

Wizardry®

ウィザードリイ



スターティングガイド

SIR-TECH

Wizardryをお買い上げいただき、ありがとうございます。

Wizardryのパッケージには、この「スターティングガイド」と、「プレイヤーズガイド」の2冊の説明書が入っています。コンピュータの電源を入れる前に、まず「プレイヤーズガイド」をよくお読みになり、続いてこの「スターティングガイド」をお読みになることをおすすめします。

この「スターティングガイド」には、あなたのコンピュータで、Wizardryをプレイする際に必要な補足事項が書かれています。

ゲームを始めるには

Wizardryを買ってきたばかりのときとカートリッジ内の電池が切れたときは、まず始めにカートリッジ内のデータを初期化する必要があります。このときは、ウィザードリイのカートリッジをスロットに差し込み、**Select** キーを押したまま電源を入れてください。

データヲショキカシマス

イイデスカ？(y/n)

というメッセージが出てくるので、**Y** キーを押すと、カートリッジ内部のデータが初期化されます。カートリッジ内に、すでにキャラクタのデータが入っているときに初期化を行うとキャラクタのデータが、全て消えてしまいますので、ご注意ください。

初期化が済んでいるのなら、カートリッジを差して、そのまま電源を入れてください。すると、「Wizardryのせかいへようこそ」という、ゲームの開始画面になります。**S** キーを押すと、画面表示の選択のオプションが表示されますので、英語表示なら**1** キーを、ひらがな表示なら**2** キーを押してください。これで、Wizardryのゲームを始めることができます。

キャラクタの移動

このカートリッジには、20人までのキャラクタを作ることができますが、他の Wizardry カートリッジや、ディスク版 Wizardry との間でキャラクタを移動することができます。そのためには、ゲームの中のメニューで

E) DGE OF TOWN U) TILITIES M) OVE CHARACTERS

を順番に選択してください。すると、画面には

どうキャラクタをうごかしますか？

1) RAMからウィザードリイのディスク(または、カートリッジ)へ

2) ウィザードリイのディスク(または、カートリッジ)からRAMへ

と表示されるので、移動したい方を選んでください。(この時、RAMと言うのは、スロットの1番に差している Wizardry カートリッジの事をいいます。)すると、移動できるキャラクタの一覧が表示されるので、指示にしたがって、移動したいキャラクタの頭についている文字を選んで、**□** キーを押してください。

ムーブキャラクタでの注意事項

- カートリッジく→カートリッジの転送では、二つ以上スロットのある機種に、二つの Wizardry カートリッジを差してから電源を入れる必要があります。
- カートリッジく→ディスクの転送では、Wizardry カートリッジのほかに2DDフロッピーディスクドライブとディスク版 Wizardry で作成したデュプリケートディスクが必要です。
- Wizardry カートリッジは、もう一つの Wizardry カートリッジかディスクドライブがあるかどうかを自動的に判別して、キャラクタの転送を受け付けるかどうかを決めますが、二つ目のカートリッジとディスクドライブが両方ある場合は、カートリッジく→カートリッジで転送を行います。
- 二つ目のカートリッジが初期化されていなかったり、ディスク内蔵の機種において、デュプリケートディスクを用意しないで MOVE コマンドを実行しようとする、と、キャラクタのデータが、失われる可能性があります。

キャラクタのバックアップ

パナアミューズメントカートリッジ(以下S-RAMと呼びます)を使うと、Wizardryのキャラクタなどの

データをコピーしてとっておくことができます。ここで、S-RAMとデータの転送をする方法について説明します。

スロットが二つ以上ある機種で Wizardry カートリッジと S-RAM カートリッジの両方をスロットに差し替えてから電源を入れると、画面に次のメニューが現れます。

S-RAM カートリッジがアリマス。

1: ゼンプノデータヲ S-RAM カートリッジニ コピースル

2: ゲームヲ ハジメル

1, 2ノ スウジデ エランデクダサイ。

ここで [1] キーを押すと、

S-RAMノ ナイヨウヲ カキカエマス。

イイデスカ(Y/N)

と尋ねてきます。[N] キーを押せば、データの転送を行わずにメニューに戻り、[Y] キーを押すと、Wizardry カートリッジに入っているゲームのデータが S-RAM カートリッジにコピーされます。このとき S-RAM に他のゲームのデータが入っていると、そのデータは全て失われます。転送が済むとメニューに戻ります。メニューが出ているときに [2] キーを押すとゲームの開始画面 (Wizardry のせかいへようこそ) になります。

もしもあなたの用意した S-RAM カートリッジにすでに Wizardry のデータが格納されているときには、メニューは次のようになります。

WIZARDRY ノ データガ ハイッタ S-RAM カートリッジ ガアリマス

1: ゼンプノデータヲ S-RAM カートリッジニ コピースル

2: S-RAM カラ データヲ ヨミダス

3: ゲームヲ ハジメル

1カラ3ノ スウジデ エランデクダサイ。

メニューの1は前の場合と同じで、メニューの3は前の2と同じです。メニューの2は1とは逆に S-RAM のデータを Wizardry カートリッジにコピーしてきます。ここでも [2] キーを押した直後に

メガロムノ ナイヨウヲ カキカエマス。

イイデスカ? (y/n)

と尋ねてきます。[N] キーを押せば、データの転送を行わずにメニューに戻り、[Y] キーを押すと、S-RAM カートリッジのデータが Wizardry カートリッジにコピーされます。このとき、Wizardry カートリッジに入っているデータは全部 S-RAM の中に入っていたデータに置き変わります。

以上の操作が終わると、Wizardry ゲームのデモ画面になりますので、"S) ゲームをはじめる"の [S] キーを押すとゲームが始まります。

日本語入力について

MSX2 版の Wizardry では、ひらがな／カタカナによるメッセージと英語のメッセージを選択できるほかに、キャラクターの名前などの入力に英語のほかにひらがな／カタカナを用いることができます。ひらがな／カタカナを入力する場合には、キーボード上の [かな] キーを押してかな入力の状態で入力してください。かなキーにランプがあれば、かな入力の状態では、ランプがついているはずですが。

ひらがなとカタカナの切り替えは [F1] キーで行ないます。[F1] キーを1度押すとカタカナ入力モード、そしてもう一度 [F1] キーを押すとひらがな入力モードという具合にモードが変化します。また、現在の入力モードの区別については、カーソルキャラクターの形で区別しています。ひらがな入力の場合は、◀、カタカナ入力の場合は < というカーソルが表示されます。なお、Wizardry を起動したときには、ひらがな入力モードになっています。


ひらがな／カタカナは一文字で英文字2文字分のスペースを使用します。日本語版 Wizardry ではキャラクターの名前、パスワードは英文字15文字までですが、日本語入力をした場合には7文字までしか入力できません。ただし、空白は英文字一字分となっています。

なお、かな入力の状態のままでは英文字によるメニュー選択ができなくなってしまうので、名前などの入力が終わったら、必ず [かな] キーをもう一度押して、英字入力ができる状態に戻しておいてください。

御注意

Wizardry はあなたがプレイしている間におきた様々な情報を絶えずRAMに書き込んでいます。このため、コンピュータの電源を切る、もしくはリセットボタンを押すという動作はかならず正式なゲームの終了のメニュー (E) DGE OF TOWN / (L) EAVE GAME) を選択した後に行なわなければなりません。もし、この正式なゲームの終了以前に電源を切ったり、リセットボタンを押してしまうと、あなたの Wizardry カートリッジや、キャラクタのデータなどがこわれてしまうことがあるので、十分注意してください。

なお、Wizardry には「セーブ」という機能はありません。「セーブ」にあたる作業は、ゲームをしている最中に、Wizardry プログラムが自動的にに行っている所以需要ありません。

MSX2  ウィザードリィ・スターティングガイド

1988年12月25日 第1版第1刷発行

© 1981—1988 ANDREW GREENBERG, INC & ROBERT WOODHEAD, INC.

© 1985—1988 SIR-TECH SOFTWARE INC & 株式会社ファア・チューン

MSX はアスキーの商標です



SIR-TECH

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
(株)フォア・チューン方 サーテック ソフトウェア

Foretune

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
(株)フォア・チューン 東京本社
Tel. 03-667-2707