

# ARCUS

[アークスII]  
—Silent Symphony—

**PLAYING MANUAL**

## CONTENTS

---

操作説明	2
ゲームスタート	
ご注意	
CAMP	
魔法	
戦闘	
ネームフィードバックシステム	
キャラクター・パーソナリティ	10
とある酒場にて	12
「ARCUS」ワールド	16
アルカサス王国	
キャラクターの装備品	
エルフ族	
ドワーフ族	
ホビット族	
モンスター	
ユーザーサポート	30
「あ〜くしゅ」予告	32



ARCUS

[アークスII]  
—*Silent Symphony*—

### ○ゲームスタート

#### ●電源投入

ドライブにディスクが入っていないことを確認し、ディスプレイ→本体の順に電源をONにします。またゲームを終了する際にはディスクアクセスランプが点灯していないことを確認し、ディスクを抜き電源をOFFにして下さい。

#### ●ゲームの開始

##### ☆PC-8801シリーズ

ドライブに「ゲームディスク1」、ドライブ2に「ゲームディスク2」を入れて、リセットスイッチを押して下さい。

##### ☆MSX2/2+

ドライブに「ゲームディスク1」をいれて、リセットスイッチを押して下さい。

オートスタートによってIPL→オープニングデモと始まります。オープニングデモ中にスペースキーを押すとイニシャルスタート、リターンキーを押すことによりローディングスタートとなります。

※ディスクの差し替えは画面にメッセージが出ますのでそれに従って下さい。

# 操作説明

# ARCUS II

## ●ご注意

### ☆PC-8801シリーズでの設定

“PCキー”のついている機種では“PCキー”を押しながらリセットすることで、ついていない機種は本体前面の扉の中にあるディップ・スイッチで設定します。

普通に“ディスクベアシック”が立ち上がるようにした上で、以下の設定を行なって下さい。

システムモード……V2モード

SW1の6番……拡張RAMなどのボードを積んでいない限りOFF

### ☆MSX2/2+

FM音源パックを使用するとFM音源によるBGMを楽しむことができます。

FM音源パックの抜き差しは電源をOFFにした状態で行なって下さい。

○スイッチの配置などに関して不明の点はコンピュータ本体に添付されているマニュアルを参照して下さい。

○純正ディスクドライブ以外では動作は保証いたしません。

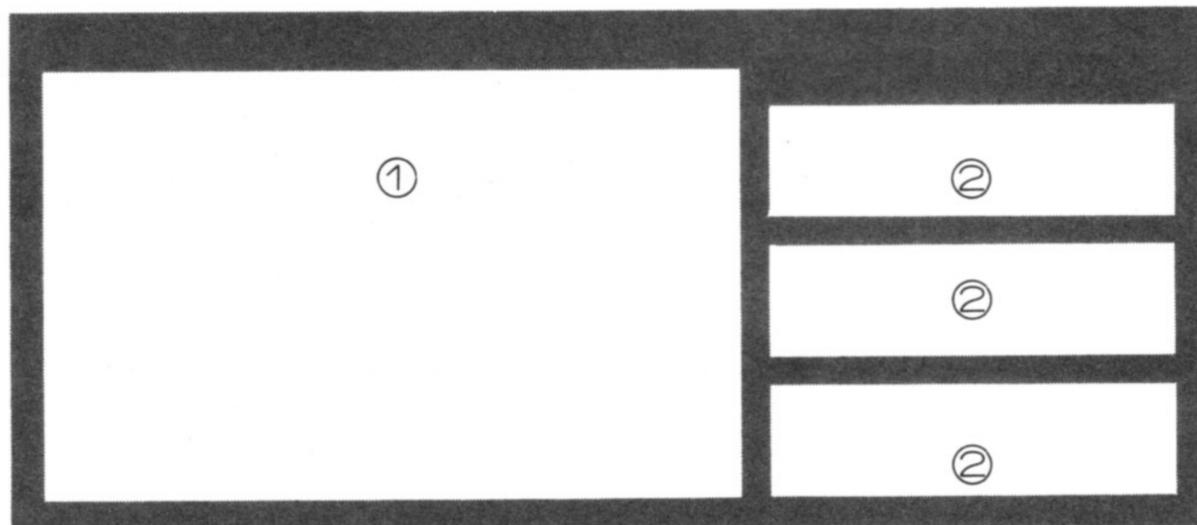
○このプログラムは個人として使用する他に著作権法上、当社に無断で使用することはできません。

○製品には万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足、ほかご不満な点がございましたら、当社「ARCUS II」ユーザーサポートまでご連絡下さい。

○このプログラムおよびマニュアルの内容を、無断で複製もしくは転用することは法律で禁じられています。

### ○操作方法

#### ●移動画面



#### ①スクロール画面

この中をキャラクター達は動きまわります。テンキーの2468 (MSXではカーソルキー：以下同じ)、それぞれ下、左、右、上に相当します。

#### ●ジョイスティックによる操作

本製品はジョイスティックに対応しております。ジョイスティックによる操作は以下のようになります。



#### ②ステータス画面

ここにはキャラクター達の現在の状況が描かれています。

HP 123 / 220.....現在の耐久度 / 最大値

WP 87.....現在の精神値

STATUS.....現在の体調

N (Normal)	通常 (体調は良好)
W (Wound)	負傷 (HPを少し失っている)
F (Fatigue)	疲労 (HPをだいぶ失っている)
WK (Weakness)	瀕死 (死ぬ寸前)
PO (Poison)	毒 (毒にやられている)
PL (Paralysis)	麻痺 (麻痺している)
FE (Fear)	恐慌 (精神力が低下)
D (Dead)	死亡 (死んでしまっている)

# 操作説明

# ARCUS II

スクロール画面には自分のキャラクターの他に、街などでは街の人々、野外では強力なモンスターがうろついています。街の人とは接触することで会話が、モンスターとは戦闘することができます。

※モンスターの中には姿が見えなかったり物陰から突然襲って来るものもあります。

※会話中に様々な選択をせまられることがあります。その時は選択肢をテンキーで選んで、スペースキーを押して下さい。その選択が実行されます。

## ●売買

街や村などでは装備を整えることができます。

店に入る、又は行商人に話しかけると、画面にコマンドとその店で売っている品物のアイコンが表示されます。

コマンドはテンキーで選び、スペースキーで決定、リターンキーでキャンセルです。

買う……品物を買います。品物の効果はそのつど教えてくれます。

売る……いらぬ品物を売り払います。

出る……店を出ます。

## ●休息

宿屋では泊まることで体力を回復させることができます。

泊まる……休息をします。

出る……宿屋を出ます。

## ●MAP画面

「ARCUS II」ではフィールドはいくつかのエリアで結ばれています。エリアは大きな地域として扱われ、エリア単位の移動を行なうにはMAP画面(地図)に入らなくてはなりません。MAP画面はエリアのはじなどにいくと自動的に移ります。

MAP画面ではテンキーでいきたい場所を選び、スペースキーで実行します。

### ●CAMP画面

移動中はリターンキーを押すことでCAMPモードに入ります。コマンドの選択はテンキーで、実行はスペースキーで行ないます。

ステイタス……キャラクターの現在の状況を表示し、以下のコマンドをさらに使うことができます。

道具を使う……道具を使います  
 物を渡す……道具の受け渡しをします。  
 物を捨てる……道具を捨てます。

マジック……魔法を（使えるキャラクターであれば）使います。

ロード……セーブしてあったところから再開します。

セーブ……現在の状況を保存します。

### ステイタス表示の例

ピクト・A・ピヨント	①	STA	毒	④
HAF	②	STR	100	⑤
AGE 22	③	A・C	100	⑥
H・P			220	⑦
W・P			35	⑧

①：名前

②：種族（HAF：ハーフ・エルフ、HUM：人間、HOB：ホビット、ELF：エルフ、DWF：ドワーフ）

③：年齢

④：状態

⑤：ストレングス（キャラクターの強さ）

⑥：アーマークラス（ダメージをどのくらい回避できるか）

⑦：現在の耐久度

⑧：現在の精神力

# 操作説明

# ARCUS II

## ●魔法

前作では魔法は精霊の力を借りて使う間接魔法が主なものでした。しかし10年間の歳月は魔法に新しい要素～力を制御する～をもたらしました。これが古代語呪文です。

もちろん精霊呪文も衰えたわけではありません。ピクトは10年間の放浪生活の間に精霊から呪文を授かっています。

以下に精霊呪文と古代語呪文の一部を載せておきます。もちろんこれ以外にも冒険の途中で使えるようになる魔法や、どちらにも属さない魔法もありますが、その効果は自分の手で確かめて下さい。

### 精霊呪文)

- |       |                               |
|-------|-------------------------------|
| ニラーフ  | 大地の精霊の力を借りて、体に活力を与える。         |
| イレック  | 大地の精霊と水の精霊の力を借りて、体調を復調させる。    |
| ノイテス  | 水の精霊の力を借りて、体の周りに防御膜を貼ります。     |
| スナート  | 全精霊の力を借りて、精神力を任意の人に分け与えます。    |
| ロブエリィ | 火の精霊の力を借りて、相手にダメージを与える。       |
| トロップ  | 風の精霊の力を借りて、その地を離れMAP画面へ移動します。 |

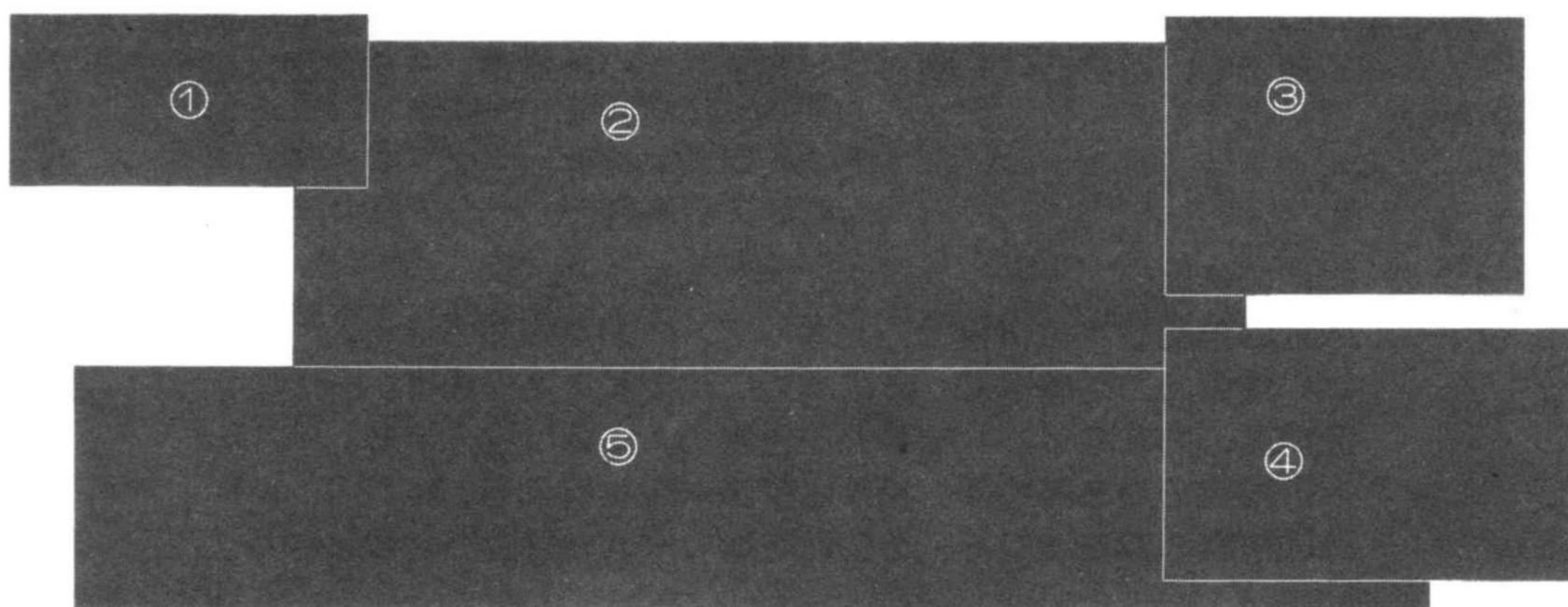
### 古代語呪文)

- |       |  |
|-------|--|
| センカ   | 水の精霊の力を制御して相手をつつみ込ませ、動きを鈍くさせる。                       |
| イズラップ | 精神力による力で相手の体を硬直させる。                                  |
| アイフィ  | 相手の深層心理に恐怖のイメージを送り込む魔法。相手によって逃げ出したり、発狂して襲ってきたり反応が違う。 |
| サーブ   | 武器に魔力を注ぎ、貫通力を持たせます。                                  |
| ドゥレイス | 風の精霊を制御して周囲に防御壁を作ります。                                |

### ●戦闘～ビュー・ポイント・アタック～

移動中モンスターに触れるなどすると、戦闘シーンに入ります。

「ARCUS II」の戦闘シーンは“ビュー・ポイント・アタック”という、部分ダメージ制と弱点という概念を用いています。これによりどの部分を攻めるかで幅広い戦略を取ることができます。



- ①：モンスターの名前
- ②：モンスターの姿
- ③：コマンド
- ④：持っているアイテム（88版ではアイコン、MSX版では文字）
- ⑤：キャラクターの状態とメッセージ

#### コマンドの説明)

戦う………攻撃したい場所を選択します。

カーソルをテンキーで動かして、攻撃したいところでスペースキーを押して下さい。

防御………武器を使って防御します。攻撃を受けたときのダメージが少なくなります。

魔法………魔法を使えるキャラクターの場合、魔法を使用します。効果は自分の手で説き明かしてみてください。

道具………道具をつかいます。

励ます……WPが果てた仲間を励まします。

励ましの効果があれば、仲間はきっと奮い立ってくれるでしょう。

突撃………突進によって大きなダメージを与えます。ただし逆に攻撃を受けるときもあります。

逃げる………戦闘から離脱します。但し失敗することもあります。

# 操作説明

# ARCUS II

## ●ネーム・フィードバック・システム

コンピューターRPG世界の主人公達はさまざまな、そしてその大きさに関らず英雄的行為をします。しかしその行為を一部の人に感謝されることがあっても、他の街ではそんなことを知っているものすらいません。世界は閉鎖されているのでしょうか、いえ、そんなはずはありません。こういった行動の噂（特にそれが悪いものならなおさら）広まっていくはずで

す。  
「ARCUS II」ではプレイヤーの行った行動に応じて、様々な“通り名”がつきます。それが人々のピクトの名声、噂になるのです。例えばいつも戦闘から逃げてばかりいれば“弱虫ピクト”と呼ばれて馬鹿にされたり、ドラゴンを苦難のすえ倒せば“ドラゴンスレイヤー”として称されるでしょう。この通り名は主に人々の反応と仲間の士気に影響します。

## ●パーティー・エクスチェンジ

ARCUS IIではパーティーは最大3人まで組むことができます。キャラクター達にはそれぞれの個性と目的があります。いくら仲間に入れたくても彼（彼女）と気が合わなければ断られてしまいます。逆につきまとわれたりすることもあります。

もちろん1人で進んでいっても構いませんが、旅は予想以上に困難なものになるでしょう。



# ARCUS II

## キャラクター・パーソナリティ



# キャラクター・パーソナリティ

## ARCUS II

### キャラクター・パーソナリティ

#### ①ピクト・アネクシオス・ピヨント（ハーフ・エルフ 男 22歳）

本編の主人公。人間の騎士のアネクシオス・フォトノとエルフの語り部イリス・ピヨントの間に生まれたハーフ・エルフ。「精霊の試練」の後、父の消息を探るため単身旅に出る。性格は温厚で正義と法を重んじる。また10年間の旅によって引っ込み思案で泣き虫だった面影はすでになく、勇敢な若者に成長している。

#### ②チノップ・ノーレン（ホビット 男 20歳）

諸国を放浪するホビットの少年。集団生活を旨とするはずのホビット、しかも少年がなぜ諸国をまわっているのか。それは誰にも分からない。常に人々から虐げられてきた彼は、同じように虐げられてきたであろうピクトこそが自分を理解してくれるものと信じ、常にピクトのまわりに顔を出す。しかし素直になることができずにひねくれた態度を取ることが多い。

#### ③グラン・デュ・クローロス（人間 男 24歳）

海を越えた大陸の国、デュ・クローロス王国の第二王子。兄の元で国の運営をサポートしていたが、王国を取り巻く陰謀に巻き込まれ追われる身となり、アルカサスへと逃亡している。

#### ④サーラ・メディン（人間 男 21歳）

彼女は代々シーフ・マスターを務める家の一人娘である。18年間盗賊として厳しい教育を受け、女ながらにシーフ・ヘッドの座につき才覚をふるっている。厳しい教育のため常に毅然としており、人を寄せつけなさそうであるが、実際は弱者と子供には優しい娘なのである。

#### ⑤スー・ニー（エルフ 女 年齢不詳）

エルフ族の娘。彼女は族長の身の回りの世話とガードを務める“ナース”の一人で、若いながらもすばらしい弓の腕前を持っている。性格は純真で一途。善悪よりも自分の直感に頼って行動するタイプでそれが災いとなる場合もある。

#### ⑥バザン・ストレイグ（ドワーフ 男 年齢不詳）

初老のドワーフ。小さな部族を治め大陸の西部で平和に暮らしていたが、見たことのないような異形の魔物達に部族を滅ぼされている。彼らの部族の宝だった“白の水晶”が狙いだったらしい。彼はその魔物達に復讐をするべく老体にむち打って諸国を巡っている。

## とある村にて……

ふむ、そこをゆく耳の少し尖った若者。そう、いまこちらを振り向いた貴公のことだ。ここいらでは見慣れない顔だな。ちよつとこちらへ来たまえ。なに、急いでいる？まあそういうものではない、人の言うことは聞くものだ、なにかしら得るものは有るはずだからな、それぐらいわからないようでは一流の冒険者なんか夢の夢、そのまた夢だぞ。うむ？なぜ貴公が冒険者だということがわかったのかだと？わからない訳ないだろう、私こそが、かの有名な“スリー・エムンド”。戦士の中の戦士、美男の中の美男、アルカサスで誰よりも美女の涙が似合う男、まだあるぞ、この世で唯一赤い薔薇をつける資格を持つ男、この世界で一番……

えっ、なんだって、知らない？この私を!?!うーむ、なんということだ。貴公のような知識と教養に満ちていそうな前途ある若者がこの私のことを知らないなんて！ああ、これは夢だ、悪い夢だ！

なに？気を落とすな、現実を見つめろだって。ふむ、そうだ、そうだな、貴公にはこれから私の素晴らしさをじっくり教えてやればよいのだしな……。急いでるだと？そんなことはどうでもいい、私のことを知らないなんて冒険者として三流以下だぞ！

そうだな、まあ立ち話もなんだからな。よし、そこの酒場へ行こう、あそこならばゆっくりと話ができるからな。んっ、どうしたのだ、この荷物を持ちたまえ。よもやこの私に運ばさせる訳ではあるまい？そうそう、それでいい。貴公は幸せ者だぞ、この私と話ができるだけでなく私の荷物を運ぶこともできるのだからな。

ほら、どうした、座らんのか？私に遠慮しているのか、いくら私が比類なき有名人だからといって、そう固くなることはないぞ、若者らしくドカツと座れ。そう、そうだ、それでいいんだ。何事も気合いと気迫と気概だからな、よく覚えておけよ。

さてと、で、貴公はいずこへ冒険にでるのかな。なに、なんだって、まだ決まっていない？はあ、とんだ冒険者がいたものだな、さすがの私もいまだかつて君のような冒険者には出会ったことはないぞ。……こら、何を嬉しがっているんだ、誉めたのではないぞ、まったく。

なんにしても、冒険に出る場所によって用意するものがまるで違うのだ。それくらいは冒険の基本だぞ。例えば目的の場所が山の頂き近くなればどうするのだ。まさか、山で船を使う訳はあるまい？貴公ならばどうする。そう、そのとおりだ、ロープやフックなどが役に立つだろう。

なになに、俺はとりあえず山に行く気はないから必要ないだと？ふん、そういうのを愚か者と言うのだ。冒険者になるならば、いつか必ず古代の遺跡や迷宮などに想いをはせるだろう。もしも、そんな場所で先人の仕掛けた落とし穴などに落ちたりしたら、貴公、どうするつもりだ。

# とある酒場にて…

ARCUS II

そう、這い上がる。まさか穴の底なんかには絶世の美女達が住んでいる筈もないからな。で、貴公はどうやってそこから這い上がるつもりなのだ。ふむふむ、手が掛かるところに、手を掛けて、根性で、這い上がる……なにを考えているのだ、貴公はいつたい。

ロープとフックだろう、この際に使うのは。

いやいや、本当に運がいいのだな、貴公は。そのまま冒険の旅にでていけば、まず間違いなく天に召されていただろう。私のように強くて、優しい、人間としての良識に満ちあむれた美しい勇者に出会えただけでも幸福と感激に打ち震えなくてはならないのに、結果的にとはいえ命まで救っていただけなのだから、もうこれは素晴らしい名誉以外のなにものでもないな。

他にも使いかたはあるのだぞ。例えば、流れの急な川のほとりを歩いてたとする。すると、川のほうから美女の悲鳴。もうわかったろう。溺れかけていた彼女は私に感謝する。まあ、なんて美しいおかた、こんな御人に助けていただけるとはなんて私はなんて幸せ者なのでしょう。とこうなる訳だ。

なに、そんなものを使わずに泳いで助ければいいじゃないかだつて？

まあそうだな、しかし少々のやんごとない理由があつてな。……むっ、そんなことはないぞ、この強くて賢くて比類なき美貌を持つ私が泳げないはずはないではないか、そうであろう。あつ、その目、貴公信じておらん。

なんだつて、信じてやるから泳いでみせろ？そういうのは信じているとは言わないのだぞ、まったく。……まあいい、その話はおいといて次に行こう。ええい、うるさい、しつこい男は嫌われるぞ！

……さて、これがなんだかわかるか？そう、これはただの針金だ。だがな、ただの針金だからといって馬鹿にしてはいけないぞ、これがあればどんな鍵でも開けることができるのだからな。

笑うとは失礼な奴だ、貴公はもう少し礼儀というものを勉強する必要があるらしいな。

そんなに信じられないのが、では実際にためしてやろう。そうだな、店主、どこかに鍵はないか、いやなに、ここにいる若者に私の素晴らしさの極く一部を見せてやろうと思ってな、出来ればなかはか開きそうにないのがよいのだが……。ああ、これが、本当に難しそうな鍵だな。……その目、また貴公は疑っているな。いや、弁解しても無駄だぞ、貴公の考えていることぐらいお見通しなのだからな。まあ、見ている、この針金をこうまげて……こう……やっ……うぬぬ……こなくそ……おおそうだ！こんな鍵よりそこの棚の上ののっている鍵のほうが難しそうではないか！！そちらでやったほうがより私の偉大さがわかろうというものだな。よし……と、どうだ開いただろう。なにつ、最初の鍵のほうが難しそうだつて？それは素人のあさはかさというものだ、何事も外見で判断してはいけないぞ。こちらのほうが初めの鍵より繊細かつ、複雑な作りになっているのがわからんのか？そう、わかればよい。

## とある酒場にて…

この技術は絶対に覚えておくべきだな、さもないとせっかく見つけた宝箱をあきらめなくてはならないといった、このうえなく悲しい事態に陥ってしまうぞ。それでもいいのか？嫌だろ？だったら覚えておくことだ、そのときになって後悔しても後の祭りだからな。それにな、これを覚えておけば色々な応用がきくのだぞ。なにせ何処であろうと侵入できるのだからな。城にも、富豪の家にも、だ。そういうことはよくないかと？そう、確かにそのとおりだ。貴公の正しさは認めよう。だがな、世の中というものはきれいごとだけでは生きていけないのだよ。特に冒険者ともなればな。

針金は道具類として店で売っているはずだ。必ずそろえておけよ。なにせこれがあれば美しい女性の部屋へも好きなときに忍びこめるからな、私に愛される資格を持つほどの美女など数えるほどもいないと思うが貴公ならば役に立つだろう。

いやいや、そう怒るな、貴公もなかなかの容姿をもっておるぞ。ただ私がその上をいつているだけだ。そうだな、貴公が地表にいたとすれば私は雲の上くらいであろうな、まあ、そう悲観したものではあるまい、貴公の下にはまだ海の底があるのだからな。

うむ、とりあえずこの二つは必要だな。どうだ、なかなか勉強になったであろう。

なに、戦いのことも教えてくれたって？なかなか図々しくなってきたな。しかしな、それだけは自分で身につけるものだ、私が教えられることではない。何事も経験だ、がんばってみろ。ええい……そんな哀しそうな目で見つめるな、いらん罪悪感を覚えてしまうではないか。

しかたがない、じゃあ少しだけ教授してやろう。まず、相手の弱点を見極めるのだ、そして弱点を見つけたならばそこを集中して狙う、これが一番だ。一度戦った敵の弱点は忘れないようにな。そしてもし傷を負ったならばすぐに薬を使って治すことだ、間違っても薬の使い惜しみをしてはいけないぞ、命あつてのものだねだからな。いいが、自分の命が自分だけのものだと思ったら大間違いだぞ。死ねば周りの者は悲しみ、苦しむのだからな。特に私の場合など、いったい幾人の美女に涙の湖をつくらせることになるやら想像できないからな、責任は重大なのだよ。

他にも解毒剤や気付け薬、麻痺を治す薬などがあるからな。それらはいつでも持っていたほうがいいだろうな。

さて、そんなものかな。そうだ、あと魔宝石というものを知っているか？知らぬであろう。実は私もそう詳しくはないのだがな。なんでもミリュウの塔の魔女が最近発見した古代魔法というものを封じこめた石だという話だ。まあ、私に言わせればそんなものを戦いで使うのは邪道というものだがな。だが貴公は使ったほうがよいぞ。こんなことを言えるのは、私が強くて賢くて比類なき美貌の持ち主だからであって、貴公のような、弱くて愚かで平凡な顔立ちの者

# とある酒場にて…

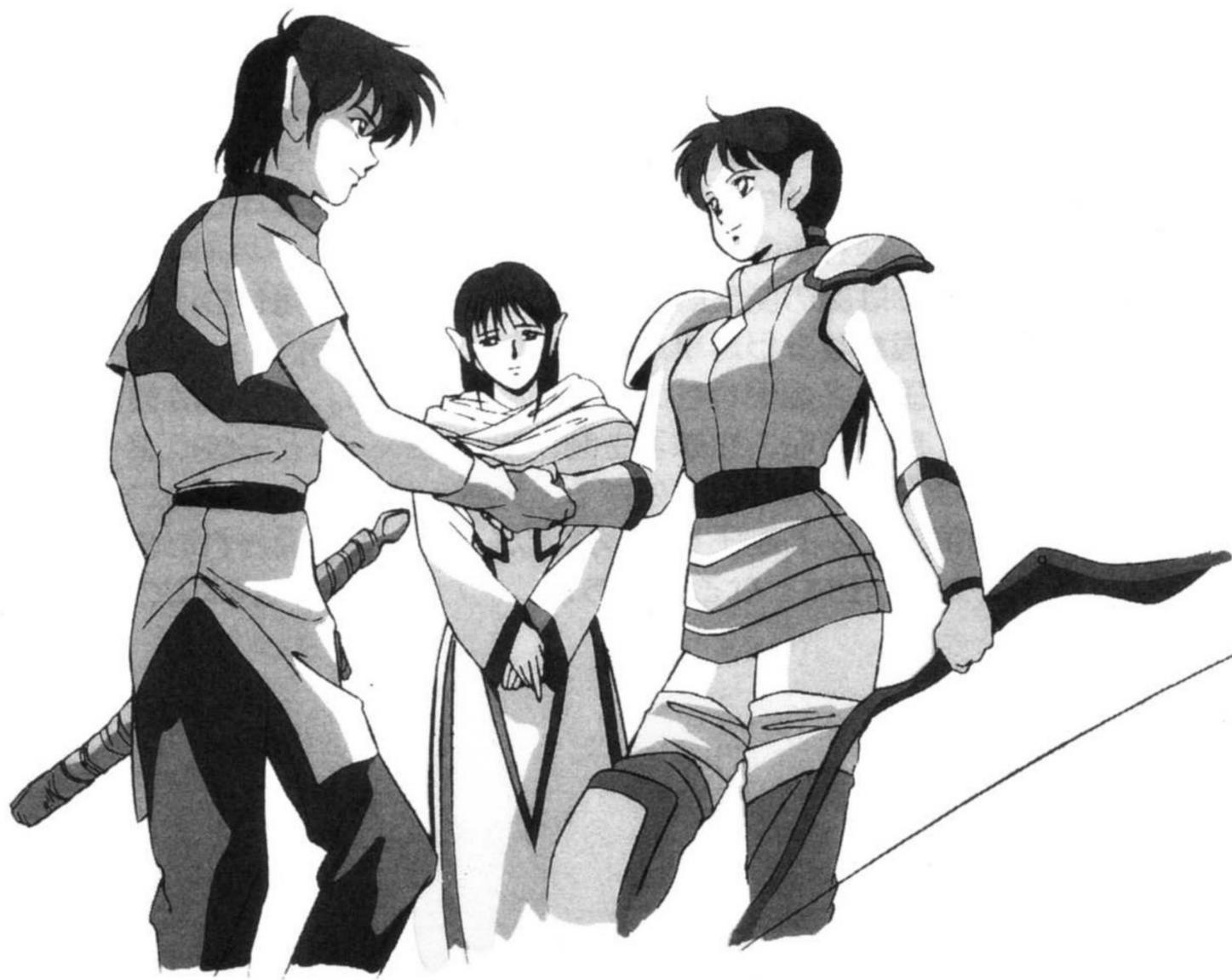
# ARCUS II

は生き残るために手段を選ぶ資格を持たないのだからな。美形は絶対に死ぬことはないが凡人はそうはいかないのだよ。

ふむ、私の教えられることはこの程度だな。あとは貴公の実力と運次第だ、がんばってこい。これさえ守っていれば、私のような立派な戦士とまではいかなくとも、それなりの戦士にはなれるだろう。どうだ、実りある時が過ぎせたであろう。そうそう、そういった謙虚な態度が大切なのだぞ。

さて、もうそろそろお別れだ、なにせ今日はこれからシャリーとレムリアとアムローゼ、ティムファンにリムターニヤ、フィルムリィのもとへと行かねばならんのでな。では、後は頼んだぞ若者よ。えっ、何を頼むのかだって？ここの払いに決まっているだろう。

いやはや、貴公は本当にこの世で一番の幸せ者だ。何ととってもこの私の飲んだ分の支払いまで出来るのだからな……



## アルカサス王国('ALCUSAS' KINGDOM)

### A：歴史

豊かな土地の自然に囲まれたアルカサスは古くは西方の狩猟民族—ドゥエンデル人—が治め、彼らの文化がその栄華を誇っていた。部族単位による細かい、その上厳格なしきたりとエルフ族と同等とも言われる弓の腕は彼らの生活範囲を徐々に広げていくこととなった。

が、勢力圏の拡大は時としてエルフ達との間での小競り合いを招く結果となっていた。森をかたくなに守り続けるエルフ達、そして森に住まう動物を狙うドゥエンデル人。彼らの衝突はついに異種族間の戦争という形に発展し、エルフは守るべき森を、ドゥエンデル人達は豊かな土地を荒廃させるに至った。このときの死者は双方合わせて3,000名程、そのほとんどが脳天を矢で撃ち抜かれていたという。エルフ達が人間達を疎外視する原因はこの時からだと言われる説が圧倒的だが、その真偽は未だ確かめられていない。なぜならその当時を知る人間は存在しない上に、当時を知るエルフ達はその事を語ろうとしないからだ。

その後しばらくしてこの土地をおおいつくしたのは厳寒と灼熱が交互に訪れる“デザンビーグ(古代アルカサス語で魔の時代)”。この時に現在アルカサスを徘徊するモンスターのほとんどが土着したらしい。土地の隆起、陥没も激しく、現在のデ・ルークス大陸と地続きだった時があったとも言われる。

魔の時代が終わり、人々が自らの生活を取り戻すに至るようになると様々な発展が遂げられるようになった。まず住居、石を組み上げて家を造る技術。医学、薬草の効能が続々と説き明かされる。農業、家畜と土地を効率的に使った三段農法(耕作する土地を3つに分け、2つを夏作と冬作の作物に、残りを一つを休耕をかねて家畜の放牧場とすることを年ごとにローテーションさせていく農法)。信仰、今までの漠然神信仰から自然を構成する四大元素～四大精霊～をあがめる精霊信仰にとって変わるなど……。

精霊信仰が盛んになったのは魔の時代に自然の力をまざまざと見せつけられた事、助けを差し伸べるはずだった“神”が現れなかった事が大きな要因であろう。

国土の回復にともない、国も多数現れたのもこの時代である。その数は最盛期で86、国の形態も様々で封建制、王制、部族政治、立憲君主制、組合制……など多岐に渡っている。互いの国は戦争、婚姻、同盟と様々な形態をとりながら、発展、滅亡していき、ついに時の猛将グラムレオ・ヴァーフインが武力による制圧を成し遂げた。そして建国されたのが「ヴァーフイン朝アルカサス」、アルカサスの母体となる国である。(ヴァーフイン朝建国の年をアルカサス歴元年と呼ぶ)

# ARCUSワールド

# ARCUS II

しかレグラムレオの暗殺によって国内は再び混乱に陥り、激しい内乱の時代“ノーリーク(古代アルカサス語で同族戦争)”が始まった。これを平定するのが好漢シーナリィ・アリク、彼自身は平凡な男であつたらしいが人柄に惹かれた者達のたつての勧めで王となった。これが「アリク朝アルカサス」である。重臣にはアルカサス随一の剣士として名を残すジーノ・イデナン、聖導士ルディ・クロウス・リー、戦術の天才と呼ばれたロトフ・カーヤなど豪傑がそろい、互いの信望も厚かつた。さして彼らの働きかけとシーナリィの人徳により反発していた勢力もしだいに吸収、合併されついに統一国家となつたのである。(アルカサス歴84年)これによりシーナリィは王朝名を廃し、ここにアルカサス王国が誕生する。

## B：民族

先述の狩猟民族ドゥエンデル人は西方の民族だったが、現在アルカサスに定住する民族は“ハモート”(古代アルカサス語で渡り鳥)と呼ばれている。肌の色は白、髪の色は黒、もしくは茶系、目の色も同系列のものが多い。ハモートはデ・ルークス大陸の民族“リアノース”と酷似する点が多く、同一民族ではないかと言われている。

また少数民族としてドゥエンデル人の末裔“エークィ”、南方人とハモートの混血“マー・リー”などが存在する。

## C：体制

現在のアルカサスは王制を執っている。現在の王位は前王に嫡男がいなかった為、長女のアリサ・イルメイク・アルカサス姫(女子は完全に王位を継承できないために王女という称号はつかない)が継いでいる。ただし男子と違い王権においてかなりの制約を受けており、政治的実権は前王の腹心達で固められた摂政団にある。国の機構のほとんどを彼らが運営している。

彼女の直接的な権限の及ぶ範囲は親衛隊である精霊騎士団への指令と国を左右する事態が起きたときに開かれる「サー・ミーティング(卿会議)」における最終決定権が主なものである。

## ※精霊騎士団(フォー・エレメンタル・ナイツ)

「精霊の試練」の後、時の王が“精霊達の尊厳を守り、国を繁栄させる”目的で組織した親衛隊。四大精霊それぞれの名を借りて、アース(大地)、ファイア(炎)、エア(風)、ウォーター(水)の四つの部隊が組まれている。

アース・エレメンタル・ナイツは治安維持が主な任務となっている。現在のマスター(隊長)はジェダ・チャフ。彼はまた精霊騎士団全体の長も務めている。

ウォーター・エレメンタル・ナイツは親衛隊として古くから仕えていた者達が所属する。主な任務は城内と城下町であるプルデンシアの街の警備。マスターはアウフ・ストイナン。

ファイア・エレメンタル・ナイツは騎士団の中で最も軍隊色が濃いもので、主な任務は国内防衛、又それに伴う戦闘。マスターはエリン・チャフ。

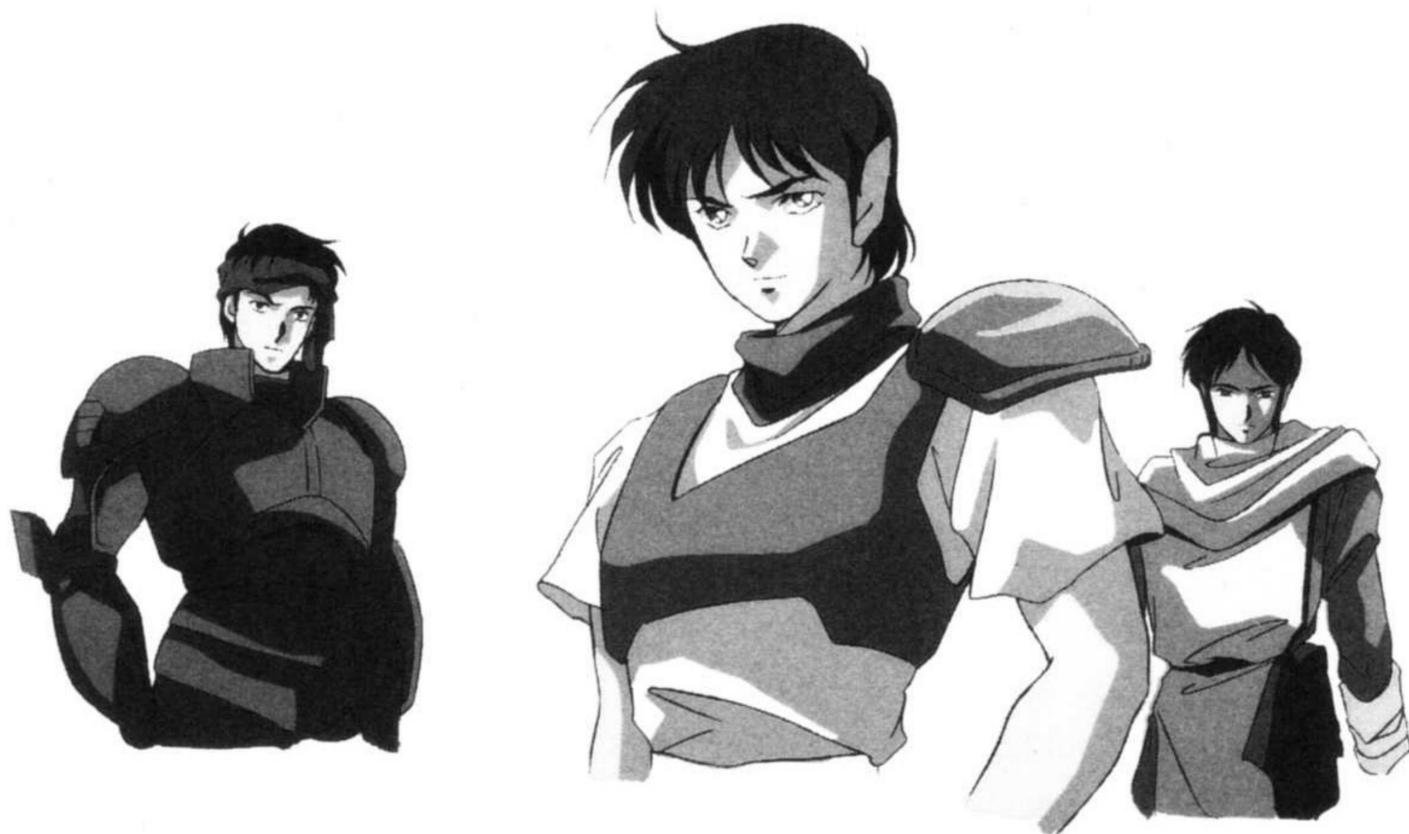
エア・エレメンタル・ナイツは国内情報の伝達などの諜報活動が主な任務である。マスターはイクマカン・ハナック。

## D：その他～アルカサス王国摂政の手記より～

「精霊の試練」、10年前に起こったこの出来事はまだ記憶に新しい。我が民、そして我ら自身の傍若無人な自然への振る舞いが引き起こしたこの事件は“デザンビーク”を知らない我々が精霊達の驚異を知るのに十分すぎるものであった。今では肥沃な土地となっているオトナック平原がついこの間まで砂漠と氷河に覆われていたなどということは信じがたい。

結果的には現在のエレメンタル・マスターであるジェダ・チャフを始めとする勇者達の活躍によって回避はなされたわけであるが、危機が完全にさったわけではない。

それにしても尖塔の魔女を早く排除すべきであった。案の定精霊の怒りを買うような魔法なんぞを開発し、挙げ句の果てにそれを広めているとは。このままでは再び精霊がお怒りになるやも知れん……



# ARCUSワールド

# ARCUS II

## キャラクター達の装備品

6人のキャラクター達はそれぞれ自分の手足ともいえる様々な装備を身に付けています。彼らの各装備、それがいかなるものなのか説明しましょう。

### ○ピクト・A・ピョント

#### ショートソード

薄く広い刃と、鋭い切っ先を持つ剣。刀身も短く軽いために扱うのはたやすい。「切っ先で相手を刺し、ひるんだところを切り裂く。」というコンビネーションアタックに最も向いた武器といえよう。

#### プレストプレート

胸の部分を覆うように作られた金属製の部分鎧。全体を覆う鎧に比べて機動性は確保できるが、胸部以外の防御には全く役に立たない。しかしながら攻撃を最も受けやすいのが胸部であるのも事実である。

ピクトのプレストプレートは左肩の部分に肩あてがあるが、これは攻撃時に（ピクトは左利き）から空きになる肩を守るためである。

### ○チノップ・ノーレン

#### スローイングダガー

投射用に細工の成された短剣。刃の先端に重心があり、柄の部分は短い。威力は小さいが、達人になれば鎧の継ぎ目を正確に刺すことができるようになる。

### ○グラン・デュ・クーロス

#### カタール

相手を突き刺すために使われた特殊な短剣。柄は「H」のように2本の柄の間に横木がついており、そこを握って用いる。攻撃時はパンチを繰り出すように突き出して使う。まさに腕と一体化した武器といえる。

### ○サーラ・メディン

#### シミター

刃は薄く、大きく湾曲しているために三日月刀などと呼ばれることもある。切り裂く効果は絶大であり、また達人がこの武器を使ったときの華麗さは、戦闘中にありながらその場にいるものをしばし魅惑する。

#### レザーアーマー

牛などの獣の皮をなめして加工した鎧。機動性というものを考えたとき、最も適しているのがレザーアーマーであろう。

## ○スー・ニー

### ボウ

アルドゥールの森に立つ“シーズ”という木から作られた弓。ほどよいしなりと固さを兼ねそろえたこの木によって作られた弓はエルフが好んで使うものである。

### ミスリル・アーマー

エルフ族に伝わる幻の金属「ミスリル」。この金属の特徴は“展性に富ながら固く、かつ軽い”ことであり、そのために鎧として加工した場合その防御効果は高い。スーのミスリルアーマーは胸の部分が空いているが、これはミスリルが延びたときの調整を取るためのもの。

蛇足だが鎧の裏地には鹿の皮が裏打ちされており、地肌のあれ、かぶれを防いでいる。

## ○バザン・ストレイグ

### ウォーハンマー

一見するとつるはしを思わせる形状をした武器。先端による一撃は厚い鎧を簡単に貫き、鉋頭による攻撃は頭を簡単に吹き飛ばすだけの威力を持っている。また武器としてではなく、生活の道具としても使われることも多い。(穴掘、鍛冶など)

### チェイン・メール

小さな輪状の鉄を編んで作られた鎧。打撃の吸収度は高いが、突きには多小もろいところがある。しかしながら一つの鎧としてみた場合、完成度は高い。

ドローフ族の手によって作られたものには名器と呼ばれるものが多く、彼が使っているのもその一つである。

## エルフ族 (ELF)

### A：特徴

見る者を感嘆させる美しい容姿、永き寿命に裏付けられた深い知性。それらを極く自然な風格として身につけている森の民。人々は彼らのことを「エルフ」と呼ぶ。

背丈は人間より多少高いというだけで、少なくとも遠目には人間と彼ら「エルフ」を見けるのは難しいだろう。だが、近くで見る彼らには明らかな人間との差異が見てとれる。それは長く尖った白い耳である。これこそが「エルフ」の外見的な特徴の最たるものである。そしてもう一つ、切れ長の目。これは見る者によって見解がかなり異なるのらしい。古えの吟遊詩人「フォルス・ティータム」が彼らの蒼い瞳を「氷のうちに揺らめく美しき炎」と評したという反面、もう一方で彼らに非好意的なことで有名な同時期の某貴族は、その瞳を見るなり「他人を見下した可愛げのない目だ」と彼らを罵ったという。

どちらも伝説である。正式な文献にそれらの話の真偽は記されていない。だが、真偽はどうかあれ、この逸話には人間達の「エルフ」に対する意識が如実にあらわれていると言って過言ではないだろう。前者にはその容姿への感嘆の念。後者には人間を疎外視する彼らへの嫌悪の念がこめられていると考えられる。

いずれにせよ彼らにとって、愚かな人間達の言葉などというものは取るに足らない戯言に過ぎない。

何故なら彼らは「エルフ」であり、それこそが「エルフ」が「エルフ」たる所以なのである。

### B：歴史

アルカサスに存在するエルフは今のところアルドゥールの森に住む“シルマーク(アルカサス語で森の民という意味)・エルフ”のみである。いつごろからこの地に住み着いたのが、誰も分からない。連中の寿命は気の遠くなるほど長いのだ。

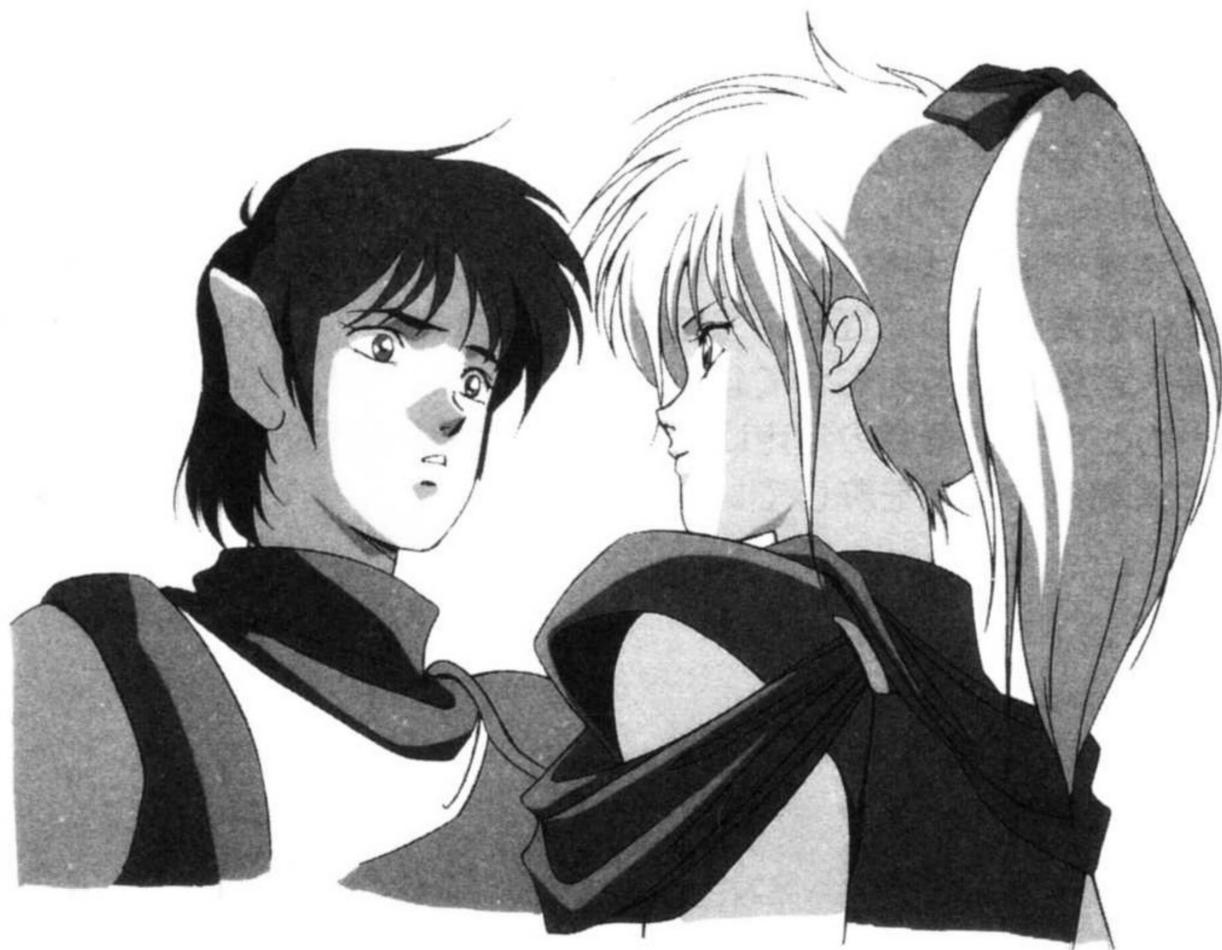
アルカサスとはドゥエンデル人との抗争の後長く国交はなかったが、アリク朝の時に和解。「精霊の試練」の時まで国交は続いた。この当時はエルフ達も人間の来訪を許していたという。

しかし精霊達の猛襲によって互いの主張を固持したため、一時的に冷戦状態となる。エルフは森を封じ、侵入者達を武力をもって排除することとなった。再び戦争の危機かと界われたが人間の若者を始めとする愚者達の奔走により精霊の猛威は回避、国交は再び戻る。しかしエルフ達はいまだに人間達の来訪を許していない。

## C：その他

エルフをその目で見ただけのほとんどがその美しさに瞬間、我を忘れるそうである。「冬の夜空にきらめく星々の光を凝縮して固体とし、それを氷のノミで彫りあげたような繊細な顔立ち」とは誰が語ったものであろうか。その美しさは確かであり、彼らに非好意的な者でも認めざるをえない事実であろう。一般に彼らの美しさは精霊の影響によるところが大きいものとされている。これは単に精霊を神聖視する人間達が、たいした根拠もないままに言い始めた無責任な語りがもととなっているらしいのだが、実は真実の一部を明確に語っているのである。

彼らは人間やドワーフ、ホビット等に比べて精霊達の加護を受けやすい。何故か。それは彼らが最も精霊達に近い種族だからである。人間達は発想やその道程はともかく、少なくとも最終的には真実の一端を語ることになった訳なのだから何とも面白い話である。



## ドワーフ族 (DWARF)

### A：特徴

隆々とした鋼のごとき筋肉と、お世辞にも高いとは言えない背丈を持ち、土色の肌に黒や灰色の髭を長々と生やした彼ら「ドワーフ」。

彼らの多くは洞窟や山岳地帯、または丘陵地帯を生活の場とした質素な生活を営むことを好み、そこで美しい工芸品を細工することに至福を見い出している。そのためかどうか彼らは皆多少なり偏屈な一面を持ちあわせており、特にそのなかでも彼らの魔法嫌いは有名である。

また、何故か「ドワーフ」は「エルフ」を嫌っており、もし道の途中ででも会おうものならば、無言でさっさときびすを返し、そのまま数キロの道のりを足早に戻ってしまうという。まあ、よくしたもので「エルフ」のほうでも「ドワーフ」を嫌っているらしく、話しかけようとしてもしない。彼らの場合、「ドワーフ」に出会っても一言、「ふん」と見下ろすだけである。

ところで、どんな集団のなかにも変わり者というものは存在するらしい。ルディ・クロウス・リーの「マンドレイク」という書物のなかには「ドワーフ」が傭兵に志願したという記録が見受けられる。それによれば彼らの戦いぶりは勇猛にして果敢。また、仲間の危機には己が命を賭して戦う真の勇者だということだ。

そんな彼らを仲間にできれば、まさに眼前に敵なしといったものであろう。だが、ひとつ付け加えるならば、彼らはとても誇り高き種族であり、彼らに仲間と認めてもらうには、それ相応の勇気と実力が必要である。生半可な者が彼らに声をかけても無視されるか、冷ややかな目で一瞥されるだけである。それが嫌ならば、彼らに声などかけないことだ。もつとも、そんな者は冒険の旅などには出ずに自分の村で畑を耕していたほうがお似合いかもしれない。

### B：歴史

現在アルカサスに存在するドワーフのほとんどは西方からの流れ者である。アルカサス建国以前ドゥエンデル人の頃にすでに定住していたと思われるが、これについては定かではない。彼らもまたエルフ程ではないにしても長命の持ち主なのだから。

基本的に彼らの生活は部族単位なのであろうが、現在そういった形で居を構えているドワーフはアルカサスにおいては発見されていない。彼らが現在の様に落ちぶれていったのは精霊達の警告を無視したためだと伝えられる。現在の彼らには落ちぶれて人を襲うか、細々と暮らすかしか選択がないのである。

## C：その他

先程、“ドワーフの傭兵”を変わり者として言及したことについて、誤解なきように少々の付け加えをしておくことにする。あれは別にドワーフが戦いにおもむくことが珍しいといった訳ではない。いや、むしろ彼らはその誇りの高さが故、それを守るために戦うことが多いとさえいえる。では“ドワーフの傭兵”はいったいどこが変わっていたのだろうか。そう、それはまさにその誇りに関する部分なのである。“ドワーフの傭兵”の話にはちょっとした挿話がある。ある酒場で彼が初めて人間の傭兵達と顔を会わせたとき、ある大男が彼に大声でこう言ったそうである。「ちっ、髭の生えたびや樽なんかが入ってきたとなるとこの仕事もそろそろ引き際かあ！」と。普通のドワーフならば顔を溶岩の如く真っ赤にして怒り狂うか、無言で戦斧を構えるかのどちらかであろう。しかし彼は不敵に笑い、「そう悲観したものでもないぞ、戦など酒を飲まずにできるものか。酒樽がいれば少なくともそれに困ることはなくなるわい」と言っただけという。しかもそのうえ、酒場にいた傭兵達全員にビールをおごったそうである。大男のほうも予想外にくだけたドワーフを気に入ったらしくて、その後、彼らはコンビを組んだという話である。が、それはともかくとして、彼は冗談というものを知っており、それにより“誇り”というものの良い面と悪い面を学んでいるのである。良い意味で変わり者だったのである。



## ホビット族 (HOBBIT)

### A：特徴

彼ら「ホビット」は平和を愛する陽気な種族として有名である。外見もそれにふさわしく、一見して人間の子供のような印象を受けるであろう。そして彼らと語りあえば、さらに彼らが子供っぽいということに納得するだろう。なにせ彼らの究極の夢というものが、「住み心地の良い優雅な穴ぐらで、安楽椅子にゆったり腰かけながら煙草の煙で輪をつくる。くる日もくる日もその輪の数を数え、のどが渴いたらお気に入りのビールでそれを潤す。たまにプリンス・メロン酒があれば感慨無量」というものなのだそう。

また、彼らはとても機敏で器用である。そのため、彼ら「ホビット」を外見だけ見て馬鹿にし、からんだりする無知で教養の無い、粗暴な人間は大抵の場合、人生における大きな教訓をその身をもって学習することになる。

「外見で人を判断することほど愚かな行為はない」、講師はホビット君。その授業料は極めて高い。

### B：歴史

ホビット、この種族もアルカサスではあまり見ることのできない種族である。ドワーフのように落ちぶれたわけでもない彼らがなぜ少ないのか。いや実際には少ないわけではない。単に人間と生活環境と場所が離れているだけなのだ。

彼らは基本的に自分達の土地を出ることはない。ただただ怠惰で甘美な一日を好む。彼らのいざこざというものも聞いたこともない上に文献にも現れていない。彼らの歴史を探ることは魔学にも役に立つことがあるやもしれない。

### C：その他

「ホビットとすれちがったらふところを確かめろ」、というのは既に常識というものだ。なにしろ彼らはスリといてこれ以上ないという程の素質を持っているのである。身体の大きさ、指先の器用さ、動作の敏捷さ、どれをとっても申し分ない。しかも困ったことに、彼らにとってスリをすることは罪悪ではないのである。彼らにいわせると「たまたま自分の欲しい物が、“この嫌な主人の魔手から僕を助けて！”と叫んでいるので義侠心に駆られて救ってしまう」、のだそう。彼らにしてみれば、“スリ”という行為は正義の行いなのである。なんとも迷惑な“正義”ではあるが。

## モンスターに関する記述～アルアサス王国図書館の文献より～

### エティン

外見は「オーク」に近いが、なんと首をふたつも持つ「双頭怪物」である。その身長は3メートルにも及ぶ巨大なもので、その巨体はそれだけで旅人の驚異であるといえる。僻地に住み、夜行性で暗闇を好むため、普通は地下に住みかをつくる。そのため普通の旅人が彼らに出会うことはあまりないはずである。しかし、それが冒険者と呼ばれる人種になると話はまったく別物になってしまう。理由は言わなくてもわかるだろう。冒険者もまた地下迷宮などの徘徊を好むものであるから……。

### パイレート

古今東西、いつの時代でも人間にとって「海」というものは憧憬の対象であった。深く、優しい紺碧の海。誰しも一度はその中に母親の姿を見るという。そんな美しい海を平気で踏みこじる者、それが彼ら「パイレート」である。彼らは手ごろな船を見つけるとすぐさま行動をおこす。その素早さたるや疾風迅雷とのもので、貿易商人達の畏怖を一身に集めているという。もしも船に乗ることがあるならば、近づいてくる船には細心の注意を払うことをお勧めする。その船が野蛮で凶悪な、「パイレート」の船でないという保証はどこにもないのである。

### デュラハン

一般に彼らは首を切り落とされて死んだ戦士の亡霊だといわれている。小雨がシトシトと降る静かな夜、音もたてずに歩く鎧を着た戦士を見かけたならば、すぐにその場を去ったほうが賢明である。たぶんそれはこの世の者ではないであろうから……。もし近づいて声でもかけようものならば救いようはない、きっと彼はいやらしい笑いを浮かべてこう言うだろう。「おまえの首をおくれええええ」と。

### ガーゴイル

彼らは極めて魔法的な生物である。いや、魔法により生み出されたと言っても過言ではないはずだ。石のような肌で戦士の剣をはね返し、蝙蝠のような羽で空中を自由に飛び回る。なかなか手ごわい相手である。しかも彼らの性格は陰湿で荒々しく、視界に入った弱そうな人間などは彼らにとって格好のえじきである。また、彼らはそうやって捕らえた者を、死ぬまで拷問にかけるといっても崇高な趣味を持ちあわせている。彼らに捕まるくらいならば断崖から身をなげたほうが幾分ましかもしれない。苦痛が持続しないという分、救いがあるであろうから。

# ARCUSワールド

# ARCUS II

## ワーウルフ

銀色の満月が空に浮かび、青白い光が足元を明るく照らす。そんな夜は普段より狼の遠吠えがよく聞こえる。しかし、それは本当に狼なのだろうか。もしかするとその声は「人狼」のものかもしれない。彼らは「ワーウルフ」と呼ばれ、血に飢えた怪物として旅人だけではなく、農民や街の人々にも恐れられている。何故ならワーウルフが普段は人間と同じ姿をしているからだ。某国の数代前の騎士団長がワーウルフであったという公式な記録さえある程で、なかなか見分けるのは難しいらしい。気をつけることだ、仲間と思っていた者に後ろからガブリではさすがに浮かばれないだろう。

## スラッグ

湿気の多い薄暗い洞窟、地底深くに残された古代の迷宮。いかにも冒険者が好きそうなところに生息する怪物である。だからといって冒険者達がスラッグを厚く遇してさしあげるといふ紳士的な発想をするはずもなく、もっぱら彼らの末路は不幸なものである。しかし、甘くみてもならない。彼らの巨大な身体は十分すぎる程の武器となるのだ。考えもなしに向かってゆけば、不幸の星が落ちるのは自分の頭の上である。なにしろ力だけならば人間などの及ぶところではないのだから……。

## ゴブリン

彼らのことを知らない者はそういないはずである。なにしろ三歳の子供でさえ知っているという代物である。赤褐色の肌と瞳のない目、耳まで裂けた口からはいつもよだれを垂れ流している。およそ清潔という言葉とはかけ離れた姿は、見るものに不快感を与えこそすれ、親近感を覚えさせることはまずない。争うことになってもまず負けはしないであろうが、もしも傷をうけたりした場合は念入りに消毒をしたほうがよいだろう。勝利したあとに病死というのではちょっと悲しすぎるというものだ。

## ファイター

彼らはよく酒場などでたむろしている。ようするに一日中、酒に溺れて生きている単なるごろつきである。自堕落な生活で、なけなしの金がなくなってようやくその重い腰をあげて仕事にでる。その仕事というのが、“善良な老若男女に自分の不幸な境遇を語り、快くお金を置いていってもらおう” というものである。言ってしまうえば恐喝なのだが、少なくとも彼らはそうは考えていないようだ。まあ、どうせ同じ恵んであげるなら本当に不幸な人にあげたいものだ。

### ファイガー

彼らと敵対するのは愚かである。身長は優に5メートルを越え、その全身は愚連の炎に包まれている彼らとといったいどうやって戦おうというのか。彼らに挑戦したという話は多くあるが、彼らに打ち勝ったという話はあまり聞かない。しかもその殆どが、信憑性に欠けるものである。もし本当に「ファイガー」を倒せる者がいるとするならば、その者は「勇者」と呼ばれる資格を十分に持つのであろう。だが、そういった者はそうそういるものではない。あたりまえではあるが……。

### グレムリン

言ってしまうえば小鬼である。黒くて一見ぼろぼろに見える羽で飛び回るその姿はまるで悪魔を思わせる。性質として光を非常に嫌い、そのため彼らに昼間出会うことはそれほど多くはない。それは確かに救いには違いないが、実のところ、そうたいした救いにはなっていない。というのも彼らの肌の色は黒に近い青なので、もしも夜に出会おうものならそれは死を意味するといってもはばかりはないのだ。敵が何であるか判らないうちに暗闇から四方八方に切り刻まれ、気付きたときに血の海に倒れているのはきっと自分であろう。

### グルーム

けばけばしいピンクの羽をもつ蛾である。なかにはその姿を“美しい”と評する者も存在するが、はつきり言って彼らの趣味はあまり良いとはいえない。なにせ「グルーム」は、羽を広げれば3メートル近くにもなるのである。普通の神経を持つ者ならば嫌悪を覚えこそすれ、とても美しいとは表現できないだろう。空中を舞うその動作は外見とは裏腹に以外と機敏で、舐めてかかれば手痛い反撃を受けるだろう。また、たとえ勝てたとしても身体中が燐分にまみれてしまい、街の人々の失笑を買うであろうことは火を見るより明らかである。つまりはまったくいいところがないのだ。

### シャドウ

厳密に言ってみると、彼らの事を“生物”と呼ぶのはおかしい。何故ならば彼らは魂を持っていないのだ、そんなものを生き物とどうして呼べよう。しかし彼らは実際に存在する。その事実は確かに否定できるものではない。そして彼らのような魂を持たない者を、人々はいつしか“不死怪物”と呼ぶようになった。“不死怪物”達に共通することはいくつかあるが、とりわけ有名なのは彼らが光に弱いということである。そのため明るいうちに彼らと出会うことは絶対でない。もちろん薄暗い森や、洞窟ならば話は別であるのでそのへんは気をつけたいものである。

# ARCUSワールド

# ARCUS II

## スページー

昔から「スページー」がいるところには必ず巨万の財宝が眠っていると信じられていた。実際、それは事実であり、確かに彼らには黄金に引き寄せられるという奇妙な性質があるらしい。これは人間達にとって、非常に有り難い性質である。しかし、これは冒険者達になかなか皮肉なジレンマを起こさせている。「スページー」がいるということは、そこに多大な黄金があるという確かな証明になるのだが、彼らを倒すのがこれまた非常に至難の技なのである。なにしろ「スページー」は、この次元の生き物ではないので、殴ってもあまりダメージをあたえられないのだそうだ。冒険者達にしても、手放して喜べないのである。

## サイクロン

普通の人間の倍以上の背丈と、鋼のような筋肉を持つ彼らは本来それほど凶暴な種族ではなかったという。いまのように人間に対し、凶暴で敵対的になった原因が実は人間のせいだと知ったならば、まず殆どの者が驚きの声を上げるだろう。人間達は外見だけを見て彼らを忌み嫌い、そして虐殺したという。確かに額の角と、大きな一つ目というのは人間にとってあまり見慣れないものであろう。だが、彼らにして見れば人間の二つ目こそ不思議なものではなかろうか。少数だからといって疎外するのは人間の悪い癖であり、それを直さない限りいつか人間達も滅びてしまうだろう。いままで人間達によって滅ぼされた生き物のように……。



## ユーザーサポート

もしプログラムが立ち上がらなかつたり、立ち上がった後も正常に動作しなかつた場合ちはもう一度“ゲームスタート”の項をお読みになった上、以下のことをお確かめ下さい。

1. ディップスイッチ、又はフロックスイッチの切り替えに間違いはないか？
2. ディスケットは正しくセットされているか？
3. 周辺機器と本体の接続不良はないか？
4. お手持ちの機種とソフトは対応しているか？

それでも作動しなかつた場合は、お買い求めのソフト・ショップの担当者にご相談ください。また他機種ハードウェアで正しく作動する場合、お持ちのハードが故障している恐れがありますので、お買い上げの販売店にご相談ください。

以上の点をご確認の上でもなお製品の不良が考えられる場合はユーザーサポートシートに所定の事項をお書き添えの上、パッケージごと当社ウルフ・チーム「ARCUS II」ユーザーサポート係宛にお送りください。

尚、お客様のミスによる不良の場合は規定の手数料を申し受けますのでご了承下さい。

●ゲーム内容に関する電話でのご質問は、勝手ながら一切お断りしております。

### ユーザーサポートの宛て先

〒162 東京都新宿区馬場下町61番地 RK早稲田ビル5F  
株式会社 ウルフ・チーム  
「ARCUS II」ユーザーサポート係

# ユーザー・サポート

# ARCUS II

ユーザーサポート・シート

機種名などできるだけ詳しくお書き下さい。

■お客様氏名 : \_\_\_\_\_

■お客様住所 : \_\_\_\_\_

■お客様電話番号 : \_\_\_\_\_

■コンピュータの機種名 : \_\_\_\_\_

■メモリ (RAM) の容量 : \_\_\_\_\_ KB

■拡張メモリボード :  なし  あり (機種名 \_\_\_\_\_)

■ディスプレイの機種名 : \_\_\_\_\_

■ハード・ディスク :  なし  あり (機種名 \_\_\_\_\_)

■外部ディスク・ドライブ :  なし  あり (機種名 \_\_\_\_\_)

■マウス :  なし  バス  シリアル

■FM音源ボード :  なし  あり (機種名 \_\_\_\_\_)

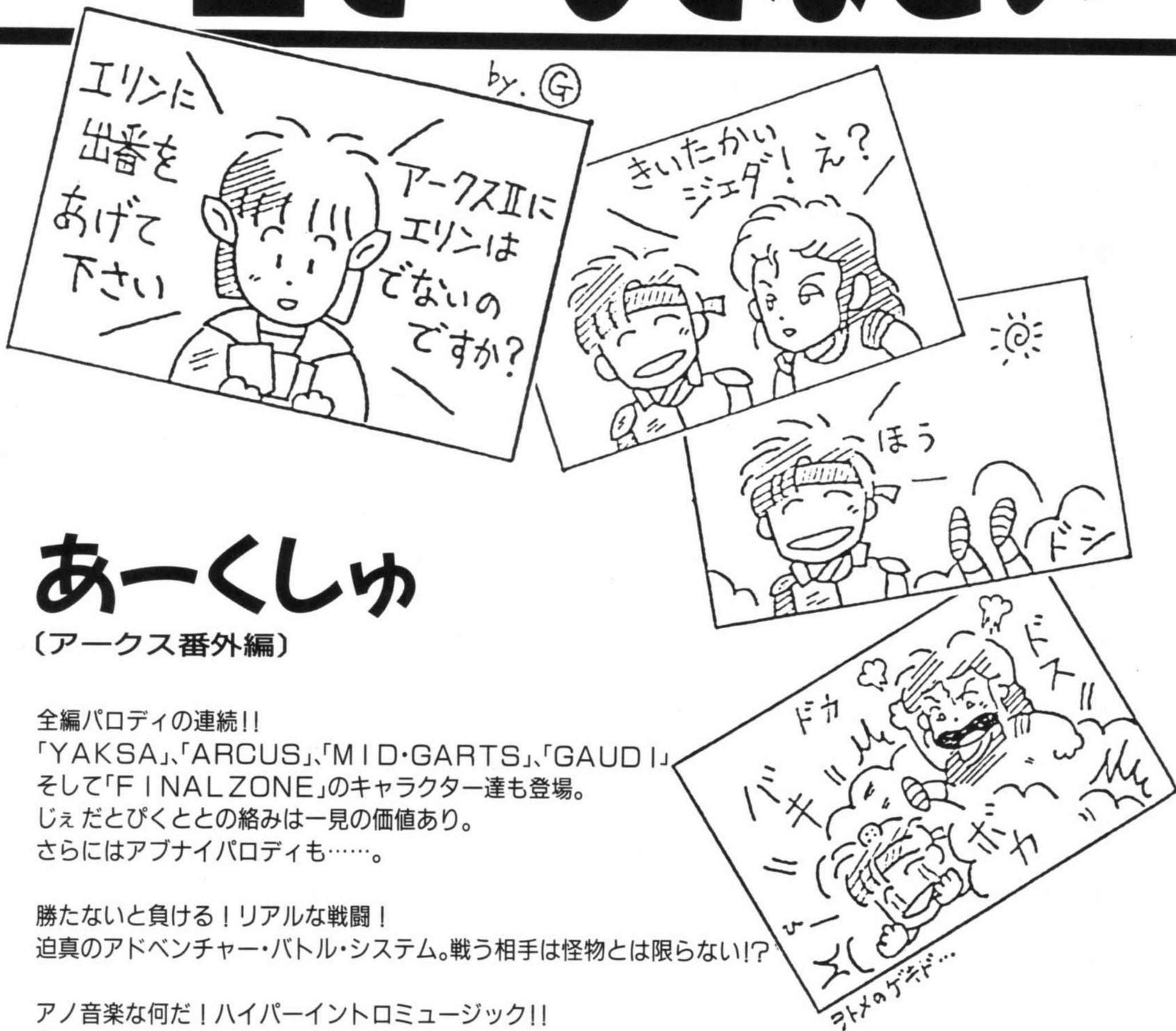
■使用しているクロック数 : \_\_\_\_\_ クロック

■その他の拡張ボード : \_\_\_\_\_

■問題点に至るまでの操作 : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

※このユーザーサポートシートはコピーしてお使い下さい。

# 一生そーしてなさい



## あーくしゅ

(アークス番外編)

全編パロディの連続!!

「YAKSA」、「ARCUS」、「MID・GARTS」、「GAUDI」

そして「FINAL ZONE」のキャラクター達も登場。

じえだとぴくととの絡みは一見の価値あり。

さらにはアブナイパロディも……。

勝たないと負ける!リアルな戦闘!

迫真のアドベンチャー・バトル・システム。戦う相手は怪物とは限らない!?

アノ音楽な何だ!ハイパーイントロミュージック!!

高い評価を受けている、ウルフのゲームサウンドがリアレンジされて蘇る!

すごいぜ!ディスク二枚組!究極のコストパフォーマンス!

常識の限界に挑む超圧縮。

ガウディの十倍の面白さを四分の一の容量で実現!

買わないと遊べない!ワードプロテクトシステム

秘密のW.P.SYSにより、オリジナルがないとゲームが解けない事がある!

なぜだ!それは秘密です。



*Game Creative Staff*

**WOLF TEAM**

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F



# A R C U S II

X68000版

— マニュアル 補足 —

## 0 GAMEの立ち上げ方

- ・ 立ち上げ方法は P C 8 8 版と同じです。
- ・ 立ち上げドライブをH Dに設定してある場合は **OPT 1** キーを押しなが  
ら立ち上げ直して下さい。

## 0 ディスプレイを純正以外のものを御利用の場合

- ・ 純正ディスプレイ以外のものを御利用すると、G A M E 画面が表示され  
ない場合があります。その場合はG A M E スタート直後に **HELP** キー  
を押して下さい。