

HE
system
PC Engine

SUPER
CD-ROM² SYSTEM



Wizardry[®]

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD
KNIGHT OF DIAMONDS

ウィザードリィ

I・II

naxat soft

このたびは、ナグザットのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

●SUPER CD-ROM²ソフト使用上の注意

①PCエンジン、CD-ROMなどハードの接続及び動作方法に関しては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずお熟読の上ご使用ください。

②CD-ROMディスクには表と裏があります。必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。

③ゲームプレイ中にCD-ROMプレイヤーの蓋を開けたり、CD-ROM本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。

●健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。

ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD-ROM²ディスクは、「SUPER CD-ROM²」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

Wizardry[®]

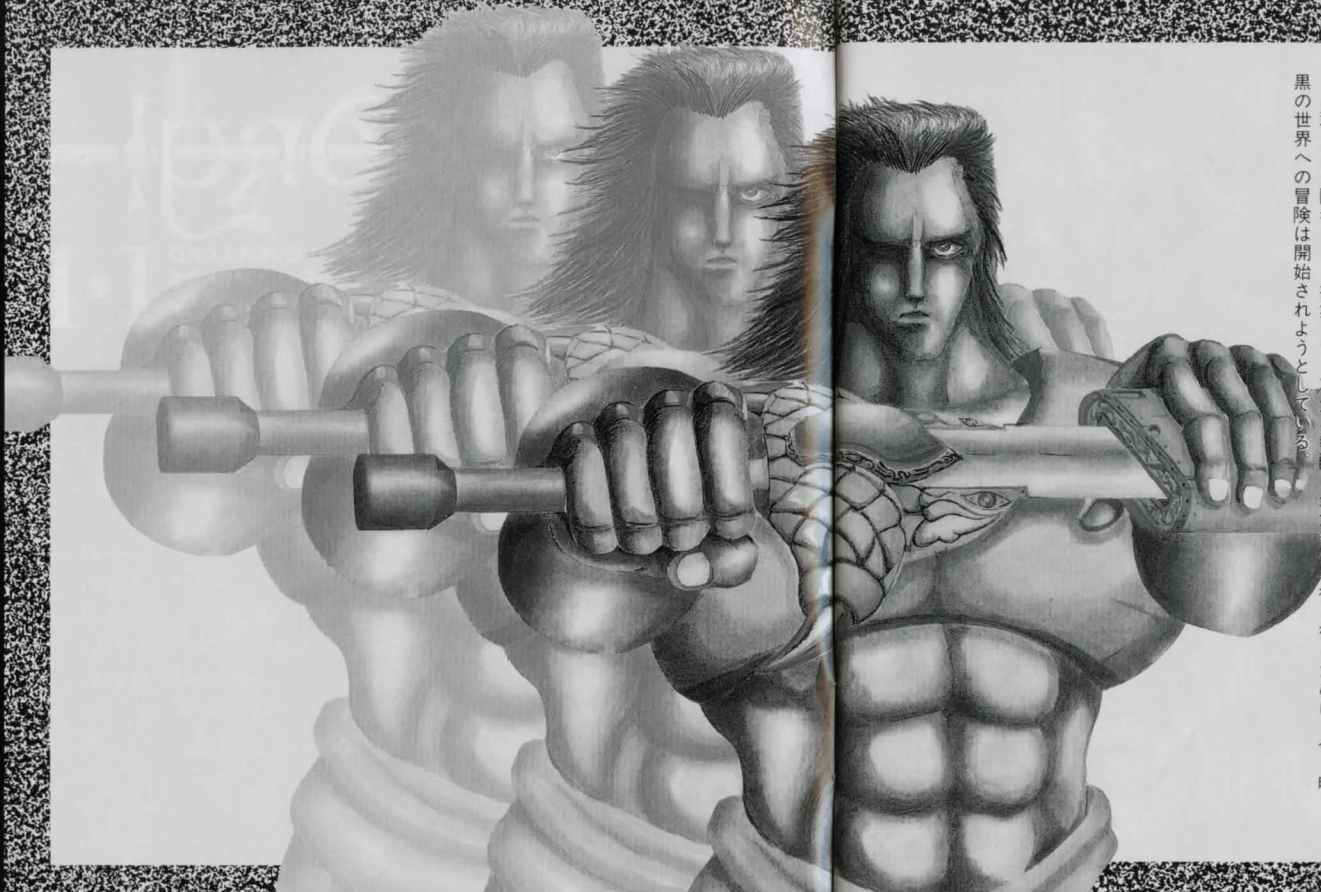
PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD
KNIGHT OF DIAMONDS

ウィザードリィ I・II

CONTENTS

バックストーリー・WIZARDRY I	2
バックストーリー・WIZARDRY II	4
ゲーム内容	6
ウィザードリィ I、II の共通のゲーム構成	8
ゲームの進め方	10
Training Grounds (訓練場)	11
町はずれでのその他のコマンド	21
Gilgamesh's Tavern (ギルガメッシュの酒場)	23
Boltac's Trading Post (ボルタック商店)	24
Adventurer's Inn (冒険者の宿)	25
Temple of Cant (カント寺院)	26
地下迷宮での操作 キャンプでのコマンド	27
地下迷宮での操作 冒険	28
ボルタック商店の商品リスト	32
呪文一覧	34
セーブについて	36

ここはリルガミン。
近隣諸国はもちろん、自国民からも恐れられる。狂君主、トレポーの統治する城塞都市。屈強な兵が城の内外を固め、その勢力は速く海に向こうにまで及ぶと言われる。そもそもこの国がこのような巨大な力を持つようになったのは、あるひとつの魔よけによるものと言われている。
遠い祖先によって、はるかなる国から持たされたという神秘の力。持つものに絶大な力を与え、自然をも味方にするこの魔よけは、他国からのあらゆる侵略、攻撃を防ぐばかりか、リルガミンの兵や住民にも多大な威力を発揮した。その結果、国は富み、栄え、そして近隣の諸国を次々とその支配下に治めていったのだ。
しかし、ある日、この魔よけがトレポーの腹心である魔術師ワードナにより、城外の地下迷宮の奥深くへと持ち去られてしまった。複雑怪奇な地下迷宮。そして、今だ誰もその姿を見たこともない恐るべし人外の魔物が巣くう暗黒の世界。
トレポーは、ワードナの手から、魔よけを取り戻すために、この迷宮への侵入を試みる勇敢なる冒険者たちを招集した。莫大な報酬と最大級の名誉を得るために、今、暗黒の世界への冒険は開始されようとしている。



ギルガメッシュの酒場
 ここは、危険な冒険を請け負い、多額の報酬を得ることで生活している。冒険者、と呼ばれる者たちの集う場所である。ここでは、さまざまな国の内情が語られ、冒険者同志の極秘の情報が交換されている。

そして今、この酒場にいる全員が、一人の男を好奇の眼差しで見つめ、その男の語る一つ一つの言葉に真剣に耳を傾けている最中であった。
 ニルダの杖——。その男は、確かにそう呼んだ。
 果たしてそれは、世界の平和の象徴として、ニルダ寺院に安置されているという、あの杖のことだろうか……。誰もが固唾を飲む中で、男の話は核心の部分へと触れていくのであった。

ある朝、ニルダ寺院の僧侶たちが、天地の神とニルダの杖に祈りを捧げているその目前で杖が忽然と消滅してしまったと……。それと同時に世界各地で災害が発生し、多くの人命が奪われていったのだと……。その後もひんばんに続く天変地異に恐怖したニルダ寺院の司教は、ついに杖の奪回に乗り出すことを決め、その成功者には、法外な報酬を与えるとともに、人類の英雄としてその名を全世界に伝えることを約束してくれたと……。

そして、その男の話は以下のように締めくくられたのであった。

実は、その杖がニルダ寺院の地下にある迷宮の奥深い場所に安置されているらしいと……。しかし、ニルダ寺院の地下迷宮といえは、その昔から多くの冒険者たちが、最入を試み、誰一人として、無事に戻ったことはないと言われている悪魔の迷宮である。果たして、この酒場にいる何人の冒険者が杖の奪回に挑み、その屍をさらすことになるのだろうか……？

さあ、冒険者たちよ、いざ迷宮へと挑め。



ゲーム内容

このゲームソフトには「ウィザードリィⅠ」と「ウィザードリィⅡ」の2本分のゲームが収められています。ⅠとⅡは各々のゲームとして収録されていますが、基本操作およびゲーム進行に関しては、共通の進行・操作でお楽しみいただけるようになっています。

ゲームはⅠとⅡのどちらからのプレイも可能で、さらにキャラクターの転送システムが取り入れられています。Ⅰで使用したキャラクターをⅡへ、またその逆のⅡからⅠへの転送が行え、同一キャラクターによる連続プレイが可能となっています。

(ナグザットより発売のスーパーCDROMROM用ソフト「ウィザードリィⅤ」をお持ちの方は、その中で使用したキャラクターを転送させることも可能です。また近日発売予定のⅢへの転送も行えます)

ウィザードリィⅠとⅡ、2倍の難解なダンジョンを心ゆくまでお楽しみください。

キャラクター転送システムについて

キャラクター転送システムについて

キャラクターの転送は、キャラクターリストに登録されているものに関してだけ可能です。(DEADなど、正常でない状態のキャラクターや、パーティーを編成して迷宮に入っているメンバーは転送することができません)

Edge Of Town (町はずれ) に行き、Utilities (ユーティリティ) を選びPUBLISH CHARACTER (キャラクターパスワード) とSUMMON CHARACTER (キャラクターの送り込み) のコマンドで行ってください。(説明は22ページ)

Ⅴから転送される方は、Ⅴでキャラクターのパスワード(ユーティリティのキャラクター転送)を確認し、同様に行ってください。



ゲームを始める前のご注意

このソフトは、バックアップメモリのすべてを使用します。他のゲームのデータが入っている場合は、バックアップメモリカードなどにデータを移し、全体の初期化を行ってからゲームを始めてください。

Not enough memory
Initialize (No Yes)

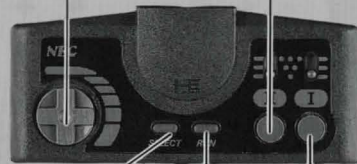
パッドの操作法

方向キー

カーソルの移動
コマンドの選択
パーティーの進む向き

Ⓜボタン

コマンドのキャンセル
キャンプをはる



SELECTボタン

セレクト画面の呼び出し

RUNボタン

ゲームスタート
ステータスのオンオフ

Ⓜボタン

コマンドの決定
前進する
ドアを開ける

ウィザードリィI、IIの共通ゲーム構成

Training Grounds

```
CREATE
INSPECT
DELETE
CHANGE NAME
CHANGE CLASS
CHANGE SERIES
LEAVE
```

キャラクターの
作成と登録

Utilities

```
MODE SELECT
PUBLISH CHARACTER
SUMMON CHARACTER
LEAVE
```

ゲームモードの変更
キャラクター転送など

Leave Game

ゲームの中断

Restart "OUT" Party

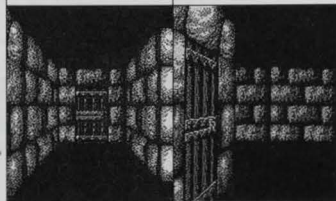
地下迷宮に残っている
パーティでのプレイ再開

Edge Of Town

```
Training Grounds Party
Party
Game
```

Maze

WIZARDRY I | WIZARDRY II



LLYLGAMYN

```
Gilgamesh's Tavern
Adventurer's Inn
Boltac's Trading Post
Temple Of Cant
Edge Of Town
```

Boltac's Trading Post

何れが 欲しいですか?
(I)I)ボタンで操作

Name	Lv	Cl	AC	Hit	Stat
WARRIOR	1	Warrior	10	10	10
KNIGHT	1	Knights	10	10	10
ROUNDER	1	Rounder	10	10	10
THIEF	1	Thief	10	10	10
ADVENTURER	1	Adventurer	10	10	10

武器の売買
アイテムの鑑定など

Adventurer's Inn

何れが とまりますか?
(I)I)ボタンで操作

Name	Lv	Cl	AC	Hit	Stat
WARRIOR	1	Warrior	10	10	10
KNIGHT	1	Knights	10	10	10
ROUNDER	1	Rounder	10	10	10
THIEF	1	Thief	10	10	10
ADVENTURER	1	Adventurer	10	10	10

HP、MPの回復
レベルアップ

Gilgamesh's Tavern

```
ADD
REMOVE
INSPECT
DIVVY GOLD
LEAVE
```

パーティーの編成など

Temple Of Cant

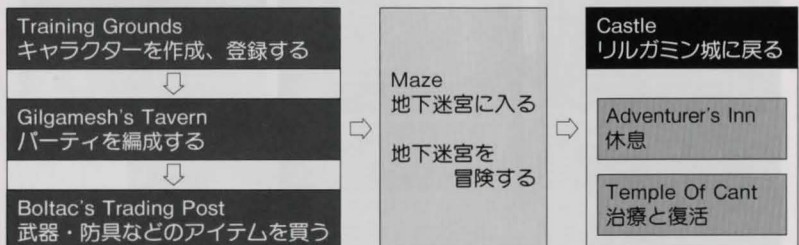
SRを どのくらい回復させたいですか?
(I)I)ボタンで操作

SR	MP	HP	MP	HP	MP	HP	MP	HP	MP
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

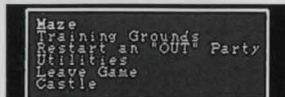
死者の復活など

ゲームのすすめかた

- ゲームをはじめてプレイするときは、ゲームで使用するキャラクターを作成・登録することからはじめます。
- 作成・登録が終わったら、つぎにギルガメッシュの酒場へ行き、冒険に参加するメンバーを選びます。
- 選ばれたメンバーは、それぞれが最初にお金を持っています。ボルタック商店へ行き武器や防具を手に入れることもメンバーを強力することにつながります。このとき買ったアイテムは必ず装備してください。
- さあ、いよいよ冒険の開始です。町はずれへ行き、地下迷宮へと旅立ちましょう。
- 冒険の途中でメンバーが傷ついたり、HPが残り少なくなったときには、一度、城に戻り、カント寺院や冒険者の宿で回復しましょう。
- また、お金がたまり、さらに強力なアイテムを手に入れたいときなどにも城に戻り、ボルタック商店で購入しましょう。
- 冒険を中断したいときは、迷宮内でキャンプを張り、ゲームをセーブします。
- ゲームの再開はその場所から行えます。



◆Edge Of Town(町はずれでのコマンド)



Name	Lvl	Exp	Class	AC	Hits	Stm
CHTTER	1	1	Fighter	10	15	1
MURAI	1	1	Fighter	10	15	1
KEE	1	1	Fighter	10	15	1

- Maze 地下迷宮に入る
- Training Grounds 訓練場
- Restart an "OUT" party 冒険中のゲームの再開
- Utilities ユーティリティ
- Leave Game ゲームの中断
- Castle 城に戻る

◆Maze(地下迷宮に入る)

パーティを編成した後、地下迷宮に入るコマンドです。
シリーズによって地下迷宮は2つに分れています。

◆Training Grounds(訓練場)

訓練場でのコマンド



- CREATE キャラクターをつくる
- INSPECT キャラクターを見る
- DELETE キャラクターを削除する
- CHANGE NAME キャラクターの名前変更
- CHANGE CLASS キャラクターの職業変更
- CHANGE SERIES キャラクターの使用シリーズ変更
- LEAVE 町はずれに戻る

【CREATE キャラクターをつくる】

①名前を入力します。

方向キーで選択し、I ボタンで決定、II ボタンでキャンセルできます。ENDを選びI ボタンを押すか、RUN ボタンを押すことで終了します

②種族を選びます。

それぞれの種族の特徴は以下のとおりです。



HUMAN (人間)	平均した力を持つ。
ELF (エルフ)	賢く、信心深いが、あまり丈夫ではない。呪文を使うのがうまく、魔術師むき。
DWARF (ドワーフ)	強く丈夫。戦士となるには最高の種族。
GNOME (ノーム)	敏捷で、信心心の強い種族。僧侶むき。
HOBBIT (ホビット)	素早く、運が強い。優秀な盗賊となれる種族。

種族の基本特性値

	HUMAN	ELF	DWARF	GNOME	HOBBIT
Strength (力)	8	7	10	7	5
I.Q (知恵)	8	10	7	7	7
Piety (信仰心)	5	10	10	10	7
Vitality (生命力)	8	6	10	8	6
Agility (素早さ)	8	9	5	10	12
Luck (運の強さ)	9	6	6	7	15

特性値の意味

Strength (力)	筋力の強さ。戦闘能力を表す。
I.Q (知恵)	知能指数。魔術系の呪文能力を表す。
Piety (信仰心)	信心深さ。僧侶系の呪文能力を表す。
Vitality (生命力)	HPの増加率、復活時の成功率を表す。
Agility (素早さ)	機敏さ。攻撃の順序に影響。ワナを見抜いたり、外したりする能力。
Luck (運の強さ)	運が強いといろいろと神秘的な助力が受けられる。

③性別を決めます。

MALE (メール)、FEMALE (フェメール)のいずれかを選び決定します。

④性格を決めます。

GOOD (善) NEUTRAL (中立) EVIL (悪)のいずれかを選び決定します。選んだ性格によってはなれない職業もありますので注意してください。



	GOOD (善)	NEUTRAL (中立)	EVIL (悪)
FIGHTER (戦士)	○	○	○
MAGE (魔術師)	○	○	○
PRIEST (僧侶)	○	×	○
THIEF (盗賊)	×	○	○
BISHOP (ピショップ)	○	×	○
SAMURAI (侍)	○	○	×
LORD (ロード)	○	×	×
NINJA (忍者)	×	×	○



⑤特性値を決めます。

画面左枠内の基本特性値に下のボーナスポイントを加えます。方向キー←(減る)、→(増える)

このときボーナスポイントが0になるまで加算できますが、最初に表示された基本特性値より減らすことはできません。また、ボーナスポイントを加えることで、右枠内に職業が表示されます。(場合によっては2、3種類のこともある)この職業表示がされていなければ、特性値の決定は終了することができません。(終了はIボタン)

※特性値の最大値は、初期特性値プラス12まで可能です。

⑥職業をきめます。

右枠内に表示されている職業を選び、決定します。

職業は8つの種類があり、それぞれに必要な特性値が決まられています。



	FIGHTER	MAGE	PRIEST	THIEF	BISHOP	SAMURAI	LORD	NINJA
Strength (力)	11					15	15	17
I.Q (知恵)		11			12	11	12	17
Piety (信仰心)			11		12	10	12	17
Vitality (生命力)						14	15	17
Agility (素早さ)				11		10	14	17
Luck (運の強さ)							15	17



FIGHTER (戦士)

攻撃の要となる職業で、戦闘の役割を受け持つ。ほとんどすべての武器、防具を使用でき、攻撃の標的となるパーティーの前衛を務めるのに適している。またレベルアップで最大HPの増加も早いので、レベルの上がったところで転職するという使用方法もある。

SAMURAI (侍)

FIGHTERなみの攻撃力を持ち、武器・防具もかなりの物を装備できる。レベル4からは、習得スピードは遅いが、魔術系の呪文を習得し始める。最強の武器???を装備したときに、その攻撃力は最強のものとなる。

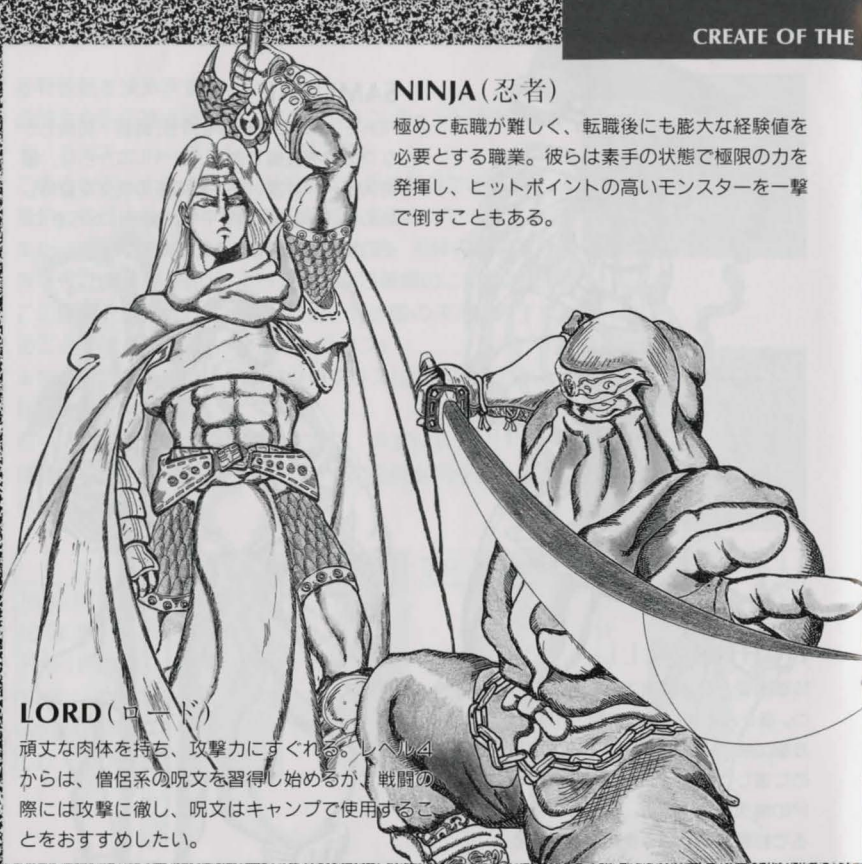


NINJA(忍者)

極めて転職が難しく、転職後も膨大な経験値を必要とする職業。彼らは素手の状態で極限の力を発揮し、ヒットポイントの高いモンスターを一撃で倒すこともある。

LORD(ロード)

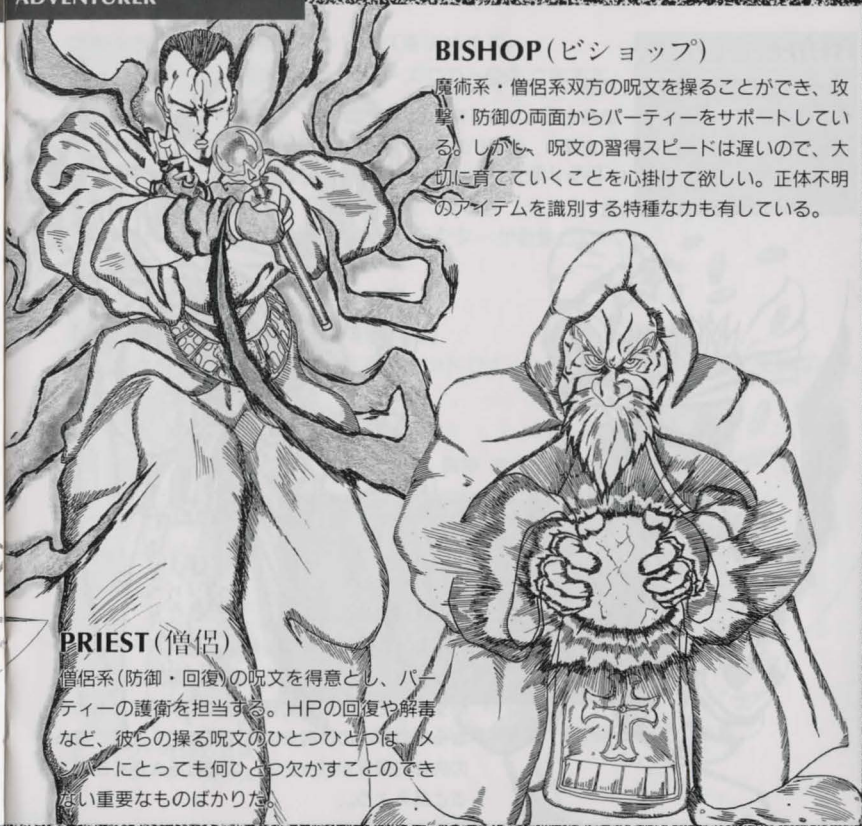
頑丈な肉体を持ち、攻撃力にすぐれる。レベル4からは、僧侶系の呪文を習得し始めるが、戦闘の際には攻撃に徹し、呪文はキャンプで使用することをおすすめしたい。

**BISHOP(ビショップ)**

魔術系・僧侶系双方の呪文を操ることができ、攻撃・防御の両面からパーティーをサポートしている。しかも、呪文の習得スピードは遅いので、大切に育てていくことを心掛けて欲しい。正体不明のアイテムを識別する特種な力も有している。

PRIEST(僧侶)

僧侶系(防御・回復)の呪文を得意とし、パーティーの護衛を担当する。HPの回復や解毒など、彼らの操る呪文のひとつひとつは、メンバーにとっても何ひとつ欠かすことのできない重要なものばかりだ。



THIFE (盗賊)

自らの特長である敏捷さを武器に、アイテムの奪取や宝箱のオープンなど、危険をともなう任務を遂行する。また、短剣や短刀を操り、素早い攻撃を繰り返すこともある。パーティーで、このキャラクターの果たす役割は大きい。



MAGE (魔術師)

魔術系（攻撃）の呪文を得意とし、パーティーの攻撃力アップに貢献する。数々の呪文を唱え敵を倒すが、その反面、防具を身につけることもままならないほどのひ弱な肉体が弱点でもある。彼らの肉体的限界がパーティーの進行を大きく左右すると言える。



- ⑦キャラクターを使用するシリーズを決めます。キャラクターは、登録されたシリーズでのみ使用できます。(シリーズの変更は20ページ)
- ⑧キャラクターを登録します。作成したキャラクターをキャラクターリストに登録します。リストには最高で15人まで登録が可能です。(※リストにはあらかじめ6人のキャラクターが登録されています)



[[INSPECT キャラクターを調べる]

キャラクターの現在の状態を見るコマンドです。また、アイテムの装備、交換などもここでできます。

名前	性別	職業	種族	登録シリーズ
Halfmoon	E-SAM	HUMAN	<<G>	持ち金
STRENGTH	2	SERIES	WIZ-1	経験値
VITALITY	100	WEIGHT	100	ヒットポイント
AGILITY	100	STATUS	100	現在の値/最大値
LUCK	100	OR	0000	現在の状態
LEVEL	M 3/3	SEX	M	
AGE	18	WEIGHT	100	
DEATHS	0	WEIGHT	100	
DAYS	100	WEIGHT	100	
MARK	100	WEIGHT	100	
AC	100	WEIGHT	100	

魔術系の呪文の残量 僧侶系の呪文の残量

【DELETE キャラクターを削除する】

キャラクターをリストから外すコマンドです。外したいキャラクターを選び、Iボタンで外します。

【CHANGE NAME キャラクターの名前変更】

キャラクターの名前を変えるコマンドです。IIボタンで1字ずつ取り消し、名前の入力と同様に入力していきます。

【CHANGE CLASS キャラクターの職業変更】

キャラクターを転職させるコマンドです。キャラクターが転職に必要な特性値に達していれば、他の職業に変わることができます。*転職するとキャラクターの年齢が上がり、レベルは1に戻ります。またこのとき経験値は0に、特性値はそのキャラクターの選んだ種族の基本値に戻ります。また、覚えた呪文については、使用する回数が減ったり、唱えられなくなるものもありますので注意してください。

【CHANGE SERIES シリーズの変更】

登録したキャラクターのシリーズを変えるコマンドです。変更したいキャラクターを選び(複数でも可能、*マークのついているものが変更キャラクター)、RUNボタンを押すと、シリーズ決定画面が登場します。変更したいシリーズを選び、Iボタンで決定します。決定されたキャラクターのHPの最高値は半分に減ります。また、このとき方向キーの左または右を押すことで、キャラクターの現在のシリーズを見ることができます。*登録キャラクターをシリーズ2に変更すると、「ウィザードリィII」をプレイすることができます。(逆も可)

【LEAVE 終了】

訓練場を去り、町はずれに戻るコマンドです。



◆町はずれでのその他のコマンド

Restart an "OUT" party(冒険を再開する)

迷宮内でセーブしたときに、その続きからゲームを再開するコマンドです。ひとり選ぶとそのグループ全員が選択されます。



Utilities(ユーティリティ)

【MODE SELECT モードの変更】

SCREEN MODE	ORIGINAL	EXTRA		迷宮内のグラフィック選択
SPECIAL EFFECT	ON	OFF		画面特殊処理の有無
MAZE BGM	CD	PSG	OFF	迷宮内の音響効果
BATTLE BGM	CD	PSG	OFF	戦いの音響効果
SOUND EFFECT	ON	OFF		効果音の有無
ITEM NAME	ORIGINAL	EXTRA		アイテムの名前
AUTO SAVE	ON	OFF		オートセーブの実行
LEAVE				モード変更の終了

オートセーブをONにすると、各コマンドの終わりや、戦闘終了時に自動的にセーブされます。

【PUBLISH CHARACTER キャラクターのパスワード】

キャラクター転送のためのモードです。登録されているキャラクターのパスワードを見ることができます。転送したいシリーズを選び、パスワードを書きとめます。



【SUMMON CHARACTER キャラクターの送り込み】

キャラクターを転送させるためのモードです。キャラクターのパスワードを入力することで、I、II、IIIのいずれかのシリーズに転送することができます。



【LEAVE 終了】

ユーティリティを終了します。

Leave Game (ゲームの中断)

ゲームを中断するモードです。

Castle (城に戻る)

町はずれから去り、城に戻るモードです。

※町はずれでコマンドを選択する場合、パーティを編成している状態で、Maze (迷宮に入る) 以外のコマンドを選択すると、パーティは自動的に解散してしまいます。

◆Gilgamesh's Tavern(ギルガメッシュの酒場)

キャラクターをパーティーに加えたり、パーティーから外したりできます。

【ADD パーティを編成する】

迷宮を冒険するパーティーを編成するコマンドです。

キャラクターリストに登録されているキャラクターの中から、パーティーに入れたいキャラクターを選び、メンバーを決定します。

※性格がGOOD(善)とEVIL(悪)のキャラクターは一緒にパーティーを組むことができません。

※キャラクターは登録されているシリーズでしか使用することができません。

【REMOVE パーティーから外す】

パーティーのメンバーから不要なキャラクターを外すコマンドです。

【INSPECT メンバーを調べる】

Edge Of Town (町はずれ)でのINSPECTと同様、仲間の状態を見るほかにアイテムの装備、交換などを行えます。

【DIVVY GOLD お金を分ける】

現在、パーティーのメンバーが持っているお金を均等に分けることができるコマンドです。

【LEAVE 終了】

酒場を去るコマンドです。



◆ Boltac's Trading Post (ボルタック商店)

武器・防具などのアイテムを売買したり、アイテムの鑑定などができます。

【BUY アイテムを買う】

アイテムを買うコマンドです。リストの中から持っているお金の範囲で必要なアイテムを買うことができます。

【SELL アイテムを売る】

持っているアイテムを売るコマンドです。売り値は買い値の半額ですが、装備しているアイテム、識別していないアイテムや呪われているアイテムは売ることはできません。

【UNCURSE アイテムの呪いをとく】

装備しているアイテムにかけられた呪いをとくコマンドです。お金を払って呪いをときます。アイテムや呪いによって金額は異なります。また、呪いがとかれたアイテムは消滅します。

【IDENTIFY アイテムの識別】

正体不明のアイテムを識別するコマンドです。お金を払ってアイテムを識別します。物によって金額は異なります。

【POOL GOLD お金を集める】

パーティーのメンバーが持っているお金を1人に集めるコマンドです。

【LEAVE 終了】

商店を去るコマンドです。



◆ Adventurer's Inn (冒険者の宿)

メンバーのHP、MPを回復させたり、レベルアップを行う場所です。宿に入りたいメンバーを選び、宿泊します。泊まる部屋は選択することができます。

	部屋	滞在日数と料金	HPの回復	MPの回復
THE STABLES	馬小屋	無料/1日	0	フル回復
A COT	簡易寝台	10GP/1週間	1	フル回復
ECONOMY ROOM	エコノミールーム	50GP/1週間	3	フル回復
MERCHANT SUITES	スイートルーム	200GP/1週間	7	フル回復
THE ROYAL SUITE	ロイヤルスイート	500GP/1週間	10	フル回復
POOL GOLD	メンバーの持っているお金を1人に集めます。			
LEAVE	宿を出る			

宿泊は1日または1週間単位で行われます。部屋を選ぶと、HPがフルに回復するか、あるいは持っているお金が足りなくなるまで、自動的に宿泊が継続されます。(馬小屋は除く) II ボタンを押すことによって、宿泊を終了することができます。また、メンバーが宿泊したときに、メンバーの経験値が一定レベルに達していれば、レベルアップが行われ、HP、MPの最大値が上がったり、呪文を修得します。

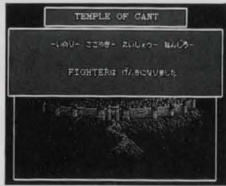
※ウィザードリィでは、ゲームの進行につれて、キャラクターの年齢が上がっていきます。宿に長く滞在すると、その分時間が経過し、年をとってしまうことになります。キャラクターは50歳を越えると特性値が下がりはじめ、2以下になるとLOST(ロスト)になります。



◆ Temple Of Cant(カント寺院)

冒険中に力尽きたり、傷ついたりしたメンバーを回復させる場所です。表示されているメンバーを選び、画面右に表示されているお金を支払って助けます。PARALYZED(麻痺)、PETRIFIED(石化)、DEAD(死亡)、ASHED(灰化)の状態やレベルによって支払う金額は変わります。

※迷宮内で上記のいずれかの状態になったメンバーは、迷宮を出て城に戻ったときに、自動的にカント寺院に眠らされます。正常な状態のメンバーが寺院を訪れ、回復、復活させてください。LOST(永久滅亡)になったメンバーは埋葬され助けることはできません。また、POISONED(毒)の状態のメンバーは、自力で回復するので、ここには表示されません。



◆地下迷宮での操作 キャンプでのコマンド

パーティーの編成が終わり、町はすれてMAZEをえらぶと、地下迷宮へと入ります。まず迷宮ではキャンプが張られます。キャンプでのコマンドは以下の通りです。

【INSPECT キャラクターを調べる】

町外れでのINSPECTと同様に、メンバーの現在の状態を調べたり、アイテムの交換などが行えます。また回復系呪文も唱えることができます。

【REORDER 並びかえ】

迷宮内を進む、パーティーの隊列の順番をきめるコマンドです。先頭を歩くメンバーから順に選びます。

【EQIP 装備】

アイテム(武器や防具)を装備するコマンドです。

※職業によっては、装備できないものもあります。

【LEAVE キャンプをたたむ】

キャンプをたたみ、迷宮を冒険します。

※キャンプは、IIボタンを押すことでいつでも張ることができます。アイテムを手に入れたときなどには、キャンプを張り装備してください。また、キャンプを張ることで自動的にセーブが行われます。

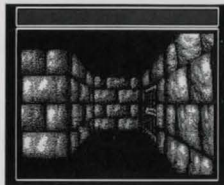


◆地下迷宮での操作 冒険

キャンプをたたむと、いざ迷宮への旅立ちです。迷宮内は暗く、数歩先までにしか視界がききません。パーティーはこの中を進み、最終地点までの冒険を行います。迷宮内には、モンスターとの戦い、アイテムの取得、ワナの解読などさまざまなイベントが待ち受けています。迷宮内は、複雑な迷路になっているため、常にパーティーがどの場所にいるか、その位置確認を行うことが重要です。地図を作りながら冒険を進めていきましょう。

地下迷宮の進み方

- 方向キーの上、またはIボタンで一步前に進みます。
- 方向キーの右、左、下で、隊列の進む方向を決定します。
- ドアの前でIボタンを押すと、ドアが開き中に入ります。
(ただし、ドアのカギがかかってない場合)
- RUNボタンでステータスのオンオフができます。



モンスターとの戦い

迷宮内には多くのモンスターが住んでいます。冒険を進めていく上で、モンスターとの戦いは決して避けられないものです。このとき画面は、戦闘モードに変わり、モンスターの名前と数が表示されます。(しかし、必ずしも本当の正体であるとはかぎりません。LATUMAPIC(ラツマピック)の呪文を唱えることで本当の正体を知ることができます)画面の指示にしたがって、コマンドを決定してください。



FIGHT (戦う)	装備している武器で敵(モンスター)を攻撃します。攻撃は前3名のみが可能です。(呪文による攻撃は除く)
PARRY (身を守る)	武器や防具で身を守ります。
DISPELL (呪いをとく)	UNDEAD系のモンスターの呪いをとぎ、退散させます。PRIESTとレベルの高いBISHOP、そして、LORDが使えます。
USE ITEM (アイテムを使う)	戦闘アイテムがあるときに、そのアイテムの使用を決定します。
SPELL (呪文を唱える)	メンバーの習得している呪文(僧侶系・魔術系)を唱えます。使用したい呪文を選び決定します。
RUN (逃げる)	メンバーのうち1人が選ぶと、パーティー全員が逃げ出します。しかし、必ずしも逃げられるとはかぎりません。
TAKE BACK (キャンセル)	戦闘モードで決定したメンバーのコマンドをキャンセルします。初めからもう一度入れ直してください。
READ (呪文を見る)	現在、習得している呪文を見ることがができます。また、その呪文に関する説明を見ることがも可能です。

※RUNボタンを押すことで、FIGHTまたはTAKE BACKのみの選択画面を呼び出すことができます。

※モンスターとの戦いは、一方が全滅するか、逃げ出すまで繰り返し行われ、モンスターを倒すと生き残ったメンバーには、それぞれEP(経験値)、GP(お金)が与えられます。また、ときには重要なアイテムやさまざまな宝を手に入れることもできます。



宝箱について

モンスターを倒したとき、そのモンスターが持っていた宝箱を発見することがあります。宝箱には、さまざまな宝や重要なアイテムが隠されています。しかし、宝箱にはワナが仕掛けられていることが多いので、慎重に開けることを心掛けてください。

【INSPECT 宝箱を調べる】

箱に仕掛けられているワナを調べます。ワナが仕掛けられているときは、ワナの名前の表示画面が表れます。

※このとき失敗して、ワナが作動してしまうことがあります。THIEFならめったに失敗することはありません。

【CALFO カルフォの呪文】

CALFOの呪文を唱え、95%の確率でワナを見抜きます。呪文(僧侶系LEVEL2)を習得していなければ使用できません。

【DISARM ワナを外す】

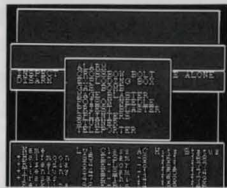
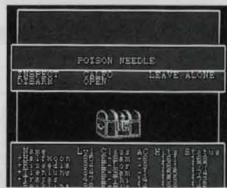
メンバーを選び、仕掛けられていると思うワナを選び外します。ワナの選択が間違っていると、ワナは外れません。ときには災いが降りかかってくることもあります。

【OPEN 宝箱を開ける】

宝箱を開きます。もちろん、ワナを外さないでいきなり開けることは自殺行為です。

【LEAVE ALONE 立ち去る】

宝箱を開けなくて、立ち去ります。



セレクト画面でのコマンド

冒険中、セレクトボタンを押すとセレクト画面が登場し、以下のコマンドを実行できます。

【INSPECT 調査】

以前に冒険を中断したり、全滅したパーティーなどの調査を行います。*発見されたパーティーのメンバーを救出することは可能ですが、現在のパーティーにメンバーの空がない場合には救出することはできません。また、発見したメンバーは、以前に持っていたアイテムやお金を失っていることがあります。

【WINDOW COLOR ウィンドウカラーの設定】

G(グリーン)R(レッド)B(ブルー)の数値を変更してメッセージウィンドウ内の色を変えます。方向キーの左(下がる)右(上がる)で変更してください。

【WINDOW MODE ウィンドウモードの設定】

ウィンドウ内のビジュアルの有無を決定します。

【CHANGE TIME メッセージスピードの変更】

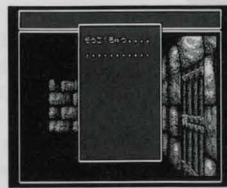
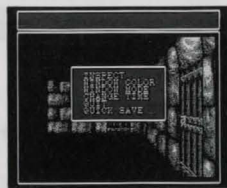
ウィンドウに表示されるメッセージのスピードを変えます。

【QUIT 冒険の中断】

迷宮内にパーティーを残したまま、冒険を中断します。

【QUICK SAVE セーブ】

これまでの冒険の内容をセーブします。



★ボルトタック商店のアイテム

	名前	価格	装備できる職業	AP
鎧類	BREAST PLATE	200	F . P . . SLN	-4
	LEAD B-PLATE	1500	F . P . . SLN	-5
	CHAIN MAIL	90	F . P . . SLN	-3
	CHAIN OF KNIGHT	1500	F . P . . SLN	-4
	CUIRASS	50	F . PTBSLN	-2
	CUIRASS WISH	1500	F . PTBSLN	-3
	HAUBERK	100	F . P . BSLN	-3
	BUFFALO HAUBERK	1750	F . P . BSLN	-4
	TURKEY LEATHER	50	F . PTBSLN	-2
	LEATHER ARMOR	1500	F . PTBSLN	-3
	MAGE'S ROBES	30	FMPTBSLN	-1
	PLATE ARMOR	1500	F SLN	-5
	CAMOUFLAGE PLATE	5000	F SLN	-6
	PLATE MAIL	750	F SLN	-5
DUET PLATE	1500	F SLN	-6	
ROBES	15	FMPTBSLN	-1	
盾類	HEATER SHIELD	80	F . P . . SLN	-2
	CONCAVE HEATER	2500	F . P . . SLN	-3
	LARGE SHIELD	40	F . P . . SLN	-3
	ROUND SHIELD	40	F . PTBSLN	-1
	SHADOW SHIELD	1500	F . PT . SLN	-4
	SMALL SHIELD	20	F . PTBSLN	-2
兜	HELM	100	F SLN	-1
	SALLET	100	F SL	-1
籠手	GLOVES OF COPPER	6000	F SLN	-1
	GLOVES OF IRON	2500	F . P . . SL	-1

	名前	価格	装備できる職業	AC
武器	ANOINTED FLAIL	150	F . P . . SLN	1~7
	ANOINTED MACE	30	F . P . BSLN	2~6
	BATTLE AXE	70	F S . N	3~8
	BROAD SWORD	50	F SLN	1~8
	SUFFICIENT SWORD	10000	F SLN	1~10
	DAGGER	5	FM . T . SLN	2~9
	FLAIL	300	F . P . . SLN	1~7
	HAND AXE	30	F . . . T . S . N	1~4
	LONG SWORD	25	F SLN	1~8
	SHORT SWORD	15	F . . . T . SLN	1~6
	DIRK OF LIGHT	1500	F . . . T . SLN	2~7
	STAFF	10	FMPTBSLN	1~5
	STAFF OF GODS	2500	FMPTBSLN	3~7
	STAFF OF MOGREF	3000	. M . . B . .	1~6

	名前	価格	効果
その他	P OF DIOS	5000	DIOS と同じ
	P OF LATUMOFIS	300	LATUMOFIS と同じ
	P OF SOPIC	1500	SOPIC と同じ
	S OF BADIOS	500	BADIOS と同じ
	S OF HALITO	500	HALITO と同じ
	S OF KATINO	500	KATINO と同じ
	WINGS OF CORYOON	1000000	HPがMAX+1になる

※ACは小さいほど敵に見えにくく、ダメージも小さくなります。

※F=FIGHTER・M=MAGE・P=PRIEST・T=THIEF・B=BISHOP

S=SAMURAI・L=LORD・N=NINJA

★魔術系の呪文一覧

レベル	呪文名	種類	内容
LEVEL 1	HALITO	単体攻撃魔法	火炎系 1から8ダメージ
	MOGREF	術者単体防御魔法	ACを2下げます
	KATINO	グループ攻撃魔法	敵を眠らせます
	DUMAPIC	座標位置確認魔法	迷宮内でのパーティの位置を確認します
LEVEL 2	DILT	グループ攻撃魔法	ACを2上げます
	SOPIC	術者単体防御魔法	ACを4下げます
	MOLITO	グループ攻撃魔法	火炎系 3から18ダメージ
LEVEL 3	TZALIK	単体攻撃魔法	24から58ダメージ
	MORLIS	グループ攻撃魔法	ACを4上げます
	MAHALITO	グループ攻撃魔法	火炎系 4から24ダメージ
LEVEL 4	ZILWAN	単体攻撃魔法	アンテッド系の敵を完全破壊
	DALTO	グループ攻撃魔法	冷気系 6から36ダメージ
	LAHALITO	グループ攻撃魔法	火炎系 6から36ダメージ
	MASOPIC	全体防御魔法	ACを4下げます
LEVEL 5	MAMORLIS	全体攻撃魔法	ACを4上げます
	MAKANITO	全体攻撃魔法	低レベルの敵を完全破壊
	MADALTO	グループ攻撃魔法	冷気系 8から64ダメージ
LEVEL 6	LAKANITO	グループ攻撃魔法	中レベルの敵を窒息させる
	LADALTO	グループ攻撃魔法	冷気系 34から98ダメージ
	HAMAN	可変効果魔法	(1レベルドレイン) 効果は不明
LEVEL 7	MALOR	瞬間移動魔法	パーティを迷宮内の任意の座標に移動させます
	MAHAMAN	可変効果魔法	(1レベルドレイン) 効果は不明
	TILTOWAIT	全体攻撃魔法	火炎系 10から150ダメージ

★僧侶系の呪文一覧

レベル	呪文名	種類	内容
LEVEL 1	KALKI	全体防御魔法	ACを1下げます
	DIOS	単体回復魔法	HP回復 1から8ポイント
	BADIOS	単体攻撃魔法	2から16ダメージ
	CALFO	宝箱トラップ識別魔法	95%の確率でトラップ識別
	PORFIC	術者防御魔法	ACを4下げます
	MATU	全体防御魔法	ACを2下げます
LEVEL 2	MILWA	迷宮探索魔法	(30歩以内) 視界が広がり隠し扉も発見できます
	MANIFO	グループ攻撃魔法	敵を硬直させます
	MONTINO	グループ攻撃魔法	呪文を封じます
	DIAL	単体回復魔法	HP回復 2から16ポイント
LEVEL 3	BADIAL	単体攻撃魔法	4から32ダメージ
	DIALKO	単体回復魔法	麻痺を回復します
	LATUMAPIC	モンスター識別魔法	(冒険中持続) 敵の正体が解ります
	BAMATU	全体防御魔法	ACを4下げます
LEVEL 4	LOMILWA	迷宮探索魔法	(冒険中持続) 視界が広がり隠し扉も発見できます
	LITOKAN	グループ攻撃魔法	火炎系 3から24ダメージ
	LATUMOFIS	単体回復魔法	毒を回復します
	BADI	単体攻撃魔法	敵を殺します
LEVEL 5	DIALMA	単体回復魔法	HP回復 3から24ポイント
	BADIALMA	単体攻撃魔法	6から48ダメージ
	DI	単体回復魔法	HP1で蘇生させます、失敗すると、灰になります
	MAPORFIC	全体防御魔法	(冒険中持続) ACを2下げる
LEVEL 6	LORTO	グループ攻撃魔法	冷気系 6から36ダメージ
	MADI	単体回復魔法	死以外からの完全回復
	MABADI	単体攻撃魔法	HPを1から8ポイント残して奪う
LEVEL 7	LOKTOFEIT	瞬間移動魔法	アイテムを犠牲にして城に戻れます
	MALIKTO	全体攻撃魔法	12から72ダメージ
	KADORTO	単体回復魔法	HP MAXで蘇生させます

セーブについて

セーブは、QUICK SAVEを選ぶか、キャンプを張った場合に行われます。また、モンスターとの戦いが終了した時点でも、自動的にセーブされます。(AUTO SAVE ONの場合)

パーティーが全滅した場合

●パーティーのメンバー全員が「PETRIFIED」「DEAD」などの状態になったときに、パーティーは全滅となり、ゲームの一時中断となります。



●このときパーティーは、その場所に置き去りにされたままになっています。新しいパーティーを編成して救出に向かうことも可能です。

●前パーティーのメンバーを救出するときは、新しく編成したパーティーに、救出するメンバーの入る空きが必要です。あらかじめパーティーの空きをつくって救出に向いましょう。

●救出されたメンバーは、運が悪いときには永遠に命を奪われていたり(LOST)、お金やアイテムを失っていたりします。

●キャラクターリストに登録されているキャラクターがすべて、「DEAD」「LOST」などになってしまったときには、必要ないキャラクターをリストから外し、新しいキャラクターを作成、登録してからゲームを再開してください。

ゲームを再開する場合

町はずれで、Restart an "OUT" partyを選んだら、再開したいパーティーのメンバーを1人選びます。前回迷宮で冒険を中断した場所から、ゲームが再開されます。

地下迷宮に誰もいないときには「ギルガメッシュの酒場」に行き、パーティーを編成してからゲームを開始してください。

CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT
disc

●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



キズには弱いんだ!



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



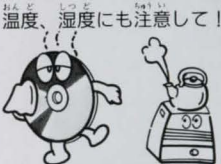
●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



いつまでも大切にね!



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。





"Copyright © 1993 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 and Knight of Diamonds
are copyrighted programs licensed to NAXAT Co., Ltd. by Sir-tech Software, Inc."

キャラクターデザイン 山田章博

株式会社 ナグザット

〒112 東京都文京区音羽1-1-1 フリーダイヤル TEL.0120-079310

NXCD3020