



Маленькая страна БИТОУЭ, охраняемая великим драконом.

В центре города высится огромная таинственная башня как будто она является символом
спокойствия света. Город построен вокруг башни, существующую с самых древних
времен и люди в городе жили оживленно.



GAME MANUAL CONTENTS

ゲームストーリー	4
操作説明	19
■ ゲームを始める前に	20
■ ゲームの起動方法	22
■ 画面の見方と操作方法	24
■ ユーティリティ	28
■ 休息とマッピング	30
■ アイテムとゲームのヒント	32
■ アフターサービスについて	34

STORY

ゲームストーリー

ビスタルの野望

偉大なるドラゴンに守られし小国ビートル。

街の中央には世の平穏を象徴するかのように巨大で荘厳な塔がそびえ立っていた。街は太古より存在する塔を囲むようにつくられ、暮らす人々は、どの顔も活気に満ちていた。満ち足りた繁栄は、時として邪心をはぐむ。

ここに、密かな野望を抱く王がいた。時の王ビスタルは今日の繁栄だけに飽きたらなかった。彼はその地方的権力に甘んじることなく、より強い権力を望み、勢力の拡大を夢みていたのだ。

国は王ビスタルと、祭事を受け持ち巨大な塔を管轄とする大僧正バヌアとの調和

ある政策の上になりたっている。その調和が一つの伝承を発端として崩れようとしていた。

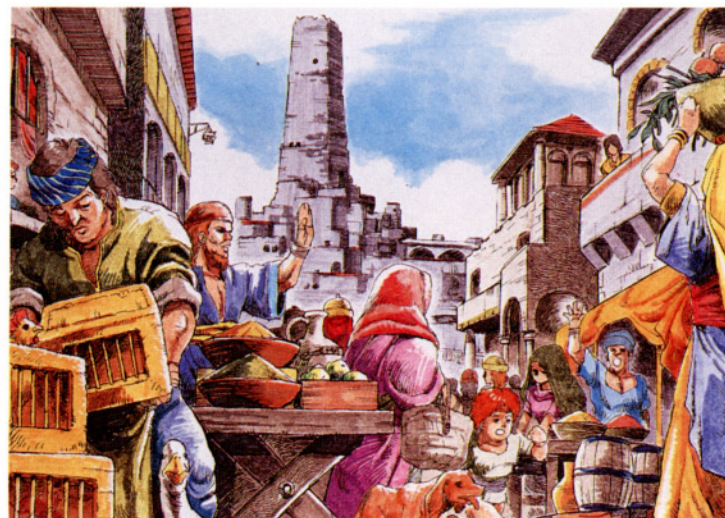
この国のどこかに『全てを制する力の源』が存在する。

ビスタルは子供の頃、おとぎ話として聞かされた伝承に、今さらながらに興味をひかれていた。それが事実ならば野望を抱くものを十分に魅了するものだった。

伝承は太古から大僧正のみに受け継がれ、王家にも明かされないものとされている。祭事の聖域とされる塔の上層は王さえも侵入の許されぬ空間だった。

ビスタルは伝承の真実を確かめるべく、大僧正バヌアに詰め寄った。

「伝承が真実ならば、さらなる繁栄のた



めに、力の秘密を語られよ」

「それは恐れ多き行為であられる。たとえ火の雨が降ろうとも、それを語ることはまかりならぬ。」

いく度の問答を繰り返しても、大僧正は語ろうとしなかった。

「もし、それが存在するならば……」ビスタルは先史の遺産である巨大な塔にこそ、その鍵になるものがあると期待した。王は大僧正をあざむき、僧侶を装わせた調査官を塔の内部に送り込んだ。

やがて、いく日か過ぎ、探索をつづけていた調査官が、塔から一冊の古びた書を持ち帰った。その書には判読の困難な古代文字がつづられていた。

ただちに王は国中の学者たちを集め、

古代文字の解読をさせた。

徐々にその内容が明らかになるにつれ、解読に携わる学者たちに不安の表情が浮かび始める。

「我々は、知ってはならぬことを知り、今、触れてはならぬものに触れようとしているのではないのだろうか……」

古代文字でつづられたその書面には、ビスタルの期待どおり恐るべき力の秘密が記されていたのだ。

Наконец его план исполнился.



『ビートルの守護神である偉大なるドラゴンと、そのすべての力の源は塔の頂上に存在する。そして、その力の源を制する者は世のすべてを制する者となる。』

されど悪しき心を持つ者は決して近づくなかれ。解放を待つ力は、汚れた者には汚れを与え、清き者には清きを与えるものなり……』

学者たちはその事実を王に伝えるべきか迷いあぐねた。それが無駄な迷いであることを知りながら、各々が国を代表する知恵者として、心に浮かべずにはいられないことがらと悟っていたのだ。

内容を王に伝えた学者の声は、病の

床で苦しむ老人のように震えていた。

王は心中に秘める野望を達成するために、この報告を聞き逃すべくもなく、頬笑みを浮かべ、あやまちの決断を下した。

「力は有益であるゆえに露見を惜しんでいるに違いない。警告の言葉など、ただの脅しだ。力は使ってこそ価値があるのだ」

王は警告を無視し、絶対的権力を我がものにしようとして動き出した。

数日後、密かに組織した王の軍隊は聖域の塔に投入された。

その動きを知った大僧正バヌアは、慌てふためいて軍隊の前に飛び出した。

「待たれい！ 神聖なる聖域に兵が踏み

入るとは……。去れっ、去られよ！ 即刻、ここから立ち去るのじゃ！」

老人とは思えぬ剣幕でバヌアは叫びたてた。

その声に、兵士たちの後ろからビスタルが静かに歩み出た。

「大僧正。王の行動を阻んだ罪として、この場で切り捨てる」

「愚かな……」

ビスタルはわずかに首を動かせ妨害者の抹消を命じた。

無表情な兵士の一人が剣を抜き、バヌアの肩口に降りおろす。大僧正は声もたてず息絶えて崩れた。

兵士たちは再び歩き始める。上層にいくにしたがい、不思議な神気が増長するのをビスタルは感じた。

軍隊は塔の頂上を目指し、黙々と薄暗い回廊を進んだ。

やがて、いくつもの階段と扉を過ぎ、ビスタルの率いる軍隊は塔の頂上に達した。塔の頂上の中央には鎮座する巨大なドラゴンの石像が据えられてあった。

「石像か……。守護神と讃える『偉大なるドラゴン』が石像だったとは……。伝承とは、所詮このようなものなのか……」

подавила башню и обратила ор



王が幻滅を感じ始めたとき、ドラゴンの石像は青白い光りを帯び、しだいに生氣ある青きドラゴンへと移り変わった。

兵士たちはどよめきの中で見ていた。野望に魅入られた王は恐れることなくドラゴンの前に立った。

「偉大なるドラゴンよ！ 我はビートルの王、ビスタル。すべてを制する力の源を我に与えたまえ！」

その呼びかけに、ドラゴンはビスタルの心に直接答えた。

「血塗られた王よ……。汚れた王よ……。あやまちの王よ……。邪心をもちし王よ。そな

たの心は醜さの形象なり……。ならばその心そのものの醜き姿を与えるものなり……」

ドラゴンは一度翼を伸ばし広げると、長い首と翼を屈めて全身で包み込むような形をとった。

ふいに前屈みに包み込んだ翼の隙間から、強烈な光がほとばしった。

「力を解放させてはならん！ 切れっ！ ドラゴンを切り捨てよ！」

ビスタルは後悔に震え、叫んでいた。兵士たちは怯えながらも剣を抜き、つぎつぎとドラゴンに向け切りかかった。守護神である偉大なるドラゴンに剣先を向けたのだ。

偉大なるドラゴンは抵抗しなかった。ただ、なすがままに兵士たちの剣を受け、光を放ちつづけた。

偉大なるドラゴンは最期になげきに似た叫びを上げ、自らの命と引きかえに力を解放したのだ。

その力に、呪われた王は心そのものの邪悪で醜い姿に変えられ、力は強大なるもののゆえに、背信の国家ビートルには、それ自体に封印を施される運命を与えられた。力はビスタルと兵士たちに及ぶものだけにとどまらず、塔とその周辺を一夜にして民とともに、地底の奥深くへと埋没させたの

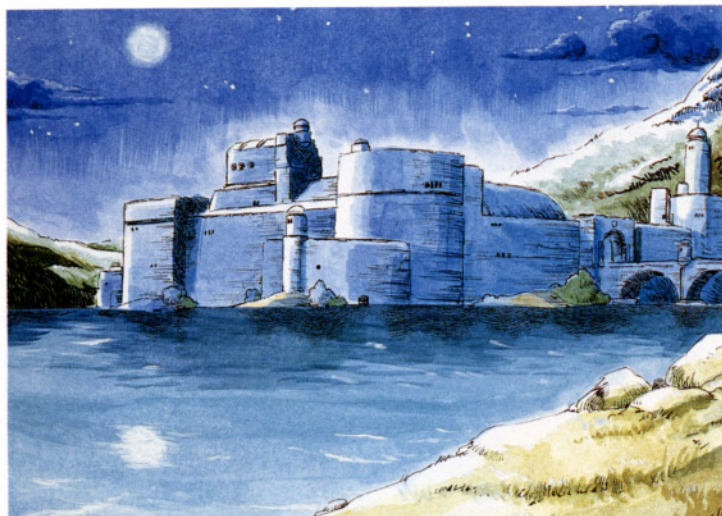
である。

それから千年。
悠久と思われるほどの刻は流れ去り、この地にドラゴンを守護神として栄えた国があったことを知る者はない。

荘厳な塔も、呪われた王も……。すべては都とともに地中に埋もれ、伝説にもならない失われた歴史となった。

そして今、地上の民から忘れ去られた過去の残像が、人知れず地の底で地上の光を求めて不気味な胎動を始めていたのだった。

являющегося бог-хранителем.



青き月の都

自分の住むその地に、かつてどのようなことがあったかを知る者がどれだけいるのだろうか。人は常に現在に生き、現在に死んでいく。人の一生など果てしなく流れ去る歴史の中では一瞬にすぎない。

どれほど野心があろうとも、どれほど命をいしようとも、定められた一生の時間は変わりようもなく、人は現在に生き、過去は永遠に過去として語られるしかない。

その結果、語られることのない過去は無きものとなる。

ここにも語られることのない過去を持つ国があった。

パノルドは美しい景観をもつ小国だっ

た。とくに青き月夜の景観は旅人たちの間にも絶景と噂されるものだった。

取りまく城壁からのぞく高い塔。城壁へとつづく石畳の橋。城のすぐ近くまで流れる大河はよどみもなく清らかに流れ、月夜ともなれば、その仄かな明かりを水面に美しく映し出す。

この絵画から切り取ったような美しい景観を見れば、この地に失われた忌まわしい過去があったことなど誰にも想像できないだろう。

だが、その過去ゆえにか、美しさとは裏腹に、この国は今、ゆるやかな病にむしばまれていた。

もともとが街道を外れた小国である。いくら美しい国といっても正統な国策では満足な繁栄は望めなかった。国王ベフェースはその土地がらを利用して、諸国を追われた犯罪者たちを庇護し、治外法権を名目としてホトボリが冷めるまでこの国に潜伏させていた。彼らは互いに殺し合い、賞金首を落とし合う。どの首も落ちれば金に変わった。その何割かを税として国に支払わせ、国の豊かさは保たれる。荒療治の国策として始まったものだったが、いつしかこの国を訪ねる無法者たちの数が膨れ上がるにつれ、首切税を着服し、私腹をこやす官吏たちが現われ始めた。美しい

景観に似合わず城は腐敗し、街の中では暴力的な匂いが充満していた。

おかげで普通の旅人はここ数年、ほとんどたちよる者はない。青き月の都は今や荒廃の一途をたどっていたのである。

вооруженных сил упал. И имен



流浪の剣士

夕暮れになった頃、一人の男がパノルドの街に着いた。

酒場の看板の文字がかろうじて読める明さだった。看板にはピトリック語で「マロドの店」と掲げられていた。

「マロド」とは「賓客」を意味する言葉だ。吹き溜まりの酒場にしては気の利いた冗談だと、男は思った。

長旅で砂塵にもまれたのか、男は汚れた姿で酒場の前に立っていた。

麻の衣服も見すばらしく薄汚れ、腰に巻いた脚絆には乾いた土がこびりついている。取り立てて筋肉質でもなく、一見すればただの中肉中背のどこにでもいそうな男だった。

酒場の扉を開ける時、腰に巻いた長剣がカチャリと音をたてた。

「おっと、待ちな」

でっぴりとした男が、ドスのきいた声で進路をふさいだ。

「この酒場はお尋ね者しか入れねえんだ。それもちよつとばかしの賞金首じゃダメだぜ——」

門番とばかりに侵入者を値踏みする横柄な態度だった。

酒場から洩れたランプの明かりが薄汚れた男の顔を映し出す。

その顔を見て、でっぴりとした男は息を止め、口をつぐんだ。

薄汚れた男の名はアレスと言った。ある時は賞金首として追われ、またある時には賞金稼ぎとして追う側に回ることもある。すべては成り行きまかせ、傭兵にもなれば用心棒にもなる、脈絡のない男だった。

どこの壁にも彼の人相描きは貼られているが、手強すぎて誰も手が出せない。

もっかのところ、アレスはそういった賞金首だった。

騒がしい酒場だった。酒の匂い。あぶった香草の出す煙。足を拡げて酒を呑む男たち。どの面構えも四、五人は殺したことがありそうな顔をしていた。

アレスは男たちの間を抜けて、奥のテーブルに向かった。

通り過ぎたテーブルの音が大きい。

「北東の大穴には行ってみたかい。面白れえほどのお宝が眠っているらしい」

「化物かうよういそうじゃないか——」

「ここに集まった賞金首みたいにか。お前の首にはいくら懸かっているんだ？」

男たちがすすけた壁に目をやると、黄ばんだ肖像画が所狭しと貼り列ねてあった。

「なんだ、たったの50ゴールドか——」

相席の男が、目の前の顔と同じ顔の

描かれた似顔絵を見て、つまらなそうに言った。

「どいつが一番値がいいんだ。」

「そりゃ、あいつだろうな。百万ゴールドの賞金首だ」

目ざとい男が入ってきたアレスに気づいて言った。

誰かが口笛を鳴らした。

「こりゃー大物がかかったぜ」

「ここまで来た甲斐があつたもんだ」

「よせよ、同業のよしみで忠告するが、あいつだけには関わらねえ方がいいぜ」



アレス一人を片付ければ当分贅沢をするだけの金が得られる。いくらやめた方が無難だといわれても獲らぬ皮算用によだれを垂らし出す者までいた。

ただの場末の酒場なら、この場で斬り合いが始まって不思議はなかった。

だが、ここは一流の賞金稼ぎと賞金首が集う酒場だ。互いを値踏みするためにつくられた暗黙の中立地帯だった。頼んだ酒を呑み、酒場を出るまではすべては保留だった。

アレスは背中刺すような視線を集めながら、しばらくの間、酒を楽しむことに決めた。

* * *

「大穴のことを聞きたいのかね」

もう何度も同じことを話したのだろう。店番の老人はわずかなチップで流れるように語り始めた。

「バノワルドの北東に小さな湖ほどの広さがある大穴が口を開けておる。人間の欲望が形となった穴じゃ。一攫千金を狙い、金を目当てに集まってきた男たちが掘り起こしたものだ。数年前、物好きな山師が一粒の金を見つけて以来、何もなかった大地にあっていう間に巨大な穴ができあがった。大穴は摺り鉢状に掘られ、ちょうど段々畑のように一断層ずつ土を

むき出しにして深みへと下っていく。そうさのう……、外周はらせん状につながっておって、穴の底まで荷車を引けるようになっておったわ。噂を聞きつけて集まってくる者はあとをたらず、瞬間に付近には人足たちのバラック小屋が建ち並んだのさ。じゃがな、大穴がゴールドラッシュに湧いたのも、一年前までじゃった。ある日、最深部を掘っていた人足がツルハシの予想外の手応えに作業の手を止めた。驚くべきことに、崩れた土は地面の内側に吸い込まれた。人間が掘った大穴の下に、地中に封じられた空間が見つかったのじゃ。その日から、何かが変わった。行方不明の者が

続出し、奇妙なうめき声を聞いた者や化物を見たという者が現われ始めた。初めはよくある利害絡みの顔役の謀略くらいに思っておった。ところが、いつの頃からか人足たちの間に、夜な夜な大穴から這い上がり人間を襲う化物の噂が広まったのじゃ。金が目当ての男たちといっても、所詮は命あつてのものだった。一人、また一人この穴を離れ、あれほど人集りのあった大穴も、ついに誰もいなくなってしまうというわけじゃよ。あんた、行ってみるか？ いくらあんたの腕っぷしでも、保証はできないよ」

последний момент перед смерть



冥府への穴

大穴の縁に立つアレスは欲望の残骸を見た気がした。

最盛期には岩を崩すツルハシの音や、自分の掘った穴の権利を主張する人足たちの声で賑わっていたはずのこの場所も、今では動くものは何もなく、放置された掘削道具や、やぐらに使う丸太がそのままに転がっている。

金を選別するためにあつらえた特注の水桶も干涸びて、いく筋もの割れ目が奔っている。アレスは身軽に段差を一段飛び下りた。

傾斜の所々には蟻の巣のように縦穴や横穴が無秩序に延びている。そんな景色が妙に虚しさを誘っていた。蟻地獄のような摺り鉢の真ん中には、虚ろに口を開けた小さな穴が見える。

(あれか……)

そう思った時、突然背後から女の声がした。

「アレス！」

意識的に潰した、女の声だった。

その声には聞き覚えがあった。振り向くと、およその場所に似付かわしくない金髪の女が、険しい表情をして凄んでいた。

「さがしたわよ。よく今まで賞金稼ぎに首を獲られなかったものね？」

形の良い口元を曲げ、やっと見つけた標的に冷笑をあげせかけた。

女は一段高い縁の上から杖を向けている。魔法使いの使う物だ。

「そうよ。そうでなくっちゃね。あんたはこのドーラが……。あたしのこの手で始末しなきゃ気がすまないわ！」

魔法使いの娘はドーラと言った。五年前、ふとした行き違いでアレスはドーラ

の師匠であるバルカンを殺害した嫌疑をかけられた。それ以来、アレスの行く先に現れては仇だなんだとつけ狙う、いい加減うんざりする相手だった。

「いつも、いつのまにか逃げられちゃうけど、今度ばかりは年貢の納め時ね。師の仇はきっちりつけさせてもらうわ」

美しい金髪と身にまとったローブが摺り鉢をそって吹きあがる風にそよいだ。

その時——。アレスは風の中に別の気配を感じた。

閃光のように、ドーラも同じものを感じた。

深い地中から沸き上がる邪悪な想念は、対峙する二人のやりとりよりもはるかに重く、辺りの気配を瞬時にして変えさせた。

「ここには、化物が出るって噂だな……」

アレスの問いにドーラは頷いた。

「噂だけじゃない。人足たちはそのため

にここから逃げ出した」

ドーラの口調から険しさが消えていた。

アレスは表情を一瞬鋭くさせると、踵を返して段差を連続で飛び降りる。

大穴の縁に残されたドーラは呆気にとられた。

「待って、どこへ行くのよ！」

遅れてドーラが摺り鉢の底に着いた時、アレスは身を屈めて地中につづく穴を覗いていた。

(確かに、ここから感じた……)

穴から感じた気配はもう消えている。

Огромные силы, потерявшие уп



Brandish GAME STORY

そのまましばらく穴を覗き、やがて、ようやくドーラを待たせたまま出てきたことを思い出した。

「まだいたのか？」

「馬鹿におしでないわよ！」

仇討ちに水を刺され、完全にいきりたっていた。

ドーラはアレスを睨んだまま少し後退ると、杖を持っていない右腕を掲げた。

「この大穴があなたの墓になるのよ。覚悟なさい！」

白く細い指先を上げた掌の上に、渦を巻くように火球が生まれる。

力を入れたようすもなかった。ドーラが無造作に腕を振ると、火球は生命を得たようにアレスに放たれた。

素早くかわしたアレスの後ろで土砂が破裂する。狙いを外したドーラの顔が口惜しくゆがんだ。ドーラは大きく跳び退き、次の火球を放った。

「あの世であたしの師匠にあやまるのね！」

避けることはたやすかった。だがアレスは火球の軌跡を計算し、「やばい」と感じた。今度も軽く跳躍するだけでドーラの攻撃をかわす。火球はアレスが頭で描いたとおりの軌跡をたどり、地下への穴に吸い込まれる。

ドーラの放った火球は穴に消え、穴の底から低い地鳴りかき始めた。共鳴した震動は摺り鉢の中を轟音になって駆け巡る。

ひときわ低い震動が足元から広がったと感じた瞬間に、摺り鉢の底からむき出しの斜面に向けて、いく筋もの亀裂が奔った。縁は安定の悪い部分からメリメリと音をたて崩れ落ちる。いきなり摺り鉢の底が抜けた。

逃げる暇もなかった。土の塊や岩、土砂に混じり、アレスもドーラもたちまち底の抜けた摺り鉢から地下深くへと落下していった。



Brandish 操 作 説 明

превращали ег

BEFORE YOU BEGIN

ゲームを始める前に

パッケージ内容

パッケージには、右の3枚のディスクが入っています。ご確認ください。

- ゲームディスク1
- ゲームディスク2
- ゲームディスク3

ゲーム環境

ゲームに必要なもの	本体RAM640KB(注1) バスマウス(キーボードのみでのプレイはできません) アナログディスプレイまたは8階調液晶ディスプレイ(注2) ゲームと同じメディアの新しいディスク1枚
あった方が快適なもの	I・Oバンク方式増設RAMボード サウンドボード(PC-9801-26K) (注3)

Brandish Playing manual

- *注1 PC-9801VM2/VM4/VFでは16色ボード(PC-9801-24)が必要です。また、PC-9801/E/F/M/U/X/A/PC-98LT/HAでは動作しません。
- *注2 デジタルディスプレイには対応していません。また、8階調表示液晶ディスプレイをお使いの方は、各ハードのマニュアルをご覧の上、反転表示に設定して下さい。
- *注3 PC-9801-26K以外のサウンドボードには対応していません。また、FM音源が搭載されていない場合は、BEEP音によるBGMになります。
- *注4 レジューム機能は使用できません。レジューム機能のある機種をお使いの方は、OFFに設定して下さい。

RAMドライブを 御使用の方は…

このゲームは、RAMドライブに対応しています。RAMドライブをご使用になりたい場合には、「NOTEメニュー」等で、RAMドライブの使用を「する」、システム起動装置の指定を「FD」、第一ドライブの指定を「FD」にして下さい。(注4)

より快適にゲームをするために

I・Oバンク方式の増設RAMボードがセットされていますと、ディスクアクセスが軽減され、快適にプレイすることができます。

また、サウンドボードなどのFM音源がありますと、ゲームの雰囲気盛り上げる、素晴らしいサウンドと共にゲームをプレイできます。

注意事項

- ディスクドライブのランプが点灯しているときに、ディスクを抜いたりしますと、ディスクが破損してしまいますので注意して下さい。また、ゲームを終了したり、ディスク入れ替えのメッセージが出たときなど、必要以外のときに、ディスクを抜かないで下さい。
- GDCクロックが5MHzでは、機種によって正常に作動しないことがあります。この場合は、本体のディップスイッチ2-8をOFFにして、GDCクロックを2.5MHzにしてください。

Маленькая страна БИТОУЛ, охр

GETTING STARTED

ゲームの起動方法

フロッピーディスクで遊ぶ方は…

1. ユーザーディスクの作成

ゲームを始める前にまずユーザーディスクを作ります。ゲームと同じメディアの新しいディスクを1枚用意して下さい。

ドライブ1に「ゲームディスク2」、ドライブ2に新しいディスクを入れて、起動すると、ユーザーディスク作成モードになりますので、画面の指示に従って下さい。(注1)

なお、ユーザーディスクのライトプロテクトはしないで下さい。(書き込み可能な状態にしておいて下さい)

2. ゲームのスタート

ドライブ1に「ゲームディスク1」、ドライブ2に「ユーザーディスク」をセットして起動して下さい。

使用ディスプレイを選択して左クリックするとデモが始まり、さらに左クリックすると、ゲームがスタートします。(注2)

3. ユーザーディスクの

バックアップ

このゲームは、ユーザーディスク1枚につき、1箇所のみのセーブになります。ある程度ゲームが進んだら、ユーザーディスクをバックアップすることをお勧めします。(注3)

A)

ドライブ1に「ユーザーディスク」、ドライブ2に新しいディスクをセットして起動します。自動的にバックアップモードになりますので、画面の指示に従って下さい。

B)

ゲーム中のユーティリティ画面で[BACKUP]を選択します。現状をセーブしてからバックアップモードに入りますので「現状をセーブしていいですか?」でYESを選びます。後は、画面の指示に従って下さい。

Brandish Playing manual

- *注1 新しいディスクは、フォーマットする必要はありません。
- *注2 前回セーブしたデータがある場合には、そのデータをロードしてゲームが始まります。また、ゲーム中にユーザーディスクを入れ替えると「起動したユーザーディスクではありません」というエラーメッセージが出ます。ゲーム中にユーザーディスクを入れ替えることはできませんので、入れ替えたい場合には、リセットして再起動して下さい。
- *注3 バックアップしたディスクは、そのままユーザーディスクとして使うことができます。
- *注4 RAMドライブにユーザーディスクを作る場合、以前に保存してあったデータは全てなくなります。
- *注5 RAMドライブ内にユーザーディスクが作ってあれば、「ゲームディスク1」で起動すると、いつでもゲームをスタートできます。
- *注6 バックアップしたディスクは、そのままユーザーディスクとして使用できます。

RAMドライブで遊ぶ方は…

1. ユーザーディスクの作成

フロッピードライブに「ゲームディスク2」を入れて起動します。ここで[リターン]キーを押すと、自動的にRAMドライブにユーザーディスクを作ります。(注4)

2. ゲームスタート

ユーザーディスクの作成が終わりましたら、「ゲームディスク1」をフロッピードライブに入れて起動して下さい。(注5)

3. RAMドライブ(ユーザーディスク)のバックアップ

RAMドライブのユーザーディスクの内容を、フロッピーディスクに保存したいときは、ゲーム中のユーティリティ画面で[BACKUP]を選択します。

あとは、画面の指示に従って新しいディスクをフロッピードライブに入れて下さい。(注6)

4. バックアップディスクからRAMドライブへのコピー

RAMドライブ内のユーザーディスクを、誤って消去、書き替えてしまった場合は、バックアップしたディスクで起動して下さい。バックアップディスクの内容が、自動的にRAMドライブにコピーされます。

その後、「ゲームディスク1」で起動させれば、バックアップディスクを作った時点から、ゲームを再開することができます。

города выситъся огромная тор

SCREEN & CONTROL

画面の見方と操作方法

画面の見方

ゲーム中の画面は、図1のようになっています。

- ① 左クリックすると休息に入ります。
- ② 左クリックするとユーティリティに入ります。
- ③ 主人公のパラメータです。
- ④ 主人公が向いている方位が表示されます。
- ⑤ 歩いたところが自動的にマッピングされます。
- ⑥ メイン画面です。
- ⑦ メッセージが表示されます。
- ⑧ 持っているアイテムです。
- ⑨ 所持金です。
- ⑩ 移動／モードのアイコンです。

パラメーターについて

画面の3に表示される主人公のパラメータは、以下のようになっています。(注1)

LIFE	生命力です。0になるとゲームオーバーになります。
MAGIC	精神力で、スクロールの魔法を使うための力です。
STR	腕力です。
INT	賢さです。魔法の効果に影響します。
MGR	魔法に対する耐久力です。
LEVEL	経験を積み上げ、それによってLIFE、MAGICの最大値も上がります。

また、主人公自身をクリックしたときに表示されるパラメータは以下の通りです。(図2)

幸運度	一定のリズムで変化している運(LUCK)で、戦闘やそのほかの行動に影響します。
攻撃力	腕力(STR)と、現在持っている武器の総合的な攻撃力です。
防御力	鎧と盾の総合的な防御力です。

図1

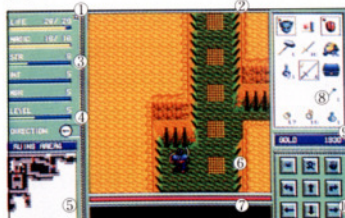


図2



ゲームの進め方

主人公は、広大な迷宮の中から脱出することが目的です。そのためには、多くの謎を解き、リアルタイムで襲ってくる敵を、素早い判断で倒さなくてはなりません。経験を積み、主人公を育てながら進んで行きましょう。

操作方法

このゲームは、マウスでコントロールします。基本的には、マウスを動かしてカーソルを合わせ、左ボタンで決定、右ボタンでキャンセルやモードを切り替えながらゲームを進めます。(注2)

移動・攻撃・防御

主人公の移動は、画面右の移動アイコン(図3)をクリックして行ないます。

また、主人公の周囲をクリックしても同様に行なえます。キーボードのカナキーをロックすると、ガイドライン(図4)が出ますので、参考にして下さい。

攻撃は主人公自身をクリックして下さい。目の前に敵がいる場合、クリックするたびに剣を振り、クリックしないと自動的に盾で防御します。また、通常は主人公をクリックすると盾で防御の体勢をとります。(注3)

図3

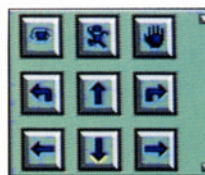
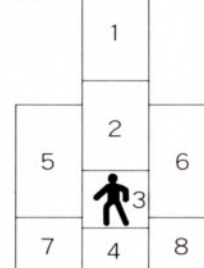


図4



※注1 STR、INT、MGR、LEVELは、それぞれ関係したことの経験を積み重ねることによって上がります。

※注2 マウスでクリックするかわりに、補助的にキーボードを使うこともできます。キーボードの使い方は27ページをご覧ください。

※注3 敵が目前にいないときは剣は振りません。クリックすると盾を構えますので、トラップを避けたりするときに使ってください。

ガイドラインについて

カナキーをロックしたときに、表示されるガイドラインは8つのブロックにわかれ、それぞれの場所をクリックしたときに、以下のような行動をします。

1. 前方に1ブロックジャンプします。
2. 前方に進みます。
3. 敵が目の前にいれば攻撃、いなければ防御します。
4. 前を向いたままバックします。
5. 主人公が左を向きます。
6. 主人公が右を向きます。
7. 前を向いたまま左に移動します。
8. 前を向いたまま右に移動します。

является символом спокойствия

モードの説明

ゲーム中のカーソルの形状には、以下の3つのモードがあります。モードの切り替えは、右クリックすることによって順次変わります。モードの切り替えを、うまく使ってゲームを進めて下さい。(注1)

通常

移動したり、アイテムを使ったりするモードです。アイテムを使うときは、右のアイテム欄から、使いたいものを選んで、左クリックして下さい。

また、主人公自身をクリックすると攻撃や防御をします。

見る

いろいろな物を調べるモードです。直前の床や壁にカーソルを動かして調べたり、主人公にカーソルを合わせ、自分の状態を見たりすることができます。

また、モンスターに合わせてその強さを見たり、アイテム欄や落ちているアイテムが何かを調べることもできます。

手を使う

主人公の直前にあるスイッチなどを動かしたり、アイテムを拾ったり捨てたりします。また、扉を開けるときにも使います。

アイテムを捨てるときは、このモードでアイテム欄に移動させ、アイテムを選んでクリックして下さい。(注2)



キーボードでの補助操作

移動やモード切り替えなどは、キーボードを使って操作することもできます。お好みに合わせてご使用下さい。(注3)

移動

移動はカーソルキーに対応しています。

(図1)

1. ↑ 前進
2. ↓ 後退
3. ← 左ターン
4. → 右ターン
5. SHIFT + ↑ ジャンプ
6. SHIFT + ← 左横歩き
7. SHIFT + → 右横歩き

攻撃・防御

攻撃や防御は[スペース]キーに対応しています。[スペース]キーを押すと、敵が直前にいた場合は攻撃、そうでない場合は防御になります。

また、[CTRL]キーを押しながら攻撃すると、モンスターのステータスが表示されます。

アイテムの使用

アイテム欄のアイテムは、キーボードのテンキーに対応しています。アイテムと同じ位

※注1 モードの切り替えは、画面右下のアイコンや、キーボードを使うことででも行えます。キーボードでの操作は27ページをご覧ください。

※注2 アイテムを捨てるときは、カーソルがゴミバコ型になります。また、捨てたアイテムは、再び拾うことができます。

※注3 カーソルの移動は、マウスで行いません。

置にあるキーを押すと、そのアイテムを使うことができます。(図2)

モードの切り換え

キーボードで以下のキーを押している間、モード変更ができます。

[ROLL UP]

押している間「見る」。

[ROLL DOWN]

押している間「手を使う」。

休息・ユーティリティ

休息には、[INS]キー、ユーティリティには[DEL]キーで入ることができます。また、[ESC]か[リターン]キーで、ユーティリティや休息から抜けられます。

図1 移動(カーソルキー)

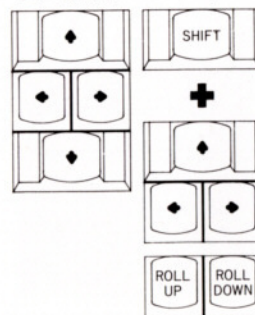
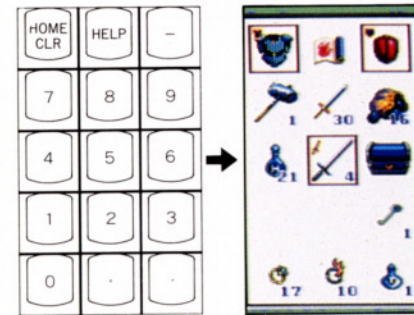


図2 アイテムの使用



UTILITY

ユーティリティ

画面上の[UTILITY]をクリックするとユーティリティに入れます。(図1)ここでは、ゲーム中の様々な設定や、セーブ、ロードなどを行います。

ユーティリティの各設定もゲームデータと一緒にディスクにセーブされますので、1回設定すれば、次に起動したとき再び設定しなおす必要はありません。

ユーティリティから抜きたいときは、マウスを右クリックして下さい。(注1)

1. VIEW画描モード

V30のCPUやクロックの遅いマシンの場合、ここで省略に設定しますと、ゲーム速度が少し速くなります。もともと速いマシンの場合は、変化ありません。

2. マウス移動速度

4～64まで自由に設定できます。ご使用のマウスに合わせて、快適な速さに調整して下さい。

3. メッセージ速度

メッセージの速度を「遅い」「普通」「速い」「最速」の4段階に設定できます。お好みに合わせて設定して下さい。

4. BGM

BGMを消したいときは、OFFにして下さい。

5. ゲーム速度

ゲーム全体の速さを設定します。「遅い」「普通」「全体高速」「移動高速」があり、「移動高速」の場合、プレイヤーが動いている時のみ高速になります。

図1



6. セーブ・ロード

ゲームをユーザーディスクにセーブします。新たにセーブすると、現在の状況がディスクに書き込まれ、前にセーブしていたデータは消えてしまいます。

また、別の階に移動した時や、落とし穴で別の階に落ちた時にも自動的にセーブが行われますが、この場合ディスクには書き込まれません。

ロードを行うと、最後にセーブされた所から始まりますが、ゲームを一旦終了し、次回に起動すると、ディスクに書き込まれた所から始まります。

7. バックアップ

セーブは1枚のディスクに1カ所しかできないため、ゲーム途中のデータを残しておきたい場合はバックアップしておく必要があります。その時にこれを選択して下さい。(注2)

8. ゲーム終了

現在の状態を、全てディスクにセーブして、ゲームを終了します。

Brandish Playing manual

※注1 ユーティリティ中は、ゲームの進行をストップできます。普段はリアルタイムでゲームが進んでいますので、ゲームを中断するときも、ユーティリティにしておくといいたいでしょう。

※注2 バックアップには、同じメディアのフロッピーディスク1枚が必要です。

アイテムの並べ替えについて

ユーティリティでは、アイテム欄の並べ替えをすることができます。

入れ替えたいアイテムにカーソルを合わせ左クリックし(図2)、次に目的地にカーソルを合わせ、もう一度左クリックします。(図3)

図2



図3



Но здесь был один монарх, им

REST & SHOP & MAPPING

休息とマッピング

休息について

画面左上の[REST]をクリックすると、休息モードに入ります(図1)。ここでは、傷ついた体力を回復することができます。(注1)

休息中は、ゲーム進行は停止せず、通常よりも早い時間でリアルタイムに進行しています。(注2)

休息から抜けるには、マウスの右ボタンをクリックして下さい。

休息するときの注意

休息中にモンスターなどに襲われた場合、数倍のダメージを受け、自動的に休息から抜けます。

休息をする場合は、モンスターなどが襲ってこないような安全な場所を見つけるようにしましょう。

図1

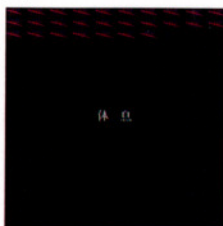


図2



店について

ダンジョンの中には武器屋、道具屋、魔法屋があります。ここでは、アイテムを売買したり、情報を聞いたりすることができます。(図2)

アイテムの売買

買いたいアイテムを選ぶと値段が表示され「YES」で買えます。また、売りたい場合は、自分のアイテムを選んでクリックすると売値が表示されますので、OKなら「YES」を選択して下さい。(注3)

情報を聞く場合

店の主人をクリックして下さい。いろいろな情報を聞くことができます。

マッピング機能

画面左下のマップは、移動したところが自動的にマッピングされます。(図3)各エリアには、様々な謎が隠されていますので、このマップを参考にしながら、隅々まで歩いてみましょう。

また、このマップには自分で描き込むこともできます。店、崩れかけた壁、鍵のかかった扉、落とし穴などを、それぞれ色分けしてマップに描いておけば、後で必ず役に立ちます。(注4)

マップへの描き込み方

カーソルをマップ内に移動させると、ペンカーソルに変わります。ここで、好きな色を選んで、左ボタンをクリックして描き込んで下さい。(注5)

ペンの色の変更は、以下の2通りがあります。

1. カラーバー

マップの上にあるカラーバーの、好きな色に合わせて左ボタンをクリックします。次の色を選ぶまでは、その色で描くことができます。(図4)

2. スポイト機能

マップ上のドットにカーソルを合わせ、そこで右クリックすると、その場所のドットの色を拾って描くことができます。(図5)

図3



図4

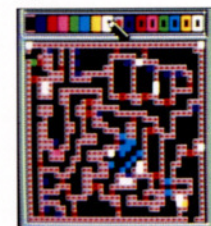
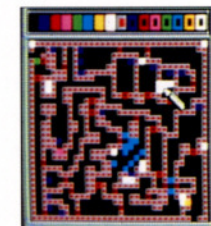


図5



*注1 MPは、通常時でも時間の経過とともに回復していきます。
*注2 休息したまま放っておくと、ゲーム中の時間がどんどん流れて行きます。ゲームを一時中断したいときは、ユーティリティモードにしておくといいてしょう。
*注3 売っているアイテムを調べたいときは、「見る」モードでアイテムをクリックして下さい。
*注4 見つけた宝箱や扉などは、自動的にマッピングされます。
*注5 マップに描き込む場合、通常はゲームが同時進行しているため反応が鈍くなります。大量に描き込む場合は、ユーティリティ画面にしておいてから描くことをお勧めします。

являющийся монархом в то же

ITEM & HINTS

アイテムとゲームのヒント

アイテムについて

店や宝箱には、様々なアイテムがあります。どのアイテムをどこで使ったらいいかよく考えて使いましょう。

武器

武器は使用回数があり、アイテムの右下にある数字が0になると壊れてしまいます。(注1)

武器を装備するときは、通常モードのカーソルを武器に合わせて左クリックして下さい。クリックすることによって装備、装備解除を繰り返します。

防具

防具には盾と鎧があります。この2種類は、新しい物との入れ替えのみで、装備解除することはできません。

薬

薬には、役に立つ物もあれば毒薬もあります。外見はよく似ているものがあるので、「見る」モードで調べておくといでしょう。

魔法道具

魔法を使えるアイテムです。このアイテムには、スクロールとリングの2種類があり、スクロールはプレイヤーのMPを消費しながら魔法をかけ、リングはアイテム自体の力で魔法をかけます。

魔法をかけたいときは、そのアイテムをクリックして下さい。

なお、リングには使用回数がありますが、MPは消費しません。

図1

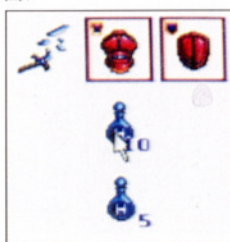


図2



そのほか

そのほか、いろいろなアイテムをまとめてしまっておける「異次元箱」や、落とし穴の確認に使える「鉄球」などがあります。

アイテムのまとめについて

薬、合鍵、鉄球、リングは、同じ物を合わせて一つのアイテムにまとめることができます。(注2)

アイテムをまとめたい場合は、「ユーティリティ」モードに入り、アイテムを左クリックしてつかみ(図1)、合わせたいアイテムの上でもう一度クリックして下さい。(図2)

いらないアイテムは...

持てるアイテムには限りがあります。余分なアイテムは、捨てるか売るかして下さい。捨てたアイテムはその場に残りますので、そこに置いて後で取りに来ることもできますが、永久に残るわけではありません。

ゲームオーバーについて

攻撃やトラップなどでダメージを受け、体力が0になると、ゲームオーバーになります。「GAMEOVER」の表示中にマウスをクリックすれば、最後にセーブされたところをロードして、ゲームの続きができます。

Brandish Playing manual

*注1 武器が壊れてしまうと、素手で戦うことになります。

*注2 ただし、薬と毒薬を混ぜると中和して使用回数が減ります。また、リングは合体に失敗し、使用回数が減ることがあります。なお、一つのアイテムの最高使用回数は99です。

ロードした場所から脱出できない場合

ロードしていきなり殺されてしまったり、ある場所からどうしても抜け出せなくなった場合は、ゲームオーバー後やユーティリティのロードのときに[CTRL]+[B]を押しながらロードするとワープすることができます。

ただし、このワープは非常に大きなパワーを必要とし、使用すると全てのレベルが下がりますので多用しないようにしましょう。

ゲームを上手に進めるために...

ゲームを進めるコツは、「見る」モードを上手に使うことです。ちょっと他と違った床や壁、石版などを調べてみましょう。

壁に埋め込まれた石版などは、死角になっていて、近付かないと見えないことがあります。画面上のマップを参考にしながら、隅々まで歩いてみて下さい。

また、エリアの中には体力を回復してくれる泉、アイテムを売っている店などがありますので探してみましょう。

властью, пылали притязанием к

AFTER SERVICE

アフターサービスについて

万一ディスクを破損してしまった場合

万一操作を誤りディスクを破損してしまった場合の修理代は、ディスク1枚につき手数料1,000円(送料・税金込み)となります。(定額小為替/切手も可)。住所・氏名・電話番号・症状を必ずご記入のうえ、折れ曲がらないようにディスクをボール紙ではさんで、保証書と共にお送り下さい。パッケージごとお送りになると発送が遅れます。ご注意下さい。

ゲームに関する質問

ゲームに関する質問について、お電話では一切お答えしておりません。どうしてもヒントが欲しいという場合は、往復ハガキ一枚に付き一つだけ質問を書いてお送り下さい。



ご注意

このマニュアル及びディスクは、勝手にコピーしてはいけなくと法律で決められています。ディスクはコピーできないようになっていますが、なんらかの方法でコピーできたとしても、二重のコピー防止処理がされていて、ゲームが正常に進行しませんのでご注意下さい。

第1版 第2刷 1991年12月20日

Brandish
Playing manual

Falcom®

