

Victor
Interactive Software

Falcom[®]



Dreamcast™



SORCERIAN

七星魔法の使徒



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

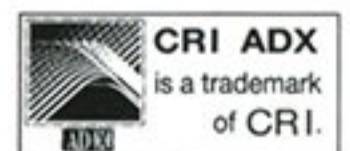
ACCESS[®] 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere.

NetFront[®]

Java-仕様準拠モジュール

JV-Lite[®]



●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.●本ソフトウェアでは、Dream Flyerのメール受信機能を搭載しています。Dream Flyerは(株)コロポのトレードマークです。※本ソフトウェアを輸出する場合には、通産省の輸出許可が必要です。

SORCERIAN

七星魔法の使徒

～ Contents ～

プロローグ		4
ゲームの始め方		6
操作説明		8
キャラクターメイキング		10
ペンタウアの町		16
冒険への出発		20
画面説明		21
冒険の終了		22
アイテム紹介		23
魔法		24
仲間になるキャラクター紹介		28
インターネットへの接続		29
「消えた王様の杖」マップ		30
スタッフ紹介	STAFF	31

このたびは、ドリームキャスト専用ソフト「ソーサリアン～七星魔法の使徒～」をお買いあげいただき、誠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、正しい使用方法でお楽しみください。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。

プロローグ

——旅も終わりに近づいた。

腰まで届くあま色の髪を持つ女エルフ。

油断なくあたりを見回していた

無口なドワーフ。

そして知的な額にうっすらと汗した

若きウィザード。

それぞれがそれぞれの目に

感嘆の色を浮かべていた。

砂漠の遠くに霞む町。

冒険を夢見る者すべてが

胸ときめかせる町。

誰もが言葉なく、ただただ見つめていた。

砂塵混じりの風に髪をとかれながら、

少年は母のことを思い出していた。

「おまえはすぐに危ないことばかり
したがる。母さんは心配でたまらないわ」

リスの巣を見ようとして木から
落ちたとき、

滝の中にある洞窟に行こうと
足を滑らせ川でおぼれかけたとき、

いじめっこの友達がけしかけた大きな犬と


取っ組み合いのけんかをし

耳を噛み切られそうになった時……

かぼそい手で抱きしめてくれた母は
今はいない。

村を襲ったのは「疫病」という名の
モンスターだった。

悪夢のような日々が過ぎ去り
奇跡的に残った人々の虚ろな目から
避けるかのように、
少年は旅立つことにした。



まだ子供といってもいい年の、
頼る人も金もない旅。
決して楽な旅ではなかったろう。

しかし、悲しみにくれる涙が、
やがてしたたり落ちる汗に変わり、
いつしかたくましい青年へと
成長を遂げていた。

1人寒さに震えながら野宿する
彼の心にともった希望とは、
「冒険」という果てしない夢だったのだ。

小さいころから寝物語に聞いてきた
ツェサリアンの町、ペンタウァ。
そこには未だ魔法が存在するという。

7つの星の力が混じり合うとき、
満天にちりばめられた星の数ほど
限りない力が生まれ、
冒険者の望みを叶えてくれると。

旅の途中で知りあった3人の冒険者達も、
それぞれの夢をその「町」にかけていた。

エルフの娘は冒険で得た報奨金で
村を再建するつもりだ。

ドワーフは妹の病を治す薬を
見つけに行く途中、
どんな病でも治す薬を調合する
魔法使いがペンタウァにいると聞いた。

まだまだ一人前ではないウィザードは、
究極の魔法を捜し自分のものに
しようとしていた。

そしてついにたどり着いた。
やはり魔法の町は存在したのだ。

野心を抱いた4人は、無言のまま、
また歩き出した。

ゲームの始め方



はじめてゲームを始めるとき

ソフトが正しく起動するとデモ画面が始まるので、スタートボタンを押してタイトル画面を表示させてください。「スタート」をアナログ方向キーまたは方向ボタンの上下で選び、決定ボタン(Aボタン)を押すとゲームが開始され、スタート地点である「ひまわり亭」に画面が切り替わります。

前回のつづきからゲームを始めるとき

セーブファイルの入ったメモリーカード(ビジュアルメモリ「別売」)を拡張ソケットに差し込み、ディスクをセットして電源を入れます。タイトル画面で表示されるメニューで「コンティニュー」を選んで決定ボタンを押してください。使用するメモリーカードの差してある拡張ソケットを選び、読み込むファイルを選択すると、ゲームが再開されます。

オプション

サウンドや文字スピード、キーの役割を変更できるキーコンフィグなど、ゲームのいろいろな設定を行います。キーコンフィグでは、A,B,Cタイプの3つの操作方法を選択できます。(なお、本取扱説明書では、Aタイプをもとに説明しています。)



インターネットに接続

タイトル画面でインターネットに接続すると、ビクターインタラクティブソフトウェアのホームページにアクセスして、様々な情報を閲覧できます(P.29参照)。



ゲームの始め方



ひまわり亭について

ゲームは、ペンタウアの町にある「ひまわり亭」という酒場からスタートします。ここではキャラクター登録やパーティーの編成など、ゲームの基本的な作業を行います。なお、登録してあるメンバー全員が死亡するとゲームオーバーになります。続きがプレイしたい場合は、セーブデータをロードしてください。

- **冒険に出発**：シナリオを選んで、冒険へと旅立ちます。
- **キャラクター**：キャラクターの登録や削除などを行います。
- **パーティー**：パーティーを編成、解散したり、状態を確認したりします。
- **転職**：キャラクターの職業を変えます。
- **話を聞く**：町の噂などを聞きます。
- **時間を進める**：時間を1年間、早送りします。
- **データ管理**：ファイルのセーブ、ロードを行います。
- **外へ出る**：ひまわり亭から出ます。

注意

- ファイルのセーブには、メモリーカード(ビジュアルメモリ「別売」)が必要です。
- セーブ/ロード中は本体の電源を切ったり、メモリーカードや他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。
- このゲームのファイルのセーブには、メモリーカードの空き容量が10ブロック必要です。

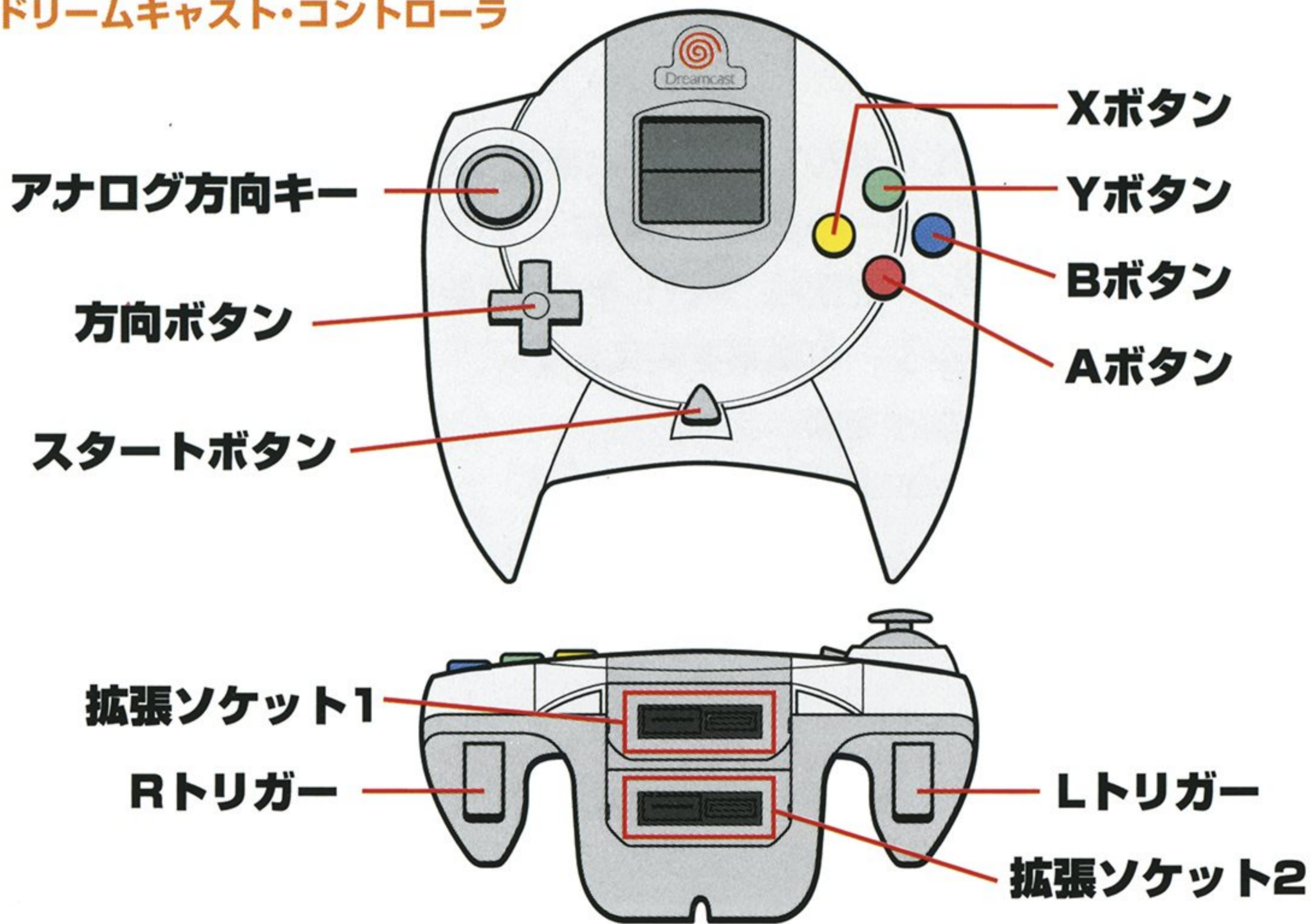
操作説明

各部の名称

本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。

また、ゲーム中にA+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、ゲームがリセットされタイトル画面に戻ります。

●ドリームキャスト・コントローラ



※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

操作説明

操作方法

これはタイプAの操作方法です。

ボタン	メニュー画面	町や冒険の場 (自由移動画面)	冒険の場 (横スクロール画面)
アナログ方向キー	メッセージの選択 (上下左右)	プレイヤーの移動 (上下左右)	プレイヤーの移動 (上下左右)
方向ボタン	メッセージの選択 (上下左右)	プレイヤーの移動 (上下左右)	プレイヤーの移動 (上下左右)
Aボタン	決定	ジャンプ (2回押しで2段ジャンプ)	ジャンプ (2回押しで2段ジャンプ)
Bボタン	キャンセル	使用しません	使用しません
Xボタン	使用しません	使用しません	攻撃
Yボタン	魔法装備	使用しません	魔法使用
Lトリガー	使用しません	画面の回転(左回り)	隊列変更
Rトリガー	使用しません	画面の回転(右回り)	ダッシュ
スタートボタン	使用しません	メニュー表示	メニュー表示

オプションのキーコンフィグ(P.6参照)でキーの役割を変更できます。
自分が1番合っていると思う操作パターンを選んでください。

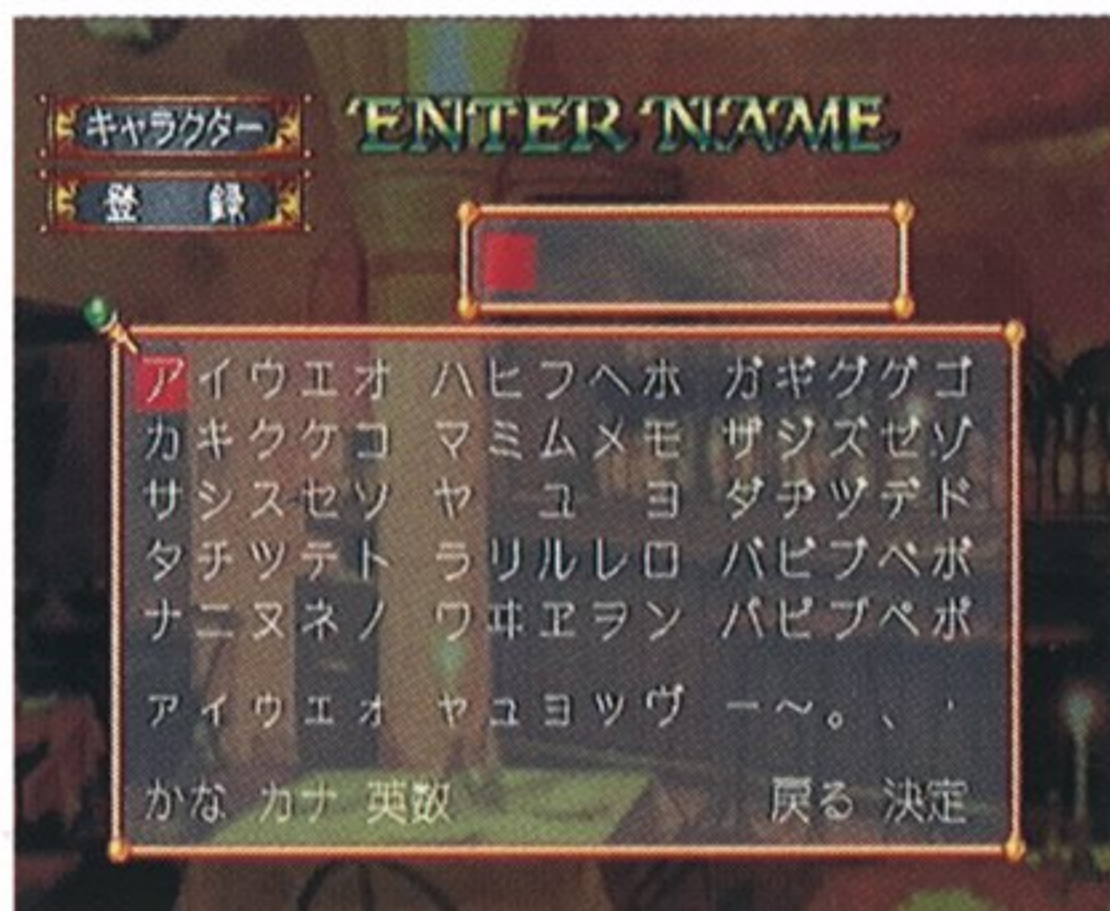
注意

本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。
キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。



キャラクターについて

キャラクターは最高で10人まで作ることができます。どんな種族でどんな職業に就けるか、そしてどんな編成にするのか。冒険はそこから始まります。



新しく作る

メニューで「新規登録」を選択し、新しいキャラクターを作ります。まず名前を入力しましょう。

方向ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで入力します。全部の文字を入力し終えたら、カーソルを「決定」に合わせてください。

種族・性別決定

名前を入力し終えたら、次は種族を決定します。

種族と性別によって基本能力値が異なっているのでよく考えて選んでください。

なお、種族と性別は職業と違って後では変えられません。

種族・性別について

・性別

一般的には男性は女性よりも強くて攻撃的な設定になっています。反面、知恵や知識といった分野は、女性のほうが優れています。



キャラクターメイキング

• 種族



「FIGHTER(ファイター)」

戦士。攻撃、防御ともに優れており体力もある。反面、知力や魔法力が他の種族よりも少々劣っている。



「WIZARD(ウィザード)」

魔法使い。知能が高く当然ながら魔法の修得は早い。反面、攻撃や防御力は極端に低いため、戦闘中は気をつけていなければならない。



「DWARF(ドワーフ)」

ひげづらの小人。少々陰気で頑固者だが、攻撃、防御とも驚くほどによく、意外なことに器用でもある。ただし知力や魔法は……。



「ELF(エルフ)」

ドワーフとは対照的に美しい外見を持つ。体力や攻撃力はないが、補ってなお余りある知性を持っている。

キャラクターの能力値

性別と種族を決定した後は、能力値の調整をします。方向ボタンの上下でカーソルを合わせ、方向ボタンの左右で増減させながら決められた基本能力にボーナス値を振り分けてください。気に入った数値になったらAボタンで決定してください。キャラクター登録の終了です。

能力値

- 攻撃力：STR** 値が高いほど、物理攻撃が強力になります（0以下だと物理攻撃不能）。
- 知力：INT** 値が高いほど、魔法攻撃が強力になります（0以下だと魔法攻撃不能）。
- 防御力：PRT** 値が高いほど、物理攻撃によるダメージが少なくなります。
- 対魔法：MGR** 値が高いほど、魔法攻撃によるダメージが少なくなります。
- 体力：VIT** 基本的な体力です。この値が高いほど重いものを動かせるようになります。
- 器用さ：DEX** 値が高いと、ダンジョンにしかけられた罠などを外しやすくなります。
- 善悪：KRM** 値が高い＝魅力的な人となり、例えばアイテムを安く買えたりできます。

ボーナスと年齢

年齢を上げることでボーナス値を上げることができます。ただし、ボーナスの変化する値と年齢とは、種族ごとに異なるので注意してください。

年のとりかた

冒険を終了して町に戻ると1年が過ぎていきます。この時、キャラクターの能力値に変化が起き、1つ年をとります。またソーサリアンでは、キャラクターが年をとって老衰で死んでしまうことがあります。この場合キャラクターの能力や職業を引き継ぐことができます。

「キャラクターを作り直しますか？」とメッセージが出るので、世代交代させたい時は「はい」を選択してください。制限はありますが、能力を引き継いだキャラクターが誕生します。



キャラクターメイキング



職業について

キャラクターは60種類の職業の中から好きな仕事を選ぶことができます。

また職業は、ひまわり亭に行けば転職することができます。ただし種族や性別、能力値によって、なれる職業となれない職業とがあるので注意してください。

転職について

ひまわり亭で転職を選ぶと、登録されているキャラクターが表示されます。

変更したいキャラクターを選択してください。

その後、職業一覧表が画面に表示されるので、新しく就きたい職業を決定してください。

年収・能力値

1年が経過すると、年収がもらえます。また経験値が増え、それぞれの能力値が変化します。どの職業についているかによって、この年収や能力値の変化に違いが出てきます。

例えば泥棒であれば、年収がいい反面カルマが下がる、といった感じです。



※職業は、気に入った物だけを選べばいいというわけではない。冒険を進めるうえで、それぞれの職業の特殊技能が必要になってくることもあるだろう。職業の選択もまた、1つの冒険なのだ。

パラメーターについて

ひまわり亭では、キャラクターの状態を見ることができます。



- | | | | | |
|------|--------|------|------|--------------------|
| ①名 前 | ⑤レベル | ⑨職 業 | ⑬対魔法 | ⑰装備している
アイテム |
| ②年 齢 | ⑥現在のHP | ⑩攻撃力 | ⑭体 力 | ⑱ハーブの種類と
持っている数 |
| ③種 族 | ⑦現在のMP | ⑪知 力 | ⑮器用さ | ⑲修行して身に
つけた能力 |
| ④性 別 | ⑧経験値 | ⑫防御力 | ⑯善 悪 | |

HP・MPは何もせずにじっとしていれば自然に少しずつ回復しますが、アイテムなどを使用したほうが早く回復します。

キャラクターメイキング



装備について

町の中の「武器と防具の店」(P.16参照)で装備を整えることができます。

また、種族によって装備の種類が異なります。

ファイターとドワーフは武器、アーマー、シールドを。

エルフとウィザードはロッド、ローブ、リングが必要です。

※冒険中の装備画面(P.21参照)でアイテムを選びYボタンで決定すると、そのアイテムに魔法がかけられている場合は、魔法を使うことができます。



キャラクター削除

キャラクター作りに失敗してしまった場合や、新しいキャラクターを登録したいけど、定員オーバーのためにすでに登録している誰かを削除したい場合などは、ひまわり亭に行けばキャラクターを削除することができます。

どれだけレベルの上がっているキャラクターでも、1度削除してしまうと2度と復活できないのでご注意ください。

ペンタウアの町



ペンタウアの町について

アイテムを買う、魔法をかけてもらう、修業をする……。ソーサリアンの町ペンタウアでは、冒険に必要なさまざまな作業を行います。

パーティーを編成 (P.20参照) した状態でひまわり亭で「外にでる」を選ぶと、町の中に行くことができます。



武器と防具の店

キャラクターが身に付けるアイテムを売っています。

また、持っているアイテムを売ることができます。

すべての武器と防具は魔法使いの家で星をかけることによって、さまざまな魔法を使えるようになります。

・売っているもの

剣(ファイター)、斧(ドワーフ)、ロッド(エルフ・ウィザード)、
アーマー(ファイター・ドワーフ)、ローブ(エルフ・ウィザード)、
シールド(ファイター・ドワーフ)、リング(エルフ・ウィザード)
この他にも、冒険中にさまざまなアイテムを入手できます。





魔法使いの家

装備しているアイテムに、星をかけてもらうことができます。7つの星の組み合わせによって、さまざまな魔法が使えるようになります (P.24参照)。なお魔力が宿るには、それ相当の年月が必要となります。その間はアイテムを預けることとなりますが、1人が預けられるアイテムは1つだけです。

また星をかけるだけではなく、冒険中にかけられた呪いを解いたり、死者を蘇らせたりすることができます。



薬屋

薬を売っているだけではなく、冒険中に入手したハーブを調合し、いろいろな薬を作ってくれたりもします。

・売っている薬

HEAL (キズ薬)、UN-CURSE (呪いを解く)、CURE (解毒剤)、S-FLESH (石化を元に戻す)、REVIVAL (死者の復活)、NEGATE (時間停止)、MELT (解凍)、SENILITY (モンスターを老化)

・調合方法

複数種のハーブを持っている場合、調合してもらうことができます。

複数種類 (ハーブは1度に9つまでしか持てません) のハーブを同時に調合して1つの薬を作ることができるので、そのパターンは何種類にも及びます。

・調合してできる薬……HEAL (キズ薬)、CURE (解毒剤)、SHIELD (盾をつくる)

この他にもまだまだ不思議な力を秘めた薬が作れます。いろいろ研究してみてください。

ペンタウアの町



寺院

ペンタウアにある寺院。熱心な信者が、懺悔や祈りをささげにやってきます。自分の行いを悔い改めて懺悔をするとき、祈りをささげるとき、きっとよいことがあるはず。また、神の国に召されたものなら、この寺院で蘇らせる場合もあります。他には、寄付金も受け付けているので、余裕があれば寺院に寄付してみたらどうでしょうか。

長老の家

ペンタウアの中で1番の物知りと言われています。冒険中にキャラクターが入手したアイテムについていろいろな情報を提供してくれます。どんな魔法がかけられているのか、どんな魔法を使うことができるのか、その魔法にはどんな力が秘められているのか……。ただし、無償というわけにもいかないで、情報を提供されたらそれなりに謝礼を渡すようにしましょう。



城の謁見室

ペンタウアの王に謁見することができます。キャラクターの経験値を見て、次のレベルになるまでの必要経験値を教えてください。また十分な経験値があれば、レベルアップをしてくれ、そのレベルでの最大HPを教えてください。



道場

キャラクターの能力を上げるには、ここでたっぷり修業するとよいでしょう。修業メニューは、次の9項目です。

・能力値を上げる修業

それぞれ1度の修業によって5ポイント上昇し、最高で能力値のMAXまで上げることができます。

攻撃力：攻撃力を上げる。

対魔法：魔法攻撃に対する防御力を上げる。

知力：知力を上げる。

体力：体力を上げる。

防御力：物理攻撃に対する防御力を上げる。



・その他の能力をもつ修業

冒険中に必要になってくる能力を身につけることができます。この修業は1度で充分でしょう。

アイテム：冒険を終えてアイテムの分配をするとき、アイテムの鑑定ができる。

わな：冒険中に出てくる罠の種類を見破ることができる。

モンスター：冒険中、その場所に出てくるモンスターの特徴を知ることができる。

ハーブ：冒険中、ハーブを持っていれば調合して薬を作ることができる。ただし、プレイヤーが持っている薬しか作れない。

冒険への出発



パーティーの編成と解散

冒険に出発するには、パーティーを編成しなければなりません(たった1人であっても、それは「1人のみのパーティー」となります)。

登録したキャラクターで、最高と思える組み合わせを考えましょう。ただし、パーティーは最高4人まで、シナリオによっては3人までとなります。

「パーティーの編成」

パーティーはひまわり亭で編成することができます。登録しているキャラクターが全員表示されるので、パーティーに組み入れたいキャラクターを選んでください。

なお、パーティーには優先順位があります。パーティーを編成するとき、最初に選んだ人が一番優先順位が高く、順に下がっていきます。冒険中に手に入れたアイテムなどは、冒険が終了した時点で分配することができますが、優先順位にそって分配されます。

「パーティーの解散」

違うメンバーを組みたいときなど、ひまわり亭で「パーティーを解散する」を選ぶと解散することができます。

シナリオ

では、いよいよ冒険に出発です。シナリオは、パソコン版から厳選された10種類の他に、ドリームキャストオリジナルシナリオが5本あります。挑戦したいシナリオを選んで、冒険へと旅立ってください。ただし、最初の冒険は比較的簡単な3つの内からしか選べません。

画面説明

画面説明



キャラクターの名前
ヒットポイント
マジックポイント
キャラクター
敵キャラクター



メニュー
パーティー全体の所持金

冒険中にスタートボタンを押すとメニューが開き、以下のコマンドを実行できます。



情報	報	：キャラクターのステータスを表示します。
装備	備	：キャラクターの装備を変更することができます。
戦利品	品	：冒険中に手に入れたアイテムを表示します。
敵確認	認	：モンスターの気配を探ります。
ロード	ド	：セーブしているファイルを読み込みます。
セーブ	ブ	：今の状態を保存します。
別読込	込	：別のキャラクターデータをロードします。
設定	定	：ゲームの設定を行います。

画面によっては、対象物にキャラクターを接触させると、調べる/話しかける/アイテムを取るなどの動作ができます。なお、入手できるアイテムなどの数はシナリオや場所によって制限されている場合もあります。

冒険中にLトリガーを押すと、隊列を変更することができます。
アイテムを取ったりドアを開けたりするのは先頭のキャラクターです。

冒険の終了

みごと冒険の目的を達成しペンタウアに戻ったパーティーは、冒険で得た数々のアイテムやお金を分配します。



- (1) 冒険から帰ると、獲得した経験値がGOLDに換金されます。
- (2) 町の道場で「アイテムを知る修業」を積んでいるキャラクターがいると、冒険中に得たアイテムを鑑定することができます。武器なのか防具なのか、魔法がかかっているのかいないのか、などの情報を得ることができます。
- (3) 不要なアイテムは売ることができます。「アイテムを売る」を選ぶと値段が表示されるので、売る場合はAボタンを押してください。なおここで、以前から持っていたアイテムも売ることができます。
- (4) 獲得したアイテムを分配します。「分配する」を選ぶと、そのアイテムを持てるキャラクターに分配されます。
- (5) 「おわり」を選ぶとアイテムが残っていても強制的にメニューに戻ることができます。その場合、残っているアイテムは捨てられてしまいます。

なお、冒険の途中でゲームを終えたい場合はメニュー画面のセーブコマンド(P.21参照)で状態を保存し、終了してください。

時間について

冒険から帰ってくると1年が経過し、キャラクターは1つ年をとります。またそれ以外にも、武器に魔法をかけてもらうために時間を進めたい、修業のために何年か進めたいといったときには、ひまわり亭で「時間を進める」を選んでください。1年が過ぎます。

アイテム

ソーサリアンの世界では、装備したり使ったりするアイテム以外に、冒険をクリアするために必要不可欠なアイテムも存在します。「消えた王様の杖」を例に、その1部を紹介しましょう。

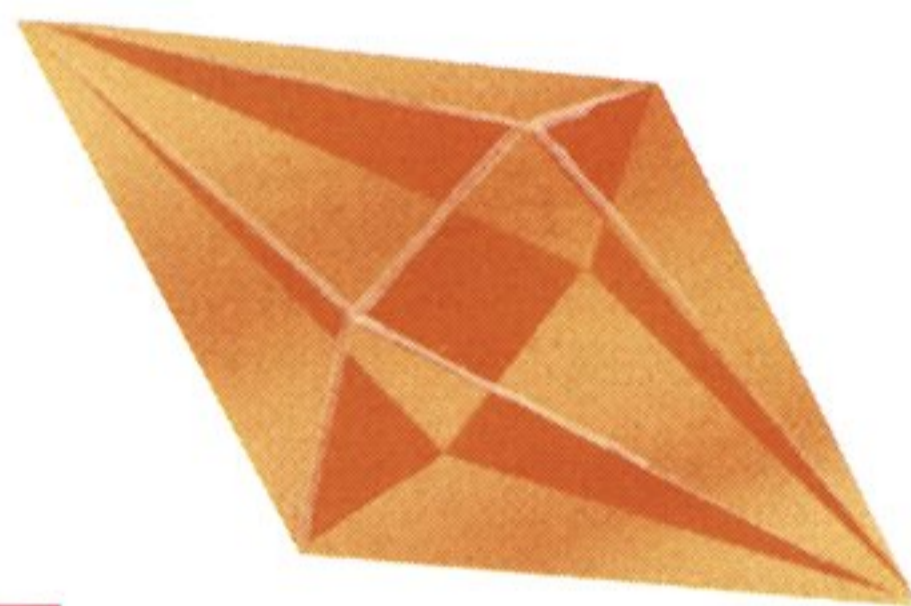
王様の杖

選ばれた王が持つことによって、その王が治める国や人々に平和を与えてくれる杖。ダンジョンのどこかに隠されていると伝えられ、ソーサリアン達はこの杖を求めて冒険に旅立つ。



菱形の宝石

ダンジョン内の魔神像にはめられている。魔神像から外せるかもしれないが、その後の使い道は定かではない。



青い玉

青い光を放つ不思議な宝玉。ダンジョン内の数ヶ所にある穴へ入れれば、ダンジョンに変化が起きて、冒険が進展するといわれている。





魔法生成

ソーサリアンの特徴の1つに、魔法生成システムがあります。魔法はそれぞれに、火星、水星、木星、月、太陽、金星、土星といった太陽系にある7つの星の属性を持っています。これらを自在に掛け合わせることで、魔法を生成できるのです。

なお、ダンジョンの場所によっては、使えない魔法もあります。

星同士の干渉

魔法を使うためには、ペンタウアの魔法使いにアイテムを預けて、7種類の星を順番に掛けてもらわなければなりません。しかし、ただ単純に掛け合わせればよいというわけではありません。ある特定の星に別の特定の星を掛けると、お互いが干渉しあって全く別の星に変質してしまうことがあります。なお同じ星が2つ以上掛かっているところに新しく星を掛けた場合、変化するのはもとの星のうちの1つだけです。例えば【金金】に木を掛けると、金(変化しない)・月木(変化したもの)になります。干渉表は下図の通りです。

		これからかける星						
		火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
現在かかっている星	火星	—	—	木木	—	太太	—	—
	水星	土土	—	—	月月	—	×	—
	木星	—	木火	—	—	—	—	×
	月	×	—	—	—	金太	—	—
	太陽	—	金水	—	—	—	太木	—
	金星	火火	—	月木	—	—	—	火土
	土星	土土	—	—	—	—	—	—

—：変化せずにそのまま2つの星が残る。×：両方とも消えてしまい、何も残らない。

複数の星を連続して掛けた場合、このルール通りにならない時もあります。いろいろ自分で試してみましょう。





貫通魔法

攻撃魔法のほとんどは、星を2倍掛けすることによって、モンスターに当たっても消えずに飛び続ける「貫通」の効力を持たせることができます。

例えば【火月】という星で生成されるのがNEEDLEという魔法ですが、【火火月月】という星の掛けかたをすると、貫通NEEDLEになります。

有効元素

魔法の中には、風や霊などの元素を持ったものがあります。

モンスターの中にも、元素に支配されているものがあります。それらのモンスターは、自分と同属元素の魔法を受けると、よりダメージを受けます。

ただやみくもに魔法を撃つだけでなく、効果的な魔法攻撃を心がけましょう。

元素名	記号	効果
地	E	地の属性のモンスターに対して有効
火	F	火の属性のモンスターに対して有効
水	W	水の属性のモンスターに対して有効
風	A	風の属性のモンスターに対して有効
霊	S	霊の属性のモンスターに対して有効
魔法	M	魔法の属性のモンスターに対して有効



魔法一覧

7つの星を組み合わせてできる魔法の一部をここで紹介しましょう。

名前	解説	有効元素	構成する星	作り方例
STORM	嵐	EF	火水	火水
TURN UNDEAD	霊体の元素転移	S	火木	木火
SAND STORM	砂嵐	EFWS	水木	水木
NEEDLE	針が飛ぶ	E	火月	火月
FOG BANK	霧を発生させる	EF	水月	月水
ANTI-MAGIC	敵の魔法を寄せ付けない	M	木月	月木
FLAME	火炎	EWA	火太	太火
GAS SPOUT	ガスを吹きかける	E	水太	水太
HEAL	体力の回復		木太	木太
SHIELD	盾	E	月太	太月
SPARKS	火花	EWAS	火金	火金
PEACE	敵が攻撃してこない	EFWAS	水金	金水
ASCENSION	昇天	S	木金	木金
LIGHTNING	稲妻	E	月金	月金
CURE	毒消し		太金	金太
POISON	毒	EFWA	火土	火土
CONFUSION	混乱	EFWAS	水土	水土
SCARE	恐怖	EFWAS	木土	土木
DELUGE	洪水	EFA	月土	月土



魔法

名前	解説	有効元素	構成する星	作り方例
CHAIN	地のモンスター停止	E	太土	太土
SUFFOCATE	窒息	E	金土	土金
FIRE STORM	炎の嵐	EWA	火水木	水木水
SAINT FIRE	聖者の炎	EFWAS	火水月	火月水
BLAZE	燃え盛る炎	EWA	火木月	木火月
HOLY WATER	汚れたものを清める	S	水木月	月水木
F.BOOMERANG	火のブーメラン	EWA	火水太	火火水太
REJUVENATE	若返り		火木太	木太火
PULSE STOP	心臓をしめつける	E	水木太	水太木
ERADICATION	全滅	EFWAS	火月太	太火月
FIRE FOX	鬼火	EWA	水月太	水水太月
TURN SPELL	魔法返し	M	木月太	太月木
LOST MEMORY	記憶喪失	EFWA	火水金	火金水
HYPNOTIZE	催眠術	EFWA	火木金	木火金
ASTRAL WAVE	バリアを飛ばす	S	火月金	火月金
IRON BULLET	鉄の弾	E	水月金	金月水
CHANGE AIR	透明		木月金	木月金
BLIND	目つぶし	EFWAS	火太金	金金太火
EXIT	町に戻る		水太金	金水太
RESURRECT	死者復活		木太金	木金太
EXOCISM	除霊	S	月太金	金太月
DEG-THUNDER	全体雷	EFWA	水木月金土	太土木月水



仲間になるキャラクター紹介



セリナ姫 (ロマンシア)

ロマンシア王国の王女様。おとなしげだが、芯の強いところがある。なお幽霊船のシナリオにも登場します。

オーサー (暗黒の魔道士)

ペンタウアの王直属の善き魔法使い。はるか昔、魔道士ゲティスを封印した過去を持つ。



トム (呪われたクィーンマリー号)

呪われていると噂されているクィーンマリー号の船長の息子。寂しがりやで、何よりもパパ想い。

アンナ (天の神々たち)

旅の吟遊詩人。豎琴の腕前は天下一品で、わりと冷めたところのあるお茶目な女の子。



カレン (メデューサの首)

師匠と共に旅する、若きメデューサハンター。勝ち気で気風のよい娘。

ユーザー登録について

本ソフトを使ってインターネットに接続すると、ドリームキャスト版ソーサリアンのページや、ドリームホームのトップページ、日本ファルコム社やビクターインタラクティブソフトウェアのページを閲覧できます。皆様のアクセスをお待ちしています。

ビクターインタラクティブソフトウェアホームページ

<http://www.vis.co.jp/>

なお、セガにユーザー登録をしていない方は、「ドリームパスポート2」でユーザー登録を行ってください。「ドリームパスポート2」をお持ちでない方は、ドリームキャストダイレクトでご購入ください。なお、入手の際には、送料のみお客様のご負担(900円)となりますので、あらかじめご了承ください。

※GD-ROMがオレンジ色の「ドリームパスポート」では、現在ユーザー登録を受け付けておりません。

【ご購入先】

インターネット：<http://www.d-direct.ne.jp/> (受付時間 24時間 年中無休)

TEL：03-5352-1505 (受付時間 14:00～22:00 年中無休)

接続方法について

インターネットに接続するには、タイトル画面でスタートボタンを押し、アナログ方向キーまたは方向ボタンの上下で「インターネット」を選んで決定ボタンを押してください。(P.6参照)

※本体と電話回線の接続方法については、ドリームキャスト本体の取扱説明書をご覧ください。

※インターネットに関する詳しい操作方法や説明は「ドリームパスポート2」のガイドブックをご覧ください。

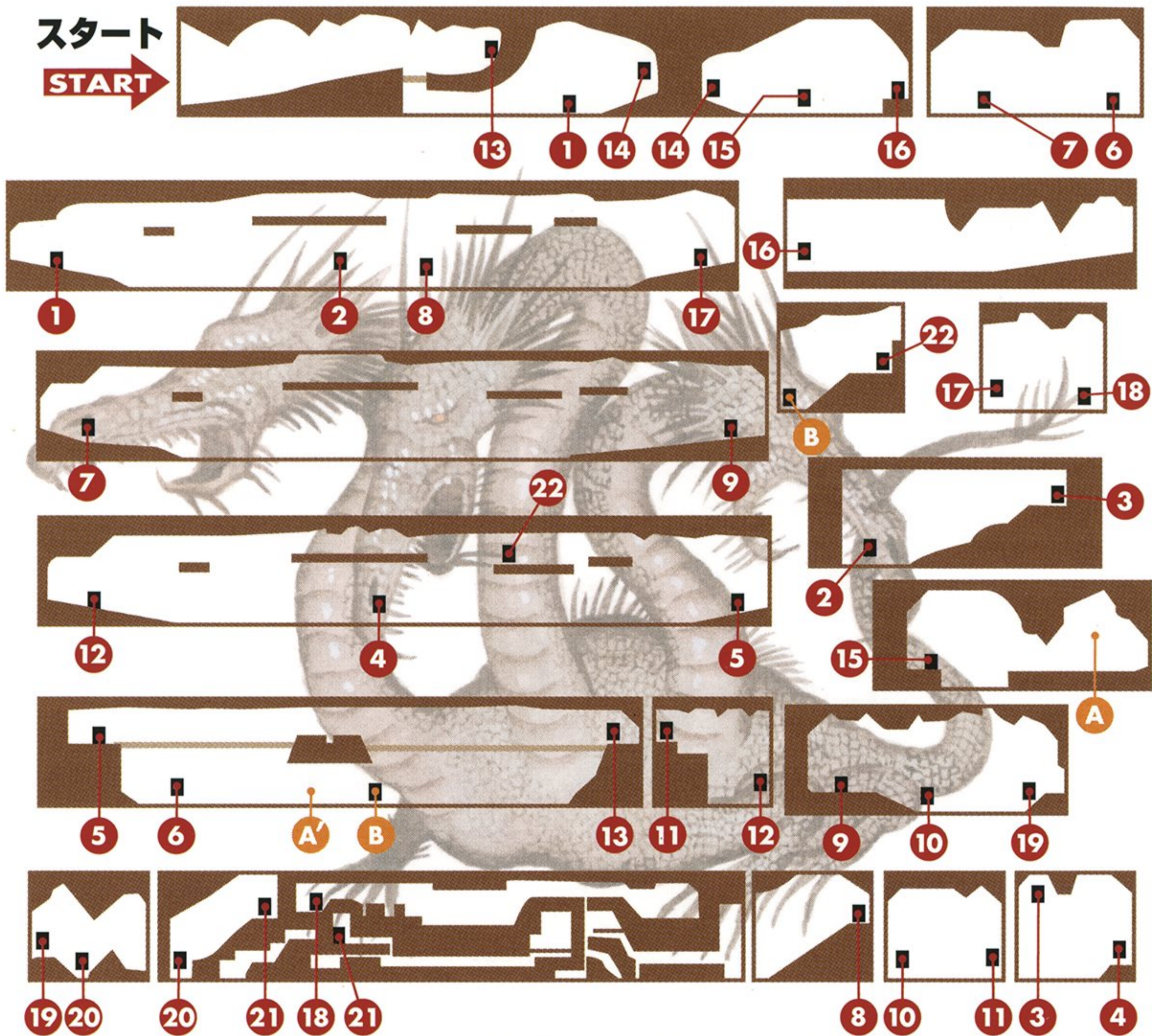
※インターネットに接続する際の通信料金はお客様のご負担となります。



「消えた王様の杖」マップ

スタート

START



※数字は扉です。

A → **A'** へワープ

B あることをするとここに扉が出現



スタッフ紹介

声の出演

高山みなみ、青野武、曾我部和恭、塩沢兼人、古谷徹、
龍田直樹、川浪葉子、江森浩子、掛川裕彦、住友優子

製作総指揮

山崎伸治・大木正明

スタッフ（順不同）

中原嘉伸、大野泰生、中村幸一郎、水谷英之、野口浩司、
川島健治、小林秀一、新川昌広、安藤剛

山本新一、仁賀正雄、河合匠、吉川将、園山一輝、嶺脇由司、
掛水八恵、元山有希子、吉川純次、酒井直子、山崎隆、岡絵里奈、
浅野朋基、高見善行、緑川美帆、佐藤修、木村浩、徳久雅文、坂田勉
ケン・ロジック・熱海、ポールトゥイン(株)……加藤直也、他
(株)放送出版プランニングセンター……深谷雅弘、玉田浩太郎、中澤賢二
(株)日本経済広告社……善養寺武靖、リバーラン(株)……浦嶋公明

制 作：エグゼクリエイト / メディアジャグラー

発売・販売：(株)ビクターインタラクティブソフトウェア

SORCERIAN

七人の魔法の使徒

Victor
Interactive Software

Falcom

発売／販売：ビクターインタラクティブソフトウェア
制作：エグゼクリエイト / メディアジャグラー

ビクターインタラクティブソフトウェアホームページ

<http://www.vis.co.jp/>

この商品に関するお問い合わせ先 = 03-3406-9133 受付時間月～金(除く祝日)15:00～18:00

T-9102M
T-9103M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。