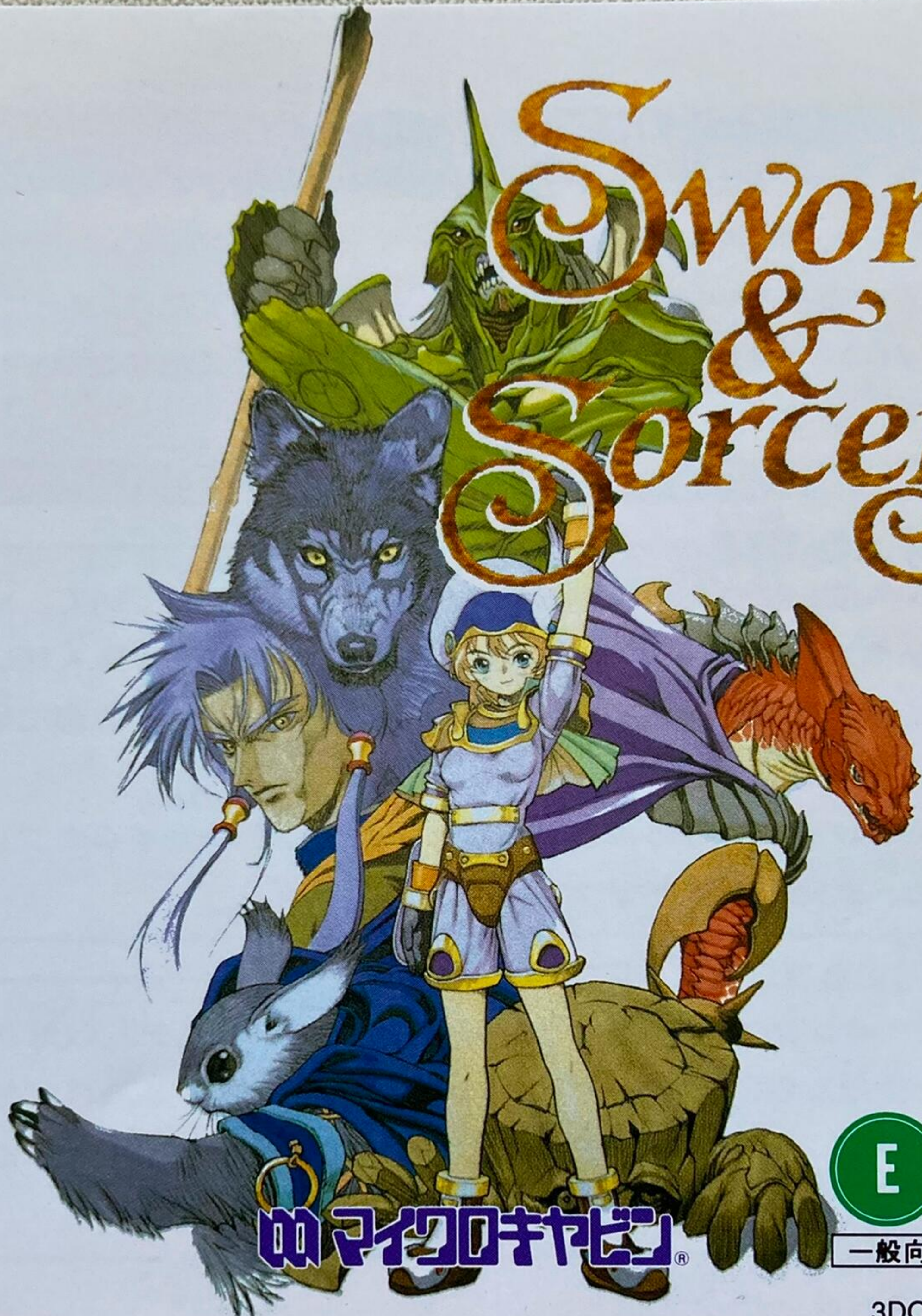


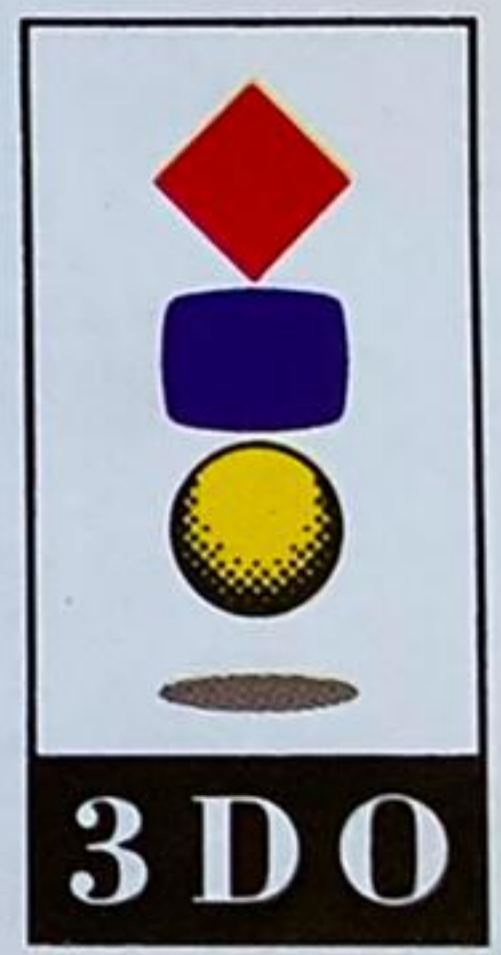
# Sword & Sorcery



マイクロキャビン®



一般向



3DO™システム専用



# Sword & Sorcery

品番 FZ-SJ0251

企画・開発・発売元 株式会社マイクロキャビン

お問い合わせ先 〒510 三重県四日市市安島2-9-12

☎0593-51-6482 14:00~17:00/月~金(祝日休)

© MICRO CABIN Corp.

3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、  
The 3DO Companyの商標です。

Printed in Japan

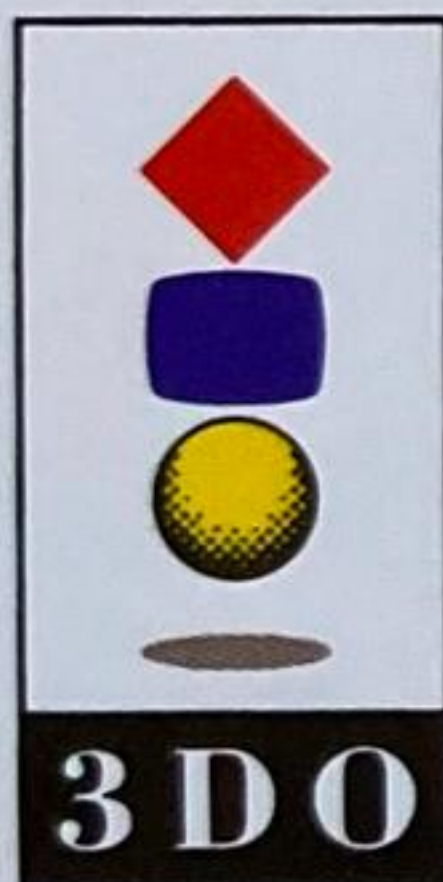




一般向

COMPACT  
disc

今とは違う時代、  
 我々の知らない世界での物語を集めた伝説。  
 人はそれを、ソード・アンド・ソーサリーと呼ぶ。  
 これは後に、  
 小さな魔法使いルシオンとその仲間たちの冒険  
 として知られるようになる物語である。



FZ-SJ0251



企画・開発・発売元 株式会社マイクロキャビン  
 〒510 三重県四日市市安島2-9-12  
 ユーザーサポート ☎0593-51-6482 14:00~17:00/月~金 (祝日休)  
 ©1995MICRO CABIN Corp.  
 3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレイヤーは  
 The 3DO Company の商標です。

Made in Japan

ソード&ソーサリー

ソード&ソーサリー

FZ-SJ0251

FZ-SJ0251

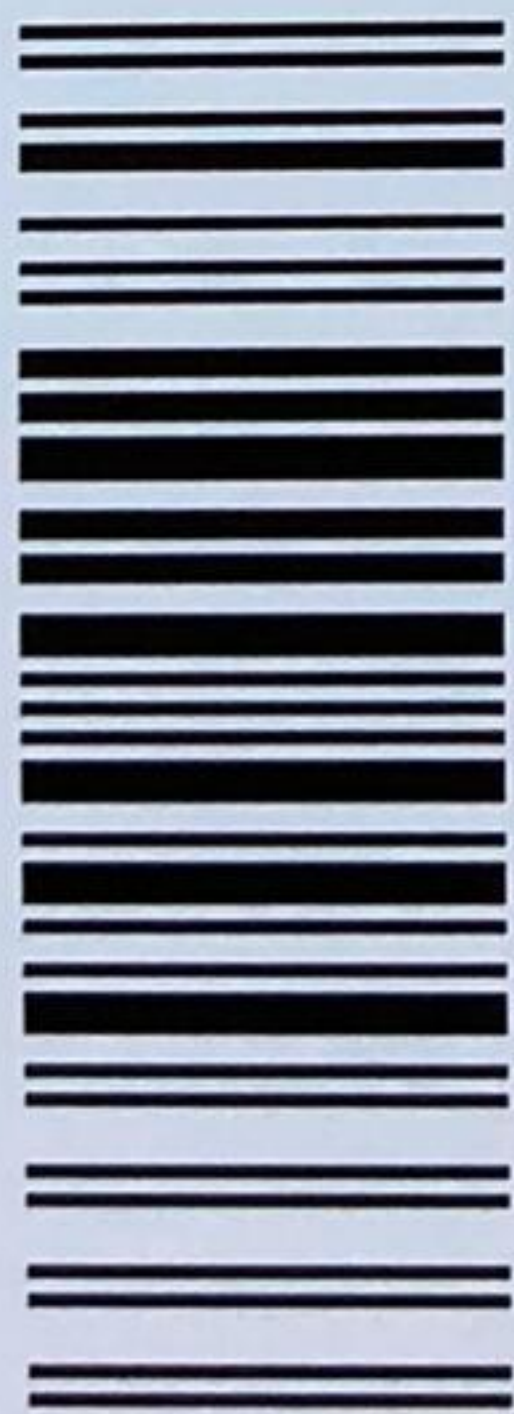


COMPACT  
disc

- フルポリゴン処理により完全に立体化されたマップ
- 自由なカメラアングルの切替により立体的にプレイをサポート
- 障害物の導入による戦略性あふれるバトル
- 障害物やポリゴン変形を利用した多彩な技

本体標準価格  
6,800円 (税別)

99976072878671



Sword & Sorcery

ソードアンドソーサリー

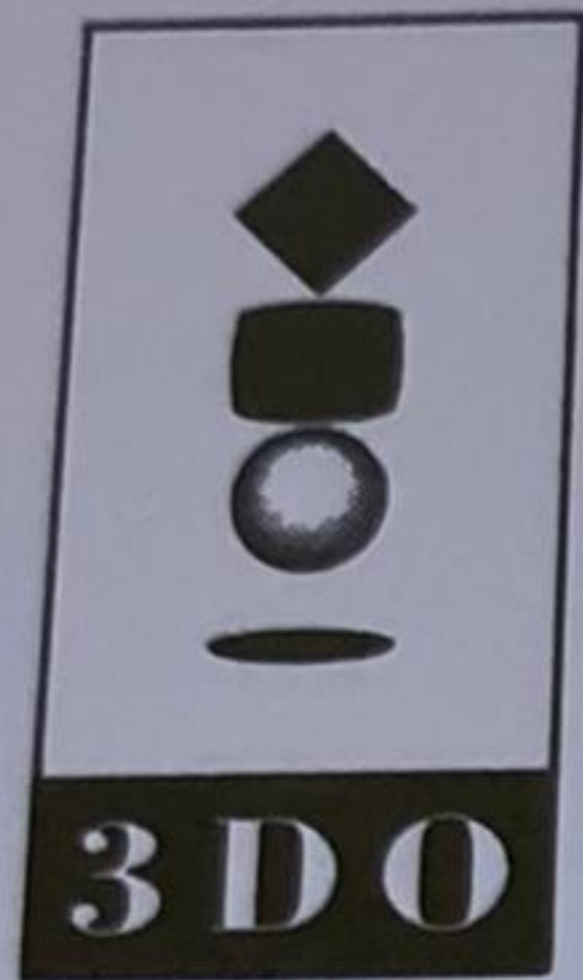


Sword & Sorcery

FZ-SJ0251



# Sword ソード アンド ソーサリー & Sorcery



COMPACT  
disc  
FZ-SJ0251



3DO and the 3DO logos are  
trademarks of The 3DO Company. ©1995 MICRO CABIN Corp.

マイクロキャビン®

Made in Japan



## このソフトを楽しむ前に

- 長時間プレイするときは、健康のため、1時間ごとに10~15分の休憩をとってください。
- 疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。
- プレイ中は、部屋を明るくし、テレビ画面に近づきすぎないようにしてください。



## 警告

### 健康上のご注意

ごくまれに、強い光や点滅するテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。このような経験のある人は、プレイする前に必ず医師に相談してください。

また、プレイ中にこのような症状が起きたときは、すぐにプレイをやめ、医師の診察を受けてください。

### 使用するプレーヤーについて

3DO™インタラクティブ マルチプレーヤー™システム以外では、絶対に使用しないでください。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご使用になる場合、大音量によっては耳に障害を受けたりします。



## ゲームを始める前に

■対応機種 3DOインタラクティブマルチプレーヤー (95年現在)

■内容物 CD-ROM、取扱説明書、愛用者カード

■バックアップメモリー

セーブするメモリーが足りない場合は、消去メニューで不要なファイルを削除してください。

- ご注意
1. このプログラム及びマニュアルの内容の一部、または全部を無断で複製することは、法律により禁止されています。レンタルやコピーをおこなうと、著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
  2. 中古品として再販売することを業としておこなうことを禁止します。
  3. このプログラムは個人用として使用するほかは、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することはできません。
  4. この取扱説明書に記載されている内容は95年9月現在のものです。この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
  5. 製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れ等、お気づきになりましたら、当社まで御一報ください。
  6. お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受け致しておりませんので、ご了承ください。
  7. このソフトウェアは、日本仕様の3DOのインタラクティブマルチプレーヤーでのみ動作します。

■ユーザーサポート

〒510 三重県四日市市安島2-9-12

株式会社マイクロキャビン ユーザーサポート係

・商品の品質に関するお問い合わせ

月曜日～金曜日 14:00～17:00

TEL 0593-51-6482 ユーザーサポート係まで



# SWORD & SORCERY

An illustration featuring a knight in white and gold armor on the right, holding a sword. On the left, a mage with long, spiky blue hair and a blue robe is shown. In the background, a large, multi-eyed creature with a blue and white fur-like texture is visible. The scene is set against a light, textured background.

今とは違う時代、

我々の知らない世界での物語を集めた伝説。

人はそれを、ソード・アンド・ソーサリーと呼ぶ。

これは、後に、

小さな魔法使いルシオンとその仲間たちの冒険、

として知られるようになる物語である。





# SWORD & SORCERY

## CONTENTS

キャラクター紹介	P4
ゲームの始め方・終わり方	P6
全体の流れ	P7
コントロールパッドの操作方法	P8
画面解説	P9
キャンプメニューの解説	P10
各種ショップ	P18
バトルメニューの解説	P20
武器紹介	P28
防具紹介	P29
アイテム紹介	P30
魔法紹介	P31



# CHARACTERS

キャラクター紹介



エルゴート

夜になると狼男に変身してしまう不幸な戦士。



ルシオン

大魔法使いコッキンドールの弟子。  
魔法使い見習いの少女。



ミミナガ

臆病だが、強力なモールベアの戦士。







### カネヨン

二つの刃を自在に操るリザードマンの勇者。



### バイオメルダー

甲殻人トラメックの怪力自慢の戦士。



### ゴーレム

ルシオンが魔法で作り返す強力な助っ人。





# START

## ゲームの始め方・終り方

### 1. ゲームのはじめかた

ソードアンドソーサリーをプレイするためには、以下の手順で、CDをセットして下さい。

#### 1. 1. 電源を入れる

3DOインタラクティブマルチプレイヤーの電源をいれます。

#### 1. 2. ディスクトレイをオープンし、CDをセットする

ディスクトレイをオープンし、ソードアンドソーサリーのCDをラベル面を上にしてセットします。

#### 1. 3. ディスクトレイをクローズする

ディスクトレイをクローズするとアクセランプが点灯して、CDからプログラムデータを読み込みます。しばらくすると、オープニングデモがはじまります。

#### 1. 4. Pボタンを押す

デモ中にコントロールパッドのPボタンを押すと、スタートメニューへとうつります。

### 2. スタートメニュー

スタートメニューには、〈ロード〉、〈最初から〉、の2種類のコマンドがあります。

ロードは、ゲーム中のセーブデータを読み込んで、セーブした状態から再スタートします。

〈ロード〉を選択すると、データの一覧が表示されますので、ロードしたいデータにカーソルを合わせ、Aボタンで決定して下さい。よろしいですか?、と確認してきますので、

よければ〈はい〉駄目なら〈いいえ〉を選択して、Aボタンで決定して下さい。

〈最初から〉を選択すると、オープニングストーリーからスタートします。

### 3. セーブ

ダンジョンの中、街の中や建物の中以外の場所では、Bボタンを押してキャンプメニューを開き、セーブのコマンドを選択することでセーブすることができます。

メモリが完全に空いている場合、最大で4個までのデータをセーブすることができます。

他のソフトのデータでメモリーに空きがない場合、ソードアンドソーサリーのCDをセットした後、データ削除メニューが起動されます。画面の指示に従って不要なデータを削除して下さい。ソードアンドソーサリーのセーブデータファイル名は、MC\_SS\_Jです。

なお、一度削除したデータを復活することはできませんので、データの保存には注意して下さい。

### 4. ゲームを終る前に

プレイしたデータを保存してゲームを終了したい場合は、電源を切る前に、必ずセーブをしてください。次にゲームをプレイする時は、スタートメニューのロードで続きをプレイすることができます。

### 5. ゲームオーバーになった場合

バトル中にバトルに参加している全ての味方側キャラクターのHPがゼロになると、ゲームオーバーとなります。この場合、直前に入った街やダンジョンの入口、またはセーブした地点から再スタートします。



## 1

## ゲームの目的

主人公はルシオンという魔法使い見習いの少女です。いくつもの街を旅し、最終ボス、デス・シャドウを倒すのが目的です。

## 2

## ワールドマップ

街から街へ、街からダンジョンへ、各ポイントの間を移動する場合には、ワールドマップ上を移動します。

ワールドマップ上の移動は、ちょうど地図の上を歩いているようなイメージです。地形上の縮尺と主人公達の縮尺とは1:1ではありません。

ワールドマップ上では、歩いているうちに、朝から夜へと時間が経過していきます。

また、ワールドマップではモンスターとのバトルが発生します。

そして、ワールドマップ上では、キャンプメニューの全てのコマンドを実行することができます。

## 3

## フィールドマップ

街の中や建物の中のマップがフィールドマップです。特別な場合をのぞき、ここでは、モンスターとのバトルは発生しません。また、歩いても時間の経過はありません。

街には、武器屋や道具屋などのショップがあり、冒険に必要なものを手に入れられるほか、住民から情報を得ることが出来ます。

フィールドマップでは、休息とセーブができません。

## 4

## ダンジョンマップ

ダンジョン内のマップがダンジョンマップです。歩いていると、モンスターと遭遇し、バトルが発生します。

また、宝箱が置いてあることもあります。宝箱は、ぶつかると開きます。

ダンジョンマップ内では、キャンプメニューの休息とセーブができません。



# CONTROL

## コントロールパッドの操作方法

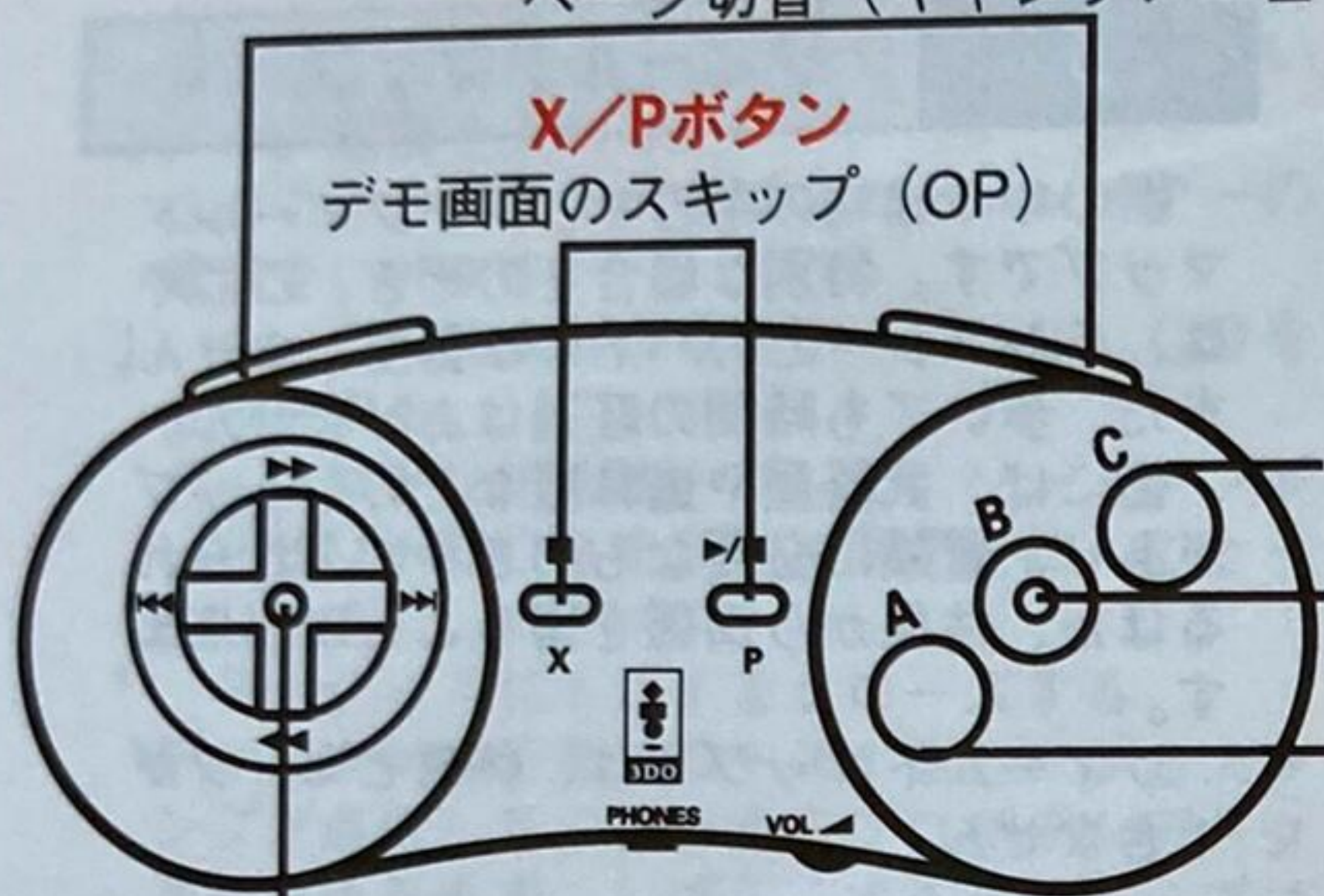
### ■フィールド

#### L/Rボタン

ページ切替 (キャンプメニュー)、視点切替 (フィールド)

#### X/Pボタン

デモ画面のスキップ (OP)



#### Cボタン

破壊可能物の破壊、取消 (キャンプメニュー)

#### Bボタン

キャンプメニュー起動、取消 (キャンプメニュー)

#### Aボタン

決定 (キャンプメニュー)

#### 方向キー

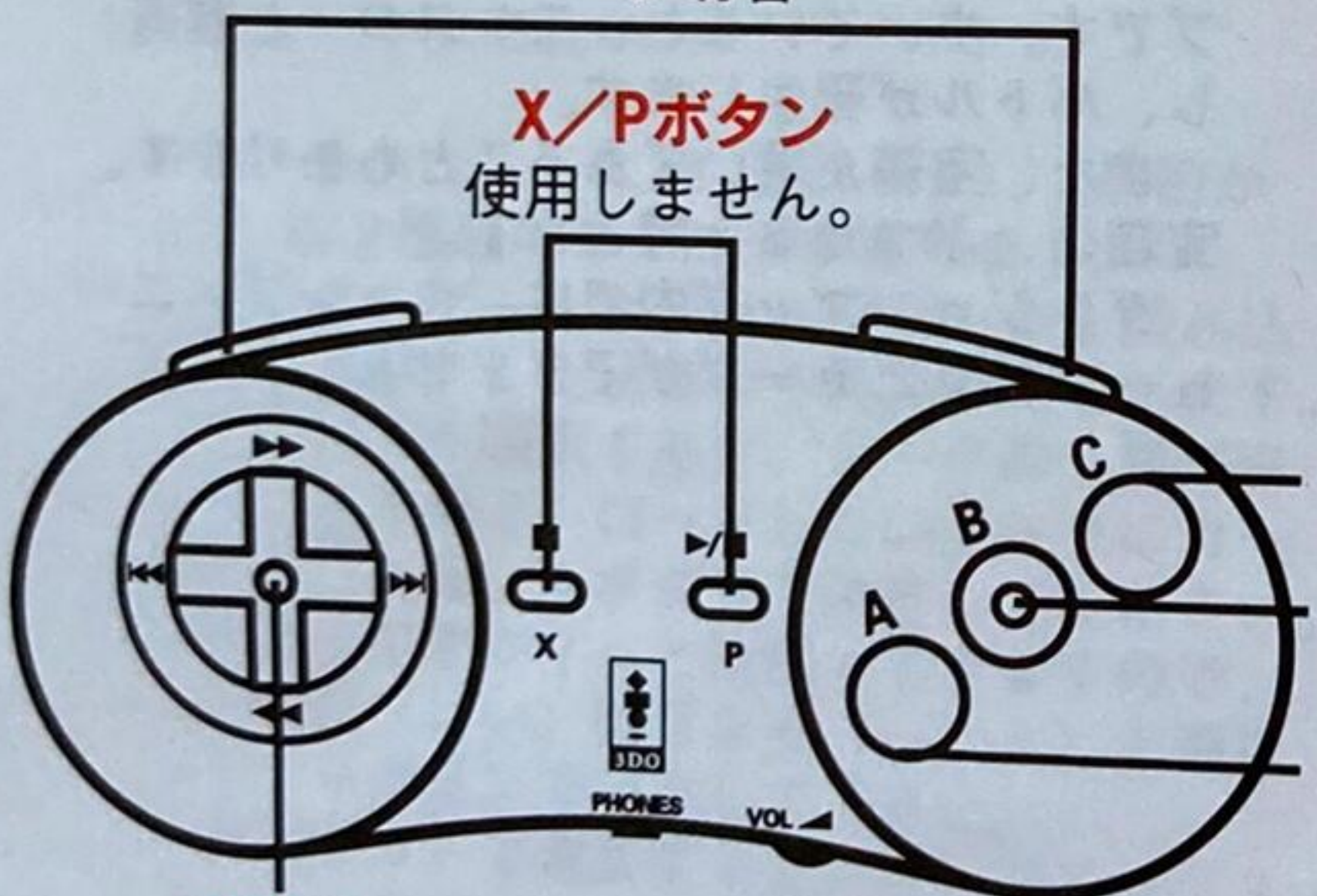
キャラクターの移動、コマンドの選択 (キャンプメニュー)

#### L/Rボタン

ページ切替

#### X/Pボタン

使用しません。



#### Cボタン

使用しません。

#### Bボタン

取消

#### Aボタン

決定

#### 方向キー

キャラクターの移動、コマンドの選択

### ■バトル



## 1 ワールドマップ

自由に移動することができます。山、海など歩けない地形もあります。モンスターとのエンカウントがあり、移動することで時間が経過していくマップのことをこう呼びます。街から街、街からダンジョンへの移動時に表示されます。

### (1) 主人公キャラクター

主人公キャラクターのルシオンです。  
仲間が増えても、表示されるのはルシオンだけです。

### (2) 縮小マップ

現在いる大陸の全体を縮小して表示します。  
点滅している点が主人公キャラクターの現在位置です。



## 2 フィールドマップ

自由に移動することができます。主に街の中など、モンスターとのエンカウントがなく、移動しても時間経過がないマップのことをこう呼びます。

ドアにぶつかれば、扉が開いて建物の中に入ることができますが、一部、鍵やアイテムがなければ開かないドアもあります。



## 3 ダンジョンマップ

自由に移動することができます。主にダンジョンの中など、モンスターとのエンカウントがあり、移動しても時間経過がないマップのことをこう呼びます。

ドアにぶつかれば、扉が開いて中に入ることができますが、一部、鍵やアイテムがなければ開かないドアもあります。

また、宝箱にぶつかれば、中に入っているものを入手することができます。





# CAMP

## キャンプメニューの解説

ワールドやフィールド上で、Bボタンを押すと〈キャンプ〉メニューが開きます。〈キャンプ〉メニューでは、方向キーで実行したい項目を選び、Aボタンで決定、Bボタンで取消となります。アイテム、装備、魔法の選択などで項目が沢山ある場合、ページ切り替えを選択するか、L、Rボタンでページを切りかえることができます。

〈キャンプ〉メニューは、以下の8つのコマンドからなります。  
〈休息〉、〈ステータス〉、〈アイテム〉、〈装備〉、〈魔法〉、〈システム〉、〈隊列〉、〈セーブ〉です。それぞれについて説明をします。

### 1

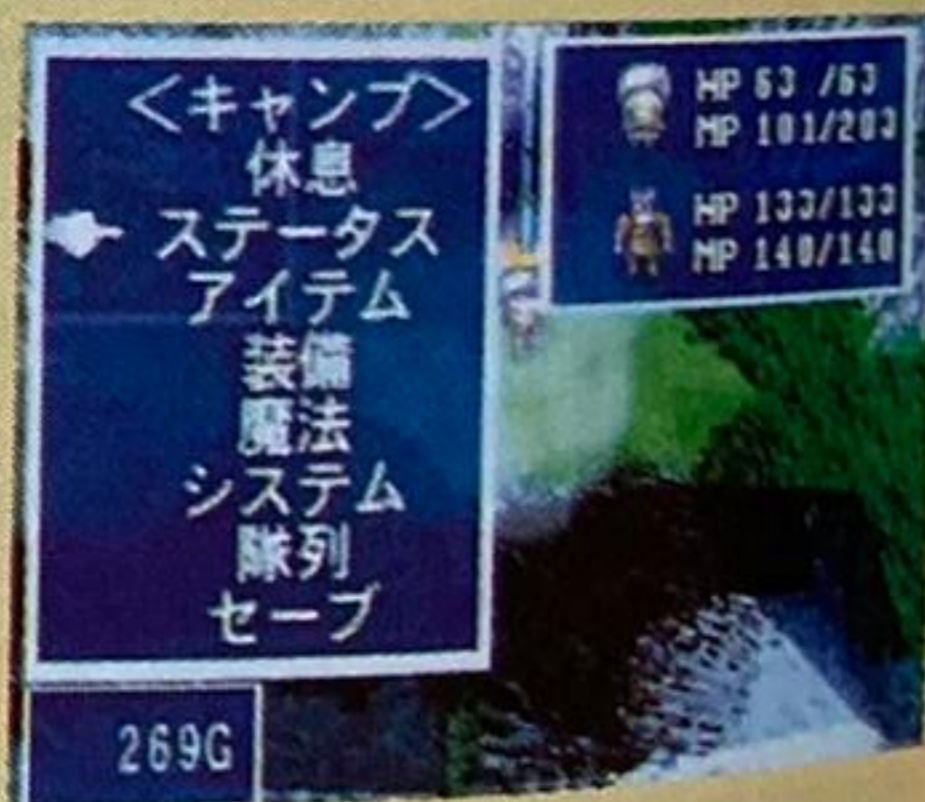
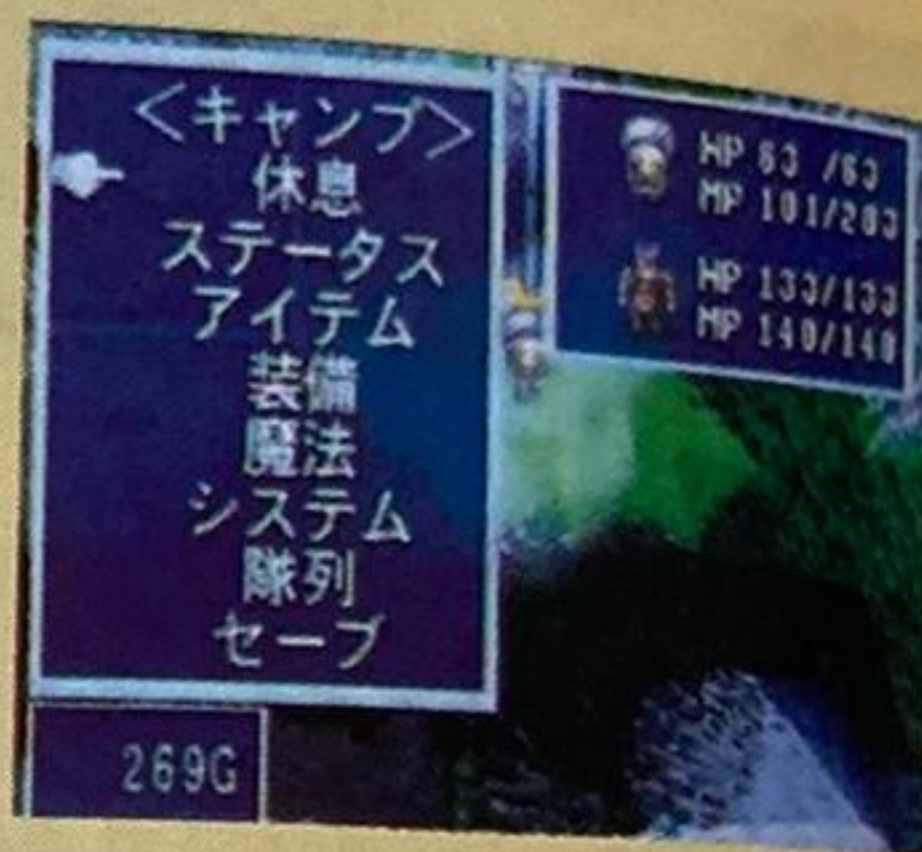
### 休息

戦闘などでHPが少なくなった時、〈休息〉コマンドで回復させることができます。

〈休息〉を選択すると、HPは最大値まで回復します。〈休息〉実行後は必ず翌日の朝になります。夜になると、住人達は自分の家に帰ってしまうので、タウン内に通行人はいなくなってしまうます。通行人とお話して情報を得るためには、一度タウンの外で〈休息〉するか、宿屋に一泊し、太陽が昇ってくるのを待ってタウンを訪れましょう。

MPは宿屋で一泊するか、MPを回復させるアイテムを使用しなければ完全に回復しません。なお、最大値の半分までなら〈休息〉でもMPを回復させることができます。

また、〈休息〉コマンドは、ダンジョンの中やタウン内では選択できません。







## 2

## ステータス

〈ステータス〉を選択して、見たいキャラクターにカーソルを合わせ、Aボタンで決定して下さい。キャラクターの総合能力と基本能力を見ることができます。

この時、Aボタンで、総合能力、基本能力の表示を切り替えることができます。L、Rボタンで表示キャラクターを切り替えることができます。

ちなみに、昼と夜では、エルゴートの姿が変わりますので、表示されるグラフィックも変化します。

## 3

## アイテム

〈アイテム〉を選択すると、持っているアイテムの一覧が表示されます。1種類につき99個まで持つことができ、HP回復薬 99のように表示されます。1ページに表示しきれないほど沢山の種類のアイテムを持っている場合、ウインドウ最上端に表示されているページ切り替えにカーソルをあわせてAボタンを押すと、次のページが表示されます。

ページ切り替えの後ろに1/1のように数字が表示されています。この数字の意味は、前の数字が現在の表示ページ数、後ろの数が最大ページ数です。最初のうちは持っているアイテムも少ないので、1/1です。1/2となっていれば、2ページ目まであるうちの、1ページ目を表示している、ということです。

ページ切り替えはL、Rボタンでも同様のことができます。





この〈アイテム〉コマンドは、持っているアイテムを使用します。使いたいアイテムにカーソルをあわせて、Aボタンで決定します。キャラクター選択ウィンドウが表示されるので、アイテムを使いたいキャラクターにカーソルをあわせてAボタンで決定して下さい。

アイテムにカーソルをあわせると、簡単な説明が表示されます。

武器や防具の場合は、装備が可能なキャラクター、攻撃力や防御力が表示されます。このとき、キャラクターの横に緑色の小さな三角形が表示されます。下向き三角は、その武器、防具を装備すると現在よりも攻撃力や防御力が低下することを表しています。上向きの三角は攻撃力が上昇することを表しています。

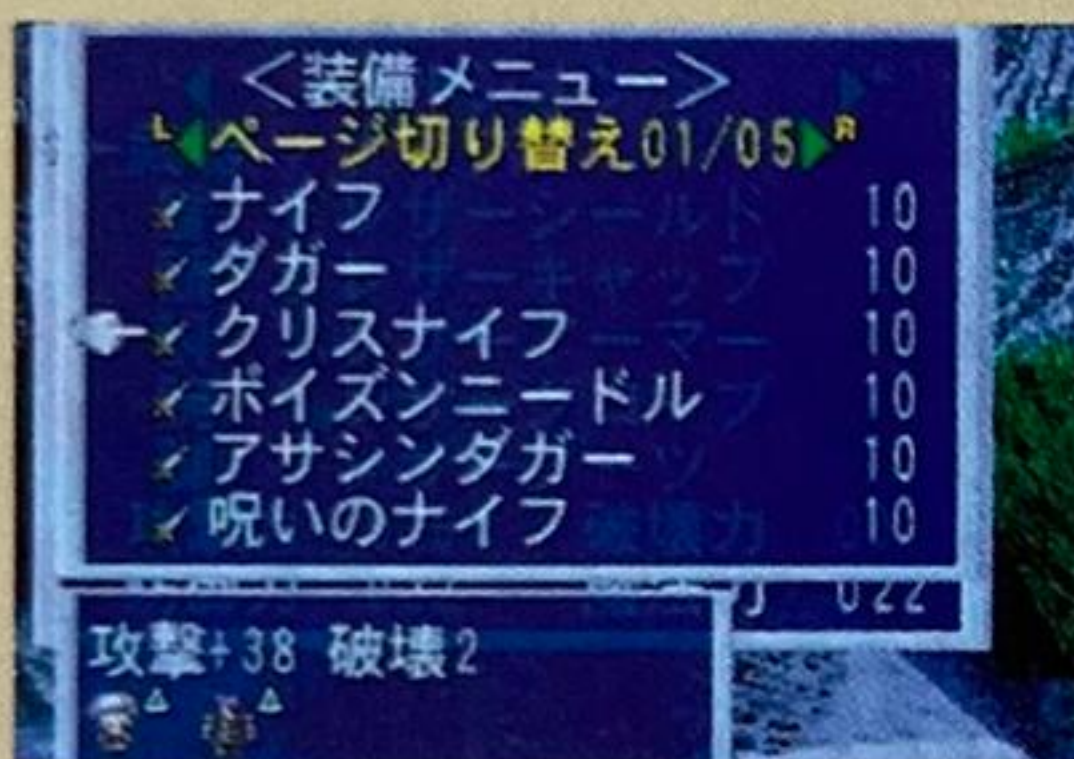
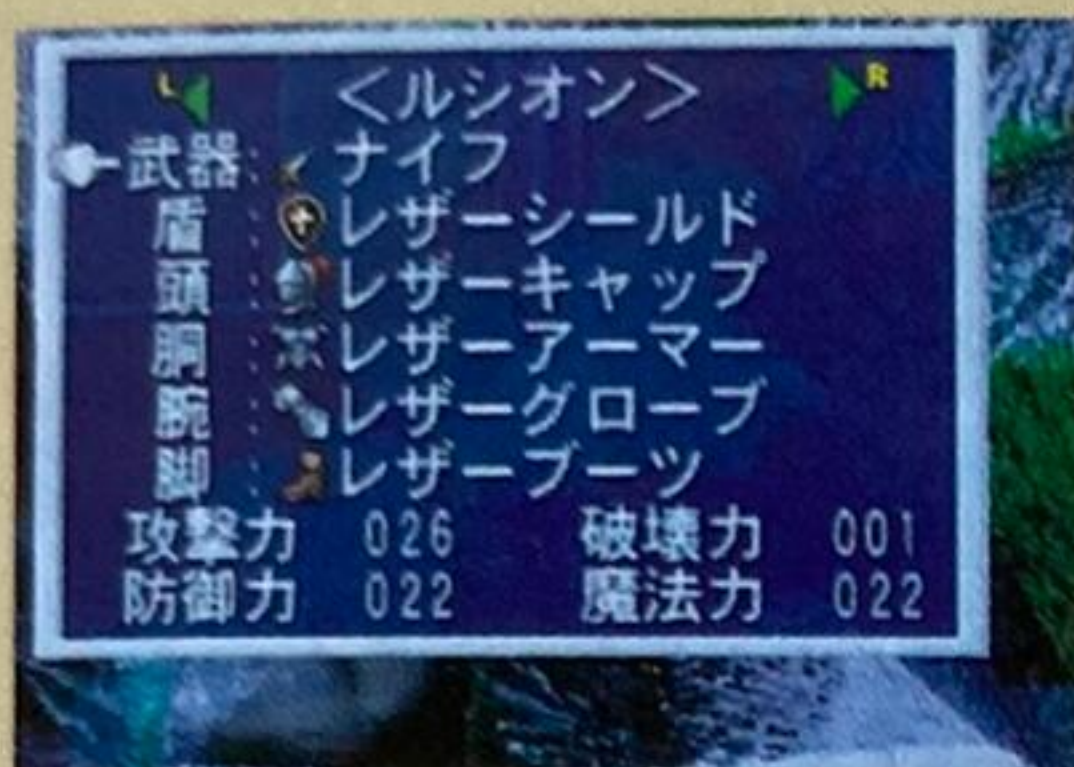
いらぬアイテムは、武器屋、道具屋で売ることができます。





## 4

## 装備



〈装備〉を選択すると、キャラクター選択になります。装備を変更させたいキャラクターにカーソルをあわせ、Aボタンで決定して下さい。

装備には、武器、盾、頭、胴、腕、脚の6つの項目があり、武器以外は防具です。

ゲーム途中で仲間になるカネヨンというキャラクターは両手に武器を持って戦う二刀流の使い手なので、盾の項目が武器になっています。

また、カネヨンは、魔法の杖などの特殊効果を持つ武器を装備していても、その特殊効果を使うことはできません。

他に、ゲーム途中で仲間になるビオメルダーというキャラクターは、全身を堅い鱗が鎧のように覆っているという設定なので、武器と盾以外の項目は選択できなくなっています。

装備を変更したい場所にカーソルを合わせてAボタンで決定すると、〈装備メニュー〉が表示されます。変更したい武器、防具にカーソルを合わせて、Aボタンで決定して下さい。L、Rボタンでページ切り替えは、ここでも有効です。

この時、〈アイテム〉の選択と同じように、装備が可能なキャラクター、攻撃力や防御力、キャラクターの横に緑色の小さな三角形が表示されます。下向き三角は、その武器、防具を装備すると現在よりも攻撃力や防御力が低下することを表しています。上向きの三角は攻撃力等が上昇することを表しています。



武器には、攻撃力の他に破壊力が設定されています。  
この破壊力が高いほど、より固い障害物を壊すことができるという  
意味です。

ダンジョンの中などで、意味ありげに通路を塞ぐ障害物があった場  
合には、最も破壊力の高い武器を装備させてCボタンを押すと、破壊  
できるかもしれません。かもしれない、という言い方をするのは、障  
害物の固さが、武器の破壊力より高いと破壊できないからです。

ダンジョン内やタウン内でこうした障害物を潰して歩いていると、  
たまには、いいことがあるかもしれません。

武器の破壊力の最大値は7です。

なお、家などのもともと壊すことができないように設定されている  
物体についてはCボタン入力時に「これは壊せませんね」とメッセー  
ジが表示されます。

ただし、場所によっては、もともと壊せない物体であるにも関わら  
ず上記のメッセージの出ない場所もありますので、ご了承下さい。



## 5

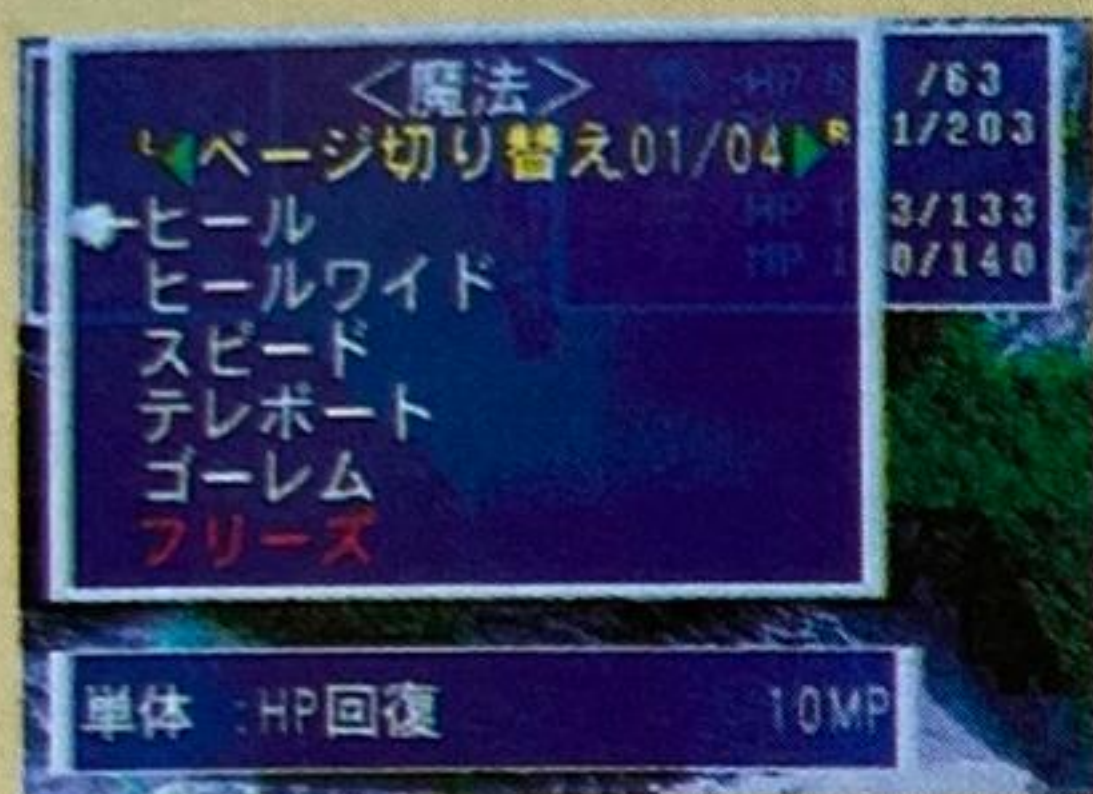
## 魔法

〈魔法〉を選択すると、魔法の選択画面になります。カーソルを、使用したい魔法にあわせて、Aボタンで決定して下さい。

選択できるのは、キャンプ中に使用可能な魔法だけです。

キャンプ中に使用できない魔法は、赤い文字で表示されて、選択しても効果がないようにしてあります。

また、魔法名にカーソルを合わせると、その魔法の効果と最小消費MPが表示されます。

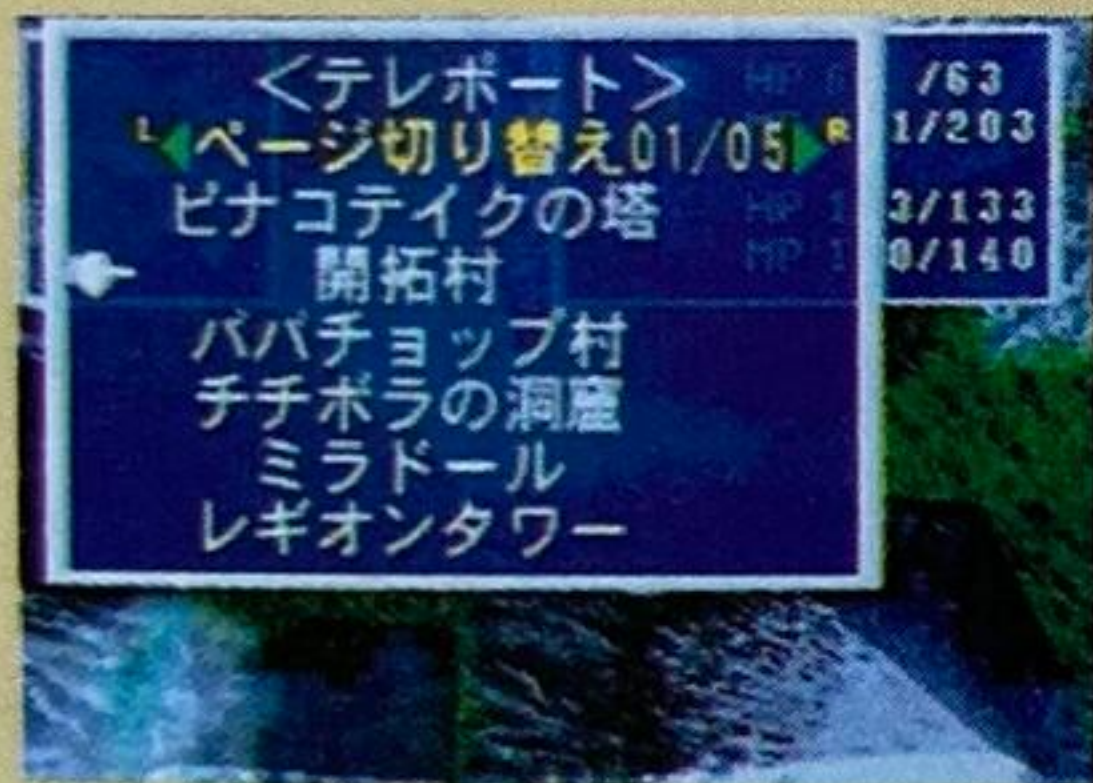


キャンプ中に使用できるのは、以下の魔法です。

ヒール、ヒールワイド、スピード、テレポート、ゴーレム。

魔法名にカーソルをあわせて、Aボタンで決定すると、キャラクター選択になります。魔法をかけたいキャラクターを選択して、Aボタンで決定して下さい。

ヒールワイド、スピードの2つは、自動的に、その時仲間になっている全キャラクターを選択します。





また、テレポートは、魔法をかけるキャラクターではなくて、テレポートする先の地名を選択します。

ゴーレムは、ゴーレムを作りだす魔法です。作り出したゴーレムは、仲間として戦ってくれますし、経験を積めばレベルアップしていきます。ただし、ゴーレムは装備を変更することができませんし、HPにダメージを受けても、魔法やアイテムで回復させることができません。形あるものはいつか壊れる、これは自然の成行きなのです。

## 6

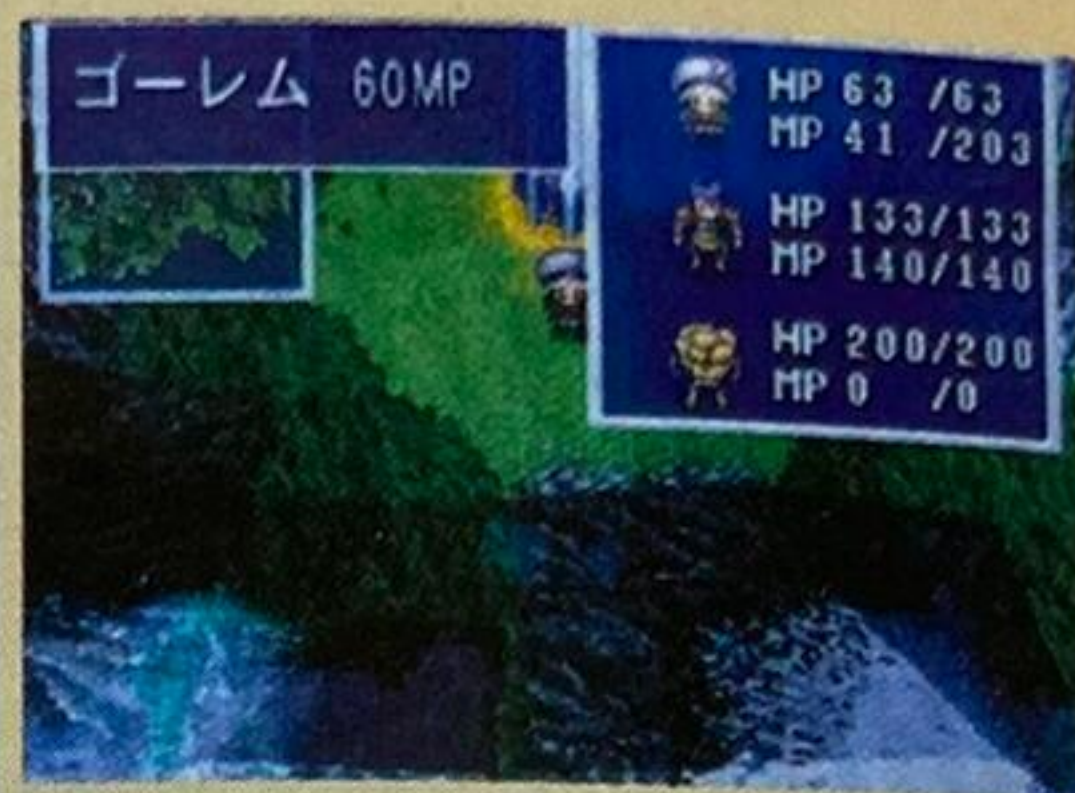
## システム

〈システム〉には、カメラ視点の項目があります。

カメラ視点とは、文字通りカメラの位置です。キャラクターを動かす時の視点の移動のしかたで、カメラ固定、カメラVR1、カメラVR2、カメラ高速の4種類があります。

ゲームを始めた状態では、カメラ固定になっています。お好みに合わせて変更して下さい。

余談ですが、VR1、VR2というのは、パソコンゲームのサークシリーズ用に開発されたビジュアル・リプレゼンテーション・システムという表現形式の流れを受け継ぐシステムであったために、VR1、VR2という名前になっているのです。







## 7

### 隊列

〈隊列〉を選択すると、隊列の変更ができます。

隊列とは、戦闘時のキャラクターの配置です。前列、後列それぞれに3人までが横一直線に並べます。前列にはエルゴートなどの直接的に武器で戦闘する打たれ強いキャラクターを配置して壁になってもらい、ルシオンはその影に隠すようにするといいでしょう。

〈隊列〉コマンドを選択すると、キャラクターの配置ウィンドウが開きます。点滅しているのが、隊列を変更するキャラクターです。方向キーでキャラクターの配置をし、Aボタンで決定すると、次のキャラクターが点滅します。

Bボタンで隊列コマンドを抜けます。

戦闘に参加できるのは、4人までです。



## 8

### セーブ

〈セーブ〉を選択すると、現在のデータをセーブすることができます。セーブデータは、4箇所までセーブできます。

このゲームでは、タウン内、ダンジョン内以外の場所ならどこでもセーブすることができます。



# SHOP

## 各種ショップ

1

### 宿屋

宿屋では、HPとMPの回復をすることができます。

宿屋のカウンターにぶつかり、泊まりますか？と確認してきますので、泊まりたければ〈はい〉にカーソルを合わせてAボタンで決定して下さい。料金は10ゴールドで、これは、どの町でも同じ金額です。ちなみに、キャンプメニューの休息ではMPを完全に回復させることはできませんので注意して下さい。

2

### 武器屋

武器屋では、武器を買うことができます。

武器屋のカウンターにぶつかり、どうしますか？、と聞いてきます。新しく武器を買いたければ〈買う〉、持っているアイテムを売りたいければ〈売る〉にカーソルをあわせて、Aボタンで決定して下さい。

#### ①買う

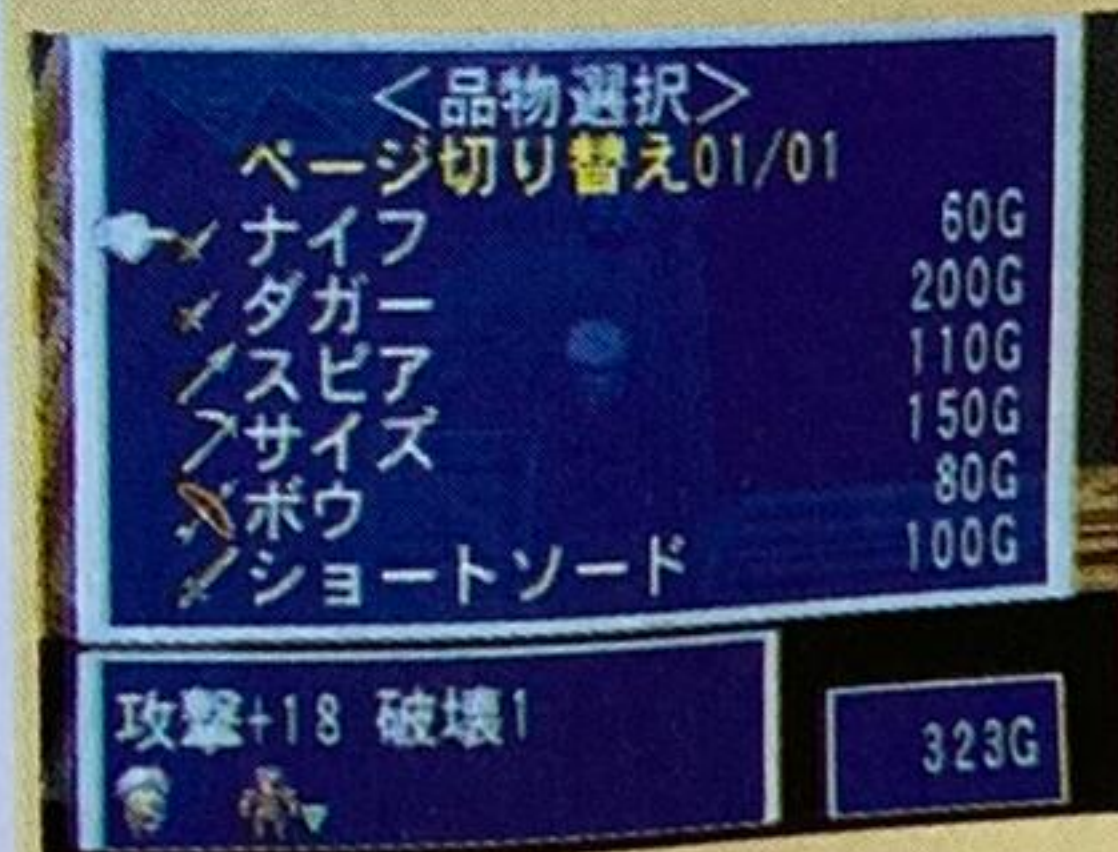
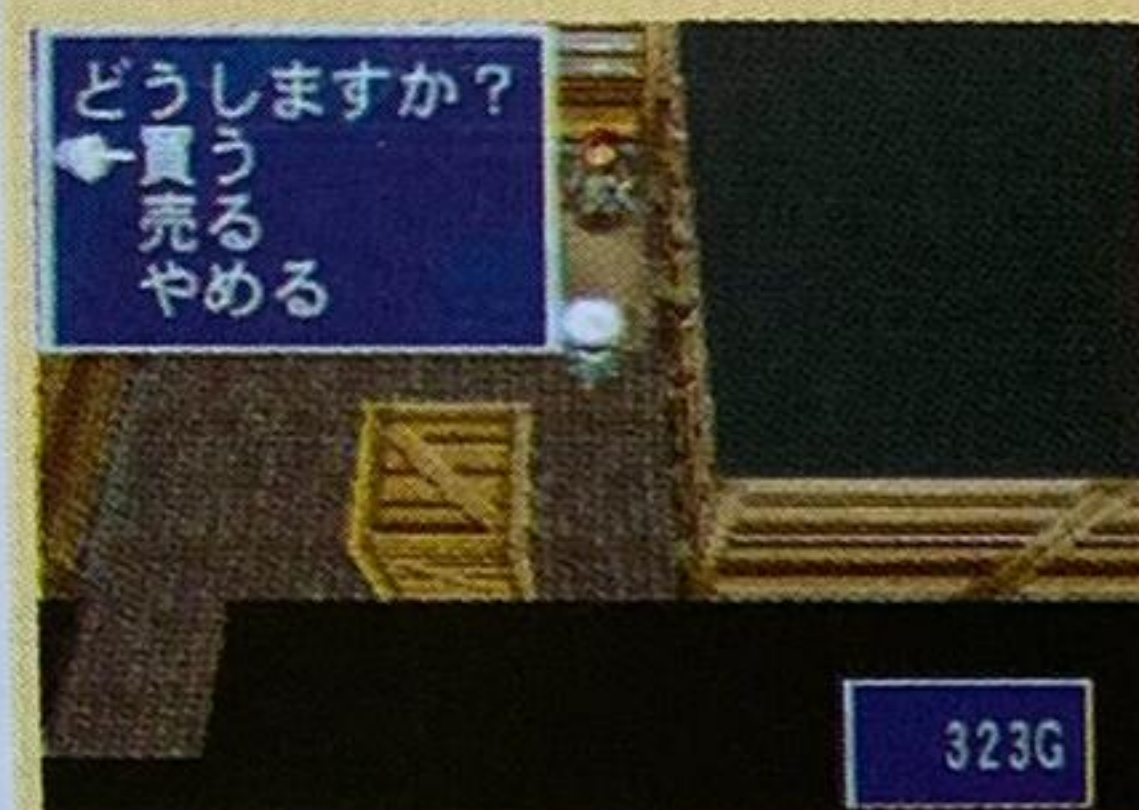
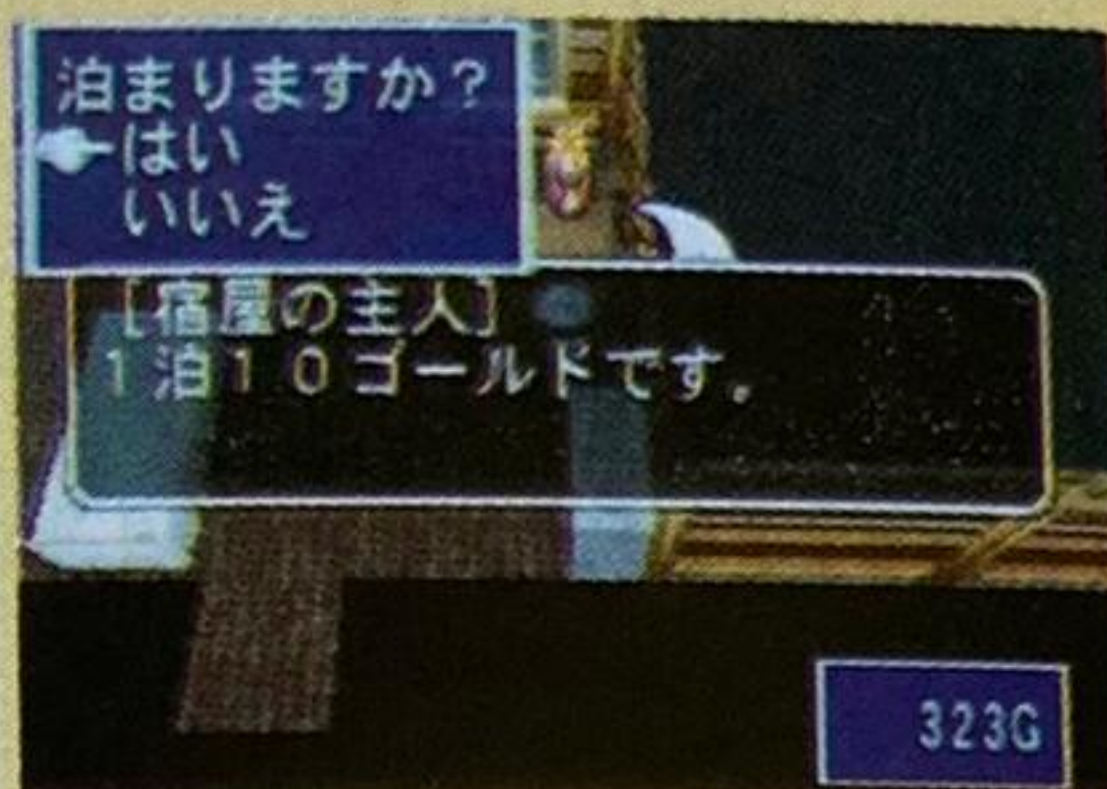
〈買う〉を選ぶと、品物選択メニューが表示されます。これは、そのお店で売っている武器一覧表です。

複数のページがある場合は、ページ切り替えにカーソルをあわせてAボタンを押すと次のページを見ることができます。たんにLボタン、Rボタンを押すだけでも同様の働きをします。

武器にカーソルをあわせると、攻撃力の数値、破壊力の数値が表示されます。その下には、装備可能なキャラクターと、そのキャラクターが選択されている武器を装備した場合の数値の増減が表示されます。つまり、キャラクターの右に表示される緑の三角が上向きならば攻撃力が上昇し、下向きならば減少することを示しています。

買いたいアイテムにカーソルを合わせてAボタンで決定して下さい。

すると、武器の攻撃力、破壊力、装備可能なキャラクター、個数、合計金額、現在の所持金が表示されます。その下に、〈買う〉、〈個数増やす〉、〈個数減らす〉、〈やめる〉、の4つのコマンドが表示されます。







〈買う〉、〈やめる〉、は方向キーの左右でカーソルを移動させAボタンで決定します。〈個数増やす〉、〈個数減らす〉は方向キーの上下に対応しています。上を押すと、買う個数が1個増えます。下を押すと、買う個数を1個減らすことができます。まとめて買物をする時に使って下さい。

## ② 売る

〈売る〉を選ぶと、持っている武器の一覧が表示されます。売りたい武器にカーソルをあわせ、Aボタンで決定してください。すると、武器の攻撃力、破壊力、装備可能なキャラクター、個数、合計金額、現在の所持金が表示されます。その下に、〈売る〉、〈個数増やす〉、〈個数減らす〉、〈やめる〉、の4つのコマンドが表示されます。

〈売る〉、〈やめる〉、は方向キーの左右でカーソルを移動させAボタンで決定します。〈個数増やす〉、〈個数減らす〉は方向キーの上下に対応しています。上を押すと、売る個数が1個増えます。下を押すと、売る個数を1個減らすことができます。まとめて売る時に使って下さい。

## ③ やめる

〈やめる〉を選ぶと、ショップメニューを終了します。

# 3

## 道具屋

道具屋では、HP回復やMP回復のアイテムの他に、盾や鎧などの防具を買うことができます。

道具屋のカウンターにぶつかると、どうしますか?、と聞いてきます。新しくアイテムを買いたければ〈買う〉、持っているアイテムを売りたいければ〈売る〉にカーソルをあわせて、Aボタンで決定して下さい。

アイテムの売買の手順は、武器屋と同じです。



# BATTLE

バトルメニューの解説

## 1 バトル発生

ワールドマップや、ダンジョンを歩いていると、モンスターが出現してバトル（戦闘）が始まります。

この他に、ボスモンスターのように、ある地点に必ず出現し、バトルを引き起こすモンスターもいます。

バトルに勝利することで、経験値やゴールド（お金）を入手するのです。

## 2 移動先選択

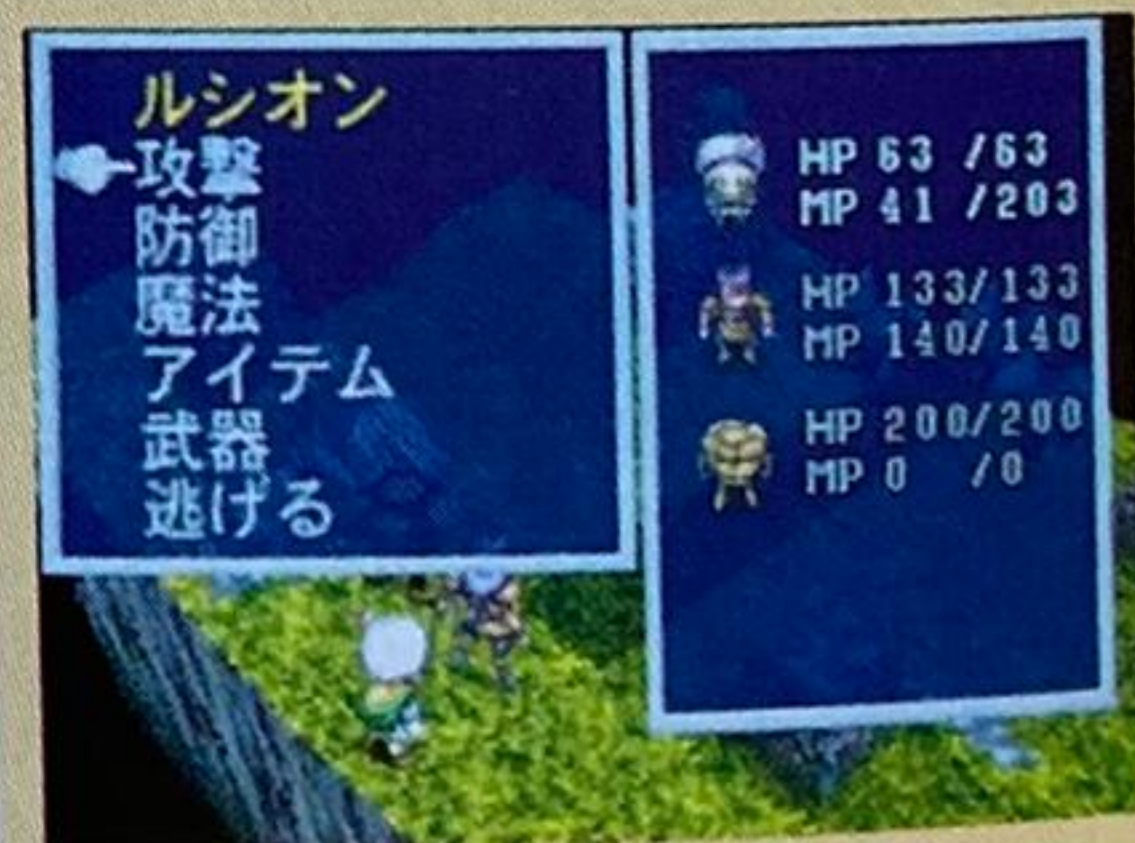
バトルに入ると、行動入力可能なキャラクターが点滅します。点滅しているキャラクターを縦2マス×横9マスの範囲で移動させます。防御力の高いキャラクターで防御力の低いキャラクターをかばうようにするとよいでしょう。

すでに他のキャラクターがいる地点に移動することはできませんので注意して下さい。

点滅しているキャラクターを移動させると、キャラクターの前に伸びる点滅するバトルマップも移動します。点滅線上に岩や木などの障害物がある場合、それら障害物が攻撃時に邪魔になるということを教えているのです。しかし、逆に考えると、敵が攻撃してくる場合の盾として、障害物が機能することでもあるのです。うまく利用して戦って下さい。

## 3 バトルメニュー

キャラクターの移動地点をAボタンで決定すると、バトルメニューが表示され、その選択へとうつります。







### 3. 1. 攻撃

敵を攻撃します。

特殊攻撃が可能なアイテムを装備している場合、攻撃コマンド選択時に特殊攻撃を選択することができます。

攻撃コマンドを選択すると、敵の上に三角のカーソルが出ます。

攻撃したい敵キャラクターにカーソルをあわせ、Aボタンで決定してください。

敵キャラクターとの間の地形に岩や木などの障害物がある場合、まず障害物に対して攻撃します。この時、十分な破壊力のある武器を持っていない場合、障害物を破壊できないことがあります。

### 3. 2. 防御

敵の攻撃にそなえて防御をします。

一時的に防御力が上昇し、敵から受けるダメージを少なくしますが、次に攻撃順が回ってくるまで防御以外の行動ができません

### 3. 3. 特殊攻撃

後から仲間に加わる、ミミナガ、カネヨン、ビオメルダーは、特殊な攻撃をすることができます。

ミミナガの使用する〈アースクエイク〉は、地震を起こして敵や障害物を破壊する技です。

カネヨンの使用する〈炎を吐く〉は、文字通り、炎を口から吐いて、障害物や敵を破壊します。

ビオメルダーの使用する〈投げる〉は、投げる事が可能な障害物や味方を敵に投げつけ敵を攻撃します。

これらの特殊攻撃は、MPなどを消費することなく使用することができます。



### 3. 4. 魔法

ルシオンの特殊攻撃ともいえるのが、この魔法です。  
このコマンドを選択すると、魔法一覧が表示されます。使用した  
い魔法にカーソルをあわせてAボタンで決定して下さい。  
カーソルを魔法にあわせると、魔法一覧の下に小さなウインドウ  
が開いて、その魔法の簡単な説明が表示されます。

例) フリーズ

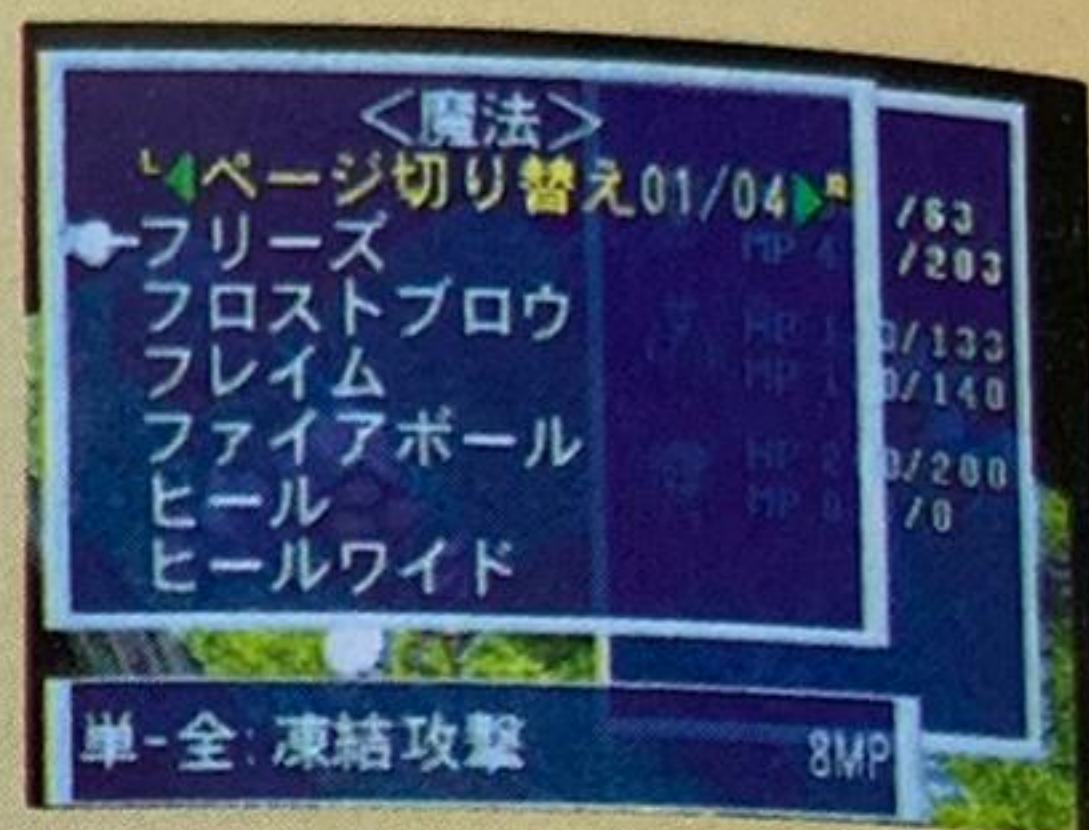
単一全：凍結攻撃 8MP

単一全、というのは、前者が最小MP消費時の効果対象の数、後  
者が最大MP消費時の効果対象の数をあらわします。つまり、この  
例の場合、最小MP消費時の魔法の効果対象は、単（1）体であり、  
最大MP消費時の魔法の効果対象は、全ての敵モンスター、または  
味方キャラクターである、という意味です。

他に、単体、全体、があります。この場合、効果対象の数は一定  
ですが、MPを余分に消費した場合、その効果が大きくなります。

：の次が、その魔法の内容の簡単な説明で、最後の8MPという  
のは、その魔法の最小消費MPを示しています。例の場合、効果の  
拡大をしなくても最低8MPを消費するという事です。

使用する魔法を選択すると、効果範囲の指定になります。







単一全のように、効果の拡大が可能な魔法の場合、ルシオンのいる場所を中心として横方向の左右に1列ずつ拡大します。ルシオンがバトルマップの中央に位置している場合は、最大限まで拡大すると、バトルマップ全てを効果範囲内に入れることができます。しかし、左右どちらかに偏っていると、効果範囲も偏ってしまいます。効果範囲に入らない敵には、魔法の効果は発揮されませんので、敵の隊列をよくみて魔法を使用しましょう。

魔法は、レベルアップすれば新しいものを覚えるというものではありません。魔法は、魔法を教えることのできる人から習わなければなりません。

魔法の習得に、ルシオンのレベルは関係ありませんが、高度な魔法ほどMPを大量に消費しますし、また、効果の拡大によって消費するMPは増加しますから、ある程度レベルがあがってMPが増えなければ使いづらい魔法もあるでしょう。

### 3. 5. アイテム

持っているアイテムを使用します。

このコマンドを選択すると、アイテムメニューが表示されますので、使用したいアイテムにカーソルをあわせて、Aボタンで決定して下さい。



### 3. 6. 武器

持っている武器並びに盾の変更をします。

このコマンドを選択すると、現在装備している武器、防具の一覧が表示されます。武器、または盾をカーソルで選択してAボタンで決定して下さい。

すると、装備メニューが表示されますので、変更したい装備にカーソルを合わせてAボタンで決定して下さい。

### 3. 7. 逃げる

バトルを放棄し、逃げ出します。

しかし、必ずしも逃げられるとは限りません。また、逃げた場合は、経験値やゴールドを入手できません。

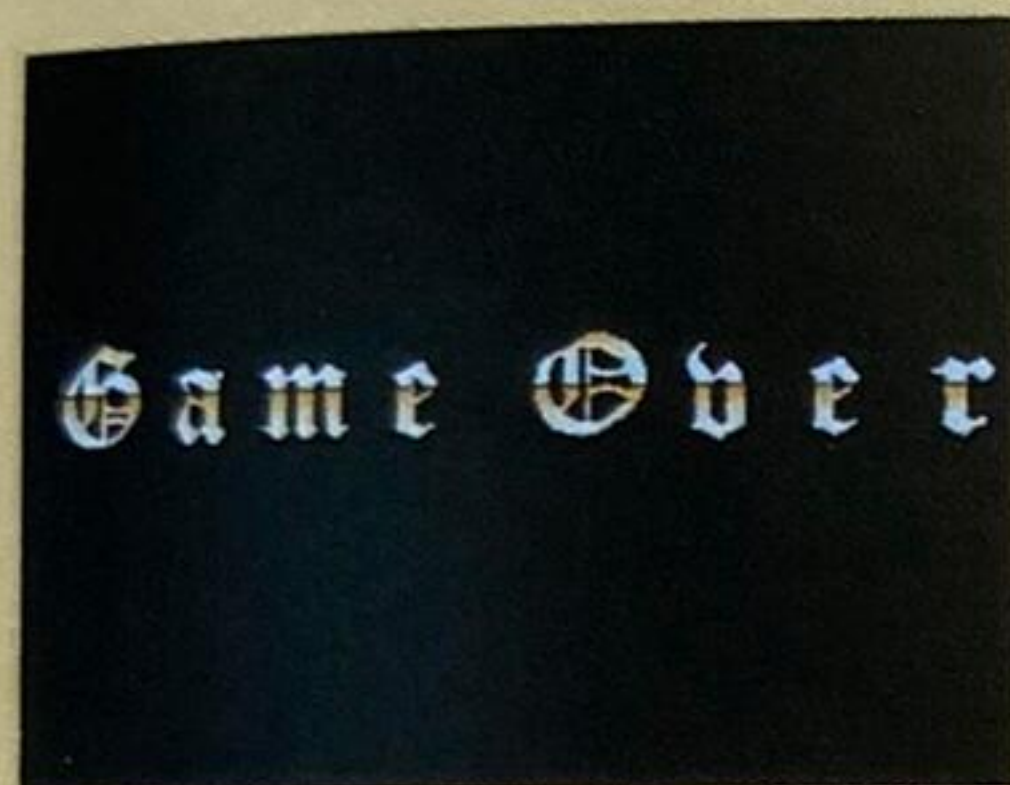
## 4

### 障害物

バトルマップ上には、障害物がある場合があります。岩や木といったこれらの障害物は、武器の破壊力が低いと破壊できない場合があります。このルールについては敵味方関係なく適用されますので、うまく障害物を利用すれば、ダメージを受けることなく敵を倒すことが可能です。







## 5

### 味方キャラクターのHPが0になった場合

味方キャラクターのHPがゼロになった場合、HPを回復するアイテムや魔法で回復させることができます。この場合、そのアイテムを使ったときに、本来回復するはずのHPの1/4程度しか回復しません。

キャラクターは、HPの残りが少なくなってくると、片膝をつくなどの、いかにも苦しそうなグラフィックになります。こうなったら、HPがゼロになってしまう前にHPを回復させましょう。

また、戦闘に参加していなくて、かつ、HPがゼロになっていないメンバーがパーティーにいる場合に、HPゼロになったキャラクターに順番がまわってくると、自動的にキャラクターの入れ替えが行われます。

味方側のキャラクター全員のHPがゼロになると、ゲームオーバーとなりますので、危なくなったら勇気をもって逃げましょう。

#### 5.1.バトル中の特殊状態

敵との戦闘中にキャラクターが受ける「毒」や「こんらん」などの特殊な状態には以下のような種類があります。

ひょうい以外は、戦闘が終了したら効果が切れます。

- |        |    |                      |
|--------|----|----------------------|
| ○麻痺状態  | 表示 | 膝をつく＋左右震動            |
|        | 効果 | 攻撃力低下                |
| ○猛麻痺状態 | 表示 | 倒れる＋左右震動             |
|        | 効果 | 行動不能                 |
| ○毒状態   | 表示 | 膝をつく＋プクプクと泡を吹く       |
|        | 効果 | ダメージ＋攻撃力低下           |
| ○猛毒状態  | 表示 | 倒れる＋プクプクと泡を吹く        |
|        | 効果 | ダメージ＋行動不能            |
| ☆氷化状態  | 表示 | 氷で固まる                |
|        | 効果 | ダメージ＋行動不能＋受けるダメージ1/2 |
| ○眠り状態  | 表示 | 「ZZZ」と表示             |
|        | 効果 | 行動不能                 |



○こんらん状態	表示 「?」と表示 効果 行動不能
☆ひょうい	表示 膝をつく+ゴーストがとりつく 効果 ダメージ+行動不能
☆スピード	表示 走っているアニメーション 効果 先制攻撃率の上昇
☆シールド	表示 キャラクタが点滅 効果 全耐性アップ
☆マジックイーター	表示 イーターが表示される 効果 魔法を使うとイーターに吸収される
○戦闘不能	表示 倒れる 効果 HP回復が1/4になる

○印は、ヒールまたはHP回復アイテムで回復します。  
☆印は、ディスペルで回復します。

## 6 戦闘の終了

敵を倒した。敵または味方が逃げ出した。味方側が全滅した。このいずれかの場合、戦闘は終了します。

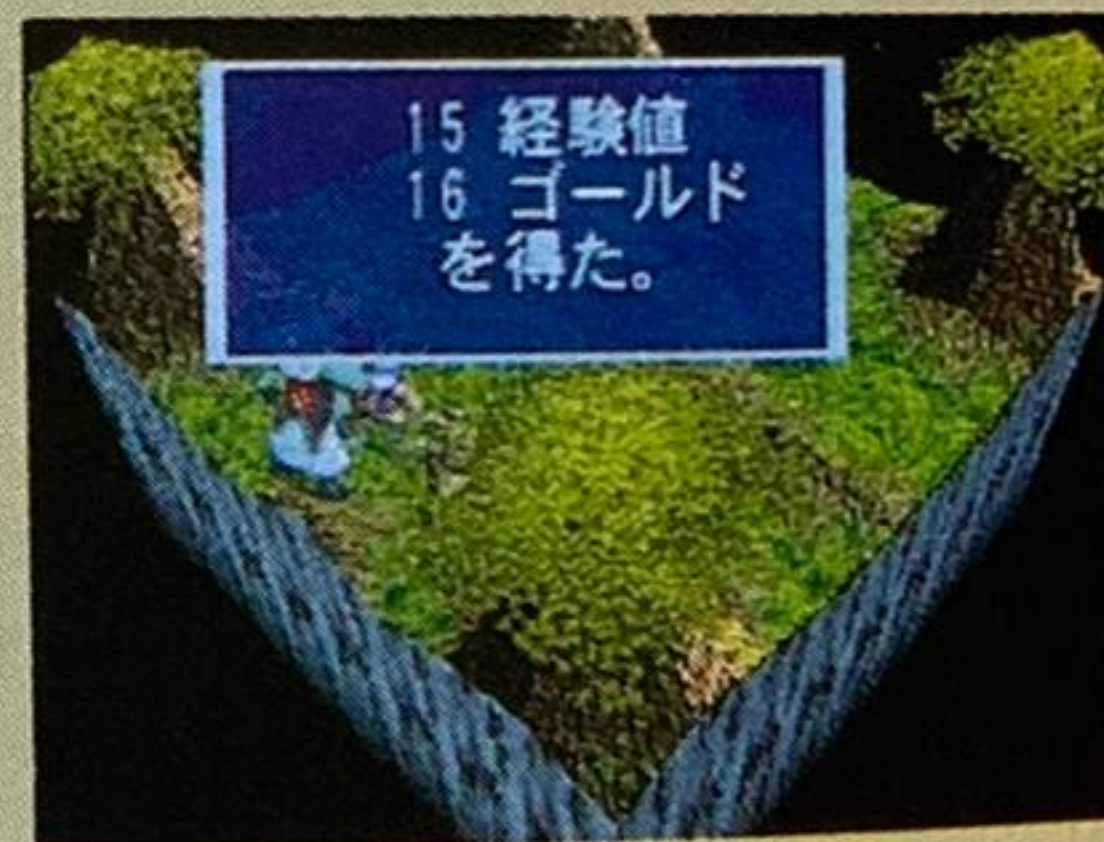
敵を倒した場合は、経験値とゴールドを入手します。

敵の中には、持っていたアイテムを落とすものもいます。中にはショップで売っていないアイテムを持っているものもいるかもしれません。

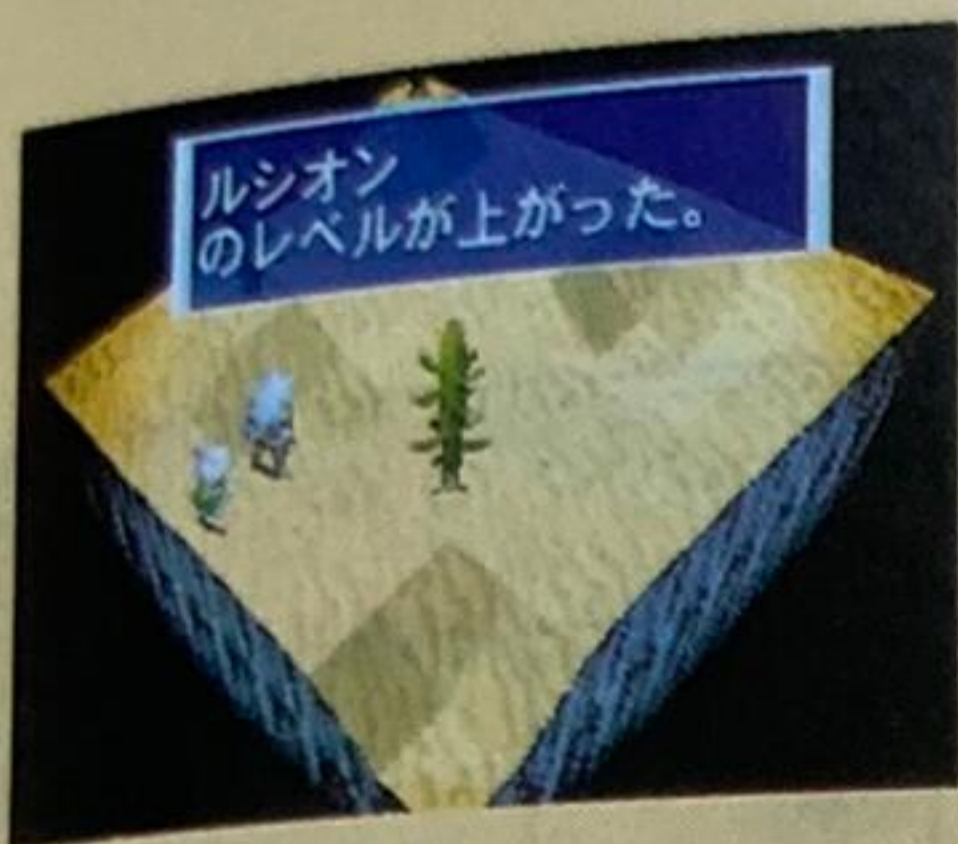
敵が逃げた場合で、1体でも敵を倒している場合は、倒した敵の数に応じて経験値やゴールドを入手します。

なお、味方側が逃げ出した場合、味方側が全滅した場合は、経験値やゴールドを入手することはできません。

自キャラ側が全滅した場合は、直前に入った街、またはダンジョンの入口、またはセーブした地点から再スタートします。







## 7

## レベルアップ

経験値がある程度たまると、レベルアップします。

レベルがあがると、能力値が上昇し、HPやMPが上昇します。ただし、魔法は、レベルアップすれば新しいものを覚えるというものではありません。魔法は、魔法を教えることのできる人から習わなければなりません。

魔法の習得に、ルシオンのレベルは関係ありませんが、高度な魔法ほどMPを大量に消費しますし、また、効果の拡大によって消費するMPは増加しますから、ある程度レベルがあがってMPが増えなければ使いづらい魔法もあるでしょう。



# ARMS

## 武器紹介

アイテム名	値段	場所	装備キャラクタ					能力
			ル	ミ	エ	カ	ビ	
ナイフ	60	武器	○	×	○	×	×	ナイフ
ダガー	200	武器	○	×	○	×	×	短剣
クリスナイフ	800	武器	○	×	○	×	×	隕石から取れる鉄で作ったナイフ
ショートソード	100	武器	○	×	○	○	○	短刀
グラディウス	500	武器	○	×	○	○	○	ショートソードより威力ある短刀
ウィンドカッター	1,000	武器	○	×	○	○	○	湾曲した刃を持つ短刀
クラブ	200	武器	○	○	×	×	×	こんぼう
ブラジオン	非売品	武器	○	○	×	×	×	スパイクなどで強化したこんぼう
アイアンハンマー	非売品	武器	○	○	×	×	×	鉄の大槌
スピア	110	武器	○	×	×	×	○	槍
ジャベリン	500	武器	○	×	×	×	○	強力な槍
トライデント	1,000	武器	○	×	×	×	○	三つ又の槍
ハンドアックス	200	武器	○	○	×	×	○	小型の手斧
トマホーク	800	武器	○	○	×	×	○	原始的な斧
雷鳴の斧	2,000	武器	○	○	×	×	○	ライトニングボルトが使える斧
ボウ	80	武器	○	○	○	×	×	弓
ロングボウ	300	武器	○	○	○	×	×	長弓
クロスボウ	1,000	武器	○	○	○	×	×	機械式の弓
サイズ	150	武器	×	×	○	×	×	牧草刈用の巨大な鎌
ナギナタ	580	武器	×	×	○	×	×	長柄の先に和式短刀をつけた武器
バルチザン	1,200	武器	×	×	○	×	×	槍と鎌の間のような武器

ル：ルシオン、ミ：ミミナガ、エ：エルゴート、カ：カネヨン、ビ：ビオメルダー



# PROTECTOR

## 防具紹介

アイテム名	値段	場所	装備キャラクタ					能力
			ル	ミ	エ	カ	ビ	
レザーキャップ	60	頭	○	○	○	○	×	革の帽子
レザーヘルム	180	頭	○	○	○	○	×	堅い革で作った兜
ヘッドギア	800	頭	○	○	○	○	×	鉄で補強した革の兜
アイアンヘルム	1,800	頭	○	○	○	○	×	鉄製兜
レザーグローブ	80	腕	○	○	○	○	×	革の手袋
ヒールリング	2,000	腕	○	○	○	○	×	HPが自動的に回復
ラッキーリング	2,000	腕	○	○	○	○	×	クリティカル確率が上昇
アミュレット	2,000	腕	○	○	○	○	×	攻撃回避率が上昇する護符
レザーシールド	100	盾	○	○	○	×	○	革の盾
スモールシールド	400	盾	○	○	○	×	○	小型の木製盾
ラウンドシールド	800	盾	○	○	○	×	○	円形の木製盾
タワーシールド	2,000	盾	○	○	○	×	○	大きな四角形の木製盾
レザーアーマー	150	胴	○	○	○	○	×	革製の鎧
チェインメール	600	胴	○	○	○	○	×	鎖かたびら
リングアーマー	1,200	胴	○	○	○	○	×	鉄の輪を縫いつけた鎧
プレートメール	3,000	胴	○	○	○	○	×	鉄製の鎧
サンダル	50	脚	○	○	○	○	×	革製のサンダル
レザーブーツ	100	脚	○	○	○	○	×	革を張り合わせて補強したブーツ
レッグサポート	200	脚	○	○	○	○	×	革を補強した革製ブーツ
マジカルブーツ	800	脚	○	○	○	○	×	魔法で防御力を強化したブーツ

ル：ルシオン、ミ：ミミナガ、エ：エルゴート、カ：カネヨン、ビ：ビオメルダー



# ITEM

## アイテム紹介

### 一般アイテムリスト

アイテム名	値段	使用場所		効果
		バトル	キャンプ	
HP回復+100	30	○	○	HPを100回復
HP回復+400	300	○	○	HPを400回復
HP完全回復	1,000	○	○	HPを完全回復
MP回復+50	300	○	○	MPを50回復
MP回復+200	1,000	○	○	MPを200回復
MP完全回復	3,000	○	○	MPを完全回復
腕力の薬	非売品	×	○	腕力+1
素早さの薬	非売品	×	○	素早さ+1
賢さの薬	非売品	×	○	賢さ+1
精神の薬	非売品	×	○	精神+1
体力の薬	非売品	×	○	体力+1

### 魔神リスト

魔神名	値段	使用場所		効果
		バトル	キャンプ	
火の魔神	非売品	○	×	火の魔神があらわれ敵を焼きつくす
水の魔神	非売品	○	×	水の魔神があらわれ味方のHPを回復
風の魔神	非売品	○	×	風の魔神があらわれ敵を吹き飛ばす
土の魔神	非売品	○	×	土の魔神があらわれ敵を攻撃
雷の魔神	非売品	○	×	雷の魔神があらわれ敵を雷撃
氷の魔神	非売品	○	×	氷の魔神があらわれ敵を凍らせる
刃の魔神	非売品	○	×	刃の魔神があらわれ敵を切り裂く
金の魔神	非売品	×	○	金の魔神があらわれゴールドを貸してくれる
買い物の魔神	非売品	×	○	買い物の魔神があらわれアイテムを売買する



## MAGIC

## 魔法紹介

魔法名	消費MP		対象	効果
	バトル時	キャンプ時		
フレイム	8~40	使用不可	敵1列~9列	火炎放射による魔法攻撃
ファイアボール	8~40	使用不可	敵単体	炎の玉による魔法攻撃
フリーズ	8~40	使用不可	敵1列~9列	敵を凍らせる魔法攻撃
フロストブロウ	8~40	使用不可	敵単体	吹雪による魔法攻撃
トルネード	8~40	使用不可	敵1列~9列	竜巻による魔法攻撃
エアスラッシュ	8~40	使用不可	敵単体	かまいたちによる魔法攻撃
アースイーター	8~40	使用不可	敵1列~9列	敵を大地の精に飲み込ませる
ストーンブラスト	8~40	使用不可	敵単体	地面が爆発して敵を攻撃
ライトニングボルト	8~40	使用不可	敵1列~9列	落雷による魔法攻撃
プラズマバースト	8~40	使用不可	敵単体	電光による魔法攻撃
マジックバルカン	8~40	使用不可	敵1列~9列	魔法の弾丸による攻撃
グレネード	8~40	使用不可	敵単体	魔法の爆弾による攻撃
ウォール	12~60	使用不可	自1列~9列	防御壁を作る
シールド	16~80	使用不可	自1列~9列	魔法防御力を高める
マジックイーター	10~50	使用不可	敵1列~9列	敵の魔法を封じる
スリープ	12~60	使用不可	敵1列~9列	敵を眠らせる
スロウ	8~40	使用不可	敵1列~9列	敵の素早さを下げる
スピード	8~40	24	自1列~9列	味方の素早さを上げる
ディスベル	12~60	使用不可	自1列~9列	眠り、毒、マヒなどの解除
テレポート	40	40	自全員	瞬間移動/バトル中は戦闘から逃げ出す
ゴーレム	60	60	単体	ゴーレムを発生させる
ヒール	10~50	10	自単体	味方1人のHP回復
ヒールワイド	12~60	36	自1列~9列	効果範囲内の味方全員のHP回復



## ユーザーの皆さまへのご注意

3DO社は、ユーザーの皆さまに対して、このソフトウェアの使用、もしくは不適切な利用から生じたデータの喪失・破損、利益の喪失、ならびにそれらに伴う代替品や修理費用、またはその他の間接的、付随的、二次的な損害や特別な損害その他一切についていかなる責任をも負いません。

3DO社は、このソフトウェアに関して明示、黙示、法定を問わず、商品適格性、特定目的の適合性等いかなる保証も行いません。

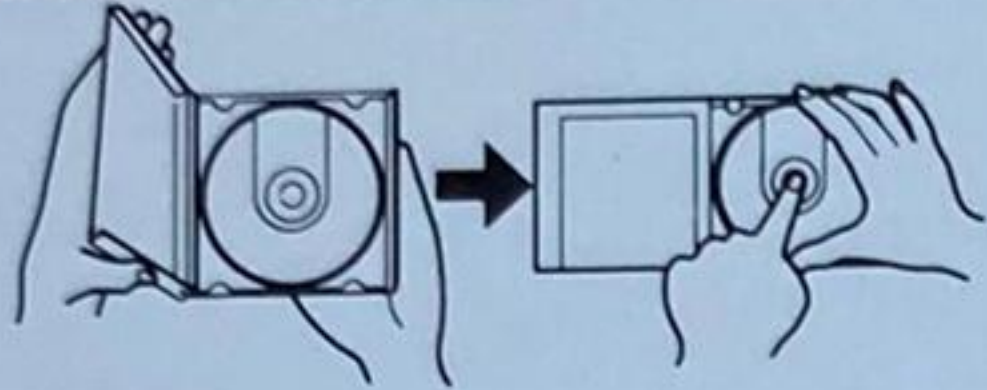
このソフトウェアを投射型テレビに接続して使用することは絶対にしないでください。静止画面または静止パターンを投射型テレビに写すと、そのスクリーンに恒久的損傷が生じることがあり、このソフトウェアを静止状態や一時停止状態にすることによっても、同様の損傷を生じることがあります。このソフトウェアを投射型テレビとともに使用した場合3DO社および株式会社マイクロキャビンが、いかなる損害についても責任を負いません。この損傷は、このソフトウェアまたは3DOシステムの欠陥によって起こるものではありません。また他のソフトウェアの静止画像や反復画像によっても同様の損傷を生じることがあります。詳細については、ご使用になるテレビの各メーカーへお問い合わせください。

3DOシステムでソフトウェアを使用することは、3DO社が有する米国その他の国々で付与された特許権、または特許申請中の技術等の使用に当たります。3DOシステムを購入した皆さまには、3DOがライセンスしたソフトウェアと共にこの特許権を使用することが許されています。3DOがライセンスをしていないソフトウェアを3DOシステム上で使用することについては、黙示その他を問わず、いかなる許諾も与えられていませんのでご注意ください。



とりあつか  
取扱いかた

だ  
出しかた



ちゅうしんぶ お と だ  
中心部を押さえて取り出す

い  
入れかた



めん うえ お い  
レーベル面を上から押さえて入れる

も  
持ちかた



めん ぶ  
ディスク面に触れない

よご  
汚れたときは

みず ぶく やわ めの あと  
水を含ませた柔らかい布でふいた後、  
かわ めの かなら うちがわ そとがわ  
乾いた布でふく。必ず内側から外側へ



つゆ  
露がついたら

きゅう あたた しつない も こ  
急に温かい室内に持ち込んだとき  
など、露がついたら、乾いた柔ら  
かい布でふく

ほ かん  
保管は

- つぎ ばしよ さ  
次のような場所は避ける
- 直射日光の当たる場所  
ちやくしゃにつこう あ ばしよ
  - 湿気やほこりの多い場所  
しっけ おお ばしよ
  - 暖房器具の熱が直接当たる場所  
だんぼうきく ねつ ちやくせつあ ばしよ

りょうめん  
ディスクは (両面とも)

- 指紋や傷、汚れなどをつけない。  
しもん きず よご
- レコード用クリーナーや溶剤な  
どは使わない。  
よう ようざい
- 文字を書いたり、シールなどを  
貼ったりしない。  
もじ か
- ひび割れや変形、または接着剤  
などで補修したものは、危険な  
ので絶対に使用しない。  
わ へんけい せつちやくざい  
ほしゅう きけん  
ぜったい しよう