Ultima
COLLECTION
ウルティマ コレクション 日本版
LOCUS

目 次

はじめに ……2
インストール ……3
Ultima Ⅰ～Ⅵとエミュレータのインストール ……3
Ultima Ⅰ～Ⅵとエミュレータのアンインストール ……3
Ultima ⅦとⅧのインストールおよび追加情報 ……3
エミュレータAnex86 for Ultima ……7
Ultima Ⅰ～Ⅵの遊び方 ……8
設定 ……9
イメージファイル ……10
サウンド ……11
デバイスドライバ ……11
設定 ……11
ユーティリティ ……11
起動ディスク ……12
Ultima Ⅰ：The First Age of Darknessリファレンスマニュアル ……15
Ultima Ⅱ：The Revenge of the Enchantressリファレンスマニュアル ……21
Ultima Ⅲ：Exodusリファレンスマニュアル ……27
Ultima Ⅳ：Quest of the Avatarリファレンスマニュアル ……33
Ultima Ⅴ：Warriors of Destinyリファレンスマニュアル ……41
Ultima Ⅵ：The False Prophet（偽りの予言者）リファレンスマニュアル ……53
Ultima Ⅶ：The Black Gate、Ultima Ⅶ Part 2：Serpent Isleインストールマニュアル ……69
Ultima Ⅶ：The Black Gateリファレンスマニュアル ……79
Ultima Ⅶ Part 2：Serpent Isleリファレンスマニュアル ……91
Ultima Ⅷ：Paganインストールマニュアル ……107
Ultima Ⅷ：Paganリファレンスマニュアル ……115
カスタマーサポート ……126

※本書とあわせて、CD-ROMに収録されているUCJ-readme.txtもご覧ください。

はじめに

このたびはウルティマ コレクション 日本版をお買いあげいただきありがとうございました。ゲームを快適にお遊びいただくために、あらかじめ本書をお読みください。
本書は、オリジナルのリファレンスマニュアルを遵守するように制作されています。そのため、Ultima ⅦおよびⅧのオリジナルリファレンスマニュアルに記載されていないインストールに関する補足説明は、「●Ultima ⅦとⅧのインストールおよび補足」（3ページ）に追加しました。
Ultimaシリーズにはリファレンスマニュアルのほかに、サブマニュアルが添付されていました。ウルティマ コレクション 日本版には、これらサブマニュアルのテキストデータをCD-ROMの[Docs]フォルダに収録しています。ゲーム中やリファレンスマニュアルにこれらを読むようにという指示があったときは、CD-ROM内のデータをご覧ください。
なお、Ultima Ⅶのサブマニュアルは日本化したものを収録しています。

ウルティマ コレクション 日本版は、以下のソフトウェアから構成されいます。

Ultima Ⅰ：The First Age of Darkness
Ultima Ⅱ：Revenge of the Enchantress
Ultima Ⅲ：Exodus
Ultima Ⅳ：Quest of the Avatar
Ultima Ⅴ：Warriors of Destiny
Ultima Ⅵ：The False Prophet（偽りの予言者）
Ultima Ⅶ：The Black Gate
Ultima Ⅶ Part 2：Serpent Isle
Ultima Ⅷ：Pagan
Anex86 for Ultima
Cute Mouse driver v1.6
Lhasa v0.16

Ultima Ⅰ：The First Age of Darkness～ Ultima Ⅵ：The False Prophet（偽りの予言者）は、エミュレータAnex86 for Ultimaを使用し、Windows 98/95上で動作させます。完全日本語版です。
Ultima Ⅶ：The Black GateにはアドオンソフトForge of Virtueが、Ultima Ⅶ Part 2：Serpent IsleにはアドオンソフトThe Silver Seedが付属しています。いずれもDOS/V用英語版です。
Ultima Ⅷ：PaganはDOS/V用完全日本語版です。
Anex86 for UltimaはA.N.氏制作のシェアウェアです。
Cute Mouse driver v1.6はNagy Daniel氏制作のフリーソフトウェアです。
Lhasa v0.16はたけちん氏制作のフリーソフトウェアです。

インストール

●Ultima Ⅰ～Ⅵとエミュレータのインストール

1. コンピュータの電源を入れ、Windows 98/95を起動します。
2. ウルティマ コレクション 日本版のCD-ROMをCD-ROMドライブに入れます。
3. 自動的にCD-ROMの内容が表示されない場合は、［マイコンピュータ］のアイコンをダブルクリックし、次にCD-ROMドライブのアイコンをダブルクリックします。
4. CD-ROMの内容が表示されたら、Setup.exeをダブルクリックしてください。セットアップウィザードが開始されます。
5. 「ようこそ」画面では、セットアップを続ける場合は［次へ］、中止する場合は［キャンセル］をクリックしてください。
6. 「インストール先の選択」でインストール先のフォルダを指定します。変更する場合は［参照］をクリックし、インストールしたいハードディスクやフォルダを入力してください。インストール先のフォルダが決定したら、［次へ］をクリックします。
7. 「プログラムフォルダの選択」画面でスタートメニューへの登録を行います。［次へ］をクリックすると、インストールが開始されます。

●Ultima Ⅰ～Ⅵとエミュレータのアンインストール

ゲームに問題が起こったり正しくインストールされなかった場合、またはウルティマ コレクション日本版を削除したい場合は、アンインストールを行ってください。
1. ［スタート］をクリックし、［設定］から［コントロールパネル］をクリックします。
2. ［アプリケーションの追加と削除］のアイコンをダブルクリックして「アプリケーションの追加と削除のプロパティ」を表示します。「Ultima Collection J」をクリックし、［追加と削除］をクリックするとアンインストールは完了します。
3. 削除したあとに再度ゲームをインストール方法は、上記のインストールと同様です。

●Ultima ⅦとⅧのインストールおよび追加情報

インストール方法については各リファレンスマニュアルの該当ページをご覧ください。
Ultima ⅦとⅧのインストール作業について、リファレンスマニュアルには記載されていない追加情報の解説をします。

★インストールの追加情報

●Ultima ⅦをWindows 98/95からインストールする
Ultima Ⅶのインストールは、Windows 98/95からでも行えます。

1. ウルティマ コレクション 日本版のCD-ROMをCD-ROMドライブに入れます。
2. ［スタート］から、［プログラム］［MS-DOSプロンプト］をクリックします。
3. 「C:¥WINDOWS>」となっているところで、次の斜体の部分を入力します。行末では Enter キ

ーを押してください。なお、この例ではCD-ROMはDドライブ、ゲームのインストール先はC:¥Ultima7で、ここにUltima Ⅶをインストールすると仮定します。お客様のインストール先に応じて適宜読み替えてください。

C:¥windows>*US*
C:\windows>*D:\ULTIMA_7\BG-SETUP C:\ D:*

インストールの書式は次のとおりです。

BG-SETUP [インストール先のパス] [CD-ROMドライブのドライブ名]

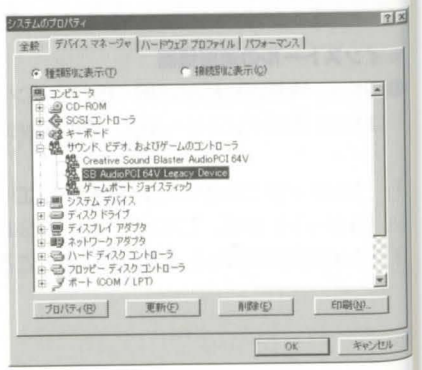
[インストール先のパス]では、インストールをしたいハードディスクを指定します。上の例ではCドライブのルート上にインストールしかったのでC:\となっていますが、Cドライブに[Ultima]というフォルダがあり、ここにインストールをしたい場合はC:\ULTIMAとなります。
[CD-ROMドライブのドライブ名]は、お使いのパソコンのCD-ROMドライブのドライブレター（DやEなど）を指定します。ドライブ名の最後に:（コロン）を入れてください。
※このBG-setup.bat（SI-setup.bat）は、指定したフォルダ内にUltima7またはSerpenというフォルダを自動的に作り、その中にプログラムをセットアップします。DOSの知識のある方は、ファイルの中身を書き換えて、任意のフォルダにセットアップできるようにしてください。ただし、ファイルの書き換えについてはお客様自身の責任で実施ください。

ファイルのインストールが終了すると、サウンドボードの設定画面になります。しかし、続けると途中でエラーが表示されますので、ESC キーでセットアップを終了しMS-DOSプロンプトの画面に戻ってください。
サウンドボードのセットアップなどは、起動ディスクを使用してUltima Ⅶを立ち上げてから実施してください。設定はインストール後でも変更が可能です。詳しくは73ページの「設定を変更する」をご覧ください。

●オリジナルのインストールマニュアルとの違い
Ultima Ⅶのインストールマニュアルは、当然のことながらゲーム発売当時のパソコン環境をベースに作られています。ウルティマ コレクション 日本版は、当時のものをなるべく変更せずに収録していまが、パソコン環境が大きく変わってきているため、インストールについては専用の内容に加筆修正しています。

★IRQ、DMA、I/Oポートアドレスを調べる
インストールの際必要なパソコンの設定を事前に調べておきます。

1. ［マイコンピュータ］のアイコンを右クリックし、［プロパティ］をクリックします。
2. 「システムのプロパティ」ウィンドウの「デバイスマネージャ」タブをクリックします。
3. ［サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ］をダブルクリックし、使用しているサウンドボードをクリックして、［プロパティ］をクリックしてください。

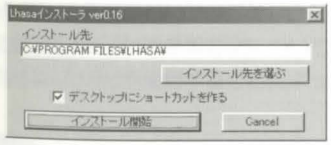


4. サウンドボードのプロパティが表示されますので、「リソース」のタブをクリックします。
5. 「割り込み要求（またはIRQ）」の設定値、「DMA」の設定値（複数ある場合は、数値の小さいほう）「I/Oポート」の設定値（220、240、260、280のいずれかで始まっているもの）をそれぞれメモしておいてください。
ここでメモをしておいた情報は、Ultima ⅦやⅧのインストールで必要になります。

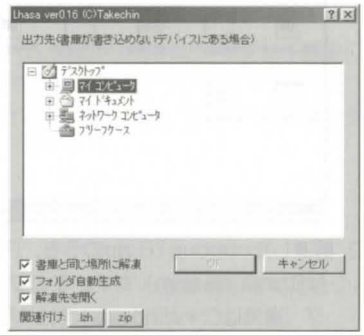
★マウスドライバの用意
Ultima ⅦとⅧはマウス操作を強く推奨しているゲームですが、 Windows 98/95にはDOSモードで使用できるマウスドライバが収録されていません。ウルティマ コレクション 日本版には、Nagy Daniel氏の許諾を得てCute Mouse driver v1.6をCD-ROMに収録しています。また、Cute Mouse driver v1.6の組み込みにはzip形式圧縮のファイルを解凍するツールが必要です。ツールをお持ちでない方のために、CD-ROMには、たけちん氏の許諾を得て、LHA、zip解凍ツールのLhasa v0.16が収録されています。
以下の手順にしたがって、DOSモード用マウスドライバを組み込んでください。

●LHA、zip解凍ツール Lhasa v0.16のインストール
zip解凍ツールをすでにお持ちの方は、次のCute Mouse driver v1.6の組み込みに進んでください。

1. ［マイコンピュータ］のアイコンをダブルクリックし、次にCD-ROMドライブのアイコンをダブルクリックします。
2. CD-ROMの内容が表示されたら［lhasa］というフォルダをダブルクリックし、lhasa016.exeをダブルクリックしてください。
3. 「インストール先:」欄で Lhasa ver0.16のインストール先のフォルダを選び、「デスクトップにショートカットを作る」のチェックボックスにチェックがついているのを確認して、［インストール開始］をクリックすればセットアップが開始されます。中止したいときは［Cancel］をクリックします。



4. インストールが完了すると、Lhasa ver0.16の設定ウィンドウが表示されます。「出力先」のファイル選択ウィンドウでは、ご使用のハードディスクの任意の場所を選択してください（C:¥tempなど）。ウィンドウ下部の3つのチェックボックスはすべてチェックしておくと便利です。設定が完了したら［OK］をクリックしてください。



●ctmous16.zipの解凍

次の手順はLhasaを使用したzipファイルの解凍方法の一例です。その他のツールを利用するときは、そのツールの操作にしたがってください。

1. ［マイコンピュータ］のアイコンをダブルクリックし、次にCD-ROMドライブのアイコンをダブルをクリックします。
2. CD-ROMの内容が表示されたら［ctmouse］というフォルダをダブルクリックします。ctmous16.zipをドラッグして、デスクトップ上にあるLhasaのショートカットアイコンにドラッグ＆ドロップします。

3. 「LHA、zip解凍ツール Lhasa v0.16のインストール」の4.の手順でインストールし、3つのチェックボックスをすべて有効にしていると、「出力先」で指定したハードディスク上のフォルダにctmous16というフォルダを作り、その中にCute Mouse driver v1.6のファイルが解凍されます（解凍したファイルも表示されます）。

Lhasa v0.16の詳しい使い方はセットアップされたフォルダにあるLhasa.txtを参照してください。

※Lhasaの作者たけちん氏にゲームに関することなどの質問はご遠慮ください。

●Cute Mouse driver v1.6の組み込み

Cute Mouse driver v1.6には、PS/2マウスとシリアルマウスそれぞれのDOSモード用マウスドライバが用意されています。お使いのパソコンに適したマウスドライバを組み込んでください。ここでは、PS/2マウスの組み込みの解説をします。シリアルマウスをご利用の方は、注釈に読み替えてください。

1. ［マイコンピュータ］のアイコンをダブルクリックし、ctmous16.zipを解凍したハードディスクのフォルダの内容を表示してください。

2. 解凍したctmous16.zipのうち、PS/2用マウスドライバはCtmousep.com（シリアルマウス用はCtmouse.com）です。このファイルをWindows 98/95がインストールされているフォルダ（通常はC:¥Windows）にサブフォルダを作りここにコピーします。

例

C:¥WindowsにMouseというフォルダを作りそこにコピーするとCtmousep.comのパスはC:¥Windows¥Mouse¥Ctmousep.comになります。

ドライバの組み込みは以上で完了ですが、パソコンを立ち上げたときにこのドライバが有効になるように設定ファイルを修正する必要があります。しかし、通常使用しているパソコンのシステム設定を変更すると不都合が生じる可能性がありますので、「起動ディスク」（12ページ）を参照して、ゲーム専用の起動ディスク制作を強くお勧めします。

※Lhasa v0.16、Cute Mouse driver v1.6はSetup.exeからのインストールではインストールされません。

★Mo'Slo

Ultima Ⅶ：The Black GateおよびForge of Virtueは1992年に制作された古いゲームのため、高速な処理能力を持つ現在のパソコンではゲームのスピードが速すぎるため、正常なゲームプレイが難しいことがあります。この処理速度問題を解決できるツールにMo'Sloというものがあります。

ウルティマ コレクション 日本版にもこのツールを収録する予定でしたが、残念ながらライセンスの問題などで収録ができませんでした。Ultima Ⅶ：The Black Gate（Forge of Virtueを含みます）をプレイされた際、スピードが速すぎてプレイに支障がある場合は、

http://www.hpaa.com/moslo

よりMo'Sloをダウンロードしてご使用ください。

Mo'Sloを使用してUltima Ⅶをプレイされる場合は、

moslo /# C:¥ultima7¥ultima7.com

と入力してゲームをスタートさせてください（#は任意の整数ですが、30前後が適当だと思われます。C:¥ultima7の部分は、実際にインストールされたフォルダ名を指定してください）。

Ultima Ⅶ Part 2：Serpent IsleおよびアドオンソフトThe Silver Seedには自動的に速度調整する機能が含まれているためMo'Sloは必要ありません。

※Mo'Sloの使用方法については、上記URLまたは付属のドキュメントファイルを参照してください。当社ではMo'Sloの使用方法についてお答えできませんのでご了承ください。

※当社はMo'Sloを使用することによって生じるいかなる障害も保証いたしません。

★Qfix

ご使用のパソコンのビデオボードがRiva 128チップを使用していると、Ultima Ⅶのプレイ直後にゲームがフリーズする場合があります。これを回避するツールがQfixです。

このツールはUltima Collection（オリジナルUS版）に収録されていないため、ウルティマ コレクション 日本語版でも収録していません。

Qfixは、

http://www.hpaa.com/moslo/utils.html

よりQfix.zipをダウンロードしてご使用ください。

※Qfixの使用方法については、上記URLまたは付属のドキュメントファイルを参照してください。当社ではQfixの使用方法についてお答えできませんのでご了承ください。

※当社はQfixを使用することによって生じるいかなる障害も保証いたしません。

●Ultima Ⅶの起動

Ultima Ⅶをプレイするには、起動ディスクをフロッピーディスクドライブに挿入し、パソコンの電源を入れてください。フロッピーディスクからDOSが起動したら、次のように斜体部分を入力し、行末に Enter キーを押してください。

Ultima Ⅶ：The Black Gateの場合

A:\>*C:*

C:\>*CD ULTIMA7*

C:\ULTIMA7>*ULTIMA7*

Ultima Ⅶ Part 2：Serpent Isleの場合

A:\>*C:*

C:\>*CD SERPENT*

C:\SERPENT>*SERPENT*

※上記の例は、Ultima Ⅶのインストールされたフォルダが*Ulima7*（または*Serpent*）の場合です。実際にインストールされたフォルダ名を指定してください。

エミュレータAnex86 for Ultima

Ultima Ⅰ：The First Age of Darkness～ Ultima Ⅵ：The False Prophet（偽りの予言者）は、エミュレータAnex86 for Ultimaを使用し、Windows 98/95上で動作させます。

Anex86はA.N.氏制作のシェアウェアです。当社ではA.N.氏の協力により、ウルティマ コレクション 日本版専用の改良をしていただきました。以下の解説はAnex86 for Ultimaでウルティマ コレクション 日本版をプレイするためだけに書かれたもので、通常のAnex86とは操作が異なることがあります。また、当社ではAnex86 for Ultima以外でウルティマ コレクション 日本版をプレイされた場合、一切の保証はいたしません。

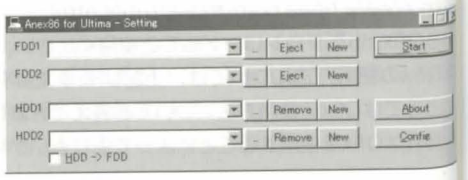
※Anex86はシェアウェアですが、Anex86 for Ultimaのシェアレジは当社がすでに支払済みです（代金はウルティマ コレクション 日本版の価格に含まれています）。

Anex86 for Ultimaは「Ultima Ⅰ～Ⅵとエミュレータのインストール」（3ページ）の手順でパソコンのハードディスクにインストールされます。インストール方法についてはそちらをご覧ください。

●Ultima Ⅰ～ Ultima Ⅵの遊び方

Ultima Ⅰ～ Ultima Ⅵのリファレンスマニュアルは、オリジナルの内容を遵守しているため、Anex86 for Ultimaの基本操作については記述されていません。ここでは、Ultima Ⅰ～ Ultima Ⅵに共通の、Anex86 for Ultimaの操作について解説します。

1. Ultima Ⅰ～ Ultima Ⅵをプレイするためには、まずAnex86 for Ultimaを起動する必要があります。［スタート］から［プログラム］［Ultima Collection J］を選び、［ウルティマ コレクション 日本語版］をクリックしてください。
   Anex86 for Ultimaが起動します。



2. 「Anex86 for Ultima -Setting」ウィンドウの「FDD1」と「FDD2」には、Ultima Ⅰ～ Ultima Ⅵのゲームのイメージファイルを指定します（拡張子はfdi）。［...］ボタンをクリックするとファイル選択ウィンドウが表示されます。ファイルを選び、［開く］ボタンをクリックしてください。
   どのファイルを選択すればよいかは、各ゲームのリファレンスマニュアルか、ゲーム中にメッセージで指示が出ます。それぞれのゲームのイメージファイルは、ウルティマ コレクション 日本版をインストールしたフォルダの［Ultima_1］から［Ultima_6］の中にあります。

3. ゲームプレイに必要なイメージファイルを「FDD1」と「FDD2」でそれぞれ［開く］で決定した後、［Start］をクリックするとゲームが開始されます。

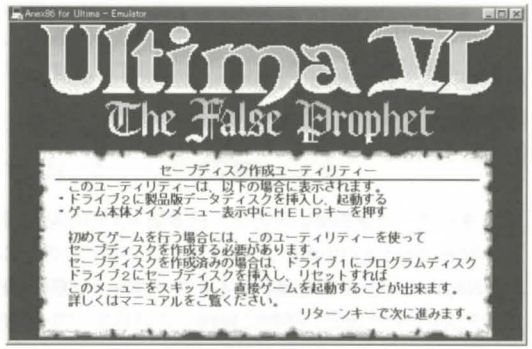
※ゲーム中のメッセージでは、「○○ディスクをドライブ2に入れてください」という表示になります。この場合、○○ディスクは○○.fdiというファイルに、ドライブ2は「Anex86 for Ultima -Setting」ウィンドウの「FDD2」になります。

Ultima Ⅵの例

Ultima Ⅵでは始めにキャラクターを作るディスクの用意が必要です。初めてゲームをスタートすると、「セーブディスク作成ユーティリティー」という画面が表示されます。

この画面に記述されている「ドライブ１にプログラムディスク、ドライブ2にセーブディスクを挿入し、リセットすれば」という手順は、

1. 「Anex86 for Ultima -Setting」ウィンドウの「FDD1」にu6_program.fdiを、「FDD2」にu6_save.fdiを指定します。
2. 「セーブディスク作成ユーティリティー」の表示されている「Anex86 for Ultima -Emulator」ウィンドウを右上の×ボタンをクリックして閉じます。
3. 「Anex86 for Ultima -Setting」ウィンドウの［Start］をクリックします
   画面にリセットをするという指示が出た場合は、その画面の表示しているウィンドウを閉じ、指示にしたがった後に「Anex86 for Ultima -Setting」ウィンドウの［Start］をクリックしてください。

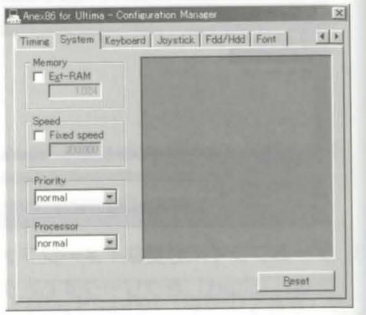


●設定

Anex86 for Ultimaでウルティマ コレクション 日本版をプレイする際に知っていると便利な設定があります。

★スピード

ご使用のパソコンの処理能力が高いと、Anex86 for Ultimaの処理速度が速すぎるために、ゲームが遊びにくくなることがあります。そのようなときは、「Anex86 for Ultima -Setting」ウィンドウの［Config］をクリックすると現れる「Anex86 for Ultima -Configuration Manager」ウィンドウで設定の変更を行います。「System」のタブをクリックして、「Fix speed」の項目をチェックしてください。その下の入力欄に数値を入力することで、任意の処理スピードにすることができます。具体的にどの程度の数字を入れるとよいのかは、ご使用のパソコンによって違います。
入力する数字は小さいほどスピードが遅くなり、入力できる最小値は「250,000」です。



★マウス

Ultima Ⅵはマウスを使用することを推奨したゲームです。Anex86 for Ultimaは、マウスの動きもエミュレートできますが、エミュレートしたウィンドウ内ではマウスカーソルが2つ表示されます。1つはゲームで使用しているカーソル、もう1つはWindows 98/95の操作用カーソルです。
まぎらわしい場合は、［Alt］+［Back Space］でマウスカーソルをAnex86 for Ultimaだけのものと、Anex86 for Ultima +Windows 98/95のものに切り替えることができます。Anex86 for Ultimaだけのマウスカーソルにすると、Windows 98/95の操作ができなくなります。［Alt］+［Back Space］でWindows 98/95用のマウスカーソルも表示するようにしてください。

★キーボード

Ultima Ⅳ～Ⅵを遊ぶ際、キーボードでの文字入力は欠かせません。
Anex86 for Ultimaでは、実機のキーボードの働きもエミュレートします。ご使用のキーボードが101、106、109キーボード意外では正常な動作をしませんのでご注意ください。
また、一部特殊な機能のあるキーがあります。

［カタカナ］→［カナ］
［無変換］または［F11］→［無変換］
［変換］または［F12］→［変換］

101キーボードをお使いの方は、日本語入力のために設定が必要です。

1. 「Anex86 for Ultima - Setting」ウィンドウの［Config］をクリックします。
2. 「Keyboard」タブを選択するとキーボードの図が表示されるので、下段左端にある「kana」をクリックしたあと、実際に使用しているキーボードの［Tab］キーを押します。
3. 「Anex86 for Ultima - Configuration Manager」ウィンドウの右上にある［×］ボタンをクリックして設定を終了します。

これでAnex86 for Ultimaを実行中は［Tab］キーが［カナ］キーの機能を代行します。

●イメージファイル

Ultima Ⅰ～Ⅵのゲームデータはfdiという拡張子のファイルになってCD-ROMの該当フォルダに収録されており、インストールによってハードディスクにコピーされます。これらのうち、ゲームの経過を保存するファイルが各ゲームにあります。当社では、ゲームのイメージデータを制作する都合上、ダミーのキャラクターデータを使用しました。そのため、Ultima Ⅰ～Ⅵのセーブ用ファイルには既にキャラクターが登録された状態になっていることがあります。いずれもデータ制作用に使用したものですのでご了承ください。
ゲームを遊ばれる際にはご自分で制作されたキャラクターをご使用ください。制作時に登録した既存のキャラクターデータを意図的に削除すると、データが破損する場合がありますのでご注意ください。
Ultima Ⅰ～Ⅲの場合、複数のキャラクターを登録することができ、Ultima Ⅳ～Ⅵの場合、新たなキャラクターを制作すると、既存のデータに上書きされます。
CD-ROMの[Ultima_1]～[Ultima_6]フォルダには、ゲームのイメージファイルが収録されてます。セーブディスクなどを作りなおす際には次の手順でハードディスクにコピーしてください。

1. CD-ROM内の[Ultima_1]～[Ultima_6]フォルダにあるイメージファイルをハードディスク上の任意の場所にコピーします。このとき、ウルティマ コレクション 日本版をインストールしたフォルダ内にある同じゲームフォルダにコピーすると、元の保存データが上書きされてしまうのでご注意ください。
2. コピーしたファイルをマイコンピュータなどで表示し、ファイルを右クリックしてプロパティを表示してください。
3. 「全般」タブの「ファイル属性」の「読み取り専用」というチェックボックスをクリックして、読取専用の属性を解除します。

Anex86 for Ultimaの詳しい使い方はウルティマ コレクション 日本語版をインストールしたフォルダ内の[Anex86]フォルダにあるreadme.txt、start.txt、anex86.txtを適宜参照してください。
※Anex86 for Ultimaの作者A.N.氏にゲームに関することなどの質問はご遠慮ください。

サウンド

ウルティマ コレクション 日本版に収録されているゲームはオリジナル製品の仕様により、BGMを含めて音声のならないゲームが含まれています。また、ご使用のパソコン環境によっては音声の鳴らないものもあります。ご了承ください。
ここでは、パソコンのサウンドボードによって音声の問題がもっとも顕著に表れるUltima ⅦとⅧについて、リファレンスマニュアルに記載されていない点について補足解説します。

●デバイスドライバ

Ultima ⅦとⅧはDOSモードで起動するゲームです。これらのゲームはWindows 98/95を使用しないため、通常のWindows 98/95用デバイスドライバではハードウェアを制御できないものがあ

ります。「Ultima ⅦとⅧのインストールおよび追加情報」（3ページ）で解説したマウスドライバもそのひとつです。
ご使用のパソコンのサウンドボードにDOSモードでも使用できるデバイスドライバがあれば、Ultima ⅦとⅧでも基本的に音声の問題は発生しません。ご使用のサウンドボードがDOS用ドライバを含んでいるかどうかは、ボードのマニュアルや、ボードメーカーのWWWサイトをご覧いただくか、ボードメーカーにお問い合わせください。
DOS用ドライバがある場合はそれをインストールしてください。ドライバのインストールについては、ドライバの配布元の指示にしたがってください。
※弊社ではサウンドボード、デバイスドライバについてのご質問にはお答えできません。

●設定

Ultima ⅦとⅧでは、サウンドボードのI/Oポートなどの設定値がある程度限定されています。これらの設定値が既に他のデバイスで使用されている場合、意図的に変更をしないといけませんが、コンピュータの知識のない方は設定を変更しないでください。設定を誤ると、Windows 98/95が起動しないことがあります。設定の変更はご自身の責任において実施してください。当社では責任を取りかねますのでご了承ください。

●ユーティリティ

Ultima ⅦとⅧに限らず、古いDOS/Vゲームのために現在のサウンドボードをDOSモードでも使用できるようにするユーティリティやツールがインターネット上で配布されています。
これらを使用することによって、ご使用のサウンドボードでも音声の鳴ることがあります。これらについてはご自身で探していただき、導入するなどをしてください。当社ではこれらユーティリティやツールについてお答えできませんのでご了承ください。

起動ディスク

Ultima ⅦとⅧはDOSモードで起動します。いずれも、ゲームを遊ぶためにはDOSモードでパソコンを起動しなくてはなりません（Windows 98/95のMS-DOSプロンプトでの動作は、当社では一切保証いたしません）。ゲームの設定に適したDOSモード用の起動ディスクの使用により、通常のWindows 98/95環境に影響を与えることなくゲームをプレイすることができるため、起動ディスクの制作を強くお勧めいたします。
基本的な起動ディスクの制作方法は、リファレンスマニュアルをご覧ください。ウルティマ コレクション 日本版に収録されいるCute Mouse driver v1.6を組み込んだ方は、リファレンスマニュアルにあるautoexec.batの記述を以下のように修正してください。

```
PROMPT $p$g
PATH C:¥WINDOWS
SET TEMP=C:¥WINDOWS
LH C:¥WINDOWS¥MOUSE¥CTMOUSEP
```


※シリアルマウスの場合は最後のCTMOUSEPが CTMOUSEになります。
その他、ご使用のサウンドボードの種類によって記述の異なるものがあります。これらは、CD-ROM内のUCJ-readme.txtをご覧いただき、必要に応じて適宜参考にしてください。なお、これらの記述内容について当社ではお答えできませんのでご了承ください。

Ultima® I

PLAYER REFERENCE CARD

by Lord British

ORIGIN SYSTEMS INC.

IBM VERSION Conversion by: John Fachini

Ultima I ：The First Age of Darkness
リファレンスマニュアル

ゲームスタートガイド

ゲームを始めるときは、FDD1にU1_Ultima.fdiを、FDD2にU1_Save.fdiを指定し、[Start]を押してください。しばらくするとスタート画面が出ます。スタート画面が出たあと、Spaceをおすと、A）キャラクター作成　B）ゲームスタートと表示された、メイン画面が出ますので、初めてゲームをするときは、Aキーを押してください。

キャラクター作成

メイン画面で、Aキーを押すと、キャラクター作成画面が現れます。

1. 画面表示に従って、30の能力ポイントを、以下の5つの能力値に振り分けます。

Strength（強さ）	攻撃時に、敵に与えるタメージを決定します。
Agility（素早さ）	敵への攻撃の成功する確率と、敵からの攻撃を避ける確率を決定します。
Stamina（体力）	攻撃時に傷を負ったときに、HPが減る度合と、城などで、HPを回復させる度合を決定します。
Charisma（魅力）	自分の持ち物を、店で売るときに影響します。
Wisdom（賢明さ）	使用する魔法の効力と、魔法を買うときの値段に関係します。
Intelligence（知力）	攻撃用魔法の効力と、店でアイテムを買うときの値段に関係します。

2. 種族を決定します。どの種族を選ぶかによって、以下のように能力値が変化します（ガイドブックでも説明していますが、ゲームの舞台になる「ソーサリア大陸」には、人間のほかにいろいろな種族が、生活しています。どの種族をプレイヤーに選ぶかは、ゲーム上の大きな要素となりますので、よく考えて決めてください）。

ヒューマン（人間）のとき	「知力」が5増えます。
エルフのとき	「素早さ」が5増えます。
ドワーフのとき	「強さ」が5増えます。
ホビットのとき	「強さが5減り、「賢明さ」が10増えます。

3. 性別（男：Male，女：Female）を決めます。

4. キャラクターの職業を決定します。種族同様、職業によっても能力値の変化があります。

戦士（ファイター）になったとき	「強さ」と「素早さ」が10増えます。
僧侶（クレリック）になったとき	「賢明さ」が10増えます。
魔術師（ウィザード）になったとき	「知力」が10増えます。
盗賊（シーフ）になったとき	「素早さ」が10増えます。

5. 最後にキャラクターに、名前をつけます（14文字以内）。

6. キャラクターに名前をつけ終わると、キャラクターをSAVEディスクに登録するかどうかを聞いていますので、SAVEにする場合は、Yキーを押してください。SAVEしない場合は、Nキーを押します。この場合、最初からやり直すことになります。キャラクターをSAVEすると、メイン画面に戻りますので、Bキーを押した後、使いたいキャラクターを選んでください。選びわると、いよいよゲームの始まりです。

コマンド

A) Attack（攻撃）	現在持っている武器で、敵を攻撃しようとするときに使います。Aキーを押した後、テンキーで方向を決めてください（ただし、ダンジョンでは、テンキーの必要はありません）。城や町の中でも使用できます。
B) Board（乗る）	馬、いかだ、船などの乗り物に乗るときに使います。これらのキャラクターに、自分のキャラクターを重ねて、Bキーを押してください。
C) Cast（魔法）	魔法を使うときに使います。使う魔法は、事前にRキーを押して使用する「Ready」コマンドで、選んでおいてください。
D) Drop（捨てる）	すでに使うことのなくなったアイテムを処分するときに使います。このコマンドを1度実行したら、ふたたびアイテムを取り戻すことはできません。
E) Enter（入る）	町、城、タンジョンなどに入るときに使います。入りたい場所に自分のキャラクターを重ねて、Eキーを押してください。
F) Fire（射撃）	船や他の武装した乗り物に乗っているときに、その乗り物に登載した武器で攻撃したいときに使います。
G) Get（取る）	城などの場所で、アイテムを拾うときに使います。取りたいアイテムに向かってGキーを押します。
H) Hyper Jump（ハイパージャンプ）	異星間を、光の速さより速く移動します。もしこれを使う手段があるのなら……。
I) Inform & Search（情報、調査）	ある場所に入ったときに、場所や物の名前を表示させます。また、タンジョンにおいて、隠れているドアや通路を表示する機能もあります。さらに、ある未来型の乗り物で、まわりの状況を調べるときにも使用します。
K) Klimb（登る、下る）	タンジョン内のはしごを登ったり、降りたりするときに使います。
N) Noise（音）	音楽および効果音を、ON／OFFします。
O) Open（開ける）	タンジョン内にある「棺」の中身を調べます。
Q) Quit (and save to disk)（中断と保存）	ゲームを一時中断して、状態を保存（SAVE）します。このコマンドは、地上のシーンしか実行できません。
R) Ready（準備）	すべての武器、鎧、魔法は使用する前に、このコマンドで準備しなければなりません。このコマンドを実行したあと、使いたい武器、鎧、魔法を選んでください。
S) Steal（取る、盗る）	店のカウンターの陰や城の宝の隠し場所で、アイテムを取りたいときに使います。ただし、城や町の衛兵に見つかると、攻撃されます。
T) Transact（取引をする）	商人や領主と会話して、取引を行います。
U) Unlock（開ける）	城内の宝箱やタンジョンの金庫を開けます。開けるときには、いろいろな罠があなたを狙います。また鍵のかかっている場所に入りたい時も使います（ただし鍵をもっている場合）。

V）View Change（画面切替）……ある近代的な乗り物において、正面からみた画面と、立面からみた画面と
を切り替えます。

X）X-it（降りる）……現在乗っている乗り物から降りて、徒歩で移動するときに使います。

Z）Ztats（ステータス）……現在の自分の状態や、持っているアイテム、魔法などを見たいときに使し
ます。またゲームを一時的に止めて置きたいときにも使ってください。

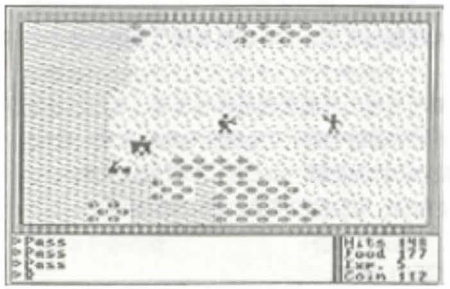
Space ……何もしたくないときに押してください。ただし食料は減っていきます。

移動

この「Ultima I」では、移動はテンキーを使います。地上および城、町において、キャラクターを
移動させたいときは、それぞれの方向のキー（下図参考）を押してください。またタンジョン内にお
いては、上移動キー（8キー）で前進し、右、左、下方向のキーは、それぞれの方向を向きます。

8
4 5
2

プレイスクリーン



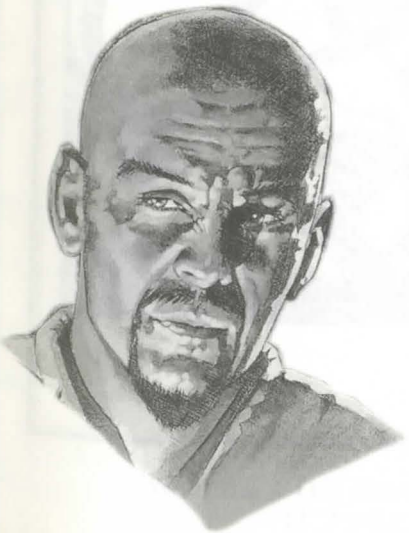
左にプレイスクリーンの1例を示します。あなたの
キャラクターは、草原を歩いていて、西には、
と町が見えています。東からは、盗賊があなたを
狙って歩いています。

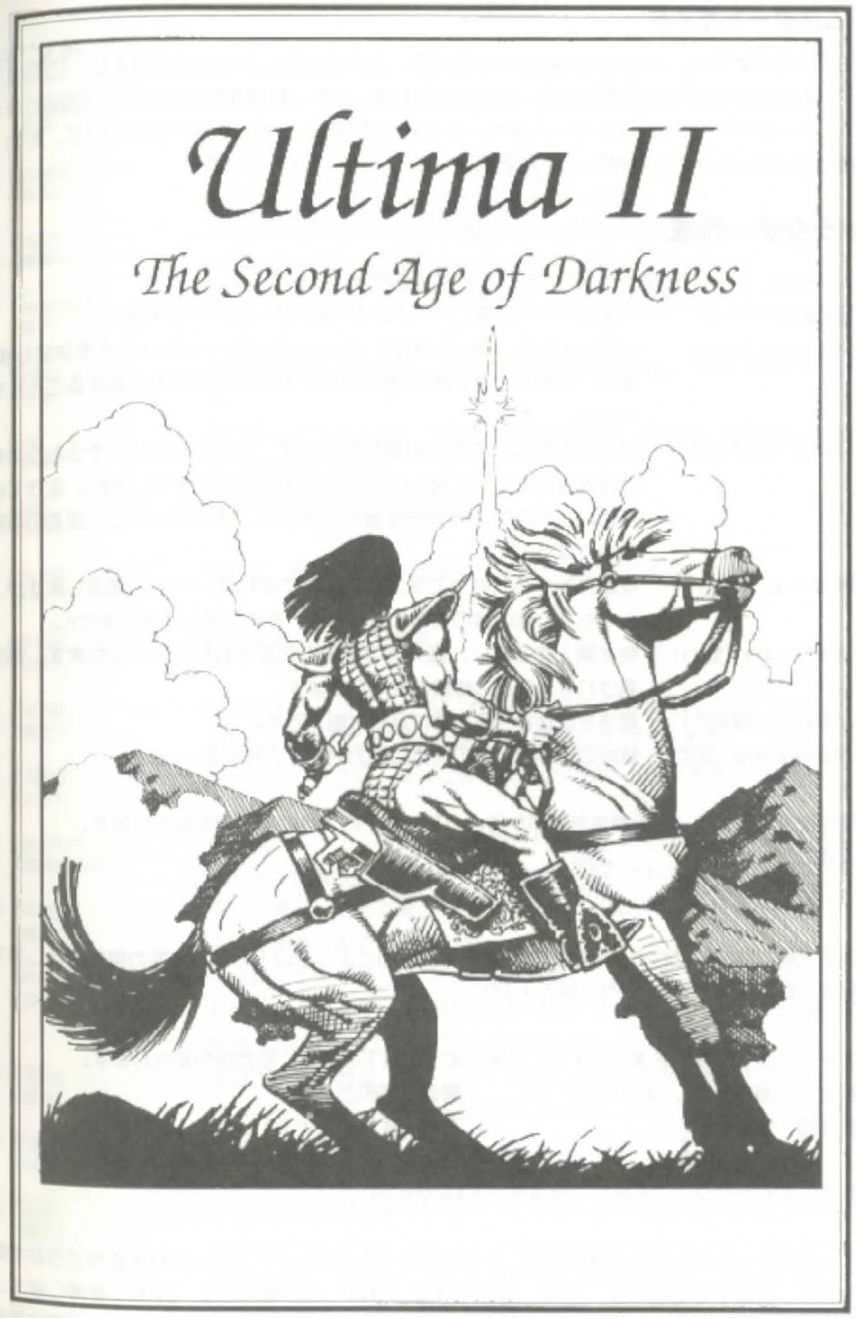
「Hits」……とは、あなたのキャラクターの生命力を示しています。これが0になると死んでしまい
ますので、そのまえに回復させてください。

「Food」……とはあなたが、持っている食料の量です。これも0になると死んでしまいますので、
のまえに補充してください。

「Exp」……とは、あなたの経験値を示しています。敵を倒すごとに増えていきます。

「Coin」……とは、この国で流通するお金をいくら持っているかをあらわします。モンスターを倒し
たりすることにより手に入りますが、COPPERは1の単位、SILVERは10の単位
GOLD CROWNは、100の単位をあらわします。





Ultima Ⅱ：The Revenge of the Enchantress
リファレンスマニュアル

ゲームスタートガイド

ゲームを始めるときは、FDD1にU2_Ultima.fdiを、FDD2にU2_Save.fdiを指定し、[Start] を押してください。しばらくするとスタート画面が出ます。スタート画面が出たあと、[Space] をおすと、A）キャラクター作成　B）ゲームスタートと表示された、メイン画面が出ますので、初めてゲームをするときは、[A]キーを押してください。

キャラクター作成

メイン画面で、[A]キーを押すと、キャラクター作成画面が現れます。

1. 画面表示に従って、30の能力ポイントを、以下の5つの能力値に振り分けます。

Strength（強さ）	戦闘において、敵に与えることのできるダメージの大きさを決定します。また、あなたと敵の能力値の差が、攻撃の成功率を左右することにもなります。
Agility（すばやさ）	武器の取り扱い能力に影響を与えます。武器の中には、そうとうの敏捷性がなければ十分に使いこなせないものもあります。また、生きていくために、やむをえず盗みを働くときなど、すばやいほど、成功の可能性は高くなります。
Stamina（体力）	攻撃に対する防御力です。体力は、防具によって多少増加しますが、とんでもなく強い敵の攻撃に対しては、あまり違いはありません。
Charisuma（魅力）	物を購入する際に、商人との値段の交渉を有利にしてくれます。魅力が高ければ、商品の値段は安くなります。
Wisdom（賢明さ）	魔法を成功させるために必要な能力です。
Intelligence（知力）	値段の交渉と魔法の両方の能力を向上させます。

2. 種族を決定します。どの種族を選ぶかによって、以下のように能力値が変化します。

人間	知力+5	エルフ	すばやさ+5
ドワーフ	強さ+5	ホビット	強さ−5、賢明さ+10

3. 性別（男：Male、女：Female）を決めます。性別によって以下のように能力値が変化します。

男性	体力+10	女性	魅力+10

4. キャラクターの職業を決定します。職業によって以下のように能力値が変化します。

戦士	強さ+10、すばやさ+10	僧侶	賢明さ+10
魔術師	知力+10	盗賊	すばやさ+10

5. 最後にキャラクターに名前をつけます（14文字以内）。

6. キャラクターに名前をつけ終わると、キャラクターをSAVEディスクに登録するかどうかを聞かれます。登録する場合には、[Y]キーを押します。登録しない場合には、[N]キーを押します。この場合は、最初からやり直すことになります。キャラクターを登録すると、メイン画面に戻りますので、[B]キーを押した後、使いたいキャラクターを選んでください。選び終わると、いよいよゲームの始まりです。

コマンド

A) Attack（攻撃）……敵を攻撃します。塔やタンジョン以外の場所では、Aの後に攻撃する方向をテンキーで指定します。

B) Board（乗る）……馬や飛行機やロケットや船に乗ります。これらのキャラクターに自分のキャラクターを重ねてから、[B]キーを押します。

C) Cast（魔法）……Magicコマンドで準備した魔法の呪文を唱えます。キャストは、塔とタンジョンの中でだけ使用できます。

D) Descend（降下）……塔やタンジョンで、はしごを伝って下の階へ下ります。

E) Enter（入る）……町や村や城に入ります。また、標識を読むときも、このコマンドを使います。

F) Fire（射撃）……船に乗っているときに、船の大砲を撃ちます。Fの後に攻撃する方向をテンキーで指定します。

G) Get（取る）……宝物や武器や防具を拾います。

H) Hyper Space（ハイパースペース）……宇宙で、希望の星の軌道まで宇宙船を移動させます。

I) Ignite（点火）……たいまつに火を灯します。

J) Jump（跳ぶ）……物事が思うようにいかないときに、欲求不満の解消に効くコマンドです。よく、Yellコマンド（Yを参照）と同時に使用されます。

K) Klimb（上る）……塔やタンジョンで、はしごを伝って上の階へ上がります。

L) Launch/Land（離陸/着陸）……飛行機やシャトルを離陸、着陸させます。着陸は草地にしかできません。シャトルの着陸は、どのキーを押しても実行されます。

M) Magic（魔法）……すでに購入してある魔法の中からひとつを選んで、Castコマンドで使えるように準備します（Cを参照）。

N) Negate（逃げる）……自分から1マス以上離れた場所の時間を止めます。困難な状況に追い込まれたら、これを使って逃げてください。このコマンドは、ある魔法の道具を持っている人だけが使うことができます。

O) Offer（渡す）……賄賂のためのお金（コールド）を渡します。お金を渡しても何もしてくれないキャラクターでも、お金を差し出せば、喜んで受け取ってくれます。

P) Pass（パス）……何もしないで時間だけを進めます。こちらがパスをしても、ほかのキャラクターはパスをしませんからご注意。

Q) Quit（終了）……ゲームをセーブします。セーブした後、ゲームを続行することも、ゲームをやめてコンピュータのスイッチを切ることもできます。再びゲームを始めたときは、前にセーブしたところから始まります。町や城やダンジョンなどの中では、このコマンドは使えません。

R) Ready（準備）……携帯している武器の中からひとつを選んで、戦闘可能な状態に構えます。

S) Steal（盗む）……店の商品を、金を払わずに手に入れようと試みるコマンドです。うまくいけば、武器や防具や食糧を盗むことができます。しかし、町の人々は泥棒に対しては決して寛容ではありませんから、これを行なう前には、必ず逃げ道を考えておきましょう。

T) Transact（会話）……ウルティマの世界の人々と話をします。トランザクトする場合は、必ず方角を選択して、どの人と話すのかを指定してください。ゲーム完了までに必要な様々な情報や、ヒントなどは、この世界の人々の口から聞く以外にはありません。ですから、人に出会ったら、無言で歩き去るようなことなく、必ず会話を交わすことをお勧めします。前に一度話したことのある人でも、何度も会話を重ねることをお勧めします。

U) Unlock（開ける）……鍵を持っていれば、ドアを開けることかできます。アンロックする場合は、必ず、どのドアを開けるのかを、方角で指定します。ちなみに、ロード・ブリティッシュによれば、この世界の錠前は、使った鍵を飲み込んでしまうため、ひとつの鍵は1回しか使えないとのことなので、使用は慎重に。

V) View（見渡す）……ある魔法の道具を使って、町や村、タンジョンや塔、さらにはこの大陸の全体像を、空から見渡します。ビュー1回につき、魔法の道具を1ユニット消費します。

W) Wear（着る）……携帯している防具を、身に着けます。

X) X-it（降りる）……Boardコマンドで乗った乗物から降りるときに使います（Bを参照）。

Y) Yell（叫ぶ）……叫びたいと思ったら、叫びたいことを打ち込みましょう。その間は、世界は停止しています。そして、気分一新してゲームを続けましょう。つまり、行き詰ったときに、欲求不満を解消するためのコマンドです。よく、Jumpコマンドといっしょに使われます（Jを参照）。

Z) Ztats（ステータス）……ゲームを中断して、あなたのキャラクターの状態や持ち物を、一覧表にして表示します。これはまた、時間無制限でゲームをポーズしておけるコマンドでもあります。

移動

このUltima Ⅱでは、移動はテンキーで行ないます。地上および城、町において、キャラクターを移動させたいときは、それぞれの方向のキーを押してください。また、ダンジョン内においては、上移動キー（8キー）で前進し、右、左、下方向のキーは、それぞれの方向を向きます。

プレイスクリーン

H.P.（ヒット：耐久力）……戦闘において、あと何ポイントのダメージに耐えられるかを示しています。一度の攻撃で何ポイントのダメージを受けるかは、モンスターの強さによって異なります。

Food（フード：食糧）……あなたのキャラクターが持っている食料の量です。これは、1ターンごとに少しずつ減っていきます。0になると死んでしまいますので、そうなる前に補充してください。

EXP.（エクスペアリエンス：経験）……この数字は、戦闘を重ねるとともに増えていきます。敵との遭遇は経験を積むチャンス。ほとんどの場合、経験を重ねることかできます。経験の数によって、あなたのキャラクターのレベルか決まります。レベルは、“ステータス”の画面の一番上に表示されます。

Gold（ゴールド：お金）……あなたかどれだけ金持ちかを表わしています。戦闘でゴールドを稼ぐことができます。戦闘で勝つと、敵が持っていたものは、すべてあなたの物になるからです。また、塔やダンジョンに落ちている宝の箱を拾って、ゴールドを稼ぐこともできます。

Ultima Ⅲ：Exodus
リファレンスマニュアル

起動方法

ゲームを始めるときは、U3_UserSystem.fdiをFDD1に、U3_Scenario.fdiをFDD2に指定し、[Start] を押してください。

ゲームコマンド

A) Attack ……装備（Rキーで行います）してある武器で攻撃します。Aキーを押したあと、方向をテンキーで入力します。
B) Board ……船や馬に乗るときに使います。
C) Cast ……魔法をかけるときに使います。Cキーを押したあと、プレイヤー番号を選択し（ただし、戦闘中は必要ありません）、スペルタイプが必要ならばそれを選択し（W/C）、そのあとでかける魔法を選びます。
D) Descend ……タンジョンの下の階に、はしごを使って下りるときに使います。
E) Enter ……町や城やタンジョンに入るときに使います。
F) Fire ……プレイヤーが、乗っている船の大砲を撃つときに使います。Fキーを押したあと、方向をテンキーで入力します。
G) Get Chest ……宝箱を開けます。Gキーを押したあと、だれが宝箱を開けて、罠を解除するかをプレイヤー番号で選択します。
H) Hand equipment …キャラクターどうして、アイテムの交換を行うときに使います。
I) Ignite a torch ……持っている「トーチ（たいまつ）」に火をともします。
J) Join gold ……指示したキャラクターに、金を集めます。
K) Klimb ……ダンジョンの上の階や、地上に出るためにはしごを上るときに使います。
L) Look ……指示された方向を調べます。
M) Modify order ……パーティにおける、キャラクターの順番を変更します。
N) Negate time ……ゲームにおいて、時間を止めるときに使います。時間を止めるには、ある特殊なアイテムが必要です。パーティーは、影響を受けません。
O) Other command …このリストに載っていないコマンドを使うときに使います。
P) Peer at gem ……あるマジックアイテムを持ったキャラクターが、自分の位置を知るために使います。
Q) Quit and Save ……現在の状態をディスクにセーブします。
R) Ready weapon ……戦闘時に使う武器を、持っているアイテムから選んで、装備します。
S) Steal ……店のカウンターのうしろにある宝箱を、開けて盗ることができます。成功するかどうかは、キャラクターの能力値次第です。
T) Transact ……町にいる人や店の人に話しかけるときに使います。
U) Unlock ……鍵のかかっているドアを開けるときに使います。Uキーを押したあと、テンキーで方向と、誰の鍵を使うかを入力してください。1つの鍵を開けるのに、1個の鍵が必要です。
V) Volume ……音楽のON/OFFを行います。
W) Wear armour ……着用する鎧を、持っているアイテムのなかから選択します。
X) Xit ……馬や船から降りるときに使います。
Y) Yell ……ゲーム中に、ある特定の言葉を叫ぶときに使います。

Z) Ztatus ……キャラクターのステータスを表示します。Enterキーで次の画面に移ります。ESCキーで、抜けます。

8
4 5
2

—MAGIC SPELLS—

Wizard	Spell/Cost	Cleric
REPOND	1 : 0pts	PONTORI
MITTAR	2 : 5pts	APPAR UNEM
LORUM	3 : 10pts	SANCTU
DOR ACRON	4 : 15pts	LUMINAE
SURACRON	5 : 20pts	REC SU
FULGAR	6 : 25pts	REC DU
DAG ACRON	7 : 30pts	LIB REC
MENTAR	8 : 35pts	ALCORT
DAG LORUM	9 : 40pts	SEQUITU
FAL DIVI	10 : 45pts	SOMINAE

—ADVANCED SPELLS—

NOXUM	11 : 50pts	SANCTU MANI
DECORP	12 : 55pts	VIEDA
ALTAIR	13 : 60pts	EXCUUN
DAG MENTAR	14 : 65pts	SURMANDUM
NECORP	15 : 70pts	ZXKUQYB
(　　)	16 : 75pts	ANJU SERMANI

WEAPONS & ARMOUR

(a partial list)

Weapons	Equipment	Armour
Hands（素手）	0	Skin（肌）
Dagger（タガー）	1	Cloth（布の鎧）
Mace（メイス）	2	Leather（度の鎧）
Sling（スリンク）	3	Chain（チェインメイル）
Axe（斧）	4	Plate（プレートメイル）
Bow（弓）	5	
Sword（剣）	6	
2-H-Sword（ツーハンデッドソード）	7	

Ultima Ⅳ : Quest of the Avatar
リファレンスマニュアル

ゲームスタートガイド

ゲームを始めるときは、FDD1にU4_Ultima.fdiを指定し、[Start] ボタンを押してください。しばらくするとスタート画面が出ます。

●新たにゲームを始めるには、Iキーを押してください。Iキーを押したところからゲームは始まります。
ゲーム中に「歴史の書を読みなさい」という指示があったら、いっしょにはいっている「歴史の書」を読んでください。
ディスク差し換えのメッセージが出たら、メッセージに従ってディスクを入れ換え、Enterキーを押してください。

●ゲームを再開するには、スタート画面がでたらJキーを押してください。「キャラクターディスクを入れてください」とでますので、画面の指示に従ってください。

ゲームを中断（セーブする）には、Qキーを押してください（コマンド一覧参照）。画面にメッセージが出ますので、その指示に従ってください（Qキーは地上マップでのみ有効）。

コマンド

A) Attack	装備している武器で敵を攻撃する。Aを押したあと、攻撃する方向をテンキーで入力。	
B) Board	乗物や馬に乗る。	●キャラクターを重ねてからBキーを押す。
C) Cast	魔法をかける。魔法をかけるキャラクターの番号を入力したあと、呪文の頭文字を入力（魔法の書参照）。ただし使用するまえに、材料を調合しておくこと。（コマンドM）。	●戦闘モード、ダンジョン内の部屋では、キャラクター選択は不要。
D) Descend	はしごで、下の階に降りる。	●ダンジョン、城の中で使用
E) Enter	城、町、ダンジョン、神殿などに入る。	
F) Fire	艦に乗っているときに、砲撃で敵を攻撃する。Fキーを押したあと、方向をテンキーで入力。	
G) Get Chest	箱を開けて、中のものをとる。Gキーを押したあと、箱をあけるキャラクターを番号で入力する。	●キャラクターを重ねてからGキーを押す、戦闘モード、ダンジョン内の部屋では、キャラクター選択は不要。
H) Hole up & Camp	キャンプをはり、体力を回復させる。	●使用頻度に制限あり。
I) Ignite a Torch	たいまつに火をつけててらす。	●事前にアイテムの購入が必要。
J) Jimmy Lock	魔法の鍵を使って封印してあるドアを開けられるようにする。Jキーを押したあと、開けるドアの方向をテンキーで入力。	
K) Klimb	はしごなどで上に登る。	●ダンジョン、城の中などで使用。
L) Locate Position	現在自分のいる場所を知る。	●事前にアイテムの購入が必要。
M) Mix Reagents	魔法のための材料を調合する。どの魔法用に調合するか、魔法の頭文字を入力。そのあと調合する材料を入力する。調合するには、Enterキーを押す。	●魔法をかける（コマンドC）前にこのコマンドで材料を調合すること。
N) New Order	パーティーの隊列順位を変更する。変更したい順に、キャラクターの番号を入力。	●プレイヤー1（あなた自身）は変更できない。
O) Open Door	ドアを開ける。Oキーを押したあと、開けるドアの方向をテンキーで入力。	
P) Peer at gem	地図上で、今いる場所付近をみる。	●事前にアイテムの購入が必要。
Q) Quit & Save	ゲームの状態をセーブして保存する。Qキーを押したあと、FDD2にU4_Character.fdiを指定し、画面の指示に従ってください。	●事前に保存用のディスクを用意すること。
R) Ready a Weapon	武器を装備する。Rキーを押したあと、装備するキャラクター番号を入力。そのあと、装備する武器を入力する。	●事前に武器を入手することが必要。
S) Search	キャラクターが現在いる場所の、あしもとを調べる。	
T) Talk	商人や町の人と話しをする。Tキーを押したあと、話しをしたい人のいる方向をテンキー入力。	●詳細は、－会話の手引き－を参照。
U) Use	スペシャルアイテムを使用する。	
V) Volume	ゲームの音を調整する。	
W) Wear Armour	防具をつける。Wキーを押したあと、つけるキャラクター番号を入力。そのあとつける防具を入力する。	
X) Xit	馬や船などの乗物から降りる。	
Y) Yell	馬の走るスピードをかえる。	
Z) Ztats	キャラクターの能力や所持品をみる。Zキーを押したあと、キャラクターの番号を入力する。	

会話の手引

このゲーム（Ultima Ⅳ）をすすめるためには、城や町で人々に話しかけることが重要なポイントになっています。
訪れる町で、人々に話しかけなければ、旅を続けることは事実上不可能です。コマンド[T]で、あなたが話しかけた人の「LOOK」（ようし）が表示され、続けて次のことをたずねれば、どんな人でも答えてくれます（英語、日本語いずれも同じ反応をします）。
NAME（なまえ）LOOK（ようし）JOB（しごと）HEAL（けんこう）
そして、その会話の中には更に会話を続けるためのキーワードがかくされていることがあります。そのキーワードをみつけ、更に問いかけると、答が返ってきます。
（例）たとえば、デュプリに、「JOB」（しごと）は？と聞いてみると、
デュプリ「グレムリン狩りをしておる」
と答えてきます。
そこで、あなたは、「グレムリン」とか「かり」とか聞けば、デュプリの返事が返ってくることがあります。
これらの会話の中には、ゲームを解くための重要な手掛りがかくされているかもしれません。また町の人々の中には、会話のなかで反対にあなたに質問をしてくる人がいます。このときは、正直に質問に答えてください。不正直な答えはゲームの進行に影響をおよぼします（同じ質問にYesとNoの両方を試すことなどは、おすすめできません）。
また町の人と話すとき、その会話にでてくることば以外でも、質問することができます。もちろん、それ以前に別の人との会話で、そのキーワードをみつけていなければなりません。
（例）たとえば、吟遊詩人イオロは、あなたに次のように言います。
イオロ「レンジャーのシャミノに剣のことをたずねなさい」
つまり、あなたは、それ以前にシャミノに会っていても、剣のことをたずねなければならないということがわからないのです。剣のことを知りたければ、もう一度シャミノをさがし出して、彼に聞いてみなければならないというわけです。あなたが出会う人々のなかには、あなたと一緒に旅をしたいという人がいるはずです。あなたが、その人をパーティーの一員として迎えたいならば、「JOIN」（さんか、くわえる）と聞いてください。パーティーを強くする早道は、彼らをパーティーに加えていくことです。7人のメンバーを加え、8人すべてがそろわなければ、旅（ゲーム）は、完結しません。
礼儀正しく会話を終わりたいときには、「BYE」（さようなら）と言ってください。

会話入力の方法

会話は、英字入力と、ローマ字入力ひらがな変換で行います。英字を入力するときは、カナシフトキーを解除して、アルファベットキーを押すと、そのアルファベットが入力表示されます。またローマ字で入力するには、カナシフトキーを押してローマ字形式でキー入力を行います。アルファベットキーを押してローマ字を入力すると、自動的にひらがなに変換され表示されます。

※かな入力

また、ローマ字入力ひらがな変換の状態で、[F10]キーを押すと、ローマ字かな変換しなくなります。（つまり、普通のかなキーボードになる）その状態で、更にもう一度[F10]キーを押すと、再びローマ字仮名変換入力となります。

〈ローマ字変換一覧表〉

a あ	ka か	sa さ	ta た	na な	ha は	ma ま	ya や	ra ら	wa わ
i い	ki き	si し	ti ち	ni に	hi ひ	mi み		ri り	wo を
u う	ku く	su す	tu つ	nu ぬ	hu ふ	mu む	yu ゆ	ru る	nn ん
e え	ke け	se せ	te て	ne ね	he へ	me め		re れ	
o お	ko こ	so そ	to と	no の	ho ほ	mo も	yo よ	ro ろ	

ga が	za ざ	da だ	ba ば	pa ぱ
gi ぎ	zi じ	(di)	bi び	pi ぴ
gu ぐ	zu ず	(du)	bu ぶ	pu ぷ
ge げ	ze ぜ	de で	be べ	pe ぺ
go ご	zo ぞ	do ど	bo ぼ	po ぽ

kya きゃ	sya しゃ	tya ちゃ	nya にゃ	hya ひゃ	myaみゃ	rya りゃ	gya ぎゃ	zya じゃ	byaびゃ
kyu きゅ	syu しゅ	tyu ちゅ	nyu にゅ	hyu ひゅ	myuみゅ	ryu りゅ	gyu ぎゅ	zyu じゅ	byuびゅ
kyo きょ	syo しょ	tyo ちょ	nyo にょ	hyo ひょ	myoみょ	ryo りょ	gyo ぎょ	zyo じょ	byoびょ

pya ぴゃ	pyu ぴゅ	py ぴょ	
la ぁ	li ぃ	lu ぅ	le ぇ	lo ぉ

定まった形式の質問は、ファンクションキーで代用できます。
[F1] NAME（なまえ）／相手から質問されたときはYes（はい）
[F2] LOOK（ようし）／相手から質問されたときはNo（いいえ）
[F3] JOB（しごと）
[F4] HEAL（けんこう、からだ）
[F5] JOIN（さんか、くわえる）
[F6] GIVE（あたえる）
[F7] BYE（さよなら）
＊音引き文字（例：ユー）入力は[－]（マイナス）キーを使用
＊促音は子音を重ねる（例）かった→Katta

話の記録はきちんとしておくこと

あなたの旅は、膨大なものです。旅を終わらせる手掛りは、あなたが町の人々とかわす会話の中にあります。会話した内容を旅の途中でときどき読み返し、推理を働かさなければ、旅を終了させることは、むずかしいでしょう。

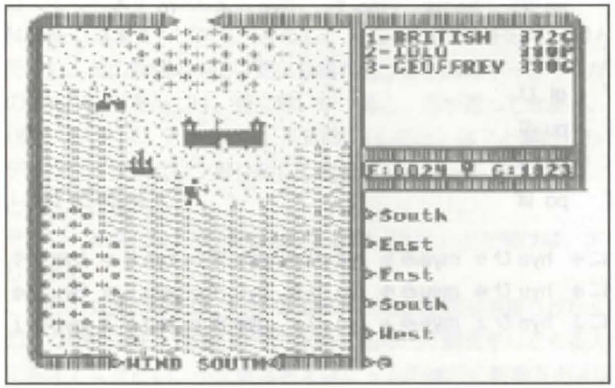
町や村を徹底的に探検すること

この「Ultima Ⅳ」で聖者となるための旅のヒントは、それぞれ町の中のどこかにあります。ブリタニアのいろいろな町には、旅にたいするその町独特の答えが必ず隠されていますので、次の町へ移動する前にさがし出してください。

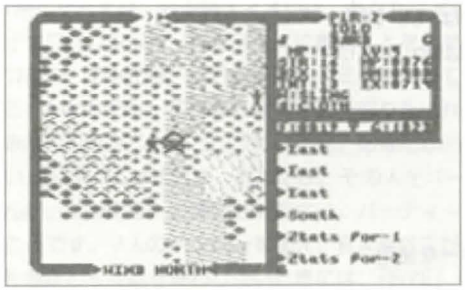
「GIVE」（あげる、あたえる）

町の人たちと話しているときに、あなたは、自分よりめぐまれない人のために何かしてあげたいと感じることがあるかもしれません。そのときは、「GIVE」（あげる、あたえる）と言ってください。

画面の説明



左の大きなエリア（マップ画面）にはパーティーが岸辺に立っているところが表示されています。北に城があり北西の波うちぎわには、船が停泊し、そのむこうに町があります。右上のエリアをみれば、パーティーの現在のメンバーは3人（ブリティシュ、イオロ、ジョフリーであるのがわかります。メンバーのステイタスも表示されており、ブリティシュHP372で状態良好、イオロHP380で状態毒、ジョフリーHP380で状態良好であることがわかります。さらにその下には、パーティーが24個の食料と、1823ゴールドもっていることが表示されています。



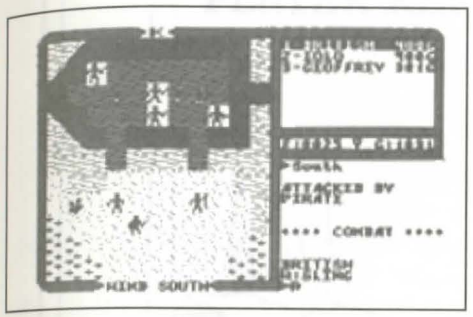
パーティーが橋を渡ろうとしているところです。北東には様子をうかがっているスケルトンがいます。マップ画面の上部に双子の月トラメルとフェルッカが表示されています。トラメル（左側）は4、フェルッカ（右側）は下弦の月－3を示しています。

●新月－1　◐三日月－2　◑下弦の月－3
◑－4　○満月－5　◐－7
◐上弦の月－7　◐三日月－8

上のパーティーエリアには、イオロのステイタスが表示されています。
性別：男　職業：吟遊詩人　状態：良好　MP：13　強さ：16　すばやさ：19　知性：13
LV：4　HP：376　HPM：400　経験値：714　スリング（投石帯）を装備し、衣の服を着ています。

MP（マジックポイント）……魔法を使うためのエネルギー量
STR（強さ）……武器による戦闘能力を示す
DEX（すばやさ）……攻撃の成功率、宝箱のワナをはずす能力
INT（知性）……魔法を使いこなす能力値
LV（レベル）……キャラクターのレベル

HP（ヒットポイント）……キャラクターの体力値
HPM（最大ヒットポイント）……キャラクターの体力の最大値
EX（経験値）……戦闘による経験の累積値
W（武器）……手に持っている武器
A（防具）……装備している防具
G（状態）……プレイヤーの状態を示す、G（良好）、P（毒）、D（死）、A（灰）の4つの状態がある。



パーティは、マップ画面の下方に表示されて、船に乗った4人の海賊と交戦しています。パーティのメンバーは、順番に攻撃でき使用する武器は名前の下に表示されます。風向きはマップ画面の下方に表示されます。
この戦闘に勝てば、パーティは船を手に入れることができます。船の強度は、下のエリアの通常ゴールドが表示されている場所に表示されます。

マジックポイント

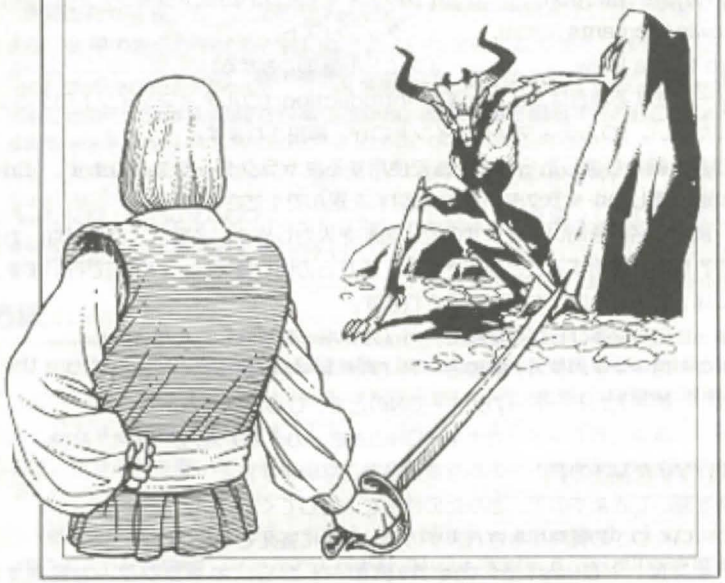
マジックポイントは、メンバーひとりひとりの職業と、知性ポイント（Intelligence）に関係があります。マジックポイントの最大値は、各自の知性ポイントを職業により換算して算出したポイントの2倍です（マジックポイントの最大値＝知性ポイント×職業による換算率×2）。
職業による換算率は以下のとおりです。
●魔法使い1　●レンジャー1/2　●ドルイド僧3/4　●かじ屋1/4
●吟遊詩人1/2　●戦士0　●騎士1/2　●羊飼い0

移動キー

移動などの方向指定には、テンキーの2、4、6、8を使用します。

	〈地上〉	〈ダンジョン〉
8	2．南へ進む	前をむいたまま後退
4　6	4．西へ進む	左を向く
2	6．東へ進む	右をむく
	8．北へ進む	前進

PLAYER REFERENCE CARD



Ultima® V

Warriors of Destiny™

BY LORD BRITISH

Ultima V : Warriors of Destiny
リファレンスマニュアル

起動方法までの手順

1. FDD1にU5_Program.fdiを、FDD2にU5_Britania.fdiを指定し、[Start] ボタンを押します。
2. タイトル画面に続いて、オートデモが、始まりますので、しばらくしたら、[Space] キーを押します。
3. 画面に以下のようなメニューが表示されます。

Journey Onward	(旅を続ける)
Create New Character	(新しいキャラクターをつくる)
Transfer from Ultima Ⅳ	(ウルティマⅣからキャラクターを移す)
Ultima Ⅴ Introduction	(ウルティマⅤイントロダクション)
Acknowledgements	(スタッフリスト)
Return to the View	(タイトル画面にもどる)

4. 初めてゲームをする場合は、「Ultima Ⅴ Introduction (ウルティマⅤイントロダクション)」を選んでください。「ウルティマⅤ」のイントロが、解説されます。
5. イントロが、終わりましたら、ゲームで使用するキャラクターをつくります。「Create New Character (新しいキャラクターをつくる)」を選んでください。
   すると、まず、名前を聞いてきますので、名前を入力します。名前は、ひらがな、カタカナ、英字のいずれかを、使用することができます。これらの切り替えは、[F10] で行います。現在どのモードになっているかは、右下に表示されます。
   R/かな……ローマ字ひらがな変換モード (カナキーを解除してください)
   R/カナ……ローマ字カタカナ変換モード (カナキーを解除してください)
   英/かな……英字入力モード (カナキーONのとき、ひらがな入力)
   英/カナ……英字入力モード (カナキーONのとき、カタカナ入力)
   で、ひらがな、カタカナの相互変換をおこないます。
   次に性別を聞いてきますので、あなたの性別を入力してください。
   その後に、いくつかの質問がなされますので、順番に答えてください。
6. 「ウルティマⅣ　－Quest of the Avatar－」から、キャラクターを転送する場合は、「Transfer from Ultima Ⅳ (ウルティマⅣからキャラクターを移す)」を選んでください。画面に、メッセージが表示されますので、それに従ってください。
7. さあこれで、ゲームを始める準備ができました。「Journey Onward (旅を続ける) を選んでください。
   いよいよ、「ウルティマⅤ」の旅の始まりです。

ゲームスタートから序盤まで

1. ゲームは、「イオロの小屋」から始まります。小屋のなかには、いろいろな家具か置かれています。これらのなかには、「P」コマンドで位置をかえることができるものもあります。キャラクターの移動には、テンキーを使用します。また、小屋の左上には、ベットがありますが、ベットに行くと、キャラクターが、眠っているように変わります。ここで、もし、「H」コマンドを実行すれば睡眠をとることができます (最初は、睡眠をとっても無意味ですので、ここでは、実行しないほうがよいでしょう)。

2. さて、小屋を出て、外にいってみましょう。小屋の下にあるドアの前に立って、「O」コマンドを実行してください。右下のウィンドウに「Open－」と表示されますので、ドアのある方向 (ここでは下) をテンキーで指定 (ここでは2) してください。小屋の外に出られます。
3. さらに下に移動を続けると、庭の端のところで、「外に出るのか？」と聞いてきますので、[Y] キーを押します。いよいよこれから、「ウルティマⅤ」のゲームの始まりです。
4. まずは、「ロード・ブリティッシュ城」に行ってみましょう。森を抜けて、南東 (右下) の方向です。途中で、「オーク」あたりの攻撃を受けるかもしれません。戦闘は、敵のキャラクターと、自分のキャラクターが接触したときに発生します。
5. 歩きまわっているうちに、キャラクターの周りが、黒く (暗く) なってくるかもしれません。これは、時間がたって夜になったためです。ウィンドウのいちばん上には、太陽と月が表示されていますが、太陽の表示が消えると夜になったという意味になります。また、「U」コマンドを使用して、アイテムリストから「懐中時計」を選べば、現在の時間がわかります。夜は、視界が狭く、入ることができる町も制限されることから、あまり動き廻らず「H」コマンドで睡眠をとることをおすすめします。
6. さて、「ロード・ブリティッシュ城」に着いたら、「E」コマンドを実行して、なかに入りましょう。城のなかには、いろいろな人がいますので、「T」コマンドを使って話しかけましょう。いろいろな情報が、手にはいるはずです。

会話の方法

「ウルティマⅤ」では、いろいろな住人から話を聞くことが、目的を達成する手助けとなります。いろいろなことについて、ブリタニアの住人にたずねてみましょう。重要な手がかりを得るためには、ある特定な人と話をする必要があります。どんな人でも、「なまえ」と「しごと」については、話をしてくれるので、まずそれを聞いてみましょう。だんだんと、だれに何を聞けばよいのかが判ってきます。

(例) 会話の一例として、「チャクルス」に話しかけてみましょう。まず「しごと」と入力してみます ([F2] キーで代用可能)。「ここで人々を歓迎し、もてなしています！」と答えます。次に「かんげい」と入力すれば、さらに詳しい返事をしてくれるでしょう。

ゲームを進めていくうちに、ある人は「チャクルス」に「ブリティッシュ」王について、聞けというかもしれません。このとき、すでに「チャクルス」に会っていたとしても、そのことについて、彼に聞いていなかったら、もう一度「チャクルス」に会ってそのことを聞かねばなりません。

出会った幾人かの人は、あなたに質問をしてくることがあります。答には、十分に注意してください。答え方次第でその後のゲームの展開か変わってきます。また、出会ったなかには、仲間になってあなたと旅をしたいという人がいます。そのときは、「さんか」と入力してください。会話を終了したいときは、「さらば」([F3] キーで代用可能) または、単にリターンキーを入力すれば会話は終了します。

重要と思われる会話は、かならずメモしてください。会話は、膨大な量があるので、記憶のみに頼ることは、不可能でしょう。

会話の入力方式は、ローマ字変換方式とかな入力方式があり、[F10] キーで切り替えます。
R/かな……ローマ字ひらがな変換モード (カナキーを解除してください)
R/カナ……ローマ字カタカナ変換モード (カナキーを解除してください)

英／かな……英字入力モード（カナキーONのとき、ひらがな入力）
英／カナ……英字入力モード（カナキーONのとき、カタカナ入力）

ローマ字変換リスト

a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko		nya	nyi	nyu	nye	nyo
あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ		にゃ	にぃ	にゅ	にぇ	にょ
sa	si	su	se	so	ta	ti	tu	te	to		hya	hyi	hyu	hye	hyo
さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と		ひゃ	ひぃ	ひゅ	ひぇ	ひょ
na	ni	nu	ne	no	ha	hi	hu	he	ho		mya	myi	myu	mye	myo
な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ		みゃ	みぃ	みゅ	みぇ	みょ
ma	mi	mu	me	mo	ya	yi	yu	ye	yo		rya	ryi	ryu	rye	ryo
ま	み	む	め	も	や	い	ゆ	いぇ	よ		りゃ	りぃ	りゅ	りぇ	りょ
ra	ri	ru	re	ro	wa	wi	wu	we	wo	nn	gya	gyi	gyu	gye	gyo
ら	り	る	れ	ろ	わ	うぃ	う	うぇ	を	ん	ぎゃ	ぎぃ	ぎゅ	ぎぇ	ぎょ
ga	gi	gu	ge	go	za	zi	zu	ze	zo		zya	zyi	zyu	zye	zyo
が	ぎ	ぐ	げ	ご	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ		じゃ	じぃ	じゅ	じぇ	じょ
da	di	du	de	do	ba	bi	bu	be	bo		dya	dyi	dyu	dye	dyo
だ	ぢ	づ	で	ど	ば	び	ぶ	べ	ぼ		ぢゃ	ぢぃ	ぢゅ	ぢぇ	ぢょ
pa	pi	pu	pe	po	la	li	lu	le	lo		bya	byi	byu	bye	byo
ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ	ら	り	る	れ	ろ		びゃ	びぃ	びゅ	びぇ	びょ
fa	fi	fu	fe	fo							pya	pyi	pyu	pye	pyo
ふぁ	ふぃ	ふ	ふぇ	ふぉ							ぴゃ	ぴぃ	ぴゅ	ぴぇ	ぴょ
ja	ji	ju	je	jo							sha	shi	shu	she	sho
じゃ	じ	じゅ	じぇ	じょ							しゃ	し	しゅ	しぇ	しょ
kya	kyi	kyu	kye	kyo							tha	thi	thu	the	tho
きゃ	きぃ	きゅ	きぇ	きょ							てゃ	てぃ	てゅ	てぇ	てょ
sya	syi	syu	sye	syo							dha	dhi	dhu	dhe	dho
しゃ	しぃ	しゅ	しぇ	しょ							でゃ	でぃ	でゅ	でぇ	でょ
tya	tyi	tyu	tye	tyo							nh				
ちゃ	ちぃ	ちゅ	ちぇ	ちょ							ん				

例「ブリティッシュ」は、burithissuと入力します。

注意　会話をする場合にいくつかの注意があります。

1. ひらがな、カタカナ、英大文字、英小文字は、厳密に区別されています。
「ソード」は「そーど」、「YEW」は「yew」では、反応しません。
2. 相手から、「はい」か「いいえ」で答える質問をされた場合は、F4キーか、F5キーで答えてください。キー入力で「はい」や「いいえ」と入力すると、誤った反応をしてしまいます。

戦闘（魔法、アイテムの使用）の方法

戦闘は、敵のキャラクターと、自分のキャラクターが接触したときに発生します。行動できるキャラクターは、カーソルの点滅により示されます。

武器による攻撃は、Aキーを押して十字型カーソルをテンキーで動かし、敵に狙いをつけます。このとき、装備している武器が、弓などの飛び道具でないと、自分に隣接している敵にしか攻撃することができません。また、飛び道具にも、射程距離があり、質の良い武器は、より遠くの敵を狙えます。また、魔法を使用する場合は、Cキーを押した後に、魔法を略号で入力します（一覧表の大文字部分を入力、一覧表参照のこと）。使用する魔法は、事前にMコマンドを使用して、調合しておいたものに限られます（ステータス画面参照のこと）。また、非戦闘時には、Cキーを押した後、魔法をかけるキャラクターを選んでください。
アイテムを使用する場合は、Uキーを押した後、使用したいアイテムを選んでください（非戦闘時には、Uキーを押した後、アイテムを使用するキャラクターを選んでください）。

A. Attack（攻撃）　敵を攻撃する際に使用。方向の指定を必要とする。戦闘中は、使用する武器の攻撃範囲内の、どの方向の、どの敵も攻撃することができる。方向キーを動かし、敵の頭上に囲みをあわせ、Aキーを押すか、Spaceキーで攻撃が開始される。

B. Board（乗る）　船や乗り物、馬に乗るとき使用。小舟から船（フリゲート）に乗ったときは、あとで使えるよう、小舟は、船に格納される。

C. Cast（魔法）　呪文を使うこと。呪文のつづりの最初の一文字（大文字）を入力。適当な試薬が混ぜ合わされていて、魔法の使用者に十分なマジックポイントがあるときのみ、魔法が使用できる。呪文の中には、方向や標的といった条件を必要とするものもある。

E. Enter（入る）　町や城といった建物にはいる際に使用。パーティーの人々は入りたい建物に重なっていなければならない。

F. Fire（砲撃）　大砲を発射すること。方向の指定を必要とする。船の大砲は、船の側面が標的を向いている時しか発射できない。

G. Get（取る）　見つけた金、食料、アイテムをとること。方向の指定が必要。

H. Hole up（キャンプ）　迷宮や森林の中で、一日に一度キャンプを張って、けがを治したりマジックパワーを回復させるなどの休息をとること。街中では、空きベッドですぐに休める。海上では、多少の船の修理ができる。

I. Ignite torch（点火）　たいまつを持っているなら、夜間や迷宮内で明かりを灯すことがでさる。

J. Jimmylock（解錠）　多くのドアは鍵がかかっていないし、たんすはがいこつの鍵で開けることができる。鍵は一度しか使えず、錠を開ける人間が不器用だと、鍵を壊してしまうことがある。

K. Klimb（昇降）　建物や迷宮内のはしごの昇り降りや、鉄格子を降りたり、小さな岩や、フェンス、障害物を越えることができる。

L. Look（見る）　一歩先の物体や地形の特徴を識別したり、表示を読みとったりすること。方向の指定が必要。泉のようなものは、遠くとも認識できる。

M. Mix（混合）　使用する呪文の秘薬を準備すること。呪文のつづりの最初の一文字を入れ、メニューにある秘薬の中から適当なものを選ぶ。もう一度、Mを押すと、選んだ薬が混ぜ合わされる。魔法を使用するには、事前にこのコマンドで、試薬を調合しておくことが必要。

N. Neworder（隊列変更）　リーダーを除く、パーティー内のメンバーの位置を交換すること。カーソルを使って、名簿から入れ換えるふたりのメンバーを選ぶ。

O. Open（開ける）　鍵のかかっていないドアや宝箱を開ける。鍵のかかっている宝箱を開けると、罠にひっかかることもある。

P. Push（押す）　テーブルやいすのような小さなものなら、部屋の中で動かすことができる。ドアをふさぐのにも使える。

Q. Save（セーブ）　ゲームの状態をセーブすること。ゲームをやめるときに、このコマンドを選ばないとそれまでのデータが、最後にセーブしたところまで戻される。

R. Ready（装備）　パーティーのメンバーが、手にいれた個人のアイテムを装備する。適当なキーと Space キーを使って、メニューの中からアイテムの取捨選択をする。装備が終わったら、ESC キーを押す。

S. Search（捜す）　指示した方向の位置や物体を調べること。宝箱の罠や、隠されたドア、迷宮内の床の罠を探し出したり、隠されたアイテムを見つけるのに使う。

T. Talk（話す）　指示する方向の商人や、街の人と会話すること。カウンター、フェンス、テーブル越しでも、窓や窓付きのドアを通しても会話はできる。

U. Use（使う）　薬品や巻物、その他ゲーム中に見つけたスペシャルアイテムを使う。

V. View（景色を見る）　鳥の視点から、その時にいる田舎、街、迷宮などの風景を表すこと。このコマンドを使うには、スペシャルアイテムを必要とする。

X. X-it（降りる）　乗り物から降りて、歩き出す時に使う。馬は町中では馬止めの杭がないと、どこかへいってしまう。船からは、小舟を使うか、船が陸付けされているかしないと、降りられない。

Y. Yell（叫ぶ）　船の上で叫ぶと、帆を上げたり、下げたりする。他の状況で叫ぶと、画面に入力した言葉が大声で話される。

Z. Z-stats（ステータス）　パーティーのメンバーのステータスや、状態を表す。スクリーンに所有物や武器、呪文の状況が示される。テンキーの左右でページが変わる。上下キーはリストの上下を調べるのに使う。ESC か Space キーを押すと、ステータス画面は解除される。

「アクティブプレーヤー」の指定、解除

コマンドの中には、パーティーのメンバーにどう行動するのか指定しなければいけないものがある。その場合、点灯しているカーソルが、パーティーメンバーの名前の上に現れる。方向キーを使って、それを動かしたいキャラクターの名前に合わせ、Return キーを押す。変更したい時には、ESC を押す。

パーティーのメンバーがコマンドを実行するように指示するかわりに、あるメンバーを「アクティブプレーヤー」として、設定することもできる。このプレーヤーは、他のパーティーのメンバー設定をし直すか、0を押すかしない限り、「アクティブプレーヤー」としての行動をとる。

「アクティブプレーヤー」は、あるパーティーのどのメンバーが実行するかを聞いてくる命令（解錠、取る、捜すなど）において、メンバーの指定を省略する。ただし、戦闘時には、「アクティブプレーヤー」は、意味を持たず、メンバーの指定をしてやる必要がある。

「アクティブプレーヤー」の指定には、数字キーの1から6までを使用する。

Space

順番をパスしたり、時間を進めたりするのに使う。また方向キーが指示するコマンドをキャンセルするのにも使う。

ESC

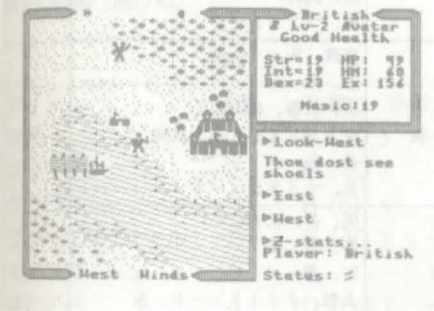
コマンドメニューをキャンセルするのに使う。ESC は、すべての敵に勝った後、戦闘シーンから脱け出るのを早めたり、戦闘中や迷宮の部屋のチャームされた生物を放り出していくこともできる。

Ctrl ＋S

音楽、効果音をオンしたりオフしたりする。

Screen Views

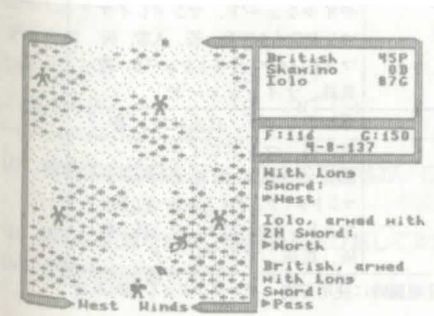
パーティーは、ブリテンの街の南によこたわる海岸に立っている。東にはロードブリティッシュの居城と、ふたつの地下町がある。南西の港には軍艦が泊まっている。エティンの略奪集団、邪悪な双頭の巨人が、北から群れをなして迫ってくる。



右上方のウィンドウには、Z-statsのコマンドでブリティッシュの仲間のステータスが表示されている。ふつうパーティーのメンバーは、このウィンドウに表示される。ブリティッシュは経験2レベルの男のアバタール。彼は健康で、19の強さ、19の知性、23のすばやさを持っている。現在、彼のヒットポイントは49だが、最大60までもつことができる。彼は戦闘で156の経験値を稼ぎ、19のマジックポイントを持つている。このとき右向きのキーを押すと、持っている防具と武器のリストが表示される。

左のウィンドウの頂点に、太陽がまさに沈もうとしている。そしてかわりに、右弦の4分の3半月が上がっている。月の形は、以下のとおりである。

●新月－1　◑下弦の月－3　○満月－5　◐上弦の月－7
◑三日月－2　◑－4　◐－6　◐三日月－8



エティンが攻撃してくる。戦場の接近画面では、エティンは東西からブリティッシュに接近してくる。シャミノは大丸石を、ぶつけられて、殺されてしまった。右上方のウィンドウに、3人のメンバー全員の名前と現在の状態が表示されている。ブリティッシュのヒットポイントは45、毒の影響を受けている。イオロのヒットポイントは87、健康である。パーティーは116回分の食料とクラウン金貨150枚を持っている。137年、4の月、第8日。太陽の位置は中天にある。

魔法一覧

	魔法	効果	場所	材料
1st Circle	An Nox	毒消し	全	人参、にんにく
	An Zu	目覚め	戦	人参、にんにく
	Grav Por	マジックミサイル	戦	灰、真珠
	In Lor	ライト	常	灰
	Mani	ヒール	全	人参、糸
2nd Circle	An Sanct	鍵開け	全	灰、苔
	An Xen Corp	解呪	戦	にんにく、灰
	In Wis	所在	常	ナイトシェード
	Kal Xen	動物召還	戦	糸、マンドレイク
	Rel Hur	風向変更	常	灰、苔
3rd Circle	In Flam Grav	火の壁	ダ／戦	真珠、灰、糸
	In Nox Grav	毒の壁	ダ／戦	ナイトシェード、糸、真珠
	In Por	ブリンク	全	糸、苔
	In Zu Grav	眠りの壁	ダ／戦	人参、糸、真珠
	Vas Flam	ファイヤーボール	戦	灰、真珠
	Vas Lor	強いライト	常	灰、マンドレイク
4th Circle	An Grav	バリヤー除去	全	真珠、灰
	Des Por	下方移動	ダ	苔、糸
	In Sanct	防御	全	灰、人参、にんにく
	In Sanct Grav	壁の防御	ダ／戦	マンドレイク、糸、真珠
	Uus Por	上方移動	ダ	苔、糸
	Wis Quas	現す	戦	糸、ナイトシェード
5th Circle	An Ex Por	魔法の開錠	全	灰、苔、にんにく
	In Bet Xen	虫の群れ	戦	苔、糸、灰
	In Ex Por	開錠	全	灰、苔
	In Zu	スリープ	戦	人参、ナイトシェード、糸
	Rel Tym	クイックネス	戦	灰、マンドレイク、苔
	Vas Mani	強い回復	常	人参、糸、マンドレイク
6th Circle	An Xen Ex	チャーム	戦	真珠、ナイトシェード、糸
	In An	魔法封じ	全	にんにく、マンドレイク、灰
	In Vas Por Ylem	トレマー	戦	苔、灰、マンドレイク
	Quas An Wis	混乱	戦	マンドレイク、ナイトシェード
	Wis An Ylem	見透す	常	マンドレイク、灰
7th Circle	In Nox Hur	毒噴射	戦	ナイトシェード、灰、苔
	In Quas Corp	恐れ	戦	ナイトシェード、マンドレイク、にんにく
	In Quas Wis	見る	常	ナイトシェード、マンドレイク
	In Quas Xen	分身	戦	マンドレイク、糸、苔、人参、灰
	Sanct Lor	不可視	戦	マンドレイク、ナイトシェード、苔
	Xen Corp	完全抹殺	戦	真珠、ナイトシェード
8th Circle	An Tym	時間停止	全	マンドレイク、にんにく、苔
	In Flam Hur	火の風	戦	灰、苔、マンドレイク
	In Mani Corp	蘇生	常	にんにく、人参、糸、灰、苔、マンドレイク
	In Vas Grav Corp	エネルギー波	戦	マンドレイク、ナイトシェード、灰
	Kal Xen Corp	召還	戦	マンドレイク、にんにく、苔、糸
	Vas Rel Por	ゲートトラベル	常	灰、真珠、マンドレイク

魔法使用場所　戦＝戦闘時のみ使用可能　常＝非戦闘時に使用可能　ダ＝ダンジョン内のみで使用可能　全＝全ての場所で使用可能

ウルティマコマンド一覧

A－Attack（攻撃）
B－Board（馬や、船に乗る）
C－Cast（魔法を唱える）
E－Enter（町や城に入る）
F－Fire（砲撃）
G－Get（金や食物を取る）
H－Hole up（キャンプを張る）
I－Ignite torch（トーチに火をつける）
J－Jimmylock（鍵を開ける：鍵必要）
K－Klimb（梯子を上がる、下りる）
L－Look（見る）
M－Mix（魔法の材料を混ぜる）
N－Neworder（隊列の変更）
O－Open（開ける）
P－Push（押す）
Q－Quit and Save（ゲームの中断：セーブ）
R－Ready（武器や鎧の着脱）
S－Search（さがす）
T－Talk（話す）
U－Use（アイテムを使う）
V－View（自分の周りを見る：アイテム必要）
X－X-IT（馬や船から下りる）
Y－Yell（叫ぶ：特定の言葉を入力）
Z－Z-stats（キャラクターの状態を見る）
Space －Pass（何もしない）
ESC －Escape（中止または戦闘からの離脱）
Ctrl ＋S－音楽の　on／off

武器				アーマー			
アイテム	重量	攻撃力	防御力	アイテム	重量	攻撃力	防御力
ダガー	1	6（30'）	－	**ヘルム**			
スリング	2	6（40'）	－	レザーヘルム	－	－	1
クラブ	3	8（b）	－	布ずきん	1	－	2
フレーミングオイル	2	8（40'）	－	鉄兜	2	－	3
マインゴーシュ	3	8	1	スパイクトヘルム	3	4（b）	3
スピアー	4	10（50'）	－	**盾**			
スローイングアックス	6	10（40'）	－	スモールシールド	2	－	2
ショートソード	5	12	－	ラージシールド	3	－	3
メイス	7	15（b）	－	スパイクトシード	4	6（b）	3
モーニングスター	8	15（b,p）	－	**鎧**			
ボウ	8	10（70'）	－	布の服	－	－	1
クロスボウ	6	12（80'）	－	皮の鎧	2	－	2
ロングソード	9	15	－	リングメイル	4	－	3
2Hハンマー	16	20（b）	－	スケールメイル	6	－	4
アックス	15	20	－	チェインメイル	10	－	5
2Hソード	13	20	－	プレートメイル	12	－	7
ハルバード	18	30（p）	－				

（b）棍棒系の武器を示す。命中の可能性が、Dexterity（機敏さ）によらず、Strength（力強さ）によって決定する。
（p）棒系の武器を示す。障害物を飛び越して攻撃できる。
（x'）攻撃可能距離を示す。

移動キー

移動などの方向指定には、テンキーの2、4、6、8を使用します。

	〈地上〉	〈ダンジョン〉
8	2．南へ進む	前をむいたまま後退
4　6	4．西へ進む	左を向く
2	6．東へ進む	右をむく
	8．北へ進む	前進

Ultima VI Reference Guide

by Lord British

Ultima® VI

The False Prophet

ORIGIN™

P.O. Box 161750 • Austin, Texas 78716

IBM, Tandy, are registered trademarks of International Business Machines, Inc., and Tandy Corp.
ULTIMA VI is a registered trademark of Richard Garriott
© 1990 ORIGIN SYSTEMS, INC.

Ultima Ⅵ：The False Prophet（偽りの予言者）
リファレンスマニュアル

起動までの手順

1. FDD1にU6_Program.fdiを、FDD2にU6_Data.fdiを指定し、[Start] ボタンを押してください。
2. 「セーブディスク作成ユーティリティー」という画面が、表示されますので、Enter キーを押してください。すると、
   1) 新しいセーブディスクの作成
   2) セーブディスクのバックアップ
   3) MIDI音源の指定
   4) UltimaⅥの開始
   というメニューが表示されますので、「1) 新しいセーブディスクの作成」を選択してください。説明文が、表示されますので、Enter キーを押してください。
3. 次に、FDD1にU6_Data.fdiを、FDD2にU6_Save.fdiを指定し、Y キーを押します。
4. 「※※現在作業中です。……しばらくお待ちください。※※」という表示がされますので、そのままの状態で、しばらく待ちます。
5. 作業が終了しますと、「セーブディスク作成ユーティリティ」に「作成終了しました。」と表示されます。これで、このディスクは、U6_save.fdiになりました。
6. FDD1にU6_Program.fdiを指定し、Enter キーを押します。
7. 「セーブディスク作成ユーティリティー」(2. 参照) が、表示されます。

ここで、MIDI音源 (ローランドMT−32など) を使用される方は、「3) MIDI音源の指定」を選んで、メニューの指示に従って、設定を「MIDI (FM音源を使用しない)」に変更してください。FM音源を使用する方、音源を使用しない方は、変更の必要はありません。

9. ゲームを始める場合は、「4) UltimaⅥ開始」を選んでください。ゲームがスタートします。

〈注意〉

このウルティマⅥでは、ゲーム途中で、ゲームをセーブした場合、それ以前にセーブした、状態に戻ることはできません。ゲームのある地点での状態を保存しておきたい場合は、次のようにしてください。

(1) CD-ROM内の[Ultima_6]フォルダにあるU6_Save.fdiをハードディスク上の任意の場所にコピーします。このとき、ウルティマ コレクション 日本版をインストールしたフォルダ内にある[Ultima_6]フォルダの中にコピーすると、元の保存データが上書きされてしまうのでご注意ください。

(2) コピーしたファイルをマイコンピュータなどで表示し、ファイルを右クリックしてプロパティを表示してください。

(3) 「全般」タブの「ファイル属性」の「読み取り専用」というチェックボックスをクリックして、読取専用の属性を解除します。

その後1. からの手順を行い、2. のメニューにて、「2) セーブディスクのバックアップ」を使って、「セーブディスク」のコピーを行なってください。

※ウルティマ コレクション 日本版に収録されているU6_Save.fdiは、上記3.〜5.の作業はすでに終了した状態になっています。はじめてプレイされる場合でも、3.〜5.の作業は飛ばしてかまいません。

メインメニュー

ゲームを起動すると、すぐにプロローグが始まります。キーを押すかマウスのボタンをクリックすると、文章が進みます。ESC キーを押すとプロローグは中断され、すぐにメインメニューに進むことができます。

プロローグが一通り終わると、メインメニューが表示されます。メニューの内容は、上から、「Introdution (イントロダクション)」、「Create a Character (キャラクタを作る)」、「Transfer a Character (キャラクタを転送する)」、「Acknowledgement (スタッフ紹介)」、「Journey Onward (旅に出る)」の順になっています。マウスのポインターを移動させると、メニューの色が変わります。黄色く光っている行が選択されたメニューです。目的のメニューが黄色く光っているのを確認してクリックしてください。

キーボードでは、矢印キーでメニューを選択し Enter キーを押すか、メニューの頭文字を打ち込んで Enter キーを押してください (「Create a Character」の場合「C」)。

Introdution (イントロダクション)

プロローグに続く物語です。赤いムーンゲートの向こうでのアバタールの体験が、示されます。一度は見ることをお勧めします。

Create a Character (キャラクタを作る)、

ウルティマⅥを初めてプレイされる方は、必ずここでキャラクタを作ってください。

Transfer a Character (キャラクタを転送する)

ウルティマⅣやウルティマⅤのキャラクタを、このゲームで使用するために転送します。

Acknowledgements (スタッフ紹介)

ウルティマⅥの制作スタッフのリストを表示します。

Journey Onward (旅に出る)

ゲームをスタートさせます。前にセーブしてあればそこからスタートします。キャラクタを作成していない場合には、このオプションを選択することはできません。

●キャラクタの作り方

初めてプレイされる場合は、まずキャラクタを作成してください。

キャラクタとは、ゲームで活躍する人物のことです。

メインメニューから「キャラクタを作る」を選択すると、キャラクタ製作画面に切り替わります。最初の画面で製作するキャラクタの名前を付け、次の画面で性別と顔を選んでください。

C キーを押すか、または「CONTINUE」をクリックすると、キャラクタの能力を決めるためのシーンに移りますので、そこで出されるいくつかの質問に答えてください。

●キャラクタの転送の方法

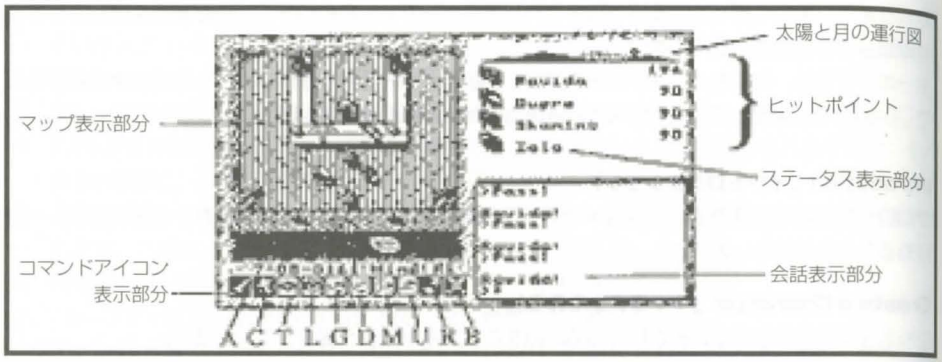
ウルティマ コレクション 日本版の「ウルティマⅣ」または「ウルティマⅤ」で使用したキャラクタをウルティマⅥに転送して使用することができます。メインメニューから「キャラクタを転送する」

を選択してください。画面が切り替わりますから、画面の指示に従って転送を行なってください。転送されたキャラクタは、ウルティマVIで活躍するために、能力値や持ち物などに修正が加えられます。

ゲーム画面の見方

ゲーム画面は、マップ表示、ステータス表示、会話表示、コマンドアイコン表示の4つの部分から構成されています。

●画面の図



●マップ表示部分

画面左上の最も大きな部分を占めているのがマップ表示部分です。ここには、あなたのキャラクタを中心として世界が映し出されます。あなたが移動すると、あなたのまわりの世界が動いていきます。ただし、パーティーの他のキャラクタを単独行動させる場合は、そのキャラクタを中心とした世界が映し出されます。

●キャラクタの移動方法

マップ上で移動させたい方向にマウスのポインターを置き、左ボタンを押してください。ボタンを押している間、途中に障害物がない限り、その方向に歩き続けます。

●マップ上で位置を指定するその他のコマンド

移動の他にも、物を見たり、取ったり、捨てたり、動かしたりなど、目標とする位置の指定を伴うコマンドがあります。それもマウスのポインターで位置をクリックすることによって行なわれます。
キーボードを使用する場合は、まずコマンドをキーボードから送ります。位置の指定が必要なコマンドであれば、マップ上に"＋"印が現れますので、矢印キーかテンキーでそれを動かし、目的の位置に合わせてから Enter キーを押してください。
コマンドを送らない限り、ウルティマVIの世界の時間は停止しています。何も行動しないで時間だけ進ませるには、マップ上の自分を左クリックするか、 Space キーを押してください。その行動は"パス"と見なされます。

または、キャンプする方法もありますが、町の住人の迷惑になるところや、近くに何かがいるときはできません（具体的なコマンド操作は、「コマンドアイコン」の項をご覧ください）。

●ステータス表示

画面右上は、ステータス表示部分です。ステータス部分は上下2つに分かれており、上は、ブリタニアの空に出る太陽と2つの月の位置を表わす天体運行図、下はパーティー一覧表です。さらに、パーティー一覧表からは、各キャラクタの能力を表示するキャタクタ画面と各キャラクタの持ち物や戦闘配置を表示する持ち物画面を呼び出すことができます。

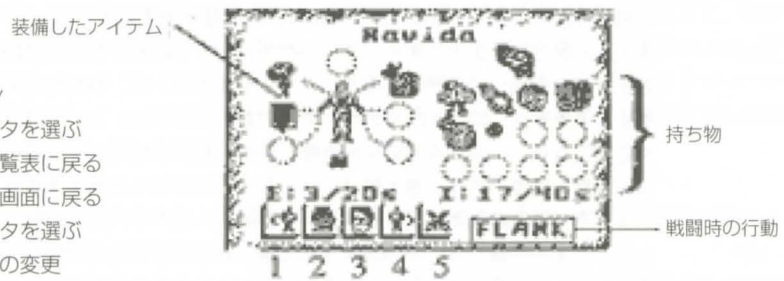
●天体運行図

太陽と月の運行図では、太陽の位置によって昼間の時刻がわかります。また、2つの月の相や位置関係もわかるようになっています。

●パーティー一覧表

キャラクタ表には、それぞれのキャラクタのアイコンと名前とヒットポイト（後述）が表示されています。ここに表示されるヒットポイントは、現在の残りのヒットポイントです。通常、数字の色は黒で表示され、危険なまでに減少すると赤に、また毒に侵されると緑に変わります。
一度に表示できるキャラクタの数は5人ですが、それ以上キャラクタが増えた場合は、キャラクタ表の左下に下向きの矢印が現れます。これをクリックすると、表全体が上にずれて、下のキャラクタが登場します。表を戻すときは、左上に現われる上向きの矢印をクリックしてください（キーボードでは、⊞キーと⊟キーで同じ操作ができます）。

●持ち物画面



コマンドアイコン
1. 前のキャラクタを選ぶ
2. パーティー一覧表に戻る
3. キャラクター画面に戻る
4. 次のキャラクタを選ぶ
5. 戦闘時の行動の変更

パーティー一覧表のなかのキャラクタアイコンをクリックすると、そのキャラクタ持ち物画面になります。持ち物画面は、図のような構造になっています。左側は、手に持ったり装着している物を表わしています。右側は、その他の持ち物を表わしています。持ち物を装着したり、外したりは、その物を左クリックするだけで行なえます。武器や防具など、手に持ったり装着しなければ使えない物がある一方、そうする必要のない物もあり、それらはクリックしても何も起こりません。
持ち物の中には袋や箱の類もあります。これを左クリックすると、右側の持ち物リストのところに、その中身が表示されます。再び袋や箱の絵を左クリックすると、もとの画面に戻ります。
持ち物の下に表示されている数字は、次のことを表わしています。

E：手に持ったり装着したりできる重量です。左の数値は現在身に付けている物の重量。右は身に付けることができる最大重量です。

I：持つことのできる重量です。左は身に付けている物を含む現在の持ち物の総重量。右は持つことができる最大重量です。重量の単位は“s”（ストーン）です。

数字の下に並んでいるアイコンの内容については、図を見てください。また、戦闘時の行動については、後述の”戦闘開始／終了”アイコンの項を見てください。

ステータス表示をキーボードから操作する場合は、まず Tab キーを2回押してください。パーティー一覧表がキャラクタ画面に切り替わります。あとは、画面の＋マークを矢印キーで移動させ、目標のアイコンや物に合わせて Enter キーを押してください。

●キャラクタ画面

持ち物画面の顔のアイコンをクリックすると、キャラクタ表の画面が切り替わり、そのキャラクタのより詳しい状態を示す画面が現れます。
ここには、そのキャラクタの顔と能力値が表示されます。能力値の内容は次のとおりです。

強さ：　力の強さを表わします。この値が多いほど、持ち運べる装備の総重量が大きく、剣や棍棒など、手で振り回す類の武器を使って敵に与えることができるダメージの量も大きくなります。

素早さ：　身のこなしの素早さを表わします。この値が多いほど手先が器用になり、戦闘などでは、同じ時間に攻撃できる機会が増えます。また、弓やスリングなどの飛び道具を使用した際の命中率なども高くなります。

知性：　取り引きの能力や、魔法の能力を決めます。この値が多いほど、取り引きがうまく、また魔法のエネルギーとなるマジックポイントの量が増えます。

M.P.：　魔法に必要となるエネルギー“マジックポイント”の量です。左の数字は最大値、右の数字は現在の残りの量を示します。マジックポイントは、呪文を唱えるごとに消費されます。消費量は、唱えた呪文のサークルの数と同じです。たとえば、第四サークルに属する呪文なら、一回に4ポイント消費します。減少したマジックポイントは、時間が経つと自然に回復します。最大値はレベルが上がるとともに増えますが、魔法の才能のないキャラクタの場合は、レベルが上がってもマジックポイントは身に付きません。

H.P.：　ヒットポイトの量です。左の数字が最大量、右の数字が現在の残りの量です。ヒットポイントとは、どれだけのダメージに耐えられるかを表わす数字です。戦闘などでダメージを受けると、受けたダメージの量だけこの数字が減少します。そして、これが0になると、キャラクターは死亡します。休憩をとったり体力回復の呪文を唱えるなど、一度減少したヒットポイントを回復させる手段はいろいろあります。ヒットポイントの量は、キャラクタのレベルが上がるにつれて増えていきます。

レベル：　キャラクタの全体的な能力の高さを表わすランクです。経験を重ね神殿で瞑想を行なって、承認されることによって昇格します。

経験値：　神殿がレベル昇格の是非を判断する基準となる値です。戦闘に勝利することなどによって、経験値は積み重ねられます。

アイコン：　顔の下に並んでいる四角い印は、ステータス表示を操作するコマンドボタンです。ウルティマⅥでは、このようなアイコンをマウスで左クリックすることが操作の基本になっています。ここに現われるアイコンは次のとおりです。

1：前のキャラクタを表示する。
2：キャラクタ表に戻る。
3：持ち物画面を表示する。
4：次のキャラクタを表示する。

●メッセージ画面

ゲーム中の会話や本の内容など、言葉による情報やコンピューターからのメッセージはすべてここに表示されます。文章が一度に表示しきれないほど長い場合は、下向きの矢印が現われて点滅しますから、会話表示部分を左クリックするか、Space キーを押してください。続きの文章が表示されます。会話中に数値を入力する必要が生じた場合は、コマンドアイコンが表示される場所に数字が表れますので、数字をクリックしてください。決定は、マップ部分をクリックしてください。

●コマンドアイコン

画面の左下に並んだ10個のアイコンは、コマンドボタンです。ウルティマⅥの操作のほとんどは、このボタンで行なえます。使用するコマンドボタンを左クリックするか、コマンドに対応するアルファベット（後述）をキーボードから打ち込むことで、コマンドを選択できます。
話す、見る、取るなどの頻繁に使うコマンドは、あらかじめ右クリックで指定しておくことで、いちいちボタンを左クリックすることなく使用できるようになります。指定されたコマンドボタンは、下に青い線が付きます。たとえば、“話す”コマンドを使用する場合は、“話す”ボタンを左クリックしてから話す相手を左クリックしますが、あらかじめ指定しておくと、コマンドボタンを押さずに直接話したい相手を右クリックするだけで話せるようになります。
10個のアイコンの内容は次のとおりです。

攻撃：　怪物や敵を攻撃する場合、または何かを破壊したい場合に使用します。これを左クリックし、攻撃する相手をマップ上で左クリックしてください。
キーボードを使用する場合は、A キーを押し、＋マークを矢印キーで攻撃目標に合わせて Enter キーを押してください。

呪文：　魔法の呪文を唱えます。呪文を唱えるには、手に”魔法の書”を持ち（装備し）、十分なマジックポイントがあり、呪文に使用する秘薬が揃っていることが必要です。コマンドが受け付けられると、ステータス表示部分に呪文の書のページが開かれます。
ここに現われる呪文が使用できます。呪文の右に表示される数字は、所持している秘薬の量から計算した呪文の使用可能回数です。ページの下には、左側に矢印のアイコン、右側にレベル（サークル）が表示されます。矢印を左クリックすると、ページがめくられ、ひとつ隣のサークルの呪文が表示されます。

使用する呪文を左クリックし、必要ならば呪文をかける方向や目標を指定すると、その呪文が唱えられます。

キーボードを使用する場合は、Cキーを押し、矢印キーで呪文の書のページをめくり、呪文を選択して、Enterキーを押してください。方向や目標の指定は、矢印キーで+マークを移動させて行なってください。また、呪文の音節の頭文字を入力することで直接呪文を選ぶこともできます。たとえば、不死者の解呪の術の呪文（An Xen Corp）ならば、AXCと入力します。

呪文の書には、"救済"という特殊な呪文があります。いつでもどこでも、これを唱えればロード・ブリティッシュの御前に瞬間移動し、健康状態が完全に回復します。マジックポイントも秘薬も必要としませんが、緊急の時にのみ使用するとよいでしょう。

話す：　パーティーのメンバーを含む登場人物や、神殿や彫像などと話をするときに使います。これを左クリックして、話す相手をマップ上で左クリックします。

キーボードからは、Tキーを押し、矢印キーで+マークを相手に合わせてEnterキーを押してください。

会話が始まると、相手の顔と名前がステータス表示部分に現われ、会話表示部分に会話の内容が示されます。

会話は、ひとつの単語をキーボードから打ち込むことによって進みます。その単語が相手の興味を引けば、会話は次々と発展していくでしょう。

ほとんどすべての人は、"名前"、"仕事"、"さらば"の3つの単語に反応します。また、パーティーに加わりたいと願っている人には、"なかま"、"別れる"という2つの単語に反応します。もちろん、会話の中に登場するさまざまなキーワードが実際には大切な要素となっています。相手の話の中の重要なキーワードは、赤い文字で表示されていますから、それを拾って聞き返すことで、比較的楽に会話が進みます。ただし、知られたくない秘密など、その人の口から直接聞くことができないキーワードもあります。また、キーワード以外にも、反応する単語は、あります。

商店で、買物をするときは、「かう」。売るときは、「うる」と入力してください。

見る対象物に接触しているとき（調べる）：　マップに表示されている範囲内の人や物や、持ち物画面の持ち物を観察します。また、本や立て札や墓碑を読んだり、絵を観賞することもできます。

さらに、武器や防具を観察すると、その威力を計ることができます。見る対象物にピッタリと近付いていれば、より入念に観察し、隠されていたものなどを発見することもあります。蓋の開いた箱や袋などの中身を見たいときは、ピッタリと体をくっつけて見てください。この場合は、"調べる"になります。

壁に隠された扉を発見することもできます。

これを左クリックして、見る対象物を左クリックしてください。キーボードからの場合は、Lキーを押して、+マークを対象物に合わせてEnterキーを押してください。

取る：　マップ上に見える物を取ります。常識的に持ち運べる物であれば、持ち物の重量が超過しない限り、持ち物に加わります。1歩以上離れた物を取ることはできません。

アイコンを左クリックして、対象物を左クリックしてください。キーボードからの場合は、Gキーを押して、+マークを対象物に合わせ、Enterキーを押してください。

捨てる：　持ち物の中の不要な物を置きます。これを左クリックして、持ち物画面の中の捨てる物を左クリックしてください。キーボードからの場合は、Dキーを押し、捨てる物に+マークを合わせてEnterキーを押してください。

動かす：　物を移動させたり、パーティーのメンバー間で持ち物を渡したりします。動かしたい物に近付き、これを左クリックして、対象物を左クリックし、移動させる方向を指定します。すると、動かせる物であればその方向に1歩分だけ移動します。メンバー間で物をやりとりする場合は、持ち物の中から対象物を左クリックし、マップ上で渡す相手を左クリックします。また、箱や袋の中に物をしまう場合は、対象物を左クリックしてから、しまう箱や袋を左クリックしてください。

キーボードからの場合は、Mキーを押し、対象物のある方向を矢印キーで指定し、さらに矢印キーで方向を指定してください。

呪文を購入したときは、呪文が書かれた紙を呪文の書に移動させてください。これによって呪文の書に新しい呪文が書き加えられたことになります。

使う：　ドアや箱の蓋の開け閉め、船の乗り降り、はしごの上り下り、牛の搾乳、馬の乗り降り、松明の点火消火、望遠鏡や水晶玉を覗く、ベルを鳴らす、食糧を食べる、飲み物を飲む、楽器を弾くなどなど、何らかの機能を持つ物なら、すべてこのコマンドで使用できます。これを左クリックし、対象物を左クリックし、必要ならば使う対象や方向を左クリックします。楽器を弾く場合は、キーボードの数字（フルキー）の0から9までが鍵盤になります。Enterキーで演奏を終了します。

キーボードの場合は、Uキーを左クリックして、+マークを対象物に合わせてEnterキーを押してください。

休む：　キャンプを張ってヒットポイントやマジックポイントを回復させます。まず何時間眠るかを聞かれますので、1～9時間の間で答えてください。また、誰を見張りに立てるかも聞かれます。立てる場合は、立てるキャラクタをマップかパーティー一覧表でキャラクタを左クリックしてください。誰も立てない場合は、キャラクタのいない場所を左クリックしてください。

キーボードからの場合は、Rキーを押してください。

戦闘開始／終了：パーティーモードと戦闘モードを切り替えます。

パーティーモードとは、通常のモードで、パーティーのメンバーはリーダーであるあなたに追従します。

●戦闘時の行動

戦闘モードとは、それぞれのキャラクタが、持ち物画面で指定した戦闘配置に従って自主的に行動するモードです。戦闘時の行動は次のとおりです。

前衛　リーダーの前に出て戦う。
後衛　リーダーの後から攻撃する。
側攻　リーダーの側面を囲める。
遊撃　一番強い敵を捜して攻撃する。
退避　攻撃を控える。
突撃　一番近い敵を攻撃する。
命令行動　リーダーと同じように、あなたのコマンドによって行動する。

戦闘配置は、戦闘の最中でも変更することができます。

キーボードから戦闘開始／終了を切り替えるには、Bキーを押してください。

●単独行動（ソロモード）

キャラクタをパーティーから切り離し、単独で、行動させることができます。パーティー一覧表の名前をクリックするか、フルキーの1～8で指定します。キャラクタには、パーティー一覧表の上から順番に番号がふられています。単独行動（ソロモード）では、他のメンバーは行動を休止し、指定されたキャラクタひとりが、あなたのコマンドに従って行動します。ただし、単独行動下では、会話、ダンジョンなどへの侵入、はしごの上り下りなど、できない行動もあります。
フルキーの[0]（ゼロ）で単独行動（ソロモード）を解除し、パーティーモードに戻ります。

●その他のキーボードからのみ使用できるコマンド

- ●[S] セーブ：セーブするかどうかの確認があります。YesかNoで答えてください。
- ●[Ctrl]＋[R] ロード：最後にセーブしたところまでゲームを戻します。確認がありますから、YesかNoで答えてください。
- ●[Ctrl]＋[H] ヘルプ：会話中のキーワードが赤くなるヘルプモードのオン／オフを切り替えます。
- ●[V] サウンド：効果音や音楽のオン／オフを切り替えます。
- ●[ESC] コマンド中止：直前に選択したコマンドを中止します。
- ●[Tab] 画面間のカーソル移動。

●ローマ字変換リスト

a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ke	ko		nya	nyi	nyu	nye	nyo
あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ		にゃ	にぃ	にゅ	にぇ	にょ
sa	si	su	se	so	ta	ti	tu	te	to		hya	hyi	hyu	hye	hyo
さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と		ひゃ	ひぃ	ひゅ	ひぇ	ひょ
na	ni	nu	ne	no	ha	hi	hu	he	ho		mya	myi	myu	mye	myo
な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ		みゃ	みぃ	みゅ	みぇ	みょ
ma	mi	mu	me	mo	ya	yi	yu	ye	yo		rya	ryi	ryu	rye	ryo
ま	み	む	め	も	や	い	ゆ	いぇ	よ		りゃ	りぃ	りゅ	りぇ	りょ
ra	ri	ru	re	ro	wa	wi	wu	we	wo	nn	gya	gyi	gyu	gye	gyo
ら	り	る	れ	ろ	わ	うぃ	う	うぇ	を	ん	ぎゃ	ぎぃ	ぎゅ	ぎぇ	ぎょ
ga	gi	gu	ge	go	za	zi	zu	ze	zo		zya	zyi	zyu	zye	zyo
が	ぎ	ぐ	げ	ご	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ		じゃ	じぃ	じゅ	じぇ	じょ
da	di	du	de	do	ba	bi	bu	be	bo		dya	dyi	dyu	dye	dyo
だ	ぢ	づ	で	ど	ば	び	ぶ	べ	ぼ		ぢゃ	ぢぃ	ぢゅ	ぢぇ	ぢょ
pa	pi	pu	pe	po	la	li	lu	le	lo		bya	byi	byu	bye	byo
ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ	ら	り	る	れ	ろ		びゃ	びぃ	びゅ	びぇ	びょ
fa	fi	fu	fe	fo							pya	pyi	pyu	pye	pyo
ふぁ	ふぃ	ふ	ふぇ	ふぉ							ぴゃ	ぴぃ	ぴゅ	ぴぇ	ぴょ
ja	ji	ju	je	jo							sha	shi	shu	she	sho
じゃ	じ	じゅ	じぇ	じょ							しゃ	し	しゅ	しぇ	しょ
kya	kyi	kyu	kye	kyo							tha	thi	thu	the	tho
きゃ	きぃ	きゅ	きぇ	きょ							てゃ	てぃ	てゅ	てぇ	てょ
sya	syi	syu	sye	syo							dha	dhi	dhu	dhe	dho
しゃ	しぃ	しゅ	しぇ	しょ							でゃ	でぃ	でゅ	でぇ	でょ
tya	tyi	tyu	tye	tyo							nh				
ちゃ	ちぃ	ちゅ	ちぇ	ちょ							ん				

[F5] または [F10] または [変換] ……ローマ字ひらがな変換モード←→英数字カナ入力モード
[F9] または [無変換] ……ひらがな←→カタカナ
[ESC] ……入力クリア

●呪文リスト

魔法学界で一般に承認されている8つのサークルにわたる呪文のリストです。左から、呪文の一般的な呼び名、呪文、使用する秘薬の順に記されています。
秘薬には次の略号が使われています。

As	硫黄の灰	Mo	血の苔
Ga	ニンニク	Ni	ナイトシエード
Gi	高麗人参	Pe	黒真珠
Ma	マンドレーク	Si	くもの糸

第1サークル

食糧	IN MANI YLEM	Ga、Gi、Ma
魔法の検出	WIS ORT	Ni、As
罠の検出	WIS JUX	Ni、As
解呪	AN JUX ORT	Ga、Gi
消火	AN FLAM	Ga、Pe
苦痛	AN MANI	Ni、Si
回復	IN MANI	Gi、Si
救済	KAL LOR	必要なし
点火	IN FLAM	As、Pe
照明	IN LOR	As

第2サークル

暗視	Quas LOR	Ni、As
魔法の矢	ORT JUX	As、Pe
毒	IN NOX POR	Ni、Mo、Pe
物体の再生	IN YLEM	Ni、Mo、Pe
眠り	IN ZU	Ni、Si
念動力	ORT POR YLEM	Mo、Ma、Pe
罠	IN JUX	Si、Ni
魔法の解錠	EX POR	As、Mo
解罠	AN JUX	As、Mo
物体の消去	AN YLEM	Ga、Mo、Pe

第3サークル

鎧の柔化	AN SANCT	As、Ni、Ga
フィールドの消去	AN GRAV	Pe、As
火炎弾	POR FLAM	As、Pe

強照明	VAS LOR	As、Ma
魔法の旋錠	AN POR	As、Mo、Ga
目覚めの霧	AN VAS ZU	Gi、Ga
眠りの雲	VAS ZU	Gi、Ni、Si
眺望	VAS WIS YLEM	Ni、Si
防御	IN SANCT	As、Gi、Ga
不死者の解呪	AN XEN CORP	Ga、As

第4サークル

生命の付与	ORT YLEM	As、Ma、Mo
獣の召喚	KAL XEN	Si、Ma
殺傷	AN VAS MANI	Ni、Si、Ma
炎のフィールド	IN FLAM GRAV	Pe、As、Si
完治	VAS MANI	Gi、Si、Ma
位置の探知	IN WIS	Ni
広域解呪	VAS AN JUX ORT	Ga、Gi
毒のフィールド	IN NOX GRAV	Ni、Si、Pe
眠りのフィールド	IN ZU GRAV	Gi、Si、Pe
操風	REL HUR	As、Mo

第5サークル

エネルギーフィールド	IN SANCT GRAV	Ma、Si、Pe
爆裂弾	VAS POR FLAM	Ma、As、Pe、Mo
羽虫の召喚	KAL BET XEN	Mo、Si、As
透明化	SANCT LOR	Ni、Mo
閃光の雷撃	ORT GRAV	Pe、Ma、As
麻痺	AN XEN POR	Si、As、Ni、Pe
窃盗	POR YLEM	Mo、Si、Ni
透明の看破	AN SANCT LOR	Si、Ni、Ma
死者の言葉	KAL MANI CORP	Mo、Ma、Ni、Si、As
壁の透視	WIS YLEM	Ma、As

第6サークル

偽りの性格	AN XEN EX	Pe、Ni、Si
複製の創造	IN QUAS XEN	As、Si、Mo、Gi、Ni、Ma
混乱	VAS QUAS	Ma、Ni
灼熱の炎風	FLUM HUR	As、Mo、Ma
烈雹の嵐	KAL DES YLEM	Mo、Pe、Ma
大いなる防御	VAS IN SANKT	As、Gi、Ga、Ma
魔法の停止	AN ORT	Ga、Ma、As
毒牙来風	NOX HUR	Ni、As、Mo

物体の複製	IN QUAS YLEM	As、Si、Mo、Gi、Ni
蜘蛛の巣	IN DES POR	Si

第7サークル

迫激の雷撃	VAS ORT GRAV	Pe、Ma、As、Mo
魔力の注入	IN ORT YLEM	Si、Ma、As
破壊の疾風	GRAV HUR	Ma、Ni、As、Mo
恐怖	QUAS CORP	Ni、Ma、Ga
扉への道	VAS REL POR	As、Pe、Ma
死の雷球	IN CORP	Pe、Ni、As
全鎧の柔化	VAS AN SANCT	As、Ni、Ga、Ma
全透明化	VAS SANKT LOR	Ma、Ni、Mo、Pe
狂える翼	KAL ORT XEN	Mo、Si、Ma、As
千里眼	POR ORT WIS	Mo、Ni、Ma、As、Pe、Si

第8サークル

殺戮の風	CORP HUR	Ma、Ni、As、Mo
日食	VAS AN LOR	Ma、As、Ni、Ga、Mo
魅了の衝撃波	VAS AN XEN EX	Pe、Ni、Si、Ma
虐殺の閃光	VAS CORP	Pe、Ni、Ma、As
死者の復活	IN MANI CORP	Ga、Gi、Si、As、Mo、Ma
スライム	VAS REL XEN	Mo、Ni、Ma
悪魔召喚	KAL XEN CORP	Ma、Ga、Mo、Si
時の停止	AN TYM	Ma、Ga、Mo
地の怒り	VAS POR YLEM	Mo、As、Ma

ゲーム進行Q & A

ここでゲーム中に起こるいくつかの疑問について書いて置きます。

Qゲームを始めるには？

Aインストールと U6_Save.fdiの作成をしてください。
一回やれば、次回はやらないでもO Kです。
キャラクターのクリエイトか転送をお忘れなく。

Qキャラクタを作り直すにはどうすればいいの？

A U6_Save.fdiをCD-ROMからコピーしなおしてください。その際、属性変更（54ページの「起動までの手順」の<注意>を参照）を忘れないようにしてください。

Qはい、初めました。なにをすればいいんですか？

Aまず、ロードブリティッシュの城に乱入したガーゴイルを倒してください。

Qなんで初めは戦闘なの？

Aあなたを追ってきたガーゴイルです。イントロダクションを見てください。

Qガーゴイルを倒しました。どうしましょう？
A ロードブリティッシュに話を聞いてください。
　また、ガーゴイルを「調べて」みると、武器が見つかるかもしれません。

Qロードブリティッシュが初めにへんな質問をしてくるんだけど？
A あなたを本当のアバタールかどうか試しているのです。
　本を見て（CD-ROMの¥Docs¥Text¥U6にあるテキストファイルをご覧ください）、質問に正しく答えてください。

Q戦闘が終わったけど、何ももらえないの？
A ガーゴイルの死体に隣接して、コマンド「見る（LOOK）」を使ってみてください。

Qロードブリティッシュやニスタル、ジョフリーと話して鍵ももらいました。次はどうしましょう？
A アバタールの部屋に行けば、ロードブリティッシュが用意してくれた武器や防具があります。そこで装備を整えてください。
　一通り装備のあとは、S（＋Y）でセーブすることをおすすめします。

Qアバタールの部屋はどこですか？
A 初めに戦闘を行った部屋の南西です。

Qドアがあけられません！
A コマンド「使う（USE）」で開けてください。
　鍵がかかっているドアは、「鍵」または「鍵開け針」を使ってください。

Q宝箱がありますが、開けられません！
A コマンド「使う（USE）」で開けてください。

Qいろいろと物がありますが
A コマンド「取る（GET）」で取ってください。

Q武器など取りましたが、どうやって装備するんですか？
A インベントリー表示にして、装備したい武器をクリックしてください。
　コマンド「見る（LOOK）」で、武器、防具の詳細が表示されます。

Q呪文が使えません！
A 魔法の書を忘れていませんか？　秘薬は持っていますか？

Qロードブリティッシュ城から出られません！
A ロードブリティッシュに話しかけ、鍵を受け取ってください。
　そのあと、鍵であそこのドアを開けて、クランクを「使って（USE）」ください。

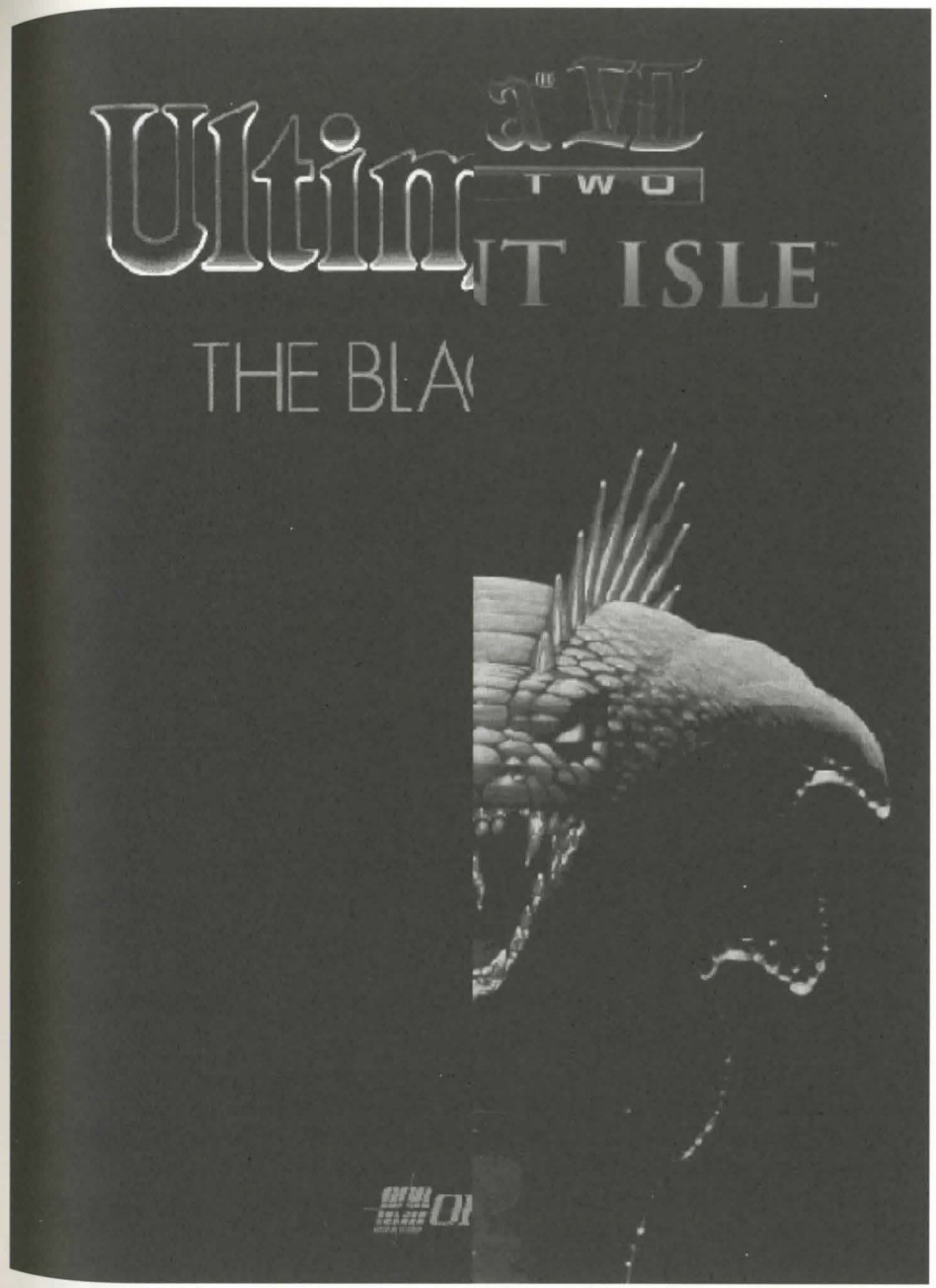
Q武器屋とかはありますか？
A ブリティンに武器屋と弓屋があります。
　でも、弓はアローも買わないと使えません。

Q会話の方法は？
A「なまえ」、「しごと」のキーワードの他に、「なかま」があります。

仲間になりそうなNPCには、そう話しかけてみてください。
また、お店での決まり文句は「かう」と「うる」です。
キーワードは、ひらがなでもカタカナでも関係ありません。
ただし、話している相手があなたの名前を聞いてきたとき、自分の名前が「カタカナ」の場合、無変換キーを使ってカタカナに変換して入力してください。

Q夜から朝にかけて有効にすごすには？
A キャンプしてください。

Qゲームの進行が遅いと感じる
A まず、効果音をOFFにすると、戦闘中などの弾の飛び方が早くなります。Ctrl＋Dにして、マップの表示を省略すると少しスクロールが早くなります。



Ultima Ⅶ : The Black Gate、Ultima Ⅶ Part 2 : Serpent Isle
インストールマニュアル

インストールの手引き

このたびは、ウルティマⅦをお買い上げありがとうございます。これから、CDからあなたのコンピュータにウルティマⅦをインストールする方法を解説いたします。
インストールは初めてという方も、心配なさらないでください。インストールはいつでも安全に中断することができます。また、いつでもやり直すことができます。インストール中にトラブルが起きたときは、75ページのトラブルシューティングを見てください。インストールは、いつでも中止できます。何度やり直しても大丈夫なようにできています。ですから、どうぞ気をお楽に。

ウルティマⅦでは、専用の起動ディスクをお作りになることを強くお勧めします。

インストール方法

1. [スタート] [Windowsの終了] から「MS-DOSモードで再起動する」をクリックし、DOSプロンプトを表示させます。なお、以下の手順でインストールできない場合は3ページをご覧ください。
2. ウルティマ コレクション 日本版のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。
3. インストールしたいハードディスクのドライブ名をタイプして、続けてコロンをタイプし、 Enter キーを押します。
   (例 C:)
4. USとタイプし、 Enter キーを押します。
5. CD-ROMドライブのドライブ名に続けて次のようにタイプし、最後に Enter キーを押します。
   D:\ULTIMA_7\BG-SETUP C:\ D:
   D:の部分は、ご使用のパソコンのCD-ROMドライブ名に適宜変更してください。
   また、ウルティマⅦパート2をインストールする場合は次のようにタイプしてください。
   D:\SERPENT\SI-SETUP C:\ D:

6. あとは、画面に表示される指示に従ってください。

詳しいことは、"インストールの設定"の項を見てください。

必要なシステム

コンピューター本体 インテル386または486、あるいはこれらに100%互換性のあるCPUを搭載し、マイクロソフトマウスに対応したもの。
メモリ RAM 2MB以上。
ウルティマⅦは、524,000バイト以上の空きベースメモリが必要です。
パート2は、535,000バイト以上の空きベースメモリが必要です。メモリに関する詳細は、"空きメモリ量について"の項を見てください。
ハードディスク それぞれのゲームは、25MB以上の空き容量が必要です。両方をインストールされるときは、50MBの空き容量が必要になります。

起動フロッピーディスク

CONFIG.SYS と AUTOEXEC.BAT の記述に詳しい方でも、起動ディスクからゲームを起動されることをお勧めします。コンピュータの設定が正しくないと、セーブデータが破壊されることがあります。そうなれば、最初からやり直しです(このときは、正しい設定で始めてくださいね)。

空きメモリ量について

ウルティマⅦまたはウルティマⅦパート2をプレイするためには、あなたのコンピュータに、少なくとも640KBのRAMと、合計で2MBの拡張メモリがあることが必要です。

ウルティマⅦ
あなたのコンピュータに搭載されているRAMの総量に関わらず、DOSの基本メモリに524,000バイト(512K)以上の空きメモリ容量がなければゲームは動きません。また、サウンドや会話を聞きたい場合は、561,144(548K)バイトが必要になります。

ウルティマⅦパート2
あなたのコンピュータに搭載されているRAMの総量に関わらず、DOSの基本メモリに535,000バイト(523K)以上の空きメモリ容量がなければゲームは動きません。また、サウンドや会話を聞きたい場合は、587,000(573K)バイトが必要になります。

インストールの前に、空きメモリの状態を調べるには、CHKDSKというDOSプログラムを使います。DOSプロンプトのルートディレクトリで、CHKDSKとタイプしてください。
(例 C:¥>chkdsk)
一部のコンピュータでは、CHKDSKプログラムは¥DOSディレクトリに入っています。このプログラムがスタートすると、画面にメモリの使用状況が表示され、最後のラインに、どれだけのRAMが残っているかが示されます。たとえば、最後のラインには565,239 bytes freeのように空きメモリの容量が表示されます。

ここで示された数値が、ゲームで必要とされる量を下回っていたときは、必要量を確保しないかぎりゲームは動きません。メモリに関する知識のない方は、73ページの"起動フロッピーディスクの作り方"を見てください。

インストールの設定

ここで説明する内容は、ウルティマⅦとウルティマⅦパート2の両方に共通するものです。インストールプログラムは、最初に、ハードディスクのどこにゲームをインストールするか、そして、あなたがお使いのサウンドカードの種類について尋ねます。インストールを安全に中止したいときは、 ESC キーを押してください。

1. 音楽とサウンドのカードを選択する

ウルティマⅦのインストールの場合、次に、あなたのコンピュータにセットされているサウンドカードに関する質問に答えてください。ゲーム中に話されるキャラクターの会話、効果音、音楽などを聞きたいときは、サウンドカードがあなたのコンピュータにセットされている必要があります(PCサ

ウンドでは聞くことができません)。↑キーと↓キーを使って、あなたがお使いのサウンドカードを選択してください。リストには次のものが表示されます。

●No sound card(サウンドカードなし)
●Ad Lib
●Sound Blaster
●Sound Blaster Pro
●Roland MT-32 or LAPC-1(RolandとSound Blasterの両方をお使いの方は、これを選んでください)

選択できたら、Enterキーを押してください。

ウルティマⅦパート2のインストールの場合、次に、あなたのコンピュータにセットされているサウンドカードに関する質問に答えてください。ゲーム中に話されるキャラクターの会話、効果音、音楽などを聞きたいときは、サウンドカードがあなたのコンピュータにセットされている必要があります。PCサウンドには対応していません。↑キーと↓キーを使って、あなたがお使いのサウンドカードを選択してください。リストには次のものが表示されます。

●No sound card(サウンドカードなし)
●Ad Lib
●Sound Blaster
●Sound Blaster Pro
●Roland MT-32 or LAPC-1(Rolandのみをご使用の場合、また、RolandとSound BlasterあるいはSound Blaster Proをお使いで、音楽をRoland、会話をSoundBlasterで聞きたいたい場合は、これを選んでください)

選択できたら、Enterキーを押してください。

Rolandを選択された場合、もうひとつ別のウィンドウが現われて、会話にはどのサウンドカードを使うかを尋ねます。↑キーと↓キーを使って次のリストの中から選んでください。

●I don't have a speech card(サウンドカードなし)
●Sound Blaster
●Sound Blaster Pro

選択できたら、Enterキーを押してください。

2. IRQ と DMA の設定(Sound Blasterの場合)

ステップ1のどの時点でも、Sound BlasterあるいはSound Blaster Proを選択すると、そのサウンドカードのIRQとDMAをプログラムに指示してやる必要があります。よくわからない場合は、インストールプログラムに最初から入っている数値を、そのまま使ってください(詳しくは、トラブルシューティングを見てください。設定間違いによって音が出ない、会話が途切れるなどの問題が生じたときは、いつでもインストールプログラムを再起動しください)。

3. 環境を確認する

最後に、あなたのシステム環境と、ゲームを動かすために必要な条件とを比較するウィンドウが現われます。あなたの環境が必要な条件を満たしていれば、OKが現われます。

あなたの環境が条件を満たしていないときは、NOTOKという文字が表示されます。ここで引っかかりやすい問題は、2つあります。ひとつは、DOSのメモリ不足(70ページの"必要なシステム"の項を見てください)、もうひとつは、メモリーマネージャの互換性です(75ページの"トラブルシューティング"を見てください)。これらの問題に遭遇したときは、起動フロッピーディスクを作ってください。作り方は、73ページの"起動フロッピーディスクの作り方"を見てください。

設定を変更する

ゲームをインストールしたあとも、サウンドカードを交換したり、IRQやDMAの設定を調整したいときは、インストールプログラムを再スタートしてください。再スタートの方法は次のとおりです。

1. ハードディスクのドライブ名と、それに続いてコロン(:)をタイプし、Enterキーを押します。(例 C: Enter)
2. CDとタイプし、続けてゲームがインストールされているディレクトリをタイプして、Enterキーを押します(インストールの際に標準のままディレクトリ設定を変更していない場合はCD¥ULTIMA7またはCD¥SERPENTとなります)。
3. INSTALL とタイプして Enter キーを押します。
4. 71ページの"インストールの設定"のステップに従って設定変更を行います。

起動フロッピーディスクの作り方

あなたのコンピュータの設定をいじりたくないときは、DOSシステムの入った起動フロッピーディスクを作って、それを使ってコンピュータを起動させるようにします。

注意:オリジナルのフロッピーディスク版では、インストールの際に起動フロッピーディスクを作るオプションが示されますが、無視してください。また、この2つのゲームのインストールプログラムで作った起動フロッピーディスクでコンピュータを起動しないでください。このCD-ROM版では、次の手順で専用の起動ディスクを作ってください。

まず、起動用フロッピーディスクを用意します。ドライブAに新しいフロッピーディスクを挿入し、DOSプロンプトから
FORMAT A:/S Enter
とタイプしてください。

フォーマットが完了したら、DOSプロンプトに戻り、次のようにタイプします。

EDIT A:¥CONFIG.SYS [Enter]
DEVICE=C:¥DOS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=25
BUFFERS=25

これを保存してエディターを終了させるには、次の順番にキーを押します。

[Alt] [F]
[X]
[Y]

次に、こうタイプしてください。

EDIT A:¥AUTOEXEC.BAT [Enter]
PATH=C:¥Windows
PROMPT PG
SET TEMP=C:¥WINDOWS
C:¥MOUSE¥MOUSE.COM

マウスドライバが別のディレクトリにあるときは、最後の1ラインを書き換えて、正しいパスを指定してください（5ページ“マウスドライバの用意”をよくお読みください）。

これを保存してエディターを終了させるには、次の順番にキーを押します。

[Alt] [F]
[X]
[Y]

ウルティマⅦまたはウルティマⅦパート2をプレイしたいときは、この起動ディスクをドライブAに入れて、コンピュータのスイッチを入れてください。あとは、DOSプロンプトからゲームをインストールしたハードディスクに移り（Cドライブなら C: [Enter] とタイプします）、プレイガイドの手順どおりにゲームをスタートさせてください。

ディスクキャッシュ

あなたのコンピュータに2MB以上のRAMがある場合は、ディスクキャッシュによって、拡張メモリの効率が高められ、ゲームの表示速度が向上します。ただし、すでにフロッピーディスクの内容をハードディスクにキャッシュするディスクキャッシュプログラムをお使いの場合は、ゲームを開始する前に、それを無効にしておいてください。

あなたのハードディスクに保存されているAUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSの2つのファイルは、絶対に削除しないでください。これらを削除すると、コンピュータが正しく作動しなくなります。

トラブルシューティング

ここでは、よくあるトラブルとその解決方法を紹介します。

ゲームが立ちあがらない。または、正しく動かない。

●RAMの空き容量が不足していることが考えられます。CHKDSKを使ってメモリの使用状況を調べてください。必要ならば、RAMを解放してください（71ページの“空きメモリ量について”を見てください）。

●メモリ常駐型のTSRプログラムを使っていませんか。このタイプのプログラムはゲームプログラムとの間に問題を起こすことがあります。起動フロッピーディスクからコンピュータを起動して、常駐プログラムを使わないようにしてください（73ページの“起動フロッピーディスクの作り方”を見てください）。

●拡張メモリーマネージャ（EMM）は使えません。オリジンシステムズでは、ウルティマⅦ用に独自のメモリーマネージャを使用しています。このマネージャはHIMEM.SYSドライバと共存できますが、HIMEM.SYSを必要とするわけではありません。Expanded Memory（EMS）などのその他のメモリーマネージャは、ウルティマⅦのメモリーマネージャとの互換性がありません。QEMM、386^MAX、EMM386などのプログラムを使われている場合は、ゲームをプレイされるときには使わないようにしてください（73ページの“起動フロッピーディスクの作り方”を見てください）。

●ゲームをインストールしたハードディスクが満杯になっていることが考えられます。DOSプロンプト（C:のようにドライブ名が出ている画面）で、DIR とタイプしてください。ドライブの空き容量を確認できます。このコマンドは、ドライブに保存されているディレクトリとファイルのリストを表示するためのものですが、最後に、ディスクの空き容量が示されます。どちらのゲームも、25MB以上の空き容量が必要です。また、ウルティマⅦでは、DOSの基本メモリに524,000バイト（512K）から561,144（548K）バイトの空き容量が必要です。ウルティマⅦパート2では、535,000バイト（523K）から587,000（573K）バイトが必要です。

サーペントアイルが読み込めない。または、正しく動かない。

●サーペントアイルは、一部のディスク圧縮ユーティリティとの互換性がありません。これらのユーティリティは、基本メモリを多く消費します（45Kほど食うものもあります）。そのため、ディスク圧縮ユーティリティをお使いの場合は、ゲームが必要とする基本メモリの空き容量に加えて、ユーティリティが必要とする分まで確保しなければなりません。それができない場合は、サウンドと会話を入れずに、ゲームをインストールし直してください。必要な空きメモリ量が少し小さくなります。

ウルティマⅦパート2をプレイするためにSERPENTとタイプすると、DOSに戻ってプロンプトの文字が大きくなる。

●Sound Blasterまたは、これと互換のサウンドカードをお使いの場合は、IRQの競合が原因と思われます。サウンドカードの説明書を見て、IRQの設定を変えてみてください。

●あなたのコンピュータにRAMが2MBしかない場合は、メモリを増やしてください。8枚の256KB SIMMを装着している場合は、ちょうど2MBとなります。一方、1MBのSIMMを2枚装着しているときは、実際には2.3MBのRAMがあります。2MBより少しでも多ければ、どちらのゲームも正しく動くはずです。

サーペントアイルは正常にスタートするが、5分ごとにゲームが止まる。

●CPUが386で、Intel 386 "Step B"チップが採用されたコンピュータでは、サーペントアイルの動作が不安定になることがあります。Step Bチップは、386マシンの初期型に搭載されていて、いくつかのソフトウェアとの問題が確認されています。

少しプレイすると会話が聞こえなくなる。

●インストールのときに、IRQが正しく設定されなかったことが考えられます。まず、Sound Blasterの説明書を見て、必要ならばメーカーに問い合わせて、IRQの正しい設定を調べてください。次に、ゲームを再インストールして、正しいIRQを選択します（73ページの"設定を変更する"を見てください）。

会話が行を飛ばして読んでしまう。

●IRQの競合が起きている可能性があります。競合とは、他の拡張カードが同じIRQ番号に設定されていることを言います（たとえば、2つの拡張カードが"IRQ 7"に設定されている）。競合を起こしやすいものに、マウスドライバやファクスモデムカードがあげられます。サウンドカードの説明書をよく見て、必要ならばメーカーに問い合わせて、サウンドカードのIRQを変更し、ゲームを再インストールして、正しいIRQを選択してください（73ページの"設定を変更する"を見てください）。

Sound Blaster Proで音楽と効果音を再生すると、音が小さい。

●"SBP-SET.EXE"プログラムを使って、Sound Blaster ProのFM音源のレベルを上げてください。最低でも12に設定されることをお勧めします（最大値は15）。詳しくは、Sound Blaster Proの説明書を見てください。

マウスポインターの動きがおかしい。

●どちらのゲームも、Microsoftマウスと、Microsoftマウスドライバ・バージョン7以降に対応しています。マウスのメーカーによっては、ゲームと互換性のないものもあります。

ゲームが遅い。

●ハードディスクの内容が断片化されていることが考えられます。ハードディスクの最適化を行ってください。最適化プログラムがないときは、コンピュータの販売店などに問い合わせてください。

●あなたのコンピュータに、ゲームを効率的に動かすだけの性能がないことが考えられます。これらのゲームを動かすために最低必要なシステムは、386DXを搭載したIBM PCまたは、その100%互換コンピュータとなっていますが、486以上のコンピュータで最適に動くように作られています。性能が低かったり、処理速度の遅いものでは、ゲームの魅力を最大に引き出すことが難しくなります。

●ディスクキャッシュプログラムを使ってみてください。あなたのコンピュータに4MB以上のRAMが搭載されていれば、ディスクキャッシュプログラムを使ってゲームをより速く動かすことができます。このようなプログラムは、コンピュータ販売店で売られています。お店に問い合わせてみてください。

ウルティマⅦパート2で、蛇の顎の骨でSerpent Gateを使おうとしたが何も起こらず、キャラクターは寒さを訴える。

●サウンドカードの設定が正しくありません。73ページの"設定を変更する"の手順に従って、Sound Blaster Proの選択を、Sound Blasterに切り替えてみてください。

FORGE OF VIRTUE

フォージ・オブ・バーチャー

"Isle of Fire"の位置は、ゲームを開始したときに示されるヒントを使うとわかりますが、どうしてもわからない場合は、次のとおりにやってみてください。

ロード・ブリティッシュと話す。彼は船に関する重要な情報を教えてくれます。

ロード・ブリティッシュに聞いた方向に歩き、そこに停泊している船に乗る。

地震が起きるまで南に進むと、山が現われるので、新しくできた海岸線に沿って進み、両端に2本の塔が立っている水路を探す。

塔の間を通って北に進むと、そこがIsle of Fireです。ここからフォージ・オブ・バーチャーの冒険が始まります。

THE SILVER SEED

シルバーシード

シルバーシードの冒険を始めるには、まずKarnax（カーナックス）を探し、彼の話をよく聞いてください。カーナックスを探す方法は2つあります。死ぬと、カーナックスが蘇生中の会話で、シルバーシードを開始するにあたって重要なことを教えてくれます。このとき、"discovery"（発見）というキーワードを選択してください。

そのほかの場合は、Monk Isleで会うことができます。シルバーシードのことを聞くには、"discovery"というキーワードを選択してください。

カーナックスから、アミュレットのネックレスを受けとってください。準備が整ったら、Serpent Gateへ進みます。ネックレスを着けてゲートの上に立ち、ネックレスをダブルクリックします。

Ultima® VII

THE BLACK GATE™

ORIGIN™

Ultima Ⅶ : The Black Gate & Forge of Virtue
リファレンスマニュアル

操作説明

メインメニュー

ゲームプログラムの読み込みが終わると、すぐにイントロムービーが始まります。 ESC キーでイントロを中断して、メインメニューに飛ぶことができます。メインメニューには、次の項目があります。

VIEW INTRODUCTION（イントロを見る）
START NEW GAME（新しいゲームを始める）
JOURNEY ONWARD（ゲームの続きをプレイする）
VIEW CREDITS（クレジットを見る）

目的の項目をマウスでクリックするか、矢印キーでカーソルを移動させ、 Enter キーを押してください。イントロ、キャラクターメイク、クレジットの各画面で ESC キーを押すと、メインメニューに戻ります。

VIEW INTRODUCTION（イントロを見る）

イントロムービーを見ると、アバタールがなぜ、どのようにしてブリタニアに帰ってきたのかがわかります。ここにはゲームを進める上で重要な情報も含まれているので、よく見ておいてください。これは、ゲームをインストールしたときに表示されるムービーと同じものです。

START NEW GAME（新しいゲームを始める）

初めてこのゲームをプレイするときは、かならずここを選んでください。キャラクターメイクの画面に移ります。あなたのキャラクターの名前を、14文字以内でタイプして、 Enter キーを押してください。次に性別を選びます。マウスでクリックするか、矢印キーで選択して Enter キーを押してください。

JOURNEY ONWARD （ゲームの続きをプレイする）

キャラクターができたら、ここからゲームを始めます。2回目からは、ここを選ぶと、最後にセーブしたところからゲームが再開されます。

VIEW CREDITS（クレジットを見る）

ウルティマⅦの制作に関わった人たちの名前が表示されます。

ゲームに慣れるためのウォークスルー

ウルティマⅦの最初の部分だけをいっしょにプレイしてみましょう。これはあくまでも、あなたに基本的な操作を憶えていただくためのもので、ゲームの答えをバラすものではありません。ここでは、マウスを使った操作を解説します。イオロもロード・ブリティッシュも、マウスの使用を強く勧めています。

あなたの分身であるアバタールが赤いムーンゲートを出たところからゲームが始まります。そこはブリタニアのトリンシックという町です。目の前には、あなたの親友、Ioro（イオロ）と、馬屋のオーナー、Peter（ピーター）が立っています。

会話をしましょう

イオロがあなたに話しかけてきたら、彼の言うことをよく読んで、最後まで読んだら、文章を左クリックしてください。
イオロの話がすべて終わるまで、これを続けます。イオロは話し終えると、自動的にあなたのパーティーに加わります。
すると、市長の Finnigan（フィネガン）が近づいてきます。左クリックをしながら、彼の話をすべて聞いてください。フィネガンは、あなたにトリンシックで起きた殺人事件の捜査を依頼します。緑色のポインターを"Yes"に合わせてクリックし、依頼を引き受けてください。
フィネガンは、あなたに、馬屋へ行ったかどうかを尋ねるので、"No"をクリックしてください。彼は、ぜひ尋ねるようにあなたに助言します。これでやっと、あなたは自由に動けるようになります。

歩いてみましょう

あなた（アバタール）は、つねに画面の中央にいます。馬屋は、北のドアの向こうにあります（画面の上が北になります）。ポインターを北の方（画面の上部）に合わせてマウスの右ボタンを押してください。アバタールは北に向かって歩きます。そのまま、ドアから建物の中に入るまで、右ボタンを押しながらポインターを移動させてアバタールを誘導してください。
周囲の物を調べます。馬屋の建物に入ると、屋根が消えて中が見えるようになります。するとそこは、おぞましい殺人現場です！　馬屋内にある物を、ひとつひとつ左クリックしてみてください。それが何なのかがわかります。たとえば、死体の東側に落ちている金色の鍵を左クリックすると、"Key"（鍵）と名前が表示されます。
この鍵は、もしかすると事件に関連する重要なものかもしれません。鍵の左側にポインターを合わせて、右ボタンをダブルクリックしてください。アバタールは右ダブルクリックした場所まで歩いてきます。もうおわかりでしょう。移動は右クリック、そのほかの、会話や物の名前の表示といった行動は左クリックです。

物を使ってみましょう

この部屋を調査しているときに邪魔者が入ってこないよう、ドアを閉めておきます。ドアを左ダブルクリックしてください。

物を取ってみましょう

鍵は重要な手がかりになりそうです。鍵にポインターを合わせて、左ボタンを押します。ボタンを押している間中、鍵はポインターにくっついて動きます（ドラッグ）。まだそのまま鍵を持っていてください。
鍵を自分の持ち物にするには、鍵（ポインター）を自分に合わせて、ボタンを放します。鍵が消えたら、あなたの持ち物になった証拠です。

自分自身を調べてみましょう

ちゃんと鍵を持てたかどうか、自分自身（アバタール）を左ダブルクリックしてください。画面に、あなたの体が描かれた画面が現われます（持ち物画面）。青い線で、何をどこに装着しているかが示されています。鍵はあなたの右手に握られています。

大きな赤いチェックマークを左ボタンでドラッグすると、持ち物画面を動かすことができます。そのまま、画面の右上に移動させてください。左ボタンを放すと、その位置に固定されます。

持ち物画面を消したいときは、赤いチェックマークを左クリックしてください。

会話をしてみましょう。イオロなら、この殺人事件に関する詳しいことを知っているかもしれません。イオロを左ダブルクリックしてください。彼の肖像が現われ、その脇に、彼が話す言葉が表示されます。イオロの話に対するあなたの返答が画面の中央に現われるので、"Murder"（殺人）を選んで左クリックしてください。殺人に関する話をイオロから聞くことができます。

話を終わらせたいときは、"Bye"（さよなら）を左クリックしてください。

さらに捜査を進めましょう

馬屋では、まだやれることが残っています。目に見えているすべての物を調べることが大切です。ガーゴイルの死体の調査も忘れないでください。地面に落ちているバッグも重要です。バッグは、左ダブルクリックで中を見ることができます。バッグの中には Torch（たいまつ）があります。これを左ドラッグで取り出してみてください。たいまつは、自分の持ち物にしてから左ダブルクリックすると点灯します。もう一度左ダブルクリックすると、消えます。

注意：　たいまつに火がついている間は、バッグなどにしまうことはできません。

普通は、あなたのパーティーのメンバー全員の持ち物を、同じ方法で見ることができます。また、すべての持ち物を、クリックすることもできます。

ここには、便利なものがいっぱいあるので、集めておきましょう。

馬屋での用事が済んだら、外へ出ましょう。

行きたい方向をポインターで示しながら右ボタンを押しつづけます。アバタールは、ポインターを追いかけるようにして歩きます。ポインターが画面の中心から離れるほど、アバタールは速く歩くようになります。

さあ、あとは自分でやってみてください。旅の無事を祈っています。

コマンド

ウルティマⅦは、マウスだけでプレイできるようになっています。すべての操作は、左右のマウスボタンを使って行います。しかし、マウスを使わなくても、キーボードだけでプレイすることも可能です。

マウスの使い方

憶えておくと便利なのが、「左ボタンは手、右ボタンは足」という法則です。手で行う作業は左ボタンで、移動は右ボタンで行います。画面に現われるマウスのポインターは、通常モードを示す緑色の矢印か、戦闘モードを示す赤いギザギザした矢印の2種類あります。

操作	左ボタン	右ボタン
クリック	見る	1歩進む
ダブルクリック	使う／話す／攻撃	そこまで歩く
ドラッグ	アイテム移動	歩き続ける

キャラクターの移動（右クリック）

歩くときは、目的地にポインターを合わせて、右ボタンを押します。画面の中心から遠くをクリックするほど、歩く距離は長くなり、アバタールは急いでそこへ行こうとします。マウスボタンを放すと、その場でアバタールは停止します。

近くに危険があるときは、あなたの Dexterity のレベルに応じて移動速度が制限されます。

画面を右ダブルクリックすると、アバタールはその場所まで自動的に移動します。ただし、鍵のかかったドアのような障害物がある場合は移動できません。

物の操作（左クリック）

左マウスボタンは、見る、動かす、戦うといった動作に使います。

見る

物を左クリックすると、その物の簡単な説明が表示されます。

動かす

画面に見えている小物は、ほとんどが移動できるようになっています。それが動かせる物の場合、ポインターを合わせて左ボタンを押し続けると、その物はポインターについて動くようになります。このとき、ポインターは手の形に変わります。持っていきたい場所まで移動させたら、マウスボタンを放してください。

キャラクターの上でマウスボタンを放すと、物はその人物の持ち物になります。そのキャラクターの持ち物画面が開いているとき、その人のバッグにドラッグしてボタンを放せば、物はバッグの中にしまわれます（詳しくは『持ち物画面』の項を見てください）。

イベントリー画面にバッグが見当たらないときは、まずバッグを開いてから、そこに入れてください。物が重過ぎたり、大きすぎたり、遠くて手の届かないところにある場合は、その旨を知らせるメッセージが赤い文字で表示されます。

使う

物を左ダブルクリックすると、それを使うことができます。物にはそれぞれ機能があり、使うと、その本来の仕事をします。たとえば、ランプをダブルクリックすれば、ランプに火が灯ります。火がついているランプをダブルクリックすれば、火が消えます。また、何か別のものと組み合わせて使うものもあります。たとえば、バケツを井戸に使えば、水を汲みます。このような場合、まずバケツを左ダブルクリックすると、ポインターが緑色の十字型に変わるので、そのままもうひとつの物を左クリックしてください。これで、最初の物を2つめの物に対して使うという行動を実行します。使うことができる物を左ダブルクリックすると、その物に関する詳しい情報が表示されます。たとえば、チェストを左ダブルクリックすると、チェストの中身が表示されます。このとき、中身は他の通常の物とまったく同じく、動かしたり使ったりすることができます。死んだ人の体は、チェストと同じ要領で

持ち物を調べることができます。
持ち物画面も、物を動かすときと同じように、左ドラッグで動かすことができます。赤いチェックマークを左クリックするか、ESC キーを押すと、持ち物画面は閉じます。
人に対しても“使う”ができますが、人の場合は意味が違ってきます。戦闘中を除いて、人をダブルクリックすると、会話が始まります（会話の方法について詳しいことは、「画面表示」の項を見てください）。
戦闘モードのときに人をダブルクリックすると、その人を攻撃します。戦闘モードまたは、アバタールの持ち物画面が開いているとき、パーティーのメンバーをクリックすると、その人の持ち物画面が開きます。
アバタールを“使う”と、アバタールの持ち物画面が開きます（詳しくは「持ち物画面」の項を見てください）。
馬車に乗るときは、馬車のシートを左ダブルクリックしてください。パーティーのメンバー全員が着席したら、あとはアバタールを歩かせるときと同じ方法で馬車を動かすことができます。
船も同じ要領です。ただし、船の場合は帆をダブルクリックします。
馬車を降りたいときは、もう一度シートを左ダブルクリックします。船を降りたいときは、帆を左ダブルクリックします。

攻撃

戦闘モードのとき、パーティーのメンバー以外の人間や物を左ダブルクリックすると、それを攻撃します。戦闘モードで、手動モード以外のモード（詳しくは「戦闘」の項を見てください）を選択しているときは、いちばん近くにいる敵を自動的に攻撃します。

キーボードの操作方法

マウスの使用を強くお勧めしますが、キーボードだけでもプレイすることができます。

歩く

矢印キーを押すと、その方向に1歩だけ歩きます。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、3歩ずつ歩くようになります。[Num-Lock] がオンになっているときは、つねに3歩ずつ歩きます。

物を使う

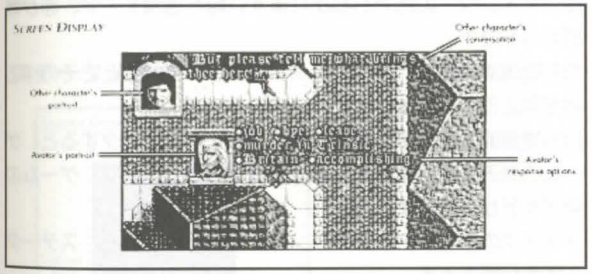
Space キーを押すと、ポインターは手の形に変わります。矢印キーを使ってポインターを目的の物まで動かしてください。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、ポインターの移動が速くなります。キーボードでは、Ctrl キーがマウスの左ボタンのかわりになります。ポインターを物に合わせたら、Ctrl キーを1回押すと、その物の名前を表示します。2回続けて押すと、それを使います。
マウスが接続されていないとき、戦闘モードでは、赤いポインターは現われませんが、Ctrl キーを2回続けて押せば、攻撃を開始します。

キーボードコマンド

C	戦闘モードと通常モードの切り替え。
I	アバタールから順番に、パーティーのメンバーの持ち物画面を開く。
Z	アバタールから順番に、パーティーのメンバーのステータス画面を開く。
S	保存／読み込みウィンドウを開く。
A	音のオン／オフを切替える。
V	ウルティマⅦのバージョンを表示する。
Alt ＋X	ウルティマⅦを終了させる。
H	マウスの左右ボタンを入れ替える（左ボタンが移動用となり、右ボタンが、見る／会話／戦闘などの行動ボタンになります。キーボードのコマンド割り当ては変わりません）。
ESC	保存／読み込みウィンドウが開いているときは、これを閉じる。保存／読み込みウィンドウが開いていないときは、画面上に開いているすべての画面を閉じる。

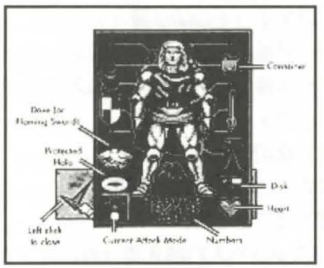
画面の説明

画面表示



ウルティマⅦでは、画面全体がゲームの場面を表示するマップ画面になります。メッセージなどの情報は、いろいろな形でマップ画面上に重ねて表示されます。
会話では、話している人の肖像画が画面の左上に現われ、その右側に、その人が言った言葉が表示されます。別の人物が会話に加わったときは、左下にその人の肖像画が現われ、その右側に言葉が表示されます。会話中は、アバタールの肖像画が画面中央に表示され、その右側に、あなたの受け答えの選択肢が示されます。ここから好きな言葉を選んで、会話を続けてください。
物の名前を示すメッセージは、物のすぐ上に出ます。キャラクターのすぐ上に表示されるメッセージは、その人がしゃべっている内容を示しています。

持ち物画面



アバタールを左ダブルクリックすると、アバタールの持ち物画面が開きます。アバタールの持ち物画面が開いているとき、パーティーの他のメンバーを左ダブルクリックすると、その人の持ち物画面が開きます。

Dove or Framing Sword（鳩と剣）……持ち物画面の左側に、鳩または燃える剣のアイコンが表示されています。鳩は通常モードであることを、剣は戦闘モードであることを示します。このアイコンを左ダブルクリックすると、モードを切り替えることができます。また、通常／戦闘モードは、ポインターの色でもわかります。緑が通常モード、赤が戦闘モードです。

Container（バッグ）……持ち物画面にあるバッグを左ダブルクリックすると、その中の物が見えるようになります。

Disk（ディスク）……持ち物画面右側のディスクのアイコンを左クリックすると、ゲームの読み込み／保存、効果音と音楽のオン／オフ、ゲームの終了などが行えます。

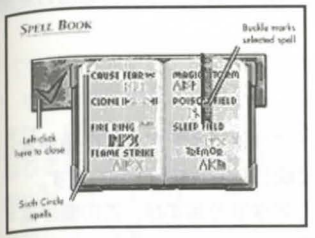
Heart（ハート）……ディスクの下のハートアイコンを左クリックすると、ステータス画面が開きます。

Numbers（数字）……持ち物画面の下部には、”24／36”のように2つの数字が表示されています。左側の数字は、そのキャラクターの持ち物の総重量です。右側は、そのキャラクターが持つことのできる最大重量です。どちらも、”ストーン”という単位で示されています。店で買い物をしたとき、その品物で最大重量をオーバーしてしまうときは、店員が警告してくれます。

重量オーバー以外にも、持ち物の数によっても持ち運べない場合があります。両手がふさがっているとき、または、入れ物が満杯のときは、それ以上物を持つことができません。しかし、武器をバッグにしまったり、新しいバックパックを買い足すなどして荷物を整理すれば、持てるようになります。

Current Attack Mode（現在の攻撃モード）と Protected Halo（加護の光）については、「戦闘」の項で説明します。

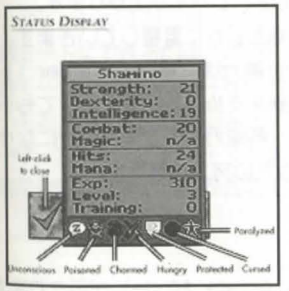
呪文の書



持ち物画面の Spell Book（呪文の書）を左ダブルクリックすると、呪文の書が開きます。魔法を使うときは、魔法のアイコンを左ダブルクリックしてください。魔法アイコンを1回だけ左クリックすると、魔法を使わずに選択だけがなされ、しおりがそこへ移動します。

Fire Blast（火炎放射）、Paralyze（麻痺）、Lightning（稲妻）、Explosion（爆破）、Death Bolt（死の矢）、Sword Strike（剣の嵐）の6つの魔法は、戦闘中に、敵を左ダブルクリックすることで、武器と同じように使える攻撃の魔法です。呪文の書を手に持っていて、しおりがこれらの魔法のところにあり、必要なマナポイントと秘薬があれば、敵を左ダブルクリックすると、その魔法が発射されます。アバタールが手動モード以外のモードにあり、呪文の書を手に持っているときは、自動的に選択した呪文が発射されます。

ステータス画面



キャラクターの身体的情報を表示する画面です。ここには、主特性と副特性、そして、意識の有無、毒に冒されていないか、魅了の魔法に冒されていないか、空腹ではないか、防護されているか、呪われていないか、麻痺していないかといった状態も示されます。

主特性

Strength（強さ）、Dexterity（敏捷性）、Intelligence（知性）がキャラクターの主たる特性です。それぞれ、1から30までの幅があります。数値が高いほど、その能力が高いことを示します。

Strength（強さ）……持ち物の最大重量、飛び道具と魔法以外の直接攻撃で相手に与えるダメージの大きさ、相手から受けた攻撃への耐久性を決定する能力です。

Dexterity（敏捷性）……どれだけ素早く動けるかを決める能力です。また錠前を、鍵を使わずに外す能力でもあります。体の動きが速いほど、一定時間に攻撃できる回数が

増えます。また、敏捷性が高いほど、戦闘技術も高くなります。
Intelligence（知性）……これが高いほど、魔法の能力が高くなります。個々の魔法の威力も高まります。

副特性

Combat（戦闘）……基本的な戦闘技能は敏捷性によって決まりますが、この値が高くなると、通常の武器を使った直接攻撃での命中率が上がります。
Magic（魔法）……基本的な魔法の能力は知性によって決まりますが、この値が高くなるほど、マナの最大量が増えます。
Hits（ヒットポイント）……強さによってこの値が決まります。ヒットポイントは、敵から攻撃を受けたり、毒に冒されたり、空腹になると減少し、0になると意識を失ってしまいます。
Mana（マナ）……現在のマナの量を示します。マナの量は、おとなしくしているほど早く回復できます。
Level（レベル）……あなたの全体的な能力のレベルです。多くの経験を積むほど、レベルは高くなります（詳しくは下の説明を見てください）。レベルがあがると、主特性のどれかが向上します。また、通常は、ヒットポイントも増えます。
Exp（経験値）……ゲームでどれだけがんばっているかを示す値です。問題を解決したり、モンスターを倒すごとに、パーティーの各メンバーの経験値が増していきます。一定の値に達すると、レベルが上がります。
Training（トレーニング）……トレーニングのポイントは、経験値とともに累積していきます。強さ、敏捷性、知性、戦闘、魔法の各能力は、専門のTrainer（トレーナー）と呼ばれる人に相応の報酬を支払って訓練をつけてもらうことで、トレーニングポイントを、各能力への変換が可能になります。どれだけ変換できるかは、あなたの努力次第です。

戦闘

持ち物画面の左下には、戦闘モードのときの攻撃モード（Current Attack Mode）が示されます。攻撃モードには、次の10種類があります。

Manual（手動）……すべての攻撃をキャラクターにコマンドします。
Attack weakest（弱い敵を攻撃）……敵の中でもっとも弱い者を攻撃します。
Attack strongest（強い敵を攻撃）…敵の中でもっとも強い者を攻撃します。
Defend（防衛）……攻撃を受けた場合のダメージを低くおさえ、回避の確率も高くなります。
Attack nearest（近い敵を攻撃）……いちばん近くにいる敵を攻撃します。
Berserk（突撃）……どんなに重症を負っても逃げずに戦い続けます。
Flee（退却）……すべての敵から、慎重に退却します。
Random（ランダム）……ランダムに敵を選んで攻撃します。

Protect（援護）……Protected（加護）モードの味方を敵から守ろうとします。
Flank（側面攻撃）……敵の側面から攻撃を加えます。

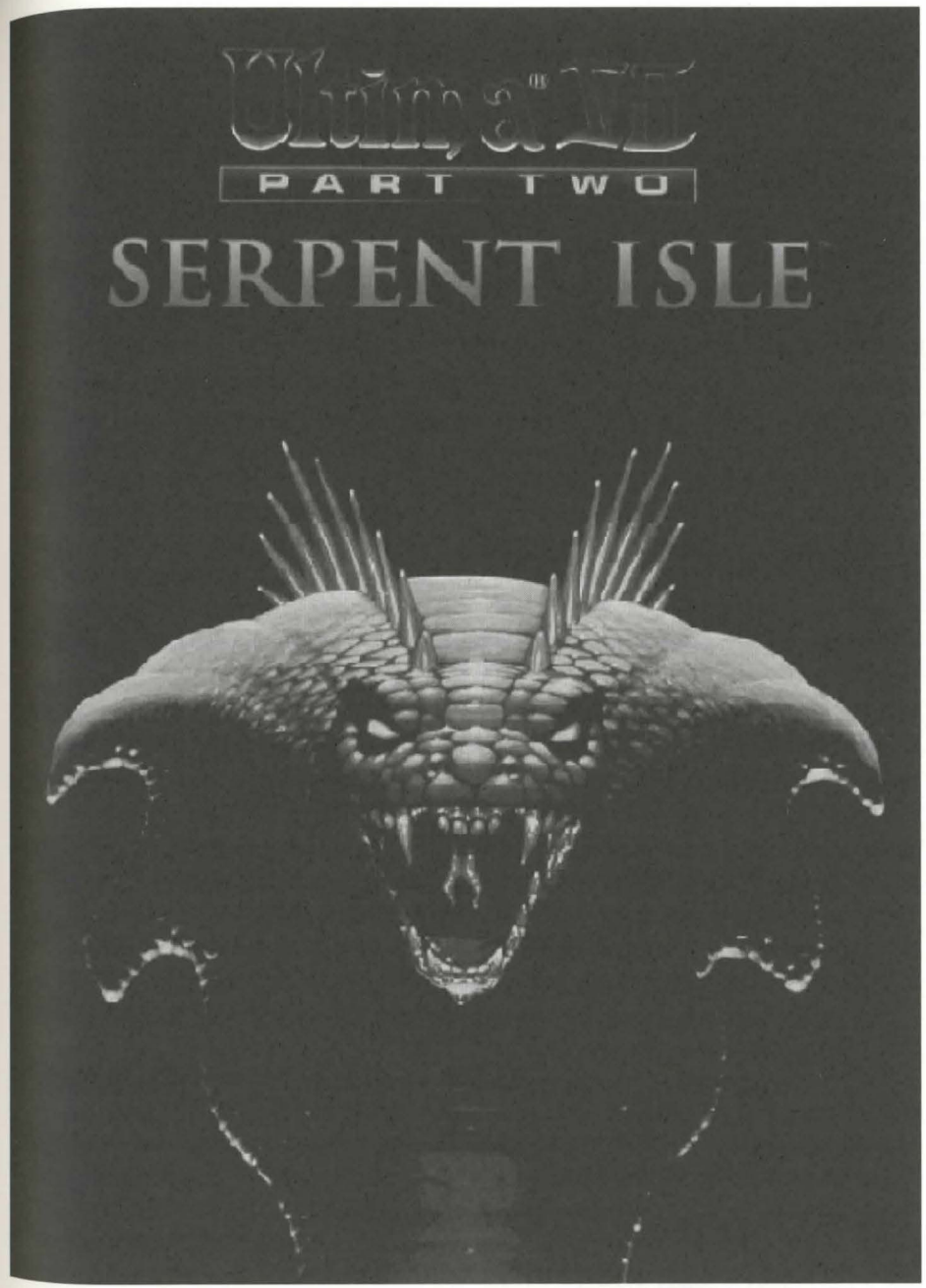
アバタールは、手動モード以外のモードに設定されると、指定された条件に従って、自動的に敵を選び、攻撃を加えます。しかし、プレイヤーはいつでも手動で攻撃の指示を与えることができます。たとえば、自動的に攻撃を行っているとき、特定の敵を左ダブルクリックすれば、それを攻撃するようになります。また、右マウスボタンを使ってアバタールを移動させることも可能です。
手動以外のモードでは、アバタールは、逃走する敵、睡眠、麻痺、気絶などによって動けなくなっている敵には、攻撃を加えません。すべての敵がこの状態になったとき、アバタールは攻撃を終了します。敵を殺したいときは、戦闘不能の状態になった敵を左ダブルクリックして、攻撃を続けさせてください。

Flee Mode（退却モード）

パーティーのメンバーは、重症を負うと、自分の判断で退却します。アバタールは退却しません。また、Berserk（突撃）モードのキャラクターも退却しません。普通、敵は、逃げるときに何か持ち物を落としていきますが、パーティーのメンバーは慎重に退却するため、物を落とすことはありません。

加護モードと援護モード

持ち物画面の攻撃モードアイコンの上にある Protected Halo（加護の光）アイコンをクリックして、アイコンが金色に輝くと、そのキャラクターは Protected（加護）モードになります。一度に加護モードにできるのは、パーティーの中で1人だけです。
加護モードにしたメンバーがいないとき、戦闘中に重症を負ったキャラクターは、自分で自分の加護モードをオンにして、Protect（援護）モードの仲間を呼ぶことがあります。援護モードのキャラクターは、加護モードのキャラクターの周囲を固め、加護モードのキャラクターに攻撃を加えようとする敵を攻撃します。危険が去るまで、彼らはこの状態を保ちます。



Ultima Ⅶ Part 2 : Serpent Isle & The Silver Seed
リファレンスマニュアル

操作説明

メインメニュー

ゲームプログラムの読み込みが終わると、すぐにイントロムービーが始まります。ESCキーでイントロを中断して、メインメニューに飛ぶことができます。メインメニューには、次の項目があります。

VIEW INTRODUCTION（イントロを見る）
START NEW GAME（新しいゲームを始める）
JOURNEY ONWARD（ゲームの続きをプレイする）
VIEW CREDITS（クレジットを見る）

目的の項目をマウスでクリックするか、矢印キーでカーソルを移動させ、Enterキーを押してください。イントロ、キャラクターメイク、クレジットの（そしてもちろんゲーム完了の）各画面でESCキーを押すと、メインメニューに戻ります。メニュー画面でAlt＋Xキーを押すと、DOSに戻ります。

VIEW INTRODUCTION（イントロを見る）

イントロムービーを見ると、アバタールがなぜ、どのようにしてサーペントアイルに行くのかがわかります。ここにはゲームを進める上で重要な情報も含まれているので、よく見ておいてください。これは、ゲームをインストールしたときに表示されるムービーと同じものです。

START NEW GAME（新しいゲームを始める）

初めてこのゲームをプレイするときは、かならずここを選んでください。キャラクターメイクの画面に移ります。
Nameをクリックし、あなたのキャラクターの名前を、14文字以内でタイプして、Enterキーを押してください。これであなたのアバタールとしての名前がプログラムに登録されました。次に、あなたの姿を決める画面に移ります。
Portraitがハイライトされているかどうかを見てください。ハイライトされていないときは、Portraitをクリックしてください。ここで、Spaceキーを押すか、再びPortraitをクリックしてください。または、顔の絵をクリックすると、絵が切り替わります。アバタールにしたい顔をが決まったら、Enterを押してください。
もう一度、Enterを押すか、Return to Menu（メニューに戻る）をクリックすると、メニュー画面に戻ります。
Journey Onwardをクリックすると、ゲームが始まります。

JOURNEY ONWARD（ゲームの続きをプレイする）

キャラクターができたら、ここからゲームを始めます。2回目からは、ここを選ぶと、最後にセーブしたところからゲームが再開されます。

VIEW CREDITS（クレジットを見る）

ウルティマⅦ パート2 サーペントアイルの制作に関わった人たちの名前が表示されます。

ゲームに慣れるためのウォークスルー

サーペントアイルの最初の部分だけをいっしょにプレイしてみましょう。これはあくまでも、あなたに基本的な操作を憶えていただくためのもので、ゲームの答えをバラすものではありません。ここでは、マウスを使った操作を解説します。イオロもロード・ブリティッシュも、マウスの使用を強く勧めています。
ゲームは、瞬間移動の魔法によってサーペントアイルの岸に到着したところから始まります。あなたはAvatar（アバタール）です。あなたの近くには、親友にして旅の仲間Iolo（イオロ）、Shamino（シャミノ）、Dupre（デュプレ）の3人がいます。

会話をしましょう

イオロがあなたに話しかけてきたら、彼の言うことをよく読んで、最後まで読んだら、文章を左クリックしてください。次の文章が表示されます。
デュプレが話に割り込んできたら、同じようにして彼の言葉を読んでください。イオロの話がすべて終わるまで、これを続けます。イオロが話し終わると、彼の肖像が消えます。そして、パーティーのメンバーのところに、文章がちらちらと表示されるようになります。これを"バーキング"と言います。バーキングは通常の会話と違うので、これが出ている間も自由に動き回ることができます。しかし、彼らの言っていることには、常に気を配ってください。
会話の間もそうですが、ゲーム中は、マウスポインターの形がいろいろに変化します。これは、今あなたがするべき行動を促す合図になっています。たとえば、ポインターが手の形になったら、ゲームはあなたの行動を待っていることを表わします。たとえば、会話中であれば、文章をクリックして、次の文章を表示させてくださいという合図です。緑色の十字型のときは、キャラクターやアイテムを移動させることができます。赤い矢印は戦闘モードであることを示しています。キャラクターの移動と攻撃ができます。画面からポインターが消えたときは、ボタンを押さないでください。ポインターが消えたときは、画面の切替えやイベントの最中であることを示しています。この間は、操作はできません。重要なイベントであることが多いので、落ち着いて画面を見ていてください。イベントの最中にマウスボタンを押すと、イベントをスキップしてしまいますから注意してください。手または十字型のポインターが再び現われるまで、じっと待ちましょう。

自分自身を調べてみましょう

パーティーのメンバー全員が最初の台詞を言い終わったら、自分のキャラクターが何を持っているかを確認しておきましょう。自分自身（アバタール）を左ダブルクリックしてください。あなたの体が描かれた画面が現われます（持ち物画面）。ここであなたの装備を見ることができます。調べたいアイテムにポインターを合わせて左クリックすると、その説明が現われます。
持ち物画面が邪魔で下の物が見えないときは、持ち物画面にマウスポインターを合わせて左マウスボタンを押し、そのままドラッグしてください。ボタンを押している間、画面はポインターについて動きます。新しい置き場所が決まったら、ボタンを放してください。
赤いチェックマークを左クリックすると、持ち物画面が閉じられます。持ち物画面がひとつでも開い

ていると、キャラクターは動くことができません。

歩いてみましょう

北へ行く道は山で閉ざされています。船を離れて南へ向かいましょう（画面の下が南になります）。あなた（アバタール）は、つねに画面の中央にいます。ポインターは緑の十字型になっています。アバタールを歩かせたい方向（今は南）にポインターを合わせ、右クリックします。アバタールは南に一歩動きます。右ボタンを押しっぱなしにすると、アバタールはポインターのある場所まで歩き続けます。アバタールとポインターの間が離れているほど、アバタールの移動速度が速くなります。
少し歩くと、いきなり魔法の嵐に襲われ、きらきら瞬く赤い光を残して仲間の姿が消えます。さらに少し歩くと、あなたにも嵐の影響が現われ、瞬く緑色の光に包まれます。しかし、あなた自身は消えません。何が起こったのでしょう？
ここで、“自分自身を調べてみましょう”でやったのと同じ方法で、持ち物画面を開いてみます。すると、サーペントアイルに着いたときに持っていた持ち物の多くが消えてなくなり、かわりに、変わった装備を持っています。この謎は、ゲームの中であなたが解明していってください。

他人と話してみましょう

さらに南に歩くと、突然、魔法のように人影が現われ、あなたに話しかけてきます。これは、僧侶Thoxa（ソグサ）です。彼女の話をすべて表示し終わると、画面中央に、あなたの肖像と、その右側に、あなたの返答がいくつか表示されます。ここから好きな返答を選んで左クリックし、彼女の反応を見てください。前にも説明したとおり、マウスポインターの形に注意してください。また、ポインターが消えたかどうかも、注意して見てください。
ソグサはあなたに、Hourglass（砂時計）とRed bush（赤い茂み）に関する重要な情報を教えてくれます。さらに彼女は、あなたがなぜここにいるのか、ここで何をすべきなのかを教えてくれます。会話を止めたいときは、“bye”（さようなら）を左クリックしてください。会話を中止しても、ソグサとの遭遇は終わりません。その場を立ち去ろうとすると、別の僧侶、Karnax（カーナックス）が現われて、壮絶な魔法バトルが始まります。ここでも、ポインターが画面から消えたら、マウスボタンを押さないように気をつけてください。

アイテムを調べる

バトルが終わったら、シャミノに会うまで南に歩いてください。ソグサのときと同じように、シャミノのほうから話しかけてきます。彼は、持ち物が変わってしまったとあなたに訴えます。彼は、見たことのないアイテムのリストを作っていて、そこに、あなたが持っている見なれないアイテムを書き加え、あなたに渡します。左ダブルクリックで、持ち物画面を開いてください。バックパックを左ダブルクリックすると、その中身が表示されます。樽、袋、チェスト、木の虚など、中に何かが入っていそうな物の中身を見たいときは、それを左ダブルクリックしてください。シャミノの持ち物を見たいときは、あなたの持ち物画面が開いているときに、シャミノを左ダブルクリックしてください。
あなたのバックパックの中には、巻物２本を含む、いろいろなものが入っています。巻物のひとつを左ダブルクリックして開いてみてください。そこに書かれている内容が画面に表示されます。文章が長く、ひとつの画面に表示しきれないこともあります。そんなときは、会話のときと同じ要領で、巻物の文章を左クリックしてください。２本の巻物は、どちらもアイテムリストです。ロード・ブリティッシュがくれたリストと、シャミノが作ったリストを見比べてみてください。アイテムが何かを調べたいときは、それを左クリックしてください。その名前が表示されます。
持ち物画面の赤いチェックマークをクリックすると、持ち物画面が閉じます。さらに、赤い茂みのところまで南へ歩いてください。ここには、洞窟の入り口が隠されています。山が邪魔しているように見えますが、茂みの右側に歩き、次に北に歩けば、なんと、幻の壁を通り抜けることができます。洞窟の中を歩きまわってみてください。そして、あなたが発見したアイテムに関して、シャミノの意見を聞いてみてください。

アイテムを取る

シャミノは、Bedroll（寝袋）を持っていると大変に役に立つと教えてくれます。そこで、寝袋を手に入れましょう。まず、寝袋にポインターを合わせ、左マウスボタンを押し、そのままポインターを動かしてください。寝袋がそれについて動くようなら、あなたの手が寝袋を持った状態になっています。動かないときは、もう一度やってください。まだマウスボタンは放さないでください。
寝袋付きポインターを、アバタールに重ね、ここでボタンを放してください。寝袋が消えます。持ち物画面を開いてください。バックパックの中に寝袋が入っているはずです。

アイテムを使う

洞窟の中はとても暗いので、Torch（松明）を使うといいとシャミノが助言してくれます。上でやった方法で松明を拾い、持ち物画面の人形の手のところに置いてください。手に持たせたら、松明を左ダブルクリックします。あたりが明るくなったでしょう。ドアやチェストの開け閉めや、食べ物を食べたりといった行動も、対象となるアイテムを左ダブルクリックすることで行えます。シャミノの助言に従ってあたりを見まわすと、そこには便利なものがたくさん落ちています。
一度に手に持てるものはひとつだけなので、注意してください。あなたの手に持たせた物を、シャミノに渡したいときは、それを左マウスボタンでドラッグして、シャミノに重ね、ボタンを放してください。
洞窟の中にあるすべてのチェストの中身を調べてください。鍵のかかったチェストは、Lockpicks（鍵開けピン）を使うか、戦闘モード（後述）に切替えて武器で叩き壊してください。
井戸のバケツを下ろして水を汲むこともできます。まずは、バケツを左ダブルクリックします。すると、マウスポインターが細い十字型に変わるので、井戸にかかっているロープの一部をどこか左クリックしてください。アバタールは井戸のところへ歩いていき、ロープを使って水を汲み上げます。ひとつのアイテムを、別のアイテムや人に対して使うという動作は、とても重要です。そうした場面は、ゲーム中に数多く出会うことになります。
洞窟の探査が終わったら、南に歩き、幻の壁を抜けて外へ出てください。

会話を始める

洞窟を出ると、そこには熊の骸骨と、シャミノの弓が落ちています。そこから東に歩いていくと、壁で囲まれた町に出ます。町の入口には、衛兵が立っています。ソグサやシャミノと違って、衛兵は黙っています。彼と話すには、こちらから話しかける必要があります。
中に入れてくれるよう頼んでみましょう。衛兵にポインターを合わせて、左ダブルクリックします。彼の肖像が画面に現われて、会話が始まります。同じように、パーティーの仲間をダブルクリックすることで、いつでも彼と話すことができます。しかし、あなたの持ち物画面が開いているときは、会話は始まらず、彼の持ち物画面が開きます。

もうおわかりでしょう。移動は右クリック、そのほかの、会話や物の名前の表示といった行動は左クリックです。この法則を憶えておけば、ほとんどの状況に対処できます。
町の門をくぐったならば、町の探索も大切ですが、まずは Lord Marsten（ロード・マーステン）に会いに行きましょう。おさらいしておきましょう。ポインターのある場所を目指してアバタールは歩きます。これから先は、あなたの力で頑張ってください。幸運を祈ります。

コマンド

サーペントアイルは、マウスだけでプレイできるようになっています。すべての操作は、左右のマウスボタンを使って行います。しかし、マウスを使わなくても、キーボードだけでプレイすることも可能です。

マウスの使い方

憶えておくと便利なのが、「左ボタンは手、右ボタンは足」という法則です。手や目で行う作業は左ボタンで、移動は右ボタンで行います。画面に現われるマウスのポインターは、通常モードを示す緑色の矢印か、戦闘モードを示す赤いギザギザした矢印の2種類あります。

操作	左ボタン	右ボタン
クリック	見る	1歩進む
ダブルクリック	使う／話す／攻撃	そこまで歩く
ドラッグ	アイテム移動	歩き続ける

キャラクターの移動（右クリック）

歩くときは、目的地にポインターを合わせて、右ボタンを押します。画面の中心から遠くをクリックするほど、歩く距離は長くなり、アバタールは急いでそこへ行こうとします。マウスボタンを放すと、その場でアバタールは停止します。
近くに危険があるときは、あなたのDexterityのレベルと障害物の状況に応じて移動速度が制限されます。
画面を右ダブルクリックすると、アバタールはその場所まで自動的に移動します。ただし、壁のような障害物がある場合は移動できません。

物の操作（左クリック）

左マウスボタンは、見る、動かす、戦うといった動作に使います。

見る

物を左クリックすると、その物の簡単な説明が表示されます。

動かす

画面に見えている小物は、ほとんどが移動できるようになっています。それが動かせる物の場合、ポインターを合わせて左ボタンを押し続けると、その物はポインターについて動くようになります。このとき、ポインターは手の形に変わります。持っていきたい場所まで移動させたら、マウスボタンを放してください。

キャラクターの上でマウスボタンを放すと、物はその人物の持ち物になります。そのキャラクターの持ち物画面が開いているとき、その人のバッグにドラッグしてボタンを放せば、物はバッグの中にしまわれます（詳しくは「持ち物画面」の項を見てください）。
イベントリー画面にバッグが見当たらないときは、まずバッグを開いてから、そこに入れてください。物が重過ぎたり、大きすぎたり、遠くて手の届かないところにある場合は、その旨を知らせるメッセージが赤い文字で表示されます。

使う

物を左ダブルクリックすると、それを使うことができます。物にはそれぞれ機能があり、使うと、その本来の仕事をします。たとえば、ランプをダブルクリックすれば、ランプに火が灯ります。火がついているランプをダブルクリックすれば、火が消えます。また、何か別のものと組み合わせて使うものもあります。たとえば、バケツを井戸に使えば、水を汲みます。食べ物を空腹のキャラクターに“使う”と、彼に食事を与えたことになります。このような場合、まずバケツを左ダブルクリックすると、ポインターが緑色の十字型に変わるので、そのままもうひとつの物を左クリックしてください。これで、最初の物を2つめの物に対して使うという行動を実行します。使うことができる物を左ダブルクリックすると、その物に関する詳しい情報が表示されます。たとえば、チェストを左ダブルクリックすると、チェストの中身が表示されます。このとき、中身は他の通常の物とまったく同じく、動かしたり使ったりすることができます。死んだ人の体は、チェストと同じ要領で持ち物を調べることができます。
持ち物画面も、物を動かすときと同じように、左ドラッグで動かすことができます。赤いチェックマークを左クリックするか、ESC キーを押すと、持ち物画面は閉じます。
人に対しても“使う”ができますが、人の場合は意味が違ってきます。戦闘中を除いて、人をダブルクリックすると、会話が始まります（会話の方法について詳しいことは、「画面表示」の項を見てください）。
戦闘モードのときに人をダブルクリックすると、その人を攻撃します。戦闘モードまたは、アバタールの持ち物画面が開いているとき、パーティーのメンバーをクリックすると、その人の持ち物画面が開きます。
アバタールを“使う”と、アバタールの持ち物画面が開きます（詳しくは「持ち物画面」の項を見てください）。
ボートに乗るときは、ボートのシートを左ダブルクリックしてください。艀（はしけ）に乗るときは、エンジンを左ダブルクリックします。氷のいかだは、いかだの上を左ダブルクリックしてください。艀といかだは、パーティーのメンバー全員が着席したら、アバタールを歩かせるときと同じ方法で動かすことができます。
降りたいときは、もう一度シートを左ダブルクリックします（ボートの場合は自動的に動いて止まります）。

攻撃

戦闘モードでは、ポインターが赤く変わります。パーティーのメンバー以外の人間や物を左ダブルクリックすると、それを攻撃します。戦闘モードで、手動モード以外のモード（詳しくは「戦闘」の項を見てください）を選択しているときは、いちばん近くにいる敵を自動的に攻撃します。

キーボードの操作方法

マウスの使用を強くお勧めしますが、キーボードだけでもプレイすることができます。

歩く

矢印キーを押すと、その方向に1歩だけ歩きます。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、3歩ずつ歩くようになります。[Num Lock]がオンになっているときは、つねに3歩ずつ歩きます。

物を使う

Space キーを押すと、ポインターは手の形に変わります。矢印キーを使ってポインターを目的の物まで動かしてください。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、ポインターの移動が速くなります。キーボードでは、Ctrl キーがマウスの左ボタンのかわりになります。ポインターを物に合わせたら、Ctrl キーを1回押すと、その物の名前を表示します。2回続けて押すと、それを使います。

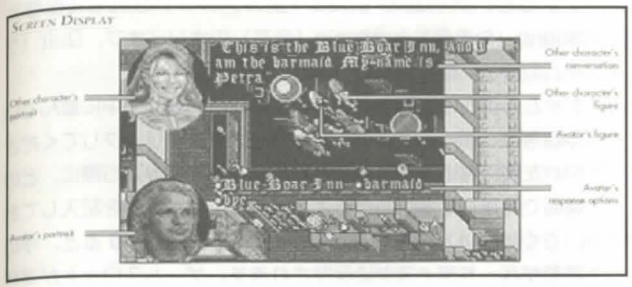
マウスが接続されていないとき、戦闘モードでは、赤いポインターは現われませんが、Ctrl キーを2回続けて押せば、攻撃を開始します。

キーボードコマンド

A	音のオン／オフを切替える。
B	アバタールが呪文の書を持っているとき、それを開く。
C	戦闘モードと通常モードの切り替え。
H	マウスの左右ボタンを入れ替える（左ボタンが移動用となり、右ボタンが、見る／会話／戦闘などの行動ボタンになります。キーボードのコマンド割り当ては変わりません）。
I	アバタールから順番に、パーティーのメンバーの持ち物画面を開く。
M	サーペントアイルの地図を持っていれば、それを開く。
S	保存／読み込みウィンドウを開く。
T	ゲームを一時停止し、ポインターを十字型に変える。動きの速いキャラクターに話しかけたり、アイテムを使ったり、攻撃したいときに便利です。
V	サーペントアイルのバージョンを表示する。
Z	アバタールから順番に、パーティーのメンバーのステータス画面を開く。
Alt ＋X	ウルティマVIIを終了させ、DOS画面に戻る。
Alt ＋8	フレームリミッターの切り替え。フレームリミッターをオンにすると、ゲームは遅くなります。
ESC	保存／読み込みウィンドウが開いているときは、これを閉じる。保存／読み込みウィンドウが開いていないときは、画面上に開いているすべての画面を閉じる。

画面の説明

画面表示

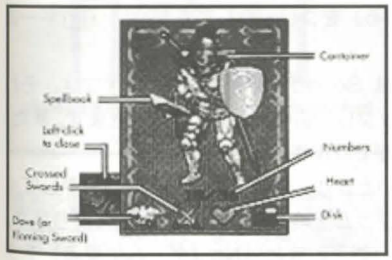


ウルティマVIIでは、画面全体がゲームの場面を表示するマップ画面になります。メッセージなどの情報は、いろいろな形でマップ画面上に重ねて表示されます。

会話では、話している人の肖像画が画面の左上に現われ、その右側に、その人が言った言葉が表示されます。別の人物が会話に加わったときは、左下にその人の肖像画が現われ、その右側に言葉が表示されます。会話中は、アバタールの肖像画が画面中央に表示され、その右側に、あなたの受け答えの選択肢が示されます。ここから好きな言葉を選んで、会話を続けてください。

物の名前を示すメッセージは、物のすぐ上に出ます。キャラクターのすぐ上に表示されるメッセージは、その人がしゃべっている内容を示しています。

持ち物画面



アバタールを左ダブルクリックすると、アバタールの持ち物画面が開きます。アバタールの持ち物画面が開いているとき、パーティーの他のメンバーを左ダブルクリックすると、その人の持ち物画面が開きます。

Dove or Framing Sword（鳩と剣）……持ち物画面の左側に、鳩または燃える剣のアイコンが表示されています。鳩は通常モードであることを、剣は戦闘モードであることを示します。このアイコンを左ダブルクリックすると、モードを切り替えることができます。また、通常／戦闘モードは、ポインターの色でもわかります。緑が通常モード、赤が戦闘モードです。

Container（バッグ）……持ち物画面にあるバッグを左ダブルクリックすると、その中の物が見えるようになります。

Disk（ディスク）……持ち物画面の右側のフロッピーディスクのアイコンを左クリックすると、ゲームの Load（読み込み）／Save（保存）、Sound（効果音）と Music（音楽）のオン／オフ、Quit（ゲームの終了）を行う画面が現われます。

ゲームの現在の場面を保存するには、この画面の中に並んでいる四角形（ゲームスロット）のひとつを左クリックしてください。左側に黒い三角形が現われたら、後に読み込む際に、どの場面で保存したかがわかるよう、ここにコメントを記入しておいてください。Save（保存）ボタンをクリックすると、今の場面がハードディスクに保存されます。ゲームスロットが満杯のときは、いらないスロットをクリックして、新しいコメントに書き換えて、今の場面と入れ替えることができます。前の場面を消して書き換えてよいかどうかを確認するために、Yes（書き換える）またはNo（やめる）をクリックしてください（Yキーまたは N キーに対応）。

保存した場面を読み込むときは、場面が保存されているスロットをクリックしてください。黒い三角形が現われたら、Load（読み込み）ボタンをクリックします。現在プレイ中の場面が消えて、読み込んだ場面からゲームが再開されます。読み込みを行うと、最後に保存したところから今プレイしているところまでの記録は消えてしまうため、確認のために、Yes（読み込む）またはNo（やめる）をクリックしてください（Yキーまたは N キーに対応）。

Music（音楽）または Sound（効果音）のオンオフは、それぞれのボタンをクリックして切り替えることができます。また、A キーでも切り替えができます。

ゲームを終了させたいときは、Quit（終了）をクリックしてください。ゲームプログラムを終了して、DOS画面に戻ります。確認のために、Yes（終了）またはNo（ゲームに戻る）をクリックしてください（Yキーまたは N キーに対応）。

ゲームを終了させたいとき……Quit（終了）をクリックしてください。ゲームプログラムを終了して、DOS画面に戻ります。確認のために、Yes（終了）またはNo（ゲームに戻る）をクリックしてください（Yキーまたは N キーに対応）。

Heart（ハート）……ディスクの下のハートアイコンを左クリック（または Z キー）で、ステータス画面が開きます。

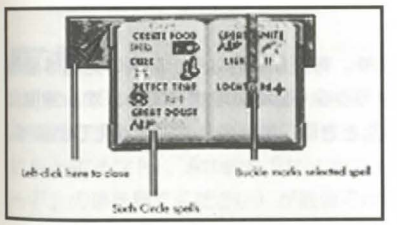
Crossed Swords（重なった剣）……画面の下部中央の、2本の剣が交差したアイコンをクリックするか、L キーを押すと、Combat Status Display（戦闘ステータス画面）が開きます。この画面では、パーティー全体の戦闘力に関する情報を一度に見ることができます。また、各キャラクターのAttack Mode（攻撃モード）の切り替えも行えます。詳しくは、「戦闘状態画面」の項で説明します。

Numbers（数字）……持ち物画面の下部には、“24／36”のように2つの数字が表示されています。左側の数字は、そのキャラクターの持ち物の総重量です。右側は、そのキャラクターが持つことのできる最大重量です。どちらも、“ストーン”という単位で示されています。店で買い物をしたとき、その品物で最大重量をオーバーしてしまうときは、他のパーティーのメンバーが受け取るか、足元に置かれます。

重量オーバー以外にも、持ち物の数によっても持ち運べない場合があります。両手がふさがっているとき、または、入れ物が満杯のときは、それ以上物を持つことができません。しかし、武器をバッグにしまったり、新しいバックパックを買い足すなどして荷物を整理すれば、持てるようになります。

呪文の書

Spell Book（呪文の書）があれば、強力な魔法を操ることができるようになります。持ち物画面の呪文の書を左ダブルクリックすると、呪文の書が開きます。本の両肩の折り返しを左クリックしてページをめくり、目的の魔法が書かれているページを開いてください。



魔法を使うには、その魔法に必要なスペルポイント（Mana）と秘薬が必要です。これらの必要条件が満たされていれば、あとは魔法のアイコンを左ダブルクリックするだけで魔法が発せられます。

アイコンを左クリック（1回だけ）すると、魔法を発せずに、そこに“しおり”だけを置くことができます。こうすることで、この魔法はいつでも使える状態になります。しおりがつけられる魔法は、1回にひとつだけです。

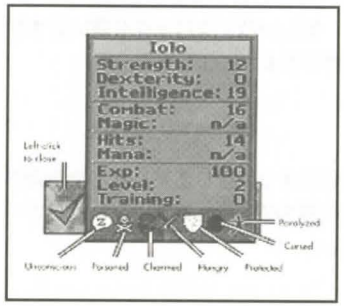
Fire Blast（火炎放射）、Paralyze（麻痺）、Lightning（稲妻）、Explosion（爆破）、Death Bolt（死の矢）、Sword Strike（剣の嵐）の6つの攻撃の魔法は、戦闘中に、敵を左ダブルクリックすることで、武器と同じように使える攻撃の魔法です。呪文の書を手に持っていて、必要なマナポイントと秘薬があれば、敵を左ダブルクリックすると、選択された魔法（しおりをつけた魔法）が発射されます。アバタールが手動モード以外のモードにあり、呪文の書を手に持っているときは、自動的に選択した呪文が発射されます。

旅の途中で、魔法の巻物を発見することがあります。魔法の巻物を使えば、マナや秘薬がなくても魔法を発することができます。巻物を左ダブルクリックして開き、巻物に書かれた魔法のアイコンを左

ダブルクリックしてください。
Transcribe（転写）の魔法が使えるときは、巻物の魔法を呪文の書にコピーすることができます。転写の魔法を使うと、ポインターが細い十字形に変わります。これで、コピーしたい魔法が書かれた巻物を左クリックしてください。これで自動的に魔法がコピーされます。コピーを終えた巻物は、その場で消えてなくなります。
魔法に関しては、まだまだ知られていない秘密があります。ゲームを進めるなかで、試行錯誤を重ねて、自分で習得していってください。

身体情報画面

Statistics Display（身体情報画面）には、キャラクターの身体的情報を表示されます。ここには、主特性と副特性、そして、意識の有無、毒に冒されていないか、魅了の魔法に冒されていないか、空腹ではないか、防護されているか、呪われていないか、麻痺していないかといった状態も示されます。



身体情報画面の色は、キャラクターの体感温度を示しています。背景が茶色なら、周囲の気温は温暖で、キャラクターは快適に感じています。青になると、キャラクターは寒さを感じています。凍傷になる恐れがあるので、防寒具を着てください。濃い青になったときは、キャラクターは凍えています。今すぐ防寒具を着せて、体を温めてやってください。

主特性

Strength（強さ）、Dexterity（敏捷性）、Intelligence（知性）がキャラクターの主たる特性です。それぞれ、1から30までの幅があります。数値が高いほど、その能力が高いことを示します。

Strength（強さ）……持ち物の最大重量、飛び道具と魔法以外の直接攻撃で相手に与えるダメージの大きさ、相手から受けた攻撃への耐久性を決定する能力です。

Dexterity（敏捷性）……どれだけ素早く動けるかを決める能力です。また錠前を、鍵を使わずに外す能力でもあります。敏捷性が高いほど、戦闘技術も高くなります。

Intelligence（知性）……これが高いほど、魔法の能力が高くなります。個々の魔法の威力も高まります。

このほかの数値は、副特性です。

副特性

Combat（戦闘）……この値が高くなると、通常の武器を使った直接攻撃での命中率が上がります。

Magic（魔法）……基本的な魔法の能力は知性によって決まりますが、この値が高くなるほど、マナの最大量が増えます。

Hits（ヒットポイント）……強さによってこの値が決まります。ヒットポイントは、敵から攻撃を受けたり、毒に冒されたり、空腹になると減少し、0になると意識を失ってしまいます。

Mana（マナ）……現在のマナの量を示します。マナの量は、おとなしくしているほど早く回復できます。

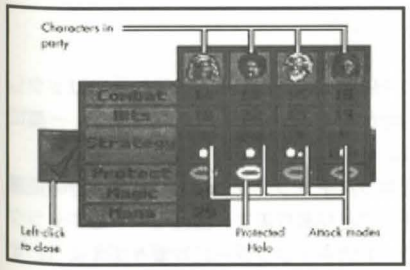
Exp（経験値）……ゲームでどれだけ頑張っているかを示す値です。問題を解決したり、モンスターを倒すごとに、パーティーの各メンバーの経験値が増していきます。一定の値に達すると、レベルが上がります。

Training（トレーニング）……トレーニングのポイントは、経験値とともに累積していきます。強さ、敏捷性、戦闘の各能力を高めたいときは、Monitor（モニトー）にトレーニング場で、専門の Trainer（トレーナー）を探し出して、トレーニングをつけてもらいます（知性と魔法の値は、すでに最高値になっています）。トレーナーに相応の報酬を支払って訓練をつけてもらうことで、トレーニングポイントを、各能力への変換が可能になります。どれだけ変換できるかは、あなたの努力次第です。

Level（レベル）……あなたの全体的な能力のレベルです。多くの経験を積むほど、レベルは高くなります（詳しくは下の説明を見てください）。レベルがあがると、主特性のどれかが向上します。

戦力画面

Combat Status Display（戦力画面）は、パーティーの各メンバーの戦力を一度に見ることができる画面です。メンバーの肖像の下には、そのキャラクターの、Combat（戦闘技能）、Hits（残りのヒットポイント）、Attack Strategy（攻撃モード）、Protect（援護）モード（詳しくは「戦闘モード」の項を見てください）が数値で示されます。魔法が使えるキャラクターの場合は、魔法技能とマナの量も表示されます。



アバタールの攻撃モードが Manual（手動）以外に設定されているときは、自分でもっとも適切と思われる敵を選び、選択された攻撃モードの法則に従って、自主的に攻撃を加えます。あなたのコマンドを必要としません。
しかし、プレイヤーはいつでも手動で攻撃の指示を与えることができます。たとえば、自動的に攻撃

を行っているとき、特定の敵を左ダブルクリックすれば、それを攻撃するようになります。また、右マウスボタンを使ってアバタールを移動させることも可能です。
手動以外のモードでは、アバタールは、逃走する敵、睡眠、麻痺、気絶などによって動けなくなっている敵には、攻撃を加えません。すべての敵がこの状態になったとき、アバタールは攻撃を終了します。敵を殺したいときは、戦闘不能の状態になった敵を左ダブルクリックして、攻撃を続けさせてください。

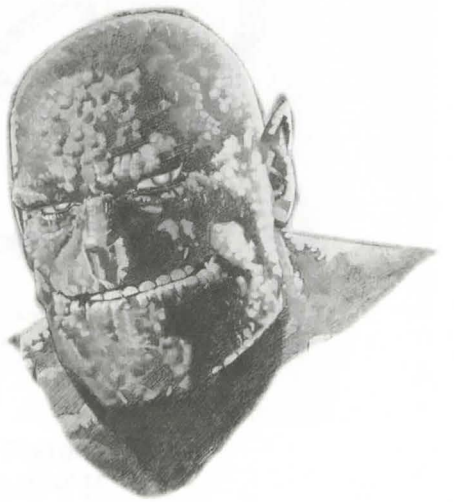
Combat Status Display（戦力画面）の下部中央には、各キャラクターの戦闘中の行動を決めるAttack Mode（攻撃モード）のアイコンが現われます。攻撃モードには、次の10種類があります。
Manual（手動）……すべての攻撃をキャラクターにコマンドします。
Attack weakest（弱い敵を攻撃）……敵の中でもっとも弱い者を攻撃します。
Attack strongest（強い敵を攻撃）…敵の中でもっとも強い者を攻撃します。
Defend（防衛）……攻撃を受けた場合のダメージを低くおさえ、回避の確率も高くなります。
Attack nearest（近い敵を攻撃）……いちばん近くにいる敵を攻撃します。
Berserk（突撃）……どんなに重症を負っても逃げずに戦い続けます。
Flee（退却）……すべての敵から、慎重に退却します。
Random（ランダム）……ランダムに敵を選んで攻撃します。
Protect（援護）……Protected（加護）モードの味方を敵から守ろうとします。
Flank（側面攻撃）……敵の側面から攻撃を加えます。

Flee Mode（退却モード）

パーティーのメンバーは、重症を負うと、自分の判断で退却します。アバタールは退却しません。また、Berserk（突撃）モードのキャラクターも退却しません。普通、敵は、逃げるときに何か持ち物を落としていきますが、パーティーのメンバーは慎重に退却するため、物を落とすことはありません。
Combat Status Display（戦力画面）では、Attack Mode（攻撃モード）の変更、Protect Mode（援護モード）の切り替えが行えます。また、キャラクターの肖像をクリックすると、そのキャラクターの持ち物画面を開くことができます。

加護と援護モード

持ち物画面の攻撃モードアイコンの上にある Protected Halo（加護の光）アイコンをクリックして、アイコンが金色に輝くと、そのキャラクターはProtected（加護）モードになります。一度に加護モードにできるのは、パーティーの中で１人だけです。
加護モードにしたメンバーがいないとき、戦闘中に重症を負ったキャラクターは、自分で自分の加護モードをオンにして、Protect（援護）モードの仲間を呼ぶことがあります。援護モードのキャラクターは、加護モードのキャラクターの周囲を固め、加護モードのキャラクターに攻撃を加えようとする敵を攻撃します。危険が去るまで、彼らはこの状態を保ちます。



Ultima Ⅷ：Pagan
インストールガイド

はじめに

このマニュアルは、インストール方法やゲームスタート方法に関して記述しております。ゲームの操作方法はプレイヤーズガイドをご覧ください。本文中に記述されているMS-DOSのコマンドについてやコンピュータ本体のシステムセットアップに関するご質問には、弊社ではお答えできませんので予めご了承ください。前述のご質問につきましては、各メーカーまでお問い合わせください。

Ultima Ⅷマニュアルの内容

インストールガイド　…インストール方法について解説してあります。
プレイヤーズガイド　…操作方法等について解説してあります。
THE CHRONICLE OF PAGAN　…ゲームの世界の解説をしてあります。

必要環境

●日本IBM（株）PS／Vシリーズ、富士通（株）FMVシリーズのいずれか。
●IBM DOS J5.02V，PC-DOS J6.1/V，MS-DOS 6.2/V，PC-DOS J6.3/V，PC-DOS J 7.0/Vのいずれか
●8MB以上のメモリ、コンベンショナルメモリ400KB以上、プロテクトメモリ（XMS）に6MB以上の空き容量が必要です。
●DOSのドライブとして使用可能なCD-ROMドライブ
●約50MB以上の純正ハードディスク空きエリア
●日本IBM製純正バスマウス、またはマイクロソフトマウス
●本体に対応したカラーディスプレイ

対応周辺機器

サウンドカード：クリエイティブメディア（株）製Sound Blaster Pro/16/AWE32
MIDIインターフェース：ローランド（株）製MPU-401、クリエイティブメディア(株）製Sound Blaster Pro/16/AWE32
MIDI音源：ローランド（株）製SC-55mkⅡ、SC-88、Wave Blaster Ⅱ（GMモード）
※Sound Blaster AWE32はSound Blaster/6互換モードで機能します。

インストールについて

●インストールは日本語環境で行ってください。
●このゲームはハードディスクへのインストールが必要です。インストールを行う前に、ハードディスクの空き容量を確認してください。
●ハードディスクの普段お使いの環境を変更しなくてもゲームができるように、ミニマムDOSディスク（起動ディスク）の作成をお薦めいたします。
●ハードディスク圧縮ツール（DoubleSpace、SuperStor、Stacker）等を使ったドライブでの動作は保証出来ませんのでご了承ください。また、ネットワークドライブも同様です。
●インストール前に「SCANDISK」や「CHKDSK」コマンドでハードディスクに異常が無いことを確認する事をお薦めします。またウイルスチェックプログラム（MS-DOS 6.2に付属のMicrosoft Anti-VirusやPC-DOS 6.3に付属のIBMアンチウイルスなど）でディスクやメモリにウイルスが無いことを確認する事をお薦めします。本製品プログラムに異常が無くても、ハードディスクに異常があったり、ウイルスに侵されていると、ゲーム中に動作がおかしくなり、ハードディスクが壊れる危険があります。

ハードディスクの空き容量のチェック

●DOSのコマンドプロンプトより「CHKDSKハードディスクのドライブ名：」と入力してください。例えば、Cドライブをチェックする場合は「CHKDSK C：」と入力し Enter キーを押してください。

表示されるメッセージのうち
MS-DOS 6.2/Vの場合
###,###,###バイト：使用可能ディスク領域
PC-DOS J6.3/Vの場合
###,###,###バイト：使用可能ディスク空間
の###,###,###の部分がディスクの空き容量です（1MB＝1048576バイト）。
※実際の画面では###,###,###の部分に数値が表示されます。

メモリの空き容量のチェック

●DOSのコマンドプロンプトより「MEM」と入力し Enter キーを押してください。表示される「使用可能メモリ領域」（PC-DOS 6.3の場合は「使用可能メモリ空間」）の前の数字がメモリの空き容量です。表示されるメッセージのうち

MS-DOS 6.2/Vの場合
空きEMSメモリ#,###K（###,###,###バイト）
最大実行可能プログラムサイズ$$$K（$$$,$$$バイト）
PC-DOS J6.3/Vの場合
使用可能EMS*メモリー#,###K（###,###,###バイト）
実行可能プログラム最大サイズ$$$K（$$$,$$$バイト）

の#,###の部分がXMS/EMSメモリ、$$$の部分がKB単位のコンベンショナルメモリの空き容量です。（ ）内はバイト単位です。（1KB＝1024バイト）
※#,###$$$には実際の画面では数値が表示きれます。

インストール方法

1. 「マイコンピュータ」をダブルクリックし、表示されたドライブの中から CD-ROM 内の [Ultima_8] フォルダを開いてください。
2. 「INSTAT.BAT」をダブルクリックしてください。インストーラーが起動します。
3. インストールプログラムが起動すると、
   ●「ウルティマⅧのハードディスクへのインストール」
   ●「インストール済みゲームの設定変更」
   の2つの選択肢が表示されます。カーソルキーで「ウルティマⅧのハードディスクへのインスト

ール」を選択し、Enterキーを押してください。「インストールメニュー」が表示されます。

4. インストール先のフォルダ名は、初期状態で「¥ULTIMA8」に設定されています。ドライブやフォルダ名を変更したい場合は「インストール先のパス名の変更」を選択してください。フォルダ名は半角英数で8文字以内にしてください。8文字を超える名前もつけられますが、DOSモードでは8文字までしか表示されず、日本語を使用すると文字化けをします。
5. 最初「効果音の設定」と「BGMの設定」は「なし」になっています。効果音、BGMをお楽しみ頂くには「効果音の設定変更」と「BGMの設定変更」を選択して、お客様の環境にあった設定を行ってください。
6. 以上の設定が終了したら「インストールの開始」を選択してください。また、ここで間違った設定をすると、ゲームが起動出来ない場合があります。

ゲームの起動

1. MS Windows 98/95やDOS Shellが起動した場合は、それを終了させてください。
2. DOSのコマンドプロンプトが表示されたら、インストールしたドライブ、フォルダに移り、U8 Enterと入力してください。

   例：インストール先がドライブCの¥ULTIMA8場合は、以下の様に下線部を入力してください。

   A:¥>C: Enter
   C:¥>CD¥ULTIMA8 Enter
   C:¥>U8 Enter
   （注意：フォルダ名はインストール時に変更可能です）

ハードウェアの設定変更

「ULTIMA Ⅷ PAGAN」に関るハードウェアの環境がインストール時と変わった場合、その設定を変更する必要があります。以下の機器に関する設定の変更が可能です。

●効果音の設定
●BGMの設定

1. 起動ディスクを使い、コンピュータを起動してください。
2. MS Windows 98/95やDOS Shellが起動した場合は、それを終了させてください。
3. DOSのコマンドプロンプトが表示されたら、インストールしたドライブ、フォルダに移り、INSTALL.EXEを実行してください。

   例：インストール先がドライブC、フォルダ名が¥ULTIMA8の場合、以下の様に下線部を入力してください。

   A:¥>C: Enter
   C:¥>CD¥ULTIMA8 Enter
   C:¥>INSTALL Enter
4. プログラムが起動し、3つの選択肢が表示されます。カーソルキーで「インストール済みゲームの設定変更」を選択し、Enterキーを押してください。「インストールメニュー」が表示されます。
5. 初期設定では「効果音の設定」と「BGMの設定」は「なし」になっています。効果音、BGMをお楽しみ頂くには「効果音の設定変更」と「BGMの設定変更」を選択して、お客様の環境にあった設定を行ってください。
6. 以上の設定が終了したら「変更の決定」を選択してください。また、ここで間違った設定をすると、ゲームが起動出来ない場合があります。変更を中止したい場合は「設定の中止」を選択してください。

ウルティマⅧ Q&A

●ウルティマ8はRPG初心者には難易度の高いゲームです。ゲーム中行き詰まる場合があるかもしれません。インストーラーには、ウルティマⅧ攻略のヒントが分かる「Q&A」が入っています。ただし、見てしまうとこのゲームを100%楽しめないかもしれませんので、なるべく見ないことをお薦めします。

1. 「ハードウェアの設定の変更」の項目と同じ方法でインストーラーを起動します。
2. 「ウルティマⅧ Q&A」を選択し、Enterキーを押してください。
3. カーソルキーの↓↑でカーソルを上下に移動できます。見たいQ&Aにカーソルを合わせてEnterキーを押すと内容が表示されます。
4. Q&Aを終わらせる場合はESCキーを押してください。

起動ディスク（ミニマムDOSディスク）を作成する場合

●起動用ディスクとは必要最小限の機能を持ったDOSが入っているフロッピーディスクです。このフロッピーディスクで起動すれば、普段お使いの環境を変更することなくメモリ不足などの問題を避けられます。

※SCSIデバイスのハードディスクをご使用の場合、以下の記述の他SCSIデバイスドライバ（ASPIDISK.SYS等）の登録も必要な場合があります。
DOSのバージョン、キーボードの種類によって記述が変わる場合があります。詳しくはお手持ちのDOSのマニュアルをご賢ください。

1. フォーマット

新しいフロッピーディスクをドライブAに入れて、MS-DOSのコマンドプロンプトより、「FORMAT A: /S」と入力してください。

2. CONFIG.SYSの作成

テキストエディタ（メモ帳等）で、次の内容のCONFIG.SYSを作成してください。

DEVICE=C:¥WINDOWS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH
DEVICEHIGH=C:¥WINDOWS¥SETVER.EXE
DEVICEHIGH=C:¥WINDOWS¥JKEYB.SYS /106 C:¥WINDOWS¥JKEYBRD.SYS（※英語101キーボードの場合、この記述は不要です）
FILES=40
DEVICEHIGH=C:¥WINDOWS¥ANSI.SYS

・入力終了後は必ず保存してください。

3．AUTOEXEC．BATの作成

テキストエディタで次の内容のAUTOEXEC.BATを作成してください。

PROMPT pg
PATH C:¥WINDOWS
SET TEMP=C:¥WINDOWS
LH C:¥WINDOWS¥MOUSE¥MOUSE

IBM DOS J5.02/V、PC-DOS J6.1/V、PC-DOS J6.3/Vをご使用の方は、次の行を追加してください。

LH KEYB JP,932,C:¥DOS¥KEYBOARD.SYS（※英語101キーボードの場合、この記述は不要です）

●入力後は必ず保存してください。
●《注意》EMSドライバは組み込まないでください。
●《注意》弊社では、テキストエディタの使用方法、及び、DOSに関しましてのご質問にはお答えできません。DOSのマニュアル等を参考に作成してください。
●《注意》上記のディスクでゲームをした場合、ゲーム終了直後の「お疲れ様でした。電源を切ってください。」の文字が表示されませんが、特に問題はありません（英語モードで起動するため）。
※一部のサウンドカードは、コンピュータ起動時に初期化されません。この場合、まったく音が出ませんので、Windows 98/95で音が出ることを確認した後、改めてゲームを起動してください。この方法がうまくいかないときは、サウンドカード付属のユーティリティで、音量等を調節した後、ゲームを起動してください。

再インストールについて

・インストールを途中で中止したり、何らかの理由で中断してしまった場合、不完全な形でハードディスクにインストールされています。本マニュアルに記載された方法で正常にゲームが起動しない場合は、インストールを初めからやり直してください。
・再度インストールを実行する際は、あらかじめ先のインストールで作成されたフォルダ（インストール時に変更していなければ「ULTIMA8」）を中のファイルごと消去してから行ってください。
※ハードディスクの不調等でインストールし直す場合、複数のハードディスクドライブをお持ちの方は、削除の後、別のドライブにインストールを行う事もお薦めします。
※フォルダ削除などの作業の際、誤って他のファイルを消去してしまった場合の責任は、弊社では負いかねます。ご注意ください。

1．ハードディスクより、コンピュータを起動してください。
2．MS Windows 98/95やDOS Shellが起動した場合は、それを終了させてください。
3．DOSのコマンドプロンプトが表示されたら、インストールしたドライフ、フォルダに移り、インストール先フォルダ内の全てのファイルを削除してください。ファイルの削除の方法はDOSのマニュアルをご覧ください。
4．インストール先のファイルの削除が終了したら、インストール先のフォルダを削除してください。フォルダ削除の方法はDOSのマニュアルをご覧ください。
5．「インストール方法」の項目をご覧になり、再度インストールしてください。

インストール先フォルダ削除の例：インストールしたドライフがドライブC、フォルダ名がULTIMA8の場合は、以下の様に下線部を入力してください。

C:¥>CD¥ULTIMA8 Enter
C:¥ULTIMA8:>DEL U8.EXE Enter ←U8.EXEを削除する場合の例

以下同様にして、インストール先のファイルを削除します。

C:¥ULTIMA8¥>CD.. Enter
C:¥>RD ULTIMA8 Enter

インストール先にファイルが残っているとフォルダが削除出来ませんのでご注意ください。
《注意》お客様が間違ったファイルやフォルダを削除してしまっても、弊社では責任を負いかねますのでご了承ください。

注意事項

●インストールを途中で中止したり、インストーラーの指示通りに操作をしなかった場合、不完全な形でインストールが終了してしまいます。起動用ディスクで正常にゲームが起動しない場合は、インストールを初めからやり直してください。インストールをやり直す場合、その前に、以前インストールを行ったハードディスク上のウルティマⅧをすべて削除するようにしてください。（フォルダを変更していなければ¥ULTIMA8をDOSのDELTREEコマンド等でフォルダこと削除してください。
●ゲームを終了し、DOSプロンプトへ戻ることが可能ですが、その後のDOSの正帯な動作は保証できませんのでご了承願います。
●お客様が本ソフトウェアを使用した事により生じた如何なる事態にも、当社は一切の責任を持つものではありません。

READMEファイルについて

製品CD-ROMの[Ultima_8]フォルダ中にREADME.TXTが入っています。このREADME.TXTにはこのゲームに関しての補足説明や、動作環境についての非サポート情報等が入っています。README.TXTはテキストエディタ等でご覧ください。非サポート情報に関する質問等はご遠慮くださるよう、お願いいたします。

Ultima Ⅷ : Pagan
プレイヤーズマニュアル

CONTENTS

本書の表現について
初めてプレイされる場合
実際にプレイしましょう
人物との会話
物と入れ物の使い方
移動
戦闘
危険な地形
キャラクターの能力
日記帳
オプションページ
物語の始まり
コマンド表

本書の表現について

●マウス操作について、次のように表記しています

クリック：　マウスのボタンを1回押す
ダブルクリック：　マウスの同じボタンを続けてすばやく2回押す
ポインター：　マウスで動かすカーソル
ドラッグ：　マウスのボタンを押しながらポインターを移動させる

当初めてプレイされる場合

ゲームを始める前に「THE CHRONICLE OF PAGAN」をご覧になり（CD-ROMの¥Docs¥Text¥U8にあるテキストファイルをご覧ください）、これからあなたが冒険する世界を理解してください。ゲームを起動するとマントラ（呪文）の頭文字を質問してきますのでキーボードから入力してください。マントラについては「THE CHRONICLE OF PAGAN」をご覧ください。
例）【ソーサリーの魔法、「閃光」の呪文のマントラの頭文字を入力し、最後にリターンキーを押して下さい。】
と表示されたらキーボードからF、Pと打ち込んで Enter を押します。
答えが正しければオープニングのアニメーションが始ります。オープニングが終わると日記帳が現われます。そこで、この世界でのあなたの名前を入力してください。
Enter を押すとゲームが始まります。

実際にプレイしましょう

ペイガンでは、マウスによる操作が基本になっています。
●あなたの手と視覚に関する行動は、マウスの左ボタンで操作します。
●足に関する行動は、右ボタンで操作します。
●キーボードのショートカットキーでコマンドを直接入力することもできます。頻繁に使用するコマンドなどは、ショートカットキーが便利です。
● Alt ＋Hで、マウスの左ボタンと右ボタンの操作を入れ替えることができます。
● ショートカットキーについては、123ページの「コマンド表」を見てください。

PAGANとPentagramについて

Pentacle（ペンタクル）
星形の対角線を引いた正五角形。ヨーロッパの中世芸術では、占星術や魔法を連想させる神秘的な図柄としてよく使われた。
Pentagram（ペンタグラム）
ペンタクルなどの、5つの辺を持つ図形の総称。
Pagan（ペイガン）
多くの神を崇拝する多神教者。古代ローマの多神崇拝がその例。
ウルティマ8“ペイガン”は、純粋に娯楽を目的に制作したファンタジー・ロールプレイング・ゲームです。ゲーム中、伝説的な自然信仰の神々や、それを崇拝する多神教徒たちと対立する場面があり、ペンタグラムやペイガンといった言葉が登場しますが、それらは　この物語の固有の世界背景と登場人物との関係においてのみ意味を持つものであり、上に解説した以上の意味は一切含まれていません。
（用語解説は　Webster's New Universal Unabridged Dictionary及びWebster's Ninth Collegiate Dictionaryより抜粋）

人物との会話

●ゲームが始まると、近くに親切な漁師が立っていて、彼との会話が自動的に始まります。
●話の続きを聞きたいときは、会話文を左クリックするか、会話文が自然に消えるまで待ちます。文章を表示する時間は自分で調整することかできます。日記帳の”設定”を見てください。
●“さようなら”などの別れの言葉をクリックすると、会話をやめて彼と別れます。
●人と話がしたいときは、話したい人を左ダブルクリックしてください。
●聞き逃したことを、繰り返して話してくれるとは限りません。初めて聞く話にはよく注意してください。話す前にセーブしておくのも一つの手です。

物と入れ物の使いかた

●漁師の寝袋の右にある「かご」を右クリックしてボタンを押し続けてください。「かご」のそばに歩いていきます。
●「かご」を左ダブルクリックしてください。「かご」か開いて大きなウィンドウに中身が表示されます。本を左ダブルクリックするとそれを読むことができます。
●食器を左ドラッグしてください。こうすることで近くにある物を手に取ることができます。ただし手が届かない距離や、物陰になっている物は取ることができません。
●マウスを動かして、画面のあちこちでポインターの形が変わるのを確認してください。

青いポインター　ここに物を置くことでできます。
青い ⊕ 字　ここに物を投げることができます。
赤い ✕ 字　遠すぎるか間に障害物があるため、その場所から物を取ったり、物を置いたりできません。ポインターが赤い ✕ 字のときにマウスのボタンを放すと、持っていた物は元に位置に戻ります。

●「かご」の中身を表示しているウィンドウを左ダブルクリックすると「かご」が閉じます。
●「かご」を手に取って、2匹の魚の間に投げてみましょう。
●食器をあなたのキャラクターに左ドラッグ（左クリックて物を取った状態のままボタンを押し続けて移動）してボタンを放してください。食器があなたのバックパックに入ります。
●目についた入れ物の類は、すべて念入りにチェックしましょう。アイテムの下に貴重なアイテムか隠されていることもあります。

移動

●ボタンを押さずに、マウスを動かしてみてください。ポインターの長さが3段階に変化するのを確かめてください。

（ジャンプ）

●身長の半分くらいの高さの物になら、ジャンプで跳び乗ることができます。ただし、植物や先の尖った物や険しい山に登ることはできません。
●いちばん短いポインターのときに両方のボタンを同時に押してください。その場でジャンプします。頭の上に突き出した部分があれば、そこに跳びついてよじ登ることもできます。
●中くらいのポインターのときに両方のボタンを押してください。ポインターの方向にジャンプします。

（歩く、走る、助走をつけて跳ぶ）

ポインターの長さは、右ボタンを押して移動するときのスピードを表わしています。

短いポインター　1歩ずつ慎重に歩く
中位のポインター　普通に歩く
長いポインター　全速で走る

●右ボタンを押すと、ポインターが指している方向に進みます。
●ポインターを画面右上の角に向け、中くらいの長さにしてください。
●右ボタンを押すと歩き始めます。
●茶色い土が露出した広い場所に出たら、走ってみましょう。
●画面の端にポインターを移動して（いちばん長い状態にして）右ボタンを押し続けてください。
●走りながら左ボタンを押してください。あなたの身長の約2倍の距離をジャンプします。地面の割れ目などを跳び越そうとするとき、ジャンプしている間もボタンを押し続けると　反対側の崖にしがみつくことができます。
●大きな割れ目を越える方法は、「危険な地形」を見てください。
●そのまま道を歩くと、木の桟橋にあがる階段に出ます。
●階段をのぼって、柵のところまで歩いてください。

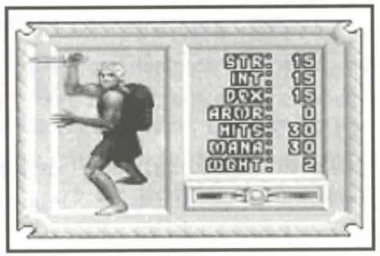
（登る、慎重に歩く）

●柵の前に立ってマウスの両方のボタンを押してください。柵を登ります。
●ポインターをいちばん短くして、慎重に歩いてください。
●柵から落ちないようにバランスに気をつけてください。崖の縁を歩くときも、うっかり足を踏み外さないようにゆっくり歩くことが肝心です。
●向きをかえて、港に戻りましょう。
●ある程度の高さからなら落ちても大丈夫ですが、高いところから落ちると、命を落とす恐れがあります。自分の身長の2倍より高いところから落ちると、まず命はありません。
●ウィンドウに映し出されているバックパックを左ダブルクリックしてください。
●開いたバックパックの中にダガーを左ドラッグしてください。ダガーがバックパックに入ります。
●バックパックの中の物は、自由に配置でき、そのままの位置を保ちます。
●ダガーを取ってキャラクターに左ドラッグしてください。キャラクターはまた右手にダガーを握ります。
●Back Space を押して、すべてのウィンドウを一度に閉じてください。

戦闘

（武装）

●港のあたりの樽を探して、宝石箱に収まったダガーを見つけてください。
●ダガーを自分のキャラクターに左ドラッグしてボタンを放してください。ダガーが消えます。
●あなたのキャラクターを左ダブルクリックしてください。



●大きなウィンドウに、あなたの装備が映し出されます。キャラクターの右手には、今取ったダガーが握られています。
●武器のほかに、シールド、ヘルメット、鎧、すねあて、こてなどの防具を身につけることができます。それぞれの防具をキャラクターの体の部分に左ドラッグしてください。それ以外の持ち物は、バックパックにしまって持ち歩くことになります。

●ウィンドウに映し出されているバックパックを左ダブルクリックしてください。
●開いたバックパックの中にダガーを左ドラッグしてください。ダガーがバックパックに入ります。
●バックパックの中の物は、自由に配置でき、そのままの位置を保ちます。
●ダガーを取ってキャラクターに左ドラッグしてください。キャラクターはまた右手にダガーを握ります。
Back Space を押して、すべてのウィンドウを一度に閉じてください。

（武器を使う）
●自分のキャラクターを右ダブルクリックしてください。キャラクターは武器を構えます。いつでもどこでも、武器を構えたら戦闘態勢です。
●素早く左ダブルクリックを繰り返して、武器を振る練習をしてください。
●左ボタンをクリックまたは押し続けると防御の姿勢をとります。まだ周りに相手がいないので、ひとりで練習してください。

（キック）
●自分のキャラクターの前方を右ダブルクリックすると、その方向をキックします。他の方向をキックしたいときは、まずそちらの方向を向いてください。

（前進と後退）
●戦闘態勢の間は移動のしかたが少し変わります。戦闘態勢をとっているときは、ジャンプしたり、物に登ったりすることができません。そのときは、まず武器を収めてください。
●キャラクターの前方を右クリックすると前進、後方を右クリックすると後退します。
●正面と真後ろ以外の方向を右クリックすると、キャラクターはそちらの方向に向きを変えます。
●しばらく戦闘態勢での動きを練習してください。そして、キャラクターを右ダブルクリックして武器を収めてください。
●戦闘中に逃げたくなったときは、右ボタンを押したまま、ポインターを画面の端に持っていきます。キャラクターは武器をしまい、走って逃げ出します。また立ち止まって戦いたくなったときは、その場で右ボタンを放してください。再び武器を構えます。

危険な地形

●水域も溶岩地帯も危険です。あなたのキャラクターは泳げません。水に落ちたら溺れてしまいます。溶岩溜まりや地下河川も大変に危険なので、その近くを歩くときは十分に気をつけましょう。
●大きな地面の割れ目も危険ですが、反対側に渡ることも可能です。まず崖の縁に立ち、ジャンプしたい地点にポインターを合わせて右と左のボタンを同時に押します。キャラクターがジャンプしたら、左ボタンだけ放して、右ボタンは押し続けます。十分な距離を跳ぶことに成功すれば、反対側の崖にしがみ付くことができます。しかし、ここで右ボタンを放したら、そのまま下に転落します。そのまま左ボタンを押すと、キャラクターは崖をよじ登ります。
●助走をつけて跳ぶ大ジャンプと崖にしがみ付く技を合体させることもできます。フルスピードで走り、崖から2歩手前で踏み切ってください。成功の鍵は、高い“Dexterity”（素早さ）と練習です。

キャラクターの能力

●あなたのキャラクターを左ダブルクリックすると、あなたのキャラクターの絵（左側）と能力値（右側）が表示されます。

STR（Strength：腕力）
戦闘で一撃ごとに相手に与えることのできるダメージの量に影響します。また、ジャンプ力、物を投げる力、物を持ち運ぶ力などにも影響します。ジャンプや戦闘を重ねることによって強さの能力を高めることができます。持ち運べる装備の総重量は、STRの値の4倍に相当します。
INT（Intelligence：知性）
マナの力に影響します。マナの最高値はINTの値の2倍です。呪文を使えば使うほど、知性が高まります。
DEX（Dexterity：素早さ）
戦闘での手数の多さに影響します。また、崖に跳びついたり、物を投げるなどの身のこなしにも影響します。跳びついたり投げたりの動作が、素早さの能力を高めます
ARMR（Armor Class：防脚力）
防御力が高いほど、攻撃回避率が高くなります。防具を身につけると、防脚力が高くなります。そして、攻撃によるダメージを受けにくくなります。
HITS（Hit Points：ヒットポイント）
どれだけのダメージに耐えられるかを示す数値です。ヒットポイントの最高値は、STRの値の2倍です。ヒットポイントが0になると、死んでしまいます。
ペイガンでは、これまでのウルティマと違い、死んでも自然に魔法の力で蘇ることはありません。死んでしまったら、前にセーブしたところからやり直してください。ヒットポイントは自然に回復しますが、睡眠をとることでも回復します。ヒーラーに会うことができれば、急速に回復させることもできます。定期的に食事をとることも、ヒットポイントを早く回復させるコツです。
MANA（Mana：マナ）
呪文を唱えるときに使うパワーです。呪文を唱えると、精神的に疲労しマナが消費されます。マナが不足すると、呪文を唱えることができません。マナは自然に回復しますが、睡眠をとることでも回復します。
WGHT（Weight：装備重量）
持ち歩いている装備の総重量です。

●能力表示ウィンドウの右下のボタンを左クリックすると、ゲーム画面を邪魔せず、大切な能力の値を常に表示させておくことができます。小さなウィンドウでは、赤いゲージがHISを、青いゲージがMANAを表わします。これらの値が小さくなると、ゲージも短くなります

●小さなウィンドウを左ダブルクリックすると消えます。
●ウィンドウを左ドラッグすると、ウィンドウを移動できます。
●いくつかのウィンドウか重なって見えない場合は、この方法で移動させるか、不要なウィンドウを左ダブルクリックして閉じてください。また Back Space ですべてのウィンドウを一度に閉じることができます。その場合でも、小さなウィンドウは開いたままです。

日記帳

●ESC を押すと日記帳が開きます。死んでしまったときも、日記帳が開きます。日記帳の目次の中から必要な項目を選んで左クリックするか、番号を入力してください。
●日記帳が開いているときに ESC を押すと日記帳が閉じます。
●新しくゲームを始めたいときは、目次の“日記を読む”を左クリックし、“Entry 1:The Beginning”を左クリックしてください。
●前にセーブしたところから始めたいときは、目次の“日記を読む”を左クリックし、目的のセーブゲームを左クリックしてください。日記帳の折り返してある部分を左クリックすると、ページがめくれます。
●セーブしたいときは、目次の“日記を書く”を左クリックし、ゲームをとっておきたい場所を左クリックして、コメントをタイプします。ゲームのコメントは100文字まで書くことができます。書き終えたら Enter を押してください。ゲームかセーブされます。途中で作業を中止したいときは、ESC を押してください。

オプションページ

以下のオプションスイッチは、□がオフ、☑がオンになります。

MUSIC（BGM）、SOUND FX（効果音）
音楽やサウンドを、オン／オフできます。
AVATAR STEPS（足音）
あなたのキャラクターの足音をオン／オフします。
ANIMATIONS（アニメーション）
画面中のアニメーションのオン／オフです。オンにするとアニメーション効果が得られますが全体的に速度が遅くなります。CPUの遅い機種ではオフにしてください。

TEXT SPEED（テキスト表示時間）
ひとつの文章を、どれだけの時間、画面に表示するかを指定できます。ここをクリックするとスライダーバーが現われるので、これを使って調整します。9で表示時間がもっとも短くなります。
FRAME SKIPPING（コマ落とし）
人物動作のコマ落としのオン／オフです。オンにするとキャラクターの動作が滑らかになりますが処理速度が遅くなります。CPUの遅い機種ではオフにしてください。
SPEED LIMITING（速度調整）
処理速度の早いコンピュータをご使用の場合オンにします。オンにすると、ハードディスクのアクセスとその他の処理速度を整合させてキャラクターの全体的な表示をスムースにします。CPUの遅い機種ではオフにしてください。

物語の始まり

●港に戻り、橋を海に向かって歩いてください。
●準備がよければ町に入りましょう。

コマンド表

（※マウスの左右のボタンが標準状態の場合）

（移動）
ゆっくり歩く……短ポインターで右クリック
普通に歩く……中ポインターで右クリック
走る……長ポインターで右クリック
ジャンプ……中ポインターでジャンプしたい地点を決め、左右のボタンを同時にクリック
長距離ジャンプ……長ポインター＋右ボタンで走りながら左クリック
跳びつく……跳びつく物の下に立ち、短ポインター＋左右クリック

（物）
動かす／投げる……物を左クリック＋ボタンを押し続けて物の“影”を目的地に合わせボタンを放す
使う／話す……使いたい物／話したい人を左ダブルクリック
飲食……食べたい物／話したい人を左ダブルクリック
ウィンドウを開く……左ダブルクリック
ウィンドウを閉じる……ウィンドウを左ダブルクリック
すべてのウィンドウを閉じる……Back Space
持ち物と能力のウィンドウを開く…自分のキャラクターを左ダブルクリック
バックパックを開く……ウィンドウの中のバックパックの絵を左ダブルクリック

（戦闘）
戦闘態勢……自分のキャラクターを右ダブルクリック

※以下は戦闘態勢中のみのコマンド

武器を振る ……左ダブルクリック
キック ……右ダブルクリック
前進 ……攻撃方向にポインターを向けて右クリック
防御 ……左クリックまたは左ボタンを押し続ける
後退 ……攻撃方向と反対方向にポインターを向けて右クリック
戦闘態勢解除 ……自分のキャラクターを右ダブルクリック

（日記帳）

※ゲームのセーブとロード、音楽とサウンドのオン／オフなど

日記帳を開く／閉じる ……ESC
項目を開く ……目次の項目を左クリック
項目の選択 ……選択項目を左クリック
セーブ ……コメントを入力してEnter

（ショートカットキーコマンド）

B	寝袋で寝る（寝袋を持っているとき）
C	戦闘態勢／戦闘態勢解除
H	ヒットポイント＆マナのウィンドウを開く／閉じる
I	バックパックを開く／閉じる
K	鍵環に付けた鍵を使用する
O	オプションウィンドウを開く
R	回帰の石を使う（回帰の石を持っているとき）
Z	能力のウィンドウを開く／閉じる
ESC	日記帳を開く／閉じる
Back Space	開いているウィンドウをすべて閉じる
Alt ＋H	マウスボタンの左右入れ替え
Alt ＋X	ゲーム終了
Ctrl ＋V	ウルティマ8バージョン情報

Credit

Producer :
Taro Suzuki

Disk Image Create :
Masazumi Kawabe

Text Translation :
Tetsuo Kanai

Cooperation & Test Play :
Ultima RING JAPAN

Package Illustration :
Hideaki Ebihara

Package, Manual Design & DTP :
WAVE CO., LTD.
http://www.wavenet.co.jp/

Marketing :
Sizuya Chiba
Shunji Nishizawa（Electronic Arts Square）
Takeshi Hashimoto
Kyoko Ishii（Electronic Arts Square）

Special Thanks :
A.N.（Anex86 for Ultima）
Nagy Daniel（Cute Mouse Driver v1.6）
たけちん（Lhasa ver0.16）

Junji Shoda（Electronic Arts Square）
Arisa Yazu（Electronic Arts Square）
Ryousuke Kutsuma（Electronic Arts Square）
Akihiro Enomoto
Kanji Suzuki
Masayuki Nii
Hiroshi Fujimori
Hiroko Iwase
Hiroshi Ono

Richard "Lord British" Garriott

Super Visor :
Koji Ichikawa

Ultima RING JAPAN
http://home.att.ne.jp/gold/uo/urj.htm
Bang-b. Dragon
GIL Dragon
Katze An Wis Dragon
KtJ Dragon
Lute Patious Dragon
NICOLE
Pekeji
Sight Dragon
tamaoka
Yakko
Yassie Dragon
孔雀(Kuj@ku)
くれゆに

カスタマーサポート

■お問い合わせの前に

●製品には細心の注意を払っておりますが、万一当社の責任による異常がありました場合は無償で交換させていただきます。
●ゲームの内容、攻略、Windows、DOSに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
●ご使用のハードウェアや周辺機器に関する設定などについては、各メーカーにお問い合わせください。
●このソフトウェアを使用したことにより生じたいかなる事態についても、当社は責任を負いかねますのでご了承ください。

この製品についての質問は次のようにお願いいたします。

■WWWでのサポート

Ultima RING JAPANの協力を得て、当社WWWサイトでこの製品のサポートページを開設しています。このページはBBS形式になっておりますので、不明な点がありましたらご覧ください。とくにハードウェアに関する相性などの情報はデータとして蓄積されますので、ご使用のハードウェアに関する情報が得られることがあります。希望する情報がない場合は質問をアップしてください。
お電話でお問い合わせいただく前に、ぜひこちらのサポートページをご利用ください。
http:///www.locus.co.jp　よりこの製品のページへ移動してください。

■電話でのサポート

サポートページでは解決できなかったことについては、電話でのサポートをご利用ください。ご利用の際、次の項目に関する情報をご用意ください。
●コンピュータのメーカー、名称、型番
●CPUのタイプと速度、搭載メモリ量、ハードディスクの空き容量
●グラフィック・サウンドボードのメーカー、名称、型番
●インストールサイズ
●CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATの記述内容
●エラーメッセージのメモ

カスタマーサポート係

TEL：052-773-1136（午前11時より午後5時まで　土日祝休）

ローカス
ウルティマキャンペーン
2000年5月31日まで

**期間中に対象商品すべてをお求めいただいた方全員に、
もれなくロード・ブリティシュとおそろいの
サーペント・ペンダントヘッド(銀色仕上)をプレゼント。
さらに抽選で100名の方に
純銀製サーペント・ペンダントヘッドをプレゼントいたします。
応募方法をよくご覧になりご応募ください。**

■対象商品

☆ウルティマⅨ：アセンション　公式クルーブック
☆ウルティマ コレクション 日本版
☆ウルティマ コレクション 日本版　公式クルーブック

■応募方法

ウルティマⅨ：アセンション（エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社発売の日本語版のみ）に同梱されている専用応募シート（弊社商品チラシの裏面に印刷されています）に必要事項をご記入の上、対象商品に付属している応募半券を貼り、下記住所まで必ず書留でお送りください。
※次のいずれかに1つでも該当する場合、応募は無効になります。ご注意ください。
●専用応募シート以外での応募
●対象商品すべての応募半券が貼られていない場合
●書留以外での応募

〒101-0021
東京都千代田区外神田6-1-4　神田ノーザンビル
株式会社ローカス　ウルティマキャンペーン係
2000年5月31日消印有効

■当選発表

純銀製サーペント・ペンダントヘッド当選の方は、弊社WWWサイト（http://www.locus.co.jp）で発表いたします。

お問い合わせはTEL/03-3837-8018まで
製品名および社名は各社の商標または登録商標です。

発売元：株式会社ローカス
〒101-0021
東京都千代田区外神田6-1-4 神田ノーザンビル

お問い合わせ先：TEL：03-3837-8018　FAX：03-3837-5826

販売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
〒141-0021
東京都品川区上大崎2-24-19 IKビル

パッケージ・マニュアル　デザイン&DTP：株式会社ウェーブ

Products in this Compilation (c) 1979 - 1999 Electronic Arts Inc. All rights reserved. ORIGIN, We create worlds, Ultima, Britannia, Pagan, The Serpent Isle, Forge of Virtue and Akalabeth are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Lord British is a trademark or registered trademark of Richard Garriott in the United States and/or other countries. All other trademarks are trademarks of their respective owners.

Windows、MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。
その他記載されている製品名および社名は各社の商標または登録商標です。

※リファレンスマニュアルで使われている画面写真は、オリジナルのものを使用しているため、製品とは違うことがあります。また、リファレンスマニュアルのイラストはイメージとして使用しているもので、実際に発売された当時のものとは違うことがあります。

LCMW-4001

応　募　券