

Wizardry[®]

ウィザードリィ4



THE RETURN OF WERDNA

PLAYER'S GUIDE

A Game of Fantasy & Adventure

by Andrew Greenberg and
Robert Woodhead

SIR·TECH

始める前に

パッケージに同梱されている登録カードに必要な事項を記入した上で弊社まで御返送ください。

- 登録カードを御返送くださった方のマスターディスクが万一破損した場合には、アフターケア・サービス（有償）をさせていただきます。
- Wizardry 関連商品のご案内をさせていただきます。

THE RETURN OF WERDNA

The Fourth Wizardry Scenario

Wizardry by:

Andrew Greenberg & Robert Woodhead

Scenario Design and Manual by:

Roe R. Adams, III

Illustrations by:

William Briggs

Title Screen Design by:

Robert Gould

Japanese Version

Program made by:

Shigeya Suzuki

Shinya Yamada

Kazuyoshi Horiguchi

Hideki Akiyama

Digital Pictures made by:

Shinji Yamamoto

Messages and Manual written by:

Yutaka Sugawara (Tama)

Package and Manual designed by:

Mayumi Koriyama

Production managed by:

APLIX CORPORATION

Directed and Edited by:

Nobuyuki Suzuki

Playtested by:

Shouichi Hachiya

Takeshi Udagawa

Nobuhiko Ichiki

ALEX Nanba

Naoki Kase

Gaku Suganuma

naoshi

Special thanks to:

Norio Taniguchi

Hiroshi Nakata

Seijin Maeda

Mitsuhiro Mazda

Takashi Iizuka

Falcon Saida

Dedicated to:

This Scenario is dedicated to my wife Nan, and my children Roe and Kathleen, who have sacrificed an entire, irreplaceable year out of our lives together, so that I might work far from home bringing forth what you now hold in your hands. The dream contained within is as much theirs as it is mine. May you enjoy it in the fullness of time!

—Roe R. Adams, III, Ithaca NY, October 1987

Playtested by:

Ronald Wartow, Esq.
Ray & Fran Hakim
Thomas Weiner
Dr. David Granite
R2A4

Scorpio
David Friedman
William Harrington
Charles Don Hall
Brenda Garno

Tom Courtney
Jonathan Feinstein
Jeff Londynsky
Lewis & Jay Bernhardt
Bill Griffiths



始まりの前に……

神秘のアミュレットを狂王トレポーから奪い取ったのは、もう5年ほど前のこと。いにしへの禁断の書などの中に、かすかに書き残されておる“忘れ去られし神々の神殿”祭られしものを恐れて、今やその名を口にする者すらい崩れかかった社の中に、忘れ去られた神の彫像があるという。かのアミュレットは、この神の彫像の首に巻かれておった。そして、わしよりも一足早くそのアミュレットを盗みだしたのは、狂王トレポーの手の者じゃった。

霧に覆われ、かの神殿を隠したるその谷は、遙か昔より“神々の楽園”として知れ渡っておった。狂った大魔術師が、ある晩、その大門を開け放ったがゆえに、この谷はそう名付けられたとされておる。その夜、神々はこの地に降り立ち、遊びほうけた。世界は揺れ動き、山々は舞い踊り、空は燃える炎のようにちらちらと光り輝いたという。そして、夜明けと共に巨大な声の荒々しい命令が響き渡り、その命じるままに世界は動きを止めた。そのとたん、すべてのものがそのいでたるところへ引き戻され、すさまじい爆発が起きたかと思うと、また世界は動き始めたのだという。大門は消え失せた。誰が、または何ものが神々を追い戻し、かの大門を閉じたのかは、誰一人知る由もなかった。

それから長い年月がたち、谷に分け入り、何事が起きたのか調べようという命知らずがやっと現われた。いまや谷は深い霧に覆われ、その縁より中をのぞき見ることは不可能に近かったのじゃ。谷の遠く向こうの側には、それまで誰一人として見たことのないような様式の巨大な神殿が、かすかに見え隠れておった。その神殿の中心には祭壇の間があり、そこには彫像が立っておった。そしてその首のまわりに、長き凝視に耐えぬほどの魔法の輝きをたたえた、かのアミュレットがかかかっておったのじゃ。

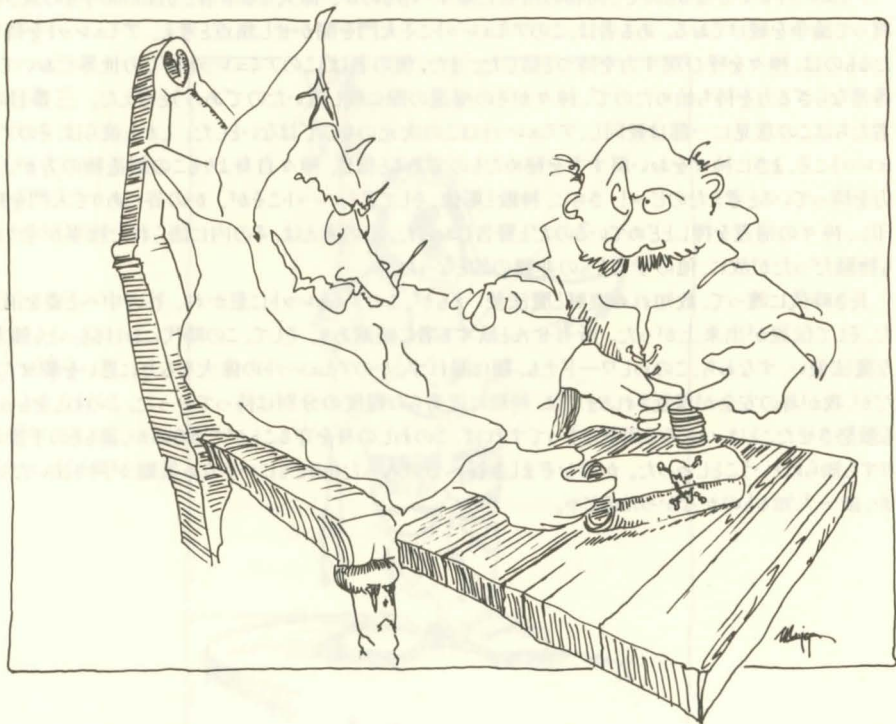
アミュレットがいかなるもので、何物の所有に帰すべきものか、偉大なる学者どもは3000年もの長きに渡って論争を続けておる。ある者は、このアミュレットこそ大門を開かせし焦点と考へ、アミュレットを持ちたるものは、神々を呼び戻す力を持つと信じた。また、他の者は、このアミュレットがこの世界において、尋常ならざる力を持ち始めたので、神々がその帰還の際に残し置いたのであろうと考えた。三番目の者たちはこの意見に一部は賛同し、アミュレットはこの次元のものではないとした。しかし彼らは、そのアミュレットこそ、まさに神々をおい戻す力を秘めたものであると信じ、神々自身よりもこの創造物の方がより力を持っていると考えたのじゃ！さらに、神殿と彫像、そしてアミュレットこそが、かの谷にありて大門を封印し、神々の帰還を押しとどめているのだと警告しおった。この考へは、その内に語られた物事が余りにも物騒だったが故に、他の学者どもの非難的となった。

長き時代に渡って、数知れぬ盗賊と魔法使いどもが、このアミュレットに惹かれ、谷の中へと姿を消した。そして伝説が出来上がった。所有せんと欲する者に破滅あり。そして、この時代におけるもっとも強力な魔法使い、すなわち、このわしワードナも、類に漏れず、かのアミュレットの偉大なる力に思いを駆使した。だが、我が身の安全が保証されるまでは、神殿に近寄りぬ程度の分別は持っておった。このわしをもっとも激怒させたことは、いかなる用意をもってすれば、このわしの身を守ることができるのか、誰もその手掛かりすら知らぬということじゃった。かのおぞましき谷へ分け入ったものどもにいかなる災難が降り注いだのか、誰一人知るものがなかったのじゃ。

ある日のこと、わしは怪しげな骨董品屋に声をかけられた。ついて行ってみると、出来損ないの贋作や、かけらの値打ちもない屑のあいだに、1000年以上も前の代物であるという巻物が埋まっておった。男は、この巻物はいまだに一度も開かれたことがないとぬかし、法外にも500GPなどという値段をふっかけてきおった。わしはそれを値切って、ほんの80GPで買い取り書齋へと持ち返った。ところが、封印を解こうとした途端、その封印はわしの手の中で消え失せてしまっておった。巻物は一旦開かれて、綺麗に封印し直されておったのじゃ。

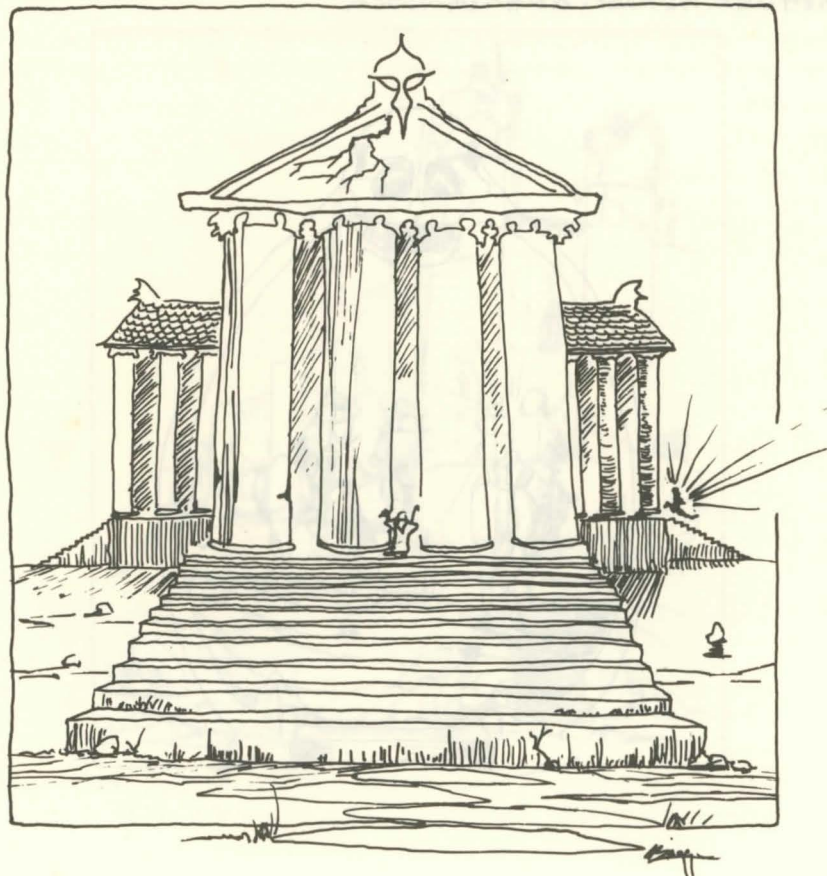
わしは早速、あの下卑た男のところに悪魔を送り付けその魂を地獄へ落とすと、巻物を調べにかかった。それは、確かにとても古い代物で、おまけにほとんど中を読むことすらできない有様じゃった。文字は薄れて消えかかっており、その言葉はわしにもなじみのないものじゃった。その文字を読めるようにするには、このわしの技をもってしても、しばしの時間を要した。しかし、その中に記してあったことは、1年の歳月をかけて訳すにたるほどのものじゃった。

まこと、奇跡のごとき偶然、この巻物を記した者は、かの大門を開いた魔法使いの徒弟であった。彼の心は、その夜目にしたものの衝撃により粉々に打ち砕かれ、かすかに残った正気の部分が、この巻物を書き残したのじゃ。巻物の中で、彼は何度も何度も神の輝く目について書き記しておる。わしはそれを、かのアミュレットのことで受け取った。彼はまた、自らの安全を保証していたミスルのガントレット、すなわち、まれなる金物にて作られた“こて”がなくなったことを、繰り返し書き記しており、そして誰か、または何物かに対して、しきりに許しをこいておった。巻物の終わりの部分は、おぞましき予言と彼自身を永遠に苦しめるであろう責め苦に対する恐怖の言葉で埋め尽くされておった。



わしはこの巻物を読んで希望を持った。ここに示された手掛かりを正確に辿っていけば、アミュレットと、そのうちにある力はすべてわしのものとなる。わしは、あの骨董品屋の魂を地獄へと送り込んだことを後悔した。巻物に書き記されていたガントレットが、アミュレットを安全に取り扱う手段であることに望みを抱いて、わしは配下のもどもを探索に旅立たせた。そして何箇月もの探索の後、もどもはガントレットのうちの片方を手に入れて戻ってきた。ガントレットの片方を手に入れた褒美として、わしは配下のもどもの半分しか処刑しなかった。片方でも満足せねばなるまい。

わしはそのガントレットをはめ、我が“さだめ”を捜し求めて神秘の谷へと分け入った。しかし、なんたること！ わしのほんの一足前に、この神殿に入り、アミュレットを持ち去ったものがおったのじゃ。何もない神の像を目にして、わしは衝撃のあまり床に倒れこんだ。そしてしばらくしてから、わしは床に積もるほごりの上に、できたばかりの足跡が残っていることに気がついた。わしはそのもどもの足跡を辿ろうとしたが、神殿の外の堅い地面には足跡も残ろうはずがなかった。慌ててわしは我が塔に戻り、魔法の鏡で谷の外側で何が起こっていたのかを映しださせた。我が魔力をもってしても、かの霧の中を見通すことはできなかったのじゃ。黒いローブをまとった4人の男が、谷へと入っていった。そしてしばしの後、3人がそこを出ていった(その間、誰一人としてそこを通ったものはなかった。最後の一人はどうなったのじゃ?)。



そのうちの一人が、腕のところににかを持っておった。一目見ただけで、それが青白く輝くガントレットであることがわかった。そしてその瞬間、鏡は粉々に砕け散った。もう片方のガントレットは奴の手にあったのじゃ。すなわち、巻物は正しかったのじゃ！そして、これで巻物が封印を解かれていた謎も解けた。あの食わせものは、巻物の写しを作ってわしに一杯食わせたのじゃ。

わしはお気に入りの悪魔を2体ほど呼び醒まして、かの骨董品屋の魂を呼びにやった。しばらくして、奴らに“納得させられた”亡霊が、話をするために連れてこられた。奴は巻物の写しを5つも作っておったが、悪魔に連れ去られる前には、たったの一つしか売ることができなかった。そしてその売れ先とは、狂王トレボーであったのじゃ。

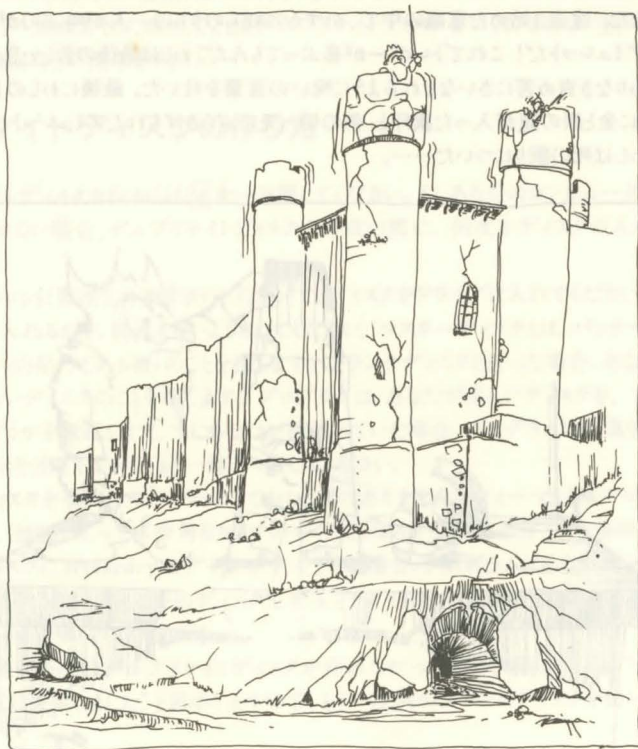
わしは、我が配下の魔物たちを集め、Malorの呪文の力で、かの王の城を訪れた。わしの可愛い魔物たちが、王の家来の相手をしている間に、わしはトレボーの謁見室にいた者どもにMamorlisをかけた。トレボーが、自分の玉座で恐怖におのきなから身動きもできなくなっている姿は、それは面白い見物じゃった。奴は右手にガントレットをはめ、その先には盗み去った太陽がぶら下がっておった。その輝きのなんと素晴らしきこと！わしはわがガントレットをはめ、慎重に奴のガントレットからアミュレットを取り去った。そのまま宝を持ち去るのは失礼だと思ひ、お礼としてわしがいつも身につけている“Damien stones”を置いていくことにした。なかなか素晴らしい土産じゃろうて、ハッハッハッ！そしてわしは我が魔物たちを呼び集め、再びMalorで我が塔へと戻ったのじゃ。



ついにアミュレットは我がものとなった!! この世のすべての力が、我が意のままとなるのじゃ。まずなにをなすか？この塔は、神となるものの住居としてはあまりにみすばらしい。もっと華麗で、壮大なものこそふさわしい。階数を増やす、それも沢山……そう10階にするのじゃ！その壮大な建物をどこに置こう？のぞき込まれたり盗賊に狙われたりしないところで、腹を減らした魔物たちの餌に困らないところ……おう！そうじゃ、トレボーの鼻先がよい。奴の城の真下に、我が要塞を築くのじゃ！わしは、その力をもってなされる、偉大にしておそるべき行ないに思いを駆せ酔いしれた。

その翌日より、即座にわしは祈禱を始めた。そして、すべてはアミュレットの力を得ようとするまでは順調じゃった。術のため、ほんの少しアミュレットから力をもらおうとした途端、強烈な力がわしを直撃した。盾の後ろにいなければ、おそらくわしとても蒸発させられていたことであろう。城の下の大地は、溶け、泡立ち、引き伸ばされた砂糖菓子のようにねじれた。すべてが冷めきったのち、わしは10階に及ぶ迷路の要塞を手に入れた。そして、それはわしが想像したものよりも、数段凶暴なものとなっておった。さらにそのおそるべき力の余波は、都合がよいことわしの塔を跡形もなく消し去ったのじゃ。

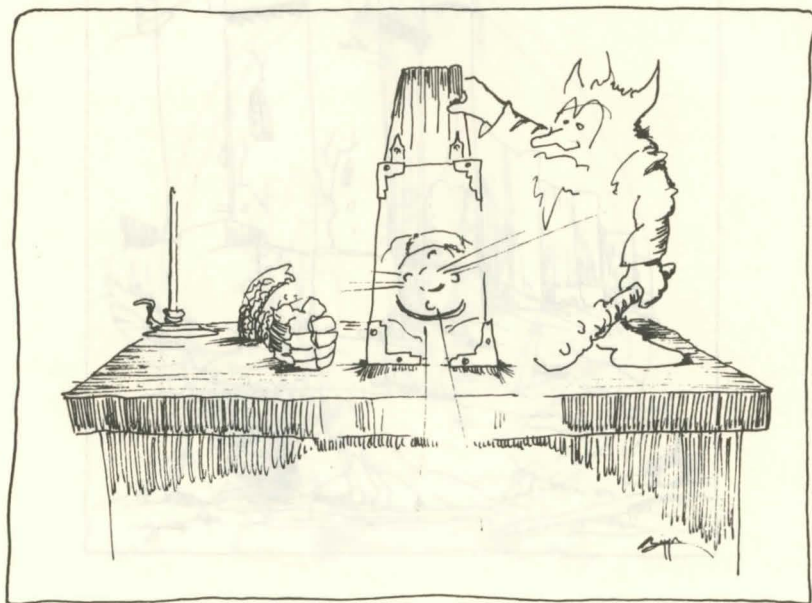
衝撃が抜け切らないままに、わしはMalorの力で新しき住みかへと移り住んだ。アミュレットのうちに眠る力は、そのほんの一部を呼び醒ましただけでも、このわしを滅ぼしかけたほどに強力であった。わしは、この力を意のままにする方法を見つけるまでは、二度とこの力を引き出さないことを心に誓ったのじゃ。



それから5年の歳月が、アミュレットの秘密を何一つ解き明かすことなく過ぎ去った。とはいえ、たとえば何故ガントレットが必要なのかなど、いくつかの細かい秘密は解き明かすことができた。ある晩、わしは書齋で思索に耽りながら、気に入りの奴隷に曇りガラスのケースの中のアミュレットを取ってくるように命じた。と、突然、アミュレットが跳ねて床に落ちる音がした。奴隷がガントレットを付け損ねたのじゃ。そしてその奴隷は、素手でアミュレットに触れた途端に消え失せた。もし素手であれに触れることがあれば、わしとて同じことになったであろう。それ以後、わしはガントレットをケースと共に置き、決して着け忘れることがないようにしたのじゃ。

しかし、悲劇はまったく考えてもいない形で訪れた。わしがバンパイアロードと彼の手の者を、我が書齋にて、もてなしていた時、突然ドアが蹴破られ、わしを破滅に導こうという熱意に燃えた凶暴な目をした冒険者どもが乱入してきたのじゃ。アミュレットからは遠く離れており、魔物たちを呼び寄せるためのペンタグラムは部屋の向こう側にあった。わしは、客人たちが、わしを守るために奴らの前に立ちはだかっている間に、Tiltowaitを放った。しかし、地獄の火の球の力を開放したちょうどその時、わしの目の前でバンパイアロードが Zilwan によって溶かされてしまったのじゃ!! かなり力の強い魔法使いもいたらしい。そしてなんたること! 奴らはまだ立っているではないか。なかなか歯ごたえのある連中じゃ。とはいえ、もう一度 Tiltowait をお見舞すれば……

しかし、その呪文を放つ前に、奴らの親玉がわしの伸ばした腕の内側に飛び込んできて、わしに致命的な一撃を与えた。遠退き始めた意識の中で、かすかに奴らのうちの一人が叫ぶのが聞こえた。“ホークウインド! アミュレットだ! これでトレポーが喜ぶってもんだ” わしは最後の苦しい息を振り絞って、トレポーが終わりなき責め苦しにさいなまれるように呪いの言葉を吐いた。最後にわしの目に写ったものは、奴らの黒地に金と銀の龍が入った旗印と、剣の切っ先にぶらさげられたアミュレットじゃった。そして暗闇が訪れ、わしは死の眠りについた……。



The Return of Werdnaの遊び方

“The Return of Werdna”は、独立した一つのゲームです。今までの Wizardry シナリオのキャラクターを移動して遊ぶことはできません。このゲームを始める前に、まずデュプリケートディスクを作成してください。このゲームには1枚、または数枚の(この枚数は、あなたがお使いになるコンピュータによって違ってきます) マスターディスクが入っています。ゲームを始める前に、必ず、このディスクすべての、デュプリケートディスクを作ってください。1枚のディスクにつき、なにも入っていないブランクディスクが1枚必要になります。

重要!!

“The Return of Werdna”は、パッケージに入っているマスターディスクで遊ぶことはできません。必ずデュプリケートディスクを作り、そのディスクで遊んでください。

最初に“The Return of Werdna”を始めるときには、マスターディスクを使います。マスターディスクの中で、ラベルに“A”と書いてある物を捜し、そのディスクをあなたのコンピュータのドライブ1に入れてください。(ドライブの番号は、機種によって異なりますのでスターティングガイドをご覧ください) スイッチを入れ、タイトル画面が出た時点で、**[M]** デュプリケートディスクをつくる、または **[S]** ゲームをはじめるの、どちらかを選ぶことができます。

デュプリケートディスクの作り方

デュプリケートディスクを作るには **[M]** キーを押してください。もしあなたのコンピュータに、ディスクドライブが1台しかない場合、デュプリケートディスクの作成の間に、何度かディスクの入れ替えを行うことになります。

次に、スクリーンに表示される指示にしたがって、ディスクをドライブに入れてください。どのディスクをどのドライブに入れるかを、間違えないようにしてください。マスターディスクとは、パッケージについてきたディスク(ラベルの貼ってある物)のことを指します。ブランクディスクと言った場合、あなたが買ってきた、何も入っていないディスクのことを指します。プログラムは、あなたが正しいディスクを、正しいドライブに入れているかどうかを確認します。もしあなたが間違っていた場合、プログラムは作業を中断し、間違っているという表示を出しますから、もう一度やり直してください。

- ブランクディスクを事前にフォーマットしておく必要はありません。フォーマットはプログラムが自動的に行います。(機種によって多少異なりますのでくわしくはスターティングガイドを参照ください)
- ブランクディスクに Wizardry のデータが入っていた場合、プログラムはそのディスクを使っていかどうかの確認をします。もし、そのディスクでデュプリケートディスクを作った場合、そのディスクに入っていたデータはすべて消滅します。
- もし何か問題があって、デュプリケートディスクが作れなかった場合、プログラムは“デュプリケートディスクの作成に失敗しました。”と表示しますので、もう一度別のブランクディスクを使ってやり直してください。
- マスターディスクには、永久的にライトプロテクト(書き込み防止)がかかっています(もともと、ノッチがありません)。ですから、このディスクには書き込みはできません。自分でこのディスクに、ライトプロテクトノッチをあげたりしてはいけません。マスターディスクを壊してしまうことになります。

あなたの買ったパッケージに2枚以上のマスターディスクが入っていた場合、**[M]**デュプリケートディスクをつくる”オプションを繰り返して、すべてのディスクのデュプリケートディスクを作ってください。マスターディスクのラベルには“A”“B”“C”などのアルファベットが書いてあります。あなたが作ったデュプリケートディスクに、同じ文字を書いておいてください。

- ブート(立ち上げ)は、常にマスターディスク“A”で行ってください。
- マスターディスクとは、パッケージについてくるディスクのことです。ゲームを遊ぶ際には、立ち上げ後に指示が出たところでデュプリケートディスクに入れ替えてください。

ゲームを始める

デュプリケートディスクを作り終えたら、画面の指示通りにマスターディスク“A”をディスクドライブに入れ、**[C]**キーを押してください。タイトル画面が出たら**[S]**ゲームをはじめる”オプションを選んで、ゲームを開始します。**[S]**キーを押してください。

数秒すると、メッセージの選択メニューが表示されますので、好みの表示形式を番号で指定してください。そうするとゲーム開始画面が表示されます。あなたはワードナ、悪名高き邪悪な魔法使いです。そして、今あなたは、苦境の真只中にいるのです。地下牢獄の、もっとも深きところに捕われているあなたは、そこから抜け出すために闘わなければなりません。そして初めて、あなたをここに追いやった、善行をかさにきる冒険者どもと、恨んでもあまりあるトレポーに、復讐の鉄鎖をくだすことができるのです!

ゲームを開始するには、**[P]**ゲームをはじめる”オプションを選ぶために**[P]**キーを押してください。そして、もし事前にセーブしてあるゲームの続きを遊ぶ場合は、そのセーブゲームのナンバー**[1]~[8]**を押してください。このゲームは、途中の状況をセーブすることができます。セーブしたゲームには、それぞれ1から8までのナンバーを付けることができます。もし8つで足りない場合は、デュプリケートディスク“A”を、さらにもう一枚作ってください(このディスクには“A2”と書いておくとよいでしょう)。これで、新たに8つ分のセーブゲームが作れることになります。

ゲームを最初から始める場合、ナンバーを押すかわりに**[C]**キーを押してください。最初、この8つのセーブゲームには何も入っていません。ですから、あなたがどれかを選んだとしても、結局はゲームを最初から始めるのと同じことになります。

今までの Wizardry シナリオで使えたコマンドは、すべてこのシナリオでも使えます。コマンドのうちのいくつかは、ゲームをより遊びやすくするために、改良されています。たとえば、いくつかのメニューでは、コマンドが“優先選択”されているものがあり、ただ単に**[C]**キーを押しただけで、自動的にそのコマンドが実行されるようになっていきます。“優先選択”されているコマンドは、最初の1文字の後ろに**[C]**という記号が入っています。

ゲームを終了する

“The Return of Werdna”では、ゲームを終了させるときに、その時の状態を8つのセーブゲームのうちのどれかにセーブすることができます。ゲームを進めていく途中の状態を保存できるわけですから、やり直すときにはそこから始めてください。セーブ(またはゲームの終了)は、戦闘またはキャンプの状態以外ならいつでもできます。**[Q]**キーを押せば**[Q]uit Game** オプションに入りますので画面の指示に従って操作してください。セーブをするなら**[1]~[8]**のキーを、セーブをしないなら**[C]**キーを押してください。ゲームの開始画面が表示されますので**[C]**ゲームを終わる”を選べばゲームを終了します。

とても重要!!

セーブゲームを使うということは、一種の黙想を行うこととも思ってください。プレイヤー、ガーディアン双方を復活させるこの機能は、大きな困難を打ち破るためには、ぜひとも必要な機能なのです。セーブゲームをうまく使いこなせば、ゲームを解くための時間は大幅に短縮されるでしょう。しかし、その使い方が下手ならば、その進み方はクリーピングコインが歩くのよりも遅くなるかもしれません!

バックアップ

デュプリケートディスク“A”にセーブしてあるセーブゲームを、他のデュプリケートディスク“A”に移すことができます。ゲームの開始画面の**[M]**セーブゲームをうつす”オプションを使ってください。

まず、移動させたいセーブゲームが入っているデュプリケートディスク“A”を、ドライブに入れ、どのセーブゲームを移動させるかを選びます。それから、画面の指示に従ってそのセーブゲームを移動させる先のデュプリケートディスク“A”をドライブに入れます。

このほかに**[M]**デュプリケートディスクをつくる”オプションを使って、マスターディスクのかわりに“コピーをしたいデュプリケートディスク”を入れ、そのディスクのデュプリケートディスクを作れば、8つのセーブゲームすべてのバックアップをとることもできます。(念のため、コピーしたいデュプリケートディスクにはプロテクトシールを貼っておくと安全です)

予測できない事故(たとえば電源が切れてしまったりなどの)にそなえて、必ずバックアップを取るように入ってください。

Werdnaへの警告

Wizardryに関して、どれほどあなたがエキスパートであると自負していても、このシナリオで何が起きるか、すべてわかっているなどと思っはけません。あなたにわかっているはずがないのです! 神様だって、すべてをお見通しというわけではありません。我々は、この“The Return of Werdna”を、エキスパートの方々のための、悪魔の技とも思えるような試練とするために、長い期間をかけてきたのです。

もしあなたが、このシナリオに用意されているいくつかの結末のうちの一つに辿り着くことができたなら(それすら、ほとんど不可能だとは思いますが)、あなたには“Master Adventurer”の称号を差し上げましょう。そして、ご自分のことをエリートプレイヤーであると思っていられしやる方々のために、我々は特別な挑戦も用意しました。このシナリオに用意されている、たった一つの、そして特別な結末を捜し出し、それを達成するのです。もしこれを成し遂げることができたならば、あなたには“Grand Master Adventurer”の称号を差し上げましょう(パッケージに入っている葉書で、あなたが勝ち取った物を報告してください)。

複数のディスクについて

いくつかのコンピュータでは、この“The Return of Werdna”のプログラムすべてを、1枚のディスクに収めることができません。そこで、そのようなコンピュータのためには、ディスクを何枚かに分けてプログラムを収めるようにしました。

ゲーム進行中に、プログラムが、今ドライブに入っているディスク以外のディスクのデータを参照す

る場合があります。こういった場合、ウィンドウが開き、どのディスクをドライブに入れるかの指示が出ます。ディスクの区別をするために、マスターディスクのラベルに書いてあるアルファベット文字を、デュプリケートディスクにも書いておくようにしてください。指示されたディスクをドライブに入れ、キーを押してください。もし、間違ったディスクを入れていた場合、間違っているという指示を出しますので、もう一度正しいディスクを入れ直してください。

- もし2台以上のドライブがある場合、プログラムはそのそれぞれに対して、どのディスクを入れたのか確認します。この場合、ディスクの入れ替えをほとんどしないでゲームを進行させることができます。
- 増設RAMを持っているコンピュータの場合、そのメモリにゲームプログラムの一部を常駐させることができます。この判定は自動的に行われ、あなたがゲームを開始してすぐに、ゲームのもっとも大切な部分がRAMに読み込まれます。

もしディスクに異常があったなら?

よほどのことがないかぎり、ディスクに異常が発生することはないでしょう。しかし、もしそうなった時、どうすればよいかをお教えしましょう。

- 1) 異常：デュプリケートディスクが正常に読めない、または書き込めない(これはディスク自体に問題がある場合が多いでしょう)

解決法：新しいブランクディスクを使って、デュプリケートディスクを作り直してください。もし異常が起きたディスクがデュプリケートディスク“A”であった場合、それまでのセーブゲームを、セーブゲームをうごかす”オプションで新しいディスクに移動させてください。

- 2) 異常：マスターディスクに異常がある。何枚もデュプリケートディスクを作って、どれも正常に動かない場合。

解決法：そのマスターディスクをフォア・チューンに送ってください。約2週間て新しいマスターディスクをお送りします。問題があるディスクのみを送り返すようにしてください。そうでないと、ディスク1枚につき、まったく必要がない¥2,000の手数料を取られることになります。

- 3) 異常：新しく届いたマスターディスクでもやはり動かない。

解決法：これはあなたの装置に問題があるのかもしれませんが、ドライブの状況を確認してください。また、もしかすると増設カードなどが障害のもとになっているかもしれません。すべての増設機器を取り外して、もう一度立ち上げてみてください。もしそれでも正常に動作しない場合、フォア・チューンに直接ご連絡ください。

アフターケア・サービス

万一、Wizardryのプレイ中にマスターディスクを破損した場合には、

- ・破損したマスターディスク
- ・事務手数料 2000円分の無記名の定額小為替証書 (郵便局にて御購入ください)
- ・破損の状況を詳しく記入したメモ
- ・返送先の住所・氏名を記入したメモ (郵便番号を御忘れなく)

を弊社まで、御返送ください。当社到着後2週間以内に正常なマスターディスクと交換して、返送致します。また、購入後20日以内の製造不良については無料で交換させていただきますが、購入時の領収書(レシート)を同封してください。

なお、勝手ながらこのサービスは『登録カード』を御返送くださった方のみを対象とさせていただきます。

■御注意

電源を切る、もしくはリセットボタンを押すという動作は必ず、正式なゲームの終了を選択した後に行ってください。もし、終了以前に電源を切ったり、リセットボタンを押してしまうと、あなたのデュプリケートディスクやマスターディスクが壊れてしまうことがありますので注意してください。

このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます。またこのソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を個人的使用の場合を除き、Sir-tech Software Inc. 並びに(株)フォア・チューンから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

※技術的なご質問及びお問い合わせは、電話または往復葉書にて(株)フォア・チューン東京本社までご連絡ください。

尚、ゲームの遊び方及び内容に関するご質問には、ゲームの性格上お答えできませんので、ご了承ください。

THE RETURN OF WERDNA

1988年12月15日 第1版第1刷発行

©1987-1988 ANDREW GREENBERG, INC. AND ROBERT WOODHEAD, INC.

©1988 SIR-TECH SOFTWARE, INC. AND 株式会社 FORETUNE



SIR-TECH

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
株フォア・チューン方 サーテック ソフトウェア

Foretune

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
株フォア・チューン 東京本社
Tel. 03-667-2707

SIR-TECH
R of W

Printed in JAPAN.