

ゲームボーイ専用カートリッジ DMG-W6J-1

対戦型
1人でも遊べます

WIZARDRY

R

ウイザードリイ・外伝 III ~闇の聖典~
SCRIPTURE OF THE DARK

と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書



THE THIRD EPISODE
SCRIPTURE OF THE DARK

ASCII

このたびは、「ウィザードリイ」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、正しい使用法をご愛用ください。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。

〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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、医師の診察を受けてください。

もくじ

●ストーリー	4P	●データの初期化	31P
●はじめに	6P	●グラントン酒場	32P
●ゲームの始め方	7P	●ガーネットの宿	34P
●マニアモードについて	8P	●ミケラ商店	35P
●メインメニュー画面	9P	●クスト寺院	37P
●ゲームの進め方	10P	●町外れ	38P
●ゲームの中止と再開	12P	●キャンプ	39P
●訓練場	13P	●冒険	40P
●種族の特徴	15P	●冒険中のコントローラ	41P
●職業の特徴	20P	一の操作方法	41P
●上級職業の特徴	22P	●戦闘	43P
●各職業の最低特性値	23P	戦闘時のコマンド	44P
●特性値の説明	24P	●宝箱	46P
●訓練場でのその他のコマンド	25P	●全滅	47P
		●対戦	48P
		●対決	53P

ストーリー

いにしえの時代より神の恩恵に守られてきた王国。幾度となく繰り返される戦乱や災いの中、その絶大なる加護により長き平和の時代を保っていた。

神も人々の深い信仰と戒律により、その力を維持していたが、永遠とも思われる平和な時間に入々の信仰は薄れ、神の力も衰退の一途をたどる一方であった。

一人の青年がいた、名をアガン・ウコツ。このごく普通の青年に、最愛の人の死という悲報が突然襲った。反乱となったアガンは、無謀にも、命の蘇生を目的に最も危険とされる禁断の法、魔族召喚を行ってしまった。一瞬にして王国は魔族で溢れ、美しさゆえに名を馳せた町並みは無残な廃墟へと変貌してゆき、青年も目的を果たせぬまま、自ら解き放った邪悪な力によって異国の彼方へと、飛ばされていった。

もはや、神にこの国を守る力はなかった。

災厄の日から幾年月が流れ、「呪われた王国」の噂が広く知れ渡っていった。同じころ、辺境に位置する王国の居城、ダリア城の奥深く隠されるようにたたずむ王室で、独り物思いにふける王がいた。側近でさえ近づくことを恐れ、もう何年も言葉を発することもなく、座り続けるだけの王。この男こそ「アガン」その人だった。その顔には妖しい光を放つ、奇妙な黄金の仮面があった。

十数年前。邪惡な力により異国に飛ばされたアガンは、この王国に空より舞い降りた。その様子を見た人々は、彼を神の使い、または、神そのものとして恐れ、ひれ伏した。彼自身、その人格は変貌し、この国の王位を奪うのに、そして時間はかからず、その侵略の手は近隣諸国にもおよんだ。あるときアガンは呪われた王国の莫大な財宝の噂を耳にし、それをも手中に收めようと大軍を率いてその地を訪れた。驚愕する彼が目にしたのは、自らの手により轟びの道をたどらせた、彼の故郷そのものであった。もはや財宝など眼中になく、当初の目的を遂げたいがため、尋常ならざる執拗さで王国を魔族から解放しようとしたが、魔の力は強く、軍の進退を決めあぐねていた。そして総力戦を決意した夜、どこから現れたのか一人の商人がアガンの前に膝付き、勝利を約束するという黄金の仮面を差し出した。魅せられた様に仮面を受けとり身に付けるアガン。瞬間、アガンの呻き声があたりに響き、二度と外せぬ呪いの仮面を残し、商人は耳障りな笑い声とともに異形の姿に変わり、王室から消えていった。

さらに時は流れ、呪われた王国を魔族から解放すれば、王の呪いが解け、また莫大な財宝が手に入るという噂が広がり、数知れぬ冒險者達が今日もグランタンの酒場に集うのだった。

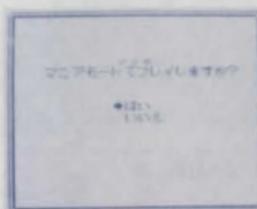
はじめに

このゲームは、自分の分身である冒険者達を創ることから始まります。まず訓練場に行き、人間・エルフ・ドワーフなどの中から冒険者の種族を決め、戦士や僧侶といった職業を与えます。次に酒場に行き6人の仲間を集めパーティを組みます。ひとりで冒険をすることもできますが、仲間達の協力がないかぎりは、ほんの少しの距離を進むのも困難であり、ほとんどの場合あなたの死を早める結果に終るでしょう。パーティの編成を終えると、いよいよ冒険への出発です。城や酒場などで情報を集めて王国の外に出ると、さまざまなイベントが待ち受けています。これらのイベントをクリアするごとにダンジョン、山岳地帯など更に新しい冒険の地への道しるべが現れます。しかしその道程には暗黒に支配された魔界、獣人、戦士、魔術師、それらに操られた魔法生物や数々のワナがあなたを待ち受けます。いずれにせよ目的を果たすため、あなたは行動しなければなりません。それではそろそろ出発しましょう。

あなたの身に神々の加護がありますよう。

ゲームの始めかた

ゲームボーイに、ウィザードリィのソフトをセットし、電源を入れると、タイトルが表示されます。そのままにしていると、オープニングが始まります。ここでスタートもしくは、Ⓐボタンを押すとゲームの始まりとなります。また、オープニングをとばしたいときは、Ⓐボタンを押し続けてください。このとき、購入して初めて電源を入れ、ゲームを始めた場合画面に「マニアモードでプレイしますか?」と表示されます。(もし表示されない場合は(データの初期化)P31をしてください。)Ⓑボタンの上下で◆を「はい」または、「いいえ」にあわせ、Ⓐボタンで決定してください。マニアモードについては次のページで説明します。



マニアモード選択画面



ゲーム開始画面

マニアモードについて

このゲームには、はじめに選ばなくてはならない二種類のセーブモードがあり、どのようなときにセーブできるか、できないかを下の表にまとめています。

モードの選択は、初めて電源をいれた時とデータを初期化(P31で説明)した時に行なえます。「マニアモード」では通常、城の全景が表示されるメインメニュー画面でのみ自動的にセーブされます。ですから、城からはなれた冒険の途中で中断することはできないので、せっかくイベントをクリアーしたのに全滅しそうなときにリセットをしたりすると、城から出発する前に戻されてしまいます。マニアモードを選んでギブアップしたいときは一度だけなら“設定”(P42)で変更することができます。

データのセーブ	ノーマル	マニア
・城のメインメニューで各コマンドを入力したとき。	○	○
・迷宮に入るとき	○	○
・冒険の中斷を行ったとき	○	できない
・全滅やロクトフェイトで城のメインメニュー画面に戻ったとき。	○	○
・戦闘やキャンプを終了したとき。	○	×
・町外れで冒険をやめたとき。	○	○

メインメニュー画面

ゲームを始めると、あなたは城塞都市の中にいます。ここで冒険の準備を整えたり、体を癒したりします。また、冒険に必要な情報も随所に用意されているので最初はもちろん、イベントをクリアーしたときや、行き詰まったときなど、常に情報を聞きまくるよう心がけてください。



ゲームの進め方

(1)キャラクタを作る：訓練場(P13)

まず、冒険をするキャラクタを訓練場で作ります。ただし、すぐに冒険を始めたい人のために、最低限の基本能力を備えた6人のキャラクタが用意されています。

(2)パーティを組む：グランタン酒場(P32)

ここで6人のパーティ(一緒に冒険するグループ)を組みますが、キャラクタにはそれぞれ、善・中立・悪、の三つの性格があり、善と悪は組むことができません。

(3)アイテムを買う：ミケラ商店(P35)

キャラクター達は最初、最低限のお金と装備しか持っていない。ここで、もう少し装備を買い足すか、薬などのアイテムを買い揃えるのも良いでしょう。

(4)情報を集める：ダリア城

最初は城の中にも入れてもらえないが、この兵隊達や酒場、宿屋、商店などから情報や仕事をもらいそれらをクリアして経験を上げていけば、やがて王の側近の目にとまり、眞の目的の情報も得られるでしょう。

(5)冒險に出発：町外れ(P38)

町の出口を抜けるといよいよ冒險の始まりです。出ロは町外れにあり、ここでいったんキャンプをします。キャンプでは武器や防具の装備、隊列の順番を決め、冒險の準備を整えてください。

(6)さあ、冒險だ！

キャンプをたたむと、フィールド画面が表示されます。このフィールドの中でモンスターと戦ったりアイテムを探したりして数々のイベントをクリアしていきます。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。宝箱にはたいてい戻がしかけられており、これをうまくはすと、いろいろなアイテムやお金が手に入るでしょう。

(6)休息：ガーネットの宿(P34)

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、無理をせずに町に戻り、宿に止まって体力や呪文の力を回復しましょう。また、経験値が一定値に達していればレベルが上がります。

(7)復活と治療：クスト寺院(P37)

モンスターに戻によって、キャラクタが死んだり、麻痺や石化してしまったら、ここで復活や治療をしてくれます。ただし、かならず成功するとは限りません。

ゲームの中斷と再開

● ゲームを中斷して電源を切りたいとき

・町にいるとき

「まちはずれ」に行き、「ぼうけんをやめる」を選択してください。

・フィールドや迷宮にいるとき。

スタートまたはセレクトを押すと、コマンドが表示されます。この中の「ぼうけんをやめる」を選び、さらに「でんげんをきる」を選んでください。(注) マニアモードでは「まちはずれ」以外では冒険を中斷することはできません。必ずメインメニュー画面に戻り、(まちはずれ)で「ぼうけんをやめる」を選択してください。

● 冒険を再開する。

・「まちはずれ」で中断したとき。

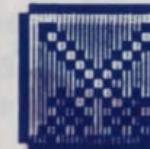
「グラントン酒場」でパーティを再構成する。

・冒険中に中断したとき。(ノーマルモードのみ)

「まちはずれ」に行き「ぼうけんのさいかい」を選んでください。

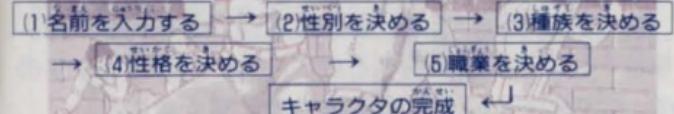
*ご注意 上記の手順をふます、いきなり電源をリセットすると、記憶しているデータが破壊されることがあります。

訓練場



ここでは、主にキャラクタを作る作業を行います。その他、名前や職業を変更したり、キャラクタの転送を行います。

● キャラクタの作成手順



(1)名前を入力する

メインメニュー画面で「くんれんじょう」を選び、次に「キャラクタをつくる」を選ぶと名前入力画面になります。入力は7文字までです。

文字入力画面での操作

- Ⓐ ボタン カーソル(➡)を動かす。
- Ⓐ ボタン 文字を入れる。
- Ⓐ ボタン 文字を消す。
- セレクトボタン 文字の種類を切り替える。
(ひらがな・カタカナ・英文字)
- スタートボタン 入力を終了する。

(2)性別を決める

名前を決めたら次に性別を決めます。性別の違いは、特性値(P24,P25)が男は力に+1、女は生命力に+1されます。また、女を選んだ場合、女性にしかなることのできない職業である「バルキリー」になれます。(力と生命力の説明はP24で)

(3)種族を決める

次に種族を選びます。種族は全部で十種類あります。種族の特徴は職業を選ぶときに、大きく影響しますので、次のページの表を見てよく考えてください。



種族の特徴

種族の名前	性別	力 S	知恵 I	信仰心 P	生命力 V	素早さ A	運の強さ L
種族の イラスト							
人間	男	10	8	8	9	8	8
	女	9	8	8	10	8	8
ここからは、種族の説明をしてゆきます。 以下のデータを参考にじっくり選んでください。							
エルフ	男	8	10	10	7	9	8
	女	7	10	10	8	9	8
特に秀でても、劣ってもいらない平均的な能力を持 つ種族です。どの職業にもなれますがスペシャリス トになるのは困難でしょう。							
ドワーフ	男	12	6	10	12	7	7
	女	11	6	10	13	7	7
強く屈強な体と高い信仰心を持つ種族です。最初か ら戦士としての高い素質を持っておりパーティの強 い味方となるでしょう。							

ノーム	男	11	7	13	10	6	7
	女	10	7	13	11	6	7



非常に高い信仰心を持つ種族です。力も体力もあり、戦士の素質も高いのですが、その信仰心ゆえ最高の僧侶となるでしょう。

ホビット	男	9	7	6	9	9	11
	女	8	7	6	10	9	11



小柄ですがしこく、また、高い運の強さを持つ種族で、手先の器用さを屈使する盗賊が適しているようです。

フェアリー	男	6	11	6	6	14	11
	女	5	11	6	7	14	11



体がとても小さいため、攻撃が当たりにくく高い防御力を持っています。ただ、ひ弱なので重い武具を装備できません。

ドラゴン	男	11	7	6	12	8	8
	女	10	7	6	13	8	8



ドラゴンと人間のハーフです。ドラゴンの力と人間の器用さを持ち、特殊なプレス（息）で敵を攻撃することができます。

ラウルフ	男	9	6	12	10	8	9
	女	8	6	12	11	8	9



狼から進化した半獣半人の種族です。他の種族に比べ信仰心と体力が高く、初めから僧侶になれる特徴を持っています。

ムーク	男	11	10	6	10	7	8
	女	10	10	6	11	7	8



全身、顔まで毛でおわれた謎の種族。容貌とは反対に非常に気高く、礼節を重んじるため、優秀な侍の素質を持っています。

リズマン	男	13	6	6	14	9	7
	女	12	6	6	15	9	7



トカゲのような姿を持つ種族です。爬虫類特有のしなやかさが持つ、素早さと力強さは戦士としての高い素質を持っています。

以上が種族としての主な特徴です。種族の選択は、後々のパーティの存亡にも関わることなので慎重に選んでください。
--

(4)性格を決める

種族を決めたら次に性格を決めます。性格には、善・悪・中立の三つがあり、いずれも冒険中の行動に現れます。例えば、冒険中にモンスターに出会っても、それが友好的であれば見逃してあげるのが“善”。目的のためなら見境なく倒しまくるのが“悪”。そのどちらでもないのが“中立”となります。そしてこの性格は“中立”以外、冒険中の態度で“善”が“悪”，“悪”が“善”に入り代わったりもします。また、通常では“善”と“悪”とはパーティを組むことができません。

この性格は職業を選ぶときにも影響し、性格によってはなることができない職業もあります。下の表を見てよく検討して選んでください。

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

	善	中立	悪
盗賊		○	○
アルケミスト	○	○	○
バード		○	○
レインジャー	○	○	
バルキリー		○	
忍者			○

(5)職業を決める

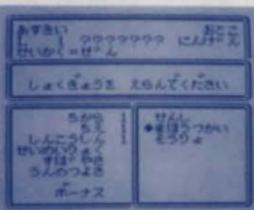
キャラクタが選べる職業は12種類あり、それぞれに最低限必要な特性値があり(P23参照)、ほとんどの種族は最初に持っている特性値ではどの職業にも就くことはできません。そこで特性値の下に表示されるボーナスポイントを振り分けることによって、なりたい職業の特性値になるよう調節します。

●職業選択の手順

キャラクタの性格を決め終ると「とくせいいちをきめてください」と画面に表示されます。

ここでⒶボタンの上下で➡を上げたい特性値の位置に動かし、Ⓑボタンの左右(左を押すとー、右を押すと+)でボーナスポイントを全て振込みます。決定であればⒶボタンを押してください。特性値が条件を満たしていれば、右のウンドウに現在なれる職業が表示されるので、➡を動かしⒶボタンで決定してください。

最後に「このキャラクタを使いますか」と表示されるので「はい」か「いいえ」を選び終了となります。



職業選択画面

しょくぎょう とくらう 職業の特徴

戦士



高いHPを持ち、武器による直接攻撃に向いています。ほとんどの武器や防具を装備でき、常にパーティの最前衛で活躍してくれるでしょう。しかし、呪文はいっさい唱えられません。

魔法使い



主に攻撃系の呪文を唱えます。HPは低く、武器や防具も最低限の限られた物しか装備できないので前列での攻撃には向きません。しかし、レベルアップしてゆけば最強の攻撃魔法を唱えるでしょう。

僧侶



主に回復系と攻撃補助の呪文を唱えます。戦士と同程度のHPを持っていますが、装備は限定され、防具は軽い物、特に武器はメイスやフレイルなどで、刃の付いている物は装備できません。

盗賊



宝箱の寶を見抜いたり、外すのが得意です。HPはそこそこで、装備も限定されるので戦いには不向きですが、隠されたドアを探し当てるなど初期のパーティには、絶対欠かせない存在です。

ピシップ



呪文を使いこなせ、HPは魔法使いより高く、僧侶とほぼ同等の装備ができます。特筆すべきは、全職業中で唯一、正体不明のアイテムを識別できます。

アルケミスト



雲を操る特殊な攻撃呪文を得意とします。この呪文による雲は、唱えた相手の周囲に炎や氷といった形で発生し、相手が絶命するまで効果が持続します。HPと装備は魔法使いと同等です。

バード



吟遊詩人です。楽器を使い、音楽を奏でて呪文と同じ効果を敵に与えます。HPや装備は盗賊と同等で、宝箱の寶を外すこともできます。また、レベル3以降で魔法使いの呪文を覚え始めます。

レインジャー



弓が得意で、盗賊と同様に奇襲や寶を外すことができます。盗賊との大きな違いは、大抵の防具を装備することができ、レベル3以降になるとアルケミストの呪文を覚えることです。



侍

戦士と同様に多くの武器や防具が装備できます。

戦士に比べHPが低く、成長も遅いのですが、レベル4以降から魔法使いの呪文を覚え、ある侍専用の武器を手に入れれば最強の戦士となるでしょう。

ロード



HPも装備も戦士と同様のうえ、レベル4から僧侶の呪文を覚えます。また、すばらしい力を秘めた聖なる武具を唯一装備することもできます。必要な特性値が高く最初から作ることはできません。

バルキリー



中立の女性でしかなれません。HPも装備も戦士並で、レベル3から僧侶の呪文を覚えるいわば、女性版ロードとも言える存在でしょう。しかもロードと違い初めから作ることも可能です。

忍者



盗賊と同程度の能力を持ち、ほとんどの武具を使いこなせます。レベルが上がるほど防御力がアップし、何も装備しない方が攻防最高の力を発揮します。レベル9からアルケミストの呪文を覚えます。

このページの職業は上級職といわれ、ロードと忍者は始めから作ることはできません。他の職業で特性値を上げてゆき、訓練場の（しょくぎょうをかえる）で転職するのが良いでしょう。

各職業の最低特性値

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の強さ
侍	12					
魔法使い		12				
僧侶			12			8
盗賊					12	12
ピショップ	15	15				8
アルケミルト	13					13
バード	18				8	12
レインジャー	10	8	8	11	8	9
侍	12	11		9	14	10
バルキリー	10		11	11	11	9
ロード	14	9	13	13	9	14
忍者	15	16	16	16	16	17

上の表を参考にボーナスポイントになりたい職業に必要な数値になるよう、振り分けてください。ボーナスポイントはランダムに5~30ポイント出すことができますが、15ポイント以上出るのは、ごくまれです。

特性値の説明

特性値はそれそれが相互に微妙に関係しあうので、その効果をはっきりと説明するのは難しく、ここでは、主にどんな性質があるということを参考程度に説明します。

- 力**…………物理的に相手に与えるダメージの大きさと武器を使うテクニックに関係します。
- 知恵**…………魔法使いやアルケミスト系の呪文を覚える早さや、使いこなす力量に関係します。
- 信仰心**…………僧侶系の呪文を覚える早さや、使いこなす力量に関係します。
- 生命力**…………HPの上限の伸び率や、キャラクタが死亡したときの蘇生率に関係します。
- 素早さ**…………より早く攻撃することや、安全に罠を外す成功率に関係します。
- 運の強さ**…………毒や麻痺、ブレスなどの攻撃の回避、作動した罠に対する回避率に関係します。

訓練場でのその他のコマンド

訓練場には（キャラクタをつくる）以外に次のようなコマンドがあります。

(キャラクタを見る)

キャラクタのデータを見たいときに使います。

(キャラクタを消す)

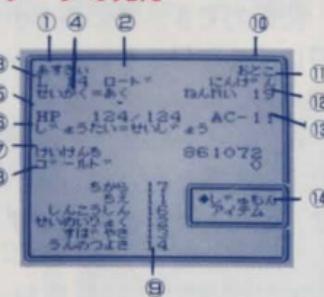
作ったキャラクタや、初めから登録されているキャラクタを消すときに使います。

(なまえをかえる)

一度つけた名前を変更したいときにつかいます。変更したいキャラクタを選んで、P13の“名前を入力する”の要領で名前を変えることができます。

キャラクタのデータの見方

- ①名前
- ②職業
- ③レベル
- ④性格
- ⑤体力
- ⑥体の状態
- ⑦経験値
- ⑧所持金
- ⑨特性値
- ⑩性別
- ⑪種族
- ⑫年齢
- ⑬防御力
- ⑭呪文・アイテム



キャラクタデータの説明

■L (レベル) と経験値

モンスターを倒すと経験値が増え、数値が一定の量に達すると、宿屋で休んだときに次のレベルへ上がりります。

■年齢

転職をしたり、宿屋に泊まったりすると除夕に歳をとてゆき、50歳を過ぎると生命力が弱くなっています。さらに歳をとると消失してしまうこともあります。

■G (ゴールド)

所持金です。モンスターを倒したり、手に入れたアイテムなどを商店に売って増やすことができます。

■AC (アーマークラス)

防御力です。この値が小さいほど、敵の攻撃が当たりにくくなります。

■HP (ヒットポイント)

体力です。攻撃などを受け、傷を負う度に差し引かれになると死んでしまいます。／の左が現在のHPで、右の数値が最大値です。

せつめい

■状態

通常の健康な状態は(せいじょう)と表示されています。麻痺や毒などを受けた場合、随時その症状を表示します。

■呪文

呪文には7つのレベルがあり

右にいくほど強力になります。

(じゅもん)に➡を合せてⒶボタンを押すと呪文ウィンドウが開き現在覚えている呪文を見るこ

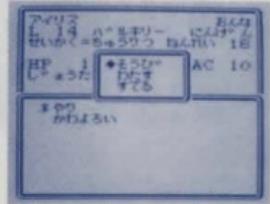
とができます。上の数字はどの

レベルの呪文を何回唱えられるかを示し、下のワクの中は▲が示すレベルの現在覚えている呪文を表示しています。また横に#がついている呪文は、その場所で

は唱えることができません。

■アイテム

各自8個まで持つことができます(アイテム)に➡を合せⒶボタンを押すと現在持っているアイテムが表示されます。また、横に※がついているアイテムは現在装備しているものです。



(しょくぎょうをかえる)

キャラクタはレベルアップする度に特性値が変化し、うまく特性値が上がっていれば、このコマンドを選ぶと現在、転職可能な職業が表示されます。転職すると年齢が上がり、レベルは1に、経験値は0に、特性値はその種族の基本値にそれぞれ戻ります。ただし、HPは増えた最高値のまま変わりません。また、おぼえた呪文も忘れません。ただし職業によって

使用回数が変化する場合が
あります。



(キャラクタのてんそう)

自分と友達のゲームボーイを別売りの対戦ケーブルでつなぐと、キャラクタを転送することができます。両方のゲームボーイでこのコマンドを選び、キャラクタを送り出す側のスタートボタンを押してください。名簿の一覧が表示されるので、転送したいキャラクタラに◆を合せⒶボタンを押してください。「このキャラクタをてんそうしますか?」と表示されるので、「はい」か「いいえ」を選んでⒶボタンを押してください。このとき受け取る側には「キャラクタをうけとりますか?」と表示されているので「はい」か「いいえ」を選んでⒶボタンを押してください。これでキャラクタの転送は終了です。うまく転送されていれば送る側のキャラクタは消えて受け取る側に転送されます。

外伝IとIIから転送する場合はクリアードした証である称号を持ったまま転送できますが、レベルは1に戻され、性別はランダムに選ばれます。特性値も変化し、また一度転送されたキャラクタは再び前作に戻すことはできません。

(キャラクタのてんせい)

外伝 I や II の中で「転生の書」を手に入れると、キャラクタを転生という形で送ることができます。転生した場合も称号を持ったまま送られますが、I、II の称号をどちらも持っている場合は II の称号のみ移動します。やはりレベルは I に戻り、特性値も変化します。“転送”と“転生”との大きな違いは、転生ではケーブルやもう一台ゲームボーイがなくてもキャラクタを送ることができること、つまり送る方の I や II のソフトの中からキャラクタが消えないということです。

転生の手順は、「キャラクタのてんせい」のコマンドを選び、転生させたいキャラクタの名前を入力します。次に、そのキャラクタがアイテムの「てんせいのしょ」の装備時に出現する力を使ったときに表示される文字を入力してください。これで転生は完了します。

(じゅんばんをかえる)

登録されているキャラクタの順番を変えるときに使います。いつもパーティを組むキャラクタを先頭にまとめておくと、酒場でパーティを組むときに便利です。

データの初期化

訓練場の「キャラクタをけす」で全てのキャラクタを消してください。その後、もう一度「キャラクタをけす」を選ぶと「バックアップデータをリセットしますか?」と表示されます。ここで「はい」を選べば、記憶されている全てのデータが消えて購入したときの初めての状態に戻ります。



さか ば グランタン酒場



冒險はここから始まります。ここで一緒に旅立つ6人の仲間を選び、酒場の主人から情報を得たり、所持金やアイテムの交換、武具の装備ができます。

(なかまにいれる) パーティにメンバーを加えます。すでに選んでいるキャラクタと性格が合わないキャラクタは選ぶことができません。このコマンドを選ぶと、登録されているキャラクタの一覧が表示されます。◆を動かして選びたいキャラクタの位置でⒶボタンを押すと●の印がついてパーティの一員となり、●の位置でもう一度Ⓐボタンを押すとキャンセルとなります。パーティが決定したらⒷボタンを押してください。

(なかまからはずす) キャラクタをパーティから外したいときに使います。要領は上記と同じです。

(おかねをやまわけする) パーティ全員の所持金を等分に分配します。

(じょうほう) 冒険の目的やヒントなどが、聞けます。

(しらべる) パーティに加えたキャラクタのデータをみます。データの見方は訓練所の(キャラクタを見る)を参考にしてください。また、データには以下のようなコマンドがあります。

“じゅもん” 現在おぼえている呪文を表示します。

“あつめる” パーティを組んでいる仲間の所持金をすべて集めます。

“アイテム” 所持しているアイテムを装備したり、仲間に渡したり、捨てたりできます。“アイテム”を選ぶと三つのコマンドが表示されることができます。

- ・そうび 所持している武具を装備します。装備した武具の横には*の印が表示されます。

- ・わたし 所持しているアイテムを仲間にわたします。このコマンドを選ぶと次に誰に渡すかを決め、最後に何を渡すかを決定します。

- ・する 所持しているアイテムを捨てることができます。ただし、装備しているものは、外さなくては捨てることができません。

ガーネットの宿



ここは疲れた冒険者達に休息の場を与え、HPと呪文の力を回復する所です。また、情報を聞き出すこともできます。部屋は5種類あり、値段の高い部屋ほど回復は早くになります。また、馬小屋には無料で泊まることができますが回復するのは呪文の力のみでHPは回復しません。そのかわり、他の部屋より歳をとりにくくなります。宿に入り(とまる)か(じょうほう)かを選びます。泊まるを選んだ場合、休ませたいキャラクタを選び、次に泊まる部屋を決めます。一週間単位でHPが回復してゆき、料金が引かれていきます。完全に回復するか、所持金がなくなると部屋を出ることになります。宿に泊まったとき、経験値が一定の数値に達しているとレベルが上がります。レベルが上がると、HPの最大値が増え、特性値が変化し上がるの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。

ミケラ商店



ここでは、武具やアイテムの売買や識別、呪いを解いたりします。また、冒険に関する情報を聞き出すこともできます。

店を出るときには(B)ボタンを使用します。商品を買いたい場合、店に入り(うりかい)を選びます。次に誰が入るかを選び、(かう)を選ぶと武器、鎧などといった商品の種類が表示されます。商品の種類を選ぶと、さらに短刀、剣といった具体的な商品名が表示され買うことができます。このとき、買うキャラクタが装備できない物には左側に#の印が付いています。また、武器の右側に付いているLやSはロングレンジかショートレンジ(P45で説明)を表し、その武器のダメージを与えられる距離が遠いか短いかを意味します。

(うる) 自分の所持している武具やアイテムを売ることができます。

(おかねをあつめる) 酒場のときと同じで現在組んでいるパーティ全員の所持金を集めます。

(のろいをとく) 武具やアイテムの中には呪いがかけられている物や、特定の種族専用の物を他の種族が装備してしまうと呪われてしまう物があります。呪いかかると、装備を外すことができなくなり、様々な障害が起こります。誤って装備してしまった場合、その呪いの大きさに応じた料金を支払い、呪いを解いてもらいます。ただし、その商品は呪いを解くと、消失てしまいます。

(しきべつする) 外で手に入れたアイテムは最初、正体不明なので装備することはできますが売ることができません。パーティの中にアイテムの識別能力を持つビショップがいれば良いのですが、いない場合、ここで相応の料金を払い識別してもらうしかありません。



クスト寺院



パーティが外から帰ってきたとき、死亡、灰、麻痺、石化の状態のキャラクタは町に入ると自動的に、ここに収容されます。毒や睡眠に関しては、町に帰れば正常に戻ります。

(たすける) 死亡、灰、麻痺、石化の状態を有料で回復します。そのときの状態やレベルの高さなどで料金が変わります。麻痺、石化などは確実に回復しますが、死亡や灰の状態では、特性値の生命力が低いキャラクタは失敗する確率が高くなります。死亡の状態で復活に失敗すると“灰”的状態になり、灰の状態で失敗すると、このキャラクタは完全に消失してしまい、データから消えてしまいます。

(ひきとる) 町外れから外に行き、呪文の力で復活させるために収容されているキャラクタを引き取ります。

(あずける) パーティの中にいる正常でないキャラクタを再び寺院に預けます。

(じょうほう) 冒険についての情報が聞けます。

まちはず 町外れ



パーティを組み、装備を整えたらいよいよ冒険に出発します。その入口となるのがこの場所です。(めいきゅうにはいる) を選ぶとこの世界の全体マップが現れ、その上に冒険をする場所を示すアイコンが表示されます。最初は一つしか表示されませんが、冒険が進むにつれ、数多くのアイコンが表示されてゆきます。Ⓐボタンで点滅しているワクを動かして希望のアイコンに合せ、Ⓐボタンを押します。これで冒険の始まりとなります。

(ぼうけんのさいかい) 冒険中に(ぼうけんのちゅうだん)を選んだときや、誤って電源を切ってしまったときのゲームを再開します。(P13冒険を再開する)

(ぼうけんをやめる)

冒険をやめて電源を切るときに選びます。このコマンドを使わずに電源を切るとデータが壊れる恐れがあります。



キャンプ

冒険を始めると、すぐにキャンプの状態に入ります。ここには冒険の準備をするために以下のコマンドがあります。(キャラクタをしらべる) キャラクタのデータを見ます。さらに次のコマンドが使えます。

・じゅもん 現在覚えている呪文を確認したり、唱えることができます。

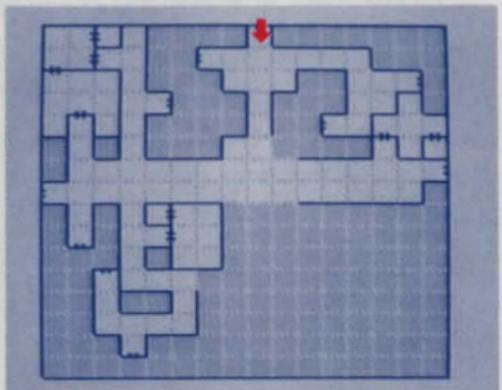
・アイテム 持ち物を装備したり、他のメンバーに渡したりでき、捨てるともできます。また“つかう”的コマンドで、所持している薬などのアイテムを使用することができます。ピションップなど識別の能力を持つキャラクタがいれば正体不明のアイテムの識別ができます。使用したアイテムは消失することもあります。

(じゅんばんをかえる) パーティの中のキャラクタの順番を変えることができます。前から三人までのキャラクタは戦闘中直接攻撃を受けやすいので、前三人は防御力の高いキャラクタ、後ろ三人は防御力の弱いキャラクタを置くと良いでしょう。ただし、モンスターが吐くフレスや呪文の力などは順番に関係なくダメージを受けます。

冒險

キャンプをたたむと、画面には冒険する地上や迷宮が表示されます。地上では遠くまで見わたせますが、地下などの光の届かない迷宮では、自分のいる一步先までしか見えません。「たいまつ」を使ったり、ミルワなどの呪文を唱えれば遠くまで見ることができます。

一つのエリアは 16×16 マスの正方形をしており、パーティは最初、町の出口の扉の前にいます。後ろを向いて扉をくぐると町に戻ることができます。



冒険中のコントローラーの操作方法

Ⓐボタン……↑を押すと前に進みます。ただし、ドアは開きません。←は左→は右↓は後ろに向きを変えます。
Ⓐボタン……ドアを蹴り開けます。目の前にドアがなければ単に前進だけします。

Ⓑボタン……キャンプを張ります。(P39参照)

スタートもしくはセレクトボタン…以下のコマンドが使用でき Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンで、もとの画面に戻ります。

(さがす) 隠されたドアや落ちているアイテムを見つけたり、メッセージを読んだりします。

(かぎをこじあける) 文字どおり、鍵の掛かっているドアをこじ開けます。このコマンドを選ぶと次に誰が開けるかを聞いてきます。盗賊と忍者が得意ですが、レベルが低いうちは失敗することもあります。

(なかまをさがす) 自分のいる付近を探索し、冒険を中断したり、全滅したパーティをみつけます。ただし、ドアや壁の向こうを探すことはできません。

(ぼうけんをやめる) 冒険を中断します。冒険を中断したパーティは、中断した場所で再開をまっています。再び冒険を始めるときは、町外れで(ぼうけんのさいかい)を選んでください。

*マニアモードでは町に戻る以外、冒険を中断することはできません。

(せってい) このコマンドを選ぶと以下のことが設定できます。各項目のON.OFFは、Ⓐボタンを押すごとに変更となり、Ⓑボタンでこのコマンドの画面を終了します。

- ミュージック…ゲーム中のB.G.Mの有無
- サウンド………ゲーム中の効果音の有無
- ビジュアル……戦闘時のアニメーションの有無
- がめん…………OFFにした場合ゲーム中の背景は、ワイヤーフレームとなります。
- マニアセーブ…最初にマニアモードを選んだときのみ表示されます。マニアモードをギブアップしたいときは、これをOFFにしてください。ただし、一度OFFにすると、データの初期化を行わない限り、再度マニアモードに戻すことはできません。

せんとう 戰闘

モンスターと出会うと戦闘モードに入ります。戦闘中のメンバーの行動は次のページの、戦闘時のコマンドから選びます。コマンド選択時にⒷボタンの△もししくは、□を押すと全員のHPおよび状態を見るることができます。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。モンスターを倒すと、メンバーの得た経験値とゴールドが表示されます。

奇襲

時としてモンスターに突然襲われたり、モンスターがこちらに気付いていないことがあります。この場合、どちらかが、一方的に攻撃をしかけられますが、呪文を唱えることはできません。

友好的なモンスター

冒険をしていると、たまに友好的なモンスターに出会います。この場合、戦うか、立ち去るかを選べます。このとき、どちらを選ぶかでキャラクタの性格が変わることがあります。たとえば、善のキャラクタが(たたかう)を選ぶと“悪”に、その逆に悪のキャラクタが(たちさる)を選ぶと“善”的性格に変わることがあります。ただし中立のキャラクタは変化しません。

せんとうじ 戰闘時のコマンド

(たたかう) 武器で攻撃します。普通パーティの前列三人までしか武器による直接攻撃ができませんが、長射程(P45)の武器を持つことによって、後列三人も攻撃することができます。

(みをまもる) 防御体制をとります。武器を防具として使い、攻撃をかわします。

(かくれる) 盗賊、忍者、レインジャー、バードは隠れることができます。成功すると敵の直接攻撃が当たりにくくなり、こちらの攻撃は当たりやすくなります。

(まほうをつかう) 呪文を唱えます。ただし、こちらに気付いていないモンスターに先制攻撃をかけた場合、呪文を唱えることはできません。呪文の種類や効果は、付属の呪文マニュアルを参考にしてください。

(アイテムをつかう) アイテムを使用します。薬や特殊な力を持つ巻き物や武器などを使用することによって様々な効果を与えます。

(にげる) 戰闘モードから逃げ出します。誰かが使うと全員が逃亡を試みますが、必ずしも成功するとは限りません。また、ドラコンの種族はこのコマンドを使用することはできません。

(のろいをとく) 僧侶とレベルの高いピショップ、ロードが使えます。アンデット系のモンスターの呪いを解き、何体かを崩壊させます。ただし、呪いを解いたモンスターの経験値は得られません。

(プレス) ドラコンの種族だけのコマンドです。口から酸の混じったプレス(息)を吐き、敵一体に、自分の現在のHP(最高値ではありません)の約半分の数値のダメージを与えます。ただし、連続で使用すると一回ごとに威力は $\frac{1}{2}$ づつ減少して、最後には使用不能となります。次の戦闘では再び元の状態で使用できます。

武器について

武器の射程には短距離(S:ショートレンジ)と長距離(L:ロングレンジ)があります。ミケラ商店で武器を購入するさい、武器の名称の右横に表示されているSとしがそれです。具体的に短射程の武器を装備すると、前列の三人までが攻撃に参加でき、敵の前までを攻撃できます。後列のキャラクタに短射程の武器を装備させた場合はモンスターを攻撃することができなくなります。長射程の場合は後列からでも敵の前列まで攻撃ができます。前列三人が装備すると、すべての敵を攻撃することができます。

からばこ 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。この中にはお金やアイテムが入っていますが、たいてい罠が仕掛けられています。外すのを失敗したり罠の種類を見誤って作動させてしまうと、初期のパーティでは全滅してしまうこともあります。初めのうちは、盗賊など罠の識別や解除が得意なキャラクタを使うのが良いでしょう。宝箱から得たお金やアイテムは、自動的に山分けされます。ただしアイテムは、ひとり8個までしか持つことができないので、全員が8個ずつ持っているとアイテムは手に入りません。また、イベントが発生しないこともあるので、一つぐらい空けておくほうがよいでしょう。

- (しらべる) 宝箱に仕掛けられた罠の種類を調べます。
- (カルフォ) 仕掛けられた罠を見抜く呪文を唱えます。
- (カルノバ) 罠を解除し宝箱を開ける呪文を唱えます。
- (わなをはす) 盗賊、忍者・レインジャー、バードといったキャラクタにやらせるのが無難でしょう。
- (あける) 罠が掛かっていないと思うときを使います。
- (あけずにたちさる) 罠を外せる自信がないとき、または、宝が必要ないときに使います。

ぜんめつ 全滅

この世界での“死”は現実の“死”とほぼ同じです。戦いや戻などで死んでしまったとき、たとえ電源を入れ直しても生きている状態の“時”に戻すことはできません。また、冒険の途中でパーティが全滅した場合、他の冒険者が全滅したパーティの亡骸を回収しない限り、その場所にずっと放置されたままになってしまいます。当然、長く放置されれば身に付いている装備や所持金などはモンスターなどに奪われてゆき、最悪の場合キャラクタ自身が消失してしまいます。ですから、できる限り素早く別のパーティ（5人以下）を組み、全滅した場所に向かってください。その場所にたどりついたら、スタートもしくはセレクトを押してウインドウを開き、（なかまをさがす）を選んでください。運良く見つかれば、メンバーのリストが表示されます。ただし救出するメンバーも含めて、パーティとして組めるのは6人までというのを忘れないでください。もしも、メンバーが見つからなければ（カンディ）の呪文を唱えてみてください。これも運が良ければ大体の位置がわかります。それでも見つからない場合は、すでに消失しているかもしれません。

たいせん 対戦

(とうぎじょう) メインメニュー画面でこのコマンドを選ぶと、二人もしくは一人で競う対戦モードになります。対戦モードには(めいきゅう)と(たいけつ)の二種類があり、一人で競う場合を除いて「ウイザードリィ外伝3」のカートリッジ二本、ゲームボーイ二台と対戦用ケーブルが一本必要です。

(めいきゅう) ここでは、一人で挑戦する1Pモードと二人で遊ぶ2Pモードが用意されています。

- 1Pモード ここでは、5分以内に迷宮の中に配置されたモンスター4グループを探し出し、全てを倒して脱出します。時間切れになると強制的にメニュー画面に戻されます。まず、酒場で挑戦するメンバーを選びます。次に闘議場で(めいきゅう)

を選んだあと、(1P)を選びます。

次に(キャンプ)画面となりますので必要に応じて、各キャラクタの装備や順番を変更し、Ⓐボタンを押して(キャンプ)を終えてください。



次にパーティのメンバーを選びます。要領は(グラントン酒場)と同じですが、ここではパーティを探索するパーティと待機するパーティとに分けなくてはなりません。また、探索側も待機側もパーティの人数は4人までしか組むことができません。たとえば酒場で6人のパーティを組み、このモードを選んだ場合、探索側を5人以上にすると(メンバーがおおすぎます。)と表示され先に進むことができません。逆も同じで探索側を1人以下にすれば、待機側の人数が5人を越えてしまうため(メンバーがたりません)と表示され進むことができません。もし1人で探索したい場合は酒場で5人以下のパーティを組んでください。メンバーが選べたら、Ⓑボタンもしくは、スタートを押してください。(タイムアタックにはいります。)と表示されているときに、スタート、セレクト、Ⓑボタンいずれかのボタンを押すことにより探索側のパーティのみのキャンプ画面が表示されます。コマンドは今までの(キャンプ)画面と同じです。

(キャンプ)をたたむと、いよいよ迷宮での探査が始まりますが、ここで注意しなくてはいけないのが“呪文”です。呪文が使えるどんなにレベルが高いキャラクタも全ての呪文の使用回数が1回になっています。しかし、モンスターを1グループ倒すごとに、使用した呪文は回復され、使用回数が1回ずつ増えてゆきます。ただし、デュマピックの呪文だけは、キャラクタが覚えていれば何回でも使用することができます。また、召喚呪文やマロール、ロクトフェイトといった移動呪文、マハマンなどは使用しても効果は得られません。探査を開始すると画面の右上に残り時間が表示されます。この残り時間は、キャンプや戦闘のときも減ってゆき、0になるとゲームオーバーとなります。

待機側のパーティは迷宮の左下のブロックに位置しており、ここに戻ることによってパーティを編成し直したり、待機側の薬や呪文を使って回復をしたりできます。また、探索側が全滅した場合、そのパーティを回収して復活させたり、全滅した探索側に代わってゲームをクリアすることもできます。

もし探査中にキャラクタが死亡したりパーティが全滅した場合、救うには二つの方法があります。一つは探査側、待機側のいずれかによる呪文での復活。もう一つは、この迷宮でモンスターを倒すことによって手に入るアイテム（モンスターからはお金も経験値も得られません。）を使用することによって復活させることもできます。このアイテムは何度使用しても壊れることはありません。ただし、ゲームが終わっても死亡したままのキャラクタは寺院に運ばれ、通常の復活と同じ手続きをとることになります。全滅した場合も同じです。

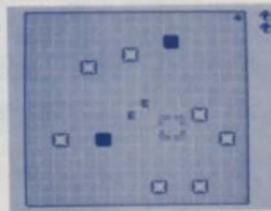
モンスターを全て倒すと中央にある出口から脱出することができます。もちろん、モンスターが1グループでも残っていると脱出できません。出口はデュマピックや宝石の指輪を使ってマップをひろげたとき“E”的文字で表示され、脱出できると残り時間によって、経験値がもらえます。



(めいきゅう2Pモード)

このモードは二人で遊ぶ対戦モードです。30分の制限時間内に相手の配置したモンスターを全て倒して脱出するか、相手のパーティを全滅させるかを競います。

各自のゲームボーイを対戦ケーブルでつなぎ、(めいきゅう)の(2P)を選びます。このときどちらか一方が選んでいないと(相手側の準備ができていません)と表示され、この状態が長くつづくと(キャンセルされました)の表示に変わってメニュー画面に戻ってしまいます。なるべく早く同時に(2P)を選ぶようにしてください。次にモンスターを配置します。マップの白い9ヶ所のブロックのうち4ヶ所を選んでモンスターを配置します。ただし、一回配置したモンスターはキャンセルできないので注意してください。ただし配置が終わると(これでよろしいですか)と表示されるので、このとき(いいえ)を選べばモンスター配置画面に戻り、やり直すことができます。



モンスターを配置し終わり、(はい)を選ぶと(キャンプ)画面になります。ここからは1Pモードと同じになります。キャンプをたたむとパーティを探索側と待機側の二手に分けます。人数はどちらも最高4人までで、手順は1Pモードを参考にしてください。

探索を始め、デュマピックなどでマップをひろげると自分と相手の位置は、それぞれ→か△の印で表示されます。相手の配置したモンスターを全て倒し、4つのオープを手に入れ脱出して勝利すると、勝利した側には残り時間に対して経験値をもらいます。相手のパーティを全滅して勝利すると、勝利した側には相手のパーティの中から一人をもらうか、相手の持っている武器を(ミケラ商店)に引き取ってもらい、その料金をもらうかを選ぶことができます。どちらも欲くない場合は②ボタンを押してください。

たいけつ
対決

(たいけつ) ここは2Pのみで、お互いが作ったキャラクタどうしを対決させるモードです。いちどこのモードに入り対決が始まると、どちらかが全滅するまで抜けることができなくなるので気をつけてください。

闘技場でこのコマンドができるだけ二人同時に選んでください。どちらかが、あまり遅れると（めいきゅう）と同じようにキャンセルされてしまいます。

次に対決させるメンバーを選びます。人数は4人までで、残りは酒場に戻されます。隊列は前衛2人、後衛2人となります。呪文の使用回数は（めいきゅう）と違い制限は受けませんが、やはり召喚文や移動呪文、マハマンなどは効果が得られません。決着がつくと、勝者側は（めいきゅう2Pモード）の相手側を全滅させたときと同様の報酬を受けることができます。

WIZ・外伝シリーズ待望のオーケストラ・アレンジ・ヴァージョンCD登場!!
フル・オーケストラで甦るリアルファンタジーの世界



(使用上の注意)

- 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックをさせてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。又、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 電源スイッチをONにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないでください。
- 端子部に触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

Copyright © 1993 by Sir-tech Software, Inc.
All rights reserved.

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

WIZARDRY is a series of copyrighted programs
licensed to ASCII Corporation
by Sir-tech Software, Inc.

Modifications for the GAME BOY format
Scripture of the Dark:
Copyright © 1993 by ASCII Corporation.
All rights reserved.

株式会社アスキー

〒151-24 東京都渋谷区代々木4丁目33番10号
トーシンビル

情報ダイヤル 03-3250-5600

このゲームの内容やヒントについて、電話、手紙などによるご質問にはお答えできません。雑誌、攻略本などを参考にしてください。また、この製品に関してご不明な点がございましたら下記までお問い合わせください。

「アスキー ゲーム ユーザー サポート 係」

TEL 03-5351-8499

土、日、祝日を除く（10:00～12:00）
（13:00～17:00）

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

MADE IN JAPAN

ゲームボーイは任天堂の商標です。