

**DRAKKHEN™**



## CONTENTS

プログラムのスタート方法	2
PC-9801シリーズ・PC-286シリーズ	2
X68000シリーズ	4
画面の説明	5
移動コマンド	6
アクション・コマンド	8
戦闘・魔法コマンド	9
キャラクター・シート	10
リーダーシップ	13
アクティブ・キャラクター	13
キャラクターディスクの作り方	14
武器の買い方、売り方	16
パワーキー	17
魔法	17

### お願い

パッケージに入っているプログラムディスクでは、あらかじめ登録されたパーティキャラクタによってゲームをプレイすることができますが、途中経過はプログラムディスクにセーブすることはできません。必ず最初にキャラクタディスクを作ってからプレイしてください。そのため、新しい2HDフロッピーディスクをご用意ください。

Published under license from Infogrames ©1989,1990.

Infogrames is a trademark of Infogrames. S. A. Used with permission.

All rights reserved. Licensed in conjunction with

JP International.

『ドラッケン』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本ソフトはNEC PC-9801、EPSON PC-286シリーズおよびSHARP X68000シリーズに対応しており、本書では、お客さまがお持ちの機種によって説明のページが異なっています。ご注意ください。  
PC-9801・PC-286シリーズをお持ちの方は……このあとの説明をお読みください。  
X68000シリーズをお持ちの方は……………4ページからお読みください。

## PC-9801・PC-286シリーズ用をお持ちの方へ

### ■対応機種

本製品はつぎの機種に対応しています。

NEC PC-9801 VM/VX/RL/RX/RS/RA/DX	EPSON PC-286 X/VE/VS/VF/VX/VG
PC-9801 UV/UX/EX/ES	PC-286 U/US/UX/LS/LF/BOOK/NOTE F
PC-9801 N/NS/NV/LV/LX/LS/T	PC-386 G/S/V/VR
PC-98DO/DO+	PC-386 M
PC-H98 (ノーマルモード)	PC-386 LSR/LSC/LSX/NOTE A
PC-9801XL <sup>2</sup> (ノーマルモード)	PC-ONE(PC-286LP)
	PC-CLUB(PC-286C)

※CPUやクロック数によってゲームスピードは変わります。(80286 10MHz標準)

※機種によっては、GDCの動作周波数が5MHzに設定されているとうまく動作しない場合があります。お手持ちのマニュアルを参照の上ディップスイッチを切り替え動作周波数を2.5MHzモードにして下さい。

### ■サウンドボードについて

本製品では、音楽・効果音にFM音源ボードを使用しています。NEC製の純正FM音源ボードのみ対応しています。メーカー純正品以外のもものでは動作を保証致しておりません。

### ■マウスについて

本製品には、バスマウスが必要です。

### ■DOSについて

本製品の中にはすでにDOSが組込まれておりますので、別に用意する必要はありません。  
ただし、ハードディスクに本製品をインストールされる方は、コンピュータを上げた時の、DOSがNEC・EPSON純正の日本語MS-DOS Ver.2.11以上3.3C未満でなければなりません。ご注意ください。

## ■ゲームをはじめましょう

さあ、ゲームをはじめましょう。

### 1. ディスクから始める

まず最初に、お手持ちのパソコンの「現在の立上げ（ブート）ドライブ」をお調べください。本製品は、立上げ（ブート）ドライブがディスクドライブになっていないと始めることができません。もし、立上げ（ブート）ドライブがRAM（ノートタイプの場合）やハードディスクに設定してある場合は変更してください。

では、電源スイッチを切ってください。直接ゲームを始められる方は『ドラッケンプログラムディスク』をドライブ1に入れてください。そして、電源スイッチを押してください。

### 2. ハードディスクから始める

#### ①ハードディスクにゲームをインストールする。

最初にハードディスクの空き容量を調べて、1.5Mバイト以上の空きがあることを確認してください。空きがない場合は、不用なファイルを消して空きを作るか、フロッピーディスクから始めてください。では、電源を入れてください。

『プログラムディスク』をドライブ1に入れて、つぎのとおりキーボードから打込んでください（ハードディスクがドライブA、フロッピードライブがBの場合）。

MD A: DRAKKHEN□（自分の好きなディレクトリ名を打込んでください）

CD DRAKKHEN □（前で行って打込んだディレクトリ名を打込んで下さい）

B: INST □

これで、『ドラッケン』は自動的にハードディスクへとインストールされます。インストール終了のメッセージが出たら、次はいよいよゲーム開始です。

#### ②ゲームをはじめると

パソコンの電源を入れてMS-DOSのプロンプトが現れたら、つぎのように打込んでください。

CD DRAKKHEN □（自分の打込んだディレクトリの名）

PLAY □

しばらくすると、色設定メニュー、社名、タイトルロゴが出てメッセージが出ますので、指示にしたがってください。

## ■注意

- ハードディスクをMS-DOS付属のFORMATコマンド以外でフォーマットしている場合には、『ドラッケン』はインストールできないことがあります。
- 「メモリが足りません」というメッセージが出た時は、メモリ内に余分なプログラムが存在している場合が考えられます。日本語フロントエンドプロセッサやその他デバイスドライバが組み込まれている時は、はずしてください。
- CONFIG. SYS内のバッファの設定が大きすぎる場合は、20くらいにしてください。
- 常駐プログラムで一部相性の悪いものがあります。
- MS-DOSについてのご質問は、お断わりさせていただきます。

## SHARP X68000シリーズをお持ちの方へ

### ■ゲームをはじめましょう

さあ、ゲームをはじめましょう。

#### 1. ディスクから始める

まず、電源スイッチを切ってください。直接ゲームを始められる方は『ドラッケンプログラムディスク』をドライブ0に、『ドラッケンデータディスク#1』またはキャラクタディスク（00ページを参照）をドライブ1に入れてください。そして、電源スイッチを押してください。

#### 2. ハードディスクから始める

##### ①ハードディスクにゲームをインストールする。

最初にハードディスクの空き容量を調べて、2.5Mバイト以上の空きがあることを確認してください。空きがない場合は、不要なファイルを消して空きを作るか、フロッピーディスクから始めてください。

『プログラムディスク』をドライブ0に入れて、つぎのとおりキーボードから打込んでください。（ハードディスクがドライブA、フロッピードライブがBの場合）

MD A: DRAKKHEN□（自分の好きなディレクトリ名を打込んでください）

CD DRAKKHEN□（前行で打込んだディレクトリ名）

B: INST□

これで、『ドラッケン』は自動的にハードディスクへとインストールされます。

インストール終了のメッセージが出たらよいよゲーム開始です。

##### ②ゲームをはじめ

パソコンの電源を入れてプロンプトが現れたら、つぎの様に打込んでください。

CD DRAKKHEN□

PLAY□

しばらくすると、社名、タイトルロゴが出てメッセージが出ますので、指示にしたがってください。

### 1 選択メニュー

タイトル画面と5ヶ国語選択画面に続いて画面中央につぎのようなメニューが現れます。

START GAME……………ゲームを始める

MAKING CHARACTERS……パーティを作る

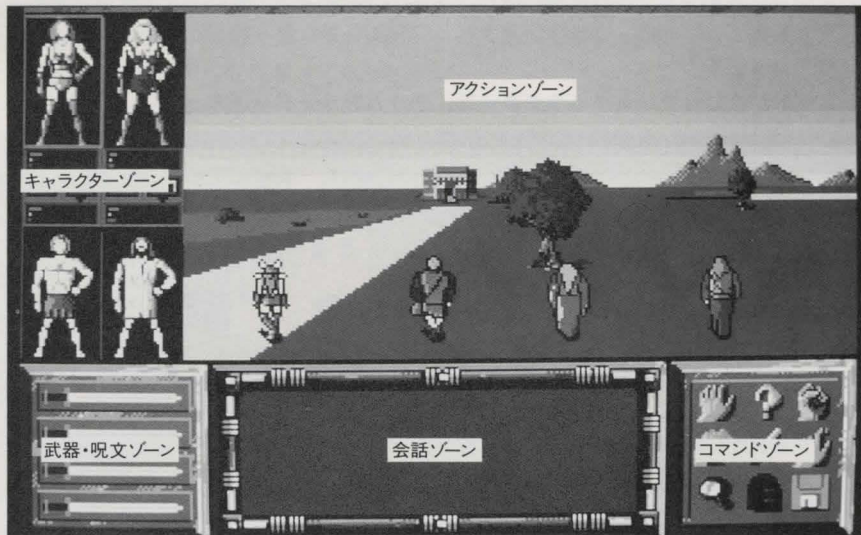
ドラッケンでは、冒険をするパーティ4人があらかじめプログラムディスクに納められていますので、直接ゲームを始められる方は“START GAME”を、自分のキャラクタを作ってからゲームを始めたい方は“MAKING CHARACTERS”のほうをマウスで選択して、左クリックしてください。

キャラクタメイクについては、「チームの作り方」を参照してください。

#### ※マウスの操作方法について

ドラッケンの操作のほとんどは、アイコン（絵文字で表わされたコマンド）をマウスで選択して行なわれます。このように、何かにマウスのカーソル（マウスを動かすと画面で動く矢印マーク）を合わせてマウスのボタンを押すことを、一般に“クリック”と呼んでいます。ですから、これから「○○をクリックしてください」という文章が出てきたら、○○にカーソルを合わせて、マウスのボタンを押してくださいという意味です。また、“右クリック”と書かれていたら右のボタン、“左クリック”と書かれていたら、左のボタンを押してください。

## 2 画面の見かた



選択メニューの“STARTGAME”を選ぶと、オープニングにつづいてプレイ画面が現われたことと思います。画面右上の、ドラッケンの世界が見える一番大きな枠（アクションゾーン）の中に、4人のキャラクターが後ろ向きに立っていますね。これは、“キャラクターモード”と呼ばれる状態で、これから最も多く使うモードです。キャラクターひとりひとりを、別々に操作して、歩かせたり、戦わせたり、話させたり、物を拾わせたりすることができます。ダンジョンの中では、常にこのモードになります。

キャラクターモードでリターンキーを押すと、4人のキャラクターはアクションゾーンの外に消えます。これで、チーム全体を移動させることができますようになります。矢印キーを使って、障害物を避けながら移動させてください。

これを“移動モード”と呼びます。移動モードは、チームが建物の前に到着すると、自動的にキャラクターモードに切り替わります。移動モードに戻って、さらに移動を続けたいときは、もう一度リターンキーを押してください。

### アクションゾーン

ゲーム中に起こる様々な事を、ここで見ることができます。

### キャラクターゾーン

ここには、キャラクターひとりひとりの情報が表示されます。

a: それぞれのキャラクターが、どのような服を着て、どのような武器を持っているかが、一目でわかるようになっています。ここで、赤い枠に囲まれているキャラクターは、それがアクティブ・キャラクターであることを示しています。

（アクティブ・キャラクターについては、13ページ参照）

b: キャラクターの基本的な体の状態を示すグラフです。上から、赤、オレンジ、青の3本の棒グラフで表わされます。

赤——— ヒットポイント：ヒットポイントが多ければ多いほど長くなります。ダメージを受けてヒットポイントが減ると、赤い線が短くなっていきます。

オレンジ——防御力があるかがわかります。長ければ長いほど、防御力は強いことを表わします。  
青——マジックポイント：これが長いほど、マジックポイントが多いことを表わします。  
呪文を唱えるごとに、これは消費され、呪文に必要な量を割ると、呪文がかけられなくなります。

c:ここに赤いライトが点灯しているキャラクターは、チームのリーダーです。

(リーダーについては、13ページ参照)

#### 会話ゾーン

ゲームの状況や会話、または、コマンドなどが表示されます。

#### コマンドゾーン

9つのアクション・コマンドがここに並んでいます。

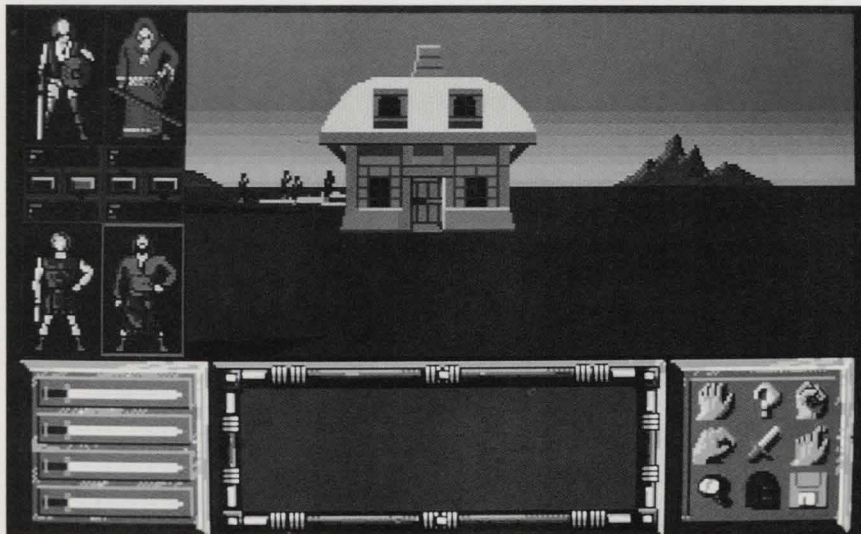
(アクション・コマンドについては、8ページ参照)

#### 武器／呪文ゾーン

それぞれのキャラクターが、現在、武器を装備しているのか、呪文を装備しているのかを示します。武器ならば剣の絵、呪文ならばそれぞれの呪文を表わすドラッケン文字が表示されます。どれがどのキャラクターに対応しているかは、このゾーンにカーソルを合わせることでわかります。武器／呪文ゾーンのどれでもひとつの枠にカーソルを合わせると、上のキャラクターゾーンに表示されているキャラクターの中で、対応する者が赤い枠で囲まれます。

### ③移動コマンド

#### 移動モードの場合



キャラクターモードからリターンキーで切り替わるモードです。アクションゾーンに見えるのは、キャラクターの目に見える世界です。キャラクターの姿は、画面で見えることはできません。移動すると、周りの世界が動いて見えます。進む方向は、キーボードから矢印キーを使って指示します。ちょっと、やってみてください。どうです、気持ちよく動きますね？

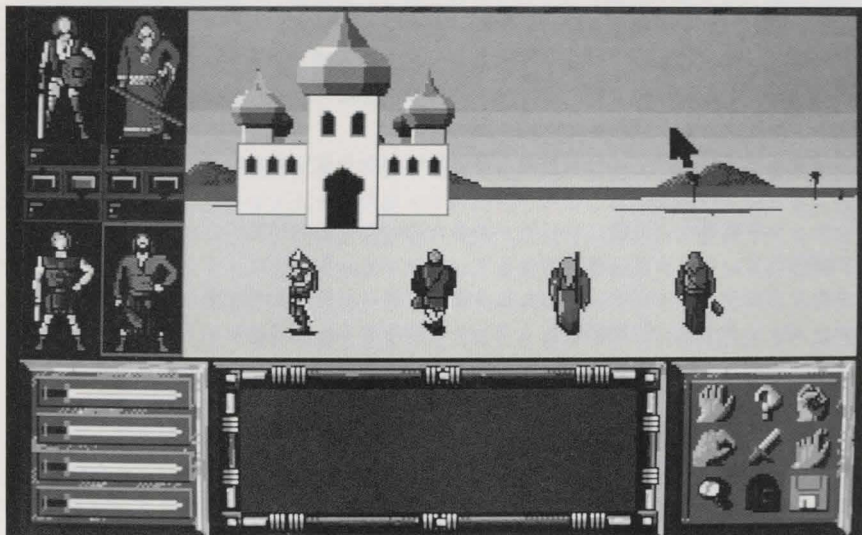
このとき、ジョイスティックが接続されていれば、レバーを倒すことでその方向に歩くことができます。



矢印キーによる移動は、屋外でのみ行なえます。宮廷やダンジョンの中では、キャラクターモードのまま、ひとりひとりを操作して移動することになります。

移動モードでは、画面にカーソルが出ません。コマンドなどを使用するときは、キャラクターモードに切り替えてから行なってください。

#### キャラクターモードの場合



次の場合に、キャラクターモードになります。

1. 移動モードで、リターンキーを押したとき。
2. 人や怪物に遭遇したとき。
3. 宮廷やダンジョンに近付いたとき。または中に入ったとき。

キャラクターモードでは、キャラクターひとりひとりがアクションゾーンに姿を現わします。彼らは画面に見えている部屋の中を歩き回ることができます。行動させたいキャラクターを選択すると、それはアクティブ・キャラクター（13ページを参照）となって、コマンドを受付けるようになります。移動させたい目的地点をクリックすると、アクティブ・キャラクターはその場所に歩いていきます。

扉をクリックすると、アクティブ・キャラクターは、その扉を通して隣の部屋へ移動します。

移動モードからキャラクターモードに切り替えるときは、場所に注意してください。過って海の上などで切り替えたりすると、キャラクターは水に溺れてしまいます。そんなときは、慌ててリターンキーを押して助けてやってください。

## 4 アクション・コマンド



コマンドゾーンにある9つのアイコンは、“アクション・コマンド”と呼ばれ、様々な仕事をキャラクターに与えたり、ゲームのセーブやロードを行なうためのものです。アクション・コマンドを使用するときは、必ずキャラクターモードに切り替えてください。移動モードでは、アイコンを選択するための矢印が出ないからです。

アイコンをクリックすると、アクティブ・キャラクターがそのコマンドを実行します。(ディスクコマンドを除く)

以下が、アクション・コマンドの内容です。

a: 調査……落ちている物や仕掛けなど、目で見ただけではわからないものの情報を与えてくれます。

b: 出る……ダンジョンや宮廷などの出口から外へ出るためのコマンドです。これは、このアイコンが黄色の枠で囲まれているときだけ使用できます。ダンジョンなどでは、アクティブ・キャラクターを出口の前まで歩かせてください。出られる場合に限り、黄色の枠が現われます。

c: ディスクコマンド……ディスクに関係したコマンドを使用するためのコマンドです。これを選択すると、会話ゾーンに、下の3つのコマンドが現われますから、その中から、使用するコマンドを選んでください。

セーブ……これまでのゲームの成果をキャラクターディスクに保存(セーブ)します。次にゲームをするときに、前回セーブしたところから続きをプレイすることができます。

セーブコマンドを選択するとサブメニューが表示されますので、好きな番号のアイコンを選択してください。

ロード……セーブしてあるゲームの続きをプレイするためのコマンドです。チームが瀕死のダメージを受けてしまったときなど、前にセーブしたところからやり直すことで、キャラクターの命を救うこともできます。

ロードコマンドを選択するとサブメニューが表示されますので、好きな番号のアイコンを選択して下さい。(ゲームが最初に始まる時は、番号○のパーティが自動的にロードされます)

終了……プログラムを安全に終了させます。ここを選択すると、“Are you sure? Y-N”と聞きますから、終了したいなら“Y”キーを、取消すなら“N”キーを押して下さい。

キャンセル……ディスクコマンドの使用を中止します。

d: 取る……アクティブ・キャラクターに、置いてある物などを取らせませす。取った物は、キャラクターシートに持ち物として表示されます。(キャラクターシートについては10ページに、持ち物については00ページに、それぞれ詳しく説明されています)

e: 戦闘……それぞれのキャラクターが、敵を攻撃します。武器を装備している者は武器で、呪文を装備している者は呪文で、敵に立ち向かいます。(戦闘の方法については、9ページ参照)

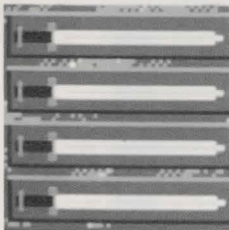
f: 操作……アクティブ・キャラクターが、アクションゾーンにある様々な仕掛けやスイッチ類を操作します。

g: 挨拶……アクティブ・キャラクターが遭遇した相手に挨拶をして、好意を表わします。

h: 質問……アクティブ・キャラクターが遭遇した相手に話を聞きます。

i: 威嚇……アクティブ・キャラクターが遭遇した相手に戦闘の意志を見せつけます。相手の気持ちを探るときなどに使います。

## ⑥ 戦闘・魔法コマンド



怪物などに遭遇した場合、ボンヤリしてはたちまち攻撃されてしまいます。何もしないでいれば、最後には全員が殺されてしまうでしょう。そんなときは、迷わず、武器を手にとって戦ってください。

魔法は、このドラッケンという魔法の国を冒険するうえで、なくてはならない武器です。これは、敵を攻撃するばかりでなく、味方を助けたり、問題を解決したりしてくれる、非常に便利な道具でもあります。

### 武器の持ち方

ゲームをスタートさせたとき、武器／呪文ゾーンには剣のマークが4つ表示されていますね。これは、キャラクターが4人も武器を手を持っていることを表わしています。装備している武器は、キャラクターゾーンの絵に示されているとおりです。試しに、剣のマークのどれかひとつを右クリックしてみてください。剣のマークが、奇妙な文字のようなマークに変わりましたね。キャラクターゾーンの絵から、武器が消えて手ぶらになったはずですが、これは、そのキャラクターが、武器をしまっけて、呪文を使う態勢になったことを表わしています。もう一度右クリックすると、再び武器を装備します。

### 呪文の準備の仕方

マジシャンやプリーストなど、多くの呪文を持っているキャラクターの場合、武器／呪文ゾーンの剣のマークを呪文に切り替えたとき、呪文の横にある三角矢印を左クリックすることで、呪文の選択ができます。装備を武器から呪文に切り替えるには、呪文の上にカーソルを合わせて、右クリックしてください。

呪文の選択はキーボードからも行なえます。

### 攻撃方法

#### a: 単独攻撃

アクティブ・キャラクターは、特定の敵に対して単独で攻撃をすることができます。敵にカーソルを合わせてクリックしてください。敵に近付き、クリックするごとに、敵に攻撃を加えます。

攻撃は、あらかじめ装備している武器によって行なわれます。何を装備しているかは、キャラクターゾーンとキャラクターシートでわかります。

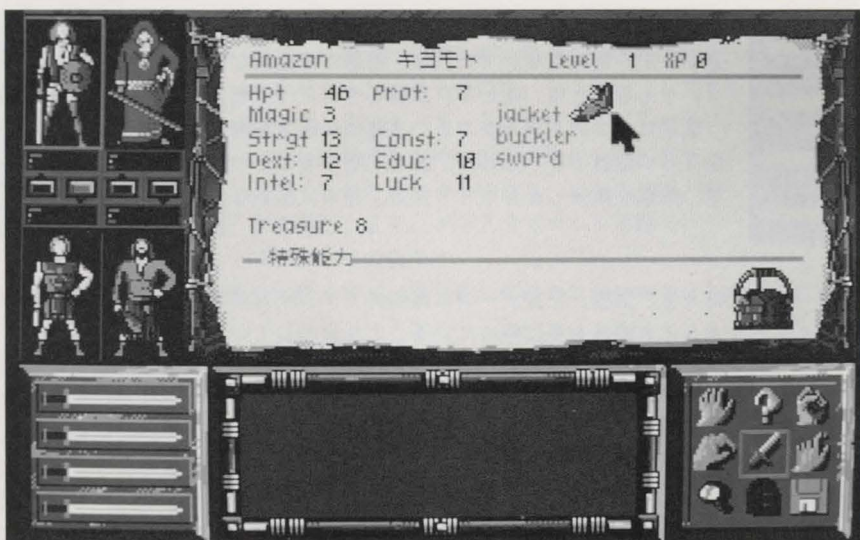
アクティブ・キャラクターの交代は、戦闘中でも行なえます。

#### b: チーム攻撃

コマンドゾーンにある剣の形の“戦闘アイコン”をクリックすると、アイコンが赤い枠で囲まれ、チーム攻撃のモードになります。こうすることで、敵が現われたときに、チーム全体が自動的に敵を取り巻いて攻撃行動をとります。チーム攻撃を解除する場合は、もう一度、戦闘アイコンを左クリックしてください。

チーム攻撃の最中でも、武器や呪文の持ち替えは行なえます。

## 6 キャラクターシート



キャラクターはそれぞれ特性が異なり、持ち物も様々です。キャラクターシートは、そのような、ひとりひとりの詳細な情報を見ることができる、体の診断書であり、持ち物一覧表なのです。**キャラクターに表示される情報**

キャラクターシートの出し方は、キャラクターゾーンの中の見たいキャラクターにカーソルを合わせて右クリックしてください。

キャラクターシートを閉じるときは、シートの外にカーソルを置き、右クリックしてください。

シートが一番上には、左から、そのキャラクターのクラス、名前、レベル、経験値が表示されています。

横棒を挟んだその下には、キャラクターの特徴が、略号と数値で表わされています。略号は以下のとおりです。

Hpt	ヒットポイント
Magic	マジックポイント
Strgt	強さ
Dext	敏捷性
Intel	知能
Educ	知識
Const	体格
luck	運勢
Prot	防御力
Treasure	所持金
Ability	その他の体の状態

キャラクターシートの右半分には、そのキャラクターの持ち物が2列に表示されます。左側の列には武器と防具が、右側の列には、その他の持ち物が表示されます。

それでは、ひとつひとつの意味を説明しましょう。

**名前**：キャラクターの名前です。

**クラス**：キャラクターは、クラスと呼ばれる専門の職業を持たなければなりません。

(クラスについては、14ページに詳しく説明されています)

**レベル**：経験を重ねると、キャラクターのレベルが上がり、ヒットポイントやマジックポイントの最大値が増えます。

**経験値**：敵を倒したり、特定の仕事を遂行すると、経験値が増えます。

**ヒットポイント**：どれだけダメージを受けたら死んでしまうかを表わす値です。レベルやクラスなどの様々な要素によって、各キャラクターのヒットポイントは定まります。攻撃でダメージを受けると、少しずつこの値が減っていき、0になると、キャラクターは死んでしまいます。また、レベルが上がるごとに、この最大値が増えていきます。ただし、増えかたはクラスによって異なります。ヒットポイントは、キャラクターゾーンで赤いグラフで表わされています。ダメージを受けて少なくなったヒットポイントは、時間が経つと、ゆっくりではありますが自然に回復します。

**マジックポイント**：呪文のためのエネルギーがどれだけあるかを表わします。呪文のたびに消費されます。多ければ多いほど、多くの呪文がかけられるということです。反対に、呪文に必要な量を割ると、呪文がかけられなくなります。レベルやクラスによって、この値は変化します。ヒットポイント同様、レベルが上がるごとに最大値が増えますが、クラスによっては、ほとんど増えないこともあります。キャラクターゾーンでは、青いグラフで表わされています。呪文で消費したマジックポイントは、ヒットポイントと同様に、時間が経つと、ゆっくりですが自然に回復します。

**強さ**：腕力の強さを表わします。敵に与えるダメージの大きさに影響します。

**敏捷性**：体の素速さを表わします。一定の時間に攻撃できる回数などに影響します。

**知能**：頭脳の優秀さを表わします。

**知識**：どれだけ豊富な知識を持っているかを表わします。

**体格**：総合的な体力と頑丈さを表わします。ヒットポイントの最大量に影響します。

**運勢**：運の強さを表わします。普通ではできないことも、運が強いキャラクターにはできることもあります。

**防御力**：防具や武器などの装備によって、どれだけ防御力が増したかを表わします。キャラクターゾーンでは、オレンジ色のグラフで表わされています。

**所持金**：ドラッケン世界の通貨“ジェイド”をどれだけ持っているかを表わします。ジェイドは、敵を倒すと手に入ります。中には、まったくお金を持っていない敵もいます。

**体の状態**：特別な物を装着するなどして、キャラクターが特別に身につけた能力が、ここに表示されます。また、毒などに冒された場合も、ここに表示されます。

**持ち物**：持っている物が、すべてここに表示されます。それぞれ、文字で表わされていますが、どれかにカーソルを合わせて右クリックすると、それが絵に変わります。すべてのキャラクターは、武器と防具は合わせて8つまで。その他の持ち物も、8つまで持つことができます。

**井戸**：キャラクターシートの右下に、薦のからまった古井戸の絵がありますね。これは、不用の持ち物を捨てるための場所です。

？：井戸の左隣にあるキラキラと輝く8つの点の輪は……、ゲームが進むにつれて、この意味がわかってきますから、楽しみに。

## キャラクターシート上でのコマンド操作

### 武器を手に構える・防具を身につける

実際にやってみましょう。ファイターのキャラクターシートを開いてください。武器と防具の表示欄に、4つの持ち物があり、一番下の“ソード”だけ、色が緑色になっていますね。では、ソードを右クリックしてください。色が赤く変わったはずですが、そして、左のキャラクターゾーンのファイターがソードを握ったことを確認してください。装備をはずしたいときは、もう一度右クリックしてください。ファイターはまた丸腰に戻ります。ほかの装備も、試してみてください。

もうおわかりですね。緑色で表示された持ち物は、キャラクターが背負っているバックパックに収められているもの。赤く表示されている物は、手に持ったり身につけたり、使用状態にあることを表わしています。

### ほかのキャラクターに持ち物を渡す

これも実際にやってみましょう。ファイターからスカウトにバックラーを渡してみます。

まず、ファイターのキャラクターシートを開いてください。キャラクターシートのバックラーを左クリックします。ボタンは押したままです。バックラーが絵に変わりましたね。そのままカーソルボタンを押すと、バックラーを移動させることができます。そうして、キャラクターゾーンのスカウトのところまで持って行って、ボタンを放します。

これでOKです。念のために確認しておきましょう。スカウトのキャラクターシートを開いてください。持ち物のところに、ちゃんとシールドがありますね。

ひとりのキャラクターは、武器と防具は合わせて8つまで、そのほかの持ち物も8つまでしか持てません。すでに8つ持っているキャラクターには、物を渡すことはできませんから、覚えておいてください。

また、ダンジョンなどで、相手が別の部屋にいるときも、渡すことができません。

### 持ち物を捨てる

不用の持ち物にカーソルを合わせ、右ボタンを押し続けてください。ボタンを押している間は、その持ち物は、カーソルと一緒に移動します。そのままの状態、この井戸の上まで持ち物を運び、ボタンを放します。すると、いらぬ持ち物は、すくと井戸の中に消えるという寸法です。

### 文字を読む

ゲーム中には、羊皮紙やスベルブックなど、文字が書かれた物が登場します。それらの内容を読むには、まず、それを取り、キャラクターシートの持ち物の欄に表われたら、左クリックしてください。色が赤くなり、画面に内容が表示されます。

### フラスコなどに液体を満たす

キャラクターシートの持ち物欄に空の容器があれば、それを左クリックします。近くに液体が溜まっている場所があれば、それだけで容器に液体が満たされます。

### フラスコなどから液体を捨てる

液体の入った容器を、キャラクターシート右下の井戸に捨ててください。（“持ち物を捨てる”を参照）これで、容器の中身は消えてなくなり、容器は元の場所に戻ります。

### フラスコなどから液体を飲む

キャラクターシートの液体が入った容器を右クリックしてください。1回クリックするごとに、キャラクターは液体を一口飲みます。液体の入ったフラスコは、キャラクターシートでその内容物がドラクエン文字で表示されます。また、何口分あるかも数字で表示されます。

## 7 リーダーシップ

チームにはリーダーが必要です。宮廷などの建物の中では、リーダーが部屋から部屋へ移動すると、ほかのメンバーもそれに従います。常にリーダーと同じ部屋にしようとするわけです。ただし、ほかのキャラクターが何かに引っ掛かったりして動けなくなることもありますので、必ずリーダーについてくるとは限りません。

キャラクターゾーンの中央に、金色の枠に囲まれた4つの小さな四角形が並んでいます。それが、リーダーを示す“リーダーランプ”です。その中で赤くなっているものが、リーダーです。リーダーを変えたいときは、リーダーにしたいキャラクターに対応したランプを左クリックしてください。

## 8 アクティブ・キャラクター

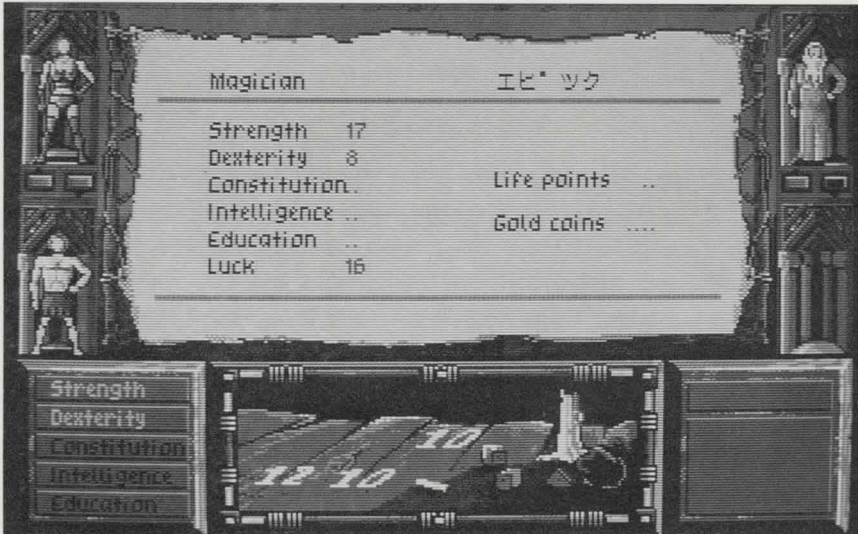
キャラクターゾーンで赤い枠に囲まれたキャラクターは、アクティブ・キャラクターです。キャラクターモードにおいて、与えられたコマンドを実行するのが、このキャラクターというわけです。アクティブ・キャラクターがリーダーであれば、建物の中で移動するとほかのキャラクターもついてきますが、リーダーでない場合は、まったくの単独行動をとることになります。

アクティブ・キャラクターの変更は、キャラクターゾーンかアクションゾーンのどちらかで、アクティブ・キャラクターにしたいキャラクターを左クリックしてください。

## 9 チームの作り方

では、自分のチームを作って、本番の準備をしましょう。まず、次の手順に従ってキャラクターディスクを作ってください。

1. 2HDフロッピーディスクを1枚用意してください。(フォーマットの必要はありません)
2. 選択メニュー(5ページ参照)の“MAKING CHARACTERS”を選択してください。
3. いよいよ、キャラクター作成です。キャラクターの作り方は次のとおりです。



a: 性別を決める

キャラクターを男性にするか、女性にするかを決めます。画面左にある“Man”または“Woman”ボタンのいずれかを、クリックしてください。

b: クラスを決める

次の4つのクラスから、ひとつを選びます。クラスとは、言うなれば専門職のようなものです。これによって、キャラクターの身体的特性が定められます。

男性            女性

ファイター    アマゾン

戦士です。体が大きく力も強いですが、魔法の力はあまりありません。

スカウト

戦士よりも力は弱いですが、動作が機敏で、建物に忍び込んだり、偵察をしたりといった作業を得意とします。魔法の能力も少し持っています。

マジシャン

魔法を専門とするクラスです。頭がいいというよりは、物知りです。

プリースト    プリーステス

こちらも魔法を専門とするクラスですが、マジシャンよりも頭が切れます。

c: 名前をつける

キャラクターに名前をつけます。キーボードから入力して、最後にリターンキーを押してください。



d: 特性値を分配する

キャラクターの特性を決める6つの要素、Strgt(強さ)、Dext(敏捷性)、Const(体格)、Intel(知能)、Educ(知識)、Luck(運勢)のうち、運勢を除く5つの特勢は、画面中央下に、チョークで書かれた5つの特性値を割り振って、あなた自身でキャラクターの特性を決定してください。

好きな値にカーソルを合わせ左クリックしたまま、そのすぐ左にある5つの特性の名前の上まで持ってきて、ボタンを放してください。

クラス本来の特性をよく考えて割り振るのが、最も効果的です。

e: よろしいですか？

画面の中央下の部分に数値が出たとき、その右に、「よろしいですか？」という確認の言葉が表示されます。数値が気に入らない場合は、2回だけ新しい数値をもらうことができます。そのときは、“NO”をクリックしてください。3回目のやり直しは利きません。

こうして、あとの3人のキャラクターも作ってください。ただし、同じ性別の同じクラスのキャラクターは、ひとつのチームの中には作れません。たとえば、ファイターが2人とか、女性のスカウトが2人とか、そういう組み合わせはできないことになっています。

キャラクターの制作中でも、すでに作ったほかのキャラクターの特性値を見ることができます。キャラクターにカーソルを合わせて、左クリックしてください。ボタンを押している間だけ、特性値が表示されます。

f: チームを登録する

4人全員が揃ったら、“Are you sure?”と聞かれますので、よろしければ“Yes”を、もう一度最初からやり直したいときは、“No”を左クリックしてください。“No”なら今作ったキャラクターは消去され、最初の状態に戻ります。“Yes”なら、キャラクターディスクにチームが登録されます。これで準備完了です。

1枚のキャラクターディスクには、複数のチームの冒険がセーブできますが、混乱をさけるため、できるだけ1チーム1枚のディスクをお使いください。

**キャラクター作りのコツ**

どの特性にどれくらいの数値を割り当てるかで、そのキャラクターが非常に優れたものになるか、とんでもなく情けないものになるかが決まります。それにはコツがあります。

## 10 武器屋の利用方法

ドラッケンの世界には武器屋があります。ゲームを始めてすぐでは、どこにあるかはわかりません。とにかく、この場所と利用方法を知っておくと大変に便利です。場所はお教えできませんが、利用方法は、教えておかなければなりませんね。

武器屋では、武器や防具を買うほかに、持ち物を売ることもできます。武器屋に入ると、ちょっと画面の様子が変わります。

### 1. 持ち物を売る

- a: 売りたい物を持っているキャラクターのキャラクターシートを開いてください。
- b: 売りたい持ち物を左クリックします。
- c: キャラクターシートの井戸の横に現われる武器屋の顔のところまで、ボタンを押したまま持って行き……
- d: ボタンを離すと、武器屋は値段を提示します。
- e: その値段でよければ“Yes”、イヤなら“No”を右クリックします。

### 2. 物を買う

- a: 店内の絵がアクションゾーンの中に表示されているときに、ヘルメットや剣などにカーソルを合わせると、カーソルが虫メガネの形に変わります。そこで左クリックしてください。
- b: すると、武器なら武器、防具なら防具のカタログが現われて、ページが開きます。ページをクリックすると、ページがめくれます。会話ゾーンに、その商品の説明が出ます。
- c: 欲しいものがあったら、コマンドゾーンの“取る”のアイコンを左クリックしてください。会話ゾーンで、確認のために買うかどうかを聞かれますから、“Yes”か“No”を左クリックしてください。
- d: 店を出るときは、コマンドゾーンの“出る”のアイコンを左クリックしてください。

## 11 パワーキー

ドラクエンをプレイするときに、よく使うコマンドは、キーボードからひとつのキーで行なうこともできます。たとえば、9つのアクションコマンドはそれぞれキーボードの数字キーにも対応しています。このようなキーのことを、“パワーキー”と呼びます。ゲームに慣れて、マウスでいちいちアイコンをクリックするのがじれったい、と感じられるかたは、どうぞ、パワーキーをお使いください。

### パワーキー対応表

ファンクションキーでアクティブキャラクターの選択ができます。

f・1 キャラクターゾーン左上のキャラクター。

f・2 キャラクターゾーン左下のキャラクター。

f・3 キャラクターゾーン右上のキャラクター。

f・4 キャラクターゾーン左下のキャラクター。

テンキーは、アクションコマンドに対応しています。

1 調査 2 出る 3 ディスクコマンド 4 取る 5 戦闘

6 操作 7 挨拶 8 質問 9 威嚇

## 12 魔法

魔法は、武器／呪文ゾーンで武器を呪文に持ち替えることによって、使えるようになります。使える呪文は、クラスやレベルによって異なりますが、レベルが上がるにつれて、より多くの呪文が使えるようになり、なかには呪文の効果が大きくなるものもあります。また、呪文をかけるためのエネルギーとなるマジックパワーも増大します。この呪文の一覧表を見て、上手に呪文を使ってください。

呪文のかけかたは、武器／呪文ゾーンで、使用する呪文を選択し装備したら、呪文をかける目的にカーソルを合わせて、右クリックしてください。チーム全員やその場所全体にかける呪文の場合は、アクションゾーンの適当なところにカーソルを合わせて右クリックしてください。

また、キーボードからも呪文を選ぶことができます。下の表に示されたキーを押してください。その呪文を持っていれば、アクティブ・キャラクターの武器／呪文ゾーンにその呪文が現われ、使用可能の状態になります。

## 呪文表

呪文の一覧表です。左から、ドラッケン文字による表示、名称、対応キー、種別、内容の順になっています。種別は、自分に作用するもの(自)、自分以外のチームのひとりに作用するもの(他)、チーム全員に作用するもの(全)、戦闘用のもの(戦)、場所に作用するもの(場)の5つに分けられています。

ドラッケン文字	魔法の名前	パワーキー	種別	内容
ΠV<J>A>	ヒール	H	他	ヒットポイントの回復(小)。
J^A O Π F > Π O	ファイアーボール	1	戦	火の玉を投げつける。
^A>V^A^A^A^A	シースルー	I	自	姿を消す。
CwJ^V	キュアー	C	全	毒の治療。
J^A O Π F	ライト	L	場	明かり。
7F^J V > Π O Π	パワー	2	自	強さを増す。
7Π^A V J Γ	ディフェンス	S	自	防御力を増す。
J<Π O w < O	ランゲージ	B	自	翻訳。
ΠV<J>J<O	ヒールメジャー	J	全	ヒットポイントの回復(大)。
w>J>C^J	アンロック	U	場	鍵の解放。
<Π F^A>J<F	アンデッド	3	戦	悪霊系怪物の退治。
ε<J<J^A^	パラライズ	4	戦	敵の体を麻痺させる。
J>C^J	ロック	V	場	扉に鍵をかける。
Γ^A^ε V J J	ディスペル	5	戦	強力なエネルギー波を放出。
C>Π O w Γ^A	コンフューズ	6	戦	敵の精神を混乱させる。
7ε V V Γ	スピード	8	自	体の動きを速くする。
^A>J<F^A	アイソレーション	7	自	自分の姿が敵の目に触れなくなる。
J^V 7 F > J^V	リストア	R	全	レベルを復活させる。
^A>J<F^A	アンチマジック	9	場	敵の魔法を封じる。
J^V 7 F > J^V	リサレクション	X	全	死んだ仲間を蘇らせる。
L J^A > Γ > V	ブリンドネス	O	戦	敵の視力を奪う。
F V J V ε > J	テレポート	T	全	違う場所に瞬間移動する。
^A>ε J > V	ドラゴンパワー	D	自	ひとつの特性を一時的に強化する。

## おまけ

ドラッケンには、ところどころに独特のドラッケン文字が登場します。ドラッケン文字は、アルファベットに対応していますから、覚えれば自分で解読することもできます。この、ドラッケン文字とアルファベットの対応表をご利用ください。

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 < L C Γ V U O Π ^ O J J > J > ε \* J 7 F w V \* \* A \*

## ■知っている便利な機能

日本版ドラッケンには、いくつかの便利な機能があります。それは、しばしばゲーム中であな  
たの手助けとなることでしょう。必要なコマンドキーを押してください。

INSキー（トグル） このキーを押すと次の2つのモードの交互切換えになります。

- クリアーモード（画面が明るくクリアーになる）
- 海外版モード（海外版の画面に近い雰囲気になる）

f・9 スピードアップキー（移動速度が速くなります）

※速くし過ぎるとゲームプレイに支障が出る場合があります。

f・10 スピードダウンキー（移動速度が遅くなります）

Zキー SOUNDのON・OFFを行ないます。

capsキー スピードの速すぎる機種では、ONにしてお使いください。

## ■問い合わせ・ユーザーサポートについて

本製品についてのお問い合わせは、できるだけ書面にてお願いいたします。送り先は以下のとお  
りです。

なお、ゲームの内容に関するご質問には、 〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル西館8F  
EPIC・ソニーレコード ニューメディア部GS制作課  
いっさいお答えできません。 パソコンソフト／係 まで

## ■保証・有償修理・交換について

当製品に、故障、損傷等が発生した場合は、「保証書」裏面に記載された方法にて、保証・有償  
修理・交換が受けられます。

なお、有償修理については、お客様より、1,500円の手数料を頂きますので、あらかじめご承知  
ください。

DRAKKHEN is an INFOGRAMS production

Original STAFF

Richard BOTTET

Charles CALLET

Dominique GIROU

Francois MARCELAFROIDEVAL

Michel ROYER

Laurent SALMERON

With contributions from

Stephane BAUDET

Pascal BUREL

Daniel CHARPY

Najib EL MAADANI

Veronique GENOT

Frederic BASCOU

Franck PIGNARD

Bernard CHAFFANGE

With thanks to the people at GAME OVER for their help.

Originalcover by CAZA

Translation staff

プロデューサー

高橋裕二

ディレクター

高橋秀樹

アダプテーション

金井哲夫

プログラム

株BANDIT：沖田泰志

倉田佳彦

SOUND and MUSIC

株BANDIT：戸田誠司 (FAIRCHILD)

永田英哉



