

ウィザードリィⅦ

—→+ ガーディアの宝珠 +←—



Wizardry®

→◆ 生まれいでようとする世界の重みに耐え、その地平のさらなる先を目指そうとする全ての者に…

それは、はるか昔…。“神の領域”を手にした男の話に始まる。

天才科学者「フォーンザング」は、生命の創造、そして全生命の破壊さえも可能とする“宇宙と生命”の謎を解き明かし、その手に余るほどの重大さゆえ、その秘密を「アストラル・ドミナ」という天球儀に封じ込めたという…。

そして彼はその天球儀を、自ら創造した惑星〈ガーディア〉に隠し、その場所を記した地図を11の断片に分け、同じくその地に創造した生物に分け与え、永遠に姿を消し去ったという…。

それから千数百年後——。いま、宇宙ではさまざまな生物が活動し、惑星間の交流も盛んになっている。なかでも、強大な力を持つ2大種が存在した。公平さとモラルを重んじる商人「アンパニ族」と、目的達成には手段を選ばない卑劣な商人「ティーラング族」である。

伝説の惑星〈ガーディア〉が発見されたのは、ある事件を発端に、宇宙のバランスが大きく崩れたからである。その衝撃的ニュースを、「ティーラング族」が放っておくはずがない。こともあろうに、“死の使い”と恐れられる破壊王「ダーク・サヴァント」と手を組み、「アストラル・ドミナ」の捜索に乗り出したのである。

そして、惑星〈ガーディア〉へ向かう「ダーク・サヴァント」の黒船には、天才科学者「フォーンザング」の子孫と噂される女戦士「ヴィ・ドミナ」も同乗していた。もちろんその理由は、彼女に何らかの利用価値があると考えていたからにほかならない。

対する「アンパニ族」も、ただ手をこまねているわけにはいかない。もし「アストラル・ドミナ」が「ティーラング族」のものになれば、それは恐ろしい暗黒時代の到来を意味する。激しい危機を感じた「アンパニ族」は、多くの軍隊を〈ガーディア〉に送り込んだ。

一方、その惑星〈ガーディア〉の地には、「ゴーン族」「ムンク族」「ダーン族」など、現在5種の原住民が住んでいる。地上は深い緑におおわれ、そこには街や遺跡が点在し、かつては高い文明も築かれていたようである。

そしてこの惑星の原住民たちは、次々到来する異星人たちに異常なほどの恐怖を覚えている。それは、昔からこの地に、ある予言が語り継がれてきたからである。

「異星人が来るとき、この世は滅びるであろう」と…。

はたして、この惑星に、これから何が起ころうとしているのか…。



CONTENTS

コントローラの使い方	5～6
ゲームスタート!	7
セーブとコンティニュー	8
ゲームの目的(ウィザードリィ・ピキナーのために)	9～10
キャラクターメイキング	11～20
パーティーの編成	21～22
キャラクターのスキル	23～24
マップガイド	25～26
武器&防具の装備	27
アイテムについて	28
画面の見方	29～32
移動のポイント	33～34
戦闘マニュアル	35～41
ステータスの異常に注意!	42
カギのかかった扉を開けろ!	43～44
宝箱について	45～46
魔法の呪文	47～50
魔法の呪文[錬金術師の呪文]	51～52
魔法の呪文[魔法使いの呪文]	53～54
魔法の呪文[超能力者の呪文]	55～56
魔法の呪文[僧侶の呪文]	57～58
NPCに出合ったら	59～62
〈ガーディア〉の怪人たち	63～66
旅のヒント	67～68

ご注意: ゲームをセーブするにはメモリーカード(別売)が必要です。

「ウィザードリィⅦ～ガーディアの宝珠～」では、ゲームをセーブする際に、別売のメモリーカードが必要になります。このとき、メモリーカードにある15ブロックのうち、キャラクター用に1ブロック、ゲームセーブ用に3ブロックを使用します。たくさんの中間保存データを残しておきたい場合は、セーブ数に対応するだけの空きブロックを用意してください。

●コントローラ各部の名称



【3Dマップ時の操作法】

方向キー	前後移動、方向転換
○ボタン	調べる
×ボタン	コマンドウインドウの表示
△ボタン	アイテム使用
□ボタン	呪文使用
R1ボタン	右移動
R2ボタン	ステータス画面の表示
L1ボタン	左移動
L2ボタン	システムウインドウの表示

【レベルアップ時の操作法】

方向キー	スキル選択(上下)/加減(左右)
○ボタン	スキル選択
×ボタン	——
△ボタン	——
□ボタン	——
R1ボタン	——
R2ボタン	——
L1ボタン	——
L2ボタン	——

【会話時の操作法】

方向キー	コマンド選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	取引
□ボタン	呪文
R1ボタン	アイテム使用
R2ボタン	盗む
L1ボタン	別れる
L2ボタン	戦う

【魔法ウインドウ時の操作法】

方向キー	魔法選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	火の呪文系を選択
□ボタン	水の呪文系を選択
R1ボタン	聖の呪文系を選択
R2ボタン	風の呪文系を選択
L1ボタン	精の呪文系を選択
L2ボタン	地の呪文系を選択

【戦闘時の操作法】

方向キー	コマンド選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	自動選択
□ボタン	呪文
R1ボタン	アイテム使用
R2ボタン	隠れる
L1ボタン	防御
L2ボタン	逃走

【コマンド使用時の操作法】

方向キー	コマンド選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	——
□ボタン	——
R1ボタン	(ステータス画面にて) キャラクター選択
R2ボタン	(ステータス画面にて) アイテム一覧切り替え
L1ボタン	
L2ボタン	

ディスクを本体にセットして電源を入れると、スタートメニューが現れます。冒険に出発する前の準備をここで行いましょう。

●スタートメニューの説明

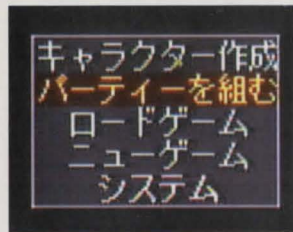
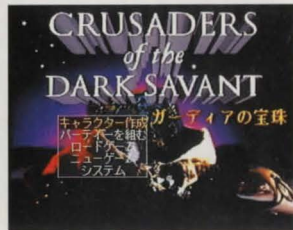
[キャラクター作成] あなたの分身となる冒険者を作成します。このゲームには、あらかじめ6人の平均的キャラクターが用意されていますが、真のウィザードリブレプレイヤーたる者は、お気に入りのキャラクターを作成し、旅を始めるべきでしょう。

[パーティーを組む] 最大6人から成るパーティーを組みます。このメニューを選択し、パーティーに入れたいキャラクター名に合わせて○ボタンを押すと、キャラクターがパーティーに加わります。

[ロードゲーム] すでに冒険データをセーブしてある場合、このメニューが選択できるようになります。選択すると、データリストが表示されますので、ロードしたいデータに合わせて○ボタンを押してください。

[ニューゲーム] 初めてゲームを始めるときに選択します。ただし、このメニューを選択する前に、必ず[パーティーを組む]でパーティーを組んでおいてください。

[システム] モンスターのアニメーション、サウンドなどのオン/オフが行えます。各オプションをオフにすることにより、ゲーム進行がよりスピーディーになります。



●セーブとコンティニュー

このゲームは、1日や2日で終了できるようなゲームではありません。そのため、冒険データを保存しておくセーブという機能があります。セーブをすることにより、セーブしたその場所からゲームを再開することができます。

● [セーブ] と [ロード] の方法

ゲームのセーブ/ロードは、3Dマップ画面でXボタンを押したときに開くメニューの中の[システム]を選択するか、L2ボタンを押すことにより開くシステムウインドウの中の[セーブ]あるいは[ロード]のコマンドにより行います。

[セーブ] [セーブ]を選択すると、“新ファイル”と、今までセーブしたファイル名が現れるので、セーブしたい場所に合わせて○ボタンを押してください。
※注意! セーブデータは、メモリーカードの3ブロック分を消費します。新たなセーブデータを作成する場合は、あらかじめメモリーカードに3ブロック分の空きを作っておいてください(キャラクターセーブ用には、このほかに1ブロック必要です)。

[ロード] [ロード]を選択すると、今までセーブしたファイル名が表示されますので、ロードしたいファイル名に合わせて、○ボタンを押してください。



●「レベルアップとアイテム集め」に熱中しよう!

『ウィザードリィ』シリーズは、'81年にその第1作がアメリカで発売されて以来、常に高い支持を世界中のファンから獲得している人気のRPGです。その第7作目がこの「ガーディアの宝珠」ですが、冒険に出発する前に、このゲームの楽しみ方のポイントを皆さんにお知らせしておきましょう。

実は、この物語の舞台となる〈ガーディア〉には、100以上の謎、そして500以上ものアイテムが隠されています。しかし、これら全てをクリアする必要はありません。特に前半は、わからない謎などはどんどん飛ばして進んでもかまいません。つまり、このゲームは、それだけ自由度が高いRPGなのです。

大事なのは、とにかく戦って戦って、戦いぬくこと。ゲームの目的を「レベルアップとアイテム集め」と割り切れば、きっとこの冒険を楽しむコツもわかるはずです。

最終的には、[アストラル・ドミナ]を捜し出すという大目的がありますが、そこまでたどり着く過程は、各プレイヤーによって千差万別の道になるでしょう。それだけ自由度が高いRPGだけに、ある場所に入ったらいきなり強敵が現れ全滅!、なんて悲劇も起こるはずですよ。だから最後にもう1つ大事な忠告を。「とにかくセーブはこまめに行いましょう!」



●冒険はこうして進行する!

①キャラクターメイキング→P11参照
冒険に参加するキャラクターを作ります。すぐに冒険に出発したい人のために、サンプルキャラクターも用意してあります。スタンダードなパーティーは、戦士・戦士(侍)・盗賊(忍者)・バード・僧侶・魔法使いですが、特に決まった編成はありません。

②パーティーの編成→P21参照
作ったキャラクターを選択して、6人のパーティーを組みます。

③武具の装備→P27参照
あらかじめ持っている武器や防具を体に装備します。

④最初の迷宮へ→P34参照
最初の迷宮(スターター・ダンジョン)を拠点に、モンスターと戦ったりアイテム探しをします。

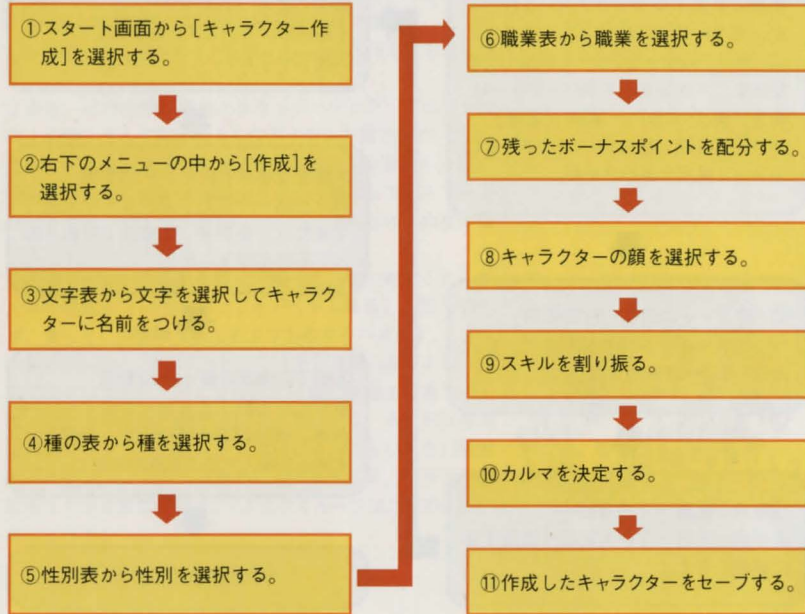
⑤安全な場所で休息→P33参照
HPやMPやST(スタミナ)が減ってきたら、安全そうな場所で休息を取って元気を回復します。

⑥街での情報収集→P26参照
近くにある街「ニュー・シティ」へ行き、情報収集を行います。必要なアイテムを購入するのもお忘れなく。

再び冒険の旅へ!!

ウィザードリィにおけるキャラクターメイキングは、1つの独立したゲームと見なされるほど重要なものです。その手順とポイントはしっかり頭に入れておきましょう。

●キャラクターメイキングの手順



●最初に、キャラクターに名前をつけよう。

スタートメニューから[キャラクター作成]を選択し、右下のメニューの中から[作成]を選択すると、文字表が現れます。ここでまず最初に、これから作成するキャラクターに名前をつけましょう。キャラクター名は7文字以内。文字表の中から、入力したい文字に方向キーで合わせ、○ボタンで文字決定、×ボタンで文字消去、「END」を選択すると名前入力を終了します。



●11種から基本種を選択しよう

ウィザードリィの世界には多くの種が生活しています。そのなかであなたと共に冒険ができるのは次ページの11種。各特徴、各ダメージに対する抵抗力を参考に、○ボタンで決定しましょう。





【人間】

最も平均的能力を持ち、ほぼどんな職業にでも就くことができる。その中でも特にレンジャーに適性がある。

抵抗力：石化、デス。



【ホビット】

生まれつき幸運に恵まれ、動きが素早いので、盗賊に適している。

抵抗力：聖の呪文、毒。



【エルフ】

スリムで身長が高く、頭脳明瞭。非力なので戦士系の職業には向かないが、魔法を使う職業に適している。

抵抗力：混乱、眠りに関する呪文。



【フェアリー】

小さな妖精なので、装備できる武器は少ないが俊敏。DEXと共にACも上昇する。魔法使い、バード、盗賊に向く。

抵抗力：聖、地、精神の呪文。



【ドワーフ】

身長は小さいが、強靱な肉体と腕力を持つ。集中力も高いので、戦士や僧侶に適している。

抵抗力：毒、聖の呪文。



【リザードマン】

トカゲから進化した種。知性はないが、俊敏で、かつ体力は驚異的。戦士としては申し分なし。

抵抗力：心の呪文、酸のダメージ、ただし寒さには弱い。



【ノーム】

地下に住む、地の精。小柄だが体は頑丈。向学心が旺盛なので、戦士や僧侶に適している。

抵抗力：聖の呪文、毒。



【ドラゴン】

ドラゴンと人間のハーフ。俊敏で体力も抜群。戦士系でも、特に忍者に向く。酸を吐く特技もあり。

抵抗力：心の呪文、酸のダメージ、ただし寒さには弱い。



【フェルプール】

猫から進化した種。体力はないが、俊敏で高貴な精神を持つ。モンク、忍者、バード、盗賊に向く。

抵抗力：麻痺、地の呪文、寒さのダメージ。



【ラウルフ】

狼から進化した種。体力は普通で、信仰心・集中力が高い。僧侶にはボーナスポイントなしで就業できる。

抵抗力：地の呪文、麻痺。



【ムーク】

厚い毛に覆われた謎の種。体が大きく力も強い。物静かで知的。戦士系や魔法使いに適している。

抵抗力：聖の呪文、寒さのダメージ。

●男性OR女性、どちらがお好み？

種を決定したら、次に性別を選択しましょう。MALE(男)とFEMALE(女)のどちらかを選択し、○ボタンを押します。女性しか就けない職業もあり、また、性別によっていくつかの能力値に影響が出ますので注意しましょう。



●全14種の職業紹介

職業リストが表示されたら、次の職業紹介を参考に、好みの職業を選択しましょう。ただし、職業ごとに能力の最低値が決められていますので、全ての職業が選択できるとは限りません。職業を選ぶと、持っているボーナスポイントが消費されます。



【戦士 (ファイター)】

全ての武器、防具を使いこなせる戦闘のプロフェッショナル。体力抜群で、特に肉弾戦は得意中の得意だ。
重要スキル：なし。



【魔法使い (メイジ)】

攻撃呪文の達人。高い知性が要求される職業だけに、呪文の修得速度も早い。ただし、非力で体力は低い。
重要スキル：魔術。



【僧侶 (プリースト)】

神に祈りを捧げることにより、治癒の呪文を使いこなす。護身術も学んでいるので、簡単な武具は使える。
重要スキル：神学。



【盗賊 (シーフ)】

罠の解除、開鍵、盗みのプロフェッショナル。敵を背後から襲うバックスタブは、決まればかなり強烈だ。
重要スキル：指先技。



【レンジャー】

自然を愛する狩人。姿を隠す特技を持つ弓矢の名手。3レベル以降は、錬金術師の呪文が覚えられる。
重要スキル：スカウト。



【錬金術師 (アルケミスト)】

薬物や化学物質に精通した学者。戦闘時の呪文は、発声の必要がないので、「サイレンス」等の影響は受けない。
重要スキル：錬金術。



【バード】

歌と冒険を愛する吟遊詩人。多様な効力を生む魔法の楽器を操る。3レベル以降、魔法使いの呪文が修得できる。

重要スキル：演奏。



【超能力者(サイオニック)】

心の領域を極めんとする学者。精神に関与した呪文を唱えるため、知力と体力が必要。攻撃系呪文は高レベルで修得できる。

重要スキル：超能力。



【ロード】

神聖な道を歩む騎士。剣、そして外交術に高い能力を持つ。3レベル以降、僧侶の呪文が覚えられる。

重要スキル：外交術。



【侍】

武士道を追求する誇り高い剣士。その剣は、驚異のクリティカルを放つ。3レベル以降、魔法使いの呪文が修得できる。

重要スキル：ソード。



【ビショップ】

古代の研究に身を捧げる学者。魔法使いと僧侶の呪文が唱えられるが、交互に憶えるため、修得に倍の時間が必要。

重要スキル：神学、魔術。



【ヴァルキリー】

女性だけがなれる戦士。武器の扱いに長け、特にランスや槍が得意。3レベル以降は、僧侶の呪文が覚えられる。

重要スキル：ポール&スタッフ。



【修道僧(モンク)】

敵を一撃でしとめる格闘家。素手での攻撃が得意。その精神力で、3レベル以降、超能力者の呪文が修得できる。

重要スキル：手と足、精神。



【忍者】

冷酷無比な暗殺者。迅速・確実に相手を倒す殺人マシン。5レベル以降、錬金術師の呪文が覚えられる。

重要スキル：忍術、手と足。

●残ったボーナスポイントを配分しよう

職業を選んだあとにボーナスポイントが残っていれば、好みの能力値に割り振ることができます。方向キーの上下で項目選択、方向キーの左右でポイント追加、ポイント減少です。ただし、元のポイント以下に各能力値を下げることはできません。



・能力値の意味

STR (ストレンクス=体力)、INT (インテリジェンス=知力)、PIE (パイエティー=信心)、VIT (バイタリティー=生命力)、DEX (デクスタリティー=器用さ)、SPD (スピード=早さ)、PER (パーソナリティー=魅力)。

※各能力の詳しい内容は、P32を参照ください。

●好みのマスクを選択しよう

次に、キャラクターの顔のグラフィックが表示されますので、方向キーで選択し、好みの顔が表示されたときに○ボタンを押してください。もちろん、どんな顔を選んでも、そのキャラクターの能力には影響しません。



●スキルを割り振ろう

スキル (P23参照) はそのキャラクターが持つ技能を示すもので、このリストが表示されたらそこから好みの技能を選択しましょう。方向キーの上下で項目選択、左右でポイントが加減します。全てのボーナスポイントをうまく割り振ってください。



●カルマを決定し、セーブして作業終了

スキルを決定すると、項目が所定の場所に移動します。その後、KAR (カルマ) という文字がステータス項目の一番右下に現れ、その数値が変化しますので、○ボタンを押して止めてください。このカルマは“業 (幸運さ)”を意味しますが、数値が低いから悪いというわけではありません。かえっているんなカルマを持ったキャラクターがいた方が、後々有利になることでしょう。作業が終わると、作成したキャラクターをセーブをするかどうか聞いてきますので、○ボタンで決定しましょう。



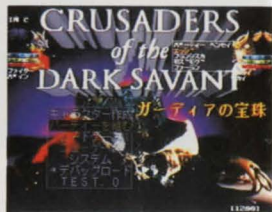
★“転職”について

“転職”は、そのキャラクターが転職先の必要能力を満たしている場合に可能になります。キャンプ時に、[転職]のコマンドを選択すると、現在転職可能な職業が表示されますので、それを選択することで実行できます。転職を行うと、前職業のスキル、HP、MPは引き継がれますが、レベルは1から再出発します。転職を繰り返して多能力に育てるか、1つの職業の高レベルなエキスパートにするのか、それはあなたの考え方次第です。

キャラクターを作成したら、作ったキャラクターを編成してパーティーを作りましょう。バランスのとれたパーティーを組むことが、冒険をうまく進めるポイントの1つです。

●パーティー編成の手順

パーティーの編成は、スタートメニューから「パーティーを組む」を選択することにより行います。「パーティーを組む」を選択すると、作成したキャラクターのリストが出てくるので、冒険に参加させたいキャラクターに合わせて、○ボタンを押してください。パーティーは最大6人で組むことができます。



●パーティーを組むときのコツ

〈ガーディア〉は危険な世界です。バランスのとれたパーティーでなければ、冒険の成功はおぼつかないでしょう。パーティーを組むときは以下の点を満たすよう、注意しましょう。

①最低2人以上の肉弾戦要員(戦士、侍など)

モンスターに出合ったときに、最後に頼りになるのはやはり剣の一撃です。おおよそこの力で倒せないモンスターはいませんし、弱いモンスターに魔法を使うなどというのは限りあるMPのムダ使いというものです。

②一人以上の攻撃呪文要員(魔法使いなど)

多くの敵が出現したとき、その一人一人を倒していくのは大変です。また、少々実力が上の敵でも「スリーブ」などで眠らせれば何とか対抗することができるでしょう。イザという時に役立つ魔法使いをパーティーに組み込んでおくべきでしょう。

③一人以上の回復要員(僧侶など)

いかにあなたのキャラクターが強力であろうとも、この〈ガーディア〉の世界では、決して無傷でいられないでしょう。罠もあれば、強力なモンスターも待ちかまえています。もちろん薬による体力回復も可能ですが、それではお金がいくらあっても足りません。そんなときに僧侶がいれば、神聖な力で仲間を癒してくれるでしょう。

④罠/鍵解除要員(シーフ、忍者など)

宝箱や扉には、たいてい鍵がかかっています、悪くすれば罠が仕掛けられていることもあるでしょう。こんなとき、いくら戦士が力持ちだといっても、そうそう開けられるものではありません。しかし、その道の達人であれば、鍵だろが罠だろがスイスイと開けてしまいます。せっかく見つけた宝箱を開けるためにも、盗賊を一人入れておきましょう。

⑤偵察要員

重要なモノというのは、巧妙に隠されています。もちろん一步一步調べていけば見つかるでしょうが、「スカウト」のスキルの高いキャラクターがいればそんな手間はいりません。何かがあれば、その鋭い観察能力で変化を発見してくれます。

⑥バード

バードは、盗賊のスキルもたしなみ、さらには呪文も覚えるというスキルのデパートのような職業です。おまけに、最初から持っているリュートはスリーブの効果が使い放題です。彼がいることにより、序盤の展開が大幅に楽になることでしょう。

★これがオススメのパーティー編成！

次のパーティーは、前に説明したポイントをすべて満たした編成となっています。序盤はこのパーティーで十分に戦っていけるでしょう。ゲームが進行し、力不足を感じてきたら、より強力な職業へと転職すればさらにバランスのとれたパーティーとなります。

「戦士」：戦士は伸ばすべきスキルが少ないので、「スカウト」を優先して上げて偵察要員に。

「戦士」あるいは「侍」：侍の場合は「斬り術」のスキルを集中して上げましょう。戦士の場合はお好みで。

「盗賊」：盗賊は、罠外しやカギ開けのため「指先技」のスキルを上げましょう。

「バード」：リュートの効果を上げるため、「演奏」のスキルを伸ばしましょう。

「僧侶」：強力な呪文を早く修得するため、「神学」のスキルを伸ばしましょう。

「魔法使い」：強力な呪文を早く修得するため、「魔術」のスキルを伸ばしましょう。

キャラクターのスキル(技能)は、冒険を進める過程で徐々に身に付き、磨かれていきます。スキルには次の4分野があります。なお、職種によっては修得できないスキルもあります。

【武器関連スキル】

- ワンド&ダガー：ワンドなどの小さな武器を扱う能力。
- ソード：ソードなどの剣類を扱う能力。
- アックス：アックスなどの斧類を扱う能力。
- メイス&フレイル：メイスなどの棍棒類を扱う能力。
- ポール&スタッフ：ポールなどの棒類を扱う能力。
- ナゲル(投げる)：手裏剣など、投げつけて使う武器を扱う能力。
- スリング：スリングなど、弾丸類を扱う能力。
- ユミ(弓)：弓類を扱う能力。
- シールド：楯を使って防御する能力。
- テ&アシ(手と足)：手や足を使って戦う能力。

【運動関連スキル】

- スイエイ(水泳)：水中を泳ぐ能力。10ポイント以下は溺死することも。
- ヨジノボリ(よじ登り)：ダメージを受けずに飛び降り・よじ登る能力。
- スカウト：隠された物を発見する能力。自らポイント加算が必要。
- エンソウ(演奏)：魔法の楽器を使いこなす能力。
- ハッセイジュツ(発声術)：呪文を唱える発声能力。低いと効果がないことも。
- ハヤワザ(早業)：NPCから、アイテムや金を盗み取る能力。
- ユビサキワザ(指先技)：罫やカギを外す能力。
- ニンジュツ(忍術)：身を隠す能力。忍者・修道僧はこれでA/C強化が可能。

【学術関連スキル】

- アイテム：アイテムの分析、または使用時の効力に関係。
- シンワガク(神話学)：遭遇したモンスターの正体を認識する能力。
- マッピング：得た情報を、マップ上に正確に書き記す能力。
- ショジュツ(書術)：スクロール(巻物)の魔法を正確に呼びさます能力。
- ガイコウジュツ(外交術)：他人との交渉をうまく進め、話をまとめる能力。
- レンキンジュツ(練金術)：練金術師の呪文を使いこなす能力。
- シンガク(神学)：僧侶の呪文を使いこなす能力。
- セイシンガク(精神学)：超能力者の呪文を使いこなす能力。
- マジュツ(魔術)：魔法使いの呪文を使いこなす能力。
- キリジュツ(斬り術)：相手の急所を攻撃し、一瞬で葬り去る能力。

【パーソナルスキル】

- ファイヤー・アームズ：小銃を正しく扱う能力。
- リフレクション：二重像を作り、攻撃を回避する能力。
- スネークスピード：反射神経を高め、スピードを増す能力。
- イーグルアイ：武器や呪文攻撃での命中率を高める能力。
- パワーストライク：最大限のダメージを与える能力。
- マインドコントロール：精神操作で、眠気や呪文をかかず能力。

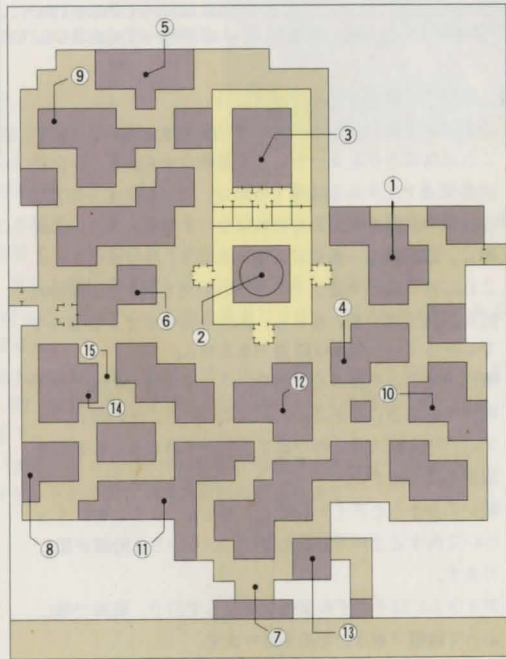
パーティーの準備が整ったらさっそく、最初の冒険の舞台となるダンジョンへ向かいましょう。地下を歩き回り、ある程度レベルアップしたら、次に「ニュー・シティ」の街を訪れてみましょう。おっとその前に、この近辺をいろいろ検索することもお忘れなく！

●スタート地点周辺



●「ニュー・シティ」市街地

- ① 図書館。昔にはもう1つあったとも。
- ② ファザー・フォンザングの像。
- ③ セスミンスター修道院。病気や怪我を癒してくれる。
- ④ バルクの防具店。手ごろな防具を取り揃えている。
- ⑤ コンクエラー・イン。安心して休息できる宿屋。
- ⑥ ロザリアンの武器の店。一見さんお断りの店。
- ⑦ ニュー・シティ・ドックと波止場。
- ⑧ ベルカンゾの魔法百貨店。営業時間外は誰もいない。
- ⑨ 「ティーラング族」の拠点。
- ⑩ 「アンバニ族」の拠点。
- ⑪ 死刑囚の監獄。現在は使用されていないようだ。
- ⑫ 銀行。現在は休業中。
- ⑬ 骨董美術館。
- ⑭ 治安官の事務所。「サヴァント師団」に乗っ取られている。
- ⑮ 立ち入り禁止区域。



3Dマップの画面でR2ボタンを押すと現れるステータスのメニューから[装備]を選択すると、武器や防具が装備できます。装備したアイテムは色が変わりますので、これで現装備を確認しましょう。武器や防具は持っているだけで意味がありません。装備作業は必ず行ってください。

● [装備]の際のチェックポイント

- 防具アイテムを装備するとACの修正値が低くなります。これは防御力が高まったことを意味します。
- 武器関連アイテムを装備する際は、それがメインの武器か補助の武器かを決めなければなりません。メインの武器は、戦闘時に一番最初に使われます。キャラクターは、これ以外の武器や盾、そのほかの手持ちアイテムを補助的に装備できます。ただし、両手を使うメイン武器をすでに持っている場合は装備できません。
- 魔法アイテムを装備した場合、キャラクターの能力値や特性が変わることがあります。このとき、その魔法アイテムの特殊能力を「呼び覚ます」かを尋ねられますので、選択してください。
- 呪いのかかったアイテムには注意しましょう。体にくっついて外すことができなくなり、いろいろな災難が起ります。
- アイテムにはそれぞれ適性がありますので、職業や種によって装備できないものもあります。



ステータス画面や3DマップでXボタンを押すと現れるメニューから[アイテム]を選択すると、アイテム表が表示されます。希望アイテムを方向キーで選択し、○ボタンで決定することにより、そのアイテムを使用することができます。その際現れるメニューの意味、使い方は次のようになっています。

● アイテムメニューの説明

- [使う]** アイテムを使用します。薬など、使う相手を決定する必要があるアイテムの場合は、方向キーと○ボタンで決定してください。
- [渡す]** アイテムを仲間に渡すとき選択します。方向キーと○ボタンで決定してください。相手がそれ以上アイテムを持っていない場合は渡せません。
- [写す]** 本などのアイテムから、呪文を自分のスペルブックに書き写します。
- [鑑定]** “アイテム”のスキルを使って、アイテムの正体を見破ります。このスキルが0のキャラクターは意味を持ちません。
- [結合]** 同じ種類の弓や、薬を合わせたり、違う種類のアイテムを組み合わせることで新アイテムを作り出します。ただし、同じ種類の物を合わせて250個以上になる場合、余りはもう一つアイテム欄を使います。
- [捨てる]** アイテムを捨ててしまいます。ゲームクリアに必要な重要アイテムはその場に残り、また拾うこともできますが、それ以外は消える可能性があります。



●メイン(3D)画面の説明

魔法表示アイコン

キャラクターを防護する6種類の呪文を唱えておくと、画面上部に、その呪文に対応するアイコンが表示されます。表示されるアイコンは、左から次の順になります。

「ENCH. ブレード(武器に特別な力を与える)」

「アーマープレート(一定時間防御力アップ)」

「マジック・スクリーン(魔法の壁で敵の呪文を防ぐ)」

「DCT. シークレット(隠された何かを感知する)」

「ディレクション(パーティーが向いている方向を表示)」

「レビテート(一定時間、地上から浮遊する)」

プレイヤーキャラクターは以下のような順番で並んでいます。

- | | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |

2Dマップ

キャラクターの顔



右 手: 右手に装備しているアイテムが表示されます。何も装備していない場合は右手が表示されます。

左 手: 左手に装備しているアイテムが表示されます。何も装備していない場合は左手が表示されます。

ステータス異常: キャラクターの体調異常がアイコン表示されます(P42参照)。

HP グラフ: HP(ヒットポイント)を表す青のグラフです。HPの減少に従って短くなり、これがなくなってしまうとキャラクターは死亡してしまいます。

ST グラフ: スタミナを表す緑のグラフです。何か行動を起こすたびにスタミナは消費され、0になってしまうとキャラクターは昏倒してしまいます。

MP グラフ: MP(マジックポイント)を表す赤色のグラフです。ただし、これは全ての属性のMPの総合値を表すので、MPグラフがあるからといって全ての魔法が使えるというわけではありません。たとえば、火と水の魔法が使えるキャラクターのMPの内訳が、火は100ポイント中0ポイント、水が100ポイント全部残っていると、MPグラフは半分長さで表示されます。

●ステータス画面の説明

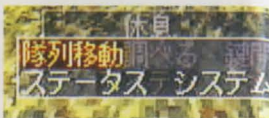


- 1 : キャラクターの顔
- 2 : キャラクター名
- 3 : 性別/種
- 4 : 職業
- 5 : ヒットポイント=生命力。これが0になるとキャラクターは死亡してしまう。
- 6 : ゴールド(持ち金)
- 7 : スタミナ=行動する力。0になると疲れのため昏倒する。休憩することで回復。
- 8 : 現在の荷物の重さ/最大運搬重量(青=余裕・黄=普通・赤=大変)
- 9 : 現在の職業での称号
- 10 : 経験値=敵を倒したり、任務達成で上昇。一定値以上獲得するとレベルアップ。
- 11 : 次のレベルまでの経験値
- 12 : ストレngth=力の強さ。攻撃や扉の突破、持てる荷物の量やスタミナに影響。
- 13 : デクスタリティー=器用さ。罠をはずす腕前や、命中率、回避率に影響。
- 14 : インテリジェンス=知力。呪文の唱えや罠の判断、新スキルの修得などに影響。
- 15 : スピード=行動の早さ。ACや、戦闘時の攻撃回数などに影響。
- 16 : パイエティー=献身や集中力。スキルの上昇、呪文修得など、多くのことに影響。
- 17 : パーソナリティー=魅力。この数値が高いほど外交的でカリスマ性がある。
- 18 : バイタリティー=生命力。復活するごとに-1。0になると復活が不可能に。
- 19 : カルマ=業。「ツキ」ともいえる数値。同じ様な数値を持った人物に好かれる。
- 20 : アイテム
- 21 : コマンドウインドウ
- 22 : アーマークラス(防御力)=数値が低くなるほど防御力が強い。
- 23 : 状態アイコン=キャラクターの健康状態を示す(P42参照)。
- 24 : レベル=熟練度。これが高いほど強力なキャラクターといえる。
- 25 : 年齢
- 26 : 倒したモンスターの数
- 27 : 復活回数

パーティがスタート地点に現れたら、方向キーを操作してさっそく行動を開始しましょう。ただスタート地点周辺はレベル1のキャラクターにとって非常に危険な場所です。くれぐれもご注意ください。

●基本コマンドの使い方

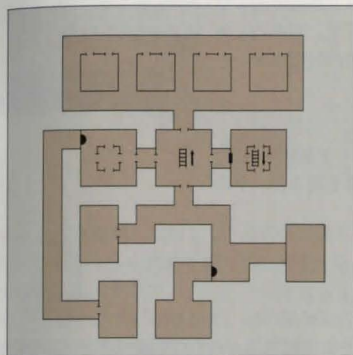
- [休息]** 冒険を進め、体力やMPが減ってきたら、早めに休憩を取りましょう。休憩するとHP・MP・ST(スタミナ)がそれぞれ回復します。ただし、休憩中にモンスターが襲ってくることもありますので、なるべく安全そうな場所で体を休めましょう。
- [呪文]** 魔法を使うときに選択します。呪文のリストが開きますので、使いたい呪文を指定してください。ただし、戦闘用の呪文はここでは効果を発揮しません。
- [調べる]** 何かがありそうな怪しい場所や、“スカウト”の能力を持った仲間が何かを発見したときには、このコマンドを実行しましょう。ただし、このコマンドで“調べる”のは前方のみで、横や後ろまで調査しないので注意してください。
- [鍵開け]** 鍵のかかった扉や宝箱を前にしたとき使用するコマンドです。指先技や力づくで鍵を開けようとします。
- [アイテム]** アイテムを使用するとき指定します。使用するキャラクターと使うアイテムをそれぞれ選択してください。
- [隊列移動]** パーティメンバーの並び方を変更します。まず移動したいキャラクターを選択し次に移動先のキャラクターを選択します。
- [ステータス]** ステータスの確認、また武器の装備や転職もこのコマンドで行います。
- [システム]** ゲームのロードやセーブ、またゲームシステムを変更するときを使用します。各オプションをオフにすれば、それだけゲーム進行もスピーディーになります。



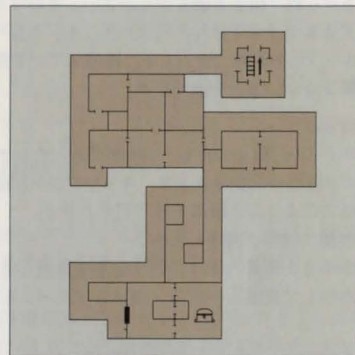
●最初の冒険のチェックポイント

- ・「ニュー・シティ」西部にあるケシの草原は、強い意志を持っていないキャラクターが踏み込むとすぐに眠ってしまいます。注意しましょう。
- ・入れない建物はひとまず後回しにして、未走破の場所に進むことが冒険を早く進めるコツの1つです。
- ・思わぬ場所の壁に、ボタンがはめ込まれていることがあります。壁は注意して見ることも大切です。
- ・怪しい場所には何か落ちているかもしれません。サーチしてみることも大切です。

最初のダンジョン〈ラーサーレーテップの霊廟〉見取図



地下1階



地下2階

パーティがモンスターに遭遇すると、戦闘モードに突入します。最初、モンスターは外観が示されるだけで、その正体は分からない場合が多いでしょう。戦闘を続けていくうち敵の正体は判明していきますが、“神話学”のスキルが高いキャラクターならば、より早くモンスターの体を見破ることができるでしょう。

●戦闘の手順を覚えよう

戦闘はラウンド制で行われます。コンピュータはレフリーを務め、各ラウンドごとに両者の戦行動の結果を判定します。戦闘は、どちらかが逃げ出すか全滅するまで続きます。

①相手を選ぶ

遭遇したモンスターが複数のグループである場合、まずモンスターリストから戦う相手を選んでください。そのグループが逃げ出すか全滅するまで「デフォルトのターゲット」となります。もちろん他のグループにも攻撃できますが、装備している武器の射程によっては攻撃できない場合もあります。



②戦闘開始

パーティの行動も決定し、[戦闘開始]のコマンドを選択すると、いよいよ戦闘が開始されます。キャラクターが武器を振ると、その処理は次のような3段階を経て行われます。

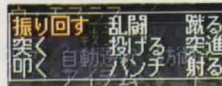
- 1：攻撃は相手に命中したか？
- 2：命中した場合、相手の鎧や皮膚を貫通したか？
- 3：命中して貫通した場合、相手にダメージを与えたか？

キャラクターのスキルと武器によっては、いくつかの戦闘方法から1つを選べるようになります（どの武器がどんな戦闘方法に使用できるかは[鑑定]などで調べる事ができます）。それぞれ、

どの戦闘方法には長所短所があり、キャラクターの武器関連のスキルが大きく影響を与えます。

●各攻撃方法による攻撃力の違い

攻撃方法の基本は「振り回す」です。次の表は、他の攻撃方法がこれに比較して、どのような違いがあるを示します。



	命中	貫通	ダメージ
[振り回す]	0	0	0
[突く]	-2	+2	+1
[叩く]	0	-1	+2+STR
[乱闘]	-4	-4	2倍
[投げる]	-1	+1	0
[パンチ]	+1	-1	0
[蹴る]	-2	0	+2+STR
[突進]	+2	-2	0
[射る]	0	+2	0

※STR=キャラクターの体力値

命中： [振り回す] に対して、どの程度敵に命中しやすいかを示します。たとえば、白兵戦の場合、がむしゃらに武器を振り回しますから、目標を見定めて攻撃する [振り回す] よりも命中率は低くなります。

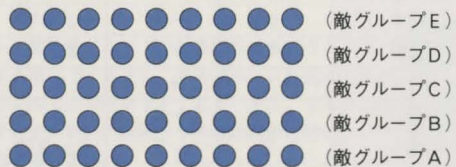
貫通： [振り回す] に対して、どの程度敵の鎧を貫通しやすいかを示します。[突く] の場合、文字通り突き刺すわけですから、[振り回す] より貫通する可能性は高くなります。

ダメージ： 攻撃が命中し、貫通したら、モンスターにどの程度ダメージを与えられるかが計算されます。たとえば、[乱闘] は命中する確率は低いですが、いったん命中すると、通常の二倍ものダメージを与えることができます。

● 隊列と射程が長い武器の関係

パーティーは基本的に前衛と後衛に分かれて並び、モンスターはその前に隊列を組んで向かっています。戦闘時には、各メンバーが持つ武器の種類によって、攻撃できる距離は異なります。攻撃する目標は武器の射程内のものに限られ、もちろん、モンスターの武器にも射程距離があります。

◆ 戦闘図式



※ 敵は最大5列
各9匹まで出現

◆ 武器射程と装備可能メンバー

射程	装備メンバー	攻撃可能な敵グループ
短射程	①～③	1～2列目まで
中射程	全員可	1～2列目まで
投げる	全員可	1～3列目まで
長射程	全員可	全グループ攻撃可能

● 複数回攻撃と複数回命中について

① **複数回攻撃**：スピードと経験があり武器のスキルも高いキャラクターは、敵をメイン武器で攻撃したあと、補助武器で2回目の攻撃が行えます。熟練度がさらに増すと、1ラウンドでメイン武器での攻撃が2回、補助武器での攻撃が2回行えるようになります。ただし、両手を使う武器や盾を持っている場合、最大で2回攻撃しか行えません。

② **複数回命中**：“DEX(器用さ)”が高かったり、経験が豊富なキャラクターは、敵に複数回の命中打を与えることができます。結果として、敵を早く倒すことができるでしょう。



●戦闘コマンドの説明

- [戦う] 敵に対して肉弾戦を仕掛けます。キャラクターの武装の状態によって、後に選べるコマンドが変化します。
- [呪文] 呪文を唱えます。どの呪文を使うかを選択して実行してください。
- [防御] 防御に専念し、敵の攻撃をしのぎます。盾を装備している場合は、[ブロック]のコマンドが用できます。
- [自動選択] 武器を持っている場合は[戦う]を実行し、武器がない場合は[防御]を自動選択する便コマンドです。弱い敵を相手にする場合はこれだけで事足りるでしょう。
- [アイテム] 持っているアイテムを使用します。アイテム表の中から使用したいアイテムを選択し、その対象を選択する場合はそれを指定し、決定してください。なお、アイテムを使うキャラクターは、該当するスキルが高い方がよいでしょう。たとえば、スクロールの類なら“書術”のスキルが、魔法のアイテムならば“アイテム”が、楽器ならば“演奏”のスキルが必要とされます。
- [回避] 全ての攻撃に気を配り、危なくなったら身をかわします。これにより、敵の攻撃は命中しにくくなり、ダメージが二倍になることもありません。
- [ガード] 敵の攻撃を待ち、反撃を加えます。ガード時に攻撃を受けたら、位置に関係なくその敵に攻撃を加えます。ただし、ACに関するボーナスはありません。
- [休息] 息を整え、スタミナを回復させます。ただし攻撃を受けやすくなります。スタミナ不足時に使用しますが、事前にきちんと休息をとっておくべきでしょう。
- [ブロック] 盾を装備している場合、身を守ることができます。うまくブロックできるかは“シールド”のスキルの習熟度によりますが、ダメージが二倍になることはありません。



- [プレス] ドラゴン族だけが利用可能な特殊コマンドです。このコマンドで、敵に酸のプレスを吐きかけることができます。しかし、非常にスタミナを消耗するので多用は禁物です。なんといっても、これはドラゴン族の必殺技なのですから。
- [移動] 隊列を変更します。キャラクターの位置交代を方向キーと○ボタンで決定してください。なお移動ターンは無防備になる上、スタミナを消耗するので注意しましょう。
- [装備] アイテムを装備します。銃に弾を込める([結合]コマンド)際にもこのコマンドを使用します。ただし装備変更以外、このターンは何もできなくなります。
- [逃走] とても歯が立たない敵に遭遇したときには、このコマンドだけが頼みの綱です。一人が逃げられれば、それに乗じて全員が逃走を始めます。ただし敵の攻撃を受けやすくなり、より多くのダメージを食らう可能性もあります。うまく逃げるには、前列で[防御]や[戦う]をさせておき、後列が[逃走]を選ぶのが良いでしょう。
- [隠れる] “忍術”のスキルを持つキャラクターは、戦闘中姿を隠すことができます。[隠れる]が成功すると、キャラクターは一度姿を消し、敵に大ダメージを与える不意打ち攻撃を行います。時には、攻撃を行った後も隠れたままでいられ、連続して不意打ちをかけられることもあります。



●行動決定後のコマンドの説明

[戦闘開始] 決定したコマンドに従い、パーティーが行動を開始します。このコマンドを決定してしまうと、もう前の段階には戻れません。

[やり直し] もう一度最初からパーティーの行動を決め直す場合は、このコマンドを選択します。

[ゲーム中止] どう考えても勝てない相手と遭遇したとき、このコマンドだけが残された唯一の手です。これを選ぶと今起きたことは記録されず、起動メニュー画面に戻ります。



冒険中、敵の攻撃や罠などによって、キャラクターの体がおかしくなることがあります。そうなったらもちろん、早めの治療が第一です。

	恐慌：恐怖で、自分の力が発揮できない。治療法＝休息、呪文（キュア・LS.CON.）。		死亡：死亡し、戦闘不可。復活時にバイタリティーが－1される。治療法＝呪文（リザレクション）。
	睡眠：眠ってしまい戦闘不可。大ダメージを受けることも。治療法＝相手からの攻撃、呪文（ウオッチベル）。		吐き気：気分が悪くなり、普通の行動がとれない。治療法＝休息、呪文（キュア・LS.CND.）。
	視力喪失：視力を喪失して、空振りしやすい。治療法＝休息、呪文（キュア・LS.CND.）。		麻痺：麻痺して戦闘不可。大ダメージを受けることも。治療法＝休息、呪文（キュア・バラライズ）。
	冒毒：毒に犯され、体力が徐々に減少。治療法＝呪文（キュア・ポイズン）。		ストレス：ストレスによって、普通の行動がとれない。治療法＝休息、呪文（キュア・LS.CND.）。
	石化：石になり戦闘不可。回復時にバイタリティーが－1される。治療法＝呪文（キュア・ストーン）。		疾病：放っておくとステータスに問題が生ずる場合が。治療法＝呪文（キュア・ディシース）。
	混乱：混乱し、何をやっているのかわからなくなる。治療法＝休息、呪文（セーン・マインド）。		

鍵のかかった扉を開けろ！

鍵のかかった扉を前にした場合、パーティーの中の盗賊や“指先技”のスキルを持っているキャラクターは、道具一式をそろえて、鍵を外しにかかることになります。鍵のかかった扉の前でコマンドメニューを開き、その中から[鍵開け]を選択すると、力技か指先技かで鍵を外すこととなります。

● [力技]と[指先技]の操作法

[力技] パーティー全員の力で扉をぶち破ります。バーの長さ変化しますので、いちばん長くなったときに、タイミング良く○ボタンを押してください。



[指先技] かけられている鍵を、卓越した指先技で開いてしまうコマンドです。“指先技”の最も高いキャラクターに実行させましょう。バーが最も長くなったときに○ボタンを押してください。ただし、ウインドウの下部に表示される%が100のときでも、絶対外れるということもありません。また、あまりにバーが短いときに○ボタンを押してしまうと、鍵が壊れ、力づくでも開かなくなってしまうことがあります。



● 呪文や合鍵で外すことも可能

扉の中には、「ノックノック」の呪文が有効なものも多く、また、当然ながら、合鍵を使えば開く扉も多数存在します。さらに扉の中には、特別なアイテムや合鍵を持っていないと開かないものもあります。パーティーがそういった扉の前において、多分それで開けられると思うアイテムを持っているときには、コマンドメニューの[アイテム]から[使う]を選択してください。読み通りなら、扉は開きます。



● 「ノックノック」の呪文について

鍵を開けるアイテムがなかったり、鍵が壊れてしまったり、盗賊がうまく開けられなくても、まだ扉を開けるチャンスはあります。コマンドウインドウを開いて[呪文]を選択し、「ノックノック」の呪文を唱えましょう。効果が充分であれば、その扉は開きます（扉が丈夫であったり、鍵が難しいほど呪文のパワーが必要）。呪文が失敗した場合でも、呪文のパワーを上げ、あとから再度挑戦することもできます。もしこの呪文の最大パワーでも開かない場合、その扉を開けるには、何か特殊なアイテムが必要であり、それがないと決して内部には入れません。



〈ガーディア〉に放置されている宝箱の多くには恐ろしい罠が仕掛けられています。しかし魔法やスキルを使用すれば、これらの罠を動作させずに開けることも可能です。

●罠を外すコマンドの説明

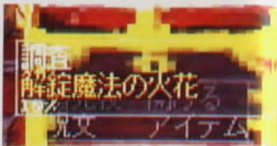
宝箱の前に立ち（横や後ろでは開けることはできません）、コマンドメニューの[調べる]を選択すると宝箱用のコマンドが表示されます。それぞれの意味は次の通りです。

[指先技] このメニューを選択し、罠外しに挑戦するキャラクターを選んだら、最初に“調査”するか“解錠”するかを決定しましょう。

- ・ **調査** キャラクターがこれだと思う罠の名前が選択されます。この正確さはウインドウ上に％で表示されています。

- ・ **解錠** このメニューを選択すると、宝箱にどの種類の罠が仕掛けられているかを選択できるようになりますので、『これだ』と思うものに合わせて○ボタンを押してください。ただしその読みが当たっていたとしても、キャラクターの指先技が未熟であれば、罠を作動させてしまう場合もあります。成功する可能性は、ウインドウ内にパーセンテージで表示されています。

[開ける] 罠がないと判断した場合、何もしないでいきなり箱を開けることもできます。ただし、罠が仕掛けられていればまず間違いなく動作するでしょう。ですから、先に[指先技]か[呪文]で対策を講じておくのが良いでしょう。



[呪文] 宝箱を開けるときも呪文は有効です。「ディバイントラップ」は罠の仕掛けをさぐる呪文で、メンバー全員の罠を調べる能力を高めます。呪文を唱えた直後に罠を調べると、かなりの精度で罠の正体が判明します。「ノックノック」の呪文も宝箱の罠を外すために使える呪文です。この呪文は罠を無力化し、宝箱を直接開けることができます。罠の名前を調べる必要すらありません。ただし、ほんのわずかではありますが、失敗して罠が作動する可能性があります。

[アイテム] 爆発などの心配なしに宝箱を開けることができる特別なアイテムもこの世には存在します。もし仲間がそんなアイテムを持っていると思うときは[アイテム]を選択し、持っているキャラクターとそのアイテムを選んでください。もし読み通りなら、宝箱は開きます。

●財宝を山分けしよう！

いかなる結果をもたらしたにせよ、宝箱が開けばその中身が手には入ります。金などの財宝はパーティーの財源として加算されます。特別なアイテムは、あなたが選んだキャラクターが手にすることになります。アイテムが2つ以上あった場合は、その作業を繰り返してください。もちろんアイテムが必要ないと思ったときは、×ボタンを押して立ち去ってしまってもかまいません。



ウィザードリィでは、魔法に重きを置かない者はほとんどいません。なかでも魔法を得意とするのは、超能力者、錬金術師、僧侶、魔法使いといった者たちです。

●呪文を使用する手順



①呪文コマンド選択

コマンドメニューや、戦闘メニューで「呪文」を選択します。



③呪文の系統選択

6つの系統の中から、唱えたい呪文の系統を選択します。選択されている系統は、赤くなっています。



②呪文を使うキャラクターの選択

(戦闘時は必要なし)
どのキャラクターが唱えるか問いかせてくるので、選択します。



④呪文のパワーと種類の選択

方向キーの左右で呪文パワー、上下で呪文の種類を選択します。

●魔法を司る6つの領域

(ガーディア)には96種の呪文があります。それぞれ、地・水・火・気・心・聖の6つの領域のどれかに属し、各領域の精霊から力を得てその効力を発揮します。これらを修得する体系は4つに分かれ、それぞれが異なる呪文書を作っています。

■錬金術師は、自然力を合わせて治癒と戦闘の呪文を修得します。声で呪文を発しないので「サイレンス」の影響は受けません。忍者やレンジャーもこの呪文系を修得できます。

■僧侶は、もっぱら聖なる力を活用し、仲間を護り、治癒する呪文を修得します。ビショップ、ロード、ヴァルキリーもこの呪文系を修得できます。

■魔法使いは、怒りの感情を力として集約し、これを呪文の形にして敵にぶつけます。侍、バード、ビショップもこの呪文系を修得できます。

■超能力者は、心の力を利用して治癒とダメージを与える呪文を修得します。他には修道僧がこの呪文系を修得できます。



●呪文のレベルとパワーレベル

それぞれの領域は、更に7つのレベルに分けられます。通常、キャラクターはレベルに応じた呪文を順番に修得していきますが、時にはレベル1の呪文をすべて修得する前に、レベル2の呪文を覚えられることもあります。魔法の使い手がスキルを高めていけば、より高度なレベルの呪文を修得できるようになります。また、各呪文はパワーレベルを持っており、呪文を唱える際には、この強さを決めねばなりません。通常はパワーレベルを高くするほど呪文の効果も高くなり、より高度なスキルが必要となります。たとえば攻撃系呪文はダメージ数がパワーレベルに比例し、そのほか、効果や持続時間がパワーレベルに比例するものもあります。

●呪文が与える効果について

呪文の中には、1モンスターや1キャラクターにしか効果のないものや、敵グループ全員、パーティー全員に効果のあるものもあります。呪文一覧の「影響」の欄は、これを示しています。また、モンスターの中には、呪文の影響を全く受けなかったり、受けても一部であるものもいます。呪文が「効果があるかないかのどちらか」というタイプのものであれば、こういったモンスターに対しては効果を発揮しないでしょう。また、ある種のモンスターは、特定の呪文に対して抵抗力を持つ場合もあります。たとえばアイスジャイアントには、「アイスボール」の呪文は効き目がないでしょう。



呪文の領域



●呪文の使い方のチェックポイント

・召喚の呪文

戦士は傷つき、僧侶は錯乱状態で何も手につかない。このような状況でもイリュージョンなどの呪文を唱えると、うまく行けば助っ人モンスターが現れ、敵を粉碎してくれるかもしれません。召喚呪文は、他の次元からモンスターを呼び寄せる魔法です。しかし、いったんモンスターを呼びだしてしまうと、そのモンスターが倒れるか、戦闘が終了するまで、別のモンスターを召喚することはできません。

・発声術のスキル

魔法を使うものにとって“発声術”は重要なスキルです。これは混乱状態の戦闘中でも呪文を正確に唱えることができる技術で、これに長けたキャラクターは敵のソードの攻撃を避けながら、同時に困難な呪文を唱えることができます。逆に発声術のスキルが低いと、呪文がかからないばかりか、せっかく唱えた呪文が、逆流を起こすこともあります。たとえば、マジックミサイルが逆流すると、そのダメージはパーティーに降りかかってきます。





BLD.フラッシュ:強い光で、目をくらませる。

消費MP=2、効果=1 モンスター+パワーレベル、領域=火。

スタミナ:仲間のスタミナを少々回復させる。

消費MP=2、効果=1 キャラクター、領域=水。

ポイズン:毒を浴びせて、敵にダメージ。

消費MP=2、効果=1 モンスター、領域=気。

ACD.スプラッシュ:酸を浴びせて、敵にダメージ。

消費MP=2、効果=1 モンスター、領域=地。

イッチング・スキン:敵をいらだたせ、防御・攻撃力をダウン。

消費MP=2、効果=2 モンスター+パワーレベル、領域=地。

スリープ:敵を眠らせ、戦闘不能に。

消費MP=3、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=心。

スティンク・ボム:悪臭爆弾で、敵複数にダメージ。

消費MP=4、効果=3 モンスター、領域=気。

キュア・LS. CND.:軽い状態の病気を治療。

消費MP=4、効果=1 キャラクター、領域=心。

ヒール・ウーンズ:仲間のHPを少々回復させる。

消費MP=4、効果=1 キャラクター、領域=聖。

チャーム:相手を魅了し、攻撃不能、または友好的にする。

消費MP=5、効果=1 モンスター/NPC、領域=心。

キュア・パラライズ:麻痺した仲間を治療。

消費MP=6、効果=1 キャラクター、領域=水。

ホイッピング・ロック:崖崩れを起こし、敵1グループにダメージ。

消費MP=6、効果=1 グループ、領域=地。

コンフュージョン:敵の頭を混乱させる。

消費MP=6、効果=1 グループ、領域=心。

ポイズン・ガス:ダメージを与える毒雲を、敵周辺に漂わせる。

消費MP=7、効果=パワーレベルに比例、領域=気。

ファイヤー・ボム:火球を発射し、周辺の敵にダメージ。

消費MP=8、効果=4 モンスター+パワーレベル、領域=火。

ドレイン・クラウド:生命力を奪う雲を、敵周辺に浮かべる。

消費MP=8、効果=パワーレベルに比例、領域=水。

エア・ポケット:清潔な空気を張り、気の呪文、悪臭雲等を防備。

消費MP=8、効果=パーティー全員、領域=気。

キュア・ポイズン:毒に犯された仲間を治療。

消費MP=8、効果=1 キャラクター、領域=気。

DE.ポイズン:猛毒で相手を殺すか、ダメージを与える。

消費MP=8、効果=1 モンスター、領域=気。

トクシツク・ペーパー:悪臭雲を漂わせ、周辺の敵にダメージ。

消費MP=8、効果=パワーレベルに比例、領域=気。

アシッド・ボム:ダメージを与える酸の雲を、敵周辺に漂わせる。

消費MP=8、効果=パワーレベルに比例、領域=地。

クラッシュ:巨大な岩で押しつぶし、敵に大ダメージ。

消費MP=9、効果=1 モンスター、領域=地。

ノクサス・フューム:悪臭爆弾を発射し、周辺の敵にダメージ。

消費MP=10、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=気。

ピュリファイ・エア:周りの空気を清浄し、雲をなくする。

消費MP=10、効果=パーティー全員、領域=気。

クリエート・ライフ:動物モンスターを召喚し、参戦させる。

消費MP=10、効果=パーティー、領域=地。

アスフィジェーション:敵周辺の空気をなくし、窒息死させる。

消費MP=12、効果=全グループ、領域=気。

キュア・ディジーズ:仲間の病気を治療する。

消費MP=12、効果=1 キャラクター、領域=水。

デッドリー・エア:死の空気で、敵全員にダメージ。

消費MP=16、効果=全モンスター、領域=気。

キュア・ストーン:石化した仲間を治療する。

消費MP=18、効果=1 キャラクター、領域=地。

デス・クラウド:死の雲を漂わせ、敵全員を即死させる。

消費MP=20、効果=パワーレベルに比例、領域=気。





エナジー・ブラスト: 電気ショックで、敵にダメージ。
消費MP=2、効果=1 モンスター、領域=火。

チリング・タッチ: 冷気ので、敵にダメージ。
消費MP=2、効果=1 モンスター、領域=水。

アーマー・シールド: 魔法の盾で、仲間の防御力を上げる。
消費MP=2、効果=1 キャラクター、領域=地。

テラー: 敵に恐怖心を与え、ひるませる。または逃げ出させる。
消費MP=3、効果=1 グループ、領域=水。

シュリル・サウンド: 衝撃波で、敵1グループにダメージ。
消費MP=3、効果=1 グループ、領域=気。

ディレクション: パーティーが現在向いている方向を示す。
消費MP=3、効果=1 パーティー、領域=地。

スリープ: 敵を眠らせ、戦闘不能に。
消費MP=3、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=心。

ウイークン: 敵複数の肉体を弱め、正常な行動をできなくする。
消費MP=4、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=水。

スタンク・ボム: 悪臭爆弾で、敵複数にダメージ。
消費MP=4、効果=3 モンスター、領域=気。

マジック・ミサイル: 魔法の矢を発射し、敵にダメージ。
消費MP=4、効果=1 モンスター+パワーレベル、領域=聖。

ミサイル・シールド: 魔法の壁で、飛んでくる武器を防御。
消費MP=5、効果=1 パーティー全員、領域=気。

DGT. シークレット: 隠された何かを感知する。
消費MP=5、効果=本人、領域=心。

ウォッチベル: 眠っている仲間全員を起こす。
消費MP=5、効果=1 パーティー全員、領域=心。

ファイヤー・ボール: 火球の魔法で、敵複数にダメージ。
消費MP=6、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=火。

ディープ・フリーズ: 強力な冷気で、敵に高いダメージ。
消費MP=6、効果=1 モンスター、領域=水。

ノックノック: カギの掛かった扉や宝箱を開ける。
消費MP=6、効果=扉/宝箱、領域=地。

ホイッピング・ロック: 崖崩れを起こし、敵1グループにダメージ。
消費MP=6、効果=1 グループ、領域=地。

スプーク: 敵全員を恐れさせ、逃げ出させる。
消費MP=7、効果=全モンスター、領域=心。

ウエップ: 蜘蛛の網を投げつけ、敵の動きを止める。
消費MP=7、効果=1 モンスター、領域=地。

アンチ・マジック: 敵の呪文を無力化、または逆流させる。
消費MP=7、効果=1 グループ、領域=聖。

ブリンク: 自分の姿を見えなくする。
消費MP=7、効果=本人、領域=聖。

ファイヤー・シールド: 火の呪文を防ぐシールドを作る。
消費MP=8、効果=1 パーティー全員、領域=火。

アイス・シールド: 氷や冷気の呪文を防ぐシールドを作る。
消費MP=8、効果=1 パーティー全員、領域=水。

アイス・ボール: 氷の玉を発射し、複数の敵にダメージ。
消費MP=8、効果=4 モンスター+パワーレベル、領域=水。

エア・ポケット: 清潔な空気を張り、気の呪文、悪臭等を防備。
消費MP=8、効果=1 パーティー全員、領域=気。

デーマーメルト: 敵1グループの防具を溶かし、防御力を下げる。
消費MP=8、効果=1 グループ、領域=地。

アストラル・ゲート: 聖なる力で、悪魔系モンスターを消し去る。
消費MP=8、効果=1 モンスター+パワーレベル、領域=聖。

マジック・スクリーン: 魔法の壁を作り、敵の呪文を防ぐ。
消費MP=8、効果=1 パーティー全員、領域=聖。

PRS. ミサイル: 病気を起こさせる死の光線を発射。
消費MP=9、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=火。

クラッシュ: 巨大な岩で押しつぶし、敵に大ダメージ。
消費MP=9、効果=1 モンスター、領域=地。

メタジャス・フェーム: 悪臭爆弾を発射し、周辺の敵にダメージ。
消費MP=10、効果=3 モンスター+パワーレベル、領域=気。

ウィザーズ・アイ: パーティーがいる周辺地図を表示。
消費MP=10、効果=本人、領域=心。

コンジュレーション: 精霊界のモンスターを召喚し、参戦させる。
消費MP=10、効果=1 パーティー、領域=聖。

ファイヤーストーム: 火炎の雲を敵周辺に発生させてダメージ。
消費MP=12、効果=1 パワーレベルに比例、領域=火。

アスフィジーション: 敵周辺の空気をなくし、窒息死させる。
消費MP=12、効果=全グループ、領域=気。

レビテート: 仲間全員を一定時間、床から数センチ浮遊させる。
消費MP=12、効果=1 パーティー全員、領域=気。

リチャージ: 魔法のアイテムの力を蘇らせる。失敗することも。
消費MP=12、効果=効力が切れた魔法アイテム、領域=聖。

ZAP. アンデッド: アンデッド系モンスターに大ダメージ。
消費MP=15、効果=1 モンスター、領域=聖。

NCL. プラスト: 大爆発で、敵全員にダメージ。
消費MP=16、効果=全モンスター、領域=火。

リザレクション: 死んだ仲間を蘇らせる。
ただし失敗することも。
消費MP=20、
効果=1 キャラクター、
領域=聖。





スタミナ: 仲間のスタミナを少々回復させる。
消費MP=2、効果=1キャラクター、領域=水。

テラー: 敵に恐怖心を与え、ひるませる。または逃げ出させる。
消費MP=3、効果=1グループ、領域=水。

シュリル・サウンド: 衝撃波で、敵1グループにダメージ。
消費MP=3、効果=1グループ、領域=気。

メンタル・アタック: 混乱波で、敵にダメージ。
消費MP=3、効果=1モンスター、領域=心。

スリープ: 敵を眠らせ、戦闘不能に。
消費MP=3、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=心。

サイオニック・ファイヤー: 精神の爆発力で、敵複数にダメージ。
消費MP=4、効果=2モンスター+パワーレベル、領域=火。

スロー: 敵複数の動きを遅くし、攻撃や防御を緩慢にする。
消費MP=4、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=水。

ウィークン: 敵複数の肉体を弱め、正常な行動をできなくする。
消費MP=4、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=水。

サイレンス: 敵複数を一時間沈黙させ、呪文を防ぐ。
消費MP=4、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=気。

ブレス: パーティーの防御力、攻撃時の命中率を上げる。
消費MP=4、効果=パーティー全員、領域=心。

キュア・LS.CND.: 軽い状態の病気を治療。
消費MP=4、効果=1キャラクター、領域=心。

DIV. トラップ: 仕掛けられた罠を調べやすくする。
消費MP=4、効果=本人&宝箱、領域=心。

ヒール・ウーンズ: 仲間のHPを少々回復させる。
消費MP=4、効果=1キャラクター、領域=聖。

ヘイスト: 仲間全員の行動スピードをアップする。
消費MP=5、効果=パーティー全員、領域=水。

パラライズ: 敵を麻痺させて戦闘不能にする。
消費MP=5、効果=1モンスター、領域=水。

チャーム: 相手を魅了し、攻撃不能、または友好的にする。
消費MP=5、効果=1モンスター/NPC、領域=心。

DCT. シークレット: 隠された何かを感知する。
消費MP=5、効果=本人、領域=心。

ウォッチベル: 眠っている仲間全員を起こす。
消費MP=5、効果=パーティー全員、領域=心。

ダズリング・ライト: 幻惑光線で、いろいろな病を起こさせる。
消費MP=6、効果=1モンスター+パワーレベル、領域=火。

キュア・パラライズ: 麻痺した仲間を治療。
消費MP=6、効果=1キャラクター、領域=水。

ブリーズ: 剃刀の刃を発射し、敵複数にダメージ。
消費MP=6、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=地。

ノックノック: 鍵の掛かった扉や宝箱を開ける。
消費MP=6、効果=扉/宝箱、領域=地。

コンフュージョン: 敵の頭を混乱させる。
消費MP=6、効果=1グループ、領域=心。

ホールド・モンスター: 敵複数数を全縛りにする。
消費MP=6、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=心。

スプーク: 敵全員を恐れさせ、逃げ出させる。
消費MP=7、効果=全モンスター、領域=心。

プリンク: 自分の姿を見えなくする。
消費MP=7、効果=本人、領域=聖。

アーマーメルト: 敵1グループの防具を溶かし、防御力を下げる。
消費MP=8、効果=1グループ、領域=地。

アイデンティファイ: モンスターやアイテムの正体を調べる。
消費MP=8、効果=1モンスター/アイテム、領域=心。

ロケット・OBJ.: 隠されたアイテムの位置を調べる。
消費MP=8、効果=本人、領域=心。

マインドリード: NPCが何を考えているかを調べる。
消費MP=8、効果=本人、領域=心。

サイオニック・ブラスト: 混乱波で、複数の敵にダメージ。
消費MP=8、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=心。

デス: 死の言葉で、敵を即死させる。
消費MP=10、効果=1モンスター、領域=心。

イリュージョン: 幻影のモンスターを召喚し、参戦させる。
消費MP=10、効果=パーティー、領域=心。

セーン・マインド: 混乱した仲間を正常に戻す。
消費MP=10、効果=1キャラクター、領域=心。

ウィザーズ・アイ: パーティーがいる周辺地図を表示する。
消費MP=10、効果=本人、領域=心。

ライフスティール: 敵のHPを奪い、それを自分のものにする。
消費MP=12、効果=1モンスター/本人、領域=聖。

ロケット・パーソン: 特定の人物を捜し、パーティーの居場所も知る。
消費MP=16、効果=本人、領域=心。

マインド・フレイ: 混乱波で、敵全員にダメージ。
消費MP=18、効果=全モンスター、領域=心。

リザレクション: 死んだ仲間を蘇らせる。
ただし失敗することもある。
消費MP=20、
効果=1キャラクター、
領域=聖。





スタミナ：仲間のスタミナを少々回復させる。
消費MP=2、効果=1キャラクター、領域=水。

メーク・ウーンズ：聖なる刃で、敵にダメージ。
消費MP=3、効果=1モンスター、領域=聖。

スロー：敵複数の動きを遅くし、攻撃や防御を緩慢にする。
消費MP=4、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=水。

サイレンス：敵複数の動きを一定時間沈黙させ、呪文を防ぐ。
消費MP=4、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=気。

ブレス：パーティの防御力、攻撃時の命中率を上げる。
消費MP=4、効果=パーティ全員、領域=心。

キュア・LS・CND：軽い状態の病気を治療。
消費MP=4、効果=1キャラクター、領域=心。

ディバイン・トラップ：仕掛けられた罠を調べやすくする。
消費MP=4、効果=本人&宝箱、領域=心。

ヒール・ウーンズ：仲間のHPを少々回復させる。
消費MP=4、効果=1キャラクター、領域=聖。

ENCH. ブレード：仲間の武器に特別な力を与える。
消費MP=4、効果=パーティ全員、領域=聖。

ヘイスト：パーティ全員の行動スピードをアップする。
消費MP=5、効果=パーティ全員、領域=水。

パラライズ：敵を麻痺させて戦闘不能にする。
消費MP=5、効果=1モンスター、領域=水。

チャーム：相手を魅了し、攻撃不能、または友好的にする。
消費MP=5、効果=1モンスター/NPC、領域=心。

キュア・パラライズ：麻痺した仲間を治療。
消費MP=6、効果=1キャラクター、領域=水。

ホールド・モンスター：敵複数の動きを全縛りにする。
消費MP=6、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=心。

アーマーブレード：魔法の防具で、一定時間全員の防御力アップ。
消費MP=6、効果=パーティ全員、領域=地。

ブリーズ：剣の刃を放射し、敵複数の動きにダメージ。
消費MP=6、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=地。

スーパーマン：仲間に英雄の力を与え、最強の戦士に。
消費MP=7、効果=1キャラクター、領域=水。

ウェブ：蜘蛛の網を投げつけ、敵の動きを止める。
消費MP=7、効果=1モンスター、領域=地。

DIS. アンデッド：アンデッド系モンスターを退散させる。
消費MP=7、効果=1モンスター+パワーレベル、領域=聖。

ライトニング：雷を落とし、敵複数の動きにダメージ。
消費MP=8、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=火。

レスト・フル：仲間全員のスタミナを回復する。
消費MP=8、効果=パーティ全員、領域=水。

キュア・ポイズン：毒に犯された仲間を治療。
消費MP=8、効果=1キャラクター、領域=気。

ホイールウィンド：竜巻を起こし、敵複数の動きにダメージ。
消費MP=8、効果=3モンスター+パワーレベル、領域=気。

アイデンティファイ：モンスターやアイテムの正体を調べる。
消費MP=8、効果=1モンスター/アイテム、領域=心。

ロケット・OBJ.：隠されたアイテムの位置を探る。
消費MP=8、効果=本人、領域=心。

アストラル・ゲート：聖なる力で、悪魔系モンスターを消し去る。
消費MP=8、効果=1モンスター+パワーレベル、領域=聖。

ピュリファイ・エア：周りの空気を清浄し、雲をなくする。
消費MP=10、効果=パーティ全員、領域=気。

デス：死の言葉で、敵を即死させる。
消費MP=10、効果=1モンスター、領域=心。

セーン・マインド：混乱した仲間を正常に戻す。
消費MP=10、効果=1キャラクター、領域=心。

コンジュレーション：精霊界のモンスターを召喚し、参戦させる。
消費MP=10、効果=パーティ、領域=聖。

リムーブ・カース：呪いのかかったアイテムを外す。
消費MP=10、効果=1キャラクター、領域=聖。

キュア・ディジーズ：仲間の病気を治療する。
消費MP=12、効果=1キャラクター、領域=水。

ヒールフル：仲間全員のHPと病気を回復する。
消費MP=12、効果=パーティ全員、領域=聖。

ライフスタイル：敵のHPを奪い、それを自分のものにする。
消費MP=12、効果=1モンスター/本人、領域=聖。

リチャージ：魔法のアイテムの力を蘇らせる。失敗することも。
消費MP=12、効果=効力が切れた魔法アイテム、領域=聖。

ロケット・パーソン：特定の人物を捜し、パーティの居場所も知る。
消費MP=16、効果=本人、領域=心。

キュア・ストーン：石化した仲間を治療する。
消費MP=18、効果=1キャラクター、領域=地。

ワード・オブ・デス：死の言葉で、敵全員にダメージ。
消費MP=18、効果=全モンスター、領域=聖。

デス・ウィッシュ：死の祈りで、敵全てを抹殺する。
消費MP=20、効果=全モンスター、領域=聖。

リザレクション：死んだ仲間を蘇らせる。
ただし失敗することも。
消費MP=20、
効果=1キャラクター、
領域=聖。



〈ガーディア〉で出会うNPCは、あなたのパーティーに対して好きでも嫌いでもないかも知れません。敵対的な場合もあるでしょうが、うまくすれば寛大な友情を示してくれるかも知れません。これらは、個々のキャラクター、およびパーティー全体の態度によっても変わってきます。

●基本的な3つのオプション

NPCに遭遇したとき、丁寧に挨拶するか、それとも横柄に見下すかで相手の態度も変わってくるでしょう。基本的には、[休戦] [戦闘] [立ち去る] の3つのオプションが用意されていますが、お互いに知り合い、パーティーに対する信頼も高まれば、[休戦] を使ってうまく交渉を進められるコマンドも増えていきます。もちろん、そうならない場合もあります。

●相手に信頼されるための交渉術

面識の浅いNPCの信頼を得るためには、一度または数度に渡る交渉が必要です。交渉というのは、相手の気持ちを“信用できない”から“信用できる”状態に移行させる試みで、パーティーがよそ者扱いされないためには、この交渉努力が決め手になります。説得力があって威勢の良いキャラクターは、すぐさまNPCに好感を持たれます。外交役に技量がないと時間がかかるので、僧侶やビジョップやロードなど、“外交術”のスキルを身につけたキャラクターに交渉させましょう。休戦を申し込み、相手方のリーダーに挨拶をすることで交渉は始まります。交渉場面では、次のコマンドを使うことができます。



[賄賂] 交渉をうまく運ぶため、相手のリーダーのポケットに金を忍ばせます。

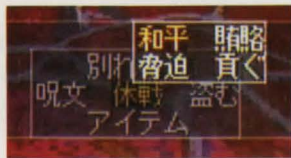
[貢ぐ] 賄賂と同様に、相手にアイテムをプレゼントし、ご機嫌を取ります。

[和平] 交渉の王道は、他グループと良い関係構築を目指すことです。[賄賂]や[貢ぐ]、[チャーム]の呪文は、この平和的交渉を成功させる確率を高くします。

[脅迫] 『痛い目に遭う前に知ってることを吐いちないな!』というおなじみの台詞です。脅迫成功の可否はパーティーの強さに関わります。たとえ成功しても、それ以降相手は、あなたのパーティーに対してかなり悪い印象を持つことになるでしょう。

●仲良くなれば多様なモノが手に入る。

交渉がうまく行けばNPCはあなたの味方となり、さまざまな情報やアイテムなどを提供してくれるようになります。一方、相手が怒ってしまった場合は、立ち去るか攻撃を仕掛けてくるでしょう。全てのNPCと友好関係を結ぶのが理想ですが、〈ガーディア〉の政治的状況を考えると、これは難しいといわざるを得ません。努力にも関わらず交渉がうまく行かない場合には、相手を脅すか、すでに友好関係を築いた者たちだけを頼りにするしかありません。



●うまく会話に入ったら…

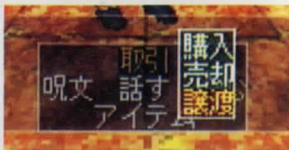
NPCとうまく交渉状態にはいると、次のコマンドが選択できるようになります。状況に応じて使い分けましょう。

[取引] このオプションを選択すると、以下の3つのオプションが表示されます。

・**購入** アイテムを買う場合、NPCが売ろうとするアイテムの一覧が表示されます。持ち金の範囲内で、欲しいアイテムを購入できます。

・**売却** アイテムを売る場合は、持ちアイテムが表示されるのでこれを選択します。ただしNPCの所持金にも限界があり、気に入らなければ買い取ってくれません。

・**譲渡** 相手の機嫌を取るためアイテムを渡すときには、このコマンドでアイテムを選択してください。おおむね、モノをもらって喜ばない相手はいないでしょう。



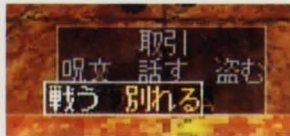
[呪文] 「チャーム」や「マインドリード」など、NPCと交渉するときに便利な呪文もあります。「チャーム」は相手が好意的になりますし、「マインドリード」をかければ会話の時の選択肢の数が増えるかもしれません。

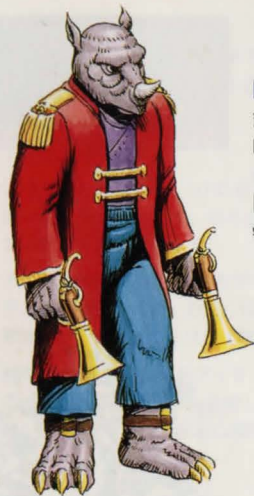
[盗む] “早業”のスキルが高いキャラクターがいれば、相手からアイテムを盗める可能性があります。このコマンドを選び、続いてキャラクターを選ぶと、そのキャラクターは相手が気づかぬうちに金やアイテムを盗み取ります。もちろん失敗することもあり、そのときはこちらに対してかなり悪い印象を持つことになるでしょう。

[アイテム] 交渉に役立つアイテムがあるかもしれません。そんなときは、このコマンドで使用するアイテムを選択してください。

[戦う] 何らかの理由でNPCに戦闘を仕掛ける場合には、このコマンドを選択してください。続いて通常の戦闘モードへと入ります。ただしNPCを殺してしまうと、大抵復活はしません。何か重要なヒントを持っていた場合、それも一緒に永久に葬られてしまうことになるかもしれません。

[別れる] NPCとの交渉を終了し、その場から立ち去ります。





「アンパニ族」

銀河系に広い貿易ネットワークを有する商人。同時に強大な軍事力も持つ。モラルと規律を重んじる種だけに、顧客からの信頼は厚い。ライバル「ティーラング族」が[アストラル・ドミナ]の捜索を開始したのを知り〈ガーディア〉に軍隊を送り込んだ。“アクパイル”が活動拠点。



「ティーラング族」

彼らはまるで蜘蛛のような姿をしている。姿は醜態だが、「アンパニ族」と銀河を二分するほどの勢力を持っている。金で動く卑劣な商人として悪名高く、今回は「ダーク・サヴァント」と手を組み、[アストラル・ドミナ]を捜している。活動拠点は“ニクタリンス”の遺跡。



「サヴァント師団」

銀河の破壊王として恐れられる「ダーク・サヴァント」率いる、アンドロイドの私設軍隊。アンドロイドだけに、恐怖などの感情とは無縁で、命令を確実に実行するためだけに働く。その指令は、衛星軌道上の黒船から受けている。“ニュー・シティ”が活動拠点。



「ムンク族」

小さいが、鍛えられた肉体を持つ〈ガーディア〉の原住民。聖なる都市“ムンクハラマ”が拠点。現在彼らは、“良い集団”と呼ばれるグループと“暗い森の集団”の二つの派閥に分かれ、正反対の生き方をしている。「ダーク族」を偽りの信仰者として憎んでいる。

「ダーン族」

ほっそりとした長身。「ムンク族」と正反対の体格を持つ〈ガーディア〉の原住民。精神と魔法に無限の可能性を求め、“ディオニスセウス”にあるグレート・タワーを総本山に、さまざまな儀式を行っている。非力な彼らの攻撃手段は主に魔法で、操る呪文はなかなか強烈。



「ゴーン族」

堂々たる体格をした生まれつきの戦士。〈ガーディア〉の原住民の中でも最強の軍隊を持つ。忠誠心が高く、特に“オルコグレ”の森にある王の城に関しては固く口を閉ざす。「ダーン族」と「ムンク族」の争いが激化しないのは、彼らの領土が中央にあるからだ。



「ラットキン族」

どこにでも姿を現す〈ガーディア〉の盗賊集団。ネズミのような姿だけに、俊敏で運動能力も高い。彼らの拠点である“ラットキンの廃墟”には巨大な組織があるとの噂。そこに大元締めがいるらしい。また、彼らが時として、盗品の売買を行ったりするのは有名な話だ。



「ヘラゾイド族」

ホットパンツにハーフジャケットという色っぽい姿。ドラゴンマウンテンの頂上、天空都市“ハイガルディア”を故郷とする彼女たちは、〈ガーディア〉の中でも最も不思議な種だ。フライヤーで空を飛び、自由自在に活動。何やら重要任務を背負っているらしい。



Q：序盤に有利な職業や種はありますか？

A：バードの楽器はMPを消費せずに、その楽器が持つ魔法の効果を無限に引き出すことができますので非常に有益です。ドラゴン族のプレス攻撃も、スタミナを消費しますが、序盤においては強力な武器となります。

Q：クエストを与えられましたが、謎が解けません。どうすればよいでしょう？

A：1つの謎に固執せず、行詰まってしまうたら他の地域を探索するのも手です。新しい発見があるかもしれません。また、一本道のシナリオではありませんので、どのクエストを先に解こうとも、ゲームを終了させることができます。

Q：敵がいきなり強くなってしまふことはあるのでしょうか？

A：惑星を探索していると、強力な敵しかいないエリアに入り込んでしまうことがあります。無理に戦わず、一度はその地域から離れ、レベルが上がってから再度挑戦するのがよいでしょう。

Q：ガーディアにはさまざまな種のNPCが存在しますが、どのように対処すればよいでしょう。

A：各種はあなたの行動によって、友好的になったり、敵対したりします。NPCに戦いを挑んだり、冷たい態度を取ると、あなたのパーティーはその種の反感を買うことになるでしょう。友好的な態度を取りたいと思うならば、たとえ攻撃を仕掛けられても、逃げるなどして決して戦わないようにすることも1つです。また、許せないと思ったら徹底的に攻撃するのがよいでしょう。ただし殺してしまったNPCはほとんど生き返ることはありません。

Q：ボタンや床に落ちているアイテムをよく見落とすしてしまいます。

A：一見なんでもなような壁や灯籠にも隠しボタンがあるかもしれません。「ディテクト・シークレット」を唱えておけば、異質物を発見する確率は高くなります。壁などは自分自身の目で1つ1つを確認し、怪しい場所ではアイテムが落ちていないかサーチするのがより確実な手法です。

Q：荷物がいっぱいになってきましたが、捨てるでも平気でしょうか？

A：キャラクターが持てる数には限りがあります。一度使用した書類などは、荷物置場を決めて置いておくとも便利です。ゲームをクリアするために絶対に必要なアイテムがなくなることはありませんが、その他のアイテムは何者かに持ち去られてしまうこともあります。とても重要だと思うモノや、非常に大切なモノは自分の手に持っておくことをオススメします。

Q：戦闘のコツなどはあるのでしょうか？

A：複数グループの敵と遭遇した場合、1モンスターグループを倒すことに集中しましょう。目標とするグループが多いほど、攻撃力が分散して本来の力を発揮できないためです。また、短距離武器の射程内に敵を留めておくことも重要です。

Q：戦闘で呪文を活かすコツは？

A：魔法に関しては、敵を「スリープ」や「ホールド・モンスター」などの呪文で行動不能にするとう利です。行動不能の敵には攻撃は命中しやすく、効果が切れるまではパーティーに攻撃を仕掛けてこないからです。

Q：両手に武器を持つのと、片手に持つのではどちらがよいのでしょうか？

A：SPDとDEXの上昇に伴い、戦士、忍者、侍、ヴァルキリー、モンクは複数攻撃が可能となり、両手に持った武器を使用できるようになります。攻撃力を重視する熟練冒険者は、両手に武器を持つとよいでしょう。

Q：キャラクターが死んでしまったときはどうすればよいのですか？

A：しかるべきアイテムを使うか、「リザレクション」の呪文を唱えることにより、復活しますが、そのたびにVITが1ずつ減ってゆきます。VITが0になると二度と復活しなくなってしまいますので、注意してください。



このゲームを開発した「ソリトンソフトウェア」は、ネットワーク上にある『バーチャルコーポレーション(仮想企業)』です。

今回の作品づくりに参加した凄腕クリエイターたちは、この『バーチャルコーポレーション』に集い、それぞれ最高の能力を発揮してくれました。

私たちの『バーチャルオフィス』では、毎日ネットワーク上で、仕事の打ち合せやデータの受渡しなどの日常業務が行われています。クリエイターたちは、それぞれ好みの場所・時間で仕事を行い、この『バーチャルオフィス』に出社し、働いているのです。

私たちが『バーチャルコーポレーション』を創った理由は、“会社”という従来の組織に縛られず、かつ“会社”の機能を活かしていく良い方法はないかと考えたからです。クリエイターが、その才能を思い切り発揮できる集合体。私たちはそんな組織づくりを目指し、そしてその名称を「ソリトンソフトウェア」としました。

これからも、より多くのクリエイターたちが集い、より面白くて創造的なソフトを開発できるよう、私たちは進んでいきたいと思ひます。皆様のご声援を、よろしくお願ひ致します。

「ソリトン」とは?

「ソリトン」は物理用語で「独立波」を意味します。この波は、形を崩すことなく、減衰することもなく遠方まで伝わる特徴があります。私たちもいつまでも生き生きした精神を持ち続け、楽しく質の高いゲームを、世界中に発信していくことを目指して頑張っていきます。

PC Version

Written & Programmed by D. W. Bradley

IBM, Amiga, & Macintosh
Technical Programming
Gary Speegle
Graphics Maestro
Chris Appel

Graphic Artists
Suzanne Snelling
Dan Minter
Renata Dolnick
B. J. Barrett

Music Score & Sound Effects
Steve Miller

Manual & Documentation
Brenda Garno

Storyboard Video Sequence
Toshi Sato

Titlepage Video Sequence
Derek Hardison

Sound Programming
Jeff Noyle David Triggerson

Play Station Version

Translation
Yutaka Tama

Producer
Koji Ichikawa

Product Manager
Kunihiko Kagawa

Game Director
Masazumi Kawabe

Programming
Masashi Yamaguti

Graphic Artists
GRAFFITI LAB CO., LTD
RGB CO., LTD KUMAKURA
RYUSEI-DO CO., LTD

Tatsuya Sugimoto/K. Tanabe / Kyoko Tahara

Sound Artist
Takeshi Yasuda

Promotion Staff
Kazuaki Komiya (SCE)

A&R
Takahiro Kaneko (SCE)

Supervisors
Toshiyuki Miyata (SCE) / Yukio Nagasaki (SCE)

Executive Producer
Akira Sato (SCE)

Presented by
Sony Computer Entertainment Inc.

Test Player
Hideki Masuko / Kazuhiko Yokota
Fumito Yonehara / Kousuke Yanegimoto
Masaru Suzuki / Miki Satou / Ken Katou
Takao Hiruma / Kenichiro Yasuhara
Yasuhiro Kondou / Hideaki Takaku
Takeshi Takaku / Hajime Yokose



SCPS 10010

Copyright ©1992,1994,1995 by D.W. Bradley and Sir-tech Software, Inc.
All logos, printed graphic designs and printed materials Copyright
©1992,1994,1995 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

WIZARDRY is a registered trademark of Sir-techSoftware, Inc. All rights reserved.

Ⓜ and PlayStation are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
WARNING: Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.