



SHVC-AE4J-JPN
スーパーファミコン®



Wizardry®

Throb of the Demon's Heart



ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～

取扱説明書

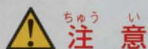


このたびは、「ウィザードリィ・外伝Ⅳ」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

健康上のご注意



- 疲れた状態や、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、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状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・薬物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用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。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや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。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 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、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。



- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。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。

もくじ

序章	4
はじめに	5
ゲームの始め方	6
ヘビーモードについて	7
メインメニュー画面	8
ゲームの進め方	9
ゲームの中断と再開	11
訓練場 外伝Ⅲからの転生	12
種族の特徴	13
職業の特徴	22
特性値の説明	27
各職業の最低特性値	28
バッドステータス	29
訓練場でのその他のコマンド	30
データの初期化	35
弁天酒場	36
冒険者の宿	39
大黒商店	41
神鳥寺院	44
街はずれ ターボファイル	45
キャンプ	46
冒険	47
冒険中のコントローラーの操作方法	48
戦闘	49
宝箱	53
全滅	54

序章

「遙か遠い古、東方の地に国、成立ちていくばくもなく、異形の輩いずくよりあらわれいでて戦乱と殺戮をもたらす。国まさに滅びんとするその時、光放ちたる天軍神人輝く天道より降臨す。久しく災いをなし、人々を恐怖に陥れてきた異形の者どもと戦い、これを征す。異形の者の長、輝きたる者の力の凄まじきを恐れ、地の奥に身を隠したが、かの者これを見だし、三種の神器を以て封印となす。」

-古代伝承-

やがて、そのような伝承も人々の記憶から消え失せ、さらに幾星霜もの時が過ぎた。そして、いつしか三種の神器〈生と死を示す書物〉〈力と技を表す剣〉〈護りと精霊を司るロープ〉が祀られた塔にそれぞれを信仰する部族が住みついた。彼らはそれぞれの塔にこもり、信仰の異なる他の部族を敵視し、嫌悪感を抱き侵入者をこばんだ。

ある年、国土全域を支配下に治めていた東方の城「緋蓮城」の主、「輝永」公はとつぜん病にたおれ、数日後には還らぬ人となった。王の死はまたたく間に広まり、地方領主の中にはこそとばかりに反旗をひるがえす者も現れ、全国各地で戦が起こった。争いは争いを招き、裏切りは裏切りを生み、戦禍は国中におよんだ。

輝永公の嫡男にして、緋蓮城の新しき主君「輝羅」に仕える三人の賢者は、再びこの世を平定する案をねるため、一堂に会した。一人の賢者が「このまま戦が続けば国が滅びるのは必定、領内には流れ者や難民も増えており、いつこの城が攻められてもおかしくはない。さらに邪悪なモンスターを見たという噂まである。早急に手を打たねば。」という、もう一人の賢者は「しかし、この乱れきった世を平定するには、輝羅様はあまりにも幼いうえに、戦場へ赴いたこともない。」といった。

二人の意見を聞いていた賢者は、「それならば、伝承にあるあの三種の神器の力をもって反乱分子を討伐し、輝羅様こそが新しき王だと宣言するのだ。だが、城の兵を動かせばさらなる混乱を招きかねん。ここは一つ、領内の流れ者や冒険者たちをたよってはどうかだろうか？」こういうと三人ともしばらく考え込んだが、それより他に方法はないだろうという結論に達し、すぐさま布令がだされた。

「此の戦乱の世を平定せんが為、我らが領内にある三つの塔に祀られし、三種の神器を取り揃え、我らが新しき王に献上せしむには《黄金拾萬》並びに《兵法指南役》にとりたてるもの也。」

ある者は一攫千金を、またある者は仕官を、そしてまたある者は真の平和を、それぞれ求めて城下へと集った。

はじめに

このゲームは、自分の分身である冒険者達を創ることから始まります。まず訓練場に行き、人間・エルフ・ドワーフなどの中から冒険者の種族を決め、戦士や僧侶といった職業を与えます。次に酒場に行き6人の仲間を集めパーティを組みます。ひとりで冒険をすることもできますが、仲間達の協力がない限りは、ほんの少しの距離を進むのも困難であり、ほとんどの場合あなたの死を早める結果に終わるでしょう。パーティの編成を終えると、いよいよ冒険への出発です。酒場や宿屋などで情報を集めて街の外へ出ると、さまざまなイベントが待ち受けています。これらのイベントをクリアしていけば新たな冒険の地への道しるべが現われるかもしれません。しかしその道程には、さまざまな畏や魑魅魍魎があなたを待ち受けます。いずれにせよ目的を果たすために、あなたは行動しなければなりません。それではそろそろ出発しましょう。

あなたの身にウィザードリーの神々の加護がありますよう…。

ゲームの始め方

スーパーファミコンにウィザードリィのソフトをセットし、電源を入れると、タイトルが表示されます。そのまましているとオープニングが始まります。ここでスタートもしくは**Ⓐ** ボタンを押すと、ゲームの始まりとなります。またオープニングをとばしたいときは、**Ⓐ** ボタンを押し続けてください。

このとき、購入して初めて電源を入れゲームを始めた場合、画面に「ヘビーモードでプレイしますか?」と表示されます。(もし表示されない場合は【データの初期化: P 35】をしてください。)

⬥ ボタンで「はい」または「いいえ」を選択して、**Ⓐ** ボタンで決定してください。ヘビーモードについては次のページで説明します。



▲ヘビーモード選択



ヘビーモードについて

このゲームには、選択しなければならない2種類のセーブモードがあり、どのようなときにセーブできるか、セーブされてしまうかを下の表にまとめています。

モードの選択は、初めて電源を入れた時とデータを初期化(P 35で説明)した時に行えます。

「ヘビーモード」では、ほとんどの行為の度に、自動的にセーブされてしまいます。戦闘中に仲間のうち1人が死んだ場合、まだ戦闘が続いていてもリセットは間に合いません。まさに現実と同じ設定となっています。

ヘビーモードを選んでギブアップしたいときは、1度だけならスタート画面にあるSelect Switch (P 55)で変更することができます。

セーブモードの選択

データのセーブ	ノーマル	ヘヴィー
城のメインメニューで		○
各コマンドを入力した時	○	○
迷宮に入る時	○	○
冒険の中断を行った時	○	○
全滅やロクトフェイトで城に戻った時	○	○
戦闘中誰かが死んだりレベルを下げられたとき	×	○
キャンプ中に誤って呪われたアイテムを装備してしまったなどの個々の行為の後	×	○
戦闘やキャンプを終了した時	○	○
街はずれで冒険をやめた時	○	○

メインメニュー画面

ゲームを始めると、あなたは城下町にいます。ここで冒険の準備をしたり、体を癒したりします。また、冒険に必要な情報も随所に用意されているので、最初はもちろんイベントをクリアした時や新しいNPCに出会った時、行き詰まった時など、思わぬヒントを得られるかもしれません。

緋蓮城

弁天酒場

街はずれ



冒険者の宿

訓練場

大黒商店

神鳥寺院

ゲームの進め方

キャラクタを作る：訓練場 (P12)

まず、冒険をするキャラクタを訓練場で作ります。ただし、すぐに冒険を始めたい人のために、最低限の基本能力を備えた6人のキャラクタが用意されています。

パーティを組む：弁天酒場 (P36)

ここで6人までのパーティ（一緒に冒険するグループ）を組みますが、キャラクタにはそれぞれ、善・中立・悪の三つの性格があり、善と悪は組むことができません。

情報を集める：各施設

パーティを組んだら、各施設に立ちよって、情報を聞いてみましょう。思わぬヒントをもらえるかもしれません。

アイテムを買う：大黒商店 (P41)

キャラクター達は最初、最低限のお金と装備しか持っていません。ここで、もう少し装備を買い足すか、薬などのアイテムを買い揃えるのも良いでしょう。

冒険に出発：街はずれ (P45)

街の出口です。“ほうけんをはじめる”を選択してください。もし、街でやり忘れたことがあるならば、“しろにもどる”を選択すれば、街に戻れます。街の出口を抜けるといよいよ冒険の始まりです。

街を出たところには、立て看板に瓦版が貼られています。冒険者は、まず練武場で訓練を積むことも、いきなり三本の塔へと進むこともできます。また、冒険を進めることによって選択肢が増えることもあります。そして、あなたが選んだ塔・練武場の入り口でいったんキャンプをします。キャンプでは、武器や防具の装備、隊列の順番を決め、冒険の準備を整えてください。

さあ、冒険だ！

キャンプをたたくと、ダンジョン画面が表示されます。このダンジョンの中でモンスターと戦ったり、アイテムを探したりして、数々のイベントをクリアしていきます。モンスターに勝つと経験値が得られ、たまに宝箱が見つかります。宝箱には、たいいてい異がしかけられており、これをうまくはずすと、いろいろなアイテムやお金の手にはいるでしょう。

休息：冒険者の宿 (P39)

モンスターと戦って負傷したり呪文の力が少なくなったら、無理をせず街に戻り、宿に泊まって体力や呪文の力を回復しましょう。また、経験値が一定値に達していれば、レベルが上がります。

復活と治療：神鳥寺院 (P44)

モンスターや異によって、キャラクターが死んだり、麻痺や石化してしまったとき、ここで復活や治療をしてくれます。ただし、必ず成功するとは限りません。

ゲームの中断と再開

ゲームを中断して電源を切りたいとき

・・・街にいるとき・・・

「街はずれ」に行き、「ぼうけんのちゅうだん」を選択してください。



・・・迷宮にいるとき・・・

セレクトボタンを押すと、コマンドが表示されます。この中の「ぼうけんのちゅうだん」を選び、さらに「ぼうけんをやめる」を選んでください。



冒険を再開する

・・・街はずれで中断したとき・・・

「弁天酒場」で、パーティを再構成する。



・・・冒険中に中断したとき・・・

「街はずれ」に行き「ぼうけんのさいかい」を選んでください。

※ご注意

上記の手順をふまず、いきなりリセットボタンを押したり電源を切った場合、記憶しているデータが破壊されることがあります。

訓練場

ここでは主にキャラクタを作る作業を行います。その他、名前や職業を変更したり、キャラクタの転生を行います。また、キャラクタは20人まで登録できます。



キャラクタの作成手順

名前を入力する ▶ 種族を決める ▶ 性別を決める
性格を決める ▶ 職業を決める ▶▶ キャラクタの完成

・・・ 1. 名前を入力する ...

メインメニュー画面で、「訓練場」[マーク]を選び、次に「キャラクタをつくる」を選ぶと名前入力画面になります。入力は8文字までです。

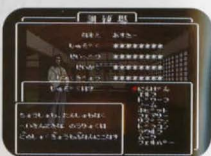


文字入力画面での操作

⬇ ボタン	カーソルを動かす
Ⓐ ボタン	文字を入れる
Ⓑ ボタン	文字を消す
SELECT ボタン	文字の種類を切り替える (ひらがな・カタカナ・英文字)
START ボタン	入力を終了する

・・・ 2. 種族を決める ...

次に種族を選びます。種族は全部で11種類あります。種族の特徴は職業を選ぶときに大きく影響しますので次のページの表を見て、よく考えてください。



種族11種の特徴

人間 (Human)



力	9	人間はウィザードリィの世界では基準となる種族で、全種族の中で最も
知恵	8	平均的な能力を持っています。特に
信仰心	8	長所も短所なく、どんな職業も無難
生命力	9	にこなすでしょう。
素早さ	8	
運	8	

エルフ (Elf)



力	7	エルフは非常に賢く、信心深い種族
知恵	10	です。また動きも素早く、平均以上
信仰心	10	のスピードを持っています。しかし
生命力	7	やや非力なので、戦士系の職業より
素早さ	9	僧侶や魔法使いといった呪文を扱
運	8	う職業の方が向いているようです。

ドワーフ (Dwarf)



力	11	人間よりもやや小柄ですが、体力は
知恵	6	きわめて強靱で、力も強い彼らは、
信仰心	10	戦士系の職業に向いています。また
生命力	12	とても信心深いので、聖職者にも
素早さ	7	向いているでしょう。
運	7	

ノーム (Gnome)



力	10	とても信心深く、信仰心は全種族の
知恵	7	うちで最も高い値になっています。
信仰心	13	当然、聖職者に向いているのですが
生命力	10	頑強で、小柄ながらも強靱な肉体の
素早さ	6	彼らは戦士としての素質も十分に
運	7	秘めています。しかし、あまり素早く ないので、盗賊などの職業には向い ていないでしょう。

ホビット (Hobbit)



力	8	敏捷で運の強い彼らは優秀な盗賊
知恵	7	になれるでしょう。しかし、もともと
信仰心	6	楽天的な性格の彼らは探究心や信
生命力	9	仰心に乏しく、呪文を扱う職業には
素早さ	10	あまり向いていないようです。
運	11	

フェアリー (Faerie)



力	5	全種族中最も小さくて、最も機敏な
知恵	11	種族です。そのため生まれつきACが
信仰心	6	低くなっています。また、知性も高く
生命力	6	盗賊以外に、魔法使いやバードといっ
素早さ	14	た職業にも向いています。しかし力
運	11	や生命力は全種族中最低なので、戦 士としての能力は期待できないで しょう。

リズマン (Lizman)



力	12	ハ虫類から進化した種族で、力と
知恵	5	生命力が非常に高く、敏捷性もあり、
信仰心	5	肉弾戦における戦闘力は他の種族
生命力	14	の追隨を許さないでしょう。しかし、
素早さ	9	戦士以外の職業にはあまり向いて
運	7	いないようです。

ドラゴン (Dracon)



力	10	人間とドラゴンのハーフで、力強さ
知恵	7	と器用さを合わせ持った種族です。
信仰心	6	呪文を扱うのは苦手ですが、優秀な
生命力	12	戦士、盗賊、レンジャーとしての素
素早さ	8	質を持っています。また、この種族は
運	8	職業にかかわらずプレスを吐くこと ができます。

ラウルフ (Rawulf)



力	8	犬の血を引く種族で、知恵は高くな
知恵	6	いが、器用で、体力があり、何よりも、
信仰心	12	信心深く、生まれつき僧侶になれる
生命力	10	素質をもっています。女性ならば最
素早さ	8	初からバルキリーで進めてもよいで
運	9	しょう。

ムーク (Mook)



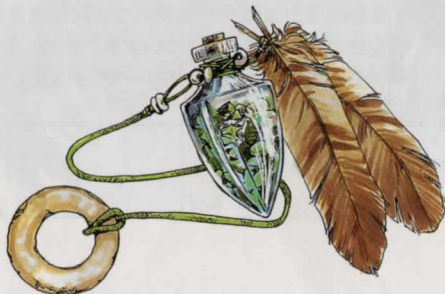
力	10	その起源がまったく謎の種族です。
知恵	10	彼らは力強く、生命力があり、さらに
信仰心	6	高い知性をも兼ね備えている種族
生命力	10	で戦士や魔法使いに向いています
素早さ	7	が、ほんの少し頑張ればすぐに待に
運	8	なれるほどの素質も持っています。

フェルパー (Felpurr)



力	7	遠い先祖は猫であったといわれる
知恵	10	種族で、知的で素早く、また器用で
信仰心	7	もあるので、生粋の魔法使いとして、
生命力	7	十分な素質を持っていますが、盗賊
素早さ	12	やバードなどの職業にも向いている
運	10	でしょう。

以上が種族としての主な特徴です。種族の選択は後々のパーティの存亡にも関わることなので慎重に選んでください。



特性値表 (男)

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運のよさ
人間	10	8	8	9	8	8
エルフ	8	10	10	7	9	8
ドワーフ	12	6	10	12	7	7
ノーム	11	7	13	10	6	7
ホビット	9	7	6	9	10	11
フェアリー	6	11	6	6	14	11
ドラゴン	11	7	6	12	8	8
ラウルフ	9	6	12	10	8	9
ムーク	11	10	6	10	7	8
リズマン	13	5	5	14	9	7
フェルパー	8	10	7	7	12	10

特性値表 (女)

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運のよさ
人間	9	8	8	10	8	8
エルフ	7	10	10	8	9	8
ドワーフ	11	6	10	13	7	7
ノーム	10	7	13	11	6	7
ホビット	8	7	6	10	10	11
フェアリー	5	11	6	7	14	11
ドラゴン	10	7	6	13	8	8
ラウルフ	8	6	12	11	8	9
ムーク	10	10	6	11	7	8
リズマン	12	5	5	15	9	7
フェルパー	7	10	7	8	12	10

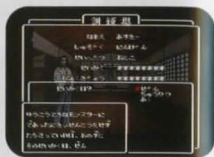
・・・ 3. 性別を決める ・・・

種族を決めたら次に性別を決めます。性別の違いは特性値（P17、P27）が男は力に+1、女は生命力に+1されます。また、女を選んだ場合、女性にしかなることのできない職業「バルキリー」になれます。



・・・ 4. 性格を決める ・・・

性別を決めたら性格を決めます。性格には、善・悪・中立の3つがあります。例えば、冒険中にモンスターに出会っても、それが友好的であれば見逃してあげるのが“善”。目的のためなら見境なく倒しまくるのが“悪”。そのどちらでもないのが“中立”となります。そしてこの性格は“中立”以外は、冒険中の態度で“善”が“悪”、“悪”が“善”にと変わったりもします。また、通常では“善”と“悪”とは、パーティを組むことができません。



この性格は職業を選ぶときにも影響し、性格によっては、なることができない職業もあります。次の表を見てよく検討して選んでください。

性格表

	善	中立	悪
戦士	○	○	○
魔法使い	○	○	○
僧侶	○		○
盗賊		○	○
アルケミスト	○		○
ピショップ	○		○
バード	○	○	
レンジャー		○	○
サイオニック			○
バルキリー		○	
侍	○	○	
ロード	○		
モンク	○	○	
忍者			○

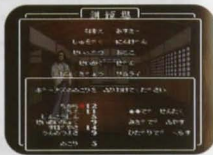
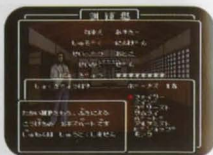
性格を決めた時点でそのキャラクターの特性値に振り分けることのできるボーナスポイントが与えられます。このボーナスポイントにより就くことのできる職業が大きく左右されます。



・・・ 5. 職業を決める ・・・

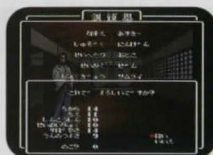
キャラクターが選べる職業は14種類あります。それぞれに最低限必要な特性値があり(P28参照)、ほとんどの種族は最初持っている特性値ではどの職業にも就くことができません。性別、性格、それと、さきほど決定したボーナスポイントによって、なれる職業が決定し、表示されます。

ここで、なれる職業の中から1つ選択すると、その職業に必要な特性値がボーナスポイントから引かれ現在の特性値と残りのボーナスポイントが表示されます。

この職業で決定ならば“はい”、他の職業を選び直すなら“いいえ”を選択してください。職業が決定したら、残りのボーナスポイントを振り分けます。



ボーナスポイントの振り分けは、 ボタンの上下で、→を上げたい特性値の位置に動かし、 ボタンの左右(左を押すとマイナス、右を押すとプラス)でボーナスポイントを全て割り振ります。残りのボーナスポイントが無くなった時点で「これでよろしいですか?」と表示されますので決定ならば“はい”振り分けが気に入らない時は“いいえ”を選択してください。最後に「このキャラクターをつかいますか?」と表示されるので“はい”か“いいえ”を選び終了となります。



職業の特徴

戦士 (Fighter)

属性: 全て



力	12	高いHPを持ち、武器による直接攻
知恵	*	撃のプロフェッショナルです。また
信仰心	*	成長も速く、ほとんど全ての武器、
生命力	*	防具を使いこなすことができますが
素早さ	*	呪文は修得できません。
運	*	

魔法使い (Mage)

属性: 全て



力	*	魔法のエキパートで、魔法使い
知恵	12	の呪文をどの職業よりも速く修得
信仰心	*	することができます。しかし、HPは
生命力	*	低く装備できる武具もかなり制約
素早さ	*	を受けるので、格闘には向いていま
運	*	せん。

僧侶 (Priest)

属性: 善・悪



力	*	神の加護により、様々な僧侶系の
知恵	*	呪文を唱えることができます。HPも
信仰心	12	高く、ティスベル (アンデッドの呪い
生命力	*	を解くこと) ことができますが、戒律に
素早さ	*	より刃のついた武器は使用できま
運	8	せん。メイスやフレイルといった打
		撃系の武器を使用し、また、重い鎧も
		装備できません。

盗賊 (Thief)

属性: 中立・悪



力	*	装備は皮鎧に、短刀、それに小型の
知恵	*	盾などかなり貧弱で、HPも僧侶よ
信仰心	*	り低く、呪文は修得できませんが、宝
生命力	*	箱の罠を見抜き、安全に解除したり、
素早さ	10	鍵のかかった扉をこじ開けたり、隠さ
運	12	れた扉を察知します。また、戦闘中
		に隠れて、奇襲攻撃することもでき
		ます。

アルケミスト (Alchemist)

属性: 全て



力	*	錬金術と呼ばれる風変わりな魔法
知恵	13	を使う職業です。その効果は、攻撃、
信仰心	*	回復、補助とあらゆる方面に渡って
生命力	*	おり、冒険中、様々な局面において
素早さ	*	冒険者を助けてくれるでしょう。
運	13	しかし、呪文体系以外はほぼ魔法
		使いと同程度なので、装備品には
		注意したい職業です。

ビショップ (Bishop)

属性: 善・悪



力	*	きわめて知性が高く、信心深い職業
知恵	15	です。魔法使いと僧侶の両方の知識
信仰心	15	を持ち、両方の呪文を同時に修得す
生命力	*	ることができ、レベル3からはティス
素早さ	*	ベルが行えるようになり、また、呪文
運	8	を使わずにアイテムを識別する能力
		を持つ唯一の職業です。しかし成長
		するのに時間がかかります。

バード(Bard)

属性: 善・中立



力	*	吟遊詩人。呪文と同じ効果が込めら
知恵	10	れた特殊な楽器を奏で、その力を発
信仰心	*	揮させることができます。また、レベ
生命力	*	ル3から魔法使いの呪文を覚え始め、
素早さ	8	盗賊や忍者には及ばないものの民解
運	12	除や鍵開け、隠し扉の察知などの技
		能も併せ持っている職業です。

レンジャー(Ranger)

属性: 中立・悪



力	10	自然を愛し、自然の中で力を鍛え上
知恵	8	げた野戦士で、HPが高く、戦士並の
信仰心	8	格闘能力がある。また、バード同様、
生命力	11	盗賊としての技能があり、レベル3
素早さ	8	からアルケミストの呪文を覚え始
運	9	めます。しかし、成長スピードは遅い
		方の部類に入ります。

サイオニック(Psionic)

属性: 中立・悪



力	10	超能力者。精神の働きを究めようと
知恵	14	する職業で、相手の心を動かしたり
信仰心	*	思考を読んだり、混乱させる呪文を
生命力	14	使うことができます。HPは僧侶並に
素早さ	*	上がりますが、装備できる武具は
運	10	魔法使いと同程度です。

バルキリー(Valkyrie)

属性: 中立(女性のみ)



力	10	女性だけがなれる職業で、その能力
知恵	*	はロードの女性版といったものです。
信仰心	11	戦士並の装備と格闘能力にHP、さら
生命力	11	にレベル3から僧侶の呪文を覚え始
素早さ	11	めます。また、バルキリーになるため
運	9	の必要特性値が低くて作りやすく成
		長するのも速いのですが、ディスベル
		能力は修得できません。

侍(Samurai)

属性: 善



力	12	剣の道を究めることを第一に考える
知恵	11	職業で、素早く、正確に相手を斬る
信仰心	*	ことができる剣士。HPや装備品は
生命力	9	戦士よりやや劣るものの、精神修行
素早さ	14	の一環としてレベル3から魔法使い
運	9	の呪文も覚え始めます。

ロード(Lord)

属性: 善



力	15	真の騎士であるロードは偉大な戦士
知恵	11	であると同時に、信心深い僧侶でも
信仰心	14	あります。装備できる武具、HPは戦
生命力	15	士と同等かそれ以上で、レベル3から
素早さ	11	僧侶の呪文を覚え始めます。さらに
運	14	レベル9でディスベル能力を身につ
		けますが成長は遅い方です。

モンク (Monk)

属性：善・中立



力	13	心身の鍛練の修行を行う修道僧で、
知恵	8	主に手足や棒を使って戦うことを
信仰心	13	得意とします。レベル6からサイオ
生命力	*	ニックの呪文を覚え始めます。さらに、
素早さ	13	相手を一撃で瀕死の状態にしてし
運	9	まうノックアウト技能を持っているう
		えに忍者同様、3レベル毎にACが
		低下してゆきます。

忍者 (Ninja)

属性：悪



力	15	全身を凶器として鍛え上げた究極
知恵	14	の暗殺者です。バードやレンジャー
信仰心	14	に勝る盗賊の技能を持ち、レベル6
生命力	15	からアルメキストの呪文を覚え始め
素早さ	15	ます。また、敵を一撃で葬り去るクリ
運	16	ティカルヒットを放つことができる
		上に、3レベル毎にACが1ずつ低下
		してゆきます。



特性値の説明

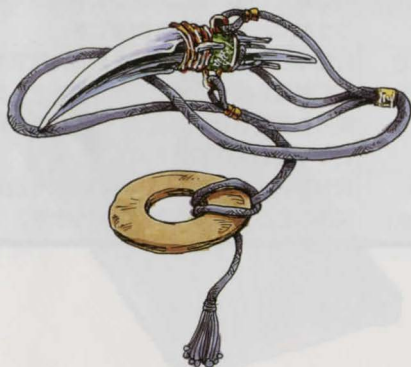
特性値はレベルアップした時に上下します。最高で、種族の特性値+10まで上ります。サイオニックのイハロン (Ihalon) の呪文で特性値を上げることができません。死から蘇生した時には生命力が下がることがあります。

特性値説明

力 (Strength)	肉体的な力の強さを表し、敵に与えるダメージ量、武器を扱う技術など、戦闘能力に影響します。前衛で直接戦う職業にとっては特に重要な数値です。
知恵 (I.Q.)	魔法使い、アルケミスト、サイオニックの呪文を修得する速さ、使いこなす技術に影響します。多くの術者にとって重要な数値です。
信仰心 (Piety)	僧侶の呪文を修得する速さ、使いこなす技術に影響します。僧侶系の呪文を扱う職業にとっては非常に重要な数値です。
生命力 (Vitality)	レベルアップ時の最大HPの上昇率や死んだ時の蘇生の成功率に影響します。全てのキャラクタにとって重要な数値です。
素早さ (Agility)	行動がどれだけ素早いかを表し、攻撃する順序に影響します。また、罠を見抜き、外す技術にも影響します。盗賊の技術を持つ職業にとって重要な数値です。
運 (Luck)	罠外しの成功率や、敵からの攻撃を回避する確率など、様々な事象に影響します。

各職業の最低特性値

	必要特性値					
	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運のよさ
戦士	12					
魔法使い		12				
僧侶			12			8
盗賊					12	12
アルケミスト		13				13
ビショップ		15	15			
バード		10			8	12
レンジャー	10	8	8	11	8	9
サイオニック	10	14		14		10
バルキリー	10		11	11	11	9
侍	12	10		9	14	9
ロード	15	11	14	15	11	16
モンク	13	8	13		13	9
忍者	15	14	14	15	15	16



バッドステータス

恐怖	何かに怯えている状態です。ビショップが識別に失敗するととなります。
眠り	眠り込んでしまっている状態です。モンスターの特殊攻撃や魔法などで陥ります。
発狂	発狂したキャラクタは敵味方の区別がつかず手当たりしだいに攻撃し始めます。
麻痺	体が硬直して行動不能な状態です。主に特殊攻撃や罠により、陥ります。パーティーの全員がこの状態になると、全滅になってしまいます。
毒	毒に冒されている状態です。行動に制限はありませんが移動中は歩くごとに、戦闘中はターンごとにHPが減少してゆきます。
石化	体が石のようになってしまっている状態です。全員が石化してしまうと、全滅したことになってしまいます。
死	HPが0になるとそのキャラクタは死亡してしまいます。蘇生の呪文か、寺院で復活できます。
灰	死んだキャラクタの蘇生に失敗すると、この状態になります。
ロスト	灰の状態からの蘇生にも失敗するとそのキャラクタは完全に消滅してしまいます。こうなってはもはや復活はできません。

9. 呪文

各系統の呪文にはそれぞれ7つのレベルがあり、右にいくほど強力になります。(じゅもんしよをみる)を選択すると左下の呪文回数の所に「(カーソル)がいきカーソルの場所の覚えている呪文名が表示されます。もう一度(A)ボタンを押すと呪文名の所に今度は龍(龍のカーソル)が現われ個々の呪文の簡単な説明が表示されます。

呪文回数の所の数字は各系統の呪文ごとに、どのレベルの呪文を何回唱えられるかを表示しています。

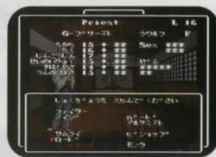
10. アイテム

各自10個まで持つことができます。(もちものをみる)を選択すると、現在持っているアイテムが表示されます。また、横に*がついているアイテムは現在装備しているものです。



▶ しよくぎょうをかえる

キャラクタはレベルアップする度に特性値が変化し、うまく特性値が上がっていれば、このコマンドを選ぶと、全14種の職業が表示されます。しかし、表示してある職業すべてに転職可能というわけではなく、性格・性別があい、現在の能力が転職したい職業に達していれば、ここで始めて転職可能ということになるわけです。



特性値のところには、現在の能力と、今選択している職業の必要能力値にあとどれくらいの能力が必要かが表示されています。もしそこに*と表示されていれば、その能力に関しては十分満たしているということです。

性別のところになにも表示されていなければ、この職業は男女を問いません、しかし「おんな」と表示されていたら、この職業は女性しか就けない職業ということです。

性別の下には、性格が表示されており「ぜん」「ちゅうりつ」の2つが表示されていた場合、善と中立の性格のときに転職可能で、もう一つの悪の性格のときは転職できません。

転職すると年齢が上がり、レベルは1に、経験値は0に、特性値はその種族の基本値にそれぞれ戻ります。ただし、HPは増えた最高値のまま変わりません。また、覚えた呪文も忘れません。ただし職業によって使用回数が増える場合があります。

▶ キャラクタのてんせい

外伝Ⅲ(ゲームボーイ版)の中で「転生の書」を手に入ると、キャラクタを転生という形で送ることができます。転生した場合、称号を持ったまま送られますが、レベルは1に戻ってしまいます。また、特性値も変化します。

転生の手順は、「キャラクタのてんせい」のコマンドを選び、転生させたいキャラクタの名前を入力します。次に、そのキャラクタがアイテムの「てんせいのしょ」を装備し出現する力を使ったときに、表示される文字を入力してください。これで転生は完了します。

▶ じゅんばんをかえる

登録されているキャラクタの順番を変えるときにつかいます。いつもパーティを組むキャラクタを先頭にまとめておくと、酒場でパーティを組むときに便利です。



●注) キャラクタを転生する際、名前に“.”(ピリオド)

“,”(コンマ)が使われていると、うまく転生されません。

外伝3で“なまえをかえる”で“.”“,”のない名前でもう一度“てんせいのしょ”を使って下さい。

データの初期化

訓練場の「キャラクタをけす」で全てのキャラクタを消してください。その後もう一度「キャラクタをけす」を選ぶと、「バックアップデータをリセットしますか？」と表示されます。ここで「はい」を選べば、記憶されている全てのデータが消えて購入したときの初めての状態に戻ります。



注意) 迷宮内のイベントも、元に戻ります。



弁天酒場

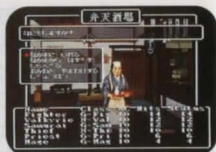
冒険はここから始まります。ここで一緒に旅立つ6人の仲間を選び、酒場の主人から情報を得たり、所持金やアイテムの交換、武具の装備ができます。パーティを組んだり、お金を山分けしたり、装備を整えるためにはまず、なかに入りましょう。

… なかまに入れる …

パーティにメンバーを加えます。すでに選んでいるキャラクターと性格が合わないキャラクターは選ぶことができません。このコマンドを選ぶと、登録されているキャラクターの一覧が表示されます。→を動かして選びたいキャラクターの位置で(A)ボタンを押すと一覧表から消えて、下の枠の中に入りパーティの一員となります。パーティが6人揃うか、(B)ボタンを押せば、ここから抜けることができます。

… なかまからはずす…

キャラクターをパーティから外したいときにつかいます。下のパーティ枠の所に→が現われますので、外したいキャラクターにあわせて(A)ボタンを押せば枠から消えて酒場に戻って行きます。



… しらべる …

パーティに加えたキャラクターのデータを見ます。データの見方は訓練場の(キャラクターをみる)を参考にしてください。また、データには以下のようなコマンドがあります。

▶ じゅもんしょ

現在覚えていた呪文と、その説明を表示します。

▶ アイテム

所持しているアイテムを装備したり、仲間に渡したり、捨てたりできます。“アイテム”を選ぶと、現在所持しているアイテムと四つのコマンドが表示され次のことができます。

▶ お金を集める



現在のパーティ全員のお金を現在選ばれているキャラクターにあつめます。

▶ そうび

所持している武具を装備します。装備した武具の横には*の印が表示されます。




▶ わたす

所持しているアイテムを仲間へ渡します。このコマンドを選ぶと、まず所持しているアイテムが表示されますので、渡すアイテムを決めてください。ただし、装備しているものは、外してからでなくては渡せません。次に渡す相手を選びます。渡す相手は、 キーの上下で変更することができます。渡す相手が決まったら  ボタンを押せば、アイテムは相手に渡ります。

▶ すてる

所持しているアイテムを捨てることができます。ただし、装備しているものは、外してからでなくては捨てるできません。

▶ まえにもどる

一つ前のコマンドに戻ります。  ボタンと同じです。

▶ おかねをやまわけする

パーティ全員の所持金を等分に分配します。

▶ じょうほう

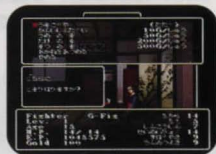
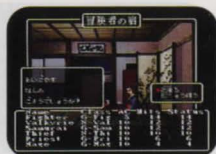
冒険の情報（ヒント）などが聞けます。



冒険者の宿

ここは疲れた冒険者達に休息の場を与え、HPと呪文の力を回復する所です。また、情報を聞き出すこともできます。

部屋は5種類あり、値段の高い部屋ほど回復は早くなります。また、馬小屋には、無料で泊まることができますが、回復するのは呪文の力のみで、HPは回復しません。そのかわり、他の部屋より歳をとりにくくなります。



宿に入り（とまる）か（じょうほう）かを選びます。

泊まるを選んだ場合、休ませたいキャラクターを選び、次に泊まる部屋を決めます。一週間単位でHPが回復してゆき、料金が引かれていきます。完全に回復するか、所持金がなくなると部屋を出ることになります。



レベルアップ

宿に泊まったとき、経験値が一定の数値に達しているとレベルが上がります。レベルが上がると、HPの最大値が増え、特性値が変化し（上がることも下がることもあります。）新しい呪文を覚えたり、呪文の使用回数が増えたりします。

経験値が足りないときは、次のレベルまでに必要な経験値が表示されます。

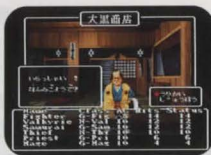
また、種族の違いで職業に向いているものは、成長が早く、職業に向いていない種族の場合、成長はおそくなるでしょう。

宿屋での回復とその料金

部屋	回復	料金/週	MP回復
うまごや	しない	ただ	する
かんいしんだい	1	10	する
うめ の ま	3	50	する
たけ の ま	7	200	する
まつ の ま	10	500	する

大黒商店

城の商業の中心がこの商店です。ここでは、武器やアイテムの売買や識別、呪いを解いたりします。（じょうほう）を選ぶと冒険に関する情報を聞き出すこともできます。商品を買いたい場合は、店に入り、（うりかい）を選びます。



… かう …

武器、鎧などといった商品の種類が表示されます。商品の種類を選ぶと武器は、剣、斧といった武器の種類によってさらに分けられています。武器の種類を選ぶと、短刀、剣などの具体的な商品名が表示され、予算にあった品物を買うことができます。他の商品は、商品の種類を選ぶことで、直接商品名が表示されます。商品を買う時、買うキャラクタが装備できない物には、“#”の印がついていますが、買うことはできます。また、武器の右側に付いているL, M, Sは武器のレンジ（P52で説明）を表わしており、その武器のダメージを与えられる距離が遠いか短いかを意味します。



… うる …

自分の所持している武器やアイテムを売ることができます。価格は買うときの半額になります。

また、アイテムによっては、購入を断られることもあります。たとえば、呪われてしまったアイテムや、まだ識別されていないアイテムなどを売ることはできません。



… のろいをとく…

武器やアイテムの中には、呪いがかけられている物や、特定の種族専用の物を他の種族が装備してしまうと呪われてしまう物があります。呪いがかかると、装備を外すことができなくなり、様々な障害が起こります。誤って装備してしまった場合、その呪いの大きさに応じた料金を支払い、呪いを解いてもらいます。ただしその商品は呪いを解くと、消失してしまいます。



… しきべつする …

外で手に入れたアイテムは最初正体不明なので、装備することはできませんが売ることができません。パーティの中にアイテムの識別能力を持つビショップがいれば良いのですが、いない場合ここで相応の料金を払い識別してもらうしかありません。



… おかねをあつめる…

酒場のときと同じで現在組んでいるパーティ全員の所持金を集めます。

… やめる …

他のキャラクタが売り買いたいときにこれを選択して一度ここから抜ける必要があります。また、**B** ボタンでも同様に抜けることができます。



神鳥寺院

パーティが冒険から帰ってきたとき死亡、灰、麻痺、石化の状態のキャラクタは街に入ると自動的にここに収容されます。毒に関しては、街に帰れば正常に戻ります。



・・・ たすける ・・・

死亡、灰、麻痺、石化の状態を有料で回復します。そのときの状態やレベルの高さなどで、料金が変わります。麻痺、石化などは確実に回復しますが、死亡や灰の状態では、特性値の生命力が低いキャラクタは失敗する確率が高くなります。死亡の状態では復活に失敗すると「灰」の状態になり、灰の状態では失敗するとこのキャラクタは完全に消失してしまいデータから消えてしまいます。



・・・ ひきとる ・・・

街はずれから迷宮に入り、呪文の力で復活させるために、収容されているキャラクタを引き取ります。

・・・ あずける ・・・

一度ひきとった、パーティの中にいる正常でないキャラクタを再び寺院に預けます。

・・・ じょうほう ・・・

冒険についての情報（ヒント）が聞けるかもしれません。

街はずれ

パーティを組み装備を整えたら、いよいよ冒険に出発します。その入り口となるのがこの場所です。



・・・ ぼうけんをはじめる ・・・

この世界の全体マップが現われ、その上に冒険をする場所を示す塔の名前、施設が表示されます。どこから攻略するかはあなた次第です。[龍 マーク]のカーソルで行きたい場所の名前を選択してください。これからが冒険の始まりとなります。

・・・ ぼうけんをさいかいする ・・・

迷宮内の冒険中に「ぼうけんをちゅうだんする」を選んだときや、誤って電源を切ってしまったときのゲームを再開します。

・・・ ぼうけんをちゅうだんする ・・・

冒険をやめて電源を切るときを選びます。このコマンドを使わずに電源を切るとデータが壊れる恐れがあります。

・・・ しろにもどる ・・・

街はずれから各施設のあるメインメニューに戻ります。

・・・ ターボファイル ・・・

当社製の「スーパーターボファイル」を使用することで、冒険の記録を保存することができます。メニューにしたがって使用してください。

冒険中のコントローラーの操作方法

⬇ ボタン	↑を押すと前に進みます。ただし、ドアは開きません。←は左→は右↓は後ろに向きを変えます。
Ⓐ ボタン	ドアを蹴り開けます。目の前にドアがなければ単に進進だけです。
Ⓑ ボタン	キャンプを張ります。
★ ⊗ ボタン	隠されたドアや落ちていたアイテムを見つけたり、その地点を詳しく調べたりします。
★ Ⓜ ボタン	5×5のマッピングデータを表示します。
★ L・Rボタン	横にカニ歩きをします。
★ (START) ボタン	迷宮を歩くときのパーティのウィンドウを消すことができます。
★ (SELECT) ボタン	以下のコマンドを使用できます。
しらべる	⊗ ボタンと同じです。
アイテムをつかう	鍵を使って扉を開けたりこのアイテムをここで使えば!というときに使用します。
トビラをあける	ドアに掛かった鍵を開けます。盗賊、バード、レンジャー、忍者が得意ですが、レベルが低いうちは失敗することもあります。
なかまをさがす	自分のいる付近を探索し、冒険を中断したり、全滅したパーティを見つけます。ただし、ドアや壁の向こうを探すことはできません。
ぼうけんのちゆうだん	[[ぼうけんをやめる] ゲームを終わらせる時に使用します。 [べつのパーティをくむ] いったん冒険を中断して、他のパーティで始めたい時に使用します。冒険を中断したパーティは、中断した場所で再開を待っています。再び冒険を始めるときは、街はずれで[[ぼうけんのさいかい]]を選んでください。

★は、変更可能です。

戦闘

モンスターに出会うと戦闘モードに入ります。戦闘中のメンバーの行動は戦闘時のコマンド（P50）から選びます。コマンド選択時にL・Rボタンを押すと、全員のHPおよび状態を見ることができます。全員の行動を決めると、戦闘が始まり結果が表示されます。モンスターを倒すと、メンバーの得た経験値とゴールドが表示されます。

奇襲

時として、モンスターに突然襲われたり、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、どちらかが、一方的に攻撃をしかけられますが、呪文を唱えることはできません。

友好的なモンスター

冒険をしていると、たまに友好的なモンスターに出会います。この場合、戦うか、立ち去るかを選べます。このとき、どちらを選ぶかでキャラクターの性格が変わることがあります。たとえば、善のキャラクターが（たたかう）を選ぶと“悪”に、その逆に、悪のキャラクターが（たさる）を選ぶと“善”の性格に変わることがあります。ただし、中立のキャラクターは変化しません。



戦闘時のコマンド

▶ たたかう

武器で攻撃します。普通パーティの前列3人までしか武器による直接攻撃ができませんが、ミドルレンジ(中射程)、ロングレンジ(投射)の武器を持つことによって、後列3人も攻撃することができます。



▶ みをまもる

防御体制をとります。武器を防具として使い、攻撃をかわします。

▶ かくれる

盗賊、忍者、モンク、レンジャー、バードは隠れることができます。成功すると敵の直接攻撃が当たりにくくなり、こちらの攻撃は当たりやすくなります。

▶ じゅもん

呪文を唱えます。ただしこちらに気付いていないモンスターに先制攻撃をかけた場合、呪文を唱えることはできません。呪文の種類や効果は、マニュアルの呪文表を参考にしてください。また、覚えた呪文に関しては、酒場やキャンプ中での“じゅもんしょをよむ”を見ることにより簡単な効果を知ることができます。L・Rボタンを呪文の項目の時に押すと、説明が表示されます。

▶ アイテムをつかう

アイテムを使用します。薬や特殊な力を持つ巻物や武器などを使用することによって様々な効果を与えます。また、職業がバードであれば、楽器を使うことができます。

▶ にげる

戦闘モードから逃げ出します。誰かが使うと全員が逃亡を試みますが、必ずしも成功するとは限りません。

▶ のろいをとく

僧侶とレベルの高いビショップ、ロードが使えます。アンデット系のモンスターの呪いを解き、何体かを崩壊させます。ただし、呪いを解いたモンスターの経験値は得られません。

▶ プレス

ドラコンの種族だけのコマンドです。口から、酸の混じったプレス(息)を吐き、敵1体に自分の現在のHP(最高値ではありません)の約半分の数値のダメージを与えます。ただし、連続で使用すると1回ごとに威力は1/2ずつ減少して、最後には使用不能となります。次の戦闘では再び元の状態で使用できます。

レベルが9になると、1グループに攻撃できますが、1ターンのみとなります。

モンスターに与えられるダメージは、1~160です。



武器について

武器の射程には、短距離（S：ショートレンジ）、中距離（E：ミドルレンジ）、投射（L：ロングレンジ）があります。大黒商店で武器を購入する際、武器の値段の右横に表示されているS、E、Lがそれぞれです。

【短射程の武器】を装備すると前列の3人までが攻撃に参加でき敵の2列目までを攻撃できます。後列のキャラクタに短射程の武器を装備させた場合はモンスターを攻撃することができなくなります。

【中射程の場合】は後列からでも敵の1列目だけは攻撃でき、前列3人が装備すると敵の3列目まで攻撃可能となります。

【投射武器】を装備するとキャラクタの前列、後列に関係無く、全ての敵を攻撃することができます。

武器のレンジ			
キャラクタの位置	S	E	L
	ショートレンジ	ミドルレンジ	ロングレンジ
前衛	1~2	1~4	1~4
後衛	不可	1~2	1~4

奇襲時			
キャラクタの位置	S	E	L
	ショートレンジ	ミドルレンジ	ロングレンジ
前衛	1~3	1~4	1~4
後衛	1	1~3	1~4

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。この中にはお金やアイテムが入っていますが、たいてい罠が仕掛けられています。外すのを失敗したり、罠の種類を見誤って作動させてしまうと、はじめのころのパーティでは全滅してしまうこともあります。初めのうちは盗賊など罠の識別や解除が得意なキャラクタを使うのが良いでしょう。宝箱から得たお金や、アイテムは自動的に山分けされます。ただしアイテムはひとり10個までしか持つことができないので、全員が10個ずつ持っているアイテムは手に入りません。また、イベントが発生してアイテムを手に入れるときがあるので、1ヶ所くらいは空けておくほうがよいでしょう。



しらべる	宝箱に仕掛けられた罠の種類を調べます。
カルフォ	仕掛けられた罠を見抜く呪文を唱えます。
カルノバ	罠を解除し宝箱を開ける呪文を唱えます。
わなをはすず	盗賊、忍者、レンジャー、バードといった、キャラクタにやらせるのが無難でしょう。
あける	罠が掛かっていないと思うときに使います。
たちさる	罠を外せる自信がないとき、または宝が必要でないときに使います。

全滅

この世界での“死”は現実の“死”とほぼ同じです。戦いや嵐などで、死んでしまったとき、たとえ電源を入れ直しても生きていた状態の時に戻すことはできません。また、冒険の途中でパーティが全滅した場合、他の冒険者が全滅したパーティの亡骸を回収しない限りは、その場所にずっと放置されたままになってしまうのです。当然、長く放置されていば、身に付けている装備や所持金などは、モンスターなどに奪われてゆき、最悪の場合、キャラクタ自身が消失してしまいます。ですから、できる限り素早く別のパーティ(5人以下)を組み、全滅した場所に向かってください。その場所にたどりついたら、**SELECT**

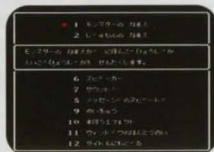
ボタンを押してウィンドウを開き、(なかまをさがす)を選んで

ください。運良く見つければ、メンバーのリストが表示されます。ただし救出するメンバーも含めて、パーティとして組めるのは、6人までということをお忘れなくください。もしも、メンバーが見つからなければ(カンディ)の呪文を唱えてみてください。これも運が良ければ大体の位置がわかります。それでも見つからない場合は、すでに消失してしまっているかもしれません…。



Select Switch

モンスターやアイテムの名前を日本語表示から英語表示に変えたりメッセージスピード、サウンドのON/OFFなどが行えます。



1. モンスターの名前

[日本語/英語]

モンスターの名前が日本語表示か英語表示かを選択します。

2. 呪文の名前

[日本語/英語]

呪文の名前が日本語表示か英語表示かを選択します。

3. アイテムの名前

[日本語/英語]

アイテムの名前が日本語表示か英語表示かを選択します。

4. ステータス

[日本語/英語]

種族、職業、特性値などが日本語表示か英語表示かを選択します。

5. セーブモード

[ノーマル/ヘビー]

オートセーブされるタイミングが違いゲームの展開に大きく左右します。

ノーマルは城の中の施設を出たとき、城を出たとき、キャンプを抜けたとき、戦闘を終了したときにセーブされます。

ヘビーは施設の中でも呪われたアイテムを誤って装備したときや、戦闘中の1ターン終了したときなどほとんどのタイミングでセーブされてしまいます。

6. スピーカー

【モノラル/ステレオ】

サウンド、効果音がモノラルかステレオかを選択します。

7. サウンド

【ON/OFF】

BGM、効果音のある、なしを選択します。

8. メッセージスピード

【1/2/3/4/5/∞】

1.はやい 2.ややはやい 3.ふつう 4.ややおそい
5.おそい ∞. Ⓐ ボタンをおすまですすみません。

9. 迷宮

【線画/面画】

迷宮内の壁や床が線画にするとシンプルなワイヤーフレームで表示され、面画にすると美しいグラフィックで表示されます。

10. エフェクト

【ON/OFF】

武器での攻撃や魔法のエフェクトを表示するかしないかを選択します。

11. ウィンドウの半透明

【ON/OFF】

ステータスウィンドウや、戦闘中のメッセージウィンドウが透けるか透けないかを選択します。

12. タイトルにもどる

この画面からぬけます。

レベル1

カティノ
KATINO使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵を眠らせて行動不能にする。眠った敵には物理攻撃が2倍になる。ハリト
HALITO使用：戦闘時 効果対象：敵1体
小型の火球を敵にぶつけて1~8のダメージを与える。デュマピック
DUMAPIC使用：キャンプ時 効果対象：味方全員
冒険者の現在位置と歩いたことのあるブロックをマップに表示する。モグレフ
MOGREF使用：戦闘時 効果対象：唱えた者
唱えた者のACを2低下する。

レベル2

メリト
MERITO使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
ハリトの効果範囲を広げたもので、1~8のダメージを与える。ソグレフ
SOGREF使用：戦闘時 効果対象：味方1人
味方のうち誰か1人のACを2低下させる。対象を指定できる。ディルト
DILTO使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵のACを2上昇させ、攻撃回避能力を低下させる。無効化されず、重ねかけもOK。ボラツ
BORATU使用：戦闘時 効果対象：敵1体
敵を石化させる。

レベル3

モーリス
MORLIS使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵を恐怖に陥れ、敵のACを4上昇させる。マハリト
MAHALITO使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
中規模の火災を発生させ、敵に4~24のダメージを与える。

コルツ
CORTU
使用：戦闘時 効果対象：味方全員
魔法障壁を作り、敵の魔法を無効化する。
障壁の強さは術者のレベルに比例する。

カンティオス
KANTIOS
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵を混乱させ、魔法、プレス、仲間を呼ぶ、等の行動を封じる。

ツザリク
TZALIK
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
天の力により、敵に24~48のダメージを与える。

ラハリト
LAHALITO
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
火炎地獄を起こし、敵に6~36のダメージを与える。

リトフェイト
LITOFEIT
使用：キャンプ時 効果対象：味方全員
空中に浮遊し、罠を回避する。先制攻撃される確率も低下する。

ロクド
ROKDO
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵を石化させるポラツの強化改良バージョン。

ソコルディ
SOCORDI
使用：戦闘時 効果対象：モンスター1グループ
異界から魔物を召喚する魔法。呼び出した魔物の強さは術者のレベルに比例する。

マダルト
MADALTO
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
強烈な冷気を放射して、敵に8~64のダメージを与える。

バリオス
PALIOS
使用：常時 効果対象：敵・味方全員
キャンプ時はリトフェイト等の効果を打ち消し、戦闘時は、敵のバコルツ等の効果を無効化する。

バコルツ
BACORTU
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵の周囲に魔法障壁を張り、呪文を無効化する。しかし、障壁を通過した呪文はそのままこちらへ届く。

ジルワン
ZILWAN
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
アンテッド系の敵に1000~10000のダメージを与える。

ラダルト
LADALTO
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
強力な吹雪を巻き起こし、敵に10~100のダメージを与える。

ロカラ
LOKARA
使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
地面に大穴を開けて敵を落とす。落とされた者は戻ってこれない。

ラザリク
LAZALIK
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
天からの光の一撃を呼び、40~80のダメージを与える。

マロール
MALOR
使用：常時 効果対象：味方全員
テレポート魔法。戦闘中はどこにワープするか分からない。キャンプ中に使えば、行ったことのある任意の地点に移動できる。

マハマン
MAHAMAN
使用：戦闘時 効果対象：不定
神に願を呼びかける。レベル13以上でなければ使用不可能な上、願と引き替えに1レベル分の経験値が失われてしまう。MPの回復、吸い取られたLVの回復、味方の回復と蘇生、魔法効果UP、敵の魔法からの保護、防御力UP（戦闘終了後も有効）、敵をテレポートさせる、のうち1つを選択することができる。

ティルトウエイ
TILTOWAIT
使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
メイジ系最強の広範囲攻撃魔法。原子核融合による爆発のエネルギーで、全ての敵に10~150のダメージを与える。

マウジウツ
MAWXIWTZ
使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
虹色の不思議な光で、強力な破壊と混乱を与え、驚き、石化、死など術者にも何が起こるか分からない。

WIZARDRY外伝IV魔法表
プリースト系

レベル1
ディオス
DIOS
使用：常時 効果対象：味方1人
味方1人のHPを1～8だけ回復させることができる。

バディオス
BADIOS
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
ディオスの効果を逆転させ、敵に1～8のダメージを与える。

ミルワ
MILWA
使用：常時 効果対象：味方全員
魔法の光で3ブロック先まで照らす。40歩前後で効果がなくなる。

ポーフィック
PORFIC
使用：戦闘時 効果対象：唱えた者
術者のACを4低下させる。

レベル2
マツ
MATU
使用：戦闘時 効果対象：味方全員
神の祝福により、味方全員のACを2低下させる。重ねがけもできる。

カルフォ
CALFO
使用：宝箱の前 効果対象：宝箱
宝箱に仕掛けられている罠を95%の確率で見抜く。

モンティノ
MONTINO
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
静寂の空気が敵を包み、魔法を使えなくする。コルツ、バコルツと併用すると安全性が増す。

カンディ
KANDI
使用：キャンプ時 効果対象：唱えた者
方向不明になっている味方キャラクターのたいたいの位置を知ることができる。

レベル3
ラツマピック
LATUMAPIC
使用：常時 効果対象：味方全員
敵の正体を識別する魔法。迷宮にいる間は効果が持続する。

ディアルコ
DIALKO
使用：常時 効果対象：味方1人
麻痺状態になっている味方キャラクター1人を治療することができる。

レベル3
バマツ
BAMATU
使用：戦闘時 効果対象：味方全員
マツの強化版で、ACを3低下させることができる。重ねがけもOK。

ロミルワ
LOMILWA
使用：常時 効果対象：味方全員
ミルワの改良版で、ダークゾーンに入らない限り、効果が持続する。

レベル4
ディアル
DIAL
使用：常時 効果対象：味方1人
ディオスの倍の効果で、2～16のHPを回復することができる。

ラツモフィス
LATUMOFIS
使用：常時 効果対象：味方1人
毒に侵された味方1人の毒素を排除することができる。

マポーフィック
MAPORFIC
使用：常時 効果対象：味方全員
迷宮にいる間、ACを2低下させておくことができる。

バリコ
BARIKO
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
かまいたちを発生させ、6～18のダメージを与える。

レベル5
ディアルマ
DIALMA
使用：常時 効果対象：味方1人
ディオスの3倍の効果があり、味方1人のHPを3～24回復させることができる。

バディ
BADI
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
敵の心臓を止めて即死させる魔法。しかしアンデッド系など全く効かない敵もいる。

ディ
DI
使用：キャンプ時 効果対象：味方1人
死んだ味方1人をHP1の状態復活させる。成功率は低く、蘇生に失敗すると、灰になってしまう。

バモルディ
BAMORDI
使用：戦闘時 効果対象：モンスター1グループ
アンデッド系のモンスターを召喚する魔法。呼び出したモンスターの強さは、術者のレベルに比例する。

アルケミスト系

レベル6

マディ
MADI 使用：常時 効果対象：味方1人
HPをフル回復し、死、灰、ロスト以外の全ての状態を治療できる僧侶の存在意義のような魔法。

ラバディ
LABADI 使用：戦闘時 効果対象：敵1体
敵のHPを1~8だけ残して吸収し、術者に与える。成功すれば確実に瀕死状態に追い込める。

ロクトフェイト
LOKTOFEITO 使用：常時 効果対象：味方全員
パーティーを城へ強制ワープさせる魔法。しかし、1度使うと忘れてしまうので、覚えなおす必要がある。

モガト
MOGATO 使用：戦闘時 効果対象：敵1体
異界への門（ゲート）を開いて悪魔1体を強制的に送り返す魔法。アンデッド系の、ジルワンに対する、悪魔系の一撃必殺魔法。

レベル7

マバリコ
MABARIKO 使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
バリコの強化版、全ての敵に15~60のダメージを与えるプリースト系最強攻撃魔法。

カドルト
KADOLTO 使用：キャンプ時 効果対象：味方1人
死、灰の状態からHP満タンで復活させることができる魔法。灰からの蘇生に失敗するとそのキャラクターは失われて（ロスト）しまう。

バカディ
BAKADI 使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
死を呼ぶ嵐を巻き起こす。バディの広範囲版。

マディアル
MADIAL 使用：常時 効果対象：味方全員
味方全員のHPを10~50回復させることができる。

レベル1

オスロ
OSLO 使用：常時 効果対象：味方全員
味方全員の物理的攻撃力UP。数ターンのあいた効果が持続する。

ノーリス
NOLIS 使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
迷宮内に叫び声を響かせて敵の戦闘意欲を減退させるその結果、敵が逃げ出しやすくなる。

ナグラ
NAGURA 使用：戦闘時 効果対象：敵1体
術者のHPの2分の1をダメージとして与える魔法。しかし、次のターンからダメージ量は半減する。

ボンチ
PONTI 使用：戦闘時 効果対象：味方1人
対象者の敏捷性を向上させ、攻撃回数を増加し、ACを1低下させる。

レベル2

リクレア
LIQUREA 使用：戦闘時 効果対象敵：1グループ
小型の炎状の雲を敵にまわりつかせ、1ターンにつき1~4のダメージを与え続ける。

ノーフィス
NOFIS 使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
敵の呪文無効化率を下げる魔法。その結果、こちらの魔法が効きやすくなる。

フィスクレア
FISQUREA 使用：戦闘時 効果対象：味方全員
味方にかけられた雲系の魔法を消し去ることができる。

ナグース
NAGUS 使用：戦闘時 効果対象：敵1体
敵を魔法の網でがんじがらめにして、行動不能にする。

レベル3

ダルクレア
DALQUREA 使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
小型の氷の雲をまわりつかせて、1ターンごとに2~8のダメージを与え続ける。

カティクレア
KATIQUREA 使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
全ての敵を眠らせて行動不能にする。眠った敵には物理攻撃が2倍になる。

マオスロ
MAOSLO
使用：常時 効果対象：味方全員
味方全員の物理攻撃力UP。オスロより長時間有効。

ジオフィック
ZIOFIC
使用：常時 効果対象：味方全員
眠らされたり、KOされた味方を起こす魔法。

カニクア
KANIQUA
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
放射能を含んだ雲をまわりつけて1ターンごとに3~12のダメージを与え続ける。

フォフィック
FOFIC
使用：常時 効果対象：味方全員
味方全員の魔法防御力を、UPさせる魔法。長時間有効。

ダールス
DARLIS
使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
様々な幻影を見せて敵を脅えさせ、戦闘能力を低下させる魔法。

バノカ
BANOKA
使用：戦闘時 効果対象：味方全員
敵の魔法をある程度の確率で跳ね返す。3ターンの間だけ有効。

マリクア
MALIQUA
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
大型の火炎状の雲を敵にまわりつけて、1ターンごとに4~20のダメージを与え続ける。

ガルディ
GALDI
使用：戦闘時 効果対象：モンスター1グループ
パーティーと一緒に戦う魔物を創造する魔法。造り出される魔物の強さは、術者のレベルに比例する。

モルフィス
MORFIS
使用：常時 効果対象：味方全員
味方全員の麻痺、毒、睡眠などの状態をまとめて治療する雲を発生させる。

ラニクア
LANIQUA
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
毒性の強い雲を敵にまわりつけて1ターンごとに5~15のダメージと毒(注1)を与え続ける。

バモクア
BAMOQUA
使用：戦闘時 効果対象敵：1グループ
放射能の雲を敵にまわりつけて、1ターンごとに5~40のダメージを与え続ける。

カディオス
KADIOS
使用：常時 効果対象：味方1人
HPのみ完全回復することができる。悪化してしまったステータスの治療はできない。

マトカニ
MATOKANI
使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ
低レベルのモンスターを一瞬にして塵にする魔法。

シルフェ
ZILFE
使用：キャンプ時 効果対象：アイテム1個
アイテムの呪いを解き、消滅させることのできる魔法。

アリクス
ALIKUS
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
4大元素(地、水、火、風)を合成して、敵に65~130のダメージを与える。

カルノバ
CALNOVA
使用：宝箱・扉の前効果対象：宝箱・扉鍵のかかった扉や罠のかかった宝箱を安全かつ、確実に開けることができる魔法。

グレニクア
GURENIQUA
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
猛毒の雲を敵にまわりつけて、1ターンごとに10~40のダメージと毒を与え続ける。

マダルクア
MADALQUA
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
極低温の雲を敵にまわりつけて、敵に1ターンごとに4~60のダメージを与え続ける。

* (注1) 毒に侵されたモンスターは徐々にHPが減ってゆく

レベル1

シオス
SIOS
使用：戦闘時 効果対象：敵1体
術者の精神エネルギーを直接敵の精神にぶつけて1～10のダメージを与え、発狂(注2)させる。

ディオマス
DIOMAS
使用：常時 効果対象：味方1人
味方1人のHPを2～6回復させることができる魔法。

ポーバ
POBA
使用：戦闘時 効果対象：敵・味方全員
味方全員の敏捷性を高めることによってACを1下げ敵のACを1上げる。

ゲネス
GENES
使用：常時 効果対象：敵・NPC1体
NPCを魅了して友好的にする。戦闘時に使うと、敵に攻撃されにくくなる。

レベル2

リオス
RIOS
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
術者の精神エネルギーを目標に向かって爆発させる魔法で、敵に2～10のダメージを与える。

ディアフィック
DIAFIC
使用：キャンプ時 効果対象：味方全員
隠された扉などを発見できる魔法。長時間効果が持続する。

カルコ
CALKO
使用：キャンプ時 効果対象：前方の1ブロック
パーティーの前方の1ブロックが岩かどうか調べる。また、壁を透視することもできる。

カルラス
KALRAS
使用：常時 効果対象：味方1人
精神攻撃を受けて発狂した味方1人を正常な状態に戻すことができ、眠りや恐怖といった状態も治療できる。

* (注2) 発狂したキャラクタは、“たたかう”以外のコマンドがなく
なり、敵、味方、みさかひなく攻撃してしまいます。

レベル3

ロークス
LORKS
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
強力な暗示をかけて、体が動かなくなったと錯覚させて動きを封じる魔法。

ノバイス
NABAIS
使用：会話時 効果対象：NPC1体
NPCの隠れた心を読み取ることができる魔法。

マポーバ
MAPOBA
使用：戦闘時 効果対象：敵・味方全員
味方全員の敏捷性を高めることによって、ACを2下げ敵のACを2上げる魔法。

レイマー
REIMAR
使用：戦闘時 効果対象：唱えた者
術者本人を別の次元に移動させる魔法で、戦闘中に奇襲することができる。

レベル4

マシオス
MASIOS
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
術者の精神を多数の敵にぶつけて2～16のダメージを与えて発狂させる。

ブレティム
BUREDEIM
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
術者の無作為な記憶を込めた精神エネルギーをぶつけて、敵の思考を混乱させる魔法。

クレマール
KUREMAR
使用：戦闘時 効果対象：味方全員
攻撃魔法のみではあるが、その効果をUPさせることができる。

パデュマス
BADUMAS
使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ
敵から肉体的な活力を奪い、攻撃力を低下させることができる魔法。

レベル5

ザカルディ
ZAKALDI
使用：戦闘時 効果対象：モンスター1グループ
魔物の幻影を造り出し、あたかも本物のように戦わせることができる魔法。造り出した幻影の強さは術者のレベルに比例する。

マカルマ
MAKALMA
使用：キャンプ時 効果対象：味方全員
特殊な魔法で、パーティーの現在位置を中心とする5×5の範囲をまだ行ったことのない地点も含めて見ることができる。

ハカニド HAKANIDO	使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ 敵のMPを奪う魔法。こちらが使うより、敵が使ってきた時に注意、残りのMPを確認した方がいい。
ダルオスト DALOSTO	使用：戦闘時 効果対象：敵1体 超低温の凍気で敵1体を包み込み、12~60のダメージを与える。

カルドウ CALDU	使用：キャンプ時 効果対象：アイテム1個 アイテムを識別することができる。
マモーリス MAMORLIS	使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ 敵を暗闇で包み込み、ACを4上昇させる魔法。
マディオス MADIOS	使用：常時 効果対象：味方全員 味方全員のHPのみ6~18だけ回復することができる魔法。
ブレネス BURENES	使用：戦闘時 効果対象：敵1グループ 精神エネルギーの弓で魔力の矢を飛ばし、敵に8~64のダメージを与える。

ガルトマス GULTOMAS	使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ 強力な暗示を込めた精神エネルギーを爆発させて、12~48のダメージを与え、場合によっては眠り、麻痺、発狂、毒、石化、などの状態におとし入れる。
ノスバディ NOSBADI	使用：キャンプ時 効果対象：NPC1体 知っているNPCを捜し出す魔法。直接会えば有効。
ラシオス LASIOS	使用：戦闘時 効果対象：敵全グループ 術者の精神エネルギーを、全ての敵にぶつけて9~72のダメージを与え、さらに発狂させるサイオニクス系最強の攻撃魔法。
イハロン IHALON	使用：キャンプ時 効果対象：味方1人 特別な願を叶える魔法で、特性値を上昇させたり、若返ったりできる。しかし、1度使うと忘れてしまうので覚えなおす必要がある。

Wizardry

ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動

公式 ガイドブック

冒険者の必須アイテム登場!!
唯一絶対無二の攻略本
公式なればこそ憂いなし!!!!

10月4日発売予定 B6判・580円(予価)

発行：株式会社アスペクト

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8191

※表示価格は消費税込みです

Q&A

Q. キャラクタを作る時のボーナスポイントは最高いくらですか？

A. 一応30なんだけど、今回はボーナスが10以下のときに訓練場の主人が3年も再訓練してくれて、なんとレベル4から始められるようになっています。

Q. 酒場でパーティを組もうとして1人をいれたら他の人が消えてしまいました。どこにいったんですか？

A. 酒場では善と悪はパーティを組めません。

Q. 冒険を始めようとしたら行く場所がたくさんあって困っています。どこから始めればよいのですか？

A. シナリオは3本の塔いづれからでも始めることができますが、一つの塔をクリアすると他の2つの塔のほとんどのイベントが発生しなくなります。(クリアはできます) シナリオを楽しみたい方はバランス良く塔を攻略することをお勧めいたします。

Q. 練武場の3階から下に行けません。

A. 練武場は、定められた条件のモンスターを倒さねば下のフロアに降りることはできません。NPC[そうじろう]に呪文[ノバイス]を使用すれば、残りのモンスター数を教えてくれますがどのモンスターかは教えてくれません。

Q. 扉に鍵が掛かっていて先に進めません、カギも見つかりません。

A. ふつうの扉に鍵が掛かっている場合は、シーフの技能の「こじあけ」で開けることができます。シーフの技能をもってしてもなかなか開けられない鉄格子はほとんどの場合、スイッチや鍵が用意されています。

Q. 鍵は見つかったのですが、どうやって使えばいいのでしょうか？

A. 開けたい扉の前で **SELECT** ボタンを押して、メニューを出してください。「アイテムをつかう」を選択すれば誰のどのアイテムを使いますか？と聞いてきますのでそこで使用してください。また、「こじあける」を選択すれば、呪文の[カルノ]や[こじあける]で鍵開けに挑戦できます。

Q. 戦闘中に呪文の効果をしたいんですけど。

A. 戦闘中に呪文の効果が分からなくなったとき、呪文名を選択しているときにL・Rボタンを押せば、効果が表示されます。

Q. 迷宮を歩いているときの下のパーティウィンドウがじゃまなんですけど。

A. **START** ボタンを押せば、消しておくことができます。

Q. もう行ける所がありません。

A. マップを開いてみて、まだ行っていないところの壁を探してみてください。またシーフやバードがいたり、呪文のディアフィックを唱えておくと、あやしいところを歩くと教えてくれることがあります。

Q. いつのまにかキャラクタの性格が変わっていました。

A. 友好的なモンスターと出会った時にあなたのとった行動で、善と悪の性格は左右されます。

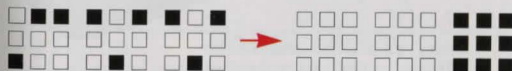
Q. 迷宮の中にスイッチがいっぱいあって困っています。

A. それらのスイッチは鉄格子を開けるものもあるけれど、中には罠を作動させるスイッチもあるので、むやみに入れまくっているといたいにあうぞ。

Q. 戦闘でみんなやられて全滅してしまったんだけど、その場所を忘れてしまって、助けにいくことができません。

A. 呪文のキャンディを唱えるとどの塔の何階の北東とか南西とかだいたいの位置を教えてくださいます。また、そうじろう(NPC)に頼めば1人10000Gで助け出してくれるぞ。

A. ここで最後に詳しくは教えられないけど何かのヒントになるはずだ。





ウィザードリィ・外伝Ⅳ を片手で快適プレイ!

「アスキーグリップ」は片手で操作できるコントローラです。プレイをしながら、メモを取ったり、飲み物を飲んだり、空いた片手を自由に使えます。人間工学に基づき、安定した操作を約束するデザイン、左右どちらの手でもプレイ可能な形状、ケーブル長は余裕の1.5メートルと、激しいアクションを必要としないシミュレーション、RPGの操作に最適です。

特別付録

ダビスタ96 記録シート
ダビスタ96
ニックス配合表つき!

RPG・シミュレーション用
片手コントローラ

アスキーグリップ

標準小売価格 2,480 円 (税別)

©ASCII Corp.

マッピング、メモなど、
自由自在!



ASCII Grip

ウィザードリィ・外伝Ⅳ のデータ保存に最適!!



ターボファイルツインは **TF** マークおよび **STF** マークのついたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています

STF マークのついたスーパーファミコン用ソフトはターボファイルⅡ

・ターボファイルアダプターではコピーできません。ターボファイルツインが必要です

スーパーファミコンカセット内蔵のバックアップメモリー他、ゲームのデータを保存できる便利な記憶装置。

「ダービースタリオン96」「RPGツクールⅡ」「音楽ツクールかなでーる」「サウンドノベルツクール」など多くのソフトに対応。作成したデータを友達のROMカセットにコピーしたい時にも便利です。

<ターボファイルツイン対応ソフト> 1996年6月現在

ゲームタイトル	発売元	発売予定時期
スーパーファイターII トレスリング	ヒューマン	発売中
ジ・アトラス	バックイン・ビデオ	発売中
タクティクス・オウガ	クエスト	発売中
魔装精神	パンプレスト	発売中
ウィザードリィⅤ	アスキー	発売中
ダービースタリオンⅡ	アスキー	発売中
ダービースタリオンⅢ	アスキー	発売中
アルティマファイト	アスキー	発売中
ダウン・ザ・ワールド	アスキー	発売中
RPGツクール SUPER DANTE	アスキー	発売中
RPGツクール2	アスキー	発売中
ダービースタリオン96	アスキー	発売中
音楽ツクールかなでーる	アスキー	発売中
サウンドノベルツクール	アスキー	発売中
ベストショットプロゴルフ	アスキー	発売中
ウィザードリィ外伝Ⅳ	アスキー	発売中
大戦略エキスパート WWⅡ	アスキー	発売中
クラウドリーム	アスキー	96年秋発売

スーパーファミコン専用
バッテリーバックアップメモリー

ターボファイルツイン

標準小売価格 7,500 円 (税別)

※単3電池2本使用 (別売) ©ASCII Corp.

Copyright © 1996 by Sir-tech Software, Inc.

All rights reserved.

Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

Wizardry is a series of copyrighted programs
licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.

Modifications for the SUPER FAMICOM format

Throb of the Demon's heart:

Copyright © 1996

by ASCII Corporation. All rights reserved.

株式会社アスキー

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
トーションビル

このゲームの内容やヒントについて、
電話、手紙などによるご質問にはお答えできません。
雑誌、攻略本などをご参考にして下さるよう
お願いいたします。

また、この製品に関してご不明な点が
ございましたら、下記までお問い合わせください。

「アスキーゲームユーザーサポート係」

TEL 03-5351-8499

土・日・祝日を除く

10:00~12:00

13:00~17:00

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。

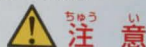
スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

1996 ASCII Corporation
MADE IN JAPAN

使用上のご注意



- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下のご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して腐めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたまま抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 十字キーを無理に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

Wizardry

ウィザードリィ・外伝IV

胎魔の鼓動 ドラマCDスペシャル!

たいま ことう

Throb of the Demon's Heart Copyright © 1996 by Sir-tech Software, Inc.
All right reserved. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed
to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.

新たなる感動を呼ぶドラマシリーズ登場!

横山智佐、野上ゆかな、水谷優子など

豪華声優陣が参加!!

THROB OF THE DEMON'S HEART



第1景 運命之邂逅

エンディング・イメージ曲:「to The TRUTH」 歌:W's
絶賛発売中! TYDY-2075 ¥1,000(税込)

第2景 地底之決闘

エンディング・イメージ曲:「Bless My Stars」 歌:W's
絶賛発売中! TYDY-2076 ¥1,000(税込)

第3景 快晴之門出

エンディング・イメージ曲:「i did it」 歌:W's
絶賛発売中! TYDY-2080 ¥1,000(税込)

発売・販売:東芝EMI

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10

株式会社アスキー