

Might and Magic III

Isles of Terra

取り扱い説明書

Might and Magic is a registered trademark of New World Computing, Inc. New World Computing is a trademark of New World Computing, Inc. All other brand names and trademarks are the property of their respective holders.

ゲームのスタート

ゲームが起動すると、次の選択が表示されます。(ドライブBにディスクCがセットされていると、デモのアニメーションが動きますが、**(ESC)** キーを押すとパスできます)

(S) 新しく始める **(L)** 前回のつづき

まず、**新しく始める** を選択してゲームをスタートさせましょう。**新しく始める** を選ぶと、画面が変わり、あなたのパーティは、6人のメンバーでこのゲームの最初の町の宿屋の前に現れます。もし最初から自分のパーティでゲームを進めたい場合には、宿屋に入って下さい。そこで好みのパーティが作れます。

前回のつづき を選択すると、あなたがすでにセーブしたゲームの名前とパーティ内のキャラクターの最も高いレベルが表示されます。1つを(S)elect で選んでロードして下さい。

コントロール・パネル

(TAB) キーを押すか、画面下部中央の青いジェムをクリックして下さい。コントロール・パネルが現れます。パネルの一番下には今プレーしているゲームの名前が表示されています。

(E)	OFF	効果音	ON 又は OFF
(M)	OFF	音楽	ON 又は OFF
(D)	5	メッセージ速度	1 から 9
(L)	LOAD	セーブした別のゲームをロードしなおす。	
(S)	SAVE	ゲームをセーブします。 (宿屋に入ると、自動的にセーブされます)	
(C)	DOS	ゲーム終了。DOSのモードに戻ります。	
(W)	HELP	ミスター・ウィザードの助けを借ります。	

これは絶体絶命の窮地に陥った時の救済措置です。

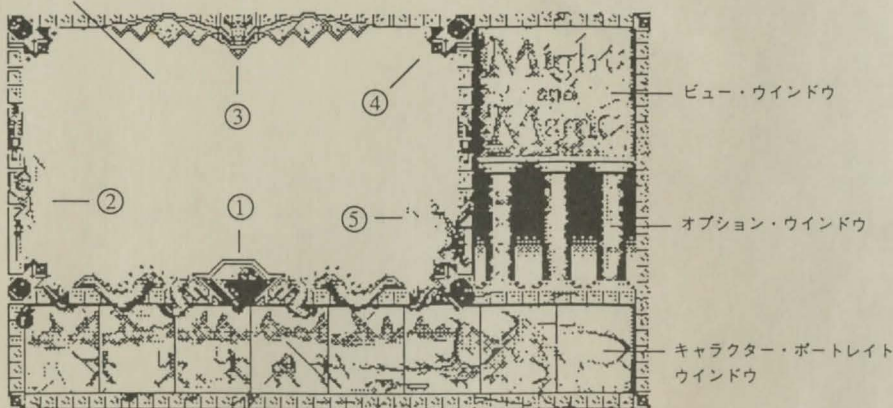
パーティはファウンテン・ヘッドの町に戻されます。

ただし、罰則としてパーティの各メンバーはそれぞれレベルが1ランク落とされます。

(レベル1の時には罰則はありません。)

ゲーム画面

ディスプレイ・ウインドウ



The Might and Magic Game Screen.

オプション・ウインドウ

このゲームでは、状況に応じて数種類の選択ウインドウが出て来ますが、選択のしかたには4つの方法があります。

- ◆ アイコンをマウスでクリックする。
- ◆ オプションの名前の異なった色で表示させている文字（たいてい一番先頭の文字）をキーボードから入力する。
- ◆ アイコンが明るい枠で囲まれていれば、ただ **リターン** キーを押すだけで、命令が実行されます。この明るい枠は矢印キーで他のアイコンに移動出来ます。
- ◆ オプションあるいはアイテムの左に番号がある場合は、その番号をキーボードから入力するか、その名前のところをクリックしてください。

YES/NOを聞いてきたら、**Y** または **N** を入力するか、それぞれのアイコンをクリックして下さい。



ウインドウを消すには、**ESC** キーを押して下さい。

状態を示す数値は、現在の数値とその最大値との関連で色が変化します。

キャラクターのジュエとモンスターの名前も現在のヒット・ポイントとその最大値との関連で色が変化します。

黒	最大値以上
緑	最大値(ノーマル)
黄	最大値以下
赤	最大値の25%以下
青	0または0以下

ディスプレイ・ウインドウ

マイト・アンド・マジックの世界は、このディスプレイ・ウインドウの上に展開されます。ディスプレイ・ウインドウの5つの隅には、ゲームの進行中のいろいろな警告が表示される工夫が用意されています。

- ① 青いジェム (画面下中央)
ここをクリックすると、コントロール・パネルが現れることは先に説明いたしましたが、パーティ・メンバーの誰かが方向感覚のスキルを持っていると、パーティが現在N・S・E・Wのどの方向に向かっていているかを表示してくれます。
- ② ガーゴイル (画面左下)
空中浮揚の呪文が実行されている間は、この羽根が動いています。
- ③ コウモリ (画面上中央)
パーティ・メンバーの誰かが危険探知のスキルを持っていると、モンスターの出現を感知して口を動かします。
- ④ 四つのジェム (画面四隅)
「自然力からの防御」の4つのエレメントに対応している抵抗力の呪文を実行していると、光り出します。
- ⑤ グレムリン (画面右下)
パーティ・メンバーの誰かが隠し戸探しのスキルを持っていると、秘密の通路にぶつかった時に腕を動かします。その時は「蹴る」の命令でドアを蹴破ってください。

キャラクター・ポートレート・ウインドウ

キャラクターの肖像の下にある横に長いジェムは先に説明したとおりそのキャラクターの健康状態を示しています。またキャラクターの表情がその健康状態に応じて変化します。このジェムの色や表情が変化したら、キャラクターの情報をチェックしてください(キャラクターの肖像をクリックするか、**F1**—**F8** キーを押す)。黄色の枠がそのキャラクターの肖像を囲み、画面全体に情報が表示されます。この肖像のスペースは8つあります。6人のメンバー用と2人のハイヤリング用です。

ビュー・ウインドウ

「ウィザードの目」の呪文を実行していると、このスペースにパーティの周囲の地図が表示されます。

オプション・ウインドウ

このゲームを進めて行く命令のアイコンが集まっています。マウスでこれらのアイコンをクリックするか、そのアイコンに対応するキーを入力してゲームを進行してください。










ゲームの進行方法

パーティの移動

- ◆画面上でマウスを動かして白い矢印を変化させ、進めたい矢印が出たらクリックします。曲がった矢印はパーティを右向き・左向きにさせる記号です。
- ◆キー入力で移動する場合は、**↑****↓****←****→** キーを使います。また、コントロール・キーを押しながら **←****→** キーを押すと、パーティは向きを変えずに右・左に移動します。

動かずに時間を進めたい時は、**スペース** キーを押して下さい。モンスターの方から近寄せたい時に利用して下さい。なお右向き・左向きの入力は時間の経過はありません。

9つのアイコン

- ⑤  飛び道具を装備しているメンバーによる攻撃です。
- ③  これを選ぶと、呪文のウインドウが開きます。
事前に選んでおいた呪文の名前が表示され、(C)ast (N)ew (ESC) の3つのアイコンとその呪文のコスト(12/2とあるのは、12のスペル・ポイントと2つのジェムを消費することを意味します)が現れます。
事前に選んでおいた呪文を実行する時はそのまま一度(C)astを指定します。別の呪文を実行したい時は、(N)ewを指定してください。そのメンバーが覚えている呪文の一覧が表示されますので、その中から使いたい呪文を指定して、(S)electキーを押してください。かくして実行したい呪文を(C)astします。かなり面倒な手順となりますので、新たな旅に出発する際には、それぞれのメンバーがその旅で一番使いそうな呪文をあらかじめ装備しておくことをおすすめします。
- ⑧  パーティは8時間の睡眠をとり、各メンバーのヒット・ポイントとスペル・ポイントが元に回復します。(食料を1人あたり1づつ消費します)
睡眠は周囲に安全を確かめてから、おこなってください。睡眠中は無防備となりますので、モンスターに襲われてアックという間に殺されてしまうことがあります。
- ⑥  パーティの前2人のメンバーが鍵のかかったドアや壁を蹴破って、秘密のドアを開きます。
- ④  メンバーをパーティからはずします。はずされたキャラクターは最初に登録された宿屋に戻ります。
- ⑤  現在パーティがいる地域に関するコーラックの手記と、受けているクエストが表示されます。
- ③  パーティが現在いるエリアのマップが表示されます。ただしパーティ・メンバーの誰かが地図師のスキルを持っていないれば機能しません。
- ①  現在の年・月・日・時刻を表示します。
また現在パーティが実行している防御呪文のリストも表示されます。
- ②  パーティ全員の健康状態・ゴールド・ジェム・食料の量を表示します。

重要な施設

島のあちこちには町があって、いろいろ重要な施設があります。










- 宿屋 キャラクターが登録されています。ここでメンバーを採用したり、はずしたりします。またキャラクターを抹消し、作ることも出来ます。冒険の途中で発見したハイヤリングは一度その登録された宿屋に戻ります。
- 寺院 キャラクターの健康を回復したり、呪いを解いたりできます。寺院には寄付をすることも必要です。
- 鍛冶屋 アイテムの売買が出来ます。またアイテムの鑑定・修理もしてくれます。
- 訓練所 獲得した経験値に応じて、キャラクターのレベルをあげてくれます。
- 居酒屋 食料を買ったり、酒を飲み、チップをあげたりします。思いがけない重要な噂話が聞けることもあります。
- ギルド 呪文を学ぶ場所です。ギルドを利用する時は、事前にギルドの会員になっておく必要があります。
- 銀行 ゴールドやジェムを安全に預けておけます。(利息もつきます。)

戦闘

モンスターと同じ地点で遭遇すると、白兵戦が始まります。

戦闘中は、左右の動きしか出来ません。白兵戦ではあなたは前の3匹のモンスターに對面することになり、あとの敵は後ろで攻撃の番を待っていることになっています。攻撃する相手は①②③のキーを押すか、そのモンスターをクリックして選んでください。その相手の名前が枠で囲まれます。相手への攻撃がヒットすれば、そのモンスターの絵から血潮が飛び散ります。ヒットの度合いが大きければ大きいほど、飛び散る血潮は大きくなります。魔法の武器や呪文による攻撃では、火花やその他の異なったヒットのようすが表示されます。

戦闘の際のコマンドは次の9つです。

- ⓕ  クイック・ファイトをおこないます。
つまり事前に設定されている戦闘方法で自動的に戦います。このアイコンをクリックし続ければ、各メンバーが戦闘が終わるまで戦い続けます。
- ⓐ  ゲームの進行方法で説明したのと同じ方法で呪文を実行します。
- ⓐ  そのキャラクターが装備している武器で相手を攻撃します。
- ⓐ  アイテム・ウィンドウが開き、アイテムを装備したり、外したり、そのアイテム特有の能力を使ったりできます。
- ⓐ  退却に成功すると、そのキャラクターは一時的にポートレート・ウィンドウから消え、そのエリアの安全な場所に退避して、戦闘が終了後パーティに復帰します。
- ⓐ  そのキャラクターは敵の次の攻撃をブロックします。
- ⓐ  クイック・ファイトのオプションです。
このコマンドを押して、そのキャラクターのクイック・ファイトの際の戦闘方法を設定してください。
- ⓐ  ゲームの進行方法で説明したのと同じです。
- ⓐ  ゲームの進行方法で説明したのと同じです。

キャラクターの作り方

- ◆ 宿屋に入り、宿帳にサインしてから、(C)reate を選択してください。
- ◆ このゲームであらかじめ決められている肖像の中から、好みのキャラクターを選びます。①②キーを使って先ずキャラクターを選びます。最初からパーティに参加しているキャラクターの肖像を使いたい場合には、そのキャラクターを一度抹消しなくてはなりません。
- ◆ (R)oll キーを押すかマウスで選択してください。(R)キーを押す度に選んだキャラクターの能力値の組合せが変化して表示されます。また能力値の組合せが適する職業が白色で表示されます。
- ◆ 能力値の組合せは数値が高ければ高いほどそのキャラクターは有能です。あなたが満足するまでロールを繰り返してください。また能力値の数値を相互に交換することも可能です。たとえば「強さ」が8で「好運度」が20の場合、「好運度」をクリックして次に「強さ」をクリックすると、「好運度」と「強さ」の数値が交換されます。ロールと交換を駆使して理想のキャラクターを作ってください。
- ◆ 満足のいく能力値の組合せが出来たら、矢印キーを使って職業を選び、エンター・キーで決定してください。

◆ 次に、同様にして属性を決めてください。

◆ 最後に (C)reate キーを押し、キャラクターに名前をつけてください。

◆ 以上でこのキャラクターはこの宿屋に登録されます。



キャラクターを見る

キャラクターの現在の状態を見たい時には、(F1)ー(F8)キーを押すか、キャラクターの肖像をクリックしてください。この一覧表を見ている時、呪文のモードに入っている時、アイテム一覧表を見ている時、いずれの場合でも別のキャラクターをクリックするとクリックしたキャラクターの一覧表に変わります。キャラクターの現在値の一覧表には下図のとおり20の数値と4つのコマンドが表示されています。20の数値にもそれぞれアイコンがありますが、これをクリックすると、その数値に関する更に詳細なデータを表示してくれます。

HP	MP	SP	EP	Condition
100	100	100	100	Good
Party Gold	Party Gems	Party Food	Condition	Good

View Character Screen

一覧表内のコマンド

- ①  そのキャラクターのバックに入っているアイテムのリストを表示してくれます。
●現在装備しているアイテムには、その名前の左側に装備している体の部分の絵が示されます。アイテムは片手武器ならば左右の手に1つつ持てますが、両手武器と盾は同時に持てません。これらについては常識で考えてください。
●アイテムの着・脱は上・下の矢印キーでアイテムを指定して、
●(E)quip または (R)emove のアイコンをクリックしてください。
●(U)se のアイコンをクリックして、指定してアイテムを使用することが出来ます。戦闘中を除き、魔法のアイテムなどはこの方法でしか使えません。
●(D)iscard のアイコンをクリックすれば、指定したアイテムを永遠に捨ててしまうことも出来ます。
●持っているアイテムを別のキャラクターに手渡したい時には、そのアイテムをクリックした後、渡したい相手をクリックしてください。
- ⓐ  それぞれのキャラクターのパーティ内での配置を変える時に使います。
「誰と変わりますか？」と聞いてくるので、配置を交換したいキャラクターをクリックしてください。

キャラクターの能力値、その他

強さ	戦闘時、相手に与えるダメージの量を左右します。
知性	それぞれのレベルに於いて獲得できるスペル・ポイントの量を左右します。 (魔法使い、射手、野伏、ドルイド)
魅力	それぞれのレベルに於いて獲得できるスペル・ポイントの量を左右します。 (僧侶、戦士、野伏、ドルイド)
耐久力	それぞれのレベルに於いて獲得できるヒット・ポイントの量を左右します。
素早さ	防御力の数値を左右すると共に、戦闘時の攻撃の順番をきめます (敵・味方を問わず、数値が大きい者から攻撃をする)
正確さ	戦闘時、敵にヒットする攻撃の命中率を左右します。
好運度	すべての行動がうまく出来るかどうかを左右します。

以上が基本の能力値です。以下「キャラクターの一覧表」に表示されている各数値について、説明しましょう。

年齢	キャラクターは年を取るにつれて上記の能力値を変化させ、年を取り過ぎると死んでしまいます。
レベル	キャラクターは経験を積むにつれて、レベルを高めて行き、次第に強力になって行きます。
防御力	敵の攻撃から身を守る防御力です。良質の鎧や楯を装備するに従い防御力は高まります。
ヒット	敵の攻撃で受けるダメージの量により減ってゆき、ヒット・ポイントが0になると死んでしまいます。
スペル	呪文を唱える毎に減ってゆきます。高度の呪文ほど消費するスペル・ポイントの量は大きくなります。
抵抗力	火や、寒さなどへの抵抗力です。数値が高いほど、それから受けるダメージが軽減します。
スキル	冒険中に要求されるさまざまな技術で、機会ある毎に習得しておく必要があります。 パーティの誰か1人が持っているれば十分なスキルもあります。 2人以上が持つ必要のあるスキルもあります。
獲得名誉	クエストを達成したりして、何かの名誉を得ると記録されます。
経験値	戦いで勝ったり、クエストを達成した時に獲得します。 キャラクターは経験値を加算することで、より強力になって行くのです。

ゲームのための準備 (PC-98)

「起動・セーブ」ディスクの作成

「MM3」をプレーするためにはMS-DOSを起動した状態で大きな空きメモリが必要です。かな漢字変換などが組み込まれているMS-DOSなどで起動すると、メモリが足りなくなり、「MM3」をプレーすることができません。また、フロッピーでゲームをする場合には、セーブするためのディスクが必要です。そのため、「起動・セーブ」ディスクを作成しなければなりません。

- お持ちのMS-DOSディスクをドライブ1にセットし、MS-DOSを起動
- 入力待ちになったらドライブ2にブランク・ディスクをセットし、以下のように入力
>FORMAT B: /s (リターン)
- 間違ってMS-DOSディスクや「MM3」のディスクをフォーマットしないように注意してください。
- 入力待ちに戻ったら、MS-DOSディスクを抜き、ドライブ1にディスクAをセット
- (STOP) キーを押してから、以下のように入力
>ABC (リターン)
- 入力待ちに戻ったら作成終了です。
- セーブするためのディスクを増やしたいときは、ブランク・ディスクをフォーマットするだけで作成できます。その場合、/sのオプションは不要です。

ハードディスクへの組み込み

このゲームは多量のデータを入力するため、ディスクのアクセスに多くの時間がかかります。ハードディスクをお持ちの場合は、ハードディスクでのプレーをお勧めします。

- ハードディスクには4メガバイト程度の空き領域が必要です。
- ハードディスクに任意のサブディレクトリを作成します。
- そのディレクトリに3枚のゲームディスクの内容をすべてコピーしたら組み込み終了です。

ハードディスクでのプレー

- 「起動・セーブ」ディスクでMS-DOSを起動します。
- 入力待ちになったら前項で作成したサブディレクトリに移り、以下のように入力します。
>MM3 (リターン)
- ハードディスクでのプレーの場合、セーブデータはハードディスクに書かれます。

フロッピーディスクでのプレー

3台以上のフロッピーディスクドライブが接続されている場合は、ゲームをプレーするディスクドライブ番号は、1番と2番にしてください。

- 「起動・セーブ」ディスクでMS-DOSを起動
- 「起動・セーブ」ディスクを抜き、ドライブ1にディスクAをセット
- このとき、ドライブ2にディスクCをセットしておく、デモが見られます。
- (STOP) キーを押してから、以下のように入力
>MM3 (リターン)
- あとは画面の指示に従ってディスクのセットをして下さい。

FM-TOWNSユーザーの方は特別な準備は必要ありません。「MM3」のCD-ROMでパワー・オンすれば、自動的にゲームが起動します。ただし、フォーマットしただけの「セーブ」ディスクを用意し、フロッピードライブ0にセットしておいて下さい。