

SWJ-BANC0C



Wizardry®

Scenario #1

Proving Grounds of the Mad Overlord



"Proving Grounds of the Mad Overlord, copyright ©1981-2001 by Andrew Greenberg, Inc. and Sir-tech Software Inc. All rights reserved."

"WIZARDRY is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved."

MADE IN JAPAN





注意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10~15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン及びワンダースワンカラー両対応カートリッジ「ウィザードリィ シナリオ1 狂王の試練場」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

ストーリー	04	地下迷宮の移動	24
操作方法	05	キャンプ	25
ゲームを始める前に	06	特殊コマンド	26
ゲームの進め方	08	オートマップ	27
キャラクタをつくる	10	戦闘	28
転職する	15	ゲームの中断と再開	32
ギルガメッシュの酒場	16	全滅	33
冒険者の宿	17	キャラクタデータ	34
カント寺院	17	MUSEUM	38
ポルタック商店	18	呪文一覧	39
町はずれ	20	ケーブル通信	42
ゲームスタート	23	WONDER GATE	44

ストーリー

エセルナートという国に、世界制覇を目指す王がいた。
王は力の源・護符を利用し、次々に周囲の国を制圧していった。
王の偏執的なまでの征服欲の犠牲になった人々は彼を怖れてこう呼んだ——“狂王・トレポー”と……



ある日、城壁の側に迷宮を作って住みつく邪悪な魔術師ワードナが、
あろうことかトレポーの寝室から護符を盗み出した。
怒ったトレポーは、各地に召集の令を飛ばす。
「ワードナより護符を奪還した者には、騎士の称号とトレポー親衛隊
への入隊、さらに多額の賞金を与える」と。
この召集に、世界各地からあらゆる種族の冒険者が続々とエセルナ
ートに集まり始める。

ある者は名誉のため、またある者は金のため、そして、ある者は己を
磨くため……

操作方法

WonderSwanColor / ワンダースワンカラー



Command / コマンド

- Xボタン 項目の選択・カーソルの移動
- X1ボタン 前進する
- X2ボタン 右を向く
- X3ボタン 後ろを向く
- X4ボタン 左を向く

- Y1ボタン 特殊コマンドの表示
- Y3ボタン マップの表示
- Aボタン 決定・扉を開ける・前進する
- Bボタン キャンセル・キャンプを張る
- STARTボタン ゲームスタート・決定(タイトル画面時)・パーティの表示/非表示(地下迷宮内)

※ワンダースワン本体でプレイする際も同様の操作となります(STARTボタンの位置等は若干異なります)。

※ワンダースワン本体でプレイする際、画面はモノクロ表示となります。

※AボタンとBボタン、Y1、4ボタンを同時に押しながら電源を入れるとデータの初期化をおこなうことができます。
データは初めてプレイする状態に戻ります。

ゲームを始める前に

ワンドースワンカラーまたはワンドースワン本体にカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとライセンス画面、続いてタイトル画面があらわれます。ここでSTARTボタンまたはAボタンを押すとモード選択画面となります。X1、3ボタンでモードを選びAボタンまたはSTARTボタンで決定します。

モード選択

◆START→P8、P23

ゲームをスタートします。

◆MUSEUM→P38

冒険中に倒したモンスターや、見つけたアイテムのデータを見ることができます。X1、3ボタンでどちらかを選び、Aボタンで決定します。

◆WONDER GATE→P44

ワンダーゲートを使い、新しいダンジョンなどのダウンロードをおこなうことができます。

◆OPTION→次ページ

ゲーム中の様々な設定を変更します。X1、3ボタンで項目を選択、X2、4ボタンで変更、Bボタンまたは「もどる」を選んでAボタンで終了します。



[メッセージ・モンスターめい・アイテムめい・じゅもんめい]
日本語表示(にほんご)、英語表示(えいご)の設定をおこないます。

[ダンジョン]

地下迷宮の壁表示の面画(めんが)、線画(ライン)の設定をおこないます。

[バトルエフェクト]

バトルの際、エフェクトを使うか(オン)、使わないか(オフ)の設定をおこないます。

[オートマッピング]

冒険の際、歩いた地下道を自動的にマップに書き込むか(オン)、書き込まないか(オフ)の設定をおこないます。

[アイテムグラフィック・イベントグラフィック]

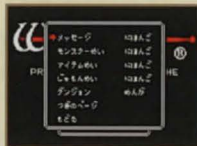
アイテムやイベントのグラフィックを表示するか(オン)、しないか(オフ)の設定をおこないます。

[しょきちにもどす]

設定を初期の状態に戻します。各項目それぞれ、「にほんご」「めんが」「オン」となります。

※オートマッピングをオフで設定すると、Y3ボタンを押してもマップは表示されません。

※「つぎのページ」と「まえのページ」にカーソルを合わせ、Aボタンでページを切り替えます。



ゲームの進め方

キャラクターをつくる……………キャラクターをつくる→P10

冒険をおこなうキャラクターを町はずれの訓練場でつくります。作ったキャラクターは、ギルガメッシュの酒場で待機します。

パーティーを組む……………ギルガメッシュのさかば→P16

仲間を集めてパーティーを組みます。最大6人までのパーティーを組むことができます。武器や防具の装備もここでおこなえます。

アイテムを買う……………ホルタックしょうてん→P18

キャラクターははじめに、わずかなお金と装備を持っています。冒険の前に、ここでアイテムを購入することができます。

冒険へ……………まちはずれ「ちかめいきゅうへはいる」→P20

町はずれには、地下迷宮への入り口があります。ここから地下迷宮へ降り、冒険を始めます。冒険中はモンスターと戦ったり、アイテムを探したりします。モンスターに勝つと経験値が得られ、また宝箱が見つかることもあり、様々なアイテムが手に入ります。しかし、宝箱には多くの場合、罠が仕掛けられています。“とうぞく”や“にんじゃ”に罠を外させるのが得策です。

休息……………ほうけんしゃのやど→P17

体力を極度に消耗していたり、呪文が使えなくなったら、宿に泊まって体力や呪文の力を回復しましょう。経験値が次のレベルに達していればレベルが上がります。

復活・治療……………カントじいん→P17

仲間が死んでしまったり、麻痺や石化した場合は、復活させたり治療をしましょう。

そしてまた…冒険へ

キャラクタをつくる

「まちはずれ」→「くんれんじょうへいく」→「キャラクタをつくる」で、地下迷宮を冒険するキャラクタを作ります。

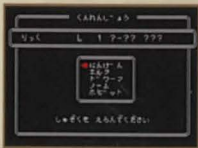


1) 名前入力

Xボタンでカーソルを移動して文字を選び、Aボタンで入力します。Bボタンで文字を削除することができます。最大7文字まで入力できます。入力し終わったら、「おわり」を選んで終了、確認画面で「はい」を選びます。

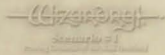
※同じ名前のキャラクタは作れません。

※STARTボタンで「ひらがな」「カタカナ」「英数記号」の切り替えがおこなえます。



2) 種族選択

種族は5種類あり、それぞれ特徴を持っています。X1、3ボタンでカーソルを移動して種族を選び、Aボタンで決定します。



【種族表】

- にんげん ……どの職業にも順応できる平均的な能力を持っています。
- エルフ ……賢く信心深いですが、体力が劣ります。呪文を唱える職業に向いています。
- ドワーフ ……力強く屈強な、戦士にぴったりの種族です。
- ノーム ……高い信仰心を持った種族です。僧侶になる資質を備えています。
- ホビット ……敏捷性に優れ、なぜか運の強い種族です。盗賊に適しています。

3) 性格選択

X1、3ボタンでカーソルを移動して性格を選び、Aボタンで決定します。性格はそれぞれ特徴を持っており、性格によっては、なれない職業も存在します。性格はパーティーを組む際に重要です。詳しくは次ページ【性格表】【性格と職業】をご覧ください。また冒険の仕方によって、「ぜん」が「あく」に、「あく」が「ぜん」に変わることがあります。ただし、「ちゅうりつ」は変化しません。



キャラクタをつくる

[性格表]

ぜん …………… わざわざ人助けをするタイプです。

ちゅうりつ …… 善でも悪でもなし、自分と同じ道を行く人を助けるタイプです。

あく …………… 自分中心、報酬次第で動くタイプです。

[性格と職業]

	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	ビショップ	侍	ロード	忍者
ぜん	○	○	○	×	○	○	○	×
ちゅうりつ	○	○	×	○	×	○	×	×
あく	○	○	○	○	○	×	×	○

[職業と特性値]

	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	ビショップ	侍	ロード	忍者
ちから	11	—	—	—	—	15	15	17
ちえ	—	11	—	—	12	11	12	17
しんこうしん	—	—	11	—	12	10	12	17
せいめいりょく	—	—	—	—	—	14	15	17
すばやさ	—	—	—	11	—	10	14	17
うんのつよさ	—	—	—	—	—	—	15	17

4) 特性ポイントの振り分け

選べる職業は8種類。それぞれ最低限必要な特性値があります。X1、3ボタンで好きな特性値を選び、X2、4ボタンで特性ポイントを振り分けます。特性値が条件を満たすと、右側のウインドウに可能な職業が表示されます。すべてのポイントを振り分け終わったら、Aボタンで決定します。

次に職業を選択します。X1、3ボタンで職業を選び、Aボタンで決定します。「このキャラクタをつかいますか?」という確認画面があらわれます。

※特性ポイントの数値は名前・種族・性格の組み合わせによって変化します。

※振り分け方によっては職業が表示されないこともあります。職業が表示されるように上手に振り分けをおこなってください。



[種族別初期設定値]

	ちから	ちえ	しんこうしん	せいめいりょく	すばやさ	うんのつよさ
にんげん	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

キャラクタをつくる

【職業紹介】

戦士 ……HPが高く、直接攻撃が得意。ほとんどのアイテムの装備が可能。

魔法使い ……魔法使いの呪文を覚えて使います。HPは低く、装備可能なアイテムもわずかです。

僧侶 ……回復・攻撃補助の呪文を使います。アンデッド系の呪いの解除が可能。

盗賊 ……宝箱の罠を見抜き、外すことができます。戦闘時は力をあまり発揮しません。

ピショップ ……全ての種類の呪文を覚えて使います。アイテム識別の能力を持っています。

侍 ……すべての装備が可能です(各職業の専用アイテムを除く)。魔法使いの呪文を覚えて使います。

ロード ……戦士と同等の力を持ち、僧侶の呪文も覚え使うことができます。

忍者 ……装備なしの時に最大限の力を発揮します。クリティカルヒットが出やすく、レベルアップでアーマークラスも大きく上がります。また、盗賊ほどではないが、宝箱の罠を外す能力も持っています。

転職する

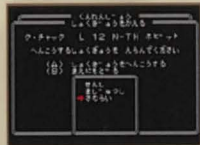
「まちはずれ」→「くんれんじょうへいく」→「しょくぎょうをかえる」で、キャラクタを別の職業に転職させることができます。

◆転職とは

転職をおこなうと、レベルは1、経験値は0、特性値は初期設定に戻ってしまいますが、HPはそのままの状態で残ります。また、覚えた呪文も継続して使うことができます。

転職させたいキャラクターを選びAボタンを押すと、そのキャラクターの転職可能な職業が画面内に表示されます。X1、3ボタンで転職させる職業を選びAボタンで決定します。

※特性値が転職可能な数値に達していない場合、転職はできません。



ギルガメッシュの酒場

パーティーを組んだり、仲間を調べたり、武器や防具を装備させます。

[なかまにいれる]

パーティーに加えたいキャラクタを選び、Aボタンでパーティーに加えます。最大6人までパーティーに組み入れることができます。属性の違うキャラクタ同士、善と悪ではパーティーが組めません。中立はどちらの属性とも組むことができます。Bボタンで終了します。

[なかまからはずす]

パーティー内のキャラクタを選び、Aボタンでパーティーから外します。

[しらべる] →P34

パーティー内のキャラクタデータを表示します。ただし、「じゅもんをとる」は表示されません。

[おかねをやまわけする]

パーティーメンバーの所持金を集め、メンバーに等分に分配します。

[そとへでる]

ギルガメッシュの酒場を出て、城へ戻ります。



冒険者の宿

冒険で疲れた体を癒し、体力や呪文の力を復活させます。経験値が一定値に達していれば、レベルアップします。誰を泊めるか、次にどこに泊まるかを選びます。宿泊費の高い部屋回復率が高くなります。

※うまごや以外の部屋は1週間の滞在となります。安い部屋に長期滞在すれば、それだけ日数が経過し、歳をとるのも早くなります。

※うまごやには、ただで泊まれ、日数の経過も1日で済みますが、体力は回復しません。

※どの部屋でも、呪文の力は完全に回復します。

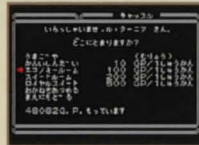
カント寺院

死亡や灰化した仲間を復活させたり、麻痺や石化を有料で治療します。誰を復活・治療するかを選び、次にその代金を支払う仲間を選びます。

麻痺や石化は完全に回復しますが、死亡や灰化は高齢者の場合、成功しにくくなります。

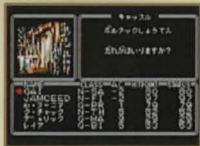
※ダンジョン内で毒に冒されたキャラクタは、ダンジョンを出れば回復します。

※パーティーの誰かが運び込まれている場合のみ選択が可能です。



ボルタック商店

武器や防具、アイテムの売買、呪いの解除などがおこなえます。初めに、お店に入るキャラクタを選びます。



【かう】

購入したいアイテムの種類を選択し、Aボタンを押すと商品一覧が表示されます。購入したいアイテムを選び、Aボタンで購入します。商品が多い場合はX1、3ボタンで画面を上下にスクロールさせてください。#マークのアイテムは購入してもそのキャラクタは装備できません。



【うる】

所持アイテムを売ることが出来ます。「かう」同様、アイテムを選んで売却します。

【のろいをとく】

アイテムの中には、呪いがかけられたものも存在します。呪いのかかったアイテムを装備すると外すことができなくなってしまいます。呪いを解くと、アイテムは消滅します。

【しきべつする】

ダンジョンで手に入れたアイテムは、正体不明の物が多く、装備はできますが、売ることはできません。識別してもらえば、売ることができます。

識別は“ビショップ”のコマンドでも可能です。キャンプ中のキャラクタデータ画面で使うことができます。



【おかねをあつめる】

パーティーメンバーの所持金のすべてを、そのキャラクタに集めます。高価なアイテムを買う際などに便利です。

【まえにもどる】

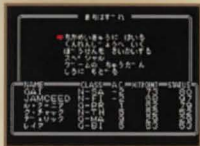
購入者選択画面に戻ります。Bボタンでも可能です。



町はずれ

ここに地下迷宮への入り口があります。「キャッスル」から「まちはずれ」を選んで出かけます。

※「キャッスル」画面でBボタンを押して「まちはずれ」へ移動することもできます。



【ちかめいきゅうに はいる】→P24

地下迷宮に入ることができます。地下迷宮に入ると、自動的にキャンプを張ります。

【くんれんじょへ いく】→P22

ここで、地下迷宮を冒険するキャラクタを作ります最大20人まで作ることができます。



【ぼうけんをさいかいする】→P32

地下迷宮内のパーティーが特殊コマンド「ぼうけんをやめる」で冒険を中断している場合、冒険を再開することができます。メンバーのステータスと場所が表示されます。複数のパーティーがいる場合は、X1、3ボタンで表示パーティーを切り替えます。

【スペシャル】

ワンダーゲートでデータをダウンロードしてあれば、追加マップをプレイすることができます。また、組んだパーティーで戦闘練習をおこなうことができます。

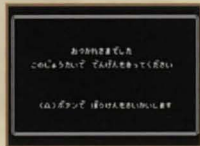
- ・ つかマップにはいる／ギルガメッシュのさかばでパーティーを組んであれば、ここから追加マップに入ることができます。
- ・ ケーブルつうしん／2台のワンダースワンを専用通信ケーブルで接続し、キャラクタやボルタック商店の在庫、追加マップを転送することができます。一方が送信、もう一方が受信となります。交換ではありません。詳しくはP42「ケーブル通信」をご覧ください。
- ・ まちはずれにもどる／スペシャルを終了し、町はずれに戻ります。

【ゲームのちゅうだん】

ゲームを終了します。電源を切ってゲームを終了することができます。この画面で、Aボタンを押すと冒険を再開、Bボタンを押すとタイトル画面にスキップします。

【しろにもどる】

町はずれから城に移動します。



町はずれ

訓練場

地下迷宮を冒険するキャラクタを作ったり、レベルアップしたキャラクタを転職させることができます。

- ・キャラクタをつくる／キャラクタを作ります。詳しくはP10参照。
- ・キャラクタをみる／キャラクタデータを表示します。全キャラクタから、見たいキャラクタを選んでAボタンで決定します。詳しくはP34参照。
- ・キャラクタをけす／キャラクタを消します。消したいキャラクタを選んでAボタンで決定すると、「はい／いいえ」画面が表示されます。「はい」を選んで実行します。
- ・なまえをかえる／キャラクタの名前を変更します。変更したいキャラクタを選んでAボタンで決定すると、文字入力画面が表示されます。新たな名前を入力して名前を変更します。文字入力についてはP10を参照。
- ・しょくぎょうをかえる／キャラクタを転職させることができます。詳しくはP15参照。
- ・じゅんばんをへんこうする／キャラクタリストの順番を変えることができます。左側のリストから順番にキャラクタを選んでAボタンを押します。選んだ順に並び替わります。
- ・まえにもどる／訓練場を出て、町はずれに戻ります。Bボタンでも戻れます。



ゲームスタート

モード選択で「START」を選んでゲームをスタートします。

キャッスル

ゲームはキャッスル(城)の中から始まります。城は全ての冒険の出発点。冒険での疲れを癒したり、必要なアイテムを購入したり、パーティーを組む仲間を探すことができます。

[ギルガメッシュのさかば] →P16

パーティーを組んだり、キャラクタを調べたり、武器や防具を装備させることができます。

[ぼうけんしゃのやど] →P17

疲れた体を癒し、体力や呪文の力を復活させます。

[ボルタックしょうてん] →P18

武器や防具、アイテムの売買をおこないます。

[カントじいん] →P17

死んだ仲間を復活させたり、麻痺や石化を治療します。



地下迷宮の移動



ダンジョン内は、薄暗く、通常2ブロック先までしか見通せません。プレイヤーはXボタンを使ってダンジョン内を進みます。

※ダンジョン内にはまったく前の見えない暗闇も存在します。
※STARTボタンで冒険中のパーティーの表示/非表示を選ぶことができます。



目の前の扉はAボタンで開け、中に入ることができます。



登り階段や下り階段の場所では、自動的にコマンドボックスが表示されます。X1、3ボタンで行動を選び、階段の登り降り等をおこないます。

※ダンジョン内には、様々な仕掛けがあります。落とし穴やワープゾーンに入ると、別の場所へ強制的に移動させられてしまいます。

キャンプ

ダンジョン内でBボタンを押すと、キャンプを張ることができます。キャンプでは、冒険の準備をすることができます。

【しらべる】→P34

キャラクターデータを見たり、装備を整えることができます。また、呪文を唱えたり、アイテムを使うこともできます。

【さいへんせい】

パーティーの順番を入れ替えます。X1、3ボタンでキャラクタを選び、Aボタンで決定します。一番前から順番に並べ変えます。先頭の3人が「前衛」、残りが「後衛」となり、前にいるキャラクタ程攻撃されやすくなります。

【そうびする】

キャラクタに武器や防具を装備させます。X1、3ボタンでアイテムを選び、Aボタンで決定します。装備中アイテムの横には*マークがつきます。装備を外す際は、Bボタンを押せば、装備中のアイテムが外れ、*マークも消えます。

【たちさる】

キャンプをたたみ、ダンジョンへ戻ります。Bボタンでも可能です。



特殊コマンド

冒険中にY1ボタンを押すと、特殊コマンドが表示されます。冒険を中断したり、全滅したパーティーを探すことができます。

【ぼうけんのちゅうだん】

冒険を中断し、城へ戻ります。再開する場合は、町はずれで「ぼうけんをさいかいする」を選んで決定します。

注意!ダンジョン内でゲームを終了する際は、必ずここで冒険を中断してから電源を切ってください。

【なかまをさがす】

辺りを探索し、冒険を中断したパーティーや全滅したパーティーを見つけることができます。まず初めに「なかまをさがす」コマンドで辺りを探索してみましょう。

【タイマーのせってい】

戦闘時のオートメッセージ切り替わり時間を、X2、4ボタンでカーソルを動かして変更します。「∞」にしてあると、Aボタンを押すまでメッセージは切り替わりません。

【もどる】

特殊コマンドを閉じてダンジョンへ戻ります。Bボタンでも可能です。



オートマップ

冒険中、Y3ボタンを押すとマップが表示されます。「OPTION」のオートマッピングをオンにしておけば、一度歩いたダンジョンがマップに書き込まれます。

※オートマッピング・オフでは表示されません。

パーティーの現在地が▲で表示されます。パーティーは▲の方向を向いています。X1、3ボタンでマップを上下にスクロールさせることができます。



- 1 パーティー
- 2 壁
- 3 扉
- 4 階段等
 - ↑ = 上り階段(はしご)
 - ↓ = 下り階段(はしご)
 - E = エレベーター
- 5 暗闇

※「ぼうけんのさいかい」で冒険を再開した場合、パーティーの現在位置がこの北方向と東方向で表示されます。

戦闘

モンスターに出会うと戦闘になります。戦闘はそれぞれの行動をキャラクター別のコマンドから選んで戦います。全員のコマンドを選択し終わると戦闘が始まります。

一度の戦闘で決着がつかない場合は、2度目のコマンド選択となります。どちらかが、全滅するまで、または逃げ出すまで戦闘は続きます。



コマンド選択

戦闘が始まると、コマンドボックスが開きます。Xボタンでコマンドを選び、Aボタンで決定します。表示されるコマンドはキャラクターによって変わります。

敵モンスターの名前と数が画面右上に表示されます。パーティーの上から3人までが前衛、それ以降が後衛となります。

【たたかう】

装備した武器で敵を直接攻撃します。

※後衛のキャラクターは「たたかう」コマンドは選べません。

【まもる】

装備した防具で防御体勢をとります。ダメージを和らげます。

【じゅもん】→呪文一覧はP39~41

修得している呪文を唱えます。相手を攻撃したり、味方を援護したり、味方の体力を回復したりします。敵がこちらに気付いていないと使うことはできません。

【のろいをとく】

“そうりょ”とレベルの高い“ビショップ”“ロード”専用のコマンドです。アンデッド系モンスターを何体かまとめて崩壊させます。ただし戦闘後、このコマンドで倒したモンスター分の経験値は得られません。

【アイテム】

そのキャラクターが所持しているアイテムを使います。X1、3ボタンでアイテムを選び、Aボタンで決定します。

【にげる】

戦闘から逃げます。誰か一人が使うと全員で逃げ出します。必ず成功するとは限りません。失敗すると一方的に攻撃を受けてしまいます。





奇襲

時として、モンスターがこちらに気付いていないことがあります。この場合、一方的に攻撃を仕掛けることができます。ただし、呪文は使えません。その逆に、こちらがモンスターに気付いていない場合もあり、その際は、一方的に攻撃を仕掛けられてしまいます。



友好的なモンスター

ごくまれに、友好的なモンスターに遭遇することがあります。この場合、立ち去る(たちさる)、戦闘を仕掛ける(たたかう)のどちらかを選ぶことができます。選び方によってキャラクタの性格が変化することがあります。

宝箱

モンスターを倒すと、宝箱が見つかることがあります。中には、お金やアイテムが入っていますが、たいていは罠が仕掛けてあります。罠を外せた場合、開けた中身のお金はパーティー全員で山分けとなります。パーティー全員のアイテム欄に空きがない場合、アイテムは獲得できません。コマンドを選んで、Aボタンで決定します。



【しらべてみる】

仕掛けてある罠の種類を調べます。

【カルフォをかける】 →呪文一覧はP39~41

呪文を唱えて、罠を見破ります。

【わなをはずす】

罠を外します。“とうぞく”や“にんじゃ”が得意ですが、失敗することもあります。

【あける】

罠がないと判断した時に選びます。

【たちさる】

開けるのをあきらめて立ち去ります。

ゲームの中断と再開

ゲームの中断

町 ……………町はずれで「ゲームのちゆうだん」を選んで、Aボタンで決定すると終了確認画面があらわれます。その際、中断前に組んだパーティーは解散しています。Bボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

地下迷宮 ……特殊コマンドから「ぼうけんのちゆうだん」を選んで、決定します。キャッスルに戻ります。

注意!ゲームを終了する際は、必ず上記いずれかの方法でおこなってください。これ以外の方法、例えばゲーム中にいきなり電源を切ったりすると、データが失われるおそれがあります。

ゲームの再開

町 ……………町はずれで中断した場合は、ギルガメッシュの酒場でパーティーの再編成をおこないます。

地下迷宮 ……地下迷宮内で中断した場合は、町はずれで「ぼうけんのさいかい」を選びます。

全滅

パーティー全員が死亡したり、麻痺や石化で動けなくなった場合、全滅となります。

◆パーティーの救出

別のパーティーを組み、救出に向かうことができます。ダンジョン内に入ったら、パーティーが全滅した場所を目指します。その近辺に辿り着いたら、特殊コマンド「なかまをさがす」を実行します。仲間が見つかり、名前が表示されます。パーティーに加える仲間をX1、3ボタンで選んで、Aボタンで救出します。パーティーは6人までしか組めません。救出の際は5人以下のパーティーで向かいましょう。

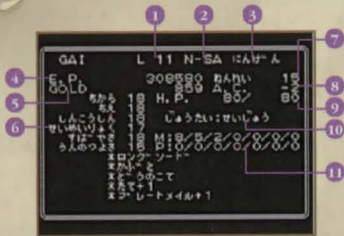
◆見つからない!

全滅したキャラクターはモンスターによって移動させられている場合があります。また、所持金やアイテム・装備がモンスターに持ち去られていることもあります。そして、キャラクター自身が消滅している場合もあるのです。救出は早めに速やかに!



キャラクターデータ

ギルガメッシュのさかばや、ダンジョン内でキャンプを張った際、「しらべる」コマンドを使えば、キャラクターデータが表示されます。



性格 ……G=善 N=中立 E=悪
 職業 ……FI=戦士 MA=魔法使い PR=僧侶 TH=盗賊
 BI=ビショップ SA=侍 LO=ロード NI=忍者

- ① レベル
- ② 性格と職業
- ③ 種族
- ④ 経験値
- ⑤ 所持金
- ⑥ 特性値
- ⑦ 年齢
- ⑧ AC=防御力
- ⑨ HP=体力
- ⑩ じょうたい
- ⑪ 呪文

経験値 ……モンスターを倒すと経験値が増え、一定値に達すると、冒険者の宿に泊まった際、レベルが上がります。HPや特性値が変化します。

特性値 ……数値が高い程優れています。

年齢 ……冒険者の宿に泊まったり、転職をすると歳をとります。高齢になる程、カント寺院での復活が成功しにくくなります。

AC ……アーマークラスです。この数値が低い程、敵の攻撃が当たりにくくなります。

10 5 0 -5 -9 LO

低 ← 防御力 → 高

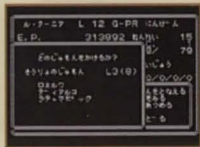
HP ……現在の残り体力と最大体力値です。戦闘で攻撃を受けると減り、0になると死亡となります。毒状態では、徐々に減っていきます。

じょうたい ……ステータスの状態です。しぼう・はい・まひ・せきか・どく等の状態が表示されます。

呪文 ……魔法使い系(M)と僧侶系(P)の2種類が表示されています。それぞれ7つのレベルがあり、右に行く程レベルの高い魔法を意味します。表示された数値は、そのレベルの魔法を使える回数をあらわします。

キャラクターデータ

キャラクターデータ画面でAボタンを押すとメニューが表示されます。X1、3ボタンでメニューを選び、Aボタンで決定します。



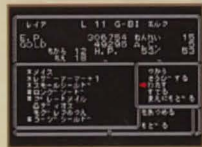
【じゅもんをとる】

そのキャラクターの修得している呪文を唱えます。X1、3ボタンで呪文を選び、Aボタンで使います。

【アイテムをみる】

そのキャラクターの持っているアイテムを表示します。X1、3ボタンでコマンドを選び、Aボタンで使うことができます。

- ・つかう/アイテムを選んで使います。
- ・そうびする/アイテム(武器や防具)を選んで装備します。装備したアイテムの横には*マークが表示されます。
- ・わたす/アイテムを選んでパーティーの仲間に渡します。装備したアイテムは渡せません。渡すアイテム、渡す相手を選んで決定します。
- ・すてる/武器や防具、アイテムを選んで捨てます。
- ・まえにもどる/キャラクターデータ画面に戻ります。Bボタンでも可能です。



【しきべつする】

正体不明のアイテムを識別することができます。ビショップだけに表示されるコマンドです。

【おかねをあつめる】

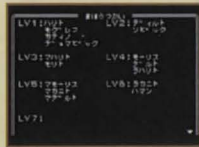
パーティーメンバーの所持金すべてを、そのキャラクターに集めます。高価なアイテムを買う際などに便利です。

【よむ】

そのキャラクターが修得している呪文を表示します。魔法使い系と僧侶系の呪文をそれぞれのレベル毎に表示します。X1、3ボタンで画面を上下にスクロールさせることができます。

【まえにもどる】

コマンドを閉じてキャラクターデータ画面に戻ります。Bボタンでも可能です。



MUSEUM

冒険中に倒したモンスター(MUSEUM of MONSTERS)や、見つけたアイテム(MUSEUM of ITEMS)のデータを見ることができます。X1、3ボタンでどちらかを選びAボタンで決定します。

MUSEUM of MONSTERS

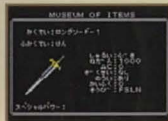
MUSEUM OF MONSTERS	レベル
ドラゴン	12
スライム	7
ゴブリン	8
オーク	12
ドラゴン	24



初めにモンスターリストが表示されます。見たいモンスターをX1、3ボタンで選び、Aボタンを押すとそのモンスターの詳細が表示されます。Bボタン2回で終了します。

MUSEUM of ITEMS

MUSEUM OF ITEMS	レベル
スライム	1
杖	2
スライム	2
杖	1
ドラゴン	1



MUSEUM of MONSTERS同様の操作で、見つけたアイテムを見ることができます。

呪文一覧

魔法使い系呪文(魔術師・侍・ビショップ)

LV.	呪文名(J/E)	対象	使用時	ダメージ/効果
1	ハリト/HALITO	敵1体	戦闘	敵1体に1~8ポイントのダメージを与える。
1	モグレフ/MOGREF	詠唱者	戦闘	唱えた者のACを2ポイント下げる。
1	カティノ/KATINO	敵1グループ	戦闘	敵を眠らせて行動不能にする。
1	デュマピック/DUMAPIC	なし	キャンプ	移動中に唱えると、現在位置を座標で示す。
2	ディルト/DILTO	敵1グループ	戦闘	敵のACを2ポイント上げる。
2	ソピック/SOPIC	詠唱者	戦闘	唱えた者のACを4ポイント下げる。
3	マハリト/MAHALITO	敵1グループ	戦闘	敵1グループに4~24ポイントのダメージを与える。
3	モリト/MOLITO	敵1グループ	戦闘	敵1グループに3~18ポイントのダメージを与える。
4	モーリス/MORLIS	敵1グループ	戦闘	敵1グループのACを4ポイント上げる。
4	ダルト/DALTO	敵1グループ	戦闘	敵1グループに6~36ポイントのダメージを与える。
4	ラハリト/LAHALITO	敵1グループ	戦闘	敵1グループに6~36ポイントのダメージを与える。
5	マモーリス/MAMORLIS	敵全て	戦闘	敵全体のACを4ポイント上げる。
5	マカニト/MAKANITO	敵全て	戦闘	レベル8以下の敵すべてを即死させる。
5	マダルト/MADALTO	敵1グループ	戦闘	敵1グループに8~64ポイントのダメージを与える。
6	ラカニト/LAKANITO	敵1グループ	戦闘	敵1グループを即死させる。
6	ジルワン/ZILWAN	敵1体	戦闘	アンデッド系の敵を消滅させる。
6	マゾピック/MASOPIC	パーティー	戦闘	味方全体のACを4ポイント下げる。

呪文一覧

LV.	呪文名(J/E)	対象	使用時	ダメージ/効果
6	ハマーン/HAMAN	不定	戦闘	5つの奇跡のうち、ひとつを発動。使用者はレベルが1下がる。
7	マロール/MALOR	パーティー	戦闘・キャンプ	任意の座標にテレポートする。
7	マハマーン/MAHAMAN	不定	戦闘	7つの奇跡のうち、ひとつを発動。使用者はレベルが1下がる。
7	ティルトウェイト/TILTWAITO	敵全て	戦闘	敵全体に10~100ポイントのダメージを与える。

僧侶系呪文(僧侶・ロード・ピショップ)

LV.	呪文名(J/E)	対象	使用時	ダメージ/効果
1	カルキ/KALKI	パーティー	戦闘	味方全体のACを1ポイント下げる。
1	ディオス/DIOS	味方ひとり	戦闘・キャンプ	指定した味方ひとりのHPを1~8回復する。
1	バディオス/BADIOS	敵1体	戦闘	敵1体に1~8ポイントのダメージを与える。
1	ミルワ/MILWA	なし	キャンプ	3ブロック先まで見渡せ、隠しドアも見つかる。30歩で効果消滅。
1	ポーフィック/PORFIC	詠唱者	戦闘・キャンプ	唱えた者のACを4ポイント下げる。
2	マツ/MATU	パーティー	戦闘	戦闘中のみ味方のACを2ポイント下げる。
2	カルフォ/CALFO	宝箱	宝箱調査	宝箱に仕掛けられた罠を95%の確率で見破る。
2	マニフォ/MANIFO	敵1グループ	戦闘	敵1グループを行動不能にする。
2	モンティノ/MONTINO	敵1グループ	戦闘	敵の呪文を封じる。
3	ロミルワ/LOMILWA	なし	キャンプ	ミルワの上級呪文。歩数制限がない。
3	ディアルコ/DIALKO	味方ひとり	戦闘・キャンプ	敵の特殊攻撃や宝箱の罠、呪文による麻痺や催眠を治療する。

LV.	呪文名(J/E)	対象	使用時	ダメージ/効果
3	ラテムマピック/LATUMAPIC	なし	戦闘・キャンプ	正体不明のモンスターの正式名称がわかる。
3	バマツ/BAMATU	パーティー	戦闘	戦闘中のみ味方のACを4ポイント下げる。
4	ディアル/DIAL	味方ひとり	戦闘・キャンプ	指定した味方ひとりのHPを2~16回復する。
4	バディアル/BADIAL	敵1体	戦闘	敵1体に2~16ポイントのダメージを与える。
4	ラティモフィス/LATUMOFIS	味方ひとり	戦闘・キャンプ	敵の特殊攻撃や宝箱の罠による毒を治療する。
4	マポーフィック/MAPORFIC	パーティー	戦闘・キャンプ	味方全体のACを2ポイント下げる。
5	ディアルマ/DIALMA	味方ひとり	戦闘・キャンプ	指定した味方ひとりのHPを3~24回復する。
5	バディアルマ/BADIALMA	敵1体	戦闘	敵1体に3~24ポイントのダメージを与える。
5	リトカン/LITOKAN	敵1グループ	戦闘	敵1グループに3~24ポイントのダメージを与える。
5	カンディ/KANDI	なし	キャンプ	息絶えたキャラクタを探す。階層と方角がわかる。
5	ディ/DI	味方ひとり	キャンプ	死亡したキャラクタを復活させる。
5	バディ/BADI	敵1体	戦闘	敵1体を消滅させる。失敗するとノーダメージで生き残る。
6	ロルト/LORTO	敵1グループ	戦闘	敵1グループに6~36ポイントのダメージを与える。
6	マディ/MADI	味方ひとり	戦闘・キャンプ	死亡と灰以外の状態をすべて治療し、HPを全快する。
6	マバディ/MABADI	敵1体	戦闘	敵1体のHPを残り1~8にする。
6	ロクトフェイト/LOKTOFEIT	パーティー	戦闘	パーティー全員を城まで強制送還させる。
7	マリクト/MALIKTO	敵全て	戦闘	敵全てに12~72ポイントのダメージを与える。
7	カドルト/KADORTO	味方ひとり	キャンプ	死亡と灰から復活させ、HPを全快する。

ケーブル通信

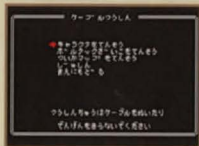
ケーブル通信にはワンドースワン2台と通信ケーブル、「ウィザードリィ シナリオ1 狂王の試練場」のカートリッジが2つ必要です。ワンドースワン本体にカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンドースワン専用通信ケーブル(別売り)を接続し、それぞれの電源スイッチをONにします。



通信の前に

町はずれの「スペシャル」から「ケーブルつうしん」を選択すると通信メニューが表示されます。

- ・ キャラクタをてんそうする/キャラクタデータを転送します。転送側にキャラクタは残りません。
- ・ ボルタックざいこをてんそうする/ボルタック商店の在庫を転送します。転送側の商品在庫が消えるわけではありません。転送側にも在庫は残ります。
- ・ ついかマップをてんそうする/ワンダーゲートを使ってダウンロードした追加マップを転送します。
- ・ じゅしん/受信側はこのボタンを押して待機します。
- ・ まえにもどる/スペシャルのメニュー画面に戻ります。



送信側の操作

「キャラクタをてんそうする」を選んだ場合は、転送するキャラクタをX1、3ボタンで選んでからAボタンで決定します。その後、確認画面で「はい」を選びます。

ボルタックざいこをてんそうする、ついかマップをてんそうする、を選んだ場合は、Aボタンを押して、そのまま待機します。

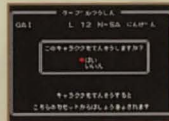
※ついかマップを転送する場合は、ワンダーゲートで追加マップをダウンロードしてからメニューに入ってください。

受信側の操作

受信側は「じゅしん」を選んで待機します。

通信成功

両者がお互いにAボタンを押し、転送・受信に成功すると、「てんそうにせいこうしました」「じゅしんにせいこうしました」と表示されます。



WONDER GATE

ワンダーゲートを使い、新しいダンジョンや、ボルタック商店の在庫リストのダウンロードをおこなうことができます。

ワンダースワンの外部拡張コネクタにワンダーゲート(別売り)を、ワンダーゲートの端子部分に携帯電話を接続し、正しく接続されていることを確認したら本体の電源をONにします。



モード選択画面から「WONDER GATE」を選び、AボタンまたはSTARTボタンを押すと、ワンダーゲートのメニューが表示されます。X1、3ボタンでメニューを選びAボタンで決定します。

- ・ダウンロード/追加マップをダウンロードします。「せつぞく」を選びAボタンを押してダウンロードをおこないます。ダウンロードに成功すると、次回の追加マップ配信日が表示されます。



町はずれの「スペシャル」→「つかマップにはいる」で追加マップの冒険が可能になります。



- ・ネットショッピング/ボルタック商店の在庫リストをダウンロードします。ダウンロードに成功すると、ボルタック商店の在庫が増え、新しいアイテムや珍しいアイテムを購入できるようになります。ダウンロードに成功したら、ボルタック商店を訪れてみましょう。電源を切ったり、ソフトリセットをおこなうと、ネットショッピングのデータは消え、通常のボルタック商店の在庫に戻ります。



WONDER GATE

- ・でんわばんごう/別のアクセスポイントへの電話番号に、設定を変更することもできます。Xボタンで記号・番号を選びAボタンで入力、Bボタン削除することもできます。入力が完了したら、「せってい」で番号を保存します。次回「ダウンロード」「ネットショッピング」を選ぶと、その番号で接続をおこないます。

「キャンセル」を選び Aボタンを押すと、設定を変更せずにワンダーゲートメニューに戻ります。また、「しよきせってい」を選ぶと、初期設定の「##」が入力されます。

- ・もどる/タイトル画面に戻ります。

ワンダーゲート使用上のご注意

- 1.ワンダーゲートマニュアルの規約にご同意ください。
- 2.ワンダーゲート対応サービスのご利用可能期間は、各対応ソフトによって異なります。料金およびご利用可能期間は、以下の方法によってご確認ください。ワンダーゲート専用ホームページ「Through The WonderGate」にてご確認ください。詳しくは別紙「ワンダーゲート対応ソフト使用上の注意」をご覧ください。

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、**03-3847-5090**
[受付時間うけつけじかん / 月げつ～金曜日きんようび (祝日しゅくじつを除く)] 10時～16時じじにお問い合わせとあせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

【**ご購入上げのお客様へ**】商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

台東区駒形1-4-10 〒111-8081

☎ 03-3847-6666


- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。


FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

“” 及び WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。

“” 及び WonderGateは同社の商標です。