



*A new type real time role-playing game*

*by Falcom*

## はじめに

この世界は、無限の可能性が秘められている、新たななる冒険の舞台であると言うことを、あらかじめ申し上げておきます。

この世界では、プレイヤーが楽しみ方を創造していくことが可能です。つまり、現実の世界の様な、与えられた1つの目的に向ってそれを達成するためにあらゆる努力をする、という、単一目的指向型の楽しみ方、以外の楽しみ方もある。ということを知っていただきたいのです。

しかし、それは決して難しいことではありません。

ほんの少しばかり、この世界でのルールを知るだけでいいのです。それは、あなた自身がプレイを続けていくうちに、経験的に自然と理解されていくことと思います。

でも、「私は普通のゲームを楽しみたいのだ」とおっしゃる方も御心配はいりません。そのような方にも対応できるように目的も用意されています。但し、その目的に向って進みたいのであれば、その目的を見つける事がまず必要となり、目的を達成した場合には、次の新しい世界へ旅立つこともできるでしょう。

我々は、この世界が何に属するのかは、はっきり知りません。

単なるアクションなのか、アドベンチャーなのか、それともロールプレイングなのか、あるいは、全く新しいもののなのか？

しかし、ただひとつ言えることは、いままでの様々なゲームの要素を持っていながら、そのどれにも属していないと云うことです。

ところで、お願いがひとつあります。この世界を、たった1、2時間のプレイのみで、いそいで評価しようとししないで下さい。

ゆっくりと、くり返して楽しんでいただければ、この世界の深みと、ここで述べたことを、きっと理解していただけるものと、我々は思うのです。

では、ごゆっくりと、お好きなようにお楽しみ下さい。

## ●スタート方法

本体を使用していた時は、必ず一度、電源を切ってから以下の手順を行なって下さい。各手順の後にオートスタートし、タイトル画面が表示され、デモンストレーションが始まり準備はOKとなります。

スペースバーを押すとスタートします。

### テープ版

〈PC-8801の場合〉

・LOAD"CAS:" 

・RUN 

〈FM-7の場合〉

・RUN"CAS 0:" 

### ディスク版

ディスクをドライブのブート側に入れ、本体の電源を入れるか、リセットを押して下さい。

## ●コントロール

**移動：**テンキーの2, 4, 6, 8で、上下左右に移動できます。

壁とモンスター以外のものの上は、全て通過できます。

経験値が3万点以上あれば、斜めへの移動が可能になります。

(斜めへの移動は、1, 3, 7, 9, 各キーを押すことにより行えます。)

**攻撃：**方向キーで移動しようとする方向にモンスターがいる場合、そのモンスターに対する攻撃となります。

(斜めへの移動が可能な場合、斜めへの攻撃もできます。)

## ●物を拾う，持つ，置く

**拾う：**金貨と魔法のツボは、同時にいくつでも拾えます。剣以外の物を持っている場合は、一度、それを置いてからでないと拾えません。(FM用は王冠も複数持てます。)

持つ：剣を除いて、同時に2つの物を持つことは出来ません。

置く：何もない所で、スペースを押します。

## ●鍵で宝箱を開く

鍵を持って宝箱に重なり、スペースを押すと宝箱が開き、宝物が現われます。(勿論、鍵を置かないとその宝は拾えません。)

## ●インジケータ

画面の右側、最下部で、人のマークが左から右へと動いているのがインジケータであり、時間の流れを示しています。

ターン：プレイは、プレイヤーの行動→モンスターの行動→プレイヤーの行動の順番に進行します。

プレイヤーが何もしなくても、インジケータのマークが右端に消えると、モンスターの行動が行なわれます。

つまり、自分がゆっくり行動すれば、相手の行動もゆっくりとなると云うことです。

## ●特別なキー

**STOP** ストップキー：もうどうしようもない場合、文字通り身動きとれなくなった場合に、最初からやりなおす為のキーです。

**ESC** エスケープキー：押すとプレイを一時停止します。停止中はインジケータが停止するので、プレイが停止中かどうか知ることができます。

**カナ** カナキー：押してロックされると、テーマ曲が奏でられている最中であっても音が出なくなります。再度押すと、音が出るようになります。

## ●魔法（キーコマンド一覧表参照）

魔法のツボを持っていると、魔法が使えます。

但し、経験値の高さによって、使える魔法が制限されます。（1000以下の経験値では何も使えません。）

十字架と王冠を持っている時と、死神にとりつかれている時は、全ての魔法が使えなくなります。

魔法を使うには、直接キーを押す方法と、メニューより選ぶ方法があります。

**メニューの場合：**まずリターンキーを押すと、画面右側に魔法のメニューが表示されますから、スペースキーで魔法を選んで下さい。（選ばれたものは赤い字で表示されます。）  
BREAK と KICK を除き、リターンを再度押すと魔法が実行されます。

**キーの場合：**キーの場合は、各魔法に対応するキーを直接押します。

### BREAK と KICK

この2つの魔法は、他のものと実行の仕方が違います。

**メニューの場合：**メニューで選び、方向キーを押します。

**キーの場合：**BREAK は方向キーを押しながらシフトを押します。  
KICK は方向キーを押しながらスペースを押します。  
（FM用の場合は、BREAK はCを、KICK はXを押すと、移動した方向にそれぞれ実行されます。）

### FLY

鳥から元の姿に戻りたい場合は、リターンキーを押します。

### SAVE

ディスクに現在の状態をセーブします。但し、経験値が5万点必要です。（つまり、最高の魔法なのです。）

この魔法は大変ありがたいものですが、経験値を25%消費します。

## RESTORE

セーブした時点より、プレイを行います。

(SAVE、RESTOREは、ディスク版のみです。尚、SAVEは、プログラムディスク自身に行われます。)

## ●HOUSE (家)

家はプレイヤーにとり、最も重要なものであり、家を失うことは、そのまま死へと直結しかねません。

家では、生命力 (HIT・POINT) と攻撃力 (STRENGTH) の回復、増強等を行うことができます。

### 生命力 (HIT・POINT) の回復, 増強

**回復:** 家に入ることにより経験値と同等のポイントに回復します。

**増強:** 回復の場合に金貨を持っていると、金貨は家に回収され、代りに1枚につき500ポイント、生命力が増強されます。

(注:これらは家に入る時点に行なわれます。つまり再び行う場合は、もう一度入りなおさなくてはなりません。)

### 攻撃力 (STRENGTH) の増強

パワーストーンを持ち、家に入りパワーストーンを置くと、2500ポイント、攻撃力が増強されます。

## ●家の移動

指輪を持っている場合は、家を移動方向に動かし、引越しできます。その場合、当然ながら家には入れません。移動方向に障害物 (壁を含む全ての物とモンスター) があると、それより先に家を動かすことはできません。

移動する場所により動かせなくなる場合がありますので、引越しの際には注意が必要です。

プレイヤーが実際にプレイを進めていくには、様々な方法があります。ここで、プレイヤーがプレイの為に参考となることをお教えしましょう。

## ●世 界

この世界には“デタラメ”は全く存在していません。あらゆるものに法則が適用されています。ですから、行きあたりばったりのプレイやデタラメなプレイは、まったく通用しないのです。この世界に通用するのは、じつに“タクティクス”であり、“ストラテジー”であり、“フィロソフィー”なのです。

## ●剣

プレイヤーは、まず最初に、剣を入手することから始めなくてはなりません。剣がなくては、何ひとつできないからです。

剣を入手する方法はいろいろありますが、一番安全な方法は、次の2つだと思われます。しかし、安全とはいっても、プレイヤーの不注意による事故だけは防げません。

**迷宮で入手：**プレイヤーは迷宮を抜ける為に、思わず頭を抱え込んでしまうでしょう。しかし、プレイヤーがどう思おうと、この迷宮は綿密に設計された空間なのです。もし、プレイヤーが魔法を使えるのであれば、迷宮とて普通の大地同様ですが、始めのうちは魔法は使えませんから、別な手段を考えなくてはなりません。

例えば、指輪を使ってみるとか……。

**歩き回って入手：**歩き回ってと言っても、世界には魑魅魍魎<sup>ちみもうりょう</sup>が溢れ丸腰で歩くことは大変危険です。こんな時には、まず十字架を入手し、それを掲げながら歩くと良いでしょう。いつの世も、妖怪は十字架に弱いものなのです。

## ●生命力

生命力の維持なくして、プレイは続けられません。

生命力は0になる前に、なんとしても回復させて下さい。もしそれが不成功に終わった時には、神父さんと呼ばなくてはならなくなるでしょう。

## ●戦 闘

モンスターを倒すこと自体は、どんなやり方でもできるでしょう。しかしより少ない損害でより効率よく倒すには、戦術が必要とされます。

**敵の能力を知る：**モンスターの能力と戦闘の結果の関係を分析することは、とても有意義なことです。戦闘が起きたらすぐに一時停止させ、じっくり情報を読むのはその為にとってもいい方法のひとつです。

**敵の行動を知る：**モンスターの行動にも法則が適用されているのです。その法則を知れば、敵の行動を予測できるはずです。

**退路を確保する：**逃げることも重要なことです。そんな時に、それ以上の損害を受けないで逃げられるように、退路は常に確保しておいた方が良いでしょう。思ったより敵が強かった場合は、逃げるに限ります。

**家の回りで戦闘を展開する：**一番安心できる方法かもしれません。但し、モンスターに乗っ取られないように注意して下さい。家は移動できるのですから、戦地の近くへ移動させ、いわば前戦基地の代りにするわけです。

**魔法を戦闘に活用する：**魔法の項でも触れますが、これにより、モンスターへの奇襲攻撃、大量抹殺、モンスター狩りなどが可能となります。

**斜め行動を活用：**経験値が3万点を超えると、斜めへの行動（方向キーを用いる全てのもの）が可能になります。この斜めへの行動は、戦闘においても、プレイヤーをより有利にするでしょう。

**封鎖：**あまり戦いたくない時……そんな時には、モンスターの進攻を防ぐ手段を考えてみることです。例えば、壁で仕切るとか……。

**誘い出す：**モンスターの行動の法則を知れば、これは割合簡

単です。もし、多数の敵を誘い出して、プレイヤーがふっと消えてしまったら？

プレイヤーが、より効果的に戦術を使えるのは、戦略に従って、それを展開することです。もし、戦略を考えられるのでしたら、それはきつととても面白いものとなるでしょう。

## ●戦闘と音

なるべくなら、音は消さない方がいいのです。プレイヤーに差迫る危険は画面だけにではなく、音によっても知らされるからです。それは実に不注意による失敗を未然に防いでくれるものです。

## ●魔法

プレイヤーの中には、魔法が使えるようになっているのに、それに気がつかないでプレイを続けている人が割合と多くいます。確かに、絶対に魔法を使わなければならないと云うものではありませんが、魔法を使うことでプレイを非常に効率良く、そして、トリッキーなものにしてくれるのです。せっかく使えるのですから、十分に活用して下さい。

### 世界を知る

“MAP” や “FLY” は、世界を見渡すことを可能にするものです。世界を見ると云うことは、視野を広く、そして、いろいろ考える為の良い材料になるものです。

### ワナにはまった時

ワナ、と言っても、地面に落とし穴が掘ってあるわけではありません。敵に囲まれてしまったり、追いつめられてしまったり…と言うことです。そんな時 “JUMP” や “RETURN” や “BREAK” などが、役に立ちます。もう、泣寝入りすることはないのです。

### 壁を砲弾に

“KICK”こそ、奇襲、長距離攻撃にもってこいの魔法です。何しろ、壁を砲弾にしてしまうのですから。勿論、どんなモンスターでも、一撃必殺です。

## モンスターをいじめ殺す

“FLASH” “FREEZE”などは、モンスターの動きを封じます。手も足も出せないで、つつ立っている敵をなぎ倒していくのは、まさに快感そのものです。

## ●効率良くプレイする

効率が悪いプレイは、別に、それ自体悪いわけではありません。しかし「だれる」とか「うんざりする」などと云うのは、効率の悪いプレイより出てくるものなのです。効率良くと云うのは、何も、キーを常に押しっぱなしにすることではありません。

## 物資の調達

あなたはまだ長い道のりを歩いて、パワーストーンを家に持ち帰っているのですか？ もしそうだとしたら、それこそ時間の浪費です。家を物のそばに移動させれば、何も歩かなくて済むのですから。

## モンスターとの戦闘

まだ、1対1、差しでモンスターと戦っているのですか？ プレイを始めたばかりならわかります。でも、いつまでもそのままでは困りものです。モンスターを一網打尽にする方が良くはありませんか？ 例えば、生簀いけすを作ってモンスターが増えたところで“FLASH”！ 増えるまで、昼寝でもしていればいいのですから……。

こんな例は、ほんの一部にすぎません。効率はいくらでも良くすることが出来るものなのです。ただ、プレイヤーの思考が効率悪いのは、我々にはどうしようもありません。

## ●ドラゴンとクラウン

伝説の四つの王冠を手に入れた者は、新たなる次の世界の冒険へ旅立てる、と言い伝えられています。但し新世界が楽園かどうか？ 定かではありません。

四つの王冠はそれぞれ四つの箱におさめられ、三つの首と恐しい力を持った「ドラゴン」に守られています。王冠を手に入れるには、まず、このドラゴンを倒さなくてはなりません。ドラゴンを倒すには相手の力を知り、相応の力と経験を身に付けることが必要です。

## ●テープ版とディスク版の違い

### フェーズ

ディスク版はフェーズが進むと、その世界そのものと、その情況設定が次々と変化します。但し、その世界がいくつあるかは、ここでは申し上げられません。

### トレーニング グラウンド

ディスク版には、初心者練習の為のトレーニンググラウンドと言うものが用意されています。

このトレーニンググラウンドに入るには、GAME をスタートさせ、とにかく魔法の壺をひとつ拾い、魔法のメニューに入り、RESTORE を実行してください。但し SAVE を一度実行すると消滅します。

尚、テープ版は、このゲームの構造上、セーブは出来ないようになっていますので、あしからず御諒承下さい。

## ●最後に……

いくばかりか月日が過ぎた頃に、できれば、あなたの冒険談を、ぜひお聞かせ願いたいものです。

勿論、冒険談ばかりではなく、御意見などがございましたら、当社までお便りをお寄せ下さい。

**Falcom**