
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
Wizardry
LEGACY OF LLYLGAMYN
THE RETURN OF WERDNA
ウィザードリィ
III・IV
HE
system
PC Engine
naxat soft

このたびは、ナグザットのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、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。

●SUPER CD-ROM²ソフト使用上の注意

①PCエンジン、CD-ROMなどハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
②CD-ROMディスクには表と裏があります。必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。
③ゲームプレイ中にCD-ROMプレイヤーの蓋を開けたり、CD-ROM本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。

●健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。
ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD-ROM²ディスクは、「SUPER CD-ROM²」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

Wizardry®

LEGACY OF LLYLGAMYN THE RETURN OF WERDNA ウィザードリィ III・IV

CONTENTS

バックストーリー・WIZARDRY III ——— 2
バックストーリー・WIZARDRY IV ——— 3
ゲーム内容 ——— 4
ウィザードリィIII～ゲームの進め方～ ——— 6
Edge Of Town（町はずれ） ——— 7
Training Grounds（訓練場） ——— 7
町はずれでのその他のコマンド ——— 12
Gilgamesh's Tavern（ギルガメッシュの酒場） ——— 13
Boltac's Trading Post（ボルタック商店） ——— 14
Adventurer's Inn（冒険者の宿） ——— 15
Temple of Cant（カント寺院） ——— 16
地下迷宮での操作 キャンプでのコマンド ——— 16
地下迷宮での操作 冒険 ——— 18
セーブについて ——— 20
ウィザードリィIV～ゲームの進め方～ ——— 21
セーブについて ——— 23
呪文一覧 ——— 24

BACK STORY

WIZARDRY III
LEGACY OF LLYLGAMYN

領土拡大のための争い、失われた魔よけの奪還、そして、ニルダの杖の探索と、リルガミンは幾多の歴史を経て、長期にわたる平和と繁栄の時代を迎えていた。血塗られた過去は、人々の心の中から忘れ去られ、偉大なる冒険者たちの伝説のみが、人々の口から口へと受け継がれていた。住民たちは、この神から与えられた至福の時が、未来永劫にわたって約束されたものであると信じて疑うことさえもなかったようだ。

しかし、その至福の時が失われるのは、あまりにも突然の出来事であった。

リルガミンの豊かな漁場として栄えるアルシビアの植民島が、大津波によって崩壊したのをきっかけに、リルガミン周辺は、史上類を見ない天変地異に襲われ、壊滅状態にまで陥ってしまったのだ。

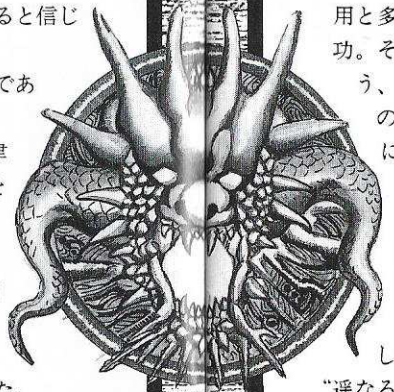
繰りかえし起こる災害…。尊い生命の消失…。

賢者たちは、占星術、呪術などさまざまな方法を用いて、その原因究明にあたったが、解決の糸口もつかぬままであった。 もはや、神はリルガミンの民を見捨てたのか。

人々が憂い悲しみにふけっている時。ある一人の賢者がこう言った。

「巨竜ル' ケブレスが住む魔窟の深くに、森羅万象の理を写す“神秘の宝珠”があるという。その宝珠のみが、我々を救ってくれる最後の頼みであろう」と…。

さっそく、この魔窟への侵入を試みる冒険者たちが招集され、“神秘の宝珠”の探索が開始されのだが…。



WIZARDRY IV
THE RETURN OF WERDNA

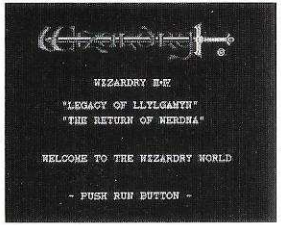
遥かなる昔、狂王トレボーの君臨するころ、リルガミンでは一つの大きな事件が巻き起こった。リルガミンの平和と繁栄を守る“神秘の魔よけ”が、魔術師ワードナの手によって奪われ、地下迷宮の奥深い場所へと持ち去られてしまったのだ。トレボーは近隣の国々から勇敢なる冒険者たちを集め、莫大な費用と多くの犠牲者を払って、無事この魔よけの奪回とワードナの抹殺に成功。その後、このいまわしい過去を抹消し、二度と同じ繰り返しのないよう、この地下迷宮の奥深い場所にワードナの遺体を安置し、悪の魔術師の墓場として人々に見せしめたのだ。そしてさらに、何人もこの迷宮に侵入することのできぬよう、迷宮内を複雑に改造し、屈強な男たちを集め警備にあたらせ、その家系代々にわたってこの任務を遂行するよう命じたのだ。

遥かなる時を経て、リルガミンでは、その風習が今もなお掟として強く残っていた。なぜ、トレボーが死してなお、この迷宮にこだわるのか、その理由は誰も知らされぬまま…。

しかし、ついにその謎が解き明かされるときが訪れた。

“遥なる時を経て、長い戒めより解き放たれた邪悪なる生命の復活。再び暗黒の世に蘇りし、呪われた魂の鼓動。”迷宮の真の支配者が、多くの魔物とともに、長き眠りより目覚めたのだ。これこそが、狂王トレボーの予期した、最悪なる結果なのであろうか？そして、ワードナはいったい何を目的に、何処を目指すのであろうか？

ゲーム内容



このゲームソフトには「ウィザードリィⅢ」と「ウィザードリィⅣ」の2本分のゲームが収められています。ⅢとⅣは各々のゲームとして収録され、若干の違いを除いては、同一の基本操作でお楽しみいただけるようになっています。ゲームはⅢとⅣ、どちらからのプレイも可能です。ウィザードリィⅢ、Ⅳ、2倍の難関なダンジョンを心ゆくまでお楽しみください。

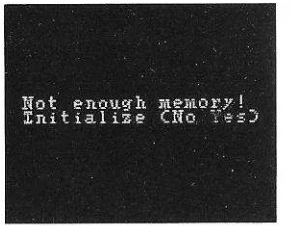
キャラクター転送システムについて

「Ⅲ」には、キャラクター転送システムが採用されています。ナグザットより発売のスーパーCDロムロム用ソフト「ウィザードリィⅠ・Ⅱ」または「ウィザードリィⅤ」をお持ちの方は、その中で使用したキャラクターを転送させることが可能です。すでに、「Ⅰ・Ⅱ」でキャラクターをお持ちの方は、CHANGE SERIESでⅢへの転送が行えます。

まず、「Ⅰ・Ⅱ」または「Ⅴ」でキャラクターのパスワード(ユーティリティのキャラクター転送)を確認してください。(キャラクターの転送は、キャラクターリストに登録されているものに関してだけ可能です。DEADなど、正常でない状態のキャラクターや、パーティーを編成して迷宮に入っているメンバーは転送することができません)

Edge Of Town(町はずれ)に行き、Utilties(ユーティリティ)を選びPUBLISH CHARACTER(キャラクターパスワード)とSUMMON CHARACTER(キャラクターの送り込み)のコマンドで行ってください。(説明は12ページ)

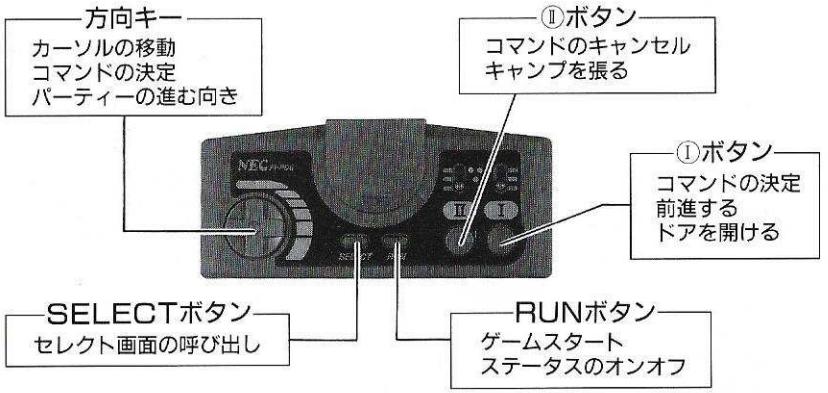
ゲームを始める前のご注意



このソフトは、バックアップメモリのすべてを使用します。他のゲームのデータが入っている場合は、バックアップメモリカードなどにデータを移し、全体の初期化を行ってからゲームを始めてください。

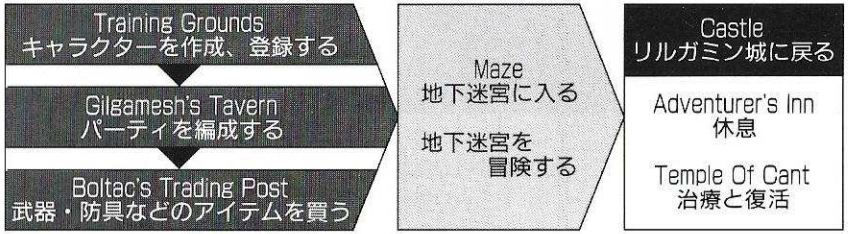
また「Ⅲ」「Ⅳ」は、各々独立したバックアップデータになっていますので、「Ⅲ」から「Ⅳ」へ移るときは、「Ⅲ」をバックアップメモリカードなどに移してからゲームを始めてください。

パッドの操作法

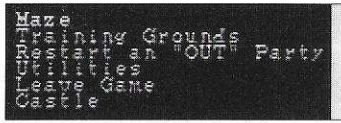


ウィザードリィIII ゲームのすすめかた

- ゲームをはじめてプレイするときは、ゲームで使用するキャラクターを作成・登録することからはじめます。
- 作成・登録が終わったら、つぎにギルガメッシュの酒場へ行き、冒険に参加するメンバーを選びます。
- 選ばれたメンバーは、それぞれが最初にお金を持っています。ボルッタック商店へ行き武器や防具を手に入れることもメンバーを強力することにつながります。このとき買ったアイテムは必ず装備してください。
- さあ、いよいよ冒険の開始です。町はずれへ行き、地下迷宮へと旅立ちましょう。
- 冒険の途中でメンバーが傷ついたり、HPが残り少なくなったときには、一度、城に戻り、カント寺院や冒険者の宿で回復しましょう。
- また、お金がたまり、さらに強力なアイテムを手に入れたいときなどにも城に戻り、ボルタック商店で購入しましょう。
- 冒険を中断したいときは、迷宮内でキャンプを張り、ゲームをセーブします。
- ゲームの再開はその場所から行えます。



Edge of Town(町はずれ)



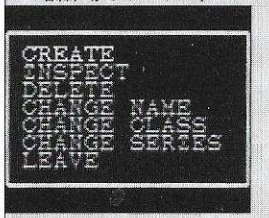
- Maze ……地下迷宮に入る
- Training Grounds ……訓練場
- Restart an "OUT" party …冒険中のゲームの再開
- Utilities ……ユーティリティ
- Leave Game ……ゲームの中断
- Castle ……城に戻る

●Maze(地下迷宮に入る)

パーティーを編成した後、地下迷宮に入るコマンドです。

●Training Grounds(訓練場)

訓練場でのコマンド



CREATE キャラクターをつくる

①名前を入力します。
方向キーで選択し、①ボタンで決定。⑪ボタンでキャンセル。
ENDを選び①ボタンを押すか、RUNボタンで終了。

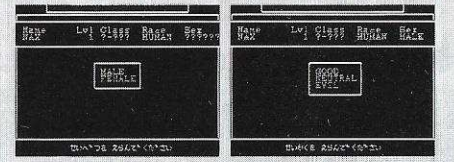


②種族を選びます。それぞれの種族の特徴は以下のとおりです。

HUMAN(人間)	平均した力を持つ。
ELF(エルフ)	賢く、信心深いが、あまり丈夫ではない。呪文を使うのがうまく、魔術師むき。
DWARF(ドワーフ)	強くて丈夫。戦士となるには最高の種族。
GNOME(ノーム)	敏捷で、信仰心の強い種族。僧侶むき。
HOBBIT(ホビット)	素早く、運が強い。優秀な盗賊となれる種族。

種族の基本特性値

		HUMAN	ELF	DWARF	GNOME	HOBBIT
Strength(力)	筋力の強さ。戦闘能力を表す。	8	7	10	7	5
I.Q(知恵)	知能指数。魔術系の呪文能力を表す。	8	10	7	7	7
Piety(信仰心)	信心深さ。僧侶系の呪文能力を表す。	5	10	10	10	7
Vitality(生命力)	HPの増加率。復活時の成功率を表す。	8	6	10	8	6
Agility(素早さ)	機敏さ。ワナを見抜き、外す能力を表す。	8	9	5	10	12
Luck(運の強さ)	運の強さ。神秘的な助力を表す。	9	6	6	7	15



③性別を決めます。

MALE（メール）、FEMALE（フェメール）のいずれかを選び決定します。

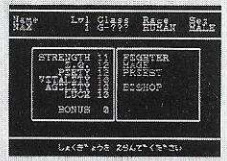
④性格を決めます。

GOOD(善) NEUTRAL(中立) EVIL(悪)のいずれかを決定します。(選んだ性格によってはなれない職業もあります)

	GOOD	NEUTRAL	EVIL		GOOD	NEUTRAL	EVIL
FIGHTER(戦士)	○	○	○	BISHOP(ビショップ)	○	×	○
MAGE(魔術師)	○	○	○	SAMURAI(侍)	○	○	×
PRIEST(僧侶)	○	×	○	LORD(ロード)	○	×	×
THIEF(盗賊)	×	○	○	NINJA(忍者)	×	×	○

⑤特性値を決めます。

画面左枠内の基本特性値に下のボーナスポイントを加えます。方向キー⇦（減る）、⇨（増える）。ボーナスポイントを加えることで、右枠内に職業が表示され、この職業表示がされていなければ、特性値の決定は終了できません。



⑥職業をきめます。

右枠内に表示されている職業を選び、決定します。

職業は８つの種類があり、それぞれに必要な特性値が決められています。

	FIGHTER	MAGE	PRIEST	THIEF	BISHOP	SAMURAI	LORD	NINJA
Strength(力)	11					15	15	17
I.Q(知恵)		11			12	11	12	17
Piety(信仰心)			11		12	10	12	17
Vitality(生命力)						14	15	17
Agility(素早さ)				11		10	14	17
Luck(運の強さ)							15	17

職業別の特徴

FIGHTER(戦士)	攻撃の要となる職業。ほとんどすべての武器、防具の使用が可能。レベルアップや最大HPの増加も早いので、転職むき。
MAGE(魔術師)	魔術系(攻撃)の呪文を得意とし、パーティーの攻撃力アップに貢献する。防具を身につけることもできないほど、ひ弱な肉体が弱点。
PRIEST(僧侶)	僧侶系(防御・回復)の呪文を得意とし、パーティーの護衛を担当する。HPの回復や解毒など、欠かすことのできない呪文ばかりだ。
THIFE(盗賊)	敏捷さを武器に、アイテムの奪取や宝箱のオープンなど、危険をともなう任務を遂行する。短剣や短刀を操り、素早い攻撃も繰り出す。
BISHOP(ビショップ)	魔術系・僧侶系双方の呪文を操ることができ、攻撃・防御の両面からパーティーをサポートする。呪文の習得スピードは遅いので注意。
SAMURAI(侍)	FIGHTERなみの攻撃力を持ち、武器・防具もかなりの物を装備できる。レベル４からは、魔術系の呪文を習得し始める。
LORD(ロード)	頑丈な肉体を持ち攻撃力にすぐれる。レベル４からは、僧侶系の呪文を習得し始める。戦闘中は攻撃に徹し、呪文はキャンプで使用したい。
NINJA(忍者)	極めて転職が難しく、転職後にも膨大な経験値を必要とする。素手で極限の力を発揮し、HPの高いモンスターを一撃で倒すことも。

⑦キャラクターを使用するシリーズを決めます。
キャラクターは、登録されたシリーズでのみ使用できます。

⑧キャラクターを登録します。
作成したキャラクターをキャラクターリストに登録します。リストには最高で15人まで登録が可能です。(※リストにはあらかじめ6人のキャラクターが登録されています)

INSPECT キャラクターを調べる

キャラクターの現在の状態を見るコマンドです。また、アイテムの装備、交換などもここで行えます。



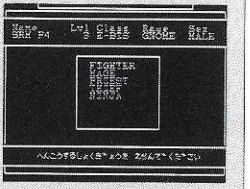
DELETE キャラクターを削除する

キャラクターをリストから外すコマンドです。外したいキャラクターを選び、①ボタンで外します。

CHANGE NAME キャラクターの名前変更

キャラクターの名前を変えるコマンドです。⑪ボタンで1字ずつ取り消し、名前の入力と同様に入力していきます。

CHANGE CLASS キャラクターの職業変更



キャラクターを転職させるコマンドです。キャラクターが転職に必要な特性値に達していれば、他の職業に変わることができます。転職するとキャラクターの年齢が上がり、レベルは1に戻ります。このとき経験値は0に、特性値はそのキャラクターの選んだ種族の基本値に戻ります。HPの最高値は半分に減ります。また、覚えた呪文については、使用する回数が減ったり、唱えられなくなるものもありますので注意してください。

CHANGE SERIES シリーズの変更

登録したキャラクターのシリーズを変えるコマンドです。変更したいキャラクターを選び(複数でも可能、※マークのついているものが変更キャラクター)、RUNボタンを押すと、シリーズ決定画面が登場します。変更したいシリーズを選び、①ボタンで決定します。また、このとき方向キーの左または右を押すことで、キャラクターの現在のシリーズを見ることができます。

LEAVE 終了

訓練場を去り、町はずれに戻るコマンドです。



Restart an "OUT" party(冒険を再開する)

迷宮内でセーブしたときに、その続きからゲームを再開するコマンドです。ひとり選ぶとそのグループ全員が選択されます。

●Utilities(ユーティリティ)

MODE SELECT モードの変更

SCREEN MODE	ORIGINAL EXTRA	迷宮内のグラフィック選択
SPECIAL EFFECT	ON OFF	画面特殊処理の有無
MAZE BGM	CD PSG OFF	迷宮内の音響効果
BATTLE BGM	CD PSG OFF	戦いの音響効果
SOUND EFFECT	ON OFF	効果音の有無
ITEM NAME	ORIGINAL EXTRA	アイテムの名前
AUTO SAVE	ON OFF	オートセーブの実行
LEAVE		モード変更の終了

オートセーブをONにすると、各コマンドの終わりや、戦闘終了時に自動的にセーブされます。

PUBLISH CHARACTER キャラクターのパスワード

キャラクター転送のためのモードです。登録されているキャラクターのパスワードを見ることができます。転送したいシリーズを選び、パスワードを書きとめます。

SUMMON CHARACTER キャラクターの送り込み

キャラクターを転送させるためのモードです。キャラクターのパスワードを入力することで、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲのいずれかのシリーズに転送することができます。

LEAVE 終了

ユーティリティを終了します。

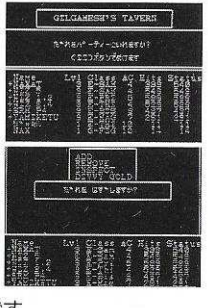
●Leave Game(ゲームの中断)

ゲームを中断するモードです。

●Castle(城に戻る)

町はずれから去り、城に戻るモードです。

※町はずれでコマンドを選択する場合、パーティを編成している状態で、Maze（迷宮に入る）以外のコマンドを選択すると、パーティーは自動的に解散してしまいます。



キャラクターをパーティーに加えたり、パーティーから外したりできます。

ADD パーティーを編成する

迷宮を冒険するパーティーを編成するコマンドです。キャラクターリストに登録されているキャラクターの中から、パーティーに入れたいキャラクターを選び、メンバーを決定します。

※性格がGOOD(善)とEVIL(悪)のキャラクターは一緒にパーティーを組むことができません。また、GOODを含んだパーティーが入れないフロアやEVILを含んだパーティが入れないフロアがあります。

REMOVE パーティーから外す

パーティーのメンバーから不用なキャラクターを外すコマンドです。

INSPECT メンバーを調べる

Edge Of Town(町はずれ)でのINSPECTと同様、仲間の状態を見る他にアイテムの装備、交換などが行えます。

DIVVY GOLD お金を分ける

現在、パーティーのメンバーが持っているお金を均等に分けるコマンドです。

LEAVE 終了

酒場を去るコマンドです。

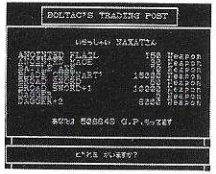
Boltac's Trading Post(ボルタック商店)

武器・防具などのアイテムを売買したり、アイテムの鑑定などができます。

BUY アイテムを買う

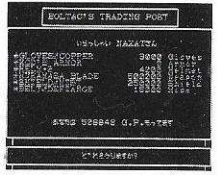
アイテムを買うコマンドです。リストの中から持っているお金の範囲で必要なアイテムを買うことができます。

SELL アイテムを売る



持っているアイテムを売るコマンドです。売り値は買い値の半額ですが、装備しているアイテム、識別していないアイテムや呪われているアイテムは売ることはできません。

UNCURSE アイテムの呪いをとく

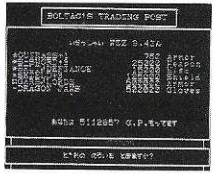


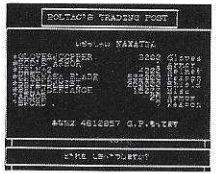
装備しているアイテムにかけられた呪いをとくコマンドです。お金を払って呪いをときます。アイテムや呪いによって金額は異なります。また、呪いがとかれたアイテムは消滅します。

IDENTIFY アイテムの識別

正体不明のアイテムを識別するコマンドです。お金を払ってアイテムを識別します。物によって金額は異なります。

POOL GOLD お金を集める





パーティーのメンバーが持っているお金を1人に集めるコマンドです。

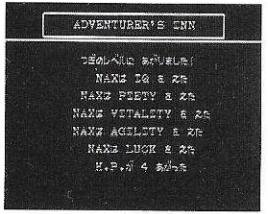
LEAVE 終了

商店を去るコマンドです。

Adventurer's Inn(冒険者の宿)

メンバーのHP、MPを回復させたり、レベルアップを行う場所です。宿に入りたいメンバーを選び、宿泊します。泊まる部屋は選択することができます。

		滞在日数と料金	HPの回復	MPの回復
THE STABLES	馬小屋	無料／1日	0	フル回復
A COT	簡易寝台	10GP／1週間	1	フル回復
ECONOMY ROOM	エコノミールーム	50GP／1週間	3	フル回復
MERCHANT SUITES	スイートルーム	200GP／1週間	7	フル回復
THE ROYAL SUITE	ロイヤルスイート	500GP／1週間	10	フル回復
POOL GOLD	メンバーの持っているお金を1人に集めます。			
LEAVE	宿を出る			



宿泊は1日または1週間単位で行われます。部屋を選ぶと、HPがフルに回復するか、あるいは持っているお金が足りなくなるまで、自動的に宿泊が継続されます。(馬小屋は除く) Ⓘボタンを押すことによって、宿泊を終了することができます。また、メンバーが宿泊したときに、メンバーの経験値が一定レベルに達していれば、レベルアップが行われ、HP、MPの最大値が上がったり、呪文を修得します。

※ウィザードリィでは、ゲームの進行につれて、キャラクターの年齢が上がっていきます。宿に長く滞在すると、その分時間が経過し、年をとってしまうことになります。キャラクターは50歳を越えると特性値が下がりはじめ、2以下になるとLOST（ロスト）になります。

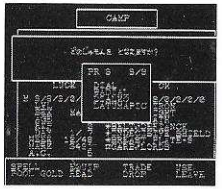
Temple of Cant(カント寺院)

冒険中に力尽きたり、傷ついたりしたメンバーを回復させる場所です。表示されているメンバーを選び、画面右に表示されているお金を支払って助けます。PARALYZED(麻痺)、PETRIFIED(石化)、DEAD(死亡)、ASHED(灰化)の状態やレベルによって支払う金額は変わります。迷宮内で上記のいずれかの状態になったメンバーは、迷宮を出て城に戻ったときに、自動的にカント寺院に眠らされます。正常な状態のメンバーが寺院を訪れ、回復、復活させてください。LOST(永久滅亡)になったメンバーは埋葬され助けることはできません。また、POISONED(毒)の状態のメンバーは、自力で回復するので、ここには表示されません。

地下迷宮での操作

●キャンプでのコマンド

パーティーの編成が終わり、町はずれでMAZEをえらぶと、地下迷宮へと入ります。まず迷宮ではキャンプが張られます。
キャンプでのコマンドは以下の通りです。



INSPECT キャラクターを調べる

町外れでのINSPECTと同様。回復系呪文も唱えることができます。

REORDER 並べかえ

迷宮内を進む、パーティーの隊列の順番をきめるコマンド。先頭を歩くメンバーから順に選びます。

EQUIP 装備

アイテム(武器や防具)を装備するコマンドです。※職業によっては、装備できないものもあります。

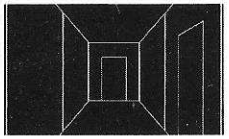
LEAVE キャンプをたたむ

キャンプをたたみ、迷宮を冒険します。※迷宮内では、Ⅱボタンを押すことでいつでもキャンプを張ることができます。アイテムを手に入れたときなどには、キャンプを張り装備してください。
また、キャンプを張ることでAUTO SAVEがONの場合、自動的にセーブが行われます。

地下迷宮での冒険

キャンプをたたむと迷宮への旅立ちです。迷宮内には、モンスターとの戦い、アイテムの取得、ワナの解読などさまざまなイベントが待ち受けています。

●地下迷宮の進み方



・方向キーの上、または①ボタンで一歩前に進みます。
・方向キーの右、左、下で、隊列の進む方向を決定します。
・ドアの前で①ボタンを押すと、ドアが開き中に入ります。
(ただし、ドアのカギがかかってない場合)
・RUNボタンでステータスのオンオフができます。

●モンスターとの戦い

冒険を進めていく上で、モンスターとの戦いは決して避けられないものです。このとき画面は、戦闘モードに変わり、モンスターの名前と数が表示されます。
(しかし、必ずしも本当の正体であるとはかぎりません。
LATUMAPIC(ラツマピック)の呪文を唱えることで本当の正体を知ることができます)画面の指示にしたがって、コマンドを決定してください。



※モンスターとの戦いは、一方が全滅するか、逃げ出すまで繰り返し行われ、モンスターを倒すと生き残ったメンバーには、それぞれEP(経験値)、GP(お金)が与えられます。また、ときには重要なアイテムやさまざまな宝を手に入れることもできます。

●モンスターとの戦い

FIGHT（戦う）	装備している武器で敵（モンスター）を攻撃します。攻撃は前3名のみが可能です。（呪文による攻撃は除く）
PARRY（身を守る）	武器や防具で身を守ります。
DISPEL（呪いをとく）	UNDEAD系のモンスターの呪いをとき、退散させます。PRIESTとレベルの高いBISHOP、そして、LORDが使えます。
USE ITEM（アイテムを使う）	戦闘アイテムがあるときに、そのアイテムの使用を決定します。
SPELL（呪文を唱える）	メンバーの習得している呪文（僧侶系・魔術系）を唱えます。使用したい呪文を選び決定します。
RUN（逃げる）	メンバーのうち1人が選ぶと、パーティー全員が逃げ出します。しかし、必ずしも逃げられるとはかぎりません。
TAKE BACK（キャンセル）	戦闘モードで決定したメンバーのコマンドをキャンセルします。初めからもう一度入れ直してください。
READ（呪文を見る）	現在、習得している呪文を見ることができます。また、その呪文に関する説明を見ることも可能です。

※RUNボタンを押すことで、FIGHTまたはTAKE BACKのみの選択画面を呼び出すことができます。

●宝箱について

モンスターを倒したとき、宝箱を発見することがあります。宝箱には、さまざまな宝や重要なアイテムが隠されています。しかし、宝箱にはワナが仕掛けられていることが多いので、慎重に開けることを心掛けてください。

INSPECT 宝箱を調べる

箱に仕掛けられているワナを調べます。ワナが仕掛けられているときは、ワナの名前の表示画面が表れます。
※このとき失敗して、ワナが作動してしまうことがあります。



CALFO カルフォの呪文

CALFOの呪文を唱え、95%の確率でワナを見抜きます。呪文（僧侶系LEVEL1）を習得していなければ使用できません。

DISARM ワナを外す

メンバーを選び、仕掛けられていると思うワナを選び外します。ワナの選択が間違っていると、ワナは外れません。ときには災いが降りかかってくることもあります。

OPEN 宝箱を開ける

宝箱を開けます。ワナを外さないでいきなり開けることは自殺行為といえるでしょう。

LEAVE ALONE 立ち去る

宝箱を開けないで、そのまま立ち去ります。

●セレクト画面でのコマンド

冒険中、セレクトボタンを押すとセレクト画面が登場し、以下のコマンドを実行できます。

INSPECT 調査

以前に冒険を中断したり、全滅したパーティーなどの調査を行います。

WINDOW COLOR ウインドカラーの設定

G（グリーン）R（レッド）B（ブルー）の数値を変更してメッセージウインドウ内の色を変えます。
方向キーの左（下がる）右（上がる）。

WINDOW MODE ウインドモードの設定

ウインドウ内のビジュアルの有無を決定します。

CHANGE TIME メッセージスピードの変更

ウインドウに表示されるメッセージのスピードを変えます。

QUIT 冒険の中断

迷宮内にパーティーを残したまま、冒険を中断します。

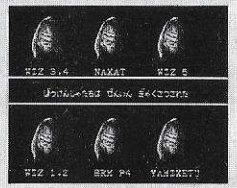
QUICK SAVE セーブ

これまでの冒険の内容をセーブします。

セーブについて

セーブは、セレクト画面のQUICK SAVEを選ぶか、キャンプを張った場合に行われます。
また、モンスターとの戦いが終了した時点でも、自動的にセーブされます。
(AUTO SAVE ONのとき)

パーティーが全滅した場合



- パーティーのメンバー全員が「PETRIFIED」「DEAD」などの状態になったときに、パーティーは全滅、ゲームは一時中断となります。
- 全滅したパーティーは、その場所に置き去りにされたままになっています。新パーティーを編成しての救出が可能です。このとき新しく編成したパーティーに、救出したメンバーの入る空きが必要です。
- 救出したメンバーは、運が悪いと、永遠に命を奪われていたり(LOST)、お金やアイテムを失ってることがあります。
- キャラクターリストに登録されているキャラクターがすべて、「DEAD」「LOST」などになってしまったときは、必要ないキャラクターをリストから外し、新しいキャラクターを作成、登録してからゲームを再開してください。

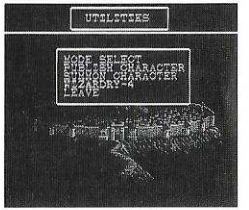
ゲームを再開する場合

町はずれで、Restart an "OUT" partyを選び、パーティーのメンバーを1人選ぶと、前回の続きからゲームが再開されます。迷宮に誰もいないときは「ギルガメッシュの酒場」に行き、パーティーを編成してからゲームを開始してください。

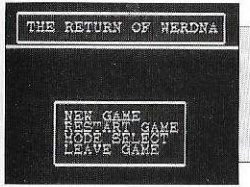
ウィザードリィⅣ ゲームのすすめかた

ウィザードリィⅣは、あなたが復活したワードナとなり、地下迷宮からの脱出を試みるというものです。迷宮内の進みかたや戦闘などは基本的には「Ⅲ」と同様ですが、新しい画面操作もありますのでご注意ください。また、Ⅳはマルチシナリオとなっています。ワードナの進み方でエンディングが異なります。

ゲームスタートまでの手順



①"Edge of Town"でUtilitiesを選択、さらにWIZARDRY-4を選びます。
②"バックアップを初期化しますか?"の表示でYesを選ぶことでゲームスタートとなります。このときデータはすべて消えてしまいます。必要なデータはバックアップメモリカードなどに移してからプレイしてください。
③プレイ選択画面の後「Ⅳ」オープニングデモが登場します。
※「Ⅳ」のデータがセーブされているときは、この画面からの開始となります。



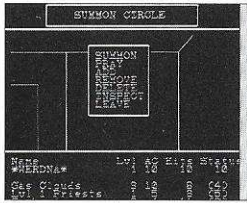
NEW GAME ……新しくゲームを始めます。
RESTART GAME ……前の続きからゲームを始めます。
MODE SELECT ……モードの変更ができます。
※「Ⅲ」同様 (12ページ)

④NEW GAMEを選ぶとオープニングデモになり、ゲームスタートです。
※RESTART GAMEのときは、以前データをセーブした場所からゲームスタートです。

迷宮内での操作

SUMMON CIRCLE(魔法陣)について

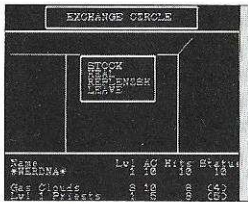
迷宮を一緒に冒険するモンスターを選び、パーティーを編成することなどができる場所です。上の階にいくほど強いモンスターを召喚できます。



SUMMON……モンスターの召喚（リストへの登録）。
PRAY……レベルアップが行えます。
ADD……パーティーの編成。（最高３グループまで）
REMOVE……パーティーから外します。
DELETE……リストから外します。
INSPECT……パーティーのモンスター・ステータスを見ます。
LEAVE……終了。
※DELETEを選ぶとパーティーは解散してしまいます。

EXCHANGE CIRCLE(交換所)について

「Ⅳ」では、カント寺院や冒険者の宿のような場所がありません。ワードナの回復やモンスターのストックをいかに上手に行うかが、プレイの大きな課題です。
「交換所」を上手く利用してください。



STOCK……いらないアイテムをストックします。
HEAL……ストックしたアイテムを消費して、ワードナのHPを回復します。（ストック１個で8HP回復します）
REPLENISH……ストックしたアイテムを消費して、モンスターの数を補充します。（モンスターによってアイテム消費量は異なります）
LEAVE……終了。

戦闘画面での操作

戦いは、基本的には「Ⅲ」と同様です。「Ⅳ」では、パーティーのモンスター全員に対して指令を出します。指令の内容は以下のとおりです。ただし、すべてのモンスターが指令に従うとはかぎりません。

FIGHT……敵一体に対して直接攻撃を仕掛けます。モンスターが毒や麻痺、エナジードレインなどの特殊能力を持っている場合には、その効果が発揮されることがあります。
SPELL……呪文を唱えます。（呪文のウインドウは方向キーの左右でページが変わります）モンスターは修得している呪文をランダムに唱えます。
BREATH……モンスターがブレスを吐き、相手にモンスターの持つHPの半分のダメージを与えます。（敵全員に効果）

※モンスターのHPやMPは、戦闘終了後に自動的に回復します。

アイテムの取得について

戦闘に勝利すると、経験値やGPのほかに、ワードナは戦利品（アイテム）を得ることができます。アイテムの正体は手に入れるまで分かりませんが、キャンプでなら調べられます。（アイテムの所有は８個まで）また、必要ないアイテムを“交換所”でストックすることで、ワードナのHP回復や、モンスターの補充ができます。

セーブについて

●QUICK SAVEでのセーブが可能です。
●ゲームを再開する場合は、RESTART GAMEを選び始めてください。
●ワードナのHPが０になるとゲーム終了です。NEW GAMEで最初から始めてください。

★魔術系の呪文一覧

レベル	呪文名	種類	内容
LEVEL 1	HALITO	単体攻撃魔法	火炎系　1から8ダメージ
	MOGREF	術者単体防御魔法	ACを2下げます
	KATINO	グループ攻撃魔法	敵を眠らせます
	DUMAPIC	座標位置確認魔法	迷宮内でのパーティの位置を確認します
LEVEL 2	DILT	グループ攻撃魔法	ACを2上げます
	SOPIC	術者単体防御魔法	ACを4下げます
	MOLITO	グループ攻撃魔法	火炎系　3から18ダメージ
LEVEL 3	TZALIK	単体攻撃魔法	24から58ダメージ
	MORLIS	グループ攻撃魔法	ACを4上げます
	MAHALITO	グループ攻撃魔法	火炎系　4から24ダメージ
LEVEL 4	ZILWAN	単体攻撃魔法	アンデッド系の敵を完全破壊
	DALTO	グループ攻撃魔法	冷気系　6から36ダメージ
	LAHALITO	グループ攻撃魔法	火炎系　6から36ダメージ
	MASOPIC	全体防御魔法	ACを4下げます
LEVEL 5	MAMORLIS	全体攻撃魔法	ACを4上げます
	MAKANITO	全体攻撃魔法	低レベルの敵を完全破壊
	MADALTO	グループ攻撃魔法	冷気系　8から64ダメージ
LEVEL 6	LAKANITO	グループ攻撃魔法	中レベルの敵を窒息させる
	LADALTO	グループ攻撃魔法	冷気系　34から98ダメージ
	HAMAN	可変効果魔法	(1レベルドレイン) 効果は不明
LEVEL 7	MALOR	瞬間移動魔法	パーティを迷宮内の任意の座標に移動させます
	MAHAMAN	可変効果魔法	(1レベルドレイン) 効果は不明
	TILTOWAIT	全体攻撃魔法	火炎系　10から150ダメージ

★僧侶系の呪文一覧

レベル	呪文名	種類	内容
LEVEL 1	KALKI	全体防御魔法	ACを1下げます
	DIOS	単体回復魔法	HP回復　1から8ポイント
	BADIOS	単体攻撃魔法	2から16ダメージ
	CALFO	宝箱トラップ識別魔法	95%の確率でトラップ識別
	PORFIC	術者防御魔法	ACを4下げます
LEVEL 2	MATU	全体防御魔法	ACを2下げます
	MILWA	迷宮探索魔法	(30歩以内) 視界が広がり隠し扉も発見できます
	MANIFO	グループ攻撃魔法	敵を硬直させます
	MONTINO	グループ攻撃魔法	呪文を封じます
LEVEL 3	DIAL	単体回復魔法	HP回復　2から16ポイント
	BADIAL	単体攻撃魔法	4から32ダメージ
	DIALKO	単体回復魔法	麻痺を回復します
	LATUMAPIC	モンスター識別魔法	(冒険中持続) 敵の正体が解ります
LEVEL 4	BAMATU	全体防御魔法	ACを4下げます
	LOMILWA	迷宮探索魔法	(冒険中持続) 視界が広がり隠し扉も発見できます
	LITOKAN	グループ攻撃魔法	火炎系　3から24ダメージ
	LATUMOFIS	単体回復魔法	毒を回復します
	BADI	単体攻撃魔法	敵を殺します
LEVEL 5	DIALMA	単体回復魔法	HP回復　3から24ポイント
	BADIALMA	単体攻撃魔法	6から48ダメージ
	DI	単体回復魔法	HP1で蘇生させます、失敗すると、灰になります
	MAPORFIC	全体防御魔法	(冒険中持続) ACを2下げる
LEVEL 6	LORTO	グループ攻撃魔法	冷気系　6から36ダメージ
	MADI	単体回復魔法	死以外からの完全回復
	MABADI	単体攻撃魔法	HPを1から8ポイント残して奪う
LEVEL 7	LOKTOFEIT	瞬間移動魔法	アイテムを犠牲にして城に戻れます
	MALIKTO	全体攻撃魔法	12から72ダメージ
	KADORTO	単体回復魔法	HP MAXで蘇生させます



Copyright (C) 1994 by Andrew Greenberg, Inc., Robert Woodhead, Inc.
and Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.
Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
Wizardry-Legacy of Llylgamyn and The Return of Werdna are
copyrighted programs licensed to NAXAT Co., Ltd. by Sir-tech Software, Inc.

表紙イラスト/キャラクターデザイン監修　山田章博

株式会社 ナグザット
〒112 東京都文京区音羽1-1-1 音羽島根ビル
TEL.03-5395-2080(代表)

NXCD4029