

PLAYER'S GUIDE

プレイヤーズ ガイド

Ultima
Underworld

The Stygian Abyss

ウルティマアンダーワールド

●CONTENTS

確認とお願い	1
ゲームのスタート	2
キャラクターの作り方	3
男性か女性か	3
右効きか左効きか	3
職業 (Class)	3
技能 (Skill)	3
キャラクターの顔	3
難易度	4
名前	4
このキャラクターを使うか	4
地下世界の歩き方	5
メインゲーム画面	5
キャラクターをセーブする	6
あたりを見回す	6
移動する	7
物や人や怪物と関わる	8
袋を見る	8
袋を取る	9
袋の中身を見る	9
拾った物を、また捨てる	11
ドアを開ける	12
能力に見合った武器を選ぶ	13
グループになった	
アイテムを扱う	13
さらに先へ	14
魔法を使う	15
安全にプレイするには	16
戦う	17
話す	19
ウルティマ	
アンダーワールドの旅	21

詳しい説明	22
デフォルトモード	22
オプション	23
あなたのキャラクター	26
キャラクターの状況	27
キャラクターの成長	28
移動	29
装備	30
戦闘	31
武器と防具	32
会話	34
物々交換	34
アイテムを修理する	36
会話を終わらせる	36
魔法	36
呪文のタイプ	37

ルーンの魔法の	
8つのサークル	39
特技リスト	43
ルーンストーン	46



確認とお願い

■内容物の確認

このパッケージには、以下のものが入っています。

- ・ゲームディスク (PC98版のみ)
- ・CD-ROM (FM-TOWNS版のみ)
- ・セットアップガイド
- ・プレイヤーズガイド (本書)
- ・操作ガイド
- ・カピルス回顧録
- ・ユーザー登録ハガキ
- ・マップ
- ・当社特製ペーパーナイフ

■ユーザー登録のお願い

パッケージに含まれているユーザー登録ハガキに必要な事項をご記入の上、弊社までご返送ください。当製品のユーザーとして登録させていただきます。

ユーザー登録させていただきました方には、各種キャンペーンや新製品のご案内など、数々の特典があります。また、ディスクの破損や不良品の交換など、ユーザー登録されていない場合にはサポートしかねる場合もありますので、ぜひ、登録していただきますようお願いいたします。



当社の製品は、純正品以外の機器では正常に作動しないことがあります
のでご注意ください。



ゲームのスタート

ゲームをはじめる前に、まず「セットアップガイド」をご覧ください。

ゲームが始まると、タイトル画面、クレジット画面があらわれます。初めてプレイする場合、あるいは、前にプレイしていて一度もセーブしなかった場合は、イントロ画面に移ります。ここでは、あなたが地下世界の冒険に出ることになった背景の物語を見ることができます。

イントロ画面を飛ばしたいときは、[ESC]キーを押してください。メインメニュー画面に移ります。前にセーブしたゲームがある場合は、自動的にイントロを飛ばして、メインメニュー画面を表示します。

メインメニュー画面では、次のオプションが選択できます。

Introduction (イントロ)

イントロ画面を繰り返します。

Create Character (キャラクターを作る)

あなたの分身として活躍するキャラクターを作ります。

Acknowledgements (スタッフ紹介)

このゲームの製作に携わったスタッフの名前を紹介します。

Journey Onward (旅に出る)

ここからウルティマ・アンダーワールドに入れます。セーブしたゲームがない場合は、このオプションは表示されません。

マウスでオプションをクリックしてください。または、矢印キーでカーソルをオプションに合わせ、[リターン]を押してください。

初めてプレイする場合は、まず最初に「Create Character」でキャラクターを作らないと、プレイできません。



キャラクターの作り方

いくつかのオプションを選択して、自分のキャラクターを作ります。すべてのオプションはボタン式になっています。目的のオプションボタンをクリックしてください。

キーボードを使用する場合は、矢印キーでカーソルをオプションボタンに合わせ、[リターン]を押してください。

キャラクター製作の手順にしたがって、オプションの内容を説明します。

男性か女性か

男性か女性か、好きな性別を選べます。これによって、後で選ぶキャラクターの顔も変わります。キャラクターの能力には、男女の差はまったくありません。

右利きか左利きか

主要な武器とシールドをどちらの手に持つかを、ここで決めます。

職業 (Class)

戦士	幼いころから軍事訓練を受け、戦闘を得意とする。
魔法使い	魔術を扱う能力を持って生まれた。
吟遊詩人	旅をしながら歌ったり叙事詩を奏でたりする。
職人	武器と防具の製造や修理を得意とする。
ドルイド	森を守るドルイド教の僧。戦闘と魔法に長けている。
パラディン	戦士でありながら、魔法の能力も持つ。
レンジャー	森で生まれ、追跡や狩りや戦闘に高い能力を発揮する。
羊飼	羊を扱うだけでなく、何でも屋としても活躍する。

技能 (Skill)

キャラクターにはいくつかの技能が与えられます。技能とは、キャラクターが自ら磨いてきた能力や、訓練によって鍛え上げた技のことです。いくつかの技能は、クラスを決めたときに決定されます。たとえば、魔法使いのクラスを選んだときは、呪文とマナの技能が一緒についてきます。

また、このほかにもいくつかの技能を与えて、自分のキャラクターに個性を持たせることができます。たとえば、あなたが戦士なら、剣術、斧、メイス、飛び道具、あるいは素手による格闘の技能のどれかを与えることができます。画面の右側に技能リストが表われたら、ほしい技能をクリックしてください。

キャラクターの顔

画面の右側に顔が表われます。その中からキャラクターの顔を選んでください。顔は5種類の中から選べます。

難易度

"普通"と"簡単"のどちらかが選べます。"簡単"モードでは、"ふつう"モードに比べて、怪物や敵意を持った人たちがあまり攻撃的でなく、比較的楽に倒せるようになります。

注意：ゲームを開始してから難易度を変えることはできません。難易度を変えたいときは、最初から新しくやり直してください。

名前

最後に、キャラクターに名前を付けます。好きな名前をキーボードから入力して、[リターン]を押してください。

カナとアルファベットの切り換えは、[カナ]キー（TOWNSでは[カナ]キー）を押してください。

このキャラクターを使うか

いま作ったキャラクターをゲームで使用するかどうかを聞いてきます。問題なければ"はい"を、作り直したいときは"いいえ"をクリックしてください。

キャラクターができると、自動的にゲームが始まります。



地下世界の歩き方

ここでは、実際にアビスを歩きながら、冒険のしかたを説明します。

「うっとうしくて読んでらんない！」

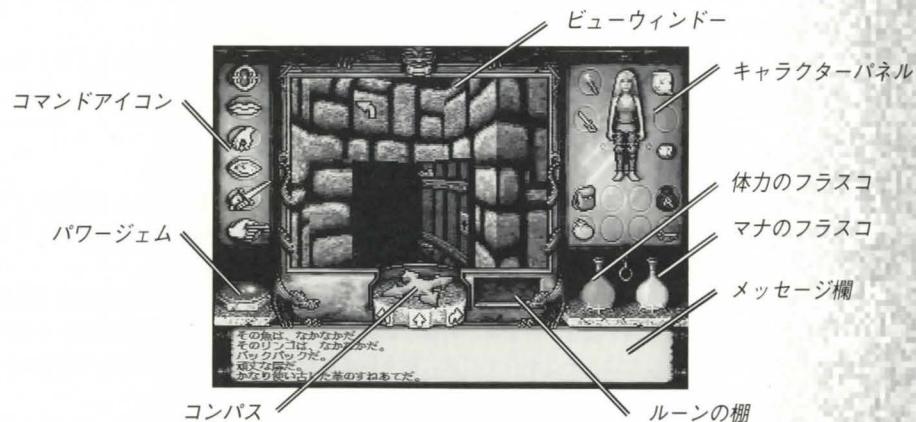
「早くゲームにとっかかりたい！」

あなたの言うことももっともです。

ですが、ここは謙虚さの徳を発揮してください。あなたはアバタールなのですから（だったのですから）。それに、絶対損はさせません。

※ここで説明する操作方法是マウスによるものです。キーボードをご使用の方は、"操作ガイド"のキーボードによる操作方法の説明を見てください。

メインゲーム画面



ゲームはこのメイン画面を中心に進行します。

- ビューウィンドー : キャラクターから見たアビスの風景です。
- キャラクターパネル : あなたのキャラクターが、持ち物と一緒に表示されます。
- メッセージ欄 : ここにさまざまな文章が表示されます。
- コマンドアイコン : 物を調べたり、人と話をしたりといった、アビスで遭遇する人や物に対する行動を選ぶところです。

コンパス、ルーンの棚、パワージェム、体力のフラスコ、マナのフラスコについては、後で詳しく説明します。

画面の上でマウスを動かしてみてください。ビューウィンドー内では、マウスカーソルは矢印型をしています。ビューウィンドーの外に出ると、マウスカーソルは黄色い十字型に変わります。

キャラクターをセーブする

まずここでキャラクターをセーブしておきましょう。セーブする前にキャラクターが死んでしまうと、またキャラクターを作るところから始めなければならないからです。

1. 画面左側の"オプション"のアイコンをクリックする。
2. オプションリストが表われたら、"save"をクリックする。
3. ローマ数字の"1"をクリックする。
4. セーブするゲームに適当な見出し(たとえば"START"とか)をつけて、[リターン]を押すか、クリックする。

セーブが終了すると、自動的にメインゲーム画面に戻ります。

あたりを見回す

マウスカーソルの形

まわりを見回してみよう。ビューウインドーの中でマウスカーソルを動かすと、マウスカーソルの位置によってマウスカーソルの形が変わります。画面中央では、矢印は十字型に、右側では右を、左側では左を向きます。

ビューウインドーの中のマウスカーソルの向きは、キャラクターが進む方向を表わしています。カーソルが上向きときにマウスの左ボタンを押すと、キャラクターが前進します。

前進する

今度は、ビューウインドーの右側にマウスカーソルを動かして、ゆっくり上下に動かしてみよう。マウスカーソルの矢印がクルリと丸く曲ります。このときマウスの左ボタンを押すと、前進も後退もしないで、その場で向きを変えます。

向きを変えると、ビューウインドーの中の風景も一緒に動きます。ゲームを開始した時点では、前方に暗い通路が伸びています。右側には袋が落ちていて、背後には固く閉ざされた扉があります。あなたは、そこからアビスに放り込まれたのです。左側には頭蓋骨があり、壁には何かのメッセージが彫り込まれています。

コンパス

向きを変えると、画面の中央下のコンパスも動きます。コンパスは、あなたが現在、どの方向を向いているかを示しています。コンパスの赤い針の示す方向が北です。

※何かを調べたり、道具を使ったりするときには、ビューウインドーが他の画面に切り替わることがあります。元のビューウインドーに戻すときは、マウスのボタンか[リターン]を押してください。

移動する

では、実際に動き回ってみよう。移動には、次の2つの法則があります。

法則1 マウスカーソルがビューウインドーの中にあるときに、マウスの左ボタンを押してください。押している間中、マウスカーソルの示す方向に進みます。マウスカーソルが右を向いていれば右のほうに、上を向いていれば真っ直ぐ前に、進みます。

法則2 移動のスピードは、ビューウインドーの中央からマウスカーソルがどれだけ離れているかによります。ビューウインドーのど真ん中では、マウスカーソルは十字型になります。このときは左ボタンを押しても動きません。マウスカーソルをビューウインドーの端に近づければ近づけるほど、速く移動するようになります。

※壁にぶつかることはあまり心配しないでください。歩いたり走ったりして壁にぶつかってもケガはしません。ただし、ジャンプでぶつかるケガをします。

スピードの調整

それでは、スピード調整の練習をしてみましょう。もう一度、暗い通路のほうを向いてください。通路のほうを向いていないときは、クルリと曲ったマウスカーソルにして、方向転換してください。通路に真っ直ぐ向いたところでマウスのボタンを放します。

マウスカーソルをビューウインドーの上端に近づけ、矢印が真っ直ぐ上を向くようにしてください。そのまま左ボタンを押すと前進します。マウスカーソルがビューウインドーの上端に近づくと、前進するスピードがどんどん速くなります。ボタンを放すと止まります。

マウスカーソルの矢印を下向きにする(ビューウインドーの下側に移動させる)と、後退できます。

ジャンプ!

前進しているときに右ボタンを押すと、ジャンプします。前進するスピードが速ければ速いほど、より大きくジャンプできます。

■簡単に移動する方法

うまく移動できないときは、ビューウインドーの下のコンパスの土台に付いている矢印ボタンを使ってください。

右と左に曲るボタンを1回クリックすると、それぞれの方向に45度向きを変えます。中央の上向きボタンをクリックすると、キャラクターは1メートルほど前進します。画面には後退ボタンはありませんが、キーボードの[X]キーを押すと、50センチほど後退します。

ビューウインドーでマウスカーソルを動かす方法にくらべて、ややりアリティに欠けませんが、こっちのほうが簡単に移動できます。

物や人や怪物と関わる

歩く、走る、曲る、ジャンプする、向きを変える、後退するといった動作がスムーズに行なえるようになったら、また入口のドアのところに戻ってください。

ゲームを始めたら、まず、武器や防具や食べ物などを探さなければなりません。幸い、入口の近くに落ちている袋の中いくつかのアイテムが入っています。袋の中身を調べるには、画面左側に並んでいるコマンドアイコンを使います。コマンドアイコンは次のように並んでいます。



このなかのどれかを選んで、コマンドの対象にカーソルを合わせます。マウスの右ボタンを押してください(左クリックするとキャラクターが歩いてしまいます)。コマンドの対象は一度にひとつだけです。では、実践的な作業に沿って説明しましょう。

■高度なテクニック

ウルティマ・アンダーワールドの操作を理解するうえで、アイコンはとても簡単でわかりやすい方法です。ロード・ブリティッシュの世界とマウス操作に馴れた方なら、キーボードからコマンドを使うこともできます。どのアイコンも明るく光っていない(選択されていない)ときなら、「デフォルトモード」と呼ばれる便利な方法が使えます。

まだゲームを始めたばかりの方は、しばらくコマンドアイコンを使ってください。ここでも、コマンドアイコンを使う方法でゲームの進め方を説明しています。しかし、操作はとても簡単なので、この説明が終わるまでには、あなたも「デフォルトモード」による操作ができるようになっているでしょう。

袋を見る

「見る」アイコンをクリックし、次にマウスカーソルを袋に合わせて右クリックします。右クリックすると「見る」モードになり、それが何であるかがメッセージ欄に表示されます。実際に袋のほうを向いて、袋を調べてみてください。メッセージ欄に「袋がある」と表示されるはずです。

上を見る、下を見る

キャラクターの頭を下に向けることができれば、もっとよく袋が見えるはずです。キーボードの[1]キーを押してみてください。1回押すごとに、下を向きます。上を見あげるときは、[3]キーを押してください。1回押すごとに上を向いていきます。

[2]キーを押すと、正面に視線を戻します。

注意：テンキーの[1][2][3]は使えません。ファンクションキーの下に並んでいる数字キー(フルキー)を使ってください。

袋を取る

では、袋を手にとって、中身を調べてみましょう。まず、画面右側のキャラクターパネルを見て下さい。キャラクターの絵が出ていますね?もし、キャラクターの絵が出ていないときは、キャラクターパネルの下にぶら下がっている鎖をクリックしてください。

パネルの下部に並んでいる丸は、装備のスペースです。ここには、所持品の中でも、すぐには使わない物をしまっておきます。キャラクターのまわりにある丸は、武器や防具や火のついた松明など、キャラクターに身につけさせたり手に持たせたい物を置くスペースです。

袋を拾う

落ちている袋を拾うには、コマンドアイコンの「取る」アイコンをクリックします。「取る」モードに切り替わるので、袋にマウスカーソルを合わせて右ボタンを押します。そのまま、マウスを動かしてください。これで、あなたは手で袋を持った状態になります。

マウスカーソルは袋の形に変わり、右ボタンを押している間中、マウスの動きに従って袋も動きます。この状態にすることを、「袋を」ドラッグ」と言います。

袋をキャラクターパネルの空いているスペースまでドラッグして右ボタンを放すと、袋はあなたの装備の中に入ります。



※ビューウインドーで袋がよく見えないときは、[I]キーを使って下を向いてください。

袋の中身を見る

装備の中に入った袋を左クリックすると、中身が「装備パネル」に並びます。絵を見ても何だかわからないときは、「見る」コマンドを使います。「見る」アイコンをクリックして、マウスカーソルを棒のようなアイテムに合わせて右クリックしてみてください。すると、メッセージ欄に、「少し使った松明がある」と表示されるはずです。

物を見ると、その名前だけでなく、その特徴や状態までわかります。試しに、剣のような物を右クリックしてみてください。それは「ダガー」であることがわかりますが、同時に、かなり痛んでいるということもわかるでしょう。しかし、これでもいま持っている唯一の武器なので、手に持つことにしましょう。

袋の中には食べ物もありました。リンゴと魚とパンです。今は必要ありませんが、すぐにキャラクターはお腹を減らしてしまいます。常に食べ物を持っていることは大切です。

この袋の中で、もっとも重要なアイテムは、四角い羊皮紙です。これを「見る」と、地図であることがわかります。このゲームには、アビスの中を歩くごとに自動的に地図を製作していく機能があります。この紙を左クリックしてみてください。画面一杯に地図が表示されます。

拾った松明を灯す

松明はアビスの中を明るく照してくれます。もう、持ち物の動かし方はわかりましたね。さっきと同じ方法で、今度は松明を右肩のところにある丸までドラッグしてください。右肩に移動したら、火を灯しましょう。コマンドアイコンの"使う"をクリックして、次に松明をクリックしてください。ビューウインドーの中の景色が変わったでしょう。同じ作業を火の灯った松明に行なうと、火が消えます。

拾った剣を装備する

キャラクターが右利きでしたら、武器はキャラクターの右手に持たせます。右手と言えばキャラクターの右手、つまり向かって左側になるので気をつけてください。左利きの場合は、左手に持たせます。

まずダガーにマウスカーソルを合わせて、マウスのボタン（左右どちらでも）を押します。するとダガーを動かせるようになるので、キャラクターの右手の横にある丸の上にドラッグしていき、ボタンを放します。これでキャラクターはダガーを右手に構えます。

地図をひろげる

今はまだどこにも行ってないので、地図はほとんど描き込まれていません。それでも、さっきまで歩く練習をしていた通路が茶色いインクで描かれています。あなたが立っている場所は黄色いピンで示されています。

ほかの階の地図を見たいときは、地図の右側のめくれた部分をクリックしてください。上の角をクリックすると上の階、下の角をクリックすると下の階の地図に切り替わります。しかし、実際にこの機能を確認するには、もっと経験を積みねばなりません。

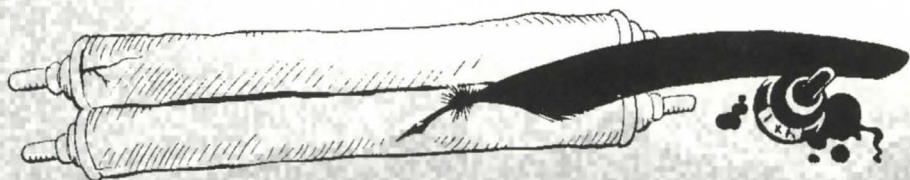
地図からメインゲーム画面に戻るには、右下の"閉じる" (Close) アイコンをクリックするか、[ESC]キーを押してください。

地図にメモする

マウスカーソルが羽根ペンに変わっています。このペンを使って、地図に自由にメモを書き込むことができます。

たとえば、今後のためにスタート地点を記しておきたい場合、いま立っている場所に羽根ペンを動かして、クリックします。すると羽根ペンが文字カーソルに変わるので、好きな言葉をキーボードから入力してください。書いたあとでマウスのボタンをクリックするとカーソルは羽根ペンに戻ります。

メモを消したいときは、画面右下のインク消しアイコンを右クリックしてください。カーソルがインク消しに変わるので、消したいメモに合わせてクリックします。これで、そのメモは消えてなくなります。



地図を袋から出す。

地図はしょっちゅう見るものなので、袋から取り出しておいたほうがよいでしょう。地図を装備スペースの袋のところまでドラッグしてボタンを放します。これで地図は袋から出て、あなたの装備に納まりました。次に、袋を左クリックしてください。袋が閉じて、メインのキャラクターパネルに戻ります。装備スペースには、口の閉じた袋と地図が並んでるはずですよ。

注意：装備スペースがいっぱいのときは、袋の上に地図を持ってきても、地図を外に出すことはできません。地図を袋から出すには、まず装備スペースのアイテムを整理して、地図を入れる場所を空けてください。

これで、いつでも地図をクリックして自分の居場所を確認することができます。

拾った物を、また捨てる

これで、物を拾って、それを扱う方法までわかりましたね。では、いらなくなった物はどうしましょうか。今はまだ拾った物は何でも欲しい段階なので、ゴミを拾って捨てる練習をしましょう。そのへんに頭蓋骨が落ちているはずですから、それを使います。

まず、メッセージが彫られている西の壁に向きを変えます。ビューウインドーの下のコンパスの赤い針が3時の方向を指していれば、あなたは西を向いていることになります。壁にぶつかるまで前進してください。

壁にぶつかったら、メッセージが読めるように少し後退します。"見る"アイコンをクリックして壁のメッセージを右クリックすると、メッセージを読むことができます。

頭蓋骨を拾う

頭蓋骨は壁のメッセージのすぐ下にあります。"取る"アイコンをクリックして、右ボタンを使って頭蓋骨を装備スペースまでドラッグしてください。頭蓋骨から遠すぎると拾えないので、そのときは、もう少し前進してください。

頭蓋骨を捨てる

頭蓋骨なんか、持っていてもしかたがないので、今度はそれを装備スペースからドラッグして、元の場所に戻します。前にも説明したとおり、物をドラッグすると、マウスカーソルがその物の形になるので、きちんとドラッグできているかどうか確認できます。頭蓋骨は、その場に置くことも、遠くに投げることもできます。

頭蓋骨を静かに置く場合は、ビューウインドーの下から1/3の範囲内でドラッグした右ボタンを放してください。

頭蓋骨を放り投げたいときは、ビューウインドーの上から2/3の範囲内に頭蓋骨をドラッ

グして右ボタンを放します。頭蓋骨はとても丈夫ですが、アイテムによっては、投げると壊れてしまうものや、当たった衝撃で跳ね返るものなどもあります。前方に障害物があるときは、投げた物は障害物に当たって落ちます。

※壁のような障害物がすぐ目の前にあるときは、物を投げることはできません。物を置いたり投げたりできないときは、障害物に近すぎるときなので、少し後退してからやり直してください。

ドアを開ける

コンパスの赤い針が12時の方向を指すように、真北を向いてください。そして、さっき歩く練習をした通路を再び戻りましょう。

拾い歩く

今度は、落ちていた物をよく見ながら行きます。少し歩くと、斧が落ちています。"見る"で確かめると、斧が壊れていることがわかります。続いて、灰やら骨やらガラクタがあります。もう少し行くと、右の壁のへこんだところに、ドアがあります。ドアを右クリックすると、メッセージ欄に説明が出ます。

ドアを開ける

"使う"アイコンをクリックして、ドアを右クリックして開けてみてください。鍵がかかっている開かないはずですが、でも、鍵なんか持ってません。

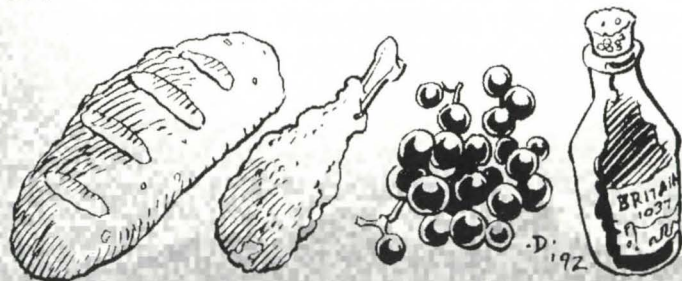
鍵のほかにも開ける手段はあります。ドアのほうに向きを変えて、少し後退してください。すると、右側に鎖が下がっているのが見えるはずですが、鎖を右クリックして"使う"と、鎖が引かれて、ドアが開きます。

ドアを通して少し歩くと、また袋がありましたね。

袋をまた拾う

袋を"使う"と、床に中身が広がられます。こうすると、必要なものだけを拾うことができます。袋の中には、棍棒とキノコとロウソクがありましたね。とりあえず、ロウソクは残して、空の袋と棍棒とキノコを拾って装備スペースに入れて置きましょう。

"取る"アイコンをクリックして、それぞれのアイテムを装備スペースに右ボタンでドラッグします。



能力に見合った武器を選ぶ

さあ、決断のときです。右手に持っているダガーをしまっ、いま拾った棍棒を構えるかどうするか？

これを決めるには、あなたのキャラクターの技能を理解する必要があります。キャラクターパネルの下に垂れ下がっている鎖をクリックして、能力値パネルに切り替えてください。

キャラクターの能力値パネル

能力値パネルには、たくさんの能力値が表示されますが、今はパネルの下部にある技能リストだけに注目しましょう。技能リストの下の矢印ボタンをクリックすると、リストをスクロールさせることができます。

もし、リストに"メイス"の技能があれば、ダガーよりも棍棒を持たせたほうが有利です。"メイス"の技能が0だったら、"剣"の技能を見てください。もし"剣"の技能があるようなら、ダガーのままにいるべきでしょう。そして、もっと強力なダガーか剣を探してください。

どちらの技能もなかったら、どちらでも好きな武器を使ってかまいません。一般に、ダガーは棍棒よりも威力は落ちますが、手数はダガーのほうが多く出せます。

では、パネルの下の鎖をクリックして、キャラクターパネルに戻りましょう。そして、いま調べた技能にもとづいて、よいほうの武器を持たせてください。

グループになったアイテムを扱う

床にはまだロウソクが残っています。松明はいずれ燃え尽きてしまうので、ぜひロウソクも取っておきたいところです。ロウソクは松明ほど明かるくはありませんが、長く燃えてくれます。とにかく、どんな物でも光は貴重です。

ロウソクを拾う

ロウソクを拾ってみると、それが今まで拾ったアイテムとは様子が違うことがわかるでしょう。ひとつに見えるロウソクは、実は何本ものロウソクの集まりでした。

"取る"をクリックしてロウソクを右クリックすると、いくつ取るか聞いてきます。ひとつだけ取りたい場合は、左クリックしてください。右クリックすると全部取ります。キーボードから取りたい本数を入力して[リターン]を押すと、欲しい数だけ取ることができます。

このように、グループとして扱われるアイテムは、装備スペースのひとつの円の中に入ります。

たとえば、5本の松明を取ると、ひとつの円の中にひとつの松明の絵が現われますが、その上に"5"という数字が表示されます。ひとつのグループとしてまとめられるのは、まったく同じ性質の同じアイテムです。たとえば、"少し使った"ロウソクは、"半分使った"ロウソクと同じグループになることはありません。

さらに先へ

右と左を見ると、この部屋にはあと2つのドアがあります。"使う"アイコンをクリックし、ドアを右クリックして開けてみると、両方とも鍵がかかっていることがわかります。今度は鎖もありません。

鍵がないとなると、あとは"戦う"でドアを壊すしかありません。何度も何度もドアを攻撃すれば、ドアを壊すことができます。しかし、それには時間がかかるだけでなく、大切な武器も痛めてしまいます。今は我慢して、元の通路に戻って西に向かいましょう。

通路の行き止まりまで歩く

東西に延びる通路を行き止まりまで進んでください。そして、右(北)に曲ります。ここには祭壇があり、中には松明とボールと斧があります。それぞれのアイテムの状態を"見る"で確認して、すべて取りましょう。"斧"の技能があれば、武器を斧に持ち替えておくといいでしょう。

ルーンストーンを拾う

コンパスで確認しながら南に向いてください。さっき歩いてきた東西の通路の向こうに、ある冒険家の遺品が散乱しています。さらにその向こうには、黒と金色の奇妙なアイテムが落ちています。これは"ルーンストーン"と呼ばれる、魔法に使う特別な石です。これを拾って装備スペースに入れましょう。今はほとんど役に立ちませんが、あとでとても重要なアイテムです。

石のブロックがある部屋

通路が右(西)に曲るまで、さらに歩き続けてください。中央に大きな石のブロックがある大きな部屋に出ます。ブロックの向こう側へ回ってみましょう。南側、北側、どっちを通っても同じです。

ブロックを通りすぎると、バックバックがあります。中には、巻物と、赤い鍵と、ルーン袋と、いくつかのルーンストーンが入っています。

巻物は"見る"で読んだあとは、捨ててしまうか、そのまま持っているか、あなたが決めてください。軽いものなので、持っていてもあまり問題はありません。

赤い鍵は、今までに見つけたドアのどれかを開ける鍵です。

魔法のアイテムはとても重要です。ルーン袋は呪文を詠唱するときに必要です。ただし、呪文に必要なルーンを中に入れておかなければ呪文は使えません。ルーンストーンをひとつずつルーン袋の上にドラッグして、右ボタンを放してください。これでルーンストーンはルーン袋に納まります。そのほかの袋やバックバックなどにアイテムを入れたいときも、これと同じ方法が使えます。前に拾ったルーンストーンも、忘れずにルーン袋に入れておきましょう。

※あなたが魔法使いなら、このルーン袋はしょっちゅう使うものです。バックバックから出しておいたほうがいいでしょう。ルーン袋を装備スペースのバックバックの上にドラッグして、右ボタンを放してください。これで、いつでも使える場所にルーン袋が移動しました。

魔法を使う

ルーンストーンが入ったルーン袋があれば、魔法使いでなくても、ちょっとした呪文が使えるはずです。呪文の成功率は、マナの量と"呪文"の技能で決まります。

呪文を準備する

魔法を使うには、詠唱しようとする呪文を前もって準備しておかなければなりません。たとえば、緊急の場合に備えて"守りの壁"の呪文を準備しておくのもよいでしょうし、繰り返し日常的に使う"明かり"のような呪文を準備しておくのもよいでしょう。

呪文を準備するには、まずキャラクターパネルの装備スペースのルーン袋を左クリックして開きます。すると、"ルーンパネル"が現われます。ルーンパネルには、ルーンストーンがアルファベット順に並びます。まだ見つけていないルーンストーンの場合は空白になっています。

次に、コンパスの右側の四角いスペースを見てください。ここは"ルーンの棚"と呼ばれる、準備した呪文が表示される場所です。ルーンパネルのルーンストーンをひとつ左クリックすると、そのルーンストーンがルーンの棚にあらわれます。こうして、呪文に必要なルーンすべてをルーンの棚に並べたら、呪文の準備は完了です。

ルーンストーン

バックバックの中にあつたルーンストーンは、

Bet (B)、In (I)、Lor (L)、Sanct (S)

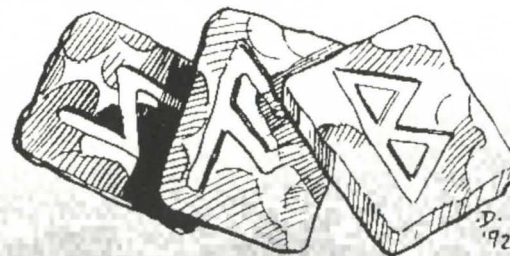
の4つです。

このガイドの巻末にある呪文リストを見ると、この4つのルーンストーンを使って詠唱することのできる呪文には、

"明かり" (I-L)、"守りの壁" (B-I-S)、"隠れ身" (B-S-L)

の3つです。しかし、"隠れ身"は第3サークルの呪文なので、初心者魔法使いの能力では詠唱することができません。あとの2つは第1サークルの呪文です。これなら使えるでしょう。

上の4つのほかに、その前に拾ったOrt (O)とJux (J)もあります。これを使えば、"魔法の矢" (O-J)と、レベルは高くなりますが、"見張りのルーン" (I-J)や"扉の強化" (S-J)も詠唱することができます。



呪文を詠唱する

呪文を詠唱する方法は、ルーンの柵のルーンを左クリックするだけです。ルーン袋が開いていても閉じていても関係ありません。必要な量のマナがあり、ルーンストーンが正しく柵に並んでいれば、魔力が解放されます。しかし、「呪文」の技能によっては、何回か練習する必要があります。呪文の技能が高ければ、呪文の成功率が上がります。「呪文」の低いキャラクターは、きちんと効力を発揮するようになるまで、何度も詠唱し直さなければなりません。

※幸い、魔法に失敗しても、失うものはありませんが、ごく稀に、暴発を起こすこともあります。

ルーン石の配列を間違えたときは、ルーンパネルの下にあるマークをクリックして柵を空にします。これでルーンストーンはルーン袋に戻るのです、もう一度並べ直してください。

魔法が成功すると、マナのフラスコの中の青い液体が減って、マナが消費されたことを示します。

安全にプレイするには

あなたはこれから、長い長い冒険に出かけるのです。ですから、せっかくここまで来たのに、なんて言わないで、ちょっと後戻りしましょう。これは長い目で見ると、とても重要な後戻りです。

戻ります

まず、地図を開いて現在位置に印を付けておいてください。そして、大きな通路に戻ります。最初に鎖を引っ張って開けたドアのところまで戻ってください。迷ってしまったら地図を見ます。ドアは東側にあります。ドアを通り、部屋の南側の鍵のかかったドアの方を向ってください。

赤い鍵

ここで、バックパックの中にあつた赤い鍵の出番です。ドアの前まで進んでください。装備スペースのバックパックを開き、「使う」アイコンをクリックして赤い鍵をクリックします。

「この鍵をどこに使うのか」を聞いてきますので、鍵の形のマウスカーソルをドアに合わせて右クリックします。赤い鍵はこのドアの鍵でした。これでドアが開きます。ドアを「使う」で開けてください。

※鍵、金床、棒、錠開けピン、ロックハンマーなどは、何に使うかを指定しなければ使えません。すべて、上で説明したとおりの方法で対象を指定できます。たとえば骨を埋葬するようなどきも、同じ方法で大丈夫です。

そのままドアを通ると、右側の壁にメッセージが彫られています。「見る」でメッセージを読んだら、部屋の奥にある「銀の苗木」に向ってください。

銀の苗木、銀の種

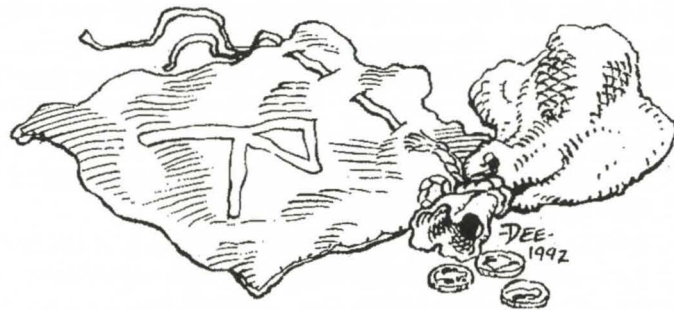
「銀の苗木」を「取る」と、苗木はしぼんでしましますが、銀色の種が残ります。その種を、この部屋の中に植えます。植えるには、まず種を装備スペースに置き、「使う」をクリック、種をクリックします。あなたの目の前に床があれば、種はそこに根を張ります。

うまく植えられないときは、少し後退するか、体の向きを変えて、床が広がっているところに向いてください。床は土になっていないと、種は根を張ることができません。

これで戦闘に破れて死んでしまったとしても、この種を植えたところに生き返ることができます。種を植えずに死ぬと、一気にメインメニュー画面に戻ってしまい、キャラクター製作からやり直さなければならなくなります。

※もし、セーブしてあれば、そこから始めることができます。

※銀の苗木の部屋の壁や物を丹念に調べると、隠し扉を見つけることができるでしょう。よくよく調べないとわかりませんが、肉眼でわかるようになっています。ほかの隠し扉はこゝはいきません。誰かにその場所を教えてもらわない限り、ほとんど見つからないようになっています。それでも、「搜索」の技能がある程度高く、「見る」コマンドを使って丹念に根気よく探せば、隠し扉が見つかることがあります。



戦う

もう一度道をたどって、石のブロックとバックパックを拾ったところまで進んでください。銀の種が植えてあれば、死んでも平気(?)です。

あたりを見回します。部屋には2つのドアがあります。ひとつには鍵がかかっていて、ひとつには鍵はかかっていません。鍵のかかったドアに赤い鍵を試してみるのもいいですが、まずは鍵がかかっていないドアを、「使う」で開けてみましょう。

ネズミがいる！

ドアを通ったら、「見る」で目に付くもの何でも調べてください。まず最初に、巨大なネズミに気がつくでしょう。ネズミは興奮しているように見えますが、それほど危険な相手ではありません。いきなり飛びかかってくることはないはずですが、ネズミのほかには、食べ物と防具があります。

もしその気なら、アイテムをとってもよいでしょう。手始めに防具など、どうですか？

食べ物を取ると、ネズミはますます興奮します。そして、ついにブツンすると襲いかかってきます。しかし、ネズミに気づかれないように物を取ることができれば、まったく大丈夫です。アイテムを取って、ゆっくり歩いて立ち去ることができます。

でも、それでは“戦う”練習にはなりません。このゲームでの戦闘方法を学ぶには、やはりネズミを攻撃しなければなりません。

ネズミと戦う

まず、最高の武器を利き手に持っていることを確認してください。最高の武器とは、最良のコンディションで、その武器に関して高い技能値をあなたが持っているものです。確認できたら、剣の形の“戦う”アイコンをクリックします。これであなたは武器を構えます。ビューウインドーの下に、あなたが構えた武器の先端が見えます。

※ビューウインドーに武器の先端ではなく、握り拳が現われたら、あなたは利き手に武器を持っていません。キャラクターパネルの利き手の横にある円に武器を置かなければ、武器は使えません。

攻撃する

攻撃するときは、カーソルを相手に合わせて右ボタンを押します。ボタンを押している間、武器は見えなくなります。これは武器を振り上げて、力を溜めている状態です。ボタンを放すと、武器を振り下ろします。武器が狙うところは、最初にボタンを押した場所です。ボタンを放した場所ではありません。

右ボタンは、コンパスの左にある“パワージェム”の色が黄色から緑色に変わるまで押し続けてください。緑色は、十分に武器を振り上げて力を溜めた証拠です。緑色にならないうちにボタンを放すと、力が足りずに攻撃は失敗します。

戦ってるうちに、同じ武器を使っても何種類かの攻撃方法があることに気がつくでしょう。ビューウインドーの上から1/3の部分でボタンを押すと、上段から叩き斬る感じ。中央1/3のあたりでボタンを押すと、スパッと斬り払う感じ。下から1/3のあたりでボタンを押すと、突き刺す感じになります。

敵の種類によって、有効な攻撃が変わります。今は相手がネズミなので、狙いはビューウインドーの中央から下になります。上を狙った叩き斬る感じの攻撃では、武器が空を斬ることになりかねません。

※少し下に向くようにして視線を下げれば、上段からの攻撃も使えます

ネズミが避けたら、すかさず避けたほうに体を向けます。移動の方法は、普段と同じ左クリックです。移動しながらの攻撃もできます。[I]キーを使って下を見ることができます。

一撃を与えた

攻撃が命中すると血が飛び散ります。血が激しく飛び散るほど、相手のダメージが大きくなります。すべての敵が血を流すわけではありませんが、少なくともネズミは血を出します。もしあなたがラッキーなら、一発で相手を倒すことができ、地面に血の池ができます。

ネズミから攻撃を食らったときは、ビューウインドーが揺れ、あなたは後に突き飛ばされます。致命傷を受けたときは、ビューウインドー全体が赤くなります。戦闘の間は赤いフラスコの中の体力の量に気をつけてください。赤い液体の量が底をつきかけたら、一目散に逃げましょう。

ネズミをやっつけることができれば、キャラクターパネルを見てください。経験値がいくらか増えているはずです。経験値がもっと増えると、技能やそのほかの能力が成長します。

戦利品を集める

敵を倒すと、敵が持っていた武器や防具やそのほかのアイテムが地面に落ちます。あなたは、それを自由に取ることができます。残念ながら、このネズミは貴重品は持っていません。ですが、チーズや肉といった食糧を蓄えています。腹が減ったときはとても助かります。防具の“すねあて”は、ぜひいただいて身につけておきましょう。

すねあてを身につけるには、右ボタンでそれを拾って、キャラクターパネルのキャラクターの足のところまでドラッグしてください。キャラクターの足にすねあてが装着されます。キャラクターのまわりの円だけでなく、頭、胴体、手、脚、足が、それぞれアイテムを置くスペースになっているのです。

衣服やアーマーなど、身につけるものはみな、同じ方法で装着できます。何かを身につけると、キャラクターの絵が変わります。

やられてしまったら…

戦いに破れて死んでしまったら、銀の苗木の種を植えたところに生き返ります。もう一度ネズミに戦いを挑むか、別の道を行くかは、あなたの自由です。

話す

戦闘を経験しましたから、今度はもっと平和的な交渉を体験しましょう。赤い鍵を使って西側のドアを開け、進んでください。ドアの向こうの部屋に入ります。左を向いて、そこにある寝袋を取ってください。これがあるとよく眠れます。寝袋のほかにこの部屋には人間が1人います。“見る”で調べると、悪い人ではなさそうです。さっそく、“話す”アイコンをクリックして、この人にマウスカーソルを合わせて右クリックしてください。会話が始まります。

会話画面

大きな巻物が画面の中央に広がります。ここで会話が行われます。この巻物の下には、あなたのためのメッセージ欄があり、巻物の左上には相手の顔と、その人の名前が表示されます。この人はブラジットという名前でした。ブラジット氏の顔の横には、彼の“物々交換エリア”があり、その右にはあなたの物々交換エリア、あなたの顔と名前があります。

答を選ぶ

ブラジットは、「このあたりじゃ見かけない顔だが、ここで何をしているんだ？」と声をかけてきます。彼の言葉は茶色い文字で巻物の上に表示されます。すると、下のメッセージ

欄に、次のような答のメニューが現われます。

- 1.アビスを探検しています。
- 2.さらわれた少女を助け出そうとしています。
- 3.身に覚えのない罪でここに放り込まれてしまいました。

このなかのひとつの言葉をブラジットに話せます。どの答を選ぶかで、親しみがある、頭にくる、ぶっ殺したくなるなどなど、ブラジットのあなたに対する印象が変わります。そして、この答によって、次の彼の対応も変わります。答の選び方は、キーボードから数字を入力するか、マウスのマウスカーソルを直接、答に合わせてクリックしてください。では、実際に答を選んでください。

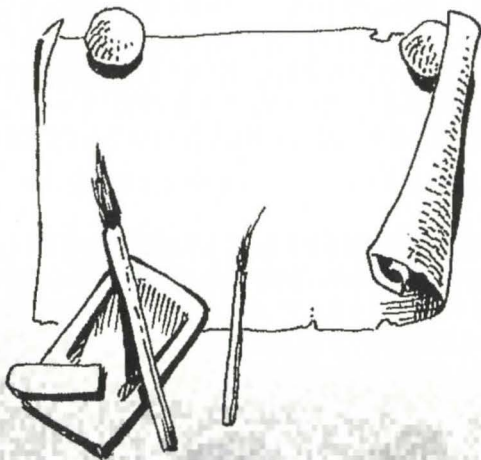
ブラジットの最初の言葉の下に、あなたの答が明かるい茶色の文字で現われ、続いてブラジットの返答が表示されます。

文章の終わりに[MORE]と表示されたら、まだ話があるという意味です。マウスのボタンをクリックするか、適当なキーを押してください。続きが現われます。

別のメニューがメッセージ欄に現われます。答を選び、ブラジットの返答を聞いてください。会話は、「気をつけてな」と言われるまで続けることができます。これはブラジットの別れの言葉です。ここで会話をやめて自分の仕事に戻りたいという彼の意思表示です。

※相手によって、別れのキーワードは異なります。

会話画面からゲーム画面に戻りたいときは、マウスのボタンをクリックするか、適当なキーを押してください。



ウルティマ・アンダーワールドの旅

もう、あなたは自分ひとりで冒険に出ることができます。あなたの気転と剣の腕前があれば、アビスに道を切り拓いていくことができるでしょう。この先はひとりで鍵のかかったドアを開けたり、銀の苗木の部屋の隠し扉を探したりしなければなりません。そして、多くの人に会い、さまざまな依頼を受けることになります。

でも、迷路もパズルも頼まれた仕事も、端から順番に片付けていかなければならないなんて思い込まないでください。パズルや冒険の仕事に出会っても、気に入らなければどんどん先に進んでください。下の階に降りたいと思ったら、どんどん行ってみてください。

ウルティマ・アンダーワールドは、直線的なシナリオのゲームとはわけが違います。どの階にも自由に行き来することができます。謎も仕事も、順番なんて関係なく思いつくままに挑戦していきましょう。

これで一応、ゲームがプレイできます。それでも、この先の"詳しい説明"を読んでもらったほうが良い部分もあります。ここでゲームを一時終了したいと思うかたは、"オプション"アイコンをクリックして、"ゲームを終了する" (Quit Game) をクリックしてください。でも、その前にかならずセーブしてくださいね。さもないと、ここまでの苦労が水の泡です。



詳しい説明

デフォルトモード

これまで、いちいちコマンドアイコンをクリックして、そのコマンドの対象を右クリックしてきました。ですが、ウルティマ・アンダーワールドには、アイコンを選択しなくても、だいたいの操作ができてしまうワザがあります。それが"デフォルトモード"です。

デフォルトモードとは、コマンドアイコンがひとつも選択されていない状態のことです。選択されて明るく光っているアイコンがあったら、それをクリックして選択を取り消してください。デフォルトモードになります。このモードでできることは、次のとおりです。



見る

ビューウインドーやキャラクターパネルの中のキャラクター、アイテムを右クリックすると、それが何かを知ることができます。デフォルトモードでは名前だけが表示されます。詳しく調べたいときは、"見る"アイコンをクリックしてください。



取る

ビューウインドーの中のアイテムにマウスカーソルを合わせて右ボタンを押し続けると、アイテムをドラッグすることができます。取ろうとしたアイテムが、取れないものであれば、自動的に"使う"に切り替わります。

取れるものであればドラッグされますので、投げるなり、置くなり、装備スペースに入れるなり、自由にしてください。

デフォルトモードでは、マウスカーソルはいつも矢印になっています。小さいアイテムを取るときは、"取る"アイコンをクリックして、十字型マウスカーソルにしたほうが取りやすいかもしれません。



使う

持ち物の中から何かを使うときは、それを左クリックします。ビューウインドーの中の物を使うときは、それを右クリックします。もしそれが使える物だったら、"使う"アイコンをクリックしたときと同じように使えます。

ただし、デフォルトモードでは、常に"取る"が優先されます。もし、右クリックした物がドアやレバーのように取れない物なら、そのまま"使え"ますが、取るのが可能なアイテムなら、使う前に取ってしまいます。使いたい場合は、"使う"アイコンをクリックしてください。



話す

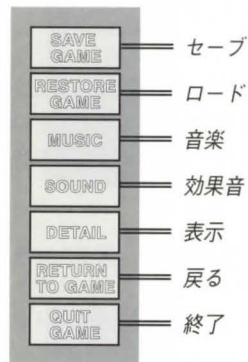
キャラクターと話をしたいときは、相手にマウスカーソルを合わせて、少しの間、右ボタンを押してください。もし相手が話をしたい気分なら、会話画面が現われます。すでに説明した方法で普通に会話をしてください。相手に話す気がないときは、メッセージが出ます。



戦う

"戦闘"モードの切り替えは、キャラクターパネルの手に持っている武器をクリックしてください。

オプション

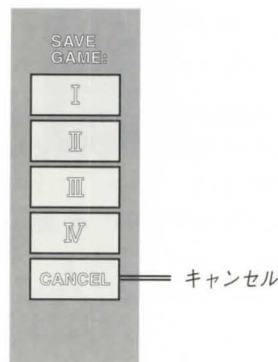


デフォルトモードでは、ゲームに必要なほとんどの動作が行なえます。しかし、セーブ、ロード、音楽と効果音の切り替え、グラフィックの調整、ゲームの終了などの操作は、"オプション"アイコンを使わなければなりません。

※"操作ガイド"には、キーボードによるオプションコマンドの操作が書いてあります。

"オプション"アイコンをクリックすると、画面左側のコマンドアイコンが、オプションコマンドのボタンに置き換わります。各ボタンにはコマンドの名前が書いてありますので、目的のボタンをクリックしてください。

セーブ (SAVE GAME)



何か新しいことをしようとするときには、かならず後悔の危険性が伴うものです。そんなときはセーブしましょう。"セーブ"とは、本にしおりを挟んでおくように、話がどこまで進んだか、印をつけておくことです。

たとえば、怪物と出会い、これから戦闘になって下手をすれば殺されるかもしれない、という状況になったとしましょう。そんなときにセーブしておきます。そうすれば、もし殺されても、戦闘を始める前から再開することができるのです。今度こそは敵をやっつけることができるかもしれません。また、戦いを避けて別の道を行くのもよいでしょう。

セーブの方法は次のとおりです。"オプション"アイコンをクリックし、"セーブ"ボタンをクリックします。すると、"I"、"II"、"III"、"IV"という4つの枠が現われます。これはゲームをセーブする(取っておく)もの、つまり、本のしおりです。

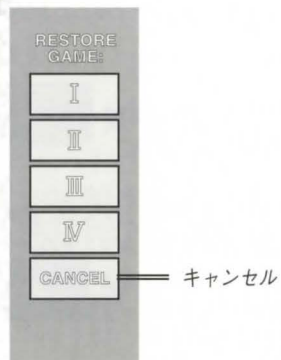
それぞれの枠にセーブされている内容は、メッセージ欄に表示されます。何もセーブされていない枠は、"何もセーブされていません"と表示されます。

空いてる枠なら、どれでもクリックしてください。もうセーブしておく必要のないゲームがあれば、そこをクリックして新しいゲームをセーブすることができます。

これからセーブするしおりの名前（見出し）を付けるように言われます。どの地点でセーブしたのか、後でわかるような名前を入力してください。入力したら、マウスのボタンをクリックするか、[リターン]を押してください。これでセーブは完了です。

注意：アイテムをドラッグしている最中だったり、呪文を詠唱している途中だったり、何かの行動をやりかけているときには、セーブはできません。

ロード (RESTORE GAME)

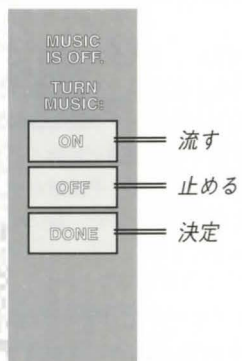


ゲームの途中であなたのキャラクターが死んでしまったときや、何かの失敗をしてしまったときには、前に戻ってやり直したくなりますね。そんなときには"ロード"してください。

"ロード"ボタンをクリックして、戻りたい時点をセーブしてある枠をクリックします。ゲームがセーブされていれば、メッセージ欄にロード完了のメッセージが出ます。

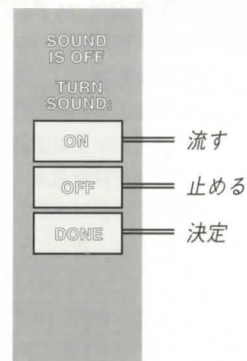
※セーブしたゲームがあれば、メインメニューの時点でスタート地点を選ぶこともできます。"旅に出る"をクリックして、セーブしたゲームの名前を選んでください。

音楽 (MUSIC)



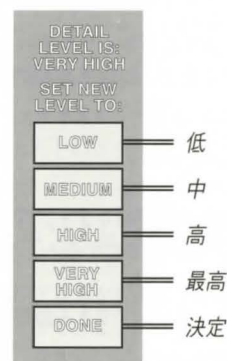
音楽を流すか、止めるかを選びます。この機能は、ゲームをインストールする際に音楽と効果音を組み込んだ場合にのみ有効です。

効果音 (SOUND)



効果音を流すか、止めるかを選びます。この機能も、ゲームをインストールする際に音楽と効果音を組み込んだ場合にのみ有効です。

表示レベル (DETAIL)

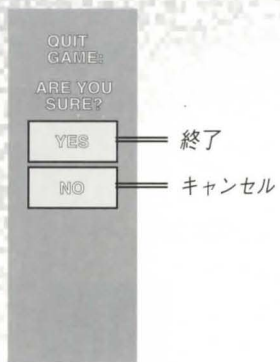


このゲームでは、グラフィックの細密さがゲームのスピードに大きく影響します。ゲームの動きが遅すぎると感じたら、このアイコンをクリックしてください。ゲームのスピードを上げるには、"High" (高)、"Medium" (中)、"Low" (低)などに切り替えてください。簡略に近いほど見栄えは悪くなりますが、動きはスムーズになります。いろいろ試してみて、画質とスピードのちょうどよいバランスをとってください。

戻る (RETURN TO GAME)

"オプション"アイコンをクリックした時点で、ゲームは中断しています。戦闘も、怪物も、時間も、みなその場で停止しています。ゲームを再開したいときは、ここをクリックしてください。

終了 (QUIT GAME)



ゲームのプログラムを終了させます。終了する前に、セーブを忘れないでください。終了すると、セーブした以後の部分は、すべて失われます。

あなたのキャラクター

ビューウインドーの右側にある"キャラクターパネル"には、あなたのキャラクターの絵があり、いくつかの円が取り囲んでいます。円は、装備やアイテムなど、荷物を持っておくところです。

装備の重量

キャラクターパネルの右側中央に、黄色い数字が出ている灰色の円があります。数字は、あとどのくらいの重さの荷物を持つことができるかを"ストーン"という単位で表わしています。何かを拾うと、この数字が変化します。

荷物が増えるにつれて、キャラクターの動きは鈍くなります。ジャンプできる距離や泳げる距離も短くなります。

この数字が0ストーンになると、持てる重量の限界です。これ以上に荷物を持つとすれば、何かを捨てなければなりません。

能力値パネル

キャラクターパネルの下に垂れ下がっている鎖をクリックすると、パネルが裏返ります。もう一度クリックすると元に戻ります。

キャラクターパネルの裏はキャラクターの能力値リストです。キャラクターの名前、クラス、レベル、そのほかキャラクターを作ったときに決めたいろいろな値が表示されます。

経験値

キャラクターを強くするには、戦闘や魔法の能力を高めるのが第一ですが、そのためには、"EXP" (経験値) を高める必要があります。経験値は、アビスを探検して、悪い怪物を倒したり、住人の依頼を聞き入れて約束を果たしたりすると増えていきます。最初の値はとても低くなっていますが、ゲームを始めればすぐに増えるはずで

体力、マナ

レベルと経験値の他にも注意したい値があります。"体力"と"マナ"です。体力はあなたのキャラクターがどのくらい元気であるかを表します。マナは魔法のためのエネルギーで、これがないと魔法が使えません。

体力もマナも2組の数字で表されます。左側の数字が現在の値、右側の値が最高値です。最高値はキャラクターによって違います。たとえば、体力の値が34/34となっていたとすると、最高値34ポイントのうち、現在は34ポイントの体力があるという意味になります。つまり、完全に健康な状態だということです。

能力

すべてのキャラクターには、3つの基本能力があります。"ST" (強さ)、"DX" (機敏さ)、"INT" (知力) です。どの能力も、最高値は30ポイント、最低値は12ポイントです。

キャラクターのクラスによって、この能力値の配分が違います。たとえば、戦士の能力値の配分は、強さが高く、機敏さが中程度で、知力がやや低いという傾向にあります。キャラクターを作る場合には、クラスの長所と短所をあわせて考え、能力と技能のバランスをとってください。

技能

それぞれのクラスには、そのクラスに必要な技能が初めから与えられます。そのほかにも、ほとんどのクラスで、オプションの技能をいくつか選ぶことができます。

キャラクターの状況

地下世界を探検していると、腹が減って疲れてきます。そんなとき、状況レポートを見ることができます。レポートを見るには、マウスカーソルをコンパスに合わせて右クリックしてください。メッセージ欄に、次のようにあなたのキャラクターの状況が表示されます。

キミはいま、腹がふくれている。そして、目がさえている。
ここはアビスの1階だ。
今は捕えられてから1日目。
たぶん夕方ごろだろう。

「腹がふくれている」ということは、今は食べる心配をしなくてもよいということです。2行目は、現在位置です。アビスは普通の建物のように階層構造になっていて、1階がいちばん上になります。その下の2行は、日付と時間です。ゲームを開始してから1日目の、夕方ごろということです。

食べることと寝ること

レポートを見て、もしキャラクターが空腹であったり疲労しているようなら、食事が睡眠をとることを考えましょう。睡眠をとることで、体力とマナの量を回復させることができま

す。ただし、空腹の状態では睡眠をとっても、よく眠ることができず、あまり回復もしません。ですから、寝る前にはかならず状況レポートを見てください。空腹なら、何かを食べてから寝るようにするのが賢明です。

食事をとるには、装備スペースの食べ物を"使う"か、キャラクターパネルのキャラクターの口のあたりに食べ物をドラッグして右ボタンを放すかしてください。

なお、怪物の巣の近くでは眠りは浅くなります。突然、寝首をかかれることもあります。

寝るときは、[F10]キーを押します。寝袋を"使う"で睡眠をとると、より快適に眠れます。明かりも消したほうがよいでしょう。眠っている間に燃え尽きると、起きたときに使えなくなってしまう。魔法の明かりは、時間がたつと自然に消えてしまうので、起きたらまた魔法をかけ直してください。

体力とマナのフラスコ

現在の体力とマナの量とをすぐに知りたいときは、キャラクターパネルの下に並んでいる体力フラスコ、マナフラスコを見てください。赤い液体が入ったフラスコは、体力の減り具合を表わしています。

ゲームの開始時点では、いっぱい満たされていたフラスコも、体力を失うにつれて中の赤い液体が減ります。となりの青い液体の入ったフラスコはマナのフラスコです。体力と同じようにマナの残量を教えてくれます。フラスコをクリックすると、メッセージ欄に正確な量が表示されます。

また、フラスコには別の重要な機能があります。体が毒に冒されると、赤い体力の液体は、明るい緑色に変わって知らせてくれます。腐ったものを食べたり、毒で攻撃されたりすると、毒に冒されます。やられると、少しずつ体力が失われていくので、早めに治療しなければなりません。毒消しを見つけて飲むのもひとつの手段ですが、あなたならほかにも治療の方法を発見できるでしょう。

キャラクターの成長

どのような能力を持ってゲームをスタートするかには制約がありません。能力はアビスを探索するうちに、次第に成長していきます。

能力の成長は"経験値"が決定します。アビスの中で悪い怪物を倒したり、誰かの依頼を受けて約束を果たしたりすると、経験値が増えます。反対に、あまりにも不名誉な行動をすると、経験値が減ることがあります。

レベルを上げる

キャラクターの成長がもっともハッキリわかるのは、レベルアップです。ゲームの最初はみんなレベル1ですが、経験を積むにしたがって、レベル2、レベル3とレベルアップしていきます。最高はレベル16です。

レベルが高くなると体力が増え、敵に殺されにくくなります。

また、より強力な呪文が詠唱できるようになります。レベルアップは、経験値が規定の値に達したときに、自動的に行なわれます。レベルが上がると、メッセージ欄にそれを知らせるメッセージが表示されます。

技能を磨く

あなたの能力を高める方法がもうひとつあります。それは技能の鍛錬です。技能を高めるには、よく修行することが大切です。さらに、アングの神殿で正しい"マントラ"を唱える必要があります。アングの神殿はアビスの各階にあります。

しかし、十分な経験を積んでいなければ、単にマントラを唱えても技能を高めてはもらえません。

とにかく、神殿に出たらず"話す"ことです。すると、"マントラを唱えよ"とメッセージが出ます。マントラを入力して[リターン]を押してください。もし経験値が足りないときは、「まだ成長の段階にいたっていない」と神殿に言われます。成長の段階に達しているときは、神殿はどの技能が伸びるかを伝えてくれます。

どの技能がどれくらい伸びるかは、唱えたマントラによって決まります。マントラは、一般に、次の3つが知られています。

Summ Ra	攻撃系の技能を伸ばす
Mu Ahm	魔法系の技能を伸ばす
Om Cah	その他の技能を伸ばす

マントラを唱えると、それぞれのカテゴリーに属する技能が上がります。どの技能が上がるかは神様次第です。アビスを探索していくと、ひとつの、特定の技能だけを上げるマントラを発見するでしょう。それを使えば、ひとつの技能だけを大幅に向上させることができます。

移動

ジャンプ

普通に歩いている状態では、階段を登ったり、60センチぐらいまでの高さの障害物を乗り越えたりすることができます。しかし、それ以上の高さのものを越えるときや、断崖などの危険な場所を越えるときには、ジャンプするか飛ぶ必要があります。

マウスの左ボタンを押しているとき（歩いているとき）に、右ボタンを押すとジャンプできます。2つのボタンを同時に押すと、その場で飛び上がります。地面の割れ目や障害物を飛び越えるときは、かならず助走をつけてください。

マウスの左ボタンを押したままマウスカーソルをビューウィンドーのいちばん上まで持っていく。スピードが出て、飛び越えたいものが近付いたら、右ボタンを押します。どれだけ遠くまで飛べるかは、助走のスピードによります。

※戦闘中にジャンプするときは、キーボードから操作してください。

泳ぐ

水の中に入るとキャラクターは泳ぎ始めます。歩くと同じ操作で泳げます。ただし、泳いでいるときにはジャンプしたり戦ったりすることができません。岸に上がるときは、岸の高さが60センチ以下の水辺を探してください。岸に近付くと、キャラクターは自分で勝手に立ち上がり、また普通に歩き始めます。

どのキャラクターも泳げますが、泳げる時間はキャラクターの"水泳"の技能と、持っている装備の重さによって変わります。泳ぎに疲れると画面は青く光り、キャラクターは水に溺れ出します。体力が0になると溺死します。

水や溶岩の中に物を落とすと、それは底に沈んでしまいます。自分で潜って取りにいかない限り、取り戻すことはできません。

飛ぶ

あなたのキャラクターは歩く、走る、ジャンプする、泳ぐ、のほかに飛ぶこともできます。"飛行"の呪文か、特別なアイテムを使うと、宙を飛べるようになります。飛ぶ方向はビューウインドーのカーソルの位置または移動用のキーで指定します。高度の調整はキーボードの[E]キー（上昇）、[Q]キー（降下）を使用します。

溶岩流を越える

アビスは火山の中にあります。したがって、遅かれ早かれあなたは溶岩溜まりに遭遇するはずですが、そこを越えるには飛び越えるのがいちばんですが、歩いて渡ることもできます。ただし、かなりのダメージを受けてしまいます。

装備

指スペース

キャラクターパネルの両手のそばにある2つの小さな円は、指輪などのアイテムを装着するためのスペースです。指輪はどちらの手にはめることもできます。魔法の指輪は指にはめて初めて効力を発揮します。

上の4つのスペース

上半身のまわりにある4つの円のうち、利き腕の近くにある円が武器を構えるスペースです。もう一方の腕の近くにある円は、シールドを持つスペースです。両肩のところの2つの円は、松明や地図などのアイテムのスペースです。これは武器とシールドを構えながらもアイテムが持てる、とても便利なスペースです。

どこかひとつの円が空いていて、下の装備スペースに松明があれば、松明を"使う"ことができます。松明は自動的に点火され、上のスペースに装着されます。

アイテムの結合

原則的には、タイプの違うアイテムを結合することはできません。でも、装備スペースにあるアイテムに別のアイテムをドラッグすることで、新しいアイテムに生まれ変わるものも

あります。たとえば、トウモロコシの上に松明をドラッグしてボタンを放すとポップコーンができます。

袋とバックパック

袋やバックパックを見つけたら、とにかく拾っておきましょう。持ち物の整理にとっても役立ちます。5つ以上の袋を使うのがよいでしょう。食べ物の袋、鍵の袋、物々交換アイテムの袋、松明やロウソクの袋、ルーンの袋といった具合です。袋を袋の中に入れてもいいです。袋から物を取り出して装備スペースに置きたいときは、そのアイテムを口の開いた袋の絵の上にドラッグしてください。

※ルーンストーンを装備スペースに出すことはできません。

戦闘

攻撃を行なうときは、かならず次の3つを判断します。

どこを狙うか、
どう攻撃するか、
どのくらいの強さで攻撃するか、
です。

どこを狙うか

どこを狙うかは、攻撃目標にマウスカーソルを合わせて決めてください。正確に狙いを定める必要はありません。敵の体の真ん中あたりを狙えば、ほとんどの場合は十分です。ドアやチェストを慌てて攻撃することは、まずないでしょう。そういう物を壊す場合は、ゆっくり正確に狙いを定めることができます。

どう攻撃するか

どう攻撃するかはいろいろありますが、素手の場合はたったひとつ。拳で殴ることです。弓矢やスリングといった飛び道具も、攻撃方法はひとつです。それに対して、剣やダガーやメイスなどは、攻撃の右ボタンを押したときのマウスカーソルの位置によって、さまざまに変化します。

ビューウインドーの上から1/3のところまで右ボタンを押すと、上段から武器を振り下ろす攻撃になります。中央1/3で右ボタンを押すと、横に斬り払う攻撃となり、下1/3で右ボタンを押すと、突き攻撃になります。どの攻撃にどれくらい威力があるかは、使用する武器によって異なります。

どのくらいの強さで攻撃するか

どのくらいの強さで攻撃するかは、画面左のコマンドアイコンの下にあるパワージェムを見てください。パワージェムは攻撃の強さを表示します。狙いを定めて右ボタンを押すと、ジェムの色が赤から黄、そして緑に変化します。長く右ボタンを押せば押しほど、命中したときに相手に与えるダメージは大きくなります。ジェムが赤いうちに右ボタンを放すと、攻

撃力は消えてなくなります。黄色で放すと、素早く軽い一撃を加えます。ジェムが緑色になってスパークを始めたら、最大の力が溜まったことを意味します。

敵のコンディション

ビューウインドーの上にあるガーゴイルが、敵の状態を表しています。敵に攻撃が命中したときは、ガーゴイルの目を見てください。黄色だったら、敵はダメージを受けています。赤だったら、敵は相当なダメージを受けています。

飛び道具の使い方

弓矢に代表される飛び道具は、ほかの武器とは違って、発射準備をしてから狙いを定めません。キャラクターパネルの武器のスペースに弓を装備し、装備のスペースに矢があることをまず確認してください。次に、マウスの右ボタンを押して、発射のためのタイミングをはかります。パワージェムが赤から緑に変わって発射準備が整うと、画面に赤い照準が現われます。

照準を敵に合わせてボタンを放してください。動いている敵を狙うのですから、相手の動きをよく見きわめて狙う必要があります。パワージェムが緑になって照準が現われたら、それ以上右ボタンを押しても力は増えません。また、弓には矢、クロスボウには専用の矢、スリングには石というように、それぞれの武器に合った矢や石を持っていないと、飛び道具は使えません。

命中した衝撃で壊れてしまう矢もありますが、壊れなかったものは戦闘のあとで回収することができます。

動かない物を攻撃する

動かない物を攻撃しても普通は何のメリットもありません。石の壁をいくら攻撃しても、ダメージを与えることはできませんから。しかし、繰り返し攻撃されると壊れてしまうものもあります。たとえば、錠のかかったチェスト（箱）に剣で斬りつけたり、ドアに斧を叩きつけたりすると、壊れて開くことがあります。時間もかかり、武器もずいぶん痛めることになりませんが、鍵がなくてどうしようもない場合や、時間をかけても壊す価値がある場合は役に立ちます。

武器と防具

戦闘の効果を最大限に引き出すには、アビスにある武器と防具の長所と短所とをよく理解しておくことが肝心です。また、それらの道具の状態について、常に気を配っておく必要があります。

武器のタイプ

武器には4つのクラスがあります。大きな武器ほど大きなダメージを与えることができますが、小さな武器にくらべて、1回の攻撃に時間がかかります。

剣

ダガー、ショートソード、ロングソード、ブロードソードがこれに含まれます。ダガーは素早く短い時間に何回も攻撃できますが、与えるダメージはあまり大きくありません。ダガーは"突き"技でもっとも威力を発揮します。ソードは、"斬り払う"技でもっとも効果的です。

斧

ハンドアックス、ポールアックス、バトルアックスがこれに含まれます。斧は剣よりも威力がありますが、攻撃に時間がかかります。ポールアックスは突き技が効果的です。そのほかの斧は斬り払う技でもっとも効果的で、上段からの振り下ろし技には向きません。魔法の武器や特殊武器を除くと、バトルアックスはアビスでもっとも強力な武器です。

メイス

こん棒、ライトメイス、メイスがこれに含まれます。どれも上段からの振り下ろし技でもっとも効果的です。

飛び道具

スリング、弓、クロスボウがこれに含まれます。飛び道具には、敵の間合いの外から攻撃できる利点があります。問題は、一撃ごとに矢や石を必要とすることです。しかも、弓やクロスボウに使用する矢は、なかなか手に入りません。スリング用の弾丸は小石なので、岩を砕いてたくさん作ることができますが、射出する石は簡単によけられてしまいます。また、当たってもあまり大きなダメージは与えられません。

防具

防具の素材には、弱い順に、レザー（革）、チェーン（鎖）、プレート（鉄）の3種類があります。革のすねあて、鎖かたびら、鉄のヘルメットなどなど、種類も豊富なので、見つけ次第、どんどん身につけてください。

防具は、戦闘でダメージを受けるたびに劣化し、ついには壊れてしまいます。劣化した防具はそれだけ防御力も低下するので、優秀な職人を見つけて修理させるか、金床を使って自分で修理します。壊れる前に、いつも手入れをしておくことが大切です。

一般的に防具は重いものです。フルセットのプレートアーマーなど、重すぎて普通は着ることができません。着られたとしても、ほかの装備を持つことができないでしょう。

シールド

利き腕と反対の手に持って、初めて効力を発揮します。右利きの場合は、左腕の脇の円に置きます。シールドには、弱い順に、バックラー、スモールシールド、ウッドシールド、タワーシールドがあります。



会話

アビスで出会う人や生き物は、あなたに話したいことが山ほどあります。彼らの話を聞き、ときには彼らの力になることが重要なポイントになっています。出会った人や生き物が、よほど攻撃的でない限り、話しかけてみる価値はあります。

誰と話せるか

アビスでは、人間に似た姿をした住人なら誰でも話ができます。そのほかにも会話ができる生物がいます。攻撃してきた相手とは話できませんが、それでも例外はあります。

多くのキャラクターは、あなたとの会話の内容や、そのときのあなたの態度を覚えていきます。高圧的な態度に出ることで有利に運ぶこともありますが、たいていの相手は怒ります。相手が人間以外だったら、攻撃されることもあります。

ときどき会話のメニューなかに、「それは……」とか「つまり……」のようなオプションが現われます。これは、会話のメニューのなかにはない言葉をキーボードから入力して会話したいときに選んでください。



物々交換

アビスの住人の多くは、自分たちが持っている道具や食べ物を、あなたの持ち物と交換してくれます。アビスの深層部まで探検しようとするならば、物々交換の技はよく磨いておく必要があります。

物々交換エリア

物々交換エリアは、取り引きの品物を並べるテーブルのようなものです。ちょうど装備スペースと同じシステムになっています。相手が物々交換してくれそうなとき、あなたは自分の物々交換エリアの円の中に、自分が出したいアイテムを置きます。

そこにアイテムを置くと、自動的にその横にランプがつきます。ランプは、そのアイテムが交換可能であることを示すものです。そのアイテムをクリックすると、ランプは消えて、交換の候補から外されます。相手のすべての持ち物を見ることはできません。相手に見えるのも、あなたが物々交換エリアに置いたアイテムだけです。

交換のしかた

あなたか相手のどちらかが「物々交換をしませんか」と持ちかけると、相手の物々交換エリアにいくつかのアイテムが並びます。それを見て、あなたも交換したい物を物々交換エリアにドラッグします。

双方のアイテムが揃ったら、まず相手のアイテムのなかで、欲しい物をクリックします。次にあなたの側で、それと交換してもよいアイテムをクリックします。そして、会話メニューのなかの「これでどうでしょう?」というメッセージをクリックします。もし相手が取り引きをしぶったら、取り引きするアイテムを変えてまた挑戦してみてください。

相手はその取り引きを了承すると、あなたが差し出したアイテムが、あなたが指定しなかった相手のアイテムと一緒に物々交換エリアから消えて、相手の装備に入ります。交換によって手に入れたアイテムを相手の物々交換エリアからドラッグして、あなたの装備スペースに納めてください。

アイテムを渡す、アイテムを見せる

これと同じ方法で相手にアイテムを渡したり、見せたりすることができます。たとえば、誰かにプレゼントを渡したいときは、物々交換エリアにアイテムを出して「これを差し上げます」といった内容のメッセージを選んでクリックします。すると相手は、あなたの物々交換エリアからアイテムを取ります。相手があなたに何かをくれる場合は、マウスカーソルがそのアイテムに変わりますから、それを装備スペースにドラッグして納めてください。

値踏み

根気強く取り引きに付き合ってくれるキャラクターもいれば、すぐに短気を起こすキャラクターもいます。また、少しでも得をする取り引きをしたいと考えるキャラクターもいます。そして、あなたとはまったく違う価値観を持つキャラクターもいます。

場違いな物を出してしまったり、損な取り引きに応じてしまったりしないようにしなければなりません。そこで要求されるのが、交換されるアイテムの相対的な価値を判断する能力です。

あなたの会話メニューのなかから「少し考えさせてください」をクリックしてください。すると、たとえば「……思うに、悪くない……」のような相手の言葉が出てくるので、判断の参考にしてください。この言葉がどれだけ信頼できるかは、あなたの「鑑定」の技能によります。

要求する

物々交換の最後のオプションは、単に相手のアイテムを要求する方法です。物々交換に応じると、相手は持ち物の一部を見せてくれますが、会話メニューから「私はこれが欲しいんです」というオプションをクリックして、相手にそれをよこすよう要求することができます。これはとても乱暴な行動です。たとえそのアイテムが、相手が交換してもよいと思っていたものだったとしても、相手の態度は硬化します。要求を行なうときは、よくよく相手を選ばなければなりません。

アイテムを修理する

アビスには、会話中にアイテムの修理を持ちかけてくれるキャラクターがいます。修理を依頼する場合は、まず最初に物々交換エリアに壊れた物を置いて、修理を依頼するあなたの言葉をクリックしてください。

痛んだ武器や防具を自分で修理することもできますが、それには金床が必要です。うまくいくかどうかは、あなたの"修理"の技能によります。下手をすると、かえって悪い結果になりかねません。

修理は、金床を"使う"ことでいつでも行なえます。マウスカーソルが金床に変わったら、修理したいアイテムをクリックします。するとメッセージ欄に、修理がどれほど大変かが表示され、それでも修理したいかどうかを聞かれます。"はい"を選ぶと、修理が始まります。

会話を終わらせる

会話や物々交換を終わらせたいときは、あなたの会話メニューから別れの挨拶を選択してください。あなたの物々交換エリアに残っていたアイテムは、会話が終了すると同時に目の前の床に落ちます。

魔法

魔法を成功させるには

魔法を確実にかけたいと思うなら、レベルをうんと高くして、たっぷりのマナを蓄えるしかありません。

マナの必要量

魔法のコストであるマナの消費量は、呪文の属するサークルの3倍です。たとえば、第3サークルの呪文で消費されるマナは9ポイントです。あなたの現在のマナの量は、能力値パネルのマナの量の左側の値です。そこに3ポイントあれば、第1サークルの呪文が使えます。

レベルと呪文

魔法をかけようとするときは、あなたのレベルを2で割って四捨五入した数を計算してください。あなたのキャラクターは、その値より高等なサークルに属する呪文を詠唱することはできません。高等サークルに属する呪文を詠唱するためには、レベルアップを待たなければなりません。

複数の呪文を続けて詠唱するとき、あなたのレベルと呪文サークルによっては、しばらく呪文がかけられなくなることがあります。そんなときは、しばらく待ってください。

魔法の失敗

魔法に失敗はつきものです。普通は、呪文に失敗してもマナは消費されず、ただ時間を無駄にするだけです。"呪文"の技能が高ければ失敗は少なくてすみますが、低いときは魔法が暴走する恐れがあります。魔法の暴走はあなたにダメージを与えます。

呪文タイプ

呪文には、次の3つのタイプがあります。一つは、詠唱と同時に効力を発揮する"瞬間性"の呪文。二つめは、"明かり"のようにしばらく持続する"持続性"の呪文。そして、対象を特定する"対象性"の呪文の三つです。ここでは持続性と対象性の呪文について、少し説明しておきましょう。



持続性呪文

このタイプの魔法をかけると、コンパスの左側に呪文マークが現われます。同時に3つまでの持続性呪文をかけることができます。4つめの持続性呪文をかけたいときは、3つのうちのどれかひとつを左クリックして解呪してください。

呪文マークを右クリックすると、メッセージ欄にその呪文の名前と、あとどのくらい効果が続くかが表示されます。「安定している」ならまだ持続しますが、「不安定になっている」だと、あとわずかしかもちません。

戦闘中に魔法を使いたいときは、持続性の呪文ではなく、戦闘用の呪文を優先してください。ルーンの柵から呪文を外しても、あとでまた使うことができます。

対象性呪文

飛び道具のように目標を定めて使用する呪文があります。ルーンの柵を右クリックして対象性呪文を唱えると、マウスカーソルが照準に変わります。

"ファイアーボール"のような戦闘用呪文の場合は、照準は赤い丸になります。「扉の強化」のような非戦闘用呪文の場合は、青い十字型になります。目標に照準を合わせて右クリックしてください。呪文の魔力が解放され、対象に作用します。

対象性呪文は、魔力が解放されるまでマナは消費されません。目の前に障害物があると、魔力を解放できないことがあります。また、"炎の風"のような強力な呪文は、目標のまわりの物も破壊してしまう恐れがあるので注意してください。

広域的呪文

呪文タイプには、「瞬間性」、「持続性」、「対象性」という分類のほかに、個々のキャラクターにかける局所呪文、一定のエリアにかける広域呪文という分類があります。

広域呪文をかけるときは、あなたの目の前に広い空間があることを確かめてください。近くに障害物があると、呪文が阻止されてしまいます。

このタイプの呪文には、その地域内のすべての生き物や物体に影響を与えるものもあれば、特定の生き物や物体にだけ影響するものがあります。どの呪文が、どのタイプに属するかは、あなたが自分で練習を重ねて習得してください。

魔法アイテム

アビスのなかには、強力な魔法アイテムがあります。そういったアイテムは、あなたのキャラクターのレベルやマナの量に関係なく、非常に強い魔法のパワーを与えてくれます。

王冠や指輪のような魔法のアイテムは身につけると、すぐに効力を発揮します。そのほかの魔法アイテムは、"使う"ときに威力を発揮します。

たとえば、"透明の指輪"を指にはめると、それをはめている間中効果が続きます。また、巻物に記された呪文を唱えるときは、その巻物を"使う"必要があります。

※魔法アイテムは見ただけでは普通のアイテムと変わりがありません。もしも"学問"の技能が高ければ、"見る"だけでその魔法の効力がわかります。"見る"で調べて何もわからなかったときは、"学問"の技能が上がったときに、あらためて"見る"ことをお勧めします。



ルーンの魔法の8つのサークル

第1サークル

IMM

クリエイトフード

食糧の生成 (In Mani Ylem)

まとまった量の食べ物が出現する (瞬間性)

IL

ライト

明かり (In Lor)

闇を照らす (持続性)

MJ

マジックアロー

魔法の矢 (Ort Jux)

敵に魔法の矢を放つ (対象性)

BIM

レジストブロー

守りの壁 (Bet In Sanct)

頭からつま先まで鎧を着たのと同じ防御効果がある (持続性)

HP

ステルス

忍び (Sanct hur)

物音があまり立たなくなり、敵に気付かれにくくなる (持続性)

第2サークル

IK

コズフェア

恐怖 (Quas Corp)

相手に恐怖を与えて逃げ出させる (瞬間性)

NM

ディテクトモンスター

怪物探知 (Wis Mani)

隠れている敵や見えない敵を探知する (瞬間性)

IBM

レッサーヒール

軽い治療 (In Bet Mani)

軽いケガなどを治療する (瞬間性)

IP

ルーンオブワーディング

見張りのルーン (In Jux)

一定の地域に魔法結界を張り、侵入者を通報する (侵入者があるまで持続)

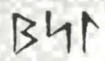
RMK

スロウフォール

ゆっくり降下 (Rel Des Por)


羽毛のように、少しの間だけ空中にとどまることができる (持続性)


第3サークル

 コンシール
隠れ身 (Bet Sanct Lor)
自分の体を目立たなくして、敵の目から逃れる (持続性)


 ライトニング
稲妻 (Ort Grav)
魔法の稲妻を敵にぶつける (対象性)

 ナイトビジョン
夜の目 (Quas Lor)
照明がなくても暗闇で物が見える (持続性)


 スロー
時間を遅くする (Rel Tym Por)
敵の動作を鈍くさせる (持続性)


 ストレンジセンドア
扉の強化 (Sanct Jux)
ドアに魔法の釘を打ちつける (瞬間性)

第4サークル

 ヒール
治療 (In Mani)
大きなケガを治す (瞬間性)


 レヴィテイト
上昇 (Hur Por)
空中に浮かび上がる (持続性)

 ポイズン
毒 (Nox Mani)
敵に毒液を吹きかける (瞬間性)


 リムーブトラップ
罠の解除 (An Jux)
しかけられた罠を無力化する (対象性)


 レジストファイア
耐火炎 (Sanct Flam)
炎によるダメージを軽減して身を守る (持続性)


第5サークル

 キョアポイズン
毒消し (An Nox)
体から毒を抜く (瞬間性)


 ファイアボール
炎の玉 (Por Flam)
敵に強力な炎のミサイルをぶつける (対象性)


 ミサイルプロテクション
矢の盾 (Glov Sanct Por)
敵の飛び道具に対して無敵になる (持続性)


 ネームエンチャントメント
見破りの目 (Ort Wis Ylem)
指定した物体の正体を見破る (瞬間性)


 オープン
開放 (Ex Ylem)
鍵のかかったドアやチェストを開ける (瞬間性)

第6サークル

 デイライト
昼の光 (Vas In Lor)
非常に明かるい光を、長時間維持する (持続性)

 ゲートトポバル
ゲート間移動 (Vas Rel Por)
ムーンストーンのある場所に瞬間移動する (瞬間性)

 グレイターヒール
回復 (Vas In Mani)
体力を最大値まで回復させる (瞬間的)

 パラライズ
麻痺 (An Ex Por)
相手の動きを止める (瞬間性)

 テレキネシス
物体移動 (Ort Por Ylem)
ひとつのアイテムを遠くから拾って使うことができる (持続性)

第7サークル

IMR アレイ
助っ人 (In Mani Rel)
戦いの相手に、魔法で手なづけた動物を襲いかからせる (戦いが終わるまで持続)

ANW コンフージョン
混乱 (Vas An Wis)
敵を酔っ払わせる (瞬間性)

HPK フライ
飛行 (Vas Hur Por)
しばらく空中を自由に飛び回ることができ、ゆっくりと着陸できる (持続性)

SLR インヴィジビリティ
透明化 (Vas Sanct Lor)
自分の体を、ほぼ透明にすることができる (持続性)

ORQ リヴィール
発見の目 (Ort An Quas)
周囲に隠された物体などを発見する (瞬間性)

第8サークル

PH フレイムウィンド
炎の風 (Flam Hur)
あたりに炎のミサイルを乱射する (瞬間性)

AT フリーズタイム
時間凍結 (An Tym)
自分以外すべての物の時間を止める (持続性)

IAS アイアンフレッシュ
鋼鉄の体 (In Vas Sanct)
防御力を大幅にアップする (持続性)

MKN ローミングサイト
鳥の目 (Ort Por Wis)
高いところから自分の場所を見ることができる (持続性)

AKA トレマー
地震 (Vas Por Ylem)
地震を起こして岩を砕く (瞬間性)



特技リスト

攻撃系

アタック
攻撃 攻撃の全般的な能力。攻撃の命中率が上がる。(ST)

ディフェンス
防御 戦闘で身を守る技術。敵があなたを攻撃しにくくなる。(ST)

アンアームド
格闘 素手で戦う技能。武器を持たずに戦ったときに、命中率と敵に与えるダメージの量が向上する。

アックス
斧 斧を使いこなす技術。敵の攻撃に対する防御力が増すと同時に、斧を使って攻撃したときに、より多くのダメージを与えることができる。(ST)

ソード
剣 剣術の技能。敵の攻撃に対する防御力が増すと同時に、剣やダガーを使って攻撃したときに、より多くのダメージを与えることができる。(ST)

ミサイル
飛び道具 飛び道具を操る技能。弓、クロスボウ、スリングを使用して攻撃したときに、より多くのダメージを敵に与えることができる。(ST)

メイス 上段から振り下ろして使う武器の技能。敵の攻撃に対する防御力が増すと同時に、メイスやこん棒を使って攻撃したときに、より多くのダメージを与えることができる。(ST)

魔法系

キャスティング

呪文 呪文を唱える技術。呪文の成功率が高くなる。(INT)

マナ 魔法のエネルギーの取り扱い技術。マナの最大量が増える。(INT)

ロア

学問 物の性質に関する知識。"見る"で物体を調べたときに、正確にわかるようになる。

チャーム

話術 友だちを作る能力。物々交換のときに、より有利な取り引きができるようになる。(DX)

サーチ

探索 認識力を高める能力。隠し扉や罠を発見する力が向上する。これは、"見る"コマンドを使うごとに増えていく。

その他

アクロバット

軽わざ 身軽に行動する技術。高いところから落下したり、物が落ちてきたときに受けるダメージが少なくなる。(DX)

アブレイズ

鑑定 物の価値がわかる技術。物々交換のときに、取り引きの損得を正しく判断できる。

ピックロック

錠破り 錠破りの道具を操る技術。錠破りピンを使ってドアやチェストの鍵を開けるときの成功率があがる。(DX)

リペア

修理 武器や防具を修理する技術。金床を使ってアイテムを修理するときの成功率が上がる。(DX)

スニーク

潜入 静かに動く能力。行動するときの物音が低くなり、敵に気付かれることが少なくなる。(DX)

スイミング

水泳 長く泳ぐ能力。溺れずに泳いでいられる時間が長くなる。(DX)

トラック

追跡 動物の足跡を追跡する技術。近くに怪物がいるときに、それを知ることができる。(DX)

ディストラップ

罠 罠を無力化させる技術。安全に罠を破壊することができる。(DX)



ルーンストーン



AN
Negate
否



BET
Small
小



CORP
Death
死



DES
Down
降



MANI
Life
生



NOX
Poison
毒



ORT
Magic
魔法



POR
Movement
動



EX
Freedom
自由



FLAM
Flame
炎



GRAV
Energy
力



HUR
Wind
風



QUAS
Illusion
幻



REL
Change
変



SANCT
Protection
護



TYM
Time
時



IN
Cause
困



JUX
Harm
害



KAL
Summon
召



LOR
Light
光



UUS
Raise
昇



VAS
Great
大



WIS
Knowledge
知



YELM
Matter
物

お願い

- ・品質には万全を期しておりますが、万一当社の製品上の原因による不良がありましたら、新しい製品とお取り替えいたします。
 - ・本プログラムならびに本書使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。
 - ・本プログラムならびに本書は、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。
 - ・本プログラムならびに本書の内容は、予告無しに変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ★この商品に関するご質問・お問い合わせは、当社カスタマーサポート係まで直接ご連絡ください。

©1992-ORIGIN Syatems., Inc. ©1992 Looking Glass Technologies. ©1993 ELECTRONIC ARTS.

なお、電話によるお問い合わせ受付は、土・日・祝日を除く、午後1時から午後4時までとさせていただきます。

エレクトロニック・アーツ・ビクターカスタマーサポート係

TEL.03-5410-3100

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-127ルクス外苑

※本製品中に登場する人名および団体名などはすべて架空のものであり、実在のものとは一切関係ありません。





ELECTRONIC ARTS

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社