

AGB-AWZJ-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書



Wizardry
SUMMONER

ウィザードリィ サマナー



MEDIA RINGS CORPORATION

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「Wizardry SUMMONER」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、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院、公共の場所など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のお願い

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当たったり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れてたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

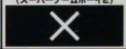
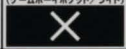
本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス

ゲームボーイカラー

ゲームボーイ
(ゲームボーイアドバンス/ライト)

スーパーゲームボーイ
(スーパーゲームボーイ2)



アドバンス専用
通信ケーブル対応



■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

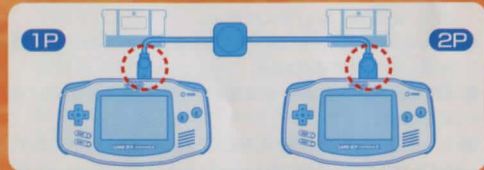
■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス.....2台
- 「Wizardry SUMMONER」カートリッジ.....2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル.....1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、23 ページをご覧ください。

※ 1P は本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかつたり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。



ウィザードリィサマナー

目次

■ストーリー	04	■冒険の舞台② -町はずれ-	25
■基本的な遊び方の流れ	06	■迷宮のたんさく	
■操作方法	08	■冒険のさいかい	
■ゲーム始め方	09	■迷宮をやめる	
■ゲームの中断と再開	09	■迷宮の操作方法	26
■キャラクタの作り方	10	■オートマップ	
■キャラクタデータの説明	14	■キャンプ	
■冒険の舞台① -城下町-	18	■コマンドメニュー	
■訓練場	18	■迷宮内のイベント	28
■商店	19	■様々な異変 (バッドステータス)	29
■寺院	20	■戦闘	30
■酒場	21	■全滅	36
■王宮	21	■ランダムダンジョン	36
■ギルド	22	■呪文一覧表	37
■アイテムの通信交換の方法	23	■冒険のアドバイス	44

何時とも知れぬ時代に起きた、
何処とも知れぬ大地の物語。

その国では、「オッサカブティス」という、
伝説と神話に語り継がれる禁書を探していた。

多くの時間と労力を伴いながらも、
その禁書が、人里はなれた迷宮に隠されているという
手がかりを入手した国家の調査隊一行は、
すぐさま迷宮の奥深くへと進み、探索を試みた。

しかし、それ以来、彼らが
迷宮の闇から帰ってくることはなかった……。

王宮にて一連の報告を聞いた国王は、これまでにない
対応策を発表した。それは、国の内外を問わず、
腕に自信のある者達を集める為の号令だった。

「禁書・オッサカブティスを見事持ち帰った者達に、
溢れんばかりの賞金を与えよう！」

かくして、

各地よりあらゆる種族の冒険者がこの国を訪れ、
夢と欲望が渦巻く迷宮へ足を踏み入れていった……。

①キャラクタを作る

まずは、自分の分身となるキャラクタを作ります。



→P.10「キャラクタの作り方」参照

②「さかば」でパーティを編成

作成したキャラクタは、酒場で集めることによってパーティの編成ができます。パーティの編成をしてからでないと、冒険ができないので注意してください。



→P.21「酒場」参照

③「おうきゆう」で冒険の内容を聞く

今回の冒険の目的など、様々な情報を聞くことができます。



→P.21「王宮」参照

④「しょうてん」でアイテムを買う

キャラクタははじめ、多少のお金を持っています。商店で基本的な装備を調べておくとよいでしょう。



→P.19「商店」参照

⑤「町はずれ」から迷宮へ向かう

「迷宮のたんざく」を選択すると冒険の世界へ突入です。慣れていない人は、「れんしゅう場」から行くとよいでしょう。



→P.25「町はずれ」参照

⑥戦闘を繰り返して経験値とお金、アイテムを手に入れる

迷宮で戦闘を繰り返すと、経験値とお金、さらに運がよいと宝箱を発見できます。危なくなったら、Lボタンでマップが表示されるので、すぐに帰りましょう。



→P.30「戦闘」参照

⑦「冒険者の宿」で回復&レベルアップ!

このゲームでは、宿屋に泊まらないとレベルアップできません!

お金が足りないときは、「うまごや」で呪文ポイントだけ回復しておきましょう。



→P.20「冒険者の宿」参照

⑧「じいん」で復活、治療

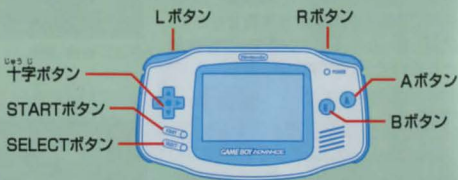
冒険中にキャラクタが、まひ・石化・ひんし等を起こしてしまったら、寺院で治療や回復をしましょう。



→P.20「寺院」参照

以後、基本的には、④～⑦を繰り返して、迷宮の奥深くまで突き進んでいきましょう。

●コントローラの操作説明



迷宮内／城下町

- 十字ボタン: 移動／カーソル移動
- 上ボタン: 前進 下ボタン: 後ろを向く
- 右ボタン: 右を向く 左ボタン: 左を向く
- Aボタン: 一歩あるく・扉を開けて一歩あるく／決定
- Bボタン: キャンプ／キャンセル
- STARTボタン: コマンドメニュー／使用しません
- SELECTボタン: 使用しません
- Lボタン: オートマップ表示
- Rボタン: キャラクタ ウィンドウ表示

※ソフトウェア・リセット(ゲームの強制終了)のやり方:
Aボタン/Bボタン/SELECTボタンを、押したままの状態にしてから、STARTボタンを押す。

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください。タイトル画面が表示されるので、STARTボタンを押してください。初回のみオープニングが流れ、城下町から始まります。まずはキャラクタを作成しましょう。

→P.10「キャラクタの作り方」参照

その後、酒場でパーティを編成し、王宮で冒険の目的を聞いてから、城下町で冒険の準備をしてゆきましょう。



ちゅうだん さいかい
ゲームの中断と再開

●ゲームを中断したい時

○城下町にいる場合:

「町はずれ」から「冒険をやめる」を選択してください。「お疲れさまでした」の画面が出てきたら、電源を切ってください。

※注意: オートセーブをOFFにしている形で、セーブをせずに電源を切ると、データが失われます→P.26「コマンドメニュー」参照

○迷宮の中にいる場合:

STARTボタンを押すと、「コマンドメニュー」が表示されますので、「冒険の中断」を選択後、「でんげんをきれるようにする」を選んで「お疲れさまでした」の画面が出てきたら、電源を切ってください。

●冒険を再開したい時

カートリッジにセーブデータが残っている時は、城下町から始まります。

○「町はずれ」から「冒険をやめる」で中断した時:

「さかば」でパーティを再編成してください。→P.21「酒場」参照

○迷宮の中で「コマンドメニュー」から「冒険の中断」を選んで中断した時:

「町はずれ」に行き、「冒険のさいかい」を選択してください。

→P.25「冒険のさいかい」参照

キャラクタの作り方

キャラクタの作成は、城下町の訓練場で行うことができます。

→P.18「訓練場」参照

■名前の入力

最高8文字まで入力できます。
Lボタン/Rボタンで、入力文字を切り替えます。入力が終了したらSTARTボタンを押してください。



■性別の選択 男/女のいずれかを選択します。

■種族の選択

種族は全部で5種類です。各種族によって、基本特性値が違います。

- 人間 : 平均的な能力を持つ種族です。
- エルフ : 賢く、信仰深い種族です。
- ドワーフ : 頑強な力と体力を持つ種族です。
- ノーム : 敬虔で身のこなしに長けた種族です。
- ホビット : 最強の素早さと、運の強さを持つ種族です。

■特性値の説明

- 力 : 筋力の強さを表します。
- 知恵 : 頭の良さを表します。
- 信仰心 : 信じる心、敬う心の深さを表します。
- 生命力 : 体力と寿命の長さを表します。
- 素早さ : 身のこなしと、手先の器用さを表します。
- 運 : 神秘的な助力を得ることができます。

■各種族の基本特性値

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
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

■性格の選択

性格によって、なれない職業があります。(※参照)

また、善と悪の性格は、冒険の最中に変化する可能性もあります。

- 善 : 他人のために自分を犠牲にできる人です。
※「盗賊」、「忍者」になれません!
- 中立 : 協調性のある一般人です。
※「僧侶」、「ビジョップ」、「ロード」、「忍者」になれません!
- 悪 : 自分の欲望と利益に正直な人です。
※「侍」、「ロード」になれません!

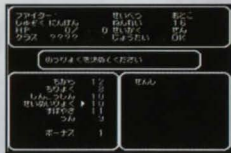
■ボーナスの振り分け(職業の選択)

各職業には、必要な特性値があります。ボーナスポイントを振り分けて、なりたい職業の特性値にしてください。

→P.12「職業の説明」参照

●ボーナスの振り分け方

- ① 十字ボタンの上下で項目の選択、左右でポイントを割り振ります。
- ② 特性値の条件を満たすと、右側になれる職業が表示されます。
- ③ 全てのボーナスポイントを割り振ったら、Aボタンを押してください。
- ④ 十字ボタンの上下で項目を選択し、職業の選択をします。
- ⑤ 「このキャラクタを使用しますか?」と表示されるので、OKなら「はい」を選択してください。「いいえ」を選択すると、キャラクタは作成されません。



■職業の説明

●戦士

高いHPを持ち、前衛で戦う職業です。

*必要特性値(力:11以上)／どんな性格でもなれます。

●魔法使い

強力な攻撃魔法が多い魔法使いの呪文を憶えます。
HPが低いので、後衛向きです。

*必要特性値(知恵:11以上)／どんな性格でもなれます。

●僧侶

回復系に強い僧侶の呪文を憶えます。
アンデットの呪いを解呪する事ができます。

*必要特性値(信仰心:11以上)／「中立」の性格はなれません!!

●盗賊

宝の罫を見抜き、外すことが得意です。
カギの付いたドアも開けられるので、迷宮には必要不可欠です。

*必要特性値(素早さ:11以上)／「善」の性格はなれません!!

●ピショップ

魔法使いと僧侶の魔法を同時に憶える上級職業です。
正体不明のアイテムを鑑定できます。

*必要特性値(知恵:12以上 信仰心:12以上)／「中立」の性格はなれません!!

●召喚師

モンスターを召喚できる上級職業です。
最初から召喚モンスターを数体持っていますが、戦闘によって獲得することもできます。

*必要特性値(知恵:12以上 運:12以上)／どんな性格でもなれます。

●サムライ

戦士なみの能力を持ちながら、魔法使いの呪文を憶える上級職業です。

*必要特性値(力:15以上 知恵:11以上 信仰心:10以上
生命力:14以上 素早さ:10以上)／「悪」の性格はなれません!!

●ロード

戦士と僧侶の能力を併せ持つ上級職業です。

*必要特性値(力:15以上 知恵:12以上 信仰心:12以上
生命力:15以上 素早さ:14以上 運:15以上)／
「中立」と「悪」の性格はなれません!!

●ニンジャ

究極の戦闘能力を持った上級職業です。盗賊よりも劣りますが、
宝箱の罫を見抜き、外すこともできます。

*必要特性値(力:15以上 知恵:17以上 信仰心:15以上
生命力:16以上 素早さ:15以上 運:16以上)／
「善」と「中立」の性格はなれません!!

キャラクターデータの説明

キャンプや酒場などで「仲間(キャラクター)をしらべる」を選択すると、各キャラクターの情報を見ることができます。

①	②	③	⑤
④	⑦	⑧	⑨
⑥	⑩	⑪	⑫
⑧	⑬	⑭	⑮
⑩	⑯	⑰	⑱

レベル	13	EXP	72197
HP	78	GOLD	9999
AC	5	MARKS	116
職業	18	RIP	0
HP(ヒットポイント)	78	種族	ノーム
状態	18	性別	おとこ
AC(アーマークラス)	5	称号	16さい
EXP(獲得経験値)	72197	呪文の残量	0
GOLD(所持金)	9999		
MARKS(倒した敵の数)	116		
RIP(死亡回数)	0		
種族	ノーム		
性別	おとこ		
年齢	16さい		
称号			
持ち物			
呪文の残量			

- ①キャラクターの名前
- ②レベル
- ③職業
- ④HP(ヒットポイント)
- ⑤状態
- ⑥AC(アーマークラス)
- ⑦EXP(獲得経験値)
- ⑧性格
- ⑨GOLD(所持金)
- ⑩特性値
- ⑪MARKS(倒した敵の数)
- ⑫RIP(死亡回数)
- ⑬種族
- ⑭性別
- ⑮年齢
- ⑯称号
- ⑰持ち物
- ⑱呪文の残量

モンスターのキャラクターデータ:P.17「モンスターデータ画面の見方」参照

■HP(ヒットポイント)

体力です。ゼロになると戦闘不能(瀕死)になります。左が「現在の値」、右が「最高値」です。

■状態

健康な時は、「OK」ですが、状態異常(毒・麻痺など)になると表記が変化します。

■AC(アーマークラス)

防御力です。この値が低いと敵の攻撃が当たらなくなります。何も装備していない時のACは10です。防具を装備すると小さくなります。良い防具を装備してゆけば、0以下(マイナス)になる時もあります。

■EXP(獲得経験値)

戦闘で勝利してゆくと増えてゆきます。一定の値になると、宿屋に泊まったときにレベルアップします。

■年齢

冒険を繰り返すと、徐々に年を取ります。高齢になるほど生命力が弱くなり、復活が難しくなります。

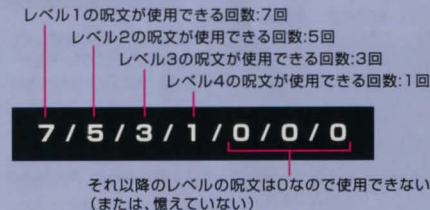
■持ち物

最大8個まで持つことができます。

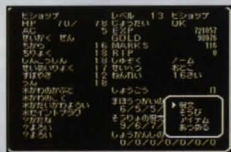
■呪文の残量

呪文は3種類の系統(魔法使い・僧侶・召喚師)に分かれており、それぞれ7つのレベルがあります。レベルがあがるほど強力な呪文になります。数字は、そのレベルの呪文を使える回数です。

●呪文の残量の見方(例)



キャラクターデータ表示中にAボタンを押すと、呪文やアイテムの装備などをやるウィンドウが表示されます。



●呪文

呪文を唱えます。

十字ボタンの上下左右で使用したい呪文の種類とレベルを選択してください。下のウィンドウには、カーソルが当たっているレベルで使用できる呪文が表示されます。使用したい呪文が下ウィンドウに表示されたら、Aボタンを押してください。カーソルが下ウィンドウにも表示されるので、十字ボタンの上下で使用したい呪文を選択してAボタンを押してください。呪文によっては、かける相手を選択する場合があります。×印のある呪文は、その場で使えません。

呪文の一覧→P.37～「呪文一覧表」参照

●そうび

持っているアイテムを装備します。

「ぶきーよろいーたてーかぶとーこてーその他」の順に装備していきます。アイテム選択中にSELECTボタンを押すと、そのアイテムデータが表示されます。装備すると、アイテム名の頭に「*」が付きます。

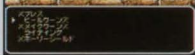
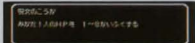
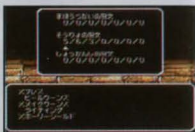
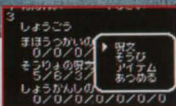
●アイテム

様々な形でアイテムを活用します。

- つかう :アイテムを使用します。使用すると、無くなるものもあります。
- わたす :他のキャラクターにアイテムを渡します。
- すてる :アイテムを捨てます。
- SP :特殊なアイテムが持つ特殊能力を使用します。使用すると、無くなるものもあります。
- かんてい :ピショップのみ使用可能。「?」の付いた正体不明のアイテムを鑑定します。鑑定に失敗すると、恐怖状態になってしまいます。

●あつめる

パーティが持っているお金を集めます。



このウィンドウは、城下町や町はずれで表示されます。また、迷宮の中でRボタンを押しても表示されます。

■キャラクターの場合

- ①キャラクターの名前
- ②性格 — ③職業 (**※参照**)
- ④アーマークラス
- ⑤ヒットポイント
- ⑥状態



※性格と職業は、表記が略称されています。

- 性格……G:善 N:中立 E:悪
- 職業……FIG:戦士 MAG:魔法使い PRI:僧侶 THI:盗賊
BIS:ピショップ SUM:召喚師 SAM:サムライ
LOR:ロード NIN:ニンジャ

■モンスターの場合

- ①モンスターの名前
- ②モンスターのレベル
- ③召喚されたモンスターの数
:左側の()で表示している数字は、状態異常を起こしていないモンスターの数です。
右側の数字は、召喚されたモンスターの全体数です。



冒険の舞台① -城下町-



■訓練場

キャラクタを作成したり、転職や名前の変更などができます。



●キャラクタをつくる

→P.10「キャラクタの作り方」参照

●キャラクタを見る →P.14「キャラクタデータの説明」参照

●キャラクタを消す

キャラクタの削除を行うと、2度と復活しませんので注意してください。

●なまえを変更

名前の入力と同じ方法で変更できます。→P.10「名前の入力」参照

●しゅくぎょうを変更

キャラクタを転職させることができます。

転職したときの变化

○メリット :HPはそのままです。/これまで憶えた呪文は忘れません。

○デメリット:年齢が上がります。/レベルが1に戻ります。
/経験値が0になります。/特性値が種族の基本値に戻ります。/呪文の使用回数が、現在憶えている呪文の数だけになります。/装備していたものは全て外されます。

●じゅんばんを変更

登録されたキャラクタの順番を変えます。いつもパーティを組んでいるキャラクタを、あらかじめここでまとめておくと、酒場でパーティを組むときに便利です。

■商店

(*注意!:酒場でパーティを組まないで選択できません)

アイテムの売買、鑑定、呪いを解くことができます。入店するキャラクタを選択してください。



●買う

買いたいアイテムの種類を選択すると商品の一覧が表示されます。買いたいアイテムを選択し、Aボタンを押してください。購入者が装備できないアイテムには#が付きます。

●売る

持っているアイテムを売ることができます。装備しているアイテムや、正体不明のアイテムは売れません。

●呪いを解く

呪われたアイテムは、装備を外すことができなくなります。ここでは、お金を払って、アイテムの呪いを解きます。呪いを解いたアイテムは、消失します。

●鑑定

迷宮の宝箱から入手した正体不明のアイテムを鑑定します。鑑定には、お金がかかります。ビショップの職業にもアイテムを見分ける能力があります。

●おかねを集める

パーティ全員の所持金を集めます。

■寺院

(*注意!:酒場でパーティを組まないと選択できません)

パーティが状態異常(麻痺・石化・瀕死・死亡)になったら寺院に訪れましょう。

必要に応じた寄付金を支払え

ば、治療を施してもらえます。麻痺・石化は、確実に回復しますが、瀕死は失敗の可能性もあります。そのときは死亡となり、この回復にも失敗すると、埋葬となり、基本的にキャラクターは復活させることが出来ません。そのときは時期を見て、訓練場の「キャラクターを消す」を選択してキャラクターを削除してください。

●治療や復活に必要な寄付金の額

- 麻痺…100×レベル
- 瀕死…250×レベル
- 石化…200×レベル
- 死亡…500×レベル

※毒は城下町に帰れば正常に戻ります。

寺院				
★お支払い金額	お支払い金額			
麻痺	100×レベル	1	20	0.00P
瀕死	250×レベル	1	40	0.00P
石化	200×レベル	1	40	0.00P
死亡	500×レベル	1	80	0.00P

■冒険者の宿

(*注意!:酒場でパーティを組まないと選択できません)

HPと呪文の力を回復させ、レベルアップを行う重要な場所です。宿泊料金は、「簡易寝台」が一番安く、その後「エコノミールーム」/「スイートルーム」/「ロイヤルスイート」の順に高くなりますが、値段の高い部屋ほど早く回復できます。

「うまごや」は、無料で宿泊できますが、呪文の力のみ回復で、HPは回復しません。

宿屋				
★お支払い金額	お支払い金額			
簡易寝台	100×レベル	1	20	0.00P
エコノミールーム	250×レベル	1	40	0.00P
スイートルーム	500×レベル	1	80	0.00P
ロイヤルスイート	1000×レベル	1	160	0.00P

■酒場

訓練場で作成されたキャラクターは、酒場で集めることができます。

酒場				
★お支払い金額	お支払い金額			
麻痺	100×レベル	1	20	0.00P
瀕死	250×レベル	1	40	0.00P
石化	200×レベル	1	40	0.00P
死亡	500×レベル	1	80	0.00P

●仲間に入れる

パーティに加えたいキャラクターを選択してAボタンを押してください。すでに加わっているキャラクターは「●」が表示されます。すでに迷宮にいるキャラクターは表示されません。

●仲間からはずす

パーティから外したいキャラクターを選択してAボタンを押してください。

●仲間をしらべる

パーティにいれたキャラクターを確認します。

→P.14「キャラクターデータの説明」参照

●おかねをやまわけ

パーティ全員の所持金を等分に分配します。

(*注意!:各項目は訓練所でキャラクターを作成しないと選択できません)

■王宮

(*注意!:酒場でパーティを組まないと選択できません)

ゲームの目的など、様々な情報を入手することができます。

王宮				
★お支払い金額	お支払い金額			
麻痺	100×レベル	1	20	0.00P
瀕死	250×レベル	1	40	0.00P
石化	200×レベル	1	40	0.00P
死亡	500×レベル	1	80	0.00P

■ギルド

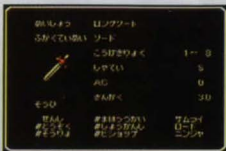
(*注意!:酒場でパーティを組まないと選択できません)

アイテムやモンスターのデータを見ることが出来ます。お金やアイテムを預けたり、専用通信ケーブルを使って友達とアイテムの交換をすることもできます。



●モンスター図鑑

迷宮内で遭遇したモンスターの詳細を見ることができます。



●アイテム図鑑

手に入れたアイテムの詳細を見ることができます。

●アイテムボックス

アイテムやお金を預けることができます。預けたアイテムやお金は、いつでも引き出すことができます。また、アイテムやキャラクタの転送もここでを行います。

○預ける：

アイテムやお金を預けます。どちらを預けるか選択し、アイテムの場合は預けたいアイテムを、お金の場合は預けたい金額をそれぞれ決定してください。(*注意!:転送できるアイテムはアイテムボックスに預けてあるアイテムのみです)

○引き出す：

預けたアイテムやお金を引き出します。どちらを引き出すか選択し、アイテムの場合は引き出したいアイテムを、お金の場合は引き出したい金額をそれぞれ決定してください。

○転送：

通信ケーブルを使って、預けてあるアイテムやキャラクタを転送します。

通信交換のやり方

●アイテムの転送

- ① 両方のゲームボーイアドバンスで、「転送」を選んでください。
- ② 通信状態が確認できると、アイテムか・キャラクタか・受信か・の選択肢が出てきます。送信側はアイテムを、受信側は受信を選んでください。
- ③ 相手の準備ができたなら、お互いスタートボタンを押してください。
- ④ 送信側にアイテムボックスに預けてあるアイテムの一覧が表示されます。送信したいアイテムを決定してください。
- ⑤ 転送に成功すると、送信側からアイテムが消え、受信側のアイテムボックスにアイテムが表示されています。これで転送の完了です。

(*注意!:転送できるアイテムはアイテムボックスに預けてあるアイテムのみです)

●キャラクタの転送

- ① 送信側は、転送したいキャラクタでギルドに入ってください。
- ② 両方のゲームボーイアドバンスで、「転送」を選んでください。
- ③ 通信状態が確認できると、アイテムか・キャラクタか・受信か・の選択肢が出てきます。送信側はキャラクタを、受信側は受信を選んでください。
- ④ 相手の準備ができたら、お互いスタートボタンを押してください。
- ⑤ 転送に成功すると、送信側のキャラクタはそのまま残り、受信側の訓練場（もしくは酒場）に同じキャラクタが表示されます。これで転送の完了です。

（*注意!：転送されたキャラクタはレベル1の状態になります。また、そのキャラクタが所持しているアイテムやお金は転送されません）



■町はずれ

「町はずれ」に行きます。→P.25「町はずれ」参照



■迷宮のたんざく

（*注意!：酒場でパーティを組まないと入れません）

迷宮に入ります。「れんしゅう場」は、初心者向けの比較的やさしい迷宮です。

■冒険のさいかい

（*注意!：迷宮内にパーティがいないと選択できません）

すでに迷宮にパーティがいる場合、ここから再開することができます。迷宮の中で中断したパーティが複数存在する場合、冒険を再開するパーティを選択してください。

■冒険をやめる

「お疲れさまでした」の画面が出てきます。

（*注意!：オートセーブをOFFにしている形で、セーブをせずに電源を切ると、データが失われます→P.26「コマンドメニュー」参照）

■オートマップ

Lボタンを押すとオートマップ画面になります。
 プレイヤーの位置は、「↑」で表示されます。矢印の向きがキャラクターの向きです。



■キャンプ

迷宮の中でBボタンを押すとキャンプ画面になります。

●キャラクターをしらべる

→P.14「キャラクターデータの説明」参照

●モンスターをはずす

召喚師の呪文によって召喚されたモンスターをパーティからはずします。

●じゅんばんをかえる

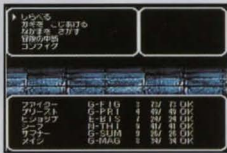
パーティの順番を変えます。先頭3人が前衛、残りが後衛です。

●データのセーブ(オートセーブOFFの時のみ)

今の状況を記録します。

■コマンドメニュー

迷宮の中でスタートボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。



●しらべる

床、壁などをしらべます。

●かぎをこじあける

かぎのかかった扉を開けます。盗賊や忍者で行うとより確実です。

●なかまをさがす

冒険を中断したパーティや、全滅したパーティを探します。

●冒険の中断

セーブとロードができます。

- でんげんをきれるようにする：今の状態を記録し、冒険を中断します。
- べつこのパーティをくむ：今のパーティを迷宮の中に残したまま城下町に残ります。

●コンフィグ

設定を変更します。十字ボタンの上下で項目を選択し、左右で項目の変更を行います。

- BGM：音楽のON/OFFを設定します。
- SE：効果音のON/OFFを設定します。
- エフェクト：画面演出のON/OFFを設定します。
- オートセーブ：オートセーブのON/OFFを切り替えます。(※参照)
- メッセージ：メッセージスピードを0~7段階まで変更します。
- さかば設定：最初から善・悪混合のパーティが組めるようになります。

※オートセーブについて……プレイヤーがコマンド選択を行う必要がなく、ある一定の場所で自動的にセーブデータが更新されていきます。手間ははぶけますが、後戻りが難しいので注意が必要です。ゲーム開始当初は、オートセーブに設定されています。

●オートセーブでセーブされる場所

=キャンプを開いた時/城下町の表示になった時
 (*注意! : オートセーブをOFFにした場合、コマンドメニューから「冒険の中断」を選択するか、キャンプ中の「データのセーブ」を選択してセーブしなければならないのでご注意ください)

●初期化の仕方

訓練場で「キャラクタを消す」を選択し、全てのキャラクタを消してください。その後、もう一度「キャラクタを消す」を選択すると、「バックアップデータを消去しますか?」と表示されます。ここで「はい」を選択すると購入時の状態に戻ります。

迷宮の中では、様々なイベントが発生します。

●床に円マーク

最初は、どのようなイベントかわかりません。イベント確認後、床のグラフィックが変化してイベントの種類を確認できるものも存在します。畏の可能性もあるイベントなので、注意してください。

●主なイベントの種類

- 会話イベント :誰かが話しかけてきます。
- 落とし穴 :ダメージを受けます。
- ターンテーブル:回転して方向が変化します。
- ワープ :強制的に場所移動をします。ランダムダンジョンでは違う階層に移動するトラップにもなります。

●床に魔法陣

モンスターが登場します。戦闘終了後に倒したモンスターが召喚できるようになります。

●のぼり/くだりのはしご

次の迷宮に進みます。

●とびら

Aボタンを押すと、扉を開けて中に入る事ができます。まれに、カギがかかっていたり、扉が隠されている場合があります。

※迷宮の中では、この他にも様々なイベントが発生します。



戦闘や迷宮を探索していると、様々な状態変化に見舞われる場合があります。

●恐怖

識別に失敗するとなります。しばらくすると回復します。

●眠り

戦闘中、行動ができなくなります。しばらくすると回復します。

●混乱

手当たり次第に攻撃します。しばらくすると直ります。

●毒

少しずつHPが奪われてゆきます。城下町に戻ると回復します。

●麻痺

体が痺れて動けなくなります。僧侶の呪文や寺院などで回復します。

●石化

石のように固まってしまいます。僧侶の呪文や寺院などで回復します。

●瀕死

HPが0になると瀕死になります。僧侶の呪文や寺院などで回復します。

●死亡

瀕死の復活に失敗すると、死亡になります。僧侶の呪文や寺院などで回復します。

●埋葬

死亡状態からの蘇生にも失敗すると、そのキャラクタは埋葬され、復活させることができなくなります。

復活の方法は、未だ確認されておりません。

モンスターと出会うと、戦闘になります。

■モンスター・ウィンドウの見方



●不確定名モンスター

正体の分からない敵は、不確定名で表示されます。僧侶や召喚師の呪文で正体を見破ることができます。

●出現数表示

左側の()で表示している数字は、状態異常を起こしていないモンスターの数です。右側の数字は、出現したモンスターの全体数です。

■特殊な戦闘の始まり方

●奇襲

最初の戦闘で、キャラクタが奇襲したり、敵に奇襲されたりすることがあります。

この場合、一回だけ、どちらかが一方的に攻撃を仕掛けることができます。

●友好的なモンスター(性格変化ポイント)

まれに、友好的なモンスターに出会うことがあります。

「戦う」か「立ち去る」を選択できますが、どちらを選ぶかによって、キャラクタの性格が変化する場合があります。

●前衛・後衛

上段2列が前衛の敵、3~4列が後衛の敵です。基本的には、前衛のキャラクタだけが、前衛の敵にのみ攻撃することができます。しかし、キャラクタの装備する武器によって、攻撃可能な範囲は変化します。

●モンスターグラフィックの表示について

複数のモンスターが出現した場合、全ての数のモンスターグラフィックが表示されます。画面に入りきらないモンスターもいますので、倒したと思って最後まで気を抜かずに戦いましょう。

■キャラクタの戦闘メニューについて



●たたかう

武器で攻撃します。装備している武器によって、攻撃可能な範囲が変化します。→P.33「武器の射程距離について」参照

●みまもる

防御して、敵の攻撃を当たりにくくします。

●おまじゆ

呪文を唱えます。

●どうぐ

持っているアイテムを使用します。

●かくれる

盗賊とニンジャは、隠れることができます。成功すると、敵の攻撃が当たりにくくなり、こちらの攻撃が当たりやすくなります。

●かいじゆ

僧侶と、高レベルのビショップ、ロードが使えます。不死系のモンスターを消滅させることができますが、経験値は得られません。

●にげる

戦闘から逃げ出します。誰かが使うと全員で逃げる扱いになります。必ず成功するわけではありませんが、ボスクラスとの戦闘以外は、比較的、やさしく逃げるすることができます。

■召喚モンスターの戦闘メニューについて



●たたかう

直接攻撃を行います。

●とくしゆ

モンスター特有の特殊攻撃を行います。

●ぼうぎよ

防御して、敵の攻撃を当たりにくくします。

★武器の射程距離について

武器による射程距離は、3種類存在します。

- S (ショートレンジ) : 前衛のキャラクタが、前衛の敵に攻撃可能/後衛では、届かない。
- M (ミドルレンジ) : 前衛のキャラクタが、前衛・後衛の敵に攻撃可能/後衛では、前衛の敵にのみ攻撃可能。
- L (ロングレンジ) : キャラクタの前衛・後衛にかかわらず、敵の前衛・後衛に攻撃できる。

★AC (アーマークラス)について

防御力です。この値が低いと敵の攻撃が当たらなくなります。

→P.14「キャラクタデータの説明」参照

■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。宝箱の中身には、「？」の付いた正体不明のアイテムが入っているときがあります。商店やビショップが鑑定すると、正体が判明します。



●しらべる

畏の種類をしらべます。

●呪文

僧侶のレベル2 呪文「ディバイントラップ」を唱えると、畏の種類を調べられます。

●わなをはずす

仕掛けられた畏を特定して、外します。失敗する可能性もあります。盗賊やニンジャが行くと、より安全です。

●あける

いきなり宝箱を開けます。畏があると、作動します。

●たちさる

宝箱を捨て去ります。

■モンスターとの契約について

迷宮内に存在する魔法陣の上に乗ると戦闘が発生します。戦闘に勝利すると、倒したモンスターを召喚できるようになります。



●召喚するモンスターの選択

「サモン～」で始まる召喚師の呪文で、召喚できます。呪文は1～7レベルの種類にひとつずつ入っており、高レベルの召喚呪文を唱える程、強力なモンスターを呼び出すことができます。



- ※ 召喚モンスターは、1人のキャラクタと同じ扱いなので、パーティが5人以下でないと呼び出せません。
- ※ 召喚モンスターは、迷宮の中でしか呼び出せません。城下町に戻ると消えてしまいます。
- ※ 召喚できるモンスターの数は、そのレベルで呼び出せる範囲からランダムで決定されます。

●モンスターのレベルアップと軍勢の召喚について

召喚モンスターは、戦闘に参加させることで経験を積みレベルアップしてゆきます。レベルアップのタイミングは、そのモンスターを再度召喚した時に起こります。レベルアップすると、特殊能力を憶えたり、一度に数多く呼び出せるようになります。

全てのパーティが「麻痺」、「石化」、「瀕死」になると、全滅します。

■パーティの救出隊を編成

全滅した場合、別のパーティ(5人以下)を組んで、救出に向かってください。全滅した場所にたどり着いたら、コマンドメニューを開き、「なかまをさがす」を選択してください。

→P.26「コマンドメニュー」参照

■見つからない場合

全滅した場所の座標が合っていないと、いくら仲間を捜しても見つかりません。僧侶の呪文「ロケットバーソン」で座標を確認してその場所まで行くか、召喚師の呪文「コールバーソン」で呼び寄せましょう。

■見つけた場合

見つけたキャラクターのリストが表示されます。ただし、救出する仲間を含めてパーティを組めるのは6人までなので、注意してください。

ランダムダンジョン

このゲームでは、どこかにランダムダンジョンが存在します。迷宮内のある場所で、何らかの操作を行うと、それまで構成されていた迷宮の形が変化して、敵の強さなども変わる場合があります。ゲームを進行してゆけば、おのずとその存在が明らかになってゆくでしょう。

Wizardry SUMMONER

呪文一覧表

- ◎魔法使いの呪文◎
- ◎僧侶の呪文◎
- ◎召喚師の呪文◎



まほうつかい しゅもん
魔法使いの呪文

レベル1

エナジーブラスト
(戦闘時/敵1体) 1~8のダメージを与える

アーマーシールド
(戦闘時/本人のみ) ACを2下げる

スリープ
(戦闘時/敵1グループ) 眠らせる

レベル2

ダークネス
(戦闘時/敵1グループ) ACを2上げる

ブリンク
(戦闘時/本人のみ) ACを4下げる

レベル3

ファイアボール
(戦闘時/敵1グループ) 4~24のダメージを与える

ライトニング
(戦闘時/敵1グループ) 3~18のダメージを与える

マジックスクリーン
(戦闘時) 敵の呪文やプレスのダメージを弱める

レベル4

ファイア
(戦闘時/敵1グループ) ACを4上げる

アイスボール
(戦闘時/敵1グループ) 6~36のダメージを与える

ファイアストーム
(戦闘時/敵1グループ) 6~36のダメージを与える

レベル5

テラー
(戦闘時/敵全員) ACを4上げる

デッドリーエア
(戦闘時/敵全員) レベル8以下の敵を全滅させる

アイスストーム
(戦闘時/敵1グループ) 8~64のダメージを与える

レベル6

アスフィクシエーション
(戦闘時/敵1グループ) 即死させる/アンデッドとボスクラスの強い敵には効かない

ディスベルアンデッド
(戦闘時) アンデッド1体を消滅させる/失敗することもある

インビジブル
(戦闘時/味方全員) ACを4下げる

ウィッシュ
(戦闘時/予測不能) 何かが起こる/1レベル下がる/レベル12以下は使用不可

ディープフリーズ
(戦闘時/敵1グループ) 34~98のダメージを与える

レベル7

テレポーテーション
(迷宮内/味方全員) 指定位置に移動/歩いたことがない場所は不可

デザイア
(戦闘時/予測不能) 3つの中から好きな願いを選択できる
3つの願いごとはいつも同じとは限らない
レベルが下がる/レベル12以下は使えない

ニュークリアブラスト
(戦闘時/敵全員) 10~100の大ダメージを与える

レベル1

プレス (戦闘中/味方全員)	ACを1下げる
ヒールウーンズ (常時/味方1人)	HPを1~8回復
メイクウーンズ (戦闘時/敵1体)	1~8のダメージを与える
ライティング (迷宮内/味方全員)	2歩先までの通路が見える/ 30歩くらいで効果が消える
ホーリーシールド (戦闘時/本人のみ)	ACを4下げる

レベル2

グレイス (戦闘中/味方全員)	ACを2下げる
ディバイントラップ (宝箱)	95%の確率で宝箱の罠を見破る
ホールドエネミー (戦闘時/敵1グループ)	麻痺させる
サイレンス (戦闘時/敵1グループ)	呪文を封じる

レベル3

コンティニュアルライト (迷宮内/味方全員)	迷宮を出るまで、3歩先の通路が見える
キュアバラリシス (常時/味方1人)	麻痺を回復する
アイデンティファイ (迷宮内/敵全員)	モンスターを識別する
ホーリーブレイ (戦闘中/味方全員)	ACを4下げる

レベル4

リストアウーンズ (常時/味方1人)	HPを2~16回復する
インジュアリア (戦闘時/敵1体)	2~16のダメージを与える
キュアポイズン (迷宮内/味方1人)	毒を回復する
プロテクション (迷宮内/味方全員)	迷宮を出るまで、ACを2下げる

レベル5

リカバウーンズ (常時/味方1人)	HPを3~24回復する
ペイン (戦闘時/敵1体)	3~24のダメージを与える
ブレース (戦闘時/敵1グループ)	3~24のダメージを与える
ロケットバーン (迷宮内/味方1人)	動けなくなった冒険者がいる場所を確認できる
リヴァイブ (常時/味方1人)	「瀕死」の仲間を復活させる/ 失敗する場合もあり
デス (戦闘時/敵1体)	即死させる/アンデッドとボスクラスには効かない/失敗すると敵はダメージ受けず

レベル6

ワールウィンド (戦闘時/敵1グループ)	6~36のダメージを与える
リジェネレーション (常時/味方1人)	「瀕死」、「死亡」、「埋葬」以外の異常を回復/HPも回復
ライフスティール (戦闘時/敵1体)	HPを1~8に変更する/ アンデッドには効かない
エヴァキュエーション (迷宮内/味方全員)	城下町へ戻る/一度使うと呪文を忘れる

レベル7

ワードオブデス (戦闘時/敵全員)	12~72のダメージを与える
リザレクション (常時/味方1人)	「瀕死」、「死亡」をHP全快で蘇生させる/ 失敗すると「瀕死」から「死亡」に変化 「死亡」から「埋葬」に変化してしまう

しょうかんし じゅもん
召喚師の呪文

レベル1

サモン・ザ・サン
 (迷宮内) ランク1のモンスターを
 召喚する

ディテクトエネミー
 (迷宮内/敵全員) モンスターを識別する
 /戦闘中は使用不可

フェアリーガード
 (迷宮内/味方1人) ACを2下げる

レベル2

サモン・マーキュリー
 (迷宮内) ランク2のモンスターを
 召喚する

スピリットガード
 (迷宮内/味方全員) ACを2下げる

ハイエンカウント
 (迷宮内/味方全員) ランダムエンカウント率を
 少し上げる

レベル3

サモン・ヴィーナス
 (迷宮内) ランク3のモンスターを
 召喚する

レベル4

サモン・ジ・アース
 (迷宮内) ランク4のモンスターを
 召喚する

レビテート
 (迷宮内/味方全員) 迷宮にいる間、パーティーを
 空中に浮遊させる

レベル5

サモン・マーズ
 (迷宮内) ランク5のモンスターを
 召喚する

レベル6

サモン・ジュピター
 (迷宮内) ランク6のモンスターを
 召喚する

ローエンカウント
 (迷宮内/味方全員) ランダムエンカウント率を
 少し下げる

レベル7

サモン・サターン
 (迷宮内) ランク7のモンスターを
 召喚する

コールパーソン
 (迷宮内/味方1人) 他の場所で動けないでいる味方を
 同じ座標に召喚/レベルが1下がる

レベルドレイン
 (戦闘時/敵1グループ) 敵のレベルを下げる

● 迷宮内では無理は禁物

迷宮内では、いどこでモンスターが襲ってくるかわかりません。たとえ弱いモンスターでも、数が多く出現すると初期のパーティでは手こずるものです。最初のうちは迷宮の入り口付近で戦い、多少レベルを上げたら徐々に奥へと進みましょう。

● 宝箱に気をとられるな

まだレベルが低いキャラクタは、宝箱の罠を解除する能力に長けていません。他のキャラクタもHPが低いので、爆弾などの罠にはまると一撃で瀕死となってしまいます。迷宮の入り口付近の宝箱にはたいした物も入っていませんので、気をとられずにある程度レベルアップしてから宝箱を開けるようにすると良いでしょう。

● ちょっとレベルが上がったら

ちょっとレベルが上がると、徐々に迷宮の奥へと進みたいくなるものです。しかし迷宮の奥へ進めば進むほど強いモンスターが出現するのも事実です。中には毒の攻撃をしてくるモンスターもいて、毒を受けてしまうと街へ戻ってくるだけでも苦労します。ちょっとレベルが上がったら、毒消しを多めに持ってから冒険に出ると良いでしょう。

ご注意 ●ゲームの内容・ヒントについての電話、手紙などの質問は受け付けておりません。また、この製品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、(株)メディアリングまでご連絡ください。お客様の不注業による故障や破損、長期の使用による故障、中古品等、当社の責任にやらないものには対応できませんので、ご了承ください。尚、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。

●このソフトウェア並びに解説書を買取業者に使用することを禁じます。また、このソフトウェア並びに解説書の全て、または一部を個人的に使用の場合をのぞき、(株)メディアリングからの正式な承諾を得ずに行かなる方法においても無断で複製、複製することを禁じます。

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。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。総柄や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

Copyright ©2001 1259190 Ontario Inc., MEDIA RINGS CORPORATION
and Four Winds Inc. All rights reserved. "Wizardry"® is a registered
trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. Developed and
Published by MEDIA RINGS CORPORATION.



GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。



MEDIA RINGS
CORPORATION

株式会社メディアリング

メディアリング
最新情報が満載!

GAME SOFT INFORMATION
<http://www.tokyo-city.co.jp/game/>

〒107-0052 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山陽ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650