

マッド アンド サン

Mud and Sun

スペシャル

Special

プレイングマニュアル
[バージョン 3 用]

Mud and Sun スペシャル プレイングマニュアル

もくじ

■ゲームの目的	3
■タイトル画面での操作	3
《はじめから》	
《つづきから》	
《終了》	
■ゲームの終了(中断)とソフトリセット	3
■名前入力画面	4
■基本的な操作	5
【町やダンジョンを歩く】	
【町・村の中の記号】	
【特殊な地形】	
【イカダの乗り降り】	
【話す／調べる】	
【フィールドマップでの移動】	
【建物などの例】	
【すべきことがわからない時は情報集め】	
■買い物・宿泊	11
【お店の種類】	
【宿に泊まる】	
【売買をする】	
■キャンプメニュー	13
【ステータスの説明】	
《強さと装備》	
取得技一覧	
《道具》	
【魔法／剣技の習得】	
《魔法／剣技》	
《戦いの履歴(リテール版のみ)》	
《セーブ》	
《もどる》	
■戦闘	15
【戦闘画面の見方】	
【戦闘コマンド一覧】	
《攻撃する》	
《剣技》	
《魔法》	
《身を守る》	
《逃げる》	
■レベルアップと成長タイプ	17
■武器や魔法の特性	18

■ゲームの目的

プレイヤーであるあなたは、物語の主人公になりきり、襲い来る怪物たちと戦いつつ、彼らを地上に呼び寄せている元凶を突き止めて下さい。

■タイトル画面での操作

※Windows の状態によっては、スタートメニュー表示まで時間がかかる場合があります。



《はじめてから》: ゲームをオープニングから始めます。

《つづきから》: 前回セーブした地点からゲームを再開します。
セーブをしていない場合は続行できませんので、
[SHIFT]キーなどでタイトルに戻ってください。

《終了》: ウィンドウを閉じ、ゲームを終了します。

■ゲームの終了（中断）とソフトリセット

ゲーム中に[ESC]キーを押すと終了メニューが出ます。

- ・もう一度[ESC]キー(または[Y]キー)を押すと、即終了します。
- ・[F1]か[N]キーを押すとゲームに復帰できます。
- ・[F2]か[R]キーを押すとソフトリセットし、タイトル画面に戻ります。

また、ゲーム中に[F12]キーを押した場合も、ソフトリセットとなります。

どちらの方法でも、終了させたゲームの状態は破棄されます。
後で続きを遊びたい場合は、必ずキャンプメニューから状態をセーブしておいてください。

■名前入力画面

名前を入れてください。

ののす

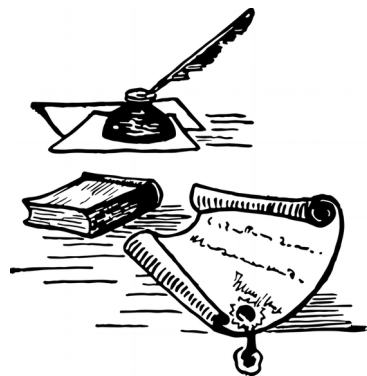
あいうえお	がぎぐげご	か	な
かきくけこ	ざじずぜぞ	カ	ナ
さしすせそ	だぢづでど		か
たちつてと	ばびぶべぼ	A B C	
なにぬねの	ぱぴぷぺぽ	A B C	
はひふへほ	あいうえお	←	
まみむめも	やゆよつわ	→	
や ゆ よ	— ∞ ♪ 干	左消去	
らりるれろ	○◎☆△▽	右消去	
わゐゑをん	□◇※♂♀	決 定	

全角 5 文字分まで、あなたの好きな名前をつけることができます。
カタカナや英字、記号も使用できます。

操作はゲーム中のそれとほぼ同じで、入力したい文字にカーソルを合わせ、
[Enter]キーか、マウスの左ボタンで記入していきます。

[Space]か[Shift]キー、またはマウスの左ボタンで一文字分戻ります。

記入し終わったら「決 定」にカーソルを合わせ、[Enter]キーか、左ボタンを押してください。
なお、何も入力せずに「決 定」を押した場合、名前は変更されません。



■基本的な操作

※キーボードやマウスの詳しい使い方については、同梱の「操作一覧」をご覧ください。

【町やダンジョンを歩く】



基本的に、2D マップ上に表示されている主人公を、キーボードかマウスで 4 方向に動かして操作します。壁や人などは、普通は通過できません(通過できる壁もあります)。

【マップ間の移動】

町や村の中にある建物に重なったり、マップの端に出ると移動したことになり、マップが切り替わります。

【町・村の中の記号】

				
宿屋	武器屋	魔法屋	道具屋	情報源

宿屋： 戦いで傷ついたパーティの回復などができます。(下記「宿に泊まる」参照)





武器屋： 武器と防具の購入ができます。不用品を売ることもできます。

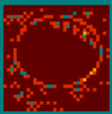
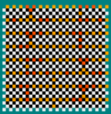
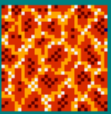

道具屋： 旅に役立つ道具を買ったり、不要な物を売ったりできます。
日用品も売られており、中には武器や防具として使えるものもあります。

魔法屋：魔法を習得できる「魔法石」が購入できます。不用品を売ることもできます。

情報源：人々が集まり、情報を得られる場所です。

【特殊な地形】

			
ワープ床	ユラルン床	魔法陣	

			
大洞穴	隠し通路 (例)	ダメージ床	

ワープ床：上に乗ると、別のエリアに瞬間移動します。
暗い青の床は、ワープ先であることを示すだけで、
上に乗っても何も起こりません。

ユラルン床(ワープのほくら)：水色の上に乗るとその場所を記憶し、
「ユラルン」の魔法を使った時、瞬間移動する先に登録されます。

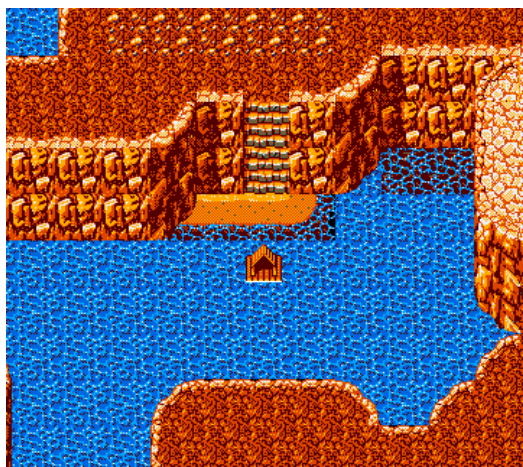
魔法陣：ほらの中央(少し奥)の円陣に乗ると、
その場所を記憶し、別のほらからワープできるようになります。

大洞穴：大規模な洞穴に入るためには、あるアイテムが必要です。
中には強力な武具や魔法石が隠されています。

隠し通路：壁や森は、通過できる場合があります。
壁の中の通路に、階段が隠れていることもあります。

ダメージ床：上に乗ると HP が減少します。
床の種類に対応したアイテムを持っていると回避できます。

【イカダの乗り降り】



イカダのある方向へ、矢印キーなどを 2 度押しすることで乗り込むことができます。降りる時は、降りたい方向に向かって矢印キーなどを押して移動します。

【話す／調べる】



話しかけたり、調べたい人や物と近接した状態で、その方向に向かって [Enter] キーやマウスの左ボタンを押します。

						
人物 (例)	宝箱	赤いツボ	赤いタル	麻袋・小	麻袋・大	エナジー ボール

人物： おもに、旅のヒントとなる情報が得られます。

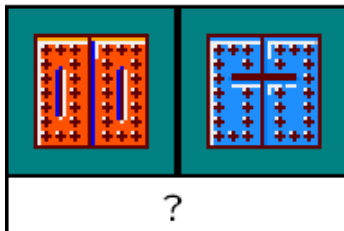
宝箱： 宝箱を調べると、アイテムを入手できます。

赤いツボ・樽： 赤いツボや樽には、回復に役立つアイテムが入っていますが、何がどれだけ入っているかは運次第です。

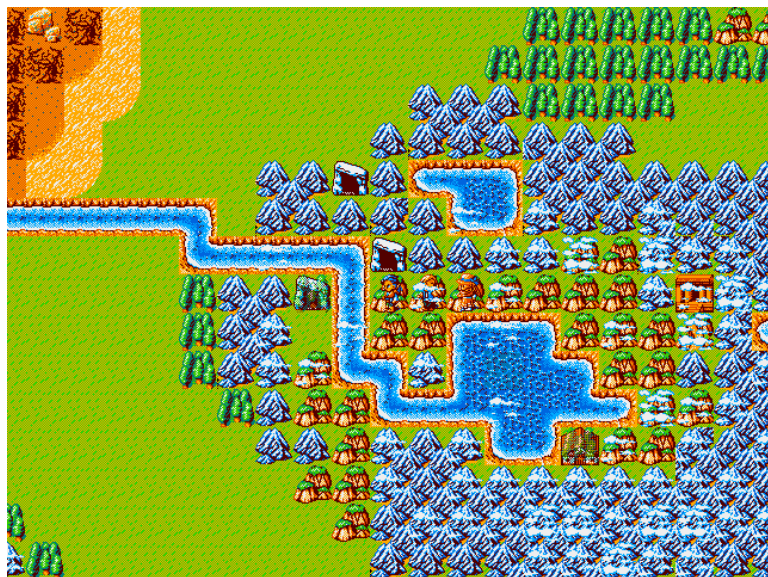
麻袋(大・小)： いくらのお金が入っています。レベルが上がるほど、金額が大きくなる傾向があります。

エネルギーボール： 全メンバーのHP・TP・状態異常すべてが回復します。うまく活用してください。

扉を開ける： 接触するだけで開くものもあれば、対応した鍵が必要だったり、特定の条件を満たすことで開くものもあります。



【フィールドマップでの移動】



町などから外へ出ると、フィールドマップに切り替わります。

フィールド上にある、建物や洞窟、山道と重なることで
その中のマップへ移動できます。
(それらは、林の中に隠れていることもあります)

【建物などの例】

街	村落	城・砦・館	神殿・遺跡

一軒家(店の場合もあります)			

塔	洞窟・地下道	難所・登山道	

【すべきことがわからない時は情報集め】

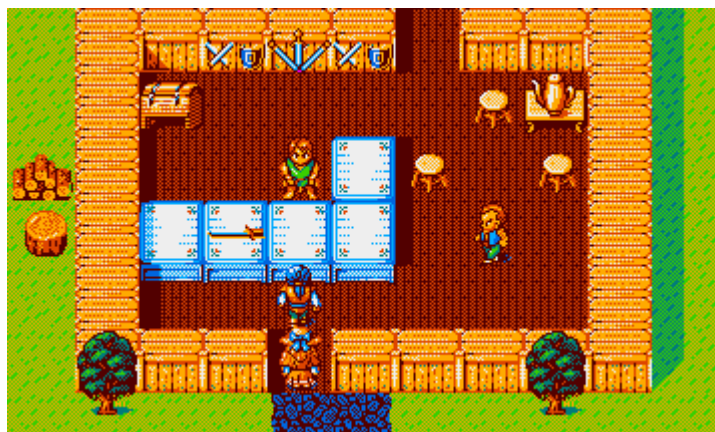


「Mud and Sun」では、「メッセージを読み進める中で自動的に場面が切り替わり、物語が進行していく…」ということは、あまりありません。

ですので、人々から得られる情報をもとに、プレイヤー自身が目的地を決めて行動する必要があります。

また、前半と後半で町の人々の台詞が大きく変わりますので、すでに行った場所も再度訪れてみてください。

■買い物・宿泊



向かいに店主のいるカウンターに接触すると、売買などのメニューが表示されます。(現実同様、店主に話しかけないと対応してくれない場合もあります。)

【宿に泊まる】



泊まりたい場合は、宿メニューで《泊まっていく》を選びます。
宿に泊まることで、HP、TP、状態変化すべてが回復します。
宿泊費(回復にかかる費用)は、パーティが受けているダメージの度合いによって変わります。

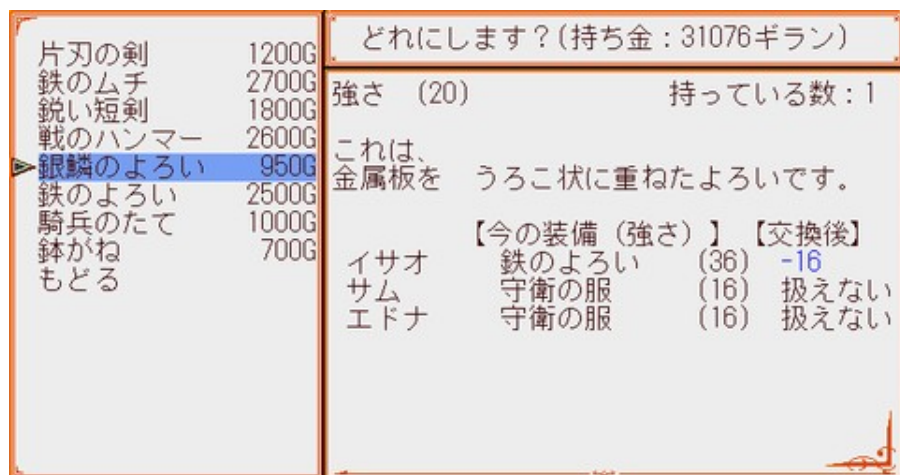
また、宿に泊まると、ゲーム内の世界で1日経過します。
この経過日数が期限日を過ぎるとゲームオーバーです。
軽い傷は魔法かアイテムで回復させ、泊まるタイミングはよく考えてください。

【宿メニューの他の機能】

《状況の確認》 各キャラクターの状態や、経過日数を確認できます。
《歩く速さを変える》 移動速度を5段階に変更できます。
《名前の変更》 名前を変更できます。
《ゲームの中断》 ゲームを中断します。
《なにもしない》 宿メニューを抜け、マップ移動に戻ります。



【売買をする】



《買う》一覧から買いたいアイテムを選んで購入します。

武器や防具は、キャラクターによって装備できるものとできないものがあり、装備できるかどうか武器屋のメニューから確認できます。

《売る》持っているアイテムを売却します。

武器などは買った価格の半値、魔法石は買値と同じ値段で売ることができます。ゲーム進行上必要なアイテムは売れません。

【期限延長】

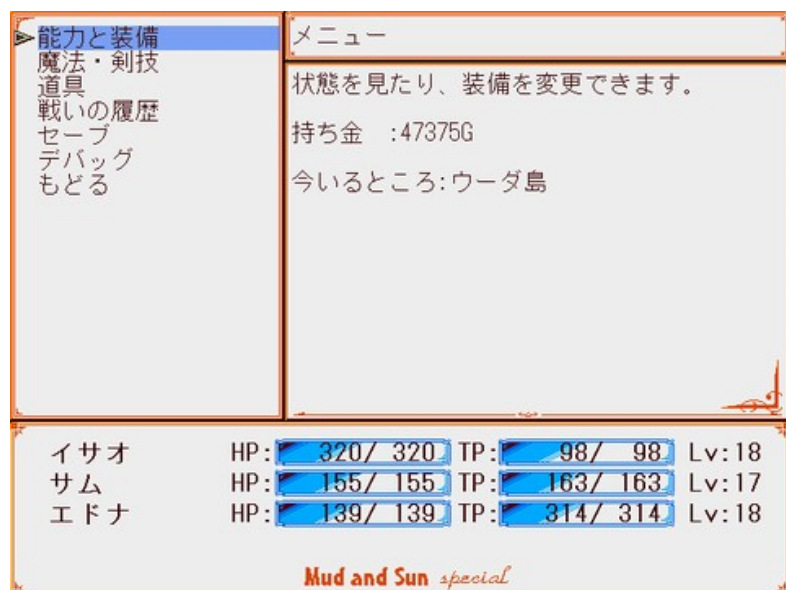
物語が進むと、宿屋の中に「時を操る魔術師」が登場します。

話しかけると、お金 10000 と引き換えに期限日を 10 日延長できます。

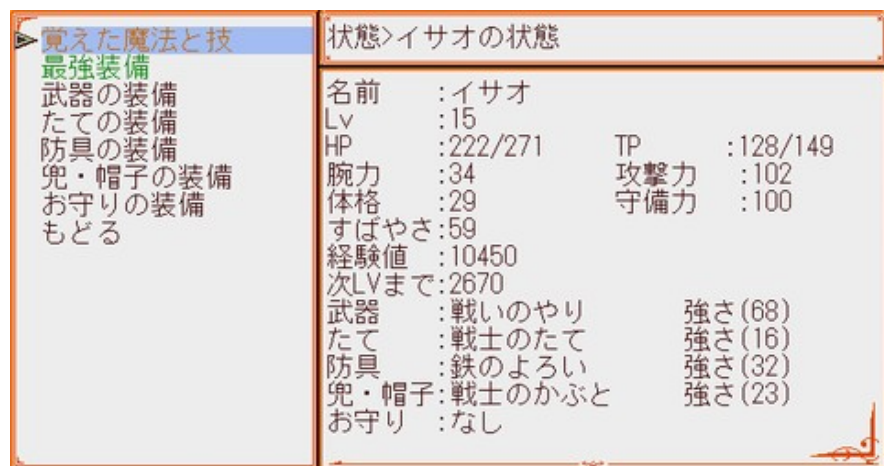


■キャンプメニュー

移動中に[SPACE]キーなどを押すと、キャンプメニューが表示され、回復や装備の変更、ゲームの途中経過のセーブ(保存)などができます。



【ステータスの説明】



- 名前** : キャラクターの名前です。宿屋などで変更できます。
- LV** : 戦闘技術のレベルを表し、経験値を貯めることで上昇します。
- HP** : 体力を表し、肉体的なダメージを受けると減少します。
これが 0 になると戦闘不能となります。
- TP** : 特技を使うための精神力を表し、魔法や剣技を使うたびに減少していきます。
- 腕力** : 腕力の強さを表します。

体格 : 体の頑丈さを表します。
攻撃力 : "力"に、武器の威力を足した値です。
守備力 : "守り"に、防具の効果を足した値です。
すばやさ : 戦闘におけるすばやさを表します。

経験値 : 戦闘で敵を倒すことで上昇していきます。
次LVまで : 次のレベルになるために必要な経験値です。

武器 : 剣や槍などの武器です。
たて : たて(盾)など、手に持って攻撃を防ぐ装備品です。
防具 : 鎧(よろい)などの、胴体を守る装備品です。
兜・帽子 : 兜(かぶと)や、帽子など、頭を守る装備品です。
お守り : その他補助的な防具や、魔法のお守りなどです。

《強さと装備》

ステータス(上記)の確認や、習得しているすべての技の確認、装備の変更などが行えます。

《覚えた魔法と技》 習得している魔法や剣技を、すべて見ることができます。

《最競装備》 「装備可能なもののうち、もっとも攻撃力や守備力の高い武具」を装備します。属性や特殊効果は考慮されないの、不本意な場合は装備しなおす必要があります。

各武具の装備 《武器装備／たて装備／防具装備／兜・帽子装備／お守り装備》
それぞれの装備品を身につけたり、外したりします。

《魔法／剣技》 キャンプ中に使える魔法を、一覧からカーソルで選び、使用します。

《道具》 持っている道具の一覧を表示し、カーソルで選択されている道具を使います。このコマンドで武具を装備することもできます。

《戦いの履歴》 (リテール版のみ) 今まで倒した怪物などを見ることができます。

《セーブ》 ゲームの途中経過をセーブ(保存)します。
一覧の中から、好きな箇所を選び、[Enter]やマウスの左ボタンなどで書き込みます。
[SHIFT]キーや、マウスの右ボタンを押すとマップ移動に戻ります。

《もどる》 ひとつ前のメニューに戻ります。
トップメニューで実行した場合は、マップ移動に復帰します。

【魔法／剣技の習得】

魔法や特殊技を使いこなすことで、怪物との戦いを有利に進めることができます。

魔法と剣技は、魔法石(頭に★のついたアイテム)を使うことで覚え、使えるようになります。

魔法石はおもに店で売られていますが、強力なものは封印され、いろいろな所に隠されています。

■戦闘

マップ上を歩いていて、敵と遭遇すると、画面が切り替わって戦闘になります。

【戦闘画面の見方】



①各メンバーのHP・TPが、数値とゲージで表示されます。

②敵の数、外見、HP(ゲージのみ)が確認できます。

③各メンバーの行動を選択します。

全メンバーの行動を決定すると戦闘が開始され、敵・味方が一回ずつ行動します。

行動の順番は、各キャラクターの「すばやさ」をもとに決められ、すばやさが高いキャラクターほど、相手に先んじて行動できます。

敵を全滅させると勝利となり、倒した怪物の数や種類に応じた経験値・お金が手に入ります。
パーティ全員が戦闘不能(HP0)になると敗北し、ゲームオーバーとなってしまいます。



【戦闘コマンド一覧】

- 《攻撃する》 手持ちの武器で攻撃します。
ダメージの値は、実行するキャラクターの攻撃力、
武器のタイプと敵の相性に左右されます。
- 《魔法・剣技》 おもに、魔法を使って攻撃や回復を行います。
剣技を習得している場合、魔法と同じ一覧から選んで使用できます。
- 《道具》 手持ちのアイテムを使います。装備の変更や魔法の習得もできます。
- 《身を守る》 防御に専念し、敵の攻撃によるダメージを受けにくくします。
- 《逃げる》 一旦、その場から逃げ出します。
素早さの高い敵がいる場合、追撃を受ける場合があります。

【主な状態変化について】

			
束縛	術封じ	目まい	混乱

			
毒傷	虚脱	石化	戦闘不能

束縛： すべての行動が封じられます。数ターン経過するか、戦闘が終わると回復します。

技封じ： 魔法／剣技を使うことができなくなります。数ターン経過するか、戦闘が終わると回復します。

目まい： 攻撃が当たりにくくなります。数ターン経過するか、戦闘が終わると回復します。

混乱： 味方を攻撃することがあります。数ターン経過するか、戦闘が終わると回復します。

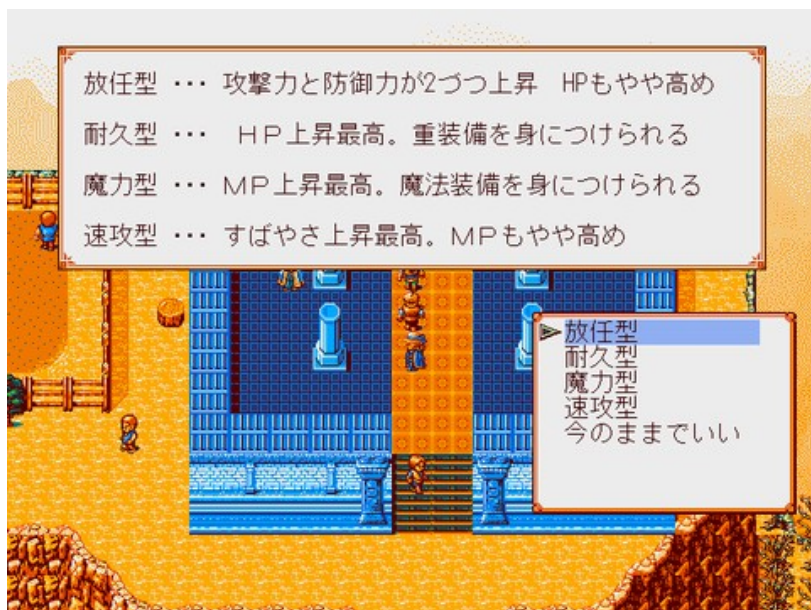
毒傷： 戦闘時、ターン毎に HP が減少していきます。戦闘が終わっても回復しません。

虚脱： すべての行動が封じられます。戦闘が終わっても回復しません。

石化： すべての行動が封じられ、そのターン内に回復できなければ戦闘不能となります。

戦闘不能： 肩に担がれて歩くのがやっとの重篤状態であり、戦闘時もキャンプ時も、何も行動できません。味方全員がこの状態になるとゲームオーバーです。

■レベルアップと成長タイプ



ゲーム開始時点では、すべてのメンバーが「放任型」に設定されています。
レベル12以上になると、シーダ島にある「マフネの道場」で成長タイプを変更できます。
なお、同じタイプであっても、キャラクターによって成長に個人差が出ます。

放任型：ゆるやかながら、各能力がバランスよく上昇します。
また、唯一 レベルアップごとに“腕力”“体格”が2 ずつ上昇します。

耐久型：HP が大きく上昇していき、重装備を身につけられるため、非常にタフなキャラクターとなります。
一方、TPとすばやさの伸びが低く、扱いの難しい一面もあります。

速攻型：すばやさの上昇が抜きん出ており、先制攻撃や逃走に有利です。
状態変化にかかりにくいという利点もあります。

魔力型：TP がどんどん増えていき、強力な魔法を存分に使える反面、HP の上昇は低く、敵の攻撃にもろいタイプです。
術使い専用の装備を身につけることができます。

【タイプ変更は、作りたいキャラクター像をイメージしてから】

例えば「耐久型」は、戦闘不能に陥りにくいため、戦闘だけでなく回復要員にも向いています。
ところが、すばやさとTP が低いので、物語後半になると、ただの“弾よけ”のような存在になってしまうことがあります。

これを避けたい場合、最初は「速攻型」か「魔力型」で足りない能力を成長させてから「耐久型」に変更させることで、眠っていた適性も活かすことができます。

■ 武具や魔法の特性

【攻撃魔法と敵の相性】

例を挙げると、燃烧系(バムなど)の魔法は、枯木や寒冷地に住む怪物にはきわめて有効ですが、炎の化身のような相手にかけても効かなかったり、吸収されてしまうことがあります。
また、飛び回る敵は、束縛や目まいの魔法に弱い傾向があります。

【武器のタイプと敵の相性】

傾向として(例外はありますが)、

飛び回る敵には「槍」や「ムチ」、
装甲の固い敵には「オノ」や「ハンマー」、
特定の部分に急所がありそうな敵には「ナイフ」

が有効です。

(剣は特に得手・不得手がなく、比較的安定したダメージを与えられます)

何を持ったらいいか迷う場合は、各メンバーそれぞれに違うタイプの武器を持たせるとよいでしょう。
また、特定の敵にやたらと苦戦するような場合は、装備している武器のタイプを見直してみてください。

【防具の特性】

頭を守るために鋼鉄の胸当てを身につけても役に立ちませんが、かぶとなら革製でも防御効果が期待できます。
もし、特定の攻撃に対して極端に弱いメンバーがいる場合、身につけている防具が偏っていないかチェックしてみてください。



STUDIO FDX

<http://furufamidx.web.fc2.com/>

※本マニュアルの挿絵は、pixabay <https://pixabay.com/>
からダウンロードしたフリー画像を使わせていただいています。