

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

ゾークワン

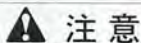
ゾーク・ワン The Great Underground Empire

推奨年齢

全年齢

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

ACTIVISION® SE
SHOEISHA

**注意**

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび貸貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

ゾークワン

ゾーク・ワン The Great Underground Empire

このたびは「ゾーク・ワン」をおが買あい上げいただきまして、誠まことにありがとうございます。プレイする前まえに、この取扱説明書とりあつかいせつめいしょを良よくお読みよいただいた上、正ただしい使用しようほうほう方法あいようでうえご愛用あいようください。
なお本書は大切ほんしょに保たいせつ管ほかんしてください。

目次

ゲームの目的 <small>めくてき</small>	4
基本画面 <small>きほんがめん</small>	4
操作方法 <small>そうさほうほう</small>	5
モード選択アイコンについて <small>せんたく</small>	6
入力文の作成方法 <small>にゅうりやくぶん</small> 、書くせいほうほう.....	6
システムについて.....	11
モード設定 <small>せつてい</small> について.....	12
MAPについて.....	12
アイテム/宝物 <small>たからもの</small> の紹介 <small>しょうかい</small> (抜粋) <small>ぼつすい</small>	13
地下迷宮 <small>ちかめいきゅう</small> を冒険 <small>ぼうけん</small> するためのヒント.....	14
泥棒 <small>どろぼう</small> に注意 <small>ちゅうい</small> ！.....	15
テキストアドベンチャーゲームの楽しみかた <small>たの</small>	16

ZANKI

ゾーク・ワン The Great Underground Empire

クエンダー帝国の王ダンカンスラックスは、戦好きの王として知られていた。

彼は近隣の王国を片っ端から侵略し、三年の内に大いなる海とコバリ砂漠に挟まれた土地をほぼ掌握する帝国を築き上げた。

そんなおりのことである。彼は侵略した新天地の地下に不思議な住民たちの住む巨大な洞窟を発見した。

この偉大なる洞窟は、王の心をとらえ、ついには彼を途方もなく広大な地下帝国の建造へとすすませたのだった。

ダンカンスラックス王の死後。"フラットヘッド"という奇妙な姓をもつ彼の子孫が帝国を支配した。だが、彼らの長年にも及ぶ膨大な浪費と悪政のために、帝国は崩壊の道をたどるのであった。

崩壊した地下帝国には魔物が君臨し、その中には今もお帝国の財宝が眠っている。

そのすべてを集めたとき、さらなる扉が開かれる・・・。

■ゲームの目的

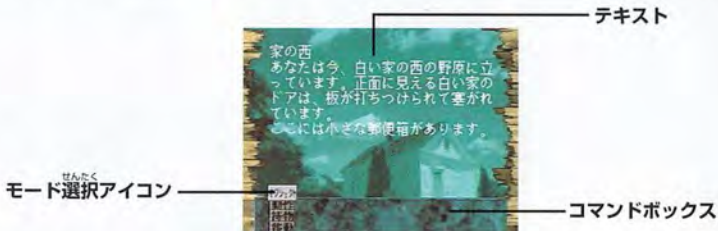
今回、ZORK Iの目的は、白い家のなかにあるトロフィーケースのなかに各地に散らばっている宝物を全て納めることです。

宝物を手に入れるためには、あるときは怪物と戦い、あるときは謎を解き、様々な難問をクリアしていかなければなりません。全てはあなたの頭脳次第。がんばってスコアをあげていき、スコア満点（350点）目指して何度もトライしてください。

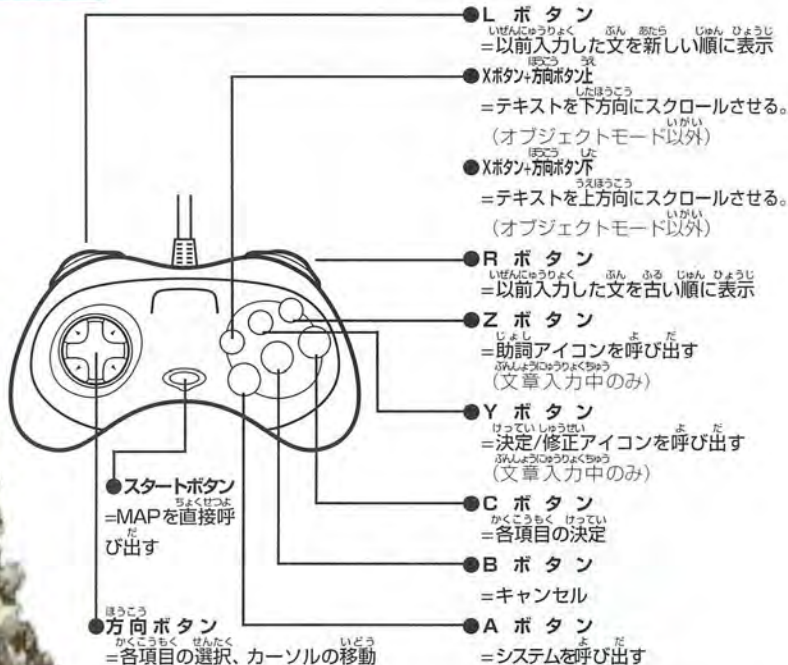
■基本画面

オープニングデモ中にスタートボタンを押す、もしくはオープニングムービー終了後に自動的にタイトル画面になります。

タイトル画面でスタートボタンを押すと基本画面になりゲームスタートです。



そうさほうほう
■操作方法



※ オブジェクトコマンド実行時はカーソルの移動でテキストを上下にスクロールさせることができます。

■モード選択アイコンについて

モード選択アイコンはプレイヤーの自由な入力を可能にします。プレイヤーはこのモード選択アイコンから単語、助詞、動詞をつなぎあわせていくことで入力文を作成していくことができます。

●オブジェクト=テキストから名詞を選択します。

落ちているアイテムを取るときもここから選択します。

名詞の例：「郵便箱」、「隠し扉」、「サイクロプス」など

●動作用=動詞、1文字入力、登録語などを選択します。

動詞の例：「開ける」、「攻撃する」、「火をつける」など

●持物=プレイヤーが入手したアイテムを選択します。

アイテムの例：「妖精の剣」、「黄銅のランプ」、「空気ポンプ」など

●移動=場所を移動する文を作成するときを選択します。

移動の例：「西へ行く」、「南東へ行く」、「登る」、「降りる」など

■入力文の作成方法

家の西
あなたはう、白い家の西の野原に立
っています。正面に見える白い家の
ドアは、板が打ちつけられて塞が
れています。
ここには小さな郵便箱があります。

入力文
移動
持物
動詞
名詞

例1: 「郵便箱を開ける」という入力を行う場合

1. モード選択アイコンの「オブジェクト」を選択します。

家の西

あなたは今、白い家の西の野原に立っています。正面に見える白い家のドアは、板が打ちつけられて塞がれています。
○ここには小さな郵便箱があります。

家の西

あなたは今、白い家の西の野原に立っています。正面に見える白い家のドアは、板が打ちつけられて塞がれています。
○ここには小さな郵便箱があります。

家の西

あなたは今、白い家の西の野原に立っています。正面に見える白い家のドアは、板が打ちつけられて塞がれています。
○ここには小さな郵便箱があります。

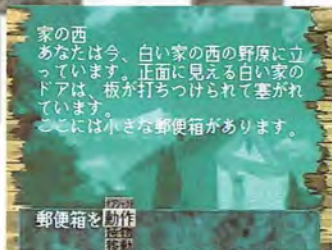
郵便箱

2. テキストにカーソルが出現します。

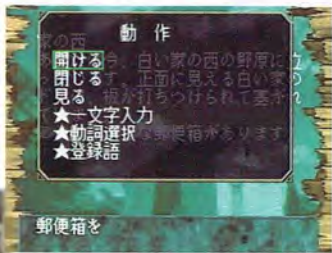
3. 方向ボタンを使い、カーソルを「郵便箱」と表示されている場所へ合わせます。

※ 選択できる単語にカーソルを合わせるとカーソルの色が青から黄色にかかります。

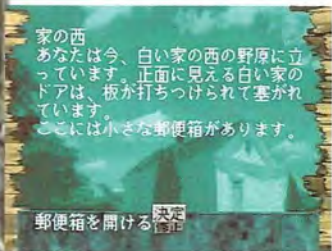
4. C ボタンを押すと選択され、選択された文字がコマンドボックスに表示されます。その後助詞アイコンが表示されます。この場合は「を」を選んでCボタンを押して決定します。



5.次にモード選択アイコンが再度表示されるので、今度は「動作」を選びます。



6.「動作」を選択するウィンドウが出現します。ここでは方向ボタンで「開ける」にカーソルを合わせます。



7.Cボタンを押すと選択され、決定が修正かを選ぶアイコンが表示されます。決定を選択し、Cボタンを押すと入力終了です。

例2: 「東へ行く」という入力を行う場合

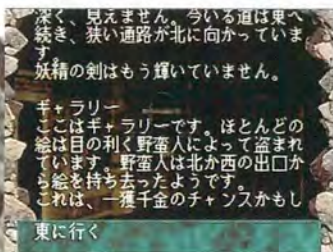
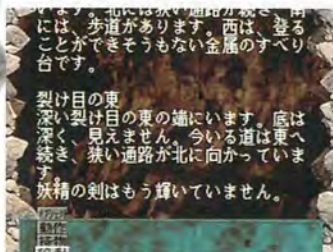
1. モード選択アイコンで「移動」を選び、移動モードに入ります。

2. 移動モードでは画面中央に方向アイコンが出現します。方向アイコンの剣を方向ボタンで動かし、剣の先を「E」に合わせます。

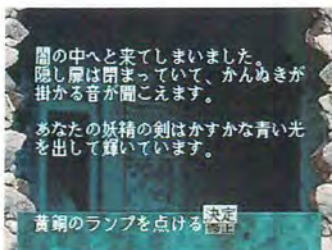
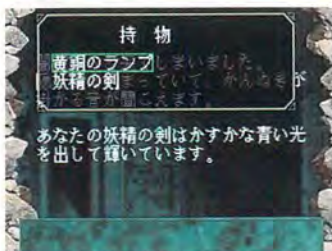
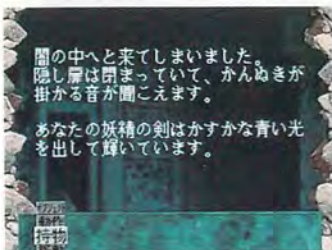
3. Cボタンで決定すると自動的に入力エリアに「東へ行く」という文が表示され、入力終了です。

なお、このモードは連続しますので移動を頻繁に行う場合に便利です。

Bボタンを押すとモード選択アイコンの画面に戻ることができます。



例3: 「黄銅のランプを点ける」という入力を行う場合



1. モード選択アイコンで「持物」を選びます。

2. 持物を選択するウィンドウが出現します。(ここでは「●●」を取る」という入力でプレイヤーが入手したアイテムのみ表示されます。) カーソルを「黄銅のランプ」に合わせ、Cボタンで選択します。

3. 次に助詞アイコンが表示され、「を」を選択し、例1同様にモード選択アイコンで「動作」を選択、動作ウィンドウで「点ける」を選択します。最後に決定を選択し、Cボタンを押すと入力終了です。

ぜんめん 基本とし、他にも

「トルロを妖精の剣で攻撃する」などといった組み合わせも可能です。

ただし入力文は1文入力のみ対応しており、2つの文をつなぐ複合文には対応していません。

入力できる文の例：●●を●●する。/●●に●●で●●する。

入力できない文の例：●●を●●して●●を●●する。

さらに入力文作成後にAボタンを押し、システムで登録を選ぶと作成した入力文を登録することができます。

■システムについて

モード選択アイコンが表示されている間にAボタンを押すとシステムが表示されます。各項目を方向ボタンで選択し、Cボタンを押して決定します。

- 登 録 = 入力文を登録します。
- セーブ = プレイ中のデータをセーブします。※
- ロード = 前にセーブしたデータをロードします。
- スコア = プレイヤーの現在のスコアを表示します。
- モード設定 = モード設定を表示します。
- ガイド = プレイ方法のガイドを表示します。
- BGM = BGMのON/OFFを選択します。
- 効果音 = 効果音のON/OFFを選択します。
- 音響 = サウンドのステレオ/モノラルの切り替えを選択します。
- MAP = MAPを表示します。

※このゲームは1つのエリアにつき129のブロックを使用します。最大5つのエリアまでセーブ可能です。(パワーメモリー使用時)

■モード設定について

モード設定では各項目を調整することによりゲームの進行をよりスムーズに進めることができます。

- 画面効果 = 外枠グラフィックのモーフィングの有無を選択します。
- 外枠 = 画面中のエリアを表す外枠グラフィックの有無を選択します。
- 背景 = 画面中の背景グラフィックの有無を選択します。
- 文字盤 = コマンドボックス内の文字盤グラフィックの有無を選択します。
- 表示モード1 = 入力した文をテキストに表示するかしないかを選択します。
なお「有り」では文字の演出も追加されます。
- 表示モード2 = メッセージの表示量を選択します。
- 表示速度 = テキストの表示速度を選択します。

■MAPについて

MAPではプレイヤーが1度行ったことのある場所のみが書き込まれます。プレイヤーの現在位置はマークがついています。MAP中にあるカーソルを使い、書き込まれた場所へカーソルを合わせると画面右側にその場所の名前、落ちているアイテム、その場所から行ける方向が表示されます。カーソルを合わせた場所でさらにCボタンを押すと宝物の名称が方向ボタンでチェックできます。



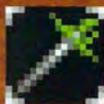
■アイテム/宝物の紹介 (抜粋)

たからもの しょうかい ぼつすい



てがみ
手紙

読まなくても進行に影響はないですが、最初は一応読んでおいてもいいでしょう。



ようせい けん
妖精の剣

○○○を攻撃するために必要。危険が近づくときピカピカ光ります。



おうどう
黄銅のランブ

地下迷宮を照らす序盤の必需品。多用すると消えてしまうので注意が必要です。



たいまつ

地下迷宮を照らす第2のアイテムであり宝物のひとつ。なぜか永遠に消えない。ガス室に持っていくのは注意!!



プラチナの棒

うるさい部屋にある宝物。なにを入力してもこだまするこの部屋は「目には目を」の精神で。



じかげ
ぜんまい仕掛けのカナリヤ

卵から無傷で取り出すと手に入る宝物。そんなことができるヤツは泥棒じゃない?!



まほう
魔法のボート

すこく穴の空きやすいボート。乗るときはとがったものを持っているではダメです。



くうき
空気ポンプ

あるものを影らませるために必要です。



くろい本

祈りの言葉が示されている重要な本。良く読めばいくつかの重要なヒントが隠されています。



シャベル

埋まっている宝物を掘り出すのに必要。しかし砂地でなければ掘れません。

このほかにも様々なアイテム、宝物があります。宝物のなかには本当にこれが宝物?と思うようなものもあります。そんなときはBGMに注意してください。宝物を取った時には宝物入手ミュージックがながれます。

■地下迷宮を冒険するためのヒント

- ・暗闇では必ず明かりが必要です。明かりを絶やさないうちゅうい注意しましょう。
- ・このゲームには時間じかんの概念がいめんがあります。何も行動しなればじかんと時間は経ちませんが、何か行動するとたとえそれがむいみ無意味な行動であっても時間じかんと時間が経過してしまいます。黄銅のランプやローソクの残りには気をつけましょう。
- ・動詞ウインドウで動詞を選ぶ際にリストアップされた動詞だけにたよらず1文字入力での入力にも積極的にためてみましょう。
- ・解法は1つではありません。しかし、大切な宝物を壊したり、黄銅のランプやろうそくの明りが消えてしまった場合は350点のスコアは出せません。素直にやり直すべきでしょう。
- ・炭坑や迷宮にはMAPに示されない迷路があります。ここは自分で地図を作ることをおすすめします。
- ・ゆうれいをおとなしくさせるには黄銅のベル、黒い本、○○○○が必要です。もしも○○○○の火がきえてしまったら紙マッチで火をつけましょう。
- ・持ち物には大きさと重さがあります。不必要なものは持たないよう心掛けましょう。
- ・黒い本にはサイクロプスを追い払うことができる、ある言葉が隠されています。それ以外の方法もありますがこの言葉は知っておくと便利です。
- ・宝物は探すだけではありません。自分で作ることもあります。ダイヤモンドの原料は○○ですね？
- ・青い鳥は探しても見つかりません。しかしぜんまいじかけのカナリアの鳴き声なら近寄ってくるかも知れません。森の場所のどこかでためてみましょう。

----地下には泥棒がいます。----

泥棒はつねにゾーク世界をさまよい、落ちているアイテムや宝物を持ち去ります。本来落ちているアイテムや宝物がないというときはMAPをみて探してみましよう。どこかに落ちているはずです。どこを探してもない！という場合には迷路や炭坑をくまなく探してみましよう。ここではMAP上に表示がされませんので実際行って確かめるしかありません。なおアイテムや宝物はトロフィーケースにいれておけば盗まれる心配はありません。

----泥棒に遭遇したら----

自分の持物がなくなっているときがあります。即チェックしましょう。もしなくなっていたらその時も同様、いろいろな場所を探してみましよう。泥棒は攻撃することができますが、宝の部屋以外の場所では必ず負けてしまいます。なおかつ泥棒はある宝物を取るために必要です。攻撃をしかけるのはその後にしましよう。

たの テキストアドベンチャーゲームの楽しみかた

「ZORK I」はテキストアドベンチャーゲームというジャンルに所属するゲームです。テキストアドベンチャーゲームとは、プレイヤーの行動によって様々な謎を解いていき、テキストで表示されている状況を変え、進めていくことが目的のゲームです。

近年のテキストタイプのゲームといえば、サウンドノベルタイプのように最初から用意されたストーリーを読み進めていくタイプのゲームを想像されるかたも多いと思いますが、「ZORK I」はサウンドノベルタイプと全く違うタイプのゲームです。

「ZORK I」のおもしろさはシナリオとの「対話」につきます。このゲームはプレイヤーが入力する、かなりの日常動作を理解します。そしてプレイヤーは様々な対話をシナリオと行うことができます。

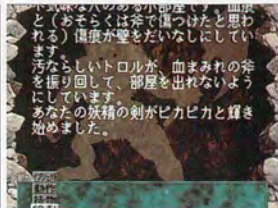
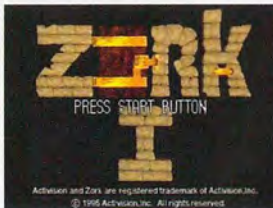
あなたはその対話にのめりこみ、気がつくとなあなたのなかに自分だけの物語ができていくのです。

今回シナリオ自体はオリジナル版をほぼ忠実に移植してあります。したがってオリジナル同様、かなり難易度の高い内容になっていますので、エンディングまで辿り着くことは困難を極めるでしょう。

しかし、自分のほぼ自由な行動にシナリオがなにかしらの返答をしてくれるというそのおもしろさに気がつけばきっとあなたも「ZORK I」の虜になっているはずです。

プレイ後にはきっと自分だけの物語が頭に浮かんでいるはずですよ。

さあ、コーヒーでも飲みながら、知的なパズルを解くようにゆっくりとゲームを楽しんでください。





ユーザーのみなさまへ

商品の開発・生産・検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作など起こすような場合、弊社お問い合わせ先までご連絡いただけますようお願いいたします。なお、ゲームのヒント、解法などゲーム内容に関するご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

株式会社翔泳社

お問い合わせ先: TEL03-5411-3027 FAX03-5411-3037

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Activision and Zork are registered trademarks of Activision, Inc.

T-21502G ©1996 Activision, Inc. All rights reserved.