

# Inherit the Earth

Quest for the Orb

# Inherit The Earth

Quest  
for the  
Orb

NEW WORLD COMPUTING, INC.

インヘリット・ジ・アース

～嵐のオーブ～

取扱説明書

お買い上げ誠にありがとうございます。この「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使い下さい。お読みになった後は、大切に保存して下さい。

### 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. 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.

※製品の一部分または全部を、許可なく複製または転載する事はできません。

## ユーザー・サポートより

### 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フト宛お送りください。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。

※上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは、以下の条件に当てはまる方はお受けできませんので、ご了承ください。

×ユーザー登録がされていない。

×別紙ユーザーサポートシートに所定事項を明記したものが同封されていない。

### 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、80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、弊社宛お送りください。また、ご質問内容だけでなく、現在の進行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まる場合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。

×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。

### 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、1997年7月14日迄とさせていただきます。何卒ご理解の上、ご了承願います。

### ユーザー・サポートの受付時間

(平日) AM 10:30~12:00

PM 2:00~4:00

※土、日、祭日は休みとさせていただきます。

### お問い合わせ先電話番号

株式会社スタークラフト ユーザーサポート部 0493(56)3988

## 目次

ゲームを始める前の準備・・・・・・・・・・ 4

手の書より抜粋・・・・・・・・・・ 9

プロローグ・・・・・・・・・・ 10

ネズミの書・・・・・・・・・・ 12

画面の書・・・・・・・・・・ 13

選択の書・・・・・・・・・・ 17

キーボードの書・・・・・・・・・・ 18

種族の書・・・・・・・・・・ 19

数少ない著名なモーフ・・・・・・・・・・ 21

制作者の書・・・・・・・・・・ 22

## ゲームを始める前の準備

●お買い上げになった製品は、以下の作業を一度行った後、遊ぶことができるようになっております。

1. ゲームの準備をするプログラムが実行できる環境を作る。
2. ゲームの準備をするプログラムを実行して、データの組み込み、起動ディスクの作成をおこなう。  
\*ゲームの準備をするプログラムをインストーラと呼びます。  
\*2. の作業をインストールと呼びます。

作業1. ゲームの準備をするプログラムが実行できる環境を作る。

☞インストールを開始する前に、まず、3.5インチ2HDのブランク・ディスク（未使用のディスク）を1枚用意して下さい。

☞次に、ブランクディスクのシステムフォーマットを、以下の順にて行います。

- 1) 通常の方法で本体を起動します。
- 2) ブランク・ディスクを、ドライブにセットします。
- 3) MS-DOSのフォーマットを実行します。  
(例) 本体をハードディスクのドライブAで起動して、ドライブBのフロッピーディスクをシステムフォーマットする場合：  
A>FORMAT B: /S☞

### ●FORMAT コマンドについて

FORMAT コマンドは、MS-DOS の外部コマンドなので、FORMAT.EXE のファイルが必要です。FORMAT コマンド実行時に「コマンドまたはファイル名が違います。」というメッセージが表示される場合は、FORMAT.EXE がパス指定されたディレクトリ上に存在しているか、確認して下さい。

●以降、このディスクをシステムフォーマットされたディスクと呼びます。ゲームをインストールする時は、必ずこのシステムフォーマットされたディスクにておこなって下さい。

作業2. インストールを開始する。

次頁よりハードディスク版、CD-ROM版それぞれ分けて、インストール方法を説明いたしますので、よくお読みの上、準備を行って下さい。

また、該当しない版の説明は読み飛ばしてもかまいません。

・・・あなたの旅はもう始まっています。

## インヘリット・ジ・アースのインストール

### ハードディスク専用版編

### ハードディスクへのインストール

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
- 2) 1) のディスクを抜いて、製品のDISK1をセットします。
- 3) INSTALL☞ と入力します。
- 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。  
※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。

### ●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1. フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。  
(例) ハードディスク一台（区画1）、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。  
フロッピーディスク1：ドライブA  
フロッピーディスク2：ドライブB  
ハードディスク：ドライブC

2. 起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTALL.EXEにて起動ディスクを作成しなおして下さい。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTALL.EXEにBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

A>INSTALL B☞

### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時にMS-DOS付属のHIMEM.SYS、EMM386.EXEを必要とします。HIMEM.SYS、EMM386.EXEがどのドライブに存在するか確認して下さい。

### ゲームのスタート

☞起動ディスクをドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

## インヘリット・ジ・アースのインストール

### CD-ROM版編

#### インストール方法の選択

☞CD-ROM版では、次の3つのインストール方法の中から1つを選択します。

1. フロッピーディスク+CD-ROM (ハードディスク必要なし)
2. ハードディスク+CD-ROM (ハードディスク空き容量1Mバイト必要)
3. ハードディスクのみ (ハードディスク空き容量15Mバイト必要)

※ゲームでのデータ読み込み速度は1→2→3の順に早くなります。

#### 【インストール1 (ハードディスク未使用) を選んだ方】

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
- 2) 1)のディスクを抜いて、製品フロッピーディスクをセットします。
- 3) INSTCD1☑ と入力します。
- 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。  
※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。

#### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の5つのファイルがどのドライブに存在するか確認してください。

インストーラに設定されていないCD-ROMドライブをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択してください。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動用ディスクにコピーして下さい。

#### ゲームのスタート

☞起動ディスクと製品CD-ROMを各ドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

#### 【インストール2 (ハードディスク1Mバイト使用) を選んだ方】

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
- 2) 1)のディスクを抜いて、製品フロッピーディスクをセットします。
- 3) INSTCD2☑ と入力します。
- 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。  
※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。

#### ●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1. フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。

(例) ハードディスク一台 (区画1)、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。

フロッピーディスク1 : ドライブA  
フロッピーディスク2 : ドライブB  
ハードディスク : ドライブC

2. 起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTCD2.EXEにて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTCD2.EXEにBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

A>INSTCD2 B☑

#### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の5つのファイルがどのドライブに存在するか確認してください。


インストーラに設定されていないCD-ROMドライブをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択してください。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動用ディスクにコピーして下さい。

#### ゲームのスタート

☞起動ディスクと製品CD-ROMを各ドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

### 【インストール3 (ハードディスク15Mバイト使用) を選んだ方】

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
- 2) 1) のディスクを抜いて、製品フロッピーディスクをセットします。
- 3) INSTHD  と入力します。
- 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。  
※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。


### ●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1. フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。

(例) ハードディスク一台 (区画1)、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。

フロッピーディスク1 : ドライブA  
フロッピーディスク2 : ドライブB  
ハードディスク : ドライブC

2. 起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTHD.EXEにて起動ディスクを作成しなおして下さい。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTHD.EXEにBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

A>INSTHD B 

### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の5つのファイルがどのドライブに存在するか確認して下さい。

インストーラに設定されてない CD-ROM ドライバをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択して下さい。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動ディスクにコピーして下さい。次に、本体をその起動ディスクで立ち上げ、INSTHD.EXE を再実行して下さい。

### ゲームのスタート

☞起動ディスクをドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

## 手の書より抜粋

私達は空を眺め、地上を眺め、海を眺め、こう思います——この世に存在しているのは私達だけなのだろうか？

私達が存在する以前のはるか昔、人間達が地球を支配していました。彼らはあらゆる努力を払い、驚異的な物を創造しました。彼らは、飛行の秘密や、幸福の秘密、他にも、我々の想像を越えた多くの秘密を知っていたのです。

人間達は生活の秘密も知っていました。彼らはそれを使って、私達に4つの偉大な贈り物——考える心や、感じる心、言葉を言う口や、物をつかむ手を授けました。

私達は彼らの子供なのです。

彼らは手の使い方や、話のしかたを教えてくださいました。心で喜ぶことを教えてくださいました。彼らは私達を可愛がりました。私達さえその気があったら、幸福の秘密も教えてくれていたことでしょう。

今こうして、自分達に受け継がれた空を眺め、地上を眺め、海を眺めながら、こう思うのです——

彼らはなぜ去ってしまったのだろうか？

彼らはまだ生きていますのでしょうか？ではどこで？星達の中で？大海の底で？風の中で？——彼らは幸運に導かれたのだろうか、それとも悲運に導かれたのだろうか・・・

・・・そして私達も、ある日同じ運命に導かれるのだろうか？”



## インヘリット・ジ・アース プロローグ

キャンプの焚き火が満月の柔らかい銀色の光に代わって、周囲の木々に暖かな黄色い光を彩っていた。リフは火の上で捕りたての魚をゆっくりと回し、リーンはふさふさした長いしっぽからイガやイバラを取り払っていた。二人がキツネ族のキャンプ村を出発してからまだ三日しか経っていなかったが、リーンにはすでに疲労の色が見えはじめていた。一方、リフの方は、来るべき日の興奮に勢いづいて、一歩進むごとに力を増しているかに見えた。

「リフ、フェアの会場にはいつ着くと思う？」

「夜明けに出発すれば、午前中には着くはずだよ。」

「だったら、あなたは少し眠ったほうがよさそうね。」

「興奮しすぎて眠れないや。だってこの一年、ずっとパズル大会の日を待ってたんだよ。明日はいよいよ、その会場へ到着するっていうんだから。」リフの眼は夕食の魚を見つめてはいるものの、心はすでに翌日に飛んでいた。

リーンは友人の興奮を分かち合っていないものの、理解はしていた。何しろリフは、キツネ族で一番のパズル解きだった。彼は種々様々なゲームで、同じ種族の挑戦者全員を負かし、これから他の種族の中で最も優れた者たちと対戦しようとしているのだった。リーンは自分の友人が誰よりも強いことは知っていたが、彼が本領を発揮するためには十分な休息が必要なことも分かっていた。彼に大会のことを考えさせないように・・・

「今夜は空がきれいだと思うかい？」焚き火の方へ寄りながら、リーンが尋ねた。

「え・・・ああ。とつてもきれいだね。」上の空でリフが答えた。

「人間がほんとにどこかその辺にいて、あたしたちをじっと見てるんじゃないかって考えたことない？」リーンが夢うつつに尋ねた。

「人間だって！ふん！」と、リフはあざ笑った。「そんな陳腐な作り話、ほんとは信じちゃいないくせに。」

「じゃ、洞窟の絵はどう説明するの？」

「多分、何か得体の知れない毛のない動物が、ずっと昔に地球を歩き回っていたんだろうね。けど、飛ぶ機械のことや、人間が雲の中に昇ってたって話は信じないね。ばかばかしいったらありゃしない。」

リーンはまどっている毛布を引き上げながら言った。「『手の書』のことは？」

「子供を寝かしつけるための、ただの作り話さ。」とリフは答えた。——はるか昔、人間達がここに住んでいて、我々に手の使い方を教え、声を与え、立って歩くことを教え、飛行機の乗り方を教えた。そして、雲の上で暮らすために行ってしまった。でも、いつの日かモーフのために戻ってくるのだ——彼は子供の頃この話を全部聴かされたが、全然信じていなかったし、今ももちろん信じていなかった。モーフは最初からここにいたんだ、とリフは思っていた——木や岩や空がそうであるように。彼はくだらない作り話に騙されるつもりはなかったのだ。

「それに、」リフは話を続けた。「その人間とやらが、雲へ行き来できるとしたら、今ごろはもう戻ってきていてもいいと思わないかい？ どうして行ってしまったんだ？ どうして一人残らず消えてしまったんだい？」

リフはリーンに眼をやった。毛布が静かに上下しているのを見て、彼女がぐっすり寝入っていることに気づいた。かえって幸いなことだとリフは思った。大会に着いたら、眠る機会はほとんどないだろう。リフは魚を手にとつて葉っぱにくるんだ。すばらしい朝食になるだろうとリフは思った。焚き火の残り火が消えかかった時、リフは上体を後ろに反らして頭上の星を見つめた。その辺に誰か別人がいるなんてことがあるのだろうかかと彼はいぶかった。もし伝説が本当だったら？ リフは自分の心から疑念を払いのけた。もっと現実的なことを考えたほうがいい。眼を閉じると、心はいつしか大会のことへ、自分を待ち受けている挑戦者のことへと移っていった。この旅が実際にはどのような挑戦となるか、彼には知るよしもなかった！

## ネズミの書

以降、次の用語を用います。

- ・プレイヤーが直接コントロールしているキャラクタを**メイン・キャラクタ**と呼びます。
- ・マウスカーソルを**ポインタ**と呼びます。
- ・マウスの左ボタンを押すことを**クリック**と呼びます。右ボタンについては、**右クリック**と呼ぶようにします。

ゾウ族もびっくり仰天することに、インヘリット・ジ・アースをプレーするためにはマウス（ネズミ）が必要です。ゲームは「ポイント・アンド・クリック」インターフェースを使用しています。プレイヤーはマウスを使ってポインタを調べたい物の上に移動してから、クリックして行動を開始します。キャラクタを全体マップのあちこちに移動させるときもマウスを使います。

マウスの左ボタンはプレイヤーがとる選択のほとんどをコントロールします。アクション画面（『画面の書』を参照）で調べる物や会話をするとき、コマンド画面のコマンドを選択したり対話を選択して主人公に何をすべきか伝えるとき、或いはアイテム画面のアイテムを使うときなどに用いられます。この場合、ポインタを適切な物やコマンドの上に移動してクリックすればいいだけです。

マウスの右ボタンは主に手っ取り早い方法として用いられます。ポインタがある物の上を通過すると、その物や環境に対して最も一般的に使われる行動を選択して、コマンド画面にその行動を強調表示します。その物の上で右クリックすると、その行動が自動的に生じます（例：プレイヤーがポインタを出口の上に移動して右クリックすると、メイン・キャラクタは自動的にその部屋を出て行きます）。それを選んでも当然使えないことから、一定の状況において実行されないコマンドもあります。

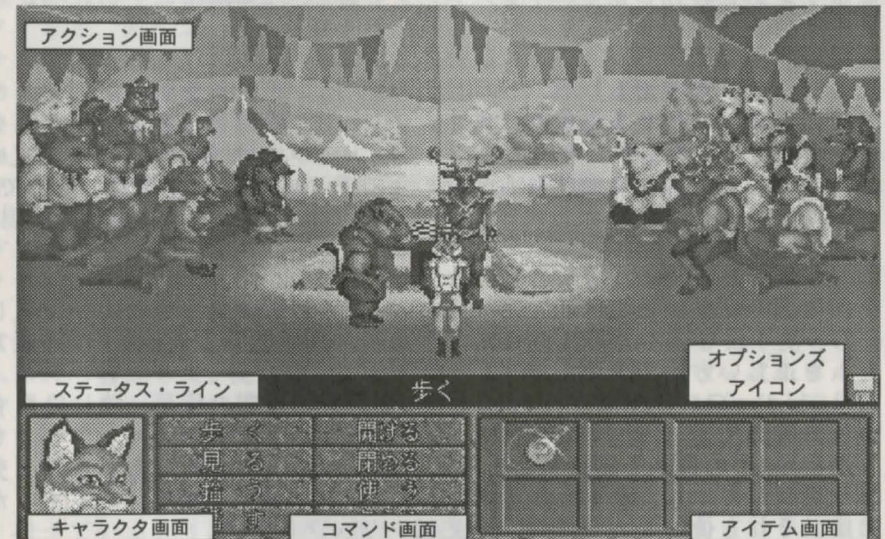
## 画面の書

### ※ディスプレイの周波数について

PC-9821 Aシリーズで、VGA用ディスプレイを使用する方は、[GRPH] + [2]を押してリセットし、31KHzに設定してからゲームを起動してください。24KHz / 31KHzの設定処理は、ゲーム上ではおこなっておりません。

### 選択のしかた

物や行動を選ぶときは、ポインタを適切な物や行動（コマンド画面上の）の上に置いてクリックします。



メイン画面は以下の5つの部分に分かれています。

### アクション画面

この画面でキャラクタの行動を眺め、彼らの対話を読み、冒険を見守ります。この画面で調べる物の上にポインタを置いてクリックすると、適切な対話や説明が行動画面に現れます。

### キャラクタ画面

下部左側の小さい画面がキャラクタ画面です。その光景に対して中心となるキャラクタがここにクローズ・アップで表示されますが、通常はメイン・キャラクタが登場します。



## コマンド画面

画面の下部中央にあるのがコマンド画面で、そこにはプレイヤーが使用できる以下の8種類の動詞アイコンが表示されています。

**話す：**メイン・キャラクタに別のキャラクタと話をさせます。プレイヤーはマウスで『話す』をクリックにより選択してから、話しかけたい人物のところへポインタを移動して、再度クリックします。これで会話が始まり、行動画面にその様子が現れます。

**見る：**プレイヤーはこのコマンドを使って、さまざまな物を見たり調べたりします。プレイヤーは『見る』をクリックにより選択してから、見たい物の上にポインタを移動します。再度クリックすると、行動画面にその説明が現れます。

**与える (～に～を与える)：**このコマンドはメイン・キャラクタが別のキャラクタに物を与えるときに使われます。プレイヤーは『与える』をクリックにより選択してから、与える物の上で再度クリックします。その行為を完成するためには、その物を受け取る人物の上で更にクリックします。これで、その物は受取人に与えられます。

**使う：**このコマンドは二通りの使い方ができます。(1) 使う：メイン・キャラクタに使わせたいと思う物があったら、『使う』をクリックにより選択してから、使う物を選んで再度クリックします。これで、キャラクタはそのアイテムを正しい方法で使用します。

(2) もう一つの使用法は、プレイヤーがある物を別の物と一緒に使用するためのものです(「錠」と一緒に「鍵」を、「釘」と一緒に「ハンマー」を使うなど)。この機能を実行するときは、プレイヤーは『使う』をクリックにより選択してから、使う物の上で再度クリックします。機能を完了するためには、それを使わせたい物の上で更にクリックします。

**開ける：**このコマンドは開けられる物を開けるときに使われます。プレイヤーは『開ける』をクリックにより選択してから、開ける物の上にポインタを置き、再度クリックします。

**閉める：**このコマンドは閉められる物を閉めるときに使います。プレイヤーは『閉める』をクリックにより選択してから、閉める物の上にポインタを置き、再度クリックします。

**歩く：**このコマンドはメイン・キャラクタをアクション画面上のどこへでも歩かせます。『歩く』をクリックにより選択し、キャラクタを行かせたい場所にポインタを置いて、再度クリックします。すると、キャラクタはその場所に歩いて行きます。

**拾う：**このコマンドは、メイン・キャラクタにアクション画面上の移動できる所にあるどんな物でも「拾い上げ」させます。『拾う』をクリックにより選択し、拾い上げる物の上にポインタを置いて、再度クリックします。すると、キャラクタはその物を拾い上げてアイテムに加えます。

## アイテム画面

プレイヤーが『拾う』を選択して、アクション画面にある物の上でクリックすると、メイン・キャラクタはそのアイテムを「拾い上げて」自分のアイテムに加えます。プレイヤーがこれを行うと、アイテム画面の枠の一つにそのアイテムの絵が現れます。アイテム画面には拾い上げたアイテムを入れるためのスペースが8個あります。プレイヤーが「見る」ことはできても、「拾い上げて」アイテムに加えられない特定のアイテムがあります。それは、キャラクタがそうするには当然不可能かそうと思われるためです(例えば、「拾う」を選択してドアの上でクリックするなど。だってキャラクタたちにドアを拾い上げてもらおうなんて本気で思ったりしないでしょ?)。

プレイヤーが自分の持つアイテムのどれかを「使う」ときは、まずコマンド画面の『使う』を選択しなければなりません。それからポインタをアイテムの枠へ移動して、使いたいアイテムの上でクリックします。次にポインタをアクション画面へ移動してその物を使わせたい人物または物の上でクリックします。アイテムによっては、一回しか使えないもの、状況次第で何回か使えるものがあります。

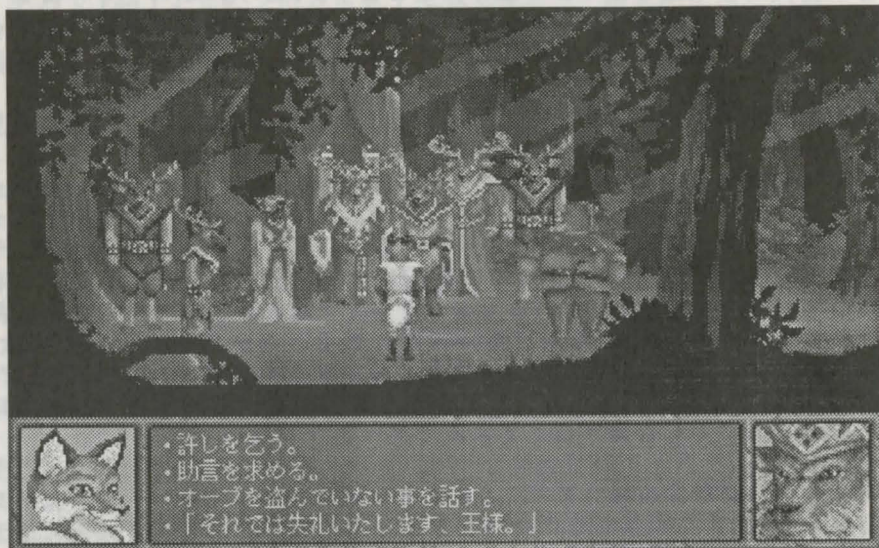
持っているアイテム数が8個を超えると、アイテム画面の右はじに矢印ボタンが表示されます。それをクリックすることによって、アイテム画面をスクロールさせることができ、見たいアイテムを全て見ることができます。

## ステイタス・ライン

アクション画面とキャラクタ画面、コマンド画面、アイテム画面の間にある横のラインはステイタス・ラインと呼ばれるものです。ステイタス・ラインは画面を分割するとともに、プレイヤーにゲームの関連情報を教えてくれます。

## オプションズ・アイコン

このアイコンの上をクリックすると、オプション画面が現れます。この画面でゲームのロード、セーブ、ゲーム設定のコントロールを行います。時折、アイコンが点滅し、ゲームをセーブすることを思い出させてくれます。



## 会話画面

ゲームで他のキャラクタと話をする場合、会話画面がぱっと現れて、コマンド画面とアイテム画面が入れ替わります。通常は、会話画面の右端のパネルに話をしている相手の人物画が表示されます。

話をするときは、選択文の一つを選んでクリックします。選択肢が4つを越えると、選択枠の右端に上下矢印ボタンが表示されます。それをクリックすることによって、選択文を上下にスクロールさせることができ、もっと別の選択文を選べることができます。



## 選択の書

プレイヤーがステータス・ラインにあるディスク・アイコンへポインタを置き、クリックすると、ゲーム・オプション・メニューが現れます。このメニューから以下のオプションをアクセスできます：

### 表示速度

プレイヤーは、遅い、普通、速い、クリック（クリックはクリックされるまでテキストを表示します）の4種類の表示速度を選択できます。

### 音楽

プレイヤーはゲームの間、とぎれなく音楽を聴くことも、静かにゲームをプレーすることもできます。

### 効果音

このコマンドが音響や音声に影響を及ぼすことを除き、上記と同様です。

### ゲーム再開

メイン画面に戻り、ゲームが再開されます。

### ゲーム終了

ゲームを中断してDOSに戻ります。

### セーブ

ゲームをセーブします。

### ロード

ゲームをロードします。

### ゲームのロードとセーブのルール

オプション画面の右側に、セーブされたゲームのリストが表示されます。セーブされたゲームをロードするときは、ロードしたいセーブ・ゲーム名にポインタを置いて、クリックします。ロード・ボタンをクリックすると、強調表示されたゲームがロードされます。[New Save Game]を選択したとき、またはセーブしてあるゲーム名を選択しなかったときは、ロード・ボタンは作動しません。

セーブ・ボタンをクリックすると、選ばれたゲームが現行のゲームと置き換えられます。ゲーム名を変更したいときは、その時点でできます。最初の登録が [New Save Game] なら、セーブする新しいゲームがセーブ・ゲームのリストに追加されます。24個のゲームがセーブされると、[New Save Game] の見出しが消えて、最後にセーブしたゲームが自動的に選択されます。

## キーボードの書

『選択の書』にあるコマンドは、定められたのキーの入力を行うことによっても実行できます。

### コマンド画面キー

コマンド画面の動詞アイコンは、以下のキーに対応しています：

歩 く・・・w	使 う・・・u
見 る・・・i	与 える・・・g
話 す・・・t	開 ける・・・o
拾 う・・・p	閉 める・・・c

TABキーを押すと、オプション画面が現れます。

### オプション画面キー

オプション画面で使えるキーは：

ゲームのプレーを続行・・・ESC
ゲーム終了・・・q
表示速度の調整・・・r
音楽のオン/オフ切り替え・・・m
効果音のオン/オフ切り替え・・・n
ゲームのロード・・・l
ゲームのセーブ・・・s

### ゲームの終了

『ゲームの終了』では以下のキーを使用します：

オプション画面に戻る・・・ESC  
ゲームを中断してDOSに戻る・・・q

注意：最後のゲームは自動的にセーブされません。

### ESCキー

非常に長い対話やかなり長く続く行動が生じていて、果てがないと思われる間そこで待たねばならず、しかもコントロールができない（ポイントが画面のどこにもない）場合は、ESCキーを押します。対話や行動が終わるタイミングは、その時何が起きているかによって決まります。

## 種族の書

### シカ（ヘラジカ）族

シカ族は、騎士道精神と勇敢さをもって、他種族を助け護り続けてきた長い歴史をもつことから、あらゆる種族の中で最も高貴な種族であろうと思われる。他のもっと好戦的な種族によって常にその権威を挑まれているとはいえ、事実、彼らは徐々に森の守護者として認められつつある。彼らの王は森の王として認められ、他種族間のいさかいの仲裁を任せられている。彼の慈悲や分別はよく知られ、ノウランズ（既知の国々）中の種族から尊敬されている。

### ネズミ（ドブネズミ）族

ドブネズミ族は、モーフ（変形種）の中でおそらく最も古い種族であり、特に謎めいた種族である。彼らは人間の時代にまでさかのぼる自種族の歴史を記録し続けている、唯一の種族でもある。ドブネズミ族は地下の住居で修道僧のような生活を送っており、他の種族と接触することはめったにないが、その知識と口堅さのおかげで種族間をつなぐ非常に有能な外交家となっている。彼らは集会と情報収集のとりこと言ってもいいほどであり、優れたパズル解きでもある。

### キツネ族

キツネ族は、ジブシーのような放浪種族で、ちょっと田舎者で内気な種族とみなされている。とはいえ、かなり利口で生き残る才に長けている。彼らは非常に誠実で家族思いだが、ずる賢くて信頼できないという風評なので、他種族からは盗人扱いされている。

### イノシシ族

イノシシ族は全種族の中で最もけんか早くて好戦的な種族といえる。彼らはたいがいあばれ者で、戦うことを楽しむために戦う。また、極端な快楽主義、熱狂的の愛国主義者で、食や酒などを好み、とりわけ泥浴が大好きである。他の種族に対しては、脅しを通じて関わり、他の種族のほとんどから嫌われ恐れられている。彼らはシカ族を憎み恐れ、シカ族さえいなければ自分たちが他の種族を支配できるのにと思っている。

### イタチ（シロイタチ）族

イタチ族は種族の中でも有数の働き者である。物を造るのが大好きで、目新しい珍奇なものなら何でもしきりに知りたがる。極度に排他的で、毎日小屋に集まっては新しいアイデアと作り方の方法を論じている。彼らは脅迫観念に支配された、よろず職人で、木彫りから吹きガラス製品にいたるまで、精巧な細工物を作ることで知られている。

## ネズミ族

ネズミ族は、大体が陽気で現実主義的な種族である。ほとんどの家族は畑仕事につき傾向があるが、優れた実業家になる素質も持ち合わせている。他の種族とのつき合いが非常にうまいので、有能な商人になりがちである。社会的に見ると、非常に団結心が強く、家族志向が強い。

## イヌ族

ノウンランズでイヌを見かけることはきわめて少ない。大部分のイヌは、北方の孤立した要塞に集結してしまっている。性質的にみれば軍国主義的行動をとりがちだが、非常に怠け者なので、それをうまくやってのけることはできない。むしろ、日なたに寝そべることと遊ぶことが大好きである。すこぶるわがままで、エリート主義で、かつて自分たちは人間に可愛がられ、他の種族のために大いに役立ったという古い伝説を今でも信じきっている。イヌ族はかなり凶暴にもなりかねず、すぐかっとなることで有名である。

群れから独立する生き方を選んだイヌ族は、商人になる傾向がある。そういったイヌ族は他のイヌよりも人づき合いがうまく、善良な友人として評価されつつある。

## ネコ族

ネコ族は一般に思われているかもしれないように、いささか謎めいた、単独行動をとりがちな種族である。彼らは優れた狩猟家であり、家族を愛し大切にし、受け継いだ遺産を誇りにしている。種族の中でもとりわけ原始的精神性を尊重する種族でもある。

## モグラ族

ああ、哀れなモグラ族は、この世界ではかなりつらい時を過ごしている。彼らはきわめて乏しい視力に悩みながらも、自種族のために穴を掘って、そこでせつせといろいろな商売に精を出している。しかしながら、彼らはかなり怒りっぽく、すぐ混乱してしまうことで有名なので、望ましい働き手にも知り合いにもならないと一般に思われている。

## クマ族

クマ族はモーフの世界では穏和な大動物である。彼らは人生の単純な喜びを楽しんでいるように見え、その仕事に専念できるかぎり、肉体労働がかなり得意である。彼らは非常に我慢強いが、クマに突き飛ばされて死んだモーフは何人もいる。

## ヒツジ族

ヒツジ族はかなり山深い地域に住んでいて、ときたま「身分の低いモーフ」と快くつき合う。ヒツジ族は、非常に傲慢でエリート主義が強いが、モーフの文化に何ら格別な貢献をしていない種族で知られている。

## 数少ない著名なモーフ

### シカ(ヘラジカ)族

初代の王: Relah  
現在の王: Tallek  
警護隊長: Feowah  
最勇敢賞の初受賞者: Lenmar

### ネズミ(ドブネズミ)族

図書館館長: Thane  
研究所所長: Sar  
索引編成委員長: Nylock  
最近の史学奨学金受賞者: Cowl

### キツネ族

初代族長: Rass  
現族長: Yisha

### イノシシ族

現在の王: Broug  
コック長: Hok  
警護隊長: Chun  
王室の泥の管理者: Krohag

### イタチ(シロイタチ)族

よろず職人頭: Zak  
現ギルドマスター: Daggle  
職人を目指す最年少見習い: Jark  
ガラス製造術発見者: Zheet

### ネズミ族

最近の最優秀セールスマン賞受賞者: Callis Bluebridge  
東部森林の初代探検者: Chabys Morningbell  
西部地方の現ダンス・チャンピオン: Tyran Whitebrook

### イヌ族

初代の王: Hunter Newmoon  
ボーン・ヒルズの公爵: Laddie Redfur  
大法官: Honey Fleetfoot  
ハイ・キープの騎士: Max Shepherd

### ネコ族

北方部族の女族長: Miwrrrow  
北方部族族長の侍女: Ppriwan  
南方部族の女族長: Mirrm  
南方部族族長の侍女: Tirm

制作者の書  
オリジナル版

**Director** Talin  
**Assistant Director** Allison Hershey  
**Producer** Walter Hochbrueckner  
**Executive Producer** Robert McNally  
**2<sup>nd</sup> Executive Producer** Jon Van Caneghem  
**Production Management** Mark Caldwell  
 Scott McDaniel  
**Screenplay** Robert Leh  
**Original Concept** Robert McNally  
 Talin  
 Joe Pearce  
**Additional Story Material** LenWein  
 Bill Rotsler  
 Katherine Lawrence  
**Game and World Design** Talin  
 Robert McNally  
 Carolly Hauksdottir  
**Music and Sound** MattNathan  
**Music Driver** AIL by Miles Design  
**CD-ROM Voice Production** Sy Prescott  
**Animators** GlennPrice  
 April Lee  
 Lisa Iennaco  
 Brian Dowrick  
 Reed Waller  
**Background Art** Edward Lacabanne  
 Talin  
 Allison Hershey  
**Choreography** Robert Wiggins  
**Programming** Talin  
 Walter Hochbrueckner  
**Additional Programming** Joe Burks  
**Additional Utilities** Mark Lennaco  
 Joe Pearce  
 John Clark  
 Mark Caldwell  
**SAGA Scripting Language** Talin  
**Character Design Artists** April Lee  
 Edward Lacabanne  
 Talin  
 Eric Blumrich  
 Monika Livingston  
 Heidi Guedel  
 Lisa Iennaco  
 Ed Kline

**Playtest Manager**  
**Testers**

Mario Escamilla  
 Steven McNally  
 Jean-Marc Zuczek  
 David Vela  
 Peter Ryu  
 Hollis Hill  
 Jeff Narvid  
**Reality Check** Carolly Hauksdottir  
 Mark Iennaco  
 Lisa Iennaco  
**Cover Art** Alicia Austin  
**Manual Layout** Richard Espy  
**Manual Art** April Lee  
**Package Design** Absolute Productions  
**Special Thanks to** Terrie Smith  
 Curtis Norris  
 Michael Breault  
 Jack Cavanaugh

日本語版

プログラム/マニュアル 佐藤 敏夫  
 プログラム協力 関口 幸夫  
 音楽/効果音リメイク 阿保 剛  
 翻訳 佐藤 敏夫  
 伊藤 ゆり  
 中澤 實  
 翻訳チェック 中澤 實  
 パッケージイラスト KOMEDA ILLUSTRATION OFFICE  
 パッケージレイアウト Pall Mall DESIGN OFFICE  
 協力 (順不同) 松本 真理  
 石澤 祐二  
 小金丸 利枝  
 民岡 順三

あなたの地元のネコ支部からのメッセージ：勝者はイヌハッカで遊ばないように！





