



ELECTRONIC ARTS™



SLPS 00742

© 1992 ORIGIN Systems, Inc. © 1992 Looking Glass Technologies. © 1997 Electronic Arts.
"EA" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

DE+MMA•LEPAKEHHE+



AMAEIRH

EP

HIR LABIRAH

Ultima® Underworld™



ウルティマ アンダーワールド

プレイガイド&カビルス卿回顧録

II↓W•NKIB↓V↓E↓I↓W



AN•DE+MMA•LEPAKEHHE+

NEER•NDIKM•HEKRIPIKM•DE+ER



CONTENTS

■ ゲームの始め方	2
■ キャラクターの作り方	2
■ 通常モード画面	7
■ 戦闘モード	8
■ キャラクターパネル	9
■ ステータスパネル	11
■ 呪文パネル	11
■ オプションメニュー	12
■ コンディション表示	13
■ 会話画面	13
■ アビスの歩き方	14
■ レベルアップ	24
■ 移動のその他	25
■ 戦闘の補足	26
■ 武器と防具	27
■ 会 話	28
■ 呪 文	30
■ 魔法のかかったアイテム	31
■ ルーンの魔法の8つのサークル	31

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
7ブロック

■ゲームの始め方

オープニングムービー中または終了後に、STARTボタンかOボタンを押すと、タイトル画面になります。



タイトル画面

画面下部に「初めから」と「続きから」が表示されます。方向キー ← → でどちらかを選択してください。

●初めてゲームをやる場合

キャラクターを作らないとゲームができません。「初めから」を選択するとキャラクターを作る画面になります。

●セーブしたゲームの続きをやる場合

「続きから」を選択するとすでにセーブされたゲームが表示されます。まだ一回もセーブしていない場合は「続きから」でゲームはできません。続きをやりたいデータを選択してください。Xボタンでタイトル画面に戻れます。

■キャラクターの作り方

方向キーでオプションを選択して、Oボタンで決定します。

◆性別

「女性」か「男性」か好きな性別を選べます。これによって、後で選ぶ自分の顔も変わります。キャラクターの能力には、男と女の差はまったくありません。



キャラクターを作る

◆利き腕

「左利き」か「右利き」かを選んでください。ゲームの難易度には影響ありません。主要な武器や盾をどちらの手に持つかが、ここで決まります。

◆クラス

あなたのキャラクターの得意な専門分野を選択します。

ファイター	幼いころから訓練を受け、戦闘を専門とする戦士。
メイジ	呪文を唱える能力を持って生まれてきた魔法使い。
バード	旅をしながら歌ったり物語を語ったりする吟遊詩人。
職人	特に武器と防具の製造や修理を得意とする鍛冶屋。
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、魔法の能力も持つ騎士。
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。

クラスを選ぶとキャラクターの各種の能力値とそのクラスが持つ基本的な技能が決定します。

●能力値

これはキャラクターのクラスを選択すると自動的に決まります。

◆STR (ストレンクス:Strength)

強さを表します。攻撃力や生命力 (VIT) に影響

します。また、装備できる重量にも影響します。

◆DEX (デクスタリティ: Dexterity)

俊敏さ、器用さを表します。跳ぶ、泳ぐ等の攻撃と魔法以外の能力に影響を与えます。戦闘中の攻撃回避能力にも影響します。

◆INT (インテリジェンス: Intelligence)

知力を表します。呪文を唱える技術やマナの量に影響します。

各クラスの能力値は基本値に追加ポイントを加えたもので、12~30の値になります。クラスごとの基本値の値には以下のような特徴があります。

	STR	DEX	INT
ファイター	高	中	低
メイジ	低	中	高
バード	中	高	中
職人	高	高	低
ドルイド	高	低	高
パラディン	低	高	高
レンジャー	中	中	中
羊飼	低	低	低

※羊飼いは追加ポイントが多い。

◆VIT (バイタリティ: Vitality)

生命力 (ヒットポイントともいう) を表します。

ゲーム中にこの値が0になると死んでしまいます。

●技能

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一緒についてきます。たとえば、メイジのクラスを選ぶと、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、あなたがファイターなら、剣、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れたら、欲しい技能を選択してください。

◆技能一覧表

攻撃系

攻撃	攻撃の全般的な能力。攻撃の成功率が上がる。
防御	戦闘で身を守る技術。攻撃をかかわす能力。
格闘	素手で戦う技能。
斧	斧を使いこなす技術。

剣	ダガーやソード、剣などを操る技能。
飛道具	弓、クロスボウ、スリングなどを操る技能。
メイス	メイスやこん棒を操る技能。

魔法系

呪文	呪文を唱える技術。呪文の成功率が高くなる。
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。
学問	物の性質に関する知識。アイテムの正体を見破る能力。

その他

かるわざ	ジャンプして壁にぶつかったり落ちたときにダメージが少なくなる。
値ぶみ	物の価値がわかる技術。物々交換のときの損得を正しく判断できる。
話術	友だちを作る能力。会話や物々交換のときに、より有利になる。
探索	隠し扉や罠を発見する力が向上する。
潜入	静かに動く能力。敵に気づかれることが少なくなる。
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。
ワナ	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。

錠破り	錠破りピンを使ってドアや宝箱の鍵を開けるときの成功率が上がる。
修理	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。
追跡	動物の足跡を追跡する技術。付近の怪物の存在を知ることができる。

●顔

画面の右側に顔が表れるので選んでください。顔は男女各5種類の中から選べます。

●ゲームレベル

「ふつう」と「簡単」のどちらかが選べます。「簡単」レベルでは、「ふつう」レベルに比べて、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。ゲームを開始してからレベルを変えることはできません。変えたいときは、最初からやり直してください。

●名前

最後に、キャラクターに名前をつけます。方向キーで文字を選んでください

○ボタンでその文字が入力され×ボタンで最後の1文字が削除されます。

L1,R1ボタンでカタカナやALPHABET（アルファベット）の切り替えができます。

入力が終わったら、STARTボタンで終了してく

ださい。

●これで冒険に出ますか？

キャラクター作りが完了すると、「これで冒険に出ますか？」と聞いてきます。

「はい」を選ぶと冒険が始まります。作り直したいときは「いいえ」を選んでください。

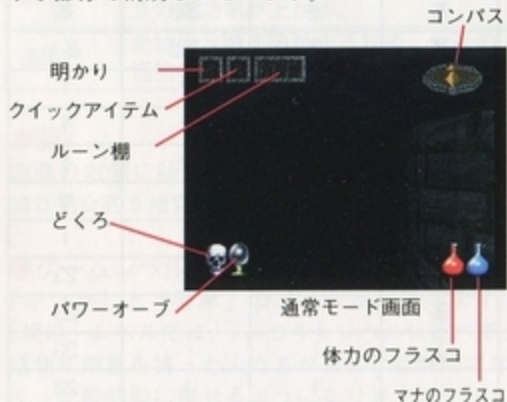
●クラスごとに選択できる技能一覧表

技能	ファイター	メイジ	バード	職人	ドルイド	パラディン	レンジャー	羊飼
攻撃	基	基	基	基	基	基	基2	基
防御	基	基	基	基	基	基	基2	基1
格闘	1		3	1		1	2	1
斧	1		3	1		1	2	1
剣	1		3	1		1	2	1
飛道具	1		3	1		1	2	1
メイス	1		3	1		1	2	1
呪文		基1	3		基			23
マナ		基1	3		基			23
学問			1		1			23
軽わざ	2		2			1	1	23
値ぶみ	2		2	2				23
話術	2		1			基1		
探索	2		2	2	1		1	23
潜入			2				1	23
水泳	2		2				1	23
ワナ	2			2			1	23
錠破り			2	2				
修理				基2		1	1	
追跡					1		基2	23

「基」:最初から持っている基本技能です。「1」～「3」は選択技能です。各数字の中から1つずつ選べます。

■通常モード画面

この画面を中心にゲームが進行します。次のような部分で構成されています。



◆明かりアイコン欄

たいまつ、ろうそく、ランタンなどの通常の明かりを使用するとここに表示されます。

◆クイックアイテム欄

△ボタンを押すとすぐに使用できるアイテムを表示します。

◆ルーン棚

現在選択している魔法をルーンストーンで表示します。

◆コンパス

現在どの方向を向いているかが分かります。赤

が北です。

◆どくろ

戦闘時の敵の状態を、緑、黄色、赤で表します。赤は倒れる寸前です。

◆パワーオーブ

攻撃時の力の溜り具合を赤、黄色、緑で表します。緑は力が満タンの状態です。

◆体力のフラスコ (赤)

自分のVIT (生命力) を表します。空になると死んでしまいます。

◆マナのフラスコ (青)

自分のMANA (マナ) を表します。

●通常モード画面内のボタン操作

◆基本操作 (何も押さない)

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 方向キー ↑ | 前進 |
| 方向キー ↓ | 後退 |
| 方向キー ← | 左を向く |
| 方向キー → | 右を向く |
| △ボタン | クイックアイテム欄のアイテムを使用する |
| ○ボタン | キャラクターパネルを開く |
| ×ボタン | ジャンプ |
| □ボタン | 呪文を唱える |
| SELECTボタン | オプションメニュー |
| STARTボタン | 戦闘モードに入る |
| ◆L1ボタン (その他の移動ボタン) | |
| L1ボタン + 方向キー ↑ | 上を向く |

- L1ボタン + 方向キー ↓ 下を向く
- L1ボタン + 方向キー ← 左に平行移動
- L1ボタン + 方向キー → 右に平行移動
- L1ボタン + △ボタン 空中浮遊時の上昇
- L1ボタン + Xボタン 空中浮遊時の下降

◆L2ボタン (高速移動ボタン)

- L2ボタン + 方向キー ↑ 走る
- L2ボタン + 方向キー ↓ 高速後退
- L2ボタン + 方向キー ← 左に急旋回
- L2ボタン + 方向キー → 右に急旋回

◆R1ボタン (ポインター表示ボタン)

※ポインターとはR1ボタンを押したときに画面に表れる赤いX印のことをいいます。

- R1ボタン + 方向キー ポインターが移動します。
- R1ボタン + Xボタン カーソルが指すものを見ます。アイテムの名前やキャラクターの状態(おだやか、狂暴等)が分かります。
- R1ボタン + Oボタン ポインターが指すものを使ったり取ったりします。アイテムの場合は手に取ります。ドアの場合は開閉します。人間やモンスターの場合は話し掛けることができます。

◆R2ボタン (その他表示ボタン)

- R2ボタン + △ボタン 眠る
- R2ボタン + Oボタン コンディション表示
- R2ボタン + Xボタン ステータスパネル表示
- R2ボタン + □ボタン 呪文選択パネル表示

■戦闘モード

STARTボタンを押すと戦闘モードになります。画面の下部に利き腕に持っている武器が表れます。何も持っていないときや利き腕に武器がないときは、こぶしが表れます。またスリングや弓などの飛道具を装備している場合には、画面中央に丸い照準が表れます。



戦闘モード画面
(剣を装備している場合)



戦闘モード画面
(飛道具を装備している場合)

●戦闘モードのボタン操作

通常モードとほぼ同じですが、以下の点が異なります。

- △ボタン (上段攻撃) 武器を振り下ろす
- Oボタン (中段攻撃) 武器で切り払う
- Xボタン (下段攻撃) 武器で突く

- ・R2ボタンとの組み合わせの動作はありません。
- ・飛道具を装備している場合は△○×ボタンの違いはありません。
- ・△○×ボタンは押している間に力をため、放すと攻撃します。

■キャラクターパネル

通常モード画面で○ボタンを押すと表れます。ここではパネル内のアイテムを置くところを「スロット」と呼びます。

またスロット上を移動してアイテムを選択する黄色い四角をカーソルと呼びます。



キャラクターパネル

●各スロットの説明

◆明かりスロット

たいまつやランタンを置いておく場所です。このスロットがあいている場合、火のついていないランプ等に火をつける（使用する）と、自動的にここに移動します。ただし手のスロットで使用した場合はそのままです。

◆クイックアイテムスロット

地図等のよく使うアイテムをここに置いておくと、キャラクターパネルを開かなくても、通常モード画面で使用できます。

◆手のスロット

武器や盾を置くところです。右利きの場合は向かって左のスロット（つまり右手）が武器、右のスロットが盾になります。弓やスリング等を使う場合は武器を左のスロット、弾や矢を右のスロットに置いてください。左利きの場合はこれらが逆になります。

◆指輪スロット

指輪専用のスロットです。

◆持ち物スロット

いろいろなアイテムを置くスロットです。またアイテムどうしを組みあわせる場合もここで行ってください。バックバックやふくろは使用するとさらに中が表示されます。

●キャラクターパネル内でのボタン操作

- 方向キー カーソル（黄色い四角）を移動させる。
- △ボタン アイテムを使用する。
- ボタン アイテムを選択する。選択されたアイテムは赤いカーソルが残っています。
- ×ボタン キャラクターパネルを閉じる。ただしアイテムを選択している時はその取り消しです。
- ボタン アイテムを捨てる。

●キャラクターパネル内でできること

◆アイテムの移動・装備・袋に入れる・組み合わせる・分ける

アイテムにカーソルをあわせ○ボタンを押します。次に別のスロットにカーソルを持っていき、○ボタンを押します。そのスロットの状態によって、いろいろな効果があります。

- ・空きの場合
アイテムがそのスロットに移動します。
- ・ふくろやバックバックの場合
アイテムがその中に入ります。
- ・まったく同じアイテムの場合
アイテムがまとまり、その合計数が右上に小さい数字で表れます。
- ・組み合わせできるアイテムの場合

アイテムが変化したり、組み合わせ違って別のアイテムになります。

- ・キャラクターの体の場合
防具等を装備します。
- ・その他の場合
アイテムの場所が交換されます。

◆アイテムを使う・袋を開ける

アイテムにカーソルを合わせて△ボタンを押します。

◆アイテムを捨てる

□ボタンでカーソル位置のアイテムを捨てることができます。

●同じ種類のアイテム

アイテムの右上に小さい数字がついている場合があります。その場合は同じものがいくつかまとまってあることを表します。たとえばトウモロコシに2という数字がついている場合は2個のトウモロコシを表します。同じ種類のアイテムがある場合、移動によってまとめることができます。

同じアイテムの場合は右上に小さい数字がでます。

●物が入るアイテム

ふくろやバックバックは中にアイテムを入れる

ことができる入れ物です。このほかにもいろいろな入れ物がありますが、中にはルーンぶくろのように特定のアイテム（ルーンストーン）しか入らないものもあります。

アイテムが17個以上になると上下にスクロールできるように赤い矢印が現れます。



ここにアイテムを移動すると外に出せます

スクロールさせる矢印
(アイテムが17個以上だと現れます)

バックパックの中身

名前	ステイラ	攻撃	14	力	0	技能値
クラス	ファイ	防御	7	技	0	
レベル	22	格闘	0	歩	0	
能力値		射撃	11	滑	0	
	DEX 18	剣	0	理	0	
	INT 20	斧	0	術	7	
生命力	VIT 34/34	飛	0	破	0	
マナ	魔輪 2/2	道具	0	碎	0	
経験値	EXP 0	字	0	破	0	
		呪文	0	水	0	

ステータスパネル

■ステータスパネル

通常モード画面でR2ボタンを押しながらXボタンを押すとステータスパネルが表れます。



呪文の効力

呪文のレベル

呪文の種類

呪文パネル

■呪文パネル

通常モード画面でR2ボタンを押しながら□ボタンを押すと呪文選択パネルが表れます。

呪文選択パネルは3段構造になっています。方向キー↑↓でカーソルを移動できます。

◆上段

現在有効な呪文と、その有効時間が3つの丸で表示されます。呪文を取り消すには、方向キー←→でその呪文を選択し、○ボタンを押してください。

◆中段

呪文のレベルを選択します。方向キー←→でレ

ベルを選択して○ボタンを押すと、そのレベルの呪文が下段に表示されます。

◆下段

現在使える呪文がルーンストーンとともに表示されます。

方向キー ←→ ↑↓ で呪文を選択し、○ボタンで選択してください。

●呪文選択パネル内でのボタン操作

- | | |
|------|-------------------|
| 方向キー | カーソル（黄色い四角）を移動する。 |
| ○ボタン | 呪文やレベルを選択する。 |
| Xボタン | 呪文パネルを閉じる。 |

■オプションメニュー

SELECT ボタンを押すと表示されます。

●セーブ

現在のゲームを保存します。1つのゲームにつき7ブロックを使用します。

どんな状況でもセーブできますので注意してください。たとえば後一回ダメージを受けると死



オプションメニュー画面

んでしまうときに、高いところから飛び降りて落ちている途中等ではセーブしないでください。また、キャラクターパネルを開いていたたり、呪文の途中のような、何かの行動をやりかけているときは、セーブはできません。

※メモリーカード差込口2には対応していませんのでご注意ください。

●ロード

セーブしたデータでゲームを再開します。

●オプション

BGMや効果音の有無、画面の各種アイコンの表示を変更できます。

BGMがOFFの場合は、フルートやマンドリンなどのアイテムも鳴りませんので注意してください。

●ゲームに戻る

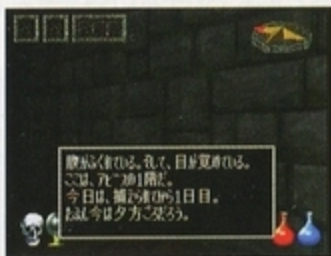
オプションメニューを開くとゲームは止まります。戦闘も、怪物も、時間も、みなその場で停止しています。ゲームを再開したいときは、これを選択してください。Xボタンを押してもゲームに戻れます。

●ゲームを止める

ゲームを終了し、電源を切ることができる状態にします。終了する前に、セーブを忘れないでください。

■コンディション表示

通常モード画面でR2ボタンを押しながら○ボタンを押すと、腹具合、疲労度、何階にいるか、アビスに入って何日目か、大体の時間などプレイヤーの現在の状態が表示されます。あまりお腹が空きすぎるとVITが下がることがあります。また疲れると攻撃力が落ちますので注意してください。



コンディション画面

■会話画面

キャラクターにポインターを合わせ、○ボタン



会話画面

を押すと会話のできるキャラクターと話ができます。

●会話画面のボタン操作

- 方向キー↑↓ 返答を選択する
- ボタン 返答を決定する
- △ボタン キャラクターパネルを表示する
- ×ボタン キャラクターパネルを閉じる

●会話画面でのキャラクターパネル

相手にアイテムをあげたり、交換したりする場合に使用します。アイテムの移動と同じように左側の物々交換スロットにアイテムを移動してください。物々交換スロットのアイテムは選択ランプが白くついていないと無効ですので注意してください。物々交換スロットにカーソルを移動して△ボタンを押すと、選択ランプがついたり消えたりし

メッセージ
エリア

選択ランプ

返答選択
エリア



物々交換画面

ます。

■アビスの歩き方

●キャラクターをセーブする

まず最初に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. SELECTボタンを押すとメニューが表れます。
2. 方向キー↑↓で「セーブ」を選んで、○ボタンを押してください。
3. 最初は「新規作成」という四角が表れますので、○ボタンを押してください。
4. 現在のゲームをセーブし終わると「セーブ成功」というメッセージが表れます。
5. ×ボタンでメニューに戻ります。もう一度×ボタンを押すとメニューを終了しゲームに戻ります。

●持ち物を見る

まず何もしないで、○ボタンを押してください。あなたのキャラクターの全身像といくつかの丸が描かれたパネルが表れます。これをキャラクターパネルと呼びます。最初は何も持っていません。全身像の右にある数字はあとどれくらい



キャラクターパネル

持てる重量

カーソル

の重さの物を持てるかを表しています。×ボタンを押してこのパネルを閉じてください。

●周りを見る

次に周りを見てみましょう。← →で左右を向きます。

ゲームを始めた地点では、前方に暗い通路が延びていて、右側にふくろが落ちてはいるはずだ。



ポインター

ふくろ

背後には固く閉ざされた扉があります。あなたは、そこからアビスに入れられたのです。左手には頭ガイコツ。壁には何かのメッセージが彫り込まれています。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角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角が北です。

●調べる

ここでR1ボタンを押してみてください。押している間だけ画面に赤いX印が表れます。これをポインターと呼びます。R1ボタンを押しながら方向キーを押すとポインターが移動します。このようにして画面に表れるいろいろなものを指して選択できます。

ポインターを先ほどのふくろの上に動かしてください。そこでXボタンを押してください。「ふくろだ。」とメッセージが表れます（R2ボタンは押しっぱなしにしてください）。

同じように左の壁のメッセージを調べると、何が書いてあるかが分かります。

●アイテムを拾う

それではふくろを手にとってみましょう。見るときと同じようにして「ふくろ」にポインターを合わせ、今度はOボタンを押してください。ふくろが消えます。ここで自分の持ち物を見るキャラクターパネルを開いてください。R1ボタ

ンを放してOボタンで開きます。するとここに先ほどのふくろがあります。まだ持てる重さの数字が減っているはずですよ。

●アイテムを使う

キャラクターパネル上で方向キーを使うと黄色い四角が動きます。この四角をカーソルと呼びます。カーソルと目的のアイテムに持っていき△ボタンを押すとそのアイテムを使います。「ふくろ」の場合は使うと開き、中がキャラクターパネルいっぱいに表示されます。

中には

- ・ボロボロのダガー
- ・少し使ったたいまつ
- ・よごれた地図
- ・ちょっと古いサカナ
- ・ちょっと古いパン
- ・ちょっと古いリンゴ

が入っています。

▲たいまつを使うと火がついて自動的にあかりスロットに移動します。

▲ダガーはこの状態では使っても何も起こりません。

▲サカナやリンゴ、パンを使うとこれらを食べます。

▲地図を使うと画面いっぱいに広げられ、今まで歩いた範囲と現在位置が分かります。



マップ

●物の移動

先ほどのダガーをふくろから出してみましょう。ダガーにカーソルと持っていく○ボタンを一回押してください。ダガーが選択されます。次に方向キー↑を押してカーソルを上部の「口の開いたふくろ」まで移動してください。ダガーには選択されている赤い四角がついているはずです。ここで、○ボタンを押すとダガーはふくろの外に出されます。×ボタンでふくろを閉じるとダガーがキャラクターパネルの下部にあるのが見えるはずです。

●装備

武器や防具は自分の体に装備しなくては使えません。装備するにはキャラクターパネル上で、そのアイテムを正しい場所に持っていかなくてはなりません。

武器は利き腕の手のスロットに持って行ってください。右利きの場合は、先ほどのダガーを、

向かって左側の手のスロットに移動させてください。

●武器を構える

×ボタンを押してキャラクターパネルを閉じてください。次にSTARTボタンを押してください。戦闘モードになります。ダガーを装備していれば、画面の下の方に刃の先が見えるはずですが、画面の下の方に刃の先が見えるはずですが、△○×のどれかのボタンを押してみてください。ダガーを振るはずですが、もしダガーが見えずにこぶしが見えていれば、ダガーを置く場所を間違えています。

手のスロット以外に置いたか、または利き腕でない方に置いています。キャラクターパネルを開いて確認してみてください。

●動く

身の回りの操作が分かったところで、いよいよ先に進んでみましょう。

▲基本的な動作は方向キー↑↓で前後に進み、←→で左右を向きます。また×ボタンでジャンプします。

▲L2ボタンを押しながら方向キーを押すと、動きが速くなります。

▲L1ボタンを押しながら方向キー↑↓で上下を向き、方向キー←→で左右に平行移動します。

これらの動作は組み合わせて行えます。たとえば方向キー↑を押しながらXボタンを押すと前方にジャンプします。

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、ジャンプ中にぶつかるとうケガをする場合があります。

ここで十分に練習して、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。

●ドアを開ける



くさり

アビスを北に進むと、まず最初に右側にドアがあります。L1ボタンを押しながら方向キーでポインターをドアの上に持っていくと○ボタンを押してください。ほとんどのドアはこれで開きますが、このドアは鍵がかかっているため開きません。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、ポインターを鎖の上に持っていくと○ボタンを押すと、鎖が引かれドアが開きます。

●武器の選択

ドアの先にはまたふくろが落ちています。拾って中を見るとこん棒が入っています。

さて、先ほどのダガーとこん棒のどちらを使ったらよいでしょうか。通常モード画面に戻りR2ボタンを押しながらXボタンを押してください。数字がたくさんかかれたステータスパネルになります。パネルの右にある技能値に注目しましょう。こん棒は“メイス”、ダガーは“剣”の間です。“メイス”の技能値が“剣”より高ければこん棒、“剣”の技能値が“メイス”より高ければダガーを装備しましょう。同じ数字の場合はどちらでも好きな武器を使ってかまいません。ダガーは棍棒よりも威力は落ちますが、すばやく何回も攻撃できます。

武器を持ち替えたときはSTARTボタンを押して戦闘モードにし、その武器がちゃんと利き腕に装備されているか確認しましょう。

●グループになったアイテム

こん棒の入っていたふくろのなかには、ロウソクも入っていました。ロウソクはたいまつほど明かるくはありませんが長く燃えてくれます。どんな物でも光は貴重です。ロウソクをよく見



2つのロウソク

ると、右上に2という小さな数字がついています。ひとつに見えるロウソクは、実は2本ありました。キャラクターパネルの持ち物スロットでこれらの物を移動させると、まとめたり分けたりできます。

◆同じアイテムを分ける

キャラクターパネルの持ち物スロットでアイテムを移動してみてください。「いくつ?」と言うメッセージと現在の数が表れますので方向キー↑↓で変更して○ボタンを押してください。または、一回アイテムを床に落としてから拾ってください。いくつ拾うかを聞いてきますので方向キー↑↓で変更して○ボタンを押してください。

◆アイテムをまとめる

キャラクターパネル上で同じアイテムのある持ち物スロットに移動してみてください。1つのスロットにまとめられたアイテムの右上の数字が合計数になります。

または、ふくろの中に入れると自動的にまとめられます。ひとつにまとめられるのは、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”ロウソクとはいっしょになりません。

●オートマップ機能

最初は、どこにも行っていないので、ほとんど地図は描き込まれていません。

今いる部屋のまわりの壁と、さっきの歩く練習で行ってみた通路の途中までが茶色いインクで描かれ、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。

また右下には羽ペンがあります。これを使って、地図に自由に白い点を打つことができます。方向キーで羽ペンを移動させ、○ボタンで点を打ちます。同じ場所でもう一度○ボタンを押すと点を消します。たとえば、今は鍵がかかっていて開かないドアがあり、あとで鍵を拾ったら戻って確かめてみようと思うときは、忘れないように点を打っておくといいでしょう。

地図を閉じるには×ボタンを押してください。ゲーム画面に戻ります。地図はクイックアイテムスロット（キャラクターパネルの右上）に置いておくと便利です。キャラクターパネルをいちいち開かなくても、△ボタン押せば見ることができます。

●アイテムを捨てる、投げる

今はまだたいしたアイテムを持っていませんが、ゲームが進むにつれアイテムがいっぱいになります。何かいらぬものを捨てないと新しいものが拾えなくなります。

アイテムを捨てるには、キャラクターパネルを開き、捨てたいアイテムの上にカーソルを移動させ□ボタンを押してください。「(アイテム名)を捨てますか?」と聞いてきますので、捨ててよければ○ボタンを押してください。通常モード画面になり今選んだアイテムが画面中央に表れます。ここで方向キーを押すとそのアイテムを投げる方向や角度を指定できます。

▲画面上部で○ボタンを押すと遠くに投げます。

▲画面中央部で○ボタンを押すと前方に捨てます。

▲画面下部で○ボタンを押すと床に置きます。

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。また障害物があるときはそこにアイテムを置けません。少し後退してからやり直してください。

アイテムを地面の上に捨てても、たいていはなくなりません。しかし水の中に捨てるとほとんどのアイテムが永久に失われますので注意してください。

●さらに先へ進むと

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。よく見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。今は止めておいて、元の通路に戻って西に向かいましょう。

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。ここは岩がむき出しになっていて、松明とボールと斧が落ちています。“斧”の技能が高ければ、武器を斧に持ち替えておくといいでしょ。

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て、さらにその向こうには、青と金色の奇妙なアイテムが2つ落ちています。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。これを拾って持ち物スロットに入れましょう。今はほとんど役に立ちませんが、あとでとても重要になるアイテムです。



ルーンストーン

通路が右（西）に曲るまで、さらに歩き続けてください。中央に大きな石の柱があるやや広い空間に出ます。柱の向こう側へ行ってみましょう。バックパックが落ちています。拾って中を見ると、中には、巻物、赤い鍵、ルーンぶくろと4つのルーンストーンが入っています。

▲巻物は“使う”で読めます。これが大事な物かどうかは、あなたの判断で決めてください。

▲赤い鍵は、今までに見つけた鍵のかかったドアのどれかを開ける鍵です。

▲ルーンぶくろは呪文を唱えるときに必要な重要なアイテムです。ただし、呪文に必要なルーンストーンを中に入れておかなければ呪文は使えません。ルーンストーンをルーンぶくろの上に移動すると中に納まります。そのほかのぶくろやバックパックなどにアイテムを入れたときも、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、忘れずにルーンぶくろに入れておきましょう。

●魔法

ルーンストーンが入ったルーンぶくろがあれば、魔法使いでなくても、ちょっとした呪文が使えます。呪文の成功率は、マナの量と“呪文”の技能の値で決まります。

◆呪文の準備

呪文を唱えるには、唱え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。通常モード画面でR2ボタンを押しながら□ボタンを押してください。呪文パネルが表示されます。

3段構造になっていて、最初は中段にカーソルがあります。

下段にはいくつかのルーン石の組み合わせが表示されています。今までに拾った6つのルーンストーンがすべてルーンぶくろに入っていればここに3つの組み合わせが表示されるはずですが、持っているルーン石の種類が増えるにつれ、この組み合わせも増えていきます。

方向キー↓でカーソル下段に移動してください。下段の右上にカーソルが行くと「明かり」と表示されます。ここで○ボタンを押してください。明かりの呪文が準備されます。

◆呪文の唱え方

×ボタンを押して呪文パネルを閉じて通常モー

ド画面にしてください。画面左上のルーン棚に今選んだ呪文がルーンストーンで表示されています。ここで、□ボタンを押してください。必要な量のマナがあれば呪文が唱えられます。しかし、“呪文”の技能によって成功率が異なります。値の低いキャラクターは、呪文がきちんと効力を発揮するようになるまで、何度も何度も挑戦しなければならないでしょう。幸い、呪文に失敗しても、失うものはありませんが、ごくまれに、暴発を起こすこともあります。呪文が成功すると、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。

●安全に探検するには

ここで赤い鍵を拾ったので、鎖を引っ張って開けたドアのところまで戻ってみましょう。中に入ってすぐ右側（南側）のドアを開けてみてください。さっきは開きませんでした。今度は開くはず。そのままドアを通ると、右側の



銀の木

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“銀の木”に向かってください。

“銀の木”を“取る”と、しばんでしましますが、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、まず種を持ち物スロットに置き、使ってください。

あなたの目の前に十分な広さの土の床があれば、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出来ます。種を植えずに死ぬと、一気にタイトル画面に戻ってしまい、キャラクター作り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）

▲この部屋の壁を丹念に調べるとなにかおかしな壁があります。よく“見る”と隠し扉のようです。ここはすぐに見つかりますが、なかなか見つからない隠し扉もあります。

誰かに教えてもらうか、“見る”コマンドを使って丹念に根気よく探さないで、見つからないものもあります。探索の技能が高いと見つかりやすくなります。

いま来た道をたどって、バックバックを拾ったところまで戻ってください。銀の種が植えてあれば、戦闘になっても安心です。

●戦闘

バックバックを見つけたところに戻ったら、あたりを見回してください。2つのドアがあります。まず北側のドアを開けてみましょう。ドアを通ったら、“見る”で目につくものを何でも調べてください。大ネズミ、革のすねあて、食べ物に気がつくでしょう。ネズミは興奮しているようですが、攻撃はしてきません。食べ物を取ってみましょう。運がいいと大ネズミは気がつきませんが、見つかると怒って襲いかかってきます。

◆戦闘モード

攻撃するときは、STARTボタンを押してください。装備している武器が画面の下に表れます。武器がなかったり、利き腕に持っていない時はこぶしが表れます。

戦闘モードになっているときは△○×ボタンの役割が変わります。

押している間は力をためます。放すと武器を振ります。押すボタンによって

- △ボタン (上段攻撃) 振り下ろす。
- ボタン (中段攻撃) 切り払う。

×ボタン (下段攻撃) 突く。
というように変わります。ボタンを押している間、画面左下のパワーオーブの色が赤、黄色、緑と変わります。緑の時が一番力がたまっている状態で、この時にボタンを離すと攻撃力が最大になります。緑色にならないうちにボタンを放すと、力が足りずに効果があがらない場合があります。

敵の種類によって、有効な攻撃が変わります。ネズミは人間に比べて小さく地面の近くにいたので、上段や中段の攻撃では武器が空を斬ることになりかねません。L1ボタンと方向キー↓で下を向けば、当りやすくなります。

攻撃と移動は同時に行えますので、力をためながら敵の攻撃が当たらないように、後ろにさがり、パワーオーブが緑になるタイミングで敵に突っ込み切りつけると効果的です。

●ダメージを与える(または受ける)

攻撃が命中すると、血が飛び散ります。血の飛び散りかたが激しいほど、相手が受けたダメージが大きいことを意味します。血を持たないモンスターは血がないので流しようがありません。攻撃を食らったときは、画面が一瞬赤くなります。戦闘の間は、赤いフラスコの中の体力の量に気をつけていてください。赤い液体の量が増えつきかけたら、一目散に逃げましょう。

敵を倒すことができれば、R1ボタン+Xボタンでステータス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が、経験値がある程度増えるとキャラクターのレベルが上がります。

●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他のアイテムが地面に落ちます。あなたは、それを自由に取りることができます。残念ながら、このネズミはたいした物は持っていませんが、チーズや肉といった食糧を蓄えています。これでも腹が空いたときはとても助かります。“すねあて”は、ぜひいただいて身につけておきましょう。

●防具をつける

すねあてを身につけるには、それを拾って、キャラクターパネルのキャラクターのすねのところに移動してください。キャラクターのまわりの円のほかにも、キャラクターの絵の、頭、胴体、手、すね、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。鎧や兜など、身につけるものはみな、同じ方法で装着できます。

●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

赤い鍵を使って西側のドアを開け、進んでください。広い場所に出たら左を向いて、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R1ボタンでポインターを出し、この人に合わせて○ボタンを押してください。会話画面に切り替わります。

◆会話画面

画面左側に自分と相手の顔と物々交換スロット、右側にはメッセージ欄が表れます。相手の顔の上には名前が表示されます。この人はブラジットという名前です。

◆話す

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？」と声をかけてくれます。彼の言葉は白い文字で表示されます。すると、下の返答欄に、次のような答えのメニューが表れます。

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。

この中のひとつの言葉をブラジットに話させます。どの答えを選ぶかで、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、この答えによって、次の彼の対応も変わります。答えの選び方は、方向キー↑↓で選択し○ボタンで決定してください。ブラジットの最初の言葉の下に、あなたの返事が茶色の文字で表れ、それに続いてブラジットの言葉が表示されます。

文章が途中で切れている場合は、○ボタンを押すと次の文が表示されます。また、別の答えのメニューがメッセージ欄に表れます。また答えを選び、ブラジットの対応を聞いてください。会話を終了させるには、話の選択枝をうまく選んで別れの挨拶まで持って行ってください。

●かくしてゲームは続く

これまでは、地下世界での基本的な生き方を説明してきました。これで一応ゲームがプレイできますが、なかには、この先を読んでもらったほうが良い部分もあります。

もう、あなたは自分ひとりで冒険に出ることができます。あなたの持ち前の気転と鋭い剣の腕前があれば、アビスの中に道を切り開いていくことができるでしょう。この先、鍵のかかったドアを開けたり、銀の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。

どうか、迷路もバ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。もし、バズルや冒険の仕事に出会ったら、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して、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行ってください。

ここでゲームを一時終了したいと思うかたはSELECTボタンを押してオプションメニューを出し、「ゲームを止める」を選んでください。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。

■レベルアップ

どのような能力を持ってゲームをスタートさせるかには制約がありません。そしてそれは、アビスを探検するうちに、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すと得られます。

●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、レベルです。ゲームの最初では、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。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、より強力な呪文も使えるようになります。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

技能の値を高めるには、アंकの神殿で正しい“マントラ”を唱える必要があります。アंकの神殿は、アビスの各階にあります。

しかし、ただマントラを唱えればいいというわけではありません。それまでに、十分に経験値を積んでいなければ、技能の値を高めてはもら

えないのです。反対に言えば、レベルアップした直後なら、いつでも技能の値を高めることができるということです。しかし、レベルアップにまで達していなくても、ある程度経験値を積んでいれば技能の値をもらえることもあります。とにかく、神殿に出たら、まずアंकに“話す”ことです。すると、“マントラを唱えよ”とメッセージがでて、今までに知ったマントラがメニューに表れますので、方向キー↑↓で選択し、○ボタンで決定してください。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」とアंकに言われます。成長した場合は、どの技能が伸びた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。また、複数の技能を少しずつ伸ばすマントラと、1つの技能をたくさん伸ばすマントラがあります。

■移動のその他

●泳ぐ

水の中に入ると、キャラクターは泳ぎ始めます。歩くときと同じ操作で泳げますが、スピードは遅くなり、ジャンプしたり攻撃はできません。岸に上がるときは、岸の高さが低いところを探してください。岸につくと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



アंक

アंकの神殿

キャラクターの“水泳”の技能の値と、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、キャラクターは溺れ出します。すると、VITが落ち始め、0になると溺死ということになります。

●飛ぶ

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。“浮遊”や“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。飛行の呪文を使えば、浮かんでいる時も通常の移動のと同じように移動できます。L1ボタンを押しながら△ボタンを押すと上昇し、L1ボタンを押しながら×ボタンを押すと下降します。

●アイテムの結合

原則として、タイプの違うアイテムを結合することはできませんが、なかには、持ち物スロットにあるアイテムに別のアイテムを移動し重ねようとする、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、たいまつの上にトウモロコシを持っていくと、ポップコーンができます。袋やバックパック内では、アイテムの結合はできません。

●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。持ち物を整理するのに、とても役に立ちます。食べ物の袋、鍵の袋、物々交換に出すアイテムの袋、たいまつやロウソクの袋、ルーンの袋といった具合です。袋を袋の中にしまうこともできます。袋から物を出したいときは、そのアイテムをパネルの上部にある口の開いた袋の絵の上にドラッグしてください。ただしルーンをルーンぶくろからは出すことはできません。

■戦闘の補足

●飛道具

弓やスリングなどの飛び道具を使うには、キャラクターパネルの利き腕の手のスロットに弓などの武器を装備し、もう一つの手のスロットに矢などの弾を装備してください。攻撃モードにすると画面中央に丸い照準が表れます。通常の武器と同じように△○×ボタンで力をためて、照準を敵に合わせたら、ボタンを放してください。また、弓には矢、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、飛道具は使えません。

●物を攻撃する

普通は物を攻撃しても、武器が痛むだけでまったくいいことはありません。しかし、錠のかか

ったドアやチェストがあり、その鍵を持っていない場合、ものによっては叩き壊すことができます。剣で斬りつけたり、ドアを叩きつけたりすると、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すが、それでも、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

●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度も攻撃できますが、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。剣の類は、“切り払う”技がもっとも効果的です。

◆斧

手斧、斧、戦闘斧がこれに含まれます。斧は剣よりも威力は上ですが、攻撃に時間がかかります。斧は突き技が効果的ですが、そのほかの斧

は切り払う技がもっとも効果的で、上段からの振り下ろし技には向きません。戦闘斧は、魔法の武器や特殊武器を除く、アビスの通常の武器のなかではもっとも強力なものです。

◆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がもっとも効果的です。

◆飛道具

スリング、弓、クロスボウがこれに含まれます。飛道具には、敵の攻撃がこちらに届く前に攻撃できる利点があります。欠点は弾が切れるとまったく役に立たないことです。特に、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。スリングは威力が弱いので、あまり効果的ではありませんが、ロックハンマーで岩を砕いて弾をたくさん作ることができます。

◆素手

これは武器ではありませんが、何も無いときはこれで攻撃するしかありません。ほかのどんな武器よりも威力は弱いですが、すばやく攻撃ができ、壊れることはありません。格闘の技能をあげると攻撃力が増します。

●防具

防具の素材には、弱い順に、革、鎖、鉄板の3種類があります。革のすねあて、鎖かたばら、鉄のヘルメットなどなど、種類もいろいろある

ので、見つけ次第、どんどん身につけていくことができます。

防具は、戦闘などでダメージを受け止めるごとに劣化していき、ついには壊れてしまいます。劣化した防具は防御力も低下するので、優秀な職人を見つけて修理してもらうことができます。金床があれば自分で修理できますが、修理の技能が低いと失敗し防具を壊してしまうことがあります。

●シールド

利き腕と反対の手のスロットに装備して、初めて効力を発揮します。右利きの場合は、向かって右側の手のスロット（左手）に置いてください。シールドは弱い順に、バックラー、小盾、木の盾、長盾があります。

■会話

出会った誰でも彼でもに手当たり次第に攻撃を仕掛けていては、まったく問題を解決することができないばかりか、すぐに命を落としてしまいます。誰かに出会ったら、よく見てください。“狂暴”な場合は危ないですが、“おだやか”か“あわてた”状態ならば、たいていは話ができます。高圧的な態度で接することで有利に運ぶ話もなかにはありますが、たいていは相手を怒らせることになります。それが元で攻撃をされる

こともあります。多くのキャラクターが、あなたと態度や会話の内容を覚えているので、一度攻撃した相手は二度とあなたを許してくれないでしょう。それが重要な人物の場合、あなたの目的は達成できなくなる場合がありますので注意してください。

●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、あなたの持ち物のなかで彼らが欲しい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、物々交換はよく知っておく必要があります。

◆物々交換スロット

物々交換をしたいときは、交換するアイテムを見せなくてはなりません。物々交換スロットはそのためのスペースです。つまり、取り引きの品物を並べるテーブルのようなものです。△ボタンを押すと会話中でもキャラクターパネルが開くので、そこから物々交換スロットに交換したいアイテムを移動してください。

◆選択ランプ

アイテムを置くと、自動的にその横に白い小さなランプがつきます。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。そのアイテムにカーソルを合わせ○ボタンを押すと、ランプは消え交換の候補から外されます。相手のスロットにアイテムが出たときには、このラ

ランプはついていませんので、欲しいものにカーソルを持っていき、○ボタンを押してください。相手と自分の物々交換スロットでこのランプがついているものだけが交換の対象になります。置いただけでは対象になりませんので注意してください。

◆交換

相手と自分の交換するアイテムを選択ランプで決めたなら、会話メニューから「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。相手がその物々交換を了承すると、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スロットから消えて、相手の装備に入ります。そして、交換によって手に入れたアイテムを、相手の物々交換スロットから自分のキャラクターパネルへ移動してください。アイテムを取らずに会話を終了してもアイテムはなくなり床に落ちますが、自分が水の上にいる場合は、アイテムが沈んでしまうかもしれませんので注意してください。

◆値ぶみ

損な物々交換をしないようにするには、「少し考えさせてください」を選んでください。たとえば、「この取り引きは最悪だ。」のような言葉が出てくる場合は多分あなたのアイテムの方が相手の者より十分価値が高い可能性があります。この言葉がどれだけ正しいかは、あなたの“値ぶみ”の技能の値によります。

◆要求

会話メニューから、「これをよこせ!」というメッセージを選択すると、相手にそのアイテムを要求することができます。これはとても乱暴な行動です。たとえ相手がそのアイテムをいらなと思っていても、相手の態度は硬化し、下手をすると戦闘になります。

●修理

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スロットに壊れた物を置いて、修理を依頼するあなたの言葉を選んでください。

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。うまくいかどうかは、あなたの“修理”の技能の値によります。下手をすると、かえって悪い結果になりかねません。修理には時間がかかります。また大きな音を立ててしまうので、悪い怪物に自分の位置を知らせてしまう恐れもあります。修理は、金床を“使う”ことでいつでも行なえます。ポインターが金床に変わったら、それで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、修理を試みます。

●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。

■呪文

●マナの必要量

マナの必要量は、呪文のレベルの3倍です。たとえば、第1サークルの呪文で消費されるマナは3ポイントとなります。最低3ポイントなければ、一番低い第1サークルの呪文も使えません。

●レベルと呪文

あるサークルの呪文をかけようとするとき、あなたのレベルの値を2で割った数が、そのサークルの値以上でなくてはなりません（端数は四捨五入してください）。

●呪文の失敗

呪文に失敗はつきものですが、“呪文”の技能の値が高ければ高いほど、失敗は少なくなります。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が、特に“呪文”の技能の値が低いときは、暴発を起こす恐れがあります。暴発はあなたにダメージを与えます。

●呪文のタイプ

呪文には次の3つのタイプがあります。呪文を唱えると同時に瞬間的に効力を発揮する“瞬間性”。“明かり”の呪文のように、しばらく持続する“持続性”。そして何か特定の対象物にかける“対象性”です。持続性と対象性について、少し説明しておきましょう。

◆持続性呪文

このタイプの呪文をかけると、ルーン棚の右側に呪文のマークが表れます。また呪文パネルの上段に、その呪文があとどれくらい持つか3つの丸で表示されます。同時に3つ以上の持続性呪文をかけることはできません。4つめの持続性呪文をかけたいときは、呪文パネルの上段の取り消してもよい呪文にカーソルを持っていき○ボタンを押して下さい。

◆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です。対象性呪文を唱えると、画面に丸い照準が表れます。目標に照準を合わせて○ボタンを押すと呪文が働きます。対象性呪文は、呪文が発射されるまでマナは消費しません。目の前に障害物があるときは、呪文が効かないことがあります。

◆広域的呪文

上で説明した分類のほかに、個々のキャラクターにかける呪文か、広く地域的にかける呪文かという分け方もできます。

広域的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効くものもあれば、特定の生き物や物体にだけ効くものがあります。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。

■魔法のかかったアイテム

アビスには、まれに魔法がかけられた強力なアイテムがあります。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。そのほかの魔法のアイテムは、“使う”と効力を発揮します。

注意: 魔法のアイテムは、見ただけでは普通のアイテムと変わりありません。もし、“学問”の技能の値が高ければ、見るだけでその魔法の効力がわかります。もし、それが魔法のアイテムのようだと思って調べても何もわからなかったときは、“学問”の技能の値が上がったときに、改めて“見る”ことをお勧めします。また、アビスの魔法使いの中には、お金を払うとアイテム

を識別してくれる者もいます。

■ルーンの魔法の8つのサークル

この他にも、発見されていない呪文がいくつかあります。

●第1サークル

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)

明かり (In Lor)

闇を照らす。(持続性)

魔法の矢 (Ort Jux)

敵に魔法の矢を射る。(対象性)

守りの壁 (Bet In Sanct)

頭からつま先までスッポリと鎧を着たのと同じ
防御効果がある。(持続性)

忍び (Sanct Hur)

物音があまり立たなくなり、敵に気づかれにくくなる。(持続性)

●第2サークル

恐怖 (Quas Corp)

相手を怖がらせて逃げ出させる。(瞬間性)

怪物探知 (Wis Mani)

隠れていたたり、見えない敵を探知する。(瞬間性)

軽い治療 (In Bet Mani)

軽いケガなどを治療する。(瞬間性)

見張りのルーン (In Jux)

その地域に魔法の警戒網を張り、侵入者があれば通報する。(侵入者があるまで永続)

ゆっくり降下 (Rel Des Por)

羽毛のように、少しの間だけ空中に止まることができる。(持続性)

●第3サークル

隠れ身 (Bet Sanct Lor)

一時的に自分の体を目立たなくして、敵の目から逃れる。(持続性)

放電 (Ort Grav)

魔法エネルギーの稲妻を敵にぶつける。(対象性)

夜の目 (Quas Lor)

照明がなくても暗闇で物が見える。(持続性)

スピード (Rel Tym Por)

敵の動く速度を遅くする。(持続性)

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

治療 (In Mani)

大きなケガを治す。(瞬間性)

上昇 (Hur Por)

一時的に空中に浮かび上がる。(持続性)

毒 (Nox Mani)

毒液を吹きかけて敵に毒を植える。(瞬間性)

罫の解除 (An Jux)

狙った罫を無力化する。(対象性)

耐火炎 (Sanct Flam)

炎によるダメージを一時的に軽減して身を守る。(持続性)

●第5サークル

毒消し (An Nox)

体から毒を抜く。(瞬間性)

ファイアーボール (Por Flam)

敵に強力な炎のミサイルをぶつける。(対象性)

対ミサイル防御 (Grav Sanct Por)

敵の飛び道具に対して一時的に無敵になる。(持続性)

見破りの目 (Ort Wis Ylem)

指定した物体の正体を見破る。(瞬間性)

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

昼の光 (Vas In Lor)

非常に明るい光を、長時間維持する。(持続性)

ゲートトラベル (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)

回復 (Vas In Mani)

体力を最大値まで回復させる。(瞬間的)

麻痺 (An Ex Por)

相手の動きを止める。(瞬間性)

物体移動 (Ort Por Ylem)

ひとつのアイテムを遠くから拾ったり使うことができる。(持続性)

●第7サークル

助っ人 (In Mani Rel)

あなたが攻撃した相手に、魔法で手なづけた動物を襲いかからせる。(戦闘中継続)

混乱 (Vas An Wis)

敵を酔っ払わせる。(瞬間性)

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)

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)

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

炎の風 (Flam Hur)

あたりに炎のミサイルを乱射する。(瞬間性)

タイムストップ (An Tym)

自分以外のすべての物の時間を止める。(持続性)

鋼鉄の体 (In Vas Sanct)

防御力を大幅にアップする。(持続性)

トリの目 (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)

地震 (Vas Por Ylem)

地震を起こして岩を砕く。(瞬間性)

トカゲ語メモ帳

トカゲ語	人間語
ピカ	こんにちは
スセス	
クリック	
イシリ	
トサ	
イエシュロクリック	
ソルクリック	
ソルル	
スストレス	
スセス	
セスクリック	
セルア	
シト	
ソルラ	
オシリ	
イエセ	
ゼカ	
テバ	
クリクラ	ラーカー
クリックイリアス	

ボタン操作一覧表

	通常モード					戦闘モード	各種パネル
	単独使用	L1ボタン	L2ボタン	R1ボタン	R2ボタン		
△ ボタン	クイックアイテム使用	空中浮遊時上昇		なし	寝る	上段攻撃、振り下ろす	使用、選択ランプの点灯
○ ボタン	キャラクターパネル表示			捨う、使う話しかける	コンディション表示	中段攻撃、切り払う	選択
× ボタン	ジャンプ	空中浮遊時下降		見る、読む調べる	ステータス表示	下段攻撃、突き刺す	取り消し、パネルを閉じる
□ ボタン	呪文を唱える			なし	呪文パネル表示		アイテムを捨てる
方向キー ↑	前進	上を向く	高速前進	ポインター移動			カーソル移動
方向キー ↓	後退	下を向く	高速後退				
方向キー →	右を向く	右平行移動	右急旋回				
方向キー ←	左を向く	左平行移動	左急旋回				

空欄のところは「通常モード」の単独使用と同じ機能です。