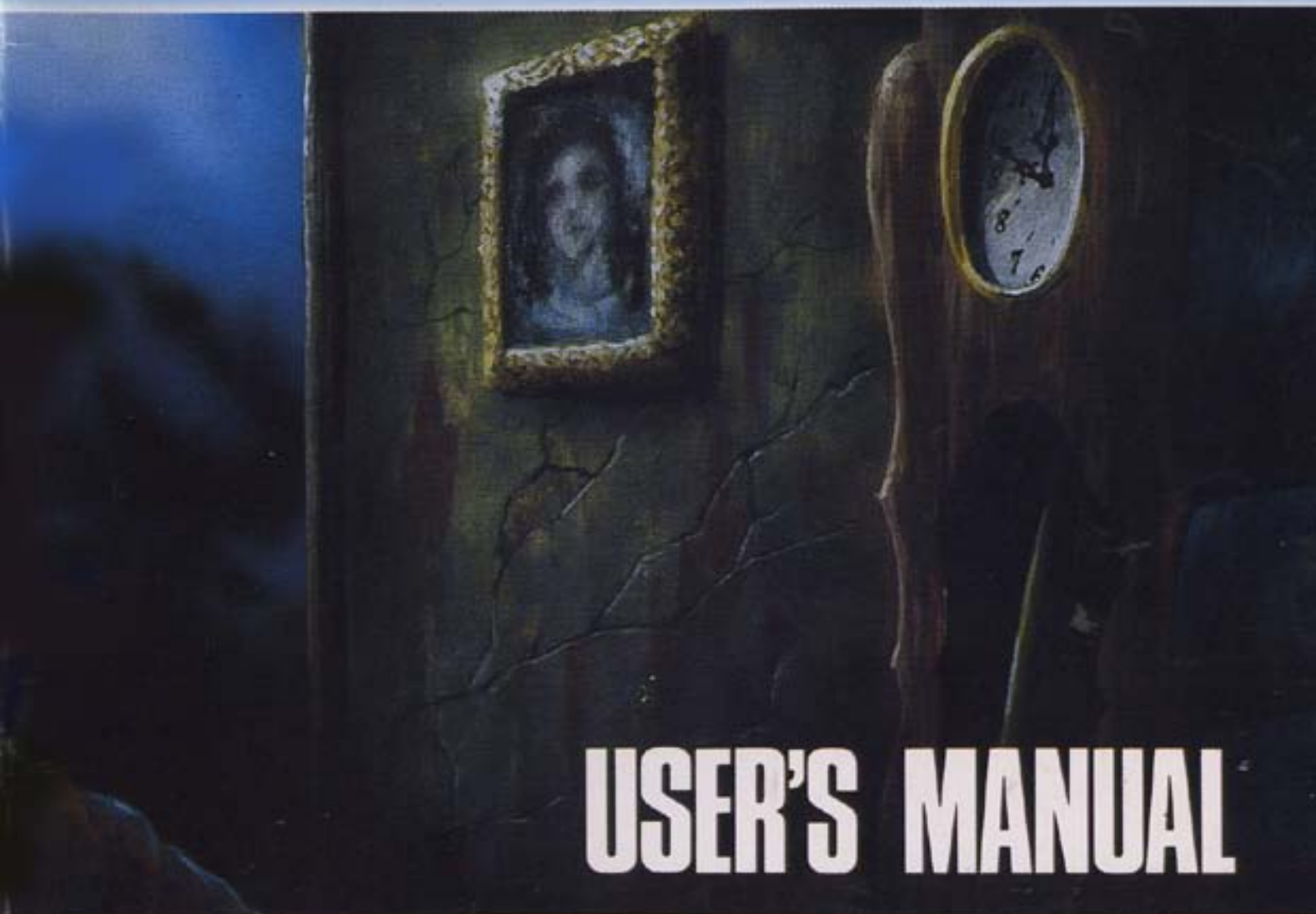


ゴーストハンターシリーズ #1



原作 安田 均 音楽 小坂 明子



USER'S MANUAL

E L A P L A C E



DIABLE DE LAPLACE



アメリカは東部、マサチューセッツ州の一画にその街はあった。

ニューカム。かつては漁港の街としてにぎわったこともあったのだが、いまはなぜか活気がない。街並に何かどんよりとした重苦しい雰囲気を感じられる。

そんな192X年の、ある冬の寒い日のこと、住人たちは見知らぬ男の来訪を知った。細面の東洋系の顔だちは、それ自体東部のこの田舎では人目を引いたが、男のたずねまわっている場所を耳にして、人々はますます口を開きたがらなかった。

ウェザートップ館のことだって？

街のはずれに建つこの館の住人は、以前から街とあまりつきあいがなく、近頃はその住人もどこへ去ったのか、荒れ果

PROLOGUE



てた無人の館と化していた。しかし、その無人のはずの館に何か奇怪なものがいるという噂もある。

真顔でこうした話を聞き回り、街の小さな図書館で何か古い文献を漁っていた青年は、ある日、大きな荷物を背負って、その館の方へと消えていった。

人々がそうした出来事を忘れかけていた矢先、恐るべき事件が起った。“幽霊屋敷を探険に行くんだ”と、親の叱言もきかずに、出かけていった腕白ざかりの子供たちが、館のすぐ外で惨殺体となって発見されたのだ。郡の保安官たちの捜索により、犯人はこの館で雨露をしのいでいた浮浪者か変質者のしわざだろうということになったが、それにしては死因に妙な点がありすぎた。死体はバラバラにされたり、無惨にく

いちぎられたりしていたが、その歯形はとても人間のものとは思えない。いや、動物とすら思えないのだ。また、死体に付着していた奇妙な粘液を分析した検屍官も、ただ首をひねるばかりだった。

幽霊屋敷に殺された？！

この怪事件はたちまち新聞やラジオで報じられ（とは言っても、ボストン一帯の東部地方のみだが）、物見高い連中がいつとき館に押し寄せた。

しかし、白日の下、警察の再捜査によっても新たな手がかりは発見できず、やがて押し寄せた人々は潮のひくごとく散っていった……。

館は以前に戻った。と、同時に街に戻ってきたものもある。どんよりとした無気味な雰囲気。そして、目つきの鋭い何人かの人々。彼らこそ〈ゴーストハンター〉と呼ばれる者たちである。子供を殺された親たちから依頼された探偵や特ダネをねらうジャーナリスト、あるいは、素人研究の成果を試し、名を売りたいと考える科学者にディレタント（研究家）、そして、何者かに無意識に呼び寄せられたような霊能者たち。彼らは、ニューカムの街で用意を整え、誰にも知られることなく、ウェザートップの館に向った。

図書館では、その彼らにも知られず一冊の本が眠っていた。単なる古い本だが、そこにはあの東洋人の筆跡で、ただひとつ、こうした書き込みがあった—〈ラプラスの魔〉と。



CONTENTS

■ラプラスの魔を始める前に	P5
■DISK3を作る	P5
■起動方法	P6
■ラプラスの魔を始める	P7
■キャラクターを作る	P7
■キャラクターの職業と属性値、スキル一覧	P9
■キャラクターの登録	P11
■パーティーを組む	P12
■キャラクターをセーブする	P13
■ニューカムの街	P15
■街の店々	P16
■ブラックジャック “ラプラスルール” 説明	P17
■ウェザートップ館	P20
■ワナをはずす	P20
■遭遇	P23
■キャンプ	P26
■最後に	P27
■付録各種一覧	P29
■ラプラスの魔 終了認定証について	P40

“ラプラスの魔”を始める前に

“ラプラスの魔”のパッケージの中には、2枚のディスクが入っていますが、ゲームを始めるにはもう1枚別にディスクが必要です。このディスクをユーザーディスクとして、ゲームを進めて行くわけです。では、そのユーザーディスクの作り方を説明します。

■DISK3を作る(ユーザーディスクを作る)

いきなりDISK3と書きましたが、まず、これからの本文がわかりやすいように言葉を統一しておきます。

ラベルに書かれてあるのが	本文では
ラプラスの魔1	= DISK1
ラプラスの魔2	= DISK2
みなさんが用意して下さったディスクを	= DISK3

2ドライブをお持ちの方は
ディスクドライブのナンバーが

0・1の場合	1・2の場合	A・Bの場合	
0	1	A	ファーストドライブ
1	2	B	セカンドドライブ

とします。

では、作り方です。

a. 1ドライブの場合

DISK2をディスクドライブに入れ、パソコン本体の電源をONにします。

b. 2ドライブの場合

ファーストドライブにDISK2、セカンドドライブにDISK3を入れ、電源をONにします。

どちらも後はモニター画面の指示にしたがい操作して下さい。

※1ドライブの場合、何度かディスクの入れ換えが必要ですので、まちがわないように！

画面に「オワリマシタ」と表示されればOKです。これでゲームを始める準備ができました。


起動方法

a. 1ドライブの場合

ドライブにDISK1をセットし、起動します。

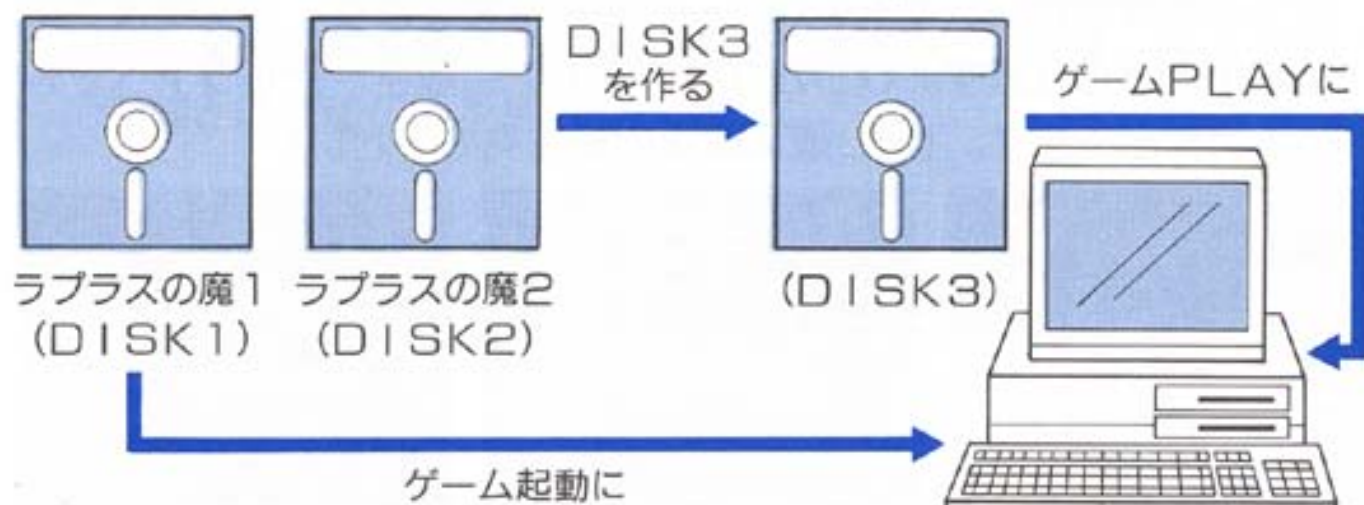
b. 2ドライブの場合

ファーストドライブにDISK1を、セカンドドライブにDISK3をセットし、起動します。

しばらくすると、オープニングとBGMが出ます。そこで、何かキー（たとえば、キーやスペースキー）を押すと、ゲームが始まります。

※1ドライブの場合、DISK3を作る時と同じようにディスクの入れ換えがあります。DISK2はもう使いませんので、しまっておく方がまちがわなくて良いのでは？

●DISK3から起動まで



"ラプラスの魔"を始める。

これから本文に入るわけですが、このマニュアルでは、必要最少限の手順や説明だけを書いて行く事にし、後はコマンド表(本マニュアルの後の方にまとめてあります)を片手に、皆さん自身で進めて下さい。

■キャラクターを作る

オープニングで何かキーを押すと、"ラプラスの魔"の舞台、ニューカムの街のホテルに出ます。画面には、下のようなコマンドが表示されます。

1. 街へ出る
2. キャラクターを作る
3. パーティーを組む
4. 写真を売る
5. キャラクターをセーブする

そこで、まず最初に**2. キャラクターを作る** を選びます。キャラクターがいなければゲームは進められません。すると画面のコマンドは消え、氏名、誕生日、性別の順に聞いて来ます。

氏名

自分の活躍させたいキャラクターの名前を考えます。17文字までの名前が付けられます。ひらがな、カタカナ、数字、アルファベットの入力出来ます。(切り換えは次の表を見て下さい)

●誕生日

1月1日から12月31日までの日付を入れて下さい。

●性別

これは、男、女をカーソルキーで選ぶようになっています。

"ラプラスの魔"を始める。

これから本文に入るわけですが、このマニュアルでは、必要最少限の手順や説明だけを書いて行く事にし、後はコマンド表(本マニュアルの後の方にまとめてあります)を片手に、皆さん自身で進めて下さい。

■キャラクターを作る

オープニングで何かキーを押すと、"ラプラスの魔"の舞台、ニューカムの街のホテルに出ます。画面には、下のようなコマンドが表示されます。

1. 街へ出る
2. キャラクターを作る
3. パーティーを組む
4. 写真を売る
5. キャラクターをセーブする

そこで、まず最初に**2. キャラクターを作る** を選びます。キャラクターがいなければゲームは進められません。すると画面のコマンドは消え、氏名、誕生日、性別の順に聞いて来ます。

氏名

自分の活躍させたいキャラクターの名前を考えます。17文字までの名前が付けられます。ひらがな、カタカナ、数字、アルファベットの入力出来ます。(切り換えは次の表を見て下さい)

●誕生日

1月1日から12月31日までの日付を入れて下さい。

●性別

これは、男、女をカーソルキーで選ぶようになっています。

文字切り換え表

	ひらがな	カタカナ	アルファベット
PC-8801、9801 X1 各シリーズ	<input type="checkbox"/> かな と <input type="checkbox"/> CAPS をON	<input type="checkbox"/> かな をON	<input type="checkbox"/> かな をOFF
FM7、77シリーズ	<input type="checkbox"/> かな と <input type="checkbox"/> INS をON	<input type="checkbox"/> かな をON	<input type="checkbox"/> かな をOFF

氏名等が決定されると、画面中央には体力、分析力、意志力、知覚力、魅力の5つの属性の基本の値と、ボーナスポイントが出ますので、**カーソルキー**を使ってそのボーナスポイントを、各属性値に振り分けて下さい。



カーソルを上下し、振り分けたい属性値を選びます。



……カーソルのある所の属性値にボーナスポイントをプラスする。



……カーソルのある所の属性値からボーナスポイントをマイナスする。

※各々の属性の最大値は、18です。



また、ボーナスポイントをプラスする前の属性値(基本)からは、ポイントをマイナス出来ません。

キャラクターの属性値は、職業に大きく関係しています。キャラクターの職業と属性値の表を見ながら慎重に！

属性	値
体力	12
分析力	9
意志力	6
知覚力	8
魅力	10

属性	値	ボーナス
体力	14	14/6 1
分析力	10	0/0 0
意志力	10	0/0 0
知覚力	9	0/0 0
魅力	9	2/0 0
合計	6	

属性	値	ボーナス
体力	12	14/6 1
分析力	9	0/0 0
意志力	11	0/0 0
知覚力	9	0/0 0
魅力	9	2/0 0
合計	7	

ボーナスポイントが0になり、OK / なら  キーを押します。すると、運(LUCKの運です)、年齢(最初はみな15才です)、レベル、経験値、所持金、そしてキャラクターがなれる職業が表示されます。なれる職業が1つしか無い場合は、自動的に、その職業に決まりますが、2つ以上出て来れば、カーソルキーでその中から選んでください。そして  を押します。

最後にスキルが表示されます(スキルは最初、無い事の方が多いのですが、心配はいりません、後でたいてい手に入れる事が出来ます)。スキルとは、いろいろな技術や能力を数であらわしたもので、キャラクターの職業により、持てるスキルにちがいががあります。

これで、キャラクターは形をととのえましたが、そのままでは、まだそのキャラクターは、ゴーストハンターとして登録されません。

■キャラクターの職業と属性値

職業	特徴	基本的に必要な属性値
科学者	"機械"の操作にすぐれ、傷の手当もうまいが、体力、精神力というのはあまり強くない。	分析力 } 各々 意志力 } 10前後
ジャーナリスト	"カメラ"をうまく使えるのはこのキャラクター。物をさがしたり、交渉したりは得意だが、精神力は中ぐらい、こわがりでもある。	体力 } 各々 分析力 } 10前後 魅力 } 10前後
探偵	ファイタータイプ。頭より身体で問題を解こうとする。"尋問"は得意。	体力 } 各々 意志力 } 10前後
ディレタント	知識の人。物事をよく知っており謎ときが得意。"機械"の操作、"心理療法"(MPの回復)も出来る。体力はそう強くない。	分析力 } 各々 知覚力 } 10前後
霊能者	精神攻撃はこのキャラクターしか出来ない。その他の精神的な事も得意だが、体力的な分析的なことはもう一つ。	知覚力=12以上 魅力=10前後

属性

属性	表示	内容
体力	S	もちろん戦闘時に必要、敏捷性にも関係
分析力	I	物事を分析、理解する力
意志力	W	意志の力、耐えぬく力
知覚力	P	勘のするどさ、精神力(?)
魅力	C	人づきあい、話す時などに有利
運	L	LUCK、高いほどラッキー

スキル表

スキル	職業	科学者	ジャーナリスト	探偵	ディレクター	霊能者	スキル名の説明
	表示						
武器(剣)	武剣	○	○	◎	○	×	剣、斧類のあつかい
武器(銃)	武銃	○	○	◎	○	×	銃のあつかい
格闘	格闘	○	○	◎	○	×	素手の闘い
捜索	捜索	○	◎	○	○	×	物、罠等をさがす
医療手当	医療	◎	○	○	○	×	HPの回復に関係
機械操作	機械	◎	×	×	○	×	"機械"の操作に必要
交渉	交渉	×	◎	○	○	×	人と話す時に、このスキルが高ければ有利
写真	写真	×	◎	×	×	×	写真を撮る時に必要
尋問	尋問	×	×	◎	×	×	尋問がうまくなる
謎解き	謎解	×	×	×	◎	×	謎、資料の解読
心理療法	心療	×	×	×	◎	◎	MPの回復が出来るようになる
精神戦闘	精戦	×	×	×	×	◎	精神攻撃のダメージが大きくなる
精神捜索	精搜	×	×	×	×	◎	精神的な捜索に必要
精神移動	精移	×	×	×	×	○	?

取れるスキル○ 取りやすいスキル◎ 取れないスキル×

■キャラクターの登録

1. 登録する(作ったキャラクターをセーブする)
 2. 経験をつむ(社会勉強をする)
- のどちらかを選びます。

2. 経験をつむ を選ぶと、キャラクターは年をとりますが、その間いろいろな勉強をしたという事で、各属性値、所持金、スキルに変化がおきます(もちろん、ふえるだけでなく、遊びすぎてへる場合もあります)。何度経験をつんでも良いのですが、年をとりすぎて、動けなくなったり、ケガをして、使いものにならないという事が起こりますので、十分注意して下さい。経験のある程度つんで、これでいいと思えば

1. 登録する を選びます。

これで1人キャラクターが誕生しました。キャラクターは、13人まで登録出来ますが、まず5~6人作って後のスペースは残しておく方が、いいと思いますよ。





■パーティーを組む


キャラクターが作れたら、次はパーティーを組みます。ホテルのコマンドの **3.パーティーを組む** を選びます。画面には、登録されているキャラクターたちの顔と名前、職業などが表示され、その下に

1. パーティーに入れる
 2. パーティーからはずす
 3. 入れ替える
 4. 消す
 5. ステータスを見る
- と表示されます。

1. パーティーに入れる

このコマンドで、パーティーに入れるキャラクターを選びます。使うのは、カーソルキーと 。カーソルキーを上下左右に動かし、これと思うメンバーのところではずす  を押します。

2. パーティーからはずす

すでにパーティーに入っているキャラクターを、パーティーからはずします。使うキーは、カーソルキーと  です。

3. 入れ替える。


すでにパーティーに入っているキャラクターを、他のキャラクターと入れ替えます。1.と 2.を1度に行ないます。

4. 消す

これは、キャラクターを消してしまうコマンドです。完全に消えますので、注意して下さいネ。最後にもう1度 Yes か No か聞いて来ます。考えなおすのは、今！

5. ステータスを見る

このコマンドは、「あれ？ このキャラクター、どんな力を持ったのかな？」と思った時に使います。選んだキャラクターのすべてのステータスが、ウィンドウで表示されます。

以上の操作は、すべてカーソルキー(選択)と  (決定) を使います。パーティーに入れるとされたキャラクターは、画面の左側に移されます。

パーティーは1人~4人のキャラクターで組みます。組み終わったら **[ESC]** でホテルのコマンドメニューにもどります。

※パーティーを組まないで街に出る事は出来ません。しかし、1度でもゲームしている人は、前回のキャラクター(パーティー)がそのまま使えます。

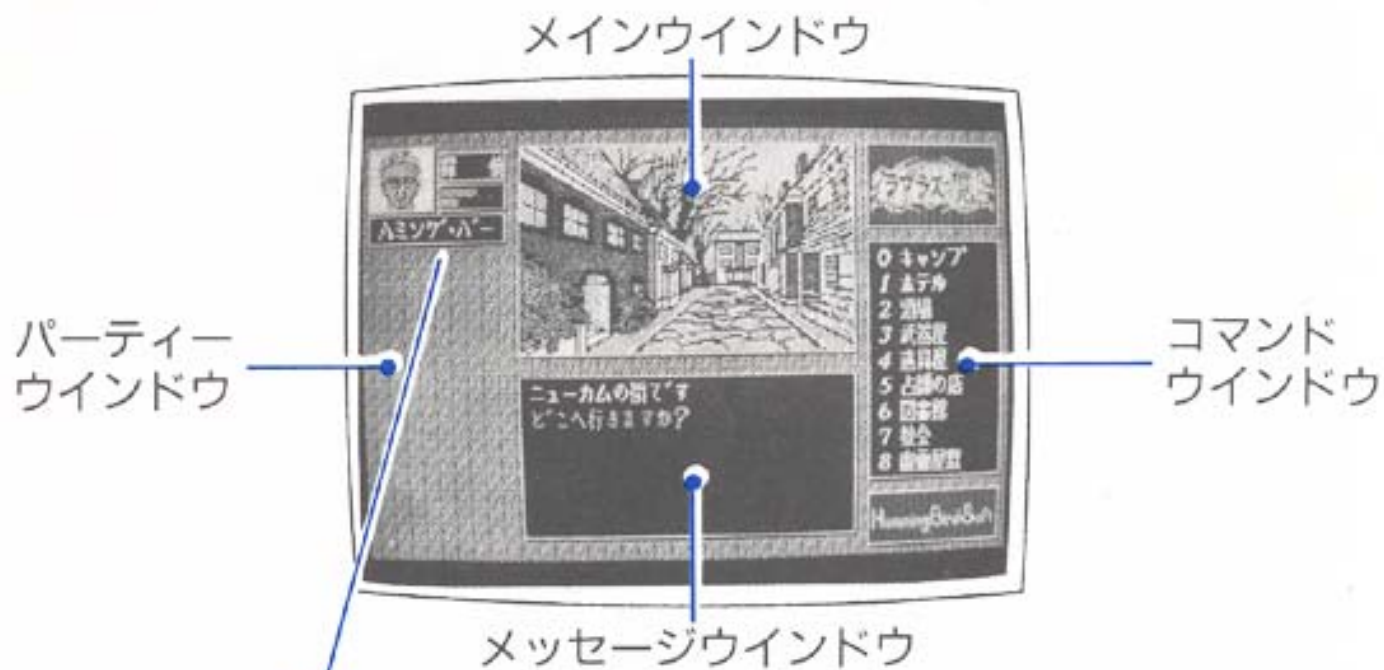
※パーティーは1人でも組めます。つまり1人で冒険してもよいし、他の3人分のキャラクターを街の酒場で雇ったり、屋敷の中には、はぐれゴーストハンターもいるという事です。彼らをパーティーに入れるのも良いかもしれません。ただ、かならずいるとも、また強いキャラクターが出るとも言えませんが……。

■ キャラクターをセーブする

“ラプラスの魔”では、ゲーム中(館の中など)ゲームをセーブする事が出来ません。ゲームを終わりたい時、また、キャラクターをセーブしたい時には、かならず街のホテルまでもどらなければなりません。ホテルで **5. キャラクターをセーブする** を選ぶと、パーティーのまま、またホテルにいるキャラクターもすべてセーブされます。

ニューカムの街

パーティーが組めたら、メインメニューの**1.街へ出る**を選択して下さい。画面はガラリーと変わります。



●キャラクターウィンドウ

キャラクターの顔

最大ヒットポイント＝

現在のHP(緑)＋受けたダメージ(赤)



名前

ステータスバー

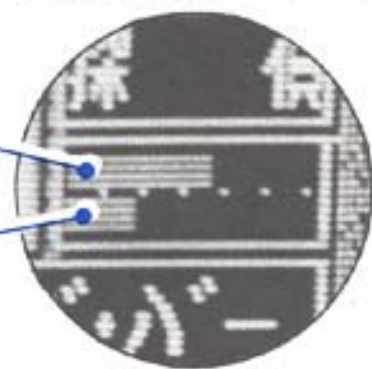
職業

ヒットポイント

メンタルパワー

最大メンタルパワー＝

現在のMP(青)＋使ったり、ダメージを受けたりした量(赤)



メインウィンドウ

屋敷の中では、主に3Dスクロール。街の中や屋敷の中の一部では、その状態が絵として表示されます。モンスター達もこのウィンドウに登場します。


メッセージウインドウ

主に、メインウインドウの状況説明等、文字が表示されます。

キャラクターウインドウ

あなたのパーティーのキャラクターたちの顔、名前、職業とヒットポイント(HP)メンタルパワー(MP)を表示しています。顔の背景が白の場合は、作ったキャラクター。緑の場合は、雇ったキャラクターです。また、ステータスバーが水色に変わったら要注意/毒を受けたしるしです。早く治療して下さいネ。この他、ステータスバーについては、後の一覧表の中にも説明があります。

コマンドウインドウ

主に、その状況で使えるコマンドが表示されます。このウインドウに絵が表示されている時には、でコマンドに変わります。

街には、ホテル、酒場、武器屋、道具屋、占師の店、図書館、教会等があります。

街の店々

ホテル

キャラクターを作ったり、パーティーのメンバーを入れ替えたり、また、いらなくなったキャラクターを消したりします。

モンスターの写真なども、ここで買いとってくれます。

でも、一番大切なのは、ゲーム終了時にセーブするのが、このホテルという事です。これを忘れると…!

酒場

いろんな人間の集まる所です。

酒をのむ(買う?)のはもちろん、情報を集めたり、パーティーの仲間にするために人を雇ったり(時には非常に強力なキャラクターがいる事も…)、そして、ギャンブル(ブラックジャックというカードゲームですが)をして、お金をもうける事も出来ます。



ブラックジャック“ラプラスルール”説明

●プレイ人数

パーティー内の1人または2人のキャラクター。

●カードの目の数の数え方

2~10=目の数通り

絵札(K、Q、J)=10

エース=状況により1でも11でもOK

●勝ち負け

親とプレイヤーそれぞれのカードの合計をくらべ、数が大きくその上21をこえない方が勝つ。同じ21でも、カード2枚で21になる事をブラックジャックと呼び、最強の手となる。

●

ここでは、なるべく簡単に書いてゆきます。

まず賭け金を決めます。一度に賭けられるお金は2~20ドル。

賭け金が決まると、親には1枚目裏、2枚目表のカード、あなたには表2枚のカードが配られます(あなたの1枚目のカードが何なのかは、親にはわからない事になっています)。ここで自分の2枚のカード、親の1枚のカードを見くらべ、考え、次のa~fを選びます。

a. **DOUBLE(ダブル)**

もう1枚カードを引かなければいけません、計3枚のカードの合計を予想して「親に勝てる！」と思えば、これを選びます。すると、賭け金を2倍にする事がゆるされます。しかし予想に反して負けた場合は、ゴツソリ持って行かれますヨ。

b. **SPLIT(スプリット)**

あなたのカード2枚共がエースの場合だけ、エース1枚ずつ(つまり2人分)勝負する事が出来ます。その場合、最初の賭け金と同じ額をもう一方のエースにも賭けなければなりません。そして各エースに1枚ずつのカードが配られ勝負となります。

※ a、b共、20ドルというリミットをこえて賭けられる事になりますがあなたの所持金が賭け金にたりなければ出来ません。

c. INSURANCE(インシュランス)

上記2つとは逆に、賭け金をへらす事がゆるされます。ただしこれは、親の表向きのカードがエースの場合だけです。

つまりブラックジャックの可能性があるので。賭け金は半分もどって来ます。

a. b. を選ぶ。またはcを選んで、やはり親がブラックジャックだった場合等は、後の処理は自動的に行なわれますが、それ以外は、自分でゲームを進めます

d. HIT(ヒット) ————— もう1枚カードを引く。

e. STAND(スタンド) ——— 今のカードで勝負する。

f. QUIT(クイット) ——— ゲームをやめる。

以上がルールです。

一回の勝負が終わるのは、

- STANDが選択された場合。
- どちらかがブラックジャックの場合。
- どちらかのカードが21を越えた場合。
- a. b. の選択後の処理が終わった場合。

の4種類です。

文章では、わかりづらいでしょうが、一度ゲームをしてみてください。「こちらの方がおもしろい」と、探険そっちのけでブラックジャックばかりしないように！

※ゲームは2人まで出来ますが、1人目と2人目で同じ人を選ぶと、1人用となります。誰も選んでない状態での[ESC]はゲームの終了となりますが、1人でも選ばれている状態の時に[ESC]を押すと最初から選び直しとなります。




ウェザートップ館(幽霊屋敷)へ

さあ、いよいよ探険開始です。

屋敷の中では、カーソルキー、テンキーを使い移動します（以下、移動モードと言います。このモードの時、コマンドウインドウには、絵が表示されています）。

しばらく進むと、パーティーの1人が「前に何かあるようだ」と言いました。

■ 罨をはずす

を押すと、コマンドウインドウに

0. キャンプ
 1. 調べる
 2. 罨をはずす
 3. 取る
 4. 動かす
 5. 話す
- と、表示されます。

コマンドの説明も大切ですが、ここではひょっとしたら罨ではないかと考え、罨はずしの手順を追いかけるとしましょう。

まず、**1. 調べる** を選びます。「誰が?」と聞かれますので、キャラクターの中から、カーソルキーを使い1人選びます。誰でも良いというわけではありません。調べるという行為には、“検索”または、“精神検索”のスキルが関係します。

なるべくそれらのスキルの高い者を選ぶ方が良いでしょう。ただし精神検索はMPを消費します。

調べた結果は、「何もない」事もありますが、心配ならもう1人別のキャラクターに調べさせるのもよいでしょう。すると「罨だ!」となる事もあります(もちろん最初のキャラクターの言うとおりの「何も無い」事も考えられます)。罨だとなると、キャラクターはその罨の種類も言います(推測で)ので、おぼえておいて下さい。

次に、**2. 罨をはずす** を選びます。

ここでも「誰が？」と聞かれますので、この場合は、体力の属性値の高い者または、霊能者を選ぶ方が良いでしょう。

霊能者なら精神力で罨をはずす事も出来ますが、体力で選ばれた者はキケンにもかかわらず、手で罨をはずす努力をします(精神力を使うと、かならずMPがへる事を忘れないで下さいネ)。

そして、罨の種類を決めて実行です。

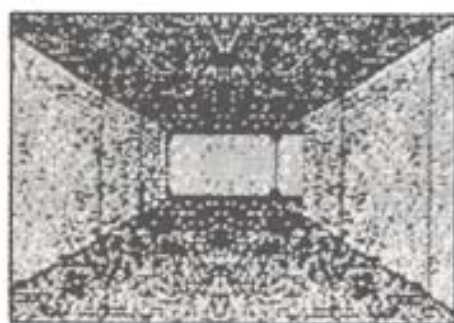
うまく行けば、こちらのもの / 自分でマッピングしている人は、罨の位置と種類をマップに書きこんでおくとも便利です。

調べるというコマンドは、これ以外にも本ダナ、机、あるいは前の壁や空間を調べる、のなどに使えます(くわしくは次の項を…)。

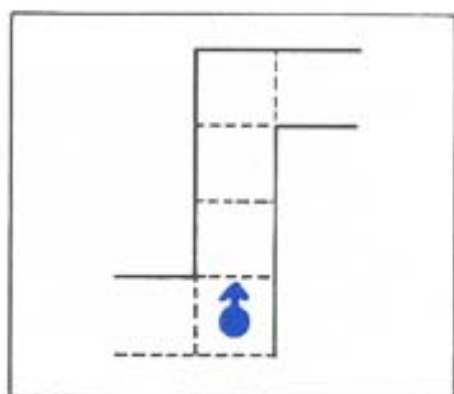
この他、“取る”“動かす”は文字通り画面に何かが表示されたときに行なう行為コマンド。“話す”は、パーティー仲間(雇ったメンバー)と話すさいに使います。彼らは機嫌がよいと、何かヒントを言ってくれるでしょう。

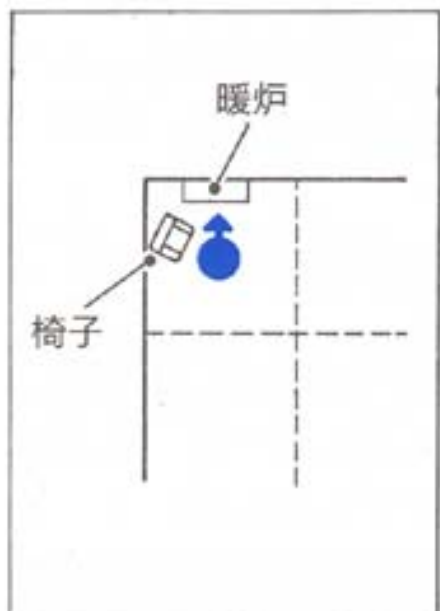
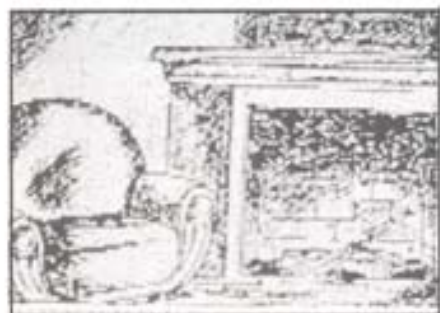
“調べる”の位置関係

これを説明する前に、あなたの位置をよく知って下さい。



左の写真のような絵が、メインウインドウに表示されている場合、あなたはその下の図のようなマップの位置に、矢印の方向を向いて立っています。あなたのいる正方形から、次の正方形に進むには、前進(⌂)キーを1回押します。これをゲーム中の1歩と考えます(非常に大きな1歩ではありますが……)。



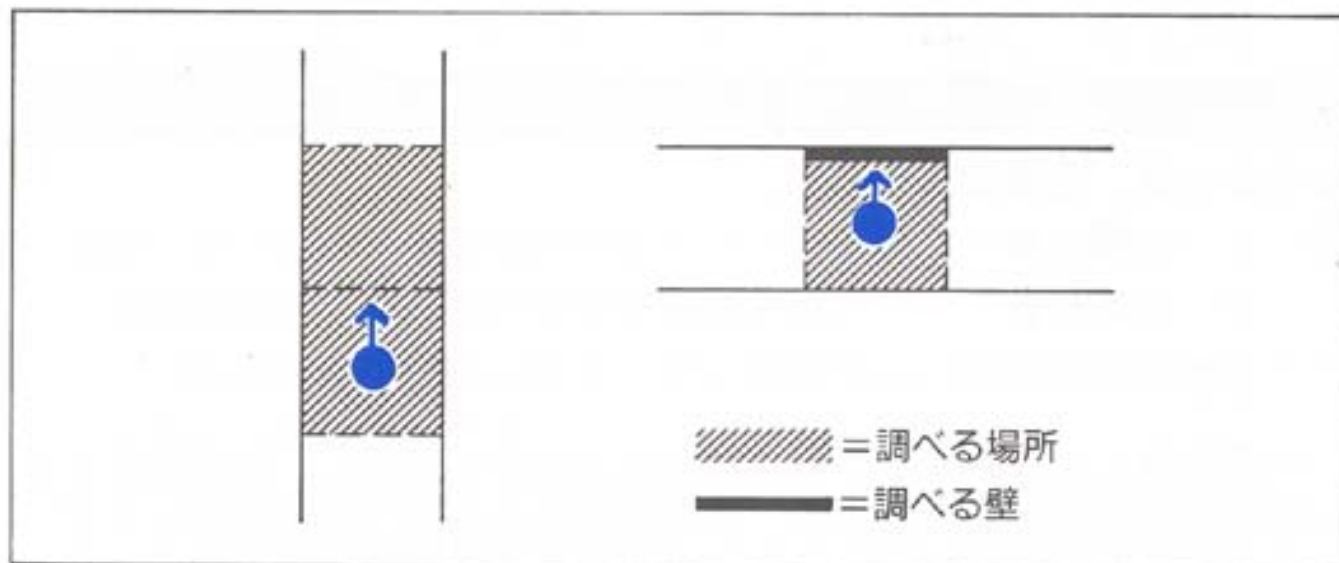


さて、次に“調べる”です。左のような絵がメインウィンドウに表示されている場合、この暖炉や椅子は、あなたのいる正方形の中にあります。例えば、その下の図のように。

この場合の“調べる”は、この暖炉や椅子に何か、かくされていないかを調べます。しかし通路(下の写真)のような画面の場合には、あなたのいる正方形と目の前の壁、または1歩先の正方形を調べます。

目の前の壁といいましたが、壁を調べた場合は、その壁は目の前、つまりメインウィンドウのまん中で、1歩先の空間が表示されていない壁という事です。

下の絵を参照して下さい。



このように探険をつづけて行くと、あなたはたくさんの謎や罠、モンスターたちと出会うでしょう。

探険をしていくと、何か生物に出会います。このときは、コマンドモードが切り換ります。コマンドウインドウを見て下さい。

もちろん、話しかけると何か答えるモンスターもでてきますし、はぐれゴーストハンター(1人で行動するゴーストハンターもいます。うまく行けば仲間になってくれるかも知れません。そういう奴は、なかなか良い情報を持っているとか…)などと出会うでしょうが、機嫌が悪ければ、戦闘はさけられないでしょう。

戦闘は、モンスターが出た時から始まります。コマンドウインドウには、遭遇コマンドが表示されます。

相手が多数または、手にあまるほど強力なモンスターなら**2. 逃げる**、**3. 降伏する** のコマンドを。なんとなく、おとなしそうな、気の弱そうなモンスターなら**4. 話す** のコマンドを選択するのも良いでしょうが、卑劣な不意打ちにもそなえ、戦闘経験もつまなければなりません。ここでは**1. 戦う** を選んでみましょう。

すると、攻撃するか防御するか、アイテムを使うかを聞いて来ます。

攻撃

●攻撃には、2種類あります。

1. 物理攻撃

2. 精神攻撃

です。

物理攻撃とは、ナイフや剣、ピストルなどを使用し、肉体的にダメージをあたえる事をいいます。こういった武器は、戦闘が始まってから用意する(準備するには、攻撃の一回分の時間がかかってしまいます。弾込めや、武器持ち換えも同様)事も出来ませんが、事前にキャンプをはって準備しておく方が良いでしょう。物理攻撃は、やはり武器の良し悪しが問題になりますが、経験をつむ事によっても、相手にあたえるダメージの量が変わって来ます。この物理攻撃は、どんな職業のキャラクターでも可能です。ただし霊能者は武器を装備することは出来

ません。つまり、霊能者の物理攻撃とはゲンコツだけという事です。反対に、精神攻撃は、霊能者しか出来ません。この攻撃は、非常に強力で、数多くのモンスターには、そうしたダメージをあたえる事が出来るのですが、霊能者自身のMP(メンタルパワー)を使いますので十分気をつけて下さいね(MPが0になると、どんな強い力を持った者も、発狂してしまいます)。使うMPの量は、“レベルポイント”で入力することになります。1レベルポイントは、5MPに相当します。たくさん使えば、それだけダメージをあたえられますが、注意しないと使いすぎた上に、バックファイア(自分たちにはね返って来る)してMPが0、つまり発狂という、自殺行為にもなります。

※機械を使えば、科学者にも精神攻撃、防御は可能です。

※精神攻撃のきかないモンスター、また逆に物理攻撃ではたおせないモンスターもいます。早くモンスターの特徴をおぼえて下さい。

防御

- 防御にも、攻撃と同じく
 3. 防御しせい
 4. 精神防御の2つがあります。

防御しせいとは、言ってみればボクシングのガードと同じです。敵からの物理攻撃を予想して身を守る事です。

しかし、敵の精神攻撃からは守ってくれません。精神攻撃から身を守るのはやはり精神防御です。

これは、精神攻撃とちがい、霊能者以外でもあるていどまで出来ます。もちろんMPは必要ですが。

アイテム使用

5. **アイテム使用** を選ぶと、自分(そのキャラクター)の持っているアイテムが表示されます。

普段使う武器や防具は、キャンプ中に準備をしておけばいいのですが（もしキャンプ中に準備しておくのを忘れたら、1回分の攻撃をムダにして準備しなければいけないので、くれぐれも注意して下さい）、特別なモンスターに特別なアイテムを使いたい場合は、そのアイテムを選びなおさなければなりません。

ここで、ちょっと変わったアイテムを説明しましょう。
たとえば“ナイフ”などはそれだけで使えますが、ピストルなどは、弾が必要です。ピストルだけ持っていては何の役にも立ちません。でも“弾”も持っていれば、弾ゴメは自動的に行なわれます。
次に“カメラ”。これも、フィルムが無ければ無用の長物。カメラとフィルムを持ち、準備しておく（フィルムを入れておく）事がが必要です。他にも“機械”などは、バッテリーをいっしょに持たなければ、ただの箱という事です。

また、屋敷の中などでいろいろなアイテムを見つけたりひろったりするでしょう。どれだけのアイテムが出て来るのか、実は、私も知らないのです。アイテムのコマンドの**6. 調べる** や、街の図書館を活用し、十分注意して使ってみて下さいね。いつも良い、役に立つアイテムばかり見つかるともかぎりません。役に立たない物、キケンな物だとわかったら、早いめに処分しましょう。なんと言っても持てるアイテムの数は、1キャラクター=8個と決まっていますから……。
(弾、フィルム等は、いくつ持っていようと1つのアイテムとしか考えません、心配無く！)

※これはヒントに近いのですが、なるべくモンスターの写真はとっておく方がいいと思います。(お金は要りますから…)

■ キャンプ


戦闘が、うまく終わりました。

しかしパーティーの何人かは、休む事が必要です。

そこでコマンドモードの**0. キャンプ**を選びます。

コマンドウィンドウには、キャンプ中のコマンドが表示されます。

1. 眠るのコマンドを入力すると、パーティー全員が眠り、精神的なダメージ(MP)の回復をはかります。でもその間にモンスターの攻撃(不意討ち)を受け、全滅という事も…。しかし、探検中何度かは眠らなければ、パーティーは疲れ切ってしまうでしょう。眠るだけでは心配、完全に回復したい/という時は、だれがどれだけのダメージを受けているか調べなければなりません。そこで**2. ステータス**を選べると、各々のこまかなステータスすべてを数字で見ることが出来ます。

で次々とパーティー内のキャラクターを見てゆき、誰がどれだけの治療を必要としているかがわかれば **3. アイテム**を選び、医療箱や護符(医療箱はHP、護符はMPの回復に役立ちます)で、手当てをすればいいわけです(もちろん **2. ステータス**、**3. アイテム**のコマンドの使いみちは他にもあります。たとえば **3. アイテム**を選び、次の戦闘にそなえて武器や防具をととのえておくのです)。

最後の**4. わかれる**は、死んでしまった仲間や、気の狂ってしまった仲間をパーティーから切りはなしてしまうコマンドです。

屋敷の中でも、仲間になってくれるゴーストハンターたちが、うろついている事もあり、そのキャラクターのために、パーティーのアキを作っておくのもいいでしょう。見捨てる代償は、高くつくかも…。

もちろん、気の狂った仲間や、死んだ仲間をつれもどし、街の教会で回復してもらう事は可能ですが、彼らをつれ、モンスターたちと闘いながら街までもどるのは、かなりキケンでもあります。よく考えて行動しましょう。

全員死んでしまっは、だれが墓を作ってくれるのでしょうか/生きてさえいれば、また、もどって来てうまくすれば、残した仲間に出会えるかも知れません。

最後に

このマニュアルは、最初にも書いたように、“ラプラスの魔”を進めて行くのに、必要最小限の手順や説明にとどめました。

すべてをマニュアル化するとすると、一冊の辞典ほどのものになるでしょう。

そんな分厚いマニュアルは、みなさんに読んでいただけないでしょう。特に私のようにヘタな説明では。

でも、この“ラプラスの魔”は、原作者 安田 均さんの指示でもあり、実際にプレイされれば非常にユーザーフレンドリーなシステムになっているはずと自負しています。最初は少し手間がかかるかも知れませんが、コマンドすべてがこまかく別けられ、その時々で必要な事がすべてカーソルキーとテンキーの操作だけで行なえるようになっています。順を追って入力されれば、あまり説明は必要ないはずです。

このマニュアルの最後には、いろいろなリストを集めておきました。私の書いた本文より、そのリストの方が使い易いかも知れません。

なにはともあれ、“ラプラスの魔”は始まりました。一刻も早く、この世から“ラプラスの魔”の恐怖を消しさり、一人前のゴーストハンターとなれるようガンバって下さい。小坂 明子さんに作曲していただいたBGMたちが、あなたを元気づけ、あなたの傷ついた心や身体をいやしてくれる事でしょう。ただし、そのすばらしいBGMたちすべてを聞けるのは、最後まで生き残れた者たちだけ、というのは、少し残念ではあります(最後まで生き残って下さいよ)。



最後に、ユーザーのみなさん、安田 均先生、小坂 明子さん、そして“ラプラスの魔”製作にご協力下さったみなさんに、この場をかりてではありますが、発売がおくれた事のお詫びと、おくれたにもかかわらず、発売まで見守っていて下さったお礼を、ハミングバードソフトスタッフ一同を代表して、心より申し上げます。

みなさん、本当にありがとうございました。

ハミングバードソフト

“ラプラスの魔” 制作担当

今西 寛

スタッフ

——— 原作 ———

安田 均

——— 音楽 ———

小坂 明子

アシスタント・音色 効果
松下 一也 河内 佳一

——— プログラム ———

小林 克弘 松尾 光泰

——— 美術 ———

井上 由香

——— タイトルロゴ ———

安田 哲夫

——— パッケージデザイン ———

浦地 公平

——— 制作協力 ———

鶴田 真一

——— 制作・著作 ———



Humming Bird Soft™

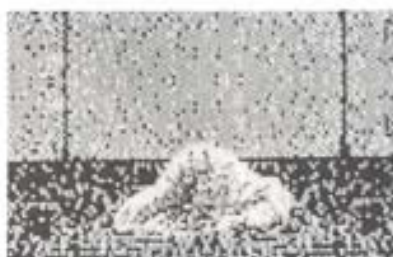
ウェザートップ館のモンスターたち(主に1階)



スケルトン 主に物理的な攻撃をしかけて来る。色々な種類のスケルトンがいるので注意！



ネズミ するどいキバ、ツメで攻撃して来る。そう強くないがすばやい。



スライム 物理攻撃をしかけて来る。動作がおそいが攻撃力は普通タイプのスケルトンより上。



コウモリ ネズミよりすばやく、飛びまわるので攻撃しにくい(物理攻撃)。



クモ 意外にすばやく動き、中には毒をもつものもいる(物理攻撃)。



亡霊 いろいろな人の亡霊が出て来る。攻撃的な人間から、友好的な人間までの亡霊なので、力も様々。

●登場するモンスターは、これだけではありません。この屋敷の1階だけでも、他のモンスターも登場して来ます。でも、とりあえず、1階の探険にはこのくらいのモンスターを知っていればOKです。

初期設定	ボーナス振り分け後	寸評
<p>名前 アブナブ 誕生日 8月15日 男 体力 15 分析力 7 意志力 9 知覚力 10 魅力 10 ボーナス 3</p>	<p>職業 探偵 体力 15 分析力 7 意志力 12 知覚力 10 魅力 10 運 10 スキル、武器(銃) 1 生命力 35 精神力 18</p>	<p>初期値からすでに探偵になるために生まれたキャラクターのようだ。肉体的なダメージには強いようだが、精神的ダメージには弱い(意志力が低い)ので、ボーナスをすべて意志力へ。</p>
<p>名前 コイ・サヒバ 誕生日 5月5日 男 体力 11 分析力 10 意志力 9 知覚力 8 魅力 9 ボーナス 6</p>	<p>職業 ジャーナリスト 体力 11 分析力 11 意志力 10 知覚力 10 魅力 11 運 6 スキル なし 生命力 29 精神力 23 職業(選択可) 科学者 ジャーナリスト (これを選択) 探偵 ディレクター</p>	<p>平均的なキャラクター、ボーナスも多くどんな職業にもなれる。しかし特徴がなく、どんな職業がこのキャラクターに一番合っているのかがわからないので、やはり平均的にボーナスを振りわけ、ジャーナリストにした。</p>

初期設定		ボーナス振り分け後		寸評
名前	イチャイ ムガ	職業	科学者	分析力、意志力にすぐれている。これも科学者になるために生まれたようなキャラクター。
誕生日	1月1日 男	体力	8	
体力	6	分析力	13	
分析力	13	意志力	11	
意志力	11	知覚力	9	
知覚力	9	魅力	8	
魅力	6	運	8	
ボーナス	4	スキル、武器(剣)	1	
		生命力	28	
		精神力	23	
名前	ウオニー	職業	霊能者	霊能者を作る / と決めて、ムリヤリ作り上げたキャラクター(何度も作りなおし、やっと霊能者としての属性値が作れそうなキャラクターが出て来た)。
誕生日	3月3日 女	体力	8	
体力	7	分析力	10	
分析力	10	意志力	8	
意志力	7	知覚力	12	
知覚力	10	魅力	10	
魅力	7	運	6	
ボーナス	7	スキル、心理療法	1	
		生命力	20	
		精神力	42	
		職業(選択可)	ディレッタント	
			霊能者 (これを選択)	

●キャラクターの作り方は、いろいろあるでしょう。同じ名前、同じ誕生日、同じ性別でも、作りなおす毎にちがった初期値とボーナスが出ます。とりあえず入れた名前等から出て来た初期値を見、一番可能性のある職業を考えボーナスを振りわけたり、最初から職業を決めそのために良い属性値が出るまで作りなおす。また、経験をつませても属性値がかわり、職業変更が可能になります。いろいろ考えてみて下さい(一度登録してしまうと、職業は変えられません)。

Keyリスト

キャラクター名前入力時の文字モード

	ひらがな	カタカナ	アルファベット
PC-8801、9801 X1 各シリーズ	かな と CAPS をON	かな をON	かな をOFF
FM7、77シリーズ	かな と INS をON	かな をON	かな をOFF

ボーナスポイントふりわけ

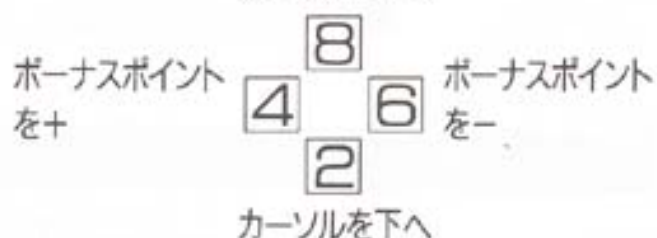
カーソルキー

カーソルを上へ



テンキー

カーソルを上へ



キャラクター(パーティー)の移動

カーソルキー

前進



テンキー

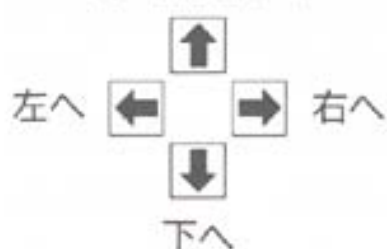
前進



カーソルを使っでの選択(例、アイテムを買う時、など)

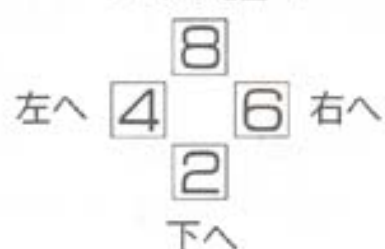
カーソルキー

カーソルを上へ





テンキー

カーソルを上へ



その他のKey

- ESC** ●各々のコマンドモードで選択されたコマンドの解除
- 0**~**9** ●コマンドウインドウに表示されるコマンドを選択する時に使う(コマンドの頭に打ってある数字を入力)
- 0** ●街の店の中では、店を出る
●キャンプモードに入る(屋敷では、一度コマンドモードに入ってから、**0**でキャンプモード)
-  ●屋敷内では、移動のモードからコマンドのモードへ、また、コマンドモードから移動のモードへ
●コマンドの決定、または確認
- CTRL** + **S** ●サウンドのON↔OFF
- Q** ●クイックリファレンス——各キャラクターのステータスその他を見るためのコマンド
ただし、コマンドウインドウにコマンドが表示されている時にのみ有効。
 でパーティー内の各々のキャラクターを順に見る事が出来る。

ファンクションキー1~5

- キャラクターウインドウのキャラクターの顔の横に表示されているステータスバーの1目盛の数を変える。

ファンクション	1	1目盛が	10ポイント	
//	2	//	20	//
//	3	//	40	//
//	4	//	80	//
//	5	//	160	//

メニューリスト

- 0. キャンプ——キャンプをする(キャンプモード参照)
 - 1. ホテル
 - 2. 酒場
 - 3. 武器屋
 - 4. 道具屋
 - 5. 占師
 - 6. 図書館
 - 7. 教会
 - 8. 幽霊屋敷
- } 各々の場所へ

ホテル

- 1. 街へ出る (街に出てゆく)
- 2. キャラクターを作る (マニュアル本文参照)
- 3. パーティーを組む (マニュアル本文参照)
- 4. 写真を売る (屋敷内で写して来たモンスターの写真を売る)
- 5. キャラクターをセーブする(ゲーム途中、または、ゲームをやめる時に、パーティーやホテルに残っているキャラクターたちをセーブする。)

酒場

- 0. 店を出る (店を出る)
- 1. 金をあつめる(金をあつめる)
- 2. 話す (酒場の女の人と話す)
- 3. 酒を買う (酒を買う)
- 4. 人を雇う (酒場にいる人間をパーティーに入れる)
- 5. ギャンブル (ブラックジャックが出来る)

武器屋、道具屋

- 0. 店を出る
- 1. 金をあつめる
- 2. 買う (アイテムを買う)
- 3. 売る (いらぬアイテムを売る)

占師の店

- 0. 店を出る
- 1. 金をあつめる
- 2. レベル占い (経験値が次のレベルに達していれば)
(レベルを上げられる)
- 3. スキルを買う (各スキルを金または、経験値で買う)

図書館

- 0. 図書館を出る
- 1. 金をあつめる
- 2. アイテム調べ (屋敷でひろって来たアイテムを調べてくれる)
- 3. 調べ物をする (ヒントを教えてくれる)

教会

- 0. 教会を出る
- 1. 金をあつめる
- 2. 精神力回復 (MPの回復、無料)
- 3. 生命力回復 (無料、年をとる事も)
- 4. 毒の治療
- 5. マヒの治療
- 6. 発狂の治療
- 7. 死者の復活

幽霊屋敷

- 1. 屋敷に入る
- 2. 街にもどる


屋敷内

コマンドモード(移動のモードから キーで)

- 0. キャンプ
- 1. 調べる かべ、床、目の前の状況など調べる。

- | | |
|----------|---------------|
| 2. 罾をはずす | 罾がある場合、それをはずす |
| 3. 取る | 物をひろう |
| 4. 動かす | 物を動かす |
| 5. 話す | パーティーの仲間の話を聞く |

キャンプモード

- | | |
|----------|---|
| 0. 戻る | キャンプモードからコマンドモードへ |
| 1. 眠る | 休息する |
| 2. ステータス | パーティー内のキャラクターのスキル等を順に見ることが出来る( で次へ) |
| 3. アイテム | 各々のアイテムだけを見る。下記“アイテム”参照 |
| 4. わかれる | パーティーからキャラクターを切りはなす。 |

アイテム

- | | |
|---------|----------------|
| 0. 戻る | キャンプのコマンドにかえる |
| 1. 使う | アイテムを選び、使う |
| 2. わたす | アイテムを選び、仲間にわたす |
| 3. すてる | いらぬアイテムをすてる |
| 4. 準備する | 武器や防具などの装備をする |
| 5. 調べる | アイテムが何であるかを調べる |

遭遇モード

- | | |
|---------|--------------------------|
| 1. 戦う | 敵と戦う(個人戦闘モード参照) |
| 2. 逃げる | 〃から逃げる |
| 3. 降伏する | 〃に降伏する |
| 4. 話す | 〃に話しかける (4. 尋問する 敵を尋問する) |

個人戦闘モード

- | | |
|-----------|----------------------|
| 1. 物理攻撃 | ピストル、その他での攻撃、肉体的ダメージ |
| 2. 精神攻撃 | 精神力の攻撃、精神的ダメージ |
| 3. 防御しせい | 身を守るしせいをとる |
| 4. 精神防御 | 精神攻撃から身を守る |
| 5. アイテム使用 | アイテムを使い、攻撃、防御などする |

名 前	用 途	名 前	用 途
聖 書	?	護符 I	精神的ダメージ(MP)の回復 I~IIIは回数がちがい I<II<III (心理療法のスキル)が必要
ランプ	暗い場所を明るくする ライトの方が長持ちする	護符 II	
ライト		護符 III	
フィルム	カメラに必要、一人5枚までもてる。	機械 I	精神攻撃、精神防御を機械で行なう III、IVは連続使用可能 ("機械操作"が必要)
バッテリー	"機械"に必要	機械 II	
十字架	?	機械 III	
コンパス	パーティーの現在位置向かっている方向がわかる	機械 IV	
医療箱 I	傷(HP)の回復に使う I~IIIは回数がちがい I<II<III 回復するHPは、医療スキルに関係 (毒も治る事もある)		
医療箱 II			
医療箱 III			
カメラ I	モンスターの写真を写す (フィルムが必要) III、IVは連写可能		
カメラ II			
カメラ III			
カメラ IV			

酒場

名 前	用 途
酒	?

武器屋

名 前	用 途
ナイフ	
お の	ナイフよりダメージをあたえる量が多い
サーベル	おのより強い武器
レボルバー	
自動けん銃	レボルバーと同じくらいのダメージ量。熟練すると1度に何発か発射出来る
ライフル	力は自動けん銃より上 命中精度がいい
ショットガン	一発で何匹かのモンスターにダメージをあたえられる
弾(P)	ピストル類、ライフル用の弾(50発まで)
弾(S)	ショットガン用(50発まで)
レザー	皮の服 少しは身を守れる
防弾チョッキ	レザーの倍くらいの防御力





Humming Bird Soft™

株エム・エー・シー コンピュータ事業部

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 ☎06(315)0541



DIABLED