

THE WRATH OF NIKADEMUS
PHANTASIE III

ファンタジーIII ニカデモスの怒り

はじめに

「ファンタジーIII ニカデモスの怒り」は、「ファンタジーI ジエルノアの章」、
「ファンタジーII フェロンラの章」の続編として作られたものですが、

アイコン(処理内容や対象物などのイメージ図)による表示を取り入れたり、
コマンドの入力方法をアルファベットの選択に統一したり、

また、戦闘中敵から受けるダメージで、身体の各部分が損傷したり、
そのため、キャラクタの身体の状態をビジュアルにしたりして、

ゲームを機能的に楽しんでいただく為の様々な工夫が取り入れられております。
従いまして、「ファンタジーI」、「ファンタジーII」をお楽しみ頂いて、このゲー
ムに精通していらっしゃる方々も、一応はこのマニュアルを通して下さい。

冒険を求めてこの島に来たその若者は、町の城門をくぐると、街角でほんやりと、空っぽの樽によりかかっている商人の方へ歩み寄った。

「この町の商人の方とお見受けしたが、一体この町は何という名なんでしょう。」
「見慣れぬお方だが、どこからおいでかな。」

「海を渡ってはるばると。わが武勇をためさんと武者修行の旅の途中です。」「ここはペンドラゴンと云いましてな。スカンドール島の交通のかなめであり、島の商業と文化の中心地です。」

若者は高い塔のはげかかった壁や、元気なく歩いている人々を見回すと、「文化の中心ねえ。失礼ですが、何となく活力が感じられないんだが。」と、つぶやくように感想を述べ、「いったいこの町には、何が起こっているんですか。」

「あなたは中々鋭いお方ですね。」商人は答えた。「ペンドラゴン、いやスカンドール島全体に言えることなんですが、以前の繁栄は全くありません。旅は危険だし、皆が皆、びくついて暮らしておりますのじゃ。今じゃ牛さえ満足に乳を出さなくなってしまってね。モンスターは野や山に出没しているし、侵略者の足音もついそこまで、そう、町の城門を出れば聞こえる程に近づいているんですね。」

「なに。モンスター？侵略者？」彼は聞き返した。「この島に襲って来た者は一体誰なんです？」

商人は素早くまわりを見回してから、小声で囁いた。「悪の魔王ニカデモスがとうとうこの島にやって来らしいんです。」

「しかし、ジェルノア島やフェロンラ島では、彼の野望は碎かれたと聞いているが。」若者は反論した。「それに、ブーケニイ島にあった彼のクリスタルも粉々になった筈だが。」

「あんたはそちらの歴史をよく知っているらしい。」商人は言った。「だが、これまでのことはいわばニカデモスの小手調べみたいなものでして、今度こそスカンドール島で最後の仕上げをするつもりのようです。ニカデモスはこれまでの失敗から充分学んでおりましょう。」と彼は続けた。

「今ではその力は純粋無垢なものでさえ邪惡なものに変えてしまう程になっているようですし、その軍勢はスカンドールの寄せ集めの軍隊より遥かに優勢になっているんです。」

「ニカデモスを食い止める勢力がいたなら——たとえどんな小さなグループでも、充分な勇気さえ持ていれば、それが可能だと思うんですがねえ。だが、悲しいことに、そんな器量のある者は現われる筈もないし……」と、この商人ギルドの長はそこまで語って、深々と溜息をついた。

「思うに、スカンドールは滅びる運命なんだろう。」

「何を弱気なことを！」武者修行の若者が吠えるように叫んだ。「この私にだつてライオンの雄々しさに勝る勇気があります。何人か勇敢な同士が見つかれば、かの僭王ニカデモスを打ち破り追い出してみせますよ。」

「あなたは何と豪胆なお方なんだろう。」商人はおもねるように言った。「ギルドの集会所に行ってごらんなさい。あなたのような勇敢な仲間が見つかる筈です。」

「これから行って見ましょう。」若者は決然と言い切り、ギルドの方へ力強く歩き出したが、ふと立ち止まり振り返った。

「ところで、私はここに着いたばかりなので、この広いスカンドール島でどうやってニカデモスを探すか見当もつかないのだが……」

「ここから少し南に行った処にペンドラゴンの公文書保管所があります。そこにはこの島の文化に関する知識やスクロールが一時は完全な形で集められておりましたのじゃ。」と、商人は答えた。

「この戦乱で、そこの学者が狂乱状態になってしまい、内部はめちゃめちゃになったという話しだが、今でも色々な情報を手に入れることが出来ると思います。そこでフィルモンという名の賢者をお探し下さい。彼はこの世界の歴史や政治に関しては、生きた書物とまで言われた人物です。」

「色々とお教えいただき、感謝いたします。それでは、これから出かけて行つて、強力なパーティを作り、スキヤンドルを救ってみせましょう。」若者は礼儀正しくそう言い残して立ち去った。

「好運を祈っておりますぞ。」商人の長は肩をいからして大股に去って行く武者修行の若者の後姿に励ましの言葉を送った。

商人はうっすらと頬に笑みを浮かべ、おのれに語りかけた。
これまでにも、野心に燃えた若者たちが何人も、この不可能と思える冒険に立ち向かって行った。とても成功するとは思えないが、誰かが、いつの日かニカデモスを倒さなければならないのだ。

さもなければ、スキヤンドルが瓦解する日はまじかに迫っている。
彼は呟いた。「あの若者がこのスカンドールを解放する英雄となってくれる。私がこんな希望を抱いたとして、神様だってお笑いにはなりますまい……」



もくじ

第一章 ユーティリティ・ディスクの使い方	5
第二章 キャラクタの作り方	8
1 種族	8
2 職業	10
3 5つの能力	11
4 技能	13
5 キャラクタの社会的階級	14
第三章 ゲームのスタート方法	15
第四章 タウン(冒険の始まりと終わり)	16
1 町の各施設に入るコマンド	17
2 その他町で使えるコマンド	23
第五章 冒険	26
1 荒野の旅	26
2 ダンジョンの冒険	28
第六章 遭遇	29
1 戦闘	30
2 戦利品	33
3 ヒット・ポイントについて	34
4 身体の各部分	35
5 モンスター	37
第七章 魔術	39
1 呪文の種類	39
2 呪文を使える能力	45
第八章 財宝	47
1 戦闘用装備品	47
2 薬	50
3 スクロール	51
4 その他の財宝	51

第一章 ユーティリティ・ディスクの使い方

「ファンタジー III」のギルドには、6人のキャラクタがあらかじめ用意されています。

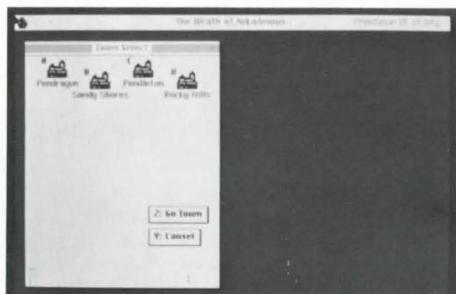
これらの用意されたキャラクタで冒険を始められる場合は、この章と第二章を飛ばして、第三章からお読み下さい。

初めてゲームをなさる方は、まずゲームの登場人物であるキャラクタを作らなければなりません。この章及び第二章は、ゲームを始めるに当たって必要な準備作業を説明いたします。

すでにキャラクタを作られていて、前回セーブしたところから、ゲームを再開なさる方は、プログラム・ディスクとプレーヤー・ディスクでシステムを立ち上げて下さい。(→第三章 参照)

- ①システムの電源を入れる。
- ②ユーティリティ・ディスクをドライブ1、またはドライブ0(FMの場合)にセットし、プレーヤー・ディスクをドライブ2、またはドライブ1(FMの場合)にセットする。
- ③リセット・ボタンを押すと、次のような画面が表示されます。

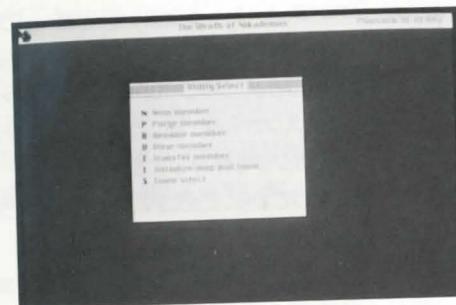
第1図



画面左側には、15以上あるタウンの内、A-Dの四つのタウンが表示されます。このゲームの最初のスタートは、Aペンドラゴン(Pendragon)からが良いようです(ペンドラゴンの付近には、あまり強いモンスターがないので)。まず、Aを指定し、よければ、Zを指定して下さい。

次のような「Utility Select」のメニューが出ます。

第2図



N New member

これは新たにパーティのメンバーを作るコマンドです。この冒険は6人のキャラクタがパーティを組んで行います。10のモンスターを含む15の種族。6つの職業があります。

- a) それぞれの職業を、それに適した種族から選んで下さい。
- b) コンピュータはあなたの希望する人物を能力リストをそえて表示できます。
- c) その人物の能力が気に入らなければもう一度選びなおし、気に入ればあなたのお好みの名前を付けてやって下さい。

それぞれの種族・職業の詳しい説明は「第二章 キャラクタの作り方」を参照下さい。

P Purge member

作ったキャラクタが気に入らなかつたり、使っていたキャラクタが老衰その他で必要がなくなった場合、そのキャラクタを消してしまうコマンドです。

御注意：このコマンドを使うと、苦労して育てたキャラクタが一瞬の内に消えてしまうだけでなく、そのキャラクタが持っている財宝・武器・ゴールドも消えてしまいます。

R Rename member

現在使っているキャラクタの名前を変えたい時に、このコマンドを使って下さい。

V View member

今までに登録してあるキャラクタの能力リストを調べる時に使うコマンドです。

T Transfer member

このゲームの前編「ファンタジーI —ジエルノアの章—」「ファンタジーII —フェロンラの章—」のキャラクタをこのゲームに移すためのコマンドです。御注意：このコマンドを使うと、「ファンジーI」又は「ファンタジーII」のプレーヤーディスクからは、移したキャラクタが消えてしまいます。前作のキャラクタも保存して置きたい方は、プレーヤーディスクをコピーしてから、このコマンドを使うようにしましょう。

I Initialize map and town

このコマンドを実行すると、今まで踏破したマップ、ダンジョンの仕掛けタウンのアーマリー(武器屋)の在庫等、すべてを初期状態に戻すことが出来ます。

S Town Select

このユーティリティ・ディスクの使用が終わった場合、又は別のタウンで、このユーティリティ・ディスクを使いたい場合には、これを指定して下さい。さて、パーティを組むのに必要なキャラクタを作り終わったら、冒険のスタートです。

御面倒でも、ユーティリティ・ディスクの代わりに、プログラム・ディスクをドライブ1、またはドライブ0(FMの場合)にセットし、リセット・キーを押して下さい。

第二章 キャラクタの作り方

——種族 5つの種族と10のモンスター

——タイプ 6つのタイプ(職業)

——能力 5つの能力とその配分のしかた

ユーティリティ・ディスクを使ってキャラクタを作る際に、大切なことは出来るだけ強いパーティを作るよう心掛けることです。そのためには「それぞれの職業のキャラクタの役割を充分に把握して、それぞれの職業に適した種族を選んでキャラクタを作る」よう心掛けて下さい。

ここでは、種族、職業、コンピュータが選び出したキャラクタの特性値および技能の熟練度等について、詳しく説明しましょう。

1 種 族

A Human(人間)

身長 160~180センチで、どのタイプにも向いています。

B Dwarf(ドワーフ)

人間より背が低いが、タフな種族です。頭が弱いのが欠点ですが、筋力と勇気の点では優れています。

C Elf(エルフ)

しなやかでスリムな美しい生き物です。人間にくらべ、知性と機敏さが優れているが、強さには欠けます。魅力的で、非常に寿命の長い種族です。

D Halfling(ハーフリン)

体が小さいが、見かけよりはタフで素早い種族です。また高い知性と強い精神力を備えているので、頼りになる味方となることでしょう。

E Gnome(ノーム)

ドワーフより少し背が低く、ドワーフ程強くはありませんが、機敏さを持っています。

以上5つの種族の他に、ファンタジーの世界では次の10種類のモンスターもメンバーに加えることが出来ます。

普通、モンスターは人間に嫌われている生き物ですが、特殊な能力を持っているので、使い方によっては、心強い味方になるでしょう。

ただし知性がたりないので、「盗賊」と「戦士」だけにしか使えません。

F Pixie(ピクシー)

身長60センチ位の妖精で、とがった耳、透明な羽根を持っています。機敏さと高い知性を持った魅力的な種族です。

G Sprite(スプライト)

チャーミングで社交的な妖精です。とてもすばしこく、知性も優れています。力は弱いので、「盗賊」に向いています。

H Ogre(オウガ)

身長250センチもある人間型の生き物で、つぶれた鼻、突き出た歯のみにくい顔をしています。最も強い生き物のひとつですが、頭はあまりよくありません。

I Gnoll(ノール)

背が高く、とても強い。犬のような顔だちの黄色い髪の毛の生き物です。

J Troll(トロール)

身長250センチの大きな体。緑色で、厚く丈夫な皮膚を持った生き物です。強さと不器用さ、それに馬鹿さかけんで有名な種族です。

K Kobold(コボルド)

身長60センチの小さな生き物で、あまり強くはありませんが、すばしこく、強い体格を持っています。コブだらけの顔をしているのが特徴です。

L Orc(オーク)

身長120センチ位、すばしこくて、みにくい生き物です。とても強く、体格も頑丈です。

M Goblin(ゴブリン)

オークに似たみにくい生き物です。大きなキバと尖った耳を持ち、息がとても臭いので他の種族に嫌われています。

N Lizard man(トカゲ人間)

身長200センチの人間型の生き物ですが、体中にウロコがあり、力強いシッポ、鋭いツメ、二またの舌を持っています。頭が悪く、水泳が上手なのが特徴です。

O Minotaur(ミノタウロス)

人間に似ていますが、牛の頭とシッポを持っていて、その強さは非常なものです。

2 職業

A Thief(盗賊)

ワナをはずす。カギをあける。隠された物を見つけ出す。といった役割に大きな力を発揮します。又、敵陣に入り込んで、後ろに控えている敵にも攻撃をしかける身軽さも備えています。ハーフリン、あるいはピクシーまたはスプライトが向いています。

B Monk(修道士)

戦いには普通の力しか発揮出来ませんが、戦いの呪文も使えるし、盗賊の技術も身に付けています。人間、エルフが適しています。

C Ranger(遊騎兵)

戦いに非常に強く、いくつかの僧侶の呪文を使いこなします。人間かノームが向いています。

D Fighter(戦士)

戦いの専門家です。人間、ドワーフ、それに体力のあるモンスターが向いています。

E Priest(僧侶)

戦いは苦手ですが、キズを治療するなど、防御を主体とした受身の呪文を身に付けています。人間がもっとも向いています。

F Wizard(魔術師)

戦いにはまことに弱いのですが、攻撃の呪文で常にパーティを勝利に導きます。エルフ、人間に向いています。

(ヒント)

初めのうちは、次のような組み合わせが良いようです。

2人の呪文つかい(魔術師か修道士)——人間かエルフ

1人のキズを直す人(僧侶か遊騎兵)——人間かドワーフ

1人の盗賊タイプ(盗賊か修道士)——ノーム、ハーフリン
又はランダムの生物

2人の戦士(戦士か遊騎兵)——人間かドワーフ
又はランダムの生物

3 五つの能力

あなたが種族と職業を入力すると、コンピュータが次の五つの能力を備えた人物を推薦します。ファンタジーの世界は、多数のモンスターと戦い、ダンジョンの中で数々の謎を解きながら進めて行く、長くて苛酷な冒険の連続です。あなたのパーティはこれらの試練に耐えぬいて、最後の勝利を勝ち取る強力なメンバーを集めなければなりません。

各メンバーは、それぞれの職業に応じた最高の能力を備えた人材を集めたいものです。

Strength(強さ)

体力的な強さを表し、ハイ・レベルの武器や装備を使える能力、攻撃時に相手に与えるダメージの大きさに影響します。戦士はこの能力につき、高い値を要求されます。

Intelligence(知性)

呪文を覚えたり、呪文をかけたりするのに必要な精神的な能力です。魔術師、僧侶、修道士は高い値を持っていなければなりません。

Dexterity(機敏さ)

武器や呪文を使うため、攻撃をよけるために必要な能力です。どのタイプにも機敏さは必要ですが、戦士や呪文をかける者には不可欠ですし、盗賊の仕事はすべて、この機敏さにかかっています。

Constitution(体格)

キャラクターの耐久力、ヒット・ポイント(34頁参照)の数値を決める要素です。

この値が高いキャラクタほどヒット・ポイントが高く、長生きが出来ます。

Charisma(カリスマ)

性格とか容貌の魅力のことです。トレーニング(21頁参照)を受ける時や呪文を教わる時の値段に影響があります。

10種類のモンスターがトレーニング等で高いお金を払わなくてはならないのは、彼等の見た目が悪い、つまりこのカリスマ値が低いせいなのです。

それぞれの職業・種族がどのくらいの能力を持つことが出来るかは、次の二つの表を参考にして決めて下さい。

御自分が納得出来る人材を手に入れるまでは、何度も繰り返して推薦を受ける、そんな根気が必要です。

なぜならば、パーティの最初の構成要素が冒険の成功・不成功の大きなカギとなるからです。

第1表 職業による能力の修正値

	STR	INT	DEX	CON	CHA
Thief	-2	0	+2	0	-1
Monk	0	0	+1	0	0
Ranger	0	+1	0	0	+1
Fighter	+2	-2	+1	0	-1
Priest	0	+2	0	0	0
Wizard	-4	+3	-2	0	+1

第2表 種族による能力の最大値

	STR	INT	DEX	CON	CHA
人間	18	18	18	18	18
ドワーフ	20	17	17	19	17
エルフ	17	19	19	17	18
ノーム	19	17	18	19	17
ハーフリン	16	18	20	18	17
ノール	20	13	17	21	11
ゴブリン	17	14	18	17	11
コボルト	17	15	19	19	13
トカゲ人間	19	14	17	18	13
ミノタウロス	20	14	16	19	12
オウガ	21	14	16	19	13
オーク	19	16	17	18	14
ピクシー	16	18	21	16	17
スプライト	16	18	22	16	17
トロール	22	13	15	20	12

4 技 能

このゲームでは、これから冒険を成功させるために、以下で説明する9つの技能を効果的に使いこなさなければなりません。

これらの技能は、各キャラクタにより得手・不得手がありますが、ゲームが進むにつれて段々と上達して行きます。技能の熟練度はその成功率を示すパーセントで表されていますが、技能を発揮する時の状況・敵の強さ等で、この成功率はかなり変化します。

各キャラクタはレベルが上がることに、3つの技能を習得するチャンスが与えられます。パーティの各メンバーがどういう技能を分担するか、はっきりと方針を立て、それぞれに合った技能を伸ばして行くように心掛けてください。

A Attack(攻撃)

肉弾戦で、攻撃ごとに敵にダメージを与える確率。この確率は攻撃方法や敵の防御力により割り引かれてしまいます。このため確実に敵にダメージを与えるためには、100を超える攻撃能力が必要となってくるのです。

B Parry(防御)

Parryの命令を与えた時に、楯をうまく使いこなして防御に成功する確率です。

Parry命令の時以外でも、攻撃を避ける確率を決める際には使われます。

C Spot(アイテムの発見)

戦闘の後、落ちているアイテムを見つけ出す能力です。降伏して来たモンスターは自分の持ち物を差し出しますが、死んでしまったモンスターは何も語ってはくれません。

D Trap(ワナの発見)

仕掛けられているワナを見つけ出す能力です。

E Disarm(ワナの解除)

見つけたワナをはずす能力です。この解除作業は一度に一人しか試みることが出来ません。

F Listen(聴覚)

モンスターの接近を聞き分ける能力です。モンスターの接近を事前に知ることが出来れば、逃げるにしても、攻撃の準備をするにしても、非常に味方の有利になります。

G Fire Bow(弓術)

弓を射って、目標にうまく命中させる技術です。敵の能力とか防御方法とかにより、弓矢の命中率が落ちる場合もあります。

H Pick Lock(鍵前はずし)

洞窟内のドアのカギを開ける能力です。

なお、カギのかかったドアの中には、この技術を以てしても決して開かないものもあります。そういうドアは、別の場所でカギを見つけるとか、何か別の方法を見つけて下さい。

I Swim(泳ぐ力)

川・湖・海で、溺れずに泳ぎ渡る確率です。失敗して溺れると、かなりのダメージを受けます。

5 キャラクタの社会的階級

各キャラクタには、彼の属する社会での地位を示す階級が定められています。

階級は次の4つです。

Noble	貴族
Craftsman	職人
Laborer	労働者
Peasant	農民

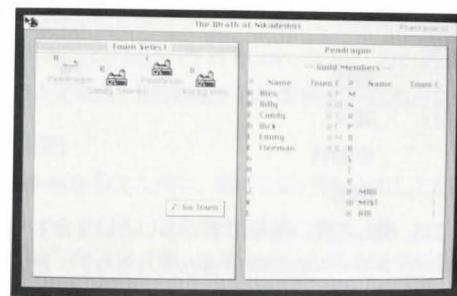
エルフとドwarfには、概して高い階級の者が多いといえます。

階級の違いは、ゲーム・スタート時の所持金が異なるなど、高い階級の者ほどお金に余裕が出て来ます。(レベル上昇の際にも、高い階級の者ほど貰える金額が多い。)

第三章 ゲームのスタート方法

- ①システムの電源を入れる。
- ②プログラム・ディスクをドライブ1、またはドライブ0(FMの場合)にセットし、プレーヤー・ディスクをドライブ2、またはドライブ1(FMの場合)にセットする。
- ③リセット・ボタンを押すと、画面上にタイトル画面が出ます。
- ④タイトル画面で、S(Start)を指定すると、次のような画面が表示されます。

第3図



この画面は、第一章の第1図とほぼ同じで、A一口のタウンとその他に現在キャラクタが居るタウンが描かれています。(たとえばフラグラーというタウンに、1人でもキャラクタが居ると、画面左側に K flagler のタウンが図示されます。)

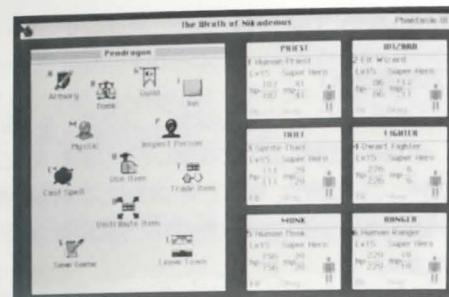
更に右側には、今までに登録されたキャラクタのリストが薄い空色で表示されます。

ここで、たとえば、A Pengragon を指定しますと、画面右側のリストの内、ペンドラゴンにいるキャラクタだけが黒い文字で表示されます。そしてこれらのキャラクタが、今パーティを組みたいキャラクタでない場合には、他のタウンを指定して下さい。

そして欲しいキャラクタが黒い文字で表示されたタウンが見つかったら、Zキーを指定して下さい。そのタウンに入ることが出来ます。

タウンの中に入ると、画面が次のように変わります。

第4図



第四章 タウン(それぞれの冒険の始まりと終わり)

タウンでは、ギルドへ行ってパーティを編成したり、インで体力・魔力を回復したり、アーマリーで武器や薬を買い整えたり、それぞれの冒険の準備や後始末をすることが出来ます。

ペンドラゴンに限らず、島にあるすべてのタウンは敵から完全に守られており、快適です。

又、それぞれのタウンは全く同じシステムで運営されております。(たとえば、すべてのタウンに銀行の支店網が完備しています。)

御注意：始めてゲームをスタートする方は、まずギルドに入ってパーティを組んで下さい。

パーティを組まないと、他のことは何もできません。

第三章の第4図を見て下さい。

タウン内の施設を利用する5つのコマンドと、何かを行う6つのコマンドが図示されています。

それでは、タウン内の施設を利用するコマンドから説明しましょう。

1 町の各施設に入るコマンド

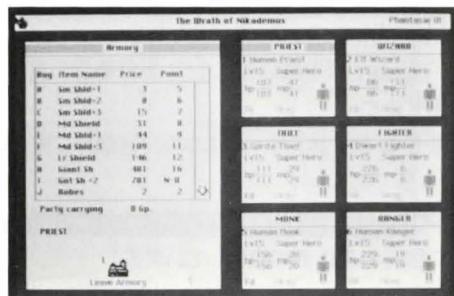
A Armory(武器調達所)

「Armory」は武器、ヨロイ、タテのほかに、スクロール、魔術の薬、治療の薬などを、その時その時に応じて在庫しております。又、この「Armory」はパーティの持っている物や、冒険で見つけ出した財宝を買い取ります。(「D Distributeitem」参照) 買われた物は店に置かれ、少し高い値段で売られます。

注1) スクロールその他の財宝は、武器類などと異なり、パーティが売り買いしないかぎり、在庫量は変わりません。

注2) 「N-U」は「Not Use」つまり、使用不可能の意味です。

第5図



アーマリーに入ると、画面左側が第5図のように変わり、パーティの一一番先頭のキャラクタの名前が表示されます。これはそのキャラクタが買物出来ることを示しています。他のメンバーが買物したい時には、そのメンバーのパーティ番号を指定して下さい。

画面に、商品名、値段、戦闘用装備のポイント(財宝の項参照)が表示されます。

□キーを指定すると、在庫が10以上ある場合、第2画面に切り替わります。買物は買いたい商品のアルファベットを指定して下さい。各キャラクタは9つまでのアイテムを持つことが出来ます。その範囲内でしたら、ゴールドの続くかぎり、買物が出来ます。

又、戦闘用の装備を買う時には、そのキャラクタのSTR(強さ)が充分あるかどうかに気をつけて下さい。「Gnt Shild +2」は弱いキャラクタには強すぎて使えません。

(財宝の項 戦闘用装備を参照)

注) 各キャラクタは武器、ヨロイ、タテをそれぞれ1つづつしか持つことが出来ませんが、それらは決して盗まれたり、失ったりはしません。現在身につけている装備よりポイントの高いものを買うと、自動的にポイントの高い方を身につけます。

B Bank(銀行)

あなたがキャラクタを作ると、そのキャラクタの銀行口座が自動的に作られます。

(最初の預金額は、貴族は768ゴールド、農夫は0です。)

銀行はスカンドール島全域のすべての町に支店を持っていますので、どの町へ行ってもそこの銀行で預金の出し入れが出来ます。

又、荒野をさまよったあと町に入る時、パーティが持っている金貨は、あなたの望む比率で分配され、各メンバーの口座に預けられます。

従って、町で物を買ったり、トレーニングを受けるには、あらかじめ銀行で金貨を払い戻しておくことが必要です。

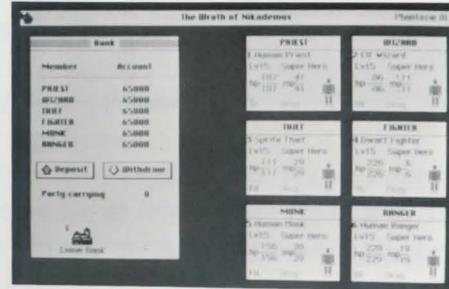
尚、町から冒険に出発する際も、ある程度の金貨は用意して行く方が賢明でしょう。

冒険の途中、宿屋に泊まったり、ワイロを使ったりダンジョンの中で買物をしたりするには、およそ250ゴールドの金貨が必要となります。

銀行に入ると、画面左側が次のように変わります。

(今作ったばかりのパーティでは所持金0です。)

第6図



④ Deposit(預け入れ)

パーティが持っている金貨は、あなたの望む比率(1~3の比率)で分配され、各メンバーの口座に預けられます。

それぞれのキャラクタが持てる預金の最高額は65000ゴールドです。

⑤ Withdraw(払い戻し)

パーティの各メンバーがその個人預金から、金貨を払い戻します(銀行の各人の口座から払い戻された金貨は再びパーティ全体の所持金となってしまいます)。

パーティが持つことの出来る所持金の最高額も65000ゴールドです。

G Guild(ギルド)

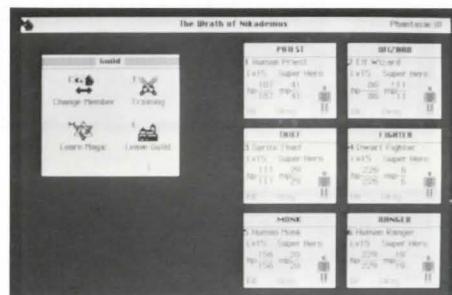
ギルドにはいると、画面左側が第7図のように変わります。

ゲームを始める際に、パーティを編成するのはここです。

冒険の途中、パーティを再編成したり、メンバーのレベルをあげたりもします。

以下、ギルド内で出来る処理について説明しましょう。

第7図

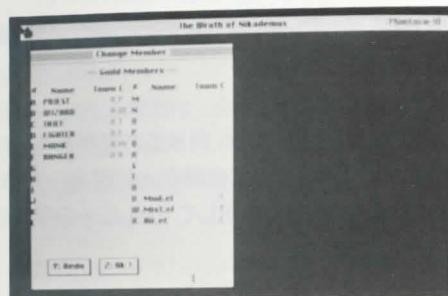


C Change Member(メンバーの交換)

このコマンドを指定すると、画面が下図のように変わります。

この第8図は、第三章の第3図の右側の部分を左側に持って来たものです。

第8図



注) 最後に表示されている3つのキャラクタ Mud El、Mist El、Air El は「SUMMON ELEMENTAL」の呪文で呼び出すことの出来る自然の精です。

この時、始めてパーティを組む時は勿論、既に組んでいるパーティを組み変える時でも画面右側は灰色のプランクになります。

さて、あなたが作ったキャラクタをパーティに加えましょう。画面左側の黒字のキャラクタの内、あなたが新たに加えたいキャラクタを指定して下さい。パーティは最大6人までです。あなたがキャラクタを指定する都度、画面右側にそのキャラクタのプロフィールが表示されます。そしてキャラクタがパーティに加わると、それぞれのキャラクターには新たにパーティ番号が与えられ、パーティに参加しているかぎり、そのキャラクタはパーティ番号で扱われます。

注1) ここで、パーティを編成する際、各メンバーのオーダー(並ぶ順序)にも、充分配慮して下さい。敵と戦う時、先頭(一番左側)と最後の者(一番右側)が一番攻撃を受けやすいし、味方の攻撃も有効な呪文を最初にとなえた方が戦局を有利に展開出来ます。

注2) 次の冒険で、「SUMMON ELEMENTAL」の呪文を使おうという場合には、使いたい精をメンバーに参加させておかなければなりません。

注3) パーティを組む際に、他のタウンにいるキャラクタを組み込むと、そのキャラクタは2ヵ月だけ年を取ってしまいます。(そのタウンまでやって来るので、それだけの月日がかかるということでしょう。)

T Training

各メンバーの「EXP」(経験ポイント)がかなり高くなつたと判断したら、トレーニング場に入りましょう。

次のレベルに上がるポイントを持っていれば、必要経費を示してトレーニングを受ける意志が有るかどうかを聞いていきます。

必要なポイント数に達していなければ、あとどのくらいの経験ポイントが必要か教えてくれます。

このようにして、レベルをあげた後、各技能の熟練度をあげるチャンスが3回与えられます。画面に各技能の訓練前と訓練後の熟練度が表示されますので、どの技能を磨くかを選択して下さい。その際、同じ技能を何回も訓練することも出来ます。

M Learn Magic(魔法を習う)

メンバーのレベルが上がつたら、ここへ入って新しい魔法を身に付けましょう。

中に入ると、そのメンバーがどの呪文を覚えることが出来るか、その費用がいくらかを示してくれます。

身に付けたい呪文を指定して下さい。その際、インテリジェンスが低いと、呪文を習うのに失敗することもあります。その場合は懲りずに何度も挑戦してみましょう。

メンバーによっては、一度にいくつもの呪文を習える場合もあります。そしてこれ以上習うことが出来なくなると、「Your level is too low」というメッセージが出てしまいます。

(付録の「呪文のリスト」を参照のこと)

注) 各メンバーがトレーニングを受けたり、呪文を覚えたりするにはゴールドが必要です。新しくパーティに参加した時は、まず銀行へ行って金貨を払い戻しておくことが必要です。

L Leave Guild(ギルドを離れる)

ギルドでの用が済んだら、このコマンドを指定して元の町中へ戻りましょう。

I Inn(休息所)

ここに入ってゆっくり休息すると、戦いで失ったヒット・ポイントとマジック・ポイントを元の値に戻すことが出来ます。(また、マジック・ポイントを増やすこともあります。)

タウンにある「Inn」は無料で、少なくとも二週間は滞在することになります。又、島のあちこちに散らばっている「Inn」に滞在すると、同じ効果がありますが、ここでは一度滞在する度に250ゴールド(プラス税金)を取られます。

M Mystic(神託所)

パーティ全体のスコアを知ることが出来ます。

ここでスコアをたずねることにより、そのパーティのスコアが登録されます。

あなたのパーティの成長の度合をここで確認するようにいたしましょう。

以上で、タウン内の施設の御案内が終わりました。次にタウンで行える手続きについて説明いたしましょう。

L Leave Town(町を出る)

準備が整つたら、町を出て新たな冒険へスタートしましょう。

2 その他 町で使えるコマンド

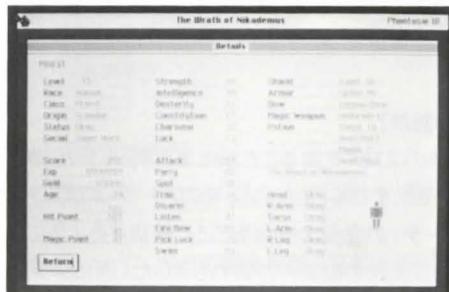
いわいいろな施設を利用する他に、町では6つのオプションが使えます。

P Inspect Person(メンバーを見る)

各メンバーの現在のデータを知りたい時に利用して下さい。

第1ページ目には、そのキャラクタの持っているあらゆる数値、持ち物、それに健康状態が示され、第2ページ目には、そのキャラクタが使える呪文のリストが表示されます。

第9図



第9図のデータについて、今までに説明していないものを、ここで説明しておきましょう。

Level(レベル)

経験ポイントが増えるに従い、ギルドでトレーニングを受けてレベルを上げることが出来ます。このレベルは最高15まで上がります。

Score(スコア)

そのキャラクタの達成した総合的な評価の数値です。

Exp(経験ポイント)

経験ポイントは戦闘で敵を殺すことによって与えられます。このポイント数は、ヒット・ポイントの上限、マジック・ポイントの上限、覚えられる呪文の数を決めるレベルを決定する重要な数値です。

Gold(銀行預金)

そのキャラクタの預金残高で、現在パーティが持ち歩いている所持金は含まれません。

Age(年齢)

各メンバーは冒険が進むにつれて年を取ってきます。そのキャラクタがその種族に固有の寿命に近づくと、能力が衰えて行き、やがては死んでしまいます。

各種族の寿命は、エルフが約2000才、ドワーフとノームが200才、人間が80才で、その他は40~50才です。

Hit Point(ヒット・ポイント)

そのキャラクタが敵の打撃に耐え得るポイント数で、これが0になると死んでしまいます。

「/」のあとの数値がそのキャラクタが持つことの出来る最大値で、前の数値は現在の状況です。

(キャラクタが攻撃を受けると減り、休んだり治療を受けると増加します)

Magic Point(マジック・ポイント)

呪文を唱えると、その呪文に必要なマジック・ポイントを消費します。

「/」のあとの数値がそのキャラクタが持つことの出来る最大値で、前の数値は現在の状況です。

(キャラクタが呪文を唱えると減り、休んだり魔術の薬を飲むと増加します)

Luck(好運度)

各キャラクタ本来の運勢で、戦闘時の命中率、敵の攻撃をかわす確率等に影響します。

Shield以下装備品およびアイテム

各キャラクタが持つことの出来る財宝の数は9つまでです。

Head以下身体の各部分

「Head—頭部」、「R Arm—右腕」、「Torso—胴体」、「L Arm—左腕」、「L Leg—左脚」、「R Leg—右脚」の6つの部分について、「Okey—良好」、「Injured—軽傷」、「Broken—重傷」、「Gone—切斷」の4つの状況が表示されます。

重傷までの傷の場合は、宿屋で休めば治りますが、切断されて無くなつた場合には高レベルの治療の呪文や、強力な治療薬を用いないかぎり回復しません。

第五章 冒険

C Cast spell(魔法を使う)

町中で使える呪文は「Healing」(キズをなおす)、「Transportation」(町から町へワープする)、「Resurrection」(死者をよみがえらせる)の3種類だけです。

U Use Item(アイテムを使う)

メンバーが持っている戦闘用装備品以外のアイテムを使います。

D Distribute Item(アイテムをわける)

パーティ全員が持っている物を、もう一度各メンバーに分配しなおす作業です。

この際、各メンバーに不必要的ものは、アーマリーに売り払います。

パーティ全員が持っている物が、財宝、魔術の薬、治療用の薬、戦闘用装備品の順に表示されますので、赤い矢印のあるものから順次、メンバーの誰が持つかをパーティ番号で指示して下さい。売り払う場合はS(Sell)です。

注1) パーティの持物を武器売場に売る手段としては、この方法しかありません。

注2) 各メンバーは最高9つしか物を持つことが出来ません。

注3) 冒険から町へ戻った時、財宝を手に入れている場合には、町へ入る前にこれら戦利品を分配する作業を行います。

S Save Game(セーブする)

セーブ・ゲームは、町にいる時に行って下さい。別の場所ではセーブは出来ません。

セーブした後電源を切り、他日そこからゲームを再開する時には、前に組んでいたパーティは解散しており、もう一度パーティを編成しなおす必要があります。

そのためにも、セーブ・ゲームをする時には、各メンバーの名前とパーティ内の順番を確認しておくことをおすすめします。

あなたのパーティの冒険は

1 荒野(地上)

2 ダンジョン(洞窟、城、廃墟の町など)

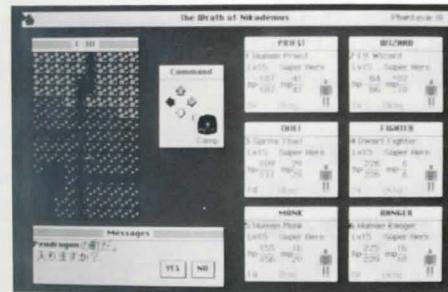
に分けることが出来ます。

1 荒野の旅

パーティが町を離れると、画面が下図のように変わります。画面左上には、現在パーティがいる荒野の地図が図示されます。

画面右には、パーティ全員について、名前、タイプ、マジック・ポイント、ヒット・ポイントの現在値と最大値が表示され、その健康状態は、良好(Okay)、負傷(Down)、睡眠状態(Sleep)、死亡(Dead)、意識不明(Out)というように表示されています。

第10図



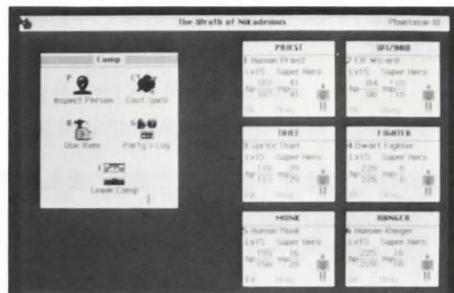
更に体の各部分(頭部・胴体・腕・脚)の状態が青い絵で書かれています。そしてこの絵が青で書かれている時は体の各部分が健康であることを示しています。その部分が傷を負うと色がピンクになります。重傷を負うと色は赤くなり、消えてしまえばその部分を失ったことを示します。

画面中央には、移動およびCamp(治療用の薬などを使うためにキャンプを張る。)のコマンド表が現われます。なお、移動のコマンドについては矢印の他に、テン・キーの2 4 6 8 の4つのキーでも行えます。

C Camp(キャンプを張る)

移動以外の行動をしたい時には、この□コマンドを指定して下さい。画面左側が左図のように変わります。

第11図



P Inspect Person(メンバーを見る)

これについては、第四章2で詳しく説明いたしました。

C Cast Spell(呪文をかける)

冒険中に使える呪文は「Healing」(キズをなおす)、「Monster Evaluation」(敵のレベルを調べる)、「Resurrection」(死者をよみがえらせる)の3種類だけです。

U Use Item(アイテムを使う)

タウン中で、アイテムを使う時と同じです。

G Party's Log(パーティの記録)

パーティ全体が獲得した経験ポイント、ゴールドおよび新しく手に入れたアイテム、それにこれまで経過した日時を表示します。

L Leave Camp(キャンプをたたむ)

再び冒険を続けます。

地図

スカンドール島全体が 5×5 の25枚の地図に分割されています。パーティが現在いる地図の端まで移動すると、次の地区の地図が表示されます。

川、みずうみ、海

川や海などを渡る際は、各メンバーは泳いで渡ることになります。泳ぎの苦手なメンバーは、敵に打撃を受けた時同様、ヒット・ポイントが減ります。

海を渡っている時、「そと海には出られません」との表示が出たら、それ以上は進めません。

イン

島のところどころに「Inn」(宿屋)があります。これらの宿屋は1回2週間の滞在で、各メンバーのマジック・ポイントとヒット・ポイントが元の最大値に戻ります。

ただし、250ゴールドの滞在費(+税金)を持ってないと、泊まれません。

2 ダンジョンの冒険

ダンジョンに入ると、入口付近以外はすべて真っ暗闇です。この場合パーティが一歩々々移動しながら地図を完成して行かねばなりません。

ダンジョンの冒険は、荒野の旅に較べて強力なモンスターが多く、しかも頻繁に現れます。ある程度力をつけてからでないと、パーティが全滅してしまう危険も充分あります。

しかし、ファンタジーの冒険を完成させるすべての力ギは、このダンジョンの中で見つかると云っても過言ではありません。

スタートの町に近いダンジョンから始めて、一つのダンジョンを何回にも分けて少しづつ探検を進めて行き、一つ一つ手掛けを見つけて行きましょう。

ダンジョンの中での行動は、ほとんど荒野の旅と同じです。

ただし、ダンジョンの中には、あちこちにワナが仕掛けられております。このワナをはずすには、特別の技能が必要です。

誰がワナをはずすかを聞いて来たら、パーティで一番上手なメンバーを選んで下さい。

下手なメンバーがはずすと、全員がキズを負います。

それからダンジョンの中には力ギのかかったドアが沢山あります。

力ギをはずす技能の優れたメンバーが、力ギをはずして行きますが、どうしても開けられないドアにぶつかったら、どこか別の場所でそこのキーを見つけて来なければなりません。

ダンジョンには、秘密のドア、秘密の通路も存在します。

第六章 遭 遇

荒野やダンジョンには、到るところにモンスターが徘徊しています。

メンバーの内、目や耳のいい者がこうした敵を見つける場合もありますし、夜眠っている時に襲われる場合もあります。

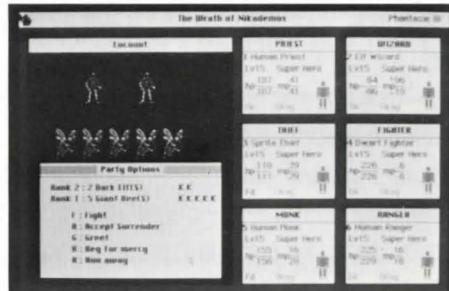
始めの内は弱いモンスターばかり現れますぐ、次第に強い敵も襲って来るようになります。モンスターが現れる際、一匹で現れる時も十匹以上で現れる場合もあります。

モンスターに遭遇したからといって、ソク戦闘というのはリコウな作戦とは言えません。味方の状態、相手の戦力を充分把握した上で行動して下さい。昔から「戦争は味方が勝てると確信した時だけ行なうものである」といわれています。

勿論、相手がこちらの都合どおりに振舞ってくれるとは限りません。

モンスターと遭遇すると、画面左側に敵・味方が対面した絵が現れ、下部に第12図のように表示されます。

第12図



F Fight(戦う)

味方の攻撃で戦闘が開始されます。敵・味方全員の攻撃が終わり、まだ勝負がつかない場合は、再び第14図が現れます。(味方が不利だと判断したらもう一度外交手段で解決するチャンスがあるわけです。)

A Accept Surrender(降参を認める)

モンスターが降参すると、モンスターの金貨とアイテムを取ることができます。

G Greet(挨拶する)

相手が受け入れれば、無事通ることが出来ます。

B Beg for mercy(許しを乞う)

パーティの所持金や品物を相手に渡して立ち去ることになります。

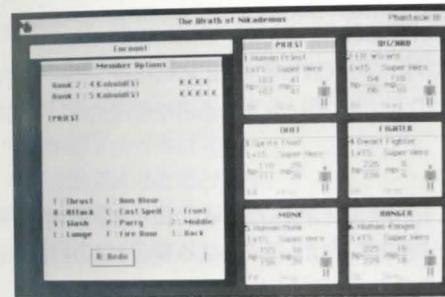
R Run away(逃げる)

成功すれば、戦いを避けることが出来ます。失敗すると、モンスターから攻撃が始まります。

1 戦闘

戦闘が始まると、画面左下が第13図のように変わり、各キャラクタはそれぞれに適した戦術的な行動を選択します。

第13図



T Thrust(突き刺す)

相手に1度激しく切りかかります。ヒットすればアタックより、1~2ポイント強いダメージを与えることができます。

A Attack(攻撃する)

ランク1の敵を2度攻撃します。ただし熟練度の低いキャラクタは、アタックが出来ないので、スラスト攻撃になってしまいます。

S Slash(切りおろす)

ランク1の敵に3~4度素早い攻撃をしかけます。しかし相手に与えるダメージはアタックより1~2ポイント少くなります。キャラクタの熟練度がスラッシュに足りない場合は、代わりにアタックを行います。

L Lunge (突進する)

戦士のみが使えるコマンドで、ランク2の敵に1度突進します。

I Aim Blow (狙いを定めて攻撃する)

モンスターの頭部か胴体に狙いを定めた攻撃を1度行います。ただし命中率はアタックに劣ります。

C Cast Spell (呪文をとなえる)

□を指定すると、使える戦闘用呪文のリストが現れるので、使いたい呪文を指定して下さい。呪文が7つ以上ある場合には□キーを指定して下さい。次の呪文が順次表示されます。

P Parry (攻撃をかわす)

敵の攻撃をかわそうとします。このコマンドを選択すると、容易なことでは攻撃を受けず、受けてもダメージは最小限に抑えられます。

F Fire Bow (弓を射る)

モンスターに対して弓を放ちます。モンスターが2ランクで攻撃して来る場合には、どのランクに狙いを定めるのかを決めなければなりません。

その他

第13図には、1~3を指定することにより、各キャラクタの戦闘位置を決めるコマンドがあります。ただしこれらは攻撃の1つの行動とは見なされませんので、この後再び戦闘方法を選ぶことが出来ます。

1 Front (前列へ)

キャラクタはモンスターに一番近い最前列へと移動します。モンスターへの攻撃命中率が大きくなる代わりに、攻撃を受ける率も大きくなります。

2 Middle (定位置へ)

キャラクタは定位置へ移動します。

3 Back (後列へ)

キャラクタはモンスターに一番遠い最後列へと移動します。モンスターからの攻撃が避けやすくなる代わりに、相手に対する攻撃命中率が悪くなります。

R Redo (やり直し)

攻撃方法を入力しなおしたい時には、これを指定して下さい。

パーティ全員の攻撃方法が決まると、最後にもう一度、

R Redo

□ Okay

W Wait

と、聞いて来ます。

Rか□を指定して下さい。

また、Wを指定すると、パーティの行動に関するメッセージの表示時間を変えます。

□が一番早く、9が最も遅くなります。

注1) 盗賊は、Lungeを除く3つの攻撃をどのランクの敵にもしかけることが出来ます。

注2) 作戦上のヒントとして、ヒットしやすい敵には、Attack、Slashを、ヒットしにくい敵には、Thrust、Lungeを使うべきです。

かくて戦闘開始です。

戦いの1ラウンドが終わると、再びオプション・メニューが出ますので、次のラウンドの作戦を立てて下さい。

戦闘は、a 敵が全滅するか逃げ出す。

b 味方が全滅するか逃げ出す。

c 敵が降参するか味方が降参する。

まで続けられます。

2 戦利品

敵が全滅するか逃げ出すると、戦利品が手に入りますが、戦利品は次の2種類です。

経験ポイントと金貨

戦いが終わると、それぞれの数量が表示されますので、確認のため「□」(Okey)を指定して下さい。自動的に手に入ります。

財宝

パーティのメンバーが財宝を見つける高い技能を身につけていると、ダンジョンでの戦いの後、相手が財宝を持っている場合には、貴重な品物を手に入れられことがあります。(荒野で敵を全滅させた時、ダンジョンで敵が降参した時に、相手が財宝を持っていれば、自動的に手に入ります)
注) ダンジョンでは、戦闘によらなくても、重要な財宝を手にいれるチャンスがいろいろある筈です。

戦闘は昼夜を問わず起こります。夜間は見張りを一人立てますが、他の者は眠ってしまいます。モンスターが近づいてきた時に、見張り役の聴覚(Listen)が良ければ、遭遇する前にパーティ全員を起こすことも出来ます。しかしそうでない場合には、パーティのうち何人かが眠ったまま戦闘に突入することになるでしょう。

戦闘に入った後でも、僧侶や高いレベルの修道士が、Awaken(目をさます)魔法を使ってみんなを起こすことが出来ます。

3 ヒット・ポイントについて

戦闘において、敵の攻撃を受ける度に、そのメンバーのヒット・ポイントは段々と減って行きます。そしてヒット・ポイントが、0になると、そのメンバーは死んでしまいます。

戦闘の最中、常にパーティ全員のヒット・ポイントの状態に目をくばって下さい。
戦闘中でも、僧侶が遊騎兵の「Healing」の呪文で、死にかけたメンバーのヒット・ポイントを回復することも出来ます。

戦闘終了後、ヒット・ポイントを回復するには、治療の薬を使用して下さい。
勿論、「Inn」で休めば、全員のその時の最大値まで回復します。

第3表 レベル別のヒット・ポイントの最大値

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Fighter	10	20	32	44	56	70	82	94	106	120	130	140	150	160	170
Ranger	8	18	28	40	50	60	72	84	96	110	120	130	140	150	160
Priest	8	12	20	30	40	50	60	70	80	90	98	106	114	122	130
Monk	8	10	18	22	32	44	54	62	70	80	88	96	104	112	120
Thief	6	10	18	22	32	40	48	54	60	70	78	86	94	102	110
Wizard	6	8	12	16	22	28	34	38	44	50	56	62	68	74	80

4 身体の各部分

各キャラクタの身体は、前にも説明したとおり、頭部、右腕、左腕、胴体、右脚、左脚の6つの部分にわけて表示され、その状態は次のように、色によって表現されています。

治療の呪文や薬を使うと、ヒット・ポイントと同様に各部の負傷を直すことが出来ます。

直す際には、自動的に重要な負傷箇所から治療の対象として選ばれて行きます。呪文・薬の効果や負傷の度合は全て数式化されています。

失う(もぎ取られる) = 軽傷 × 3 もしくは 重傷 + 1

重傷 = 軽傷 × 2

又、第5表は治療薬及び治療の呪文の効果を表にしたものです。

第4表

各部分の状態	色
良好	青
軽傷	ピンク
重傷	赤
失う	その部分がなくなる

第5表 治療薬及び治療の呪文の効果

治療薬	呪文	治る範囲
1~3	Healing 1	1ヶ所の軽傷
4~6	Healing 2	1ヶ所の重傷 又は 2ヶ所の軽傷
7~9	Healing 3	1つの失われた部分 又は 1ヶ所の重傷と1ヶ所の軽傷
10	Healing 4	1つの失われた部分 以上

なお、身体の各部分のダメージはヒット・ポイントの減少とは関係なしに考えて下さい。

例えば、頭部や胴体を失ってしまえば、ヒット・ポイントには関係なしに死んでしまいますし、ヒット・ポイントが0になれば、五体満足でも死んでしまいます。「Inn」に泊まると、ヒット・ポイントが全部回復するほか、「Healing 2」の呪文に相当するキズを直します。

あるキャラクタに重傷の部分があると、行動の選択に制限が出て来ます。手か脚のいずれかが重傷になった場合、弓を使うことが出来なくなります。

また右腕が重傷になったり、もげたりした場合、呪文を唱えたり武器を振り回したりすることが出来なくなり、実際には「Parry」以外には何も出来なくなってしまいます。

次に、身体の各部分と攻撃についてですが「Fireflash」(#5~#8)と「Flame bolt」(#37~#40)の呪文は、敵の身体の特定の部分を狙います。

しかし呪文の「Mindblast」(#33~#36)は相手のヒット・ポイントのみにダメージを与えます。

攻撃する武器により、命中する場所が変わります。弓矢の攻撃は敵の重要な部分である頭部や胴体に命中する確率が最も高くなっています。

呪文の場合は、どの部分にも均等な割合で命中します。

手で持つ武器の場合は、致命的な部分に命中する確率がかなり低くなります。特に背の高いモンスターの頭部や胴体にはほとんど当たりません。これら手を使う武器の場合、「Aim Blow」というコマンドを使うと、頭部や胴体など重要な部分を攻撃することが出来ますが、1回しか攻撃出来ませんし、命中率も低くなります。

5 モンスター

スカンドール島には多数のモンスターがあり、それぞれのモンスターがそれぞれの個性と能力を持っています。

攻撃や防御の技術、相手に与えるダメージの量、魔術の力等々、パーティの各メンバーと同様にレベル、能力の数値、使える呪文などが決められております。

あるモンスターは攻撃の技術はあまりないが防御の技術に長じており、大勢で現れて軽い攻撃を積み重ねて相手に大きなダメージを与えます。

ハイ・レベルのモンスターは、勿論高度な攻撃と防御の技術を持っている上に、沢山の呪文を使いわけ、長時間味方と戦うことの出来るヒット・ポイントを持っています。

しかしスタート付近では、こうした強力なモンスターは現れませんので、初步的なパーティもあまり心配することはありません。

Skeleton(ガイコツ)、Giant Ant(大アリ)、Giant Bee(大バチ)などは、中ぐらいの攻撃の技術(45~50%)、味方に与えるダメージが1から7ポイント、そしてヒット・ポイントはわずかしかない、という比較的戦いやすい相手です。

ただし、レベルの低いパーティは、Viper(大蛇)だけは避けるようにして下さい。

この10フィートもある蛇はすばしつこく、攻撃の成功率は80%にも達しています。皮が厚いので防御は固く、ヒット・ポイントは20、その鋭いキバは、1~14のダメージを味方に与えます。

魔術使いはやせた身体でヒット・ポイントは7しかなく、攻撃の技術は50%しかありません。しかしその魔力は強烈です。一つか二つの呪文で、あなたのパーティは何人かの犠牲者が出ることでしょう。

「ファンタジーIII」の世界を一步々冒険していく内に、パーティも少しずつ強くなり、より強力なモンスターを迎えてこれを倒すことで更に成長していくのです。

さて、モンスターについては、これまでに数々の冒険者が色々な報告をしております。

第6表は、これらの冒険談やウワサを総合して、主なモンスターの強さと評価をまとめたものです。

かならずしも現実と一致するとは言えませんが、一つの参考資料として利用して下さい。

第6表 主なモンスターの評価表

名前	戦闘力	評価	名前	戦闘力	評価
Skeleton	小	悪	Wight	大	悪
Barbarian	中	中立	Wild Cat	大	中立
Drip Slime	中	悪	Wild Dog	大	中立
Giant Bee	中	悪	Zombie	大	悪
Kobold	中	中立	Gnome Mage	大	中立
Lesser Wizard	中	善	All Beasts	強大	悪
Orcs	中	中立	All Dark Things	強大	中立
Scribe	中	善	All Dragons	強大	中立
Sniverling	中	中立	All Giants	強大	中立
Troll Baby	中	善	All Loads	強大	中立
Any Undead	大	悪	Asp	強大	中立
Baby Dragon	大	善	Death Fly	強大	中立
Cobra	大	中立	Demon	強大	悪
Constrictor	大	悪	Devil	強大	悪
Dwarf	大	善	Forest Elf	強大	中立
Ghoul	大	悪	Giant Wasp	強大	中立
Golbin	大	悪	Great Troll	強大	中立
Gremlin	大	中立	High Demon	強大	悪
Illusionist	大	中立	High Devil	強大	悪
Killer Bee	大	中立	High Ranger	強大	善
Panther	大	善	King Cobra	強大	中立
Priest	大	善	Leopard	強大	中立
Ranger	大	中立	Split	強大	悪
Small Devil	大	悪	Vampire	強大	悪
Sting Beetle	大	中立	Wizard	強大	善
Viper	大	中立	Wolf	強大	中立
Viper Moth	大	中立	Wraith	強大	悪

第七章 魔術

魔術は欠かすことの出来ない要素です。魔術なしでは、ファンタジーの世界を旅することは不可能だと言つていいでしょう。特に強力なモンスターと戦う際には、色々な呪文を上手に使い分けないかぎり、相手に太刀打ちすることは出来ません。呪文をとなえると、となえた者のマジック・ポイントを、1から4ポイント消費します。マジック・ポイントは魔術の薬を飲むか、宿屋で休むことによって回復します。

1 呪文の種類

呪文は3つの種類に分けることが出来ます。

- 1 戰闘用の呪文
攻撃的な呪文と受身の呪文
- 2 戰闘時以外で使える呪文
町の呪文と町以外の呪文
- 3 使う場所に制限のない呪文

1 戰闘用の呪文

敵に遭遇した時に使います。その効果は戦闘中だけです。

攻撃的な呪文

直接相手に打撃を与える呪文です。

呪文の効果は、相手の強さよりも、となえる者のレベルや呪文のランクによって決まります。

これら攻撃的な呪文は、累積的な効果があります。

例1) 「Fear」の呪文を二度かけると、相手をますます恐れさせます。

例2) 「Confusion 3」の呪文は、「Confusion 1」と「Confusion 2」の組み合わせより強力で、「Confusion 4」となると、あまりに強烈なので相手はまったく呪文をかけることが出来なくなるでしょう。

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
Fireflash(#5～#8) 的の戦列が2ランクの場合は、どのランクの的を狙うか選んで下さい。 そのランクで、となえた者に一番近い敵一人に、炎をあびせます。	Fireflash 1 1～10pts.の打撃 Fireflash 2 1～30pts.の打撃 Fireflash 3 1～60pts.の打撃 Fireflash 4 1～100pts.の打撃	1 2 3 4
Arrow Flame(#13と#15) 弓の命中率を高め、相手に与えるダメージの量を増やします。	Arrow Flame 1 命中率50% 敵へのダメージ15pts. Up Arrow Flame 2 命中率100% 敵へのダメージ25pts. Up	1 3
Party Arrow Flame(#14と#16) パーティ全員の弓の命中率を高め、相手に与えるダメージの量を増やします。	Party Arrow Flame 1 命中率50% 敵へのダメージ15pts. Up Party Arrow Flame 2 命中率100% 敵へのダメージ25pts. Up	2 4
Confusion(#21～#24) 敵を精神的に混乱させ、魔術を使う機会を失わせます。 魔力の強大な敵に、特に有効です。	Confusion 1 Confusion 2 Confusion 3 Confusion 4	1 2 3 4
Weakness(#25～#28) 敵の強さを奪うので、攻撃を受けてもダメージが少なくてすみます。	Weakness 1 Weakness 2 Weakness 3 Weakness 4	1 2 3 4

Binding(#29～#32)

敵の動きを止めるので、味方の攻撃がヒットしやすくなります。特に、空を飛ぶモンスターなど見えにくい敵に対して使うと有効です。

- Binding 1**
Binding 2
Binding 3
Binding 4

1
2
3
4

Mindblast(#33～#36)

精神的な一撃を全員の敵に送り、ヒット・ポイントを奪います。

- Mindblast 1**
1～5pts.の打撃
Mindblast 2
1～11pts.の打撃
Mindblast 3
1～41pts.の打撃
Mindblast 4
1～81pts.の打撃

1
2
3
4

Flamebolt(#37～#40)

炎の稻妻を全員の敵に送り、H・Pを奪います。「Mindblast」より確実に敵を傷つけますが、強力なヨロイを着ている相手には通じません。

- Flamebolt 1**
1～7pts.の打撃
Flamebolt 2
1～15pts.の打撃
Flamebolt 3
1～31pts.の打撃
Flamebolt 4
1～66pts.の打撃

1
2
3
4

Charm(#41)

敵を友達同様にしてしまい、相手だけを休戦状態にしてしまいます。
盗賊が得意な、相手をだます作戦です。

1

Sleep(#42)

相手を眠らせてしまいます。彼らは攻撃も呪文をとなえることも出来なくなります。(なお、この呪文には二度目の「SLEEP」で相手がますます眠りを深めるような累積的な効果はありません。)

2

Teleportation(#43)

戦場からパーティ全員を別の安全な場所へ移してしまいます。

3

Fear(#46)

敵は恐怖のあまり、逃げ出します。

2

Dissolve(#47)

敵をゆっくりと溶かしてしまいます。

3

Dispel Undead(#49)

スケルトン、ゾンビ、ゴーストなど、墓から這いだして来たモンスターに有効な呪文です。彼等は逃げ出で、溶けてしまうでしょう。

1

Awaken(#51)

夜襲を受けた時、眠っているすべてのメンバーを起します。
又、敵に「SLEEP」の呪文をかけられた時にも、この呪文で対抗出来ます。

3

Accuracy(#55)

弓矢の命中率を250%まで引き上げます。

3

Party Accuracy(#56)

パーティ全員の弓矢の命中率を250%まで引き上げます。

4

受身の呪文

この呪文をとなえると、いつでもかならず、効力を発揮します。
又、すでにかけられている呪文の効果を中和します。

例1) 敵に「Binding 4」の呪文をかけられても、「Quickness 3」の呪文を唱えれば、先の呪文を無効にします。

例2) しかし、前に「Protection 3」の呪文をかけてあるのに、次に「Protection 1」の呪文をかけてしまうと、前の強い呪文の効果を無効にしてしまいます。

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
Quickness(#9～#12) パーティ全員のDEX(機敏さ)を高めるので、各メンバーの動きが活発になり、敵にヒットする確率が高くなります。	Quickness 1 10%のスピード増加 Quickness 2 25%のスピード増加 Quickness 3 45%のスピード増加 Quickness 4 75%のスピード増加	1 2 3 4
Protection(#17～#20) 各メンバーが着ているヨロイを強化するので、敵の打撃からのダメージを減らしてくれます。 耐久力→増強	Protection 1 1pts.の防具の能力値増加 Protection 2 3pts.の防具の能力値増加 Protection 3 6pts.の防具の能力値増加 Protection 4 10pts.の防具の能力値増加	1 2 3 4
NinJa(#50と#45) この呪文をとなえた者を超人的な強い戦士に変身させます。 ただし、「NinJa 1」は「NinJa 2」にくらべ、マジック・ポイントを多く消費しますが、効果はかなり劣ります。	NinJa 1 NinJa 2	2 1

Summon Elemental(#48)

戦闘中、Mud、Mist、Airの精を呼び出して加勢させる呪文です。
(この呪文を唱えると次のラウンドから戦いに加わります)
この精は、6人のメンバー以外の一員として行動することになるので、あらかじめ町のギルドで、パーティに加えておかなければなりません。

4

2 戦闘時以外で使える呪文

町の中だけで使える呪文が一つ、町以外の場所で使う呪文が一つあります。

町の中だけで使える呪文

Transportation(#54)

次元を超えて、パーティ全員をその町から別の町へ運んでしまいます。
ワープする先の町を番号で入力して下さい。

2

荒野またはダンジョンで使える呪文

Monster Evaluation(#52)

その地域にいるモンスターのだいたいのレベルを知ることが出来ます。
時々、間違った報告をすることもありますが、ダンジョンに入った時には、入ったらすぐに調べておくと効果的です。

4

3 使う場所に制限のない呪文

治療に関係のある二つの呪文は、戦闘・非戦闘にかかわらず、どこでも使うことが出来ます。

名称と解説	呪文の効力	M·Pの消費量
Healing(#1～#4) パーティのメンバーのキズを治します。 治したい者のパーティ番号を入力して下さい。 その者のヒット・ポイントが回復し、キズついた身体の部分を直します。	Healing 1～9pts. 回復 Healing 1～27pts. 回復 Healing 1～57pts. 回復 Healing 1～99pts. 回復	1 2 3 4
Resurrection(#44) この呪文をとなえると、死んだ者を一人生き返らすことが出来ます。 時々、失敗することもあり、3～4度試みて、やっと成功する場合もあります。		4

注) 付録「呪文のリスト」に、それぞれの呪文の効力を簡潔にまとめてあります。

又、このリストは、パーティの各メンバーが何の呪文を身につけたかを記録しておき、戦闘中どの呪文を使うか作戦を立てる際に利用して下さい。

2 呪文を使える能力

以上説明した呪文は、だれでもが使えるというものではありません。そのキャラクタの職業、レベルに応じて、町のギルドで覚えて行かなければなりません。
又、どんなに強力な呪文を知っていても、マジック・ポイントに余裕がなければ使うことは出来ません。

第7表 レベル別のマジック・ポイントの最大値

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Wizard	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	20
Priest	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
Ranger	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	18	18	19
Monk	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	14	16	18	20
Fighter	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	13	14	15	16	18
Thief	6	6	7	7	8	8	9	10	11	12	13	13	14	14	15

どの職業のキャラクタがどんな呪文を身につけて行くかは、だいたい次のように分けられると思います。

攻撃的な呪文	魔術師	修道士
受身の呪文、治療関係の呪文	僧侶	遊騎兵

盗賊は1～2の心理的な呪文、それにかなりレベルが高くなってから1～2の攻撃的な呪文を覚えるにとどまります。

戦士も同様です。かなりレベルが高くなってしまって、あまり重要でない呪文を3～4覚える程度です。

第8表 職業別レベルにより習得可能な呪文一覧表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Wizard	5	13	6	7	21	25	8	34	11	35	15	36	12	16	47
	9	41	10	14	54	33	37	45	38	—	39	48	—	40	—
	—	55	—	—	—	50	46	51	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	56	—	—	—	—	—	—	—
Priest	1	21	2	25	3	18	23	4	7	8	31	24	32	20	48
	51	29	17	42	22	30	26	43	19	37	34	27	39	28	—
	—	—	49	—	—	—	—	—	44	—	—	—	—	—	—
Ranger	1	7	25	2	29	3	18	4	6	30	26	22	33	37	23
	5	—	49	—	52	—	51	—	21	—	42	—	44	—	—
Monk	5	50	6	45	56	7	13	8	33	9	34	14	35	10	36
	55	—	54	—	—	48	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Fighter	—	—	52	55	—	9	—	—	13	56	—	11	—	—	15
Thief	—	—	—	41	—	42	—	—	18	—	—	8	—	—	—

第八章 財宝

ファンタジーの世界では、町のアーマリーで売っているもの、モンスターが持っているもの、ダンジョンで手に入れたもの、すべてのものが財宝として扱われています。

1 戦闘用装備品

武器、ヨロイ、タテおよび弓の4種類です。武器については、相手にヒットした際、与えるダメージのポイント数、ヨロイ、タテについては、相手の打撃から受けるダメージを何ポイント減らせるかが、それぞれ決められています。又、すべての装備品は、それを扱える者の強さが決まっています。例えば14ポイントの切れ味を持つロング・スワードはかなり強い戦士でなければ、扱うこととは出来ません。

中には高いポイント数を持ちながら、どんなタイプのキャラクタでも持てる装備品もあります。

こういうものは貴重品扱いをされ、財宝というにふさわしく、普通の品物の何百倍の値段がつきます。

第9表 Weapon(武器)のリスト

タイプ	ポイント	必要な強さ	タイプ	ポイント	必要な強さ
Knife	1	3	Knife+1	2	3
Dagger	2	6	Knife+2	3	6
Club	3	9	Club+1	4	9
Mace	4	12	Club+2	5	12
Small Axe	4	15	Flail+1	7	15
Staff	5	18	Flail+2	8	18
Short Sword	6	21	Spear+1	9	21
Flail	6	24	Sword+1	10	24
Hammer	7	27	Sword+2	11	27
Spear	8	30	Sword+4	13	30
Axe	9	33	Sword+5	14	33
Sword	9	36	Sword+6	15	36
Heavy Mace	10	39	Halbred+1	16	39
Trident	11	42	Halbred+2	17	42
Large Spear	12	45	Sword+10	19	45
Large Axe	12	48	Halbred+5	20	48
Pike	13	51	Halbred+6	21	51
Long Sword	14	54	God Knife(Magic)	22	54
Bardiche	15	57	God Mace(Magic)	23	57
Halbred	15	60	GodSword(Magic)	25	60

* 必要な強さは次により計算されます。Strength×2+Dexterity

第10表 Armor(ヨロイ)のリスト

タイプ	ポイント	必要な強さ	タイプ	ポイント	必要な強さ
Clothing	1	2	Cloth+1	2	0
Robes	2	4	Robes+1	3	0
Leather	3	6	Leather+1	4	2
Hard Leather	4	8	Leather+2	5	4
Ring Mail	5	10	Ring Mail+1	6	6
Scale Mail	6	12	Ring Mail+2	7	8
Chain Mail	7	14	Chain Mail+1	8	10
Splint Mail	8	16	Chain Mail+2	9	12
Banded Mail	8	18	GodRobes(Magic)	10	14
Plate Mail	10	20	GodArmor(Magic)	11	16

第11表 Shield(タテ)のリスト

タイプ	ポイント	必要な強さ	タイプ	ポイント	必要な強さ
Glove	1	1	Medium Shield+3	11	11
Wooden Shield	2	2	Large Shield	12	12
Wooden Shield+1	3	3	Large Shield+1	13	13
Small Shield	4	4	Large Shield+2	14	14
Small Shield+1	5	5	Large Shield+3	15	15
Small Shield+2	6	6	Giant Shield	16	16
Small Shield+3	7	7	Giant Shield+1	17	17
Medium Shield	8	8	Giant Shield+2	18	18
Medium Shield+1	9	9	Giant Shield+3	19	19
Medium Shield+2	10	10	GodShield(Magic)	20	20

* 必要な強さ=Strength

第12表 Bow(弓)のリスト

タイプ	ポイント	必要な強さ	タイプ	ポイント	必要な強さ
Self Bow	1	0	CompoundBow+1	11	20
Self Bow+1	2	2	CompoundBow+2	12	22
Self Bow+2	3	4	Gnome Bow	13	24
Short Bow	4	6	Long Bow	14	26
Short Bow+1	5	8	Long Bow+1	15	28
Short Bow+2	6	10	Long Bow+2	16	30
Medium Bow	7	12	Crossbow	17	32
Medium Bow+1	8	14	Old Bow	18	34
Medium Bow+2	9	16	Crossbow+2	19	36
Compound Bow	10	18	God Bow	20	38

* 必要な強さは次により計算されます。 Strength+Dexterity

2 薬

治療用の薬と魔術の薬の2種類があり、飲み薬なので瓶に入れられて取引され、また持ち運びされます。

治療用の薬 (#101～#110)

これを飲んだ者のヒット・ポイントが回復します。
10種類あり、番号の高いものほど効果があります。

第13表 治療薬の効能

	H・Pの回復	キズの回復
Healing 1	1ポイント	軽傷 1か所
Healing 2	4 ノ	ノ
Healing 3	9 ノ	ノ
Healing 4	16 ノ	重傷 1か所 又は 軽傷 2か所
Healing 5	25 ノ	ノ
Healing 6	35 ノ	ノ
Healing 7	49 ノ	失われた部分・重傷・軽傷 それぞれ1か所
Healing 8	64 ノ	ノ
Healing 9	81 ノ	ノ
Healing 10	100 ノ	失われた部分 1か所 以上

魔術の薬 (#111～#120)

これを飲んだ者のマジック・ポイントが回復します。
10種類あり、番号の高い者ほど効果があります。

第14表 魔法の薬の効能

	M・Pの回復
Magic 1	3ポイント
Magic 2	6 ノ
Magic 3	9 ノ
Magic 4	12 ノ
Magic 5	15 ノ
Magic 6	18 ノ
Magic 7	21 ノ
Magic 8	24 ノ
Magic 9	27 ノ
Magic 10	30 ノ

3 スクロール

島の歴史、諸々の秘密を書き記したスクロールが16本あったそうです。
現在では、色々な者の手に渡ったり、どこかに隠されたりして、見つけ出すのに
大変苦労することでしょう。
何本かは町で買うことも出来ます。

4 その他の財宝

宝物

とてつもない値打の宝物が、強いモンスターによって守られているということです。

それらは黄金の他に、宝石や貴重な物質で出来ていたり、素晴らしい芸術的な細工をほどこした品々だということです。

巨大なサファイヤ、精巧な細工の黄金のリング、宝石をちりばめた雄牛の黄金像などのことは古くからの伝説にも登場するほどです。

ワンド(杖)

噂によると、スクロールにはニカデモスのワンドについて色々と記されているそうです。

ゲーム・ディスクがこわれたら

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

弊社では製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きました場合は無料交換分として、スタークラフト宛お送りください。到着しだい、良品のゲーム・ディスクをご返送いたします。尚、操作中に誤ってゲーム・ディスクをこわしてしまった場合は、1,500円を添えてお送りください。ゲーム・ディスクを書きかえてご返送いたします。

質問の電話やハガキについて

残念ながら、このゲームに関して私達はヒントやお答えをお教えしないことにしています。やっぱり、自分で答えを見つけた時の喜びはこたえられないものだし、それを味わってほしいと思います。もし、どうしても先に進めなくなったら、気のあった友達や恋人、お父さんやお母さんなんかといっしょにやってみてください。自分が気付かなかった意外なことに気付かなかつた意外なことに気付いてくれるかも知れません。

MEMO

MEMO

COPYRIGHT © 1988 by STARCRAFT

© 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All rights reserved.

Package & Manual Design : Pall Mall Design Office.

音楽製作 / メカノ・アソシエイツ

