

# HYDLIDE 3

## SPECIAL VERSION

©1987, 1989 T&E SOFT



● ユーザーズマニュアル ●

USER'S MANUAL

T&E SOFT

1810 YUTAKAGAKI MITSU-KU NAGOYA-CITY 466 JAPAN TEL: 052-773-1100

## はじめに

このたびは当社製品、「ハイドライド3 SV (スペシャルバージョン)」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

この「ハイドライド3 SV」は、Active-Role-Playing-Game のパイオニアである「ハイドライド」シリーズの完結編、「ハイドライド3-The Space Memories-」を特別に改良。新たな世界が加わり、新しいキャラクターが登場します。また、従来のシリーズにはなかった、ゲーム中のアニメーションシーンも導入しました。

ゲームを順調に進行させるために、この『ユーザーズマニュアル』をよくお読みください。ゲームの初期設定、キャラクターの操作方法、アイテムの種類、モンスターの説明等、情報がいっぱい詰まっています。

なお、ゲームの初期設定を進行順に、わかりやすく説明しました「とりあえずやってみよう」という項目を21ページに設けました。ご活用ください。

この「ハイドライド」の最終作を、思う存分楽しんでください。

# HYDLIDE 3 SPECIAL VERSION

## C O N T E N T S

|               |   |               |    |
|---------------|---|---------------|----|
| ●プロローグ        | 2 | ●ゲーム中のウィンドウ   | 9  |
| ●異次元の思い出      | 2 | ●メニュー         | 9  |
| ●ハードウェアの基本構成  | 3 | ●足もとを見る       | 9  |
| ●周辺機器         | 3 | ●魔法の呪文を使う     | 10 |
| ●ゲームの起動方法     | 3 | ●道具を使う        | 10 |
| ●操作方法         | 3 | ●自分の状態を知る     | 11 |
| ●準備           | 4 | ●その他の機能       | 11 |
| ●準備           | 4 | ●街の内部         | 12 |
| ●ゲームスタート      | 4 | ●なんでも屋        | 12 |
| ●キャラを見る       | 4 | ●武器商店         | 12 |
| ●キャラを創る       | 4 | ●宿屋           | 13 |
| ●キャラを消す       | 4 | ●聖なる寺院        | 13 |
| ●初めてゲームを行うために | 5 | ●魔導師の館        | 13 |
| ●ゲームを終了したい時は  | 5 | ●その他のお店       | 13 |
| ●キャラクターの状態    | 5 | ●戦闘           | 14 |
| ●ゲームシステムの説明   | 8 | ●直接攻撃         | 14 |
| ●時間の概念        | 8 | ●間接攻撃         | 14 |
| ●食事           | 8 | ●アイテムの紹介      | 15 |
| ●キャラクターの移動    | 8 | ●商店で購入できるアイテム | 15 |
| ●街の存在         | 8 | ●宝箱などから得るアイテム | 18 |
| ●キャラクターの状態    | 8 | ●怪物たちの紹介      | 19 |
| ●戦闘 1         | 8 | ●友好的な怪物たち     | 19 |
| ●戦闘 2         | 8 | ●邪心を持った怪物たち   | 20 |
| ●会話           | 8 | ●とりあえずやってみよう  | 21 |
| ●ゲームオーバー      | 9 | ●開発後記         | 27 |
| ●キャラクターの死     | 9 | ●製品が正常に動作しない時 | 28 |

# P R O L O G U E

## 異次元の思い出

悪夢のようなエビルクリスタルが砕け散ってしまい、人々は怪物に襲われる心配もなくなり、平和に暮らしていました。人々は街を広げ、生活を豊かにしていききました。その間に攻撃的な魔法の呪文は、その必要を失い、人々の記憶から忘れられていきました。反面、生活に役立つような魔法の呪文は、人々の生活そのものの中に溶け込んでいったのです。

この地、フェアリーランドでは人間と妖精とが共存する美しい世界でした。しかし、人々の生活が豊かになるにつれて、妖精たちの姿はだんだんと見られなくなってしまいました。そう、まるで人間だけの世界ようになってしまったのです。

そんなある夜、地響きとともに巨大な火柱が立ち昇りました。そして、何事もなかったように、その夜は終わったのですが……。

翌日、フェアリーランドに不思議なとびらが出現していました。このとびらは中を通った人をどこか遠くへ飛ばしてしまふのです。それ以外にも、フェアリーランドに地割れが出現するなど、天変地異が起こるはずのないこの地では、絶対に考えられなかったような事態が次々と起こり始めました。

事態を重くみた修道士たちは、この原因究明を一人の若者に命じたのです。自らの世界を守るため冒険に旅立つ若者、それがあなたなのです。

## ハードウェアの基本構成

ハイドライド3 SVは、次の基本構成で動作します。

### ●パソコン本体

- PC-9801VM/UV/CV/LV/LS/VX/UX/RA/RX/RL/EX/ES/LX
- PC-98DO (98モードのみ)
- PC-286/PC-386シリーズ

### ●カラーディスプレイ

400ラインディスプレイが必要です。アナログである必要はありません。

なお、データセーブ用に1枚、ブランクディスク（製品と同一メディアのディスクに限る）を用意してください。このブランクディスクを、ユーザーディスクとして登録することによってゲームが進行できるようになります。

## 周辺機器

ハイドライド3 SVは、次の周辺機器をサポートしています。

### ●サウンドボード

サウンドボード(PC-9801-26/K)に自動対応します。サウンドボードが装着されている場合は、さらにポート1に接続されたジョイスティックにも対応します。ポート1にはMSX(アタリ)仕様の2トリガタイプのジョイスティックを接続してください。ジョイスティック操作の場合は以下ようになります。

- トリガ **A** …………… **スペース** キーと同様
- トリガ **B** …………… **リターン** キーと同様
- ジョイスティック……………テンキーの各方向と同様

※操作方法については後述します。

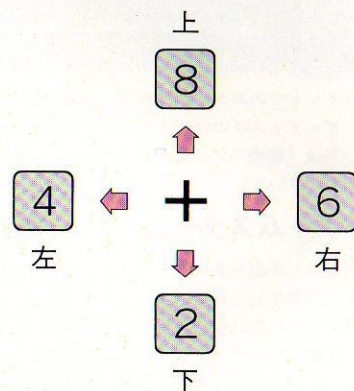
なお、サウンドボードがない場合はBGMがありませんので、あらかじめご了承ください。

## ゲームの起動方法

- ① 周辺機器（ディスプレイなど）の電源を入れ、次にパソコン本体の電源を入れます。
- ② ドライブ1にゲームディスクを、ドライブ2にユーザーディスクを入れます。
- ③ しばらくするとタイトルデモが始まります。しばらくしてもタイトルデモが始まらない時は、**リセット** ボタンを押してください。

## 操作方法

### ●キャラクターの移動およびウィンドウでのカーソル移動



**スペース** キー： 攻撃・会話・コマンドの決定

**リターン** キー： ウィンドウオープン・コマンドの取り消し

**ESC** キー： ポーズキー



## 準備

タイトルデモ中に **スペース** キーを押すと、ゲームスタートとなります。ゲームがスタートすると、まず、画面左上に青色のウィンドウが表示されます。ゲームを始める前には、しなければいけないことがありますので、ウィンドウ別に順を追って説明していきましょう。

### 準備

ここでは、ゲームを始めるための、いろいろな準備を選択します。テンキーで赤く表示されている文字（以後、カーソルと呼びます）を動かして、自分のしたい動作の場所で **スペース** キーを押してください。次のウィンドウへと移ることができます。

ウィンドウ内でのキー操作は、このようにテンキーと **スペース** キーおよび **リターン** キーのみで行うことができます。**リターン** キーを押すと、一つ前のウィンドウに戻ることができます。このウィンドウのみが表示されている時に限り、ユーザーディスクの作成を行うことができます。詳しくは「初めてゲームを行うために」を参照してください。

### ゲームスタート

「名前」が表示されますので、カーソルをテンキーで動かし、冒険に旅立つキャラクターの名前に合わせて、**スペース** キーを押してください。冒険に出るキャラクターをまだ作成してなかった場合は、「準備」に戻ります。また、**リターン** キーを押しても「準備」に戻ります。

### キャラを見る

現在登録されているキャラクターの、強さなどの状態を確認するためのウィンドウです。「名前」が表示されますので、カーソルをテンキーで動かし、状態を確認したいキャラクターに合わせて **スペース** キーを押してください。これでそのキャラクターの状態が表示されます。各パラメータの意味は、後述の「キャラクターの状態」の項目を参照してください。

### キャラを創る

新しく冒険に旅立つキャラクターを作成するウィンドウです。「名前の入力」と表示されます。

名前の入力は英数大小文字・ひらがな・カタカナ・JIS 第一水準の漢字です。何も入力せずに **リターン** キーのみを押した場合は、「キャラを創る」ウィンドウそのものがキャンセルと見なされ、「準備」のウィンドウに戻ります。キーボードを押した時の入力文字は以下のコントロールキーの状態によって異なります。

#### —英語入力—

- ・英小文字：何も押さない。
- ・英大文字：**CAPS** または **SHIFT** キー

#### —かな入力—

- ・ひらがな：**カナ** キー
- ・カタカナ：**カナ** + **CAPS** キー

#### —漢字入力—

- ① かな入力状態にして入力したい漢字の訓読みの1文字のみを入力する（緑色で表示）。
- ② **ROLL UP** または **ROLL DOWN** キーで希望の漢字を選択する。
- ③ **リターン** キーを押すか、次の1文字を入力すると決定となる。

名前の入力が終わると、次に「職業の選択」になります。「戦士」「強盗」「僧侶」「修道士」の中から、お好みの職業を選択してください。職業によって各パラメータの初期値が定められており、それにおのおの乱数値が加わったのが、あなたの初期値となります。例えば「強盗」などは、精神力が初めから悪い方に傾いている反面、体力や器用さは、他の職種の人と比較すると、格段に高く設定されます。

自分の職業が決まると、ウィンドウにそのパラメータの初期値が表示されます。このウィンドウを見て、今、自分が創ったキャラクターが気に入ったのなら「はい」を、もう一度職業を変えたい時やそのパラメータの初期値が気に入らなかった時は、「いいえ」を選択してください。「いいえ」を選択した時は、再び「職業の選択」に戻ります。**リターン** キーを押した時は、カーソルの位置に関わらず、常に「いいえ」となります。何度かキャラクターを創り替えていけば、きっと満足のいくキャラクターができるでしょう。

### キャラを消す

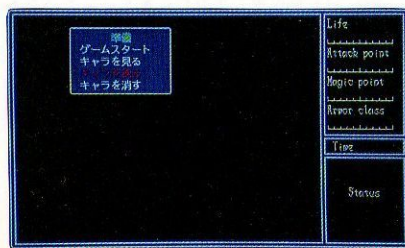
登録されているキャラクターが不要になった時に使うウィンドウです。「抹消」が表示されますので、カーソルを移動させて抹消したいキャラクターの名前に合わせて **スペース** キーを押してください。次に本当に抹消してもいいか確認してきます。

## 初めてゲームを行うために…

ハイドライド3 SVを購入し初めてゲームを行う時は、始めにブランクディスクをユーザーディスクとして登録する手続きを行わなければいけません。これを行わないと自分のキャラクターを登録できないために、結果としてゲームが始められません。

ユーザーディスクは、以下の手順で作成してください。

- ① タイトルデモ中に何かキーを押して写真の状態にしてください。



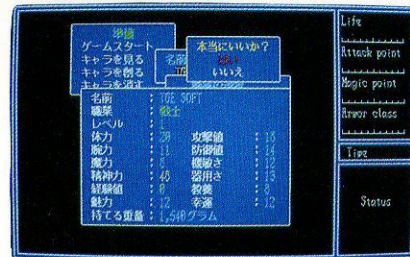
- ② 次に **ESC** キーを押してください。「ユーザーディスクの作成」ウィンドウが表示されます。「はい/いいえ」で確認をしてきますから、**4**、**6**でカーソルを移動させて、**スペース** キーで決定してください。しばらく後に、ドライブ2に入っているディスクはユーザーディスクとして自分のキャラクターを登録できるようになります。

## ゲームを終了したい時は

ゲームを途中で終わりたい時などは、ディスクドライブのアクセスランプが消えている状態であれば、いつでもゲームディスクを抜いても構いません。ゲーム中であれば **ESC** キーを押してポーズ状態の時、または何かのウィンドウが表示されている時であれば安全です。

## キャラクターの状態

プレイヤーキャラクターの状態は、ゲームを進める上で常に気にしていなければならないものです。この各種パラメータの管理を怠ると、ゲームをスムーズに進められなくなります。それでは、各パラメータについて順に説明していきましょう。



### 名前

ゲーム開始時にプレイヤーが登録した名前です。

### 職業

ゲーム開始時にプレイヤーが選択した職業です。この職種はキャラクターが成長するにつれて、おおまかに変化していきます。

### レベル

総合的な強さの度合いを表わします。レベルを上げるためには、ある程度の経験値が必要です。必要な経験値がたまったら、「聖なる寺院」にてレベルを上げることができます（後述）。次のレベルに上がるために必要な経験値は次の計算式の通りです。ただし、キャラクターが相当強くなってきた時は、この限りではありません。

$$\text{レベルアップに必要な経験値} = (\text{現在のレベル})^2 \times 100$$

### 体力

身体のタフさ（生命力）を表わします。この値が大きいほど、打たれ強いことになります。また、この数値がゼロになった時が、キャラクターの死（ゲームオーバー）を意味します。体

力の上限値はレベルアップに伴って上がります。

今までのハイドライドシリーズとは異なり、野原などで休憩しても体力は回復しません。体力の回復は宿屋に泊まるか、体力回復剤を使うか、魔法の呪文を使うしかありません。

## ●腕力

腕力の強さを表わします。この値が大きいほど、自分の攻撃が相手に当たりやすくなります。また、使いこなすことのできる武器の種類や、持ち歩くことができるアイテムの最大重量も、腕力の大きさによって決まります。

※ 腕力はレベルアップに伴って上がっていきます。以下、特に指示がないパラメータは、レベルアップに伴って上限値が上がるものとします。

## ●魔力

魔力の大きさを表わします。この値が大きいほど魔法の呪文をたくさん使用することができます。ただし、魔力の大きさと覚えている呪文の数とは別物です。したがって、魔力が大きいても呪文の一つも覚えていなければ、まったく魔法の呪文を使うことはできません。魔力は、魔法の呪文を使うことによって失われていきます。再び魔力を回復させるには、宿屋に泊まるか薬草を使うしかありません。

## ●精神力

その人の心の善悪を表現します。悪い人には物を高く売り、逆に善い人には安く売るといふ、頑固で正義感あふれる商法はこの世界でも受け継がれています。また、心の善悪はゲームを解く上で、なんらかの作用があるかもしれません。

精神力は悪い怪物を倒すと徐々に上がり、善い怪物(?)を倒すと一気に減ってしまいます。したがって怪物の見きわめが肝心となります。怪物の善悪を見切るには、相手の動きを読むことで可能となります。

## ●経験値

その人が現在まで積んできた修行(経験)の度合を表わします。この値が大きいほど、たくさんの怪物や魔物を倒してきたこととなります。

経験値はキャラクターの能力と引き換えることができます。自分のレベルを上げたいならば「聖なる寺院」で、新しい魔法の呪文を覚えた

いならば「魔導師の館」で、それぞれ行きます。どちらのパラメータを先に上げるかは、各人の判断にお任せしますが、魔力をほとんど持たない「強盗」が、魔法の呪文ばかりを覚えても意味がないでしょう。

## ●魅力

そのキャラクターの魅力を表わします。魅力あふれる人に対して、多くの人たちは非常に友好的になります。買物などもかなり有利になると思います。ただし、後から成長した魅力というのは、この場合ほとんど意味を持ちません。生まれながらにして持っている本来の魅力を、フェアリーランドの人々は見抜くからです。

## ●攻撃値

敵に対する攻撃力を表わします。こちらからの攻撃が敵に命中した場合、この攻撃値が敵に対するダメージ量として与えられます。実際には、敵の防御値(後述)によってダメージは緩和されるので、攻撃値そのものの値が敵の体力から引かれることはありません。

最終的な攻撃値はキャラクター固有の基本値に、装備している武器の攻撃値をプラスして求められます。ただしこの場合、使いこなすことのできる重量を超えた武器を装備している場合は、攻撃値は逆に著しく低下していきます。

なお、武器の中でも飛び道具(スリング・やり等)を持っている場合は、キャラクター固有の基本値に関わらず、攻撃値は一定の値となります。武器などのアイテムについては15ページ以降で詳しく説明します。



## ●防御値

敵からの攻撃に対しての防御力を表わします。この値が大きいほど、敵からのダメージを柔らげることができます。

防御値はレベルによって定められた基本値に、装備している防御用のアイテム全ての防御値が加算されて求められます。

## ●機敏さ

敵の攻撃をどれだけかわせるかという、すばやさの度合いを表わします。敵の攻撃を受けてもこの機敏さの値が大きければ、ダメージは受けにくくなります。

機敏さは、キャラクター固有の基本値に、装備しているアイテムの総重量(単位はkg)を差し引くことで求められます。つまり、重いアイテムを装備すればするほど、キャラクターのすばやさは失われていくことになります。

## ●器用さ

手先の器用さを表わします。このパラメータは宝箱を素手で開ける場合に意味を持ちます。宝箱にはワナが仕掛けられていることが多いのですが、この器用さが大きければワナにかからずに、宝箱を開くことができるでしょう。ただし、どんなに手先が器用なキャラクターでも、それを超えるようなワナが仕掛けられていた場合には、ワナにかかってしまいます。

また、キャラクターの器用さが低くても、魔法の呪文「調査」を唱えることによって、ワナをはずすこともできます。魔法の呪文については10ページで詳しく説明します。

## ●教養

キャラクターの賢さを表わします。自分に対して効果のある魔法の呪文を唱えた場合、その呪文がどれだけ有効かは、その人の教養にかかってきます。したがって教養の低い時に自分に対して効果のある魔法の呪文を唱えても、その効果は長続きしないでしょ。敵に効果のある呪文は、必ず、画面内の敵全てに対して有効となります。

## ●幸運

キャラクターの持っているツキの強さを表わします。ツキというものは、生まれながらにツイている人ほど強く表われるものです。ただし、ツキに頼りきってばかりでは、現実の社会と同様、いつか痛い目に会うでしょう。

LUCKY!



## ●持てる重量

キャラクターの持つことができるアイテムの最大の重さを表わします。アイテムは全て固有の重さを持っています。そしてキャラクターの腕力によって、攻撃用の武器も含めた全てのアイテムの、持ち運べる数(重量)に制限があります。たくさんのアイテムを持ち運ぼうとしても、腕力が低いちはまったく運ぶことができず、最悪の場合はまったく移動できなくなってしまいます。こんな時は残念ながらアイテムの一部を捨てて身を軽くするしか方法はありません。持てる重量を超えてアイテムを所有しないように、日頃からしっかりと重量を管理しましょう。調子にのって金貨を集めすぎたために、その重みで身動きがとれなくなってしまうことのないように注意してください。

なお、重量の単位はグラムです。

持ち運べるアイテムの最大総重量  
=現在の腕力×140

※ 持ち運ぶことのできるアイテムの種類(種類と数は違います)は、腕力に関係なく最大20種類までです。

## ●使いこなせる武器

腕力が小さいと重い物を持ってません。したがって、どんなに優れた武器を手に入れてもそれが重ければ、腕力の貧弱なうちは本来その武器が持っている破壊力を完全に発揮しきれなくなってしまいます。使いこなすことのできる武器の最大重量は、次の計算式で求められます。

使いこなせる武器の最大重量  
=現在の腕力×42+500

# ゲームシステムの説明

## ●時間の概念

ハイドライド3 SVは一日を24時間としたゲーム内部の時間の流れが存在します。朝は7時から始まります。そして、キャラクターが元気に活動できる時間は16時間です。この時間を過ぎるとキャラクターの腕力は徐々に低下していきます。その前にどこかの街の宿屋で宿泊するのがよいでしょう。頑張れば徹夜もできますが、朝になる頃にはキャラクターは衰弱し切ってしまいます。寝るだけならば、キャンプの道具というアイテムを使うことによっても、同様の効果が得られます。キャンプの道具については、「アイテムの紹介」の項で詳しく説明します。

## ●食事

キャラクターは一日のうち、最低2回は食事をとる必要があります。食料を持っているキャラクターは、お腹がすくと勝手に食事をします。この時に食料が無かった場合は、キャラクターはお腹をすかして、だんだんと体力が減っていきます。一度お腹をすかしてしまったキャラクターは、食料を持っても食べようとはしません。このような状態になってしまった時は、ウィンドウを開いてキャラクターに食事をとらせる必要があります。うっかりして食事を与えるのを忘れていたりすると、キャラクターの体力はしだいに低下していきます。食料については、「アイテムの紹介」の項で詳しく説明します。

## ●キャラクターの移動

テンキーの操作によって、自分のキャラクターを動かすことができます。マップの一番端から外へ移動しようとする、隣のマップに切り換わります。

階段は、下から上へ入口が開いているのが昇りで、上から下へ向かって入口が開いているのが下りです。ただし例外も存在するので、道に迷った時などは、魔法の呪文「深度」でキャラクターの位置を確認しましょう。

## ●街の存在

物の売買や宿泊などは全て「街」で行います。

「街」は、それぞれが独自にマップを持っています。街にはいろいろな建物がならんでいます。それぞれ入口から中へキャラクターを移動させてください。

## ●キャラクターの状態

プレイヤーキャラクターに関するウィンドウは、ゲーム中に[RITAN]キーを押すことで呼び出します。このウィンドウは、通称「でかキャラ」と呼ばれる敵と対戦中は呼び出すことができませんので注意してください。

ウィンドウ内部では、「足もとを見る」「魔法の呪文を使う」「道具を使う」「自分の状態を知る」「その他の機能」の処理を行うことができます(後述)。

## ●戦闘1

怪物と遭遇し、攻撃をしかけられたり、逆にこちらから攻撃を加えた時は戦闘となります。攻撃は[SPACE]キーを押すことによって行います。この時、攻撃用の武器を装備していなければ、素手で相手を攻撃したことになります(後述)。

## ●戦闘2

ゲームが進んでいくと、「でかキャラ」に出会うことがあります。この時はこの「でかキャラ」を倒さない限り、次の動作を行うことができません。魔法を使うことさえできませんから、「でかキャラ」と遭遇する寸前には、万全の態勢を整えることが肝心です。

## ●会話

街の中にいる時は、その住民たちと会話をすることが出来ます。会話を交わりたい相手の真正面(真横・真後ろでも可)に立って、[SPACE]キーを押してください。会話の内容によっては、相手からこちらに対して「はい/いいえ」で質問をしてることがあります。この時はテンキーで応じてください。なお、街の中では、攻撃は一切できません。

以上のような動作が、ゲーム進行の基本となります。

# ゲームオーバー

## ●キャラクターの死

ゲーム進行中、体力がゼロになってしまったキャラクターは、死亡したと見なされて、冒険は中断、ゲームオーバーとなります。

ゲームオーバーになると、しばらくしてタイトルデモに戻ります。再び同じキャラクターを使ってゲームを開始した場合は、その直前に泊まった宿屋の前か、キャンプの道具を使った場所から始まります。

## ワンポイントアドバイス①

重さという概念が加わって、アイテムの選択に一種のバズル的な要素が生まれました。したがって、持てる重量の範囲内でいかに有効なアイテムを選択するかが、ハイドライド3 SV 克服のための第一歩。面倒がらずにレベルアップのために、最適な装備を買い整えれば、戦いもグッと楽になるはず。とは言っても重量制限いっぱいまで持ってしまうと、洞窟などで得られる大切な道具を持ち帰れなくなってしまうこともあります。こんな時は高価な物を捨てる思い切りが大切です。いくら高価な物でもどこかで売ってれば後で買い直すことができますが、どこにも売っていない物ばかりはお金で取り戻すことができません。



# ゲーム中のウィンドウ

ゲーム進行中に[RITAN]キーを押すことによって、いつでもマルチウィンドウを呼び出すことができます。このウィンドウでは、ゲーム進行中に絶えず必要でない処理を主に行います。それではウィンドウごとに説明しましょう。

## ●メニュー

次の処理を選択するウィンドウです。このウィンドウのみが表示されている時に[RITAN]キーを押すとゲーム再開となります。

## ●足もとを見る

自分の足もとを調べるウィンドウです。宝箱を開ける時などに使用します。このウィンドウを使用するには、まず、調べたい場所の真上にキャラクターを移動させてから、ウィンドウを呼び出してください。足もとに何かがあれば、メッセージが表示されます。

足もとが宝箱の場合は、「宝箱があります。どうしますか?」のメッセージに続いて、宝箱をどの方法で開けるかを尋ねてきます。カーソルを移動させて、[SPACE]キーで決定してください。僧侶など、器用さの低いと思われるキャラクターの場合は、魔法の呪文を使って宝箱を開けたほうが良いと思います。ただ、そのためには「調査」という呪文を覚えていなければいけません。

宝箱には多くの場合、ワナが仕掛けてあるでしょう。そのワナのレベルよりも、器用さや教養が勝っていれば問題なくワナを外してくれるのですが、ワナにかかった時はどうなるのでしょうか。少々ワナの種類を書いておりますので、研究してみてください。

## ① 毒針

宝箱だけではなく、いたるところに仕掛けられているポピュラーなワナです。解毒の呪文を覚えてしまえば何も怖くはないのですが、レベルの低いキャラクターがこのワナにかかった時などは、絶命の危険があります。

## ② 爆弾

宝箱を開けた瞬間に爆発するタチの悪いワナ

です。体力が著しく低下するため、このワナにかかった後、怪物に襲われると非常に危険です。

### ③ 幻聴

このワナにかかると、そのキャラクターはしばらく魔法の呪文を一切使えなくなってしまう。魔法の呪文を主とする僧侶にとっては、致命的ともいえる恐ろしいワナです。

### ●魔法の呪文を使う

呪文を一つも覚えていない時は、いくら魔力があっても使うことができません。何か呪文を覚えている時は、その呪文の一覧表が表示されます。使いたい呪文にカーソルを合わせて、**スペース** キーを押してください。呪文を唱えるだけの魔力がキャラクターに残っていれば、その魔法が効力を発揮します。魔法によっては、いきなりゲームを再開したり、目に見えて効果が現われないものもあるので注意してください。

呪文を使うためには、その呪文を唱えるために必要な魔力を持っていなければいけません。この魔力は呪文を使えば使うほど消費していきます。呪文を唱えるために必要な魔力が無くなってしまった時は、何もせずに「メニュー」ウィンドウへ戻ります。

無くなった魔力は、宿屋で泊まるか、薬草を食べる（使う）ことによるのみ、再び復帰させることができます。

### ★魔法の呪文一覧表

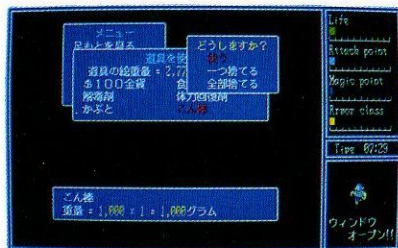
| 魔法名 | 消費MP | 基本効果                        |
|-----|------|-----------------------------|
| 幻覚  | 5    | 相手の移動方向を反転させる               |
| 解毒  | 5    | 体内の毒素を消す                    |
| 治癒  | 15   | 傷ついた体力を回復させる                |
| 深度  | 5    | 現在の位置を調べる                   |
| 調査  | 10   | 宝箱のワナを外す                    |
| 移動  | 30   | 最後に立ち寄った街へ瞬間移動する            |
| 恐怖  | 7    | 相手の Armor class を引き下げる*1    |
| 幻惑  | 7    | 相手の Attack point を引き下げる*1   |
| 睡眠  | 10   | 相手を眠らせて動きを止める*2             |
| 防衛  | 10   | 自分の Armor class を一時的に引き上げる  |
| 攻撃  | 20   | 自分の Attack point を一時的に引き上げる |
| 無敵  | 30   | 自分を一定時間無敵にする                |

\*1 効果は画面内にいる相手にのみ有効

\*2 足の動きが完全に止まるだけで、相手からの攻撃はなくなりません

プロローグを読んでいただくと分かるのですが、今回のゲームでは魔法によって敵にダメージを与えるものは一切ありません。したがって敵に対する攻撃は、全て剣や飛び道具などで行うことになります。

### ●道具を使う



ゲーム中に発見したもの、商店で購入したものの、所持金貨、食料、およびオイルなどの種類と数、全てのアイテム（道具）の重量の合計を表示します。アイテムは、金貨の他に最大20種類まで持つことができます。所持金は金貨の種類と数で決まります。金貨もアイテムの一つとして扱われます。数量は一つのアイテムについて最大255個まで持つことができます。

さて、このウィンドウではアイテムを使う（装備する）・はずすの選択や、捨てるなどといった処理ができます。アイテムの一覧表が表

示されますので、カーソルで選択して**スペース** キーを押してください。そのアイテムの重さと数が表示されます。前ページの写真を見てください。薬草が選択されているところが表示されています。一番下のウィンドウに表示されている「300×3=900グラム」を説明すると、まず、初めの300が薬草一つ当たりの重量です。この場合は300グラムですね。次に×3とあるのが持っている個数です。そして薬草の総重量は、900グラムと表示されているわけです。

次に「どうしますか?」と表示されますので、カーソルを移動させて目的の行動に合わせた後、**スペース** キーを押してください。この時点で**リターン** キーを押せば、アイテムの選択に戻ります。既に装着しているアイテムであれば「はずす」、未使用のアイテムなら「使う」と選択肢が変わります。

この中で「捨てる」というコマンドがあります。もし、間違ってゲームを解く上で大切なものを捨ててしまっても、ゲームは必ず解けますので、安心してください。何が大切かはプレイヤーの判断にもよりますが、捨ててしまつてあわてるよりも、大切なものは捨てないようにするべきです。

アイテムについての詳細は、「アイテムの紹介」の項で説明します。

### ●自分の状態を知る

自分の状態を確認するためのウィンドウです。このウィンドウを選択すると、まずキャラクターの状態を示すパラメータが表示され、キー入力待ちになります。ここで表示されているパラメータについては、「キャラクターの状態」の項で説明したものと、まったく同様のものです。

次に**スペース** キーか**リターン** キーを押すと、もう一つウィンドウが表示されます。ここでは次のパラメータが確認できます。

#### ★自分の状態

- 次の5種類の状態が表示されます。
- 正常……………この表示がされていればとりあえず安全です。
  - 危険……………死ぬ寸前!! 早急になんらかの手をうちましょう。
  - 毒……………身体が毒に冒されています。早く解毒を。
  - 食事がしたい…お腹がすいています。食料を食べさせてやってください。
  - 眠い……………睡眠不足で腕力が低下しています。早く宿屋で眠って鋭気

を養ってください。

#### ★経過日数

フェアリーランドにおけるプレイヤーの経過日数を表示します。

#### ★所持金

キャラクターが現在所持している全財産を数値で表示します。

#### ★使いこなす

キャラクターが、使いこなすことができる武器の最大重量を表示します。この重さより重い武器を装備してしまうと、その武器本来の破壊力は失われてしまいます。

#### ★持てる重量

キャラクターが、持ち歩くことのできるアイテムの最大重量を表示します。この重量を超えてアイテムを持つことも可能ですが、キャラクターの移動のスピードが格段に落ちてしまうので、この重量範囲内に抑えるべきでしょう。

#### ★装備

現在装備（装着）している武器や防具などを表示します。

### ●その他の機能

ゲームに直接関係のない機能を集めたウィンドウです。次の2種類の機能があります。

#### ★スピード切り換え

ゲーム全体の進行スピードを変更します。テンキーで左右に動かして、緑色のバーメーターを任意のスピードの位置へ移動させてください。緑色のバーメーターが小さいほど、ゲームの進行スピードは速くなります。スピードを決めたら**スペース** キーを押してください。この時に**リターン** キーを押すと、バーメーターを変更する以前のスピードのままに変更されません。



## ★ゲームエンド

現在のキャラクターでの冒険を中断したい時に使います。本当に中断してもいいか確認してきますので、「はい/いいえ」を選択して「スペース」キーを押してください。「リターン」キーを押せば「メニュー」ウィンドウに戻ります。

このウィンドウでゲームを中断させると、タイトルデモに戻ります。

「ゲームエンド」を選択してゲームを中断したキャラクターは、最後に泊まった宿屋までのゲーム状態しか記憶していません。どうしても、それまで冒険していたゲーム状態を記憶させたい時は、一度宿屋に泊まってから、「ゲームエンド」を選択するようにしてください。

## ワンポイントアドバイス②

ゲーム内部でその独自の時間が流れているのは先刻御承知のとおりです。23時の次は00時になります。現実の世界では、このことは「翌日になった」と言います。そうです、ハイドライド3SVの内部システムにおいても月日が流れているのです。これは宿屋で一泊しても、キャンプを張っても一日が過ぎていくということです。寝るということは、従来のRPGでいうデータセーブなのですが、だからといってむやみやたらに寝泊まりするのも考えものです。やはり、真昼間から宿屋で寝泊まりはしないほうがよいでしょう。本当の意味での早解きを自認する人は、なるべく規則正しい生活を送るようにしましょうね（早く解くことが目的じゃないんだけどな〜）。



## 街の内部

街の中では人々が生活を営んでおり、さまざまなお店が存在しています。アイテムの売買や宿泊などは、やはり現実の世界と同様、このフェアリーランドでもお金によって取引されます。ハイドライド3SVの場合、お金に困ることは少ないはずですが。買物は慎重かつ大胆に行きましょう。お店に関しては全てウィンドウ処理で行われます。画面の指示に従って操作していけば、簡単に買物を行うことができます。

商品を扱うお店では、キャラクターの魅力や善悪の度合いによって、その商品の販売価格が高くなったり安くなったりします。ですから、売買を少しでも有利にしたければ、少なくとも精神力だけは最高値にしておくことが賢明です。お金に余裕があれば、気にするほどではないかもしれませんが。

それではお店の種類ごとに説明していきましょう。

## なんでも屋

おもに生活用品を販売しています。また、商品の買い取りもしていますので、不要になったアイテムがあれば、このなんでも屋で売ってしまったほうが得策と言えるでしょう。ただし、扱い切れない商品、商品価値のない物、食料やオイルなどは引き取りません。こういう物は、さっさと使ってしまうか、捨ててしまった方がよいでしょう。売値はだいたい買値の75%ぐらいです。

ここで売ったものは、それを再び売りに出すようなことはしません。売る時は充分気をつけてください。ゲームとしては、どういう行動をしても必ずエンディングまでたどり着けるように設定されています。大切な物を売ってしまった場合でも、それがゲームを解く上で重要なものでないから売れるのです。安心してくださいね。

夜になると、なんでも屋は閉店します。

## 武器商店

おもに戦闘に関するアイテムを販売していま

す。ここも、なんでも屋と同じく夜になると閉店します。

## 宿屋

キャラクターが疲れた時、傷をいやしてくれる場所です。料金は一律\$1,000です。体力・魔力とも完全に回復でき、朝食は食べさせてくれるという、良心的なお店です。

ここで寝ることによって、一日の冒険の記録がゲームデータとしてユーザーディスクにセーブされます。

## 聖なる寺院

ここでは夜でも訪問者を受け入れます。ここではキャラクターのレベルをアップさせることができます。レベルアップに必要な経験値がたまっていれば、その必要経験値分と引き換えにして、キャラクターのレベルをアップさせてくれます。レベルアップするだけの経験値がなかった時や、レベルアップを拒否した時は、次のレベルアップに必要な経験値を教えてください。

## 魔導師の館

ここも聖なる寺院と同様に夜でも訪問者を受け入れます。ここでは魔法の呪文を教えてください。当然、ただでは教えてくれず、魔法の呪文を教えてくださいの代わりに、キャラクターの経験値を求めてきます。魔法に重点をおく僧侶などは、レベルを上げるよりも、魔法の呪文をたくさん覚える方が先決でしょう。戦士と強盗には最大で6種類の魔法の呪文しか教えてくれません。

## その他のお店

その他にも、不思議なお店や、お店とは呼べない建物などが存在しています。

建物には  
入ってみるべし!



## ワンポイントアドバイス③

キャラクターが聖なる寺院でレベルアップする時は、各パラメータの上昇に若干の運(乱数)が入っています。めったにありませんが、本当に運が悪いと全然キャラクターのパラメータが上がらないこともあるようです。

そこで一計。レベルアップするだけの経験値がたまったら、とりあえず宿屋で寝ます。そして翌朝聖なる寺院へ行きレベルアップしてもらいます。パラメータの上がり具合が気に入らなければ、ウィンドウを開いて、すかさず「ゲームエンド」。タイトルデモから再び「準備」のウィンドウへ戻り、ゲームを再スタートさせます。宿屋の前から始まりますから、聖なる寺院へ入って……、を自分が気に入るまで繰り返すわけです。セコイと思うことなかれ。チリも積もれば大きな山になりますぞ。



## 戦 闘

敵に攻撃をしかけるには、**スペース**キーを押します。この時装備している武器によって、直接攻撃と間接攻撃に分かれます。攻撃が相手に当たっても、それが全て相手にダメージを与えとは限りません。内部的には、自分の腕力から計算された値が、相手側の機敏さを上回った時に、初めてその攻撃は有効と判断されます。

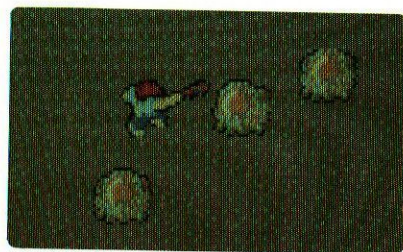
まず、攻撃をしかけると攻撃を受けた側は、真赤に光ります。慣れば画面を見なくても、効果音で有効か否かを聞き分けることができます。

攻撃が有効だった場合は、相手の体力を引き下げることになります。体力をどれだけ下げることができるかは、自分の攻撃力と相手の防御力から計算されます。したがって、あまりにも防御力が高い相手に対して、貧弱な攻撃力で挑むとせっかくの攻撃が有効でも、全然ダメージを与えられないといったことが起こり得ます。幸運の値が大きければ、より大きなダメージを相手に対して与えることもあります。

### ●直接攻撃

怪物たちに対して、手にした武器で直接ダメージを与えることを、直接攻撃と呼びます。この直接攻撃には、素手による攻撃および剣・こん棒・オノなどの武器による攻撃があります。

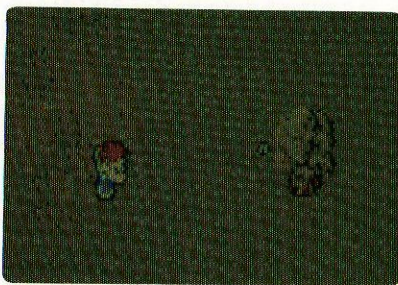
攻撃値は、そのキャラクターが持つ基本値に、武器の基本攻撃値がプラスされて求められます。したがって、そのキャラクターの強さによって、攻撃の値が大きく変わります。また直接攻撃では、武器の長さによって壁越え攻撃という高度テクニックが可能です。



### ●間接攻撃

攻撃をしかけると、遠くの敵まで武器が飛んでいってダメージを与えることを、間接攻撃と呼びます。この間接攻撃に分類できる武器には、スリング・やり・弓があります。

直接攻撃と異なり、武器の装備後の攻撃値は、どんなキャラクターが持っても一定となります。キャラクターの強さに左右されないため、ある程度強くなったキャラクターには不利かもしれないかもしれませんが、やはり遠くの敵が攻撃できるというメリットは、その欠点を補って余りあるかもしれませんね。



## アイテムの紹介

### 商店で購入できるアイテム

商店で購入できるアイテムは、比較的低価格のものが多いようです。高価に見える武器なども、その武器を使いこなせるレベルになれば、ラクラク購入できるくらいのお金が貯まっているでしょう。

以下にアイテムの説明をします。アイテムのデータは、左から名前・定価・重量となっています。定価で売っていることはめったにありません。

聖なる剣 \$20,000 6,000g



売られている剣の中では最高の破壊力を発揮する武器。これだけ重いと使用するキャラクターにも、相当のレベルが必要となるでしょう。

ナイフ \$50 500g



初心者用の武器です。どんな人にも使いこなすことができるよう、非常に軽く作られています。しかも低価格。さすがに攻撃力は値段に正比例して低いのですが、まあ素手よりははるかにマシでしょう。

スリング \$100 1,000g



初期の状態から、誰でも使いこなすことができ、しかもかなりの効果が望める、一番安価な間接攻撃用武器です。アクションゲームの苦手な人は、まずこの武器を装備することを勧めます。ただし、攻撃力はかなり低くなっています。

短剣 \$1,000 2,000g



戦士系のキャラクターなら持つことになるでしょう。攻撃力は普通くらい。

やり \$3,000 3,000g



攻撃用の飛び道具の中では、標準的な攻撃力を持っています。やりは同時に2つまで、投げることができます。

長剣 \$5,000 4,000g



攻撃力はかなりのもので、ゲーム中盤にかけて大いに威力を発揮するでしょう。戦士には必需品となるかも。剣の長さが一番長いのも魅力でしょう。

小型の弓 \$5,000 3,000g



攻撃用の飛び道具という点では、やりと同じようなものですが、こちらの武器のほうが射程距離が長く、遠くの敵をねらうことができます。

## アイテムの紹介

こん棒 \$500 1,000g



名前は悪いが使える武器です。初めはナイフかこん棒か、どちらを使うか迷うことでしょう。こん棒のほうが多少重いので、アイテムをたくさん持つには不便かも。

オノ \$4,000 5,000g



とにかくコストパフォーマンスが高いのがこの武器の魅力です。反面、けっこう重量がありますので、腕力の強いキャラクターしか使いこなせないという欠点があります。

革の服 \$500 3,000g



なめし革で縫いあげてある丈夫な服です。値段は安いのですが、体を包み込む必要があるために、重くなっています。

鎖かたびら \$5,500 5,000g



小さな鎖を組み合わせたヨロイです。動きやすいのはいいのですが、重さのわりに防御力が少なめなのが気になるところです。

盾 \$450 2,000g



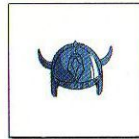
量産型のごく普通の盾です。値段がとても安いのですが、それ以外はこれといった特徴はありません。

精神の盾 \$1,000 5,000g



盾で使用している金属の材質を向上させ、防御力を2倍にまで高めたものです。そのかわり、重量も2.5倍と増加しているため、結果としては悪くなっています。

かぶと \$400 1,000g



敵からの攻撃に対して、キャラクターの頭部を護るものです。比較的軽くて低価格なので、少しでも身を護りたい人には必須のアイテムと言えますでしょう。

和風かぶと \$1,500 3,000g



日本古来より伝わる由緒正しいかぶとが、なぜかフェアリーランドに存在しています。見るからに強そうなかぶとで、実際見た目通りの防御力を有しています。

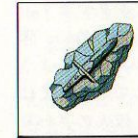
## アイテムの紹介

体力回復剤 \$50 100g



失われた体力を+10（メーター—目盛分）回復させてくれるものです。ゲーム序盤では必須アイテムのひとつです。その効果の違いによって、+3体力回復剤（三目盛分）・+5体力回復剤（五目盛分）と種類があります。

戦士の石 \$5,000 1,000g



この石を使うことにより、キャラクターの攻撃値が上昇します。ひょっとしたら、それ以外にも何か変化が起こるかもしれません。

解毒剤 \$100 100g



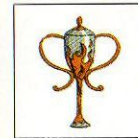
毒に侵された体から全ての毒を消してくれる働きをします。宝箱に仕掛けられているワナや、洞窟内のワナなどあちらこちらで毒の洗礼を受けることになるでしょう。毒を消すことができなければゲームオーバーになってしまいます。解毒の呪文を覚えるまでは必須のアイテムですね。

キャンプの道具 \$200,000 5,000g



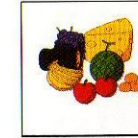
洞窟内に閉じ込められたり道に迷ったりして、宿屋に帰ることができなくなった時に、その場でキャンプを張って一日だけ寝泊まり（セーブ）することができます。

ソーマの杯 \$10,000 300g



体力がゼロになった時、この薬を使っていれば再び体力をよみがえらせることができます。なるべくなら、この薬に頼らないような冒険をしてください。

食料 \$250 500g



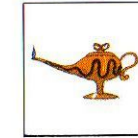
食事をしないと生きていけないのは、フェアリーランドといえども同じこと。食料は絶対にきらさないようにしましょう。どこの街でも販売しています。ただし、食料の買い取りは絶対してくれないみたいです。

神の十字架 \$10,000 1,000g



このアイテムを持っていると、神の御加護によりキャラクターの防御値が上昇します。

ランプ \$10,000 1,000g



暗闇を照らしたするために必要なアイテムです。ただ、夜の暗闇だけは照らすことができません。洞窟内を探索するためには絶対必要です。ランプはオイルが無いと光りません。ランプとオイルの使い方は各自で研究してみてください。おもしろい発見があるかもしれませんよ。

※以上紹介したアイテムのほかにも説明していないものが多数あります。実際に使ってみて効果を確認してください。

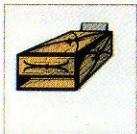
## アイテムの紹介

### 宝箱などから得るアイテム

ゲーム中、宝箱を見つけることがあります。この中には商店で販売しているものの他に、未知のアイテムが入っていることがあるでしょう。その未知のアイテム全てを紹介してしまえば、面白みが失せてしまいますので、ほんのさわりだけ紹介しましょう。値段は店での予想買い取り価格です。

#### 両替機

\$5,000 500g



\$10金貨のような額の小さい金貨をたくさん持つと、それだけでかなり重くなってしまう。両替機を使うと、額の小さい金貨を額の大きな金貨へと変換してくれます。これでいつでも身軽になりますね。

#### 炎の剣

\$50,000 3,000g



フェアリーランドにおける剣の中でも、最大級の攻撃力を誇る剣です。その剣先からは強力な火炎球が飛び出し、敵の体力を確実に奪うでしょう。一度は手にしてみたいものです。

#### 魔法のヨロイ

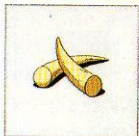
\$20,000 5,000g



このヨロイには不思議な呪文がかけられており、その効果は未来永劫決して失われることはありません。このヨロイを身につけた人は、そのあまりの身軽さに驚くことでしょう。

#### ドラゴンの牙

\$20,000 500g



美しいフェアリーランドにおいて、もっとも美しいと言われているのが、このドラゴンの牙です。危険と美は背中合わせ。そう、ドラゴンの牙はドラゴンを倒さなければ手に入りません。

#### 雲の石

\$500 200g



妖しく輝く謎の石です。この石を持ってさえいれば、落下しただけでは、キャラクターは死ななくなります。これがゲームの進行にどういった役割を果たすのかは、各自プレイしてのお楽しみ。



## 怪物たちの紹介

フェアリーランドのあちこちに次々と出現する怪物たち。この怪物たちは全てが邪悪な存在とは限りません。姿形は醜く凶暴そうでも、実はとても温厚で優しい性格の生物なのかもしれません。見かけで判断してはいけません。判断する正確な基準はただ一つ。先制攻撃をしかけてくる怪物が邪悪な存在です。ためらわずにやっつけてしまいましょう。それ以外の怪物には手を出さないことです。いつもは温厚な怪物でも、攻撃を受ければ、自らの身を護るために反撃してきます。

このことは、自分の心の善悪に大きな関係を

持っています。悪い怪物だけを倒している時は良いのですが、善い怪物を倒してしまった場合は、自分の精神力がガタッと落ちてしまいます。

怪物たちの攻撃は非常に多彩です。そばによってきてチクチクと攻撃する怪物もいるかと思えば、いきなり遠くから電撃のようなものを飛ばしてくる怪物もいます。また、種類によっては背後をとれない怪物もいます。背後から攻撃しようと近づいていくと、振り向きざまに攻撃をしかけられたりします。敵からの攻撃には、充分すぎるほど注意してください。

では、怪物別に紹介していきましょう。

### 友好的な怪物たち

#### ● 吸血こうもり

ハーベルの塔と呼ばれている廃墟の中を、我が物顔で飛びまわっています。機敏性が高く攻撃してもなかなか当たりません。しかし防御力が低いために、こちらからの攻撃がHITすると、ほとんど一撃で死んでしまいます。

#### ● 浮遊霊

おもに洞窟内をふらふらと漂っています。間違って攻撃してしまうと、そのあとの反撃が恐ろしい、あまり関わりを持ちたくない相手です。

#### ● スライム

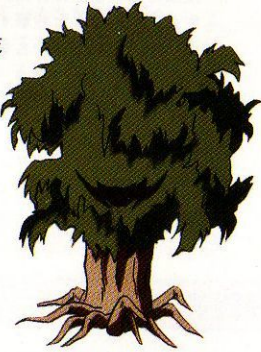
ゼリーの固まりのような姿形をしています。通路上で出会うとよけるのに苦労します。



## 邪心を持った怪物たち

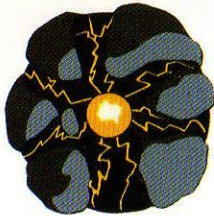
### ● 食人樹

人の生血が大好物という、とんでもない怪物です。自分の根の範囲内に人間が近づくと、葉を飛ばして攻撃をしかけてきます。食人樹は攻撃の死角を見つければ、倒すことがラクになります。



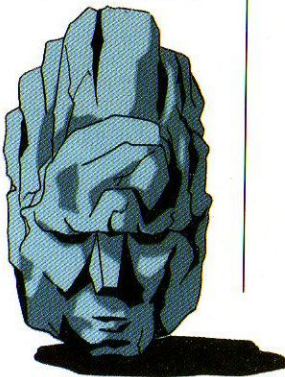
### ● バルバル・エルガル

バルバル、エルガルともに体内に電気を貯えています。人間が近づくと高圧電流を放電します。さらにエルガルは神経が敏感なので、全方向に存在する相手に対して、ほぼ確実に放電してきます。



### ● 人面石

岩石に邪悪な意識が宿ったものです。人間に対して無差別攻撃をしかけてきます。小石を猛烈な勢いで吐いて攻撃してきます。体が硬いのでなかなかダメージを与えられないでしょう。



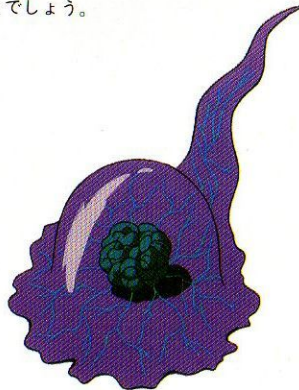
### ● 吸血鬼

言わずと知れた吸血鬼ですが、このフェアリーランドにおける姿は、とてもドラキュラと同族とは思えません。攻撃方法は、その長い舌を伸ばしてきて相手の血を吸うことです。



### ● ヘビースライム

スライム族の高等な部類に属します。知能、行動性ともにスライムとは思えないような動きで人間をつけねらいます。どこに人間がいようと触手を伸ばしてダメージを相手に与えることでしょう。



## とりあえずやってみよう

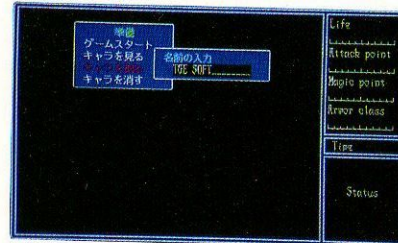
ゲームの進行が、今ひとつつかめない人は、この参考例を読んでください。自然にゲームの進め方が分かるようになるでしょう。

なお、この例の通りの操作を行っても、ゲーム進行が本文通りになるとは限らないことに注意してください。

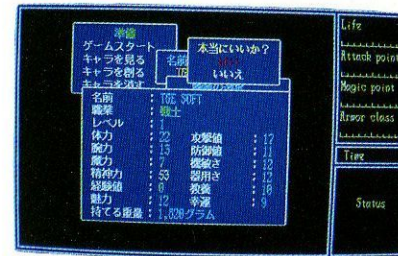
まずは、**スペース** キーを押して「準備」のウインドウを表示させましょう。

### 1. まずはキャラクターを新しく創ることから。

初めは何も無い状態から始まります。まずは自分の分身（キャラクター）を創りましょう。「キャラを創る」に赤いカーソルをあわせて、**スペース** キーを押してください。「名前を入力」というウインドウが表示されましたね。ここでは、本マニュアルの「準備／キャラを創る」の項目に従って名前を入力してください。



次に「職業の選択」になります。自分の好きな職業を選択すれば良いのですが、ここでは試しに「戦士」を選んでみます。今、創ったばかりのキャラクターの状態が表示されます。ここ



では、特に「腕力」に注目してください。戦士以外のキャラクターでも、この値だけは最高値になるようにすべきでしょう。創ったキャラクターが気に入らなければ、「本当にいいか？」で、「いいえ」を選んで、もう一度職業を決めなおします。

左下の写真の例は、いかにも強そうですね。「はい」を選択して、このキャラクターを登録しましょう。

### 2. 冒険への旅立ち。

いよいよゲーム開始です。「ゲームスタート」にカーソルを合わせて **スペース** キーを押すと、「名前」のウインドウが表示されます。複数のキャラクターが存在している時は、赤いカーソルを冒険に出たいキャラクターの名前に合わせてください。**スペース** キーを押せばゲームスタートです。

初めは森の街から始まります。



### 3. まずは自分を知る。

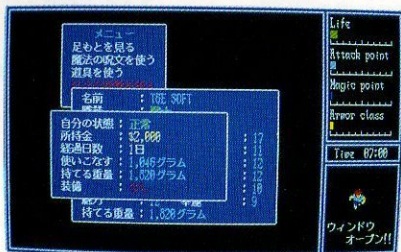
地上にはへんな恰好をした怪物がうろろしています。あっ、ダメダメ、何も持たずに戦ってはダメですよ。よっぽどアクションゲームが得意でもないかぎり、何も持たずに怪物と戦うのは、あまりに危険すぎます。まずは装備を整えることが先決。

さて、いろいろな武器を買う前に、自分がどれだけの重さまで持つことができるのか、どの重さの武器まで使いこなすことができるのかを

知らなくてはなりません。

そうです、自分の状態を知るにはウィンドウでしたね。**リターン**キーを押してウィンドウを呼び出してください。

初めに、「自分の状態を知る」を選択して、**スペース**キーを押してください。キャラクターを創る時に見たウィンドウが表示されます。次に、もう一度**スペース**キーを押してください。

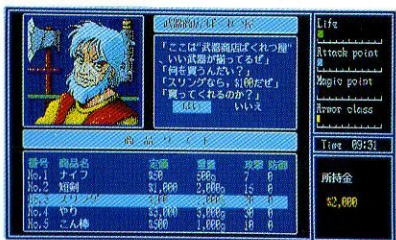


この中で、特に重要なのが「使いこなす」と「持てる重量」です。

キャラクターは、「使いこなす」で表示された重量よりも重い武器を使うことはできません。この例のキャラクターは、1kg (1,000g) の武器ならなんとか使いこなすことができそうですね。またキャラクターは、「持てる重量」で表示された範囲内で、全ての道具を持たなければいけません。例えば1kgの武器を持ってしまうと、残りは820gしか持てないわけです。

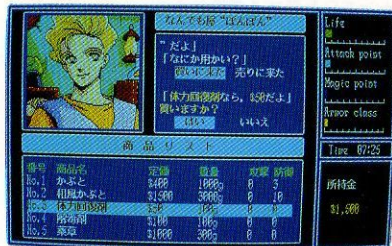
## 4. 装備を買い揃えて、いざ。

3.のことを確認したら、次は商店へ向かいましょう。入口が開いている建物に飛び込んでみましょう。どうやら、ここは武器商店のようです。さて、何を買いたいですか。1kg以内の武器を探すと……、ありました。「こん棒」がちょうど1kgです。



値段もけっこう手頃だし、この武器を購入して使ってみることにしましょう。「買いますか？」のウィンドウで「はい」を選択して、**スペース**キーを押してください。これで「こん棒」を買ったことになります。武器商店から出るには、**リターン**キーを押してください。ちゃんと街に戻りましたか？

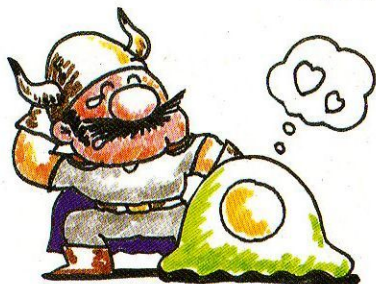
次に入ったお店は、なんでも屋“ぼんぼん”です。ここでは商品の売買を行っているようです。今日は買い物に来たので、「買いに来た」を選択しましょう。



敵にやられた時は傷を治さなければいけないので、ここでは体力回復剤を購入することにします。食料も欲しいけど、あまり持ち過ぎると歩けなくなってしまうからね。いまのところは、キャラクターのお腹がすくたびに、食料を買って食べることにしましょう。体力回復剤は、重量制限の許すかぎり、いくつあっても邪魔にはならないので、この例では5個買ってしまいます。買物がすんだら、**リターン**キーでお店の外に出しましょう。

## 5. フェアリーランドの人々は、皆友達だ。

やあ、人々が大勢歩いてますね。彼らはフェアリーランドについて、いろいろな情報を知



っているはず。まずは彼らの話に耳を傾けようじゃないか。



そっかあ、この街から北へ行くとあるのか。……こういって感じで会話と会話がつながっていきます。新しい街に入ったら、とにかくいろいろな人々と会話をしましょう。

## 6. 怪物退治に出発だい！

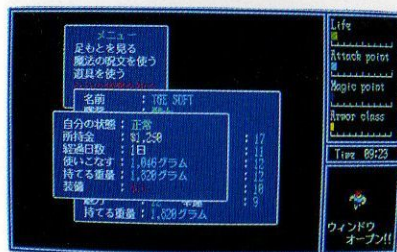
情報も会話でかなり得た。さあ、いよいよ冒険の時がきたんだ。街の外へ出ると危険がいっぱい、怪物もいっぱいだ。怪物の後ろにまわりこんで、攻撃キーをたたいて攻撃だ。攻撃をうけた怪物は赤く、そして白く点滅する。鈍い音



と共に怪物は消えさり、後には経験値と金貨が残る。……んっ、ちょっと待った。こん棒を使っていないじゃないか。

そう、買っただけではダメなんだ。ちゃんと装備しないとね。で、どうするかというと、**リターン**キーでウィンドウを開く。そして、「道具を使う」を選択します。「こん棒」を持っているのが分かるよね。これは、今は持っているだけで、使ってはいないんだ。だから、右のAttack pointのメーターも変わっていない。

「こん棒」にカーソルを合わせて**スペース**キーを押す。すると、重量と数が表示されてから、「どうしますか？」と尋ねてくる。ここで「使う」を選択するんだ。えっ!? 画面に変化がないって? 右のAttack pointのメーターをよく見てごらん。少し増えているのが分かるだろう。「メニュー」ウィンドウに戻った後、「自分の状態を知る」ウィンドウを開き、さらにもう一回**スペース**キーを押します。今キャラクターが何を装備しているかが表示される。



ほら、装備されているだろう? これで怪物を倒すのがラクになるはずだ。

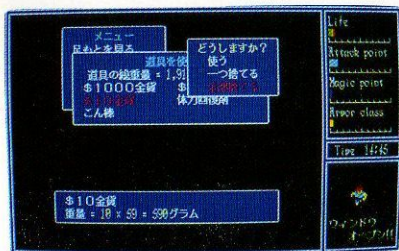
さて、初めは無理してフェアリーランドを冒険することはない。レベル2になるまでは、街



のそばを離れないようにして戦うのがベストだね。怪物からダメージを受けた時は、すばやく体力回復剤を使いましょう。

## 7. うっ、重い……。

ゲームを続けていると、急に足取りが重くなつた。あわてて、**リターン** キーを押してウィンドウを開く。そして「道具を使う」を選択すると、1,910gとなっているではないか。「持てる重量」は、最大1,820gなので、これではすでに重量オーバーだ。\$10金貨を見ると59枚も持っている。どうやら\$10金貨が貯まってしまって、全体的な重量が増えてしまったようだ。



ここはもったいないけど、\$10金貨を全部捨ててしまおう。人によっては体力回復剤を、一つだけ捨ててもかまわない。これで「道具の総重量」は1,320gとなり、再び歩けるようになった。



## 8. やったぜ!! レベルアップだ。

会話もそこそこに、朝早くから冒険にでているのなら、昼までには経験値も100を超えているだろう(人によっては時刻までかかるかもしれない)。やった～、レベルを上げに行くぜ。森の街に戻って、確か北の方に……、あった、「聖なる寺院」だ。中に入ると、一人の老師が出迎えてくれた。

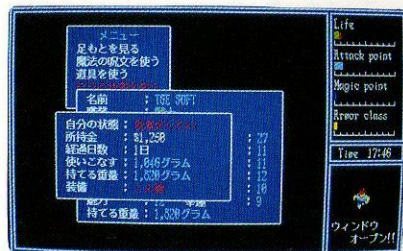


ここは、もちろん「はい」だ。レベルが2になり、全てのパラメータが上がっていく。魔力の上がり方が少ないのは、自分が選んだ戦士だからだ。これで新しい武器が使える。喜んで「自分の状態を知る」を見てガッカリ。なんと「使いこなす」がわずかに2kgを下回っていたからだ。残念。しかし、今度は全部で4kg以上の道具が持てる。これで\$10の金貨を捨てなくても持ち歩くことができるね。



## 9. 食事がしたい。

よ～し、レベルも上がったし、少しは遠出をしてみるか。と、勇んで飛び出したのはいいけれど、よく見ると体力が少し減っている。怪物から攻撃を受けたわけでもないのに……なぜ? と自分の状態を見て驚いた。

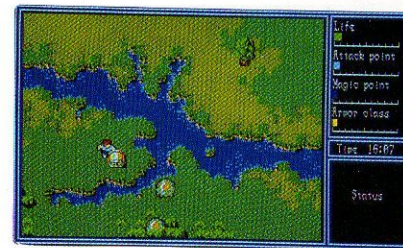


「食事がしたい」ときたもんだ。そういえば起きてから何も食べてなかったなア。食事をするには、食料を買わないといけない。確か、なんでも屋「ぼんぼん」で食料を買っていたから買いに行こう。\$10金貨を捨ててしまっ、お金が足りない人は「こん棒」を売ってでも食料を買おう。

ここで、『食料を買ったのに、なぜ「自分の状態」が「正常」に戻らないんだ?』と疑問を持つはず。じつは、「食事がしたい」というメッセージが表示されたキャラクターは拒食症になり、自分から食事をしようとはしなくなるのです。だから、「道具を使う」を選択して、食料を「使う(食べるの意味になる)」にしなればいけません。

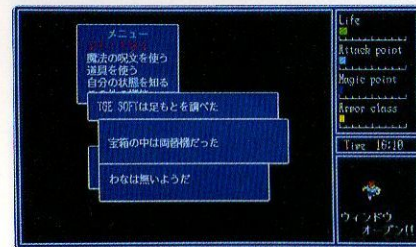
## 10. 宝箱を発見!!

お腹も満腹になったことだし、北の方へ遠出してみるか。……怪物を倒しながら北へ向かう



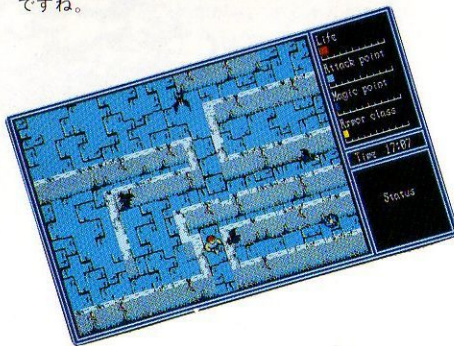
と、ついに発見、宝箱だ!!

宝箱の上へ乗り、**リターン** キーでウィンドウを開き、「足もとを見る」を選択する。「宝箱があります」と表示後、どうするかを尋ねてくる。戦士である私はもちろん、「宝箱を手で開ける」を選択する(どちらにしても、この時点では魔法はまだ覚えていない)。「宝箱の中は両替機だった」とメッセージ。やった、やった、宝物を取ったぞ。両替機の効用は、本マニュアル内で紹介してあるので参照してください。これでいくら金貨が増えても大丈夫だ。なぜなら、金貨が重くなってきたら、両替機を「使う」すればいいのだから。



## 11. 無理は禁物。

冒険の途中、不思議な建物を見つけた。これがウワサの200階、ハーベルの塔か。だが、中に入ったとたん、バルバルという怪物に襲われて、あわてて外に逃げ出した。……「敵を知り己を知れば百戦危うからず」という言葉があります。無理をしてまで先に進もうとせず、自分の強さに応じた怪物を見つけて戦うことが大切ですね。



## 12. 戦いすんで日が暮れて。

フェアリーランドも夜が近づいてきました。18時から日が暮れはじめ、20時で真っ暗になります。夜になると怪物たちの攻撃が激しくなります。ここはすなおに帰路につくべきでしょう。森の街に戻って、“キッドの宿屋”で疲れをいやしましょう。



フェアリーランドにおける、ある一日を例にして、ゲームの進め方を説明してみました。いかがでしたでしょうか。もっとも、ここに掲げたのは、あくまでも一例ですから、ユーザーの皆さんは、ご自分の思ったとおりの冒険を試してみてください。

## ●ハーベルの塔について。

ハーベルの塔は地上200階。全部の階を調べていたのでは時間がいくらあっても足りません。そこで、ちょっとしたコツを伝授しましょう。それは、昇れる時は、一気に最上階まで昇りきってしまうことです。早く昇り切るためには、ある機械にのればOK。そして最上階から順番に秘密を捜していけばラクに進むでしょう。



## 開発後記

まず、1年以上も発売が延期になってしまったことをユーザーの皆さんに謝らなければいけない。そして、この後記を読んでくださっているということは、とりもなおさずハイドライド3SVを購入してくれたということですね。心優しいユーザーの皆さんに感謝いたします。8ビット機のハイドライド3から遅れること……、数ヶ月ならまだしも1年以上……。あえて言い訳はいたしません。ユーザーの皆さんをはじめとして、パソコンショップ、流通、雑誌社など関係各社様におかけしたご迷惑を考えた時、ただただ恐縮するばかりなのです。後から発売されたはずの当社『サイオブレード』が簡単にPC-9801Vに移植・発売できたことを考えると、ハイドライド3SVの発売までの道のりは本当に長かった……。

ほとんど「お詫び」の文になってしまいました。ちょっと話題を変えましょう。今回私はハイドライド3SVのプログラムには一切手を出していないのです。じゃあ何をやってたのだった？それはゲームデザイン兼ディレクターという仕事をやってたのです。でも初めてディレクターなることをしたものだから、なかなかうまくいかなくて……。あー、いかんいかん。また気が付くと落ち込む話になっていってしまう。えーんえーん、どうしたらいいんだろー。この責任はやっぱり次回作の仕上がりをグレードアップすることで許してもらって……。で、また遅れ……たりしちゃいかんから、夜を惜しんで昼間寝て……は時間帯が変わっただけだからあ……。うが、ががが、がががががーりんりん、ぼぼー！！(以下省略)



開発部 第一開発室  
内藤時浩

## 製品が正常に動作しない時

「不良品かな?」と思う前に次の事項を確認してください。それでも異常が感じられる場合は、お手数ですが当社までお問い合わせください。

### ■ゲームを始められない。

原因：ユーザーディスクを作成していない。

対処：ハイドライド3 SVをお楽しみいただくためには、「準備」のウィンドウであらかじめブランクディスクをユーザーディスクとして初期化しておく必要があります。また、ゲームスタートの前には「キャラを創る」の項目で自分のキャラクターを作成しておかなければいけません。ユーザーディスクの作成方法は5ページ、キャラクターの創り方は4ページを参照してください。

原因：キーボードの接続がゆるんでいる。

対処：キーボードコネクタを接続ピンの奥までしっかりと接続してください。接続した後はリセットボタンを押してもう一度ゲームを始めてください。キーボードは一度接続が外れると再びつないだだけでは元に戻りません。リセットボタンを押してください。

原因：NEC純正品以外のディスクドライブを使用している。

対処：当社の製品は純正の周辺機器が接続されているという状態を前提に開発されています。したがって、純正品以外のディスクドライブを接続している場合は、当社の保証範囲外となります。

●お問い合わせ電話番号

☎052-773-7770

ティーアンドイーソフト (AM 10:00～PM 6:00)

### ■音が出ない。

原因：ボリュームを絞っている。

対処：本体のボリュームつまみをまわして音量を上げてください。

原因：サウンドボードが拡張スロットに入っていない。

対処：サウンドボードが拡張スロットに入っていないと、一切のBGMは演奏されません。この場合は簡単な効果音が発生するだけとなります。FM音源のBGMが聞きたいのであれば、NEC純正のサウンドボード(PC-9801-26/K)を拡張スロットに入れてください。動作の保証ができるのは、NEC純正品のPC-9801-26/Kだけです。サウンドボードの取り付けは、サウンドボード付属のマニュアルを参照してください。



## ●ご注意●

- ① このソフトウェアおよび取扱説明書は、当社の著作物です。その一部または全部を、当社の許諾なく、複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律（著作権法など）で厳しく禁止されています。
- ② 本製品のサポートは、別添のソフトウェア保証書の記載内容で行います。ただし、メンテナンスカードを当社にお送りいただいた方のみを対象とさせていただきます。メンテナンスカードは、必要事項をご記入の上、当社まで必ずご返送ください。
- ③ 取扱上の事故や経年劣化等によって、動作不良となったゲームディスクにつきましては、一枚1,000円（送料・消費税込み）にて有償交換いたします（切手・収入印紙不可）。本製

品別添のソフトウェア保証書をご参照ください。

- ④ 本製品の内容に関する質問、ヒント等には一切お答えできません。どうしてもある方は、往復ハガキに質問事項をご記入の上、当社ユーザーサポート係宛お送りください。
- ⑤ 本製品には万全を期しておりますが、万一当社の責任による不都合が生じましたら、ご面倒とは思いますが、当社ユーザーサポート係までご連絡くださいますようお願い申し上げます。

株式会社 ティーアンドイーソフト  
「ユーザーサポート係」

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地  
TEL: 052-773-7770

ハイドライド3 SV ユーザーズマニュアル  
1989年9月9日 発行  
編著/株式会社 ティーアンドイーソフト  
発行者/横山俊朗

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地  
TEL. 052-773-7770  
テレフォンサービス ☎052-776-8500

レイアウト/INKPOT  
印刷所/株式会社 東洋印刷

©1987, 1989 T&E SOFT  
PRINTED IN JAPAN

\*本書を編著者の許諾なく、複写、複製、転載およびレンタル業等に使用することを禁ず。