

Witch King

コンピューター・シミュレーションゲーム

T'M' Reg. Appl. For

ウィッチキング



FORTRESS OF THE WITCH KING IS AVALON HILL'S TRADEMARK NAME FOR ITS MICROCOMPUTER FANTASY GAME OF WIZARDS AND WARRIORS.



microcomputer games

A Division of THE AVALON HILL GAME CO.

アバロン・ヒル・ゲームは、戦略ゲームの豊富さでは世界一のメーカーです。ウォー・ゲーム、SF、ビジネス、ファンタジー……。

このウィッチ・キングも、その一つです。アバロン・ヒル・ゲームのすばらしい世界を存分にお楽しみ下さい。

1.ロードの方法

ロードの方法は各機種のマニュアルを参照して通常のロード方法で入力して下さい。ファイルネームは“KIYA”です。テープの場合、音量は大きめに、音質は高音を強調する状態にした方が、エラーが少なくなります。もし、テープのロードエラーが起きたら、音量を変えたりもう一度初めからロードの手順を行ってみてください。なお、裏面（B面）にも信号が入力されています。ディスクの場合、まずシステムを立ちあげてからロードして下さい。

2.イントロダクション

未知なる闇の君主ウィッチ・キングの王国へようこそ。この王の気紛れで、あなたは宝の山を手にもすることもあれば、悪辣な殺し屋との死闘に巻き込まれることにもなります。そこで、あなたの目的はこの支配者を見つけ出して倒し、宝珠、笏、王冠を手に入れて、この国を隷従から解放することになります。ただし、注意して下さい。この目的を達成するためには、困難な状況をくぐりぬけ、法力を勝ちとらなければならないのです。その上、あなたと同じ一行が他にもいて、斥候と戦士から成るあなたのグループは絶えず危険にさらされているのです。

3.ゲーム・スタート

プログラムを走らせると、以前、セーブしたゲームをプレイするの可否かを聞かれます。Y(es)か、N(o)かを入力して下さい。Nを入力すると、プレイヤーの数をきかれますから、1～4の範囲で入力して下さい。その後、順番にプレイヤー

の名前とゲームの難易度を文字と数字で入力して下さい。

注）難易度は、ゲームの始めに各プレイヤーが何をいくつ持っているかを決めるだけです。ゲームが進んでしまえば、他には、何の効果もありません。次にマップの難易度がたずねられます。数を大きく入力するほど、山と湖が多くなります。（テープバージョンの場合容量の関係上プレイヤーは1人のものもあります。）

4.ゲームのセーブ

プレイヤーは各ターンの始めに、ゲームをセーブする（中断する）かどうか、たずねられます。Y(es)か、N(o)かを入力して下さい。Yならば、コンピューターがセーブの手順を指示しますので、それに従ってセーブして下さい。（テープバージョンの場合できないものもあります。）

5.プレイの方法

「ゲームのセーブ」が終わると自分の番がきたプレイヤーの名前が表示され、Returnキーを押すよう、指示します。この時には、他のプレイヤーは部屋を出て、順番が来たプレイヤーがプレイするのがよいでしょう。Returnキーを押すと、ターン(回)数、プレイヤーの名前、そのターンの移動力の残り、何ができるか等が表示されます。

可能な行動

1. 地図を見る：これによって、全体の地図を見ることが出来ます。ただし、すでに通った場所しか表示されません。また、プレイヤーの一行の中に斥候が多いほど、たくさんのエリアを見ることが出来ます。画面の上が常に北になります。あなたの一行は@で表示されます。なお、一度斥候を出した場所はコンピューターが記憶しているのもう一度探索する必要はありません。地図はゲームごとにランダムに作り変えられます。
2. 拡大地図を見る：これによって、現在プレイヤーがいるエリアの拡大地図を見ることが出来ます。これは10×10のスクエア（方眼）から成り、プレイヤーの一行は、白いブロック、ウィッチ・キングの城は大きな紫の城で表示されます。

1. 持ち物調べ：これによって、現在の持ち物をリスト・アップできます。持ち物については、ルール7で説明してあります。

M. 移動：これを使うと、拡大地図と移動のための方向指示が表示されます。水平、垂直移動には1、斜めの方向には2移動力を消費します。山への移動はさらに1移動力がかりますが、1移動力しか残ってなくても山に登ることは出来ます。なお、特定の持ち物があれば、魔法によって移動力が増えます。（ルール7参照）。普通、各プレイヤーは移動力3で移動しますが、食料が不足している時には1、襲撃された場合には2で移動しま

す。移動の入力は、下記のダイアグラムに従い、数字で入力して下さい。移動しない時は5のキーを押して下さい。



U. 呪文を使う：これによってゲーム中に使える3つの呪文の1つを使うことができます。ただし、呪文を1回しか使えず、1(持ち物調べ)でなければ(3つとも使ってしまったら)、呪文は使えません。
E. ターン終了：これによって、そのターンを終わらせます。移動力がなくなったり、やるべきことを終えたら、使ってください。

L. 魔法の地図を見る：これを使って、魔法の地図の1つを見ることができます。魔法の地図は、4つの特別な魔法の品のうちの1つがあるエリアの拡大地図を表示します。魔法の地図は何度でも見ることができます。

あなたの作戦に従い、以上の行動から入力して行って下さい。(例えば、移動する時はMを入力)。

6. 地図上の地理

森：森に入ると4つのことが起こり得ます。まず、28%の確率で怪物に会います。

怪物に会わない場合は宝を手にする確率も3%になります。それもなければ、プレイヤーの一行は別のプレイヤーの位置を探ることになり、付近にいれば襲撃するかどうかをたずねられます。Y(es)かN(o)で入力して下さい。他のプレイヤーもいなければ、そのエリアでは何もすることがないということになります。

山：山では、80%の確率で何ものかと遭遇する可能性があります。もし、山に4つの魔法の品の一つがあれば、あなたは必ず、竜と戦わねばなりません。

湖：イカダを持っていないければ、湖には入れません。ただし、例外としてテレポート(ルール7参照)があります。

聖域：聖域に入ると、食料が10%以下なら、15~25の食料を、戦士が10以下なら15~25の戦士を与えられます。聖域では怪物等と遭遇することはありません。

町：町に入ると、市場が使えます。下記にあげた商品の中から、欲しい物を選んで下さい。すると、商人が値段は手頃かどうかをたずねてきます。値切ることもできます。値段がおりあったら、その品をいくつ買うか聞かれます。代金を十分に持っていれば、欲しいだけ買うことができます。1度に1つの品しか、買えません。市場が閉まっていたり、すでに品物を買っていたら、命令待ちの状態に戻ります。品物をもっと買いたければ、移動力を使って(そのスクエアにとどまっていなければなりません。各品物が市場にある確率は次の通りです。

食料・100%、テレポートの呪文・30%、牧師・100%、斥候・100%、戦士・100%、強盗・100%、千里眼・10%、イカダ・65%、ラバ・100%、魔法使い・40%

7. 持ち物

食料：各プレイヤーは1ターンに1ポイントずつ、食料を消費します。ただし、戦士10人ごとに食料の消費が1ポイント増えます。食料がなくなると、戦士のうち、10%+2がいなくなります。また、食糧がなくなると、助けを求めて祈るかどうか聞かれます。祈った場合には80%の確率で食料が得られますが、祈りに失敗してもそのターンは終了してしまいます。祈らない場合には戦士を1人失いますが、戦士がいなければ斥候がラバを食べるか、もしくは逃げてしまいます。食料は市場が聖地で入手できます。

牧師：牧師は各ターン終了ごとに35%の確率でケガ人を直せます。牧師が多いほど、多くの負傷者が直ります。牧師は市場で入手でき、戦闘中に死ぬことがあります。

斥候：斥候は周囲の敵や地理を調査できます。手持ちの斥候2人ごとに、1エリア分、搜索範囲が広がります。斥候は敵襲も警告してくれるので、戦士が応戦することもできます。斥候は最高8人まで市場で入手できます。また、戦闘や食料欠乏の時に死ぬことがあります。

戦士：戦士が多いほど、敵に遭遇した時に勝つ確率が高くなりますし、襲撃を防

ぐこともできます。ターンの始めに戦士が1人もいない時は、祈るかどうかを聞かれ、祈るとかなりの確率で15~20人の戦士を与えられます。ただし、祈ると戦士が与えられなくても、そのターンは終わってしまいます。戦闘中に自分の戦士がすべて死んでしまったら、負けとなります。もし、敵味方の戦士が同時に1人もいなくなったら、宝を手に入れる可能性があります。食料がないと1ターンに1人戦士が餓死します。戦士は市場が交渉によって(ルール6参照)入手できます。

魔法使い：魔法使いは、戦闘の際にプレイヤーの戦闘力を20%上げたり、敵によるダメージを25%減らすこともできます。戦闘中に敵の怪物に呪文をかけて、ダメージを与えてくれることもあります。1度に1人しか持てません。

妖精：妖精は戦いの際、呪文により怪物にダメージを与えることができます。妖精が多いほど呪文は強力になり、60%の確率で呪文を使います。妖精は交渉によってしか入手できず、戦闘中に死ぬこともあります。また、「速駆けのお守り」を持っていると、各ターンの始めに15%の確率で妖精がそれを持ち逃げします。

小人：小人は戦いの助けになります。小人も交渉によってしか入手できず、戦闘で死ぬことがあります。また、「トールのハンマー」を持っていると、各ターンの始めに15%の確率で小人が持ち逃げします。

金貨：市場で必要なものを買うことがで

きます。金貨は襲撃や財宝として入手でき、怪物を倒した時にも手に入ります。ただし、後者の場合に得られる金貨は倒した怪物の数や強さに比例します。竜やヒドらは、そこの金貨の2倍となります。敵襲や持ちきれない時には、金貨はなくなります。プレイヤーは最高3万枚までしか持てず、各人が運べるのは以下の通りです。

戦士	10枚
斥候	5枚
ラバ	50枚
プレイヤー	10枚

強盗：強盗に他のプレイヤーを襲わせることができます。強盗1人が10%の確率で襲撃に成功し、成功すれば強盗を多く持っているほど多くの戦利品を奪うことができます。襲撃に成功すると、敵の一行は移動力を1ポイント失ないます。強盗は市場で入手でき、戦闘や襲撃によって死ぬことがあります。強盗を14人以上持っている場合には、入手できません。**イカダ：**イカダがあれば湖に入れますが、運搬にラバ4頭が必要です。この4頭は金貨を運べません。また、ラバが4頭しかいなければ、イカダを捨てなければなりません。市場で入手できますが、その値段には4頭のラバの代金も含まれています。

テレポートの呪文：これを使うと、マップ上のどこへでも移動できます。画面にカーソルが点滅したら、テン・キーを押してテレポートしたい所までカーソルを動かし、Tを押して下さい。ただし、イ

カダを持たずに湖にテレポートすると、戦士とラバを全て失ないます。また、斥候を出していない所へのテレポートは可能ですが、危険です。テレポートには1移動力を消費し、山にテレポートすると2移動力を消費します。ただし、移動力が残ってなくても、テレポートは可能です。入手しただけのテレポートの呪文を持つことができますが、1つの呪文は1回しか使えません。テレポートの呪文は市場でか、財宝として入手できますが、襲撃され奪われることもあります。

千里眼：この呪文を使うと地図の全てが解るうえに、他のプレイヤーの位置もわかります。プレイヤーの一行は@、他のプレイヤーの一行はXで表示されますが、この呪文は長続きしません。この呪文は1つしか持つことができず、1つにつき1回だけ使えます。市場でか、財宝として入手できますが、襲撃により奪われることもあります。

探索力：この呪文を使うと魔法の品のうち、1つだけの場所がわかります。千里眼と違って、全地図を見ることはできません。この呪文を使うと魔法の品のあるエリアで、点滅が起こります。この呪文は1つしか持つことができず、1つにつき1回しか使えません。財宝として入手できます。

剣（ドラゴンスレイヤー）：竜と戦う時、この剣は使う者の戦闘力を50%上げます。一度使うと、剣の力は消え、失なわれてしまいます。ただし、竜に負けた時には、まだ剣を持っていられます。剣は財宝と

して、または襲撃の結果、もしくはレベル1の難易度で始めた時に入手できます。また、敵襲で奪われることもあります。**トールのハンマー：**このハンマーは戦闘力を15%上げます。各ターンの始めに15%の確率で小人に盗まれることがあります。(プレイヤーの一行に小人がいなくても)。

速駆けのお守り：このお守りを使うと、各ターンの移動力が1増やされます。ターンの始めに、15%の確率で妖精がこれを盗むことがあります。(プレイヤーの一行に妖精がいなくても)。

魔法の地図：この地図は4つの魔法の品の1つのありかを詳しく教えてくれ、何度でも見るすることができます。魔法の品は必ず山の中にあって、竜に守られています。魔法の地図は財宝としてのみ手に入れることができ、敵襲の結果なくなることがあります。

魔法の品：邪悪なウィッチ・キングとの最後の戦いに欠かせない4つの魔法の品があります。

1) 開けの角笛：これを使うと75%の確率でウィッチ・キングの城に入ることができます。これがない場合は、プレイヤーの一行にいる斥候の数と同じ%でしか開きません。

2) しのびの靴：これを使うと1移動力増えます。また、これがないと、城の中で2倍の戦闘力の相手と遭遇することになります。

3) 守りのヨロイ：これを着ると、城の中で敵の攻撃力が1/3減ります。

4) 力の剣：これを使うと、攻撃力が1.85倍されます。

以上、4つの品は全てマップ上の特定の地点にあり、常に竜に守られています。敵襲でのみ失なわれます。この魔法の品の配置は各ゲームの始めにランダムに設定されます。

8. 戦闘

遭遇：何かに遭遇すると、出会った怪物とその数を示され、80%の確率で逃げるかどうかをたずねられます。逃げなければ戦闘が起こり、ラウンドごとに結果が表示されます。逃げたい時はすぐにRを押して下さい。勝つと財宝を与えられ、負けると命令待ちの状態に戻ります。

交渉：戦士、小人、妖精に出会った場合には、交渉するチャンスを与えられます。交渉することになった場合、相手がプレイヤーの一行に加わる確率は、手持ちの食料と金貨の量しだいで、加わることにきまれば、彼らのうち1~100%が一行に加わります。そうでなければ、遭遇は終了して、命令待ちの状態に戻ります。**怪物：**以下は、このゲームに出てくる怪物の戦闘力を、戦士と比較して表わしています。

戦士・1.0、ゴブリン・0.3、オーク・0.5、ホブゴブリン・0.6、山賊・0.7、妖精・2.0、小人・3.0、ウェアベアー・5.0、トロール・10.0、オーガ・16.0、ジャイアント・20.0、魔法使い・25.0、ゴーゴン・30.0、ヒュドラ・40.0、トッカー・50.0、ドラゴン・100.0、ウィッチ・キング・120.0

9. ウィッチキングの城

魔法の品を手に入れたら、ウィッチ・キングに挑んで殺すことができます。魔王の城は魔法の入口を持っており、「開けの角笛」がないと、なかなか入れません。侵入できたら、城の16の部屋の1つに入ります。これらの部屋はゲームごとにランダムに設定されます。この中のどこかに魔王がいるのですが、他の15の部屋はテレポート能力者や怪物に守られているので、魔王を見つけるまではこれらと戦わねばなりません。この時、部屋から部屋に移る時に城の見取り図を書いておくとよいでしょう。なお、魔法の品をすべて持っていなくても、ウィッチ・キングの城を攻めることはできます。得点はゲームの難易度とどれだけ少ない魔法の品で、ウィッチ・キングのところは何ターンでたどりつくかで決まります。

10. ウィッチキング

ウィッチ・キングを見つけたら、白兵戦となり、もうあと戻りはできません。プレイヤーが勝てば王位について、ゲームは終わります。負けると手持ちのものをほとんど失なって、ゲームは続きます。

AHコンピューター・ゲーム日本語版ルールは木屋通商株の著作権になっています。無断複写転載を禁じます。

KIYA Overseas Industry Co., Ltd.

木屋通商株式会社・AHコンピューター・ゲーム開発室

11. ゲームのヒント

おおむね30~40人の戦士を持っているようにして下さい。50人以上連れていると、食糧を食いつぶすだけです。さらに90人以下の戦士で竜と戦うのも避けて下さい。竜の棲みかを見つけ、しかも90人の戦士を雇うだけの金貨を手に入れるまでは、町の近くにいることです。それから、竜の棲みかへテレポートするのです。もし、そこへ向かっているようなまねをすれば、途中でかなりの数の戦士を失うでしょう。ウィッチ・キングに挑む時も同様です。ゲームはふつう50~100ターン続き、1人ゲームでも約3時間かかります。4人でゲームを完了するには6時間はかかるでしょう。

Design Credit

Original © 1982 Microcomputer Games, a division of the Avalon Hill Game Co.

© in Japanese 1983 KIYA Overseas Industry Co., Ltd. All Right Reserved.

Computer Program and Audio Visual Display Copyrighted. AVALON HILL Japanese version program is produced by KIYA Overseas Industry Co., Ltd, Tokyo Japan based on the license agreement with MICROCOMPUTER GAMES A Division of The Avalon Hill Game Co., Baltimore MD.

UNAUTHORIZED REPRODUCTION OF THIS GAME IN ANY FORM IS SPECIFICALLY PROHIBITED. WE CONSIDER ANY VIOLATION OF THIS REQUEST DETRIMENTAL TO OUR LEGAL RIGHT EXIST IN A COMPETITIVE BUSINESS ENVIRONMENT.

東京都中央区京橋1-1-5 TEL. (03) 281-9741