

# Pyramid Sorcerian

ピラミッドソーサリアン

## プロローグ

偉大なる魔法使いエティスの言葉にしたがって、ペンタウアのはるか東の国、日本へと赴いたソーサリアンたち。彼らは、天下統一という大義名分をもって群雄が戦いを続ける戦乱のこの国で、世界を憎悪と殺戮という暗黒の雲で包み込もうと企む暗黒神・邪鬼と戦い、これを打ち破った。このソーサリアンの活躍によって、それまでいたるところに戦火があがっていた日本にも、平和が訪れ、そして世界も救われたかのように見えたのだった……。

ところが、それは新たな危機の、静かな始まりでしかなかった。そう、強大な悪の化身である邪鬼を打ち倒したソーサリアンでさえ、まだ気づいてはいなかったのだ。ペンタウアへ帰るソーサリアンを乗せた船を、遠く離れた漆黒の闇の中からみつめる者がいたことを……。

長旅の末、ペンタウアにたどり着いたソーサリアンは、城の衛兵たちの出迎えを受けた。「よくぞ戻られました。お疲れとは思いますが、謁見の間へお急ぎください。最前より王がお待ちでございます。」

衛兵は努めて平静を装ってはいたが、その表情は厳しいものであった。

「いったい、なにがあったというのだろう。邪鬼を倒し、やっと破滅の危機が去ったというのに……。」

ソーサリアンが謁見の間に入るなり、王は玉座から立ち上がった。そのかたわらには、苦悩に満ちたエティスの姿もあった。

「おお、ソーサリアンよ、待っておったぞ。実は、そなたたちにまた出かけてもらわねばならぬ事態が起こったのだ。エティスよ、彼らに詳しい話をきかせてやってくれ」

王は重い口調でそう言うと、深いため息をつき、再び玉座に腰を降ろした。代わってソーサリアンの前にエティスが歩み寄り、話し始めた。

「……事の始まりは、そなたたちが邪鬼を倒した直後のことじゃ。“魔”の波動が日本からギルバレス島へと移動したのじゃ。てっきり邪鬼が波動の主だと思っておったわしは、これに驚き、急いでギルバレス島に精神を集中させ、“魔”の行方を追った。そして、恐るべきことに気づいたのじゃ！」

「ギルバレス島というのは、そなたも知っているように、遠い昔、ペンタウアを危機に陥れた大魔王ギルバレスを封印してあるところじゃ。しかし、なんとということか、ヤツは復活していたのだ。そうじゃ、“魔”の正体はギルバレスだったのだ！ ヤツが日本に邪鬼を出現させたのは、邪悪な力を高める“黒い宝石”を見つけ出すためだったらしい。邪鬼はそなたたちが倒したが、宝石はギルバレスの手にわたってしまった。ヤツがその宝石によって力をつけ、完全に復活する前にたたかねば、今度こそ世界は破滅するじゃろう……。」

数日後、ギルバレス島に向かう船の上にソーサリアンの姿があった。

### — ゲームを始める前に —

- これまでのソーサリアンでは、キャラクターをロードし、パーティーを組んだのち、「ぼうけんにしゅっぱつする」を選んで、各シナリオに入っていました。『ピラミッド・ソーサリアン』では、少し違います。以降の注意をよく読んでください。
- 『ピラミッド・ソーサリアン』のシナリオに入るには、パーティーを組んだのち、メニューの「ユーティリティ」を選んでください。そして、「ユーティリティディスクをいれてください」というメッセージが出たところで、『ピラミッド・ソーサリアン』のディスクを入れてください。
- すると、これまでのようにいきなり冒険に入るのではなく、宿屋の主人のグラフィックと、その右側にメニューが表示されます。ここはギルバレス島にほど近いところに位置するサンダース島。今回の冒険の舞台であるギルバレス島はベンタウアから遠く、また暗黒の力が強く、安心して休める場所もないため、ソーサリアンはこの島を基点として、何度もギルバレス島に足を運び、というわけなのです。
- 実際に冒険に出発するには、「ギルバレス島にわたる」を選んでください。
- ※ 『ピラミッド・ソーサリアン』は、必ずシナリオ1から順番に解いていく仕組みになっています。また、『戦国ソーサリアン』とは違い、前のシナリオを解かないと、次のシナリオに入ることもできなくなっています。初めてプレイするときに、「シナリオがひとつしかない!」とあわてないように、十分に注意してください。
- ※ 1から5のシナリオに参加するパーティーは、同じメンバーでなくてはなりません。また、パーティーに参加できる人数は、2人~3人となります。
- この島とギルバレス島は近いので、何度往復しても、ベンタウアに戻るのとは違い、歳をとりません。安心して、じっくりと冒険に取り組んでください。
- この島でも、セーブ・ロードができます。ギルバレス島から戻ったときは、一度ここでセーブするのがよいでしょう。なにしろ、わざわざベンタウアまで戻ってしまうと、1年分歳をとってしまうですからね。
- ※ サンダース島でセーブ・ロードするデータは、ベンタウアのデータとは違います。ですから、ベンタウアでセーブしたデータを読み出すことはできませんし、またサンダース島でセーブしたデータを、ベンタウアで呼び出すこともできません。注意してください。

### 『PC-88SR版、X1版をお持ちの方へ』

- 2枚あるシナリオディスクの **前編** にはシナリオの1、2、3が、**後編** にはシナリオの4、5が入っていますが、ベンタウアのメニューの「ぼうけんにしゅっぱつする」を選んだときは、一度サンダース島に寄るため、必ず、**前編** のディスクを入れてください。また、サンダース島から「ギルバレスとうにわたる」を選んだ場合は、あなたの進行具合(いくつかのシナリオをクリアしているか)をプログラムが判断し、どちらのディスクを入れるかを表示しますので、その指示に従って、ディスクを入れ替えてください。

### 『注意 / 戦国ソーサリアンのデータが消える! ?』

- 『ピラミッド・ソーサリアン』をベンタウアでセーブするときに、『戦国ソーサリアン』と同じ番号でセーブすると、『戦国ソーサリアン』のデータが消えてしまいます。まだ、『戦国ソーサリアン』を終了させてない方は、必ず違う番号で『ピラミッド・ソーサリアン』をセーブするように注意して下さい。
- ※ 本マニュアルの画面写真は開発中のものなので、実際とは異なる場合があります。

## CREDITS

### Game Design

木屋 善夫

### Scenario

小野 郁(第1話)

佐藤 善美(第2話)

大浦 孝浩(第3話)

木屋 善夫(第4話)

五十嵐 哲也(第5話)

### Map & Character Design

大浦 孝浩

佐藤 善美

### Music Compose

石川 三恵子

### Staff

立川 敏男

西村 記代子

### Director

山崎 伸治

### Produce

加藤 正幸