

メガCD版

勝メガドライブ責任編集 カドカワムック

# ロードス島戦記

体験CD-ROM付き

MEGA-CD

## 公式ガイドムック

結城信輝イラスト。ピンナップ  
ザクソン〜アラニア編完全攻略  
公式ガイドス。ペンヤル企画満載

監修/高山浩とグループSNE

角川書店 定価1,980円(税込)

メガCD版 ロードス島戦記 体験CD-ROM付き公式ガイドムック

角川書店

# ロードス島戦記 ファリスの聖女I

画／山田章博 原作／水野良



- ドラゴンコミックス
- 5月中旬発売予定
- 定価980円



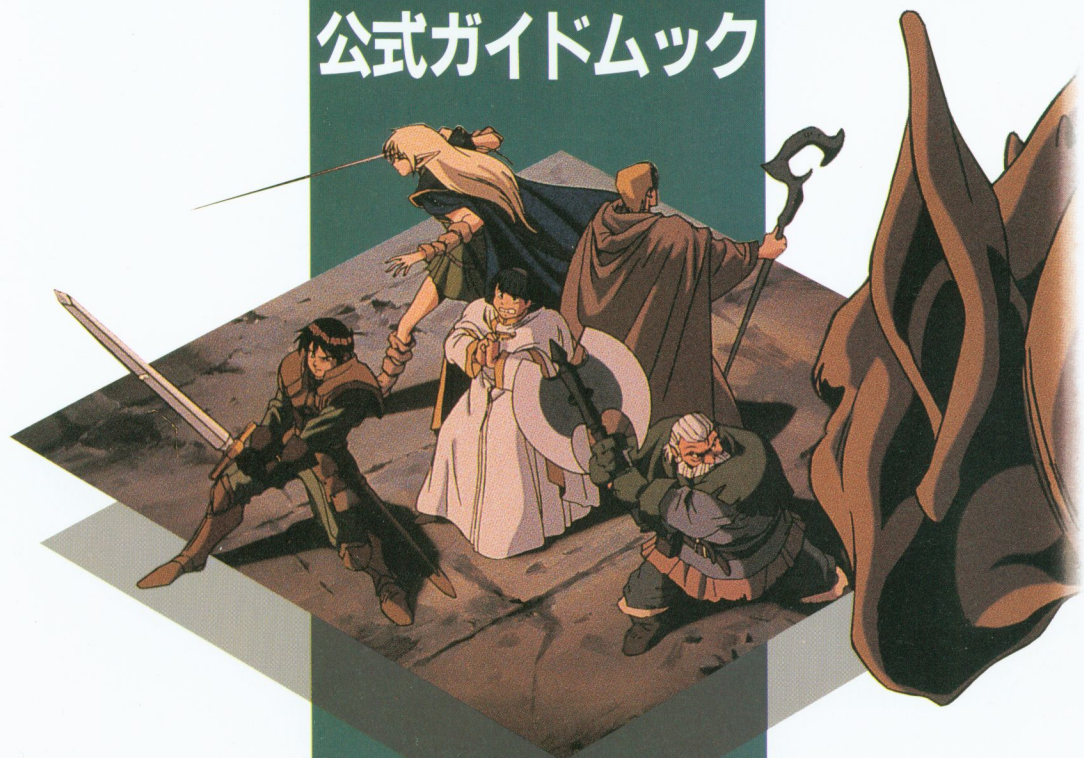
メガCD版  
**ロードス島戦記**  
体験CD-ROM付き  
公式ガイドムック

監修/高山浩とグループSNE



メガCD版  
**ロードス島戦記**

体験CD-ROM付き  
公式ガイドムック

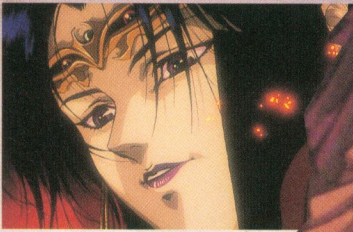
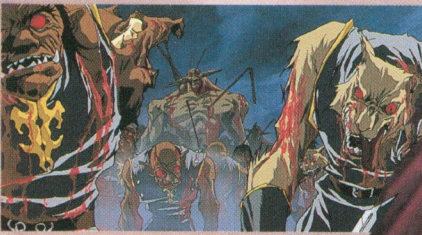


Record  
of  
Lodoss War

監修／高山浩とグループSNE  
角川書店



メガCD版  
**ロードス島戦記**  
公式ガイドムック



# CONTENTS

STORY	4
登場キャラクター紹介	6
キャラクター関連図	13
アラニア編徹底攻略	14
ゲームの見どころを先取り紹介	24
データ集●モンスター	26
●魔法	30
●アイテム	33
グループSNE突撃レポート	36
高山浩氏大いに語る	38
ロードス島戦記ファンクラブ	42
開発スタッフ覆面座談会	44
読者プレゼントコーナー	46
Fianna・千葉麗子	49
コミック・藤田ゆきひさ	52
体験版プレイングマニュアル	56
体験版オリジナルレベル	63

## Record of Lodoss War

永劫とも思われた神々の時代に終焉の時は来た  
光の至高神ファリスと  
闇の暗黒神ファリスの軍勢による激突は  
天空をして震撼しからしめた  
いつ果てるともない戦いに、大地は嘆き、海は戦いた  
最後の生き残りを決して、創造を司る大地母神マーファと  
破壊を司る邪神カーデイスの激突は、大陸の果てにまで及んだ  
熾烈を極めた戦いの果て  
大陸から切り離され新たに誕生した大地に於いて  
光と闇の女神はそれぞれの命の火を消した  
それから数千年…アレクラスト大陸の南に位置するこの大地を  
人は「呪われた島ロードス」と呼んだ…

険しい山脈、深い森、そして灼熱の砂漠。  
人間やドワーフ、妖精たちが、それぞれの歴史を刻む一方で  
恐ろしい魔物たちが跳梁跋扈する混沌とした世界……。

誕生のきっかけとなった神々の戦いの傷痕は、  
今なおこの呪われた島に不吉な影を落としていた。

数十年前、後の世の人々から魔神戦争と呼ばれる戦いが起こり、  
ロードス全土に魔神たちによる破壊と殺戮の嵐が吹き荒れた。

追い詰められた人間たちは、生き延びるための手段として

“百の勇者”と呼ばれる精鋭部隊を組織し、

最も深き迷宮に棲む魔神たちに、最後の決戦を挑んだ。

魔神たちの主である魔王を倒し、壮絶な戦いが終結を迎えた時、

生き残っていた勇者は、わずか6人を数えるのみであった。

人々は、世界を救った彼らの業績を讃え、

最後まで生き残った6人の勇者を“六英雄”と呼んだ。

このロードス全土を恐怖のどん底に陥れた大いなる災厄の後、

多少の内乱や小競り合いこそあったものの

“呪われた島”ロードスには、つかの間の平和が訪れていた。

しかし今、人知れず動きだした力が、

新たなる戦乱の時代の幕を開けようとしている……


## Record of Lodoss War

# Story

ストーリー







## 運命の輪が、軋みをあげて回り始める…… そして時代は新たなる勇者を世に送り出す

ロードス全土を恐怖で覆い尽くした忌まわしき記憶、  
あの魔神戦争から、約三十年余りの時が過ぎ去っていた。  
戦争による痛々しい爪痕を各所に残しながらも、  
復興した国々は、戦争前の平和な日常を取り戻していた。  
しかし、そのつかの間の平和に、早くも騷りが見えはじめた。  
ロードス島の南に位置する暗黒の島マーモより、  
“六英雄”の一人ベルド率いるマーモ軍が  
ロードス島制覇をもくろみ行動を開始したのである。

●  
アラニアの北部に位置する小さな村ザクソン……  
この平和な村に異変が起こりつつあった。  
村外れの泉で沐浴をしていた村長の娘リアラが、  
ゴブリンの群れに襲われたのである。  
光の嫌いなゴブリンが、日中に現れるなどないはずなのだ。  
リアラを救ったのは、ザクソンの村に住む少年パーンであった。  
しかし、一匹のゴブリンを倒してしまったパーンの行為は、  
平和を望む村の掟を破ったことになってしまい  
村人たちから強い非難を浴びたのである。  
ファリスの神官戦士となり帰郷していた親友のエトと共に  
ゴブリンたちの棲む洞窟へと向かって行くパーン。  
だが、それと入れ違いにゴブリンたちはザクソンの村を襲っていた。  
エルフの少女ディードリットの忠告により、村へ駆け戻る二人。  
ザクソンの村人たちは次々とゴブリンに倒されていく。  
そして、そこへ駆けつけたパーンたちは、  
ドワーフのギム、魔術師のスレインの二人の助けを得て  
ゴブリンたちを指揮していたゴブリンロードを倒した。  
この事件を境に、村人たちはパーンたちに好意的になったが、  
すでにパーンは、村を出ていくことを決心していた。  
聖騎士だった父テシウスの形見である剣と鎧を身に付け、  
エト、スレイン、ギムといった仲間たちと旅に出るパーン。  
彼の冒険にはどのような運命が待ち構えているのだろうか……

# Record of Lodoss War

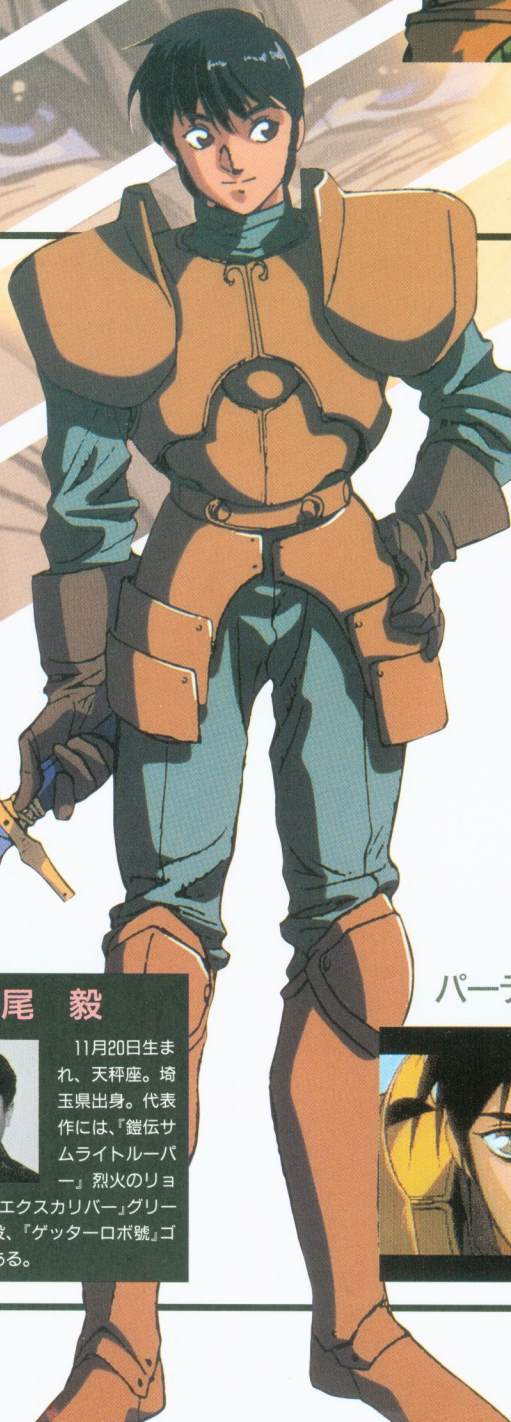
## 運命と共に ロードスを旅する 仲間たち

# Character

キャラクター

やがてロードス島に訪れようとしている戦乱の時代。その影を感じ取り、冒険者という自らの運命に導かれ、旅立つ者たち……。

彼らは旅の中で出会い、お互いの目的を同じくして歩み出す。数々の苦難が待つ険しい道。ロードスの真の平和へと続く道である。



騎士として生きた父に憧れ  
いつの日か、父を超えることを夢見る

ヴァリスの聖騎士だった父を誇りに思い、いつの日にか自分も騎士となることを夢見ている。性格は実直で熱血漢。他人から受けた恩を忘れることはなく、また、自分の力の及ばないことであっても、曲がったことを見逃すことができない。いったん気持ちが決まると、すぐに行動に移してしまうタイプで、単純だともいえる。

パーンはロードス島の北東、ザクソンの村で暮らしていたが、ある時からこの村にも異変が現れた。ゴブリンに襲われた村長の娘、リアラを助けたことをきっかけに、ロードス島に迫る不穏な気配を感じ取ったパーンは、親友エトと共に旅立つ決意をした。最初は、多少の頼り無さを感じるキャラクターだが、旅の中で経験を積むごとに成長し、次第にパーティーのリーダーに相応しい人物へと成長していこう。

## パーン

KNIGHT

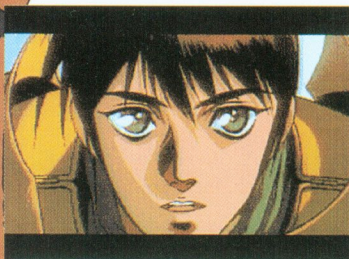
パーティーのリーダーとして果敢に戦う

声優 ● 草尾 毅



11月20日生まれ、天秤座。埼玉県出身。代表作には、『鎧伝サムライトルーパー』 烈火のリュウ役、『勇者エクスカリパー』グリーンレイカー役、『ゲッターロボ號』ゴウ役などがある。

ウ役、『勇者エクスカリパー』グリーンレイカー役、『ゲッターロボ號』ゴウ役などがある。



●魔法は使えないが、ほとんど全ての武器を使いこなし、また防具類を装備することができる。成長するにつれて、かなり防御力も高くなり、積極的に前に出て果敢に戦うこともできるようになる。移動力もあるので、他の仲間よりも早く敵に近づくことができるが、魔法系の攻撃には注意が必要だ。

声優●冬馬由美



12月20日生まれ、射手座。千葉県出身。代表作は、『聖闘士星矢』アキラ役、『魔神英雄伝ワタル・2』EXマン役、『超神マスターフォース』剛秀太役、『まじかるタルるートくん』河合伊代役など。

# ディードリット

SHAMAN

自然をこよなく愛し  
精霊たちの力を借りて  
戦うエルフの少女

スラリとした肢体、ピンと尖った耳、その美しい容姿を特徴に持つエルフの少女。しかもディードリットは、エルフという種族の中でも数少ない、最も高貴とされるハイエルフである。

ハイエルフは妖精界と物質界を自由に行き来することができ、また寿命という概念も持たず、ほとんど無限に生きつづけることができるという。ディードリットの年

齢は160歳であるが、ハイエルフとしてはまだまだ若く、無限の可能性を秘めているといえるだろう。

帰らずの森で生まれたディードリットは、優秀なシャーマン（精霊使い）の技能を身につけている。用心深く心を閉ざしがちなエルフには珍しく、彼女は好奇心が旺盛で行動的。パーンとの出会いによって、それまで毛嫌いしていた人間にも、興味を持つようになった。

魔法だけでなく、接近戦でも力を発揮する



休んでいく

●精霊魔法を使いこなし、風の精霊・シルフや水の精霊・ウンディーネなどを操り、遠隔・広範囲への攻撃ができる。また、エルフならではの素早い身のこなしと、相手の急所を的確に見抜く鋭敏な感覚で接近戦もこなす。武器は比較的軽いレイピアやナイフなど、防具も軽量のチェーンメイルなどが装備可能だ。

## 種族について……

『ロードス島戦記』の世界には、様々な種族が存在している。パーンに代表される人間は、太古の神が物質界の主となるように創造した種族だといわれ、順応力があり努力さえ積みばどのクラスにもつくことが可能だ。エルフは光の属性を持つ、森の妖精である。容姿が美しいことと、寿命が長いことが特徴とされている。ドワーフは大地の妖精で、闇の属性を持っている。ずんぐりとした姿が特徴で、体力があり手先が器用だ。エルフとドワーフは、お互い敬遠しあっているが、決して憎みあっているということはない。これは、ディードリットとギムの関係からもわかる。

ザクソンの村の出身で、パーンとは幼なじみの親友。至高神ファリスの神殿で4年間の修行を積み、プリースト（司祭）の称号を得た努力家だ。穏やかな性格で、あまり感情を表に出さず、慎重に行動するタイプのエトは、カッとしたりやすいパーンにとって時には最も信頼できる助言者となる。エトは至高神ファリスの力を借りて行う神聖魔法を得意としている。傷ついた仲間を癒したり、力づけたりする地味な役目を、黙々とこなしてくれる。また、神殿で神官戦士としての訓練も受けているので、いざという時には戦闘に参加することもできるのだ。目立たないがパーティーの中で、重要な人物であるといえよう。



# エト

PRIEST

## 声優 ● 山口勝平



5月23日生まれ、双子座。代表作は『らんま1/2』早乙女乱馬役、『魔女の宅急便』とんぼ役、『アルスラーン戦記』アルスラーン役など。

## 回復魔法でパーティーを支える

●武器はメイス系の物しか装備できない。戦闘中は、正面きって戦わせることは避け、治療用員として働いてもらおう。移動力が低いので、他のメンバーに取り残されないように注意。しっかり守ってあげよう。



パーン：エト 俺は、村を出て旅に出ようと思う

アラニアのターバの村近くに住むドワーフのウォリアー（戦士）。何者かにさらわれ行方不明になった、マーファの最高司祭ニースの娘レイリアを探すために旅立ち、パーンたちと合流する。

酒に強くて大食漢、ケタ外れに強靱な肉体を持ったギムは、力で相手をねじ伏せていく。もともとは、ドワーフ族一の腕前を持つ細工師として知られていた男でもあり、その無骨な容姿とはうらはらに、繊細で心優しい一面も持ち合わせている。

## 自ら盾となって仲間を守る

●移動力はないが、体力があり防御力も高いので戦闘時には接近戦を挑んでも安心して戦える。弱い仲間や、敵にねらわれやすい仲間を守る役目を任せよう。重いが攻撃力の大きい斧系の武器を装備することができる。



ギム：おお、スレイン

## 声優 ● 坂口芳貞



10月2日生まれ、天秤座。東京都出身。俳優として、舞台、テレビで活躍中。主な出演作品には『新 夢千代日記』『飛ぶが如く』などがある。

# ギム

WARRIOR

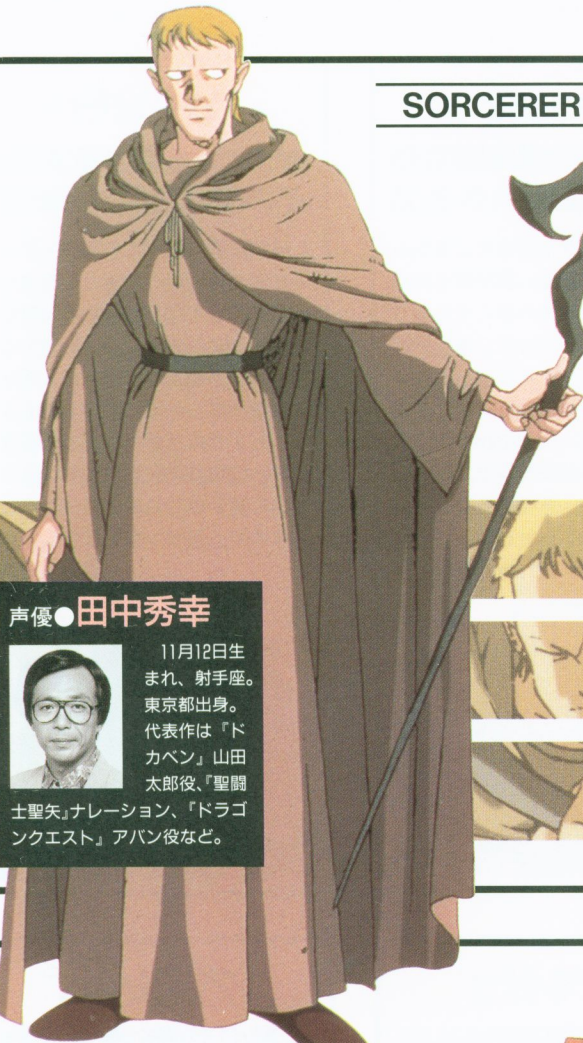
## SORCERER

# スレイン

物静かで落ちついた外観からは、想像もつかないような強烈な攻撃魔法を使いこなす。スレインは古代王国の住人たちが使っていた古代語魔法を習得したソーサラー（魔術師）であり、広範囲で豊富な知識を持った人物。ザクソンの村の人々には「先生」と呼ばれ慕われている。ギムとは古くからの親友で、彼に誘われたことから冒険の旅に出ることになった。彼の豊かな知識は、パーティーにとって大きな財産でもある。

計り知れない魔法の力  
静かな眼差しに秘めた

●武器や防具はほとんど身につけることができない。体力も低いので、敵からの直接攻撃を受けないように気をつけなければならない。しかし、スレインの魔法は、離れた敵にも大きなダメージを与えることが可能だ。



声優 ● 田中秀幸



11月12日生まれ、射手座。東京都出身。代表作は『ドカベン』山田太郎役、『聖闘士聖矢』ナレーション、『ドラゴンクエスト』アバン役など。

ウッド・チャックというのはスカウト（盗賊）としての通り名で、本名はジェイ・ランカード。ばくちを好み、ファイブダイスのいかさま用ダイスをいつでも持ち歩いている。金目の物には目がなく、日夜大金をつかむことを夢見ているという人物だ。

アラニアのミス砦に投獄されていたが、そこでパーティーと出会い行動を共にするようになる。いつもお調子者を装っているが、物事の本質を厳しく見極める鋭い目も持っている。彼の巧みな話術と卓越した情報収集能力が、パーティーを救うこともある。

# ウッド・チャック

## SCOUT

とらえどころのない敏腕盗賊



●素早さを信条とするスカウトは、重い武器や防具は装備できない。防御力は低めだが、移動力があり、体力、攻撃力もそこそこあるので、敵の背後に回り込むなどのゲリラ的な戦闘方法を使って活躍してもらおう。



声優 ● 若本則夫



10月18日生まれ、天秤座。代表作は「六三四の剣」、「さすがの猿飛」、「OED O808」長谷川役、「武神」スサノオ役などがある。

# NPC

ノン・プレイヤー・キャラクター

## ロードス島に渦巻く 人々の思惑、欲望… それが物語となる

六英雄によってもたらされたロードス島の平和を、そこで日々の生活を営む人間、エルフ、ドワーフのすべての者たちが感謝し、楽しみ、慈しんでいた。しかし、今——。

かつて、『呪われた島ロードス』と呼ばれたこの土地に、ふたたび野望の嵐が訪れようとしている。ロードス島の森に、原野に、思いを寄せる人々の心が渦巻き、物語を紡いでいく。



## ファーン

### 神聖王国ヴァリスの 誉れ高き国王

若い頃から高潔な騎士として知られていたファーンは、魔神戦争へと赴き、やがて六英雄のひとりとして崇められるようになった。神聖王国ヴァリスの前王が亡くなったとき、当時のファリス神殿最高司祭によって国王に選出された。そして今では、誉れ高い偉大な国王として、ヴァリス国民の尊敬を一身に集めている。王女フィアンナを心から愛している。

声優●阪 脩



## カシュ

### 神業とも評される その優れた剣技

砂漠の国フレイムの国王。フレイムの地から砂漠の蛮族どもを追い払い、若くして国を起こした英傑として国民からの支持も厚い。出生は不明、一介の傭兵から自らの人望を糧に身を興し、一国の王にまで上りつめたことから「傭兵王」との異名を持つ。剣の腕前は神業の域に達していると言われ、いざとなれば自ら戦場に向かう現役の戦士でもある。

声優●池田秀一

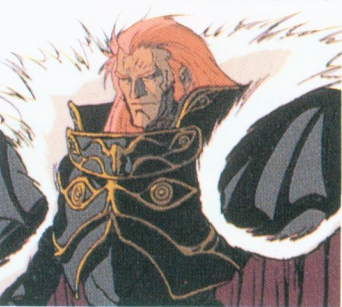


## バルド

### ロードス島の制覇 その野望に燃える

バルドが邪悪に満ちたマーモ島を支配下に治めたのは、今から20年前のことであった。かつては六英雄のひとりとして、人々の尊敬を集めたこの人物が、今ではロードス島の脅威となりつつあるのだ。武力によってロードス島を支配することを望み、マーモ島に巣食うモンスターをも味方に引き入れて強大な戦力を整え、ロードス侵略の時を狙っている。

声優●石田太郎



## アシュラム

### 漆黒の装備に身を固め 策略を巡らす智将

マーモ軍の近衛師団長。バルドが最も信頼している騎士であり、またアシュラム自身もバルドに対して固く忠誠を誓っている。意志が強く、優れた決断力を持つ策略家。側近としてバルドの近くに控えていることが多いが、暗黒騎士団を率いて自ら暗躍することもある。全身の装備を黒一色で統一したその姿は、「黒騎士」と呼ばれ恐れられている。

声優●神谷明



## バグナード

### 暗黒魔法を操る 不気味な魔術師

ベルドに仕える宮廷魔術師。かつてはスレインと同じ「賢者の学院」に学び、当時は学院始まって以来の天才と賞された人物。その才能をためあましてか、より強大な魔法を求めるがゆえに暗黒魔法に手を染め、学院を追われた。暗黒神ファラリスに帰依し、想像を絶する魔力を持つという。その心の奥底はベルドにさえも推し量ることができない。



## ウォート

### 俗世間を離れて暮らす 孤高の大賢者

六英雄のひとりでもある偉大な魔術師。「モスの大賢者」と呼ばれることもある。若い頃にはベルドと組んで傭兵をしていたという、魔術師としては一風変わった経歴の持ち主。現在はモスの山中深くに居を構え、俗世間との接触を一切絶っている。これは、自分の研究に没頭するためだといわれているが、ウォート自身の頑なな性格を良く表している。

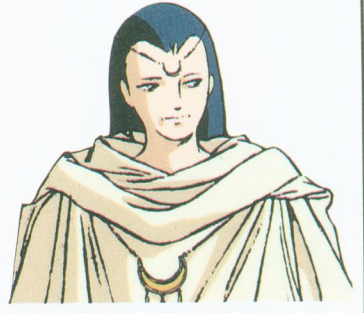
声優●大木民夫



## ニース

### 慈愛の心と悪を許さぬ 崇高な精神の持ち主

ターバの村にある、大地母神マーファ神殿の最高司祭。彼女もまた六英雄のひとりである。慈愛の心と悪に反発する強靱な意志をあわせ持ち、魔神戦争のときには、現在の物静かなニースからは想像できないほどの勇敢さで、我が身をかえりみずに戦った。エンシェントドラゴンの水竜ブラムドとは、何かあると相談に行くほどの間柄だという。



## レイリア

### 何者かに連れ去られた ニースのひとり娘

ニースのひとり娘。マーファ神殿の司祭として神に仕えていた。ニースが怪我を負ったギムを看病に行っている間に、何者かに襲われ連れ去られてしまった。それ以来、レイリアの消息は一切つかめないまま。ニースを尊敬し責任を感じているギムが、彼女を連れ戻すために旅立った。灰色の魔女カーラは、彼女そっくりの容姿をしているというが……。



## ピロテース

### 暗黒騎士団として戦う 美しきダークエルフ

漆黒の肌を持つダークエルフ。マーモ軍の精鋭部隊、暗黒騎士団の一員である。エルフ特有の美しい容姿を持っているが、風のようなその身軽な動きで敵を翻弄し、確実に死をもたらす者として恐れられている。愛用の武器はムチ。さしたる理由もなく戦いに加わったが、やがてアシュラムに、単なる興味を越えた感情を持つようになり忠誠を誓う。

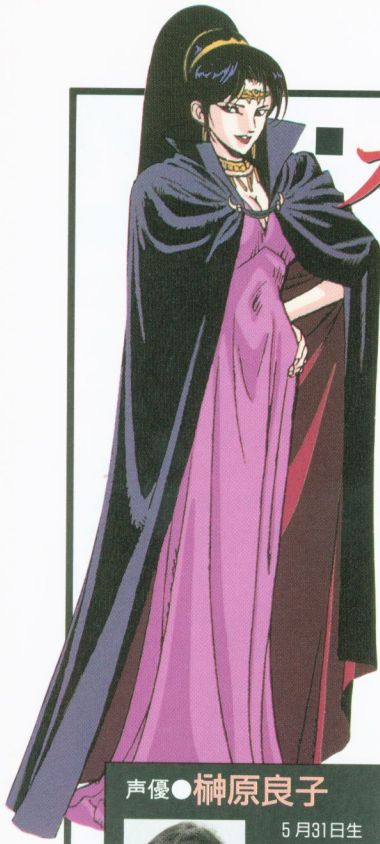


## クラスについて

『ロードス島戦記』で活躍するパーティーのメンバーたちは、それぞれあるクラスに属しており、クラスごとに特別な技能を身につけている。ナイトやウォリアーは白兵戦を得意としているため、正面きって戦ってもよいが、シャーマンやソーサラーは、敵からの直接攻撃に弱いので守ってやらなければならない。キャラクターたちの技能や特性を生かした戦い方をしなければ、勝ち抜くことはできないのだ。武器や防具もクラスによって、装備できるものとできないものがあるので注意しよう。



▲パーティーのメンバーそれぞれの特徴をいかして戦っていこう。



# カーラ

ロードスの運命を  
その手で操る  
灰色の魔女

パーンたちの行く手を阻む謎の女性。「灰色の魔女」と呼ばれ恐れられている。その正体は、古代魔法王国カストゥールの唯一の生き残りだと言われており、強力な魔力を持っている。カーラは様々な時代に現れており、その姿は屈強な戦士のときもあれば老練な魔術師のときもある。また、ある時代では男性と言われ、異なる時代では女性だと伝えられる。カーラには、定まった外見はない。その額を飾るサークレットを除いて…。

声優 ● 神原良子



5月31日生まれ、双子座。千葉県出身。代表作に『風の谷のナウシカ』クシャナ役、『機動警察パトレイバー』南雲しのぶ役などがある。

# フィアンナ

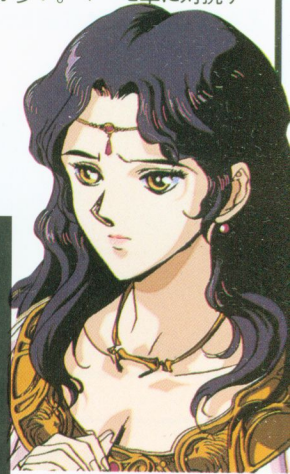
美貌と知性をかね備えた  
偉大なる国王の愛娘

ヴァリス国王ファーンの愛情を一身に受けた王女。美しく知性にあふれ、国民にも深く愛されている。賢王である父の血を受け継ぎ、思慮深く、しかもその美貌の奥に固い意志と勇気を持ち合わせている。父ファーンに嫡子がいないことを気づかっているためか、危険を伴う困難な仕事であっても、進んでその役目を引き受ける。また、ファーンもフィアンナの想いに応えるように、彼女を信頼し重要な役目を命ずることが多い。マーモ軍に対抗するため、アラニアと同盟を結ぶことを思い立ったファーンは、フィアンナを使者としてアラニアへ送る。

声優 ● 千葉麗子



1月8日生まれ、山羊座。福島県出身。タレントとしてドラマ、CMなどで活躍中。そのゲーム好きは有名で、自らをゲーマーと呼ぶ。



## メガCDオリジナルキャラクター

### リスカンテ

密かにカドモス7世の命を狙い、政権奪取を画策しようとするアラニアの貴族。マーモ軍の侵略とは無関係に、ひたすらカーラの策略のためだけに働くとする人物。



### ジャド

リスカンテの手下。カーラの謎を追い掛けて、砂漠の国フレームを訪れたギムたちを襲う砂漠の部族。強者ぞろいの仲間を引き連れて、パーティーの前に立ちふさがる。



### ダビド

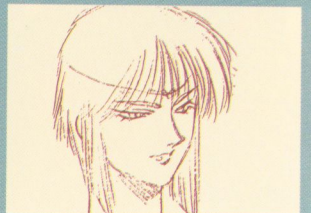
港町ライデンを根城にしている海賊の頭。

この人物もリスカンテの手下として、カーラの策略のために働く。スカウトとしての技量を持った手強い相手だ。



### ライザ

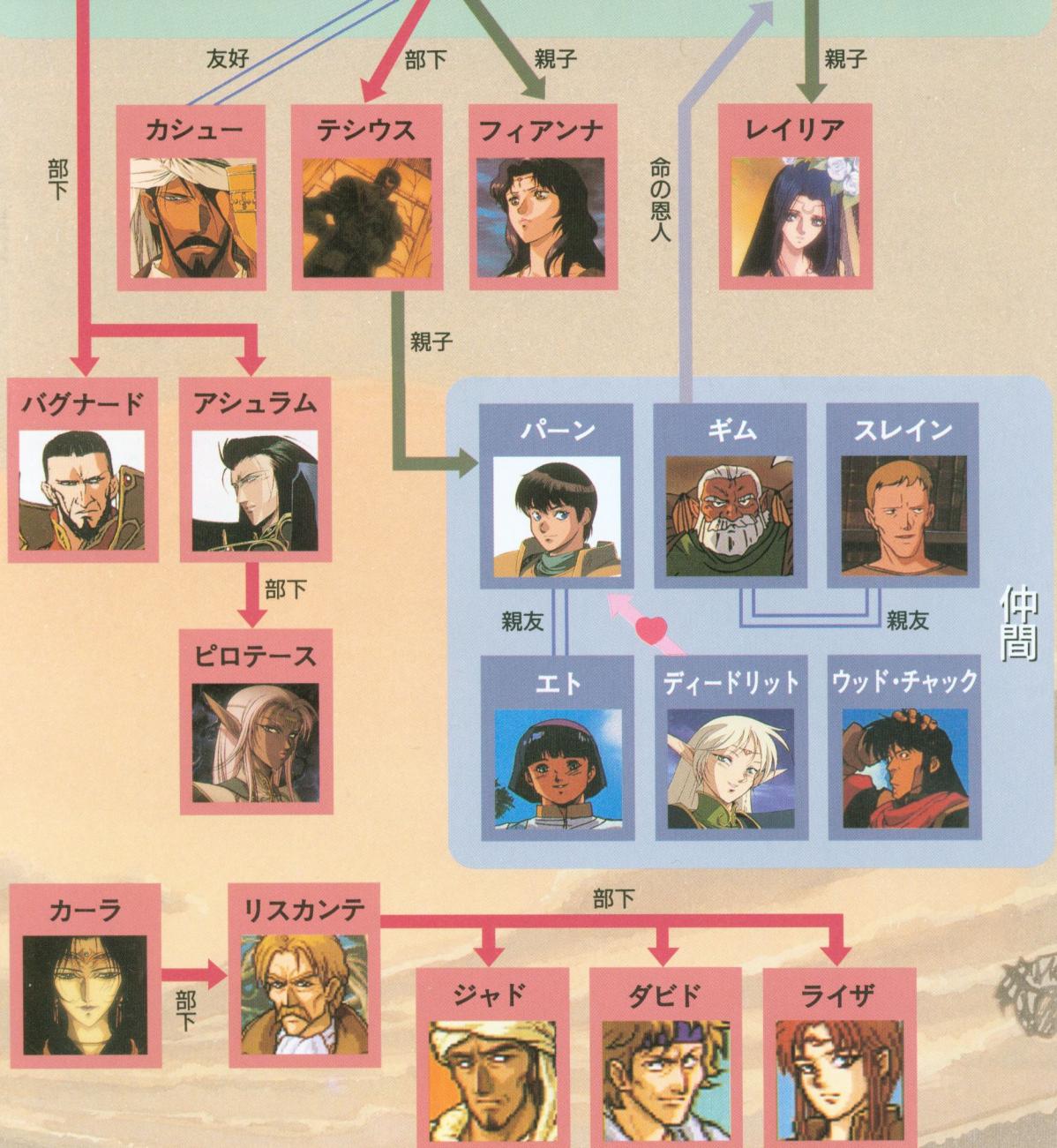
ティザンの村近くの森で、パーンたちの行く手を阻もうとするリスカンテの手下。かなりの技量を持つソーサラーで、強気な性格そのままに破壊力のある魔法を操る。





メガCD版ロードス島戦記  
キャラクター相関図

六英雄



## アラニア編徹底攻略

メガCD版『ロードス』の序盤、ザクソンからアランまでを完全フォロー。もちろん体験版の攻略もバッチリだ！

### タクティカルバトル単位で アラニア編をサポート！

メガCD版『ロードス島戦記』は、角川書店より発売中のOVAをベースに小説版やリプレイ版、さらにオリジナルの要素を加え、パーティたちがカーラと決戦するまでのストーリーをゲーム化したものだ。ここでは冒険の開始点であるザクソンの村からアランへの旅立ちまでのストーリーを、タクティカルコンバットの解説を中心に紹介していく。さらに下のフローチャートと合わせて読めば、体験版はもちろんゲームの序盤であるアラニア編は完全に攻略することができるぞ。

ロードス島北西部



### 序盤用完全フローチャート

アラニア出発までのクリア方法を完全に網羅。これさえあれば安心だ。

ゲームスタート

リアラ襲撃アニメ

リアラ救出・戦闘

エトとの再会アニメ

エトが仲間に

ザクソンの村

寺院に行く

墓地に行く

墓地・戦闘①

寺院に行く

墓地・戦闘②

村長に会う

スレインに会う

ゴブリンの洞窟へ

ゴブリンの洞窟・戦闘

デイドリット登場アニメ

ザクソンの村へ

ザクソンの村・戦闘

体験版はここまで

スレインに会う

暗殺者・戦闘

ギムから手紙をもらう

ターバの村へ

マーファ神殿に行く

ブラムドの洞窟

ニースと話す

ザクソンの村へ

村長と会う

スレインと話す

スレインが仲間に

アランへ

アランへの森・戦闘

# 少女に迫る妖魔

ゲームはOVA第2巻冒頭の、村長の娘リアラがゴブリンの一団に襲われるビジュアルシーンから始まる。必死に逃げるリアラを、まるで獲物をいたぶるかのように追い回すゴブリンたち。その時リアラの悲鳴を聞きつけ、その場に駆けつけた少年がいた。

我が『ロードス』の主人公パーンだ。親友エトが修業から帰ってくるのを迎えに出て、その場に出くわしたのだ。ゴブリンはそれほど強いモンスターではないが、4体もいたら正攻法ではかなわない。さあ、タクティカルバトルに突入だ。



## タクティカル基本戦略

### ●勝利条件

ゴブリンを1体倒す

### ●登場モンスター

ゴブリン×4

初期配置でバックアタックできるゴブリンがいる。そいつの背後に移動・攻撃しよう。一撃で倒せなくても、同じ目標を攻撃しよう。2ターンあればゴブリン1体は確実に倒せるぞ。



◆このゴブリンの背後に移動・バックアタックだ。

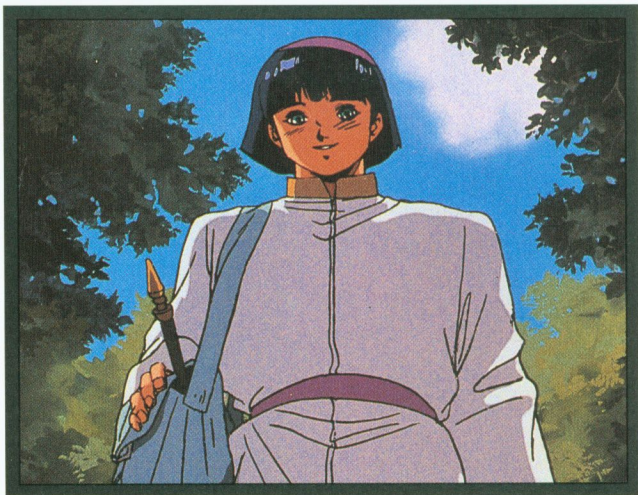
## リアラ救出



## ゴブリンを倒せ!

ゴブリンを1体倒せば、残りのゴブリンたちは逃げていく。戦闘終了だ。ここでエトがパーンの元にやってくるビジュアルシーンが始まるぞ。

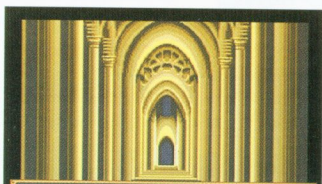
◆狙うゴブリンは1体だけいい。ほかのゴブリンには目もくれず、1体倒してしまえば残りのゴブリンは逃げていく。戦闘終了だ。



# 戦慄の死人返り

## 高山浩氏の ワンポイント解説

ここで紹介するのはオリジナルのサブミッションだ。サブミッションというのは、メインシナリオと直接関係がないシナリオのこと。このミッションはアランに出発する前ならいつでもプレイできるので、一度は挑戦してみよう。ザクソンの村の中にある寺院に行き、司祭の話を知ろう。すると最近、墓場のあたりで不穏な人影が動き回っているという情報と共に、司祭から墓場を調べてきてほしいと頼まれる。これでザクソンでのサブミッションをプレイできるようになるぞ。神殿を出るとザクソンの街マップに墓場が表示されている。さっそく墓場へ行ってみると、そこにはゾンビが。タクティカルバトルの開始だ！



司祭：帰ってきてそうそう申しわけありませんが最近墓場に不穏な影が出た



バーン：あれはゾンビのようですね

寺院で司祭の話を知ると、サブミッションに挑戦できるぞ。

街マップの中に墓場が表示される。さっそく行ってみよう。

聖水を使う前の戦闘では、後から後からゾンビがわいて出てキリがないですよ。実はあそこで退却せずにゾンビを40体倒すと、ミッションクリアになるんですよ。普通じゃ勝てませんが、スレインがいれば…。



ゾンビを連続40体倒すとクリアできる。腕に自信があるなら挑戦してみたら？

### タクティカル基本戦術

#### 勝利条件

すべてのゾンビを倒す

#### 登場モンスター

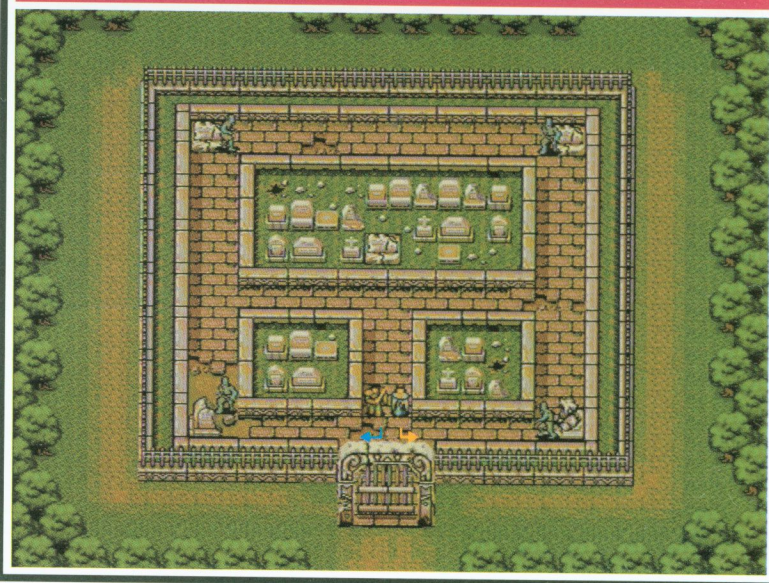
ゾンビ×4

ゾンビはいくら倒しても際限なく復活してくる（実は無限に出てくるわけではない。高山氏のコラムを参照のこと）。戦闘開始から5ターン目にメッセージが出るので、そこで一旦退却しよう。聖水を使ったあとは再び戦闘だ。ただし、今度は最初からいるゾンビを4体倒せばクリアできるぞ。基本的には初期配置地点から右下に下がり、壁を背にして近寄ってくるゾンビを倒していく戦法を取るのがベストだ。無理に動いて囲まれないように注意しよう。



このポジションで近寄ってくるゾンビを倒していくのが基本的な戦術だ。

### 墓地



## 死霊を断つなら根本から！

最初の戦闘ではゾンビの数に圧倒され、戦うのがキツイ。5ターン目にメッセージが出たら素直に退却コマンドを使おう。戦闘から離脱したら寺院へ行く。そこで司祭の話を知ると聖水がもらえるので、再び墓地へ。ここで聖水が使われゾンビの復活を止めることができる。後は墓場に出ている4体のゾンビをすべて倒せば戦闘終了だ。基本戦術のコラムで説明している戦法を使って戦おう。これでこのサブミッションはクリアだ。



メッセージが出たら退却のコマンドで戦闘を離脱。寺院に行ったら聖水もらい、再び墓地へ。

# ゴブリンの拠点を叩け！

## ザクソンの村

アラニアの田舎にあるロードス島の典型的な村である。ゲーム序盤ではここを中心にシナリオが展開される。

修業に出ていたエトとの再会後も、ビジュアルシーンが続く。村に戻ったバーンは『ゴブリンには手を出すな』という掟を破ったと責められてしまう。幸い村長がその場をとりなしてくれたのだが…。



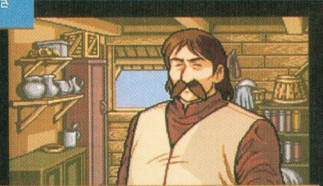
◆掟を破ったということで村の若い衆がバーンを責める。よそ者バーンの立場は複雑なのだ。

◆危ういところをバーンに助けられ、礼を言う村長の娘リアラ。ほかの村人もバーンの行いを誉めていいのに…。



リアラ：  
まさほどは危ない所を救っていただき  
どうもありがとうございます。

◆バーンを責める村人たちをとりなしてくれた村長。ゴブリンのことは村長も気にかけていたらしく、村はずれに住む魔術師スレインに助言してもらおうよう、バーンに言ってくる。



村長：  
すまないがスレイン先生の所へ、ゴブリン  
どもの事を話してきてくれんか。



ザクソンの村

## 村長たちが動かないなら…

バーンの複雑な立場を描いたビジュアルシーンが終わったら村長の家へ行こう。リアラに礼を言われたあと、村長の話を聞くことができる。こういう困った事態が起こったら、賢者の学院で学んだ魔術師のスレインを頼るのが一番ということになり、今度はスレインの家に向かうことになる。スレインに会うと夜行性のゴブリンが昼間に行動するのはおかしいという話が聞ける。スレインは後でゴブリンの洞窟を調べてくると言い、村長もスレインが助けてくれるなら安心だと、今すぐ動く気配がない。ザクソンの村でできることはもうないので、少々無謀だがゴブリンの洞窟に行ってみよう。

## ゴブリンの森



スレイン：  
村長と相談して、あとで南の洞窟を調べてきましょう

◆スレインもゴブリンの行動に不審なものを感じたらしく、後で調査に行くと言っているが…。

# ザクソンの襲撃

## タクティカル基本戦術

### ●勝利条件

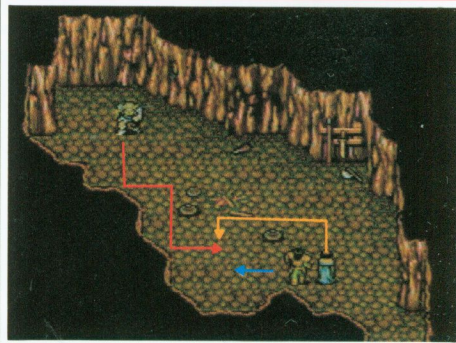
ゴブリンを倒す

### ●登場モンスター

ゴブリン×1

タクティカルのフィールドも1画面しかなく、モンスターもゴブリンが1体いるだけ。この程度の戦闘なら、特に戦術を立てる必要もない。突っ込めば勝てるぞ。

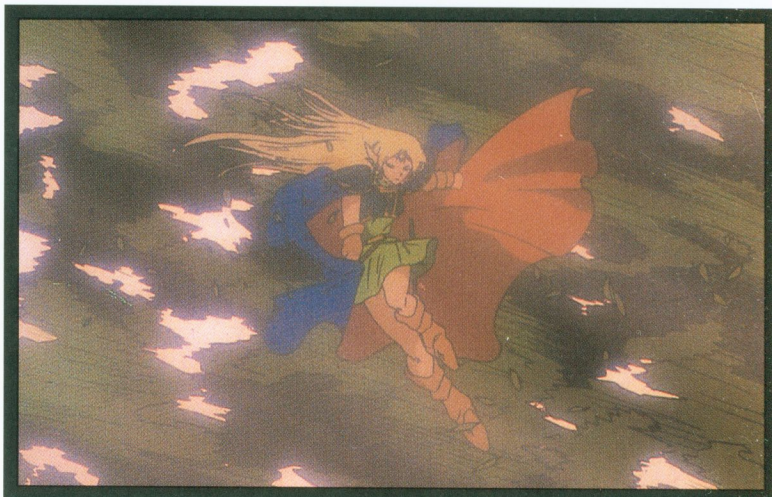
## ゴブリンの洞窟



ゴブリンの本拠地にしては数が少な過ぎる。パーンたちがそう話していると、突然森の中から現れたエルフの少女が、ザクソンの村へと向かっているゴブリンの団の事を告げた！



◆ゴブリンの本拠地にしては、戦いがあつげなさすぎる。そう不審に思っていると…。



## ザクソンが襲われた! ゴブリンどもの首領を倒せ!

エルフの少女、ディードリットの助言を受けて、ザクソンへと戻ると…。ザクソンの村がゴブリンの団に襲われて、村人たちが何人も殺されていた。どうやらゴブリンたちは屋根の上に陣取るゴブリンロードに指揮されているようだ。このままではザクソンが危ない。ゴブリンロードを倒すのだ!



◆急いで戻ったが、時すでに遅し! ザクソンは襲撃されていた。



◆◆ゴブリンの団に襲撃されたザクソン。どうやらゴブリンたちは屋根の上に陣取るゴブリンの上位種、ゴブリンロードに扇動されているようだ。

## タクティカル基本戦術

### ●勝利条件

ゴ布林ロードを倒す

### ●登場モンスター

ゴ布林× 5

ゴ布林ロード× 1

この戦闘をクリアするために  
はゴ布林ロードを倒さなければ  
ならない。だが、初期配置の  
状態ではパーンたちの位置はゴ  
布林ロードからかなり離れて  
いる。マップを見ればわかると  
おり、最短ルートをたどっても  
最低1回はザコのゴ布林を倒  
さなければならないのだ。基本  
的に移動はすべて全力で行い、  
右側から近づいてくるゴ布林  
を1回だけ攻撃、ルートを確保  
しよう。その後は無駄な攻撃は  
せずに、エトを壁にしつつパー  
ンを先に進ませよう。特にエト  
の一撃ではゴ布林を倒せない  
ので、こちらからは手を出さず  
に移動に専念しないと囲まれて  
しまうぞ。それと敵からバック  
アタックを受けないためにも、  
移動後は必ず向きを変えよう。

## ザクソン襲撃



### 高山浩氏の ワンポイント解説

この戦闘では迅速な移動と、キャラクターの位置取りが非常に重要です。特にエトはゴ布林を食い止める壁として活躍してもらわなければならないので、気を使う必要があります。多くの敵を相手にしては身が持ちませんから、1対1で戦える場所に陣取らせてあげましょう。



■次から次へとやってくるゴ布林を食い止めるために、エトはこの位置で戦おう。

## 助っ人登場！

キャラクターが階段の前に着くと、ゴ布林ロードが屋根から飛び降りてくる。そして、次のターンにスレインがギムと共に戦闘に参加するぞ。ゴ布林ロードを倒せば戦闘は終了だ。



■パーン、ギム、スレインの3人がかりで攻撃すればゴ布林ロードもイチコロだ。

## 体験版はここまで



■家の階段にたどり着くと、ゴ布林ロードががりりと飛び降りてくるぞ。



■そして次のターンにスレインがギムを連れて登場する。これなら勝てるぞ。

# アラニア編は さらに続くぞ！

ここからは体験版以降を紹介するぞ。ゴブリンの団を撃退すると、スレインに家まで来るように声をかけられる。スレインの家に行くと、今回のザクソン襲撃事件を裏で操っている者がいるのではないかという話を聞かされる。そしてそれは暗黒の島マーモの軍隊らしいとも。と、その時。扉からひとりの影が入り込み、スレインめがけて襲いかかった！

## タクティカル基本戦術

### ●勝利条件

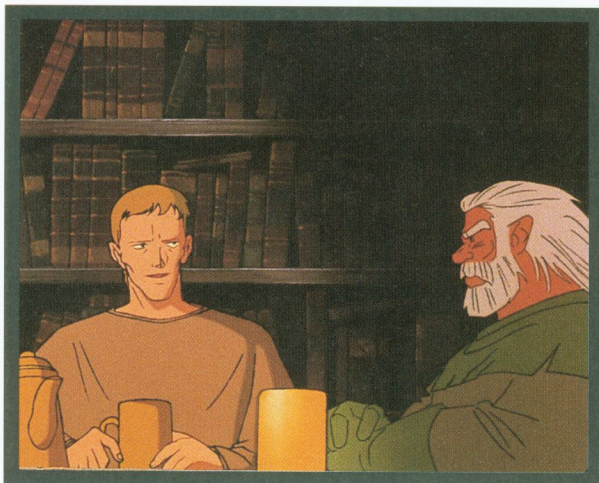
暗殺者を倒す

### ●登場モンスター

アサッシン×1

アサッシンはすばやさの数値が高く、最初にスレインに近づいて攻撃する。スレインも一撃ではやられないので、まずは遠くへ移動させよう。その際にパーンを移動させてスレインのルートをつさいでしまわないように。あとはいちばん近いエトで移動攻撃してから、スレイン以外の3人で取り囲むようにすればいい。パーンとエトは積極的にバックアタックを狙おう。

## 真相はいかに…



# 賢者を狙う黒い影



スレイン：どうやら、ゴブリンロード以外の何者かに指揮されていたようです。

◆戦闘後、スレインの家で恐るべき話が。なんとザクソン襲撃事件は仕組まれたものらしい。



何者だ！

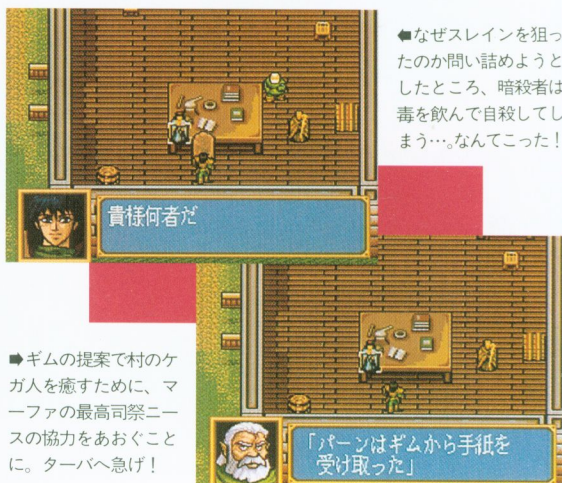
◆突然、扉から人影が躍り込んできた。狙われているのはスレインなのか!?

## 暗殺者



捕らえた暗殺者を尋問しようとする男は毒をあおって自殺してしまった。これではなぜスレインが狙われたのかわからない。真相を突き止めたいところだが、村の司祭だけではケガ人を救いきれない

という問題もある。幸いギムがマーファの最高司祭ニースの友人だということで手紙を書いてくれることになった。同行してくれないのは残念だが、一刻も早くターバへ行くことにしよう。





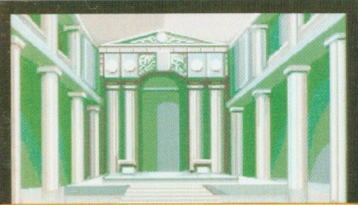
# マーファの最高司祭

## ターバの村

ロードス島最北端の小さな村。大地母神マーファを祭るロードスいちの大神殿があり、マーファ信者の間では聖地として有名である。

結局スレインもザクソン襲撃事件の後始末と調べもののため村に残ることになり、ターバへはパーンとエトだけで行くことになる。まずはマーファの最高司祭であるニースがいるはずのマーファ神殿を訪ねよう。ところがニースは留守らしく、司祭も居場所を教えてくれない。ギムからの手紙を見せると、ニースは氷竜ブラムドの洞窟へ行っているということが聞き出せるぞ。さっそく行ってみよう。

## ブラムドの洞窟



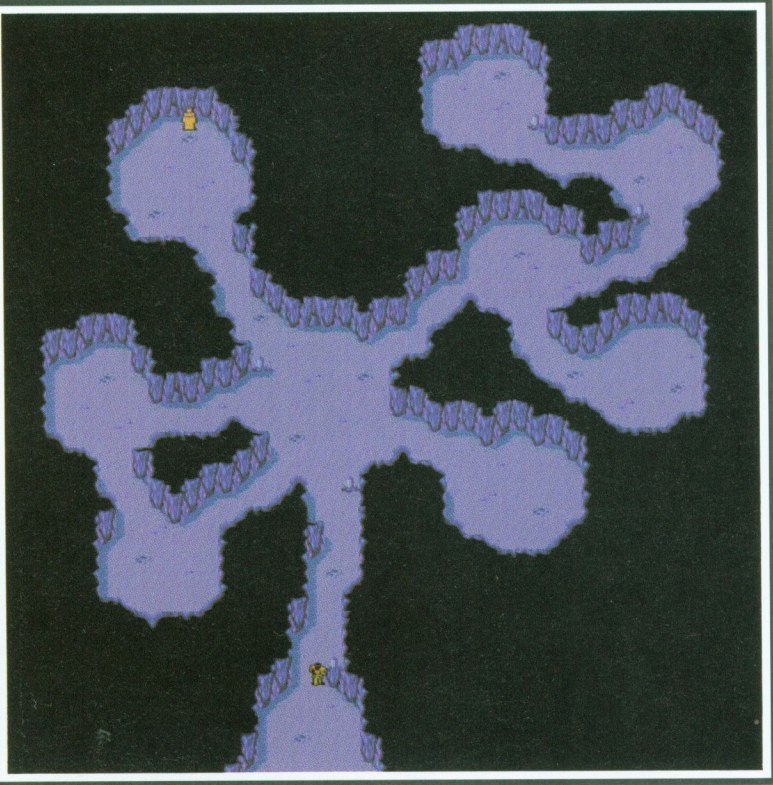
司祭：  
おお、ギム様のお知り合いでしたか、ニース様ならブラムドの洞窟に居られます

◆マーファ神殿を訪ねれば、ニースがブラムドの洞窟へ行っていることがわかる。



あなた達は……

◆氷竜ブラムドが住むという不気味な洞窟を進んで行く……そこにはひとりの女性がいた。

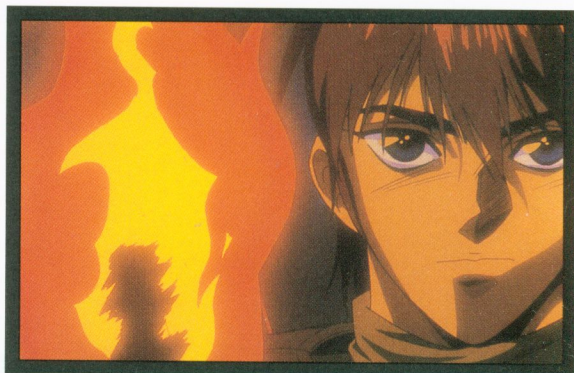


## ニースと氷竜

ブラムドの洞窟を進んで行くと、奥のほうで女性を見つけることができる。どうやらその人がニースのようだ。氷竜ブラムドは、エンシェントドラゴンと呼ばれるロードスに数頭しかいない強大な力を持ったドラゴンの生き残りだ。ニースは太古にロードスを支配していた魔術師の呪縛からブラムドを解き放ってやり、それ以来このドラゴンの親友としてつき合っているらしい。ザクソンが襲われたという事情を話すと、ニースは傷ついた者を癒すのは自分の役目と快く協力を申し出てくれるぞ。

# 決心、そして旅立ち

ニースを連れてザクソンに戻ったら、とりあえず村長の家へ。村長と話すとニースは村のケガ人たちを癒してくれる。事件が一件落ち着いたところで、パーンはザクソンから旅立つ決意をする。エトも自分が修業の身であることを理由に同行を申し出、さらにスレインも、今ロードスをおおっている不穏な気配を解明すべく、パーンたちと共に旅立つことになった。まずはアラニアの王都アランへと出発だ。アランへの最短距離を進む一行。その時、血に飢えたモンスターが襲いかかった！



「ニースが使う癒しの呪文で、村人たちの怪我は全快した。」

◆魔神戦争時に世界を救った六英雄のひとり、ニースにかかれればケガ人も次々癒えていく。



スレイン：それではなおさら見習いの二人だけでは心配ですね

◆パーンは己を鍛えるために旅立つ決心をする。エトとスレインも同行を申し出てくれる。



パーン一行はアランへ入る為森を抜けてようとしていた

◆アラニア王都アランへの道を急ぐ一行の前に、モンスターが立ちふさがった！

## タクティカル基本戦術

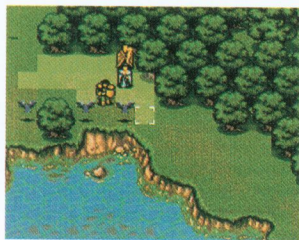
### ●勝利条件

全ての敵を倒す

### ●登場モンスター

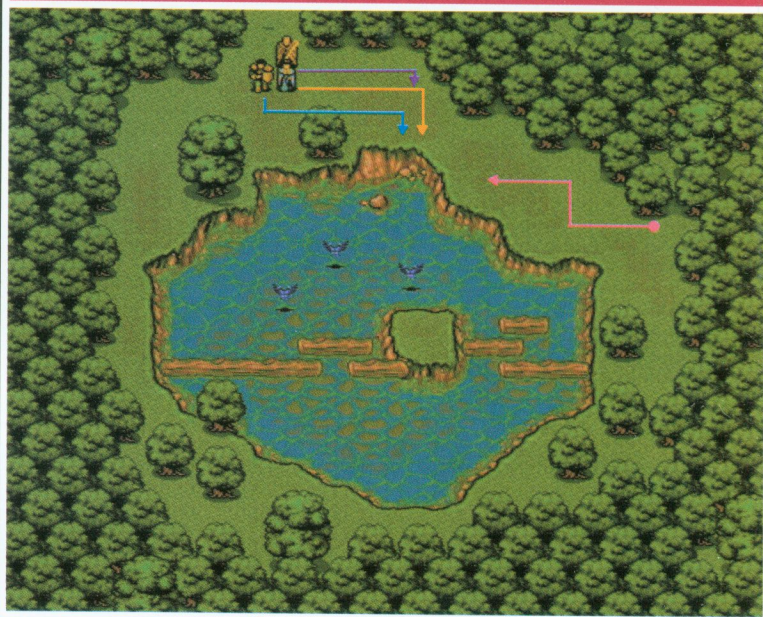
バンパイアバット×3

アランへの道を急ぐ一行の前に、突然立ちふさがるモンスターの群れ。2ターン目にデードリットが援軍として登場するので、それまでになるべく右のエリアへ移動しておこう。敵は空を飛べるので地形は関係ない。1体を複数のキャラで囲めるような広い場所で戦うのが、この戦闘でのコツになる。すべての敵を攻撃しようとはせず、1体ずつ確実に倒していこう。



◆初期配置の場所で戦うと不利。右の広い場所で、囲むように戦おう。

## アランへの森



## 高山浩氏のワンポイント解説

本当はここにいろんな仕掛けを盛り込もうとしてたんですが、都合でできなくなっちゃったんです。ここはデードの顔見せ的な戦闘ということで楽しんでもらえればいいですね。



パーン役女は！

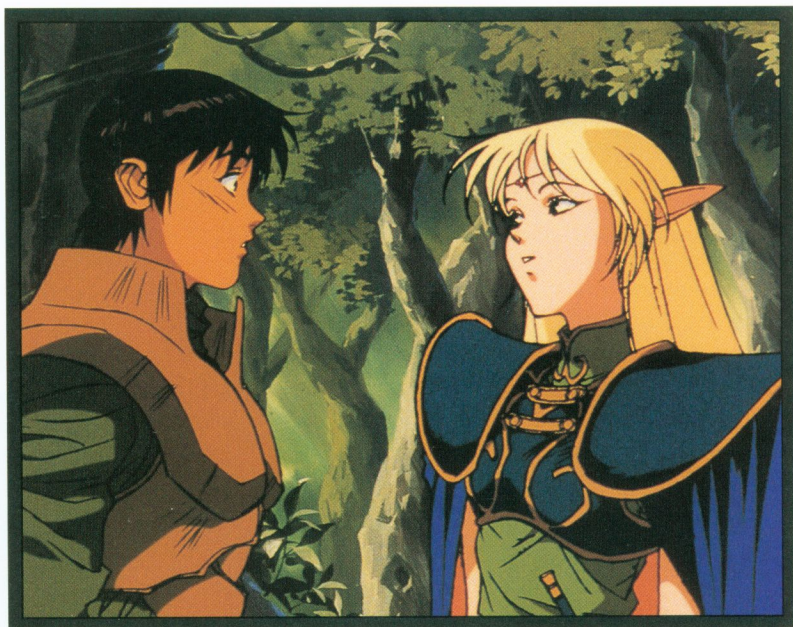
◆ファン待望のデードがいよいよパーティーに加わるぞ！

# 攻略は これでオシマイ!

アラニア編攻略はここまでで終わりだ。ここから先でメンバーが全員揃い、いよいよ本格的に冒険が始まるんだけど…。アラニア編以降はゲームが発売されてからの楽しみにとっておいてくれ!



▲戦闘が終わるとディードが仲間に。ここからが本格的な冒険の始まりなのだ!



## アラニアではこんなことが!

攻略は残念ながらアランに入るところで終わりなんだけど、どうしても続きが気になる人のために、アラニア編の残りの部分をちょっとだけ教えちゃおう。

アラニアでも有数の交易の町ノービスには、いくつかのイベントが用意されている。そしてアラニアの王都アランでは残りのメンバー、ギムとウッドチャックが仲間になる。序盤ではもっとも多くのサブミッションが起こる街なので、かなりにぎやかになるぞ。さらにメインシナリオのほうでも『ロードス』のストーリーの核となる人物が登場するというかなり重要な場所なのだ。ゲームの最初のヤマともいえるぞ。

### 交易の街・ノービス

ロードス北西部における交通の要所に設けられたのが、このノービス。交易の街としてザクソンなどは比喩ものにならないほど発展している。ここではいくつかのサブミッションをプレイすることができるぞ。さらにアラニア編でも重要なシナリオに関連した人物が住んでいるという情報が…。



▲ノービスではメインストーリーに関するミッションをプレイできる。どんなイベントが用意されているかは、まだナイショということぞ。

### 王都・アラン

アラニアの王都として栄えているのがアランだ。カドモス王の居城としてそびえ立つストーンウェブ城を中心に、ドワーフの石工が築き上げた前衛的な街並みを堪能できる。エリート魔術師を育ててきた、今は廃墟と化した賢者の学院や整った下水道など、ミッションの舞台となっている場所がたくさんあるのが特徴だ。



▲ロードス島の国々の中でも、もっとも古い歴史を持つアラニア。その王都アランはこれまで訪れた街の中でも、もっとも華やかだ。



▲アランには今までにないほど、たくさんのミッションが隠されている。あの賢者の学院を舞台にしたサブミッションも用意されているぞ。

# ロードス島戦記 名シーンを先取り！

原作ではおなじみの名場面が、ゲームの中ではいったいどのように登場してくるのか…。ここでは攻略ではフォローしきれなかった『ロードス島戦記』の見せ場の数々を、ちょっとだけ先取りして紹介しちゃうぞ。

## 世を捨てた大賢者のもとへ…

カーラの謎を探るべく、六英雄のひとりである大賢者ウォートを訪ねる冒険もしっかりシナリオ化されている。OVA第1巻でも描かれていた“ドワーフの大トンネル”を舞台にしたダンジョンや、かなり強いレベルのモンスターとのタクティカルコンバットなど、数々の難所が用意されており、ゲームの中でもっともRPGらしい冒険ができる場所である。ストーリー面でも中盤から後半へと切り替わるヤマとなる重要なシナリオだ。



↑ゲームの中でも、もっともRPGらしい雰囲気味わえるのがドワーフの大トンネルだ。



## 正義の名のもとに 戦いの火ふたが切って落とされた！



挙兵以来、快進撃を続けるマーモ軍と、それを阻止すべく立ち上がった神聖王国ヴァリスが激突した“英雄戦争”。『ロードス島戦記』の中でも最大規模のこの戦いはゲームの中でも起こるぞ。しかもタクティカルコンバットにより、戦争への参加もできるのだ。ストーリー上、重要なイベントのひとつである。

## 英雄戦争始まる！

国と国との  
命運を賭け、  
二人の英雄が  
火花を散らす!!



# ロードスを動かす灰色の魔女とは!?

ゲームを進めていると、いたるところに「灰色の魔女」カーラの姿が見え隠れする。ロードスの歴史を影から動かし、秩序と混乱の均衡を保ってきたカーラ。その思想に影響を受け、配下となったキャラクターが出てくるシナリオもあるぞ。ロードス中に張りめぐらされたカーラの陰謀をどれだけ発見することができるか、なんて遊び方もできるのだ。



# そして冒険はクライマックスへ...



『ロードス島戦記』第1部のクライマックスといえば、忘れてはならないのがカーラとの決戦だろう。このメガCD版では、いったいどんな演出でクライマックスへと導いてくれるのか…。それは実際にプレイして確かめてほしい。

# パーンたちはロードスを救えるのか!?

◆カーラとの決戦の舞台であるルノアナ湖には、熾烈なタクティカルコンバットが用意されているのだ。



## 戦士よ、己を鍛えよ! 闘技場もあるぞ

もっと戦闘を楽しみたいという、バリバリのプレイヤーに朗報だ。いつでもタクティカルコンバットをプレイできるという闘技場が、ロードスのどこかに用意されているらしいぞ。これで経験値稼ぎも楽チンというもんだ。



◆場所は秘密だが、どこかに闘技場が隠されているらしい。見つけて挑戦せよ!

## Data

「アイテム」の3つのデータを用意した。ゲーム攻略の直接の資料とするのもよし、世界観を知る上での参考にするのもよし。活用してほしい。

ゲームをより深く楽しむためにさまざまなデータが不可欠。ここで、『ロードス島戦記』をプレイするのに欠かせない、「モンスター」「魔法」「アイテム」の3つのデータを用意した。ゲーム攻略の直接の資料とするのもよし、世界観を知る上での参考にするのもよし。活用してほしい。

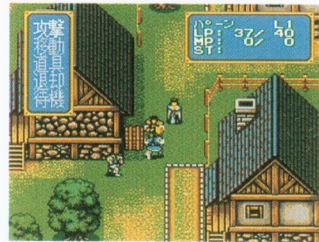
# モンスター MONSTERS

RPGには欠かせないモンスターたち。『ロードス島戦記』に登場するモンスターは、ファンタジーゲームに登場するオーソドックスなものが揃っている。ここではモンスターのデータを紹介していく。

## 『ロードス島戦記』モンスター35種一挙紹介！


ファンタジーRPGのモンスターといえば、キャラクターの行く手をさえぎる障害物として何度も何度も登場してくるというイメージが強い。『ロードス島戦記』ではタクティカルコンバットを採用していることにより、戦闘の回数そのものは限定されているもののモンスターとの戦略の駆け引きを十分に味わうことが

できる。このデータ集では具体的な数値ではなく、感覚的なめやすでモンスターの能力を紹介していく。さらに、個々のモンスターがどういった特徴を持っているかということも記載してあるので、データ集としての使い方以外にファンタジー世界でのモンスター事典として活用することもできる。参考にしてほしい。



モンスターは戦闘でのライバルとも言える存在だろう。

### ●データの見方

<b>ゴブリン</b>		①	もともと妖精界の住人だったが、邪悪な力にみにくく変貌した。陽光を嫌い、単独で行動することはない。ザコの代名詞的なモンスター。	④
②		LP ★ 攻撃 ★ 防御 ★ 移動 ★★★	③	モンスターデータの見方は以下のとおり。 ①モンスターの名称。 ②タクティカルコンバットでの、そのモンスターの3Dグラフィック。 ③モンスターのデータ。各能力は5段階評価であらわされており、★の数が多いほどその能力が優秀だといえる。 ④モンスターの紹介欄。モンスターの特殊能力や特徴などが書かれている。

<b>ゴブリン</b>		もともと妖精界の住人だったが、邪悪な力にみにくく変貌した。陽光を嫌い、単独で行動することはない。ザコの代名詞的なモンスター。
	LP ★ 攻撃 ★ 防御 ★ 移動 ★★★	

<b>ゴブリン (闘士)</b>		ゴブリンの中でも精鋭にあたり、とある町の闘技場で闘士として管理されているもの。普通の戦士となら一騎打ちできるだけの力をもつ。
	LP ★ 攻撃 ★★★ 防御 ★★★ 移動 ★★★	

<b>ゴブリンロード</b>		ゴブリンの上位種にあたるモンスター。並のゴブリンをはるかに上回る知性を持つ。集落の長として、ゴブリンを指導する立場にある。
	LP ★★★ 攻撃 ★★★ 防御 ★★ 移動 ★★★	

<b>リザードマン</b>		水辺に集落を作る2足歩行をするトカゲ型のモンスター。優秀な戦士であり、非常に固いウロコを持っていることもあって強敵といえる。
	LP ★★★ 攻撃 ★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★★	

<b>海賊 (猛者)</b>		命知らずの海賊の中でも、特に気性の激しい者たちである。驚異的な移動力と、防御を気にせず攻撃のみに専念する士気の高さに要注意だ。
	LP ★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★★★★	

<b>バンパイアバット</b>		コウモリの中でも大型で、生物の血を好むという吸血種。洞窟やうっそうとした森の中に棲息しており、通りかかった獲物に襲いかかる。
	LP ★★ 攻撃 ★★ 防御 ★★ 移動 ★★★★★	

<b>スパイダー</b>		蜘蛛の大型種。通常のものより、はるかに巨大な体を持つ。網をはる性質はなく、粘着質の糸で獲物を身動きできなくしてから攻撃する。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★	

<b>メイジ</b>		古代語魔法の修行をした魔術師。中でも冒険の旅に出たり、傭兵稼業に身をよつしている者たちのことを通常の魔術師と区別してこう呼ぶ。
	LP ★★★ 攻撃 ★★ 防御 ★★ 移動 ★	

<b>ファイター</b>		人間の戦士。傭兵や用心棒といった者たちの総称と考えていい。さほど強くないが、一度に複数相手にならなければならない時が多い。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

<b>海賊</b>		その名の通り、海の荒くれ者。ロードスでの海賊はマーモ帝国の海軍兵が仮の姿としてることが多い。単なる海賊だと侮ってはいけない。
	LP ★★★ 攻撃 ★★★ 防御 ★★★ 移動 ★★	

<b>アサッシン</b>		暗殺者。正面切っけの戦いよりも、周囲の者に気付かれないように目標を始末することを得意とする。存在に気づいてしまえば敵ではない。
	LP ★ 攻撃 ★★ 防御 ★★ 移動 ★★★★★	

<b>アサッシン (熟練者)</b>		同じアサッシンでも、こちらは数段上級のもの。暗殺だけでなく、いざとなったら戦士以上の戦闘力を発揮する。急所を狙う一撃に注意。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★★★★	

<b>ダークメイジ</b>		古代語魔法を使いこなす、マーモ軍の魔術師。禁忌手とされる大量殺りく型の魔法をためらうことなく使ってくる。接近戦に弱いのが救い。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★	

<b>ダークプリースト</b>		邪神を崇拝し、神聖魔法を授かった神官戦士。攻撃系の魔法と回復系の魔法の両方を使いこなし、ある程度なら戦闘もできるやっかいな敵。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

## モンスターを分類してみよう!


ファンタジーのモンスターは、その出典や特性によりいくつかの分類に分けることができる。ゴブリンなどは妖魔系、ゾンビやバンパイアなどはアンデッド系、グリフォンやミノタウロスなどの神話から出てきたものは幻獣といった具合だ。中でもゴーレムやガーゴイルといったモンスターは魔法構成体(コンストラクト)と呼ばれており、力のある魔術師によって作り出される。いってみればロボットのようなものなのだ。



◆モンスターはさまざまな分類に分けることができる。ガーゴイルは魔法構成体だ。



ゾンビ	
	LP ★★ 攻撃 ★★ 防御 ★★ 移動 ★★
<p>最下級のアンデッド。魔法や悪霊の力によって動き回る。腐敗進行中の死体。さほど強くないが、たいてい群れをなして襲いかかってくる。</p>	

スケルトン	
	LP ★★★ 攻撃 ★★★ 防御 ★ 移動 ★★★★★
<p>ゾンビと同じく下級のアンデッド。すべての肉がそげ落ちたゾンビや、もともとの骨に魔法や悪霊の力が宿ったものがスケルトンになる。</p>	

スペクター	
	LP ★★★ 攻撃 ★★★ 防御 ★★★ 移動 ★★★
<p>生前に受けた呪いや何かしらの因果によって、死後アンデッドと化したモンスター。おそるべきことに、高位の古代語魔法を使いこなす。</p>	

ガーゴイル	
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★★★★
<p>もともとは魔除けとして飾られていた石像に、魔法で生命を与えたもの。建築物の入口などに石像のように待っており、侵入者を襲う。</p>	

ホブゴブリン	
	LP ★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★
<p>ゴブリンの亜種であるホブゴブリンは、侮れない強敵である。その攻撃力は、ゴブリンロードを遙に凌ぐといわれ、頭もそこそ程度良い。</p>	

竜牙兵	
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★★★★
<p>見た目はスケルトンと変わらないが、比較にならない戦闘力を持つ。ドラゴンの牙に特殊な魔法をかけることで作られる、貴重なモンスター。</p>	

ゴーレム	
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★
<p>魔法構成体。ゴーレムといっても体を構成する材質によってさまざまな種類がある。ダンジョンの中で番人として配置されていることが多い。</p>	

トロール	
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★
<p>すさまじい力と強靭な肉体を持つ身長3メートルほどの巨人。マーモ軍の主力として、しばしば登場する。その戦闘力は決して侮れない。</p>	

ウッドゴーレム	
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★
<p>古代の魔法によって作り出された召し使い。その体は木で作られており、ゴーレムの中ではもっとも低いランクのものとなっている。</p>	

ダークトロール	
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★
<p>トロールの亜種。岩と変わらないほどの皮膚を持つため、トロール以上にやっかいなモンスター。洞窟を住みかとしているため日光を嫌う。</p>	

ブロンズゴーレム	
	LP ★★★ 攻撃 ★★ 防御 ★★ 移動 ★
<p>青銅の体を持つゴーレム。ギリシャ神話で知られる「青銅の巨人」タロスも、これに分類される。熟練した冒険者なら恐い敵ではない。</p>	

グリフォン	
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★ 移動 ★★★★★
<p>鷲の体にライオンの下半身を持つ幻獣。空を飛行しながら獲物目かけて急降下するといふ戦法を得意とする。メスマに目がないという。</p>	



<b>ファイアゴーレム</b>		ゴーレムの中でも極めて特殊なモンスター。燃えさかる溶岩を媒体としており、体から発する高熱により近寄る者に大ダメージを与える。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

<b>ユニコーン</b>		額にらせん状の角を生やした馬。さまざまな精霊を操る力を持っており、とくに生命に関する精霊との関係が深い。処女しか近づけない。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★★★★	

<b>キャサリン</b>		とある街の見せ物小屋から逃げ出したモンスター。もともとは海に住む怪物で、通りかかった船を沈めたりすることによって知られている。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

<b>ダークエルフ</b>		もとはエルフでありながら、邪神に魂を売り渡した者たちのこと。浅黒い肌と、多民族に対する憎悪以外ならエルフと変わらぬ力を持つ。
	LP ★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★★★★	

<b>クラーケン</b>		クラーケンの完全体。巨大なヤリイカのような姿をしたモンスター。水中での戦いでは冒険者には万にひとつの勝ち目もないだろう。
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

<b>ブロンズミノタウロス</b>		ミノタウロスの姿を模した魔法構造物で、一部の上位術者のみが創造できるという。通常のゴーレムを凌ぐ破壊的な力を秘めている怪物。
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★★ 防御 ★★★★★★ 移動 ★★	

<b>アンドーナ</b>		砂漠地帯に現れる巨大なアリゾク。強力なアゴによる一撃は、不注意な冒険者をアーマーごと引き裂く。砂中に引き込まれたら勝ち目は無い。
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

<b>ミノタウロス</b>		牛の頭を持った巨人。迷宮の奥深く、差し出されたイケニエを待って徘徊するという。並みはずれた力と強靭な肉体を持つ強力なモンスター。
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★★ 防御 ★★★★★★ 移動 ★★	

<b>レッサードラゴン</b>		ドラゴンの中でももっとも力のない部類のもの。明確な知能はないものの、ドラゴンというだけあってかなり強い。炎のブレスも吐く。
	LP ★★★★★★ 攻撃 ★★★★★★ 防御 ★★★★★ 移動 ★★	

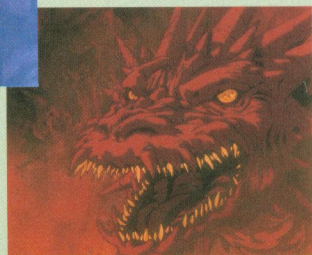
## 『ロードス』のドラゴン

『ロードス』でモンスターとして登場するドラゴンは、レッサードラゴンというもっとも原始的なもの。とはいえ、その力は全モンスター中最強レベルである。他にストーリーの中では有名な5色の竜が登場してくる。それがエンシェントドラゴンと呼ばれる5頭のドラゴンだ。これらのドラゴンは非常に強力な力を持っており、人間とのコミュニケーションも可能なほど知能が高いという。さらにエンシェントドラゴンロードという最上級種も存在するらしいが、ロードス島では発見されてはいない。



◆水竜エイブラは、自由都市ライデンの沖にある青竜島に住んでいる水棲のドラゴンだ。

◆火竜山の魔竜として悪名高いシューティングスター。人間を主食にしている獰猛な竜だ。



◆エンシェントドラゴンの内の一頭、暗黒の島マーモの黒竜ナース。

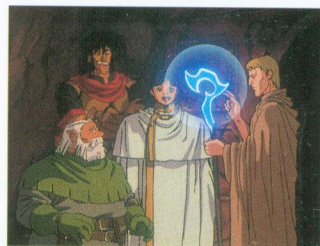
# 魔法 MAGIC

さまざまな魔法が存在するロードスの世界。しかし、それも使いこなせなければ、意味がない。ここでは、戦闘における魔法を系統別に分け、その効果などを紹介していく。

## 状況に応じて魔法を使い分けよう！

パーティーの中で魔法が使えるのは、エト、ディード、スレインの3人だけである。その3人が扱うことのできる魔法も、それぞれ、エトが神聖魔法、ディードが精霊魔法、スレインが古代語魔法というように、キチンと区分けされている。

各魔法は、魔法を唱えるキャラクターのレベルが上がると、与えるダメージなど効果がアップするようになっている。攻撃および攻撃補助魔法は、隣接したエリアに放つことはできないので、それらを使うときには注意しよう。



■魔法は、戦闘だけではなく、日常生活でもいろいろな役立っている。

## 神聖魔法

パーティーの中でエトが使うこの神聖魔法は、しばしば“奇跡”という名で呼ばれることもある。神に祈ることによ

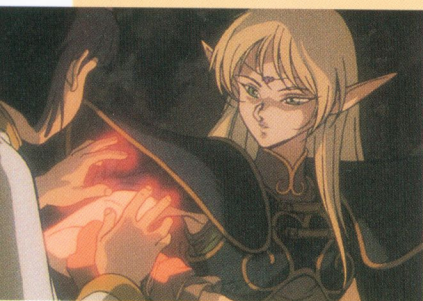
て効力を発揮するこの魔法は、その信仰する神の宗派によって、魔法の種類も微妙に異なる。エトが信仰しているのは至

高神ファリス。よって、ヒーリングなどの回復魔法やターンアンデッドといったように、聖なるイメージが強い。

### ヒーリング

- 消費MP 5
- 修得レベル 1
- 最大射程 1
- 効果範囲 1×1エリア

ヒーリングは傷を癒す魔法の中でも、もっとも初歩的な魔法だ。初めのころは、ダメージを受けたら、こまめに唱えるようにしよう。



◆戦闘で受けたディードの傷を癒すエト。みるみるうちに傷がふさがっていく。

### キュア

- 消費MP 10
- 修得レベル 2
- 最大射程 2
- 効果範囲 1×1エリア

ヒーリングよりも効果のアップした回復魔法。このゲームでは、ストーリーの中盤あたりで覚えることになるだろう。

### ジェネレート

- 消費MP 15
- 修得レベル 5
- 最大射程 3
- 効果範囲 1×1エリア

回復系の最上級魔法がこのジェネレートだ。かなりのダメージを回復させることができるので、パーティーにとっては心強い。

### ターンアンデッド

- 消費MP 10
- 修得レベル 1
- 最大射程 5
- 効果範囲 5×5エリア

ゾンビやスペクターなどのアンデッドモンスターを、大いなる神の力によって、一撃のもとに消し去る魔法。



◆剣で倒すこともできるが、ターンアンデッドを使えば一発で葬ることができるのだ。

### ウーンズ

- 消費MP 5
- 修得レベル 3
- 最大射程 5
- 効果範囲 1×1エリア

傷を癒す原理を応用して、逆にダメージを与える、いわば天罰である。エトが唱える魔法の中では唯一、純粋な攻撃魔法だ。

### リフレッシュ

- 消費MP 20
- 修得レベル 8
- 最大射程 1
- 効果範囲 1×1エリア

敵キャラの中には、眠りやスロウなど特殊な攻撃をしてくるものもある。リフレッシュは、それらの状態を回復するための魔法だ。

※魔法のデータはすべて開発中のものです。実際のデータとは異なる場合があります。



# 精霊魔法

ディードが得意とする精霊魔法は、精霊の力を借りることによって、その効果が発揮される。特に、地・水・火・風の

四大精霊魔法が、もっともポピュラーであり、ゲーム中では、サモンエレメンタル(精霊召喚)として使うことができる。



## フロスト

- 消費MP 3
- 修得レベル 1
- 最大射程 4
- 効果範囲 1×1エリア

ディードが最初に覚える魔法がこれ。氷のつぶてが、敵にダメージを与える。

## アイスストーム

- 消費MP 20
- 修得レベル 10
- 最大射程 6
- 効果範囲 9×9エリア

氷の嵐を巻き起こし、効果範囲内のすべての敵に対してダメージを与えることができる。

## サラマンダーアタック

- 消費MP 5
- 修得レベル 1
- 最大射程 2
- 効果範囲 3×3エリア

## サラマンダーエンチャントッド

- 消費MP 3
- 修得レベル 2
- 最大射程 4
- 効果範囲 1×1エリア

## 火の精霊

「サラマンダーアタック」は、サラマンダーが発する高熱によって、エリア内すべての敵に対してダメージを与え、「サラマンダーエンチャントッド」は剣などの武器をパワーアップすることができるのだ。



◆サラマンダーは、もともと巨大なトカゲの姿をしているのだ。

## 風の精霊

### シルフアタック

- 消費MP 10
- 修得レベル 4
- 最大射程 4
- 効果範囲 5×5エリア

### シルフリフレッシュ

- 消費MP 30
- 修得レベル 11
- 最大射程 1
- 効果範囲 1×1エリア

「シルフアタック」は、風の精霊シルフが巻き起こす竜巻によって敵にダメージを与える。また、「シルフリフレッシュ」は、キャラクターの状態を回復することができる魔法だ。



◆風の精霊をコントロールしているところ。精霊魔法には精神集中が必要なのだ。

## 土の精霊

土の精霊ノームが敵にダメージを与える「ノームアタック」。「ノームシールド」は、魔法の対象となった者をノームが守ることにより、敵から受けるダメージを減らす。ただし、魔法攻撃には効果がない。



◆四大精霊中、強靱さでは随一！巨岩を投げつけてて敵を攻撃する。

## ノームアタック

- 消費MP 15
- 修得レベル 8
- 最大射程 4
- 効果範囲 7×7エリア

## ノームシールド

- 消費MP 8
- 修得レベル 7
- 最大射程 5
- 効果範囲 1×1エリア

## 水の精霊

ともに、水の精霊ウンディーネの力を借りる魔法。範囲内の敵すべてに対してダメージを与える「ウンディーネアタック」と傷を癒す「ウンディーネヒーリング」の2種類の魔法を唱えることができる。



◆ウンディーネが敵に向かって飛んでいく。ふだんは少女の姿をしている。

## ウンディーネアタック

- 消費MP 20
- 修得レベル 12
- 最大射程 7
- 効果範囲 9×9エリア

## ウンディーネヒーリング

- 消費MP 5
- 修得レベル 5
- 最大射程 1
- 効果範囲 1×1エリア



# 古代語魔法

古代語魔法は、はるか昔、古代王国の住人たちが用いていたものである。魔法の発生原理や体系などは、その王国の滅

亡とともに、失われた。この魔法の修得は、失われた王国の遺跡や主に書物などの遺物を発見し、研究することにより初

めて成されるのである。スレインも、そういった地道な努力によって古代語魔法を唱えることができるのだ。

## エネルギーボルト

- 消費MP 5
- 修得レベル 1
- 最大射程 5
- 効果範囲 1×1エリア

光の矢を放ち、敵にダメージを与える魔法。古代語魔法の中では、初歩的な魔法であり、スレインが最初に唱えることができるもの。

◆モンスターめかけ  
てエネルギーボルト  
発射！



◆エネルギーボルトがアーススウームの触手を切断！

## スリープクラウド

- 消費MP 5
- 修得レベル 3
- 最大射程 4
- 効果範囲 3×3エリア

催眠性のガスを発生させ、エリア内の敵を眠りに陥らせることができる。ただし、効果時間が過ぎると、敵は再び動きだす。



## ファイアボール

- 消費MP 15
- 修得レベル 8
- 最大射程 5
- 効果範囲 5×5エリア

炎の玉を爆発させることによって、広範囲の敵に対してダメージを与えることができる魔法。かなり強力な威力をもっている。

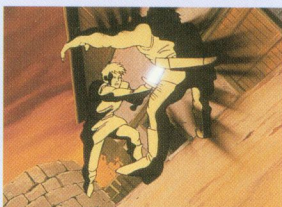


◆この魔法が命中したか最後  
紅蓮の炎に包まれる。

## エンチャントドウェポン

- 消費MP 3
- 修得レベル 2
- 最大射程 4
- 効果範囲 1×1エリア

剣や弓などの武器を魔法の力により、パワーアップさせるもの。パワーアップされた武器は、当然、与えるダメージもケタ違いになる。



◆エンチャントされたパ  
ーンの  
剣が敵を切り裂く！

## スパイダーウェブ

- 消費MP 8
- 修得レベル 5
- 最大射程 8
- 効果範囲 1×1エリア

魔法の糸が敵にからみつき、移動力を半減させる。敵にすぐ近づかれないときに、この魔法を唱えるといいだろう。

## シールド

- 消費MP 5
- 修得レベル 1
- 最大射程 5
- 効果範囲 1×1エリア

魔法の対象となった者のまわりにバリアーを作り、物理的な攻撃のダメージを減らす魔法。魔法攻撃に対しては効力を発揮しない。



◆シールドが敵の攻撃を防ぐ！

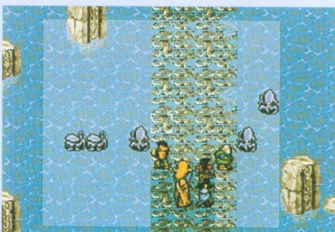
## ブリザード

- 消費MP 20
- 修得レベル 12
- 最大射程 7
- 効果範囲 11×11エリア

猛烈な吹雪を巻き起こし、エリア内の敵すべてに大ダメージを与える魔法。その効果範囲も11×11エリアと、かなり広い。



◆LPの低い敵なら一撃！  
スレインはブリザードを使った。クラーケンは128ダメージ



◆与えるダメージはもちろん、この効果範囲の広さ！ 近づく前に敵はやられてしまう。

# アイテム ITEMS

このゲームにはさまざまなアイテムが登場する。武器はもとより、鎧・盾などの防具や、特別な効果をもつ品々なども重要だ。ここでは、これらを武器・防具、およびその他のアイテムに分けて紹介しよう。

## 要チェック！『ロードス島戦記』全アイテムリスト！！

ロードス島に住むのは人間だけではない。エルフやドワーフなど、人間以外の種族もそれぞれの暮らしをしているのだ。また人間であっても、騎士・司祭などその職業はさまざまである。

種族や職業は、ゲーム中に登場するアイテムの数々にも反映されている。たとえば、ウッド・チャックのように身軽さを売り物にする盗賊は、大きく重い武器

や盾を持つことができない。それを使うのは盗賊の彼ではなく、騎士であるパーンや戦士のギムなのである。

また、アイテムの中にはリングやブーツなど、戦闘には関係なさそうなものもある。しかし、これらには魔法がかけられており、装備したキャラの防御力などを引き上げてくれる。スレインなどの防御力が弱いキャラクターに装備させよう。



### 表の見方

名称は武器・防具などのアイテムの名前。

レベルの数値は武器レベルを表しており、そのアイテムを装備するために必要な技能レベルを示している。パーンやギムなど各キャラクターには剣や盾に関する技能が与えられており、その技能レベルが武器レベル以上でないと、その武器は装備できない。もちろん、武器レベルが0であれば無条件で装備可能だ。また武器の中には、武器に関する技能でなく両手技能が必要となるものがある。

攻撃力・防御力の欄に示された数値は、そのアイテムを装備した際、各能力値に加えられる値である。

価格はそのアイテムの購入価格を示している。

P・E・S・G・D・Wはメインキャラクター6人の略称であり、○が付いているキャラクターのみ、そのアイテムの装備が可能である。略称は以下のとおり。

P：パーン、E：エト、S：スレイン、G：ギム、D：ディードリット、W：ウッド・チャック

## 武器 — Weapons —

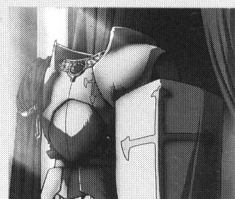
名称	レベル	攻撃力	価格	P	E	S	G	D	W	備考
ダガー	0	2	2	○	○	○	○	○	○	
ショートソード	0	6	10	○			○	○	○	
ショートソード+1	0	12	130	○			○	○	○	
ブロードソード	1	10	28	○			○	○	○	
ブロードソード+1	1	16	184	○			○	○	○	
ブロードソード+2	1	22	668	○			○	○	○	
バスタードソード	2	14	50	○			○			
バスタードソード+1	2	20	250	○			○			
バスタードソード+2	2	26	800	○			○			
グレートソード	1	28	120	○						両手用
グレートソード+1	1	34	460	○						両手用
グレートソード+2	1	40	1220	○						両手用
スピア	1	20	75	○						

名 称	レベル	攻撃力	価 格	P	E	S	G	D	W	備 考
スピア+1	1	26	325	○						
スピア+2	1	32	950	○						
ハンドアックス	0	10	25	○			○		○	
ハンドアックス+1	0	14	150	○			○		○	
バトルアックス	1	16	60				○			
バトルアックス+1	1	22	280				○			
バトルアックス+2	1	28	860				○			
グレートアックス	1	24	100				○			両手用
グレートアックス+1	1	30	400				○			両手用
グレートアックス+2	1	36	1100				○			両手用
ライトメイス	0	6	8	○	○		○		○	
ライトメイス+1	0	12	124	○	○		○		○	
ヘビーメイス	1	14	45	○	○		○			両手用
ヘビーメイス+1	1	20	235	○	○		○			両手用
ヘビーメイス+2	1	26	770	○	○		○			両手用
スタッフ	0	8	20	○	○	○	○	○		
フレイル	0	10	26	○	○		○			
フレイル+1	0	14	152	○	○		○			
レイピア	0	10	30	○			○	○	○	
レイピア+1	0	16	190	○			○	○	○	
レイピア+2	0	22	680	○			○	○	○	
スリング	0	6	15		○	○	○	○	○	
ショートボウ	0	8	30						○	
ショートボウ+1	0	14	190						○	クリティカル有り
ロングボウ	1	16	100						○	クリティカル有り
ロングボウ+1	1	22	400						○	クリティカル有り
ロングボウ+2	1	28	1100						○	クリティカル有り
クロスボウ	1	16	70						○	クリティカル有り
クロスボウ+1	1	22	240						○	クリティカル有り
クロスボウ+2	1	28	780						○	クリティカル有り
ライトブリンガー	1	44	2500	○						両手用



## OVA版とはここが違う！

OVA版のバーンは、最初から立派な鎧を持っていた。実はこの鎧、ヴァリスの聖騎士だった父親の形見である。しかし今回のバーンは、ゲームスタート時には何の防具も持っていないのだ。これは、OVA版を見ていた人にはちょっと残念だったかもしれない。早くバーンを成長させて立派な鎧を装備させてやろう！



聖騎士の鎧は、バーンのあこがれだ！



# 防具 — Armors —

名 称	レベル	防御力	価 格	P	E	S	G	D	W	備 考
レザーアーマー	0	4	5	○	○	○	○	○	○	
レザーアーマー+1	0	6	125	○	○	○	○	○	○	
リングメイル	0	6	30	○	○		○	○	○	
リングメイル+1	0	8	250	○	○		○	○	○	
リングメイル+2	0	10	550	○	○		○	○	○	
チェインメイル	0	8	40	○	○		○	○		
チェインメイル+1	0	10	300	○	○		○	○		
チェインメイル+2	0	12	650	○	○		○	○		
プレートメイル	0	12	90	○	○		○			
プレートメイル+1	0	14	550	○	○		○			
プレートメイル+2	0	16	1150	○	○		○			
バックラー	0	4	5	○	○		○	○		
バックラー+1	0	8	150	○	○		○	○		
ラウンドシールド	1	6	20	○	○		○	○		
ラウンドシールド+1	1	10	300	○	○		○	○		
ラウンドシールド+2	1	14	650	○	○		○	○		
タワーシールド	2	10	50	○	○		○			
タワーシールド+1	2	14	600	○	○		○			
タワーシールド+2	2	18	1250	○	○		○			



# その他 — Others —

名 称	レベル	防御力	価 格	P	E	S	G	D	W	備 考
スピードブーツ	0	2	250	○	○	○	○	○	○	移動力上昇
グラブ	0	4	2000	○	○	○	○	○	○	
プロテクトリング	0	4	1500	○	○	○	○	○	○	
プロテクトリング+1	0	8	3000	○	○	○	○	○	○	素早さ上昇
プロテクトリング+2	0	12	6000	○	○	○	○	○	○	素早さ上昇
レジストリング	0	0	2000	○	○	○	○	○	○	魔法防御
レジストリング+1	0	0	6000	○	○	○	○	○	○	魔法防御
レジストリング+2	0	0	12000	○	○	○	○	○	○	魔法防御

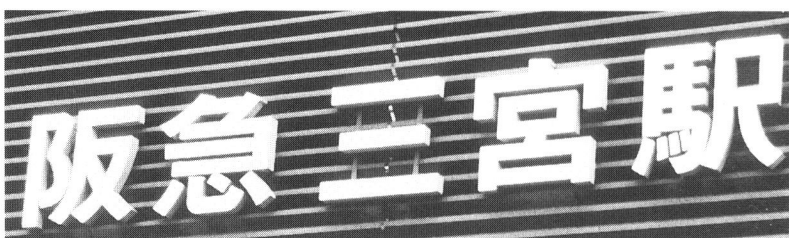
公式ガイドならではの  
特別企画！

突撃

# グループSNE レポート



メガCD版『ロードス島戦記～英雄戦争～』の発売を待つこと約2カ月ほどとなった。そこで我が編集班は、グループSNEをたずねていきなり取材を敢行してきたのだ!!



## グループSNEって？

みんな知ってると思うけど、「SNEって何？」という読者のために説明しよう。グループSNEというのは、日本のTRPG界のドンと噂される安田均氏を中心に集まったゲーム好き人間の集団なんだ。「ロードス島戦記」の原作者である水野良氏や「メガCD版ロードス」の高山浩氏もSNEの社員だ。TRPGから小説、コンピューターゲームと幅広い活動により、人気(?)実力ともに、業界のトップを維持し続けている。そのパワーの秘密は、栄養満点の神戸牛にあると言われているんだ。

## 「ロードス」が「ソードワールド」がおもしろいゲームの数々がここから生まれてくるのだ!

「ロードス島戦記」は、もともとパソコン雑誌「コンプティーク」(角川書店)のRPG誌上ライブというリプレイの連載から始まった。当時はTRPGのおもしろさを紹介するために、D&Dのシステムと「ロードス」の世界を利用していたのだ。この連載を執筆していたのが安田均氏とグループSNEで、「ロードス島」の世界を構築したのが原作者であるグループSNEの水野良氏なのだ。

そこで「ロードス島戦記」が生まれた土台ともいえるこのグループSNEに、ぜひともお邪魔してよう! ということで、行ってきました神戸は三ノ宮駅。目指すグループSNEは、三ノ宮駅からバスでちょっとの所にあるのだ。

約束の午前 10:00 (出版業界では早朝にあたる) キックリに、グループSNE

のオフィスがあるビルの前に着く。オフィスでは、メガCD版「ロードス島戦記」のゲームデザイナーである高山氏が待っていてくれるはずだったのに、他の打合せ中とのこと。どうやら「ロードス島戦記 コンパニオン3」の打合せらしい。

高山氏を待っている間、SNEのオフィスをじっくりと観察していたのだが、思っていたよりもかたずいている(すみません)。今、自分のいるこの部屋から「ロードス島戦記」や「ソードワールド」「クリスタニア」、そして「ルナル・サーガ」といった名作ゲームが生まれたのかと思うと、ファンとしてはちょっと感慨深いものがある。グループSNEといえば、「トラベラー」などの海外ゲームの翻訳も有名なんだけど、やっぱりオリジナルがいいよね。高山さん、まだかなあ。





# これがグループSNEの未公開オフィスだ！

高山さんが遅いので(?)、グループSNEのオフィスを読者のみなさんにも詳しく紹介してしまおう。

オフィスといっても、グループSNEのメンバー全員がここで仕事をしているわけではない。個別に事務所を持っていたり、自宅で仕事をしたりで、全員が集まるほうが珍しい。だからオフィスもそんなに広いわけではない。でも、壁一面に置かれた本棚には、古今東西のT

RPGやボードゲームがびっしり詰まっています、ゲーム好きなら圧倒される。

本棚の向かいの窓側には、4人分の机が設置されていて、オフィスで仕事をしているメンバーが使っている。机の間は仕切りで区切られていて、集中力のいる仕事というのがよくわかる。

部屋の真ん中には、打合せ用の大きなテーブルが置かれている。この机の上でTRPGをプレイしてるんだろなあ。

## 安田先生の部屋は？

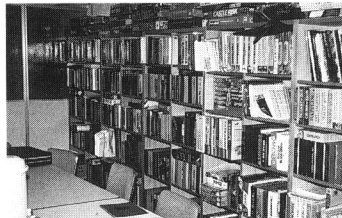
下のイラストを見て、何かものたりないと感じた人もいるだろう。そう、社長の安田氏の机がないのだ。もともとは村川氏のいる机を使っていたのだが、メンバーが増えて手狭になったので、同じビルの別フロアにあるオフィスの方へ移ったのだ。

## 応接セット



来客のための応接セットがある。しかし、左の壁にはやっぱりゲーム関連の詰まった本棚が…。

## 本棚

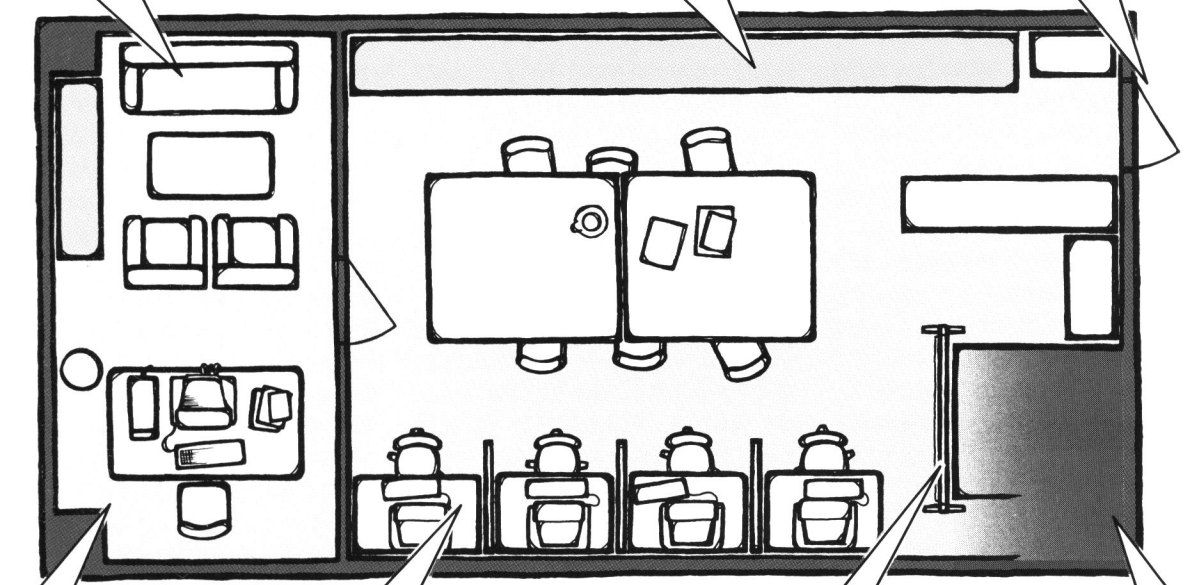


見渡す限りゲームの詰まった本棚。端から遊び始めると、1年じゃ終わらないぞ。

## 入口



グループSNEの顔とも言えるオフィスの入口。でもフザァーがないので、緊張しながらノックするのだ。

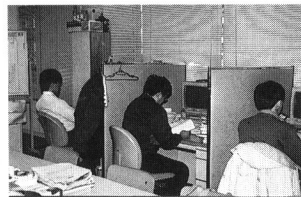


## 村川さんの机



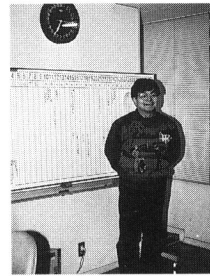
以前、安田氏が使っていた机。今は、SNEの対外業務を一手に引き受けている村川氏が使用中なのだ。

## SNEのメンバーの机



グループSNEのメンバーが仕事をしている机。なんと、全ての机にパソコンが置かれているのだ。

## ホワイトボード



予定の書かれているホワイトボード。よく見ると、けっこう笑える。

## 公開不可！

この奥にはトイレと流し台が設置されている。本来なら写真の一枚も欲しいところだが、SNEメンバーの厳しい監視のもとでは、断念せざるを得なかった。

# GAME DESIGNER

# 高山 浩 氏

大いに語る



メガCD版の「ロードス島戦記」をはじめ、ゲームデザイナーとしての実績を次々と積み上げていく高山氏。その氏が過去と現在の自分について話してくれたぞ！

## 仕事を始めた頃は、学生アルバイトでした

さあ、お待ちかねの高山さんがやっと打合せから解放された。奥の応接室から現れた高山さんは、真剣な打合せのためかなり消耗しているようだが、我々を見ると気さくな笑顔で挨拶してくれた。さっそく場所を移して、昼食をとりながらのインタビューということになった。

——今日は、メガCD版「ロードス島戦記」についてではなく「ゲームデザイナー高山浩について」ということでお話を伺いにきました。

高山 そうなんですか？ なんかちょっと怖いなあ（笑）。

——もうメガCD版のサンプルはご覧になったんですか？

高山 まあ一応は。まだ完成版じゃないんで、細かいところはわからないんですけどね。やっぱりメガCD版のことを聞きたいみたいですね（笑）。

——では、そのことはこっちに置いて（笑）……それでは、まず高山さんが、この業界に入ったキッカケみたいなものを聞かせてください。

高山 仕事を始めた頃は学生アルバイト

でした。SNEには、友だちと遊んでいるうちに気がいたらメンバーにSNEの人がいた（笑）てな感じだったんです。それで、自然と出入りするようになって、いつの間にやら仕事をしてた。

——その頃って、どんな仕事をなさっていたんですか？

高山 まあ、お手伝いでした。まだSNEも会社組織になっていなくて、結構遊んでいるみたいな感じで…ゲームは好きだったんで、真剣でしたけど。

——まわりはSNEのそうそうたるメンバーだったわけですよね。考えようによっては、なんか羨ましいですよね。

高山 そんな（笑）そのとおりです（大爆笑）。ゲーム好きの若い人にとってはそうかも知れないですね。

——やっぱりSNEに遊びに来る若い子（おじんくさ）とかいるんですか？

高山 多いですよ。修学旅行でこっちに來たから寄ってみましたとか（笑）。でも、いきなり來られても困ってしまう。申し訳ないけれど、すべての方に対応はできないですからね。

——外で記念写真とるくらいなら大丈夫ですよ。修学旅行の記念にとかで。

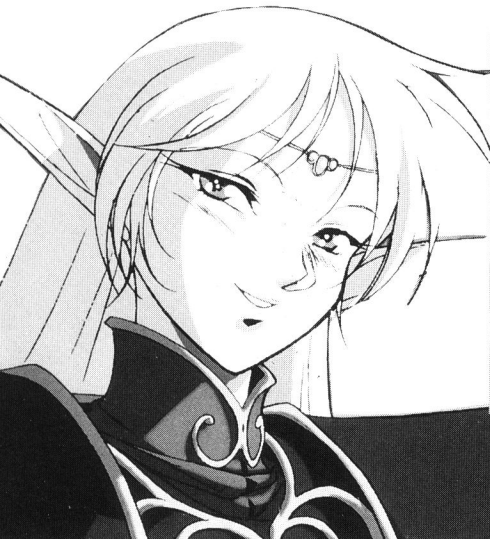
高山 こちらが気がつかないようになら（笑）。なんか名所旧跡みたいですね。

——奈良の大仏とか（笑）。

高山 とりあえず常識を守ってもらいたいというのが、お願いですね。

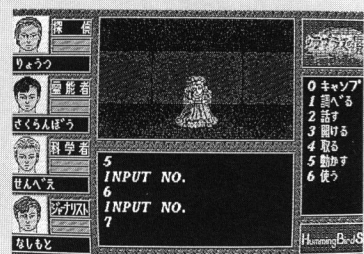
——わかりました。読者にも伝えておきましょう。そういえば、SNEのメンバーに若い人が増えていってるみたいですけど、新人とか採ってるんですか？

高山 募集とかしたこともあるんですけど、最終的にはツテとかで入ってくる人が多いのかな。どここのゲームサークルで知り合ったとか…。募集だと「ぼくはゲームが好きなので、この仕事が向いている」なんて考えている人が大勢くるんですよ。ゲームが好きなのは大事なんですけど、それだけじゃ仕事はできないですよ。遊んで楽しむには好きで十分ですけど、仕事にするなら十分じゃない。そのところを感覚的にわかってないと。月並みだけど、好きなことを仕事にするのはそれなりにツライことなんです。



## ラプラスの魔（パソコン版）

「ラプラスの魔」は、安田均氏の原作でハミングバードソフト制作の3Dダンジョン型RPGである。1987年に発売されたパソコンソフトなので、知らない人も多いだろう。舞台は現代風な設定で、ウェザートップ館という幽霊屋敷を探検するホラー仕立てのストーリーだ。もちろん、館の中では様々なモンスターたちと遭遇する。精神力というパラメータが0になると発狂するのがユニークだ。



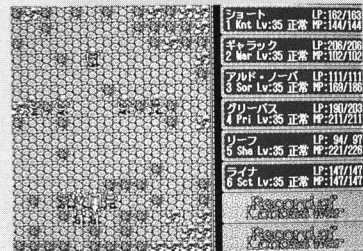
◆「ラプラスの魔」は、4人で幽霊屋敷を探検する。必須アイテムはカメラなのだ。

# ロードス島戦記(パソコン版, PCエンジン版)

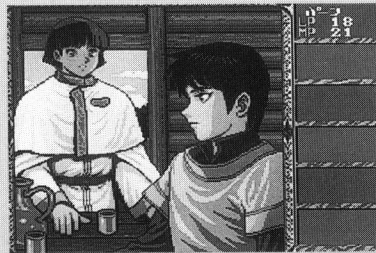
コンピュータゲームになった「ロードス島戦記」はパソコン版が最初。2本出ていて、1本目が「ロードス島戦記 灰色の魔女」(88年9月発売)で、2本目は「ロードス島戦記II～五色の魔龍～」(91年12月発売)である。価格は各

9800円。内容は「灰色～」が御存知パーンたちの冒険をパソコン版のPRGに仕立てあげたもので、「五色～」がスパークを主人公にして話を進めたもの。原作の雰囲気損なわずに作られている上質のPRGである。

PCエンジン版「ロードス島戦記」(92年7月発売)は、パソコン版の移植ゲームとなっているが、パソコン版にはなかったキャラクターの登場や、CD-ROMの能力を生かしたアニメーション処理、抜群の音質など、ファンなら必見の内容だ。価格は7200円。



ジョー	LP:162/283
1 Mt Lv:35 正常	PP:144/144
ギラック	LP:208/208
2 Mt Lv:35 正常	PP:102/102
アルド・ノーバ	LP:111/111
3 Sor Lv:35 正常	PP:169/169
グリバス	LP:190/203
4 Pri Lv:35 正常	PP:211/211
リーフ	LP:94/97
5 Sh Lv:35 正常	PP:221/226
ライク	LP:117/121
6 Set Lv:35 正常	PP:171/171



★パソコン版の「ロードス島戦記II～五色の魔龍～」。タクティカルコンバットが売り。

★PCエンジン版の「ロードス島戦記」。パソコン版のIをもとに開発されている。

## 雑誌の仕事だけでは全然生活できなかつたんです

——高山さんがこの仕事を始めた頃にも辛いことってあったんですか？

高山 そうですねえ…あのころは、グループSNEもまだ会社組織じゃなかったもので、いろいろ大変なことがあったと思うんですけど、それを辛いと思ったことはありませんね。

——やっぱりゲームが好きだから耐えられたってことですか？

高山 そう言っちゃうと、さっきの話がウソになっちゃう(笑)。

——高山さんがゲームデザイナーとして最初にやられた仕事ってなんですか？

高山 最初は「ラプラスの魔」っていうパソコンゲームのお手伝いかな。その後に、自分で一本立ちしたものを作ったんです。どれが最初だったっけな(パソコン版ロードス島戦記です) 当時は、本当に夢中で仕事をしていましたね。

——その頃を振り返って、当時の仕事の様子を聞かせてください。

高山 え～とですね、当時はハミングバードソフトさんと仕事をやっていたわけなんですけど、パソコンゲームの仕事ってお金が入ってくるまでの期間が長いんですよね。雑誌の原稿料なんかだと、そこそ早くお金になるんですが、その頃のほくでは雑誌の仕事だけでは全然生活していけなかつたんです。まだ、グループSNEが会社になっていなかったせいもあるんですけどね。それで、ハミングバードさんから毎月お金をもらって仕事

をしていたんです。ちょうど出向しているみたいな感じですよ。食べさせてもらってたという感じですかね(笑)。

——毎日、ハミングバードソフトへ出勤なさってたんですか？

高山 いいえ。毎日ハミングバードの開発室に泊り込みです(笑)。パソコンゲームを作っているときは、いつも開発現場で仕事をしているんですよ。

——「ロードス島戦記」のパソコン版を作ったのも、ハミングバードさんですよ。その頃もですか？

高山 そうですね。あの頃もやりましたね。パソコンゲームというのは、けっこう手作りっぽいところがあるんです。開発現場で、ここはこうしたほうがおも

しろいとか、あそこはもっとグラフィックに凝りたいとか、作っていきながらどんどん良くしようと変更を重ねていくんです。ハミングバードの開発スタッフはみんなゲーム好きの人たちなので、こっちもつい夢中になってしまっ…

——妥協を許さずですか？

高山 やっぱいいものは作りたいですよね。自分で遊んでみて楽しめるものじゃなきゃ、他の人が楽しめるわけがないと思って作るようにしています。もちろん締切りはあるので、その時間の範囲の中で、ということなんですけど。

——メガCDやPCエンジンの「ロードス島戦記」も同じなんですか？

高山 同じコンピュータゲームでも、パソコン版とは違いますね。基本的にぼくの仕事は、シナリオやシステムの設計なので、現場には細かく口を出しません。あまり口を出すと、「うるさいやづ」になっちゃいますからね(笑)。



▲安田先生(真ん中)の突然の乱入に、緊張する高山氏(右)。村川氏(左)も出てきてご挨拶だ。





## メガCD版「ロードス」見どころ

# チェック

メガCD版「ロードス島戦記」の見どころといえば、ひとつはパーンたちの加わった英雄戦争のシーン。敵味方入り乱れての戦いは、まさに戦争そのもの。

また、カーラの配下であるリスカンテ男爵とその一党との戦いは、メガCD版ならではのオリジナルストーリー。カーラを追うギムたちに、カーラの魔の手がのびる。果たして結果はどうなる。

そしてカーラとの最終決戦の行方は？原作に沿ったストーリーがゲームではどう展開するか、乞う御期待！



◆ゲーム中盤の見どころが多いヴァリスの王都ロイド。ファーン王に会いに行くのだ。

# コンピュータゲームから小説やTRPGに展開できるようなオリジナルをやりたい！

——高山さんは、これまでいろいろなゲームを作られてきましたが、これから作ってみたいと思われているゲームについて教えてくださいませんか？

高山 これからですか？ そうですね…グループSNEというのは、TRPGが中心となっている会社で、そこから小説だとか、コンピュータゲームだとか、OVAだとか、さまざまなメディアに展開していくのを仕事にしていますよね。これは、メンバーの指向がそうになっているからなんですが、ぼくはちょっと違う展開をさせてみたいと思っています。

——もっと違う、これまでにないメディアへの展開ということですか？

高山 そんなに進歩的な話じゃないです。たとえばコンピュータゲームから、小説やTRPGに展開できるようなオリジナルのゲームをやってみたいんですよね。今のコンピュータゲーム文化の成熟度を考えれば、これは不可能なことじゃないし、実際にいくつかのゲームでは、そのとおりの展開がなされています。

——それをSNEの中でやってみたいということですか？

高山 時間さえあればできると思うんですけど、なかなか忙しさにかまけてしまって……でも企画自体は、すでにあたためてあるんですよ。ただし、形にするにはあと数年かかるかも知れません。

——そうすると、数年後にはゲームデザイナー高山浩のオリジナルゲームが遊べるってわけですね。

高山 そうですね。ぜひ、近いうちに実現したいですね。

——他には、何かありますか？

高山 うーん…やりたいことはいろいろありますね。コンピュータゲーム以外のものもおもしろそうですし…。

——「ロードス島戦記」のカードゲームがありましたよね。あれも高山さんが作られたゲームでしたけど、たとえばあんな感じのものでしょうか？

高山 ああいうのもおもしろいでしょ。作るのは結構大変なんですけど。

——そうですね（ああ、ヤバイ！ やってないんだよね）…実は遊んでないんですけど…帰ったらやります。

高山 別にムリしなくても…でもやってみてください（笑）。

——あの続きを作るんですか？

高山 「ロードス」にこだわってはいませんが、実は「コンピュータRPG」の付録でカードゲームを付けたんです。これが、結構人気になりましたね。ああいうもので「ロードス」の世界を広げるのも、おもしろいかなど。

——そうですね。きっと、ファンにはウケますよ。ぜひとも実現して欲しい企画（いつから企画になってしま

ったのか？）のひとつですよ。

高山（笑）そういえば、メガCD版の「ロードス島戦記」については、何にも話してないですね。いいんですか？

——それでは、最後に発売を間近にひかえたメガCD版「ロードス島戦記」について、一言お願いします。

高山 えー、メガCD版は、現在のところ調整やらチェックやらと、最後までいろいろ手を入れまくっています。この記事を読んでいる読者の方々は、体験版をすでにプレイしているかもしれませんが、本編はさらにおもしろくなっていることは間違いありません。ぜひ本編も購入していただいて、メガCD版「ロードス島戦記」を楽しんでください。

——高山さん、今日はお忙しいところどうもありがとうございました。



ロードス関連の最新情報をお届け！

# ロードス島戦記

INFORMATION

## FAN CLUB

### 「ファリスの聖女」 いよいよ単行本化！

ロードス島戦史に残る戦いといえば、ファーンやベルドラの英雄の活躍で知られる「魔神戦争」だろう。その時代を舞台に六英雄ともうひとりの知られざる英雄の活躍を描いたコミックがある。それが『PCエンジン誌』で連載されていた、山田章博氏による「ロードス島戦記 ファリスの聖女」だ。その「ファリスの聖女」がいよいよ単行本化されるぞ！



水野良氏の原案をコミック化した「ファリスの聖女」は、若き日のファーンやベルドラの魔神との戦いを描いたもの。それに六英雄以外の知られざる英雄として登場するのが、タイトルにもなっているファリスの神官戦士フラウスだ。彼女とベルド、ファーンらを中心に、山田氏の独特な味のあるタッチでロードスのサブストーリーが描かれているのだ。

「新ロードス」の舞台となっているのもこの時代なので、コンプティーク誌に連載中のリプレイと合わせて読むとより一層、背景を理解できるぞ。

なお単行本はドラゴンコミックスより全2巻で刊行され、2巻も年内には発売が予定されているので楽しみに！

- 作画/山田章博
- 原作/水野良
- 960円
- 5月中旬発売予定



### PRESENT

発売直前のドラゴンコミックス『ロードス島戦記 ファリスの聖女I』をプレゼント！  
詳しくは46ページを見てね。

# 『コンパニオン3』発売! 『ロードス島戦記』

ロードス島をTRPGで楽しむためのさまざまなルールやデータなどを紹介しているコンパニオン「1」「2」。そして今回発売された「ロードス島戦記 コンパニオン3」は、今まであまり知られていなかった地理や、国ごとの歴史をまとめた初めてのワールドガイドになっている。

そのほか、新たな追加ルールや呪文データ、シナリオソースも加わってTRPGファン、小説ファンは必携!

●原作/安田均・水野良 ●著/高山浩とグループSNE ●発売中 ●1200円



**PRESENT**  
『ロードス島戦記 コンパニオン3』を読者のみなさんにプレゼント!! 詳しくは46ページのアンケートを見てね。



## PCエンジンでも再び『ロードス』が登場!

パソコン版からの移植で人気のあった、PCエンジン版『ロードス島戦記』の『II』が発売決定となった。もちろんこちらもパソコン版からの移植で、リプレイの第3部が原作になっている。システム的にも戦闘時に各キャラクターごとに行動の指示ができるようになるなどの、パワーアップがされている。

- 発売/ハドソン
- 夏発売予定
- 価格未定



●今回の主人公は“不幸の騎士”スパーク。バーンやディードも冒険に参加するぞ。

## 『新ロードス島』関係もぞくぞく登場!?

ここで『ロードス島』ファンに耳寄りな情報をお教えしよう…といっても、あくまでも噂なんですけどね。高山氏のゲームマスター&執筆でコンプティーク誌に好評連載中の『新ロードス島戦記 TRPGリプレイ』の第1部がそろそろ終了し、新キャラが加わった第2部が、すぐにも始まりそうな気配だ。そうなれば第1部をまとめたリプレイ集が発売されるだろう。夏ごろには水野良氏による『新ロードス島戦記』の小説も発売されるらしいぞ。



高山 浩氏

## 『ロードス』ファン必見のビジュアルシーン!!

メガCD版『ロードス島戦記』の魅力のひとつはビジュアルシーン! それもそのハズ、ゲーム中のすべてのビジュアルシーンには、すでにレンタル・発売中のOVAからの取り込み画像が使用されているのだ!! まだOVAをみてない人は、これをみれば楽しさ2倍だぞ。



イラスト/館尾列

# メガCD版『ロードス島戦記』 開発スタッフ覆面インタビュー

言いたい  
放だい!



谷レさんは その昔  
オタッカーだったそうだ

メガCD版『ロードス島戦記』の開発も一段落した、うらかな日差しの中。都内某所において、メガCD版『ロードス島戦記』の開発スタッフ3名を集め、非公式のインタビューを行った。これはその記録である。

## 地味なゲームを作るはずが 派手にしろって言われた!

スタッフA (以下A) 今回の「ロードス島戦記」は、途中で仕様が変わることが多くて苦労したんだ。

スタッフC (以下C) そう、最初はパソコン版の移植を考えていたから、簡単にいくんじゃないかと…。

スタッフB (以下B) 最初から今の仕様なら、もっといろいろできましたよね。

C それは「いいわけ」だけだね。

A グラフィックも随分描き直したな。もう、数えきれないほど直した。

C なにしろ「ロードス」って、ゲームにすると地味だからね(笑)。

A そう、でも最初はそれでよかったんだ。「ロードス島戦記」は、地味なゲームのはずだったんだよ。でも、それじゃあ

納得してくれない人もいるし…

C 誰、それ?

A 言えないでしょう(笑)。

B アニメの取り込み画像の話があったじゃないですか、初期の頃に。あれって一度は潰れたんですよ。

C あんまりよくなかったんだよ、その頃の取り込み画像って。半年後には良くなるって話だったんだけど、わからないじゃない、半年後なんて。

A でも、去年の夏頃に使えるような機械やソフトができたんだよ。それから、地味なはずのゲームが変わってきた。

B 他の部分が地味なままじゃ、バランスがとれなくなったわけですよ。

C 最初に白羽の矢が立ったのが、戦闘だったよね。

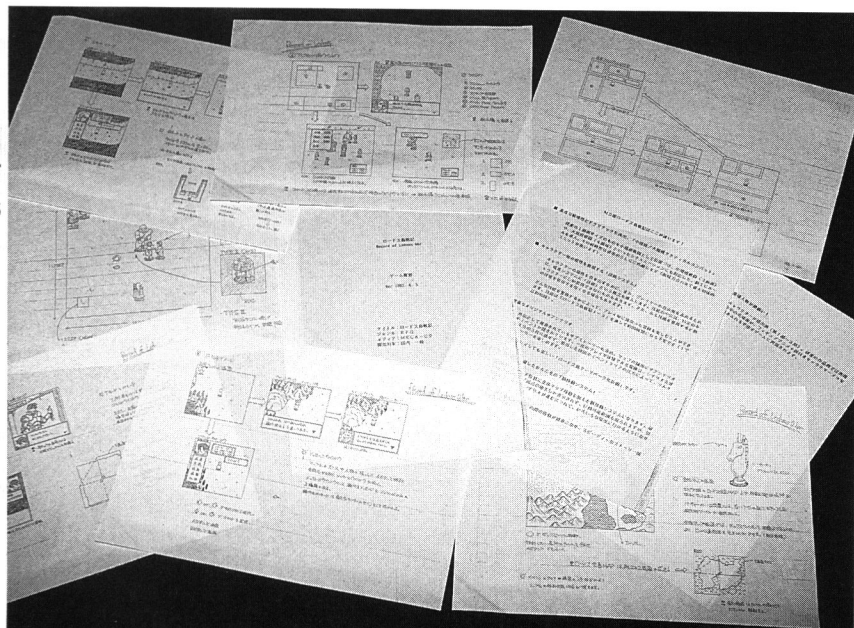
B 地味だったですもんね(笑)。

C 初めは、キャラクターを大きくしようとしたんだよ。大きくすれば、派手になると思ったんだけど…でも、いろいろあってダメになっちゃった。

A 大きくしとけば良かったのに。

C それで、そのかわりに3Dの差し込みが入ったんだ。これが苦労の始まりだったような気がするなあ。

◀開発当初、出版関係に配られた企画書の一部である。最終的なゲームの内容とは、かなり相違点があるようだ。まさに、開発者の苦労が偲ばれよう。

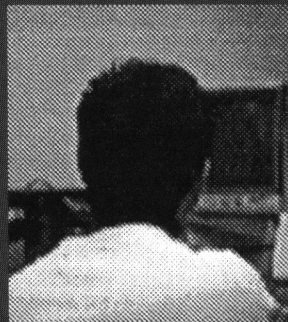






開発スタッフA  
グラフィック担当

目の肥えているロードファンを意識して、グラフィックは何度も書き直しました。



開発スタッフB  
サウンド担当

CDならではの生音を聞いて欲しています。TC中のBGMも耳に馴染む音楽ですよ。



開発スタッフC  
戦闘ルーチン担当

戦闘は最後の最後までバランスを取っていました。もっともハードな部分でしたね。

# 意図してたことがやれない これって哀しいことだよ

B 凄いことをやってますよね。この3Dの差し込み画像っていうのは。

A 本当は、疑似的な3D画面でもよかったんだ。既存のRPGみたいな前後においてアニメーションさせるとかのね。でも、結局は一番大変な、キャラクターの位置や向きまで入ってる3D画面を入れることになったんだ。

B 他にはないですよ。あれって。

A 実は、まだ他にも手を入れたい所があるんだ(まだ開発中なんです)。

C 時間的に、もう無理じゃない?

A できる範囲でやる。体験版には入ってないから、本編のみになるけど。

B そういえば、戦闘システムそのものは、ユニークな部分がありますよね。

C 今回の「ロードス島戦記」は、戦闘にTRPGの感覚を取り入れてるんだ。

テーブルトークの持っているアバウトな戦闘感覚を表現したかったわけ。

B 移動後にキャンセルがきかなかったのも、TRPGぽかったのになあ。

C そうなんだ。それを狙ってたんだけど変えて欲しいと言われて、キャンセルが効くようにしたんだ(パタパタする編集者。この時点では、キャンセルが効かないということで進行していたのだ)。

A システム的に問題があるかも。本来は、効かないということで組んであったから。何か起こらなきゃいいけど。

C 怖いこと言わないでよ(笑)。それはともかく、「ロードス」を他のシミュレーションRPGと同列に見られちゃうのは困るよね。「ロードス」の持っているイメ

ージがあるわけだから。

A ユーザーフレンドリーにすればおもしろいゲームになるというのは、ちょっと違うと思う。特にRPGはね。

C そうじゃないおもしろ味を感じて欲しいんだよね。移動してから、しまったと思っても、その状態でなんとかする。その場その場で、何ができるか、何が最良の選択か。そういったミニマムサイズの戦闘、それが「ロードス」の楽しみ方だと思っていたんだ。

B このゲームって戦略的要素より、戦術的要素のほうが高いんですよ。

C 当初の高山さんのイメージでは、小説やアニメの追体験を、このゲームでして欲しいというのがあったわけ。だからTCでも場面作りがしたかった。そういう意味で、「ザクソン襲撃」や「墓地」のTCは、当初のイメージ通りに表現でき

たと思っているんだよね。

A 何か統一イメージがあるよ。RPGはこういうものだっていう。もちろん、それはそれでいいんだけど、それだけじゃないからね。ゲームっていうのは。

C 枠にはめられちゃうと、新しいおもしろさは、なかなか出ないよね。

A チャレンジしたことを評価して欲しいんだよね、いろんな人に。でも、これもいいわけになるんだよね。

C でも他の部分では、ユーザーのことを目一杯考えているしね。

A いや、メッセージをもう少しわかりやすくしたかった。システム上の関係で高山さんの作ったメッセージが、十分ならなかったのは残念だよ。

B もうちょっとアドベンチャー的な要素を、入れたかったですよ。でも音の方は満足いく出来になったかな。

C 制約が多かったのに、よくやってるよね。うまく作っているというか…。

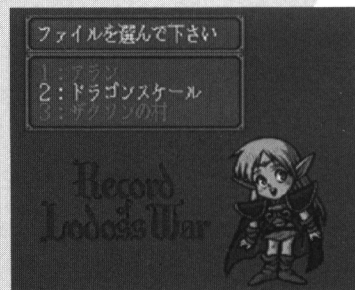
B かなり容量が少なかったんですよ。

A まあ、次の機会があれば、もっと凄いものができそうな気がする。

C 欲しいよね、次の機会が。

## 体験版には入っていないお楽しみ!

今回の体験版はアラニア編のさわりが入っているということですが、実はその後がもっとスゴイ! アランではあなたを多くのクエストが待ち構えているし、その後も、あっと驚く展開が目白押しです。原作を知っている人も知らない人も、きっと楽しんでもらえる作りになっています。また、TC戦闘も戦略性が高いので、上手に各キャラクターをレベルアップしていくことがクリアへの近道になります。がんばってください。(開発スタッフ一同)



この画面も体験版には入っていないゲームロードの画面。右下のSDキャラは毎回変わるんだ。君はディードに会えるかな!

メガCD版ロードス島戦記体験CD-ROM付き

# 公式ガイドムック SPECIAL

# 読者プレゼント

もう体験版CD-ROMは楽しんでもらえたかな？ ここでは、ロードスの世界がさらに広がる豪華な賞品が君を待ってるぞ。さあ、さっそく右ページのアンケートに答えよう！

## アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう！

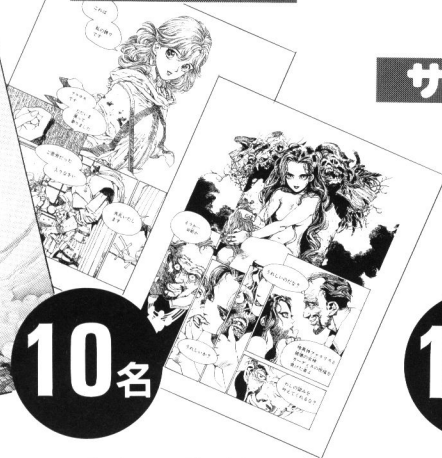
**1** コミック『ファリスの聖女』  
作画/山田章博, 原作/水野 良

**2** 『ロードス島戦記  
コンパニオン3』  
高山 浩とグループSNE



サイン入り

10名



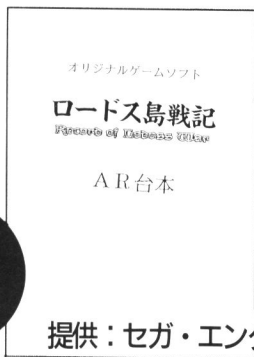
サイン入り

10名



**3** 『メガCD版ロードス島戦記』  
アフレコ用台本

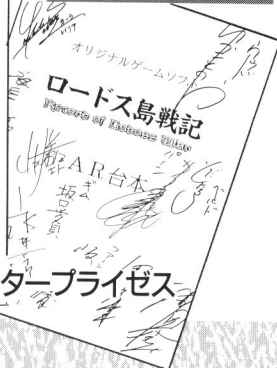
**4** ゲーム・ギア



サイン入り1名

5名

提供：セガ・エンタープライゼス



提供：セガ・エンター  
プライゼス

10名

# ロードス島戦記ファンなら見逃せない!!

豪華プレゼント  
が当たる!

# 読者アンケート

## 応募方法

今回は、『メガCD版ロードス島戦記体験CD-ROM付き公式ガイドムック』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。以下のアンケートにすべて答えていただいた方の中から、抽選で計35名の方に、46ページの賞品をプレゼントさせていただきます。

体験版CD-ROMで味わった、感動と興奮のロードスの

世界がさらに広がる夢あふれるプレゼントです。ふるってご応募ください。アンケート項目にお答えのうえ、アンケートハガキの表のプレゼント欄に、欲しい賞品名をひとつ書き、50円切手をはってお送りください。

なお、締め切りは6月22日(水)当日消印有効、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

**1** この本を何でお知りになったか、記入してください

- ① コンピューター ② コミックコンプ
- ③ ④ スーパーファミコン ④ ⑤ メガドライブ
- ⑤ ゲームウォーカー ⑥ Newtype
- ⑦ コミックGENKI ⑧ ビデオで一た
- ⑨ ドラゴンマガジン ⑩ その他ゲーム雑誌
- ⑪ その他の雑誌 ⑫ チラシを見て
- ⑬ 書店で実物を見て ⑭ その他(具体的に)

**2** CD-ROM付きでこの本の価格をどう思われたか記入してください

- ① ひじょうに安い ② まあまあ安い
- ③ ちょうどよい ④ 少し高い
- ⑤ すごく高い

**3** 5月22日発売予定の製品版『メガCD版ロードス島戦記～英雄戦争～』の購入について記入してください

- ① 買う(買った) ② わからない ③ 買わない

**4** 6月下旬発売予定の『PCエンジン版ロードス島戦記II 体験CD-ROM付き公式ガイドムック』の購入について記入してください

- ① 買う ② わからない ③ 買わない

**5** あなたの持っているゲーム機について記入してください(複数回答可)

- ① メガドライブ ② メガドライブ2
- ③ メガCD ④ メガCD2 ⑤ ワンダーメガ
- ⑥ ワンダーメガ2 ⑦ スーパーファミコン
- ⑧ PCエンジン ⑨ ゲームボーイ
- ⑩ ゲームギア ⑪ ネオジオ ⑫ 3DO
- ⑬ その他(具体的に)

**6** おもしろかった記事を次のページの表の中から3つ選んで記入してください

**7** つまらなかった記事を次のページの表の中から3つ選んで記入してください

**8** あなたの年齢を記入してください  
(記入方法:例えば、17歳の場合は、まず「10の位」と書かれた段のマークシート部分の「1」を塗りつぶし、次に「1の位」と書かれた段のマークシート部分の「7」を塗りつぶしてください)

**9** あなたの性別を記入してください  
(男性なら「1」に、女性なら「2」にマークしてください)



次のページも見てね!

# メガCD版ロードス島戦記

体験CDROM付き

公式ガイドムック 記事一覧

- ① 結城信輝・ピンナップポスター
- ② 登場キャラクター紹介
- ③ キャラクター相関図
- ④ アラニア編徹底攻略
- ⑤ ゲームの見どころを先取り紹介
- ⑥ 総合データ集
- ⑦ グループSNE突撃レポート
- ⑧ 高山浩氏大いに語る
- ⑨ ロードス島戦記ファンクラブ
- ⑩ 開発スタッフ覆面座談会
- ⑪ 読者プレゼントコーナー
- ⑫ Fianna・千葉麗子
- ⑬ コミック・藤田ゆきひさ
- ⑭ 体験版プレイングマニュアル

# アンケートハガキの記入方法など

アンケートハガキ裏面のマークシート欄には、47ページのアンケート項目について該当する番号の枠内を、HBなどの濃い鉛筆でキレイに塗りつぶしてください。間違えて塗りつぶした場合は、消しゴムでキレイに消してください。マークシート部分は機械で読み取りを行いますので、折り曲げたり、汚したりしないようご注意ください。

## マークシートの正しい記入方法

アンケートハガキ裏面のマークシート部分は、枠の中を濃い鉛筆(HBなど)や黒いフェルトペンで、キレイに塗りつぶしてください。

○ 良い例  

× 悪い例   

# ★角川書店からのお知らせ★

PCエンジン版

# ロードス島戦記II

体験CDROM付き  
公式ガイドムック

6月下旬に発売が予定される『PCエンジン版ロードス島戦記II』を1カ月も早く体験できる“体験CDROM付き”公式ガイドムックが、カドカワムックシリーズから発売される。ゲームの攻略からインタビュー、メイキングまで、ファン必見の豊富な記事内容。今すぐ書店に予約だ!



5月下旬発売予定 2480円(予備)

©角川書店/グループSNE/Humming Bird Soft ©1994 HUDSON SOFT

## ●制作スタッフ

Editor in Chief ———— 木村 茂  
 Editors ———— 今成信之  
                                 菅原 薫  
                                 菅原 天野  
                                 松本多津子  
                                 メディアプラス  
                                 スタジオWOWI  
 Art Director ———— 鈴木正明  
 Designers ———— 渡邊一郎  
                                 こくす  
 Special Thanks to ———— グループSNE  
                                 池田憲章/工画堂スタジオ  
                                 青ニプロ/フリービー/CUE  
                                 結城信輝/おんちゃん&てっちゃん  
 ©グループSNE/角川書店/丸紅/東京放送  
 ©Humming Bird Soft  
 ©1994 SEGA

◎メガドライブ責任編集

メガCD版  
ロードス島戦記  
体験CDROM付き公式ガイドムック  
1994年4月22日 初版第1刷発行  
(検印廃止)

監修/高山浩とグループSNE

発行人/角川彦彦

編集人/篠 泰樹

発行所/角川書店

〒102東京都千代田区富士見町2-13-3  
(営業部) 03-3817-8529

印刷所/大日本印刷

©Kadokawashoten 1994

Printed in Japan

カドカワムック 721308

造本には、十分注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不具合  
 がありましたら、お取り替えいたします。本誌の一部または全部を  
 無断で複製(コピー)することは法律で認められていない場合を除き、著  
 作者および出版者の権利の侵害となります。あらかじめ小社まで  
 許諾を求めてください。

# F

フィアンナ王女にコスプレした日

# Fianna



メガCD版『ロードス島戦記』でフィアンナ王女役に挑戦した千葉麗子が、フィアンナ王女のコスプレにチャレンジ！ ゲームのキャラに変身するのはナカナカ楽しいから、みんなもコスプレしてみよう。

### ●PROFILE

本名は千葉麗子。またの名をギアガチャ麗子。1975年1月8日に大阪で生まれ、福岡で育ちました。血液型はB型。趣味はゲームとパソコン通信。ドラマ『南くんの恋人』（テレビ朝日）に出演したり、日清UFO『ヤキソパン』や大正製薬『アイリスCL-1』のCMに出てますが、本当はゲーマーなんです。



撮影=室岡浩一  
PHOTO by KOICHI MUROOKA  
文=千葉麗子  
TEXT by REIKO CHIBA  
スタイリスト/弓桁里美  
ヘアメイク/安藤みどり

# F Fianna

フィアンナ王女にコスプレした日

みなさん、こんにちは！ ゲーマー・チバレイこと千葉麗子です。このたび、『ロードス島戦記（メガCD版）』の声優にチャレンジしました。チバレイの役は、ヴァリス国の王女（フィアンナ）ですっ。心優しい王女ってところが、この私にピッタリでしょ？（…自分で言うな〜って!!）

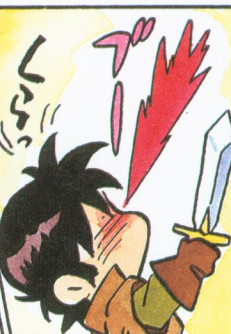
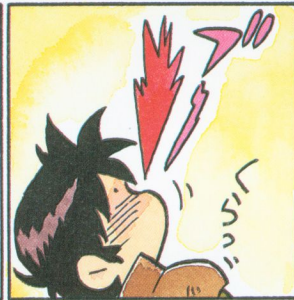
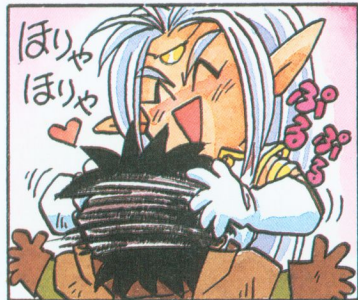
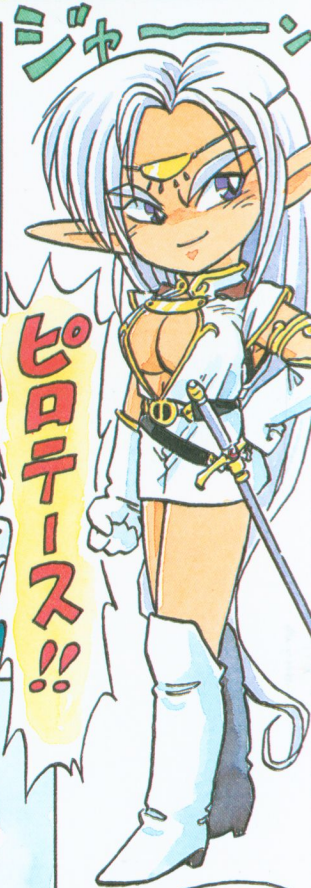
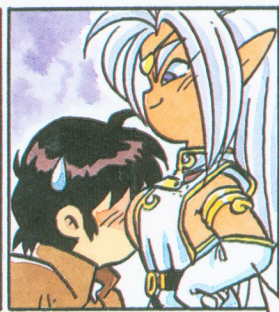
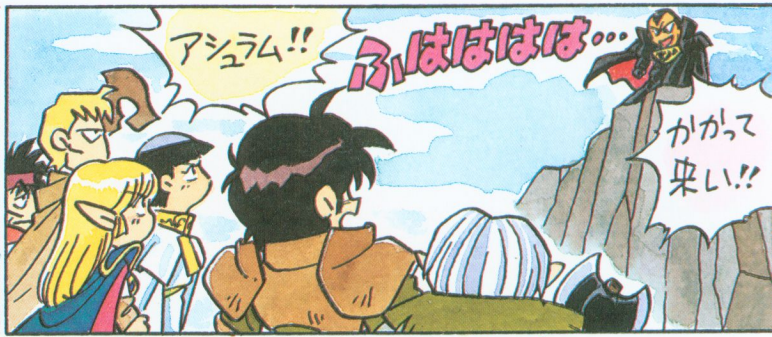
みなさん、写真は見てくれた？ どうバッチリ、フィアンナ王女でしょ？（笑）自分がゲーム好きなんで、やっぱりゲームキャラのコスプレっていうのは嬉しいや！ 今回は、そんな自分の好きなゲームという分野に、声の出演という形でたずさわれたのはスゴク嬉しいことです。

本当は、プログラムとかデバックとか、イロイロしてみたいんだけどネ！

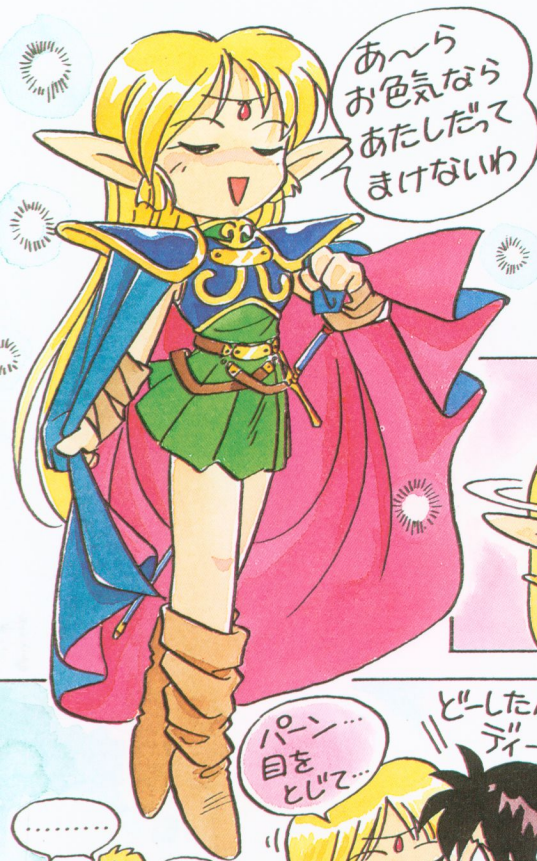
『ロードス島戦記』はチバレイも大好きなシミュレーションRPGだから、得意の早解きに挑戦しようっと。みなさんも『ロードス島戦記』、やってネ！

千葉麗子

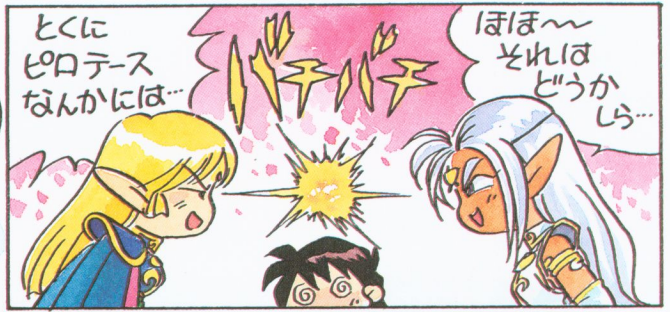






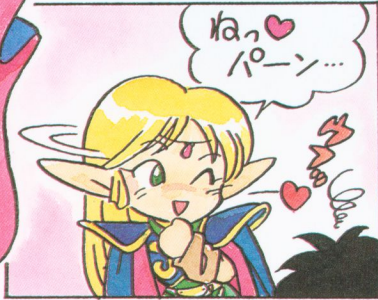


あ〜ら  
お色気なら  
あたしたて  
まけないわ



とくに  
ピロテス  
なんかには...

ほほ〜  
それは  
どうか  
ら...



ねん♡  
ポン...



ほあ〜?



...しよ〜がなしわ  
こうなったら...



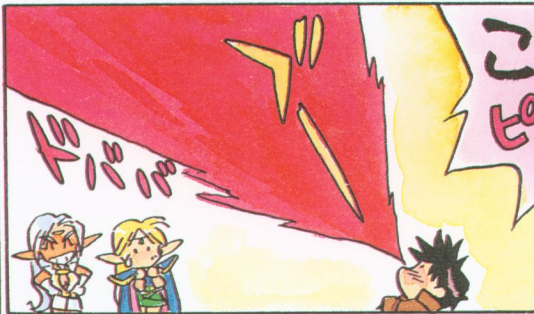
ポン...  
目を  
とじて...

ど〜したんだ  
デイド...

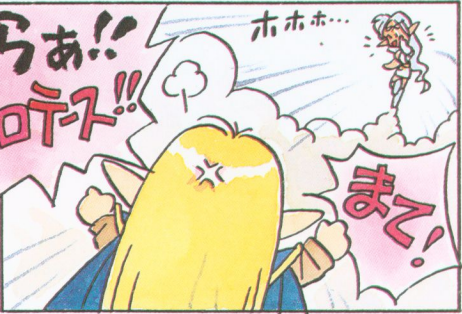
タメタメ!  
これくらい  
しなまきや



いや〜っ!!

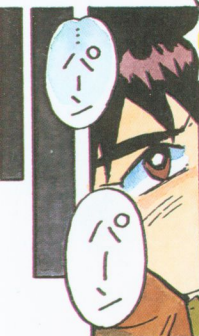


こらあ!!  
ピロテス!!



ホホホ...

まて!



ポン



!!



ポン...  
何かんちがい  
してるん  
だよ〜



やれやれ...  
トホホ...



だれか  
めずれて  
おいか...  
おい...

漆具の闇を切り裂く光となれ。

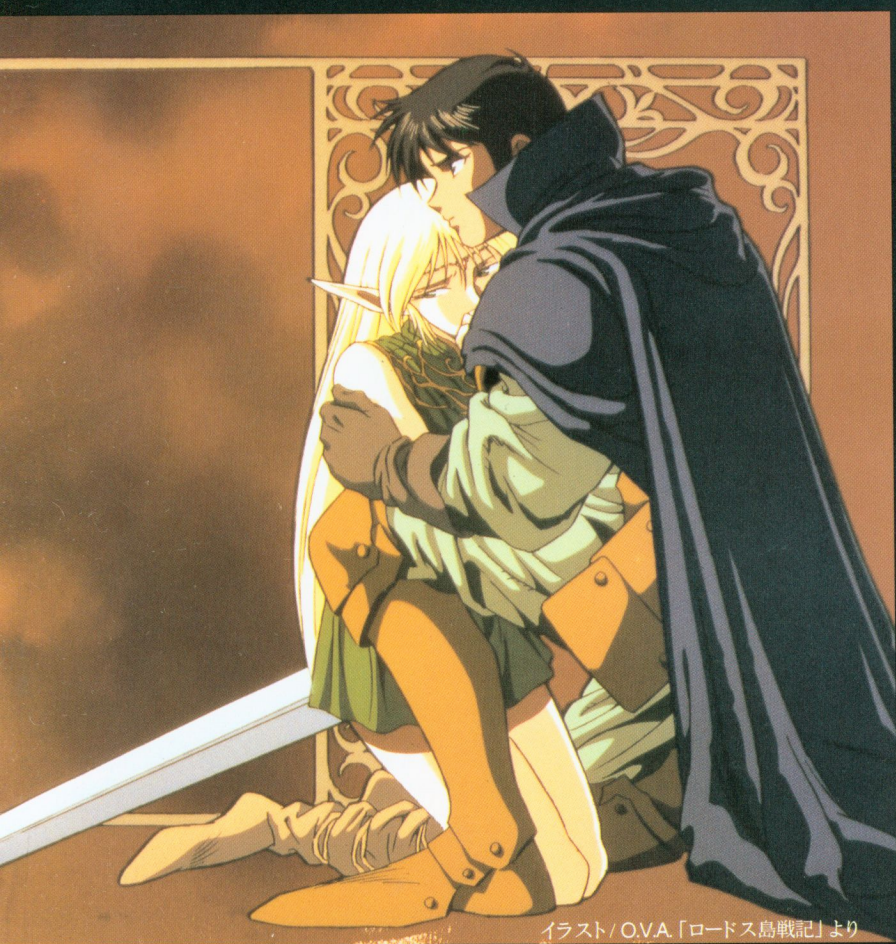


SEGA

株式  
会社

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 (お客様相談センター)  
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時 (祝祭日除く)



イラスト/OVA「ロードス島戦記」より

# ロードス島戦記 ～英雄戦争～

5月20日発売予定 7,800円

©グループSNE/角川書店/丸紅/東京放送/ハミングバードソフト ©1994 SEGA

まったく新しいタクティカルアクションシステムを導入  
更に、プレイする度に新たな感動を呼ぶマルチシナリオ  
などMEGA-CDの性能を十分に生かしてはいよいよ登場。



戦術のスレイン先生が、最近オブリ  
ックが得意と書かれていた  
先生に話を聞いてみてはどうか

コンパクトになった  
16-BIT高性能マシン



**MEGA DRIVE**  
メガドライブ2

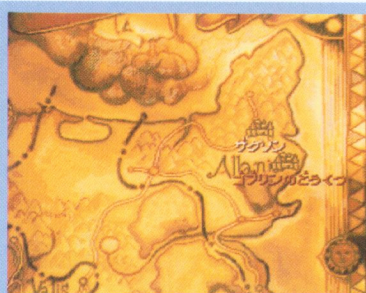
メガドライブのニューハイパー  
アタッチメント



**MEGA-CD**  
メガ-CD2

• MEGA-CD2のシステム  
には、別売のメガドライブ2  
カメラドライブが必要です。

好評発売中 29,800円



# ロードス島戦記

Record of Lodoss War



ゲーム発売前に、ひと足早くその雰囲気味わえるのが体験版のうれしいところ。ここからは『ロードス島戦記』体験版のプレイ方法を説明していくぞ。体験版をプレイする前に、かならずこのプレイングマニュアルに目を通しておこう。

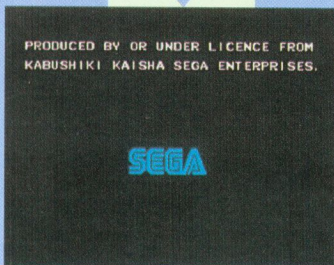


## プレイングマニュアル

### 『ロードス島戦記』体験版の仕様



電源を入れ、CDをセットする。



付録の『ロードス島戦記』体験版とはメガCDで発売される『ロードス島戦記～英雄戦争～』の一部を、ゲーム発売に先駆けてプレイすることができるもの。

誰よりも早くメガCD版『ロードス』が体験できるのだ。さらにオマケとして他では見られない千葉麗子ちゃんメッセージも入っているぞ。

#### ゲームの起動

付録のCD ROMをメガCDにセットし電源を入れてゲームを立ち上げよう。スタートボタンを押せば体験版が始まるぞ。

タイトル画面でスタートボタンを押す。



## 『ロードス島戦記』体験版

パソコン版やPCエンジン版とはまったく異なるゲームシステムを持つ、メガCD版『ロードス』の一部を体験プレイできる。タクティカルコンバットを

主軸にしたシナリオ展開など、今までわかりにくかったことも理解できるぞ。詳しいプレイの仕方は8ページからの操作マニュアルを参照してほしい。



## スペシャルおまけ! 『千葉麗子のコスプレメッセージ』

体験版が終わっても電源を切るのはまだ早い! オマケとしてビジュアルシーンのフィアンナ役で声優に挑戦した、アイドルゲーマー千葉麗子ちゃんからのメッセージが収録されているぞ。

◆体験版のおまけとして、我らがチバレイのメッセージが収録されているのだ。

◆コスプレした千葉麗子ちゃんがメガドライブで動く! しゃべる! ファン必見だぞ。



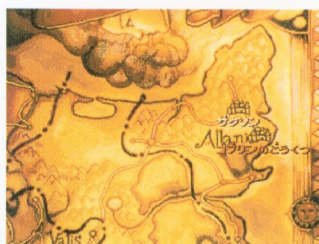
# 操作マニュアル

ここからは『ロードス島戦記～英雄戦争～』体験版用の操作マニュアルを掲載する。よく読んでから体験版をプレイするのだ。

『ロードス』のゲーム進行は、基本的にアドベンチャー要素とタクティカルコンバットの繰り返しで展開される。これにサブミッションやストーリーの分岐などが加わっているので、かなり斬新なシステムのRPGになっているぞ。まずはアドベンチャー要素でのプレイのしかたを、きちんと理解しておこう。



キャラクターの話聞いてゲームを進めるのが基本になる。



移動マップには全部で3つのパターンがあるのだ。

## パッドの使い方

まずはパッドの使い方をおぼえよう。どのボタンがどんな役割を持つ

ているのか、ここを読んでしっかり把握してからゲームを始めてくれ。

### ●方向ボタン

戦闘やダンジョンマップでのキャラクターの移動に使用する。コマンドや移動場所などの選択は、ボタンの上下で行う。



### ●Aボタン

コマンドや移動場所などで、選んだ項目を決定する。一度決定したものをキャンセルすることはできないので注意。

### ●Bボタン

コマンドなどをキャンセルするのに使用する。

### ●スタートボタン

街マップやダンジョンマップなどでキャラクターのステータス画面を呼び出すのに使用する。戦闘中は使わない。

※6 Bパッドではⓧ・Ⓨ・Ⓩボタン及びモードボタンは使用しない。当然、普通のパッドでも遊べるぞ。

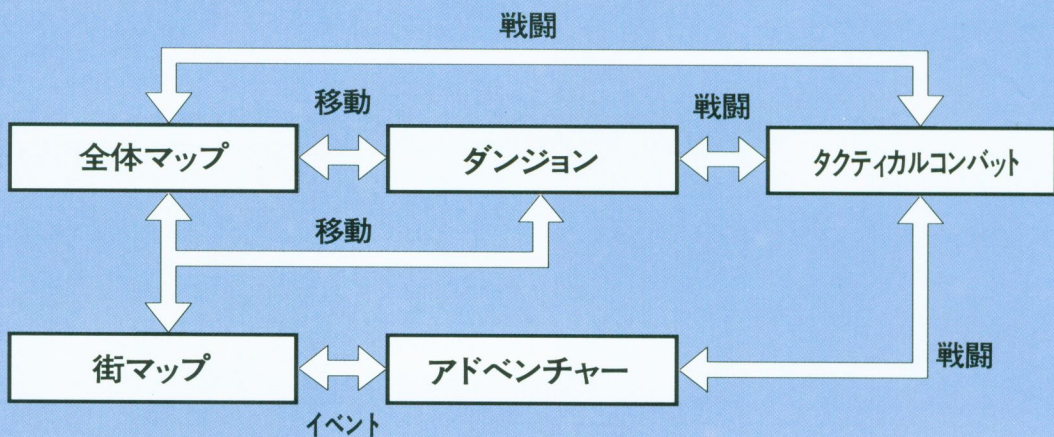
### ●Cボタン

Aボタンとまったくおなじ使い方をする。どちらを使ってもゲーム進行には影響ないから、好みに使ってくれ。

## ゲームの流れ

ゲームは基本的に移動・アドベンチャー・戦闘の3つの要素の繰り返し

で進行していく。重要なイベントではビジュアルシーンが入ることも。

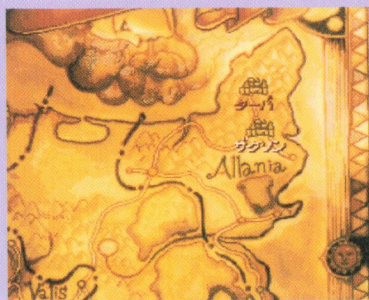


## 全体マップ～場所から場所へ

街や村などの大きな場所への移動するには、この全体マップを使う。基本的に行きたい場所を選択・決定すれば移動できるぞ。わずらわしいフィールドの移動がないぶん、イベントに集中できるのだ。

### アラニア編で移動可能な場所

- ザクソン ●ターバ ●ゴブリンの洞窟
- アラン ●ノービス ●王の狩場



◆全体マップでの移動は場所を指定するだけ。これなら迷わないぞ。

## 街マップ～アドベンチャーの主軸

『ロードス』はアドベンチャーのようにNPCの話聞いてシナリオを進めていく。ゲームの流れにあるようにアドベンチャー要素はゲームの中でもかなり重要なものであり、街マップはゲーム進行上ひんぱんに使うことになる。街マ

ップも全体マップと同じように行きたい場所を選択・決定して移動する。街や村にはさまざまな場所があり、なかにはイベントが発生しないと行けない場所もあるぞ。アイテムを買うなどの冒険の準備も街マップで行うのだ。



◆アドベンチャー的な情報集めなどはほとんどが街マップで行うのだ。

### ●酒場

ここにいる店主や客などの話を聞けば、さまざまな情報を手に入れることができる。シナリオに関係した情報を得られることも多いので、ちよくちよく寄ってみよう。



◆情報集めの基本といえば、酒場での聞き込みだ。利用するべし！

### ●寺院・神殿

体験版ではできないが、製品版ではゲームデータのセーブをするところ。街によっては司祭から話を聞いたり、仕事を依頼されてサブミッションが起ることもあるのだ。



◆寺院や神殿といえば、RPGではセーブ地点としておなじみだ。

### ●市場

装備アイテムやLP回復アイテムなどを売買できる。ザクソンには基本的なアイテムしか売っていないが、アランなどの大きな街ではケタ違いの装備が買えるぞ。



◆市場はアイテムを買うところ。装備を整えて冒険の準備をするのだ。

### ●その他

ザクソンでは村長の家やスレインの家にあたる。シナリオを進めるために絶対必要な、アドベンチャー要素のポイントになるところだ。すぐには行けない場合もあるぞ。

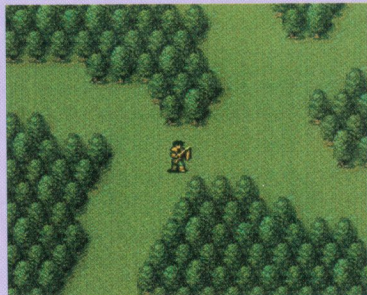


◆アドベンチャーを進める基本となる場所。イベントの前後に必ず行こう。

## ダンジョン～冒険の舞台

すっかりおなじみとなった、見下ろし型のマップも登場するぞ。操作も方向ボタンでキャラを動かすというこれまたおなじみのもの。ダンジョンといっても洞窟や地下迷宮だけでなく、森や屋敷の中を舞台にしているものも登場する。

ランダムエンカウントでいきなり戦闘が始まるダンジョンもあり、ほかのマップでは味わえないスリリングな移動を楽しめるのだ。街マップのようにひんぱんに登場するわけではないので、このマップで冒険気分を満喫しよう。



◆冒険には欠かせないダンジョン。森や屋敷の中などの変化も楽しめるぞ。

# タクティカルコンバット

タクティカルコンバットはシミュレーションに近いシステムの戦闘だ。とは言ってもマップを使って行動を細かく再現しただけで、やることは普通のRPGとほとんど変わらない。基本的には順番が回ってきたらコマンドを使用するだけ。あとは勝利条件を満たせるように、うまく戦っていくのが大切なのだ。

ここでは『ロードス』の目玉と言えるタクティカルコンバットの遊び方を説明する。むずかしく考えず、気軽に挑戦してみよう。



開始前に勝利条件が表示される。条件を満たせば戦闘終了だ。



タクティカルコンバットだから、本格的な戦闘が楽しめるぞ。

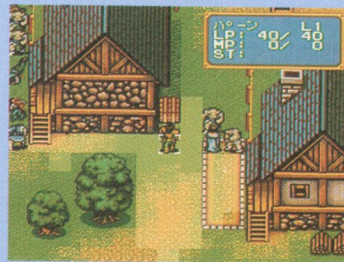
## 戦闘コマンド

戦闘で使うコマンドは移動・攻撃・魔法・道具・退却・待機の6つ。

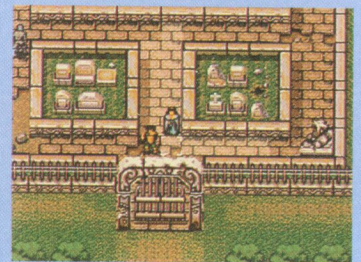
それぞれがどんなコマンドなのか、しっかりおぼえておこう。

### ●移動

キャラクターの移動力のマス数だけ移動するコマンド。移動後に攻撃範囲内に敵がいれば「攻撃」か「待機」のコマンドを使える。それ以外ならキャラクターの向きを変えることができる。敵や味方乗り越えて移動することはできないので注意しよう。1度移動地点を決めた後のキャンセルは可能。



コマンド入力後、マップ上の点滅している部分が移動できる範囲となる。



たとえ味方であっても、キャラクターを乗り越えて移動することはできないぞ。

### ●攻撃

攻撃範囲内にいる敵を、手にした武器で攻撃するコマンド。移動のコマンドを使った後でも使用できるのが特徴だ。通常の武器ならキャラクターと隣り合った相手（ナナメ位置にいる敵も含む）を攻撃でき、弓などの飛び道具なら2～3マス離れたところにいる相手を攻撃できる。また相手の真後ろから攻撃するとバックアタックとなる。これは通常の2倍ものダメージを与えることができるお得な攻撃なのだ。

### 攻撃範囲

マップ上の点滅している部分が、そのキャラクターの攻撃範囲となる。通常はキャラの周囲1マスぶんだ。



キャラクターの周囲1マスが通常の攻撃範囲。ナナメにいる相手も攻撃範囲に入るぞ。

### 目標選択



敵を攻撃できる状態で攻撃コマンドを使うと攻撃範囲が表示される。攻撃範囲内にいる敵の中から、方向ボタンで目標を選ぼう。

### 攻撃



攻撃する目標を選んだら○ボタンで決定する。この時キャラクターが攻撃目標の方に向きを変えるので注意しよう。

### ダメージ



目標を攻撃するとアニメーションが始まる。ダメージを与えて敵のLPを0にすれば、その敵を倒したことになるぞ。

### バックアタック



真後ろからの攻撃はバックアタックとなり、通常の2倍ものダメージが与えられる。チャンスがあれば積極的に狙っていいこう。



## ●魔法

おぼえている魔法を使うコマンド。  
魔法には魔法ごとに決まった射程があり、攻撃魔法は術者の周囲1マスにはかけられないという弱点があるので注意しよう。魔法には射程の他に効果範囲があり、範囲内にいる敵(または味方)すべてに魔法の効果を与えることができる。もちろん、魔法を使うとMPが消費されるぞ。

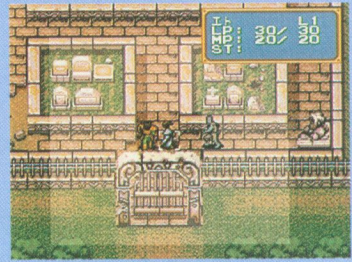
## 射程

魔法が届く範囲は魔法ごとに異なる。また攻撃魔法なら術者の周囲1マスには魔法をかけられないぞ。



▲攻撃魔法は周囲1マスにかけられないのが弱点。注意してほしい。

## 日標選択



▲範囲内にいる日標を選択する。

## 効果範囲



▲効果が及ぶ範囲を、これで確認・決定する。

## 効果



▲魔法ごとに効果があらわれるぞ。

## 古代語魔法

スレインが使う。強力な攻撃・援護魔法がそろっている。

## 精霊魔法

ディードが使う。精霊を召喚する攻撃魔法がメイン。

## 神聖魔法

エトが使う。主にLPを回復する魔法などがある。

魔法の種類

## ●道具

キャラクターが持っている道具を使うことができる。主に回復系のアイテムを使うことになるぞ。



▲アイテムさえ持っていればいつでも使えるぞ。

## ●退却

戦闘から離脱する。勝てそうもない戦闘では無理をしないでこのコマンドを使おう。



▲このコマンドを使った方がいい戦闘もあるぞ。

## ●待機

何もしないでその場にとどまる。このコマンドを選ぶと、一時的に防御力が2倍になるぞ。



▲特に行動できそうもない時は待機で様子を見よう。

## タクティカルコンバットでの注意点

### ①キャラクターの向き

キャラには上下左右の向きがあり、バックアタックなどの影響がある。攻撃後に変換することがあるので注意。



▲向きの要素は非常に重要だ。常に向きを考えて行動しよう。

### ②移動困難地域

敵対キャラの周囲や特定の地形には移動力が半減する効果がある。移動の時は頭にいられておいたほうがいいぞ。



▲敵の周囲は動きづらいのだ。いわゆるソックつてやつ。

### ③経験値

経験値は敵を倒し、なおかつ戦闘が終わった時に生き残ったものだけしかもらうことができないぞ。



▲経験値はバランス良くもらうようにしないとね。

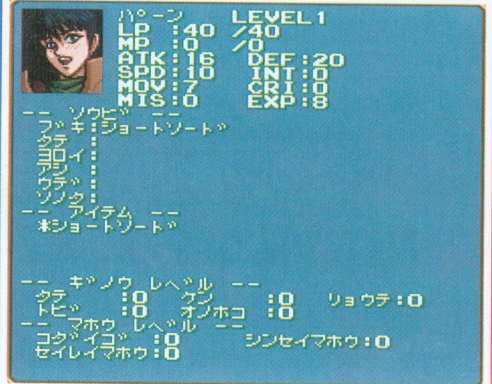
# キャラクターのステータス

ステータス画面は街マップかダンジョンマップでスタートボタンを押すことで呼び出すことができる。ここではアイテムを装備する「装備」、アイテムをほかのキャラに渡したり、捨てたりする「渡す」「捨てる」、そしてキャラクターのステータスを確認する「状態」の4つのコマンドが使える。各コマンドの持つ意味は上記のとおり。ここではステータス画面で表示される各能力値の持つ意味を説明していくぞ。これらの能力値はほとんどがタクティカルコンバットに影響する。それぞれの能力値がどんな影響を持つのかおぼえておけば、戦術を考える時の参考になるぞ。



▲街マップやダンジョンでスタートボタンを押せば、いつでも呼び出せるぞ。

キャラクターの強さがひと目で確認できるステータス画面。各能力の持つ意味を把握して、キャラクターごとの役割を理解しよう。



ステータス画面

## ● LEVEL&EXP

現在のレベルと今までに得た経験値の総計。レベルは経験値の累積によって上昇し、これが高いほどほかの能力値も高くなる。

## ● LP

耐久力。どれだけダメージに耐えられるかをあらわしている。レベルが上がると増えるが、パンやギムはもともと高い。

## ● MP

魔法力。1回の戦闘で、どれだけ魔法を使うことができるかをあらわしている。レベルが上がるとに増えていく。

## ● ATK

攻撃力。敵に対してどれだけダメージを与えることができるかをあらわしている。武器を装備することでも変化する。

## ● DEF

防御力。敵の攻撃で受けるダメージをどれだけ少なくできるかをあらわしている。防具や盾を装備することでも変化する。

## ● SPD

すばやさ。タクティカルコンバットでの行動する順番をあらわしている。高いほどほかのキャラより早く順番が回ってくる。

## ● INT

魔法攻撃力。攻撃魔法を使ったときに、どれだけダメージを与えるかをあらわしている。レベルが上がると高くなる。

## ● MOV

移動力。タクティカルコンバットで能力値と同じマスだけ移動することができる。レベルが上がっても変化しないので注意。

## ● 装備&アイテム

身につけているアイテムと持っているアイテム。装備しているアイテムはアイテム名の前にマークがついている。

## ● 技能&魔法レベル

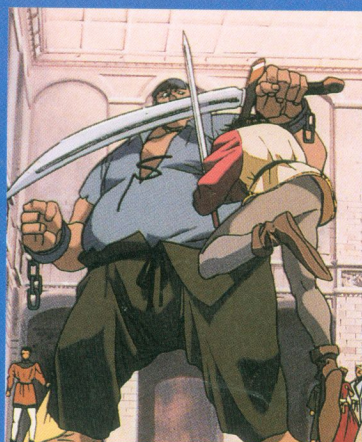
武器・魔法を扱えるかどうかをあらわす。それぞれのレベルに対応した武器・魔法を使いこなすことができる。

## レベルアップについて

レベルは経験値が一定数に達することで上昇する。経験値は戦闘で敵にとどめをさしたキャラにしか入ってこないで、よく考えて戦おう。



▲各キャラをバランスよくレベルアップさせるのがポイントだ。



## さあ、冒険へ!!

ここまで読めば『ロードス』をプレイするためのひと通りの操作がわかっただろう。攻略ページも合わせて読めば、基本的な戦略の立て方なども理解できるようになるぞ。まずは体験版に挑戦し、『ロードス』の冒険を楽しんでくれ!

# Record of Lodoss War

メガ・CD専用



●「リアアラ救出」から「ザクソン襲撃」まで先取り体験／千葉麗子「フィアンナ王女」取り込みメッセージ映像収録

このソフトの内容は開発中のもので、本編とは異なる場合があります。

メガCD版

## ロードス島戦記

体験CD-ROM付き公式ガイドブック

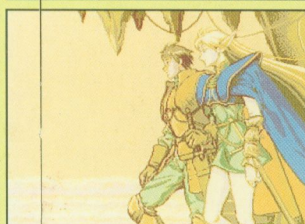
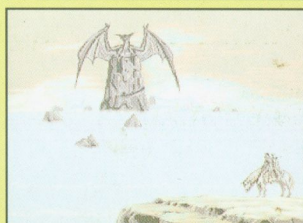
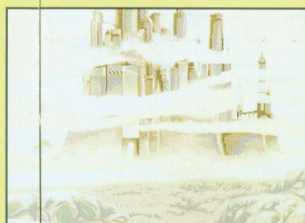
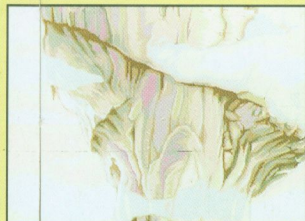
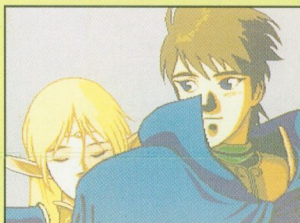
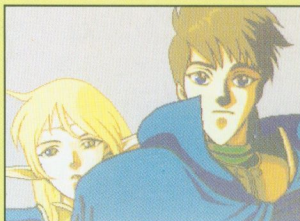


©グループSNE / 角川書店 / 丸紅 / 東京放送  
©Humming bird soft ©1994 SEGA

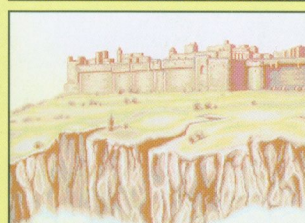
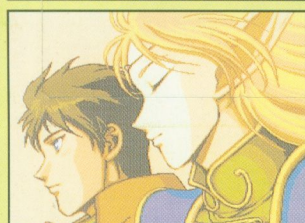
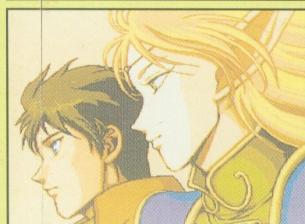
◆ナイフ等で切り込みを入れて中のCDを取り出してください。

# Record of Lodoss War

## ロードス島戦記 RECORD OF LODOSS WAR



●体験CDROMには収録されなかった  
ゲームのオープニングを大公開だ!



### MEGA-CDディスク 使用上のご注意

#### ●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱い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。

#### ●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

#### ●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

#### ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。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プレイは避けてください。

#### ●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなど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などは使わないでください。

#### ●●●健康上のご注意●●●

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、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。



PCエンジン版

# ロードス島戦記II

体験CD-ROM付き  
公式ガイドムック



誰よりも早く  
ロードスを体験する

- カドカワムック
- 6月下旬発売予定
- 予価2480円

©角川書店／グループSNE／Humming Bird Soft

©1994 HUDSON SOFT

- 結城信輝 イラスト  
ピンナップポスター
- 登場キャラ大特集
- アラニア編完全攻略
- メガCD版ロードス島  
戦記・総合データ集
- グループSNE特集
- 高山浩 インタビュー
- スタッフ覆面座談会
- 千葉麗子 コスプレ  
メッセージグラビア
- 藤田ゆきひさ  
書き下ろしコミック

# Record of Lodoss War

定価1,980円  
(本体1,922円)



T 1062480261981

©Kadokawashoten 1994  
大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 62480-26

カドカワムック

メガCD版 ロードス島戦記  
体験CD-ROM付き公式ガイドムック

1994年4月22日発行  
721308

発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3  
03-3817-8470 (編集部)  
03-3817-8529 (営業部)

定価1980円(本体1922円)

ソフト・CD専用



# Record of Lodoss War

## ロードス島戦記

～英雄戦争～

## 体験版



角川書店





Record  
of  
Lodoss War

COMPACT  
disc

# Record of Lodoss War

- 「リアラ救出」から「サクソン襲撃」  
までを先取り収録
- 「千葉麗子」フィアンナ女王  
取り込みメッセージ映像

この商品は（株）セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用の  
ソフトウェアとして自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

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 ; Japan No.82-205605 (Pending)

角川書店

MEGA-CD

ロードス島戦記

体験版

MEGA-CD

ロードス島戦記

体験版

## オリジナルレーベルの作り方

- ①はさみなどで、ていねいにページから切り取ります。
- ②あいているCDプラケースの台座部分はずし、左右両はじを折ったレーベルをはめ込みます。
- ③CDプラケースのふたにジャケットを差し込んで完成です。

メガCD版

# ロードス島戦記

体験CD-ROM付き公式ガイドブック

「リアラ救出」から  
「ザクソン襲撃」  
までを先取り体験。  
千葉麗子「フィアン  
ナ王女」取り込みメ  
ッセージ映像収録。

COMPACT  
disc

MEGA-0001

このソフトの内容は開  
発中のもので本編とは  
異なる場合があります。



MEGA-CD

MADE IN JAPAN



©グループSNE/角川書店/丸紅/東京放送  
©Humming bird soft ©1994 SEGA

角川書店