



# King's Bounty<sup>®</sup>

ARMORED PRINCESS

日本語マニュアル

# 目次

はじめに .....	4
稼働環境 .....	4
イントロ ナレーション .....	7
旅の始まり .....	8
キャラクターの選択 .....	8
危機の王国 .....	10
新しい世界 ティアナ .....	11
新しい機能 .....	12
新機能の紹介 .....	12
立体映像 .....	13
ゲーム画面 .....	14
フィールドマップ .....	14
城などの建物 .....	15
勇者 ウィンドウ .....	16
呪文 ウィンドウ .....	17
クエストログ ウィンドウ .....	18
マップ ウィンドウ .....	19
戦闘画面 .....	20
キャラクターの成長 .....	21
パラメーター .....	21
報酬 .....	23
装備 .....	25
技能 .....	26
クエストログ .....	31
ペットドラゴン .....	32
呪文書 .....	33
呪文の強化 .....	34
戦闘魔法の系統 .....	35
魔法の使い方 .....	35

放浪者の魔法 .....	36
戦闘システム .....	37
戦場 .....	38
兵团 .....	38
クリーチャーと種族 .....	42
人間 .....	42
ドワーフ .....	42
エルフ .....	43
オーク .....	44
アンデッド .....	44
デーモン .....	45
中立の種族 .....	45
リザードマン .....	46
ペットドラゴンの技能 .....	46
戦場のオブジェクト .....	48
ゲームの世界 .....	51
アドベンチャーマップ .....	51
城 .....	52
建物 .....	52
ノンプレイヤーキャラクター .....	53
門 .....	53
財宝 .....	53
オブジェクト .....	54
驚きのティアナ .....	57
敵の勇者たち .....	57
同伴者 .....	58
命あるアイテム .....	58
ボス .....	60
冒険の手引き .....	62
オプション .....	62
クレジット .....	65
サポート .....	67

# はじめに

## 稼働環境

OS	Windows Vista / XP
CPU	Intel Pentium 4 2.6GHz 以上 [ Intel Pentium 4 3GHz 以上 推奨 ]
メモリー	1GB 以上 [ 2GB 以上 推奨 ]
HDD 空き容量	5.5GB 以上
グラフィック	DirectX 9.0c に対応した VRAM256MB 以上の nVidia GeForce 6800 以上の 3D グラフィックスカード必須 [ DirectX 9.0c に対応した VRAM512MB 以上の nVidia GeForce 7950 GT 以上の 3D グラフィックスカード 推奨 ]
グラフィック 注意事項	グラフィック部分がチップセット内蔵タイプやビデオメモリーがメインメモリーと共有タイプのパソコンをご使用の場合は正しく動作致しません。動作保証外となります。
DirectX	9.0c 以上
ドライブ	4 倍速以上 DVD-ROM ドライブ必須
サウンド	DirectSound 100% 互換 サウンドカード
マルチプレイ	非対応 シングルプレイ専用
コントロール	キーボード、マウス のみ対応

## ゲームをインストールする前の注意

ゲームをセーブした時にセーブファイルが作られないことがあります。これは Windows のユーザーアカウント名が 2 バイト文字（日本語）である場合、ゲーム中から正しい保存先が参照できない可能性があります。Windows アカウント名を 1 バイト文字（半角英数字）のみで新規に作成し、そのアカウント上でインストールを行うようにして下さい。

## Steam のインストールとアクティベーション方法

本製品は「Steam」プログラムによりアクティベーションを行います。一般的なゲームのインストールとは若干、方法が異なります。製品インストール手順についてご説明いたします。

### 1.

まず、下記サイトから Steam をダウンロード及びインストールする必要がある場合がございます。

※ Steam を既にお持ちの場合は (3) へ飛んでください。

Steam ダウンロードページ

<http://store.steampowered.com/about/>

なお、インストール時には、以下の点にご注意ください。

- ・フォルダ名に日本語などの全角文字や特殊文字を使用しない。  
宛先フォルダ欄に表示されるパスが半角英数字だけで構成されるようにしてください。
- ・USB などて接続している外付けハードディスクは選択しない。  
内臓のハードディスクドライブにインストールするようにしてください。

### 2.

画面の指示に従って Steam アカウントを新規作成し、ログインしてください。

### 注意

ここで作成するアカウント情報は今後 Steam アカウントとして使用していく大切なものとなります。この情報を忘れてしまうと、ゲームがプレイ出来なくなってしまう。必ずメモを取るなどして大切に保管してください。また、他人には知られないように注意してください。

### 3.

Steam を起動し「ライブラリ」を開いてください。

### 4.

Steam ウィンドウ左下にある「+ゲームを追加」をクリックしてください。

## 5.

表示されたメニューから「Steam でアイテムを有効化する」を選択してください。

## 6.

利用規約に同意すると製品コード入力画面が表示されるので、そこにダウンロード販売サイトから発行された製品コードを入力してください。

※製品コードの発行方法は DL 販売サイトによって違います。  
メールで配布されるものや、ダウンロード時の画面に表示されるのが一般的ですが、詳しくはダウンロード販売サイトへのご確認をお願い致します。

※製品コードの有効化に失敗してしまう場合は、以下のような原因が考えられます。

### ・既に製品コードが別の Steam アカウントに登録されている。

製品コードは一度 Steam アカウントに登録してしまうと、他のアカウントには使用する事が出来なくなってしまいます。

以前使用していた時とは別のパソコンでプレイしたい場合は、以前使用していたアカウントで Steam にログインしてください。

### ・コードの入力が日本語全角入力になっている。

製品コードの入力は半角英数字で行ってください。

もし入力欄に文字が入力できない時は、文字入力モードを半角に切り替えた上で、Esc キーか Enter キーを一度押してみてください。

文字入力ができるようになる事がございます。

## 7.

ゲームのダウンロードとインストールが始まるので、終了するまでお待ちください。

※複数キーがある場合は (4) ~ (7) を繰り返してください。

## 8.

Steam ライブラリのゲーム一覧に入力した製品コードのゲームが追加されています。左の一覧からタイトルを左クリックで選択し「プレイ」ボタンをクリックすると、ゲームが起動します。

※今後ゲームを起動するには、Steam を起動する必要があります。

## イントロ ナレーション

ここでは、ゲームイントロ部分の英語ナレーションの内容を紹介します。

10 年の間、エンドリアの世界は平和に覆われていた。人間、エルフそしてオークの間では和平協定書が取り交わされた。平等をつかさどる連合組織が賢者マルク・レオナルドによって導かれ、国中の争いは平和的に解決された。

ビル・ギルバートはエンドリアに平和をもたらした勇敢な騎士で、幼いアメリカ姫の導師となり彼女に武芸の手ほどきをした。月日は流れ、アメリカ姫はうら若き美しい女性に成長した。そしてギルバートは平和な地エンドリアを去り新たな世界を探す旅に出るよう、命を受けた。

しかし、平和とは常にはかないもの。そのころ、かつて高名な騎士の力によって地獄へと追放された恐ろしい魔王パールが、地獄の門で審問を受けていたのである。復活したパールはエンドリアへと続く入り口を解き放った。瞬間に数え切れないほどのデーモンたちが流れ込み、行く手にあるものすべてを破壊し続けた。

真っ先に犠牲となったのは、エルフやドワーフだった。彼らにはそのような圧倒的な力に対抗する術がなかったのである。そして同じように、マルク王の忠誠軍が消耗するのに時間はかからなかった。戦いに疲れきった生存者たちはクロンバークまで後退し、首都の門を死守するための最後の戦いに備えた。ほんのわずかな、しかし恐ろしい時間の間に、エンドリアは壊滅の危機に追い込まれたのである。



## 旅の始まり

### キャラクターの選択

未開拓の世界ティアナに旅立つ前に、ウォリアー、パラディン、メイジの3つのキャラクタークラスの中から、アメリ姫の職業を選ばなければなりません。どのクラスを選ぶかによって、キャラクターの開始時点での特性が決まるだけでなく、プレイスタイル、使用できる戦闘戦術、さらには勇者の全体的な成長の仕方も決まります。



#### ウォリアー

他を圧倒する経験豊富なリーダー。ウォリアーの強さは、大軍勢を率い、兵団を巧みに指揮する能力にあります。ウォリアーは初めから高い戦闘能力を発揮し、大軍を指揮することができます。また、特殊技能「血の渴望」を身につけている点でも際立っています。ウォリアーは、ゲーム序盤でも大軍を育てることが可能で、他のクラスよりも速いペースで統率が向上していきます。ウォリアーの技能は味方兵団の戦

闘能力を飛躍的に高めます。またウォリアーは、戦いの憤怒に熟達していることから、ペットを巧みにコントロールすることができます。

#### パラディン

ウォリアーとメイジの中間に位置するクラス。戦闘では、魔法と祈りを使って傷ついた者を治癒し、倒れた者を復活させながら、兵団を補強します。パラディンは「精神」技能を高める術に長けているだけでなく、戦術や魔術に磨きをかけることもできます。復活は、パラディン固有の技能です。このクラスを選ぶと、味方の兵団はアンデッドやデーモンに対して有利に戦いを進めることができ、外来のクリーチャーや軍勢に対する支配を強めることができます。ウォリアーと魔術師のどちらを志向しても、あるいは両者のバランスを維持しても、勇者としての成長速度は申し分ありません。

#### メイジ

メイジは腕力より知識と知恵を重視します。強大な軍勢を指揮することはできませんが、魔術への熟達度を高めることでこれを補うことができます。メイジは他のクラスより魔法の能力と技能をはるかに速く習得することができます。身に付けた「魔法」の技能に磨きをかけ、一段上の技能である「上位魔術」を得られるのはメイジだけです。豊富な呪文や技能は、メイジが選択できる戦術の幅を広げます。たとえば、敵軍との激しい戦闘に直接関与したり、味方の強化や反抗勢力の弱体化を図る魔法をかけたり、痛烈な戦闘呪文を唱えて敵の兵団を壊滅させたりすることができます。

キャラクターのクラスを選択し、勇者のセカンドネームまたはニックネームを指定できます。また、リストから紋章を選択したり、プレイヤーに最適な難易度を選ぶこともできます。

ゲーム中の入力は全て1バイトの半角英数字のみになります。2バイトの日本語を入力することはできません。ご了承ください。

## 危機の王国

このゲームは、アメリカ姫の故国であるエンドリアから始まります。ダリオン王国は苦難の時代を迎えていました。魔王パールが再びダリオンの地に侵攻したからです。しかもパールは、今回かつてないほどの復讐に燃えています。その結果、火炎や剣で武装した無数のデーモン連隊によって、オークやエルフの土地が襲撃され、マルク王の兵団が撃破され、ダリオン王国の首都クロンバークが包囲されました。

こうなると、もうなす術はなさそうですが、まだ敵の包囲を破る一縷の望みが残されています。それは、かつて魔王を打ち倒した伝説の勇者、ビル・ギルバートです。しかし不運なことに、この名高き勇者は、ずっと以前に果てしない世界ティアナへと冒険の旅に出てしまっていたのです。追いつめられた状況の中、ギルバートを探し出して故国に連れ戻し、いざというときに王国を守るよう、王国随一の魔術師が遣わされようとしています。しかし、この計画が実現することはありません。故国の運命を他者の手にゆだねることをアメリカ姫がよしとしないからです。そして彼女自身が、未知の世界ティアナへと通じる門に飛び込みます。

こうして序章は終わりを告げ、新たな未開の地、ティアナを舞台に冒険が始まります。



## 新しい世界 ティアナ

ティアナは独自の試練でアメリカを迎えます。この不思議な見慣れぬ世界で、ビル・ギルバートを探し出して故国に連れ戻す方法を、彼女は見つけなければなりません。幸い、運はアメリカ姫を見放しませんでした。アメリカが抜け出た門がある島の支配者、フレデリック王が何かと親身になってくれます。フレデリックはアメリカ姫に〈勇気の石〉を与えます。この石は貴重な〈神々の石〉の一つで、アメリカの内なる強さを呼び覚まし、彼女が神々から遣わされた身であることを思い起こさせます。フレデリック王は、アメリカに関係すると思われる不思議な予言が成就するよう協力することを約束し、8つの神々の石を探しに行くことを彼女に勧めます。さらに、クエストの助けとなるよう、魔法のペットドラゴンも与えてくれます。

こうしてアメリカ姫は、〈天使〉として知られる予言者が何千年もの昔に出した予言を成就させるため、その渦の中に巻き込まれたのです。そして彼女は、ティアナの予言を成就させ、神々の助けを仰ぐこと以外に、自らの使命を果たす道がないことを理解します。8つの〈神々の石〉にまつわる古代の予言は、今や2つの世界の命運を左右し、その予言が救われるかどうかは、神々の娘である若きアメリカ姫一人の手にかかっています。彼女の探索の助けとなるのは、フレデリック王から与えられたペットドラゴンと、神聖なる石の力です。

フレデリック王は、残りの石について知っていることをすべて喜んで教えてくれるだけでなく、雇い兵団も用意してくれます。同じ島には〈希望の神殿〉が建っており、神殿の巫女の仕事を達成すれば、アメリカはこの神殿で〈予言の天使〉について深く学び、2つ目の神々の石を手に入れることができます。これを可能にするためには、アメリカはすぐ近くの島まで移動しなくてはなりません。

ありがたいことに、アメリカ姫がティアナを自由に航行できるよう、フレデリック王が手はずを整えてくれており、港には船が用意されています。しかし新しい土地にたどり着くには、まず正確な航海図を手に入れる必要があります。これが、予言の成就を目指すアメリカ姫の最初の課題となります。

## 新しい機能

### 新機能の紹介

- 女性キャラクター、アメリ姫でプレイできるようになりました。
- プレーヤー専用のペットドラゴン。7匹のペットドラゴンから1匹を選び、戦闘中に呼び出して加勢させることができます。経験を積むに従って、ドラゴンは9つの固有技能を習得し、向上させることができます。
- 血に飢えた新種族〈リザードマン〉他、10の新しいクリーチャー。
- 第1作のプレーヤーにおなじみのクリーチャーが用いる、新しい技能と特殊能力。
- 復活したヘッドハンティング請負の階級制度。
- 豊富なオプションや技能を備えた高度なロールプレイングシステムと、50以上にまで上げられるキャラクターレベル。
- 特別な成果に対してボーナスを与えるメダル。
- アドベンチャーマップ上で使用する、新たな戦闘呪文とまったく新しい魔法。
- それぞれ独自の利益を勇者にもたらす、7人の同伴者。
- ロボット〈ドリラー〉、巨大ヒキガエル〈デルス＝クマツ〉、魔術師〈ジルガティス〉、リザードマン〈ケイタフ〉、および〈魔王パール〉の5つの新キャラクター。
- 魔法のオブジェクトを分解して、魔法のクリスタルのみならず「才技」のルーンも入手できる能力。
- ティアナの世界を3D映像で立体視。
- 弱い敵は勇者から逃亡。このような敵は戦いを避けようとするため、逃がしてやると金貨や経験が手に入ります。
- 魔法の〈ベガス〉に乗ってティアナの全景を見下ろせるユニークな視点。
- 完了した戦闘の詳細な統計。
- ダンジョンを探索する時は、馬から下りて移動します。

## 立体映像

本製品〈キングズ バウンティ アーマードプリンセス〉は立体映像で表現されるため、立体的な3Dでゲームを楽しめます。立体モードは、オプションの「3Dモード」にチェックを入れることで有効にできます。



### 警告！

立体映像の使用は、1回のプレイで30分を超えないようにすることをお勧めします。また、目の疲れを感じたら必ず休憩をとるようにしてください。立体映像効果の使用中に違和感を覚えた場合は、標準の2Dビューに戻してください。

## ゲーム画面

### フィールドマップ



- ① 勇者
- ② 城
- ③ NPC
- ④ ゴールド
- ⑤ 憤怒
- ⑥ 魔力
- ⑦ 勇者の肖像画
- ⑧ 勇者の名前
- ⑨ 勇者のレベル、経験値バー、統率
- ⑩ クリーチャーの肖像画と人数
- ⑪ 勇者、呪文、クエスト、マップ画面
- ⑫ 小マップ  
勇者は矢印、NPCは緑色、敵は赤色、  
クエストは黄色で表示されます  
また、黄色のダイヤのマークは宝を表します
- ⑬ 財宝を掘り出す
- ⑭ メニュー画面
- ⑮ 船を取得して乗った状態の時に  
「別大陸、または島へ移動」のアイコンが表示されます

## 城などの建物



- ① 勇者の肖像画
- ② 装備可能なスロット
- ③ 所持している道具
- ④ 建物の主
- ⑤ 購入可能なアイテム
- ⑥ 購入可能な巻物
- ⑦ 購入可能なクリーチャー

#### ● アイテムのメニューを開く

武器やアイテムを選び、右マウスボタンで「売る」か「捨てる」を選べます。「調伏」、「アップグレード」を行えるアイテムも存在します。また、「整然」の技能があると、道具を壊すことにより、クリスタルなどを手に入れることができます。

#### ● 兵団の情報と解散

クリーチャーは右マウスクリックで情報を見ることができます。また、空きスロットがない場合は「勇者」画面がフィールドで解散したい兵団のクリーチャーをダブルクリックし、ガイコツマークの「解隊する」を押し、決定することで、兵団を解散させることができます。

## 勇者 ウィンドウ



- ① ボーナナスには特定の条件で獲得したメダルが表示されます
- ② ベットのドラゴンが表示されます
- ③ 同行者がいる場合は表示されます
- ④「力」ルーンの所持数
- ⑤「精神」ルーンの所持数
- ⑥「魔法」ルーンの所持数
- ⑦ スキル一覧。所持しているルーンを使い、取得が可能です
- ⑧「力」技能のタブを開くことができます
- ⑨「精神」技能のタブを開くことができます
- ⑩「魔法」技能のタブを開くことができます

## 呪文 ウィンドウ



- ① 魔力の現在値と最大値
- ② スクロールの所持数と最大所持数
- ③ クリスタルは呪文の取得やスキルのレベルアップに必要となります
- ④「秩序」の魔法を表示します
- ⑤「歪曲」の魔法を表示します
- ⑥「混沌」の魔法を表示します
- ⑦「秩序」、「歪曲」、「混沌」の魔法を全て表示します
- ⑧ 頻繁に使う魔法が表示されます
- ⑨「放浪者」の巻物を表示します（魔法として覚えることはできません）
- ⑩ 呪文は魔力を消費して魔法を発動することができます
- ⑪ 魔法技術を上げると呪文のレベルも上げることができます
- ⑫ 呪文が書かれている巻物は一度使うとなくなってしまいます
- ⑬ 魔法技術を取得するとクリスタルを消費し、呪文を習得できます

## クエストログ ウィンドウ



- ① 王冠マークは王から受けた重要なクエストです
- ② NPC などと会話することで様々な討伐のクエストを受けます
- ③ NPC などと会話することで色々なクエストを受けます
- ④ 上の一覧から選択されたクエストの詳細が表示されます
- ⑤ 上の一覧から選択された討伐のクエストの標的が表示されます

達成したクエストや失敗したクエストは、表示されなくなります。つまりクエストログには、常に遂行中のクエストと段階だけが表示されるのです。

「達成したクエストを表示」にチェックを入れると達成したクエストが表示されます。

## マップ ウィンドウ



- ① 勇者がどの場所にいるか、どの方向を向いているか示します
- ② 門は隣接しているマップなどに移動する場所を示します
- ③ 地下世界または地上へ移動する場所を示します
- ④ 城はマップで重要な城などの建物を表します
- ⑤ 建物は重要な建物などを表します
- ⑥ 船は勇者の所有する船がどこにいるのかを表します
- ⑦ ラベルはメモなどを残したい時に使用します（入力は半角英数文字のみ）
- ⑧ 世界マップと勇者がいるマップを切り替えることができます
- ⑨ 勇者が探索した場所は雲が晴れます
- ⑩ 勇者がまだ探索していない場所は雲で覆われています

## 戦闘画面



- ① ペットの技能・能力
- ② 魔法書
- ③ 「才技」スロット。クリーチャー自体の技能が表示されます
- ④ クリーチャーがターン内に行動できるポイントを表します
- ⑤ クリーチャーを待機させます
- ⑥ クリーチャーを防御状態にします
- ⑦ 勇者の陣営
- ⑧ 敵の陣営
- ⑨ 右クリックでクリーチャー情報が表示されます  
(敵の情報を見る場合は技能が必要)
- ⑩ 宝箱などのインタラクティブ・オブジェクト
- ⑪ 戦闘ログが表示されます
- ⑫ 「逃げる」は戦闘から逃げます
- ⑬ 「自動戦闘の on」はコンピューターが自動で戦闘を行います

## キャラクターの成長

### パラメーター

キャラクターに関するすべての情報は勇者画面に表示されています。基本となる重要な情報は、ウィンドウの左側にあります。



#### ① 経験

戦闘で勝利したり仕事を遂行することにより与えられます。十分な経験を積むと、勇者のレベルが上がります。

#### ② 統率

勇者の軍勢に加わるクリーチャーの数と種類を決定します。各クリーチャーには、それぞれ必要とする統率があります。統率はキャラクターのレベルが上がると増え、プレイヤーが特殊な統率旗を回収したり特定のアイテムを装備するとさらに増えます。

### ③ 攻撃

勇者の軍勢を構成しているすべてのクリーチャーが与えるダメージを大きくします。勇者側の攻撃が敵側の防御を上回っている場合には、与えるダメージが大きくなります。

### ④ 防御

勇者の軍勢を構成しているすべてのクリーチャーに影響を及ぼし、その防御効果を高めます。勇者側の防御が敵側の攻撃を上回っている場合には、受けるダメージは小さくなります。

### ⑤ 知性

魔法呪文によるダメージと、呪文効果の持続時間に影響を与えます。メイジにとっては重要なパラメーターです。

### ⑥ 憤怒

戦闘中、兵団が攻防を繰り返すたびに上昇します。また、ペットドラゴンを攻撃に参加させるために使用することもあります。さらに、憤怒のレベルが上がれば上がるほど、味方ウォリアーのクリティカルヒットの頻度と威力も上がります。

### ⑦ 魔力

呪文を発動する時に消費する魔法の力です。戦闘が終わると自然に回復しますが、場合によっては戦闘中に回復できることもあります。

経験を除くこれらのパラメーターはどれも、レベルを上げたり、アドベンチャーマップ上の特別な場所を訪れたり、魔法の装備の助けを借りたりすることで上げられます。

## 報酬

ゲーム中何らかの成功を収めると、報酬がもたらされ、勇者にボーナスが与えられます。報酬の中には、特定のキャラクタークラスだけがもらえるものもあります。

### 大戦略

この報酬は、兵団を失うことなく戦闘を遂行した場合に与えられます。兵団は有能な軍司令官を大いに尊敬するため、このメダルは勇者の統率を高めます。

### ヘッドハンター

この報酬は、敵の勇者を倒した場合に与えられ、敵の勇者に戦いを仕掛ける時に憤怒の量が増大します。

### ドラゴンスレイヤー

ドラゴンを倒してこのメダルを手に入れると、ペットドラゴンの学習速度が上がります。

### トレジャーハンター

このメダルは、大量の宝箱や隠れた財宝を発見した場合に与えられます。戦闘で得られる経験値が増えるボーナスももらえます。

### 盲目の憤怒

〈ドラゴンの序列〉としても知られるこの報酬は、ペットドラゴンを頻繁に使役した場合に与えられます。味方兵団の攻撃がクリティカルヒットになりやすくなるボーナスが得られます。

### 戦いの錬金術

揮発性物質を扱うに足る勇気があることを示すと獲得できるメダルで、敵の階級に応じて火焰報復や腐食毒の打撃を加えます。このメダルも、そのような攻撃を強めるボーナスをもたらします。

## トラッパー

音もなく罠を仕掛け、敵をおびき寄せて破滅させる…これこそ真の技術！このメダルは、適切な場所に巧妙に罠を仕掛けた場合に与えられ、敵の兵団を壊滅させます。また、敵の罠によるダメージを減らすボーナスをもたらします。

## 守護天使

このメダルは、〈ストーンスキン〉と〈ディヴァイン・アーマー〉の呪文を習得した時にだけ入手可能で、味方の兵団すべてを守護の翼で覆い、あらゆる種類のダメージに対する回復力を高めます。

## 爬虫類ハンター

ウォリアークラス向けのメダルです。リザードマンの軍勢を倒した場合、勇者にこの報酬が与えられ、攻撃がアップします。

## 鉄の騎士

ウォリアークラス向けのメダルです。特定の戦闘呪文を使用した場合、勇者の忠実なる軍隊にこのメダルが与えられ、勇者の憤怒の最大量が増加します。

## 清める者

パラディンクラス向けのメダルです。自身の神聖な教義に敬意を表し、アンデッドの不信心な軍勢を破壊した場合、勇者はこのメダルと防御のボーナスを獲得します。

## ホーリー・ウォリアー

パラディンクラス向けのメダルです。神聖な呪文をかけた場合、この報酬が勇者に与えられ、パラディンのプリーストとインクイジターの与えるダメージが大きくなります。

## 無知の根絶者

メイジクラス向けのメダルです。血に飢えたオークの軍勢を破壊することで、勇者は世界を文明化します。この報酬により勇者の知性が上がります。

## 火炎のメイジ

メイジクラス向けのメダルです。火炎の呪文をよく使うメイジに与えられる報酬で、勇者の魔力の最大レベルが上がります。

## 装備

勇者ウィンドウの中央にあるのはキャラクターの「バックパック」です。ここには勇者が旅の途中で集めたすべてのアイテムが表示されています。その上にはキャラクターの姿があり、キャラクターの周囲には武器と装備を配置できるスロットがあります。旅の途中、勇者はさまざまなアイテムに遭遇します。アイテムの中には店で買える物や、特定の仕事を遂行した報酬として与えられる物もあります。アイテムの特性はそれぞれ異なり、



身につけることで勇者のパラメーターを変化させたり、配下の兵団の行動に影響を与えます。各装備はいくつかの種類に分けられており、配置できるスロットがそれぞれ決まっています。装備には、兜、武器、盾、手袋、鎧、服、ベルト、靴、レガリア、アーティファクトがあります。不必要なアイテムは、城や店で売ったり、捨てたり、分解したりすることができます。「整然」の能力を身につけている場合、分解するとアイテムは破壊され、魔法のクリスタルや「才技」のルーンも解放されます。

アイテムの中には、起動することができる追加の能力を持つものや、オブジェクトから取り出すことができる別のアイテムを含むものもあります。そのようなアイテムは、ドロップダウンメニューに追加オプション「使用」があります。

また、アイテムの説明に示されているように、アップグレード可能なアイテムもあります。そのようなオブジェクトをアップグレードするには、オブジェクトメニューで「アップグレード」オプションを選択してください。オブジェクトの守護者に戦いを挑むと、特別なアリーナを舞台に、オブジェクトの守護者との戦いが始まります。この戦いに勝つと、アイテムがアップグレードします。アイテムのアップグレードについての詳しい情報は「命あるオブジェクト」で確認できます。

オブジェクトには魔法のクリスタルやルーンで構成されているものがあり、これらは分解しても役に立ちます。アイテムを壊してクリスタルやルーンを取り出すのとどちらが得かどうかをよく考えてから、アイテムを売ると良いでしょう。

また、アイテムの中にはセットになっているものもあります。これらのアイテムをすべて揃えて同時に装備すると、個々のアイテムがもたらすボーナスの他に、追加のボーナスが与えられます。アイテムがセットになっている場合は、そのセットを構成する他のアイテムのリストとともに、セットアイテムであることが説明の中で示されています。

## 技能

キャラクターの技能は勇者画面の右側に表示されています。レベルが上がると、勇者には「才技」のルーンが与えられ、これを使うことで技能の習得や向上が図れます。「才技」のルーンは、特定の仕事を完了した報酬として与えられることもあります。

キャラクターの技能は「力」「精神」「魔法」の3種類に分かれています。それぞれに14の技能があり、合わせると42の技能があります。ルーンも同じく3種類あり、たとえ



ば「力」の技能を高めるためには、より多くの「力」のルーンが必要になります。レベルが上がると、ウォリアーには多数の「力」のルーンが与えられるため、ウォリアーの「力」技能は速く向上することになります。一般的に、あるキャラクタークラスの技能を向上させる場合、そのクラスに関連する技能グループでは迅速かつ簡単に技能が向上します。

## 「力」技能

### ■ 憤怒の焰

勇者が蓄えられる「憤怒」の量が増えます。

### ■ 怒り

兵団が敵と交戦すると、勇者の「憤怒」が上昇します。

### ■ 調教

戦闘でベットドラゴンから得られる経験が増えます。

### ■ 警戒

第1ターンに、勇者の軍勢を構成しているすべてのクリーチャーが物理攻撃によって受けるダメージが減ります。また、勇者の「防御」が高まります。

### ■ 早撃ち

素早く矢を射る技術を使うと、先制攻撃を仕掛け、敵の弓兵を出し抜くことができます。

### ■ 乱心

戦闘中、勇者の兵団が熱狂し、「攻撃」ボーナスが増えます。

### ■ 戦術

戦術を習得すると、戦闘の前に兵団の布陣を変えることができます。

### ■ 夜戦

暗闇での戦闘で、勇者の軍勢に属するすべての兵団に「攻撃」と「防御」のボーナスがつきます。

## ■ 殺戮

最初のターンで、兵団に「イニシアチブ」ボーナスがつきます。勇者の最大「憤怒」が高まります。

## ■ 闇の力

この技能により、アンデッドの軍勢を効果的に指揮できるようになります。

## ■ 勇気

配下の兵団が勇ましく戦闘に突入するとき、「攻撃」が高まります。

## ■ 忍耐

「防御」が上がり、敵の攻撃に対する耐性が増します。

## ■ 復讐

敵に応戦する際、配下のウォリアーがクリティカルヒットを頻繁に出すようになります。

## ■ 血の渴望

戦闘終了後も血の渴望が消えず、最大憤怒が上昇します。(この技能は、ウォリアーだけが使用できます。)

## 「精神」技能

## ■ 偵察

アドベンチャーマップ上に敵を確認したときに、敵軍を構成している軍勢を調べることができます。また、勇者の知性も上がります。

## ■ 聖なる怒り

敵のアンデッドとデーモンの「防御」が低下し、これらの種族を攻撃するたびに「魔力」と「憤怒」が勇者にもたらされます。

## ■ 栄光

名声と広く知られた功績により、勇者の「統率」が向上します。

## ■ 首級

戦闘後に獲得する金貨が増えます。

## ■ 祈り

戦闘に先立ち、至高の力に対して敬けんに祈りをささげるにより、配下の兵団の攻撃精度が高まります。

## ■ 精霊の力

神々から遣わされた身であることは、それだけで利点となります。レベルの高い精霊により、配下の兵団の「攻撃」と「防御」が上がります。

## ■ 学習

旺盛な知識欲により勇者の物覚えがよくなり、戦闘で得られる経験が増えます。また、「知性」も上がります。

## ■ アドレナリン

各ターンの開始時に、配下の兵団のエネルギーが爆発し、スピードとイニシアチブが上昇します。

## ■ 整然

魔法のオブジェクトを扱う際に細心の注意を払うことにより、アイテムを破壊するときに取り出される魔法のクリスタルと「才技」のルーンを増やすことができます。さらに、勇者の「魔力」も増えます。

## ■ 説得

司令官を信頼することで戦士の士気が高まります。

## ■ 交渉

敵軍に自軍と似たような兵団がいる場合、その一部を寝返らせることができます。ただし、必要な「統率」は満たす必要があります。

## ■ 完全なる調和

「魔力」と「魔法」の調和の原則を堅持することにより、「憤怒」と「魔力」を増やすことができます。

## ■ ドラゴンの声

動物の言葉を話す能力によって、動物を効果的に指揮することができます。また、勇者の「憤怒」も向上します。

## ■ 復活

戦闘後、倒れた兵団の一部を生き返らせることができます。復活する兵団はランダムに選択されます。また、「復活」と「祈り」の呪文が強化されます。(この技能は、パラディンだけが使用できます。)

## 「魔法」技能

### ■ 英知

勇者の「魔力」と、呪文書に収められる巻物の数が増えます。

### ■ 錬金術

巻物を書き写すときや、呪文を向上させるときに必要な魔法のクリスタルの数が減ります。

### ■ 瞑想

マップ上での魔力の回復速度が上がり、蓄えられる魔力が多くなります。

### ■ 秩序魔法

秩序魔法に属する呪文を習得したり、向上させたりすることが可能になります。

### ■ 歪曲魔法

歪曲魔法に属する呪文を習得したり、向上させたりすることが可能になります。

### ■ 混沌魔法

混沌魔法に属する呪文を習得したり、向上させたりすることが可能になります。

### ■ 精神統一

戦闘中に「魔力」を回復できます。

### ■ 魔法の光

〈光〉に身を捧げ、神聖魔法の呪文を使って高い効果を得ることができます。

### ■ 破壊

戦闘呪文に精通したメイジは、それらの使用時により大きなダメージを与えられるようになります。

## ■ 召喚師

召喚の技能に磨きをかけるウィザードは、自軍にクリーチャーを呼ぶ技術を高めると同時に、召喚されるクリーチャーの力も高めます。

## ■ 言語学

さまざまな人種や種族の言語を学習することで、知性を養うことができます。

## ■ 理論

科学や魔法に関する複雑な事柄を辛抱強く学習することにより、ウィザードの魔法の可能性が広がります。

## ■ 変化

兵団が戦場に倒れると、死の力が放出されます。この技術を使うと、死にゆく兵団の息を「魔力」に変えることができます。

## ■ 上位魔術

上位魔術の極意を会得した魔術師は、最初の呪文で魔力を使い果たさない場合に限り、呪文書を1ターンに2回以上使うことができます。(この技能は、メイジだけが使用できます。)

## クエストログ

本製品は戦略性の強い戦闘システムとRPGの要素を併せ持ったアドベンチャーゲームです。つまり、勇者の主要な能力を高めるのはもちろんのこと、ゲーム世界の住人たちと話をしたり、彼らからクエストを依頼されることもあるわけです。クエストを達成すれば、金貨や経験、貴重なアイテム、さらには魔法の巻物など、さまざまな物を報酬としてもらえます。



依頼されたクエストは、すべて「クエストログ」に書き込まれます。クエストログには、クエストについての説明と、それが物語にとって重要な使命であるか、または副次的な使命にすぎないのかを示す特別な印が記されています。達成すると手に入る報酬も、クエストログを見ればわかります。クエストでは、目標を達成するためにいくつかの段階を踏まねばならないことがあります。これら各段階も、クエストログに表示されます。段階を終えるごとに、完了したことを示す印が記されます。きわめて難しい段階ともなると、段階数が12を超え、各段階が違う土地で行われることもあります。また、どのように使命を果たしたかによって与えられる報酬が異なることもあります。

クエストログには、クエストが成功したか失敗したかも表示されます。進行中のクエストだけを表示させたい場合は、完了したクエストの説明を隠すことができます。

クエストに関係のあるすべての建物やキャラクターには特別な印がついていることに注意してください。

通常の任務のほか、敵の勇者の討つために与えられる仕事もあります。そのような仕事は、交差する剣の印とともにクエストログに記され、その横には勇者の肖像画が表示されます。仕事のもうけは多く、ターゲットを倒すとすぐに報酬が与えられるため、クエストを依頼した人物のところに戻る必要はありません。

## ペットドラゴン

ゲームが始まると間もなく、フレデリック王から贈り物のペットドラゴンが与えられます。色だけでなく、勇者にもたらすボーナスもそれぞれ異なる7匹のドラゴンの中から1匹を選ぶことができます。さらに、各ドラゴンにはすぐに使える追加の技能が1つあり、これもドラゴンの色によって異なります。ペットドラゴンはそれほど大きくなく



迫力に欠けるかもしれませんが、優れた能力を持っており、物覚えが速いのが特徴です。ゲームも終盤にさしかかると、ペットドラゴンは強力で有用な技能を身につけるようになるでしょう。

ペットドラゴンウィンドウでは、キャラクターが所有するペットを見ることが、その経験レベルと、習得した能力および技能を確認することができます。

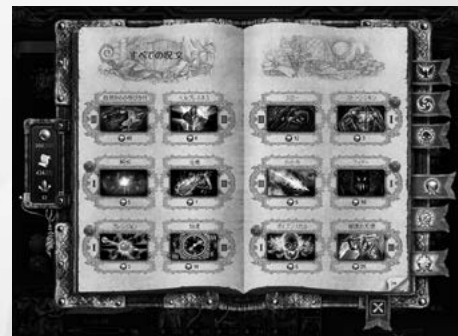


## 呪文書

言うまでもないことですが、これがファンタジーゲームである以上、魔法はもっとも重要な要素の1つです。

勇者は巻物や呪文を収める魔法書を携えています。

巻物は店で買えますが、報酬としてもらえることや、旅の途中で偶然見つかることもあります。最初、呪文はどれも巻物の形をしています。呪文を使う際は、呪文書を開き、



巻物を選ばなければなりません。使った巻物は消えてしまいます。呪文書に収められる巻物の数には限りがあるので注意が必要です。(アドベンチャーマップ上で見つけるなどして) 限界以上の巻物を呪文書に収めている場合、店で巻物を買うことはできなくなります。そんなときは、いらない巻物を捨てたり、売ったり、戦場で使ったりして、新しい巻物を収める余地をつくりましょう。

巻物に書かれている呪文を覚えることもできます。覚えた呪文は呪文書に書き込まれ、消えることも、余地を減らすこともなくなります。呪文を覚えるためには、呪文に応じた系統の魔法技能を習得し、その系統の呪文を学ぶ能力を獲得しなければなりません。また、魔法のクリスタルを必要な数だけ集めなければなりません。なお、必要なクリスタルの数は、強力な呪文ほど多くなります。

こうして覚えた呪文は巻物を消費せず、代わりに「魔力」を消費します。覚えた呪文は強化することが可能ですが、そのためには呪文に応じた系統の魔法技能に磨きをかけなければなりませんし、魔法のクリスタルも再び必要となります。呪文はレベル III まで強化できますが、レベルが上がって威力が増すと、消費する魔力も多くなります。また、呪文によっては効果が大きく変わるものもあります。

## 呪文の強化

呪文はレベルが上がったときに強化されるだけでなく、知性と技能、装備が増えることによっても威力が増します。攻撃呪文が与えるダメージは、知性 1 ポイントにつき 10% 増えます。また、知性 10 ポイントごとに、呪文の効果時間は 1 ターン伸びます。

破壊技能には呪文のダメージを増やす効果が、復活技能には特定の神聖呪文を強める効果があります。

アイテムの中には、個々の呪文や一群の呪文（たとえば火炎ダメージを与える呪文や物のスピードを変化させる呪文）を高めるものもあります。

## 戦闘魔法の系統

戦闘魔法には 3 つの系統があります。秩序、歪曲、混沌です。各系統には約 20 種類の呪文があり、いったん覚えると呪文書に書き込まれます。

### ■ 秩序魔法

神々を力の源とする魔法で、肉体と精神に影響をおよぼし、治癒や保護、神秘的な能力の付与といった効果を発揮します。とはいえ、この系統には強力な戦闘呪文も存在しています。神には裁きの神もいれば破壊の神もいるのです。

### ■ 歪曲魔法

周囲の世界をねじ曲げ、五感による認識を不可能にすることで、物体を本来あるべき姿から変化させ、人の知覚力に影響を与える系統です。補助的な呪文や強化・弱体化系の呪文に加えて、幻覚や精神に影響を与える呪文も含まれています。

### ■ 混沌魔法

この系統の呪文の大半は、命あるもの、命なきものすべての弱体化や破壊、消滅を意図しています。敵軍を敗走させ、難攻不落の要塞を地上から消し去ることを夢見る武闘派のメイジにとっては、最高の選択となるでしょう。

## 魔法の使い方

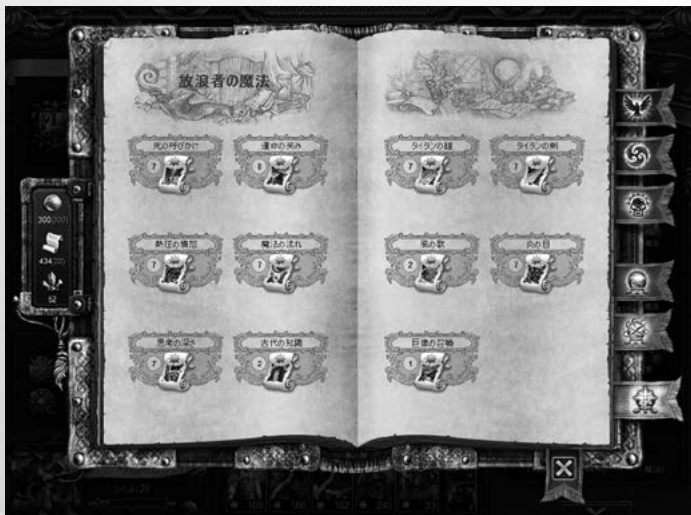
戦闘呪文は戦闘中にだけ使えます。普通、呪文書の使用は 1 ターンにつき 1 回だけですが、特殊技能である「上位魔術」を使えば、1 ターンに 2 回の使用が可能になります。もちろんその場合でも、十分な「魔力」が巻物がなければ呪文は発動しません。

一口に呪文と言っても、敵にダメージを与えるものや兵団の能力を増減させるもの、敵兵を屈服させるもの、魔獣を戦場に召喚するものなど、その効果

は千差万別です。ある呪文がきわめて有効な状況や、逆にある呪文がまったく役に立たない状況などもあるでしょう。呪文を使うときはよく考えてから使うようにしてください。

## 放浪者の魔法

特筆すべきものに〈放浪者〉の魔法があります。この特殊な系統の魔法の呪文は、アドベンチャーマップ上を移動しているときにだけ使うことができます。この強大呪文を使うと、パラメーターを一時的に上げたり、強力な戦士を自軍に呼ぶことができます。巻物の形でしか放浪者の呪文を使えないことも、この魔法の特徴です。習得したり、向上させたりすることはできません。現在有効になっている「放浪者」の呪文は、アドベンチャーマップ上を移動しているときに画面右上に表示されます。



## 戦闘システム

敵と激突すると、舞台は双方の軍勢が順番に戦いを繰り広げる戦場へと移行します。各兵団の行動順序は、それぞれのイニシアチブによって決まります。1回の行動は移動と攻撃、能力の使用によって構成されています。すべての兵団が行動を終えると1ターン終了となり、次のターンが始まります。

司令官である勇者自身は戦闘に参加しません。勇者の役割は兵団を指揮し、自身のパラメーターによって彼らの戦闘力を高めることです。戦闘中は1ターンに1回、呪文書とペットドラゴンを使うことができます。戦闘は一方の兵団が全滅すると終了します。

決着が着く前に戦場から逃げ出すこともできますが、逃走は敗北とみなされます。敗北や逃走という結果に終わった場合、経験や金貨はいつい手に入りませんし、兵団もすべて失うことになります。あくまでもゲームオーバーになるのを免れるだけです。この場合、秘密の道を抜けてフレデリックの城に戻り、王からいくらかの施しを受けてゲームを続けることができます。ただし、敵から逃げるのが不可能な場合には、敗北によってすべてを失い、ゲームオーバーになることがあります。城内で戦う場合やボスと戦う場合は、逃げることはできません。



## 戦場

戦いの舞台となる戦場の形や大きさ、戦術的な特徴は千差万別です。戦場がどのようなものになるかは、どこで戦いが起こったかによって決まります。森を抜けるときに敵と遭遇した場合は森の小道が戦場の舞台になるでしょう。敵の城を攻撃している場合は、堀に架けられた橋の上や攻城塔の上など、有利な場所に城の守り手が陣取ることには留意しなければなりません。敵の船を制圧する場合は甲板の上が舞台となります。魔法のオブジェクトの内部といった驚くべき場所が戦場になることさえあるでしょう。

戦場の形や大きさに加えて、戦場に現れる障害物も戦術に影響を与えます。低い障害物は歩兵の動きを止めることがありますが、空を飛ぶクリーチャーには簡単に越えられてしまいます。一方、高いオブジェクトはすべてのクリーチャーにとって越えられない壁となります。

戦いにあたっては、戦場の種類や明るさも考慮する必要があります。アンデッドなどの一部のクリーチャーは、夜の戦場や地下の戦場など、暗い場所での戦いを得意としています。戦場の種類によって戦闘能力が変化するクリーチャーもいます。たとえばデーモンは、溶岩が流れる戦場では防御能力が上がりますが、雪に覆われた戦場では反対に浮き足立ってしまいます。同様にアンデッドは、墓場が戦場になると士気が上昇します。

## 兵团

戦闘の主力は、特定のクリーチャーたちの集合体である兵团です。1 個の兵团は、数体から数千体のクリーチャーで構成されています。兵团は兵士が 1 人でも生きてい るかぎり戦いつづけます。個々のク リーチャーの体力や



ダメージに兵团を構成しているクリーチャーの数をかけた値が、兵团全体の体力やダメージになります。

クリーチャーには必ずパラメーターが設定されており、戦闘力はパラメーターの値によって決まります。また、固有の能力や技能を身につけているクリーチャーも存在します。

### ■ 種族

6 つの種族のどれに属しているかがわかります。どれにも属さない中立のクリーチャーも存在します。ある種族が別の種族に対してどのように振る舞うかは多種多様で、組み合わせによっては別種族の「士気」に影響が現れることがあります。また、特定種族のクリーチャーの戦力や士気に影響をおよぼす効果やアイテムもあります。

### ■ 統率

そのクリーチャー 1 体を指揮するのに必要な「統率」を表しています。

### ■ 士気

その兵团の「士気」の状態を表しています。士気が高いと「攻撃」と「防御」が上がり、クリティカルヒットになる確率が上昇します。士気が低いとパラメーターが下がります。

### ■ 攻撃

ダメージを与える能力です。攻撃側の「攻撃」が防御側の「防御」を上回っている場合には、与えるダメージが大きくなります。

### ■ 防御

防御能力です。防御側の「防御」が攻撃側の「攻撃」を上回っている場合には、こうむるダメージが小さくなります。

### ■ イニシアチブ

判断を下す素早さを表しています。「イニシアチブ」が高いクリーチャーほど各ターンで先手を取りやすくなります。

## ■ スピード

その兵团が持ちえるアクティブポイントの最大値です。アクティブポイント（AP）は移動などの行動に費やされます（兵团を1マス動かすためには、1APが必要です）。また、攻撃をしたり「才技」を使ったりすれば、全APがなくなります。

## ■ クリティカルヒット

クリティカルヒットを与える確率です。攻撃時に最大ダメージの約150%のダメージを与えます。

## ■ ヘルス

クリーチャーの生命力です。体力がゼロになったクリーチャーは戦死します。

## ■ ダメージ

攻撃時に相手に与えるダメージです。

## ■ ダメージのタイプ

その攻撃がどのようなダメージをもたらすかは、攻撃の重要な特性の一つです。物理ダメージ、毒ダメージ、魔法ダメージ、火炎ダメージがあります。クリーチャーには各ダメージに対する耐性が設定されています。耐性が高いということは、その攻撃から受けるダメージが小さくなることを意味します。耐性が低い場合は通常以上のダメージをこうむります。

## ■ 現在の効果

戦闘中はさまざまな効果が兵团に適用され、その能力を変化させるなどの影響をおよぼします。このような効果は、クリーチャーの肖像画の下にアイコンの一覧で表示されます。アイコンの近くには、その効果時間（ターン数）も表示されます。このアイコンにカーソルを重ねると、効果の解説が表示されます。色は効果の性質を表しており、緑はプラスの効果、赤はマイナスの効果です。

## ■ 能力

これは受動的な特性とでも言うべきもので、常時作用しているものもあれば、特定の状況になると自動的に作用するものもあります。

## ■ 才技（クリーチャーの能力）

これらは戦闘中いつでも技能発動ボタンを使って自由に使えます。これらの技能を使った兵团はすべてのAPを使い果たしてしまいがちですが、中にはクリーチャーのスピードを高める才技もあります。

使用回数が決まっている才技もあります。そのような才技は、使うたびに残り回数が減っていきます。使用回数がゼロになると、その戦闘中は二度とその技能を仕えなくなります。使用回数に制限がないかわりに、いったん使うと再使用まで一定時間待たねばならない才技もあります。どの才技も、戦闘が終わるとまたいつでも使える状態に戻ります。



## クリーチャーと種族

ゲームには様々な種族に属する 100 種類以上のクリーチャーが登場します。種族は全部で 7 種類に分かれています。人間、ドワーフ、エルフ、オーク、アンデッド、デーモンそしてリザードマンです。どの種族にも属さない中立のクリーチャーも数多くいます。

### 人間

ティアナで一番数が多い種族です。エルフやドワーフとは友好的な関係を築いていますが、デーモン、アンデッドやリザードマンとは敵対関係にあります。

人間はウォリアーとしてはバランスがとれていて融通が効くタイプで、攻守のどちらも優れています。人間の多くは防具を着用し、敵を巧みに攻撃する方法を心得ています。デーモンやアンデッドに対しての戦闘でも、神殿のウォリアーと比べても決してひけをとらせません。人間の中でも魔法の才に長けた者は神の使いや魔術アカデミーで魔法の熟練者になったりします。

#### ■ 人間の兵団

ペザント、盗賊、マローダー、ボウマン、ソードマン、番兵、プリースト、インクイジター、ホースマン、騎士、バラディン、アーチメイジ



### ドワーフ

モンテロとテクロンの山間部に住む小人族と巨人族もドワーフの種族の仲間です。ドワーフはエルフやデーモンのことは嫌っており、アンデッドとも戦ったり



する一方で、リザードマンの奴隷のことは軽蔑しています。

ドワーフは魔法を恐れており、魔法ではなく科学や機械技術を発達させています。魔法の呪文を追い求めたりはせず、ドワーフの技師は戦闘には極めて効果的な機械や錬金術のポジションを造り出します。ドワーフのウォリアーは動きこそ鈍いものの、それを補って余りあるほど力が強く、その威力を込めた攻撃は強烈です。

#### ■ ドワーフの兵団

鉱夫、フォアマン、ドワーフ、錬金術師、キャノニア、マウンテン・ジャイアント、リペア・ドロイド、ガード・ドロイド

### エルフ

神秘なるエロン大陸の住人であるエルフはドワーフやアンデッド、オークを毛嫌いしており、リザードマンやデーモンと戦ったりします。腕力もなく好戦的な気質でもないエルフは自らが戦闘を行うことはめったにありませんが、森の住人達による素晴らしい軍勢を操ることができます。エルフの強みは並外れた機敏さにあります。自然魔法を利用するエルフはそれも強みのひとつです。エルフの兵団はウォリアーと魔術師で構成されていますが、エルフは同時に比類ない射手でもあります。

#### ■ エルフの兵団

スプライト、レイクフェアリー、ドライアド、エルフ、スナイパー、ドルイド、ワーウルフ、ユニコーン、ブラックユニコーン、エント、エンシャントエント



## オーク

戦闘種族であるオークとゴブリンはアンデッドとリザードマンを毛嫌いしており、デーモンには恐れを抱いています。彼らが頼みとしているのは、純粋な力と粘り強さ、そして数の多さです。シャーマンの邪悪な魔法を後ろ盾に、オークは恐れることなく戦いに突進していくのです。

### ■ オークの兵团

ゴブリン、フューリアスゴブリン、オーク、ベテランオーク、カタバルト、オーガ、シャーマン



## アンデッド

アンデッドは他の種族から恐れられ、嫌われていますが、アンデッド自身は他の種族に対しては全く無関心です。彼らは毒に対しては耐性を持っていますが、秩序魔法やプリーストが唱えるような聖なる攻撃に対しては脆弱です。アンデッド軍の強みは、命を持たないことと、敵軍の活力を奪って兵团を維持する能力にあります。

### ■ アンデッドの兵团

スケルトン、スケルトンアーチャー、アンデッドスパイダー、ゾンビ、デケイングゾンビ、ゴースト、カーストゴースト、ヴァンパイア、エンシャントヴァンパイア、ブラックナイト、ネクロマンサー、ボンドラゴン



## デーモン

デーモンは異世界から来た強力かつ邪悪な訪問者です。魔法にも長けたデーモンの恐ろしいウォリアーは並外れて強く、回復力もあり、破壊的な攻撃力を有しています。デーモンの恐るべき呪文の力は敵に混乱を敵にもたらし、粉砕してしまいます。

### ■ デーモンの兵团

インプ、スコファインプ、ケルベロス、デーモネス、デーモン、死刑執行人、アーチデーモン



## 中立の種族

中立のクリーチャーは他のどの種族にも属さず、同盟も結ばない者たちです。中立のクリーチャーは自由と独立を尊んでおり、それを守るためには戦うことをいといません。とはいえ、彼らの中にも気前のいいリーダーに喜んで仕えて報酬を得る者はいます。

### ■ 中立の兵团

海賊、シードッグ、バーバリアン、バーサーカー、殺し屋、デビルフィッシュ、ゾーン、ゾーンウォリアー、ロイヤルゾーン、ファイヤードラゴンフライ、レイクドラゴンフライ、ボイゾンスパイダー、ケイプスパイダー、ファイヤースパイダー、スワンプスネーク、レッドスネーク、ロイヤルスネーク、ウルフ、ハイエナ、ベア、ボーラーベア、エンシャントベア、グリフォン、ロイヤルグリフォン、ビホルダー、イーヴィルビホルダー、サイクロプス、デモノロジスト、トロール、エメラルドドラゴン、レッドドラゴン、ブラックドラゴン



## リザードマン

ティアナに住むもっとも古い種族のひとつが、湿地のリザードマンです。リザードマンはあらゆる種族を見下しています。アンデッドに対しては恐れを抱いており、ドラゴンとは敵対関係にあります。リザードマンのウォリアーは獰猛かつ執念深く、戦いにおいては古の血の魔法を操って、飼いなした虫を召喚します。レハのリザードマンは何百年もの間無敵を誇っている狡猾な戦略で敵を打ち倒します。

### ■ リザードマンの兵团

ゴーグル、ゴーグアナ、ゴボット、アダルト・ゴボット、コシャ、ヘイテラント、ブロント、ティレックス

## ペットドラゴンの技能

呪文書と同じように、1 ターンに 1 回、ペットドラゴンを使うことができます。ペットドラゴンの技能を使うためには、「憤怒」（「魔力」と同じようなものです）を使う必要があります。戦闘中、「憤怒」は攻防を繰り返すたびに上昇します。多くのクリーチャーを倒せば、それだけ「憤怒」も大きくなります。兵团全体を壊滅させた場合には、通常の 2 倍の「憤怒」が与えられます。

ドラゴンの能力が強くなるにしたがって必要な「憤怒」は多くなり、技能の使用後に長い休息時間が必要になります。休息中のペットドラゴンは、召喚することができなくなります。きわめて強力な攻撃を行った場合、ペットドラゴンの休息時間は数ターンにおよぶこともあります。

ゲーム中、ペットドラゴンは戦闘で経験を獲得し、レベルを蓄えます。新しいレベルを獲得すると、ペットドラゴンは新たな技能を習得したり、すでに習得している技能を高めることができます。ペットドラゴンは、全部で 9 つの技能を習得することができます。



### ■ 必殺の一撃

ターゲットに強烈な一撃を加え、その衝撃で敵を 1 マス以上押し返します。



### ■ 狩り

特定のマスを持ち起こし、祭壇、像、火薬樽などの隠された宝箱や戦場オブジェクトを発見します。ペットドラゴンの技能が上がれば上がるほど、掘り起こせるマスの数も多くなります。



### ■ 神秘の卵

戦場に神秘的な卵を持ち込みます。1 ターンを通じて卵が壊れずに残った場合、新たな兵团が生まれて自軍に加勢します。新しい兵团を構成するクリーチャーのレベルと数は、技能の強さによって決まります。



### ■ 魔力加速装置

魔力の増殖戦場に「魔力」のチャージを配置します。兵团がチャージを回収すると、その兵团には追加のアクティブポイントが与えられ、勇者の「魔力」の一部が回復します。勇者の「魔力」は、敵がチャージを回収した場合でも回復します。



### ■ 稲妻の玉

戦場で稲妻の玉を作り出し、復讐を込めて敵を追い回します。稲妻のチャージは、近くの敵兵团を 1 回攻撃するとともに 3 ターンの間持続します。



### ■ ストーンウォール

3 マスにわたって石の壁を築き、敵の兵团をさえぎると同時に配下の兵团を守ります。



### ■ ドラゴンダイブ

空に向かって一直線に舞い上がり、急降下して特定のマス爆撃します。これにより着弾点の近くにいる敵に爆発によるダメージを与えて 1 マス後退させます。



### ■ 怒れるファントム

焰の幻影激しい怒りを放出して炎の幻影を呼び起こし、19 マス以内にいるすべての兵団に大きなダメージを与えます。



### ■ 溶岩流出

土の要素に働きかけ、敵の足元から赤々と燃えあがった溶岩の柱を出現させます。

## 戦場のオブジェクト

戦場の形や大きさだけでなく、戦場にランダムに配置されている障害物も戦術に影響を与えます。動かない障害物以外にも、戦場には特別なアクティブ・オブジェクトが出現することもあります。これらは戦っている兵団に大きな影響を与えることがあります。どのような物が出現するかは、戦場によって異なります。これらのオブジェクトには以下のような物があります。

### ■ 宝箱

金貨や巻物、「才技」のルーン、さらには魔法のオブジェクトが宝箱の中に入っています。敵の兵団も味方の兵団も宝箱を取ることができます。



### ■ 障壁

木の盾ですが、破壊されるまで、徒歩の兵団に対しては障害物として機能します。城が戦場になると出現します。

### ■ 発破、火薬樽

障害物として機能しますが、「防御」目的で後方に隠れるのは非常に危険です。破壊すると爆発し、周囲にいるすべてのクリーチャーにダメージを与えます。海岸やドワーフの鉱山に出現します。

### ■ 棺

壊された棺からはスケルトンが出現し、棺を壊した側の勇者に加勢します。地下墓所や墓場に出現します。

### ■ 神像

効果範囲内にいる兵団 1 つをランダムに選び、「祝福」や「神の鎧」の呪文をかけたり、ダメージを癒したりしてくれます。

### ■ 呪いの十字架

効果範囲内にいる兵団 1 つをランダムに選び、「ボイズンスカル」の呪文で攻撃したり、「ウィークネス」や「スロウ」の呪いで弱体化させたりします。

### ■ スズメバチの巣

怒り狂ったスズメバチの大群が、効果範囲内にいる兵団 1 つをランダムに選び、物理ダメージを与えます。

### ■ 稲妻の祭壇

魔法の電気を激しく放出し、周囲にいるすべての兵団を感電させます。

### ■ 火山

周囲にいる兵団や兵団グループに対し、「火の玉」や「ファイヤーレイン」をかけます。

## ■ 氷の彫像

ドワーフの神々を祀るために作られた彫像です。効果範囲内から目標 1 つをランダムに選びます。それがドワーフなら " 加速 " や " 祝福 " といった効果が現れますが、他の種族だった場合は " ゲイザー " や " アイス・スネーク " で攻撃します。

これらのアクティブな戦場オブジェクトは、こちらが利用できる反面、敵に利用されることもあります。そのため、敵に利用されないよう、破壊してしまう方がよいこともありえるわけです。障害物やアクティブ・オブジェクトをうまく使えば、普通なら勝てない相手にも勝つことができるでしょう。



## ゲームの世界

### アドベンチャーマップ

アドベンチャーマップ上では、あらゆるイベントがリアルタイムで発生します。キャラクターの移動も、一定地域を守っている敵の巡回も、昼夜の変化も、すべてリアルタイムで行われるのです。とりわけ昼夜の変化は、見た目の楽しさだけでなくとどまりません。夜の方が昼間より高い能力を発揮するクリーチャーも多いからです。スペースキーを押せば、ゲームを一時停止させ、その間に周辺の様子を調べたり、呪文書やクエストログ、勇者ウィンドウを確認したりすることもできます。

旅をしていると、様々な風物やクリーチャーとの出会いがあり、そこに様々なドラマが生まれます。これらには、建物やキャラクター、財宝など、さまざまなものがあります。

ティアナの世界は多数の島と複数の大陸で構成されており、それらを自由に移動することができるようになります。船に乗れば、ティアナのどの島にも瞬時に移動できます。ただし、移動先の島までの航海図を持っている必要があります。航海図があれば、移動の自由度が高くなり、探索がいつそう楽になります。移動は瞬時に行われますが、旅は日中の数時間で進行します。この時間は、トラベルマップ上の場所を選んだ時に表示されます。時間を活かして戦いを有利に進めたい場合は、昼または夜を得意とするクリーチャーを使って計画を立てることができます。

ゲームにはユニークな手段も用意されています。ペガサスによる飛行。ゲーム中盤にアメリカ姫が獲得する能力です。この空飛ぶ馬を使えば、ティアナの島々に存在するほとんどアクセスできない場所や、陸路や空路ではたどり着けない場所にも行くことができます。ただし、地下や建物の中にいるときは飛行できません。

ダンジョンの中を進んだり建物を探索するときは、アメリ姫は愛馬を置いて徒歩で移動することになります。徒歩の方がやや時間がかかりますが、きわめて狭い通路も分け入ることができるため、勇者の機動性は高まります。

マップ上には任意の場所に印をつけておくことができます。印をつけるには、マップを開き〔M〕キーを押す)、マウスを正確な場所に動かし、左マウスボタンをクリックしてください。表示されたテキストボックスに、簡単な説明やメモを入力できます。入力した説明は、メモの上で左クリックして編集したり、右クリックで削除したりすることができます。

## 城

城は特殊な建物です。アドベンチャーマップ上では特別なシンボルを使って表されますし、インターフェースも他とは異なっています。

城にはまとまった量のアイテムや兵団、呪文が常備されています。また、城には最大3人の支配者がいることがあり、彼らに謁見してクエストを授けてもらうこともできます。城に入ると、持っているアイテムを売ったり、兵団を駐屯部隊として残しておくことができます。駐屯部隊は最大3つの兵団で構成することができ、兵団を構成するクリーチャーの数に制限はありません。駐屯部隊として残された兵団は、プレイヤーが迎えに来るまでその城にとどまります。

## 建物

城だけでなく、マップ上には店やクリーチャーの住処(兵団を雇えます)といった普通の建物もあります。キャラクターが住んでいる場合には、話を聞いたり、取引をしたり、クエストを授けてもらったりすることができる場合があります。また、商人もいて、呪文やアイテムはもとより兵団まで、多種多様なものを売ってもらえます。

城と同様に、アドベンチャーマップ上ではすべての建物が特別なシンボルで表されます。

## ノンプレイヤーキャラクター

冒険に直接参加してくれるわけではないが、会話が可能なキャラクターを、ノンプレイキャラクター(NPC)といいます。NPCには、城主、商人、王国を旅する途中で出会うキャラクターなど、さまざまなキャラクターが含まれます。会話をすると、貴重な情報を教えてくれる場合があります。

NPCから依頼されるのは主に重要性の低いクエストですが、達成すれば新しい装備を入手したり、貴重なアイテムを獲得したり、兵団を増やしたりすることが可能になります。ただし、親しくする相手はよく選ぶ必要があります。そうしないと、新たな敵を作ることにもなりかねません。

通常、プレイヤーのクエストに関係のあるキャラクターは、ミニマップ上に緑色のアイコン付きで表示されます。

## 門

門をくぐると、ある場所からある場所へ(あるいは同じ場所内の部屋から部屋へ)移動することができます。外見は用途に応じて千差万別で、隣の部屋につながっている門もあれば、ダンジョンへ通じている門、さらには時の門や劫火の門のような異世界へ行ける門すらあります。このような通路はすべて、アドベンチャーマップ上では特別なシンボルで表されます。中でも「階段」は、それがマップの上層や下層へ通じている門であることを表しています。

## 財宝

旅をしていると、金貨や魔法のクリスタル、「才技」のルーン、呪文の巻物など、アドベンチャーマップ上のいたる所で、さまざまな資源や財宝が見つかります。それらの中には、集めると「統率」を高めることのできる軍旗のような、

特筆に値する品もあります。また、宝箱の中からも、金貨や貴重なアイテム、巻物、魔法のクリスタル、「才技」のルーンなどが出てきます。外見が豪華な宝箱ほど中身も豪華である可能性が高くなります。



財宝探しはこのゲームの重要な要素の1つです。探してみると隠された宝箱が多数見つかります。財宝は地下に埋められていて、近づくたびに掘るべき場所がそれとわかる形で示されます。「D」キーを押すと、宝箱が地中から出現します。こうして掘り出した財宝は、もちろんあなたのものであります！ティアナの各地に眠っている普通の財宝の他に、特殊な財宝もあります。そのような財宝を見つけるには、宝の地図や他の特殊なアイテムが必要です。宝の地図やアイテムがなければ、たとえ正確な場所を知っていても、財宝を掘り出すことはできません。

なお、難易度の低いレベルでは、隠された財宝と埋められた財宝を除くすべての財宝が、ミニマップ上に表示されます。

## オブジェクト

建物や門以外にも、アドベンチャーマップ上には何らかのやりとりが可能なオブジェクトが数多くあります。これらのオブジェクトを使うことにより、資源を手に入れたり、パラメーターを上げたりすることができる場合もあります。そのようなオブジェクトを訪れた後には訪問済みであることを表すマークがつき、二度と利用できなくなります（「魔力」や「憤怒」を回復させてくれる噴水は例外です）。



### ■ 知識の祭壇

「知性」が1ポイント、または「魔力」の最大値が4ポイント増えます。



### ■ 戦いの祭壇

勇者の「攻撃」または「防御」が1ポイント増えます。



### ■ いにしへの祭壇

勇者の経験が増えます。



### ■ 訓練用の的

勇者の「攻撃」が1ポイント増えます。



### ■ 訓練用の人形

勇者の「防御」が1ポイント増えます。



### ■ 魔法の井戸

勇者の「知性」が1ポイント増えます。



### ■ 知識の祠

「魔力」の最大値が5ポイント増えます。



### ■ 経験の祠

勇者の経験が大きく増えます。



### ■ 憤怒の祠

勇者の「憤怒」の最大値が5ポイント増えます。



### ■ 喜びの泉

ランダムに決定された「才技」のルーン3～4が勇者に与えられます。



### ■ 願いの井戸

魔法のクリスタル1つと引き換えにランダムに決定されたボーナス（アイテム、金貨、魔法の巻物2～3、「才技」のルーン2～3、経験）が与えられます。



### ■ 魔力の泉と憤怒の泉

「魔力」や「憤怒」が最大値まで回復します。井戸が再び効果を発揮するためにはある程度の時間（戦闘 7 ～ 10 回）がたたねばなりません。



### ■ 石棺

金貨やアイテム、魔法の巻物が見つかったり、「統率」が上がったり、アンデッドの 1 兵団が出現して軍勢への参加を申し出たりします。見た目が豪華なら、入っている物もそれだけ豪華です。



### ■ 墓地

金貨が見つかったり、アンデッドの 1 兵団が出現して軍勢への参加を申し出たりします。



### ■ 残骸

金貨や魔法の巻物、魔法のクリスタル、軍勢への参加を希望しているスケルトン数体などが見つかります。



### ■ 隠し場所

切り株が隠し場所になっていて、金貨やアイテム、魔法の巻物、魔法のクリスタルなどが見つかります。

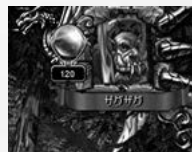
また、カギのかかった扉、さまざまな器具や機械、彫像、謎めいた印、古い絵画など、何らかのやりとりをすることでクエストの達成につながるオブジェクトも数多くあります。

## 驚きのティアナ

本製品には、敵の勇者たち、1 体しか存在しない強力無比なボス、命あるアイテムといった特筆すべき要素があります。また、同伴者を持てるという、他に類を見ない特徴もあります。

### 敵の勇者たち

各地を旅して回っていると、敵の勇者と遭遇することもあります。敵の勇者にはそれぞれ個性があり、経歴や、プレイヤーを憎み、攻撃する理由などもきちんと設定されています。グラフィック的には、他とは違う外見や体を包むオーラによって見分けることができます。また、率いている軍勢の説明にも、肖像画とパラメーターが表示されます。

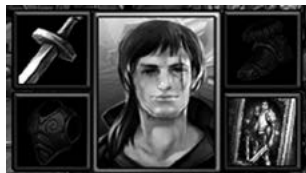


メインキャラクターが配下の兵団にボーナスをもたらし、呪文をかけて支援するのと同様に、敵の勇者も配下の兵団にボーナスをもたらし、各ターンに魔法の呪文を使って軍勢を支援したり、敵を攻撃したりします。勇者に率いられた兵団は、そうでない兵団よりはるかに手ごわい反面、倒せば相応の見返りがあります。

ティアナの住人の中には、宿敵と早く決着をつけたいと願う者も多くいます。このようなキャラクターたちは、過去の経緯を語り、敵の勇者の首をかけた仕事を喜んで依頼してくれます。そのような仕事を引き受け、敵の勇者を倒すと、仕事の達成に対する追加の報酬がすぐに与えられます。

## 同伴者

同伴者を持てるのもこのゲームの面白い特徴の一つです。同伴者はさまざまな種族や職能から選ぶことができます。魅力的で勇敢な女性であるアメリ姫には数多くの同伴者候補がいます。ただし、特定の同伴者と別れると思ひもよらない事態に発展することがあるため、同伴者は必要以上に持たないほうが良いでしょう。



同伴者は勇者とその軍勢にボーナスをもたらします。また、スロットも4つ増え、装備できるアイテムが増えます。どのようなボーナスや装備が得られるかは、同伴者によって異なります。

また、選択可能な同伴者やその能力も千差万別です。有能なウォリアーであれば配下の兵団を鍛えることができますし、天才的な発明家であれば装備や技能が絶えず向上します。魂の一片を喜んで与えてくれるような同伴者も現れるでしょう…

## 命あるアイテム

命あるアイテムも本製品の特徴の1つです。これらのアイテムは、1つひとつが異なる能力を持ち、プレイヤーの行動に応じてその特性を変化させることさえあります。

また、特性の一つである士気を見れば、そのアイテムのプレイヤーに対する態度がわかります。

命あるアイテムには、由来だけでなく目的もあり、所有者は目的達成に力を貸すことを求められます。アイテムが求めていることは、それぞれの解説を

読めばつかめるでしょう。目的に反する行動をとると、アイテムの士気が低下します。反対に、アイテムが望む行動をとれば、「士気」が上昇します。能力を向上させることが可能な場合、「士気」を最大にすると、自動的に能力の向上が生じます（アイテムの〈守護者〉と戦う必要はないということです）。

士気がゼロに低下すると状況は深刻です。この場合、持ち主はそのアイテムを制御することができなくなり、ボーナスも得られなくなります。アイテムを再び制御下に置くためには、「士気」を上げるか、反抗的なアイテムを「調伏」しなければなりません。

アイテムを調伏するためには、アップグレードさせる場合と同様、その〈守護者〉を倒さねばなりません。〈守護者〉を召喚して戦いを挑むなら、アイテムメニューの「調伏」（アップグレードする場合は「アップグレード」）を選んでください。戦う意志を確認された後、アイテム内部の特殊な戦場へ移されます。

この戦闘では、並はずれた力を持つグレムリンが敵になります。グレムリンは悪意に満ちており、強力な魔法を使ったり、兵団を支援して、軍勢を壊滅させようとします。また、普通の兵団もグレムリンに加勢し、〈守護者〉を守るために戦います。戦いに勝つためには、グレムリンとそのしもべたちを全滅させる必要があります。



## ボス

ゲーム中、他の多くの敵とはまったく異なる相手と遭遇することもあります。「ボス」と呼ばれるこのようなクリーチャーたちは、戦場の半分を占めるほど巨大で、単独ですら一軍を打ち負かすことができます。このような強大無比なクリーチャーを前にすると、ペットドラゴンはおじけづいてしまい、戦いに参加しようとしません。そのため、ボスに対してペットドラゴンの能力を使うことはできません。

ボスにはそれぞれ固有の能力や特殊な戦い方があり、それらは普通の敵とはまったく違うため、これまでにない戦術が必要となります。旅の途中で勇者が遭遇するボスは、巨大ヒキガエル〈デルス＝クマツ〉、蒸気駆動の〈ドリラー〉、謎めいた魔法使い〈ジルガティス〉、トカゲの伯爵〈ケイタフ〉、魔王〈パール〉の5体です。

### デルス＝クマツ

伝説の巨大なヒキガエルで、デルス島のオークに崇められています。雨を降らせることができ、食欲が旺盛で、1日に食べる量は空腹のオーク100人を上回ると言われています。しかし近づくのはあまりにも危険なため、そのすさまじい食欲が実際にどれほどのものかはまだ確認できていません。敵としては非常にたちが悪く、巨大な足を使って戦場の端から端まで飛び越えたり、沼地のクリーチャーを召喚して加勢させたりします。

### ドリラー

この驚くべき科学の産物は、マスター・ネオタールの手によって生み出され、間もなく制御不能となりました。グレムリンが機械を支配して思い通りに制御したのはこれに限ったことではありません。ドリラーは強力な精巧な武器を使って兵団に大きなダメージを与えることができるだけでなく、複数の小型防御ロボットを作り出して敵の攻撃から身を守る能力を兼ね備えています。戦いにあたっては十分な警戒が必要です。戦いにあたっては十分な警戒が必要です。

## ジルガティス

この謎めいたメイジと〈鏡の塔〉についてはさまざまうわさがあるものの、その真の成り立ちは謎に包まれたまま封印され、遠い過去に忘れ去られています。うわさによると、このクリーチャーは11人の魔術師のうちの1人で、大胆にも禁じられた塔の知識に触れ、その愚かな行為の代償として心と本来の姿を失ってしまったとされています。このうわさは本当なのでしょう？それを解明できるかどうかはプレイヤー次第です。はたして勇者は、グレムリンの軍勢を従えたこの恐ろしいクリーチャーを破壊することができるのでしょうか？

## ケイタフ

ティアナのリザードマンの怒れる先人で、リザードマンの父でもあり指導者でもあります。何千年もの間氷の中に閉じ込められていましたが、最近ようやく解放されました。その後は故国の沼に戻ってウォリアーの軍勢を集結させています。ケイタフの目的は単純です。復讐を果たすことと、ティアナ全土をリザードマンの支配下に置くことです！不死への糸口をも見いだしたこの冷血なモンスターの強さは決してあなどれません。忘れてならないのは、レハのリザードマンたちが彼らの権力者や支配者にひたすら従うことです。

## 魔王パール

仇敵ビル・ギルバートへの復讐心を燃えあがらせながら、あのパールがダリオン王国を破壊するために帰ってきました。決戦への準備にぬかりはなく、デモニア深くに深くさまよい込んだことも無意味ではありませんでした。パールはデーモンの大群を指揮するだけでなく、古代の知識や、敵を確実に破壊する強力な武器も備えています。今回ばかりは敵に勝ち目はありません。

## 冒険の手引き

### オプション

ゲームメニューで「オプション」を選択すると、ウィンドウが開き、映像や音声の設定を変更してゲームのパフォーマンスを調整することができます。

### その他

#### ■ ミニマップの回転

勇者が向いた方向にミニマップが回転させます。

#### ■ イン트로ムービーの表示

起動時のイントロムービーの表示 / 非表示を切り替えます。

#### ■ X 軸上でのマウス反転

マウスの水平方向の動きを反転させます。

#### ■ Y 軸上でのマウス反転

マウスの垂直方向の動きを反転させます。

#### ■ マウスの感度

カメラが動く速度とマウスカーソルの動きを調整します。

### 映像

#### ■ 解像度

初期設定は高画質に設定されています。ゲームの速度にわずかに影響します。

#### ■ リフレッシュレート

画面上でイメージが書き換えられる速度です。

#### ■ 戦闘アニメーション速度

クリーチャーのアニメーション速度が上がり、戦闘中の映画風カメラが停止します。特殊効果や効果音の一部が正常に動作しなくなることがあります。

#### ■ 視程

オブジェクトや風景の表示距離が変化します。視程を短くするとパフォーマンスが向上します。

#### ■ 水面クオリティー

水面のレンダリングクオリティが変化します。クオリティを上げるとパフォーマンスが低下します。

#### ■ 遠距離テクスチャーのシャープネス向上

画面の表示距離が遠いときに、テクスチャーのシャープネスを向上させます。パフォーマンスにわずかに影響します。

#### ■ シャドー（クオリティー）

シャドーのクオリティを切り替えます。高解像度では、シャドーのエッジ部分が滑らかになります。シャドーを有効にするとパフォーマンスが低下しますが、シャドーのクオリティの変化はパフォーマンスにほとんど影響しません。

#### ■ アンチエイリアシング

オブジェクトのエッジ部分が滑らかになり、「エイリアシング」と呼ばれる歪みが最小限になります。パフォーマンスに影響を与えます。

#### ■ 垂直同期

映像の更新が垂直帰区間まで遅れます。液晶モニター向けです。パフォーマンスにはほとんど影響ありません。

#### ■ テクスチャクオリティ：風景

風景のテクスチャ細密度が変化します。テクスチャーのクオリティとロード速度、使用するビデオメモリに影響を与えます。パフォーマンスに大きな影響を与えます。

#### ■ テクスチャクオリティ：オブジェクト

オブジェクトのテクスチャ細密度が変化します。テクスチャーのクオリティとロード速度、使用するビデオメモリに影響を与えます。パフォーマンスに大きな影響を与えます。

## ■ テクスチャクオリティ：クリーチャー

クリーチャーのテクスチャ細密度が変化します。テクスチャのクオリティとロード速度、使用するビデオメモリに影響を与えます。パフォーマンスに大きな影響を与えます。

## ■ ガンマ

ガンマ値を変更して明るさを変更できます。

## 3D モード

### ■ 有効

立体映像の On / Off を切り替えます。

### 警告！

立体映像の使用は、1 回のプレイで 30 分を超えないようにすることをお勧めします。また、目の疲れを感じたら必ず休憩をとるようにしてください。

### ■ 深度

立体の奥行き効果が向上します。目の疲れを感じた場合は、奥行き効果を低くするか立体映像を無効にしてください。

## 音声

### ■ 音楽

音楽の On / Off を切り替えます。

### ■ 音声

音声の On / Off を切り替えます。

## クレジット

### Katauri Interactive:

Team Leader

Dmitri Gusarov

Lead Designer

Alexander Yazynin

Lead Programmer

Alexander Zeberg

Animation and Effects

Ruslan Cherny

Game Design

Ivan Magazinnikov

Anna Selezneva

Anton Mikhailov

Interface Design

Eugene Cherenkov

Level Design

Dmitry Degtyarev

Programmers

Vyacheslav Matytsin

Alexander Tretyak

Alexander Parshin

Eugene Goncharuk

Artists

Sergey Simonov

Nina Vatulich

Dmitry Degtyarev

Alexander Belchenko

Eugene Chepikov

Roman Chubov

Vladimir Shelestov

Music

Lind Erebro

TriHorn Productions

### Composers

Michael Kostylev

Andrey Gladkov

Anastasia Pankova

Victor Krasnokutsky

"In the shade of tree" song

Violin: Elias Irwin

Vocals

Elena Romanova

Sound Design

Pavel Patrikeev

Vadim Chaly

Editor

Lubov Berchanskaya

Beta Testers

Maxim "spamm" Apasov

Alex "alexrom66" Romanikhin

Nicholas "Nishi" Shidlovsky

Sergei "Magic\_Art" Ivanov

Gleb "NyRe" Lyubimov

1C Company

Producer

Sergey Gerasev

Promotion

Anatoly Subbotin

Viktor Zuev

Alexei Pastushenko

Svetlana Tarasova

Anna Sheglova

Testing

Alexander Shishov

Kirill Pogonin

Andrew Moshkov

Alexander Lobanov

Nikolay Nikolaev

Magomet Zolotarev

Oleg Susov

Marketing  
Marina Syunikaeva  
Valeria Matveyeva  
Galina Krivoruchko

Localization  
Oleg Mironov  
Irina Dancheeva

Translation and voice-  
recording  
Steve Breslin

Special thanks to  
Yuri Miroshnikov  
Boris Batkin  
Andrey Aksenov

and also...  
Blizzard  
Square Enix  
Nintendo  
Amelie

And, a deep bow to the "father"  
of the series  
Jon Van Caneghem

and the company  
New World Computing

© 2010 1C Company. Developed by Katauri Interactive. All rights reserved.

The Engine

Copyright © 2002-2010 Skyfallen Entertainment

Bink video

Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Bink video playback  
technology used under license.

FMOD Sound System

Copyright ©, Firelight Technologies Pty, Ltd. 1999-2010

zlib compression library

Copyright © 1995-2010 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Lua language

Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

libogg, libtheora, libvorbis

Copyright © 2002-2010 Xiph.org Foundation

Game official web site: [www.kings-bounty.com/eng](http://www.kings-bounty.com/eng)

## サポート

### サポートについて

サポートに連絡をされる前に、以下の情報をご用意下さい。

- ☐ お名前 ☐ ご使用のパソコン機種名 ☐ ご使用の OS
- ☐ ご使用のパソコンのCPU ☐ メモリ容量
- ☐ ご使用のグラフィックカード ☐ ご使用のサウンドボード
- ☐ 他に起動しているアプリケーション (ウイルスソフトなど)
- ☐ 製品名 ☐ 障害の詳細な状況

もし、ご使用のパソコンの環境がわからない場合は以下で調べる事ができます。

「スタート」→「ファイル名を指定して実行 (R)」→【 dxdiag 】と入力、  
【 OK 】を押すと DirectX 診断ツールが起動します。

### 株式会社ズー ユーザーサポートセンター

E-Mail [support@zoo.co.jp](mailto:support@zoo.co.jp)

TEL 0268-38-1561 FAX 0268-38-1630

受付時間 月～金曜 10:30 ~ 12:00、13:00 ~ 17:00

※ 土、日、祝日及び当社規定の休業日は除きます。

#### 警告

- ・ごくまれに強い光の刺激や点滅、もしくはコンピュータのディスプレイなどを見て、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失等の症状を起こされる方がおります。こうした経験をお持ちの方は、ソフトの使用をやめて医師の診察を受けてください。
- ・このソフトを使用する時は部屋を明るくし、なるべくディスプレイ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、疲れている時や睡眠不足での使用は避けてください。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。

フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

※画面写真は、すべて開発中のものです。

下記のインターネットウェブサイトから、商品に関するインフォメーションやサービス情報などを入手できます。

**キングズ バウンティ**  
**アーマード プリンセス 日本語版**  
<http://kings-bounty.zoo.co.jp>



<http://gamezone.zoo.co.jp/>

ゲームゾーンではズーの取り扱っている製品を観覧することができます。  
 また、購入ページから発売されている製品を購入することもできます。  
 ぜひ一度、ゲームゾーンをご覧ください。



ZOO PC GAME WEB SITE - **GAME ZONE** -

Z 団通信への登録申込は以下のサイトからどうぞ！

<http://gamezone.zoo.co.jp/mm/>

株式会社ズーでは、無料のメールマガジン「Z 団通信」を発行しております。  
 新作のゲーム情報、攻略情報、修正パッチや体験版のリリース案内をどこよりも早くお届け致します。また、登録して頂いた方を対象に「豪華プレゼントキャンペーン」などを実施しております。内容盛りだくさんの無料メール配信サービス「Z 団通信」に是非ともご登録ください！

ゲームが起動しない場合やプレイの途中で問題が発生する場合は、次の原因が考えられます。

1. ゲームが正しくインストールされなかった可能性があります。本製品を一度アンインストールしてください。その後再び製品をインストールしてください。
2. お使いのパソコンの各種ハードウェア（グラフィックスカード / サウンドカードなど）のドライバーの更新が必要かもしれません。各種ハードウェアドライバーの更新を行ってください。通常ドライバーの更新はハードウェアメーカー様のサイトからダウンロードすることが可能です。詳細につきましては各種ハードウェアメーカー様へお問い合わせください。
3. お使いのパソコンのグラフィック部分がチップセット内蔵タイプやビデオメモリーがメインメモリーと共有タイプのパソコンをご使用の場合は正しく動作致しません。拡張スロットに空きがある場合は 3D グラフィックスカードを差し込んでグラフィック部分のスペックアップをはかる必要があります。詳しくはパソコンメーカー様へお問い合わせください。
4. お使いのパソコンメーカー様から各種ドライバーが提供されている場合もございます。また、下記のサイトもあわせてご確認ください。

**NVIDIA**

<http://www.nvidia.co.jp/>

**AMD(ATI Technologies)**

<http://www.amd.com/>

**Creative**

<http://jp.creative.com/>

**Microsoft DirectX**

<http://microsoft.com/japan/windows/directx/>

**Windows アップデート**

<http://update.microsoft.com/windowsupdate/>