

 ORIGIN


ELECTRONIC ARTS™

Ultima Underworld III



PLAYER'S GUIDE

CONTENTS

ゲームのスタート方法	1
自分のキャラクターを作る	1
探検の実習	4
そのほかの行動	7
魔法	14
戦闘	15
会話	17
冒険はさらに続く	18
便利なプレイのコツ	19
あなたのキャラクター	22
持ち物	25
戦闘	26
武器と防具	27
会話	28
魔法	30
ルーン式魔法の8つのサークル	33
技能リスト	38
お願い	39
カスタマーサポートについて	39

ゲームのスタート方法

まず始めに、セットアップガイドをご覧になり、ハードディスクにウルティマアンダーワールド2をインストールし、ゲームを起動させてください。

しばらくすると、タイトル画面に切り替わります。初めてプレイされる場合、または一度もセーブしていない場合は、そのままオープニング画面(Introduction)に入ります。ここでは、ゲームが始まる直前までの物語の背景が説明されます。[ESC]キーを押すとこの画面を終了しメニュー画面に行くことができます。また、ハードディスクにセーブしたゲームが記録されているときは、序説を抜かして、直接、メニュー画面に移ります。

オープニングが終ると、メニュー画面に切り替わり、次の項目が現われます。

Intorduction (オープニング) オープニングを最初から見ることができます。

Create Character (キャラクター創造) 新しいプレイヤーキャラクターを創造します。

Acknowledgment (スタッフ紹介) オリジナルのIBM-PC版の製作スタッフを紹介します。

Journey Onward (旅を進める) 前回、ゲームをセーブしたところからゲームが再開されます。一度もセーブしていないときは、この項目を選ぶことはできません。

項目を選ぶときは、マウスでクリックしてください。キーボードの場合は、矢印キーを動かすとカーソルの合った項目が明るく光るので、選びたい項目に合わせて [Enter] キーを押してください。初めての場合は、まず最初に「Create Character」を選択して、プレイヤーキャラクターを作ってください。

自分のキャラクターを作る

ここでは、あなたの分身となってゲームで活躍するプレイヤーキャラクター(アバタール)を作ります。キャラクターは、いくつかの特性を選択するボタンを押して作り上げていきます。選択したいボタンをマウスでクリックしてください。キーボードの場合は、まず矢印キーでボタンを選び(選ばれたボタンは明るく光ります)、[Enter] キーを押してください。次に、キャラクター創造の手順にしたがって、選択できる特性の説明をします。キャラクター創造中に[ESC]キーを押した場合はいつでもキャラクター創造の最初に戻れます。

プレイヤーキャラクターの性別(男性または女性)

あなたのアバタールの性別を決めます。男性も女性も、キャラクターの能力には差がありません。ゲーム中に表示される自分の顔(あとで選択します)や姿が変わるだけです。

利き腕(右または左)

どちらの手に武器を握るかを決めます。自動的に、盾を持つ手も決まります。

クラス(職業の選択)

バード	旅をしながら武勇伝を語り歌う吟遊詩人。
ドルイド	自然から学んだ魔法と武術の知識を持つドルイド教徒。
ファイター	子供の頃から戦闘術を叩きこまれたプロの戦士。
メイジ	魔法使い。魔法の専門家。
パラディン	剣と魔法の両方を使いこなす戦士。
レンジャー	森の民。足跡の追跡や狩りや武術に長ける。
シェパード	羊飼い。孤独を愛する草原の民
ティンカー	熟練した鍛冶職人。さまざまな道具の構造や素材に造詣が深い。

キャラクターの能力(強さ、器用さ、知性)は、クラスによってそのバランスが異なります。下の表は、各クラスごとの能力バランスを表わしたものです。このバランスをおおまかな基準として、実際の能力値が定まります。ゲーム中情報パネル(キャラクターパネルの下の鎖を引くと現われます。)上では、強さはSTR、器用さはDEX、知性はINTと表示されます。

クラス	強さ (STR)	器用さ (DEX)	知性 (INT)	ボーナス
バード	中	高	中	低
ドルイド	中	中	高	低
ファイター	高	中	低	低
メイジ	低	中	高	低
パラディン	高	中	中	低
レンジャー	中	中	中	中
シェパード	低	低	低	高
ティンカー	中	高	中	低

(シェパードは、ランダムに与えられるボーナス値が多いかわりに、すべての能力基準が低く設定されています)

これらの基本能力によって、38ページで詳しく紹介する20種類の技能に対する適正が決まります。38ページの表では、技能ごとにその基礎となる基本能力が書かれています。たとえば、「強さ」の能力が高いキャラクターは、「強さ」を基礎とする技能を大きく伸ばすことができます。ゲームが始まったら、最後まで3つの基本能力の値を変えることはできません。納得のいく数値が出るまで、キャラクター創造作業を繰り返すとよいでしょう。

技能(スキル)

あなたのキャラクターには、いくつかの特殊技能が与えられます。これは、経験と訓練によって伸ばすことのできる能力です。クラスを選択したとき、その職種に応じたいくつかの技能が自動的に与えられます。たとえば、メイジを選択すると、魔法使いとして最低限必要な技能である「呪術」と「マナ」が付いてきます。

クラスに付随する技能とは別に、あなたが選択できる追加技能もあります。これによって、あなたのキャラクターに個性を持たせることができます。たとえばファイターなら、「剣」と「水泳」が得意なキャラクターにしたり、「話術」と「飛び道具」に長けたキャラクターにするなど、個性的な面白い人物を作ることができます。追加技能は、画面の右側に表示されます。欲しい技能をクリックしてください。同じ技能を何回も選べる場合もあります。同じ技能を選択すると、それをさらに高めることとなります。広く浅く技能を身につけるより、ひとつの技能を磨きたいときは、そうするのもよいでしょう。

追加技能の選択の幅は、選んだクラスによって異なります。各技能の詳しい説明は、38ページをご覧ください。

顔

画面右側に5種類の顔が現われます。ここから、自分の好きな顔を選んでクリックしてください。

難易度(標準または簡単)

「簡単」を選ぶと、戦闘が少し楽になります。怪物や攻撃的な相手の攻撃力が「標準」より弱くなり、耐久力も低くなります。ゲームが始まってから難易度を変更することはできません。どうしても途中で難易度を変えたい場合は、最初からゲームをやり直してください。

名前

キャラクター創造の最後の作業です。好きな名前をタイプして、**[Enter]** キーを押してください。**[F・3]** (**[PF3]**) キーで、カタカナ/ひらがなも入力できます。入力モードの切替はリファレンスカードをご覧ください。

このキャラクターで始めますか？

今ここで作ったプレイヤーキャラクターをゲームに使うかどうかの確認です。よろしければ、「はい」をクリックしてください。「いいえ」をクリックすると、キャラクター創造を最初からやり直します。

探検の実習

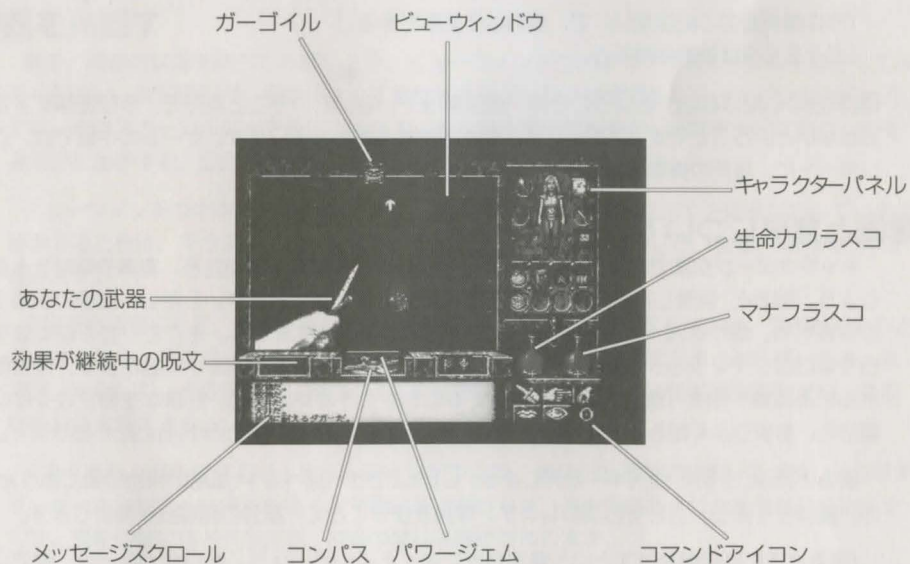
ロード・ブリティッシュ城を歩いてみよう

ご注意：実際にゲームの中を歩きながら操作方法を説明していきます。ここでは、マウスを使った操作を基本とします。キーボードを使ったプレイ方法については、リファレンスカードをご覧ください。ゲームを途中でポーズしたいときは、**[F・6]** (**[PF6]**) キーを押してください。もう一度 **[F・6]** (**[PF6]**) キーを押すと再開します。

自分のキャラクターができると、自動的にゲームが始まります。

メインゲーム画面

ゲームでいちばん中心になる画面です。左上が「ビューウィンドウ」です。あなたのキャラクターから見た世界が映しだされます。その右となりは「キャラクターパネル」です。普段、ここにはあなたのキャラクターと持ち物が表示されています。ビューウィンドウの下は「メッセージスクロール」です。ここには、さまざまな説明が表示されます。その右には、6つの「コマンドアイコン」が並んでいます。人や生き物とコミュニケーションをとったり、アイテムを扱うときに使います。そのほかのメインゲーム画面の部分については、あとで詳しく説明します。



画面の中でマウスを動かしてみてください。ただし、まだどこもクリックしないでください。ビューウィンドウの中でマウスを動かすと、マウスカーソルは矢印になり、場所によって矢印の形が変わります。ビューウィンドウの外に出ると、マウスカーソルは十字形に変わります。

キャラクターをセーブする

行動を始める前に、次の手順でキャラクターをセーブしておきましょう。セーブしないうちにキャラクターが死んでしまうと、またキャラクター創造からやり直さなければならなくなります。

- 1 コマンドアイコンの「O」(オプション)アイコンをクリック(左右どちらのボタンでも可)。
- 2 画面の右上にオプションリストが表示されたら、「Save」(セーブ)をクリック。
- 3 「1」アイコンをクリック。
- 4 メッセージスクロールに、「未使用または名前なし」と表示されるので、これからセーブするゲームのコメントをタイプします(今はとりあえず、「START」とでもしておきましょう)。これで準備完了。探検を開始しましょう。

あなたの健康状態と持ち物

しばらくすると、あなたの体に小さな変化が現われてきます。時間が経つにつれて腹が減って疲れてくるといったことも、そのひとつです。自分の体のコンディションを知りたいときは、ステータスレポートを見ます。マウスカーソルをビューウィンドウの下のコンパスに合わせてクリックしてください。メッセージスクロールにレポートが表示されます。

ゲームを始めたばかりでは、次のようなレポートが表示されるはずです。

「今は腹具合の心配はない。で、気力はまだまだある。」

「おそらく今は夜明けだろう。」

「腹具合の心配はない」ということは、腹は減っていないということなので、今は食事をする必要がないということです。下の1行は、現在の時刻を現わしています。ゲームの中盤では、このレポートに、場所の情報も加わります。

睡眠と食事について

キャラクターが空腹であるとか、疲れているといったレポートが出たら、食事や睡眠をとりましょう。眠ると、消費した生命力やmanaを回復させることができます。しかし、空腹の状態であらゆる寝ても、眠りは浅く、生命力もmanaもほとんど回復できません。そこで、寝る前にはかならず体のコンディションを調べ、もし空腹ならば食事を取るよう心掛けておきます。持ち物パネルにある食べ物を「使う」で、食事をすることができます。また、狂暴な生物が近くにいる場合も、あまりよく眠ることができません。そればかりか、寝首をかかれる心配もあります。

眠るときは、**F・O** (**PF0**)キーを押します。しかし、できればベッド(部屋の南西の隅にあります)か、寝袋を「使う」ことをお勧めします。寝具を使うことで、疲労の回復度が高まります。

(寝るときには照明を消すという癖をつけておくとよいでしょう。たいまつなどは、寝ている間に燃えつきてしまうので、無駄になってしまいます。また、継続性のある呪文を唱えてある場合も、寝ている間に効力が切れてしまいます)

生命力とmanaのフラスコ

今の自分の生命力(情報パネルではVIT、肉体的な健康度、ヒットポイントともいう)とmana(情報パネル上ではMANA、魔法に使うエネルギー)は、情報パネルを見るか、キャラクターパネルの下に並んでいる2つのフラスコを見るとわかります。赤い液体が入っているフラスコは、あなたの生命力を現わしています。中の赤い液体の量は、生命力が、最高値に対してどれくらいの割合で消費しているかを示します。ゲームが始まったばかりのときは、フラスコの首まで赤い液体が満ちていますが、戦闘など生命力ポイントが半分に消費してしまうと、赤い液体も半分減ります。青い液体が入ったフラスコは、生命力フラスコと同じ方式で、あなたのmanaの量を現わしています。どちらのフラスコも、クリックすると、メッセージスクロールに生命力、あるいはmanaの正確な量が数字で表示されます。

生命力のフラスコには、もうひとつ重要な動きがあります。体が毒に冒されたとき、生命力の液体の色が、赤から緑に変わります。腐った食べ物を食べたとき、毒の武器で攻撃されたとき、毒の薬を飲んだとき、毒を持つ生物に噛まれたときなど、体に毒を受ける危険はたくさんあります。毒は、あなたの生命力を少しずつ奪っていきます。だから、早めの手当が必要になります。解毒剤を飲むのがいちばん早い方法ですが、そのほかにも方法はあります。それはあなた自身で探してください。

周囲を見回す

まず、周囲の状況を調べてみましょう。ビューウィンドウの中でマウスカーソルを動かしてみてください。矢印の形が、場所によって変化するのがわかるはずです。ウィンドウの中央付近では、マウスカーソルは十字形になります。そこから右に動かすと、右向き矢印になり、中央より左に動かすと、左向き矢印になります。

ビューウィンドウの中のマウスの矢印は、あなたのキャラクターが動く方向を現わしています。移動するときは、マウスの左ボタンを押してください。ボタンを押している間、矢印の方向に進みます。

矢印を右向きにして、そのまま上か下へマウスカーソルを動かしてください。矢印がぐるりと丸くなったら、そこで止めます。この矢印は、その場で体の向きを変えるときに使います。左ボタンを押して、そのまま押し続けてみてください。キャラクターはその場を動かずに、体の向きだけを変えます。

体をぐるりと回転させると、ビューウィンドウには、あなたの周囲にあるものが映しだされます。ゲームが始まった場所から、まだ動いていなければ、木の壁に囲まれた部屋が見えるはずです。東側の壁にはドアがあり、南側の壁には暖炉があります。

体を回転させると、ビューウィンドウの下のコンパスもいっしょに回転します。コンパスは、あなたがどの方向を向いているかを示します。先が銀色になっている方向が北です。

移動

さあ、いよいよ歩きまわってみましょう。歩くときには、次の2つのルールがあります。

ルール1

マウスカーソルがビューウィンドウの中にあるとき、マウスの左ボタンを押すと、押している間、マウスカーソルが指し示す方向に移動します。マウスカーソルが右を向いていれば右に、まっすぐ上を向いていたら前に、といった具合です。

ルール2

歩く速さは、ビューウィンドウの中央からどれだけマウスカーソルが離れているかで決まります。マウスカーソルが中央にあるときは十字形になります。このときは左ボタンを押してもキャラクターは動きません。ビューウィンドウの外枠の上近くにマウスカーソルを移動させて左ボタンを押すと、キャラクターは走ります。

前進しているときに右ボタンを押すと、ジャンプします。走っているときにジャンプすると、それだけ遠くへ跳ぶことができます。[J] キーを押してもジャンプできます。また、[SHIFT] [J] を押すと、前方へジャンプします。

走っていて壁にぶつかっても、怪我をすることはありません。しかし、ジャンプあるいは飛行中に壁に激突すると、怪我をすることがあります。

そのほかの行動

部屋のなかを歩きまわれるようになると、そこらに置いてあるアイテムが気になり始めるでしょう。それらの物を扱うときは、コマンドアイコンを使います。コマンドアイコンは、次の6つです。

戦闘 使う 取る
話す 見る オプション

この中からひとつをクリックすると、マウスの右ボタンがその行動のボタンになります。これから説明を続けますが、これらの行動が必要になったときに、詳しい使い方を解説します。オプションアイコンについては、18~19ページを見てください。

上級者用の技

このゲームの操作をよく理解された方なら、コマンドアイコンを使わずに、マウスだけでこれらの行動を行うこともできます。どのアイコンも選択されていない状態では、「クイックモード」と呼ばれるショートカット・コマンドを使うことができます。

今はまだ練習中なので、しばらくはコマンドアイコンを使ってください。ここでは、コマンドアイコンを使うことを前提に説明を進めていきます。でも、この説明が終る前に、あなたはすっかり操作に慣れて、クイックモードが使えるようになっていられるでしょう。クイックモードの説明は、「アイコンを使わずにプレイ」を見てください。

物を見る

部屋の中央に立ち、南西を向いてください。青いピンが見えるはずですよ。「見る」アイコンをクリック(左右どちらのボタンでも可)して、マウスカーソルをピンに合わせ、右クリックしてください(左ボタンを押すとキャラクターは歩き出してしまうので注意)。「見る」モードのときに右ボタンを押すと、そのときマウスカーソルが合っている物を目で調べます。その結果は、メッセージスクロールに表示されます。青いピンを「見る」と、メッセージスクロールには、こう表示されます。「ピンに入った水だ。」

見上げる、見下ろす

足元の敷物を見てみたいと思うこともあるでしょう。しかし、まっすぐ前を向いたままでは、足元はなかなか見えません。こんなときは、ビューウィンドウの左枠の下部をクリックするか、フルキーボードの上の [1] キーを押してください。[1] キーを押すごとに、キャラクターは段々頭を下げていき、これ以上下を向けないというところで止まります。上を向きたいときは、ビューウィンドウの左枠の上部をクリックするか、[3] キーを押してください。段々頭を上げていきます。ビューウィンドウの左枠の中央をクリックするか、[2] キーを押すと、まっすぐ前に頭を戻します。

(このゲームでは、テンキーの数字キーはカーソル移動の機能が割り与えられています。テンキーの [1] [2] [3] キーでは、頭を動かすことはできません)

アイテムによっては、見たり使ったりしたときにビューウィンドウの画像がほかの画像に切り替わることがあります。そのような画像は、マウスのボタンを押している間、表示され、ボタンを放すか、[J] キーを押すと、もとの画像に戻ります。

物を取る

次に、ピンを取って、8つある持ち物スロットのひとつに置いてみましょう。まず、キャラクターパネルが、キャラクターの絵が表示されている側(持ち物パネル)になっていることを確かめてください。文字のパネルになっているときは、パネルの下の鎖をクリックしてください。

持ち物パネルの下に並んでいる8つの丸いくぼみは、持ち物をしまっておく場所「持ち物スロット」です。あなたのキャラクターが持ち歩いているもののうち、手に持ったり体につけたりする必要のないものは、ここにしまっておきます。キャラクターの絵のまわりにあるスロットには、手に持ったり体に装着する物を置きます。武器、盾、指輪、火のついたたいまつなどです。

ピンを取るには、コマンドアイコンの「取る」アイコンをクリックし、マウスカーソルをピンに合わせます。もしピンが見にくいようなら、[1] ボタンを押して少し下を向いてください。右ボタンを押します。押したまま、マウスを動かしてください。今、ピンを手に持っている状態です。マウスカーソルがピンの形になっているはずですよ。マウスを動かすと、そのとおりにピンも動きます。

(マウスのボタンを押したまま、マウスを移動させることを一般的に「ドラッグ」と言います)ピンを、空いてる持ち物スロットに移動して、ボタンを放してください。ピンは持ち物スロットに納まります。

持ち物の使い方

ビンの水を飲みたいときは、ビンをクリックします。ビンが空になり、メッセージウィンドウには、水を飲んだ結果が表示されます。

同じようにして、部屋に落ちている紙のメモを読むことができます。そこには、ロード・ブリティッシュからの伝言が書いてありますが、今は、ひとまず置いておいて、練習を続けましょう。

部屋の北東の隅に置いてある袋を取り、持ち物スロットに置いてください。持ち物スロットに置いた袋をクリックすると、その中身を見ることができます。中に入っているものが、見ただけでは何だかわからないときは、「見る」で調べます。「見る」コマンドアイコンをクリックして、調べたいものにマウスカーソルを合わせて右クリックします。試しに、棒切れのようなものを右クリックしてみてください。メッセージウィンドウには、こう表示されるはずですよ。「少し使ったたいまつだ。」

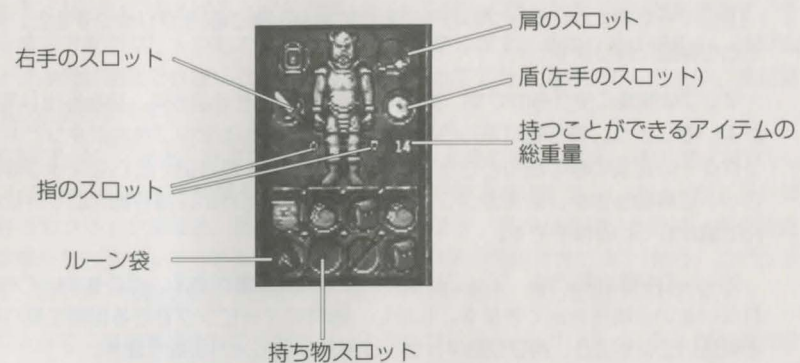
アイテムを「見る」コマンドで調べると、その物の名前だけでなく、性質や状態などもわかることがあります。袋のなかの剣のようなものを右クリックしてみてください。それがダガーであることがわかりますが、同時に、かなり傷んだ状態にあることもわかります。しかし、今手に入る武器はこれだけなので、もしもの時に備えて、これを武器を持つほうの手に持たせておきましょう。あなたのキャラクターが右利きなら、右手が武器の手です。左利きなら左手に持たせます。

(ここで言う右手と左手は、キャラクターにとっての右と左です。あなたから向かって右左ではありません)

袋からダガーを取り出して手に握らせるには、ダガーにマウスカーソルを合わせて右ボタンを押し、ボタンを押したままキャラクターの絵の利き手のとなりにある持ち物スロットの上まで移動(ドラッグ)し、ボタンを放します。スロットにダガーが納まり、キャラクターはそれを手に握ったこととなります。

マウスの左ボタンでは、持ち物を持つことができないようになっています。右ボタンでアイテムの移動、左ボタンでアイテムの使用と区別することで、混乱を防いでいます。

鍵を使う場合は、鍵を左クリックしてください。鍵は元の位置のままマウスカーソルが鍵のコピーになります。これでドアをクリックするとその鍵を使えます。



この袋の中でいちばん重要なアイテムは、四角い羊皮紙です。これを「見る」と、マップ(地図)であることがわかります。あなたが探検を進めると、その道筋が自動的にマップに描き込まれます。マップを左クリックしてください。画面全体にマップが表示されます。

自動マップ

この時点では、マップにはロード・ブリティッシュ城の1階のマップが茶色いインクで描かれているだけです。黄色いピンが、あなたの現在位置を現わしています。マウスカーソルは羽根ペンの形をしています。重要な場所には、いくつか説明書きがあります。あなたも、ここにメモを書き込むことができます。

今後のために、出発地点がわかるようにしておきましょう。あなたの現在位置の近くに羽根ペンを移動させ、マウスのボタンを押してください(左右どちらのボタンでも可)。羽根ペンが立って、文字を書く態勢になります。キーボードから好きな言葉をタイプすると、それが直接マップ上に書き込まれます。試しに「START」と書いてみてください。書き終わったら、マウスのボタンを押します(または **ESC** あるいは **⌘** キー)。羽根ペンは普通のマウスカーソルの状態に戻ります。マップ画面では **カタ** (**カタ**) キーでカタカナも入力出来ませんが、ローマ字入力やひらがなの入力は出来ません。

書き込んだメモを消したいときは、インク消しアイコンをクリックしてください。マウスカーソルがインク消しの形に変わるので、消したい場所に移動させて左クリックします。これでメモは消えてなくなります。

ほかの階のマップを見たいときは、マップの右側にある折り返し部分をクリックしてください。上の角の折り返しをクリックするとレベルの浅い階、下の折り返しはレベルの深い階です。まだどこにも足を運んでいないので、1階以外のマップは白紙のままです。

[ESC] キーを押すか、マップの右下にある[Close](閉じる)をクリックすると、マップが閉じて、もとの画面に戻ります。

マップは頻繁に使うものです。すぐに見ることができるように、袋から出して置いておくほうがよいでしょう。持ち物パネルの袋内のスロットにあるマップを右ボタンでドラッグし、キャラクターの足元の袋の絵のところボタンを離してください。これでマップは袋から持ち物スロットに移動します。袋を左クリックして閉じてください。持ち物スロットに袋とマップが並んで置かれているはずですよ。

ゲームの中盤以降では、マップからあなたの現在位置が消え、どこを歩いてもマップが記録されないという場所も出てきます。しかし、通常にマッピングできる世界に戻れば、またあなたの黄色いピンも戻り、再び自動マッピング機能が働くようになります。

(持ち物スロットがいっぱいのときは、袋から持ち物スロットにアイテムを出すことはできません。その前に、持ち物スロットを空けておく必要があります)

これで、マップを見たいときは、クリックをするだけですぐに見られるようになりました。

物を捨てる

アイテムを拾って使うところまで、できました。では、いらぬ物を捨てるにはどうしたらよいでしょう？ 水を飲んでしまっただけで空になったビンなんか、持っていても仕方ありません。

ビンを床に置きましょう。持ち物スロットの空きビンに右ボタンで取り、ボタンを押したままビューウィンドウの下3分の1のあたりへ移動させ、ボタンを放してください。

ビンを投げることもできます。ビューウィンドウの上3分の2のあたりでボタンを放してください。ただし、目の前に壁などの障害物があった場合は、ビンはそのまま足もとに置かれます。

壁や家具などが近すぎるときは、物を置くことはできません。壁やドアに近づきすぎて物を置くことができないときは、少し下がってみてください。

何かを着る

あなたの部屋には、あなたの足に合わせてしつらえたブーツもあります。

服や靴や防具などを身につけたいときは、「取る」ボタンをクリック(左右どちらでも可)し、アイテムを右ボタンで拾い、キャラクターの絵の、それを装着する体の部分までドラッグしてボタンを放します。キャラクターを取り囲むスロットには、おもに手に持ったり体で支えたりする物を置きますが、服や靴のように身につけるものは、キャラクターの頭、体、手、脚、足に、それぞれ置くことができます。「取る」アイコンをクリックして、ブーツをキャラクターの足までドラッグし、ボタンを放してください。キャラクターはブーツをはきます。

ドアを開ける

東を向くまで体を回転させてください(コンパスの銀色の針が9時の方角を指したら、あなたは東に向いています)。「使う」アイコンをクリックし、東側の壁にあるドアの前まで進み、ドアを右クリックしてください。遠すぎるとダメです。十分に近づいていれば、ドアが開きます。その場でもう一度ドアを右クリックしてください。ドアが閉じます。あまり近すぎても、体が邪魔になってドアを開け閉めできないことがあります。あわてて外に出ないでください。まだ部屋の中ですることがあります。

北側の壁に近づいて、「見る」アイコンをクリックし、北側の壁を右クリックしてください。メッセージスクロールには、それが木の板壁であることが表示されます。しかし、ちょうど壁の中央あたりを右クリックすると、隠しドアが見つかります。見つからないときは、中央付近のいろいろな場所を右クリックしてみてください。隠しドアが発見できたら、「使う」コマンドをクリックし、隠しドアを右クリックしてください。ドアが開き、隠し部屋が現われます！

隠し部屋に入って、なかを見回してください。ここには、ロード・プリティッシュがあなたのために用意しておいてくれた探検用の道具がいろいろ揃っています。なかでも大切なのは、ニスタルがあなたのために作ってくれたルーン袋です。前回、アビスを冒険した方なら、すぐにわかるでしょう。使えそうなものを拾って、持ち物スロットや袋の中にしまってください。すべてが欲しいと思うかもしれませんが、もちろん、それはあなたの自由です。

武器を選ぶ

さてここで、あなたは決断を下さなければなりません。このまま手にダガーを握っていくか、それとも、この部屋にある別の武器に持ちかえるか。この決断を下すには、あなたは自分の技能を調べておく必要があります。持ち物パネルの下の鎖をクリックしてください。あなたの体の状態や能力を数字で表わす情報パネルに入れ代わります。


このパネルには、あなたのキャラクターに関する情報がぎっしり書かれていますが、今は、下半分の技能リストだけ見てください。リストの下にある矢印をクリックすると、リストがスクロールします。

剣、メイス、斧、素手、飛び道具の5つの武器の技能を見てください。当然、自分が得意とする武器を持つのがいちばんですから、そのなかで、もっとも技能の数値が高い武器を持つのが賢明です。素手の技能がいちばん高い場合は、何も武器を持たずに強い敵と戦うこともできます。

では、情報パネルの下の鎖をクリックして、持ち物パネルに戻しましょう。いちばんよいと思われる武器を、利き手に持たせてください。

まとまったアイテムの扱い方

隠し部屋のバックパックをまだ取っていない方は、それを持ち物スロットに入れてください。バックパックの中を見ると、いろいろなアイテムにまじって、たいまつが入っています。たいまつの中には、小さな白い数字が書かれています。

このたいまつを取ろうとすると、いつもと違う反応が現われます。ひとつの場所に、いくつかのたいまつが、まとまって入っていたのです。「取る」アイコンをクリックして、たいまつをドラッグしてみてください。たいまつは動かさず、かわりに、メッセージスクロールにいくつ動かすかを尋ねるメッセージが出ます。ひとつだけ動かしたいときは、たいまつを左クリック。全部動かしたいときは、右クリックしてください。いくつか指定したい場合は、キーボードから数字をタイプして、 キーを押してください。これで、指定した数のたいまつを、ほかのアイテムと同じようにドラッグできます。

同じ種類のアイテムは、ひとつの持ち物スロットのなかにまとめて置かれます。たとえば、5つのたいまつがあったとすると、ひとつのスロットにたいまつが入り、その上に小さく5という数字がつきます。同じアイテムでも、少し違っている場合などは、ひとつのスロットに入らないことがあります。たとえば、「少し使ったロウソク」と「半分使ったロウソク」は、同じスロットには入りません。

さらに探索は続く

隠し部屋には、まだまだ面白いものがあります。灰色をしたルーン袋がそのひとつです。その近くには、茶色と金色のまじった石のようなものが散乱しています。これは、魔法に欠かせない道具のルーンストーンです。ルーンストーンは残らず拾っておいてください。

魔法のアイテムは非常に重要です。ルーン袋を持っていないと、魔法を使うことはできません。また、呪文はルーンストーンを組み合わせて作るので、必要なルーンストーンが揃っていないと、呪文を使うことができません。ルーンストーンを拾ったら、ルーン袋にドラッグしてください。ルーンストーンはルーン袋の中に入ります。この方法は、すべてのアイテムに使えます。持ち物スロットにある袋などの入れ物にアイテムをドラッグすると、アイテムはその中に格納されます。

魔法

ルーン袋と、いくつかルーンストーンがあれば、魔法使いでなくても呪文を使うことができます。呪文が成功するかどうかは、あなたのマナの量と「呪術」の技能によります。

呪文の準備

呪文には準備が必要です。先々のことを考えて、「光」の呪文のように日常的に役立つようなものや、「魔法の矢」のように戦闘のときに役に立ちそうな呪文を用意してみましょう。どちらも、これからしょっちゅうお世話になる呪文です。

まず、ルーン袋を開きます。持ち物パネルのルーン袋を左クリックすると、持ち物パネルがルーンパネルと入れ代わります。ルーンパネルには、ルーン袋に入れたルーンがアルファベット順に並んでいます。まだ手に入れていないルーンストーンの場合は空欄になっています。

コンパスの右側の石の棚を見てください。これはルーン棚です。ここに、準備した呪文のルーンストーンが並びます。ルーンパネルのルーンストーンをどれか左クリックしてみてください。クリックしたルーンが棚に現われます。呪文に必要なルーンストーンが順番どおりすべてルーン棚に並べば、準備完了です。

コンパスの左側には、継続型呪文を唱えたとき、それが利いている間、その呪文のマークが表示されます。

必要なルーンストーン

隠し部屋にあるルーンストーンは、BetとInとJuxとOrtとSanct(B、I、J、O、S)です。30~32ページの呪文リストを見ると、これだけのルーンストーンで使える呪文があります。「武勇」(B-O-I)と「魔法の矢」(O-J)です。

呪文を使う

呪文に必要なものは、ルーン棚に正しく並べたルーンストーンです。ルーン袋が開いているか閉じているかは、このときは関係ありません。必要なだけのマナがあり、正しいルーンストーンが正しい順番で並んでいれば、呪文は効果を発揮するはずですが、しかし、あなたのキャラクターの「呪術」技能の高さや、呪文のサークルによっては、失敗することもあります。呪術の技能が高ければ、それだけ成功の確率も高くなります。反対に、呪術の技能が低いキャラクターは、普通に呪文が使えるようになるまで、何度も練習する必要があります。呪文が失敗しても、とくにキャラクターが損をするようなことはありません。ただし、稀なことですが、呪文が暴発することがあり、キャラクターはダメージを受けます。

ルーン棚に置くルーンストーンを間違えたり、べつの呪文に切り換えたいときは、ルーンパネルの下部にあるマークをクリックしてください。ルーン棚のルーンストーンがルーン袋に戻ります。正しくルーンストーンを並べ終わったあと、すぐに気が変わったときなども、このマークをクリックすれば、いつでもルーン棚はクリアされます。

呪文が成功すると、それに使用された分だけ、マナのフラスコの青い液体が減ります。

戦 闘

秘密の部屋の中央に立ち、北の壁のほうを向いてください。北の壁にドアがあり、その左に電気のスイッチのようなレバーがあります。「使う」アイコンをクリックして、レバーを右クリックしてください。レバーが動いてロード・プリティッシュ御用達の技術者自慢のメカが作動し、ドアが開きます。

今開いた北側のドアを通して通路に出てください。少々暗いはずですが、さっき拾ったたいまつを使ってみるいい機会です。

持ち物の中から必要な物を取り出す方法は、もうわかっていますね？ では、たいまつを1本取り出して、持ち物パネルの右肩の脇にあるスロットに置いてください。では点火しましょう。「使う」アイコンをクリックして、たいまつを右クリックします。ビューウィンドウが明るくなったはずですが、火を消したいときは、火のついたたいまつを「使う」で右クリックします。もっと簡単な方法があります。たいまつやランタンは、左クリックで、袋の中に入っているものでも、自動的に点火し、利き手側の肩のスロットに移動します。ただし、肩のスロットがふさがっている場合はダメです。

ああ、これでよく見える。では、あわてて足元を見てください！ 巨大なネズミがいます。おそらく、城の地下の下水道から迷い込んできたのでしょう。「見る」と、ネズミは「落ち着かない」状態です。あなたにびっくりして警戒していますが、あなたに襲いかかるほどパニックにはなっていません。城にはネズミが嫌いな人が大勢います。このまま放っておけば、病原菌をばらまかれるし、ちょうどいい機会なので、このネズミを相手に、ウルティマ・アンダーワールドⅡの戦闘というものを体験しておきましょう。

まずは、自分にいちばん合った武器を利き手に持ってください。状態のいい武器であること、そして、それが自分の武器の技能をもっとも有効に活かせるものであることが大切です。準備ができたなら「戦闘」アイコンをクリックしてください。あなたのキャラクターは武器を構えます。ビューウィンドウに、あなたが突き出した武器の先端が見えるはずですが。

持ち物パネルでは武器を持っているのに、画面に武器が現われず、手の拳だけが見えるようでしたら、武器を間違ったところに持たせています。使用する武器は、かならずキャラクターの利き手のとなりのスロットに置いてください。右利きキャラクターなら、向かって左側の手のところにあるスロットです。

攻撃

マウスカーソルを相手に合わせてマウスの右ボタンを押し、そのまま押し続けます。ボタンを押している間、あなたの武器はぐっと後ろに引かれ、力を溜めます。ボタンを放すと、一撃を加えます。狙いは、右ボタンを押したときにマウスカーソルが合っていた場所に合われます。ボタンを放したときにマウスカーソルが合っている場所ではありません。

右ボタンを押すと、コンパスの中央にあるパワージェムの色が変化し、やがて緑色に輝きます。できるだけ、そうなるまで右ボタンを押しててください。武器を後ろに引かないうちにボタンを放すと、攻撃は中止されてしまいます。

攻撃を繰り返すうちに、狙う場所によって、攻撃方法が変化することに気付かれるでしょう。ビューウィンドウの上の方を狙うと、上段から振り降ろし。中央あたりを狙うと、横になぎ払い。下の方を狙うと、突き。といった具合になっています。相手によって、有効な攻撃方法が違います。ネズミの場合は、横になぎ払うか、突くほうがよいようです。または、頭をぐっと下げて上段から振り下ろすこともできます。ネズミは背が低いので、低めを狙わないと命中しません。

ネズミが脇へ避けたら、普段の移動方法と同じように左ボタンを使って体の向きを調整しながら、つねにネズミを視野の中央に置くようにします。移動と攻撃は同時に行えます。下を向くときは **1** キーです。

ダメージを与える(あるいは受ける)

攻撃が命中すると、敵の体から血が飛び散るのでわかります。飛び散る血の量が多いほど、大きいダメージを与えたこととなります。相手によっては、血の流れていないものもあるので、かならず血が出るとは限りませんが、少なくともネズミは血を流します。致命傷を与えた場合は、すぐにわかるはずですが、あなたがラッキーなら、あるいは「攻撃」の技能が高く、使っている武器の技能も高い場合は、一発でネズミを倒してしまうかもしれません。ネズミは死ぬとその場に崩れ落ち、血の跡を残して消えてしまいます。

ネズミからダメージを受けたときは、ビューウィンドウがぐらりと揺れるのでわかります。そして、その衝撃で、少し後退させられます。強烈なダメージを食ったときは、ビューウィンドウ全体が、一瞬、赤くなります。戦闘中は、つねに赤いフラスコに注意してください。もし、赤い液体が底をつきかけていたら、走って逃げましょう。

ネズミを倒したら、すぐに情報パネルをチェックしてください。「EXP (経験値)」が少し上がっているはずですが。経験が高くなれば、技能や能力が向上します。

(ただし、自動的に技能が高まるわけではありません。詳しくは、21ページの「技能の向上」を見てください)

戦利品を集める

敵と戦って勝利すると、武器や防具やそのほかの道具など、相手の所持品が地面に残ります。それはすべて、あなたに受け取る権利があります。しかし、このネズミは何も持っていませんでした。ただのネズミですから。

死んでしまったら……

ロード・プリティッシュ城の中で死んでしまった場合は、前にセーブしたところから始めるか、新しいキャラクターを作って出直してください。ただし、城以外の別の次元の世界で死んだ場合は、その世界への入り口に近い場所に送り返されて目覚めます。

会 話

戦闘のあとは、平和的なコミュニケーションに挑戦してみましょう。あなたの寝室(最初の部屋)に戻ってください。東側の壁のドアを開けて、通路に出たら右を向いて、そのままT字路に突き当たるまで歩きます。そこで左に曲がり、少し歩くと、豪華なロード・ブリティッシュの王座の間に出ます。そこには、城に閉じ込められた仲間たちが集まっています。ここで左に曲がり、中央の通路を下って行ってください。まっすぐ行くと、ロード・ブリティッシュが立っています。彼に近づくと、彼はあなたと、まわりの人たちに向かってスピーチを開始します。ロード・ブリティッシュに近づく前に、そこに集まっている人たちと会話することもできます。「話す」アイコンをクリックして、話したい相手を右クリックしてください。しかし、今はとにかく、ロード・ブリティッシュの話聞くのが先決です。

会話画面

会話モードに入ると、画面の中央に大きな会話スクロールが現われます。会話スクロールの下には、あなた用のメッセージスクロールがあります。画面の左上に出ている顔は、今話している相手の顔です。今は、ロード・ブリティッシュの顔が出ているはずですが。ロード・ブリティッシュの顔右となりは、彼の物々交換用のエリアです。その下には、相手の名前が表示されています。相手の物々交換用エリアの右があなたの物々交換用のエリア、そしてその右があなたの顔です。

返事を選ぶ

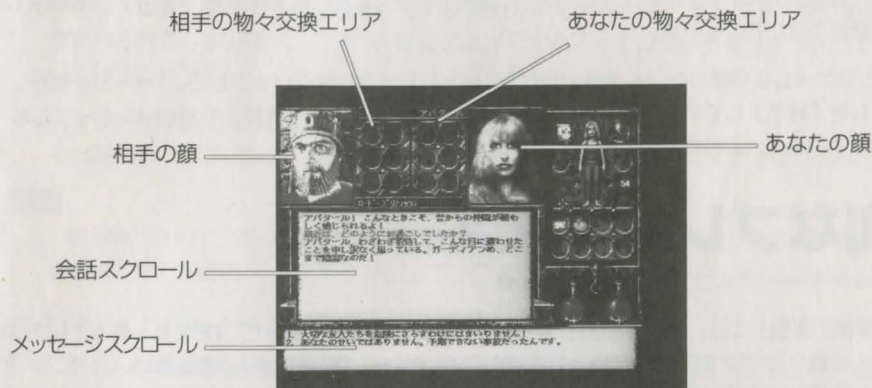
まず最初に、ロード・ブリティッシュはあなたに向かって「さあ始めるか」と尋ねます。彼の台詞は、会話スクロールに濃い茶色の文字で表示されます。その下のメッセージスクロールには、次の2種類の返事が現われます。

- 1 お願いします。
- 2 ちょっと待ってください。先にやっておきたいことがあるんです。

これは、ロード・ブリティッシュの問いに対するあなたの答です。どちらを選ぶかで、ロード・ブリティッシュのあなたに対する印象が変わります。相手によっては、あなたの言葉ひとつで親しくなったり、怒ったり、襲いかかってくることもあります。そしてもちろん、その次に相手が何と言うかも、あなたの返事で変わります。返事をするときは、言いたい返事の番号をタイプするか、返事そのものをクリックしてください。

返事を選ぶと、会話スクロールのロード・ブリティッシュの言葉の下に、明るい茶色の文字でそれが表示され、続いてその下に、あなたの答に対するロード・ブリティッシュの言葉が表示されます。いつもと違ってロード・ブリティッシュは、つっけんどんな感じですが。重大な危機の中にあり、城の全員の命の責任を負う立場としては、当然でしょう。彼の言葉の最後に[MORE]と出たら、まだ続きがあるという印です。マウスのボタンを押すか、どれかキーを押すと先へ進みます。

ロード・ブリティッシュの話はしばらく続きます。彼はブリタニア市民を団結させて、この危機を乗り越えるという重大な責任を負っているのです。その話は大変に重要です。よく耳を傾けましょう。彼はとても賢い人間です。



冒険はさらに続く

以上の説明で、ゲームを開始するための十分な準備が整ったはずですが。しかし、これから先にも、詳しい説明が必要になることもあるでしょう。そんなときは、この次に説明する「便利なプレイのコツ」を見てください。

それまで、城の中の探索を続けてください。地下の下水道も、ぜひ覗いてみる必要があります。城の中の人々は、彼らにできる範囲であなたに協力してくれますが、みんな、あなたが何とかしてくれるものと決め込んでいます。ブリタニアの聖者アバタールであるあなたは、非常に徳の高い、知恵と勇気の権化なのです。あなたがこの城のこの事件に巻き込まれたのも、避けられない運命だったのです。あなたの双肩には、ブリタニアの運命が、ズッシリとのしかかっています。

ゲームでは、できるだけ多くの人と、たくさん会話を交わしてください。あなたに特別な技能を与えてくれる人もいます。この危機に関する情報やアイデアを持っている人もいます。とくに、ニスタルとネルソンはブリタニアでも最高の頭脳を持つ学者です。彼らは、あなたに最適なアドバイスを与えてくれます。

ロード・プリティッシュ城の地下の下水道は、非常に危険な場所です。数千年も前に作られたもので、そこでは悪性の怪物たちが、てぐすねを引いてあなたを待っています。下水道には、初心者にはとうてい太刀打ちできない危険も数々あります。そんな手強い部分は、後回しにしてしまうのが一番です。ひとつのレベルを完全にクリアしてから次というやり方では、なかなか先へ進めません。それより、行けるところまで行って、早いところ、ガーディアン呪文の弱点を見つけだすことです。

ここでゲームを中断したいときは、「オプション」アイコンをクリックして、「セーブ」を行い、ゲームを「終了」してください。詳しいセーブ方法は、19ページを見てください。セーブしないで終了すると、これまでの苦労は消えてなくなります。

便利なプレイのコツ

クイックモード(アイコンを使わずにプレイ)

「探検の実習」では、物を取ったり人と話すときは、コマンドアイコンをクリックして目的の物や人を右クリックする方法を使ってきましたが、ゲーム中のほとんどの作業は、コマンドアイコンを使わなくても行えるようになってきました。少し慣れが必要ですが、ゲームはずっと早く軽快に操作できるようになります。コマンドアイコンがひとつも選択されていない状態のときに、この方法が使えます。この状態を「クイックモード」と言います。クイックモードにするには、選択されて明るく光っているアイコンをクリックしてください。クイックモードでの操作方法は次のとおりです。

見る

ビューウィンドウや持ち物パネルの人や物を「見る」ときは、見たい物を右クリックします。クイックモードでは、その名前が表示されますが、それ以上詳しい説明を見ることはできません。詳しく知りたいときは、コマンドアイコンを使ってください。

取る

ビューウィンドウの中の物を取るときは、取りたい物にマウスカーソルを合わせ、右ボタンを押して、そのままマウスを移動してください。それが取ることでできる物なら、マウスカーソルがその物に変わりますので、投げる、置く、持ち物スロットに入れる、などが行えます。取ることができない物だった場合は、「使う」に切り替わって、マウスカーソルはその物を使おうとします。クイックモードでは、マウスカーソルはつねに矢印です。細かい物を取りたい場合は、マウスカーソルが十字型になるコマンドアイコンを使ったほうがやりやすいかもしれません。

話す

人や生き物にマウスカーソルを合わせて右ボタンを押し、ドラッグします。それが話のできる相手なら、会話スクリーンが現われます。相手が返事をしてくれないときは、そのようにメッセージが現われます。続けてしつこく話しかけても、構いません。

使う

持ち物パネルにあるアイテムを使うときは、それを左クリックします。ビューウィンドウの中にあるアイテムの場合は、右ボタンを押してドラッグしてください。使用できるものなら、「使う」アイコンをクリックしたときと同様に、使います。ただし、クイックモードでは、右ドラッグは「取る」を優先させるため、それが取ることでできるアイテムなら、使う前に「取る」が実行されてしまいます。つまり、取ることでできるアイテムは、クイックモードでは使えないということです。

スイッチを押す、レバーを引く、ドアを開ける。

その対象物の上でマウスボタンを押し、押したままマウスを動かしてください(ドラッグ)

戦闘

持ち物パネルで、キャラクターが利き手に持っている武器を左クリックすると、戦闘モードの切り換えができます。


オプションアイコン

ゲーム中に必要な行動のほとんどはクイックモードで事足りますが、ゲームのセーブ、セーブしたゲームの読み込み、効果音や音楽の切り換え、グラフィック解像度の切り換え、ゲームの終了といった、プログラムに関するオプションは、オプションアイコンを使って行います(操作カードに、これらのオプションをキーボードから呼び出すキー操作のリストがあります)。

オプションの中のコマンドをクリックすると、キャラクターパネルのところにも別のパネルが現われます。それぞれのオプションごとに、簡単な説明とメニューが表示されるので、目的のメニューをクリックしてください(左右どちらのボタンでも可)。

Save(セーブ)

オプションアイコンをクリックし、「Save」をクリック(左右どちらでも可)すると、1から4までのメニューが現われます。この4つのどこかに、ゲームをセーブします。つまり、あなたはゲームの途中に4つまで、「しおり」を挟むことができます。そして、いつでもその4つのいずれかからゲームを再開することができます。メッセージスクロールには、4つのセーブした場所に関するコメントが表示されます。まだひとつも使っていない場合は、「未使用または名前なし」と表示されます。

使われていない番号のボックスか、または、新しく置き換えても構わないボックスををクリックしてください。クリックすると、コメントを書くように指示が出ます。どんな場面でセーブしたか、あとで見てわかるようにコメントを添えてください。書いたらマウスのボタンをクリックするか、 キーを押してください。これでセーブ作業は完了です。

Restore(ロード)

あなたのキャラクターが死んでしまったり、何か重大な間違いを冒してしまったときは、その少し前に時間を戻してゲームをやり直してください。前にセーブしたゲームを読み込むことで、時間を戻すことができます。

オプションアイコンをクリックし、「Restore」をクリックします。そして、セーブゲームのリストから、読み込みたいゲームの番号をクリックします。メッセージスクロールに読み込み完了のメッセージが出たら、マウスのボタンをクリックしてください。読み込んだ場所からゲームが再開されます。

セーブしたゲームがあるときは、ゲームプログラムがスタートしてすぐ、メインメニューの「Journey Onward」を選択すると、セーブしたゲームのメニューが現われます。そこから、始めたい場所のメッセージを選択してください。

Music (音楽)

音楽の有無を切り換えます。「On」で有り、「Off」で無しになります。内蔵FM音源や音源ボード等が無い場合は、関係ありません。

Sound (効果音)

効果音の有無を切り換えます。「On」で有り、「Off」で無しになります。内蔵PCM音源や音源ボード等が無い場合は、関係ありません。

Detail (解像度)

ゲームの画面の解像度は、ゲームのスピードに影響します。キャラクターの動きがあまりにも遅く感じられるようなら、オプションアイコンをクリックし、「Detail」ボックスをクリックしてください。最初は、「Very High」(最高)になっています。「High」(高い)、「Medium」(中くらい)、「Low」(低い)と切り換えることで、ゲームのスピードを高めることができます。画質は落ちますが、キャラクターの動きは速くスムーズになります。スピードと画質の妥協点をご自分で選んでください。初めて行く地域は「Very High」にして、もうお馴染みの所は「Low」にするという手もあります。

Return (ゲームに戻る)

オプションアイコンをクリックすると、その場でゲームは停止します。戦闘中でもなんでも、キャラクターの動きが止まり、時間が停止します。何もしないでそのまま、ゲームを再開したいときは、「Return」をクリックしてください。

Quit (ゲーム終了)

「Quit」をクリックすると「Are You Sure ?」と表示されるのでその下の「Yes」を押すとプログラムを終了させます。「No」を押すとゲームに戻ります。終了する前に、セーブしたかどうかを確認してください。セーブしないで終了させると、最後にセーブした時点から今までの苦労は、すべて消えてしまいます。

あなたのキャラクター

ビューウィンドウの右側にあるキャラクターパネルには、普段はあなたのキャラクターの絵と、それを取り囲む丸い印が表示されています(持ち物パネル)。

持ち物の重量

持ち物パネルの右側中央に数字が出ています。あなたのキャラクターが、あとどれだけの重さの荷物を持てるかを表わす数字です。単位は「ストーン」です。物を拾ったりすると、この数字が変化して、何かを持ったことがわかります。

荷物が重ければ、それだけあなたのキャラクターの動きは遅くなり、泳げる時間も短くなります。また、氷を踏み抜くことも多くなります。

重さを表わす数字が0になると、もうそれ以上、物を持つことができません。いらぬ物を捨ててください。

情報パネル

キャラクターパネルの下に垂れている鎖をクリックすると、持ち物パネルが、情報パネルと入れ代わります。もう一度鎖をクリックすると、またもとに戻ります。情報パネルには、あなたのキャラクターの、名前、クラス、レベルなど、キャラクター創造のときに見てきた能力に関するデータのリストが表示されています。

より強い有能なキャラクターになるためには、「EXP (経験値)」を積む必要があります。より優れた戦闘能力や魔法の力を身につけることは、新しい世界を冒険することの次に重要な仕事です。最初、経験のポイントはほとんどありませんが、悪い怪物を退治したり、大きな仕事を成し遂げたりすることで、増えていきます。ただし、いくら経験ポイントが高くなっても、強さ、器用さ、知性の3つの基本能力の値は変わりません。

あと2つ、とても重要な項目があります。「VIT (生命力)」と「MANA (マナ)」です。生命力は、あなたの健康の度合を表わし、マナは呪文に使うエネルギーの量を表わします。ここに表示されている数値は、赤い液体の入った生命力のフラスコと、青い液体の入ったマナのフラスコをそれぞれクリックしたときにメッセージスクロールに表示されるものと同じです。

生命力もマナも、2種類の数字を1組にして表わされます。たとえば、あなたの生命力が「34/34」となっていたとしましょう。これは、あなたの基本の生命力が34ポイントであり、現在、そのうち34ポイントの力で生きているという意味です。つまり、完全に健康ということです。生命力もマナも、ゲームを進めるうちに増えていきます。現在34ポイントの基本の生命力も、いずれは44ポイントか、それ以上になるでしょう。そうなったときは、44/44が完璧の状態です。もし、34/44となっていたら、10ポイント分の生命力を失っていることを意味します。

能力

情報パネルには、STR(強さ)、DEX(器用さ)、INT(知性)の3つの基本能力の数値が表示されます。どのプレイヤーキャラクターも、この3つの能力の値は30ポイントが最高で、最低は12ポイントです。

キャラクターのクラス(職業)によって、基本能力の比率が違います。たとえば、ファイターなら、強さが高く、器用さが中くらいで、知性が低いといった具合です。さらに、クラスによって、得意不得意があります。クラスと技能をいろいろ組み合わせ、いろいろなキャラクターを試してみるのがよいでしょう。

技能

どのクラスにも、最初から備わっている技能と、キャラクター創造のときに自分で選べるオプション技能があります。ただし、どんなオプション技能が選べるかは、クラスによって異なります。各技能の最高値は30です。

キャラクターを成長させる

キャラクターは、ゲームの最初に作ったままで終わるわけではありません。ゲームが進むにつれ、キャラクターも成長していきます。成長のもとになるのは、経験です。新しい世界を探検して、悪い怪物を退治して、重大な仕事を成し遂げることによって、EXP(経験値)が蓄積されていきます。ただし、友人を裏切るなど、あまりアバタールとしてふさわしくない行動をとると、経験ポイントが減る場合があります。

レベルアップ

キャラクターの成長がもっともハッキリ見てとれるのは、レベルです。ゲームの最初では、誰もがレベル1です。経験を積んでいくと、すぐにレベル2になり、それからどんどんレベルアップしていきます。最高はレベル15です。

レベルが高いほど、あなたは攻撃に対して強くなり(生命力の上限が上がるからです)、より強力な呪文を扱えるようになります。レベルは、経験ポイントがある特定の量に達したとき、自動的に上がります。レベルアップすると、メッセージスクロールでそれが知らされます。

技能を磨く

個々の技能を磨いて能力を高めることもできます。技能は、自分で学び訓練して磨くものです。そのためには、磨きたい技能に長けた人を探して、トレーニングをつけてもらいます。いくつもの技能を教えることのできる人もいれば、単一の技能だけを専門にしている人もいます。

ただし、そういった先生に教えを乞えば、かならず技能が高まるというわけではありません。より高い技能を身につけるには、それなりの資格が必要です。それは、「技能ポイント」です。レベルがあがるごとに、あなたには技能ポイントが与えられます。普通はレベルがひとつ上がるごとに1ポイントですが、何ポイントか与えられることもあります。技能ポイントは、情報パネルの技能欄の一番上に表示されます。技能ポイントを手に入れたら、それをどう有効に使うべきかを考えてください。今、どの技能が必要とされているか、また、その技能を高めてくれる先生はどこにいるのか。それが問題です。技能ポイント1つで、ひとつの技能を通常1ポイントあげることができます。よく考えて使ってください。

移動

ジャンプ

普通に歩いていて乗り越えられる高さは、約60センチが限界です。それ以上高いもの越えたり、上に乗るには、ジャンプするか空を飛ばすしかありません。

左ボタンを押しながら右クリックすると、あなたのキャラクターはジャンプします。同時に左右のボタンを押すと、その場で垂直跳びをします。大きな地面の割れ目を飛び越えたり、高いところに飛び乗りたいときは、助走をつけてください。矢印マウスカーソルをビューウィンドウのいちばん上に合わせ、左ボタンを押してください。スピードが乗り、踏み切り地点にさしかかったら右クリックします。どれだけ遠くへ跳べるかは、右クリックした時点で、どれだけスピードが出ているかによります。

キーボードを使うと、便利なジャンプができます。[J]で垂直跳び、[SHIFT][J]で、その場から前方にジャンプします。

危険防止のため、落ちると怪我をしそうな高い段差の縁では、ゆっくり歩いている場合や後方に移動している場合は、自動的に止まるようになっています。そのため、そこを飛び越えたい場合は、走ってジャンプする必要があります。

戦闘中はマウスの右ボタンでジャンプすることはできません。キーボードの[J]または[SHIFT][J]を使ってください。

泳ぐ

水の中に入ると、あなたのキャラクターは自動的に泳ぎ始めます。水泳の場合も、操作は歩くときと同じです。ただし、泳いでいる間は、ジャンプと戦闘はできません。よじ登れる程度の低い岸につくと、自動的にまた歩き始めます。

どのキャラクターも泳げますが、泳いでいられる時間は異なります。キャラクターの水泳の技能と、持っている荷物の重量によって、その時間は決められます。泳ぎ疲れて体が沈みかけると、目の前の水面が上がり、ときどき画面が水色になります。そして、生命力が次第に低下し、0になると溺れ死んでしまいます。

水や溶岩の中にアイテムを置くとほとんどの物は沈んでしまいます。沈んだアイテムは、もう二度と取り戻すことはできません。

飛ぶ

歩く、走る、ジャンプする、泳ぐ、のほかに、あなたのキャラクターは、「空中浮遊」か「飛行」の呪文を使って空を飛ぶこともできます。また、それと同じ効力のある魔法の巻き物を使用すれば、誰でも簡単に飛べます。飛行中はビューウィンドウの中のマウスカーソルのある方向へ移動します。または、キーボードの方向キーを使って移動します。上下方向には、[E]キーで上昇、[Q]キーで下降です。

溶岩と移動

地下深い場所には、溶岩が流れている場所に出くわすことがあります。溶岩の川を渡る時は、できるだけ飛び越えるほうがよいでしょう。溶岩の上を直接歩くと、熱さのために、あなたの生命力がどんどん奪われてしまいます。

持ち物

指のロット

持ち物パネルのキャラクターの手の近くに、小さなロットがひとつずつあります。これは指輪用のロットです。魔法の指輪などは、ここに置いて始めて効果を発揮します。

上部の4つのロット

キャラクターの上半身を取り巻く4つのロットのうち、利き手のとなりにあるものは、武器専用のロットです。そして、反対側の手のロットは、盾用です。その上にある2つの肩のロットは、武器と盾を持っているときに、たいまつやその他のアイテムを捧げ持つことができる便利な場所です。

下の持ち物ロットにあるたいまつを左クリックすると、たいまつは自動的に点火されて肩のロットに移動します。

アイテムの変化

種類の違うアイテムは、原則的に同じロットに置くことはできませんが、なかには、ひとつのロットに置くことで、別のものになるアイテムもあります。たとえば、トウモロコシを火のついたたいまつの上でドラッグすると、ポップコーンができます。

入れ物

袋やカバンは、なるべく手に入れておきましょう。アイテムの整理にとっても便利だからです。ごく標準的な冒険家は、食べ物用、物々交換用、照明器具用というふうに、6つ以上の袋やカバンを活用しています。もちろん、ルーン袋もそのひとつです。また、キーホルダーのように、特定の種類のアイテムだけをまとめておけるものもあります。袋の中に袋をしまうこともできます。アイテムを入れ物から取り出して持ち物ロットに置きたいときは、口の開いた入れ物の絵にアイテムをドラッグしてください。ただし、ルーン袋の中のルーンストーンを取り出すことはできませんので、余っているルーンストーンを、取り引きに使いたい場合などには、ほかの入れ物に入れておいてください。

戦闘

攻撃の方法

攻撃の際には、かならず、どこを狙って、どういう攻撃を、どれほどの強さで加えるかという、3つの決断をしなければなりません。

狙い

狙う相手の部分にマウスカーソルを合わせます。正確に狙う必要はありません。ごく適当で十分です。

攻撃パターン

素手の攻撃では、拳骨で殴るという1パターンしかありません。また、弓、クロスボウ、スリングなどの飛び道具も、撃つという1パターンだけです。しかし、そのほかの武器を使った攻撃では、それぞれ3種類の攻撃パターンがあります。相手を狙ってマウスの右ボタンを押したときのマウスカーソルの位置で、どの方法で攻撃するかが決まります。

ビューウィンドウの上3分の1にマウスカーソルを置いて右ボタンを押すと、上段から武器を振り下ろします。中央の3分の1あたりで右ボタンを押すと、武器を横になぎ払います。下3分の1の場合は「突き」を行います。どの攻撃パターンがもっとも有効かは、武器によって違います。また、相手の性質によって変わることもあります。

攻撃の強さ

ビューウィンドウの下のコンパスに埋めこまれたパワージェムで、攻撃の強さを見ることができます。狙いを定めて右ボタンを押すと、ジェムは暗い緑色に変わります。この時点で右ボタンを放すと、攻撃は中止されます。キャラクターが武器を引いて力を込め始めると、ジェムの色は、だんだん明るくなっていきます。明るくなるほど、武器を持つ手に力がこもります。ジェムがキラキラと輝き始めたら、力は絶頂です。長く右ボタンを押していれば、それだけ当たったときに相手に与えるダメージは大きくなります。

相手のコンディション

ビューウィンドウの上にあるガーゴイルの像で、相手の体の状態がわかります。攻撃中は、ガーゴイルの目に注意してください。緑なら、敵はまだピンピンしています。黄色になったら、少しダメージを受けた状態。赤になったら、瀕死の重傷を負っているということです。

飛び道具

飛び道具の扱いは、その他の通常の武器とは異なります。まず、利き手に武器を持ってください。このとき、正しい「弾」があることを確認してください。弓は矢、クロスボウは、クロスボウの矢、スリングは石です。飛ばす物がないと、飛び道具は使えません。

戦闘モードのときに右ボタンを押します。この時点では、狙いを定める必要はありません。ジェムが明るい緑色に輝くまで待ちます。ほかの武器と違って、長く待っても、威力には変わりはありません。ジェムが輝くと発射準備完了です。マウスカーソルが赤い照準に変わるので、それで狙いを定めて、右ボタンを放してください。動いている敵を狙うときは、動く方向を先読みして狙うことが重要です。

的を外れた矢や石は、あとで拾うことができます。

物を攻撃する

普通は、生き物以外の物を攻撃しても、何も面白いことはありません。石の壁をいくら攻撃しても、壁にダメージを与えることはできません。しかし、なかには攻撃に値する物もあります。鍵のかかったチェストやドアなどのなかには、武器で壊して開けることができるものがあります。なかなか根気のいる作業になるかもしれません。武器を傷つけたり、ダメにしてしまう恐れもありますが、鍵がないときや、鍵を取りに行っている時間がないときなどは、試してみる価値はあります。

武器と防具

武器と防具の長所と短所をよく理解しておくことは、戦闘で勝つためには欠かせません。また、自分の道具の状態にも気をつけてください。武器や防具も、多くのダメージを受けると壊れてしまいます。

武器のタイプ

大きく分けて、武器には4つのタイプがあります。一般に、大きな武器ほど与えるダメージも大きくなりますが、小さな武器に比べると、武器に力をこめる時間が長くなり、どうしても攻撃の間隔が開いてしまいます。

剣

ダガー、ショートソード、ロングソード、ブロードソードなど。ダガーは素早く連続した攻撃ができますが、与えるダメージはあまり大きくありません。ダガーは「突き」がもっとも有効です。そのほかの剣は、横に払う攻撃タイプでもっとも威力が発揮されます。

斧

手斧、戦闘斧など。斧は剣よりも強力ですが、パワージェムが輝くまでに時間がかかります。斧は横に払うタイプの攻撃が、もっとも有効です。どの斧も、「突き」では、あまり力が発揮されません。戦闘斧は、魔法などで特殊な力を持つものを除く、通常の武器のなかでは最強です。

メイス

棍棒、ライトメイス、メイスなど。上から振り下ろす攻撃がもっとも有効です。

飛び道具

スリング、弓、クロスボウなど。敵が近づく前にこちらからダメージを与えることができます。問題は、一発ごとに「弾」が必要だということです。弓の矢、クロスボウの矢などは、どこにでもあるというものではありません。スリングは、飛んでいく石の速度が遅いので、避けられ易いうえ、当ってもあまり大きな威力は期待できません。しかし、石は比較的簡単に手に入ります。ロックハンマーがあれば、大きな石を砕いてスリング用の石を作ることができます。

防具

防具には3つのタイプがあります。革(いちばん弱い)と、鉄の鎖状の素材でできたチェーンと、鉄板のプレートです。革のすねあて、鎖の鎧、鉄のヘルメットなどなど、防具にはいろいろあります。拾ったら、すぐに身につけておきましょう。

長く使っていると、戦闘などで防具は傷つき、修理しない限り、やがては壊れてしまいます。劣化した防具は、防御力も低下します。防具はつねに手入れをして、よい状態に保っておくことが大切です。

また、強力な防具は重いものです。荷物をたくさん持っている場合は、重すぎてプレートアーマー上下一式を着ることができないこともあるでしょう。

盾

盾は、武器を持つ手の反対の手に持って、初めて効果を発揮します。右利きのキャラクターなら左手に持たせます。軽くて防御力の弱いものから順に、防具には次のタイプがあります。バックラー、小型の盾、木の盾、長盾。

会 話

あなたがこれから出会うさまざまな人や生き物が、あなたに必要な情報を持っています。彼らの話に耳をかたむけ、彼らが抱えている問題の解決に尽力することが、このゲームではとても重要になります。

見るからに敵意むき出しという相手でない限り、とにかくまず話しかけてみることです。動くものを片っ端から殺しまくってはいは、絶対に目的を果たすことができないばかりか、自分の命を縮めてしまいます。

あなたと会話をしてくれる人間や生物はたくさんいます。人の姿をしたものなら、たいていは話ができます。原則的に戦闘中には会話はできませんが、例外もあります。

会話では、あなたの口のききかた次第で、相手の態度が変わります。また、相手はそれをずっと覚えていたりします。威嚇的な態度で主導権を握ることができる場合もありますが、たいていは相手を怒らせるだけです。カンカンに怒ると襲いかかってくる相手もいます。そのときは無事に別れても、次に合ったときに、いきなり攻撃してくるかも知れません。

ときどき、あなたの答の中に、「申し上げます……」とか「それは……」のような選択肢があり、それを選ぶとメッセージスクロールに文字カーソルが現われて点滅することがあります。こんなときは、特別な合言葉や人の名前など、相手に言いたいことをタイプしてください。[F・3]([F3])キーでひらがなカタカナも入力出来ます。

物々交換

自分が持っている道具や食糧を、ほかの何かと交換したがつている人もいます。そんな人と出会ったとき、物々交換がうまいと得をします。とくに、知らない世界へ行ったときなどは、何かと助かります。また、会話のなかで、相手があなたの持っている特定のアイテムを見たいと言ったり、あなたが相手に見せたいものがあったりといった状況になることがあります。物々交換エリアは、基本的にそういうときのためにあります。持ち物パネルの持ち物スロットとほとんど同じものです。自分の側の物々交換エリアのスロットに、相手に見せたいアイテムをドラッグしてください。

物々交換エリアのスロットにアイテムを置くと、そのとなりにある小さな赤いランプがつかまります。赤いランプは、それが物々交換用のアイテムとして相手に見せていることを示しています。そのアイテムをクリック(左右どちらでも)すると、赤いランプが消えて、交換の対象から外されます。相手からは、あなたの持ち物スロットのアイテムは見る事ができません。物々交換エリアにアイテムを置いて、初めて相手はそれを見ることが出来ます。

物々交換は、あなたから言い出して始まる場合も、相手が言い出して始まる場合もあります。どちらの場合も、相手は交換に出したいアイテムを相手側の物々交換エリアに並べます。あなたも、交換に出してもいいアイテムを、あなたの側の物々交換エリアに置いてください。そして、相手のエリアの中から、欲しいアイテムをクリックして赤いランプをつけ、それと交換したい自分のアイテムをクリックして赤いランプをつけます。次に、メッセージスクロールに並んでいるあなたの答のメニューから、「これでどうでしょう」と相手に伺いを立てる言葉を選びます。

取り引きが成立すると、あなたの物々交換エリアから、赤いランプがついていたアイテムが消え、相手のエリアからは、あなたが選ばなかったアイテムが消えます。両方のエリアにあるアイテムを、持ち物スロットにしまってください。あなたの提示が断られたときは、もう一度、アイテムを選び直してください。

物々交換のときばかりでなく、アイテムをやり取りするときにも、これと同じ方法を使います。たとえば、誰かに贈り物をしたいとき、自分のエリアにプレゼントを置いて赤いランプをつけ、メッセージスクロールのあなたの答のなかから、「これを差し上げます」といった答を選びます。相手が受け取ると、エリアからアイテムが消えます。相手からあなたに何か贈られるときは、マウスカーソルに渡されるので、そのまま持ち物スロットにしまってください。

いつまでも物々交換に付き合ってくれる人もいれば、何回か相手に不利な提示をされるとヘソを曲げてしまう人もいます。法外な条件を言ってくる相手もいます。あなたとまったく価値観の違う人もいます。そこで、どんな相手と取り引きしても損をしないために、提示された物の価値を評価して、取り引きの損得を判断しなければなりません。そんなときは、メッセージスクロールのあなたの答の中から「考えさせてください」を選んでください。メッセージスクロールに、「この取り引きは分がいい」というような、あなたの評価が表示されます。しかし、その評価が正しいかどうかは、あなたの「査定」の技能の高さによります。

物々交換の最後の手は、相手を脅してアイテムを出させる方法です。物々交換をしようということになり、相手が提示したアイテムのなかに、どうしても欲しいものがあったとします。このとき、強い口調でそれをよこすように要求することもできます。しかし、これは非常に乱暴です。相手がアイテムを譲ってくれたとしても、心証はかなり悪くします。もし腕に自信のある相手だった場合は、そこでケンカになってあなたに襲いかかってくることもあります。強い口をきくときは、よく相手を選ぶことです。

物々交換が終わったら、あなたの答から「さようなら」を選んで別れます。物々交換エリアにアイテムが残っているときは、別れたあと、それらは床に置かれます。

アイテムの修理

傷ついて劣化した武器や防具を、自分で修理することができます。しかし、修理には金床が必要です。うまく直せるかどうかは、あなたの「修理」の技能によります。この技能が低いと、直そうとして、かえってダメにしてしまうことがあります。修理には時間がかかり、また大きな音を立てるので、周囲の注意を引いてしまうことにもなります。修理をするには、「使う」コマンドで金床を使います。マウスカーソルが金床の形に変わったら、直したいアイテムを右クリックしてください。すると、メッセージスクロールに修理の難易度を示すメッセージが出て、修理を行うかどうかを、あなたに尋ねます。マウスの左クリックで、修理を試みます。

魔法

呪文を成功させるには

いつでも高い呪文の成功率を保つためには、十分な量のマナと、高いレベルが必要です。

マナの必要量

呪文に必要なマナの量は、その呪文が属するサークルの数を3倍した数です。つまり、第1サークルの呪文は、マナを3ポイント消費します。現在使用できるマナの量は、情報パネルの「マナ」の欄に表示されている数値の左側の数だけです。少なくとも3ポイントは必要です。

キャラクターのレベル

あなたが使える呪文は、あなたのキャラクターのレベルを2で割って端数を切り上げた数以内のサークルのもので、つまり、第4サークルの呪文を使おうとするなら、少なくともレベル7以上でないとダメだということです。呪文が成功したあとでも、まだあなたのレベルが関係してきます。呪文を続けて使う場合、体の準備が整うまでにしばらく時間がかかりますが、どれだけ待たされるかは、使いたい呪文のサークルと、あなたのレベルによって決まります。

呪文が失敗したとき

呪文が失敗する恐れは、いつでも存在します。失敗した呪文は、何の現象も起こしません。マナも減りません。少し時間を無駄にするだけです。ただし、「呪術」の技能が低いと、呪文が暴発してあなたを傷つけ、マナも減ることがあるので注意してください。

呪文のタイプ

呪文には次の4つのタイプがあります。瞬間的に呪文の効果が発揮される「単発型」、「光」の呪文のように、唱えたあと、しばらく効果が継続する「継続型」。ある特定の物に目標を定めて使う「目標型」、そして、遠くの狙った相手にダメージを与える「射出型」です。単発型以外の3つのタイプに関しては、少々説明が必要です。

継続型の呪文

継続型の呪文を使うと、コンパスの左側に、その呪文のマークが現われます。ここに入るマークは3つまでです。したがって、継続型の呪文は、同時に3つまでしか使えないということです。4つめの継続型呪文を使いたい場合は、どれかひとつを消さなければなりません。マークを左クリックすると、その呪文はキャンセルされます。マークを右クリックすると、メッセージスクロールに、その呪文の名前と、あとどれくらい続くかが表示されます。「安定している」なら、まだしばらくはもちます。「消えかかっている」と出たら、もうすぐ終了します。

目標型の呪文

特定の物に呪文の効果を動かせる目標型の呪文は、自分の手を伸ばして届く範囲内の物にだけ使えます。ルーン棚を右クリックして(あるいは **F・8** (**⌘8**) キーで)目標型の呪文がうまく動きだすと、マウスカーソルが青い十字形になります。それを目標の物に合わせて、右クリックしてください。

射出型の呪文

「火球」などの飛び道具型呪文は、魔法のパワーを遠くの敵にぶつける攻撃用の呪文です。ミサイル型呪文を唱えると、マウスカーソルは赤い○字形に変わります。これで相手を狙って右クリックしてください。

戦闘中に攻撃用呪文を使いたいときは、あらかじめルーン棚に呪文を準備しておくことが賢明です。コンパスの右側のルーン棚にルーンストーンを並べておけば、いつでも呪文が使えます。強力な攻撃の呪文を使うときは、敵といっしょに、そのまわりの重要なアイテムも破壊しかねないので、十分に注意してください。

射出型呪文は、目標との間にある程度の空間がないと使えません。近くの障害物が邪魔をすることもあります。

地域型呪文

上の4つのタイプの呪文は、どれも、個々のキャラクターやアイテムなどに作用するものですが、ある地域全体に効果を及ぼす呪文もあります。

有効範囲内のすべての生物やアイテムに効果を及ぼすもの、有効範囲内の生物またはアイテムひとつだけに作用するもの、あるいは、数えきれないほどの生物やアイテムに影響を及ぼすものなど、さまざまです。どれが何に、どのような影響を与えるか、それはあなた自身で実験を重ねて確かめてください。

魔法のアイテム

いろいろな世界を歩くうちに、強力な魔法のアイテムに出会うことがあります。これらのアイテムは、あなたのレベルや魔法の技能に関係なく、強力な力をあなたに与えてくれます。

王冠や指輪など、身につけることで効果を発揮するアイテムもあります。また、「使う」ことで効果を発揮するものもあります。

たとえば、「スピードの指輪」を指のスロットに装着すると、それを着けている間中、「スピード」の効果があります。魔法の巻き物などは、「使う」必要があります。

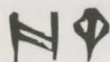
魔法のアイテムは、通常のアイテムと見分けがつかないことがよくあります。「学問」の技能が非常に高ければ、それを「見る」ことで、どのような魔法の力が込められているかがわかります。もし、怪しいアイテムを手に入れたのに、その正体がわからないときは、大切にとっておいて、「学問」の技能を高めてから、再び調べてみるとよいでしょう。

ルーン式魔法の8つのサークル

第1サークル



Create Food
食料生成(In Mani Ylem)
食べ物をひとつ出現させる。(単発型)



Detect Trap
罠の探知(Wis Jux)
指定した物に、機械式の罠が仕掛けられているかどうか分かる。魔法の罠には無効。(目標型)



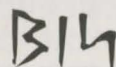
Light
光(In Lor)
周囲を明るく照らす。(継続型)



Luck
武運(Bet Ort In)
戦闘中、戦いがやや有利になる。(継続型)

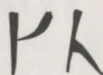


Magic Arrow
魔法の矢(Ort Jux)
魔法の矢を狙った相手に放つ。(射出型)

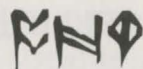


Resist Blows
防御の壁(Brt In Sanct)
頭の前から爪先まで防具に包んだのと同じ防御力をもたらす。(継続型)

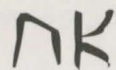
第2サークル



Cause Fear
恐怖(Quas Corp)
指定した相手に恐怖心を与え、追い払う。(目標型)



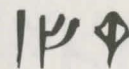
Deadly Seeker
死の追跡者(Ort Wis Jux)
狙った相手に向けて追跡型の手榴弾を発射する。(射出型)



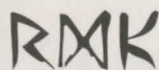
Jump
跳躍(Uus Por)
自分のジャンプ能力を高め、高さ、距離とも向上させる。(継続型)



lesser Heal
軽い治療(In Bet Mani)
かすり傷程度の軽度の生命力の減少を回復させる。(単発型)

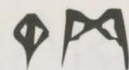


Rune of Flame
炎のルーン(In Flam Jux)
呪文を唱えた場所の空中に炎のルーン文字を仕掛ける。これに触れると爆発を起こし、触れた者にダメージを与える。(単発型、ただし爆発するまで維持)



Slow Fall
緩慢降下(Rel Des Por)
高いところから飛び降りるとき、羽毛のようにゆっくりと降りることができる。(継続型)

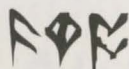
第3サークル



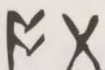
Bleeding
出血(Jux Mani)
狙った相手の血液を抜き取る。(目標型)



Cure Poison
解毒(An Nox)
自分の体に入った毒を消し去る。(単発型)



Dispel Rune
ルーンの解除(An Jux Ort)
魔法のルーン文字を消滅させる。(目標型)



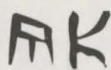
Lightning
稲妻(Ort Grav)
魔法のエネルギーを狙った相手に放出してダメージを与える。(射出型)



Night Vision
暗視(Quas Lor)
照明機具を使わずに、暗闇で周囲を見ることができる。(継続型)



Speed
スピード(Rel Tym Por)
自分の思考や行動の速度を速める。(継続型)



Water Walk
水上歩行(Ylem Por)
水の上を歩けるようになる。(継続型)

第4サークル

4P

Flameproof
耐火(Sanct Flam)
炎から受けるダメージを一時的に軽減する。(継続型)

1M

Heal
治療(In Mani)
重傷を負ったとき、ある程度の生命力を回復させることができる。(単発型)

X4K

Missile Protection
ミサイル防御(Grav Sanct Por)
ほとんどの種類の飛び道具による攻撃を跳ね返し、体を保護する。(継続型)

+ΦM

Poison Weapon
毒の武器(Nox Jux Ylem)
通常の武器を毒化して、殺傷力を高める。(継続型)

Φ

Remove Trap
罠の解除(An Jux)
魔法の罠以外の、機械式の罠を解除して無力化する。(目標型)

M

Study Monster
怪物識別(Wis Mani)
指定した生物や怪物の情報を得る。(目標型)

第5サークル

KP

Fireball
火球(Por Flam)
狙った相手に火の玉を発射してダメージを与える。(射出型)

APK

levitate
空中浮遊(Uus Hur Por)
一時的に、空中を上下に移動できる能力が身につく。(継続型)

MMA

Name Enchantment
魔法の名(Ort Wis Ylem)
アイテムに隠された本当の性質を見破る。(目標型)

MA

Open
解錠(Ex Ylem)
鍵のかかったドアやチェストを開ける。(目標型)

FLM

Smite Undead
アンデッド破壊(An Corp Mani)
アンデッド系の怪物に大きなダメージを与える。(目標型)

MKA

Telekinesis
念動(Ort Por Ylem)
手の届かないところにある物を取り寄せたり、使ったりできる。(継続型)

第6サークル

PRN

Charm
誘惑(Quas Rel Wis)
敵対的な相手の気分をなだめて友好的にする。(目標型)

AI

Daylight
昼光(Vas In Lor)
非常に明るい光を、長時間継続して発生させる。(継続型)

ARK

Gate Travel
ゲートトラベル(Vas Rel Por)
ひとつのムーンストーンにこの呪文をかけると、別のムーンストーンのある場所まで瞬間移動できる。(単発型)

AIM

Greater Heal
強い治療(Vas In Mani)
生命力を一気に最高値まで回復させる。(単発型)

A4I

Invisibility
透明化(Vas Sanct Lor)
自分の肉体を、通常の視覚ではほとんど認識できない姿に変える。(継続型)

EMK

Paralyze
麻痺(An Ex Por)
狙った相手の動きを奪う。(目標型)

APX

Sheet Lightning
広域稲妻(Vas Ort Grav)
扇状に魔法エネルギーを放出して複数の相手にダメージを与える。(単発型)

第7サークル

MKX

Magic Satellite
魔法衛星(Ort Por Grav)
自分のまわりに魔法の爆弾衛星を飛ばす。それに敵が接触すると爆発する。(単発型)

技能リスト

- 攻撃(強さ)** 戦闘時の攻撃の技。攻撃の命中率が高くなる。
- 防御(強さ)** 戦闘時に身を守る技。戦う相手の攻撃力を低下させる。
- 素手(強さ)** 武器を使わない戦闘の技。素手で戦うときに、命中率と敵に与えるダメージが高くなる。
- 剣(強さ)** 剣術の技能。剣またはダガーを使用した戦いのとき、敵の攻撃をかわす確率と、こちらの命中率が高くなる。
- 斧(強さ)** 斧を使った戦いの技能。斧を使用した戦いのとき、敵の攻撃をかわす確率と、こちらの命中率が高くなる。
- メイス(強さ)** 棍棒の類を使った戦いの技能。メイスや棍棒を使用した戦いのとき、敵の攻撃をかわす確率と、こちらの命中率が高くなる。
- 飛び道具(強さ)** 飛び道具を扱う技能。弓、クロスボウ、スリングを使用した戦いで、敵に与えるダメージが高くなる。
- マナ(知性)** マナを扱う技能。自分の体に貯えることができるマナの量が多くなる。
- 学問(知性)** アイテムを鑑定する知識。アイテムを見たとき、得られる情報が多くなる。
- 呪術(知性)** 呪文に関する知識。呪文の成功率を高める。この技能の高さによって威力が増す呪文もある。
- 畏(器用さ)** 畏を安全に解除する技能。この技能が高くなると、畏を発見しただけで自動的に解除されるようになる。
- 探査(器用さ)** 周囲の状況を知覚する力。隠されたドアや畏などを、普通に見ただけで発見することができるようになる。
- 追跡(器用さ)** 動物の足跡を見分ける技能。近くに生き物がいるときに、いち早く知ることができる。
- 忍び(器用さ)** 静かに歩く技能。自分が立てる音を少なくして、敵に気付かれる危険を少なくする。
- 修理(器用さ)** 武器や防具を修理する技能。金床を使って、武器や防具が自分で直せるようになる。
- 話術(器用さ)** 言葉で他人を操る技能。物々交換のとき、より自分に有利な取り引きを可能にする。
- 解錠(器用さ)** 鍵開けピンを扱う技能。鍵のかかったドアやチェストを、鍵開けピンを使って開けることが上手になる。
- 軽業(器用さ)** とんだり跳ねたりする技能。高いところから安全に飛び降りることがうまくなり、ジャンプ力が増す。
- 査定(器用さ)** 物の価値を判断する能力。物々交換のとき、損得の判断が正確になる。
- 水泳(器用さ)** 水泳の能力。水中での身のこなしを素早くし、長く泳げるようになる。

AAW

Mass Confusion

集団混乱(Vas An Wis)

複数の敵に対して敵味方の区別をわからなくさせ、同士討ちさせる。

(単発型)

AMA

Potal

入口(Vas Ex Ylem)

前方の少し離れた場所にテレポートする。途中で何があっても、到着地点に空間があれば、通過することができる。(単発型)

RRP

Reveal

看破(Ort An Quas)

自分の場所から見える範囲内に隠された物や出口などを出現させる。

(単発型)

DD

Shockwave

衝撃波(Jux Hur)

前方に向かって強力な破壊力のある衝撃波を発生させる。(単発型)

第8サークル

WD

Flame Wind

炎の風(Flam Hur)

前方に向かって火の玉の嵐を起こす。(単発型)

ADK

Fly

飛行(Vas Hur Por)

しばらくの間、空中を自由に飛び回ることができる。効き目が切れると、ゆっくりと降下する。(継続型)

R↑

Freeze Time

時間凍結(An Tym)

自分以外のすべてのものの時間を止める。(継続型)

IAH

Iron Flesh

鋼鉄の体(In Van Sanct)

ダメージに対する耐久力を大幅に向上させる。(継続型)

AA

Restoration

完全回復(Vas Mani)

生命力を上限まで回復させ、疲労をなくし、腹を満たす。(単発型)

RKN

Roaming Sight

放浪の目(Ort Por Wis)

障害物の有無に関りなく、意のままにあたりを見渡すことができる。

(継続型)

お願い

- 品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良がございました場合には、新しい製品とお取り替えいたします。
- 詳しくは、「カスタマーサポートについて」をごらんください。
- ゲーム内容(ヒント、攻略方法など)につきましてのご質問はお答えしておりませんのでご了承ください。
- ご使用のハードウェア、周辺機器の設定につきましては、各ハードウェアメーカー、販売店にお問い合わせください。
- DOSコマンド等につきましては、弊社ではお答えできません。
- この商品についてのご質問は当社カスタマーサポート係までご連絡ください。
Tel:03-5410-3100 受付時間:月~金曜日
(年始年末・祝祭日を除く)13:00~16:00

このソフトウェア、マニュアルは著作権法で保護されています。
あらかじめ著作権者から文書による許可を得ずに転載、複製することを禁止します。
このマニュアルに記載されている内容は予告なく変更することがあります。

カスタマーサポートについて

お買い上げ頂きました製品のご使用上で、異常が確認された場合や、お客さまの誤操作でメディアを破損した場合は、調査の上、下記の要領でサポートさせていただきますので、弊社カスタマーサポート係にお送りください。尚、サポートさせて頂く時には、ユーザー登録を確認致しますので、登録がお済みでない場合は、登録ハガキを必ずご同封ください。

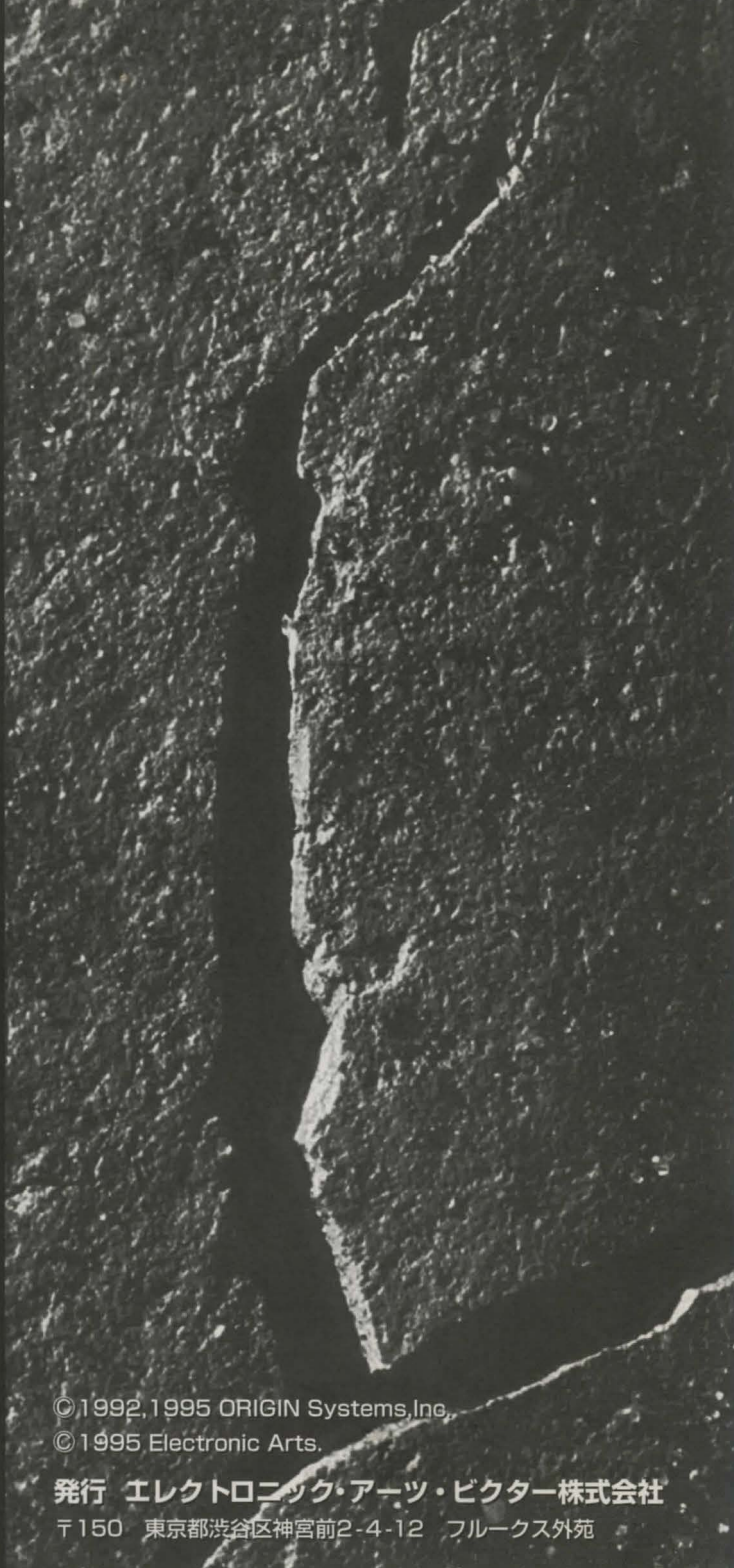
記

1. 製造段階での問題など、弊社の責任による異常の場合は、無償交換させていただきます。
2. お客さまの誤操作によるメディア破損の場合は、有償交換させていただきますので、所定の料金分の郵便為替を無記入の状態弊社までお送りください。

CD-ROM	1枚	¥3,090 (税・送料込み)
FD	1枚	¥1,030 (税・送料込み)

同時に2枚以上交換の場合は、2枚め以降から1枚につき¥515 (税・送料込み)
(これらの価格は変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。)
3. 製品の確実な調査のため、お客さまがご使用の環境(マシン名、メモリ、その他増設しているものなど)と、異常の状態を詳しく記したものを同封ください。調査内容によっては、多少時間を頂く場合もございますので、ご了承ください。

その他、不明点がございましたら、弊社カスタマーサポート係まで、ご連絡くださいますようお願い致します。



©1992,1995 ORIGIN Systems,Inc.

©1995 Electronic Arts.

発行 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑