

# 恐怖の迷宮への招待

*NetHack* ガイドブック

Eric S. Raymond

(バージョン 3.4 のための広範囲な校訂と拡充)

2003 年 12 月 2 日

## 目次

1	はじめに	2
2	あなたを取り巻く状況	3
3	画面に表示されるものの意味	5
4	コマンド	9
5	部屋と通路	16
6	怪物	18
7	物	20
8	制限プレイ	28
9	オプション	30
10	得点	44
11	探検モード	45
12	クレジット	46

## 1 はじめに

最近、あなたは日々の仕事に満たされなく、敬遠しつつある自分に気がついた。最近数ヶ月、あなたが見る夢は探査、盗み、十字軍、戦闘といったものであったが、あなたにはその理由がはっきりとはわからなかった。あなたはこれらの夢を実際には生まれてこのかたずっと見続けていて、なぜか今までそれらについて忘れようとしていたのではないか、と思った。ある夜、あなたは飛び起きて、夢の中の洞窟のあらゆる角の後ろに潜んでいるように見える、奇妙で強力な怪物の鮮明な記憶にぞっとして大声で叫んだ。あなたの夢に出没する内容は本当なのだろうか？ 夜毎に、廃墟の近くの不思議な洞窟に入るという欲求が強くなった。それでも、毎朝あなたはそのような考えを、洞窟に入って帰って来なかった人々の話を思い出すことで頭から追い出した。しかし、ついにあなたは夢の中に出てくる不思議な場所を捜し求めるといふ思いを抑えきれなくなった。何といつても、冒険者は最初にその道を通っていった時より、こちらに戻って来る時の方が裕福になっているように見えるのだ。戻って来ない人たちは皆、単にまだ冒険を続けているだけなのでは？

あちこちで尋ねるうちに、あなたはある噂を耳にした。イエンダーの魔除けとかいうものがあり、手に入れることができたなら、すばらしい財産をもたらすと言うのだ。あなたが聞いたとある伝説では、魔除けを見つけたものは神から不死の体を授かるとさえ言われているらしい。魔除けは恐怖の迷宮の奥深く、ゲヘナの谷を越えたどこかにあるという噂である。伝説を聞いた瞬間、あなたは自分には洞窟に入って彼らの話している魔除けを捜し求めるべき深遠で未知のなんらかの理由があると確信した。あなたはたとえ魔除けの力が真実でなくても、少なくとも冒険談を地元の吟遊詩人にかなりの金額で売り込めるだろうと考えた。夢の中で出てきた恐ろしく、不思議な怪物に出会うことができればなおさらである。あなたは地元の安宿で最後の宿を取り対策を練った。安宿の壁に掲げられた成功率のオッズが下がれば下がるほど、あなたは意気消沈した。

朝起きると、あなたは所持品をかき集め、あなたは洞窟に向けて旅立った。無事何日かの旅を続けて恐怖の迷宮への入口を示す古代の遺跡へとたどり着いた。夜も更けていたので入口でキャンプをすることにし、その夜は広々とした空の下で眠りに就いた。翌朝あなたは道具をかき集め、もしかすると地上での最後になるかもしれない食事を済ませ、洞窟へと入っていった。

## 2 あなたを取り巻く状況

こうしてあなたは *NetHack* というゲームを始めることになった。あなたの目的は持てる限りの宝を集め、イエンダーの魔除けを見つけ出し、さらにはこの恐怖の迷宮から生きて脱出することである。

冒険におけるいろいろな困難に対応するための各種の能力や力は、あなたの生い立ちと修行によって変化する。

**考古学者 (Archeologist)** は洞窟について多くの知識を持っている。このため素早く動いたり洞窟での不快な事態を切り抜けることができる。彼らは学術的調査のための探検旅行に適した道具を持って出発する。

**野蛮人 (Barbarian)** は奥地からやってきた戦士であり、戦闘のために鍛えられている。彼らは類まれな力の強さを持ち、丈夫な鎖かたびらと大きな両手持ちの剣のみを持って探求に出発する。

**洞窟人 (Caveman と Cavewoman)** はとりわけ強い力を持っているが、新石器時代に使われた武器を持って出発する。

**医者 (Healer)** は医療や薬物について精通している。生気を回復させたり、苦痛を和らげたり、麻酔をかけたり、毒を中和させたりする香草や薬草について詳しい。そして器具を使って生物の健康状態を見抜くことができる。彼らは開業医としてかなりよい報酬を得て、それを持って洞窟に入っていく。

**騎士 (Knight)** は騎士道に忠実であることと防具が驚くほど優れていることという点で、普通の戦士とは区別される。

**モンク (Monk)** は修道者であり、厳格な肉体的習慣と精神的訓練によって、武器なしでも武器を使うのと同じように戦うことができる。モンクは防具をつけないが、機動性を向上させることで埋め合わせている。

**僧侶と尼僧 (Priest と Priestess)** は聖職の戦士であり、武器と防具を持ち魔法の業を駆使して正義を広めんとする聖戦士である。祈りを通じて神と語る能力により、彼らはしばしば危難から逃れることができる... が、祈りは危難をもたらすこともある。

**レンジャー (Ranger)** はほとんど森を住みかとし、洞窟は少々場違いかもしれない。しかし、彼らは追跡術や隠密行動と共に、弓術の達人である。

**盗賊 (Rogue)** は敏捷で身を隠す業に長けた泥棒であり、錠や罠や毒に詳しい。彼らの長所は奇襲であり、これは非常な長所となる。

**侍 (Samurai)** は封建時代の日本の精鋭の武人である。防具は軽装で身のこなしに秀でており、この上なく研ぎ澄まされた大小 2 本の刀を帯びている。

**観光客 (Tourist)** は多額の金 (買物に最適である) とクレジットカード、大量の食料、地図、そして高価なカメラを持って出発する。ほとんどの怪物は写真に撮られるのを嫌うものである。

**ワルキューレ (Valkyrie)** は勇敢な女戦士である。過酷なスカンジナビアの国々で育った彼女らは頑強で、厳しい寒さにも耐え、身を隠す業と巧妙さを身につけている。

**魔法使い (Wizard)** は魔術の知識とに選び抜かれた魔法の道具を準備しており、いにしへの魔法学に対し

て特に造詣が深い。見かけは弱そうで簡単に打ち倒せるように思えるが、経験を積んだ魔法使いは恐るべき敵である。

また、キャラクターの種族も選ぶことができる。

**ドワーフ (Dwarf)** は人間やエルフよりも小さいが、がっしりした体つきで丈夫である。ドワーフの注目すべき特性は採掘と金属工作の専門的技術である。ドワーフの防具はエルフのミスリル防具と同じとまではいかないまでも、それに次ぐ品質である。

**エルフ (Elf)** は機敏さと迅速さ、そして鋭敏な感覚を持っている。周囲で起きるどんな些細なことも彼らの目を逃れることはできない。職人氣質の彼らの持つ武器と防具は優秀なものである。

**ノーム (Gnome)** はドワーフよりもさらに小さいが、ドワーフと似ている。ノームは熟練した採掘師として知られ、富と危険で満ちている秘密の地下坑道を恐怖の迷宮に作っていることで知られる。

**人間 (Human)** は地上で最も一般的な種族で、ゆえに他の種族と比較される時の基準となっている。特別な能力は持っていないが、あらゆる職業で成功することができる。

**オーク (Orc)** は残酷で野蛮な種族で、(他のオークを含む)あらゆる生物を嫌っている。特に、オークはエルフを感性の違いゆえに嫌い、わざわざあらゆる機会を見つけて殺そうとする。オークによって作られた防具と武器は一般的に品質が劣る。

### 3 画面に表示されるものの意味

画面上にはあなたが現在いる洞窟の階ですでに探索を終えた部分の地図と、そこで目にした物が示されている。さらに深く探検を進めるに連れて洞窟はその姿を次第にあなたの前の画面に明らかにしていく。

*NetHack* の祖先である *rogue* が最初に現れたとき、そのスクリーン指向はコンピュータファンタジーゲームの中でも全く独特のものであった。それ以来スクリーン指向は例外的なものというよりむしろ標準となった。*NetHack* はこのすばらしい伝統を受け継いでいる。疑似的な英語でコマンドを入力し、結果が文章で表示されるテキストアドベンチャーゲームとは異なり、*NetHack* のコマンドはすべて 1 文字か 2 文字のキー入力を与えられ、その結果は画面上にグラフィカルに表示される。画面は最低 80 桁および 24 行の大きさが推奨される。それ以上の大きさがあっても 21 × 80 の領域だけが地図の表示に使われる。

*NetHack* は点字や音声合成の助けを借りて、目の不自由な人でもプレイできる。目の不自由な人のための *NetHack* の設定方法については、このドキュメントで後述する。

*NetHack* はプレイするたびに新しい洞窟を作成する。このため何回かゲームに勝利したことのある作者たちにも、いまだこのゲームは楽しく興奮に満ちたものと感じられる。

*NetHack* はさまざまな表示のオプションを提供する。オプションはあなたのハードウェアやソフトウェアの能力に依存し、プラットフォーム毎にさまざまである。さまざまなコンパイル時のオプションは実行ファイルが作られたときにのみ可能となる。モノクロキャラクタインタフェース、カラーキャラクタインタフェース、タイルと呼ばれる小さな絵を用いたグラフィカルインタフェースの 3 つの表示方法がある。2 つのキャラクタインタフェースはフォントを他の文字に置き換えることもできるが、標準設定では標準の ASCII キャラクタを用いて全てを表現する。さまざまな表示のオプションはゲーム内容には影響を与えない。タイルや色はガイドブックで表記できないし、それは全てのプラットフォームに共通ではないので、ゲーム中に表示されるものの説明としてはモノクロキャラクタディスプレイで表示される標準の ASCII キャラクタを用いる。

*NetHack* で何が起きているのかを理解するには、まず *NetHack* では画面がどうなっているのかを理解しなくてはならない。*NetHack* の画面は、テキストアドベンチャーゲームにおける「あなたは...を見た」のような文章の代わりである。図 1 は *NetHack* では画面に何が表示されるかの一例である。画面がどのように表示されるかはプラットホームに依存する。

The bat bites!

```

-----
|...|
|.<..|#####...@...$.|
|...-# |...B....+
|...| |.d.....|
-----|

```

```

Player the Rambler      St:12 Dx:7 Co:18 In:11 Wi:9 Ch:15 Neutral
Dlvl:1 $:0 HP:9(12) Pw:3(3) AC:10 Exp:1/19 T:257 Weak

```

図 1 表示画面

## ステータス行 (画面の下部)

画面の下 2 行には、あなたの現在の状態を表す暗号のような情報の断片が含まれている。どちらかの行が画面の幅よりも長くなるとその全部を見ることはできないかもしれない。以下に状態を示すいろいろな項目が何を意味するのかを述べる (コンフィグレーションによっては、以下に一覧されている状態を示す項目のすべてが表示されるとは限らない)。

**名前とランク (Rank)** あなたのキャラクタ名と (後述の経験レベルに基づく) 職業別の等級。

**強さ (Strength)** あなたのキャラクタの力の強さの値であり、6 つの基本的な属性の 1 つである。人間のキャラクタの場合、力の強さは 3 から 18 の間の値をとる。その他の場合、この制限を越えることもある (時折 18/xx のような特別な力を得ることもあり、魔法の力も普通の制限を越える能力を与えることがある)。力の強さの値が大きいほど、あなたの力は強い。力の強さは力仕事をどれだけうまくやれるか、戦いでどれだけダメージを与えるか、どれくらい荷物を運べるかに影響する。

**素早さ (Dexterity)** 素早さは戦いにおける命中率、罠を逃れる可能性、そしてその他の敏捷さを必要とする仕事や物をいかに器用に扱えるかなどのことがらに影響を与える。

**耐久力 (Constitution)** 耐久力は怪我やその他の圧迫によるスタミナの消耗から回復する能力に影響する。

**知力 (Intelligence)** 知力は呪文を唱える能力や魔法書を読む能力に影響を与える。

**賢さ (Wisdom)** 賢さは (特に魔法を扱う) 実戦的な経験により得られる。魔法のエネルギーに影響する。

**魅力 (Charisma)** 魅力はある種の生物があなたに対してとる態度に影響を与える。特に店主が示す価格に影響する。

**属性 (Alignment)** 属性には 秩序 (*Lawful*)、中立 (*Neutral*)、混沌 (*Chaotic*) がある。しばしば、秩序は善、混沌は悪であるとされるが、法と道徳が常に一致するとは限らない。あなたの属性は他の怪物のあなたに対する反応に影響を与える。属性が似ている怪物は好戦的ではなく、反対の属性に対してはあなたの存在に対して極めて好戦的であるらしい。

**階数 (Dungeon Level)** どれだけ洞窟の奥深くまで行ったかを示す。初期値は 1 で、洞窟を奥深く行くほど大きな値になる。いくつかの階は特別で、数字ではなく名前で識別される。イエンダーの魔除けは地下 20 階より深くのどこかにあると考えられている。

**金 (Gold)** 大抵に所持している金貨の数である。箱などに隠したお金は勘定に入っていない。

**体力 (Hit Points)** 体力の現在値と最大値である。体力はあとどれだけのダメージを受けると死ぬかを示す。戦いで傷つくほど値は減少する。体力は休息や魔法のアイテムや呪文により回復できる。括弧の中の数字は体力のとり得る最大値である。

**魔力 (Power)** 呪文に使う魔力である。これは呪文を唱えるのに必要な神秘の力 (*mana*: マナ) がどれほどあるかを示す。魔力もまた休息することにより回復する。

**防御値 (Armor Class)** 非友好的な生物からの攻撃を防具がどれほど食い止められるかを示す値である。数字が小さいほど防具は有効であり、防御値が負の値になることさえ十分あり得る。

**経験値 (Experience)** 現在の経験レベルと経験値である。冒険が進むと経験値を得ることができる。経験

値の合計がある一定値まで達すると、経験レベルが上がる。経験を積むにつれ、戦い方が上達し魔法の攻撃にも耐えられるようになる。多くのバージョンでは経験レベルだけが表示される。

**時間 (Time)** 経過したターン数である。 *time* オプションがオンのときに表示される。

**腹具合 (Hunger status)** 現在の腹具合である。腹具合は満腹 (*Satiated*) からふらふら (*Fainting*) までの値をとる。腹具合が普通なら表示されない。

この他にも状態を示す表示が腹具合の後ろに表示されることがあるかもしれない。混乱しているときには *Conf*、病気有的时候には *FoodPois* または *Ill*、目が見えないときには *Blind*、眩暈がしたときは *Stun*、幻覚を見ているときは *Hallu* と表示される。

### メッセージ行 (画面の上部)

画面の最上行は視覚的に表現できないことを説明するメッセージのために使われる。最上行に "--More--" が表示されたときは、このあとにさらにメッセージが続いているけれども現在のメッセージをまず確実に読むよう促しているということである。次のメッセージを読むためには単にスペースキーを押せばよい。

### 地図 (画面のその他の部分)

画面のその他の部分は、あなたが現在いる階でそれまでに探索し終わった部分の地図である。画面上のシンボルはそれぞれ何かを表している。表示されるシンボルのうちいくつかは、さまざまなグラフィックオプションを設定することによって変えることができる。そうでなければ標準設定のシンボルが用いられる。次に標準設定のシンボルの意味の一覧を示す。

- と	部屋の壁、または開いた扉、または墓 (I)。
.	部屋の床、氷、または扉のない出入口。
#	通路、鉄の棒、木、あるいは台所の流し台 (流し台がインプリメントされているとき) または跳ね橋
>	上り階段: 上の階への通路。
<	下り階段: 下の階への通路。
+	閉じた扉、または学習できるかもしれない呪文の書かれた魔法書。
@	あなたのキャラクター、または人間。
\$	金貨の山。
^	罨 (ひとたび発見すれば表示される)。
)	武器。
[	服またはなんらかの防具。
%	食料 (衛生的であるとは限らない)。
?	巻物。
/	杖。



=	指輪。
!	水薬。
(	便利なアイテム (つるはし、鍵、ランプ ... )。
"	魔除け、またはくもの巣。
*	宝石または岩 (貴重なものかもしれないし、価値のないものかもしれない)。
'	岩、または彫像。
0	鉄球。
-	祭壇、または鉄の鎖。
{	泉
}	水たまり、または堀、または溶岩の海。
\	豪華な王座

a-zA-Z およびその他のシンボル これらの文字とその他のいくつかのシンボルは恐怖の迷宮のいろいろな住人たちを表す。彼らは不機嫌で悪意に満ちているかも知れないので警戒しなければならない。が、ときには何かの手助けになることもある。

I このマークは透明、あるいはその他の見えない怪物が最後にいたらしい場所に表示される。怪物はすでに移動しているかもしれないことに注意すること。ここでは 'F' と 'm' のコマンドが便利だろう。

これらのシンボルをすべて記憶する必要はない。 '/' コマンドでどのシンボルが何を表すか知ることができる (詳細は次の項を参照のこと)。

## 4 コマンド

コマンドは 1 文字か 2 文字のキー入力を行うことで実行される。いくつかのコマンド、例えば “search” はそれ以上 *NetHack* に情報を与える必要がない。他のコマンドは例えば方向や使用する物などの情報をさらに与える必要がある。これらさらなる情報を必要とするコマンドに対しては、*NetHack* は選択メニューもしくはコマンドラインプロンプトのいずれかを表示する。どちらが表示されるかは主として ‘menustyle’ オプションをどのように設定したかによる。

例えば “What do you want to use? [a-zA-Z ?\*]” という形式の質問がよくあるが、これはあなたに持っている物のうちどれを選ぶかを尋ねるものである。この質問において「a-zA-Z」はあなたが選べる持物の目録記号である。‘?’ を入力するとこれらの物の目録一覧が得られ、個々の記号が何を表しているのか知ることができる。この例では、‘\*’ もある。これは一覧には表示されておらず、通常そのコマンドでの使用を想定していない物でも、使おうと思えばそれを選ぶことができることを示している。‘\*’ を入力するとすべての持物の目録が表示され、個々の持物すべてについての目録記号を知ることができる。考え直して結局このコマンドを使わないことにしたときには ESC キーを押せばコマンドを終了することができる。

コマンドの中には、その前に数字を入力することで何回も繰り返すことができるものもある。例えば「10s」は 10 回の探索を表している。もし *number\_pad* オプションがオンのときには数字の前に ‘n’ を入力しなければならない。つまり上の例では代わりに「n 10s」と入力しなければならない。複数回実行することが無意味なコマンドではこれは無視される。さらに、移動コマンドの前に特定の文字 (プレフィックス) を付けることによってさまざまな移動方法をとることができる (後述)。繰り返し回数やプレフィックスを取り消すためには ESC キーを押せばよい。

コマンドの一覧はかなり長いですが、ゲーム中に ‘?’ コマンドを使用してヘルプメニューを見ることにより、いつでもコマンドの一覧を見ることができる。以下はコマンドの一覧である。

- ?                   ヘルプメニュー: 表示可能なヘルプ画面のうちの 1 つを表示する。
- /                   シンボルが何を意味するかを示す。指定するには場所を示すか、またはシンボル (あるいは単語全体) を入力するかを選択することができる。場所の指定は、適切な位置までカーソルを移動させてから ‘.’、‘,’、‘;’、‘:’ のどれかを押すことによって行なう。‘.’ を押すと、選んだ場所で表示されているシンボルの説明が表示され、もし *help* オプションがオンなら場合によっては “More info?” (詳細を見る?) と質問され、それからさらに他の場所を指定することができる。‘,’ を押すと、シンボルの説明が表示されるが、詳細情報は表示されない。‘;’ を押すと、詳細情報は表示されず、さらに他の場所の指定もできない。‘:’ を押すと、(もしあるなら) 確認なしで詳細情報が表示される。場所を選ぶ時に ESC キーを押すことによってこのコマンドを中断でき、‘?’ を押すとどのように動作するかの簡単な説明が表示される。  
場所でなく名前を指定した場合は、常にその名前に対する追加情報が表示される。
- &                   コマンドの動作を示す。
- <                   上の階へ行く (階段やはしごにいるとき)。
- >                   下の階へ行く (階段やはしごにいるとき)。

[yuhjklbn] 指定した方向へ一歩進む (図 2)。その方向に怪物がいると感じているか覚えているときは、移動するのではなく怪物と戦うことになる。怪物と戦うことになるのはこの一歩移動のコマンドだけである。その他のコマンド (後述) は「安全」である。

```

      y k u          7 8 9
      \ | /          \ | /
      h- . -1        4- . -6
      / | \          / | \
      b j n          1 2 3

```

(number\_pad がオンのとき)

図 2 移動コマンド

[YUHJKLBN] 壁に突き当たるか何かに衝突するまで指定した方向に進む。

m[yuhjklbn] プレフィックス: 物を拾ったり、(たとえそこに怪物がいると思っけていても) 戦ったりせずに移動する。

F[yuhjklbn] プレフィックス: (そこに怪物がいると予想しているだけでも) 怪物と戦う

M[yuhjklbn] プレフィックス: 物を拾わずに遠くへ移動する。

g[yuhjklbn] プレフィックス: 何かが見つかるまで移動する。

G[yuhjklbn] or ^[yuhjklbn] プレフィックス: 'g' と同じ。ただし通路の分岐点では止まらない。

- 指定された位置まで、最短距離アルゴリズムを用いて移動する。最短距離は、あなたが知っている (見た、または以前に通った) 地図配置を基に計算される。知っている道がない場合、代わりに推測が行われる。'G' コマンドとほぼ同じ条件で停止するが、'M' コマンドと同様に物を拾わないで移動する。

. 休憩する。1 ターン何もしない。

a 道具 (つるはし、鍵、ランプ ...) を用いる (使う)。

A 1 つまたは複数の身につけているもの (防具など) をはずす。防具を 1 つだけはずすときには 'T'(take off: 防具をはずす) を、アクセサリを 1 つだけはずすときは 'R'(remove: アクセサリをはずす) を使用せよ。

^A 1 つ前のコマンドを繰り返す。

c 扉を閉じる。

C 個々の怪物に名前を付ける。

^C パニックボタン。ゲームを放棄する。

d 何かを下に置く。例: 「d7a」は a という物を 7 個下に置くことを意味する。

D いくつかの物を下に置く。“What kinds of things do you want to drop? [!%=BUCXaium]”(どの種類のを置きますか?) の質問に対して、0 個以上の物のシンボルを入力することで答える。さらに 'a', 'i', 'm', 'u' をその後に入力することもできる。加えて、祝福された (B)/呪われていない (U)/呪われた (C) アイテムを指定することもでき

- る。
- DB — 祝福されていると判明している物全てを下に置く。
- DU — 呪われていないと判明している物全てを下に置く。
- DC — 呪われていると判明している物全てを下に置く。
- DX — 祝福/呪いが判明していない物全てを下に置く。
- Da — 確認なしにすべての物を下に置く。
- Di — 物を置く前に持ち物を確認する。
- Du — (店にいるとき) 代金未払の物だけを下に置く。
- Dm — 置く物を選ぶのにメニューを用いる。
- D%u — 代金未払の食料だけを下に置く。
- ~D 何か (普通は扉) を蹴る。
- e 食料を食べる。
- E 床にメッセージを刻み込む。“Elbereth” という語を刻み込むと、たいていの怪物はあなたに白兵戦を挑んで来なくなる (しかしあなたが攻撃をすると文字は消えてしまう)。これは、一息いれたいときになかなか便利である。(この機能はコンパイル時に削除されているかも知れないので、あなたのバージョンで必ずしも機能するとは限らない。)
- E- — ほこりの中に指で書く。
- f 矢筒に入れてあるものを発射する。発射するものは予め ‘Q’ コマンドで選択することも出来るし、*autoquiver* オプションが設定されている場合は、コンピューターに自動的に適当なものを設定させることもできる。
- i 持物の目録 (持っている物すべて) を表示する。
- I 持物の目録のうち指定した一部を表示する。
- I\* — 持物のうち宝石をすべて表示する。
- Iu — 代金未払いの物をすべて表示する。
- Ix — 代金未払いだが使ってしまった物をすべて表示する。
- I\$ — お金を数える。
- o 扉を開ける。
- O オプションを設定する。現在のオプションの値の一覧が表示される。(見出し文字をタイプするかクリックすることによって) 変更したいオプションを選んで、ほとんどの値を変更することができる。プール値でないオプションの場合は、さらにメニューが出るか、プロンプトが出る。設定可能なオプションはこのガイドブックの後ほどに一覧がある。オプションは通常は ‘O’ コマンドではなく、ゲームを始める前に設定する。後述のオプションの項を参照のこと。
- p 代金を払う。
- P 指輪、あるいはその他の装飾品 (魔除け、目隠し) を身につける。
- ~P 1 つ前のメッセージをもう一度表示する。続けて ~P を入力するとさらに前のメッセージが順に表示される。この振る舞いは *msg\_windows* オプションによって変化する。

q	何か (水薬、水など) を飲む。
Q	矢筒に入れるものを選択する。ここで選択したものは 'f' コマンドで発射することができる。(バージョン 3.3 以前ではこのコマンドはゲームを放棄するものだったが、その機能は '#quit' に移動した。)
r	巻物や魔法書を読む。
R	装飾品 (指輪、魔除けなど) をはずす。
^R	画面を描き直す。
s	周囲の隠し扉や罠を探す。何かを見つけるには普通何回も探す必要がある。
S	ゲームをセーブして、中断する。ゲームは次回プレイ時に自動的に復旧される。
t	物を投げる。または矢などを発射する。
T	防具をはずす。
^T	テレポート能力があればテレポートする。
v	バージョン番号を表示する。
V	このゲームの履歴を表示する。
w	武器を持つ。 w- — 武器として何も持たず素手になる。
W	防具を付ける。
x	装備している武器を予備の武器と交換する。予備の武器は二刀流攻撃で用いられる。予備の武器がなくても交換は実行される (今持っているものを予備にして、素手になる) ことに注意。
X	後述する探検 (発見) モードに入る。
^X	あなたの名前、職業、種族、性別、属性および、今回のゲームにおけるさまざまな神の名前を表示する。
z	杖を振る。自分に振る場合は、方向に '.' を使う。
Z	呪文を唱える。自分に呪文を唱えたいときは、方向として '.' を使う。
^Z	ゲームを一時中止する (ジョブコントロール機能のある UNIX バージョンのみ)。
:	足元に何かがあるか見る。
;	見えているシンボルが何を示すかを表示する。
,	何かを拾う。'm' の後に押すことによって、設定に関わらず選択メニューを表示する。
@	<i>autopickup</i> オプションのオン・オフを切り替える。
~	今までに発見した罠の種類を調べる。
)	持っている武器を表示する。
[	付けている防具を表示する。
=	はめている指輪を表示する。
"	付けている魔除けを表示する。

(	使っている道具を表示する。
*	装備しているものを表示する。上の 5 つのコマンドを一つにしたもの。
\$	持っている金貨を数える。
+	知っている呪文の一覧を表示する。このコマンドによって、呪文の表示される順番を変えることもできる。呪文をメニュー形式で表示させ、まず一つ目の呪文を選択し、さらに入れ替えたい呪文を選択することによって順番が入れ替わる。さらに入れ替えたい場合はこの操作を繰り返す。
\	今までにどんな種類の物を見つけたかを表示する。
!	シェルに抜ける。
#	拡張コマンドを実行する。以上から分かるように <i>NetHack</i> の作者たちはすべての文字を使い果たしてしまったので、あまり頻繁に使われないコマンドはこのようなして導入された。どの拡張コマンドが使用可能かは、ゲームのコンパイル時にどの機能が有効にされたかによる。
#adjust	持物の目録記号を変更する ( <i>fixinv</i> オプションが「オン」の時に非常に便利である)。
#chat	誰かと話をする。
#conduct	どの挑戦がまだ守られているかを表示する。詳しくは後述する「制限プレイ」の章を参照すること。
#dip	物を何かに浸す。
#enhance	武器の技量を高めたり、調べたりする。
#force	錠をこじ開ける。
#invoke	物が持つ特別な能力を発動する。
#jump	別の場所へジャンプする。
#loot	あなたのそばにある床に置いてある箱や鞆、またはあなたの隣に立っている馬の鞍の中身を調べる。
#monster	(怪物の姿に変化している時に) 怪物の特殊能力を使う。
#name	物や物の種類に名前を付ける。
#offer	神にいけにえを捧げる。
#pray	神に祈って助けを求める。
#quit	ゲームをセーブせずにプログラムを終了する。
#ride	怪物に乗る (あるいは乗るのをやめる)。
#rub	ランプや石をこする。
#sit	座る。
#turn	不死の怪物を追い払う。
#twoweapon	二刀流戦闘のオン・オフを切り替える。二刀流に適切な武器を使うこと。さもなければ自動的にオフになる。

#untrap	何か (罾、扉、宝箱) の罾をはずす。
#version	このバージョンの <i>NetHack</i> をコンパイルしたときのオプションを表示する。
#wipe	顔を拭う。
#?	ヘルプメニュー: 利用可能な拡張コマンドの一覧を表示する。

もしあなたのキーボードにメタキー (別のキーと一緒に押すことによってそのキーの‘メタ’[第 8、または‘上位’] ビットをセットする) があれば、コマンドの頭文字をメタキーと一緒に押すことによって多くの拡張コマンドを起動することができる。*NT*, *OS/2*, *PC NetHack* では ‘Alt’ キーがこの目的に使われる。

M-?	#? (対応していないプラットホームもある)
M-2	#twoweapon ( <i>number_pad</i> がオフの場合)
M-a	#adjust
M-c	#chat
M-d	#dip
M-e	#enhance
M-f	#force
M-i	#invoke
M-j	#jump
M-l	#loot
M-m	#monster
M-n	#name
M-o	#offer
M-p	#pray
M-q	#quit
M-r	#rub
M-s	#sit
M-t	#turn
M-u	#untrap
M-v	#version
M-w	#wipe

*number\_pad* オプションがオンのときは、これらに加えていくつかの文字コマンドが有効になる。

h	ヘルプメニュー: “?” と同様にヘルプメニューを表示する。
j	別の場所へジャンプする。「#jump」や「M-j」と同じ。
k	何か (通常は扉) を蹴る。‘^D’ と同じ。
l	あなたのそばにある床に置いてある箱や鞆、またはあなたの隣に立っている馬の鞍の中

- 身を調べる。「#loot」や「M-1」と同じ。
- N 物や物の種類に名前を付ける。「#name」や「M-n」と同じ。
- u 罾、扉、宝箱などの仕掛けられた罾をはずす。「#untrap」や「M-u」と同じ。



## 5 部屋と通路

洞窟内の部屋や通路は明りがついていることもあるし、ついていないこともある。明りのついている部分で自分の視野に入る部分は画面に表示される。暗いところでは周囲 1 つ分の空間だけが見える。壁や通路は画面に表示されたままになる。

隠し通路は表示されない。これらは 's'(search: 探す) コマンドで発見することができる。

### 出入口

出入口は部屋と通路を接続するものである。出入口の中には扉のないものがある。このときにはそのまま通り抜けることができる。その他の出入口には扉があるが、その扉は開いているか、閉じているか、錠がかかっているかのいずれかである。閉じている扉を開けるには 'o'(open: 扉を開ける) コマンドを用いる。再び扉を閉じるには 'c'(close: 扉を閉じる) コマンドを用いる。

扉に錠がかかっているときは 'a'(apply: 道具を用いる) コマンドで錠をはずす道具を使うか、'^D'(kick: 蹴る) コマンドで扉を蹴破ることで通ることができる。

開いた扉に斜めから入ることはできない。水平あるいは垂直方向から真っ直ぐに近付かなければならない。扉のない出入口にはこのような制限はない。

扉は怪物を締め出すのに役に立つ。たいていの怪物は扉を開けることができない。けれどもいくつかの怪物にとっては扉を開ける必要などない (例: 亡霊は扉を通り抜けることができる)。

隠し扉は表示されない。これらは 's'(search: 探す) コマンドで発見することができる。一度発見すると普通の扉と同様になる。

### 罨 ('^')

そそっかしい冒険者を陥れようとする罨が洞窟のあちこちにある。例えば落とし穴に落ちると上り出するのに数ターンの間その場から動けなくなるであろう。そこに誰かが足を踏み入れて引っかかるか、's'(search: 探す) コマンドで見つけるかして初めて罨は表示される。怪物も罨の餌食になることがある。これは非常に有効な防御戦術である。

古典的コンピュータゲームである「倉庫番」を基にした特別なダンジョンへの分かれ道も存在する。このダンジョンでの目的は大岩を落とし穴に入れることである。慎重に先読みすれば、全ての階は倉庫番の伝統のルールでクリアできる。行き詰まってしまった冒険者のためにいくつかの助け舟が用意されているが、これらは運を低下させてしまう。

### 階段 ('<', '>')

一般的に洞窟の各階には、前の階への上り階段 ('<') と、次の階への下り階段 ('>') がひとつずつある。しかし、例外もある。例えば、洞窟の比較的浅い階であなたは二つの下り階段がある階を発見するだろう。ひとつは洞窟の続きであり、もうひとつはノームの坑道として知られる地帯に続いている。この坑道は最後には行き止まりになっていて、ここを探検した (あなたがそうすることを選択した場合) 後、元の洞窟にまで戻って来る必要がある。

階段を使うか、あるいは他の階に移動する罠に引っ掛かった場合、いままでいた階は非活性化されて、ディスク上のファイルに貯えられる。昔訪れた階に再び訪れた場合、ディスク上のファイルが読み込まれて再活性化される。初めて訪れる階に移動した場合、その階は(ほとんどの階は一から、「特別な」階はテンプレートから、「骨の」階(後述)の場合はファイルから読み込んで)新たに作成される。怪物は現在の階にいるものだけが行動する。他の階にいるものは止まっている。

普通、あなたが階段を使うと、あなたは目的地で対応する階段の上に現れる。しかし、ペット(後述)といくつかの怪物はあなたが階段を上り降りした時についてきて、時々それらの一体があなたと入れ替わることがある。こうなった場合、ペットやその他の怪物が階段の上に現れ、あなたはそのそばに現れる。

## はしご ('<', '>')

はしごは階段と同じ役目であり、階を繋ぐこの二つの種類はゲーム中ほとんど区別ができない。

## 店と買い物

時々ドアのそばに店主がいて、床にたくさんの物が置いてある部屋に行き当たることがある。物を拾って、'p' コマンドを使うことで物を買うことができる。物を拾う前に、物の上立って "#chat" コマンドを使うことで値段を確認できる。支払いをする前に物を使うと借金になり、店主は債務を支払うまでは店の外に出してくれなくなる。

店の中にいるときに物を落すことで物を店主に売ることができる。売却価格を提示され、売るかどうかを確認されるか、単に店主が興味がないことを知らされる(一般的に、店で売っている物と同じ種類の物が買い取り対象である)。

偶然で物を店の中に落してしまうと、店主は普通代償なしに所有権を主張する。物を取り戻すためには買い戻す必要がある。

店主は資金不足になることがある。こうなった場合、何かを売ろうとすると現金の代わりに信用貸しを提案される。信用貸しは物を買うときに使えるが、同じ店でだけ有効である。他の店主は引き受けない。(迷宮で「クレジットカード」を手に入れることがあるが、これを店で使おうとしてはいけない。店主は受け入れない。)

'\$' コマンドを使うと、今持ち運んでいる金貨の数(かばんや箱に入っているものは除く)とともに、負債や信用貸しがあれば表示される。'Iu' コマンドは未払いの物(まだ店が所有する物)の一覧(あれば)を表示する。'Ix' コマンドは使ってしまった物の代金の一覧(あれば)が表示される。

## 店の特殊な性質

店のいくつかの性質は意外なものかもしれない。

- アイテムの値段は色々な要素によって様々に変化する。
- 店主はドアの一つ内側の場所は店の外として扱う。
- 店主はあなたを鷹のように注意深く見張っているが、一般的にその他の消費者については無視する。
- 店が "closed for inventory" ("棚卸のため閉店") の場合、待っていても開店はしない。
- 店は例えば品物が枯渇しても新しいアイテムが入荷することはない。

## 6 怪物

画面上にはあなたから見える怪物しか表示されないが、ひよっとすると闇の中で怪物とばったり出くわすことになるかもしれないので注意が必要である。魔法のアイテムの中には、怪物があなたを発見するよりも前にあなたが怪物を発見するのに役立つ物もある(しかしこの能力に大変優れている怪物もいる)。

‘/’ コマンドと ‘;’ コマンドが画面上に表示されている怪物に関する情報を得るのに用いられる。‘c’ コマンドは怪物に名前をつけるのに用いられ、複数の怪物がいる時に、ある怪物を他のものと見分けたいときに便利である。名前としてスペースを指定すると、以前につけた名前を消すことになる。

拡張コマンド「#chat」によって、隣接する怪物と交流できる。実際の台詞は選択できない(言い換えると、あなたが何をしゃべるかは選べない)が、店主や Oracle of Delphi(デルファイの神殿)といった相手と話をすることは、有益な結果をもたらす。

### 戦闘

発見した怪物と戦いたいときには、単にその怪物に向かって移動するようにすればよい。多くの怪物はあなたが戦いを挑まない限り、他のことを気にすることはない。腹を立てると大変危険な怪物もいる。「三十六計逃げるにしかず」ということわざを忘れずに。

怪物が見えない(怪物が透明、またはあなたが目が見えない)場合、怪物がいるとあなたが思った位置に‘I’の文字が表示される。その区画に歩こうとすると、見えている時と同じようにあなたは怪物に攻撃しようとする。もちろん、もし怪物が移動してしまっていたら、あなたの攻撃は空を切ることになる。もし怪物がすでに移動してしまっていると考え、戦いたくない場合は、‘m’ コマンドを使うことで戦うことなく移動できる。逆に、そこに怪物がいるかどうかわからないけれどもとにかく戦って見たい場合は、‘F’ コマンドが使える。

### ペット

あなたは仔犬(‘d’)、子猫(‘f’)、ポニー(‘u’)のいずれかとともにゲームを始める。あなたのペットはあなたとともに洞窟をさまよい、怪物と戦う。ペットはあなたと同様に生きのびるための食料を必要とする。ペットは新鮮な死肉やその他の肉をえさにしている。もしもペットのことが気がかりであったり、ペットを飼い慣らしておきたいと思うなら、あなたが直接えきを与えることもできる。そのためには食料をペットに向かって投げてやればよい。きちんと訓練されたペットはある種の状況のもとで極めて利用価値が高い。

ペットも怪物を倒していくにつれて経験を積んでいく。また時間とともに成長もし、体力や相手に与えるダメージも増加する。初めのうちはあなたよりもペットの方が強いだろうから、レベルの低いキャラクタにとっては役に立つだろう。

あなたが他の階へ移動するとき、隣にペットを連れていけばペットもあなたについて移動する。置き去りにすると野生化してしまうかもしれない。同様に、もしあなたが自分の位置が変わるような罠にかかった場合(例えば、トラップドアで下の階に落ちた場合)、隣にいたペットはついていき、隣にいなかったペットは取り残される。ペットが自分でそのような罠にかかることもある。あなたはたとえその時にペットの隣にいても一緒に移動することはない。

## 軍馬

ダンジョンにいるある種の生物は、あなたが正しい装備と能力を持っていれば、乗ることができる。野生の生物にあなたが乗ることを納得させるのは困難である。多くの洞窟の主は協力関係をでっち上げるのに魔法の力に頼らなければならない。しかし、一旦動物をあなたの支配下に置いたなら、`#ride` コマンドで乗り降りすることができる。動物に乗って洞窟を移動する方法は、自分自身が移動するのと同じである。地図に表示されるのはあなたが乗っている動物である。

乗馬技術は `#enhance` コマンドで管理することができる。詳しくは後述する武器の技術の章を参照すること。

## 骸骨の階

冒険者の幽霊とその死体 (あるいはそれは生まれ変わる前のあなた自身であることさえある) や、その所持品に出くわすかもしれない。幽霊を殺すことは難しいが、動きがのろくほとんどダメージを受けないので簡単に逃げるすることができる。あなたは死んだ冒険者の所持品を奪うこともできる。しかしそれらは呪われていることが多い。以前の冒険者を死に到らしめたものにはすべて注意を払わねばならない。それはあたりを徘徊し、その直前の勝利に酔いしれているからだ。

## 7 物

洞窟の中で何かを見つけた場合、それを拾いたいと思うのはよくあることである。NetHack ではその物の上を通ることによって自動的に拾うことができ (*autopickup* オプション (後述) がオフになっているときや ‘m’ プレフィックス (前述) を用いて移動するときはこの限りではない)、または ‘,’ コマンドを使って手動で拾うことができる。

持物が多すぎるときには、NetHack はあなたにそのように告げ、それ以上拾うことはできなくなる。そうでなければ NetHack はその物をあなたの荷物に加え、何を拾ったかが表示される。

持ち物が増えるに連れて、荷物の重さが重くなる。どれだけの重さの物を運べるかは筋力と耐久力による。力が強いほど、荷物の重さの影響は小さくなる。しかしそれでも、洞窟の中を歩いている荷物の重さがあなたに負担になるときがある。反応は鈍くなり、カロリー消費が早くなってより多くの食料が必要となる。そして最終的には荷物が重すぎて何かを捨てないと動けなくなってしまう。

NetHack では荷物の重さがどれくらい悪影響を与えるかを教えてくれる。最下行に表示される ‘Burdened’, ‘Stressed’, ‘Strained’, ‘Overtaxed’, ‘Overloaded’ の表示があなたの状態を示している。

物を拾ったとき、その物には目録記号が割り当てられる。物に関する多くのコマンドはあなたがどの物を使いたいのかを尋ねてくる。持物のうち特定の物を選ぶように NetHack が尋ねてきたときは、普通目録記号の一覧が表示されてその中から選ぶ (前述のコマンドの項を参照のこと)。

いくつかの物、例えば武器類のような物は、どんなものか簡単に区別が付けられる。この他の物、例えば巻物や水薬はその種類に応じていろいろな名前が付けられている。1 回のゲームの間は同じ名前を持った物は同じ種類の物である。しかし物に付けられる名前はゲームごとに違うものになる。

このような物を使った時、もしその効果が明らかな場合は NetHack がそれが何であるかを覚えていてくれる。その効果があまり明らかでない場合はその物の種類を何と名付けるか尋ねてくる。このため後になってそれを思い出すことができる。またいつでも “#name” コマンドを使って同様のことができ、ある種類の物すべてに名前を付けたり個々の物に名前を付けたりできる。すでに名前をつけているものに “#name” を使う場合、新しい名前としてスペースを指定することによって、以前つけていた名前を消すことができる。

### 呪いと祝福

あなたが発見したいろいろな物は、たとえそれが役に立つものであったとしても呪いがかけられているかも知れない。呪いがかけられている物を使うとそれが張り付いてしまうことは最もよく見られる結果である。呪いがかけられている武器を持つとそれは手に張り付いてしまって取れなくなる。呪いがかけられている物を身につけると普通の方法でははずすことができない。さらに、呪いがかけられている武器や防具には必ずと言うわけではないがたいていの場合負の魔力が与えられていて、そうでない物よりも戦闘時の効力が劣る。その他の呪いがかけられている物は、あまり役に立たなかったりまたはその他の点で害を及ぼしたりするだろう。

また祝福されている物もある。祝福されている物は呪いがかけられていない普通の物に比べて具合良く働き役に立つ。例えば祝福された武器は悪魔たちに一層のダメージを与えることができるだろう。

魔法を使うと物に呪いをかけたり呪いを解いたりすることができる。このためたとえ物が張り付いてしまっても、呪いを解いてははずすことができる。僧侶は生来呪いや祝福に敏感なので、他の職業の冒険者よりも容易に呪われているものを避けることができる。

あなたの持物の目録の中で呪いがかけられているかどうか分からない物は目録のなかで特に何の説明もない。どんな状態にあるか知っている物は目録一覧で「cursed(呪われた)」「uncursed(呪われていない)」「blessed(祝福された)」などの言葉が物の説明に与えられる。

## 武器 ('')

恐怖の迷宮に住むほとんどすべての怪物は、チャンスと見れば見境なくあなたを殺そうとするだろう。自分の身を守る (先に怪物を殺してしまう) ためにあなたは武器を必要とする。武器なしではポイントにして 1 ~ 2 のダメージ (いくらかの加算があるかも知れないが) を与えることしかできない。但し、モンクは例外である。モンクは武器を使って攻撃するよりも素手で攻撃した方が遥かに大きなダメージを与えることができる。

武器には鎚矛や剣のような振り回すためのものと、矢や槍のような投げつけるためのものがある。武器で怪物に打撃を与えるためには、武器を手にもって怪物を攻撃するか武器を怪物に投げなければならない。投げるには、単純に槍を投げるように選択するだけでよい。弓から矢を発射するには、まず弓を手にとってから矢を投げればよい。クロスボウは crossbow bolt(クロスボウ用の太矢) を発射するためのものである。投石器は岩や(宝石のような)その他の石を投げつけるために用いる。

魔力のある武器には「追加能力」(攻撃能力と言うことで正と負の両方を取り得る) が付けられており、攻撃が怪物に当たる可能性と与えるダメージに追加される。武器の魔力を測定するには、なんらかの方法で魔法を使って鑑定するしかない。多くの武器は錆のようなある種のダメージを受けやすい。このような「腐食」ダメージは修復可能である。

攻撃がうまく怪物に命中するかと、命中した時にどれくらいのダメージを与えるかは、多くの要素によって決定される。それらには以下のものがある: 武器の種類、武器の品質(魔力や腐食)、経験レベル、筋力、敏捷性、荷物の重さ、技量(後述)。怪物の防御値(一般的な防御率。防具を着ることによるとは限らない)も要素の一つである。また、ある種の武器に対して特に耐性を持つ怪物もいる。

多くの武器は片手持ちであるが、両手が必要な武器もある。両手持ちの武器と盾を同時に持つことはできない。片手持ちの武器を持っている場合、もうひとつの武器を予備として準備しておいて、'x' コマンドで今使っている武器と交換することができる。さらに「二刀流戦闘」技能の技量がある場合、二つの武器を同時に使うことができる。'#twoweapon' 拡張コマンドで二刀流戦闘をするかどうかを切り替えられる。一部のキャラクター(例えば野蛮人)だけがこの技能を持っている。たとえこの技能を持っていても、一度に二つの武器を使うとひとつしか使わない時に比べて敵に命中する確率にペナルティを受ける。

全く何の武器も装備したくない時もあるかもしれない。そうするためには、装備するものを選ぶ時に '-' を選ぶか、あるいは 'A' コマンドでその他の身につけているものを外すのと同時に現在使っている武器を外すことができる。

AD&D をプレイしたことのある読者はお気づきだろうが、AD&D に登場した武器は *NetHack* においても怪物にだいたい同じダメージを与える。あまり良く知られていない武器 (*aklys*(アキリス)、*lucern hammer*(ルッツエンハンマー)、*bec-de-corbin*(ベッグ・デ・コルビン) など) のいくつかは AD&D の追加ルールである *Unearthed Arcana* の付録で詳しく説明されている。

武器を使うコマンドは 'w'(wield: 武器を持つ)、't'(throw: 投げる)、'f'(fire: 武器を発射するもうひとつの方法)、'Q'(quiver: 矢筒)、'x'(exchange: 武器を交換する)、'#twoweapon'、'#enhance'(後述) である。

## ものを投げることと発射すること

‘t’ コマンドを使うことによって、どんな物でも投げるができる。このコマンドを指定すると、投げる物を尋ねてくる。‘?’ を押すと、持ち物の中で投げるのに向いていそうな物の一覧が表示され、‘\*’ を押すと、全ての持ち物の一覧が表示される。何を投げるかを指定した後、(どの目標に投げるかではなく) どの方向に投げるかを尋ねられる。投げることができる距離は、主に物の種類と筋力による。矢は手で投げることもできるが、弓を持って投げた方が遥かに遠くまで飛び、目標にも当たりやすい。

‘Q’ コマンドで予め好みの「発射物」を選択しておき、‘f’ コマンドで投げることによって、投げる操作を簡単に行うことができる。先程と同様に投げる方向は尋ねられるが、‘f’ コマンドを使うたびに何を投げるかを指定する必要はない。*autoquiver* オプションをオンにすると、‘Q’ コマンドで設定した物がなくなった時に、*NetHack* が自動的に矢筒に他の物を入れてくれる。

一度に複数の物を投げるができるキャラクターもいる。一度に複数の矢を装填し(あるいは一度に複数の物を持ち)、それを目標に当てることはたやすい仕事ではない。レンジャーはこの技能に優れているし、適切な武器の技能(弓を持って矢を射るなら弓の技能、クロスボウを使うならクロスボウの技能、スリングを持って石を投げるならスリングの技能)において高いレベルの技量があれば他の職業でも可能である。あなたがいくつのアイテムを同時に投げるができるかは毎ターン変化する。‘t’ コマンドや‘f’ コマンドの前に数字を指定することによって、発射する数を明示的に制限することもできる。例えば、“2f”( *number\_pad* オプションがオンの時には “n2f”) と指定すると、たとえ 3 本発射可能でも最大 2 本しか発射されない。もし、実際に発射できる数よりも大きい数を指定した場合(この例では “4f”) は、特に数字を指定しなかった場合と同様、実際に発射可能な数(ここでは 3 本)しか発射されない。一旦動作を開始したなら、全てのアイテムは同じ方向に飛ぶ。もし 1 本目で怪物を倒したなら、残りはその先まで飛んでいくことになる。

## 武器の技量

利用できる武器の技能はさまざまに異なっている。武器の技量(技能)はある種の武器をどれくらいうまく扱えるかに影響する。技能はゲームを通じて向上させることができるが、それは職業や経験レベルや武器の使用回数による。

技量を示すために、武器は *daggers*、*broadswords*、*polearms* といった風いくつかのグループに分けられている。それぞれのグループで技量レベルをどこまで高めることができるかは職業毎に決まっている。例えば魔法使いは *daggers* や *staves* に対しては高いレベルに達することができるが、*swords* や *bows* に対してはそうではない。

‘#enhance’ 拡張コマンドで現在の武器(と呪文)の技量を見ることができる。さらに、ひとつまたは複数の技能を向上させることができる状態なら、どの技能を向上させるかを選択することができる。技能のランクは “none”(技能を向上させることができないという意味で “restricted”(制限された) と呼ばれることもある)、“unskilled”(初心者)、“basic”(入門者)、“skilled”(熟練者)、“expert”(エキスパート)である。制限された技能は単に ‘#enhance’ コマンドで一覧に表示されない。(神の介入によりある種の技能の制限が解除されることもある。その時には技能は “unskilled” となり、限界は “basic” までとなる) キャラクターによっては、素手での戦闘やマーシャルアーツの技能を “master”(マスター) や “grand master”(グランドマスター) にまで向上させることができる。

技能レベルが“restricted”や“unskilled”の武器を使うと、怪物への命中率や命中した時に与えるダメージにペナルティがある。“basic”ではペナルティもボーナスもない。“skilled”では命中率と与えるダメージにささやかなボーナスがある。“expert”ではボーナスは大きくなる。攻撃が命中すると、使っている武器に関する技能を(もし最大に達していないなら)向上させるための訓練度を増やすチャンスがある。この訓練度が次のレベルに必要な値に達すると、自分の技能により自信を持てるように感じたことが告げられる。この時点で‘#enhance’コマンドを使うことによってひとつまたは複数の技能を向上させることができる。技能は自動的に向上しない。なぜなら全ての技能レベルの合計には制限があるので、どの技能を向上させて、どれを無視するかを決める必要があるからである。

## 防具 (‘[’)

多くの非友好的なものが洞窟には潜んでいる。そういったものからの攻撃から我が身を守るには防具が必要である。防具の中には他の種類の防具よりも防御効果に優れた物がある。Armor class(AC)(防御値)はこの防御効果の尺度である。防御値(AC)はAD&Dの場合と同じように評価される。10が防具なしの状態と等しく、数値が小さいほど優れた防具であることを示す。AD&Dに存在する鎧はいずれもNetHackにおいても同じ防御効果を示す。表1に(不完全ではあるが)各種の鎧ごとに規定される防御値の一覧を示す。

表1 鎧の防御値

dragon scale mail (ドラゴンの鱗鎧)	1
plate mail (鋼鉄の鎧)	3
crystal plate mail (水晶の鎧)	3
bronze plate mail (青銅の鎧)	4
splint mail (鉄片の鎧)	4
banded mail (帯金の鎧)	4
dwarvish mithril-coat (ドワーフのミスリル服)	4
elven mithril-coat (エルフのミスリル服)	5
chain mail (鎖かたびら)	5
orcish chain mail (オークの鎖かたびら)	6
scale mail (鱗の鎧)	6
studded leather armor (鋌付き皮鎧)	7
ring mail (鉄環の鎧)	7
orcish ring mail (オークの鉄環の鎧)	8
leather armor (皮鎧)	8
leather jacket (皮ジャケット)	9
no armor (鎧なし)	10

さらに他の防具(例: 兜、靴、楯、クローク)を身につけ、防御値の値を小さくすることもできる。ただし同じ範疇に入る物は1つしか身につけることはできない(鎧は一式、クロークは1着、兜は1個、楯は1枚など)。

防具に魔力があればその防具の防御効果は通常のものよりも良く(もしくは悪く)なっており、それに付いて



いる「+記号」(あるいは-記号)の分だけ防御値の値が小さくなる。例えば +1 鎖かたびらは、通常の鎖かたびらよりも防御効果が高く、防御値は 1 単位分小さくなって 4 になる。防具を身につけると直ちに防御値と「+記号」の値が分かる。呪いがかけられた防具は通常負の魔力(-記号)を持っており、取りはずすことはできない。

多くの鎧は錆のようなある種のダメージを受けやすい。このようなダメージは修復可能である。魔法を唱えるのを妨げる防具もある。

鎧を使うためのコマンドは 'W'(wear: 防具を付ける)と 'T'(take off: 防具をはずす)である。'A'(remove all: 全てをはずす)もまた他の身につけるもの同様、防具をはずすのに使用できる。

## 食料 ('%')

生きのびるには食料が不可欠である。長い間食料を口にしないまましているとやがて昏倒し、徐々に餓死への道をたどることになる。保存の処置を取ってないと傷んでしまい、食べるには不衛生になる食料もある。アイスボックスや缶に入っている食料は通常はいつまでも傷まないが、アイスボックスは重く、缶は開けるのに少しばかり時間が必要である。

怪物を殺すと通常はその死体が残るが、これは「食料」にもなる。すべてと言うわけではないが多くは食べられるし、中には食べると特別な力がつくものもある。大ざっぱに言えば「食べたものになる」ということである。

菜食主義の職業や怪物もいる。菜食主義の怪物は決して動物の死体を食べない。一方菜食主義のプレイヤーは動物の死体を食べることができるが、なんらかのありがたくない副作用がある。

*fruit* オプションによってあなたの好物の食料にちなんでその名前を 1 つ設定することができる。

食料を食べるためのコマンドは 'e' である。

## 巻物 ('?')

巻物にはいろいろな表題が付けられているが、これはおそらくにしへの魔術師たちが暇潰しとして選んだのであろう(例: "READ ME" とか "THANX MAUD" の逆さ読みとか)。巻物は読むと消滅する(ただし魔法の呪文の書かれていない白紙は消滅しない)。

これらの中で最も利用価値の高いものは *scroll of identify* (識別の巻物) である。これは他の物についてそれが何であるか、呪いがかけられているか祝福されているか、あと何回効力を発揮できるかを確定できる。得体の知れない魔力を持つ物の中にはこの巻物なしでは何であるか鑑定し難いものもある。

メールデーモンが走ってきてあなたに *scroll of mail* (手紙の巻物) を渡してあげることもある(この機能を有効にしてコンパイルされているバージョンの場合)。NetHack のメール配達機能はシステムのメールボックスに電子メールがやってきた場合に起動される。この機能を使用するには環境変数 "MAIL" にあなたのメールボックスのファイル名を設定して NetHack に新しいメールを探す場所を知らせる必要がある。また望むならば環境変数 "MAILREADER" に使いたいメール受信プログラムのファイル名を設定することもできる。このとき NetHack からそのプログラムを起動してその巻物を読むことができる。メールがゲーム内においてランダムに生成されるバージョンの NetHack ではこれらの環境変数は無視される。メールデーモンは *mail* オプションでオフにできる。

巻物を読むためのコマンドは 'r' である。

## 水薬 ('!')

水薬は小びんに入っている液体の色によって区別される。水薬は飲むと消滅してしまう。

透明な水薬は水である。これらはしばしば祝福されていたり呪いがかけられていたりして、聖水や不浄な水になったりする。不死の怪物にとって聖水は有害なので、聖水を不死の怪物に投げつける ('t') と有効である。聖水に他の物を浸す ("#dip") のもたいへん有益である。

水薬を飲むためのコマンドは 'q'(quaff: 飲む) である。

## 杖 ('/')

魔法の杖は通常何回も魔力を発揮する。杖の中には方向性のあるものがあり、この場合杖を振る方向を指示しなくてはならない。杖を自分に向けて振ることもできる(方向として '.' か 's' を入力する)が、これはしばしば愚かな行為となる。その他の杖には方向性がなく、杖を振る方向を尋ねてこない。杖が効力を発揮する回数は杖ごとに不定で、杖を使う度にその回数は 1 ずつ減る。

杖の魔法の量がなくなると、通常は杖を使用しても何も起きない。しかしながら時折、最後の一握りの魔力を使いきった杖から搾り取ることが可能である。しかしこれをすると杖は壊れてしまう。杖は適切な魔法によって再充填することができるが、そうすると杖が爆発してしまう可能性がある。爆発する可能性は最初は非常に小さく、同じ杖に何度も再充填するごとに大きくなる。

自暴自虐な行為ではあるが、どうしてもならなくなったときには杖を壊すという手もある。これは弱気な行為ではない。それを行うことにより、破壊的な魔法のエネルギーが解放されるからである。

ある杖を完全に鑑定した場合、持ち物の一覧では括弧の中に追加の情報が表示される。それは再充填された回数、コロン、現在の使用可能な回数である。杖が無効化された場合には使用可能な回数は -1 になる。

杖を使うためのコマンドは 'z'(zap: 杖を振る) である。壊すには 'a'(apply: 道具を使う) である。

## 指輪 ('=')

指輪は大変役に立つ物である。というのも水薬や巻物や杖のように魔力が一過性にしか働かないものと違い、指輪の魔力は比較的恒久的であるからだ。

指輪をはめることによってその魔力は発揮される。指輪は両手の薬指に 1 つずつ、計 2 つしかはめることはできない。

またたいの指輪は身につけると腹の減り方が速くなる。減り方は指輪の種類によって異なる。

指輪を使うためのコマンドは 'P'(put on: 指輪をはめる) と 'R'(remove: 指輪をはずす) である。

## 魔法書 ('+')

魔法書は強力な魔法を記した大きな本である。'r'(read: 読む) コマンドで学ぶと呪文の知識が読み手に転送される(したがって最後には読めなくなる)か、さもなくばその試みは不測の結果に終る。呪いがかけられた魔法書や知識の及ばない神秘的な古代文字で記された魔法書を読むと健康状態に害が及ぶ可能性がある!

呪文を唱えたとき(学んでいる時も)にも魔力が逆流することもある。あなたの経験レベルでは遠く及ばない高度な呪文を唱えようと試みたり、対応する呪文タイプに関する技能が低かったり、ひどくついてないとき

に呪文を唱えたりすると、呪文を唱えるのに必要なエネルギーと時間を浪費しただけに終わってしまうこともある。

呪文を唱えることは、魔法のエネルギーを呼び起こしてそれを精神そのものに集中させることである。あなた自身の内部から出る魔法のエネルギーが開放され、連続して呪文を唱えると疲れてしまう。呪文を唱えるには練習が必要である。練習していれば、それぞれの呪文領域の技能は向上していく。しかしながら、時間が経つにつれてそれぞれの呪文に関する記憶は薄れ、もう一度呪文を学ぶ必要がでてくるだろう。

指向性のある呪文の場合、呪文を唱える方向を指定する必要がある。方向として‘.’または‘s’を指定することで自分自身に対して呪文を唱えることもできる。しかし、これはしばしば愚かな行為である。指向性のない呪文の場合、方向を指定する必要はない。

武器が習熟度の面でグループ分けされているのと同様、呪文もグループ分けされている。呪文を唱えるのに成功すると、そのグループを訓練したことになる。十分な技能があれば呪文の効果を高め、失敗の可能性を低めることができる。技能スロットは武器スキルと共有する。(“武器の技量”の項も参照のこと)

魔法を唱えるには自由に移動できなければならない。また、いくつかの種類の種類を装着していると魔法を唱えるのを妨げるだろう。

魔法書を読むためのコマンドは巻物を読むときと同じく‘r’(read: 読む)である。‘+’コマンドにより、知っている呪文とそのレベル、分野、成功率が一覧表示される。‘z’(cast: 呪文を唱える)コマンドにより呪文を唱える。

## 道具 (‘C’)

道具はいろいろな目的に使う種々雑多な物である。杖などと同じように使用回数に制限のある物もある。例えばランプはしばらくたつと燃え尽きてしまう。その他の道具の中には容器も含まれており、物を出し入れすることができる。

道具を使うためのコマンドは‘a’(apply: 道具を用いる)である。

## 箱

冒険の途中で靴や箱やひつに出くわすこともあるであろう。これらは置いてある場所に立っている場合には拡張コマンド「#loot」によって、また持っているときには‘a’(apply: 道具を用いる)コマンドで開けることができる。しかしながらひつにはしばしば錠がかかっており、大抵は重くて運びにくい物体である。ひつは手に持つことはできない物なので、錠をはずす(‘a’(apply: 道具を用いる)コマンドで鍵や錠をはずす道具を使ったり、‘D’コマンドで蹴とばしたり、拡張コマンド“#force”により武器を使ってこじ開けるなどの方法による)には床に置かなくてはならない。

ひつには罠が仕掛けられているものもあり、錠をはずしたりふたを開けたりしたときに不快な出来事が起きる。拡張コマンド“#untrap”によってチェックをして罠が無効になるよう試みることができる。

## 魔除け (‘M’)

魔除けは指輪と大変よく似ており、しばしばもっと大きな効力を持っている。指輪と同じように魔除けにはいろいろな魔法の特性があり、有益なものも有害なものもあって、身につけることにより効力を発揮する。

魔除けは一つだけしか首にかけることができない。

魔除けを使うためのコマンドは指輪の場合と同じく 'P'(put on: 指輪をはめる) と 'R'(remove: 指輪はずす) である。

### 宝石 ('\*')

宝石の中には価値のあるものもあり、高値で売れる。宝石は財産を持ち歩く方法としてとして極めて効果的なやり方である。価値のある宝石を脱出時に所持していれば得点に加算される。

他の小さな石も宝石に分類されるが、その価値はほとんどない。しかし、全ての石は (もしスリングを持っているなら) 弾として有効である。窮余に陥いたら手で投げることも可能である。

### 大きな岩 ('')

彫像や巨石は特に有用ではないし、一般的に重いものである。見かけとは異なった彫像もあるという噂である。

巨大なヒューマノイド (巨人やその仲間) は巨石を武器として用いることができる。

### 金 ('\$')

金は得点に加算され、また店では金で物を買うことができる。迷宮にはあなたの持つお金に影響されるかもしれない数多くの怪物がいる (店主は別として)。

## 8 制限プレイ

単に *NetHack* に勝利するだけでは満足できない一部のプレイヤーは、プレイに制限を設けることに挑戦している。これらの挑戦の一部はゲームによって自動的に記録され、ゲーム中いつでも `#conduct` コマンドで確認できる。またゲーム終了時にも表示される。挑戦に反するような行動を取ると、もはやその挑戦は表示されない。1 これらの挑戦に勝利することによって、プレイヤーは追加の“自慢する権利”を得られる。なお、これらの制限に従うことなくゲームに勝利することも完全に有効であり、最初にゲームに勝利するときは普通これらの挑戦は関係ない。

挑戦のいくつかは食べ物に関するものである。最も困難な挑戦は食料なしの挑戦である。生物は食料なしでも長い間生存できるが、水は必要である。従って、飲み物に対しては何の制限もない。例えば栄養分があってもである。神に祈って飢えをしのごことはいかなる食べ物に関する挑戦にも違反しない。

厳密な菜食主義者は動物から作られた食べ物を食べない。基本的な栄養源は果物と野菜である。ブロッコリー ('b')、ゼリー ('j')、細菌 ('F') も野菜とみなされる。人間の食料にも動物を使っていないものがある。レンバス、クラム、「食料」(丸薬)、K レーション、C レーションがそうである。他の生物に変化しているときは、金属などの普通消化できない物質も厳密な菜食主義者用の食料として扱われる。しかし、これらの物も食料なしの挑戦には反することに注意すること。

菜食主義者は動物を食べない。しかし、動物からの副産物を食べることは厳密な菜食主義者ほどは厳しくない。上記の厳密な菜食主義者が食べられるものに追加して、ブラックプリン以外のプリン ('P')、卵、卵から作られた食べ物(古いクッキーとパンケーキ)、牛乳から造られた食べ物(クリームパイとキャンディーバー)、ロイヤルゼリーを食べることができる。モンクは菜食主義者とみなされる。

肉を食べることは厳密な菜食主義者、菜食主義者、食料なしの挑戦に反する。これにはほし肉、上記以外の怪物の死体や缶詰、迷宮で見つかるその他の肉のかたまりを含む。変化中に「飲み込んで消化」攻撃をかけるのはその怪物の死体を食べたものとみなす。皮、竜鱗、骨でできた物体を、これらを消化できる怪物に変化して食べたり、マインドプレイヤーに変化して脳を食べることは動物を食べたとみなす。ただし、蜜蝋は動物の副生成物とみなす。

挑戦に関わらず、消化不可能な物もあり、食べると危険なものもある。怪物に対して「飲み込んで消化」攻撃をかけることは、その怪物の死体を食べたものとみなす。「厳格な菜食主義者 (“vegan”）」という言葉は食べ物に関する文脈でのみ用いられることに注意してほしい。動物から作られた物(皮、竜の鱗、骨、角、さんご)を使ったり身につけたりすることは制限に違反しない。また、「ミルク色の」水薬は不透明な白色ではあるが、牛乳を含んでいるわけではないので、厳密な菜食主義者の制限に違反しない。スライムモルドやプレイヤーが定義した“fruits”は、例えば「さくらんぼ」であろうが「ポークチョップ」であろうが、厳密な菜食主義者の制限に違反しない。

無神論者は宗教を否定する。つまり、`#pray`(祈る)、`#offer`(いけにえを捧げる)、`#turn`(不死のものを戻す)、僧侶に対する `#chat`(話す) ことはできない。一部の読者はモンクや僧侶でプレイするのもこの制限に反していると主張するかもしれないが、ここではプレイヤーの選択の余地を残してある。イエンダーの魔除けを神に捧げるのはゲームに勝利するために必要なので制限には反しないものとする。また、怒った神や僧侶やその他の宗教的存在が話す言葉を聞いても制限には反しない。真の無神論者は言葉は聞くが、そこになんら特別な意味を見出さない。

ほとんどのプレイヤーは武器(あるいは武器として装備することを考慮している道具)を手に戦う。挑戦の

一つはこのような武器を手にして使わずにゲームに勝利することである。武器を投げたり、発射したり、蹴ったりするのは許される。また、杖、呪文、あるいはその他のアイテムを使ったり、素手や脚で戦うことも許される。

NetHack において、平和主義者は他の怪物を殺してはならない(言い換えると、怪物の死によって経験値を得てはならない)。これは特に難しい挑戦であるが、他の手段によって経験値を得ることは可能である。

文盲者は読み書きができない。これには以下の行為が含まれる。巻き物を読む、魔法書を読む、占いクッキーのメッセージを読む、T シャツの文字を読む、巻き物を書く、“x” 一文字(文盲者の伝統的なサイン)以外の文字を刻む。刻んである文字を読むことと、ゲームに勝利するために絶対に必要なアイテムを読むことは制限には反しないものとする。ゲーム開始時に持っている巻き物と魔法書の内容を知っていることおよび呪文の知識は、ゲーム開始以前に教師から教わったものとみなし、制限には反しないものとする。

その他にいくつかの細かいゲームとして記録される挑戦がある。怪物は虐殺することが可能である。これをせずにプレイするのも挑戦とみなす。怪物を虐殺する機会が与えられたとき、“none”(または“なし”)と答えると、虐殺しないままにすることができる。あなたはアイテムを同じグループの他のアイテムに変化させたり(“polypiling”)、変化の杖・呪文・薬で自分の体を他の生物に変えたり(“polyself”)できる。これらの効果を用いないことはそれぞれ挑戦とみなす。最後に、あなたはときどき願いをかなえてもらうことがある。なんのアイテムも願わずにプレイするのは一つの挑戦であり、聖器を願わない(たとえ直ちに消滅したとしても)でプレイするのも一つの挑戦である。アイテムを願う機会を与えられたとき、“nothing” または “なし” と答えると、願わないままにすることができる。

## 9 オプション

人にはそれぞれいろいろな好みがあり *NetHack* の遊び方もそれぞれ異なっているので、*NetHack* の振る舞いを変更するため設定できるオプションがある。

### オプションの設定

オプションを設定する方法にはいくつかある。ゲーム中に ‘0’ コマンドを使うことによって全てのオプションを見ることができ、そのほとんどを変更できる。また、環境変数 “NETHACKOPTIONS” や設定ファイルで自動的に設定することもできる。*NetHack* のバージョンによってはゲーム開始前にオプションを設定することができるプログラムがついていることもある。

### 環境変数 NETHACKOPTIONS を使う

環境変数 NETHACKOPTIONS にはいろいろなオプションの初期値をカンマで区切って列挙し設定する。オプションのうちのいくつかのものは単にオンかオフの選択ができるだけである。そのオプション名をリストに入れるとオンになり、オプション名の前に ‘!’ か “no” をつけるとオフになる。その他のオプションでは設定値として文字列が必要である。これらのオプションを設定するにはオプション名、コロンまたはイコール記号、設定値の順で入力すればよい。設定値は次のカンマもしくは文字列の最後までとなる。

例えば *autoquiver* をオン、*autopickup* をオフ、名前が “Blue Meanie” に、フルーツが “papaya” になるように環境変数を設定するには *ssh* では次のコマンドを入力すればよい。(!*!*は特殊文字なのでエスケープしてやる必要があることに注意。)

```
setenv NETHACKOPTIONS "autoquiver,\!autopickup,name:Blue Meanie,fruit:papaya"
```

*sh* または *ksh* では

```
NETHACKOPTIONS="autoquiver,\!autopickup,name:Blue Meanie,fruit:papaya"
export NETHACKOPTIONS
```

とすればよい。

### 設定ファイルを使う

設定ファイルの中の ‘#’ で始まる行はコメントとして扱われる。設定ファイルの中の “OPTIONS=” で始まる行は環境変数 “NETHACKOPTIONS” と同じ文法でオプションが記述されているものと見なす。“DUNGEON=”、“EFFECTS=”、“MONSTERS=”、“OBJECTS=”、“TRAPS=”、“BOULDER=” で始まる行はそれぞれ *dungeon*、*effects*、*monsters*、*objects*、*traps*、*boulder* オプションとして扱われるが、その指定方法は、現在使われているフォントのかわりに使われるキャラクタコードを示す 10 進数の列である。この列に 0 を指定すると、その項目は変更されない。この機能はオプションの文法では利用できない。この列は各行の最後に ‘\’ をつけることによって複数行に渡ることができる。

コンパイル時に `AUTOPICKUP_EXCEPTIONS` オプションが設定されていると、“`AUTOPICKUP_EXCEPTIONS=`”

で始まる行によって “pickup.types” オプションの例外を定義できる。

標準設定の設定ファイル名は OS によって異なるが、環境変数 “NETHACKOPTIONS” で (先頭に ‘@’ を付けることで) 使用したい設定ファイル名を指定することができる。

## カスタマイズオプション

以下にいろいろなオプションの役割を説明する。あまりに長すぎる文字列の部分は無視される。以下のオプションのうち実装によっては無効となっているオプションもある。

<i>align</i>	スタート時の属性 ( <code>align:lawful</code> , <code>align:neutral</code> , <code>align:chaotic</code> )。最初の一字で指定することもできる。標準設定ではランダムに選択される。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>autodig</i>	掘るための道具を手にしていて、掘ることができる地形に移動しようとしたとき、自動的に掘る (標準設定はオフ)。
<i>autopickup</i>	移動先にあるものを自動的に拾う (標準設定はオン)。この振る舞いをカスタマイズするためには “pickup.types” を参照すること。
<i>autoquiver</i>	このオプションは矢筒が空の時に ‘f’(fire: 矢筒の中にあるものを発射する) コマンドを実行した時にどうするかを決める。オンなら、コンピューターは適当な武器を矢筒に入れる。この時、呪い、祝福、魔法、劣化、武器の数などは考慮されないので注意すること。代わりに ‘Q’ コマンドを使って自分の好きな物を矢筒に入れる。入れる武器がないか、このオプションがオフの時は代わりに ‘t’(throw: 物を投げる) コマンドが実行される (標準設定はオフ)。
<i>boulder</i>	巨岩を表示するのに用いるキャラクタ (標準設定は岩を表すキャラクタ)。
<i>catname</i>	スタート時の猫の名前 (例: “catname:Morris”)。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>character</i>	キャラクターのタイプを設定する (例: “character:Monk”)。“role” オプションと同じである。職業を設定するその他の方法については “name” オプションを参照のこと。“random” 以外の文字列は最初の 1 文字だけで判別される。
<i>checkpoint</i>	プログラムがクラッシュした時に復旧できるように階を移動する毎に状態をセーブする (標準設定はオン)。
<i>color</i>	色々な怪物や物や洞窟の地形をカラーで表示する (マイクロコンピュータでは標準設定はオン)。
<i>checkspace</i>	ファイルを書き込む前にディスクの空き容量をチェックする (標準設定はオン)。セーブファイルやレベルファイルのために使うパーティションに 2GB 以上の空き容量がある場合、このオプションをオフをしなければならないかもしれない。このオプションはコンパイル時に MFLOPPY が定義されているときのみ適用される。
<i>cmdassist</i>	ありがちなミスを検出したときに新規プレイヤーのために追加のコマンド補助メッセージを表示する (標準設定はオン)。
<i>confirm</i>	ペット、店主、その他の攻撃してこない生物を攻撃しようとしたときに確認をする (標準



- 設定はオン)。
- DECgraphics* 洞窟の表示に用いる文字をあなた自身ですべて定義する代わりに、DEC VT-xxx/DEC Rainbow/ANSI 罫線文字セットからあらかじめ用意された設定を使用する (標準設定はオフ)。このオプションはまたターミナルが適切なグラフィックキャラクターを扱えるよう設定する。すなわち、あなたが自分でグラフィック文字を上書き設定するときにも明示しなくてはいけない。
- disclose* ゲーム終了時に表示する情報を制御する (標準設定は、全てを表示する)。設定できるものは以下の通り。
- i — 持ち物の鑑定
  - a — 属性の公開
  - v — 退治した怪物の一覧
  - g — 抹殺した怪物種
  - c — 挑戦
- それぞれの表示に対して、その前にどのように振舞うかを指示する文字をつけることができる。文字の意味は以下のとおり。
- y — 確認するが、標準設定はイエスにする。
  - n — 確認するが、標準設定はノーにする。
  - + — 確認なしに表示する。
  - — 確認なしで非表示とする。
- (例: “disclose:yi na +v -g -c”) このように設定した場合、持ち物は確認する (標準設定はイエス)。性は確認する (標準設定はノー)。退治した怪物は確認なしに表示する。抹殺した怪物は確認せずに非表示とする。挑戦は確認せずに非表示とする。退治した怪物の一覧は罫や同士討ちによって死んだ怪物も含むことに注意。
- dogname* スタート時の犬の名前 (例: “dogname:Fang”)。‘O’ コマンドで設定することはできない。
- dungeon* 迷宮表示のためのグラフィックシンボルを設定する。 *dungeon* オプションは標準設定の文字の代わりに地図を描くのに使用する 1 から 41 文字の文字列を書く (標準設定は “|-----||.-|++##.##<><>\_|\#\{.}.## #}”)。標準設定の文字の代わりにここで設定した文字を使って洞窟の地図が表示され、標準設定の文字は使われない。もしあなたのシェルが特別扱いする文字を使うなら、それらのキャラクタをエスケープする必要があるかもしれないことに注意。
- このオプションで設定される文字列は、現在では通常の C 言語で使われる方式でエスケープ処理されることに注意しなくてはならない。‘\’ の後の文字はその文字そのものとして取り扱われ、特別なプレフィックスとしては扱われないということである。従って、‘\’ は ‘\\’ とする必要がある。特殊なエスケープ形式である ‘\m’ は後ろの文字のメタビットをオンにし、‘^’ プレフィックスは後ろの文字をコントロールキャラクタとみなすようにする。
- シンボルは以下の順序である: 堅い岩、壁 (縦)、壁 (横)、左上の角、右上の角、左下の角、右下の角、壁の交差、T 字状の壁、逆 T 字状の壁、左向きの T 字状の壁、右向きの T 字状の壁、扉のない出入口、開いた扉 (縦)、開いた扉 (横)、閉じた扉 (縦)、閉じた扉 (横)、

- 鉄の棒、木、部屋の床、暗い通路、明るい通路、上への階段、下への階段、上へのはしご、下へのはしご、祭壇、墓、玉座、流し台、泉、水たまりまたは堀、氷、溶岩、降りている跳ね橋 (縦)、降りている跳ね橋 (横)、上がっている跳ね橋 (縦)、上がっている跳ね橋 (横)、空気、雲、水中
- より美しく四角の表示を得るためには角と T 字状の壁に '+' を使った方がよいかも知れない。次のリリースでは新しいシンボルが加わったり、現在のものが再構成される可能性があるので注意。
- '0' コマンドで設定することはできない。
- effects* 効果表示のためのグラフィックシンボルを設定する。 *effects* オプションは標準設定の文字の代わりに地図を描くのに使用する 1 から 29 文字の文字列を書く (標準設定は "|-\\/\*!) (0#@\*/-\\|\\|\\-//\\| |\\-/)"). この文字列は *dungeon* オプションと同様に処理される。
- シンボルは以下の順序である: 光線 (縦)、光線 (横)、光線 (左上から右下)、光線 (右上から左下)、掘削光線、カメラのフラッシュ、ブーメラン (左)、ブーメラン (右)、魔法防御に用いる 4 つの記号、飲み込まれたときに使われる 8 つの記号、爆発に用いる 9 つの記号。爆発は 3 キャラクタ 3 列からなり、爆発の中心はこの 3 × 3 の配列の中心になる。次のリリースでは新しいシンボルが加わったり、現在のものが再構成される可能性があるので注意。
- '0' コマンドで設定することはできない。
- extmenu* 拡張コマンドインターフェースを、有効なコマンドの一覧メニューが出るように変更する。キー入力、最後に Enter を押す必要がないこと以外は伝統的なインターフェースと互換性がある。tty インターフェースにだけ実装されている (標準設定はオフ)。
- female* "gender:female" の古い別名。'0' コマンドで設定することはできない。
- fixinv* 持物の目録記号と物との対応はその物を下に置いても変化しない (標準設定はオン)。オフにしたときは物を下に置くとその物の目録記号以降の記号と物との対応が 1 つずつずれる。
- fruit* あなたの好物の果物にちなんでその名前を設定する (例: "fruit:mango") (標準設定は "slime mold")。元来 *NetHack* で時々使われる懐古趣味的な妙な言葉である。slime mold (ネバネバかび) よりももっと食欲のわく食べ物にするべきであろう。apples (リンゴ)、oranges (オレンジ)、pears (洋なし)、bananas (バナナ)、melons (メロン) は *NetHack* にはもう存在しているので、設定してはならない。
- gender* 開始時の性別 (gender:male または gender:female)。最初の一文字で指定することもできる。"male" と "female" オプションを指定していても、"gender" オプションが優先される。標準設定では適切な性別がランダムに選択される。'0' コマンドで設定することはできない。
- help* '/' コマンドを使って調べている物について何らかの情報がある場合、それを見るかどうかを尋ねる (標準設定はオン)。ヘルプが出ないようにすれば "More info?" というプロンプトに煩わされなくなるので、素早く物を調べることができる。しかしそれは興味深

	く重要な情報を見逃してしまうかも知れないことを意味する。
<i>hilite_pet</i>	ペットを同種の動物から視覚的に区別する (標準設定はオフ)。テキストウィンドウ表示では “color” がオフのときに強調表示する。X のタイルを使用するときは、ハートの記号をペットにつける。
<i>horsename</i>	開始時の馬の名前をつける (例: “horsename:Trigger”)。‘O’ コマンドで設定することはできない。
<i>IBMgraphics</i>	洞窟、効果、罠の表示に用いる文字をあなた自身ですべて定義する代わりに、IBM 拡張 ASCII 文字セットからあらかじめ用意された設定を使用する (標準設定はオフ)。このオプションはまたターミナルが適切なグラフィックキャラクターを扱えるよう設定する。すなわち、あなたが自分のグラフィック文字で上書き設定するときにも明示しなくてはならない。
<i>ignintr</i>	ブレイクを含む割り込み信号を無視する (標準設定はオフ)。
<i>legacy</i>	ゲーム開始時に説明メッセージを表示する (標準設定はオン)。
<i>lit_corridor</i>	夜目やあなたのキャラクターが持っている光源によって見える通路を表示する (標準設定はオフ)。
<i>lootabc</i>	箱を開けるときに ‘o’、‘i’、‘b’ ではなく ‘a’、‘b’、‘c’ のキーを使う (標準設定はオフ)。
<i>mail</i>	ゲーム中にメールを配達するようにする (標準設定はオン)。
<i>male</i>	“gender:male” の古くなった別名。‘O’ コマンドで設定することはできない。
<i>menustyle</i>	いろいろなオブジェクトを指定するとき (たとえば Drop コマンド) に用いるインタフェースの制御。値は tradional、combination、partial、full の 4 つのタイプの最初の一文字を指定する。“tradional” は古いバージョンで唯一利用できたもので、物の種類を示す文字の入力、次に選んだ種類に当てはまる全ての物を一つずつ確認する。“combination” は選択したい物の種類を示す文字を入力するが、次に当てはまる物を一つずつ確認で選択するのではなく、メニュー形式で選択する。“partial” は物の種類を選ぶことをせず、直ちに全ての物が表示されたメニューを表示する。“full” は物の種類の文字入力かわりに、最初に物の種類のメニューを表示し、それから選択した種類に当てはまる物のメニューを表示する。
<i>menu_deselect_all</i>	メニューの全ての項目を非選択にするキー。Amiga、Gem、X11、tty で実装されている。(標準設定は ‘-’)
<i>menu_deselect_page</i>	メニューのうち、現在表示されている全ての項目を非選択にするキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は ‘\’)
<i>menu_first_page</i>	メニューの最初のページへ移動するキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は ‘^’)
<i>menu_headings</i>	メニューのうち注目している部分をどのように表示するかを指定する。値は “bold” (太字)、“inverse” (反転)、“underline” (下線) のいずれかである。全てのポートで実際に三つ全てのタイプを表示できるわけではない。
<i>menu_invert_all</i>	メニューの全ての項目の選択状態を反転するキー。Amiga、Gem、X11、tty で実装され

	ている。(標準設定は '@')
<i>menu_invert_page</i>	メニューの現在のページの全ての項目の選択状態を反転するキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は '~')
<i>menu_last_page</i>	メニューの最後のページへ移動するキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は ' ')
<i>menu_next_page</i>	メニューの次のページへ移動するキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は '>')
<i>menu_previous_page</i>	メニューの前のページへ移動するキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は '<')
<i>menu_search</i>	メニューで検索を行うキー。Amiga、Gem、X11 で実装されている。(標準設定は ':')
<i>menu_select_all</i>	メニューの全ての項目を選択にするキー。Amiga、Gem、X11、tty で実装されている。(標準設定は '.')
<i>menu_select_page</i>	メニューのうち、現在表示されている全ての項目を選択にするキー。Amiga、Gem、tty で実装されている。(標準設定は ',')
<i>monsters</i>	怪物の種類を表示するのに使用するキャラクタを指定する。この文字列は <i>dungeon</i> オプションと同様に処理される。シンボルの順序は、ant or other insect (あるいはその他の昆虫), blob(ブロッブ), cockatrice(コカトリス), dog or other canine(犬またはその他のイヌ科の動物), eye or sphere(目または球体), feline(猫), gremlin(グレムリン), humanoid(人間), imp or minor demon(インプまたは低級悪魔), jelly(ゼリー), kobold(コボルド), leprechaun(レプラコーン), mimic(ミミック), nymph(ニンフ), orc(オーク), piercer(突き刺すもの), quadruped(四つ足動物), rodent(鼠), arachnid or centipede(くもまたはムカデ), trapper or lurker above(トラッパーまたは天井に潜むもの), horse or unicorn(馬またはユニコーン), vortex(渦巻き), worm(ワーム), xan or other mythical/fantastic insect(ザンまたはその他の不思議な昆虫), light(ライト), zruty(ズルティ), angelic being(天使のような存在), bat or bird(コウモリまたは鳥), centaur(ケンタウルス), dragon(龍), elemental(エレメンタル), fungus or mold(カビやコケ), gnome(ノーム), giant humanoid(大型人類), invisible monster(見えない怪物), jabberwock(ジャバウォック), Keystone Kop(キーストーンコップ), lich(リッチ), mummy(ミイラ), naga(ナーガ), ogre(オーガ), pudding or ooze(スライム), quantum mechanic(量子力学), rust monster(錆の怪物), snake(蛇), troll(トロール), umber hulk(アンバーハルク), vampire(バンパイア), wraith(レイス), xorn(ゾーン), apelike creature(猿のような生き物), zombie(ゾンビ), human(人間), ghost(幽霊), golem(ゴーレム), demon(悪魔), sea monster(海の怪物), lizard(トカゲ), long worm tail(ロングワームの尻尾), and mimic(ミミック)(標準設定は "abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBcDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ@ '&;~]"). '0' コマンドで設定することはできない。
<i>msghistory</i>	後で '^P' で呼び出すために保存しておく最上行のメッセージの数 (標準設定は 20)。「0」コマンドで設定することはできない。
<i>msg_window</i>	過去のメッセージの表示方法を変更する (現時点では tty にのみ実装されている)。指定

できる値は以下のとおり。

**s** — ‘single’: 1 メッセージだけ (標準設定。これは 3.4.0 以前での振る舞いである)

**c** — ‘combination’: 最初の 2 メッセージは *single*、その後は *full*。

**f** — ‘full’: 全画面。古いメッセージが先。

**r** — 全画面。新しいメッセージが先。

過去との互換性のために、値なしにもできる (*full* とみなす) し、否定もできる (*single* とみなす)。

<i>name</i>	あなたのキャラクタの名前を設定する (標準設定はあなたの ユーザー名)。-記号とキャラクタの職業の頭文字を付け加える (つまり “-A -B -C -H -K -M -P -Ra -Ro -S -T -V -W” のどれかを後に付ける) ことによって職業を設定することもできる。職業として “-@” を使用すると、ランダムなひとつが自動的に選択される。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>news</i>	<i>NetHack</i> のニュースファイルがあればそれを読む (標準設定はオン)。ニュースはゲームの最初に表示されるので、‘0’ コマンドでこれを設定するのは無意味である。
<i>null</i>	端末にパディングのためのナルキャラクタを送る (標準設定はオフ)。
<i>number_pad</i>	移動のために [yuhjklbn] のかわりに数字キーを使用する (標準設定は 0 またはオフ)。(number_pad:2 は昔の DOS 版の振る舞いにする。‘5’ は ‘g’、meta-‘5’ は ‘G’、meta-‘0’ は ‘I’ となる。)
<i>objects</i>	物の種類を表示する時に使う文字を設定する (標準設定は “[ ] [=] (%! ?+ / \$* ‘0_ .) ”)。この文字列は <i>dungeon</i> オプションと同様に処理される。シンボルの順番は (見たこともないような) おかしな物体、武器、防具、指輪、魔除け、工具、食料、水薬、巻物、魔法書、杖、金貨、宝石または石、巨石または彫像、鉄球、鎖、毒液。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>packorder</i>	物の種類を表示するときの順番を指定する (標準設定は “[ ] [%?+ != / (* ‘0_ ) ”)。このオプションにはいろいろな物の種類を表す文字の列を設定する。設定されなかった種類は以前の順序で最後に表示される。
<i>perm_invent</i>	もしオンならば、現在の持ち物一覧を常にウィンドウに表示しておく。この機能が実装されているウィンドウシステムでのみ有効。
<i>pettype</i>	プレイするキャラクタクラスが複数のタイプのペットを使用できる時に初期のペットを指定する、または初期のペットを全く指定しない。指定出来るのは “cat”, “dog”, “none” である。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>pickup_burden</i>	物を拾った時にここで指定した荷物の重さレベル (Unburdened, Burdened, streSsed, straiNed, overTaxed, overLoaded) 以上になると、続行するかどうかを確認する (標準設定は ‘S’)。
<i>pickup_types</i>	<i>autopickup</i> オプションが設定されている時に拾う物の種類を指定する (標準設定は全ての種類)。実験的コンパイル時オプションである <i>AUTOPICKUP_EXCEPTIONS</i> が指定されていると、“ <i>autopickup_exception</i> ” 行を使うことで “ <i>autopickup</i> ” の振る舞いをより細かく制御できる。

<i>prayconfirm</i>	神に祈る前に確認する (標準設定はオン)。
<i>preload_tiles</i>	MS-DOS のプロテクトモードで、タイルをゲームの始めにあらかじめ RAM に読み込んでおくかどうかを制御する。オンにすると、タイルグラフィックのパフォーマンスが高まるが、より多くのメモリを使用する (標準設定はオン)。「0」コマンドで設定することはできない。
<i>pushweapon</i>	既に武器を持っている時に 'w'(wield: 武器を持つ) コマンドを使ったとき、既に持っていた武器を予備の武器に設定する (標準設定はオフ)。
<i>race</i>	種族を選択する (例: "race:human")。標準設定はランダムである。「0」コマンドで設定することはできない。
<i>rest_on_space</i>	スペースキーを '.'(rest: 休憩する) コマンドとして使用する (標準設定はオフ)。
<i>role</i>	キャラクターのタイプを設定する (例: "role:Samurai")。"character" オプションと同じである。職業を設定するその他の方法については "name" オプションを参照のこと。普通は先頭の 1 文字だけで判別されるが、'r' は例外である。"Rogue"、"Ranger"、"random" があるからである。
<i>runmode</i>	「まとめて移動」する (shift+ 方向や control+ 方向で移動するか、旅行コマンドやマウスのクリックを使った場合) ときにどれくらいの頻度で地図を更新するかを制御する。設定可能な値は以下の通り。 teleport — 移動が完了してから地図を更新する。 run — 7 歩ぐらい毎に地図を更新する。 walk — 1 歩毎に地図を更新する。 crawl — walk と同様だが、一歩毎にしばらく停止する。 このオプションは画面表示にのみ影響し、実際の移動結果には影響しない。標準設定は run である。バージョン 3.4.1 以前は teleport のみであった。効果が確認できるかどうかは使っている版や端末の種類に依存する。
<i>safe_pet</i>	ペットを (ペットと知りつつ) 攻撃してしまうのを防ぐ (標準設定はオン)。
<i>scores</i>	最後にスコアリストのどの部分を見るかを制御する (例: "scores:5stop scores/4around my score/own scores")。それぞれの分野の最初の文字 ('t', 'a', 'o') のみが必要である。
<i>showexp</i>	最下行に現在の経験点を表示する (標準設定はオフ)。
<i>showrace</i>	あなたを表示するときに、職業に対応するマークではなく、種族に対応するマークで表示する (標準設定はオフ)。この設定は表示にだけ用いられ、ゲームとしては何も変わらないことに注意。
<i>showscore</i>	最下行に現在のスコアを表示する (標準設定はオフ)。
<i>silent</i>	端末のビーブ音を鳴らさない (標準設定はオン)。
<i>sortpack</i>	持物の目録を表示するとき種類毎に荷物の内容を並べ替える (標準設定はオン)。
<i>sound</i>	あなたのキャラクターが聞いたものに関するメッセージを表示する (標準設定はオン)。これはコンピューターの音声出力機能とは何の関係もないことに注意すること。このオ

	プションは部分的にだけプレイヤーの制御下にある。例えば、眠っている間はこのオプションは自動的にオフにされ、目覚めるとオンになる。
<i>sparkle</i>	怪物 (やあなた) が攻撃を受け、それに抵抗した場合に画面効果を表示する (標準設定はオン)。
<i>standout</i>	怪物と “--More--” を太字で表示する (標準設定はオフ)。
<i>suppress_alert</i>	前のバージョンから変更された機能に対して注意を促すメッセージを表示しないようにする <i>NetHack</i> のバージョンを設定する。(例: “ <i>suppress_alert:3.3.1</i> ”) 例のように指定すると 3.3.1 以前に変更された機能に対する注意メッセージは表示されない。
<i>time</i>	最下行にゲームで経過した時間をターン数で表示する (標準設定はオフ)。
<i>timed_delay</i>	爆発や物体の移動など、効果を表示するためにちょっと時間待ちするとき、特殊なキャラクターを画面に送るかわりにタイマーを使用する。(tty インタフェースにのみ適用される。X11 インタフェースは常にタイマーを使用する。標準設定はタイマーによる時間待ちが組み込まれているならばオン)
<i>tombstone</i>	死んだとき墓石を表示する (標準設定はオン)。
<i>toptenwin</i>	ゲーム終了時の表示を標準出力のかわりに <i>NetHack</i> のウィンドウに表示する (標準設定はオフ)。このオプションを設定するとウィンドウを使うバージョンの <i>NetHack</i> では起動した親ウィンドウとは別のウィンドウにスコアリストが表示される。しかし、スコアリストはゲームが終了したあとターミナルやウィンドウには残らない。
<i>traps</i>	罠の種類を表示するのに使用するキャラクターを指定する。 <i>traps</i> オプションは標準設定の文字の代わりに罠を描くのに使用する 1 から 22 文字の文字列を書く (標準設定は “ <i>#####"####</i> ”)。この文字列は <i>dungeon</i> オプションと同じ処理をする。シンボルの順序は、arrow trap(矢の罠), dart trap(投げ矢の罠), falling rock trap(岩落しの罠), squeaky board(きしむ板), bear trap(熊の罠), land mine(地雷), rolling boulder trap(落岩の罠), sleeping gas trap(睡眠ガスの罠), rust trap(腐食の罠), fire trap(火の罠), pit(落とし穴), spiked pit(トゲだらけの落とし穴), hole(穴), trap door(落とし扉), teleportation trap(瞬間移動の罠), level teleporter(別の階への瞬間移動の罠), magic portal(魔法の入口), web(くもの巣), statue trap(彫像の罠), magic trap(魔法の罠), anti-magic field(反魔法空間の罠), polymorph trap(変化の罠)。 ‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>travel</i>	トラベルコマンドを有効にする (標準設定はオン)。このオプションをオフにすることによって、うっかり地図ウィンドウをクリックすることによって、望まない移動をしようとするのを防ぐことができる。
<i>verbose</i>	ゲーム中のコメントを詳細に表示する (標準設定はオン)。
<i>windowtype</i>	ウィンドウシステムを使用するかどうかを「tty」または「X11」で選択する (標準設定はバージョンによる)。「0」コマンドで設定することはできない。

## ウィンドウシステム版専用カスタマイズオプション

以下はあなたが選択したウィンドウタイプの特徴をカスタマイズして変更するために用いる様々なオプションの説明である。長すぎる文字列は適当に切り詰められる。全てのウィンドウタイプに対してこれら全てのオプションが有効というわけではない。これらのオプションが設定されたとき、もしウィンドウタイプがその設定を受け付けるなら、そうされる。もし受け付けられないなら、単に無視される。現在のウィンドウタイプで対応しているオプションは、オプション一覧表示 ('O') で表示される。

<i>align_message</i>	メッセージウィンドウをどこに置くか (top, bottom, left, right)。
<i>align_status</i>	ステータスウィンドウをどこに置くか (top, bottom, left, right)。
<i>ascii_map</i>	可能なら ASCII キャラクタマップを表示する。
<i>color</i>	怪物、物体、洞窟の構成要素をカラーで表示する。
<i>eight_bit_tty</i>	8 ビットキャラクタ (例えば <i>traps</i> オプションで指定したもの) をそのままターミナルに表示する (標準設定はオフ)。
<i>font_map</i>	マップウィンドウを表示するフォント名
<i>font_menu</i>	メニューを表示するフォント名
<i>font_message</i>	メッセージを表示するフォント名
<i>font_status</i>	ステータスを表示するフォント名
<i>font_text</i>	テキストを表示するフォント名
<i>font_size_map</i>	マップウィンドウを表示するフォントサイズ
<i>font_size_menu</i>	メニューウィンドウを表示するフォントサイズ
<i>font_size_message</i>	メッセージウィンドウを表示するフォントサイズ
<i>font_size_status</i>	ステータスウィンドウを表示するフォントサイズ
<i>font_size_text</i>	テキストウィンドウを表示するフォントサイズ
<i>fullscreen</i>	ウィンドウでなく画面全体で表示しようと試みる
<i>hilite_pet</i>	ペットを目立つように表示する (標準設定はオフ)。このオプションの振る舞いは使っているウィンドウシステムに依存する。テキストウィンドウの場合、高輝度か反転が主に用いられる。タイルの場合、一般的にはペットの近くにハートマークが表示される。
<i>large_font</i>	大きいフォントを使う。
<i>map_mode</i>	指定された方法でマップを表示する。
<i>mouse_support</i>	入力と移動にマウスを使えるようにする。
<i>player_selection</i>	キャラクター選択時にダイアログボックスや確認画面を用いる
<i>popup_dialog</i>	入力時にポップアップダイアログボックスを用いる
<i>preload_tiles</i>	タイルをメモリに予め読み込んでおく。例えば、プロテクトモード MSDOS 版の場合、ゲーム開始時にタイルを RAM に予め読み込むかどうかを制御する。予め読み込むとタイルグラフィックの性能は向上するが、より多くのメモリを消費する (標準設定はオン)。



	‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>scroll_amount</i>	<i>scroll_margin</i> オプションで指定された位置に来たときに、どれだけの数スクロールさせるかを指定する。
<i>scroll_margin</i>	ウィンドウの端からここで指定されたマス数にあなたまたはカーソルが移動したときに、画面をスクロールさせる。
<i>softkeyboard</i>	Display an onscreen keyboard. Handhelds are most likely to support this option.
<i>splash_screen</i>	起動時にスプラッシュスクリーンを表示する (標準設定はオン)。
<i>tiled_map</i>	可能ならタイルマップを表示する
<i>tile_file</i>	標準設定を上書きする別のタイルファイルの名前
<i>tile_height</i>	タイルが表示できる環境でのタイルの高さ
<i>tile_width</i>	タイルが表示できる環境でのタイルの幅
<i>use_inverse</i>	ゲームが指定したときに画面を反転する
<i>vary_msgcount</i>	メッセージウィンドウに一度に表示するメッセージの数
<i>windowcolors</i>	可能ならウィンドウを指定した前景色/背景色で表示する
<i>wraptext</i>	<i>NetHack</i> port should wrap long lines of text if they don't fit in the visible area of the window.

## プラットフォーム固有の設定オプション

以下は特定のプラットフォームでカスタマイズや振る舞いの変更をするために用いられるオプションの説明である。

<i>altkeyhandler</i>	キー入力を扱う DLL を選択する ( <i>Win32 tty NetHack</i> のみ)。DLL の名前は、.dll の拡張子やパス抜きで指定する。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>altmeta</i>	(標準設定はオン。 <i>Amiga NetHack</i> のみ)
<i>BIOS</i>	高速に画面を書き換え、移動にカーソルキーを使えるようにキーボードを読むために、IBM-PC 互換の BIOS ROM を使用しているマシンで BIOS コールを使用する。(標準設定はオフ。 <i>OS/2, PC</i> および <i>ST NetHack</i> のみ)
<i>flush</i>	(標準設定はオフ。 <i>Amiga NetHack</i> のみ)
<i>Macgraphics</i>	(標準設定はオン。 <i>Mac NetHack</i> のみ)
<i>page_wait</i>	(標準設定はオン。 <i>Mac NetHack</i> のみ)
<i>rawio</i>	raw(cbreak でない) モードを使用して、より高速な出力と問題の起こらない入力を実現する (MS-DOS ではプリンタがないにも関わらず ‘^P’ をプリンタ出力のトグルとみなしてしまうことがある) (標準設定はオフ)。注意: DEC Rainbow ではこれがオンのときはハンガアップしてしまう。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>soundcard</i>	‘0’ コマンドで設定することはできない (標準設定はオン。 <i>PC NetHack</i> のみ)。
<i>subkeyvalue</i>	国際キーボードの問題を補正するのを助けるために、OS が <i>NetHack</i> に返す

	キー入力の値を変更するために使用する ( <i>Win32 tty NetHack</i> のみ)。OPTIONS=subkeyvalue:171/92 とすると、もともと 171 が返されようとしていた場合、 <i>NetHack</i> に 92 を返す。必要なら、複数の subkeyvalue 行を設定ファイルに書いてもよい。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>video</i>	使用するビデオモードを設定する ( <i>PC NetHack</i> のみ)。値は <i>autodetect</i> , <i>default</i> , <i>vga</i> のいずれかである。‘vga’ (または <i>vga</i> ハードウェアがあるときに <i>autodetect</i> ) に設定すると、表示にタイルを用いる。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>videocolors</i>	NO_TERM を使用している PC システムのカラーパレットをセットする (標準設定は「4-2-6-1-5-3-15-12-10-14-9-13-11」) ( <i>PC NetHack</i> のみ)。シンボルの順番は、赤・緑・茶色・青・マゼンタ・シアン・輝く白・輝く赤・輝く緑・黄色・輝く青・輝くマゼンタ・輝くシアン。‘0’ コマンドで設定することはできない。
<i>videoshades</i>	3 段階の利用可能なグレイスケールを設定する (標準設定は “dark normal light” <i>PC NetHack</i> のみ)。もしゲーム画面が見にくい場合は、3 つのスケールを調整してみる。もしこれでうまくいかなかったら、!color を試してみる。‘0’ コマンドで設定することはできない。

## 自動拾い例外の設定

実験的コンパイル時オプションとして AUTOPICKUP\_EXCEPTIONS がある。このオプションを定義してコンパイルされたバイナリの場合、autopickup オプションの振る舞いを pickup\_types オプションを使ってより洗練させることができる。

autopickup\_exception 行を設定ファイルに書くことで、何かを拾おうとするときにチェックすべきパターンを定義できる。

autopickup\_exception pickup\_types オプションの例外を設定する。autopickup\_exception オプションはあなたの位置にある物体の説明の単数形に一致するパターンを指定する。これは 1 から 80 文字の文字列であるべきである。

パターンでは以下の特殊文字が使える。

\* — 0 以上の文字にマッチする。

? — 任意の 1 文字にマッチする。

さらに、文字列パターンの先頭に置いた場合に特別扱いされる文字もある。

< — 以下のパターンに一致する物体は常に拾う。

> — 以下のパターンに一致する物体は決して拾わない。

‘0’ オプションで設定することもできるが、設定はセーブ・ロードしたときには保存されない。

以下は autopickup\_exceptions の例である。

```
autopickup_exception="<*arrow"
autopickup_exception=">*corpse"
autopickup_exception=">* cursed"
```

上記の例の最初のもは、全ての矢を自動的に拾う。二番目の例は、死体は自動拾いの例外とする。最後の例は、呪われているとわかっているものは自動拾いの例外とする。‘決して拾わない’ルールは‘常に拾う’ルールに優先する。

## 音声の設定

メッセージウィンドウに表示されたメッセージがユーザー定義のパターンと一致したときに特定の音声ファイルを鳴らすことができるプラットフォームもある。現在のところ、Qt, win32tty, win32gui がユーザー音声に対応している。

ユーザー音声とメッセージの関連付けに関する設定ファイル項目は以下のとおりである。

<code>SOUNDDIR</code>	音声ファイルのあるディレクトリ
<code>SOUND</code>	音声ファイルとユーザーが指定するメッセージパターンを関連付ける項目。各 <code>SOUND</code> 項目は以下の項目に分解される。
	<code>MSG</code> — メッセージウィンドウ指定 (3.4 ではただ一つだけに対応している)
	<code>pattern</code> — マッチするパターン
	<code>sound file</code> — 鳴らす音声ファイル
	<code>volume</code> — 音声ファイルを鳴らすときの音量

パターンの正確な書式はプラットフォームが“正規表現”を用いるか *NetHack* の内蔵パターンマッチング機能を用いるかによって変わる。“正規表現”マッチングは *NetHack* 内蔵パターンマッチングより洗練されているが、サードパーティライブラリが必要なプラットフォームもある。“正規表現”に関する説明はどこか他のところを参照のこと。どちらのパターンマッチングが用いられているかは `#version` コマンドで確認できる。

*NetHack* の内蔵パターンマッチングルーチンは以下の特殊文字を用いる。

- \* — 0 個以上の文字にマッチする。
- ? — 任意の 1 文字にマッチする。

以下は *NetHack* 内蔵パターンマッチング機能を用いた例である。

```
SOUND=MSG "*chime of a cash register*" "gong.wav" 50
```

ここでは“chime of a cash register”を含むメッセージに反応して“gong.wav”を鳴らす。設定ファイルには複数の `SOUND` 設定を書くことができる。

## 視覚障害者が NetHack をプレイするための設定

*NetHack* は洞窟の地図を作るのに標準の ASCII キャラクターだけを使うように設定することもできる。これにより、MS-DOS 版の *NetHack* は音声合成または点字技術を用いれば目の不自由な人でも完全にプレイ可能である。プレイヤーはこれらの画面読み取りシステムに関する十分な知識が必要で、上下左右に一文字ずつ移動する方法を知らなければならないだろう。画面読み取りシステムの検索能力を知ることもかなり価値がある。プレイする前にこのガイドブックを十分に読めば、画面のレイアウトがどんな感じがわかるだろう。また、PC カーソルの位置を突き止めることができる必要がある。これは自分のキャラクターの位置を示している。‘@’は他のヒューマノイドを表わすのにも用いられるので、自分の位置を探すのに‘@’を検索するだけで

は不十分である。さらに、あなたが見ている位置と PC カーソルの位置の物理的な行と桁を知らせる機能が必要だろう。この機能はスクリーン全体にどのようなアイテムがあるかを判別するのに便利である。

慣れたユーザーなら *defaults.nh* を修正することは難しくないだろうが、初心者は少しひるんでしまう仕事かもしれない。*NetHack* の全ての公式配布には *NHAccess.nh* というファイルが含まれている。*defaults.nh* ファイルをこのファイルと入れ替えることにより、目の不自由な人がプレイできるような設定になる。ファイルを修正することやゲームそのものに慣れたなら、より好みに合うように設定を変更したいと思うことだろう。そのための説明は *NHAccess.nh* そのものに含まれている。ゲームのアクセシビリティに最も影響を与える設定は以下のものである:

*IBMgraphics*      このオプションをコメントアウトすることによって IBM グラフィックを無効にする。

*menustyle:traditional*      これは音声合成システムを利用する助けになる。

*number\_pad*      多くの発声プログラムは *number-pad* を画面の確認に用いる。この場合、*number\_pad* オプションをオフにして、伝統的な Rogue 風コマンドを使うこと。

*Character graphics*      *defaults.nh* ファイルの下の方にある全てのキャラクターグラフィック設定をコメントアウトする。これらのほとんどは *NetHack* の標準である、標準 ASCII キャラクターを用いた洞窟の表現を拡張キャラクターセットのより凝ったキャラクターで置き換える。これらのキャラクターは画面読み取りシステムを煩わせるだろう。

## 10 得点

*NetHack* は設定によって、あなたの機械における高得点の一覧または高得点者の一覧を作成する。後者の設定になっている場合、ゲームを最後まで終えた場合を除きそのマシンの 1 つのアカウントにつき 1 つだけしかこの一覧には載らない。あなたがこの一覧に載っている他の誰かより高い得点を取ったとき、もしくはあなたの前の得点より高い得点を取ったときにのみ、その一覧のしかるべき位置にあなたの名前が載る。得点が何個まで載るかもコンパイル時に設定できる。

得点は主に経験値、戦利品、到達した階とゲームの終わり方に基づいている。ゲームを放棄した場合には持っている金を全額手にして脱出できる。しかし恐怖の迷宮の中で殺された場合には、亡骸が発見されると持っている金の 90% だけがギルドに伝えられる (冒険者は亡骸を発見した場合には手数料を取ることが知られている)。従って怪物にさらに一撃を加えて運あらば生き残らんとするか、放棄してその時点で持っている物で終了するかはあなたが決めることである。放棄した場合はすべての金を手にすることができる。しかし戦って生き残ればさらに多くを得ることができるかも知れない。

単に現時点での高得点者・高得点の一覧を見たい場合にはほとんどのバージョンでは `nethack -s all` と入力すればよい。

## 11 探検モード

*NetHack* は複雑で難しいゲームである。初心者は生き残るすべを知らないことに気づき、恐怖におじけづいてしまうかもしれない。しかし恐れることはない。冒険する洞窟に「探検」もしくは「発見」モードがある場合には、高得点の一覧に載らないというとるに足らないデメリットと引き替えに前のセーブファイルを残しておけたり不死身となれたりするのである。

探検モードに入るには 2 通りの方法がある。1 つはゲームの開始時に `-X` スイッチを付けることである。もう 1 つはゲームのプレイ中に `'X'` コマンドを入力することである。探検モードで得られる他の利点は大胆な読者諸君自ら確かめて欲しい。

## 12 クレジット

最初の *hack* というゲームは、パークレイ版 UNIX のゲーム *rogue* をモデルとしている。このドキュメントの大部分は Michael C. Toy と Kenneth C. R. C. Arnold の手になる *A Guide to the Dungeons of Doom* (運命の洞窟への招待) を図々しくも盗用したものである。また一部は Ken Arromdee による *Further Exploration of the Dungeons of Doom* (運命の洞窟の深部への探検) から採っている。

*NetHack* は文字どおり何十人もの人々の手によって完成された。以下はゲームの開発の過程での主な出来事である。

*Jay Fenlason* は *Kenny Woodland*, *Mike Thome*, *Jon Payne* らの助けを得て、最初の *Hack* を書いた。

*Andries Brouwer* はプログラムを大幅に書き換えて *Hack* を元とはかなり異なったゲームに仕立て上げ、UNIX マシン用の (少なくとも)3 バージョン (1.0.1、1.0.2、1.0.3) を Usenet で発表した。

*Don G. Kneller* は *Hack* 1.0.3 を Microsoft C を使用して MS-DOS へ移植し *PC Hack* 1.01e を作成した。バージョン 1.03g では DEC Rainbow のグラフィックをサポートし、続いて少なくともあと 4 つのバージョン (3.0、3.2、3.51、3.6) を作成した。

*R. Black* は *PC Hack* 3.51 を Lattice C を使用して Atari 520/1040ST へ移植し *ST Hack* 1.03 を作成した。

*Mike Stephenson* はこれらのいろいろなバージョンを再び 1 つに統合し、多くの追加要素と合わせて *NetHack* バージョン 1.4 を作成した。さらに彼は何千人もの人々に作業を分担して *NetHack* 1.4 の拡張とデバッグを行い、*NetHack* バージョン 2.2 と 2.3 を発表した。

さらにその後、Mike は *Ken Arromdee*, *Jean-Christophe Collet*, *Steve Creps*, *Eric Hendrickson*, *Izchak Miller*, *Eric S. Raymond*, *John Rupley*, *Mike Threepoint*, *Janet Walz* を含むチームを率いてゲームの大幅な書き直しを行ない、*NetHack* 3.0c を作成した。

*NetHack* 3.0 は *Eric R. Smith* によって Atari へ、*Timo Hakulinen* によって OS/2 へ、*David Gentzel* によって VMS へ移植された。この 3 人と *Kevin Darcy* はその後主力開発チームに加わり、3.0 のその後のいくつかの改訂版を作成した。

*Olaf Seibert* は *NetHack* 2.3 と 3.0 を Amiga へ移植した。*Norm Meluch*, *Stephen Spackman*, *Pierre Martineau* は *PC NetHack* 3.0 のためのオーバーレイルーチンを設計した。*Johnny Lee* は *NetHack* 3.0 を Macintosh へ移植した。彼らは他のさまざまな洞窟の主たちとともに PC、Macintosh、Amiga の移植版の拡張を続け、3.0 のその後のいくつかの改訂版を作成した。

*Mike Stephenson* をリーダーとし、*Izchak Miller* と *Janet Walz* の助けによって *Ken Arromdee*, *David Cohrs*, *Jean-Christophe Collet*, *Kevin Darcy*, *Matt Day*, *Timo Hakulinen*, *Steve Linhart*, *Dean Luick*, *Pat Rankin*, *Eric Raymond*, *Eric Smith* を含む制作チームが 3.0 の徹底的な見直しを行なった。彼らはゲームデザインを再構築し、コードの大部分を書き直した。複合ダンジョン、新しいディスプレイ、それぞれのキャラクター毎の特別のクエスト、新しいエンドゲームとその他の多くの新しい要素を追加し、*NetHack* 3.1 を制作した。

*Ken Lorber, Gregg Wonderly, Greg Olson* は *Richard Addison, Mike Passaretti, Olaf Seibert* の助けを借りて Amiga 用 *NetHack 3.1* を作成した。

*Norm Meluch* と *Kevin Smolkowski* は *Carl Schelin, Stephen Spackman, Steve VanDevender, Paul Winner* の助けを借りて *NetHack 3.1* を PC に移植した。

*Jon W{t}te* と *Hao-yang Wang* は *Ross Brown, Mike Engber, David Hairston, Michael Hamel, Jonathan Handler, Johnny Lee, Tim Lennan, Rob Menke, Andy Swanson* の助けを借りて MPW 用の Macintosh 用 *NetHack 3.1* を作成した。その作成中に、*Barton House* は Think C 用を加えた。

*Timo Hakulinen* は *NetHack 3.1* を OS/2 に移植した。*Eric Smith* は *NetHack 3.1* を Atari に移植した。*Pat Rankin* は *Joshua Delahunty* の助けを借りて VMS 版 *NetHack 3.1* を作成した。*Michael Allison* は *NetHack 3.1* を Windows NT に移植した。

*Dean Luick* は *David Cohrs* の助けを借りて X11 用 *NetHack 3.1* を作成した。*Warwick Allison* は Atari 用に *NetHack* のタイトルバージョンを作成した。彼は後にタイトルを開発チームに寄贈し、タイトルサポートは他のプラットフォームにも追加された。

*Michael Allison, Ken Arromdee, David Cohrs, Jessie Collet, Steve Creps, Kevin Darcy, Timo Hakulinen, Steve Linhart, Dean Luick, Pat Rankin, Eric Smith, Mike Stephenson, Janet Walz, Paul Winner* からなる 3.2 の開発チームはバージョン 3.2 を 1996 年 4 月にリリースした。

バージョン 3.2 は開発チームが結成されてから 10 周年のものであった。彼らのゲームへの貢献について記すと、13 人の初期の開発チーム全員はこのリリースの開始時の最初の時点までチームに残っていた。が、3.1.3 から 3.2 の間に、開発チームの創始者の一人である *Izchak Miller* 博士が癌と診断され、亡くなった。このリリースは開発チームおよび移植チームから彼に捧げられた。

*NetHack 3.1* と 3.2 の時代に、ゲームに熱狂した何人かがゲームに自分自身の変更を加えた「亜種」を公に発表した。

*Tom Proudfoot* と *Yuval Oren* は *NetHack++* を作成し、これはすぐに *NetHack--* に改名された。これとは独立に、*Stephen White* は *NetHack Plus* を作成した。*Tom Proudfoot* は後に *NetHack Plus* と *NetHack--* を統合し、*SLASH* を作成した。*Larry Stewart-Zerba* と *Warwick Allison* は呪文詠唱システムを改良した *Wizard Patch* を作成した。*Warwick Allison* は *NetHack* を Qt インターフェースを使うように変更した。

*Warren Cheung* は *SLASH* と *Wizard Patch* を統合して *Slash'em* を作成し、*Kevin Hugo* の力を借りて、多くの要素を追加した。*Kevin* は後に開発チームに加わり、これらのアイデアを *NetHack 3.3* に統合した。

3.2 の最終バージョンはバグ修正版である 3.2.3 である。これは 2000 年問題対策のために 3.3.0 と同時に 1999 年 12 月に発表された。

*Michael Allison, Ken Arromdee, David Cohrs, Jessie Collet, Steve Creps, Kevin Darcy, Timo Hakulinen, Kevin Hugo, Steve Linhart, Ken Lorber, Dean Luick, Pat Rankin, Eric Smith, Mike Stephenson, Janet Walz, Paul Winner* からなる 3.3 の開発チームは 1999 年 12 月に 3.3.0 を、2000 年 8 月に 3.3.1 をリリースした。



バージョン 3.3 は多くの新要素を提供した。まず、種族と職業を分離した最初のバージョンである。職業としてのエルフは削除され、種族の一つとなった。また、ドワーフ、ノーム、オークが種族として追加された。モンクとレンジャーの二つが職業として追加された。さらに、動物に乗ることが出来る最初のバージョンでもあり、発見された全てのバグをウェブサイトで公表した最初のバージョンでもある。バグリストが順調に伸びていったにも関わらず、3.3 は 1 年半続いたことで十分安定していたことを証明した。

3.4 開発チームは *Michael Allison, Ken Arromdee, David Cohrs, Jessie Collet, Kevin Hugo, Ken Lorber, Dean Luick, Pat Rankin, Mike Stephenson, Janet Walz, Paul Winner* で開始され、*NetHack 3.4.0* リリース直前の 2002 年 3 月に *Warwick Allison* が加わった。

バージョン 3.3 と同様に、様々な人々が *NetHack* の色々なプラットフォームへの移植を行なってくれた。

*Pat Rankin* は 3.4 の VMS への移植を担当した。

*Michael Allison* は MS-DOS 版の *NetHack 3.4* を管理している。*Paul Winner* と *Yitzhak Sapir* が手伝っている。

*Dean Luick, Mark Modrall, Kevin Hugo* は 3.4 の Macintosh への移植と拡張を担当した。

*Michael Allison, David Cohrs, Alex Kompel, Dion Nicolaas, Yitzhak Sapir* は 3.4 の Microsoft Windows プラットフォームへの移植と拡張を担当した。*Alex Kompel* は Windows 版への新しいグラフィックインターフェースを提供した。*Alex Kompel* はまた、3.4.1 の Windows CE 版を提供した。

*Ron Van Iwaarden* は 3.4 の OS/2 版を管理している。

3.3.1 で復活した Amiga への移植と拡張は *Janne Salmijärvi* と *Teemu Suikki* が行っている。

3.3.1 で復活した Atari 版は *Christian "Marvin" Bressler* が管理している。

*Ken Lorber* によって管理されている *NetHack* のウェブサイトが <http://www.nethack.org/> にある。

時々ネットワークの世界のどうしようもない連中が、ゲームの改良の手助けをしようとしてとりわけ興味をそそるような修正を送ってよこす。洞窟の神々は、ときにはこういった悪党のうちでも最も邪悪な連中の名前を洞窟の主たちの一覧としてここに記すのだ。

Adam Aronow	Izchak Miller	Mike Stephenson
Alex Kompel	J. Ali Harlow	Norm Meluch
Andreas Dorn	Janet Walz	Olaf Seibert
Andy Church	Janne Salmijärvi	Pasi Kallinen
Andy Swanson	Jean-Christophe Collet	Pat Rankin
Ari Huttunen	Jochen Erwied	Paul Winner
Barton House	John Kallen	Pierre Martineau
Benson I. Margulies	John Rupley	Ralf Brown
Bill Dyer	John S. Bien	Ray Chason
Boudewijn Waijers	Johnny Lee	Richard Addison
Bruce Cox	Jon W{tte	Richard Beigel

---

Bruce Holloway	Jonathan Handler	Richard P. Hughey
Bruce Mewborne	Joshua Delahunty	Rob Menke
Carl Schelin	Keizo Yamamoto	Robin Johnson
Chris Russo	Ken Arnold	Roderick Schertler
David Cohrs	Ken Arromdee	Roland McGrath
David Damerell	Ken Lorber	Ron Van Iwaarden
David Gentzel	Ken Washikita	Ronnen Miller
David Hairston	Kevin Darcy	Ross Brown
Dean Luick	Kevin Hugo	Sascha Wostmann
Del Lamb	Kevin Sitze	Scott Bigham
Deron Meranda	Kevin Smolkowski	Scott R. Turner
Dion Nicolaas	Kevin Sweet	Stephen Spackman
Dylan O'Donnell	Lars Huttar	Stephen White
Eric Backus	Malcolm Ryan	Steve Creps
Eric Hendrickson	Mark Gooderum	Steve Linhart
Eric R. Smith	Mark Modrall	Steve VanDevender
Eric S. Raymond	Marvin Bressler	Teemu Suikki
Erik Andersen	Matthew Day	Tim Lennan
Frederick Roeber	Merlyn LeRoy	Timo Hakulinen
Gil Neiger	Michael Allison	Tom Almy
Greg Laskin	Michael Feir	Tom West
Greg Olson	Michael Hamel	Warren Cheung
Gregg Wonderly	Michael Sokolov	Warwick Allison
Hao-yang Wang	Mike Engber	Yitzhak Sapir
Helge Hafting	Mike Gallop	
Irina Rempt-Drijfhout	Mike Passaretti	

ブランドと製品名は各社の商標または登録商標である。