

ミステリー ハウス  
ウィザード&プリンセス  
ユリシーズ  
クランストン マナー

## 総合マニュアル

トランシルバニア  
ブラックプールの剣  
ダーク クリスタル  
カブール スパイ

## 機種別 スタート方法 一覧表

		8801mk II (SR)	9801	9801 F	9801 M	FM77	FM7	FM8
ミステリー・ハウス	スタート	システム	システム	オート		オート	オート	オート
	DISK枚数	1 (不可)	1	1		1	1	1
ウィザード & プリンセス	スタート	システム	システム	システム	オート	オート	オート	オート
	DISK枚数	2 (可)	2	1	1	2	2	2
クラフストン マナー	スタート	システム	システム	システム		オート	オート	オート
	DISK枚数	2 (可)	2	1		2	2	2
ユリシイズ	スタート	システム	システム	システム		オート	オート	オート
	DISK枚数	2 (可)	2	1		2	2	2
トランシルバニア	スタート	システム	システム	オート	オート	オート	オート	オート
	DISK枚数	1 (可)	1	1	1	1	1	1
ブラックプールの剣	スタート	システム	システム	オート		オート	オート	オート
	DISK枚数	2 (不可)	2	1		1	1	1
ダーク・クリスタル	スタート	システム	システム	オート		オート	オート	オート
	DISK枚数	3 (可)	3	2		3	3	3
カプール・スパイ	スタート	システム	システム	オート		オート	オート	オート
	DISK枚数	2 (不可)	2	1		2	2	2

### ゲームを始める前に

スター・クラフトの製品は下記のコンピュータでお楽しみいただけます。

PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ、FMシリーズ  
 スタート方法につきましては、左記「機種別スタート方法一覧表」を参照の上、マニュアルの必要箇所をお読み下さい。

## スタートの方法

### オート・スタートの場合

1. システムの電源を入れる。
2. ゲーム・ディスクをドライブに入れる。  
2枚組以上の製品では、「ドライブ 1」にゲーム・ディスク 1を、「ドライブ 2」にはゲーム・ディスクの番号及びアルファベットの順に従って入れて下さい。  
(ディスク 1枚の製品ではドライブ 2 は使いません。)
3. リセット・ボタンを押す。

### システム・スタートの場合

システム・ディスクを御使用いただくゲームのスタート方法は、次頁以下、製品ごとに御説明いたします。

尚、御使用のコンピュータ用のシステム・ディスクをお持ちでない方はスター・クラフトのゲーム用スタート・ディスク(定価500円)を御利用下さい。

### PCシリーズ用

「ミステリー・ハウス」のスタートは：

1. システムの電源を入れる。
2. お手持ちのシステム・ディスクを「ドライブ 1」に入れる。
3. リセット・ボタンを押す。
4. How many files (1-15)? に対して「1」と答える。  
と答える。
5. システム・ディスクを抜き、ゲーム・ディスクに入れ換える。
6. RUN "MST" と入力すると、9801用か、8801用かと聞いて来ますので、9801の場合は「98」、8801の場合は「88」と入力し、リターン・キーを押す。

「ウィザード & プリンセス」のスタートは：

9801F用のみ (8801シリーズ、9801のスタートは次項を御参照下さい。)

1. システムの電源を入れる。
2. お手持ちのシステム・ディスクを「ドライブ 1」に入れる。
3. リセット・ボタンを押す。

4. How many files (1-15)? と表示されたら、数字を入力する前に必ずシステム・ディスクを抜き、ゲーム・ディスクに入れ換える。
5. How many files (1-15) に対して「1」と答える。
6. OKと表示されたら、RUN "98F"と入力しリターン・キーを押す。

「克蘭ストン・マナー」、「ユリシーズ」、「トランシルバニア」、「ダーク・クリスタル」及び、9801F用以外の「ウイザード & プリンセス」のスタートは：

1. システムの電源を入れる。
2. お手持ちのシステム・ディスクを「ドライブ1」に入れる。
3. リセット・ボタンを押す。
4. How many files (1-15)? に対して「1」と答える。
5. システム・ディスクを抜き、ゲーム・ディスクに入れ換える。  
(ディスク2枚組以上の製品の場合は、DISK 1を「ドライブ1」に、DISK 2を「ドライブ2」にいれる。)

6. 8801シリーズ用は RUN "M88"
- 9801用は RUN "M98"
- 9801F用は RUN "98F"と入力と、リターン・キーを押す。

「ブラックプールの剣」、「カブール・スパイ」のスタートは：

1. システムの電源を入れる。
2. お手持ちのシステム・ディスクを「ドライブ1」に入れる。
3. リセット・ボタンを押す。
4. How many files (1-15)? に対して「0」と答える。
5. システム・ディスクを抜き、ゲーム・ディスクに入れ換える。  
(DISK 1を「ドライブ1」に、DISK 2を「ドライブ2」に入れる。)
6. 8801シリーズ用は RUN "M88"
- 9801用は RUN "M98"と入力と、リターン・キーを押す。

すべてのゲームがオート・スタートですから、  
「オート・スタートの場合」の説明を御参照下さい。

## ゲームの進行

アドベンチャー・ゲームでは、あなたはこの冒険の主人公として行動します。

あなたの行動は、「名詞」+「へ・ニ・ヲ」+「動詞」の組合わせを入力することで進行して行きます。(動詞だけの入力でゲームが進行する場合もあります。)

場面を進めるに当たって、通常画面の奥が「北」です。手前が「南」、左が「西」、右が「東」です。(入口を画面に画くのが技術的にむずかしい場合、この原則に従っていない部屋もいくつかあります。)

「北」へ進むには、単に「キタ」と入力してください。他の方向、「南」、「西」、「東」、「上」、「下」も同様に省略出来ます。しかし、方向の入力では動きがとれない場合もしばしばあります。このような場合には、周囲の対象に向かって動詞を使って下さい。

「モリ へ ユク」、「キ ニ ノボル」等々

あなたは、わずかな所持品でこの冒険にスタートします。途中いろいろな物を拾ったり、交換したりして冒険に必要な物を手に入れてゆかなければなりません。

## あなたの周りの世界

あなたが進んで行く場所は、スクリーン上にグラフィックで示されます。絵の下にあなたの居場所の簡単な説明があります。自分の居場所は常に注意深く観察しながら進んで下さい。

画面に見える品物について、詳しい情報を得たい時には、「ハコ ヲ ミル」とか「ランプ ヲ ミル」とか指示を与えて下さい。その品物が必要だと思ったら「ハコ ヲ トル」、「ランプ ヲ トル」と入力すると、それを入手できます。

冒険の途中で、自分が持っているものを確認したい時には、「モチモノ」と入力して下さい。

尚、「トランシルバニア」、「ブラックプールの剣」及び「カブール・スパイ」では、一度に持てる持ち物の数が制限されていますので、注意が必要です。

いくつかの冒険では特に長いメッセージが出て来ることが数回あります。この場合、メッセージが更に続くことを「ピッ」という音（「ブラックプールの剣」及び「カブール・スパイ」では紫色の「———」という表示）で知らせますので、画面のメッセージをよく読んだ上でリターン・キーを押して下さい。続きのメッセージが現れます。

どのような状況でも、必ず突破口はあるものです。あせらずじっくりと、あなたが何をしたいのかをコンピュータに説明する方法を考えて下さい。そうすれば、コンピュータは最善を尽くして応じてくれるでしょう。

## 冒険マップを作りましょう

あなたの冒険の経過を地図に書きとめておきましょう。

どの方向に進んでどこに行ったか、どこで何を手に入れたか、危険な地域は、

あなたが途中出会うものすべてを書きこんだ地図を作して下さい。

特に迷路に入り込んだら地図が必要になってきます。通路上に何か品物を落としておいたり、逆戻りをしてそれを拾い上げたりして、あなたの地図を作り上げて下さい。

とにかく、あらゆる方向に進んでみて、いろいろな可能性のすべてを地図にして下さい。ある地域を見落とししたり、通過しないしていると、重要な手掛かりあるいは必要な道具を見逃すことがあります。

裏表紙に代表的な地図の書き方を例示しておきます。参考にして下さい。  
( マップの書き方 —— 裏表紙 )

## ゲームをスピーディに進める為に

このプログラムはカラー・グラフィック仕様で作られています。

但し、白黒モニターをお使いの方は、ゲームの始めに「カラー オフ」と入力して下さい。（「ブラックプールの剣」、「カブール・スパイ」では、「カラー」だけで通じます。）

一度辿った道すじを繰り返したり、連続した行動を行いたい時には、  
” , ” (カンマはテンキーを使って入力すると便利です。) で区切って、  
複数の命令を一度に入力することが出来ます。

例： キタ, ヒガシ, イシ ヲ トル, ミナミ, ソラ ヲ ミル  
等々

但し、コンピュータが問い返してくるような次のような場合は、連続実行  
を行えませんので、注意して下さい。

> キ ヲ キル  
ナニヲ ツカッテデスカ  
> オノ

注意：「ブラックプールの剣」、「カプール・スパイ」では連続実行は出  
来ません。

## 途中結果のセーブ

冒険の途中でゲームを中断し、なおかつ後で、続きをやりたいという方  
々の為に、途中結果をセーブしておく機能が用意されています。

セーブしたい時は、「セーブ ゲーム」で指示して下さい。「0」から  
「9」までの一文字で区別される10ヶ所がセーブ出来ます。

コンピュータの指示に従って操作して行き、もとの場所に戻ったところ  
でセーブは完了し、その場所までの状況が、ゲーム・ディスクの中にしま  
われます。そのあとはディスクを抜いて、電源を切って下さい。

ゲームを再開したい時は、前記「ゲームを始める前に」で説明したとお  
りに、ゲームをスタートさせ、「リストア ゲーム」と入力して、セーブ  
した時と同じ方法で操作して下さい。

前にセーブした状態から、ゲームを再開することが出来ます。

## ゲーム・ディスクがこわれたら

このプログラム・ディスクには、プロテクションがかけてあり、コピー  
は出来ません。プロテクションをはずし、コピーしようとする際、ディス  
クをこわしたものについては、交換に応じかねます。

弊社では製品の品質管理には万全を期しておりますが、万が一製品に立  
ち上げ不良等の問題が起きた場合は、プログラム・ディスクのみを当  
社にお送り下さい。良品のゲーム・ディスクと交換させていただきます。

## 最後に

このゲームをお楽しみいただくために、付録として「ガイド・マップ ( コマンド・リスト付 )」が入っております。

どうしても、ゲームが進行せず、ニッチもサッチもいなくなったら、この「ガイド・マップ」の封を切って下さい。

尚、スター・クラフトでは、アドベンチャー・ゲームを充分お楽しみいただけるよう、次の3つのコースを用意しております。

1. 往復ハガキによる御質問：ここだけ分かればコンプリートしそうだという場合に御利用下さい。

2. ヒント・ブック：ゲームの進めて行く考え方を教えてくれます。

「スター・クラフト アドベンチャー・ゲーム

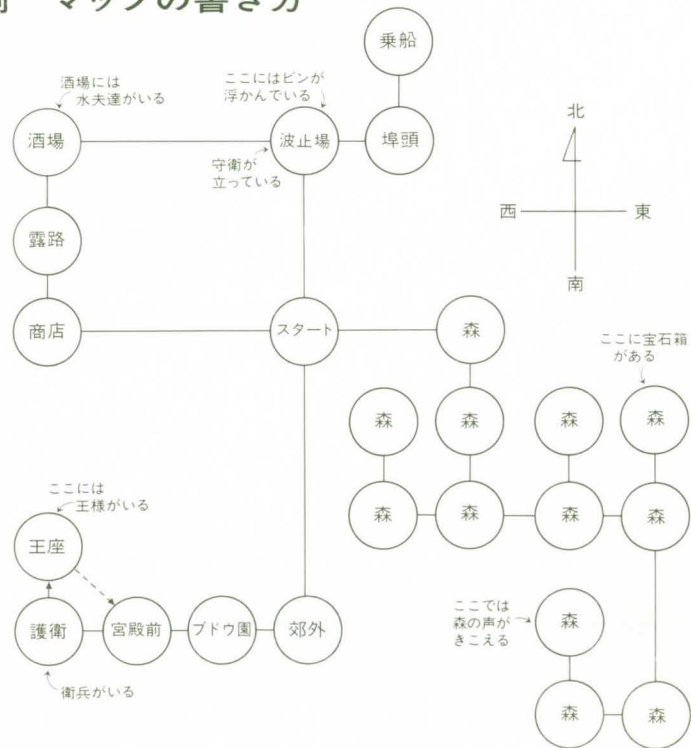
**総合ヒントブック 1984**

— 「カブール・スパイ」を除く7作のヒント集 — ( 1,200円 )

「カブール・スパイ ヒントブック」 ( 700円 )

3. 「ガイド・マップ」：このシートの封を切る前に、御自分の力でコンプリートするように努力してみてください。

## 例 マップの書き方







株式会社 スター・クラフト 〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 TEL (03)988-2988(代)

この文書の全てあるいは一部を無断でコピーすることは、著作権法により禁じられています。  
Copyright by STARCRAFT