

# mayan

THE FALLEN LORDS

ミスー闇の破壊神ー



BUNGIE



# myth

## THE FALLEN LORDS

ミスー闇の破壊神ー

BUNGIE





## BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION 制作

© 1997 Bungie Software Products Corporation. All Rights Reserved. 『Myth: 闇の破壊神』と bungie.net は、Bungie Software Products Corporation の商標です。Bungie は Bungie Software Products Corporation の登録商標です。当文書中等に使用されている他のすべての商標名は、それぞれ当該保有者に帰属します。

当ソフトウェアとマニュアルは著作権により保護されています。

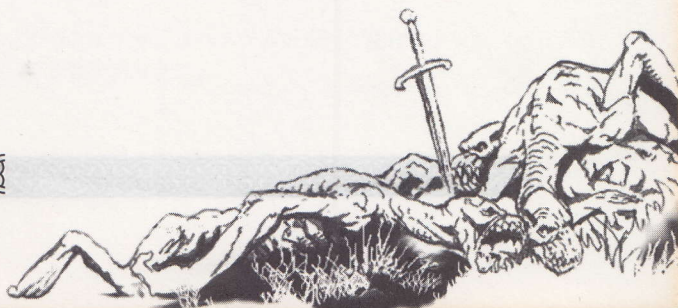
当ソフトウェアは、Smacker Video Technology を使用しています。

Copyright © 1994-1996 Invisible, Inc dba RAD Software



# 目次

第1章 イントロダクション .....	6
ありがとうございます! .....	6
カスタマーサポート .....	6
ヒントが必要ですか? .....	6
システム必要条件: Windows 95 または Windows NT 4.0 の場合 .....	7
インストール方法: Windows 95 または Windows NT 4.0 の場合 .....	7
DirectX 5.0 のインストール方法 .....	7
システム必要条件: MacOS の場合 .....	8
インストール方法: MacOS の場合 .....	8
第2章 プロローグ .....	10
第3章 操作方法ガイド .....	14
『Myth』の起動方法 .....	14
メインメニュー .....	14
環境設定 .....	15
3Dfx を使用して『Myth』をプレーするには .....	16
パフォーマンスについて .....	16
インターフェース .....	17
キー操作 .....	18
兵士や部隊への命令 .....	21
シングルプレーヤーゲームのプレー方法 .....	25
ゲームアドバイス .....	25
第4章 マルチプレーヤーゲーム .....	28
操作方法ガイド .....	28
ネットワーク設定 .....	29
マルチプレーヤー・ゲームオプション .....	34
ネットワークゲームのタイプ .....	36
ネットワークゲーム中のコミュニケーション方法 .....	37
兵士の交換について .....	37
ゲーム終了後の統計 .....	38
インターネットゲームの注意点 .....	38
マルチプレーヤーゲームのアドバイス .....	38
第5章 登場キャラクター .....	40
明知の軍勢 .....	40
暗黒の軍勢 .....	42
第6章 用語解説: その他の登場人物や .....	46
第7章 テクニカルサポート .....	50
第8章 製作者クレジット .....	51







システムの要件条件: Windows 95 または Windows NT 4.0 以上、ハードディスク 1GB 以上、メモリ 16MB 以上、CD-ROM ドライブ、DirectX 5.0 以上、サウンドカード、マウス、キーボード

※ IBM PC 互換機は PC 98 互換機とは異なります。詳しくは、本ソフトのインストールガイドをご覧ください。

※ 本ソフトは、ハードディスクにインストールする必要があります。インストール後は、本ソフトのインストールガイドをご覧ください。

※ CD-ROM ドライブは、本ソフトのインストールに必要です。インストール後は、本ソフトのインストールガイドをご覧ください。

※ DirectX 5.0 以上が必要です。インストール後は、本ソフトのインストールガイドをご覧ください。

※ サウンドカードは、本ソフトのインストールに必要です。インストール後は、本ソフトのインストールガイドをご覧ください。

※ マウスとキーボードは、本ソフトのインストールに必要です。インストール後は、本ソフトのインストールガイドをご覧ください。

インストールガイド

1. [スタート] -> [プログラム] -> [インストール] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

2. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

3. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

4. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

5. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

6. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

7. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

8. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

9. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

10. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

11. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

12. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

13. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

14. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

15. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

16. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。

17. [インストールガイド] -> [インストールガイド] をクリックしてください。





# 第1章 イン트로ダクション

ありがとうございます！

『Myth：闇の破壊神』をお買いあげ頂きありがとうございます。私たちがゲーム界の先端を走る製品をお届けできるのも皆様のご声援のおかげです。

## カスタマーサポート

お客様は私たちにとって最大の財産です。本ソフトウェアの使用法やインストール方法など不明な点がございましたら、このマニュアル中の『テクニカルサポート』部分をお読みください。それでも問題が解消しない場合は、下記の連絡先にお問い合わせください。お客様に満足していただけるようお手伝いいたします。また、当社のホームページ（日本語）<http://myth.lavix.com>、（英語）<http://www.bungie.com> ではヒントについてオンライン情報をご案内しています。

### 【日本語】

株式会社 ラビックス

カスタマーサポート

〒101 東京都千代田区外神田4-8-5 クレイン末広 8F

電話番号：03-5256-2868

ファックス：03-5256-0760

営業時間：AM10:00 ～ PM12:30

PM1:30 ～ PM7:00

（土・日祝日 休業）

## ヒントが必要ですか？

インターネットにアクセスできる方は、オンライン上でヒントを探することができます。日本向けのホームページ<http://myth.lavix.com>では、リンク先のリストを掲載していく予定です。また、[comp.sys.ibm.pc.games.strategic](http://comp.sys.ibm.pc.games.strategic) や、[comp.sys.mac.games.strategic](http://comp.sys.mac.games.strategic) といったゲーム関連のニュースグループを利用して、他のゲーマー達からヒントをもらうのも良いでしょう。



## システム必要条件：Windows 95 または Windows NT 4.0 の場合

『Myth：闇の破壊神』を PC でプレーするためには、以下の条件が必要です。

- IBM PC または PC98 互換機
- Pentium プロセッサ 90MHz 以上 (133 MHz 以上推奨)
- Windows 95 または Windows NT 4.0 (Service Pack 3 を含む) がインストールされていること
- CD-ROM ドライブ (4 倍速以上推奨)
- DirectX 5 またはそれ以降のバージョンがインストールされていること  
(DirectX 5 は Myth の CD-ROM に付属されています。)
- SVGA モニタ
- DirectX 互換ビデオカード
- DirectX 互換サウンドカード
- インターネットプレーでは、28.8 kbps 以上のモデムが必要となります。

## インストール方法：Windows 95 または Windows NT 4.0 の場合

1. 『Myth：闇の破壊神』CD を CD-ROM ドライブに挿入してください。Autoplay がインストーラを起動します。
2. Install Myth ボタンをクリックします。
3. インストールの種類を選択してください。

最小..... Myth のプログラムとサポートファイルをインストールします。他の内容はすべて CD 内に入っています。(CD-ROM 必要)

最大..... ムービーを除くすべてをインストールします。(CD-ROM 必要)

ネットワーク専用..... Myth のネットワーク専用バージョンをインストールします。  
(ネットワーク専用バージョンは、1 対 1 の 2 プレーヤー間に限り、CD-ROM なしでの対戦が可能になるバージョンです。)

4. インストーラの指示に従ってください。
5. デフォルトでは、[スタート] メニューに Myth のショートカットを作成します。[スタート] メニューで Myth へのショートカットを選択すれば、『Myth：闇の破壊神』を起動することができます。以上で戦闘準備完了です！

## DirectX 5.0 のインストール方法

『Myth：闇の破壊神』をプレーするには、Windows 95 に Microsoft の DirectX がインストールされている必要があります。Myth のインストーラはインストール作業中に、DirectX 5.0 をインストールするかどうか確認を求めます。もし既に DirectX 5.0 がインストールされている場合は、この手順を省くことができます。もし DirectX 5.0 がインストールされていないか、はっきりと解らない場合は、[Yes] をクリックしてください。DirectX 5.0 インストーラはご使用のシステムを照会し、必要なドライバをインストールします。DirectX 5.0 インストーラが終了すると、コンピュータを再起動するよう指示があるかも知れません。

『Myth：闇の破壊神』は Windows NT 4.0 で実行することができますが、プログラムを正常に動作させるためには Windows NT Service Pack 3 がインストールされている必要があります。



## システム必要条件：MacOS の場合

『Myth：闇の破壊神』を Macintosh でプレーするためには以下の条件が必要です。

- Power Macintosh、または Power Macintosh 互換機。プロセッサ：60MHz 以上（100MHz 以上推奨）
- 16 ビットカラー、解像度 640 × 480 で表示可能なモニタ
- 漢字 Talk7.5 以上（Mac OS 8 対応）
- CD-ROM ドライブ（4 倍速以上）
- インターネットプレーでは、Open Transport 1.1.2 またはそれ以降を使って 28.8 kbps 以上のモデムでインターネット接続する必要があります。（Open Transport 1.1.2 は、Myth の CD-ROM に付属されています。）

## インストール方法：MacOS の場合

1. 『Myth：闇の破壊神』CD を CD-ROM ドライブに挿入してください。
2. Myth Installer のアイコンをダブルクリックします。
3. インストールの種類を選択してください。

最小 ..... Myth のプログラムとサポートファイルをインストールします。他の内容はすべて CD 内に入っています。（CD-ROM 必要）

最大 ..... ムービー以外のすべてをインストールします。（CD-ROM 必要）

ネットワーク専用 ..... Myth のネットワーク専用バージョンをインストールします。（ネットワーク専用バージョンは、1 対 1 の 2 プレーヤー間に限り、CD-ROM なしでの対戦が可能になるバージョンです。フルバージョンの『Myth』をインストールしたコンピュータには常に『Myth』CD-ROM を入れておく必要があります。）

4. インストーラの指示に従ってください。
5. インストール完了後、『Myth：闇の破壊神』フォルダをハードディスクドライブから開き、Myth アイコンをダブルクリックするとゲームが起動します。

以上で戦闘準備完了です！







## プロローグ





## 第2章 プロローグ

「望みはあるはずだ。」

誰かがこう言った。おとといの夜5・6人の兵士と焚き火を囲んで座り暖を取っていたときのことだ。この男はリーゴン部隊に加わってまだ3週間しかたっていない。ゴリの刀に左手指を3本切り落とされたあと、ひとりでにこう口にしていたという。彼は泥の上にうずくまったまま、何べんもこの言葉を繰り返した。誰かに同意してもらいたかったのだろうか、それとも勇気づけて欲しかったのか。彼に声をかける者はなく、皆口をつぐんだままだった。

北西に80キロ離れた地点で、私は今夜もまた同じように火にあたっている。今朝4人のソラルが彼を囲み、無傷の右手から剣を叩き落とし全身をめった切りにした。彼の叫びが耳に残る。

彼の名前は最後までわからなかった。

北部での戦いは7年目に突入し、自分でもなぜこんな日誌を書いているのかわからない。惰性みたいなものだ。投げやりな攻撃や、数え切れない撤退を今まで書き記して来た。こんな事を続けてどうなるというんだ？死んでいった者の名前、焼け爛れた街、たび重なる敗走中に背中に感じた炎の熱気...思い出せる限り書き留めると、眠りにつくことができたものだが。今では戦いと眠る間の日課になってしまった。

時にどうしようもない無力感に襲われる。いまや大陸の大部分は破壊神とその家来たちに奪われ、醜い焦土と化してしまった。希望を失いそうになるのも無理はない。これまでの7年間は全く無意味だったのだろうか。この世界と人々がじわじわと滅亡の道をたどるなら、日誌なんか残したところで何の意味もない。リーゴン部隊に加わった事自体が間違いだったような気もする。私の祖父はよく言っていた。おまえはバカだ、と。時々、彼はそう言って私の頭を殴ったものだ。

先月、どうしたものか祖父の夢を何度も見た。子供時代、私は祖父を嫌っていた。幼ない頃、姉や妹と一緒に祖父の農場で夏を過ごしたものだ。私達は、普通子供にはさせないような重労働をさせられていた。私は夏になるのが嫌だった。畠から祖父の掘っ建て小屋まで3キロの道のりをかばちやを引きずって運んだり、栄養失調の動物達から逃げ回っていた。祖父には身の毛がよだつ思いだった。

その頃は嫌っていた農場での生活も、戦場で迎えた今年の夏と比べると牧歌的にさえ思える。夢にみたのはそのせいかもしれない。







当時、夏の間に息抜きができるのは、祖父が酒を飲むときだけだった。彼は酒ビンを丸々1本空けて、一晩中腰が立たないほどみっともなく酔い潰れるのだった。彼の口から放たれる言葉は、首吊り男のロープから滴り落ちる雨水のようにとめどなかった。アルコールが彼の日常の思考回路を取り去ってしまうのだった。こんな時、いつもの虚ろな忍び笑いは影をひそめた。祖父は、彼が若かった頃に聞かされた、世界を暗黒から救ったコナハットという英雄について私達に語り聞かせるのだった。

その話の筋はこんな風だ…。彗星が1つ西の空に現れた。それと時を同じくしてコナハットは東から出現した。当時、世界はミリクリディア人の脅威に怯えていた。ミリクリディア人は祖父によると、「子供には説明できないほど恐ろしい」人喰い人種だった。後になって色々な風聞を耳にしたが、ミリクリディア人種の正体は話によってまちまちだし、どうやって何百年も全土を恐怖に陥れたのかは解らずじまいだ。しかし私達に語る祖父の虚ろな目に浮かんだ恐怖は、本物だった。これがなければ、私は話し自体を全くの絵空事と思うたに違いない。

コナハットは、ミリクリディアとの戦いに過去千年を通じて初めて生き残った人間だった。生き残っただけでなく、彼らを圧倒したのだ。コナハットはミリクリディア人を追いつめて捕まえ、ムーアテューメン帝国の技術者たちに命じて作らせたタインという中空の巨大な建造物に幽閉した。ミリクリディア人を片付けるとコナハットは皇帝に即位し、彼の統治は「明知の時代」と呼ばれた。祖父の話はいつもここで途切れてしまった。このあとコナハットは死んだか、暗殺か誘拐が起こったのだと解釈する人もいる。また、コナハットは何か非常に強力な物品を求めてムーアテューメンを離れたのだと言う人もいる。タインのような途方もない威力を持つ物は、コナハットを魅了したと同時に恐れさせもしたのだろう。彼はタインに匹敵するような物を捜し求めたことで知られている。彼は、5つのエブリスストーン、トラミストの鏡、トータルコデックスという古文書などを手中に収めた。

コナハットはこれらの物品を破壊し、破壊できなかったときにはそれらを隠してしまった。ともかく、この品々はそれ以来誰の目にも触れたことがない。

これらはすべて古代歴史上の出来事である。現実に戻ってみると、バラと配下の破壊神たちがムーアテューメンを焼き尽くしたのはつい数年前のことだ。味方の情けないご面相を見渡してみると、コナハットの勇敢な部隊とは似ても似つかない。我々はナインに仕える、みすばらしい寄せ集めに過ぎない。コナハットが、我々を救うためにどこからともなく現れる、というのは無さそうな話だ。





私が入隊したての頃、1人のおかしなジャーニーマン兵士がいた。疲れきった者達は退屈しのぎに、彼の理論を拝聴したものだ。彼の理論というのは、コナハットが出現した場所、つまりゴワー王国の土地と虚無の境目、「無辺際」に関してである。空中に放られたコインのように、世界は2面からできていて常に回転している、と彼は言う。そして生者と死者は人間には計り知れない強力な魔術で、その2表面に保たれているというのだ。「...そして、明知と暗黒は覇権の交代を繰り返し、土地はある時代には人間、すなわち生きる者に属し、またある時には妖怪どもによって支配を受ける。」このバカげた考えと、彼の気取った口調にはうんざりしてしまった。しかし、彼が死んだときには正直言って少し悲しかった。彼の名前も最後まで分からずじまいだった。

このところ一週間、キャンプではナインが戦いの行方を決定するような品を手にいれたという噂が飛びかっていた。我々の周囲ではこの噂をほとんど真に受けようとしない。疲れを知らない、無尽蔵とも思える妖怪どもの軍勢と7年間も血みどろの戦いを経験した後で、何を信じろというのだ。馬鹿げた話としか思えない。バラーを封じ込め、我らに生き残る力を与えてくれる魔法の石だと？ そんな物があつたらとつくの昔にナインが使っているはずだろう。こんな話は噂に過ぎない。私はそんなものにはもう望みをかけなくなっていた。リーゴン部隊の面々は、今日明日にも事態が好転するという観測をこれまで何度と無く聞かされてきた。誰ひとりとして他人の話を聞こうと思っている奴はいない。それで私も自分の考えを人に話したりしない。でも口には出さないにしても、他の隊員も私と同じように希望を胸に秘めていると思う。我々はこのまま、戦争終結後の将来を夢見ながら際限なく戦いを続けてゆくのだろうか。我々に勝ち目はないのか？ 結局負けてしまうのなら、そこで戦闘は終わるわけだ。しかし、こう繰り返してみる。

望みはあるはずだ。





## 操作方法ガイド





## 第3章 操作方法ガイド

### 『Myth』の起動方法

#### Windows 95 / Windows NT 4.0 の場合

まず、CD-ROM ドライブに『Myth：闇の破壊神』の CD-ROM を入れます。次に、「スタート」ボタンを押し、[プログラム] を選択します。そして [プログラム] メニューから『Myth：闇の破壊神』を選択し、その中の実行ファイルを選択すると、ゲームが開始されます。あるいは、ハードドライブの中の Myth フォルダを開き、その中の実行ファイルをダブルクリックしていただいても結構です。

#### Macintosh の場合

まず、CD-ROM ドライブに『Myth』の CD-ROM を入れてください。CD-ROM の中の『Myth：闇の破壊神』フォルダを開き、Myth アプリケーションをダブルクリックするとゲームが開始されます。あるいは、ハードドライブの中の Myth フォルダを開き、その中の実行ファイルをダブルクリックしていただいても結構です。

### メインメニュー

『Myth』を起動すると、オープニングアニメーションが流れ、次に [メイン] メニューが表示されます。メニュー項目を選択するには、メニュー項目をそれぞれクリックしてください。

#### 新規ゲーム

新しくシングルプレイヤーゲームを開始します。

#### トレーニング

『Myth』の操作方法などを解説します。

#### マルチプレイヤー

LAN やインターネットを経由して、他人とチームを組んだり対決することができます。このオプションはネットワークに接続可能なコンピュータでのみ有効です。

#### 保存ゲーム続行

過去に保存されたゲームを続行できます。このオプションは、ゲームが保存されている場合にのみ表示されます。

#### リプレー

過去に保存されたフィルムをリプレーできます。このオプションは、ハードディスクにフィルムが保存されている場合にのみ表示されます。

#### 環境設定

ゲームの設定や機能を、お好みに合わせて設定できます。

#### 終了

『Myth』を終了します。





## 環境設定

環境設定をクリックすると、下記のオプションを設定できます。

### ボリューム

この設定でゲームの音量を調節します。つまみを左にスライドさせると音量が小さくなり、右にスライドさせると音量が大きくなります。

### ステレオ

ステレオを選択すると、カメラが映し出した画像とシンクロしたステレオ音響効果を得る事ができます。例えば、何かが左側で爆発すれば爆発音は左スピーカーから流れ、誰かが右側で矢を射れば右側から音が聞こえます。ステレオ効果を楽しむには、ステレオスピーカーやステレオヘッドホンを使用してください。

### アンビエント効果

このオプションを選択すると戦場を取り巻く色々な音が聞こえるので、ゲームの雰囲気をもりリアルにします。

### 字幕スーパー

このオプションを選択すると、セリフを画面に表示できます。

### ゲームレベル

このオプションは、次の5段階の難易度を設定できます：[初心者]、[小心者]、[人並み]、[勇士]、[最強]の5つです。難易度を上げれば上げるほど、敵の数が増えたり、受けるダメージが大きくなったり、敵が殺しにくくなったりします。また、高い難易度でプレーすると、友軍の援護なども少なくなります。

### 高解像度

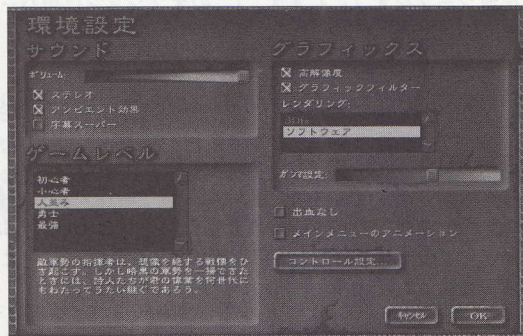
このオプションを選択すると、解像度 640x480 でプレーできます。処理速度の遅い機種でプレーする場合は、このオプションは選択しないでください。

### グラフィックフィルター

このオプションをオンにするとグラフィックの線が滑らかになり、より綺麗に見えます。しかし、処理速度が若干遅くなりますので、処理速度の遅い機種でプレーする場合は選択しないでください。

### レンダリング

このオプションでグラフィックのレンダリングオプションを設定します。3Dfx カードなどのハードウェアをお持ちの場合は、[3Dfx] を選択してください。お持ちでない場合は[ソフトウェア] を選択してください。





ガンマ設定 (3Dfx をお持ちの場合のみ)

ご使用のモニタに合ったガンマ設定 (画面の明るさ) ができます。

出血なし

出血シーンをオフにします。(このオプションは現バージョンではサポートされていません。)

メインメニューのアニメーション

このオプションをオンにすると、[メイン] メニューの背景にデモプレーが表示されます。

コントロール設定

このオプションをクリックすると、キー操作を変更するための画面が表示されます。設定画面には、各操作がリストされています。操作設定を変更したい場合には、その操作名の横にあるボックスをクリックして、任意のキーを押せば設定完了です。(注意：同じキーに複数の違った操作を割り当てて、兼用させることはできません。)

## 3Dfx を使用して『Myth』をプレーするには

『Myth』は 3Dfx のグラフィックアクセラレーション機能を最大限に引き出します。ご使用のコンピュータに 3Dfx カードがインストールされている場合、『Myth』は自動的にそれを検出します。環境設定画面で、3Dfx かソフトウェアによるレンダリングを設定できます。

注意：3Dfx を使用すると、より多くのメモリを必要とします。3Dfx を使用する際には、20MB 以上の空きメモリがある事を確認してください。

## パフォーマンスについて

『Myth』は非常に複雑で、高度な処理能力をコンピュータに要求します。下記の設定をすると、より高速でプレーできます。

- 低解像度でプレーする。
- グラフィックフィルターをオフにする。
- メモリを増設すると、より高速でプレーできます。16MB 以下の機種でプレーすると、テクスチャーを表示するのに時間がかかります。16MB 以上の機種では、これらのテクスチャーはメモリに保存されるので、表示されるまでのタイムラグがありません。
- マッキントッシュをご使用の場合は、仮想メモリをオフにしてください。
- バックグラウンドのアプリケーションは全て終了してください。
- 古いビデオカードをご使用の場合、処理速度の早い機種をお持ちの場合でも処理速度は遅くなります。ご使用のコンピュータが 3 年以上前に購入されたものであれば、ビデオカードをアップグレードするか、3Dfx カードの増設をご検討ください。

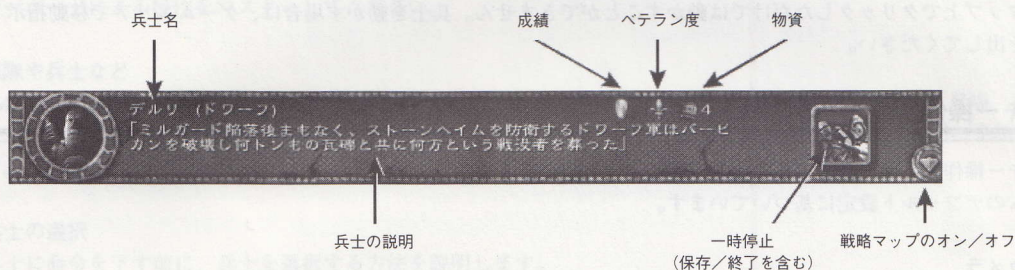


## インターフェース

『Myth』のインターフェースに慣れれば、よりスムーズに、よりパワフルにプレーする事ができます。反対に、インターフェースに慣れていなければすぐに負けてしまうでしょう。bungie.net上で戦いを挑んで惨敗しないためにも、『Myth』のインターフェースをじっくり研究してください。

### ステータスバー

ステータスバーには大事な各種情報や、その他の情報を見るために必要なボタンなどが配置されています。例えば、ある兵士をクリックすると、その兵士の名前や説明などが表示されます。また、その兵士の成績やベテラン度、または物資の状態などを見る事ができます。兵士によっては、特殊なアイテムを扱う事もできます。その兵士が特殊アイテムを拾った場合（例えば本など）、その兵士をクリックすればアイテムがステータスバーに表示されます。



複数の兵士を選択した場合、名前、タイプ、そして人数がステータスバーに表示されますが、細かい説明は表示されません。兵士が全く選択されていない場合は、ステータスバーには任務が表示されます。（ネットワークでプレーする場合は、プレーしているゲームのシナリオに沿ったルールが表示されます。）

ステータスバーの右側には、「一時停止」ボタンがあります。このボタンをクリックするとゲームが一時停止され、保存されたゲームをロードしたり、同じレベルをやり直したり、そのまま続行したり、あるいはゲームを終了したりできます。[Esc] キーを押して、ゲームを一時停止することもできます。

また、ステータスバーの右端には小さな三角形のボタンがあります。このボタンで戦略マップの表示／非表示を切り替えることができます。戦略マップについての詳しい説明は、以下を参照してください。

### ゲームエリア

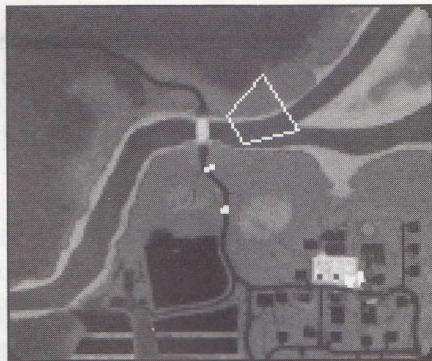
ステータスバーの下エリアは、すべてゲームエリアです。ここが戦場で、カメラの視点を動かす事により様々な角度から戦場を見渡す事ができます。[F6] キーを押すとステータスバーが消え、ゲームエリアを拡大する事ができます。



## 戦略マップ

ステータスバーの一番右には、小さな三角形のボタンがあります。このボタンを押す事により、戦略マップを表示したり消去することができます。[Tab] キーを押して、戦略マップの表示／非表示を切り替えることもできます。

戦略マップはゲームエリアの右上に表示されます。このマップは、ゲームエリアを上方から見た様子を映し出します。味方は緑色のドットで表示され、敵は赤色のドットで表示されます。フレンドリーユニット（一般人や、同盟軍など）は青のドットで表示されます。黄色い台形は、ゲームエリアに映し出されている範囲を表しています。（台形の開いている方向がカメラが向いている方向です。）



戦略マップ上をクリックすると、クリックした場所がゲームエリアに映し出されます。しかし、兵士は戦略マップ上でクリックしただけでは動かすことができません。兵士を動かす場合は、ゲームエリアで移動指示を出してください。

## キー操作

キー操作は、環境設定で任意の設定に変更する事ができます。このセクションで説明するキー操作は、ゲームのデフォルト設定に基づいています。

### カメラ

カメラは、あなたの目の役割をします。『Myth』の3Dエンジンは、兵士の位置に左右される事なく視点を自由に変える事ができます。上級プレーヤーはこの機能を利用し、敵の位置などをすべて把握する事ができます。

### 前進／後退

このボタンは、カメラを前進させたり後退させます。デフォルト設定では、前進キーは [W]、後退キーは [S] となっています。

### 左／右

これらのボタンでカメラの視点を前方に保ったまま、カメラを左右に平行移動します。デフォルト設定では、左は [Z]、右は [X] となっています。

### 左旋回／右旋回

これらのキーで、カメラの視点の中央（映し出されているゲームエリアの中央）の被写体を中心として、その周りを 360 度旋回移動する事ができます。デフォルト設定では、左旋回は [Q]、右旋回は [E] となっています。旋回キーを使用しないと簡単に負けてしまうので、常に旋回キーで周りの様子をうかがう習慣をつけてください。





## 左パン／右パン

パンとはカメラ位置を一箇所に固定して、左右を眺める事を言います。同じ場所に立ったまま、左右に振りむくのも同じ効果があります。デフォルト設定では、左パンは [A]、右パンは [D] となっています。

## ズームイン／ズームアウト

ズームインすると、文字どおり拡大表示するので状況をより詳しく見る事ができます。反対にズームアウトすると、より広い範囲を見る事ができます。デフォルト設定では、ズームインは [C]、ズームアウトは [V] となっています。

## センター

[H] キーを押すと、選択された部隊の中央にカメラをセットする事ができます。

## マウス

キー操作以外に、マウスでカメラを前後左右させる事もできます。マウスを使って、カーソルを画面の四隅に動かすとカメラもその方向に移動します。しかし、マウスでは細かい操作ができないので、勝つためにはキーボードによる操作をマスターしてください。

## 部隊や兵士など

『Myth』では様々な部隊や兵士をコントロールします。各部隊の説明や能力などについては、第5章「登場キャラクター」を参照してください。この章では兵士をコントロールするのに必要なキー操作をご説明します。

## 兵士の選択

兵士に命令を下す前に、兵士を選択する方法を説明します。

ひとりの兵士を選択するには、任意の兵士を1回クリックしてください。選択した兵士の周りに黄色いボックスが表示されます。このボックスが表示されている間、あなたの命令を聞く事ができます。

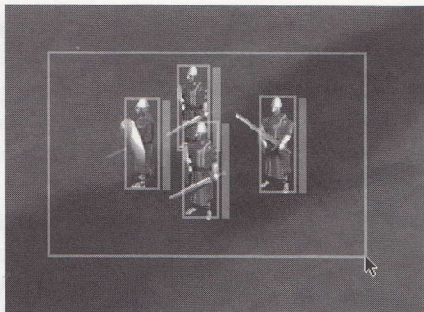
同じ部隊の兵士複数（例えば弓部隊など）を同時に選択するには、その兵士のひとりをダブルクリックしてください。選択されている間、命令は選択されている全ての兵士に与えられます。

違うタイプの複数兵士（例えば1名の戦士と2名のドワーフなど）を選択する事も可能です。この場合、ひとり目をクリックして選択したあと、キーボードの [shift] キーを押しながら別の任意の兵士を次々と選択していきます。[shift] キーを押したまますでに選択された兵士をクリックすると、選択を解除する事ができます。

全ての兵士の選択を解除する場合、[L] キーを押して下さい。







複数の兵士を選択するもうひとつの方法に、「一括選択」があります。選択したい兵士の外側をマウスでクリックし、そのままドラッグすると四角が表示され、その中に入っている兵士がすべて選択されます。

ゲームエリアに表示されているすべての兵士を一度に選択する事も可能です。デフォルト設定では、[Enter] か [Return] のいずれかのキーが設定されています。すべての兵士の選択を解除するには、もう一度 [Enter] か [Return] を押してください。

### プリセット

『Myth』では、プレーヤーのお好みに合わせて異なるタイプの兵士をひとつのグループ（例：2人の弓部隊、3人のドワーフなど）として設定する事ができます。

グループを設定するには、まず任意の兵士を選択し、Windows では [Alt] キーを、Macintosh では [command] キーを押しながら、キーボード上部にある 1～0 までの番号キーの内、いずれか 1 つを押してください。この場合、[Alt] / [command] キーと番号キーは 1 秒以上押し続けてください。

いったんグループ化した兵士達は、[Alt] / [command] キーを押しながら設定した番号キーを押すことにより、一度にまとめて選択することができます。

複数のグループを作成した場合、[F] キーを押すたびに各グループ間で循環してカメラの視点を変えることができます。グループ化を解除する場合は、グループを選択した後、[delete] キーを押してください。

### ファンクションキー

キーボード上のファンクションキー（F1、F8 など）を使うと、ゲームをプレーしている最中に『Myth』の環境設定を素早く変更する事ができます。

F1 - ゲームのスピードを遅くする（スピードダウン）

F2 - ゲームのスピードを早くする（スピードアップ）

F3 - ボリュームを下げる（音量ダウン）

F4 - ボリュームを上げる（音量アップ）

F5 - 高/低解像度の切り替え

F6 - ステータスバー表示/非表示

F7 - ネットワークゲームの状態を表示する

F8 - キー設定の表示

F9 - ガンマ値を下げる（3Dfx のみ）

F10 - ガンマ値を上げる（3Dfx のみ）

F11 - グラフィックフィルターの切り替え

F12 - 自動カメラをオンにする





## 兵士や部隊への命令

### 動かす

兵士や部隊などを選択し、地面のどこかをクリックしてください。地面に黄色い丸が表示され、部隊はその丸へ進みます。目的地までたどり着いた後、部隊は次の命令を待ちます。

### 攻撃

各部隊は敵を殺すか、敵に殺されるか、あるいは次の命令を受けるまで敵を攻撃し続けます。敵を攻撃させるには、任意の部隊を選択した後、倒したい敵をクリックしてください。

弓部隊やドワーフのように飛び道具を使う兵士は、敵が近すぎる場所にいる場合、攻撃できないことがあります。近すぎる敵に攻撃を命令した場合、兵士は若干後ずさりする場合がありますが、これは距離を取っているためで怖じ気附いている訳ではありません。

### 守備

兵士を移動させた後、その兵士は次の命令が与えられるまで、または攻撃されるまでその場所で待機しつづけます。しかし、その兵士が攻撃を受けた場合は、攻撃を仕掛けてきた相手と戦い始め、戦況によって追い打ちをかけたり、逃げ出すこともあります。

ある重要な地点を死守させるためには、その場所から絶対に逃げ出さない頑強な守備隊を設置しておくといでしょう。

守備役をまかされた兵士は、防御範囲内に入ってきた敵に対しては攻撃を仕掛けますが、防御範囲外にいる敵には一切手を出しません。また、戦況が不利な場合でも、その場に止まり続けます。

兵士に守備役をさせるには、任意の兵士を選択し、場所を選択し、守備キー（デフォルト設定では [G]）を押して下さい。

### コントロール・クリック

状況によっては、爆弾や弓矢などを敵自身ではなく、地面（例えば地雷として置かれている爆薬など）を狙って放つのも効果的です。地面に狙いを定めるには、攻撃を仕掛ける兵士を選択し、キーボードの [control] を押しながら目標をクリックしてください。攻撃目標に設定された場所に赤い×印が表示されます。

### ジェスチャー・クリック

兵士がどの方向を向いているかを常に意識することが重要です。兵士が関係ない方向を向いている場合、敵の攻撃に対して無防備なので殺されてしまいます。兵士が向いている方向をコントロールするには、ジェスチャー・クリックを利用します。

ジェスチャー・クリックの指定手順は次の通りです。

まず、任意の部隊を選択してください。マウスの左クリック（マッキントッシュでは単にクリック）で移動先の地点をクリックして、マウスのボタンを離す瞬間に、兵士に向かせたい方向にマウスを少し素早く動かしてください。兵士は指定した場所にたどり着いた時に、その方向を向きます。兵士がフォーメーションを組んでいる場合は、そのフォーメーションの形が維持されます。















ジェスチャー・クリックには多少の練習が必要ですが、ゲームで勝利を収めるためには必要なテクニックのひとつなので、良く練習してください。ジェスチャー・クリックを体得しているプレイヤーと対戦する場合には、特に必要なテクニックです。

### フォーメーション

ゲームをする上で最も大切なテクニックのひとつに、フォーメーションがあります。兵士達を有効なフォーメーションに組み上げると、効率良く敵を倒せるばかりでなく、戦死者を減らす有効な手段にもなります。勝利を収めるには、フォーメーションの技術を極めなくてはなりません。

フォーメーションを組むには、まず任意の兵士達を選択し、キーボード上部の [1] から [0] までのキーを押します。そして兵士達に移動させたい場所をクリックします。クリックした移動先に指定した通りのフォーメーションが黄色い丸で表示されるので、指定したフォーメーションを視覚的に確認することができます。

『Myth』には下記に記した10通りのフォーメーションがあらかじめ定義されています。

- |   |                                      |
|---|--------------------------------------|
|    | 1 - 短い列 (4人): 兵士4人が並行して並びます。         |
|    | 2 - 長い列 (8人): 兵士8人が並行して並びます。         |
|    | 3 - 列状 (間隔大): 兵士4人がお互いの間隔を広く開いて並びます。 |
|    | 4 - 互い違い: ジグザグに並びます。                 |
|    | 5 - 正方形: 正方形を描いて並びます。                |
|    | 6 - ランダム: ランダムに並びます。                 |
|    | 7 - 弧 (幅広): 広くゆるやかな弧を描きます。           |
|   | 8 - 弧 (狭い): 狭く取り囲むような弧を描きます。         |
|  | 9 - V字型: V字型を描きます。                   |
|  | 0 - 円形: 円形を描きます。                     |

### 兵士達を分散させる

ドワーフなどの強力な敵と戦う場合、一カ所に固まった兵士達を分散させた方が効果的な場合があります。兵士達を分散させるには、分散させたい兵士達を選択し、[分散] キーを押して下さい。デフォルト設定では [B] キーです。

### 撤退

殺されるのが分かっている戦い続けるのは愚かな事です。場合によっては逃げるが勝ちです。撤退させるには、撤退させたい兵士達を選択し、[撤退] キーを押します。デフォルト設定では [R] に設定されています。



## ナビゲーション

兵士達をある場所から違う場所へ移動させる時に、任意のルートを歩かせる事ができます。まず、任意の兵士達をクリックし、歩かせたいルートを [shift] キーを押しながらクリックしていきます。クリックしたポイントに黄色い丸が次々に表示されます。兵士達はその指定されたルートを通して目的地まで移動します。出発地点から目的地までの間のポイント指定は最高4箇所までです。

指定したルートを行ったり来たりさせてパトロールさせる事も可能です。上記の方法でルートを指定した後、まだ [shift] を押したままにした状態で、一番最初にクリックしたポイントをもう一度クリックします。そうすると、兵士達は指定されたルートを行ったり来たりしてパトロールします。また、同じように最後のポイントをもう一度クリックしても同じルートを行ったり来たりします。

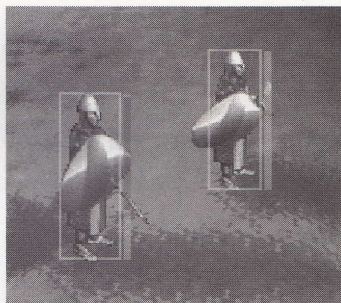
## [スペシャル] キー

兵士によっては標準的な能力の他に、独自の武器や能力をそなえた特殊な兵士がいます。これを利用するには、特殊兵士を選択し、[スペシャル] キーを押します。デフォルト設定では [T] に設定されています。場合によっては、[スペシャル] キーの他に目標（敵や場所など）を指定しなければならない事もあります。第5章「登場キャラクター」に特殊兵士の能力について詳しい説明があります。

## ライフ

兵士を選択すると、横に縦線のグラフが表示されます。このグラフは兵士のライフ（健康状態など）を表します。緑色の長いグラフは良い状態を示しますが、攻撃されると短くなり、色も緑色から黄色、黄色から赤に変化します。グラフが消えると兵士は死にます。

ジャーニーマンは、友軍兵士のライフを甦らせるという特殊な能力を持っています。第5章「登場キャラクター」にその能力の使用方法が説明されています。



また、敵をクリックして敵のライフを調べる事も出来ます。

兵士のライフグラフに常に細心の注意を払ってください。弱っている兵士に大役を任せると取り返しのつかない結果になります。

## 経験

それぞれの兵士は、敵を倒すたびに経験を積んでゆきます。敵を倒すごとにステータスバーに経験値として盾が表示されます。（敵側の暗黒軍勢兵士では、頭蓋骨が表示されます。）経験を積んだ兵士は効率よく、また確実に敵を倒します。

## 天候が闘いに及ぼす影響

ゲームを進めていくうちに、豪雨や吹雪などの非常に条件の悪い天候のもとで戦いを繰り広げなければならない場面がでてきます。

豪雨などはドワーフの火炎ビンを湿気らせて使用不能にしてしまいますし、吹雪などは弓部隊の狙いを狂わせてしまいます。生き残るためには、これら悪条件のもとでも戦いに勝つ方法を考えなければなりません。



## 名前

それぞれの兵士には名前が付いています。名前を変更するには、任意の兵士を選択し [N] キーを押して下さい。

## リプレーの保存方法と再生方法

ゲーム終了後、[メイン] メニューから先ほどのゲームのリプレーを観る事ができます。リプレーでは先ほどのゲームを完全に再現できるだけでなく、カメラアングルを調整する事も可能です。リプレーを観る事によって、敵の戦術を研究する事ができます。また、敵を派手にやっつけた感動的な場面を、涙しながら何回も観る事もできます。

[メイン] メニューで [リプレー] を選択すると、リプレーオプションのスクリーンが表示されます。

保存されたフィルム：保存された全てのリプレーが表示されます。

フィルム観賞：選択されたリプレーを観る事ができます。

フィルム破棄：ハードディスクから、選択されたリプレーを削除します。

最新フィルム観賞：一番最後にプレーしたゲームを観ることができます。

最新フィルム保存：一番最後にプレーしたゲームを保存します。





## シングルプレイヤーゲームのプレー方法

ゲームを始める前に、[トレーニング] で『Myth』のコントロール方法などに十分慣れておいてください。  
[トレーニング] の起動方法は、[メイン] メニューで [トレーニング] をクリックし、その後はスクリーンに映し出される指示に従ってください。

トレーニング中に解説されている各種キー操作は、全てデフォルト（工場出荷時）の設定です。環境設定でキー設定に変更を加えた場合は、このマニュアルで指定されているキー設定の代わりにご自身で設定したキー操作を代用してください。

### 新規ゲームを始める

シングルプレイヤーゲームを開始するには、[メイン] メニューから [新規ゲーム] をクリックします。ゲーム開始前に、地図やストーリー、オープニングアニメーションなどが表示されます。

ゲームの最中にミッション（任務や目的）の内容を知りたい場合は、キーボードの [L] キーを押すとステータスバーに説明文が表示されます。

ゲームはこまめに保存するように心がけましょう。また、スクリーン右上の戦略マップにも注意し、遠くにいる敵を早期に発見しましょう。

### 必勝法

ゲームに勝つためには、各レベルごとのミッションをクリアしなければなりません。プレーしているレベルで勝利を収めると、兵士達は喝采を始めます。反対に、闘いに敗れると敵が喝采を始めます。

### 一時停止、保存、終了

ゲームを一時停止（ポーズ）するには、ステータスバーの「一時停止」ボタンか、キーボードの [Esc] キーを押してください。一時停止後、ゲームの保存、保存したゲームの続き、最後に保存した時点からのやり直し、同じレベルのやり直し、あるいはゲームを終了することができます。

## ゲームアドバイス

兵士達は落ちているアイテムを拾う事ができます。例えばドワーフは爆薬を、ジャーニーマンはマンドレークの根を拾って負傷兵を癒す事ができます。ゴリは落ちているものならほとんどすべて拾って使う事ができます。例えば斧を拾って投げたり、爆薬を投げたり、周囲に落ちている頭や体の一部を投げたりできます。まだくすぶっている火炎ピンをゴリが拾うと導火線の火を消せる場合がありますが、たまに失敗する事があるので注意しましょう。

地形を有効に利用すると、戦況を有利に導く事ができます。例えば敵を非常に狭い場所などへ誘導して常に1人づつでしか反撃できないように仕向ければ、敵を簡単に倒す事が可能です。あるいは、敵が一カ所に集まるような地形に誘い込めば、あとは火炎ピンを投げるだけであっと言う間に全員片づける事ができます。





戦況が不利になってきたら、迷わず撤退しましょう。有能な指揮官は不利な状況下で無理はしません。敵の種類によっては自分の兵士との相性が悪い場合があります。例えばフェドラなどは近距離では非常に危険なので、有効に攻撃するには遠距離攻撃ができる弓部隊に任せるのが良いでしょう。また、ホットヘッドはソラルよりも強力ですが、いちいち素手で闘わせないでドワーフの爆発物に任せておいた方が得策です。状況によって、色々な作戦を練るのが有能な指揮官というものです。

ドワーフの火炎ビンは水によって消火されるので、雪や雨の時には攻撃力が低下します。標的が川にいる場合も同様です。

ドワーフは非常に強力な戦力ではあるものの、足が遅すぎて敵に近付け過ぎるとすぐにやられてしまう、という欠点もあります。そこで、爆薬を地雷として地面に沢山仕掛けておき、敵が地雷原に踏み込んだ時に安全な所から火炎ビンで攻撃させるのも一つの手です。ただ、地雷原から安全な所まで十分な距離を保たないと、そのすさまじい爆発力により、自分自身も自爆してしまう可能性があるので気を付けましょう！この地雷原の爆発シーンをスローモーションでじっくり再生してみるのもいいかもしれません。

弓部隊が敵に囲まれて弓矢を発射できませんか？その時は敵をダブルクリックしましょう。弓部隊が死に物狂いで敵を殴り始めます。

#### シングルプレイヤーゲームのアドバイス

魔法や特殊アイテムは数量的に限られているので、賢く使いましょう。魔法の弓矢を射程距離外のゴリに使うなどという、もったいない事は避けましょう。

手遅れになるまで爆薬を使おうとしないプレイヤーが多いものです。爆薬の使い方によって戦況は大きく変化します。もったいぶらずに、ピンチになったら爆薬を使って切り抜けましょう。

ドワーフと弓部隊の使い方についてちょっとしたアドバイスをご紹介します。複数のドワーフを戦わせる場合、ドワーフ達を横に整列させてください。縦に整列させると、後ろのドワーフが前のドワーフに火炎ビンを投げってしまう場合があるからです。反対に、弓部隊は縦に整列させてください。縦に並んだ弓部隊では、一番前の弓部隊が敵が近すぎて矢を射てない場合でも後ろの射手が射てるからです。味方の射手からの誤射による傷は小さくて済みます。

戦死者を増やさないために、やむなく仲間の兵士達を見殺しにしなければならない場合があります。より多くの兵士の命を守るために必要な決断を下せる勇気を持ってください。

ドワーフは火炎ビンを投げる時に自分と目標との間に、ある程度の間隔を必要とします。ドワーフが敵のグループに追われていて敵との距離が小さい場合は、敵のグループの前方ではなく、後方めがけて火炎ビンを投げましょう。

ゲーム開始時にコンピュータによって動きをコントロールされている兵士達は、プレイヤー自身で任意にその動きを変更させることもできます。彼らの動きを注意して見てみると、あらかじめ決められた道筋を進もうとしているだけということに気づかれるはずですが、プレイヤーは、必ずしもこれらのコンピュータによってコントロールされている兵士達の動きに従う必要はありません。彼等は普通、プレイヤーがコントロールしている兵士達のそばで行動するはずですが、コンピュータにコントロールされている兵士達を本隊から遠ざけたり、プレイヤーの思いのままに操る事も可能です。







## マルチプレイヤーゲーム





## 第4章 マルチプレイヤーゲーム

自分一人でプレーするのも楽しいのですが、ネットワークで他人相手に大暴れする方がよっぽど気持ちが良いに決まっています。この章ではインターネットやローカルネットワーク上でのプレー方法を詳しく説明します。

『Myth：闇の破壊神』をネットワークに接続するにはいくつか方法があります。また、ネットワークゲーム独自の要素もいくつかあるので、しっかり研究して仲間に攻略されないように頑張ってください！

### 操作方法ガイド

『Myth』を起動したら、[メイン] メニューの [マルチプレイヤー] をクリックしてください。マルチプレイヤーゲームのダイアログが表示され、ネットワークゲームに必要な各種の設定が行えるようになります。

#### プレイヤー名

プレイヤーの名前をここにアルファベットで入力してください。ご自分の本名でなくても全く構いません。どちらかと言うと、[Harawata Dasuzou] とか [Dotama Kachiwarou] など、ちょっと風変わりな名前の方がインパクトがあって良いでしょう。

#### チーム名

チームでゲームをプレーする場合にのみ入力してください。名前は何でも結構です。

#### プレイヤーアイコン

プレイヤーアイコンは、他人と区別するために使用するものです。アイコンをクリックすると選択可能なアイコンのリストがポップアップします。お好みのアイコンを選択してください。

#### カラー

ご自分の部隊に二種類のカラー（主色、副色）を選択する事ができます。兵士の鎧や肌の色をあらかじめ決めておく事によって、戦場で誰が誰だかを区別するために使います。カラーを選択するには、カラーパレットからお好みの色をクリックしてください。カラーパレットの色を変化させるには、パレットの横のバーをクリックしてください。

複数のプレイヤーが同一のカラーを選択してしまった場合、コンピューターは自動的に片方のプレイヤーに異なるカラーを割り当てます。チームでゲームをする場合、チームキャプテンの主色とプレイヤーがひとりひとり選択できる副色が、チーム内のメンバーに割り当てられます。





## ネットワーク設定

ネットワークに接続する方法として、bungie.net、またはその他のネットワーク（LANやAppleTalkなど）の2種類の方法があります。

下記にそれぞれの接続方法を詳しく解説します。

### BUNGIE.NET

bungie.netって何？

無料インターネットサービスで、世界中から『Myth』のプレイヤーがネットワークゲームに参加できる集いの場所です。

#### アカウントの取得方法

最新のネットスケープ・ナビゲーターや、マイクロソフトのインターネット・エクスプローラを起動して、<http://myth.lavix.com> にアクセスしてください。bungie.net のロゴボタンをクリックして、スクリーンがすべてロードし終わったら、[新規アカウントの登録] をクリックして必要な項目を入力してください。『Myth』のCD-ROM ケースの裏に付いているシリアル番号を入力するのを忘れずに！次に、ご自分のログオン名とパスワードを考えておいてください。アカウント取得の準備が全て終わり申込書を転送したあと、ご自分の電子メールアドレス宛に確認のメールが届きます。

ご自分のログオン名とパスワードを忘れないようにご注意ください。このマニュアルの最後のページにログオン名とパスワードをメモする欄がありますので、ご利用ください。

bungie.net 上で『Myth：破壊神』をプレーするには、別途、インターネットサービスプロバイダーとのご契約が必要となります。

(ただし、サービスプロバイダーとの契約方法、インターネット接続自体に関する技術的なご質問にはお応えしかねますので、ご了承下さい。)

ネットワーク専用バージョンの『Myth』をインストールした場合、bungie.net 上でのプレーができなくなりますので、ご注意ください。

(ネットワーク専用バージョンは、1対1の2プレイヤー間だけに限りCD-ROMなしでの対戦が可能になるバージョンです。)

#### ログオン

ここにご自分のログオン名を入力してください。

#### パスワード

ここにご自分のパスワードを入力してください。bungie.net に関する詳しい説明は、下記を参照してください。

#### パスワード保存

このボックスがチェックされている場合、システムはパスワードを保存しているため毎回パスワードを入力する手間が省けます。他人があなたのコンピュータを触らない環境でプレーしている限り、このボックスをチェックしていても構いません。しかし、複数の人達が同じコンピュータを使用する場合、パスワードは保存しない方が賢明です。





bungie.net のアピアランスをアップデートする

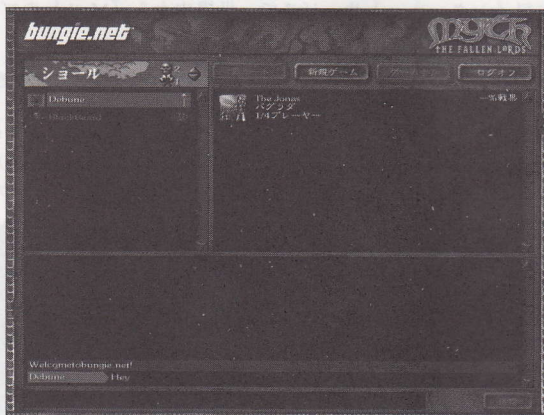
このボックスをチェックすると bungie.net でのあなたのアピアランス（プレーヤー名、チーム名、プレーヤーアイコン、カラーなど）が途中で変更された場合、自動的に更新されます。

bungie.net にログオンする

ログオンする前に、『Myth』の CD-ROM がドライブに入っている事を必ず確認してください。bungie.net にログオンした後、bungie.net 内の部屋に入る事ができます。ここでは他のプレーヤー達とチャットを楽しんだり、パラメータを設定したりできます。

画面の左上には、現在入っている部屋の名前が表示されます。部屋の名前の横に2つの番号が表示されています。上の番号はこの部屋にいる人数、下の番号はこの部屋で現在行われているゲームの数を表します。bungie.net にログオンしている間、部屋の名前をクリックすると別の部屋に移る事ができます。

部屋の名前の下には、部屋にいるプレーヤーの名前が表示されます。プレーヤーの名前の横には階級を示すアイコンが表示されています。初めて参加した全てのプレーヤーには短剣のアイコンが与えられ、成績によってこのアイコンが変わっていきます。部屋の名前の右側には下記の四つのボタンがあります。



ミュート/ミュート解除

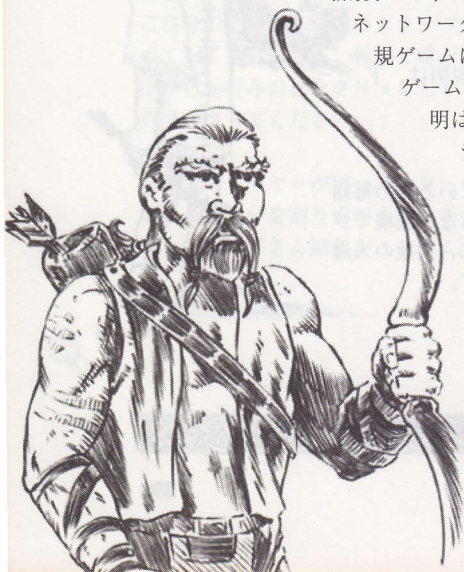
『Myth』をプレーする人に悪人はいませんが、時にはメッセージを交換したくない相手もいます。プレーヤーリストからそういったプレーヤーを選択し「ミュート」をクリックすれば、その人からメッセージが来る事はありません。もう一度「ミュート」をクリックすると、元どおりメッセージの交換ができるようになります。

新規ゲーム/オプション

ネットワークゲームを新たに始めるには、「新規ゲーム」をクリックしてください。新規ゲームは4つのボタンの下の欄に表示されます。「オプション」をクリックすると、ゲームのパラメータを変更する事ができます。パラメータ設定方法についての説明は、「マルチプレーヤーゲーム・オプション」を参照してください。（注意：パラメータは、そのゲームを開催した人以外が変更することはできません。）

参加

四つのボタンの下に表示されているゲームリストの中から、お好みのゲームに参加する事ができます。まずリストから任意のゲームをクリックし、「参加」をクリックしてください。なお、グレーで表示されているゲームに参加する事はできません。







## チャット

ゲーム設定のダイアログの残り下半分は、チャットエリアになっています。部屋にいるプレーヤー達にメッセージを送るには、まずテキスト欄にメッセージをタイプし、次にキーボードの [Return / Enter] キーを押すか、「送信」ボタンを押してください。個人あてにメッセージを送るには、送り先の名前をリストから選択し、メッセージを上記の要領で送信してください。個人あてのメッセージは赤い背景のテキストで表示されます。ローマ字以外ではチャットはできないのでご了承ください。

## ログオフ

bungie.net からログオフし、[メイン] メニューに戻ります。

## ゲーム開催とゲーム参加

ゲームを開催したプレーヤーは「サーバー役」になることを覚えておいてください。「サーバー役」のプレーヤーが全てのゲーム進行を仕切ることになりますので、以下の点に留意しておいて下さい。

- 1) サーバー役（ゲームを開催したプレーヤー）のインターネット接続が高速であれば高速なほど、ゲームはスムーズに行われます。（例えば ISDN、56K など）
- 2) 仮にサーバー役のプレーヤーがゲーム途中でゲームを抜けたり、インターネット接続が切れた場合、そのゲームをプレーしていたプレーヤー全員が強制終了する事になります。この場合、「強制終了」というメッセージが画面に表示されます。

## チームゲーム

サーバー役のプレーヤーが「チーム対戦」チェックボックスをチェックすると、そのゲームに参加したプレーヤー達は、自分たちでチームを編成する事ができるようになります。チームを編成するためにリストの中からキャプテンの名前を選択し、「参加」ボタンをクリックして下さい。リストにチーム名が表示され、その下にキャプテンの名前とチームメートが表示されます。ゲームをプレーしている最中にキーボードの [F7] を押すと、チーム名とキャプテン名が表示されます。

ゲーム開始直後はキャプテンがすべての兵士をコントロールしており、その時点ではチームメートは待機していなければなりません。キャプテンは戦況を読みつつ、兵士達をチームメートに振り分ける事ができます。チームメートに兵士を振り分けるには、任意の兵士を選択し、キーボードの [P] キーを押してください。そうすると、その兵士はチームメートのコントロール下に置かれます。チームメートが3人以上の場合、[P] を押すと画面にチームメートがリストアップされますので、振り分けたいチームメートの番号を押して下さい。

兵士をチームメートに振り分けた後も、キャプテンはその兵士をコントロールする事ができます。これはチームメートが迫り来る危険に気づかない場合や突撃のタイミングに合わせられない、といった緊急時にキャプテンが代わりにコントロールできるようにするためです。キャプテンは常に戦況を十分に把握しておいてください。キャプテン以外のチームメートがプレーしていて兵士が勝手な行動を取り始めたら、それはキャプテンがコントロールしているのだという事を理解しておいてください。

ゲームによってはチームの数に制限があるものがあります。仮に5チームしかサポートしていないゲームに10チームが参加しようとする、コンピューターはランダムに5チームに再編成してしまうので、ご注意ください。





## その他

最高16人のプレーヤーがTCP/IPかAppleTalkネットワーク上でプレーすることができます。また、最高2人までのプレーヤーが1枚の『Myth』CD-ROMでプレーできます。インストーラーでネットワーク専用バージョンの『Myth』を1台のコンピュータに、そして最大バージョン（フルバージョン）の『Myth』をもう一台のコンピュータにインストールしてください。（フルバージョンの『Myth』をインストールしたコンピュータには常に『Myth』CD-ROMを入れたままにしてください。）3人以上でプレーする場合は、それぞれのCD-ROMをご用意ください。[その他]をクリックするとダイアログボックスが表示され、下記のオプションを選択できます。

### ■ TCP/IP（インターネット）

このオプションを選択すると、下記のオプションが表示されます。

#### ゲーム名

ゲームの名前を入力します。

#### パスワード

限られた仲間だけでプレーしたい場合は、パスワードを入力してください。入力したパスワードを仲間達に教える事を忘れずに。

#### ゲーム開催

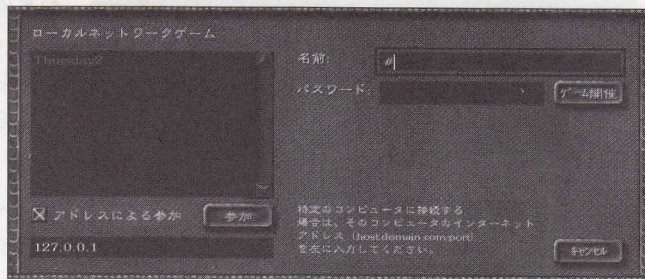
ゲーム名とパスワードを入力後、[ゲーム開催]をクリックすると新しいゲームが作成され、プレーヤーを集めることができます。

#### ポート

ゲームが作成されるポートを入力します。特別な理由と知識がない限り、3453のままにしておいてください。

#### ローカルネットワーク・ゲーム

参加可能なマルチプレーヤーゲームのリストを表示します。



#### 参加

参加を希望するゲームをリストから選択し、[参加]をクリックしてください。



アドレスによる参加：直接、TCP/IP接続したプレーヤー同士で対戦する場合、このチェックボックスをチェックして、サーバー役（ゲーム開催ボタンを押したプレーヤー）のIPアドレスまたはホストマシン名をボックスに入力してください。

ダイヤルアップでインターネットに接続している場合、通常、ダイヤルアップ接続のたびに異なるIPアドレスが割り当てられてしまいます。ダイヤルアップ接続でTCP/IP経由の対戦を行なう場合、サーバー役のプレーヤーに限り、「MYTH」を起動する前にあらかじめIPアドレスをメモしておく必要があります。

#### ※ IPアドレスの取得方法

Windowsの場合：ダイヤルアップ接続の後、システムに付属のWinipcfgで参照します。

Macintoshの場合：ダイヤルアップ接続の後、FreePPPのInformationウィンドウやOT/PPPの状況ウィンドウなどで参照します。



## ■ AppleTalk

マッキントッシュでは、TCP/IPに加えAppleTalk プロトコルでのプレーが可能です。AppleTalk を選択すると、下記のオプションが表示されます。

### ゲーム名

ゲームの名前を入力します。

### パスワード

限られた仲間達だけでプレーしたい場合にパスワードを入力してください。入力したパスワードを仲間達に教える事を忘れずに。



### ゲーム開催

ゲーム名とパスワードを入力後、[ゲーム開催] をクリックすると新しいゲームが作成され、ゲーム設定のダイアログが表示されます。

### 参加

参加を希望するゲームをリストから選択し、[参加] をクリックしてください。ゲーム設定のダイアログが表示されます。

### ゾーンリスト

接続されている AppleTalk 環境に存在する全てのゾーンをリストアップします。

### 自分のゾーンのみを使用

自分の接続されているゾーンでのみプレーしたい場合は、ここをクリックしてください。

### ゾーン選択

このオプションをクリックすると、ゾーンリストで選択したゾーンでのみプレーできます。複数のゾーンを選択するには、キーボードの [shift] キーを押しながら任意のゲームをクリックしてください。

### 全ゾーン

このオプションをクリックすると、全てのゾーンに存在するゲームをリストアップします。



## マルチプレイヤー・ゲームオプション

bungie.net、TCP/IP、あるいはAppleTalk経由で新規ゲームを開催したプレイヤー（サーバー役）は、[オプション] ボタンをクリックすることにより、各種のゲームオプションを設定することができます。

### ゲーム名

ゲームの名前を表示します。

### パスワード

限られた仲間達だけでプレーしたい場合にパスワードを入力してください。入力したパスワードを仲間達に教える事を忘れずに。

### レベル

画面の一番左のメニューに表示されているのは、あなたがプレーするマップのリストです。[シングルレベルの使用] が選択されている場合、シングルプレイヤーのマップ上で対戦できます。

(但し、シングルプレイヤーモードでクリアしたレベルしか選択できません)

### ゲームタイプ

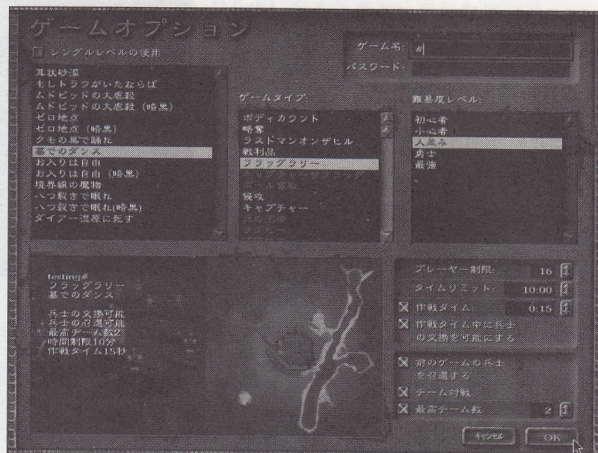
ネットワークゲームの種類をここで選択します。詳しい説明は、「ネットワークゲームのタイプ」セクションをお読みください。

### 難易度レベル

ここでゲームの難易度を選択します。

### プレイヤー制限

ゲームに参加できる人数をここで制限できます。



### タイムリミット

ゲームの制限時間を設定します。ネットワークゲームの最高制限時間は90分となっています。

### 作戦タイム

このオプションが選択されている場合、プレイヤーにはマップを観察したり、兵士を交換したり、戦略を練る時間が与えられます。時間を調節するには、このオプションの横にある矢印で調節します。作戦タイムは最高10分です。





## 作戦タイム中に兵士の交換を可能にする

このオプションが選択されていると、作戦タイム中にスタート時の兵士を別の兵と交換できます。このオプションは「作戦タイム」が選択されている場合にのみ表示されます。兵士の交換については、「兵士の交換について」のセクションをご覧ください。

## 前のゲームの兵士を召還する

このオプションが選択されていると、前のゲームで生き残った兵士を次のネットワークゲームに参加させる事ができます。これら生き残りの兵士達はそれなりに経験を積んでいるので、一緒に参加させると戦況が有利になるかもしれません。生き残り兵士達は、経験のない新兵達と置き代わるだけなので、全体的な兵士の数を増やせるわけではありません。

## チーム対戦

このオプションが選択されていると、他のグループとチームワークを組む事ができます。

## 最高チーム数

このオプションがチェックされていると、チームの最高数を指定できます。

[OK] をクリックして新規ゲームを開催するか、[キャンセル] をクリックしてゲーム設定のダイアログに戻って下さい。「ゲームオプション」の各種設定を変更した後にゲーム設定ダイアログに戻ると、プレイヤーのリストは左側に表示されたままですが、実際にあなたのゲームに参加しているプレイヤーしか表示されません。また、右側のゲームリストは戦略マップに置き換えられます。戦略マップの左横にはレベルとゲームのパラメータの説明が表示されます。ダイアログ下部のチャットエリアは変わりませんが、ダイアログ上部のボタンは下記のようになります。

## プレイヤー追い出し

リストから追い出したいプレイヤーを選択し、このオプションを選択します。

## チーム参加

プレイヤーを選択し、このオプションを選択すると、そのプレイヤーの属するチームに参加します。

## 定員締切

このオプションを選択すると、プレー可能なゲームのリストから削除されるので、他のプレイヤーが新たに参加できないようになります。

## オプション

ゲームのパラメータを変更することができます。

## ゲーム開始

全てのプレイヤーが参加したら、このオプションを選択してゲームを開始してください。

## ゲーム中止

このオプションを選択すると、あなたが参加したゲームならばゲーム設定ダイアログに戻ります。あなたが開催したゲームの場合は、そのゲームがゲームリストから削除され、参加プレイヤーが全員強制的にゲーム設定ダイアログに戻されます。





## ネットワークゲームのタイプ

### King Of The Hill (丘の王者)

このゲームは丘を征服する事を目的としています。マップに表示される丘には旗が立てられています。自分の兵士がその旗に一定の距離まで近づく事ができれば、その丘を征服した事になります。ゲーム終了時にその丘を保有していた者が最終的な勝利者となります。(保有していた合計時間は勝敗には関係ありません。)  
この丘を攻略するには、丘への突撃に備えてなるべく兵士の数を温存する必要があります。征服可能区域に複数のチームが同時に侵入した場合、丘の主導権は抗争中とみなされ、旗が灰色に変わります。抗争中のまま時間切れを迎えると、そのままサドンデスに移行します。サドンデスはどちらか一方が丘を征服するまで続き、勝負に決着を付けます。

### Steal The Bacon (略奪)

このゲームでは、エリアのどこかに転がっているボールを最後にタッチしたチームが勝者となります。ボールを蹴飛ばしたりタッチしたりすると、そのボールはタッチしたチームの色に変わります。ボールをクリックしてあちこちに転がして、他チームにタッチさせないようにしましょう。最後にボールにタッチしたチームが勝者となりますが、ボールまでたどり着けなかったり、戦いに明け暮れてボールどころではなかった場合など、時間切れまでにボールにタッチできなかった場合は、そのままサドンデスに移行します。サドンデスは、どちらか一方がタッチできるまで続きます。

### Balls On Parade (ボール奪取)

このゲームでは、相手のボールをなるべく多く奪ったチームが勝者となります。ゲーム開始時に、全てのチームには一つづつボールが与えられます。制限時間内に相手のボールにタッチして奪取しましょう。時間切れまでに、より多くのボールを獲得したチームが勝ちです。

### Flag Rally (フラッグラリー)

このゲームでは、一番最初に全ての旗(フラッグ)を奪取したチームが勝者となります。戦場のあらゆる場所に旗が立てられているので、他のチームにタッチされる前に急いで全部にタッチしてください。一度旗をタッチすればずっと自分の旗になりますので、一度タッチした旗を守る必要はありません。

### Territories (侵攻)

このゲームでは、一番多くの旗を取ったチームが勝者となります。Flag Rally (フラッグラリー) との違いは、一度旗を取ってもそれを守らないと敵のチームに取られてしまう点です。旗を取った後、他のチームに横取りされないように気を付けてプレーしてください。

### Scavenger Hunt (戦利品)

このゲームでは、エリアに散らばっているボール5個全部に一番最初にタッチしたチームが勝者となります。このゲームはFlag Rally (フラッグラリー) と似ていますが、地面に固定されている旗と違い、ボールは転がるのでより難しくなっています。

### Captures (キャプチャー)

このゲームでは、より多くのボールを所持しているチームが勝者となります。エリア内にボールが沢山落ちているので、他のチームに取られる前に獲得しましょう。このゲームはTerritories (侵攻) と似ていますが、ボールは旗と違い移動できるので、安全な場所に移す事ができます。獲得したボールを安全な場所に集めた方が、兵士をあらゆる場所に分散させて防御するよりも安全です。





## ネットワークゲーム中のコミュニケーション方法

### ホワイトボード機能

チームを組んで対戦する場合、場合によっては作戦会議が必要な場合があります。ネットワークゲームのプレー中、マップの上に小さなエンピツと消しゴムのアイコンが表示されます。エンピツをクリックすると、戦略マップに直接書き込みができるようになります。書き込みをするには、まずエンピツをクリックして選択し、それをマップの上に持ってきてドラッグしてください。書き込まれた情報を消去したい場合は、消しゴムアイコンをクリックしてください。

(ホワイトボードに書き込まれた情報は、チームメイト以外のプレーヤーには見えません。重要な機密事項も安心して書き込み出来ます。)

### チーム報告メッセージ機能

ゲーム中に「チーム報告」キーを押すと、チームメイトに秘密のメッセージを送る事ができます。ゲームの途中で作戦を変更したい場合や、危険を知らせるためにこの機能を利用すると便利です。[チーム報告]機能のデフォルト設定はキーボードの[Y]です。チームメイトなしで単独でプレーしている場合、[Y]を押すとメッセージが全員に(敵にも)送られます。

### 全員報告メッセージ機能

ゲーム中に「全員報告」キーを押すと、全員にメッセージを送る事ができます。キーボードの[shift-Y]キーを押した後、メッセージをタイプし、キーボードの[Return/Enter]キーを押して送信してください。

## 兵士の交換について

ゲームオプションの画面で「作戦タイム中に兵士の交換を可能にする」が選択されていると、ネットワークゲームを開始する前に兵士を交換する事ができます。チームメイトとプレーしている場合は、キャプテンのみが兵士を交換する事ができます。兵士の交換は自分達の兵士を動かす前に限り可能です。「作戦タイム」の時間内に画面の上に表示されるスコアボードを参考にして、兵士を交換してください。兵士にはそれぞれ重要度に応じたポイントがあります。兵士を削除するには、兵士のタイプ欄の横にある[↓]ボタンをクリックしてポイントを[0]にしてください。[↓]ボタンをクリックして兵士のポイントを減らすと、自分の残りポイントが反対に増えます。このポイントを使って他の兵士をゲームに参加させることができます。そのためには、参加させたい兵士のタイプ横の欄にある[↑]ボタンをクリックします。[↑]ボタンをクリックすると兵士のポイントは増えますが、反対に残された自分の持ちポイントが減ります。必要なポイントがたまると、新たに兵士を自分の部隊に加える事ができます。

兵士の交換				残り0ポイント			
タイプ	最小/最大	ポイント	人数	タイプ	最小/最大	ポイント	人数
ドワーン	0/9	6	6	ジャーニーマン	0/4	3	6
弓部隊	0/24	12	3	ワイト	0/6	3	3
ウォリアー	0/27	18	2	ゴリ	0/18	6	2
ソラル	0/45	30	1				

リセット  
キャンセル  
OK



## ゲーム終了後の統計

ネットワークゲームが終了すると、すべてのプレイヤーはゲーム設定のダイアログにもどります。ゲームリストの欄には統計が表示され、あなたの成績をグラフで表します。すべての統計はチーム全体のスコアとして記録されます。(シングルプレイヤーも、ひとつのチームとして記録されます。)

ランク ..... チームの順位  
累計 ..... 同じメンバーでこれまで行ったゲームすべての累計  
スコア ..... 獲得スコア  
敵死者 ..... チームが殺した敵の数  
被害 ..... 損害の大きさ  
兵士数 ..... チームごとの兵士の生き残り数  
死失 ..... 味方の死者数

## インターネットゲームの注意点

インターネットでプレーすると、その性質上ゲームに多少のタイムラグが生じる場合があります。モデムでのダイヤルアップ接続をご利用の場合、これらの症状を軽減するために下記の事項をお試しください。

- 圧縮をオフにする
- エラー制御をオフにする
- TCP ヘッド圧縮をオンにする

## マルチプレイヤーゲームのアドバイス

敵を発見したらすぐにも戦いを挑みたくなるものですが、無防備なまま敵に立ち向かってはいけません。必ず自分の部隊の後方に援護部隊を用意しておきましょう。また、飛び道具を使う兵士や武器を持たない兵士達を、他の兵士達から離してはいけません。

また、予備軍として安全な場所に部隊を駐留させていたつもりが、戻ってみれば血の海だった、などという悲惨なこともあります。リプレーを見てみれば何が起ったかは一目瞭然ですが、少し経験を積めば、血が飛び散ったパターンや散らばった武器、地面に空いた穴などを見て大体何が起ったか想像がつくようになります。

ソラルやワイトなどは水の中に隠れて敵を待ち伏せする事ができます。また、川の下流へ移動したり、視界に現れる事なく水中で別のソラルと戦うこともできます。水中にいて視認できないソラルなどの兵士を選択する場合は、川の上をマウスでドラッグ選択して下さい。ステータスバーに選択された兵士に関する情報が表示されます。

弓部隊は簡単に殺されてしまいますが、ジャーニーマンを後方につけておけば、ケガを治してもらう事ができます。また、このように兵力を配置しておけば、ゴリの攻撃からも防御できるので、うまく組み合わせれば射程距離の長い強力な部隊を編成する事ができます。





登場キャラクター





## 第5章 登場キャラクター

以下は、『Myth：闇の破壊神』のプレー時に登場する各部隊をリストにしたものです。シングルプレーヤーゲームでは、明知側陣営にのみ参加することができます。マルチプレーヤーゲームでは、明知・暗黒両方の部隊を指揮することができます。

### 明知の軍勢

#### ウォリアー

バラーが率いる妖怪の大軍との戦いに生き残った少数の人間たち。彼らはかつて破壊神との戦いを切り抜けたことがあり、今回も活躍が期待される。

ウォリアーは剣で武装し、攻撃から身を守る盾を持っている。



#### 弓部隊 (山人)

元々、弓部隊を構成する山人たちは人間と敵対していたが、破壊神に独力で立ち向かうのは無理と気付いて考えを変えた。肉弾戦では弱いですが、弓の技術は素晴らしく敵を寄せつけない。

山人の弓はねらいが正確で致命傷を与える。また、敵が反撃できないほど離れている所から集団で攻撃すると、破壊力は大きい。山人は、追いつめられた場合に相手を殴ることができる。

近接した敵をダブルクリックするとパンチを繰り出します。



#### ドワーフ

ドワーフは背が低く、ずんぐりした生物で、爆発物を愛し、ゴリを忌み嫌っている。

ドワーフは起爆性の液体が詰まったピンを投げつける。火炎ピンは接触時に爆発します。(但し、不発の場合もあります)

ドワーフは爆薬 ([スペシャル] キー、[T]) を設置することもできる。

この爆薬は、他の爆弾等で起爆する着火されていない火炎ピンのようなもので、地面にばらまいておくことによる戦略的効果を期待できる。

各ドワーフは爆薬をいくつか持っており、死んだ他のドワーフから爆薬を拾い上げて補充することができる。





### ジャーニーマン

キヤス・ブレイ帝国の最後の生き残り。破壊神がムーアターメン帝国を全滅させたため、もと皇帝の警護兵だった彼らは解隊し地上をさまようことになった。戦いを避けられない事態には、スコップを武器代わりに使って攻撃する。

ジャーニーマンは、マンドレークの根を使って同盟軍兵士を治療することができる。ジャーニーマンを選択し、[スペシャル] キー、[T] を押してから治療する部隊をクリックする。各ジャーニーマンはマンドレークの根をいくつか持っており、死んだ他のジャーニーマンからマンドレークの根を拾い上げて補充することもできる。マンドレークの根は、治療に使うごとに消えてしまい、使い切ってしまうと、もう治療はできなくなる。[スペシャル] キーを敵に対して使うと、敵軍の妖怪たち（ワイトやソラルなど）を弱らせることができる。ワイトは、死体になっても起爆性があることに注意。



### ホットヘッド

身軽になるために普通の鎧をなげうった、北方の兵士。この満身創痍の裸の兵士は、無防備ではあるが攻撃は素早く激烈で、特に集団戦に威力を発揮する。しかし、攻撃しようと常にいきり立っている所以他们の扱いは難しい。

ホットヘッドは両刃の巨大な刀剣で敵が動きを止めるまで切り刻む。



### 森の巨人

ハートの森に住む巨人。トラウとの敵対関係は、何世紀もさかのぼることができる。森の巨人は、小さな敵はなぎ倒し、大きな敵も力でねじふせる。



### アヴァターラ

9人の強力な魔術師集団、ナインの総称である。アヴァターラはバラーと破壊神に対抗する軍勢リーゴンを率いる。魔術と戦略について長年の研鑽を重ねてばかりいたため、乱闘場面は避けようとするが、攻撃時には手加減をしない。

各アヴァターラは剣を持ち、使い方を心得ている。各アヴァターラはそれぞれ違った魔力を持っている。





## 暗黒の軍勢

### ゴリ

拳を引きずりながら跳ね回る、敏捷な動物である。優秀な偵察兵で、力自体は弱い  
が丘を駆け上り、反撃のひまを与えずに弓部隊を切り刻むことができる。ゴリは、  
自分の長く逞しい腕よりも長い包丁を振り回したり、戦場のガレキをつかんで近く  
の敵に向かって投げつける。斧、ドワーフの火炎ビン、ワイトの爆発する肉片、死  
体の手足などを拾って攻撃に利用することもできる。

ゴリを選択して、拾いたい物をダブルクリックすると、拾い上げることができます。  
ゴリは拾った物を、敵や地面に投げつけるまで持って移動します。また、[スペシャ  
ル] キーを使ってまわりの敵を苦しめることができます。



### ソラル

破壊神と戦って敗れた人間の死体を生き返らせたもの。ソラルは死んでいるため動  
きはごちなく遅いが、彼らを操る魔法が解けて倒れるまではかなりの損傷を受け  
ても平気である。彼らの肉体はすでに死んでいるため、呼吸する必要がなく、水中  
にいつまでも潜っていることができる。

頭の働かないソラルが辛うじて使えるのは斧である。ソラルは自分の意志を持たな  
いので、[スペシャル] キーを使ってもあまり変化はない。



### 亡者

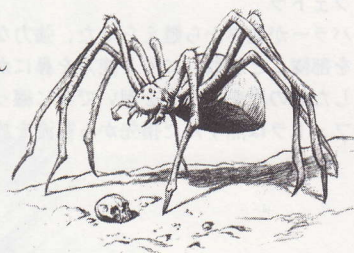
魔法で魂を抜かれたものたち。ゆらゆら地上を漂い、悪疫と腐敗を振り撒く。亡者  
は毒を塗ったトゲのついた投げ槍を使う。刺されると耐え切れないほど痛く、これ  
を放っておくと致命傷になる場合もある。





### 洞窟グモ

ドワーフの伝説に伝えられている人より大きいクモで、地底奥深くに潜んでいる。力は弱いものの、その大きさと数の多さは圧倒的である。金脈や他の貴金属を求めて彼らの支配する奥深い地底に足を踏み入れた愚かなものたちは、彼らの格好な餌食となってしまった。誰も彼らに命令はできず、破壊神に対しても攻撃をしかける。



### マーミドン

戦士の家系で、バラーが不死の生命を約束したため明知側を裏切った。それから300年たっても、彼らは朽ち果てた身体で歩き回っている。腐った包帯と、生ある者から肉体を奪う欲望だけが辛うじて彼らの身体をつなぎ止めている。

マーミドンは、人間の大腿骨の両端に鎌状の鋼鉄の刃がついた、2挺の旋回刀を持っている。たいていの物は一振りでザックリ切れてしまう。

### ワイト

死体を縫い合わせたもの。暗黒魔術で生命を吹き込まれ、体は悪疫の巣となり腐るにまかせられている。ワイトは標的にヨタヨタ近寄って短剣を自分に突き刺し、ガスが充満した体を爆発させる。地響きと共に近辺のものを一切破壊し、生き残ったものを膿まみれにしてしまう。この膿は短時間、相手を麻痺させてしまう。

[スペシャル] キーを押して、ワイトを爆発させることもできます。





## フェドラ

バラが他界から甦えらせた、強力な魔力を持つ女司祭。たった一人で目の前の敵を部隊ごと皆殺しにする能力を鼻にかけている。また、見せしめのために、感電死した敵の黒変した皮を剥いで身に纏っているのも特徴の一つ。

フェドラは黒ずんだ指先から電流を放つ。

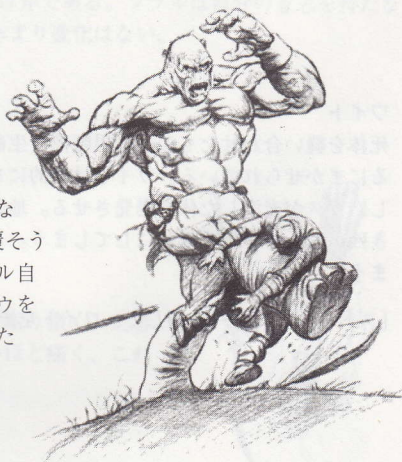


## 影

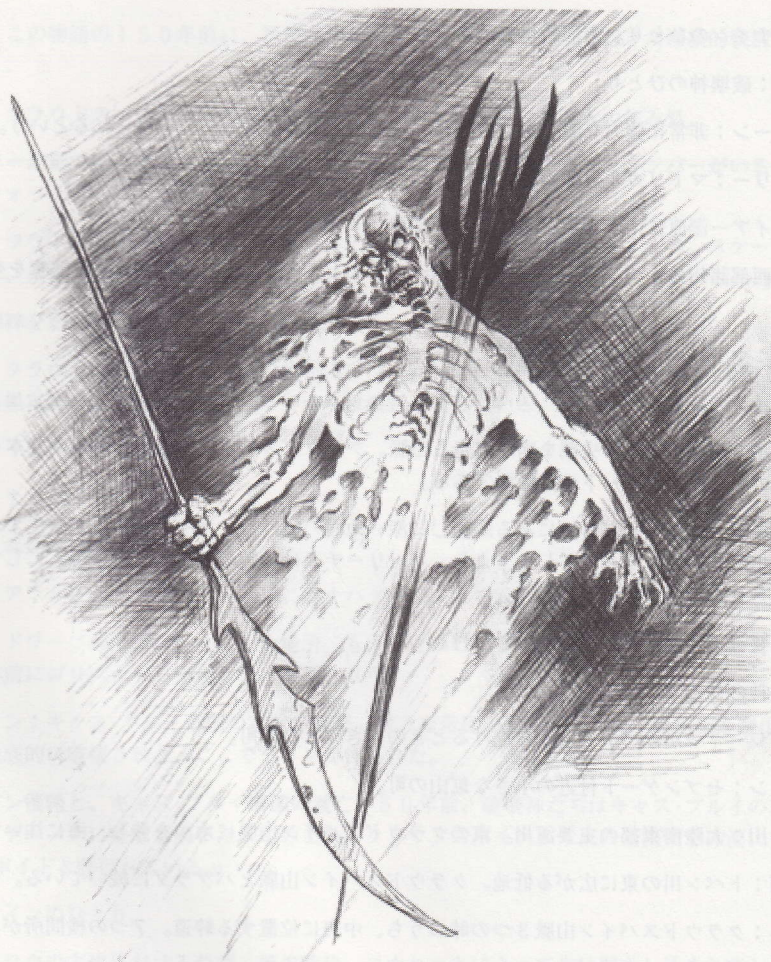
はるか昔に死んだ魔術師を生き返らせたもの。影は、橋を使わない限り渡れないため、流水を何としてでも避けようとする。破壊神が使う黒魔術の手先として働く。

## トラウ

トラウは前時代の遺物である。彼らの黄金時代には、数多くの複雑で巨大な建造物が作られた。文明が衰退するとともに彼らはより下等な種族、オグルを隷属させた。オグルたちはトラウの怪物的な大建築物を作るために酷使されたが、風の時代になって（残忍な主人の支配が何世紀も続いた後で）、ついにトラウの暴虐な支配を覆そうと決起した。この戦いでトラウの都市や国家全般は弱体化し、オグル自身も絶滅してしまった。英雄コナハットはこの混乱に乗じて、トラウを誰も発見できない場所に埋めてしまった。そしてトラウの鉄でできた都市を、氷の中に融かしてしまった。これ以降、大陸の人々がトラウの巨大な腕に苛まれる事はなくなった。







## 用語解説





## 第6章 用語解説：その他の登場人物や 重要な地名、物など

アーリック：ナインのひとり。南部諸州を治める王だった。

ウォッチャー：破壊神のひとり。

エブリスストーン：非常に強力な魔力を持つ道具。これを操る者は無敵の力を得られるという。

オッターフェリー：マドリガル近郊の小さな村。

ガジオル：ダイアー湿原に南から注ぎ込んでいる有毒な川。

カベナント：西部諸州のかつての主要都市。カベナントは15年前に暗黒軍勢によって略奪を受け、破壊された。

カンフォート：マドリガル近郊の小さな村。

クーロイ：ナインのひとり。

クラウドスパイン山脈：大陸中央部に南北に走る山脈。クラウドスパイン山脈には峠道が3本しかない。バグラダ、嘆きの坂、セブンゲートの3箇所である。

グレートデボイド：ミルガード付近にある底無しに深い地面の裂け目。キャリーチ人が滅亡する直前に作った。トラウによって絶滅させられてしまうより、キャリーチ人は多数のトラウを巻き添えにして自らを葬った。あとに残されたのがデボイドだった。

クロー橋：主要都市マドリガル近郊の小さな村。

シバー：破壊神のひとり。

ショール：プレーヤーがカベナントから逃げるときの行き先となる町。

シルバーマイン：セブンゲート付近の小さな鉱山の町。

スカマンダー川：大陸南東部の主要河川。東のクラウドスパイン山脈に水源を発し、海に注いでいる。

スケール平原：トベン川の東に広がる低地。クラウドスパイン山脈とバグラダに続いている。

セブンゲート：クラウドスパイン山脈3つの峠のうち、中央に位置する峠道。7つの検問所があるため、こう呼ばれる。


ソウルブライター：破壊神のひとり。

ダイアー湿原：北部の沼沢地帯。

タイン：ムーアテームンの工人たちによってキャス・ブルイ帝国時代に作られた建造物。

ティラ：西部諸州の大都市で、この物語の10年前に暗黒軍勢によって略奪を受けた。





トータルコデックス：計り知れない威力を持った魔法の書物。生きとし生けるもの全ての運命が書かれている。

ナイン：破壊神と闘う9人の強力な魔法使いたち。アーリックはそのリーダーで、配下にマーゲン、ラビカン、マエルダン、クーロイ、その他4名が将軍として従っている。

20年戦争：この物語の150年前に、西部諸州のカベナントとその周辺で起きた継続的戦闘状態のことをいう。

ハートの森：クラウドスパイン山脈の東に広がる巨大な森林地帯。森の巨人の住み処。

破壊神：バラが影で操っている6人の強力な魔術師。破壊神には次のようなメンバーがいる：シバー、デシーバー、ウォッチャー、ソウルブライター。

バグラダ：クラウドスパイン山脈を横断する3本の峠道のうち、最も南側にあるもの。スケール平原とハートの森を結び、太古の昔から戦場となっている。

バラ：破壊神を影で操る謎の存在。

バリア砂漠：クラウドスパイン山脈の東に広がる砂漠。かつては肥沃なキャス・ブルイ帝国があったのだが、50年前に暗黒軍勢が攻め入って火を放ってからは曠野と化している。

マーゲン：ナインのひとり。

マエルダン：ナインのひとり。

マドリガル：北部の自由都市のひとつ。

ミリクリディア：非常に悪辣で凶暴な人種。コナハットによって風の時代に滅ぼされた。

ミルガード：ドワーフの先祖が住んでいた場所。もうひとつのドワーフ種族の主要都市ストーンヘイムとともに、50年前にゴリによって侵攻を受け占領された。

ムーアテューメン：キャス・ブルイ帝国の古代の首都。偉大な帝国の支配者と強大な魔術師を輩出した。暗黒軍勢によって徹底的に破壊された。ここでタインが作られた。

ムーアテューメン侵略と、キャス・ブルイ帝国の滅亡：50年前、破壊神たちはキャス・ブルイの軍隊を打ち負かし、ムーアテューメンに略奪を働いた。このとき、クラウドスパインより東の帝国領を砂漠に変えてしまった。(現在デボイドと呼ばれている。)

ラビカン：ナインのひとり。

リアノン：トラウの古代における首都。風の時代、コナハットによって氷に融かし込まれてしまった。

ワールドノット：古代の遺物。これを使ってほとんど瞬間的に、どこでも好きな場所に移動することができる。



# 保証書および使用許諾契約書

## エンドユーザー使用許諾契約書

当ソフトウェアをインストールなされた場合、お客様は本契約書の条項に拘束されることを承諾されたものとみなされます。本契約書の条項に同意しない場合は、パッケージの製品すべてを返品して、返金を受けてください。Bungie Software Products Corporation (BUNGIE) は、ディスクまたは CD-ROM に含まれたソフトウェアの所有者です。お客様は、ソフトウェア使用に関して、以下に定められた非独占的権利を承認されます。

**許可範囲の使用：**お客様は当ソフトウェアのコピー 1 部を特定の 1 台のコンピュータ上で使用することができます。当ソフトウェアが特定のコンピュータ 1 台で使用される限り、他のコンピュータに当プログラムを物理的に転送することができます。譲受人が本使用許諾契約書の条項に拘束されることを承諾する場合に限って、当ソフトウェアを第三者に譲渡または販売することができます。当プログラムのバックアップ専用、コピーを 1 部作成することができます。バックアップコピーは、ディスクまたは CD-ROM に表示された著作権その他の情報をもれなく含んでいる必要があります。

**禁止されている使用：**上記に許されている以上の、複数のバックアップコピーを作ることは禁じられています。お客様が同時に複数台のコンピュータ上で当ソフトウェアをご使用になりたい場合は、BUNGIE までご連絡ください。当ソフトウェアやマニュアルを他の人に対して、配給、長期・短期を問わず賃貸、再使用許諾、貸出しすることは禁じられています。当ソフトウェアを 1 つのコンピュータから他のコンピュータに電子的に転送することは禁じられています。当ソフトウェアをコンピュータサービス業者、ネットワーク、タイムシェアリング、複数ユーザーシステムでの使用目的で提供することは禁じられています。当ソフトウェアの改竄、翻訳、リバースエンジニアリングは禁じられています。

**適用期間：**当ソフトウェアとマニュアル、およびすべての複製コピーを破棄することによって当使用許諾契約を終了することができます。当使用許諾契約は、お客様が当契約書の条項に従わない場合にも終了します。終了にあたって、お客様は当ソフトウェアとマニュアル、およびすべての複製コピーを破棄することに同意するものとします。

## ソフトウェア素材・記憶媒体に関する限定保証

BUNGIE はお買い上げの日から 90 日間、正常な動作環境下でマニュアルとソフトウェアの記憶媒体に素材の瑕疵や不良がないことを保証します。お買い上げ後 90 日間に、ソフトウェアの記憶媒体に物理的な瑕疵があった場合、BUNGIE は購入者が購入証明を提出してから、無償でソフトウェアの記憶媒体を交換させていただきます。ソフトウェアの記憶媒体の故障が事故、誤用、濫用によって生じたものと BUNGIE が判断した場合、当保証範囲では BUNGIE に記憶媒体を交換する責任は有りません。市場適合性や特定目的への適性に対する黙示的な保証を含み、当ソフトウェア記憶媒体のすべての黙示的保証は、最初の小売り購入時から 90 日間に限定されます。マニュアルとソフトウェアは、小売り時の現状のままで販売されるものです。購入者は当製品の品質と性能について、損傷の恐れすべてを想定するものとします。ソフトウェア、記憶媒体、マニュアルの不都合な点から直接、間接、特殊、偶発的、副次的に発生した損害について、BUNGIE はいかなる場合にも責任を負いません。記憶媒体に不都合があった場合にお客様が受けることができる唯一の補償は、上記の代品との交換に限られます。口頭、文書、明示、黙示を問わず、上記以外の保証および補償は存在しません。どんな従業員、業者、代理店といえども、本保証書に修正、拡張、追加を行うことは認められません。偶発的、副次的に発生した損害に対する保証の免責を許可しない州があり、したがって上記の限定が適用されない場合があります。BUNGIE は明示的に承諾しないすべての権利を保有します。本契約書は、アメリカ合衆国著作権法や他の州法または連邦法規によって保護された BUNGIE の権利を、なんら放棄するものではありません。





## 第一章 テクニカルサポート



## テクニカルサポート





## 第7章 テクニカルサポート

『Myth：闇の破壊神』のインストールやプレーに際して問題が生じた場合、次の点をご確認ください。

### Windows 95 の場合

- Myth の CD から DirectX 5 をインストールしてありますか？ Myth を正常に実行するには、DirectX 5 が必要です。
- ご使用のすべてのドライバ（ビデオカード、サウンドカードなど）が DirectX と互換性を持っていますか？ ご使用のビデオカードやサウンドカードなどの製造元に連絡して、アップデート版のドライバを入手する必要があるかもしれません。
- ご使用のファイルシステムの設定が 32 ビットになっていますか？ 設定が違う場合は、変更する必要があります。CD-ROM ドライブの製造元に連絡して、32 ビットドライバを入手する必要があるかもしれません。
- ご使用のネットワークカードがエンハンスモードドライバを使用していますか？ エンハンスモードドライバを使用してください。

### Windows NT の場合

- Service Pack 3 を別途入手して下さい。

### MacOS の場合

- コントロールパネルで、機能拡張をすべてオフにしてみましたか？
- クロック信号を変更するための装置（clock-chipper）やハードウェアアクセラレータを使用している場合、それらを使用不可にしたり取り外してみましたか？
- Myth Preferences file（Myth 初期設定ファイル）を削除してみましたか？
- 最近、ご使用の PRAM をクリアしたことがありますか？ PRAM を工場出荷時設定に戻すには、[Command]、[Option]、[P] と [R] を押しながらコンピュータを再起動し、起動音が数回くりかえされたことを確認した後に、これらのキーから手を離してください。
- Open Transport をインストールしていますか（Open Transport は Myth の CD-ROM に付属しています）？

### テクニカルサポートの連絡先

『Myth：破壊神』の操作等についてのご質問は、下記テクニカルサポートまでお願いいたします。

電話番号 03-5256-2868

FAX 03-5256-0760

営業時間：AM 10:00 ~ PM 12:30 PM 1:30 ~ PM 7:00（土・日祝日 休業）

株式会社 ラビックス

〒101 東京都千代田区外神田 4-8-5 クレイン末広 8F





製作者クレジット





プロジェクトリーダー

Jason Jones

プログラミング

Jason Jones

Ryan Martell

Jason Regier

Alex Rosenberg

アートワーク

Mark Bernal

Robt McLees

Frank Pusateri

ストーリー

Jason Jones

Robt McLees

Doug Zartman

プロダクションマネージャ

Tuncer Deniz

インターフェースアートワーク

Marcus Lehto

レベルデザイン

Jason Jones

Jason Regier

Ryan Martell

Jay Barry

Mark Bernal

Robt McLees

Frank Pusateri

レベル終了時アートワーク

Gary McCluskey

Juan Ramirez

オーディショナルプログラミング

Alain Roy

Jamie Osborne

サウンド&ミュージックデザイン

O'Donnell/Salvatori Music, Inc. 制作

Marty O'Donnell

Mike Salvatori

Paul Heitsch

オーディショナルサウンド

Dave Sears

声の出演

Kenji Yuda

Mihoko Kurokawa

Yota Wada

Hironori Oe

Takunao Hoshiyama

Kiyozumi Goto

マニュアル製作

Matthew Soell

Tuncer Deniz

Doug Zartman

Max Hoberman

Jay Barry

Juan Ramirez

パッケージ

13th Floor

Tuncer Deniz

Alexander Seropian

Max Hoberman

カバーアートワーク

John Bolton

マーケティング&PR

Alexander Seropian

Eric Klein

David Joost

Doug Zartman

Jonas Eneroth

Matthew Soell

Diane Donohue

Jim Ruiz

Max Hoberman



## ストーリーイラストレーション

Dragonlight, Inc 制作

## アートディレクター

Ron Franco

## チーフイラストレーター

Rommel Franco

## イラストレーター

Mel Sia

J.C. King

## ムービー

Canuck Creations, Inc.

## エグゼクティブプロデューサー

Alan Kennedy

## 監督

Hana Kukal

## 美術

Khai Nguyen

## 特殊効果ディレクター

Charlene Logan

Story Board Assistants

Ian Blum

Stephanie Boudreau

## 記録

Kirk Hudson

Hana Kukal

Ian Blum

## キャラクターデザイン

Steve Lynes

Geri Bertola

Todd Kauffman

## ロケーションデザイン

Khai Nguyen

## 小道具デザイン

Charlene Logan

Kevin Labanowich

## 特殊効果デザイン

Charlene Logan

## 背景画スーパーバイザー

Khai Nguyen

## 背景画

Khai Nguyen

Davoud Magidian

## レイアウト

Khai Nguyen

Darren Donovan

Kris Pearn

Cameron Hood

Stephanie Boudreau

Carlos Arancibia

Hiroshi Uechi

## アニメーションレイアウト

Steve Lynes

Hana Kukal

## キーアニメーション

Steve Lynes

Ian Blum

Stephanie Boudreau

Trevor Hierons

Troy Quane

Darren Donovan

Cameron Hood

Kris Pearn

Kevin Labanowich

Carlos Arancibia

Mathew Otto

Hana Kukal



## 特殊効果アニメーション

Charlene Logan  
Quoc-Nghi Tran  
Darren Donovan  
Brent George  
Stephanie Boudreau  
Ian Blum  
Kevin Labanowich

## 特殊効果アニメーション助手

Luis Matias

## キークリーンアップ&インビトウィーナー

Vittoria Bologna  
Namkook Lee  
Roweena Cruz

## 撮影

Kirk Hudson  
Colleen Jenkinson  
Neil Exall

## ムービー音響

Kirk Hudson  
Ian Blum

## プロダクションアシスタント

Neil Exall  
Colleen Jenkinson

## ムービー着色

Animation Group

## プロダクションマネージャ

Janice Walker

以下の方々に感謝します。

Bart Farkas, Brad Newell, Chris Jensen, Ryan Hylland, Anne Cesa Klein, Gabbi and Emmy, Craig Fryar, Ken Feinstein, Darlene Kindler, Brian Bruning, Janet Leising, Greg Joswiak, Scott Alden, Richard Bernal, Esther Bernal, Mike Bernal, Melissa Bernal, Eli Diaz De Leon, Hee Kyung Kil 以上 Beta 版 テスターの方々, Crew Bailando, Melanie Rees, Orhan Deniz, Nezahat Deniz, Nelly Mancilla, Eduardo Chavarri, Gerardo Chavarri, Dave Parmley, Maureen Adams, Dan 以上 ローカリゼーションチームの皆様, Paul Sutcliffe, Mark Rubin, Lloyd Regier, Victoria Regier, Keith Regier, Erik Mortensen, Kelly St. John, Laura Seropian, The Fistulated Cow, Laura Strentz, Sean Cummings, Amy Dew, Joe Fielder, Lauren Fielder, Hector Magana, Susan Kaulfuss 以上 Sybex の皆様, "My buddy Angelo", Frank Zappa, Christina Lee Eldridge, Pam Klier, Mari Paz Cabardo, the Shepardsdon Family, Dave and the Guys in the Basement, Mike, Maureen, Tim, Pete & Madalyn, Hung H Nguyen, Neal & the gang, Nance Zartman, そして 3Dfx, Microsoft, Apple, Dell 各社の皆様





メ 七

于 人

\_\_\_\_\_ 署名欄

\_\_\_\_\_ 署名欄





**CASE-REPORT**

bungie.net ログイン名: \_\_\_\_\_

bungie.net パスワード: \_\_\_\_\_





The Bungie logo, featuring the word "BUNGIE" in a stylized, white, sans-serif font. A blue arc with a small dot at its end is positioned above the letters "G" and "I".

BUNGIE®

Bungie Software Products Corporation  
PO Box 7877, Chicago, IL 60680-7877  
<http://www.bungie.com>  
<http://www.bungie.net>



日本国内販売代理店  
株式会社 ラビックス  
〒101 東京都千代田区外神田4-8-5



Pacific Software Publishing, Inc.



# 『Myth：闇の破壊神』 キーボード操作早見表

戦略マップ

一時停止(ポーズ) 保存/終了

スピード 遅く

スピード 速く

ボリューム 小

ボリューム 大

退却

高/低解像度 表示/非表示

ステータスバー 表示/非表示

ネットワーク 結果統計

キー操作設定の 一覧を表示する

「3Dfxのみ」 暗 明

グラフィック フィルター

自動カメラ

フォーメーション (0-9)

フォーメーション (0-9)

tab

Q

W

E

R

T

Y

チーム報告

P

部隊の振り分け

A

S

D

F

G

H

スペシャル

L

すべてを選択/選択解除

return

shift

Z

X

C

V

B

N

カメラを選択部隊のセンター位置に

control

cmd/Alt

地面を攻撃

全員に報告(+Y)/ナビゲーション

プリセット呼び出し/設定

分散

守備

兵士の名前の変更

フォーメーション (0-9)

1: 短い列 (4人) 2: 長い列 (8人) 3: 列状 (間隔大) 4: 互い違い 5: 正方形 6: ランダム 7: 弧 (幅広) 8: 弧 (狭い) 9: V字型 0: 円形 (外向き)

\*上の8つの矢印キーを使って カメラの動きを指定します。

プリセット循環

停止

「C」と「V」キーを使うと、カメラをズームイン/アウトできます。

## マウスの操作方法

シングルクリックで兵士を選択できます。

ダブルクリックすると、付近にいる同じタイプの兵士をすべて選択することができます。

マウス右ボタンを押すと、兵士の選択解除ができます。(Windowsのみ)