



King's Bounty

IMAGINEER
MAC
SELECTION

4

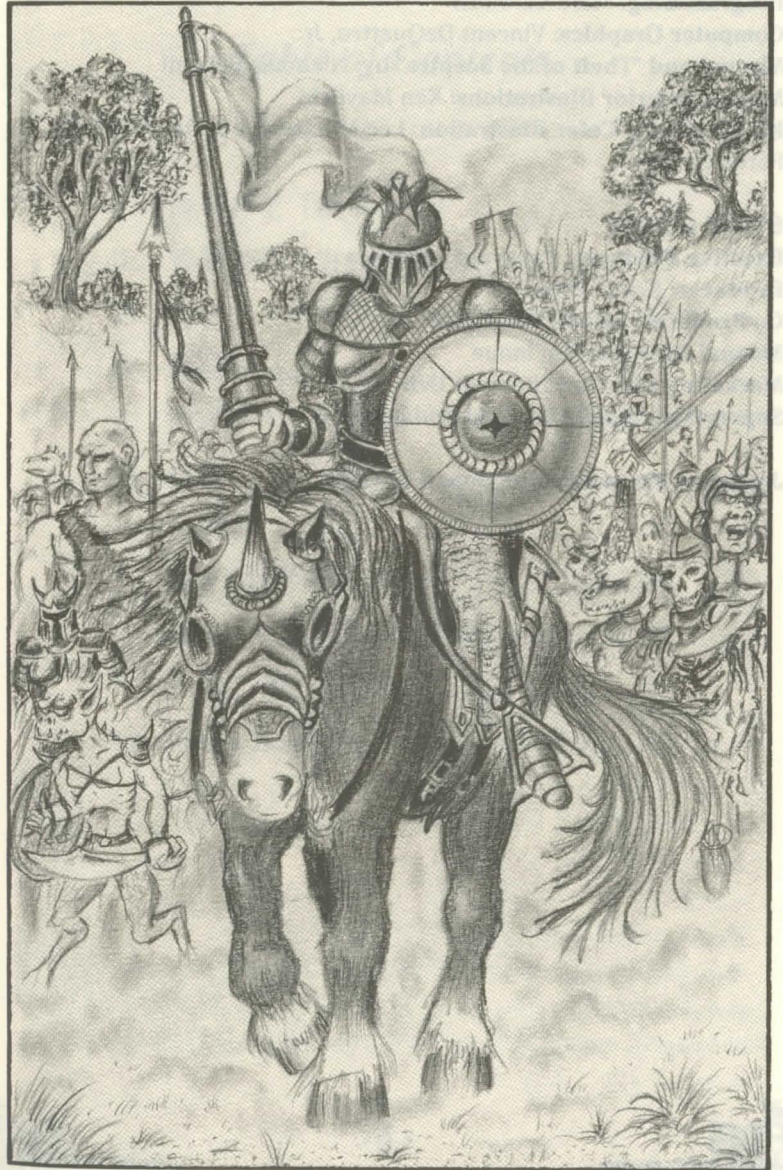
NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Macintosh
日本語版

◆ユーザーズマニュアル◆

IMAGINEER
Innovation Through Human Network

Kings' Bounty



© 1989-92 New World Computing, Inc.

CREDITS

Developed by: Jon Van Canegham

Programming: Mark Caldwell

Computer Graphics: Vincent DeQuattro, Jr.

Manual and "Theft of the Sceptre" by: Nicholas Beliaeff

Manual Interior Illustrations: Ken Mayfield

King's Bounty Color Illustration: Lee MacLeod, courtesy of Task Force Games

STAFF CREDIT

Executive Producer: Takayuki Kamikura

Producer: Kazuo Ohno

Co-Producer: Seiichi Takahashi

Manual Director: Shu Inoue

Marketing Director: Hidenori Ueno

Supervisor: Shoichi Iida, Aki Kodama

Japanese Manual Production: B-ENGINE

King's Bounty

Table of Contents

I. 盗まれた『継承の杖』	4
II. 冒険の始め方	23
III. アドベンチャーについて	28
IV. 戦闘	37
V. パズルマップとゲームに勝つ方法	41
VI. 付録	
A. 魔法	42
B. 4大陸のモンスターたち	46
C. 8つの『力のアイテム』	57
D. 城、街、居住地	59
VII. King's Bountyのインストール方法	62

盗まれた『継承の杖』

I

廃墟となった城の地下にある納骨堂は、暗くかび臭かった。湿った空気が壁に凝結し、床まで滴り、あちこちに小さな水たまりを作っている。2人のみすばらしい身なりの墓泥棒が勇敢にもこの地下に潜り込み、墓の探検を始めた。

年老いて腰の曲った神秘のカネガー(Caneghor the Mystic)は、古いミイラの側に埋められている、同じように古い遺物を過ぎたところで振り向いた。若くて、少し軽薄な彼の連れのごろつきハック(Hack the Rogue)は古い女王戦士の墓の宝物を探している。カネガーは本の頁をめくりながらにっこりと微笑んだ。女王戦士の戦利品のことは本に出ていない。カネガーはハックの幸運を静かに祈った。

「おい!ハック。こっちに来て、これを見ろ!」カネガーが大きな声で叫んだ。彼の目は、高価な珍本を見つけた司書のように輝やいている。カネガーの目の前には、大きな本が1冊、空中に浮かんでいた。彼は、その本を熱心に調べていて、頁をめくるたびに驚きの声を上げた。

ハックは、女王戦士から取り外したばかりのかすかに輝く宝石を身につけて、みせびらかすように歩いた。空中に浮かんでいる本を見つけると、目に恐怖の表情が浮かんだ。「僕の前では、それやらないって言ったでしょ。それ嫌いだ!」しかし、ハックは立ち止まり、本の値踏みをし始めた。「すごく高価そうな本だ・・・皮の装丁に金のはめ込み細工・・・ちょっと見せて。」

ハックが浮かんでいる本に手を伸ばすと、カネガーはすごい勢いで叫んだ。「触るな!」彼の目に神秘的な光が宿り始めた。「これはマスターのものだ。」

洞穴は、底知れぬほど深く、洞窟の主は、アレック・ドラゴンブレス(Arech Dragonbreath)であった。アレックは、弟子が何をしているのか気を揉んでいた。うまくいった大仕事でアレックの相棒をつとめはしたが、ごろつきハックは、ほとんど我慢のならない、けちなこそ泥でしかない。

アレックはハックを殺す血生臭い方法をいくつか想像し、うろこにおおわれた鼻から煙を吹き出しながらほくそ笑んだ。ハックは気味悪いなま暖かい煙を吸い込んで青くなった。ハックは巨大なドラゴンから後ずさりながら、洞窟の壁の天然の割れ目に隠れようとした。

カネガーは話を始める頃合だと考えた。「ドラゴンの中で一番力強く、あらゆる生き物の中で一番狡猾なアレックよ。お前の放埒なパワーに知識を与えよう。」

アレックは、小刀のように尖った歯を唾液でぬめぬめと輝かせながら笑みを浮かべた。カネガーはどのような場合でもアレックの機嫌をとる方法を心得ている。野心はないが、非常に有能な男だった。

「賢者よ、何を持ってきたのだ。」アレックは問いただした。

「書物、予言の書だ。」カネガーは、背筋を伸ばして唄うように話した。「予言によれば、善良な王、マキシマス(Maximus)は王座を追われるであろう。」

「どういうことだ、カネガー?」アレックの権力への欲望がむくむくと頭を持ち上げてきた。「どうすれば、マキシマスから王位を奪えるのだ。」

「『継承の杖』を奪うのです。」急に気持ちが大きくなったハックは、うっかり口をすべらせた。

アレックは、遠い雷鳴のようにぶつぶつとつぶやいた。彼は翼を広げ、二人を暗黒の傘の下に閉じ込めた。アレックは、首をくねらせ、二人と同じ高さになるまで巨大な頭を静かに下ろした。「どうして『継承の杖』なのだ?」ドラゴンはささやいた。

カネガーとハックは、生暖かい突風を浴びた。ハックは震え始めたが、カネガーはしっかりした声で話した。「なぜなら、『継承の杖』がマキシマスがこの国に結び付けているからだ。彼が『継承の杖』を失うと、4つの大陸の秩序は失われる。秩序が失われれば、混沌が支配する。」

アレックは洞窟いっばいに大きな炎を吐き出しので、一番離れた壁までも焦げてしまった。「素晴らしい!素晴らしい!お前たち二人に褒美を与えよう。」

褒美という言葉聞いて、ハックの目が輝いた。カネガーは微笑んだだけだった。アレックはそれ以上口には出さなかったが、すでに基本計画はできていた。

II

ジョンノ・マカール男爵(Baron Johnno Makahl)の大きなお腹は、天幕の床いっぱいには散らばった枕の上に伸びていた。彼の隣で寝ていた奴隷の娘がねぼけながらうめいた。彼は、ゆっくりと登ってゆく朝日のように輝く彼女の背中を見つめていた。

男爵は、かつては強大な領地を持つ家系を誇っていたが、征服と栄光の日々は遠く過ぎ去り、領地は破壊され、奪われて、哀れな小島だけになってしまった。

男爵は、はためく天幕から飛び出した巨大なキュクロープス(訳注：ギリシャ神話に出てくる一つ目の巨人)をびっくりしてみつめていた。キュクロープスの無作法に腹をたてているふりをして、目に怒りをたぎらせながら立ち上がった。

「どうした。望みは何だ。」彼は叫んだ。

「攻撃だ。」のろまな一つ目のバーガッシュ(Bargash Eyesore)がどなった。

「アレックが城を攻めろと言った。」たった一つ目の目で脅すように娘を見つめた。「彼らを殺せ!」バーガッシュが尖った歯を見せて笑うと、娘は恐ろしくて震え上がった。

男爵は、何もなかったかのように微笑んだ。一つ目のモンスターが兵士たちと遊びたがっている。珍しいこともあるものだ。

「軍隊を準備しろ。俺が軍隊を指揮する。出かけるぞ。」

男爵は、白馬に跨った。目がくらむような白い色だ。バーガッシュは彼の隣に立っていたが、白馬に跨った男爵よりも遥かに大きい。彼らの背後には、人間とモンスターの雑多な集まりである数千人の軍隊が続いていた。

男爵はガントレットをはめた手を上げ、鼓笛手に攻撃の笛を吹くように合図した。男爵は、マキシマス王の本拠地である王家の城(King's Castle)に向けて進撃しはじめた。

戦いは、最初は優勢であった。男爵は丘の上まで引き揚げ、側近に取り囲まれて戦場を見下ろしていた。彼の軍隊は、急襲を受けてまだ戦闘体勢の整っていない敵の駐屯部隊を蹴散らしていた。一つ

目のバーガッシュの活躍は素晴らしいものだった。バーガッシュは戦場でも特に目立ち、彼の通り道には屍が転がった。キュクロープスは、敵味方の区別なく、くぎ付きこんぼうでなぎ倒していた。

そのとき、マキシマス王が城のバルコニーに姿を現した。彼は、鏡のように輝く鎧を着ており、鎧には春の太陽の光が反射している。彼は、すべての人が見えるように、『継承の杖』を高く持ち上げた。同時に、槍兵隊が城の門を開け、騎兵隊と騎士たちが出撃した。

男爵の軍隊は激しい反撃に驚き、身動きがとれなかった。しばらくすると、この戦いにおけるマキシマス王の勝利は明らかになった。男爵は丘の上からバーガッシュが捕まるのを見て、諦めた。退却だ。

マキシマス王の前には、戦いで汚れた騎兵がひざまづいていた。「殿下、マカール男爵を捕えました。仲間の一つ目の隣の地下牢に放りこんであります。」

「よくやった。奴を捕えたからには、四大陸は安泰だ。」マキシマス王は満足してうなずいた。

男爵は顔をしかめながら横たわり、石の天井を見つめていた。独房は耐え難かった。バーガッシュは兵隊よりも大きいびきをかいている。それでも彼は、アレックは計画の第一段階が成功したことを喜んでくれるだろうと考えていた。彼は目を閉じて、自分のものとなる宝を夢見ていた。

III

長い髭をはやした魔法使いは、頭のとっぺんから足の先まで真紅の衣装をまとい、予言の書の上にかがみこんで独り言をつぶやいていた。死の呪術師メイガス(Magus Deathspell)は誰のことも疑ってかかった。彼は、4つの大陸で最も強力な魔法使いであり、老人や薄汚いけちな泥棒の仲間にも、誰にも出し抜かれることはなかった。横柄なペテン師であるエルフの支配者、バローパイン王子(Prince Barrowpine)からいろいろと聞き出すために懐疑心を顔に出さないようにしている。

メイガスは、自分がアレックの命令を我慢して受け入れた理由を考えていた。おそらく彼は、強いドラゴンを殺す方法を見つけなくてはならないだろう。ゆっくりと効く毒か、腐れの呪文でうまくいくだろう。主人の死を想像すると、メイガスの力を秘めた人指し指は不気味に輝いた。

バローパイン王子は堂々と部屋に入ってきた。彼をガードしている二人の衛兵は、入口のすぐ近くで待機し、彼の命令を静かに待っていた。「夢を見ている暇があれば、研究するのだ。強力な魔法使いよ。」王子は話しかけた。

メイガスは王子を見つめ、話を続けるよう促した。

「予言の書の第2巻を解釈できなければ、アレックは、最も優れた魔法使いである、お前に失望するだろう。」エルフはあざけた。

メイガスの指は太陽のように輝き、目がくらむような光が2本の破壊光線となってほとばしった。衛兵が立っていた場所には煙が立ちのぼっているだけだったが、それも消えてしまった。メイガスの顔に満足そうな笑みが浮かんだ。

王子は突然笑い出した。「メイガス、そのように私の幻影を破壊しても無駄だ。また、私の回りに新しい幻影を作り出すだけだ。」

バローパイン王子は前に進み、彼の伝説的なコインを小袋から取り出した。コインは空中に浮かぶと、灯台の光のように輝きが点滅した。再び衛兵が現れ、以前と同じように静かに彼の命令を待っていた。

「死の呪術師よ、ゲームは終わりだ。予言の書の中でデーモンについて描かれている部分を詳しく説明してくれ。」王子は話をいったん中断した。「デーモンを倒すため、我々は団結しているはずだな？デーモンは、アレックではなく私をおびやかす。その上、アレック・ドラゴンブレスは私を恐怖で殺そうとしている。」

メイガスは顔をしかめた。「それだけでなく、この部分に明確にそう書かれているのが、気に入らない。『良き王とその継承の象徴は、悪しき王と、その混沌の象徴に交替するだろう。』」さらにメイガスは続けた。「現存しているのは、マキシマスと、デーモンの王、怨念のウルシュラ(Urthrax Killspite)だけだ。」

「よろしい。」王子はつぶやいた。「これは、アレックに知らせた方がいいだろう。」

IV

真夜中を過ぎていた。卑屈な雲が、同じ場所に長く留まることを恐れるかのように、輝く月を素早く隠してしまった。

荒れ果てた城が、寂しい丘の上にそびえている。長い月の影が、無人の荒野に無限に伸び、廃墟の暗さを際立たせている。城に生命の気配はなく、荒野はどこまでも死の世界であった。

まだ朽ち果てていない城の北翼には、ぼんやりした明りのついた部屋のテーブルに向い合って座っている3人の姿があった。2人はアンデッドで、3人目が、テーブルの上に広げた地図を指さしながら話していた。

「これは夜中には無理だ。日が暮れてから戦うのは得策ではない。我々には十分な戦力がある。日中に攻撃させてくれ。」その部屋で唯一の人間であるホワイトスキン・オーリック(Auric Whiteskin)が説得していた。

オーリックは、背が高く、筋骨隆々たる、生命力溢れる荒くれ男だった。彼はいつものように、災難や病気、その他の不吉な出来事から保護してくれると信じて、子羊の皮でできたホワイトスキンを着ていた。彼は、アンデッドが人間の弱点を理解しないのではないかと心配していた。

ぼろぼろの緑の布の衣を着て、死の香りで飾りたてた、最強のアンデッド、ラグフェース(Ragface)は話し始めた。「夜中に戦えれば、我々にとっては非常に有利なのだ。我々は十分に力を発揮できるし、人間を恐怖で怯えさせることができる。つまり、デーモンの1週間なのだし、彼らの迷信を利用したいのだ。」

貴族の亡骸リナルダス・ドライボーン(Rinaldus Drybone)は腕を組んで考えていた。古びて黄色くなった骨が、衣服の折り目から見えていた。人間の骸骨のままの彼の顔は、無表情に外を見つめていた。空洞となっている彼の眼窩には赤い炎がまたたき、オーリックからラグフェースへとゆっくりと視線を移した。うつろな声で話し出した。「暗闇よりも光の中で戦った方が、死者の数が増えるだろう。人間は、互いの姿が見えれば、殺し合う人数も増えるはずだ。昼間戦うことにしよう。」

ラグフェースがリナルダスの決定に同意すると、オーリックは小さな声で悪態をついた。ラグフェースが、2人のアンデッドの首長の楽しみを増やすために、殺戮に自分の部下を差し向けることに同意したことが信じられなかった。アレックの命令は夜中であれば簡単に達成することができただろう。名誉を汚すようなことは、彼にとって得策ではない。

もう一度地図の上に屈みこんで、オーリックは、2人のアンデッドに戦闘計画を説明した。サハリア大陸は、マキシマス王の支配からすぐに解放できるだろう。その後で、オーリック、ラグフェース、リナルダスは協力して、残された大陸を支配するのだ。

V

王家の城は大騒動だった。反乱軍はたった数日間で、マキシマス王の支配からサハリア大陸全体を奪い取ってしまった。無限とも思える逃亡者たちが、安全と庇護を求めて城に毎日流れ込んできた。

さらに悪いことには、遠い領地からやってきた3人の評判の悪い貴族が城を訪問していた。彼らは常に城の中をうろつきまわり、無邪気そうな表情を浮かべ、城の立ち入り禁止の区域にまで入り込んで、王の執事たちを執ように困らせていた。貴族たちは、王が適当な時期に謁見を許可するまでは、城の中を自由に歩き回ってよいという言葉で文字通りに受けとっているようだった。

ちょうどその頃、3人の貴族は、夕食の宴の支度をさせ、王の執事たちはほっと一息ついているようだった。

一風変わった野性的な風貌の狂気のニコライ皇帝(Czar Nickolai the Mad)は、怒り狂って塔の続き部屋を歩き回っていた。髪を振り乱していたので、異国の王ではなく、発狂した魔術師か、悪魔にとりつかれた人のように見えた。

多少狂気を宿した彼の目は、部屋のあちこちを落ち着きなく見回し、すべてを眺めているようで、実際は何も見ていなかった。ニコライは拳を握り締めたり、開いたりしていたが、奇妙な抑揚をつけて独り言をつぶやいた。自分自身と議論を戦わせているようだった。

「それがデーモンでさえなければ、問題とはならなかった。しかし彼らには力がありすぎる。デーモンは、他の何にも増して私を苦しめる。私の邪魔はさせない。私が彼らをどうしようとも、デーモンは何も感じない。まったく、どうしたらいいのだ。」

皇帝の言葉がきっかけとなって、さらに邪悪な素性の冷酷貴族モラドン(Sir Moradon the Cruel)が話し始めた。「我々は、このアレック・ドラゴンプレスと同盟を結ぶべきだと思う。彼は、ならず者のマキシマスよりも私に感銘を与えた。アレックは、サハリアを解放すると言っていたが、その通りに実行した。マキシマスは、2つの王国の間に交易を開くことについて、1週間以上前に会議を開いているはずであった。行動せず、決断しない男よりも、たとえ失敗したとしても、決意したことを確かめるために、すすんで危険を犯す男の方が感銘を与える。私はマキシマスではなく、アレックが4つの大陸を支配すべきであると考え。」

モラドンは、アレックと協力して重要な貿易をすべて独占するという秘密の契約のことを話すのを忘れていた。アレックが、デーモンを名目上の頭主として統治を行わなくてはならないと言ったので、それをためらっていた。しかし、アレックのどん欲な目の前に、大きな区画の土地をみせびらかせば、この留保条件は無いも同じだ。

美しさではなく狡猾さで有名な、太りすぎの女性、エイモラ王女 (Princess Aimola) は大きなクッションのきいたソファに座っていた。彼女は、長い黒髪のを無意識にねじりながら、冷酷貴族モラドンが言ったことを考えていた。アレックが彼女に教えてくれた埋蔵された宝物についても考えていた。彼女が不謹慎に彼を支持すれば、その宝物は自分のものとなるはずであった。

「しかしモラドン、忘れていたことがある。デーモンは、4つの大陸を支配しようとしている。ドラゴン・アレックがどのように強大であっても、彼は傀儡でしかないのだから、デーモンを完全に支配することができるのだろうか？ 私にはそうは思えない。アレックが統治し続けた場合に、物事がうまくいくということにも同意できない。彼の話はちょっとできすぎよ。それに、公式な晩餐会で疑うことを知らぬマキシマスに毒を盛る方が楽しみではないこと。」

ニコライが動きを止めると、部屋には沈黙が訪れた。彼の瞳は燃え、次のように語りはじめた。「我々はオーリックの側につく。デーモンの王は、アレックと同様に、我々を大いに助けてくれるだろう。今は迅速に行動しなくてはならない。」

エイモラとモラドンは振り返って、顔を見合わせた。おそらく噂は本当だったのだろう。彼らの魔術師、ニコライ卿は、権力を渴望して1つの呪文を何回も唱えすぎたのだ。

ニコライは入口を向いて、ドアを押し開けた。宴会の正確な時刻を3人の貴族に知らせに来ていた小間使いの少年が、盗み聞きしてしまい、恐怖で青ざめていた。皇帝は少年を乱暴に掴みあげ、ドアを閉めた。残忍な笑いを浮かべ、隠したさやから、刃渡りの長く鋭い短剣を引き抜いた。

少年は、大きな音をたてるように、激しく抵抗し、彼の口を覆っていた手に噛み付いたが、そんなことは、何の役にも立たなかった。ニコライは、少年の頭を後ろに倒し、剃刀のように尖った短剣で喉をかき切った。少年の破れた血管から、血が噴水のように吹き出し、壁に無数の血しぶきが広がった。

ニコライが完全に魅了されているのを見て、モラドンは満足そうに微笑んだ。エイモラは、手放したことのないハンカチーフで顔を覆い、視線をそらせた。ニコライは、少年の上着の背で短剣を拭い、大声で笑った。彼の衣服には、一滴の血もついていなかった。

「では晩餐会の準備をしよう。」皇帝が命じた。「部屋に行って、できるだけ早く戻って来なさい。私がこのあと片付けをしておこう。」

エイモラとモラドンが去った後、ニコライは床に倒れ、身震いしながらわめいた。「だめ、だめ。絶体にだめだ。私が支配しなくてはならない。」そうなってはいなかった。どこからともなく炎が舞い上がり、彼の回りで踊り出した。彼は黒い目を閉じると、身震いした。

ニコライの体に変化が起きた。彼は立ち上がり、きれいに掃除された部屋を燃えるような瞳で点検した。一滴の血も、一片の肉片も残っていなかった。部屋には、かすかな硫黄の匂いがするだけだった。

VI

死の呪術師メイガスは、ペンタグラムに仕上げの一筆を加えた。5点星は渴いた血で描かれ、守りの環と守りのルーンは、すりつぶされた骨で作った魔法の粉で描かれていた。彼は後ろに下がって、作業の成果を眺めた。デーモンの王をとりこにするように調整し、彼は瞑想していた。突然彼は夢から覚めた。

「魔法使いよ、完成したか。」短気ででしゃばりなアレックだった。「早く仕事を終わらせてしまおう。」

「準備は整っています、アレック。」メイガスはドラゴンを見つめ、深いため息をついた。「怨念のウルシュラを召喚する前に、少し休息が必要です。彼はとても強力なので、正確に呪文を唱えるにはちょっと疲れすぎています。それに、予言の書の最後の部分の解読に進歩があったと聞いていますが、どのようなものだったのでしょうか。」

「よくやった、メイガス。私は待たされるのは嫌いだ、洞窟に私が支配できないデーモンがいる方がもっと厭だ。あと3時間与えよう。」アレックは宣告した。魔法使いは残り、アレックは、彼自身で研究することがあるらしく、洞窟の入り口から出ていった。

メイガスは整備された通路を通り抜け、図書室まで歩いた。精巧に作り上げられた通路は、すべての洞窟に通じており、網の目のように広がっている。いつ、どのように、なぜ、ドラゴンがこのように複雑な通路を作り上げたのか、アレックに聞いたことがあった。

彼は図書室に入ってくると、バローパイン王子が話していた情報をカネガーが書き写しているのを見た。「お前たち二人は、何を見つけたのだ。」メイガスはたずねた。

「予言の他に、『継承の杖』が盗まれるためには、ある条件が満たされなくてはならないようなのだ。」カネガーが答えた。

バローパインは続けた。「『継承の杖』を盗むという悪を除いたら、この城においては、いかなる悪も存在しないだろう。いったん『継承の杖』が盗まれたら、我々はただ待っていればいい。盗難が起これば、マキシマス王は病気になり、やがて死んでしまうだろう。彼が病気になれば、国も病むだろう。秩序の代わりにゆっくりと混乱が支配するだろう。最終的に王が死ねば、デーモンが王座に座ることができる。」

メイガスは結論を下した。「デーモンが王座につけば、我々の願いがすべて叶うだろう。」

「後は、アレックがデーモンを支配できることを祈るだけだ。」カネガーはいらいらしていた。「解放されたデーモンの下で生きていたくない。」

「そのような事態になる恐れはない。私の呪文でデーモンを完全に拘束することができる。」メイガスは保証した。

メイガスは許しを得て、休息をとり、今宵の準備をするために自分の部屋に戻った。

アレックは自分の部屋に戻った。知らせを受け取り、彼はがっかりした。彼の従者たちを王家の城から救出する手配をしなくてはな

らなかった。マカール男爵と一つ目のバーガッシュは忠実な家来で、アレックは彼らの能力を十分に認識していた。しかし、新しい3つの同盟はまったく別の問題であった。

ニコライ皇帝、モラドン卿、エイモラ王女は、マキシマス王を暗殺しようとして捕らわれた。自信過剰のあまり、過ちを犯したのだ。晩餐会が始まる前に、騒動が起これ、キッチン・ボーイがいなくなってしまった。マキシマスと、参加者は、若者の捜索を助けるために宴を後にした。この3人は混乱し、逃げる準備を始めた。

何時間たっても若者を発見できなかったのも、捜索は明け方まで続けられた。宴の食べ物には手をつけないうまま、マキシマスはこれを召使に与えてしまった。マキシマスの食事を食べた男が毒にあたって死んだ。

いなくなってしまったことを疑われ、3人は王の前に連行された。夜中に逃げ出すためにきちんと荷造りされたエイモラの荷物の中から毒が発見された。王は怒って3人を牢に閉じ込め、農業の週の最初の日には彼らの処刑を行うことにした。

アレックは、彼に仕えるものとして、このような3人を信用できるかどうか思案した。ともかく、考えても仕方のないことだった。なんとしても城から救出しなくてはならない。アレックは咽を鳴らし、煙を吐いた。ドラゴンの笑いである。彼らをマキシマスのもとから救い出すことができる2人組を知っていた。呪文を唱えるときである。

VII

2隻の海賊船が海面を静かに進んでいた。彼らは、見通しのきかない真夜中に夜陰に乗じて王家の城に向かっていった。彼らを導くのは、下弦の月の淡い光だけであった。

海賊ロボ(Dread Pirate Rob)は、旗艦のへさきに一人でたたずみ、海の空気を胸いっぱい吸い込んだ。船と航海と、そして戦いの他に、彼を興奮させるものはなかった。

ロブは小男ではあるが、動きはしなやかで素早かった。彼は、自分の体の小ささを利用し、レイピア（訳注：細身の剣）を使って戦った。それだけで、海のたたりと言われるのに十分だった。アレック・ドラゴンブレスは、彼の5人の手下を救い出すために法外な金額をロブに支払っていた。

2番目の船では、おずおずとしたノックで、咆哮のマーク(Mahk Bellowspeak)は値千金の眠りから起こされた。咆哮のマークは名前に恥じない行動をし、大声でどなった。「起こさないでおいた方が、お前のためだったな。十分に眠っていないときに起こされると機嫌が悪いのを知っているだろう。」

男は恐怖で声を震わせながら答えた。「海賊ロブが合図を送ってきました。到着です。」

マークの緑の顔がにやっと笑った。キャビン・ボーイは生き存えた。戦いの時だ！マークは床から手近な衣服をつかんで素早く着替えた。彼の力強い両手使いの刀をさやから大事に取り出した。それはランプの薄暗い光の中でも光り輝いていた。

マークは船室を出て待機した。

強欲マーレー(Muray the Miser)は、城壁の中で眠った振りをしていた。彼は、王家の城の城門開閉装置の隣で「眠っていた」。約束した時刻になったら城門を開け、海賊の一味を城の中に導いて、この政治的な囚人達を解放する手筈だった。

マーレーは起き上がり、伸びをした。約束の時間が近付いていた。起き上がると、彼の年老いた骨はポキポキと鳴り、関節が痛かった。彼は、禿げた頭を掻き、髭の生えた顎を撫でた。年を取るにつれて、起きるのがますます辛くなっていく。物音が聞こえた。

1つはロブに、もう1つはマークに率いられた2つの海賊の群れが城門のところまで待機していた。ロブは、門を開く約束の合図を送った。彼は待った。海賊たちは、来たるべき戦闘に備えて興奮していた。

城門はゆっくりと開いていった。半分も開かないうちに、ロブとマークの率いる海賊達は、城の中に突入した。

マキシマスは戦いの音で目覚めた。彼は、戦う王として4つの大陸を併合した昔の夢を見ているのかと思った。この音は違う。

彼は塔の窓に駆け寄った。一群の男たちが庭をこっそりと横切っていた。小さな痩せた男が、迷宮から出てきた5人を導いているようだった。

マキシマスは大声で叫んで、第二の侵入者の集団の注意を引き付けた。さらに多くの衛兵が突進し、援護兵には警報の知らせが出た。

2番目の群れは城の壁のところで賑やかに戦っていた。巨大な剣で衛兵を切り刻んでいる怪物のような敵一人を除いて、マキシマスの衛兵はなんとか持ちこたえていた。

海賊ロブは満足そうに笑った。思ったより簡単だった。城の中に入って囚人を解放し、城の外に出るだけだ。マークは、すべての注意をロブからそらして、ロブの退路を塞ぐ衛兵をすべて殺した。うまくいった。

後は5人の囚人をアレックのところまで連れていだけだ。ロブは再び満足そうに微笑み、彼の顔にかかるそよ風を吸い込んだ。救い出した囚人たちはデッキの下で眠っていて、彼とマークの船は快適な速度で進んでいて、見渡す限り追跡してくる船はなかった。アレックは自分の仕事に満足していた。

VIII

メイガスは、最高の真紅の衣装を着て洞窟の中央に立ち、腕を高く持ち上げていた。彼は眉間に皺をよせ一心に集中していた。一筋の暖かい汗がゆっくりと、手首から腕に向かって、最後には汗びっしょりの胸に至るまで、冷たくなって流れてくると、集中力が殺がれそうになった。

呪文を唱えるのは考えていたよりも遥かに難しかった。デーモンの王、怨念のウルシュラの呪文を唱えるのはほとんど不可能であることがわかった。これは、デーモンが仕掛けた戦いだった。デーモンは、呪文で呼び出されたくないのか、メイガスが、緩慢な死以外の何物かに値するかどうか試しているのかのどちらかだった。

メイガスの強力な魔法に呼び出され、小さなデーモンが気を狂わさんばかりに周りを回っていた。ウルシュラが魔法使いを悩ませるために送り込んだことは疑いがなかった。メイガスは彼らを締め出していたので、彼の守りの環の中には入ってくるができなかった。いかなる害も加えることはできなかった。

メイガスの体は震え始め、激しい歓喜と恐怖の波が突き抜けた。ウルシュラが現れたのだ！ペンタグラムの真中には硫黄の煙が激しく渦巻いていた。守りの環の中で火柱の環が立ち上った。

洞窟は完全な暗闇になった。ペンタグラムの中心からゆっくりと鋭い光が輝いた。怨念のウルシュラが現れた。

彼は巨大で恐ろしかった。彼の膚は輝く緑で、鱗で覆われていた。腕は長く、ごつごつとした筋肉が付いていて、力強い指の先には鋭い残忍な爪が数インチも伸びていた。巨大な上半身には、身の毛のよだつような恐ろしい頭がのっていた。頭の両側には、太い緑の角が突き出ていた。顔の表情は、無愛想で醜かった。彼は、死と、命令と、権力の匂いがした。

ウルシュラは、巨大な胸から、響きわたる低い声で言った。「余が、ウルシュラだ。お前達のたくらみはわかっている。とりきめ次第では、余が王になってもよい。ドラゴンよ、お前達のリーダーはどこにいる？」

アレックは、まじないの興奮に我を忘れて、洞窟の境界線から前に出た。「私がアレックだ。迅速に行動できるように、条件を決めよう。」

メイガスは、ほとんど完全に消耗し、ため息をついた。長い夜になるだろう。

マキシマス王は、『継承の杖』で大きな音をたててテーブルを叩き、顧問たちの喧々諤々たる議論を収めた。「我々は援助を必要としている。反乱軍は非常によく組織されていて、彼らの為すがままだった。彼らの最初の攻撃が失敗したのは、彼らがそう計画したからだ。彼らは、サハリアでの反乱を成功に導いた。彼らは、私の迷宮に座って刑の執行を待っていた外国の密使を懐柔し、言い分を聞くと、私に打ち勝てるかと彼らを納得させている。次は、どんな行動にでるのだろうか？」

彼の顧問たちは数時間にわたって議論したが、結論は出なかった。一晩寝たら状況に新しい局面が見えると虚しく望みながら、会議を翌朝まで延期した。しかし、マキシマスは確固とした信念を持っていた。彼が王として『継承の杖』を持っている限り、4つの大陸に混沌は訪れないことを知っていた。

アレックとウルシュラは翌日、うまい取り決めを行った。二人とも何の問題もないことを確信していた。互いに、相手を出し抜いたと考えていた。

最終的には、『継承の杖』を盗む計画であった。ウルシュラはアレックを彼の領地に誘い込もうとしていた。ウルシュラは、彼の屋敷から次元の門を開いて、マキシマスと『継承の杖』の隣にアレックを一瞬だけ出現させようとしていた。アレックが、ウルシュラの領地に戻ってきたときに、『継承の杖』が彼と一緒に確実に戻ってくるようにして、彼の手元に確実に保っておかなくてはならない。相反する魔法は、互いに負の影響を及ぼすことが多い。

アレックはいらいらしていた。彼と子分たちすべてが働いて、この地点までこれらなのだ。すべて彼の責任である。血の誓約が交わされていたので、ウルシュラに反逆するチャンスさえなかった。もし、ウルシュラが失敗したら、どうなるのだろうか！

アレックはウルシュラを探し、リナルダス・ドライボーンとラグフェースと深刻な会話をしていたのを見つけた。「ウルシュラ、時間だ。」

「では行こうか!」

マキシマスは、彼の顧問たちがこれほど頼りにならないとは信じられなかった。会議は完全に混乱し、生産的な提案は何も出なかった。彼の国にとっては援助が必要で、敵は阻止しなくてはならなかった。

マキシマスは、『継承の杖』をしっかりと握りしめて立ち上がった。部屋は静まり、彼の顧問たちの注意は王に集まった。

「アレック・ドラゴンプレスが、我々の敵を指揮している。」マキシマスは続けた。「彼のいる場所は分かっている。会議を終えて、行動に移す時期だ。」

『継承の杖』を頭の上に高くかかげた。「出撃だ。彼を徹底的に叩きのめしてやる。」

突然、彼の顧問たちが一斉に息を止めた。マキシマスの後ろに、大きな四角い空洞が現れたのだ。鱗だらけのドラゴンの頭が空洞から突き出した。

マキシマスは、何か不吉なことが起こったのを感じて、振り向いた。彼は本能的に『継承の杖』を体にぴったりと引き寄せて行動したが、すでに遅すぎた。巨大な爪が『継承の杖』を彼からむしり取り、空洞の中に消えていった。

空洞を覗き込んだが、マキシマスは、彼の大事な杖を盗んだばかりのドラゴンが見えるばかりだった。ドラゴンの側には、狂ったように高笑いをしている獐猛そうなデーモンがいた。ゆらめいているが燃えてはいない炎が、この2人の回りを取り巻いていた。空洞は閉じてしまった。

マキシマスはその場に凍りついてしまった。顧問たちは彼を見つめ、いま目撃したばかりのことが、現実ではないことを祈っていた。マキシマスが倒れ、彼らの恐れが現実であることがわかった。

『継承の杖』の盗難以来、数カ月が経過した。4つの大陸は廃墟と化していた。これらの土地にあったたくさんの城のすべてには、アレックの部下か怪物の群れが住み着いていた。秩序の最後の砦は王家の城であったが、『継承の杖』があった場所は、丹念に搜索された痕跡が残っていた。

マキシマスは死にそうだった。アレックが現在望むすべてはマキシマスの死であり、マキシマスは彼の望みを叶えてくれそうだった。アレックは、怨念のウルシュラが王座につき、混沌がすべてを支配するのを、忍耐強く待っていた。

マキシマスは、希望の最後のかすかな光を見て微笑んだ。彼は、アレックとウルシュラに急襲をかけた。勇者が彼の側についた。凶暴で邪悪な迷宮から戻ってきたとき、勇者は軍を蜂起し、アレックから『継承の杖』を奪うことに同意した。マキシマスは、彼が生き続けられる限り、希望を捨てないつもりだった。勇者は、国民と国土にマキシマスが忠誠を誓えるたった一度のチャンスだった。マキシマスが『継承の杖』を取り戻すまで、勇者が唯一の頼みだった。

アレックの心に心配の種が育っていた。新しく獲得した城で快適に過ごしながら、アレックはメイガスの報告を聞いて悩んでいた。

彼らは、『継承の杖』を取り戻すために強力な勇者にアレックを追わせていた。いずれにしても勇者を地獄に送らなくてはならない。彼らはいつでも、不可能を可能にしてきたではないか。しかし、今回は違う。この俺に限って、とアレックは考えた。今度は絶体に不可能だ。

アレックは彼の計画を実行に移した。彼は『継承の杖』を秘密の場所に埋め、地図を25枚に引き裂いた。彼と、彼の家来達が各々地図の1片を持ち、残りの8片は、彼が使うことのできない権力の遺物に隠した。

では彼らに『継承の杖』を捜させてやろう。私が支配する。混沌が支配する。

冒険の始め方

ゲームの始め方

King's Bountyのタイトル画面の表示が終ると、キャラクター選択画面が表れます。この画面では、ゲームの冒険者のタイプを選択したり、「L」キーを押すことによってセーブしておいたゲームをロードしたりすることができます。新しいゲームを始めると、4種類の異なるクラスの冒険者からひとりを選択することができます。冒険者のクラスには、「騎士(Knight)」、「親衛騎士(Pladin)」、「女魔法使い(Sorceress)」、「バーバリアン(Barbarian)」があり、それぞれ、「A」、「B」、「C」、「D」キーを押して選びます。それぞれのキャラクター・クラスには、後で説明するような長所と短所があります。

冒険者を選択し終わると、キャラクターに名前を付け、ゲームでのスキル・レベルを選択する画面になります。スキル・レベルに応じて、マキシマス王(Maximus)の『継承の杖』の発見に要する日数が異なります。また、悪党(villains)との遭遇の困難さや、敵の強さなどもレベルによって変化します。

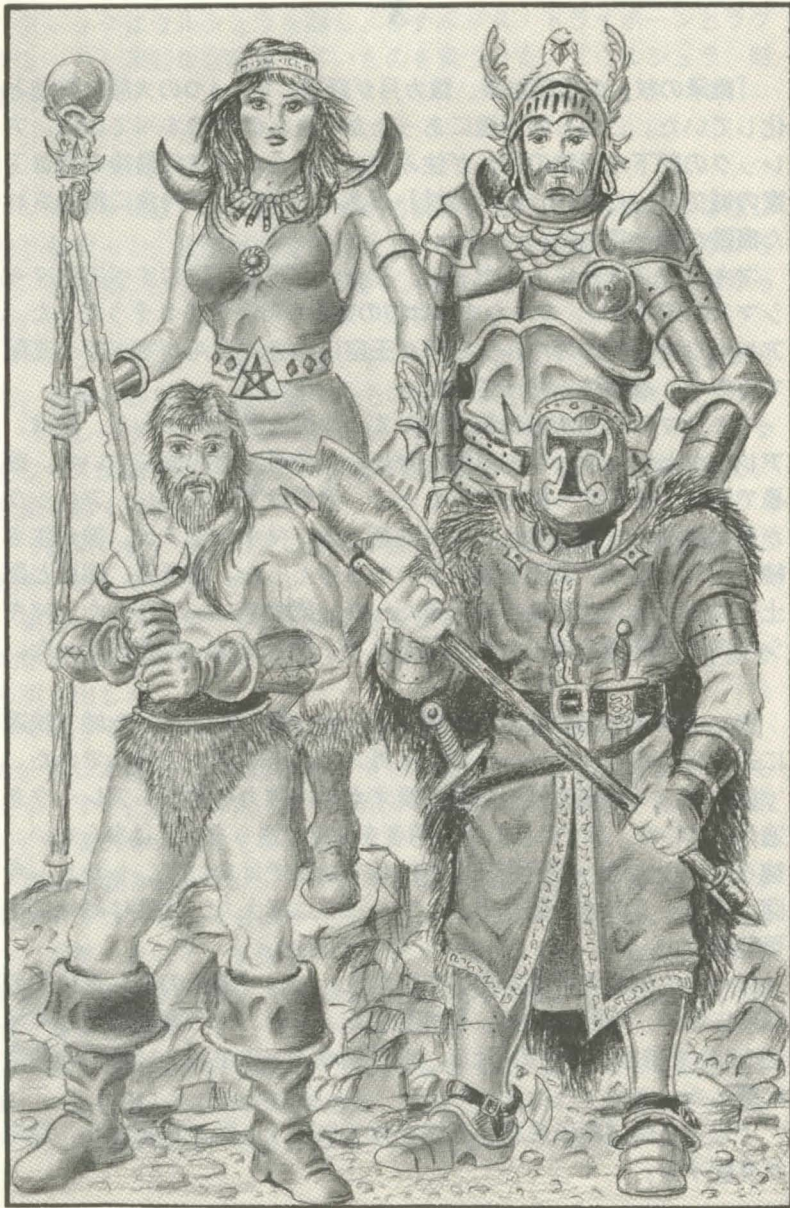
付録のクイック・リファレンス・カードには、4種類のキャラクターごとの必要条件と基本的な能力とが記載されています。必要に応じて、参照してください。

キャラクター・クラス

騎士(Knight)

中世の英雄である騎士は、勇敢で、カリスマ性を持ち、さまざまな苦境を切り抜けるだけの聡明さを兼ね備えています。また、自分に足りない能力を補うに足るだけの運を持っています。

騎士を選択すると、4つのクラスの中で最も強大な部隊を率いてゲームが始まります。騎士の統率力は、バーバリアンとほぼ同じで、ゲーム開始時の所持金と一週間あたりの報酬は、他のどのクラスよりも高額です。ただし、騎士は魔力のレベルが低いので、魔法を使えるようになるには、まず魔法の使い方を学ばなくてはなりません。また、パワー・レベルを上げるためにも、他のキャラクタに比べて大勢の悪党を捕まえなくてはなりません。



とはいっても、騎士はこのゲームをプレイするには一番やさしいキャラクターですし、制限時間内に『継承の杖』を発見できるチャンスも他のクラスの場合よりもずっと多いのです。

親衛騎士(Paladin)

高潔、純粋で思慮深く行動する親衛騎士は、そのイメージとは正反対の強力なキャラクターです。親衛騎士は、その生涯を通じて信心深く、目的の完遂目指して日夜努力を惜しみません。目的を果たした暁には、親衛騎士は隠遁生活に入り、質素で謹厳な生活を送るのが普通です。ただし、彼自身の内面の奥深くを刺激するなものかが見つかった場合はその限りではありません。

親衛騎士の統率力は、劇的なものではありませんが、十分に強力です。彼が命令を与える部隊は、はじめから多人数ですが、特別強力なわけではありません。ゲーム開始時の所持金と1週間あたりの報酬は多額です。統率力とランクアップ(これは、騎士の次に困難な設定になっています)の短所がある代わりに、魔法の力は優れたものがあります。しかし、実際に魔法を使うにはそのための指導を受ける必要があります。親衛騎士の魔法の力は、魔法の保持能力と言う点で女魔法使いの次に強力です。

親衛騎士は、強力なキャラクターです。これは、騎士と女魔法使いを完璧に組み合わせたキャラクターです。ですから、厳しい条件でプレイしたい場合には最適なキャラクターと言えます。このキャラクターは、騎士と女魔法使いの長所を持っていますが、それぞれ幾分レベルダウンしています。他のクラスのキャラクターを使う場合に比べて、マキシマス王の『継承の杖』を見つけ出すための時間が、余計に必要なでしょう。

女魔法使い(Sorceress)

女主人公である女魔法使いは、非常に行動的なキャラクターです。狡猾で、臨機応変に振舞え、邪悪な魂を持つ女魔法使いは、時として他の野蛮な力に満ちたキャラクターを使う場合よりも、目的への到達が困難になることがあります。

畏怖心よりも恐怖心を植え付ける魔法のため、女魔法使いの統率力は4クラスの中で最も低く、彼女の部隊の初期戦力は最も脆弱なものです。ゲーム開始時の所持金は、ほとんど親衛騎士と同額であり、1週間あたりの報酬は最も高額です。しかし、ランクが上がった場合の報酬金の上限額は他のクラスよりも低くなります。このキャラクターの特徴は、その魔力にあり、4つのクラスの中でも最大の力を持っています。このキャラクターは、ゲーム開始時点から魔法を使うことができ、使える魔法の数は敵の約二倍に達します。また、はじめから魔法の力は強力であり、その力も急速に進歩します。女魔法使いのレベルの上がり方は、バーバリアンの次に早くなっています。

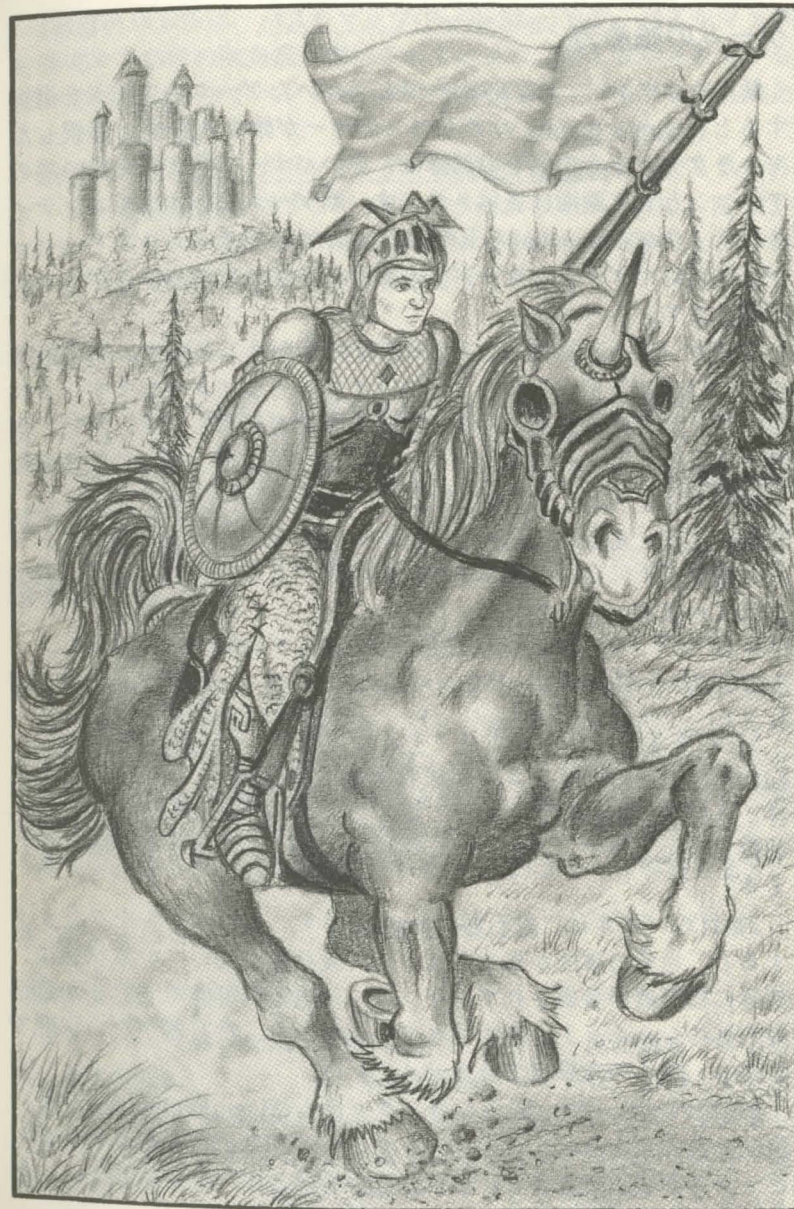
この女魔法使いが最もプレイしにくいキャラクターであることははっきりしています。統率力の不足による影響は早い時点で表面化するでしょうが、魔法の力とはじめの所持金の量が多いために、ランクアップも早く実現できます。事実、女魔法使いがマキシマス王の『継承の杖』を発見する確率はかなり高いのです。

バーバリアン(Barbarian)

粗野で、騒がしく、妥協を知らないバーバリアンは確かにリーダーとして一番の適任でしょう。彼は力に満ち、だれにでも彼の真の力強さを知らしめます。彼のすべての行動は、虚勢によるものですが、彼の部下たちの目には敬愛すべき姿に見えます。

バーバリアンの統率力は非常に高く、騎士と同等です。また、ゲーム開始時の部隊の力も強力です。このキャラクターのゲーム開始時の所持金は最低ですが、1週間あたりの報酬は最高レベルにあります。また、ランクの上がるスピードは他のクラスのだれよりも早いので、この点は確かな長所です。短所は、魔法の力が弱いところです。バーバリアンは、基本的な魔法を使うにも事前にそれを学ばなければなりませんし、それもあまり機能しません。彼の魔法の力と憶えられる魔法の絶対数は、最も低くなっています。

バーバリアンは、他のクラスにとっては最大の問題となるような障害を飛び越すことができます。しかし、問題は彼の魔法の力が足りないためにマキシマス王の『継承の杖』を発見するまでの過程が妨げられる点にあります。



アドベンチャーについて

ゲームの始め方

新キャラクター、またはセーブしておいたゲームのロードを選択すると、King's Bounty のアドベンチャーが始まります。選択したキャラクターとその部下の部隊は、赤いバナーで囲まれた白い馬のアイコンとして画面に表示されます。新ゲームは、すべてコンティネンティア(Continentia)の王の城の門前からスタートします。セーブしておいたゲームをロードすると、セーブした地点からゲームが再開します。

アドベンチャー画面は、3つの部分に分かれています。まず最初は、5×5のエリアからなるアドベンチャー・ウィンドウです。これは、キャラクターとその部隊の周辺の地形を表示します。次に、画面右側に並んでいる5つのサイドパネルがあります。最後に、画面最上段のメニュー・バーがあります。メニュー・バーには、ファイル、移動、オプション、コントロールという4つのカラムがあります。なお、画面の下には、『継承の杖』を発見するまでの残り日数が表示されています。

5つのサイドパネル

5つのサイドパネルとインフォメーション・アイコンによって、King's Bounty のさまざまな面が表現されています。一番上のパネルは、人相書(Current Contract)です。これは、捕まえるべき悪党の人相書を表示します。人相書がない場合には、シルエットが表示されます。

2番目のパネルは、投石器(Catapult)です。このパネルをクリックすると、自分の軍団が表示されます。投石器が動いている状態は、部隊に投石器が装備されており、城への攻撃が可能です。しかし、投石器のシルエットが表示されているのなら、投石器がない状態ですから、城への攻撃はできません。

3番目のパネルは、魔法のペンタグラム(Magic Pentagram)です。魔法の能力があれば、このペンタグラムが動き、魔法ダイアログ・ボックスが表示されます。まだ魔法を修得していない状態では、シルエットが表示されます。

4番目のパネルは、パズルマップ(Puzzle Map)です。パズルマップを構成する25片の四角形が表示されています。赤く表示されている1片の四角形は、アドベンチャーの中で発見されたマップに置き換えられていきます。

最後のパネルは、ゴールド・グラフ(Gold Graph)です。これは、ゴールドの保有量を示すグラフです。右から順に、100、1000、10000ゴールドを意味します。このパネルをクリックすると、キャラクターについての情報が表示されます。

メニュー・バー

メニュー・バーには、使用できる4つのメニューが表示されています。オプション・メニューには、ゲーム中に使用するコマンドが並んでいます。コントロール・メニューでは、ゲームの各種設定を変更することができます。

移動メニュー

ここにある8つのコマンドは、移動のためのコマンドです。4つは前後左右の移動で、残りの4つは斜め方向への移動コマンドです。

国中を移動するには、数字キーパッド(4=左、3=右下など)または矢印キーを使用することができます。さらにマウスを使って、キャラクターを王国の4大陸全体に移動させることができます。カーソルが矢印キーになるまでマウスを移動してから、マウスをクリックして離すと、キャラクターは支持された方向に1ステップ移動します。

オプション・メニュー

部隊の状態 (Command+A)

このコマンドは、部隊の状態を表示します。一度に編成できるのは、最大5部隊までです。同じ種族の部隊アイコンは、分割して表示されることはありません。かりに、既に戦闘部隊に所属しているものと同じ種族から新たに兵士を雇った場合でも、自動的に既存の部隊に追加されます。部隊の状態コマンドは、各部隊のアイコンとそ

の状態を表示します。状態は、各種族ごとに、その人数、種族名、ヒットポイントの合計、スキルレベル、移動量、攻撃力の合計、士気、および各部隊の1週間あたりの維持費用が表示されます。

ヒットポイントの合計とは、部隊が全滅するまでに耐えられるダメージの合計です。このヒットポイントの合計が低くなると、部隊の個々の生物が死んでいきます。また、あなたの統率力はこの数値よりも大きくないと部隊を指揮することはできません。

スキルレベルは、部隊の戦闘時に意味を持ちます。まったく同じスキルレベルの部隊同志が戦った場合、互いに相手にダメージを与えるチャンスは同等です。しかし、スキルレベルの違う部隊の場合はそうではありません。よりスキルレベルの高い部隊が低いスキルレベルの部隊に攻撃を行う方が、スキルレベルの低い部隊から高い部隊へ攻撃するよりも効果的です。攻撃のチャンスは、部隊同士のスキルレベルの差に比例します。

移動量は、その部隊が1回の攻撃で行えるアクションの合計です。これには、移動だけでなく攻撃アクションも含まれます。

攻撃力の合計は、その部隊全体で敵に与えられるダメージの合計です。

士気は、その部隊の攻撃力に影響を与えます。士気が高いと攻撃能力が高まり、士気が低いと攻撃力も低くなります。

各部隊の1週間あたりの維持費用は、その部隊の維持に必要な1週間あたりの費用です。あなたは、報酬を受け取ったあとで部隊に費用を支払います。維持費用が足りない場合、部隊はあなたから離れていきます。また、城の守備隊として城内に部隊をおくときには最初に1週間分の費用が必要になります。

キャラクター表示 (Command+K)

このオプションは、キャラクターのさまざまな特徴を表示します。

名前—キャラクターの名前とそのランクを表示します。

統率力—個々の部隊をコントロールする能力を示します。部隊のヒットポイントの合計よりも統率力が大きくないと、コントロールできなくなり、戦闘画面では一番近い部隊に攻撃を加えるようにな

ります。つまり、同士打ちの可能性が出てきます。コントロールする場合に注意しなければならないのは、個々の部隊はそれぞれ独自にコントロールされるということです。戦闘が終了した時点で、コントロールできなくなった部隊が生き残っていると、その部隊は二度とあなたの軍隊に復帰することのない、背教のモンスターとして彷徨するようになります。

報酬/週—これは、週の始めにマキシマス王から拝領する報酬の合計額です。報酬額は、王国の財宝を発見したり、ランクが上がった場合に増えます。

所持金—所持金の合計額です。自分の部隊やその他のアイテムへの経費は、この中から支払われます。

魔力—キャラクターが魔法を使う場合の能力レベルです。能力レベルの上昇とともに、魔法の威力と効果は向上します。これは、ランクの上昇や特殊な体験をした場合にも上昇します。

最大魔法数—一度に所有できる魔法の種類の限界値です。この数値はランクの上昇や特殊なイベントの経験によって上昇します。

捕えた悪党の人数—これは、捕えた悪党の数を表します。人相書きを手に入れずに捕えた悪党の数は、これに含まれません。捕えた悪党の人数によってスコアが上がります。悪党は全部で17人いますが、全員を捕えなくても『継承の杖』は発見できます。

発見したアイテム—4つの大陸には、全部で8つのアイテム『権力の遺物』があります。各アイテムを発見するとスコアが上がります。これも、『継承の杖』発見のために、かならず探さなくてはならないものではありません。

守備隊をおいた城—城への攻撃が成功すると、城に守備隊をおくかどうかを選択することができます。これによって、1週間あたりの報酬が増加し、その城には二度と敵がはびこることはなくなります。城に守備隊をおくたびにスコアが上がります。

死んだ部下—これは、戦闘に倒れたあなたの部下の総数です。部下が殺されるたびに、スコアが下がります。農夫(peasant)が死んだ場合でも、ドラゴン(dragon)が死んだ場合でも同じようにスコアは下がるのでうまく統率してください。

現在のスコア—King's Bountyのスコアです。『継承の杖』を発見するかまたは、時間切れになるまでこのスコアは確定しません。

キャラクター表示オプションには、8つのアイテムと4つの大陸への道筋を示した地図をビジュアル表示する機能もあります。画像は、アイテムか地図を発見した場合に表示されます。キャラクター表示ウィンドウの一番下の先頭8個のスペースにはアイテムが表示されます。残りの4つには、大陸への移動に必要な地図が表示されます。コンティネンティア大陸からゲームが始まりますが、他の大陸に移動するためには新しい地図を手に入れなければなりません。

人相書情報 (Command+I)

現在、手にしている人相書きにある悪党の顔を表示します。悪党の名前、特徴、罪状、それにその悪党の懸賞金も表示されます。また、悪党のいる場所が判っている場合には、その情報も表示します。

オートマップ表示 (Command+M)

4つの大陸を探検するに従って、その道筋にあたる地図を自動的に作成します。ただし、見ることでできる地図は、その時点であなたがいる大陸に限られています。地図を表示すると、64×64の座標内での位置も一緒に表示されます。

パズルマップ表示 (Command+P)

このコマンドを実行すると、パズルマップ・アイコンがアドベンチャー・ウィンドウの上に拡大表示されます。悪党を捕まえたり、アイテムを拾ったりすると、それに対応するパズル・マップの一区画が開きます。悪党を捕まえたり、アイテムを発見することによって地図が開かれていくだけでなく、マップ全体を完成するために、後どれだけの悪党とアイテムが必要なのかを確認することもできます。このパズルマップは、ジグソウパズルにも似ています。ただし、このジグソウパズルは悪党どもから集めなければなりません。

ジグソウパズルが完成すると『継承の杖』の場所が分ります。

週末まで待機 (Command+W)

すべての行動を停止し、現在の週の終わりまでスキップします。一週間は5日間です。ただし、それぞれの週は、ある生物にとって再生するチャンスの週です。週ごとに、再生する生物たちの種類が違います。再生する週にあたった生物たちは補充されます。また、週末には予算も表示されます。この計算は前週の所持金、マキシマス王から拝領する報酬、ボートを借りている場合にはそのレンタル費用、部隊の維持に必要な金額から計算されます。この情報の隣に表示されるのは、その時点の部隊の損失状況と個々の部隊の維持に必要な経費です。

飛行、着地、別の大陸へ (Command+F, Command+L, Command+N)

飛行コマンドは、あなたの戦闘部隊すべてが飛行できる生物の場合に利用できます。飛行できる生物とは、Dragons(龍)、Demons(悪魔)、Vampires(吸血鬼)、Archmages(魔王)のいずれかです。妖精は、巨大な生物には追いつかないほど小さいので、これには含まれません。飛んでいるときは、なにも起こりません。町や城に入ることもできませんし、戦うこともできません。基本的に、地上のすべての物からまったく影響を受けない状態になります。ですから、飛ぶことによってさまざまな障害を避けながら、すばやく移動することができるのです。

着地コマンドは、飛んでいるときにしか使えません。着地は、なにもない平地の部分にしかできません。着地すると、再度、通常の地上移動モードに入ります。

新大陸への移動は、船に乗っているときにしか使えませんし、船に乗っているときにだけ、メニューに表示されます。また、移動したい大陸への航路が書かれた地図を持っていないと、このコマンドは使えません。

魔法 (Command+U)

このオプションは、魔法のペンタグラム(サイドパネルの上から3つ目です)が動いている状態でないと使えません。これは、あなたが使うことのできる魔法、それぞれの量を表示します。各魔法を修得する方法については、「付録A:魔法」を参照してください。

探索 (Command+S)

4つの大陸の平地のどこかに、『継承の杖』が隠されています。パズルマップを手がかりとして、この杖の位置を突き止めなければなりません。制限時間内にこの杖を発見できれば、あなたの勝ちです。パズルマップ中央の、悪党の親玉、アレック・ドラゴンプレスが捕まっていない状態で杖を探すと、探索には10日間かかります。アレックを捕まえていれば、杖の探索は1日でできます。

部隊の解雇 (Command+D)

このコマンドは、あなたの軍務から部隊全体を解雇します。解雇された部隊は、4つの大陸から永遠に消え去ります。もちろん、再び別の種族を雇うこともできます。

コントロール・メニュー

コントロール・オプションをこのメニューから変更します。

メッセージ表示速度

メッセージが画面に表示されるスピードを設定します。0(速い)から9(遅い)までの数値で査定を行います。

サウンド

ゲーム中のサウンドのオン/オフを切り替えます。

足音

移動する際の足音の効果音のオン/オフを切り替えます。

アニメーション

このオプションをオフにすると、サイドパネルでのアニメーションを行いません。

部隊規模表示

これは、戦闘ウィンドウに対してだけ影響があります。この設定がオフになっていると、各部隊の生物の数(敵も味方も)が表示されません。

戦闘



King's Bounty では、2種類の戦闘パターンがあります。1つは、フィールドでの戦闘であり、もう1つは城への攻撃です。あなたが彷徨する敵に遭遇し戦闘を決断すると、フィールドでの戦闘画面になります。城への攻撃を行うには、城壁を破壊するための投石器を持っている必要があります。投石器がないと、城への攻撃はできません。

あなたの軍団と敵の軍団とが実際に遭遇すると、アドベンチャー画面が戦闘画面に代わります。また、アドベンチャー・ウィンドウも戦闘ウィンドウに代わり、戦闘が行われる場面の拡大画面が表示されます。このとき、画面最上部のメニュー・バー上に、「戦闘」メニューが表示されます。戦闘画面のコマンドは、以下で説明するようにアドベンチャー画面のものとは異なっています。

戦闘ウィンドウでは、自分の部隊と敵の部隊とがそれぞれアイコンとして画面に表示されます。左側があなたの軍団で、右側の軍団が敵になります。アドベンチャー・ウィンドウでの周囲の地形によって、戦闘ウィンドウの地形が決まります。水、森、山などです。このような地形のタイルには移動できません。ただし、空中飛行できる生物の場合は別です。もちろん、飛行する生物であっても、平地以外の地帯には着地できません。

行動できる部隊はアニメーション処理され、動いています。画面下部を見ると、その時点で移動/攻撃する部隊の名前が表示されているのが分かります。部隊名の隣に表示されているのは、残り移動量です。部隊が任意の方向に1コマ移動すると、この数値が1減ります。飛行できる生物の場合、飛行中であればこの数値が減ることはありません。

攻撃するには、攻撃目標である敵部隊アイコンに隣接した位置に移動し、その時点で残り移動量が最低でも1残ってはいけません。敵のアイコンをクリックすると、攻撃が始まります。攻撃は、自分の部隊全部の行動が完了すると終わります。また、戦闘時の攻撃によっては、報復攻撃を受けることがあります。攻撃されたとき、部隊は攻撃してきた敵部隊に対して報復攻撃を行うことができます。複数の敵部隊から攻撃を受けた場合は、最初に攻撃を行った敵部隊に対してのみ報復攻撃を行うことができます。強力な部隊に対して攻撃する場合の戦略としては、最初に一番規模の小さい部隊から攻撃を行う方法が優れています。こうすると、敵からの報復攻撃による損害を最小限に食い止めることができます。その後、より強力な部隊で攻撃を加えます。このときは、敵から報復攻撃を受ける心配がありません。

1戦闘ラウンドは、両軍の移動と攻撃が完了すると終わりますが、この間に戦闘用の魔法が使えます。魔法は、自軍の移動フェーズ中でないと使えません。これは、部隊の行動を妨害することはありません。また、戦闘時に有効な特殊能力を持つ生物もいます。ある生物が、特定の敵に攻撃できないということもあります。たとえば、農夫はドラゴンに対して攻撃できません。

戦闘に勝利すると、アドベンチャー・ウィンドウに戻り、『継承の杖』の発見のための冒険が続きます。城への攻撃を行う場合に、城内に悪党が潜伏していれば、その悪党を捕まえることができます。悪党の人相書きを持っていれば、パズルマップの中の一片が開かれスコアが上がります。悪党の人相書きがない場合には、悪党は逃げてしまいます。すると、悪党は他の城に住み着いて、新たに軍団を組織します。あなたの部隊が負けると、不名誉なことですがマキシマス王の元に戻されます。王は、再度軍団をあなたに与え、冒険へと送り出します。ただし、繰り返し失敗を続けると王の怒りを買います。

戦闘時には、次に示すようなコマンドを含む、戦闘メニューが使用できます。オプション・メニューは使用不可となりますが、コマンドのいくつかは戦闘メニューで使用できます。

撃つ (Command+S)

このコマンドは、弓などの飛び道具または攻撃魔法の使える部隊に対してだけ使えます。これを実行すると、画面に円形の印が表示されます。攻撃する敵部隊に移動キーで照準を合わせてから、<リターン>キーを押すと攻撃できます。

注意:敵の部隊と隣接しているとは使えません。

魔法 (Command+U)

自軍の攻撃ラウンド中にこれを選択すると、魔法を使うことができます。画面には、使用できる戦闘用の魔法の一覧が表示され、利用できる回数も同時に表示されます。魔法を選択してそれを使った後、部隊は通常の行動を続けることができます。

待機 (Command+W)

このコマンドは、他の部隊の行動を先に処理するためにある部隊の行動を待機します。待機する部隊の移動量は、待機する前と変わりません。このコマンドを2回実行すると、パス・コマンドと同じこととなります。

パス (Command+P)

このコマンドを実行すると、その部隊の行動はすぐに終了し、次のラウンドまで何もしません。

降伏 (Command+G)

このコマンドは、あなたがコントロールしている部隊をすべて解散します。部隊は、戦闘から逃走し、敵側に勝利を譲ります。このコマンドは、戦闘に勝てないと思われるとき、それ以上スコアを下げたくない場合に使うものです。

パズルマップと ゲームに勝つ方法



パズルマップが、マキシマス王の『継承の杖』にあなたを導いてくれます。パズルの各片は、対応する地図の各片にあたり、それぞれは『継承の杖』を盗み出した悪党の人相書きになっています。パズルの各片が、実際の地図に置き変わるに従って、『継承の杖』の場所がはっきり表示されてきます。

パズルマップの各片を手に入れるには、人相書きを手に入れてからそこに記されている悪党を捕まえ、そして8個の力のアイテムを探し出さなくてはなりません。悪党1人、アイテム1個が、それぞれ地図の一片にあたります。地図の中央には、アレック・ドラゴンプレスが描かれています。これが、『継承の杖』を盗み出した一味の親玉です。

杖は、ちょうど地図の中央に隠されているので、その部分を探索する必要があります。『継承の杖』は、平地の部分にしか隠すことができません。パズルマップの中央部分が開いていない状態ではっきりと杖の位置がわからないときや、あたりの地形がはっきりと判別できないときには、探索に10日かかる、という意味の警告が表示されます。探索が成功すると、日数の経過は1日だけですみます。こうして、『継承の杖』を発見すると、あなたの勝利です。

杖を発見する前に、制限時間切れになると、4つの大陸は大飢饉に見舞われ、幸福な市民たちとマキシマス王のすべてが崩壊する破壊が訪れます。そして、王の国は苦しみ悶えながら破滅することになります。

制限時間内に杖を発見して王国に戻ること成功すると、王国は救われ慈悲深いマキシマス王の統治が続きます。そして、あなたには莫大な富と土地が恩賞として与えられます。

付録A

魔法

魔法は、大きく2種類に分類できます。1つは、アドベンチャー用の魔法です。これは、通常の移動時であればいつでも利用できます。この魔法は、町や城の中などを探索しているときには使えません。また、戦闘などのイベントの発生時にも使えません。もう1つは、戦闘用の魔法です。これは、魔法をかける者が戦闘に参加した状態でないとうことができません。また、戦闘用の魔法は自軍の移動フェーズの間でないと使えません。この魔法を使った後は、何のペナルティもなく、普通に移動フェーズを継続することができます。

アドベンチャー用の魔法

ブリッジ(Bridge)

この魔法は、東西南北どちらにでも2区画に渡る神秘の橋をかけることができます。橋は、小さな川などを渡るときにたいへん重要ですし、この魔法によって頻繁に利用する近道が確保されます。また、何度も繰り返しこの魔法を使うことによって、神秘の橋を繋ぎ合わせるすることができます。

時間停止(Time Stop)

時間停止の魔法には、いろいろな使い道があります。この魔法を使うと、魔法を使った者の魔力を基準にしてある一定時間、時間の流れが停止します。時間が停止すると、この魔法を使った者とその軍団しか、移動できないようになります。また、日々の経過も当然停止しますので、高額な維持費用が必要な軍団のための資金調達や、パズルを解くための時間をかせぐことができます。

悪党の探索(Find Villain)

この魔法は、人相書きに書かれている悪党の居場所を突き止める、時間節約のための魔法です。この魔法で気を付けなければならないのは、悪党の居場所はわっても、その部隊のタイプと人数についてはわからないという点です。

城門(Castle Gate)

城門の魔法は、魔法を使った者とその軍団を、以前訪れたことのある城にレポートさせることができます。これは強力な呪文であり、補充が必要な脆弱な部隊を、城の守備隊として味方の部隊と合流させることができます。

街の門(Town Gate)

城門の魔法と似た、この街の門の魔法は、訪れたことのある街に魔法を使った者とその軍団を一瞬で移動させます。

インスタント軍団(Instant Army)

大陸を移動して生物たちの居住地を発見したり、モンスターを雇ったりする代わりに、この魔法を使うと、一瞬のうちに軍団を組織することができます。魔法を使った者の軍団に空きがあれば、そのランクに他の軍団から補充が行われます。軍団の規模は、魔法を使った者の魔力によって変化します。また、徴収される生物たちの種類は、魔法を使った者のクラスとレベルに応じて変化します。

統率力増加(Raise Control)

この魔法は、魔法を使った週の終わりまでの間、魔法を使った者の統率力を魔力に応じて人工的に増加させます。この魔法は、特に強力な悪党と戦う場合などに有効です。統率力が向上すると、より大規模で強力な軍団を組織することができます。

戦闘用の魔法

クローン(Clone)

この魔法は、クローン化という方法で、既存の部隊アイコンに生物を追加することができます。クローン化される生物の数は、魔法を使った者の魔力に比例します。また、強力なモンスターをクローン化する場合には、効果が顕われるまで何回もこの魔法を繰り返さなければなりません。

テレポート(Teleport)

戦略的に重要性の高い魔法である、このテレポートは敵・味方に問わず任意の部隊アイコンを、戦闘画面の空いている平地部分であればどこにでも移動させることができます。この魔法を使うと、敵の射手を倒すために隣接した平地部分に味方の部隊を移動させたり、強力な敵の部隊を移動させたり、あるいは戦略的に重要な位置に自軍の部隊を移動させたりすることができます。

火の玉(Fireball)

これは簡単な攻撃用の魔法です。この魔法を使うと、巨大な火の玉で敵の1部隊を攻撃することができます。敵部隊に与えるダメージは、魔法を使った者の魔力に応じて変わります。

稲妻(Lightning Bolt)

これは、火の玉の魔法と同様の攻撃用の魔法です。この魔法を使うと、電光によって敵の1部隊を攻撃することができます。敵部隊に与えるダメージは、魔法を使った者の魔力に応じて変わりますが、火の玉の魔法よりも攻撃力は劣ります。

凍結(Freeze)

敵の部隊に向けてこの魔法を使うと、1攻撃ラウンドの間、敵は移動できなくなります。しかし、制限されるのは移動だけですから、隣接した位置にいる部隊には攻撃が行えますし、同様に報復攻撃も行ないます。

復活(Resurrect)

復活の魔法は強力ではありませんが、侮り難い魔法です。この魔法を使うと、戦死した生物たちを復活させることができます。復活させられる生物の数は、魔法を使った者の魔法のレベル1ごとに1です。ただし、復活させる生物の部隊が全滅している場合には、この魔法は使えません。

不死の解除(Turn Undead)

この魔法は、火の玉の魔法よりも破壊力があります。これは、不死身の敵部隊の生物に対して攻撃を行います。また、スケルトン、ゾンビ、ゴースト、バンパイアという4つの不死身の種族に対して、特に強力な毒気をはらんだ破壊的攻撃を行い、不死状態を解除します。与えるダメージの大きさは、魔法を使った者の魔力によって変化します。

付録B

4大陸のモンスターたち

4つの大陸の到るところを、不気味なモンスターが自由にうろつき回っています。モンスターには、5つのクラスがあります。草原の民(Plains)、森の民(Forests)、城の民(Castles)、迷宮の民(Dungeons)、山の民(Hills)がそれです。あるクラスのモンスターは、他のクラスのモンスターとうまくやることができません。そのため、すぐに士気の低下などの問題が表面化する可能性があります。この士気に与える影響に関する詳しい情報は、クイックリファレンス・カードを参照してください。各クラスには5種類のモンスターがあり、それぞれパワーと能力が異なります。以下では、各モンスターのクラスと種類に関して解説します。

草原の民(PLAINS)

このグループは、主として墮落し自暴自棄となった人間の集団です。草原に生き残ったこの生物はずる賢いというべきであって、決して美しいものではありません。草原の生物たちには、農夫(Peasants)、狼(Wolves)、遊牧民(Nomads)、バーバリアン(Barbarians)、魔王(Archmages)がいます。

農夫(Peasants)

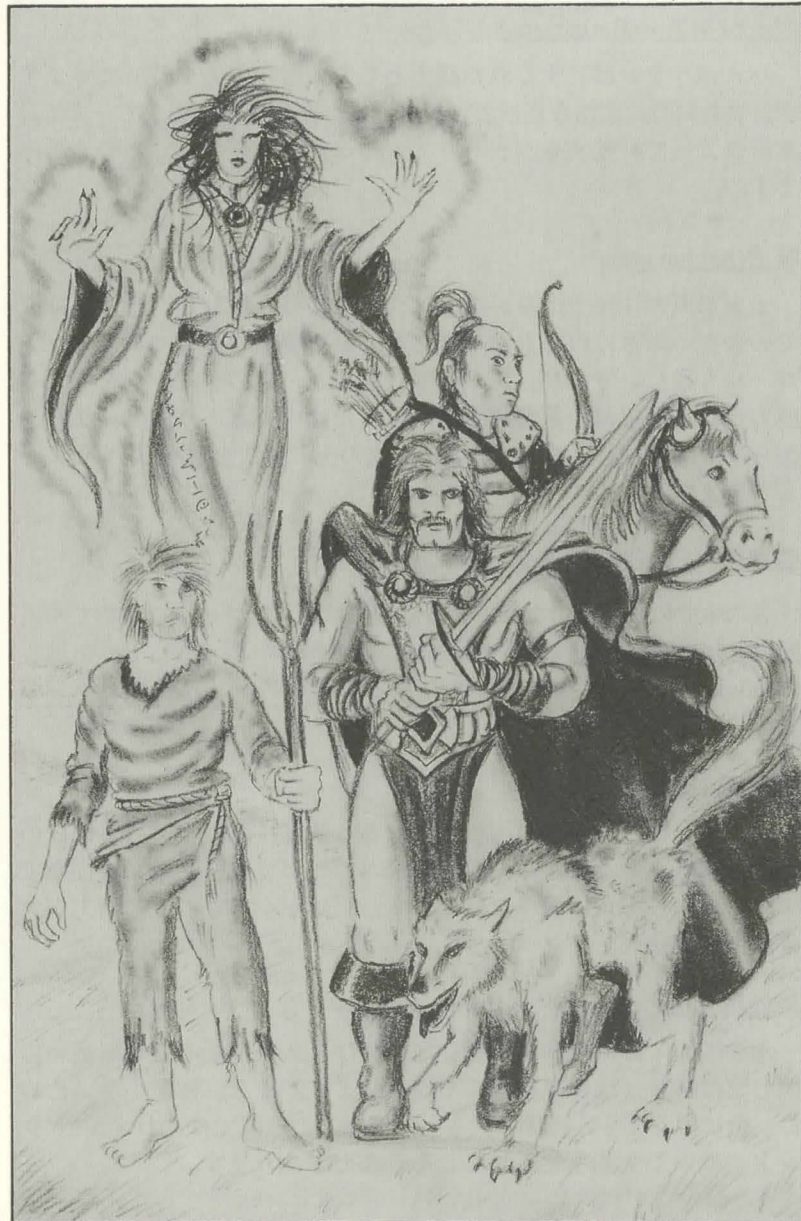
たやすく影響下におくことができ、徴収することができるこの生物は、草原で無意味な人生を送る哀れな者です。簡単に死んでしまいますし、戦いも決して強くありません。また、特別な能力は持ちませんが、多くの人数を集めることができます。

狼(Wolves)

残忍でどん欲な狼は、他の小数の生物たちには恐怖感を与える存在です。移動が敏速であり、あまり強力ではないながらもその牙によって敵にダメージを与えることができます。小規模な戦闘であれば、この狼による大部隊が最善の攻撃部隊となります。

遊牧民(Nomads)

この狡猾な砂漠の商人は、野蛮で獰猛な種族です。すぐれた戦闘能力を持っていますが、コントロールが難しい面もあります。彼らの砂漠でのライフスタイルは自由で抑圧されていないものなのです。



バーバリアン(Barbarians)

バーバリアンは、すぐれた闘士としての潜在能力を持っていますが、また同時に怠惰な怠け者となる資格も十分に兼ね備えています。本能によって行動するバーバリアンはこん棒を振り回してつき進みます。

魔王(Archmages)

元来草原の住民ではない魔王は、草原に移り住むと、迅速に草原での最高の階級にのし上がりました。維持費用は高額でありコントロールも難しいですが、彼らの飛行能力と一定のダメージを与える能力とは、小規模の敵部隊を壊滅するだけの力があります。また、彼らは戦闘ラウンドでは、いつでも火の玉の魔法を2回使用することができます。

森の民(FORESTS)

森の中での接近戦になれている森の民は、獐猛で冷酷な生物です。妖精(Sprites)、地の精(Gnomes)、小妖精(Elves)、トロール(Trolls)、ドルイド僧(Druids)から成る森の民の一族は、並外れて強力です。

妖精(Sprites)

飛ぶことのできる森の国の生物である妖精には、生き残るだけの理由があります。彼らは、素早く飛ぶことができ、命令にも従順です。しかし、彼らは簡単に死にますし、体が小さいので破壊力が大きくありません。

地の精(Gnomes)

木の幹の下にある洞穴に棲む地の精は、地下生活のために戦いに関しては非常に無神経なところがあります。また、体が小さいために、数は多くても、図体の大きい敵部隊との戦闘では、わずか1ラウンドの戦いで全滅させられてしまうことがあります。



小妖精(Elves)

弓と矢で武装した歩兵部隊である小妖精たちは、効果的な中規模の戦闘部隊です。彼らは、同程度の力を持つ敵でも10人に1人の割合で、離れた位置から、敵を倒すことができます。1回の戦闘で、24回まで弓矢による攻撃が行えます。

トロール(Trolls)

トロールの特徴は、巨大で、動作が鈍く、怒りっぽいという点です。また、彼らは卑劣な生物です。トロールを倒すには、長時間の戦いが必要です。また、彼らは自軍が壊滅的ダメージを受ける瀬戸際まで、敵軍に大きなダメージを与えるだけの強力な攻撃能力を持っています。1回のラウンドで殺さない限り、トロールのヒットポイントはすぐに回復します。ただし、殺されてしまえば、彼らのヒットポイントは回復しません。

ドルイド僧(Druids)

あらゆる見地からして、ドルイド僧は森の民の一族の中で最高であり、森の民を完全に使いこなすことができます。狡猾でありながら、比較的コントロールしやすいドルイド僧は、戦いの中で雷光の魔法を3回まで使うことができます。ドルイド僧は、いかなる戦闘部隊にとっても有用な存在です。

城の民(CASTLES)

城の民は、最も熟練した、戦闘能力の高い生物です。市民軍(Militia)、弓部隊(Archers)、槍部隊(Pikeman)、騎兵隊(Cavalry)、騎士(Knights)からなる城の民は、基本的な訓練を受けた人間たちです。彼らは、草原の民とうまくやることができます。

市民軍(Militia)

この頼りになる戦士たちは、他のクラスの同数の部隊に匹敵する能力を持っています。農民と市民軍を比較してみるとこれが正しいことが判ります。市民軍は、武装した農民です。



弓部隊(Archers)

弓部隊は、使いやすく長持ちし、かなりのダメージを与えられる部隊です。彼らが好む戦術は、戦場のコーナーで敵を待ち伏せ、哀れなターゲットを狙い打ちにする方法です。彼らは、1回の戦闘で12回まで弓を射ることができます。

槍部隊(Pikemen)

弓部隊のような飛び道具を持たないかわりに、血塗られた槍で敵を突き刺すことができます。槍部隊の維持費用は高額ですが、十分働きます。

騎兵隊(Cavalry)

飛べる生物よりは劣りますが、機動性に優れた戦闘部隊である騎兵隊は、敵に殺到し、圧倒的な破壊をもたらします。高いレベルでないと、この部隊を使うことはできません。

騎士(Knights)

まだ若い騎士たちは、自らの価値を高めるために戦いと冒険を求めています。彼らをコントロールするのは容易ではありません。ときには、強情を張り、手に負えないこともあります。手間はかかりますが、彼らのパワーは非常に強力です。これも、高いレベルにならないと、使うことはできません。

迷宮の民(DUNGEONS)

迷宮の民とうまくやっていける種族はありません。彼らは不死身の種族です。呪われた魂と危険に満ちた心を持っています。彼らの攻撃は、地底世界の要素をはらんでおり敵に大いなる苦痛を与えます。しかし、他のクラスの部隊と彼らを同居させるのは危険です。もし、そうした場合には不満が渦巻くことでしょう。迷宮の住人は、スケルトン(Skeltons)、ゾンビ(Zombies)、ゴースト(Ghosts)、バンパイア(Vampires)、そしてデーモン(Demons)です。

スケルトン(Skelton)

年老いた生ける屍が、永遠の安息の地を求めて4つの大陸をさまよい歩いています。それが、スケルトンです。これは、迷宮の民の中で最下位のクラスです。



ゾンビ(Zombies)

ゾンビは、スケルトンよりも強力で永続性もあります。理由は、おそらく彼らはスケルトンに比べて死んでからの時間が短く死体が新鮮だからでしょう。コントロールには手がかかりますが、この戦闘部隊は比較的強力な戦闘能力を持っています。

ゴースト(Ghosts)

戦闘能力・機動性ともに優れているゴーストは、素晴らしい戦士です。ゴーストが殺した敵部隊は、ゴーストが全滅しない限り戦闘終了後、新たにゴースト軍団に組み込まれることになります。しかし、ゴーストはコントロール不能になりやすい点には充分注意してください。ゴーストの唯一の欠点は、軍団として雇っているときに農夫の週がやってくると、彼らは農夫に変身してしまうという点です。このとき、農夫に変身するのはあなたの軍団に所属するゴーストと、城の守備隊のゴーストだけです。

バンパイア(Vampires)

闇の上流社会の一員であるバンパイアは、恐るべき軍団です。彼らは、他のクラスのいくつかの部隊のリーダーとしても適格です。バンパイアは、各回の攻撃で戦闘中に敵に与えたダメージと同等のダメージを回復していきます。ただし、ヒットポイントの初期値を超えることはありません。バンパイアがコントロール不能にならないように充分気を付けてください。もし、コントロール不能になると自軍の部隊が大きなダメージを受けることになります。

デーモン(Demons)

迷宮の王であるデーモンは、自分自身は不死身ではありません。おそらく、デーモンは不死身の魂の隠れている場所を知っているがために、迷宮の王となったのでしょう。デーモンは、4つの大陸の中でも最も不気味なものに数えられる攻撃を行います。それは、軍団の構成に関わらず、敵の数を2分の1にしてしまう攻撃をまねに行なうのです。彼らは最強の戦士であり、ドラゴン以外の大部分の敵を倒す力を持っています。デーモンを上手に使うには注意が必要です。



山の民(HILLS)

山に棲む生物はタフです。また、山のモンスターたちはどんなクラスの敵でも倒すことができます。オーク(Orcs)、小人(Dwarves)、鬼女(Ogres)、巨人(Giants)、ドラゴン(Dragons)が山のモンスターです。彼らは、強力であり、プライドが高いので、充分注意する必要があります。

オーク(Orcs)

背が高く残忍そうに見えるオークは、最も優れたローエンドの戦闘部隊です。人数が多く強力な攻撃能力を持ち、しかも始末に負えないオークの軍団には失敗は許されません。

小人(Dwarves)

オークの大軍団から自分たちの山の家を防衛する厳格な姿勢を崩さない小人は、戦士としてもやっています。体は小さいですが、見事な攻撃によって、大きな敵も10人に1人づつ確実に倒していきます。

鬼女(Ogres)

鬼女は、巨大で、タフで、そして冷酷です。鬼女は破壊のためのみ生きているのです。この部隊の唯一の問題は、スピードです。鬼女はうまく移動できません。

巨人(Giants)

巨人は、運が良ければデーモンを打ち破ることもあります。敵に玉石を投げつける巨人の恐ろしい攻撃は、1回の戦闘中に6回まで行うことができます。この攻撃と、強力な殴り合いとの組み合わせによって、少数の敵に対して巨人は大暴れします。

ドラゴン(Dragons)

ドラゴンは究極の戦闘マシーンといえます。ドラゴンの攻撃能力は他のどれよりも強力です。同様に、他の生物に与える苦痛もより多く与えることとなります。ドラゴンは戦闘中に飛ぶことができます。さらに、彼らには魔法がまったく効きません。真に強大なものでないと軍団としてドラゴンをコントロールすることはできません。

付録C

8つの『力のアイテム』

大陸に散在している8つの力のアイテムには、それぞれキャラクターを強力にバックアップする特殊な働きがあります。また、発見したそれぞれのアイテムは後述するパズルマップの解明に役立ちます。以下では、8つの力のアイテムについて説明します。

魔力の護符(THE AMULET OF AUGMENTATION)

この不思議なアイテムを手に入れると、どんなクラスのキャラクターであっても、魔法の力が増幅されます。魔法を使う者にはすべて御利益がありますが、特に、普段あまり魔法の使えないバーバリアンにとっては強力なバックアップとなるアイテムです。

航海の錨(THE ANCHOR OF ADMIRALTY)

船員の幸福に大きく貢献した者に与えられる海の芸術品である航海の錨は、どこにいても船員には識別できるシンボルです。船が必要な場合、このアイテムを持っていればかなり安く借りられます。

貴族の手紙(THE ARTICLES OF NOBILITY)

マキシマス王直筆の貴族の手紙は英雄的な行動を通して王国に多大な貢献をした者に与えられます。この手紙があれば、キャラクターに与えられる1週間あたりの報奨金がアップします。

魔法の書(THE BOOK OF NECROS)

伝説として語られている魔法の書は、覚えられる魔法の数を増加させる力があるという噂です。謎に包まれたこの書物が、どこに隠されているのかを知る者はありません。しかし、レベルの低い魔法使いの能力が急速に向上します。

指揮の王冠(THE CROWN OF COMMAND)

この驚くべきアイテムは、単に金の王冠として表れます。元々は征服者である王のためのものでしたが、これが一般社会に流れてきたのです。これを身につけると、どのクラスのキャラクターであっても統率力が2倍になります。

勇気の指輪(THE RING OF HEROISM)

外見は安物に見えますが強力な力を持つ英雄の指輪は、統率力と勇気という目には見えない面の能力を向上させます。この指輪を身につけている者は、運が強くなり、奇異な出来事が起こらなくなり、そして突発的に発生する事件も有利に展開するようになります。

防御の盾(THE SHIELD OF PROTECTION)

伝説の白馬の騎士は、かつてこの防御の盾を身につけていたといわれています。彼が戦場に赴いたとき、よほどの攻撃でないとダメージを受けなかったのです。現代の魔法使いによって作り替えられ、この防御の盾は、それを身につけた者の軍団全体の防御ができるようになりました。

武勇の剣(THE SWORD OF PROWESS)

神が自らの手で鍛えたといわれるこの武勇の剣を身につけると、だれでも歴戦の兵士の様な戦闘能力が備わります。また、武勇の剣を身につけた者の部下とその仲間にも同様にこの剣の神秘的な力が吹き込まれます。一振りごとにダメージを与える力が増加します。

付録D

城、街、居住地

4つの大陸で冒険を続けていると、多くの城や街、それにさまざまな生物たちの居住地に気がつくことでしょう。これらには、それぞれ違った働きがあります。

城には17人の悪党の誰かがいる場合と、みすばらしい姿の略奪者グループが住み着いている場合とがあります。あなたが投石器を持っていれば、戦闘を始めることができます。また、城に誰もいない場合もあります。そのときは、部隊を城に残し、守備隊としての任務に付かせることができます。城に守備隊を置くと、スコアが上がり、1週間あたりの報酬も増加します。ただし、守備隊を城に配備するときには、1週間分の維持費用を先に支払わなければなりません。維持費用の支払いが済むと、その部隊は城に常駐します。かりに、あなたがその城に戻り、守備隊を自軍の部隊として呼び戻したいときには、維持費用の支払いを続けなければなりません。

戦闘に勝利すると、生き残った部隊の中のいくつかを、城の守備に付かせることができます。すると、1週間あたりの報酬が増加し、スコアも上がります。その城の主が、人相書きに記されている悪党の場合には、パズルマップの一片が開かれます。しかし、その城の主の人相書きを持っていない場合は、その悪党は逃走してしまい、新たに他の城に入り込んでしまいます。また、城に守備隊を置かないと、その城は再び悪党どもに占拠される可能性があります。

マキシマス王の居城に入ると、あなたには2つの選択肢があります。1つは、戦士の招集であり、もう1つは王との謁見です。市民軍(Militia)、弓部隊(Archers)、槍部隊(Pikeman)、騎兵隊(Calvary)、および騎士(Nights)を招集できるのは、王の居城だけです。これらの部隊の補充は、事実上無制限ですが、維持費用が高額になっています。あなたのランクが上がるにつれて、より強力な戦士を雇うことができるようになります。謁見の場で、あなたの冒険が高く評価されるとランクが上がります。ランクが上がらない場合には、その時点でのランクのステータスが表示され、冒険に送り出されます。

街は、出会いの場であり、噂と真実が入り乱れる場所でもあります。街は、非常に利用価値が高く、あなたには5つの選択肢があります。

悪党の人相書きも街で手に入ります。キャラクターは、同時に2つ以上の人相書き持つことはできませんが、人相書きの持ち変えは可能です。人相書きを手に入れたら、悪党を追跡し、彼らの軍団が征服する城を突き止め、パズルマップの一片を獲得することができます。人相書きは、5つの中から1つを選択することができます。

また、街では船を借りたり返したりすることもできます。船を借りると、街の隣に船が表れます。船を使うときには、単に船に向かって歩いて乗り込むだけです。ある大陸から別の大陸に渡るには、船を使う以外に方法がありません。

街で情報収集することによって、近辺の城にだれが住んでいるのかがわかります。また、その城にいる敵部隊の種類と規模に関する情報も得られます。街ではこれ以外の情報は手に入りません。

また、街では魔法も手に入ります。それぞれの街では、1種類の魔法だけを売っています。ゲームごとに、街で売られる魔法の内容は変化します。添付のリファレンス・カードのリファレンス・チャートをコピーして、街と魔法との対応関係をチェックしておくとう便利です。

最後に、投石器も街で買うことができます。投石器は、城への攻撃を行う場合に欠かせないものです。ただし、一度に使えるのは1台の投石器だけです。しかし投石攻撃が失敗すると、投石器は壊れてしまいます。また、投石攻撃が成功した場合でも、城内の敵との戦闘中に破壊される可能性もないわけではありません。

生物たちの居住地では、あなたの軍団に参加させる兵士を雇うことができます。居住地には、4つのタイプがあります。居住地にいるのは、城の民(Castles)以外の各クラスのモンスターです。城の民を雇えるのは、マキシマス王の居城だけです。居住地に住む生物の数は、ある一定の数量から始まります。雇った兵士の数が多すぎると、居住者の数が減ってしまうことがあります。減ってしまった居住者

は、その居住者の補充が行われる週になるまで増えません。草原の民(Plains)の居住地は、幌付きのワゴンとして画面に表示されます。森の民(Forest)の居住地は、樹の上の家として表示されます。迷宮の民(Dungeon)の居住地は、迷宮への入口のほくらとして表示されますが、これは入口が閉まっているように見えます。山の民(Hill)の居住地は、洞穴として表示されています。

King's Bountyの インストール方法

ハードディスクへのインストール

まずハードディスクにフォルダを作成してください。2枚の添付ディスクに含まれている3つのファイルをすべて、このフォルダの中にコピーします。オリジナルのディスクを安全な場所に保管してから(モータ、レコーダ、ビデオ、熱源、湿気などから遠ざけて)、King's Bountyのアプリケーション・アイコン(私たちのヒーローが馬に跨っているアイコンです)をダブルクリックすると、ゲームが起動します。ハードウェアとモニタの設定にしたがって、プログラムは自動的に、カラーまたはモノクロ・バージョンで実行します。カラー・バージョンを実行するためには、コントロール・パネルの"モニタ"を使って、現在のモニタを256または16色に設定しなくてはなりません。そうでない場合は、モノクロ・バージョンを使用します。

フロッピー・ディスクからのプレイ

2枚の添付ディスクのコピーを作成し、オリジナルのディスクを安全な場所に保管しておいてください。次に、コンピュータに付属してきたシステム・ディスクからMacintoshを立ち上げます。"Program Disk"のコピーをディスク・ドライブに挿入してから(必要な場合はシステム・ディスクを取り出します)、King's Bountyのアプリケーション・アイコンをダブルクリックします。プログラムは、必要なカラー・バージョン・ファイルを見つけることができないので(これは"Data Disk"にあります)、プロンプトが表示されたら、そのファイルの入ったディスクを入れてください。

必要条件

King's Bountyは、漢字Talk 6.0.7以降のMacintoshで動作します。モノクロの場合は最低2メガバイト、カラーの場合は最低4メガバイトのRAMが必要になります。また、MultiFinder (漢字Talk 6.0.x)にも対応しています。

ダイアログ

キーボードを使って、ゲーム全体を通じて表示されるダイアログに応答を返すことができます。コマンド-ピリオドやエスケープのような標準的なMacintoshの操作は一般的に、否定の応答かキャンセルとなります。リターンやエンター・キーを押すと、肯定の応答またはOK/Yesとなります。たとえば、"Yes"と"No"というボタンが表示されたら、"Y"またはリターンを使うと肯定的な応答となり、"N"、コマンド-ピリオド、エスケープを使うと、否定的な応答になります。

ユーザーサポート

操作方法等についてご不明な点がございましたら、本マニュアルをもう一度よくお読み下さい。製品には万全を期しておりますが、それでもプログラムが正常に動作しない場合には、大変お手数ではございますが下記の事項についてご確認のうえ弊社ユーザーサポート係までお問い合わせ下さい。

1. 商品名
2. ご使用の機種
3. メモリ等の環境
4. 不良状況

また万一ディスクを破損された場合には、交換手数料として1500円をいただいて新しい物と交換させていただきます。

なお誠に勝手ではございますが、本製品のサポートはユーザーサポート登録葉書きをご返送いただいた方に限らせていただきます。



〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1

新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号

TEL 03 (3343) 8900

受付時間；祝祭日を除く月～金曜日

10：00～17：00

IMAGINEER

MAG

SELECTION

4

禁複製/無断転載

 **IMAGINEER CO., LTD.**
制作・発売元 イマシニア株式会社

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル
代表 ————— 03(3343)8911
ユーザーサポート ————— 03(3343)8900

King's Bounty and New World Computing Inc are Trademarks of New World Computing Inc.
©1989-1992 New World Computing Inc.