



NEC アベニュー株式会社

ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル



大いなる力と魔法の書

Might  
and  
Magic

HE  
system

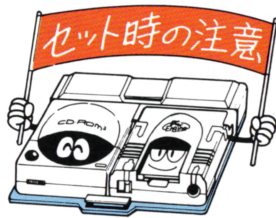
CD-ROM

この魔力を秘めた銀の円盤、( Might and Magic ) を手にした時より、ある大きな運命があなたを取り巻いているのにお気付きですか。銀の円盤と共にあなたの手の中にある「大いなる力と魔法の書」のページを開いた時、秘められた謎を解き明かすために答えを求めて、大いなる世界へ旅立つこととなるでしょう。

**1** まず INTERFACE UNIT<sup>2</sup>とCD-ROM<sup>2</sup>

PC Engine が正しく接続されているかどうか確認してください。

**2** システムカードをPC Engine本体に、CD-ROMディスクのゲームタイトル面を上にしてCD-ROM<sup>2</sup>にセッティングしたのちにINTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。



**3** 故障の原因になりますので、PC Engine 本体のスイッチを入れたままでのシステムカードの出し入れは絶対に行わないでください。

**4** CD-ROM<sup>2</sup>システムが正常に作動している場合には左のような画面が表示されます。表示されない場合には、操作方法に誤りがないか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD-ROM<sup>2</sup> system専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーでは使用しないで下さい。

\*品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。\*このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

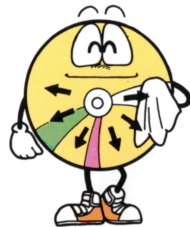
## 大いなる力と魔法の世界への扉

CD-ROM

「マイト&マジック」 銀の円盤を本体に設置した時、あなたの目前に〈大いなる力と魔法〉世界への扉が開かれることでしょう。そして、スリルに満ちた冒険を体験し、いくつかのクエストを苦難の末に達成した時、アムルとあなたは、真の勇者となります。しかし、〈大いなる力と魔法〉の世界は、そこで扉が閉じてしまうものではありません。真の勇者となつてこそ、あなたの物語が、始まるのかも…。  
終わりは、新たな始まりである。  
ヴァーン大陸に古くから伝わる予言者の言葉を、あなたへのメッセージとして贈ります。

## CD-ROMディスク 保管上のご注意











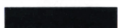


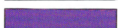
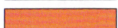
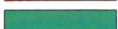

- 信号読みとり面（印刷されていない光った面）を汚したり、キズをつけたりしないで下さい。もちろん、シールを貼ったり、マジックなどで文字を書くのも厳禁です。
- 汚れてしまった時は、やわらかい布で、図のように軽くふきとって下さい。強くこするとキズの原因になります。
- プレイ後は元のケースに入れて、高温・多湿・直射日光を避けて保管しましょう。



★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

# 大いなる力と魔法の書

## —目次—

	若者は勇者となるために旅立つ(物語).....	P2
	登場人物(キャラクター) 紹介.....	P2
	コントローラー基本操作/画面の見方.....	P8
	クエストとは.....	P9
	冒険者たちが集う街(店の種類).....	P11
	FOOD・GOLD・GEM・バックパックについて.....	P14
	勇者になるための旅へ(移動中のコマンド).....	P15
	モンスターと遭遇//.....	P19
	戦いの時(戦闘時のコマンド).....	P20
	宝箱システムとは!?.....	P22
	アイテムのいろいろ.....	P24
	特製マッピングシート.....	P28
	マイト&マジックの特徴と攻略法.....	P30
	「ヴァーン大陸」全図の見方.....	P31
	モンスター名鑑.....	P32
	ゲームスタート、ロード、セーブについて/セーブ上の注意.....	P35
	附録/ヴァーン大陸全図・大いなる魔法のスペル一覧表	

STAFF ●メインキャラクターデザイン.....安彦良和

●音楽 オープニングストーリーテーマ 久石譲作曲 NHKスペシャル「驚異の小宇宙・人体」サウンドトラック「THE UNIVERSE WITHIN」より「BIRTH」  
エンディングテーマ 同アルバムより「MYSTERIOUS LOVE」



大いなる意志は戦いの果てに

マイト・アンド・マジック

Might  
and  
Magic

Might and Magic® is a registered trademark of New World Computing, Inc. Original Copyright Might and Magic® © New World Computing, Inc. NEC Avenue LTD. uses these marks under license of New World Computing, Inc.

## 若者は勇者となるために旅立つ

古の昔、一つの惑星をめぐり2つの大なる意志が戦った。双方が繰り出す破壊的な力により惑星の地軸はねじ曲がり、氷は蒸発し、海底は隆起し大陸となった。

その大陸の中で最も大きな大地の上に2つの意志は降り立ち、さらに数千年を戦い続けた。やがて双方の意志はともに力つき、その大地の深くに沈んで行った。後に「暗黒の大陸」と呼ばれるようになる「ヴァーン大陸」はこうして誕生したのである。

今、このヴァーンに6人の冒険者が訪れようとしていた。この魔の世界で冒険を重ね「勇者」の称号を得るために。しかし彼らを待ちうける運命は、彼らの想像をはるかに越える苛酷なものだったのである。



### アマル・ノーザン

西の大陸「デナンガル」にある「サーバスアンズ」王国の王位第4位継承者であったが、内紛を避けるために国を出て、身分を隠すためニセの名を語っている。自分の進む道を探し、冒険の旅をしている。18歳の戦士（パラディン）

## ゲームスタート、ロード、セーブについて

初めてゲームをする時は、最初からスタート。もちろんこのゲームにはバックアップ機能（セーブ）があります。セーブしておけば、次回もセーブをした時の状態でゲームを再開する事ができます。



### セーブ

冒険の成果をセーブするには、宿屋へ行き「サインをする」を選び決定するとデータがセーブされます。

セーブファイルは1つしかないのので、セーブをすれば前のデータは削除されます。もう一度始めからゲームをする時は、いったんデータを削除しなければなりません。

セーブは、CD-ROM<sup>2</sup> インターフェイス（本体）によって行なわれます。その時、次のような点に注意してください。

- インターフェイスのデータ容量にも限界がありますので、容量が限界になっている場合はセーブできません。
- インターフェイスには、他のゲームのデータもセーブされますので注意してデータを消しましょう。
- データを消す時、削除を選択すればデータは1つ1つ消す事ができますが、全体の初期化を選択すると全てのデータが消えてしまうので注意してください。

セーブ上の注意



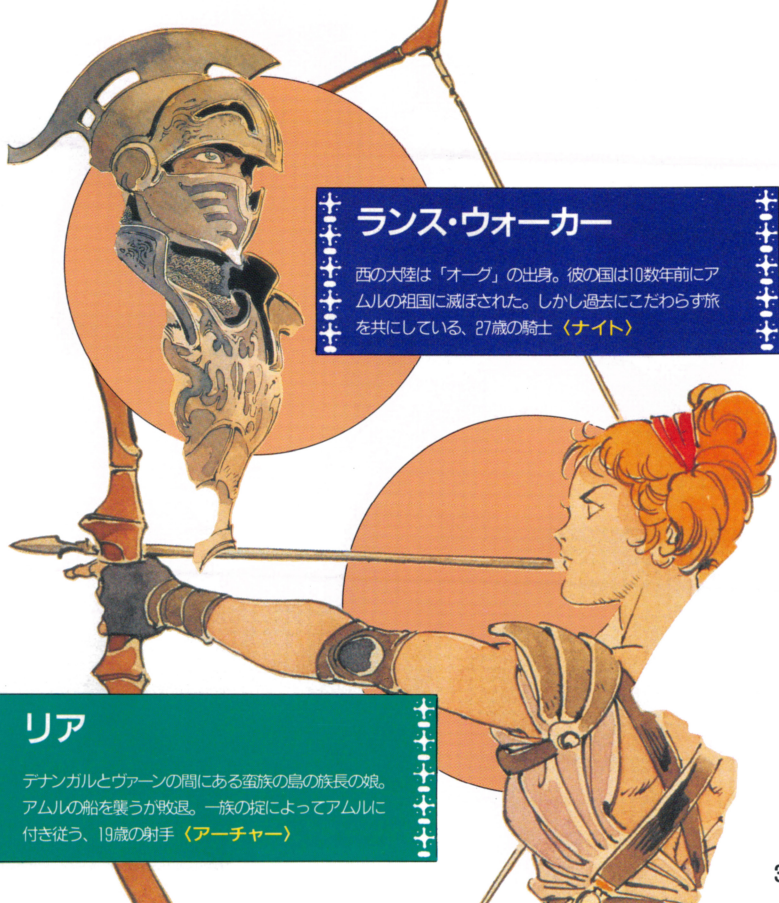
### ハルピュイア

半獣人タイプの怪物。<sup>7/11</sup>敏捷で、タフな敵！

### ヒポグリフ

頭はワシ、上半身はライオン、下半身は馬。ゴールドが好物。

## ★アムルと命を共にする勇者たち



### ランス・ウォーカー

西の大陸は「オーグ」の出身。彼の国は10数年前にアムルの祖国に滅ぼされた。しかし過去にこだわらず旅を共にしている、27歳の騎士〈ナイト〉

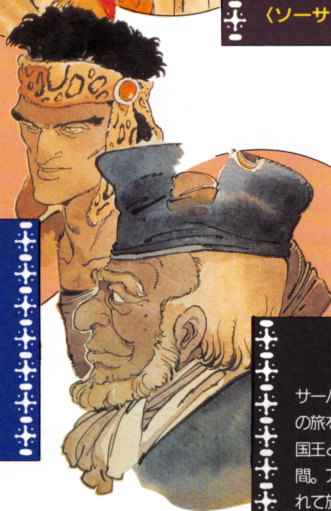
### リア

デナンガルとヴァーンの間にある蛮族の島の族長の娘。アムルの船を襲うか敗退。一族の掟によってアムルに付き従う、19歳の射手〈アーチャー〉



## アスラ・フロスト

もとはオーグの宮廷魔術師。日ごとに強くなる国王の野望に愛想を  
つかして、宮廷に仕えるのをやめ  
た。ただひとりのヴァーン出身で  
ある。71歳の魔法使い  
〈ソーサラー〉

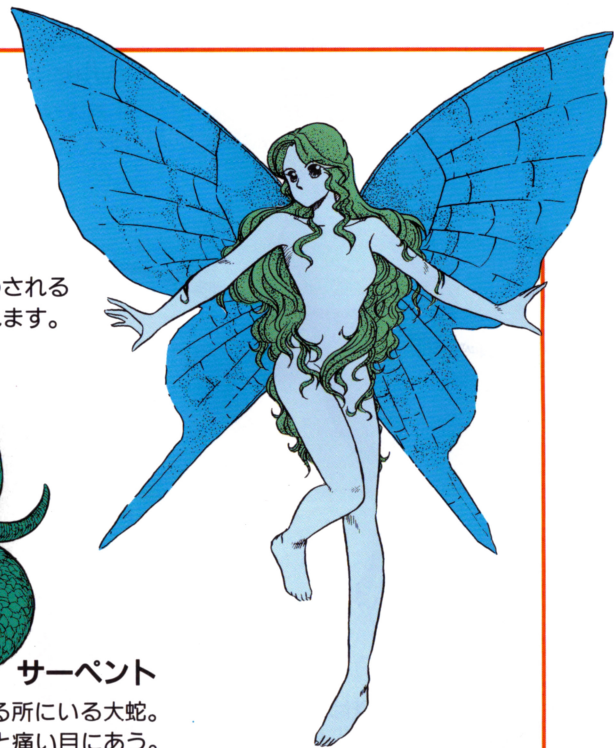


## ワルト・ワーレン

ランスとは幼なじみ。父はオーグ  
国王の近衛兵で、サーバスアンス  
との戦争で命を落としている。ア  
ムルを敵として狙っているが、だ  
んだん惹かれはじめている、27歳  
の盗賊〈ローバー〉

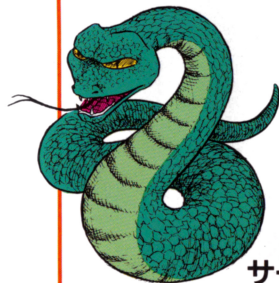
## ドガ・エラス

サーバスアンス国王も若い頃冒険  
の旅をしている。魔法戦士として  
国王と共に苦難の旅をした時の仲  
間。アムルを心配する王にたのま  
れて旅に加わっている、62歳の僧  
侶 〈クレリック〉



## スプライト

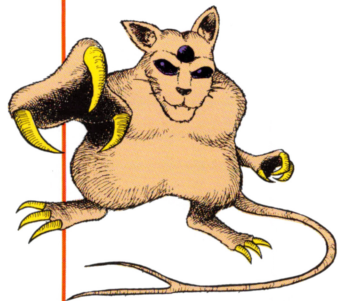
美しい姿に惑わされる  
ジェムを盗まれます。



## サーペント

街のいたる所にいる大蛇。  
あなどると痛い目にあう。

# モンスター名鑑



**バトルラット**

街のいたる所にいるネズミの怪物。攻撃は素早い！

**ノーム**

老人の姿ですが、あなどと痛い目に合います。



**バンパイアバット**

素早い攻撃で襲いかかり、耐久力を奪う吸血コウモリ



# 職業

6人の勇者たちは、それぞれ職業を持っています。その職業と特徴を紹介しましょう。

## 騎士(ナイト)

ほとんどの武器・防具・アイテムを装備することができます。接近戦を最も得意とします。魔法は使えません。

## 戦士(パラディン)

ほとんどの武器・防具・アイテムを装備することができます。接近戦は騎士にやや劣りますが僧侶の呪文を覚える事ができます。

## 射手(アーチャー)

ほとんどの武器を装備する事ができますが、防具には制限があります。飛び道具による攻撃を最も得意とします。接近戦でも飛び道具を使う事ができます。魔法使いの呪文を覚える事ができます。

## 僧侶(クレリック)

武器・防具ともに制限があり、戦闘能力は低めですが、防衛・回復系の呪文を唱える事ができます。

## 魔法使い(ソーサラー)

武器・防具ともにかなり制限があり、攻撃力・防御力はたって低めですが、攻撃系の呪文を唱える事ができます。

## 盗賊(ローバー)

戦闘能力はやや低い方です。戦闘には不向きですが、宝箱やその他の罠を取り外す事を最も得意とします。

# 能力

キャラクターたちは、それぞれ7つの能力を持っています。能力値を上げるためには泉の水を飲むこと。ただし、知性、魅力、耐久力には限界があります。

## 知性(Intellect)

魔法使いのスペルポイントに影響を与えます。

## 魅力(Personality)

僧侶のスペルポイントに影響を与えます。

## 耐久力(Endurance)

ヒットポイントの増加量に影響を与えます。

## 強さ(Might)

通常武器による攻撃力に影響を与えます。

## 素早さ(Speed)

戦闘における攻撃の順番およびアーマークラスに影響を与えます。

## 正確さ(Accuracy)

攻撃する時の命中率に影響を与えます。

## 好運度(Luck)

罠を取り外す時の成功率に影響を与えます。

## 状態

キャラクター達は、敵の攻撃などにより、次の9つの状態に陥る事があります。それぞれに書をとまなうので、なるべく早く回復させる事が必要です。

### ✦ 眠り

戦闘中モンスターの呪文により眠りに落ちた状態。モンスターから攻撃されるか、味方の呪文か、または、戦闘が終了すると目覚めます。

### ✦ どく

酒の飲みすぎや毒の泉の水を飲んだり、毒による攻撃でなる状態。僧侶の呪文または、寺院でお祈り事ができます。

### ✦ 病気

モンスターの攻撃や罠にかかることで起きる状態。僧侶の呪文または、寺院でお祈り事ができます。

### ✦ 盲目

モンスターの攻撃や魔法などにより目が見えなくなった状態。うまく攻撃することができなくなります。僧侶の呪文または、寺院でお祈り事ができます。

### ✦ まひ

モンスターの攻撃や魔法などにより全身が麻痺した状態。まったく動けなくなります。僧侶の呪文または、寺院でお祈り事ができます。

### ✦ 仮死

HPが0になった状態。全く動く事ができません。この状態でダメージを受けると死んでしまいます。休息をすれば、なおせます。

### ✦ 石化

モンスターの攻撃で全身が石に変えられた状態。まったく動く事ができません。僧侶の呪文または寺院でお祈り事ができます。

### ✦ 死亡

死んでしまった状態。僧侶の呪文または寺院で生き返らせる事ができます。

### ✦ 根絶

もはや死体すら残っていない状態。復活させる呪文もありますが、必ずしも成功するとは限りません。

## ヴァーン大陸、全図の見方

この書とともにもうひとつ、あなたの手には旅の舞台となるヴァーン大陸の地図があることでしょう。



ヴァーン大陸を熟知した地理学者と画家の手による苦心の絵地図です。そこには、5つの街があり、城があり、巨大な洞窟も存在します。また、さまざまなモンスターたちの姿も描かれています。冒険をするにあたって、クエストを達成するための大いなる秘密が、どうやら隠されているようです。

あなたが、「フライ」のスペルを得たなら、エリアと座標軸を頼りに地図の秘密が隠されていると思われる場所へ飛んで行くのも良いでしょう。あなたが進むべき道の道標として、役立ててください。



# マイト&マンツクの特徴と攻略法

マイト&マンツクの世界には幾つかの特徴があります。それらを熟知することで、あなたの旅路はより確実なものとなるでしょう。

1. 経験値は、戦いよりもクエスト達成により得ることを心がけよ。
2. 敵より奪った武器・防具は、よき財源となるであろう。また、それらは街で入手できる物より強力であることが多い。
3. 宿屋は体力回復の地にあらず。回復は休息によって行い、その時々食料を必要とするであろう。
4. レベルの低いうちは、一戦ごとの休息が必要であろう。また、休息後にも防衛魔法(レーザーガード)をかけておくと良い。
5. 街の外には危険が満ちあふれている。ある程度レベルが上がるまでは、街を出ないほうが良いであろう。
6. 汝、見たままを信じるべからず。一見壁のように見えるが遅れる場所は意外と多い。街の中にも秘密の部屋が数多くあるという。

## 耐性 属性

魔法・暑さ・寒さ・電気・酸・恐怖・毒・睡眠に対する耐久力のことをいいます。モンスターが直接ではなく攻撃してきたときの抵抗力を表わしています。装備している武器・防具・アイテムの装着効果により、耐性をあげることができます。

GOOD (良性)	NEUTRAL (中立性)	EVIL (悪性)
--------------	------------------	--------------

の3つの属性があり、能力などには関係ありませんが装備できる武器・防具・アイテムやクエストを達成した時の評価に関係します。属性はモンスターとの戦闘において変わることがあります。

## 経験値 アーマークラス(AC)

モンスターとの戦闘で勝つかクエストを達成することで得られます。経験値が増えるとレベルアップします。ただし戦闘終了時に石化・死亡・根絶の状態のメンバーは経験値を得る事ができません。

防御力。この値が高いと受けるダメージが少なくなります。武器・防具・アイテムの装着効果でACを上げることができます。

## ヒットポイント(HP) スペルポイント(SP)

どれだけダメージに耐えられるかを表わします。休息すると現在の最大HPまで回復。最大HPはレベルアップにもなって上がります。

現在どれだけ魔法の呪文が使えるかを表わします。休息すると現在の最大SPまで回復。最大SPは魔法の呪文レベルのアップにもなって上がります。

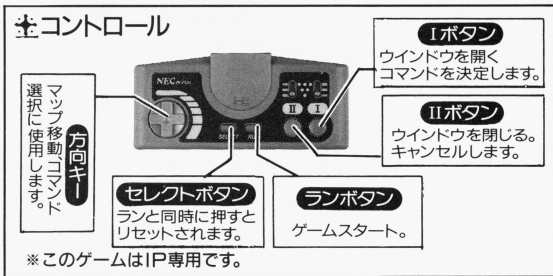
## レベル スペルレベル

経験レベルのこと。訓練場でトレーニングするとレベルアップします。レベルアップすればHP、SP、スペルレベルもアップしますので、ゴールドを貯めたら、訓練場へ行きましょう。

現在使える魔法の呪文の最高レベルのこと。レベルアップとともに上がります。

# コントローラー基本操作

CD-ROM<sup>2</sup>インターフェースとPCエンジン本体のスイッチを入れ、CDソフトをセットしてRUNボタンを押すと、オープニングのデモが始まります。デモの途中でRUNボタンを押すとゲームが始まります。

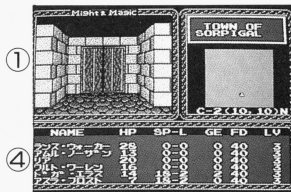


## 画面の見方

ゲーム開始時、アムルー行はソーピガルの街にいます。2000G(ゴールド)と食料を20ずつ持って、冒険の旅に出発です。メンバー全員レベルは1ですが、それぞれのHP・SPは異なりますのでモンスターとの戦いには注意してください。また武器・防具などのアイテムは装備していませんので、まず装備させましょう。

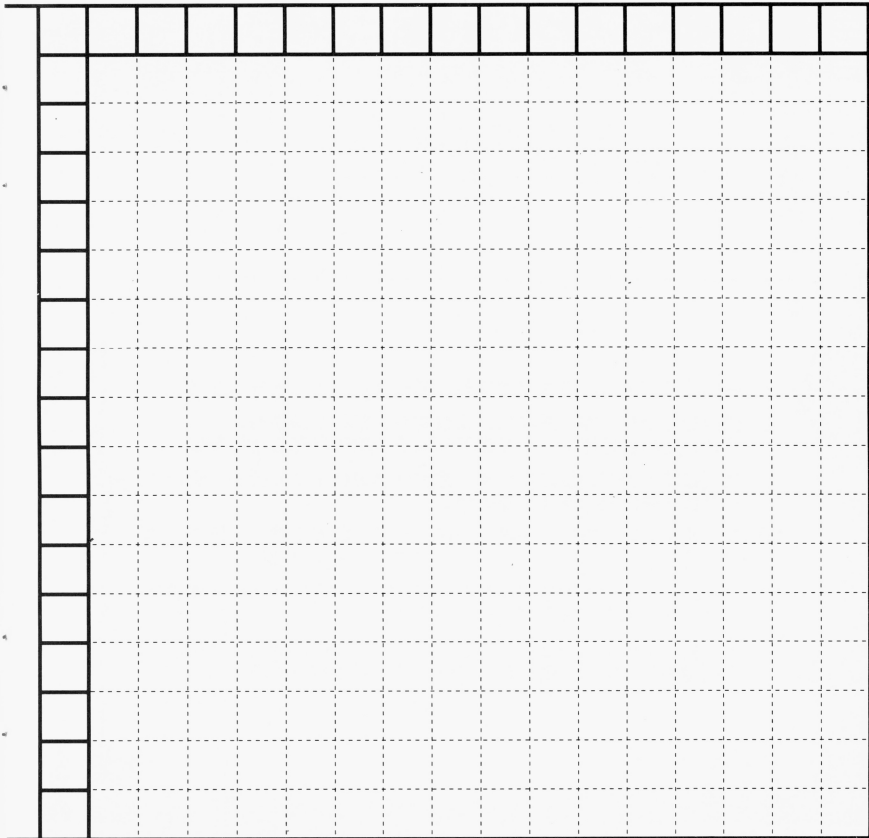
①3D画面です。進んでいる方向が見えます。

④通常メンバーそれぞれのHP、SP、GEM、FOOD、レベルが表示されています。モンスターと遭遇したり店に入るとメッセージウインドウに変わります。



②現在いるエリアや、その地名が表示されます。

③マップ。移動した軌跡と現在地点が表示されます。現在のマップを出るとマップはクリアーされます。





## 特製マッピングシート

ヴァーン大陸を制覇するために、アムルたちが歩いたエリアをマッピングして店の場所や屋外への出口、地下への入口等をキミ自身の手で記録しよう。このページをコピーすれば、ヴァーン大陸全エリアに備えることが可能。覚えておきたい項目、目印をキミの手で作ろう！

MEMO

エリア	
地名	

### ■手に入れた特殊なアイテム

### ■項目

宿屋……………	屋外への出口…
鍛冶屋…………	酒場……………
食料品店…	地下への入口…
訓練場…………	泉……………
寺院……………	

## クエストとは……

勇者の称号を得るべく、冒険の旅へ出たアムル達。行く手には数々の難關——クエスト——が、待ち構えています。石像に秘められたメッセージや、酒場で得た情報をもとにクエストを解き明かせば、お金や経験値が手に入ることでしょう。こうして数多くのクエストをクリアして行くうちに、少しずつ勇者への階段を上って行くのです。

アムル達の冒険は、ソービガルの街から始まります。酒場で入手した情報から、一行はまず街の地下に住む老人に逢いに行くこととなるでしょう。しかし、街の地下だからといって油断は禁物です。街の中でさえモンスターが徘徊し、ましてや地下は暗闇に包まれているのです。地道に戦いと休息をくり返し、装備を整え、トーチや食料を十分にたくわえた上で、地下を目指しましょう。

老人に託された手紙がきっかけとなり、舞台はエルキューン、ダスク、ポートスミス、そしてアルガリーの街へと移って行きます。しかしそれは、アムル達の旅のほんの第一歩にすぎないのです。

## 冒険者たちが集う街

### 宿屋

これまでの冒険の内容を記録（セーブ）することができます。



### 訓練場

ある一定の経験値を得ていれば、訓練場でトレーニングを受ける事によってキャラクターたちのレベル、魔法のレベルを上げる事ができます（レベルが上がれば、HP、SP共に増えます）。



## ■よろい(アーマー)



### パデットアーマー

全

布製の基本的アーマー。動きやすいが、防御力に期待するのは止めましょう。



### プレートメイル

騎 戦

鋼鉄でできているアーマー。防御力は高いが、重量もあるので体力がある戦士のプロに向いています。



### レザーアーマー

騎 戦 弓 盗 僧

皮でできているので、動きやすい。しかし、胸と腹部のみの防御では限界があります。



### スケールアーマー

騎 戦 弓 盗 僧

生きた化石と呼ばれる、大型魚のウロコで作られているアーマー。攻撃を受け流しやすい特性を持っています。

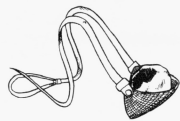


### チェーンメイル

騎 戦 弓 僧

鉄のクサリで編んであるアーマー。モンスターの鋭いVTに襲われても大丈夫です。

## ■飛び道具 (ミサイルウェポン)



### スリング

騎 戦 弓 盗

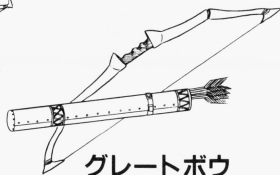
石を包みこんで、フンブンと振りまわして相手に投げつける武器。破壊力・命中度がやや低い。



### ロングボウ

騎 戦 弓 盗

通常の弓矢よりも、長く作られています。破壊力、命中精度ともに高くなっています。

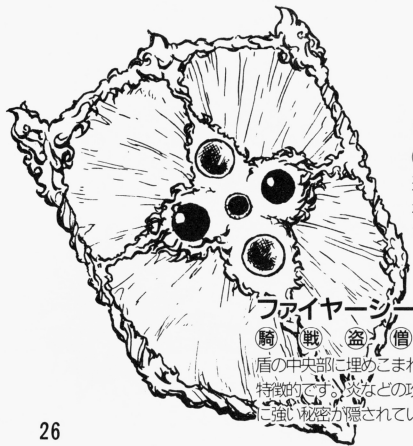


### グレートボウ

騎 戦 弓

弓の力が強く、引き絞るのにかなり力が必要です。しかし、敵を射抜く破壊力は計り知れません。

## ■たて(シールド)



### ファイヤーシールド

騎 戦 盗 僧

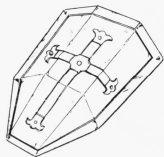
盾の中央部に埋めこまれた宝石が特徴的です。炎などの攻撃(熱)に強い秘力が隠されています。



### ラージシールド

騎 戦 盗 僧

通常の盾よりも、やや大きく作られており、防御力もやや高くなっています。



### シルバースシールド

騎 戦 盗 僧

銀でできているシールド。銀は魔力への防御があり、これは眠りの魔法に強いといわれています。

## □食料品店

旅に必要な食料 (FOOD) を売っています。



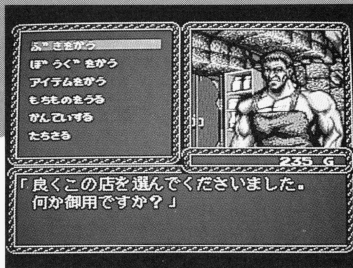
## □酒場

酒を飲んだり、チップを渡したり、お客に話しかけると旅に役立つ情報やウワサ話などを教えてくれます。ただしお酒の飲みすぎには注意しましょう。



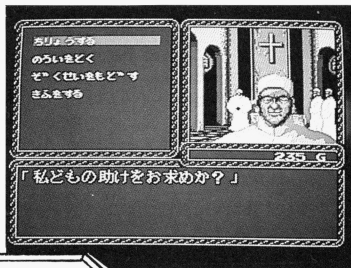
## □鍛冶屋

武器や防具、アイテムを買ったり、売ったりできます。また「かんでいる」コマンドでは、攻撃力・防御力や装着効果、装備できる職業を教えてください。



## ■寺院

メンバーの復活や、体の状態をなおしてくれます。寺院に行くと次のコマンドが表示されます。



### ちりょうする

(治療する)

メンバーの体の状態を治療してくれます。死亡状態でも治療すれば生き返ります。

### のろいをとく

(呪いを解く)

誤って装備した呪いのかかっているアイテムから呪いを解き放してくれます。

### ぞくせいをもどす

(属性を戻す)

モンスターとの戦闘や何らかの理由で変わってしまった属性を元に戻してくれます。

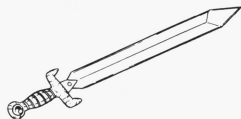
### きふをする

(寄付をする)

寺院に寄付をすると、何か良いことが起こるかもしれません。



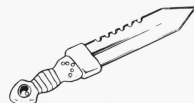
## ■片手武器(ワンハンドウェポン)



### ショートソード

騎 戦 弓 盗

戦闘の初期に必携。片手でも扱いやすいように刃の部分が、やや短かい鍛冶製の剣。鍛冶屋で売っています。



### タガ

騎 戦 弓 盗 魔

大型のナイフのような武器ですが、切れ味はなかなかのものです。切るより突く方が殺傷力大きい。



### クラブ

全

カシの木を削って作られた木の根棒です。破壊力もそれほどありません。全員が最初から装備しています。



### バトルアックス

騎 戦 弓 僧

鍛冶屋が鍛えた鋼鉄の斧。片手でも使いやすいように柄の部分が短く、握りやすくなっているのです。

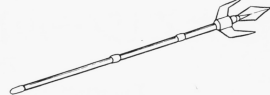
## ■両手武器(ツーハンドウェポン)



### スタッフ

騎 戦 弓 僧

頭部に宝石が組み込まれた杖です。身体を支える杖の役目だけでなく、モンスターを打ちこらすのに最適。



### グレイブ

騎 戦 弓

頭部が三つ又に分かれた槍。突きさすのも、攻撃を受け止めるのにも適している。扱うのは、やや難しい。



### グレートアックス

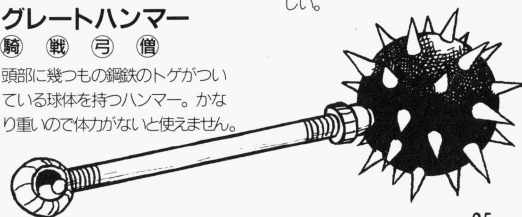
騎 戦 弓

両刃型の斧。柄の部分が長く、打ちおろしての破壊力はバングンです。

### グレートハンマー

騎 戦 弓 僧

頭部に幾つもの鋼鉄のトゲがついている球体を持つハンマー。かなり重いので体力がないと使えません。



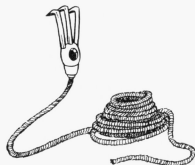
# アイテムのいろいろ

アイテムは武器・防具タイプと、その他の道具タイプに分かれます。各々のアイテムには、装備できる職業が決まっています。いくつか紹介しましょう。

(装備可能な職業)

騎 騎士 戦 戦士 弓 射手 盗 盗賊 僧 僧侶 魔 魔法使い 全 メンバー全員

## アイテム



### ロープ&フック

全

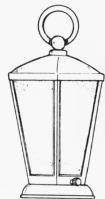
障害物がない場合、パーティーを十マス分動かす事ができます。使用回数30回です。



### サンドバッグ

全

眠り砂がつまっている袋。効果は1回でモンスター5匹を眠らせる事ができます。使用回数5回です。



### ランタン

全

基本的にトーチと同じですが、灯りが消えても10回まで灯けなおす事ができます。



### マジックハーブ

全

メンバー1人のHPを8ポイント回復させられる魔法のハーブ。使用回数3回です。



### トーチ

全

暗闇を照らす事ができます。20歩進むか、休息すると消えてしまいます。



マージョントパス  
通行手形。これがないと、城に入ることができないので、必ず手に入れまじよう。

# FOOD・GOLD・GEM・バックパックについて

## 食料(FOOD)



旅の途中で休息をするために、必要なものです。食料がなくなると休息することができません。食料は、「食料品店」で買う事ができます。また、食料はモンスターとの戦いで奪われる事もあります。

## ジェム(GEM)



魔法の中には「SP」だけでは、使用できないものがあります。そのような「高レベル呪文」を唱えるためには『ジェム』という古の世界樹の種子が化石化したものを必要とする事が多数あるのです。ジェムは、クエストの達成や宝箱などから手に入れる事ができます。また、モンスターとの戦いで奪われる事もあります。

## ゴールド(GOLD)



食料の購入や寺院での治療、訓練場でのトレーニングなどに必要な『お金』の量を表示します。ゴールドは、クエストの達成や宝箱などから手に入れる事ができます。

## バックパック



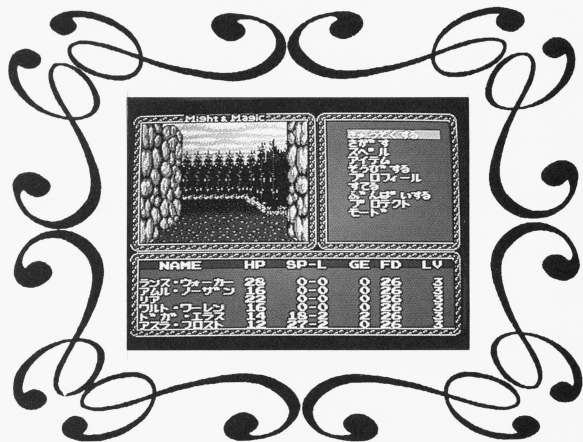
パーティー全員の持っているアイテムを全てひとまとめにして入れておく事ができます。



## 勇者になるための旅へ… 〈移動中のコマンド〉

パーティーの移動は、方向キーで行ないます（8ページ参照）。  
移動中にIボタンを押すとウインドウが開き、移動中のコマンドが表示されます。カーソルで選択してIボタンで決定しましょう。

### ✦ きゅうそくする(休息する) ✦



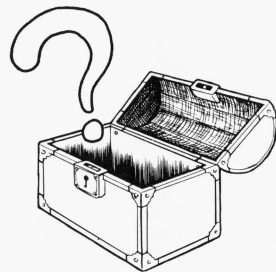
食料を1つ消費して、その場所に休息をする事です。休息をすれば、HP、SP共に回復する事ができます。しかし、パーティーにかけていた魔法の効果も全て消滅してしまうので注意してください。場所によって、休息できない場所もあります。食料を持っていないメンバーは、HP、SPも回復しません。



## 〈宝箱の種類〉

宝箱には布の袋や木、鉄、銀の箱、金のひつなど全11種類があります。

- 宝箱には罠が仕掛けられていることもあります。
- 不用意に開けると、ダメージを受けてしまいます。
- 罠の有無を調べるには、魔法使いか射手の魔法で知ることが出来ます。





# 『Might & Magic』宝箱システムとは!?

「M&M」の世界では、モンスターとの戦闘によって直接得られるものは経験値のみです。

レベルアップのためのトレーニング費用や食料、アイテム類を買うために必要なゴールドを得るには戦闘終了時にモンスターが落としてゆく、宝箱を開けねば手に入りません。宝箱が出現してから、はじめてそれを開けることによって、ゴールドを得ることができます。GEMを得るにもクエストの達成以外では、宝箱が唯一の入手方法となります。

また、宝箱には何らかのアイテムが入っていることもあります。5つの街にある鍛冶屋で手に入れることのできる武器・防具は、ゲームの序盤でしか役に立たないものが多く、ゲーム進行上どうしても必要となる強力な武器・防具は宝箱から手に入れるしかありません。

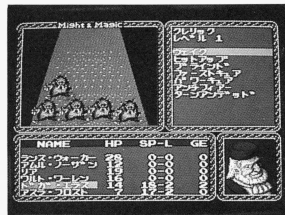
宝箱は「M&M」の世界で、非常に大きな意味があるシステムなのです。



## さがす (探す)



モンスターとの戦いが終了直後、画面に宝箱が現れることがあります。宝箱の中にはゴールドやアイテムが入っていますが、まれに罠が仕かけられている事もあります。宝箱が現われた場合は、次の3つのコマンドが表示されます(宝箱システムについては22ページを参照)。



### サブコマンド

#### しらべる (調べる)

ディテクトの魔法を使って罠の有無を調べます。スペルポイントを消費します。

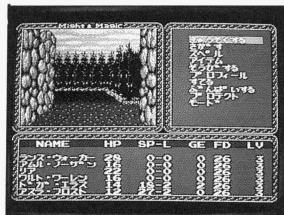
#### あける (開ける)

宝箱を開けます。運のいい人間ほど罠を取りはずす確率が高くなります。

#### たちさる (立ち去る)

いったん宝箱を無視してメインメニューに戻ります。その場を歩かない限り、もう一度「さがす」と宝箱が現われます。宝箱を開ける前に休息したい時などは、このコマンドを選択しましょう。

※ コマンドを決定すると、メンバー全員の名前がでます。方向キーの上下で実行させるメンバーを1人決め、Iボタンで決定してください。



### キャスト(関連コマンド)

異なるレベルの魔法を選ぶには、方向キーの左右でレベルを選び、上下で魔法を選択します。魔法の決定は、Iボタンで行ないます。



## スペル(魔法の呪文)



移動中は、戦闘時以外の魔法を使う事ができます。魔法は、ソーサラーまたはクレリック、アーチャー、パラディンいずれかの魔法のスペルを選んでください。



## アイテム



旅の途中で手に入るアイテムの数は、実に200種以上にも挙げられます。アイテムの中には、魔力を持つものと持たないものがあります。魔力の有無は、ソーサラーのスペル「ディテクト」で調べられます。魔力を持ったアイテムは、移動中のコマンドまたは戦闘コマンドの『アイテム』で、アイテムに秘められている魔力で魔法を使うことができます。アイテムの魔力は、使用回数に限界があります。魔力を回復させるためには、ソーサラーのスペル「キュアアイテム」で回復させる事

ができますが、1度魔力を使いきると回復させる事は不可能になります。武器や防具は装備していないと使えません。ただし、アイテムとして、武器や防具を使用する場合は、装備してなくても可能。アイテムには、職業や属性によって装備できないものもあります。アイテムは、街の鍛冶屋でも売っていますが、アイテムの多くは、旅の途中で手に入れる事になるでしょう。

## キャスト

魔法で戦います。魔法は、ソーサラー（魔法使い）系とクレリック（僧侶）系の2種類があります。それぞれの魔法は7つのレベルに分かれていて、その魔法レベルに達していなければ使えません。キャストコマンドができるのは、アムル、リア、ドガ、アスラの4人です。

## ブロック

攻撃をせずに防御をするためのコマンドです。

## アイテム

戦闘中にバックパックの中にあるアイテムの魔力を使います。移動中のアイテムコマンドと同様です(14ページを参照)。

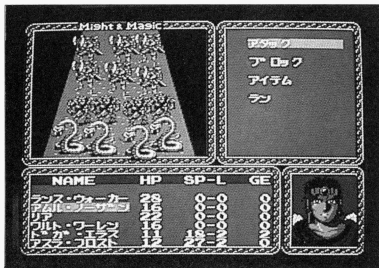
## ラン

戦闘を放棄して逃げようとしませんが、必ずしも成功するとは限りません。成功すればメンバー全員が戦いの場から、同一エリア内で一番安全な場所まで脱出する事ができます。



## 戦いの時 〈戦闘時のコマンド〉

戦闘が開始されると、モンスターは前衛と後衛に分かれます。後衛にいるモンスターには、通常の武器では戦えません。魔法か飛び道具で攻撃しましょう。



### 〈戦闘コマンド〉

カーソルでコマンドを選び、Iボタンで決定してください。

### アタック

装備している武器、ワンハンドウェポン（片手で使う武器）かツーハンドウェポン（両手で使う武器）で戦います。武器を装備していない時は素手で戦うことになってしまいます。

### シュート

装備している武器、ミサイルウェポン（飛び道具）で戦います。後方にいる敵も狙えます。



## そうびする(装備する)



最高6つのアイテムを装備する事ができます。ただし、常識的に合わない装備（両手持ちの武器とシールド）の場合は、同時に装備できません。

アイテム名に方向キーでカーソルを移動させ、Iボタンで決定すると装備の画面に変わり、装備したかどうかを見る事ができます。



## プロフィール



メンバーの能力や状態、装備しているアイテムなどを1人1人詳しく見る事ができます。



## すてる(捨てる)



バックパックの中のアイテムを捨てます。サブコマンドで捨てるかどうかの確認があるので、コマンドミスで捨ててしまうことはありません。



## ぶんぱいする(分配する)

入手した食料やGEMを、食料は全員で、GEMは魔法を使える者で分けあいます。

## プロテクト

メンバー全員に効いている防御系の魔法を(恐怖、寒さ、暑さ、毒、強酸、電気、魔法の項目)パーセントで表示します。また、空中浮揚や水上歩行魔法が効いているかどうかを教えてください。

## モード

マップナシ、オート(移動したところが、自動的にマッピングされます)の2コマンドを選択できます。



## モンスターと遭遇!!

暗黒のヴァーン大陸には、190種以上のモンスターが棲息しています。モンスターは、いくつかの族に分けられます。人間型、動物型、昆虫型などです(代表的なモンスターが31ページに記載)。また、集団で行動する習性を持っています。

モンスターとの遭遇には3つのパターンがあります。

### モンスターの群を発見した!

モンスターが、まだこちらに気づいていない場合です。コマンドは、以下が選択できます。

- こうげきする(攻撃する)
- やりすごす(やり過ごす)

モンスターとの戦いを避ける事ができます。

### モンスターとエンカウントした!

パーティーとモンスターが互いを同時に発見した場合です。コマンドは、以下が選択できます。

- たたかう(戦う)
- にげる(逃げる)
- かくれる(隠れる)

必ずしも、逃げられるとは限りませんし、隠れても見つかる場合があります。

### モンスターの奇襲だ!

モンスターが先にパーティーを見つけた場合です。コマンドは表示されません。先にモンスターが攻撃をしてきます。その後、戦闘コマンドが表示されます。

「こうげきする」「たたかう」のコマンドを選択した場合——戦闘シーンへと移ります。

