COMPACT disc

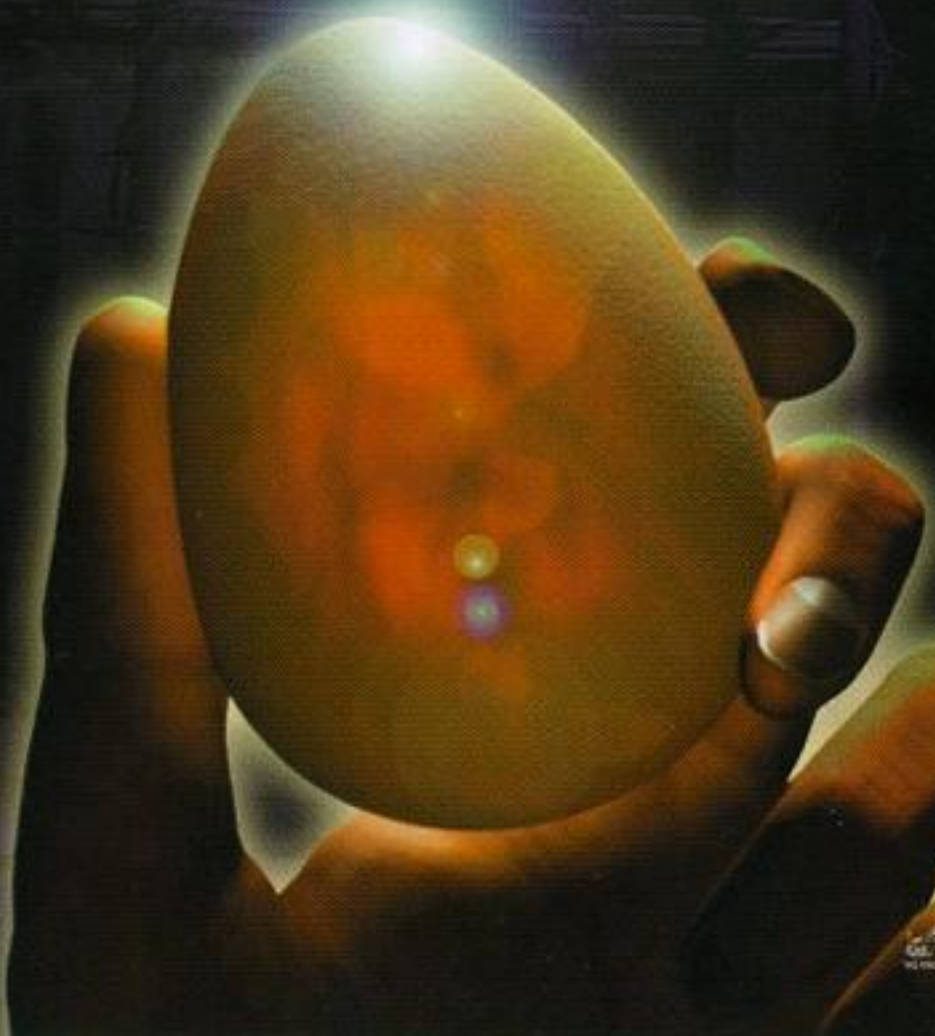
取扱説明書

SEGA SATURN™

ダンジョン・マスター ネクサス

Dungeon Master

NEXUS



推奨年齢 全年齢

Victor

STORY

アナイアス山麓 —— かつて大魔導師グレイロードが偉大なる実験を行った地
このアナイアスの地下深くでゆっくりと、だが確実に今何かが動き出そうとしていた。

導師セロンは、病弱の身である師グレイロードの為に、サンバリドゥの木の実を探しに近くの森に出かけていた。
「先生の病気は一向に良くなる気配がない…このサンバリドゥの実も気休め程度にしかならないだろう」

かつて、グレイロードは、「パワージェム」というマナを無限に作り出す石の封印を解き放つ実験を行っていた。だが、実験は失敗に終わり、その反動で、魂が「善」のリブラスルスと「悪」のカオスと2つに分離するという悪夢がグレイロードを襲った。セロンの活躍でグレイロードの2つの魂は元に戻ったはずなのだが…

「まだ完全ではないのだろうか…」

木の実を取ろうとした瞬間セロンの指に痛みが走った。
「つぅ！」
サンバリドゥの身を守る殻が指に刺さり赤い血が滲む。
「カァー！カァー！」
空を見上げると、グレイロードの友であるカラスのファルクラムが、落ち着かない様子でセロンの上空を数度旋回し、城に向かって飛んでいった。

「嫌な予感がする」
セロンは、木の実の収集を諦め、ファルクラムの後を急いで追っていった。城に着いたセロンは不安な気持ちを隠しながら、城の扉を開ける
「我が師グレイロード」
しかし、扉の先にはグレイロードの姿はなく、いつも座っている椅子には、ファルクラムが悲しげに止まっていた。その時、セロンの背後に何者かの気配が忍び寄った
「誰だ」
セロンが振り向こうとした瞬間、体に突然激痛が走り、目の前が暗くなっていく。遠のいていく記憶の中でセロンは男の姿を見た。
「お、おまえは…」
・・・・・・・・・・・・

どれくらい経っただろうか、セロンは目を覚まし、自分の身に起こった事に戸惑っていた。それは、居るはずの無いもう一人の自分が床に倒れていたからだ。
——自分は死んだのだろうか…——
「…セロンよ…」
その時、セロンの前にグレイロードの幻影が浮かび上がった。苦しそうな表情を浮かべながら、グレイロードは言った。
「…アナイ‥アスへ…」
言葉が終わると共に幻影はアナイアス山に変わり、砕け散るように幻影は消えた…。
セロンは決意する
「アナイアス…全てはそこに行けば…」

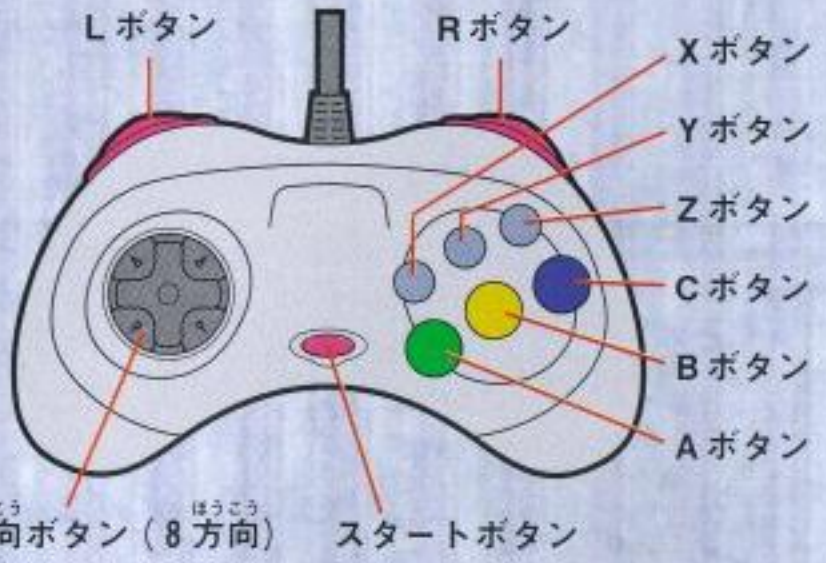
INDEX

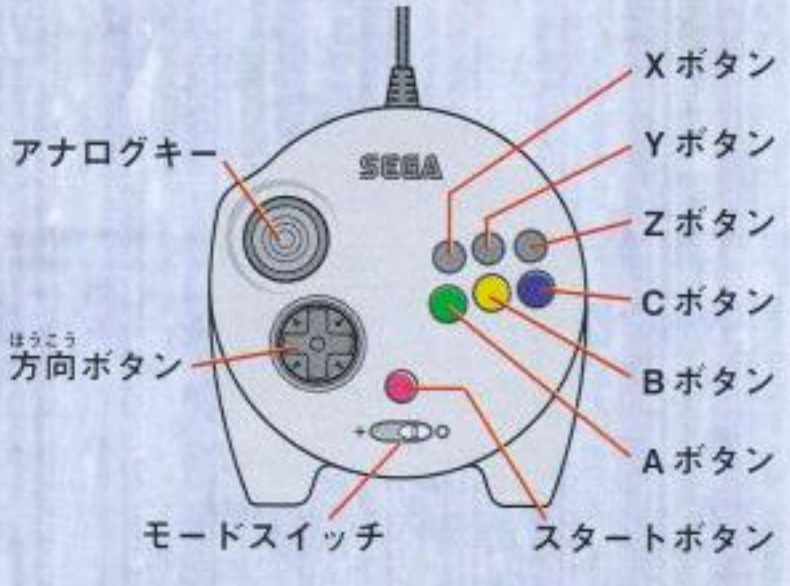
ストーリー …… 01
ゲームの目的 …… 02
コントロールパッドの基本操作 …… 03
ゲームの始め方 …… 05
最初にするべきこと …… 06
3Dビュー画面の見方と操作 …… 15
　3Dビュー画面の見方 …… 15
　3Dビュー画面でできること …… 17
インベントリー画面の見方と操作 …… 21
　インベントリー画面の見方 …… 21
　インベントリー画面でできること … 22
モンスターとの戦い方 …… 29
魔法の使い方 …… 30
　「3Dビュー画面での魔法の使用」 …… 31
　「インベントリー画面での魔法の使用」 … 31
　「呪文のシンボル」 …… 33
　魔法の巻物、魔法の強さとマナについて … 36
ゲームの助言 …… 36
20人の勇者 …… 39
ダンジョン・マップ …… 41

ゲームの目的

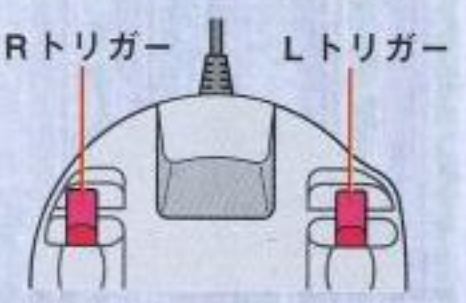
あなたは、導師セロンとなり、囚われの師グレイロードを救出するために、アナイアス山へと向かいます。セロンは魂の存在となってしまっているため、自分の代わりとなる勇者を探さねばなりません。ダンジョンには、「勇者の館」と呼ばれる部屋があり、ここにクリスタルに封印されている勇者が20人います。この中から最大4人までの勇者を選び出し、彼らの助けを借りながら、師グレイロードを救出するのがあなたに課せられた使命です。

コントロールパッドの基本操作





＊ダンジョン・マスター ネクサスは、セガマルチコントローラーにも対応しています。セガマルチコントローラーのモードスイッチを○（アナログモード）に切り換えてから、セガサターン本体の電源をONにしてください。ダンジョン内の移動、ハンドポインターの操作がアナログキーで操作できるようになります。



●セガマルチコントローラーは、セガサターン本体の電源をONにするとき「アナログキー」「Rトリガー」「Lトリガー」を自動調整します。セガサターン本体の電源をONにするときは「アナログキー」「Rトリガー」「Lトリガー」に触れないようにしてください。間違った位置でアナログ調整が行われると、ゲーム操作に支障をきたす恐れがあります。●「アナログキー」「Rトリガー」「Lトリガー」に触れたままセガサターンの電源をONにし、間違った位置に設定されてしまった場合には、セガサターン本体の電源をOFFにし、「アナログキー」「Rトリガー」「Lトリガー」に触れないようにして、もう一度セガサターン本体の電源をONにしてください。●ゲーム中は、モードスイッチを切り換えないでください。ゲーム中に切り換えると、ソフトが正しく動かなくなることがあります。

＜全画面共通の操作＞

L or Rボタン	リーダー変更	スタートボタン	ポーズ（ゲームを中断）

＜3Dビュー画面での操作＞

↑ or ↓	前進 or 後退	← or →	左旋回 or 右旋回

↖ or ↗	左 or 右旋回しながら前進
↙ or ↘	左 or 右旋回しながら後退
↑ ↑（連続して押す）	ダッシュモード（速歩き）オン （ダッシュモード中は画面右に羽の生えた靴のマークが現れます）
↓ ↓（連続して押す）	ダッシュモード（速歩き）オフ
←← or →→（連続して押す）	左 or 右に急旋回
←+X or →+X（Xボタンを押しながら方向ボタン）	左 or 右に平行移動
↑+Z or ↓+Z（Zボタンを押しながら方向ボタン）	上 or 下に視点移動

A	攻撃	B	インベントリー画面に入る	C	魔法実行
Y	魔法ウィンドウを開く	Z	ハンドポインターオン（ハンドポインターが画面に現れます）		

<ハンドポインターの操作>（Zボタンでハンドポインターオン）

方向ボタン（8方向）	各方向にハンドポインターを移動
A	見る／操作する／つかむ等
C	バックパックにしまう
B	ハンドポインターオフ（物をつかんでいる場合は、つかんだままハンドポインターオフ）
方向ボタン+X	ハンドポインター高速移動
Y	アイテムやスイッチの位置にハンドポインターを自動移動
Z	ハンドポインターオフ（Bボタンと同様）

<インベントリー画面での操作>（Bボタンでインベントリー画面オン）

方向ボタン（8方向）	リングメニューのアイコン選択				
A	決定	B	選択キャンセル/3Dビュー画面に戻る	C	3Dビュー画面に戻る
Y	能力値ウィンドウ切り替え（満腹度／使用武器／能力値／特殊能力レベル）				

<呪文メニューの操作>（Yボタンで呪文メニューオン）

方向ボタン（8方向）	リングメニューのアイコン選択				
A	決定	B	呪文メニューオフ	C	魔法実行
X	入力取り消し	Y	呪文メニューオフ	Z	ハンドポインターオン

ゲームの始め方

ゲームを始める前に

セガサターン本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。
本体にセガサターンCD「ダンジョン・マスター ネクサス」をセットして、電源を入れるとゲームがスタートします。

バックアップRAMに関して

このゲームはゲームのスタート前にデータ保存に必要なバックアップRAMの空き容量をチェックし、なにか問題があった場合は指示画面が表示されます。この時は画面の指示にしたがってデータ保存できるようにしてください。バックアップRAMの空き容量が不足している状態でゲームを開始した場合はプレイ中のデータは一切保存することができません。
なお、データをセーブするにはバックアップRAMの空き容量が「321」必要です。(P.25参照)



ゲームを始める

ゲームがスタートするとオープニングムービーに続いてタイトル画面が表示されます。
オープニングムービー画面中にスタートボタンで、ムービーを中止してタイトル画面になります。
タイトル画面でスタートボタンを押すとメニュー画面となりゲームの開始またはゲームの設定を行えます。



NEW GAME：最初からプレイする場合に選択します。
CONTINUE：以前にセーブしたデータでゲームを再開するときに選びます。データが保存されている本体RAMまたはカートリッジRAMを選択後、続きを始めたいデータを選びます。
CONFIGURATION：ゲームの環境を変えることができます。

CONFIGURATION（コンフィグレーション）

方向ボタンまたはA、Cボタンのいずれかで選択し、ＥＸＩＴを選んで決定します。



MUSIC：ゲーム中のＢＧＭのオン（有り）、オフ（無し）を切り替えます。

SOUND：ゲーム中のＢＧＭ、ＳＥ等をモノラルにするかステレオにするか選びます。

GAME LEVEL：ゲーム難易度を選びます。

NORMAL：通常の難易度です。

EASY：初心者向けにモンスターの強さ等を変更し、ゲーム難易度を下げてあります。

MONSTER GAUGE：モンスターとの戦闘時に敵の体力ゲージを表示するかどうかを選びます。（P.30参照）

最初にするべきこと

ここではゲームの最初にするべきことを順を追って説明します。

4人の勇者を選ぶ

最初のメニューで＜NEW GAME＞を選ぶと、あなたはゲームの主人公であるセロンとなって、ダンジョンの入り口に導かれます。セロンが最初に行うべきことは、自分の意思に従って、過酷な任務を遂行してくれる4人の勇者を選ぶことです。

1. ダンジョンを進む

方向ボタンを使ってダンジョンを進みます。（P.42地図参照）。

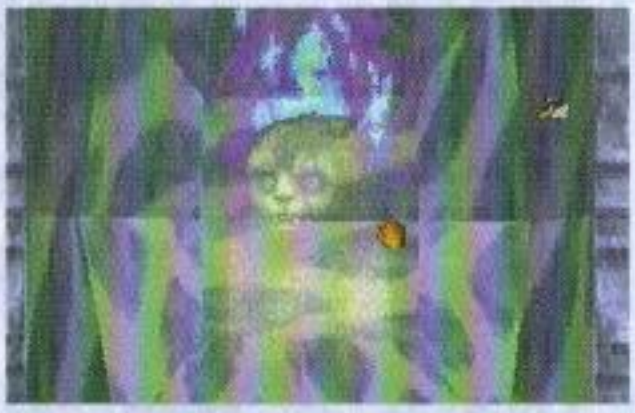
途中でセロンの師であるグレイロードのメッセージを聞き、さらにダンジョンを進んでいくと、クリスタルに閉じ込められた勇者の姿を発見できるでしょう。



もし、自分の移動スピードが遅いと感じた時は方向ボタンの上を2回連続して押すとダッシュモードとなり、移動スピードが上がります。通常のスピードに戻す時は方向ボタンの下を2回連続して押します。

2. 勇者の能力を見る

まず、クリスタルに閉じ込められた勇者の前に立って、Zボタンを押してください。
すると、ハンドポインターが画面に現れるので、それを勇者の顔に合わせてAボタンを押します。



ここで、勇者の体力特性値、能力値、特殊能力レベル等を見ることができます。
能力値と特殊能力レベルは、画面左下のウィンドウをYかCボタンで切り替えて見ることができます。
また体力特性値のウィンドウの下には、その勇者の所持品が表示され、また画面右側には身に着けている防具等が表示されます。





勇者の特性について

体力特性値

各勇者の体力特性値は次の3種類の数値で表されています。

ヘルス　（H）：肉体的な強さです。この値が0になると死んでしまいます。
スタミナ（S）：持続力を表しています。値が最大値の半分以下になると全体的な能力が低下します。
マナ　　（M）：魔法を使うために必要なエネルギーを表しています。

能力値

勇者は、さまざまな能力を持っています。また、冒険の中で経験を積むことによって能力を発達させることができます（「○○／○○」の左が現在の値、右が最高値です。最高値は特殊能力レベルによって変化します。）

STRENGTH（強さ）　：値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。
また、重い鎧など身に着けられる物も増えます。
DEXTERITY（機敏さ）：値が高いほど武器などの取り扱いがうまく、また、敵の攻撃をかわすこともうまくなります。忍者の能力の高い勇者は器用さに優れています。

WISDOM（賢さ）　：値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
VITALITY（生命力）　：値が高いほど怪我の治りが早く、また、傷つきにくくなります。
ANTI-MAGIC（耐魔法力）：魔法の攻撃に対する抵抗力を表します。
ANTI-FIRE（耐火力）　：火に対する抵抗力を表します。

特殊能力レベル

勇者はみな、FIGHTER（戦士）、NINJA（忍者）、PRIEST（僧侶）、WIZARD（魔法使い）としての特殊能力を備えています。
各特殊能力は0～15の16段階のレベルで表され、それぞれのレベルに特定の呼び方があります。

FIGHTER　大型の武器を操る能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
NINJA　正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用です。
PRIEST　治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他様々な治療を行います。
WIZARD　戦闘において魔法の力を自在に操ることができます。

16のレベル

0 -	8 EXPERT（エキスパート）
1 NEOPHYTE（ネオファイト）	9 くく MASTER（ロー・マスター）
2 NOVICE（ノービス）	10 □ MASTER（ウム・マスター）
3 APPRENTICE（アプレンティス）	11 二 MASTER（オン・マスター）
4 JOURNEYMAN（ジャーニーマン）	12 ◇ MASTER（イー・マスター）
5 CRAFTSMAN（クラフトマン）	13 ⊱ MASTER（パル・マスター）
6 ARTISAN（アーティザン）	14 ⊿ MASTER（モン・マスター）
7 ADEPT（アデプト）	15 ARCH MASTER（アーク・マスター）

3. 勇者の復活と転生

ここでは今選んでいる勇者を復活または転生させて自分のパーティーに参加させることができます。右下のメニューを方向ボタンで選択しAボタンで決定します。



復活は、レベルや特性値をそのままの状態で生き返らせることです。



転生は、レベルを全て白紙に戻し、新たに生まれ変わらせることです。
そのため、転生を選ぶと、新しい名前をつけてやらねばなりません。
転生は全てのレベルが0になりますが、能力値が復活を選んだ時より少し上昇します。
どちらを選んでも、勇者が成長して行くことには、変わりありません。

●名前のつけ方



ポインターを文字に合わせAボタンを押すと1文字決定です。最大5文字までの入力できます。終わったら「終了」を選びます。Bボタンで転生をキャンセルします。
他の勇者を探す場合は、Bボタンを押すか、または画面上のキャンセル・アイコンを選んでAボタンを押します。
すると3Dビュー画面に戻るので、またダンジョンを探索して、別の勇者を探してください。
一度よみがえらせた勇者を隊列からはずすことはできないので、勇者は慎重に選びましょう。

ワンポイント・アドバイス

勇者を選ぶときは、FIGHTER（戦士）やNINJA（忍者）として優れた者を2人、WIZARD（魔法使い）やPRIEST（僧侶）として優れた者を2人選ぶと良いでしょう。

ワンポイント・アドバイス



モンスターが現れたときに、直接、攻撃できるのは前列に配置されている勇者だけです（なおかつリーダーに割り当てられている者のみ）。したがって前列に戦士や忍者、後列に魔法使いや僧侶を配置すると良いでしょう。ただし、手裏剣のような飛び道具による攻撃や魔法による攻撃は、後列の勇者でも行うことができます。

4. さあ出発!!



このようにしてダンジョン1階を探索しながら最大4人までの勇者を選び出しパーティーを組んだら、さあ出発です。
ダンジョンへの入り口はP.42のダンジョン1階のマップのⒶの地点です。もし自分のいる位置がわからない場合は、マジックマップを表示しましょう。

Bボタンでインベントリー画面にし、右下のリングメニューでマジックマップを選択し、Aボタンで決定します。
これで自分がいる周辺のマップが表示されます。これで自分のいる位置を確認しましょう。
再度インベントリー画面でマジックマップを選ぶと表示を消すことができます。
また、難易度をノーマルモードでプレイしている場合は、マジックマップの表示にマナを消費します。マジックマップが表示されない時はマナを持たない勇者を選択しているはずです。LまたはRボタンでリーダーを変更してマナを十分に持っている勇者に変更してみましょう。



＜リーダーについて＞ リーダーとはパーティーのなかでモンスターに対しての攻撃や、魔法を唱える、物を拾うなど、直接行動を起こせる人のことです。

5. 物を拾う

ドアの先に落ちているリンゴを拾ってみましょう。
リンゴに充分近づいてからZボタンを押してみてください。
画面にハンドポインターが現れます。
続いてハンドポインターをリンゴにあわせてみましょう。
この時にハンドポインターの形が変わったら、これはリンゴを拾えるという合図です。ここでAボタンを押すとリンゴを拾うことができます。





もしハンドポインターの形が変わらないときは、リンゴは手の届かない距離にあるということです。そのようなときは、一度ハンドポインターをオフにして（ZまたはBボタン）、リンゴに近寄ってから再度、作業を試みてください。
足元にある物にしか手は届かず、拾うことはできません。手の届く距離の感覚を覚えましょう。

3Dビュー画面のアイテムが取れる（さわれる）距離にある時には、方向ボタンを操作しなくても、Yボタンを押すだけけで、ハンドポインターが自動的にアイテムの位置に移動する便利な機能もあります。またXボタンを押しながら方向ボタンを操作すると、ハンドポインターが高速移動します。

6. 物をしまう

次に拾ったリンゴを勇者の手に持たせましょう。
拾ったリンゴを画面上部の各勇者のボックスに描かれている、勇者の手（どちらの手にも持てます）にあわせて、Aボタンを押すと、リンゴを勇者の手に持たせることができます。





またリンゴを持ったハンドポインターを各勇者のボックス内の棒グラフにあわせてAボタンを押すと、バックパックにしまうこともできます。

またアイテムを拾う際に、ハンドポインターを合わせてCボタンを押すと、アイテムを手に取ったあと自動的にバックパックにしまいます。
進んで行くとパンと皮袋も落ちていますので拾って試してみましょう。



拾ったアイテムの情報を知りたい場合は、Bボタンを押してインベントリー画面に入ると、画面左下に最後に拾ったアイテムの情報を見ることができます。

<バックパックについて>

バックパックとは、勇者全員で運んでいる1つの大きな荷物袋と考えてください。
また、バックパックに積める荷物の重量には限度があります。
総重量が限度を越えた場合は、パーティーの移動スピードが通常より遅くなってしまいます。

バックパックにしまったアイテムの取り出しや装着については、P.23『インベントリー画面の見方と操作』、「装備」または「その他のアイテム」参照。

7. 読む

壁に何か書かれているようです。読んでみましょう。
物を拾うのと同様に壁に近づいてからZボタンでハンドポインターを表示し、方向ボタンでハンドポインターを壁の文字に合わせてAボタンを押します。これで文字が読めるはずです。



壁文字の先にある祭壇は「ヴィー再生の祭壇」といい、死んだ勇者の骨をここに置くと勇者は生き返ることができます。



8. 部屋

さらに進むとたいまつが落ちていますのでこれは必ず拾いましょう。その先に2階に続く階段が見えますが、階段を下りる前に右側にある部屋に入りましょう。部屋に入るには壁のボタンをおしてドアを開けます。





部屋の中の壁にはダンジョンに入る際の心得や、簡単な魔法の説明やアドバイスがありますので是非読んでおくことをお勧めします。

またこの時点でゲームをセーブしておきましょう。
セーブについては、P.25「セーブ&ロード」を参照してください。

9. ダンジョンを明るくするには



さあ2階におりてみましょう。
先ほど見えていた階段をおりるとNow Loadingの表示が消えた後、画面が暗くなってしまいました。地下に入ると日の光が届かないため暗くなってしまいます。こんな時は先ほど拾った「たいまつ」を使いましょう。

Bボタンでインベントリー画面にします。右下のリングメニューで装備を選び次のリングメニューで右手に装備を選びます。





画面中央のリストボックス内に「たいまつ」がありますので方向ボタンで「たいまつ」を選びます。すると「たいまつ」が画面右の勇者の右手のところに移動します。もしこの時、勇者の右手にすでに何か持っていた場合は「たいまつ」と交換するかLまたはRボタンでリーダーを変更して右手が空いている勇者を選びAボタンを押し「たいまつ」を持たせます。これでダンジョン内は明るくなりました。
Cボタンで3Dビュー画面に戻ります。



10. 魔法を使ってみよう



たいまつは時間と共にいつかは燃え尽きてしまいます。手持ちのたいまつがなくなってしまった時は、魔法（魔法の灯）を使いましょう。

特殊能力レベルのWIZARDレベルが一番高い勇者をリーダーに選びましょう。次に3Dビュー画面からYボタンでマジックメニューを開きます。
方向ボタンで[くく]を選びAボタンで決定します。次に[ハ]を選びAボタンで決定します。もしリーダーのマナが無くなってしまった場合は、休息コマンドで休息してからマナを回復させて呪文の続きを唱えてください。



これでマジックトーチの魔法の準備はできました。次にCボタンを押して選んだ呪文を実際に唱えます。明るくなれば成功です。



もし失敗した場合はマジックメニュー中央にうまく魔法が唱えられなかったという絵が表示されます。これは、リーダーの魔法の経験が浅いためです。何度か挑戦するうちに成功できるでしょう。
魔法についてはP.30を参照してください。

11. モンスターと戦ってみよう



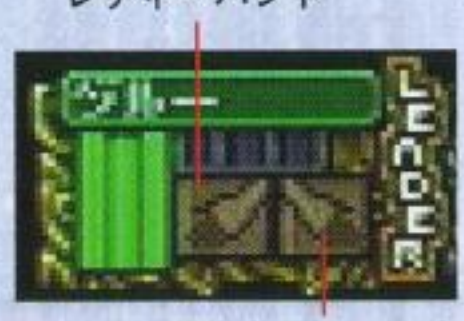
階段を下りて右手の部屋の中にはマミーというモンスターがいます。戦闘をしてみましょう。
ドアの前に落ちている棍棒を拾って前列にいる勇者の左手（アクションハンド）に持たせましょう。リーダーを前列の勇者にしてから壁のボタンを押してドアを開けます。ハンドポインターを消してモンスターの前まで行きましょう。ここでAボタンを押すとリーダーが攻撃をします。



攻撃は持っている武器によって次に攻撃できるまでの時間が変わります。連続して攻撃したい場合は、前列のもう1人の勇者にリーダーを変えて攻撃しましょう。
また、敵から攻撃を受けないことも重要です。敵が攻撃態勢に入ったら、すかさず逃げましょう。ダメージを受けヘルスが0になるとその勇者は死んでしまいます。
戦い方は武器で攻撃するばかりではなく、例えばマミーをドアで挟んだりしてダメージを与えることもできます。ですが、ドアで倒すと経験値は貰えないので、非常時以外は使用しないほうがいいでしょう。

「モンスターとの戦い方」についてはP.29を参照してください。

<アクションハンドについて>
画面上部の各勇者のボックスに描かれている、左右の手のうち、右側（左手）がアクションハンド、左側（右手）がレディーハンドです。どちらの手でも物を持つことはできますが、攻撃のときに使うのは、アクションハンドです。



したがって、武器を使う場合は、アクションハンドに持っていないと効果を発揮できません。また、アクションハンドに武器以外のアイテムを持っていると、攻撃できないので注意してください。アクションハンドに持っているアイテムは、各勇者のボックスの右側の手、また各勇者の攻撃インジケータに表示されます。ただし、スリングや弓を使う時は、石や矢をレディーハンドに持っていないと使うことができません。（石や矢のストックがある場合は、使うたびに自動的にバックパックから取り出してレディハンドにセットします）ダンジョンを照らす時のたいまつや薬を作る時のフラスコは、どちらの手に持っていても有効です。

このようにしてゲームは進んで行きます。これ以外にもゲームをプレイする上で知っておくべきことはたくさんあり、この取扱説明書に書かれています。是非一度ひととおり目を通しておいてください。

さあ、これからはあなたの頭脳と勇気でこの冒険に勝利してください。

3Dビュー画面の見方と操作

ダンジョン内のようすは、3Dで表示されています。この通常の画面を3Dビュー画面と呼びます。

■3Dビュー画面の見方



① 勇者の名前
② 体力グラフ
（左からヘルス、スタミナ、マナ）
③ 防御表示
④ 左手（アクションハンド）
⑤ 右手（レディーハンド）
⑥ リーダーサイン
⑦ 隊列図
パーティーを上から見たところの図で、隊列を表しています。メンバーの色は体力値の棒グラフの色に対応しています。

⑧ ダッシュモード・サイン
ダッシュモード（速歩き）の時に現れる印

⑨ ハンドーポインター・ボックス
ハンドポインターに握っているアイテムを表示

⑩ 攻撃インジケータ
各勇者がアクションハンドに持っているアイテムとメーター（攻撃準備に要する時間を表す）を表示

⑪ ハンドポインター
（Zボタンでオン）

⑫ ダンジョン画面

勇者の個人データ



① 名前
③ 防御インジケータ
② 体力グラフ
（左からヘルス、スタミナ、マナ）
⑥ リーダーサイン
④ 左手（アクションハンド）
⑤ 右手（レディーハンド）

① **名前**　勇者の名前

② **体力グラフ**（左からヘルス、スタミナ、マナ）
3本の棒グラフは、左から“ヘルス”“スタミナ”“マナ”を表しています。体が傷つくとヘルスが下がり、0になると死んでしまいます。スタミナが半分以下になると、持ち運べる装備の量が減ります。魔法を使うとマナが下がります。

③ **防御インジケータ**
魔法や薬などでメンバーを防御することができます。インジケータの色で今の防御の状態を表します。

赤：火炎シールド（ファイヤーボールなどの火や熱から防御する）
青：攻撃シールド（モンスターの攻撃から防御する）
紫：呪文シールド（呪文攻撃から防御する）

④ **左手（アクションハンド）**　向かって右の手は勇者の左手を表しています。
勇者の左手はアクションハンド（攻撃の手）です。武器やその他の攻撃用具を持つための手で、攻撃用具には、それぞれに独特な能力があるため、よく慣れる必要があります。

⑤ **右手（レディーハンド）**　向かって左の手は勇者の右手を表しています。
勇者の右手はレディーハンド（ひかえの手）です。例えば、この手に弓やクロスボウの矢を持たせます。弓やクロスボウを使って攻撃するときは、矢を右手に持っていないと使うことができません。

⑥ **リーダーサイン**　この勇者がリーダーであることを示すサインです。

■3Dビュー画面でできること

◆移動する

ダンジョン内を前進、速歩き前進（ダッシュ）、旋回、急旋回、後退、また横移動したり、視点を上下することができます。コントロールパッドの操作法については、P.3『コントロールパッドの基本操作』参照。

◆リーダーを変える

LまたはRボタンによって、どの画面でも瞬時にリーダーを変えることができます。また画面上部の各勇者のボックスの右側、画面右上の隊列図、あるいは画面右下の攻撃インジケータを見ると、誰がリーダーに割り当てられているかが分かります。リーダーとは、物を拾ったり、モンスターを攻撃したり、魔法を唱えたり、様々な直接行動を行う者のことです。

◆ハンドポインターを使う



ダンジョン内にある物に対して、ハンドポインターを用いて色々な作業をすることができます。ハンドポインターを使うには、まず対象物に近づいてZボタンを押します。すると、ハンドポインターがオンになるので、方向ボタンでハンドポインターを対象物にかざして、Aボタンを押します。これで何らかの動作を起こすことができます。ただし、対象物までの距離が遠いと何もできないので、十分に近寄ってから、もう一度ハンドポインターをオンにしてください。

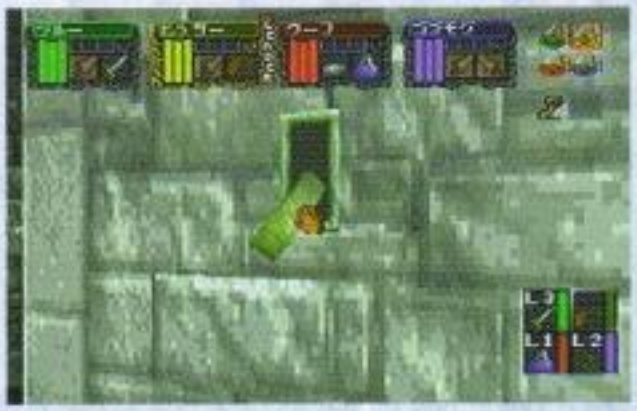


何か操作ができるときは、ハンドポインターをかざしたときに、ハンドポインターの形状が変わります。また、ハンドポインターで何らかのアクションを起こせる対象物が表示されている3Dビュー上にある時は、Yボタンを押すと自動的にハンドポインターが対象物の部分に移動します。つまり3Dビュー上に見えていながらYボタンでハンドポインターがその物のところに移動しない場合は、対象物までの距離が遠すぎるのです。

ハンドポインターをオフにするときは、BまたはZボタンを押します。

◆操作する／石版を読む

ハンドポインターを用いて、ダンジョン内の石版を読んだり、ボタンやレバー等を操作することができます。そのような物を発見したら、近寄って、Zボタンでハンドポインターをオンにしてください。そして、ハンドポインターを対象物にかざしてAボタンを押すと、読んだり操作したりすることができます。





◆物をつかむ／しまう／調べる／読む



ハンドポインターをオンにして、アイテムにかざしてAボタンを押すと、アイテムをつかむことができます（物を見たり操作する場合と同様、アイテムまでの距離が遠いとつかむことができません）。

アイテムをつかんだ状態からZまたはBボタンを押すと、アイテムをつかんだ状態のままハンドポインターがオフになります。



画面右上の隊列図の下にある小さなボックスには、ハンドポインターに握っているアイテムが表示されます。この機能は、アイテムを拾って、すぐに使用する時に便利です（例えば、鍵を拾って、すぐ近くの扉に行って開ける時など）。ただし、一度インベントリー画面に入ると、つかんでいるアイテムは自動的にバックパックにしまわれます。



また、ハンドポインターをアイテムにかざしてCボタンを押すと、つかむと同時にバックパックにしまうことができます。

アイテムをバックパックにしまった直後にBボタンを押しインベントリー画面を表示すると、画面左下のウィンドウに今しまったアイテムの詳しい情報が表示されています。また巻物を拾った場合は、ここでその内容を読むことができます。インベントリー画面上で何か次の作業を行った時

点で表示は変わってしまいます。ただし、いくつものアイテムを続けてバックパックにしまった場合には、最後にしまわれた物に関しての情報が表示されます。
インベントリー画面から3Dビュー画面に戻るにはBボタンを押します。

◆勇者の手に持たせる





拾ったアイテムをパックパックにしまわずに、勇者の手に持たせることもできます。ハンドポインターでアイテムをつかんだら、画面上部の各勇者のボックスに描かれている、勇者の手にアイテムをあわせて、Aボタンを押してください。同様の手順で、ある勇者の手から別の勇者の手にアイテムを移すこともできます。

また、勇者の体力値の棒グラフの部分にあわせてAボタンを押すと、バックパックにしまうこともできます。

◆物を捨てる／投げる

ハンドポインターでアイテムをつかみ、それを空中にかざして、Aボタンを押します。ハンドポインターの位置が高いときはアイテムを投げます（武器を投げれば攻撃にもなります）。





ハンドポインターの位置が低いときは、その場にアイテムを置きます。

◆水を飲む

ダンジョン内に水飲み場があれば、勇者に水を飲ませることができます。水を飲むには、ハンドポインターを水にかざしてAボタンを押します。
LまたはRボタンでリーダーを変えて、同様の作業を行えば、勇者全員に水を飲ませることができます。



◆水をくむ



空のフラスコや皮袋を持っていれば、水飲み場で水をくむこともできます。
まずハンドポインターにフラスコや皮袋を握らせます。
バックパックにしまったアイテムを取り出すには、P.27『インベントリーの見方と操作』、「その他のアイテム」参照。
次に、容器を握ったハンドポインターを水にかざして、Aボタンを押すと水をくむことができます。
容器に入れた水は、いつでも飲むことができます
詳しくは、P.28『インベントリーの見方と操作』、「食べる／飲む」参照。

◆死んだ勇者を生き返らせる(ヴィー再生の祭壇)



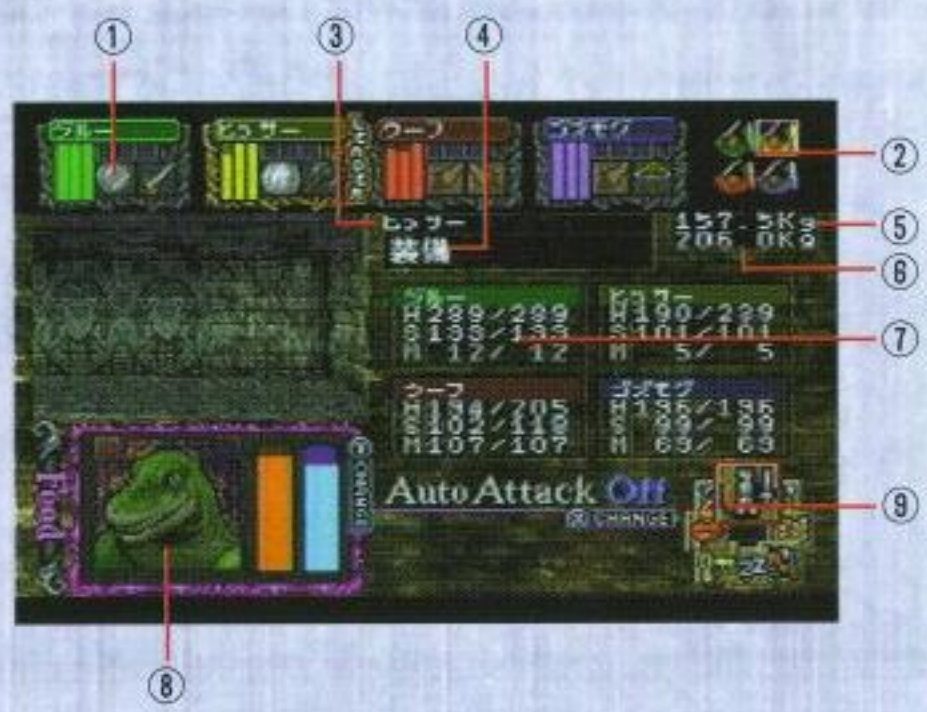
ダンジョン内には、所々にヴィー再生の祭壇が置かれています。
死んでしまった勇者の骨を拾っておけば、その勇者を生き返らせることができます。
まず死んだ勇者の骨をハンドポインターで握り、骨を祭壇に置いてください。
すると勇者が息を吹き返します。
バックパックにしまった物を取り出すには、P.27『インベントリーの見方と操作』、「その他のアイテム」参照。

『モンスターとの戦い方』についてはP.29、『魔法の使い方』についてはP.30で詳しく説明します。

イベントリー画面の見方と操作

3Dビュー画面でBボタンを押すとインベントリー画面が開きます。
インベントリー画面では、各勇者の色々な情報を確認したり、バックパックの物を選んだり、リングメニューを用いて、様々な作業を行うことができます。

■インベントリー画面の見方



① 各勇者の個人データ　P.16参照

② 隊列図　P.15参照

③ リーダー名
現在選ばれているリーダーの名前

④ インベントリーコマンド
インベントリー・リングメニューで選択されているアイコン名

⑤ 持ち物総重量
現在バックパックに積まれているアイテムの総重量

⑥ 制限重量
バックパックの最大積載重量

⑦ 各勇者の体力特性値
画面上部の棒グラフよりも詳しく体力がわかります。"○○／○○"の左が現在の値、右が最高値です。最高値は、特殊能力レベルによって変化します。

⑧ 能力値ウィンドウ
現在のリーダーの満腹度、使用武器及び攻撃レベル、能力値、特殊能力レベル、をYボタンで切り替えてみることができます。
3Dビュー画面からバックパックにアイテムをしまった直後にインベントリー画面を表示した場合、ここには最後にしまわれたアイテムについての詳しい情報が表示されています。

⑨ インベントリー・リングメニュー
装備、隊列変更、地図表示、セーブ&ロード、休息、その他のアイテム、食べる／飲む、魔法、の8つのインベントリー画面でできるコマンドを方向ボタンの8方向で選択します。

ワンポイント・アドバイス

バックパックとは、勇者全員で運んでいる1つの大きな荷物袋と考えてください。
また、バックパックに積める荷物の重量には限度があります。
総重量が限度を越えた場合は、パーティーの移動スピードが通常より遅くなってしまいます。

■インベントリー画面でできること

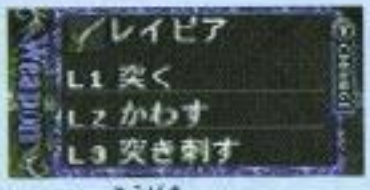
◆リーダーを変える

LまたはRボタンで行います。リーダーの変更はどの画面でも可能です。

◆勇者の情報を見る



① 満腹度



② 攻撃レベル



③ 能力値



④ 特殊能力レベル

① 満腹度　　：勇者の満腹度を知ることができます。
赤の棒グラフが食料、青の棒グラフが水を表しています。
食料、水が不足すると勇者はスタミナ、体力を消耗し、やがては死にいたります。
② 攻撃レベル　：勇者の持っている武器及び攻撃レベルを知ることができます。（P.29参照）
③ 能力値　　：勇者の現時点での能力値を知ることができます。（P.7参照）
④ 特殊能力レベル：勇者の現時点での特殊能力レベルを知ることができます。（P.8参照）

インベントリー画面でYボタンを押すと、画面左下の能力値ウィンドウが切り替わり、満腹度／攻撃レベル／能力値／特殊能力レベルを確認することができます。
LまたはRボタンでリーダーを切り替えると、各勇者の情報を見ることができます。

3Dビュー画面からバックパックにアイテムをしまった直後にインベントリー画面を表示した場合、ここには最後にしまわれたアイテムについての詳しい情報が表示されています。

◆Auto Attack（オートアタック）の設定



Auto AttackのOn（オン）、Off（オフ）をXボタンで切り替えます。一度攻撃を行うとその勇者はしばらくの間攻撃ができなくなります。この際Auto AttackをOnにしておくと攻撃実行のAボタンが押された時に他の勇者で攻撃可能の者がいた場合、その勇者が自動的に攻撃をしてくれる便利な機能です。

次にリングメニューを用いて行う作業について説明します。



① 装備
② 隊列変更
③ 地図を表示
④ セーブ&ロードメニューへ
⑤ 休息する
⑥ その他のアイテム
⑦ 食べる／飲む
⑧ 魔法

方向ボタンでアイコンを選びAボタンで決定します。

◆装備



装備アイコンを選ぶと武器・防具装着画面が開きます。



① 頭部　② 上半身　③ 左手（アクションハンド）
④ 下半身　⑤ キャンセル（前のメニューに戻る）
⑥ 足　⑦ 右手（レディーハンド）　⑧ 首

ここで画面右下のリングメニューで武器や防具を装着する身体の部分を方向ボタンで選択しAボタンで決定します。
するとバックパックの中から、その部分に装着できるアイテムが表示されます。



左手を選んだ場合

例えば、左手を選んだとします（アクションハンド）。すると、手に持てるアイテムの一覧が表示されるので、方向ボタンを用いてアイテムを選びます。ここでいくつかの作業を行うことができます。

① アイテムを選んでAボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムをつかんで左手の位置に移動します。ここでAボタンを押すと勇者に装備させます。また、Bボタンでキャンセルです。Cボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムを握った状態で3Dビュー画面に戻ります。またアイテムをゴミ箱に移動してAボタンを押すと、アイテムをダンジョンに捨てます。画面から出るときはBボタンです。

② アイテムを選んでCボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムを握った状態で3Dビュー画面に戻ります。

③ すでに左手に持っているアイテムをバックパックにしまう場合は、まず空白のマス目の部分でAボタンを押します。すると空のハンドポインターが左手の位置に移動するので、そこでAボタンを押してアイテムをつかみます。ここでBボタンを押すとアイテムがバックパックにしまわれます。アイテムをつかんだ状態でCボタンを押すと、ハンドポインターにアイテムを握った状態で3Dビュー画面に戻ります。画面から出るときはBボタンです。

左手以外の部位を選んだ場合も操作は同様です。

その他のボタンによる操作

Yボタン　：能力値ウィンドウを切り替える
L・Rボタン　：リーダー変更（装着する勇者を変更する）
Xボタン　：AutoAttackの切り替え

◆隊列変更



隊列変更アイコンを選ぶとウィンドウが開くので、A、B、Cの変更パターンのいずれか、またはリングメニュー右下のカスタムチェンジ・アイコンを選んでください。キャンセルはBボタンです。





① 変更パターンA　（前衛と後衛を入れかえる）
② 変更パターンB　（左前衛と左後衛を入れかえる）
③ 変更パターンC　（右前衛と右後衛を入れかえる）
④ カスタムチェンジ　（自分で組みかえる）
⑤ キャンセル　（前のメニューに戻る）

カスタム・チェンジを選んだ場合は、方向ボタンを用いて移動させる勇者にハンドポインターをあわせてAボタンで決定し、次に移動先に勇者を持っていってもう一度Aボタンを押します。これで2人の勇者の位置が変わります。隊列の変更が完了したら、Bボタンを押すか、リングメニュー下のキャンセル・アイコンを選んでAボタンを押してください。

◆マップを表示



リングメニューでマップ・アイコンを選ぶと、マジックマップがオンとなり、ダンジョンの平面図が画面に現れます。ここでBまたはCボタンを押すと、マップを表示したまま3Dビュー画面に戻ります。



マップをオフにするには、もう一度インベントリー・メニューのマップを選びます。
ただし、マップを表示するにはマナを消費するので、勇者のマナがなくなるとマップが消えてしまいます。(イージーモード時はマナに関係なく常時表示可能です)



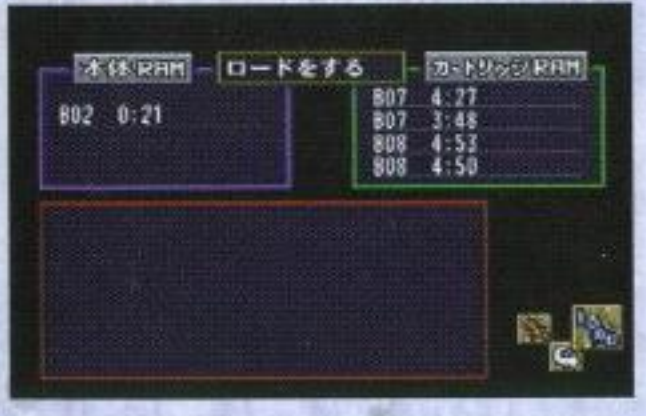
ワンポイント・アドバイス

マップを表示しながらダンジョンを進むときは、頻繁にリーダーを変えたり、ウィザードやプリーストとして優れた者(マナの値の高い者)をリーダーに割り当てるとよいでしょう。

◆セーブ&ロード



ここでゲームのセーブやロードを行います。





① ② ③

① セーブ
② ロード
③ キャンセル(前のメニューに戻る)

まず右下のリングメニューでロード(LOAD)するのかセーブ(SAVE)するのかを方向ボタンで選択し、Aボタンで決定します。



① 本体ＲＡＭ
② カートリッジＲＡＭ

① ②

本体ＲＡＭには１つ、カートリッジＲＡＭには４つまでセーブすることができますので、どちらにロード、セーブをするのかを選びます。バックアップＲＡＭの空き容量をチェックして、選択できるスロットにのみカーソルが移動しますので、ロード及びセーブをするスロットを決定してください。

またセーブをしている間は不用意にセガサターン本体の電源を切らないでください。セーブ中に電源が切れるとセーブデータが壊れる可能性があります。

くれぐれもロードとセーブは間違えないようにしましょう。

＜注意!!＞

セーブする際に「ゲームデータが大きくなりすぎてセーブができない」旨のエラーメッセージが表示されることがあります。これはダンジョン内の食料の数が異常に増えすぎていることが原因です。この場合は床に落ちている食料を拾って食べるなどして、食料の数を減らしてから、もう一度セーブを行ってください。

◆休息する



勇者は生きている人間同様、活動すれば疲労して、しだいにヘルスやスタミナやマナの値が下がってしまいます。疲労が激しいときは休息を取ることが一番の回復法です。休息の取り方には二通りの方法があり、全員休息させるか、あるいは１人見張りに立てておくかを選べます。





① ② ③

① 見張りを立てる
② 寝る
③ キャンセル（前のメニューに戻る）



見張りを立てる：見張りアイコンを選んだら、さらに方向ボタンで見張り役の勇者を決めてＡボタンを押してください。見張り役の勇者は休息を取れませんが、ミニ３Ｄビューが表示されたままになるためモンスターが近づいてきた時などに察知することができます。



全員休息：ミニ３Ｄビューが非表示となり周囲の状況が分からなくなりますが、全員が一度に休息を取ることができます。

休息を解除するには、ＢまたはＣボタンを押してください。

◆その他のアイテム



このアイコンを選ぶと、バックパックの中から、武器や防具以外のアイテムを取り出して、勇者の手に持たせることができます。



まず、方向ボタンを用いて手に持つアイテムを選択してください。

この時選ばれているアイテムの詳しい情報、説明が画面左下に表示されます。また巻物を選ぶと巻物の内容が表示されますので、ここで読むことができます。魔法に関する巻物の場合、ここで読んだ魔法は魔法リストに追加されます。（Ｐ.３２参照）

① アイテムを選んでＡボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムをつかんで手の位置に移動します。次に、左右どちらかの手を選んで、Ａボタンを押すと決定、Ｂボタンでキャンセルです。Ｃボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムを握った状態で３Ｄビュー画面に戻ります。また、アイテムをゴミ箱に移動してＡボタンを押すと、アイテムをダンジョンに捨てます。画面から出るときはＢボタンです。

② アイテムを方向ボタンで選びＣボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムを握った状態で３Ｄビュー画面に戻ります。

③ すでに手に持っているアイテムをバックパックにしまう場合は、まず空白のマス目の部分でＡボタンを押します。すると空のハンドポインターが左手の位置に移動するので、Ａボタンを押してアイテムを握ります。ここでＢボタンを押すとアイテムがバックパックにしまわれます。Ｃボタンを押すと、ハンドポインターにアイテムを握った状態で３Ｄビュー画面に戻ります。画面から出るときはＢボタンです。

その他のボタンによる操作　　Ｌ・Ｒボタン：リーダー変更

◆食べる／飲む



生きている人間同様、勇者もおなかが減り、のどが乾きます。
このアイコンを選ぶと、食べ物や水の入っている容器のアイコンが表示されます。

ここではまず画面右下のリングメニューで行う作業を選択します。





① 取る
次の二通りの方法があります

勇者の手に持たせる場合：
アイテムを方向ボタンで選び、Aボタンで決定し持たせたい手の上でもう一度Aボタンを押します。

3Dビューにアイテムを持っていく場合：
アイテムを方向ボタンで選び、Cボタンを押します。



② 選んで食べる
選択したアイテムだけをリーダーの口に入れる。



③ 全員MAXまで食べる
全員がおなか一杯まで食べる。



④ MAXまで食べる
リーダーに割り当てられている勇者がおなか一杯まで飲食する。



⑤ キャンセル
前のメニューに戻る

◆「魔法を使う」



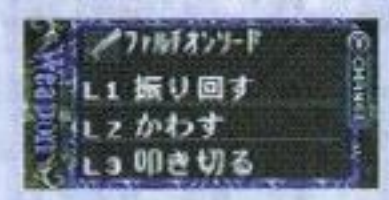
魔法の使い方についてはP.30で詳しく説明します。

モンスターとの戦い方

素手または武器による攻撃は、３Ｄビュー画面でＡボタンを押すことによって行います。１つの武器でも最大３種類のレベルの攻撃ができます。



ファルチオンソードを例に取ると、
これを持っている時には
Ｌ１：振り回す
Ｌ２：かわす
Ｌ３：叩き切る



という３つのレベルの攻撃方法があります。一度攻撃をした後、時間が経つごとにＬ１、Ｌ２そしてＬ３の順に攻撃ができるようになり、今どの攻撃ができるのかは画面右下の攻撃インジケータで知ることができます。このメーターを見ながらＡボタンで攻撃を実行すると、攻撃のレベルによって、準備に要する時間の違いを確認することができます。一旦攻撃した後、攻撃インジケータの表示がＬ１になるまでの間は、その勇者は攻撃を行うことはできません。その間は他の勇者をリーダーにして、その勇者が攻撃を行うようにします。

今の武器でどんな攻撃ができるかを知るには、インベントリー画面に入って、Ｙボタンを押すと能力値ウィンドウが切り替わって、具体的な攻撃のレベル（ファルチオンソードの場合は、振り回す／かわす／叩き切る）を確認することができます。
同じ武器でも勇者の特殊能力レベルが上がるにつれて選べる攻撃レベルは増えていきます。
武器の装着や取り替えについては、Ｐ.２３『インベントリー画面の見方と操作』、「装備」参照。

攻撃の際の注意

- 攻撃を行えるのはリーダーになっている勇者だけです。また、直接的な攻撃を行えるのは前列にいる勇者だけで、後列の勇者は、手裏剣やダガーのような飛び道具による攻撃、あるいは魔法による攻撃しか行えません。
- 武器はアクションハンドに持っていないと効果を発揮できません。もう一方の手に持っている場合は素手で戦うのと変わりません。ただし、弓やクロスボウを使う時には、矢をレディーハンドに持っていなくてはなりません（こうしておくと、矢を放つたびに自動的に新しい矢をバックパックから引き抜いて用いることができます）。

Auto Attack（オートアタック）について



一度攻撃を行うとその勇者はしばらくの間攻撃ができなくなります。この際Auto AttackをOnにしておくとAボタンが押された時に他の勇者で攻撃可能の者がいた場合、その勇者が自動的に攻撃をしてくれる便利な機能です。

Auto Attackの設定はインベントリー画面中でXボタンで切り替えます。

MONSTER GAUGE（モンスターゲージ）について

ゲーム起動時にメニュー画面のCONFIGURATIONのなかでMONSTER GAUGE（モンスターゲージ）の表示を設定できます。モンスターゲージは戦闘時の敵の体力ゲージで、これをOn（オン）にしておくと、勇者が攻撃をした際に相手にどのくらいのダメージを与え、どのくらい体力が残っているか知ることができます。

しかし、勇者が攻撃をしても相手に防御された時などダメージを与えられなかった時や、魔法攻撃など離れたところにいるモンスターにダメージを与えても表示されません。

魔法による攻撃は、次項を参照してください。

魔法の使い方

魔法はすべてシンボルを組み合わせた呪文を唱えることで実行します。

呪文は、体に蓄えられた魔法のエネルギー"マナ"を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。

どのメンバーも、呪文を覚えることができますが、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。

マナの量が少ない初心者は、低いレベルの呪文しか唱えることができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。

魔法を使うには、まず2～4種類のシンボルを選び、どのような呪文を唱えるかを決めてから実行します。

■3Dビュー画面での魔法の使用



①Yボタンを押して呪文のリングメニューを開く。
リーダーを変える場合（呪文を唱えさせる者を変える場合）は、LまたはRボタンで変更します。



②最初のリングメニューでパワー・シンボルを選びます。
「←」の右となりの〈〈が最も弱く、時計回りに次第に威力の強いシンボルになります。
方向ボタンで選んでAボタンで決定します。
決定すると、次のリングメニューが開き、同時に選んだシンボルがリングメニューの下のボックスに表示されます。
パワー・シンボルを選び直すときは、「←」アイコンを押して、前のメニューに戻ります。



③2番目のリングメニューでエレメント・シンボルを選びます。
一番短い呪文の場合はここで唱えます。ここで呪文を唱える場合はCボタンを押します。
④3番目のリングメニューでフォーム・シンボルを選びます。
ここで呪文を唱える場合はCボタンを押します。
⑤4番目のリングメニューでクラス／アライメント・シンボルを選びます。
呪文を唱える場合はCボタンを押します。

また、直前に唱えた呪文をくり返し唱える場合は、シンボルメニューの「！」ボタンを押します。
薬を作る場合は、呪文を唱えるリーダーの手に空のフラスコを持っている必要があります。

■インベントリー画面での魔法の使用

インベントリーのリングメニューで魔法のアイコンを選ぶと、魔法のリングメニューが開きます。





① 取る　　④ 魔法使い魔法リスト
② 僧侶魔法リスト　⑤ 飲む
③ 魔法を唱える　⑥ キャンセル

ここで、いずれかのアイコンを選びます。



① 取る

このアイコンを選ぶと、魔法に関するアイテムを勇者の手に持たせることができます。
作業の手順は武器や防具を装着する場合と同様です。アイテム一覧で、方向ボタンで選びAボタンで決定します。次に勇者の手の部分でAボタンを押します。
キャンセルまたは、この画面から出るときはBボタンです。



② 僧侶魔法リスト

今までに巻物を読んで知った、僧侶が使うことのできる魔法のリストが表示されます。
巻物の読み方についてはP.27「イベントリー画面の見方と操作」「その他のアイテム」参照。



③ 魔法を唱える

魔法のシンボルを選んで呪文を作ります。
3Dビュー画面でYボタンを押して、呪文を作る場合と同様です。（P.31参照）



④ 魔法使い魔法リスト

今までに巻物を読んで知った、魔法使いが使うことのできる魔法のリストが表示されます。



⑤ 飲む

魔法の薬を飲むことができます。
アイテムの一覧で、いずれかを選んでAボタンを押すと、リーダーになっている勇者が薬を飲みます。



⑥ キャンセル

前のメニューに戻ります。

＜魔法を使う際の注意＞

●マナの値が小さい勇者は、低いレベルの魔法しか使うことができません。

●マナは、シンボルを選ぶだけでも消費するので、次のシンボルを選べないことがあります。

●呪文を唱えた時にマジックメニュー中央に何かマークが表示される時があります。これらは、リーダーの経験が浅かったか、作った呪文が正しくなかったか、薬を作るのにフラスコを持っていなかった等の理由により正しく魔法を実行できなかったことを示しています。



リーダーの経験不足による失敗の時は、何度か挑戦するうちに成功できるようになるでしょう。

●マジックマップは、効力を発揮している間、ずっとマナを消費するので、その間にリーダーが変われば、新たなリーダーのマナが消費されます。（ノーマルモード時のみ）

■呪文のシンボル

呪文のシンボルはパワー、エレメント、フォーム、クラスアライメント4つの作用に大別され、それぞれ6つのシンボルによって構成されています。

① パワー・シンボル

パワーの作用は、呪文の強さを決定します。シンボルを組み合わせて呪文を構成する際に、必ず呪文の冒頭に置かなくてはなりません。つまり、具体的な効果をもたらすシンボルと組み合わせて、その効果に強さを与えるのが、パワーなのです。



ロー

縮小を表すシンボル。
呪文中の他のシンボルからパワーを取り除く作用があり、初心者には扱いやすい。



ウム

呪文中の他のシンボルの働きを鎮静化させ、呪文の効果をやや弱める。



オン

同等を表すシンボル。
それぞれのシンボルが持つ本来の力をそのままの形で出させる。



イー

通常より強い力を、他のシンボルに与えます。
マナの消費量も、それなりに大きくなる。



パル

最強のモンの次に強い力を呪文に与える。



モン 最強のシンボル。熟達者のみがこの強大なる力を制御できる。

② エレメント・シンボル

パワーの次に置くのが、エレメントです。これは呪文に物質的な現象を加味するもので、呪文の基本的な効果を決定します。よく使われる呪文は、パワーとエレメントのみで構成されています。魔法使いの弟子が初めて唱える呪文に、魔法の灯の呪文がありますが、これは、パワーのシンボルと、火から光を導きだすエレメントのシンボル・フル・を組み合わせたものです。



ヤー 大地の働きをもたらす。防御の呪文の基礎をなす、有用なシンボル。



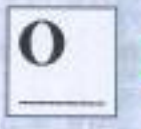
ヴィー 水の働きをもたらす。
喉の渇きをいやすのはもちろん、体力の回復や生命力を湧き起こさせる。



オー 空気の働きをもたらす。



フル 火の働きをもたらす。



デス 欠乏、荒廃、虚無の要素をもたらす。非物質界の怪物と物質界の動物の両方にダメージを与えることのできる、数少ないシンボル。



ゾー 火よりも危険な作用をもたらす。

③ フォーム・シンボル

フォームは、呪文に特定の方向を与えるものです。そのため、すべての呪文に必要というわけではありませんが、呪文に多様性を持たせてくれます。



ヴェン あらゆる毒性を制御するものとされている。



ユー 狙った怪物にだけ呪文を作用させるシンボルとして利用される。



キャス ある一点から衝撃波を発するという要素をもたらす。



イル 呪文に浮遊または飛行の要素をもたらす。



ブロー 友情と助け合いの要素をもたらす。
人を助ける薬の生成に利用されることが多い。



ゴー 敵の特性を呼び出す要素をもたらす。

④ クラス／アライメント・シンボル

クラス／アライメントの作用は、人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるというものです。この効果は予想がつきにくく、その制御には大量のマナを必要とします。ゆえに、このシンボルの取り扱いは、初心者には無理でしょう。



クー 戦闘に関するあらゆる要素をもたらす。



ロス 盗人とその技の要素をもたらす。



デイン 魔法の領域を開き、その技と力をもたらす。



ネタ 術者の信仰する神との関係から力を引き出す。

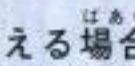
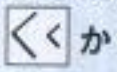
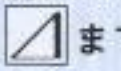


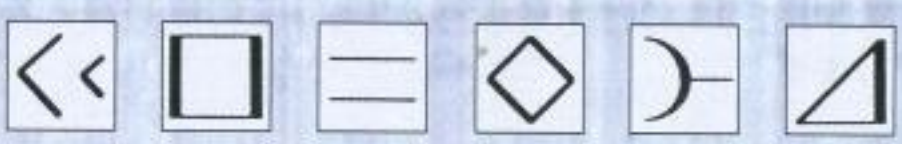
ラー 太陽とその他の恒星の光と熱の要素があり、強力なエネルギーを持つ。



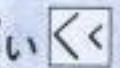
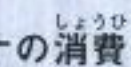
サー 月の要素をもたらす。恐ろしく危険な要素を呪文に与える。

■魔法の巻物、魔法の強さとマナについて

全ての魔法はダンジョン内にある巻物によって知ることができます。
実際に呪文を唱える際には、巻物に書いてある呪文の前にパワーシンボルを唱えて、呪文の強さを決定します。
たとえば魔法の灯を唱える場合、巻物には「を唱えよと」ありますが、実際には、一番弱いからまでどれかのパワーシンボルをその前に唱えます。



弱い ←→ 強い

この際、作用の弱いがマナの消費は少なく、作用の強いがマナを多く使用します。このため魔法の初心者では強い作用の呪文は唱えられなく、経験を積むごとに次第に強い呪文が唱えられるようになります。また、呪文を唱えることで消費されたマナは時がたつにつれて回復します。

ゲームの助言

ダンジョン・マスターは、リアルタイムのロールプレイングゲームです。つまり、現実の世界と同じように、あなたが立ち止まって、次にどうしようか考えている間も、周りの世界は止まって、あなたを待っていてはくれない、ということです。
そのため、冒険に際して、いくつかのポイントがあります。よく読んで参考にしてください。

◆常に準備をしておく

冒険に際しての準備が、大変に重要になってきます。狂暴なモンスターに、いつ出会ってもいいように、メンバー全員がアクションハンドに武器を構えておきます。それから、クロスボウのような飛び道具は、レディーハンドに矢を持っていなければ使えない、ということも、お忘れにならないように（P.16 “勇者の個人データ” 参照）。矢をたくさん持っているときは、矢を射終わったときに、自動的に新しい矢をバックパックから引き出して、レディーハンドに握ってくれます。

◆呪文の練習をする

チャンスがあれば、必ず魔法を使うようにして、呪文の練習と役に立つ薬の研究を重ねてください。練習をすれば、それだけ早く魔法の能力は発達します。一度や二度の失敗で、ガッカリしてはいけません。まず、レベルの低いシンボルを使った呪文からスタートしましょう。これなら、初心者にも簡単に、確実に使うことができます。失敗も経験です。失敗を繰り返していても、技術は着実に進歩しているのです。

薬作りと防御の魔法はPRIEST（僧侶）の専門ですが、その他、ほとんどの魔法は、WIZARD（魔法使い）の担当になります。

◆戦闘経験を積む

FIGHTER（戦士）もNINJA（忍者）も、戦闘で勝ち抜くためには、練習が必要です。大切なことは、常に敵よりも有利なポジションをとること。これさえ忘れなければ、あまり生命を危険にさらすことなく、戦闘経験を積むことができるでしょう。敵と遭遇したら、いちばん強いメンバーを敵の側に配置し、いちばん強力な武器を持たせます。飛び道具ではない武器を使用するならば、敵にいちばん近いポジションにいなければなりません。遠い場所にいては、いくら武器を振り回しても敵に届かない、ということになってしまいます。

◆回りにも気を配る

敵は、いつも前方から来るとは限りません。後方や側方からの攻撃もありますから、十分に気を付けてください。常に、逃げ道を確保しておくことも大切です。戦闘中に後退して、パーティーの体力を回復させることができるからです。こんな時に、前もって薬や呪文の用意があれば、大変に役に立ちます。そして、どうしても危険な状態になったら、一目散に逃げましょう！

◆注意深く見る

何物をも見逃さない目を、養っておきましょう。豆粒のように小さなものが、大変に重要だったりすることも、ままあります。足元に、小さいながら大変に便利な物が落ちているかもしれません。また、なんでもない物の下に、大切な物が隠れているかもしれません。壁にも、レバーや隠しスイッチなどがありますから、気を付けて見てください。音も重要なヒントになります。ワナのスイッチに足を乗せたときに聞こえる、カチリという小さな不気味な音。どこか別の場所で、扉が開くキリキリという音。これらを、注意深く聞き分ける耳も、養ってください。

◆地図を作る

ダンジョンの正確な地図を描くことも、役に立つ作業となります。地図を描いていくうちに、まだ探検していない部分を発見することもあります。また、同じところをグルグル歩くといった無駄も、地図があれば防げます。

マジックマップを表示すると自分の周りのある程度の範囲を知ることができます。この機能をフルに活用して全体の地形を把握しておくと非常に有利に冒険を戦うことができます。

しかし、あまり地図を過信してはいけません。このダンジョンでは、自分で描いた地図にすら、だまされることがあるからです。

◆節約する

消耗品は、なるべく節約すること。たいまつは、手に持ったときだけ燃えるようになっていますから、使わないたいまつは、バックパックにしまっておきましょう。きれいな水があるところでは、必ず水の補給をしましょう。食糧も、見つけたらなるべく拾うように心掛けるべきです。食べる物がなくて、殺したモンスターを食糧にする、なんてこともありますから、緊急の場合に備えて、食べられるモンスターの居場所を知っておくことも大切でしょう。

マナも、節約すべき消耗品です。マナが貯まっているときに、怪我や疲労を回復させる薬や、攻撃用の呪文を作っておきましょう。前にも述べたように、マナを無駄なく使うためにも、魔法の練習を怠らないようにします。

◆鍵

ゲーム中には数多くの種類の鍵がでてきます。ダンジョンの奥深く進むためには、発見した鍵は必ず集める必要があります。

◆怪我について

モンスターから攻撃されたり、トラップにかかったりダメージを受けると、まれに勇者が怪我をすることがあります。怪我をしているときはインベントリー画面の「装備」で装着する際に表示される全身のうち、受傷した身体パーツの枠が赤く表示されています。

怪我をすると、持てる重量が減るなどの症状がおこりますので早めに回復の薬で治すようにしましょう。


アレックス

アジジ

ティカ

ダルー

イライジャ

ガンドゥ

コズモグ

ハルク

ヒッサー

ムラマサ

名前	性別	種族	ヘルス	スタミナ	マナ	強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔法力	耐火力
アレックス	男	人間	50	57	13	44	55	45	40	35	40
アジジ	女	人間	61	77	7	47	48	42	45	30	35
ティカ	女	人間	47	67	17	37	47	57	37	47	37
ダルー	?	モンスター	100	65	6	50	30	35	45	30	45
イライジャ	男	人間	60	58	22	42	40	42	36	53	40
ガンドゥ	男	ドワーフ	39	63	26	39	45	47	33	48	43
コズモグ	男	人間	60	55	18	40	43	48	34	50	59
ハルク	男	野蛮人	90	75	0	55	43	30	46	38	48
ヒッサー	?	モンスター	80	61	5	58	48	35	35	43	55
ムラマサ	男	人間	48	65	11	43	55	40	35	45	50
レイラ	女	人間	48	60	3	40	53	45	47	45	35
セディー	男	エルフ	65	50	12	45	45	47	35	50	35
ゴドー	男	人間	55	55	19	42	35	40	48	40	45
ソンヤ	女	人間	65	70	2	54	45	39	49	40	40
エルシア	女	エルフ	53	72	15	38	35	43	45	42	40
ティギー	女	人間	25	40	35	30	35	50	35	59	40
ウーツェ	女	人間	45	47	20	38	35	53	45	47	40
ウーフ	?	モンスター	40	50	30	33	57	45	40	35	40
シャドゥ	女	人間	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ロー	男	人間	?	?	?	?	?	?	?	?	?



持てる重量	戦士	忍者	僧侶	魔術師	初期所持品
46	0	3	0	2	スリング、レザーチョッキ、レザーズボン、スエードブーツ
48	2	3	0	0	ダガー×2、レザーシールド、ホルター、バーバリアンのズボン
40	2	0	0	3	ムーンストーン、シルクのシャツ、長衣、サンダル
50	3	0	0	1	なし
44	2	0	3	0	魔法の箱、ローブ（上、下）、サンダル
42	0	3	0	2	毒投げ矢×2、ジーンズ、レザーチョッキ、レザーブーツ
42	0	0	0	4	暗黒のマント
54	4	0	0	0	棍棒、つの兜、バーバリアンのズボン、サンダル
57	3	2	0	0	なし
45	3	0	2	0	日本刀、武道ズボン、武道着
42	0	4	0	0	ローブ、シルクのシャツ、レザーズボン、レザーブーツ
46	3	0	0	2	弓、ダブレット、緑のズボン、緑のブーツ
44	0	0	4	0	パン、リンゴ、チーズ、ローブ（上、下）、緑のブーツ
54	4	0	0	0	剣、首飾り、ホルター、長衣、サンダル
41	4	0	0	0	リンゴ、ダブレット、騎士のマント
34	0	2	2	3	小型杖、上着、長衣、サンダル
41	0	2	3	0	手裏剣×3、騎士のマント、シルクのシャツ、サンダル
37	0	3	2	0	フラスコ、レザーチョッキ
?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?

ダンジョン・マップ

ゲームをスタートしたばかりなのに、どうしても先に進むここができない人のために、ここでは特別に3階までのマップを紹介しましょう。


ヴィー再生の祭壇


水飲み場


フォースフィールド


落とし穴


プレッシャープレート


扉

ヴィー再生の祭壇：死んだ勇者の骨を置くと、死者を復活させることができます。

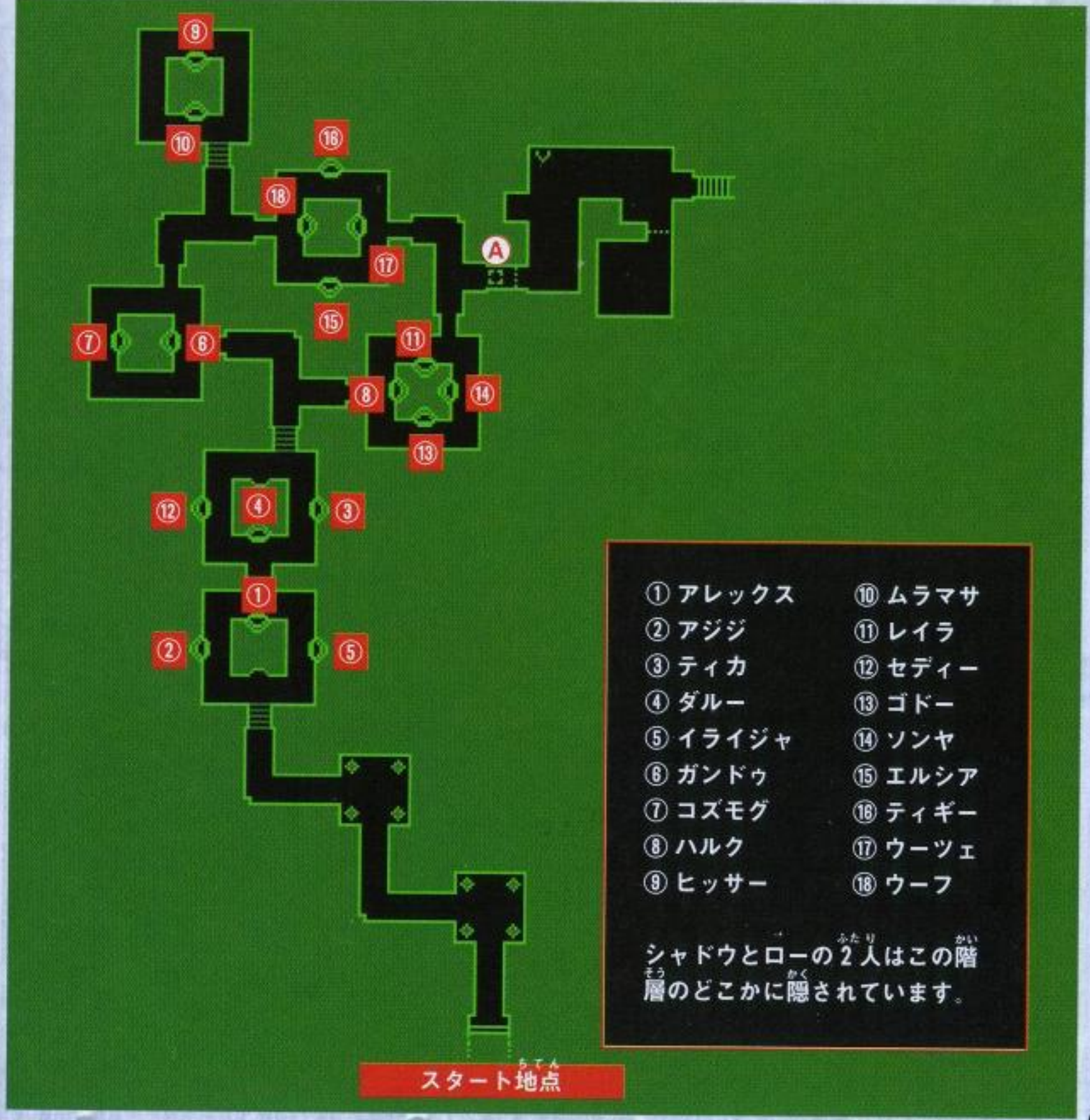
水飲み場：水を補給できます。

フォースフィールド：テレポート、バリア、回転などさまざまな働きがあります。

落とし穴：ダンジョン内にはこうした落とし穴がいくつもあり、スイッチで作動するものもあります。

プレッシャープレート：この上にのったり、物を置いたりして、スイッチの働きをするものがあります。

扉：開ける方法はさまざまです。
鍵が必要だったり、プレッシャープレートにのったり・・・



① アレックス
② アジジ
③ ティカ
④ ダルー
⑤ イライジャ
⑥ ガンドゥ
⑦ コズモグ
⑧ ハルク
⑨ ヒッサー
⑩ ムラマサ
⑪ レイラ
⑫ セディー
⑬ ゴドー
⑭ ソンヤ
⑮ エルシア
⑯ ティギー
⑰ ウーツェ
⑱ ウーフ

シャドウとローの2人はこの階層のどこかに隠されています。



① 台座の杖は部屋の周辺を良く観察して必要な物を手に入れてから取るようにしよう。
② 水飲み場は水を飲むだけとはかぎらないぞ。石板のメッセージを良く読もう。



① 中央広場に落ちている巻き物を読んで考えよう。
② スイッチを押してAの部屋に道を作ろう。マジックマップを表示していれば分かりやすいぞ。
③ 魔法陣は投げたアイテムもワープさせることができるぞ。
④ スイッチを押すと、どこかに部屋が出来ているはずだ。来た道を戻って探してみよう。

S T A F F

ORIGINAL GAME DESIGN	SOFTWARE HEAVEN, INC./ FTL GAMES.
STORY	YU KIRA
MONSTER DESIGN	RYUKOW MASUO / YOSHIYUKI OZAKI(Load Chaos)
PROGRAM	YOSHIAKI IWASAWA / TERUHITO YAMAKI
ART	MASARU YOKOURA / KENJI KAWASHIMA / YOSHIYUKI OZAKI
ADDITIONAL ART	NORIYUKI ISE(A wave, Inc.) / SATORU HONDA
MOVIE	LUDENS
SOUND&COMPOSE	TSUKASA TAWADA
VOICE TALENTS	YOUSUKE AKIMOTO(EZAKI PRODUCTION) / TOMOHIRO TSUBOI(EZAKI PRODUCTION)
MOTION DESIGN	HIDEKI KUBO / DAISUKE FUKUDA(WINDS) / TOORU SASAKI(WINDS)
MAP DESIGN	KAZUYA TOMINAGA
TRAP IDEA	TADASHI SUZUKI / SATOSHI NISHINO / SHINYA SATOU / YASUKO HIRATSUKA / TAKAHIRO UMEKI / TOSHIHIRO WAKIMOTO
TEST PLAY	RYOUSHU FUNAOKA / HISASHI URANO TATSUYA MATSUDA / POLE TO WIN
PACKAGE&MANUAL	TAKASHI KIMURA KUNIO KYOYA COMIX BRAND
THANKS TO	WAYNE HOLDER(FTL) / DOUG BELL(FTL) / JAN PUTNAM(JPI) / YOSHITADA IWASA / TOSHIYUKI NAGAI / SHINICHIRO SATOU(T's MUSIC) / SHINJI YOSHIKAWA(T's MUSIC) TAKAKO HASEGAWA(EZAKI PRODUCTION)
ASSISTANT DIRECTOR	KAZUYA TOMINAGA
DIRECTOR	HISAKI YOKOI
PRODUCER	YOSHIAKI IWASAWA
EXECUTIVE PRODUCER	HARUNOBU KOMORI

©1998 Victor Interactive Software Inc.
©1998 SOFTWARE HEAVEN, INC. / FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL

ダンジョン・マスター ネクサス 公式ガイド 近日発売予定
お問い合わせ NTT出版株式会社 TEL. 03-5434-1010 URL http://www.nttpub.co.jp

⚠ 注意 セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、SEGA SATURN マークあるいは NTSC J 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation

TRUEMOTION®



©1998 Victor Interactive Software Inc. ©1998 SOFTWARE HEAVEN, INC./ FTL GAMES.
LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部
T-9111G 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133