

ADVANCED

Fantasia

QUEST FOR LOST SANCTUARY

～プレイハンドブック～



突然の隕石!!

その日から世界は変わった

いくつもの大陸からなるその世界を、人々は「エリアス」と呼んでいた。エリアスに住む生き物たち、ヒューマンにエルフ、ハーフェルフ、ドワーフ、ハープリング、そしてオークやトロールのような凶暴なやつらでさえ、みんな互いのテリトリーを守りながら争うことなく平和に暮らしていた。

ところが、この平和なエリアスに突然、何の前触れもなく隕石が落ち、エリアスは暗闇に閉ざされてしまう。植物も家畜も死に絶え、陽もささない毎日が続いたのだった。ヒューマンやエルフたちは種族を超え、みんなひとつの場所に集まって協力しながらぼそぼそと生活した。

暗く長い苦悩の日々が続くこと3年、エリアスに再び太陽が戻ってくる。生き残った者たちは、これでまた昔のような平和が戻ると、誰もが喜びの思いで太陽を見上げた。

ところが、太陽の位置が3年前と違うのだ。どうやら隕石が落下したせいで、エリアスの地軸が傾いてしまったらしい。そのためなのか、今まで平和に共存していたオークたち

が、人々を襲いだした。いや、オークだけではない。ありとあらゆるモンスターたちが、エリアスの大地をウロつきだしてしまう。

そして、隕石落下から700年あまりが過ぎようとしていた……。

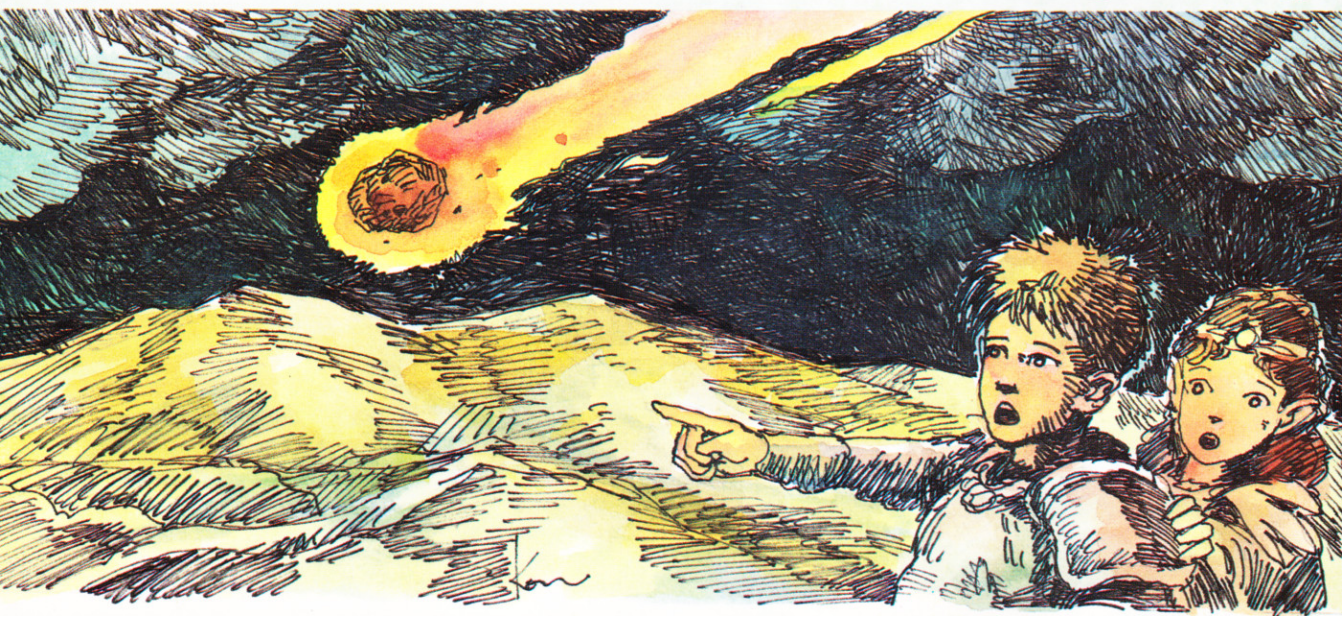
エリアスの数ある大陸のひとつ、アイロット。その南部に、ナーンという町があった。あの大異変後、強力な人物が人々を支配して王国を作った地方もあるというが、このナーンではギルド支配の社会が営まれていた。ギルド支配社会とは、商業や農業などの産業別にそれぞれギルドを作り、そのギルドの代表が集まって会議を開き、政治的な事柄を決めていく仕組みだ。色々な種族が同じところで生活していくのに、このギルド支配社会は非常に合理的なシステムといえるだろう。

道具屋は道具屋ギルド、宿屋は宿屋のギルド、とありとあらゆるギルドがあって、中には冒険者のギルドまであるのだ。町の警備は警備隊のギルドが引き受けるが、町の外に関してはこの冒険者ギルドが人々の安

全を一手に担っていた。しかも、任務に成功したときに受け取る報酬は、ほかのギルドより群を抜いて高かったのだ。早い話、腕に自信があって一攫千金を狙う若者にとってうってつけのギルド、というわけ。

ところで、ナーンの社会制度は異変前と大きく違っているが、宗教はまったく変わっていなかった。エリアスでは多神教（ギリシャ神話のように、神様が何人もいる宗教のこと）が広く信仰されており、人々はそれぞれに守護神をもっている。光の神トーレス、知恵の神ライエ、豊かさとお愛の神レスタ、戦いの神オールドロン、オールドロンの兄弟である裁きの神シロール、生命の神チリア、そして美とお愛の神カリセタが、その神々だ（中には光の神トーレスと相対する、闇の神クダクを信仰する邪悪な人間もいるらしいが……）。

このナーンの町の冒険者ギルドに加入している若者、それがプレイヤーであるキミだ。そして今キミは、あの異変の謎に迫る冒険へと、まさに旅立とうとしているのだ!!





伝説の始まり—— ナーンの町

というわけで、『アドヴァンスト ファンタジアン』の世界観は、パッチリわかってもらえたよね。それでは、いよいよ始まり始まり。

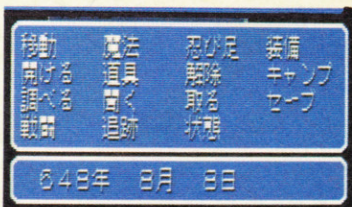
本来なら、電源を入れてまず最初やるのはキャラクターを設定してパーティーを作ることなんだけど、このゲームでは一度作ったメンバーを替えることができないのだ。そのうえ、キャラクター設定がとっても細かくて複雑。そこで、とりあえずゲーム中一番お世話になるナーンの町を紹介しておこう。もちろん、キャラクターメイキングは次のページでしっかり紹介するぞ。

さて、アドヴァンスト ファンタジアンでは、武器を買ったり宿屋に泊まったりできる町がこのナーンただひとつしかない。パーティーは冒険者のギルド

ドで仕事を依頼され、そして旅にでるのだ。無事にひとつの依頼をやりとげたら、また次の依頼を引き受ける、とまあこんな仕組みになっている。つまり、クエストを解きながら、ゲームを進めるというわけ。このクエストは全部で7つあって、そのすべてを解き終えたときに予想もしなかったエンディングと出会えるのだ。

クエストの舞台は3Dのダンジョン。その1や2は、そんなに大変でもないのだが、3以降の迷路は生半可じゃない。比較的前方がよく見えるグラフィックとはいえ、マッピングなしじゃちょっとキツイかも。そこでこの付録の後半には、クエスト4までのマップを載せておいたのでおおいに利用しよう。

あと、このゲームでは敵と戦って勝っても経験値はおろかゴールドさえもらえない。クエストをひとつ解くたび



◆ RPGながら、アドベンチャーゲームなみのコマンドが入力できるのだ。ダンジョン内を歩くときは、『移動』のコマンドを選べばいいのだ。

にまとめてどっさりもらえる仕組みだ。そして、もらったゴールドで武器などのアイテムを買い、経験値でスキルを手に入れる。スキルについては次のキャラクターメイキングで詳しく説明するが、このスキルのポイントを増やしていくことが俗にいうレベルアップと同じことになるわけ。

だいたいの仕組みがわかったところで、さあいよいよ自分だけのオリジナルパーティーを作ろう。

冒険者のギルド



◆ ここでは、仕事を世話してくれるほか、経験値でスキル(熟練度)や魔法の要素を覚えることができる。とっても大切な場所だ。

宿屋 赤鼻のゴブリン

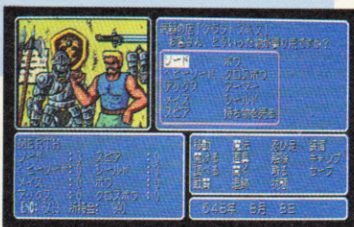


◆ 宿屋には、一度に何日でも泊まることができる。キャラクターの疲労度に合わせて、宿泊日数を決めよう。もちろんゴールドが必要。



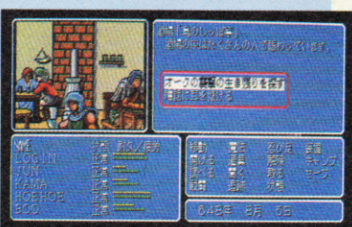
◆ 町から移動するときは、このシーンになる。いつも無事に目的地に着けるとは限らず、このシーンのときに敵に襲われる場合もあるぞ。

武器屋 クラフトスミス



◆ 武器やアーマー、シールドはこの店で揃えよう。値段はそんなに高くないが、スキルポイントによっては使いこなせないものもあるのだ。

酒場 鳥のシッポ



◆ 酒屋では、いろいろな噂話がきけるぞ。冒険者ギルドで仕事を依頼されたら、旅立つ前にこにきて情報を集めておいたほうがよい。

雑貨屋 ファンブル



◆ 筋肉増強剤、敏捷性アップ剤などのポーションはこの雑貨屋で買うことができる。いざというときのために、いろいろと揃えておこう。

キャラクターメイキング・マニュアル

キャラクターを作るわけなんだけど、そのときに気をつけないといけないのは、このゲームに職業というものがないことだ。だから、種族とスキルを十分に考えなければならない。そう、スキルが大きくゲームを左右するのだ。

ここで、スキルの説明をしておこう。スキルとは、簡単にいうとものを扱う技術、熟練度のこと。たとえば、何の

経験もない人間に弓矢を渡して、さああの的に当ててみろ、と言ったって当たるわけがない。こういう人は、弓矢のスキルがゼロなのだ。これがスキル3とか4の人なら、ビシッと的に中心に命中するわけ。

スキルは、まずキャラクターメイキングのときにいくつかを選ぶ。そして、そのあとは経験値と引き換えにギルド

で上げていくのだ(この作業を、トレーニングという)。このスキルがとっても細かく設定されていて、どのスキルポイントを上げていくかによってそのキャラクターの性格が決まっていく仕組みになっている。戦士タイプのキャラクターを作りたいなら、それに見合ったスキルだけをトレーニングしていけばよい、とまあこういうわけだ。

こんな種族がいるぞ!!

種族は全部で5つ。それぞれに特徴があるので、よく把握しよう。なにしろ、キャラクターが作れるのは1回だけなのだ。ゲームの後半で、こいつは気に入らない、なんて思っても後の祭り。よ〜く吟味してこれなら、というキャラクターを作るべし。あと、同じような性格のキャラクターでパーティーを組んでも、それはそれでまたおもしろいかもしれない。が、初めてプレイするときは、メンバーそれぞれに役割を持たせる意味でも、種族はバラエティーに富んだものにしよう。



ヒューマン

どんなタイプのキャラクターにでも育てられるのがこのヒューマン、人間だ。あえていうなら、剣が得意なので戦士かな。



ドワーフ

力が強く、アックス(斧)を扱うのに長けている。魔法も使えないことはないが、あまり向いていない。戦士向きと言える。



エルフ

弓矢がうまく、頭もよい。魔法も得意だ。でも腕力ががないので、接近戦は不得意。後方援護タイプに育てると役に立つぞ。



ハープリング

いわゆるホビットのこと。力はないが、器用で身が軽く頭もよい。盗賊タイプに育てて、簡単な魔法を覚えさせよう。




ハーフエルフ

人間とエルフのそれぞれのよいところを合わせ持つ。つまり、剣もそこそこ扱えるし魔法も使える。なんでも屋タイプだ。


いよいよパーティーを作ろう

納得いくまで 何度でも作り直せ

1 まずは、種族を決定する。とりあえずは、ヒューマンを選んで、戦士タイプのキャラクターを作るとするかな。



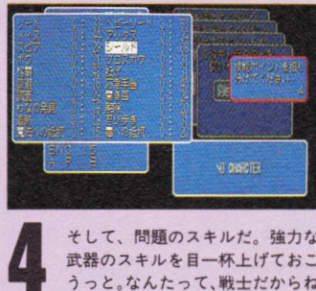
2 次は性別だ。性別によって、あまり大きな差はないから、そこは好み。ドワーフの女とかってあまり見たくないよね。



3 耐久力などのパラメータを決める。戦士なら、耐久力と疲労度、筋力に敏捷性を高くしておくとうい。



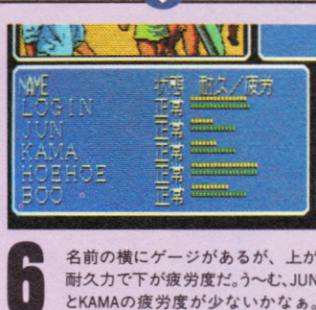
4 そして、問題のスキルだ。強力な武器のスキルを一杯上げておこう。なんとって、戦士だからね。



5 さあ、これで完了。スペースキーを押すと、もう変更はできないぞ。納得いくまで、何度もやり直そう。



6 名前の横にゲージがあるが、上が耐久力で下が疲労度だ。うーむ、JUNとKAMAの疲労度が少ないかなあ。



キャラクターメイキングでスキルと種族に次いで大切なのが、耐久力や疲労度のパラメータ。このアドヴァンスト ファンタジアンでは、いわゆるヒットポイントに当たるのがふたつあり、それが耐久力と疲労度なわけ。

敵から攻撃されると、まず疲労度が減っていく。そして疲労度がゼロになると今度は耐久力が減り、耐久力がゼロになると死んでしまうのだ。

また、疲労度は魔法を使うときにも大きく関係してくる。なぜなら、疲労度と引き換えに魔法の効果を上げることができからだ（この疲労度と魔法の関係については、魔法を説明するときに詳しく紹介しよう）。

つまり、戦士タイプのキャラクターに育てようと思うなら、耐久力と疲労度ともに高くする必要があるし、魔法使いタイプなら耐久力は低めでも疲労度は高くしておかないといけない。そうじゃないと種族とスキルがそれぞれ適正でも、すぐに死んでしまう中途半端なキャラクターになってしまうぞ。



●スキルを上げるには、冒険者ギルドで経験値と引き換えにトレーニングをすればよい。

スキル一覧表

ソード	短剣やショートソードクラスの剣を扱うスキル。エルフもせめてスキル1は身につけたい。	回避	ダンジョンのアチラコチラに仕掛けられている、トラップを回避するスキル。
ヘビーソード	シミターなどのヘビーソードを扱うスキルだ。戦士タイプのキャラクターには欠かせない。	応急処置	このスキルが高いと、戦闘後一度だけできる応急手当の成功する確率が高くなる。
メイス	棍棒やハンマー系の武器を扱うには、このスキルが必要。力自慢のヤツにはうってつけだ。	調査	トラップやクエストを解く手がかりを得るとき、このスキルが非常に役に立つのだ。
アックス	斧を扱うスキルで、ドワーフにぜひ身につけさせたい。エルフやハーフリングには不向き。	聞き耳	これがあると、変な物音に気付く確率が高くなる。盗賊タイプには欠かせないスキル。
スピア	スピアやジャベリンなどの、槍を扱うに必要なスキル。持ってないと失敗が多くなる。	わなの発見	調査スキルと違い、トラップのみに有効なスキル。やはり、盗賊タイプ向けだろう。
シールド	盾をうまく扱うためのスキルだ。守りが下手だと、敵の攻撃を避けることができないぞ。	解除	トラップをみつめるだけじゃ、しょうがない。解除するためには、このスキルが必要だ。
ボウ	弓矢を扱うスキル。エルフやハーフリングなど、後方援護タイプに身につけさせるとよい。	追跡	足跡を追跡したり、逃げるヤツを追いかけるためのスキル。情報を得るのに役立つ。
クロスボウ	弓矢より、攻撃力の高いのがクロスボウだ。弓矢のスキルとセットで身につけさせよう。	忍び歩き	眠っている敵のそばを通るとき役立つスキル。全員身につけてないと困ることになるぞ。
格闘	武器を持ってなくても、このスキルが高いとある程度敵にダメージを与えることが可能。	魔法への抵抗	精神にダメージを与える魔法が、かかりにくくなる。できれば全員が身につけたいスキル。
投げ	スリングや槍を投げて攻撃するときなど、物を速くまで投げるのに必要なスキルだ。	毒への抵抗	毒消しの薬というものがないので、これも全員が身につけておくと非常に心強いスキルだ。

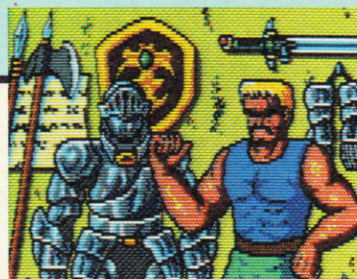
アイテム・マニュアル

スキルがあれだけ細かく設定されているんだから、武器の種類だってそれに応えなきゃいけないってものなんだ。というわけで、このゲームは武器や薬などのアイテムも半端じゃないぞ。

何たって種類が豊富。最初は、いったいどのアイテムを装備すればいいの

か迷ってしまう。でも、スキルが低くて扱えないものは武器屋で売ってくれて、使えないので注意。値段がそんなないから、いろいろと買って試してみるのもいいかもね。

とりあえず、ゲームの序盤で装備できるアイテムをぜ〜んぶ紹介しよう。

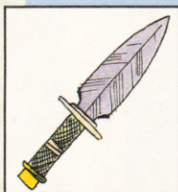


★このごついおっさんのいる店が、武器屋。薬は、雑貨屋で売っているぞ。

ウエポン編

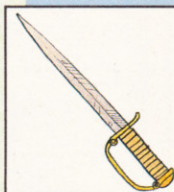
このウエポンは特に種類が多い。剣、棍棒、斧、槍、そして弓矢と盛りだくさんで、ここに紹介した以外にもまだまだあるのだ。ホント、迷うなあ。

DAGGER



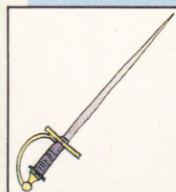
値段も安いし、重量はともて軽い。が、そのぶん威力も弱い。

SHORT SWORD



軽くて機敏に扱える剣。最初は、この武器を装備しよう。

RAPIER



長くて軽いもう刃の剣。威力は中の上。なかなか強力である。

LONG SWORD



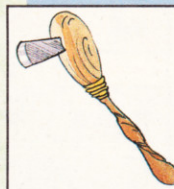
最初のうちは使いこなせない。スキルランクも高く、強力だ。

SCIMITAR



湾曲した片刃の剣。新月刀ともいう。威力はレイピアと同じ。

HATCHET



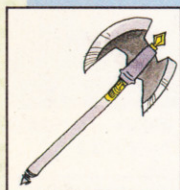
石斧みたいなタイプ。軽い、威力はダガー並みしかない。

AXE



いわゆる手斧。片刃で軽くて、威力はショートソード並み。

BATTLE AXE



かなり重いが、強力な武器。ロングソード並みの威力を持つ。

FLAIL



いわゆるヌンチャク。ダガー並みなので、さほど威力はない。

MACE



よく僧侶などが使う武器。威力はショートソードと同等だ。

SHORT SPEAR



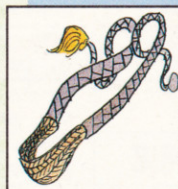
短かい槍だ。フレイル並みの武器。あまり重くはない。

JAVELIN



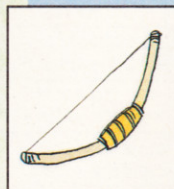
槍よりは細身で、刃の部分小さい。威力はレイピア並み。

SLING



投石器ともいう。ダガー同様、威力があまりない武器。

BOW



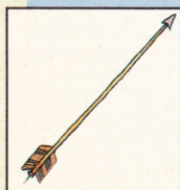
スキルランクが低い方には強力。おすすめの武器である。

LONG BOW



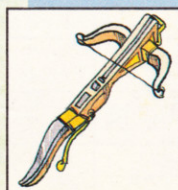
ボウよりは強い。だが弓矢は、シールドが持てないので注意。

ARROW



弓があっても、これがないと始まらない。買い忘れないこと。

CROSS BOW



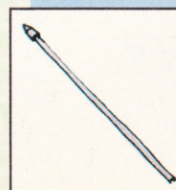
ボウと同じ威力。コンパクトだが、これも盾が持てない。

ARBALEST



大型のクロスボウ。ロングソードより強力な武器である。

QUARREL

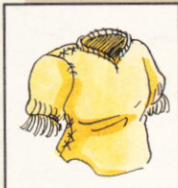


クロスボウ専用の矢。買い忘れないようにしよう。

アーマー編

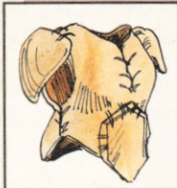
アーマーは全部で6種類。扱うスキルは関係ないけど、強いものほど重くなるぞ。キャラクターの筋力と敏捷性をよく考えて、選ぶべきなのだ。

QUILTED AROMOR



布の服。防御効果はほとんどない。手軽に買えるのが利点。

LEATHER AROMOR



なめし皮製の防具。防御力は高くないが、そのかわり軽い。

RING MAIL



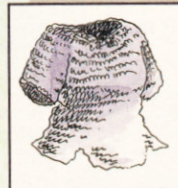
小さい金属の輪をつないだ防具。金属製だが動きやすい。

SCALE MAIL



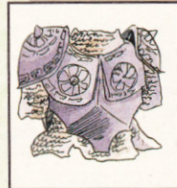
別名うろこのよろい。防御力は中だが、動くときかなりうるさい。

CHAIN MAIL



金属製の細い糸で編まれた防具。防御力はなかなかのもの。

PLATE MAIL



鉄製で最も防御力が優れている。しかしとても重い。

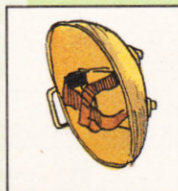
名前	価格	筋力	敏捷	BC	EX	HD
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10
IRON SHORT SWORD	100	10	10	10	10	10

武器屋に入ると、品物の一覧表が出てくる。赤く表示されているのは、スキル不足で使いこなせない武器だ。

シールド編

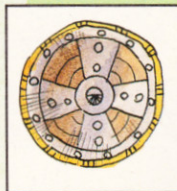
シールドの種類はもっと少なく、なんと3つしかない。ただし、扱うにはスキルが必要だ。両手を使う武器を装備すると、シールドは持てないぞ。

BUCKLER SHIELD



こて、またはガントレットともいう。手に装着するタイプ。

BANDED SHIELD



ところどころ鉄で補強してある、木の盾。防御力は並である。

METAL SHIELD

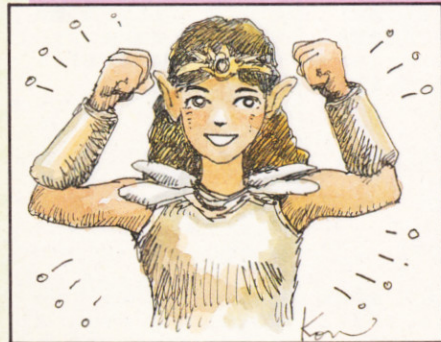


一般にシールドといったらこのタイプ。鉄製で防御力は高い。

ポーション編

ポーションは4種類。飲んだ後の効果は、力が強くなるなどそんなに目新しくはないが、いつ飲むかが問題だ。時期を間違えると、せっかく飲んでも無駄になるので注意。

FAT POTION



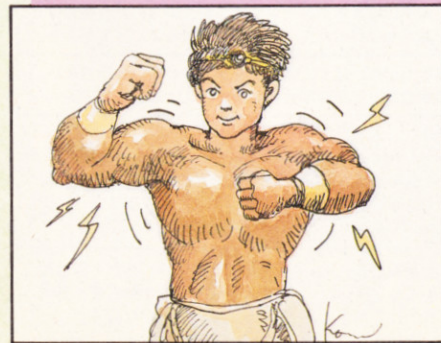
この薬を飲むと、疲労度が回復する。でも、飲んだあと一晩寝ないと効果が現れないので、注意。ポーション全般にいえることだけど、ダンジョンの中では飲むことができない。

END POTION



耐久力が回復する薬だ。使用方法は、FAT POTIONと同じ。ダンジョンの外に一度出てキャンプをして、そのときに飲み一晩寝て再びダンジョンの中に入るとよいだろう。

STR ADDITION



今年、オリンピックで話題になった筋肉増強剤。飲むと筋肉モリモリになる。この薬は、寝ない限り効果が持続するぞ。上のふたつと違って、こいつは起きたらすぐに飲むとよい。

AGI ADDITION



敏捷性がアップする薬。これも起きたらすぐに飲もう。ここに紹介した薬は、いつも最後に飲んだもののしか効果がない。つまり、一度にひとつの薬しか使うことができないのだ。

マジック・マニュアル



◆冒険者のギルドで、この魔術師がエレメントを教えてくれる。スキルと同じように、経験値と引き換えに覚えるのだ。

このゲームの魔法は、とてつもなく複雑だ。どう複雑かという、4つのグループに分かれた魔法の要素(エレメント)を組み合わせて、ひとつの魔法にするのだ。その組み合わせ方によっては、効果のないものもあるから注意。覚えるときも、このエレメントをひとつずつ冒険者のギルドでトレーニング

グしていく。だから、自分がどんな効果のある魔法を使いたいかをキチンと頭にいれておいて、エレメントを覚えなといけな。

またマジックポイントというものはなく、魔法を使うと疲労度が減る仕組み。キャラクターの疲労度をよく考えながら、魔法を使うようにしよう。

第1のグループ

第1グループは、魔法の効果の基本のエレメントで構成されている。使う魔法は治療にするのか、それとも防御か、はたまた攻撃なのか、攻撃なら武器を強くするのか、それとも飛ばすのかをこのグループから選ぶ。

治癒

敵からの攻撃による、あらゆるダメージを回復させる。ポーションと違ってその場で効果が現われるので、非常の際とても役にたつ。

付与

自分の装備している剣や斧を、魔力でパワーアップさせる魔法だ。持っているのが弓矢系だと、後方の敵にもダメージを与えられる。

防御

アーマーに魔力を与えて、強力にする魔法。特に、炎や冷気を投げて攻撃してくるモンスターに出会ったとき、この魔法をつかおう。

投射

接近戦しかできないキャラクターでも、この魔法を使うと後方の敵を攻撃することができる。戦士タイプが覚えると、天下無敵になる。

第2のグループ

第2グループは、1のエレメントをもっとおし進めたエレメントの集まり。たとえば、治療なら何のダメージを回復させるのか、このグループのエレメントから選ぶわけ。効果は、このふたつのグループで決定される。

解毒

このゲームには解毒剤が存在しないので、毒に侵されたときはこの魔法に頼るほかない。毒に侵されると、ジワリジワリと死んでいくのだ。必ず覚えておかないと、ひどい目にあうぞ。

精神的ダメージの治療

魔法を使うモンスターの中には、精神攻撃をしてくるヤツがいる。この攻撃を受けると、戦意を喪失させられたりして戦えなくなるのだ。もし、精神的ダメージを与えられたときは、この魔法を使う。

魔力

治療と魔力のエレメントを組み合わせると、耐久力がその場で回復する、ありがた〜い魔法になる。ただし疲労度は、回復するどころか逆に減ってしまうので、よく考えて使わなければいけないぞ。

炎

装備しているウエポンから、炎が飛び出す魔法。その威力はなかなかのものだ。暑さに弱いモンスターには、特によく効く。

冷気

これを使うと、すさまじい寒さの空気が敵を襲う。炎とは反対に、寒さに弱いモンスターに使うとよい。もちろんそれ以外にもOK。

電撃

暑さも寒さも関係ないや、というモンスターにおススメなのがこれだ。落雷並みの電撃が、敵の身体を貫くという、迫力の魔法。

魔力

装備している武器の威力が、グ〜ンとアップする魔法だ。強いウエポンであればあるほど、その威力は破壊的なものになるだろう。

炎

炎を武器とするモンスターからの攻撃を防ぐ魔法。たとえば、ファイヤービートルやヘルハウンドと戦うときには、欠かせないぞ。

冷気

冷気で攻撃してくるヤツには、この魔法だ。相手がどんな攻撃をしてくるのか把握しないと、トンチンカンな魔法を使ってしまうのだ。

電撃

電撃は相手に与えるダメージも大きいけど、同じようにこちらも相当なダメージを受ける。早目にこの魔法で、防御しておこう。

魔力

アーマーが強力になり、相手の剣なんか簡単にはね返してしまうようになる。力まかせのモンスター相手なら、この魔法を使うべし。

炎

持っている武器には関係なく、炎を自分の攻撃したいモンスターに投げつけることができる。後方の敵にも有効なので、とても便利。

冷気

同じく、息も止まるほどの冷気を敵に投げつける魔法。モンスターの中にも、同じ魔法を使えるヤツがいるので気をつけよう。

電撃

電撃が相手の敵めがけて飛んでいく魔法。この魔法も、リッチクラスの中にも、同じ魔法を使えるヤツが十分には注意しないといけな。

魔力

強力な魔法を飛ばす魔法。炎も冷気も電撃も効かない相手には、有効かもしれない。どんな効果があるのか、まずは使ってみよう。

第3のグループ

第3のグループは、使う魔法の強さを決める。つまり、相手に与えるダメージの威力を決めるのだ。種類は4つで、1倍(基本値)、2倍、3倍、4倍とある。倍率が高くなるにつれて、成功率が下がっていつてしまう。

第4のグループ

最後のグループは、魔法の成功する確率を決定する。成功率が高いほど、疲労度を多く使わないといけな。1回休んで疲労度を節約することもできるので、自分の疲労度と相手の間合いをよく考えて選択しよう。

疲労度	そのまま	半分	2倍
その場でかける場合	疲労度はそのまま、つまり基本値だけを使うが、魔法はその場でかける場合。ごく普通の成功率だ。	疲労度は基本値の半分で、魔法はその場だと、成功する確率もそのまよりは半分になってしまう。	疲労度を2倍使い、魔法はその場でかけると、成功率は2倍だ。でも疲労度は大幅に減ってしまう。
1回休んで次の順番でかける場合	疲労度は基本値で1回休んで次の攻撃順番で魔法をかける。確率は同じだが、疲労度は少し楽だ。	疲労度半分で魔法も次回だと、確率も低いが疲労度もあまりしない。疲労度が少ないとき向けの魔法。	疲労度は2倍使うのだが1回休むので、確率は2倍で疲労度も基本値並みで済む、お得な魔法だ。

実際に使ってみよう!

これまでの説明ではピンとこない人のために、実際にエレメントを組み合わせた例を紹介するので、参考にしてください。

付与+炎+1倍+疲労度そのまま、1回休んでから魔法をかける



剣や槍、弓矢などから普通の大きさの炎が出てモンスターを襲う。疲労度はあまり減らず、敵に当たる確率はごく普通だ。

付与+炎+疲労度2倍で、その場で魔法をかける



装備しているウエボンから巨大な炎が飛び出して、敵めがけて飛んでいく。疲労度も大きく減るが、そのぶん確率も高い。

治療+魔力+4倍+疲労度2倍で、その場で魔法をかける



耐久力が大幅に回復するが、疲労度が激しく減る。耐久力がほとんどなくなって、攻撃されると困るメンバー向き。

投射+電撃+1倍+疲労度半分で、その場で魔法をかける



普通の大きさの電撃が手から飛び出し、敵を攻撃する。疲労度は少ししか減らなくて、そのぶん当たる確率も低い。

投射+電撃+4倍+疲労度2倍で、1回休んでから魔法をかける



強力な電撃が相手にダメージを与える。1回休むので、疲労度のわりに確率は高いが、その間に攻撃されることもある。

付与+魔力+3倍+疲労度2倍で、その場で魔法をかける



持っているウエボンが強力になって、破壊力が増す。ただし、疲労度は大幅に減る。接近戦の得意な力自慢に使わせよう。

防御+冷気+2倍+疲労度半分で、その場で魔法をかける



相手からの冷気攻撃をはね返す。疲労度は普通の半分しか減らないが、防御しきれなくて、ダメージを受けることがある。

防御+炎+2倍+疲労度そのまま、その場で魔法をかける



炎を投げってくるモンスターの攻撃から身を守る。疲労度は普通に減るが、攻撃をはね返す確率は少し低くなる。

防御+魔力+4倍+疲労度半分で、1回休む

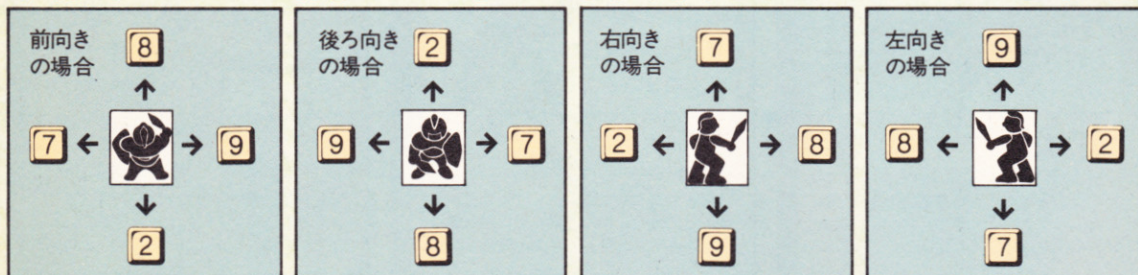


1回休んで、アーマーの防御力をアップさせる。休んでいる間に攻撃されたら意味がないので、一種の賭けみtain魔法だ。

コンバット・マニュアル

ここでは戦闘について説明しよう。このゲームは武器の種類も豊富に揃っているし、武器の系統によって攻撃の仕方も違ってくるといって超本格派。シミュレーション性の高い戦闘シーンが楽しめるのだ。そのぶん操作方法も複雑になっているのでしっかり把握しよう！

戦闘に入る前にまずは操作方法をつかもう!!



戦闘に入る前に、操作方法についてふれておこう。ほかのゲームとは少し変わっているのので注意すべし。

どんなふうになっているのかっていうと、普通だったらキャラクターの向きに関係なく、テンキーの⑧は画面の上へ、②は下へ移動するのがほとんど。でもこのゲームの場合、キャラクターが右を向いていようが左を向いていようが、前進するときはすべて⑧。たとえ左に進む場合でも、キャラクタ

ーにとって前進なら⑧を押すことになるってこと。だから自分の後ろにいる敵を倒しに行くときは、一度後ろを向いてから⑧を押すということになる。慣れないうちはちょっと頭の中が混乱するかもしれないけれど、⑧は前進ということを思い出せば楽になると思う。

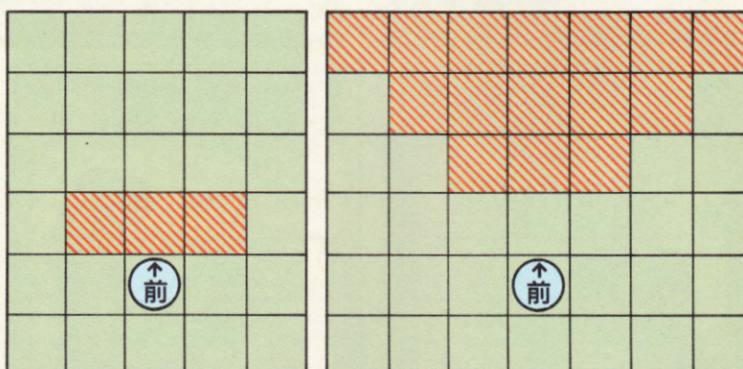
とにかく、いつもキャラクターの向きを把握しておくように心がけなければならない。上の図を参考にして、早く操作に慣れるようにしよう。



武器の攻撃可能エリア(範囲)を頭に入れろ!

右の図を見てもらえばわかるように、ソード系の武器は接近戦に強いけれど、そのぶん攻撃範囲も狭い。その点、飛び道具は離れた敵にもダメージを与えることができるし、攻撃範囲も目標が遠いほど広がるから便利な武器といえる。でも飛び道具は接近戦に弱いし、何より一度構えてからでないと攻撃できないという弱点があるから、よく考えながら使わないといけなぞ。

それから戦闘になると、耐久力と疲労度を示すゲージの下に、行動力を現わす赤いゲージが出てくる。このゲージはキャラクターが何か動作をするたびに目盛りが減っていく仕組み。たとえば、1歩前進、飛び道具を構える、方向変換などの動作には、それぞれ1



ソード・スピア系の攻撃範囲

弓矢・スリング系飛び道具の攻撃範囲

ポイント必要で、横移動や後退には2ポイントといった具合。しかも各キャラクターは1度に3歩までしか動くことができないから、戦闘中は常に残り

の行動力に気を配ってないといけな。でないと、敵を目の前にして攻撃できなくなってしまい、逆に敵の攻撃にあってしまうなんてことが起こるのだ。

では、いざ実戦

さあ、いよいよ実戦だ。下の写真を見てほしい。このパーティーは、AとDがソード系の武器を持っていてB、C、Eが飛び道具といったメンバーで構成されている。だから戦術としてはAとDが前に出て、攻めてくる敵の動きを

止めながら攻撃するのがいいと思う。そうすれば後方からB、

C、Eが弓矢で援護射撃をすることができるからね。でもスキルが低いちは百発百中ってわけじゃないから安心してはいられないぞ。

前にも述べたように、行動をするときには行動力のゲージをよく見ながら

やるようにしなければいけない。せっかく射程距離に敵が入っているのに、行動力がゼロポイントになっていて攻撃ができないなんてことが起こることがあるからだ。ちなみにパーティーと敵すべての行動力がゼロになったときに1ターン終了で、そのときに行動力がもとに戻る。戦闘が終わるか逃亡しない限り、何ターンでも戦いは続くぞ。



1 戦闘開始の場面。あれっ!? 接近戦が得意のはずのDが後方にいる。いやな予感がするなあ。



2 うわー、敵が攻めてきた。とりあえずAとDを前に出して敵の動きを止めておいて攻撃!!



3 後方の敵を弓矢を持った3人で総攻撃して1匹やつつたぞ。やっぱり飛び道具はスゴイ。



4 AとDの横をすりぬけて、Cに向かって敵が1匹近づいてきているではないか!! どうしよう…



5 やばい!! どうとう死角に入られてしまった。こんなに接近されたら攻撃ができないじゃないか!



6 残りの敵は2匹になった。Bを右に向かせて敵の攻撃を受けているCを援護してあげなくちゃ。



7 よーし、あと1匹になったぞ。こいつには今までやられたぶんをいつきに返してやるぜ。へへへ。



8 接近してくる敵の前にAとDが行き、後ろから仲間が援護射撃をする。これが理想的な隊形ですね。



9 どうとうやつつたぞ。でも戦いは改良の余地がありそうだなあ。

この戦闘を終えて、いくつかの反省すべき点があることに気づいた。

まず隊列。基本的に隊列は作ったキャラクター順に配置されるので、戦闘に入る前に変更がなければそのままになってしまう。だから本来前線にいる

べきのDが、なぜか後列にいたなんてことが起こってしまったわけ。

次にメンバーの構成。やはり接近戦用のキャラクターが2名では少ないようだ。飛び道具を使う者は、一度構えなくてはならないというのが大きなハ

ンデになっている。少数の敵には対応できるが、多数の敵に対してはかなりづらいものがある。やはりメンバーのうち最低ひとりとは、どんな武器も平均的に使いこなせる者が必要だろう。最初っから魔法は使えないからね。

モンスター・マニュアル

キミの行く手を阻む、イヤ〜なモンスターたちの一部を紹介しよう。敵の習性を知っていれば、戦いも有利に進められるのだ。このモンスター・マニュアルの後には、いよいよクエストの4までをマップ付きで紹介するので、今までの説明をよく思い出してプレイしてみてね。

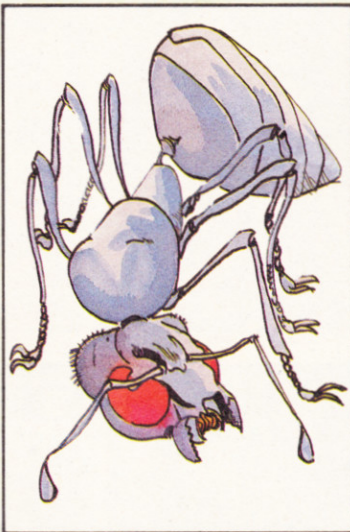
力自慢のモンスターたち

こいつらは、とにかく力まかせに攻撃してくる。接近されないように、注意しよう！



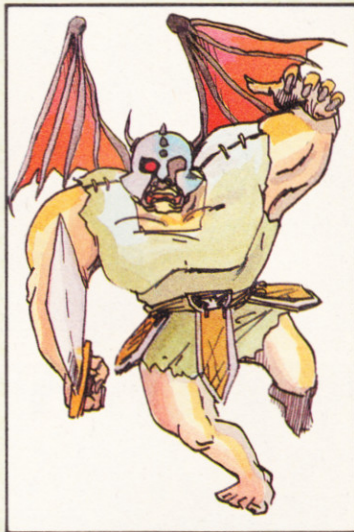
オーク

いわゆるザコキャラ。知能も体力も人間並み。なぐる専門の下っぱで、普通数匹で出てくる。数で勝負のモンスターだ。



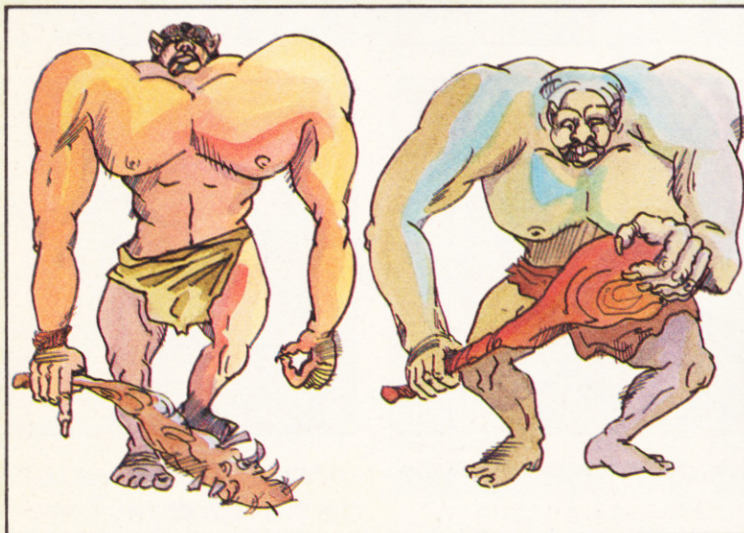
ジャイアントアント

洞窟にいる、体長2メートル近い大アリ。巣の中にまぎれ込むと、大量におそってくるので注意。オークよりは弱いのだ。



ボーグオーク

翼はあるが、飛ぶことはできないオーク。普通のオークよりは、幾分強い。同じく、なぐる専門のモンスターである。



ケブトロール&ヒルトロール

ケブトロールは洞窟に、ヒルトロールはそれ以外に出現する。自分で体力を回復する能力があるので注意すること。1匹を集中的に攻撃し、早めにかたづけないと時間のムダだぞ。



ウルグライ

力まかせでかなり強い。たき木の寄り集まった姿をしているモンスターである。

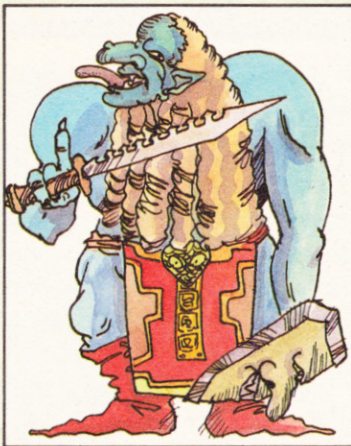
魔法を使うモンスターたち

魔法を使ってくるヤツには、こちら
も魔法をビシバシ使って対抗すべし。



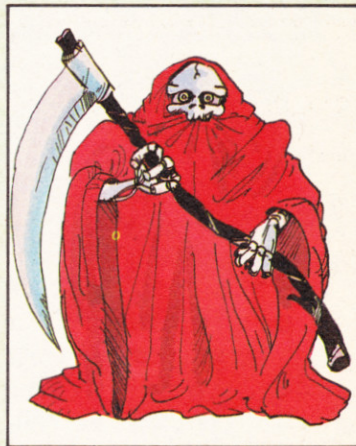
シャーマンオーク

簡単な魔法を使うオーク。知能はそこそこにあるが、大したことはない。ただのオークよりは、そのぶん力が弱い。



ダークエルフ

邪悪なエルフ。知能はかなり高く、強力な魔法をあやつる。エルフと違って人間に対して敵対的なので注意すること。



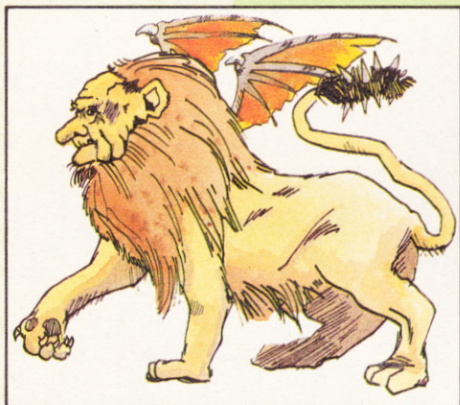
リッチ

アンデッドの中では最強。ゾンビが一般の死体が生き返ったものなら、リッチは魔法使いの生き返りだ。とにかく強い。

物を投げてくるモンスターたち

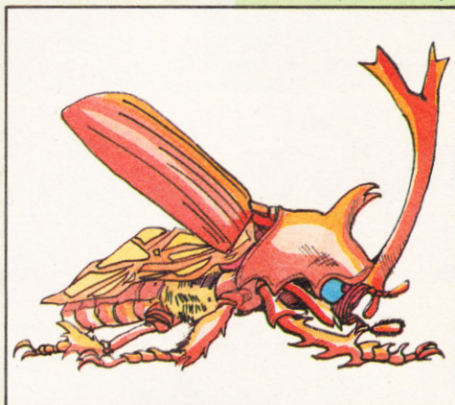
毒針や火の玉などを投げ
てくる、イヤ〜なヤツや。

マンティコア



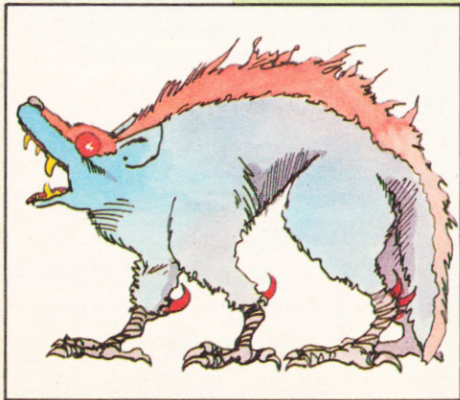
胴体は巨大なライオン、顔は醜い老人である。毒針を投げってくるので、毒に対する防御力アップの魔法を、アーマーにかけておくといひ。

ファイアービートル



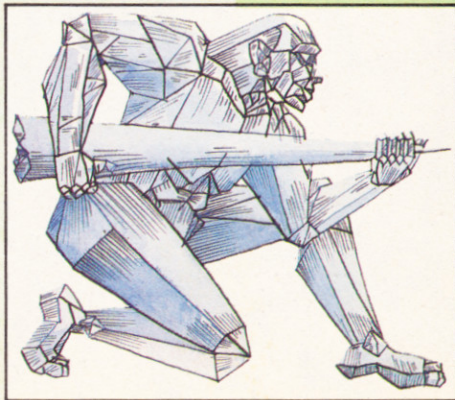
炎を吹き出すモンスター。カブト虫みたいな姿をしている。表面のカラーが硬いので、刺での攻撃は苦勞するかもしれない。

ヘルハウンド



地獄の犬。ビートルより強力な炎を吐く。普通の犬よりは、知能が高い。与えられた使命を忠実に守るので、手こわい相手といえよう。

ニンヤ



あまり聞いたことがないと思うが、このモンスターはいわゆる氷男である。つららを投げってくるので、冷気をふせく魔法が有効である。

クエスト1

オークの洞窟

ゲームはこのクエストから始まる。まず冒険者のギルドへ行って、仕事をもらってこなくてはならない。ギルドマスターは、「最近この近くの街道で馬車や荷馬車がオークに襲われているようだから、オークを退治してきてくれ」と依頼してくる。さらに、「酒場にはオークに襲われて生き残った人がいるからその人の話を聞いてから行くのがよいだろう」とも言う。とりあえずは酒場でオークに関する情報を聞いてから、冒険に出発することにしよう。

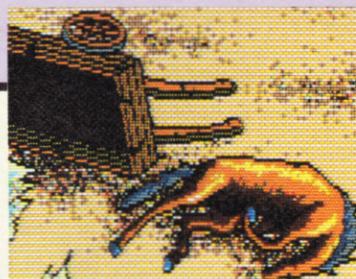
■これがオークのリーダーだ。周りにいるヘルハウンドはどっかに逃げていってしまう。



オークが出没するという街道に行ってみると荷馬車が襲われていたが、オークたちは逃げた後だった。ここではまず調査をしなければならない。するとオークの足跡が見つかり、それは洞窟のほうへ向かっているということがわかる。となると追跡しなくちゃいけないなあ。追跡していくと、怪しげな洞窟の入り口にたどり着いた。

下のマップを見てもわかるように、洞窟の中はダンジョンになっている。まあ最初の洞窟だから構造はいたって単純。マップなんかなくてもオークのリーダーのところまでは行けるようになっている。ここの敵はまだ弱いほうだから、操作に慣れるために戦ってみるのもいいだろう。でも本来は、できるだけ敵とは戦わないほうがいいぞ。戦いに勝っても経験値はもらえないし、スキルも上がらないのだ。

入り口からちょっと歩いたところのF地点には、オークが眠っている。こ



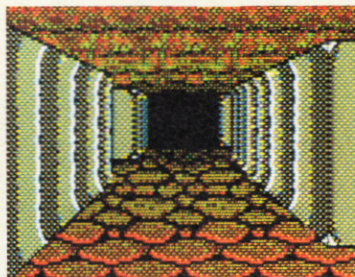
■またもやオークの仕業だ。これ以上被害がでないように早く退治しなくては。

こは忍び足を使ってうまく切り抜けた。だが、運悪くオークが起きてしまうと仲間のオークまで集まって来るからやっかいだ。気づかれないようにするためには、パーティーの誰かが忍び足のスキルを上げておくことが必要。そうすればかなり高い確率で抜けられる。

B地点に行くと、これより先は落盤があるという警告がある。好奇心がある人は警告を無視して進んでみるのもいいかもしれない。でも……。

オークのリーダーはA地点にいる。こいつは大人数で立ち向かってくるので、うまく隊列を組んで戦おう。

冒険者のギルドへ戻ると、金貨と経験値がもらえる。そうしたらさっそくトレーニングでスキルをアップさせて、ついでに魔法も覚えてしまおう。



■洞窟に入った直後の画面。けっこう奥まで見とおせるから迷うことはないでしょう。

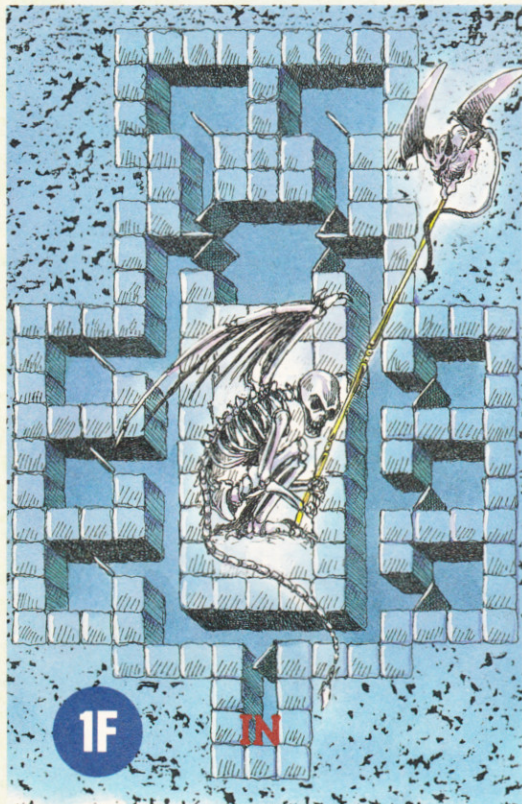


マップ内記号説明

- A……オークのリーダー
- B……落盤の警告がでる場所
- C……落盤地帯
- D……異様なにおいのする場所
- E……ジャイアント・アントの巣
- F……オークが眠っている
- G……オークの集団がいる場所

クエスト2

モリアの谷



ここでの目的は、ナーンの町と別の村を結ぶ通商ルートの間にある峡谷になぜアンデッドが出るようになったのかを調べて、できれば元の安全なルートに戻すことだ。

アンデッドは洞窟の中に住んでいて、そこにはトラップも仕掛けられているし、いたるところに墓がある。トラップを発見したらま



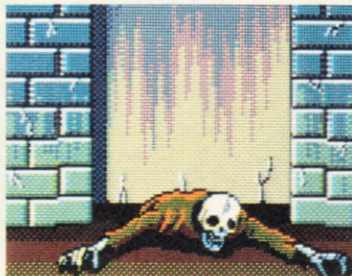
◆このガイコツの後をついていけば、アンデッドのところへ案内してくれる。

ず調査をして、どういうトラップなのかを確かめる。そうしてから解除する。自動的に5人がひとりずつトラップの解除を試みるので、解除のスキルが高い者がひとりはいたほうがいいだろう。

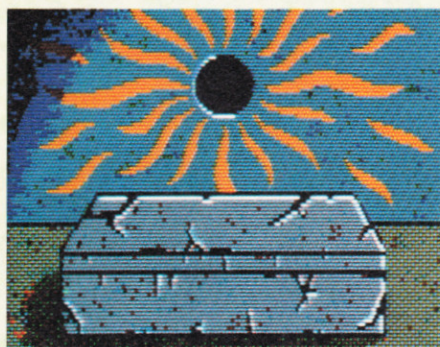
墓にはあまり立ち入らないほうがいい。墓荒しと見なされて、モンスター

が出てきてしまうぞ。

このマップだと、1Fのどこかに、2Fへ行く階段があるはずなんだけれど、いったいどこにあるんだろう。2Fには墓が多くあるから、なぜアンデッドが出没するようになったのか、手がかりがつかめるかもしれないぞ。



◆ああ、かわいそうに、きっとトラップにひっかかってそのまま死んでしまったんだろう。



◆この壁画と棺はなんだ!? すべての謎はここでわかる。

MEMO



クエスト3

死人使いの村

クエスト3では、住んでいた人間が全員行方不明で、音信不通になってしまったアルタ村の調査を依頼される。

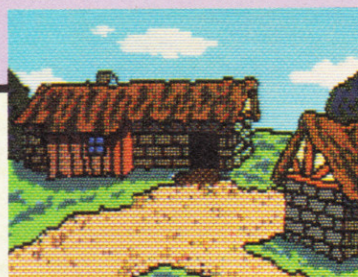
ここは、地上3階で超複雑な構造の迷路になっている。同じ階なのに、行き来のできないブロックがアチラコチラにあり、それが階段で複雑につながっているのだ。そこでこのダンジョンを、各階別ではなく階段のつながりに

沿ったブロック別に紹介しよう。

A～Fまでのブロックを、階段の記号に従って歩いていけば、迷わずにダンジョンの一番重要な部屋へいける仕組みだ。しかも、各ブロックの階数もちゃんと書いてあるので、今自分がどこにいるのか一目瞭然というわけ。

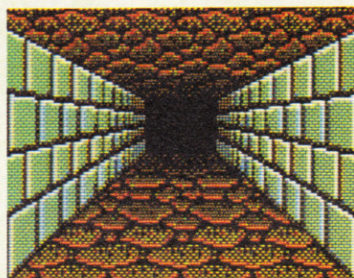
なんだ、じゃあすぐにこのクエストは解けちゃうな、なんて思うのは考えが甘いですぞ。ただただFブロックに行っても、鍵がかかって通れない場所があるんだよね。ここをうまくクリアするには、ある人物を見つけないといけないんだけど、さて、どこにいらっしゃるかなあ。マップをじっくり眺めながら、くまなく探してみるべし。

クエスト3までくると、敵も強くなってくるし、



誰もいなくなってしまったアルタ村。見るからに閑散としていてさびしい感じ。

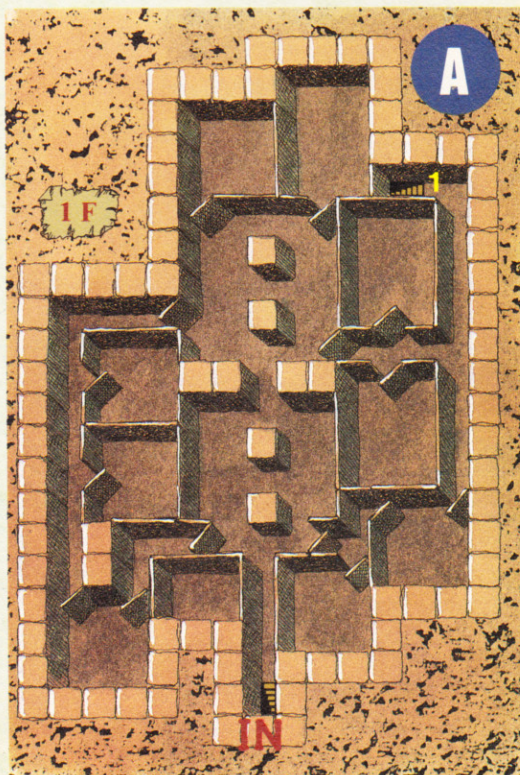
そこらへんにウジャウジャいるようになってくる。モンスターと出会ったときは、できるだけ逃げて耐久力や疲労度を減らさないようにしましょう。戦っても、経験値はもらえないからね。



これが入り口から入ってすぐ見た中の様子。各階のつながりが複雑だから要注意。

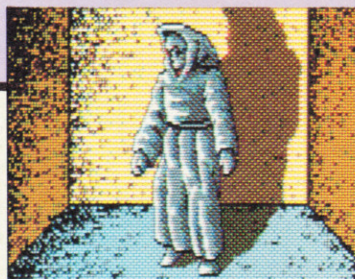
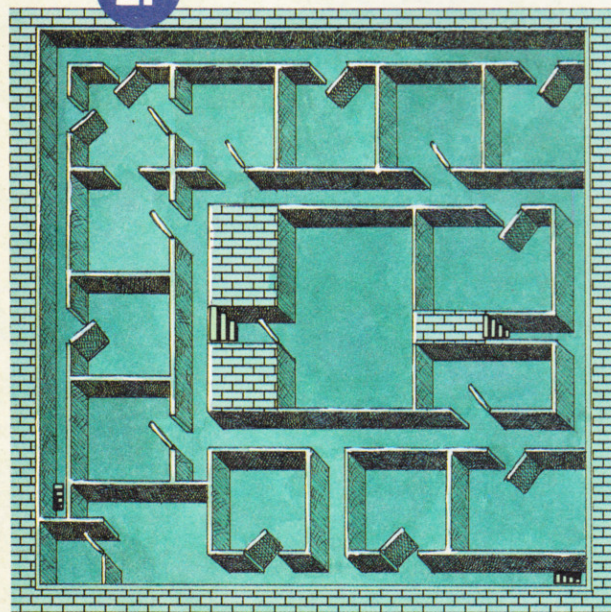
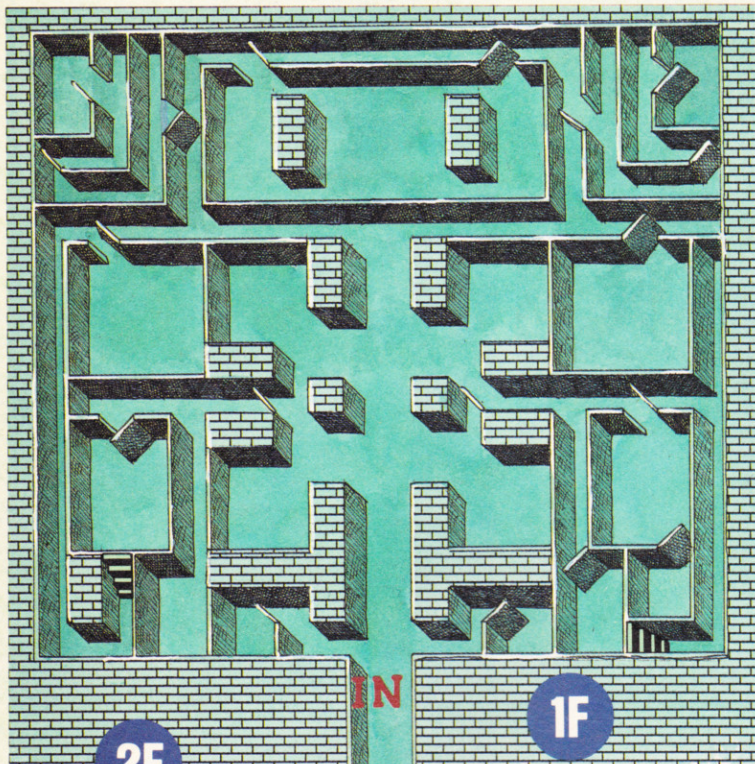


オーブを見つめるこの人物はいったい何者なんだろうか？そしてこのオーブにはいったい何が隠されているのだろうか？



クエスト4

次元のはざまの塔



■これが、質問を出す石像。廊下の突き当たりに、よく立っているぞ。

クエスト4の舞台は、大異変のため次元と次元の間にはさまれて、その姿を一部しか見ることのできない塔。この塔の調査を、依頼されるのだ。

塔は7階建てだが、マップは2階までを紹介しよう。上に行くほどだんだん狭くなっているので、3階以上はマップなしでもなんとかなるはずだ。

ただし、この塔の中では全部で5つの石像を探さなければならないぞ。しかも、その石像が出す問題に答えられないと、塔の外へ放り出されてしまうのだ。石像の出す問題はランダムで変化するので、再度、間違えた石像まで戻ったとしても同じ質問とは限らない。さすが、クエストも4つ目だと難しい。



■突然、吟遊詩人と出会う。彼は、とても大切な歌を歌ってくれるのだ。そして、煙のようにまた消えていくのだが……、一体何物だ!?

■このクリスタルサークレットを探し出すのも、任務のひとつ。7階が怪しいんだけどなあ。いりくんだ階段の位置に注意しよう。



MEMO

まだ、クエストは続くが……

さ〜て、無事に5つの石像を見つけて、しかも質問に全部答え、クリスタルサークレットを手に入れたのかな？ この次元のはざまの塔も、死人使いの村同様に上へ行ったり下へ行ったりしないと、見つけ出せない部屋があったので、結構大変だったと思う。

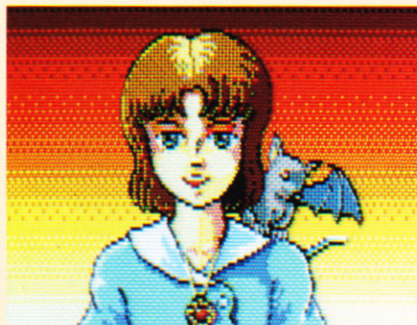
この後もクエストはまだみつつ続くのだが、マップの紹介はここまで。クエストの4をクリアしてきた人なら、もうこのゲームを進めるコツが掴めたはずだ。スキルも上がっているだろうし、魔法だってエレメントをいくつも覚えていると思う。後はマッピングをマメにしながら、自力で頑張ろう！

といってもせっかくの特別付録だ、ここでやめたんじゃあ、あまりにも不親切でもんだろう。残りのクエストふたつの、ハイライトシーンを紹介してしまおう。

まずクエスト5では、このゲーム初の女性が登場するぞ。それも、かわいい女の子。なんと、この娘の身辺警護を依頼されるわけ。そしてクエスト6では、ゲーム中最大の難関がキミを待っているのだ。

クエストが全部終了したとき、そのときキミは奇しくも、あの隕石落下の原因を知ることになるだろう。あの大異変は、単なる天変地異ではなかったのか!? 壮大なエンディングをぜひ見てほしい。

クエスト5 先読みの姫



この女の子がタイトルの“先読みの姫”だ。肩に乗せているのは、ペットのモンスター。この娘、顔はかわいいんだけど、性格のほうはちょいと問題あり。ほ〜んと、いい性格してるよ。でも、かわいいからいいか。彼女を護衛しているうちに、いつの間にもやられたもやダンジョンをウロツクはめになってしまうのだ。

クエスト6 ダークオーブ



ダンジョン内でモンスターたちに襲われていて、別のパーティーに出会ったぞ。こいつを助けようじゃ、人間やめたほうがいい。でも、こいつらも結構いい性格をしていますぞ。



残りの冒険は 自分の力で進め!



