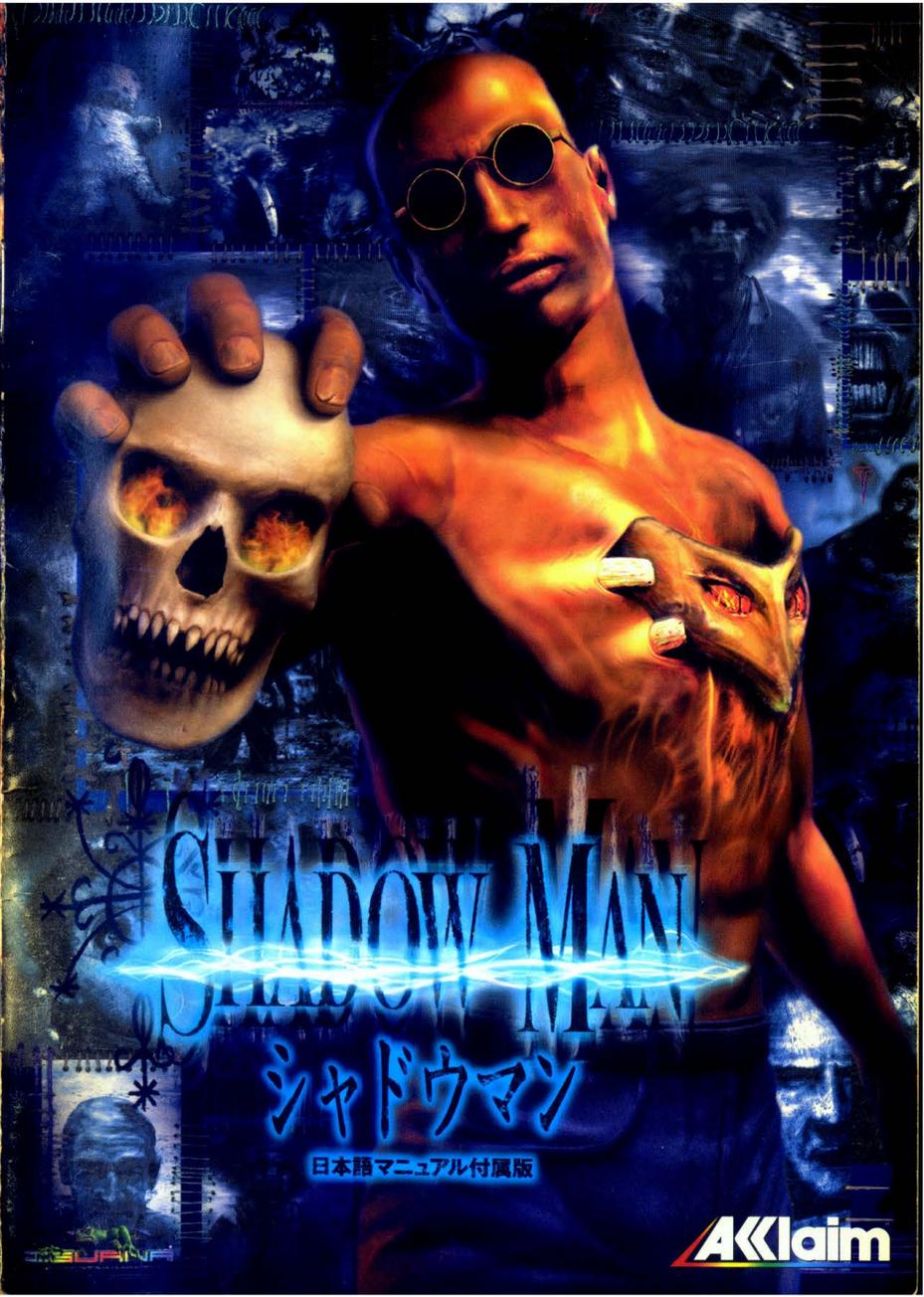




Tsukuda Synergy www.tsy.co.jp

ShadowMan™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Teesside. All Rights Reserved. Uses Miles Sound System.
Copyright © 1991-1999 by RAD Game Tools, Inc. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution, Inc., One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542-2777. All other trademarks are the properties of their respective companies.
www.acclaim.net

ACLC-W1007E1



SHADOW MAN
シャドウマン

日本語マニュアル付属版



1888年、11月9日

ジャックは苦悩していた。まさにその行為によって、「切り裂きジャック」と呼ばれたこの男は苦悩していた。彼が切り裂いた5人の女性の中からは、永遠に動きつづける臓器、不死の力は見つからなかった。ナイフは何も見出せなかった…

だからこそ、この身に、この暴力を振るうときなのだ…

その時、どこからとも無く、男が現れた。

「待て、ジャック。我の言葉を聞くがいい」

「誰だ貴様は。どうしてこの場所を知った」

いずこからともなく現れた男は、答えた。

「我が名はレギオン。我ら多きがゆえに。

「汝が追い求める不死の力は存在する。存在する、が、ある特定のものの魂にしか存在しないものなのだ。

「ある闇の魂の中にしか…」

「なんと。貴方はそのような力を生み出すことが出来るのか」

「汝のような、闇の者を見出すことしかできぬ」

「私の何が望みだ」

「汝は建築家だな」

「いかにも」

「苦痛の大聖堂、と呼ばれるものを作れ。我、汝のようなものがより集う処を。

収容所(アサイラム)を作れ。ハルマゲドンの軍勢として、汝の後に続く者達のために。

アサイラムの中心には、醜く汚れた世界を浄化するための不死の軍隊を作り出す、魂を力に変えるダークエンジンを据えるのだ」

「何処に？」

「死者のより集う場所、デッドサイドに」

「では、貴方の為に、私は死ななくてはならない！」

「まさしく。我ら多きがゆえに」

「我ら多きがゆえに！」

こうして、切り裂きジャックは歴史の闇に消えた…

現代。

希代の呪術師アグネツは、「THE FIVE」の夢を、来るべきハルマゲドンを予知する。

予言されていた大いなる悪が目覚めるときは近い。太古の昔、先祖はこの大いなる悪を退けたが、その時の技はすでに失われて久しい。唯一、ダークソウルと呼ばれる闇の魂、力の源がデッドサイドに隠されているのみである。そして悪いことに、ダークソウルは大いなる悪にとっても大きな力となるのだ。

アグネツは彼女が作り出したシャドウマン、死者でもなく生者でもなく、それゆえにデッドサイドとライブサイドを自由に行き来できる者、マイクに、ダークソウルの回収を命じた。

「俺がダークソウルとやらを集められなかったら、世界は破滅してしまうんだな」

「その通りよ」

「くそったれ」

「私はもう行かなくては。やることが多いの。」

マイク・ロイ、あるいはシャドウマンは、大いなる悪を再び退けるため、死の世界へと旅立つのだ。

Table of Contents

イントロダクション	2
目次	3
動作環境	4
インストレーション	4
シャドウマン ランチャー	5
シャドウマン 設定	5
イントロダクション	6
キャラクター	8
MIKE LEROI (マイク・ロイ)	8
THE SHADOWMAN (シャドウマン)	9
MAMA NETTIE (ママ・ネッティー)	10
JAUNTY (ジョウンティ)	10
メニュー	11
オプション	12
ポーズ時のメニュー	14
コントロール	15
シャドウディスプレイ	21
クエストアイテム	22
武器	23
アイテム	24
アイテムの使い方	25
ネッティーのファイル	26
始めるには	26
アサイラムのアイテム	29
丘の上の教会で	30
マローゲートにて	31
ゲームの進め方	32
私立探偵トーマス・ディーコンの調査報告書	44
クレジット	52

TRIPLE BUFFERING: ビデオカードに十分な空きメモリーがある場合、そしてトリプルバッファリングをサポートしている場合、このオプションでゲームは更に高速になり、画質も向上します。Vsyncと密接な関係がありますので、どちらかひとつを選択するようにし、決して二つ同時に使用しないで下さい。

INTRODUCTION

イントロダクション

死の向こうには、この世のしがらみを抜け出たあらゆる魂が自らの拠所を見つける場所がある。そこは国境も、望みも、過去も未来も無い、終わることのない今に閉じ込められた場所。死者の国、そこは膨大な数の魂が、地平の彼方までひしめき、巨大な葬祭殿のホールを足を引きずって歩き、病に侵された植物で腐敗した荒地地をとぼとぼと歩く。そこはデッドサイドと呼ばれる場所。

数千年にわたってシャドウマンは、デッドサイドと呼ばれる霊的な場所、人が誰でも死ぬと行くところ、そこから侵食してくる脅威から、生者の世界を守ってきた。

マイケル・レ・ロイは謎めいた太古からの一族が現在まで継承してきた、マスク・オブ・シャドウを持つ者だ。夜の帳が降りると彼は、越境者、不死身のブードゥー戦士、魂を奪う者、デッドサイドの王、シャドウマンとなる。

SHADOW MAN-THE VIDEO GAME

シャドウマン・ザ・ビデオゲーム

謎めいたブードゥー神話を背景としたこのシャドウマンでは、プレイヤーは元英文学科の学生にして暗殺者、マイク・レ・ロイを演じる。毒々しくも怪しげなニューオーリンズの地下世界を動きまわりつつ、マイクがシャドウマンになった時には、自由にデッドサイドへ渡ることができる。物語は夢の中から始まる。死者たちが地上を闊歩するという、予知的なハルマゲドンの悪夢。世界の終末は間違いなくデッドサイドに端を発していた。

ママ・ネッティー、ブードゥーの呪い師、彼女は強制的にマイクの胸にシャドウマスクを埋め込んで、シャドウマンを作り出した。彼女が来るべき終末の夢を見、彼女のたった一つの武器、シャドウマンにそれが現実となるのを阻止するよう命じたのだ。

我々の世界(ライブサイド)とデッドサイドで彼女の命令を成し遂げるよう運命づけられたマイクは、彼女に仕える限り、デッドサイドへ、そして最終的には全ての殺人者、狂人たちが死ぬと行くところ、アサイラムと呼ばれる地獄の収容所へ足を踏み入れなければならない。

人類の未来はシャドウマンの手にかかっている。そして君は邪悪なるもの達の真っ只中へと放り込まれるのだ。

6



7

THE CHARACTERS

キャラクター紹介



MIKE LEROI (マイク・レ・ロイ)

マイク・レ・ロイは主人公の現実世界での姿だ。ニューオーリンズ生まれの32歳のマイクは、また己の弱さの犠牲者でもある。大学を退学し、残りの学費を酒とギャンブルにつぎ込んでしまった。そして、シカゴでタクシー運転手として働き、家族には自分の失敗を隠していた。そんな毎日1991年のある日を境に終わることとなる。彼の客の一人がタクシーに2万ドルを忘れたままギャングに殺されてしま

ったのだ。マイクはその金を手に家に帰り、弟ルークの手術費を払い、家族に気前よくプレゼントを振る舞った。だが、ギャングはニューオーリンズからずっと彼の跡をつけてきた。そして、彼に殺すと脅しをかけてきたのだ。

マイクは藁にも縋る思いでブードゥーの司祭、ポコーに、ギャングの襲撃から守ってくれるよう依頼した。効果は抜群だった。だが、油断したマイクは、ポコー抜きで家族旅行に出掛けてしまった。ギャングはマイクと家族が乗った車を襲撃した。マイクの両親と弟は即死。マイクだけが九死に一生を得た。

昏睡状態から回復した時、マイクは記憶を無くしており、ポコーによってニューオーリンズの暗黒社会に引き戻された。ポコーはマイクの願いを聞き入れた代償に、マイクを不死身のゾンビと化して自らの奴隷としたのだ。記憶を無くしたマイクは、本当の自分を思い出せないまま「ゼロ」としてポコーの手先のヒットマンを演じていた。ある夜、能力はあるが死に瀕したブードゥーの女司祭、ママ・ネッティーがポコーのバー「ワイルド・アット・ハート」に駆け込んできた。彼女はマイクを密室に連れ込むと、残った力を振り絞り、強力なブードゥーアイテム、マスク・オブ・シャドウを強制的に彼の胸に埋め込み、彼をシャドウマンに変えてしまった。こうして、究極のゾンビ奴隷戦士がネッティーの意のままとなった。

ネッティーは生命力を取り戻し、ポコーの魂も奪った。マイクはバーに置き去りにされた。そのマイクにもまた、取り戻したものがある。それがいまや彼を苦しめている。不死身のシャドウマンは、ネッティーの手中にあるため、彼女の魔術を解き、自らの罪の贖うまでは、この苦しみは永遠に続くのだ。

身体能力：マイクはシャドウマンとほぼ同様の身体能力を持つが、効果は若干劣る。また、泳ぐこともできるが、あまり長く水中にいと溺れてしまう。

魔術能力：マイクが人間の姿の時は、魔術の能力は限られているが、ある人物の真の姿を見通す力を備えている。例えば、あるライブサイドの住人に対して、マイクは彼らの恐ろしい真の姿を見通すことができる。しかしシャドウマンにとって、彼らは常にモンスターとして見える。マイクが使うことのできる魔術的なアイテムとは、「ルークのティベア」だ。この弟の形見の品が、彼を死の世界へと導いてくれる。これを使うことで、彼はシャドウマンとして、デッドサイドへ行くことができ

るのだ。

死：シャドウマンは不死身だが、マイクは違う。水中で酸素が無くなれば溺れるし、大きな段差から落ちれば怪我もするし、火にも弱い。彼が死ぬと、だれもが行き着く所、死の世界（デッドサイド）に行く。もちろんそこでは彼はシャドウマンとなり、また、マイクとして生の世界（ライブサイド）に戻ることができる。

武器：現実世界でのマイクの武器は最初、ハンドガンと無限の弾丸だけだ。ハンドガンではアンデッドたちを倒すことはできないが、マイクが逃げられるだけの時間を稼ぐことはできる。冒険を進めるにつれて、マイク/シャドウマンは多くの武器やアイテムを手にするようになる。アイテムの中には両者ともに使うことができる物もある。逆にある種の魔術的武器やアイテムはシャドウマンのみしか使うことができない。



THE SHADOW MAN (シャドウマン)

シャドウマンは、マイクのもう一つの姿、生と死の世界を行き来するアンデッドだ。

太古の時代にはシャドウマンとは、デッドサイドと呼ばれる死の世界から来たアフリカの戦士の事であった。自らの部族を守るため、神から超自然的能力を授かっていた。奴隷制の出現により、シャドウマンの血族は途絶えたかに見えた。

18世紀に偉大なブードゥー司祭、ママ・ネッティーがマスク・オブ・シャドウを作り出し、気乗りしない新世界の神々(レ・ミステール)の協力を仰ぎ、マスクを着けたもの、かつてのシャドウマンの超自然的能力が宿るようにした。それ以来、この世にたった一人のシャドウマンが存在する事となった。このマスクに宿る力は、シャドウマンを最強のブードゥー戦士に仕立て上げた。その力はデッドサイドの魔物たちを追い詰めるに十分なほどであった。

マイク以前にマスクを手にしたのは、「マキシム St. ジェイムス」、「コール・カルディノー」、「ジャック・ボニフェイス」だった。彼らはマスクを顔に被ることによってそのパワーを手に入れたが、マイク・レ・ロイは自らの胸にマスクを埋め込まれ、真の意味でそのマスク(とママ・ネッティー)の奴隷と化している。夜やデッドサイドにいる時、彼のマスクは姿を現して妖しく光り、マイクの姿をシャドウマン、不死身のブードゥー戦士、両界を行き来する者、ゾンビ、魂を奪う者、ロード・オブ・デッドサイドへと変化させる。

身体能力：シャドウマンは、マイクの可能なアクション全てを、より有効に行うことができる。ある種の魔術アイテムを使うことで、さらにいくつかの、例えば「登る」といったアクションが可能となる。

死：シャドウマンは溺れない。既に死んでいるため、呼吸をしないからだ。大きな段差から落ちて死ぬこともなく、ある種の魔術(防御用のタトゥー、ガド)を使うことで、火の影響を無効にすることもできる。

武器：シャドウマンはシャドウガンを装備している。これはマイクのハンドガンと

見かけは似ているが、その違いは、シャドウマンはこれを通してマスクの力を放出することができる。通常の弾丸を発射するのではなく、文字通り対象物の「死の力」に焦点を合わせ、叫び声を上げる霊魂を射出し、相手の魂を残して全てをすたすたに引き裂く。

魔術能力：シャドウガンに加えて、シャドウマンは魔術的なブードゥーアイテムを使える他、様々なアイテムを通してマスクの力を解き放つことができる。またダークソウルを手に入れることによって、シャドウガンやブードゥーアイテム、武器もパワーアップする。



MAMA NETTIE (ママ・ネッティー)

ネッティーはマスク・オブ・シャドウを作り出した女ブードゥー司祭である。それゆえ、マスクを持つ者、マイク・レ・ロイを意のままに操ることができる。見かけは20代中頃だが、実際には百歳を超えており、彼女の魂が若い女性の身体に宿っているに過ぎない。

驚くべき能力を持つネッティーだが、彼女は死の世界、デッド

サイドへ行くことはできない。だからこそ、彼女はアシスタントとして、ジョウンティそして、両界を渡り歩く戦士、彼女のためにデッドサイドで闘える者として、シャドウマンが必要なのだ。

ネッティーは、このゲームの中でマイクないしシャドウマンと会話する二人のうちの一だ。このゲームでの彼女の役割は、マイクに特定の場所に行くことを可能にする様々なアイテムを渡したり(例えば、デッドサイドへ行くための「ルークのティベア」)、アドバイスを与えることで手助けすることである。

このアドバイスは、シャドウマンが遂行しなければならないブードゥーの予言に基づいている。彼女は、ジョウンティやシャドウマンのようにデッドサイドに慣れていないため、彼女の言葉は、直接的な命令というより、謎めいた隠喩のように聞こえるかもしれない。



JAUNTY (ジョウンティ)

ネッティーのアシスタントであるジョウンティは、何者かに誘拐されオカルト実験の実験台にされ、その上ブードゥーの女司祭のしくじりに会った不幸な過去を持つ。

彼の地元、ダブリンで夜遅くパブから帰る道すがら、ジョウンティは大学を通り抜け、ちょっと一休みしようと考えた。そこで不幸なことに、オカルトに凝っていた生徒の団が彼を誘拐し、彼らの実験の一部として、彼を儀式のいけにえに捧

げたのだ。

ジョウンティはデッドサイドに永遠に居続けたかもしれない、しかしママ・ネッティーの

お陰でそうはならなかった。彼女は、彼に境界を超えて話し掛け、デッドサイドでの彼女の目となり耳となるよう説得した。その見返りは生き返る事と新しい身体を提供する事。この取引は、これまでのところ果たされてはいないようだ。デッドサイドでのジョウンティの姿はヘビと骸骨の合わさった物で、そして現実世界では変装した小人の姿だ。どちらにしても、ジョウンティの姿は美しくもなければ、戦士らしいものでもない。それゆえ、ネッティーにはシャドウマンが必要となるのだ。ジョウンティはデッドサイドで死の世界の入口、マローゲイトを守りながら、シャドウマンを待っている。ジョウンティもまた、シャドウマンが話すことが出来る相手だ。彼の役割はネッティーのアドバイスを補足し、明らかにすることだ。

LEGION (レギオン)

「レギオン」は悪の化身にして、多くの文化、宗教を通じ時代を超えて様々な呼び名で知られてきた存在だ。

マルコ伝第9章5節

そして主はお尋ねになった。

「汝の名は何と？」

それに答えていわく

「我が名はレギオン。我ら多きがゆえに」

MAIN MANU

メインメニュー

タイトル画面で[ENTER]ボタンを押すと、メインメニューにアクセスできます。

NEW ADVENTURE (新しくゲームを始める)：新しくゲームを始めます。

[ENTER]ボタンを押すとスロット選択画面に移ります。空いているセーブスロットを選択、[ENTER]でゲームを開始します。データがあるスロットで下開始するときは、上書きするか確認のプロンプトが表示されます。「DELETE」を選択すると、データがあるスロットを削除できます。

RESTORE ADVENTURE (ゲームをつづきから始める)：以前セーブしたところからゲームを始めます。カーソルキーでセーブゲームを選び[ENTER]ボタンで決定します。[ESC]でメインメニューに戻ります。

REVIEW MOVIE (ムービーを見る)：以前見たことがあるカットシーンを再生します。[ESC]でメイン画面に戻ります。



SECRETS(秘密)ゲームオプションを選択します。[ESC]でメイン画面に戻ります。

OPTIONS(オプション): オプション画面でゲームやコントロールの設定を変更できます。

QUIT GAME(ゲームの終了) "ARE YOU SURE YOU WANT TO QUIT?" (ゲームを終了しますか?)と確認のプロンプトが表示されます。終了する場合はYESを選択して下さい。

OPTIONS

オプションメニュー

以下の項目が選択できます。

SOUND EFFECT VOL(効果音音量): カーソルキー←→で音量の設定を行います。1-100の間で設定可能です。

MUSIC VOL(BGM音量): カーソルキー←→でBGM音量の設定を行います。1-100の間で設定可能です。

SUBTTITLES(サブタイトル) カットシーンにサブタイトルを表示するかどうかのオプション。カーソルキー←→でON OFFを切替えます。

SHADOW DISPLAY(シャドウディスプレイ): シャドウディスプレイの常時表示と、随時表示を選択できます。方向キーの左右でON(常時表示)かAUTOHIDE(随時表示)を切り替えます。

CONFIGURE CONTROLS(コントロールの設定): CONFIGURE CONTROLSスクリーンでコントロールの設定を行います。

CONFIGURE MOUSE(マウスの設定): マウスの設定を行います。

DETAIL SETTEINGS(詳細設定) 詳細設定を行います。

RESTORE DEFAULTS(標準に戻す) 全ての設定をインストール時の標準設定に戻します。

GO BACK(メインメニューに戻る) メインメニューに戻ります。

CONFIGURE CONTROLS

コントロールの設定

再設定を行いたいコマンドを選択し、[ENTER]キーを押します。割り当てたいキーを押して、そのキーが表示されているか確認して下さい。ジョイスティックの設定もあらかじめ設定されています。

CANCEL(キャンセル): 全ての設定をキャンセルし、オプションメニューに戻ります。**SAVE&Exit(保存&終了)** 全ての設定を保存して、メニューに戻ります。

RESTORE DEFAULT(標準に戻す): キー設定をインストール時の標準に戻します。

CONFIGURE MOUSE

マウスの設定

X AXIS(X軸設定) X軸にコマンドを割り当てます。ROTATE(回転)、STRAFE(スライド移動)、MOVE FORWARDS/BACKWARDS(前後に移動)、UNASSIGNED(割振しない)、の中から選びます

Y AXIS(Y軸設定) Y軸にコマンドを割り当てます。ROTATE(回転)、STRAFE(スライド移動)、MOVE FORWARDS/BACKWARDS(前後に移動)、UNASSIGNED(割振しない)、の中から選びます。

WHEEL AXIS(ホイールの設定) ホイールにコマンドを割り当てます。ROTATE(回転)、STRAFE(スライド移動)、MOVE FORWARDS/BACKWARDS(前後に移動)、UNASSIGNED(割振しない)、の中から選びます。

REVERSE Y AXIS(Y軸の逆転) Y軸のマウスの動きを逆転するかどうか選択します。カーソルキー←→でON OFFを切替えます。

BUTTON 1(ボタン1): ボタン1にコマンドを割り当てます。LEFT HAND(左手攻撃) RIGHT HAND(右手攻撃), CAMERA(カメラモード変更), INVENTORY(所持品), ACTION(アクション), CROUCH(伏せる), STRAFE(スライド), HOLSTER(武器をしまう/出す), FORWARDS(前進), BACKWARDS(バック), JUMP(ジャンプ), STRAFE LEFT(スライド左移動), STRAFE RIGHT(スライド右移動)またはUNASSIGNED(割振しない)、の中から選びます。

BUTTON 2(ボタン2) ボタン2にコマンドを割り当てます。

BUTTON 3(ボタン3) ボタン3にコマンドを割り当てます。

BUTTON 4(ボタン4) ボタン4にコマンドを割り当てます。

MOUSE(マウス): マウス使用可能、使用不可能を選択します。ENABLED(可能) DISABLED(不可能)を選択します。

SENSIVITY(感度): 感度調整を行います。LOW(低) MEDIUM(中) HIGH(高)から選択します。

RESET DEFAULTS (標準に戻す):全てのマウス設定を標準に戻します。
GO BACK (戻る) オプションメニューに戻ります。

DETAIL SETTEINGS (ディテール設定)

Shadow Detail (影):影の表示のディテールを調整します。
Dynamic Shirt (シャツ):マイクのシャツの動きのディテールを調整します。
Procedural Textures (水):水の表示をよりリアルにします。
Sky Detail (空):空の表示のディテールを調整します。
Fog Detail (フォグ):霧の表示のディテールを調整します。
Environment Detail (環境):とんぼ、魚などの表示を調整します。
RESTORE DEFAULT (標準に戻す):設定をインストール時の標準に戻します。
GO BACK (戻る) オプションメニューに戻ります。

PAUSE MODE

ポーズモード

[ESC]キーを押すとムービーシーンを除いて、ゲーム中いつでもポーズモードに入ります。集めたダークソウルの数、次のレベルに必要な数が画面右上に、カドー、パイオレーターの弾、ショットガンのシェル、9mm弾の数が画面の左下に、シャドウディスクプレイが右下に表示されます。

CONTINUE (ゲームの再開):ポーズを解除して、ゲームに戻ります。

OPTIONS (インゲームオプション):オプション画面を表示します。ディスプレイの設定以外のメインメニューオプション全て変更可能です。

SAVE ADVENTURE (ゲームのセーブ):現在までのゲームをセーブします。SELECTを押してスロットを選び、[ENTER]キーを押すとセーブできます。既にセーブしてあるスロットを選んだ場合は、上書きの確認メッセージが表示されます。[ESC]でポーズメニューに戻ります。

RESTORE ADVENTURE (ゲームのロード):以前にセーブしたゲームをロードします。LOADを押してスロットを選び、[ENTER]キーを押してロードします。[ESC]でポーズメニューに戻ります。

QUIT ADVENTURE (ゲームをやめる):ゲームをやめてメインメニューに戻ります。“ARE YOU SURE YOU WANT TO QUIT?” 確認のためプロンプトが表示されます。YES/NOを選択して下さい。“DO YOU WISH TO SAVE YOUR GAME?” ゲームをセーブするか確認してきますので、YES/NOを選択して下さい。

CONTROL&CONTROL MODES

コントロールとコントロールモード

Ambidexterity (利き腕):両手利き:マイク/シャドウマンは両手が利き腕です。いずれの武器もどちらの手でも扱えます。両手に別々の武器、アイテムを装備することも可能です。

Quick-Draw and Fire (早撃ち):マイク/シャドウマンが手に何も持っていないければ、[Left Hand]あるいは[Right Hand]を押して、左手/右手で銃を早撃ちすることができます。[HOLSTER]キーと同時に押しすると、素早く銃を抜きますが、撃ちません。

Performing Actions (アクション):アクションは「レバーを引く」といった動作の時に、正しい場所に立ってから使います。いくつかのアクションには、アイテムを必要とするものがあります。その場合は右手/左手に必要なアイテムを持って、アクションボタンを押します。

Sniping (スナイパーモード):[SNIPE]を押すと、マイク/シャドウマンはスナイパーモード(1人称視点モード)に入ります。カーソルキーを使って、辺りを見回すことができます。[SNIPE]をもう一度押すと、スナイパーモードは解除されます。またスナイパーモード時は、移動、ジャンプ、泳ぐことはできません。

STRAFING (スライド移動):スライド移動とは、マイク/シャドウマンが横向きに移動することで、敵に狙いをつけたまま通路の端まで走りぬける時などに有効です。[STRAFE]を押しながら移動することで、スライド移動を行います。

Lock-On Strafing:ロックオンスライド移動:マイク/シャドウマンの撃つ弾が、自動的に敵にロックオンされている時、スライド移動すると、一番近い敵の回りを円状に動くことができ、前進/後退することで、敵と近づいたり、離れたることができます。ロックオン時にはカーソルが現れ、現在どの敵をロックオンしているのかが示されます。この時に[SNIPE]を押すと、ロックオン平行移動は解除され、マイク/シャドウマンは通常の平行移動ができるようになります。

Crouching (しゃがむ):マイク/シャドウマンが[CROUCH]でしゃがむと、敵にとって的が小さくなるだけでなく、動く物体やトラップの下で身をかわすことができます。マイク/シャドウマンが走ったり、平行移動している時に[CROUCH]を押すと前転をします。また、前転している時に、後退すると、逆向きにしゃがんだ姿勢になります。

Jumping (ジャンプ):[JUMP]を押すと、垂直にジャンプをします。走っている時にジャンプすると、マイク/シャドウマンは前方にロングジャンプをします。左右に平行移動している場合は、その方向へジャンプします。後退している時にジャンプすると、後方へバックステップをします。ジャンプの際には、必ず勢いが伴い、マイク/シャドウマンが最も速いスピードで走っている時にはジャンプの飛距離も伸びます。また、ジャンプ中に方向キーを押すことで、それぞれの方向へ少しだけ微調整することができます。

Edges and Ledges (崖や縁(ふち)):マイク/シャドウマンが崖などの縁に捕

まると(その時、少なくとも片手が開いていなければならない)、その場にぶら下がるができます。この状態でも、よじ登ることだけでなく、スナイパーモードで敵を攻撃することも可能です。ぶら下がった状態で、ジャンプすれば後方へ大きくジャンプして飛び降り、後退すれば縁から手を放します。ゲーム中には、ケーブル、ロープや倒れたポールなどがある場所があります。マイク/シャドウマンはこれらにジャンプして、掴まることができます。掴まった後も、前進/後退することで、前後どちらにも進め、方向キー左右で向きも変えられます。ジャンプすると、掴まったものから飛び降ります。それに加え、デッドサイドではシャドウマンはPoigne(プワニユ)を使って、崖などを登ることができるようになります。プワニユ使用中や、ロープ/ケーブル/ポールに掴まっている時に手に物を持っていると、マイク/シャドウマンは動くことができなくなります。

Swimming (泳ぐ):マイク/シャドウマンが水に入ると、方向キーを使って泳いで移動することができます。ジャンプすれば水面下に潜ります。水面下では、ジャンプはマイク/シャドウマンの推進力になります。水中から出るには、手の届く縁の前で前進することで、縁に手をかけさせます。泳いでいる時でも、様々な武器やアイテムが使用可能です。



Air Supply (空気):マイクの息は、頭が氷から出ている限り供給されています。頭が水面下にある時は、水面に出るまで、少しずつ空気が減っていきます。空気が無くなると、マイクは溺れてしまいます。シャドウマンには空気の制限はなく、いつまでも水中にすることができます。

Camera Controls (カメラコントロール):カメラは12の決められた位置から自由に選ぶことができます。パンさせると、カメラは予め設定された6つの位置を回転し、ズームさせると、2つの予め設定されたカメラ位置のどちらかが選べます。

DEFAULT CONTROLS コントロール初期設定

以下に示す操作方法は初期状態のものです。

IN-GAME (ゲーム中の操作方法)

MOVEMENT (マイクの移動)

前進:	↑
後退:	↓
左を向く:	←
右を向く:	→

MOVEMENT FUNCTION (マイクの機能)

スナイパーモード:	左 [SHIFT]
スライド移動:	左 [CTRL]
スライド左移動:	[DELETE]
スライド右移動:	[PAGEDOWN]
しゃがむ:	右 [CTRL]

ACTIONS (アクション)

ジャンプ:	[SPACE]
左手の早撃ち:	[Z]
右手の早撃ち:	[X]
アクション:	[ENTER]

CAMERA (カメラ)

カメラモード:	[C]
ズームイン:	[C] + ↑
ズームアウト:	[C] + ↓
左へパン:	[C] + ←
右へパン:	[C] + →

OPTIONS (オプション)

インベントリ画面:	[TAB]
ポーズモード:	[ESC]
クイックドロワー (早撃ち):	[ENTER]
クイックセーブ:	[F8]

INVENTORY SCREEN

SELECT ITEM (アイテムの選択)

上: ↑
下: ↓
左: ←
右: →

USE ITEM (アイテムの使用)

左手に持つ: [Z]
右手に持つ: [X]
使う: [ENTER]

INVENTORY SCREENを出す: [TAB]

MENUS (メニュー中の操作方法)

CHOOSE MENU ITEM (メニュー項目の選択)

カーソルを上に移動: ↑
カーソルを下に移動: ↓

MODIFY MENU ITEM (選択項目の調整)

左を選択: ←
右を選択: →

CONFIRM MENU ITEM (選択項目の確認)

選択決定: [ENTER]
メニューを出す: [ESC]

ジョイスティック(ゲームパッド)の操作

IN-GAME (ゲーム中の操作方法)

MOVEMENT(マイクの移動)

前進: ジョイスティック↑
後退: ジョイスティック↓

左を向く: ジョイスティック←
右を向く: ジョイスティック→

MOVEMENT FUNCTION(マイクの機能)

スナイパーモード: ボタン6
ロックオンスライド移動: ボタン7
しゃがむ: ボタン5

ACTIONS(アクション)

ジャンプ: ボタン2
左手の早撃ち: ボタン3
右手の早撃ち: ボタン1
アクション: ボタン0
銃を抜く: ボタン4

CAMERA(カメラ)

カメラモード: ボタン9
ズームイン: ボタン9 + ジョイスティック↑
ズームアウト: ボタン9 + ジョイスティック↓
左へパン: ボタン9 + ジョイスティック←
右へパン: ボタン9 + ジョイスティック→

OPTIONS(オプション)

INVENTORY画面: [TAB]
OPTIONS: ボタン10

IN-GAME (ゲーム中の操作方法)

SELECT ITEM (アイテムの選択)

上: ジョイスティック↑
下: ジョイスティック↓
左: ジョイスティック←
右: ジョイスティック→

USE ITEM(アイテムの使用)

左手に持つ: [Z]
右手に持つ: [X]
使う: [ENTER]

MENUS (メニュー中の操作方法)

CHOOSE MENU ITEM (メニュー項目の選択)

カーソルを上に移動: ジョイスティック↑
カーソルを下に移動: ジョイスティック↓

MODIFY MENU ITEM (選択項目の調整)

左を選択: ジョイスティック←
右を選択: ジョイスティック→

CONFIRM MENU ITEM (選択項目の確認)

選択決定: ボタン1
メニューを出る: ボタン0

MOUSE CONTROL SUMMARY

マウスコントロール

IN-GAME (ゲーム中の操作方法)

X軸:	設定無し
Y軸:	回転
ホイール:	設定無し
Y軸の逆転:	OFF
左手:	ボタン1
右手:	ボタン2
アクション:	ボタン3
しゃがむ:	ボタン4

THE SHADOW DISPLAY

シャドウディスプレイ

これはマイク/シャドウマンの状態が表示される、ポップアップ式のシャドウディスプレイです。マイク時とシャドウマン時で表示される内容が異なります。

マイクのシャドウディスプレイ



現在のライフ値: ライフの値は10段階に分かれていて、赤く輝きながら、シャドウディスプレイの外側に扇状に表示されます。

最大ライフ値: ゲームの開始時には、マイク/シャドウマンの最大ライフ値は5段階までしかありませんが、デッドサイドにある特定のブードゥーの祭壇に行くと、ブードゥーの神々ロアに捧げ物をして最大値を増やしてもらうことができます。

空気: このディスプレイはマイクのみに関係があります。シャドウマンと違ってマイクは、水面下に長い時間いると溺れてしまうからです。空気が十分にある場合、ディスプレイは青く円形になっており、空気が減るにつれてゆっくりとその円が小さくなっていきます。マイクが水面に顔を出せば、再び空気は補充され、円は大きくなっていきます。

シャドウマンのシャドウディスプレイ



シャドウマンのシャドウディスプレイは、マイクのものとは異なり、中央部分にシャドウマスクとそれを取り巻く二つの扇状のゲージ(シャドウパワーとブードゥーレベルを示す)が表示されています。シャドウマンのライフ値を示すゲージは、マイク時と同じものです。

シャドウレベル: この紫色のゲージはシャドウマンの現在のシャドウレベルを示してい

ます。ゲーム当初、シャドウマンはレベルがゼロの状態ですが、ゲームを進めるうちにダークソウルを集めることで、最大で10までレベルが増加します。最大の状態でゲージが全て紫色で覆われることとなります。

シャドウパワー:二本の細いゲージの内、外側がシャドウパワーを示しています。これはシャドウマンのシャドウパワー、シャドウマスクのパワーと、シャドウマンの武器、シャドウガンのパワーを示しています。シャドウマンの時に、左手/右手(初期設定:Zキー/Xキー)の、どちらかを押しただけだとシャドウガンのパワーが上り、最終的にその時点のシャドウレベル最大値まで上ります。シャドウパワーの強さは、シャドウレベルの上に青白く光って表示されます。このパワーアップの最中にボタンを離すと、その時点のパワーでシャドウガンが発射されます。

シャドウパワー:シャドウガン以外にも、シャドウマスクが力を発揮する特定のアクションがあります。その場合には、シャドウパワーは特定の物、例えばコフィン・ゲートを開けるための端末などの側でアクション([ENTER])することによって力を発揮します。この際には、シャドウディスプレイには、シャドウガンの時と同じような表示がされます。こういったアクションが失敗する場合は、シャドウマンのシャドウレベルが低いからです。これを成功させるには、ダークソウルを集めてシャドウレベルを上げなければなりません。

ブードゥーレベル:二つの内、最も内側のゲージは、現在のブードゥーレベル、つまりシャドウガン以外のシャドウマンが使うブードゥーの武器やアイテムのパワーを示しています。金の円状に、シャドウレベルディスプレイの内側に表示されています。ブードゥーパワーは、シャドウマンがブードゥーアイテムや武器を使うことによって、一定量が減っていきます。ゲーム当初、シャドウマンはこのパワーを持っていませんが、ブードゥースカルを手に入れることで増えていきます。このパワーの最大値も、その時のシャドウレベルに対応しています。

QUEST ITEMS

探索の秘物

NETTIE'S FILE(ネッティーのファイル):私立探偵トーマス・ディーコンによって作成されたこのファイルには、Serial Killers(連続殺人犯)についての重要な情報が含まれています。

THE SHADOWGUN(シャドウガン):マイク/シャドウマンの基本的な武器。ライブサイドではハンドガンとして、デッドサイドでは霊を吐き出すデスプリンガーとしての姿を持ちます。その二つの姿は以下の通りです。



HANDGUN(ハンドガン):シャドウガンのライブサイドバージョンであるハンドガンは、弾を無限に発射できます。アンデッドたちを倒すことはできませんが、マイクが逃げおこせるだけの時間を稼ぐことはできます。



THE SHADOWGUN(シャドウガン):マイクのハンドガンのデッドサイドバージョン。これは銃口から、叫び声を上げる靈魂を発射し、シャドウマンのシャドウパワーを使って敵の肉体から魂を奪い去るものです。シャドウガンで敵を倒すと、敵はライフエネルギーを残します。これを取ればシャドウマンのライフが回復します。ゲーム中に登場する不死身の敵は、ダークソウルを持っており、シャドウガンが放つ靈魂のみ、敵の肉体から魂を奪い取ることができます。つまりシャドウガンは不死身の敵を倒す唯一の武器です。シャドウガンの威力は、発射した時点のシャドウパワーによって異なります。左手/右手(初期設定:Zキー/Xキー)を押し続けていると、離すまでシャドウパワーは増え続けます。この時、弾を発射すればシャドウパワーは離れた時点までのパワーになります。また最大値はその時のシャドウレベルによって異なります。

LUKE'S TEDDY BEAR(ルークのテディベア):ゲームの序盤でネッティーからもらうこのテディベアは、マイクと今は無き弟ルークの繋がりを示すものです。これに意識を集中することで、マイクはデッドサイドへと渡ることができます。まずは最初にルイジアナのスワンブランドからデッドサイドへとテディベア画面を使って旅することになるでしょう。マイク/シャドウマンが他の地へ行くにつれ、そうした場所の「記憶」がこのテディベア画面に加わっていきます。これによって、マイク/シャドウマンは、ゲームの終わりまでにはゲーム中の主な場所へ即座に移動することができるようになります。

BASIC WEAPON

基本的な武器

以下の武器は、現実世界の物質的なアイテムなので、ライブサイドにおいてのみ使用できます。



SHOTGUN(ショットガン):ショットガンはマイクにとってハンドガンに次ぐ、強力な第二の武器となります。ゲーム中では2丁見つけることができます。ハンドガンと違い、弾の数には限りがあり、ゲーム中に見つけることで補給していきます。



MP-909(MP-909):もう一つの強力な武器、MP-909は連射可能な銃です。ショットガンと同様、弾数には限りがあり、マイクは9ミリ弾を手に入れなければなりません。



0.9-SMG(0.9-SMG):三番目の武器は、非常に強力な0.9-SMGだ。これもMP-909のように、弾を撃ち続けるためには9ミリ弾を見つければなりません。

COLLECTABLE ITEMS

コレクトアイテム



LIFEFORCE ENERGY (ライフフォースエネルギー): ライフフォースエネルギーはシャドウガンで倒された、ダークソウルを持っていない敵から放出されるか、特定の容器例えば壺や樽などの中にあります。ライフフォースエネルギーは渦巻きながら輝き、素早く取らないと消えてしまいます。



SKULLS (スカル): スカルはゲーム中の至る所で見つかります。多くの場合、特定の容器、例えば壺や樽の中にあり、それらを破壊して取ります。スカルを集めると、シャドウマンのブードゥーレベルが上昇し、ブードゥーの武器を使うための力となります。



DARK SOULS (ダークソウル): これはゲームを進める上でとても重要なものです。これをレギオンよりも先に集められるかどうかはシャドウマン次第です。多く集めることで、シャドウマンのシャドウレベルは増大し、これを集めるほど、より先へと冒険が進められます。



CADEAUX (カドー): これは瓶の形をした、ブードゥーの神、ロアへの捧げ物です。ゲーム冒頭では5段階までしかない最大ライフ値を、デッドサイドにある特定のブードゥーの祭壇に行き、この捧げ物をすることで最大値を増やしてもらうことができます。



SHOTGUN AMMUNITION (ショットガンの弾): ショットガンの弾が切れた場合は、この弾の入った小さな箱を見つけなければなりません。1箱には12個のショットガンシェルが入っています。ショットガン1丁で最大50発の弾が持て、二丁持っていれば99発まで持つことができます。



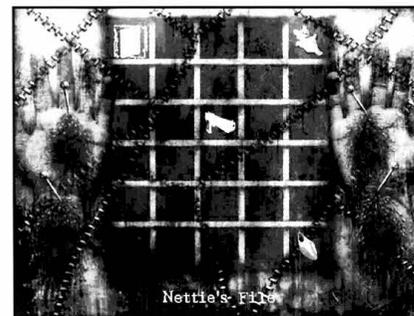
VIOLATOR AMMUNITION (バイオレーターの弾): バイオレーターの弾が切れた場合は、この弾丸カートリッジを集めなければなりません。1カートリッジには20から40の弾が入っていて、最大で99発まで持つことができます。



9MM AMMUNITION (9ミリ弾): この弾薬は、MP-909と0.9-SMGの両方に使われます。1カートリッジには20発の弾が入っています。9ミリ弾を使用する武器を1つ持っていれば最大で200発が持て、2丁もっていれば400発まで持つことができます。

INVENTORY & OBJECT HANDLING

アイテムとその使い方



インベントリ画面では、マイク/シャドウマンが手に入れた物は、アイコンの形で格子の枠の中に表示されます。ゲームの最初では、この画面にあるのはネッティーのファイルのみです。アイテムをそれぞれの手に持たせるには、対象となるアイテムの上にカーソルを移動させ、左手/右手(初期設定: Zキー/Xキー)を押します。対象となる手が既に何か持っている場合は、そのアイテムは枠の中に戻され、新しいアイテムをその手に持つこと

となります。開いている枠を選んで左手/右手(初期設定: Zキー/Xキー)を押すと、持っていたアイテムがその枠に戻され、手は素手になります。

赤いカーソルは、そのアイテムが使えないことを示しています。いくつかの理由が考えられますが、多くの場合はマイクがデッドサイドの、シャドウマンがライブサイドのアイテムを使おうとしている時でしょう。マイク/シャドウマンがぶら下がった状態の時は、インベントリ画面で両手に物を持たせることはできません。ぶら下がった状態では片手でしか物を持つことはできません。

カーソルが手に持つアイテム(例えばネッティーのファイル)以外の所にある場合、左手/右手(初期設定: Zキー/Xキー)、またはアクションボタン([ENTER])を押すと、そのアイテムに関連した画面へ移ったり、両手の持ち物に関係なく、状況に応じたアクションを実行したりします。



TEDDY BEAR

テディベア

ゲーム序盤、ルイジアナのスワンブランドでネッティーに会うと、マイクは亡くなった弟ルークのテディベアを受け取ります。このルークのテディベアとの繋がりが、マイクをデッドサイドへと導き、シャドウマンへと姿を変身させます。

インベントリ画面からテディベアを使うと、幾つかの記憶された場所が表示されます。この記憶された場所の小さな画面は、ゲーム中の重要な地点を示しています。

カーソルを動かして画面を選び、決定([ENTER])すると、マイク/シャドウマンはその場所へトランスポートします。また、この画面ではそれに加えて集めたダークソウルの数、その場所で必要な数、そしてゲーム中のダークソウルの総数などが表示されます。

最初の段階では、ルイジアナのスワンブランドの教会(ネットィーはここにいるので彼の所にすぐに帰ってこれる)とデッドサイドのマローゲート(ジョウンティはここにいる)の画面だけが表示されています。

ゲームを進めるにつれ、他の重要な場所が明らかになっていきます。ゲーム中にテディベアの画像が現れることがあります。それ以降、テディベアの画面で、その場所が表示されるようになります。



NETTIE'S FILE

ネットィーのファイル

ゲーム冒頭では、ネットィーのファイルはマイク/シャドウマンの持っている唯一のアイテムとなります。このファイルはある夜、ワイルドアットハートでネットィーから手渡されたもので、ネットィーの依頼によって私立探偵トーマス・ディーコンが調査したSerial Killers(連続殺人犯)の情報が入っています。このファイルや、マイク/シャドウマンがゲーム中に手に入れる本の内容を見るには、インベントリ画面でそのアイテムを選択して、方向キーで、ページを進めたり、様々な項目を読むことができます。

全ての本や文書は一度手に入れば、ゲーム中ずっとインベントリの中に収まっています。取られたり無くしたりすることはなく、いつでも参照することができます。

DEATH & REINCARNATION

死と再生

マイク/シャドウマンが「死ぬ」ことは本質的に不可能と言えます。マイクのライフフォースが尽きたら、デッドサイドに渡り、そこで彼はシャドウマンになります。そして、シャドウマンは生の世界(ライブサイド)にマイクとして戻ってくる能力を持ちます。シャドウマンがデッドサイドで力尽きて、テディベアがその場所を記憶していればその場所から、そうでない場合でも、そのステージの最初から再スタートできます。マイクがルイジアナのスワンブ(ゲーム冒頭の湿地帯)で死ねば、彼はシャドウマンとなってデッドサイドのマローゲートにいることでしょう。

GETTING STARTED

ゲームを始めよう

ゲーム冒頭のBayou Paradis Louisiana(ライブサイド、ルイジアナ湿地帯)を抜けるとゲームに必要な基本的な操作テクニックは身に付くことでしょう。このゲームを存分に楽しんでもらうためにも、なるべくあなた自分の力で進めて頂きたいのです

が、この手のゲームに不慣れな方のために、ありがちな疑問にお答えしたり、ちょっとしたコツやアドバイスを差し上げたいと思います。

銃はどこ?:ゲームスタート時には、マイクはネットィーのファイル以外は何のアイテムも持っていません。このファイル自身もとても有用な情報が含まれているので、よく読むことをお勧めします。最初の目的は、まずネットィーを見つけることです。彼女は冒頭のムービーシーンで言っていたように、丘の上の教会で待っています。

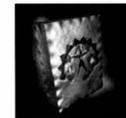
教会が見つからない!:教会は丘の上の、沼地全体を見渡せる場所にあります。ハッキリとした教会への一本道があるので、走り、登り、ジャンプすればすぐに着けるはず。洞窟の端に、なんとかか攀じ登れる場所があります。

ネットィーと話した後はどうする?:この時点で、沼地の他の地域を探索したり、敵に向かっていくのも良いですが、冒険を先に進めるには、ネットィーのアドバイス通り、ルークのテディベアを使ってデッドサイドに行きましょう。

行き詰まってしまった!:まずはネットィーがジョウンティに話し掛けてみましょう。行ったことのある場所に新たに手に入れたアイテムやパワーを持って訪れてみましょう。それから、文書を読んでヒントを探してみましょう。

PROPHECY ITEMS

予言のアイテム



THE PROPHECY(予言の書):Paths of Shadow(パスオブシャドウ)に隠された、この予言の書はマキシム St.ジェームズ(以前のシャドウマンの一人)からの手紙、太古の終末の予言でタロットカード風の一連のカードで構成されている。これはネットィーのファイルやジャックの日記のようにインベントリ画面から読むことができます。



THE GADS(ガド):これはシャドウマンにのみ現れる、特殊な印(ブドゥーのタトゥー)です。三種類あるガドは、それぞれ特殊な能力を与え、それまで行くことのできなかった場所へ行けるようにするものです。ガドは寺院内でそれぞれの試練をくりぬけることによってもたらされます。



"Toucher"(触れる者)は燃えるものに触れることを可能にし、炎に関連したアクション、例えば、炎が燃え立つ縁に掴まったり、炎の壁を押したりできるようにする。また、**"Marcher"(行進する者)**は炎の上を歩くことが可能となります。最後に、**"Nager"(泳ぐ者)**は燃え立つ液体の水面から顔を出したり、炎の中を歩けるようになります。



THE POIGNE(プーニュ):これは特殊な爪の付いた腕輪で、シャドウマンが装着するとデッドサイドの血の滝を上れるようになります。このアイテムはシャドウマン専用です。

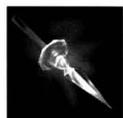
VOODOO WEAPONS

ブードゥーの武器

これらはブードゥーの力を借りた神秘的な武器で、それぞれのアクションに伴ってブードゥーパワーを消費する、シャドウマンのみが扱える武器です。シャドウガンよりも大きなダメージを与えることができる、これらの武器は破壊兵器と言えます。ブードゥーの武器から放たれた死の一撃は、敵を粉々に粉碎しライフフォースすら後に残しません。また、アソンとアンサーニュ以外には、それぞれ二つ目の使い道が隠されています。



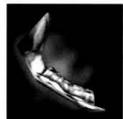
ASSON (アソン):アソンはガラガラのような形をしたアイテムですが、ブードゥーの女司祭の聖なるアイテムです。これを使うと、ロングレンジのブードゥースカルの発射します。



BATON (バトン):これはブードゥーの短い槍で、敵に突き刺してダメージを与えるものです。しかし、この武器には第二の強力な使用方法があります。



FLAMBEAU (フランボウ):通常はブードゥーパワーを燃料として辺りを照らす松明として使われます。弾を発射することもできますが、大量のブードゥーパワーを必要とします。また、デッドサイドのバリアを破ることもできるアイテムです。



MARTEAU (マルトゥ):これはブードゥーのドラムスティックとも言えるアイテムです。地面の上に衝撃波を作り出し、衝撃と共に、灼熱の炎を発して敵に更なるダメージを与えます。



CALABASH (カラバシュ):小さなひょうたんの形をしたアイテムで、シャドウマンが高いところから地面に落とすと、ブードゥーの力で小さいが強力な爆発が起きます。



ENSEIGNE (アンサーニュ):この小さな盾はシャドウマンの回りに炎の盾を作り出します。上手く使えば敵の攻撃をかわすのに非常に便利です。

REAL-WORLD ITEMS

現実世界のアイテム

これらは現実世界の謎を解くためにライブサイドに現れるアイテムです。ライブサイドでのみ機能するため、例えば懐中電灯でデッドサイドを照らすようなことはできません。



FLASHLIGHT (懐中電灯):これはライブサイドの暗い部屋や通路を照らすために使用します。



PRISON KEY CARD (刑務所のカードキー):これはマスターセキュリティカードで、刑務所内の警備の厳重なエリアへ行くことが可能になります。

THE ASYLUM ITEMS

アサイラムのアイテム

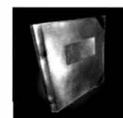
アサイラムの内部で作られた機械的創造物はライブサイドでも、デッドサイドでも機能します。つまり、マイクでもシャドウマンでも使えます。



VIOLATOR (バイオレーター):これは凄まじい威力を発揮するレーザーガンです。マルチショット、長距離レーザー、そして様々なアサイラム風の弾丸を有します。唯一の制限は、弾数で、バイオレーター弾薬カートリッジの数は限られています。最大では999発を貯えることができます。



ACCUMULATOR (アキュームレーター):これらはライブサイドのどこかに5個所に隠されています。巨大なダークパワーを鼓動させる黒いアサイラム電池と言えます。最終的にはアサイラムの内部のどこかで使用することになります。



JAKKU'S JOURNAL (ジャックの日記):これはゲーム冒頭のムービーで見た切り裂きジャックの日記です。ここにはアサイラムの秘密が記載されています。



ENGINEER'S KEY (エンジニアの鍵):これはドアやスイッチを開ける万能キーとしてアサイラム内部で使用されていたものです。ボックス型の機械の前で使うことにより、様々な装置が作動します。

丘の上の教会にて…

マイクは教会に足を踏み入れた。

「ネッティー？」

「ハイ、マイク。来てくれてうれしいわ。」

「おまえの頼みを断ったことがあるか、俺が」

「無いわね。渡したファイルをちゃんと読んだ？」

「？」

「こっちへいらっしやい」

マイクはアグネツクの後を追い、教会の奥に進んだ。

マイクは、彼女に疑問をぶつけてみた。

「大きな力を敵にもたらすのなら、なんでダークソウルって奴を壊しまわらないんだ」

「無理だからよ。彼の魂は不滅なの。」

もし大いなる悪がダークソウルを取りこめば、彼の軍勢も不滅となるわ。それは黙示録の世界、世界の終わるときよ」

「わかったよネッティー。だが、ダークソウルはどこにあるんだ？」

「ゴビの中に。ゴビはとても強いブードゥーの力で封印されているわ。呪術師の力でもそれを解き放つのは難しいの。ただ、人外の者、シャドウマンなら可能よ。」

ただ、気をつけて。ダークソウルの力はとても純粋な悪の力なのよ」

「わかったわかった。やってみるよ。道具かなにかあるかい？」

「ここにあるわ」

マイクはテディベアを渡された。手に取ると、かすかにうめき声が聞こえてくる。それは、愛する、そして死んでしまった弟、ルークの声だった。マイクは叫んだ。

「ルーク！ルークが生きている！苦しんで！助けなきゃ！」

「落ち着いて、マイク。彼は死んでいるのよ。知っているはずよ」

なんとかマイクは落ち着きを取り戻した。

「わかってる。けど、見たんだ」

「あなたが弟を強く思っているからこそ、そんな光景を見るのよ。」

だからこそ、このテディベアは導具としてはたらくの。このテディベアがデッドサイドへと導いてくれるわ」

「デッドサイドへ行きなさい。そして、ジョウンティに会うのよ。マローゲートで貴方を待っているわ」

「わかった」

アグネツクは最後にこう付け加えた。

「気をつけてね。私に会うときは、ここに来なさい。何時でも私はここにいます。さあ、ジョウンティに会いに行くのよ。」

マローゲートにて…

しゃれこうべに蛇の体、異様な生き物が門の前でシャドウマンを待っていた。

「やあマイケル、死んじまった気分はどうだい？」

「ジョウンティ、シャドウマンに対する敬意をきちんと払えよ。デッドサイドでは俺はマイケルじゃない、シャドウマンだ。」

「なににせよ、マイク。また会えてうれしいぜ。幸せそうな顔してたときから、もうずいぶん経つんだな。」

まだ、あの「古い斧」といちゃついてんのかい？呪術でとんでもなく若く見せてるけどよ。くっせえ枕をともにして、ハルマゲドンや審判の日の話ばっか、聞かされてんだろ」

「ああ、彼女が夢見る予知夢の話をな」

「今、夢をみてんのかい？そりゃ、今度ばかりは、あの年寄りがただしいのさ。あそこの、門の向こうに見える血塗られた黒い塔がみえるかい？」

たしかに、マローゲートの向こうに、大きい塔が見えた。

「あれはなんだ？」

「オレが知るかよ。門をたたいたわけでなし、叩く気もねえよ」

「ここで何が起ってるんだ？」

「何か起こるんなら、いずれここにやってくるだろうよ」

「ジョウンティ、ネッティーはダークソウルを集めろ、と俺に言った。何か知っていることはなにか？」

「その言葉、2度と口に出さないでくれよ、マイク」

ジョウンティはかなり嫌がっていた。

「オレが道案内をするってか？勘弁してくれよ。この世界のあちこちに隠されてるってことしかしらねえよ。あの塔の中に無いことを願うばかりだね」

「すでに連中はダークソウルを手に入れているらしいぜ、ジョウンティ。俺は先に進まなければならん。門をあける」

「行ってみなけりゃわかんないってか？マイケル」

「あけるよ。門を」

「ファン族のアッティラがギロチンでやられちまったフランス貴族の頭でスキトルズ遊びをしてた話はしたっけ？」

「ジョウンティ！」

「わかったよ。あとで後悔するなよな。開けゴマ！」

ジョウンティが叫ぶと、門がゆっくりと開いていった。

「俺は何時でもここに要るぜ。なんかあったら、暇つぶしにも、もってこいませオレは。酒が無いのが難点だけだよ」

ジョウンティの言葉にシャドウマンはゆっくりと答えた。

「俺は、蛇と、酒は飲まない…」

デッドサイドの歩き方:クリアするまでの道のり

ここでは、ゲームクリアまでの道筋の一例を紹介します。前述の通り、このゲームの進め方は一本筋ではありません。これから紹介する物も、ほんの一例に過ぎません。あなたなりの攻略ルートを見つけてみるのも面白いかもしれません。

Bayou Paradis Louisiana (ライブサイド、ルイジアナ湿地帯)

目的: ネットティーに会い、ティベアとハンドガンを手にする。

シャドウレベル: 0

ダークソウル総数: 0

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的: ジョウンティに会い、マローゲートを開けてもらう。Path of Shadow (パスオブシャドウ)を見つけ、最初のコフィンゲート(レベル0)を開ける。Chamber of Prophecy (予言の間)に入り、The Prophecy (予言の書)を取る。予言の間の上方にある一つめのダークソウルを取る。反対側のシャドウレベル1のコフィンゲートを開け、先へ進む。

シャドウレベル: 1

ダークソウル総数: 1

Deadside Wasteland (デッドサイド、ウェイストランド)

目的: 可能な限り辺りを探り、足場や通路の奥のダークソウルを取る。この時点で都合4つ見つかるはず。スイッチを作動させてロープを渡り、その先の木の足場を進み、Asson (アソン)を手に入れる。Temple of Life (テンプルオブライフ)を見つけたら、その中へ。最奥部でBaton (バトン)を取り、Cadeaux (カドー)を捧げる祭壇を確認する。

シャドウレベル: 2

ダークソウル総数: 5

Asylum Gateway (アサイラムの入口)

目的: 予言の間に戻り、パスオブシャドウを入ってすぐ左手に見えるレベル2のコフィンゲートを開ける。奥へと進むとAsylum (アサイラム)に着く。アサイラムの内部へは、正面扉に向かって右手の炎が吹き出す鉄パイプの上をつたっていく。内部に進入できたら、一番奥にあるダークソウルを1つ取る。黄色い通路を進み、その奥の部屋の壁にあるくぼみに入ると、その先でEngineer's Key (エンジニアの鍵)が見つかる。シャトルのそばのダークソウルを1つ取る。さらに通路の奥へ進み、ダークソウルを1つ取る。シャトルを使い、アサイラムのCathedral of Pain (カテドラルオブペイン)へ。

シャドウレベル: 3

ダークソウル総数: 8

Asylum Cathedral of Pain (アサイラムのカテドラルオブペイン)

目的: 入ったらすぐ左手のアーチ状のアルコーブをくぐり、下の階へ行きダークソウルを1つ取る。上の階へ行き、スライドプロジェクターを調べれば、ライブサイドへ戻るので、Serial Killer (シリアルキラー)のMilton T. Pike (ミルトン T. パイク)かMarco Cruz (マルコ・クルス)に会う。

シャドウレベル: 3

ダークソウル総数: 9

Liveside - Texas Prison (ライブサイド、テキサス刑務所)

目的: Marco (マルコ・クルス)、Milt (ミルトン T. パイク)、どちらかと対決する。ティベアを使い、ネットティーに会いに行く。

シャドウレベル: 3

ダークソウル総数: 9

Louisiana Bayou Paradis (ライブサイド、ルイジアナ湿地帯)

目的: ネットティーにライブサイドでもシャドウパワーを使うためにL' Eclipser (レクリプセ)が必要だと教えらる。

シャドウレベル: 3

ダークソウル総数: 9

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的: ジョウンティがどこを探せばレクリプセが見つかるか、おおまかなヒントをくれる。パスオブシャドウに戻り、レベル2のコフィンゲートをくぐった先の、二つあるレベル3のコフィンゲートのうちの一つを開ける。そこで最初のレクリプセのかけら、La Lune (ラルン)が手に入る。もう一つのコフィンゲートを開け、Temple of Fire (テンプルオブファイアー) (Toucher)へ進む。

シャドウレベル: 3

ダークソウル総数: 9

Temple of Fire (Toucher) (テンプルオブファイアー、触れる者)

目的: 螺旋状の坂を降り、橋を渡り、その先の水に潜ればテンプルオブファイアーに着く。ピラミッド風の建造物の中を、隠し扉の奥に配置された6つのスイッチを作動させつつ登り、ダークソウルを1つ手に入れる。スイッチを作動させることによってできた階段を上り、ダークソウルを1つ手に入れる。先へ進み、振り子状の障害物を避け' the trial ' (試練)を潜り抜ける。ガドの間に入り、5つのスイッチを押してToucher (触れる者)のガドを手に入れる。ガドの間の燃えさかる壁伝いに進み、その奥にある火のブロックを動かし、ダークソウルを1つ手に入れる。

シャドウレベル: 3

ダークソウル総数: 13

使用アイテム: Toucher (触れる者)のガド

Asylum Gateway (アサイラムの入口)

目的：正面に向かって左側の堀の中を、炎を吹き出す鉄パイプに乗って進む。通路を奥へと進みつつ、ダークソウルを4つ取る。

シャドウレベル： 4
ダークソウル総数： 17
使用アイテム： Toucher (触れる者) のガド

Temple of Fire (Toucher) (テンブルオブファイアー、触れる者)

目的：階段を上まで登り、火のブロック奥の、シャドウレベル4のコフィンゲートを開けて後ろにあるPoigne (プワーニュ) を取る。プワーニュを使い、血の滝を登り、ダークソウルを2つ取る。1つは階段の部屋の滝、もう一つはプワーニュの向こう側の滝。

シャドウレベル： 4
ダークソウル総数： 19
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Deadside Marrow Gates Chamber of Prophecy (デッドサイド、マローゲート、予言の間)

目的：火のブロック後ろにあるダークソウルを1つ取る。

シャドウレベル： 4
ダークソウル総数： 20
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的：マローゲート付近の血の滝上のダークソウルを2つ手に入れる。スタート地点とジョウンティを通り過ぎた、壊れた橋の辺り。

シャドウレベル： 4
ダークソウル総数： 22
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Deadside Wasteland (デッドサイド、ウェイストランド)

目的：バスオブシャドウの入口を過ぎたあたりの血の滝を探り、ダークソウル1つを取る。付近にはまだ3つ、ダークソウルがある。(風車を動かすことで3つめが手に入る?)

シャドウレベル： 5
ダークソウル総数： 26
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Deadside Wasteland Temple of Life (デッドサイド、ウェイストランド、テンブルオブライフ)

目的：テンブルオブライフに正面から入る。火のブロックの後ろに1つダークソウルがある。後ろのドアからテンブルオブライフに入ると、火のブロックの後ろにダークソウルが1つある。

シャドウレベル： 5
ダークソウル総数： 28
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的：バスオブシャドウの奥へ進み、螺旋の坂を降りきった先の、シャドウレベル4のコフィンゲートを開け、その先を進む。

シャドウレベル： 5
ダークソウル総数： 28
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Asylum: Cageways (アサイラム、ケージウェイ)

目的：シャドウレベル4のコフィンゲートを抜け、赤い池とレベル5のコフィンゲートと橋のある場所まで来たら、橋を渡りアサイラムのケージウェイ I に行く。塀を越え、ロープをつたって進み、建物の中へ。ダークソウルを1つ取ったら列車に乗り込む。列車を降りて先に進めばケージウェイ II に着く。通路を進み、ダークソウルを4つ取る。鉄パイプの上を進み、シリンダーのToucherバリアーの縁をつたって反対側に渡り溶岩の広がる場所へ。その先でダークソウルを1つ取る。壁の縁に掴まって進み、扉を抜けてさらに奥へ。エンジニアキーを使いトンネルを抜けて一つめのRetractor (リトラクター) を取る。

シャドウレベル： 5
ダークソウル総数： 34
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的：バスオブシャドウを進み、シャドウレベル5のコフィンゲートを開け、二つ目のL' Eclipser (レクリプセ) のかけら、Le Soleil (ラソレイユ) を手に入れたら、その先の穴の中へ。

シャドウレベル： 5
ダークソウル総数： 34
使用アイテム： Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者) のガド

Asylum Playrooms(アサイラム遊戯室)

目的:落ちた穴から先へ進み、シャドウレベル6のコフィンゲートを左に見ながら橋を渡れば遊戯室へ着く。水に飛び込み、右手の壁面に空いた穴の中へ。浮上したら先へ進む。足場を渡り、端末を見つけたらエンジニアの鍵を使う。これで先へ進めるようになる。水中のトンネルを抜け、その先へと進む。星型の模様のあるドアを抜ければ二つ目のRetractor(リトラクター)が見つかる。辺りを探索すると、ダークソウルが1つ見つかる。さらに進み、ダークソウルをもう4つ見つける。血の滴のてっぺんにあるダークソウルを3つ見つける。

シャドウレベル: 6
ダークソウル総数: 42
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド

Temple of Fire (Toucher)(テンブルオブファイアー、触れる者)

目的:バスオブシャドウから入り、水に飛び込み水中の通路を進む。抜け出た先にシャドウレベル5のコフィンゲートを見つけたら開き、Flambeau(フランボウ)を取る。

シャドウレベル: 6
ダークソウル総数: 42
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド

Deadside Marrow Gates(デッドサイド、マローゲート)

目的:バスオブシャドウの奥へ進み、シャドウレベル6のコフィンゲートを開け、次のエリアへと進む。

シャドウレベル: 6
ダークソウル総数: 42
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド

Temple of Prophecy (Marcher)(テンブルオブプロフェシー、行進する者)

目的:テンブルを探り、ダークソウルを4つ見つける。'nettie idol'(ネッティーの像)の部屋のスイッチを入れ、ダークソウルを1つ取る。血の滴の柱を登り、3つダークソウルを取る。もう一度テンブルを探り、火のブロックを見つける。その後ろの道を進み1つダークソウルを見つかる。ガドタワー根元に着いたら、スイッチを押してはそれを登り、数回繰り返した後にMarcher(行進する者)のガドを手に入れる。溶岩の上を探索し、2つダークソウルを取る。溶岩地帯からゆける場所にも1つダークソウルがある。このテンブルへのバスオブシャドウからのスタート/出口の地点に戻り、シャドウレベル7のコフィンゲートを開け、Marteau(マルトウ)を取る。

シャドウレベル: 7
ダークソウル総数: 54
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド、Marcher(行進する者)のガド

Deadside Wasteland : Temple of Life(デッドサイド、ウェイストランド、テンブルオブライフ)

目的:テンブルに入り、溶岩の上を進み、その先でダークソウルを2つ取る。バスオブシャドウの入口に戻り、シャドウレベル6のコフィンゲート後ろのEnseigne(アンサーニュー)を取る。

シャドウレベル: 7
ダークソウル総数: 56
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド、Marcher(行進する者)のガド

Asylum Gateway(アサイラムの入口)

目的:堀の溶岩地帯を歩いて進み、その先でダークソウルを5つ取る。

シャドウレベル: 7
ダークソウル総数: 61
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド、Marcher(行進する者)のガド

Asylum Cathedral of Pain(アサイラム、カテドラルオブペイン)

目的:ワープした地点から、180度反転して進む。シャトルの場所まで来たら飛び降りて溶岩地帯を進む。回転する刃を上手くくぐりぬげ、その先でダークソウルを1つ取る。

シャドウレベル: 7
ダークソウル総数: 62
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド、Marcher(行進する者)のガド

Temple of Fire (Toucher)(テンブルオブファイアー、触れる者)

目的:ハンマーをやり過ぎ「試練」を越え、ゴビのある部屋の溶岩地帯の上に降りる。溶岩地帯を進み、ダークソウル2つを取る。

シャドウレベル: 7
ダークソウル総数: 64
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド、Marcher(行進する者)のガド

Asylum Cageways(アサイラム、ケージウェイ)

目的:溶岩地帯に降りて進み、ダークソウルを5つ取る。

シャドウレベル: 7
ダークソウル総数: 69
使用アイテム: Poigne(プワーニュ)、Toucher(触れる者)のガド、Marcher(行進する者)のガド

Asylum Playrooms (アサイラム遊戯室)

目的:「焼きごての部屋」(炭の上に巨大な鉄のフードかぶせてある場所)を探し、ダークソウルを2つ取る。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 71
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的:シャドウレベル7のコフィンゲートをすべて開ける。そのうちの一つに三番目の L' Eclipser (レクリプセ)のかけら、La Lame (ラム)が隠されている。すぐにネッティーのところへ。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 71
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド

Bayou Paradis Louisiana (ライブサイド、ルイジアナ湿地帯)

目的:ネッティーがレクリプセの儀式を執り行くと、闇が訪れて、彼女は昏睡状態に陥ってしまう。ところでこの近辺にあったゴビをちゃんと覚えているだろうか?ダークソウルを7つ取る。<画面写真47挿入>

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 78
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド

ライブサイドは日食状態

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的:シャドウレベル7のコフィンゲートを開け、その先へ。シャドウレベル7、8、9の三つのコフィンゲートのある部屋を見つけ、シャドウレベル7の扉を進む。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 78
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド

ライブサイドは日食状態

Asylum the Lavaducts (アサイラム、溶岩ダクト)

目的:可能な限り辺りを探り、ダークソウルを3つ取る。溶岩地帯を歩き回り、ダークソウルを2つ取る。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 83
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド

ライブサイドは日食状態

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的:テンプルオブプロフェシーの入口から引き返し、足場を登って三つのコフィンゲートがある部屋の、レベル8のゲートを開け、その中へ。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 83
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド

ライブサイドは日食状態

Temple of Blood (Nager) (テンプルオブブラッド、泳ぐ者)

目的:いつも通り、辺りを探索し、ダークソウルを探す。1つはすぐ見つかる場所に。1つは血の滝上のスイッチに。1つはガドの間の入口と反対側の道に。ガドの間に入り、スイッチを押し、お姉ちゃんたちを倒し、Nager (泳ぐ者)のガドを手に入れる。これでほどこへも行けるようになる。溶岩の海に飛び込み、ダークソウルを3つ取る。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 89
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド

ライブサイドは日食状態

Wasteland Temple of Life (ウェイストランド、テンプルオブライフ)

目的:大きな溶岩のプール(正面入口から溶岩を歩いていった先、後ろの入口の反対側)を泳いで渡り、ダークソウルを1つ取る。

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 90
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド

ライブサイドは日食状態

Temple of Fire (Toucher) (テンブルオブファイアー、触れる者)

目的: 階段状の構造物の上に見える残り2つのゴビも取れるようになっていてるtrial (試練)を通り抜けて溶岩に飛び込み、辺りを探る。ダークソウルを2つ取り、(そのうち一つは溶岩が干上がっている必要があるため、baton (バトン)を使う)

シャドウレベル: 8
ダークソウル総数: 92
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Asylum Lavaducts (アサイラム、溶岩ダクト)

目的: 大きな溶岩だまりに飛び込み、ダークソウルを3つ取る。泳ぎきって、あと1つのダークソウルを取る。

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 96
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Deadside Marrow Gates (デッドサイド、マローゲート)

目的: シャドウレベル9のコフィンゲートを探し、その中へ。

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 96
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Asylum Undercity (アサイラムのアンダーシティ)

目的: 三つ目のRetractor (リトラクター)を取る。(この時点でシャドウレベルがレベル9で、三つ目のリトラクターも持っていれば、ここからゲームクリアすることができる。ここでは、道すがら、ダークソウルを集め、クリアすることにしよう。ダークソウルを3つ集める)

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 99
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Asylum Dark Engine (アサイラム、ダークエンジン)

目的: ルークの幻影を見たら、彼を追ってダークエンジンルームへ。コンソールに555の数字を打ち込み、ピストンを停止させる。その先へと続く道が見えるだろう。

Asylum Cathedral of Pain (アサイラム、カテドラルオブペイン)

目的: Retractor (リトラクター)を使い、Jack (ジャック)の傷口を開く。

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 99

London Underground (ロンドン地下)

目的: ロンドンの地下で、ジャックの日記を手に入れ、レギオンの計画とアサイラムの働きを知る。エンジンブロックの意味も解けるだろう。先へ進み、ジャックを倒し、ダークソウルと彼の落とすプリズムを拾う。Prism (プリズム)を使ってソウルゲートを開き、それをくぐる。

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 100
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Asylum Dark Engine (アサイラム、ダークエンジン)

目的: 道を遮るものをなぎ倒し、その過程でダークソウルを3つ取る。制御コンソールを見つけだし、ジャックの日記に出ていた数字を入力し、ピストンを止める。

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 103
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Asylum Cathedral of Pain (アサイラム、カテドラルオブペイン)

目的: Retractor (リトラクター)を使い、Avery (エイブリー)の傷口を開く。エイブリーを倒し、彼のダークソウルとプリズムを手に入れる。Prism (プリズム)を使いソウルゲートを開き、その中へ。

シャドウレベル: 9
ダークソウル総数: 104
使用アイテム: Poigne (プワーニュ)、Toucher (触れる者)のガド、
Marcher (行進する者)のガド、Nager (泳ぐ者)のガド
ライブサイドは日食状態

Asylum Dark Engine(アサイラム、ダークエンジン)

目的:行く手をはばむものは倒し、ダークソウルを2つ手に入れる。制御コンソールを見つけ、ジャックの日記にあるとおり、ピストンを止める数字を打ち込む。

シャドウレベル: 9

ダークソウル総数: 106

使用アイテム: Poigne(プワーニュー)、Toucher(触れる者)のガド、
Marcher(行進する者)のガド、Nager(泳ぐ者)のガド

ライブサイドは日食状態

Asylum Cathedral of Pain(アサイラム、カテドラルオブペイン)

目的: Retractor(リトラクター)を使い、Batrachian(バトラキアン)の傷口を開く。

シャドウレベル: 9

ダークソウル総数: 109

使用アイテム: Poigne(プワーニュー)、Toucher(触れる者)のガド、
Marcher(行進する者)のガド、Nager(泳ぐ者)のガド

ライブサイドは日食状態

Liveside - Texas Prison(ライブサイド、テキサス刑務所)

目的: 刑務所の中をKey Card(キーカード)と銃を拾いながら、進む。その先々でMarco(マルコ・クルス)、Milt(ミルトン T. バイク)、そしてBatrachian(バトラキアン)を倒し、ダークソウルを3つ手に入れる。バトラキアンのPrism(プリズム)を使って、最後のソウルゲートを開け、中に入る。

シャドウレベル: 9

ダークソウル総数: 109

使用アイテム: Poigne(プワーニュー)、Toucher(触れる者)のガド、
Marcher(行進する者)のガド、Nager(泳ぐ者)のガド

ライブサイドは日食状態

Asylum Dark Engine(アサイラム、ダークエンジン)

目的: トゥルーフォームのオンパレード。ダークソウルが6つ。制御コンソールを見つけ、ジャックの日記に書いてある数字を入力。これでエンジンブロックは停止する。

シャドウレベル: 9

ダークソウル総数: 115

使用アイテム: Poigne(プワーニュー)、Toucher(触れる者)のガド、
Marcher(行進する者)のガド、Nager(泳ぐ者)のガド

ライブサイドは日食状態

Asylum Dark Engine(アサイラム、ダークエンジン)

目的: エンジンブロックを抜け、ルークを追う。レギオンとの最終対決、ルークの秘密、そして生き延びることができたならば、アサイラムの壊滅!!!

残りのヒントは...?

Violator(バイオレーター): ゲーム中には5個のAccumulator(アキュムレーター)がある。3つがTexas Prison(テキサス刑務所)に、1つはLondon Underground(ロンドン地下)、もう一つはNew York(ニューヨーク)に。そのうちの3つを集めてPlayrooms(アサイラムの遊戯室)に行き、巨大なトゥルーフォームのいる部屋でバイオレーターを手に入れるために使う。

残り5つのダークソウルは? それにはまず次のものが必要です: Calabash(カラバシュ): これはTemple of Blood (Nager)(テンブルオブブラッド、泳ぐ者)にある。Paths of Shadow(パスオブシャドウ)の出口の上方、シャドウレベル9のゲートに隠されている。これによって以下のものが取れるようになる。

Temple of Blood (Nager)(テンブルオブブラッド、泳ぐ者)内のダークソウル2つ。

Bayou Paradis Louisiana(ルイジアナ湿地帯)の教会の庭にある平たい屋根を持つ地下室にあるダークソウル1つ。

Temple of Fire (Toucher)(テンブルオブファイアー、触れる者)の階段の上のダークソウル1つ。

Temple of Prophecy (Marcher)(テンブルオブプロフェシー、行進する者)のドアの内側のダークソウル1つ。

残りの秘密は? Calabash(カラバシュ)を手に入れて、残り5つのダークソウルを取ったら、シャドウレベルは10になる。この場合、マローゲートのスタート地点にあるレベル10のコフィンゲートに隠されたアイテムが手に入ります。

私立探偵トマス・ディーコン作成の調査報告書

連続殺人者報告書

1999年10月

各容疑者についてあらゆる記録、犯罪証拠、風貌、容疑を記載

レポート1；リザードキング(ビクター・バトラキアン博士)

レポート2；レボマン(マルコ・クルズ)

レポート3；こ汚えビデオ野郎(ミルトン・パイク)

レポート4；改装業者ーニューヨーク

レポート5；ジャック2世ーロンドン、イギリス

トマス・ディーコン・私立探偵

ブライズブラザー丁目、グレンコープ、ニューヨーク、11542

電話；555-0101 fax:555-0102

親愛なるアグネック、

貴方のお望みどおり、貴方が「The Five」と呼ぶ5人のシリアルキラーについての情報をご報告いたします。

調査は、私が普段は決して訪れない場所にまで及びました。私が目に見る限り、悪魔の痕跡は見とめられませんでした。

私の情報源によると、すべての報告は最新の情報に基づいています。リザードキングについては特に、1週間前の最新情報を収録しております。

この報告を見てすぐに気づくのですが、すべての犯罪に、ある特定の詩、或いはシンボルが見えます。

特に「われら多きがゆえに」という一節がしばしば唱えられております。

これは、聖書のマルコ伝5章9節だと思っておりますがどうでしょうか？

彼らは共謀して犯罪を行っているのでしょうか？単なる偶然でしょうか？

私はそのような偶然を信じることはできませんが。

なにはともあれ、この報告書が貴方のお役に立つことを願っております。

貴方に忠実な

トム

レポート1

名前：ビクター・バトラキアン博士

生年月日：1961年4月8日

身長：6フィート2インチ

出生地：ジュネバ、スイス

目：灰色

性別：男性

体重：198ポンド

髪：灰がかった茶色

人種：白人

特長：左のこめかみに小さい傷

記録：

スイスのジュネバで裕福な銀行家の息子として生まれる。学力は高く、1985年ケンブリッジ大を卒業し、法精神医学の博士号を取得する。ロンドンメディカルスクールで4年MD取得のため学ぶも、取得せずに退学。

1991年、偽造した証明書でグリーンカードを取得、アメリカに入国する。その後、ボストンで医学実習。

彼の患者である5人の未亡人が遺産を彼に残し次々と死亡した事実から、保険詐欺が発覚、死亡診断書を書いたのは彼自身だったため、殺人の事実でも起訴される。インディアナ州に逃亡する直前に州警察により逮捕。

その後、シェリフオフィスの2名を殺害、1名を負傷させて逃亡。

この時点で(1995年12月)、バトラキアンはFBIの最重要容疑者リストに記載されている。95年12月、アビリーンの消印のついた手書きの手紙がグラスモーニングニュース紙のオフィスに届く。(別掲1を参照)

その中で、手紙の筆者は(時にははっきりと、)何人かの「血にまみれたいけにえ」との関係をはのめかしている。

その後差出人は、筆跡鑑定からバトラキアン博士だと断定された。

1996年1月、身元不明の若い男性の死体が、テキサス州フォートファントムヒル湖の遺棄されたボート小屋から発見される。法医鑑定の結果、頭部が言葉通り、「巨大な、何か不自然な内部の圧力により」爆発したことが判明。また奇妙なシンボルが被害者の左胸部から発見される。

その後、1年半の間に、同じ「様式」で殺害された12名の被害者が発見される。

FBIは1997年8月にバトラキアンを逮捕、結局15名の第一級殺人容疑で彼は起訴され、電気椅子送りを言い渡される。

現在彼はガードル州刑務所に服役し、2回目の再審請求の審理結果を待っている。

また、服役中に描いた絵画「スキスマーク」等で芸術家としてのある程度の特権を獲得している。

実際、ロンドンのゴルゴダアートギャラリーは最近バトラキアンの「スキスマーク」シリーズの1枚を何千ドルかで購入している。

別掲1

ダラスモーニングニュース社に届いた手紙(後にバトラキアンの手によるものと断定)

親愛なる諸君、

私は「彼」の王国をこの地に來たらしめる者だ。血塗られた裁きは近い。

いや全く、とくに用意は整っているのだ。

私は「The Five」のリーダーであり、「魂の門」を見守る者である。

「彼」の「偉大なる軍隊」が来るため、我々は道を作る。

迎えるファンファーレとして、我々には生贄が必要だ。

血の生贄は「彼」の喜びなのだ。

諸君は気づかなければならない。ゴルゴタへの道は血にまみれている。

「われら多きがゆえに。」

尊敬すべからざるもの

リザードキング

別掲2

最新情報:1週間前のクリアフォードクロニクル紙の1面

「大量殺人者、監獄の暴動を画策!

大量殺人者ビクター・バトラキアンが3日前のガードル郡刑務所の暴動を主導していたことが判明した。

2年間死刑囚として服役していたバトラキアンは、1997年に15人の殺害容疑で起訴され、また芸術界からは彼の「スキスマーク」と呼ばれる絵画で評価されており、有名な囚人だった。

詳細は不明だが、先週木曜日の夕刻、バトラキアンは一瞬の間監獄の絵画室でひとりきりであり、看守が戻ってきたときすでに彼は逃亡していたという。4人の看守を殺害した後、バトラキアンは刑務所のセキュリティチェックを解除することに成功、300人からの服役囚が檻から解放された。現在に至るまで25名が行方不明である。

ガードル郡刑務所は現在150名の国軍警備隊に包囲されているが、まだ突入命令は出されていない。

別掲3

犯罪現場で発見された詩篇(今もって身元不明の被害者が手に握っていたもの)

リザードキングはThe Fiveを率いる

南ガリアから、

彼の血にまみれた列を引き裂き。

真の憎悪こそ道を開く

彼のうちにある闇が明らかとなる。

彼の目は死者の目。何も無き。

死にゆく星の光のごと、ただ寒き。

われら多きがゆえに

レポート2

名前:マルコ・ロバート・クルズ

生年月日:1968年3月13日

身長:5フィート10インチ

出生地:ネバダ州ボウルダー

目:明るい茶色

性別:男性

体重:168ポンド

髪:暗い茶色

人種:白人

特長:上半身に目立つ刺青、左頬に傷、

両方の拳に「LOVER BOY」と刺青。

記録:1996年の2月から11月にかけて、マルコ・ロバート・クルズは10人を誘拐し殺害。

モジャブ砂漠のデスバレー周辺でカップルを主に餌食にした。

犯行現場では必ず次のシンボルが発見された。

また、次の詩篇も被害者の周辺で発見された。

西の砂漠で彼は見付けた。血の口を持つ彼は子、
時が始まる以前の荒涼。殺人者の目の中に光る氷。あらゆる犯罪の残酷な心。
われら多きがゆえに。

皮肉なことに、彼はレポマン(タレコミ屋)として、5年間警察に協力していた。また、彼はDJでもあり、オートショップの経営者だったこともある。

7年間、武装強盗を続け、襲撃方法はどんどんひどいものになった。殺人の前科はないが、数件の殺人事件の関係者とみなされている。しかし証拠不足のため起訴にはいたらなかった。

先の刑務所の暴動に関係があるかどうかは不明。

レポート3

名前:ミルトン・T・バイク

生年月日:1952年7月4日

身長:6フィート1インチ

出生地:マイアミ

目：茶色

特長：左胸に燃えあがる髑髏と骨の刺青。あごと唇の上部に傷

性別：男性

体重：240ポンド

髪：黒

人種：白人

記録：ベトナム経験あり(1971-73)、グリーンベレー、電子破壊工作のスペシャリスト。73年に同僚を襲って不名誉除隊。

その後TV修理屋として働く(1974-80)。1979年、母親を射ったとして起訴されるも証拠不足により赦免される。

1980年「American Knights of Cross」(生存主義民兵組織)に入団。1981年自身の組織「Knights of the American Heartland」(KAH)を設立、本拠をフロリダ州のユーレカに構える。(KAHのシンボルマークである「クロスした槍」は、その後「薄汚いビデオ野郎」から各地の警察署に届けられたビデオテープのステッカーに貼られていたものとかなり似ている。)KAHは1982年全米民兵組織に併合され、結果彼はKAHを除籍扱いとなる。

その後、18名の彼の部下がバイクにロケット弾の砲撃を受け殺害される。

1991年にキプレス国立保護区でのハイカー殺人の容疑で逮捕。保安官の部下2名を殺害して逃亡、その後1991から1995年まで行方不明。

1995年12月から1996年9月にかけて、バイクは9名の女性を殺害。遺体をさまざまな場所に遺棄。

バイクは「薄汚いビデオ野郎」として知られている。6件の殺人を克明に記録した悪夢のようなビデオテープを各州の州警察に送りつけたためである。

各被害者の周辺で、詩篇が発見されている。

そして、戦が顔を持つものなら、
この、「THE FIVE」のしどりがその血にまみれた顔をお見せしよう。
耳をそばだて泣き叫ぶ声を味わい、
歯で死体をひん剥き、濡らし、
そして舌がピチャピチャ、飲み干す。
我ら多きがゆえに・・・

バイクは密告の結果、FBI捜査官によって96年の10月に逮捕された。(密告者は「レギオン」というコードネームを与えられている)

逮捕される直前の銃撃戦によって、捜査官3名が死亡、5名が重傷を負う。

バイク自身も致命傷を受け、ダラス記念病院に搬送された。出血多量で数日死線をさまようものの回復する。

その後、11件の第1級殺人罪で告発、そのうち1件は結局怪我のため死亡したFBIのエージェントであり、バイクは現在ガードル刑務所にて刑の執行を待っているところである。

前出のマルコ・ロバート・クルズと同じく、暴動に参加していたかどうかは不明。

レポート 4

「改裝業者」と呼ばれる連続殺人者のプロフィール(分析)

犯罪者の特長

HOME Improvement Killer「改裝業者」と呼ばれるこの連続殺人者は2年以上にわたってニューヨーク周辺で性別の区別無く12名を殺害したと見られる。

この犯罪者の奇妙な特長として、カナリヤのひなの頭骨を現場に残していることである。頭骨の中には、ノートブックから引き千切られた紙が詰まっており、インクで詩篇が書かれ、その下に彼だけが知る秘密のシンボルが描かれている。

風貌

1999年8月30日、犯行現場から立ち去る男が目撃されている。

白人男性、25-30歳、5フィート8インチから6フィートくらい、150ポンド程度、暗い茶色の髪、青ざめた顔、暗視鏡を身につけている。

容疑者

名前；エイブリー・マークス

1997年グリーンウィックにて若い女性を襲ったとして起訴、母親により保釈されるも逃亡。

1998年2月その母親が殺害され、現在殺人容疑で手配中。

母親はベッドルームで発見された。アパートメントの電気が消されており、彼の仕事と思われる。

鳥を飼っている。現在の居所は不明。

犯罪現場で発見された詩篇(カナリヤの頭骨の中に包まれている紙に記されていたもの)

東より、おろかな怪物が来る。
爪をみればはつきりと分かるその冒涇。
真っ暗な部屋で、影を待つ。
漆黒の体、恐ろしい力、
力を秘めた、闇のメシア。
我ら多きがゆえに。

レポート 5

ジャック II 世と呼ばれる連続殺人者について

犯罪者の特長

ジャック II 世と呼ばれるこの殺人者は(なぜそのように呼ばれるのかは後述)、ひとりでの女性を標的にする。深夜か早朝が主な犯行時刻であり、場所はロンドンのイーストエン

下周辺、地下鉄の駅近くが多い。

現在まで4名の女性を殺害

1999年8月30日

1999年9月8日

1999年9月29日

マリー・ニコルズ
アンナ・チャップリン
エリザ・ストリンダー
カトリーナ・エディソン

ホワイトチャペル駅
ショーアディッチ駅
アルドゲート東駅
アルドゲート駅

1888年8月31日

1888年9月8日

1888年9月30日

1888年11月9日

メアリー・アン・ニコルズ
アニー・チャップマン
エリザベス・ストライド
キャサリン・エドワズ
メアリー・ケリー

バックスロウ
ハンバリーストリート29
バーナーストリート
チャーチバセージ
ミラーズコート
ドルセットストリート

リストを比べてみると、1888年の殺人事件との共通性がはっきりと見えてくる、犯行現場の地図を見ると、現場もかなり近いことがはっきりと見て取れるだろう。

容疑者

スコットランドヤードは現在容疑者を特定出来ていない。

マリーニコルズ殺害後に発見された走り書き

魂の門の見張り人は道を作る。
爪と歯を真紅に染めた5人
頭、心臓、手、歯、目
全ては5人に結ばれる。
我ら多きがゆえに。

アンナ・チャップリン殺害後に発見された走り書き

ナイフが血塗られた儀式を執り行い。
その暗き場所に還るだろう。
涙をこぼしつつ、死にゆく肉体とともに。
切り、裂き、刻み、
泣き叫ぶ傷と悲しみの魂を知るために。
我ら多きがゆえに。

以上

CREDITS
THE SHADOW MAN TEAM
ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

Game Design, Story & Level Design

Guy Miller & Simon Phipps

Project Managers

Nick Bagley
David Riley

Additional Design

Peter Hodbod
Mathew Ward

Programmers

Stuart McKenna
Dave De Pauw
Andrew Seed

Jonathan 'Fritz' Ackerley

AI Programming

John 'Squigg' May

Extra Programming

Brian 'Biscuit' Watson
Les Long
Neil Holmes

Lead Artist & World Building

Rees Ivatts

Creature Shop

Rob Nash
Steve Abraham

Ian Mcburney

World Building

James O' Brien

Neil Hislop

Heather Calder

Alex Szeles

Rob Gray

Paul Docherty

Colin Mulhern

Character Animation

Billy Allison

Niel Bushnell

Neil Parkinson

Andy Wright

Cinematic Production

Patrick Ward

Additional Art

Colin Mulhern

James O' Brien

Alex Szeles

Music Composition & Sound FX

Tim Haywood

Motion Capture Actors

Gavin Betts

Richard Blane

Spencer Fearon

Guy Miller

Joe Miller

Tim Miller

Simon Phipps

Lizzie Wingham

Voice Artists

Mike / Shadow Man: Redd Pepper

Jaunty: Barry Meade

Nettie: Lani Milleni

Luke: Travis

Marco Cruz/Milton Pike: Corey Johnson

Legion/Dr. Victor Batrachian: Guy Miller

Jack The Ripper/Avery Marx: Simon Phipps

Additional Voices

Steve 'Von' Abraham

Heather Calder

Paul Docherty

Lisa Haywood

Tim Haywood

Andrew Wright

Casting and Voice Producer

ALLINTHEGAME Ltd.

US Audio Production

Rick Fox

QA Manager

Dave Cleaveley

Game Testers

Jonny Heckley

Stephen Murphy

Paul Robinson

Game Manual

Andy Roberts

Administration

Stephanie Bagley

Louise Munro

Human Resources Manager

Roz Henderson

Finance Manager

Angela Atkinson

Operations Director

Frank Tindle

Operations Technician

Tim 'Corsica' Jennings

Technical Director

Rick Frankish

Art Director

Mike Muskett

Creative Director

Guy Miller

Director of Product Development

Jason Falcus

Managing Director

Darren Falcus

ACCLAIM ENTERTAINMENT, LTD. (UK)

PR Manager

Simon Smith-Wright

European Product Manager

Ned Browning

UK Marketing Manager

Simon Downing

European Product Coordinator

Harvey Elliott

Product Researcher

Alex Ward

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. (NY)

Producer

Shawn David Rosen

Marketing

JP Carnovale

Don Jackson

Christina Recchio

Public Relations

Adam Kahn

Michelle Seebach

Consumer Services

Jason Brown

Danny Decarolis

Jack Scalici

Tara Schiraldi

Jack Shen

Brennen Vega

Creative Director

Scott Jenkins

European Project Supervisor

Lisa Koch

Graphic Artist
Bethany Pawluk
Quality Assurance Manager

Carol Caracciolo

QA Supervisors

Jeff Rosa

Dale Taylor

Senior Lead Analysts

Mike Patterson

Brian Regan

Lead Analysts

Mark Garone

Matt Canonico

Project Leads

Paul Johnson

Ken Simone

Assistant Project Leads

Daren Chencinski

Adam Davidson

Testers

Chris Rappo

James Dima

Josh Rogers

Joe Maiello

Technical Support Group

Ulises Batalla

Leigh Busch

Christopher Coppola

Kevin Denehy

Chris Frisone

Andrew Fullaytor

Chris Maher

David Pollick

Harry Reimer

Mike Sterzel

Chris Zino

Sr. Hardware Guru

John Zigmont

Hardware Tech.

Andy Basile

Network Support

Mike Delieto

Brian Donohue

Andy Skalka



なにか問題が発生した場合は
ツクダシナジーユーザーサポートまで、
ご連絡ください。
電話：0268-39-4132
ファクス：0268-39-0987
または、
information@tsy.co.jp
まで、どうぞ。
なお、ゲームの内容にかかわる質問にはお答え
できませんので、あらかじめご了承ください。