

メガドライブ攻略ガイドブック



ENCYCLOPEDIA

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

シャイニング・フォース 神々の遺産 百科



MEGA DRIVE

シャイニング・フォース 神々の遺産 百科



小学館



ワンダーライフ
スペシャル

小学館

(株)ソニック高橋宏之:責任編集

メガドライブ攻略ガイドブック

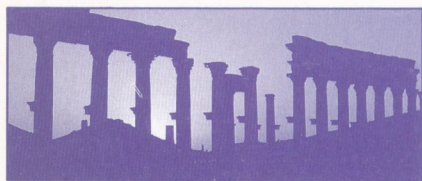


ENCYCLOPEDIA

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

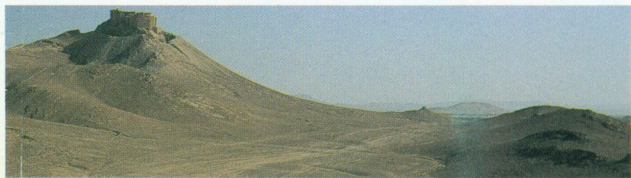
シャイニング・フォース神々の遺産百科





SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
LUNE CONTINENT
WORLD ATLAS

- 第1章** ルーンファウスト軍の侵略
ガーディアナ～アルタローン
- 第2章** 神々の泉とその精霊
リンドリンド～シェード
- 第3章** ルーンファウストの秘密兵器
バストーク～一本橋
- 第4章** バルバザークの大要塞 だいようさい
パオ～ウランバートル とうさい
- 第5章** 隠された神殿への入口
ワーラル海域
- 第6章** 白きドラゴンのまつえい
ルドル村～デーモンキャッスル
- 第7章** 滅び去った古代の文明
プロンプト～ルーンファウスト
- 第8章** 浮上した古代の城 いじし
ルーンファウスト～古の城





ウランバトル要塞
P.68, 72, 74

ワール
P.78

聖ドラゴニア
P.88, 92

一本橋
P.64

パオ
P.68

パオ大平原
P.70

ドラゴニア地方
P.90, 94

バストーグ地方
P.62

バストーグ
P.58

採石場
P.60

ルドル村
P.88

ワール海域
P.78, 80, 82, 84

デーモンキャッスル
P.88, 96

マナリナ
P.46, 50

リンドリンド地方
P.48

シェード
P.46, 54

プロンプト
P.100

古の塔
P.100, 104

リンドリンド
P.46, 52

コンガ地方
P.102, 108

ガーディアナ地方
P.38, 40

アルタローン
P.34, 42

メタファー
P.106

ガーディアナ
P.34

古の門
P.36

古の城
P.112, 118, 120

ルーンファウスト
P.112, 114, 116

DATAFILE

■基本データ一覧表

CHARACTER DATA

シャイニング・フォース全員の基本データ。これで、仲間に加わる時の状態がよくわかる。右のフィールドデータとともに、使いこなしていこう。

名前	職業	移動タイプ	移動力	仲間になるレベル	初期装備	仲間となる場所
マックス	剣士	歩行	6	—	ミドルソード	—
ケン	騎士	騎馬	7	LV1	スピア	ガーディアナ
ラグ	戦士	歩行	6	LV1	ショートソード	ガーディアナ
タオ	魔道士	歩行	5	LV1	木の杖 <small>つえ</small>	ガーディアナ
ハンス	アーチャー	獣人	5	LV1	木の矢	ガーディアナ
ロウ	僧侶	歩行	5	LV1	木の杖 <small>つえ</small>	ガーディアナ
ゴング	モンク	歩行	5	LV1	—————	山小屋
メイ	騎士	騎馬	7	LV2	ブロンズランス	ガーディアナ
ゴート	戦士	歩行	6	LV2	ハンドアックス	ガーディアナ
チップ	僧侶	歩行	5	LV2	木の杖 <small>つえ</small>	アルタローン
アンリ	魔道士	歩行	5	LV3	パワースティック	マナリナ
アーサー	騎士	騎馬	7	LV4	ブロンズランス	マナリナ
アモン	鳥人	飛行	7	LV5	ミドルソード	シェード
バルバロイ	鳥人	飛行	7	LV5	ミドルソード	シェード
ディアーネ	アーチャー	獣人	5	LV6	鋼の矢 <small>はね</small>	バストーク
ザッパ	ワーウルフ	獣人	7	LV9	—————	バストーク
ベイル	騎士	騎馬	7	LV8	ブロンズランス	一本橋
コーキチ	ウイングナイト	飛行	6	LV7	ブロンズランス	パオ1
バンガード	騎士	騎馬	7	LV8	ブロンズランス	パオ1
ヨーグルト	ヨーグルト	歩行	7	LV1	—————	パオ1
ガンツ	スチームナイト	自動車	4	LV8	ブロンズランス	パオ2
ドミンゴ	魔法生物	浮遊	5	LV1	—————	パオ2
アーネスト	騎士	騎馬	7	LV8	ブロンズランス	ウランバートル
ライル	アサルトナイト	騎馬	4	LV8	ロビンの矢	ルドル
バリユウ	ドラゴン	飛行	5	LV9	—————	ドラゴニア
アレフ	魔道士	歩行	5	LV15	守りの杖 <small>つえ</small>	古の塔 <small>たか</small>
トーラス	僧侶	歩行	5	LV16	守りの杖 <small>つえ</small>	古の塔 <small>たか</small>
アダム	機械兵	自動車	4	LV10	—————	メタファー
ムサシ	サムライ	歩行	5	LV1	菊一文字 <small>きくいちもんじ</small>	プロンプト
ハンソウ	シノビ	獣人	7	LV1	必殺の剣	ルーンファウスト

FIELD DATA

キャラクターの移動力や防御力に、ワールドデータは大きく影響するのだ。

移動コスト

各地形を通るときに必要な移動力を表わしている。

地形 移動タイプ	空	平地	橋	茂み	瓦礫 ^{がれき}	森	水	山地	砂地	高山
歩行	×	1	1	2	2	2	×	2	2	×
騎馬	×	1	1	2	2	3	×	3	3	×
水上	×	1	1	2	2	2	1	×	×	×
獣人	×	1	1	1	1	1	×	2	2	×
自動車	×	1	1	1	1	1	×	1	1	×
飛行	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
浮遊	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×

※表中の×印は、進入できない場所を示している。各地形の名称は代表的なものであり、いくつもの場所がそこに含まれる。各キャラの移動タイプは、左右の表を参照。

防御効果

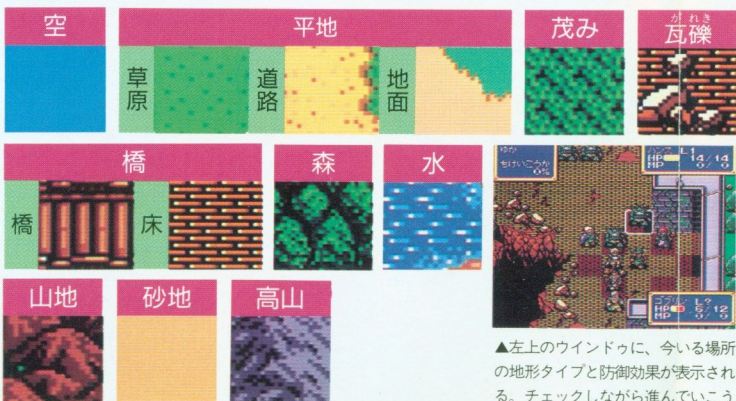
それぞれの地形における防御効果をパーセンテージで示す。

地形	空	平地	橋	茂み	瓦礫 ^{がれき}	森	水	山地	砂地	高山
防御効果	0%	15%	0%	30%	30%	30%	0%	30%	0%	0%

※防御効果は、相手から受けるダメージを何パーセント軽減できるかを示している。数字が大きいほど受けるダメージは減ることになる。地形の種類は下段を参照のこと。

地形タイプ

それぞれの地形は、さらにいくつかの場所に分けられることがある。画面に表示されるデータを、しっかりとチェックしながら進んでいこう。



▲左上のウィンドウに、今いる場所の地形タイプと防御効果が表示される。チェックしながら進んでいこう。

移動タイプ

ルーンファウスト軍全員を移動タイプ別に分類。

1 歩行

地上を歩いて移動するタイプ。最も多いタイプだ。

ゴブリン、ドワーフ、リザードマン、ダークメイジ、プリースト、ハイプリースト、ゾンビ、マスターメイジ、デモンマスター、ドール、パペット、ヘルピエロ、スケルトン、ミシャエラドール、ブローパー、トーチアイ、グール、アーマーウロス、レーザーアイ、エリオット、バルバザーク、ミシャエラ、ラムラドゥ、カイン、ケイオス、ダークソル

2 騎馬

ケンタウロスなど、馬に近い移動をするタイプ。

ポウライダー、ルーンナイト、シルバーナイト、デュラハン、ホースマン

3 水上

水の上を、地上と同じように移動できるタイプ。

グリーンゴーレム、ミサイルシェル、ストームローパー

4 獣人

獣のように、森や茂みの中も不自由なく動けるタイプ。

スナイパー、ハンターエルフ、ケルペロス、ヘルハウンド、ウォーム、イビルローブ、アーマーウロス (2タイプあり)

5 自動車

機械などの力を利用して地上を進んでいくタイプ。

ゴーレム、プラスローダー

6 飛行

空を飛んで移動するタイプ。地形の影響はまったく受けない。

ガーゴイル、ベリアル、オオコウモリ、シーバット、ペガサスナイト、キメラ、ワイヴァーン、ブルードラゴン、プレインメタル、ジェット、コロツサス

7 浮遊

地面からわずかに浮き上がって移動するタイプ。

(ルーンファウスト軍に、このタイプは存在しない。)



ENCYCLOPEDIA

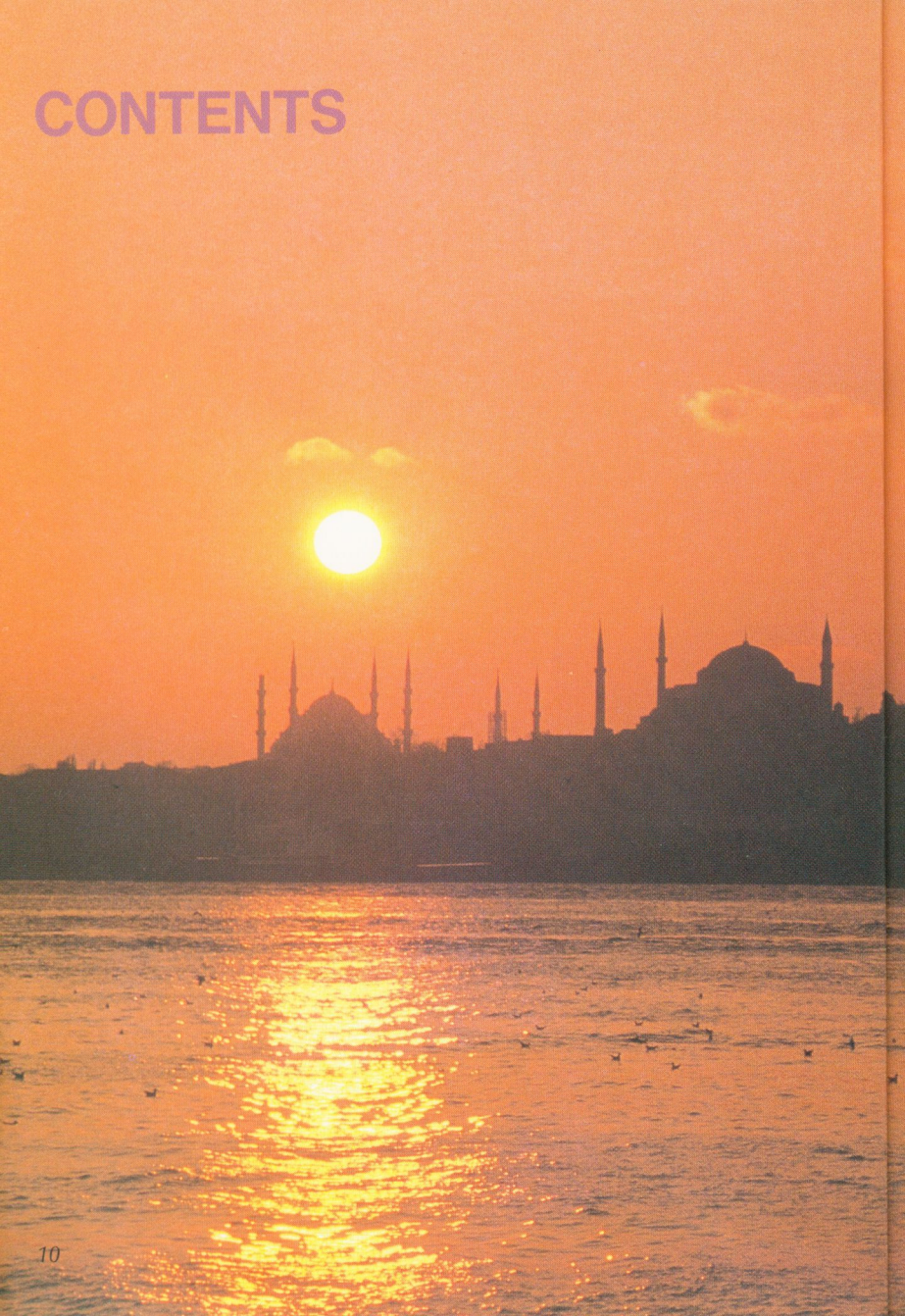
SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION



シャイニング・フォース神々の遺産百科

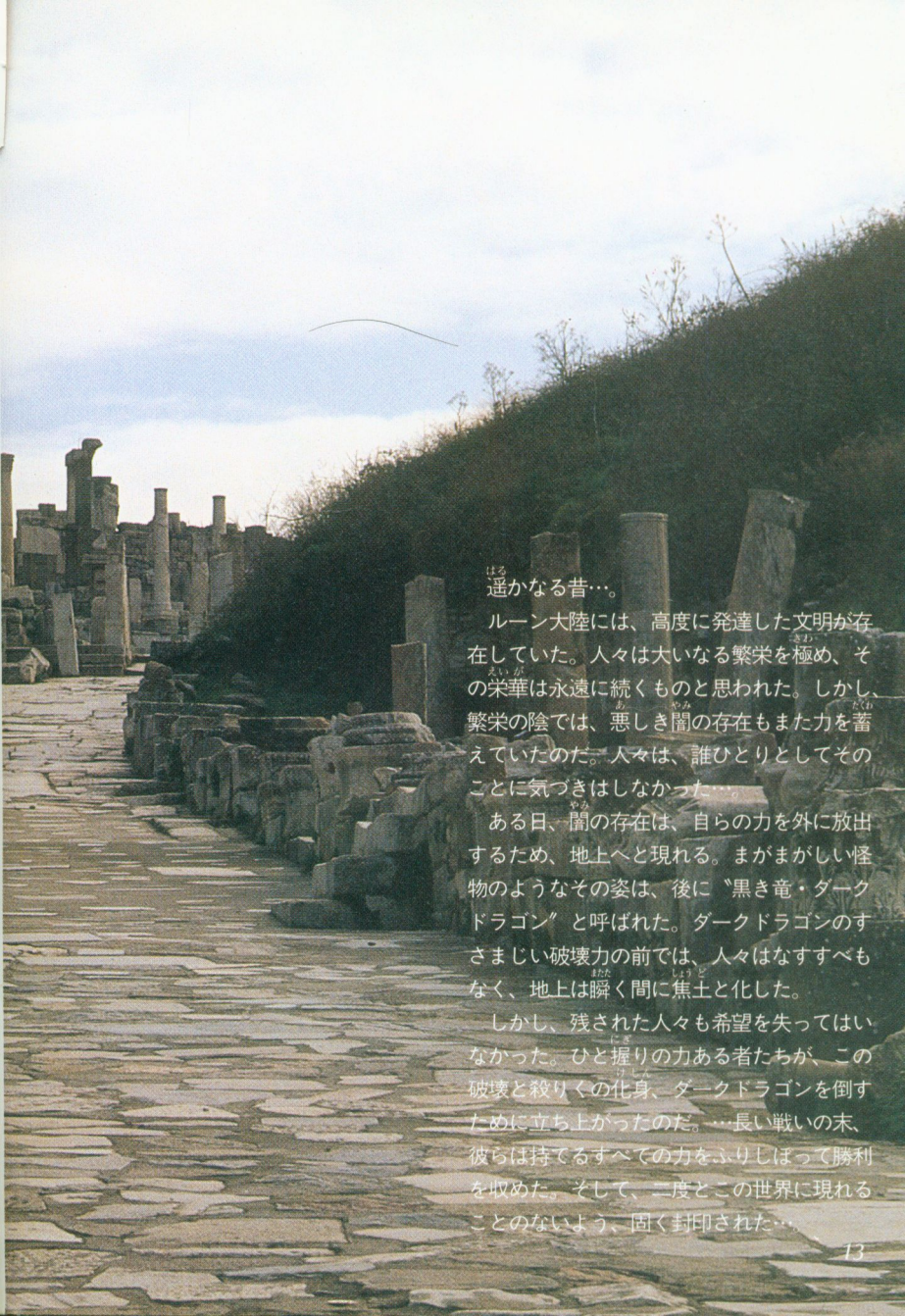
CONTENTS



INTRODUCTION	12
CHAPTER 1 How to Win	15
BASIC TECHNICS 基本戦術	16
CHARACTER DATA キャラクター・データ	22
CHAPTER 2 Tour & Battle	
第1章 ルーンファウスト軍の侵略	33
第2章 神々の泉とその精霊	45
第3章 ルーンファウストの秘密兵器	57
第4章 バルバザークの大要塞	67
第5章 隠された神殿への入り口	77
第6章 白きドラゴンのまつえい	87
第7章 滅び去った古代の文明	99
第8章 浮上した古代の城	111
CHAPTER 3 Data File	121
ITEMS アイテム	122
WEAPONS 武器	124
MAGIC 魔法	128
MONSTERS モンスター	131
GROWTH RATE 成長曲線	135
CHAPTER 4 All About Shining Force	139
Making of Shining Force 制作者座談会	140
Enjoying Shining Force 私の「シャイニング・フォース」体験	
カーツ佐藤	144
井口ユミ	146
INDEX	148
小学館のゲーム・ガイドブックのお知らせ	150

INTRODUCTION





はる
遙かなる昔…。

ルーン大陸には、高度に発達した文明が存在していた。人々は大いなる繁栄を極め、その栄華は永遠に続くものと思われた。しかし、繁栄の陰では、悪しき闇の存在もまた力を蓄えていたのだ。人々は、誰ひとりとしてそのことに気づきはしなかった…。

ある日、闇の存在は、自らの力を外に放出するため、地上へと現れる。まがまがしい怪物のようなその姿は、後に「黒き竜・ダークドラゴン」と呼ばれた。ダークドラゴンのすさまじい破壊力の前では、人々はなすすべもなく、地上は瞬く間に焦土と化した。

しかし、残された人々も希望を失ってはいなかった。ひと握りの力ある者たちが、この破壊と殺りくの化身、ダークドラゴンを倒すために立ち上がったのだ。…長い戦いの末、彼らは持てるすべての力をふりしぼって勝利を収めた。そして、二度とこの世界に現れることのないよう、固く封印された…。



そして、1000年の時が流れた。

人々は平穏に暮らし、時はゆるやかに流れていた。今ではもう、ダークドラゴンの存在を覚えている人もいない。封印される直前に残した、「我は1000年の後に復活する」との言葉もまた忘れ去られていた。

しかし、長く続いた平和な日々も、ある日突然終わりを告げる。強力な軍事力を誇る東の大国、ルーンファウストが、他国へと侵攻し始めたのだ。やがて、その圧倒的な力はカーティアナ王国にまで及んだ。

ルーンファウスト軍の襲撃に対し、カーティアナの兵たちは敢然と立ち向かった。しかし、力の差はいかんともしがたく、カーティアナは壊滅的なダメージを受ける。

古き伝説が、今まさに蘇ろうとしていた。そして、一人の勇気ある若者が闇の力に対して立ち上がる。彼はわずかな同志を率いて、ルーンファウストへと向かっていく。それが定められた運命とも知らずに…。

CHAPTER 1

How to Win



BASIC ●基本戦術 TECHNICS

基本、基礎、応用とゲームをプレイする前に覚えておく便利なテクニックを、15項目に分けて説明しよう。すべてよく読んで把握して、全8章にわたって繰り返しられる戦闘を攻略していこう！

Elemental 1 自軍を統率し、段階を踏んで進め！

一般的なPRGとは違って『シャイニング・フォース』では、フィールド上を歩いていけば敵キャラに会うというのではなく、敵キャラは、フィールドにあらかじめ配置されている。戦闘方式も、ただコマンドを入力するだけではなく、移動距離を考えながら進み、戦闘全体を見わたして作戦を練っていくことが重要になる。

そのためには、まず自軍のキャラクターがどんな攻撃をするかなど、細かく把握しておかなければならない。把握したうえでフィールド全体を見回し、どこから攻めるのか、どの敵キャラから攻撃するのかなどを決めなければならない。つまり、すべてキミの戦略次第なのだ。

▶フィールド全体を見回すのも戦略のひとつ。まずは、敵の位置から知っておくのがいい。



◀位置を把握し目標を決めたら、相手の前で移動して戦闘開始。確実にしとめるのだ。

▶Practice 全体MAPを見て、流れを作れ！



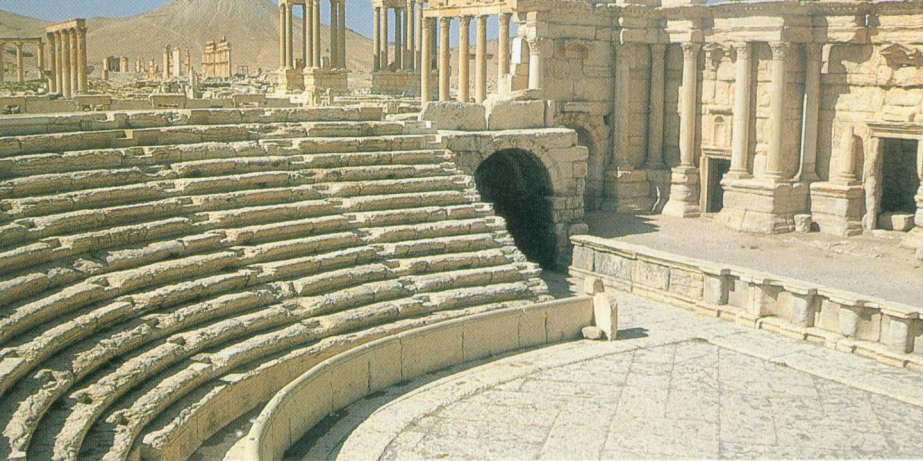
▲赤く点滅しているのが敵軍で、緑が自軍だ！

上手に作戦をたてるためには、サブコマンドの“全体マップ表示機能”を使うといい。敵軍と自軍の位置関係がハッキリするし、どこから攻めればいいのかも一目瞭然だ。弱い敵キャラが



▲どんな敵キャラがいるのか、フィールド画面で調べよう。

固まっている場所から攻めるのもいいし、近くて数の多いところから攻めるのもいい。すべては、マップを見てキミが判断しよう。



Element 2 常に、敵軍の位置を確認せよ!

前ページでも言ったけど、敵軍の位置を知っておくことはすごく重要なことだ。知らないと、いきなり攻めこまれたりして、大事なキャラが倒されたりしてしまう。だから戦闘を開始するときだけでなく、各ターンごとに移動し終わった敵軍の位置を確認しよう。

戦略性の強いゲームだけに、細かなところまで気を配ることが最も大切なのだ。

▼自軍から最も近い場所に位置する敵キャラクターには、いつも注意しよう



▲1ターンが終了したところ。敵キャラは攻撃可能な範囲まで近づいているぞ!

Element 3 配置場所を考えて行動せよ!

移動可能範囲をめいっぱい使って進むのもいいが、敵軍との間合いや地形を考えて自軍のキャラを配置することも必要。特にレベルの低いときには、山や橋、または壁などを利用して敵軍の動きを最小限に封じると、戦闘が有利になるのだ。

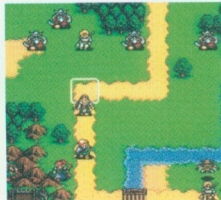
序盤戦から気をつけてプレイしていると、後半の敵軍の猛攻に対してもスムーズに対処できるようになる。このゲーム独特の戦闘方式に慣れておくことが重要。

○良い例



▲橋をはさんで対岸に敵キャラがいる。敵はこちらの配置を

×悪い例



▲みんながみんな移動可能範囲をめいっぱい進んだ結果がこれ。すぐにやられてしまう。

Element 4

自軍と敵軍の順番を把握せよ!

はあく

自軍と敵軍の攻撃順がバラバラなので、いち早く覚えることが必要。もし覚えておかないと敵軍に攻めこまれてしまい、倒される結果とな

るのだ。攻撃順を紙に書いておくくらいのことをしておいたほうが、わかりやすくてもいいかもしれない。とにかく、覚えることが大事だ。



▲自軍の攻撃から始まるが、ずっと自軍の攻撃ではない。



▲いきなり敵軍の攻撃にチェンジ。順番を覚えよう!



◀「ターンがようやく終了した。あとは「ターン」の順番で、自軍と敵軍の戦闘が繰り返されるのだ。

Element 5

間接攻撃と直接攻撃を使い分けろ!

離れたところからの攻撃する「間接攻撃」と、対面しての「直接攻撃」を使い分けことが重要だ。間接攻撃なら相手の攻撃を受けずにすむし、弱った敵キャラに直接攻撃すれば一撃で倒すこともできる。つまり、自軍のダメージを最小限に抑えられるというわけだ。

間接攻撃



▲1キャラ分離れた場所からでも攻撃できるのが特徴。魔法や弓矢攻撃がそうだ!

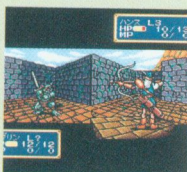
直接攻撃



▲目の前まで行き、くっついた形でないとなら攻撃できない。ほとんどのキャラが、これ。

▶Practical 実例をあげて説明しよう

まず、間接攻撃のアーチャーで敵キャラを攻撃。そして、ダメージを与えたあとに、僧侶や魔道士など弱いキャラで攻撃して倒す。こうすれば、非力なキャラでも経験値を多く得られるようになる。



▲まずアーチャーで攻撃

1キャラ分離れているので、相手が近づかなくても間接攻撃者でない限り、攻撃はされないので安心。

▼次に弱いキャラを

ある程度のダメージを与えたら、攻撃力のないキャラクターに攻撃させ、経験値を獲得しよう。



▲使い方次第でスゴくなる

どんどん繰り返していくと、全然役に立たなかった僧侶や魔道士が、大活躍してくれるようになる。

Element 6

自・敵軍を問わず移動距離、HPを確認!

P.18の4番と同じくやっておきたいのが、登場するすべてのキャラのHPと移動距離を調べる。特に移動距離の場合、キャラにカーソルを合わせない限り表示されないの、必ず各キャラ一回ずつは行っておこう。知っていれば、次のターンでの敵軍の攻撃を避けられる。めんどくさいようでも、戦いに勝つためには、このくらいの苦労は必要だ。

▼敵キャラにカーソルを合わせAボタンを押せば、敵の移動距離、HPがわかる。



▲知ってしまえばこっちのもの。相手の届かないところで待機してられるのだ。

Element 7

HPとMPに気を配れ

レベルの低いとき、特に注意しておきたいのが、キャラのHPとMPの残り。敵軍と対戦する機会の多いキャラの側には、いつもHPを回

復できるキャラを配置しておくとう安全だ。また、敵軍の数が少なくなったときには、MPをガンガン使っていこう。レベル上げにもなるのだ。



いつでもHPを回復できるようにする



▼魔法を使うだけでなく経験値が入る。戦闘に用がなくても、味方のHPの回復などにMPを使おう。

Element 8

パーティー全体のレベルを上げろ!

戦ったキャラのみに経験値が入るので、普通にプレイしているとどうしてもレベルにバラツキが出る。しかし、すべてのキャラを殺さず進むのなら、P.18の5番を利用しよう。初めは結構めんどうだけど、序盤戦から平均的に上げていけば、後半きつとスムーズに行けるはず。気ままにレベルを上げていくと、かえってパーティーバランスが悪くなるしてしまうのだ。



▲レベルアップ。アーチャーやマックスなどはすぐに上がるが、ほかはなかなか。

▼地道にプレイした結果、みんながレベル5以上。これで死ぬことはないだろう。

Fタダ	ぜんし	L 8
Fアンリ	まどうし	L 8
Fタオ	まどうし	L 9
Fロウ	せうりょ	L 6
Fチュッ	せうりょ	L 5
Fゴング	せんく	L 6

だれの そうびを しますか?

Element 9

敵軍の動きを徹底研究せよ!

敵軍の動きはだいたい決まっていて、狙ってくるキャラも一定している。だから、狙われるキャラはどんなキャラなのか把握しておくことが重要。敵軍が最もよく狙ってくるキャラは、下にあげた3つ。特に、HPが少ないキャラには要注意。ここぞとばかりに攻撃してくる。油断は禁物、敵軍の動きを徹底的にマークしよう。



◀ひとりりでつき進むと、敵軍のターンになったとき囲まれてしまう。無謀な動きは禁物だ。

狙われやすいキャラクターの条件

他のいろいろな条件が同じ場合、右の3つの条件のどれかがあると、敵軍に狙われやすくなる。

1. 敵との距離が近い。
2. 主人公、魔道士、アーチャーなど。
3. 比較的残りHPが多い。

Element 10

ときには、攻めるより退くことも考えろ!

攻撃ばかりが能じゃない! いくらひとりのキャラが強く先に進めるようでも、他のキャラが瀕死のときは、リターンの魔法などで一度町や城まで戻ろう。無理をして先に進んでも、後々レベルの低さに苦労したり、復活にお金がかかったりと不便なことばかり。ときには、地道に行くことも大事だ。



▲みんなやられてしまって、残りはわずか。どうしよう?

▼無理をせず、一度町に戻る。回復してから進もうね。



▶Practice 「退却」を利用して、レベルアップ

敵軍を何匹か倒した



ひとまず退却



もう一度フィールドへ



どんどん敵を倒せ!



戦闘途中でリターンの魔法を使い城や町に戻ると、また敵軍が復活している。このことを利用して戦闘し続けると、レベルが上げや

すいぞ。同じ場所に同じ敵キャラが復活するので、攻略しやすいのだ。あまり繰り返すと、もらえる経験値も減るので注意。

Element 11

「中断」機能を大いに活用せよ!

サブコマンドの「中断」をつかって、自軍を有利に進ませよう。中断を使うとそこまでのデータがセーブされるので、先に進んでやられても、やられる前にいつでも戻れる。だからピンチを脱すると同時に、敵軍の動きもわかってしまうのだ。

毎ターンごとセーブすれば、完璧な戦略が可能。



▲中断してセーブしたら、もう一度再開だ。



▲セーブしたところから始まるので、どんな無茶をしても、やり直しができる。

▼敵軍の動きをしっかりと見たら、リセットをして戻ってくれば完璧だ。



Element 12

ノーバの助言を信じてパーティー編成!



本陣でいつも統括してくれているノーバ軍師。彼の助言は、一見あまりいい情報ではないと思われがちだが、実はとても有力な情報なのだ。

はっきりいって、パーティー編成は彼の助言を信じて行うといいぞ。いつもその場所にあった適切なアドバイスしてくれるので、そのつど助言にあうキャラクターを選択して戦闘に向かえ。すると、戦闘がかなり有利に進んだりするのだ。



▲ノーバの助言。信じるものは救われる。彼の声は開発者のヒントとして、ありがたく聞いておこう。

▼騙されたと思って、一度助言通りパーティーを組んでみよう。必ず、戦闘が有利に進むはずだ。



P.33からの「Battle攻略」は、一つのおすすめパターン、キミのオリジナル攻略法を作りだすことも大切だ。

戦闘のやり方は、人それぞれ違う。どんどん進む人もいれば、地道に敵キャラを倒していく人もいる。だから、P.33から始まる「Battle攻略」は、ひとつの参考例として見ていこう。必ずしも紹介した例が完璧な攻略とは限らない。自分だけの攻略法を見つける楽しみも、味わってほしい。ここで紹介したテクを駆使して、研究してみよう。

▼一番初めの戦闘シーン。中央突破でつき進め!



▲一匹一匹確実に倒す方法。どちらかという、こっちの戦略が安全で確かだ!

CHARACTER DATA

●キャラクター・データ

ゲームに登場する全味方キャラクターを紹介。各キャラクターの戦闘傾向などを理解し、戦闘に役立てよう。途中参加のキャラは、攻略ページ末のキャラ説明も参考にしよう。

MAX

マックス



とどめを刺す二番手

各能力値とも高く、成長も急激。ここぞというときの切り札になる。ただ、集中攻撃を受けやすく防御力も低めなので最前戦はキビシイ。

ガーディアナの付近の海岸で倒れていたところを助けられた。記憶をなくしてしまっているのにかかわらず、すばらしい剣術を持っている。それゆえケンタウロスたちから嫉妬を受けているが、本人はいたって礼儀正しい性格だ。

職業：剣士

レベル1 ステータス

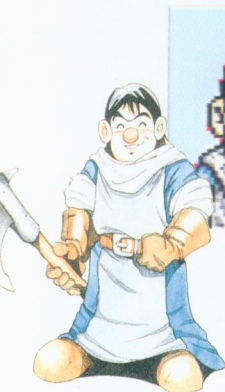
移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
6	6	4	4	12	8

装備できる武器

ショートソード・ミドルソード・ロングソード・スチールソード・ブロードソード・必殺の剣・菊一文字・光の剣・暗黒の剣・カオスブレイカー

RAG

ラグ



攻撃力と防御力を生かそう

戦士なので攻撃、防御力が非常に高い。特に攻撃力の高さは目を見張る。早く武器を買いかえたい。HPは最初低めだが、成長は速い。

職業：戦士

おどけて愛嬌をふりまく三枚目。戦闘をしたくて戦士になったのではなく、カッコいいからなってしまったのだ。しかし、彼もやるときはやる。戦闘時のファイトはすごい。

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
6	9	7	4	9	0

装備できる武器

ショートソード・ハンドアックス・ミドルソード・ミドルアックス・バトルアックス・ヒートアックス・グレードアックス・アトラスの斧



KEN

ケン



気位きいの高いケンタウロス族だが、ケンケンは特別。素直に主人公の強さに惚ほれこんでいるのだ。彼はガーディアナ王宮騎士団の見習い。年が若く、メイには弟分扱ぶんいされているけれど、じつはメイのことが好き。

職業：騎士



成長の早さはピカイチ

最初はHPなどの数値が低くて不安になるが、とても成長が早い。育てればHPもパーティー中トップになる。前衛速攻型のキャラ。

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	7	6	5	8	0

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワースピア・バルキリー

TAO

タオ



ガーディアナ城の侍女だったが、魔法の才能を見い出され、アンリ姫とともに魔法の修業をしていた。後に仲間となるディアーネの妹で、活発な姉とは逆におとなしい少女だ。昔から本を読むのが好きなど、魔道士になる素質を持っていた。

職業：魔道士



炎の魔法が得意

攻撃魔法は炎の魔法しか使えないが、最大級まで覚えることができる。攻撃魔法以外の攻撃補助魔法もたくさん覚えてくれるのだ。

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	4	4	6	10	6

装備できる武器

木の杖つえ・パワースティック・守りの杖つえ・デーモンロッド

HANS

ハンス



強いキャラの後ろに配置

えんかく
遠隔攻撃用キャラ。防御力があまりないので、誰かの後ろにつけておくといい。成長は遅めだが、ディアーネよりは成長するはずだ。

争いを好まない性格だ。傷つけ合ったり、痛い思いをするのは心底嫌い。そんな性格なので、仲間たちからさんざんばかにされてきた。にもかかわらず兵士でいつづけたのは、彼の腕前が確実だからだ。その点は仲間も認めている。

職業：アーチャー

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	6	5	6	12	0

装備できる武器

木の矢、はがねの矢・ロビンの矢・アサルトシエル・バスターショット

ROW

ロウ



回復、治療、多様な魔法使い

そうりよ
僧侶なのでもちろん回復魔法が得意。そのうえ、ほかの僧侶が使いこなせない、高レベルの攻撃補助魔法まで覚えることができる。

ガーディアナの教会で修業を続ける僧侶。口は悪いが、気のいいやつ。誤解されやすいタイプなのだ。主人公が近所の海岸で倒れていたのを発見し助けたのがロウで、それ以来主人公と親友となり、ともに暮らしている。

職業：僧侶

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	6	5	5	11	10

装備できる武器

木の杖・パワースティック・守りの杖・聖者の杖・デーモンロッド

NOVA

ノーバ

戦いには参加しないが、シャイニング・フォースの旅に同行して、助言を与えてくれる。元はガーディアナ軍の軍師。すばらしい頭脳を持ち、国王の政治顧問も務めた。



GONG

ゴング



職業：モンク

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	11	4	6	11	8

防御力の低さを考慮し、後衛に置く

モンクとは、精神とともに肉体も鍛えた僧侶だ。だから、彼の攻撃力は僧侶とは違いとびぬけている。そのかわり基本的な回復魔法しか使えないのだ。その他の能力は僧侶なみ。しかし、力のリングを持たせると前衛向けの僧侶になる。装備できる武器

なし

MAY

メイ



職業：騎士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	5	5	7	11	0

機動力とすばやさを生かそう

攻撃力はほかの騎士に劣るが、すばやさ非常に高い。成長させればさせるほど、ずばぬけて早くなるのだ。ターンはたいい最初の方に回ってくるだろう。前のターンのとりこぼしを迅速に処理するのが、彼女の役目なのだ。

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワースピア・バルキリー

GORT

ゴート



職業：戦士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
6	8	7	4	12	0

頑丈な体で、軍勢の盾となる

ラグ同様攻撃力、防御力が高い。とくに防御力が高く、成長もとても早いのだ。パーティーの最前線に立たせ、間接攻撃キャラを後ろに立たせるのが正しい使い方だ。集中攻撃を受けそうな場所に行かせるのなら、ゴートがおススメ。

装備できる武器

ショートソード・ハンドアックス・ミドルソード・ミドルアックス・バトルアックス・ヒートアックス・グレートアックス・アトラスの斧

CHIP

チップ



職業：僧侶

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	6	5	4	10	7

回復魔法は、彼女におまかせ

魔法の覚えがとて早い。中でも得意な魔法は個体回復のヒールと全体回復のオーラだ。回復魔法に徹するといい。それから、彼女は敏捷性に欠ける部分がある。パーティーに不都合が生じる場合は、疾風のリングを装備させよう。

装備できる武器

木の杖・パワースティック・守りの杖・聖者の杖・デーモンロッド

ANRI

アンリ



職業：魔道士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	4	3	7	8	6

攻撃魔法を手広く覚える

冷気系の魔法が得意で、最高レベルのものまで使いこなせるようになる。冷気以外でも攻撃魔法は全体的に得意。火炎系、電撃系も基本的なものは使えるのだ。難点は、ステータスがほかの魔道士より低いこと。気長に育てよう。

装備できる武器

木の杖・パワースティック・守りの杖・デーモンロッド

ARTHUR

アーサー



職業：騎士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	5	6	6	8	0

武器と魔法の両刀使い

騎士の中では唯一魔法が使えるようになるキャラ。基本的な攻撃魔法を覚えるのだ。最初はステータスが低いが育て方によっては最強にもなる。最初のうちは、残りHPがわずかになったモンスターのどめを刺すくらいにしておこう。

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワースピア・バルキリー

BARBAROI

バルバロイ



職業：鳥人

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	6	7	7	10	0

能力値が高いので先陣をきらせよ

地形を無視して移動できる、飛行ユニット。最初は攻撃力が低いので扱いづらいが、各能力値とも成長が早い。育てれば主人公のように切り札として使えるはずだ。移動しにくい山の中などでは、彼を使って奇襲作戦に出るといい。

装備できる武器

ショートソード・ミドルソード・ロングソード・スチールソード・ブロードソード・必殺の剣・菊一文字・暗黒の剣・光の剣

AMON

アモン



職業：鳥人

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	5	6	7	12	0

バルバロイの補助役に徹する

バルバロイよりも能力は劣るが、数少ない飛行ユニットなので、大切に育ててほしい。ただし攻撃力は魔道士なみ。武器で少しは補えるが、期待をよせるのはムリだろう。成長もバルバロイほど早くないので、補助役にまわそう。

装備できる武器

ショートソード・ミドルソード・ロングソード・スチールソード・ブロードソード・必殺の剣・菊一文字・暗黒の剣・光の剣

DIANE

ディアーネ



職業：アーチャー

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	6	4	6	10	0

成長が早いので、レベルアップさせよう

便利な弓兵のひとり。ハンス同様攻撃力、防御力は頼りないけれど、遠隔攻撃は魅力だ。ハンスよりも成長が早いので、仲間にした時はすでに能力が上回っているはずだ。早く育て上げて、クラスチェンジしてしまうといいだろう。

装備できる武器

木の矢・はがねの矢・ロビンの矢・アサルトシェル・バスターショット

ZAPPA

ザッパ



職業：ワーウルフ

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	14	7	7	9	0

強力な牙と爪の二つの武器

森林での移動力は最高クラス。平地を歩くように進むことができるので、フィールド画面での戦闘時は必ず参加させたい。緑の加護があるのか、茂み、森といった植物の生えている場所では、敵からのダメージをある程度軽減できる。

装備できる武器

なし

PEIL

ペイル



職業：騎士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	6	7	7	10	0

防御力の高さを利用し先陣に置き

成長させていけば、防御力、敏捷性の高い騎士にすることができる。他のメンバーに比べて低いHPを、じゅうぶんカバーすることができるだろう。攻撃力の平均以上を發揮してくれるので、戦闘に参加させておきたい。

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワースピア・バルキリー

KOKICHI

コーキチ



職業：ウイングナイト

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
6	7	5	6	10	0

空中移動を使いとどめを刺す

空中を移動することができる、貴重なキャラ。地形に影響されない移動力と、騎士並みの攻撃力を持っているので、敵の背後へまわり、とどめを刺す役割を持たせたほうがいだろう。防御力、HPは低めなので、孤立させないことだ。

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワースピア・バルキリー

BANGARD

バンガード



職業：騎士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	7	6	6	10	0

バランスのとれたステータス

攻撃力、防御力など、ステータスは騎士の平均点そのまま。成長の速度は順調なので、使い方を誤らなければそこそこ使えるキャラだ。後半で役に立つことは少ないだろうが、中盤までの戦闘では攻守にわたって活躍してくれる。

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワー
スピア・バルキリー

YOGURT

ヨーグルト



職業：ヨーグルト

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	1	1	1	1	0

戦闘にはまったくの役立たず

ステータスは初期値のまま。成長することはないので、戦闘に参加させることは絶対にしないことだ。もともとシャイニング・フォースのマスコットの存在なので、まわりを楽しませるだけのキャラクターといえる。

装備できる武器

なし

GANTZ

ガンツ



職業：スチームナイト

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
4	10	11	4	9	0

移動の遅さを補え！

攻撃力と、特に防御力はチーム1、2を誇るものを持っている。森や山など以外では移動力が低いので、戦闘時は他のメンバーを待機させて追いつくのを待たせておこう。HPは少ないので、魔法攻撃にはじゅうぶん注意すること。

装備できる武器

ブロンズランス・スチールランス・ナイトバスター・ハルバート・デビルランス・スピア・パワー
スピア・バルキリー

DOMINGO

ドミンゴ



職業：魔法で作られた人工生命体

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	10	16	18	30	15

MPが低いので、こ一番での使用を

シャイニング・フォースの中で、いちばん成長するキャラクター。防御力、HP、MPなど、すべてのステータスを人間ばなれた能力値まで上げることができる。初期のMPの少なさは、レベルをできるだけ上げることで解決しよう。

装備できる武器

なし

ARNEST

アーネスト



職業：騎士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	7	7	7	10	0

戦力の中核になる素材を持つ

攻撃力、防御力は騎士としてやや頼りないものの、高い敏捷性は捨てがたい。攻撃の順番が早いということは、敵からの反撃を少なくすることもできるからだ。成長は遅いものの、地道に成長させていけば、戦力の中核になるだろう。

装備できる武器

ブロンズランス、スチールランス、ナイトバスター、ハルバート、デビルランス、スピア、パワースピア、バルキリー

LYLE

ライル



職業：アサルトナイト

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
4	8	4	5	9	0

こうほうしえん
 後方支援の主力にしよう

守備力、HPは他のメンバーに比べると1ランク低い。そのかわり、強力な威力を持ち、遠距離攻撃のできる兵器を装備できる。敵になるべく接近させず、援護射撃に徹しよう。弱点を補う行動を徹底すれば、後方支援の主力になる。

装備できる武器

ロビンの矢、アサルトシェル、バスターショット

BALIEW

バリウウ



職業：ドラゴン

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	10	8	4	12	0

強力な一撃を与えたいときに役立つ

しんりゅう
神龍はレベルの低いうちにはゆっくり成長するので、他のメンバーよりも多くの経験値を与えるようにすること。戦闘では空中で移動し、高い攻撃力と防御力で敵をかく乱することができる。ただし、こりつ孤立させないように注意。

装備できる武器

なし

ALEF

アレフ



職業：魔道士

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	4	4	7	8	7

スパークを唱えることができる賢者

雷撃系の魔法を唱えることのできる魔法使い。レベル4の魔法を覚えたら、かたまっている敵集団に飛びこみ、いっきにダメージを与えよう。防御にまわると弱いので、常に騎士や戦士を近くにおいて、敵の反撃を受けないようにしたい。

装備できる武器

木の杖、パワースティック、守りの杖、デーモンロッド

TOHLASS

トーラス



職業：僧侶

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	6	5	4	10	7

高い僧侶の能力で援護しろ

高いMPを持ち、レベルの高い回復魔法を覚えているので、後方に配置してダメージの大きいメンバーを回復させていこう。魔法を唱えることで経験値が上がるので、直接戦闘に参加させないこと。レベルアップは気にしないでいい。

装備できる武器

木の杖、パワースティック、守りの杖、聖者の杖、デーモンロッド

ADAM

アダム



職業：機械兵

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
4	10	14	5	15	0

高い防御力は、チームの盾に

ロボットゆえの高い防御力とHPは、とくに狭い場所での戦闘で、メンバーの盾代わりとなってくれる。魔法攻撃で受けるダメージは、いくら防御力が高くて大きくないので、魔法を唱える敵が近くにいるときは要注意だ。

装備できる武器

なし

MUSASHI

ムサシ



職業：サムライ

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
5	18	17	16	28	0

強大な攻撃力で敵をなで斬りにする！

すさまじい攻撃力と防御力を持っているのだが、移動力は5と低い。フィールド画面での戦闘は避けたほうがいい。ダンジョンや町中での戦闘なら、地形で足止めされることがないので、先頭に立って敵をなぎ倒していこう。

装備できる武器

スチールソード、ブロードソード、必殺の剣、菊一文字

HANZOU

ハンゾウ



職業：シノビ

レベル1 ステータス

移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP
7	16	16	19	23	0

敏捷性を生かして、先制攻撃！

ムサシなみのステータスを持ちながら、移動力7という頼もしい存在。敵を即死させることもできるので、まさに戦力の中心だ。魔法を唱える敵を攻撃の対象として、先制攻撃により、敵が魔法を唱える前に倒すことを任務としよう。

装備できる武器

スチールソード、ブロードソード、必殺の剣、菊一文字

CHAPTER 2-①

Tour & Battle

第1章

ルーンファウスト軍の侵略

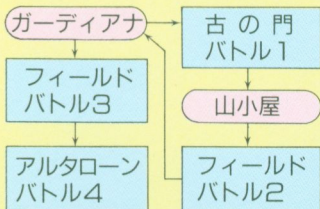




TOUR GUIDE

ガーディアナ~アルタローン

GUARDANA~ALTALONE



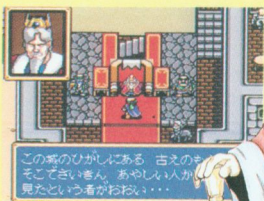
● GUARDIANA

ガーディアナ

平和な国の背後にうごめく 巨大な黒い影

ガーディアナは武を尊ぶ国で、王宮騎士団に入団することが名誉とされていた。そんな国民気質の裏には、この国の使命がある。ガーディアナの存在目的は、古の門を守ることなのだ。そして今、古の門に異変が起きている……。

マックスは記憶をなくしてこの町に住んでいて、騎士団長バリオスと国王は、彼の腕を見こ



▲平和な国なので、騎士団が動けば騒ぎが起こる。そこで、腕のたつマックスに頼みこんだ。
▶ガーディアナ国王。むだなぜいたくを嫌い、城内も王自身も質素で清潔さがただよっている。



んで古の門偵察を命じる。マックスは仲間5人をひきつれ、古の門に到着。しかし、すでにルーンファウストの騎士が荒らしまわっていた。

騎士たちを倒し、ガーディアナに戻ったマックスたちの目の前に広がっていたのは、一面の廃虚だった。ルーンファウスト軍の仕業だ。国の宝物も盗まれている。マックスたちは、バリオスの娘メイと、町の豪傑戦士ゴートを連れて、ルーンファウスト軍の後を追うことにした。

SHOP LIST

武器屋	ショートソード	100
	スピア	150
	ハンドアックス	200
	木の杖	80
	木の矢	320

廃虚となってから、武器屋は営業を開始する。まずは、ラグにハンドアックスを買い与えよう。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	天使の羽	40

人里離れた山小屋に ひっそりと住む老人

古の門を偵察に来たマックスたちに、ルーンナイトの容赦ない攻撃が襲いかかる。傷ついたマックスたちは、門の付近に山小屋を発見した。そこには、かつて神父だった老人が住んでいる。ここは、教会のかわりとして活用できるのだ。

そして、モンク僧のゴングとも出会うことに

なる。ぜひ、彼に協力してもらおう。また、妙な生き物がいるが、こいつは何なのだろうか？

▶ 古の門の東側に位置する山小屋。その名の通り、まわりは山に囲まれているのだ。ここには訪れる人もそういないだろう。



● ALTALONE

アルタローン

スキだらけの成金王国に ルーンファウストがつける？

ガーディアナの人々が言う通り、ルーンファウスト軍を追いかけてアルタローンへやって来た。しかし、アルタローンにはそんな心配がない。人々は、優雅な生活を謳歌しているのだ。不審に思いながらもアルタローン王に謁見す

▶ アルタローンは金持ちの国だ。国民たちは、金があればいいと思っている。



◀ ルーンファウストのカイン。彼はザコ兵に後を任せ、ルーンファウストへ戻ってしまう。

る。アルタローン王は心配する口ぶりだったが、実は、ルーンファウスト軍と通じていたのだ。それも、ガーディアナを破壊した超本人、シルバーナイト隊長のカインとだ。窮地に陥ったマックスを救い出したのは、アルタローン姫つきの僧侶、チップだった。マックスはチップを仲間に取り入れ、ルーンファウスト軍とぶつかる。こうして、アルタローン城下町は戦禍に巻きこまれてしまうのだ。

町の惨状を目にしたアルタローン王は、はじめて自分の間違いに気づく。そして、マックスにルーンファウストへの道を提供するのだった。

SHOP LIST

武器屋	ショートソード	100
	スピア	150
	ハンドアックス	200
	木の杖	80
	木の矢	320

売り物はガーディアナと同じ。買う必要はない。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	天使の羽	40

Battle 1

いだしえ

古の門探索

たん さく

【古の城門】

●目的 ルーンナイト撃破

●Level ●★



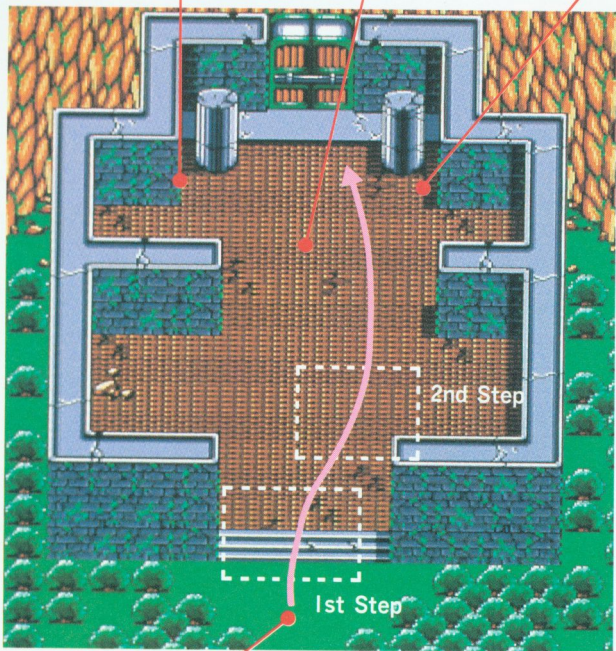
ドワーフ
ゴブリン



ルーンナイト
ゴブリン×2



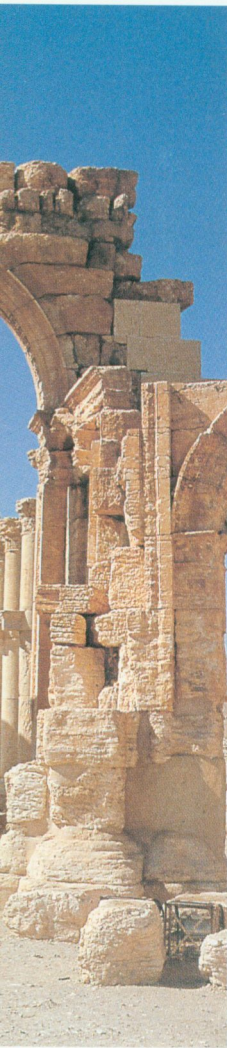
ドワーフ
ゴブリン×2



シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ
- ケン ●タオ
- ハンス ●ロウ

ここは、軽くクリアできるステージ。リターンでレベルアップさせてもいいけれど、流れを見るため一度でクリアするのがおすすめ。



神聖な場所である古の門に、近頃怪しい人影を見かける。古の門を守るガーディアナでは、マックスたち6人に偵察を命じた。一同が古の門にたどりつくと、そこはルーンファウスト軍が…。



マックス殿！ 戦いに臨み一言申し上げる。実戦経験はまだ浅い。一人で突っこむことは決してなされるな。

陣形を組んで、ゆっくり進んでいくくせをつける

このゲームの基本は、味方を分散させずに進むこと。そして団体で進むのに必要なのが、陣形を組むことだ。敵の攻撃を受けやすい場所に

防御力の高いキャラを、その後ろに間接攻撃用キャラを置こう。ここではより有利な陣形の1例を、1ターン1ターン詳しく紹介してみよう。

1st Step

1 ターン目で陣形を組め！

まずタオを2歩進め、そのまわりに左下の陣形を作る。次のターンで、ゴブリンを攻撃。ケンは間接攻撃で当たろう。敵から攻撃されない。



▲前列は比較的防御力が高い人が揃う。次のターンを考えると、この配置がいい。



▲ケンは右端のゴブリンを攻撃すること。このゴブリン以外は1ターンで倒せる。

2nd Step

陣形をかえて、ドワーフを討つ

ゴブリンを倒したら、1歩下がって下の陣形を作る。陣形ができれば、ラグを柱のすぐ左に進ませよう。先制攻撃を受けずに攻撃開始。その下の写真のように全員でドワーフと対戦だ。



▲一歩下がるのを忘れずに、とにかくドワーフは強いので、受け身の態勢を作っておかないと、後がつからいのだ。



▶なるべく速くに進んでドワーフを叩け。ケンは、直接攻撃させる。ロウは待っても殴られる。先に殴りにいこう。

BOSS

ルーンナイト

ドワーフを倒したら、柱の横に並んで待機。ルーンナイトは近よると前進してくるのだ。ルーンナイトのターンが終わったら、すぐに攻撃開始。タオとマックスの二人でケリがつかはず。



▲うかつに近づいたりしなければ、恐ろしい敵ではない。ボスキャラ攻略の基本「敵のターン終了と同時に攻撃開始」を守れ。

高橋'S VOICE



基本的な戦闘を覚えるのに最適なマップです。マックスを先に行かせたい気持ちを押さえて、第1波のゴブリン、第2波のドワーフを、みんなで撃破していきましょう。

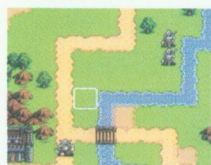
Battle 2

きかん ガーディアナへの帰還

【ガーディアナ地方】

●目的 ガーディアナ到達

●Level ●★



ドワーフ
ルーンナイト×2



ドワーフ×2
ゴブリン×3



ゴブリン×3



シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ
- ケン ●タオ
- ハンス ●ロウ
- ゴング

新しく仲間になったゴングは、攻撃力とHP以外は僧侶そうりょのみ。ムリをさせないように。また、来た道は地震でふさがれたので、大まわりをすること。



いにしえ

古の門でルーンナイトを撃破したマックスたち。そのルーンナイトは、ガーディアナが襲われていると告げた。あわててガーディアナへ戻ろうとする彼らの前に、ルーンファウスト軍が立ちふさがる。



いにしえ

古の門の近くに、世捨て人の神父が住んでいます。もしものときは、彼の力を借りなさい。

ぬ

足の遅くなる山道は、急いで抜け出すこと

このステージの攻略パターンは、速攻型とじっくり型の2タイプ。前半戦が山道で歩きづらいが、ハンス、タオ、主人公、ラグ、ゴング、ロウ、ケンの順に通すのがコツ。速攻型は、ハン

スを使ってグイグイ押していけばいい。じっくり型は、後ろから来るキャラを待つこと。このステージはリターンを使ったレベルアップがしやすいので、その場合はじっくり型で攻略しよう。

1st Step

ゴブリン退治は速めに

マックスたちの近くにいるゴブリンは、どんどん逃げていって後ろの列に合流する。速攻型なら、合流する前にハンスをぶつけよう。もし合流してしまったら、後ろの人たちを待つこと。

▶ハンスは前方にいるので攻撃しやすい。中盤戦以降はハンスのレベルを上げにくいので、この面できせいでしようといひ。



◀ゴブリンがグループと合流。あわてておひすがると、タオなどの弱いキャラが攻撃を受けてしまうので注意。

▶後ろのキャラが追いつくころには、ドワーフがすぐ近くにいる。手の空いたキャラクターはドワーフと対戦



2nd Step

川の対岸からルーンナイトを倒せ

最後に3匹残るが、こいつらは動かない。うかつに橋へ突っこまないこと。ハンスかタオ、ケンを使い、川の対岸からルーンナイトを倒そ



◀向こう岸への間接攻撃だ。ほかのキャラも、ルーンナイトへ攻撃中、いつても突撃できるよにかまえて待っていること。

高橋'S VOICE



マップが広いので、最初よりも難易度が低いはず。このマップのポイントは、最後の橋のところ。間接攻撃で弱らせて、直接攻撃で立ち向かうというパターンを忘れずに。

Battle 3

ルーンファウスト追撃 【ガーディアナ地方】

●目的 アルタローン到達

●Level ●★★★



オオコウモリ×3



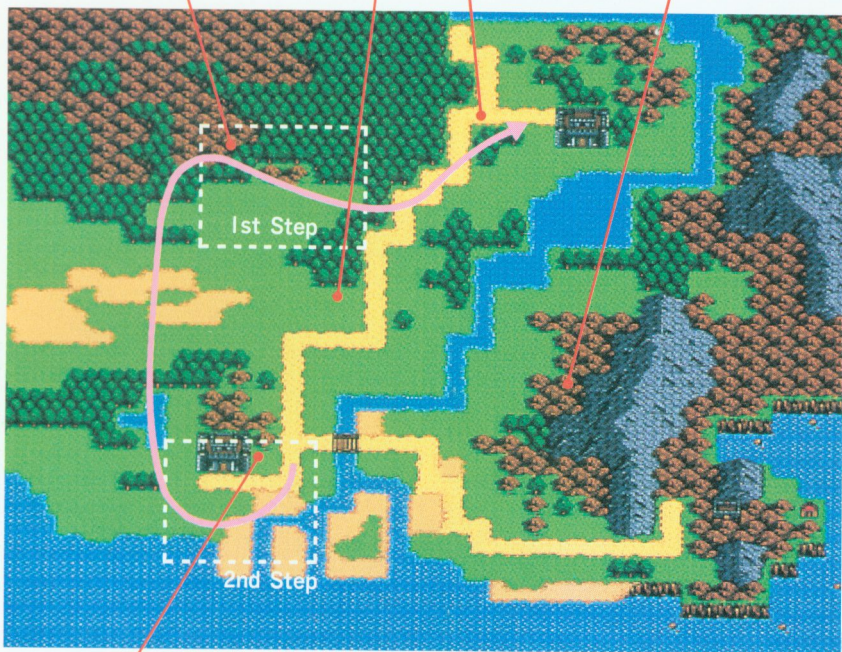
ドワーフ×5



ルーンナイト×5



オオコウモリ×2



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴング●メイ●ゴート

新しく仲間になったメイは、攻撃力と防御力が少なめ。早いうちに育てて、貴重な戦力としよう。ゴートは、最初からラグと同じように使っても大丈夫だ。ラグには、ガーディアナの町でハンドアックスを買い与えること。攻略が楽になるはず。

ルーンファスト軍によって破壊されたガーディアナ。マックスたちは、ルーンファスト軍を追って、アルタローンへ向かう。その途中にも、ルーンファストの軍勢ばかりがあふれていた。



オオコウモリなど…移動速度がとても速いので…戦闘態勢には充分お気遣いください。また危いと思ったらむりせず退却を！ それもまた、戦法というものなのです。

大回りで敵の動きのタイミングをずらす

マップは広いけれど、アルタローンまでの距離は短い。しかし、短い中にモンスターが続々と登場するのだ。うかつに最短コースをとると、一度に多くのモンスターから襲撃を受けてしま

う。ここは大きく回り道をして、モンスターの襲撃タイミングをずらすのが得策だ。また、このステージは序盤戦で最もレベルアップさせやすい。リターンを使い、キャラを強化しよう。

1st Step

後退してオオコウモリを撃破

マップの矢印の通り、ガーディアナの南を通り西から北上しよう。こうすると、ドワーフの襲撃タイミングをずらし、オオコウモリに集中できる。最後尾には防御力のあるキャラを置き、



最後尾のキャラは、オオコウモリに追いつかれてしまう。ラグ、ゴート、ケンなどを最後にして、撃退しよう。ほかのメンバーは先走りしないほうがいい。

2nd Step

一度に敵が来ないように注意

北上したら、森の中へ入ってオオコウモリを撃墜。このとき、あまり東や南の方へ行かないこと。ドワーフとルーンナイトが来ってしまうからだ。オオコウモリを倒したら、少し森の南へ移動して、ドワーフ退治。このときも、2つ並んだ山より東へ行かないこと。ドワーフを退治したら、森の南端を東へ移動。端を移動することで、地形効果を利用しつつ攻撃できるのだ。



先頭を歩いているキャラは防御力の低い人が多いはず。ムリして突っこんで、集中攻撃を受けないように注意。

森の端までドワーフをおびきよせると、有利に攻撃できる。こいつらは、一度に攻撃してくることはない。



ルーンナイトも、一匹ずつ近づいてくるので集中攻撃しよう。ただし、こちらのキャラが近づきすぎると一度に押し寄ってくる。

高橋'S VOICE



ここで初めて登場するオオコウモリを、どう料理するのがポイントです。逃げても追いつかれてしまいますからね。だからといって、むやみに突っこんでもいけませんよ。

Battle 4

アルタローン市街戦

【アルタローンの町】

●目的 敵全滅

●Level ●★★



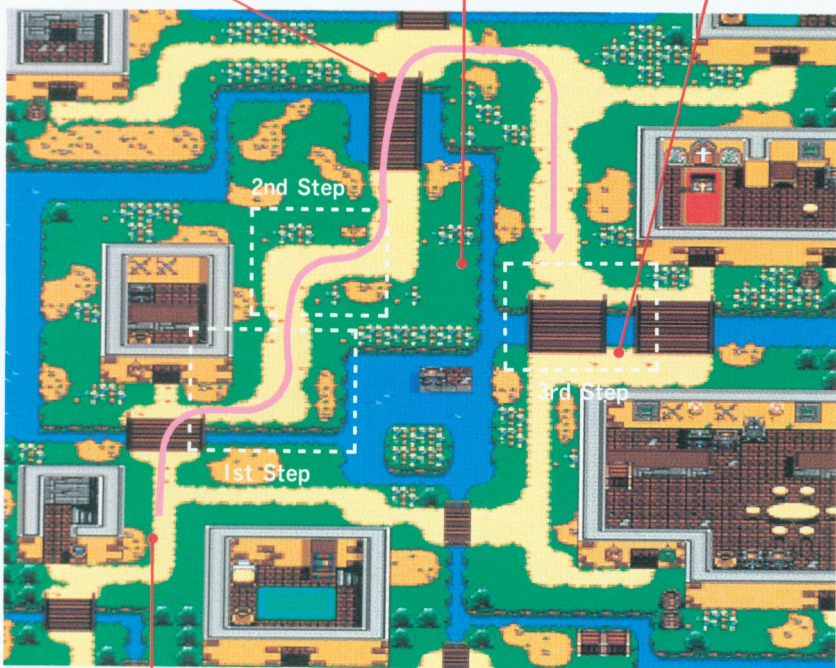
ルーンナイト×4
スナイパー×2
ダークメイジ



オオコウモリ×4



ドワーフ×4



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴング●メイ●ゴート
- チップ

新メンバーのチップは、この面ではおとなしくしていた方が無難。MPも少ないし、攻撃力もほとんどない。とにかくMPが尽きるまで回復魔法を唱えたら、後方で待機しよう。バトル⑤のことを考えて、タオにプレイズ2を覚えさせること。

ルーンファウスト軍を追って、アルタローンに着いた一行。一見平和に見えるこの国も、すでにルーンファウスト軍にむしば蝕まれていた。町の中で、マックスたちに襲いかかる敵勢。町は戦場と化した。

いちがん

一丸となって、ゆっくり進んで行くことが大切

マックスたちが前進していくと、敵勢が二手に分かれていることに気づく。ルーンナイト勢とドワーフ勢だ。だからといって味方を二手に分けてしまうのは厳禁。かなり敵勢が手強くな

1st Step

壁ぎわに陣形を組め!!

少し前方へ進むと、オオコウモリたちが近づいてくる。家の壁ぎわに、2列に陣を組もう。



このとき、マックスは後列か、前列の南よりに配置。北よりに戦士系の強いキャラを置くのだ。マックスへの集中攻撃にくれぐれも注意。

3rd Step

配置に細心の注意を払え

最後に、ドワーフ戦。ドワーフそのものは恐ろしくないが、後ろについているダークメイジ、スナイパーに注意。ダークメイジはブレイズ2



▲ドワーフたちは陣形を組んで、前進しない。



魔法使いや弓兵は、離れた所からの攻撃を得意とします。川などの向こう側からの攻撃を受けないよう、兵をお進めなさい。

2nd Step

陣形の向きをかえてアタック

これまででは、オオコウモリ対策のため、東からの襲撃に備えた態勢だった。オオコウモリを倒したら、北からの襲撃に備えて防御力の高いキャラを前進させよう。ルーンナイトは大勢で



前進してくることはまずないので、ゆっくり陣型を組み直し、落ちついて攻撃し始めるのがいい。

の魔法を使えるので、しゃていきより射程距離内には絶対入らないこと。必要なら、ドワーフを間接攻撃で倒せ。ドワーフの壁が崩れたら、すぐさま突入、ダークメイジ、スナイパーを倒そう。

高橋'S VOICE



まず、どういうルートで攻略するのかを決めてください。すぐに思いつくのが3つのコースですが、仲間を分散させるのはおすすめてできません。まって動いてください。

新たに加わる仲間たち

第1章

ゴング
〈モンク〉

・仲間となる場所-山小屋

修業の旅を続けるモンク僧。山小屋の老人に会いにきていたとき、マックスたちと出会い行動を共にする。巨人族という乱暴な種族だが、本人はまじめで律義。

▼初期ステータス

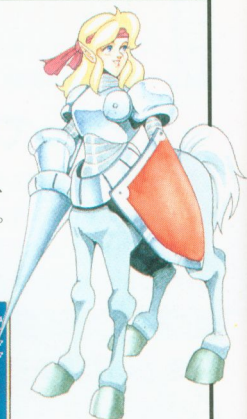


ゴング ゴング	LV	1	こころがけ	12
	HP	11 / 11	ぼうぎょ力	4
	HP	0 / 0	いびきまよ	6
	EX	0	びんしょうた	6
	まほう	ちきり		
	かばたて	あにをもってい		

メイ〈騎士〉

・仲間となる場所
-ガーディアナ城

ガーディアナ騎士団長バリオスの娘。育ってきた環境も手伝って、非常にプライドが高い。最初は、よそ者のマックスを嫌っていた。



メイ	LV	2	こころがけ	14
	HP	12 / 12	ぼうぎょ力	4
	HP	0 / 0	いびきまよ	4
	EX	0	びんしょうた	4
	まほう	ちきり		
	かばたて	あにをもってい		

◀初期ステータス

ゴート〈戦士〉 ▼初期ステータス

・仲間となる場所
-ガーディアナの町

ぜんし ゴート	LV	2	こころがけ	15
	HP	12 / 12	ぼうぎょ力	9
	HP	0 / 0	いびきまよ	6
	EX	0	びんしょうた	4
	まほう	ちきり		
	かばたて	あにをもってい		



若い頃はガーディアナの腕を誇る戦士だった。年を経て引退したが、戦いのことが忘れられず、酒まじりの毎日を送っていた。ガーディアナが襲われたのを機に、仲間に加わる。



チップ〈僧侶〉

・仲間となる場所
-アルタローン城

アルタローン姫つきの僧侶。アルタローンがルーンファウストに操られていることを知り、マックスたちの手助けをしてくれる。

せりよ チップ	LV	2	こころがけ	10
	HP	10 / 10	ぼうぎょ力	5
	HP	0 / 0	いびきまよ	6
	EX	0	びんしょうた	4
	まほう	ちきり		
	かばたて	あにをもってい		

▶初期ステータス

■ROUTE CHECK

- ①ガーディアナの町、城で情報収集。
- ②ラグ、ケン、タオ、ハンズ、ロウを仲間にする。
- ③古の門へ行く。→Battle①
- ④ゴングを仲間にする。
- ⑤ガーディアナへ戻る。→Battle②

- ⑥メイを仲間にする。
- ⑦ゴートを仲間にする。
- ⑧アルタローンへ向かう。→Battle③
- ⑨チップを仲間にする。
- ⑩アルタローンの町へ。→Battle④
- ⑪リンドリンドへ向かう。

CHAPTER 2-②
Tour & Battle

第2章
神々の泉とその精霊

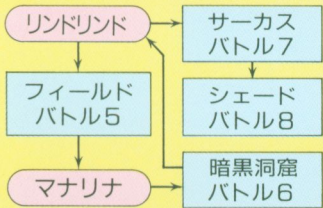




TOUR GUIDE

LIND-LIND~SHAD

リンドリンド~シェード



● MANALINA

マナリナ

魔道士のメッカ、マナリナで明かされる「神々の遺産」の謎

ガーディアナ姫アンリを捜しに、そして最高位魔道士オトランドに話を聞くために、マナリナまでやってきた。オトランドは古の門を開く封印の鍵については何も知らないが、その中にある、「神々の遺産」については手がかりがあるという。城の地下にある記憶の泉が何かを語るらしいのだ。しかし、泉は輝きの玉がなければ何も語らない。輝きの玉は、暗黒洞窟にあるのだ。

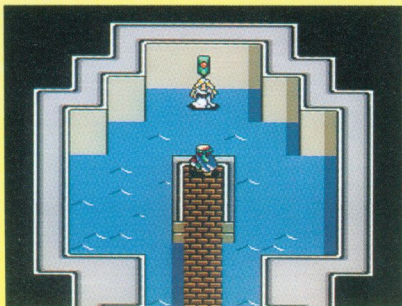
マックスたちは、アンリを連れて暗黒洞窟を制覇した。そして、泉はマックスに「神々の遺産」についての糸口を語るのだった。

マナリナで少し謎を解き明かしたマックスたちは、新たな仲間アーサーとともにリンドリンドへ向かう。ルーンファウスト軍を追うために。

▶にわとりとりにされてしまうことも。このままで話を聞くとおもしろい。通れない所も通れるようになるかも
▼記憶の泉に宿る精霊。彼女が神々の遺産を語るのだ。



◀▲最高位魔道士オトランド。魔道士の国マナリナの責任者だ。顔にもうひとつの目を持ち、過去と未来を透視する。マックスの過去と未来に、何を見たのだろうか？



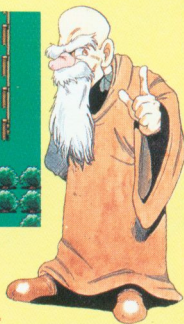
はな
華やかな舞台の裏で、
怪しいものが息づいていた

ルーンファスト軍は、ここから船に乗って
自国へ帰っていた。船はもう「品切れ」だ。中
立国のリンドリンドでは、特に協力してくれる
様子もない。とりあえず町を去るしかないのだ。

再び訪れると、議長の孫が行方不明になっ
ていた。ここはひとつ人助けをして、協力をお願
いするしかない。どうやら最近町に来たサーカ
スが怪しい。さぐりに出る必要がありそうだ。



▲最初にここへ来たときなかったサ
ーカス。怪しい雰囲気か漂う……。
▶町の変人発明家クロック。ガンツ
とライルを弟子にして研究にはげむ。



「ルーンファストが
ガーディアナを ぼろぼろしたなど
我が国には かんはいのないこと

▲中立国にとっては確かに無関係。
▶この町で出会う、ミシャエラだ。



SHOP LIST

武器屋	ミドルソード	250
	スピア	150
	ブロンズランス	300
	パワースティック	500
	木の矢	300
	木の杖	80

新しいものがたくさん売っているのでチェック。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

● SHADE

シェード

シャイニング・フォースを
歓迎してくれたものは…

リンドリンドで船を手に入れられなかったマ
ックスたちは、船を得るためにウランバトル
へ向かう。その途中シェードによると、そこに



は荒れ果てた教
会があった。

◀神父はガーディアナ
王家の血を引く者。神
神の遺産について、な
にか知っているらしい。

墓地も荒らされ、人々の様子もおかしい。町の
入り口にたたずんでいたアモンが悲痛な声で助
けを求める。教会の奥ではバルバロイがマック
スに注意を促す。警戒するマックスの背後から、
突然ゾンビたちが襲いかかってきた!!

▶墓穴はすべて掘り返されてい
る。埋められていた死体はどこ
に行ったのか? 誰か、何の目
的? でこんなことをしたのか?!



「ほかあなが あらざれている
つぎはきん、ぼりかえされたようだ
…」

Battle 5

マナリナ遠征

【リンドリンド地方】

●目的 マナリナ到達

●Level ●★★★★



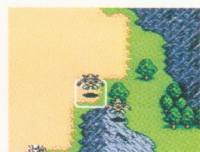
ダークメイジ×2
ゾンビ×4



オオコウモリ×2

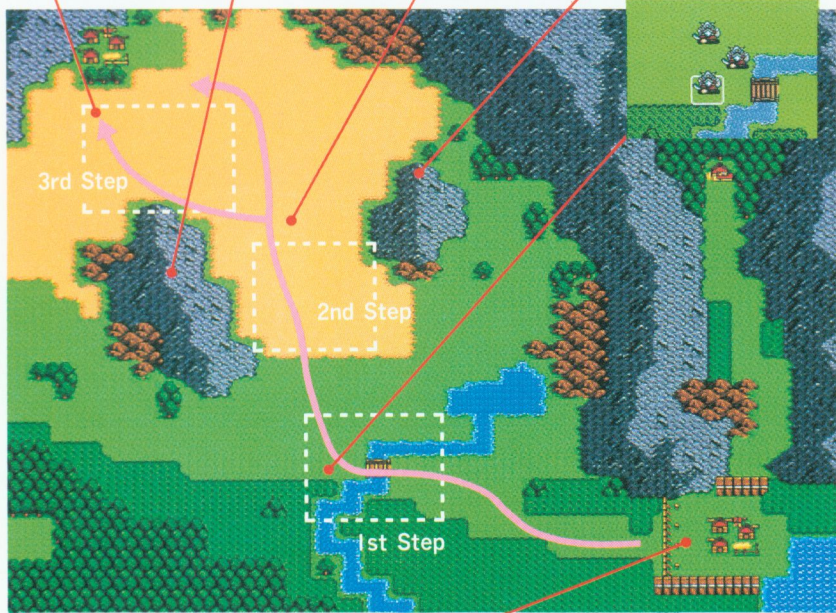


ダークメイジ
スナイパー×2



オオコウモリ×2

ドワーフ×3



シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ ●ケン
- タオ ●ハンス ●ロウ
- ゴング ●メイ ●ゴート
- チップ

リンドリンドで武器を買い揃えよう。まず、僧侶と魔道士にパワースティックを。これで僧侶も戦力になるのだ。戦士にミドルソードを、騎士には、ブロンズランスを持ってない場合は買い与えよう。ブロンズランスとスピアは、使い分けると便利。

ガーディアナの姫、アンリを仲間にするため、そして魔道士オトラントにアドバイスを願うため、マナリナへ向かうマックスたち。しかし、その目の前に、マナリナを守るモンスターが立ちはだかる。



ゾンビなど死霊しりょうの仲間は、炎ほのおに弱いのが特徴です。タオさんのプレイズを、効果的にお使いなさい。

ダークメイジへの対処のし方で、明暗が分かれる

このマップの最大のポイントは、2か所にいるダークメイジだ。うかつに近よると、プレイズ2を受けてしまう。HPの低い人は、一撃で死んでしまうだろう。警戒しながら進むこと。

また、北側は全体的に砂漠さばくだ。砂地は、ほとんどのキャラクターが2～3歩しか歩けない所。1人で突っこんで行くと、ほかのお助けキャラがたどりつけない。団体行動をお忘れなく。

1st Step

ドワーフには速攻で!!

橋の対岸にいるドワーフは、こちらへ突っこんでくることはない。強いキャラを一人ふところに突っこませて、突破口とつぱこうを開こう。後ろからの援護射撃えんごせびきも忘れずに。ここでもたつくと、オオコウモリの襲撃を受けて、苦しくなる。



2nd Step

うかつに前へ進むな!!

ダークメイジの砂地を歩ける歩数は2歩。ダークメイジとの間を2キャラ分以内になると、攻撃を受けてしまう。攻撃力のあるキャラを、3キャラ分開けた所へ移動させよう。攻撃を受けずに、次のターンで倒すことができる。



3rd Step

ゆっくり囲み、いっきに攻めこめ

最後の岩とりでは、ゾンビとダークメイジの群れ。攻撃態勢が整うまでは、ゾンビとの間を3キャラ分キープして、まわりを取り囲もう。タオは、ゾンビの密集地に突撃できるような場所に陣ど

ること。準備ができれば、ゾンビのターンの直後のキャラを、1歩前進させる。するとダークメイジが前進してくるので、まずダークメイジを叩こう。ダークメイジを倒したら、ゾンビ攻略。タオはプレイズ2で最大4匹まで攻撃可能。



◀モンスターの群れを取り囲んだ。攻撃開始後は、だれがどのモンスターを攻撃するのか、よく考えながら行動してほしい。

高橋'S VOICE



ポイントは2つ。まずは橋での戦闘です。間接系を利用して、消費しないようにしてください。もうひとつは砂漠の本隊ですが、ここに着くまでMPを温存してくださいね。

Battle 6

輝きを求めて……

どうくつ
【暗黒洞窟】

●目的：宝箱の前のスケルトンを倒す

●Level：★



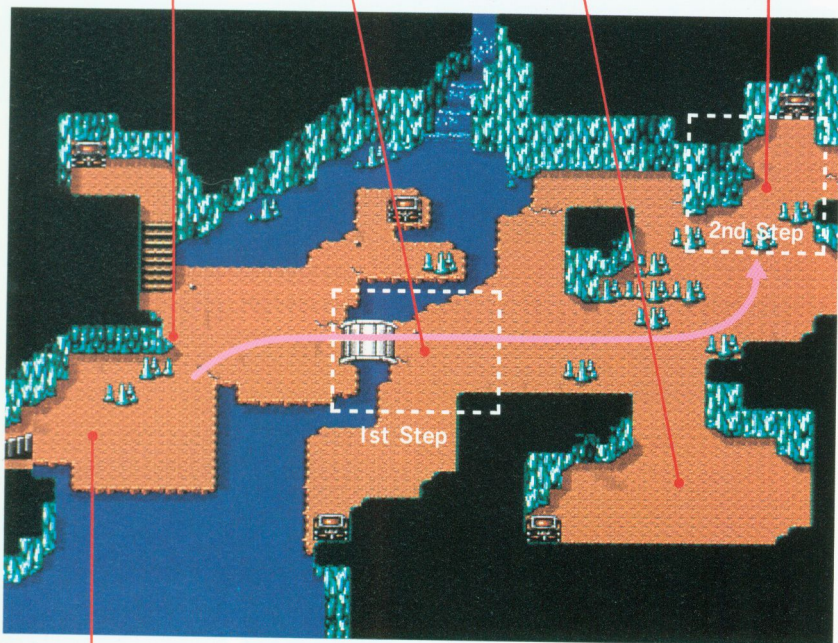
ゾンビ×2

ダークメイジ
スナイパー×2・ゾンビ



オオコウモリ
×5

ダークメイジ×3
スケルトン



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴング●メイ●ゴート
- チップ●アンリ

敵キャラと接する場所が少ないので、間接攻撃用キャラが大活躍。特にタオとアンリには頼ってしまうところ。でも、ハンスやケンなどのスピアを装備した騎士も戦力になることをお忘れなく。2nd Stepのあたりまで来たら、MPが0なんていうことのないように。

マナリナに着いたマックスたちは、記憶の泉に「神々の遺産」の謎が隠されていることを知る。しかし、謎を明かすには輝きの玉が必要だ。輝きの玉を得るため、地底の暗黒洞窟までやってきたのだった。



洞窟の中など狭い場所での戦いは、マップをよく見て敵の位置を確認しながら軍を進めるのがよいでしょう。

通路の狭ささえ頭に入れば、あとは力押し

洞窟なので、通路が広くなったり狭くなったりしている。モンスターたちは、通路が広くなった所で集中攻撃をしようと待ち構えているのだ。つまり、自分から行動を起こすことはない。さらに防御力の低いキャラが多いので、恐れず

突撃するのが正解。モンスターのターンが終わった直後に突撃して、有無をいわず、どんどんキャラクターを広い所へ誘導しよう。

数か所にある宝箱は、バトル中に取りてもバトル終了後に取りてもかまわないのだ。

1st Step

遠慮せずに、突っこむ

ゾンビを倒してからここまで来ると、どうしてもダークメイジ、スナイパー、オオコウモリの大群とぶつかってしまうことになる。



橋の前に立つダークメイジを倒したら、次のキャラをどんどん奥に入れること。



◀オオコウモリも大群だけど、平気で突っこんでいこう。ここまでくると、オオコウモリもザコだ。

▼僧侶もパワースティックを持っていれば、対等に戦える。



◀余った人員がいたら、宝箱奪取に走りまわってもいいだろう。

2nd Step

強い者をセレクトして攻撃

最後の宝箱の前は、狭いところにたくさんのモンスターがいる。こいつらは、いくら近づいても寄ってこないのだ。間接攻撃の名手を2人と直接攻撃の名手を2～3人選んで突撃しよう。大勢で突っこんでいっても、身動きがとれなくなるだけ。特に、僧侶は入らないこと。



▲間接攻撃といったらオオとアンリ。直接攻撃者にマックスは避けた方が無難。



高橋'S VOICE



この戦闘は消耗戦なんです。いかに泥沼にはまらずに戦うか、よく考えてください。とくに、まん中の橋がポイントなんです。弓矢と魔法使いを、うまく処理してください。

Battle 7

サーカスからの救出

[リンドリンドのサーカス]

●目的：ミシャエラドール撃破

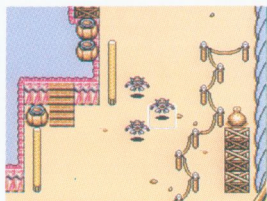
●Level：★★



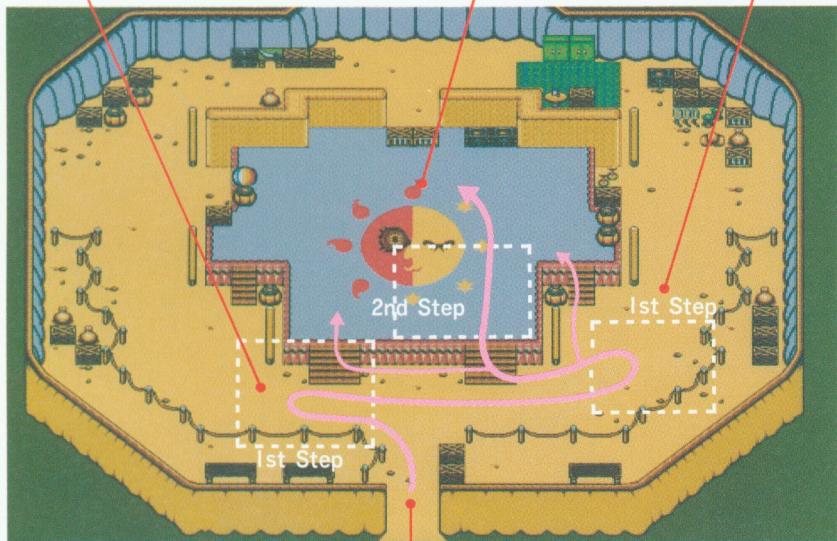
パペット
ドール×2



ミシャエラドール
ヘルピエロ×2
パペット×2・ドール

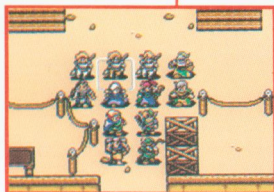


オオコウモリ×3



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴング●メイ●ゴート
- チップ●アンリ
- アーサー



新たに加わった仲間のアーサーは、とにかくHPが低くて頼りにならない。もし彼を育てあげるつもりなら、力のリングを持たせるとよいだろう。

毒で攻撃してくる敵もいるので、消毒し草は持っていこう。次のバトルでも必要になるので、買って損はしないはず。

船を求めてリンドリンドまでやってきた。しかし、船は議長しぎのの私物だ。議長は孫まごをさらわれてオロオロしている。議長まごの孫を助けて船ゆずを譲まごってもらおう。孫は、サーカスにさらわれたらしいのだが…。



仲間がふえてきたからといって、まだ安心はできません。仲間たちを、あまり分散させずに動かすのが安全といえましょう。

前半は速攻、最後は落ちついて攻撃

ボスキャラのミシャエラドールには注意が必要だが、それ以外は、オオコウモリやパペットなど小物の敵が多い。足場あしばも悪くないので、どんどん進んで倒してしまおう。

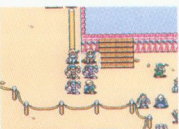
宝箱は、戦闘中でも終了後でももちろん開け

1st Step

足の速いキャラクターを奥へ行かせる

人形系の敵は、イヤらしい攻撃をしてくるので、ターンが回らないうちに倒してしまおう。

機動力のあるキャラクターを奥へ入れて、多人数で攻撃。オオコウモリも、同様のパターンで倒そう。



BOSS

ミシャエラドール

ミシャエラドールは、フリーズ3の魔法を使える。体勢が整うまでは、絶対にミシャエラド



◀こまめでやればカンペキ。どのキャラクターで攻撃するのか、決めて配置しよう。

▼ミシャエラドール。ミシャエラの分身だ。油断すると何人かが絶命させられる。



られるが、場所が悪いので終了後に開けることをお勧めする。とくに、舞台すたじの左の宝箱は、ミシャエラドールの魔法をまともにくらってしまう位置だ。うかつに近よらないように。中味はいい武器が入っているので、取り忘れるな。

2nd Step

階段の渋滞を緩和させよう

舞台上すたじ上がるときに、狭くなる階段きざいが渋滞じゅうたいを招く。思いきって騎士軍団は左の階段へ進もう。

左のパペットと戦えるはずだ。それでもあふれたキャラは、右端みぎはしの階段を上あがって待機させよう。



ールから3キャラ分は離れておくこと。ヘルビエロも直接攻撃は厳禁。ミシャエラドールの射程内しやうりやうに入ってしまうからだ。間接攻撃で、とどめを刺そう。近づいてくる心配はない。ミシャエラドール1体になったら、攻撃開始。ミシャエラドールのターンの直後から動こう。HPが高いので、そう簡単には倒せないはず。

高橋'S VOICE



意外とオオコウモリがクセ者なんですよ。左のドールばかりに主戦力を注がないように。それから、ミシャエラドールは強力なので、直接、間接攻撃を駆使してくださいね。

Battle 8

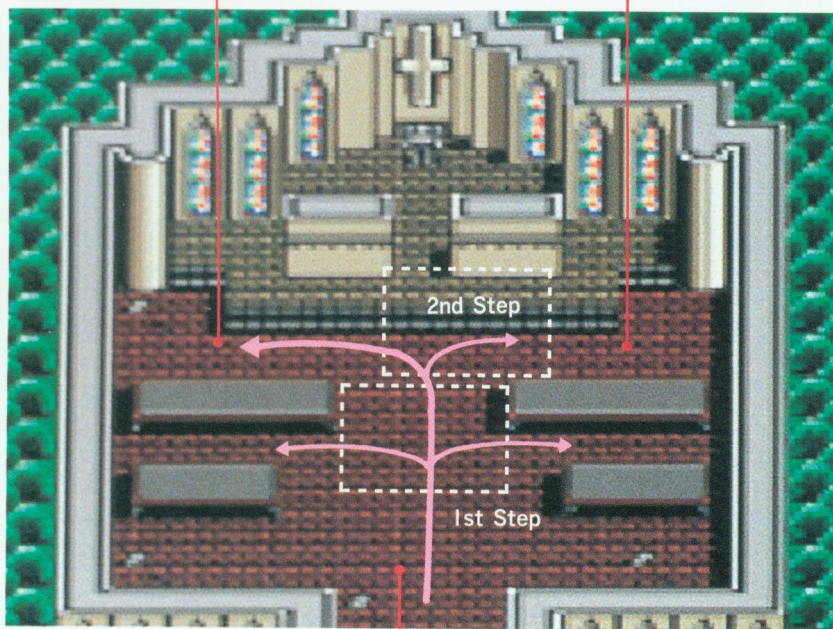
教会のワナ

【シェードの教会】

●目的 敵全滅

●Level ●★★★

ゾンビ
スケルトン×3
グール



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴング●メイ●ゴート
- チップ●アンリ
- アーサー



しりょう
死霊系のモンスターばかりなので、タオとアンリはMPを考えながら、ブレイズで攻撃していこう。また、ゾンビは毒攻撃が得意。毒消し草をいくつか用意していくと、かなり助かるはずだ。左の写真にマックスはいないが、離れた場所にいる。

へんきょう
 辺境の地、ウランバートルに向かうことになった一行。シェードへ道案内人を雇いにやってきた。そこには、神々の遺産について知る神父もいるという。しかし、すでにルーンファウスト軍が…!!



魔法使いは大変な戦力ですが、魔法にも限りがあります。いざというときのため、MPの温存をお忘れなく。

敵が密集しているので、単独行動は厳禁

とにかく狭いステージだ。端から端まで10歩で歩いてしまう。そのため、これといった安全地帯がなく、苦戦を強いられる。弱いキャラクターを、丈夫なキャラクターで囲みながら進む

しかない。やや安心できるのが、間接攻撃をしてくる敵が少ないこと。HPの低い魔道士や弓兵を、安心して強いキャラの後ろに置けるのだ。さらに後ろには、僧侶たちを待機させよう。

1st Step

先頭と後ろ2人は肉体派に

とにかく1ターン目で肉体派のキャラを3人写真の位置まで出し、後方への敵侵入を防ごう。この位置より後ろだと、なかなか突破口が開けず、僧侶たちが傷の回復をさせることさえできなくなってしまう。もともと後方にいるゾンビ2体は、肉体派キャラを各一人ずつぶつけ、身

この5人しかいない。盾になるキャラは



動きをとれなくすること。とにかく魔道士、僧侶などを守るのだ。

BOSS

ルール

動かないし、たったの一体だからとなめてしまいがち。しかし、攻撃はあまり効かないし、すぐによけられてしまう。全力で攻撃して、や

っと倒せるぐらいなのだ。ベストメンバーを選び、移動できる歩数を考えながら、どの位置からの攻撃が有効かを判断し、総攻撃にかかろう。



▲直接、間接攻撃を駆使しよう。タオはブレイズ2で攻撃。

2nd Step

狭い場所でも頭を使え

2ターン目以降は、とにかく混戦模様。集中攻撃を受けないような突破口が開けたら、どんどん突っこんでいこう。そのうち、ゾンビたちが左右に分断されるはず。そうしたら、また肉体派キャラでふたをして、魔道士のブレイズをあげせよう。間接攻撃用キャラの活躍に期待。



◀意外と利用できるのが、このくぼみ。間接攻撃用キャラを突っこませよう。

▶台の向こう側から攻撃するというテもお忘れなく。安心して攻撃できる。

高橋'S VOICE



難易度の高いステージです。ムリをせず、危くなったらリターンすることも必要です。1回目のターンで、マックスをどう動かすかによって、勝敗が決まるかもしれません。

アンリ〈魔道士〉

・仲間となる場所—マナリナ

ガーディアナの姫。自分の意見をはっきり言える、気丈な娘だ。シャイニング・フォースの母体がガーディアナ軍なので、彼女の存在は主人公に次ぐ重さがある。



まじろい	アンリ	まじろい	アンリ
LV	3	こころがけ	16
HP	9 / 9	ぼうぎょ力	4
HP	12 / 12	いびつまよひ	6
EK	0	びんしょうた	7
まじろい	おぼえてほしい	まじろい	おぼえてほしい

▶初期ステータス

アーサー〈騎士〉

◀初期ステータス

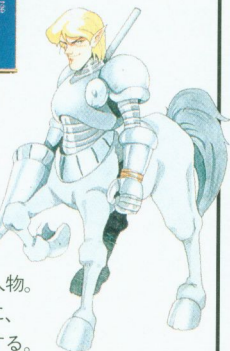
まじろい	アーサー	まじろい	アーサー
LV	4	こころがけ	15
HP	8 / 8	ぼうぎょ力	6
HP	0 / 0	いびつまよひ	7
EK	0	びんしょうた	7
まじろい	おぼえてほしい	まじろい	おぼえてほしい

・仲間となる場所—マナリナ

別の大陸出身

で、以前は国の騎士団長を務めていたらしい。

とにかく、謎が多い人物。マナリナにいたときに、マックスたちと合流する。



バルバロイ

〈鳥人〉

まじろい	バルバロイ	まじろい	バルバロイ
LV	5	こころがけ	17
HP	16 / 16	ぼうぎょ力	10
HP	0 / 0	いびつまよひ	7
EK	0	びんしょうた	12
まじろい	おぼえてほしい	まじろい	おぼえてほしい

▲初期ステータス

・仲間となる場所—シェード

ルーンファウストの急襲を受けた鳥人族の一人。

シェードで手当てを受けている最中に町が襲われ、抵抗したため石化されてしまった。



アモン〈鳥人〉

・仲間となる場所—シェード

バルバロイの妻。敵襲により負傷し、行方不明になった夫を捜していた。石化されたバルバロイを見つけ、町を訪ねたマックスたちに助けを求める。



▶初期ステータス

まじろい	アモン	まじろい	アモン
LV	5	こころがけ	15
HP	16 / 16	ぼうぎょ力	8
HP	0 / 0	いびつまよひ	7
EK	0	びんしょうた	10
まじろい	おぼえてほしい	まじろい	おぼえてほしい

■ROUTE CHECK

- ①リンドリンドで、関所を開けてもらう。
- ②マナリナへ向かう。→Battle⑤
- ③アンリを仲間にする。
- ④輝きの玉を取りに暗黒洞窟へ。→Battle⑥
- ⑤記憶の泉の前で輝きの玉を使う。

- ⑥アーサーを仲間にする。
- ⑦リンドリンドで議長の話を聞く。
- ⑧サーカスを調べる。→Battle⑦
- ⑨商人に関所を開けてもらう。
- ⑩シェードに到着。→Battle⑧
- ⑪バルバロイ、アモンを仲間にする。

CHAPTER 2-③
Tour & Battle

第3章
ルーンファウストの秘密兵器

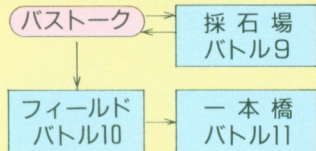




TOUR GUIDE

バストーク〜一本橋

BASTORK〜THE BRIDGE



●BASTORK

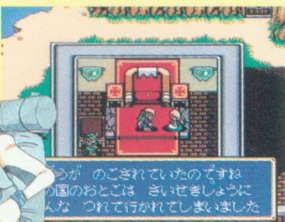
バストーク

男たちを連れ去られ、 なすすべもない山間の小国

険しい山道を進み、^{へんとう}辺境の国バストークへとやってきたマックス。しかし、そこにもすでにルーンファウストの手はのびていた。

町の中に足を踏み入れると、少しばかり様子がおかしいことに気づく。若い男の姿がまったく見られないのだ。働ける者はみんな、ルーン

▼こんなところにも現れるポークン。



▲頼みの綱のザッパまでもがルーンファウスト軍のワナにはまり、なすすべもないバストークの民。シャイニング・フォースに最後の希望を託す。

ファウスト軍によって採石場に連れていかれたのだという。国の長であるワーウルフのザッパもまた、その力を畏れた敵の手によって、身動きできない状況に追いやられていた。人々の願いを受けて、マックスは採石場へと向かう。

SHOP LIST

武器屋	ミドルソード	250
	パワースピア	900
	ブロンズランス	300
	ミドルアックス	600
	パワースティック	500
	鋼の矢	1200

リンドリンドの商人が出張販売している店で、品揃えも新しい。騎士たちにはパワースピアを、戦士たちにはミドルアックスを忘れずに買ってあげよう。攻撃力がかなりアップするのだ。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40



ザッパ様の やじゅうの心を
おさえるには つきのしずく、という
クスリがあれば、かんたんしゃ

◀月のしずくというクスリには、
獣の心を抑える効果があるという。
ステトラのところに月光石を持っ
ていけば、すぐ作ってくれる。

苦戦を強いられながらも採石場での戦いに勝利を収め、男たちは無事に救出された。喜びに湧くバストークの人々。その中には、解放された後も一人黙々と空を飛ぶための研究を続ける、コーキチの姿もあった。
採石場で手に入れた月光石を持ち、マックスはクスリ作りの名人ステトラのもとを訪ねる。ザッパを助けるためにクスリを作ってもらうの

▼話をしてもムダなだけ。月のしずくをザッパに飲ませてあげるのだ。



「マックスは、つきのしずくを
ザッパののどに ながしこんだ!!」

▲エンジンを調べた後、コーキチに話しかけてみよう。

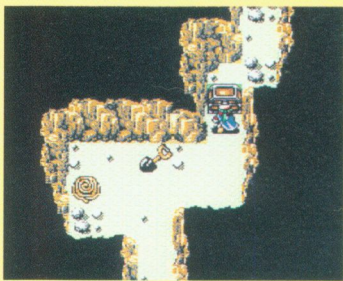
だ。正気に戻ったザッパは、その恩返しとして、シャイニング・フォースに加わり、ともに戦うことを誓う。決意も新たに、ウランバトルへの旅を再開するマックス。行く手におそるべき敵が待ち受けていることを、彼はまだ知らない。

●QUARRY

採石場

さいせきじょう どうくつ 採石場の洞窟に眠る 月の光をたたえた神秘の石

採石場に来てみると、古代の武器はすでに運び出された後であった。バストークの人々を救い出すため、マックスはルーンファスト軍に戦いを挑む。なんととしても、月光石を手に入れて帰らなければいけないのだ。



◀月光石の隠された洞窟は、採石場の奥にある。まずは、敵をすべて倒すのだ。

●The BRIDGE

一本橋

古代の秘密兵器が 光の戦士たちを襲う

マックスが一本橋へとやって来る前に、対岸では一人の騎士がルーンファスト軍のシルバークナイトと言い争っている。ひきょうなやり方で、彼は崖から突き落とされてしまうものの、九死に一生を得、再びはい上がってくるのだ。



おまえに さしずされる
おぼえはない
おれは、いつでもじゆうた!

◀崖から落とされたのは、雇われ騎士のベイルだった。戦闘の後で仲間に加わる。

Battle 9

採石場の死闘……

【採石場】

●目的：マスターメイジを倒す

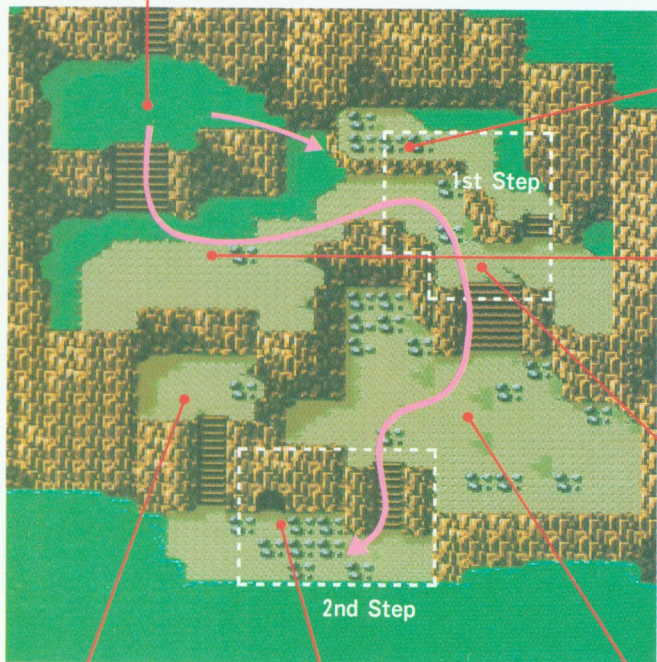
●Level：★★★



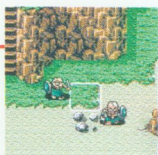
シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●タオ
- ケン●ロウ●メイ
- ゴート●チップ●アンリ
- バルバロイ●アモン
- ディアーネ

地上を進むキャラでは侵入不可能な地形が多いので、空を飛べるバルバロイとアモンを加えておくと便利だ。通路が狭いために、間接攻撃がとでも重要になってくる。騎士たちにはスピア系の武器を忘れずに持たせ、魔道士やアーチャーをできるだけ多く連れていくこと。



ハンターエルフ×2



スケルトン×2



ダークメイジ
プリースト



マスターメイジ
プリースト



リザードマン
スケルトン



ダークメイジ
プリースト×2
スケルトン×3

ルーンファスト軍によって連れ去られた男たちを救うため、マックスは採石場へとやってきた。ザッパを治すために必要な月光石もまた、この地の洞窟に眠っているのだ。



空を飛べる仲間が増えたようですね。積極的にお使いなさい。ところで…、僧侶は戦いが苦手なため、レベルが上がりにくいはずですよ。

狭い場所での戦闘では、間接攻撃が重要

段差によっていくつもの層に分けられているので、とても進みにくい。敵は通路が狭くなったところで待ち受けていて、うかつに近づこうものなら、間接攻撃の餌食になってしまうのだ。ただ、向こうから攻めてくることはほとんどな

いので、ギリギリまで近づいたところで態勢を整え、波状攻撃で道を切り開こう。敵が固まっている場所では、1体ずつ確実に倒して空きスペースを作ることが大切だ。間接攻撃を生かして、できるだけ味方の攻撃回数を増やすのだ。

1st Step

バルバロイに空からの援護を

やっかいな存在のハンターエルフは、バルバロイとアモンを先行させて早めに倒しておきたい。残しておく、前の道が1列しか通れなくなってしまうからだ。二人をそのまままわりこませて、敵の背後から攻撃させるとよい。本隊は直前で態勢を整え、ダークメイジのターンが終わったところでいっきに突入。できるだけ攻撃力の高いキャラを前に出し、魔法との連続攻撃で、まずは手前の2体を確実にしとめよう。



▶階段での攻防戦に移る前に必ず回復しておくこと。最前線で戦ったキャラは、かなり消耗が激しいはずだ。

◀1体のハンターエルフに攻撃すると、もう1体は階段の方へ移動してしまふ。深追いせず、1体ずつ倒そう。

2nd Step

階段下のスペースにいるかぎり、敵は攻撃してこない。ここに味方が揃うのを待ってから攻撃に転じるのだ。まずは下にいるスケルトンを

たたき、道を開けること。少しでも攻撃可能なスペースを広げておかないと、後が苦しくなってしまう。もちろん、バルバロイとアモンは背後にまわりこんで援護させるのだ。



◀リザードマンのまわりには、防御力の高いキャラを置こう。マスターメイジを倒すと戦闘が終わってしまうので、HPに余裕のある時は最後に倒すとよい。

高橋's VOICE



僧侶をあなどっていると、けっこう手痛いダメージを受けます。各個撃破を心がけてください。狭い道では縦列状態になるのを避けて、戦力を分散させたほうがいいですよ。

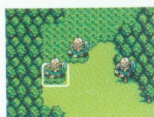
Battle 10

深い森を抜けて……

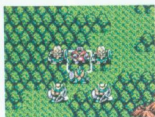
[バストーク地方]

●目的：一本橋到達

●Level：★★



スケルトン×3



リザードマン
プリースト
スケルトン×2
ハンターエルフ×2



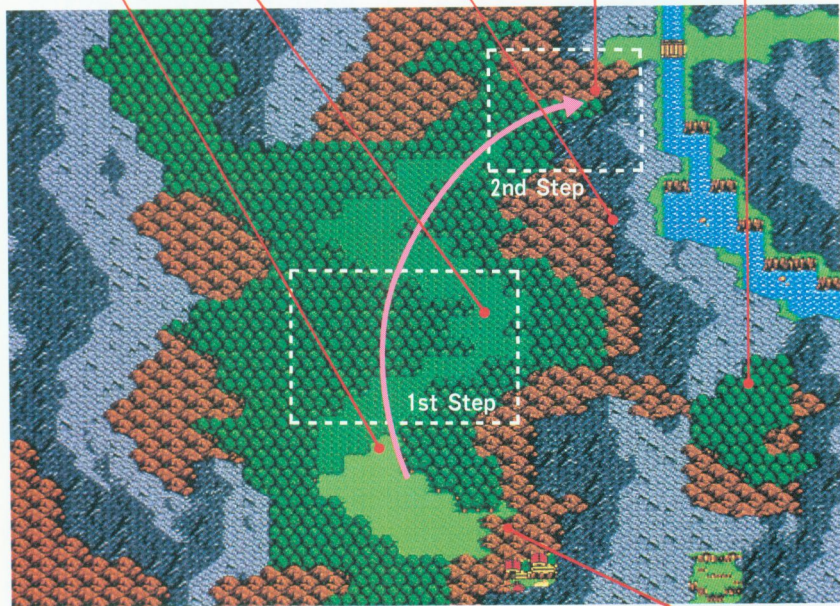
ペガサスナイト×2



リザードマン
プリースト



ペガサスナイト×2



森での戦闘を得意とするザッパは、忘れずに加えておきたい。バルバロイとアモンは、森の中でも移動力が変わらないところが大きな魅力だ。敵の飛行部隊に対抗する意味もある。この二人は、次のバトルで重要な役割を果たすので、できるだけレベルアップさせたいものだ。

シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ ●ケン
- タオ ●ロウ ●メイ
- ゴート ●チップ
- アーサー ●バルバロイ
- アモン ●ザッパ



ウランバトルへの道を急ぐマックスたちは、ザッパの案内でバストークの森林地帯から一本橋へと抜けようとする。しかし、ルーンファウスト軍の一団が行く手を阻む。もう後戻りはできない…。



森での戦いは、進軍に時間がかかり消耗戦となりましょう。地形の効果も考慮のうえ戦うのが得策かと…。

単独行動は厳禁!! あわてずに進軍すること

山に囲まれた広大な森林地帯。平地の部分はほとんどないから、必然的に移動には時間がかかってしまう。とくに、騎士の移動距離が極端に短くなるので、できるだけ騎士のペースに合わせて進軍するようにしよう。

1st Step

ザッパの機動力を生かせ

一見、敵が密集しているように見えるため、攻撃するのをためらいがち。ただ、ハンターエルフ以外は積極的に出てくることがないので、思いきって攻めていこう。くれぐれも深入りは禁物だけだね。スケルトンと戦っている最中に、ハンターエルフが左右へと展開する。ザッパなど、森の中でも機動力のあるキャラをまわりこませて、迎え撃つといいだろう。



2nd Step

順を追って確実に倒していこう

一本橋の手前で待ち受ける2体はまったく動かない。あせらずに、いったん態勢を整えてから攻め込むことが大切だ。背後から攻撃を受けることがないように、ペガサスナイトは忘れずに倒しておきたい。ヘタに戦力を分散させると、思わぬ被害を受けることになるのだ。



敵は2体しか残っていないものの、攻撃できる場所が限られている。反撃を受けても耐えられるように、直接攻撃は防御力の高いキャラで。

高橋's VOICE



ザッパをいかにうまく使うかがポイント。森の中では思うように進めないで、足の速いペガサスナイトに囲まれないようにしてください。団体行動で攻めることも大切。

Battle 11

一本橋を突破せよ!

【一本橋】

●目的：シルバーナイトを倒す

●Level：★★★★

シャイニング・フォース

- マックス●ケン●タオ
- ロウ●メイ●ゴート
- チップ●アンリ
- アーサー●アモン
- バルバロイ●ザッパ



助言にもあるように、空からの援護は必要不可欠。アモンとバルバロイは、忘れずに連れていきたい。レーザーアイの射程範囲からいっきに離脱するには、できるだけ移動力のあるキャラを選ぶことも大切だぞ。間接攻撃の使い手も多いほうがよい。



リザードマン

プリースト
ベガスサナイト×3
リザードマン×3



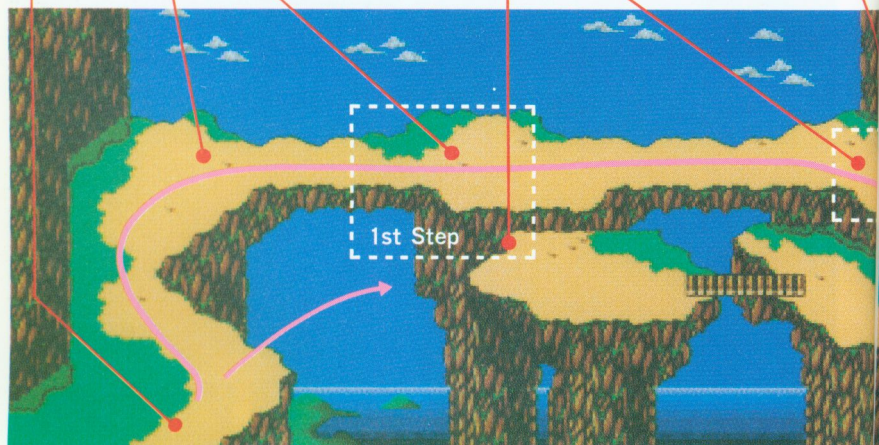
ハンターエルフ×3



シルバーナイト
プリースト
リザードマン
レーザーアイ



シルバーナイト



STORY

ウランバトルをめざして進むマックスたちを、敵の危険なワナが待ち受ける。採石場から掘り出された古代の兵器が、今、まさに発射されようとしていたのだ。一条の閃光が大地を走る…!



一本橋は幅が狭く、不用意に渡ろうとすると狙い射ちされます。空を飛べる仲間間に、まわりから援護してもらわなくては。しょう。

集中攻撃で、道を切り拓くのだ

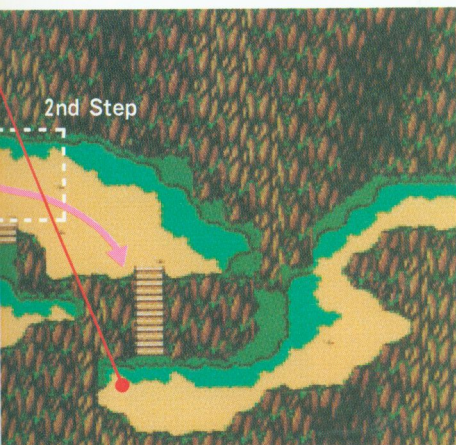
狭い通り道に数多くの敵が待ち構えていて、近づく^{せま}と二重三重の防衛ラインを築き上げる。空から攻撃されたり、対岸から狙^{ねら}い射^うちされるおそれもあり、通り抜^ぬけるのは容易なことはない。しかも、レーザーアイが発射されると、

道の上にいるほとんどのキャラが、10以上のダメージを受けてしまう。とにかく発射されるまでの間に、集中攻撃で防衛ラインを切り崩^{くず}し、通り道を確保することが大切だ。中央部さえ抜けてしまえば、あとは楽勝で進めるぞ。

1st Step

タイムリミットは、5ターン！

レーザーアイが発射されるまでの猶^{ゆうよ}予は、5ターン。その間に敵の防衛ラインを突破して、安全地帯へ逃げこまなくてはいけないのだ。また、安全地帯はハンターエルフの射程内でもある。パルバロイとアモンを向かわせて援護^{しやうご}すること。魔法を使う敵はいないから、味方を固めて、集中攻撃を受けないようにしておこう。



2nd Step

反撃のスキを与えず、いっきに攻めこめ

1回目のレーザーアイの攻撃を逃れたら、次に発射されるまでの6ターンで、いっきに攻めこむこと。残された敵は、1体ずつ確実に倒していけばいい。まずは、レーザーアイを破壊するのだ。その前に

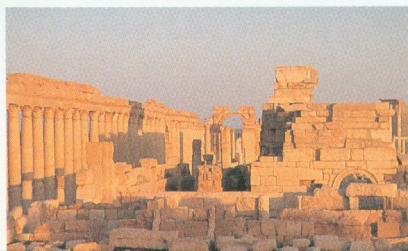


▲ほかの敵は無視してでも、レーザーアイを全力で攻撃。HPの回復も忘れずに。

高橋's VOICE



レーザーアイの攻撃を100パーセント避けるのは、不可能に作ってあります。被害を最小限に抑えるのがポイントです。橋の途中で乱戦になるのは、できるだけ避けましょう。



ディアーネ <アーチャー>

・仲間となる場所—バストーク

バストークで生まれ育ったエルフの少女。幼いころから山で狩猟をしていたので、弓の腕はたしかだ。実力をかわれて怪物退治を務めることもあり、町民からの信頼も厚い。町を救ったマックスたちに恩義を感じ、仲間になる。

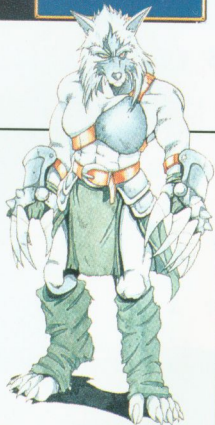


▶初期ステータス

アーチャー	ディアーネ	このちから	22
LV	6	ぼうぎょ力	7
HP	14 / 14	いじりまより	5
MP	0 / 0	びんしょうた	11
EK	0	おまもり	
まほう	おまもり	おまもり	
おまもり	おまもり	おまもり	

ザッパ <ワーウルフ>

半獣半人ながらバストークの族長を務めており、人々からは山の民の王、森の精霊として尊敬を集めている。バストークのオトラントから、マックスの仲間になるよう頼まれる。



▶初期ステータス

ワーウルフ	ザッパ	このちから	27
LV	8	ぼうぎょ力	10
HP	23 / 23	いじりまより	7
MP	0 / 0	びんしょうた	13
EK	0	おまもり	
まほう	おまもり	おまもり	
おまもり	おまもり	おまもり	

・仲間となる場所—バストーク

ペイル <騎士>

各国の騎士団を放浪している雇われ騎士。どこで生まれたかわからない境遇ながら、持ち前の強い悪運で多くの武勳を上げる。ルーファウスト軍に所属しているが、きたないやり方に反発、殺されそうになる。

・仲間となる場所—一本橋

▼初期ステータス

騎士	ペイル	このちから	26
LV	8	ぼうぎょ力	20
HP	20 / 20	いじりまより	7
MP	0 / 0	びんしょうた	15
EK	0	おまもり	
まほう	おまもり	おまもり	
おまもり	おまもり	おまもり	



■ROUTE CHECK

- ①バストークの町で話を聞く
- ②ディアーネを仲間にする。
- ③採石場へ行く。→Battle⑨
- ④洞窟で月光石を入手。
- ⑤月光石で、月のしずくを作ってもらう。
- ⑥月のしずくを使って、ザッパを仲間にする。
- ⑦本陣で体制を整えた後、一本橋に向かって出発→Battle⑩
- ⑧一本橋に到着。→Battle⑪
- ⑨ペイルを仲間にする。

CHAPTER 2-④
Tour & Battle

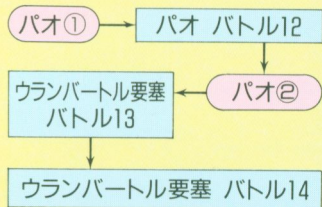
第4章
バルバザークの大要塞



TOUR GUIDE

パオ〜ウランバートル

PAO~URANBATHOL



●PAO

パオ

大平原を気ままに 旅している遊牧民

パオ大平原へとたどり着いたマックスたちの前に、パオトレインと呼ばれる、巨大な列車が姿を現した。自由と平和を愛するパオの民は、この列車で大平原を気ままに移動し、キャンプを張って暮らしているのだ。

キャンプの中では、ルーンファウスト軍の将エリオットがマックスを待っていた。そして、



▲一族の復讐を果
たすため、ウラン
バートルへ行く
とするアーネスト。

▶バストークで飛
行実験を見ている
は、列車が去って
から飛んできてる。

…ひき返すのだな わしだよ
バストークで会った コーキチ様だよ

ダークソルこそがすべての災いの元凶だと語り、戦場での再会を約束して去っていく。彼との戦いもまた、避けられない運命らしい。列車が走り去った後、雇われ騎士バンガードと、バストークから飛んできたコーキチを仲間に加え、マックスたちはウランバートルに向けて出発する。

SHOP LIST

武器屋	ロングソード	750
	パワースピア	900
	ブロンズランス	300
	ミドルアックス	600
	パワースティック	500
	鋼の矢	1200

バルバロイとアモンにロングソードを。新たに加わる人のための、パワースピアも忘れずに。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

偉大なる戦士、エリオットを倒したマックスたちは、再び出現したパオのキャンプを訪れる。そこでは、エリオットの遺志を受けた人々が、様々な情報を集めて待っていたのだ。バルバザークへの復讐を誓うアーネストが、ひと足先にウランバートル要塞に突入したとの報を聞き、マックスたちも急いで後を追うことになる。

▶ 道具屋でタマゴをあためたためでもうと、ドミンゴが生まれてくるぞ。



そういえば めずらしいタマゴもっているようだね ちょっとあたためさせておくれよ



ダークソルは ことあるごとにプロンプトという国の名をくちにしていた・・・と

▶ プロンプトに行けば、ダークソルの秘密が明らかになるかもしれない。



よお ひさしぶりだな！ わすれちゃったのかい？ おれだよ リンドリンドで会ったガンツだよ！

▶ リンドリンドにいたガンツもステームスーツを着て応援にやって来た。

●URANBATHOL ウランバートル

落ちのびたバルバザークを探しだせ！

厳重な守りを突破し、マックスたちは要塞内へと入ることに成功した。しかし、そこにはすでに司令官であるバルバザークの姿は見えなかった。彼は部下たちを置いて、自分だけが逃げのびるために港へと向かったという。司令官に見捨てられた要塞内の兵隊たちは、次々と武器を捨て降伏してくる。

要塞の中では、ひと足先に突入したアーネ

ストが敵と戦っている。ほとんどの部下を失ったうえ自らも傷つき、望みを失いかけていた彼は、マックスと出会うことで生きる気力を取り戻すのだ。アーネストを仲間を迎えたマックスたちは、バルバザークを倒して船を手に入れるため、門を開き港へと出ていった。



・・・おれを たすけてくれるのか？ おまえは パオれっしやにいた・・・おまなんといっただけ？

▶ 2階の入り口が開いた時と、1階の入り口が開いた時では、イベントの展開がちよっとだけ違う。



アーネスト様が すくわれたのですね いま このとびらをあげましょう！

▶ アーネストを仲間にしてないと、兵隊が港への門を開けてくれない。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

Battle 12

パオ大平原の戦い

【パオ大平原】

●目的：エリオット撃破

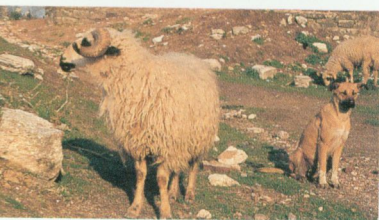
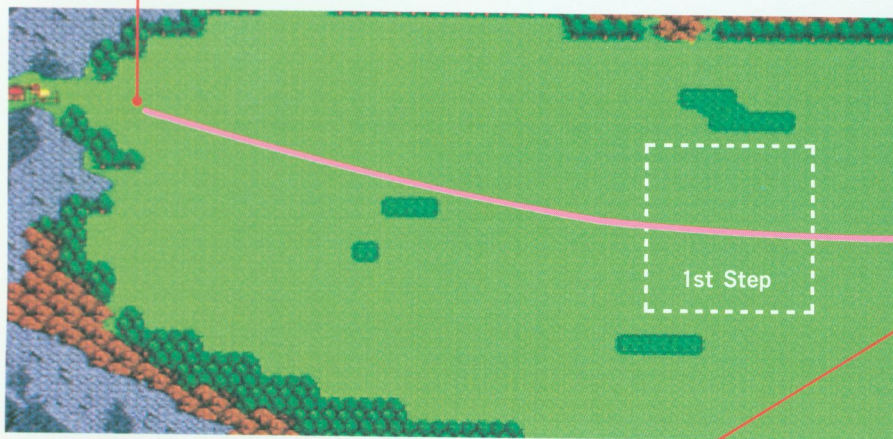
●Level：★★★



シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ ●タオ
- ロウ ●ゴート ●メイ
- チップ ●アンリ
- アーサー ●ペイル
- バンガード ●コーキチ

障害物のない広大なマップだけに、機動力のある騎士を中心にしてセレクトしよう。新たに加わった3人は、力を知るうえでぜひとも連れていきたい。比較的、楽なバトルなので、あまりレベルの上がないキャラを、ために使ってみるのもいい。



リザードマン×5
ブリスト×3
ベガスナイト×4
ブルバナーナイト×4
プラスローダー
エリオット



STORY

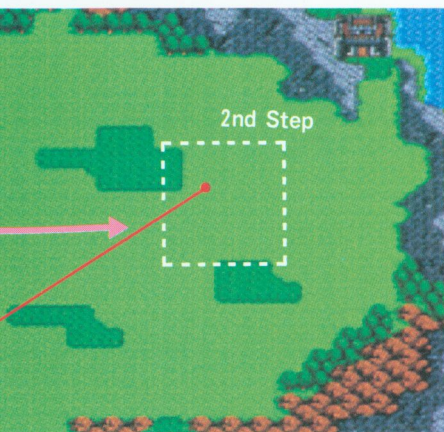
パオ大平原を横ぎり、ウランバトルへ向かおうとするマックスたちの前に、最強の武人エリオットが立ち塞がる。その姿はまるで、マックスたちの力を試そうとしているかのようであった…。



広く平らなパオ大平原には、身を守る場所がありません。仲間を分散させず、仲間同士たがいに守りながら戦うのがよいでしょう。

防御力の高いキャラを壁にしながらか進め

見渡すかぎり草原が続き、^{しょうがい}障害となるものは何もない。ところどころに茂みがあるものの、中央部を進んで行くぶんには、ほとんど地形効果は期待できないのだ。それだけに、仲間同士でかばい合うことが大切だ。防御力の高いキャラを外側に配し、弱いキャラを守るための壁として進めていこう。間接攻撃をするのはプラスローダーだけなので、固まっていれば集中攻撃を受けることはない。防御力やHPの高いキャラ



BOSS

エリオット

特殊な攻撃はしてこないものの、攻撃力が非常に強い。HPが少なかったりすると一撃でやられてしまうぞ。1ターンにつき15前後のHPを回復するので、いっきにとどめを刺すこと。プレイズの魔法も効果的なのだ。



ラが半分ぐらいいれば、あとはどんなキャラを選んでも、とても楽に戦うことができる。リターンを使って、レベル上げに^{はげ}励んでもいい。

1st Step

陣形を整えて戦おう

こちらが進み始めると、リザードマン×5、ペガサスナイト×4、プリースト×2のグループが前に出てくる。そして、茂みの下あたりで待ち受けているのだ。敵と接触するまでに、



陣形を整え、待ち構えていよう。

▲近づくとは敵はさらに前に出てくるので、相手の移動範囲ギリギリのところ待ち、迎え撃つのだ。

2nd Step

回復しながらボスに挑む

エリオットとそのすぐ前にいる2体は、攻撃範囲内に踏みこまなければ攻めてくることはない。



▲プラスローダーは間接攻撃があるので、先に倒したほうがよい。

1回の移動で攻めこめる位置に味方全員を集めたら、エリオットの順番が終わったのを見はからって、いっきに攻撃だ。

高橋's VOICE



攻略ルートがとりにくいマップのひとつでしょう。ヘタに仲間を分散させると大ダメージをうけてしまうので、まとまって進み、敵を迎え撃つようにしてください。

Battle 13

突入!ウランバトル要塞

[ウランバトル要塞]

●目的：とびらを守る2体の敵を倒す

●Level：★★★



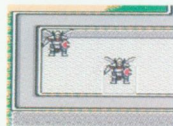
ブリースト
シルバーナイト



ヘルハウンド
ブリースト
シルバーナイト



プラスローダー
ブリースト
シルバーナイト



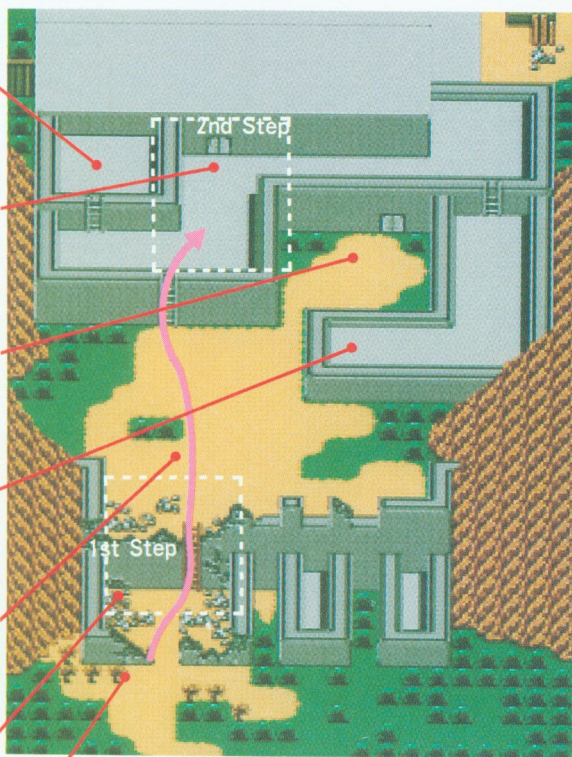
×2
ベガスサナイト



ヘルハウンド
ベガスサナイト
シルバーナイト



×2
シルバーナイト



シャイニング・フォース

- マックス●ケン●タオ
- ロウ●メイ●チップ
- アーサー●ペイル
- バンガード●コーキチ
- ドミンゴ●ガンツ

ハシゴから一人でも多くキャラを送りこみたいところなので、移動力のある騎士を多めに連れていこう。もちろん、障害物（はげりばつ）に関係なく進めるキャラも何人か欲しい。ドミンゴは、成長が早いうえ必殺の一撃も多いので、どんどん魔法を使わせよう。

要塞ようさい内に突入したアーネストを、援護えんごに向かうマックスたち。入り口にたどり着いた彼らが見たものは、激戦あつせんの跡を物語る瓦礫がれきの山であった。中では、さらに厳しさを増した警備が待ち受けている…。



敵の弓兵対策をお教えしましょう…。速隔攻撃すみかくこうげきに対するには、こちらもやはり速隔攻撃すみかくこうげき、魔道士やアーチャーがよいかと…。

ナイトの機動力をいかして攻撃だ

要塞ようさいの敷地内が舞台となっているため、障害しょうがい物が多い。ところどころにあるハシゴや、狭い通路が戦略上の大きなポイントとなるぞ。とくにハシゴを昇る時には、いったん下で態勢を整え、できるだけ多くのキャラをいっきに昇らせ

てしまおう。へたに一人だけで突入したりすると、集中攻撃をくらうことになる。騎士きしの機動力を生かしていっきに進み、壁を作ってしまおう。空を飛ぶキャラは、ペガサスナイトの背後へとまわりこめ。

1st Step

ハシゴから突入させよ！

ハシゴの下にいるシルバーナイトを迅速じんそくに倒し、仲間全員をそこに集合させる。一人でもハシゴを昇りきると、ヘルハウンドやペガサスナイトが向かってくるので、この段階では、ハシゴより先には踏み出さないように。全員を配置し終わったところで騎士をいっきに送りこみ、敵の進路しんろを阻む壁としよう。魔道士まどうしや僧侶そうりよなど、防御力の低いキャラは、壁ができてからハシゴの外に出すこと。



て、手前の敵から確実に倒そう。ここのヘルハウンドと右のプラスローダー、2体とも倒した時点で戦闘は終了。後に倒したほうの入り口が開く。

2nd Step

遠隔攻撃で倒せ！

入り口の前にいる3体は、攻撃できる場所が限られてくる。魔法や弓などの遠隔攻撃を使っ



ハシゴの上で待ち構えているシルバーナイトとフリーストは、昇る前に倒しておく。ハシゴに近づいて、下へとおびき寄せるのだ。

高橋's VOICE



見た目ほど難しくはありません。敵の戦力が分散されているぶん、戦いやすいと思います。終わった時の楽しみみとして、上の扉から入れるルートに行くのがおすすめです。

Battle 14

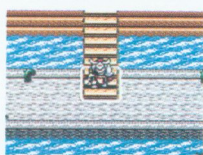
ウランバトル港争奪戦【ウランバトル】

●目的：バルバザーク撃破

●Level：★★★★



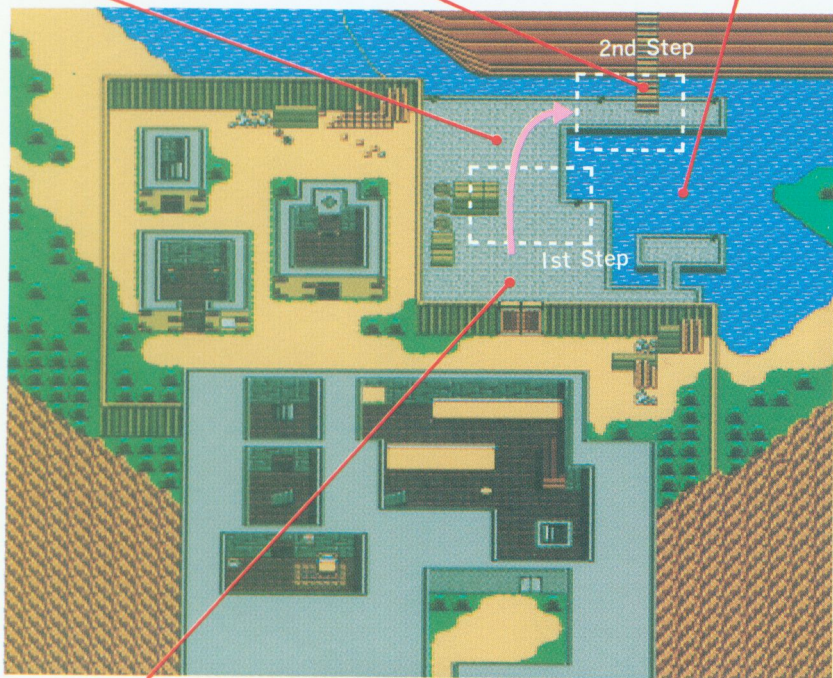
プラスローダー×3
ヘルハウンド×2
シルバーナイト×2
ブリスト
バベット



バルバザーク



シーバット×5



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●タオ
- ロウ●ゴート●メイ
- チップ●ペイル
- バンガード●コーキチ
- ドミンゴ●アーネスト

敵の波状攻撃をしのげるように、防御力やHPの高いキャラを多めに連れていこう。戦場となる場所が狭いため、地形に関係なく配置できるキャラが何人かいると、さらに便利。密集した敵をまとめて攻撃できる魔道士も、欠かせない存在だ。

逃げようとするバルバザークを追って、マックスたちはウランバトルの港へと侵攻した。残ったすべての兵力をもって、マックスたちを撃退しようとするバルバザーク。激しい戦いが繰り広げられる…。



兵力を固める戦法は、うまく使っていますか？ 最も基本的な戦法ですぞ。

陣形を固めて、次々と襲いかかる敵を迎え撃つ

スペースが狭く、敵味方の配置が接近している^{せま}ので、敵は1ターン目から積極的に攻めてくる。あわててキャラを前に出しださず、始めの位置にとどまって敵を迎え撃とう。ここで

の戦闘さえ切り抜ければ、このバトルはほとんど終わったようなものだぞ。正面からの攻撃にばかり気をとられずに、海から来るシーバットの攻撃にも備えた陣形をとることが大切だ。

1st Step

相手の動きを見てから攻撃する

ブラスローダーの行動が終わるまでは、うかつにキャラを前進させないこと。単独で突っこんでいこうものなら、集中攻撃を受けることになる。とくに魔道士などは、必ず強いキャラの後ろに隠れるようにして、攻撃させよう。



◀ 始めのほうで順番のまわってきた魔道士たちは、その場で待機。騎士や戦士たちは盾にして、その後ろから攻撃するようにしよう。

BOSS

バルバザーク

特殊攻撃はないが、1ターンごとに体力を回復する。攻撃力はエリオット以上なので、集中攻撃でいっきに倒してしまう。



2nd Step

狭いスペースを有効に使おう

船の前にいる3体の敵はまったく動かない。攻撃を受けないギリギリのところへ仲間たちを集め、バルバザークの順番が終わったところでききに攻撃しよう。四方からバルバザークを攻撃できるように、ヘルハウンドとパペットは前もって倒しておくこと。ドミンゴとコーキチは、まわりこんで背後から攻撃するのだ。



◀ 攻撃できる場所が限られているので、味方の配置をまちがえると攻撃できなくなってしまうぞ。直攻撃は防御力の高いキャラで。

高橋's VOICE



両軍が入り乱れるのは、しかたのないところですね。積極的に戦いを挑んでください。敵の出方を待っていたりすると、かえってたたかれることになりかねませんよ。

新たに加わる仲間たち

第4章

バンガード <騎士>

・仲間となる場所—パオ1

若いころは大国の騎士団に所属していたが、酒に酔った勢いで大臣を蹴り飛ばしてしまう。それ以来おたずね者となってしまう、用心棒をしながらの放浪の旅を続けていた。だらしない性格のようだが、騎士の誇りは誰よりも高い。

▼初期ステータス



LV	8	こがず力	21
HP	31/31	ぼうぎょ力	10
MP	0/0	いじりまじり	7
EX	0	びんしょう値	11

まほう
おぼえていない

ちかもち
おぼえていない

コーキチ <ウイングナイト>

・仲間となる場所—パオ①

空飛ぶことを夢とし、50年間も飛行機械の研究を続けていた。ルーファウスト軍に採石場へ連行されたときも、自分より機械のことの方だけ心配していたほどだ。本人は高貴な生まれだと言っているが、誰も信用してはいない。



LV	7	こがず力	20
HP	15/15	ぼうぎょ力	10
MP	0/0	いじりまじり	6
EX	0	びんしょう値	12

まほう
おぼえていない

ちかもち
おぼえていない

▲初期ステータス

ヨーグルト <ヨーグルト>

▼初期ステータス

・仲間となる場所—?

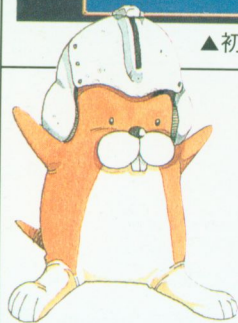
ガーディアナーの画家タマーキ氏のペットだった、謎の生き物。ある日、おかずの分配をめぐる主人と大ゲンカ、その後逃走する。自慢のヘルメットは逃走する際、タマーキ氏愛用のを盗んだもの。



LV	1	こがず力	1
HP	1/1	ぼうぎょ力	1
MP	0/0	いじりまじり	1
EX	0	びんしょう値	1

まほう
おぼえていない

ちかもち
おぼえていない



■ROUTE CHECK

- ① エリオットとの会見。
- ② 族長コロンの会見。
- ③ ヨーグルトを仲間にする。
- ④ パオ列車が出発。
- ⑤ コーキチ、バンガードを仲間にする。

- ⑥ 大平原に出る。→Battle⑫
- ⑦ パオの第2キャンプへ。
- ⑧ ドミンゴ、ガンツを仲間にする。
- ⑨ ウランバトル要塞へ行く。→Battle⑬
- ⑩ アーネストを仲間にする。
- ⑪ 門の中に入る。→Battle⑭

CHAPTER 2-⑤
Tour & Battle

第5章
隠された神殿への入口

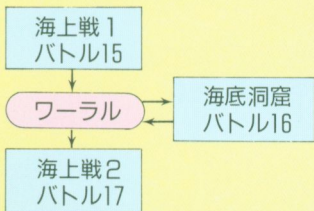




TOUR GUIDE

ワーラル海域

WARLAL SEA



●WARLAL SEA

ワーラル

ひとくいうお

人喰魚も姿をみせる

みとう おおうなばら

前人未到の大海原

ルーン大陸西側攻撃の敵の拠点として造られたウランバトル要塞の攻略にも成功し、ルーンファウストの野望を撃ち砕くことができたシャイニング・フォース。強敵バルバザーク將軍を倒すことにも成功し、リンドリンド以来の

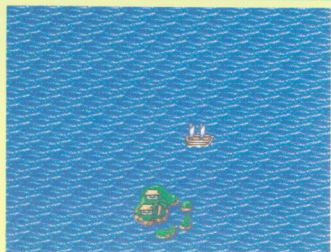
念願だった船も入手できたのであった。

ウランバトル要塞からやっと出港し、ルーン大陸の東側へ向うことができると思ったのもつかの間、ワーラル海にすむ強力なモンスターが船を襲ってくる。なんとか撃退したものの、船は大破。途方にくれていると、人魚シエルが登場。彼女の情報から、船の修理のためにワーラルへ向うことになるのだ。



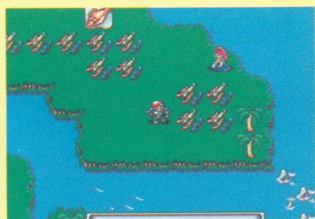
- ▲ 恐ろしいモンスターが住みついている。近づくものには攻撃をしかけてくるのだ!
- ▶ ポロボロになった船をなんとかワーラルへ向かわせる。予想外の襲撃だった…。

▶ 人魚シエルがワーラルまで案内してくれる。近づくに島があるって、ひと安心だ。



絶海の孤島ことうに作られた もと 元海賊たちの王国

なんとかワールルへたどり着くことができたシャイニング・フォース。しかし、船がこわれているので、すぐには出発できそうもない。ただ、国王をはじめ、気さくな国民が温かく迎えてくれたのが救いであった。シャイニ



◀ヤシの木があり、魚を釣汗しする光景も見られる。海賊団気だ。

武器屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

ング・フォースの武勇ぶゆうは、この地にまで鳴り響いていた。そこで、ワールルを世界中に宣伝するかわりに、国王が船を直してくれると約束してくれたのである。

町ではいろいろな情報を耳にする。島の地下には巨大な建物があること、伝説の国プロンプトのこと…。さらに、島の南にはフライバンリーフという小島があり、小島中央に穴があいていて、水を飲みこんでいる場所があるということも知ることになる。また、怪しげな魔道士を見たという情報たんさくも聞きつけ、心配になったマックスは探索にでるのであった。

SHOP LIST

道具屋	スチールソード	2500
	パワースピア	900
	スチールランス	3000
	バトルアックス	2600
	パワースティック	500
	ロビンの矢	3200

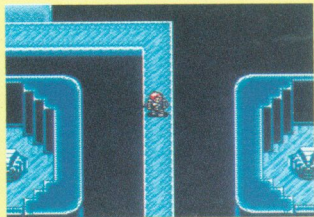
●UNDERSEA TUNNEL

海底洞窟

島の地下に作られた 謎の巨大な空間

流れにのみこまれた船が沈み、マックスは行方不明となっていた神父に助けられる。海底洞窟

へ行くと、光の道を復活しようとしているルーンファウスト軍と戦闘することになる。ここでは勝利するが、マスターメイジの最後の力で、再び封印されてしまう。地上に戻ると船の修理が終わっており、東へ向けて出港するのであった。



◀洞窟といっても、実際は人工的な建築物。古代人が造った光の道の中央ステーションなのだ。



Battle 16

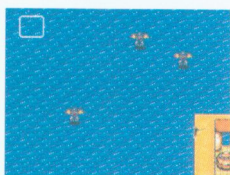
ワールル海上戦..... [ワールル海域]

●目的：敵全滅

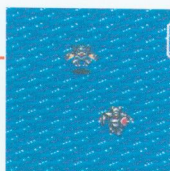
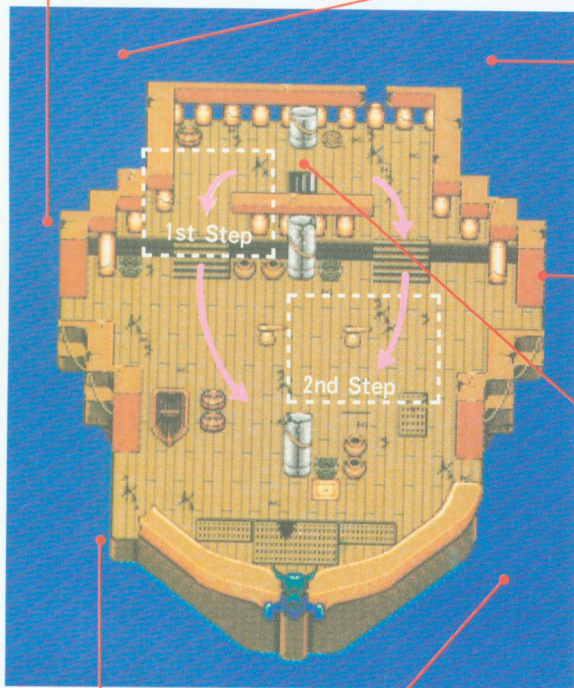
●Level：★★★



ミサイルシエル



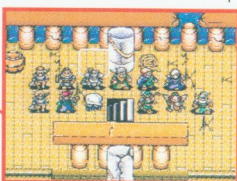
シーバット×3



シーバット
ベガスナイト



ストームローパー
ミサイルシエル

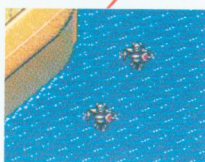


シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴート●アンリ
- コーキチ●バンガード
- ガンツ●ドミンゴ



ミサイルシエル
ストームローパー



ベガスナイト×2

バオにいた時点で、薬草を買いこんでおくこと。武器に関しては、ハンスに鋼の矢を持たせることが最低条件。騎士にパワースピアを持たせて、後方から攻撃できるようにしたい。

バルバサーク將軍を倒し、ウランバンドール要塞を攻略したシャイニング・フォース。ルーン大陸の東側へ向かうべく出港し、順調に航海を続けていたのだが、モンスターの襲撃を受けてしまうのだ。



敵は空と海から同時に襲ってまいります。片方に気を取れると、背後をつかれます。ここは、味方を二手に

船の後部からあまり動かず、各個撃破していこう

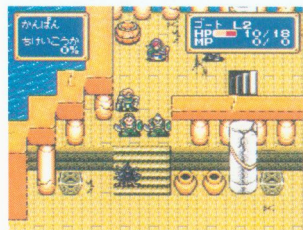
船の後部甲板から中央へ出てしまうと、先端にいるペガサスナイトを呼び寄せることになる。そこで、画面上にいるシーバット、ペガサスナイトを倒すまでは、あまり画面下へでないようにすること。そのあいだ、ミサイルシエルやス

トームローパーからの攻撃は、防御力の高い者を楯代わりにして防御中心でしのごう。空飛ぶモンスターを攻略したら、はじめて船中央部へ出よう。魔法を唱えてくる敵はいないが、空飛ぶモンスターの行動に、とくに注意すること。

1st Step

階段を降りないように注意！

画面上にいるシーバット、ペガサスナイトを撃破するまでは階段を降りないこと。ミサイルシエルが乗船してくるが、これも、あまり気にしないことだ。ガンツ、ドミンゴといった防御力の高いメンバーに守備させていよう。ハンズや魔道士といった後方支援部隊は、空飛ぶモンスターを相手に戦う。スピアを持たせた騎士も協力させると、なおいいだろう。



◀ ラグ、ゴート、ガンツ、ドミンゴといった、防御力の高い者を階段ならはせよう。騎士たちはシーバット攻撃に。

2nd Step

残り少ない敵は包囲して叩け！

画面上のシーバット、ペガサスナイトを倒したら、乗船したミサイルシエル、ストームローパーを撃破しよう。船中央部に出るべきだ。数が少ないので、包囲して、いっきに倒してしまうこと。画面下にいたペガサスナイトが攻撃してくるが、2体しかないので、包囲して叩け。



◀ 敏捷性の低いストームローパー、ミサイルシエルは、包囲して叩こう。ただ、魔法での攻撃がいずれは、効果的なので、支援を忘れずに。

高橋's VOICE



このポイントは飛行キャラじゃないでしょうか。飛行キャラと海キャラに囲まれるのはなんとしても避けたいですね。何人かでチームを組んで、移動するのが得策でしょう。

▶ シーバットへは魔法をあまり使わず、通常攻撃で倒そう。ストームローパーの方が手こわく、魔法攻撃以外では、ダメージを与えにくいからだ。



Battle 16

海底洞窟への導き……

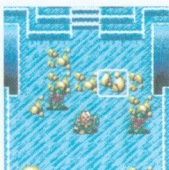
【ワールド海域】

●目的：マナリナメイジ撃破

●Level：★★★



スケルトン
ヘルハウンド



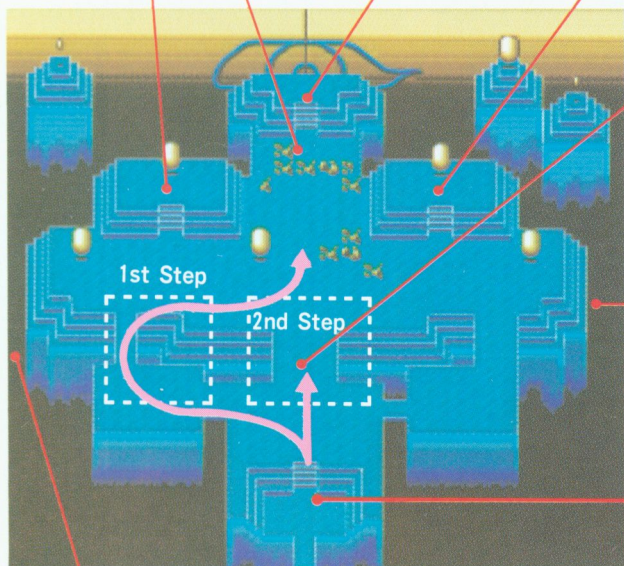
ウォーム×2
スケルトン



マナリナメイジ
ヘルハウンド×2



スケルトン
ヘルハウンド



スケルトン×2
ウォーム
ヘルハウンド



シーバット×2



シーバット×2

シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ ●ケン
- タオ ●ハンス ●ロウ
- ゴート ●アンリ
- コーキチ ●バンガード
- ガンツ ●ドミンゴ

遠距離用の武器はそれほど必要ではない。騎士のほとんどにはスピア系よりもランス系を装備させること。また、作戦として二手にわかれたりするので、各自、薬草と毒消し草を持たせておき、僧侶がいなくても敵の攻撃に耐えられるようにしておく。

無事、ワーラルへたどり着いたマックスたち。町を調べているうちに、海底に建造物があることを知る。調査のためにフライバンリーフを訪れるが、水に飲みこまれ、地下洞窟へとたどりつくのだ。



敵をかく乱する方法をお教えしよう。仲間をいくつかの部隊に分け、それぞれ違う方向に進軍されると有効ですぞ。

軍師ノーバの意見に従い、二手から攻め入ろう

敵は包囲しやすい陣形を取っているので、正面から突入していくと思われ苦戦を強いられる。力押しは敵の思うツボなので、軍師ノーバの言うとおり、二手に分けて攻め入るといいだろう。

移動力の高いメンバーを選び、左側の細い通路を抜けて攻めこもう。逆にこちらが包囲する形を作りあげるのだ。敵は広く分散して配置しているの、各固撃破するのが最上の作戦だろう。

1st Step

移動力の高い者たちに別行動

マックスや騎士たちに僧侶、魔道士を入れた別動隊を左側から進入させる。シーバットが2体いるが、すぐに撃破できるだろう。近くにいるスケルトン、ヘルハウンドも早めにおびき出して撃破してしまうのがベストだ。



騎士たちだけではちょっと心細い。アンリやロウもいっしょに連れていくと安心できるぞ。他のメンバーは、いつでも動けるよう待機させよう。

BOSS

マナリナメイジ



マスターメイジとほぼ同じ戦闘力を持つ。回復の魔法を覚えているので、護衛を倒してからいっきに攻めよう。通常攻撃の威力もあなどりがないぞ。

2nd Step

MPの使いすぎに注意!

中央にいるウォーム・スケルトンを、左側から進入した別動隊と協力して攻略しよう。正面と側面からの攻撃で、包囲しようとしていた敵を、逆にこちらが包囲する形になるからだ。数が違いすぎるので、楽に倒せるはずだ。叩き終えたならば、経験値稼ぎをするためにも、画面右側のヘルハウンド、スケルトンを狙おう。



▲スケルトン程度は通常攻撃で。MPを大事に使おう。



▲1ランク下の魔法を唱えるのもMP節約につながる。

高橋's VOICE



左右に2匹ずつシーバットがいますが、力のあるキャラをどンドン先へすすませてもかまいません。中盤の左右の敵キャラは割と弱いので、先陣と後陣を作って進みましょう。

Battle 17

急襲ノワール

【ワール海域】

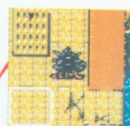
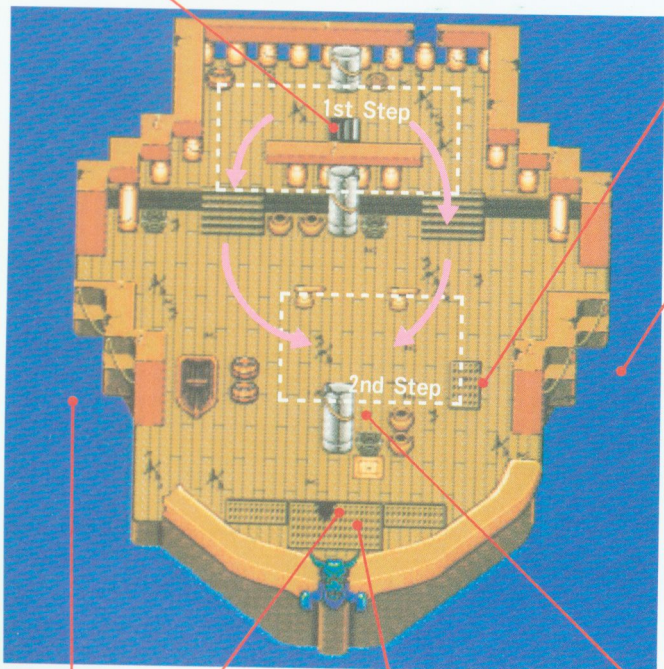
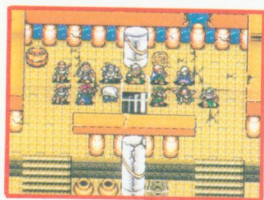
●目的：敵全滅

●Level：★★★★

シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴート●アンリ
- コーキチ●バンガード
- ガンツ●ドミンゴ

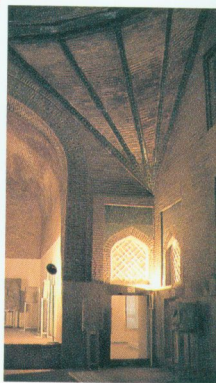
騎士たちの多くにはパワースピア
を持たせておこう。狭い場所での戦
闘なので、射程^{しゃてい}の長いスピアのほう
が有利だからだ。薬草関係は、作戦
上、盾代わりになってもらうキャラ
クターに2〜3つ持たせておくこと。
ガンツ、ドミンゴには絶対必要。



ミサイルシェル



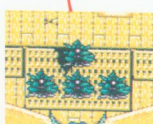
ペガサスナイト



ペガサスナイト

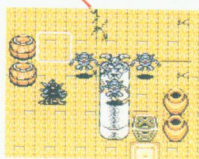


ミサイルシェル×4



敵射撃薬師隊

ストームローバー×2
シーバット×2



シーバット×3
ミサイルシェル
ガーゴイル

国王に船を直してもらい、ワーラルを出港したシャイニング・フォース。ルーンファウスト軍の待ち受ける、大陸東側へ攻めこもうと船を走らせていると、再びモンスターの来襲に会うのだった。



またしても海上で戦闘です。私の助言はさきほどと同じです。兵を二手に分けなさい！

より有利に戦かうために、敵をおびき出すのだ

バトル⑤と同じような配置になっている。空飛ぶモンスターはプレイヤーをまどわしてくるので、シーバット、ペガサスナイトを倒すまでは守り重点にしよう。防御ラインをしっかりと作っておき、敵をおびき出す作戦をとる。船の中

央まで出ると、敵の強力な増援部隊がいきなり出てくる。最初から登場しているモンスターを多く残したまま、敵を登場させるのはやっかいだ。強力な雷系の魔法を唱えてくるガーゴイルは、集中攻撃でいっきに倒しておきたい。

1st Step

左右それぞれの階段に兵を分けろ

部隊を左右の階段に分けて、固くガードしておく。右側に敵が集中しやすいので、防御力の高いガンツを右側に配置した方がいいだろう。シーバット、ペガサスナイトは、柱のある中央部から攻めこんでくる。おびき寄せ、コーキチを使って包囲し、集中攻撃をかけよう。その際、魔道士、僧侶を安全な場所に非難させておくことを忘れずに。倒したならば、部隊数の多さを生かすべく、2ndStepまで出ること。



◀こちらにくる敵の数は多くはない。いつても反撃できるような配置。

▶敵の主力が襲いかかって来やすい場所。守り重点だということを忘れず。

2nd Step

空とぶモンスターを倒したら打って出る

多い部隊数を生かすために船中央部へ出てきたら、残った敵を各個撃破すること。戦士は隣接して戦い、スピアを持った騎士は後ろから援

護すべきだ。敵の増援部隊が出てきたら、一度船の後ろまで後退すること。固まっていた敵がバラけてくるので、各固撃破しやすくなる。



▲ガーゴイルは敵の援軍が合流する前に叩いておけ！



▲騎士も包囲に参加しよう。敵は移動できなくなるぞ。



高橋's VOICE



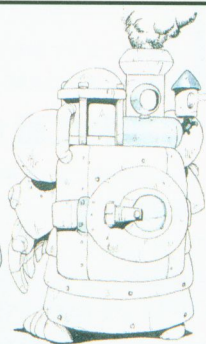
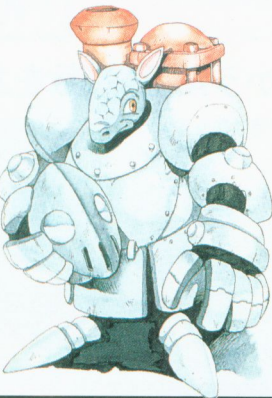
最初は楽ですけど、船の先端に敵がうじゃうじゃ出てくるんですね。マスト付近に隠れながら、防御力のある者を前にして少しずつ動きましょ。あせったら地獄ですよ。

ガンツ 〈スチームナイト〉・仲間となる場所一パオ

リンドリンド出身の大男。発明家クロックの弟子で、現在は助手を務めている。意外にも手先が器用で、多くの発明を手助けしてきた。中でも、魔法蒸気機関と魔法超伝導モーターの発明は、彼の協力のたまもの。

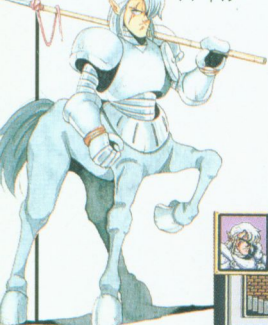
	スチームナイト ガンツ	LV	8	こがげ力	24
		HP	15 / 15	ぼうぎょ力	19
		MP	0 / 0	いじりきょり	4
		EK	0	びんしょうた	13
	まほう おぼえてない	もともとの まほう		まほう おぼえてない	

▲初期ステータス




アーネスト



・仲間となる場所一ウラン
バートル



小国サーマルの王族の血を引く騎士。祖国を滅ぼしたルーンファウストを憎んでいる。指揮官だったバルバザーク将軍を倒すため、ウランバートル要塞へ手勢を率いて突入する。

	31 アーネスト	LV	8	こがげ力	24
		HP	20 / 20	ぼうぎょ力	12
		MP	0 / 0	いじりきょり	7
		EK	0	びんしょうた	11
	まほう おぼえてない	もともとの まほう		まほう おぼえてない	

▶初期ステータス

	まほう使い ドミンゴ	LV	1	こがげ力	10
		HP	30 / 30	ぼうぎょ力	17
		MP	15 / 15	いじりきょり	15
		EK	0	びんしょうた	19
	まほう おぼえてない	もともとの まほう		まほう おぼえてない	

▲初期ステータス

ドミンゴ

〈魔法生物〉

・仲間となる場所一パオ

マナリナの魔道士が生み出した人工生命体。『ドミンゴタマゴ』からふ化する。ゲル状の体と、人の言葉を理解する能力を持っており、魔法を唱えることができるので、魔道士扱いとなっている。



ROUTE CHECK

- ①ワール海を航海、→Battle⑮
- ②船が大破、修理のためワールへ。
- ③人魚の門番に話すと、流れにのみこまれる。
- ④老人に助けられる。

- ⑤海底洞窟へ。→Battle⑯
- ⑥地上にもどる。
- ⑦国王に会うと、船の修理完了。
- ⑧航海に乗り出す。
- ⑨戦闘終了後、操舵不能に。

CHAPTER 2-⑥

Tour & Battle

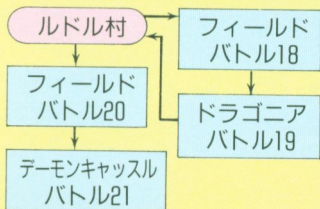
第6章 白きドラゴンのまつえい





TOUR GUIDE

LUDOL VILLAGE~DEMON CASTLE



•LUDOL VILLAGE

ルドル村

異教を信仰する、ドラゴニア山のふもとの村

ワールルを出港したもの、モンスターの襲撃を受けて難破してしまう…。たどり着いた場所はルーン大陸東側にある村、ルドル。神竜が減るにつれて大人は村を出ていってしまい、現

在は子供しかいない村だ。村の子供の情報から、ルーンファウスト軍がドラゴニアに攻め入ったことを知り、秘伝の書と最後の神竜バリユウを守るため、ドラゴニアへと向かうのであった。

SHOP LIST

武器屋	スチールソード	2500
	クロムランス	4500
	バトルアックス	2600
	守りの杖	3200
	ロビンの矢	3200

“ロビンの矢”、“スチールソード”がおすすめ。弓兵と、鳥人などをパワーアップできるぞ。

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40



▶子供のわりに、古代の情報に詳しいカリン。親友のバリユウを助けるよう、マックスに依頼する。

▲崇拜するドラゴンが減りようとしている今、信仰していた大人はこの地をほとんど離れていった。



古代人の残した書を守る ドラゴンにまつわる国

途中に待ち構えていたルーンファウスト軍から、強敵カインがドラゴニアに向かったことを知るマックス。道中の敵をみごと撃退し、ドラゴニアへと到着する。

町中でバリュウを発見し、連れていこうとするが、怖がって逃げるばかり。そこへ、ルドル村

封印されて
いる扉。選ばれた
2人の英雄の協力が
ないと開かないのだ。



◀仮面をかぶることでダークソルに操られていたカイン。正体はマックスの兄!

のカリンがやってきて説得、バリュウをシャイニング・フォースの一員とすることに成功する。

神殿で秘伝の書を探し出すカインと遭遇し、町中で戦闘が発生。仲間とともにカインを倒すと、仮面が割れ、カインの記憶がよみがえるのであった。ダークソルに操られていた彼は、マックスのことを弟と呼び、2人の力を合わせて神殿の門を開けることに成功する。しかし、ダークソルに秘伝の書は奪われ、カインは行方不明になってしまうのであった。

SHOP LIST

武器屋	スチールソード	2500
	クロムランス	4500
	守りの杖	3200
	アサルトシェル	4500
	バトルアックス	2600

リンドリンドから付きそってくる商人のおかげで、不自由なく買い物をする事ができるのだ。

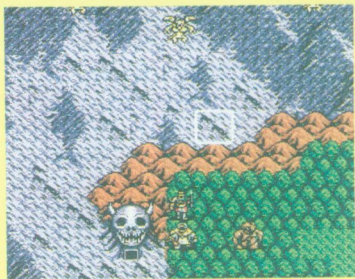
道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

•DEMON CASLE

デーモンキャッスル

悪魔が住みついていると いわれる、恐怖の塔

一度ルドル村に戻り、態勢を整えるシャイニング・フォースへ、ミシャエラから挑発的なメッセージが届く。プロンプトへ行くため、奪われた光の剣を取り戻そうと、敵が待ち受けるデーモンキャッスルへ攻めこむマックスたちだった。



◀入り組んだ山脈と、広大な森林地帯で自然の要塞と化すデーモンキャッスル。

Battle 18

ドラゴニアへの険しき道

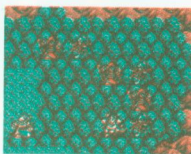
【ドラゴニア地方】

●目的：敵全滅

●Level：★



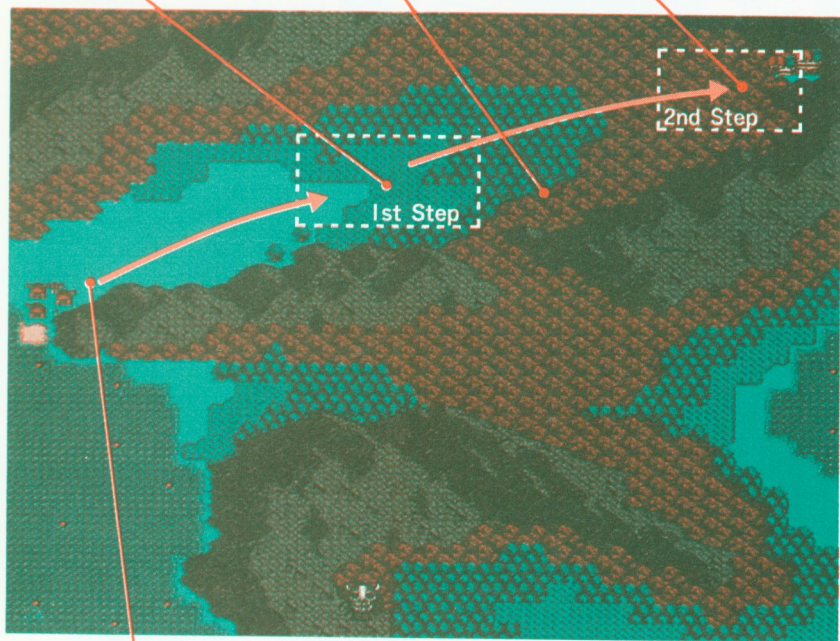
プラスローダー×3



増援部隊
デモハンがたい
ウオーム×3
マスターメイジ×2



デモハン
マスターメイジ
ハイブリースト
プラスローダー×2



シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ ●ケン
- タオ ●ハンス ●ロウ
- ゴート ●バルバロイ
- メイ ●ザッパ ●コーキチ
- アーネスト

全体的に森林地帯をはやく移動できるメンバーを選択する。騎士には攻撃力をより高めるために、ランス系を装備させること。バルバロイ、ザッパはいままで出番が少なかったもので、今後も活躍できるように、経験値を稼がせておくことだ。

なんとカールン大陸の東側へたどり着いたマックスたち。ルドルの村の子供たちから神竜の存在と、秘伝の書の情報を聞きつけ、ドラゴニアに攻め入ったルーンファウスト軍と戦うために出発する。



このあたりは森また森、山また山のたいへん険しい地形です。空を飛べる仲間を部隊に加えて戦いましょう。

移動力の高いメンバーを中心に構成しよう

ルドル村からドラゴニアまでは、木々がおおい茂る森林地帯。ドラゴニア地方特有の地形といえる。このような地形のため、1回の移動量が半分ほどになってしまうので、長い射程を持つプラスローダーからダメージを受けやすい。メ

ンバー構成は騎士を中心とした、移動力が高とも高いメンバーと、空を飛べる者を中心としよう。ルートは1本道なので、移動の遅い者をかばいながら突き進み、敵と遭遇したらいっきに倒してしまう作戦が一番よい。

1st Step

いきなり登場する敵援軍に注意

敵は、プラスローダー3体が待ち構えている陣形となっている。こちらの作戦としては、射撃の外ぎりぎりまで近づいてから、騎士や空を飛べる者で攻めたてればよい。防御力、HPは低いので、2~3回分の攻撃で倒せるはずだ。隠れている敵の増援部隊に対しては、魔法攻撃で対処しよう。とくに、マスターメイジは強力な攻撃魔法を持っているので、出現と同時に倒しておかないとやっかいな相手だ。



◀プラスローダーの射撃は2と長く、威力も絶大だ。ただ防御力は低いので、すぐに倒せるのがせめてもの救い。

▶増援部隊には強力なウォームもいる。早く退治したいけど、まずマスターメイジを倒してからとりかかろう。



2nd Step

呪文使いを、まず狙え!

マスターメイジや、とくにハイプリーストの魔法攻撃には、充分注意しよう。レベル2のフリーズをくらうと、広範囲のキャラクターがダ

メージを受けてしまう。狭い場所なのだが、固まらないよう行動することを心がけること。まず、移動力の高い者にプラスローダーを攻撃させ、残った者がハイプリーストを攻撃しよう。



◀フリーズのレベル2は、標的となった人の前後左右にいる者も対象となる。移動を終了するときは、いまいちど確認してから決定するように。

高橋'S VOICE



足の早いキャラを先に進めたくなるのをこらえて、団体で動くことをおすすめします。フィールドマップでの戦闘だからといってあなどっていると、ひどい目に会いますよ。

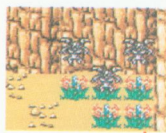
Battle 19

因縁の対決

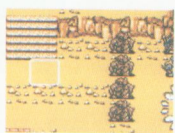
【ドラゴニア】

●目的：カイン撃破

●Level ●★★★★



ガーゴイル×3



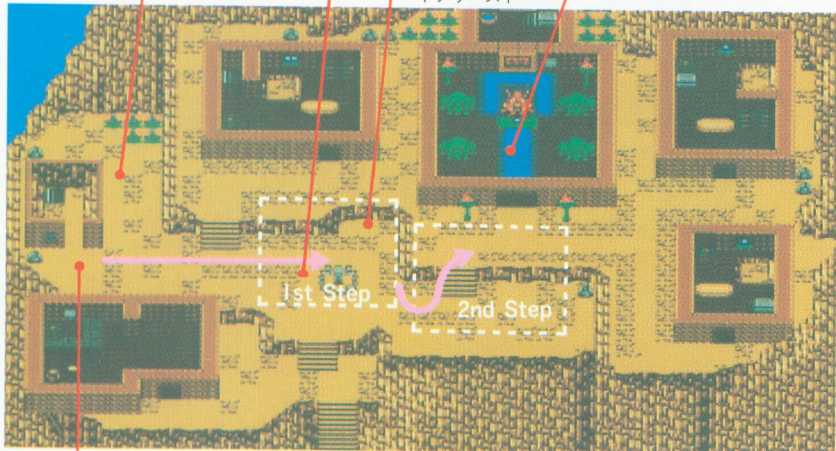
ゴーレム×4



マスターメイジ×2
ハイプリースト



カイン
デュラハン×2
ハイプリースト
マスターメイジ



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンス●ロウ
- ゴング●メイ●ゴート
- アンリ●ドミンゴ
- バリウ

町で見つける宝箱の中に、「恵みの雨」が入っている。戦闘になる前に、かならず取っておくこと。メンバー構成は魔道士、僧侶をいつもより多く選ぼう。敵将カインやゴーレムへの攻撃は、魔法がより効果的だからだ。



秘伝の書を手に入れるために、ドラゴニアへ向かうシャイニング・フォース。途中に待ち受けていた敵をなんとか倒し、たどり着く。町内で神童バリュウを仲間にするが、神殿を開けようとするカインと戦うことになる。



私の助言ですか？ そうですな…。強い敵に一人で立ち向かうほど、おろかなことはないよ……。

護衛をすべて倒してから、カインと対決を!

町の中央に位置する神殿からカインが登場するが、そこまでたどり着くには多くの敵を倒さなければならない。正面はゴーレムが守備し、側面からガーゴイルが突いてくる。そこで、は

じめはガーゴイルだけを相手にすること。そのあと、ゴーレムに魔法中心の攻撃でダメージを与えていけば、簡単にクリアすることができる。カインは、全員で包囲して攻撃しよう。

1st Step

ストーンヘンジ付近で護衛^{たた}を叩け

ストーンヘンジのあたりに展開しているゴーレム、マスターメイジの部隊は、こちらから近づかないかぎり動くことはない。ガーゴイルを3匹とも倒すまでは、部隊を先に進ませないこと。ゴーレムへは魔法攻撃で対処しよう。とくに、広範囲の敵にダメージを与えることができる、レベル2フレームをどしどし使うべきだ。



魔法攻撃で与えるダメージを、防御力で減らすことはできない。ゴーレムのHPはさほど高くはないので、簡単に倒すことができる。

2nd Step

段差を利用して魔法中心の攻撃を

カインの護衛を務めるデュラハンたちへは、階段下から魔法を使い、あらかじめダメージを与えておくこと。段差のおかげで、こちらまでは移動してこないで、反撃を受けにくい。



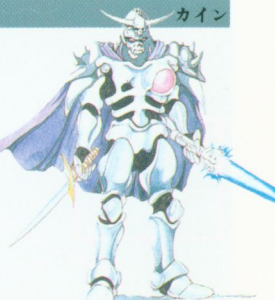
▲回復魔法を使われるまえに倒してしまおう。

▼レベルの低い者に、とどめを刺させよう。

BOSS

カイン

毎ターン、HPを15%程度回復することができるので、いっきに魔法攻撃でダメージを与えることだ。「暗黒のつるぎ」を使われたら、自動的に殺されてしまうぞ。



高橋'S VOICE



敵味方入り乱れての戦闘は避けたほうがいいですね。敵の移動する地点を細かくチェックしながら、こちらの行動を決めましょう。各個撃破の要求される戦闘のひとつです。

Battle 20

新たなる旅立ち

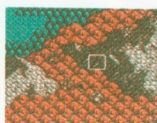
【ドラゴニア地方】

●目的：敵全滅

●Level・★★★★



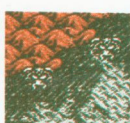
ガーゴイル



ボウライダー
ゴレム
ハイプリースト



ゴレム
マスターメイジ



ガーゴイル

シャイニング・フォース

- マックス ●ラグ ●ケン
- タオ ●ハンズ ●メイ
- ゴート ●バルバロイ
- ザッパ ●ドミンゴ
- バリュウ



ベリアル×3



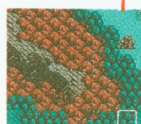
ボウライダー
ゴレム
ハイプリースト



ベリアル



マスター
メイジ×2
ゴレム



敵の強力な飛行部隊に対処するため、こちらも空を飛ぶことができるバルバロイ、バリュウなどを参加させる。森林地帯に強いザッパもいれば、さらに心強いだろう。騎士は、少しでも遠くの敵を倒せるように、射程の長いランスを装備。

ドラゴニアで、秘伝の書をダークソルに奪われたマックス。行方不明となったカインを心配しながらも、次の目標地点プロンプトを目指し、ミシャエラのいるデーモンキャッスルへ向かうのであった。



大変に長い戦いになると思われます。途中で息切れしないよう、治療や攻撃魔法を大事に使ってください。薬草を皆に持たせておのれも良い考えかと存じます。

間接攻撃を生かし一点集中攻撃を行おう

森林地帯を突破するので、一回の移動量が少ないのはバトル⑩と同じ。いきなり登場する敵はいないが、空飛ぶ敵と射程の長い者の組み合わせで攻めかかってくる、手こわい相手ばかりだ。

ただ、広いマップ上に散らばって配備されているので、集結をし終わる前に叩いてしまおう。ファーストセカンドステップは狭い場所のうえに、敵が集まりやすい場所でもあるので、要注意。

1st Step

移動力のある者が谷を突破せよ

山の間を通る狭い場所で、しかも森林のため、思うように進軍できず、なかなか抜けられない地点だ。ふつうに進むと、側面の山から飛来したガーゴイルの攻撃を受ける形になってしまうので、谷の手前でいったん待機しよう。進軍の遅い兵を集結させることにもなる。ここでガーゴイルを誘い出して倒せば、谷を安心して通り抜けることができる。



◀無防備に谷を越えようとすると、防御力の低い僧侶や魔道士が狙われる。弱者をしつかり守るようになること。

▶谷を越えたら一時集結そのあいだ、近くのマスターメイジが攻撃してくるかもしれないので、移動に要注意。

2nd Step

一度部隊を集結してから攻めよう

がんばりなゴーレムと、攻撃魔法を使うマスターメイジが共同して死守しているライン。騎士(パラディン)だけで戦うのは、かなりつらい。



▲敵の後方支援はハイブリーフ。早めに倒そう。
▲飛行部隊や移動力のある者で、先制攻撃をかけよう。

魔法で攻撃できれば、ゴーレムを簡単に倒すことができるので、魔道士が攻撃に参加できるよう、手前で部隊を集結させておこう。さらに、東の平地を進めば、早く移動することもできる。移動力の少ない魔道士は、ここを進軍させよう。

高橋'S VOICE



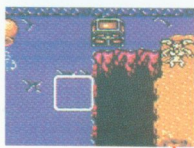
このポイントは、スパーク系を使うベリアルに注意することです。森までおびき出して倒すのをおすすめします。相当な消耗戦になるのを覚悟しておきましょう。

Battle 21

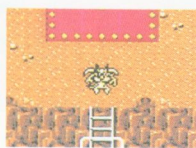
デーモンキャッスル攻防戦【デーモンキャッスル】

●目的 ミシャエラ撃破

●Level ●★★★★★



ペリアル



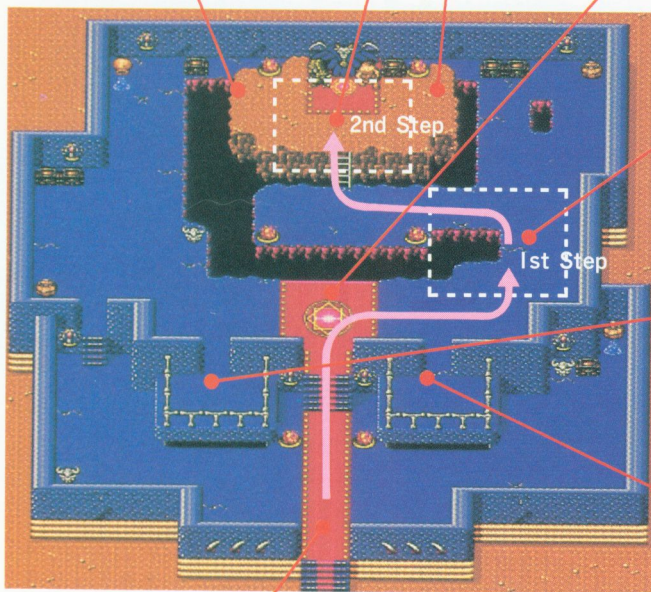
ペリアル



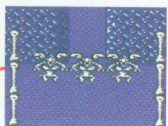
ペリアル



ミシャエラ
デュラハン×2



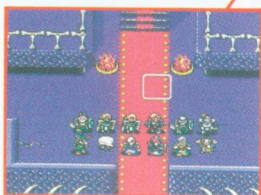
ハイプリースト
マスターメイジ×4



ガーゴイル×3



ボウライダー×3



シャイニング・フォース

- マックス●ラグ●ケン
- タオ●ハンズ●ロウ
- メイ●ゴート
- バルバロイ●ザッパ
- ドミンゴ●バリユウ

バトル⑳からの続きなので、メンバーは先ほどと同じ。装備を変えることはできないが、魔法を使える者が多いので、じゅうぶん支援してくれるだろう。ドミンゴなど、レベルの低い者に敵を倒させるようにして、経験値を稼がせていこう。

プロンプトへ向かうため、光の剣を取り戻そうと、ミシャエラの挑発に乗ることにしたシャイニング・フォース。ルドル村からの道に配置されていた敵をなんとか突破し、塔へと突入するのであった。



邪悪な魔法といえば、ルーンファウストのミシャエラ。あの者のしわざかも知れませぬ。あやつは暗黒魔法の第一人者。お気をつけください。

逃げるミシャエラのペースにまどわされるな!!

シャイニング・フォースの目前に、ミシャエラが立っている。ミシャエラを倒すのが目的だからといって、むやみに突進してしまいがちになるが、これは敵のワナ。部隊のまとまりがな

くなつたところを、逆に叩かれてしまうぞ。ミシャエラにかまわないで、途中の敵部隊をそれぞれ倒していこう。1st Stepのマスターメイジには、とくに注意してあたること。

1st Step

MPを節約しながら進むこと! /

スタート地点の右側にいるポウライダーを騎士で叩いたのち、部隊を集結させる。その次のマスターメイジ3体が怖い、固まって配置されているので、レベル2のブレイズ、スパークで対抗しよう。ただ、MPを使いすぎないためにも、騎士、戦士たちの協力を忘れずに。



▲騎士の一撃で倒すことができるほど、防御力は低い。



▲敵の数を減らすことを第一に。魔法での反撃が怖い。



◀レベル2のスパークを唱えることができる。油断は禁物。射程の長い武器で攻撃しよう。

▶ミシャエラに隣接しなれば、彼女からは攻撃を受けない。まずデュラハン攻略に集中。

2nd Step

ベリアルを叩いてから全員で肉迫

台座の周辺にはベリアルが飛び回っており、うかつにミシャエラへ近づくと襲いかかってくる。そこで、空を飛べるキャラで味方のいる場所まで誘導し、ミシャエラ戦の前に叩いてしまおう。そのあと、デュラハン2体を魔法で倒して、ミシャエラとの戦いにする。攻撃力の高いデュラハンを残しておく、あとで困る。



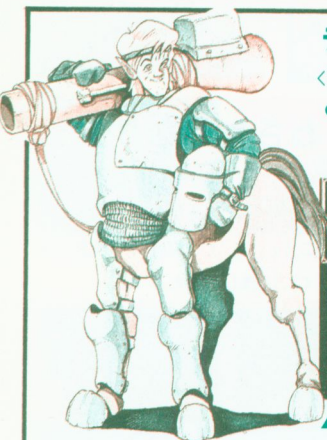
BOSS ミシャエラ

1ターン経つと、HPが20前後回復してしまう。また、強力な魔法を唱えてくるので、まわりに固まらないようにすること。

高橋'S VOICE



ベリアルをいかに倒すのかが、さいしょの関門ですね。ミシャエラには手も足も出ない人がいると思いますが、間接的攻撃できるキャラを多く連れていけばいいでしょう。



ライル

〈アサルトナイト〉

●仲間となる場所—ルドル



アサルトナイト ライル			
LV	8	こがげまか	32
HP	16 / 16	ぼうぎょ力	7
MP	0 / 0	いどうまより	4
EX	0	びんしょうた	9
まほう	なし	ちきもの	
おぼえていた	なし	おぼえていた	

▲初期ステータス

リンドリンド出身。機動力が足りなかったため、騎士になれなかったケンタウロス族の亜種だ。発明家クロックの弟子となり、アサルトキャノンを手に入れた。性格はのんびりとしており、方向感覚はにぶい。兄弟弟子のガンツとともにパオで仲間になるはずだったが、ルドル村まで来てしまうほどだ。

バリユウ

〈ドラゴン〉

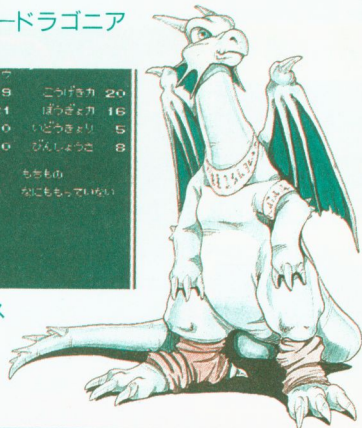
仲間となる場所—ドラゴニア

神々の命令によって「秘伝の書」を守る使命を与えられていた神竜の、最後の1匹。といっても、まだ子供である。強力な力を持っていた神竜も、繁殖能力の低さから絶滅寸前となってしまったのだ。ひどい泣き虫で、事実ルーンファウスト軍が攻めこんだときも、「秘伝の書」が隠されている神殿を守らず隠れていた。ルドル村の子供とは友達同士。



ドラゴン バリユウ			
LV	9	こがげまか	20
HP	21 / 21	ぼうぎょ力	16
MP	0 / 0	いどうまより	5
EX	0	びんしょうた	8
まほう	なし	ちきもの	
おぼえていた	なし	おぼえていた	

▲初期ステータス



■ROUTE CHECK

- ①ルドル村到着。
- ②カイン、クリンに話をすると、出口が開く。
- ③ライルを仲間にする。
- ④聖ドラゴニアへ出発。→Battle⑩
- ⑤聖ドラゴニアへ到着。
- ⑥カインと戦闘、→Battle⑱

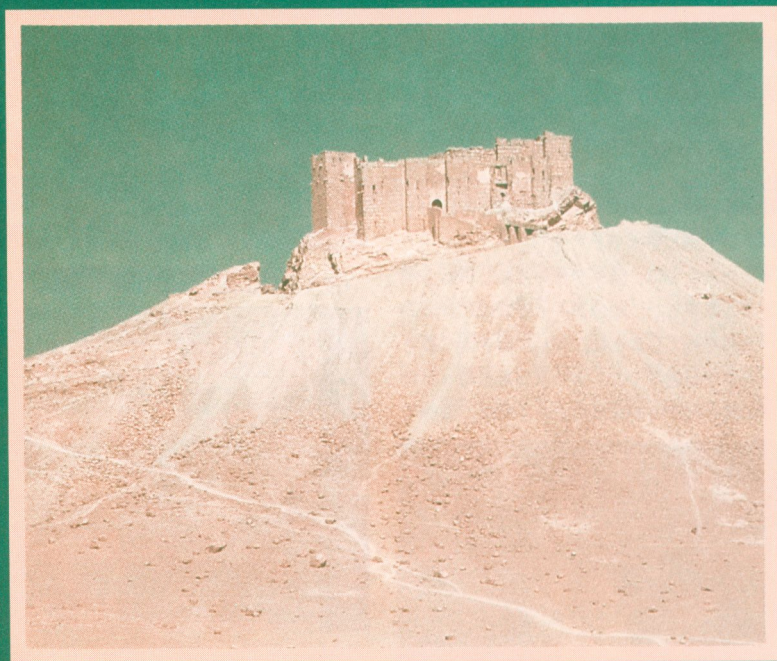
- ⑦カインの仮面はがれ、正気にもどる。
- ⑧ダークソル登場。「秘伝の書」は奪われてしまう。カイン行方不明に。
- ⑨ルドル村へもどる。
- ⑩デーモンキャッスルへ出発。→Battle⑳
- ⑪城内でミシエラ登場。→Battle㉑
- ⑫ひかりのつるぎ入手。

CHAPTER 2-7

Tour & Battle

第7章

滅び去った古代の文明

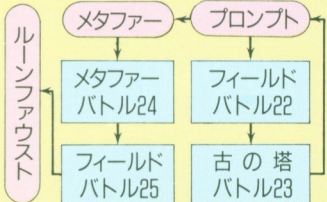




TOUR GUIDE

プロンプト〜ルーンファウスト

PROMPT~LUNEFALST



●PROMPT

プロンプト

ダークソルの野望、黒き竜の謎が明らかにされていく

ダークキャッスルでの戦いに勝利し、みごと光の剣を手に入れたシャイニング・フォース軍。次なる目的のため、神々の末裔の国と呼ばれるプロンプトへとやってきた……。

マックスたちは、国王クスコと話し情報を聞き出そうとするが、敵のスパイと間違われ牢の中へ入れられてしまった。何とか牢を脱し王と話をしようと近づくと、ダークソルと戦うために古の塔へ向かった賢者のことを知る。城内で療養していたカインの助けによって、古の塔へと向かうことになったマックスたち。賢者アレフとトーラスを助けるため、そして、ダークソルの野望を阻止するために古の塔へと向かうのだった……。



▶気ままな冒険家
ボーケン。旅の途中らしい。



◀地下に隠された秘密の城。いたるところに見たこともない装置が置かれ、メタファーへ通じる光の道まであるのだ。

SHOP LIST

武器屋	ブロードソード	4800
	クロムランス	4500
	グレートアックス	10000
	聖者の杖	8000
	アサルトシェル	4500
道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

ブロードソードとグレートアックスが新登場。戦士系のキャラクターにグレートアックスと装備させると、攻撃力がアップするぞ。

古の塔からプロンプトへ戻ったマックスたちは、王から、ダークソルが光の道を通りメタファーへ向かったことを聞かされた。絶望の淵にいたがマナリナで会ったオトラントに、ダークソルの野望をくたく唯一の武器・カオスブレイカーがこの世に存在することを教えられ奮起する。

伝説の剣を入手するため、城から光の道を通り、カオスブレイカーの眠るメタファーへと、マックスたちは命をかけて行動を開始した…。



◀様々な助けてマックスたちの令がある！

●ANCIENT TOWER

古の塔

やっと出会えた兄! 悲しい最期を乗り越えて…

古の塔はすでに戦場だった。屋上ではダークソルの復活の儀が行われていたが、カインの登場で復活は阻止できた。しかし、彼の命を失う結果となる。マックスたちは一度プロンプトに戻り、メタファーを目指すのだった。



◀黒き竜を復活させたいダークソルとそれを阻止するマックスたちの戦いだ。

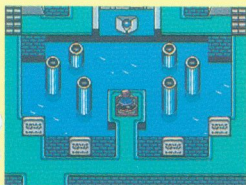
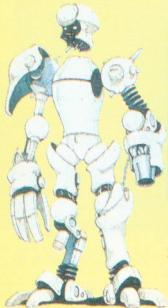
●METHAPHOR

メタファー

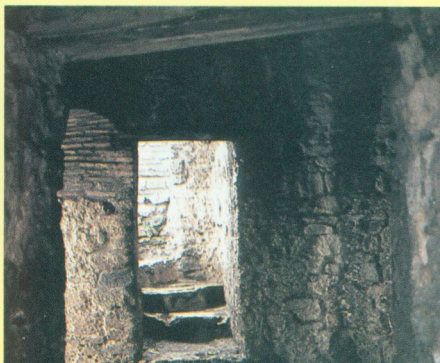
カオスブレイカーを求めて、 マックスたちは戦い続ける

ダークソルの手によって荒らされ、封印のカギも奪われていたメタファー。機械兵ケイオスの暴走でアダムを倒され、またもや戦闘状態へ

と入ってしまうのだった。戦闘に勝利し、光の剣と暗黒の剣を祭壇に置き、カオスブレイカーを我が物にしたマックスたち。黒き竜、ダークソルを倒すためにプロンプトへ一旦戻り、ルーンファウストへと向かう…。殺された兄にむくい、平和をとり戻すための戦いが始まるのだ。



- ▲石碑を読み、2本の対照的な剣を差しこむのだ。復活はもうすぐ!
- ◀マックスの守護兵・機械兵アダム。



Battle 22

古の塔をめざせ



●目的 古の塔到達

●Level・★★★★★



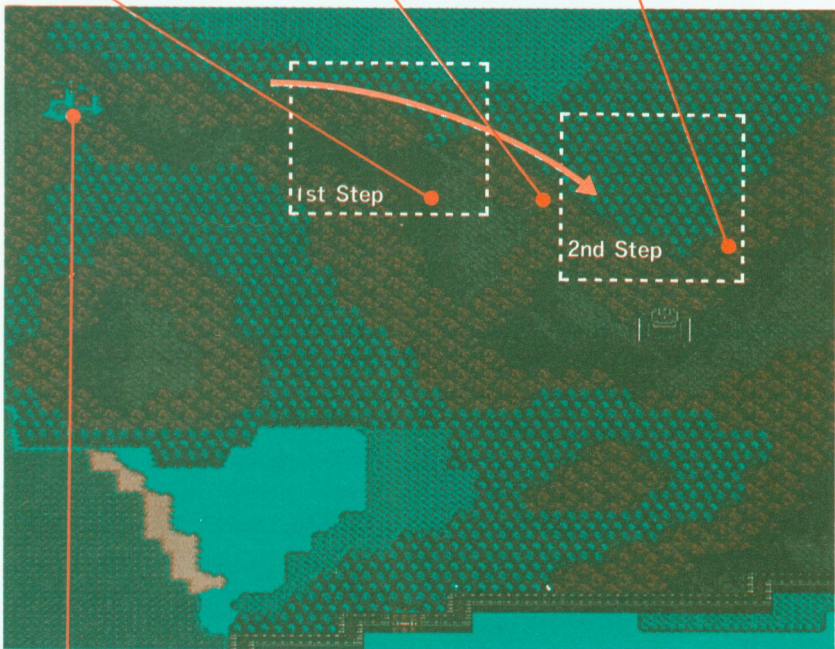
ベリアル×2
ジェット×2



デュラハン×4



トーチアイ×2
アーマーウロス
ワイヴァーン×2



シャイニング・フォース

- メイ ●ケン ●ゴート
- ラグ ●タオ ●チップ
- バルバロイ ●ディアーネ
- ザッパ ●ロウ ●ドミンゴ
- マックス

プロンプトの町の武器屋には、今までよりも強力な、グレートアックスや聖者の杖などが売っている。転職した戦士に持たせるといい。

移動距離が長く特殊能力を使う敵が多いので、ヒールの魔法を使えるキャラをパーティーに入れておこう。

ダークソルの野望を阻止すべく、先に行動していたふたりの賢者を追うシャイニング・フォース。しかし古の塔まで行くには、ルーンファスト軍との激烈な戦いが待っているのだった。

ザコ敵と侮るな！ 遠距離からでも攻撃してくる！

直接攻撃より、間接攻撃をする敵キャラが多いのが特徴。いきなり飛びだしてくるベリアルを始め、炎攻撃をするワイヴァーンなど、やっかいすぎるほどやっかいな敵が多い。

全体的に言える戦略は、他と同じように登場

1st Step

スパーク攻撃に注意せよ！

とにかくここでは、ベリアルの動きに注意だ。動きが機敏な敵キャラなので攻撃順も早く、こちらが予期せぬときに攻撃してくるのだ。だから、戦闘が始まったら一回セーブしておき、ベリアルの動きを見ておこう。こいつさえ攻略すれば、あとは今までの経験を生かして戦える。

2st Step

攻撃系のキャラをうまく使い！

トーチアイにワイヴァーンと、遠距離からでも攻撃できる敵キャラのいる地域だ。ここでは戦士を中心とした攻撃型の、HPが多く防御力の高いキャラを有効に使っていこう。また、攻



▲あまり先に進みすぎると敵が寄ってくる。

▼ジェットは剣士+戦士か、魔法攻撃が有効。



深い森に覆われた、進軍が大変な地域です。やはりここは、かたまってる行動をとられたほうがいいのかと…。

してくる敵キャラを、一匹一匹確実に倒していくということ。特に、前にも名前が出てきたベリアルとワイヴァーンは、他のキャラに比べ攻撃範囲も広く、攻撃威力もあるので、不用心に近づいたりすると、痛めに合うことになる。



◀下からすごい勢いで襲ってくるベリアル。こいつのスパーク攻撃を食らったら命が危ないぞ！

▶ベリアルの攻撃が終わったら戦士、騎士、剣士などで総攻撃を加える。再度攻撃されないようにだ。



撃専用キャラの後ろに、必ずHPを回復できるキャラを配置しておくこと。いくら強くても、何度も攻撃されているとやられる確率が高くなる。先に敵キャラがいるからといって、単独行動は禁物。いつも戦士系キャラを先頭にしよう。

高橋'S VOICE



飛行モンスターはおとりを使いおびき寄せ、団体でやっつけるとラクです。またトーチアイは圧倒的な攻撃力を持っているので、専門に倒すキャラを作っておくといいですね。

Battle 23

古の塔での攻防

【プロンプト周辺】

●目的：マスターメイズを倒す

●Level・★★★★



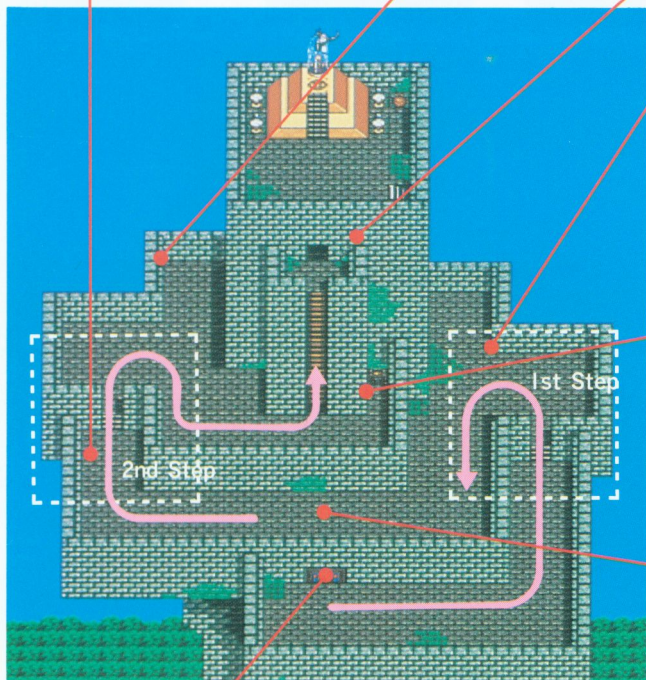
ブレインメタル
トーチアイ×2
イビルロープ×2



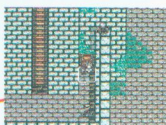
ブレインメタル
ワイヴァーン



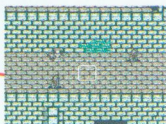
デモンマスター
ワイヴァーン



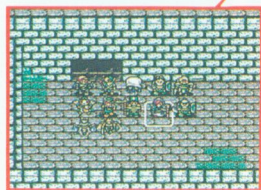
ジェット×2
イビルロープ



ジェット
ブレインメタル
トーチアイ



ブレインメタル
イビルロープ×2



シャイニング・フォース

- ディアネ ●バルバロイ
- メイ ●ゴート ●ラグ
- タオ ●ドミンゴ ●ロウ
- バリユウ ●チップ
- ザッパ ●マックス

塔の作りが迷路状になっているので、壁と関係なく移動できる飛行キャラクターを連れていくといいだろう。移動距離の長いキャラを連れていくのなら、なるべく防御力の高いものを連れていくのがベスト。攻守のバランスを、よく考えよう。

プロンプトから^{いにしえ}古の塔までを、なんとか進んできたマックスたち。兄を苦しめたダークソルを打ちのめすため、塔の最上階をめざす。しかし、^{はば}またしても敵軍が行く手を阻むのであった。



複雑な建物を攻めるには、空からの援護がないと辛いことになります。空を飛ぶ者なるべく多くお連れになるのがよろしいでしょう。

単独行動は厳禁。団体でいけば怖くない！

塔のいたる所に敵キャラが配置されているので、単独行動を起こすと確実にやられてしまう。強い敵キャラがいなくても、機動力のある移動範囲の広いキャラが数多く存在するからだ。

だから移動範囲が広いキャラがいても、他のキャラに歩速を合わせて進ませるようにしよう。飛び回っているワイヴァーンも、よほど近づかない限り、自分からは寄ってこない。

1st Step

通路をあければ、こっちのものだ！

階段の回りは一か所しか通れる場所がないので、まずは入り口をふさいでいるキャラを、マックスや戦士などのキャラで倒そう。倒したらすぐ、入り口に敵キャラが来ないように、自軍のキャラを置き、他のキャラが通れるようにしておこう。このようにして、団体を組んで進んでいけば、無理なく敵軍を倒せて、自軍も安全だ。



▲入り口をふさいでいる敵キャラを攻撃しろ。

2nd Step

トーチアイに気をつけろ！

トーチアイが壁をはさんで上の位置にいますので、2キャラ分以内には絶対入らないようにしましょう。入らなければ攻撃してこないし、安全なのだ。ここもひとつめと同じく一か所だけしか通れないので、攻撃力の高いキャラで道を開けるか、飛行できるキャラで道を作るといいぞ。ちなみに、宝箱の中にはバルキリーがある。



▲壁の向こうにいるトーチアイに撃たれるな。

Boss

2キャラ分離れたところから魔法攻撃か、スピア攻撃。または、1キャラ分のところからマックスで攻撃すれば一撃だ！



▲攻撃を受ける前に倒すことも可能だぞ！

高橋'S VOICE



問題となる場所は、トーチアイのいるところだけだと思います。飛行キャラで攻撃しつつ、防弾力のあるキャラを前に出して進めば、大丈夫でしょう。ここはラクですよ。

Battle 24

伝説の剣を求めて

【メタファー】

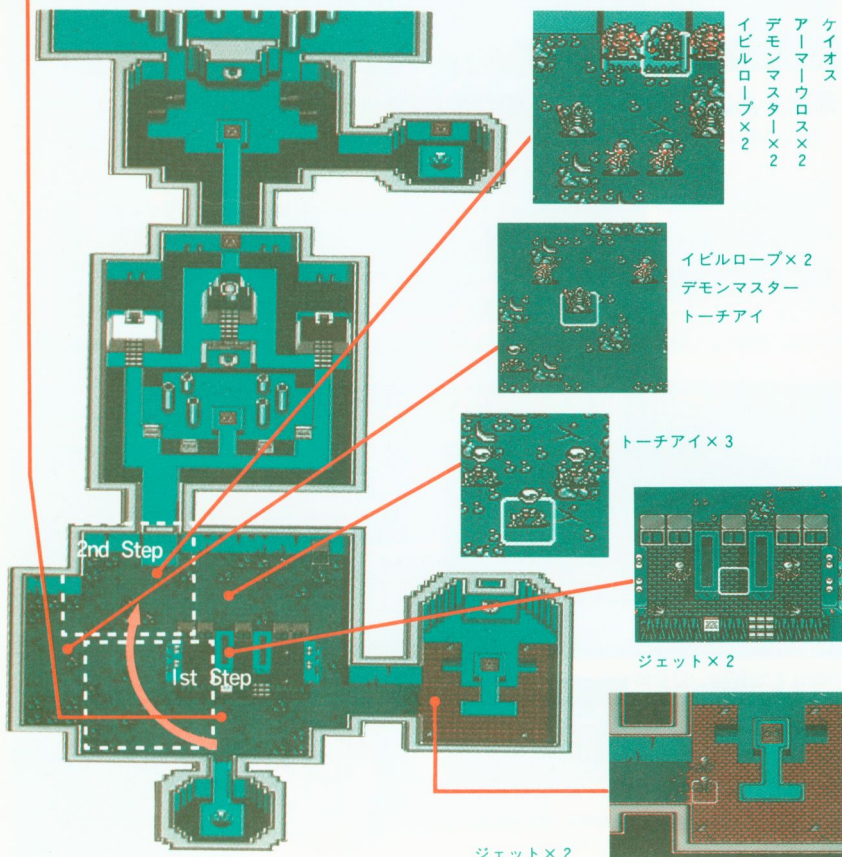
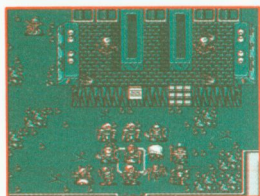
●目的：ケイオスを倒す

●Level：★★★★★

シャイニング・フォース

- マックス ●メイ ●ケン
- ゴート ●ラグ ●アレフ
- タオ ●ドミンゴ ●チップ
- トーラス ●バルバロイ
- アダム

新たにパーティーの一員になったキャラが転職する頃なので、レベルが1に戻りHPも減っているだろう。無理した行動は慎み、レベルの低いキャラを育てながら進むようにしよう。ここでは攻撃系と防御系を、6：4位の割合で連れていくといい。



カインの援護^{めんご}もむなしく、ダークソルに逃げられたマックスたち^{いつたん}。一旦城に戻ったが、ダークソルが古の城に入ったことを知り、今度はカオスブレイカーを求めて、メタファーに向かうのだった。

せま 狭い範囲での戦いは、かこく 苛酷でキビシイ！

奥の部屋に行って伝説の剣を手にいれようとするが、ケイオスに邪魔^{じやま}されて戦闘が始まる。

地形的に広くなく、敵の進行も早いのが特徴。むやみやたらに移動しまくと、たちまち敵キ



転職できる者がいれば、今のうちにそうなさるかよい。早めに転職して損はないと思いますか…

1st Step

初回は、動かさること山の如し！^{ごと}

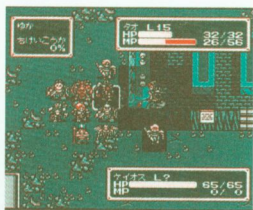
自軍のキャラをひとりかふたり動かすと、敵軍のデモンマスターが攻撃をしかけてくる。広範囲の魔法を使えるキャラなので、1ターンめはデモンマスターが動くまで、こちらも移動するのは控えよう。ただでさえイビルローブやトーチアイなどの攻撃が素早いので、無理な動きは控え、危なくなったらすぐリターンで戻ろう。



Boss

ケイオス

1ターン過ぎてしまうとHPが回復するので、ケイオスを倒すには総攻撃がおすすめ。マックス、ラグ、ゴートなど、力のあるキャラで打ちのめすのだ。力で押せば必ず倒すことができる。



2nd Step

ケイオスをおびき寄せろ！

マックスをなるべく上の位置に置いておくと、ケイオスが単独で向かってくる確率が高くなる。すべての敵キャラと戦わなくてもよくなるので、効率よく進行することができるのだ。



高橋'S VOICE



主人公たちの動きに敏感に反応し、敵がどんどんせめてきます。左側へ固まりながら少しずつ進んでいくようにしましょう。敵が多く、戦いつらいところだと思います。

Battle 25

ルーンファウスト近し

【プロンプト地方】

●目的：ルーンファウスト内進入

●Level：★★★★



デモンマスター×2
アーマーウロス×2



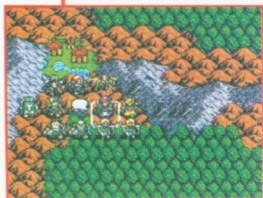
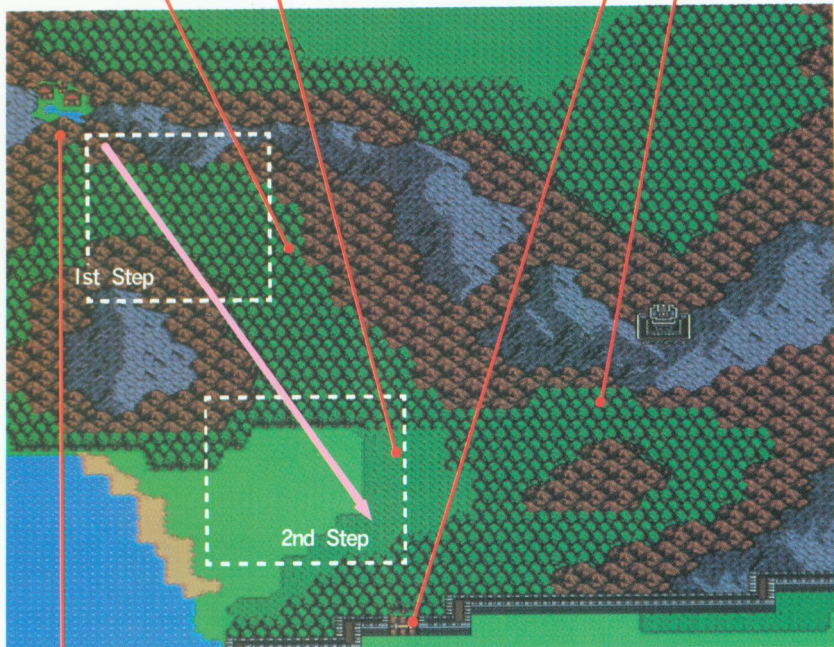
ホースマン×3
ブローパー×2
アーマーウロス
ハイブリースト
ケルベロス



ブローパー



ブローパー×2
ケルベロス×3



シャイニング・フォース

- マックス●メイ●ケン
- ゴート●ラグ●アレフ
- タオ●ドミンゴ●チップ
- トールス●バルバロイ
- アダム

大平原を舞台にしているので、移動距離の長いキャラクターを多く連れていこう。ここまで来ると、必然的に半数くらいは同じメンバーだが、レベルが上がると使えるキャラもいるので、こまめに利用することを心がけよう。

伝説の剣、カオスブレイカーをついに手に入れたマックスたち^{いにしえ}。古の城で黒き竜の復活^{たくら}を企み、儀式をとり行っているダークソルを追って、敵の本拠地であるルーンファウストに乗りこむのだった。



ルーンファウストの力も、ますます強くなることでしょう。気を引き締めて、戦いに臨んでください！
経験の浅い者は精銳の守りで固めた上で、出陣させるとよい……

戦いの激しさは、レベルとともに上がっていく！

プロントからルーンファウストに抜ける広大な土地で繰り広げられる、第7章最後の戦闘。^{ほんきよち}本拠地へ乗りこませまいと、必死になって敵軍も攻撃してくる。少しでも余計な動きをしてし

まうと、そこにつけこみ敵軍は進行してくる。

最小限の動きで、敵軍を少しずつおびきよせ、こちらは集団で戦っていくことが、ハイレベルな戦闘では、とても有効な戦術となる。

1st Step

戦うことも逃げることも大事

すべてのキャラを海沿いに進めると、無益な戦闘が避けられるぞ。進行がすこくゆっくりになるけど、やられるキャラも少なくなるし、団体行動なので比較的安全だ。

途中、パーティーに向かってきた敵キャラには、強いキャラで攻撃してすぐに倒してしまおう。常に団体行動で、ゆっくり進むのだ。



2nd Step

門番を倒せば、戦闘終了！

大きな岩の下まで出てくると、敵軍が徐々に攻めてくる。一体一体的確に倒していくのもいいが、飛行キャラを、海の上から門番に向けてストレートに飛ばして戦わせると、他のキャラと戦わなくてもすむようになる。門番を倒せば、他のキャラも自滅してしまうからだ。成功すれば、かなりのむだが省けるのだ。



高橋'S VOICE



中央の敵は左右の動きに弱いので、横から攻撃するといでしょう。左右どちらかに進む道を決め、敵をやっつけていくとわりと楽に行けます。全部倒す必要はないですよ。



トールス〈僧侶〉・仲間となる場所
— 古の塔

ダークソルの野望を阻止すべく、古の塔に向かったプロンプトの僧侶。アレフとともに立ち向かったが、強大な力の前になす術がなく破れた。

▼初期ステータス

トールス	LV	10	コウゲキ力	18
	HP	203/203	ぼうぎょ力	14
	MP	20/20	いんげん力	5
	EK	0	びんごう力	18



トールス	LV	10	コウゲキ力	20
	HP	18/18	ぼうぎょ力	14
	MP	20/20	いんげん力	5
	EK	0	びんごう力	18

アレフ〈魔道士〉

▲初期ステータス
・仲間となる場所
— 古の塔

トールスとともにダークソルへ戦いを挑んだ、勇敢な魔道士。自分たちの力ではかなわないことを痛感し、シャイニング・フォースの一員となる。

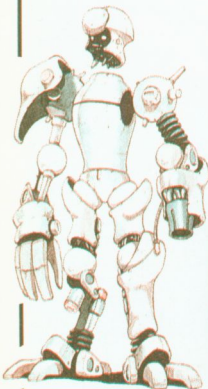
アダム〈機械兵〉

・仲間となる場所
— メタファー

マックスを守護するために生み出された機械兵。伝説の剣のありかを知り、ダークソルとの関係も知っている。とても頼もしいキャラである。

▼初期ステータス

アダム	LV	10	コウゲキ力	20
	HP	21/21	ぼうぎょ力	24
	MP	0/0	いんげん力	4
	EK	0	びんごう力	14



アダム	LV	10	コウゲキ力	20
	HP	20/20	ぼうぎょ力	17
	MP	0/0	いんげん力	5
	EK	0	びんごう力	14

▲初期ステータス
・仲間となる場所
— プロンプト

メタファーでの戦いのあと、プロンプトの町のいたる所を調べると仲間になるサムライ。攻撃力が高く、有能な戦闘要員となるキャラクターだ。

ムサシ
〈サムライ〉

■ROUTE CHECK

- ①プロンプト城へ行き、王と話をする。
- ②もう一度王と話し古の塔へ出発。→Battle②
- ③塔へつくくと戦闘開始。→Battle③
- ④アレフとトールスが仲間になる。

- ⑤プロンプトに戻り、オトランドの話を聞く。
- ⑥王に暗黒の剣をもらう。
- ⑦メタファーへ行きアダムと話す。→Battle④
- ⑧カオスプレイカー入手する。
- ⑨プロンプトに戻り、ルーンファウストへ向かう。→Battle⑤

CHAPTER 2 - ⑧
Tour & Battle

第8章
浮上した古代の城

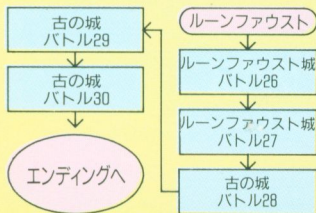




TOURGUIDE

ルーンファウスト

LUNFAUST



●LUNFAUST

ルーンファウスト

いにしえ 古の城にはびこる悪の元凶 げんきょう ダークソルを追撃せよ!

カオスプレイヤーを手に入れたマックスたちは、ついにルーンファウストまでやってきた。

ダークソルの居場所を知る目的で、マハトといい賢者けんじやと会うことになった。ダークソルは、すでに古の城に入いったと教えられ、あとを追おうとするマックスたちだったが、古の城へ行くにはルーンファウスト城にいる皇帝ラムラドゥと対決しなければならなかった。ラムラドゥは、かつて出会ったどの敵よりも、恐ろしい力を持

つらしい。しかし、戦いを避けることはできない。マックスたちは、早速ラムラドゥの待つルーンファウスト城に向かうことを決意する。

ラムラドゥを倒し、ルーンファウストに戻ってきたマックスたち。古の城への行き方をマハトに教えてもらい、一路西みぎの岬へ。ダークソルいのいる古の城は、もう目の前に迫っていた。

SHOP LIST

武器屋	ブロードソード	4800
	クロムランス	4500
	グレートアックス	10000
	聖者の杖	8000
	バスターショット	12400

道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消しの草	20
	天使の羽	40

弓兵のみ扱える武器・バスターショットが登場。弓系で最も強い武器だけに、金貨に余裕がある場合、装備可能キャラみんなに買い与えよう。

▶彼が国民の支持を得ている賢者マハト。事の起りから、すべてを語ってくれる。





▲未だかつてない大軍が押し寄せてくる。生きて帰れる保証はどこにもないのだ！

▶心を操られ、シャイニング・フォースに悪意を抱いている、皇帝ラムラドゥだ。



皇帝ラムラドゥとダークソルの関係が遂に明らかに！

城へ入るとダークソルが目の前に現れ、黒き竜の復活について話し始める。儀式のため彼はその場を離れるが、城の中では皇帝ラムラドゥが待ち構えているのだ。

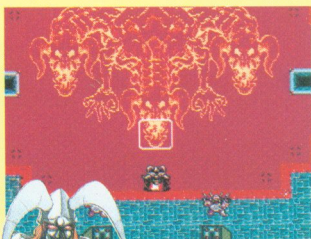
心を操られたラムラドゥは、マックスたちに襲いかかる。が、やがて正気を取りもどし、マックスたちに古の城に関する話を話す。それを聞いたマックスたちは、ダークソルの陰謀を阻止すべく出発するのだった。

●ANCIENT CASTLE

古の城

野望、滅亡、因縁、執念！ 光と闇がすべてをかけ戦う！

▶執念深いダークソルの目的はただひとつ。黒き竜・ダークドラゴンの復活だけであった。



◀皇帝ラムラドゥの心を操り、全世界を乗っ取るうとした悪の帝王ダークソル。すべての悪の元凶はこの男の出現によって生まれたのだ。

古の門から古の城に入ると、そこは古代の文明が作り出した超兵器コロッサスの支配する場所だった。力のすべてを發揮しコロッサスを倒したマックスたち。奥の部屋に通じている階段を上り、ダークソルに会いに行くのだった。

すでに黒き竜の復活の儀式が行われている最中で、マックスたちに焦りが生じる。しかし、黒き竜は復活せず、儀式途中のままマックスたちとダークソルとの戦いになるのだった。すべてをかけた壮絶な戦いが始まろうとしている…。



Battle 26

城内緊迫

【ルーンファウスト城】

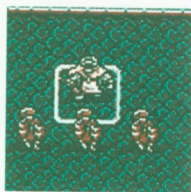
●目的：ルーンファウスト城突破

●Level：★★★★

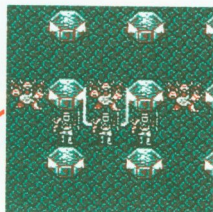
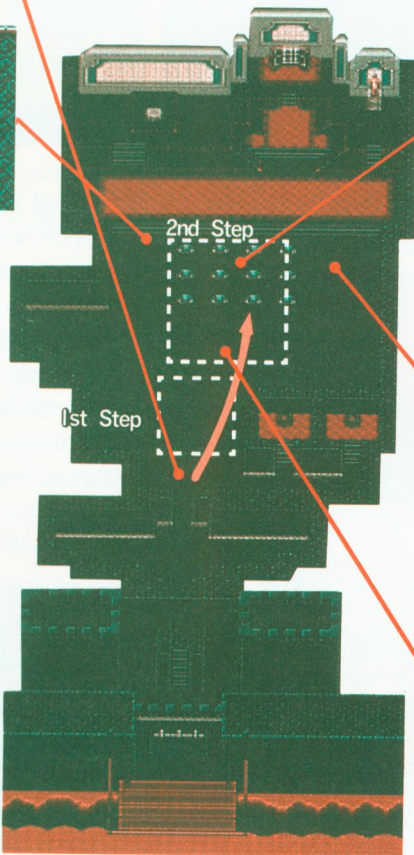
シャイニング・フォース

- マックス●メイ●ケン
- ゴート●ラグ●アレフ
- タオ●ドミンゴ
- チップ●トーラス
- バルバロイ●ムサシ

攻撃力のあるキャラと僧侶系のキャラを、優先してパーティーに加えよう。転職したばかりでレベルの低いキャラやHPの低いキャラはなるべく加えないで、鉄壁の守りと無欠の破壊力を秘めたパーティーを作れ。弱いキャラは、ここでは無視。



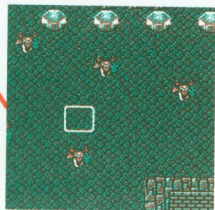
ハイブリスト×1
ケルベロス×3



ブルードラゴン×3
ホースマン×3



ハイブリスト×1
ブローパー×3



キメラ×5

永き旅も終わりに近づき、めざす古の城も間近と迫った。新たに作られたというルーンファスト城を突破し、なんとしてでもダークソルの野望を阻止しなければならぬ。マックスたちは城をめざす。

鍛え抜かれたファイターを戦闘に送りこめ！

敵軍の配置を見るとわかるのだが、ほかの場所よりもはっきりと、敵キャラのブロック分けがされている。よほど近づかない限り、ブロックにまとまった敵キャラたちは動き出さないの



ルーンファスト最後の守りは、選び抜かれた精鋭に違いありません。こちらよりもすぐりの者を、出撃させねばなりません。

で、マックスをおとりにしてゆっくりと進み、寄ってきた敵キャラを戦士、騎士などのパワーファイターたちに攻撃させ倒していこう。すべての敵キャラを倒せば、次のバトルへと展開。

1st Step

主人公を大いに活用していこう！

キメラの動きが結構くせ者。自軍キャラの移動のし方で、キメラの動きも変わってくるのだ。動きが素早く攻撃がかわされやすい炎攻撃もしてくるので、HPの多い戦士、騎士系のキャラを前に、盾になるように配置しておこう。またマックスの防御力が異常に高いので、彼をおとりに使い、ほかへの攻撃を防ぐのもいいぞ。

▼うまくキャラを配置すれば、むだも省ける。



▲あまり上に飛び出すとキメラが襲ってくる。

2nd Step

きれいに並んで効率よく攻撃！

ブルードラゴンとホースマンが3体ずつ並んでいる場所では、戦士、主人公を前列において、後列に魔法の使えるキャラと騎士を配置する。攻撃はすべてHPの多い前列キャラに向かうの

で、後列は安全。しかもこの配置なら前・後列関係なしに、みんなが攻撃できるのだ。ホースマンの攻撃を受けることもあるが、2度受けることはない。総攻撃で倒してしまうからだ。

両端に位置する3体ずつの敵キャラに対しては、中央の戦闘が終わってから団体でいっきにやっつけてしまうのがベストだ。



▼後列キャラの魔法で複数を一度に攻撃する。

▲完璧な配置をしなから戦闘していくのだ。

高橋'S VOICE



キメラは武器攻撃が効きにくいですから、なるべく魔法で倒そうにしましょう。こちらが近づくまで敵は寄ってこないの、態勢を整えながら進むといいですよ。

Battle (27)

ラムラドゥの最後

[ルーンファウスト城]

●目的：ラムラドゥを倒す

●Level：★★★★★



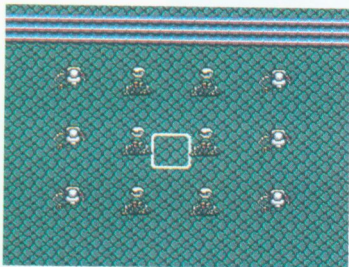
シャイニング・フォース

- マックス●メイ●ゴート
- ラグ●アレフ●タオ
- ドミンゴ●ムサシ
- チップ●トーラス
- バルバロイ●ハンゾウ

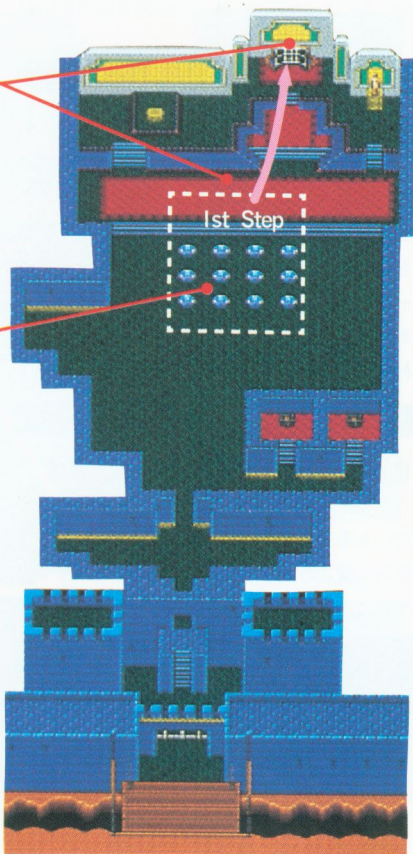
敵軍の攻撃も半端^{ほんば}じゃないので、HPを回復できるキャラ、攻撃するキャラ、魔法攻撃できるキャラの3パターンのキャラを、平均的に組みこもう。パーティー編成が自信ないときは、左のメンバーで戦闘するとバランスがとれていいぞ。



皇帝ラムラドゥ



トーチアイ×6
ブレインメタル×6



ダークソルのいる古の城に行くには、ルーンファウスト城で、皇帝ラムラドゥと戦わなくてはならないことを知ったマックスたち。休む間もなく、ラムラドゥのもとへ向かうのだった。

機械の攻撃を避け、目指すは皇帝ラムラドゥ！

ルーンファウスト城での第一の戦いが終わると、皇帝ラムラドゥ自らが戦いを挑んでくる。一旦パーティーをたて直してから、城に戻ってくるようにしましょう。トーチアイ、プレインメタ

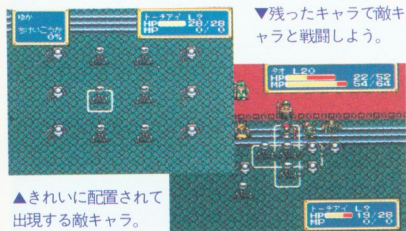


「ふふ、妖しい機械とか申す敵が、現れ始めました。私にはどう戦えばいいのかわかりませんが、力で押したほうがよろしいかと思いますが…」

1st Step

いちいち敵キャラを倒すな！

プレインメタル、トーチアイは勝手に近づいて来るので大変。ここではレベルあげなど考えず、先に進むことだけを考えよう。戦士、騎士系の強いキャラ二人と僧侶一人、そしてマックスをラムラドゥ退治に向かわせ、あとのキャラは、下で戦っていよう。ラムラドゥを倒せば戦闘が終わるから、それまで攻撃し続けろ。



高橋'S VOICE



ここまで来るとみんなかなりの防御力があると思いますが、トーチアイだけはなるべく早く、団体で倒していくようにしましょう。攻撃値が高いので、残すと厄介ですよ。

Boss

ラムラドゥ

みためのすごさに騙されるな！

強烈な一撃でシャイニング・フォース軍に立ち向かうラムラドゥ。マックスと戦士二人で攻撃を加えれば、難なく倒せしめよう。

1ターンを越えてしまうとHPがかなり回復してしまうので、3人での速効攻撃が要求される。ラムラドゥの攻撃は必ずマックスに来るので、彼のHPだけ気をつけるようにしましょう。



▼ダークソル出現をきっかけに、悪の皇帝と なってしまったのだ！

▲ラムラドゥを囲むようにして、自軍のキャラを戦わせるのだ！



▲30人いる中の、最も攻撃力の高い3人で戦う。HPが少なくても、マックスに攻撃がいくから大丈夫！



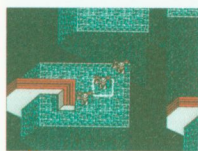
Battle 28

かいつ コロッサス壊滅

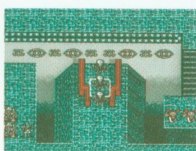
いにしへ
【古の城】

●目的：コロッサスを倒す

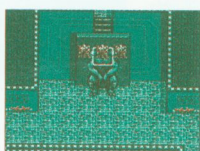
●Level：★★★★★



キメラ×3



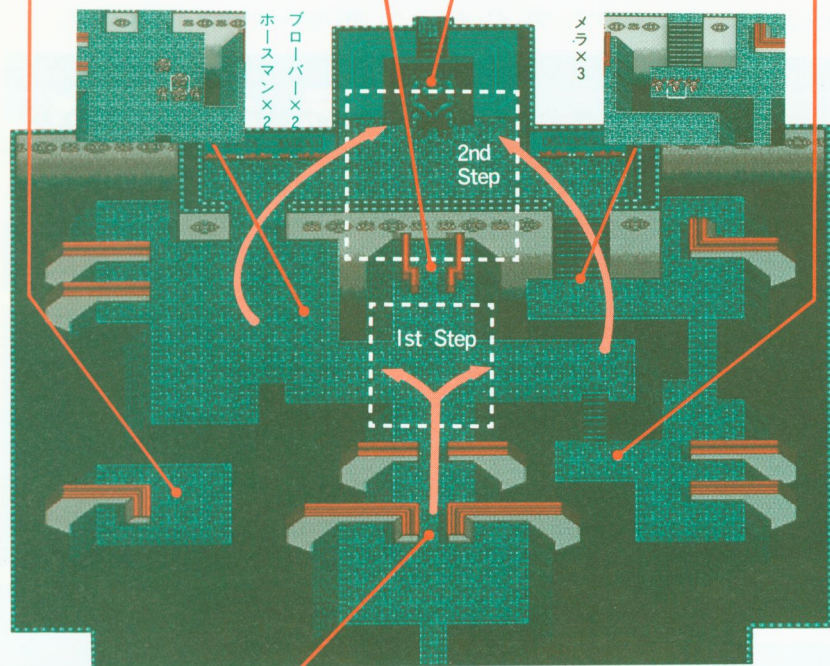
ジェット×3



コロッサス×3



ブルードラゴン×3



シャイニング・フォース

- マックス ●メイ ●ゴート
- ラグ ●アレフ ●タオ
- ドミンゴ ●ムサシ
- チップ ●トーラス
- バルバロイ ●ハンゾウ

敵軍の攻撃に耐えられるだけの、防御力を持ったキャラクターを使うようにしましょう。前回の戦いで使用したメンバーを、そのまま使うのもいいかも。へたにメンバーを変えるより慣れたキャラを使うほうが、戦闘パターンを把握していて安全だ。

ルーンファウスト城で、ラムラドゥを倒したマックスたち。マハトの言うとおり、西の岬で剣をかざした。

兄を殺した憎きダークソルのいる古の城が、とうとう姿を現したのだった。

せま

狭い城の中、急いで進むより地道に確実に前進

「総攻撃」という言葉がぴったりくる、古の城内部。入り組んだ城の造りが行く手を阻み、それに追いつくように、キメラ、ブルードラゴンなどの飛行キャラが攻めてくるのだ。



じみち

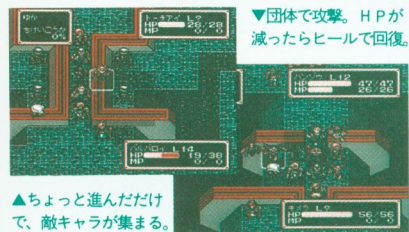
もう一度言わせていただきますぞ！ 危ないと思ったら無理をせずに、リターン魔法などを使って退却なされますように…

敵キャラが多く、勝手に攻めて来るので、レベルの低いキャラがいるときはしばしとどまり、レベル上げをするといいだろう。地道に進むことが、ここでの一番の攻略法だ。

1st Step

無理と思ったら、すぐリターン

キメラ、ブルードラゴン、ホースマン、ブローバーなど、今まで苦戦したキャラクターが総出演する。マックスだけ2キャラ分くらい前に進ませ、寄ってきた敵キャラを他のキャラが攻撃する、といった戦法で戦っていきこう。キメラには剣と槍の攻撃が効きにくいので、危ないときは、やられる前に無理せずリターンで戻れ。



▼団体で攻撃。HPが減ったらヒールで回復。

▲ちょっと進んだだけで、敵キャラが集まる。

高橋'S VOICE

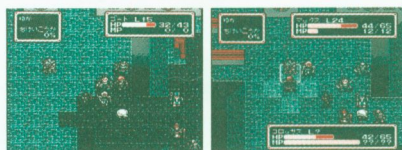


3体のコロッセサに結構苦労するところだと思います。最後の城だけに敵の攻撃も厳しいです。ここまで来た自分のウデと戦闘ノウハウ信じ、頑張って攻略してください。

2nd Step

コロッセサだけと戦おう！

むりして進むとコロッセサと、ブローバーなどの攻撃にはさまれる。コロッセサと戦うまでには、全ての敵キャラを倒しておくように。



▲すべての敵を倒し、コロッセサに向かうのだ。

▲ようやくコロッセサ。HPは回復したか？

Boss

コロッセサ



◀3体すべて倒さなくても、中央にいたコロッセサさえ倒せば戦闘終了。戦士とマックスを戦わせて、いつきに相手のHPを減らそう。

コロッセサが移動するまで団体で待ち、移動したらみんなで速攻で攻撃しに行く。コロッセサの攻撃まで回らないうちに倒すのだ。

Final Battle

鼓動

いにしえ
【古の城】

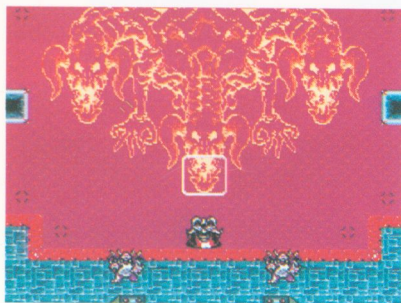
もうすぐクライマックス

本当に最後の戦いとなる、ダークソルとの戦闘。数多くの敵キャラを倒してきたシャイニング・フォースの前に、ファイナル・バトルにふさわしく、猛者どもが襲いかかってくるのだ。

ダークソルの陰謀が、黒き竜・ダークドラゴンの復活が、もうすぐ明らかになるのだ！



◀次々と敵軍の攻撃が迫ってくる。目指すダークソルは、まだ速い！



▲ダークソルが究極の使命としていたダークドラゴンとは、いったいどこに…、そして、どんな姿をしているのか！



新たに加わる仲間

第8章

ハンゾウ <シノビ>

仲間となる場所 ルーンファウスト

ルーンファウスト内を調べたあと、仲間に加わるシノビ。防御力に欠けるけど攻撃力があるので、即戦力として使える。

▼初期ステータス

名前	ハンゾウ	レベル	1	HP	20	MP	10	EXP	0
武器	短刀	防具	シノビ服	魔法	なし	属性	なし	状態	なし

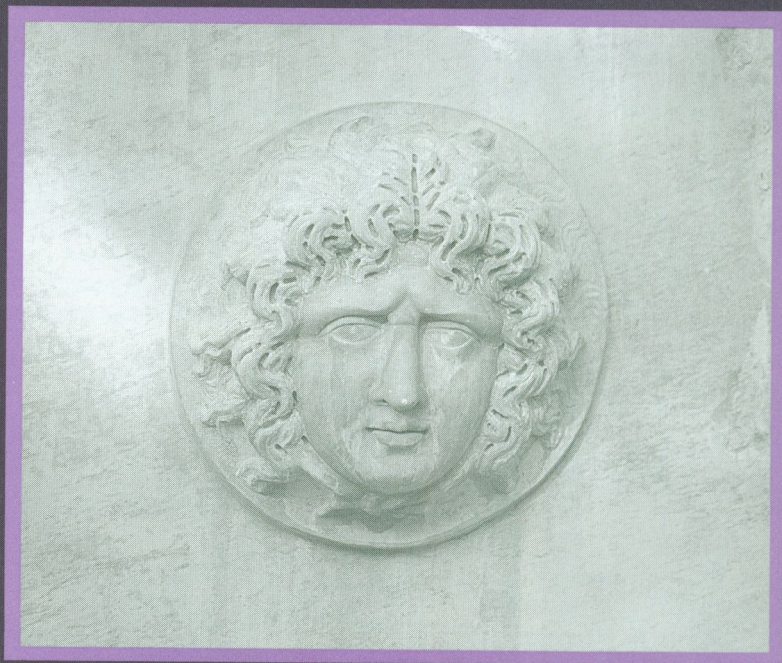


ROUTE CHECK

- ①ルーンファウストの町で話を聞く。
- ②ルーンファウスト城へ向かう。
- ③ルーンファウスト城到着→Battle②⑥
- ④皇帝ラムラドゥ&機械兵との戦い。
- ⑤再び戦闘→Battle②⑦
- ⑥西の岬でカオスブレイカーをかざす。
- ⑦ルーンファウスト城の西の門に入る。
- ⑧古の城に突入→Battle②⑧
- ⑨ファイナルバトル

CHAPTER 3

Data File



アイテム ITEMS

アイテム

USUAL GOODS

薬草



服用すれば、HPが10ポイント回復。どこの街でも安く手に入る。(価格10)

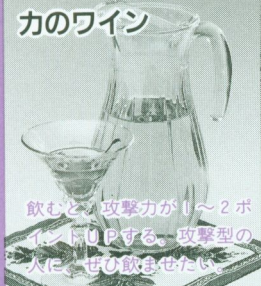
回復の実



食べるとHPが20ポイント回復。全員に1、2個ずつ持たせたい。(価格200)

SUPPORT GOODS

カのワイン



飲むと、攻撃力が1~2ポイントUPする。攻撃型の人に、ぜひ飲ませたい。

守りのミルク



このミルクを飲むと、守備力が1~2ポイントUP。HPが低い人に効果的だ。

元気のパン



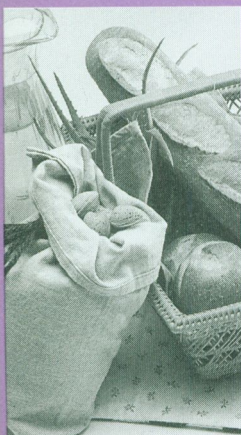
一見おいしそうな普通のパンだけど、食べると、最大HPが1~2ポイントUP。

EVENT ITEMS

輝きの玉



怪しい輝きを持つ玉。ふだんおんんの効果もないが、ある地下で使うと何かがある。



毒消し草



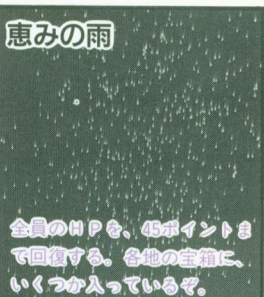
モンスターにやられた毒を、きれいに消す。魔法のアシンドウテと同じ効果。(価格20)

天使の羽



戦闘中に使うと、近くの街に撤退できる。魔法のリターンと同じ効果。(価格40)

恵みの雨



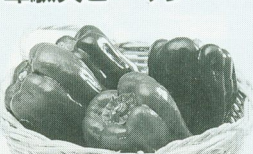
全員のHPを、45ポイントまで回復する。各地の宝箱に、いくつか入っているぞ。

はやくて 疾風のチキン



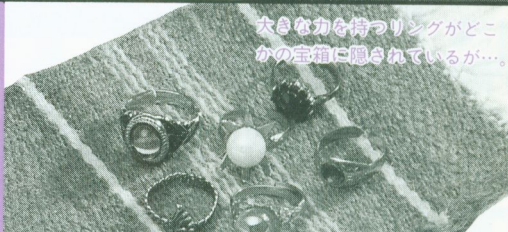
食べるとすばやさか1~2ポイントUP。ニワトリのすばしっこさを見習おう。

いだてん 章駄天ピーマン



食べると移動力が2ポイントUP。移動力の低い人は、好き嫌いせずには食べよう。

RINGS



大きな力を持つリングがどこかの宝箱に隠されているが…。

- 力のリング-----攻撃力4ポイントUP
使うとアタック1の効果
- 守りのリング-----守備力4ポイントUP
使うとクイック1の効果
- はやくて
疾風のリング-----すばやさ4ポイントUP
使うとリターンの効果
- いだてん
章駄天のリング-----移動力2ポイントUP
- 白のリング-----守備力6ポイントUP
使うとオーラ2の効果
- 黒のリング-----守備力6ポイントUP
(呪) 使うとブレイズ2の効果
- イビルリング-----攻撃力8ポイントUP
(呪) 使うとスパーク3の効果

月光石



このままではただの美しい石だけど、しずくを作り出すことで、ある効果が…。

月のしずく



月光石から生まれたこのしずくは、獣の心を持つ者に、不思議な安らぎを…。

ドミンゴ卵



お店で売ることでもできるが、ある場所に行くと、この卵をふ化してくれる人が…。

剣

武器の効果の数値は、キャラクターの攻撃力にプラスされるポイント。

ショートソード

価格	100	効果	5
装備	剣士/戦士/鳥人		

ミドルソード

価格	250	効果	8
装備	剣士/戦士/鳥人		

ロングソード

価格	750	効果	12
装備	剣士/鳥人		

スチールソード

価格	2500	効果	16
装備	英雄/バードラー/忍者/侍		

ブロードソード

価格	4800	効果	20
装備	英雄/バードラー/忍者/侍		



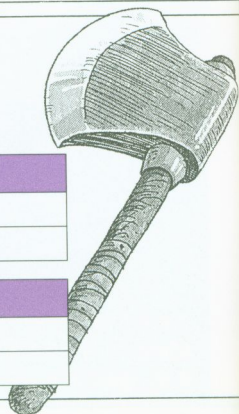
斧おの

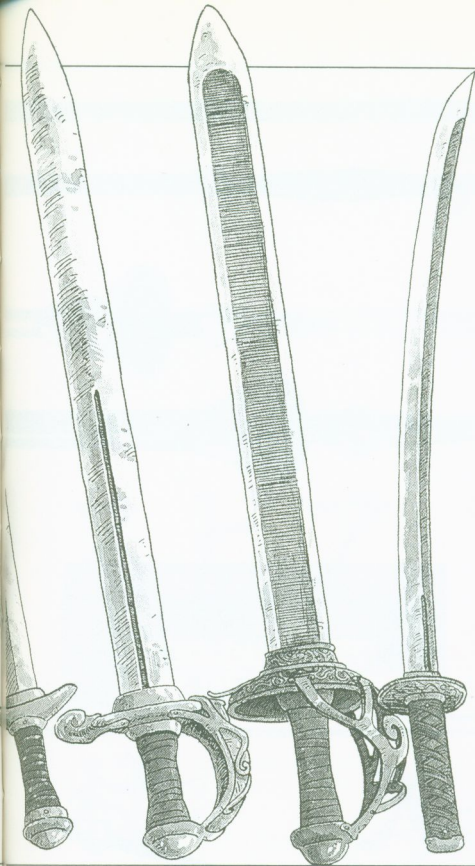
ハンドアックス

価格	200	効果	7
装備	戦士		

ミドルアックス

価格	600	効果	11
装備	戦士		





必殺の剣

価格	?	効果	25
装備	英雄/バードラー/忍者/侍 1/16の確率で即死		

菊一文字

価格	?	効果	30
装備	英雄/バードラー/忍者/侍 かいしんの一撃の確率UP		

光の剣

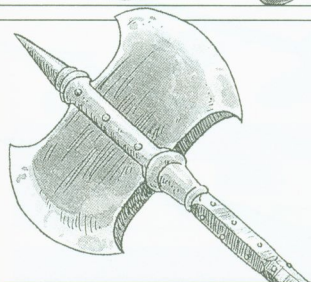
価格	?	効果	?
装備	英雄		

暗黒の剣

価格	?	効果	?
装備	英雄/バードラー 呪われている		

カオスブレイカー

価格	?	効果	?
装備	英雄		



ヒートアックス

価格	6500	効果	22	装備	魔戦士
使うとブレイズ2の効果					

グレートアックス

価格	10000	効果	26
装備	魔戦士		

バトルアックス

価格	2600	効果	16
装備	魔戦士		

アトラスの斧

価格	?	効果	?
装備	魔戦士		



ランス

ブロンズランス

価格	300	効果	9
装備	騎士		

スチールランス

価格	3000	効果	18
装備	パラディン		

クロムランス

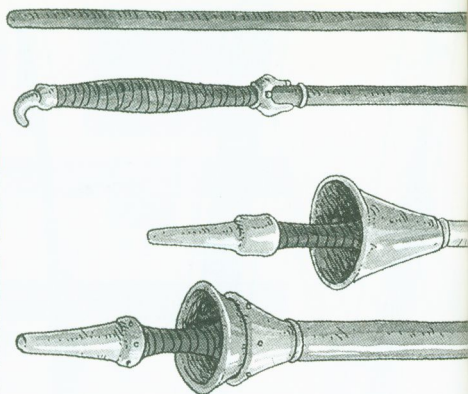
価格	?	効果	22
装備	パラディン		

ハルバート

価格	8500	効果	25
装備	パラディン		

デビルランス

価格	?	効果	?
装備	パラディン		
呪われている			



木の矢

価格	320	効果	8/射程2
装備	アーチャー		

はがねの矢

価格	1200	効果	13/射程2
装備	アーチャー		

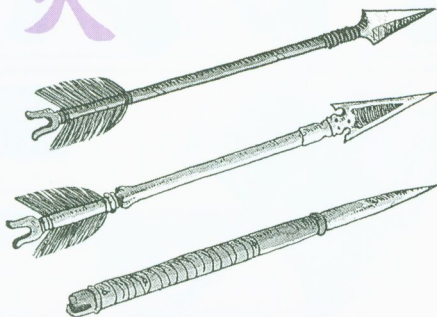
ロビンの矢

価格	3200	効果	18/射程2~3
装備	アーチャー		
1/8の確率で即死			

アサルトシェル

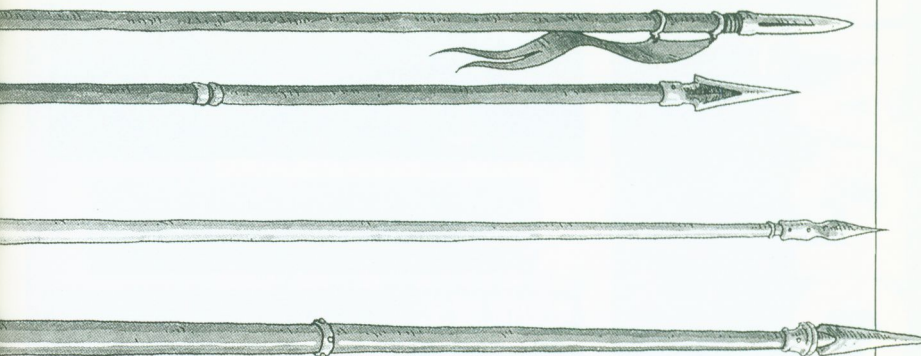
価格	?	効果	27/射程2~3
装備	ボウマスター		

矢



バスターショット

価格	?	効果	?
装備	ボウマスター		



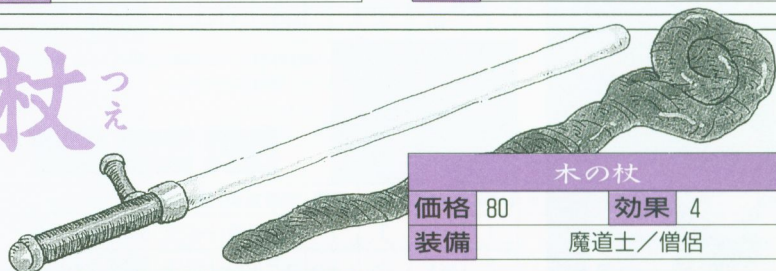
スピア

パワースピア	
価格	900
効果	15/射程1~2
装備	騎士

スピア	
価格	150
効果	6/射程1~2
装備	騎士

バルキリー	
価格	?
効果	?
装備	パラディン

杖つえ



パワースティック	
価格	500
効果	12
装備	魔道士/僧侶

木の杖	
価格	80
効果	4
装備	魔道士/僧侶

守りの杖	
価格	3200
効果	18
装備	大魔道/大僧正

聖者の杖	
価格	?
効果	26
装備	大僧正
毎回HPが3回復	

デーモンロッド	
価格	?
効果	?
装備	大魔道/大僧正
呪われている	

MAGIC

魔法



魔法をうまく使いこなさなければ、戦闘を有利に導くことはできない。消費MPや射程、何人にきくかなどをチェックして、魔法を効率よく使おう。

●回復魔法

ヒール

妖精の力をかりて、傷ついた仲間たちの体力を回復する。戦闘にはかかせない魔法だ。

ロウ チップ トーラス ゴング

レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
1	3	1	1	味方1人	HPを15ポイント回復
2	5	2	1	味方1人	HPを15ポイント回復
3	10	3	1	味方1人	HPを30ポイントまで回復
4	20	1	1	味方1人	HPを完全回復

オーラ

射程内しやていにいる仲間全員の体力を回復する。射程内しやていに何人いても、消費MPはかわらない。

チップ トーラス ゴング

レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
1	7	3	2	味方全員	HPを15ポイント回復
2	11	3	3	味方全員	HPを15ポイント回復
3	15	3	3	味方全員	HPを30ポイントまで回復
4	18	—	全	味方全員	HPを完全に回復

アンチドウテ

戦闘中にうけた毒は、ほおっておくと体力が消耗する。毒けし草かこの魔法を使って、早めに毒を消そう。

ロウ

チップ

レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
1	3	1	1	味方1人	毒を消す



●間接魔法

スペルウォール	味方ひとりに、モンスターの魔法攻撃がきかなくなる。HPや防御力が低い仲間を守るのに効果的。						トールス	ハンゾウ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	5	2	1	味方1人	一定の確率で敵の魔法がきかなくなる		
アンチスペル	MPが高く、強力な魔法を連続して使ってくるモンスターには、まず魔法を封じてみるのもいい。						タオ	ハンゾウ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	5	2	1	敵全員	一定の確率で敵の魔法を封じる		
イリュート	かいしんの一撃をうけると命取り。攻撃力が高いモンスターには、命中率を下げたほうが安心だ。						アンリ	ドミンゴ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	6	2	1	敵全員	一定の確率で敵の命中率を下げる		
アタック	少しでも早くモンスターを倒すためには、味方の攻撃力を上げて戦うのが最も効果的だ。						タオ	ドミンゴ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	15	3	1	味方1人	攻撃力を約15ポイント上げる		
クイック	すばやさがあがれば、攻撃の命中率も高くなる。モンスターの攻撃をかわすこともできるぞ。							ロウ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	5	1	1	味方1人	すばやさを約15ポイント上げる		
	2	16	2	2	味方全員	すばやさを約15ポイント上げる		
スロウ	攻撃してもすりとかわしてしまう、すばっしいモンスターには、動きを鈍くして戦う。						ロウ	チップ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	5	2	1	敵1人	すばやさを約15ポイント下げる		
	2	20	2	2	敵全員	すばやさを約15ポイント下げる		
スリープ	モンスターの脳に直接作用して、深い眠りにおとし入れる。強敵は寝ている間に倒すことも…						タオ	ハンゾウ
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果		
	1	6	2	1	敵1人	敵を眠らせる		

●攻撃魔法

ブレイズ	地下の溶岩を噴出させてモンスターを丸焼きにする。レベルがあがると、 アンリ アレフ タオ アーサー 火の玉を降らすことも…。					
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
	1	2	2	1	敵1人	8のダメージを与える
	2	5	2	2	敵全員	10のダメージを与える
	3	8	2	2	敵全員	15のダメージを与える
フリーズ	モンスターのまわりの気温を急激に下げて結晶を作り、冷気を発生。モンスターの体温をいっきに奪う。 アンリ アレフ ドミンゴ アーサー					
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
	1	3	2	1	敵1人	10のダメージを与える
	2	7	2	2	敵全員	12のダメージを与える
	3	10	3	2	敵全員	18のダメージを与える
スパーク	空気中の電気を集めてボール状にし、モンスターに直撃する。致命的なダメージを与える、強力な電撃魔法だ。 アンリ アレフ アーサー					
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
	1	8	2	2	敵全員	14のダメージを与える
	2	15	3	3	敵全員	16のダメージを与える
	3	20	3	3	敵全員	25のダメージを与える
ソウルスチル	どんなに強力でしつこいモンスターでも、この呪いの魔法が成功すれば、一瞬にして死亡させることができる… アレフ ドミンゴ ハンソウ					
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
	1	8	2	1	敵1人	一定の確率で絶対死を与える
	2	15	2	2	敵全員	一定の確率で絶対死を与える

●撤退魔法

リターン	戦闘中に状況が悪くなったら、近くの街などに退却することができる。天使の羽と同じ効果。 マックス					
	レベル	MP	射程	範囲	効果対象	使用効果
	1	8	—	—	味方全員	戦闘を放棄し、もよりの町に撤退する

MONSTERS

■敵キャラクター



ようしゅう
容赦なく攻撃してくる恐ろしいモンスターたち。さがしやすいように、登場する順には関係なく五十音順に並べてある。装備している武器や移動力を見て、戦闘方法を考えよう。

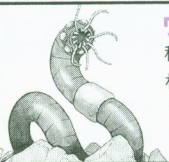
▼ア

アーマーウロス 移動力/5

装備/素手

よろい
鎧を身につけているので、防御力が高い。

イビルローブ 移動力/5 装備/素手
フリーズの魔法を使う。



ウオーム

移動力/4 装備/素手
相手を眠らせて攻撃するスリープアタックが得意。



エリオット

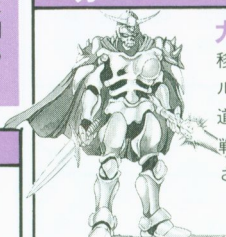
移動力/5 装備/剣
騎馬兵団指揮官
戦闘中にHPを自然回復させる。



オオコウモリ

移動力/7
装備/素手
スリープアタックを得意とする。

▼カ



カイン

移動力/6 装備/剣
シルバーナイト隊・隊長
道具を使うこともあるが、戦闘中にHPを自然回復させる。



ガーゴイル

移動力/7 装備/素手
イリュートIを使う。
マヒ攻撃が得意。



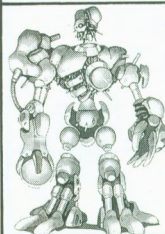
キメラ

移動力/6 装備/素手
ファイアを使い、敵の攻撃をすばやくかわす。

グール 移動力/5 装備/素手

ときどき電撃攻撃をしかけてくる。

グリンゴレム 移動力/4 装備/素手
水上を移動し、攻撃力も高い。



ケイオス

移動力/6 装備/特殊
レーザーを使ってくる、恐ろしい機械兵戦闘中にHPを自然回復させる。

MONSTERS



ケルベロス

移動力/7 装備/素手
かなり強力なブリザードの魔法を使ってくる。

コロッサス1 移動力/4 装備/素手
スパーク4を使う、恐ろしいボスモンスター。

コロッサス2 移動力/4 装備/素手
かなり強いファイアーを使ってくる。

コロッサス3 移動力/4 装備/素手
強いブリザードを使ってくる。



ゴーレム

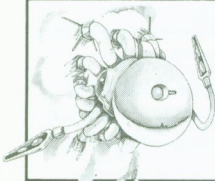
移動力/4
装備/素手
攻撃力がかなり高く、
かいしんの一撃があるので注意が必要。

ゴブリン 移動力/5 装備/剣
モンスターの中では最も弱いが、油断は大敵。

▼サ

シーバット 移動力/7 装備/素手
海上で出会う、空を飛ぶモンスター。

シルバーナイト 移動力/7 装備/やり
時にはボスとしても活躍するケンタウロス。



ジェット

移動力/7
装備/素手
素手とはいえ、おそろしい攻撃力を持つ。

スケルトン 移動力/5 装備/剣
薬草を使ってHPを回復させることもある。

ストームローパー 移動力/6 装備/剣
電撃攻撃をしかけてくるので要注意。



スナイパー

移動力/5 装備/弓
弓の威力は強いが、意外と
至近距離からの攻撃に弱い。

ゾンビ 移動力/5 装備/素手
毒で狙すポイズンアタックをしかけてくる。

▼タ



ダークソル

移動力/? 装備/?
ルーンファウスト軍・軍師。
デーモンプレスを使う、悪
質なボスモンスター。戦闘
中にHPを自然回復させる。

ダークドラゴン 移動力/? 装備/素手
デーモンプレスを使ってくる強敵。



ダークメイジ

移動力/5 装備/杖
ブレイズ2を使い、時にはボス
としても登場する。

ダークメイジD 移動力/6 装備/杖
D Fリングを装備し、ブレイズ2を使う。

デモンマスター 移動力/6 装備/杖
ブレイズ3を使ってくる。

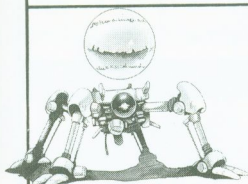
デモンマスターD 移動力/6 装備/杖
D Fリング装備し、ブレイズ3を使う。



デュラハン

移動力/6 装備/剣
時にはボスとしても登場し、ス
パーク2を使ってくる。

デュラハンド 移動力/6 装備/剣
D Fリング装備し、スパーク2を使う。



トーチアイ

移動力/6
装備/素手
レーザーで攻撃してくる、かなりしつこい機械兵。



ドール

移動力/5
装備/素手
ポイズンアタックで、敵を毒に犯すこともある。



ドワーフ

移動力/4 装備/斧
おのの斧でかっぱい攻撃してくる、戦士モンスター。

▼ハ

ハイブリスト 移動力/6 装備/杖
つえ
ヒール4を使ってHPを回復させる

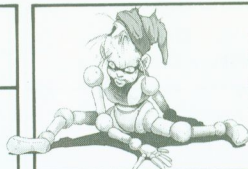
ハイブリストD 移動力/7 装備/杖
つえ
D Fリング装備し、オーラ3でHPを回復。

ハンターエルフ 移動力/6 装備/弓
薬草を持っていて、HPを回復させる。



バルバザーク

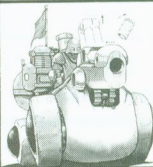
移動力/5
装備/剣
獣魔兵団指揮官
闘中にHPを自然回復させる。



パペット

移動力/5
装備/素手
フリーズ1や、ぶきみな呪いをしかける。

プラスローダー 移動力/4 装備/素手
砲撃してくる



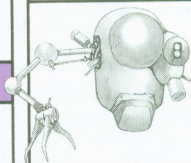
プラスローダーD

移動力/4 装備/素手
D Fリングを装備している。巨大な体からの砲撃が恐ろしいやつ。



ブルードラゴン

移動力/5 装備/素手
ブリザードの魔法を使ってくる、不気味なドラゴン。



ブレインメタル

移動力/5 装備/素手
小柄なわりに、レーザーの威力はかなり強い。

ブローバー 移動力/5 装備/斧
けたたましいガトリング砲を持っている。

ブリスト 移動力/5 装備/杖
つえ
ヒール1を使ってHPを回復させる。

ブリストD 移動力/5 装備/杖
つえ
D Fリングを装備し、ヒール2を使う。

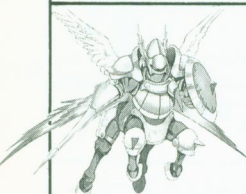
ヘルハウンド 移動力/7 装備/素手
つえ
ファイアを使ってくる。



ヘルピエロ

移動力/5 装備/素手
おどけているようで不気味さがただよう、なぞのモンスター。

ベリアル 移動力/6 装備/素手
スパークIを使い、悪の笑いという特技もある。



ペガサスナイト

移動力/7
装備/やり
空を飛ぶので移動力が
高く、ボスとして登場
することもある。

ホースメン 移動力/7 装備/弓
弓の威力が強いが、至近距離攻撃には弱い。

ボウライダー 移動力/7 装備/弓
ブレイズIを使ってくる。

▼マ

マスターメイジ 移動力/5 装備/杖
フリーズ2やスリープアタックが得意。

ミサイルシェル 移動力/6 装備/スピア
ポイズンアタックをしかけることもある。



ミシャエラ

移動力/5 装備/素手
妖魔兵団指揮官。スリー
プアタック、スパーク2
を使ってくる。
防御力が高い上に、戦闘
中にHPを自然回復させ
る恐怖のモンスター。



ミシャエラドール

移動力/6 装備/?
フリーズ3を使い、戦闘中
にHPを自然回復させる。

メフィスト

移動力/6 装備/素手

デモンブレイズを使う。ボスモンスター戦闘
中にHPを自然回復させる。

▼ラ



ラムラドゥ

移動力/0 装備/?
オーラ3を使い、仲間
までも助けてしまう強
靱なボス。戦闘中にH
Pを自然回復させる。



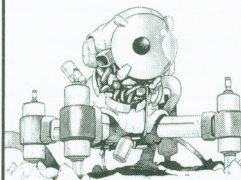
リザードマン

移動力/6 装備/剣
中盤からたびたび登場し、
防御力、攻撃力ともに高
い。



ルーンナイト

移動力/7 装備/やり
いちばん最初に出会うボ
ス・モンスターで、移動
力が高いので危険。



レーザーアイ

移動力/0
装備/素手
レーザーを使う機
械兵。まともにレ
ーザーを受けたら
大ダメージ。

▼ワ



ワイヴァーン

移動力/7 装備/素手
移動力が高く、ファイ
アを使ってくる。

GROWTH RATE

成長曲線



全味方キャラクターの転職前と転職後の成長タイプの一覧表だ。成長のさせ方や転職の時期決定の参考にしよう。どれも、上段が転職前、下段が転職後だ。



直線型

経験値に比例して、直線的に素直に成長していく。



減速型

はじめは急激に成長するが、後半はのび方がいぶくなる。



加速型

はじめはなかなか成長しないが、後半急激に成長する。



S字型

一旦成長が止まるように思えるが、後半再びのびる。

成長のタイプで転職の時期を考えるのも戦略のひとつ。これはあくまで参考値だけど、研究すると戦況が変わることも…。

マックス

転職前のマックスは、ほとんどが減速型。ある程度成長したところで、早めに英雄になったほうがよさそうだ。



転職前

剣士



転職後

英雄



メイ

転職前は、HPと防御力がのびるのに時間がかかる。転職後が直線型なので、あせる必要はないかも。



ペイル

転職前ののび方は微妙だけど、転職後の防御力などの最高値が高いので、早めに切り替えるのも手だ。



ケン

はじめなかなか数値がのびないケン。でも一旦のびだすと、転職後もその成長の勢いが続きそうだ。



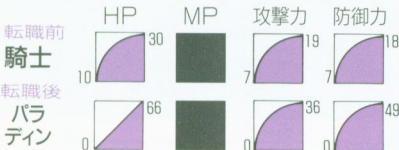
バンガード

ケンたちにくらべて攻撃力が低いバンガード。でも、転職後の成長は、かなりめざましいぞ。



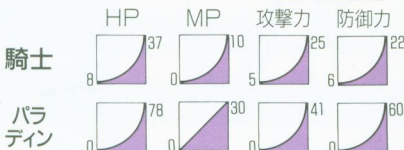
アーネスト

全体的に数値がやや低めだけど、転職前がすべて減速型の成長なので、判断しやすいかも。



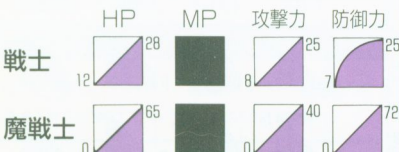
アーサー

時間はかかるが、完全に成長した時の数値が高いのに注目。騎士では唯一MPのチェックも必要だ。



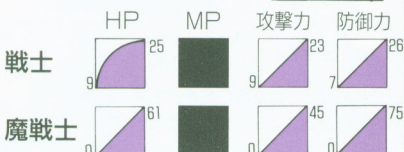
ゴート

HPが直線型なので判断がむずかしいが、転職した後のHP、防御力の成長はかなりのものだ。



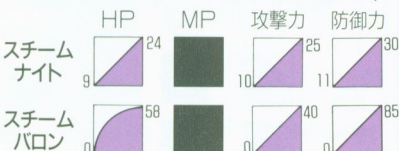
ラグ

転職前の数値はどれも低めだけど、転職した後、攻撃力がすいぶんのびることがわかるぞ。



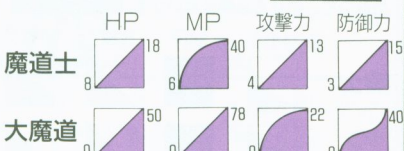
ガンツ

ごっつい体ならではの防御力の最高値に注目。でも、HPが低い状態で転職するのは考えもの。



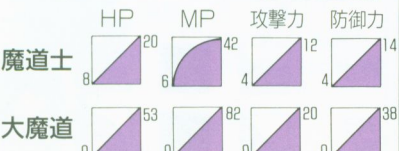
アンリ

HPが低いので、早く転職させて強くしたいけど、転職の時にHPが下がることも考えて…。



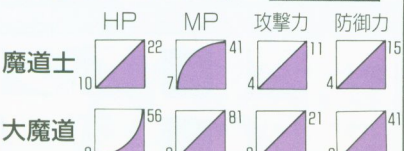
アレフ

転職後のMPの成長は、魔道士の中では最高。できるだけレベルアップさせたいものだ。



タオ

魔道士の中では、わりとHPが高くなる。でも、転職前にMPをあげておいたほうがよさそう。



ロウ

はじめのころから参加して、のび方もめざましい。MPの数値に気をつけて転職したほうがいい。



	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前	26	35	16	15
僧侶	11	10	6	5
転職後	62	67	26	42
大僧正	0	0	0	0

チップ

おとなしい顔つきだけど、成長すればかなりのものしい。魔法をがまん使って、とにかく育てよう。



	HP	MP	攻撃力	防御力
僧侶	25	32	16	16
	10	7	6	5
大僧正	58	65	27	44
	0	0	0	0

トーラス

転職前、HPもMPもなかなかのびなくて苦労するかもしれない。早めに転職するほうがいいのかも。



	HP	MP	攻撃力	防御力
僧侶	26	33	15	16
	10	7	6	5
大僧正	60	72	24	43
	0	0	0	0

ゴング

本職の僧侶にくらべて、HPや攻撃力ののび方がめざましい。転職時期よりも、成長のさせ方に注意。



	HP	MP	攻撃力	防御力
モンク	30	24	40	20
	11	8	11	4
マスター モンク	67	48	60	48
	0	0	0	0

ディアーネ

すべてにおいて直線型の成長ををするけど、ある程度HPをあげてから転職したほうがよさそうだ。



	HP	MP	攻撃力	防御力
アー チャー	26	0	17	17
	10	0	6	4
ボウ マスター	59	0	26	44
	0	0	0	0

ハンス

なかなか数値ものびない、大器晩成たいきばんせい型のハンス。ちゃんと成長すれば、かなり強力だぞ。



	HP	MP	攻撃力	防御力
アー チャー	30	0	18	18
	12	0	6	5
ボウ マスター	64	0	29	46
	0	0	0	0

ライル

ライルの成長のし方も、すべて直線型。アーチャーにくらべて、攻撃力が高いのに注目。



	HP	MP	攻撃力	防御力
アサルト ナイト	24	0	23	16
	9	0	8	4
バスター ナイト	57	0	35	41
	0	0	0	0

アモン

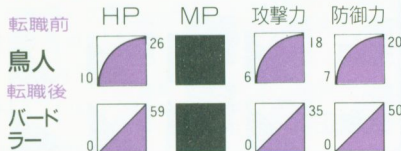
鳥人系では、転職前のHPが最も高くなる。転職後の成長が加速型なのに気をつけよう。



	HP	MP	攻撃力	防御力
鳥人	30	0	20	18
	12	0	5	6
バード ラー	66	0	32	48
	0	0	0	0

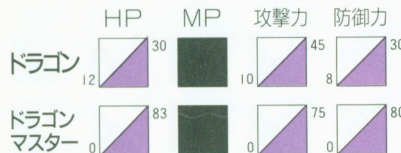
ハルバロイ

転職前は、すべての成長が減速型。ある程度成長したら、早めの転職が望ましい。



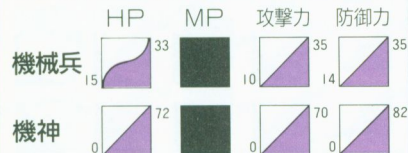
バリユウ

加わったばかりのころは、あまり頼りにならないけど、転職後はとてつもなく強くなるようだぞ。



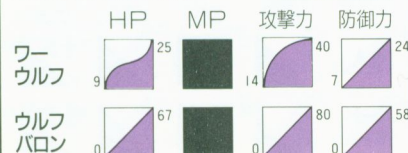
アダム

HPの成長が止まったかと思えば、またのび始めるS字型。アダムも、転職後の成長に期待したい。



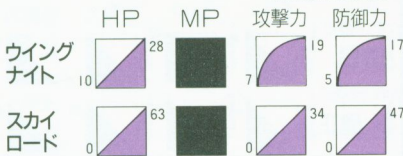
ザッパ

HPの成長曲線に気をつけて、うまく転職すれば、騎士や戦士にはない攻撃力をえられる。



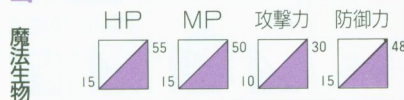
コーキチ

転職前は減速型。防御力があまり高くないので、気をつけて早めに成長させよう。



ドミンゴ

転職することがない魔法生物のドミンゴ。防御力が高いので、比較的成長させやすいかも。



ムサシ

加わった時から、かなり頼りになるムサシは、直線型にのびて、HPが最高80まで成長する。



ハンゾウ

攻撃、魔法は平均的な数値だけど、これまた最初から頼れる人。直線型なので順調に成長するぞ。



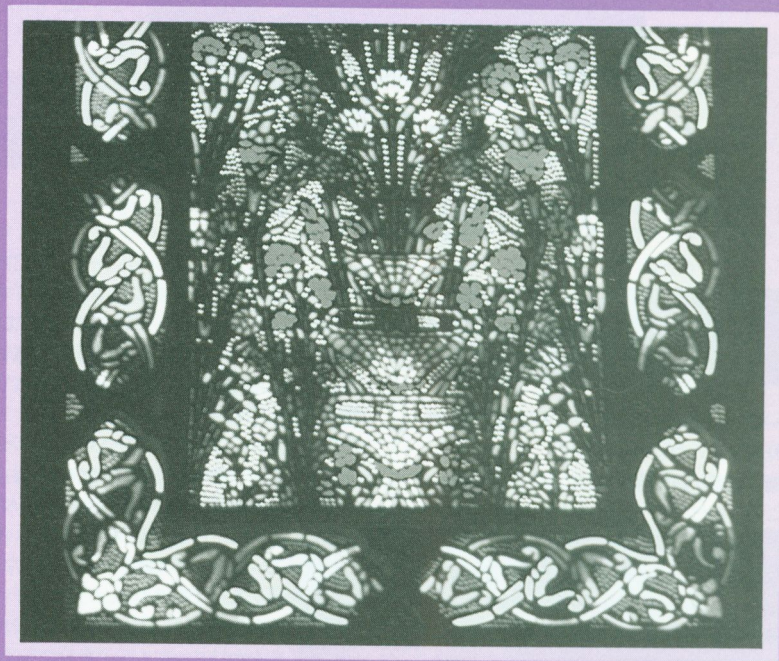
ヨーグルト

HPも攻撃力も防御力も、ずーっと1のまま。何かあると期待するか、ペットとしてのみ考えるか…?



CHAPTER 4

All About Shining Force





このゲームを作った株式会社ソニックは、元エニックスの高橋氏が設立した株式会社クライマックスと株式会社セガの合併会社。

すべては「社長のわがまま」から始まった…!

『シャイダク』制作中に 構想はできていた!

——『シャイニング・フォース』の構想ができたのは、いつごろですか？

高橋 「草案が頭に浮かんだのが、1 昨年(1994)の11 月ごろ。まだ『シャイニング・アンド・ザ・ダクネス』やってるところから、この構想が頭の中で走りだしていた。『ドラクエ』的に進められて、あのくらいのストーリーを経験できるRPGをやりたいな、とは思ってたんです。それにさらに、今までのRPGにはない要素も入れたらいいことで、戦闘シーンをシミュレーションにしてみたりしたんです。」

田口 「ぼく自身、シミュレーションってやらないんですよね。実際、これはシミュレーションではなくて、RPGだと思ってやってますけど。」

高橋 「シミュレーションについては、最初は賛成派が2人くらいしかいなかった。田川君と玉木君はやりたがっていたけど、折茂さん

あたりはよくわかんないっていったし、田口君は絶対シミュレーションはいやだっていった。ストーリー性のあるもの作りたいと考えていたんだと思うけど。」

田口 「そうです。」

玉木 「ぼくは、もともとシミュレーションゲームの中でも、ちゃんと経験値があって、キャラがどんどん育っていくやつが好きなんですよね。だから、仕事ってのもあるけど、ぼくの趣味で、こういう方式をやってみたかったって部分がありますけどね。」

高橋 「ぼくらの場合は、上からこれ作れっていわれてやるわけじゃなくて、自分たちで考

たかはしひろゆき
高橋宏之



おりもけんじ
折茂賢司

元『ドラクエIV』(株)ソニックの取締役のプロデューサー。役。スタッフをな現在2社の社長。だめ励ます兄貴分。

えたものを、みんなが納得できる形で作ろうとしてるんだよね。だから、何度も何度も話し合ってる。」

田川「何でわかってくれないんだー！って、時には青春ドラマみたいに議論したりしながらね…(笑)」

高橋「反対意見の人も納得できるように、いろんな要素を入れていったから、結果的には結構おもしろいものが上がったと思うよ。それに、たまたまいいスタッフが集まったっていうのも、成功の大きな要因だね。」

「ありがち」を許さない、 超苦勞のC.G.!

——戦闘シーンのアニメは、本当にすごいですよね。

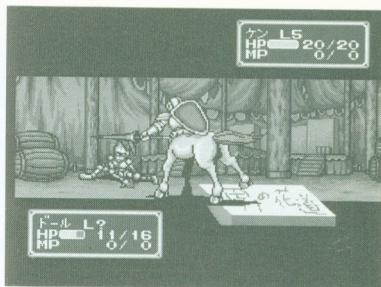
吉田「いやー、ほんとに大変だった。でも、なるべく具体的に表して、感情移入しやすかったんです。」

折茂「原画のイメージそのままを、画面に出せたってのがよかったね。普通は、デザインイラストがどんなにリアルでも、画面ではすごく小さくなっちゃいますもんね。」

高橋「ありがちな画面でやるのが、たえられないんですよ。実は、あるRPGのオープニングを見てて、それをヒントに、あの戦闘アニメーションを考えたんですけどね…。」

吉田「キャラクターにしても背景にしても、でっかいリアルだし、限られたメモリの中に収めるのが大変でしたよ。」

玉木「今までのゲームって、キャラを左右反転したりするだけで、いろいろな画面に使いまわして作ってるんですよ。でも、『シャイニング・フォース』では、プレイヤー側から立体的に見えるようになってから、左右も縦横も全部ちが

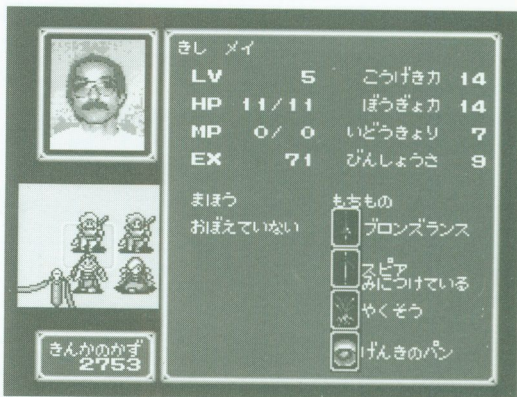


制作中の足元の地形は、力強い『男の花道』…。

う。でかいだけじゃなくて、使いまわしもできないし、もう大変…。」
——主人公側のキャラの足元の地形を、『お立ち台』と呼んでるそうですが？

田口「たまちゃん(玉木氏)が見本の絵をかけたとき、たまたま主人公の足元が岩場だったんです。画面でも、それを生かしたくてね。最初は『お立ち台』って呼んでたんだけど、後に『男の花道』って呼ばれるようになったんです…(笑)。」

高橋「地形効果がそれぞれちがうでしょ。それを小さなワクの中で数字で示したりするんじゃないくて、絵で表わしたかった。それにはあの形しかなかったんですね。」



制作中は、とりあえずスタッフの顔写真を使うことも…。

落書きからできあがった「ヨーグルト」!

——キャラクター設定については、どんなところに工夫しましたか?

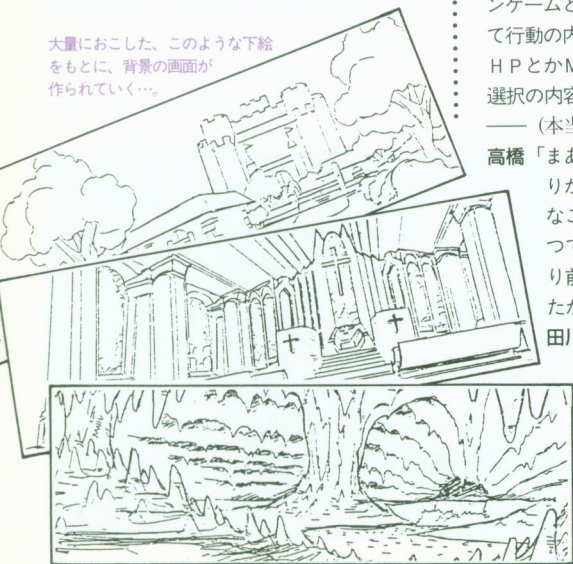
高橋「敵味方含めて、キャラの数はすごく多いけど…、後半に仲間になるやつらは、ぼくらゲテモノ軍団って呼んでるの。(笑)」

玉木「人間じゃないキャラが多いのは、ぼくの趣味かもしれない…。ヨーグルトは、まだキャラの絵ができてないときに、冗談半分で落書き入れといたんです。折茂さんの顔とおんなじで…(写真)。

折茂「絵ができないときなんて、みんなの写真を取りこんだりしてやってたんですよ。」

玉木「そしたらそれがいいっていわれて、名前も、食べ物の名前を適当にいれといたら、そのまま使われちゃった。でも、どうやらぼくが真剣にかいたキャラよりも、かわいがられてるみたい…。」

大量におこした、このような下絵をもとに、背景の画面が作られていく…。



——今回の見せ場は、なんとといっても戦闘シミュレーション。これについての苦労話は? 高橋「戦闘の時に、敵の思考は1秒以内に終わらせなきゃいけない。それを越しちゃうと、もうゲームじゃないって思ったんだよね。田川君は、苦労話いろいろあるんじゃない?」 田川「話していいんですか? 止まらなくな

よしだ ひでひろ



たまき よしひろ

よきながらも妥協 キャラクターなどはしないグラフィ の原画を大量に描 ックスの責任者。 いたのがこの人。

りますよ(笑)。戦闘の思考では、まず最初に、モンスターが、だれに向かって何をするか考える。それからどこに移動するかなどを考えるわけですけど、普通のシミュレーションゲームとちがって、魔法やアイテムを含めて行動の内容が複雑だし、何かをするためにHPとかMPまで計算して…そのためには、選択の内容をしぼらなきゃいけないわけ…。」

——(本当に止まらなくなった)

高橋「まあ、あんまり細かいことってきりがないけど、つまりは、敵がいろんなことをやるためには、すごくはざつで、普通なら時間がかかるのが当たり前なんです。それを1秒以内にやったから、大変だったよね。」

田川「はい。今でも、どうやってできたかわからないくらいです。」

高橋「とにかく、敵がただ攻撃するだけじゃなくて、いろんなことをやらなきゃおもしろくないって気持ちが強かったんで。そのために、みんなに大変な苦労をしてもらったけど…。」

子どもの気持ちを忘れないのいいところ!

高橋「今回、街の中のプログラムは、『ドラクエ』を実際にやった人が組んだんですよ。あのイベントの多さにしても街の広さにしても、よくあれだけ入ったなーって感心しますよ。キャリアとかセンスとかを考えても、ほんとにいいスタッフに恵まれたと思うな。ぼくのわがままも、ずいぶん入れてもらって…」

田口「そんなこといったら、そもそもこのゲーム、すべては社長のわがままから始まったんですよ。(笑)」

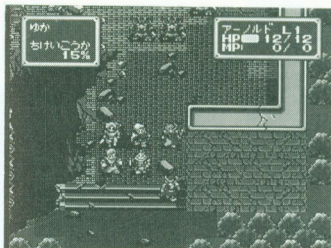
高橋「す、すみません…。でも、子どもの気

た
が
わ
よ
し
の
り



た
ぐ
ち
や
す
ひ
ろ

戦闘の思考を1秒以内にまとめあげて、つてくらた、バトル担当者。いの制作中心人物。



戦闘、グラフィックスと、吉野に吉野を重ねた戦闘シミュレーション。

持ちを忘れないでやるってのが、ぼくらのいいところだと思うんですよ。すごく苦労したけど、妥協しないでやって、終わってみれば、それぞれに楽しさを感じてるんじゃないかな。プレイヤーにも、そんな楽しい思いを感じてもらえるといいな…ってところで、ぼくのわがままを正統化させてね(笑)。

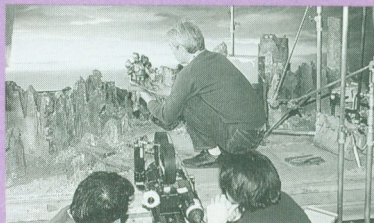
折茂「やってる連中も、遊び心を大切にしているっていうか、遊んでるっていうか…(笑)。そんな中で、バリバリゲームができあがっていくのが、おもしろいですね。」

苦労がたえないけど、常に新しいことに挑戦するスタッフたち。すでに次回作を手にかけているというわきもある。「シャイニング」シリーズ、第3弾も期待できそうだ!

MAKING OF C.F.「プレイヤーの数だけ……」

コマーシャルフィルム

ルーンナイトやリザードマンにたちむかうマックス、タオ、そしてハンズ…。「プレイヤーの数だけ……」っていうコピーの『シャイニング・フォース』のC・F・撮影は、2月の中旬に行われた。ルーンナイトなどのモンスターは、右の写真のように、精密に作られたミニチュア。古の城を思わせる、これもまた、リアルなセットの中で行われたんだ。人物部分は、別撮りして合成されたわけだ。ちなみに、マックス役はプロのモデルの北村年浩さん。C・F・役は出てこなかったけど、タオ役は、このC・F・制作会社、(株)ウィスの社員の河合高美さん、ハンズ役は、同じく遠藤丈弘さん。監督は、大嶋繁さんでした。



▲ハンズ役の遠藤さん

▲タオ役の河合さん

▲マックス役の北村さん



コラムニスト

カーツ 佐藤

「タイム」「宝島」などで活躍中のコラムニスト。「小学六年生」では、なぜか「ハイパー学習（国語）」の塾長をつとめている。初体験のメガドラゲームは、ほとんど寝ないでいっきに遊んでしまった。

「仲間にしてくれ！」 みんななぜこんなに積極的なんだ!?

ハシを借りたついでに 食べ物まで借りるヤツ

オレはメガドライブを持っていない。おかげで、この原稿を書くために、ソフトと同時にメガドライブのハード本体まで借りることになってしまった。

こんな話がある。

「となりのものですが、あの、ハシが折れちゃったもんで、割りバシかなんかあったら貸していただけますか？」

「どうぞどうぞ、はいこれ」

「あの…」

「ハッ？」

「もしよければ、このハシで食べる食べ物も貸していただけますでしょうか？」

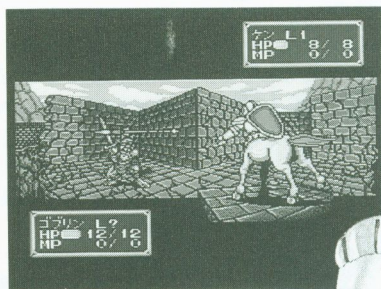
オレがメガドラを借りたのは、これと状況的にほとんど同じ情ないモノかもしれない。

はじめて見たメガドライブの画面は、異常にキレイだった。となりの人にオニギリなんかもらったハシ折れ野郎も、そのオニギリを異常にうまく感じたに違いないだろうから、同じことかもしれない。

仲間になったとたんに 怪物ブツ殺し野郎に…!

「オレも戦いたいんだ、仲間にしてくれ」「シャイニング・フォース」は、そんなことしてくれる仲間で、どんどんパーティーが増えいく。しかし、そうかんたんに仲間になるものだろうか？ 昔からよく知ってるヤツならともかく、初対面のヤツまで「仲間にしてくれ!」とやってくる。この対人感覚の積極性はなんだ!?! なんだか、性格改造セミナーをやってきた連中みたいじゃないか？

普通、戦いたいなら自分一人でも戦うぞ。それなのに一人では何もせず、仲間になると急に怪物をブツ殺したりする。S.M.A.P.です



▲これが、思わずため息がでてしまった、『S・フォース』特有の「迫力満点のカッコいい」戦闘シーンだ!

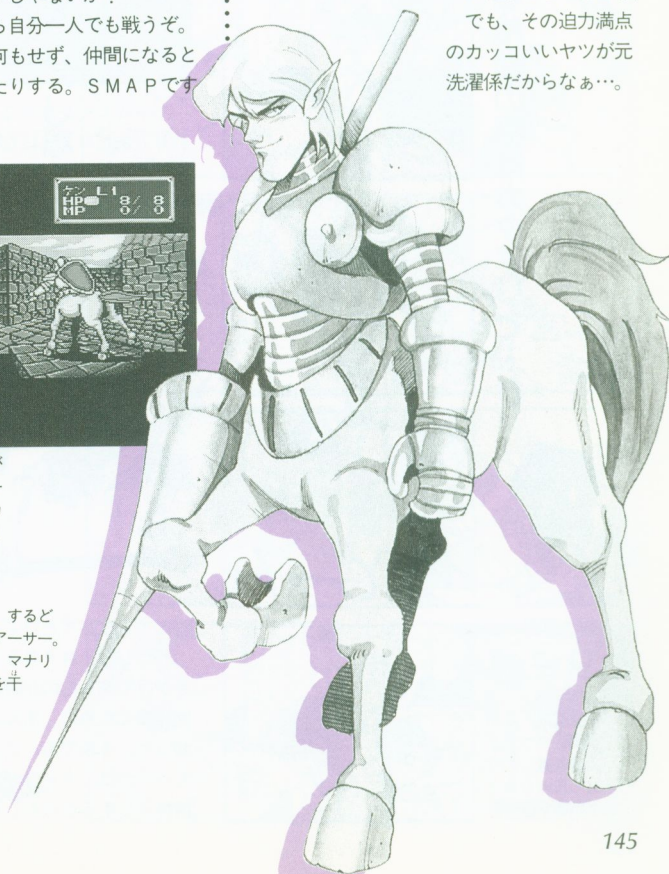
▶キラリと光る、すごい目つきの騎士アーサー。しかし彼は以前、マナリナの街で洗濯物を干していた…。

ら、ピンで仕事してるのに、それ以下とは、まだ忍者クラスといえよう。

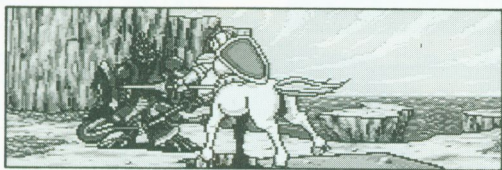
おまけに、仲間に入る前は洗濯物を干すのが仕事なんてヤローまでいる。それが突然、怪物ブツ殺し野郎だからな。そんなヤツが本当にいたら、怖くて怖くて夜道も歩けません。

まあ、そんな重箱の隅をつつくようなことはどうでもいい。さっきもいったように、このゲームはとにかく画面がキレイだ。特に戦闘シーンは「ホーッ!」と思うくらい、キャラクターがカッコよく敵モンスターを攻撃する。「迫力満点のカッコよさ」と、ダサイフレーズだがいっておこう。

でも、その迫力満点のカッコいいヤツが元洗濯係だからなあ…。

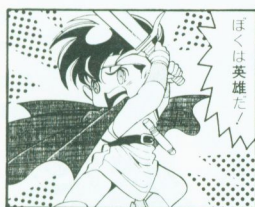


ENJOYING SHINING FORCE



痛いほどリアルな画像と音…

● 移動の際はカタマリで… ●



まんが家

井口ユミ

アニメとラーメン大好きな漫画家。仕事の合間にやったゲームの数は数しれず。代表作「Sweet・らぶらぶ」ほか。

リアルサイズの アニメがかっこい〜♥

バトルシーンがアニメーションするのが、わりとあたりまえになってきた今日このごろ。その中でも、やっぱり主流はちまちました2等身キャラ。それはそれでかわいかったりするけど、「シャイニング・フォース」の、セガ特有ともいえるリアルサイズキャラ・フルアニメーションは、ほんっとにかっこいい。



加えてあの効果音。バシュッ！バコッ！アックスなんかで殴られようものなら、思わず、「あっ、痛いっ、やめてー！」と叫びたくなってしまう。(実際

叫んでしまったけど…)

わたしは、RPGをじっくりたっぶり時間をかけて楽しむのが好きなんだけど、今回は原稿書くために、あんまり時間をかけられなかった。それでも、ここまでリアルに体感しちゃうのは、キャラがでかくて、つつい感情移入するからかしら…。

ヨーグルトって いったい何者だ〜？

このゲームって、キャラの顔が全部出てくるし、ユーザー好みの人を選べるのがいいな。でも、顔のかわいいキャラは、なぜか攻撃力やHPが低かったりして、いまいち頼りにならなかったりするし、かといって攻撃力だけで選ぶと、いまいち顔が……。うーん…。

しかし、移動力があって、一人でどんどん成長してしまう、パワフルなメイとか、頼りになる攻撃魔法を覚えてくれるタオとか…、なんか女の子ばっかし強くなっていくのはなぜ…？

ところでヨーグルトは、いつの間に仲間になってたんだろう？ あくびしてたりするのは覚えているけど、よくわからない〜。だって、気づいたら本陣にいたんだもん。

ヨーグルトっていった



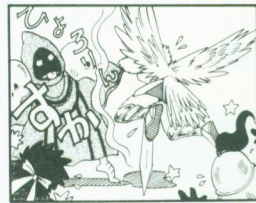
い何者？ HP1、攻撃力1、防御力1……。話しかけても、「よくわからない」だし…。はたして成長するのか、それともこのままのよくわからないやつなのか…。時間があれば、ぜひ育ててみたいな。



● 強く、しぶとく、美しく… ●



● 新入り激励レベルアップ作戦… ●



INDEX さくいん

あ		神々の遺産 ^④	51	神竜 ^①	88・91・93
アーサー ^④	26・56・136	カリン ^①	89		
アーネスト ^④	30・69・72・86・136	間接攻撃 ^④	18	す	
アーマーウロス ^④	102・131	ガンツ ^④	29・69・86・136	スケルトン ^④	50・82・132
アサルトシエル ^④	89・100・126	き		スチールソード ^④	88・124
アタック ^④	129	菊一文字 ^④	125	スチールランス ^④	79・126
アダム ^④	32・101・110・138	木の杖 ^④	34・47・127	ステトラ ^①	59
アトラスの斧 ^④	125	木の矢 ^④	34・47・126	ストームローパー ^④	80・132
アモン ^④	27・56・137	キメラ ^④	114・131	スナイパー ^④	42・132
アルタローン ^④	35・42	教会 ^④	54	スパーク ^④	130
アレフ ^④	31・100・110・136	く		スピア ^④	34・47・127
暗黒洞窟 ^④	46・51	グール ^④	54・131	スペルウォール ^④	129
暗黒の剣 ^④	125	クイック ^④	129	スリープ ^④	129
アンチスベル ^④	129	クスコ ^①	100	スロウ ^④	129
アンチドウテ ^④	128	グリーンゴーレム ^④	131	せ	
アンリ ^④	26・56・136	グレートアックス ^④	100・112・125	聖者の杖 ^④	110・112・127
い		クロック ^①	47	全体マップ表示機能 ^④	16
韋駄天のリング ^④	123	黒のリング ^④	123	そ	
韋駄天ピーマン ^④	123	クロムランス ^④	88・100・112・126	ソウルスチル ^④	130
一本橋 ^④	59・62・64	け		ゾンビ ^④	48・132
古の城 ^④	112	ケイオス ^④	106・131	た	
古の塔 ^④	100・102・104	月光石 ^④	59	ダークソル ^④	89・100・109・112・120・132
古の門 ^④	34・36	ゲルベロス ^④	108・132	ダークドラゴン ^④	115・120・132
イビルリング ^④	123	ケン ^④	23・135	ダークメイジ ^④	43・132
イビルローブ ^④	104・131	元気のパン ^④	123	退却(リターン) ^④	20
イリュート ^④	129	こ		タオ ^④	23・136
う		コーキチ ^④	28・59・68・75・76・138	ち	
ウォーム ^④	131	ゴート ^④	25・44・136	力のリング ^④	123
ウランバトル ^④	47・68	ゴーレム ^④	92・95・132	地形効果 ^④	6
ウランバトル要塞 ^④	72	ゴブリン ^④	37・132	地形タイプ ^④	6
え		コロッサス ^④	118・132	チップ ^④	26・44・137
エリオット ^④	68・70・75・131	ゴング ^④	25・44・137	中断 ^④	21
お		さ		直接攻撃 ^④	18
オーラ ^④	128	サーカス ^④	46・52	つ	
オオコウモリ ^④	40・131	探石場 ^④	58・60	月のしずく ^④	59
オトランド ^①	46・101	ザッパ ^④	28・59・66・138	て	
か		し		ディアーネ ^④	27・66・137
ガーゴイル ^④	84・93・95・131	シーバット ^④	74・81・132	デーモンキャッスル ^④	88・95・96
ガーディアナ ^④	34・38	シェード ^④	47・55	デーモンロッド ^④	127
海底洞窟 ^④	79・82	ジェット ^④	102・132	デビルランス ^④	126
回復の実 ^④	34・47・58・68・79・88・100・112・123	シェル ^①	78	デモンマスター ^④	104・132
カイン ^④	89・93・100・131	ショートソード ^④	34・124	デュラハン ^④	90・93・97・132
カオスブレイカー ^④	101・109・125	シルバーナイト ^④	59・132	天使の羽根 ^④	34・47・58・68・79・88・100・112・123
輝きの玉 ^④	51・122	白のリング ^④	123		

■味方キャラ、◎敵キャラ、△その他のキャラ、
 ㊦=武器、㊧=魔法、㊨=アイテム、㊩=地名、㊪=その他。敵キャラについては、131ページからのリストのほ

か、バトル中に最初に出てくるページを基本に掲載しています。味方キャラについては、バトル中に出てくるものは、すべて省いてあります。

と

トーチアイ◎	102・105・133
トールス㊦	31・100・110・137
ドル◎	52・132
毒消し草㊨	47・58・68・79・88・100・112・123
ドミンゴ㊦	30・72・86・138
ドラゴニア㊦	88・90・92
ドワーフ◎	37・132

に

西の岬◎	112・119
------	---------

の

ノーバ△	24
ノーバの助言㊦	21

は

ハイプリースト◎	90・133
パオ㊦	68
パオ大平原◎	70
鋼の矢㊦	58・68・126
バスターショット㊦	112・126
バスターク㊦	58・63
バトルアックス㊦	88・125
バベット◎	52・74・133
疾風のチキン㊨	123
疾風のリング㊨	123
バリユウ△	31・89・93・98・138
バルキリー㊦	105・127
ハルバート㊦	126
バルバザーク◎	69・74・133
バルバロイ㊦	27・56・138
パワースティック㊦	47・58・68・79・127
パワースピア㊦	58・68・79・127
バンガード㊦	29・68・76・135
ハンス㊦	24・137
ハンゾウ㊦	32・120・138
ハンターエルフ◎	60・133
ハンドアックス◎	34・124

ひ

ヒール◎	128
ヒートアックス㊦	125
光の剣㊦	95・97・125
光の道㊦	79・101
秘伝の書㊦	88・91・95

ふ

フライバンリーフ㊦	79・83
-----------	-------

プラスローダー◎	
ブリーズ◎	
プリースト◎	
ブルードラゴン◎	
ブレイズ◎	
ブレインメタル◎	
ブロードソード㊦	
ブローパー◎	
ブロンズランス㊦	
プロンプト㊦	

へ

ペイル㊦	
ペガサスナイト◎	
ペリアル◎	
ヘルハウンド◎	
ヘルピエロ◎	

ほ

ホーケン△	
ホースマン◎	
ポウライダー◎	

ま

マスターメイジ◎	60・83・91・95・97・134
マックス㊦	22・135
マナリナ㊦	46・48
マハト△	112
守りの杖㊨	88・127
守りのミルク㊨	122
守りのリング㊨	123

み

ミサイルシェル◎	
ミシャエラ◎	
ミシャエラドール◎	
ミドルアックス㊦	
ミドルソード㊦	

む

ムサシ㊦	
------	--

め

メイ㊦	
恵みの雨㊨	
メタファー㊦	
メフィスト◎	

も

モンク僧㊦	
-------	--

70・91・133	や
-----------	----------

130	
60・133	葉草㊨
114・133	山小屋㊦

よ

104・133	
100・112・124	ヨーグルト㊦

ら

108・133	
47・58・68・126	
89・95・97・100	ライル㊦
	ラグ㊦
	ラムラドゥ◎

り

28・59・66・135	
62・134	
94・102・134	リザードマン◎
72・133	リターン (退却) ◎
52・133	リンドリンド㊦

る

62	ルドル (村) ◎
108・134	ルーンナイト◎
94・97・134	ルーンファウスト◎

れ

	レーザーアイ◎
--	---------

ろ

64・134	
	ロウ㊦
	ロビンの矢㊦
	ロングソード㊦

わ

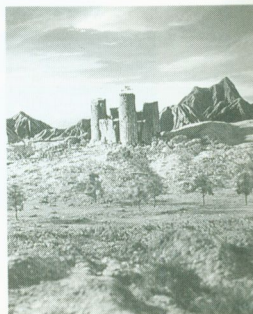
	ワールル㊦
	ワイヴァーン◎

47・89・97・134	
52・134	
58・68・124	
47・58・124	

32・110・138	
------------	--

25・44・135	
123	
100・106	
104・134	

35・44	
-------	--



好

公式ガイドブック



ダンジョンマスター百科

今もっとも新しい3DRPGゲームが、きみの挑戦を待っている。全フロア、全トラップを詳細なマップで完全解説。生きてこの果てしない迷宮から脱出するために必要な情報、データは、この一冊で完璧。この本を第一番目のアイテムとして、きみの手に汗握るダンジョン体験が今はじまる。

発売中／980円（税込）

評

公式ガイドブック



スーパーフォーメーションサッカー 公式ガイドBOOK

最強のサッカーゲームのための、最強の攻略ガイド。全272選手完全極秘データ、裏技全集、勝つための秘技を満載。昨日のライバルは、今日の君のシュートに驚く／発売中／680円（税込）

発

公式ガイドブック



シムアース公式ガイドブック

「この地球はみんなのもの。その惑星はあなたのもの」45億年前の誕生から超未来ナノテク社会まで、その惑星の運命はあなたの腕次第。画期的シミュレーションソフト「シムアース」を何倍にも楽しめる、ただひとつの公式ガイドブック。あなたも神になったつもりで、地球を創造してみないか？

発売中／980円（税込）

売

公式ガイドブック



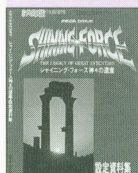
ファイアーエムブレム外伝百科

壮大なファンタジーロールプレイングと、迫力のシミュレーションバトルがひとつになった。大地母神ミラを邪神ドーマの封印より解放放つため、冒険に旅立つ戦士アルムと神官セリカ。右手に勇氣、左手に「ファイアーエムブレム外伝百科」。この本こそ君が求めていた最強アイテムだ。

発売中／750円（税込）

中

小学六年生 特別増刊



シャイニング・フォース神々の遺産 〈設定資料集〉

全キャラクター詳細プロフィール、全ワールドタウン極秘データ、武器・魔法・道具完全ガイドなど、名作ソフトを楽しむための基礎データは、この一冊でOK／

4月2日発売／550円（税込）

STAFF

- 企画・編集 高橋宏之・折茂賢司・
西垣伸哉 (ソニック)
サイバー内藤・データマン博士
キューティほなみ・大山大作
(MD FACTORY)
- 中田絵里
三輪順子 (尚企画)
斉藤昭士
高山邦雄 (小学館)
- カバーデザイン スタジオJAM
- 本文デザイン スタジオJAM
坂本高志 (DOM・DOM)
ベリカンハウス
- イラスト 玉木美孝
サム金子
- 写真 中田絵里
北村凡夫
馬場 隆
醍醐一信
- 協力 (株)ヴィス
(株)セガ・エンタープライゼス

©1992 SEGA

1992年4月20日初版第1刷発行

(検印廃止)

発行人
相賀徹夫

●
印刷所

三晃印刷株式会社
Printed in Japan

●
発行所

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋二の三の一
振替 (東京 8-200)

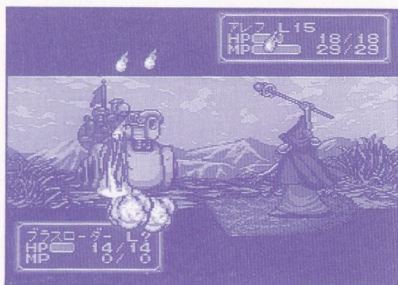
TEL 編集 (03) 3230-5406
業務 (03) 3230-5331
販売 (03) 3230-5747

株式会社 小学館

- 造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
- 本書の一部または全部を無断で複製 (コピー)・複製・転載することは法律で認められた場合を除き、著作者および出版者の権利の侵害となります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-09-104184-1

ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION



シャイニング・フォース神々の遺産百科

ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION



シャイニング・フォース神々の遺産百科

雑誌 69911-4

定価980円(本体951円)

©Shogakukan 1992
Printed in Japan

T1069911040986



ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION



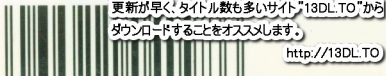
シャイニング・フォース神々の遺産百科

雑誌 69911-4

定価980円(本体951円)

©Shogakukan 1992
Printed in Japan

T1069911040986



このファイルは"13DL.TO"から転載されたものです。
更新が早く、タイトル数も多いサイト"13DL.TO"から
ダウンロードすることをオススメします。

<http://13DL.TO>