

# RENO

## Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

**Renovation**……それは、革新的であること。  
常に時代を見つめ、新しい **Game** を創造  
してゆく。クオリティの高い、革新的作品を次  
々に生み出そうと、さらに決意をかためた  
日本テレネット。**Renovation Game**は、  
そんな日本テレネットの新しいテーマです。

5面に入ったとき、  
あはん右、左、左  
のじかん

# USER'S MANUAL





## CONTENTS

1) バック・ストーリー.....	P 2
2) 重要なキャラクターの紹介.....	P 11
3) ゲームの立ち上げ方.....	P 16
ミュージック・モード	
ご注意	
4) ゲームの進行.....	P 18
RPGシーン	
アクションシーン	
アジトシーン	
5) コマンドについて.....	P 22
アイテム	
マジック (魔法)	
ウェポン (武器・防具類)	
ステータス (状態)	
マップ	
セーブ	
6) アイテムについて.....	P 24
7) ドラッグ (薬) について.....	P 25
HP に関係するもの	
MP に関係するもの	
AP に関係するもの	
AC に関係するもの	
特殊なもの	
副作用について	
バイオリズムについて	
8) ユーザー・サポート.....	P 29
9) ユーザーの方へお知らせ.....	P 30

### 御注意

- (1) 本製品の内容に関しては、改良のため予告なしに変更することがあります。
- (2) 本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。

©1988 TELENET JAPAN CO.,LTD.

(株)日本テレネットの許可なく複製・改変などを行うことはできません。

## 1. バック・ストーリー

### 1. 前兆 流浪の民ユダヤ

紀元前13世紀、モーゼにみちびかれたイスラエル人がエジプトを脱出してパレスチナにはいり、その地の同信同族の民族と共同体を形成した。そののちエルサレムに神殿を建設し、南王国ユダの滅亡までのおよそ500年間をこの地で暮らした。

紀元前6世紀にバビロニアからエルサレムに帰ったユダヤ人たちは第二神殿を建設するが、ペルシャ、ローマの列強の侵略にあい、二度の独立戦争にも破れ、ついにユダヤ民族は“ディアスポラ(離散の民)”として、流浪の歴史に散っていく。

### 2. ユダヤ 対 イスラム

時はくんだり、20世紀中葉、このパレスチナの地に約2,000年の時をへだてて、ふたたびユダヤ人の国家“イスラエル”が誕生した。ユダヤ民族は長い流浪の歴史に終止符を打ったのだ。

だがその長い歴史のうちに、パレスチナはすでにアラブ人の地と化し、彼らにとってユダヤ人は侵略者にひとしかった。超大国のしかけたイスラエル建国の陰謀は、第一次大戦以来、民族意識に目覚めつつあった中東の民族の、遠く中世以来、抑圧されつづけた被害意識を触発し、ここに第一次中東戦争が勃発、紛争は第二、第三とつづき、過激派によるテロが相次いだ。

## 3. イスラム異端派 対 20世紀超大国

超大国アメリカはイスラエルを支持するとともに、その近隣諸国に文化・政治・経済・軍事面において膨大な援助をし、アラブ諸国をなだめ、支配下におこうとした。

しかしその政策はオイルグラールとともに一部支配階級に富をもたらしはしたが一方で貧富の格差をますます広げ、民衆の不満をつのらせた。社会の墮落になげく民衆は、世界を侵食しようとする西欧文明の手先アメリカを“大サタン”とみなし、その打倒のため過激な“イスラム原理主義”に走った。

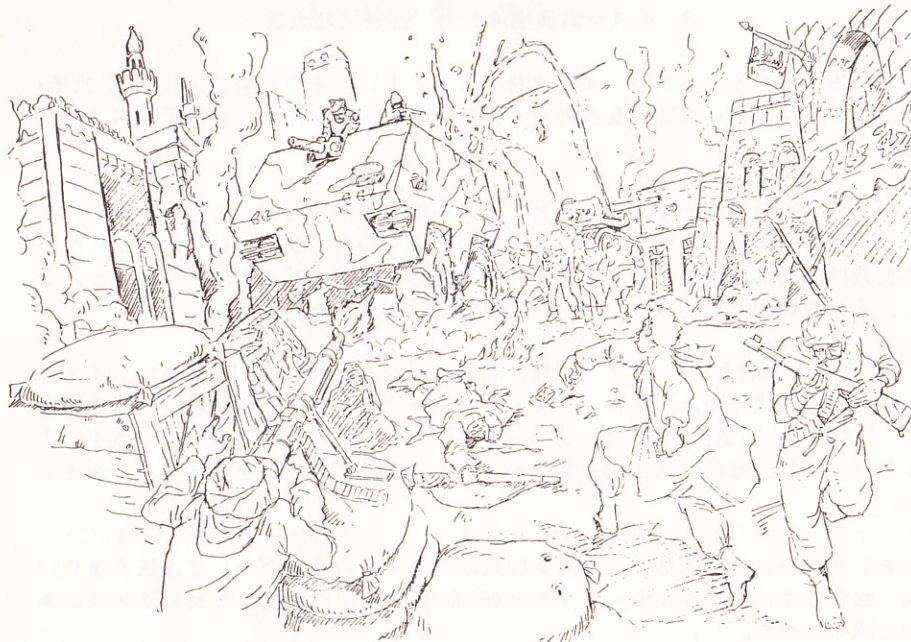
“イスラム原理主義”。イスラム教の開祖ムハマド(マホメット)の時代、イスラム的無垢の時代に帰れ、を指標とするそのファナティズム(熱狂)は、革命のため、「スリム同胞団」「アル・ジハード」「タクフィール」など大小の組織をつくりあげ、誘拐、暗殺、大使館占領、ハイジャックなどのテロを各地でくりかえした。

そしてついに1979年2月、イラン国民はアメリカの手先パーレビ国王を追放打倒、亡命していたベラヤト・ファギー(最高指導者)をむかえ、最初のイスラム革命を成功させた。

イランで果たされたイスラム革命は各アラブ諸国で活動している原理主義者たちを勇気づけた。アメリカおよび支配階級はその革命の火が四方に引火し、燃えひろがるのを恐れた。







さらに連邦内に5,000万のイスラム教徒をかかえ、1,900キロにわたってイランと国境を接するソビエトは、それまで中立を保っていたものの、教徒たちが触発されることを恐れ、1979年12月、イスラム教国家アフガニスタン侵略を開始した。ゲリラはソビエトをも帝国主義と断じ容赦なく牙をむいた。

1980年、イランと国境を接するイラクの“アラブ革命\*”は、イランとの国交を悪化させ、国境紛争ののちイランに戦線布告、両者は深い泥沼にはまってしまう。ペルシャ湾、地中海には大国の軍用機、潜水艦があふれ、まさに第三次大戦は一触即発の危機となった。

(\*アラブ革命＝アラブ人によるイスラム革命。イランはペルシャ人の国でありほとんどは同じイスラムとはいえ異端シーアであり宗派が違ふ。またアラブ革命を唱えるのは多く大国の大である支配階級であり、原理主義者にとっては、イランの“抑圧された者の革命”とは対立する。)

1990年4月、イランの民衆パワーは他国の原理主義者の強大化とともにひるむことを知らず、ついにイラクを併合、その後、次々とレバノン、バーレーン、クウェートをもイスラム革命にみちびくことに成功した。

国連はアメリカ、ソビエトに中東からの撤退をもとめ、ペルシャ湾を牛耳られたアメリカは、やむなくイスラエル国家の保証を条件に撤退を約束する。

ソビエトはアメリカ撤退および連邦内イスラム教徒への絶対的な無干渉を条件に、撤退を約束した。

しかしレバノン、イランが両条件を帝国主義的脆計<sup>きけい</sup>とつばねたため、中東情勢はさらに緊張を深めた。

イランは両大国の干渉をものともせず、サウジアラビア、カタール、アラブ首長国連邦、オマーン、エジプトを標的に各国で活動する原理主義者への援助を進めた。

#### 4. イスラムの終焉<sup>しゅうえん</sup>

1987年来、ことあるごとに歩みよることをおぼえたアメリカ、ソビエトの二大国は極秘裡に“ガルフ協定”を締結、イランをつぶすための本格的軍事介入を決定し、さらにお互いイランをつぶすまでは中東地域外での軍事行動を一切行わないことを約束した。

国際世論をよそにアメリカはイスラエルを本格的軍事基地と化し、まずレバノンに侵略、二週間たらずで首都ベイルートを攻略、戒厳令をしき臨時政府を設立、反乱分子を一掃した。さらにシリア政府をほとんど無血でおさえ、イラク領内へ進入した。

ソビエトは直接国境<sup>こくりん</sup>からイランへ南下、連邦内のイスラム教徒をおさえながら、容赦なくイラン領内を蹂躪し、首都テヘランを制圧した。イスラム革命をみちびいたベラヤト・ファギーはとらえられ、もっとも残酷なやりかたで処刑されたとうわさされたが、秘密裡にイラン国内のどこかに幽閉されたというのが実情らしい。

イランはいよいよ亡国の危機にさらされた。

こうしてイスラム革命は二大国により完全終結させられ、中東情勢は安定にむかうかにみえたが、領土利権争いをめぐって、イラン・イラクの国境付近で両大国が対立、両国とも軍隊を引かぬまま膠着状態<sup>こうちやく</sup>におちいった。生き残った原理主義者たちは相変わらずテロをくりかえした。アラブ・ペルシャの地は緊張をゆるめぬまま21世紀に突入しようとしている…。



## 5. 神の奇跡

齡百をむかえんとするイランの、いやイスラム革命の最高指導者ガザル師は、イランの北、カスピ海沿岸のエルブルズ山脈にかくれた要塞“アラムート城”に幽閉された。

“アラムート城”。ガザル師はソビエト軍部によってはじめてここに連れてこられたとき、感慨の涙をおさえきれなかった。

それはこの峻険な山奥にひとり幽閉される哀しみではなく、もとより長い亡命生活を強いられてきた師にとって幽閉など一時の安らぎにもひとしく、それよりもここ“アラムート”の地こそは、かつて中世セルジューク朝にあって、腐敗した王家を滅ぼすために激しいテロリズムを敢行した我が同胞にして祖先“アサシン”の根城とした処だったのだ。

不遇の中にあってこの不思議な邂逅に、思わずガザル師は涙をながしたのだ。だが“アラムート城”は蒙古の蛮族によって中世の昔にセルジューク朝とともにくずれ落ちたのではなかったか。

ラマダーン(断食月)の夜ガザル師はただひとり黙禱し、警備の者を遠ざけ、わずかに月明りの射す石室にこもり、なにかを待ち望むように聖典クルアーンの章句をとなえた。そしてつぶやくような哀訴をむなしく空にもらす。

「イン・シャーア・アッラー…(アラーの思し召しのままに)。アラーの神よ、私のさずかった天使ジブリールの啓示はまことなののでしょうか!?ほんとうに、中世より憂国の士があらわれ、われら人類がかつて抱えたことのないこの危機を救ってくれるのでしょうか!?イスラムに伝説となって輝く、アサシンの戦士“サドラー”は本当に我々のまえにあらわれるのでしょうか!?アラーよ、今一度、私に真実をお伝えください…」

章句を唱え終え、しばらく静寂に身をまかせていると、遠くかすかに小さな鳴咽がもれ、月明りがゆれたような気がした。ガザル師の額をひとしずくの水玉がはって、月光にきらめき石畳ににじんだ。金縛りにあったようにガザル師はひざまずいたまましばらくじっとしていた。

時はやんだ。

ガザル師は背後になにか迫るような気配を感じ、ゆっくりと首をひねった。するとそこに銀の逆光をあびて屹立する一つの影が、その漆黒の闇に浮んだ二つの眼光をしてきびしくこちらを見すえている。

「あなたがガザル師か…」

影が闇からささやく。ガザル師は自分でも不思議なほど落ちついていて。

「いかにも、わたしがガザルだ。おまえは何者か!?」

影はすべるようにして左足をふみだし、ガザル師に近づくと、短剣をにぎった右手をガザル師の額に突きだした。その刹那、一条の月光が短剣に閃き、これまで逆光にかくされていた闇に、闖入者の顔を照らした。

そこにはするどい眼光に似合って聡明な顔ばせがほほえんでいた。

「あなたを助けにまいりました」

一瞬ガザル師は天使ジブリールを想った。あのムハマドにアラーの天恵をあたえ、そしておのれにも啓示をさずけた最高位天使ジブリールを。

「では、あなたはサドラー…」

これは奇跡か。

影はまるで大きな翼で包みこむようにたくましい両の腕でガザル師を抱きかかえた。

ガザル師はここへ来てから二度目の涙を落とした。そして、その歓喜をうちに秘めたまま、震えるおのれの体をしばらくアサシンの勇者“サドラー”にあずけた…。



## 6. 中世イスラムの衰退

時はさかのぼり、オリエントの中世。

紀元622年、ムハマドがアラビア半島に最初のイスラム国家建設に成功して以来、その勢力は東方でササン朝ペルシャをはろばし、西方でビザンチン(東ローマ)帝国からシリアとエジプトをうばい、さらに西欧イベリア半島にまで進出、8世紀なかばついに驚異的大国家“サラセン帝国”をきずきあげた。

しかしその後カリフ(教皇)継承権、領土覇権争い、ペルシャ人・トルコ人の強大化などによって帝国内は四分五裂、アッバス朝の誕生から、フラグ汗率いるモンゴルによるその滅亡までの500年あまりのあいだ、各地に王朝が乱立した。

10世紀にアッバス朝が異端シーア派大弾圧を敢行すると、シーア・ペルシャ人のブワイフ朝はアッバス帝国内に侵入、首都バグダッドを陥落させた。

他方さらにシーア派はチュニジアから東進してエジプトにシーア派国家ファーティマ朝を建国する。

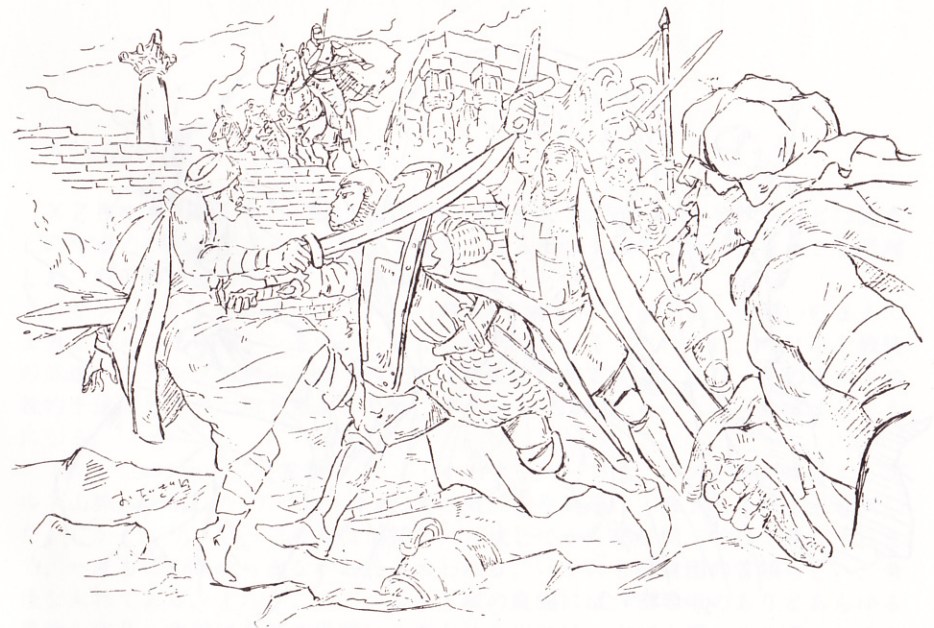
次にアッバス朝の軍事面をになっていたトルコ人奴隷が、軍事力を盾に行政・財政にまでその権限を拡大し、シーア派ブワイフ朝を倒しペルシャに正統派国家セルジューク朝をきずく。

残ったエジプトのファーティマ朝とペルシャのセルジューク朝が対立するなか、聖地エルサレム奪回を目指しキリスト教徒が大挙襲来。世に有名な十字軍である。

この十字軍に恐れられ、その名がそのまま“暗殺”を意味するヨーロッパ語となった異端派“アサシン”は、カスピ海沿岸のエルブルス山脈にある要塞“アラムート城”を根拠地にセルジューク朝に対してさまざまな殺人的陰謀をくりかえした。

これに対しセルジューク朝はさらにシーア派に対する弾圧を強めた。このころ有能な家臣サラディンが出てファーティマ朝をたおすと、十字軍をけちらし、セルジューク朝併合をもくろむもあえなく、1258年フラグ汗ひきいるモンゴル軍のまにに敗北を喫する。同時に“アサシン”も“アラムート”を攻められ壊滅してしまう。

こうしてイスラム帝国は歴史のかなたに消えていく…かにみえた。





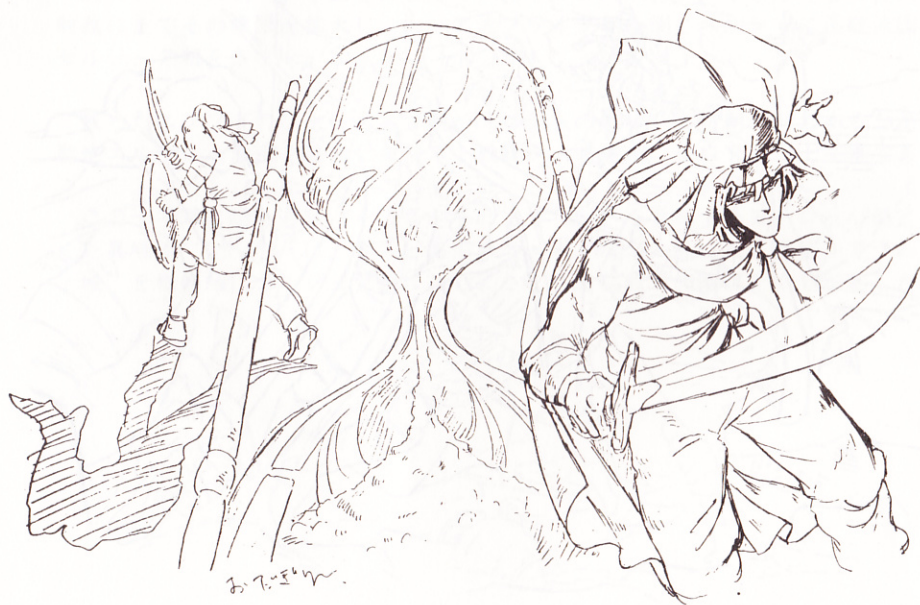
## 7. イスラムの再生

だがこの中世王権乱立の歴史は、今世紀世界をゆるがす中東イスラム革命の攻防とともによみがえった。

なぜならばほかでもない、今世紀における中東危機は、中世王権乱立の歴史そのものの再現であるからだ。

〈支配階級〉対〈貧民層・原理主義者〉の争いとは、イスラム内〈正統派〉対〈異端派〉の争いであり、〈イラク〉対〈イラン〉の争いは〈セルジューク朝〉対〈ファーティマ朝〉の争いであり、〈2 大国〉の侵略とは〈十字軍、蒙古軍〉の侵略であった。そしてテロをくりかえす各〈原理主義組織〉こそかつての〈アサシン〉そのものである。

そしてさらに、これら700年におよぶ歴史のへだたりをつなぎ止めるかのように、時を超え中世ペルシャの地から、愛国の若き戦士“サドラー”は、ガザル師のまゑに姿をあらわしたのだ。この戦士こそ、かつてこの地“アラムート”を根城に戦った“アサシン”の若き勇者であった。



## 2. 重要なキャラクターの紹介



### ASSASSINとは!?

X Z Rの主人公たちは<sup>アサシン</sup>〈ASSASSIN〉の戦士であるが、このアサシンとは実在中世の戦闘集団である。社会を堕落させるセルジューク王朝打倒をめざし活躍した、戦いのスペシャリストの集団であった。

アサシンのもとの意味は、“ハシシ(麻薬)を吸う人”だが、彼らが闘いのまゑに、士気を高めるためハシシを吸ったことに由来する。そしてのちに、キリスト教徒の派遣したテンプル騎士団やホスピタル騎士団と衝突するに及び、その過激な暗殺的手法は彼らの心胆を寒からしめ、アサシンは「暗殺」そのものを意味するようになる。

アサシンのシャイフ(首領)ハサン・イ・サッバーフは、カスピ海沿岸のエルブルズ山脈にかくれた“アラムート城(鷲の城)”を根拠地に、数多くの戦士を養成した。しかし、サッバーフ自身は1090年に入城してから35年間、90歳で死亡するまで、一度もこの城から出なかったと云われる。いかにも暗殺団の首領らしい、奇怪な人物である。また、このアラムート城の庭園には、世界中のありとあらゆる果物が実り、宮殿は金箔で優雅にかざられ、川には、ぶどう酒、ミルク、ハチミツがあふれんばかりに流れ、その岸边には多くの美女が楽器を奏でながら、妖艶な舞に時を忘れたと云う。



しかしほんとうのところは、これらパラダイスの情景は、すべてハシシによる幻覚のもたらしたものであったらしい。というのは、若者が初めてここへ連れてこられるとき、かならずハシシを与えられていたからだ。若者たちは、かつて体験したことのない楽園にとどまるために、シャイフの命令するまま、あの恐るべき殺戮者となったのだ。

さて、われらがサドラーは、いかなる活躍をするのか!?それはすべて君の手にかかっている。



★SADLER サドラー

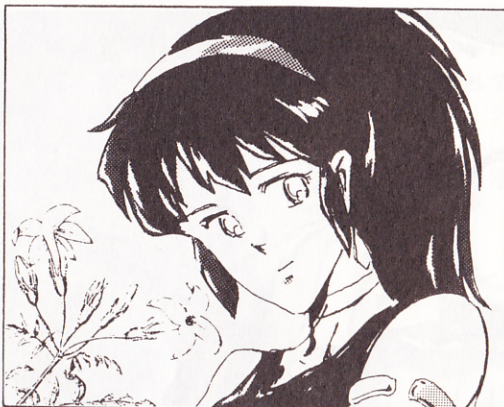
戦士、1104年生まれ20歳。さそり座。A型。

アサシン中最も有能な戦士。あらゆる武術・剣術に長ける。

かつてサドラーに狙われ、逃れ得た者は一人としてない。その完璧な戦術は、死に逝く者に苦痛を与えず、むしろ陶醉の絶頂にみちびく。

セルジューク軍に幼くして両親を奪われ、瀕死の重傷のなか“アサシン”に助けられたと云われるが、自分の出生について本当のところは一切知らない。





★ LURMY ルーミー

諜報部員。1108年生まれ。

16歳。天秤座。O型。

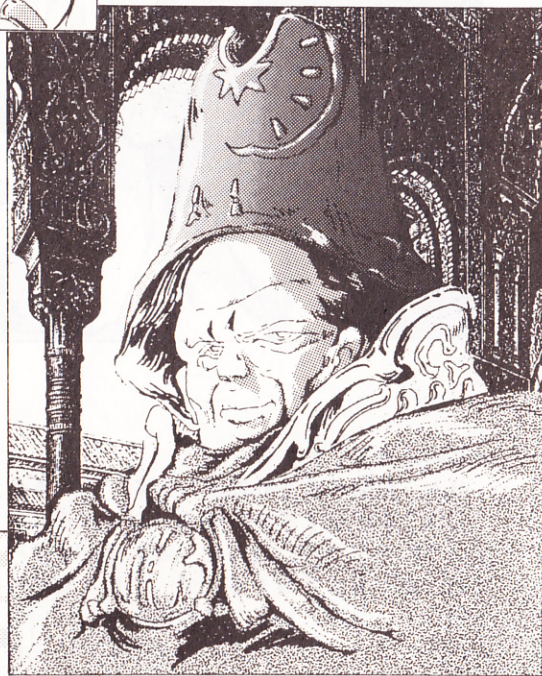
アサシンの教祖サッバーフのじつの娘。数少ない女アサシン。秘かにサドラーに想いを寄せる、かんの強いおてんば娘。華奢な肢体は非常に身軽で、風のようなアクロバットを演じる。8ヶ国語を流暢に操る。

★ SHABAUF サッバーフ

暗殺教団アサシンのシャイフ(ボス)

1024年生まれ。その他不明。

若い頃、熱烈なイスラム教徒であったが、民衆の貧困をよそにした、官僚・軍部の腐敗に心を痛め、意を決してイスラム教異端派暗殺教団“アサシン”を結成する。世の腐敗墮落の元凶である正統派セルジューク王朝のカリフ(教皇)打倒を目指している。



★ KINDHY キンディ

戦士養成員。1092年生まれ。

32歳。牡牛座。血液型不明。

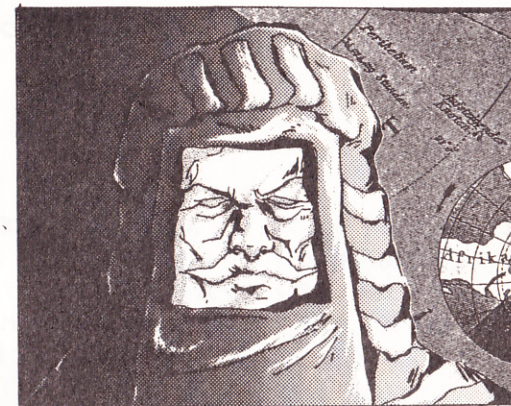
アサシンの城塞アラムート内で多くの戦士を鍛え上げてきた怪力無双の大男。鍛え抜かれた筋肉は鋼をも容易に通さぬと云う。アラールへの信仰心あつき男。



★ FAKHYLE ファキール

魔術士。生年不明。AB型。

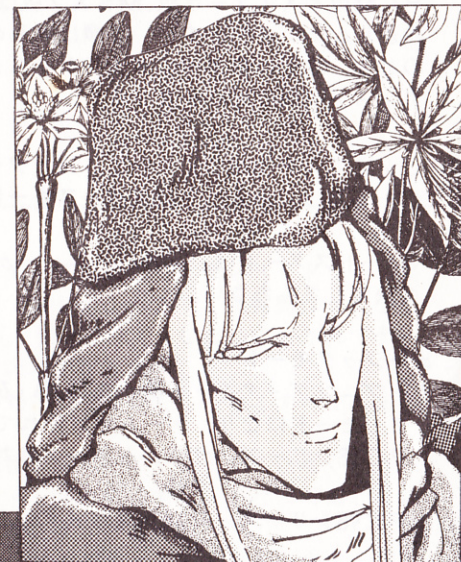
まったく得体の知れない人物。教祖サッバーフのよき同胞。魔術だけでなく占星術、カバラ、錬金術、記憶術、医学、本草術など様々な英知を身につけ、その魔力はイスラム随一と云われる。



★ SUFRAWALDHI スフラワルディ

科学者。1100年生まれ。双子座。B型。

眼光鋭く、頭脳明晰な長身の男。IQ 180を誇る。感情に左右されないそのニヒルな分析力はイスラムの法をも犯して辞さぬほど。自然の事物に造詣が深く、魔術や錬金術などは蒙昧の産物と軽蔑している近代的精神の持ち主。ファキール同様、得体のしれないところがあるが、果してその実態は…。



☆ KHALIFA OF SELJUKU

正統派セルジューク朝カリフ(教皇)

サドラーたちが狙うターゲットである。その政治は、おのれひとりの私欲のみを求め、民衆の生活をかえりみないと云われる。しかし、その胸中には、イスラムとこの世界に対する底ふかい憂いを抱えている。果して、その真の姿は…？



### 3. ゲームの立ち上げ方

1) それぞれドライブにディスクをいれて、電源をONにしてください。

- ・PC88/98 ディスクAをドライブ1、ディスクBをドライブ2
- ・X1ターボ ディスクAをドライブ0、ディスクBをドライブ1
- ・MSX2 ディスクAをドライブに入れる

オープニング・ビジュアルが自動的にはじまります。

PC88版とX1ターボ版、MSX2版は、ゲーム中盤になりますと、ディスクの差しかえがありますが、手順は画面のメッセージにしたがってください。このとき、画面に指示がでるまでディスクをドライブから抜かないでください。ディスク破損の恐れがあります。

2) ビジュアルを先送りしたいときはリターンキーを押してください。

ゲームをはじめるときはスペースキー(Aボタン)を押してください。

〈ロードスタートは、画面にメニューが出ますからテンキーで選んで、Xキーで決定してください。〉

#### ミュージックモード

オープニング・タイトル曲がなっているあいだに、F5キーを押すとミュージック・モードになり、ゲーム中に流れている曲を自由に聴くことができます。

- ・PC88シリーズ/サウンドボードII対応です。(オープニング曲・エンディング曲)
- ・PC98シリーズ/FM音源ボードはINT5か6でご使用ください。

#### ※X1ターボをお使いの方へ

- ・スーパーインポーズ状態では起動しません。
- ・キーボード左側面の切替スイッチをBにしてください。

ご注意：●フロッピーディスクメディアの製品は、ディスクドライブのタイプの異なる機械間でプレイされますと正常動作ができなくなる恐れがあります。もしこのような遊び方をされてデータが壊れた場合、有償修理となります。

●純正ディスク以外での動作は保証いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●各パソコン・メーカー指定のディスプレイをご使用ください。

●全機種ともジョイスティック対応ですが、まれに対応しないジョイスティックも市販されています。

動かないときは他種のジョイスティックと取りかえてください。

●マウスははずしてください。

(とくにVAをお使いの方ご注意ください。)

●MSX2版はMSX2専用です。また2DDディスクドライブが必要です。最低必要VRAM容量は128Kです。

お手持ちの機器をお確かめください。



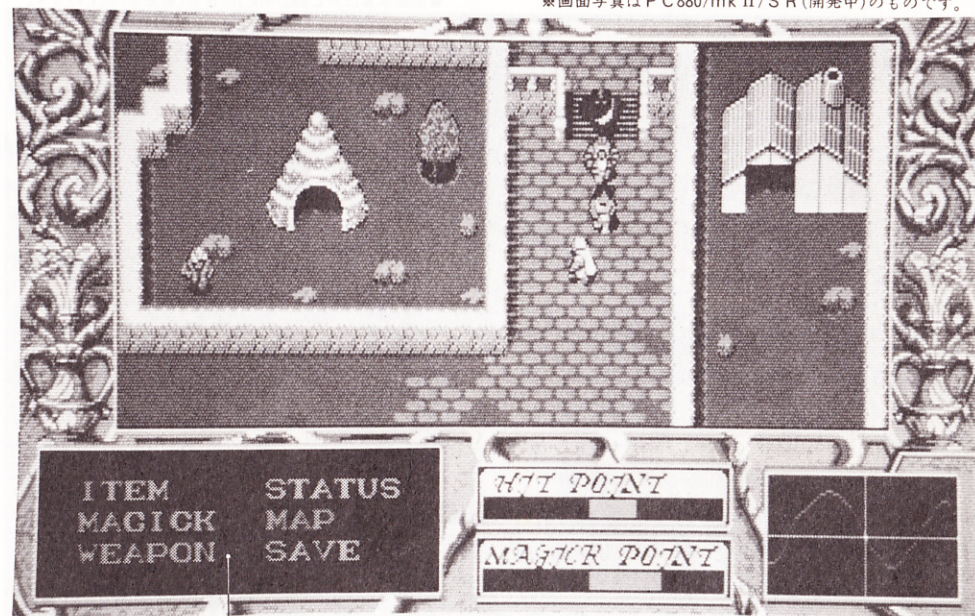
#### ・ 4. ゲームの進行

XZRは全9面あり、それぞれの面が、次の3つの部分からなっています。  
ただしRPGシーンとアジトシーンのない面もあります。

- A) RPGシーン おもに情報の収集、買物をおこないます。
- B) アクションシーン おもに戦闘をおこないます。  
また所々で情報・アイテムの入手をします。
- C) アジトシーン 情報・アイテムの受け渡し、魔法の伝授、体力の回復、  
マップ移動、ゲームのセーブなどをおこないます。



※画面写真はPC880/mk II/SR(開発中)のものです。



コマンド  
切りかえ画面

#### A) RPGシーン

ゲームははじめ、RPGシーンから始まります。

RPGシーンでは、情報を手にいれたり、買物をしたり、あなたがなにをしなければいけないかを探ります。

人との会話はXキーで、移動はテンキー(方向キー)、店での買物はテンキー(方向キー)でメニューを選びXキーで決定、Zキーでキャンセルです。

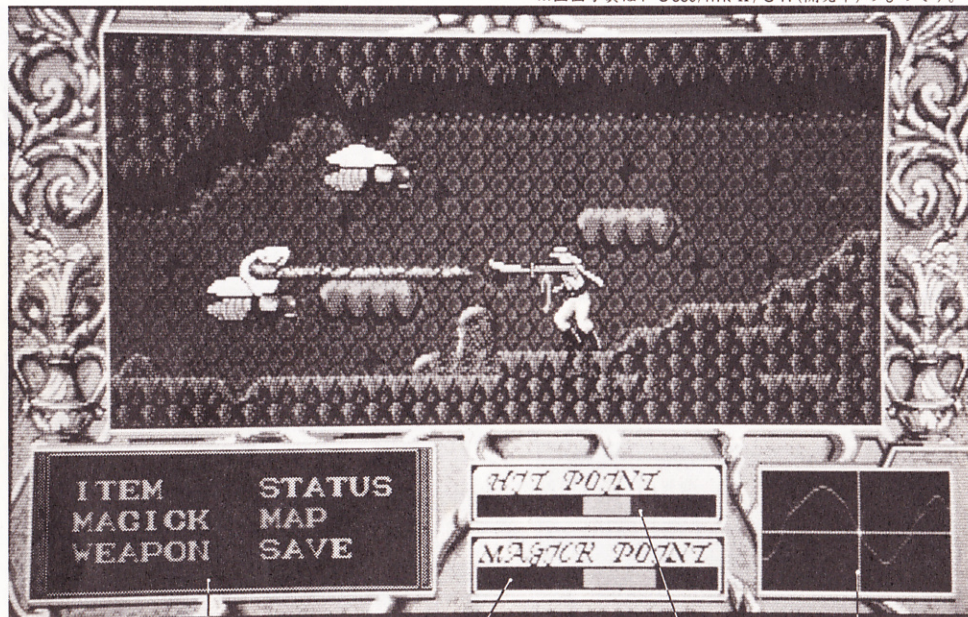
そして、もし新しい地域(村や街、洞窟や島など)の情報を手にいれることができれば、そこへの移動が可能になります。この移動はつぎのどちらかでおこないます。

- ・ その地域(ゲーム画面のはじ)から抜けて、マップ移動画面へ。
- ・ アジトシーンのMAPコマンドで、マップ移動画面へ。

マップ移動画面でマップ上のナイフをテンキー(方向キー)で操作して移動先をセレクトし、Xキーで決定します。(アジトシーンでの詳しいキー操作はく5)コマンドについてP22を参照してください。)



※画面写真はPC880/mk II/S R (開発中)のものです。



コマンド  
切りかえ画面

MPメーター

HPメーター

バイオリズム

## B) アクションシーン

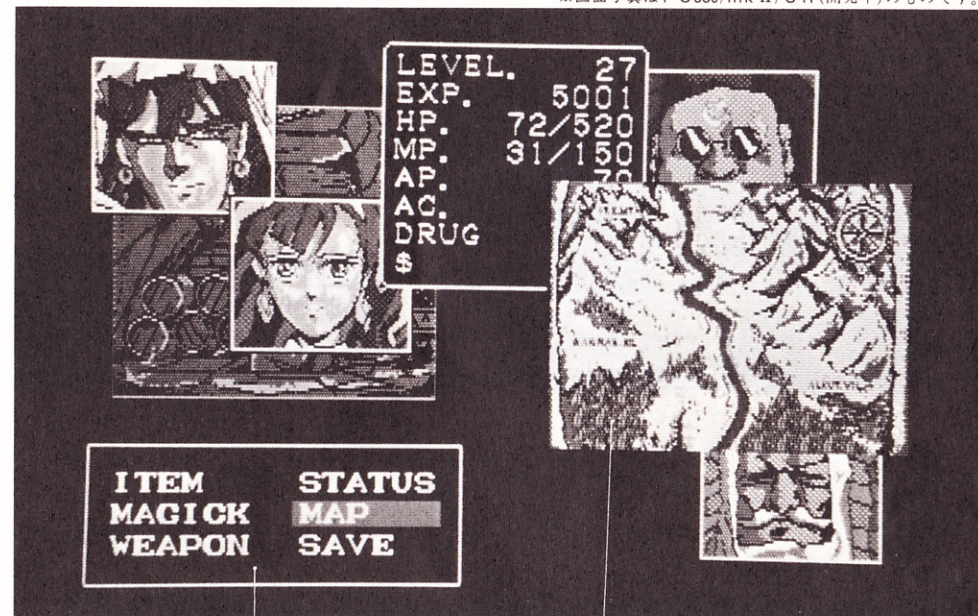
こうして移動した新しい場所に牢獄や城、洞窟などがあれば、いよいよアクションシーンに突入です。ただし、それらのすべてにアクションシーンがあるわけではありません。

アクションシーンでは敵を倒して、経験値(E X P)やお金(\$)を貯めながら目的を果たしてください。

攻撃はXキー、移動はテンキー(方向キー)、会話、扉や宝箱を開けるのは8キー(↑キー)です。

コマンド関係の操作はく5)コマンドについてP22を参照してください。

※画面写真はPC880/mk II/S R (開発中)のものです。



コマンド

マップ

## C) アジトシーン

戦闘で体力(H P)が減ってきたら、マップ移動画面で村(街)へ戻り、宿屋(アジトシーン)で体力の回復をしてください。(ただし、宿屋のない面もあります。)もちろん薬で回復することもできます。

また、このアジトシーンでは4人の仲間たちが、情報やアイテムの交換などをおこないます。

コマンド関係の操作はく5)コマンドについてP22を参照してください。

### ◆ 次の面へ進むには？

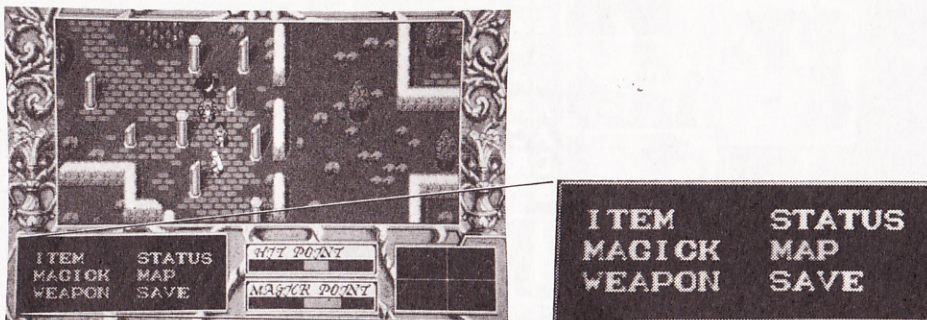
その面の目的をすべて果たしたら、自動的につぎの面へ移ります。(次の面へ移るがどうか、聞いてくる場合もあります。)

前の面には戻れません。



## 5. コマンドについて

※画面写真はPC880/mk II/SR(開発中)のものです。



RPGシーンとアクションシーンではZキーを押すと、アジトシーンでは自動的に画面左下のXZRの部分にコマンド画面が現れます。各コマンドの選択、各メニューの選択はテンキーでおこないます。Xキーで決定、Zキーでキャンセルです。

### ・ITEM アイテム

サドラーの持ち物が表示されます。持てる個数には制限があります。

### ・MAGIC マギック (魔法)

魔法には、アクションシーンでサドラーが使うものと、アジトシーンでファキールが使うものがあります。サドラーはファキールから魔法を授けなければ、魔法を使えません。ファキールはサドラーがあるレベルに達するごとに1つずつ魔法を授けてくれます。

サドラーが使用する魔法は、すべてアクションシーンで用いる、攻撃のためのものです。全部で5種類あります。

ファキールが使用する魔法は、すべてサドラーのAP(破壊力)とAC(防御力)を変化させるものです。そのうち、武器のAP、盾のACを上げる魔法は、装備しなおすと無効になります。

### ・WEAPON ウェポン (武器・防具類)

サドラーが持っている武器・防具類が表示されます。持てる個数には制限があります。

武器・防具類は装備する必要があります。武器は剣とサーベルからどれか1つ、防具は盾、ターバン、イヒラム、ゼブハ各1つずつ装備できます。

### ・STATUS ステータス

サドラーの状態が表示されます。

- ・LEVEL (レベル)
- ・EXP (経験値)
- ・NEXT (次のレベルの経験値)
- ・HP (生命力 残量/最大HP)
- ・MP (マギックポイント 残量/最大MP)
- ・AP (破壊力)
- ・AC (防御力)
- ・\$ (所持金)

敵を倒すと、EXPと\$が手にはいります。EXPがたまると、レベルが上がります、最大HP、最大MP、AP、ACが上がります。

### ・MAP マップ

現在いる面のマップが表示されます。はじめ1つの地域(村・街など)にしか行けませんが、情報を得るごとに、移動できる地域がマップ上に現れます。移動はRPGシーンから抜けたときと、アジトシーンでできます。地域の選択はテンキーで<ナイフ>を動かし、決定はXキーです。

### ・SAVE セーブ

アジトシーンでセーブができます。

また死んでしまったときはここへ戻ります。

#### ※<MAGIC マジック>と<MAGICK マギック>

今世紀最大の魔術士といわれるアレスタ・クローリーは「魔術—その理論と実践」のなかで、マジックを<MAGIC>と<MAGICK>の2つに分割しています。一般的なつづりの<MAGIC>は、現実からの逃避を意味します。私利私欲のために用いられる黒い魔法なのです。それに対し旧来のつづり(昔の英語はMAGICではなくMAGICKと書いたのです。)で示される<MAGICK>は、それぞれの人が自分にふさわしい機能を果たすための、意志と身体をきたえあげる手段なのです。

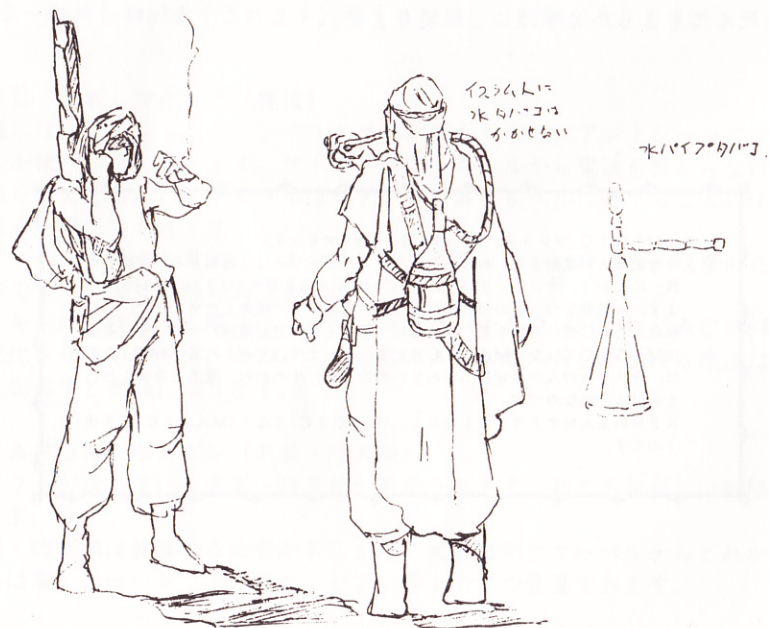
XZRの主人公サドラーはもちろん、<MAGIC>でなく<MAGICK>を使うのです。



## 6. アイテムについて

XZRに登場するアイテムは、武器・防具類をふくめると、全部で150種類近くにもなります。ここではごく簡単な説明をしておきます。

・剣類とサーベル類	武器です。AP(破壊力)に関係します。
・盾類 ターバン類 イヒラム類 ゼブハ類	どれも防具です。AC(防御力)に関係します。 ターバンとはイスラムの帽子です。 イヒラムとはイスラムの衣です。 ゼブハとはイスラムの数珠です。
・聖典類(イブラヒム、ムーサ、ダウド、イサ、クルアーン)	AC(防御力)に関係するアイテムです。
・ヤンケル ロリナミンA	HP(生命力)回復剤です。
・聖水	解毒剤です。
・マリファナ ハシシ	AP(破壊力)とAC(防御力)を一定時間、上げることができます。ドラッグの基本的なものです。



## 7. ドラッグについて

ドラッグとは薬のことですが、XZRには、HP回復剤や解毒剤といった、ごく一般的な薬のほかに、AP(破壊力)・AC(防御力)を変化させる薬や、特殊な能力を得る薬が数多く用意されています。

### 1) HP(生命力)に関係するもの。

HPを回復するもの、HPメーターを変化させるものがあります。HPは通常[0~+値]の範囲に表示されていますが、あるドラッグを使用すると、メーターが[0~-値]にまで伸び、結果的に最大HPとHP残量が増えることになります。

・ヨボ ・LSD その他

### 2) MP(マジックポイント)に関係するもの

MPを回復するもの、MPメーターを変化させるものがあります。メーターの変化についてはHPメーターと同様です。

・マジックキノコ(Mキノコ) ・ベニテング その他





### 3) AP(破壊力)に関係するもの。

直接AP値を変化させるものとバイオリズムを変化させるものがあります。  
うまく使えば、レベルが低かったり、貧弱な武器しか装備していないときでも、強い敵を倒すことができます。

・チョコ ・コーヒー ・ヨヒンベ ・シャブ ・コカイン  
・ダルボン ・ステロイド その他

### 4) AC(防御力)に関係するもの。

直接AC値を変化させるもの、バイオリズムを変化させるものがあります。  
うまく使えば、レベルが低かったり、貧弱な防具しか装備していないときでも、ダメージを受けにくくすることができます。

・アルコール ・グラナース ・アヘン ・エーテル  
・モルヒネ ・ヘロイン ・アスピリン その他

### 5) 特殊なもの

さまざまな能力を得ることができます。  
どんな効果があるかはゲーム中で確かめてください。

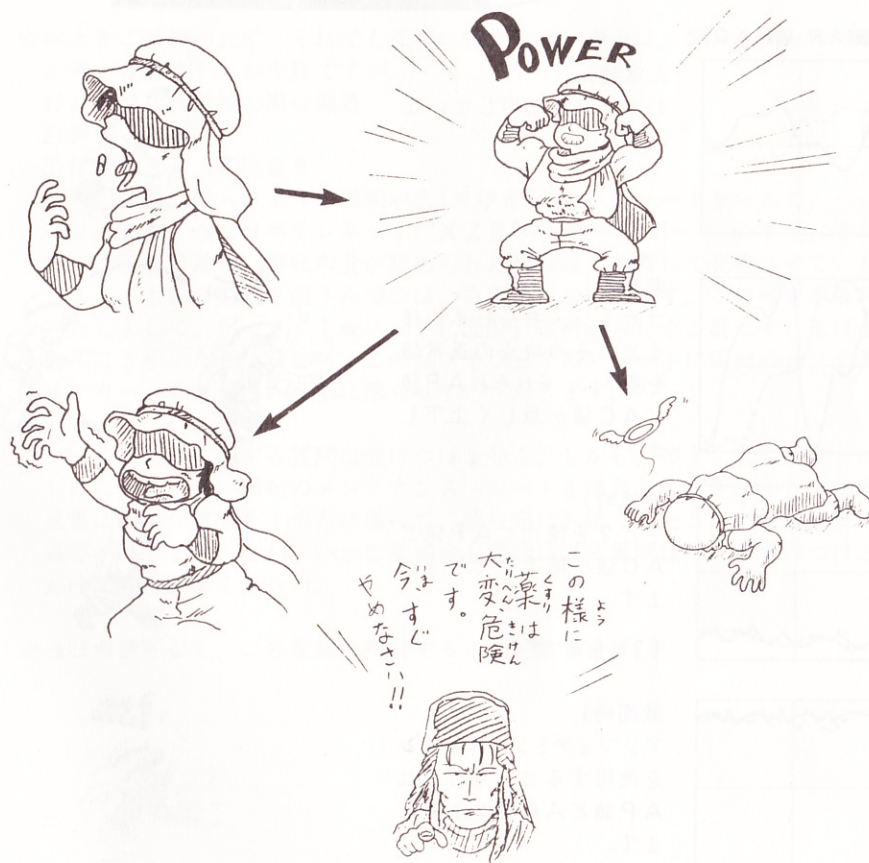


### 副作用について

・ある種のドラッグは、使用すると、HP・MPのメーターが変化し各MAX(最大値)や残量が上がったり、あるいはAP・ACが急激に上がるなど、絶大な効果が得られますが、そのかわりに、効果が切れると同時に副作用を起こすものがあります。

副作用が起こると、HP残量・MP残量・AP・ACの各値が減ったり、ときには即死してしまうこともあります。

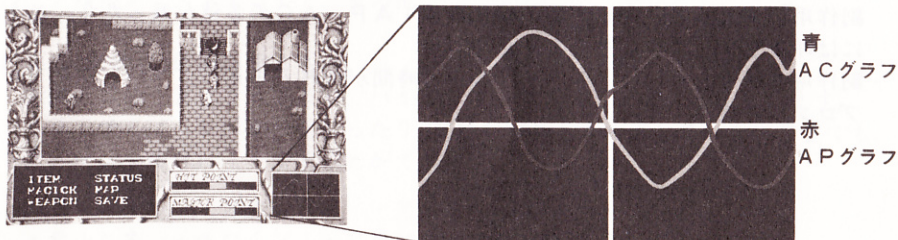
・副作用を防ぐためには、ドラッグの作用時間が切れるまえに、リハビリ剤(パブロン)を飲んでください。



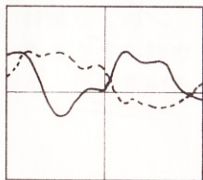


## バイオリズムについて

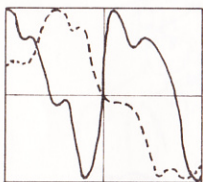
画面右下のバイオリズム(波形グラフ)は、サドラーのAP値とAC値の変化を表しています。ある種のドラッグを使用すると、この波形が変わり、同時にAP値、またはAC値が変化し、うまく使えば戦闘が有利になります。



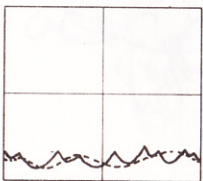
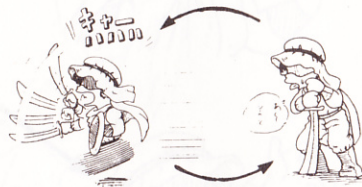
(実線AP・破線AC)



正常時)  
ドラッグを使用していないとき。



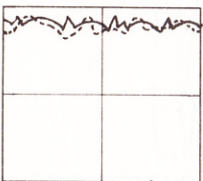
激振時)  
コカイン・モルヒネを使うと、その時点の正常値を基準に、それぞれAP値とAC値が激しく上下します。



最低時)  
???を使うとAP値とAC値が低下してしまいます。



(?は秘密です。)



最高時)  
アンフェタミン・ヘロインを使用すると、それぞれAP値とAC値が上昇します。



## 8. ユーザー・サポート

☆うまく動作しないときは、まず次のことを確かめて下さい。

- 1) お手持ちの機種とソフトは対応していますか?
- 2) パソコンの電源や、ケーブルは正しく接続されていますか?
- 3) ディップスイッチまたはクロックの切りかえは正しいですか?
- 4) ゲームの立ち上げや操作を説明書の通りにしていますか?
- 5) ディスクを正しくセットしていますか?
- 6) 一度電源を落として、立ち上げ直してみましたか?
- 7) お手持ちのパソコンは、他のゲームなら正常に動きますか?

以上のことを確かめて、それでも具合が悪い場合は、ご購入になったショップ、または友人の同機種のパソコンで試してみてください。正しく動く場合は、お手持ちのマシンの故障などが考えられますのでハードの点検を受けて下さい。

☆以上をご確認の上で、それでも正常に動作しない場合は、製品そのものの不良が考えられます。お手数ですが、

- 1) お手持ちの機種と周辺機器
- 2) 詳しい症状
- 3) 住所、氏名、電話番号

を明記の上、購入日より一週間以内(消印有効)に、レシートをそえて、パッケージのまま、当社日本テレネット<“XZR”ユーザーサポート係>までお送り下さい。検査の結果、弊社の責が認められた場合は、無償にて交換させていただきます。上記の期限を過ぎた場合は、有償扱いとなります。この場合手数料といたしまして、ディスク1枚につき1,500円(送料込み)をご請求申し上げますのでご了承ください。なお、このソフトウェアのサポートは同封のメンテナンス・カードを送付された方に限らせていただきます。

☆ゲームの内容に関する質問は受け付けません。しかし、どうしてもヒントがほしいという方は、同封のメンテナンス・カードを送付された方にかぎり、官製往復はがきに質問を1つだけ書いて、弊社宛にお送りください。検討の上、ご回答いたします。なお、いかなる場合も電話による質問は、一切受け付けませんので、ご了承ください。

☆当社の許可なく、この製品を複製することを禁じます。



## 9. ユーザーの方へお知らせ

### 日本テレネット・ユーザーズクラブ入会方法

日本テレネットでは、1987年末より、ユーザーズクラブを結成いたしております。ご入会の申し込みは、官製葉書に住所、氏名、「入会希望」と書いて、

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル  
株式会社 日本テレネット ユーザーズクラブ係

宛てにお送り下さい。追ってこちらから入会案内書をお送りいたします。

ユーザー同志の交流、テレネット・スタッフとの交流を深め、多くのユーザーの声を製品に反映しようと結成されたこのクラブ。どうぞ、ご入会下さい。

注：住所、氏名には必ずふりがなをお願いします。

### ユーザーズクラブ特典

#### 会 員 証



黒地に金色で描かれたマークがとても豪華。キャッシュカードサイズですので、いつでも携帯できます。

#### 隔 月 会 報



タイトルは“TELENETユーザーズ・ギャラリー”(会員のアイデア) オールカラー16ページは、他では絶対に見られないほどのできばえ。会員参加のページもたくさん用意され、皆さんの作品を製品に採用する企画も実行中。ゲームキャラクターのプログラムが掲載される“今月のキャラクター”も人気のひとつ。

#### プ レ ゼ ン ト



テレネットのゲームをお買い上げになると、本数に応じてもれなく特製おもしろディスクやフロッピーケースが付いてきます。(注：クラブ結成特別企画の条件付き)

また、貴方の友人を紹介していただきますと、会費割引特典(会員のアイデア)やミュージックテープ、CD、新作ゲームなどもプレゼント。

### ユーザーサービス・ホットライン

日本テレネットでは、ユーザーの方へのサービスのひとつとして、常時電話により新作情報や攻略法などの情報をながしています。何か知りたいことがあったときは、まずはこちらにお電話下さい。

03-268-1268  
045-784-2800

2つの電話はそれぞれ別の情報をながしており、24時間いつでも聞けます。また、情報は2週間毎に交換しますので、ご注意下さい。

オリジナル・グッズ販売 会員だけに以下のオリジナル・グッズを販売しております。(注：会員番号なきものには販売しませんので、ご注意下さい)

開発途上バグ入りゲーム……1,500円

デジタルデビル物語ー女神転生……PC-8801mk II R/H/VA  
X1  
FM77AV

店頭用デモ・ディスク……1,000円(XZRは2枚組1,500円)

アルバトロス……PC-8801mk II R/H/VA  
ファイナル・ゾーン……PC-8801mk II R/H/VA  
夢幻戦士 ヴァリス……PC-8801mk II R/H/VA  
デジタルデビル物語ー女神転生……PC-8801mk II R/H/VA  
ルクソール……PC-8801mk II R/H/VA  
神羅万象……PC-88VA専用  
反生命戦機 アンドロギュヌス……PC-8801mk II R/H/VA  
プロ野球FANーテレネット・スタジアム……PC-8801mk II R/H/VA  
SAZIRI……X1ターボ・シリーズ  
XZRーエグザイル……PC-8801mk II R/H/VA



# <XZR STAFF>

GAME DESIGN	赤堀 浩
PROGRAM PC88	田名網 正
PC98	清水 誠司
MSX2	楫 泰之
X1ターボ	河野 清隆
GRAPHIC DESIGN	菊池 栄二 中岡慎太郎
CHARACTER DESIGN	須羽いさお 本間 弘士 高井 政彦
VISUAL DESIGN	小田桐太郎
SCENARIO	赤堀 浩

## <MUSIC STAFF>

裕 次 郎

小川 史生  
佐藤 天平

## <DEMO STAFF>

横田 幸次  
小田桐太郎  
山本 雅康

## <PACKAGE ILLUSTR>

西澤 安施

(株)日本テレネット. 1988.



「あなたは『山の長老』のことをお聞きになりませんでしたか。『山の長老』は、山を頂いた豊かな谷間に威をふるっていたために、そんな名前を与えられたのです。その谷間には、ハサン・イ・サッバーフの造ったみごとな庭園があり、その庭園には、立派な城がありました。彼は、自分が目星をつけた若者たちを、この城のなかに誘いこみました。そして、マルコ・ポーロの書いたところでは、ある種の草を食べさせたそうです。すると、若者たちは、たちまち、美しい花をつけた草や木、いつも熟している果実、いつも処女のままだの美女のいる楽園に、運ばれて行ったということです。しかし、幸福に酔い痴れた若者たちが現実と思っていたものは、じつは夢だったのです。ただし、その夢は、じつに甘美な、人を酔わせるような、肉感的な夢だったので、若者たちは、この夢を与えてくれた人に身も心もささげ、神の命令にしたがい、命ぜられた犠牲をたおすために、地の果てまでも走って行ったものでした。そして、死というもの、つまりは、今あなたの前に出ている霊草が味わわせてくれるような、歓楽の生活に移るための一つの道程にすぎないもののように思って、なに一つ文句もいわず、苦しみに耐えて死んで行ったということです。」

アレクサンドル・デュマ『モンテ・クリスト伯』