



~~WIZARDRY~~®  
LLYLGAMYN SAGA

**PLAYING MANUAL**

## ごあいさつ

このたびはSolitonSoftwareの  
プレイステーション用ソフト第1弾「Wizardry リルガミン サーガ」を  
お買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本作品をプレイする前に、  
まずこの「解説書」をよくお読みになり、  
正しい使用法でお楽しみください。  
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、  
大切に保管してください。  
今後ともSolitonSoftwareをよろしくお願いします。

### ユーザーのみなさまへ

商品の開発・生産・検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたら、お手数ではございますが弊社ユーザーサポートまでご連絡いただけますようお願ひいたします。なお、ウラ技や攻略法などゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はくれぐれもお間違えのないようにおかけください。

SolitonSoftwareユーザーサポート窓口／☎ 052-773-1136  
お問い合わせ受付／平日(月曜日～金曜日まで)の11:00～17:00  
※祝日祭日を除きます

## Wizardryの世界へようこそ

### ●Wizardryは3DダンジョンRPGです

3DダンジョンRPGでは、  
自分が操作・命令するキャラクターの姿は  
画面には現れず、  
自分の分身であるキャラクターの視点で  
迷宮内を移動する画面が中心になります。





## ● Wizardryシリーズは3DダンジョンRPGの名作です

初期のパソコン版Wizardryはダンジョンを単純な線で表示し、モンスターがグラフィックは少ない色数でデフォルメされて描かれていて、イベントは文章が表示されるだけ、音はビープ音のみ、という実にシンプルなゲームでした。

それでも世界中でたくさんの人たちがこのゲームに熱中しました。確かに今から見ればグラフィック表現は単純ですが、そこにはゲームとして純粋に楽しめる要素があふれていたからです。

経験値を獲得してレベルアップする。多彩な種族と職業。強力な呪文。やっかいなトラップがしかけられた迷宮。手強いモンスターたち。そして迷宮内でしか入手できないアイテムの数々…。

その面白さゆえに、その後、世界中のRPGに多大な影響を与えてきた(今も与えている)ゲームなのです。そして、日本ではいろんな家庭用ゲーム機に移植されました。

## ●本作の概要

そしてこの度SolitonSoftwareでは、「ウィザードリィ リルガミン サーガ」として、パソコン版(IBM-PC、PC98)Wizardryシリーズのシナリオ#1～#3をPlayStation用にアレンジし移植しました。PlayStationの特性を活かして、ダンジョンをポリゴンにし、過去の家庭用ゲーム機用に描かれた末弥純氏のモンスターイラストを256色で復活させ、音楽はこれまた以前の家庭用ゲーム機で作曲を担当された羽田健太郎氏による新規書き下ろし曲を収録しました。

こういったところはパワーアップしていますが、Wizardryのスタイルを崩さずに、文字を中心としたインターフェースとイベントは昔のままです。そしてオールドファンには懐かしい線画ダンジョンとパソコン版モンスターを、オプションスイッチで切り替えて表示できます。

パソコン版や昔の家庭用ゲーム機版からのオールドファンの皆さんはもちろんのこと、RPGは好きだけどWizardryは知らないとか遊んだことがない、という新しいRPGファンの皆さんにも十分楽しんでいただけると思います。

さあ、あなたも冒険者のひとりとして迷宮の探索に出かけましょう……



# CONTENTS



コントローラの操作方法	6
ゲームへの導入	8
・ゲームの進め方 ここだけ読めば、すぐにゲームが始められます!!	16
ゲームの中断と再開	18
リルガミン	
ギルガメッシュの酒場	21
冒険者の宿	23
ボルタック商店	25
カント寺院	27
町外れ	28
訓練場	29

さあ、冒険の始まり!~迷宮へ~	
メインコマンド	40
システム	41
キャンプ	42
戦闘	
奇襲	45
友好的なモンスター	46
戦闘時のコマンド	46
宝箱のコマンド	48
初心者向けアドバイス	50
博物館について	
モンスター博物館	54
アイテム博物館	55
攻略のヒント	
シナリオ#1	56
シナリオ#2	58
シナリオ#3	60
Q&A	62
バーチャルコーポレーション「ソリトンソフトウェア」について	68
クレジット&コピーライト	69

Quick  
Start

ここだけ読めば→  
(P.16~20)  
すぐにゲームが  
始められます!!  
<各シナリオ共通>

# コントローラの操作方法

以下のボタン位置は、デフォルト状態のものです。

## 迷宮内

方向キー	移動、メニュー選択
スタートボタン	ステータス表示／非常時切り替え
セレクトボタン	使用しません
○ボタン	ドアを開けて前進、決定
×ボタン	キャンプ、キャンセル
□ボタン	呪文使用
△ボタン	ヘルプ表示
R1ボタン	メインコマンド表示
R2ボタン	オートマップ表示
L1ボタン	システムコマンド表示
L2ボタン	アイテム使用

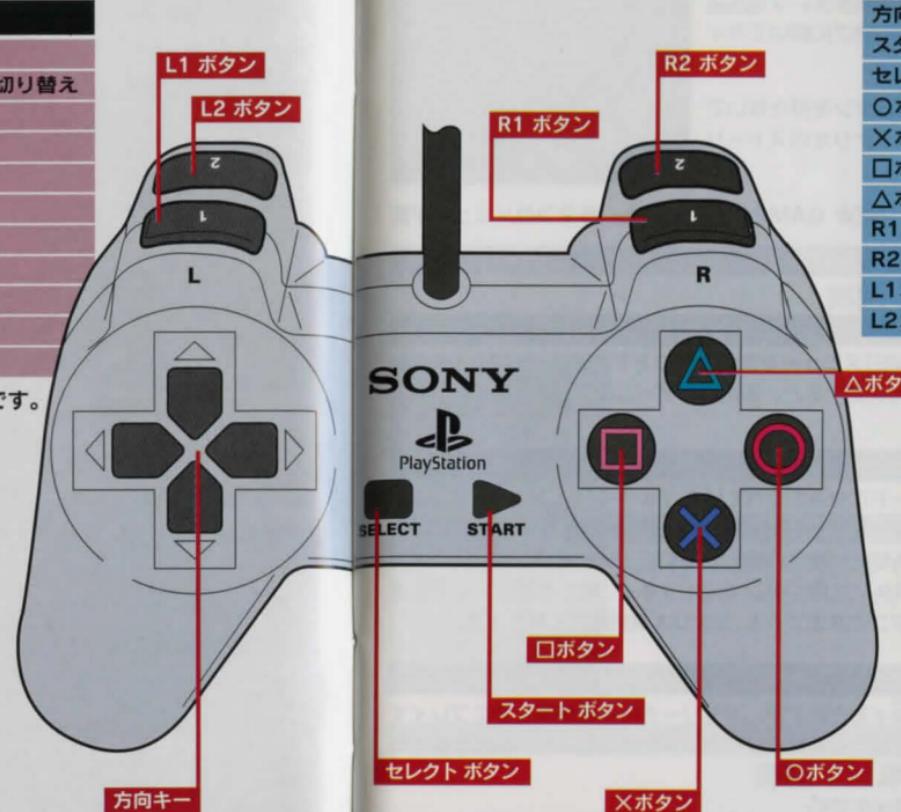
上記設定は「コントローラ設定」で変更可能です。



## 常時

セレクトボタン+スタートボタン ソフトウェアリセット

※ ロード・セーブ中はできません。



## 迷宮以外

方向キー	カーソル移動
スタートボタン	使用しません
セレクトボタン	使用しません
○ボタン	決定
×	キャンセル、表示終了
□ボタン	使用しません
△ボタン	操作ヘルプ
R1ボタン	シナリオカーソルを右へ移動
R2ボタン	使用しません
L1ボタン	シナリオカーソルを左へ移動
L2ボタン	使用しません

## アイテム博物館 モンスター博物館

方向キー	カーソル移動
スタートボタン	使用しません
セレクトボタン	使用しません
○ボタン	決定
×	キャンセル、店を出る、城内／城外切り替え
□ボタン	使用しません
△ボタン	ヘルプ表示
R1ボタン	使用しません
R2ボタン	使用しません
L1ボタン	使用しません
L2ボタン	使用しません

# ゲームへの導入

**1** プレイステーション本体に「ウィザードリイ リルガミン サーガ」のディスクをセットして、電源ボタンを入れます。プレイステーションのロゴ、SolitonSoftwareのロゴに続いてタイトル画面が表示されます。

**2** タイトル画面が表示された後、STARTボタンを押さないといるとストーリーデモが始まります。各シナリオのストーリーと制作スタッフ名が紹介されます。

**3** タイトル画面でSTARTボタンを押すと「NEW GAME」と「LOAD」という2つのメニューが表示されます。



## 初めて遊ぶ／最初から遊ぶ

「NEW GAME」メニューを方向キーの上下で選び、STARTボタンか◎ボタンで決定すると、最初からゲームをプレイします。

## 続きを遊ぶ

メモリーカードにセーブされている「ウィザードリイ リルガミン サーガ」のデータを続きから遊ぶ時は、そのデータがセーブされているメモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口に差し込みます。そして、「LOAD」メニューを方向キーの上下で選び、STARTボタンか◎ボタンで決定すると、続きを遊ぶデータを選ぶ画面に移ります。続きを遊ぶデータを◎ボタンで決定すると、シナリオ選択画面に移ります。

## メモリーカードについて

このゲームは、メモリーカードがなくてもプレイできますが、メモリーカードを使用せずにプレイするのは、このゲームの性質上とても不便です。ぜひともメモリーカードを使って、ゲームの途中でセーブをしながらプレイすることをお勧めします。  
なお、メモリーカード使用ブロック数は3ブロックです。



**4** シナリオ選択画面には、全部で5つの場所があります。方向キーの左右で遊びたいシナリオ、見たい博物館を選択し、STARTボタンか◎ボタンで決定します。

## シナリオ #1

### Proving Grounds of the Mad Overlord

#### 邦題：狂王の試練場

シナリオ #1をプレイします。

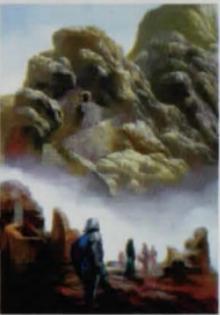


## シナリオ #2

### Knight of Diamonds

#### 邦題：ダイヤモンドの騎士

シナリオ #2をプレイします。



## シナリオ #3

### Legacy of Lylgamy

#### 邦題：リルガミンの遺産

シナリオ #3をプレイします。

シナリオ #1

「Proving Grounds of the Mad Overlord」

## 狂王の試練場

## ストーリー

エセルナートという世界に世界制覇を目指す王がいた。王の偏執的なまでの征服欲の犠牲となつた人々は、彼をこう呼んだ。狂王トレボーと……。

王は世界制覇のために2つのものを渴望した。1つは最強の精銳部隊の育成。もう1つは、邪悪な魔術師ワードナに奪われた護符の奪還だった。

王は世に散らばつた逸材を発掘するため、ある招集を行つた。

「我々が偉大な王、トレボー王の招集である。皆の者、心して聞くように。元首席魔術師のワードナが、国宝である護符を奪い、世界統一という崇高な計画の邪魔をしておる。

それだけでなく、奴は勝手に町外れに迷宮を掘り、モンスターを放して立てこもつておるので。かの忘恩の徒を成敗し、護符を持ち帰るのだ!さすれば、騎士の称号とトレボー親衛隊への入隊、さらには多額の賞金が与えられるであろう」この招集に、リルガミンだけではなく、各地からあらゆる種族の冒険者たちが集まってきた。騎士の名誉と一獲千金を夢見て……。



シナリオ #2

「Knight of Diamonds」

## ダイヤモンドの騎士

## ストーリー

ニルダの杖は、歴史上でも最高レベルの鍛造技術を使用して造られた、至高の作品であった。

杖の持つ力は強大で、その力場はリルガミンの町を、いかなる武器も、いかなる魔法をもってしても打ち破れない、無敵の町にしたのであった。

そして、リルガミンの町を脅かす意思を持った者は、町に近づくことすらできず、悪意のない者は自由に通り抜けることができたのである。

杖の力による防御は完璧だった。しかし、ただ1つ致命的な欠陥を持っていたのだ……。

杖の力はリルガミンで生まれた物に対しては、まったく無力だったのである。それゆえに、悪の力を持ってリルガミンに生を受けた魔人ダバルブスの陰謀を止めることができず、闇の助力を受けたダバルブスは、リルガミンの王位を奪い、ついには王家を滅ぼしてしまった。

だが幸いなことに、若きマルグダ王女とアラビック王子の弟妹はダバルブスの襲撃から逃れて、生き残らえた。

生き残った2人はダバルブスを倒すため、偉大なる英雄「ダイヤモンドの騎士」の伝説に名高い5つの武具を取りもどした。

神秘的な装束に身を固めたアラビックは、リルガミン城へ攻め上がつた。勇敢なる戦いの末、ダバルブスは倒れた。

しかし、彼は死ぬ間際に、呪いの言葉を発した。その呪いの威力はすさまじく、彼ら2人の戦場であった城は崩れ落ち、跡には大地が開いた煙りたなびく穴だけが残された。

ダバルブスとアラビック、そしてニルダの杖は消え失せた。もし、杖がもどらなければ、リルガミンの町は滅びてしまうであろう。

かくして杖を取りもどすべく、冒険者たちが再び集められたのであった。

シナリオ #3

「Legacy of Llylgamyn」

リルガミンの遺産

## ストーリー

リルガミンの町にはトレボーという王があり、彼の強引な政治によって栄華を誇っていた。その狂王トレボーの名ですら人々の記憶から消えるほどの年月が流れたある日……。

エセルナートの各地が、突如として巨大な災厄に襲われた。ある町は地震により壊滅し、またある町は洪水にのみ込まれていった。

大いなる自然のエネルギーの前の、人々はただ祈るしかなかった。預言者たちは世界の週末を叫び、絶望に支配されたものは略奪に走っていった。

それでも世界を救おうとする者たちはいた。彼らは星を見、神の声に耳を傾け、災厄の原因を探った。その途中で何人の賢者が命を落とし、彼らですら絶望に支配されようとしていた頃……ついに一筋の光明が見出された。

リルガミンのはずれに、大きな洞窟の入口がある。この洞窟は偉大なる伝説の龍ル'ケブレスの住み処であり、ここに踏み込んだ者は、たちまち命を落としてしまうと信じられていた。

伝説の龍ル'ケブレスは「大地の宝珠」と呼ばれる強力なオーブを護っていると言われている。そのオーブならば、この災厄を鎮めることができるはずなのだ。

ただ、そのオーブは、あまりにも強大なパワーのため、誰もがさわれるという物ではない。力のない者が触れると、精神もろとも破壊されてしまうのであった。

しかし、強靭な冒険者であればオーブに触れるができるかもしれない。特に「ワードナの護符」に触れた冒険者の子孫であれば……。

かくして、何人の英雄たちが集められた。

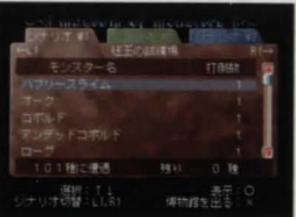
その者たちの中には、ワードナを征服した冒険者の血を引く者もいたのであった。



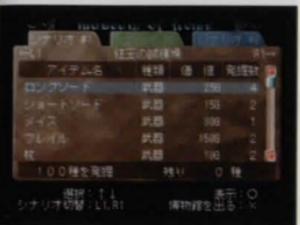
## モンスター博物館（詳細はP.54をご覗ください）

各シナリオで倒したモンスターの詳細な情報をることができます。

※ただしモンスターを倒した記録があるセーブデータをLOADしないとリストには何も表示されません。従ってNEW GAMEではリストは空っぽです。みなさんがモンスターをどんどん倒してリストを埋めていってください。（正体を確認したモンスターでないと、リストに入りません。）



## アイテム博物館（詳細はP.55をご覗ください）



各シナリオで入手したアイテムの詳細な情報をすることができます。  
※ここはNEW GAMEで始めてもプレビルドキャラクターが所持しているアイテムのみ情報をすることができます。他はみなさんがアイテムを発掘してリストを埋めていきましょう。

## 5

シナリオ選択画面でシナリオ #1～#3のいずれかを選択すると、各シナリオごとにシナリオスタート画面が表示されます。（写真はシナリオ #1 のスタート画面です）

方向キーの上下でメニューを選び、STARTボタンか◎ボタンで決定します。

**START** シナリオを始めます。

**OPTION** ゲーム内の様々な設定を変更することができます。→ **6** オプション画面

**EXIT** シナリオ選択画面にもどります。



6

オプション画面では、ゲーム内の様々な設定をこの画面で変更することができます。

方向キーの上下でカーソルを動かして変更するメニューを選び、方向キーの左右または◎ボタンで設定を変更します。

「コントローラ設定」にカーソルを合わせて◎ボタンで決定することでコントローラ設定画面へ移ります。

→7 コントローラ設定画面  
「EXIT」にカーソルを合わせて◎ボタンで決定することでシナリオスタート画面にもどります。

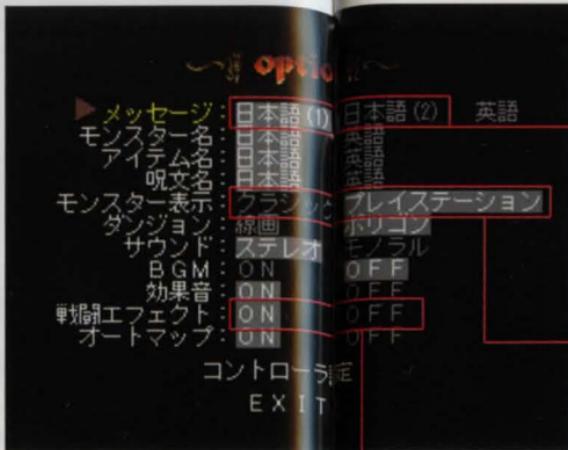
オプション画面ではカーソルの位置に関係なくSTARTボタンを押すとシナリオスタート画面にもどります。

7

コントローラ設定画面では、操作ボタンの設定を変更することができます。方向キーの上下でカーソルを動かして変更するメニューを選び、方向キーの左右または◎ボタンで設定を変更します。

「ノーマル」にカーソルを合わせて◎ボタンで決定すると、P.6~7のデフォルト状態の設定にもどります。

「前画面へ」にカーソルを合わせて◎ボタンで決定すると、オプション画面にもどります。



## 各オプション設定について

### ●メッセージ

日本語(1)

ダンジョン内で表示されるメッセージを、パソコン版のものから若干アレンジして表示します。

日本語(2)

ダンジョン内で表示されるメッセージを、パソコン版のまま表示します(ただし改行位置や改ページ位置は変更してあります)。

### ●モンスター表示

クラシック

モンスターはパソコン版(98版)のものが、最大4体ならで表示されるようになります。

プレイステーション

未弥純氏原画のモンスターが表示されます。不確定モンスターは、確定時のグラフィックが暗くなるエフェクトで表示されます。

### ●戦闘エフェクト

攻撃を受けたモンスターグラフィックやモンスター名、およびパーティ内のキャラクター名を揺らします。

**■スタートアップ**

ここではWizardryを遊ぶのが初めてという方のために、Wizardryの遊び方をアドバイスします。

**訓練場 TRAINING GROUNDS****～まずはキャラクターを作ろう～****「訓練場」へ移動**

どれかのシナリオを選んでSTARTしていれば、画面中央上は必ず「リルガミン」と表示されているはずです。「リルガミン」のメニューには「訓練場」はありません。「訓練場」は「町外れ」にあるので、ボタンを押すか、メニューの「町外れ」にカーソルを合わせてボタンを押して「町外れ」へ移りましょう。

「町外れ」のメニューに「訓練場に行く」というメニューがあります。これにカーソルを合わせてボタンを押してください。「訓練場」のメニューに移ります。

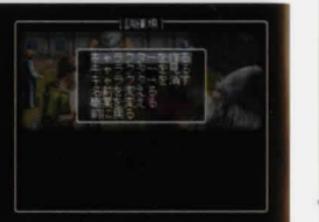
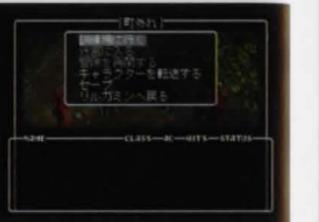
**用意されたキャラクターを使う**

「訓練場」のメニューから、まずは「キャラクターを見る」にカーソルを合わせてボタンを押してください。NEW GAMEでゲームを始めていれば、まだ何もしていないのにリストにキャラクターが表示されるはずです。これは、前もって用意しておいたキャラクターで、みなさんが遊びやすいようにある程度成長していて、武器や防具も装備しています。

名前だけでも変えたい、という方は、「訓練場」メニューの「名前を変える」で変更できます。

**自分でキャラクターを作る**

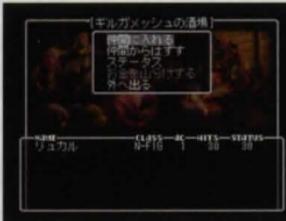
やはり自分でキャラクターを作りたい! という方は「訓練場」の詳しい説明(P. 29)をよく読んで、キャラクターを作ってみましょう。

**ギルガメッシュの酒場 GILGAMESH'S TAVERN****～パーティーを編成しよう～**

「訓練場」でキャラクターを作成しても、冒険するパーティーはできません。パーティーの編成は「ギルガメッシュの酒場」で行います。

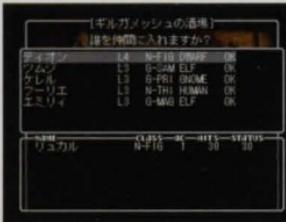
**「ギルガメッシュの酒場」へ移動**

まだ「訓練場」が表示されていたら、まずは「町外れ」にもどりましょう。「町外れ」にもどったら、ボタンを押す(またはメニューの「リルガミン」にカーソルを合わせてボタンを押す)と、「リルガミン」の画面になります。「リルガミン」の画面になったら、メニューから「ギルガメッシュの酒場」にカーソルを合わせてボタンを押します。すると「ギルガメッシュの酒場」の画面になります。

**キャラクターをパーティーに加える**

パーティーを編成するには、「キャラクターを加える」にカーソルを合わせてボタンを押します。すると先ほど「訓練場」で見たキャラクターたちのリストが表示されます。(画面写真)

パーティーに加えたいキャラクターにカーソルを合わせてボタンを押すと、そのキャラクターがパーティーに加わります。

**いざ迷宮へ!**

パーティーがそろったら「町外れ」へ! 「迷宮に入る」を選ぶと、ダンジョンに入ることができます。ここからが基本的な冒険の始まりです。ゲームのさらに詳しい説明は、P21からを参照してください。

## ■迷宮サバイバル指南

### キャラクターをレベルアップさせよう

キャラクターのレベルが低いうち(レベル1～3、シナリオ#2ではレベル10～12)は最初のフロアを移動するだけでも大変なことです。なぜならまだHPが少ないために最初のフロアで遭遇するモンスターと戦闘するだけでも手一杯のはずだからです。あわてて次の階に移らずに、最初のフロアで経験値を稼いでキャラクターをレベルアップ(成長)させましょう。

### 迷宮内のトラップ

場所によっては、ワープや一方通行などのトラップが仕掛けられていることがあります。

### イベント・謎解き

迷宮内ではさまざまなイベントが発生し、謎を解かなければ先に進めないこともあります。



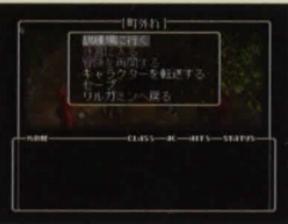
## ！ご注意！

セーブせずにリセットまたは電源を切ると、それまでのプレイ記録が残りません。  
必ずセーブを行ってから、電源を切ってください。

## ■ゲームを中断して電源を切りたいとき

### 迷宮外にいるとき

「町外れ」のコマンドから「ゲームを中断する」を選択すると、(セーブをする／しない)の選択になります。ここで「はい」を選択するとデータをセーブするメモリーカードの選択画面に移ります。「いいえ」を選択すると、(セーブせずにゲームを中断する／しない)の選択に移ります。

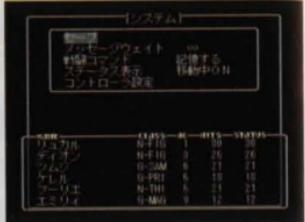


### セーブ画面

セーブするメモリーカードが挿してあるメモリーカード差込口を選んで、セーブしてください。もしメモリーカードにすでに「ウィザードリィ リルガミン サーガ」のデータがある場合、上書きしていいかどうかの確認が表示されます。ここで「はい」を選べば上書きしてセーブします。「いいえ」を選べば、セーブせずメモリーカード画面のままでです。もしこのままセーブを中止したいなら×ボタンを押せばゲーム画面にもどり、(セーブせずにゲームを中断する／しない)の選択に移ります。セーブ画面でセーブが終われば、(冒険を中断する／しない)の選択に移ります。引き続きゲームを遊ぶならば「いいえ」を、中断するならば「はい」を選択・決定してください。中断すると選択画面にもどります。

## 迷宮内にいるとき

- R1** ボタンでメインコマンドを表示 → 「システム」を選ぶ → 「システム」メニューから「セーブ」を選びます。
- L2** ボタンで「システム」メニューを呼び出し、「セーブ」を選びます。上のいずれかの方法で、(セーブをする／しない)の選択になります。以降は迷宮外と同様です。



## ゲームを再開したいとき

いったんセーブをして選択画面にもどっている場合は、再開したいシナリオを選べば続きを遊ぶことができます。

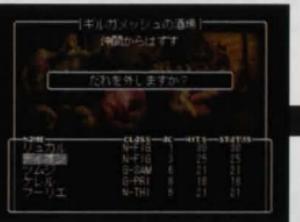


## ギルガメッシュの酒場 GILGAMESH'S TAVERN

ここではパーティーを編成することができます。

## 仲間に入れる

パーティーにキャラクターを加えます。パーティーは最大6人までで、すでに6人がパーティーに参加しているときは、このメニューは選択できません。



## 仲間から外す

パーティーからキャラクターをはずします。パーティーに1人もキャラクターがないときは、このメニューは選択できません。

## ステータス

パーティーメンバーのステータスを確認します。ステータス画面では、装備やアイテムの整理、お金を集めることができます。

## お金を山分けする

パーティーメンバー内で、お金を均等に山分けします。端数は先頭のキャラクターに渡されます。パーティーメンバーが2人以上いるときのみ使用できます。

## 外へ出る

ギルガメッシュの酒場を出て、リルガミンの町にもどります。



## ■パーティーを編成する時の注意

- 1 善の性格のキャラクターと悪の性格のキャラクターを1つのパーティーに加えることはできません。もし善の性格のキャラクターをパーティーにひとりでも加えると、その後「キャラクターを加える」で表示されるキャラクターリストには、悪の性格のキャラクターが表示されなくなります。(P.32 参照)
- 2 さらに注意したいのは、キャラクターの並ぶ順番はパーティーに加えた順番そのままになる、ということです。キャラクターの順番はモンスターとの戦闘においてとても重要です。武器による直接攻撃ができるのはパーティーの上から3番目までのキャラクターだけです。従ってキャラクターを加える時は、まず戦士や侍といった強い武器を装備できるクラスのキャラクターを先に加えましょう。

もしここで順番を気にしないでパーティーに加えてしまっても心配はありません。「キャラクターを外す」で全員をパーティーから外して再度編成しなおしてもいいですし、迷宮に入つてから「キャンプ」で順番を変えることもできます。

[キャンプ]	
順番を変える	
1 : リュカル	
2 : ディオノ	
3 : ヴムジ	
4 :	
5 :	
6 :	
NAME	CLASS AC HIT STATUS
リュカル	N-F10 3 30 30
ディオノ	S-F10 3 29 29
ヴムジ	S-F10 6 21 21
ケレル	S-F10 6 10 10
フレリエ	N-F10 6 21 21
エミリイ	S-M10 9 12 12

## 冒険者の宿 ADVENTURERS INN

馬小屋以外の部屋は、一週間単位で宿泊します。宿泊しないとレベルアップは行われないので、経験値がたまつたら必ず宿泊するようにしましょう。馬小屋では休息するだけなので、日数はたちません。また、呪文詠唱回数はどの部屋に泊まつても完全に回復します。

### 一人ずつ

ひとりずつ泊まる部屋を決定します。けがをしているキャラクターと無傷のキャラクターがパーティー内に混在しているときに使用すると良いでしょう。

[冒険者の宿]			
いらっしゃい ご用意はどうなに?			
まだまとめて泊まつる			
NAME	CLASS	AC	HIT STATUS
リュカル	N-F10	3	25 25
ディオノ	S-F10	3	25 25
ヴムジ	S-F10	6	21 21
ケレル	S-F10	6	10 10
フレリエ	N-F10	6	21 21
エミリイ	S-M10	9	12 12

### 全員まとめて

パーティー全員の所持金をいったん集めて、全員が同じ種類の部屋に泊まります。宿泊が終わると、残ったお金は全員に均等に分けられます。

[冒険者の宿]			
ディオノ の持ちは回収していく・・・			
HIT POINTS 25/25 所持金 181762			
回復: ○ 中断: X			
NAME	CLASS	AC	HIT STATUS
リュカル	N-F10	3	25 25
ディオノ	S-F10	3	25 25
ヴムジ	S-F10	6	21 21
ケレル	S-F10	6	10 10
フレリエ	N-F10	6	21 21
エミリイ	S-M10	9	12 12

### 前にもどる

冒険者の宿を出て、リルガミンの町にもどります。

## 冒険者の宿のコマンド

馬小屋	無料ですが、まったくHPは回復しません。何のサービスもなく、馬と一緒に寝る劣悪な環境ですが、意外に熟練冒険者の利用が多いといわれています。
簡易寝台	1週間10GPで、1週間あたり1HP回復します。客室としては最低のものですが、名前の通りリーズナブルにHPを回復できます。
エコノミールーム	1週間50GPで、1週間あたり3HP回復します。標準的な客室です。
スイートルーム	1週間200GPで、1週間あたり5HP回復します。かなり豪華な客室で、サービスも行き届いています。
ロイヤルスイート	1週間500GPで、1週間あたり10HP回復します。冒険者用の宿としては最高級なのですが、そのあまりの高価さのために、あまり利用者はいないようです。

## 宿賃回復対応表

部屋名	料金	HP回復量	呪文詠唱回数
馬小屋	無料!	回復しない	完全回復
簡易寝台	10GP	1HP/1週間	完全回復
エコノミールーム	50GP	3HP/1週間	完全回復
スイートルーム	200GP	5HP/1週間	完全回復
ロイヤルスイート	500GP	10HP/1週間	完全回復

※料金は1人分です。

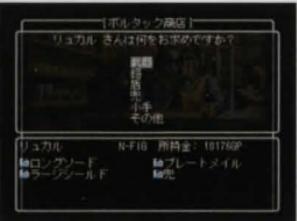
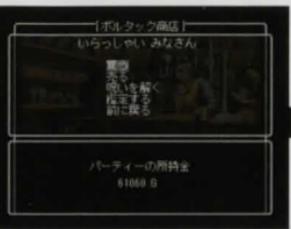
## ボルタック商店 BOLTAC'S TRADING POST

## 装備を整えよう。

アイテムの購入や売却、呪いを解くことなどができます。この武器屋の鑑定眼は確かなことで有名で、アイテムを見誤ることは絶対にありません。

## 一人ずつ

ひとりずつ買い物をします。キャラクターひとりずつにじっくりとアイテムを選ばせたい場合は、こちらを利用するとよいでしょう。



## 全員まとめて

パーティー全員の所持金をいったん集めて、全員がボルタック商店に入ります。用事を終えると、残ったお金は全員に均等に分けられます。

## 前にもどる

ボルタック商店を出て、リルガミンの町にもどります。

## ボルタック商店のコマンド

買う	アイテムを購入します。選択すると、カテゴリの選択ができますので、必要なもの(武器、鎧など)を選択すると、商品が購入できます。
売る	持っているアイテムを売却します。しかし以下のアイテムは買い取ってくれません。
<b>●装備して呪われてしまっているもの</b>	
	→ボルタック商店で呪いを解いてもらいましょう。
<b>●未鑑定のもの</b>	
	→司教に鑑定させるか、ボルタック商店で鑑定してもらいましょう。
<b>●ボルタック商店にとって価値のないもの</b>	
	→必要無い物なら捨ててしまった方がいいでしょう。ただしボルタック商店が買ってくれなくても、迷宮の探索には重要なアイテムもありますので注意しましょう。
呪いを解く	装備している呪いがかかったアイテムの呪いを解除してくれます。一般に、呪いを解く費用は大変高価になっています。
鑑定する	正体不明のアイテムを鑑定します。この鑑定には失敗がないので、パーティーの司教の能力に不安があるときは、ここを利用すると良いでしょう。
前にもどる	ボルタック商店の入口までもどります。

シナリオ#1のボルタック初期在庫

武 器	金 額	盾	金 額	鎧	金 額	その他	金 額
ロングソード	25GP	スマールシールド	20GP	ローブ	15GP	ディオスの薬	500GP
ショートソード	15GP	ラージシールド	40GP	レザーアーマー	50GP	ラテュモフィスの薬	300GP
メイス	30GP	シールド+1	1500GP	鎖かたびら	90GP	カティノの巻物	500GP
フレイル	150GP	兜	1000GP	ブレストプレート	200GP	バディオスの巻物	500GP
杖	10GP	兜	6000GP	ブレートメイル	750GP	ハリトの巻物	500GP
ダガー	5GP	小手		レザーアーマー+1	1500GP	ソビックの薬	1500GP
ショートソード+1	1500GP	銅の小手		鎖かたびら+1	1500GP		
モグレフの杖	3000GP			ブレートメイル+1	1500GP		
杖+2	2500GP			ブレストプレート+1	1500GP		

## カント寺院 TEMPLE OF CANT

キャラクターのステータス異常を治療したり、死んだキャラを蘇生できます。

この施設は普段は利用できません。麻痺・石化・死亡・灰化のいずれかの状態のキャラクターがいる時のみ利用できます。

治療をするときの料金は、症状の他、治療されるキャラクターのレベルにも関係してきます。

蘇生に関しては、この寺院ですら確実に生き返るわけではありません。また、生き返らなくても、決して返金はされません。

カント寺院料金表

状態	寄付金
麻痺(PARALYZED)	100G × レベル
石化(PETRIFIED)	200G × レベル
死亡(DEAD)	250G × レベル
灰化(ASHED)	500G × レベル

## 町外れ EDGE OF TOWN

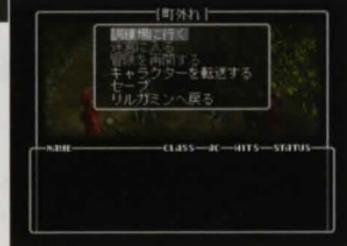
ここには、キャラクターの作成のできる訓練場や、迷宮の入口があります。

### 訓練場に行く

キャラクターの作成／消去／名前の変更／転職を行う場所です。

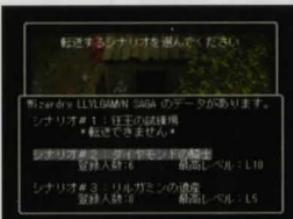
### 迷宮に入る

冒険の主な舞台である迷宮に入ります。このメニューはパーティーを編成していないと選択することはできません。



### 冒険を再開する

迷宮内で冒険を中断しているパーティーがいる場合、冒険を中断した位置からゲームを再開できます。左右の方向キーでパーティーを選択して、◎ボタンで決定します。



### キャラクターを転送する

他のシナリオから、現在選択しているシナリオへキャラクターを転送します。転送したときには、一定のルールに基づいてキャラクターに修正が加えられ、かつ転送元のシナリオからはキャラクターは消去されてしまいます。

### セーブと中断

現在の状況をメモリーカードにセーブします。リルガミンの町の中へもどります。ゲームを中断すると、シナリオ選択画面にもどります。

### リルガミンに戻る

キャラクターの作成／消去／名前の変更／転職を行います。

### キャラクターを作る

キャラクター作成は、以下のような流れで行います。

## Step.1 名前の決定

方向キー：カーソルの移動

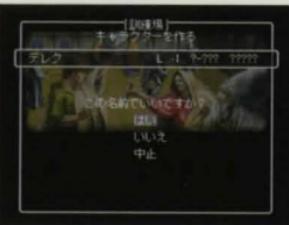
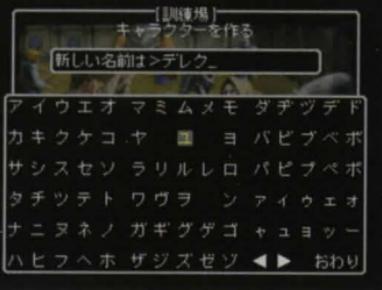
セレクトボタン：文字種の変更

◎ボタン：文字の決定

×ボタン：1文字消す

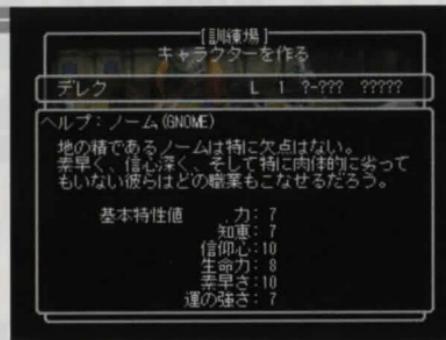
R1ボタン(デフォルト)：漢字入力時の読み変更

L1ボタン(デフォルト)：漢字入力時の読み変更



## Step.2 種族の決定

各種族にはそれぞれ特徴があり、基本能力値は以下のようになっています。



種族能力表

種族名	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の強さ
人間	8	8	5	8	8	9
エルフ	7	10	10	6	9	6
ドワーフ	10	7	10	10	5	6
ノーム	7	7	10	8	10	7
ホビット	5	7	7	6	10	15

## 各種族の特徴

### 人間 [HUMAN]

特性値が平均的なのがこの種族の特徴です。信心だけがやや低めです。

### エルフ [ELF]

森に住む種族で、知恵が高く、魔術師向きといえます。反面生命力が低く、戦士には向かないでしょう。

### ドワーフ [DWARF]

洞窟の中で暮らす種族で、非常に頑丈な肉体を持っており、戦士向きといえます。信心も高いのですが、素早さは低くなっています。

### ノーム [GNOME]

地の精である種族で、特に欠点はありません。素早さと信心がやや高めで、どの職業でもこなせるでしょう。

### ホビット [HOBBIT]

素早さと運の強さに恵まれている種族で、天性の盗賊といえます。

## Step.3 性格の決定

性格は3種あります。善と悪のキャラクターは、パーティを組むことができません。中立のキャラクターは、どのキャラクターともパーティを組むことができますが、中立の性格では上級職に就く



ことができない者もいます。また、善のキャラクターが友好的なモンスターに戦闘を仕掛けると、性格が悪に変わることの可能性があり、逆に悪のキャラクターが友好的なモンスターを見逃すと善に変わることの可能性があります。

職業と性格の対応表

職業	善	中立	悪
戦士	○	○	○
魔術師	○	○	○
僧侶	○	×	○
盗賊	×	○	○
司教	○	×	○
侍	○	○	×
君主	○	×	×
忍者	×	×	○

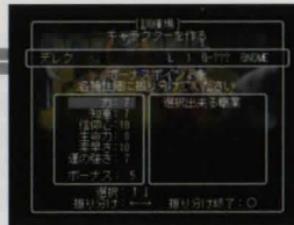
## Step.4 ボーナスポイントの振り分け

各職業の必要能力値

職業	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の強さ
戦士	11	—	—	—	—	—
魔術師	—	11	—	—	—	—
僧侶	—	—	11	—	—	—
盗賊	—	—	—	—	11	—
司教	—	12	12	—	—	—
侍	15	11	10	14	10	—
君主	15	12	12	15	14	15
忍者	17	17	17	17	17	17

能力値のボーナスポイントは、種族ごとの基本能力に自由に追加できます。ただし、種族の基本能力以下にすることはできません。能力値の分配中に、ある職業に就く条件を満たすと、右のウインドウに職業名が表示されます。

各能力値の最大値は種族に関係なく18です。



## 職業について

### 戦士 [FIGHTER, FIG]

ほとんどの武器と防具を装備できる戦闘のスペシャリストです。持てる力のすべてを戦闘に費やすため、呪文は一切使用できませんが、高いヒットポイントと攻撃力は冒険には欠かせません。

### 魔術師 [MAGE, MAG]

複雑な魔術系呪文を使いこなす職業です。彼らの操る呪文は、火炎を呼び、吹雪を巻き起こし、敵を恐怖のどん底に陥れます。肉体的には弱いものの、彼らの呪文は必ず役に立つことでしょう。

### 僧侶 [PRIEST, PRI]

神に仕え、僧侶系呪文により奇跡を起こす職業です。彼らの操る呪文は、傷ついた者を癒し、邪悪な攻撃から仲間を守り、死者すら蘇らせてしまいます。さらにアンデッド(不死)モンスターに対して呪いを解くことができます。

この職業に就くには、性格が善か悪でなければなりません。

### 盗賊 [THIEF, THI]

戦闘では大きな活躍は望めませんが、彼らの力は戦闘後の宝箱を調査するときに必要になります。非常に手先が器用な彼らは、宝箱に仕掛けられている罠を判別し、その罠を外す能力が他の職業よりも高くなっています。

この職業に就くには、性格が中立か悪でなければなりません。

### 司教 [BISHOP, BIS]

高位の僧侶である彼らは、魔術師と僧侶の両方の呪文に精通しています。しかしその代償に、個々の呪文の修得には非常に時間がかかります。学問にも熱心な彼らは、アイテムの鑑定も行うことができます。また、レベルアップすることで、僧侶同様に呪いを解く能力を身に付けます。

この職業に就くには、性格が善か悪でなければなりません。

## 職業について

## 侍 [SAMURAI, SAM]

風変わりな東洋の戦士である彼らは、恐るべき戦闘能力をもつていて、精神修養によって魔術師系の呪文を使いこなします。ただし呪文の習得には非常に時間がかかります。究極の武器である「村正」を装備できるのは、彼らだけです。  
この職業に就くには、性格が善か中立でなければなりません。

## 君主 [LORD, LOR]

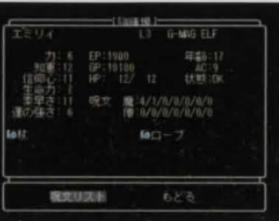
神の加護を受けた高潔な戦士である彼らは、戦士並の戦闘力とともに、僧侶の呪文を使いこなします。ただし呪文の習得には非常に時間がかかります。またレベルアップすることで僧侶同様に呪いを解く能力を身に付けます。究極の鎧である「君主の聖衣」を装備できるのは、彼らだけです。

## 忍者 [NINJA, NIN]

己の肉体を極限まで鍛え上げた彼らは、時には一撃でモンスターを葬り去るクリティカルヒットを繰り出すことができます。ほぼすべての武器と鎧を装備できますが、何も装備しないほうが本来の能力をフルに発揮します。また、盗賊ほどではないですが、宝箱の罠を調べて、罠を外す能力も高くなっています。  
この職業に就くには、性格が悪でなければなりません。

## キャラクターを見る

キャラクターのステータスを見ることができます。呪文の使えるキャラクターの場合は、呪文のリストも表示され、◎ボタンで呪文を選択することにより、呪文の説明も参照できます。

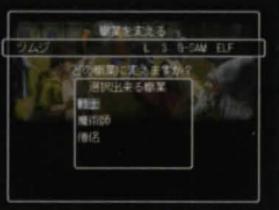


## キャラクターを消す

キャラクターを永遠に消去します。持っているアイテムやGPも消去されてしまうので、十分に注意してください。

## 職業を変える

十分な能力値を持ったキャラクターの場合、転職することができます。転職先の職業を選択して、◎ボタンを押してください。



## 名前を変える

キャラクターの名前を変更することができます。操作方法はキャラクター作成の名前の決定 (P29)と同様です。

## キャラクターデータの見方

属性	
エミリイ	L9 G-MG ELF
力: 6	EP: 1980
知性: 12	GP: 10180
技術: 12	HP: 127
魔力: 12	AC: 9
手数: 11	属性: 土
運: 6	呪文: 魔/火/氷/雷/風/土
体力: 6	魔: 1/1/1/1/1/1
精神: 6	火: 1/1/1/1/1/1
魔: 1/1/1/1/1/1	氷: 1/1/1/1/1/1
風: 1/1/1/1/1/1	雷: 1/1/1/1/1/1
土: 1/1/1/1/1/1	
機知: 6	
暴れ: 6	
機知技: 6	
もどる	

## 力

力の強さを示す数値です。この数値が高いと、攻撃の命中確率とダメージが向上します。

## 知恵

知識と頭の回転の速さを示す数値です。この数値が大きいほど、魔術師の呪文の修得が早くなります。また、モンスターへの呪文攻撃の成功確率も高くなります。

## 信仰心

信仰心の深さを示す数値です。この数値が大きいほど僧侶の呪文を早く修得し、呪文の成功率も高くなります。

## 生命力

生命力を表す数値です。この数値が高いほど蘇生確率が高くなります。ヒットポイントの上昇率も高くなります。

## 素早さ

どれだけ機敏に動けるかを表しています。この数値が大きいほど、攻撃する順番が早く回ってきます。また、宝箱の戻を正確に見抜き、戻を外すためにも重要な能力です。

## 運の強さ

この数値は多くのことに関係します。この数値が高いとブレス攻撃のダメージを半減させるなど、何かといいことが起こりやすくなります。

## EP

いわゆる経験値のことです。モンスターを倒すことで経験値を得ることができます。モンスターを倒してEPが増えていくて一定値以上になった時、冒険者の宿に宿泊すればキャラクターはレベルアップします。エナジードレインの攻撃を受けたときは、(下げられたレベルに必要な経験値)+1になってしまいます。

## GP

所持金です。買い物をするときに使用します。

## HP

ヒットポイントを示します。この数値が0になったキャラクターは死亡します。

## 年齢

年齢を示します。あまりに年老いると、レベルアップの時に、特性値が下がっていくようになります。

## AC

防御力を示す数値で、アーマークラスのことです。何も装備していない時(基本値)が10で、値が小さくなるほどモンスターの攻撃が当たりにくくなります。-10の場合、戦車並の防御力があるとされています。また-10以下は、画面下のパーティーウィンドウではLOと表示されます。

## 状態

通常はOKですが、毒(Poison)、睡眠(ASLEEP)、麻痺(PARALYZED)、石化(PETRIFIED)、死亡(DEAD)、灰化(ASHES)、消失(LOST)などの異常が起きたときに表示が変わります。

## 呪文

魔術師と僧侶の呪文を使用できる回数を示します。左端がレベル1の呪文使用回数を示し、右に行くに従ってレベルが2、3と増えてゆきます。各呪文の最高レベルは7で、使用回数はレベルごとに9まで上がります。

## ステータスの見方

**毒 [POISON]**

毒が体内に回っている状態です。この状態で迷宮内を移動したり戦闘をしていると、徐々にHPが減っていってしまいます。僧侶の呪文やアイテムで回復した方がよいでしょう。迷宮を出ると毒は消え去ります。

**睡眠 [ASLEEP]**

眠りの状態です。モンスターとの戦闘中にこの状態になってしまふと、行動できないだけでなく、モンスターから受ける物理攻撃のダメージが倍になってしまいます。そのうち目覚めることもありますが、戦闘中は僧侶の呪文で回復した方がよいでしょう。

**麻痺 [PARALYZED]**

麻痺の毒が体内に回り、自分で行動できない状態です。毒状態とは違い、徐々にHPが減ることはありませんが、戦闘に参加できなくなります。またパーティー全員が麻痺状態になってしまふと全滅になってしまふので、やはり僧侶の呪文やアイテムで回復した方がよいでしょう。この状態のキャラクターが迷宮を出ると、カント寺院に収容され、そこで治療を受けることができます。

**石化 [PETRIFIED]**

モンスターの特殊攻撃で石になった状態です。麻痺同様に、徐々にHPが減ることはないものの、戦闘に参加できなくなります。またパーティー全員が石化状態になると全滅してしまうので、これもまた僧侶の呪文やアイテムで回復した方がよいでしょう。この状態のキャラクターが迷宮を出ると、カント寺院に収容され、そこで治療を受けることができます。

**死亡 [DEAD]**

HPが0になった状態です。カント寺院か僧侶の呪文で蘇生させなければなりません。当然パーティー全員が死亡状態になつたら全滅となります。迷宮内でこの状態になったキャラクターは、しばらくの間パーティー内にとどまりますが、冒険を再開するとそのキャラクターはパーティーから外れてしまいます。この状態のキャラクターが迷宮を出ると、カント寺院に収容され、そこで蘇生させることができます。

**灰化 [ASHES]**

死亡状態からの蘇生に失敗し、灰になってしまった状態です。迷宮内でこの状態になったキャラクターは、しばらくの間パーティー内にとどまりますが、冒険を再開するとそのキャラクターはパーティーから外れてしまいます。この状態のキャラクターが迷宮を出ると、カント寺院に収容され、カント寺院で蘇生することができます。この状態からでもカント寺院や僧侶の呪文で蘇生は可能ですが、これにも失敗すると最悪の消失(LOST)となります。

**消失 [LOST]**

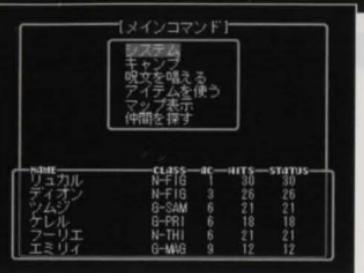
灰化からの蘇生にも失敗して影も形もなくなり、存在が失われてしまった状態です。迷宮内でこの状態になったキャラクターはしばらくの間、魂としてパーティー内にとどまりますが、冒険を再開したり、迷宮を出てしまうと、魂は解放されてそのキャラクターは消えてしまいます。

# さあ、冒険の始まり!

## ~迷宮へ~

### MAIN COMMANDS メインコマンド

ダンジョン移動中に **R1** (デフォルト) ボタンを押すことで、このメニューが開きます。



### システム SYSTEM

ゲーム中の各種設定の変更を行います。ゲームのセーブもここで行います。セーブ終了後はゲームを中断することができます。

### キャンプ CAMP

キャンプをして、キャラクターのステータスの確認、キャラクターの並びや装備の変更を行います。

### 呪文を唱える

呪文を使用します。キャラクターを選択した後に、呪文を決定します。呪文を使えないキャラクターは選択することができません。

### アイテムを使う

アイテムを使用します。キャラクターを選択した後、使いたいアイテムを決定します。使用できるアイテムを持っていないキャラクターは、選択することができません。

### マップ表示

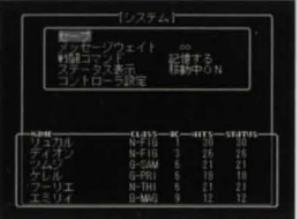
現在のフロアで搜索を終了した部分のマップを表示します。この機能はOPTIONで、オートマップの機能をオンにしている場合のみ使用できます。

### 仲間を探す

近くに冒険者がいないかどうか搜索します。発見できたときは、パーティのメンバーが6人になるまで合流させることができます。

## システム SYSTEM

メインコマンドから選択するか、ダンジョン探索中に **L2** ボタンを押すことでシステムコマンドが使用できます。



### セーブと中断

現在の状態をメモリーカードに記憶します。このゲームでは、メモリーカードを3ブロック使用しますので、3ブロック以上の空きのあるメモリーカードを準備してください。ここでセーブしない限り、データは一切記録されません。データのセーブが終了すると、ゲームを終了するか問い合わせてきます。ゲームを終了すると、シリオ選択画面にもどります。

### メッセージウェイト

方向キーの左右で、戦闘中のメッセージを次に切り替えるまでの時間の長さを設定します。右に入れ続けると無限大のマークが出てきますが、この場合は、何かボタンを押すまでメッセージは送られません。初期状態は「∞」(無限大)になっています。

### 戦闘コマンド

方向キーの左右で、戦闘時に前のターンで使用したコマンドを記憶するかどうか設定します。「記憶する」になっていると、前のターンで使用したコマンドにカーソルがあうようになります。初期状態は「記憶する」になっています。

### ステータス表示

方向キー左右で、画面下部のキャラクターステータスウィンドウを移動中に表示するかどうか設定します。初期状態は「移動中ON」になっています。

### コントローラ設定

コントローラの機能割り当てを変更できます。「設定変更」を選択すると各ボタンにカーソルがあうようになるので、方向キーの上下でボタン選択、方向キーの左右で機能を選択してください。同じ機能を複数のボタンに割り当てるることはできません。



## 呪文

カーソルが画面右上の呪文名が表示されているウィンドウに移ります。この時カーソルを合わせた呪文の詳細な説明が、画面下のウィンドウに表示されますので、参考にしてください。画面右下のカーソルを、唱えたい呪文名に合わせて◎ボタンを押すと、呪文を唱えて呪文使用回数が1つ減ります。呪文によっては、パーティ内のどのキャラクターに呪文をかけるか問い合わせてくるので、方向キーの上下でキャラクターを選択して、◎ボタンを押してください。

## ■呪文リスト

キャラクターが覚えている呪文のリストを見ることができます。呪文を覚えていなければ、選択することはできません。このコマンドを◎ボタンで決定すると、呪文リスト画面になります。呪文リスト画面は、呪文を唱えることはできませんが、それ以外は呪文選択画面と同じ操作です。

## お金を集める

パーティ内の各キャラクターが持っているお金(GP)を、現在ステータスが表示されているキャラクターのもとに集めます。

## 前に戻る

ステータス表示を抜けて、キャンプ画面にもどります。◎ボタンを押しても同様です。

## 順番を変える

パーティメンバーの並び順を変更します。下のウィンドウにカーソルが表示されるので、一番前(ウィンドウでは上)にしたいキャラクターから順に選択してください。戦闘時は、前3人が武器で攻撃を行えるので、戦士を前の方(ウィンドウでは上方)に持ってくるのがよいでしょう。

## 装備する

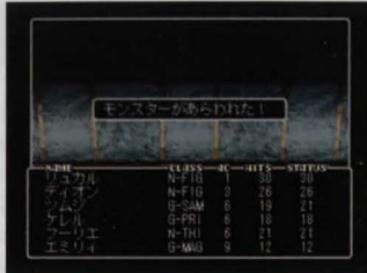
パーティ全員の装備を変更します。方向キーの上下でアイテムを選択し、◎ボタンで装備をし、×ボタンだとその種類の装備を外します。

[キャンプ]				
順番を変える				
1: リュガル				
2: デイオン				
3: ツム				
4:				
5:				
N-PIR	CLASS	R-HP	HITS	STATUS
リュガル	1	30	30	
デイオン	3	28	26	
ツム	6	23	21	
ケレル	8	18	18	
フーリエ	6	21	21	
エミリィ	9	12	12	

## キャンプ終了

キャンプを終了します。

ヴィザードリィの中心ともいえる部分が、この戦闘です。戦闘により、キャラクターは経験値を獲得し、お金(GP)を入手し、そして貴重なアイテムを発見することができます。



モンスターがあらわれた!

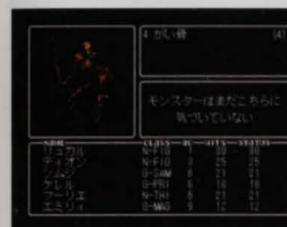
NAME	CLASS	R-HP	HITS	STATUS
リュガル	N-FIG	1	30	26
デイオン	N-FIG	3	26	26
ツム	G-SAM	6	19	21
ケレル	G-PRI	6	18	18
フーリエ	N-THI	6	21	21
エミリィ	G-MAG	9	12	12

## 奇襲

モンスターとの遭遇は、3種類の状態があります。

## モンスターに奇襲される

非常に不利な状態です。パーティは、1ターンの間モンスターから一方的な攻撃を受けます。しかし、呪文を唱えられることはできません。



4 がれき

モンスターはまだこちらに気づいていない

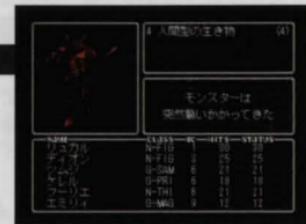
NAME	CLASS	R-HP	HITS	STATUS
リュガル	N-FIG	1	30	30
デイオン	N-FIG	3	26	26
ツム	G-SAM	6	19	21
ケレル	G-PRI	6	18	18
フーリエ	N-THI	6	21	21
エミリィ	G-MAG	9	12	12

## モンスターの不意をつく

有利な遭遇形態です。パーティは1ターンの間、呪文を除く全ての行動を一方的に行うことができます。

## 通常の遭遇

最も多い遭遇形態です。どちらも、公平な状態で戦闘が行われ、すばやいものほど先に行動することができます。



4 先駆けの生き物

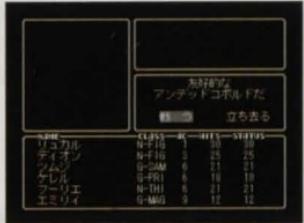
モンスターは突然襲いかかってきた

NAME	CLASS	R-HP	HITS	STATUS
リュガル	N-FIG	1	30	30
デイオン	N-FIG	3	26	26
ツム	G-SAM	6	19	21
ケレル	G-PRI	6	18	18
フーリエ	N-THI	6	21	21
エミリィ	G-MAG	9	12	12

## 友好的なモンスター

多くのモンスターはパーティーに対して敵対的ですが、中にはパーティーと戦闘することを望まないモンスターもいます。そういったモンスターは、自分の実力を知っているからかもしれませんし、本当は邪悪ではないかもしれません。ともあれ、そのようなモンスターと遭遇したときは、戦闘を行うかどうか選択できます。

このとき、戦闘を避けると、キャラクターの属性が悪から善に変わってしまうことがあります。逆に戦闘を仕掛けると、キャラクターの属性が善から悪に変わってしまうことがあります。中立のキャラクターに関しては、属性が変化することはありません。



## 戦闘時のコマンド

戦闘時は6つのコマンドが使用できます。また、以下のもの以外にも $\times$ ボタンを押すことで、前のキャラクターの行動選択にもどることができます。

### 戦う

武器などによる直接攻撃を行います。パーティーの前から3人目まで(ウィンドウの上から3人目まで)しか、このコマンドを使用することはできません。

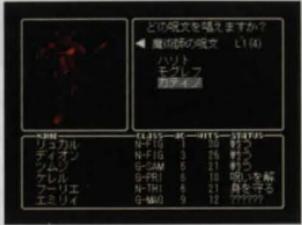
複数の敵グループがいる場合、どの敵グループを目標にするのか問い合わせてきますので、方向キーの上下で選択して、 $\circlearrowright$ ボタンで決定してください。

### 身を守る

物理的な攻撃から身を守ります。しかし、呪文攻撃には無力です。

## 呪文

呪文を唱えます。このコマンドは、呪文を使えないキャラクターは選択できません。唱える呪文は、方向キーの左右または **L1** ボタン、**R1** ボタンでレベルを切り替えて、方向キーの上下で呪文を選択します。魔術師の呪文か、僧侶の呪文が表示され、その右には呪文レベル、カッコ内には呪文使用回数が表示されます。治療や攻撃の呪文では、どの敵グループに使うか、ないしはどのキャラクターに使うかを問い合わせてくるので、方向キーの上下で選択して、 $\circlearrowright$ ボタンで決定してください。



## 呪いを解く

ゾンビやヴァンパイアなどの不死の生物の呪いを解き、灰に帰します。この行動が成功すると、どんなに強力な不死の生物も一撃で倒すことができますが、経験値は入りません。このコマンドは僧侶、レベルの高い司教、君主が使用できます。

## アイテム

アイテムを使用します。どの敵グループに使うか、ないしはどのキャラクターに使うかを問い合わせてくるので、方向キーの上下で選択して、 $\circlearrowright$ ボタンで決定してください。

## 逃げる

敵から逃走します。パーティー内のどのキャラクターでもこのコマンドを選択すると、パーティー全員が逃走しますので、注意してください。また、必ず成功するとは限りません。

失敗すると次のターンではモンスターから一方的に攻撃されてしまいます。

# 宝箱のコマンド TREASURE BOX

## 調べる

どんな罠がかかっているのか調査します。

この調査結果は、必ずしも正しくありません。また、罠の調査中にも罠が動作してしまう可能性があるので、盗賊に調べさせるのがよいでしょう。

調べることは、各キャラクターにつき1回しか行えません。

## カルフォ

カルフォの呪文で、宝箱にかかっている罠を調査します。この呪文の信頼度は95%と、非常に高くなっています。また、この呪文で罠が作動してしまうことはありません。

カルフォは、カルフォを唱えられるキャラクターにつき1回しか行えません。

## 開ける

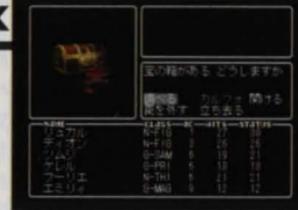
罠をはずさずに宝箱を開けます。多くの場合、宝箱には罠がかかっているので、あまり使用しない方がよいでしょう。

## 罠を外す

宝箱の罠をはずします。罠を外すキャラクターを選択した後に、どの罠がかかっているのか問い合わせてきますので、方向キーの上下で選択して、◎ボタンで決定してください。これが間違っていると、罠が作動してしまいます。また、罠の名前が正しくても、腕の良い盗賊でない場合、罠を作動させてしまったり、罠をはずせない場合があります。

## 立ち去る

宝箱に手をふれずに立ち去ります。また宝箱のコマンド選択時に×ボタンを押しても立ち去ります。



## 宝箱の種類

- 毒針 ..... 猛毒が塗られた針が飛び出してきます。これに引っ掛かると、宝箱を調べたり開けたキャラクターだけが毒の状態になります。
- ガス爆弾 ..... 猛毒ガスが噴き出して、パーティー全員に毒を浴びせます。運のいいキャラクターは毒ガスを回避できるかもしれません。
- 石弓の矢 ..... 強力な矢が飛びだします。これに引っ掛かると、宝箱を調べたり、開けたキャラクターだけがダメージを受け、ヒットポイントが減ります。
- 爆弾 ..... 宝箱が爆発し、パーティー全員にダメージを与えます。運のいいキャラクターは爆発を回避できるかもしれません。
- スタナー ..... 魔法の力により、キャラクターを麻痺させます。これに引っ掛けられると、宝箱を調べたり開けたキャラクターだけが、麻痺の状態になります。
- テレポーター ..... 魔法の力により、パーティー全員を現在のフロアの別の場所へテレポートさせます。テレポート先が壁の中や湖だったりすると、パーティーが全滅してしまいますので注意しましょう。
- メイジブラスター ..... 魔法の力により、魔術師系呪文を使いこなす職業(魔術師、司教、侍)のキャラクターを、麻痺させたり石化させたりします。パーティー内にいる上記職業のキャラクター全員に影響がありますが、運のいいキャラクターは回避できるかもしれません。
- ブリーストブラスター ..... 魔法の力により、僧侶系呪文を使いこなす職業(僧侶、司教、君主)のキャラクターを麻痺させたり石化させたりします。パーティー内にいる上記職業のキャラクター全員に影響がありますが、運のいいキャラクターは回避できるかもしれません。
- 警報 ..... これに引っ掛かると、警報が鳴り響き、その場でモンスターとの戦闘になります。警報で発生した戦闘から逃げ出すことはできますが、逃げた先でも再びモンスターと戦闘になってしまいますので注意しましょう。

# 全滅

パーティ内にキャラクター全てが、麻痺・石化・死亡・灰化・消失のいずれかの状態になると、パーティは全滅したと見なされます。また、壁の中にテレポートしたり、ダンジョンからはるか上空にテレポートしたり、ダンジョン内の湖でおぼれても同様です。

全滅すると、パーティメンバーの死体はダンジョン内に置き去りにされます。救出が遅れると、お金(GP)を奪われていたり、アイテムを奪われていたりと、どんどん状態が悪くなっています。しかし、死体が消えてしまうことはありません。

彼らを救出するには、新たなパーティを編成して彼らが全滅した場所(またはその場所が壁で隔てられていない付近)に行くしかありません。その後、キャンプコマンドで「仲間を探す」を実行すると死体を発見できます。

死体の位置は、カンディの呪文でも調査できます(ただし、だいたいの位置しかわかりませんが)。



## 初心者向けアドバイス

### ●パーティ構成について

ここではウィザードリィにおけるパーティ内の役割分担について説明します。

#### 上から3番目までのキャラクター【前列】

戦闘において、この3名は自分からモンスターに対して物理攻撃を行うことができます。同時に彼らはモンスターからの物理攻撃にもさらされます。



したがって、この3名は、

- ・ヒットポイントが高い
- ・強力な武器を装備できる
- ・強力な防具を装備できる

という条件に合うキャラクターがよいでしょう。

この条件に合う職業は、戦士、侍、君主、忍者になります。当然、冒険の初期では侍、君主、忍者といった上位の職業のキャラクターは作りにくいですから、最初のうちは戦士をズラッと並べるのが最も安全でしょう。

#### 残りのキャラクター【後列】

彼らはモンスターに対して物理攻撃が行えません。そして、モンスターからの物理攻撃を受けることもありません。だからといって戦闘中に何もないでいるのは、もったいないことです。彼らの役割は、必要なときに物理攻撃担当者たちをサポートしてあげることになります。

したがって、物理攻撃に参加できない残りのキャラクターたちは、

- ・僧侶系呪文で回復やパーティのサポートをする
- ・魔術師系呪文でモンスターを攻撃したり  
パーティのサポートをする
- ・戦闘後に発見する宝箱の戻を外す

といった、それぞれの役割をこなせるキャラクターがよいでしょう。

それぞれの役割をこなす職業は、

- ・僧侶系呪文担当 → 僧侶

・魔術師系呪文担当 → 魔術師

- ・宝箱 → 盗賊

となります。

僧侶系呪文と魔術師系呪文の両方をこなせる司教を加えてもいいのですが、呪文を覚えるスピードが遅いうえにレベルアップにも時間がかかるので、冒険の初期から司教に頼るのはあまりお勧めできません。

以上のことから、冒険初期のパーティ編成としてお勧めなのは、表のとおりです。

戦士	善	人間
戦士	善	ドワーフ
戦士	中立	人間
僧侶	善	ノーム
盗賊	中立	ホビット
魔術師	善	エルフ

このパーティならば、前列3人は強力な攻撃力を持ち、僧侶が若干の治療をし、そして魔術師のカティノが戦士の援護を行うことができます。レベルがあがって転職すると、さらに強力なパーティにできます。

戦士	善	人間	⇒	君主
戦士	善	ドワーフ	⇒	侍
戦士	中立	人間	⇒	侍
僧侶	善	ノーム	⇒	司教
盗賊	中立	ホビット	⇒	盗賊
魔術師	善	エルフ	⇒	司教

このようになれば、呪文／接近戦共に申し分のない能力が得られます。いろいろと工夫をして、より強力なパーティーを作ってみてください。

### ●呪文の活用

このゲームでは、剣と同等か、それ以上に呪文が重要な役割を果たします。中でも、序盤で非常に便利な呪文は以下のものです。

#### カティノ

序盤の戦闘で、最も頼りになる呪文です。眠ってしまった敵には、非常に攻撃を当てやすくなりますし、また当たった時のダメージは通常の二倍となります。

#### ミルワ

明かりの呪文です。この呪文の最大の利点は、隠し扉が見えるようになることです。この呪文さえ掛けておけば、大切な場所を見落とすことはないでしょう。

#### ディオス

治療の呪文です。HPは冒険者の宿でも治療ができますが、有料なので、馬小屋で呪文使用回数を回復させて、この呪文で治療すればお金(GP)の節約になります。もちろん戦闘中でも使用可能です。

### ●君子危うきに近寄らず

最初のうち、パーティーは非常に脆弱な存在です。1回か2回戦闘をすれば、たちまち窮地に陥るでしょう。また、マップ上には所々メッセージの表示される場所がありますが、たいていそういったところは危険が伴う場所である場合が多くなっています。十分な実力がないと判断した場合は、しばらく避けて通るようにした方がいいかもしれません。

### ●町にもどるタイミング

町にもどるタイミングは、いくつかありますが、以下のうちに該当する部分が出てきたときは、すぐに町にもどった方がよいでしょう。

- ・魔術師の呪文使用回数が0になった
- ・僧侶の呪文使用回数が0になった
- ・毒を受けた者がいる
- ・痺痺または石化した者がいる

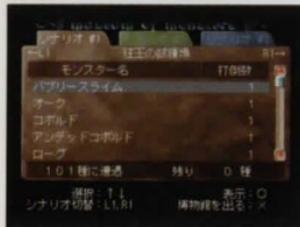
中でも毒を受けたときは、毒を受けたキャラクターのHPに注意しつつ、全速力で町にもどらねばなりません。この毒は非常に強力で、キャラクターのヒットポイントを確実に削っていきます。毒の治療ができないときは、速やかに退却しましょう。

### ●マップ作成

このゲームには、オートマッピングの機能が付いていますが、どこにどんなイベントがあるか今まで表示されません。もし、オートマップでは不十分を感じたときは、付属の白地図を利用して、自分なりの地図を作成してみてください。ウィザードリィマニアと呼ばれる人たちは、たいてい自分なりのマップを作成しているそうです。

# 博物館について

このゲームには、モンスター博物館とアイテム博物館という機能があります。ここでは、シナリオごとに、倒したモンスターや入手したアイテムの詳細データを参照することができます。

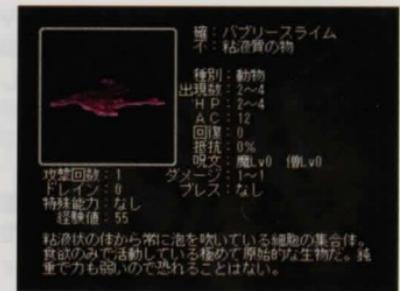


## モンスター博物館 MUSEUM OF MONSTERS

シナリオごとに、今までに倒したモンスターが登録されます。何匹倒したかは、セーブデータを参照しますので、ゲームをセーブしていないとモンスターは登録されません。また、正体を見破ってから倒さないと、何を倒したかわからないため、登録されないので注意してください。

各データの意味は以下のようになっています。

<b>確</b>	モンスターの本当の名前
<b>不</b>	モンスターの不確定名称
<b>種別</b>	おおざっぱな分類
<b>出現数</b>	1グループが何匹で構成されているか
<b>HP</b>	ヒットポイント
<b>AC</b>	アーマークラス
<b>回復</b>	1ターン毎のヒットポイント回復能力
<b>抵抗</b>	呪文への抵抗能力
<b>攻撃回数</b>	1度に何回攻撃してくるか
<b>ダメージ</b>	1度の攻撃でのダメージ
<b>ドレイン</b>	1度の攻撃で、何レベル吸収できるか
<b>ブレス</b>	ブレス攻撃の種類
<b>特殊能力</b>	麻痺や石化などの特殊な攻撃の種類
<b>経験値</b>	倒したときに得られる経験値



## アイテム博物館 MUSEUM OF ITEMS

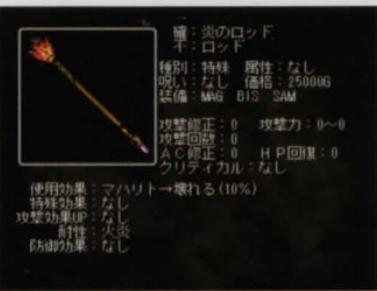
シナリオごとに入手したアイテムが表示されます。いくつ手に入れたかはセーブデータを参照しますので、セーブをしないと登録されません。

また、正体の判明していないアイテムは、入手していてもカウントされませんので、注意してください。



各データの意味は以下のようになっています。

<b>確</b>	アイテムの本当の名前	<b>攻撃効果UP</b>	どの敵に対して、特に攻撃効果があるか
<b>不</b>	アイテムの不確定名前	<b>耐性</b>	特に防御力を発揮する攻撃の種類
<b>種別</b>	アイテムの種類	<b>防御効果</b>	どの敵に対して、特に防御効果があるか
<b>属性</b>	装備に適した属性		
<b>呪い</b>	呪いがかかるかどうか		
<b>価格</b>	ボルタックでの販売価格		
<b>装備</b>	装備できる職業		
<b>攻撃修正</b>	攻撃時の命中判定に影響する		
<b>攻撃力</b>	攻撃したときに与えるダメージ		
<b>攻撃回数</b>	攻撃したときの最低攻撃回数		
<b>AC修正</b>	アーマークラスへの影響		
<b>HP回復</b>	1ターン、または一歩歩いたときにヒットポイントが回復する量		
<b>クリティカル</b>	クリティカルヒットを出せるかどうか		
<b>使用効果</b>	アイテムとして使用したときの効果と、その後のアイテムの状態		
<b>特殊効果</b>	スペシャルパワーを使用したときの効果と、その後のアイテムの状態		



## シナリオ#1

## ●地下1階

地下1階は、大きく分けて4つのエリアと1つのダークゾーンに分かれています。それぞれのエリアにテーマがあるので、それに従ってゲームを進める良いでしょう。

**左下(南西)のエリア** ……序盤のキャラクター成長に適しています。このエリアには3つの部屋がありますが、この部屋に入るとたいていモンスターが出現します。この3つの部屋に入って戦闘をして、ダンジョンから出て治療をし、また3つの部屋に入る。この繰り返しで、着実にキャラクターを成長させることができます。

**右下(南東)のエリア** ……銅の鍵を手に入れるためのエリアです。ここには、ダンジョンの左部分にあるワーフを使って行くことができます。一方通行が多くわかりにくいエリアですが、銅の鍵は、より下のフロアを探索するために必要なアイテムなので、入手しておいた方がよいでしょう。

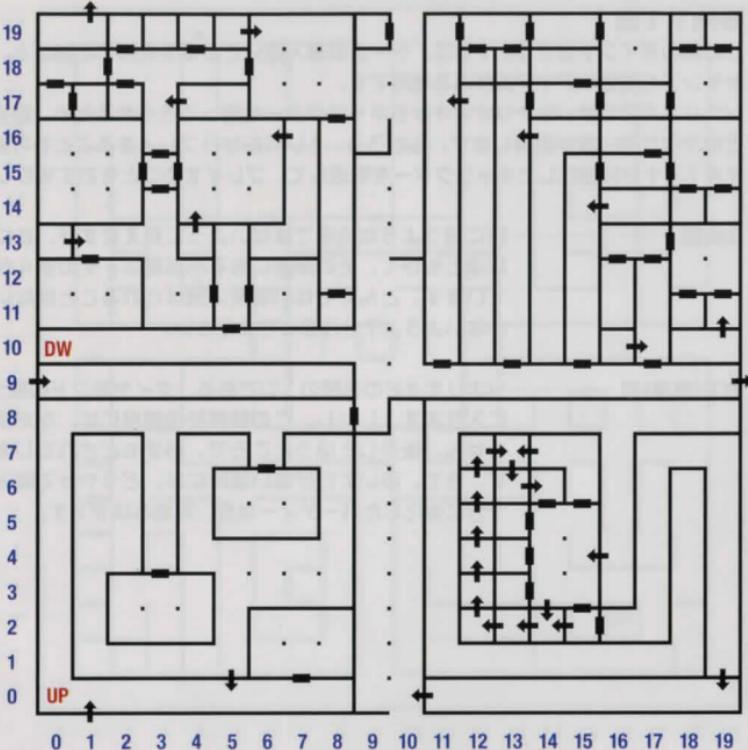
**右上(北東)のエリア** ……銀の鍵を手に入れるためのエリアです。ここは長い回廊と一方通行の壁がポイントです。右下のエリアに比べると単純ですから、銅の鍵がとれた人ならば、さほど苦戦することはないでしょう。

**左上(北西)のエリア** ……地下2階への階段のエリアです。もちろんここから地下2階へと順番に進むこともできますが…

**ダークゾーンのエリア** ……ここには、注意すべき場所が2カ所あります。1つは非常に重要な施設。それと、もう1つ。どちらも移動に関するものですが、片方は、頻繁に利用することになるでしょう。

B1

UP : 城へ  
DW : 地下2階へ  
■ : ドア  
→ : 一方通行



## シナリオ#2

## ●地下1階

この階のポイントは2つ。1つは、ゲームの導入部分である中央部の小部屋と、右下部分にあるダイヤモンドの騎士のアイテムがある場所です。

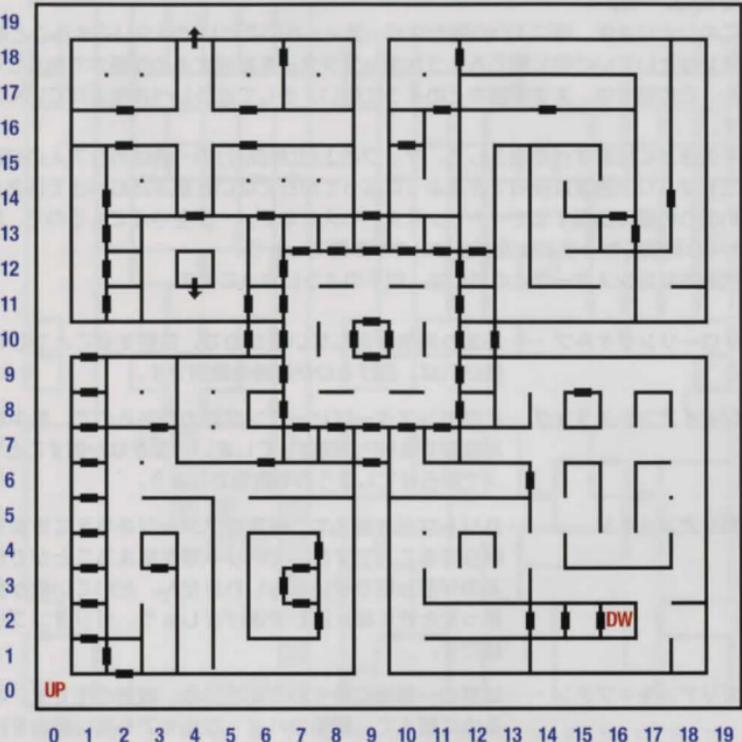
シナリオ#2では、シナリオ#1からキャラクターを持ってこられるため、最初からオーガロードなどのかなり強い敵が出現します。もちろん、1レベルからプレイすることも可能ですが、ぜひシナリオ#1で十分に強化したキャラクターを転送して、プレイすることをおすすめします。

**中央部** .....特に迷うような地形ではないように見えますが、さにあらず。中央の小部屋はともかく、その周囲にある小部屋は、その多くがワープゾーンになっています。とんでもない場所に飛ばされることはないとですが、迷うことのないよう、十分注意してください。

**右下(南東)部** .....シナリオ#2の目標の1つである、ダイヤモンドの騎士の装備品の1つが手に入ります。しかし、この装備品の部屋には、ただ歩いていくことはできません。後少しというところで、必ずもどされてしまうようになっています。さて、歩いて行けない場所には、どうやって踏み込むのでしょうか？十分に強化したパーティーなら、可能なはずです。

B1

- UP : 城へ
- DW : 地下2階へ
- : ドア
- : 一方通行



## シナリオ#3

## ●地上一階

このシナリオは、単に1つの強力なパーティーがいるだけではクリアすることはできません。しかし、まずはたいていの敵に勝てるようなキャラクターを育成するのが基本であることに変わりはありません。この階では、まず序盤をどのように戦い、そしてどうレベルを上げていくかが重要になってきます。

そのほかに注意すべき点として、マップ右上(北東部分)の一角はガリア人の城塞となっており、最低でもマハリト程度は使用できるようになってからでないと踏み込むべきではありません。また、城塞の周りの堀に出現するモートモンスターも大きなダメージを与えてくるので、戦士のヒットポイントが30程度になるまでは近づかないのが無難でしょう。

代表的なモンスターごとの対応は、以下のようになっています。

**クローリングケルブ** ……あまり魔法が通じない敵なので、苦戦することでしょう。戦士のレベルが低ければ、逃げるのが最善の選択です。

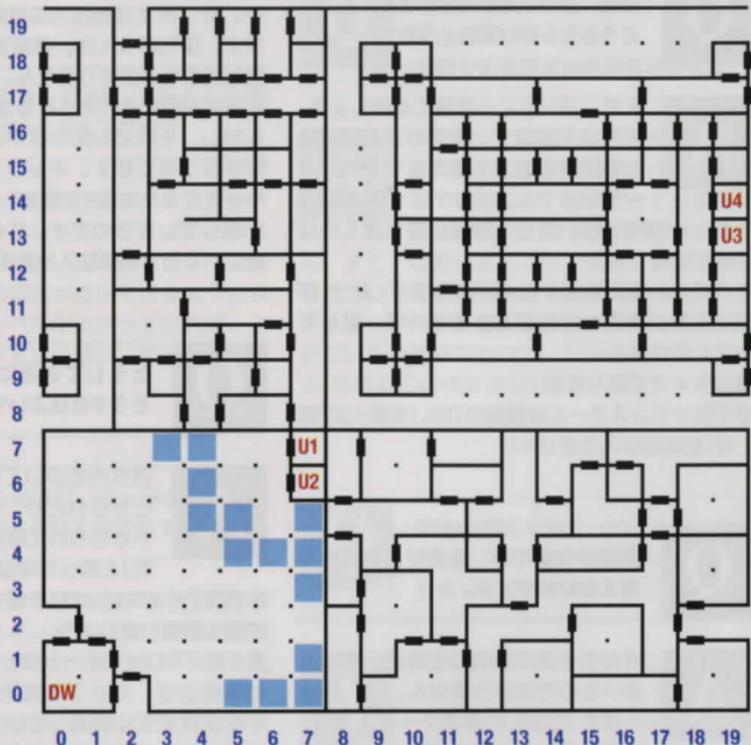
**ジャイアントスラッグ** ……このモンスターはヒーリング能力があるので、集中攻撃が基本です。散漫な攻撃ではHPが回復してしまい、なかなか倒すことができません。カティノで眠らせてしまうのも有効でしょう。

**ガリアンメイジ** ……ハリトなどを唱えて、確実なダメージを与えてきます。基本はカティノで眠らせることですが、マハリト等を唱えることができれば、呪文で一掃するのが手取り早いかもしれません。たいてい数が多いので、多すぎると思ったときには、迷わず逃げましょう。ガリアンブリーストに関しても同様です。

**ガリアンキャプテン** ……城塞の一番奥に待ちかまえている、城塞の主です。本人が強力な戦士であるのに加えて、護衛のハイ・コルセアも高い能力を持っています。全ての魔法をつぎ込まないと、勝利は難しいでしょう。マツやディルトなどの支援呪文も余裕があれば唱えておくべきでしょう。



DW : 城へ  
 U1 : 4階へ  
 U2 : 5階へ  
 U3 : 2階へ  
 U4 : 3階へ  
 ■ : 湖  
 □ : ドア  
 → : 一方通行



Q

戦闘に勝つことができません、どうしたらいいでしょうか？

A

まず、パーティーを見てみましょう。前列3人は戦士、後列の3人は僧侶と魔導師の呪文を使えるキャラクターがいるでしょうか？このようなパーティー編成でない場合、戦闘に勝ち抜くのは非常に困難です。

それぞれの敵には必ず弱点があります。2つ、序盤で非常に有効な方法がありますので、試してみてください。

●カティノで眠らせる

●不死のモンスターには僧侶の「呪いを解く」が有效(経験値は入りません)

Q

最初のお金では、あまりよい装備が買えないのですが。

A

ボルタックの最初の在庫は、あまりよいものではありません。が、作ったばかりのキャラクター6人では、その品そろえの悪いボルタックの商品ですら、6人分全て買いそろえるのに苦労する

でしょう。

そこで、まず前列3人の武器と鎧を買いそろえます。後列の3人は、直接攻撃を受けないので、鎧も武器も必要ありません。3人分であれば、最低限の装備をそろえられるはずです。しかし、それでも足りないという場合は、非情な手段があります。キャラクターを作つてそのキャラクターのGPを集め、残りのキャラクターを消してしまうのです。これを繰り返せば、お金はいくらでも手に入ります。

Q

どうしても道に迷ってしまいます、どうすればよいでしょうか？

A

迷宮内を歩いていていきなりワープさせられたり、宝箱の罠でテレポートさせられた時など、少しでも「迷った」と思った時は、魔術師のレベル1の呪文「デュマピック」を使って、パーティーの位置を確認しましょう。

またOPTIONでオートマップ機能をONにしているならば、マップを表示してみてください。マップはすでに探索しているところが表示されます。マップの上の方が北になります。ウィザードリィのマップは、1フロアが20×20の大き

さで、上下(南北)と左右(東西)がそれぞれつながっていますので、注意してください。

Q

キャラクターは何レベルくらいで一人前といえるんですか？

A

これには諸説ありますが、目安となるのは13レベルです。13レベルになれば、僧侶、魔導師とともにフレベルまでの呪文が使用できるようになります。ここまでレベルが上がっていれば、よほど強いモンスターでない限り、対抗できるでしょう。

Q

蘇生したときに、キャラクターの能力は下がらないんですか？

A

キャラクターは蘇生するときに生命力が1ポイント下がります。これが0になると蘇生はできなくなるので注意してください。また、蘇生は必ずしも成功するわけではないので、蘇生できるからといって、あまり命を粗末にするのは考えものです。

Q

キャラメイクの時に、ボーナスポイントを全部割り振っても、選択できる職業が表示されません。

A

それはどの職業の条件にも当てはまらないからです。各職業(CLASS)に就くためには、職業ごとに必要な特性値の条件に達しなければなりません。また、職業によっては、性格によって選択できないものもありますので注意しましょう。キャラクターは、作る時は何の職業に就かせるかだいたい決めておいて、その職業に向いている(特性値の条件に近い)種族を選択するとよいでしょう。

Q

冒險を再開すると、パーティー内のキャラクターがいなくなってしまったのですが？

A

死んだ(または灰になった)キャラクターがいるパーティーをセーブして一旦中断し再開すると、死んだ(または灰になった)キャラクターはパーティーから外れてしまいますが、いなくなつたわけ

ではありません。「メインコマンド」の「仲間を探す」を使えば、死んだ(または灰になった)キャラクターを発見できます。また、ダンジョン内で消失(LOST)してしまったキャラクターがいるパーティーをセーブして一旦中断し再開すると、消失(LOST)してしまったキャラクターは存在が完全になくなってしまいます。

## Q

全滅したパーティーを別のパーティーで助けたいのですが、どこにいるのかわかりません。  
どうしたら良いのでしょうか？

## A

僧侶の呪文レベル5の「カンディ」を使えば、何階どのあたりにいるのか、わかります。後は、そのあたりに救出パーティーを移動させて「メインコマンド」の「仲間を探す」で探してみましょう。

## Q

メッセージが表示され、押しもどされてしまう場所があるのですが、どうやったら先に進めるのでしょうか？

## A

必要なアイテムを持っていないと、押しもどされてしまいます。アイテム入手できる場所がどこかになりますので、くまなく探してみましょう。

## Q

「訓練場」でキャラクターをたくさん作ったのに、「ギルガメッシュの酒場」の「仲間に入れる」すべてのキャラクターが表示されません。

## A

善と悪のキャラクターを作ったのではないかでしょうか？ 善と悪のキャラクターは「ギルガメッシュの酒場」では一緒にできません。たとえば善のキャラクターを仲間に入れてしまうと、悪のキャラクターは「ギルガメッシュの酒場」の「仲間に入れる」では表示されなくなります。

## Q

いつの間にか、キャラクターの性格が変わっていたのですが？

## A

友好的なモンスターと戦うか、立ち去るかで性格に影響を与えます。善のキャラクターが友好的なモンスター

と一緒に戦うと、悪になってしまいます。逆に、悪のキャラクターが友好的なモンスターと一緒に戦わずに立ち去ると、善になってしまいます。

もし性格が変わってしまったのを元にもどしたい場合は、友好的なモンスターと一緒に戦うか立ち去るかの選択を利用してもどすことができます。ただし、なかなか変わらない場合もあるので、気長にやりましょう。

## Q

中立の性格は、善や悪に変わることはあるのでしょうか？

## A

中立の性格は変わることはあります。

## Q

「カント寺院」を利用できないのですが？

## A

4つの場合が考えられます。  
1. カント寺院にお世話になるキャラクターがない

2. あなたがまだパーティーを組んでいない
3. カント寺院にお世話になるべきキャラクターを、すべてパーティーに加えてしまっている
4. カント寺院にお世話になるべきキャラクターが、まだダンジョン内に残っている

## Q

「システム」の「メッセージウェイト」とはどういう意味ですか？

## A

戦闘時のメッセージが表示されてから、消えるまでの時間です。この値が大きいほど消えるまでの時間が長くなります。「30」が1秒に相当します。最大( $\infty$ )にすると、◎ボタンか▢ボタンを押すまでメッセージが表示されたままになります。

## Q

戦闘中に、キャラクターのヒットポイント(HP)が0になっていないのに、全滅してしまいました。  
どうしてですか？

## A

パーティー内のキャラクターが全員麻痺(PARALYZED)または石化(PETRIFIED)になってしまふと、

ヒットポイント(HP)が0でなくても全滅してしまいます。

Q

気がついたら「がらくた」というアイテムを持っていました。

A

呪文効果や特殊効果が現れるアイテムの中には、使うと壊れてしまうアイテムがあります。壊れてしまうと「がらくた」になってしまいます。「がらくた」は何の意味もないアイテムですので、捨ててしまいましょう。

Q

「マラー」で移動できない階があるのですが?

A

各シナリオの最後の階には、他の階から魔術師の呪文レベル7の「マラー」でテレポートすることはできません。また各シナリオの最後の階では、その階にいる時に同じ階の他の場所に移動することもできません。例外として、シナリオ#2の地下2階も、各シナリオの最後の階と同じ

制限があります。

Q

モンスターを倒したのに「モンスター博物館」に登録されません。

A

不確定名でモンスターを倒してもカウントされません。正体を見極めるか、僧侶の呪文レベル3の「ラテュマピック」を使って、モンスターを識別してから倒しましょう。

Q

アイテムを入手して鑑定したのに「アイテム博物館」に登録されないし、モンスターも正体がわかつてから倒したのに「モンスター博物館」に登録されません。

A

セーブしてから中断しましたか? 「モンスター博物館」「アイテム博物館」とともにちゃんとセーブしないと記録が残りませんので、注意してください。

Q

全モンスターを倒したはずなのに、「モンスター博物館」では、まだ残りがあるのですが?

A

同じモンスターでも、微妙に能力が異なるものがいます。すでに倒したモンスターと同じ名前のものと遭遇しても、逃げたりせずに倒してみましょう。

Q

シナリオ#2で新しくキャラクターを作ってみたのですが、最初からモンスターが強くて、すぐに全滅してしまいます。

A

シナリオ#2は、他のシナリオからキャラクターを転送してくることを前提としています。ですから新たにレベル1だけのキャラクターでチャレンジするのは、かなり難しいのです。用意してあるキャラクターを成長させるか、十分にレベルアップしてあるキャラクターを他のシナリオから転送しましょう。

Q

シナリオ#2やシナリオ#3で出される質問の意味がわかりません。

A

よく問題を読んで、推理してください。またヒントを出してくれる場所もありますので、探してみましょう。時にはアイテムの名前から推理する必要があるかもしれません。

Q

シナリオ#3でダンジョンのフロアを移動すると、リルガミンにもどされてしまいます。

A

1階のある場所で「ル'ケブレス」からのメッセージを見ませんでしたか? 善と悪、どちらか一方だけではシナリオ#3をクリアすることはできません。善の性格のキャラクターと悪の性格のキャラクターを上手に使い分けてみましょう。

バーチャルコーポレーション「ソリトンソフトウェア」は、いわゆる会社ではありません。私たちソリトンソフトウェアのスタッフは、会社というのではなく、ある一定の場所に、決まった時間に決まった人が集まって、会社の方針に従って業務を行うという集団であるとイメージしています。これに対し、バーチャルコーポレーションというのは、こうしたい今までの会社のもつ物理的、時間的な制約を取り払うために考え出された、新しいタイプの業務集団です。バーチャルコーポレーションの構成員は、個人でも、会社でも、同好会でもよく、それぞれが、特定の業務をこなす構成員として機能します。ソフト作りに関しては、これらの構成員をインターネットなどの通信回線で結び、それぞれの業務を集約して、最終的な目的を完成させていきます。ある特定の構成員からみると、通信回線上では、他の構成員は単一の存在で、それが個人か会社なのかは業務を進める上では問題になりません。そしてそれぞれの構成員は、最適な方法で、その構成員に期待される業務を遂行していきます。通信回線を使用することによって、業務を行う時間も空間も越えることができるのです。私たちは、こうしたバーチャルコーポレーションが、まさにソフトウェア開発に最適な環境だと確信しております。そしてこれからもみなさんに期待されるソフトウェアを制作し続けたいと考えています。ご声援をよろしくお願いします。



## ウィザードリィ リルガミン サーガ PlayStation版制作スタッフ

### エグゼクティブプロデューサー

市川 公士

### プロデューサー

賀川 邦彦

### アシスタントプロデューサー

河辺 正純

### ディレクター

綾部 幸仁

### プログラム

山口 正

### CG

(株)グラフィティラボ

柳淵 宣一

早坂 桂一

### 音響

竹下 英明

### テストプレーヤー

ポールトゥウイン(株)

田中 満

秋山 登

モンスター(プレイステーション)原画  
シナリオスタート画面イラスト原画  
メインタイトルイラスト原画  
リルガミン全景原画

末弥 純

### BGM作曲

羽田 健太郎

### BGMアレンジ

寺島 民哉

### BGM制作コーディネート

(株)オフィス・トゥー・ワン

### 音響

竹下 英明

セールス&プロモーション  
マネージャー

鈴木 寛治

### プロモーション

(株)放送出版プランニングセンター

千葉 静也

小林 志年

杉本 富江

Proving Grounds of the Mad Overload, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn, copyright ©1981-1999 by Sir-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright ©1981-1999 by Sir-tech Software, inc All rights reserved.

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

Proving Grounds of the Mad Overload, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software, Inc.

制作 ソリトンソフトウェア <http://www.solitonsoft.com>  
TEL. 052-773-1136 (ユーザーサポート)

発売 株式会社ローカス <http://www.locus.co.jp/>  
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-1-4 神田ノーザンビル

# 「見て」「聴く」ウィザードリィ、好評発売中!!

「ウィザードリィ」の全てを徹底解析!  
本書だけの極秘情報を満載した完全攻略本!!

## ウィザードリィ リルガミン サーガ 公式ガイドブック

ISBN4-07-390372-1

発行／ローカス 発売／主婦の友社

定価：[本体1,100円] \*消費税が別に加算されます

甦るリルガミンの伝説を今、克明に解き明かす  
全ての冒険者に捧げる究極のガイドブック

## ウィザードリィ リルガミン サーガ 完全攻略ガイドブック

ISBN4-87188-945-9

発行・発売／NTT出版株式会社

定価：[本体1,100円] \*消費税が別に加算されます

RPGの元祖、「ウィザードリィ リルガミン サーガ」3部作の音楽をスタジオで再レコーディング、編曲者・寺嶋民哉の手でリミックス。ゲームの世界をより一層広げて楽しめるCDです。

## ウィザードリィ リルガミン サーガ ゲーム ミュージック

作曲・羽田健太郎、編曲・寺嶋民哉

COCX-30242

発売元／日本コロムビア株式会社

定価：[本体2,800円] \*消費税が別に加算されます



SLPS 91118

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

SOLITON