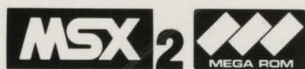


Wizardry[®]

ウィザードリイ



スターティングガイド

SIR-TECH

Wizardryをお買い上げいただき、ありがとうございます。

Wizardryのパッケージには、この「スターティングガイド」と、「プレイヤーズガイド」の2冊の説明書が入っています。コンピュータの電源を入れる前に、まず「プレイヤーズガイド」をよくお読みになり、続いてこの「スターティングガイド」をお読みになることをおすすめします。

この「スターティングガイド」には、あなたのコンピュータで、Wizardryをプレイする際に必要な補足事項が書かれています。

ゲームを始めるには

Wizardryを買ってきたばかりのときとカートリッジ内の電池が切れたときは、まず始めにカートリッジ内のデータを初期化する必要があります。このときは、ウィザードリのカートリッジをスロットに差し込み、**[Select]** キーを押したまま電源を入れてください。

データヲ ショキカ シマス

イデスカ? (y/n)

というメッセージが出てくるので、**[Y]** キーを押すと、カートリッジ内部のデータが初期化されます。カートリッジ内に、すでにキャラクタのデータが入っているときに初期化を行うとキャラクタのデータが、全て消えてしまいますので、ご注意ください。

初期化が済んでいるのなら、カートリッジを差して、そのまま電源を入れてください。すると、「Wizardryのせかいへようこそ」という、ゲームの開始画面になります。**[S]** キーを押すと、画面表示の選択のオプションが表示されますので、英語表示なら**[1]** キーを、ひらがな表示なら**[2]** キーを押してください。これで、Wizardryのゲームを始めることができます。

キャラクタの移動

このカートリッジには、20人までのキャラクタを作ることができますが、他の Wizardry カートリッジや、ディスク版 Wizardry との間でキャラクタを移動することができます。そのためには、ゲームの中のメニューで

E)DGE OF TOWN U)TILITIES M)OVE CHARACTERS

を順番に選択してください。すると、画面には

どうキャラクタをうごかしますか?

1) RAMからウィザードリのディスク(または、カートリッジ)へ

2) ウィザードリのディスク(または、カートリッジ)からRAMへ

と表示されるので、移動したい方を選んでください。(この時、RAMと言うのは、スロットの1番に差し入れる Wizardry カートリッジの事をいいます。)すると、移動できるキャラクタの一覧が表示されるので、指示にしたがって、移動したいキャラクタの頭についている文字を選んで、**[<]** キーを押してください。

ムーブキャラクタでの注意事項

- カートリッジ<->カートリッジの転送では、二つ以上スロットのある機種に、二つの Wizardry カートリッジを差してから電源を入れる必要があります。
- カートリッジ<->ディスクの転送では、Wizardry カートリッジのほかには2DDフロッピーディスクドライブとディスク版 Wizardry で作成したデュプリケートディスクが必要です。
- Wizardry カートリッジは、もう一つの Wizardry カートリッジかディスクドライブがあるかどうかを自動的に判別して、キャラクタの転送を受け付けるかどうかを決めますが、二つ目のカートリッジとディスクドライブが両方ある場合は、カートリッジ<->カートリッジで転送を行います。
- 二つ目のカートリッジが初期化されていなかったり、ディスク内蔵の機種において、デュプリケートディスクを用意しないで MOVE コマンドを実行しようとする、キャラクタのデータが、失われる可能性があります。

キャラクタのバックアップ

バナアミューズメントカートリッジ(以下S-RAMと呼びます)を使うと、Wizardryのキャラクタなどの

データをコピーしてとっておくことができます。ここで、S-RAMとデータの転送する方法について説明します。

スロットが二つ以上ある機種で Wizardry カートリッジとS-RAMカートリッジの両方をスロットに差し替えてから電源を入れると、画面に次のメニューが現れます。

S-RAMカートリッジガアリマス。

1: ゼンブノデータヲ S-RAMカートリッジニ コピースル

2: ゲームヲ ハジメル

1, 2ノ スウジデ エランデクダサイ。

ここで**[1]** キーを押すと、

S-RAMノ ナイヨウチ カキカエマス。

イデスカ(Y/N)

と尋ねてきます。**[N]** キーを押せば、データの転送を行わずにメニューに戻り、**[Y]** キーを押すと、Wizardry カートリッジに入っているゲームのデータがS-RAMカートリッジにコピーされます。このときS-RAMに他のゲームのデータが入っていると、そのデータは全て失われます。転送が済むとメニューに戻ります。メニューが出ているときに**[2]** キーを押すとゲームの開始画面(Wizardryのせかいへようこそ)になります。

もしもあなたの用意したS-RAMカートリッジにすでに Wizardry のデータが格納されているときには、メニューは次のようになります。

WIZARDRY ノ データガ ハイッタ S-RAM カートリッジ ガアリマス

1: ゼンブノデータヲ S-RAM カートリッジニ コピースル

2: S-RAM カラ データヲ ヨミダス

3: ゲームヲ ハジメル

1カラ3ノ スウジデ エランデクダサイ。

メニューの1は前の場合と同じで、メニューの3は前の2と同じです。メニューの2は1とは逆にS-RAMのデータを Wizardry カートリッジにコピーしてきます。ここでも**[2]** キーを押した直後に

メガロムノ ナイヨウチ カキカエマス。

イデスカ? (y/n)

と尋ねてきます。**[N]** キーを押せば、データの転送を行わずにメニューに戻り、**[Y]** キーを押すと、S-RAMカートリッジのデータが Wizardry カートリッジにコピーされます。このとき、Wizardry カートリッジに入っているデータは全部S-RAMの中に入っていたデータに置き替ります。

以上の操作が終わると、Wizardry ゲームのデモ画面になりますので、**[S]** キーを押すとゲームが始まります。

日本語入力について

MSX2 版の Wizardry では、ひらがな/カタカナによるメッセージと英語のメッセージを選択できるほかに、キャラクタの名前などの入力に英語のほかにはひらがな/カタカナを用いることができます。ひらがな/カタカナを入力する場合には、キーボード上の **[かな]** キーを押してかな入力の状態で入力してください。かなキーにランプがあれば、かな入力の状態では、ランプがついているはずですが。

ひらがなとカタカナの切り替えは**[F1]** キーで行ないます。**[F1]** キーを1度押すとカタカナ入力モード、そしてもう一度**[F1]** キーを押すとひらがな入力モードという具合にモードが変化します。また、現在の入力モードの区別については、カーソルキャラクタの形で区別しています。ひらがな入力の場合は、◀、カタカナ入力の場合は◁というカーソルが表示されます。なお、Wizardryを起動したときには、ひらがな入力モードになっています。

ひらがな/カタカナは一文字で英文字2文字分のスペースを使用します。日本語版 Wizardry ではキャラクタの名前、パスワードは英文字15文字までですが、日本語入力をした場合には7文字までしか入力できません。ただし、空白は英文字一字分となっています。

なお、かな入力の状態のままでは英文字によるメニュー選択ができなくなってしまうので、名前などの入力が終わったら、必ず **[かな]** キーをもう一度押して、英字入力ができる状態に戻しておいてください。

御注意

Wizardryはあなたがプレイしている間におきた様々な情報を絶えずRAMに書き込んでいます。このため、コンピュータの電源を切る、もしくはリセットボタンを押すという動作はかならず正式なゲームの終了のメニュー(E) DGE OF TOWN/L) EAVE GAME)を選択した後に行なわなければなりません。もし、この正式なゲームの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Wizardryカートリッジや、キャラクタのデータなどがこわれてしまうことがあるので、十分注意してください。

なお、Wizardryには「セーブ」という機能はありません。「セーブ」にあたる作業は、ゲームをしている最中に、Wizardryプログラムが自動的にに行っているため必要ありません。

MSX2 ウィザードリィ・スターティングガイド

1988年12月25日 第1版第1刷発行

© 1981—1988 ANDREW GREENBERG, INC & ROBERT WOODHEAD, INC.

© 1985—1988 SIR-TECH SOFTWARE INC & 株式会社ファア・チューン

MSX はアスキーの商標です



SIR-TECH

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
株式会社ファア・チューン方 サーテック ソフトウェア

Fortune

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
株式会社ファア・チューン 東京本社
Tel. 03-667-2707