任天堂 ファミリーコンピュータ™

HSP-09

Wizardry®

ウィザードリィ



取り扱い説明書

ASCII

ASCII CORPORATION

このたびは，『ウィザードリィ』をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

使用上の注意

(1)このカセットは，電池によってデータが保存されています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON・OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります．

(2)精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください．

(3)端子部に手を触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります．

(4)シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください．

(注意)このカートリッジを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

もくじ

■使命……4
■ゲームスタート……5
■城……6
■ゲームの進め方……8
■ゲームの中断と再開……13
■訓練場……14
■ギルガメッシュの酒場……24
■ボルタック商店……26
■町外れ……28
■冒険……29
■冒険者の宿……38
■カント寺院……39
■呪文……40
　魔法使いの呪文……41
　僧侶の呪文……44

必ずお読みください

買ったばかりのカートリッジには，6人のキャラクタが登録されています．もし人数が少ない場合，『キャラクタを消す（DELETE）』で全員を消し，さらに消そうとすると，バックアップデータをリセットするかと聞きますから，『はい』を選べば，最初の6人が復活します．

使命

ある朝，狂気の大君主トレボーは，肌身離さず持っていた魔法の魔除けが無くなっているのに気がつきました．寝ている間に盗まれたに違いありません．そしてテーブルの上には手紙が残されていました．

「これほど簡単に魔除けを手に入れられるとは思わなんだ．もうろくしたもんじゃのう，おぬしも．取り返そうなぞと大それたことを考えずに，茶でも飲んでおれ．それが身のためじゃ．

間抜けなトレボーへ

偉大なる魔法使いワードナ」

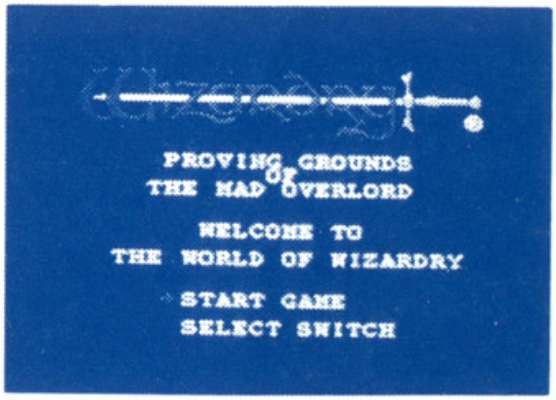
トレボーが読み終わると，手紙はメラメラと燃えだして灰になってしまいました．激怒したトレボーは国中におふれを出し，魔法の魔除けを奪還する戦士を募りました．魔法の魔除けを取り戻した者には，賞金と名誉ある称号を授けると，

かくして，腕におぼえのある戦士達が，各地からトレボーのもとに集まり，域の地下深くに潜むワードナを倒すべく，次々と地下迷宮に挑んでいったのです．あなたも，戦士達を鍛え上げ，いまだ成功した者の無い，この使命に挑戦してみてはいかがでしょうか？

ゲームスタート

●ファミリーコンピュータに『ウィザードリィ』のカセットをセットし，スイッチを入れると，タイトルが表示されます(写真①)．セレクトボタンで➡を上下させて，ゲームを始める(GAME START)か，スイッチを変更する(SELECT SWITCH)かを選び，スタートボタンかAボタンを押してください．

●スイッチの変更を選ぶと，写真②のような画面になります．✚ボタンの上下で変更したいスイッチを選び，✚ボタンの左右で変更してください．英語・日本語の切り換え，迷路の表示，音の有無が選択できます．



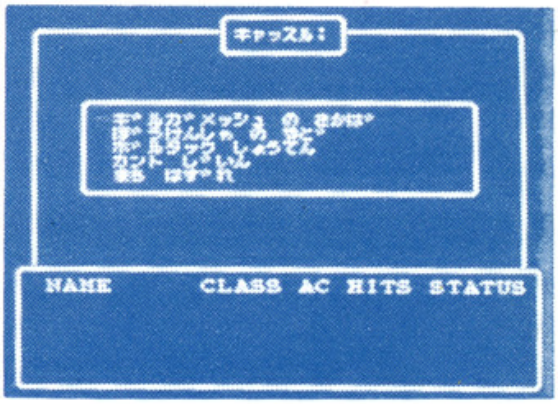
写真①　ゲームを始めるときはGAME STARTを選ぼう．



写真②　SELECT SWITCHで好きな表示にできる．

城(CASTLE)

ゲームを始めると，写真①の画面になります．あなたは今，城の中にいます．城はすべての冒険の出発点であり，中継地点であり，また終点でもあります．冒険の途中，いつでも戻ってきて，疲れをいやしたり，必要なものを買ったりできます．では，城内を歩いてみましょう．



写真①　城の中にはいろいろな施設がある．

ギルガメッシュの酒場(GILGAMESH'S TAVERN)

パーティ(一緒に冒険するグループ)を組み，キャラクタのデータを調べたり，武器，防具を装備したりして冒険の準備をします．

冒険者の宿(ADVENTURER'S INN)

冒険で疲れた体を休ませ，体力や魔法の力を回復します．また，経験値が一定の量になると，ここでレベルが上がります．

カント寺院(TEMPLE OF CANT)

冒険で死んだキャラクタを生き返らせてくれま

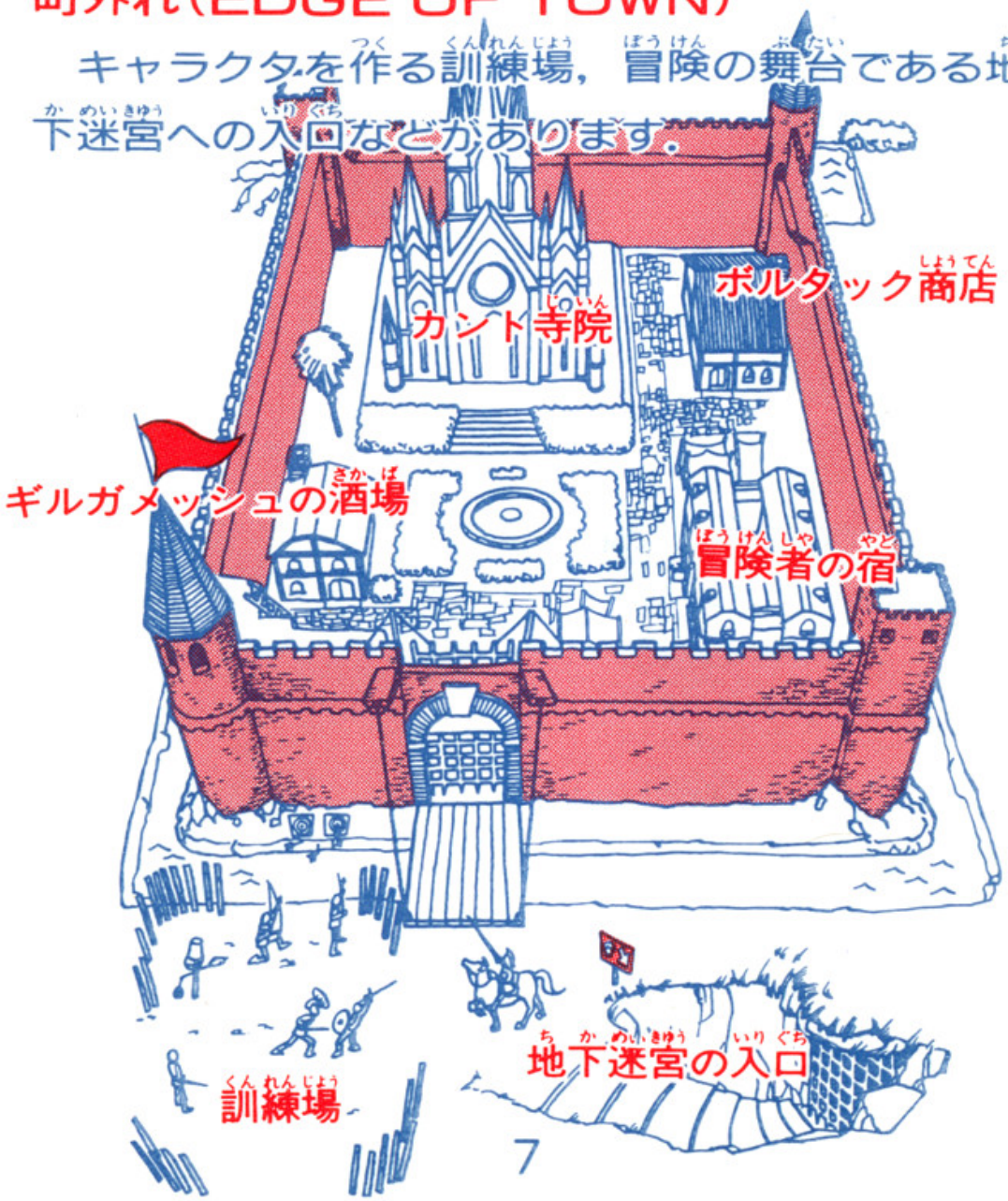
す．また，麻痺したり石化したキャラクタの治療もしてもらえます．ただし寄付金が必要です．

ボルタック商店（BOLTAC'S TRADING POST）

武器，防具，その他のさまざまなアイテムを売り買いします．また，アイテムの呪いを解いたり，正体不明のアイテムの識別などもできます．

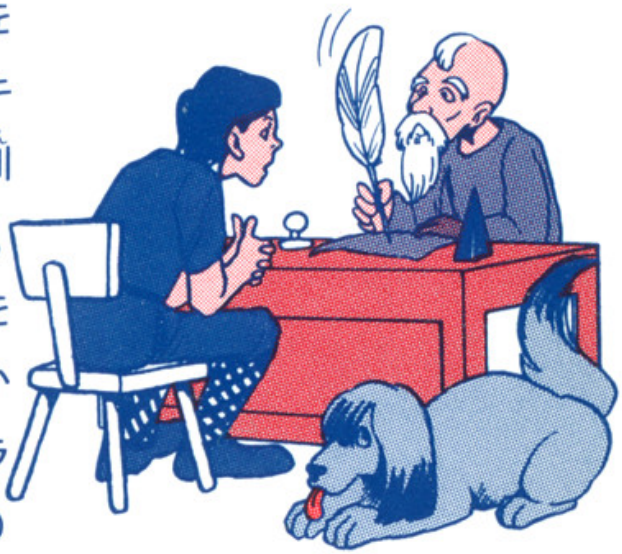
町外れ（EDGE OF TOWN）

キャラクタを作る訓練場，冒険の舞台である地下迷宮への入口などがあります．



ゲームの進め方

1. まず最初にキャラクタ作成…町外れの訓練場



このゲームではまず，冒険をするキャラクタを作る必要があります．キャラクタは，町外れの訓練場で作ります．しかし，すぐに地下迷宮で冒険をしてみたいというせっかちな人のために，キャラクタが６人登録してあります．

2. 次にパーティを組む…ギルガメッシュの酒場



キャラクタを作ったら次は，酒場でパーティ（一緒に冒険するグループ）を組みます．ウィザードリィでは，最大６人までのパーティで冒険します．もちろん１人でも冒険できますが，モンスターに勝つのは難しいでしょう．

3. 武器，防具を買う…ボルタック商店



最初から登録されているキャラクタは，ゴールドは持っていませんが，ある程度の武器・防具を身につけています．しかし，自分で作ったキャラクタは，わずかのゴールド以外は何も持っていません．このまま冒険に行ってモンスターと戦うと，まず確実にやられてしまいますから，ボルタック商店で武器，防具，薬などを買いましょう．

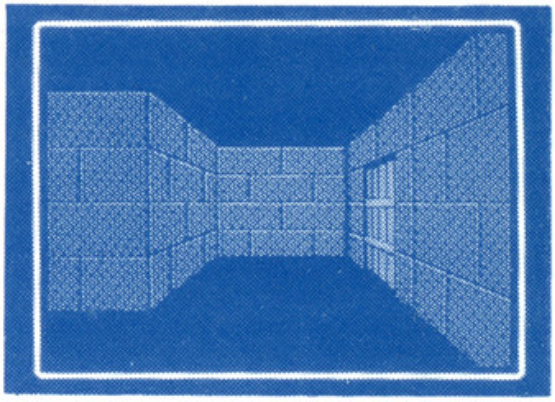
4. いよいよ冒険に出発!…町外れの地下迷宮



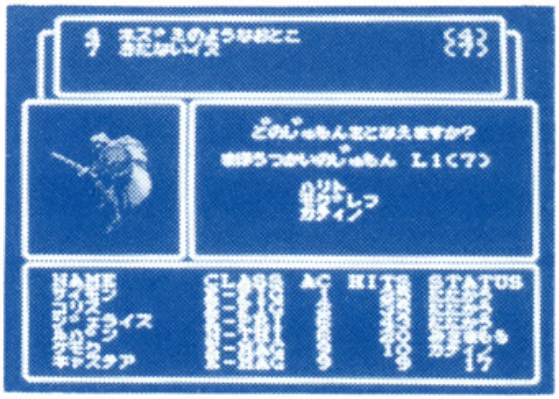
ウィザードリィの冒険の舞台は，地下10階までである，広大な地下迷宮です．その入口は町外れにあります．迷宮に入るとまず最初に，入口の階段を降りた所でキャンプをします．ここで，購入した武器，防具を装備したり，パーティの隊列を整えたりして，冒険の準備をしてください．

5. さあ，冒険だ!

キャンプをたたむと，地下迷宮の通路が表示されます(写真①)．パーティは，この地下迷宮の中でモンスターと戦ったり，アイテムを探したりします．モンスターは一度に何匹も出てきますが，一番手前のモンスターが表示されます（写真②)．モンスターに勝つと経験値が得られ，たまに宝箱が見つかります．しかし，たいてい罠がありますから，すぐに開けてはいけません．盗賊がうまく罠をはずして宝箱を開ければ，いろいろなアイテムやゴールドが手に入るでしょう．



写真①　地下迷路は３Ｄ表示



写真②　パーティに一番近いモンスターの姿が表示される．



6. 休息…冒険者の宿

モンスターと戦って負傷したり，呪文の力が少なくなったら，無理をせずに城に戻り，宿に泊まって体力と呪文の力を回復しましょう．また，経験値が一定の量に達していればレベルが上がります．地下迷宮の中ではレベルが上がりませんから，ある程度，経験値がたまったら，宿に泊まってレベルを上げてください．



7. 復活と治療…カント寺院

冒険していると，キャラクタが死んだり，麻痺したり，石になってしまうことがあります．そんなときは，ここで復活や治療をしてくれます．



以上でゲームの大体の流れがお分かりいただけたと思います．詳しい説明は，それぞれのページを読んでください．

コントローラの操作は，✚ボタンでコマンドを選び，Aボタンで決定します．Bボタンは取り消しか，またはコマンドメニューの一番下にあるコマンドを選択したことになります．

ゲームの中断と再開

●ゲームを中断して電源を切りたいとき

●城にいるとき：『町外れ』に行き，『ゲームを中断する(LEAVE GAME)』を選択してください．そして必ず，リセットスイッチを押しながら電源を切ってください．リセットスイッチを押さずに電源を切ると，バックアップが確実にできず，データがおかしくなることがあります．

●地下迷宮にいるとき：セレクトボタンを押すとコマンドが表示されますから，『冒険の中断(QUIT)』を選択してください．冒険は中断し，画面は城に戻ります．後は，上の『城にいるとき』の手順に従ってください．

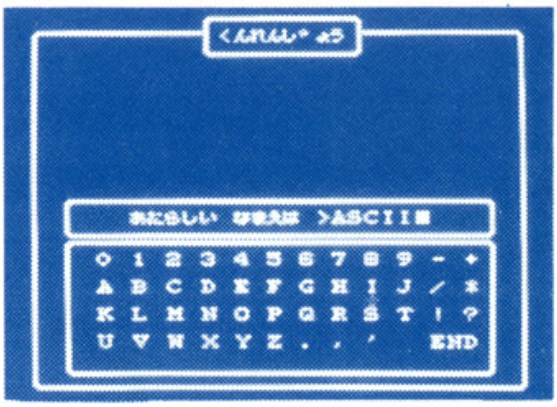
●ゲームを再開したいとき

地下迷宮で冒険を中断したパーティは，まだそこにいて冒険の再開を待っています．ですから，電源を入れたらまず，『町外れ』に行き，『冒険の再開(RESTART AN "OUT" PARTY)』を選択してください．地下迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから，その中の一人を選ぶと冒険が再開します．冒険中に誤ってリセットスイッチを押した場合も上の手順に従ってください．

訓練場（TRAINING GROUNDS）

●キャラクタの作成（CREATE）

地下迷宮は，最大６人までのパーティを組んで冒険します．パーティのメンバーを選ぶときは，戦士だけではなく，呪文を唱えられる魔法使いや僧侶もいた方が良いでしょう．さらに盗賊やビショップもいると便利です．これらのキャラクタを作るのがこの訓練場なのです．訓練場に入ったら，『キャラクタを作る（CREATE）』を選択してください（写真①）．



写真①　訓練場で名前を入力しているところ．セレクトボタンで文字セットの変更

(1)名前を付ける

まず，キャラクタの名前を入力してください．長さは８文字までです．✚ボタンで文字を選び，Ａボタンで入力します．間違えたときはＢボタンで消します．セレクトボタンを押せば，カタカナ，ひらがな，英数字が選べます．『オワリ（END）』を選ぶと，そのキャラクタを本当に作るかどうかを聞いてきます．もし名簿の中に同じ名前があると，そのキャラクタのデータが表示されます．

⑵種族を決める

次にキャラクタの種族を決めますが，職業に向き不向きがあります．

	人間(HUMAN)：いわゆるなんでも屋で，特に秀でたり，劣っている特性はありません．あえて挙げれば信心深さが不足しているくらいです．
	エルフ(ELF)：賢くて信心深いのですが，あまり丈夫ではありません．呪文を使うのがとても上手です．
	ドワーフ(DWARF)：強く，しかも丈夫ですから，最高の戦闘員になれます．
	ノーム(GNOME)：敬虔で敏捷な彼等は，地震の間でも，地下でお祈りをささげているくらいですので，素晴しい僧侶になれます．
	ホビット(HOBBIT)：敏捷で非常に運が強いので，優秀な盗賊になれます．

(3)性格を決める

次にキャラクタの性格(ALIGNMENT)を決めます．この性格というのは，キャラクタの世界観で，善，中立，悪のいずれかを選択できます．おばあさんが，通りのはげしい道を渡ろうとしているのを見たら，それぞれの性格ならこんな風にふるまうでしょう．

善(GOOD)：本当の善人ですから，わざわざ行って助けるという，近頃珍しいタイプです．

中立(NEUTRAL)：自分が同じ道を渡っているなら助けてあげます．普通の人ですね．

悪(EVIL)：自己の利益になるなら助けてあげるという，自分に正直な人です．

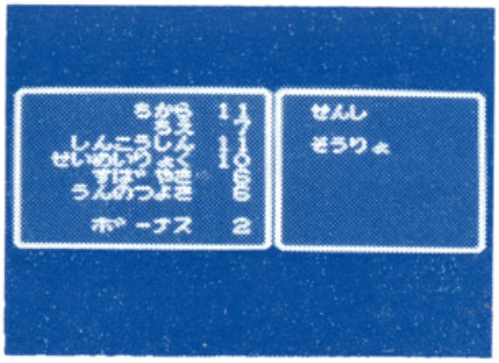
選んだ性格によっては，なれない職業があります．たとえば盗賊は善の性格ではなることができません．さらに，善のキャラクタは悪のキャラクタと一緒には冒険できません．したがって，ロードと忍者は一緒に行動できません．中立の侍ならどちらとも行動できます．

性格／職業対応表

	善	中立	悪
戦士	○	○	○
魔法使い	○	○	○
僧侶	○	×	○
盗賊	×	○	○
ビショップ	○	×	○
侍	○	○	×
ロード	○	×	×
忍者	×	×	○

(4)特性値を変えて職業を決める

次にキャラクタの特性値を変えます(写真②). キャラクタは6つの基本的な特性を持っています. この特性値はさきほど選んだ種族によって決まります.



写真②
左が6つの特性値とボーナスポイント.
特性値を変えると右に職業が表示される.

力(STRENGTH):筋力の強さを表し,戦闘能力に影響します.

知恵(I.Q.):知能指数を示し,魔法使いの呪文を唱える能力を決定します.

信仰心(PIETY):信心深さを表し,僧侶の呪文を唱える能力を決定します.

生命力(VITALITY):ヒットポイント(これがゼロになると死にます)に影響します.

素早さ(AGILITY):機敏さを示し,攻撃の順序に関係します. また罠を見抜き,外す能力に影響を与えます.

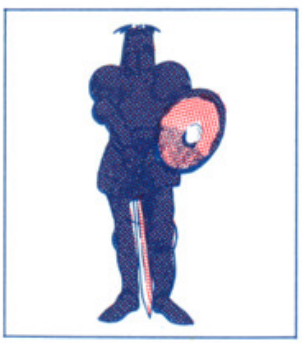
運の強さ(LUCK):運が強いと,いろいろと神秘的な助力があります.

８つの職業（CLASS）には，それぞれ最低限必要な特性値があります．例えば，戦士なら力が11以上，魔法使いなら知恵が11以上必要です．そこで，特性値の下に表示されるボーナスポイントを加えて，必要な値になるように調整します．✚ボタンの上下で特性を選び，左右で値を変更します．画面の右側に表示されるのが選べる職業です．ボーナスポイントが０になったら，Ａボタンを押してください．✚ボタンで職業をひとつ選び，Ａボタンで決めます．

職業を選ぶと，キャラクタは完成です．次に，このキャラクタを名簿に登録するかどうか聞いてきます．名簿には20人まで登録できますし，不要なキャラクタを消すこともできます．

●職業（CLASS）の説明

(1)必要な特性値　(2)ヒットポイント　(3)使える武器，防具　(4)簡単な説明



戦士（FIGHTER）

(1)11以上の力

(2)高い

(3)ほとんどすべて

(4)戦闘向き



魔法使い(MAGE)

(1)11以上の知恵
(2)低い
(3)短刀，杖，ローブ
(4)魔法使いの呪文が使える



僧侶(PRIEST)

(1)11以上の信仰心
(2)戦士と同程度
(3)杖や棒状の武器，ほとんどの鎧と楯(兜はダメ)
(4)僧侶の呪文が使える．ゾンビなどのアンデッド(死にぞこない)系モンスターの呪いを解き，追い払う，ディスペル(DISPELL)という力を持つ．



盗賊(THIEF)

(1)11以上の素早さ
(2)魔法使いよりは高い
(3)短剣，短刀，革の鎧，小型の楯
(4)宝箱の罠を見抜き,外すのが得意



ビショップ(BISHOP)

(1)12以上の知恵と信仰心
(2)魔法使いと僧侶の中間
(3)僧侶の武器，革の鎧
(4)すべての呪文が使えるが，覚えるのは遅い．魔法使いの呪文から覚え始め，レベ

ル４から僧侶の呪文とディスペルを覚え始める．迷宮で拾った正体不明のアイテムを識別できる．



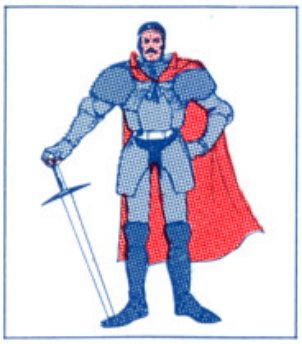
侍（SAMURAI）

⑴秘密

⑵最初は戦士より高い

⑶ほとんど全部

⑷風変わりな闘士．レベル４から魔法使いの呪文を覚え始める．



ロード（LORD）

⑴秘密．最初は作れないので転職して作る．

⑵戦士と同程度

⑶ほとんど全部

⑷レベル４から僧侶の呪文を覚え始め，レベル９でディスペルを覚える．



忍者（NINJA）

⑴秘密．最初は作れないので転職して作る．

⑵盗賊と同程度

⑶ほとんど全部．ただし，装備が何も無いときに最高の働きをし，しばしば敵を一撃で倒す．

⑷非人間的な戦闘機械．レベルが上がると，アーマークラスが下がる（防御力が良くなる）．

●訓練場でのその他のコマンド

キャラクタを見る(INSPECT)

名簿が表示されます．キャラクタを指定すると彼のデータが表示されます(写真③，次ページ)．このとき，『読む(READ)』で，呪文書(覚えた呪文のノート）を見ることができます．

キャラクタを消す(DELETE)

作ったキャラクタが気に入らないときに使います．本当に削除するかどうか聞いてきます．

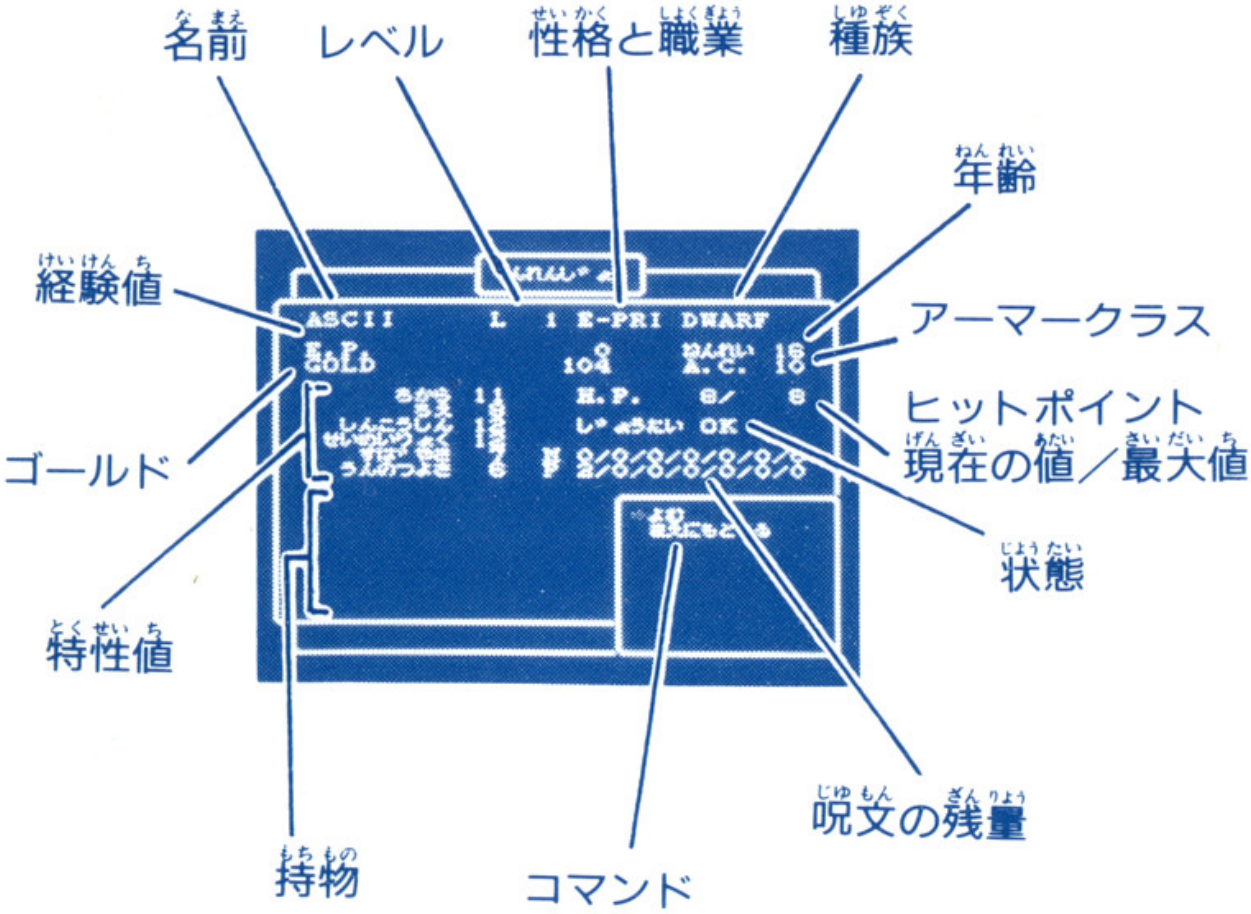
名前を変える(CHANGE NAME)

最初に名前を入力したときと同じ要領で，新しい名前を入れてください．

職業を変える(CHANGE CLASS)

キャラクタは転職することができます．特に，ロードと忍者は必要な特性値が高いので，レベルの上がったキャラクタを転職させなければ作れません．転職できる職業がすべて表示されますから，レベルが上がったときに試してみましょう．転職すると年齢が上がり，レベル１に戻り，経験値は０になり，特性値はそのキャラクタの種族の基本値に戻ります．しかし，ヒットポイントの最高値は変わりませんし，覚えた呪文はそれぞれ１回だけ唱えることができます．また，すでに１つ以上知っているレベルの呪文も覚えられます．

写真③　キャラクタのデータ表示



性格と職業：次のような省略形で示されます。

G…全　N…中立　E…悪

FIG…戦士　MAG…魔法使い　PRI…僧侶

THI…盗賊　BIS…ビショップ　SAM…侍

LOR…ロード　NIN…忍者

レベル(L)と経験値(E.P.)：モンスターを倒すと経験値が増え，それが一定の量に達すると，宿で休んだときに次のレベルへ上がります．

年齢(AGE)：50歳を過ぎると，生命力が弱くなっていきます．

ゴールド(GOLD)：最初は少ししか持っていませせん．モンスターを倒して増やしていきます．

アーマークラス(A.C.)：この値が小さいほど敵の攻撃が当たりにくくなります．裸のときは10で，防具を装備すると小さくなります．

ヒットポイント(H.P.)：傷を負うたびに差し引かれ，ゼロになると死んでしまいます．／の左が現在の値，右が最高値です．宿で休むか，呪文，魔法の薬などによって回復できます．

状態(STATUS)：通常の健康な状態はOK(正常)です．しかし，催眠(ASLEEP)，恐慌(AFRAID)，麻痺(PARALYZED)，服毒(POISONED)，石化(STONED)，死亡(DEAD)，灰化(ASHED)，喪失(LOST)などの状態になることもあります．

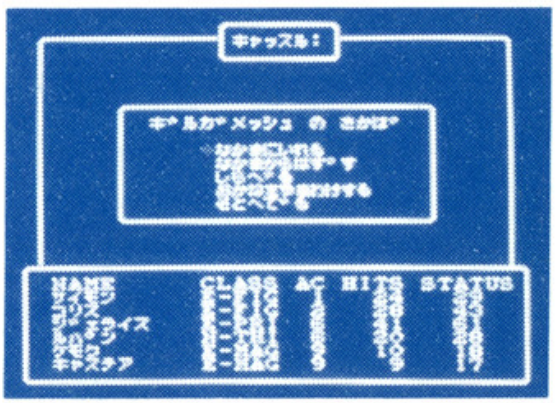
呪文の残量(M.P)：呪文は，魔法使いと僧侶のものがあり，それぞれ7つのレベルがあります．レベルが上にいくほど強力になります．数字は，そのレベルの呪文を唱えられる回数です．

ギルガメッシュの酒場 (GILGAMESH'S TAVERN)

キャラクタを作ったら次に，この酒場でパーティ(一緒に冒険するグループ)を組みます．酒場では，キャラクタのデータも調べられます．

『仲間に加える(ADD)』を選ぶと，名簿が出ますから，メンバーを選んでください．ただし，メンバーの性格(善，中立，悪)が合わない場合は，パーティに加えることはできません．

状態がOKでないキャラクタを加えて，地下迷宮へ連れて行き，呪文で回復することもできます(城内では呪文は使えないのです)．6人のメンバーを選ぶか，Bボタンを押すと，名簿が消え，編成したパーティが画面の下方に表示されます(写真①)．選んだメンバーが気に入らないときは，『仲間から外す(REMOVE)』を使ってください．



写真①　パーティは下のウインドウに表示される．

『調べる(INSPECT)』でキャラクタのデータを見ることができます．調べたいキャラクタを選ぶと，画面には強さや持物などが表示されます．キャラクタのデータの見方，意味などは訓練場のページを見てください．また，データが表示されているときに，次のコマンドが使えます．

●装備する(EQUIP)：武器，防具，その他のアイテムを身に付けます．武器，防具などは装備せずに持っているだけでは効果を発揮しません．装備しているアイテムは，そのアイテムの左に＊という記号が表示されます．

●渡す(TRADE)：他のメンバーにアイテムを渡します．ただし装備している物は渡せません．メンバーの名前が表示されますから指定してください．名前の右に表示される数字は，そのメンバーの持っているアイテムの数です．

●お金を集める(POOL GOLD)：高い買物をするときなどに，他のメンバーの持っているお金をすべて集めます．

●読む(READ)：呪文書を読み，どの呪文を覚えているかを確認できます．

●捨てる(DROP)：要らないアイテムを捨てるときに使います．ただし，装備しているアイテムは捨てられません．

ボルタック商店(BOLTAC'S TRADING POST)

パーティを組んだら，この店で武器や防具などを買いましょう．ここでは次のことができます．

お金を集める(POOL GOLD)…パーティ全員の持ち金を店に入ったメンバーに集めます．

買う(BUY)…画面には一度に8つの商品とその値段が表示されます．✚ボタンを上下すると他の商品が見れます．Aボタンを押すと➡が表示されますから，買う商品を指定してください．

売る(SELL)…店で買うときの価格の半額でしか売れません．装備している（＊記号が付いている）アイテムも売りますので注意してください．

呪いを解く(UNCURSE)…呪われたアイテムを装備してしまい，外せなくなったときに使います．

識別する(IDENTIFY)…ビショップの能力と同じく，正体不明のアイテムを識別してくれます．

商品の説明

剣	短剣	短刀
		
LONG SWORD	*SHORT SWORD*	*DAGGER*
この店で最強の武器	剣より短く威力も弱め	短剣より短く弱い

杖



STAFF

僧侶（刃物はダメ）でも使える

聖なるメイス



ANOINTED MACE

刺の付いた鉄で先端を補強した棒

聖なるフレイル



ANOINTED FLAIL

長い柄の先に，刺付きの短い棒をつないだ武器

ローブ



ROBES

布でダブダブに作った衣服

小手



GLOVES

手を守る防具

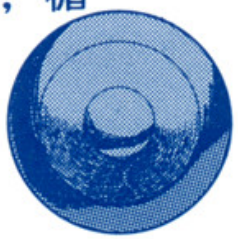
兜



HELM

頭を守る防具

鎧，楯





材質，大きさにより，いろいろな種類がある

薬，巻物





封じ込められた呪文により，いろいろな種類がある．薬は()，巻物は()で表示される．

町外れ(*EDGE OF TOWN*)

パーティを組み，装備も買ったら，いよいよ地下迷宮の冒険に出発です．地下迷宮の入口は町外れにあります．町外れで『地下迷宮に入る(MAZE)』を選んでください．なお，町外れで訓練場に入ったり，補助機能を使うとパーティは解散してしまいますので注意してください．

町外れには次のコマンドもあります．

冒険を再開する(RESTART AN "OUT" PARTY)…地下迷宮の冒険中に，「冒険の中断(QUIT)」を使ったり，誤ってリセットボタンを押したパーティの冒険を再開するときに使います．

ゲームを中断する(LEAVE GAME)…電源を切る前にこのコマンドを使ってください．なお，バックアップを確実にするために，リセットスイッチを押しながら電源を切るようにしてください．

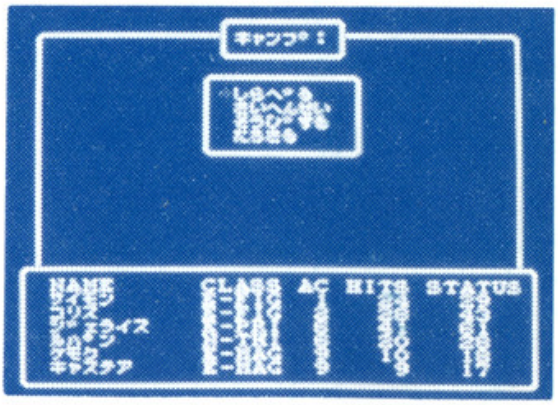
ターボファイルを使う(TURBO FILE)…ターボファイルは，アスキーから発売される予定の，ファミコン用の記憶装置です．キャラクタのデータを，ウィザードリィの次のシナリオへ移すために使います．ターボファイルの説明書を見てファミコンに接続し，画面に表示される指示に従ってください．20人分のデータを一度に転送します．

冒険

いよいよ地下迷宮での冒険です.

●キャンプ

地下に降りるとすぐにキャンプを設営します(写真①). ここでまず, 冒険の準備をしてください. 次のようなコマンドが使えます.



写真①　キャンプ

調べる(INSPECT)…キャラクタの強さを見ます. データの見方についてはP.22を見てください. このとき, さらに次のコマンドが使えます.

呪文を唱える(SPELL)…呪文の種類や, 使い方はP.40から説明してあります.

装備する(EQUIP)…持物を装備します. 武器, 防具などは装備しないと役に立ちません. また, 呪いのかかっているアイテムを装備すると外せなくなります. その場合は, ボルタック商店で呪いを解いてもらってください.

渡す(TRADE)…持物を他のメンバーに渡します．メンバーのリストが出ますから，渡したいメンバーを指定してください．名前の右の数字は，そのメンバーの持物の数です．

識別する(IDENTIFY)…ビショップだけが使える能力です．迷宮内で拾ったアイテムは，正体が不明ですが，ビショップがこのコマンドを使うと何であるかがわかります．

使う(USE)…薬や巻物などを使います．

お金を集める(POOL GOLD)…他のメンバーのゴールドをすべて集めます．

読む(READ)…呪文書を読み，覚えている呪文を確認できます．

捨てる(DROP)…捨てると無くなります．

再編成(REORDER)…メンバーの順番を並び換えます．順番はモンスターとの戦闘時に影響します．戦闘では，最初の３人が武器を使って攻撃できますが，同時にモンスターからも武器による攻撃を受ける可能性があります．したがって，攻撃力が弱く，防御力の悪い(ACの高い)メンバーは後ろにするのが良いでしょう．

装備する(EQUIP)…全員の装備をします．

立ち去る(LEAVE)…キャンプをたたんで，冒険を開始，または再開します．

●地下迷宮でのコントローラの操作方法

●✚ボタンを上に押すと前に進み，左・右・下で向きが変わります．Aボタンでも前に進みます．

●Aボタンを押すとドアを蹴り開けることができます．✚ボタンの上ではドアは開きません．

●Bボタンでキャンプします．

●スタートボタンでパーティウインドウが消えます．もう一度押すと表示されます．

●セレクトボタンで次のコマンドが使えます．

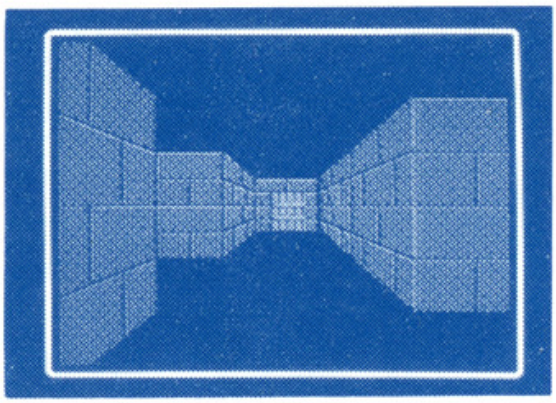
冒険の中断(QUIT)…冒険を中断します．画面は城に戻りますが，パーティはもとの場所で冒険の再開を待っています．冒険を再開するには，町外れで『冒険の再開(RESTART AN"OUT" PARTY)』を使ってください(P.13参照)．

仲間を探す(SEARCH)…付近を探索し，冒険を中断したり，全滅したパーティを見つけます．現在のパーティがいるのと同じ地域を探索します．ドアや壁の向こうは探しません．全滅したパーティの死体は，モンスターに荒らされて金や装備が無くなっていることがあります．発見したメンバーはパーティに加えられます．

タイマーの設定(SET TIMER)…メッセージの表示が消えるまでの時間を変えます．数値は60分の1秒単位で小さいほど表示が早く消えます．

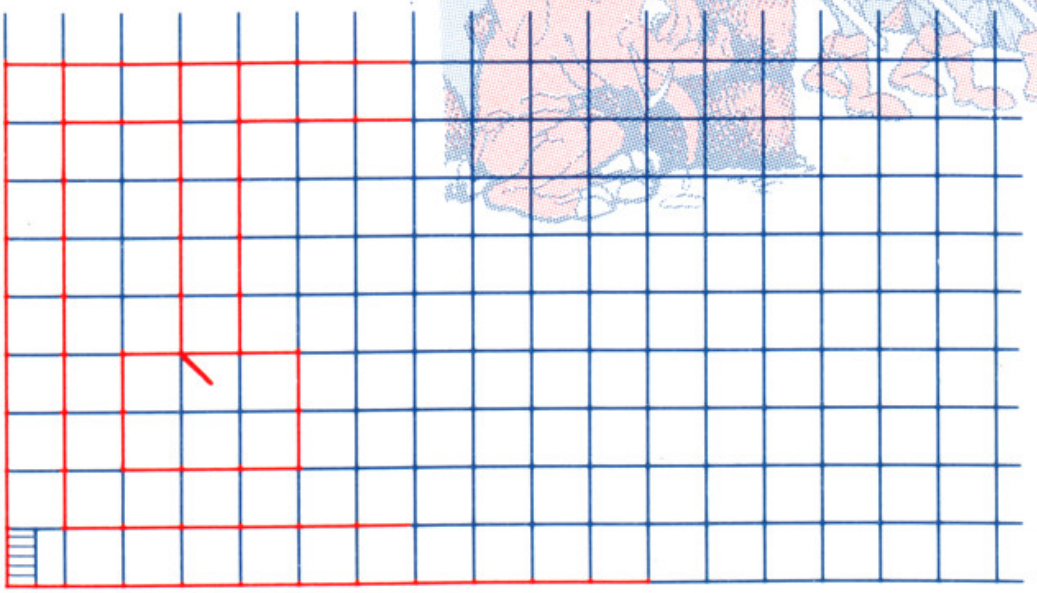
●地下迷宮

キャンプをたたむと，画面には迷宮が表示されます(写真②)．迷宮は暗いので通常，自分のいる位置の１歩先までしか見えませんが，ミルワ（MILWA）などの呪文を唱えると，さらに遠くまで見えるようになり，またシークレットドア（たまに見えたりする隠されたドア)も確実に見えるようになります．



写真②　地下迷路は３Ｄ表示

迷宮の１つの階は，東西，南北とも20マスの正方形をしています．パーティは最初，城へ続く階段の所(南西の隅)にいて，北を向いています．

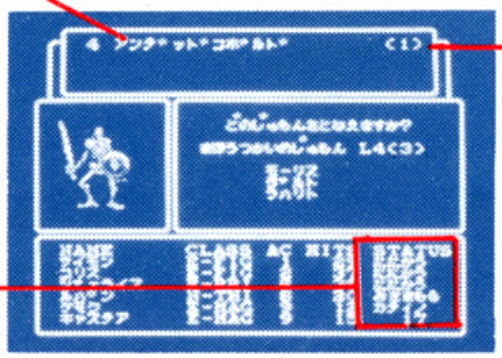


↑ここが城へ続く階段

●戦闘

モンスターに出会うと戦闘モードになります(写真③)．画面に表示される名前とグラフィックは，モンスターの正体ではありません．通常は，どのような姿をしているかが表示され，戦っているうちに正体がわかります．ラツマピック(LATUM APIC)の呪文を唱えると，出会ったときに正体がわかるので便利です．

写真③



時として，モンスターに奇襲されたり，出会ったモンスターがこちらに気付いていなかったりすることがあります．この場合，どちらかが一方的に攻撃をしかけられますが，呪文は使えないので慎重にコマンドを選んでください．

たまに友好的なモンスターにも出会います．その場合は，戦うか立ち去るかを選べます．

戦闘は，メンバーの行動を次のコマンドから選びます．全員の行動を決めると，戦闘が始まり，結果が表示されます．戦闘のたびにメンバーの状態が書き換えられ，死んだり戦闘不能になったメンバーはパーティの後方に移されます．モンスターを倒すと，メンバーの得られた経験値やゴールドが表示されます．

●戦闘時のコマンド

戦う(FIGHT)：武器で敵を攻撃します．前列3人だけが使えます．

身を守る(PARRY)：武器，防具で防御します．

呪文を唱える(SPELL)：呪文を唱えます．奇襲攻撃のときには使えません．

呪いを解く(DISPELL)：僧侶とレベルの高いビショップだけが使えます．アンデッドコボルドなどアンデッド(UNDEAD：死にぞこない)系のモンスターの呪いを解き，何体かを崩壊させます．

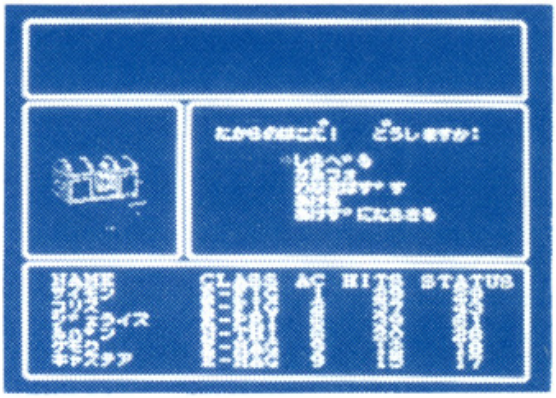
アイテムを使う(USE ITEM)：魔法のアイテムを使います．

逃げる(RUN)：その場から逃げ出します．誰かが使うと全員で逃亡を試みますが，必ず成功するわけではありません．

始めに戻る(TAKE BACK)：最初のメンバーからコマンド選択をやり直します．

●宝箱

モンスターを倒すと，宝箱が見つかることがあります（写真④）．このとき次のことができます．



写真④　宝箱を開けるのは慎重に！

調べる(INSPECT)：箱にどんな罠がしかけられているかを調べます．調べるメンバーを指定すると，罠の名前が表示されます．時には，間違えることも，罠を作動させてしまうこともありますが，盗賊ならめったにこういう失敗はしません．

カルフォ(CALFO)：カルフォ(CALFO)の呪文を唱えます．これは僧侶のレベル2の呪文で，95%の確率でしかけられた罠を見抜きます．

罠をはずす(DISARM)：罠をはずすメンバーと，しかけられていると思う罠を指定してください．罠がはずれると，宝箱が開き，入っていたゴールドと宝がメンバーに分配されます．

開ける(OPEN)：罠がしかけられていないと思うときに使います．

開けずに立ち去る(LEAVE ALONE)：宝箱を捨て去ります．もちろん宝は手に入りません．

●全滅

時には，パーティが全滅することもあります．その場合，城で別のパーティ（５人以下）を組み，全滅した場所まで行き，セレクトボタンを押して，『仲間を捜す（SEARCH）』でメンバーを救出してください．しかし，運の悪いメンバーは永遠に失われたり（LOST），持物や金が無くなっていることもあります．

●冒険のヒント

●パーティのバランスを取りましょう．レベル１～３では，戦士２人，魔法使い２人，それに僧侶と盗賊の６人編成が最強のパーティです．

●呪文を活用しましょう．戦闘時にカティノ（KATINO）の呪文が効けば，楽に敵を倒せます．もちろん効かない敵もいますから，倒す自信がなければ，すぐに逃げましょう．

●誰かが負傷したり，呪文を使い切ったら，すぐに城に戻って体力や呪文を回復しましょう．地下迷宮に降りて１度戦ったら，すぐに城に戻るのがキャラクタを育てる良い方法です．

●正確な地図を作って，常にチェックしましょう．たくさんのモンスターから逃げるときにとても役に立ちます．しかし，間違った地図を作らせるようなしかけに注意してください．

●Q&A

Q キャラクタは作ったんですが，どの武器，防具を買えばいいの？

A キャラクタの最初の持ち金は，平均して150GFくらいです．6人で約900GPですから，あまり高価なものは買えません．ですから，戦士は剣・鎖かたびら（または胸当て）・楯・兜，僧侶は聖なるメイス・胸当て・楯，盗賊は短剣・革の鎧・小型の楯，魔法使いは杖または短刀・ローブというのが良いでしょう．魔法使いの装備は無くてもかまいません．

Q 呪文の使用回数の見方が良くわからない．

A たとえば，6／4／3／2／0／0／0なら，レベル1の呪文を6回，レベル2を4回，レベル3を3回，レベル4を2回ずつ唱えられます．

Q 善のキャラクタが，いつのまにか悪に変わっていたんですけど，どうしてですか？

A 友好的なモンスターと戦うと，そうなることがあります．逆に，悪のキャラクタが友好的なモンスターと戦わないと善になることがあります．

Q 地下迷宮を歩いていると，壁に突然ドアが現れることがあるんですが….

A それはシークレットドアです．ミルワ，ロミルワの呪文で確実に見えるようになります．

冒険者の宿(*ADVENTURER'S INN*)

地下迷宮の冒険で傷ついたり，呪文の使用回数が減ったら，城に戻り，この宿に泊まって，ヒットポイントと呪文の力を回復させましょう．

宿に泊まったときに経験値が一定の量に達しているとレベルが上がります．レベルが上がると，ヒットポイントの最大値が増え，特性値が変わり(上がることも下がることもあります)，新しい呪文を覚えたり，呪文の使用回数が増えたりします．経験値が足りないときは，次のレベルまでに必要な経験値が表示されます．

宿に入ったら，休ませたいメンバーと，５種類の中から泊まる部屋を選びます．馬小屋ならただで泊まれますが，呪文の力が回復するだけで，ヒットポイントは回復しません．他の部屋では，１週間休息するごとに，ヒットポイントは回復していき，持ち金は減っていきますが，値段の高い部屋ほど回復は早くなります．ヒットポイントがすべて回復するか，持ち金が無くなるか，あるいはBボタンが押されるまで，自動的に休息を続けます．

カント寺院(*TEMPLE OF CANT*)

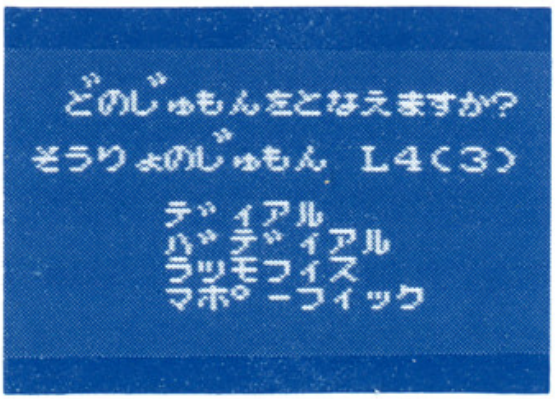
パーティが地下迷宮から城に戻ったとき，メンバーの中に，死亡，麻痺その他の正常でない状態の者がいると，城の警備兵がそのメンバーをパーティから外して，このカント寺院へと連れて来ます．ただし，毒を受けた(POISONED)メンバーは自力で回復しますから，寺院に連れて行かれることはありません．また，永久に失われてしまったメンバー(LOST)は埋葬されます．

寺院に入ると，正常でないキャラクタ名が表示されますから，誰を助けるのかを選んでください．地獄の沙汰も金しだいですから，必要な寄付金が示され，誰が払うのかを聞いてきます．キャラクタが死亡(DEAD)や灰化(ASHED)でなければ必ず回復します．死亡や灰化した状態から復活させる場合，キャラクタに充分な生命力があればたいてい成功します．ただし，死亡の状態から復活するとヒットポイントは1しかありません．また，死亡したキャラクタが復活に失敗すると，その死体は灰になってしまいますが，もっと高い寄付金を払えば，灰から復活させることもできます．ですが，これにも失敗すると，このキャラクタは完全に消え，以後復活させることはできません．

呪文

呪文は２つのグループに別れています．ひとつは，魔法使い，ビショップ，侍が習得できるもので，主に攻撃型の呪文です．もうひとつは，僧侶，ビショップ，ロードが習得できるもので，主に治療，防御の呪文です．どちらのグループの呪文も７つのレベルに分かれ，各レベルごとに使用できる回数があります．キャラクタは，レベル１の呪文から覚え始め，経験を積んでレベルが上がると高いレベルの呪文を覚えます．同時に，呪文の使用回数も増えます(最大９です)．

キャンプや戦闘時に，『呪文を唱える(SPELL)』を選ぶと，呪文がレベルごとに表示されます（写真①）．✚ボタンの上下で呪文のレベル，左右で魔法使いと僧侶の呪文を切り換えます．使う呪文が表示されたら，Ａボタンを押すと➡が出ますから，呪文を指定してください．



写真①　カッコの中の数値はそのレベルの呪文を使用できる回数

魔法使いの呪文(全21種類)

●魔法使いのレベル1の呪文(4種類)

ハリト：HALITO(戦闘時：敵1人)…1～8のダメージを与える火の玉を敵にぶつけます.

モグレフ：MOGREF(戦闘時:使用者)…使用者のACを2下げます. 効果は戦闘の間続きます.

カティノ：KATINO(戦闘時：敵の1隊)…1隊の敵をほぼすべて眠らせます. 眠っている敵には通常の2倍のダメージを与えられます.

デュマピック：DUMAPIC(キャンプ時)…城へと続く階段からの距離(北, 東の方位を使います)と, 向きを教えてくれます.

●魔法使いのレベル2の呪文(2種類)

ディルト：DILTO(戦闘時：敵の1隊)…敵を暗闇に閉ざし, 敵の防御を手薄にします.

ソピック：SOPIC(戦闘時：使用者)…使用者を透明にし(ACを4下げて), 防御力を強めます.

●魔法使いのレベル3の呪文(2種類)

マハリト：MAHALITO(戦闘時：敵の1隊)…4～24のダメージを与える爆発を起こします.

モリト：MOLITO(戦闘時：敵の1隊)…火花を呼び起こして, 1隊の約半数の敵に3～18のダメージを与えます.

●魔法使いのレベル4の呪文(3種類)

モーリス：MORLIS(戦闘時：敵の1隊)…1隊の敵に味方を大いに恐れさせ防御を手薄にさせます. この呪文はDILTOの2倍の効果があります.

ダルト：DALTO(戦闘時：敵の1隊)…冷気で敵に6～36のダメージを与えます.

ラハリト：LAHALITO (戦闘時：敵の1隊)…炎で敵に6～36のダメージを与えます.

●魔法使いのレベル5の呪文(3種類)

マモーリス：MAMORLIS(戦闘時：すべての敵)…すべての敵に影響を与えるMORLISです.

マカニト：MAKANITO (戦闘時：すべての敵)…8レベル以下(つまり約35～40ヒットポイント)のすべての敵を殺します.

マダルト：MADALTO(戦闘時：敵の1隊)…冷気で敵に8～64のダメージを与えます.

●魔法使いのレベル6の呪文(4種類)

ラカニト：LAKANITO (戦闘時：敵の1隊)…敵の1隊が全滅します. 影響しない敵もいます.

ジルワン：ZILWAN (戦闘時：敵1人)…アンデッド(UNDEAD：死にぞこない) 系のモンスター1匹を破壊します.

マゾピック：MASOPIC(戦闘時：パーティ全員)…パーティ全員のACを4下げます.

ハマン：HAMAN（戦闘時：さまざま）…この呪文は本当に恐ろしく，何が起こるかわかりませんが，大抵はパーティを救います．この呪文を使うには13レベル以上でなくてはならず，１レベル分の経験ポイントが失われます．

●魔法使いのレベル7の呪文（3種類）

マロール：MALOR（いつでも：パーティ全員）…ある場所から他の場所へとテレポートする呪文です．戦闘中に使用すると，どこへテレポートするかわかりません．キャンプ時には使用者が精神を集中できますから目的地を指定できます．しかし，迷宮の外や迷宮内の岩の中にテレポートすると全滅し，さらに城に跳ね飛ばされてしまいます．ですから，この呪文の使用には最大の注意を払ってください．

マハマン：MAHAMAN（戦闘時：パーティ全員）…HAMANと同様にMAHAMANを使うには資格が必要ですが，その効果はさらに強力です．これらの呪文は生存の望みがもう無いときに使ってください．

ティルトウェイト：TILTOWAIT（戦闘時：すべての敵）…この呪文の影響は核融合爆発と同様と言えるでしょう．すべての敵に10～150のダメージを与えます．

僧侶の呪文(全29種類)

●僧侶のレベル1の呪文(5種類)

カルキ：KALKI(戦闘時：パーティ全員)…ACを1下げて，ダメージを受けにくくします．

ディオス：DIOS(いつでも：メンバー1人)…ヒットポイントを1～8だけ回復します．

バディオス：BADIOS(戦闘時：敵1人)…敵に1～8の傷を与えます．DIOSのちょうど逆です．

ミルワ：MILWA(いつでも：パーティ全員)…迷路をさらに遠くまで見ることができ，また隠されたドアを浮かび上がらせる，やわらかな光を投げかけます．この呪文は短時間しか持ちません．この呪文が効いていると，キャンプのときに「あかり(LIGHT)」と表示されます．

ポーフィック：PORFIC(戦闘時：使用者)…使用者のACを4だけ下げます．

●僧侶のレベル2の呪文(4種類)

マツ：MATU(戦闘時：パーティ全員)…KALKIと同じ効果を持ちますが2倍の力があります．

カルフォ：CALFO(略奪時：使用者)…宝箱に仕掛けられた罠が何であるかを95%の確率で調べます．この呪文は宝箱が見えているときだけ使用してください．

マニフォ：MANIFO（戦闘時：敵の1隊）…1攻撃以上の間，敵を彫像のようにこわばらせます．

モンティノ：MONTINO（戦闘時：敵の1隊）…敵のまわりの空気に音を伝えなくさせます．敵は呪文を唱えることができなくなります．

●僧侶のレベル3の呪文（4種類）

ロミルワ：LOMILWA（いつでも：パーティ全員）…MILWAと同様の効果がありますが，より長い時間有効です．

ディアルコ：DIALKO（いつでも：メンバー1人）…麻痺したメンバーを回復します．

ラツマピック：LATUMAPIC（いつでも：パーティ全員）…戦っている敵の正体を識別します．この効果はパーティが城へ帰るまで有効です．この呪文が効いているとキャンプのときに「しきべつ（IDENTIFY）」と表示されます．

バマツ：BAMATU（戦闘時：パーティ全員）…MATUの2倍の効果があります．

●僧侶のレベル4の呪文（4種類）

ディアル：DIAL（いつでも：メンバー1人）…ヒットポイントを2～16だけ回復します．

バディアル：BADIAL（戦闘時：敵1体）…2～16のダメージを敵に与えます．

ラツモフィス：LATUMOFIS（いつでも：メンバー1人）…毒に冒されたキャラクタを回復します.

マポーフィック：MAPORFIC（いつでも：パーティ全員）…PORFIC の改善されたもので，その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します.

この呪文が効いているとキャンプのときに「ほご（PROTECT）」と表示されます.

●僧侶のレベル5の呪文（6種類）

ディアルマ：DIALMA（いつでも：メンバー1人）…メンバー1人のヒットポイントを3～24だけ回復します.

バディアルマ：BADIALMA（戦闘時：敵1人）…3～24のダメージを敵に与えます.

リトカン：LITOKAN（戦闘時：敵の1隊）…炎の塔で敵の1隊に打撃を与え，3～24のダメージをそれぞれに与えます.

カンディ：KANDI（キャンプ時：メンバー1人）…迷路の中に取り残されたメンバーが，何階のどのあたりにいるかがわかります.

ディ：DI（キャンプ時：メンバー1人）…死んだメンバーを復活させますが，ヒットポイントは1しかありません. 寺院での復活の方が安全です.

バディ：BADI（戦闘時：敵1体）…敵に冠状動脈血栓を誘発し，死を与えることもあります.

●僧侶のレベル6の呪文(4種類)

ロルト：LORTO（戦闘時：敵の1隊）…鋭い刃を呼び出し，6～36のダメージを与えます．

マディ：MADI(いつでも：メンバー1人)…ヒットポイントをすべて回復し，死以外のいかなる状態からも回復します．

マバディ：MABADI(戦闘時：敵1人)…目標とした敵から1～8のヒットポイントを残したすべてのヒットポイントを奪い去ります．

ロクトフェイト：LOKTOFEIT(戦闘時：パーティ全員)…すべてのメンバーを城へテレポートで戻します．ただし，全員の装備やほとんどの金は失われてしまいます．また，この呪文の効かない場所もあります．

●僧侶のレベル7の呪文(2種類)

マリクト：MALIKTO（戦闘時：すべての敵）…すべての敵に12～72のダメージを与えます．

カドルト：KADORTO(いつでも：メンバー1人)…DIと同様に死者を生き返らせ，さらに，すべてのヒットポイントも回復させます．灰になったキャラクタも生き返らせます．もちろん，DIと同様に，寺院での復活の方が安全です．

Copyright © 1987
by Andrew Greenberg, Inc.
Robert Woodhead, Inc.
and Sir-Tech Software, Inc.
All rights reserved.

Wizardry is a registered trademark of
Sir-tech Software, Inc.

Wizardry - Proving Grounds of the Mad Overlord,
is a copyrighted program licenced to
ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.

Japanese translation by
Game Studio, Inc.
and ASCII Corporation

株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
TEL 03-486-7111(代) TEL 03-250-5600(情報)

ヒント・内容についての，電話，手紙などでの質問は，いっさいお答えできません．ファミコン雑誌，必勝本などを見てください．

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です．