

ファミコン必勝本 5 RIDAY SPECIAL

ウルティマ

恐怖のエクソダス

完全必勝本



最強キャラメイキング&
完璧すぎる地下マップで

戦闘パワー爆発だ!!

ゲームを買う前に

ゲームを買ったら

ゲームをやりながら

読む!

毎号見逃せない

巻頭特集&ふろく

強カソフトの

完全必勝法

どこよりも早い

最新ソフト情報

RPG & AVG

おたすけQ&A

2大名物コーナー・お八ガキちょうだい

必勝テク道場

バグボーイクラブ

THE FIGHTING
FAMI-COM.MAGAZINE

ファミコン必勝本

毎月第1・3金曜日発売 ■ 定価250円

Ultima

ウルティマ

恐怖のエクソダス



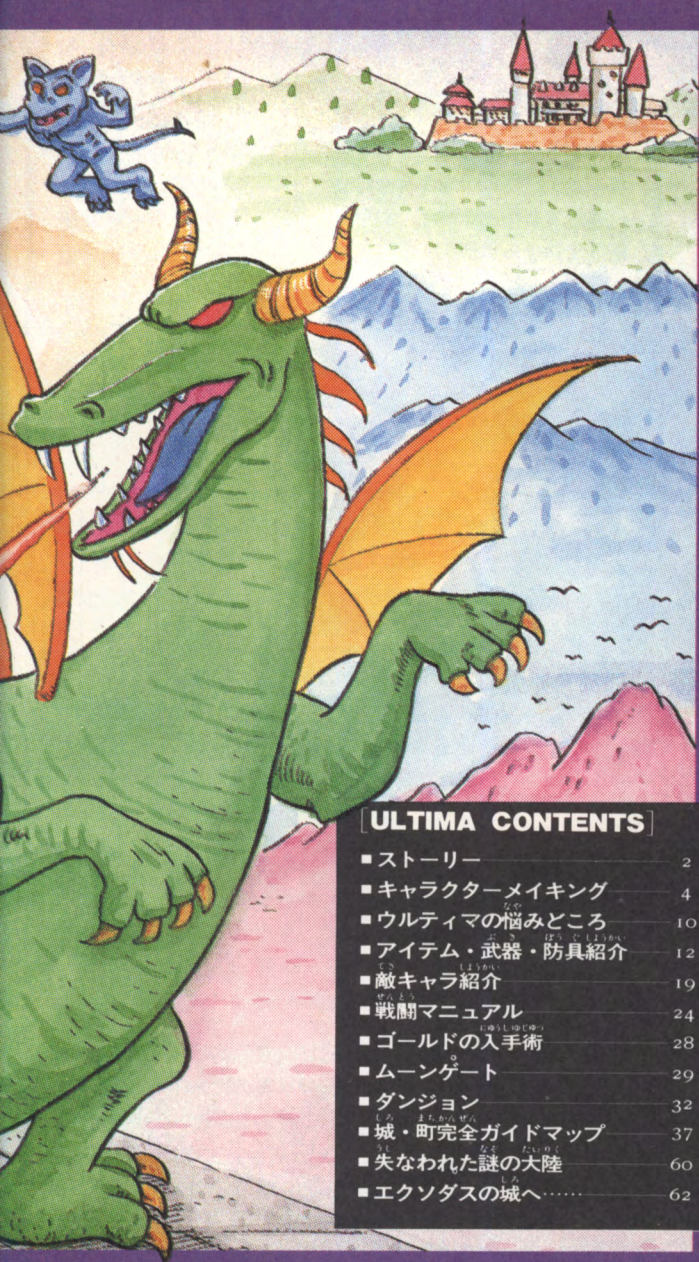
ついに胎動を開始した闇の権化・エクソダス！
ソーサリアに平和が訪れてから20年、かつてのウルティマの英雄に倒された悪の魔道士

モンテインとミナクスの残した呪いが今目覚めようとしていた。その名も恐怖のエクソダス。果たして4人の戦士たちはコイツを封じられるか!?

しめい ふういん
キミの指命はエクソダスの封印だ！

ブリティッシュ王の命により、キミはこのソーサリア大陸のどこかにあるエクソダスの城に乗り込んで、その活動を永遠に封じなくてはならない。さあ、冒険のスタートだ！





ULTIMA CONTENTS

- ストーリー 2
- キャラクターメイキング 4
- ウルティマの^{なや}悩みどころ 10
- アイテム・武器・防具紹介^{ぶき ぼうぐ しょうかい} 12
- 敵キャラ紹介^{てき} 19
- 戦闘マニュアル^{せんとう} 24
- ゴールドの入手術^{にゆうしゆじゆつ} 28
- ムーンゲート 29
- ダンジョン 32
- 城・町完全ガイドマップ^{しやう まちかんぜん} 37
- 失なわれた謎の大陸^{うしなわれた なぞ たいりく} 60
- エクソダスの城へ…… 62

キャラクターメイキング法 ほう

ウルティマでは5つの種族と11の職業を選ぶことができ、なんと55種類もの組み合わせパターンがあるんだ。まず第一に選択する種族は強さ、器用さ、魔力、法力の4つの能力の限界を決める大切なもの。よく考えて決定していこう。

人
間



能力はバランスがとれているというか、きわめて平凡。どんな職業もこなすかわりに、とび抜けて優秀にはなれない。

- 強さ……………75
- 器用さ……………75
- 魔力……………75
- 法力……………75

妖
精



手先の器用さが抜群で、攻撃力がかなり高いところまで成長する。魔力も充分あるので魔術師にもなれる面白い種族だ。

- 強さ……………75
- 器用さ……………99
- 魔力……………75
- 法力……………50

獣
族



けものというだけあって攻撃力の高さは全種類の中でトップと、いかにも戦闘が得意そうな種族。魔力が低いのが弱点。

- 強さ……………99
- 器用さ……………75
- 魔力……………50
- 法力……………75

小
人族



体格は小さいながらも攻撃力はそこそこ。法力値が高いのが特徴で、法力系の呪文を使う職にうってつけた。器用さに難。

- 強さ……………75
- 器用さ……………50
- 魔力……………75
- 法力……………99

魔
族



魔力の能力が非常に高く、器用さも最高。法力値もかなりある魔法向きの種族だ。ただし攻撃力が異常に低い。

- 強さ……………25
- 器用さ……………99
- 魔力……………99
- 法力……………75

しょくぎょう

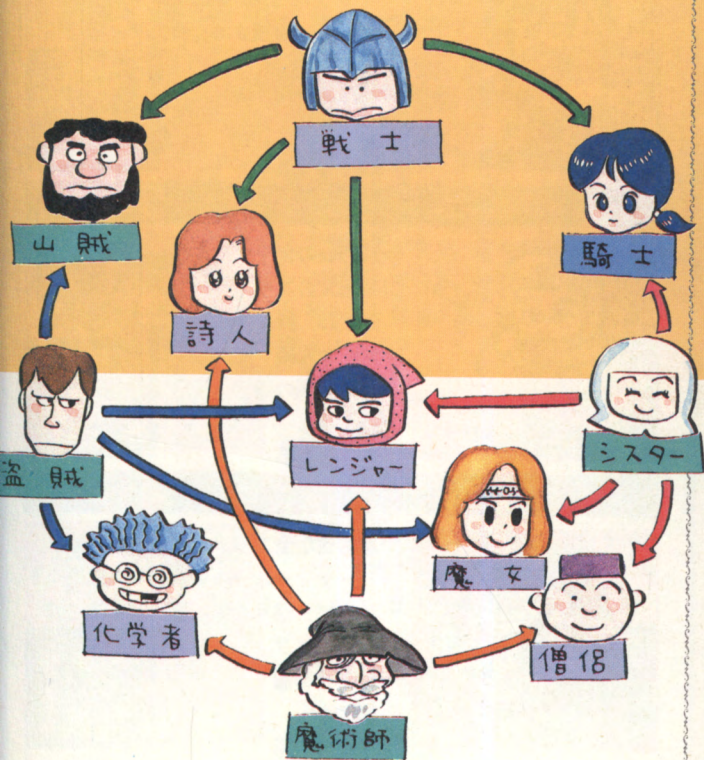
おお

わ

けいとう

職業は大きく分けて4系統だ

つづいては11の職業の設定だけど、その前に下の図を見てほしい。職業の特性は持てる武器・鎧の上限、器用さの有無、魔力の能力、法力の能力に大別されていて、戦士、シスター、魔術師、盗賊以外はみんな組み合わせの職業なんだ。例えば山賊は戦士と盗賊の組み合わせだし、僧侶は魔術師とシスターの中間というわけ。この合成職業にイえることは、多くの能力を持つぶんその能力は低くなっているということだ。器用さや魔力、法力は半分になり、戦士系は鎧の上限が下がる。



しよくぎょう しゆぞく あいしょう かんが
職業は種族との相性を考えて

いよいよ職業の選択だけど、その職業の特性を生かすためにはなるべくその能力値が高い種族と組み合わせなくてはならない。ここでは各職業の持てる武器、鎧の限界と器用さ(ワナを外す能力の程度、呪文の系統を各キャラクターごとにあげ、選んでおくべき種族と能力値を設定を記しておこう。

略号：武=武器上限、鎧=鎧上限、盗=器用さ、呪=魔法

戦士



戦う以外は何の能力も持たない戦闘的キャラの代表。獣族がベストだ。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

武：全て
 鎧：全て
 盗：なし
 呪：使えない



シスター



法力値の全てがMPとして使える法力系呪文のエキスパート。小人族がいい。

強さ25、器用さ00、魔力00、法力25

武：こん棒
 鎧：青銅の鎧
 盗：なし
 呪：法力系



魔術師



魔力値が全てMPになる重要キャラ。パーティーに一人は欲しい。魔族向き。

強さ25、器用さ00、魔力25、法力00

武：ナイフ
 鎧：布の服
 盗：なし
 呪：魔力系



盗 賊



飛び道具とびどうぐが使えるつかうえに、ワナはづを外すのうりよのうりよくはピカ1のキャラ。妖精ようせいしかない。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

武：青銅せいどうの剣つるぎ

鎧よろい：革かわの服ふく

盗とう：優秀ゆうしゆう

呪じゆ：使つかえない



騎 士



戦闘能力せんとうのうりよが高く、法力値たかの半分はんぶんをMPマジックポイント

として持てる職業しよく。種族しゆぞくは獣族けものぞく。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

武ぶ：全てすべ

鎧よろい：鉄てつの鎧よろい

盗とう：なし

呪じゆ：法力系ほうりきけい



山 賊



戦闘能力せんとうのうりよが高く、盗みぬすの能力のうりよを少しすこばかり持もっている。妖精ようせいが獣族けものぞくがいい。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

武ぶ：全てすべ

鎧よろい：革かわの服ふく

盗とう：普通つう

呪じゆ：使つかえない



詩 人



戦闘能力せんとうのうりよが高く、魔力値たかの半分はんぶんをMPマジックポイント

として持てる職しよく。文句もんくなしに妖精ようせい。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

武ぶ：全てすべ

鎧よろい：布ぬのの服ふく

盗とう：なし

呪じゆ：魔力系まじょけい



魔女



魔法値の半分をMPとして持ち、盗みの能力が少々ある。獣族がベスト。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

武：こん棒
 鎧：革の服
 盗：普通
 呪：法力系



僧侶



魔力値と法力値のどちらか大きい方の半分をMPとして持てる。小人族向き。

強さ25、器用さ00、魔力00、法力25

武：こん棒
 鎧：布の服
 盗：なし
 呪：両方



化学者



魔力値の半分をMPとして持ち、盗みの能力が少々ある。妖精がいいだろう。

強さ00、器用さ25、魔力25、法力00

武：ナイフ
 鎧：布の服
 盗：普通
 呪：魔力系



レンジャー



すべての職をかけたあ合わせたキャラ。魔法・法力値の低い方の半分がMPに。人間。

強さ25、器用さ25、魔力00、法力00

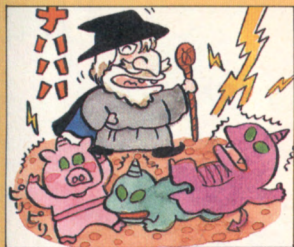
武：鋼の剣
 鎧：竜の鎧
 盗：普通
 呪：両方



組み合わせは無限！ キミの 好みのパーティーを組もう！！

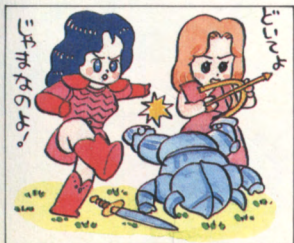
さて、キャラクターを作ったら今度はパーティーの編成だ。ウルティマでは4人のパーティーを組んで冒険をするんだけど、この組み合わせは自分の好きなようにできるからバターンはほぼ無限大。ただしやっぱりダメなパーティーの組み方もあるから、盗みのできるキャラ1名、飛び道具の使えるキャラ2～3名、魔術師1名というパーティーが最初のうちはいいんじゃないかな。あとで組み直しもできることだし。まずは次のことに注意してパーティー編成だ。

多 数攻撃呪文の第一人者・魔術師を忘れるな



魔術師は戦闘力は低いものの、攻撃呪文が使えるので戦術的キャラ（戦士、騎士など）に負けない戦力になるんだ。逆にシスターの呪文は攻撃性が低いいため、なかなか使いづらい。また、ある程度能力が上がれば多数の敵に同時にダメージを与える呪文が使えるようになるので戦力として最大級。必ず入れるべし。

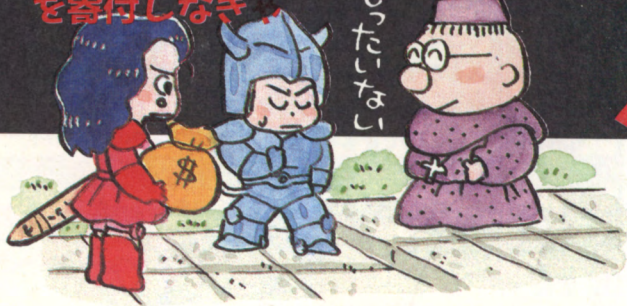
戦 士じゃ面白味がない。騎士や詩人を使おう！



この本では武器に飛び道具を使える職業を戦術的キャラクターと呼んでいるけど、その代表みたいなのが武器・鎧とも制限なしに使える戦士だ。それじゃ戦士が一番戦力になるかっていうとそうでもなくて、むしろ多少呪文の使える騎士・詩人の方がいい。というのも、飛び道具があれば鎧はあまり関係ないのだ。

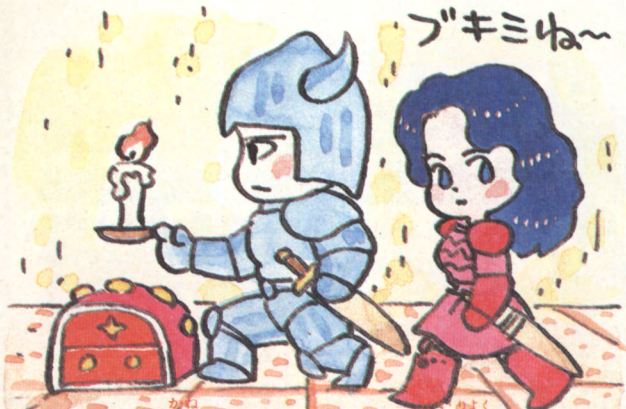
これがウルティマの

のうりやくち あ しんてん たいさん
能力値を上げるには神殿で大金
を寄付しなさい



まるで3すくみ!
どこから手をつけ
りゃいいんだろ!

ブキミね〜



かね
金にはなるけど体力の
ひつよう
必要なダンジョン探険

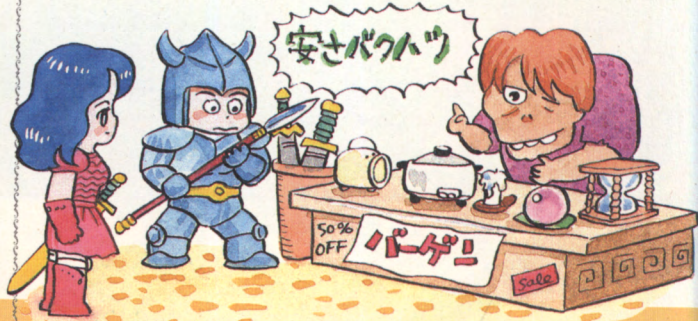
なや 悩みどころだ!

このゲームではイラストのように、キャラクターのパワーアップの要素が三すくみになっている。つまり、敵と戦うには高い能力が欲しいし、能力を上げるにはゴールドがたくさん必要。でもそのために戦ってレベルアップしとかなきゃならないというワケだ。



レベルを上げるにも能力が低いと大苦戦だ

冒険を支えるアイテムを紹介!



「ああ、暗くて何も見えない。ここはどこだか分からない。げーっ、HPが少ない。うげげ、強敵につかまった」こんなピンチを助けてくれるのが、道具屋で売ってる各種アイテム。ちゃんと買っておけばパーティー全滅の危機を救ってくれるありがたい品物ばかり。使い方覚えときなさい。

ろうそく



ダンジョンの中を明るく照らすアイテム。呪文で代用もできるけど地下でのMPのムダづかいは危険だし、灯を消す妖しい風も数多く吹いているので、安いろうそくをたくさん持っていこう。5本で30G。

魔法のカギ



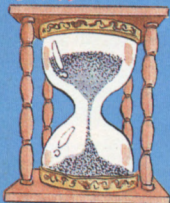
城や町のあちこちに設置された扉は、このカギがないと開けられない。扉の向こうは重要な情報があることが多いので、使い捨てのこのカギはたくさん持っておきたいアイテムだ。1本50G

○ ジブシーの玉



これを使うと地上ではソーサリア全体図が、ダンジョンの中ではそのフロアーのマップがパーティーの位置とともに表示される超便利アイテム。町の中でも使えればよかったのにね。1個75G。

○ 時の砂



10ターン（行動回数）の間、パーティー以外の生物の動きを止める力がある。まだ能力の低いときに強敵と戦うハメになった時の保険がわりに持っておくといいんじゃないかな。1ピン90G。

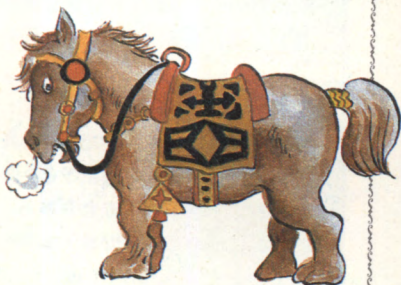
○ テント



これを使うとパーティー全員の体力が100ポイント回復する最初のうちは助かるアイテム。ただ、後になってキャラクターのHPが1000を越えるとほとんど意味がなくなってしまふ。1セット100G。

○ うま

これはアイテムじゃないので道具屋では売ってないぞ。ソーサリアでこの馬を売っている場所は2ヶ所しかなくて、しかも四頭800Gとけっこう高価だ。でも一度買ってしまえば「うま」コマンドでいつでも乗り降りできるし、移動速度が2倍になる。



戦闘の心強い味方・武器を紹介

ソーサリアの怪物どもと戦って生き残りがかったら、なるべく早くいい武器をキャラクターたちに装備させてやることだ。まっ、半分近くの職業がこん棒までしか使えないけどね。威力は順々に1ランクずつ上がっていくぞ！

ナイフ

誰でも使える最低ランクの武器だけあって、これ自体の攻撃力はないに等しい。離れた敵に攻撃する時は一応飛び道具になるんだけど、一回使うとパー。たくさん買っとく手もあるけどね。



ゴールド
5G

こん棒

これまたただの棒切れたから、戦闘効果はほとんど期待できない。しかもこれは投げつけられないから、ナイフの方がマシかも知れないのだ。というわけであまり買いじゃない。



ゴールド
30G

パチンコ

一見おもちゃみたいだけど、ヘタに剣を使うよりもはるかに強力な武器になるのがこのパチンコ。なにしろ離れた敵にバシバシ攻撃できる飛び道具なんだから。もちろん何回でも使用可。



ゴールド
60G

石の斧

棒の先端に平たくといた石をくくりつけただけの簡単な武器だけど、ただの棒切れよりはずっと威力がある。だけどこの武器を買う金があったら、もうちょっとガマンしていい武器を買おう。



ゴールド
125G

吹き矢

普通の武器屋で売っている武器の中では一番高価。というのもパチンコよりずっと強力な飛び道具だからね。最初の目標はこの武器を装備できるキャラ全員に買ってやることだ。



ゴールド
350G

青銅の剣

剣としては最も威力の弱いもので、盗賊が装備できる中では最大の威力を持つ。でも離れた敵には攻撃できないんだから、やっぱり盗賊も吹き矢が向いてると思うな。



ゴールド
200G

やり

普通の武器屋で買える中では最大の攻撃力を秘めた武器。さすがにここからは戦士、騎士、山賊、詩人にレンジャーの5職業しか装備できない。しかしながら接近戦用。



ゴールド
250G

まさかり

いよいよドーンの武器屋でしか手に入らない高級な武具だ。このまさかりは鉄製の鋭い刃のついた重い武器で、石の斧の上位にあたる武器。与える打撃はかなりのものがある。



ゴールド
400G

弓矢

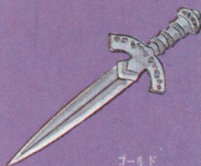
吹き矢よりも強力な、飛び道具の上位バージョン。それだけに値段もポン！とハネ上がってついに4ケタに。でもたしかにそれに見合うだけの攻撃力を持っているぞ。



ゴールド
1050G

はかね つるぎ 鋼の剣

鋼の上位バージョンで、鍛えられた鋼鉄の刃は青銅の剣をはるかにしのぐ切れ味を持っている。レンジャーが持つことのできる最強の武器だ。だけど弓矢の方がおススメね。



ゴールド
800G

ゴーストバスター

日本語にすれば「亡霊の破壊者」ってところで、マシュマロマンの出でくる例の映画とは関係ないみたい。ガントレット状の武器だけどその威力は鋼の剣をも上回るのだ。



ゴールド
1200G

せんしのおの 戦士の斧

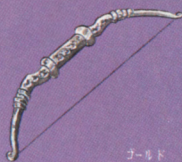
斧タイプの武器の最高級品で、値段も鉄の鎧なみとやたら高くなってきた。しかしどうも斧は効率が悪いようで、これが買えるようなら次の武器まで貯金するのがいいみたい。



ゴールド
2700G

ぎん ゆみ 銀の弓

文句なしに一番高価な武器だけあって飛び道具タイプ中最大の威力を持っている。最終的にこの武器を使えるキャラ全てに装備してやるのが大目標。しかし高い!



ゴールド
6550G

たいよう つるぎ 太陽の剣

店で買える武器の中では最強の武器で、その刀身に太陽の力を封じ込めているとか。でもウワサではさらに強力で、誰にでも装備できる剣がソーサリアのどこかに隠されているらしい。



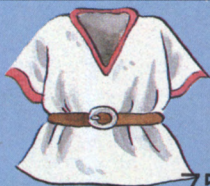
ゴールド
4550G

怪物から身を守る鎧を紹介

武器を充実させたら、少しでも怪物の攻撃を防ぐためにいい鎧を着せてやりたいもの。だけど武器に比べて鎧は全体的に高いんだよねー。それに魔法の攻撃は全然防いでくれないし。飛び道具があれば接触前にかなり敵を倒せるから、そんなにムリして買うこたあないよ。

布の服

これしか着れないキャラはともかく、なるべく早く買いかえてしまいたい。布でできてただけあってハダカと大して変わらない。



ゴールド
75G

革の服

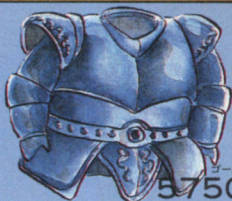
布よりはマシだけど、やはりそう固くない革。まあせいぜい気休め程度のものでしかない。これはとばして鎧を買おう。



ゴールド
195G

青銅の鎧

鎧としては最低クラスながらも、さすがに金属性だけあってこれまでの服とは一味ちがう。シスターには早めにコレを。



ゴールド
575G

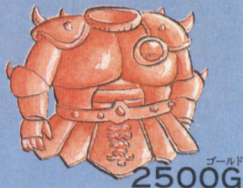
ここからは高級品

次ページの鎧ともなるもはや着用できるのは戦士、騎士、レンジャーの3種類だけ。それだけ強力で重たいってことなんだけど、さすがに値段もグンとはる。買うべきか買わぬべきか…。



鉄の鎧

かなり防御能力の高い鎧で、騎士が身につけられる最高の品。これなら敵と接触しても3分の1程度の確率で攻撃を防いでくれるぞ。



ゴールド
2500G

鋼の鎧

鉄より固い鋼でできてくる鎧ともなると、性能とともに値段もオソロシク高価！ ここまできたら買わずに最高級品をめざそう。



ゴールド
6130G

竜の鎧

あらゆる品物の中で一番高いのがこの竜のうろこでできた鎧だ。でも鎧にも誰も着れて、しかも性能のさらに高いものがあるとか。



ゴールド
8250G

ウルティマ豆知識

ソーサリアの時間の進み方

ウルティマではMPと、ゆっくりながらもHPも時間とともに回復していく。1ターン（コマンド1回）につきMPは1ポイント、10ターンでHPは1ポイント回復するぞ。逆にPやC状態の時は、Pで1ターンにつき1ポイント、Cで2ターンにつき1ポイントのHPを失なっていく。



特に注意したいのはMPの回復。戦闘は連チャンをさせて、回復するまで歩き回るといいだろう。

ぼうけん ゆくて はば

冒険の行手を阻むモンスター

エクソダスの活動が始まってからというもの、それまでなりをひそめていた怪物どもが我がもの顔に大陸中を歩き回ることになった。こいつらはパーティーに向かってタテ・ヨコの順に近づいてきては、接触したとたんに関戦を挑んでくる。戦いに勝つためには敵を知ることが大切。そこでここでは怪物をその種類別にわけ、得られる経験値や体力(+のついたものはその値から+15の範囲)などを紹介してみたぞ。

略号：E=経験値、H=体力、M=魔法攻撃、P=毒

おに

【鬼・アンデッド】

このグラフィックで表されるモンスターは最も弱い種類で、魔力系や法力系の一番低い呪文で消滅することが可能。

オーク

人と豚を合わせた最も同等な種類のモンスター。正しい魔力の呪文クンテによって消滅させられる。

E : 3
H : 48+
M : なし
P : なし

ゴブリン

E : 3
H : 48+
M : なし
P : なし

ロールプレイングゲームRPGではおなじみの小鬼で、その能力はオークと全く同じで弱い。こいつもクンテでやっつけられるぞ。

ゲール

E : 4
H : 80+
M : なし
P : なし

日本という人喰い鬼で、墓に棲んでは死者の骨を食するという。法力の呪文クンテによって撃退可能。

スケルトン

E : 4
H : 80+
M : なし
P : なし

邪悪な魔法に操られ、骨だけになりながらも戦い続けるアンデッドモンスターの代表。クンテでやっつけてしまおう。



【盗賊・巨人族】

キャラクターのレベルが数段階上がると出現してくる少々手強いモンスターたち。正攻法でいくしかない。



ブリギヤント

E: 5
H: 128 +
M: なし
P: なし

怪物じゃないけどエクソダスに寝返った盗賊たちだ。接触されると身につけてない武器や鎧を盗まれる危険なヤツだ。

すり

E: 5
H: 128 +
M: なし
P: なし



ブリギヤントと同じく人間タイプの敵で、すりというわりには正面から向かってくる。こいつも盗みを働くので注意。



ジャイアント

E: 6
H: 112 +
M: なし
P: なし

人間より2回りは大きい体と強力なパワーを持つ巨人族の代表的存在。しかし意外に体力がなくブリギヤント以下だ。

タイタン

E: 6
H: 112 +
M: なし
P: なし



ギリシャ神話に登場する伝説の巨人族だけどジャイアントと変わらない。一見アマレスラーのようなカッコをしている。



ゴーレム

E: 6
H: 112 +
M: なし
P: なし

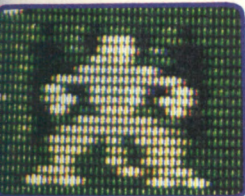
何だかロボットのようなモンスターで、土くれや鉄などでできた人形が魔法で動かされている。能力は巨人族と同じ。



守衛

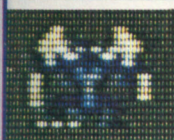
E: 15
H: 240
M: なし
P: なし
※常に8人

これは敵じゃないんだけど、町で悪さをしてつかまった時は戦わなきゃならない。体力が高いために苦戦するけど、経験値15ポイントは大きい。



【 てい きゅうあく ま 低級悪魔 】

地獄に棲む悪魔の中で、地位の低い連中がこれだ。しかしHPは200近くあるうえに、中には魔法を持つ者も。



ガーゴイル

E : 8
H : 180+
M : なし
P : なし

悪魔を形どった石像に邪悪な魂の宿ったモンスター。幸い魔法の類は一切使えないので正攻法で充分だ。

マーネイス

E : 8
H : 180+
M : なし
P : なし



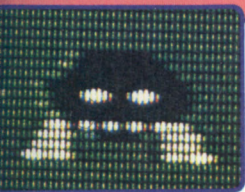
能力的にはガーゴイルと全く同じ悪魔で、こちらは邪悪な精霊のようなもの。4本の腕が東洋的なヤツだ。



デーモン

E : 8
H : 180+
M : 呪文攻撃
P : あり

ガーゴイルと同じとあなどつたら大マチガイ。絶対ヒットする呪文で毒をかけてくる強敵で、経験値8は低すぎ。



【 もう どく かい ぶつ 猛毒怪物 】

この怪物は見ての通り、巨大な頭に足が生えただけのいかにも食欲だけのヤツ。だけど牙には猛毒があるので注意。



ブレイドル

E : 10
H : 192+
M : なし
P : あり

経験値が高いわりに魔法を持ってないんだけど、体力が高いので接触される危険大。攻撃をくらうと毒までくらうぞ。

スナッチ

E : 10
H : 192+
M : なし
P : あり



ブレイドルの亜種のようなだけで能力は変わらないモンスター。できれば接触前に呪文で倒してしまいたい相手だ。



【竜・大悪魔】

最も恐しい怪物たちで、2匹しか出現しないものの、通常の半分ぐらいしかダメージを与えない強敵だ。戦いを避ける！



ドラゴン

E : 15
H : 224
M : 呪文攻撃
P : なし
※常に2匹

この巨大なドラゴンは強力な呪文攻撃をかけてくるうえに、ダメージを軽減するためなかなか死なないぞ。

グリフィン

E : 15
H : 224
M : 呪文攻撃
P : なし
※常に2匹



頭がワシ、体がライオンのこの生物も、ドラゴンと同じ能力を持っている。ダキニが有効だ。



ワイバーン

E : 15
H : 224
M : 呪文攻撃
P : なし
※常に2匹

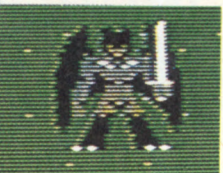
こいつはドラゴンの亜種だけと能力に差はない。これで経験値が守衛と同じではまるっきり割に合わないよな。

バルロン

E : 20
H : 240
M : 呪文攻撃
P : あり
※常に2匹



最も恐しい地獄の大悪魔どもで、呪文で毒までかけてくる。耐久力・攻撃力ともにトップの強さだ。



デビル

E : 20
H : 240
M : 呪文攻撃
P : あり
※常に2匹

このデビルはバルロンと同じ能力を持っていて、やはりダメージを半分ぐらいしか受けつけない。

つみ
【海の怪物】
かい ぶつ



エクソダスの魔力によって海にも怪物どもが泳ぎ回っている。

る。海岸での戦闘は予想外の苦戦をしいられるぞ。

シーサーバント

E : 15
H : 224+
M : 火球攻撃
P : なし

魔術師の呪文のような火球を操る唯一のモンスターだ。体力も高いため火球の撃ちあいでは大ダメージを受けるぞ。



マンオー

E : 20
H : 240+
M : 呪文攻撃
P : あり



体力が最も高く、デーモンと同じ呪文と毒を使う最悪の敵。でもこちらの能力が上がると絶好のEX稼ぎキャラになる。

赤きヘビ

E : なし
H : なし
M : なし
P : なし

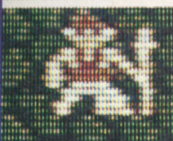
これはモンスターじゃなくてエクソダス城の入口を塞いでいるジャマ者だ。こいつをどかすには笛とするしが……。



海賊

E : 8
H : 150+
M : なし
P : なし

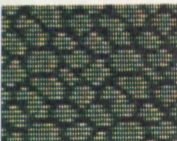
海賊船に乗っていて、レベル5ぐらいから出現する。こいつを倒すと船が手に入るのだ。意外に楽に倒せるぞ。



フロア

E : 3
H : 48+
M : なし
P : なし

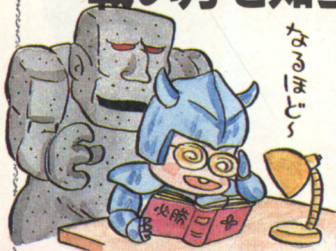
どこかで出てくる保護色モンスター。背景と区別がつかないので、弱いながらも手強い敵だ。さてどこに出る？



せんとう

戦闘モードはまさにデスマッチ

戦い方を知らなきゃダメよ!



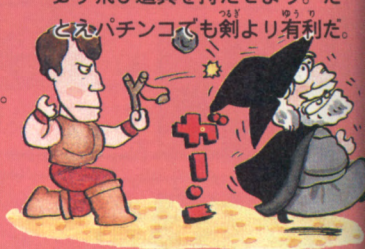
ななめ

戦闘モードはいったん入ってしまくと、どちらかが全滅するまで抜けられない。つまり逃げることはできないのだ。だからいつでも有利に戦っていく方法を知っとかないと、いざ戦闘する時にあわててしまうぞ。

武器はダンゼン飛び道具が有利だ!

魔法を使う敵を除いては、こちらがダメージを受けるのは接触されてから。でもこっちだって剣や斧など接近戦用の武器を使っていたんじや条件は同じだ。さらに敵はナナメにも攻撃ができ、数で劣るぶん味方が不利になってしまう。そこで敵が近く前に大ダメージを与えるため

にも、戦闘的職業のキャラには必ず飛び道具を持たせよう。たとえパチンコでも剣より有利だ。



知るときゃ役立つ戦いの定石パターン

まずは必ず買っときたいのが時の砂。まだ弱いうちにやたら体力のある敵や、デーモンのように呪文を使ってくる敵と出会ってしまった場合、まともにぶつかったらおそらく全滅してしまうだろう。そんな時このアイテムがあると涙が出るほど助かる。常に3個は持っときたいね。

続いてシスターや魔女などの、成長段階ではまだロクな攻撃呪文もなく、武器も飛び道具が使えないキャラの戦わせ方。つい後方に下げてしまっただけで前方の戦闘的キャラ2人だけで戦ってしまいがちだけど、ある程度HPがあればシスターらを前に出しても、後ろからの援護でOKだ。

戦闘的キャラが3人の戦闘パターン



飛び道具の使える盗賊、詩人、騎士の3人と魔術師のパーティー。これなら強力な先制攻撃がかけられるぞ。



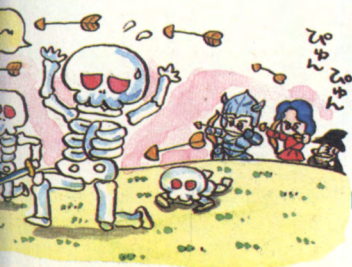
というワケで一瞬のうちに数の減ってしまったスケルトンたち。タテ軸を合わせて残りもボンボンと攻撃すると……。



ホラこの通り。残りはたったの一匹で、しかもその線上に詩人、そしてその後ろに盗賊がついて援護をしているから……。



ごらんのようにスケルトンはパーティーに指一本触れることなく全滅しちゃった。これだから飛び道具ってスキさ。



戦闘的キャラ2人の戦闘パターン

早いうちにシスターのレベルを上げておきたいという理由からパーティーに組み入れちゃっ

た場合の戦い方だ。24ページの戦闘定石の項で触れたけど、ここでは写真で説明してみよう。



今度は騎士のかわりにシスターが入って、ちょっと先制攻撃に不安の残るパーティーになった。まずはシスターを前にして、と。



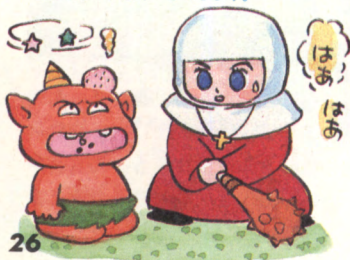
飛び道具と魔術師の呪文でとりあえずは敵の減ってきたマーネイス。シスターの後ろに援護を入れておくのがミソだ。



とりあえず右端のマーネイスは放っておいても害はないから、詩人と魔術師のコンビで線上のヤツを片づけてしまおう。



いよいよシスターとマーネイスが接触。でもシスターの接触攻撃に続いての後ろからの遠方射撃で、すぐに死んでくれるでしょ。



盗みの能力だけはダブらせないように

パーティーを組むにあたって、戦闘能力の高いキャラが多いのは実にけっこう。魔力や法力を持つキャラだって、何人いても困らない。けどワナを外す盗みの能力だけはパーティーに1人いれば十分。たとえば盗賊が

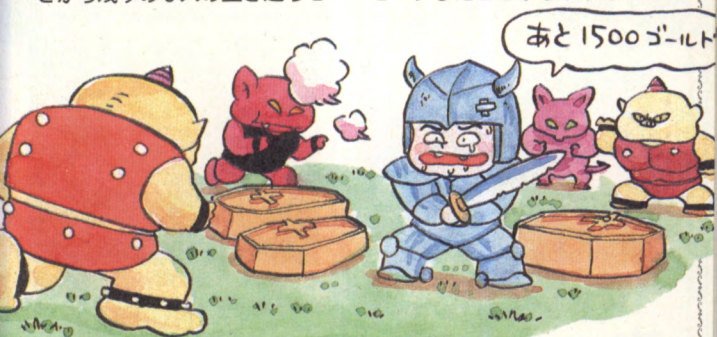
いるパーティーに、盗みの能力があるために大きく戦闘能力が低くなっている魔女や化学者をに入れるのはあまりにも無意味だ。それだったら戦闘的キャラを組み入れるか、魔術師を増やした方がずっといいもんだ。



全滅しちゃったら迷わずリセットね

もしパーティーが全滅した場合どうなるか知ってる？ ロードブリティッシュの前でパーティーの先頭キャラだけが150 HPだけ持って蘇るんだ。さて、ここから残りの3人の生き返らせ

るには500 G×3人で1500 Gが必要になる。4人でこれだけ稼ぐのにも苦労する金額なのに、たったの一人で何とかできるワケがないだろ。あきらめて前にセーブしたところからやりなおそ。



どうやってゴールドを手に入れるか？ こいつがなくちゃあゴールは遠いぜ！

古今東西どのRPGを見ても
ウルティマほどお金の重要なもの
はないんじゃないだろうか。
何てったって能力値を上げるの
もレベルアップじゃなくってお金
で買うくらいなもの。だからい
かにゴールドを大量に手に入れ
るかがウルティマ征服の鍵に
なるんだ。敵を倒して入手でき

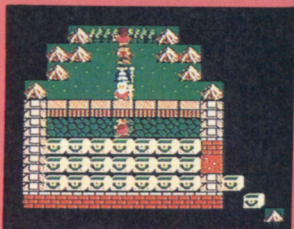
る宝箱に頼ってるようじゃダメ。
もっと効率よく、ね。



町でもこんな稼ぎ場が！ 錬金術の1

写真を見てほしい。見た？

スゴイだろ。これはデスガルチ
の町の鎧屋のウラで、町内部の
迷路を抜けると入れるようにな
ってる（町ガイド参照）。ただ気
をつけたいのはここで宝箱を盗
んでいるのが見つかった場合。
とたんにあちこちから守衛が駆
けつけてきちゃうのだ。



ヒジョーに盗みがいのある宝の山。でも守
衛に見つかったらコワイから、時の砂だけは
大量に持って行くようにしよう。

稼ぎの王道・ダンジョンが錬金術の2

ダンジョンでは敵と戦ってな
いのに宝箱の落ちている場所が
あちこちにある。これもあま
り分散していると役に立ちやし
ないんだけど、ラッキーなこと
にどのダンジョンも一ヶ所にま
とまって宝箱が落ちている稼ぎ
場を持っているんだ。



稼ぎ場のほとんどはダンジョン下層部にあ
る。多少レベルを上げてから挑戦すること。

ソーサリア大陸の各所を一瞬にして行ったり来たりできるムーンゲート。このゲートの運行を

つかまないことには自由な旅はできやしない。そこでここではムーンゲートについてお勉強。

2つの月に支配された異次元の門! これがムーンゲート運行の法則だ!!

ムーンゲート（月の門）というだけあってその秘密は絶えず移りかわる2つの状態に隠されている。左の月はその時ゲートの出現する位置を示していて、右の月はその飛んで行く先を示しているんだ。たとえば両方の月が新月の時に開いたムーンゲートに飛び込んでも、結局そのムーンゲートに戻ってくるというワケ。右の月は左の月の3倍の速度で

変化するから、1つのゲートは3つの飛び先を持つことになる。



運行さえ覚えればとても便利なムーンゲート。ただ気をつけたいのは右の月はすぐ変化してしまうこと。行動はスピーディーに。

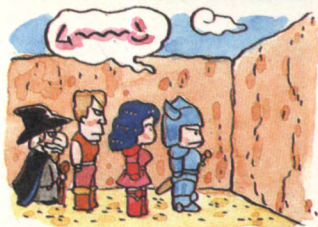
月には8つの状態があるのだ

2つの月は新月から満月、そしてまた新月へと8つのパターンで繰り返している。これは各ゲートとの関係がわかりやすいよ

うに下のイラストのような番号がついているので以後参考にしてください。新月を基点に0から7までね。



中には四方を岩山に囲まれたやたら狭い場所にあるムーンゲートもある。このゲートは他のゲートからじゃなくちや来る方法がないことからわかるように他のゲートへの中継地点なんだ。例えば0から6へ行きたい時は0→2→6という具合にね。



こんな場所ではBボタンを押して時間送り。

各地のムーングート出現場所を紹介

なかなか見つけづらい場所には
かりあるムーングート。ここで

はその場所と行くことのできる
ゲートの番号を紹介しておこう。



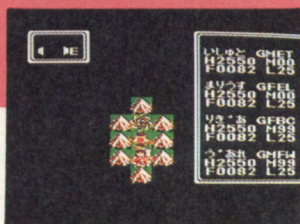
ムーングート0

モントーの町の南東から来れる
一番使いやすいゲート。ムー
ンの北の山脈のウラ側にあたる場
所だ。まずはここに来るべし。
飛び先：1、2



ムーングート1

東の海に浮かぶ大きめの島に出
現する。海峡に船を橋がわりに
置いとけば使いやすくなるゲ
ートだ。
飛び先：3、4、5



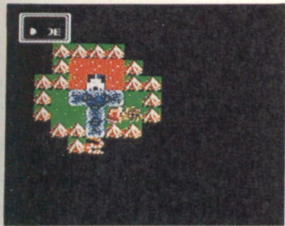
ムーングート2&4

中央の大地の内部にある中継
専門ゲートで、写真に出現して
いるのは2。ゲート4は下のブ
ロックに出現するぞ。
飛び先：6、7、0 & 5、6

ムーングート3

ソーサリア南部の巨大な森を抜
けた南の海岸にあるゲート。飛
び先がゲート0と同じなのでめ
ったに来ることがない。
飛び先：1、2





ムーンゲート5

溶岩の中にそびえる城こそ、目指すエクソダスの城だ。でもこのゲートからじゃ海がジャマして行けないのでした。

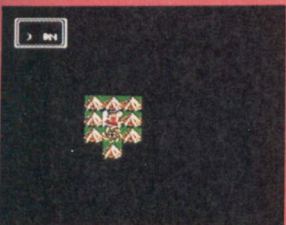
飛び先：7、0、1



ムーンゲート6

中央の山地の中の湖へと通じるゲートで、湖岸のデビルガードへはここを^と通^{って}しか行^くことは出来^{ない}ぞ。

飛び先：2、3、4



ムーンゲート7

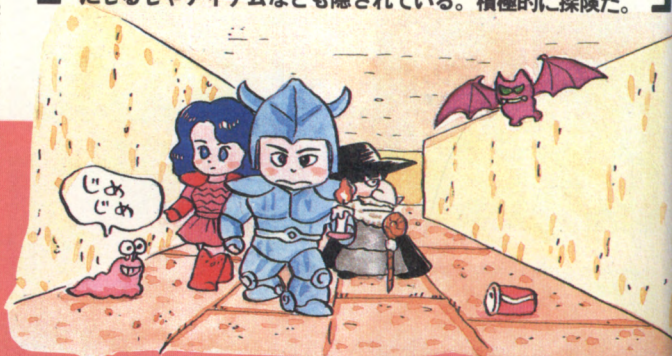
デスガルチがある島の、岩山の中に出現するゲートで、月の洞窟と呼ばれるダンジョンに行くためだけにあるようだ。

飛び先：5、6



危険が多いが秘密も多い! ダンジョン探検は冒険の必須科目

ソーサリアに全部で7ヶ所あり、それぞれ8つの階層を持っているダンジョン。この中ではいきなりモンスターと出会ってしまう危険があるかわり、体力回復の泉や重要情報、それにしるしやアイテムなども隠されている。積極的に探検だ。



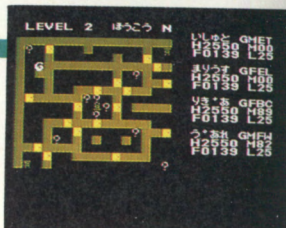
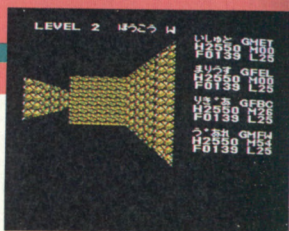
ダンジョン内はこんなカンジだ!

複雑怪奇な3D迷路

たださえほの暗い3D迷路なのでろうそくがないと身動きがとれないぞ。それに隠されたドアがたくさんあるので、マップなしの踏破はムズカシイ。

20×20のマップ構成

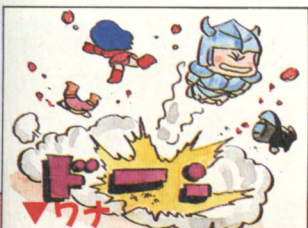
各階層は写真のようにタテヨコそれぞれ20ずつの広さになっていて、ジプシーの玉を使って全体を見ることができる。?マークをシラミつぶしにチェックだ。



めいろ なか しゅるい し か
迷路の中には6種類の仕掛けが……

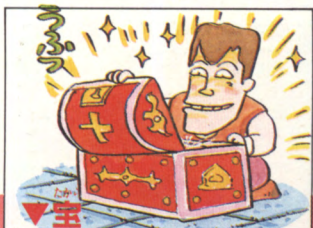
マップ上で見た時に？で表されているのは次の6種類の仕掛けで、中にはいきなりダメージを

くうワナも。回避するには盗賊のようなワナ外しの能力を持つキャラを先頭にして歩くことだ。



▼ワナ

宝箱のワナと同じで、踏み込んだとたんに作動するぞ。



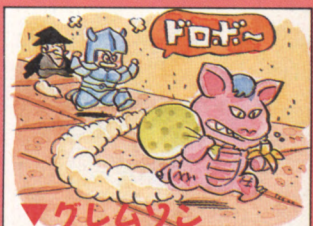
▼宝

あちらこちらで見つかる宝箱。とりあえずいただいとこう。



▼嵐

あかりを吹き消す風。一度通っても消滅しないイヤなワナ。



▼クレムリン

パーティーの誰かから食料100ポイントを奪う小悪魔だ。



▼メッセージ

各層ごとに違ったメッセージが刻まれてる。重要情報アリ。



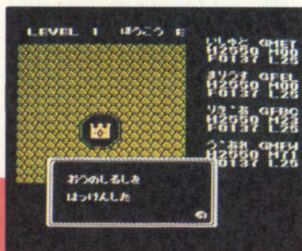
▼泉

飲むと体力回復や解毒をしてくれる。逆もあるので注意。

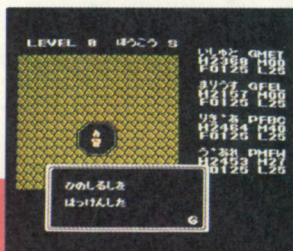
あつ や こくいん さす 熱く焼けた刻印がしるしを授ける

?で示された中には、そのキャラクターに不思議な力を与えてくれる「しるし」も含まれている。この「しるし」は一種の烙印の

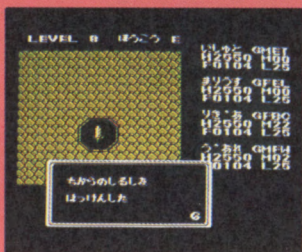
ようなもので、熱いだけに触ったキャラクターは50ポイントのダメージを受けるんだ。だけどどれも一度は触るとかないと。



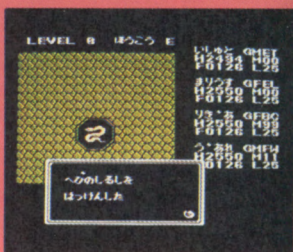
おつ 王のしるし。ブリティッシュ王はこれがないキャラをレベル6以上にしてくれない。



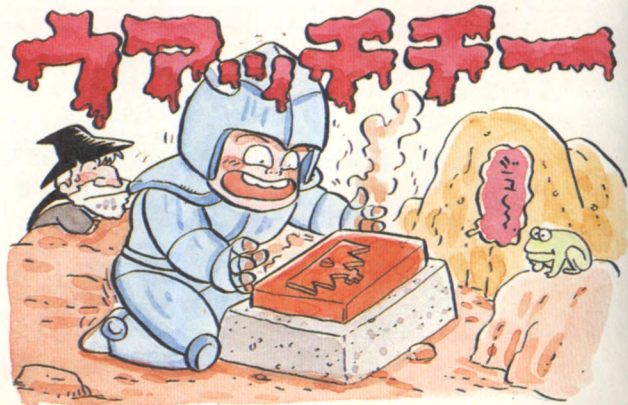
おの 火のしるし。このしるしがあると溶岩流の上を通ってもダメージを受けないのだ。



ちから 力のしるし。フォースシールドを死なずに通過するのに絶対必要なしるしだぞ。



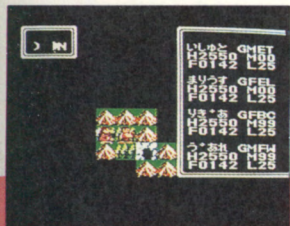
へび 蛇のしるし。赤きへびを驚かす力があり、全ダンジョン中たった一ヶ所にしかない。



ダンジョンの入口を紹介してみよう

ムーンゲートほどじゃないにせよ、けっこうわかりにくい場所にあるダンジョンの入口。ここではその特徴と、巻末のとじ込

みマップ用のアルファベットを記しておくので参考にしてもらいたい。どこもクセのある作りになっているぞ。



A：死の洞窟

ブリティッシュ城の真北の山の中にあるダンジョンで、ある重要アイテムが隠されているというウワサも。最下層の宝箱は残らず取っていきこう。



B：黄金の洞窟

ブリティッシュ城北東の山の中にあるダンジョンで、最上層に王のしるしがあるありがたい一場所だ。またこの3、4階が一番ゴールドを稼ぎやすい。



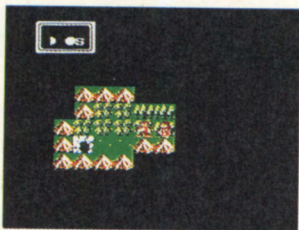
C：月の洞窟

ムーンゲート7を通過してしか行くことのできない場所にあり、その奥深くにはロードブリティッシュではないもう一人の王が潜んでいるとかいないとか。



D：炎の洞窟

ブリティッシュ城の南方にある川に沿って入口がある。入ってすぐに解毒の泉があるのがすごくありがたい。体力回復の泉にも行きやすいぞ。



E: 愚か者の洞窟

南の大森林の中を西に進んだところにある岬状の岩山にある。マップを使えば意外に楽に探検できるダンジョンで、あんまり重要じゃないみたい。



F: 狂った洞窟

グレイの真北、西の海岸にあるダンジョンで、最下層に直行できるなど一番変わった作りをしている。呪文を駆使しなきゃならない場所だ。



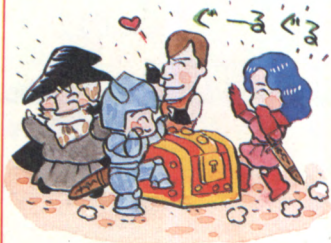
G: 太陽の洞窟

ムーンゲート1のすぐそばにあり、ここにしかない重要なものがあるという。また、メッセージに大切なヒントが含まれているようだぞ。

ウルティマ豆知識

マジックポイント かい ふく

ダンジョンでのMP回復テク



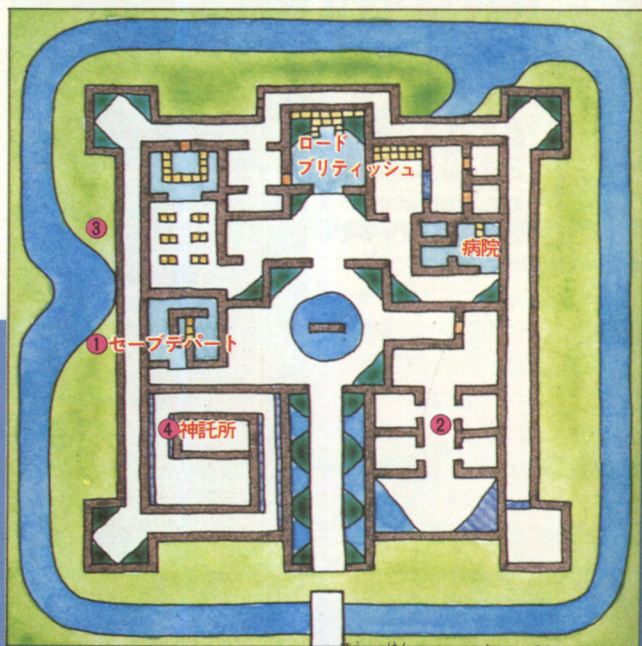
ダンジョンや町の中では、地上に比べて時間の進み方が4分の1になっている。いつ怪物と出会うかわからないダンジョンでは、MPの回復の遅いのがけっこうツライので、宝箱やはしごのある場所でグルグルと方向転換をくり返してみよう。これだと敵と出会うわずにMPを回復できるのだ。

城・町ガイドマップ

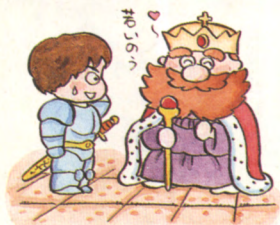
ソーサリアには11の城と町があるんだけど、町の中までブラックアウトするため、どこに何があるのかわからないトコロも。そこでここでは精密イラストマップとともに、情報収集のガイドをしてしまおう。



ブリティッシュ城



セーブができる冒険の拠点



ブリタニア王国の創始者・ロードブリティッシュはキャラクターが経験値を100ポイント稼いだときにレベルとMHP(最大HP)をアップしてくれる。MHPは最高で2550ポイントまで上げることができるぞ!

スタート地点のすぐそばにあり、城下町ロイヤルシティとともにパーティーの冒険の旅を支えるブリタニア王国の中心だ。キャラクターのレベルアップをしてくれる唯一の人物、ロードブリティッシュをはじめ、現在の状態をセーブしてくれるセーブデパート、体調を整える病院がある。また、各所の扉の向こうには謎を解く大きな鍵が。

ブリティッシュ城内には数多くの扉が行手をふさいでいるため、魔法のカギを道具屋から買っておかないと城の奥深くまで探検することはできないのだ。まずはグレイでカギを入手して、早いうちに城をくまなく調べておくのがいいだろう。



①セーブデパート

別にここはカギなしで来れるけど重要な所だもの。とにかくお出かけ前には必ずセーブ。うまく使えばタダで情報を手に入れられるんだぜ。

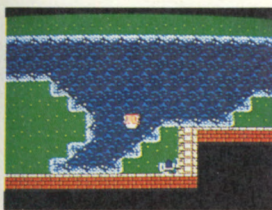
②牢屋とゴーモン部屋

ココには4つの牢とゴーモンされてる2人が。シールドの中の人物と話をするには事前にセーブしておいて、情報だけ聞いたならリセットしよう。



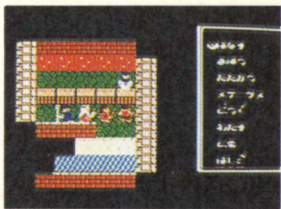
③堀の奥には船が

王座の左の扉を開け、さらに上方の扉をぬけて城外へ。堀にそって左、下に進むと何と船がある。これに乗って堀を回ってみるとこんな人物が…。

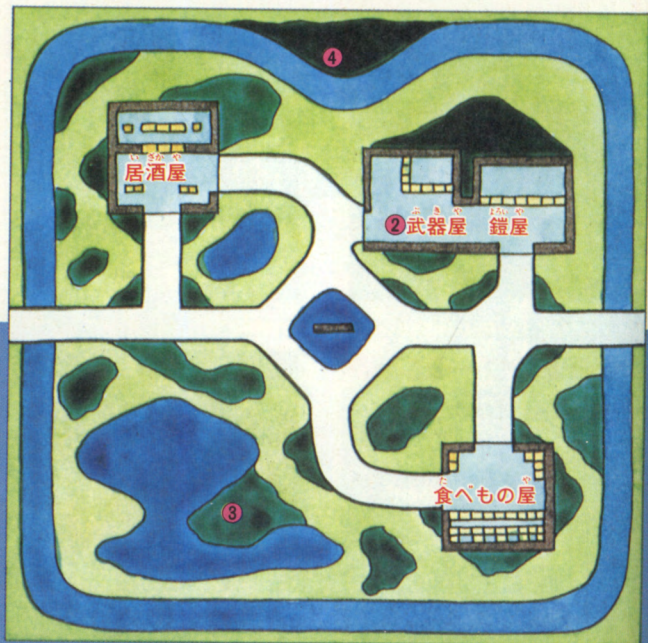


④神託所

城の外壁に囲まれた狭い通路を左に進むと予言者の店が。ここでは100から900ゴールドの5種の情報が聞ける。聞いたならリセットでお金の節約。



ロイヤルシティ



いちばんさいしょまち
一番最初にくる町だけあって、扉やジャマ者もなく町中を歩き回ることができる。せっかくだから視界に入った人物という人物に話しかけてみようじゃないか。ブラックアウトしてるところもキチンとチェックね。



①外観

この町はプリティッシュ城と同じく、スタート地点のすぐとなりに位置している。最初のうちはいつでも戻れるよう、この周りで経験値稼ぎを。

まずはここで旅の支度を整える



町の思わぬトコロに思わぬ人が。2度続け
て話しかけるのは情報収集の基本だぞ。

プリティッシュ城に隣接する
この町には武器屋に鎧屋、食べ
もの屋とスタート時に必要な店
がそろっている。また、あちこ
ちにいる住人たちに片っぱしから
話をしていくと、かなり重要
な情報を聞くことができるぞ。
居酒屋もあるからしっかり酒を
3杯飲んでおくことだ。

②武器屋

まずはここで飛び道具（パチ
ンコ、吹き矢）を買い込むこ
と。ゲーム中盤までは一番よ
く利用する武器屋だぞ。とな
りの鎧屋もよろしく。



③日高のり子

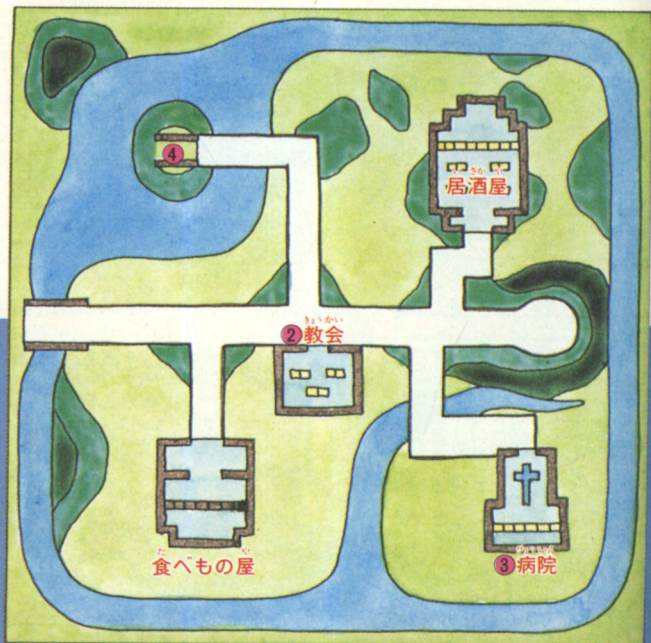
この巨大な頭のキャラがソー
サリア各地に熱烈なファンを
持つという日高のり子だ。中
には花を贈りにこようとして
るヤツもいるくらい。キミは？

④森の老婆

ホーラね、ブラックアウトで
先が見渡せない森の中にも重
要人物が隠れてるんだぞ。他
の町でも影になった場所は調
べてみるのが利口モノ。



ムーン



北西に栄える武器のない町



ソーサリア全土にたったの2ヶ所しかない教会のうち、はじめのうちにいれるのはここだけだから、病院で蘇生に失敗して灰にされたキャラはここへ連れてくる他ない。

ソーサリア大陸の北西部にあるこの町は、食べもの屋をはじめ居酒屋、病院そしてめったにない教会まである、まるで北ヨーロッパのように生活保証の充実した町。でも意外なことにほとんどの町が扱っている武器、鎧をまるっきり販売していないんだ。ま、平和主義なんだな。この利用価値は仲間が灰になっちゃった時ぐらいかな。しかし800Gは高いんじゃない？

ムーンの中は他の町にくらべて堀がいびつな形になっているので、町のつくりもまあ中くらいに複雑だ。でもウルティマの基本である情報収集を一度やってしまったら、もう教会以外に用がなくなってしまう町だ。



① 外観

ソーサリア北西に2つの川と山脈に囲まれているこの町はかつてムーンゲートに最も近かったことからこの名がついているとか。

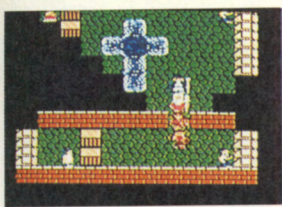
② 教会

なかなかないだけに困った時はここに来るしかないのだ。仲間を灰から復活させるにはなんとお値段800G。ざんげはタダだけどプラスなし。



③ 病院

病院はどことも一律料金は同じで、カゼの治療と毒消しが100G、蘇生が500Gで、献血は100HPを失うかわりに30G手に入る変わりダネ。

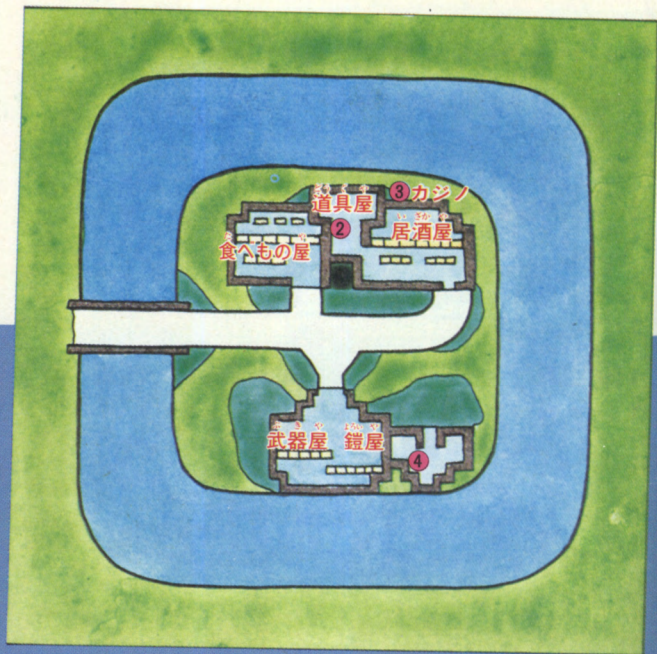


④ 島の上の神父

この、橋で通じた小島にいる神父は何やら秘密を握っている。町の住人全てから話を聞きゃえば2度手間にならなくていいぞ。



グレイ



この町は中が狭いだけあって堀の外周がやたらと広い。ここにいる人も多いので話を聞いて回るのを忘れないように。得られる情報としては、大して重要じゃないものが多いかも知れないけどね。



①外観

ソーサリア南西のブッシュに
つつまれた岬の先端にグレイ
はある。ムーンよりは地形的
に敵と会うことなく町にたど
りつけるぞ。

道具屋が隠れるように営業中



やはりこのメインは最初のうちからも来れる道具屋。お金をためてくるべし。

大陸南西のブッシュ地帯に位置するグレイは町の規模としてはやたらと小さい。でもその狭い空間の中には武器屋に鎧屋、食べもの屋に居酒屋、そして道具屋と、おまけにカジノまでがひしめきあっている。ソーサリア西部を探検する時にはここをベースにしよう。

②道具屋

ここに来れば時の砂も魔法の鍵も手に入るので、ブリテイッシュ城の扇をあけて奥を調べることもできるようになる。ありがたや。



③カジノ

カジノっていうからルーレットとかポーカーがあるのかと思ったら、単なるじゃんけん。かけ金を決めて、買ったら倍、負たらパーの簡単ルールだ。

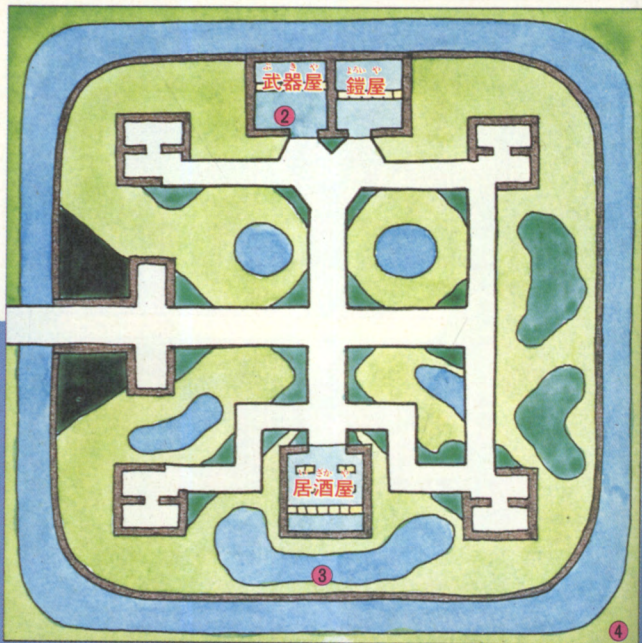


④宝の部屋

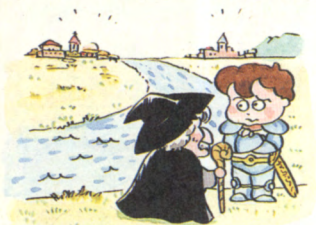
宝箱がたくさん置いてある部屋の入口を2人の兵士が守っている。この兵士は戦う以外どかす方法がないので、この宝はあきらめた方が無難。



モンターイースト



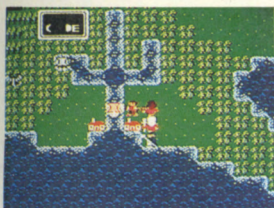
双児都市の東の町は情報だらけ



川の両岸にそびえたつ2つの町・モンターイーストとウエスト。双児都市のくせにどうしてこんな建てかたをしたのか不思議でしようがない。間の川を回り込むのが意外に面倒なんだよな。

モンターイーストは川をはさんで東側にある双児の町の片方で、中には武器屋と鎧屋、それに居酒屋しか店がない。つまり食べもの屋のない唯一の町というワケだ。そういった品ぞろえが不足しているぶん、町のあちこちから聞くことのできる情報はポイントの高いものが多いので、この町での話は忘れないようにね。

この町にはやたらキチッと作られた建物が多いし、町の内部と堀の間にはくまなく壁がめぐらされている。それだけにブラックアウトしている場所がたくさんあり、1ブロックのすき間に隠れている重要人物などもいるんだ。見落とすな!



① 外観

プリティッシュ城のほぼ真南にこの2つの町は並んで建っている。ここを東南に進んでいくと新月のムーングートがあるぞ。

② 町中の人々

この老人をはじめとして、この町にはエクソダスを倒すカギになる情報を持っている人が無造作に歩いている。無差別に話しかけること。



③ 1ブロックのすきま

こんなカンジで建物のウラのたった1ブロックのすきまにずっと止まっている人も。静止してるキャラは重要な人物であることが多いぞ。

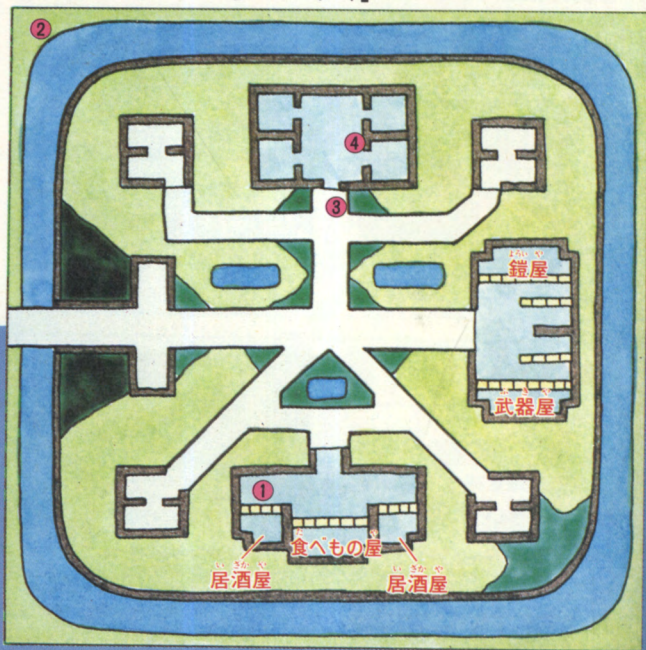


④ 外周

この町は大きめに作られているので外周はやたら狭いんだけど、やっぱりこんなトコにも人はいる。まいったねこりゃどーも。もちろん話すこと。



モンターウエスト



モンターイーストと対になる町のわりには、重要な情報は刑務所で聞けるもの以外ほとんどない。とにかくここではいかにして刑務所に入り込むかが最大の目的なんだけど、ある程度他の町を回って情報をもらわないと無理だ。



①リチャードくん

「ボクは誰だか知ってる？」と質問をあびせてくるのはウルティマの原作者リチャード・ギャリオット。ゲームにやカンケーないよ。

ろうごく まち たったひとつの牢獄がある町



この町のメインは何といっても守衛が守っている北の牢獄だ。なかなか入れないぞ。

モンターイーストの双児都市だけあって全体的なつくりはすごく似てるんだけど、町の中央北に刑務所をかまえているのがモンターウエストの大きな特徴だ。店は武器屋に鎧屋、食べもの屋に居酒屋の4つと、ロイヤルシティと全く同じ。でも居酒屋だけは情報が違うからね。

②外周

似たつくりだと思ったら、やっぱりこっちにも外周に人が隠れてたぞ。ここではイーストと対になる情報ももらえるんだ。

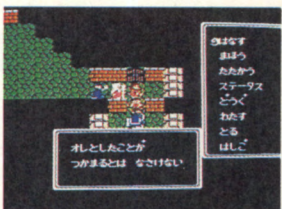


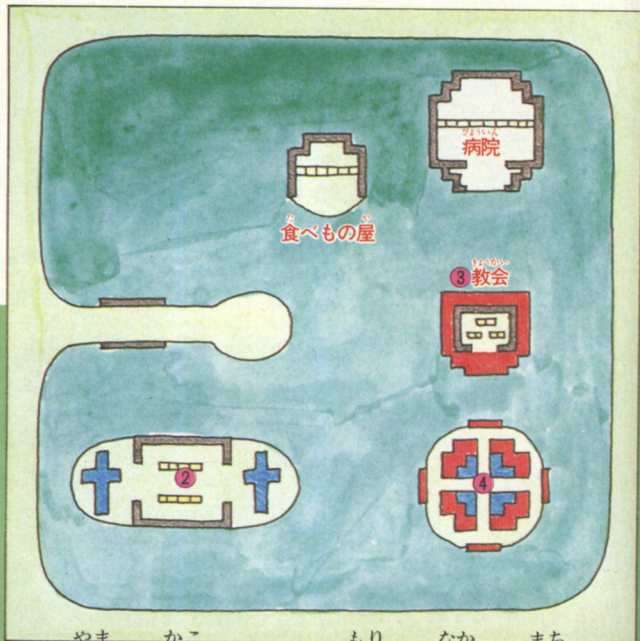
③刑務所入口

この守衛をどかすのが一苦労なんだよね。戦ってどかす手もあるけどそれじゃ町の人たちがいなくなっちゃうし。悩むトコだ。

④牢獄内部

守衛と話をつけて中へ入るとそこには4つの牢屋が。ここに来てカギが足りないなんてことのないように用意しておこう。話は2度を忘れずに。





やま かこ もり なか まち
山に囲まれた森の中の町



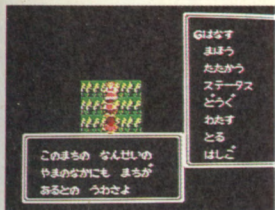
町中に木がおいしげっているこのユーは、エクソダスと戦ううえで非常に重要な役割を持っているんだ。といっても一步先しか見えない状況なのでそう自由には歩き回れない。いきなり溶岩が流れていることも。

ブリティッシュ城の東にある円形の山の中にある町で、山の西側1ブロックから中の森に入れるようになっている。この町は森の中に町があるというよりも森がそのまま町になっているカンジで、画面はいつでもほぼブラックアウト。店や病院、食べものの屋があるけどマップなしじゃ辿り着くのも一苦労だ。教会もあるけど入口には……。

この町はやけに信心深く、教会の他にも十字架状の池のある
 礼拝堂や、光の広場と呼ばれる謎の施設が森の中に隠れるよ
 うにたっている。こういった場所をくまなく回ってみると何
 か重要な手掛かりが得られるはず。

① 森の中の人々

この町の人々は立ち止まってり
 やいいものを、森の中をウロウ
 ロと歩き回っちゃってるので
 運がよくなないと話ができない
 のである。中には重要情報も。



② 礼拝堂

十字架を形どった池のある、
 いかにも信仰心の厚そうな人
 たちの集う場所。ここを目印
 に東に向かって一歩ずつ歩け
 ば安全に光の広場へ行けるぞ。



③ 教会

この教会は入口に数ブロック
 の溶岩が流れていて、「火の
 しろし」がないと大ダメージ
 を受けてしまう。この神父に
 はゼヒ話をしたいんだけど…。

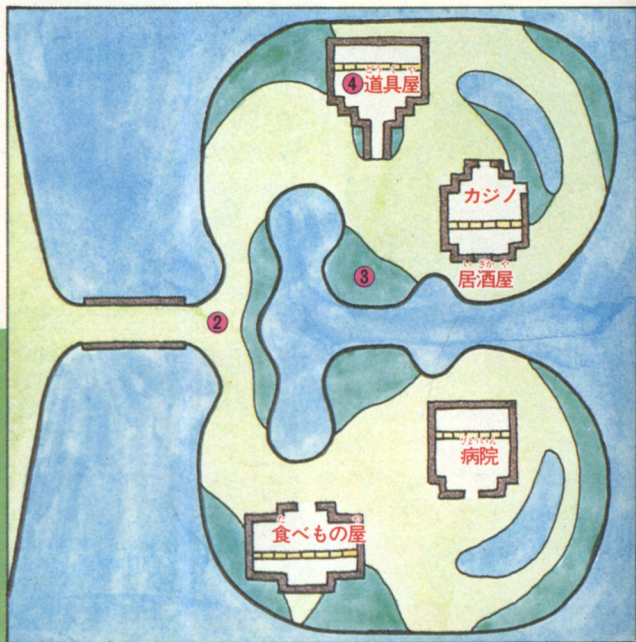


④ 光の広場

いかにも何かありそうなこの
 場所。話では神と対話をする
 ために作られたものらしいん
 だけど、さて何をしたらいい
 のやら。情報を集めなきゃ。



フオーン



北と南に大きく分かれているこの島状の町は、店の種類は他の場所に比べて目新しいものは何もないよね。だけど情報だけを別モノ。1回行ったら徹底的に町中歩いて話かけておこう。ここも何度も来る必要ないのだ。



① 外観

ソーサリア大陸のほぼ中央の北に浮かぶ群島の一つにフオーンはある。ウワサによるとこのすぐそばに重大な秘密が隠されているとか……？

ふね かいじょう まち 船がないと行けない海上の町



ここにもかくれるようにあるカジノ。だけどやったってもうからないもんだよ。

かいぞく たお ふね て い
海賊を倒して船を手に入れたら、ようやくここに来ることができる。ここには食べもの屋に居酒屋、道具屋、病院それにカジノがあるほか、なかなか来れなかっただけに情報もかなりのものが。また、この病院はユー、デビルガードとともに体力の回復が200Gでできるぞ。

まち いりぐち ②町の入口

いりぐち じよせい
入口の女性からいきなりこんな質問が。この件についてはこれまでの町でも少しずつ耳にしているはずだから、その正体がつかめるかもね。

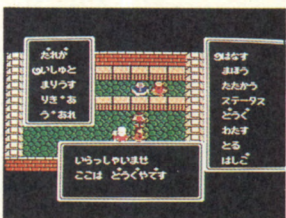


おんな こ ③女の子

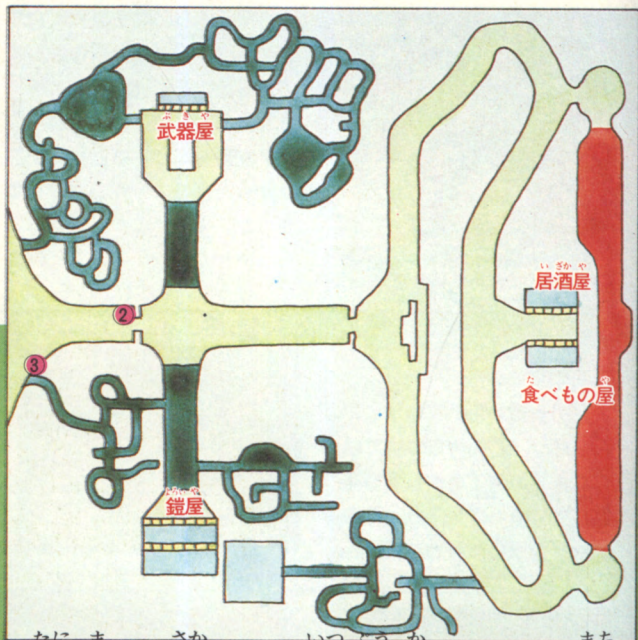
こども おも み
子供だと思ってアまく見てたら大マチガイ。ユーにある例の光の広場について助言してくれるのだ。誰にでも話してみるもんだよな。

ふたり どうぐ や ④2人の道具屋

なん どうぐ や たり
ん、何で道具屋が2人もいるんだろ？ ま、グレイもそうだったけどここはもっとあやしい気がしないでもない。問いつめてみよう。



デスガルチ



たに ま さか いつ ふう か まち

谷間に栄える一風変わった町

デスガルチとは日本語にすれば「死の谷間」。何やら縁起がわるい名前の町だと思ったら、入口からモンターウエストの刑務所のように守衛がガッチリ守ってるし、さらに扉まであるときてる。中は武器屋に鎧屋、食べもの屋に居酒屋と、ありふれた店しかないんだけど、実は鎧屋のウラに忍び込んで宝箱の山をぬす盗めるといふ、金になる町だ。



デスガルチの内部は複雑な迷路状になっていて、しかも森なもんだから見通しがスゴク悪い。マップなしで入ろうもんなら迷ってイライラすることうけあいなので、しっかり上のマップを見といてほしい。

デスガルチはほぼ上下対称で、さらにほぼ中央にある扉で西部、東部が区切られてるんだ。そしてところどころに1プロック幅の迷路が走っている。東部の南から鎧屋のウラに入っていけるので、ゴールド稼ぎにうまく活用するように。



① 外観

ブリティッシュ城の南西の方角の、大きめの島にこの町はある。行けそうで行けない島で、ここもフォーン同様船が手に入るまでガマンだ。

② 町の入口

入口はせまい谷にさらに扉が閉まっていて、その前に守衛が陣取っている。なんとかして守衛をどかす方法を聞き出さないと入れないみたい。



③ 秘密の入口

そう思いきや、何のことはない、南北に秘密の入口が！北は結局守衛にぶつかってしまいうから南から中に侵入しよう。迷路はマップと照らしてね。

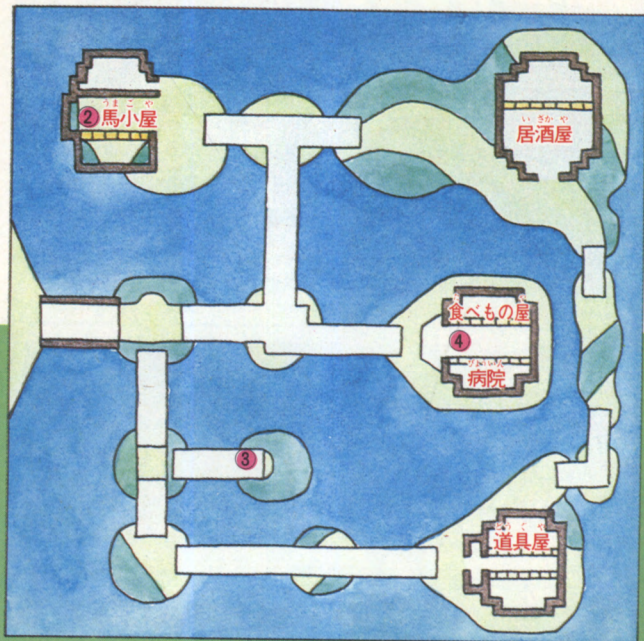


④ 溶岩地帯

奥の奥まで進んでいくと一帯に溶岩の流れた道が。この地帯の中央にいる神父に話を聞くには「火のしるし」がないとムリ。まさに死の谷間だな。



デビルガード



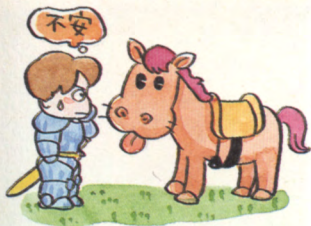
デビルガードはマップを見ての通り大小様々な島が橋でつながっている。そんなワケなのでグルッと回ってみるとけっこう広く感じるハズ。それでも面倒臭がらずスミからスミまで住人を探し歩いて、情報の収集モレのないようにしましょう。



① 外観

ムーンゲートを渡り歩いてようやく入れる大山地の内部。ゲートの法則をちゃんと勉強しとかなないとダメね。この中にも怪物は出現するぞ。

やま まも こと かん かく さと 山に護られた湖岸の隠れ里



全ての町を通じて2ヶ所しかない馬小屋。
せっかくだから買っちゃわなくちゃあ。

ソーサリアの中央にデン!
と、かまえる大山脈の中にある
この町は隠れ里にふさわしく、
超重大情報がザックザク。店は
居酒屋、食べもの屋、病院に道
具屋とまあここまでは普通だけ
どなんと馬小屋があるのだ。ム
ーンゲートを通じてのみ、ここ
に来ることができる。

うまごや ②馬小屋

ようやく巡り会えたおウマさん。
高いながらも余計な戦闘
を避けるためには絶対買っておきたいものだ。後半助かること多し。



まち じゆうにん ③町の住人たち

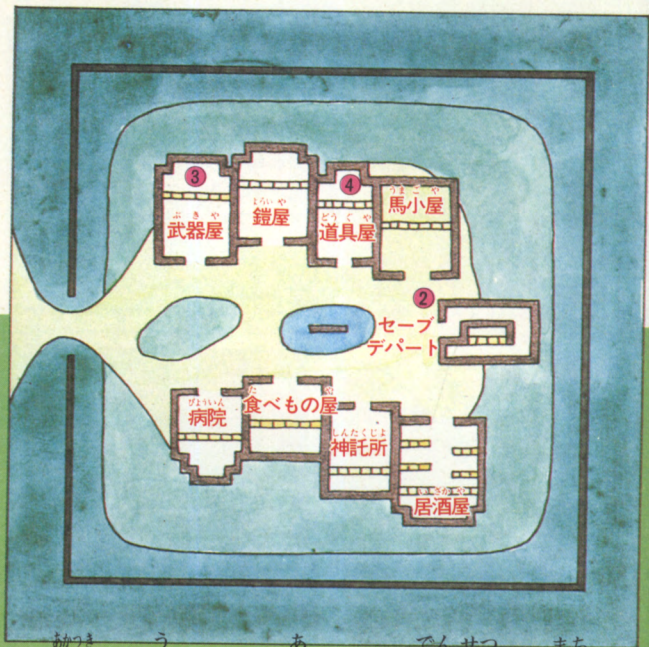
ここらへんの町になるとさすがにただウロウロしてるばかりの人物も、ハッとするような情報をもたらしてくれる。全て回ることを忘れずに!

なぞ びょうにん ④謎の病人

この身動きしない女患者は話かけると何やら守衛について謎めいた言葉を残してくれる。さらにパーティーにも何やら変化が。



ドーン



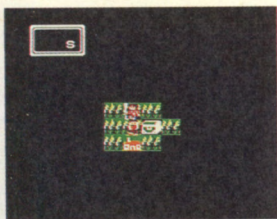
暁に浮かび上がる伝説の町



大陸南部のこの森はやたらめったら広いおかげで、ドーンの正確な座標を知らないとよほどの運にめぐまれなくちゃ辿り着けない。確か牢獄のある町から北へ4、西へ9進んだところにあるとかないとか……。

ソーサリア南部の深い森の中
に位置しているうえに、2つの
月が同時に新月を迎える夜明け
の瞬間にしかその姿を現さない
魔法と伝説の町・ドーン。正確
な位置を知ってないととてもし
ゃないけど入れない。ここには
教会を除くあらゆる店（神託所
までである）がそろっているうえ
に武器はさらに強力なものがあ
り、なんとセーブデパートまで。

一瞬だけ浮かび上がっては消える伝説の町だけに、ここでの情報はもはやエクソダスの謎の核心にまで迫ってきている。ここにも町の中に森があるから、しらみつぶしに歩いて隠れた人々をチェックしていこう！

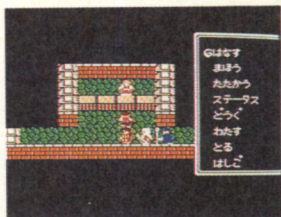


① 外観

ドーンは月が新月になった数ターンだけこんな風に出現する。何せ森の中だけに1ブロックでもずれたらすぐ横にあってはわからないんだよねえ。

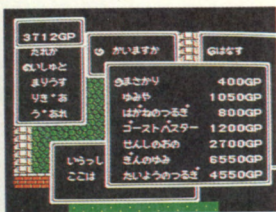
② セーブデパート2

この町にもブリティッシュ城に続いてセーブデパートが。あまり意味ないけど、まあこの町に最初に入った時にセーブするのもいいでしょう。



③ 強力な武器

やりよりも強力な武器が買えるのはここだけ。銀の弓を手に入れるのが店で買う武器の最大目標だから、金をためてここにすればいいのだ。



④ まめけな道具屋

他の場所でもそうだと、カウンターのすぐ向こうにある宝箱は「とる」コマンドで盗むことができる。もののついでにいただいちゃおう。



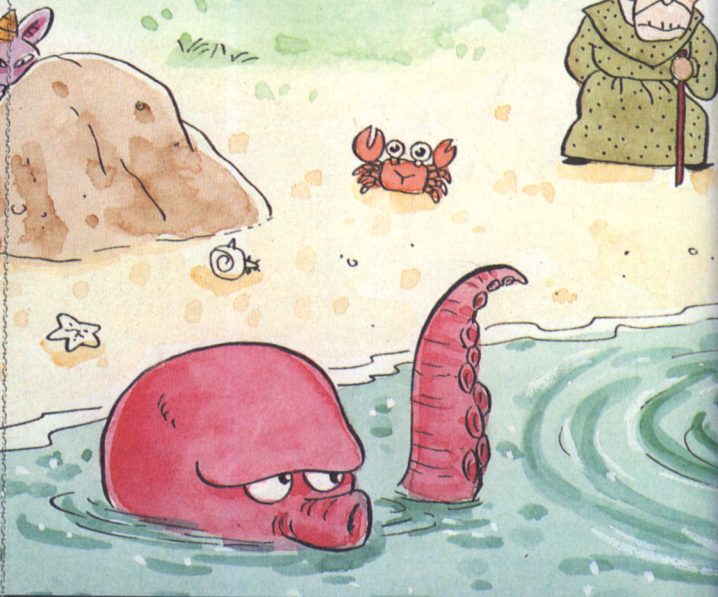
うしな

たいりく

さが

失われた大陸を捜し

この世界のどこかには「神の食物」とい
 う意味の名がついた、今はもう地上にな
 い失われた大陸がある。ここでは能力
 値を上げられるほか、エクソダスを封印
 するアイテムも隠されているので、地上
 との接点をキミの手で解明してほしい。

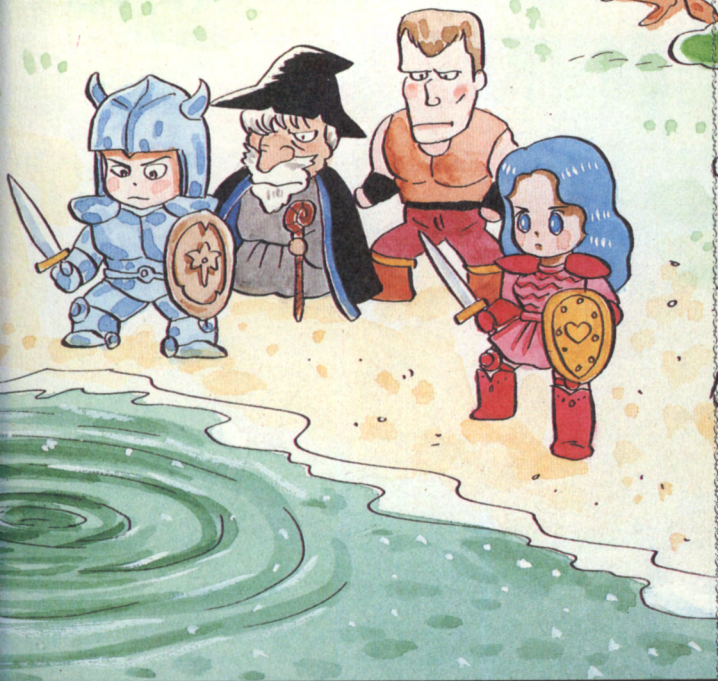


能力アップの4つの神殿

この大陸には各能力値をそれぞ
 れ司どる神殿があり、ここの神
 父は神殿修復のための寄付を受
 けつけているんだ。ここで100
 G寄付するとその神殿の示す能
 力値を1アップできるしくみね。

のうりよくち

て能力値をアップだ



謎を秘めた4つの石版

この大陸のどこかに愛、太陽、月、死と名のついた4枚の石版が眠っているという。これがないとエクソダスを封印できないから、どうしても探し出さなきゃならない。ふーん、4枚ねえ。

さてこれから

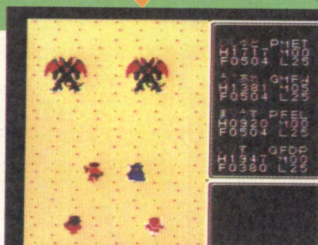
さて、この本を読んでウルティマ征覇の糸口をつかめたかな。
町ガイドにそって情報を集めていけばきっとエクソダス城への道が開けてくるはずだぞ。全ての必要条件をクリアして、キャラクターの能力、レベルともに充分成長させたならいよいよ赤きへびを乗り込ませて敵の本拠地へ殴り込みませ！



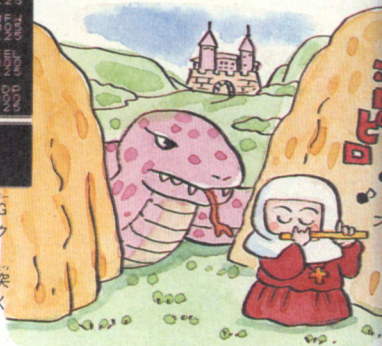
全てのしるしをそろえ、今や赤きへびを突破するのみ。おもむろに神様からもらった銀の笛を奏でると……。



赤きへびは驚きのあまり海底深くへと姿を隠してしまった。もはやエクソダス城への水路を阻むものは何もない。突撃！



城内に足を踏み入れなると人一新するBGMに、パーティーめがけて襲いかかるエクソダスの下僕たちが緊張感を盛り上げる。果してパーティーは敵の最後の防衛線を突破して、見事エクソダスの前へと辿り着くことができるだろうか……。



究極の武器と鎧は？

おーっとと、忘れてるところだった。確かどこかで強力な武器と鎧の話聞いたよね。何でも太陽の剣や竜の鎧よりも強力で、それについて魔術師でも使えるほど軽くできているとか。それにこの武器を探して地面を掘り続けてた男ってのもどこかにいた。てことは地面に埋まっているのは確かなようだ。だけどソーサリア全部を掘り返すなんてとても無理な話だし、まったく困った隠れかたをしてくれたも

んだね。この武器がないとエクソダス城でマズイことがあるらしいしなあ。まあ、必ずどこかにヒントがあるはずだから、2本のつるはしを使って見つけ出してくれたまえ。キミの幸運を祈る！



60ウルティマ完全必勝本

編集人 ファミコン必勝本編集部 松下光志
スタッフ ベニー松山 コルクあちや&ノースリーブス 佐野玲子
イラスト すのうちさとる BLACK POINT
発行人 蓮見清一
発行所 J I C C 出版局
郵便番号102 東京都千代田区麹町5-5-5
振替=東京7-170829 株ジック
電話=営業部・03(234)4621
編集部・03(239)0237

定 価 380円
印刷所 大日本印刷株式会社

© 1987 J I C C 出版局 Printed in Japan
乱丁・落丁本はご面倒ですが小社メール室までご送付下さい
送料小社負担にてお取替いたします
© Origin Systems INC/PONY CANYON INC
ISBN4-88063-320-8



フライデースペシャル……発売中!!

はっばいちゅう



55 **サ★プロフェッショナル**
ファミスタ、ジョッキィ、ボクシングの必勝法がズラリ!



66 **サ★プロフェッショナル2**
ファミスタ87、テニス、サーキットの究極の必勝法がズラリ!



68 **中山美穂のトキメキハイスクール**
きみもあこがれのミポリンと本当にデートできる!



69 **ファミギャグ大爆笑!!**
日本中から集まったお笑い投稿よりすぐり/ファミギャグ爆笑



70 **武田信玄**
おもしろくてよくわかるゲームコミック形式の戦略と戦法



71 **独眼竜政宗**
シミュレーションの戦略と戦術勝ち方と楽しみ方を詳しく解く

あの名作ウルティマがコミックになった!



興奮!!

迫力!!

コミック版 Ultima

ウルティマ～エソクダスの恐怖～

JICC出版局

A5判 定価880円

- ① バグボーイスペシャル
スーパーマリオ256W
- ② バレーボール
- ③ ソロモンの鍵
- ④ じゃじゃ丸の大冒険
- ⑤ スーパービットフォール
- ⑥ スーパーゼビウス
- ⑦ テラクスタvsA.S.O
- ⑧ 戦場の狼
- ⑨ 子猫物語
- ⑩ ファミコン・必笑・コミック
- ⑪ バギーポッパー
- ⑫ マリオ探偵の事件簿
- ⑬ ミシシッピー殺人事件
- ⑭ プロレス
- ⑮ スーパースターフォース
- ⑯ 必勝テク道場
- ⑰ アイギーナの予言
- ⑱ ザナック
- ⑲ ディーヴァ
- ⑳ きね子
- ㉑ 闘いの挽歌
- ㉒ メトロクロス
- ㉓ テッドゾーン
- ㉔ 水晶の龍
- ㉕ 魔鐘
- ㉖ シャーロック・ホームズ
- ㉗ 必勝テク道場2
- ㉘ パルテナの鏡
- ㉙ ディーブダンジョン
- ㉚ リンクの冒険
- ㉛ 飛龍の拳
- ㉜ スーパースターフォース
・ゲームブック
- ㉝ メルヘンヴェール
- ㉞ オトッキー&いきなり
ミュージシャン
- ㉟ ゴルフジャパコース
- ㊱ とびだせ大作戦

フライデースペシャル大集合!

- ㊲ 南国指命スパイVS.スパイ
- ㊳ リンクの冒険・ゲームブック
- ㊴ さんまの名探偵
- ㊵ グーニーズ2
- ㊶ ダーティーペア
- ㊷ 魔界島
- ㊸ 熱血硬派くにおくん
- ㊹ アルゴスの戦士
- ㊺ バグボーイスペシャル2
ドラクエⅡのすべて
- ㊻ 妖怪倶楽部
- ㊼ ハオ君の不思議な旅
- ㊽ 迷宮組曲・ゲームブック
- ㊾ セクションZ
- ㊿ 迷宮寺院ダババ
- ① アテナ
- ② ヘラクレスの栄光
- ③ ゴルフUSコース
- ④ 燃えろ//プロ野球
- ⑤ ザ・プロフェッショナル
ファミリーシリーズ
- ⑥ ドラゴンスレイヤーⅣ
- ⑦ 女神転生
- ⑧ ドラキュラⅡ
- ⑨ 沙羅曼蛇
- ⑩ ウルティマ
- ⑪ 新・鬼ヶ島
- ⑫ F1レース
- ⑬ ロックマン
- ⑭ バンチアウト
- ⑮ ザ・プロフェッショナル2
- ⑯ 銀河の三人
- ⑰ 中山美穂の
トキメキハイスクール
- ⑱ バグボーイデラックス
- ⑲ 武田信玄
- ㉑ 独眼竜政宗
- ㉒ ディーブダンジョンⅢ

売り切れの時は本屋
さんに注文してネ。

ウルティマ完全必勝本

発行 1987年11月9日 第1刷
1988年7月20日 第2刷

発行人 蓮見清一

発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話=営業部・03(234)4621

ファミコン必勝本

F FRIDAY
S SPECIAL

ウルティマ Ultima

©Origin Systems INC/PONY CANYON INC

定価 380円

ISBN4-88063-320-8 C2076 ¥380E

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

JICC
出版局