



PHANTASY The end of the millennium STAR

ファンタジースター

～千年紀の終りに～

ゲームガイドブック



ファンタジースター

ゲームガイドブック

徳間書店

～千年紀の終りに～

今まで出版された徳間書店の メガドライブゲームガイドブック

- 獣王記……………絶版
タツジン&ゴールデンアックス……………490円
スーパー大戦略……………490円
スーパー大戦略 戦術編……………490円
ソーサリアン 上巻……………絶版
ソーサリアン 下巻……………絶版
ファンタシースターII
 還らざる時の終りに 上巻……………絶版
ファンタシースターII
 還らざる時の終りに 下巻……………絶版
バハムート戦記 公式ガイドブック……………600円
ヴァーミリオン……………絶版
モンスターワールドIII
 公式ガイドブック……………650円
忍者武雷伝説 公式ガイドブック……………680円
ファンタシースターIII 時の継承者
 公式ガイドブック……………500円
アドバンス大戦略 ドイツ電撃作戦
 公式ガイドブック……………980円
ファンタシースターIII 時の継承者
 上巻……………絶版
ファンタシースターIII 時の継承者
 下巻……………絶版
ソニック・ザ・ヘッジホック
 公式ガイドブック……………600円
アドバンス大戦略 ユニット進化編
 &天下布武 公式ガイドブック……………980円
シャイニング・フォース——神々の遺産——
 ゲームガイドブック CD付……………1600円
(メガCD対応) ルナ・ザ・シルバースター
 公式ガイドブック……………980円
(メガCD対応)
 ルナの世界と攻略ガイド……………880円
ランドストーリー——皇帝の財宝——
 ゲームガイドブック CD付……………1,600円
(メガCD対応) シルフィード
 公式テクニカルガイドブック……………880円
シャイニング・フォースII——古えの封印——
 ゲームガイドブック……………980円

書店にない時は直接、徳間書店に注文しよう。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

株徳間書店「販売総務」部

Tel 03-3433-6231(代)

テレビランドわんぱく No.142



SEGA MEGADRIVE

PHANTASY

The end of the millennium

STAR

ファンタシースター

～千年紀の終りに～

ゲームガイドブック



PHANTASY

The end of the millennium


STAR

ファンタジースター

～千年紀の終りに～

ゲームガイドブック





遙けき時の彼方より つむぎし
魂の祭 果て
在りし者
其を天空に掲ぐ
成すは死の点鐘
成すは紫紺の灯火
成すは 絶えなき千年紀……

STORY

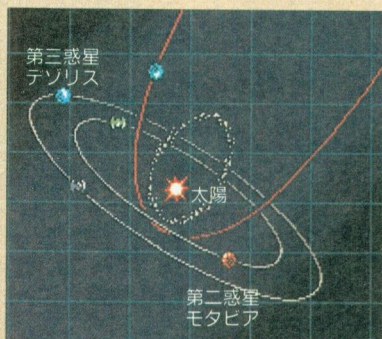
ストーリー

惑星管理システム「マザーブレイン」崩壊、第一惑星パルマの爆発・消滅……。アルゴル太陽系はこれらの影響を受け、総人口の90%以上と、高度な科学文明を失った。それから1000年……。

冒険の舞台は アルゴル太陽系

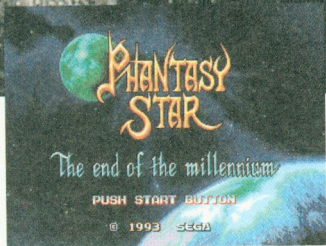
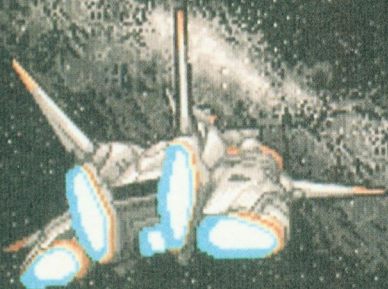
太陽を中心としたふたつの惑星。このアルゴル太陽系を舞台に、冒険が繰り広げられる。

砂漠の広がる第二惑星モタピア。氷と雪におおわれた第三惑星テゾリス。第一惑星バルマは、1000年前に爆発し消滅。軌道に残るアステロイドベルトだけが、その痕跡を残している。



第二惑星モタピアでは、モンスターが出没していた。これを狩るのは、ハンターと呼ばれる者たち。数多いハンターたちの中でも、最も腕利きといわれる評判のふたりがいた。ライラとルディである。その名声は、天下に鳴響いている。

そんな彼女たちのもとに、ある日、仕事の依頼が舞い込んだ。モタピア・アカデミーの学長からである。とにかく来てくれの一点張りに、多少不満ながらもアカデミーへ向かったふたりだったが……。



ファンタシースター

～千年紀の終りに～

ゲームガイドブック

CONTENTS

もくじ

| | |
|------------------|-----|
| ストーリー&アルゴル太陽系紹介 | 4 |
| コントロールパッドの操作方法 | 8 |
| ゲームの始め方 | 9 |
| 画面表示の見方とコマンドの使い方 | 10 |
| 戦闘の流れと?大バトルシステム | 18 |
| タウン・ダンジョン内ガイド | 22 |
| アイテムリスト | 24 |
| テクニックリスト | 33 |
| 特技リスト | 35 |
| モンスターリスト | 37 |
| モトビア星マップ | 56 |
| プロローグ | 58 |
| モトビア・アカデミー | 61 |
| マイルの村 | 66 |
| ゼマの村 | 68 |
| モルカムの村 | 70 |
| クルップの村 | 72 |
| 谷の迷路 | 74 |
| トノエの村 | 78 |
| ゼマの村 | 84 |
| ナルヤの村 | 93 |
| 謎の残がい | 94 |
| アイドの街 | 98 |
| 秘密の通路 | 102 |
| カダリの街 | 104 |
| ジオスフォート | 106 |
| クルップの村 | 112 |
| マシンセンター | 114 |
| モンセンの街 | 116 |

| | |
|----------------|-----|
| プレートシステム | 118 |
| テルミの村 | 122 |
| ラデアの塔 | 124 |
| ナルバス (ジオスフォート) | 132 |
| エアポート | 139 |
| 人工惑星クラン | 140 |
| テソリス星マップ | 144 |
| ラジャの寺院 | 146 |
| リュオン街 | 150 |
| タイラーの街 | 152 |
| 人工惑星クラン | 156 |
| ソーサの街 | 164 |
| 不思議の谷 | 166 |
| 気象センター | 169 |
| リシエルの街 | 173 |
| ミースの街 | 174 |
| 悪魔の森 | 177 |
| エスパの館 | 179 |
| ジュットの街 | 182 |
| ウェボンプラント | 184 |
| ガンピアス大寺院 | 188 |
| エアキャッスル | 190 |
| ガルベルクの塔 | 198 |
| ミースの街 | 205 |
| リシエルの街 | 206 |
| ウーゾの村 | 207 |
| トリココの村 | 208 |
| 湖の小島～戦士の神殿 | 209 |
| ファンタシースター年表 | 216 |
| スペシャルプレゼント | 217 |



PHANTASY
The end of the millennium
STAR

基礎知識
&
データ編

コントロールパッドの 操作方法

このゲームには、移動・キャンプ・システムの3つ（モード）がある。「移動」は、フィールドや街中など、キャラクターを自由に動かせる状態のこと。その移動時にAボタンを押し、ウィンドウを開くのが「キャンプ」、スタートボタンで開くことを「システム」という。

各状態によってコントロールパッドの操作方法が異なるので、それぞれを説明してみたい。



移動モード時では

方向ボタン……キャラクターを上下左右に移動させる。

Aボタン……キャンプモードのウィンドウを開く。

Bボタン……キャラクター移動時の「よけ補正」を解除。

Cボタン……会話、目の前を調べる。

スタートボタン……システムモードのウィンドウを開く。

キャンプ・システムモード時では

方向ボタン……カーソルを上下左右に移動させる。

Aボタン……選択したコマンドを決定。

Bボタン……選択したコマンドのキャンセル、ひとつ前のウィンドウに戻る。

Cボタン……選択したコマンドを決定。

スタートボタン……全ウィンドウを一気に閉じる（システムモード時では、できないものもある）。

「よけ補正」ってなんだ!?

方向ボタンを押したまま障害物に当たると、スルリと左右によけてしまう。これが「よけ補正」だ。Bボタンを押しているあいだは解除される。何かを調べるときは、Bボタンを押しながらやってみよう。



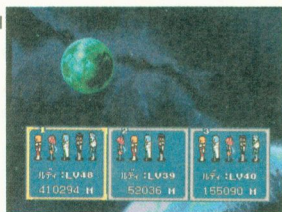
ゲームの始め方

カセットをメガドライブに差し、電源を入れよう。いよいよプレイ開始だ。まずは、タイトル画面でスタートボタンを押し、右のようなコマンドを呼び出そう。初めてゲームをするなら、STARTにカーソルを合わせて決定だ。



CONTINUE

これを選ぶと、3つのファイルが表示される。すでにデータをセーブしてあるなら、方向ボタンでファイルを選択し、A・C・スタートボタンで決定しよう。以前セーブしたところから、ゲームが再開できるぞ。



START

すでにあるデータとは別に、新たにゲームを始めるときに使う。ただ注意したいのは、新規のこのデータをセーブする際、既存のデータ上に書き込むわけだから、消えてもいいファイルを覚えておこう。



ERASE DATA

セーブしてあるデータを消すときに使うコマンドだ。これを選択すると、データの内容が表示される。方向ボタンの左右で、消してもいいファイルを選ぼう。次に、「本当に消してもいいですか？」と聞いてくるので、よければ「はい」だ。一度消してしまうと、二度と戻らないので要注意。



悲しいぞ!! ゲームオーバー

戦闘中、パーティーが全滅するとゲームオーバーだ。オープニング画面に戻るので、セーブデータの続きから再プレイしよう。



いっしょに全滅してもいいように、こまめにセーブをしておこう。

画面表示の見方と コマンドの使い方

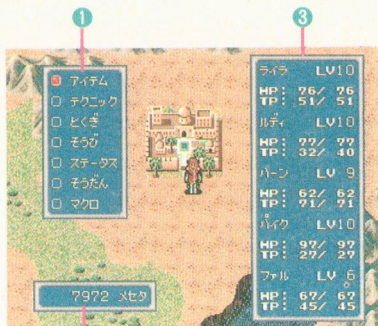
キャンプ時のコマンドについて

キャンプモードになると、自動的に右のようなウィンドウが開かれるぞ。

①メインコマンドウィンドウ（コマンドの詳細は以下）。

②パーティー全員で持っているお金の額。単位はメセタ。

③パーティーの状態。ひん死などになると文字色が変わり、レベルに状態が表示。

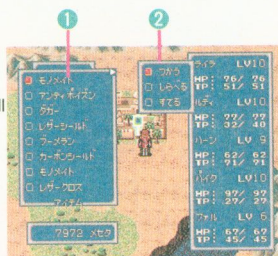


●アイテム

持っているアイテムを使うときに選択しよう（詳細は以下）。

①アイテム選択画面。パーティー全員で最大40コまで。

②だれに使うか、何を調べるか、捨てるのかを選択。



つかう

選んだアイテムを使用するコマンド。カーソルで使いたいアイテムを選び、AかCボタンで決定しよう。その場で効果を発揮するものや、後から表れるものもある。



しらべる

持っているアイテムの効果を、調べることができる。武器・防具を選択すると、さらにキャラクターリストが表示され、装備可能な人の前に▶マークがつくのだ。



すてる

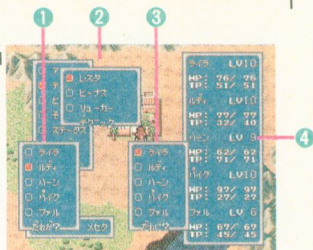
いらなくなったアイテムを捨てるコマンド。選択すると「〇〇を捨てますか？」と聞かれるので、OKなら「はい」を選ぼう。一度捨ててしまうと、拾うことはできない。



●テクニック

キャンプ時のみ、使用可能なテクニックを使うためのコマンドだ。

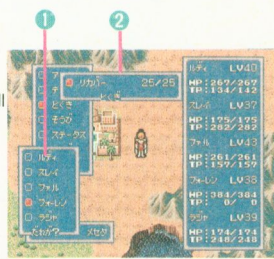
- ①だれが使うのかを選択しよう。つまり使用者だ。
- ②使用者が、現在覚えているテクニックのリスト。使いたいものを選び、決定しよう。ものによってはすぐその場で効果を発揮することもある。
- ③だれに使うか、を選択しよう。テクニックによっては、場所選択になる。
- ④②で回復系を使うとパーティーの状態が変化する。



●とくぎ

キャンプ時に使える特技を選択するコマンド。

- ①使用者を選ぼう。
- ②使いたい特技を選び、決定しよう。名称の後ろにある数字は、現在の使用回数/最大使用回数を表す。



●そらび

武器・防具の装備を変更するためのコマンド。

- ①装備を変更するキャラクターを選ぼう。
- ②そのキャラクターが装備できる武具のリスト。これを選択していると、③の数値が変わっていくぞ。決定する前に、ちょっと②を見てみよう。
- ③そのキャラクターのステータス。左が現在値、右が②で選択している武具を装備したときの数値だ。数値の高い武具を装備しよう。
- ④現在装備している武具のリスト。



通常は、武器と防具（楯など）をそれぞれの手に装備する。だが武器によっては、両手でなければ持てない物がある。また、キャラクターによっては、両手に武器を装備させた方がいい者もいる。各ステータスをよく見て考えよう。

方向ボタンを左に入れると、現在の装備ウィンドウにカーソルが移り、装備を外すことができる。

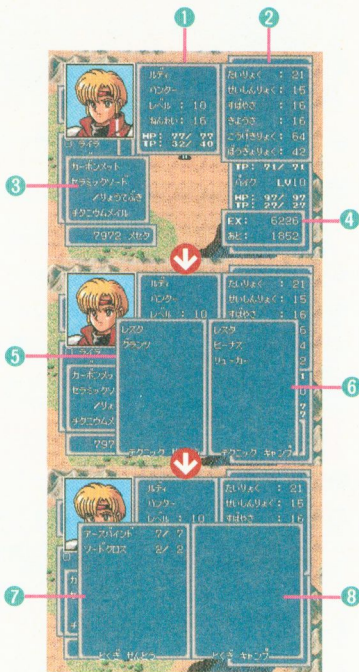
●ステータス

各キャラクターの強さや状態を見るときや、パーティーの並び換えをするとき呼び出すコマンド。地味だが、実は奥深い役割をする。特に並び換えなど、パーティーのメンバーが変わるたびに考えよう。



つよさ

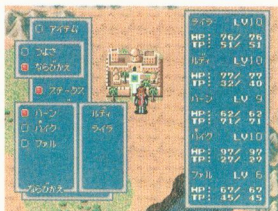
- 1 上から、名前・タイプ・レベル・年齢・現在のHP/最大HP・現在のTP/最大TP。
- 2 現在の能力値（詳細は以下）。
- 3 現在の装備品。
- 4 上が現在の経験値、下が次のレベルになるために必要な経験値数だ。
- 5 戦闘時に使えるテクニックリスト。
- 6 キャンプ時に使えるテクニックリスト。
- 7 戦闘時に使える特技リスト。使用回数/最大使用回数（⑧も同様）。
- 8 キャンプ時に使える特技リスト。



たいりよく……攻撃力、体術系特技の威力・成功率、毒などに対する抵抗力。
 せいしんりよく……テクニックや魔法系特技の威力・成功率、敵にかけられた場合の抵抗・防御力。
 すばやさ……行動順位、敵の攻撃をかかわす確率、先制攻撃をかける、かけられる確率。
 きようさ……攻撃がヒットする・クリティカルヒットする確率。
 こうげきりよく……直接攻撃で与えるダメージ。
 ぼうぎよりよく……直接攻撃で受けるダメージ。

ならびかえ

パーティーの並び換えをするコマンド。先頭にしたいキャラクターから順に選び、A・Cボタンで決定していこう。ちなみに、先頭に近いほど、敵からのダメージを受けやすいのだ。



● そうだん

どこへ行っていいのか、何をしたいのかなど、行き詰まってしまった場合に使ってみよう。主人公たちが会話を始めるぞ。その中で、次に行くべき場所やするべきことが、必ず見つかるはずだ。



● マクロ

戦闘時の行動をあらかじめ決めておき、登録しておくコマンド（設定方法は次ページに）。

- ① A～Hのどこに登録するかを選択。記号が白字なら登録済み、赤字なら未登録を表す。
- ②すでに登録されている場合は、設定が表示される。未登録なら何もない。
- ③キャラクターの選択。まず最初にだれを行動させるか決めよう。
- ④行動マーク。そのキャラクターに何をさせるか決めるもの（詳細は以下。戦闘時でも使用する）。
- ⑤新しく設定された状態。



武器

現在装備している武器で戦うこと。何も装備していなければ表示されない。また、両手に武器を装備していても、マークはひとつ。



防衛

敵からの攻撃を防衛すること。ダメージはかなり少なくなる。これを選ぶと、たとえ武器を装備していても戦うことはできない。



テクニク

現在覚えているテクニクを使うこと。戦闘時は選択後、何を、だれに使うかを決定しなければならない。この場合の「だれに」とは、自分やパーティーはもちろん敵のことでもある。表示をよく見て選択しよう。



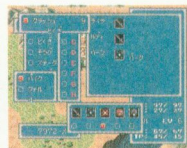
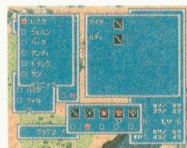
とくぎ

現在使える特技を使用すること。戦闘時はテクニクと同様、ものによっては選択後に何を、だれに使うか決定する。もちろんここでも「だれか」とは、自分を含めた仲間たちを始め、敵のことでもある。



アイテム

アイテムを使うこと。主に回復系だが、武器によっては「使う」と魔法効果を得られる物があるぞ。とりあえず手に入れた武具はアイテムを使うで試そう。なお戦闘時のコマンド選択後は、何を、だれに使うか決定する。



マクロコマンドの設定方法

1 設定する場所を決め……

マクロコマンドを選択後、A～Hの記号を選択しよう。赤い文字で表示されている未設定の記号を選ぶのだ。すでに登録済みのマクロを消す場合は、消したい記号を選択しよう。「設定を消去しますか？」と聞かれるので、よければ「はい」だ。



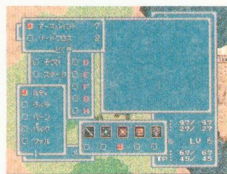
2 キャラクターを選択

まずは最初に行動させるキャラクターを選ぼう。なにもパーティーの並び順でなくてもいいんだ。素早さのステータスは低いが、どうしても最初に行動させておきたい、というキャラがいたら、そいつを先頭にもってこよう。



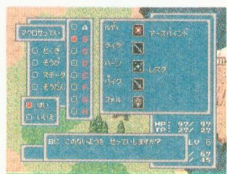
3 どの行動をさせるか……

登録する記号とキャラクターを選択したら、今度はその人物の行動だ。武器かテクニックかアイテムか……。テクニックや特技、アイテムを選んだ場合は、さらに、どれを使うかも選択しなければならない。



4 決まったら、設定完了

1～3の手順で、パーティー全員の行動を決定しよう。設定し終わると、「この内容を設定しますか？」と聞かれるので、OKなら「はい」を、考え直すなら「いいえ」だ。登録が終わったら、実際の戦闘中に使ってみよう。



アイテムの設定には要注意

マクロで設定したアイテムが、使うとなくなってしまふ物の場合。品物がなくなると、そのキャラクター以外はきちんと行動するが、本人は立ち尽くしてしまふ。テクニックや特技も同様だ。こういったマクロが不完全なときは、記号が黄色に変化しているぞ。黄色い文字が見えたら、次のターンでは別の行動を指示してやろう。



▲アイテムを選択するときは、残りの個数に注意しよう。

システムモードのコマンドについて

移動時にスタートボタンを押すと、右のようなウィンドウが開く。データセーブを始め、各設定の変更もできる。ゲーム進行をよりスムーズにできて、とても便利だ。

●セーブ

ゲームのデータを保存することをセーブという。ファイルは全部で3つ。セーブしてもいいファイルを方向ボタンで選択し、決定しよう。すると「前のデータが消えてしまいますが、よろしいですか?」と聞かれる。大丈夫なら「はい」だ。一度セーブしてしまうと、前のデータは修復できない。決定する前に、必ず確認しておこう。なおセーブは、ダンジョン内以外ならどこでも可能だ。ゲームを中断するときだけでなく、気がいたらこまめにセーブする習慣をつけよう。



●メッセージ

メッセージの表示速度を設定することができる。方向ボタンで表示速度を選択しよう。1～5まであるが、1が最も速く、5が最も遅い。ちなみに初期設定は3だ。



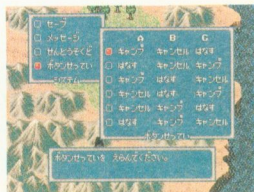
●せんとろくど

戦闘中のメッセージの表示時間を設定・変更することができる。変化するのはあくまでもメッセージだけで、戦闘シーンのアニメーションのスピードは変わらない。



●ボタンせってい

A～Cボタンの操作方法を変更することもできるのだ。あらかじめ6種類の組み合わせが用意されているので、自分に合ったタイプを選ぼう。ちなみに初期設定は一番上。



戦闘時のコマンドについて

敵と遭遇すると戦闘シーンになり、右のようなウィンドウが開くぞ。

- ① モンスターの名称。
- ② 行動コマンド（詳細は以下）。
- ③ 状態ウィンドウ。名前・行動マーク・現在のHP・現在のTPが、それぞれ表示されている。行動マークの部分には、敵から受けた特殊攻撃のマークも出る。



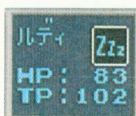
中毒

毒を受けた状態。文字は黄色。放っておくと歩いているうちにHPを消耗。テクニック・特技・アイテム・宿屋で回復。



マヒ

体がマヒしたマーク。文字は青。戦闘中は何もできない。テクニック・特技・アイテムのほか、自然に回復も。



気絶

気絶したマーク。文字は青。戦闘中は何もできないが、自力で回復することも。戦闘後に自動回復する。



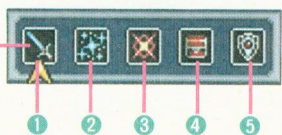
ひん死・機能停止

HPが0の状態、戦闘・移動中ともに何もできない。テクニック・宿屋などで回復。アンドロイドは戦闘後に自動回復。

●コマンド

このコマンドを選択すると、さらに行動マークが表示される。マクロで説明したものと同じだ。これで、だれに何をさせるのが決定しよう。最後のキャラクターさえ決定しなければ、変更可能だ。

- ① 攻撃（直接攻撃）。
- ② テクニック。だれが、何を、だれに使うか選択。
- ③ 特技。だれが、何を、だれに使うかも選択。
- ④ アイテム。だれが、何を、だれに使うか選択。
- ⑤ 防御。敵からの攻撃を防御する。



●マクロ

キャンプ時に設定したマクロを使うコマンドだ。登録した記号を選択し、決定しよう。あとは自動的に、設定した行動をとってくれるのだ。マクロが不完全な状態になったら、すぐほかの行動に切り替えてやろう。

●てったい

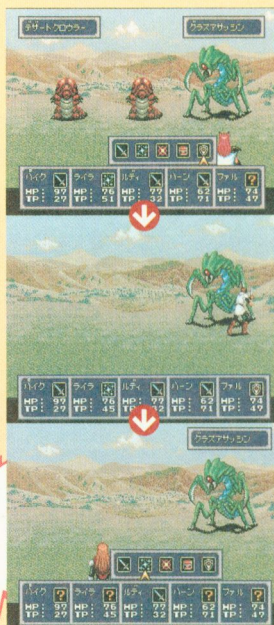
戦闘から脱出するときのコマンド。ただし、必ずしも逃げられるとは限らない。運を天に任せ、決定しよう。もし、あまりにも逃げられないようなら、全滅させられる前に逆に戦ってしまうのも手だ。



一戦闘中なら 選んだコマンドは 記憶されているぞ

遭遇した敵が強くて、戦闘が1ターンで終わらない場合「また同じようにコマンドを選ぶのか、めんどうだな」と思うかもしれない。ところがどっこい。1戦闘中なら、カーソルは選んだコマンドを覚えていてくれるのだ。だから、1ターンと同じコマンドを選ぶなら、ボタンを押しっぱなしにしていればいい。だが、アイテムを選択した場合だけは別だ。これだけはカーソルがリストの最初に戻ってしまう。アイテムは、再度選択し直そう。

楽だ!!



敵と遭遇。さあ、コマンドを選んで、実際に戦ってみよう。

ゲゲ、ちよっと強いぞ。こりゃ1ターンじゃ無理だな。選択がめんどう。

←と思ったら、ほら、カーソルがさっき使ったコマンドの位置にいるぞ。

戦闘の流れと 2大バトルシステム

通常戦闘の流れはこうなる

敵と遭遇すれば、そく戦闘モードに突入だ。それ以降の流れは以下のとおり。なお戦いに勝つと経験値とお金が得られる。キャラクターが成長したり、高い武器・防具を買うことができるぞ。



1 コマンドを選択し……

戦闘になったら、まずコマンドの選択だ。行動マークを選び、各キャラクターに個別に命令を出すのか、登録してあるマクロを使うのか、はたまた撤退するのかを選ぶ。キャラクターを早く成長（強く）させたいなら、なるべく逃げず、積極的に敵と戦おう。



◀まずはパーティー全体の行動を選択だ。全員の状態をよく見て決めてよう。

2 行動を決め……

1で「コマンド」を選んだら、次は各キャラクターの行動マークの決定だ。直接攻撃をさせるのか、テクニックや特技・アイテムを使わせるのか……。各キャラクターの状態と、出現した敵の強さや特徴などに合わせて選択しよう。



◀行動マークを選ぼう。各キャラクターの状態をよく見て戦闘が有利になるよう選択。

3 戦闘だ

各コマンドを決定したら、いよいよ戦闘の始まりだ。1ターン終わると、またコマンド選択画面に戻るぞ。戦闘中は、各キャラクターのステータスに注意しておこう。HPが少なくなったら、すぐ回復のテクニックやアイテムを使うこと。惜しむとゲームオーバーに。

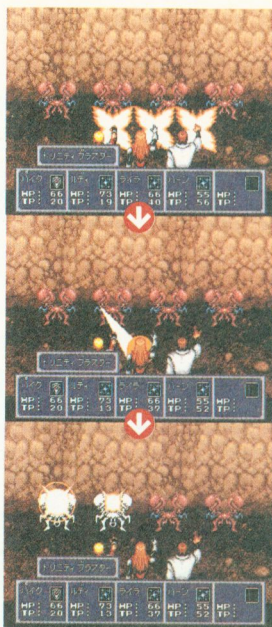


◀戦闘中は各キャラクターのステータスをよく見ておくと。危なくなったら回復だ。

■コンビネーションバトルシステム

このゲームのウリでもあるシステムのひとつを紹介しよう。

戦闘中、何気なくテクニックを使っていると……ゲゲ、見たこともないすさまじいテクニックが発生したぞ！ これはいったい!? ……そう、これがコンビネーションバトルシステム。ふたり以上のキャラクターのテクニックや特技を組み合わせることによって、さらに強力な技が生まれるのだ。もちろん、なんでもかんでも組み合わせればいいワケじゃない。それに、順番も影響している。例えばテクニックAとBを組み合わせると、Cが発生する場合、Aを使えるキャラクターのすぐあとに、Bを使うキャラクターを行動させればいいのだ。ただし、毎回必ず発生するとは限らない。また、AとBのあいだに敵の攻撃や味方の行動が入ってしまったらアウトだ。



◀コンビネーションバトルには最大4人の組み合わせがあるがこれは3人。

◀フラッシュした光が横一線の敵をなぎ倒す!!
パワーにびっくりだ。



その数なんと15種類!!

コンビネーションバトルの組み合わせは、全部で15種類ある。その中でも比較的最初から使えるのが右の2点。ブリザードとファイアストームだ。

発見するポイントは、とにかくテクニック・特技をガンガン使ってみる。このとき、だれが・どの技を・どの順で使ったかを覚えておきたい。そしてコンビネーションが発生したら、その順番どおりにマクロに登録。確実に再現するためには、これが最高の手段だ。

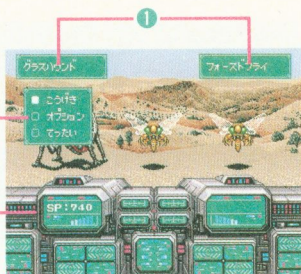


■マシンバトルシステム

キャラクターたちだけじゃない、マシンだって戦ってくれちゃうのだ。

マシンで移動している際、敵に遭遇すると戦闘へ。自動的に右のウィンドウが開くぞ。

- ①敵の名称。
- ②行動コマンド（紹介は以下）。
- ③SP。0になるとゲームオーバー。



●こうげき

マシンの通常兵器で攻撃するコマンド。これを選択すると照準が表示される。敵が複数の場合は、どの敵に攻撃するか選択、決定しよう。なお、ダメージを受けてSPが減っても、戦闘終了後には全回復するぞ。



●オプション

マシンに搭載されている、オプション兵器で攻撃するコマンドだ。これを選択すると、兵器の名称が表示される。何を使うか決めたら、実行しよう。数字は使用できる回数。0になってもパーティーが宿屋に泊まれば回復するのだ。



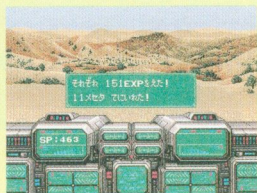
●てったい

戦闘から脱出するコマンド。通常の戦闘時と同じで、必ず逃げきれとは限らない。マシンに乗っていれば、パーティーはダメージを受けないので、あまり撤退できないようなら逆に戦ってしまおう。



マシンバトルは楽だがツライ!?

マシンに乗っていれば、移動が早く戦闘も楽。だが戦闘後にもらえる経験値やお金の額が、通常の戦闘時よりかなり少ない。楽しんで進むか、苦労してもうけるか。さて、どちらを選ぶ？



◀ほら、これだけしかもらえないのだ……。

マシンは3種類あるのだ

ストーリー中に出てくるマシンは、どれもパーティーの「足」となって活躍する。フィールドで乗る際は、アイテムコマンドを使って呼び出そう。



ランドマスター

幅の広いキャタピラによって、砂地はもちろん、流砂も難なく移動できる装甲車だ。



アイスデッカー

大型のドリルを備えた砕氷車両。氷壁も簡単に突破できる。氷上だけでなく、通常の地表も移動可能。



アロームーバー

全マシン中最高の機動力を誇るホバークラフト。地上・水上を問わずに移動できるのだ。

主人公たちだけじゃない！ 敵にも合体攻撃があるのだ！！

主人公たちはかっこいい。コンビネーションバトルで、テクニックや特技を合体させ、マシンと合体（!?）しては派手なバトルを見せてくれる。これはヒーローだけの特権さ、と置いていたら……とんでもない。生意気にも、合体攻撃を仕掛けてくる敵がいるのだ。

モンスターとモンスターが合体し、まったく別のモンスターへと生まれ変わる場合もあれば、主人公たちのようにコンビネーションバトルをするヤツらもいる。それが1体や2体じゃないから始末におえない。こういった敵と遭遇したら、とにかくどれか1体を集中して倒そう。合体させないように気をつけて、全力で戦え。もし攻撃が間に合わなかったら……全滅させられないように祈るのだ。



「ちょっと手強いけど、力を合わせれば大丈夫さ、と思っていたら……。」

「なんかスルスルと中央に集まり始めたぞ。こ、これはもしやー?」

合体!!

タウン・ダンジョン内 ガイド

街の中では

街の中には、冒険を進める上で必要な事柄があふれている。新しい街に着いたら、まずは全体を歩き回って様子を見よう。その上で情報を集めたり、気になるところを調べたり、ショップで買い物をしたりするのだ。



●情報を集めよう

街にはたくさんの人々がいる。彼ら全員と会話して、情報を集めよう。これはゲーム上の基本的な行動だ。さまざまな内容が飛び交うので、メモしておくくと混乱しなくてすむぞ。



◀つまらないものから重要なものまで、内容は実にさまざま。片っ端から聞いておこう。

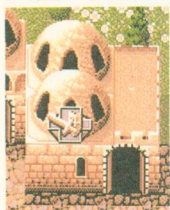
●ショップで身支度を整えろ

新しい街に着いたら、必ずショップに寄っておこう。現在装備している武器や防具以上に強力なものがあるはずだ。また、アイテムなどの補充も忘れずに。ショップには下のような種類があるぞ。



◀いろいろな武器・防具を扱っているショップ。買っただけでなく、売ることもできる。

武器・防具屋



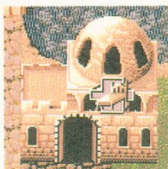
武器と防具を売っている店だ。看板はひとつでも、中でカウンターが分かっている。もちろん、このうちのどちらかしかない街もあるぞ。所持金と相談して買い物をしよう。

道具屋



アイテムを売っている店だ。扱っている品物は街によってさまざまだが、だいたい回復系・オカリナ類はおいてあるぞ。

宿屋



パーティーが傷ついたら、ここへ泊まろう。ひと晩で状態が回復するぞ。ひん死もマヒもOKだ。街によって宿泊料が異なる。

ダンジョンの中では

洞窟や地下、建物などを、まとめてダンジョンと呼ぶ。中を歩いているとモンスターと遭遇するので、全力で戦って進もう。また、内部ではセーブすることができない。侵入する際は、入り口で必ずセーブしておこう。



くまなく歩き回ろう

ダンジョンに入ったら、はしからはしまで歩き回ろう。出口を探すためでもあるが、何よりも敵と戦い、レベルを上げるのだ。また、ところどころに置かれている宝箱も、必ず開けておこう。



◀狭いものから広いものまで、ダンジョンの中もさまざま。

宝箱の中身は必ず取ること

ダンジョン内のあちこちに、ポツンと置かれた箱。これが宝箱だ。中身はいろいろ。ショップでは絶対買えない、強力な武器や防具もあるので、片っ端から取っておこう。



宝箱

主に洞窟内にある箱。埋もれていることも。

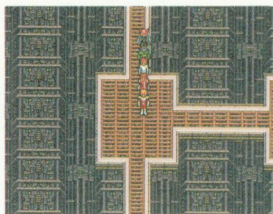


コンテナ

建造物内にある箱。すでに開いているものも。

今いる位置は把握しておけ

くまなく歩き回ったり、宝箱を開けたり、敵と戦ったりしているうちに、方向を見失ってしまうこともあるぞ。今、どこにいるのかを常に頭において、移動しよう。



◀自分なりに、マップに目印をつけておくと迷いにくくなるぞ。

階と階、フロアとフロアをつなぐもの

ダンジョン内でフロアを上下するときは、階段やエレベーターを使おう。階段はともかく、エレベーターでの移

階段

段の上に乗るだけで上下階の移動できる。



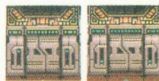
上へ

下へ

動は、階の勘違いに注意しよう。点滅しているランプが、ゆっくり動いている方向に降りたり、登ったりするのだ。

エレベーター

□ボタンなどでドアを開けてから乗り込め。



上へ

下へ

アイテムリスト

ゲームに登場する武器、防具、アイテムの紹介だ。武器や防具は武器屋や

防具屋だけではなく、敵と戦って倒したときに手に入るものもある。また、武器や防具のなかには、アイテムとして使った場合、効果があるものもある。

武器

■短 剣

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価 格 |
|--------------------------------------|---------|-----------|-----|-------|--------|
| ダガー | ルディ、ハーン | ————— | 2 | 0(0) | 40 |
| 一般人でも持っている程度の小ぶりの短剣 | | | | | |
| ハンターナイフ | ルディ、ハーン | ————— | 5 | 0(0) | 120 |
| ハンターが好んで使う、アーミーナイフ状の大型ナイフ | | | | | |
| チタニウムダガー | ルディ、ハーン | ————— | 10 | 0(0) | 240 |
| チタン製の短剣 | | | | | |
| セラミックナイフ | ルディ、ハーン | ————— | 14 | 0(0) | 1,600 |
| セラミック製の短剣 | | | | | |
| レーザーナイフ | ルディ、ハーン | ————— | 21 | 0(0) | 3,200 |
| レーザー発振機つきの短剣。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| プラズマダガー | ルディ、ハーン | ————— | 25 | 0(0) | 3,600 |
| プラズマ発振機つきの短剣。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| トルネードダガー | ルディ、ハーン | ————— 体+2 | 32 | 0(0) | 8,300 |
| 「ヒューン」の魔力を封じた短剣。使うと、敵1体に「ヒューン」の効果 | | | | | |
| ラコニアダガー | ルディ、ハーン | ————— | 39 | 0(0) | 9,400 |
| ラコニア製の短剣。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| マーレイダガー | ハーン | ————— | 60 | 10(0) | 15,800 |
| ハーンと父親が秘教科学を駆使して作りあげた短剣。使うと「フォイエ」の効果 | | | | | |

■長 剣

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価 格 |
|--|--------|---------------|-----|-------|--------|
| スチールソード | ルディ | ————— | 14 | 2(0) | 280 |
| 鋼鉄製の長剣 | | | | | |
| チタニウムソード | ルディ | ————— | 29 | 5(0) | 560 |
| チタニウム製の長剣 | | | | | |
| セラミックソード | ルディ | ————— | 43 | 7(0) | 3,600 |
| セラミック製の長剣 | | | | | |
| レーザーソード | ルディ | ————— | 58 | 10(0) | 5,400 |
| レーザー発振機付きの長剣。打撃に耐性のある敵も斬れる。 | | | | | |
| シャドウブレード | ルディ | 精-10、素-5、器-10 | 50 | 0(0) | 2 |
| 倒されたシャドウセイバーの怨念がこもった刀。ヒットの瞬間に敵を殺してしまうことがある | | | | | |
| プラズマソード | ルディ | ————— | 70 | 12(0) | 8,700 |
| プラズマ発生機付きの長剣。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| フレイルムソード | ルディ | ————— 体+4 | 81 | 15(0) | 12,900 |
| 「フレリ」の魔力を封じた長剣。使うと「フレリ」の効果 | | | | | |

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---------------------------|--------|-----------|-----|-------|--------|
| ラコニアソード | ルディ | 器+10 | 103 | 19(0) | 20,400 |
| ラコニア製の長剣。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| ガーディアンソード | ルディ | 体+10、器+10 | 112 | 22(0) | 25,100 |
| 「護り人」のための長剣。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| アリサの剣 | ルディ | | 1 | 0(0) | 500 |
| ただの模造刀。でも、あることで人助けとなる | | | | | |

■ステイサー

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-----------------------------------|---------|------|-----|------|--------|
| ブーメラン | ライラ、シェス | | 1 | 0(0) | 80 |
| 刃のついていないスライサー | | | | | |
| スライサー | ライラ、シェス | | 4 | 0(0) | 160 |
| 鋼鉄製のスライサー | | | | | |
| チタニウムスライサー | ライラ、シェス | | 9 | 0(0) | 360 |
| チタン合金製のスライサー | | | | | |
| レーザースライサー | ライラ、シェス | | 12 | 0(0) | 2,100 |
| レーザー発振機つきのスライサー。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| ラコニアスライサー | ライラ、シェス | | 30 | 0(0) | 21,600 |
| ラコニア製のスライサー。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| ムーンスライサー | ライラ、シェス | | 42 | 0(0) | 16,800 |
| 月光の魔力を宿したスライサー。使うと「ムーンシェイド」とおなじ効果 | | | | | |

■斧

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---------------------------------------|--------|------|-----|-------|--------|
| チタニウムアックス | バイク | | 26 | 8(0) | 640 |
| チタン合金製の斧 | | | | | |
| ブロードアックス | バイク | | 32 | 14(0) | 1,000 |
| チタン合金製だが、刃の部分が異様に大きく造られた斧 | | | | | |
| ストラグルアックス | バイク | | 38 | 20(0) | 4,600 |
| 部分的にセラミックを使った戦闘用の斧 | | | | | |
| レーザーアックス | バイク | | 45 | 25(0) | 6,400 |
| レーザー発振機つきの斧。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| ラコニアアックス | バイク | | 109 | 40(0) | 26,000 |
| ラコニア製の斧。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| ディフィートアックス | バイク | | 120 | 40(0) | 6 |
| カオスプリングァーが落としていく斧。ヒットの瞬間に敵を気絶させることがある | | | | | |

武具・防具の見方

この表の中での注意点は、装備効果と防御力だ。装備効果は特定の武器、防具を装備したときに能力値が上がることで、体は体力、

器は器用さ、素は素早さ、精は精神力のことだ。防御力のカッコ内の数値はテクニックや特技に対する防御力のことだ。

■クロー

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|--|--------|-------|-----|------|--------|
| クロー | ファル | ————— | 12 | 0(0) | 1,000 |
| 鋼鉄製のクロー | | | | | |
| サーベルクロー | ファル | ————— | 18 | 0(0) | 1,700 |
| 先が長く鋭いクロー | | | | | |
| レーザークロー | ファル | ————— | 25 | 0(2) | 2,500 |
| レーザー発振機つきのクロー。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| プラズマクロー | ファル | ————— | 32 | 0(0) | 3,900 |
| プラズマ発生機つきのクロー。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| サンダークロー | ファル | 体+2 | 37 | 0(0) | 8,500 |
| 「タンブレ」の魔力を封じたクロー。使うと敵一体に「タンブレ」の効果 | | | | | |
| シルバータスク | ファル | ————— | 42 | 2(2) | 6,300 |
| 2000年のうちに霊力を宿した武器。柄の両端に刃がついた短剣のような形。魔族、アンデッドにダメージ大 | | | | | |
| ラコニアクロー | ファル | ————— | 51 | 0(0) | 10,200 |
| ラコニア製のクロー。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |
| ジェノサイドクロー | ファル | ————— | 53 | 0(0) | 8,600 |
| 死の力を秘めたクロー。ヒットの瞬間に敵を殺すことがある | | | | | |
| ガーディアンクロー | ファル | ————— | 60 | 3(3) | 13,200 |
| 「護り人」のためのクロー。打撃に耐性のある敵も斬れる | | | | | |

■杖

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---|---------|-------|-----|-------|--------|
| ウッドケイン | スレイ、ラジャ | 精+1 | 4 | 0(1) | 140 |
| ラエルマツリーの木で作られた杖。使うと「レスト」の効果がある | | | | | |
| フォースケイン | スレイ、ラジャ | 体+1 | 25 | 0(0) | 2,500 |
| 魔法で強化された杖 | | | | | |
| サイコウオンド | スレイ、ラジャ | 精+4 | 11 | 0(3) | — |
| ラデアの塔の霊力を受け、新たな力を得るに至った杖。使うと持続性のテクニック、マジックの効果をすべて消し去る | | | | | |
| シルバーロッド | スレイ、ラジャ | 精+2 | 18 | 0(5) | 2,700 |
| 低純度のラコニア製の杖 | | | | | |
| ドリームロッド | スレイ、ラジャ | 精+2 | 20 | 4(0) | 5,400 |
| 「ビンドワ」の魔力を持つ杖。ヒットの瞬間、敵を気絶させることもある。使うと「ビンドワ」の効果 | | | | | |
| ラコニアロッド | スレイ、ラジャ | ————— | 26 | 0(8) | 13,600 |
| ラコニア製の杖。使うと「エフェス」の効果 | | | | | |
| ガーディアンロッド | スレイ、ラジャ | ————— | 32 | 0(12) | 14,500 |
| 「護り人」のための杖。使うと「サレスト」の効果 | | | | | |

■軽火器

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-------------------------------|-----------|-------|-----|------|-------|
| インパクト | フォーレン、フレナ | ————— | 31 | 0(0) | 3,000 |
| 異徒鎮圧用の衝撃銃 | | | | | |
| スタンショット | フォーレン、フレナ | ————— | 44 | 0(0) | 3,200 |
| 生物捕獲用のマヒ銃。ヒットの瞬間に敵を気絶させることがある | | | | | |

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-------------------------|-----------|-------|-----|------|--------|
| ウェーブショット | フォーレン、フレナ | ————— | 62 | 0(0) | 4,000 |
| 共振音波砲 | | | | | |
| ソニックバスター | フォーレン、フレナ | ————— | 112 | 0(0) | 11,200 |
| 超音波破砕砲。原理的にはフォノンメーザーと同じ | | | | | |

■重火器

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-----------------------------------|--------|-------|-----|------|--------|
| プラズマライフル | フォーレン | ————— | 73 | 0(0) | 5,600 |
| 荷電粒子ビームを撃つライフル | | | | | |
| パルスレーザー | フォーレン | ————— | 39 | 0(0) | 6,400 |
| エキシマレーザーを短周期で連射するレーザーガン。敵全体に効果がある | | | | | |
| ナパームショット | フォーレン | ————— | 86 | 0(0) | 6,400 |
| 熱エネルギー弾を発射する銃。原理的にはバーストロックと同じ | | | | | |
| パルスバルカン | フォーレン | ————— | 58 | 0(0) | 7,200 |
| 荷電粒子ビームを短周期で連射する銃。敵全体に効果がある | | | | | |
| プラズマランチャー | フォーレン | ————— | 105 | 0(0) | 8,600 |
| 大出力の荷電粒子砲 | | | | | |
| フォトンイレーザー | フォーレン | ————— | 125 | 0(0) | 12,800 |
| 光子干渉で電磁相互作用を消滅させ、標的を原子分解する銃 | | | | | |

防 具

■ヘルメット

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|------------------------------------|---------|-------|-----|-------|--------|
| レザーメット | ルディ、バイク | ————— | 0 | 1(0) | 80 |
| サンドワームの皮を蠟で煮込んで作ったヘルメット | | | | | |
| カーボンメット | ルディ、バイク | ————— | 0 | 4(0) | 200 |
| 炭素繊維を固めて作られたメルメット | | | | | |
| チタンメット | ルディ、バイク | ————— | 0 | 7(0) | 570 |
| チタン合金製のヘルメット | | | | | |
| セラミックメット | ルディ、バイク | ————— | 0 | 12(0) | 1,800 |
| 強化セラミック製のヘルメット。熱に強い | | | | | |
| シルバメット | ルディ、バイク | 精+2 | 0 | 14(1) | 3,800 |
| 低純度ラコニア製のヘルメット | | | | | |
| スイフトメット | ルディ、バイク | 素+6 | 0 | 13(3) | 8,000 |
| 「シュネラ」の力を持つヘルメット。使うと自分自身に「シュネラ」の効果 | | | | | |
| ラコニアメット | ルディ、バイク | ————— | 0 | 22(5) | 13,800 |
| ラコニア製のヘルメット | | | | | |

■クラウン

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-----------------------------|-------------|-------|-----|------|----|
| レザークラウン | ファル、ライラ、シェス | ————— | 0 | 1(0) | 90 |
| サンドワームの皮を蠟で煮込んで成形した女性用ヘルメット | | | | | |

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|------------------------|-------------|-------|-----|-------|--------|
| カーボンクラウン | ファル、ライラ、シェス | ————— | 0 | 3(1) | 150 |
| 炭素繊維を固めて作られた女性用ヘルメット | | | | | |
| チタンクラウン | ファル、ライラ、シェス | ————— | 0 | 7(0) | 490 |
| チタン合金性の女性用ヘルメット | | | | | |
| グラファイトクラウン | ファル、ライラ、シェス | ————— | 0 | 11(0) | 1,000 |
| 特殊な強化黒鉛で作られた女性用ヘルメット | | | | | |
| サイクラウン | ファル、ライラ、シェス | 精+3 | 0 | 13(1) | 2,800 |
| 思念のこもった鋼鉄で作られた女性用ヘルメット | | | | | |
| シルバークラウン | ファル、ライラ、シェス | ————— | 0 | 16(4) | 5,000 |
| 低純度ラコニア製の女性用ヘルメット | | | | | |
| ラコニアクラウン | ファル、ライラ、シェス | ————— | 0 | 19(6) | 15,000 |
| ラコニア製の女性用ヘルメット | | | | | |

■サークレット

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---------------------------|-------------|-------------|-----|--------|--------|
| レザーバンド | スレイ、ハーン、ラジャ | ————— | 0 | 1(0) | 70 |
| サンドワームの皮で作った額当て | | | | | |
| サークレット | スレイ、ハーン、ラジャ | ————— | 0 | 2(1) | 100 |
| 鋼鉄製の額当て | | | | | |
| サイリング | スレイ、ハーン、ラジャ | 精+5 | 0 | 5(1) | 1,200 |
| 思念のこもった鋼鉄で作られた額当て | | | | | |
| シルバーサークレット | スレイ、ハーン、ラジャ | 精+3 | 0 | 10(2) | 3,000 |
| 低純度ラコニア製の額当て | | | | | |
| ラコニアサークレット | スレイ、ハーン、ラジャ | 精+4 | 0 | 12(4) | 9,600 |
| ラコニア製の額当て | | | | | |
| パルマリング | フォーレン | ————— | 0 | 28(10) | ————— |
| 「星々のリング」のひとつ。装備すると電撃に強くなる | | | | | |
| モタピアリング | ファル | 素+1 | 0 | 20(10) | ————— |
| 「星々のリング」のひとつ。装備すると熱に強くなる | | | | | |
| デゾリスリング | スレイ | 精+3 | 0 | 20(10) | ————— |
| 「星々のリング」のひとつ。装備すると低温に強くなる | | | | | |
| アルゴルリング | ルディ | 体、精、素、器が各+2 | 2 | 22(10) | ————— |
| 「星々のリング」のひとつ | | | | | |
| マーレイリング | ハーン | 精+2 | 0 | 18(8) | 16,000 |
| ハーンと父親が秘教科学を駆使して作った額当て | | | | | |

■ヘッドギア

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|----------------------|-----------|-------|-----|-------|-------|
| ヘッドギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 7(1) | 1,600 |
| 鋼鉄製のアンドロイド用頭部装甲 | | | | | |
| チタンギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 10(2) | 2,000 |
| チタン合金製のアンドロイド用頭部装甲 | | | | | |
| セラミックギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 13(3) | 3,000 |
| 強化セラミック製のアンドロイド用頭部装甲 | | | | | |

| 武器名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---------------------------------|-----------|-------|-----|-------|-------|
| ジルコニウムギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 16(4) | 3,600 |
| 特殊耐熱金属性のアンドロイド用頭部装甲 | | | | | |
| コンボジットギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 18(5) | 4,200 |
| 二重のチタン装甲の間にセラミックを挟んだアンドロイド用頭部装甲 | | | | | |
| イラスタイトギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 22(6) | 5,000 |
| 特殊弾性金属製のアンドロイド用頭部装甲。打撃に強い | | | | | |
| ラコニアギア | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 25(7) | 5,600 |
| ラコニア製のアンドロイド用頭部装甲 | | | | | |

■服

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|----------------------|-------------------------|-------|-----|-------|--------|
| レザークロス | ルディ、ファル、ライラ、ハーン、バイク、シエス | ————— | 0 | 2(0) | 160 |
| サンドワームの皮をなめして作った鎧 | | | | | |
| カーボンクロス | ルディ、ファル、ライラ、ハーン、バイク、シエス | ————— | 0 | 10(0) | 550 |
| 炭素繊維で織られた防護服 | | | | | |
| グラファイトスーツ | ファル、ハーン | ————— | 0 | 16(0) | 1,200 |
| 強化黒鉛の繊維で織られた防護服 | | | | | |
| サイバースーツ | ルディ、ファル、ライラ、ハーン、バイク、シエス | 体+5 | 0 | 50(0) | 30,000 |
| 形状記憶合金の人工筋肉を織り込んだ強化服 | | | | | |

■鎧

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-------------------------|-----------------|-------|-----|--------|--------|
| チタニウムメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 15(0) | 1,120 |
| チタン合金製の鎧 | | | | | |
| セラミックメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 25(0) | 3,700 |
| 強化セラミック製の鎧。熱に強い | | | | | |
| サイメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | 精+2 | 0 | 35(2) | 7,400 |
| 思念のこもった鋼鉄で作られた鎧 | | | | | |
| シルバーメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 49(4) | 13,200 |
| 低純度ラコニア製の鎧 | | | | | |
| リフレクトメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 53(14) | 26,800 |
| テクニック、マジックに対して高い防御力を持つ鎧 | | | | | |
| ラコニアメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 64(9) | 43,800 |
| ラコニア製の鎧 | | | | | |
| ガーディアンメイル | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 76(18) | 56,400 |
| 「護り人」のための鎧 | | | | | |
| マーレイメイル | ハーン | ————— | 0 | 65(17) | 49,200 |
| ハーンと父親が秘教科学を駆使して作り上げた鎧 | | | | | |

■マント、ローブ

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|------------------|-------------|------|-----|-------|-----|
| ホワイトマント | スレイ、ラジャ、シエス | 精+1 | 0 | 10(1) | 400 |
| わずかに防御魔法のかかったマント | | | | | |

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|-------------------------------------|-------------|---------|-----|--------|--------|
| サイロープ | スレイ、ラジャ、シェス | 精+2 | 0 | 33(4) | 3,000 |
| 思念のこもった繊維で織り上げたローブ | | | | | |
| フロードマント | スレイ、ラジャ、シェス | 精+3 | 0 | 42(4) | 4,000 |
| かつてルツガタジム師より譲り受けたマントと同じかどうかはわからない…… | | | | | |
| シルバーマント | スレイ、ラジャ、シェス | 精+3 | 0 | 49(8) | 7,300 |
| 低純度ラコニアを繊維状に加工して織り上げたマント | | | | | |
| ファンタズムローブ | スレイ、ラジャ、シェス | 素+5、器+5 | 0 | 47(6) | 8,400 |
| 着る者の幻影を作り出して回避率を高めるローブ | | | | | |
| リフレクトローブ | スレイ、ラジャ、シェス | ————— | 0 | 58(20) | 18,400 |
| テクニック、マジックに対して高い防御力を持つローブ | | | | | |
| ガーディアンローブ | スレイ、ラジャ、シェス | ————— | 0 | 72(17) | 28,200 |
| 「護り人」のためのローブ | | | | | |

■アーマー(追加装甲)

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---------------------------------|-----------|-------|-----|---------|--------|
| チタニウムアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 36(4) | 3,000 |
| チタン合金製のアンドロイド用追加装甲 | | | | | |
| セラミックアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 44(8) | 4,000 |
| 強化セラミック製のアンドロイド用追加装甲 | | | | | |
| スペースアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 53(12) | 5,000 |
| 二重装甲の間にすき間を設けたアンドロイド用追加装甲 | | | | | |
| ジルコニウムアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 62(16) | 6,000 |
| 特殊耐熱金属製のアンドロイド追加装甲 | | | | | |
| コンポジットアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 72(20) | 6,400 |
| 二重のチタン装甲の間にセラミックを挟んだアンドロイド用追加装甲 | | | | | |
| イラスタイトアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 82(24) | 7,800 |
| 特殊弾性金属製のアンドロイド用追加装甲。打撃に強い | | | | | |
| ラコニアアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 94(28) | 9,600 |
| ラコニア製のアンドロイド用追加装甲 | | | | | |
| ガーディアンアーマー | フォーレン、フレナ | ————— | 0 | 108(36) | 12,800 |
| 「来るべき日」のために用意されたアンドロイド用追加装甲 | | | | | |

■楯

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|---------------------------|-----------------|-------|-----|-------|-------|
| レザーシールド | フォーレン、フレナ以外 | ————— | 0 | 2(0) | 140 |
| サンドワームの皮を蠟で煮込み、木の枠に張りつけた楯 | | | | | |
| カーボンシールド | フォーレン、フレナ以外 | ————— | 0 | 5(0) | 220 |
| 炭素繊維を固めて作った楯 | | | | | |
| チタニウムシールド | ルティ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 7(0) | 600 |
| チタン合金製の楯 | | | | | |
| グラファイトシールド | フォーレン、フレナ以外 | ————— | 0 | 11(0) | 900 |
| 強化黒鉛製の楯 | | | | | |
| セラミックシールド | ルティ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 15(0) | 2,300 |
| セラミックの楯 | | | | | |

| 防具名 | 装備可能な人 | 装備効果 | 攻撃力 | 防御力 | 価格 |
|--|-------------------------|-------|-----|--------|--------|
| レーザーバリア | フォーレン、フレナ以外 | ————— | 0 | 18(12) | 2,700 |
| レーザー発振機と反射鏡で防御用レーザーネットを作り出す楯 | | | | | |
| サイシールド | フォーレン、フレナ以外 | 精+1 | 0 | 21(10) | 4,600 |
| 思念のこもった鋼鉄でできた楯 | | | | | |
| プラズマフィールド | フォーレン、フレナ以外 | ————— | 0 | 22(11) | 5,500 |
| 楯状に封じ込めたプラズマで攻撃を防ぐ防御装置 | | | | | |
| シルバースールド | フォーレン、フレナ以外 | ————— | 0 | 25(4) | 7,200 |
| 低純度のラコニア製の楯 | | | | | |
| リフレクトシールド | ルディ、ファル、ライラ、ハーン、バイク、シエス | ————— | 0 | 23(16) | 15,600 |
| テクニック、マジックに対して高い防御力を持つ楯 | | | | | |
| パワーシールド | ルディ、ファル、ライラ、バイク | 体+10 | 0 | 24(0) | 12,000 |
| 名の通り「力」を持つ楯。使うと自分自身に「シフト」効果 | | | | | |
| ラコニアシールド | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 29(5) | 20,400 |
| ラコニア製の楯 | | | | | |
| ガーディアンシールド | ルディ、ファル、ライラ、バイク | ————— | 0 | 30(18) | 28,800 |
| 「護り人」のための楯 | | | | | |
| マーレイシールド | ハーン | ————— | 0 | 28(12) | 24,000 |
| ハーンと父親が秘教科学を駆使して作り上げた楯。使うと自分自身に「デバンド」の効果 | | | | | |

回復アイテム

| 名称 | 価格 | 備考 |
|-----------|--------|------------------------------|
| モノメイト | 20 | HPを50ポイント前後回復する傷薬 |
| ディメイト | 160 | HPを100ポイント前後回復する傷薬 |
| トリメイト | 400 | HPを300ポイント前後回復する傷薬 |
| アンティポイズン | 10 | 解毒薬 |
| キュアバラライズ | 120 | 解マヒ薬 |
| ムーンアトマイザー | 5,000 | 「リバーサー」と同じ効果を持つ黄色い香水 |
| スターアトマイザー | 10,000 | 「ギサレスタ」と同じ効果を持つ青い香水 |
| ソルアトマイザー | 20,000 | 「リジェネス」と同じ効果を持つ赤い香水 |
| リペアキット | 10 | アンドロイド用補修キット |
| ショートケーキ | 280 | HPが少しだけ回復する |
| ペロリーメイト | 40 | 昔の回復アイテムをしのんで作られた駄菓子。HPが少し回復 |

その他の消耗アイテム

| 名称 | 価格 | 備考 |
|------------|-------|-------------------------------|
| たびのオカリナ | 130 | 「リユーカー」と同じ効果を持つ楽器 |
| まよいのオカリナ | 70 | 「ヒーナス」と同じ効果を持つ楽器 |
| ダイナマイト | 320 | 敵に投げつけると、100ポイント前後のダメージを与えられる |
| ペンギンのえさ | 800 | デソリスペンギンを召喚できるといわれる逸品 |
| テルミのパナント | 600 | みやげものの王道 |
| きぼりのサンドワーム | 3,000 | 奇怪なみやげもの |

| 名称 | 備考 |
|------------|---------------------------------|
| アルシュリン | 石化を解く薬 |
| コントロールキー | マシンセンターでランドマスターを起動させるためのキーカード |
| ステルスキャンセラー | あらゆるステルス機能を無効化する超高感度センサー |
| イクリプストーチ | デソリアンの崇める聖なる火。使うと「セントファイア」と同じ効果 |
| エアロプリズム | 歴代の勇者たちも使った不思議なプリズム |
| リュクロスリング | 「星々のリング」のひとつ。 |
| ランドマスター | 流砂をも走破する大型装甲車 |
| アイスデッカー | 巨大なドリルを持つ砕氷車両 |
| フロームバー | 陸上、水上を問わずに走れるホバークラフト |

マシンバトルのための 3つの乗り物の武器

ゲームが進むと3つのマシンが手に入る。これらのマシンは通常攻撃用の兵器の他に特殊な兵器が使える。

| 名称 | 兵器名 | 備考 |
|---------|----------|-------------|
| ランドマスター | クラスターボム | 最大8回使える搭載武器 |
| | グラビトン | 最大8回使える搭載武器 |
| アイスデッカー | ナバームミサイル | 最大8回使える搭載武器 |
| | ネガスフィア | 最大4回使える搭載武器 |
| フロームバー | サンダーグリッド | 最大8回使える搭載武器 |
| | ゼランバスター | 最大2回使える搭載武器 |



テクニック

一般のRPGでいう魔法が、このテクニックだ。なじみの薄い名前ばかり

なので、攻撃、補助、治療、移動にまとめた。戦闘で攻撃だけを使いがちだが、攻撃と補助のテクニックをうまく使えば、戦いが楽になるのだ。

攻撃系

敵との戦いで、メインとなるテクニックが、この攻撃系だ。

| | 名称 | 消費TP |
|---|------|------|
| 体温低下 | バータ | 4 |
| | ギバータ | 7 |
| | ラバータ | 10 |
| 分子運動を制御して、狙った敵の体温を急激に下げてダメージを与える。敵1体に有効 | | |
| 生物に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|--|---------|------|
| 死 | ボルト(1) | 8 |
| | サボルト(全) | 16 |
| 敵の神経組織を破壊して、即死させる。「サボルト」は「ボルト」に比べ成功率が落ちる | | |
| 生物に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|--|-------|------|
| 自然発火 | フォイエ | 3 |
| | ギフォイエ | 6 |
| | ラフォイエ | 9 |
| 敵1体に有効。狙った敵の周囲の酸素濃度を上げて自然発火させ、ダメージを与える | | |
| 生物に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|--------------------------------------|-------|------|
| 圧縮 | グラプト | 10 |
| | ギグラプト | 15 |
| | ラグラプト | 19 |
| 高重力場を発生させ、それによって敵を圧縮しダメージを与える。敵全体に有効 | | |
| メカ、生物系に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|---|-----|------|
| 爆発 | メギド | 30 |
| | | |
| 怒りや悲しみのパワーをこめたパワーで敵の周囲に爆発を起こしダメージを与える。敵全体 | | |
| あらゆる敵に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|--|-------|------|
| 閃光 | グランツ | 6 |
| | ギグランツ | 11 |
| | ラグランツ | 15 |
| 敵1体に有効。原理不明の眩しい光の矢で、狙った敵を一気に貫きダメージを与える | | |
| あらゆる敵に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|-----------------------------------|-----|------|
| 自然発火 | ザン | 8 |
| | ギザン | 12 |
| | ラザン | 16 |
| 敵の周囲に真空状態を作り出し、気圧差によって切断する。敵全体に有効 | | |
| 生物に有効 | | |

| | 名称 | 消費TP |
|---|-------|------|
| 分解 | プロセダン | 16 |
| | | |
| 敵の分子結合を解放し、分解消滅させる。ただし生物系の敵にはあまり効果がない。敵全体 | | |
| メカ系 | | |

攻撃系はどの敵に非常に有効かを知っていると戦いが楽

このゲームのテクニックの特徴は、攻撃系の8種類のテクニックが、生物、メカ、非個体系と、どの敵に有効なのかを、戦いの中で知っておくと楽になる。また、それぞれのテクニックは「ギ」が最

初につくと中くらいの強さのテクニック。「ラ」が頭につくと一番強力なテクニックと覚えてしまおう。そして、それぞれの消費TPを考え、特技と併用しながら戦うと、グリーンと戦闘が楽になるぞ。

攻撃補助・防御系

攻撃補助・防御とは、敵のステータスを下げたり、仲間のステータスを上げたりする役目のテクニックだ。

| 攻撃力上昇 | 名称 | 消費TP |
|--------------------------------------|-----|------|
| | シフト | 7 |
| 筋力を100パーセント発揮できる状態にすることで、仲間の攻撃力を上げる。 | | |
| 生物に有効 | | |

| 攻撃力上昇 | 名称 | 消費TP |
|----------------------------------|------|------|
| | ジェルン | 5 |
| 敵の代謝機能の速度を上昇させ、老化によって攻撃力を下げる。敵全体 | | |

| 防御力上昇 | 名称 | 消費TP |
|------------------------------|------|------|
| | シュネラ | 6 |
| 神経電流の伝達速度を早め、仲間の素早さを上げる。仲間全員 | | |

| テクニック封じ | 名称 | 消費TP |
|--|------|------|
| | ドラंक | 4 |
| 敵の神経反応速度を低下させて、素早さを下げる。攻撃が命中しやすくなる。敵全体 | | |

| 攻撃力低下 | 名称 | 消費TP |
|---|------|------|
| | デバンド | 5 |
| 仲間たちの周囲に強力な力場を形成。敵の攻撃の一部を吸収してダメージを減少。仲間全員 | | |

| 攻撃力低下 | 名称 | 消費TP |
|--|------|------|
| | シーリス | 8 |
| 敵の周囲に特殊な結界を張りめぐらし、敵の持つテクニックを使えなくする。敵全体 | | |

| 気絶 | 名称 | 消費TP |
|------------------------|-----|------|
| | リミタ | 10 |
| 敵の神経機能に干渉し、気絶状態にする。敵全体 | | |

治療系

アンドロイド以外の仲間のHP回復、中毒、麻痺、覚醒などに使うものだ。

| 生命力回復 | 名称 | 消費TP |
|--------------------------------------|------|------|
| | レスタ | 3 |
| | ギレスタ | 6 |
| | ラレスタ | 9 |
| 仲間の代謝機能の速度を上げ、自然治癒力を高めてHPを回復する。生物ひとり | | |

| 生命力回復 | 名称 | 消費TP |
|-------------------------------------|-------|------|
| | サレスタ | 12 |
| | ギサレスタ | 24 |
| | ラサレスタ | 36 |
| 仲間の代謝機能の速度を上げ、自然治癒力を高めてHPを回復する。生物全員 | | |

| 毒中和 | 名称 | 消費TP |
|------------------------------------|------|------|
| | アンティ | 2 |
| 毒に侵された仲間の内蔵器官を浄化して有害な毒素を中和する。生物ひとり | | |

| 麻痺解除 | 名称 | 消費TP |
|---------------------------------------|------|------|
| | リムバス | 5 |
| 麻痺している仲間の神経機能の活動を活性化して、麻痺を解除させる。生物ひとり | | |

| 覚醒 | 名称 | 消費TP |
|---------------------------------------|------|------|
| | アロウス | 9 |
| 気絶している仲間の神経の活動を復活させて、気絶状態から覚醒させる。生物全員 | | |

| 復活 | 名称 | 消費TP |
|---|-------|------|
| | リバーサー | 12 |
| 瀕死状態に陥っている仲間を復活させる。同時にHPの1/4を回復する。生物ひとり | | |

| 完全回復 | 名称 | 消費TP |
|---------------------------------------|-------|------|
| | リジェネス | 36 |
| 中毒、麻痺、瀕死のすべてを一度に治療し、HPを完全に回復できる。生物ひとり | | |

移動系

町や村、ダンジョンの外に、一瞬で移動できるものがこれらだ。

| 転移 | 名称 | 消費TP |
|---------------------------|-------|------|
| | リューカー | 8 |
| 一度訪ねたことのある町や村へ一瞬のうちに移動できる | | |

| 脱出 | 名称 | 消費TP |
|-----------------------|------|------|
| | ヒーナス | 4 |
| 奥深いダンジョンから一瞬のうちに脱出できる | | |

特技リスト

このゲームでは、仲間の使うテクニックのほかに、特技という要素が加わ

った。これは、テクニック同様に仲間たちのレベルアップにともない、覚える技だ。ただ、テクニックとちがって使った場合、TPが減るのではなく、一定の使用回数が減っていく。

■ルディ（剣技）

| 名称 | 備考 |
|---------|---------------------------------------|
| アースバインド | 敵1体（武） 気を発し、敵を金縛りにする。精神を持たないものには効かない。 |
| ソードクロス | 敵1体（武） 剣で十字に斬りつけ、通常の2倍のダメージを与える |
| エアスラッシュ | 敵全体（武） 剣の軌跡にそって真空を発生させ、横一線にダメージを与える |
| レイブレード | 敵1体（武） 刀身に「光」の力を宿らせ、斬りつける技 |
| エクスポード | 敵1体。全身に「光」をみながら敵に突進して倒す。物質体に有効 |

■ファル（体術）

| 名称 | 備考 |
|---------|--------------------------------|
| イリュージョン | 敵全体。高速運動に伴う残像現象で敵を幻惑させる |
| ダブルアタック | 敵1体（武） 高い敏捷性で連続攻撃をかける |
| エリミネート | 敵1体（武） 敵の死角からすばやく接近して、急所を突いて倒す |
| ディスラプト | 敵全体（武） 分身してすべての敵を攻撃する技 |

■スレイ（マジック）

| 名称 | 備考 |
|-------|-----------------------------------|
| フレエリ | 敵1体。複数の火炎弾を生み出し、一点に集中して対象物を焼きつくす |
| ヒューン | 敵全体。大気の渦によって対象物を切りきざむ |
| ディーム | 敵1体。標的の生命活動を停止させる |
| タンドレ | 敵全体。メカに有効で、大気中の静電気を収束し、敵の頭上から放射する |
| エフェス | 敵全体。青い閃光でアンデッドや異界のものを刺しつらめく |
| ネガティス | 敵全体。「負の空間」を創りだし、ふれるものものすべてを抹殺する |
| レジェオン | 敵全体。空間を活性化させ、膨大なエネルギーを引き出し爆発させる |

■ライラ（武技）

| 名称 | 備考 |
|---------|--------------------------------------|
| ヴォルテックス | 敵1体（武） スライサーが敵の周囲を螺旋軌道で旋回し、大ダメージを与える |
| ムーンシェイド | 敵全体（武） スライサーの反射光で、敵を幻惑させる |
| デスサイズ | 敵1体（武） 渾身の力でスライサーを投げ、敵の首を切り落とす |

■バイク（武技）

| 名称 | 備考 |
|--------|--------------------------------|
| クラッシュ | 敵1体（武） 渾身の力を込めて、斧をたたきつけ粉砕する |
| ウォークライ | 自分のみ。戦いの雄叫びで気合いを入れ、攻撃力を高める |
| スィーピング | 敵全体（武） 武器を振り回し、周囲の敵全体にダメージを与える |

注意。表中の（武）は技を使う場合、武器の装備が必要となります。

■ハーン(秘術)

| 名称 | 備考 |
|----------|-----------------------------------|
| エーテルビジョン | 味方全体。敵の動きが見やすくなり、クリティカルヒットを確実に出せる |
| アストラフレア | 敵1体。アストラル体のエネルギーを変換して敵にたたきつける |
| エリミネート | 敵1体(武)敵の急所を突いて、一瞬で倒す |

■フォーレン(内蔵特殊武器)

| 名称 | 備考 |
|----------|-----------------------------------|
| リカパー | 自己修復機能にエネルギーを集中し、破損箇所を高速で修理する |
| フレアショット | 敵1体。能動型熱センサー兼用の高出力熱線砲 |
| バリアフィールド | 味方全体。対エネルギーバリアを張り、非物理的な攻撃の防御力を高める |
| スパーク | 敵1体。電磁パルスで標的のメカ回路を焼き切る。メカにのみ有効 |
| ハイパージャマー | 敵全体。強電磁界を発生させ、敵メカを一時的に機能停止にする |
| ポジトロンボルト | 敵全体。要塞攻撃用に開発された、強力な陽電磁ビーム砲 |
| バーストロック | 敵全体。熱エネルギー弾を広範囲にバラまく、広域破壊兵器 |

■フレナ(内蔵特殊武器)

| 名称 | 備考 |
|----------|------------------------------------|
| ステイシスビーム | 敵1体。神経に干渉する電子ビーム。生物を麻痺させる武器 |
| メディカルパワー | 人間全体。特殊な放射線で、毒、麻痺、瀕死を全て治療し、HPを回復 |
| フォノンメーザー | 敵全体。超音波をレーザーと同様の原理で増幅し、共鳴震動で敵を破壊する |

スパーク、リカパー、バリアフィールドはフォーレンと同じ

■ラジャ(法力)

| 名称 | 備考 |
|---------|----------------------------------|
| ブレッシング | 味方全員。「祝福の言葉」で味方全員の防御力を強化する |
| アタクシア | 味方全員。祈りの言葉で全員の気絶状態を治療、TPも少し回復させる |
| ミラクル | 味方全員。アンドロイドを含め仲間全員のHPをある程度回復 |
| ホーリワード | 敵1体。「聖なる言葉」でアンデッドや異界の敵のみに有効な攻撃 |
| セントファイア | 敵全体。「聖なる炎」でアンデッドや異界の敵のみを攻撃できる |

■シェス(マジック)

| 名称 | 備考 |
|------|------------------------------|
| メディス | 味方ひとり。生物、非生物に関係なく、HPを回復 |
| ワーラ | 味方全員。魔力障壁を創りだし、パーティーを守る |
| テルル | 敵全体。精神を持つ標的に恐怖心を植えつけ、攻撃力を弱める |
| ピンドワ | 敵全体。精神を持つ敵に作用して、金縛りにする |

フレエリ、ヒューン、タンドレはスレイと同じ

モンスターリスト


ここでは、ゲームに登場するモンスターを紹介する。このデータはゲームに登場する順に並べてある。モンスター

の中には、特殊攻撃を仕掛けてくるヤツもいるので、それらは表の中に注意として説明してある。後半のモンスターたちは、この様な特殊攻撃を仕掛けてくるので、よくこのデータを見ながら戦おう。

ゼナファーク

| | | |
|--|---------|----|
|  | HP | 16 |
| | 攻撃力 | 13 |
| | 素早さ | 5 |
| | 得られる経験値 | 9 |
| | 得られるメセタ | 2 |
| イグラノーヴァから分裂した独立器官 | | |

ゾランバルト

| | | |
|---|---------|----|
|  | HP | 25 |
| | 攻撃力 | 16 |
| | 素早さ | 6 |
| | 得られる経験値 | 12 |
| | 得られるメセタ | 3 |
| ゼナファークが分裂後一週間たった状態 | | |


イグラノーヴァ

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 300 |
| | 攻撃力 | 18 |
| | 素早さ | 4 |
| | 得られる経験値 | 173 |
| | 得られるメセタ | 54 |
| 事故で培養カプセルが割れ急成長した | | |


モンスターフライ

| | | |
|---|---------|----|
|  | HP | 20 |
| | 攻撃力 | 14 |
| | 素早さ | 12 |
| | 得られる経験値 | 27 |
| | 得られるメセタ | 8 |
| バルマ原産の蠅型のモンスター | | |

デザートクロウラー

| | | |
|---|---------|----|
|  | HP | 30 |
| | 攻撃力 | 16 |
| | 素早さ | 5 |
| | 得られる経験値 | 48 |
| | 得られるメセタ | 15 |
| 砂漠に適応した巨大芋虫 | | |

ミニワーム

| | | |
|--|---------|----|
|  | HP | 25 |
| | 攻撃力 | 17 |
| | 素早さ | 9 |
| | 得られる経験値 | 37 |
| | 得られるメセタ | 13 |
| ミミズ状の砂虫 | | |

フラッタープラント

| | | |
|--|---------|----|
|  | HP | 32 |
| | 攻撃力 | 22 |
| | 素早さ | 12 |
| | 得られる経験値 | 45 |
| | 得られるメセタ | 30 |
| 飛行能力を持つ変異植物 | | |

サンドニュート

| | | |
|---|---------|----|
|  | HP | 41 |
| | 攻撃力 | 23 |
| | 素早さ | 11 |
| | 得られる経験値 | 95 |
| | 得られるメセタ | 40 |
| 砂漠の環境に適応したイモリ | | |

グラスアサシン



| | |
|---------|----|
| HP | 68 |
| 攻撃力 | 26 |
| 素早さ | 12 |
| 得られる経験値 | 78 |
| 得られるメセタ | 21 |

カマキリに似たバイオモンスター

ブロッブ



| | |
|---------|----|
| HP | 19 |
| 攻撃力 | 37 |
| 素早さ | 10 |
| 得られる経験値 | 58 |
| 得られるメセタ | 40 |

ナメクジ状の怪物

エイブフロッグ



| | |
|---------|-----|
| HP | 70 |
| 攻撃力 | 48 |
| 素早さ | 14 |
| 得られる経験値 | 105 |
| 得られるメセタ | 80 |

巨大なカエル型のバイオモンスター

ガイスファーク



| | |
|---------|-----|
| HP | 40 |
| 攻撃力 | 48 |
| 素早さ | 18 |
| 得られる経験値 | 115 |
| 得られるメセタ | 44 |

ギルガノーヴァから分裂した集餌器官

アームドローン



| | |
|---------|-----|
| HP | 68 |
| 攻撃力 | 48 |
| 素早さ | 15 |
| 得られる経験値 | 128 |
| 得られるメセタ | 93 |

バイオプラント内を浮遊する哨戒ポッド

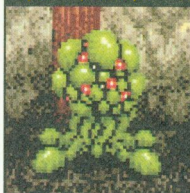
キャリオンクローラー



| | |
|---------|----|
| HP | 35 |
| 攻撃力 | 42 |
| 素早さ | 10 |
| 得られる経験値 | 86 |
| 得られるメセタ | 48 |

低温多湿環境の生活に適應した巨大芋虫

トードストール



| | |
|---------|----|
| HP | 64 |
| 攻撃力 | 45 |
| 素早さ | 12 |
| 得られる経験値 | 64 |
| 得られるメセタ | 40 |

名前どおりの「毒キノコ」

ギルガノーヴァ



| | |
|---------|-----|
| HP | 312 |
| 攻撃力 | 58 |
| 素早さ | 5 |
| 得られる経験値 | 264 |
| 得られるメセタ | 300 |

イグラノーヴァを強化したモンスター

イスマノス



| | |
|---------|-----|
| HP | 90 |
| 攻撃力 | 52 |
| 素早さ | 14 |
| 得られる経験値 | 146 |
| 得られるメセタ | 71 |

人と魚の遺伝子を掛け合わせたモンスター

センサービット



| | |
|---------|-----|
| HP | 40 |
| 攻撃力 | 52 |
| 素早さ | 16 |
| 得られる経験値 | 133 |
| 得られるメセタ | 64 |

アームドローン以上の浮遊哨戒ポッド

ネオホイッスル



| | |
|---------|-----|
| HP | 48 |
| 攻撃力 | 55 |
| 素早さ | 16 |
| 得られる経験値 | 216 |
| 得られるメセタ | 128 |

中型の滑走型哨戒ポッド

スコープラス



| | |
|---------|-----|
| HP | 150 |
| 攻撃力 | 60 |
| 素早さ | 12 |
| 得られる経験値 | 256 |
| 得られるメセタ | 121 |

巨大なサソリ

インファントワーム(西部)



| | |
|---------|-----|
| HP | 50 |
| 攻撃力 | 50 |
| 素早さ | 18 |
| 得られる経験値 | 168 |
| 得られるメセタ | 63 |

サンドワームの幼体

ホイッスル



| | |
|---------|-----|
| HP | 50 |
| 攻撃力 | 55 |
| 素早さ | 15 |
| 得られる経験値 | 173 |
| 得られるメセタ | 92 |

千年前から使われている滑走哨戒ポッド

トレーサー



| | |
|---------|-----|
| HP | 99 |
| 攻撃力 | 60 |
| 素早さ | 18 |
| 得られる経験値 | 256 |
| 得られるメセタ | 267 |

侵入者を追跡・撃退する掃討ポッド

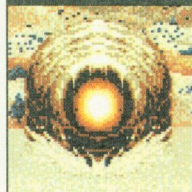
ウォーレン286



| | |
|---------|-----|
| HP | 95 |
| 攻撃力 | 58 |
| 素早さ | 18 |
| 得られる経験値 | 218 |
| 得られるメセタ | 128 |

ウォーレンの原型の戦闘用アンドロイド

サンドワーム(マイル)



| | |
|---------|-------|
| HP | 1489 |
| 攻撃力 | 91 |
| 素早さ | 26 |
| 得られる経験値 | 25161 |
| 得られるメセタ | 1200 |

幼体から成体になったばかり。

ゾルスラグ



| | |
|---------|-----|
| HP | 50 |
| 攻撃力 | 78 |
| 素早さ | 14 |
| 得られる経験値 | 212 |
| 得られるメセタ | 91 |

大ナメクジ状のモンスター

メタスラグ



| | |
|---------|------|
| HP | 239 |
| 攻撃力 | 85 |
| 素早さ | 12 |
| 得られる経験値 | 2000 |
| 得られるメセタ | 241 |

ゾルスラグ2体が合体したモンスター

スピアード



| | |
|---------|-----|
| HP | 100 |
| 攻撃力 | 80 |
| 素早さ | 18 |
| 得られる経験値 | 312 |
| 得られるメセタ | 91 |

ジオに仕える下級兵士

テクニックユーザー



| | |
|---------|-----|
| HP | 80 |
| 攻撃力 | 42 |
| 素早さ | 20 |
| 得られる経験値 | 391 |
| 得られるメセタ | 85 |

ジオに心酔したテクニック使い

シャドウセイバー



| | |
|---------|-----|
| HP | 110 |
| 攻撃力 | 85 |
| 素早さ | 20 |
| 得られる経験値 | 525 |
| 得られるメセタ | 61 |

異界より送り込まれた邪剣士

リッパー



| | |
|---------|-----|
| HP | 112 |
| 攻撃力 | 91 |
| 素早さ | 20 |
| 得られる経験値 | 498 |
| 得られるメセタ | 51 |

ジオが崇めるものの細胞から造られた

ジュザ



| | |
|---------|------|
| HP | 1523 |
| 攻撃力 | 92 |
| 素早さ | 22 |
| 得られる経験値 | 5150 |
| 得られるメセタ | 80 |

ジオの副官を名乗る男

ジオ(1回目)



| | |
|---------|----|
| HP | ?? |
| 攻撃力 | ?? |
| 素早さ | ?? |
| 得られる経験値 | ?? |
| 得られるメセタ | ?? |

アルゴル太陽系の破壊を願う黒衣の男

キャタピラインセクト



| | |
|---------|-----|
| HP | 195 |
| 攻撃力 | 93 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 493 |
| 得られるメセタ | 152 |

デザートクロウラーの亜種

グラススロータラ



| | |
|---------|-----|
| HP | 261 |
| 攻撃力 | 111 |
| 素早さ | 22 |
| 得られる経験値 | 496 |
| 得られるメセタ | 78 |

環境に適応し、残ったバイオモンスター

ディブセン



| | |
|---------|-----|
| HP | 155 |
| 攻撃力 | 101 |
| 素早さ | 23 |
| 得られる経験値 | 487 |
| 得られるメセタ | 163 |

イスマノスと同系列のバイオモンスター

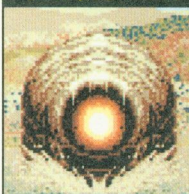
インファントワーム(東部)



| | |
|---------|-----|
| HP | 64 |
| 攻撃力 | 68 |
| 素早さ | 20 |
| 得られる経験値 | 127 |
| 得られるメセタ | 73 |

サンドワームの子供
1匹になると……

サンドワーム




| | |
|---------|-------|
| HP | 1440 |
| 攻撃力 | 279 |
| 素早さ | 18 |
| 得られる経験値 | 19136 |
| 得られるメセタ | 1 |

完全な成体となったサンドワーム

グラスハウンド

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 320 |
| | 攻撃力 | 324 |
| | 素早さ | 60 |
| | 得られる経験値 | 639 |
| | 得られるメセタ | 7 |
| グラスアサシンの突然変異したもの | | |

デザートリーチ

| | | |
|--|---------|------|
|  | HP | 1040 |
| | 攻撃力 | 286 |
| | 素早さ | 56 |
| | 得られる経験値 | 1500 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| サンドワームに匹敵する巨体の砂漠ヒル | | |

ワーカーポッド

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 100 |
| | 攻撃力 | 102 |
| | 素早さ | 23 |
| | 得られる経験値 | 466 |
| | 得られるメセタ | 72 |
| 小型の歩行作業用のポッド | | |

スレイヴ

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 180 |
| | 攻撃力 | 102 |
| | 素早さ | 28 |
| | 得られる経験値 | 494 |
| | 得られるメセタ | 105 |
| 黒いボディの直立歩行作業ポッド | | |


フライスクリーマー

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 134 |
| | 攻撃力 | 105 |
| | 素早さ | 25 |
| | 得られる経験値 | 518 |
| | 得られるメセタ | 96 |
| フラッタープラントの改造タイプ | | |

フォースドフライ

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 135 |
| | 攻撃力 | 204 |
| | 素早さ | 58 |
| | 得られる経験値 | 440 |
| | 得られるメセタ | 2 |
| 名前の意味は「強加された蠅」 | | |

ガンナービット

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 70 |
| | 攻撃力 | 90 |
| | 素早さ | 23 |
| | 得られる経験値 | 321 |
| | 得られるメセタ | 72 |
| センサービットの上位機種 | | |


シーカー

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 130 |
| | 攻撃力 | 100 |
| | 素早さ | 21 |
| | 得られる経験値 | 466 |
| | 得られるメセタ | 192 |
| ネオホイッスルの上位機種 | | |

ローダー

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 172 |
| | 攻撃力 | 110 |
| | 素早さ | 16 |
| | 得られる経験値 | 523 |
| | 得られるメセタ | 112 |
| 強力なアームを備えた大型作業機 | | |

ハウント

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 3 |
| | 攻撃力 | 110 |
| | 素早さ | 26 |
| | 得られる経験値 | 511 |
| | 得られるメセタ | 77 |
| ジオが殺した人々の魂に邪気を加えた物 | | |

セントール



| | |
|---------|-----|
| HP | 190 |
| 攻撃力 | 118 |
| 素早さ | 23 |
| 得られる経験値 | 784 |
| 得られるメセタ | 78 |

異界より派遣された
ジオの配下の遊撃兵

ギイ・ラギア



| | |
|---------|-------|
| HP | 2580 |
| 攻撃力 | 150 |
| 素早さ | 23 |
| 得られる経験値 | 10000 |
| 得られるメセタ | 1224 |

ジオ配下の魔族の中
で、最強の怪物

タランテラ



| | |
|---------|-----|
| HP | 98 |
| 攻撃力 | 100 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 910 |
| 得られるメセタ | 300 |

昆虫状の機体を持つ
歩行型の哨戒ポッド

ブロウゼン



| | |
|---------|------|
| HP | 230 |
| 攻撃力 | 112 |
| 素早さ | 31 |
| 得られる経験値 | 1074 |
| 得られるメセタ | 350 |

ホバリングをする、
大型掃討機

バルデュエル



| | |
|---------|-----|
| HP | 260 |
| 攻撃力 | 114 |
| 素早さ | 25 |
| 得られる経験値 | 966 |
| 得られるメセタ | 85 |

重力制御で空中を浮
遊する掃討ポッド

タワー



| | |
|---------|------|
| HP | 340 |
| 攻撃力 | 100 |
| 素早さ | 15 |
| 得られる経験値 | 1080 |
| 得られるメセタ | 128 |

フロートマインの指
令塔を兼ねる砲台

フロートマイン



| | |
|---------|-----|
| HP | 150 |
| 攻撃力 | 136 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 600 |
| 得られるメセタ | 60 |

空中を浮遊する対人
爆雷

ジオスガード



| | |
|---------|-----|
| HP | 145 |
| 攻撃力 | 105 |
| 素早さ | 26 |
| 得られる経験値 | 712 |
| 得られるメセタ | 107 |

スピーードから選抜
されたジオの親衛隊

テクニックマスター



| | |
|---------|-----|
| HP | 120 |
| 攻撃力 | 85 |
| 素早さ | 25 |
| 得られる経験値 | 745 |
| 得られるメセタ | 278 |

ジオ直属のテクニッ
ク戦部隊

グリネリス



| | |
|---------|------|
| HP | 360 |
| 攻撃力 | 88 |
| 素早さ | 26 |
| 得られる経験値 | 1860 |
| 得られるメセタ | 1 |

ジュザより強力な、
意志を奪われた敵

ジオ(2回目)



| | |
|---------|----|
| HP | ?? |
| 攻撃力 | ?? |
| 素早さ | ?? |
| 得られる経験値 | ?? |
| 得られるメセタ | ?? |

「サイコウオンド」
がないと倒せない

ジュニアウーズ



| | |
|---------|-----|
| HP | 88 |
| 攻撃力 | 109 |
| 素早さ | 25 |
| 得られる経験値 | 542 |
| 得られるメセタ | 130 |

大型のナメクジ状の
生物

フラクタルウーズ(モンセン)



| | |
|---------|-------|
| HP | 1999 |
| 攻撃力 | 169 |
| 素早さ | 24 |
| 得られる経験値 | 42236 |
| 得られるメセタ | 855 |

超大型のナメクジ状
の生物

カオスソーサラー(シャトル上)



| | |
|---------|-------|
| HP | 460 |
| 攻撃力 | 142 |
| 素早さ | 30 |
| 得られる経験値 | 18380 |
| 得られるメセタ | 1200 |

異界より降臨した、
邪悪な魔道士

スノーモウル



| | |
|---------|------|
| HP | 80 |
| 攻撃力 | 115 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 1059 |
| 得られるメセタ | 321 |

雪中に潜むモグラに
似た生物

プロテクタービット



| | |
|---------|------|
| HP | 100 |
| 攻撃力 | 160 |
| 素早さ | 42 |
| 得られる経験値 | 1368 |
| 得られるメセタ | 182 |

センサービットシリ
ーズの最上位機種

ヘレックス



| | |
|---------|------|
| HP | 90 |
| 攻撃力 | 160 |
| 素早さ | 45 |
| 得られる経験値 | 1087 |
| 得られるメセタ | 281 |

昔からデゾリスに棲
息しているモンスター

ミストラルゲック



| | |
|---------|-----|
| HP | 136 |
| 攻撃力 | 133 |
| 素早さ | 33 |
| 得られる経験値 | 974 |
| 得られるメセタ | 208 |

雪中に棲むヤマリ

ラジャーゴ



| | |
|---------|------|
| HP | 250 |
| 攻撃力 | 138 |
| 素早さ | 26 |
| 得られる経験値 | 1363 |
| 得られるメセタ | 156 |

デゾリス土着の巨大
なサソリ状生物

アウルデゾリア



| | |
|---------|-------|
| HP | 130 |
| 攻撃力 | 129 |
| 素早さ | 41 |
| 得られる経験値 | 11129 |
| 得られるメセタ | 416 |

千年前、遺伝子変異
ガスで怪物化した鳥

レウ・アドマ



| | |
|---------|------|
| HP | 420 |
| 攻撃力 | 327 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 2213 |
| 得られるメセタ | 1 |

異界から降臨した、
強大な魔獣

スノースラグ



| | |
|---------|------|
| HP | 221 |
| 攻撃力 | 145 |
| 素早さ | 25 |
| 得られる経験値 | 1215 |
| 得られるメセタ | 156 |

-50℃でも活動できる
巨大なメカジ

カソードレイチューブ



| | |
|---------|------|
| HP | 240 |
| 攻撃力 | 140 |
| 素早さ | 38 |
| 得られる経験値 | 1579 |
| 得られるメセタ | 282 |

エネルギージェネレーターを持つ砲台

コマンドボール



| | |
|---------|------|
| HP | 295 |
| 攻撃力 | 114 |
| 素早さ | 40 |
| 得られる経験値 | 1803 |
| 得られるメセタ | 271 |

フロートマインを指揮する指令球体

ピアサー



| | |
|---------|------|
| HP | 120 |
| 攻撃力 | 140 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 1725 |
| 得られるメセタ | 236 |

異神の細胞から造られた戦闘生物

マレフィックアイ



| | |
|---------|------|
| HP | 130 |
| 攻撃力 | 324 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 1821 |
| 得られるメセタ | 218 |

千年前のガスで怪物化した鳥

ゲロトラックス



| | |
|---------|------|
| HP | 180 |
| 攻撃力 | 133 |
| 素早さ | 30 |
| 得られる経験値 | 1633 |
| 得られるメセタ | 312 |

ガスで遺伝子変異した巨大なカエル

サテライトミニオン



| | |
|---------|------|
| HP | 95 |
| 攻撃力 | 134 |
| 素早さ | 37 |
| 得られる経験値 | 1346 |
| 得られるメセタ | 175 |

チャージカノンを使う浮遊ボット

サイレン386



| | |
|---------|------|
| HP | 145 |
| 攻撃力 | 125 |
| 素早さ | 36 |
| 得られる経験値 | 1440 |
| 得られるメセタ | 200 |

ウォーレン286の発展型アンドロイド

ダークファルス(1回目)



| | |
|---------|----|
| HP | ?? |
| 攻撃力 | ?? |
| 素早さ | ?? |
| 得られる経験値 | ?? |
| 得られるメセタ | ?? |

ジオが崇めていた、異神

バイターフライ



| | |
|---------|------|
| HP | 440 |
| 攻撃力 | 163 |
| 素早さ | 36 |
| 得られる経験値 | 1400 |
| 得られるメセタ | 1 |

昔からいた巨大なサソリ

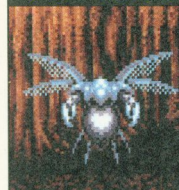
スカイレティアー



| | |
|---------|------|
| HP | 160 |
| 攻撃力 | 149 |
| 素早さ | 38 |
| 得られる経験値 | 2390 |
| 得られるメセタ | 229 |

ガスで怪物化した鳥

テクニカルプラント



| | |
|---------|------|
| HP | 124 |
| 攻撃力 | 141 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 2156 |
| 得られるメセタ | 306 |

飛行能力とテクニックを持つ変異植物

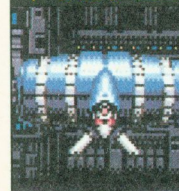
アースロポッド



| | |
|---------|------|
| HP | 120 |
| 攻撃力 | 143 |
| 素早さ | 40 |
| 得られる経験値 | 2436 |
| 得られるメセタ | 154 |

昆虫型の歩行哨戒ポッド

ドラガデュエル



| | |
|---------|------|
| HP | 192 |
| 攻撃力 | 148 |
| 素早さ | 36 |
| 得られる経験値 | 1947 |
| 得られるメセタ | 435 |

バルデュエルの上位機種

スノーワーム



| | |
|---------|-----|
| HP | 100 |
| 攻撃力 | 144 |
| 素早さ | 41 |
| 得られる経験値 | 727 |
| 得られるメセタ | 142 |

ミニワームと共通の祖先を持つ環形動物

レッドモウル



| | |
|---------|------|
| HP | 130 |
| 攻撃力 | 146 |
| 素早さ | 35 |
| 得られる経験値 | 1393 |
| 得られるメセタ | 306 |

スノーモウルの亜種

ハングリーモウル



| | |
|---------|------|
| HP | 163 |
| 攻撃力 | 138 |
| 素早さ | 38 |
| 得られる経験値 | 2205 |
| 得られるメセタ | 311 |

ハリネズミに似た生物

ワイヤーダイン



| | |
|---------|------|
| HP | 190 |
| 攻撃力 | 151 |
| 素早さ | 39 |
| 得られる経験値 | 2304 |
| 得られるメセタ | 187 |

小型の直立歩行型作業ポッド

テバグガー



| | |
|---------|------|
| HP | 259 |
| 攻撃力 | 162 |
| 素早さ | 28 |
| 得られる経験値 | 2563 |
| 得られるメセタ | 530 |

ローダーをベースにした掃討ロボット

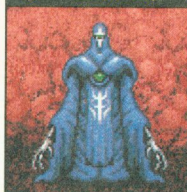
ライフデリーター



| | |
|---------|-------|
| HP | 436 |
| 攻撃力 | 170 |
| 素早さ | 40 |
| 得られる経験値 | 10000 |
| 得られるメセタ | 1000 |

アースロボットとワイヤーダインの合体

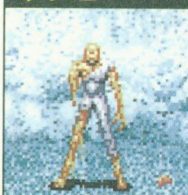
ダ・エルム・ラース



| | |
|---------|------|
| HP | 777 |
| 攻撃力 | 185 |
| 素早さ | 36 |
| 得られる経験値 | 3919 |
| 得られるメセタ | 500 |

魔族の最上位階層に位置するエリート

ゾンビ



| | |
|---------|-----|
| HP | 120 |
| 攻撃力 | 154 |
| 素早さ | 20 |
| 得られる経験値 | 363 |
| 得られるメセタ | 1 |

邪気によって死に動く死体となった人間

人食い樹



| | |
|---------|-----|
| HP | 240 |
| 攻撃力 | 152 |
| 素早さ | 46 |
| 得られる経験値 | 1 |
| 得られるメセタ | 1 |

ガルベルクの塔を守る魔性の植物

スィーパー



| | |
|---------|------|
| HP | 180 |
| 攻撃力 | 152 |
| 素早さ | 42 |
| 得られる経験値 | 1699 |
| 得られるメセタ | 392 |

ネオホイッスル系の最上位機種

サーバント



| | |
|---------|------|
| HP | 218 |
| 攻撃力 | 164 |
| 素早さ | 38 |
| 得られる経験値 | 2686 |
| 得られるメセタ | 585 |

スレイヴを戦闘用に改造したもの

モンスターの弱点を知っていると戦いが楽!!

このゲームは、テクニックや特技を、いかに有効に使うかということが大切。とくにモンスターとの戦闘では、どのテクニックや特技が、特定のモンスターたちに有効なのかを知っておくと、戦いが楽になる。それを知らずにやみくもに戦うと、テクニックはまったく効かず、しかも返り討ちに合い、ダメージが大きく苦しいゲーム展開を最後までずーっ

と体験することになる。攻撃系のテクニックの種類はそれほど多くないので、効果を覚えておこう。



◀サン、バータ、フレイエ、グラフト、グランツの効きめを知っておこう。

シルヴァルト



| | |
|---------|------|
| HP | 180 |
| 攻撃力 | 174 |
| 素早さ | 68 |
| 得られる経験値 | 2639 |
| 得られるメセタ | 585 |

見かけ以上の重装甲を持つ浮遊掃討機

ストーンヘッズ



| | |
|---------|------|
| HP | 220 |
| 攻撃力 | 163 |
| 素早さ | 39 |
| 得られる経験値 | 2071 |
| 得られるメセタ | 289 |

破壊欲と殺戮欲しか持っていない擬似生物

ディメンションワーム



| | |
|---------|-----|
| HP | 4 |
| 攻撃力 | 152 |
| 素早さ | 44 |
| 得られる経験値 | 975 |
| 得られるメセタ | 58 |

亜空間に潜む怪物

スペクター



| | |
|---------|------|
| HP | 180 |
| 攻撃力 | 152 |
| 素早さ | 44 |
| 得られる経験値 | 1963 |
| 得られるメセタ | 271 |

主人公たちに倒された魔族の怨念

ゼ・ア・スール



| | |
|---------|------|
| HP | 1520 |
| 攻撃力 | 162 |
| 素早さ | 35 |
| 得られる経験値 | 7374 |
| 得られるメセタ | 1000 |

ラシークの側近

スタードローン



| | |
|---------|------|
| HP | 110 |
| 攻撃力 | 158 |
| 素早さ | 45 |
| 得られる経験値 | 2323 |
| 得られるメセタ | 274 |

アームドローン系の最上位機種

フロストセイバー



| | |
|---------|------|
| HP | 211 |
| 攻撃力 | 175 |
| 素早さ | 41 |
| 得られる経験値 | 2175 |
| 得られるメセタ | 153 |

剣が本体の邪剣士

ブレードライト



| | |
|---------|------|
| HP | 232 |
| 攻撃力 | 175 |
| 素早さ | 49 |
| 得られる経験値 | 2209 |
| 得られるメセタ | 333 |

ガルベルクの塔から生み出された生物

カオスソーサラー



| | |
|---------|------|
| HP | 460 |
| 攻撃力 | 187 |
| 素早さ | 47 |
| 得られる経験値 | 3403 |
| 得られるメセタ | 888 |

異界から降臨した魔道士

ラシーク



| | |
|---------|---|
| HP | ? |
| 攻撃力 | ? |
| 素早さ | ? |
| 得られる経験値 | ? |
| 得られるメセタ | ? |

アリサに倒された王。異界の力で巨大化

ダークマローダー



| | |
|---------|------|
| HP | 497 |
| 攻撃力 | 186 |
| 素早さ | 48 |
| 得られる経験値 | 3663 |
| 得られるメセタ | 250 |

異界の上層部に位置する重戦士

キングセイバー



| | |
|---------|------|
| HP | 216 |
| 攻撃力 | 188 |
| 素早さ | 51 |
| 得られる経験値 | 3015 |
| 得られるメセタ | 245 |

異界の遊撃隊を指揮する司令官クラス

グール



| | |
|---------|------|
| HP | 124 |
| 攻撃力 | 174 |
| 素早さ | 38 |
| 得られる経験値 | 2146 |
| 得られるメセタ | 341 |

ゾンビを邪術で強化した敵

ハーケンレフト



| | |
|---------|------|
| HP | 246 |
| 攻撃力 | 171 |
| 素早さ | 48 |
| 得られる経験値 | 2360 |
| 得られるメセタ | 249 |

ガルベルクの塔で造られた戦闘生物

レーディン



| | |
|---------|------|
| HP | 286 |
| 攻撃力 | 34 |
| 素早さ | 42 |
| 得られる経験値 | 2962 |
| 得られるメセタ | 222 |

異界に魅せられ、人間性を失った人間

ダークファルス(2回目)



| | |
|---------|----|
| HP | ?? |
| 攻撃力 | ?? |
| 素早さ | ?? |
| 得られる経験値 | ?? |
| 得られるメセタ | ?? |

デゾリス全土を覆う雪嵐と邪気の元凶

倒すのが非常にかわいそうな敵キャラ、ラッピー系モンスター

ギルトで仕事を引き受けると、ラッピーたちが登場するダンジョンへ行くという、サブイベントがある。このダンジョンに登場するモンスターはすべてラッピー系でとてもかわいいのだ。「ファンタシースターIII」で登場したヤツの祖先なのだが、体をユサユサと左右に揺らしながらパーティーの前に現れる。どうも倒しづらいのだ。



◀ボスのキングラッピーも、敵らしくない、いいキャラクターなのだ。

リヴァイアサン

| | | |
|--|---------|------|
|  | HP | 1240 |
| | 攻撃力 | 252 |
| | 素早さ | 72 |
| | 得られる経験値 | 2500 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| サンドワームに似た生物 | | |


ヒューギラ

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 165 |
| | 攻撃力 | 154 |
| | 素早さ | 51 |
| | 得られる経験値 | 498 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| イスマノスと同系列のバイオモンスター | | |

エルメルウ

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 362 |
| | 攻撃力 | 184 |
| | 素早さ | 61 |
| | 得られる経験値 | 542 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| イスマノスと同系列のバイオモンスター | | |


しそラッピー

| | | |
|---|---------|-----|
|  | HP | 65 |
| | 攻撃力 | 173 |
| | 素早さ | 46 |
| | 得られる経験値 | 434 |
| | 得られるメセタ | 13 |
| ラッピーの祖先 | | |

あおじそラッピー

| | | |
|--|---------|-----|
|  | HP | 130 |
| | 攻撃力 | 184 |
| | 素早さ | 48 |
| | 得られる経験値 | 573 |
| | 得られるメセタ | 13 |
| しそラッピーの亜種 | | |

キングラッピー

| | | |
|---|---------|-------|
|  | HP | 2911 |
| | 攻撃力 | 244 |
| | 素早さ | 30 |
| | 得られる経験値 | 39852 |
| | 得られるメセタ | 555 |
| しそラッピーの突然変異体 | | |

ゴルダイン

| | | |
|---|---------|------|
|  | HP | 320 |
| | 攻撃力 | 200 |
| | 素早さ | 58 |
| | 得られる経験値 | 4137 |
| | 得られるメセタ | 741 |
| 重装甲の大型浮遊掃討機 | | |

ジュラファデュエル

| | | |
|--|---------|------|
|  | HP | 282 |
| | 攻撃力 | 199 |
| | 素早さ | 48 |
| | 得られる経験値 | 4227 |
| | 得られるメセタ | 400 |
| ドラガデュエルのチューンナップ版 | | |

ヴォーパルスフィア

| | | |
|--|---------|------|
|  | HP | 195 |
| | 攻撃力 | 0 |
| | 素早さ | 58 |
| | 得られる経験値 | 3583 |
| | 得られるメセタ | 490 |
| 中に青酸ガスの詰まった球体 | | |

ブラウレン486

| | | |
|---|---------|------|
|  | HP | 190 |
| | 攻撃力 | 194 |
| | 素早さ | 58 |
| | 得られる経験値 | 3854 |
| | 得られるメセタ | 750 |
| ウォーレンシリーズの最新型 | | |

ドミネーター



| | |
|---------|------|
| HP | 999 |
| 攻撃力 | 216 |
| 素早さ | 46 |
| 得られる経験値 | 4800 |
| 得られるメセタ | 500 |

超音波砲を持つ最強の直立歩行型掃討機

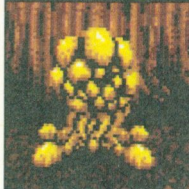
フレイムニュート



| | |
|---------|------|
| HP | 189 |
| 攻撃力 | 187 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 3015 |
| 得られるメセタ | 327 |

体内に可燃性ガスの分泌腺を持つモリ

シュリーカー



| | |
|---------|------|
| HP | 186 |
| 攻撃力 | 188 |
| 素早さ | 45 |
| 得られる経験値 | 2214 |
| 得られるメセタ | 32 |

発光器官を持つキノコ型の敵

フラクタルウース



| | |
|---------|------|
| HP | 999 |
| 攻撃力 | 199 |
| 素早さ | 45 |
| 得られる経験値 | 8433 |
| 得られるメセタ | 101 |

ウース系の特異生物

ダークファルス(3回目)



| | |
|---------|----|
| HP | ?? |
| 攻撃力 | ?? |
| 素早さ | ?? |
| 得られる経験値 | ?? |
| 得られるメセタ | ?? |

特異な進化を遂げたダークファルス

カーマインヘッズ



| | |
|---------|------|
| HP | 288 |
| 攻撃力 | 203 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 3585 |
| 得られるメセタ | 310 |

ストーンヘッズの亜種

デスペアラー



| | |
|---------|------|
| HP | 580 |
| 攻撃力 | 229 |
| 素早さ | 49 |
| 得られる経験値 | 4695 |
| 得られるメセタ | 311 |

異界の上級戦士

キュラ・ベルラ



| | |
|---------|------|
| HP | 999 |
| 攻撃力 | 214 |
| 素早さ | 65 |
| 得られる経験値 | 4363 |
| 得られるメセタ | 1 |

レウ・アドマ以上の力を持つ邪獣

ブラッドセイバー



| | |
|---------|------|
| HP | 232 |
| 攻撃力 | 226 |
| 素早さ | 58 |
| 得られる経験値 | 4380 |
| 得られるメセタ | 210 |

剣が本体の邪剣士

ツインアームズ




| | |
|---------|------|
| HP | 400 |
| 攻撃力 | 199 |
| 素早さ | 49 |
| 得られる経験値 | 6000 |
| 得られるメセタ | 326 |

ブレードライトとハーケンレフトの合体

ダークウィッチ

| | | |
|--|---------|------|
|  | HP | 253 |
| | 攻撃力 | 124 |
| | 素早さ | 50 |
| | 得られる経験値 | 3919 |
| | 得られるメセタ | 490 |
| 闇に魅せられた人間の のなれの果て | | |


イリュージョニスト

| | | |
|---|---------|------|
|  | HP | 480 |
| | 攻撃力 | 207 |
| | 素早さ | 36 |
| | 得られる経験値 | 3999 |
| | 得られるメセタ | 888 |
| 異界の上級魔道士 | | |

ル・ファウ・ガン

| | | |
|--|---------|------|
|  | HP | 888 |
| | 攻撃力 | 222 |
| | 素早さ | 50 |
| | 得られる経験値 | 4992 |
| | 得られるメセタ | 1500 |
| 異界全軍を指揮する 「親衛隊」に所属 | | |

デ・ヴァーズ

| | | |
|---|---------|-------|
|  | HP | 5499 |
| | 攻撃力 | 286 |
| | 素早さ | 42 |
| | 得られる経験値 | 35000 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| 「星々のリング」を 守護する精霊 | | |

サ・リュース

| | | |
|--|---------|-------|
|  | HP | 5499 |
| | 攻撃力 | 240 |
| | 素早さ | 42 |
| | 得られる経験値 | 35000 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| 「星々のリング」を 守護する精霊 | | |

リ・フェーズ

| | | |
|---|---------|-------|
|  | HP | 32767 |
| | 攻撃力 | 255 |
| | 素早さ | 99 |
| | 得られる経験値 | 1 |
| | 得られるメセタ | 1 |
| ある禁断の力を守護 する精霊 | | |

サブイベントは、敵も強いがレベルアップに便利

ゲームの中にギルドで報酬をもらえる8つのサブイベントが用意されている。この中には事件を解決するために、モンスターと戦うといった内容のものが多い。ただしサブイベントをクリアするためには、そのために用意された、非常に強いボスのななを倒す必要がある。低いレベルの場合、こいつに振り返りに合うことも覚悟しなくてはならな

いが、倒せば経験値をたくさんもらえ、レベルアップに役立つのだ。ときには2段階のレベルアップも可能なので、これを見逃す手はない。



◀ モンスターたちを倒すには、力技だけではなかなか倒せない。

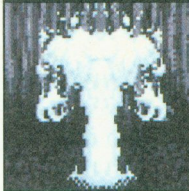
アーカシア



| | |
|---------|------|
| HP | 150 |
| 攻撃力 | 228 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 1200 |
| 得られるメセタ | 1 |

聖剣の守護精霊

ファントム



| | |
|---------|------|
| HP | 180 |
| 攻撃力 | 224 |
| 素早さ | 52 |
| 得られる経験値 | 1000 |
| 得られるメセタ | 1 |

聖剣の守護精霊

ブラインドヘッズ



| | |
|---------|------|
| HP | 299 |
| 攻撃力 | 251 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 4389 |
| 得られるメセタ | 1 |

戦うためだけに造られた擬似生物

カオスブリンガー



| | |
|---------|------|
| HP | 649 |
| 攻撃力 | 279 |
| 素早さ | 51 |
| 得られる経験値 | 8294 |
| 得られるメセタ | 1 |

異界の重戦士団を統率するモンスター

アウタービースト



| | |
|---------|------|
| HP | 7 |
| 攻撃力 | 267 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 3559 |
| 得られるメセタ | 1 |

ディメンションワームの進化したもの

ソルジャーフィンド



| | |
|---------|------|
| HP | 500 |
| 攻撃力 | 248 |
| 素早さ | 52 |
| 得られる経験値 | 4994 |
| 得られるメセタ | 1 |

ツインアームズの進化したもの

ダークライダー



| | |
|---------|------|
| HP | 334 |
| 攻撃力 | 246 |
| 素早さ | 60 |
| 得られる経験値 | 5520 |
| 得られるメセタ | 1 |

異界の遊撃隊の指揮官クラス

シェイドミラージュ



| | |
|---------|------|
| HP | 245 |
| 攻撃力 | 264 |
| 素早さ | 62 |
| 得られる経験値 | 4540 |
| 得られるメセタ | 1 |

アーカシアの対極に位置する邪精霊

イマジオメイジ



| | |
|---------|------|
| HP | 586 |
| 攻撃力 | 234 |
| 素早さ | 42 |
| 得られる経験値 | 5054 |
| 得られるメセタ | 1 |

異界の最上級魔道士

ギ・ル・ファーク



| | |
|---------|------|
| HP | 999 |
| 攻撃力 | 284 |
| 素早さ | 56 |
| 得られる経験値 | 9999 |
| 得られるメセタ | 1 |

魔族全軍を統括する
親衛隊幹部

プロトファルス



| | |
|---------|-------|
| HP | 2999 |
| 攻撃力 | 337 |
| 素早さ | 54 |
| 得られる経験値 | 65499 |
| 得られるメセタ | 1 |

ダークファルスとし
て出現直前の状態

モンスターたちの特殊攻撃リスト

主人公たちが特技を使って敵を倒すのと同様に、モンスターたちも特殊攻撃を仕掛けてくることがある。これら

の特殊攻撃をまとめたのが下の表だ。効果範囲1はひとりに対しての攻撃で、全は仲間すべてに仕掛けてくる。

| 攻撃名 | 効果範囲 | 使う敵 |
|------------|------|-----------------------|
| 悪臭 | 全 | グール |
| アシッドプレス | 1 | フラッタープラント、ピアサーなど |
| アースクエイク | 全 | サンドワーム、キングラッピー |
| アナザーゲート | 全 | ラシークなど |
| 妖しい光 | 1 | シュリーカー |
| 糸 | 1 | キャリオンクロウラー |
| イービルアイ | 1 | ハウント、スペクターなど |
| インサニティヴォイス | 1 | フライスクリーマー |
| ウィンドストーム | 全 | マレフィックアイ |
| エアスラッシュ | 全 | シャドウセイバー、フロストセイバーなど |
| 合体 | - | アースロッド+ワイヤーダインなど |
| カロジアン | 全 | ハウント、カオスソーサラーなど |
| ギグラフト | 全 | アウタービースト |
| ギサレスタ | | ダークウィッチ |
| ギザン | 全 | テクニカルプラント、ダ・エルム・ラースなど |
| 起爆指令 | 全 | コマンドボール |
| ギバータ | 1 | フロストセイバー、ゼ・ア・スールなど |
| ギフォイエ | 1 | ダークウィッチ、ル・ファウ・ガン |
| キャンセレーション | 全 | ?? |
| ギレスタ | 全 | テクニクマスター、ソルジャーフィンド |
| グラフト | 全 | ディメンションワーム、アウタービースト |
| 黒い波動 | 1 | ジオ |
| 細胞分裂 | 全 | スノースラグ、フラクタルウーズ |
| 催眠ガス | 全 | ゲトロラックス |
| サレスタ | | テクニクマスター |
| ザン | 全 | ジュザ、テクニクマスター |
| サンダーハルバート | 全 | ラシーク |
| サンダーブラスト | 全 | ゼ・ア・スール |
| サンドストーム | 全 | デザートリーチ |
| シアンボム | 全 | ウォーパルスフィア |
| ジェルン | 全 | グリネリス |
| シフタ | | ダークマローダー、レーティンなど |
| シャドウバインド | 全 | カオスソーサラー、シェイドミラージュなど |

| 攻撃名 | 効果範囲 | 使う敵 |
|-----------|------|-----------------------|
| シャドウプレス | 1 | ダークファルスなど |
| シュネラ | | レーティン、デスペアラ |
| シーリス | 全 | グリネリス、レーティンなど |
| スターダスト | 全 | シェイドミラージュ |
| ステイシボール | 全 | シルヴァルト、ライフテリーターなど |
| スパイラルブレード | 全 | グラススロータラ |
| スパーク | 1 | ブラウレン486 |
| スロウランサー | 全 | ダークライダー |
| ダブルアタック | 1 | デバグガー、レッドモウルなど |
| タンティラ | 全 | ル・ファウ・ガン、ギル・ファークなど |
| タンドレ | 全 | カオスソーサラー、イマジメイジなど |
| チャージカノン | 全 | カソードレイチューブ |
| 超音波 | 全 | スカイレティアア、パイターフライなど |
| ツインクロー | 1 | シルヴァルト、ゴルダイン |
| つぶらな瞳 | 1 | しそらッピー |
| ディストーション | 全 | ディメンションワーム、アウタービーストなど |
| ティスラフトアーム | 全 | デ・ヴァーズ |
| デススベル | 1 | スペクター、イルリュージョニストなど |
| デストロックレイ | 全 | ?? |
| デバンド | | シャドウセイバー、レーティンなど |
| 毒液 | 1 | キャタピラインセクト |
| ドランク | 全 | グリネリス、ダークマローダー |
| ナイトメア | - | ジオ |
| ニードルシャワー | 1 | ラジャゴ、ハングリーモウルなど |
| 爆発 | 1 | フロートマイン |
| ハーケンボルト | 1 | ツインアームズ、ソルジャーフィンド |
| バーストロック | 全 | ?? |
| バータ | 1 | テクニクユーザー、ジュザなど |
| バリアフィールド | | サイレン386、ブラウレン486 |
| ヒュン | 全 | ジオ、カオスソーサラーなど |
| ビンドワ | 全 | サ・リュース |
| ファイアプレス | 1 | リッパー、ギイ・ラギアなど |
| フォイエ | 1 | テクニクユーザー、ジュザなど |

| 攻撃名 | 効果範囲 | 使う敵 |
|-----------|------|----------------------|
| フォースフラッシュ | 全 | ジュザ、グリネリスなど |
| フォノンメーザー | 全 | ドミネーターなど |
| フラッシュ | 全 | スタードローン |
| ブラッドプレス | 1 | ディブセン、ヒューギラなど |
| フレアショット | 1 | ウォーレン286、サイレン386など |
| フレームボルト | 1 | ヘルクス、フォースドフライ |
| フレームランチャー | 1 | ジュラファデュエル |
| フレエリ | 1 | カオスソーサラー、イリュージョニストなど |
| ブレードシャイン | 全 | ツインアームズ、ソルジャーフィンド |
| 分裂 | | イグラノーガ、フラクタルウーズなど |
| ポイズンミスト | 1 | ミストラルゲック、フレームニュート |
| ボセクション | 1 | ラシーク |
| ボルト | 1 | グリネリス、ブラッドセイバーなど |
| マイクロミサイル | 全 | ドラガデュエル、ライフデリータなど |
| マインドブラスト | 全 | イリュージョニスト、イマジオメイジなど |
| マジックバリア | | ジオ |
| メイルストローム | 全 | リヴァイアサン |

| 攻撃名 | 効果範囲 | 使う敵 |
|------------|------|-------------------|
| メギド | 全 | ?? |
| 融合 | | ソルスラグ |
| モーターカノン | 全 | サーバント |
| ライトニングジャーク | 全 | ダークファルスなど |
| ライトニングショット | 1 | スィーパー |
| ライトニングプラス | 1 | キュラ・ベルラ |
| ラプリーアイズ | 1 | あおじそラッピー |
| リーインフォース | | ラシーク |
| リミタ | 全 | グリネリス、テクニカルプラントなど |
| レイスピア | 1 | キングセイバー、ダークライダー |
| レイプレス | 1 | レウ・アドマ、カーメインハズなど |
| レーザーカノン | 1 | シーカー、デバッガーなど |
| レジェオン | 全 | サ・リュース、イマジオメイジ |
| レスタ | | テクニクユーザー |
| レールガン | 1 | ガンナービット |
| ワーニング | | タワー、コマンドボール |

知っておくと便利なモンスターの落としもの

特定のモンスターは、倒したときに何分の1かの確率でアイテムを落とすことがある。これらのアイテムには武器もあれば、体力回復などの便利なものもある。これらモンスターの落とすアイテムを表にまとめたものが下の表組だ。呪われたアイテムといってもいい特殊なアイテムは別として、これらのアイテムを拾うのも冒険の楽しみのひとつ

だ。

中でも注目しておくモンスターは、リベアキットを落とすスレイヴ、デバッガー、サーバント、ブロウレン486。スターアトマイザーを落とすグリネリス、イリュージョニスト。ムーンアトマイザーを落とすカオスソーサラーとダークライダー。そしてソルアトマイザーを落とすイマジオメイジだ。

| モンスター名 | 倒すと、ときどき落とすアイテム |
|-----------|-----------------|
| モンスターフライ | アンティポイズン |
| フラッタープラント | アンティポイズン |
| トードストール | キュアバラライズ |
| ガイスファーク | アンティポイズン |
| イスマノス | モノメイト |
| テクニクユーザー | ウッドケイン |
| シャドウセイバー | シャドウブレード |
| スレイヴ | リベアキット |
| ブロウゼン | レーザークロウ |
| フロートメイン | ダイナメイト |
| ジオスガード | ディメイト |
| テクニクマスター | フォースケイン |
| グリネリス | スターアトマイザー |
| サイレン386 | プラズマダガー |
| デバッガー | リベアキット |

| モンスター名 | 倒すと、ときどき落とすアイテム |
|-----------|-----------------|
| サーバント | リベアキット |
| シルヴァルト | プラズマクロウ |
| フロストセイバー | トリメイト |
| カオスソーサラー | ムーンアトマイザー |
| キングセイバー | ジェノサイドクロウ |
| レーディン | トリメイト |
| ブロウレン486 | リベアキット |
| ドミネーター | ソニックバスター |
| シュリーカー | キュアバラライズ |
| ブラッドセイバー | トリメイト |
| ダークウィッチ | ラコニアロッド |
| イリュージョニスト | スターアトマイザー |
| カオスブリンガー | デフィートアックス |
| ダークライダー | ムーンアトマイザー |
| イマジオメイジ | ソルアトマイザー |



PHANTASY

The end of the millennium

STAR

攻略編

モタビア星マップ

アルゴル太陽系第二惑星。砂漠化の進む広大な大地である。自転軸が公転面に対してほぼ直行しているため、四季はない。

年々砂漠化が進み、人が住む環境としてはあまり恵まれた土地ではない。最近では異常気象、植物の減少、出産率の低下などが起こり、星自体の生命が失われているかのようだ。それに加えて、半年ほど前から地殻変動が激しくなり、新種のモンスターも異常発生している。

これが現在のモタビア星の姿なのだ。ライラとルディは、この星を舞台に、冒険を始める。

スタートはピアタの街

ゲームは、ライラとルディがピアタにあるアカデミーに呼ばれたところから始まる。







プロローグ

「ルディ、仕事だよ。さっさと支度しな！」
ハンターギルドに呼び出されたライラが、帰宅するなり、こう叫んだ。あわてて自室から飛び出してくるルディ。

「あんた、これがハンター登録されての初仕事なんだ。気合い入れなよ！」

「そうか、もう見習いじゃないんだ」

—— 熟練ハンターのライラと、そのパートナーである駆け出しのルディ。仕事の依頼主はモタビア・アカデミーの学長だった。そしてこれが、ルディの記念すべき初仕事となる。支度を終えたふたりは、ピアタへ向かった。



◀ モタビア・アカデミーは学問の街。そこいきたい、何があったのだろう？

「ハンター」ってなんだ？

「ハンター」とは職業のこと。依頼を受け、モンスターの対処に当たるのが主な仕事だ。余談だが、ハンターの中には依頼主を脅したり、街を襲ったりする悪人もいる。そんなヤツらを狩るのが、PSIIに登場した、アーミアのような「カウンタハンター」なのである。



▲ハンターの主な仕事はモンスター退治。腕がよくないとできないぞ。

ルディ・アシュレ

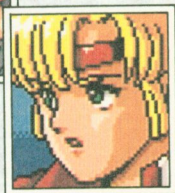
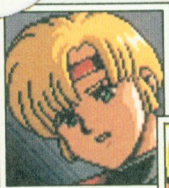
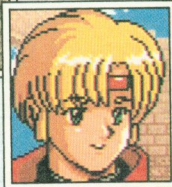
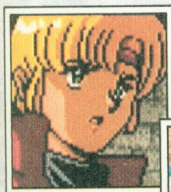
ゲームの主人公。見習いを終えたばかりの新米ハンター。まだまだ生意気ざかりのガキ。

元ストリートキッズのリーダーで倉庫荒らしの常習犯で有名だった。そんな彼の中に素質を見抜いて引き取り、弟子にしたのがライラである。彼女と暮らす日々の中で、ハンターとしての技術や社会のルール、礼儀をたたき込まれた。ルディがここまで人間的に大きく成長できたのは、ライラのおかげなのだ。



中身はまだまだ子供だけど

仕事でアカデミーへ行くのに、「見物したいなあ」とか、自分の知らないライラの過去を、彼女と共有するスレイにヤキモチをやいたり、はっきり言ってガキ。だが子供は、いつしか大人になっていく。今回の旅が、行く先々で会う人とのふれあいが、彼をどう成長させるのか楽しみだ。



ライラ・ブラングウェン

「八つ裂きのライラ」と異名を取るすご腕ハンター。その腕前は広く世間に知れ渡っている。

ハンター仲間からも一目置かれるほど、確かな腕前を持つ女ハンター。ルディの師匠であり、彼がこの世で唯一頭の上がない人物だ。仕事に対しては実にシビアで、ビジネスのなんたるかを心得ている。「仕事は取るものだ」というセリフから、その信条がうかがえるだろう。だからこそ信頼される。ハンターとしての彼女の評判が高いのは、容姿や腕前だけでなく、そんな仕事に対する姿勢がものをいっているのだろう。



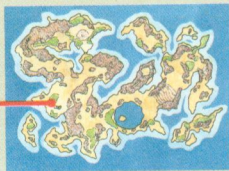
過去の詳細は不明!?

年齢不詳、経歴不明。ライラの過去を知る者は、のちに仲間に加わるスレイだけ。ルディにさえ自分の過去を語ったことはない。仕事に対する真面目さ、ルディに対するしつけの厳さから、キッチンとした家庭で育ったことをうかがわせる。



モトピア・アカデミー (ピアタの街)

アカデミーの学長に呼ばれ、ピアタに来たライラとルディ。ここから冒険の始まりだ。



アカデミー内を探検しよう

アカデミーに着いたライラとルディ。画面が映し出されると、そこにいるのはルディひとりだけだった。どうやらウロウロしているうちに、ライラとはぐれてしまったようだ。……と思ったら、すぐそこにライラがいる。話しかけて合流しよう。パーティーになったら、まずはアカデミー内を周り、学者たちに話を聞いてみよう。



▶ 学者たちは、アルゴル太陽系の歴史や最近のモトピア星などについて話してくれる。聞いておこう。

◀ スタート地点からすぐのところにはライラがいる。話しかけようとする、ウロウロすると怒られる。



依頼の内容は モンスター退治だ

学内の探検が終わったら、学長の部屋へ行こう。

苦悩の色を浮かべた依頼主は、1カ月前から学内に謎のモンスターが現れるようになったと話す。地下室が根城なので、これを退治してほしいと。心当たりを尋ねると、そんなものはないと逆に怒られてしまう。なんだか様子がヘンだぞ。



▲ いくらモンスターといえど、いきなり学内に出現するのはおかしい。学長の動揺の仕方も気になるなあ。

「ドクター・ルベノ」 ってだれだ?

ズバリ、PSIに登場した天才科学者。シャトルシップ「ルベノ号」などを発明して、アリサたちの冒険に力を貸した、重要人物だったのだ。



◀ 今では神とまで言われている。

熱血青年 ハーンが合流

地下室へ行く
と、入口でだれ
かがウロウロし
ている。話しかけると、自分も連れて行って
ほしいと頼まれる。彼の名はハーン。アカデ
ミーの学者だ。なんでも彼の師・ホルト教授
がバースバレーで行方不明になったらしい。
その1カ月後にこのモンスター騒動。ふたつ
の事件は関係があるのではないかと 地下に
カギがあるのでは? と熱心に語る。すった
もんだの末、彼もパーティーに参加する。



◀連れていくからと1000
メセタを請求するライラ。泣
く泣く払い、ハーンは仲間に加



地下の前に 街へ出よう

ハーンが合流したら、す
ぐに地下室へは降りず、ま
ずは街へ行ってみよう。モ
ンスター事件の情報が聞け
る。それと、回復アイテム
も買っておこう。パーティ
ーはまだまだ頼りないから。



▲あやしい男たち? 大きな荷物? なんだか事件に関係ありそうだが。

道具屋

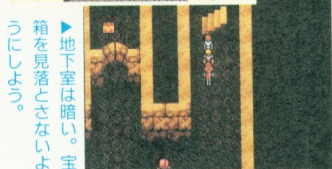
モノメイト……………20

いざ地下へ突入!!

準備が整ったら、さあ、地下へ降りよう。階段の前でセーブするのを忘れるな。内部は地下だけあって薄暗い。宝箱や下りの階段など、まだ見慣れないものを見落とさないように注意しよう。序盤のダンジョンなので単純だし短い。迷うことはないが、慎重に進もう。ほら、もうすぐモンスターが出現するぞ。



◀きちんと準備を整えてから地下室へ降りよう。



▶地下室は暗い。宝箱を見落とさないようにしよう。

初ダンジョンで初戦闘だ!!

地下に入ってしまったら歩くたびに敵と遭遇。初ダンジョンでの初戦闘だ。気を引き締めてかかろう。相手はほんのザコ、とはいえ、まとまって出られるとツライ。1匹ずついねいに倒そう。HPが危なくなったらハーンのレスタでこまめに回復しておこう。1HPも惜しいのだ。



▲敵と戦いながら、宝箱の中味はしっかりと取ろう。

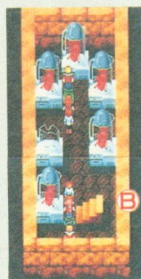


B1F

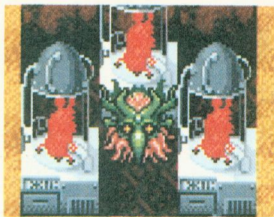


B2F

B3F



出た!! 小ボス イグラノーヴァだ



最深部に降りると、あやしげなカプセルと巨大な生物が目にとまる。これが、学長の言っていたモンスターだ。回復後全力で倒せ。

左右にゼナファグを生まない限り、イグラノーヴァ自体は攻撃してこない。ライラのヴォルテックスでボスを集中攻撃しよう。

◀ゼナファグは、常に一体だけ生ませておこう。ライラとハーンはボスを攻撃し、ルディはザコを倒していればいい。

事件の真相と 新たな謎

地下室を出たら学長室へ行って、真相を聞き出そう。しゅしゅ話してくれるぞ。モンスターの発生源はバースバレーにあること、その奥には超古代文明の遺跡があること、それを調査に行ったホルト教授らが帰ってこなかったこと、そして……ジオと名乗る謎の魔道士に脅され、捜索を打ち切ったこと……。真実を知ったハーンは、バースバレーへ行く決意をする。もちろん300メセタを請求したライラとルディも一緒だ。それにしても、ジオとはいったい？

地下室を出たら学長室へ行って、真相を聞き



◀地下室にあったカプセルで、モンスターは培養されていたのだった。



▲ジオと名乗る謎の魔道士は捜索隊のひとりを石に変えて学長に送りつけ、脅したのだった。「バースバレーには手を出すな」と。

バースバレーへ逃げ!!

ホルト失踪の原因はバースバレーにあった。さっそく向かうとしよう。ここで初めてフィールドへ出ることになる。外の敵は強い。体力回復とアイテム購入を忘れないこと。



◀フィールドのモンスターは地下室のそれより強い。HPに気をつけて戦おう。

キャラクター紹介

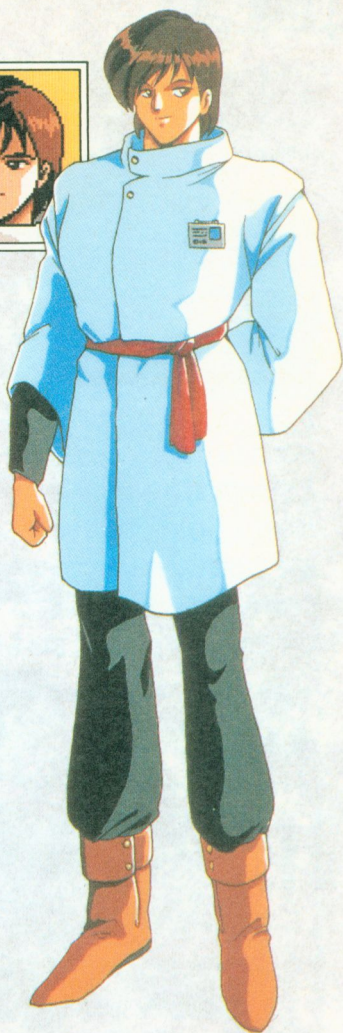
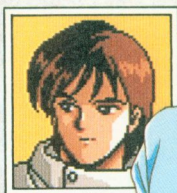
ハーン・マーレイ

一見温厚そうだが、実は熱血漢!
恩師ホルトを救うため、危険をか
えりみず旅に出た、若き研究者。

クруппの村出身の24歳。実家は防具屋。小さい頃から頭がよく、村の人々が「いつか大物になるだろう」とウワサしてたほど。だが父親は家業を継がせたがっていたのである。その後、両親の反対を押し切ってモトビア・アカデミーに入学。卒業後、父親に勘当を言い渡されながらもホルトの助手となる。専攻は生命学。実は将来を誓い合った婚約者のいる身でもある。

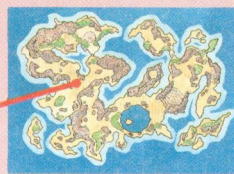
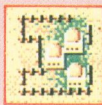
ハーンピンチ!! 破産寸前か!?

地下室へ行くのに100メセタ、バースバレーまで300メセタ、モルカムへは500メセタ払ったハーン。田舎育ちの温厚さが災いしてか、ライラにいじめられている。破産の心配はあるが、いつもポンと払うところを見ると、相当ため込んでいるようだ。どうやら結婚資金のようだけど、大丈夫かな?



マイルの村

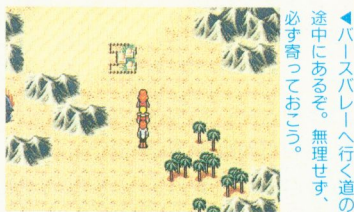
バースバレーへ行く途中にある村。
ホルトは気になるが、とりあえずこ
こでひと休み。先は長い。



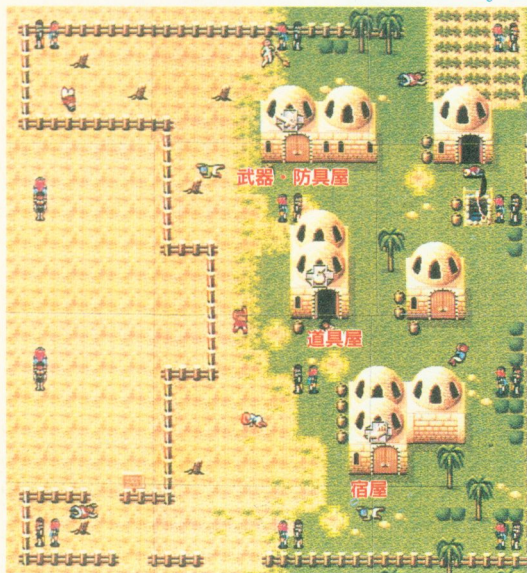
ここには必ず 寄っておけ

ピアタの街からバースバレーのある北東へ向かうと、この街が見える。ホルト教授の安否が気づかれるが、先を急がず、ひとまずここで休息を取ろう。初めてのフィールド戦でパーティーはかなり疲れているはず。宿屋で回復し、ついでに情報収集と買い物もしておこう。この街では頼りになる武器・防具が売られているのだ。

▶敵の攻撃を受けて、かなり体力を消耗しているはず。宿屋に泊まって回復しておこう。



▶バースバレーへ行く道の途中にあるぞ。無理せず、必ず寄っておこう。



武器屋

| | |
|---------|-----|
| ダガー | 40 |
| ハンターナイフ | 120 |
| スチールソード | 280 |
| ブーメラン | 80 |
| スライサー | 160 |

防具屋

| | |
|---------|-----|
| レザーメット | 80 |
| レザークラウン | 90 |
| レザーバンド | 70 |
| レザーシールド | 140 |

道具屋

| | |
|----------|----|
| モノメイト | 20 |
| アンティポイズン | 10 |

いろんな情報が聞けるのだ

宿屋で回復を済ませたら、街の人々から情報を集めよう。けっこう重要な話も聞けるのだ。

最近ちまたで流行っている宗教に、ジオがからんでいること。バースバレーのことはゼマの村で聞くといいこと。だがそのゼマが全滅したとかしないとか…。これで、次に行くべき道は見つかった。そうゼマの村だ。ゼマに行ってバースバレーの件を聞いてみよう。このほか、村の向こうにある城がひと晩で建ったらしいという話も聞く。ちょっと上げさすぎるが、最近はいろんなことが起こるからひと晩と言われても不思議じゃない。でも現実的にはムリだよねえ。なにはともあれ、また北東に向かって出発しよう。目指すはゼマの村だ。

宿屋で回復を済ませたら、街の人々から情報を集めよう。



◀城が一晩で？ そりゃムリだ。蜃気楼が何がじゃないのかなあ。確かに見たけどさ。

▶またジオの名が。魔道士じゃなくて教祖様だったのか？ いったい、何者なんだろう。



◀バースバレーのことなら、ゼマの村で聞けばいいそう。さっそく向かうとしよう。

▶と思ったら全滅のウサガ。バースバレーの手がかりが消えいうちに急いで向かおう。



装備を整えよう

ここには、ピアタの街にはなかった武器・防具屋がある。のぞいてみると防具はともかく、武器はけっこう頼りになる物が売られている。ぜひ買い物をしておこう。お金が足りなければちよいと外へ出て稼いでくればい。おすすめ装備はこうだ。スライサーふたつをライラの両手に、スチールソード1本をルディの両手に持たせよう。ハーンは攻守ともに弱いのでレザーシールドとルディのお下がりのハンターナイフ。もう少し強くなったら、両手に武器を装備させよう。

ここには、ピアタの街にはな



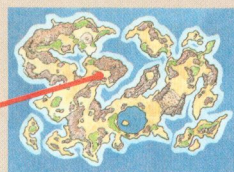
◀スチールソードはルディの強力な味方。攻撃力がグンと上がる。必ず買おう。



▶装備を整えれば、さっさとツラかった戦闘も一転して楽になるぞ。

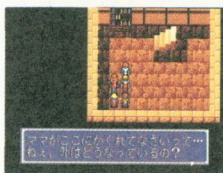
ゼマの村

バースバレーのカギを握るとウワサされる村。マイルの村から、さらに北東へ行ったところにあるぞ



人々が石に!! 全滅のウワサは 本当だった!?

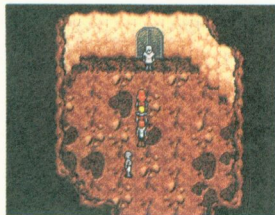
ゼマの村に入ると、異様な光景が目に飛び込んでくる。村の中のあちこちにある石像をよく見ると、なんと石に変えられた村人たちだったのだ。全滅のウワサはここから出たのだろう。どの家もショップも、扉を堅く閉ざしている。唯一中に入れる家の地下へ行くと、子供がふたりいる。話を聞くと、黒い服を着た男が襲ってきたとか。黒い服? それはもしかして、あの男のことか!?



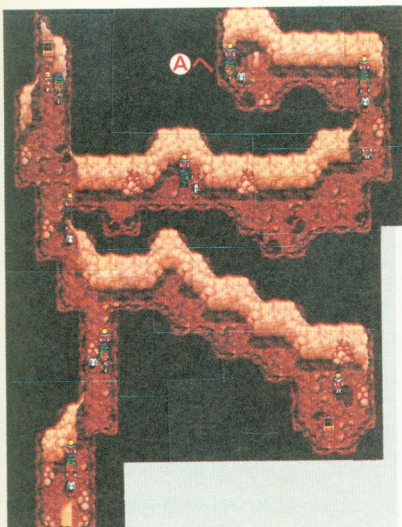
◀唯一の生存者は両親が体を張ってかばったふたりの子供。泣きじゃくる彼らに話を聞くと、犯人は黒い服を着た男とわかる。

バースバレーは 街の奥だ

せっかくバースバレーのことが分かって来たのに、これではどうしようもない。村の中にも手がかりなし……と思ったら、奥に洞窟の入口のようなものを発見。実はここから先がバースバレーなのだ。中はダンジョンになっていて、アカデミーの地下にいたのと同じ怪物が巢食っているぞ。ホルト教授を始めとする調査隊はB1Fの奥だ。道のりが長いので、今まで以上に全員のHPに注意しよう。宝箱も点在してる。片っ端から取って進め。

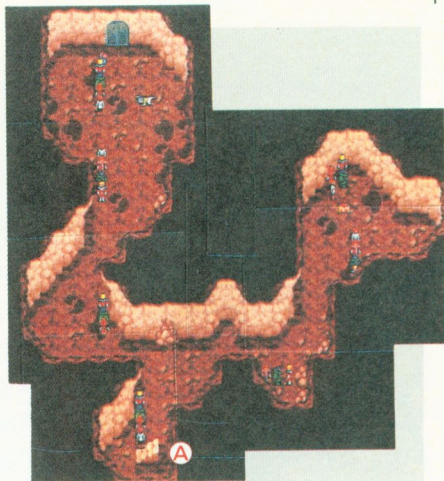


▲モンスターと戦いながら宝箱も開けておこう。拾った防具は、防御力の頼りないハーンに装備させる。



入口

B1F



B2F

古代の呪法 石化を解くには？

バースバレーの最深部でも村と同じ現象が起きていた。危惧したとおり、ホルトも石にされているぞ。それにしても、いったいだれがこんなことを。ライラが言うには、石化は古代の呪法。今どきこれを使える人間はいないはず……。石化を解くにはアルシュリンという薬が必要らしい。ライラがずいぶん昔にモルカムの村で見たそうだ。これを手がかりに探しに行こう。……というワケで、ハーンはまたしてもライラから別途請求を受ける。今度は500メセタだ。

バースバレーの最深部でも村と同じ現象が起きていた。危



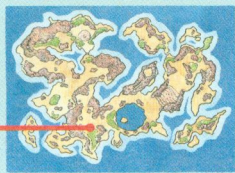
きいたことあるぞ！「アルシュリン」

アルシュリンと聞いてピンときた人。PSファンだね。そう、ミャウが首から下げていた、あのアイテムなのだ。



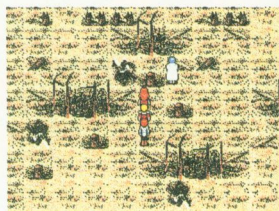
モルカムの村

ゼマの村を南下し、やってきたのはモタビアンモタビアンの村。ところがここは、ゼマ以上の不幸に襲われていた



村は焼き払われたあとだった

アルシュリンがあると聞いて、はるばる南下して来たモルカムの村。近づくにつれ、どうも村の様子がおかしい。中へ入ると……予感的中。村は丸焼けになっていた。だれが、何のために？ そしてアルシュリンはどこに。どうすればいいのだろうか？



▲やっとたどりついたというのに、村は焼き払われていた。

いったいだれがそしてアルシュリンは？

何も無い村の奥に、ひとりの男が立ち尽くしていた。彼の名はスレイ。ライラの昔なじみらしい。彼から、放火と石化の犯人がジオであると聞かされる。だが、さすがにジオの正体は分からないようだ。スレイは、ついでにアルシュリンがトノエにあることも教えてくれるぞ。

何も無い村の奥に、ひとりの男が立ち尽く



スレイ！？

◀焼け跡に立ち尽くす男に声を掛けるライラ。どうやら昔なじみのようだが……。

▶アルシュリンが手に入らないと嘆くハーンに、トノエに行くといいと教えてくれる。



アルシュリンを探してるのか？
じゃあ、トノエに行くといい。

スレイが仲間に

トノエへの道のりは長い。まずクルップへ向かえというスレイ。ついでに仲間に入れてほしいと言う。トノエに用事があるそうだ。ライラは嬉しそうだけど、ルディは猛反対。ところが本人はちっとも気にせず、ちゃっかりパーティーに合流するのだった。



くっ！ …おまえ！ ちゃんとついてこないとおいてくからな！

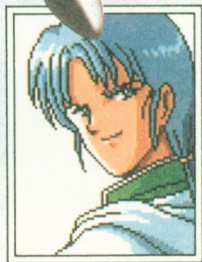
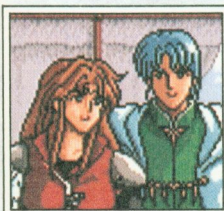
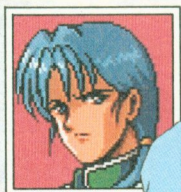
スレイ

キザで口が悪く、態度もでかい男。だがその実、強大な魔力を秘めた能力者なのだ。

すぐ腕の魔道士として知られる男。テクニクのほかに、マジックという、今ではお目にかかれない技をも使いこなす実力者。博識で見聞が広いわりにはルディと低レベルなケンカをしたりする。年齢、経歴ともに不詳。シニカルな笑顔のはしから、ふとこぼれる寂しそうな表情。どうやら彼は大切な使命を負っているようだ。

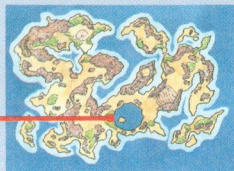
ライラの旧友は ルディのケンカ仲間!?

出会いからハラハラさせっぱなしのルディとスレイ。すぐケンカになる。年上のスレイが我慢すればいいものを、輪をかけていじめるから始末におえない。だが決してエスカレートしないところを見ると、彼なりに気を使っているのだろう。



クルップの村

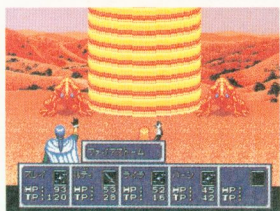
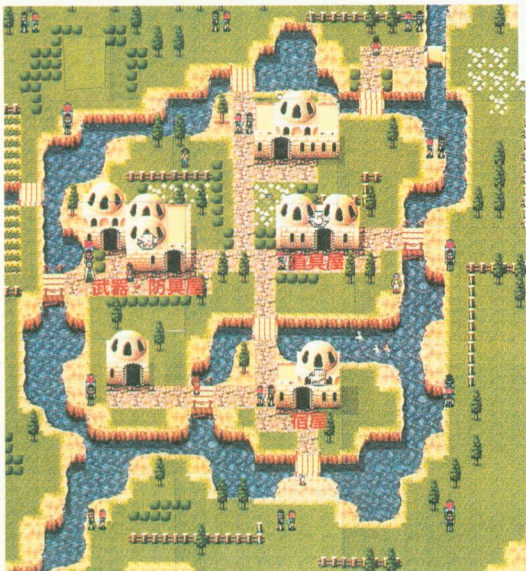
スレイに促され、やってきたのはクルップの村。ハーンは来たくなさそうだったけど……!?



スレイが入って 戦闘が楽に

クルップはモルカムのすぐ東。とても近い。でも、すぐ行かないで何度か敵と戦ってみよう。スレイの腕試しだ。

武器による直接攻撃はさておき、彼のテクニックは絶品。なにせTPが高く、しょっぱなから強力な技が使える。ルディには悪いけど、スレイは頼りになるぞ。ちょっと強い敵でも、臆することなく戦おう。ルディたちがある程度成長しているようなら、コンビネーションバトルを探してみるのもいいかも。



▲スレイは強い。強力なテクニックで、あっというまに敵を葬り去る。うかれて遠出しても、リューカーが使えるので安心だ。経験値を稼ごう。

防具屋

- カーボンメット ……200
- カーボンクラウン ……150
- サークレット ……100
- カーボンスーツ ……550
- カーボンシールド ……220

道具屋

- モノメイト ……20
- アンチポイズン ……10
- たびのオカリナ ……130
- まよいのオカリナ ……70

ここはハーン の故郷なのだ

ここクルップは、実はハーンの故郷だった。それなのに来るのを渋るとはヘンなヤツ。村を見て回るうち、彼の温厚な性格は、まさにこの村が作り上げた賜物と分かる。雰囲気が暖かいのだ。だれもが彼の帰郷を喜んでいる。彼らにとってハーンは村の誇りらしい。

ハーンの両親と 婚約者発見!!

村の人たちと話していると、彼の実家が防具屋であると分かる。行ってみるが、どうも勘当中らしく、お父さんが怖い。お母さんは優しいだけだね。また、彼に婚約者がいることも発覚する。サーヤという、とても美しい女性だ。ハーンも隅におけないねえ。

情報収集と 買い物をしよう

ハーンのプライベートをのぞき終わったら、現実に戻ろう。村の人たちに話を聞いてみると、ここでも重要な情報が手に入る。まずは目的地のトノエ。ここから北にあるが、途中の道が迷路になっているらしい。それから、村の東にある小島の建物は昔から「戦士の神殿」と呼ばれているそうだ。情報の次は買い物だ。からもハーンの実家で買うことになる。まけてくれてもよさそうなのに、値引きひとつしてくれない。やっぱり勘当中だからかな?

ここクルップは、実はハーン



▲みんながハーンを歓迎してくれる。ちょっと立ち寄りだけなのにね。

村の人たちと話をしていると、



▶なんとハーンに婚約者が! ライラに払っていたあのお金は、結婚資金だったのだ!!

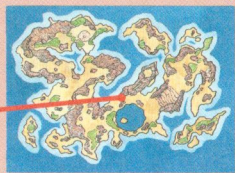
◀村人たちにとってハーンは誇りだが、父親には親不孝な息子なのだ。



▲上のふたつが重要な情報だ。神殿の話は今は関係ないけど、あとから必要になる。覚えておこう。

谷の迷路

居心地のいいハーンの故郷をあとに、トノエへ向かおう。ここがその通路なのだが……



スレイが大岩を吹き飛ばすぞ

谷の迷路に着いたはいいが、入口が大岩でふさがっている。困っていると、スレイが前へ出て何かを唱えた。「フレエリ!」。途端に彼の手から炎が発せられ、大岩が粉々に砕け散った。すごい。ハーンもルディもびっくり。それもそのはず、これまでマジックなんて見たこともなかったもんね。そのマジックとは、テクニックとは異なった、古代の魔術のことなのだ。



◀スレイが使ったのは、マジックという古代の魔術。今ではこれを知る者も少ない。

本格的ダンジョンに挑戦だ

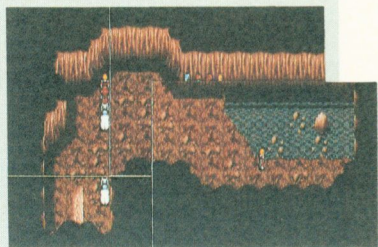
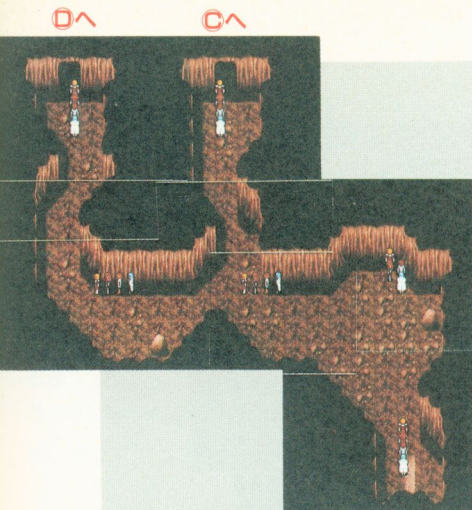
谷の迷路は、アカデミーの地下室やバースバレーのようなダンジョンとはまったく違う、本格的ダンジョンだ。それだけに、いくつか気をつけたいことがある。まずはアイテムの確認。内部に入るまえに必ずチェックしておくこと。特に迷いのオカリナや回復系のアイテムは必携だ。持てるだけ買っておこう。そして絶対に無理はしないこと。危なくなったら、TPやアイテムを惜しまず使おう。中に入る前にセーブをし忘れるな。



◀アイテムはパーティーで最大40コ持てる。その半分は回復アイテムで埋めよう。



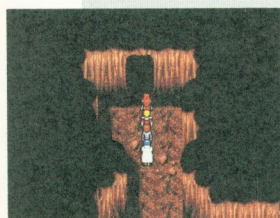
▶入口に必ずセーブ。たとえ途中で全滅しても、ここからやり直せばいいのだ。



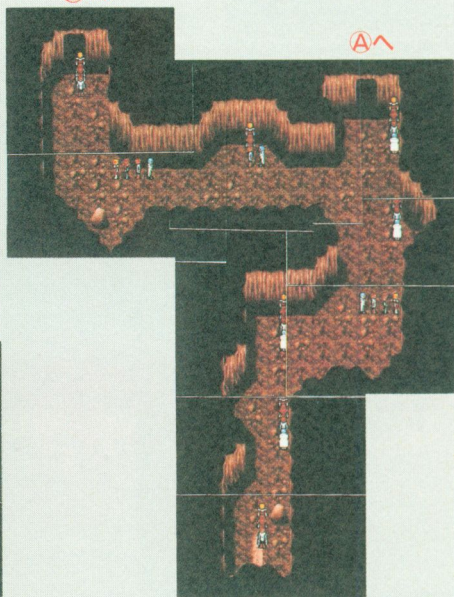
C

B

B

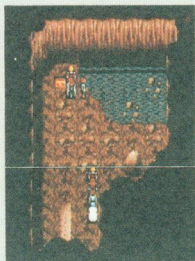


▲マップを参考に隅々まで歩いてみよう。端から端まで回りながら戦えば、かなりのレベルアップが期待できる。



A

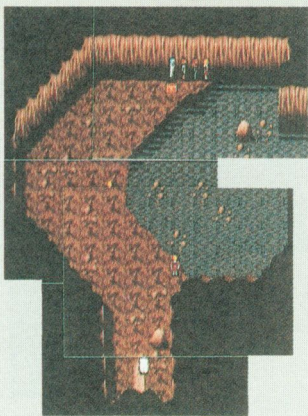
入口



出口

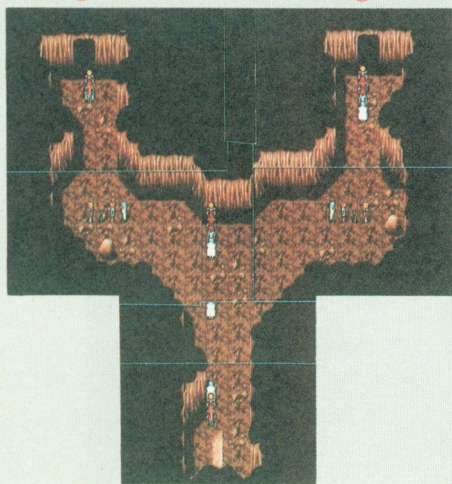


E



E

E^



E^

D



▲たいしたものが入っていないが、宝箱もあるのだ。ついでに開けてみよう。

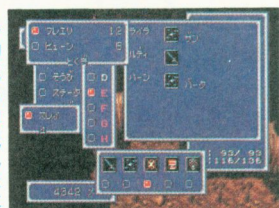
敵は手強い テクニックで倒せ

本格的ダンジョンともなれば敵の能力も高くなっている。今までは1ターンで終わっていた戦いもちょっと長引くことになる。敵はともかく、こちらとしてはそれは避けたい。戦いが長引けば長引くほど、体力が失われていくからだ。その回復に使うTPを考えれば、攻撃テクニックで倒した方が安く上がるというもの。直接攻撃で確実に倒せる敵以外は、惜しまずにテクニックをお見舞いしてやろう。



◀スレイのグラブトを使う。一度で敵全体を攻撃し、確実に倒せるのだ。

▶行動をマクロコマンドに登録しておけば、ボタンひとつで戦えて楽だ。



ウッドケインを 「使」おう

スレイが最初から持っているウッドケインという杖は、ただの武器じゃない。戦闘になったら、アイテムコマンドで「使」ってみよう。すると……ほら、なんとレスタのテクニックと同じ効果を発揮するのだ。ほかにいろいろな効果を秘めた武器がある。探してみよう。



▲回復アイテムもTPもないときには便利。ぜひ一度は試してみよう。

一度でクリアしようと思うな

マップを見る限りでは、そう難しいようには感じられない。だが実際歩いてみると、敵の攻撃などに見舞われ、相当ツライ思いをするはずだ。だからといって、あせったり怒ったりするのは禁物。一気にクリアしようとするからそうなるのだ。ここはあわてず、2、3回に分けて攻略しよう。アイテムやTPがなくなるまで歩き回り、限界まできたら脱出。これを繰り返せば、レベルも上がって戦闘が楽になる。それからゆっくり通過すればいい。



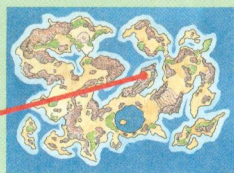
◀先へ先へと急がず、経験値稼ぎのつもりで敵を倒していけ。

▶脱出用のアイテムがテクニックは残しておこう。危なくなったら、すぐ撤退だ。



トノエの村

スレイの言葉を頼りに、やってきたのはモタビアンたちの村。にぎやかなBGMが流れ、楽しそうだ



モタビアンに住むにぎやかな村

トノエにはモタビア星人・モタビアンが住んでいる。

実はここは、モタビアン先祖が、パルマ人同士の戦争に巻き込まれないようにと造った隠れ里なのだ。そしてその話を子孫へと語り継いできた。だから彼らは、ルディたちを毛嫌にするのだ。昔のように、自分たちを巻き込むつもりだと勘違いして……。



▲パルマ人とはルディたちのことで、パルマを母星とする人のこと。



①武器屋 ②防具屋 ③道具屋

武器屋

| | |
|------------|-----|
| ハンターナイフ | 120 |
| チタニウムダガー | 240 |
| スチールソード | 280 |
| チタニウムソード | 560 |
| スライサー | 160 |
| チタニウムスライサー | 360 |

防具屋

| | |
|-----------|------|
| サークレット | 100 |
| チタンメット | 570 |
| カーボンスーツ | 550 |
| チタニウムメイル | 1120 |
| カーボンシールド | 220 |
| チタニウムシールド | 600 |

道具屋

| | |
|----------|-----|
| モノメイト | 20 |
| アンチポイズン | 10 |
| キュアパラライズ | 120 |
| たびのオカリナ | 130 |
| まよいのオカリナ | 70 |

露店で必ず 買い物を

この街の武器・防具屋は、ショップというよな店構えではない。

そこがモトピアンらしいのだが、露店という形で陽気に売買をしている。街に入って少し右上に行けば、赤や青の屋根つき露店が見つかるはずだ。モトピアンたちはチタン精製の技術を持っているので、チタンウム系の強力な武具を売ってくれるぞ。



▲ちょっとお高くなるけど、いいものを買っておきたい。お金が足りなければ、ちょっと行って稼いでこい。

ドリンじいさん の話を知ろう

アルシュリンのことは、街の右上のテントに住むドリンじいさんに聞いてみよう。

彼との会話は、質問形式で行われる。「〇〇について聞きたいのか?」と尋ねられ、その件が聞きたければ「はい」を、「いいえ」を選ぶと次の件に移る。最後に「ライラのスリーサイズ」を聞くと……ライラがドリンを殴っちゃうのだ。ひともんちゃくあったあと、お詫びのしるしか、アルシュリンのありがたさを教えてくれるぞ。



▲ライラのスリーサイズを知っていたり、アルシュリンをタダでくれたり。ドリンって何者なんだろう。

ここでスレイと お別れだ

モルカムから行動をともにしてきたスレイとは、ここでお別れ。

彼の用事は、このドリンじいさんにあったようだ。ふたりで連れだって去るときに、彼は不思議な言葉をルディに投げかけていく。「ジオには関わるな」と。驚いたのはルディだけじゃない。ライラも目を見張っている。それはいったいどういう意味!?



▲ルディのケンカ仲間は、彼に不思議な助言を残して去っていく。おいおい、気になるじゃないか。

アルシュリンを取りに 地下倉庫へ

ドリンが去る前に、地下倉庫への案内人として、ひとりのモタビアンを紹介してくれる。彼の名はパイク。若きモタビアンマニアだ。

スレイとドリンを見送ったら、さっそく地下倉庫へ向かおう。もちろん、その前に装備品の買い物やアイテムの補充を忘れないこと。ドリンじいさんが言って



たよね、物騒になっているって。倉庫は街の左上。入口の扉がサビついているけど、パイクが開けてくれるのでご心配なく。



◀このテントが地下倉庫へと続いている。買い物は済ませたかな? 準備が整ったら中へ入ろう。

▶地下への扉はサビついている。でもパイクがいれば一発で開くぞ。セーブを済ませたら降りていこう。

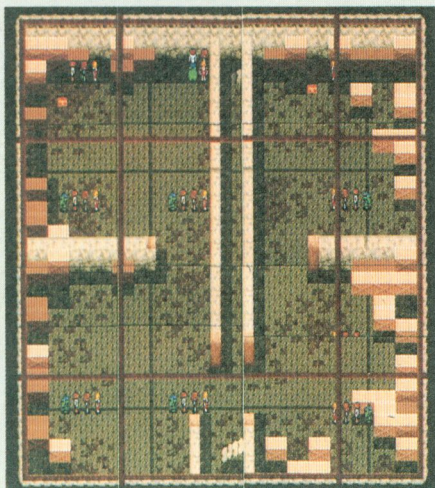


造りは単純だ

アカデミーの地下と同じくらい、単純な造りのダンジョン。絶対に迷わないと太鼓判を押せるほどだ。安心して歩き回ろう。目指すは最深部、B4F。宝箱の中身ももらっておこうぜ。



▲だだっ広いのが難点だが、造りは非常に単純。見通しがいいから、絶対に迷うことはないぞ。



B1F

B2F

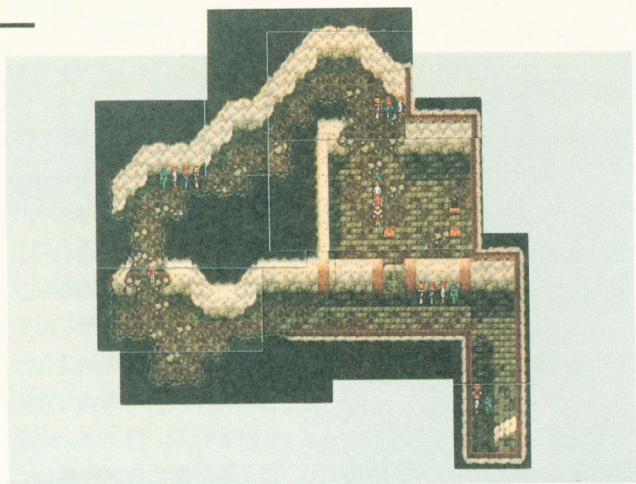
スレイのいない
戦闘はツライ

スレイが抜けたことで、パーティーの攻撃力はグンと下がる。数値的なことではなく能率的にだ。これからは、段取りを考えた戦闘が望まれる。例えば、まずライラが敵全体を攻撃し、ある程度のHPを減らしておく。次に敵の中で最も強いヤツをルディが倒し、残りをハーンとパイクが攻める……といったぐあいだ。もちろん、これ以外の作戦もOK。ようはパーティーが全滅しない、効率のよい戦いを考えようってことだ。



▲ドリンじいさんの言っていた「物騒」とは、やはりモンスターのこと。レベルによっては、ツライかも。

B3F



ついにアルシュリンを 入手!!

B4Fにある扉は、堅く閉ざされていて開かない。通路を左へ進み、ぐるりと回り込んで扉の後ろへ行こう。宝箱がふたつある。このどちらかにアルシュリンが入っているのだ。すいぶん遠回りをさせられたが、ようやく目的の品を入手したぞ。さあ、さっそくゼマへ戻ろう。



◀この扉は絶対に開かない。バイクでさえ挑戦しようとは思わないほどだ。

▶ついにアルシュリンを発見。長い旅だったけど、これで最初の目が果たされるのだ。



バイクが正式に パーティー合流

それまで沈黙を守っていたバイク。アルシュリンを手に入れたところでパーティーに話しかけてきた。これから先はオレも連れていってほしいと。どうやら彼は、ルディたちといればジオに会えると思込んでいる。スレイのセリフを聞いていたんだらう。否定しても聞いてくれないので、まあ、よしとしておこう。



▲アルシュリンを見つけると、バイクが正式な仲間として合流する。ちょっと思い違いしているけど……。

パイク

無口で、ちょっと存在感の薄い感じがする。モタビアンマニアの若きリーダー。



モタビアン軍の戦士集団「モタビアンマニア」のリーダー。モルカム村で平和な日々を送っていたが、ジオの襲撃を受け、両親と故郷をなくす。妹のパナとともにトノエのドリンじいさんの元へ身を寄せる。そしてジオに復讐するため、ルディたちのパーティーに参加する。弱冠19歳。性根の優しい、熱血漢である。

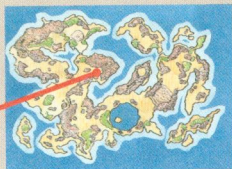
心優しき「モタビアンマニア」

モタビアンマニアとは、モタビアン軍の集落を守る警備員のようなもの。ただその存在と役割は大きく、人々から一目おかれている。中でも、パイクはそのリーダーを務める実力者。彼の斧さばきは豪快で、とても19歳の少年とは思えないほどだ。そんな彼の弱点は、妹のパナと地震である。



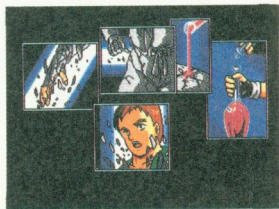
ゼマの村

アルシュリンを手に、やっと戻ってきたゼマの村。さあ、早くみんなを助けてあげよう



村が生き返ったぞ

アルシュリンを持って村へ入ると、オートでイベントがスタートする。石化が解け、元の姿に戻る村の人々と、ホルト教授たち一行。石化が解けたホルトは、ハーンの姿を見つけるやいなや、興奮さめやらぬ様子で話し出す。なにやらバースバレーの奥で大発見をしたらしい。石にされていたことも知らず、喜々として調査を再開する。あされるライラたちが笑顔がこぼれる。仕事を終えた安堵感と、村人たちを助けることができた安心感からとで……。



◀アルシュリンの効き目は絶大。ゼマの村人たちを始め、ホルトや調査隊の一行も治ったぞ。

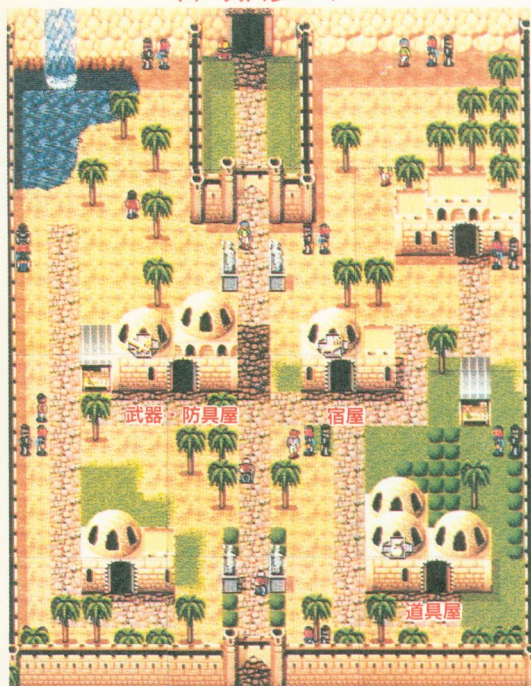
ひとときの休息だがそのとき!!

旅の疲れをいやすため、ライラたちはゼマの宿屋で休息を取り、今後を話し合う。ハーンはアカデミーへ、パイクはジオの城へ。そしてライラとルディは……とそのとき、村中を悲鳴が駆け抜けた。驚いた4人は宿から飛び出した。なんとそこには、あのイグラノーヴァが立っていたのだった。ここで急きょ戦闘になる。以前戦った相手なので、そう苦労はしないだろう。全力で倒せ。



▲各自、テクニックや特技を連発すれば、かなり早い時間で倒せるぞ。

バースバレーへ



装備が整ったら
再びバースバレーへ

ふと気がつく。ホルト教授がいない。そういえば、さっき調査再開とかいって中に入っていたっけ……。またしてもホルトのためにバースバレーへ突入だ。

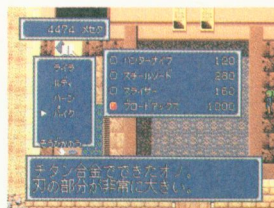
人々の石化を解いたので、ゼマの村全体も息を吹き返した。ショップも開いたことだし、バースバレーへ行く前に買い物を済ませておこう。回復アイテムとオカリナは忘れないように。また情報も集めておきたい。ポイントは、北の橋の修理が始まったこと。入口でセーブしたら、さぁ奥へ進め。

イグラノーヴァを倒したところで、ハーンは

| 武器屋 | |
|------------|------|
| ハンターナイフ | 120 |
| スチールソード | 280 |
| スライサー | 160 |
| ブロードアックス | 1000 |
| 防具屋 | |
| サークレット | 100 |
| カーボンスーツ | 550 |
| グラファイトスーツ | 1200 |
| カーボンシールド | 220 |
| グラファイトシールド | 900 |
| 道具屋 | |
| モノメイト | 20 |
| アンティポイズン | 10 |
| キュアバラライズ | 120 |
| たびのオカリナ | 130 |
| まよいのオカリナ | 70 |



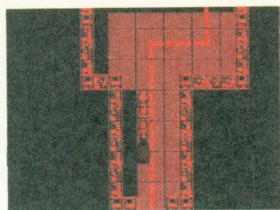
▲モンスターが出てきたというのに教授はまだ中に？ まったく、人騒がせなヤツだ。



▲バースバレーへ行く前にショップで買い物を。意外と、このポイントをお忘れがちなんだよね。

バースバレーの奥に 謎のダンジョンが!!

以前、ホルト
が立っていた地
点を覚えている



▲入ってすぐ、画面が赤く光り出す。侵入者である4人は、コンピュータから消毒を受けたのだ。

かな。教授の体が邪魔で見えなかったが、緑色の扉があるのだ。中で倒れている調査隊の話によると、ホルトはこの先へ消えたらしい。こここそ「生命の聖域」バイオプラントだ。扉を開けて中に入ると…
…あれれ、ヘンなダンジョンが広がっているぞ。



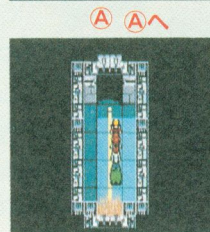
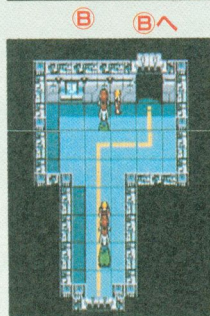
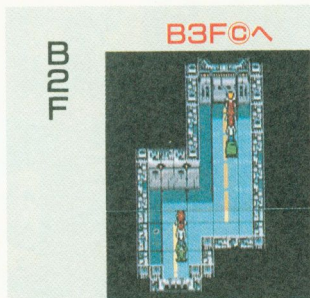
◀バースバレーの奥が、こんなふうになっていたらなんて…。「超古代の文明」とは、このことだったのだ。

ロボットの敵が出現!!

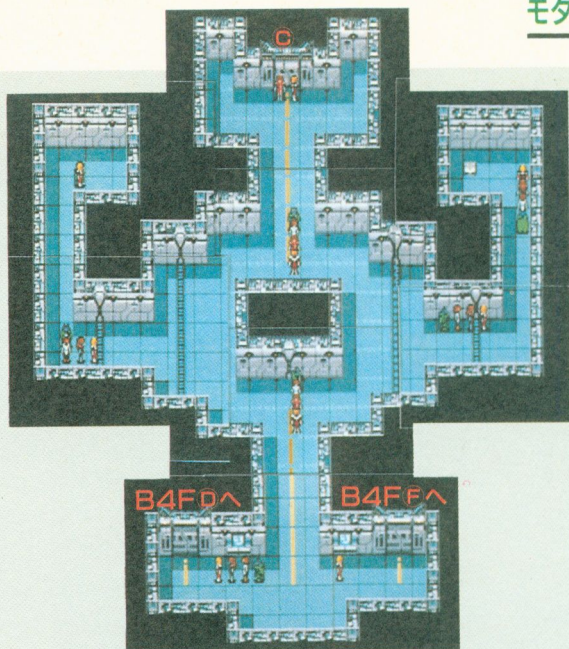
内部が機械ともなれば、当然敵も同様のタイプが出現する。そう、ここで初めて、ロボットの敵と遭遇するぞ。今までは生物ばかり相手にしていたので、科学文明の力に驚かされるはず。なにせ1回のダメージがデカイのだ。気を抜いていると、すぐ全滅してしまうぞ。最初はB2Fあたりをウロウロして、撃破のコツをつかもう。



◀ロボットの1撃はキツイ。防御力の低いキャラは、一度の攻撃でゴッソリとHPを取られてしまうぞ。

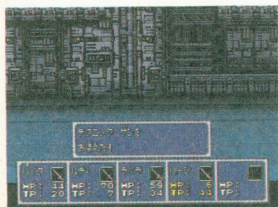


入口
(バースバレーより)



危なくなったら 無理せず脱出しよう

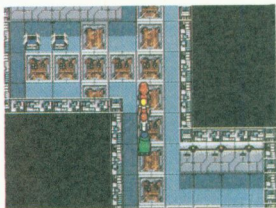
今までのダンジョンとは比べものにならないほど広い。加えて、敵の強さといったら……。かなりツライ戦闘を強いられるぞ。危なくなったら無理に強行突破せず、一度脱出したほうがいい。何回かに分けて攻略しよう。



◀まずはHP・TPのある限り戦ってレベルを上げよう。ひとつ上がるだけで、だいぶ楽に進めるぞ。

B3Fで道がふた手に分かれるが……

マップを見たとおり、B3Fで道が左右に分かれている。画面左はウィルスセクション、右はセントラルブロックだ。左へ行くと行き止まりになるが、途中でコンテナがあるので寄っておきたい。まずは左へ進むといいだろう。

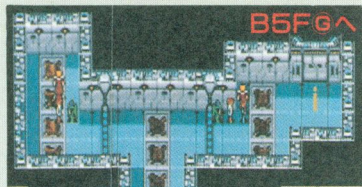


◀先に画面左へ進み、コンテナの中身を取ってから戻ってこよう。右の道は、目的の地へつながっている。

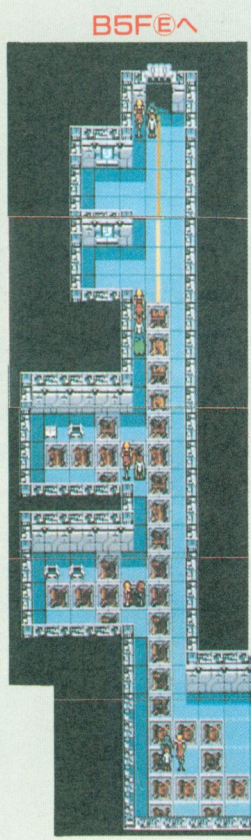


B5F

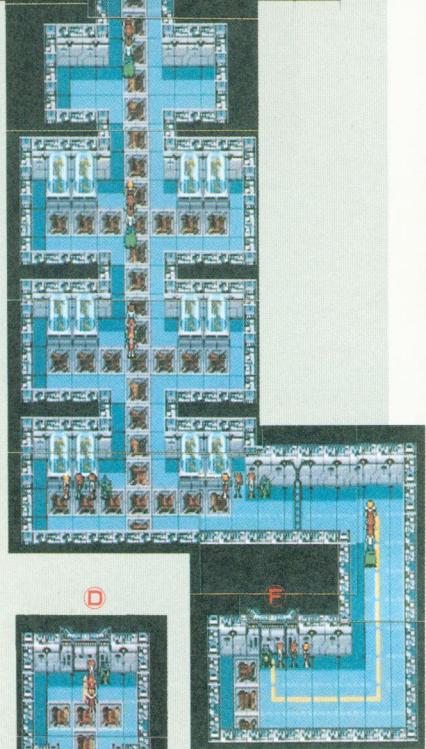
E



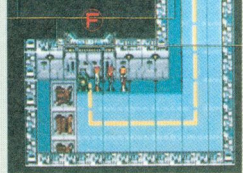
B5FG^



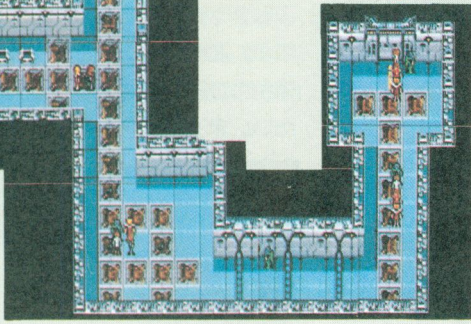
B5F^E^



D



F



B4F

アイテムは必ず取れ!!

高度さが関係してくるのか、コンテナから得られるアイテムの質が高くなる。とくに拾って

グラフィットクラウンはライラの防具だ。取ったから必ず装備。



コンピュータダンジョンともなると、文明の高度さが関係してくるのか、コンテナから得られるアイテムの質が高くなる。とくに拾って

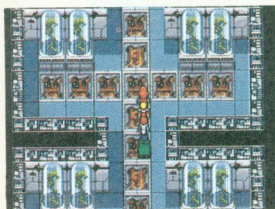


◀セラミックソードはルテイ用の武器。ひとりでも攻撃力が上がると戦闘が楽に。

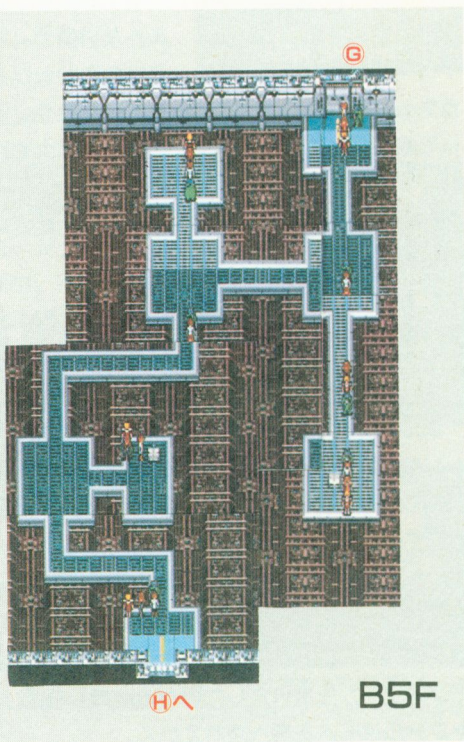
ておきたいのは、B4FのグラフィットクラウンとB5Fのセラミックソードだ。コンテナをすべて開けきったら、一度脱出してセーブすること。途中で全滅して、また取りに行くのも面倒だからね。

どこかで見たカプセルが

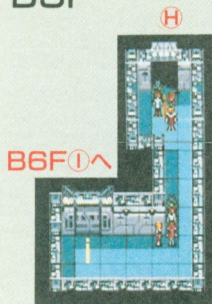
B4Fに降りると、どこかで見たことがあるような大量のカプセルが目にとまる。そう、アカデミーの地下室にあったのと同じものだ。ホルト教授が突き止めたというモンスター発生の原因は、やはりここに、このカプセルにあったのだ。



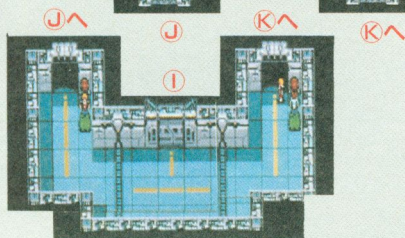
▲地下にあった数以上のカプセルが並んでいる。これだけあれば、モンスターが大量に発生するワケだ。



B5F



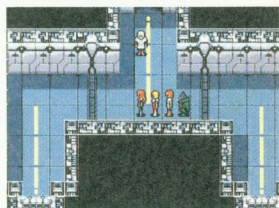
B6F



最下層で ホルト発見!!

どうやってここまで逃げてこられたんだろう。もしかして教授は、ものすごい能力を持った戦士では? ……ってなことがあるはずはない。モンスターに襲われた彼を助けたのは、長い耳を持った美少女・ファルだったのだ。

最下層のB6Fにホルトがいるぞ。無事だよかった……けど、



▲ホルトを発見してひと安心。ハーンの結婚資金も役に立ったというものだ。それにしてもよく無事で……。

バイオプラントは 1000年前の施設だった

ホルトを助けたファルは、ここバイオプラントについて教えてくれる。

この施設は1000年前の文明が作り出した、生命工学の研究室。このようなシステムはほかにもあって、モタビアの気象や地殻、生態系をコントロールしてきたらしい。だが、最近そのコントロールシステムが暴走し始め、モンスターが生まれだしたのだと。話し終えたファルは5人を奥へ連れていく。



◀ファルの姿を見て驚く4人。超かわいいけど、その長い耳は……。

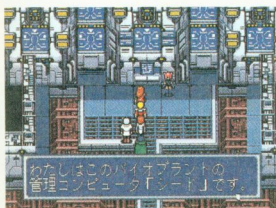
▶バイオプラントは生命工学の研究室。ホルトがしつこく調査するワケだ。



千年前の文明が作り出した生命工学の研究施設です。

シードの語る モタビアの危機と 新たな目的

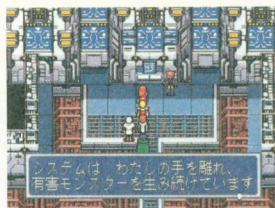
の前だった。シードは、このまま各システムが暴走を続ければ、モタビア滅亡も避けきれないと話す。防ぐ方法はただひとつ。各システムにエネルギーを



▲ファルの言っていた「シード」とは、バイオプラントの管理コンピュータのこと。超古代文明のひとつ。

ファルに通されたのは、バイオプラントの管理コンピュータ・シード

送るプラント・ナルバスを止めることだ。だが、その管理者であるアンドロイド・フレナは、ジオの城・ジオスフォートに捕らえられている。まずは彼女を助け出してほしい、と。



▲このままでは、モタビアは滅亡してしまふ。ジオスフォートに捕らえられているフレナを助け出し、ナルバスを止めるしかない。

ファルが仲間!!

ルディたちが出発の決意をすると、シードがファルも連れて行ってほしいと頼む。彼女をパーティーに加え、さっそくジオの城へ向かおう。ホルトも、一度アカデミーに戻ると言うし、もう無茶の心配はなさそうだ。



ショック!! シード自爆

バイオプラントを出た途端、ファルは歓声を上げる。なにせ外へ出るのは初めてなのだ。見るものすべてがめずらしくて仕方がない様子。と、そのとき、背後で巨大な爆発が起った。これ以上のMonster発生を食い止めるため、バイオプラントとパースバレーを道連れにして、シードが自爆したのだった。



▲シードの自爆に涙するファル。いつまでも泣いているわけにはいかない。ジオスフォート目指して出発だ。

ファル

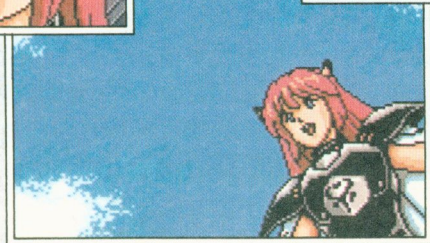
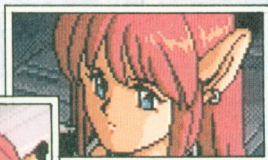
幅広い知識と高い戦闘能力を持つニューマン。人間とはなんぞやと考えさせられる



バイオプラントの管理システム・シードの愛娘。シードの役割はシステム管理だけでなく、過酷な環境の中で人類が生存できるように研究することだった。そのテーマが、新たな人類を生み出す「母体」となる生物を創ること。「大崩壊」後のプロトタイプの遺伝子情報をもとに、1000年間改良を重ねてきた人工生命体。それがファルなのだ。

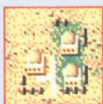
「成長」が楽しみなキャラクターだ

生まれてから1年半足らずのファル。シードから高い教育を受け、外の世界へ強い憧れを抱いていた。そこへ今回の旅が飛び込んでくる。見るもの聞くものすべてに感動し、またそれを素直に表現する姿がいておいしい。より人間らしい人間へと成長する彼女。先が実に楽しみだ。



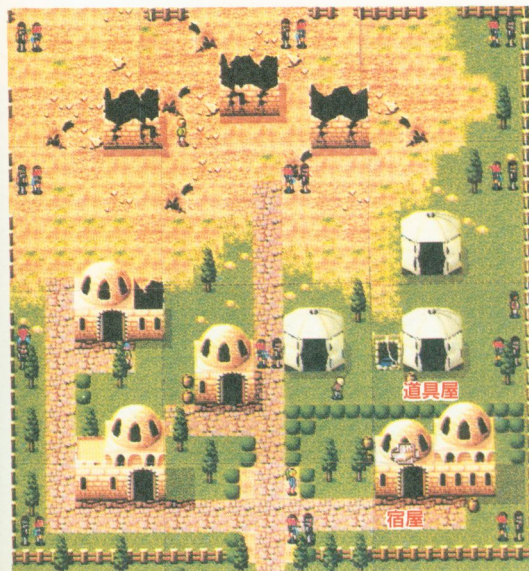
ナルヤの村

ゼマの北にある橋を渡り、少し行くと見える村。ジオスフォートへ行く前に寄っておこう



ひとまず、ここで小休止だ

ファルを加え、いよいよパーティーも5人となった。次の目的地はジオスフォート。捕らわれているフレナを助けなくちゃ。でもその前にここでひと休み。街の左上にある巨大な穴が気になるけど……。



情報を集めよう

ここでは興味を引く情報がいくつか得られるぞ。3カ月ほど前、近くに隕石が落ちたこと。その中央に機械のような物が見えること。隕石が落ちたあと、すごい軍隊が行き来し、橋を壊して去ったこと。そして、西にアイードという街があることだ。



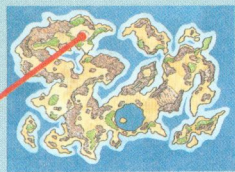
▲すごい軍隊ってなんだろ。なんだかイヤな予感がするけど……。

道具屋

| | |
|----------|-----|
| モノメイト | 20 |
| アンティポイズン | 10 |
| キュアパラライズ | 120 |
| たびのオカリナ | 130 |
| まよいのオカリナ | 70 |

謎の残がい

ナルヤの近くに落ちた隕石は、どうやら何かの残がいだった。機械のようなものが見えると聞いたが……

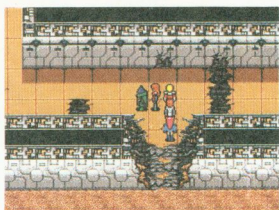


いったい何の残がいだろう？

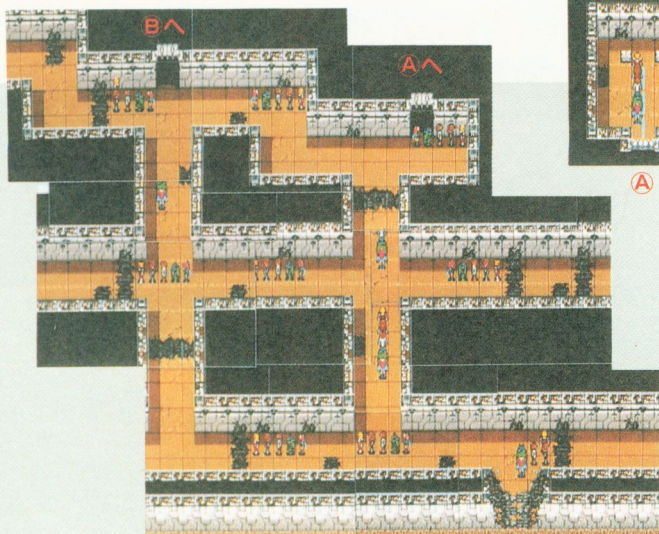
街で聞いたこの大穴。なんでも中央に機械が見えると言っていたが……。中に入ると、その情報が正しかったことが分かる。バイオプラントのような機械のダンジョンが広がっているのだ。物騒だけど、ちょっと行ってみよう。ファルを鍛えるいいチャンスかもしれないぞ。

内部はあちこち壊れていて、むき出しの機械も見える。歩いていると、やっぱりロボット群の登場だ。倒しちゃおう。

街で聞いたこの大穴。なんでも中央に機械が見えると言っていたが……。中に入ると、その情報が正しかったことが分かる。バイオプラントのような機



◀むき出しの機械は道をふさいでいる。行かれる方向に進もう。

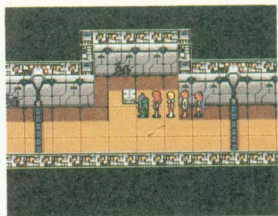


入口

1F

ここでパーティーを強化しよう

ファルが加わって、初めてのダンジョンだ。彼女を育てるには絶好のチャンス。隅々まで歩いてレベルアップに励もう。まずはコンテナを全部開けに回れ。それからいったん脱出して、回復とセーブ後、再びトライする。道も覚えるし、全滅の心配もいらないからおススメだ。そう複雑な構造ではないので迷うことも少ない。だが、敵がロボットだけに苦勞させられる。ファルとハーンのHPには十分注意して戦おう。特にファルがレベルアップしたあとは必ず回復してやること。なにせ数値が低いからね、1HPでも大切なのだ。

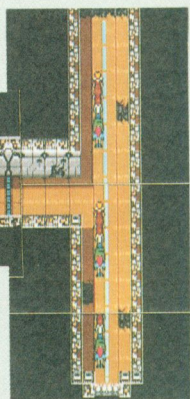
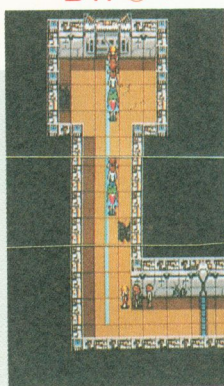


◀ まずはアイテム収集にかるう。わりといい品物が拾えるぞ。



◀ ファルを積極的に戦わせよう。かなりの戦闘能力を持っているぞ。

B1F◎へ

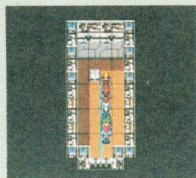
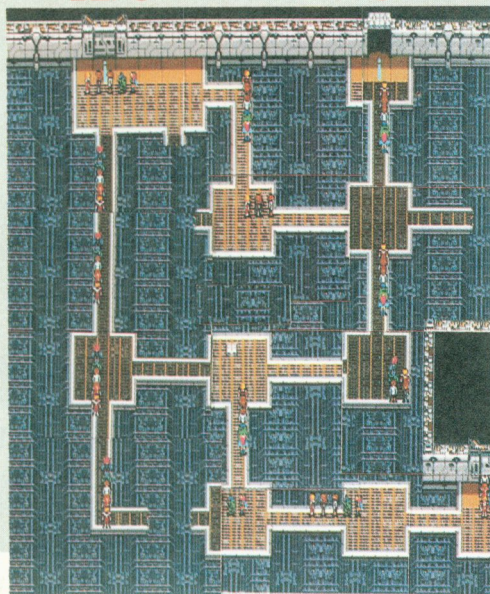


◎

1F

B2F E^

D^



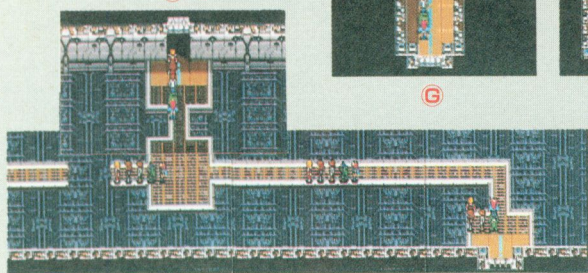
D

C

B1F

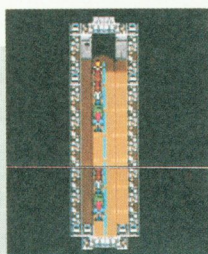
B2F

G^

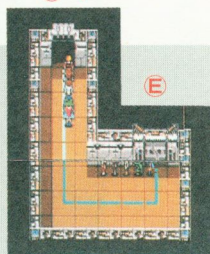


F

F^



G



E

1000年前にパルマから 脱出した船だった!?

ータは生きていた。ファルがちよろちよろっといじると、正面のモニターに記録が映し出される。これは隕石なんかじゃなく、1000年前の宇宙船だったのだ。なんでもパルマが崩壊する直前に脱出したものらしい。このほかにも何隻かが逃げのびたらしいが行方は分からない。実はここはストーリーには直接



関係のないダンジョンなのだ(今更だけど)。特にクリアしなくてもよかったんだけど、レベルが上がったからいいよね。

最深部の
B2Fにあ
るコンピ



▲コンピュータの記録から、惑星パルマが爆発・消滅した事実を目の当たりにする5人。この残がいは、その瞬間を逃れた宇宙船だったのだ。

「AW1284」とは?

今がAW2284だから、惑星パルマが爆発・消滅したのは1000年前、AW1284だと分かる。この数字を聞いて「おや?」と思った人はいるかな? そう、この年号はPS IIの時代にあたるのだ。

——第二惑星モトピアでバイオモンスターが大量発生。モトピア州政府のエージェントである主人公ユースが、原因を探るよう命を受ける。モトピア水没の危機を救った彼だったが、マザーブレインを狂わせた犯人として逮捕され、人工衛星ガイラ

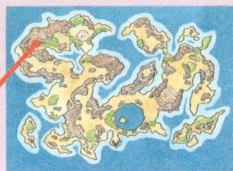


に幽閉される。そして何者かによる操作でガイラはパルマに激突。これによってパルマは消滅した——

これがあらずじだ。もちろんユースは無事だったぞ。宇宙海賊タイラーという人物に助けられたのだ。

アイードの街

謎の残がいをおとにして西へ向かうと、巨大な街が見つかる。ここがアイードだ



ライラとルディの住む、モタバ星最大の街だ

アイードの街に踏み込むと、その大きさに驚かされるだろう。ここはモタバ星の中で、一番大きい街なのだ。とにかく広いわ、人は多いわ、情報は入り乱れるわで、ちょっと大変。街を

歩くときは、マップを見ながらがいいかもね。なんかしら見落としがちだからだ。それと、ここにはライラとルディの家もあるぞ。プロログで映った街、彼らがピアタに向けて出発した街はアイードだったのだ。



▲街の人みんながライラとルディを知っている。そりゃ住人だもんね。



◀街には墓地もある。モンスターへのせいで命を落とした人たちがたろうか。

▶街をグルリと回り込んだところに家。こういったところは見落としがちなところだ。



武器屋

| | |
|-----------|------|
| セラミックナイフ | 1160 |
| セラミックソード | 3600 |
| サーベルクロ | 1700 |
| ストラグルアックス | 4600 |

防具屋

| | |
|------------|------|
| グラファイトクラウン | 1000 |
| セラミックメット | 1800 |
| グラファイトスーツ | 1200 |
| セラミックメイル | 3700 |
| グラファイトシールド | 900 |
| セラミックシールド | 2300 |

武器屋

| | | | |
|---------|------|------------|------|
| ダガー | 40 | チタニウムダガー | 240 |
| スチールソード | 280 | チタニウムソード | 560 |
| ブーメラン | 80 | チタニウムスライサー | 360 |
| ハンターナイフ | 120 | チタニウムアックス | 640 |
| スライサー | 160 | ブロードアックス | 1000 |
| クロ | 1000 | | |



マーケット

防具屋

| | |
|------------------|-------------------|
| レザーメット……………80 | サークレット……………100 |
| レザークラウン……………90 | カーボンスーツ……………550 |
| レザーバンド……………70 | カーボンシールド……………220 |
| レザークロス……………160 | チタンメット……………570 |
| レザーシールド……………140 | チタンクラウン……………490 |
| カーボンメット……………200 | チタニウムメイル……………1120 |
| カーボンクラウン……………150 | チタニウムシールド……………600 |

道具屋

| |
|------------------|
| アンティポイズン……………10 |
| キュアパラライズ……………120 |
| たびのオカリナ……………130 |
| まよいのオカリナ……………70 |
| モノメイト……………20 |
| ディメイト……………160 |

回復は自宅で

ライラとルディの自宅には泊まることができる。もちろんタダ。ぐっすり休んで、また戦いにおもむこう。ファルのレベルが心もとない人には、アイード周辺でのレベルアップをおススメ。HPもTPも続く限り戦って自宅で回復しよう。この「自宅で」がポイント。宿泊料が節約できるのだ。たかが250メセタとバカにしてはいけない。これだけあれば迷いのオカリナが3つも買えるのだ。ただ入口から家までが遠くて面倒だけだね。

装備品は武器防具屋で買おう

たしかにマーケットの品数はすごいが、今のルディたちには役に立たないものばかり。やはり専門店でなくちゃね。というわけで、装備を整える際は、ハンターギルドのそばにある武器・防具屋へ行こう。けっこういい品がそろっているぞ。お金に糸目をつけず、高い物を買おう。足りなさそうだったら、まずステータスと相談。弱いキャラクターを優先して買い与えよう。その後は、例によって稼ぎに行け。

地下に潜むケーキ屋の謎

街をグルリと回り込むと、一件のケーキ屋が。店員に話しかけると「こんなところにケーキ屋があってごめんなさい」と言われる。あれれ、このセリフはすっごーい昔に聞いたことがあるぞ。そうだ、PSIだ。



◀自宅なら何度泊まってもタダ。これを利用しない手はないのだ。



▶ついでに私生活ものそいちゃえ。ルディのパンツの中は…パンツがいっぱい。



◀マーケットの品数には驚くけど、ステータスの下がってしまうのばかり。



▶やっぱり専門店だよ。けっこう高いから、お金がなくなっちゃうかも。



◀このセリフはPSIに登場したケーキ屋の流れをくんでいる。分かる？

お金がない？ そんなキミには ハンターギルド

装備を整えたいけどお金がない、でもザコを倒すのは面倒だ、というキミ。いいネタがあります。ハンターギルドを利用するのだ。

ハンターギルドとは、登録されているハンターに仕事を紹介する施設。ライラはもちろん、ルディも見習いではなくなったので、ここを利用することができるのだ。仕事の内容は様々。報酬額も色々。217ページに、その内容などを載せたので、参考にしてくれ。

情報収集も 忘れずに

あらかた用事を済ませたら、情報収集に出かけよう。得られる数は少ないけど、ちょっと気になるものがあるぞ。まずは、すっごい軍隊が街の近くを通り抜けたこと。どうやらジオの部隊らしい。今度は何をもくろんでいるんだろう。ナルヤの近くの橋を壊したのもヤツらなのかも。それから、街の北に通路があること。入った者は多いけど、出てきた者はいないと言われている。そして、ジオには手を出さなという助言だ。

秘密の通路に向かえ

街の北にある通路は、山の向こうとつながっているらしい。これこそ、ジオスフォートへ行く道だ。出てきた者が少ないと言われているけど、やっぱりモンスターが巣食っているのだろう。相当の覚悟がいりそうだ。準備が整ったら、さっそく向かうとしよう。

装備を整えたいけどお金がない、でもザコを



ハンターギルドは、ハンターたちのための施設。大手を振って利用しよう。



ギルドにはいろんな人がいる。張り紙にも目を通してみよう。



ジオには手を出さな、とピンヤリと言われてしまう。みんな恐れているのだ。



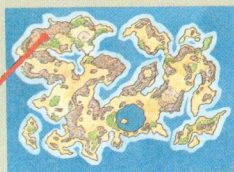
すっごい軍隊とはジオの部隊のこと。ジオスフォートに帰ったのだろうか。



▲この情報こそ、待ち望んでいたジオスフォートへの手がかりだ。

秘密の通路

アイードの街を出てすぐ上の岩山にある通路。木が邪魔して入れなさそうだが……



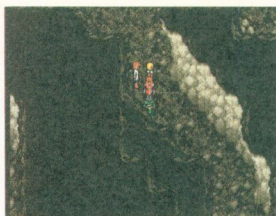
ジオ愛用!? の 通路なのだ

アイードの真上にある山の一部分が、ぽっかりと口を開けている。そこが秘密の通路の入口だ。木が邪魔で入りにくいけど、ちゃんと通れるようになっている。引っかけられないように気をつけて。どうやらジオもここを通過して城へ帰ったようだぞ。

◀木は邪魔だけど、けっして道をふさいでいない。早とちりして怒るなよ。

入り組んではいるが 難しくはないぞ

マップを見て分かるように、道がいくつかに枝分かれしている。でもそれだけで、造り自体はそう複雑じゃない。分岐点に戻ってきたときに、どちらに進んだのかが分かるよう、自分なりの目印を見つけておこう。宝箱もふたつばかりあるが、たいしたものが入っていない。ちょっと残念。いいものは、きっとジオが箱ごと持って行ったに違いない。



◀壁の色は同じだけど、微妙に違ってっている部分もある。そういった場所を目印に進むといい。



▶宝箱の中身はしょぼい。でももったおいたほうがいいかも。必要になってから困っても遅いからね。

モンスターが強い!! 心してかれ

ここに登場するモンスターは生物だけじゃない。どうやら、ジオの配下らしい人間も出てくる。目がキラキラ光っていて怖いのだ。ヤツらは手にしている槍に全身の力を込めて攻撃してくる。これはかなりイタイぞ。防御力の低いハーンは、まめに回復するよう心がけておこう。さらに、生物系モンスターもあなどれない。2体で出現したかと思うと、融合して巨大な1体に変身するのだ。たとえその前にダメージを与えていても、合体したら無効。そのモンスター自体のHPを減らさなければ倒せないのだ。直接攻撃だけではツライ道のりになる。TPや特技を惜しんでいる場合じゃない。可能な限り使いまくれ。



◀ジオの兵は目が怖い。槍の一撃もイタイ。油断しているとボコボコどころか命まで取られる。



▶テクニクや特技を惜しまず使おう。コンビネーションを発見しているなら、ぜひ連用するべし。



◀ゾルスラックが出てきたら注意。スキを与えるると融合され、巨大なメタスラックに変身するぞ。

カダリの街

秘密の通路を無事に抜けると、荒野が広がっている。あちこちに散らばる残がいはいはなんだろう



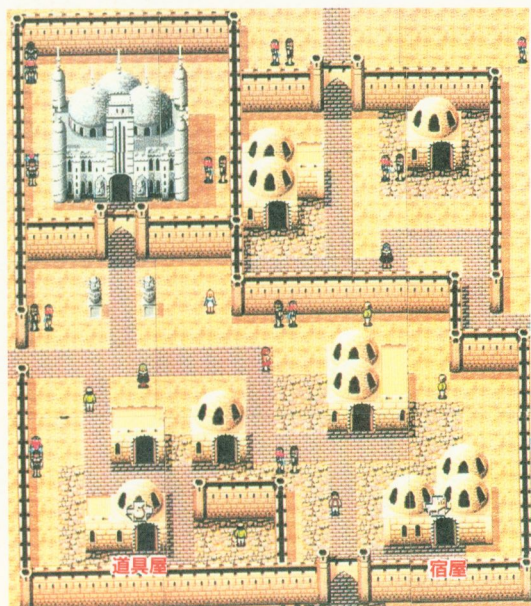
ジオの暴挙はどこまで続く!?

通路を抜けて南下すると、カダリの街が見える。その周囲には、何か建造物のつぶれたような跡がいくつも見られる。これはなんだろう。街の人に

話を聞いているうちに、モルカムと同様、ジオに焼き払われた街の残がいだということが分かる。またしてもジオの悪行か。カダリが助かったのは、ジオの息がかかっているかららしい。そういえば街中のあちこちでジオをあがめ、たてまつる声が聞こえる。彼らはいったいなにを考えているのだろう。



▲ジオの目的はなんだろう。そして、この暴挙を続ける根拠は? あと何人が悲しめばすむというのか。まったく、憎らしいヤツだ。



道具屋

| | |
|----------|----------|
| モノメイト |20 |
| ディメイト |160 |
| アンティポイズン |10 |
| キュアバラライズ |120 |
| たびのオカリナ |130 |
| まよいのオカリナ |70 |

ジオ派の集う街

街の間人は、ジオ派とアンチジオ派との半分に分かれている。前者は黒いマントを身につけ、ジオの教えを熱心に語る。中には、破壊こそすべて、などと未恐ろしいことを言うヤツもいるぞ。なんだか一種の宗教みたいだ。そういえばマイルの村で「最近流行っている宗教」の話聞いたが、もしやこれがそうなのでは？ だとすると、ジオの何が彼らを引きつけるのか……？

▶ジオの教えを熱心に語る信者たち。破壊がうんぬんとか破壊がうんぬんとか、怖いことばかり口にする。

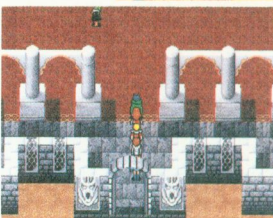


◀この牧師が一番アブない。「ジオに栄光あれ」と叫んだ途端、失神して倒れてしまっただ。あーこわ。

気になる「あやしい像」

街の中にはあやしい像が2体立っている。それと同じような彫刻が、神殿の入口にもほどこされている。内部に入ってすぐのところでも映し出されるので見てみよう。見れば見るほどまがまがしいが、どこかで見たことのある気がするのは気のせいだろうか。それにしてもこれは何を象徴しているのだろう。ジオの姿でもないとなると、ご本尊の姿かな。

▶この像が気になるのだ。ちょっと小さいので、何をしてっているのかは分からないけど。



◀教会の入口をくぐる時、彫刻のアップが映し出される。どうやら顔のようだけれど……。

レーザースライサーはもらっておこう

街をグルリと回り込んだ右上には、酒場と空き家がある。前者はいいとして、問題は空き家だ。人の住んでいる気配はなく、ポツンと宝箱が置かれてあるだけ。ちょっとためらうが開けてしまおう。レーザースライサーが入っているのだ。

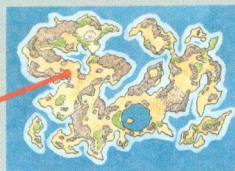
街をグルリと回り込んだ右上には、酒場と空き家がある。



▲箱の中身はレーザースライサー。ライラ用の武器だ。もらっておこう。

ジオスフォート

いよいよジオの根城へ突入だ。ゲーム前半の最大の難所といえよう。気を引き締めていけ



地下へは行けない 上へ向かおう

入口を抜けてまっすぐ進むと、地下への階段が見つかる。だがその手前に結界が張ってあり、先には進めないのだ。とりあえず今はここに用はない。奥へ進み、階上へ行こう。

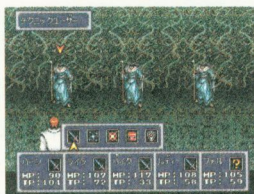
入口を抜けてまっすぐ進むと、地下への階段が見つ



ジオの手下は 超強いぞ

ジオの城だけあって、兵士を始めとする敵群が超強い。今までに見たこともないようなモンスターも出現し、かなり痛めつけられる。ここは絶対一度ではクリアできない！ まずは1Fで敵の強さをチェックし、楽に倒せるようになってから先へ進もう。

ジオの城だけあって、兵士を始め



◀テクニックユーザーは味方を回復してしまおう。先に片づけるように心がけろ。

▶フロアがひろいので、敵もよく出現する。戦闘後に回復を忘れるとひん死になるぞ。



フロアを上下して 必ず宝を取れ

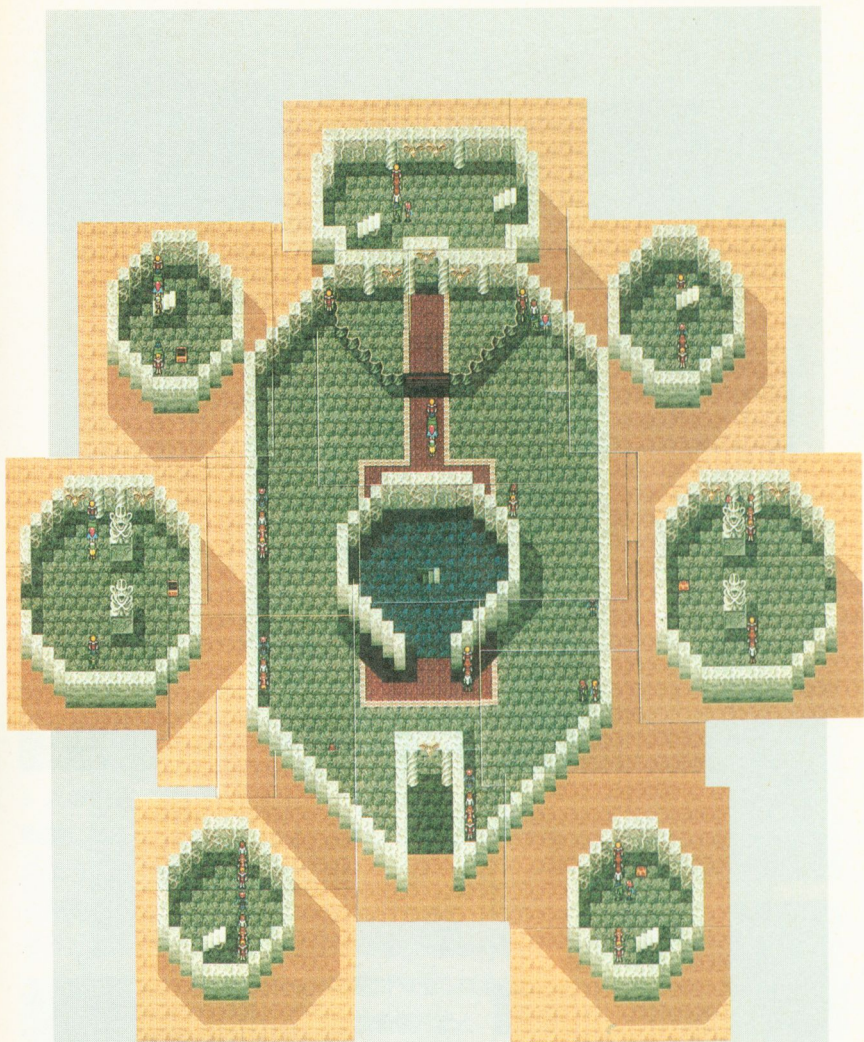
ジオの城は気前がいい。あちこちに宝箱が置かれているぞ。ただ取る方法が面倒だ。何度もフロアを上下しないと全部をおがめない。中にはちょっと頭をひねらなきゃ取れないものもある。ダンジョンの造りを考えれば分かると思うよ。



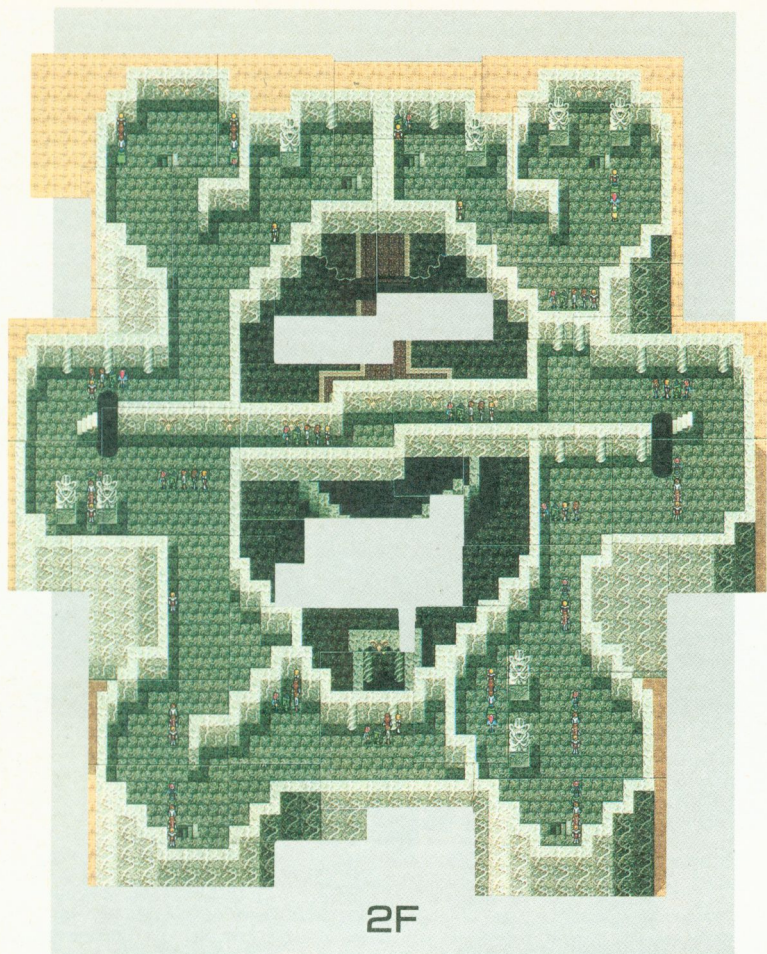
◀通路を歩くときは、落ちないように気をつける穴だけ……。逆の発想も必要だ。

▶宝箱の中身はほとんどが武器。パーティーを強化するためにも、絶対残らず取ってあげ。





1F



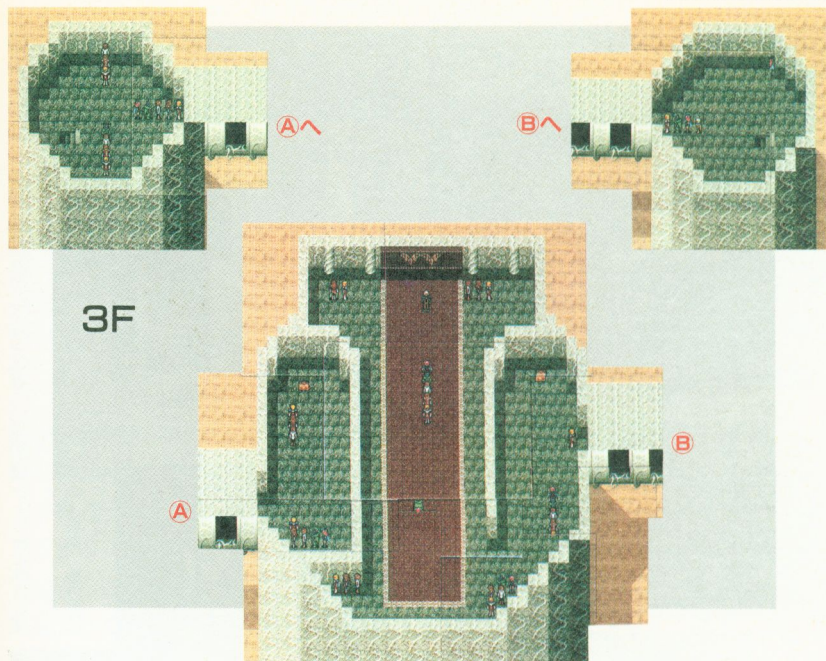
2F

どこかで見た像が

どこかで見た像が、カダリの街にあったものと同じようなが、こちらのほうがちょっと豪華。どうやらジオは、なにがしかを崇拝しているようだ。それが何なのかはまだ不明だが。

2Fに来ると、銅像の多





3F

副官ジュサが 立ちふさがる!!

3Fの中央にたどり着くと、だれかの姿が見える。話しかけるとジオの副官・ジュサだと分かる。このあとヤツとの戦闘になるのだ。さすがに副官ともなると、今までのようにザコ相手の戦いでは勝ち目がない。ちゃんと頭を使って組み立て、効率のいい戦闘をしよう。

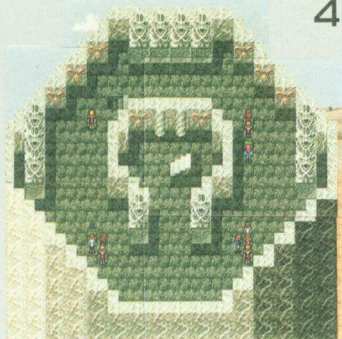


テクニックや特技も使いまくろう。出し惜しみは命を削るハメになるぞ。ジュサを倒すと、左上に階段が現れる。いったん脱出して回復し、セーブしてから戻ってこよう。

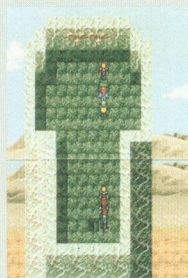


▲ジュサの攻撃方法はさまざまで強力。ライラやルディの特技で応戦しよう。レベル15以上ならOKだ。

4F



5F

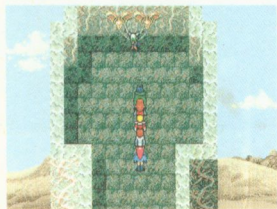


フレナ発見!! だがそのとき…

最上階の
5Fで、全
身を縛られ

たフレナを発見。すぐに助けてやろう。彼女は、お礼にメディカルパワーでパーティーの傷を治してくれる。

しかし、なんでまたジオなんかに捕らわれたのか。話を聞いていると、そこへ突然、声が響いた。「そこまでだ」ジオだ。留守だったジオが戻ってきてしまったぞ。ヤツこそゼマの村人たちを石に変え、モルカムを焼き払い、モタピアンたちを苦しめた超本人。パイクにとっては両親の仇だ。



◀フレナは最上階にいる。全身を縛られ、壁にゆわえつけられている。すぐ助けてやろう。

◀シードから聞いたフレナが、やっと見つかった。さあ、助け出してやろう。



助けるんだ!



▶メディカルパワーで傷を治してもらい、話込んでいると……突然不気味な声が響く。



そこまでだ。



な…なにこれ!?!
すごい…殺気…!

我が神 「ダーク・ファルス」

ジオの望みは、アルゴル太陽系の生命体を根絶やしにすることだった。いかなる生命の存在も許さない、すべては無に帰するのだと。それは我が神も望むこと「我が唯一にして絶対なる神、ダーク・ファルス様なの」ジオが信仰していたのは、あのダーク・ファルスだったのだ。



◀ジオの望みはすべてを無に帰すこと。いかなる生命体も存在してはならないのだ。

▶ジオがあがめていた「我が神」とは、PSシリーズの宿敵、あのダーク・ファルスだ。



ジオを倒せ!!

しびれを切らしたジオは、自ら5人を葬ろうと立ち向かってくる。先手を取ってマジックバリアを張り、余裕の表情で5人を見ている。このマジックのせいで、こちらの攻撃はまったくあたらない。ダメージを与えることができないのだ。ヤツは3ターン目でナイトメアを召喚。黒い波動を投げつけてくる。狙われているのはルディだ、危ない!!

▶ジオがマジックバリアを張ると、すべての攻撃が無効になってしまう。



◀ジオはナイトメアを召喚し、黒い波動を放ってくるぞ。

ライラ負傷!! いったん退却だ

黒い波動がルディを狙う！ だが実際に受けたのは、彼をかばって前に飛び出したライラだった。驚くルディ、倒れるライラ。これ以上の無理はできない。悔しいけれど、いったん退却だ。

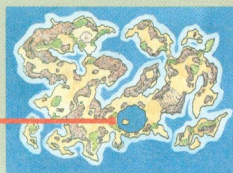
外へ脱出したのはいいが、レスタをかけてもライラの傷は治らない。きちんと治療するため、ひとまず近くの村へ身を寄せよう。



▲ルディをかばい、黒い波動を受けたライラ。テクニックでは治らない。

クルップの村

負傷したライラをかかえ、戻ってきたクルップの村。彼女の傷は治るのだろうか……



病床のライラが語るには……

ひとまずクルップへ戻ったルディたち。ハーンがライラを診るが、傷は一向に治らない。意気消沈する彼らにライラが語る。今のままではジオに勝てない。スレイの力が必要だと。また、フレナはナルバスがジオスフォートの地下にあると話す。なんだか混乱しそうだがまずはスレイを探そう。行先はバイクが知っていた。ラデアの塔とかいうところだ。



◀ハーンが診ても、レスタをかけてもライラの傷は治らない。どうしよう。

ラデアの塔は流砂の先に

ラデアの塔へ行くには、北東にある流砂を越えなければならない。だが彼らには流砂を越える手段がない。スレイたちはどうやって行ったのだろう。そこへフレナがランドマスターの話をする。流砂をものともしないマシンがあるというのだ。まずはそれから取りに行こう。



▲スレイは流砂の先にあるラデアの塔に。

フレナとともにマシンセンターへ

ライラは負傷して動けない。ハーンはライラを診てもらうために残ってもらおう。代わりにフレナがパーティーに。さあ、さっそく彼女の案内でランドマスターのあるというマシンセンターへ行こう。



フレナ

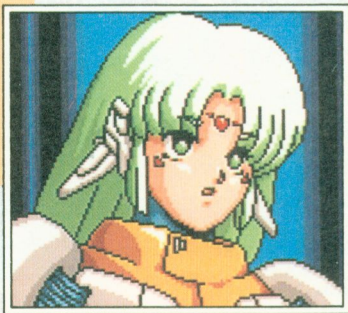
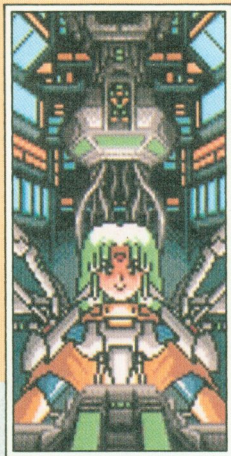
ちっちゃい体に大きな使命。ナルバスの管理を任せられた、女性タイプのアンドロイドだ。

エネルギープラント・ナルバスを管理する人工知能体。いつものように仕事をしていたところへ、突然の異常プログラムが流れ込んだ。ナルバスは暴走し始め、彼女はそれを止めようとするが間に合わず、システムの大半が制御不能になってしまう。そこヘジオとその軍隊が現れ、フレナは捕らわれの身に。その後、ナルバス上にジオスフォートが建てられたのだ。



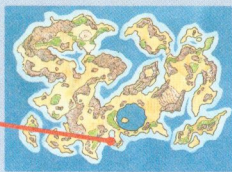
体はちっちゃいがパワーは絶大

フィールド上を歩いているフレナはかわいい。ちょこちょこして、まるで子供のようだ。だが実体はアンドロイド。その頭脳を始めとする体全体には、想像もつかない知識やパワーが秘められている。助けに来たパーティーに使ったメディカルパワーは、全員に効く特技。攻撃より回復役に回すといいかも。



マシンセンター

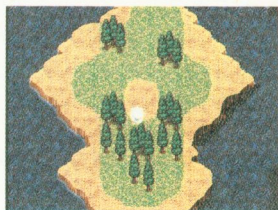
ラデアの塔へ行くにはランドマスターが必要だ。ちょっと遠回りだが、ランドマスターを先に手に入れる



マシンセンター出現

マシンセンターはクルップから南下したところにある。最初は何も見あたらないが、ある地点まで近づくと……突然地中から何かが浮上し始める。マシンセンターだ。フレナが命令したのか、センターがフレナを判別したのかは分からない。でも彼女がいないと出てこないのだ。

マシンセンターはクルップから南下したところにある。



▲何もなかったフィールドに、突然地中から浮上するセンター。

このシステムは無事だった

マシンセンターはダンジョンのように見えるが、そうじゃない。ご安心あれ。奥へ進むとメインシステムがある。しばらく使っていないから動かないかもしれないとフレナは言っていたが、ちゃんと生きている。さあ、早くランドマスターを出してくれ。

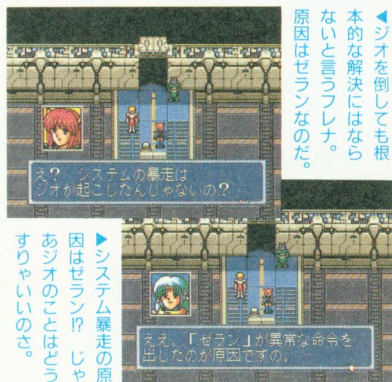
マシンセンターはダンジョンのように見えるが、そうじゃない。



▲システムは暴走していなかった。独立しているからかな。

「ゼラン」ってなんだ？

フレナとファルの話の中にゼランという聞き慣れない名前が出てくる。ゼランってなに？ と尋ねるルディに説明するフレナ。アルゴル星系の環境維持システムを統括する総合管理ベース「ゼラン」はモトピアの反対側を公転する軌道ステーションのことだ。ここが異常な命令を出したため、ナルバスが暴走したらしい。



▶システム暴走の原因はゼラン!? じゃあシオのことはどうすりゃいいのさ。

ランドマスター 発進!!

システム暴走の原因は、ゼランにあると分かった。でも、ジオとナルバスを放っておくことはできない。まずはヤツを倒し、ナルバスを止めることから考えよう。

話をしているうちにも、フレナは着々と準備を進めている。メンテナンスに時間がかかるかと思っていたが、すぐ発進可能なようだ。さあ、いよいよランドマスターとの対面だ。これさえあれば、フィールドも流砂も怖いものなし。



▲ランドマスターに乗るときは、フィールド上で、アイテムリストから選んで「使」おう。

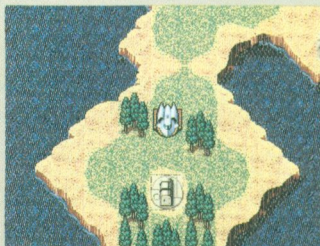
マシン紹介

ランドマスター

砂漠での戦闘行動を想定して開発された、多用途兵員輸送車。幅広いキャタピラによって、流砂などの不安定な場所も安定した走行が可能だ。

固定された武装による通常攻撃は、120ミリLPカノン1門で行われる。背面にオプションラックがあるため、いくつかの特殊兵器も搭載できる。火力的にはかなり充実しているマシンといえよう。

ここで搭載されているオプションは、クラースターボムとグラビトン。どちらも複数のモンスターに有効なため、使用範囲が広い。



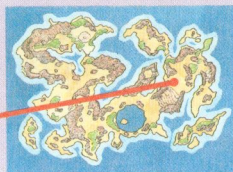
◀ さすがに移動スピードが速い。楽になるぞ。



▶ とくにオプションには威力があるので、多用したい。

モンセンの街

ランドマスターで流砂を越えた先にある小さな街。人々は、多発する地震に悩まされている



流砂なんて 楽々クリアさ

途中で敵と出会ったらさっそくマシンバトルだ。敵の数や種類に合わせてオプション武器を使い分けるのがポイント。攻撃を受けてもパーティー自体に影響はないので安心だ。ただし、もらえる経験値やお金は、通常の戦闘時よりも少ない。マシンにばかり乗っていると成長が遅くなるので、たまには降りて戦おう。そうこうしながら流砂を越えれば、モンセンの街が見えてくるぞ。

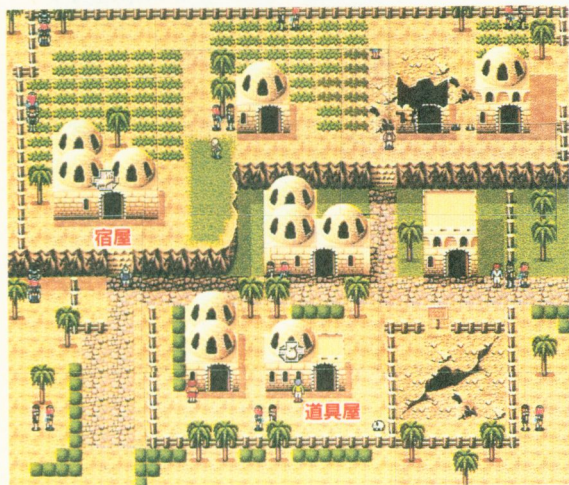
ランドマスターで爆進しながら、クルップの村の北東を目指そう。移動スピードが早いので、あっという間に流砂が見えてくるはずだ。



◀ 歩いては渡れなかった流砂も、ランドマスターなら楽々クリア。頼もしい足となって重宝するぞ。



▲ 攻撃力もあるし、ダメージはマシンが受けてくれるので、戦闘も楽チン。ただ得られる経験値やお金が少ないので、たまには通常戦闘を。



道具屋

| | |
|----------|-----|
| モノメイト | 20 |
| ディメイト | 160 |
| アンティポイズン | 10 |
| キュアバラライズ | 120 |
| たびのオカリナ | 130 |
| まよいのオカリナ | 70 |

わお！ 地震発生

一見、畑や木など緑が多い街だが、よく見ると崩れた家や地割れが見られる。どうやら最近このあたりでは地震が多発しているらしいのだ。と、そんな話をしている、まさにそのとき、地面が大きく揺れだした。かなりデカイ。地震の大嫌いなバイクはパニックを起こしてしまったぞ。



▲地震の規模はかなりデカイ。街の人々は、すっかりおびえている。

原因はプレートシステムの暴走

フレナによると、地震の原因は地殻制御システムの暴走にあるらしい。街の北にあるプレートシステムのことだ。話をしていると人々がワラワラと寄ってきて、口々に「地震を止めてくれるんですね」と、頼んでくる。というよりは、強引にやらせるといった感じ。あげくに「頼みましたよ」と去ってしまうのだ。これじゃあ、行かないワケにはいかないよなあ。



◀さすがシステムには詳しいフレナ。原因はプレートシステムにあると教えてくれる。



▶ルティたちを半ば強引にプレートシステムへ行かせる人々。こっちは急いでいるというのに……。

情報も集めておこう

プレートシステムに行く前に、地震以外の情報も集めておこう。

東の半島の先に塔があるらしい。確信は持てないが、どうもそこがラデアの塔のようだ。また、その手前にあるテルミの村では、昔の勇者とかなんとかいうのを祀っている。アリス!? とかいう名前らしいが、なにをした勇者なんだろう。



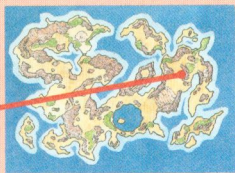
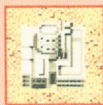
◀ラデアの塔らしきものは東の半島の先にあるようだ。本当はすぐにも向かいたいところだが……。



▶テルミの村では、勇者を祀っているとか。カダリミたいな宗教じゃないだろうな。

プレートシステム

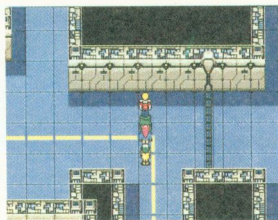
モンセンの人々に押し切られ、来てしまった地殻制御システム。街のすぐ北にあるのだ



5階層ダンジョンだ

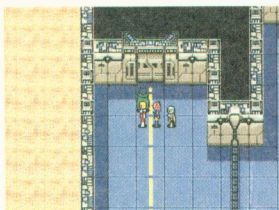
プレートシステムは機械ダンジョン。地上1階、地下4階といった5階層になっている。といっても造りは単純でさほど広くもない。フロアを上下することも少なく、迷う心配はない。手堅い感じた。ただ、いっぺんに攻略するにはまだレベルが達していないと思うので、2回ぐらいに分けたほうがいい。目的地は最深部にあるコントロールブロック。ボスはいないから安心して進もう。

プレートシステムは機械ダンジョン



◀マップで見ると狭いけど、歩くところと広く感じる。造りは単純。絶対に迷わないはずだ。

▶エレベーターは、土と下のどちらに動いているか見分けよう。それを頼りに自分のいる位置を確認する。



敵は保安ロボット フレナを働かせよう

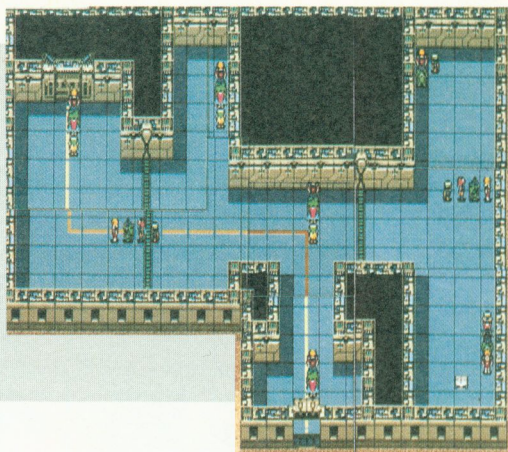
ライラが抜け、フレナが合流して初めてのダンジョン。登場するモンスターはメカロボットだ。敵がメカなら機械に強いフレナの活躍が期待される。だがレベルが低いため、攻撃に移るまでのスピードが遅い。早く成長させるため積極的に戦おう。フレナがダメージを受けても、普通のアイテムでは回復しない。戦闘後、歩けば徐々に数値が戻ってくるので、常に満タンにしておけ。



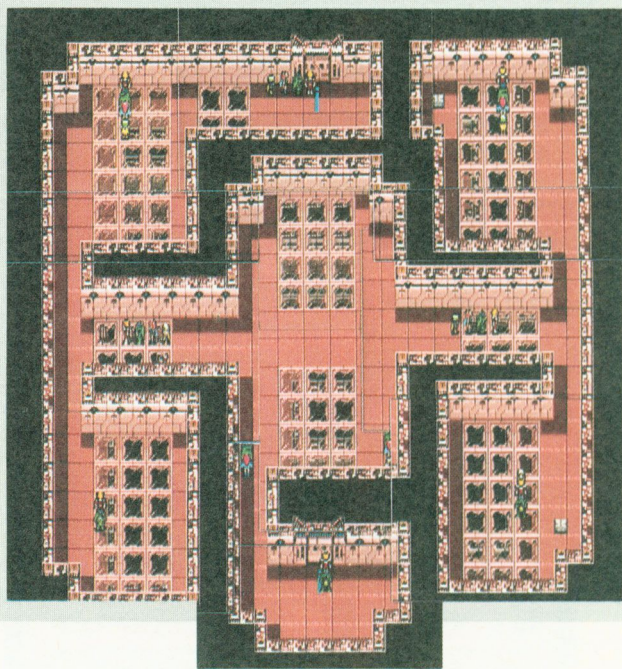
◀敵はロボット。文字どおりカタイので、通常攻撃よりはテクニクのほうが有効だ。

▶早いうちにレベルを上げ、フレナを活躍させよう。彼女のHPには十分注意して機能停止を避けること。



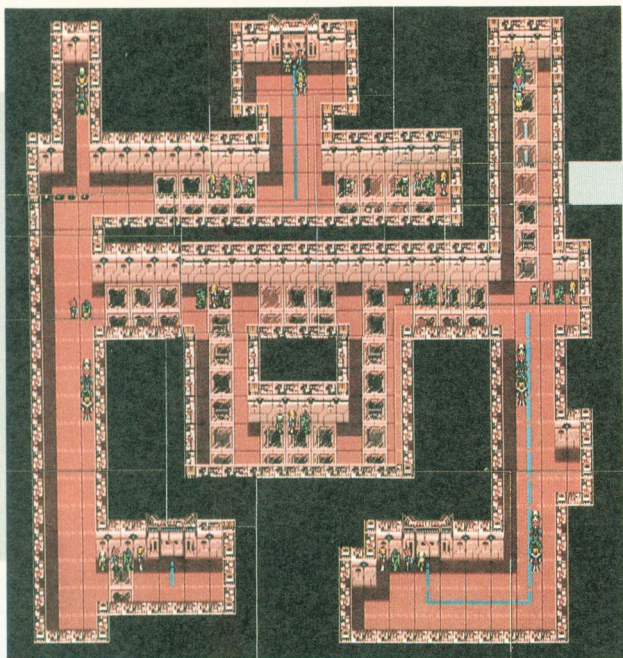


1F

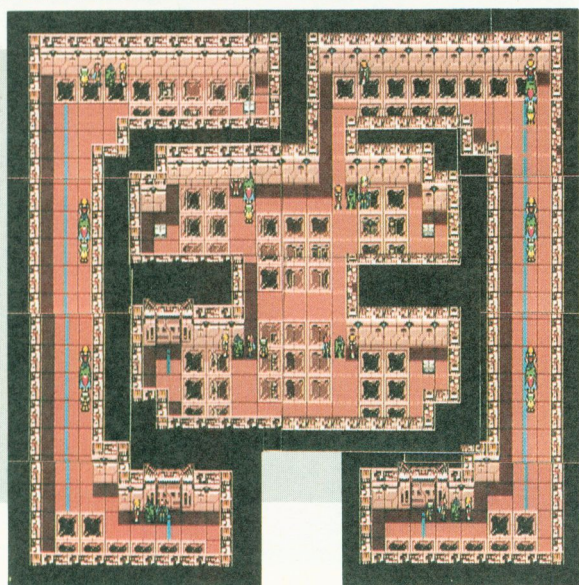


B1F

B2F

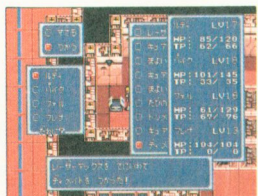


B3F



宝箱の中身は必ず取れ

宝箱の中身は、レーザー系などの武具が多い。ステータスを上げてくれるものばかりなので、必ず全部拾っておこう。

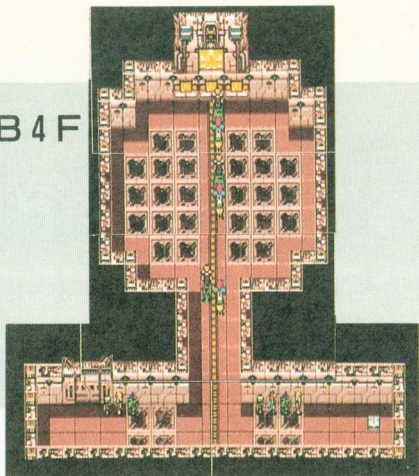


◀レーザー系の武器が多く入っている。これに対してロボット戦も楽になるぞ。



◀フォノンメーカーは重装甲のロボット以外に使う。

B4F



フレナが48%パワーアップ?

フレナの特技となる武器だ。彼女いわく「48%パワーアップ」するので、ぜひ取っておこう。

このような追加パーツはこのあともいろいろ出てくる。アンドロイドはこの方法でしか技を得られないので、取り忘れに注意しよう。だからこそ、宝箱はすべて開けておきたいのだ。

プレートシステムは止まったけれど

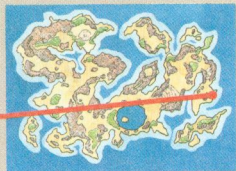
コントロールブロックへくると、フレナがシステムを止めてくれる。これでバッチリ。もう地震は起きないぞ。大喜びするバイクだけど、フレナがビシッと水をさす。ナルバス、ひいてはゼランを止めない限り、こんな混乱が続くと。たしかにそうだ。でも、これでモンセンの人々にはひとまず平和が戻るだろう。



▲フレナの操作でプレートシステムは停止した。これでやっと、ラデアの塔へ向かえるぞ。

テルミの村

湾岸沿いにある小さな村。ここではPSIの歴史に、ちょっとだけ触れることができる



流砂をひとつ越えた先だ

モンセンから東に向かい、流砂をもうひとつ越えるとテルミの村が見えてくる。そのすぐ南西にラデアの塔があるのだ。すぐ塔には行かないで、まずはこの村へ立ち寄ろう。PSIの歴史をかいま見ることができるぞ。

ランドマスターを降りて歩いているとき、インファントワームが現れたら注意。1匹も残らずに、すぐ退治しよう。サンドワームと呼ばれると最期だ。



▲インファントワームは、サンドワームを呼ぶことがある。ヤツのアースクエイクを喰らったら即死だ。



よろず屋

- アリスのけん 500
- ペロリーメイト 40
- テルミのペナント 600
- きぼりのサンドワーム ... 3000

防具屋

- サイクラウン 2800
- サイリング 1200
- サイメール 7400
- サイシールド 4600

美少女英雄伝説の 残る村

テルミは、大昔の伝説が残る村。はるか昔、悪の魔王に立ち向かい、討ち果たしたという英雄を祀っている。人々は口々にその業績をほめたたえている。丘に建てられた銅像からも、英雄がどれだけ愛されているかがわかる。その英雄の名前はアリサ・ランディール。そう、PSIの主人公だった、あのアリ

丘には像が。石工が技をつくしても、本物の美しさには及ばなかったようだ。



サだ。よろず屋には、今や懐かしいペロリーメイトが売られていて、ちょっと感涙ものだ。



▲アリサはテルミの住人に広く愛されている。村のはしばしからその様子がうかがえるのだ。

サイ系の防具を 必ず買おう

昔、この村に術者がやってきて、金属に念を込める術を教えたらしい。それを受け継いでいるのが防具屋だ。ここで売られているサイ系の防具には、みんな防御魔法が施されている。敵のテクニク攻撃によるダメージを減らしてくれるぞ。値段はちょっと高いが、ぜひそろえておきたい。

ラデアの塔は 村の南西だ

準備が整ったら、さっそくラデアの塔に向かおう。情報からも分るとおり、村の南西にある。塔へ行くときは、距離は短いがランドマスターに乗ろう。敵と遭遇して戦いになり、ダメージを受けるのを避けるためだ。ラデアの塔はダンジョンになっている。HPが満タンの状態でいどみたいからね。

昔、この村に術者がやってきて、金属に念を込める術を教えてい



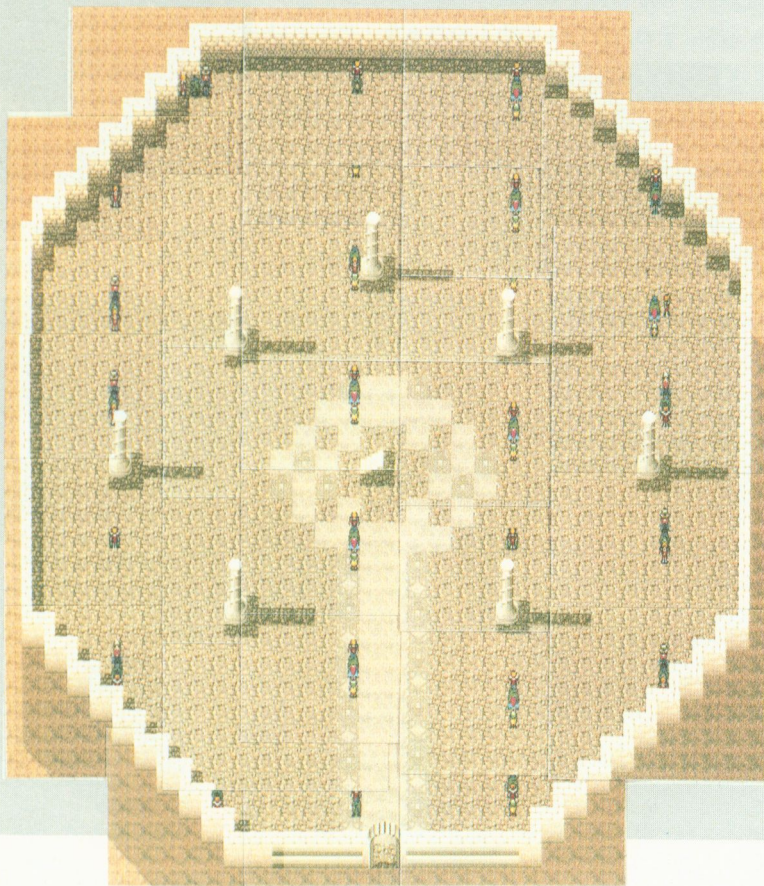
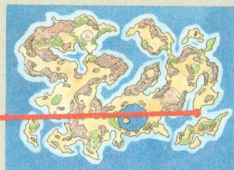
▲とくにサイメイルは、フレナ以外の全員に買い与えよう。ステータスがだいぶ変わる。



▲ランドマスターに乗って塔へ急ごう。すいぶん寄り道しちゃったけど、まだスレイはいてくれるかな。

ラデアの塔

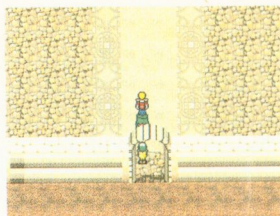
ついにやって来たラデアの塔。テルミの村と同じく、ここもPS1の流れをくんでいる



1F

「ファンタースター」 ゆかりのダンジョンだ

PSIをプレイしたことがある人なら、このダンジョンにビックリするだろう。なんとBGMがそれなのだ（もちろんアレンジ版）。セントールなどの敵も出現するし、懐かしさいっぱい。スレイが合流すると、これまた思い出のアイテム名を耳にするので、しばしPSIのムードにひたってみるのもいいかも。



◀中に入ると、PSIのダンジョンでのBGMが流れ始める。知っている人にはけっこう嬉しい。

▶当時、相手にするのがツラかったセントールが復活。今回もすこく苦しめてくれます。



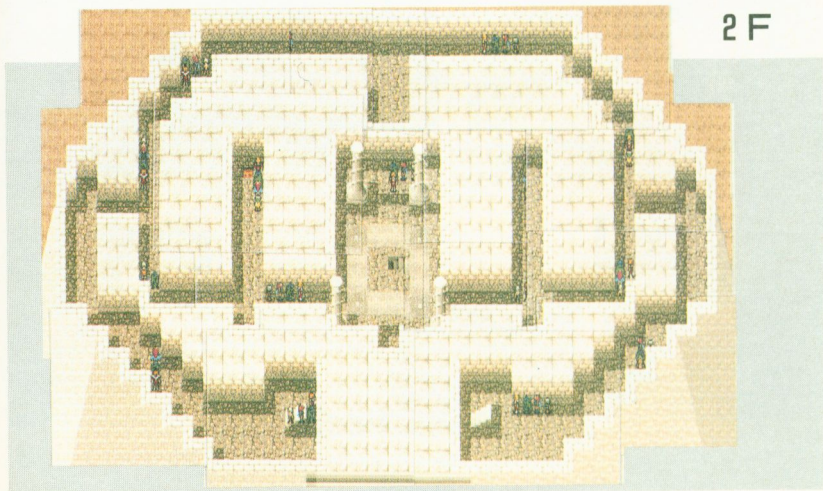
先は長い ゆっくり攻略しよう

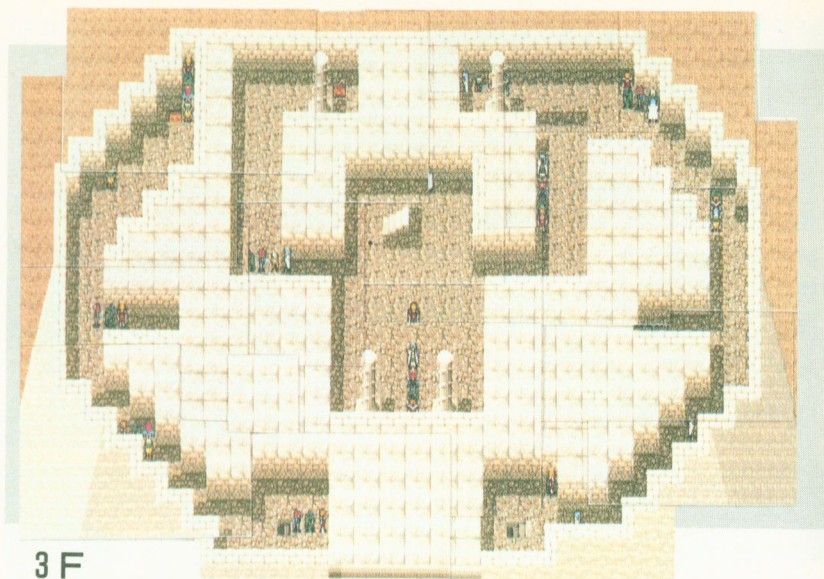
ラデアの塔は地上6階建て。造りは単純だが階段から階段への距離が長いから、けっこう広く感じるぞ。その間強敵が続々と出現する。受けるダメージが大きいので、急がず、ゆっくり攻略しよう。

ラデアの塔は地上6階建て。造りは単純だが

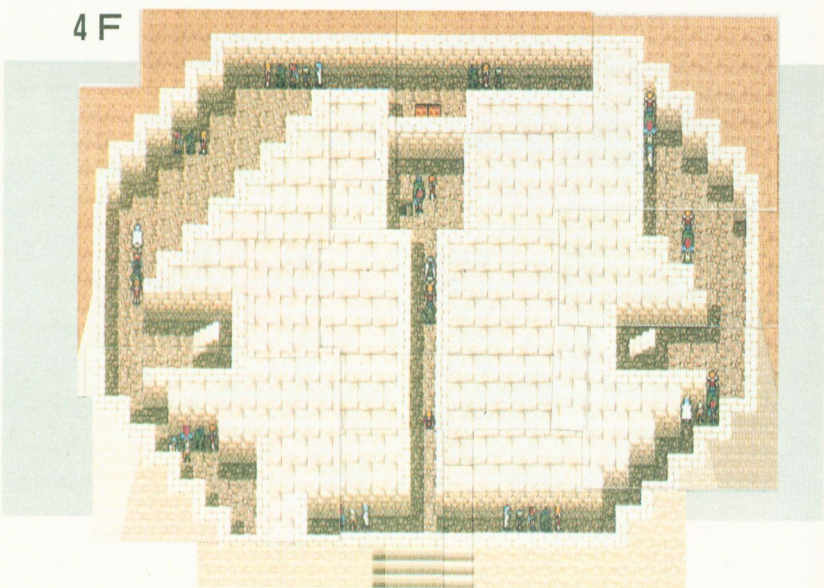


2F





3 F



4 F

宝箱の中身は絶対ほしい！

この塔に散らばっている宝箱には、PSシリーズゆかりのアイテムが入っている。3・4階にスターアトマイザー、5Fにフラードマントがあるぞ。前者はPS IIに出てきた品物で、パーティー全員のHPを回復してくれる。ただしアンドロイドには効かない。後者は魔道士用の防具。PS Iでルツが着ていた、軽いけど防御力の高いマントだ。



◀スターアトマイザーは、対ボス戦で威力を発揮する。それまでは大切に取ってほしい。超貴重だ。

▶フラードマントはスレイ用の防具。軽くて防御力が高いので、魔道士にはピッタリなのだ。



スレイ発見！ 合流しよう

3Fへの階段を上がったところにスレイがいる。なんでも、彼はジオのマジックバリアを打ち消す力を持った、サイコウONDという杖を取りに来たらしい。それなら目的は一緒だ。事情を説明して合流しよう。目指す品物は6Fにあるぞ。



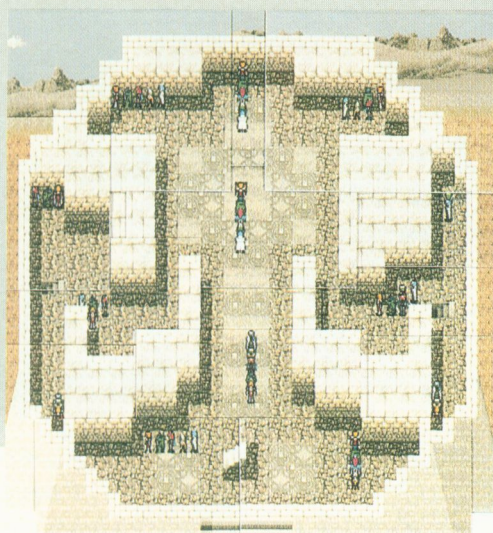
◀スレイが合流すると、一気に戦闘が楽になる。やっぱり、本当は頼りになるやつなのだ。

古えのアイテム「サイコウOND」

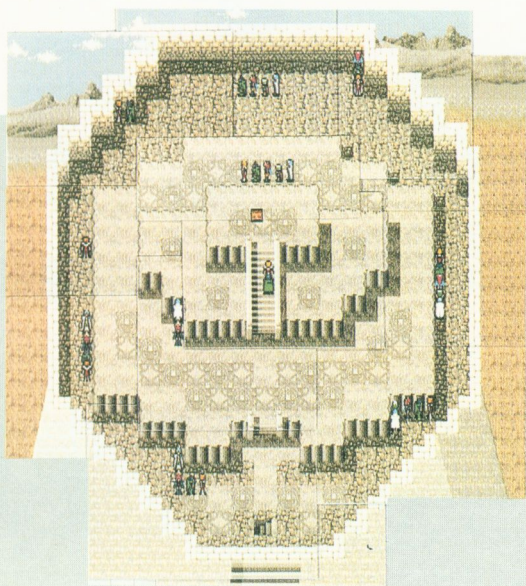
サイコウONDも、アルシュリンと同じくPS Iに出てきたアイテムだ。当時は、戦闘中に使うと敵から必ず逃げられる効果をもっていたが、今回はなし。でも敵の魔法防御を消し去る。



5 F



6 F



サイコウォンドは最上階に

目指すアイテムは最上階の6F中央にある。長い時間ここで結界によって守られていたのだ。スレイが手をかざすと、パキーンと解け去る。さあ、これを持ってナルバスへ行こう……と、そのとき、モンスターが現れた。ジオの放った刺客だ。サイコウォンドを狙っているぞ。絶対に渡すな。



▲サイコウォンドは結界によって守られている。スレイが近寄って手をかざすと難なく解けてしまうのだ。

▶結界が解けた瞬間、まがましいモンスターが出現。ジオの手先だ。サイコウォンドを狙っている。



ジオの放った刺客を倒せ!!

ジオが放ってくるだけあって、かなり手強い。攻撃補助系テクニックを忘れずに使ってから戦おう。スレイが合流していたのが唯一の救いだ。全員、テクニックと特技を出しきれ。

サイコウォンドを守るにはモンスターを倒さなければならない。



▲ギィ・ラギアの一撃は強烈だ。直接攻撃よりテクニックと特技を使え。

サイコウォンド入手!! だが……!?

ギィ・ラギアを撃破して、サイコウォンドを無事入手。これでジオも怖くない。今度こそナルバスへ行こう……と思ったとき、スレイが何かをキャッチした。ファルも同様らしく、あわて始める。まじめな顔のスレイがルディに、早くクルップへ戻ったほうがいいと言い出した。嫌な予感がする。もしやライラの身に何かあったのでは……?



▲サイコウォンドがあれば、ジオのマジックバリアなんてちよるいもの。さっそくナルバスへ行こう。

▶スレイもファルも、まじめな顔で、クルップへ戻れと言っ。まさかライラに何か……。



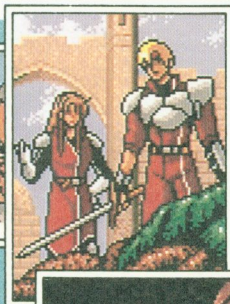
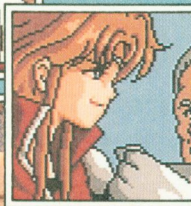
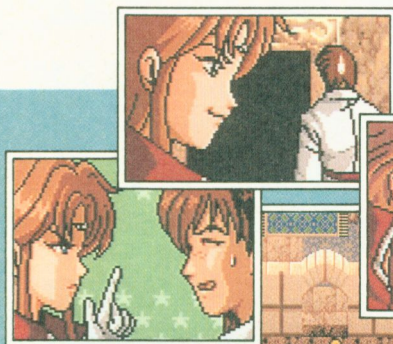
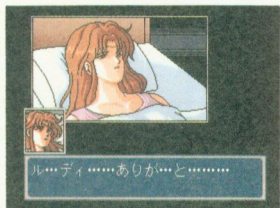
ライラよ眠れ

スレイたちの予感はずだった。ライラの病状は悪化している。ハーンたちの手厚い加護も、スレイの秀でた能力も、黒い波動が持つ邪悪な力の前には無力だった。

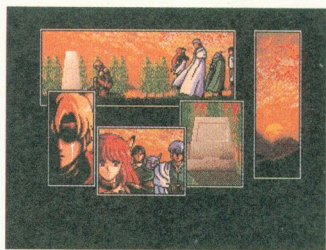
小さくなるライラの命の火。

ライラはスレイにルディの力になるよう頼み、愛弟子の顔をながめ、その成長に驚き、喜びながら……静かに息を引き取った。

「ルディ……ありがとう……」



永遠に……そして安らかに……



夜空を眺めながら、ルディはライラを失ったことの大きさについて語る。そんな彼に、仲間たちが次々と声を掛けた。スレイは厳しく「よく考える」と。またファルは、人の優しさや暖かさを話す。そんな彼女に心救われるルディ。

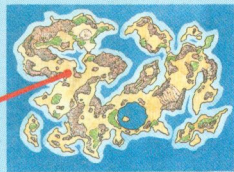
朝。ライラの墓の前に立つ仲間たち。アカデミーに戻るハーンを見送り、5人は新たな旅へ。悲しみを心の奥に秘めて……。



口ごたえしないっ!!

ナルバス(ジオスフォート)

ナルバスはジオスフォートの下に。悲しみに暮れているヒマはない。5人には大きな役目があるのだ



結界はスレイに任せよう

すべてのコントロールシステムの中核・ナルバス。フレナが言うように、ジオスフォートの地下にある。入口は1Fの中央だ。以前は手が出せなかった結界もスレイが吹き飛ばしてくれるぞ。サイコウオンドのときといい、彼の能力には驚くものがある。結界が解けたらナルバスへ突入しよう。

すべのコントロールシステムの中核・ナルバス。フレナが言う



▲結界を解くスレイ。彼の行く手をふさぐものなど何もない。さあ、ナルバスへ突入だ。

中核=最深部へ入り込め

B1Fを進んで行く。正面の壁に端末機を発見。ファルは、ここからナルバスへ強制停止コードを送れないかと尋ねる。だがフレナは首を横に振る。今のナルバスは外部からの入力を完全に遮断しているのだ。中央に入り込まないとアクセスさえできないのだ。楽はできない。最深部のメインシステムへ向かおう。

B1Fを進んで行く。正面の壁に端末機を発見。ファルは、こ

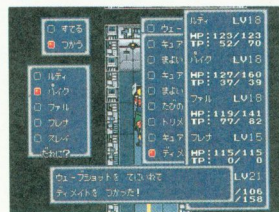


▲この端末機からは何も操作できない。やっぱり直接本体にアクセスしなくちゃダメだ。

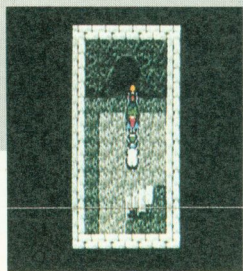
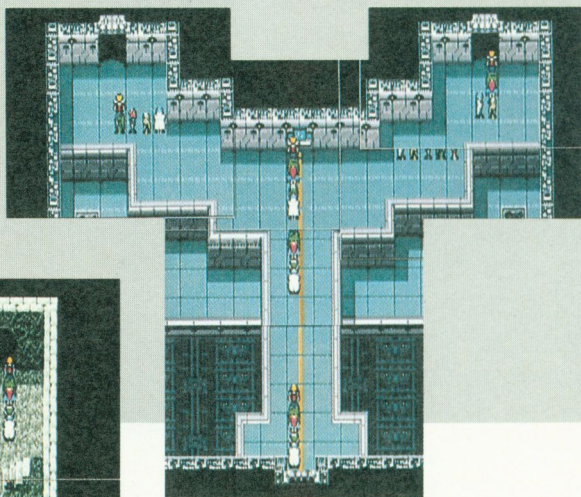
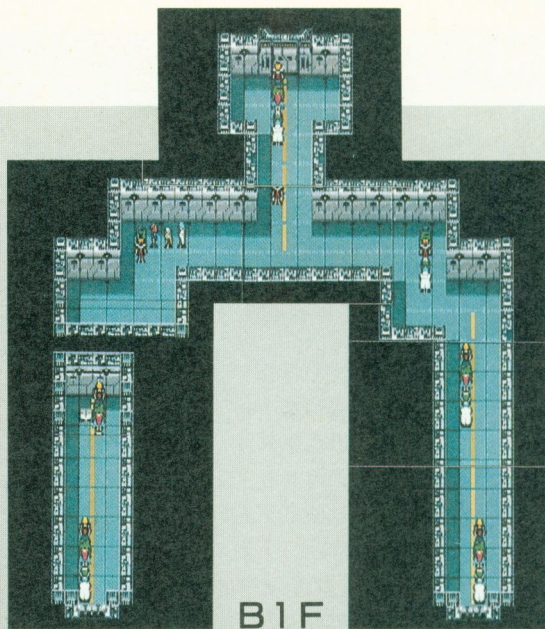
宝箱の中身はフレナの装備品だ

ナルバス内にもコンテナが散らばっている。中にはフレナ用の武器・防具、そして回復アイテムが入っている。特に取っておきたいのは武器のウェーブショットと防具のスペースドアーマー。どちらも手に入れたらすぐ装備させよう。

ナルバス内にもコンテナが散らばっている。中には



▲ウェーブショットは必ずほしい。かなりのダメージを与えられるのだ。



敵が超強い!! テクニックを 惜しまず使え!!

ナルバスはゲーム前半の最後のダンジョンだ。それだけに広くて複雑で出現するモンスターも強力だ。ジオの部下を始め、超やっかいなロボットまで襲いかかってくる。受けるダメージがハンパじゃないから、戦闘のたびに戦略を練りながらこなそう。また、最深部までTPや特技を温存しておくのはタブー。直接攻撃で戦い、ダメージを受けたときだけ回復テクニックというやり方では、そのキャラクターのTPを異常に消費してしまう。これではイザというときに使えない。かえって損だ。テクニックは温存しないで使おう。ボス戦で足りなくなるのが心配なら、TPや特技の使用回数を増やせばいい。つまりレベルを上げればいいのだ。

迷わないよう マップをよく見て進め

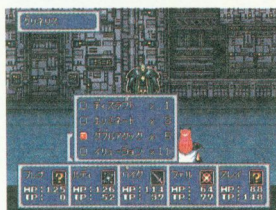
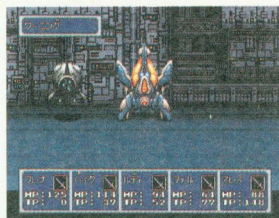
エレベーターでの移動が多く、降りたところが、これまたどのフロアもよく似ている。そのため、ちょっと迷いやすい。エレベーターに乗る前は上下どちらに動くのか確認しよう。降りたら周りをよく見、マップと照らし合わせて現在地を把握しておくべし。特にコンテナを開けに行く途中で迷うのは悲惨。まあ、レベル上げにつながるので、脱出して再挑戦もいいが……。

ナルバスはゲーム前半の最後のダンジョン

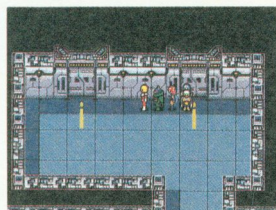


◀フロートメインはバーティーに突っ込んで来て自爆する。この捨て身の攻撃は最高にイタイのだ。

▶タワーはフロートメインを呼ぶすっこい嫌なヤツ。タワー本体を倒さなければキリがない。

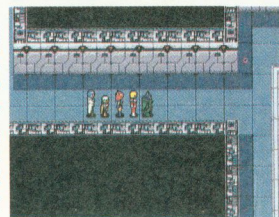


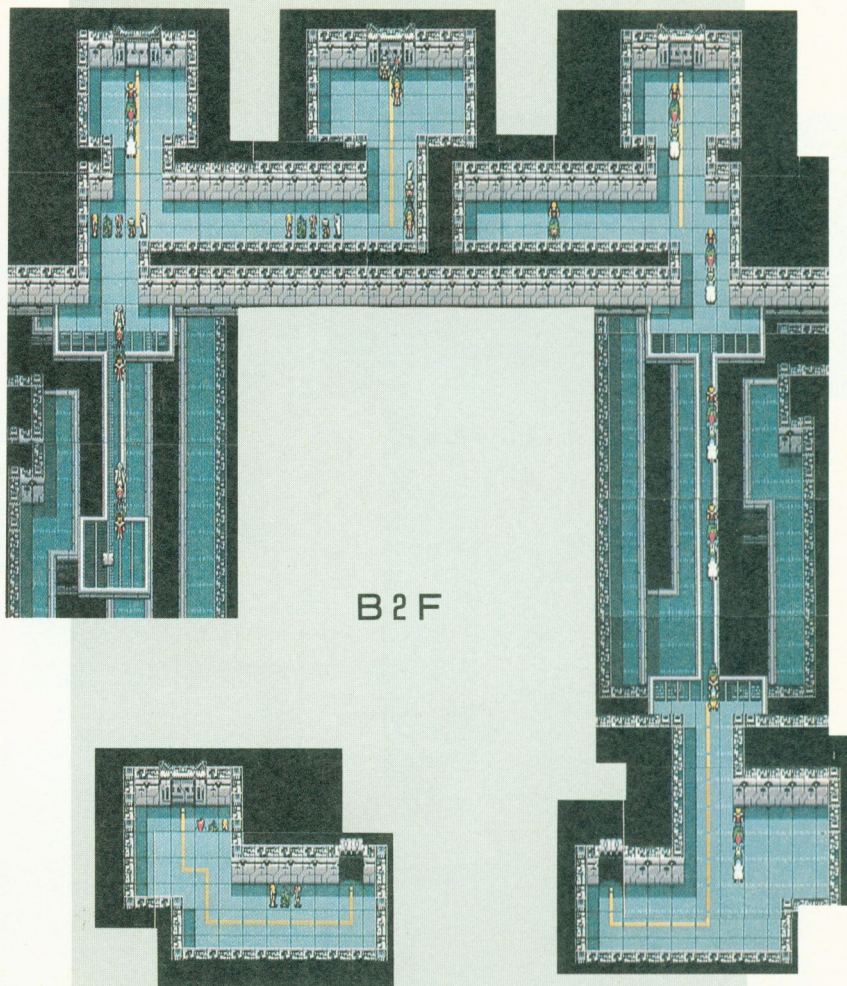
◀クリネリスは攻撃系のテクニックを使ってくる。こちらも強力なテクニックや特技で応戦しよう。



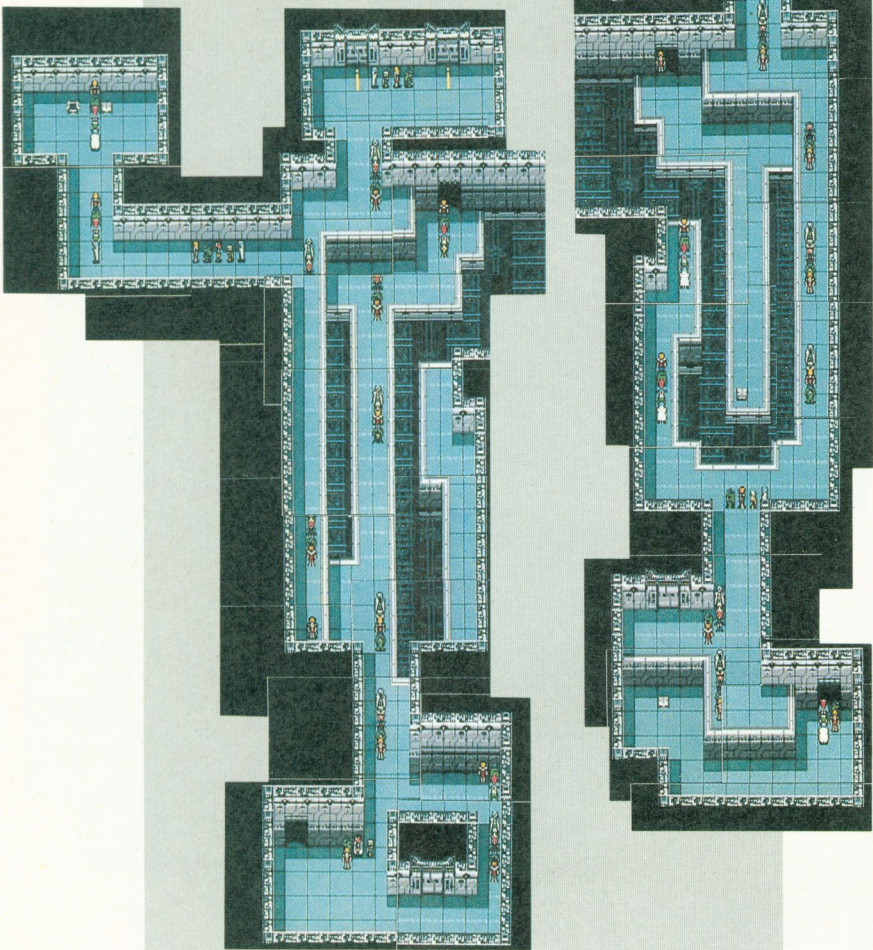
◀エレベーターに乗る前は上か下かの確認をしておこう。常に現在地を把握しておかないと迷ってしまう。

▶道が分かれていたら、どちらに進んだか覚えておくこと。迷ったときは脱出し、コンテナの開け忘れに注意。

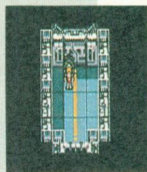




B3 F



B4F



ジオ登場!! 全力で倒せ!!

メインシステムに到着すると、ジオとの会話の後戦闘になる。パイクを始め、すべての人間の敵だ。ライラの仇だ。容赦なく全力で打ち倒せ。

勝利へのポイントは、サイコウォンドを使うタイミング。もちろん必ず1ターン目に使用すること。ジオのマジックバリアが解けないうちは、どんなに強力な技をもってしても、ダメージを与えられないからね。タイミングこそ命なのだ。

そこでおススメしたいのが、マクロコマンドだ。どのキャラクターでもいい。サイコウォンドを使う、という命令を最初に設定しよう。その後、パーティー全員にテクニックや特技をセット。これでバッチリだ。バリアが解けた瞬間から全力投球できるぞ。2ターン目からは行動コマンドで個別に命令。常にHPに注意し、回復に重点をおいて戦おう。



◀1ターン目だけはマクロを使い、サイコウォンドの効果を最初に発揮するようにセットするのだ。



▶通常攻撃よりも、少しも多くのダメージを与えられるテクニックや、特技の使用が望ましい。



◀全員の役回りをよく考えて働かせよう。攻撃系のテクニックや技を持つていないキャラクターは回復役だ。

ジオの最期とナルバス停止

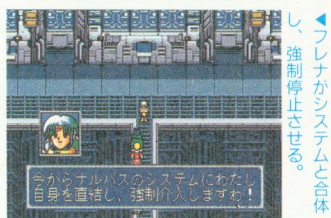
ジオは破れた。
ダーク・ファルス
に裏切られ、自分

の死が信じられないまま消滅していく……。勝ったのだ!! ついにジオを打ち倒したのだ!! ライラを始めとするすべての人々の仇敵が、今静かに消えていった。甦ることはないだろう。

フレナがナルバスのシステム内部へ消えていく。合体し、強制停止させるためだ。静かになるナルバス。大災害はまぬがれた。だが環境維持システムが止まった今、遅かれ早かれモトビアは不毛の地となってしまうだろう。それを防ぐカギはゼランにある。次は宇宙にある人工惑星・ゼランの暴走を止めなければ。



▲ダーク・ファルスに見捨てられ、自分の死が信じられないまま消滅していくジオ。



ゼランへ向かおう

ゼランにはフレナのマスター、フォーレンというアンドロイドがいるらしい。ゼランが暴走している今、その安否が気づかれるが……。モトビアを、アルゴル太陽系を救うため、ゼランへ行く決意をするルディ。宇宙へのアシはフレナが用意してくれた小型のシャトルシップだ。これに乗ってゼランへ向かおう。



▲モトビアを、ひいてはアルゴル連続のカギを握るゼラン。フレナのマスター、フォーレンに会いに行こう。

フレナ、パイクとはお別れだ

次の目的地が決まったところでふたりの仲間とさよならだ。まずはフレナ。ナルバスの管理とほかのシステムを監視するため、残らなければならない。そしてパイク。そう、妹ひとりをおいていくには、ゼランは遠すぎる。寂しいけどふたりとはここでお別れ。生きていればいつかきっと会えるさ。

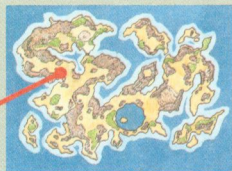
次の目的地が決まったところ
でふたりの仲間



▲フレナはナルバスに、パイクは妹のいるトノエへ帰ることに。これでパーティーは3人になってしまった。

エアポート

シャトルシップの発進地点。ここから宇宙へ飛び立つのだ。中には回復ポイントがあるぞ



突然、地中からエアポートが!!

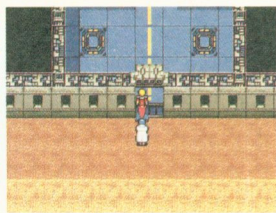
ゼランへ行くことになると、オートでナルバスの外に出る。フィールドで立っているルディたちの足元から、突然ゴゴゴゴと何かが出現し始めた。エアポートだ。こんなところにエアポートが眠っていたのだ。中に入ってすぐ、左右に光る床がある。これは回復ポイントだ。パーティーの先頭にいるキャラクターが上に乗るだけで、全員をフル回復してくれる。

ゼランへ行くことになると、オートでナルバスの外に出る。



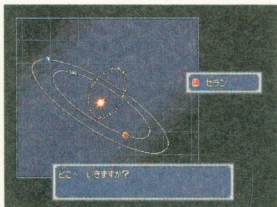
◀地中から突然地鳴りが。何かと思ったら、エアポートが出てきたのだ。こんなところにあつたなんてね。

▶中はこんな感じになっている。入口近く、左右にある光る床は回復ポイントだ。乗るだけで全員フル回復。



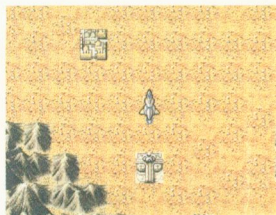
いざ宇宙へ!!

エアポートに入ったから回復ポイントで充電しよう。セーブも可能だ。忘れずに記録しておけ。まっすぐ進み、正面口をくぐろう。大きなモニターが映し出され、目的地選択画面になる。ゼランと決定すると、飛び立つ瞬間のシャトルシップが映し出される。



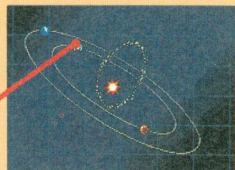
▲モニターにアルゴル太陽系の縮図が映し出される。行き先をゼランと決定すれば、いよいよ出発だ。

徐々にスピードアップして、あっというまにモタピア脱出。ほらゼランが見えてきた。



人工惑星ゼラン

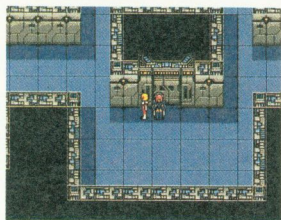
暴走の原因となっているゼランに到着。はたして、ここの管理者であるフォーレンは無事なのだろうか



ここには敵が出てこない？

シャトルシップはオート操作。無事にゼランへ着くことができた。

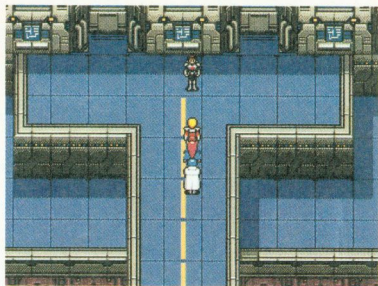
さあ、ここからまた新しい敵が登場する。気を引き締めてかからねば。なにせ、暴走しているシステムの中枢へ行こうというのだから……ところが、行けども行けども敵は出てこない。いつもなら少なくとも3~4戦闘はこなしているのに。なんで？



▲エレベーターを降りたら覚悟を決めよう。ナルバス以上に強い敵が出てくる……と思ったのに、いないぞ!!

奥でフォーレンが待っている

敵は出てこない、怪しい仕掛けもない、広くない。いやいや油断はできないぞ。そのうちきっと恐ろしい姿をした化け物が出現するに違いない……ところがゼランは想像していたものとだいぶ違うようだ。あっさりとコントロールルームへ着いてしまった。しかもフォーレンに異常もなく3人を喜んで迎えてくれる。管理者である彼は、ゼランはモタビアのシステムを暴走させていない



あなたのお友達のリディとスレイ。とーっても仲の良い二人なの！

と言い切る。だが制御もしていないと。おいおい、なんだか話がこんがらがってきたぞ。どういうことだ？



そう、ゼランは、モタビアのシステムを暴走させてはいませんよ

▲暴走もしてなきゃ制御もしていないゼラン。それじゃあ何もできないハズ。ほかに犯人がいるのだろうか。

暴走の原因は「クラン」にある？

暴走も制御もしていないゼランは、今や無力化している。フォーレンの話によると、この事件はゼランのサブシステム「人工惑星クラン」に原因があるらしいのだ。本来はゼランで作られたプログラムを処理し、各システムに送る役目をするだけのクランなのだが、だれかがそのシステムを乗っ取り、暴走させ始めたのだ。諸悪の根源は別にあったのだ。



◀ゼランが犯人ではなかった。暴走も制御もできず、ゼランは無力化しているらしい。

▶本当の原因はゼランではなくクランにある？ だれかが勝手にシステムを乗っ取ったのだ。



フォーレンが仲間に加わった

全システムから孤立し、通信もままならないゼラン。ここからクランを操作することはできない。ルディたちが来る前から、自らクランに向かおうとしていたフォーレンは原因を知り、クランへ行こうとするルディたちと合流することになったぞ。彼がいれば心強い。さっそく出発だ。



▲暴走したサブシステムを止めるため、クランへ行こうとしていたフォーレン。目的が一致し、ルディたちパーティーに加わることに。

コンテナを開けてしまおう

出発の前にゼラン中のコンテナを開よう。

ルディたち3人の役に立つプラズマ系の武器を始め、フォーレン用の武器がストックされている。それに、現在「ステルスモード」に入ったクランを発見するためのステルスキャンセラーもある。もちろん、このセンサーも持っていないとクランへたどり着けないのだ。



▲コンテナを開けないと、フォーレンが止めてくれる。管理者のお話しが出るんだから、ついでにもらおう。

出発直後に エマージェンシー?

いさんでクランへ向かった4人だったが、途中、シャトルシップのエンジンに異常のあることが判明。これはヤバイ。調べに行くと、なんとモンスターが出現。ヤツはエンジンに細工し、ルディたちをクランへ行かせまいとしていたのだった。だれに頼まれたか知らないが放っておくわけにはいかない。戦闘だ。



◀エンジンルームに異常発生。出発直後にエマージェンシーなんて、気がそがれるよ。

▶なんとモンスターが潜入していた。ヤツは4人をクランへ行かせまいとしているのだ。



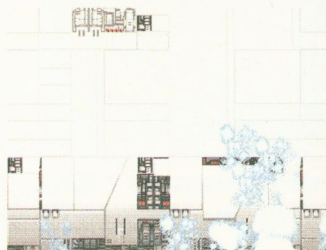
侵入者を倒せ!!

カオス・ソーサラーは強力なマジックを使ってくる。新たに加わったフォーレンを活躍させ、ファルを回復役にまわそう。大口を叩いていたわりにはさほど強くないぞ。特技も使って、さっさと倒してしまおう。



勝ったはいいけど 爆発寸前だ!!

侵入者との戦闘で、シャトルシップのエンジンはダメージを受けてしまう。このままでは爆発する、と判断したフォーレンは、クランへの道をあきらめ、不時着を試みることにする。折しも近くにはデゾリス星がある。不時着と聞いてパニックを起こすルディ。楽しそうなファル。そして何やら思案しているスレイ。どたんばで性格って出るもんだね。

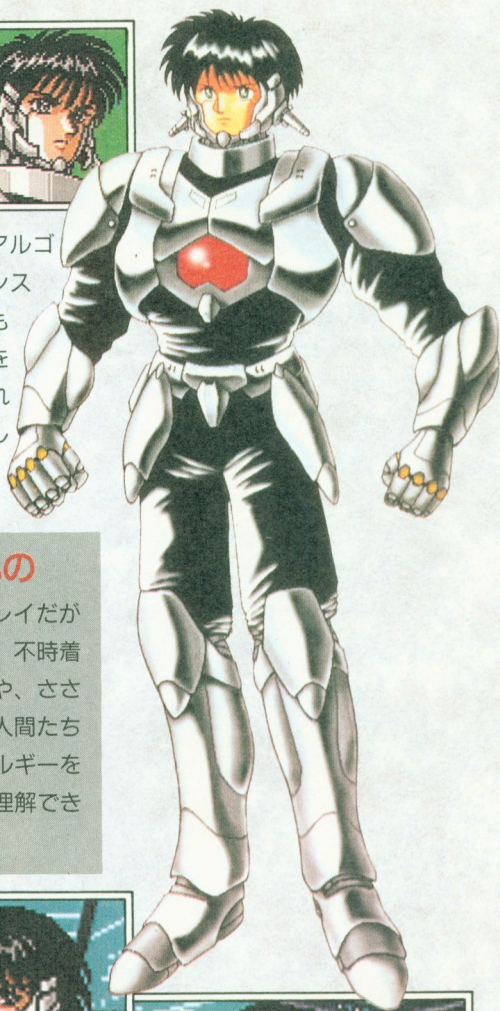


フォーレン

ファルの通信仲間フレナのマスターであるロボット。年齢なんと998歳!!



旧文明で造られたアンドロイド。アルゴル太陽系を支える環境コントロールシステムの、総合管理ユニットである。もともと軍隊で使用されていた汎用型を改造したものであるため、戦闘能力が優れている。冷静で勤勉、仕事ばかりをしているかと思えば、ちゃっかりファルと通信しているオチャメなヤツ。



人間とは理解しにくいもの

何かとケンカになるルディとスレイだが本気ではなさそうなふたりの態度。不時着と聞いて起こるルディのパニックや、ささいなことで、喜怒哀楽を表現する人間たちは、彼にしてみれば、無駄なエネルギーを使っているように見え、どうにも理解できないようだ。



デゾリス星マップ

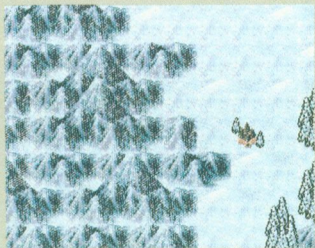
第三惑星デゾリスには大規模なラコニア鉱脈があり、以前は採掘業者が多数押し寄せた。しかし現在では採掘活動は行われていない。

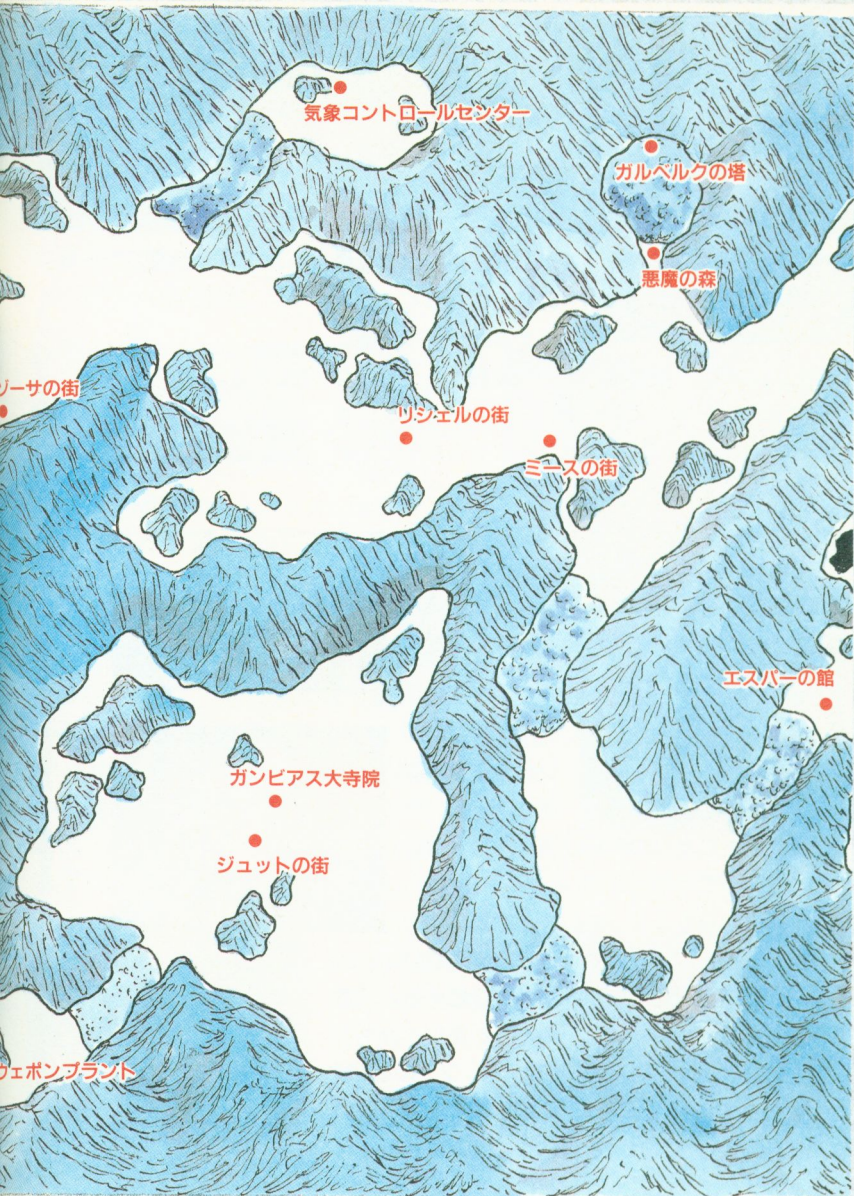
惑星の公転半径は居住可能軌道域の外周ギリギリ。だが2000年ほど前の大規模な惑星改造によって、星の平均気温は氷点下6度前後にとどまっている。

生態系の改造も行われた。現在では、低温に強い動植物による新しい食物連鎖が確立されているため、食料の確保も、想像するほど困難ではないらしい。

雪と氷に覆われた極寒の地だ

もともと氷と雪の国だったが、最近はとくにブリザードが激しくなっている。





ラジャの寺院

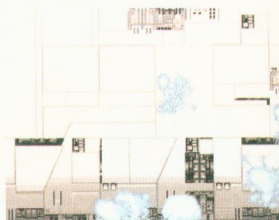
なんとかデゾリスまでたどり着いたシャトルシップだが、何かの建物に突っ込んでしまったようだ



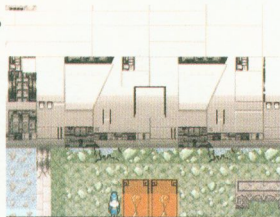
なんとか無事にはついたけど……

シャトルシップは爆発することなく、ひとまず無事デゾリス星に着地した。ルディたちパーティー全員ともケガがなかったし、よかったよかった。……というワケにはいかない。不時着の勢いがあまりにも強かったため、どこかの街に突っ込んでしまったようだ。

あちゃー。ひとまずシャトルシップから出た4人は、そこで未知の生物を見た。この星の原住民族デゾリアンたちだ。そして突っ込んだ場所が、とある寺院だったと初めて気がつくのだ。



◀ とりあえずあえす無事に着地できたみたい。なんかの街に突っ込んだようだけど。



へんなじじいの登場だ

ルディたちのシャトルシップが止まると、それを見ていたひとりのデゾリアンが言った。

「機械が降ってくるとは、なんとキツカイな」……一瞬BGMも止まってしまうほどの超お

もろいシャレだ。やってくれるぜ、このじじい。シャトルの扉が開いてルディたちが降りてくると、彼もやっぱり驚いたみたいだ。ルディとスレイは別としても、フォーレンを「からくり人形」ファルを「頭から角の生えた女」と呼び、ひんしゆくを買っている。まあ、仕方がないけど。なにせアンドロイドを見るのは初めてのことなんだろうから。

ルディたちのシャトルシップが止まると、それ



◀ たしかに、理由を知らなければ、何者か分かるはずもない集団だ。



▲ 謎のじじいに事情を説明するルディ。わかってくれるかな。

シャトルシップは修理不可能

不時着時の勢いが激しかったため、シャトルシップは大破。フォーレンは修理不可能と告げる。それもそうだ、宇宙から飛び込んできたんだもの、ルディたちにケガがないほうが不思議なくらい。でもこれでモタピア星に帰ることはできなくなってしまった。いったい、どうすりゃいいのさ。

ラジャを加えてタイラーの街へ

でもきっとこの星にも、宇宙船を修理してくれるところがあるはず。ファルは思い切ってヘンなじじいに聞いてみた。ところが「ない」とそっけない。でもこのじいさん、フォーレンやファルには驚いていたが、シャトルのことは全然聞かないよね。それもそのはず。なんとこの星のどこかに、これと同じような「空飛ぶ船」があると知っているのだ。これにはビックリ。教えてほしいとせがむルディたちが、彼は条件をつけてくる。おもしろそうだから一緒に連れて行けというのだ。4人は相談を始めるがルディは反対だ。しかしここは強い者に巻かれるしかない。とりあえずOKして仲間に加えると、すぐ教えてくれるぞ。バルマ人の住むというタイラーの街にあるそう。



▲シャトルの修理屋を尋ねるが、もったいぶって教えてくれない。あけくのはてに仲間に入ると言い出す。

シャトルがなければモタピアには帰れない。



▲本当なら、パーティー全員が大ケガをしているところ。シャトルが壊れただけで済んでよかったよ。



▲仲間にするか、しないかで、しばしもめる4人。最終的には、パーティーに入れることに。



▲仲間になると、空飛ぶ船があるとされる街を教えてくれる。ここから北西のタイラーだ。

外はものすごい ブリザードだ

一歩寺院の外へ出ると、ものすごいブリザードが襲いかかってくる。こんな体験は始めてだ。ラジャの話によると、この現象は3カ月も続いているらしい。フォーレンはこれも気象システムの暴走が原因なのだろうと語る。だがラジャは、強い調子で言い返す。ガルベルクの塔が原因だと。う〜ん、またまたおかしな名前が出てきたぞ。ガルベルクの塔ってなんだろう。それに、どうしてわかるんだ? 「カンじゃ」。

一歩寺院の外へ出ると、ものすごいブリザード



◀気象システムの暴走が、このテゾリスにまで影響しているなんて。

▶ラジャの意見は違っている。ガルベルクの塔が原因だとさうののだ。



新たなモンスターが 現れるぞ

土地が変われば住人も変わる。それと同じだ。惑星が変わったので、出現するモンスターの種類も強さもガラリと変化する。今までの戦闘方法では難しい場面もあるので、早いうちに倒し方のコツをつかんでおきたい。そのためには何度も戦ってみることだ。どんな種類には何のテクニックが効くとかね。

土地が変われば住人も変わる。それと同じだ。惑星



▲ひと口に動物系と言っても、いろんな種類がある。炎系が有効だからと使っても、逆に裏目にでるヤツも。

意外!? ラジャは けっこう頼りになる

すぐにダジャレをカマしてくる、おとぼけキャラクターのラジャ。一見使えそうにもないが、実はけっこう頼りになる。まがりなりにも僧侶だから、回復系のテクニックや特技をどんどん覚えていくぞ。早いうちにレベルを上げて、体力的にも技術的にも成長させておこう。参加したときからリバーサーのテクニックが使えるのには驚き。

すぐにダジャレをカマしてくる、おとぼけキャラクターのラジャ。



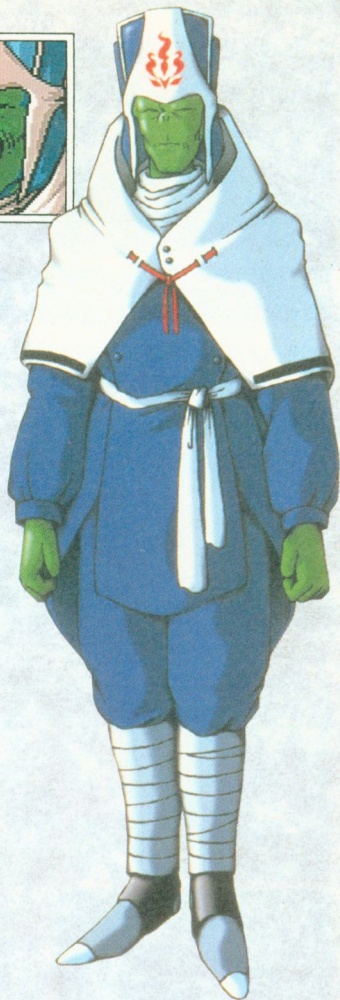
▶さすがは僧侶。回復は彼に任せて、ほかは攻撃にまわろう。

◀ラジャは最初からリバーサーのテクニックが使えるのだ。

ラジャ

ダジャレが命！ どんな状況でもカマしてくれる、ファンキーなじいさん。実はこれでも僧侶なのだ。

親友のギユナも証言しているとおり、術者としての能力はかなり高い。ガンピアス大寺院にいたころも人々からの信望が厚く、人気があった。それをうとましく思った連中が画策し、辺境の小さな寺院に飛ばしてしまったのだ。だが本人は少しも気にすることなく、あいかわらずつまらないダジャレを飛ばしている。



ラジャのダジャレ語録

- ・機械が降ってくるとは、なんとキツカイな。
- ・モタビアからソラ飛ぶ船で？ ソラアトンでもない！
- ・(タイラーから来たの？)モタビアから空を飛んで来たみタイラー。
- ・(タイラーの墓前で)ほっタイラーかしにされとるのお。
- ・(クランで) 頭がクランクランするのお。



リュオンの街

デゾリアンだらけの、雪に埋もれたちょっとさびれ気味の田舎街。でもデゾリアンたちの心は温かい



デゾリアンがいっぱい

ラジャの寺院で仲間に加わった、へんな僧侶と仲間たちが初めて訪れるデゾリスの街がこのリュオンだ。寒々としたデゾリスのフィールドから、この街に入ると、たくさんのデゾリアンと、暖かな雰囲気ガルディたちを待っている。もしかしたら、この雰囲気は、あのへんな僧侶のラジャが仲間に入ったからなのかもしれない。この街で、ラジャはダジャレを連発するのだが、彼のデゾリスでの人望と人柄のお陰で、デゾリアンたちも気さくに話かけてくる。



▲この街は、デゾリアンが多い。男女のデゾリアン。雪かきをしている人、眺めているだけでも楽しいぞ。

武器屋

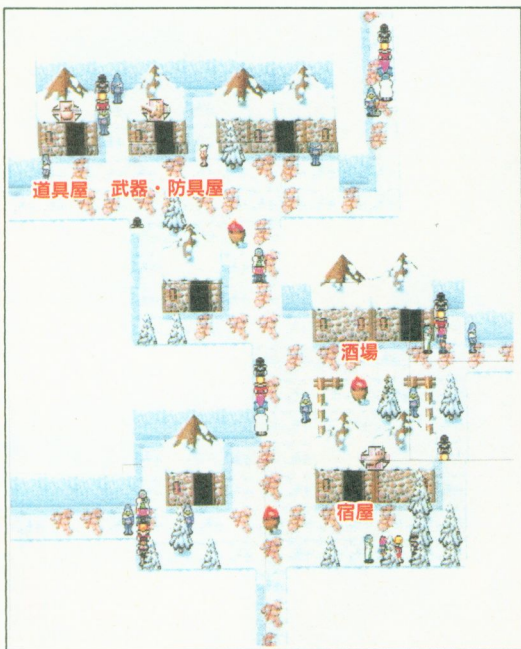
フォースケイン……2500
シルバーロッド……2700

防具屋

シルバーマント……7300
シルバースークレット3000

道具屋

モノメイト………20
ティメイト ……160
アンティボイズン ……10
キュアパラライズ ……120
たびのオカリナ ……130
まよいのオカリナ………70



情報を集めよう

この街は、情報の宝庫だ。まずは宇宙船の情報が最優先となるのだが、そのほかにも北西にタイラーの街があるということや、パルマ人の住む街がデゾリスにもあること、ガンピアス大寺院のことや、ガルベルクの塔などたくさんの情報が聞ける。しかも、街のデゾリアンと、ラジャとのダシャレのかけあいというおまけまでついているのだ。



▲ダシャレの連発も、ここまでくると才能？でもこのラジャのおかげで異国という感じがしない。

酒場のギユナは物知りだ

ひと通りの情報を聞き終わったら酒場に入ってみよう。思ったよりも部屋の中は広く、デゾリアンたちが酒をかつくらって騒いでいる。この酒場の主人がラジャの友人ギユナなんだ。ギユナから情報を聞き出すのはけっこうめんどくさいが彼の人柄にめんじて許してあげよう。彼はガルベルクの塔や、デゾリスを分断する氷の壁、ラジャな



◀ なんだか、恋人に逃げられて泣きじょうこになっているデゾリアンもいる。



どについて話してくれる。しかもギユナはタイラーの街にある宇宙船の場所も教えてくれる。

▶ ラジャって、ほんとうはえらい僧侶だったのが。



装備を整えたらタイラーへ

デゾリスの街で売っている武器・防具が非常に高いことを、この街で実感するはずだ。でも、高いだけのことはあるんだけど、タイラーの街はすぐ近くだ。我慢して次の街で装備を整えるか、それは自由なのだが、とりあえずは宿屋で体力を回復して、回復アイテムの補充だけはしておこう。



▲僧侶、魔道士系の仲間の武器・防具がこの街で買えるのだが、とにかく高いぞ!!

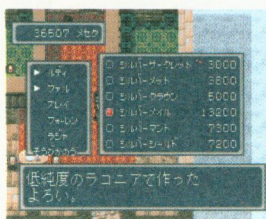
タイラーの街

リュオンのすぐ北西にあるのが、このタイラーの街だ。ほんとに小さい街だけど、収穫は大きいぞ!!

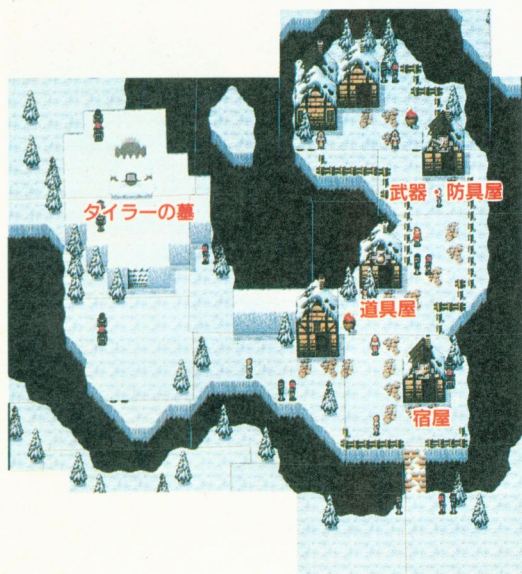


パルマ人たちの住む街だ

真っ赤な絨毯と、赤々と燃える暖炉を囲み非常に人間味溢れたデゾリアンの街とうってかわり、このタイラーの街はみんな必死に生きているという感じがする。しかもデゾリアンと比べるとパルマ人は、なんか魅力に欠ける。それだけデゾリアンって強烈な個性とバイタリティがあるのだろう。この街は非常に小さいし人の数も少ない。ただし武器・防具はリュオンの街より豊富だ。値段が高いのでつつい迷ってしまう。装備を整えるか? 先の街でのために我慢するか? さあどうしよう。



◀ 売っている武器・防具の桁が、みんなひと桁ちがう高価な値段にびっくり。



武器屋

セラミックソード……3000
セラミックナイフ……1600
シルバーロッド………2700

防具屋

シルバーサークレット…3000
シルバーメット………3800
シルバークラウン………5000
シルバーメール ……13200
シルバーマント………7300
シルバーシールド………7200

道具屋

モノメイト………20
ディメイト ……160
アンティポイズン………10
キュアバラライズ ……120
たびのオカリナ ……130
まよいのオカリナ………70

タイラーの墓は街はずれに

こんな小さな街に宇宙船があるのだろうか？

街の人から情報を聞いてみると、どうやら街の長老が知っているらしいのだ。また、さらに、この街以外にもパルマ人の街「ミース」と「リシェル」があることもわかる。まあとにかく長老の家へ入ってみよう。長老は家の中の左下のほうにいる。このおじいさんの話によると、街のはずれに偉大なる指導者であったタイラーの墓があり、そこにどうやら謎があるらしいのだ。



◀パルマ人の街が、このデズリスのどこかにまだあるのか。

▶長老は、言葉少なげに、タイラーとその墓について話してくれる。



墓を調べてみよう

ほんとに、宇宙船なんてあるのだろうか？

不安になってしまうが、とりあえずタイラーの墓に行ってみよう。墓は、街の西側の高台に雪に埋もれてポツンと建っている。この墓を調べてみると「偉大なる指導者、ここに眠る」とメッセージが出るのだ。ウム、タイラーという名前はどこかで聞いた覚えがあるぞ。PSファンならわかっただろう。そのタイラーなのだろうか？ともあれこの墓にいったいどんな謎があるのだ？と思いつつ画面のメッセージを読んでみるとびっくり。以外な展開が！！



◀「おいおい、ラジャのじいさん、冗設いつてる場合じゃないぞ！！」

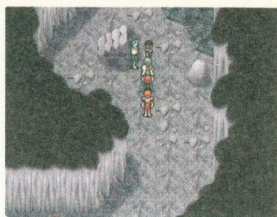
「タイラー」ってだれだ!?

同一人物なのかはともかく、このタイラーはPS IIに同名の人物が登場している。ユーザーたちがガイラに幽閉されてしまったとき、忽然と現れ、仲間会員を助けて姿を消した宇宙海賊と称するあのタイラーだ。



買い物をしてから 地下格納庫へ

びっくりしているヒマはない。いよいよ地下格納庫へ入るのだ。



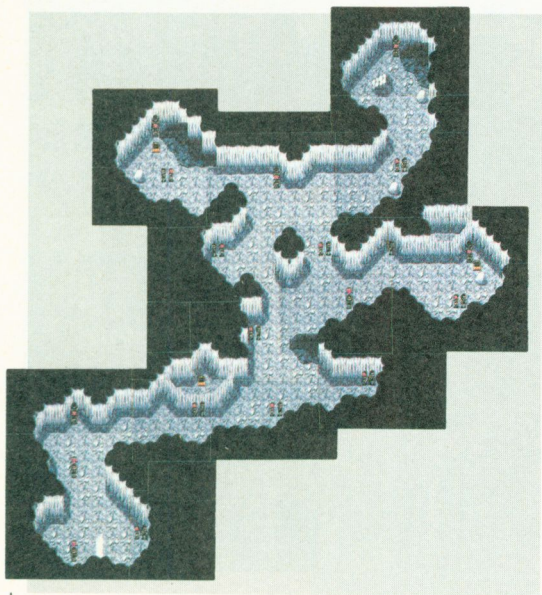
▲こんな小さな街なのに、地下格納庫はけっこう広いのだ。用心にこしたことはないぞ。

ただし、ここまでの道のりでラッキーにもデゾリス星のモンスターに遭遇せずにタイラーに来た人はその強さを知らない。そんな人は、タイラーでダメージを受けるときのために、体力回復アイテムを補充しておこう。

ダンジョンの敵は デゾリス生物たち

狭いといえば狭いが、広いといえば広い。これはモンスターに遭遇してみてもわかることだ。ラッキーな人は、なんとなく奥へと進めるのだが、運のない

悲惨な人は、ゲロトラックスにさいみんガスで眠らされてしまったり、ヘレックスや、スノースラグの強烈な攻撃に驚くだろう。なにしろ一度で50から60のダメージを受けるのだ。しかもダンジョンの宝箱はふたつ、と少ない。とにかくまずは奥にある出口へと進もう。



▲ウゲギャツ!! ドヒバシカルカルーツ!! モンスターが強い、強い!!



▲このゲームは「てったい」をうまく使って先へ進むということも、大切なポイントなのだ。

ランディール号発見!!

このダンジョンを出ると、美しいフォルムの「ランディール号」が待っている。しかもフォーレンが状態を調べると、ちょっとしたメンテナンスさえすればすぐにでも飛び立つことができる。このランディール号のおかげで、やっと最初の目的地の人工惑星クランへと向かうことができる。

このダンジョンを出ると、



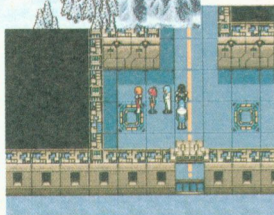
▲やっぱりメカに強いフォーレンと一緒にいてよかった。

街の下のエアポートからクランへ向かおう

ランディール号が見つかり、街の外に出ると、雪の中からエアポートがせり出してくる。このシーンはなかなかかっこいい。いよいよこれで、暴走の原因となっている人工惑星クランへと向かうことができる。ただし、クランには何が待ち受けているかわからない。まずは街で装備を強化し、アイテムをふんだんに買ってから向かおう。



▶エアポートの中に、回復の場所があるので忘れずに。しかもタダ!!



マシン紹介

ランディール号

タイラーが来たるべきときに備え、デゾリスの地に眠らせておいた巨大な宇宙戦艦。1000年前、パルマ人たちは、この戦艦に乗ってデゾリスの地に降り立ったといわれている。まさに、タイラーの1000年後の勇者たちへの想いが感じられる壮観なスタイルだ。



◀これで、やっと宇宙空間を駆け巡れるのだ。

人工惑星クラン

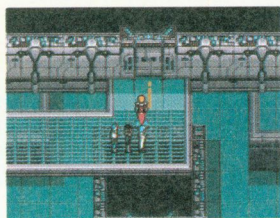
ランディール号でひとつ飛びすればもうクランに着いてしまう。いよいよストーリーの核心に迫るか!?



コントロールシステムの暴走原因がここに!

ついにやってきた人工衛星クラン。本来は、ゼランをサポートするだけのシステムが、なぜ暴走の原因となったのか、これを操っているのはだれなのか、その答はすぐ見つかるはずだ。さっそく攻略だ。目指すは1Fの最深部、メインブロックだ。

ついにやってきた人工衛星クラン



▲なぜシステムが暴走し始めたのか。だれが操作しているのか。答はこのダンジョンの中にある。

道のりは遠いがさほど複雑ではない

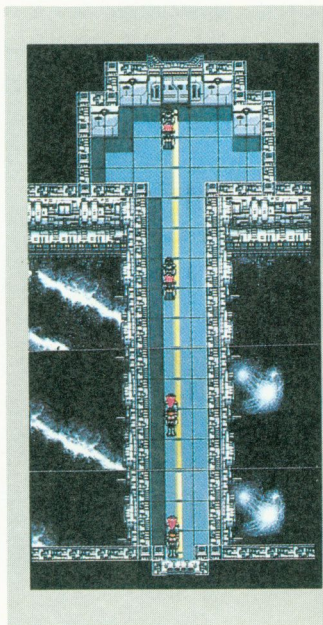
ゼランのサポートシステムだけあって、大きさこそ違おうが構造はよく似ている。エレベーターを使っでの移動が多いため、最初のうちはとてつもなく深く感じられるだろう。だが実際は2Fしかない。同じ階を行ったり来たりするので、そう思えるだけなのだ。マップをよく見れば分かるぞ。惑わされないようにしよう。

ゼランのサポートシステムだけあって、

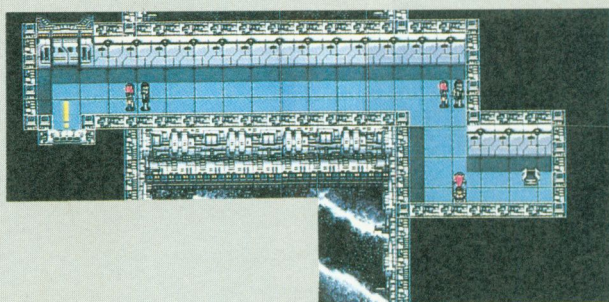
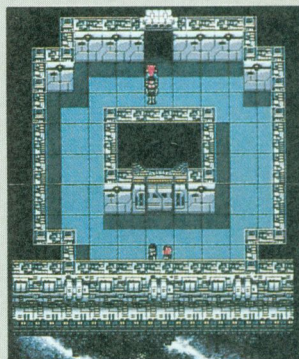
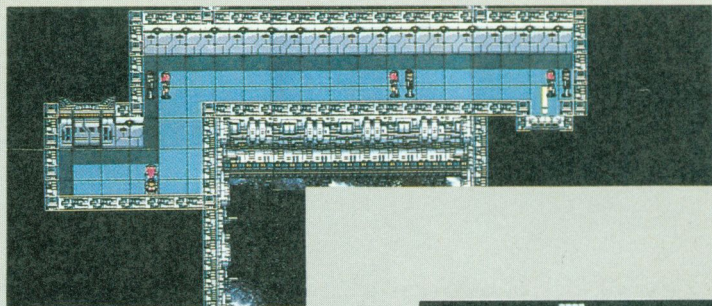


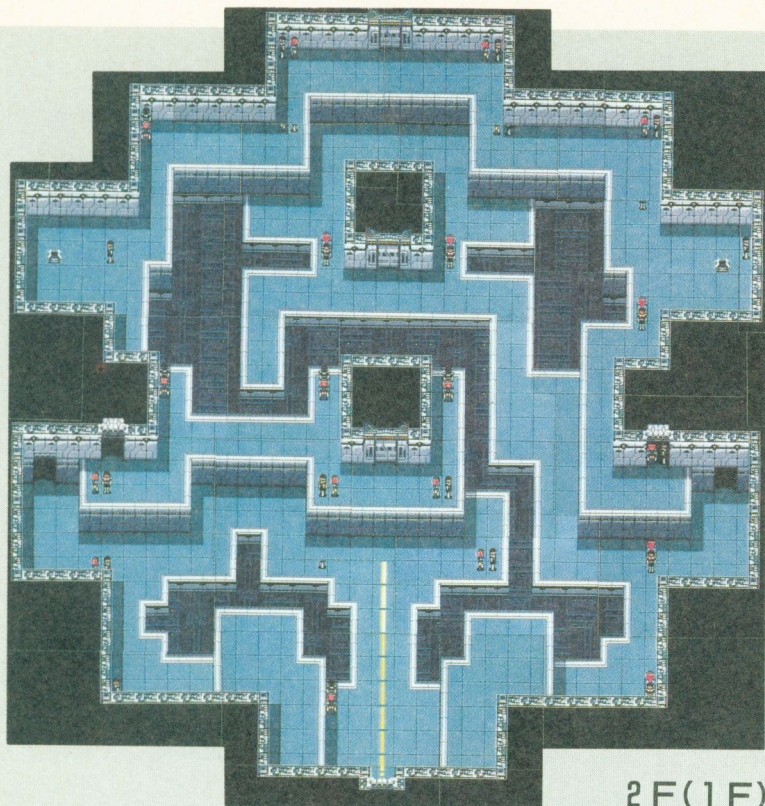
▲ゼランを大きくしたようなクラン。構造はよく似ている。エレベーターでの上下に惑わされるな。

どこの入口からどこへ続くのかは、あえて明記しなかった。新しいフロアへ出るたびマップと照らし合わせよう。そう難しいことじゃない。



1F



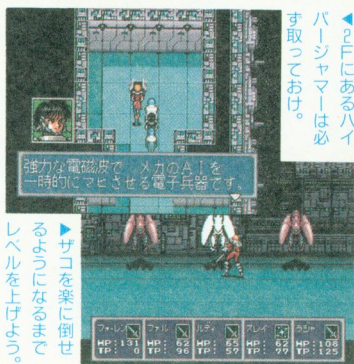


2F(1F)

2、3回に分けて 攻略しよう

まずはコンテナを全部開けるとしよう。フロアのあちこちに散らばっているの、片っ端から取っていく。このとき遭遇したザコはすべて倒せ。集めきったころには、全員の経験値がかなり増えているはずだ。そこでいったん脱出し、回復・セーブ後に再度来る。これを何度か繰り返し、最深部まで進んでいけばOKだ。

まずはコンテナを全部開けるとしよう。フロアのあちこちに散らばっているの、片っ端から取っていく。このとき遭遇したザコはすべて倒せ。集めきったころには、全員の経験値がかなり増えているはずだ。そこでいったん脱出し、回復・セーブ後に再度来る。これを何度か繰り返し、最深部まで進んでいけばOKだ。



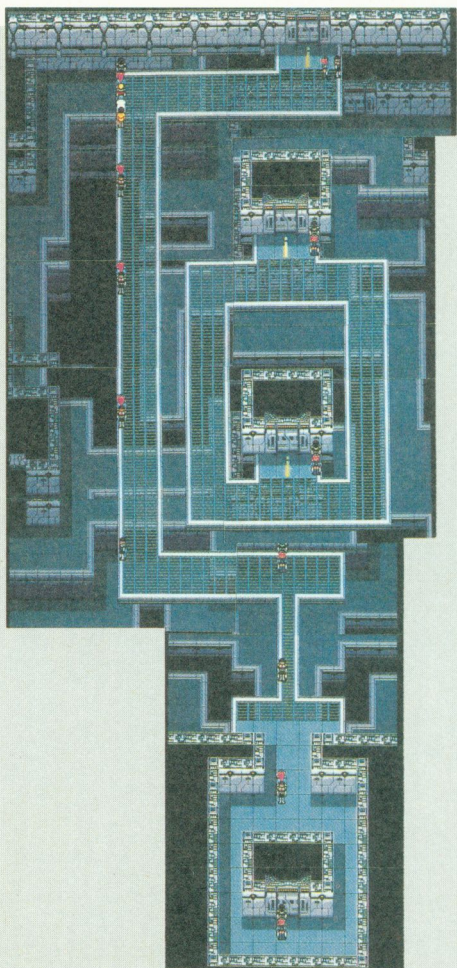
▶2Fにあるハイパーシューターは必ず取っておけ。

▶ザコを楽に倒せるようになるまでレベルを上げよう。

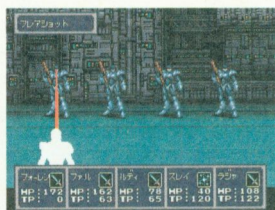
| | | | | | |
|---------|--------|--------|--------|--------|---------|
| フル | フル | フル | フル | フル | フル |
| MP: 131 | MP: 62 | MP: 63 | MP: 62 | MP: 62 | MP: 108 |
| TP: 0 | TP: 96 | TP: 59 | TP: 99 | TP: 99 | TP: 129 |

ロボット群は やっぱり手強い

今までも何体かのメカモンスターを相手にしてきたが、ここに出現するヤツらは並みの強さじゃない。その中でも、最も手強いのはサイレン386。フォーレンと同じような姿形で、同じようにフレアショットを撃ってくる。この一撃がかなり痛いのだ。レベルが低いと、HPをゴッコリ持っていかれるぞ。気をつけた



いのは、コンビネーションバトルをする敵がいることだ。カソーレイチューブとサテライトミリオンのチャージカノンだ。こちらの先制攻撃に、これを使われたら避けられない。せめて、いつ受けてもいいように、HPだけは満タンに近い状態にしておこう。

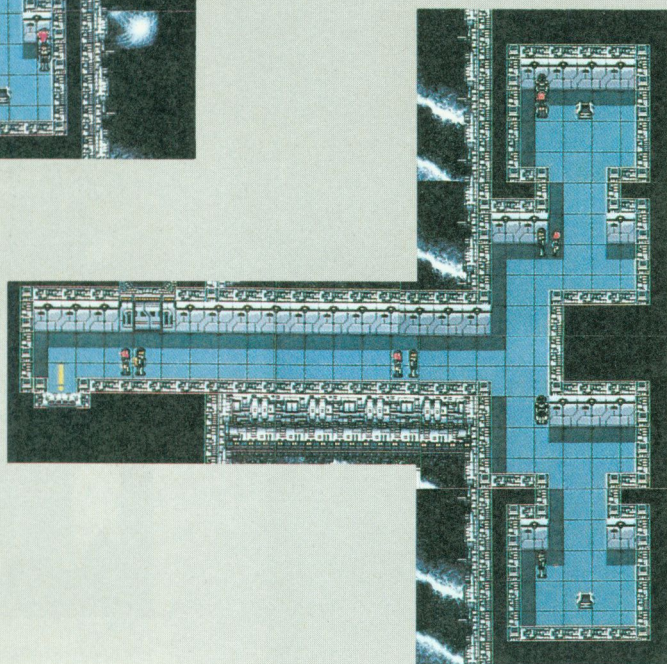
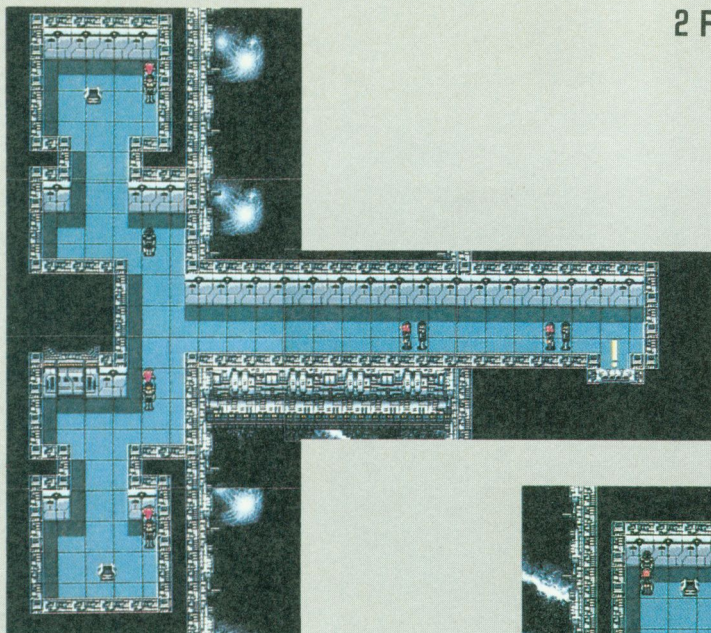


▲フレアショットは強力だ。こちらでも使えるぶん、ダメージを受けると悔しい。

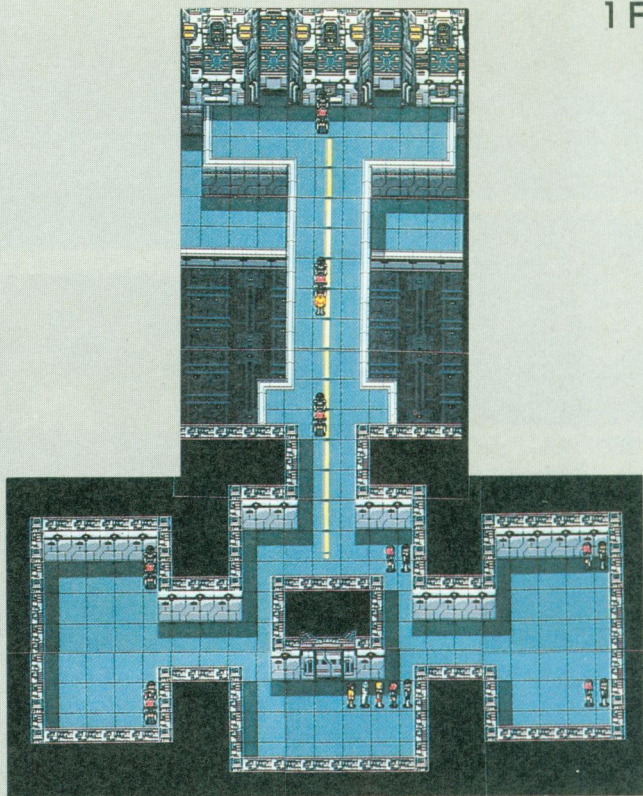


▲攻撃の手をゆるめて、思わず見入ってしまうほど見事な敵のコンビネーション。チャージカノンだ。

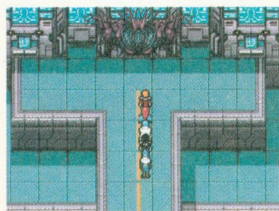
2F



1F



メインブロックに あやしいカゲが！

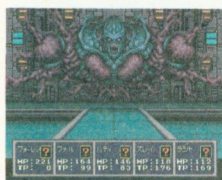


◀システム暴走の原因となつたモンスターは、メインシステムにいたぞ。

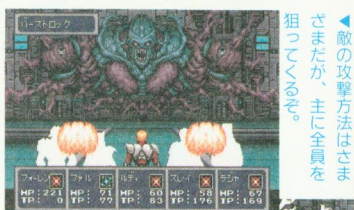
1F最深部にあるメインブロックへ着くと、なにやらあやしい雰囲気ただよっている。どうやら、奥で何か黒いカゲが動いているようだ。近づいてよく見てみれば、巨大な物体がシステムにからみついている。なんだ、あのまがまがしい姿は。この世のものとは思えない。一瞬、ひるむ4人。スレイだけがその正体を知っていた。「あれは……ダーク・ファルス？」とボソリと言う。

異変の元凶 ダーク・ファルスを倒せ！

中ボスだけあって、さすがにダーク・ファルスは強力だ。今までの小ボス戦とは比べものにならないほど、ツラくて長い戦いになる。テクニックや特技を使いまくり、攻撃補助系でサポートすること。基本的にはルディとスレイ、フォーレンを攻撃役に回し、ファルとラジャで回復役に務めよう。できればファルも攻撃側に入れたいが、ラジャの動作が遅い。回復する前に再度攻撃を受けてしまうこともある。安全のために、ふたりを回復にまわすというワケ。常にHPを満タンにしておけ。



またダメージが少なかったターンでは、全員に攻撃をさせるなど、柔軟な体勢で挑め。



敵の攻撃方法はさまざまだが、主に全員を狙ってくるぞ。

たまにはラジャにも攻撃させよう。特技のセントファイアを使え。



これで終わり、かと思ったら!?

ダーク・ファルスを倒すと、フォーレンがクランを正常化する。次はゼランだ。ゼランで最終的な修正を終えれば、アルゴル中の環境システムも正常に戻る。長い道のりだったけど、これでようやく終わった。さあ、モタピアへ帰ろう……と思ったのもつかのま、デゾリスのブリザードが収まっていないことに気がつく。なんで？ 気象コントロールは正常に動いているのに。やはりラジャの言うとおり、ガルベルクの塔が原因なのだろうか。



諸悪の根源は息絶えた。あとはクランとゼランを正常化するだけだ。



ブリザードが止まらない？ だってシステムは正常に戻っているぞ。



アイスデッカーを積んで 再びデゾリスへ

デゾリスのプリザードを放っておけば、パルマ人はおろかデゾリアンまで死滅する恐れがある。これじゃだめだ。もう一度デゾリスへ戻り、調査のやり直しだ。フォーレンが、氷壁も突き進めるマシン・アイスデッカーを用意してくれる。すぐデゾリスへ戻ろう。全員が準備に取りかかっている中、スレイはひとりで思案顔。ジオ、ダーク・ファルスが滅びた今、だれがアルゴルを狙うのだろうと。



◀プリザードの収まらないデゾリスを放っておくわけにはいかない。急いで戻れ。



▶問題の氷壁も、アイスデッカーがあればバッチリOK。これで問題なしだ。

マシン紹介

アイスデッカー

巨大なドリルを備えた大型の砕氷車両。通常はこのドリルで氷壁を突破。砕氷能力の限界を越える規模の氷塊があった場合は、連装プラズマスクレイパーによって粉碎し、前進する(ゲーム中では使用できない)。戦闘時の攻撃も、このプラズマスクレイパーの使用がメインとなって行われる。大口径荷電粒子砲への転用も可能。そこがこのマシンの火力を驚異的なものにしてている。オプション装備はナパームミサイル、ネガスフィア。デゾリスでの戦闘行動に備えて搭載した特殊兵器である。



◀巨大なドリルにより、氷壁も楽々クリア。これでデゾリスを自由に動き回るこたがえるのだ。



▶使用可能回数は少ないが、ネガスフィアの威力は絶大。瞬時にして敵を消し去ってしまおう。

ゾーサの街

アイスデッカーに乗り、リュオンの北にある氷壁を突破しながら進むと、この街が見えてくる



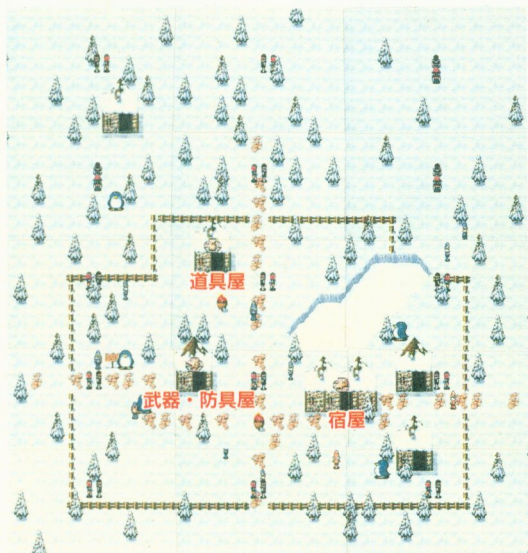
デゾリスペンギンはかわいい

街には巨大なペンギンが放し飼いにされている。アウルデゾリアという鳥を品種改良した、デゾリスペンギンだ。ここゾーサはこの鳥の卵が特産。おかげでほかの街のように狩りをしなくて済んでいる。ただ、いつ産卵するのか分からないらしい。卵を拾う係の人は一日中あとをついて回っている。また観光客相手だろうか、おかしな商売もあるぞ。連れペンギンといって、デゾリスペンギンを仲間にできるのだ。ただし街の中だけ有効。家に入ったり、街を出たりすると終了。試してみては？



▲ゾーサの街名物「連れデゾリスペンギン」をやっている5人。まるで意味がないけど、そこがまたいい。

と終了。試してみてもいい？



武器屋

フレイムソード ……12900
サンダークロー ……8500
トルネードダガー ……8300
ドリームロッド ……5400

防具屋

ファンタズムローブ ……8400

道具屋

ディメイト ……160
アンティポイズン ……10
キュアパラライズ ……120
たびのオカリナ ……130
まよいのオカリナ ……70
ペンギンのえさ ……800

この武器は 超お買い得!!

この街の武器屋ほど、いい品をそろえている

店はない。武器としての能力が高いのはもちろんだが、なんと、それぞれにマジックが封じられているのだ。つまり戦闘中にアイテムとして使うと、封じられた魔法の威力を発揮する。前に説明したウッドケインと同じだ。TPを消費することもなく、回数制限もなく、ただ使いさえすればいい。直接攻撃の能力が低いキャラクターにはぜひ持たせよう。4品の中でも、特にフレイムソードがおススメだ。



◀フレイムソードを戦闘中に使うと、フレイリの効果を発揮するぞ。



▶スレイとシエスに持たせれば、TPの節約にもなるのだ。使い回しOK。

重要情報を チェックしろ

デゾリスペンギンや武器だけに気を取られて

いてはいけない。きちんと情報収集しよう。まずは重要なものをチェック。ラジャの言っていたガルベルクの塔。それらしき気味の悪い塔が街の東にあるらしい。だがその周りに人食い樹の森があって、侵入は難しい。

ほかにもあるぞ。ミースヤリシエルといったパルマ人の街が東にあるとか、どこかのパルマ人の街が全滅したとか。加えて、北西に行くとき黄色い動物が住んでいる谷があり、北東に行くときミョーな建物があるそうだ。

ひと通り聞き終えたら、いっぺん頭の中で整理しよう。何がどの方角にあるのか、最初に行くべき場所はどこか、それはどの方角だったか……。ここはひとまず気になるものからクリアしよう。まずは北西にあるという、黄色い動物の住む谷だ。



◀ガルベルクの塔らしきものがソーサの東に。これは重要情報だ。



▶タイラーのほかにパルマ人の街はあった? しかも全滅?



◀黄色い動物ってなんだろう。ちよつと興味引かれるぞ。

不思議の谷

ゾーサの街で聞いた、黄色い動物が住むといわれる谷。まずはここからクリアしよう



ウワサを聞いて 来てみたが……

黄色い動物が住んで
いると聞いて、楽しみにして来た谷だったけど……おかしいな、そんなものはどこにも見あたらない。生物系のモンスターは出てくるが、ぜんぜん黄色くない。もしかしてガセネタだった!? まあいいや、とりあえず奥へ進んでみよう。



◀洞窟の内部には、黄色い動物なんていやしない。ウソだったのかな。

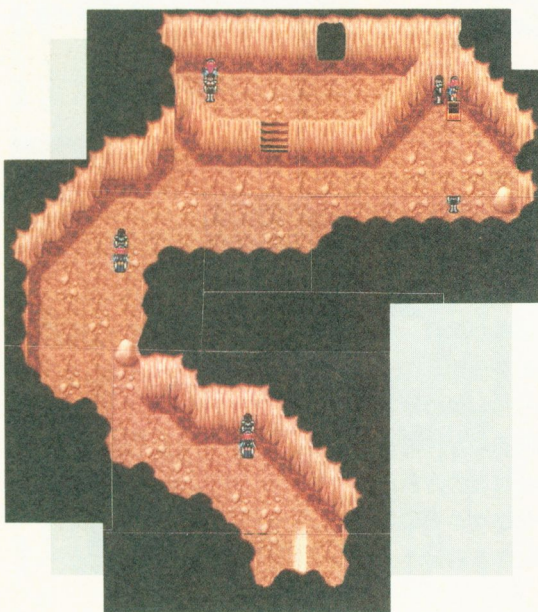


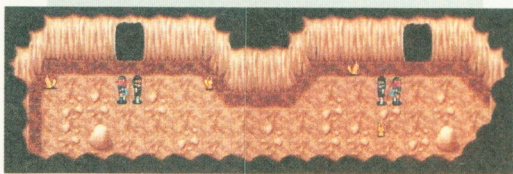
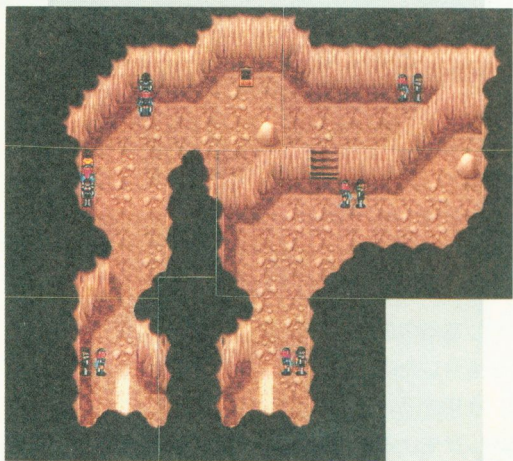
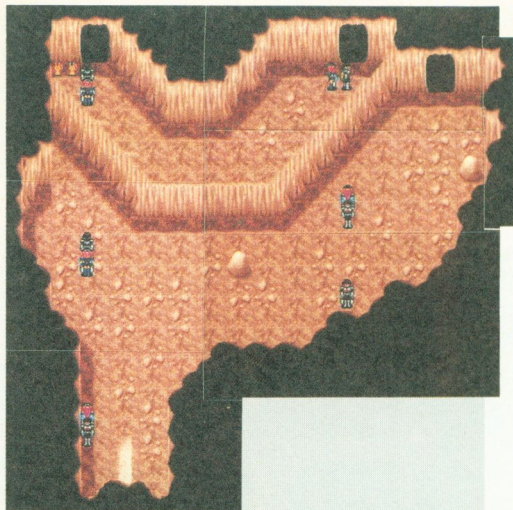
▶生物系モンスターは出るけど、これとは違うようだ。

| フェリス | ファリス | ジュディ | アレイ | ラント |
|---------|--------|--------|---------|---------|
| MP: 199 | MP: 95 | MP: 95 | MP: 90 | MP: 94 |
| TP: 0 | TP: 95 | TP: 94 | TP: 164 | TP: 129 |

造りは単純

完全に一本道のダンジョン。道なりに進もう。出現モンスターは強い。おまけにテクニクを使ってくるぞ。ゾーサで買った武器を利用して、ドンドン倒してしまおう。





なんと、しゃべる ネコがいた!!

洞窟を奥へ奥へと進んで
いくと……ついに発見！
情報どおり黄色い動物がいた。
よく見るとネコのような
だが、本当のところは分から
ない。おそろおそろ調べて
みると……うわあ、ネ、
ネコが人間の言葉をしゃべ
った!! しかも長老に会っ
てほしいと言ってくる。長
老ネコ? まさか立って歩
くんじゃないだろな。



▲このネコの姿、どっかで見たよ
うな気がする。たしかテルミの村の銅
像で……。



▲「あなたたちには何かを感じる」
と言って、奥へ通される。長老に会
わせようとするのだが……。

洞窟の中には ジャコウネコがいっぱい

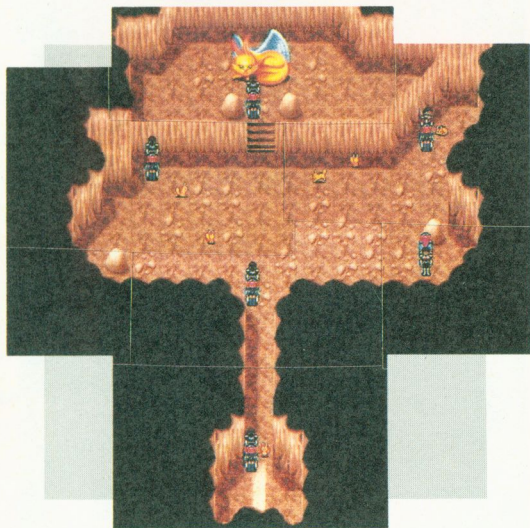
いだったけど。奥に通された5人はさらに多数のジャコウネコを見ることになる。片っ端から捕まえて話をしてみよう。みんな同じ姿をしているのでどれと話をしたか忘れないように。

内容は少しずつ違うが、どうやら彼らは5人の訪問を喜んでいるようだ。「懐かしい気がする」って言うけど初対面だよ。



▲うわー、ジャコウネコがいっぱいいるぞ。どうやらここは、彼らのすみかのようだ。

この黄色い動物は、やはりネコ的一种だ。ジャコウネコという種族らしい。なぜ人間の言葉が話せるのかは分からずじまい



長老が宝を授けてくれるぞ

さらに奥へ行くと広いフロアに出る。ここでも何匹かウロウロしている。そしてその先に、ひときわ大きく、美しい翼を生やしたネコが。どうやら彼が長老らしい。会見すると、なぜか5人を気に入ってくれる。しかも、この谷に代々伝わるという宝まで授けてくれる。シルバータスクというファル用の武器なのだが、いいのかなあ。まあ役立ててくれ、と言っていることだし、もらっておくか。装備をしたらゾーサへ戻ろう。



◀長老はルティたちの目を見て、いっぺんで気に入ってくれたぞ。

▶代々、この谷に伝わるという宝をくれる。こんなことまでしてもらって悪いね。



気象センター

いったんゾーサの街へ戻り、今度は北東へ向かおう。「なんだか分らんが妙な建物」を目指せ



ここが「ガルベルクの塔」?

不思議の谷をクリアしたら、今度はもうひとつのウ

ワサの元へ。ゾーサの街の北東にあるという「妙な建物」だ。外見は機械ダンジョンのようだが、もしやここが「ガルベルクの塔」なのでは? だとしたら真面目に取りかからないといかんね。入る前に必ずセーブしておこう。



▲ゾーサの北東にある水壁を突き進んで行こう。茶色の建物が見えてくるはずだ。

中に入った途端奇襲だ

一歩踏み込むと、画面上に「気象セン

ター」という文字が表示される。あれれ、ガルベルクの塔じゃないのか、と思ったのもつかのま、謎の妖魔が襲いかかってくる。肩を落とすのはあとにして、まずこいつを倒そう。さすがに門番役だけあって、ちょっと強い。

モンスターは巢喰っているし、名称も気象センターだし、本当はここが原因なのでは? ラジャは違うと言いきるがとりあえず行ってみよう。何か分かるかも。



▲ガルベルクの塔かと思ったが、どうやら違うみたい。おっと、入った途端、ギイ・ラギアの奇襲だ。



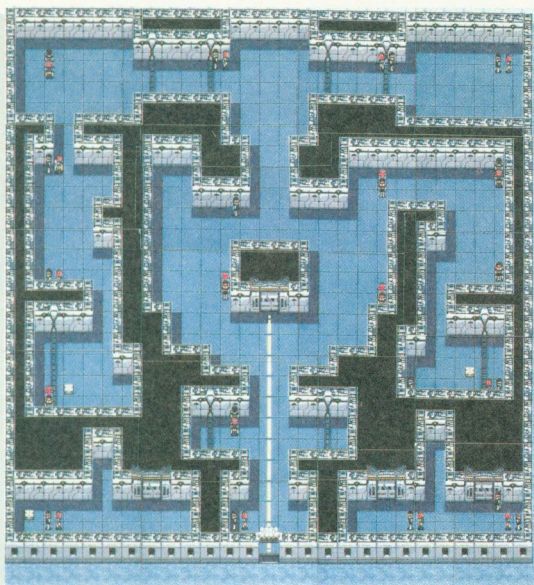
◀妖魔だけあって、面倒な攻撃をしてくる。しかも強烈。



▶テクニックと特技で応戦しよう。持久戦の覚悟が必要だ。



◀ガルベルクの塔じゃなかったけど、プリザードの件には関係ありそうだ。



1F

メカモンスターが 巣喰ってる

機械ダンジョンにつきもののメカモンスター。当然ここにも現れる。ただ、今までのように一方的に痛めつけられることは少ないはずだ。まがりなりにもここまで来たのだ、パーティーのレベルも相当上がっていることだろう。たまには軽い気持ちでトライしてみるのもいいかも。おそらくどの敵も1ターン内で倒せるんじゃないかな。もちろん戦闘方法次第だが。

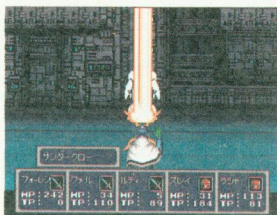
ゾーサで買った武器をアイテムとして使うなら、サンダークローが有効。2本あるなら、スレイとラジャのダブルで攻撃させよう。

ダンジョンの造りもわりと簡単。意外と早いうちに中枢へ着けるだろう。だが油断は禁物。ある程度のところで見切りをつけ、一度セーブしに戻ろう。

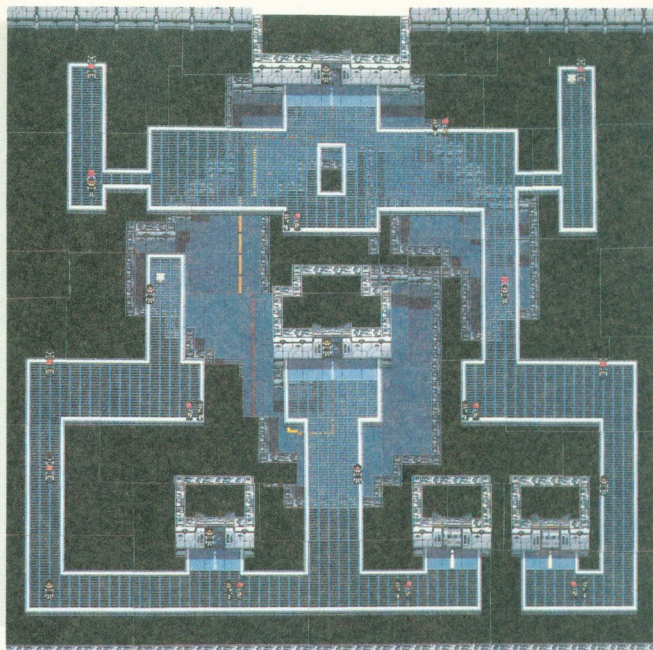
機械ダンジョンにつ
きもののメカモスタ
ー。当然ここにも現れ



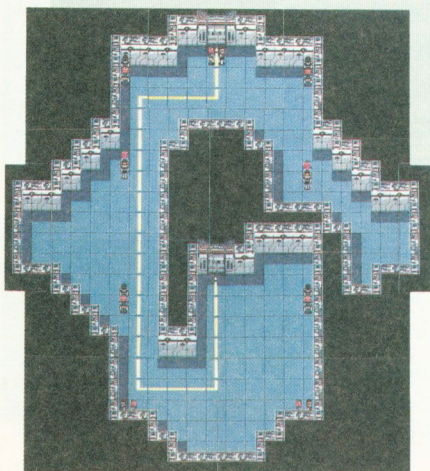
▲だいぶ強くなっているハズだ。直接攻撃で試してみよう。



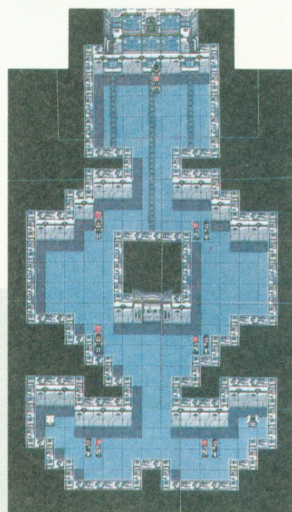
▲フレムソードよりサンダークローの方が有効。使いまくれ。



B1F



T10B



T10A

奥では妖魔が待っていた!

最下層のコントロールルームに、1匹の妖魔が待ちかまえていた。

戦闘前に会話シーンがあるが、こいつがもう、しゃべるしゃべる。このダンジョンはワナだよだの、バカだよだの、さんざんこきおろしてくれるのだ。どうやらこいつはだれかの命を受けてここで待機していたらしい。命令、といっても、ジオもダーク・ファルスも倒したはず。ほかにだれがいるんだ? の問いに妖魔は不敵な笑いを浮かべる。そして言うのだ。「ダーク・ファルス様を倒した? 笑止。」



◀不敵な笑いと、気になるセリフ。いったい、どういうことなんだ?

ダ・エルム・ラースを倒せ

気になるセリフを残し、ダ・エルム・ラースは戦闘を仕掛けてくる。妖魔だけあって攻撃テクニックを使ってくる。攻撃がひとりに集中されると、あっというまにHPが奪われてしまう。常に数値に気を配らねば。ラジャひとりを回復役に回し、あとは全員の特技で一気に攻めろ。大口をたたいていたわりには弱く、早い時間内で倒せる。それだけレベルが上がっている証拠か。



ワナだったのか

妖魔を倒し、コントロールシステムを確認するが、まったく異常なし。ということは、やっぱりワナだったワケね。そこへラジャがガルベルクの塔だと追い打ちをかける。それにしてもあいつのあのセリフ、いやに気になるな。まるでダーク・ファルスが、まだ生きていような口ぶりだったぞ。



▲システムには異常がない。やはり単にワナだったのか。

リシエルの街

ゾーサで聞いた、パルマ人の住む街。
全滅のウワサを確かめるため、立ち
寄るが……



入るとすぐ ゾンビが襲ってくる

リシエルに足を踏み込むと、すぐさまバトルシーンだ。おどろおどろしいゾンビが襲いかかってくるのだ。特殊攻撃をしてくるわけでもないの、意外とあっさり倒せる。もしHPに余裕がなければ、炎系のテクニックや特技、アイテムを使おう。ちなみに撤退は不可能。いさぎよく戦おう。

リシエルに足を踏み込むと、すぐさまバトル



▲街に入るとすぐゾンビが現れる。ここで始めて出会うモンスターだ。見かけの割りに、けっこう弱い。

「全滅」のウワサは 本当だった？

ゾンビを撃破し、街の中へ進むと……一面の廃墟だった。街中の建物はすべて崩れ落ち、人っ子ひとりいない。草木の姿すら見受けられない。ただゾンビが徘徊しているだけだ。歩き回っていると、すぐにゾンビが出現して戦闘になる。相手が弱いのではさほど苦にはならないが、いかんせん面倒くさい。こいつで経験値稼ぎをするのも虚しいので、すぐさま外へ出よう。リシエルの人々は全滅してしまったようだ。ここにルディたちがいても何の役にもたない。ゾンビを倒したからといって彼らが帰ってくるわけじゃなし……。

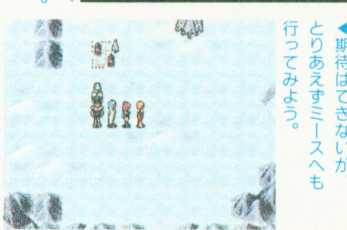
リシエルがこの状態では、もう一方のミースもあまり期待できない。とりあえず行くだけ行ってみよう。何か発見があるかも。



◀街は廃墟と化していた。やはり全滅のウワサは本当だったのだ。



▶街中を歩いていると、次々とゾンビが現れる。さっさと外へ出よう。



◀期待はできないが、とりあえずミースへも行ってみよう。

ミースの街

リシエルの状況がああでは、ミースも生存者がいるとは思えない。だが一応確認のために寄っておこう



謎の奇病に悩む人々

期待度0で行ったのに、ミースには人々があふれていた。でも、にぎわっているという感じじゃない。どこか、こうあわただしい雰囲気だ。それもそのはず、謎の奇病が流行っていたのだ。発病すると高熱を出し数日のうちに死に至る。その上、死体はゾンビとなって復活するらしい。全員ではないが、ミースでも着々と病状が悪化していたのだった。

リシエルの街でもこの病が流行したという。では全滅の原因はこれ？ ということは、あの街にいたゾンビたちはリシエルの元住人たちだった。



武器屋

- フレイムソード …… 12900
- サンダークロー …… 8500
- トルネードダガー …… 8300
- ドリームロッド …… 5400

防具屋

- リフレクトメイル …… 26800
- リフレクトシールド …… 15600

道具屋

- ディメイト …… 160
- アンティポイズン …… 10
- キュアバラライズ …… 120
- たびのオカリナ …… 130
- まよいのオカリナ …… 70

治療に当たるのは エスパーたち

奇病に倒れた人たちは街の宿屋に集められていた。診ているのはエスパーと呼ばれる人たち。彼らの話では、今のところこの病に効く薬はないそうだ。生命エネルギーを患者に注ぎ、命をつなぐことしかできない。しかもエスパー本人の命も削ってしまう。それじゃあダメだ。根本的な解決になってないじゃないか。

ビックリ!! ラジャ倒れる!!

奇病について話合う、5人とエスパーたち。この奇病が発生したのは、ガルベルクの塔が出現した直後だと分かる。それを聞いたラジャ、得意そうに話す……と突然、ドサツという音。ラジャが倒れたのだ。また彼の悪い冗談だとルディは相手にしなかったが、ファルの表情は堅かった。冗談なんかじゃない、マジだ。なんと、ラジャもこの奇病にかかってしまったのだ。

原因は、あの 「黒い波動」

奇病に苦しむ病床のラジャ。そのくせダジャレを言うことだけは忘れない。ルディたちを心配させまいとしているのが、本来の性格が……。とにかく、このままでは彼の命が危ない。なんとかしようと思えるルディ。先ほどから何かを読み取ろうとしていたスレイが口を開いた。どうやらガルベルクの塔から発せられている黒い波動が、すべての元凶に違いないと。「黒い波動」！ ルディの心が痛む。あの傷はまだ癒えていないのだ。だが、放ってはおけない。急ごう、ガルベルクの塔へ。

奇病に倒れた人たちは街の宿屋に集められていた。診ているのは



▲謎の奇病を治す薬はないらしい。エスパーが患者に注ぐ生命エネルギーだけが、まさに命綱なのだ。



◀ラジャの言うとおり、諸悪の根源はガルベルクの塔なのか。



▶なんとラジャも、この奇病にかかってしまったのだ。



シエスを助けに 人食い樹の森へ

ルディたちが出発しようとしたそのとき、エスパーのひとりが部屋に飛び込んできた。「シエスがいない」。彼らの仲間であり、リーダーでもあるシエスという少女がいなくなってしまったのだ。どうやら単身でガルベルクの塔へ向かったらしい。あの周囲には人食い樹があるというに、なんて無茶な……。エスパーたちから彼女のことを頼まれたルディたちは、いよいよ諸悪の根元であるガルベルクの塔へ向けて出発する。まずは塔の前にある人食い樹をなんとかしよう。



◀ガルベルクの塔の前には人食い樹の森が広がっている。はたして、間に合うか。

リフレクト系の防具を 必ず買っておくべし

人食い樹の森へ行く前に、装備を整えておこう。絶対に買っておきたいのがリフレクトメールとリフレクトシールド。敵のかけてくるテクニクやマジックに対して、高い防御力を持つ防具だ。この先どんな敵がどんな攻撃を仕掛けてくるかわからない。少しでもステータスを上げておこう。

人食い樹の森へ行く前に、装備を整えておこう。



▲リフレクト系はかなり高いが、それだけの価値がある。お金が足りないなら、稼いでも買おう。

道具屋はふたつも あるが

アイテムの補充もしておこう。この街には道具屋が2軒ある。だが片方しか開いていない。もう一方の主人が例の奇病にかかってしまったからだ。なんでも閉まっているほうの道具屋では、不思議な香りの香水を売っていると。それが何なのか今は調べられないけど、病が治れば教えてくれるに違いない。そのためにも、ガルベルクの塔へ行かなくちゃ。

アイテムの補充もしておこう。この街には道具屋



◀片方の道具屋は閉まっている。押ししても引いても開かない。

悪魔の森

無鉄砲なシェスを助けるため、人食い樹の森へ向かった4人。間に合えばいいが……



シェスを助け出せ

ミースの街から山に沿って北

東を進むと、あやしい森林地帯が見えてくる。ここが人食い樹の群生している悪魔の森だ。そのまま突っ込むと、いた、人食い樹に捕らえられた女の子の姿が見えるぞ。あの子がシェスに違いない。まだ無事のように。すぐに助け出してやろう。

ここで人食い樹たちとの戦闘だ。ところがヤツらは無敵だ。倒しても倒しても生えてくるのでキリがない。シェスも無事に助け出せたことだし、いったん退却しようぜ。



◀悪魔の森に飛び込むと、人食い樹に捕らえられた女の子が見える。



▶人食い樹たちは無敵。戦ってもキリがない。すぐ退却しよう。

シェスとともに エスパーの館へ

無茶するシェスをたしなめる4人。彼女にし

てみれば、日一日と衰弱していく患者は見るに忍びなかったのだろう。何かしなくては、という思いがこみ上げたと話す彼女。気持ちは分かるが、まずはあの森をどうにかしなければ。そのときシェスが、ルツ様に聞けばいいわ、と言い出す。エスパーの館の長で2000年のときを生きてきたルツなら、きっと何かいい方法を知っているだろうというのだ。うさんくさい話だけど、ほかに方法もなさそうだ。とりあえず行ってみるとしよう。



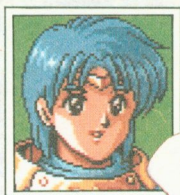
◀カルベルクの塔へ行くには森をなんとかしなければ。でも、どうやって?



▶エスパーの館の長であるルツという魔法使いが2000年も生き続けているア

シェス・テイアニー

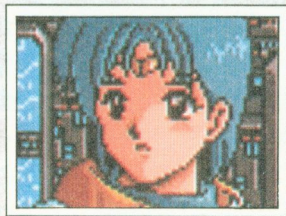
エスパーの館の神官見習い。術者としての能力が高く、若手エスパーたちのリーダー的存在。



エスパーの館で生まれ育ったシェス。現在は神官見習いとして修行中だ。まだ、18歳だが、その能力は高く、将来有望な術者である。一方、行動的な性格が災いしてか、問題児として扱われることもある。閉鎖的なエスパーたちに比べて好奇心が旺盛で、よく館を抜け出しては近くの村へ遊びに行っていた前科がある。

明朗快活なおてんば娘

子供の頃は、今以上に好奇心が旺盛で、活発なおてんば娘だった。いまでもそ落ち着いたが、これも修行のたまものか？ だが性格は変わるはずもなく、ときどきおてんば娘の名残りが現れる。ルツの熱狂的な信者であり、盲信しているといえよう。彼との対面前に服装や髪型をチェックするところなど少女らしくてかわいい。



エスパーの館

ルツに会うために、シェスとともに訪れた館。はたして人は2000年も生きていられるものだろうか



ミースから南東へ 向かおう

シェスを助け出した後、いったんミースの街へ戻ろう。回復とセーブをしてから、アイスデッカーで南東に向けて走り出せ。道は氷壁にさえぎられているが、マシンに乗っていれば楽々クリア。氷壁を2カ所通過すればもうエスパーの館だ。途中で敵と出会ったら、マシンのオプションで一掃しよう。



▲氷壁を2カ所通過すれば、茶色い建物が見えてくる。あれがエスパーの館だ。

神殿のような館だ

館の内部は、まるで神殿のように荘厳で広い。入口からまっすぐ行くと、礼拝堂で神秘的な女性の像が建っている。テルミの村で見た勇者の像の女性に似ているような……。通路のあちこちに個室があり、中には宝箱が置いてあることも。怒られないのでもらっておこう。



スレイ、 あんたはいったい?

長い通路を回り込むと、奥の院への入口がある。だがロイヤルガードがいて入れない。熱心に頼むシェスだったが聞き入れてもらえない。そこへスレイがひと言「通してやれ」。彼に気づいたロイヤルガードたちはあわてて道を開けた。なぜ? スレイ、あんたはいったい何者なんだ。



▲シェスでさえ通してもらえない通路が、スレイのひと言でオープンに。

衝撃の告白 スレイ=ルツ!?

奥の院から、さらに深い「ルツの間」へ降りる5人。だが、だれもいなかった。呆然としたシェス。スレイは語り出す。

ルツはすでにこの世を去った。だが彼の心は生きています。ルツは死の直前、自分の意志と記憶をテレパシーボールに残した。それはその後も彼の意志を継ぐ者に受け継がれてきたのだ。そして今、それは……スレイは自分の頭を指さした。今はここにある、という感じで。

そこへ長老が現れ、あらためてスレイを紹介する。「スレイ・ウォルシュ……5代目のルツ様でございます」



諸悪の根源を 叩け!!

スレイ=ルツは語り続ける。アルゴル太陽系をめぐる光と闇の歴史を。ダークファルスが1000年ごとに甦ること、まだ黒い波動を感じることで、ダークファルスとは違う諸悪の根源があること、そして、それは未だ滅びていないこと。決戦は近い。その戦いのためにスレイ=ルツが選んだ戦士こそルディだったのである。



▲滅びていないなら倒すだけ。光と闇の決戦のため、スレイが選んだ戦士・人物こそルディなのだ。

イクリプストーチを求め ガンピアス大寺院へ



しい。
ば、悪魔の森を滅ぼせるらしい。
▲イクリプストーチがあれば

とにかく、ガルベルクの塔へ向かおうというスレイ。答はそこにあるのだと。だがその前にあの人食い樹の森をなんとかしなければならぬ。悪魔の森を滅ぼす方法は長老が教えてくれる。なんでもデゾリアンが信仰している聖なる炎「イクリプストーチ」が必要らしい。そして、それはガンピアス大寺院にあるそうだ。次の目的地は決まった。大寺院へ向かおう。

アリサ、ミャウ、そしてルツ… 愛すべき「ファタシースター」 のキャラクターたちだ



アリサ=伝説の美少女英雄

いわずと知れた主人公。兄・ネロの遺志を継ぎ、邪帝王ラシークを倒してアルゴル太陽系を救った。彼女の記憶は1000年の時間を越えて、PS IIのユーシスへと受け継がれる。

ミャウ=人間の言葉を話す不思議な動物

アリサの最初の仲間となるジャコウネコ。首から下げていたアルシュリンで、石化したタイロンを救う。ラエルマベリーを与えると巨大に変身、エアキャッスルへアリサたちを導いた。



ルツ=強大な魔力を秘めたエスパー

アリサとの冒険後、コールドスリープ装置を使用し、アルゴルを見守った人物。エスパーの館を、マジックを一般化したテクニクを生み出した。またユーシスを守り続け、事故や窮地から救うなど、力を貸し続けた。

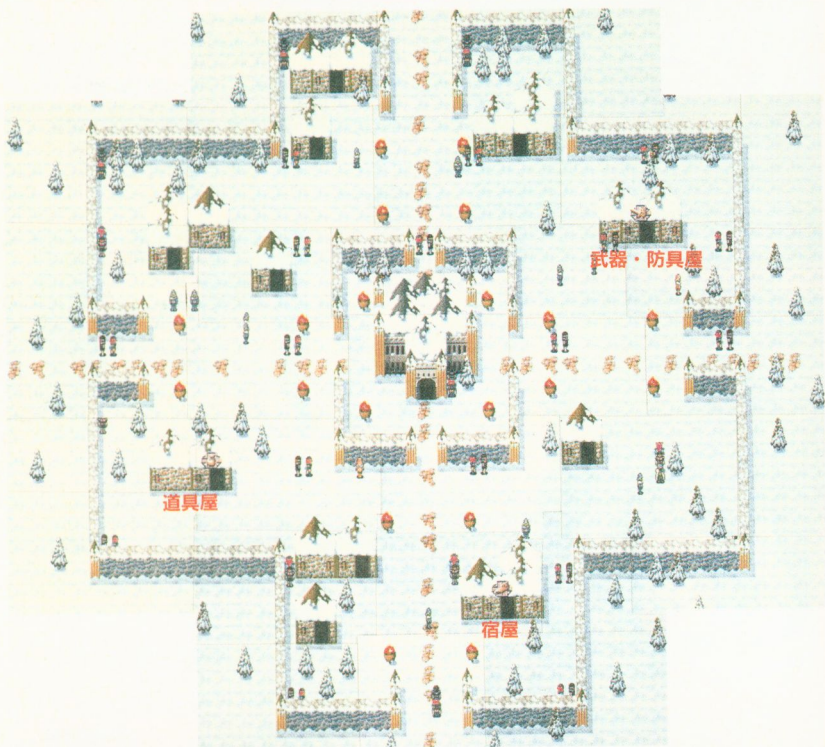
タイロン=ミャウを連れた屈強の戦士

ミャウとともにラシークを倒す旅に出ているが、途中で石化されてしまう。アリサに助けられて以降、彼女とともにラシークを倒し、死の寸前まで彼女の側で守り続けた。



ジュットの街

ガンビアス大寺院のすぐそばにある、
テゾリス星最大の街。街中にも寺院
はあるが、あまり流行っていない



武器屋

ラコニアソード ……20400
ラコニアダガー ……9400
ラコニアクロー ……10200
ラコニアスライサー ……21600

防具屋

リフレクトメール ……26800
リフレクトローブ ……18400
リフレクトシールド ……15600

道具屋

トリメイト ……400
アンティポイズン ……10
キュアパラライズ ……120
たびのオカリナ ……130
まよいのオカリナ ……70

デゾリス一の 大都市だ

デゾリス星の中で最も大きな街だ。ブリザードが強く、外に出る人が少ないため、そうにぎやかではない。逆に広いぶん静まり返っていて不気味。

ガンピアス大寺院は 街のすぐ北だ

街で情報を集めていると、1000年間燃え続けている炎のことや、1000年以上生き続けている大僧正のことが聞ける。どちらも1000年という数字が共通しているが、何かあるのだろうか。ちなみに、前者はイクリプストーチのことだよ。

街で情報を集めていると、1000年間燃え続けている炎のことや、1000年以上生き続けている大僧正のことが聞ける。どちらも1000年という数字が共通しているが、何かあるのだろうか。ちなみに、前者はイクリプストーチのことだよ。

ジュット
の街のすぐ
北にある建
物、それが
ガンピアス
大寺院だ。



◀1000年のあいた絶えることなく燃えている聖なる炎。イクリプストーチのことだ。

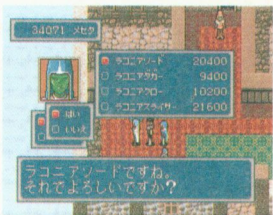


▶1000年のときを越えて生きる大僧正。コールドスリープでもしているのかな。

ここのショップの 武具を買いそろえよう

ラコニアとは、デゾリス星でしか取れない鉱石の名前。この金属で作られた武器は頑丈で切れがよい。とくにここの商品は高純度の金属を使っているため、この先しばらくお世話になるんじゃないかな。お金もだいぶ貯まっていることだろうし、リフレクト系の防具とともに、必ず買いそろえておこう。

ラコニアとは、
デゾリス星でし
か取れない鉱石



▲ラコニア系は、絶対おススメ。フレイムソードやサンダークロウはアイテムとして使うので、残しておけ。

南西に古い建物？ 大昔の遺跡？

道具屋のカウンターを回り込み、おっさんの背後から話しかけてみよう。南西の古い建物の話が聞けるぞ。今度掘り出し物を探しに行くと言っているが、商売人のカンかな。おっさんのカンを信じて先回りするとしよう。

道具屋のカウ
ンターを回り
込み、おっさ
んの



◀建物は氷壁の先にあるらしい。おっさんはアイスデッカーがないから行けない。

ウェポンプラント

道具屋のおっさんのカンを信じて、
ちよいとやってきたのはウェポンプラント。
掘出し物はあるかな。



1000年前に建てられた 兵器工場

内部に入
ってすぐフ
ォーレンが
驚く。凍結させた機能が動いていたからだ。ここも
また1000年前に建てられた施設のひとつで、兵器工
場らしい。半年ほど前からクランの命令で自動兵器
を作っていたようだ。現在は生産を停止しているの
で、システムが動いていてもいいそうだ。



▲ここも超古代文明の産物だった。
危険がなさそうなので、さっそく行
ってみるとしよう。

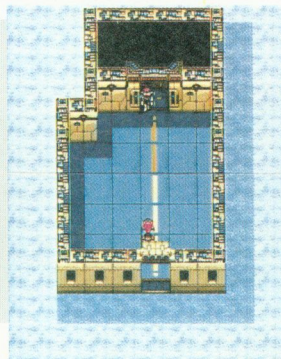
やっぱりここでも 敵は出てくるのだった

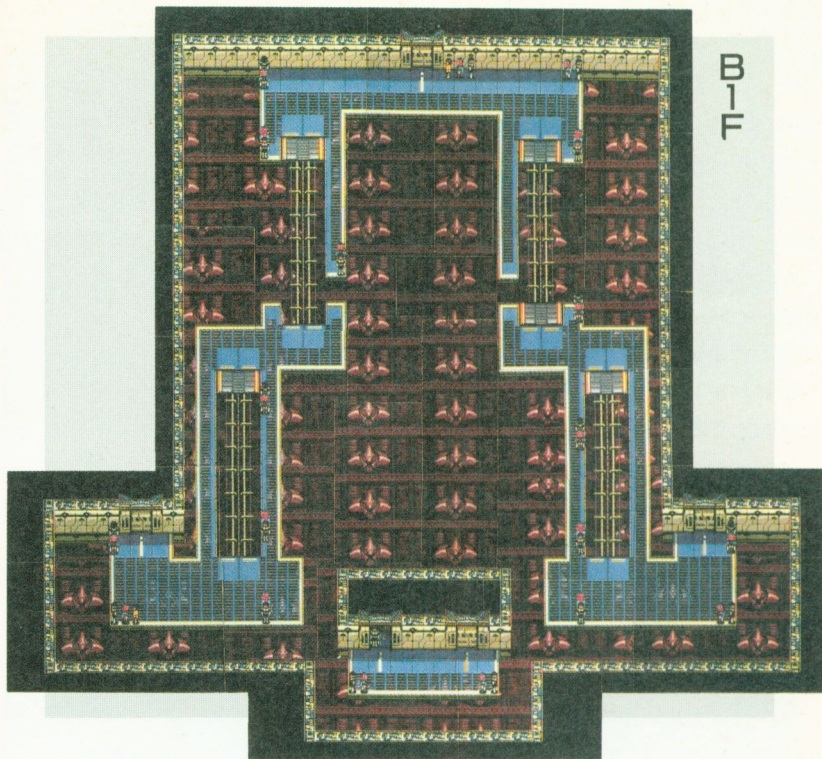
いくら危険がなさそうでも、やっぱりダン
ジョンはダンジョン。ここでもしっかり敵が
出てくる。一撃のキツイメカロロボットたちだ。
片っ端から倒しておこう。シェスは両手に武器を装備させるか、サンダークロー
などのアイテムを使わせる。危なくなったら回復テクニックを連発しよう。構造的
には単純でB3Fまでしかない。難易度は中くらいだ。まあ気長にじっくり攻
略しよう。急ぐよりかえって早いかもしれないぞ。

いくら危険がなさそうでも、やっぱりダン
ジョンはダンジョン。ここでもしっかり敵が
出てくる。一撃のキツイメカロロボットたちだ。



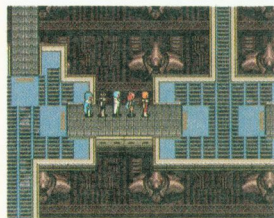
◀ロボットの攻撃はやはりリタイ。ダメージを受けたら、こまめに回復することを忘れずに。



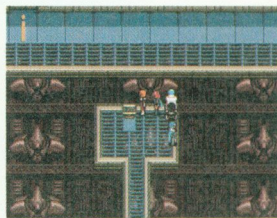
B
1
F

スイッチを押して ベルトの動きを変えよう

B 3 Fには、足場と足場がベルトでつながれている地点がある。これに乗ると動いている方向に連れていってくれるぞ。



▲足場から足場への移動はベルトに乗って。途中で降りたり、乗ったりはできない。



▲スイッチを押すと、画面が赤くなる。これで、ベルトの動く方向が変わるのだ。

また、ベルトの流れる方向を変えるなら、足場の途中にあるスイッチを押そう。いくつかのベルトの動きが変わる。これを利用して、ダンジョンの隅々まで回ろう。

フォーレン用武具の 宝庫だ

さすがに兵器工場だけあって、宝箱の中身は気前がいい。ほとんどがフォーレン用だけど、これはしかたないね。なにせ彼の武具は街のショップじゃ買えないんだから、こういったところで補充するしかない。

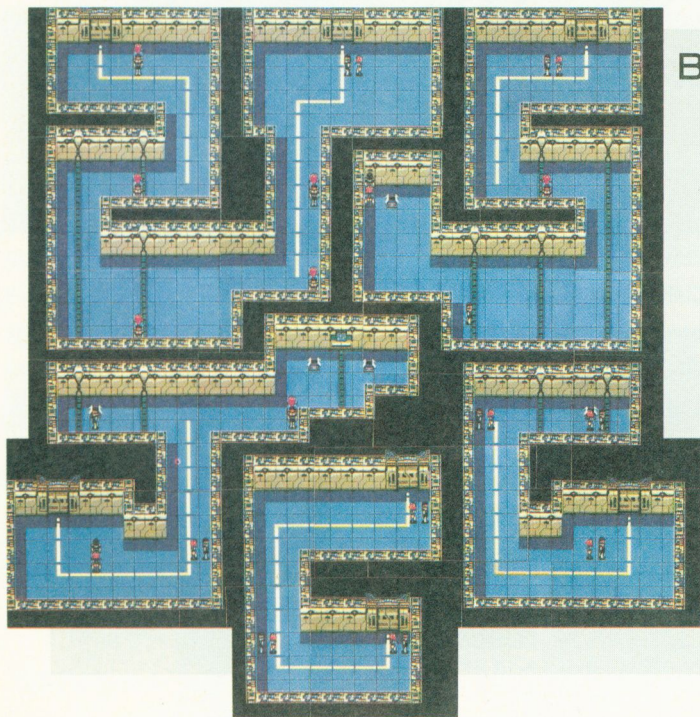
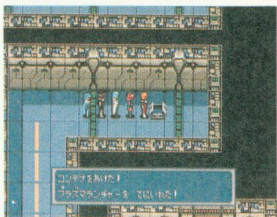
絶対に拾っておきたいのは、プラズマランチャーとバーストロックのユニット。前者は武器で、後者は特技になる。ほかには、イラスタイトギアやイラスタイトアーマーなど。全部拾っておくべし。

さすがに兵器工場だけあって、

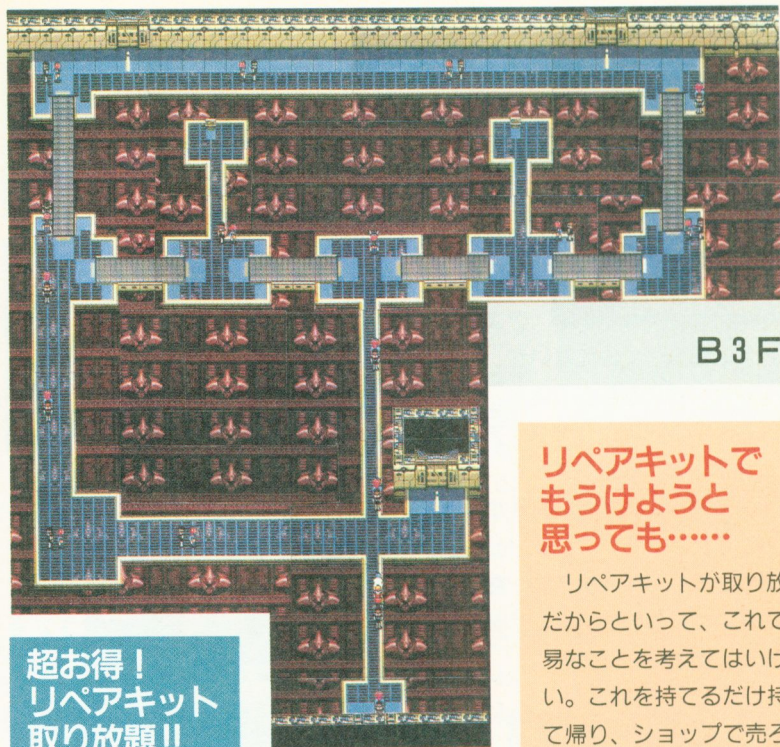


バーストロックは特技。覚えていないか、ボス戦のツラさが変わるぞ。

▶ プラズマランチャーは、通常攻撃用にせひ取ってほしい。



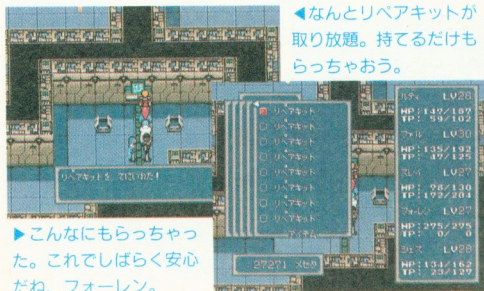
B2F



B3F

**超お得！
リペアキット
取り放題!!**

B2F中央のモニターは、なんとリペアキットが取り放題！ もしかすると、こんなふうにはほかのアイテムも取り放題の場所があるかもね。



◀なんとリペアキットが取り放題。持てるだけもらっちゃおう。

▶こんなにもらっちゃった。これでしばらく安心だね、フォーレン。

**リペアキットで
もうけようと
思っても……**

リペアキットが取り放題だからといって、これで安易なことを考えてはいけません。これを持てるだけ持って帰り、ショップで売ろうという魂胆だろうが、得しないよ。なにせ売値が5メセタだからね。



▲苦勞して持ち帰ったのに、売値が5メセタじゃワリが合わない。これなら一回戦闘したほうがもうかるぞ。

ガンビアス大寺院

悪魔の森を滅ぼす、イクリブストーリーが納められているのが、このガンビアス大寺院だ



デゾリアンたちの宗教の総本山

ジュットの街のすぐ上にあるのが、ガンビアス大寺院だ。フィールド画面では大きくみえないが、寺院の中に入ってびっくり。門構えがちがうのだ。この大寺院はイクリブストーリー信仰というデゾリアンたちの精神的ささえとなる宗教の総本山らしく、デゾリス中から僧侶が集まり重厚な雰囲気漂っている。大寺院には地下があり、ちょっとおいしいものも見つかる。司祭に会う前に寄ってみよう。また、なぜか僧侶たちが行く手を阻んで行けない場所もある。



◀ラジャがこの大寺院にいたとしたら、やっぱりひとり浮いてしまっよね。

大司祭と目的の品は2Fにあるぞ!!

大寺院の中を探検し終わったら、イクリブストーリーを祀っている、2Fの司祭のいる祭壇へ行こう。この寺院にいる僧侶たちは、みんな修業の身。のんびり、探検気分で寺院の中を歩いているルディたちとは大違いで、みんな非常にまじめなのだ。そのおかげかしらないけれど、この大寺院の中では大きな情報といえるものはほとんど得られないと思っていい。とにかく司祭とイクリブストーリーを目指して行くことだ。



▲総本山ともなると、さすがにみんなまじめなのだ。こんな場所の地下であんなもの取ってよかったのかな?



▲さあ、いよいよ司祭と目的のイクリブストーリーを祀ってある祭壇のある2Fだ。

大司祭は頭がカタイ!!

司祭にこの子細を（まるでラジャのダジャレみたい）話すと、なんと司祭はイクリプストーチを貸してくれないのだ。さすがに権威の象徴が衣を着たような人だ。頭ごなしにだめだといわれてしまう。これでは謎の奇病も治すことができなしい、ガルベルクの塔へも行くことができない。司祭とすったもんだしていると……。



▲そんなに頭ごなしにダメだなんていわなくてもいいのに。スレイとは大違いだ。

大変! イクリプストーチが盗まれた!!

司祭ともめている間に、祭壇に怪しいヤツらが出現する。そして、彼らはエアキャッスルからの遣いだといいながら、イクリプストーチを盗み、勿然と消えてしまう。なんてこったい!! 司祭も今までは偉そうなことを言っていたのに、ころりと手のひらを返し、イクリプストーチを取り戻



▲エアキャッスルといえばPSIでおなじみの、あの天空の城のこと?



してほしいと頼みこんでくる。これが修業を積んだ大寺院の司祭の姿? ▲突如、祭壇に3つの影が出現。高々と笑うイクリプストーチに手をかける。

エアキャッスルを探せ

まさかラシークの名前が出てくるとは思わなかった。しかもエアキャッスルのおまけつきだ。しかし、このエアキャッスルは、いったいどこにあるのだろう。レーダーなどにも映らない謎の城だ。この城を探ることができるのだろうか? タイラーの街の近くのエアポートへ戻り、ランディール号のセンサーで調べてみると、なんと映し出されてきたぞ。



▲かすかだが、エアキャッスルがサーチされた。さあ天空の城を目指せ!!

エアキャッスル

エアロプリズムの光に誘われ、アステロイドベルトに出現した巨大な城。
1000年前の決戦の舞台だった



お招きにあずかり参上

エアキャッスルは宇宙にあるので、本来ならディたち人間は呼吸ができない。だが酸素は存在した。あきらかに人為的なものとみるフォーレン。敵がご用意下さったのだ。



◀敵はわざわざ酸素を用意してくれた。それを今に後悔させてやるぜ。

ゼ・ア・スールの幻影は結界になっている

入口をくぐり、前進していくと……イクリプストーチを盗んだ3人が立っている。すわ、戦闘かと思いきや、これは幻影だった。この先へ進めないようにと守っている。やっぱりひと筋縄じゃいかないか。まずは本体を叩き、この結界を解こう。心して取りかかれ。



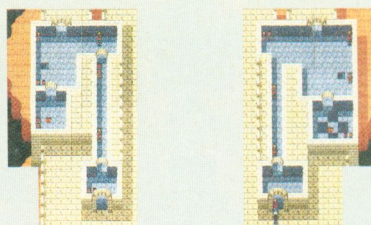
▲このゼ・ア・スールは幻影。本体はまた別な場所にいる。探し出そう。

マップをよく見よう かなり複雑だぞ

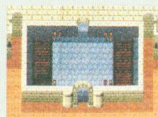
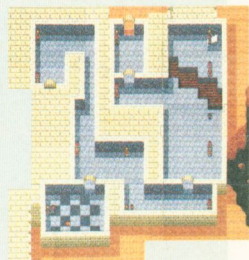
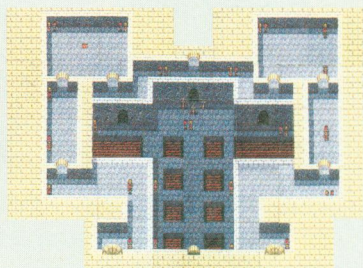
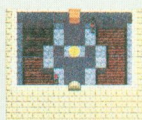
地上3階、地下5階からなっているエアキャッスル。造りは単純だが、フロアの上下移動が非常に多いうえに、ゼ・ア・スールの結界も手伝って複雑に見せている。マップをよく見よう。現在地を常に確認しながら、まずは2F中央を目指そう。



▲フロア数と、その移動が非常に多い。常に階数と城の構造を考えながら進もう。マップを見れば分かりやすい。

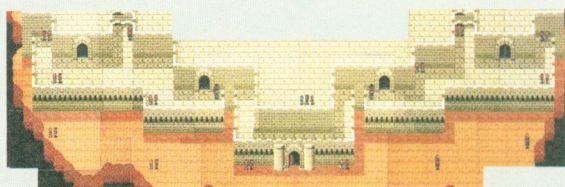


2F手前

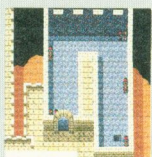
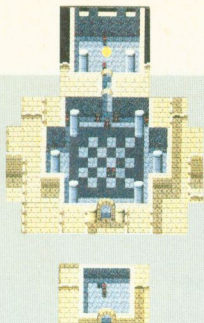
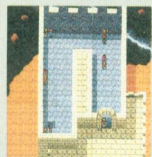


1F手前

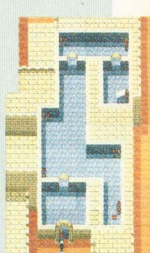
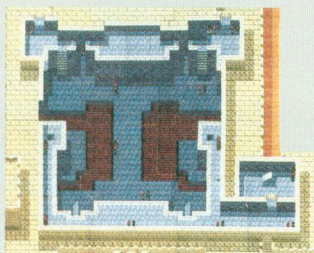
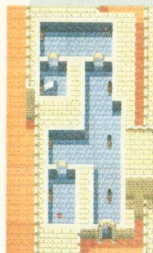
人口



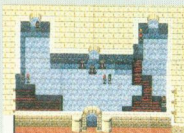
2F奥



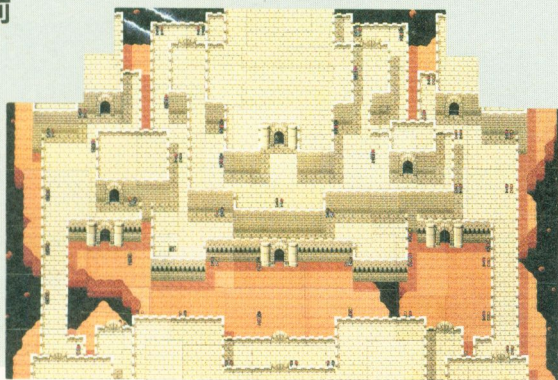
1F奥



↑奥へ ↑奥へ



2F手前



敵の攻撃は ちょっとやっかいだぞ

ここに出現するモンスターのレベルは今までの比じゃない。通常攻撃、テクニク、特技といった、あらゆる手段で襲いかかってくる。特に、テクニクを使う敵には十分注意しよう。一度剣を交えれば分かるはずだ。個別に狙う場合もあれば、パーティー全員にかけてくることもある。これがイタイ。かわすことができないので先に倒すしかない。テクニクを惜しまず使って、先制攻撃を。



▶ディメンションワームはグラブトをかける。これはけっこう効くのだ。



▶スペクターのカロリアンは、フォーレンに注意。彼だけダメージ数が多い。

結界3人組の後ろに 回復ポイントが

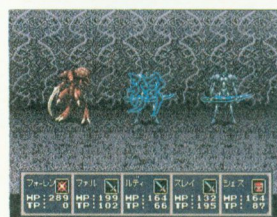
ダンジョン内をくまなく歩けば、1F手前にいる結界3人組の背後に出られる。その通路の床に、あやしげな彫り物があるぞ。実はこれパーティーのための回復ポイントだ。



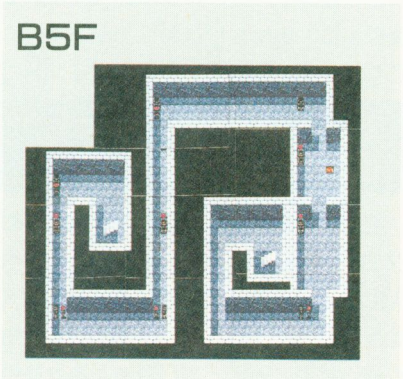
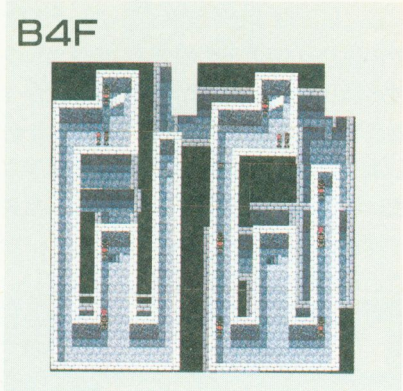
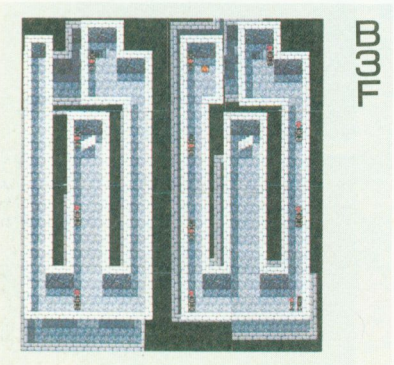
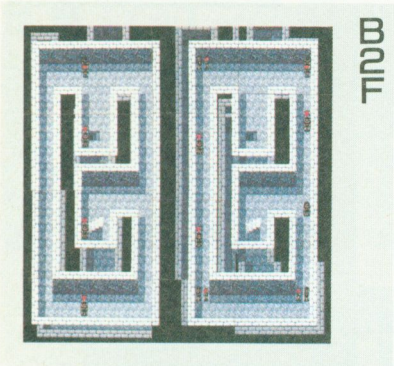
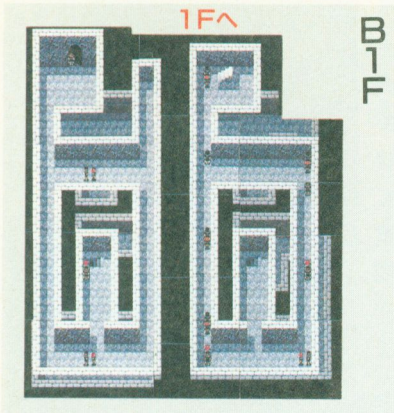
◀この円形の彫り物が回復ポイント。乗るだけでパーティー全員が全回復する。

ジェノサイドクローは 必ず手に入れよう

宝箱は全部開けたいが、中でも2Fにあるジェノサイドクローは必ず手に入れるべし。人型のモンスターに有効なようだ。ダメージを与えたあと、それが致命傷でなくてもかなり高い確率で死へと追いやる。これは便利。1ターンでも減ればそのぶんだけ受けるダメージも使うTPも少なくてすむ。対ボス戦では効果を発揮しないが、そこへ行き着くまでに十分役立てておこう。



◀ジェノサイドクローを装備し、ファルが攻撃するとダメージが敵のHPに至らなくても、死へ追いやれる。



ゼ・ア・スールを倒せ!!

2F中央には最初の目的である、イクリブストーチを盗んだ犯人、3人組のゼ・ア・スールがいる。回復してから近づこう。そく戦闘になるぞ。3体を一度に攻撃すると、サンダーブラストで応戦してくる。これは強烈だ。全員のHPをゴツソリ持っていかれてしまう。1体ずつ確実に倒そう。



▲サンダーブラストはエアスラッシュに似ている攻撃だ。



◀よく来たも何も、呼んだくせに。まあ、よくここまで到達できたとは思っただ。

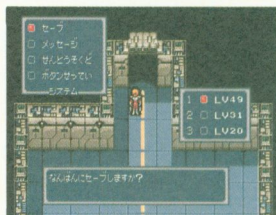
▶1体倒せば、残りを一度に攻撃しても大丈夫だ。ただし油断は禁物ね。



結界は解けた、正面へ回れ

ゼ・ア・スールを倒し、その奥にある回復ポイントへ寄ろう。その後、いったん脱出。セーブするためにモタビアかデゾリスのどちらかへ戻ろう。

再びエアキャスルに着いたら、今度は結界のあった入口をくぐって奥へ。そこは城の地下へと続いている。そしてB5Fで折り返し、1Fへ上がってくることになる。また長い道のりの始まりだ。がんばろう。



◀一度、どちらかの星のエアポートへ戻ってこよう。必ずセーブしておくのだ。

▶ゼ・ア・スールを倒せば結界は解ける。堂々と正面から入り、地下へ向かおう。



カオスソーサラーに気をつけろ

地下で登場する手強いモンスターはカオスソーサラー。そのパワーにHPの半分を奪われる。ほかの敵と一緒に現れたら真っ先に倒すように心がけておけ。回復はまめに。シエスのテクニックかアイテムを使おう。





◀B5Fで折り返し、B1Fから
抜け出したら対ボス戦の準備を。



◀ここでマップは終わり。中央の
宝箱を開けると……。

宝箱のワナにハマリ ラシーク出現

最深部のフロアには、中央に
宝箱がある。い

さんで開けてみると、イクリブストーチだ。やっとなんて入れた……と、思ったときにはもう遅い。ワナだ。モンスターが出現して襲いかかってくる。でもこいつらは弱いのですぐ倒せ。やっつけたところでラシークが出現。2000年前、アリサに葬られたはずのラシークが、ゾンビとなって復活したのだ。ヤツの目的はルツに復讐することだ。ルツを継いだスレイに飛びかかってくる。全員で打ち倒そう。

さすがにボスだけあって強いのは当然。サンダーハルバートでパーティー全員にダメージを与えてくる。1ターン目からファルにデバンドを使わせ、シェスに回復させ、残りはテクニックと特技を連発しよう。臨機応変に、その場の状況にあわせて役回りを変えていくこと。

▶宝箱はワナだった。イクリブストーチは偽物だったのだ。



▲復讐するため地獄から甦ったラシーク。
今また、後継者から封じられようとしている。



▲ラシークは強すぎる。攻撃補助系のテクニックを使うことを忘れるな。

▶基本的に回復役はシェスに。そのほかは臨機応変に。



イクリプストーチを取り戻したぞ

今また、ルツの名を継ぐスレイを始め、パー

ティーたちに破れるラシーク。せめてイクリプストーチは渡すまいと叩き壊す……が、間一髪。ファルが飛び出してラシークの手から奪い返した。呪詛を吐く闇の帝王。

わしは何度も甦り、「ヤツ」のために働かねばならん。わしを倒したければ、「ヤツ」を滅ぼせ。さもなくばわしは未来永劫、アルゴルの災いとなろうぞ、と。

イクリプストーチを取り戻すと、エアキャッスルが爆発してしまう。まるでラシークもろとも葬り去るかのように……。



▲呪いの言葉を吐くラシーク。「ヤツ」とは何者か、どこにいるのかは口にしないまま消えていった。



▲イクリプストーチを叩き壊そうとするが、ファルがうまく取り戻してくれた。助かった～。



▲ラシークも操られていた？ 呪詛と謎を残し、邪帝王は消えた。ラシークの言っていた「ヤツ」とは？

ガルベルクの塔へ向かおう

イクリプストーチを手に、ルディたちはガンピアス大寺院へ。最初のかたくなに貸さないとか言っていた大司祭も、今度は気持ちよく渡してくれる。気持ちは分かるけど、なんだか勝手な人だなあ。でもいいや、すぐ悪魔の森へ行こう。

森に入り、イクリプストーチをかざす。太陽の光を受けて、強烈な光が照射された。光に焼かれ、次々と消えていく人食い樹。森は消えた。ガルベルクの塔へ入れるぞ。



ガルベルクの塔

悪魔の森が消え、出現したガルベルクの塔。諸悪の根源がここにいるのだ



デブリス異変の元凶がここに!?

ブリザードの真相から割り出した諸悪の根源。

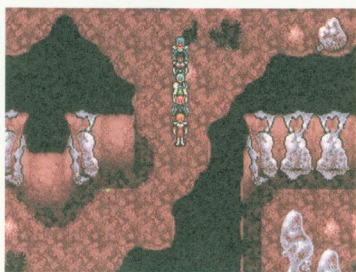


◀すべての原因となるガルベルクの塔。ここをクリアすれば、平和が戻る。

それがこの塔だ。アルゴル太陽系を狙い、ジオを、ラシークを、そしてダーク・ファルスを操っていた張本人がいるに違いない。

何度かに分けて攻略すること

ガルベルクの塔はゲーム中最大の難所と言えるだろう。



▶入り組んだダンジョン。目印をつけよう。

それだけに一気に攻略するのは絶対ムリだ。何度か脱出を計り、回復とセーブを繰り返そう。ダンジョンは何かの内臓のような造りになっていて、複雑を極めている。入り組んでいるだけでなく、仕掛けもあるので超やっかいだ。上下への移動はエレベーターらしきものを使う。壁に円柱の物体を見つけたら調べてみよう。口が開けばそれがエレベーターだ。壁との色合いで見分けにくいから注意。円柱の上部が緑色なら上へ、壁と同じなら下へ通じているぞ。まずは宝箱を取りながら歩いてみよう。どんな構造か、エレベーターはどれか、マップを見ながら進め。2Fのパワーシールドは絶対に取っておきたい。戦闘中にアイテムとして使うと攻撃力があるのだ。対ボス戦では全員で使い回そう。

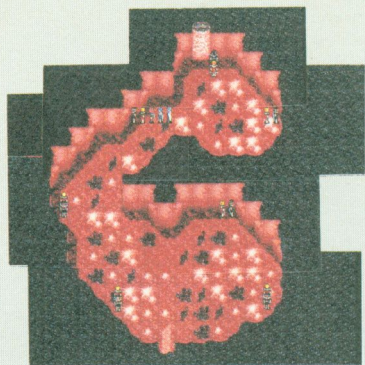


◀これがエレベーター。上下の区別は、左に書いたとおり。

▶貴重なアトマイザー系も、取り忘れるな。

たからばこをあげた！
ムネのアトマイザーも、ていどした！

1F



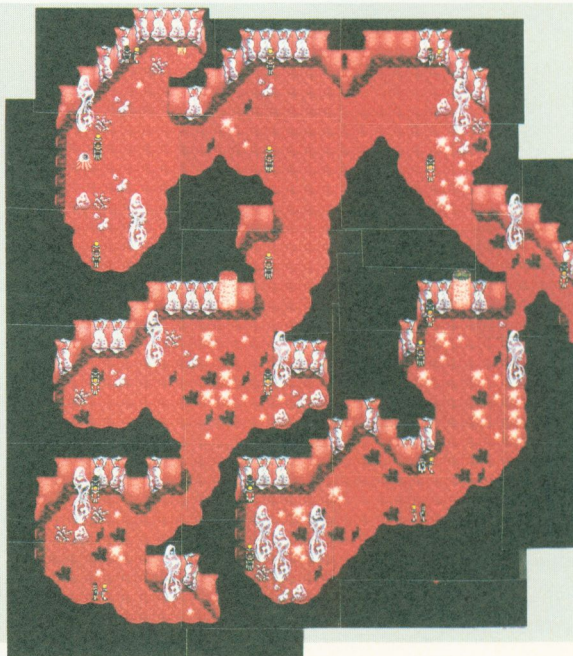
行き止まり? と思ったら 周りを調べてみよう

行き止まりに来たら、周囲を見回して、目玉の置物のような物体を探せ。それを調べると、どこかの壁が崩れて先へ進めるようになるぞ。2Fと4Fにひとつずつ用意されている。

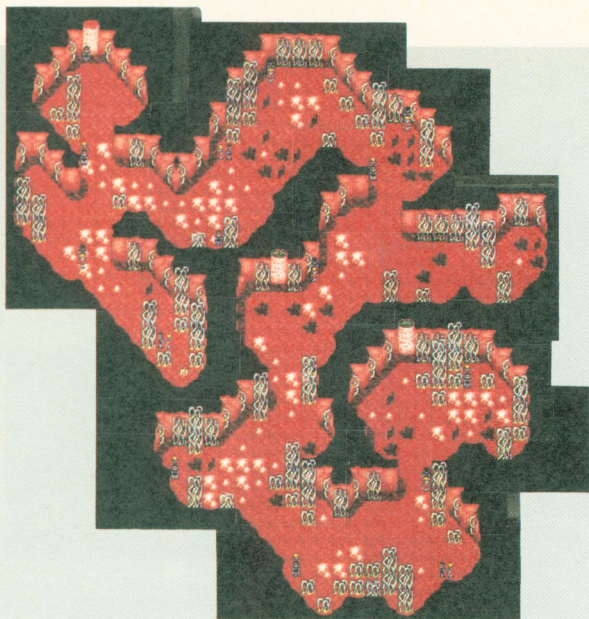


◀これが問題の目玉。調べると壁が動き出し、形を変え、マップは変化後を載せているぞ。

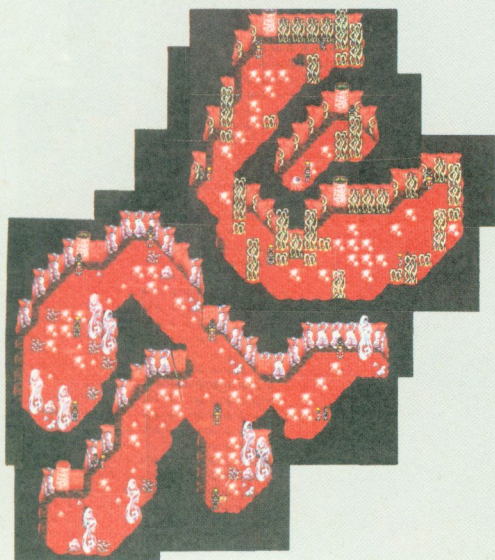
2F



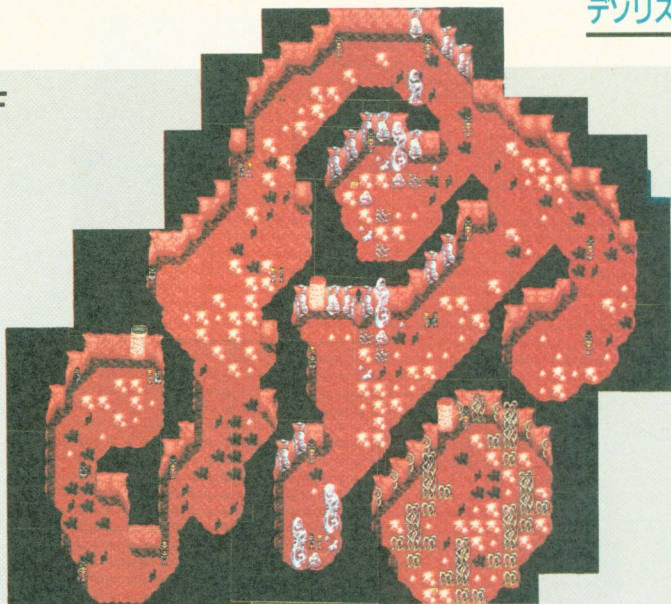
3F



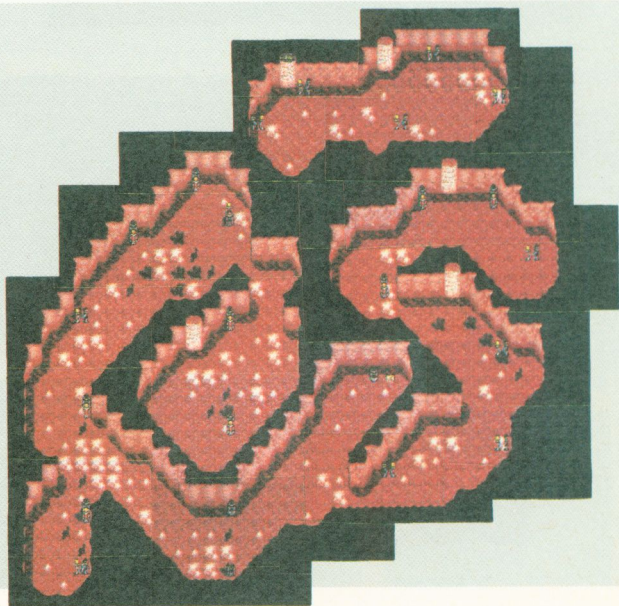
5F



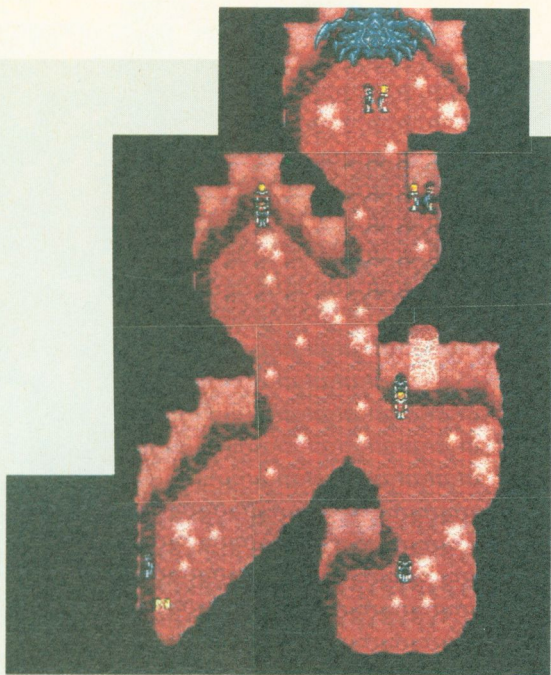
4F



6F



7F

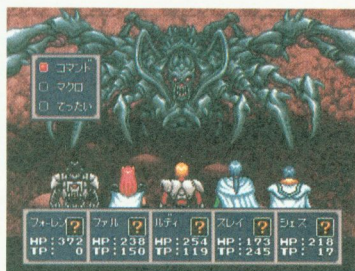


諸悪の根源は やはりダーク・ファルス？

6F出口の上部になにやらまがまがしい物体が。スレイはダーク・ファルスだと言い切る。フォーレンがサーチデータで照合するが、クランのものとは異なるようだ。2匹いたのか？でも、確実なのはこいつが元凶だということだ。デカイのが近づいてくるぞ。諸悪の根源を叩け。



▲あそこにいるのは……ダーク・ファルスなのか？



▲クランのものとは違うダーク・ファルスだ。



▲ライトニングシャワーは全員がダメージを喰らう。回復をおこたるな。

塔崩壊!! 長い夜は去ったのだ

ダーク・ファルス死と同時にガルベルクの塔が崩れ始める。脱出した5人の頭上では黒雲が晴れていき、青空が見え出す。長い夜は去ったのだ。黒い波動も止まったのでミースの患者たちも回復に向かうだろう。ここでシェスとはお別れだ。彼女はミースに戻っていく。全員に笑顔が戻った瞬間、突然轟音が鳴りひびいた。ガンビアス大寺院の方角に巨大な火柱が上がっている。何があったんだ。急いで向かおう。



▲黒い雲は散り、青空が戻ってきた。ブリザードも止まり、平和の足音が聞こえてきそうだ。



◀戦いは終わった。シェスはミースへと戻っていく。

▶4人に笑顔が戻る。彼らは平和を勝ち取ったのだ。



◀平和はつかのま。ガンビアス大寺院で大爆発が?

本当の敵は「深遠なる闇」!?

大寺院は跡形もなく吹き飛ばされていた。地下へ逃れたのは少数の人々。2000年のときを生きるという大僧正は静かに語った。ダーク・ファルスを倒しても「深遠なる闇」は健在だ。はるか太古の昔から、アルゴルに破壊と死をもたらしてきたヤツがいる。そいつが「リュクロス」を狙っている。

▶ガンビアス大寺院は吹き飛ばされた。



▲大僧正は語る。「深遠なる闇」のことを。



◀「深遠なる闇」は「リュクロス」を狙っているというが……それはいったい?

フロームバーで戦士の神殿へ

「深遠なる闇」は「リュクロス」を狙っている。だが、それが何なのか知る者はだれもいない。ただ言い伝えだけがカギになっている「リュクロス還るときエアロプリズムが道を示す」エアロプリズムと聞いて、スレイがモトピアへ戻ろうと言い出す。

それは初代のルツが戦士の神殿に納めたものらしい。モトピアへ戻る4人をフレナがフロームバーを用意して迎えた。



▲エアロプリズムは戦士の神殿に？ どんな物かは分からないが、行ってみよう。



▲「エアロプリズム」の言い伝えには何が？



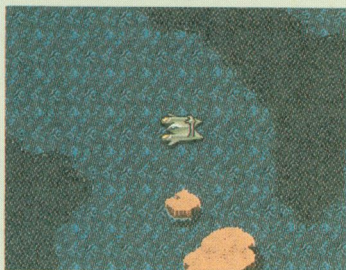
◀戦士の神殿へ行くにはフロームバーが必要。フレナが用意しておいてくれた。

マシン紹介

フロームバー

全マシン中、最高の機動力を誇るホバークラフト。地上・水上を問わず、走行が可能である。ただ安定性に問題がある。そのため反動の少ない武器しか使用できず、火力が多少不足気味である。

通常攻撃における固定武装は、左右各1門の光子弾ランチャー。1体のモンスターに向け、両門から発射される。特殊武器は2種類。サンダーグリッドとゼランバスター。前者は静電高圧格子を発射、左右へ広がって複数のモンスターを攻撃する。後者はひと筋の発光を左右に流し、複数モンスターに大ダメージを与える。



◀全マシン中、最高の機動力を誇る。だけあって便利。水上も陸上も難なく走れる。

▶火力に問題ありとしても、オプション武器は強力。多用しよう。



ミースの街

オートでモタビアへ帰ってしまうが、一度デゾリスへ戻ってこよう。いろいろな変化が起きているのだ。



病気だった人々も元気がなったぞ

黒い波動が止まったので、スレイの言うとおりに、患者たちが回復に向かい始めた。一気には治らないと思うので、徐々に元気になってね。もう大丈夫だから。

ラジャ、もう少しがんばってね

ほかの患者同様、ラジャも回復に向かい始めた。でもまだ旅には出られない。病み上がりにも無理すると元も子もないからね。残念だけど彼にはもう少しベッドの中に入れてもらおう。例のダジャレが聞けないのは、寂しいようなホッとしたような……。

ふたつ目の道具屋が開いている

以前は閉まっていたもう一方の道具屋が開店している。なんとかという香水を売っていたあの店だ。店の親父の病が治ったからだろう。品物を見てビックリ。あの貴重なアトマイザー系ではないか。しかも3種類もそろっている。値段はさすがに高いけどお金を貯めてまたこよう。対ボス戦には必要不可欠。こっそり買っていこう。



▲患者だけでなく、エスバたちも救った。これで安心だ。



▲ラジャはもう少しベッドの中。旅はまだ無理。



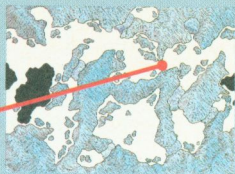
▲香水って、アトマイザー系のことだったのが。これは嬉しい大発見。

道具屋

| | |
|-----------|------------|
| ムーンアトマイザー | ……………5000 |
| スターアトマイザー | ……………10000 |
| ソルアトマイザー | ……………20000 |

リシエルの街

ゴーストタウンと化していたリシエルも、街の再建に踏み出した。店もオープンしているぞ



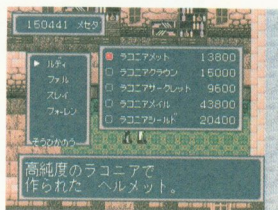
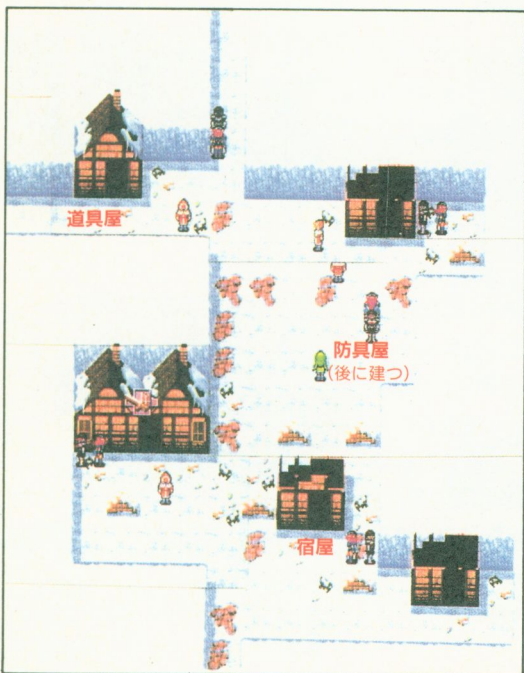
新たな街の誕生だ

建物は崩壊し、街中をゾンビが徘徊するといったこともなく、少しずつ街らしくなってきたリシエル。すでに何人かが帰って再建を始めている。道具屋も開いているぞ。続いて防具屋もオープンするのでまめに来よう。

建物は崩壊し、街中をゾンビが徘徊するとい



◀家が立ち並び、人々も戻ってきた。そのうち活気づくだろう。



▲防具屋はいい品をそろえている。買いに行ってはどうかろう。

防具屋

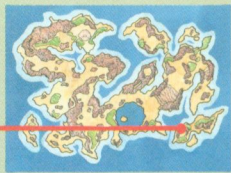
| | |
|------------|---------|
| ラコニアメット | ……13800 |
| ラコニアクラウン | …15000 |
| ラコニアサークレット | …9600 |
| ラコニアメール | ……43800 |
| ラコニアシールド | …20400 |

道具屋

| | |
|----------|--------|
| トリメイト | ………400 |
| アンティポイズン | ………10 |
| キュアパラライズ | ………120 |
| たびのオカリナ | ………130 |
| まよいのオカリナ | ………70 |

ウーゾの村

直接ストーリーには関係ないが、こういう村もあったのだ。ちなみにここはPS IIでは島だったところ



絶海の孤島にある小さな村

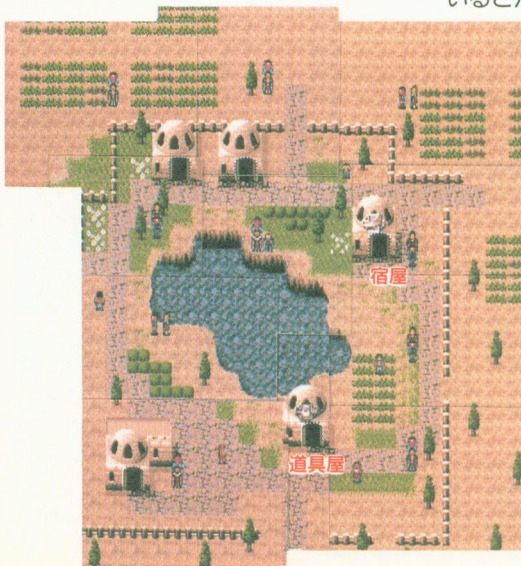
フロームバーを手にいれたら、モタビア星のあちこちを探索してみよう。直接ストーリーには関係ないが、いく

つかの村が存在する。ここウーゾもそうだ。絶海の孤島にあるぞ。



人々は本土に憧れている

ルディたちが来ると、いささか驚きぎみの村人たち。そりゃあフロームバーがあるもんね。村人たちが本土へ渡るときはイカダを作るそうだ。でも、最近ではモンスターが出現するのでそれもままならないらしい。村人は本土に憧れていることを口々に語る。中には本土へ行ったまま帰ってこない姉妹もいるとか。どうしたんだろう。



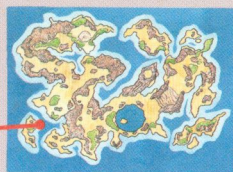
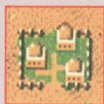
一度でいいから本土に行ってみたいわ！
▲みんなが本土に憧れている。そんなにいいところだとは思えないけど。連れて行ってあげられないのが残念。

道具屋

| | |
|----------|-----|
| トリメイト | 400 |
| アンティポイズン | 10 |
| キュアパラライズ | 120 |
| たびのオカリナ | 130 |
| まよいのオカリナ | 70 |

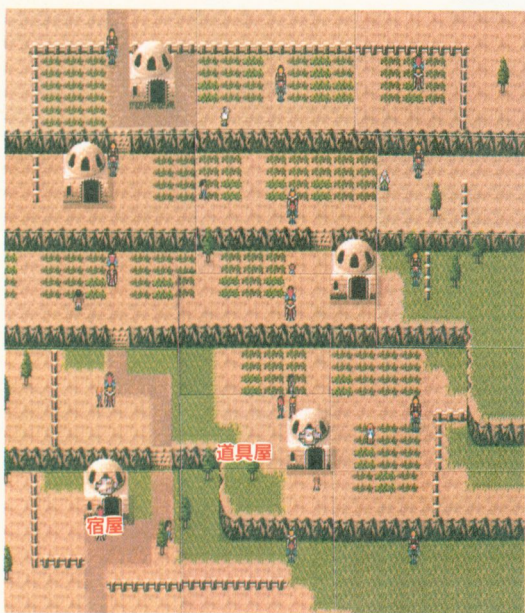
トリコめ村

ウーゾとは対称的な位置にある村。
ここもやはり本土から離れている。
本土には憧れてはいないようだ



段々畑が自慢です

トリコメの村は自給自足。村の8割りを段々畑が占めている。村人たちにとってこれが生活のカテのようだ。農耕の村と自慢している。



畑を荒らす鳥がくる

のんびりした村かと思っていたが、最近畑を荒らす鳥が多くて困っているらしい。せっかくできあがった食物をつついてダメにしてしまうのだ。中にはそんな鳥を大事にしている人もいるそうだ。当然、ほかの人々からは白い目で見られている。こんな小さな村で

村八分もないと思うが、何かワケがあるのかと問題の男を訪ねても、無愛想で話にならないのだ。

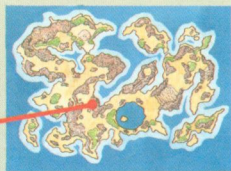


道具屋

| | |
|----------|-----|
| トリメイト | 400 |
| アンチポイズン | 10 |
| キュアパラライズ | 120 |
| たびのオカリナ | 130 |
| まよいのオカリナ | 70 |

湖の小島～戦士の神殿

クルップの村のすぐ東にある小島。
その上に戦士の神殿が建っている。
エアロプリズムを探しに行こう



考古学者 シアムが仲間に

小島に渡ると
ひとりの男が現
れる。考古学者

のシアムだ。なんでも遺跡を調べに来たらしいが、モンスターがいるので一緒に行ってほしいとか。どっかで聞いたような話だぞ。



遺跡を調べに来たと言
うシアム。人数は多いほう
がいい。合流しよう。

神殿は絶壁の上に 洞窟の抜け道を進め

神殿は絶壁の上にある。外側からは登って行けないので、洞窟の抜け道を通るとしよう。クルップの人がここにはモンスターがいると言っていたっけ。相当強いと聞いたが今のルディたちは、最初にクルップへ寄ったときより格段と成長を遂げているので少々のもンスターなら大丈夫。生物系が多いので、さほど大ダメージを喰らうこともないだろう。

ダンジョン内は入り組んでいるが、迷うほどじゃない。マップを見ても分かる通り、実は単純な構造になっているのだ。フロアを上下しながら宝箱の中身を集めよう。ここにもアトマイザー系のアイテムが手に入るぞ。洞窟の3Fへくればもうこっちのもの。すぐ外には神殿も見られるぞ。ちなみにここではセーブすることができるのだ。



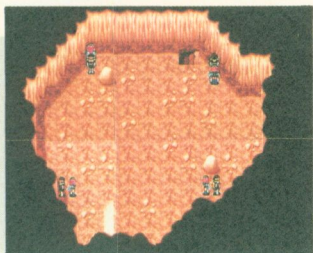
▲洞窟の中を進もう。セーブを忘れずに。



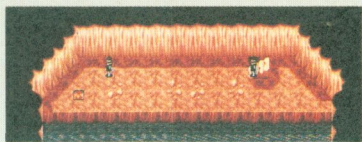
構造自体は、そう難
しくないけど道は入り
組んでいる。

▶敵は生物系。今はそ
んなに怖くないぞ。

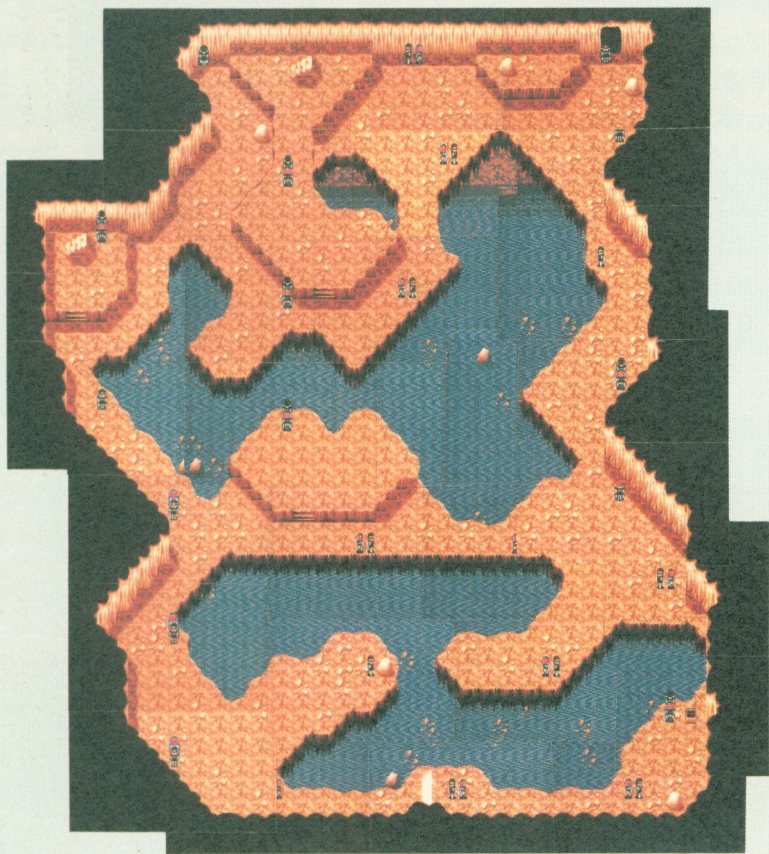




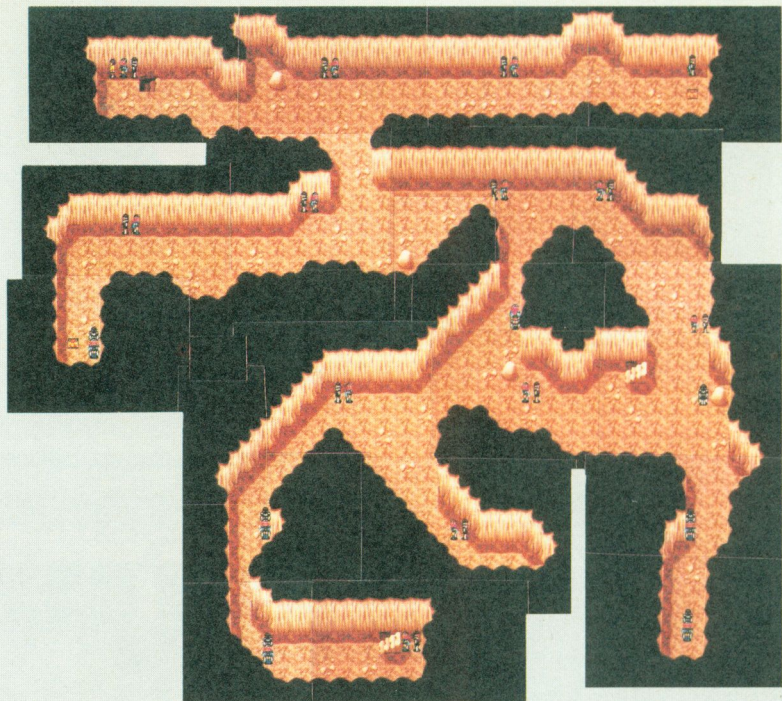
B1F



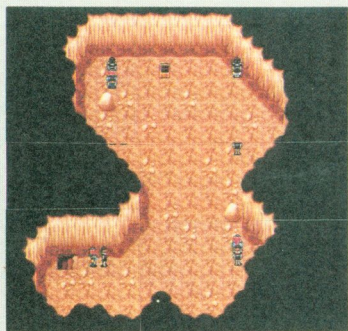
1F



入口



TIP



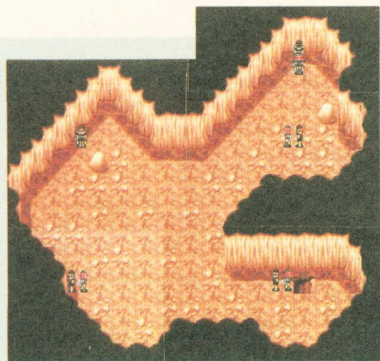
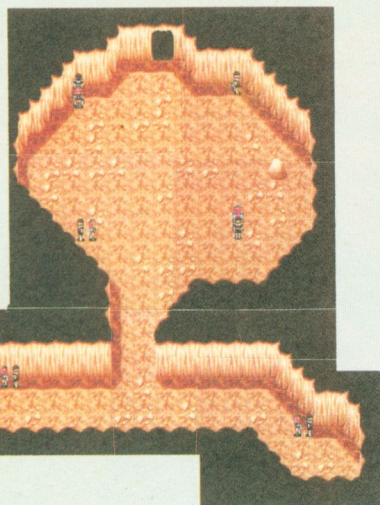
ヨイショがうまいね、シアムは

考古学者のシアムはヨイショがうまい。フロアを上にあがるたび、ルディたちの腕のよさをほめてくれるのだ。嬉しいけどちょっとほめすぎだ。あんまり言い続けるとルディは木にのぼっちゃうぞ。



いやあ、しかし
みなさん お強い！

◀腕前をほめてくれる
シアム。キミもね。



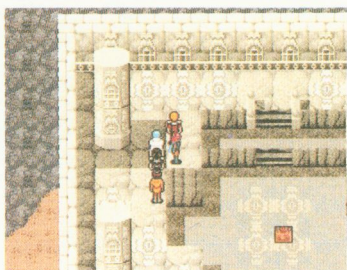
3F

プリズムを入手したはいいけれど……

洞窟を抜けると神殿が見えてきた。あそこに初代ルツがエアロプリズムを納めたそうさ。さあ、神殿の内部へ入ろう。宝箱がある位置まで行くには通路をグルリと回り込まなければならない。ドキドキしながら箱を開けると、エアロプリズムが入っていたぞ。でもこのあとどうすりゃいいの？



▲洞窟を抜けるとすぐに神殿がある。気を抜かず、必ずここでセーブしよう。プリズムは神殿の中だ。



▲宝箱は通路を回り込まないと取れない。面倒だけどちゃんと行こう。そしてエアロプリズムを手に入れると……。



▲今度はモンスターは出てこなかった。でもこのエアロプリズム、これからどうやって使えばいいのさ。

リュクロスはプリズムの指す光の先だ

エアロプリズムを手にしたらいったん神殿を出よう。ここにいても仕方がない。と、外へ出た瞬間、プリズムがまばゆい光を発した。空にかかげろと叫ぶスレイ。するとプリズムはより一層光りだし、一条の光線がどこまでもどこまでも空に向かって伸び始めた。そうか、この光はリュクロスのある位置を照らしているのだ。フォーレンが急いで場所を割り出している。だがそのとき！



◀エアロプリズムが光ると、空にかかげろ、と叫ぶスレイ。光はどこまでも伸びて。



◀プリズムの光はリュクロスへ伸びている。このあとを追えばいいのだ。

シーム変身！ 正体は……!?

プリズムの光に照らされ、絶叫するシーム。徐々に体が変化し始める。あ、あの姿は！ 聖なる光を浴び、その力に勝てなかったシーム。彼の本性はダーク・ファルスだったのだ。ここで、またしてもダーク・ファルスとの戦闘だ。何度か戦っているのでコツはつかめているはず。ただ、ダーク・ファルスという名のシームが抜けてしまったので、4人しかいない。厳しい状況下の中で、勝利するには戦略の立てかたがポイントだ。基本的にはファルスを回復役に、男性陣は攻撃側に回ろう。シュネラやデバンドを使用すること。



▲あの姿はダーク・ファルス？ 2回も倒したはずなのに。いったい何体いるというのだ。



▲ヤツは登場するたびパワーアップしている。



◀手にした剣での一撃。魔法での攻撃よりイタイのだ。



▶TPの消耗は早い。アイテムも使おう。

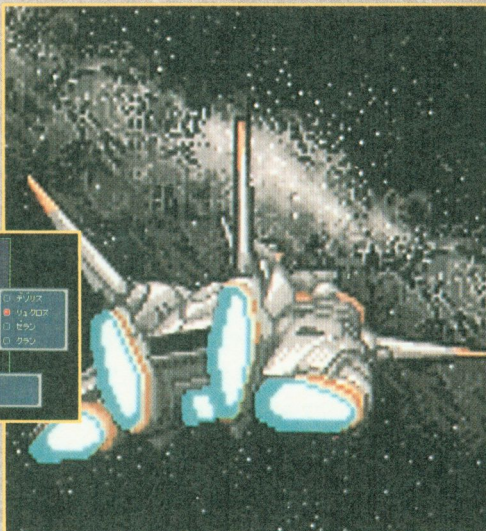


やっかいなことになった…
ルディ、リュクロスへ急ぐぞ！



- ネリス
- リュクロス
- セレン
- クラシ

どこへいけますか？



アルゴル太陽系の歴史が、謎

リュクロスへ向かったルディたち。



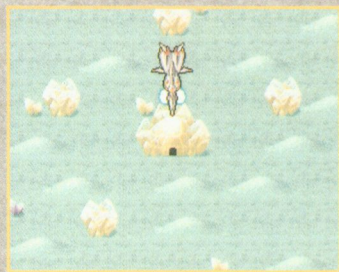
このままでは アルゴル太陽系の
外に出てしまいますが…？



惑星です。惑星が…
突然 現れました。

ダーク・ファルスは倒した。リュクロスの位置を闇の軍勢に知られた今、急ぐしかない。

プリズムの光が指した方向へ一直線に進むランディール号。だがその姿をとらえることはできない。そのとき、再びプリズムが輝いた。導かれるように姿を現すリュクロス。あの言い伝えはこのことだったのだ。



が、今、解きあかされる……!!

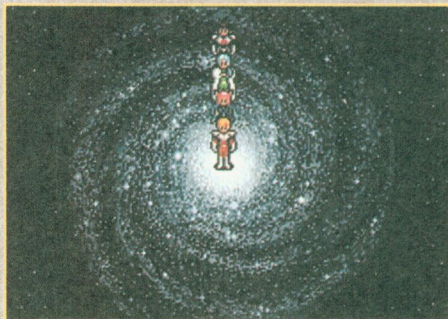
我らはそこで何を知るのか……!?



リュクロスは
強力な結界



ランディール号はリュクロスへ降り立った。
導かれるように神殿の広間へ進むルディたち。
映し出される宇宙。そこへ流れる荘厳な声。
「護り人たちよ……」声の主は運命を背負った
4人にアルゴルの歴史を語り始めた。



ファンタシースター アルゴル史年代記

ゲームが終わった人、そしてPSファンのために、PS I、IIとそのアルゴ
ル太陽系の歴史をまとめてみた。 PSシリーズの大きな流れと、裏の世界を含め、PSシリーズがよくわかると思う。

AW0001 ウェイス・ランティールによって、全バルマが統一され、彼は第1代バルマ王として即位する。以後、ランティールの血筋は何世代にも渡り名君を輩出し、バルマは自由と平和のうちに発展を続ける。

AW0126 第二惑星モタビアに初の有人宇宙船到着。バルマ人類は、自分たち以外の知的生物「モタビアン」とのファースト・コンタクトを経験する。

AW0144 モタビア星にいくつかの研究施設が設置され、モタビアの環境から、モタビアンの生態まで、広範囲に渡る研究が開始される。

AW0157 第三惑星テソリスにも有人機が到達。知的生物「テソリアン」との接触。

AW0183 かねてから問題となっていたバルマの人口過剰を解決するために、モタビア移住計画が発動される。まず、モタビア星の唯一の湖「ベルセウス湖」のほとりに実験都市「バセオ」が建設される。同時にバルマ衛星軌道上で移民用の大型宇宙船の建造もスタート。

AW0215 バセオでの生存実験完了。本格的な移民が始まる。

AW0264 移民が軌道に乗り、「ウーゾ」「カーバ」「ソビア」と集落が増えてきたため、モタビアをひとつの州として制定、バセオに総督府を置く。

AW0264 テソリス移民のために、生存実験用地下都市「スクレ」の建設が始まる。

AW0298 アウレス・ランティール王急死。唯一の王位継承権保持者アリサ王女は、まだ1歳にも満たないため、筆頭宰相レイバード・ラ＝シークが政権を預かり、王女の成人を待つ。ランティールの血が初めてここに絶える。アリサ王女、養育係の女官と失墜。

AW0327 時のバルマ王、アウレス・ランティール急死。唯一の王位継承権保持者アリサ王女はまだ1才にも満たないため、総祭祀長にして筆頭宰相のラ＝シークがひとまず政権を預かり、王女の成人を待つこととなった。しかし、アリサ王女の養育係を

務める女官が王女を連れて姿を消してしまふ。アウレス王の死はラ＝シークの陰謀だと信じて疑わなかった彼女は、王女の命も危ないと思い込んでしまったのだ。

AW0328 警察機構を総動員するも、アリサ王女の行方は杳として知れず。これ以上の王権者不在は政情不安を招くため、やむを得ずラ＝シークが臨時の王として即位。歴代の王に劣らぬ采配ぶりを示し、バルマはさらなる繁栄を謳歌する。

AW0349 ルツ、コールドスリーブに入る。

AW0822 地球人類の恒星間機動要塞「ノア」、アルゴル太陽系に侵入。

AW0845 「ノア」の中核コンピュータ「マザーブレイン」を核とするネットワークをバルマ上に構築。ルツ覚醒。不吉な予感を感じ、テソリスの奥地に潜む。

AW0852 モタビア緑地化計画発動。モタビア星の環境を根本から変革。

AW0859 テソリス星に大規模なラコニア鉱脈を発見。採掘団の派遣とともに、テソリス開発が進む。

AW0968 マザーブレインによる管理社会となる。

AW0924 モタビアの首都バセオにセントラルタワーの設置。「モタビア州」復活。

AW1274 テソリス軌道上で宇宙船同士の衝突。搭乗していた、ランティールの血を弾く少年ユース、ルツの力により救われる。

AW1281 テソリス、ラコニア坑道最深部で、遺伝子異変を引き起こす有毒ガスの噴出。これにより、テソリス星の全バルマ人が引き上げ、テソリスは氷の星に戻る。

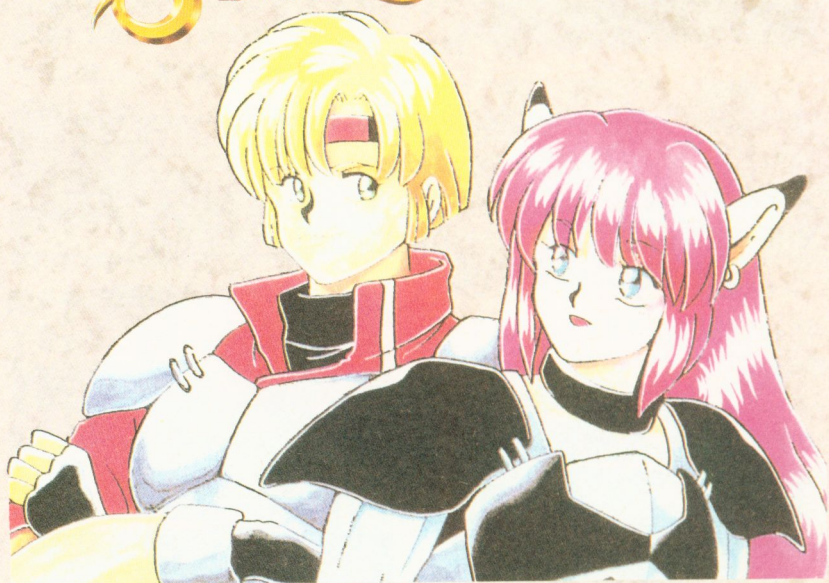
AW1282 モタビア星のバイオシステムで異変。バイオモンスターの大量発生の原因をつきとめるべく、モタビア州政府のエージェントとなったユースは調査に乗り出す。ダークファルスマザーブレイン、地球人類を倒す。

PHANTASY

The end of the millennium

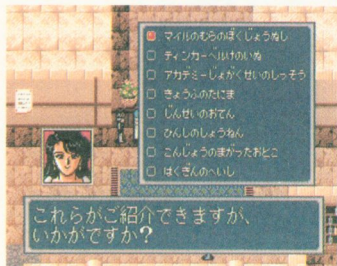
STAR

スペシャル
プレゼント



いらっしゃいませ!!
あなたのハンター人生を
豊かに彩るハンターギルド!!
仕事をご紹介させていただきます!!

ハンターの仕事はいかがですか？



アイドの街にあるハンターギルド。登録しているハンターなら、そこで仕事を受けることができる。ライラはもちろん、ルディだってOK。直接本編とは関係ないサブシナリオだが、ぜひ楽しんでもらいたいから紹介しよう。

依頼NO. 1

マイルの村の牧場主

牧場のサンドワームが大きく育ちすぎてしまい、困っています。

どうかなんとかして下さい

報酬

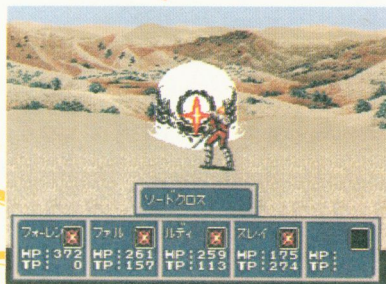
5000メセタ

マイルの村で、サンドワームを飼育していたおじさんを覚えているかな？村に入ってすぐのところにいる、あのんだ。牧場がどうなっても文句は言わないそうなので、思い切って倒しちゃう。牧場内に入るとすぐ戦闘だ。

やっつけると、さすがにおじさんも悲しそう。でも終わったことはしかたない。ギルドで報酬をもらおう。



◀中に入るとすぐ戦闘になる。お許しも出ていますが、思いっきり戦え。



全力で倒せ!!



◀あんなに自慢していたのに、どうなってもいいなんて。いいのかなあ。

依頼NO. 2

ティンカーベル家の犬

わが家の飼い犬「ろっきい」がいなくなっていました。
どうか探して下さい

報酬 2000メセタ

ティンカーベル家で話を聞いているうちに、ろっきいの特徴がわかる。ただ、娘と母親の言うことがまるで逆。どっちを信じたらいいのかな？ と、ここで何か思い出さないか？ どこかの村にエサをよく食う汚い犬がいたことを。そう、実はあいつがろっきいだ。母親の証言が正しいのだ。彼女の話の中に「甘い物が好き」と出てくる。これをエサにして釣ればいいのだ。ところがろっきいはもうあそこの村にいない。どっかへ行ってしまったのだ。エサをあげてた人は北に行ったと言う。リユーカーですべての街を回ろう。



◀母親の証言が正しい。まずは「甘い物」を手に入れよう。



◀この村にはもういない。どこかに行ってしまったようだ。リユーカーで追え。



つかまえた！！



◀依頼主はアイドの東地区。小さな娘と両親のいる家だ。

ハンターギルドの規定

一度に複数の依頼は受けられない

受けた依頼は最後まで果たそう。途中でほかの件に変えようと思っても、それはギルドの規定で禁止されている。受付のお姉さんにも怒られてしまうぞ。責任はとろうぜ、ちゃんと。



◀一度に複数の依頼は受けられない。お姉さんも怒っちゃう。

当寮で預かっている学生が、ひとり行方不明になっています。

どうか探して下さい

報酬 3000メセタ

ピアタの街の寮で管理人から話を聞こう。なんでも、失踪したその学生はなんとかいう宗教にかぶれていたらしい。宗教？ もしやあれ？ 分かったらすぐリューカーで移動だ。あの神殿の中に、お家に帰りたと言っている女学生がいるぞ。ところが連れて帰ろうとすると倒れてしまう。ひとまず宿屋に寝かせよう。

彼女の容態を見てくれたおじいさんが、栄養失調だと教えてくれる。何か栄養のある物を食べさせればいと言いが……栄養のある物ねえ。そういえば、どこかの村で「栄養満点」のアイテムを売っていたぞ。ショップの商品リストの下にそう書いてあったっけ。あれはどこだったかな？ なんか普通とは違う品物ばかりを扱っている店だったが……分かったかな？ それを買ってきて与えればいいのだ。



◀失踪した学生は宗教にかぶれていたらしい。それって？



◀見つけた途端倒れてしまった。どうやらお腹がすいているらしいぞ。



◀栄養失調だった彼女。何か栄養のある物を食べさせればいそうだ。

「ある物」を ↓ 買ってくると…



◀栄養のある物を買ってくると、おじいさんまで喜ぶ。そんなに昔からある物？



ピアタへ帰ろう！！

依頼NO. 4

恐怖の谷間

息子が地割れに落ちてしまいました！
た、助けて下さい！

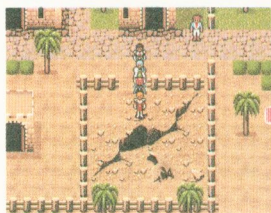
報酬 5000メセタ

モンセンに住むエティさんを訪ねよう。そう、地震に悩んでいた村だ。家の前にある地割れに息子のタラスくんが落ちてしまったらしい。彼女と話をすると地割れ前の看板がなくなるので、セーブしてから入ろう。中はダンジョンになっている。造りは単純だ。途中、タラスの靴を見つければ正しい方向に進んでいる証拠。そのまま奥まで行く



ルティさんと話すと、看板を外してくれる。それから地割れに行こう。

と……でっかい化け物がいるぞ。ヤツの腹の中にタラスがいるのだ。倒せば無事に取り戻せる。



▲ここが入口だ。中はダンジョンになっているがすごく簡単。モンスターも出現するが、そう強くない。逃げてOKだ。



▲途中でタラスの靴を見つければ、しめたもの。正しい方向に進んでいけるぞ。そのまま奥までズズン行こう。ちょっと距離がある。



▲最深部で化け物発見。まさかこいつに食べられたのでは？ かわいい顔してファルはエグい。ルティたちに気づいた敵が向かってくるぞ。



▲大した強さじゃないが、テクニックや特技を使えば楽に倒せる。レベルが高ければ直接攻撃でも十分ける。



よかったね!!

村を出て行った娘姉妹が、それっきり帰ってきません。

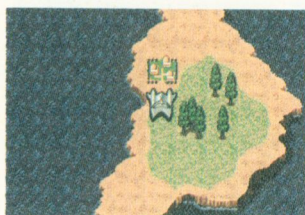
どうか行方を……

報酬

50000メセタ

この件以降、依頼は海を渡る必要がでてる。フロムーバーが必要だ。

村へ行き、事情を聞けばふたりがアイドに向かったとすぐ分かる。そういえば宿屋にお金をなくしたふたりがいたっけ。行ってみると……いない。お金がなければどこにも行けないはずなのに。まてよ、無賃宿泊だったワケだから……軽犯罪だ。ということは？



◀ウーソはフロムーバーで行こう。なければこの件は受けられない。



◀アイドのどこにもないが……実は彼女たちは軽犯罪を犯している。



もし50000メセタなかったら……

彼女たちの保釈金は50000メセタ。もしルディたちが持っていなければ、彼女たちはそのまま。途中で依頼を放り出すわけにはいかない。どんなことをしてもお金を作ってください。いらぬアイテムを売りまくるとか、戦闘で稼ぐとか……。方法はいろいろあるはず。キミなりの手段で作ろう。

最初から持っていればすぐその場で釈放してもらえるぞ。



依頼NO.6

ひん死の少年

私の息子が病気にかかってしまいました。

ついてはその対処について相談したことがあります。

詳しくは直接お会いして

報酬 10000メセタ

トリンコの村へ行き依頼人から話を聞いてみよう。どうやらそこに寝ている少年の心が問題のようだ。体は治っているのに、自分はもう死ぬ、治らない、と言う。心の病気なのだ。

そこで、昔、家族でよく行ったテルミの村のゆかりの品を買ってきてほしい、と頼まれる。そんならお安いご用です。すぐさまリユーカーでテルミへ行き、よろず屋をのぞいてみよう。と、ここで困った。いろいろ品物はあるが、どれを買っていったらいいのだろうか？ でも依頼人は「テルミのゆかりの品」と言っていたっけ。ゆかりの品……ねえ。テルミはなにが有名なんだっけ？

もうわかるよね。それを持って帰ると、ルディの一大パフォーマンスが見られるぞ。少年の心も落ち着いたようだし、これで大丈夫だ。



少年は心の病にかかっていた。病気になればだれでも弱気になるものだ。



依頼人は、テルミにゆかりのある品を買ってきてほしいというが……。



「ゆかりの品」ってなんだろう。よろず屋では、こんな物が売っているけど。

「みやげ物」をもっていくと



ある品物で、ルディはパフォーマンスを。少年は大喜びしているぞ。



がんばるんだよ

村の段々畑を、妙な鳥が食い荒らすので困ってします。

どうか退治して下さい

報酬

2000メセタ

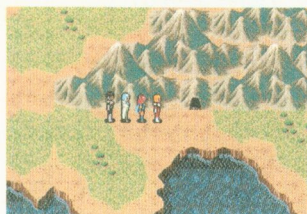
段々畑で有名なトリニコ。村の畑を鳥が荒らして困っている。セクレアスさんによると、ここから北東の洞窟に鳥の親分がいるそうだ。さっそく向かうとしよう。

村を出て湾岸沿いに北東へ向かおう。山のふもとにぼっかり口を開いた洞窟が見えるはずだ。ここに鳥の親分がいるに違いない。セーブをしてから入ろう。中はダンジョンだ。敵も出現するが、あまりにもかわいらしくて倒せないかも。ラッピーと呼ばれる種族で、PSⅢに登場したモンスターだ。あまり強くないので恐れず最深部へ向かえ。そこには鳥の親分がいる。こいつもかわいいけど巨大で強い。遠慮しないで倒しちゃえ。

戦闘終了後、ボスは逃げてしまう。あとを追いかけてやると、セクレアスさんが止めに入った。どうして？



◀セクレアスさんは目が怖い。でも大切な依頼人だ。



◀ここが洞窟の入口だ。トリニコの村から、すぐ北東にある。



◀あまりにもかわいいので攻撃の手がゆるみそう。心を鬼にしてぶっ飛ばそう。



◀セクレアスが止めにやってきました。どうやら事情がありそうだな……。

依頼NO.8

白銀の兵士

村の周りを変な機械がうろつくようになり、困っています。今のところ直接被害を被っているわけではないが、村人が恐がって落ち着かないのでなんとかして下さい

報酬 8000メセタ

詳細を聞きにゼマへ行くと、いきなり戦闘。3体のロボットが襲いかかってくる。あまり強くない。特技で倒せ。

村長や村中の人々から情報を集めると、ロボットたちは北東から来たことが分かる。ゼマの北東、モンセンの北西の近くだ。そこにそびえるのはバハル要塞だ。このダンジョン、ちょっと難しいがアイテムはいい品物が落ちてくる。必ず拾っておこう。敵は当然ロボット群。気を引き締めて戦え。

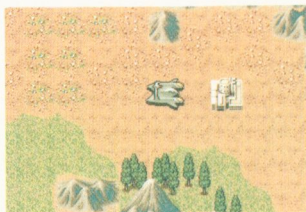
最上階には、旧パルマ文明のデータを持ち、かつ現在のゼランから隔絶した何かが待ち受けているぞ。



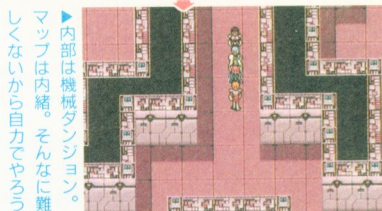
◀ゼマに着くといきなり戦闘になる。ロボット群の奇襲だ。あまり強くないから落ち着いて。



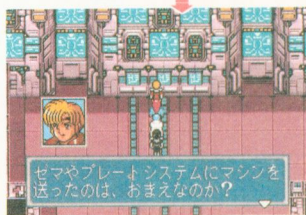
戦闘だ!!



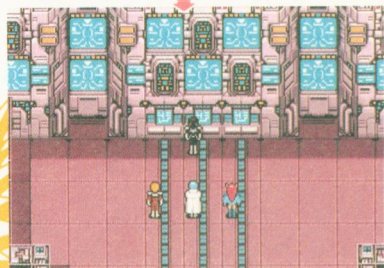
◀バハル要塞はここにある。すでに来たことのある人がいるのでは?



▶内部は機械ダンジョン。マップは内緒。そんなに難しくないので自力でやろう。



◀最上階で待っていたのは、旧パルマ文明のデータを持つものだった。



システム停止

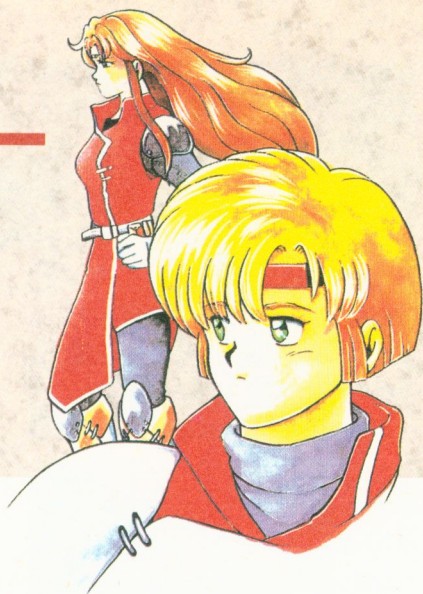
テレビランドわんぱくNo142

SEGA MEGADRIVE

ファンタシースター

～千年紀の終りに～

ゲームガイドブック



企画・編集/メディアミックス

レイアウト・カバー/水野敏雄+TWINSTAR☆☆(江頭奈々)

高木信義、大橋ひろし、黒川修二

構成・文/吉岡聖乃、田中茂

協力/セガ・エンタープライゼス

©1993SEGA

ゲームに関する質問は受け付けておりません。本書へのお問い合わせは下記の住所までハガキでおよせ下さい。

〒105 東京都港区新橋3-13-2 新共ビル4F

メディアミックス

「ファンタシースター～千年紀の終りに～」係

発行 人/山平松夫

発行/株式会社徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

印刷/図書印刷株式会社

■本書掲載の記事、図版の無断転載を禁じます。©徳間書店



徳間書店



テレビランドわんぱく142
ファンタシースター
～千年紀の終りに～
ゲームガイドブック

発行人／山平松夫

発行所／(株)徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋 4-10-1
(03)3433-6231(代)

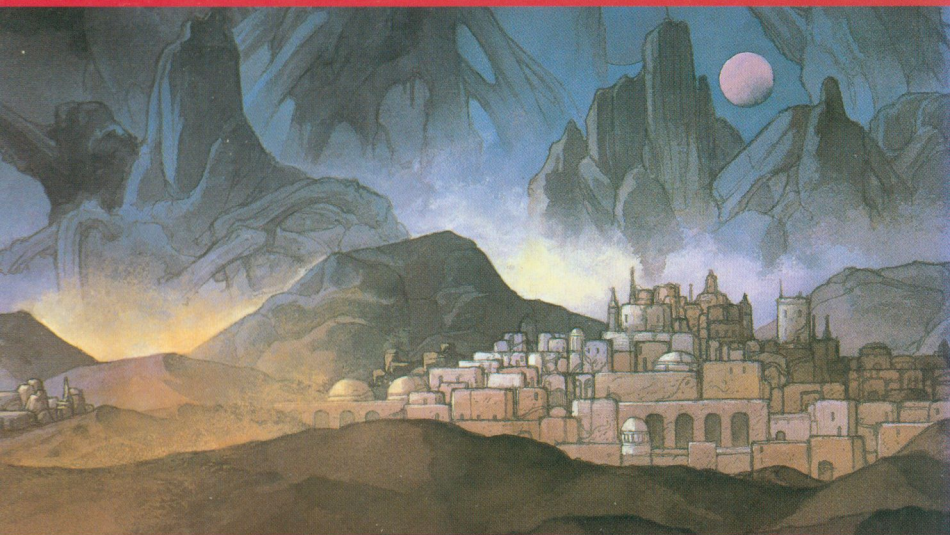
印刷所／図書印刷株式会社

1994年 1月20日初版

もし落丁、乱丁がありました
ときは、おとりかえします。



徳間書店



定価 **1,200**円 (本体1,165円)



T1066596871201

雑誌66596-87