます。
●叫ぶ	敵以外のキャラクターを驚かせて歩きやすくします。
●スキップ	行動可能なキャラクターの行動を一回パスさせます。
●ステータス	パーティメンバーのステータス画面を表示させます。ウインドウを表示してから調べたい項目にあわせて○ボタンで各項目が出現します。
●キャンプ	キャンプを張ったり、休憩をとったりすることができます。
●データ	マップやクエスト、オートノートなどの情報を見ることができます。
●システム	新しくゲームを始めたり、セーブやロード、振動設定その他設定などを行なうことができます。

キャラクター作成

新しくゲームを始めると、まず主人公であるキャラクターの作成を行うところから始まります。キャラクター作成画面でプレイヤーの分身を作り出します。

◆名前

デフォルトで用意されている名前を使用しない場合には、キャラクターの名前にカーソルを合わせて×ボタンを押して文字を削除します。その後にあなたの好きなように名前を入力します。

◆種族

お好みに応じて変更できます

◆クラス

キャラクターの種族を7種類の中から選択できます。選択した種族は長所・短所がありますので思い描くパーティを構成するために慎重に選ぶ必要があります。種族の特徴について説明していきます。

◆声

お好みに応じて変更できます

◆ボーナス

クラスを選択した時点で、キャラクター毎に能力値が割り振られています。ただしプレイヤーが好きなように割り振りを変更することができます。割振り可能なポイントは、ボーナスの項目内に保管されます。

◆技能候補

各クラスによって、最初に4つの技能を身に付けることができます。上段に記載されている2つの技能は必須の技能で下段は変更可能な技能です。変更したい技能を選んで決定すると空白になり技能候補の中から違う技能を学ぶことができます。

キャラクター特性紹介

KNIGHT

ナイト

人間族の戦士で基礎能力が平均的なクラス。戦闘技能に長けていてあらゆる武器・防具を使用することができる。ただし魔法は使用することができない。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「チャンピオン」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力	器用度	速さ	運	基本技能
11	18	9	15	15	15	11	長剣・レザー

選択できる技能

Default: 修復、修練
斧、槍、弓、チェイン、修復、ボディビル、知覚、修練、盾

C L E R I C

クレリック

人間族の僧侶で、戦闘能力がある上に魔法も使用できる。心霊、肉体、精神の魔法を得意とする上に光の魔法を扱うことができる唯一の種族。打撃系の武器しか使用できず、使用できる防具は、軽いものに限る。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「サンプリースト」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力	器用度	速さ	運	基本技能
11	11	20	11	13	13	13	メイス・肉体魔法

選択できる技能

Default: 心霊魔法、盾、杖、レザー、心霊魔法、精神魔法、取引、冥想、知覚、習得

N E C R O M A N C E R

ネクロマンサー

闇の魔法の専門家です。武器・防具の使用に関して制限はあるものの、炎、水、風、地の精霊魔法に精通している。人間族の中では最も魔法に長けた存在。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「リッチ」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力	器用度	速さ	運	基本技能
11	20	11	11	13	13	13	杖・闇の魔法

選択できる技能

Default: 錬金術、炎の魔法、短剣、レザー、炎の魔法、風の魔法、水の魔法、冥想、モンスター識別、錬金術、習得

V A N P I R E

ヴァンパイア

アンデッド系モンスター。肉体、精神、心霊の魔法に優れており、クラス固有の特殊能力も兼ね備えている。武器と防具の選択に制限はあるものの、精神魔法で無効化できるのはヴァンパイアだけである。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「ノスフェラトゥ」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力	器用度	速さ	運	基本技能
11	11	18	13	13	13	13	長剣・特殊能力

選択できる技能

Default: モンスター識別、精神魔法、短剣、斧、盾、レザー、精神魔法、再生、解除、モンスター、識別、錬金術

D A R K E L F

ダークエルフ

魔術に精通したエルフ族です。戦士と魔術師の能力を持ちクラス固有の特殊能力も兼ね備えています。炎、水、風、地の精霊魔法に精通しているものの、闇魔法を使うことができない。槍や斧を使用することができない。また防具はチェーンまでが限界。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「バトリアーク」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力	器用度	速さ	運	基本技能
11	16	11	7	22	17	11	弓・特殊能力

選択できる技能

Default: 解除、取引 長剣、短剣、レザー、炎の魔法、風の魔法、アイテム鑑定、取引、知覚、解除

M I N O T A U R

ミノタウロス

牛の頭を持つ種族。接近戦ではトロール族に劣るものの、肉体、心霊、精神の魔法を使うことができる。またあらゆる武器を使用することができるが、特に槍と斧を持たせれば敵なし。防具は盾と頭にかぶるもの以外は何でも装備できる。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「ミノタウロスロード」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力
22	7	14	19

器用度	速さ	運
11	11	11

基本技能

斧・心霊魔法

選択できる技能

Default: 知覚、ボディビル
杖、槍、メイス、レザー、チェーン、ボディビル、知覚、解除、修練

T R O L L

トロール

比類なき体力を備えた野生の戦士。ヒットポイントは他クラスの中で最大なのが特徴。再生技能を持っていて、あらゆる武器を扱うことができる。ただし防具は軽いものしか装備できない。また魔法も使用できない。経験を積んでランクアップクエストをクリアすることで「ウォートロール」にクラス・チェンジできる。



基礎能力値

力	知性	カリスマ	耐久力
30	7	7	28

器用度	速さ	運
11	11	11

基本技能

メイス・再生

選択できる技能

Default: ボディビル、レザー
杖、長剣、斧、弓、レザー、修復、ボディビル、モンスター識別、修練

パラメーターの作成

各クラスのキャラクターには「能力値」が用意されていて数値が配置されています。この数値をベースに各キャラクターのヒットポイントやマジックポイントが決定されます。

この能力値は、ゲーム中に特殊な薬を飲むか、特殊なアイテムを装備しない限り上昇しません。パラメーターは最初から調整はされていますが、プレイヤー自ら調整することも可能です。カーソルを減らしたいパラメーターの「-ボタン」の所で、一旦数値を減らします。これで数値が確保されますので、必要と思われるパラメータの「+ボタン」の所で必要な分だけを追加します。

●各能力値の説明

力

肉体的な強さを表しています。この数値が高いと、武器を使用した戦闘でより多くのダメージを相手に与えることができます。ただしこの数値が表しているのはあくまで物理的な筋力なので、剣や斧などの接近戦用武器が与えるダメージのみに影響します。弓矢による攻撃には影響しません。

知性

精神的な強さを表しています。ネクロマンサーとダークエルフの最大マジックポイントはこの数値によって決まります。マジックポイントが多ければ多い程、魔法を使用できる回数が増えます。

カリスマ

意思の強さを表しています。クレリック、ヴァンパイアやミノタウロスが使う、「心霊」「精神」「肉体」に関する魔法の源になります。このクラスの最大マジックポイントはこの数値によって決まります。マジックポイントが多ければ多い程、魔法を使用できる回数が増えます。

耐久力

肉体的な頑丈さを表しています。この数値が大きいキャラクターはヒットポイントにボーナスがつき通常より多くのヒットポイントを得ることができます。

器用度

正確さを表しています。この数値が高いと接近戦用武器や弓矢などの飛び道具を扱う能力が高くなります。攻撃の際に命中力が高くなります。

速さ

素早さを表しています。この数値が高いと戦闘の時に攻撃する回数が多くなります。また敵からの攻撃を避ける確率も高くなります。

運

運の強さを表す数値です。この数値が高い程、魔法攻撃や罠などのダメージを回避する確率が高くなります。

技能の習得

習得可能な技能の種類は、そのキャラクターのクラスによって決まります。同様のことが技能の熟練度についても言えます。経験を積むことでキャラクターのクラスで許される限界まで技能を極めることができます。※クラスチェンジにより一部技能の限界値が上昇します。

魔法と特殊技能

略号の説明 習:習得 見:見習 達:達人 賢:賢者

魔法

クラス	炎	風	水	地	心霊	精神	肉体	光	闇
ナイト	-	-	-	-	-	-	-	-	-
※チャンピオン	-	-	-	-	-	-	-	-	-
クレリック	-	-	-	-	達	達	達	達	-
※サンプリースト	-	-	-	-	賢	賢	賢	賢	-
ネクロマンサー	達	達	達	達	-	-	-	-	達
※リッチ	賢	賢	賢	賢	-	-	-	-	賢
ヴァンパイア	-	-	-	-	見	見	見	-	-
※ノスフェラトゥ	-	-	-	-	達	達	達	-	-
ダークエルフ	見	見	見	見	-	-	-	-	-
※バトリアーク	達	達	達	達	-	-	-	-	-
ミノタウロス	-	-	-	-	習	習	習	-	-
※ミノタウロスロード	-	-	-	-	見	見	見	-	-
トロール	-	-	-	-	-	-	-	-	-
※ウォートルール	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ドラゴン	-	-	-	-	-	-	-	-	-
※グレートウィルム	-	-	-	-	-	-	-	-	-

戦闘技能

クラス	長剣	短剣	斧	槍	メイス	杖	弓	レーザー	チェイン	フルート	盾
ナイト	達	見	達	達	達	見	見	見	達	達	達
※チャンピオン	賢	-	-	賢	-	-	-	-	-	賢	賢
クレリック	-	-	-	-	達	見	習	見	見	-	達
※サンプリースト	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ネクロマンサー	-	見	-	-	-	達	習	見	-	-	-
※リッチ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ヴァンパイア	達	達	見	-	見	-	習	達	見	-	達
※ノスフェラトゥ	-	賢	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ダークエルフ	達	達	-	-	-	-	達	達	達	-	見
※バトリアーク	-	-	-	-	-	-	賢	-	賢	-	-
ミノタウロス	見	見	達	達	達	達	見	見	達	達	-
※ミノタウロスロード	-	-	賢	-	-	-	-	-	-	-	-
トロール	達	見	達	見	達	達	習	達	見	-	-
※ウォートルール	-	-	-	-	賢	賢	-	賢	-	-	-
ドラゴン	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
※グレートウィルム	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

その他の技能

クラス	アイテム鑑定	取引	修復	ポティビル	瞑想	知覚	再生	解除	モンスター識別	修練	錬金術	習得
ナイト	-	見	達	達	-	見	-	見	習	達	-	習
※チャンピオン	-	-	賢	-	-	-	-	-	-	賢	-	-
クレリック	-	達	見	習	達	見	-	-	-	習	見	見
※サンプリースト	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ネクロマンサー	達	見	-	-	達	習	-	習	達	-	達	達
※リッチ	-	-	-	-	賢	-	-	-	-	-	賢	賢
ヴァンパイア	見	見	-	-	-	見	見	見	達	習	達	習
※ノスフェラトゥ	-	-	-	-	-	-	達	-	賢	-	-	-
ダークエルフ	達	達	見	-	見	達	-	達	-	見	見	見
※バトリアーク	-	賢	-	-	-	-	-	賢	-	-	-	-
ミノタウロス	-	見	-	達	-	達	-	達	-	達	習	習
※ミノタウロスロード	-	-	-	-	-	賢	-	-	-	-	-	-
トロール	-	習	達	達	-	習	達	習	見	達	-	習
※ウォートルール	-	-	-	賢	-	-	賢	-	-	-	-	-
ドラゴン	達	見	-	達	達	達	見	-	達	-	達	達
※グレートウィルム	賢	-	-	-	-	賢	-	-	-	-	-	賢

マジックポイントとヒットポイント

ヒットポイント(以下HP)は、キャラクターの体力を表した数値です。攻撃などを受けると徐々に減少していき、HPが0になった時点で意識を失ってしまいます。その状態のまま攻撃を受けるなどしてHPが-10まで下がると死亡してしまいます。

またマジックポイント(以下MP)はキャラクターの魔力を表した数値です。魔法を使用することで減少していきます。

MPが0になると、魔法を唱えることができません。

HP、MPともに食料を補給した上で、連続して8時間の休憩を取れば全回復します。

●クラス別HPとMPの初期値

クラス	初期HP	初期MP
ナイト	35	0
クレリック	30	15
ネクロマンサー	20	25
ヴァンパイア	30	10
ダークエルフ	25	10
ミノタウロス	30	5
トロール	45	0



最初の能力値

基本技能の能力値は、クラスによって特徴的な数値設定がされています。この数値はあくまで基本的な数値ですので変更することは可能です。

クラスによってはあまり意味の無い能力の場合、通常の2倍のポイントが必要になります。

逆にクラスの特性にあった能力は、1ポイントで2倍の数値を上げるものもあります。

●クラス別初期能力値の最小値・最大値

クラス(最小/最大)	力	耐久力	知性	カリスマ	器用度	速さ	運
ナイト	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25
クレリック	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25
ネクロマンサー	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25	9/25
ヴァンパイア	9/30	9/30	9/30	9/30	9/30	9/30	9/30
ダークエルフ	9/25	5/20	9/25	9/25	12/30	9/25	9/25
ミノタウロス	12/30	9/25	5/20	9/25	9/25	9/25	9/25
トロール	12/34	12/34	5/15	5/15	9/25	9/25	9/25

最初の抵抗値

技能、能力値、HP、MPに加えて、各クラスでは固有の抵抗力を備えています。

特にヴァンパイアの場合には「精神魔法」に対して完全なる抵抗力があり、相手からの精神魔法による攻撃に対して一切の効果が消されてしまうという特性をもっています。

●クラス別抵抗力初期値

クラス	炎	風	水	地	心霊	精神	肉体
ナイト					5		
クレリック					5		
ネクロマンサー					5		
ヴァンパイア						無効	
ダークエルフ	5	5	5	5			
ミノタウロス					5	5	5
トロール				5			5



ゲーム画面の説明

キャラクターメイキングが完了したら、冒険に出発します。ゲーム画面ではプレイヤーは自由にキャラクターを動かすことが可能になります。

ゲーム画面下には、今作成したプレイヤーの顔が表示されています。この部分を「ポートレート」と呼びます。横に4個のスロットが並んでいますが、ここにはパーティメンバーのポートレートが入ってきます。またその横には、「マップ」が表示されています。

画面上部には、食料の数、所持金、コンパス、発動中の呪文表示が表示されています。



発動呪文

	ファイアーレジスタンス		ヒロイズム		ディオザゴッド
	エアレジスタンス		ヘイスト		フェザーフォール
	ウォーターレジスタンス		シールド		トーチライト
	アースレジスタンス		ストーンスキン		ウィザードアイ
	マインドレジスタンス		プロテクション フロムマジック		ディテクトライフ
	ボディーレジスタンス		イモレーション		

キャラクターポートレートの見方

ここではキャラクターの行動やステータス異常などを確認することができます。調べたいキャラクターにカーソルを合わせると顔の周りに輪がつかます。この輪がついているキャラクターが現在操作できるアクティブキャラクターになります。扉を開ける、宝箱を開ける、誰かと話をするなどの行動はアクティブキャラクターが行うことになります。

接近ランプが緑の時には敵は周りにいません。黄色は近くに敵がいることを示しています。赤の場合には接近戦ができる程近くに敵がいることを示しています。



マップの見方



マップ画面では自分の現在位置を確認することができます。矢印で現在向いている方向がわかります。このマップはオートマップになっており、訪れた場所だけが表示されていきます。マップのサイズは「+ボタン」と「-ボタン」を使い、変更できます。

体力回復について

体力回復には数種類の方法が存在します。街にある宿屋で休憩するのはもちろん、テントで8時間の睡眠と回復を取る方法は、健康(気絶も含む)な状態であれば体力回復することができます。ただし病気や毒、または死亡している場合には「神殿」で処置してから回復する必要があります。街の近くにいない場合には、回復呪文やアイテムで体力回復することもできます。

キャラクターの情報画面

各キャラクターの情報は、キャラクター画面に表示されます。キャラクター画面には、能力値、技能、所持品、褒賞の4種類があります。パーティメンバーのポートレートを変更することでキャラクター画面を切り替えます。またパーティメンバーからキャラクターを外したい場合には、「解雇」ボタンを押して下さい。別れたメンバーは「冒険者ギルド」に戻り、待機状態となります。

ステータス キャラクターの能力が表示されます。「/」で区切られた数値は、左側が現在の数値。右側が最大値となります。またダメージ11-18という具合に表示される数値では、戦闘においてダメージが11から18の値で与えると読みます。

スキル キャラクターが習得したスキルの名前、熟練度、レベルが表示されます。「技能ポイント」にあるスキルポイントを割り振っていくことになります。技能レベルを上げるのに要するポイント数は次のレベルの値と同じになります。つまり現在レベル6の技能を1ランク上げる為に、技能ポイントが7必要となります。

持ち物 キャラクターが買ったたり拾ったりしたアイテムは、この所持品リスト画面に表示されます。左側のパネル部分に表示されているのは、そのキャラクターが持っているもの、装備していないアイテムです。アイテムはポインターを重ねて○ボタンを押すと持ち上げて移動させることができます。キャラクターにアイテムを装備させたいときは、左側のパネルから望みのアイテムを選び、それをキャラクターの全身像の上で○ボタンを押してください。但し、キャラクターが使えるのは、使用に必要な技能を修得しているアイテムに限られます。また、指輪は別ですが同じ種類のアイテムを同時にいくつも使うことは出来ません。虫眼鏡の形をした「詳細ボタン」を押すと、そのキャラクターが装備している指輪と籠手と護符が表示されます。内容を詳しく見たいときには、アイテムの上で△ボタンを押してください。ポーションや呪文書などを使用するときは、使いたいキャラクターのポートレイトの上まで移動させて△ボタンを押すか、全身像の上で○ボタンを押してください。捨てるときは、持ち上げた後、アドベンチャー画面に戻って○ボタンを押すとその場に捨てます。他のキャラクターへ移したいときは、持ち上げた後、移したいキャラクターのポートレイトの上で○ボタンを押してください。アイテムが持ちきれなくなったときは、パネルの上を整頓し、必要のないものは売るか捨ててしまうといいでしょう。

履歴 何かを成し遂げたり、ランクが上がったりするとその荣誉がここに表示されます。表示されるものは、品物を間違いなく届けたりランクアップしたなどの詳細なことである場合もあれば、貴重なアイテムを敵の巣窟から持ち帰ったなどの重要な事柄まで、表彰に値することは全て記載されていきます。



データ

冒険の最中に出会う様々な出来事は、自動的に記録帳に書き記されていきます。クエストの依頼やマスターが住んでいる場所、マップなどの情報は一度聞いていればいつでも記録帳を開くことで確認することができます。



◆オートマップ

パーティの現在地を中心とするジャデムの地図が表示されます。地図に描かれているのは一度訪れた場所に限られますが、新しい場所を探検すれば、その様子が自動的に描き加えられていきます。現在地を中心とするズームインやズームアウトには目の形をしたアイコンを使います。



◆オートノート

ポーションの調合方法に関する発見、町にある噴水の水を飲んだ場合の効果、精霊界に通じる「門」を閉じるための手がかりなどが書き記されます。上記内容以外の細かく、重要な情報が書き記されていきます。



◆歴史

パーティの行動がリアルタイムに伝記として記載されていきます。全体のストーリーを理解する為にこの内容を読み解いていくことをお勧めします。



◆クエスト

引き受けたクエスト（任務）は全てここに書き記されます。書き記されたクエストは、使命を達成するまで消えません。



◆噴水

町にある井戸や噴水の中でも特別な効能を持つものに関する情報が書き込まれていきます。



◆ポーションの処方箋

自らの実験によって学んだポーションの調合方法が書き込まれていきます。



◆オベリスク

旅の途中に見つけたオベリスクに関する情報が書かれています。ジャデムに存在する全てのオベリスクを訪れた時、謎は解かれます。



◆予言者

予言者が教えてくれた、とっておきの情報が書かれています。道に迷った時の検討材料になります。



◆その他

ほかのどの巻物にも属さない有益な情報が書かれています。タルに入っている色つきの液体がそれぞれどのような特性を備えているかは、この巻物に記録されていきます。



◆師範の居場所

各種技能の指導をしてくれる師範達の居場所が書かれています。ここには、パーティが見つけた師範と、他の師範に居場所だけを教えてもらった師範の両方が書かれています。

コラム

冒険者が訪れる町の宿屋では、単に宿泊だけでなく楽しめる施設が用意されています。それがこのアーコメジというカードゲームです。

このカードゲームは、宿屋の客（コンピュータ）と2人で対戦プレイするものです。配られたカードを交互に出して、相手の陣地にある塔を攻撃したり、自分の塔を建設して勝利条件の高さまで積み上げるなどする簡単で奥の深いゲームとなっています。



■ゲームルール

- 1) 画面の下部には、プレイヤーに配られた6枚のカードが配置されています。カードを選んで○ボタンを押すと、カードを場に出します。また×ボタンで必要のないカードを捨てることができます。カードに書かれた文面の内容が効果となりますので、よく読むことが必要となります。
- 2) カードは資源ポイントを消費して使うことになります。カードの右下に書かれた数字が必要な資源ポイントとなっており、それぞれの資源は画面の左側に記載されています。資源には3種類（ブロック、魔石、傭兵）あり、毎ターンに加算されていきます。使用したいカードがあっても、資源が足りなければ使用することができません。
- 3) それぞれの陣地には壁と塔があり、塔は壁に守られています。通常に攻撃すると壁への攻撃となり、壁が無くなった時点から塔を攻撃するという流れになります。ただしカードによっては、直接塔を攻撃できるものもあります。
- 4) ゲームの勝利条件は、それぞれの宿屋で違っています。自分の塔の高さを規定以上にするとか、資源を規定以上まで増やすなどの内容です。ただしどの場所でも、相手の塔を0にすることができれば勝利となります。試合時間が長くなった場合にはマスターにより判定されます。

基本的なゲームの流れ

◆会話 (情報収集)

主人公は最初全く未知の地に降り立った旅人です。まずは建物の中にいる住人と話をしてみましょう。そうすると町の住人から沢山の依頼 (クエスト) や町で起きている出来事などを知ることができます。このような具合にストーリーが進んでいくため、新しい町を訪れた場合には全ての建物を訪問して情報を集めることをお勧めします。

◆クエスト (ストーリー進行)

町の住人から依頼を受けたクエストは、大きく2つの系統に別れています。ストーリーを進めていく為の重要なクエストと、プレイヤーを成長させる為のクエストです。ストーリーを進めるだけでは前者のクエストを解いていけば良いのですが、主人公を成長させる為にクリアすることをお勧めします。なおレベルによりクエストをクリアすることにより、賞金と経験値を入手することができます。

◆レベルアップ (成長)

クエストをクリアしたり、敵を倒すことで、主人公は経験値を入手していきます。この経験値が一定量溜まるまで次のレベルに上がるために、町にある訓練所に入って訓練を受ける必要があります。この訓練にはレベルに応じてお金がかかります。訓練が無事終了すると、レベルが上がるとともに、技能ポイントを入手することができます。このスキルポイントはプレイヤーの自由にスキルに割り振ることができます。伸ばしたいスキルに必要なだけ割り振っていきます。

冒険での移動方法

◆陸上の移動

陸上の移動手段として徒歩と馬車があります。旅の途中で遭遇する危険は、暗がりや潜んでいる敵だけではなく、深い崖や穴に落ちればパーティ全員が深刻なダメージを負うこともあります。走りながらジャンプすれば、小さな穴や亀裂程度なら飛び越えられるでしょう。また、慎重に移動すれば、急斜面を上り下りすることも可能です。

◆飛行

レベルの高い「風」の呪文である「フライ」やドラゴンの飛行能力を使うと、時間に限りはあるもののパーティを飛行させることが出来ます。基本的な移動方法は地上にいる場合と同じですが、上昇と降下という要素が加わり徒歩では入れなかった場所にも入っていくことができます。空を飛んでいる時は、魔法の持続時間に気を配っておく必要があります。上空で突然魔法が切れてしまった場合、パーティ全員がいきなり落下してしまいます。

◆長距離の移動

ジャデム大陸はいくつかの区画に区切られています。隣り合ったマップを横断するだけでも、相当の日数を要します。この日数分の食料を確保していないと目的地についた時には、パーティメンバー全員の体力が弱っている可能性もあります。また移動については徒歩での移動以外に、船や馬車での移動も可能であるということ覚えておいて下さい。徒歩での移動と違い、町の間を移動する為、強力なモンスターに遭遇することなく訪問することも可能となります。お金はかかるものの、歩いて移動するより確実に速く移動できます。その際も食料は日数分必要となります。

フィールド上にある物品の取り扱いや操作

◆持ち主のいないアイテム

旅を続けていると、地面に放置されている鎧、武器さらにはポーションの試薬や巻物といった価値のあるアイテムを見つけることがしばしばあります。このような持ち主のいないアイテムは、この世界では自由に持っていかまいません。拾いたいアイテムがあったらカーソルで回収してください。拾ったアイテムは自動的にアクティブ・キャラクターの所持品リストに加えられます。所持品リストに加える前によく確かめたいときは、拾う前にアイテムを調査してみてください。アクティブ・キャラクターが「アイテム鑑定」技能を持っているなら、自動的にこの技能を使ってアイテムが有益なものなのか判断することができます。

◆設置してある宝箱について

宝箱、木箱、引き出しといったフィールド上に設置してあるアイテムはどれも開くことができます。ただし、これらには罠が仕掛けられていることが多いので、急いで体力が少ない状態で開けたりせず「解除」技能を持つキャラクターをアクティブ・キャラクターにして開けさせるのが賢明です。罠を確実に解除してダメージを受けずに開くことができるかもしれません。受けたとしても技能を持たないキャラクターが開けるよりはダメージが少なくなります。

◆亡骸

戦闘により倒したモンスターは、フィールド上に亡骸として残されます。亡骸はある一定時間までその場所に留まります。ただしこの亡骸には、戦利品が含まれていることもあるので、亡骸を調査することをお勧めします。

◆ボタンやスイッチ

フィールドやダンジョンには多くの種類のスイッチ類が設置されています。このスイッチは時には隠し扉を開く為の物であったり、エレベータを作動させる為にスイッチであったりします。ダンジョンなどで行き詰まった場合にはこのようなスイッチが隠されていないか調査することをお勧めします。

◆噴水

大きな町の中心には噴水が設置してあることがあります。噴水に近づいてアクションをすることで噴水の水を飲むことができます。噴水によっては特殊な効果が与えられるものもあります。新しい町を訪れた際には、噴水の水を飲むことをお勧めします。

◆扉

ダンジョンの入り口、洞窟、要塞、迷宮といったダンジョンに足を踏み入れる覚悟が決まったら、その入り口でアクションをしてください。するとダンジョンの簡単な情報と中に入る為の再確認が行なわれます。「OK」を選択すればダンジョンの中に入ることができます。「Close」を選択すればダンジョンには入らず入口で留まります。

◆ダンジョンの中にある扉

用意されているダンジョンの多くは、さまざまな仕掛けが用意されており、普通の旅人が入っても謎を解くことができずに引き返してしまうことでしょう。閉ざされた扉には何かしらの仕掛けがあったり、特殊な鍵でないといけないことができないもの、またパズルを解かないと開かない扉などもあります。

店の種類についての説明



(馬車小屋)

戦闘について

戦闘はアドベンチャー画面で行われます。弓矢やワンドを装備しているキャラクターは、接近戦用の武器では届かない位置にいる相手を攻撃することができます。近くにいる敵に対しては、これら以外の武器や素手による攻撃を行いません。アクティブ・キャラクターに特定の敵を攻撃させたいときは、メイン画面に表示されている敵を選択してボタンを押してください。何も指定しないで攻撃した場合には自動的にもっとも近くにいる敵に狙いを定めて攻撃します。魔法が使えるキャラクターは、戦闘中も呪文を唱えることができます。R2ボタンを押せば、すでに選択してある即効呪文を発動させます。メイン画面の表示されている敵を選択して○ボタンを押せば選択した敵に対して魔法攻撃を行いません。特に標的を選ばなかった場合は、自動的にもっとも近くにいるターゲットが標的に選ばれます。

●リアルタイムモードとターンモード

ゲーム内の時間はリアルタイムで進行しています。呪文を唱えたり剣を振るうといった行動は、どれも完了までに一定の時間を必要とします。行動の準備が整っているかどうかは、「接近ランプ」を見ればわかります。このランプが消えているときは、次の行動を始める準備がまだ整っていないということです。このような状態を「回復中」と言い、この状態にあるキャラクターは行動をとれません。R3ボタンを押せば、時間の経過をターンモードに切り替えることができます。ターンモードにすると戦闘は順番に行われます。この順番は、各自のスピードと回復状態に応じて決まります。非常に素早い動きのキャラクターやモンスターともなると、1ラウンドに何回も動くことができます。ターンモードのゲームでは、次のキャラクターに順番が移るたびにポーズがかかるので、プレイヤーは落ち着いて行動を決めることができます。あるキャラクターをパスして次のキャラクターに順番を移したいときは△ボタンを押しながら方向キーの上または下を押してください。

●ダメージ

キャラクターは様々な原因で負傷します。戦闘、呪文の効果、罠、落下、ポーションの調合を間違えた事による爆発等、数え上げたらキリがありません。また、疲労や衰弱などもキャラクターの健康状態に影響を与えます。幸い、これらの悪い影響は、各種の治癒呪文を使ったり神殿に行ったりすれば取り除くことが出来ます。

負傷

武器による攻撃、爆発、落下、攻撃呪文などは、ヒットポイントを奪い去るという形でキャラクターに傷を負わせます。肉体的なダメージは、治癒呪文を使ったり休息をとったりすれば治ります。

意識不明/死亡

ヒットポイントが0以下になったキャラクターは、意識不明または死亡状態に陥ります。意識不明状態のキャラクターは、ヒットポイントがプラスの値に戻るまで、いかなる行動も取れなくなります。休息や治癒には意識不明状態のキャラクターを自覚めさせる効果があります。ヒットポイントが0からさらに10下回ったキャラクターは死んでしまいます。死んでしまったキャラクターを復活させるには「レイズデッド」「レザクシオン」の呪文を使うか、さもなければ神殿の癒し手に金を支払わなければなりません。

衰弱

疲労や空腹はキャラクターを衰弱させます。ある種の攻撃にも衰弱の効果があります。衰弱しているキャラクターは最大ヒットポイントが低下し、戦闘を含む各種の行動を取る能力が落ちます。衰弱を回復させるには、休息をとるか、さもなければ「キュアウィークネス」の呪文を使わなければなりません。

毒/病氣

この2つの効果は非常によく似ており、罠やある種の呪文やモンスターの攻撃が原因で生じます。どちらもキャラクターの能力や戦闘能力を低下させます。また、マジックポイントも時間と共に減っていきます。この状態を治するには、神殿に行くか、さもなければ「キュアディーズ」や「キュアポイズン」の呪文を使わなければなりません。

狂気/恐怖

ある種の攻撃は、キャラクターに狂気や恐怖をもたらします。これらは、どちらもキャラクターの能力に影響を与えますが「キュアインサニティ」「リムーブフィア」の呪文によって取り除くことが出来ます。



呪い

ある種の呪文攻撃には、キャラクターを呪う効果があります。呪われたキャラクターは、何をしても50%の確率で失敗します。この状態の治療には「リムーブカース」の呪文が効果を発揮します。



石化／麻痺

これらの状態になったキャラクターは、びくりとも動けなくなってしまいます。とうぜん、動けないキャラクターは何も出来ません。これらの状態は、「ストーントップレッシュ」か「キュアパラライズ」の呪文を使えば治すことが出来ます。



死滅

単に死亡するだけでなく、肉体が完全に消滅してしまった状態が死滅です。ただし、たとえ死滅してしまっても、神殿に行くか、さもなければ「レザクシオン」の呪文を使えば、この世に呼び戻すことが出来ます。



魔法について

魔法には、炎・風・水・地・心霊・精神・肉体・光・闇の9系統があり、それぞれに11種類の別々の呪文が用意されています。各魔法の技能を習得していないと覚えられないのはもちろん、その熟練度によって覚えらるる魔法の量が多くなっていきます。クラスによっては覚えらるる上限が決められているものもあれば、ナイトのように全く魔法を覚えられないキャラクターもあります。

魔法を使用する方法として呪文書で覚える方法、巻物を唱える方法、さらにワンドを振りかざす方法があります。

●魔法を使う前に

魔法を唱えるには、まず呪文の魔法技能を習得する必要があります。技能を習得したらギルドや店で「学びの書」を購入してキャラクターが持っている呪文書に書き写します。書き写す方法は、持ち物である「学びの書」をキャラクターのポートレートにあわせることで覚えられます。書き写されると「学びの書」は消えてしまいます。

既に学んだ呪文や、熟練度が足りず覚えられない場合には、「学びの書」は消えません。

●魔法を唱えるには

呪文を唱えるキャラクターを選んで、ステータス画面から魔法を選択します。呪文書が開かれたら唱えたい魔法をカーソルで選んで○ボタンを押すと選択されます。この時素早く2回押すと魔法が発動されます。また常時使用する魔法（即効呪文）として登録するには、□ボタンを押して登録します。△ボタンを押すと魔法の効果が表示されます。

●巻物で呪文を唱えるには

使用する巻物を選んで、唱えるキャラクターのポートレートにあわせて使用します。巻物は魔法の技能が無くても使用できます。

●ワンドを使用するのは

ワンドは魔法の技能が無くても使用できるアイテムです。通常の武器のように装備して使用します。使用回数（魔力）は決められていて、使い切ると自動的に消滅してしまいます。



経験値とレベル

ゲームを進めるに伴って、キャラクター達はレベルが上がり、マジックポイントやヒットポイントが増え、技能にも磨きがかかっていきます。キャラクターはモンスターを退治したりクエストをクリアすることで経験値を獲得します。十分な経験値を獲得したキャラクターには、訓練所で訓練を受けて次のレベルになる資格を得られます。次のレベルになるためには何経験値が必要か知りたい場合には能力画面を見ます。レベルアップに必要な経験値は、現在レベル×1000です。例えば、レベル3から4になるためには、3000の経験値が必要ということになります。

レベルアップによりキャラクターは技能ポイントを入手します。レベルが1～9の間は1レベル上がるごとに5技能ポイントを入手することができます。その後は、10レベルごとに1ポイントずつ上がっていきます。

例 | レベル10～19 6技能ポイント | レベル20～29 7技能ポイント

ランク

「ランクアップクエスト」と呼ばれる特殊なクエストを依頼されることがあります。旅を続けていると、あるクラスのキャラクターのランクを引き上げる権限を持つNPCと出会うことがあります。ランクアップクエストを持ちかけてくるのはそのようなキャラクターです。ランクを引き上げてもらいたかったら、自分たちにその資格があることを証明してみせろ、というわけです。ランクが上がると、レベルアップに伴って増えるヒットポイントやマジックポイントの値が大きくなります。また、新しい技能やより高い熟練度の技能を学ぶことも出来るようになります。

各キャラクタークラスには、「ランクアップクエスト」というクエストが用意されています。ランクアップをすることによりヒットポイントやマジックポイントの上昇率が増えるとともに、一部技能レベルの上限を上げることができます。ランクアップクエストは通常のクエストのように、町のどこかにいる賢者から依頼を受けてそれをクリアすることで達成できるようになっています。一度クエストをクリアすれば、何人でもランクアップさせることができます。



●武器の説明に出てくる表記は何？

武器の詳細を調べると出てくる数値は、特徴的なものになっています。「4d2」という表記がそれに当たります。この数値は、「2面のダイスを4回振った」と読み取れます。つまり攻撃値の最小は4で最大で8となります。また武器名の最後につく～オブ エアレジスタンスなどの文字は追加の魔法効果を表しています。

●フィールドにある台座は何ですか？

フィールドに存在している炎の台座は、プレイヤーの能力を試すためのものです。台座の種類によって難易度が違ってきます。台座前で○ボタンを押すと挑戦できます。チャレンジに合格すれば技能ポイントを入手することができます。合格値は、ゲーム:25、コンテスト:50、テスト:100、チャレンジ:200です。

●丸い台座は何ですか？

この台座は一時的に、補助魔法の効果をつける為のものです。パーティの誰かが台座に触れることでその効果が一時的につきます。冒険を始めて間もない頃は、この台座で補助魔法の効果をつけてから戦いに行くことをお勧めします。

●どこに行けば良いかわからなくなった

レイベンシオアの北にある小屋に住む予言者が、今後の行くべき方向を示してくれます。迷った時などは訪れてみてはいかがでしょうか？

●重要なアイテムを間違えて捨ててしまった

苦労して取ったアイテムを誤って捨ててしまったりした場合には、上記と同じ場所で探してもらうことができます。ただしあなたが必要無いと思ったものでも、探してきてくれます。

●馬小屋付近に落ちている「蹄鉄(ていてつ)」は何に使うの？

蹄鉄はかなり重要なアイテムになります。このアイテムをキャラクターに使用させると、そのキャラクターの技能ポイントがアップします。ゲーム序盤のプレイヤーにとっては有難い存在です。

●昔に退治したダンジョンに敵がいますがなぜでしょうか？

倒したモンスターは、ある一定期間が過ぎると復活してきます。



データリスト

武器系

長剣:長剣を装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 行動回復の時間が短くなる

達人 | 長剣を左手に装備できる

賢者 | 技能LVがACに加算される

短剣:短剣を装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 短剣を左手に装備できる

達人 | 技能LVと同じ確率で3倍のダメージ

賢者 | 技能LVがダメージに加算

斧:斧を装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 行動回復の時間が短くなる

達人 | 技能LVがダメージに加算

賢者 | 敵のACが半分になる

槍:槍を装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 技能LVがダメージに加算

達人 | 片手で槍が装備できる

賢者 | 技能LVがACに加算される

メイス:メイスが装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 技能LVがダメージに加算

達人 | 技能レベルと同じ確率で敵を昏睡

賢者 | 技能レベルと同じ確率で敵を麻痺

杖:杖が装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 技能LVがACに加算される

達人 | 技能レベルと同じ確率で敵を昏睡

賢者 | 技能LVがダメージに加算

弓:弓を装備できる

習得 | 技能LVが攻撃に加算される

見習 | 行動回復の時間が短くなる

達人 | 同時に2本の矢が放てる

賢者 | 技能LVがダメージに加算

防具系

レザー:皮製の防具を装備できる

習得 | 技能LVがACに加算される

見習 | 行動回復時にペナルティを受けない

達人 | 技能LV×2がACに加算される

賢者 | 技能LVが耐火・地・風・水に加算

チェーン:鎖系防具を装備できる

習得 | 技能LVがACに加算される

見習 | 行動回復時のペナルティが半分

達人 | 行動回復時にペナルティを受けない

賢者 | 物理攻撃によるダメージが2/3

プレート:鎧系防具を装備できる

習得 | 技能LVがACに加算される

見習 | 行動回復時のペナルティが半分

達人 | 物理攻撃によるダメージが半分

賢者 | 行動回復時にペナルティを受けない

盾:盾を装備できる

習得 | 技能LVがACに加算される

見習 | 行動回復時にペナルティを受けない

達人 | 技能LV×2がACに加算される

賢者 | 「シールド」の呪文と同じ効果

略語説明:LV=レベル、AC=アーマークラス、HP=ヒットポイント、MP=マジックポイント



その他

アイテム鑑定:見鑑定のアイテムを鑑定

習得 | アイテムを鑑定できる

見習 | 技能の効果が2倍になる

達人 | 技能の効果が3倍になる

賢者 | 100%の確率で鑑定成功

取引:町での交渉が有利になる

習得 | 物を値切れる

見習 | 技能の効果が2倍になる

達人 | 技能の効果が3倍になる

賢者 | アイテムを原価で購入できる

修復:壊れたアイテムを修復できる

習得 | アイテムを修復できる

見習 | 技能の効果が2倍になる

達人 | 技能の効果が3倍になる

賢者 | 100%の確率で修復成功

ポディービル:最大HPを増やす

習得 | 技能LV×クラスボーナスがHPに加算

見習 | 技能の効果2倍になる

達人 | 技能の効果3倍になる

賢者 | 技能の効果5倍になる

瞑想:最大MPを増やす

習得 | 技能LV×クラスボーナスがMPに加算

見習 | 技能の効果2倍になる

達人 | 技能の効果3倍になる

賢者 | 技能の効果5倍になる

知覚:罅や隠し扉などを見見

習得 | 罅や隠し扉を見見できる確率が向上

見習 | 技能の効果2倍になる

達人 | 技能の効果3倍になる

賢者 | 100%の確率で成功

略語説明:LV=レベル、AC=アーマークラス、HP=ヒットポイント、MP=マジックポイント

再生:時間とともにHPが自然回復する

習得 | HPが時間とともに回復する

見習 | 治療速度が向上する

達人 | 治療速度がさらに向上する

賢者 | 治療速度が大幅に向上する

解除:宝箱の罅を外す

習得 | 罅解除の確率が高まる

見習 | 技能の効果2倍になる

達人 | 技能の効果3倍になる

賢者 | 100%の確率で解除成功

モンスター鑑別:モンスターの情報を調べる

習得 | モンスターのHPとACがわかる

見習 | モンスターの攻撃方法とダメージが判明

達人 | モンスターの唱える呪文判明

賢者 | モンスターの抵抗力判明

修練:武器の使用能力を高める

習得 | 接近戦武器の攻撃時間が短くなる

見習 | 接近戦武器のボーナスが増える

達人 | 武器のボーナス・攻撃ダメージが増加

賢者 | ボーナスとダメージが2倍増える

錬金術:ポーションを調合できる

習得 | 基本から合成ポーションを作成

見習 | 合成から複合ポーションを作成

達人 | 複合から白いポーションを作成

賢者 | 白から黒いポーションを作成

習得:獲得する経験値が増える

習得 | 経験値×(技能LV+9) %が加算

見習 | 経験値×(技能LV×2+9) %が加算

達人 | 経験値×(技能LV×3+9) %が加算

賢者 | 経験値×(技能LV×5+9) %が加算



習得レベル

MP1	トーチライト
暗闇の中でパーティの周りを照らす	
	習 技能×1時間 見 明るさ増加 達 明るさ最大 賢 唱える時間短縮

MP2	ファイヤーボルト
敵1体に炎を放つ	
	習 技能×1~3のダメージ 見 唱える時間短縮 達 唱える時間さらに短縮 賢 唱える時間大幅に短縮

MP3	ファイヤーレジスタンス
炎によるダメージへの抵抗力を高める。技能×1時間持続	
	習 技能×1抵抗力上昇 見 技能×2抵抗力上昇 達 技能×3抵抗力上昇 賢 技能×4抵抗力上昇

MP4	ファイヤーオーラ
武器に炎の追加効果を与える。技能×1時間持続	
	習 1~6ポイント炎ダメージ追加 見 2~12ポイント炎ダメージ追加 達 3~18ポイント炎ダメージ追加 賢 永続的に3~18ポイント炎ダメージ追加

見習レベル	MP5	ヘイスト
パーティ全体の行動が早くなる。効果が切れると衰弱する		
	習 - 見 技能×1分+1時間持続 達 技能×3分+1時間持続 賢 技能×4分+1時間持続	

MP8	ファイヤーボール
敵1体に火球を放つ。	
	習 - 見 技能×1~6のダメージ 達 唱える時間短縮 賢 唱える時間大幅に短縮

MP10	ファイヤースパイク
近くと爆発する炎の杭を打つ。杭はマップから立ち去るが爆発するまで残る	
	習 - 見 技能×1~6のダメージの杭を最大5本 達 技能×1~8のダメージの杭を最大7本 賢 技能×1~10のダメージの杭を最大9本

達人レベル

MP15	イモレーション
パーティを炎で包み周囲の敵に、技能×1~6のダメージ	
	習 - 見 - 達 技能×1分間持続 賢 技能×10分間持続

MP20	メテオシャワー
広範囲に隕石で技能+8の攻撃。野外のみ使用可	
	習 - 見 - 達 16個の隕石 賢 20個の隕石。唱える時間短縮

MP25	インフェルノ
視界内の敵全てに技能×2+12のダメージ	
	習 - 見 - 達 唱える時間短縮 賢 唱える時間大幅に短縮

見習レベル	MP30	インシネレイト
最強レベルの炎の魔法		
	習 - 見 - 達 - 賢 技能×1~15+15のダメージ	



習得レベル

MP1	ウィザードアイ
右下のマップに敵の位置などを表示。技能×1時間持続	
	習 地形とモンスターを表示 見 宝も表示 達 重要な場所も表示 賢 MP消費無し

MP2	フェザーフォール
高所から落下してダメージを受けない	
	習 技能×5分間持続 見 技能×10分間持続 達 技能×1時間持続 賢 唱える時間短縮

MP3	エアレジスタンス
風によるダメージへの抵抗力を高める。技能×1時間持続	
	習 技能×1抵抗力上昇 見 技能×2抵抗力上昇 達 技能×3抵抗力上昇 賢 技能×4抵抗力上昇

MP4	スパーク
跳ね回る稲妻を放つ。1個あたり技能×1+2のダメージ	
	習 稲妻3個 見 稲妻5個。唱える時間短縮 達 稲妻7個。唱える時間さらに短縮 賢 稲妻9個。唱える時間大幅短縮

見習レベル	MP5	ジャンプ
パーティをジャンプさせる。落下によるダメージは受けない		
	習 - 見 唱えるのに時間を要する 達 唱える時間さらに短縮 賢 唱える時間大幅に短縮	

MP8	シールド
矢や岩による遠距離攻撃のダメージを半減させる	
	習 - 見 技能×5分間+1時間持続 達 技能×15分間+1時間持続 賢 技能×1時間+1時間持続

MP10	ライトニングボルト
敵1体に必ず命中する稲妻。	
	習 - 見 技能×1~8のダメージ 達 唱える時間短縮 賢 唱える時間大幅に短縮

達人レベル


MP15	インビジビリティ
パーティを透明化させる。会話や攻撃で解除される	
	習 - 見 - 達 技能×10分間持続 賢 技能×1時間持続


MP20	インプロージョン
周囲の大気を破壊して、敵1体に大ダメージを与える	
	習 - 見 - 達 技能×1~10+10のダメージ 賢 唱える時間短縮


MP25	フライ
パーティが空を飛べる。技能×1時間持続。野外のみ可	
	習 - 見 - 達 5分につき1MP消費 賢 MP消費無し


見習レベル	MP30	スターバースト
20個の星を落とし、一定範囲内にダメージを与える		
	習 - 見 - 達 - 賢 技能+20のダメージ	

習得レベル


MP1	アウェイクン
パーティー全員の眠りを覚ます	
	習 眠ってから技能×3分間以内有効
	見 眠ってから技能×1時間以内有効
	達 眠ってから技能×1日以内有効
	賢 唱える時間短縮

MP2	ポイズンスプレー
パーティーの正面に毒の霧を放つ	
	習 毒霧1個。
	見 毒霧3個。唱える時間短縮
	達 毒霧5個。唱える時間さらに短縮
	賢 毒霧7個。唱える大幅に時間短縮


MP3	ウォーターレジスタンス
水によるダメージへの抵抗力を高める。技能×1時間持続	
	習 技能×1抵抗力上昇
	見 技能×2抵抗力上昇
	達 技能×3抵抗力上昇
	賢 技能×4抵抗力上昇

MP4	アイスボルト
敵1体に氷の矢を放つ	
	習 技能×1~4のダメージ
	見 唱える時間短縮
	達 唱える時間さらに短縮
	賢 唱える時間大幅短縮


見習レベル


MP5	ウォーターウォーク
水面を歩くことが出来る。20分につき1MP消費。野外のみ可	
	習 -
	見 技能×10分間持続
	達 技能×1時間持続
	賢 MP消費無し


MP8	リチャージアイテム
使用回数制限のあるアイテムに再び魔力を充填する。但し、使用するたびに最大充填数が減る。	
	習 -
	見 最大充填数、50-技能%減少
	達 最大充填数、30-技能%減少
	賢 最大充填数、20-技能%減少

MP10	アシッドバースト
敵1体に向けて強力な酸を噴出する。	
	習 -
	見 技能×1~9+9のダメージ
	達 唱える時間短縮
	賢 唱える時間大幅に短縮


達人レベル

MP15	エンチャントアイテム
特殊効果を持たないアイテムに技能+10%の確率で追加効果を与える	
	習 -
	見 -
	達 通常の効果
	賢 より強力な追加効果を与える


MP20	タウンポータル
噴水の水を飲んだことのある街へ技能+10%の確率でテレポト出来る	
	習 -
	見 -
	達 敵が近くにいると使えない
	賢 敵が近くにいっても使える


MP25	アイスブラスト
正面に氷の玉を放つ。破片1つ技能×1~6のダメージ	
	習 -
	見 -
	達 破片7個
	賢 破片9個。唱える時間短縮


賢者レベル


MP30	ロイズビーコン
場所を記録し、その場所へテレポト出来る	
	習 -
	見 -
	達 -
	賢 技能×1週間有効

習得レベル


MP1	スタン
一定時間、敵を行動不能にする	
	習 通常の効果
	見 効果増大
	達 効果さらに増大
	賢 効果最大


MP2	スロウ
敵1体の速さを半分に、行動回復時間を2倍にする	
	習 技能×1分間持続
	見 技能×5分間持続
	達 敵の速さが1/4になる
	賢 敵の速さが1/8になる


MP3	アースレジスタンス
地によるダメージへの抵抗力を高める。技能×1時間持続	
	習 技能×1抵抗力上昇
	見 技能×2抵抗力上昇
	達 技能×3抵抗力上昇
	賢 技能×4抵抗力上昇

MP4	デッドリースワーム
虫の大群を召還し、敵1体を攻撃	
	習 技能×1~3+5のダメージ
	見 唱える時間短縮
	達 唱える時間さらに短縮
	賢 唱える時間大幅短縮


見習レベル


MP5	ストーンスキン
パーティー全員のアーマークラスを技能+5向上させる	
	習 -
	見 技能×5分+1時間持続
	達 技能×15分+1時間持続
	賢 技能×1時間+1時間持続


MP8	ブレード
回転する鋭い刃を敵1体に放つ。	
	習 -
	見 技能×1~9のダメージ
	達 唱える時間短縮
	賢 唱える時間大幅短縮

MP10	ストーンアップレッシュ
石化したキャラクターを治療する	
	習 -
	見 石化後、技能×1時間以内有効
	達 石化後、技能×1日以内有効
	賢 有効時間制限無し


達人レベル

MP15	ロックブラスト
爆発する石を出現させ攻撃	
	習 -
	見 -
	達 技能×1~10+10のダメージ
	賢 唱える時間短縮

MP20	テレキネシ
手の届かない場所にある物やスイッチを押せる	
	習 -
	見 -
	達 唱える時間短縮
	賢 唱える時間大幅短縮

MP25	デスブロッサム
空中で爆発した石の破片で攻撃。野外のみ使用可	
	習 -
	見 -
	達 技能×2+20のダメージ
	賢 効果2倍。唱える時間短縮

賢者レベル

MP30	マスティストーション
敵1体の体重を一瞬だけ激増させダメージを与える	
	習 -
	見 -
	達 -
	賢 HPの25%+(技能レベル×2%)のダメージ

習得レベル

MP1 ディテクトライフ

敵の正確なヒットポイントが表示される

習	技能×10分間持続
見	技能×30分間持続
達	技能×1時間持続
賢	敵の呪文を確認できる

MP2 ブレス

接近戦用の武器の命中率が技能+5上がる

習	技能×5分間+1時間持続
見	パーティー全員に効果
達	技能×15分間+1時間持続
賢	技能×1時間+1時間持続

MP3 フェイト

味方に使うと命中率が上がり、敵に使うと下がる。5分または敵が攻撃するまで持続

習	20+技能%変化
見	20+技能×2%変化
達	20+技能×4%変化
賢	20+技能×6%変化

MP4 ターンアンデッド

視界に入っている全てのアンデッドを効果が切れるまで追い払う

習	技能+3分間持続
見	技能×3+3分間持続
達	技能×5+3分間持続
賢	唱える時間短縮

見習レベル

MP5 リムーブカース

呪われたキャラクターを治療する

習	-
見	呪われた後、技能×1時間以内有効
達	呪われた後、技能×1日以内有効
賢	有効時間制限無し

MP8 プリザベーション

魂と肉体をつなぎ止めて死を遅らせる。効果が切れたときヒットポイントが低いと死亡する

習	-
見	技能×5分間+1時間持続
達	パーティー全員に効果
賢	技能×15分間+1時間持続

MP10 ヒロイズム

パーティー全員の攻撃命中時のダメージが技能+5増加する

習	-
見	技能×5分間+1時間持続
達	技能×15分間+1時間持続
賢	技能×1時間+1時間持続

達人レベル

MP15 スピリットラッシュ

近くにいる全ての敵にダメージを与える

習	-
見	-
達	技能×2~8+10のダメージ
賢	唱える時間短縮

MP20 レイズデッド

死亡したキャラクターを蘇生する。蘇生直後は衰弱している

習	-
見	-
達	技能×1日以内有効
賢	有効時間制限無し

MP25 シェアドライブ

パーティーのヒットポイントを均等に再配分する

習	-
見	-
達	配分の際、技能×3ポイント増加
賢	配分の際、技能×4ポイント増加

賢者レベル

MP30 レザレクション

死亡したキャラクターを蘇生する。蘇生直後は衰弱している

習	-
見	-
達	-
賢	通常の効果

習得レベル

MP1 テレパシー

効果対象の心を読み、所持金とアイテムを正確に知ることが出来る

習	通常の効果
見	唱える時間短縮
達	唱える時間さらに短縮
賢	唱える時間大幅に短縮

MP2 リムーブフィア

恐怖に捕らわれたキャラクターを治療する

習	恐怖後、技能×3分間以内有効
見	恐怖後、技能×1時間以内有効
達	恐怖後、技能×1日以内有効
賢	有効時間制限無し

MP3 マインドレジスタンス

精神ダメージへの抵抗力を高める。技能×1時間持続

習	技能×1抵抗力上昇
見	技能×2抵抗力上昇
達	技能×3抵抗力上昇
賢	技能×4抵抗力上昇

MP4 マインドブラスト

敵1体に技能×1~3+3精神系のダメージ

習	通常の効果
見	唱える時間短縮
達	唱える時間さらに短縮
賢	唱える時間大幅に短縮

見習レベル

MP5 チャーム

敵1体をなだめ、ダメージを受けるまで敵意を消し去る

習	-
見	技能×5分間持続
達	技能×10分間持続
賢	パーティーがマップから出るまで持続

MP8 キュアパラライズ

麻痺したキャラクターを治療する

習	-
見	恐怖後、技能×1時間以内有効
達	恐怖後、技能×1日以内有効
賢	有効時間制限無し

MP10 バーサーク

敵1体を効果が切れるまで、敵同士戦わせる

習	-
見	技能×5分間持続
達	技能×10分間持続
賢	技能×1時間持続

達人レベル

MP15 マスフィア

視界以内全ての敵をダメージを受けるまで恐怖に陥れる

習	-
見	-
達	技能×3分間持続
賢	技能×5分間持続

MP20 キュアインサニティー

狂気に陥ったキャラクターを治療する

習	-
見	-
達	狂気後、技能×1日以内有効
賢	有効時間制限無し

MP25 サイキックショック

敵1体に技能×1~12+12の精神ダメージを与える

習	-
見	-
達	通常の効果
賢	唱える時間短縮

賢者レベル

MP30 エンスレイブ


精神を支配し暴走する敵と戦わせる。ダメージを受けても効果は消えない

習	-
見	-
達	-
賢	技能×10分間持続


肉体の魔術

習得レベル


MP1 キュアウィークネス
衰弱したキャラクターを治療する

 習 衰弱後、技能×3分以内有効
見 衰弱後、技能×1時間以内有効
達 衰弱後、技能×1日以内有効
賢 有効時間制限無し


MP2 ヒール
キャラクターのヒットポイントを回復する

 習 技能×2+5ポイント回復
見 技能×3+5ポイント回復。敵にも使用可
達 技能×4+5ポイント回復
賢 技能×5+5ポイント回復

MP3 ボディレジスタンス
内体ダメージへの抵抗力を高める。技能×1時間持続


 習 技能×1抵抗力上昇
見 技能×2抵抗力上昇
達 技能×3抵抗力上昇
賢 技能×4抵抗力上昇

MP4 ハーム
敵1体に魔力をぶつけ技能×1~2+8のダメージ


 習 通常の効果
見 唱える時間短縮
達 唱える時間さらに短縮
賢 唱える時間大幅に短縮

見習レベル


MP5 リジェネレーション
1人に再生能力を与える。効果が切れるまで、ゆくりとヒットポイントが回復する

 習 -
見 技能×1時間持続
達 回復速度が上がる
賢 回復速度が大幅に上がる

MP8 キュアポイズン
毒に冒された侵されたキャラクターを治療する


 習 -
見 「毒」後、技能×1時間以内有効
達 「毒」後、技能×1日以内有効
賢 有効時間制限無し

MP10 ハンマーハンド
素手で戦うキャラクターに戦闘技能を付与し内体技能によるダメージが増加


 習 -
見 通常の効果
達 次の行動への回復時間短縮
賢 パーティー全員に効果

達人レベル


MP15 キュアディジーズ
病気になったキャラクターを治療する

 習 -
見 -
達 病気後、技能×1日以内有効
賢 有効時間制限無し

MP20 プロテクションフロムマジック
毒、病気、石化、麻痺、衰弱に対して、全員の抵抗力が上昇。有効回数は技能×1


 習 -
見 -
達 技能×1時間持続
賢 死亡、死滅も防げる

MP25 フライングフィスト
敵1体に魔力を放ち技能×1~10+20のダメージを与える

 習 -
見 -
達 通常の効果
賢 唱える時間短縮

賢者レベル


MP30 パワーキュア
パーティー全員のヒットポイントを同時に回復させる

 習 -
見 -
達 -
賢 技能×5+10回復


光

習得レベル


MP5 ライトボルト
敵1体に光の矢を放つ。アンデッドはダメージ2倍

 習 技能×1~4のダメージ
見 唱える時間短縮
達 唱える時間さらに短縮
賢 唱える時間大幅に短縮


MP10 デストロイアンデッド
アンデッドのみにダメージを与える

 習 技能×1~16+16のダメージ
見 唱える時間短縮
達 唱える時間さらに短縮
賢 唱える時間大幅に短縮

MP15 ディスペルマジック
有害無害に関係なく、視界内全ての呪文を消し去る


 習 通常の効果
見 唱える時間短縮
達 唱える時間さらに短縮
賢 唱える時間大幅に短縮

MP20 パラライズ
敵の動きや攻撃を封じる


 習 技能×3分間持続
見 唱える時間短縮
達 唱える時間さらに短縮
賢 唱える時間大幅に短縮

見習レベル


MP25 サモンエレメンタル
エレメンタルを召喚して戦わせる。効果が切れるが倒されるまで持続

 習 -
見 ダンシングライト1体。技能×5分持続
達 ウィブス3体。技能×15分間持続
賢 最大で5体のウィルオーウィブスを召喚

MP30 デイオブザゴッド
パーティー全員の7種類の能力を一時的に向上させる。休息をとるまで有効


 習 -
見 技能×3ポイント上昇
達 技能×4ポイント上昇
賢 技能×5ポイント上昇

MP35 プリズムティックライト
視界内全ての敵にダメージを与える。屋内のみ有効技能+25のダメージ


 習 -
見 -
達 唱える時間短縮
賢 唱える時間大幅に短縮

達人レベル


MP40 デイオブプロテクション
パーティ全員にファイアレジスタンス、エアレジスタンス、ウォーターレジスタンス、アースレジスタンス、マインレジスタンス、ボトムレジスタンス、フェザーフォーム、ウィザードアイの効果

 習 -
見 -
達 技能×4ポイントの効果
賢 技能×5ポイントの効果

MP45 アワーオブパワー
パーティー全員にヘイスト、ヒロイズム、シールド、ストーンスキン、プレスの効果


 習 -
見 -
達 技能×4ポイントの効果
賢 技能×5ポイントの効果

MP50 サンレイ
太陽の光で大ダメージを与える。日中の野外でのみ使用可

 習 -
見 -
達 技能×1~20+20のダメージ
賢 唱える時間短縮

賢者レベル

MP55 デバインインターベション
パーティーのヒットポイント、マジックポイントを全回復し、ステータス異常を取り除く

 習 -
見 -
達 -
賢 1日3回のみ使用可能



習得レベル

MP10 リアニメイト

敵の死体からゾンビを作る。倒されるかマップから出るまで持続



- 習 ゾンビのヒットポイントは技能×20
- 見 ゾンビのヒットポイントは技能×30
- 達 ゾンビのヒットポイントは技能×40
- 賢 ゾンビのヒットポイントは技能×50

MP15 トキシッククラウド

毒ガスの雲を放つ。誰かを巻き込むまで持続



- 習 技能×1~10+25のダメージ
- 見 唱える時間短縮
- 達 唱える時間さらに短縮
- 賢 唱える時間大幅に短縮

MP20 ヴァンピリックウェポン

追加効果がない武器にヒットポイント吸収を与える



- 習 技能×1時間持続
- 見 唱える時間短縮
- 達 唱える時間大幅に短縮
- 賢 効果が永続

MP25 シュリンキングレイ

敵のサイズを縮め受けるダメージを減らす。技能×5分持続



- 習 サイズが通常の1/2になる
- 見 サイズが通常の1/3になる
- 達 サイズが通常の1/4になる
- 賢 ターゲットの近くの敵にも効果が及ぶ

見習レベル

MP30 シュラップメタル

弾道上にいる敵に金属片をで、技能×1~6のダメージを与える



- 習 -
- 見 金属片5個
- 達 金属片7個。唱える時間短縮。
- 賢 金属片9個。唱える時間短縮。

MP35 コントロールアンデッド

アンデッドの精神を支配し敵と戦わせる。洗脳された物は反撃しない。アンデッドのみ可



- 習 -
- 見 技能×3分間持続
- 達 技能×5分間持続。唱える時間短縮。
- 賢 マップから出るまで持続

MP40 ベインリフレクション

敵から受けた攻撃と同等のダメージを与える



- 習 -
- 見 技能×5分間+1時間持続
- 達 パーティ全員に効果
- 賢 技能×15分間+1時間持続

達人レベル

MP45 ダークグラス

敵を盲目に陥れ視力低下や視界を狭くする。アーモークラスと生体調整装置のダメージが半減



- 習 -
- 見 -
- 達 技能×5分間
- 賢 技能×10分間

MP50 ドラゴンプレス

毒の霧をばき、周囲にいる全ての生物にダメージを与える



- 習 -
- 見 -
- 達 唱える時間短縮
- 賢 唱える時間大幅に短縮

MP55 ハルマゲドン

パーティを含むマップ上の全ての生物に技能+50のダメージを与える。野外でのみ可



- 習 -
- 見 -
- 達 1日3回まで使用可能
- 賢 1日4回まで使用可能

賢者レベル

MP60 ソウルドリンク

視界内全ての生物から生命力を奪取り、パーティに配分する



- 習 -
- 見 -
- 達 -
- 賢 技能×1~8+25ポイントのダメージ及び回復

ダークエルフ

MP5 グラマー

効果が切れるまで「取引」機能が向上



- 習 技能×5分間持続
- 見 修得者に同じ
- 達 技能×1時間持続
- 賢 技能×1時間持続。さらに技能向上

MP10 トラベラーズブーン

熟練者クラスのトーチャイト、ウィザードアイ、フェザーフォールが同時に発動



- 習 -
- 見 技能×30分持続
- 達 技能×1時間持続
- 賢 技能×2時間持続

MP15 ブラインド

ターゲットの目を見えなくする。効果が切れるまで、飛び道具や呪文は使用不可



- 習 -
- 見 -
- 達 技能×5分間持続
- 賢 技能×10分間持続

MP30 ダークファイヤーボルト

闇と炎の魔力を備えた能力。相手の抵抗力が低い方が発動する



- 習 -
- 見 -
- 達 -
- 賢 技能×1~17のダメージ

ヴァンパイア

MP5 ライフドレイン

敵に与えたダメージの1/3を奪取り、自分のヒットポイントを回復



- 習 技能×1~3+3のダメージ
- 見 行動回復が速まる
- 達 技能×1~5+5のダメージ
- 賢 技能×1~7+7のダメージ

MP10 レビテイト

パーティを地面から浮上させる



- 習 -
- 見 技能×10分間持続
- 達 技能×1時間持続
- 賢 技能×3時間持続

MP15 チャーム

近くにいる数人の相手を味方にする



- 習 -
- 見 -
- 達 技能×10分間持続
- 賢 効果永続

MP30 ミストフォーム

霧になって物理攻撃・防御の効果を消す。呪文の使用は可能



- 習 -
- 見 -
- 達 -
- 賢 霧になって物理攻撃・防御の効果を消す

ドラゴン

MP5 フィアー

相手の恐怖心を煽る。抵抗できなかった物はその場から逃げ出す



- 習 技能×3分間持続
- 見 技能×5分間持続
- 達 ターゲットの近くにいる生物に効果が及ぶ
- 賢 視界内全ての生物に効果が及ぶ

MP10 フレームブラスト

吐息による攻撃の上級版。命中すると爆発して周囲にダメージを与える



- 習 -
- 見 技能×1~10+10のダメージ
- 達 技能×1~11+11のダメージ
- 賢 技能×1~12+12のダメージ

MP15 フライ

パーティを乗せて空を飛ぶ。技能×1時間持続。野外でのみ使用可



- 習 -
- 見 -
- 達 5分につき1MP消費
- 賢 MP消費無し

MP30 フィングバフィット

翼の羽ばたきによって敵を押し戻す



- 習 -
- 見 -
- 達 -
- 賢 より効率的な戦いが出来る

■プリント機能について

本作品では、別売のソニー製「プレイステーション 2」対応プリンター「popegg」を使用してメモ感覚で画面をプリントアウトすることができます。下図を参考に「popegg」のUSB端子と「PlayStation 2」のUSB端子を接続します。接続に関しては機器に付属している取扱説明書を参考に正しく接続して下さい。



「popegg」に関するお問合せは...

ソニー株式会社 〒141-0001 東京都品川区北品川16-7-35
ソニープリンターカスタマーセンター
TEL:0570-00-2100 (ナビダイヤル) 携帯・PHS:046-226-6103
E-Mail:info-printer@sony.co.jp 受付時間:月~金 10:00~18:00(年末年始・祝祭日を除く)

- 「popegg」対応ソフトのさまざまな画像を印刷!
※「popegg」対応ソフトのプリント対応画面以外は印刷できません。

- オリジナルのポストカード、シールなどをゲーム感覚で作成・印刷!



PrintFan (M) popegg
プリントファン・ワイズ・ポップアップ

デジタルカラープリンター
MPR-G600A
オープン価格 好評発売中

【キット内容】

- 「プレイステーション 2」専用ソフトウェア「PrintFan」●デジタルカラープリンター「popegg」(MPR-G600)
- インクカートリッジユニット(EPI-60H) / ムーブメント●カラーシート(1セット)●おためし用紙純正用紙
- USBケーブル●電源ケーブル

【主な仕様】

- プリント方式:インクジェット方式●用紙サイズ:A6はがき●プリント解像度:360dpi×360dpi
- 外形寸法:約幅280×高さ180×奥行190mm
- ※オープン価格の商品は標準価格を定めていません

ディスクの収納・取り出し方法

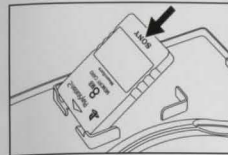


PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

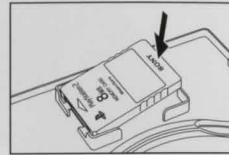


ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

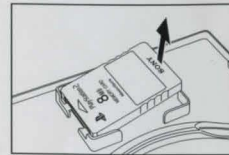
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメントシステム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でも使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは「NTSC-J」あるいは「FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを「PlayStation 2」本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持つてください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●ケースに入らずに重ねたりなまめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●「PlayStation 2」本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながらないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)や「PocketStation」が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに取る場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

「PS2」、「PlayStation」、「DUALSHOCK」 and 「PocketStation」 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

©2000-2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Might and Magic, Day of the Destroyer, New World Computing, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

SLPS 25031