

メガドライブ

シャイニングフォースII 古えの封印 必勝攻略法

双葉社



完璧攻略シリーズ⑥

SHINING FORCE

シャイニングフォースII ～古えの封印～ 必勝攻略法



メガドライブRPGの最高
峰第2弾!! 悪魔王ゼオンを
倒すための必携の攻略本

編著 ファイティングスタジオ

秘全情報
袋とじ付で
一挙掲載

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

- スーパーマリオ3 必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部 必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部II 必勝攻略法
- じゃじゃ丸忍法帳 必勝攻略法
- じゃじゃ丸撃魔伝 必勝攻略法
- 天地を喰らう 必勝攻略法
- 天地を喰らうII 必勝攻略法
- ファミスタ'92 必勝攻略法
- 女神転生 必勝攻略法
- 女神転生II 必勝攻略法
- ワルキューレの冒険 必勝攻略法
- リンクの冒険 必勝攻略法
- ファミリージョッキー 必勝攻略法
- 夢工場ドキドキパニック 必勝攻略法
- 三国志中原の覇者 必勝攻略法
- ファミコンウォーズ 必勝攻略法
- じゃりん子チエ 必勝攻略法
- 源平討魔伝 必勝攻略法
- 貝獣物語 必勝攻略法
- プロ野球?殺人事件! 必勝攻略法
- ハイドライド3 必勝攻略法
- ドラゴンスピリット 必勝攻略法
- クインティ 必勝攻略法
- ケルナグール 必勝攻略法
- ウィロー 必勝攻略法
- マルサの女 必勝攻略法
- マザー 必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光II 必勝攻略法
- 遊遊記 必勝攻略法
- スウィートホーム 必勝攻略法
- サンサーラ・ナーガ 必勝攻略法
- 魔神英雄伝ワタル外伝 必勝攻略法
- ウィザードリィIII 必勝攻略法
- イースII 必勝攻略法
- イースIIIワンダラーズ・フロム・イース 必勝攻略法
- ファイアーエムブレム 必勝攻略法
- バトルフリート 必勝攻略法
- ドクターマリオ 必勝攻略法
- 忍者らホイ! 必勝攻略法
- 虹のシルクロード 必勝攻略法
- じゅうべえくえすと 必勝攻略法
- メタルマックス 必勝攻略法
- ファミリーサーキット'91 必勝攻略法
- A列車で行こう 必勝攻略法
- ロードランナー 必勝攻略法
- スターウォーズR 必勝攻略法
- ヨッシーのたまご 必勝攻略法
- がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝 必勝攻略法
- ファイアーエムブレム外伝 必勝攻略法
- 三国志II 霸王の大陸 必勝攻略法
- エスパードリーム2 新たなる戦い 必勝攻略法
- シルヴァ・サーガ 必勝攻略法
- スーパーマリオUSA 必勝攻略法
- ワガンランド3 必勝攻略法
- ヨッシーのクッキー 必勝攻略法
- ファミスタ'93 必勝攻略法
- スターウォーズ帝国の逆襲 必勝攻略法
- 星のカービィ 夢の泉の物語 必勝攻略法
- ジョイメカファイト 必勝攻略法

SHINING FORCE

The background of the cover features a blue-tinted illustration of the game's characters. At the top, a large, stylized 'S' logo is partially visible. In the center, a blonde-haired character with a determined expression looks forward. Below them, a group of characters is shown in a dynamic, action-oriented pose, with one character in the foreground holding a large, glowing orb. The overall scene is set against a backdrop of a bright, circular light source, possibly the sun or moon, creating a dramatic atmosphere.

シャイニングフォースII

～古えの封印～
必勝攻略法

SHINING FORCE

古えの封印

PRESS START BUTTON

© 1993 SEGA

PRESENTED BY SONIC

必勝攻略法

と お わ し ふ う い ん あ く ま お う ふ う
遠い昔に封印された悪魔王。その封

い ん と せ かい い へ ん お
印が解かれ、世界に異変が起こった。

し ゅ じ ん こ う ふ た あ く ま お う ふ う い ん
主人公は、再び悪魔王を封印せんがた

め た び お お ぜ い な か と も
め、旅に出る。大勢の仲間と共に。

ぞ う だ い お く ご う ひ ゃ う
壮大なストーリーで贈る、好評シリ

ー す だ い だ ん か ん ま つ ふ ぐ ろ
ーズ第2弾! 巻末の袋とじてすべて

な ぞ あ ほ ん き み じ ゅ う
の謎が明かされる。この本は、君の重

よ う み ち ち が
要な道しるべとなるに違いない!!





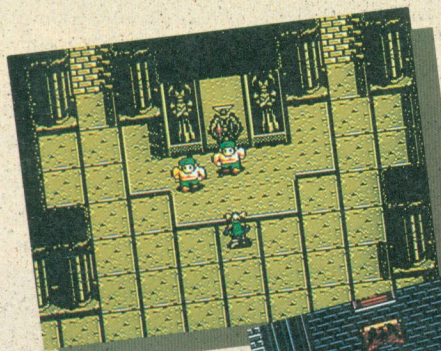
CONTENTS

STORY	3
ゲーム紹介	4
システムについて	6
登場人物	12
魔法について	17
武器について	24
アイテムについて	29
モンスターデータ図鑑	32
攻略編	45
全体MAP	46
第1章	48
第2章	64
第3章	80
第4章	94
第5章	110
秘答ゼ〜んぶ袋とし	129

STORY

パルメキア大陸の西に、グランズ島と呼ばれる大きな島があった。この島には、グランシールとガラムの2国家があり、その関係はたいへん友好的であった。

この島は、かつて3人の悪魔王が死闘を演じた場所でもあった。魔力に秀でた墮天使ルシファー、英知に長けた将ダークソル。そして、す



あ、あれにちがいない・・・
あそこに（はめ）こまれているのが
伝説のためから、光とやみのジュエルだ

に？ 古えのどうが どうした！

ちから か すべて力を兼ねそなえた悪魔ゼオン。
しゅうし 終始ゼオンが優勢を誇っていたが、
まりよく ふう ダークソルに魔力を封じられ、アーク
バレイと呼ばれた今のグランシール城あたりの火の海に、その姿を消
した。残った2人も神々により追放
され、アークバレイの邪悪な力は、
いじし 古えの塔に封じられた。その力は悪
魔を象徴する闇のジュエルと、勇者

しょうちゆう りかり を象徴する光のジュエルによって、
かた と 固く閉ざされたのだった。

そんなある日、2つの宝石の噂を
き 聞いた1人の義賊が、宝石を取りに
いじし 古えのほこらに向かった。誰も取る
ことができないと言われたその宝石
を、彼は手に入れてしまう。しかし、
しんかん 瞬間、邪悪な力の封印が解かれ、
ふつかつ ゼオンが復活してしまったのである。

あのシャイニングフォースが かえ 帰ってきた

1 まったく新しいストーリーだ!

このソフトは、昨年発売された「シャイニング・フォース」の続編である。しかし、ストーリー的にはIのずっと後世という設定である(したがって今年春に発売されたGG版の外伝とも時代は離れている)。

そういう意味では、Iを遊んでいない人でも十分楽しめる。

まったく新しいストーリーが、このIIなのである。



▲オープニングの1シーン。古えの塔の開かずの扉が開いてしまったらしい。事件なのだ!

2 システムはほぼ前作同様

ストーリー的にはまったく新しいものだが、戦闘システムなどは、ほぼ前作と同様である。

シミュレーション型式で1人1人をユニットとして考え、敵近くまで進めて行く。そして、攻撃射程の範

囲に入ったら、武器、魔法、アイテムなどで攻撃にうつる。

クリア条件を満たすと戦闘終了。イベントや謎解きのプレイに戻る。この繰り返してゲームは、進んで行くのである。

▶1度に戦闘に参加できるのは最大12人までである

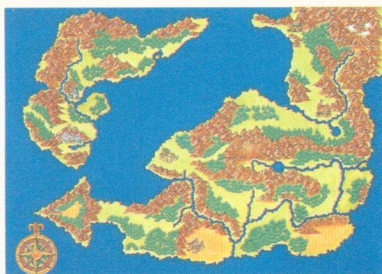
シャイニング・フォース L4					
名前	クラス	LV	HP	MP	EX
リオン	侍	4	63	18	92
バグ	しんじ	5	39	38	21
ヒューン	バロキオン	3	45	0	10
リオン	バロキ	4	40	0	66
バグ	ソルジャー	5	33	48	18



▶戦闘のグラフィックは迫力満点! それぞれ違うのだ!!

3 広大なフィールドマップ

今回新たに加わった概念として、フィールドを歩くというのがある。今までのゲームはほぼ一直線のルートで、どこに行こうか、などと悩むことはまずなかった。しかし、IIではフィールドRPGのように歩き回ることによって謎を解く場面も加わったのである。



4 謎解きに新趣向も加わった!?

と嬉しい、反撃システムだ!!



さらにいくつかの新趣向も新たに加わった。上に述べた謎解きもその1つだし、外伝シリーズに採用された戦闘での「反撃システム」(相手の順なのにこちらが反撃して攻撃する。あるいはその逆)も、IIには加わっている。魅力がさらに倍増したのだ!!

5 モンスターも個性豊かだ!

今回のモンスターは、Iよりさらに増えて全100種類。どれも個性あふれる面々で、戦闘がより楽しくなった。

さらに、グラフィックの充実度もはるかにアップした。それぞれの特徴ある動きが、プレイする側を十分楽しませてくれるのだ。

今までの魅力にプラスされた新趣向。帰ってきた「光の軍勢」たちは、満足度120%のソフトなのだ!!



▲モンスターの攻めも、個性に合わせて設定されているのだ!!

ゲームの始め方

スタートすると、そこは迷いの森。1人の老婆に促され、ゲームスタート。ゲームのファイルは2つ作れる。写したり消したりも可能。名前もひらがなとカタカナでつけられる。

ちなみに1度クリアすると、敵の難易度設定も可能となるのだ！

まずはオープニングを見てから、スタート！最初はゲームの始め方だ。



◀前作や外伝はエルフの女の子。今回は老婆なのだ！

▶名前を決める。カッコイイ名前をつけてあげよう



▶セーブは2ヶ所。容量の問題でこれが限界のようだ！

コマンド

続いては、通常コマンドを説明する。よりゲーム性が高くなったので、お世話になるハズだ。



「ぶたいひょう」

現在仲間になっている人物のステータスを、一覧で見ることができ。また、個人の詳しいステータスもこのコマンドで見られるのだ。



「もちもの」

1番よく使うコマンド。持ち物を使ったり、捨てたりできる。また、武器やリングの装備も、このコマンドで行うのだ。



「まほう」

通常時には、あまり使わないコマンド。仲間の治療以外では、ほとんど使用しないはず。どんな魔法を覚えているか、確認する程度だ。



「しらべる」

宝を調べる時に使用。◎ボタンを使うと、コマンドが出なくても調べられる(Ⓐボタンでコマンドを出す時もある)。

町について

ぶきや どうぐや 武器屋・道具屋

武器・アイテムの売買、修理などを
する。ここでしか基本的にお金は使わない。

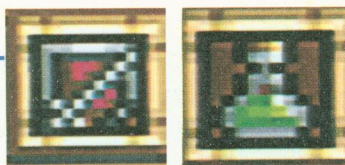
また、掘り出し物もここで買う（その
時点でのメニューは、武器屋、道具屋共
通である）。前の戦闘で取り損ねたアイ
テムや武器が、メニューに加わる時もあ
る。常にメニューは確認しておこう。

それとヒントをくれる店もある。町に
入ったら、まず立ち寄ってみよう。

▶ 転職アイテムがあれば、
転職する職業を選択できるゾ!!



ここでは、町について説明す
る。どんなものがあり、何をす
るか、よく把握しておこう。



◀ 町によって売ってる物は
違うが、値段は一緒である

きょう かい 教会

町にはたいてい教会がある。蘇生、
治療、セーブなどをしてくれるのだ。

また、転職もここで行う。レベルが
20を越えたら、教会へ急ごう。ただし、
よく考えてからやることも、必要だ。

しゅうり は必ずしよう!

武器やアイテム（特にリング）の中
には、道具として使うことにより魔法
を扱えるものがある。

しかし、それらは何度も使っていると、
ひびが入ってくる。こうなったら
すぐに修理するようにしよう。ひびが
入ったまま使用すると、こなごなにな
って砕け散ってしまうのだ。



▲このやり方で呪いのアイテムを外す
という裏技もあるにはあるのだが...

転職について

各人レベルが20を越えると、転職が可能となる。どの職業がどんな職業に変わるか、下にそれをまとめてみた。

ペガサスナイト、バロン、ソーサラー、マスターモンク、プラスガンナーの5つは、アイテムが必要である。



▲LVが20になったら、即攻で転職しよう。転職済みの仲間もいるぞ!!

職業	転職後	キャラクター
剣士	勇者	主人公
騎士	パラディン、ペガサスナイト	ヒューイ、ミック、エルリック
戦士	ウォリアー、バロン	ジャジャ、ドンゴ
魔術師	ウィザード、ソーサラー	カズン、パイパー
僧侶	司祭、マスターモンク	サラ、ツイグギー
アーチャー	スナイパー、プラスガンナー	ポルナレフ、ジャネット
鳥人	バードバトラー	ルド
獣人	ウルフバロン	ゲルハルト
レンジャー	ボウナイト	マチルダ
フェニキイ	フェニックス	ピーター
シーフ	忍者	ジッポ
みどりがめ	怪獣	自由に名前をつけられる

キャラバンが初登場!?

前作では本陣の中でメンバーを変えたりしていたが、今回はキャラバンの中でそれがやれるのだ。このキャラバン。古代人の手によって製作されたモノで、人を小さくして運ぶという昔の夢の乗り物。ゲームを進めて行くと、とあるところで入手することになる。



ラルが登場する
▶キャラバンに入ると、アスト



キャラバンに重なって◎ボタンを押すと、下記のコマンドが現れる。

メンバー交替から持ち物の保管まで、至れりつくせりなのだ。一刻も早くキャラバンを手に入れ、プレイに活用しよう!



《くわえる》

仲間を加える時に使うコマンド。12人が戦闘に参加している

状態でこのコマンドを入れると、「交替」とメッセージが変わる。

常にメンバーの状態を頭に入れて、うまく進めて行こう。



《はずす》

あまり使わないが、メンバーを外す時に使用するコマンド。

待機しているメンバーとの能力を比較したい時に、ワザと外して見てみるのも1つのやり方。これだとよく分かるのだ。

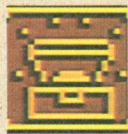


《そうこ》

今回加わった持ち物を保管してくれるコマンド。また、その

道具や武器の鑑定までしてくれる、たいへん便利なコマンドだ。

少々ムダなものでも、ここに入れておけば安心なのだ!!



《もちもの》

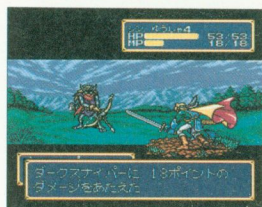
通常の「持ち物」コマンドとまったく同じ働きをする。

わざわざキャラバンから出て入力する必要のないように設けられたもので、とても親切。メンバーを変えた時など大いに利用しよう。

せんとう 戦闘について

ここでは、**せんとう** 戦闘についてのシ
ステムを説明する。大体の様子
を理解しておこう。

せんとう 戦闘で重要なものは、こうげきじゆん 攻撃順と移動距離。
じゆんばん 順番ランダムで仕方のない部分もあるが、
いどうきより 移動距離は決まっている。戦略をたてる時
は、このことを頭に入れて行動しよう。1
人だけ飛び出し、仲間の援護もなく囲まれる。
こんなことだけは絶対避けるように。



射撃は敵との能力差も重
要なファクターである

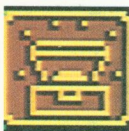
コマンド



<こうげき>

ぶき 武器による直接攻撃
の時に使用（武器を持
たない場合でも同じ）。

こうげきしやていない 攻撃射程内に敵がない時は、入
力できないコマンドだ。



<もちもの>

もちもの わたし 持ち物を渡したり、
武器代わりに使ったり
する時に使うコマンド。

この射程距離も決まっているの
で、頭に入れておこう。



<まほう>

まほう 魔法を使う時のコマ
ンド。魔法によって有
効射程距離は違ってくる。

魔法ごとの射程距離も頭に入れ
て行動するようにしたい。



<たいき>

何もしない時（ある
いはできない時）は、
このコマンドを入れる。

ステージにもよるが、敵に近づ
くまでは、ほぼこのコマンドである。

だから 宝箱に接触すると…



せんとう 戦闘シーンのみの宝箱とい
うのも、数少ないが存在する。
その時は、宝箱に隣接し、その方向を見る。
すると「たいき」コマンドが「しらべる」
コマンドとなるのだ。もちろんこれを人力
して、宝箱の中味を入手するのだ。



さくせん 作戦コマンド

戦闘中、自分達の順の時（誰でもOK）、③ボタンでカーソルを出し、誰もいないところへ移動させる。そして、④ボタンを押すと、下記のコマンドが出現する。作戦上、大いに利用しよう。



くぶたいひょう

これは、現在戦っているメンバー（最大12人）の、その時の状態

を表している。誰のHPが減ってるか、誰が何を持っているかとか、一目でわかるのだ。



くメッセージ

これは、システムコマンド。

戦闘時のメッセージ

の速さや、表示を自由に設定できるもの。1度設定したものは、変更するまで有効なのだ。



戦略をたてるのにたいへん便利な作戦コマンドだ!!



くマップひょうじ

これはとっても便利なコマンド。味方を緑、敵を赤で表示し、マップ全体を見ることが出来るのだ。

作戦をたてるうえで、1度は必ず見て全体を把握しておこう。



くちゅうだん

これはセーブコマンド。これを入力すると、例の老婆が出てきて、

プレイそのものを終了する。戦闘途中でセーブしたい時に、入力するようにしよう。

ちけい こうか が めん ひょうじ 地形の効果と画面表示

戦闘中、画面の左上に地形効果というものが表示される。これは文字どおり、そのキャラに対する地形の影響度を表している。

種族にもよるが、林や砂地に入るとちつとも前に進めない者がいる。それらを頭に入れて、作戦をたてるのだ。前に行くだけでは、ダメなのである。



▲相手を囲むように移動するとよい。それを頭に入れて行動しよう!

こんど なかま そうせい にん
今度の仲間も総勢30人!!

シャイニングフォース
これが光の軍勢のメンバーだ!!

ぜんさくどうよう
 前作同様、シャイニング・フォース（光の軍勢）のメンバーは、ぜん30人。それぞれの個性豊かな面々である。

それぞれの特徴をよく把握して、自分だけの最強パーティを組むようにしよう!!



▲とこで仲間になるかは袋としを見よう!!

しゅじんこう
主人公(ポウイ)

グランシールに住む、正義感あふれる少年。母と2人で住んでいる。亡き父はグランシール国の元兵士長。

大賢者アストラルの教え子で、人間族の剣士。転職後は勇者となつて、軍勢を率いる。剣系の武器を扱える。



サラ

主人公と同じくグランシール出身。アストラルの教え子で、世話好きなお姉さんタイプの少女。

種族はエルフで、僧侶としての能力を持っている。序盤から回復魔法が使える、貴重なメンバー。

転職は司祭か、とあるアイテムを使ってマスターモックになれる。



ヒューイ

アストラルの教え子で、グランシール出身。誇り高きケンタウロス族である。

その脚力は大きく、戦場で大活躍してくれる。

パラディンかアイテムを使ってペガサスナイトに転職可能。



ジャジャ

アストラルの教え子。おっちょこちょいではようきんだが、その肉体のパワーは強力。ホビット族で戦士である。斧系の武器を使いこなせる。ウォリアーか、アイテムを使用してのバロンへの転職が可能だ。



カズン

イーデル村北西に住む。歴史学者ハウエルの弟子。常に沈着冷静な行動をするが、少年らしさも抜けぬ魔術師で、エルフ族。

ウィザードかソーサラーへの転職が可能であるが、ソーサラーになるためには、とあるアイテムが必要である。



ジッポ

貧しい人のために盗みを働く、当代一の義賊。しかし、古えの塔の事件を巻き起こした張本人でもある。

種族はスケイプンで、職業はシーフ。唯一忍者への転職が可能なキャラクター。彼しか使えない武器が、多数存在する。



カメ(キウイ)

パルメキア大陸でペットとして捕獲され、グランシールへと連れて来られた謎の生物。名前を自由に付けることができる。
種族も職業もみどりがめで、怪獣に転職可能。ただし武器は装備できない。



ピーター

不死鳥のヒナ鳥で、修業の旅の途中、主人公の街に立ち寄る。ボルカノン神に育てられているフェニックス族。
フェニキキからフェニックスへの転職が可能で、強力なメンバー。死んでもタダで蘇える。



マチルダ

リブル村にいる、自由奔放なケンタウロス族の女の子。自然を愛し、野山を駆け回っている。

レンジャーを職業とし、ポウナイトへの転職が可能。弓系の武器が使える貴重な存在である。



ゲルハルト

ボルカ村に住む獣人族。体毛が薄く、人間そっくりの頭をしているが、その正義感は強く、正面から敵に立ち向かう。
転職後はウルフバロンとなり、接近戦のプロフェッショナルとなる。レベル上げに苦労するが、頼りになるのだ。



ルド

鳥人の国ビドーの王子で、ピーターの大親友。移動力が長く、剣を扱うことが可能である。
転職後はバードパトラーとなり、より活躍する。これもレベルが上がるまでは、多少苦労する。



ロイド

港町ハッサンに住む、古代研究者。古代の乗り物「キャラバン」を運転したいがため、仲間に加わる。
ドワーフの作った「大筒」を用いて、プラスガンナーとなり戦闘に参加。転職はしない。初老の人間族の学者だ。



ミック

港町ハッサンに住む、若きケンタウロス族。臆病な性格だが、夢を求めて仲間に加わる。
職業は騎士だが、パラディンかペガサスナイトへ転職可能。ただし、ペガサスナイトになるためには、とあるアイテムが必要である。



ポルナレフ

妖精の森の住人で、岩清水の森の泉にはまっているところを、主人公達一行に助けてもらう。
エルフ族でアーチャーをしている。スナイパーか、アイテムを使ってプラスガンナーか、どちらかに転職できる。



エルリック

とある事情で小さくされ、クリードの館にいたケンタウロス族の騎士。礼儀正しく、高貴な人物である。

パラディンか、とあるアイテムを使ってのペガサスナイトか、どちらかに転職可能だ。



ツイギー

とある事情で小さくされ、クリードの館にいた、人間族の僧侶。たいへん頭が良く、心優しい少女である。

転職は司祭となるか、とあるアイテムを使ってのマスターモックかのどちらか。レベル上げには少々苦勞する。



ドンゴ

小さくされていた1人。乱暴者で大酒飲みだが、気のいい一面も持っている。ドワーフ族の戦士で、その破壊力はバツグン。

ウォリアーかとあるアイテムを使ってパロンになるか、どちらか転職可能だ。



ジャネット

妖精の森の住人で、ポルナレフを慕っているエルフ族の女の子。その弓の腕前は、ポルナレフと勝るとも劣らないものを持っている。

スナイパーか、とあるアイテムを使ってのプラスガンナーか、どちらかに転職可能である。



ヒギンズ

ケンタウロスの国、パキロン国の軍隊長。とあるところで、悪魔に襲われているのを、主人公達に助けられる。移動力、攻撃力も大きい。

パラディンを職業としているので、転職はできない。槍系の武器を扱える。



フィルター

謙虚で礼儀正しい、鳥人族の少年。ビードー国でとあるイベントを経験すると、その後ある町で仲間になる。強い肉体系、長い移動力を持つバードバトラー。転職はしない。剣系の武器を扱える。



リント

トリスタンに住む人間族の少女。ミトゥラ神の指示を受け、とある場所で主人公たちを待っている。巫女をしている女の子で、精霊を扱える。戦艦聖時は、ソーサラーとして大活躍する、頼りになる仲間。転職はしない。



シャロル

かなりの年齢に達している、モーンンの町の神官。ホビット族で、職業は司祭。多彩な回復魔法を操ることができる。転職はしないが、究極の回復魔法「オーラ」を扱える貴重な存在。



ファルコン

元々はガラム軍の有能な兵士だった男。とある戦闘に登場するケンタウロス族のペガサスナイト。誇り高い性格で、こちらの言うことを素直に聞いてくれないところがあるが、その力は大きい。



ガイアン

リブル村のウォリアーで、とある町で住民を守っている。困っている人を見ると放っておけない熱血漢。ホビット族のウォリアーで、その体力と破壊力には、すさまじいものがある。転職はしない。斧系の武器を扱える。



シーラ

アストラルの元弟子で、結婚のためにガラム国へ行っていた、元僧侶。しかし、悪魔の手先となったガラム軍に恋人を殺され、その仇討ちのため修業を重ね、マスターモンクを身につける。とあるところで仲間入りする。人間族で転職はしない。



バッカス

もともとは古代の通路に転がっていたガラクタだが、古代人の末裔ベトロのおかげで復活。高性能の戦闘マシンだ。とあるイベント後に仲間となる。機械兵なので、転職はしない。しかし、その破壊力はすさまじい。



オネイア

歴史学者ハウエルの息子で、危険なイール村に身をよせていた。行動的かつ情熱的な、珍しいタイプの魔術師。人間族で、すでにウィザードへと転職済み。最終で仲間になるので、ちょっと使いづらい面はある。



レモン

元ガラム軍の総司令官。最初は敵の大將として戦うことになるが、あるところで仲間となってくれる。人間族で、元は高貴な武人。最終レッドパロンとして、大活躍してくれる。剣、斧、どちらの武器も使いこなせる。



マード

生命を与えられた無機物ゴーレム。とある場所で、とあるアイテムを持っていると、仲間になってくれる。ゴーレムなので、転職もないし、武器も持てない。しかし、その体力と攻撃力は、すさまじいものがある。



その他の登場人物

ここでは、仲間になる以外の重要な登場人物を紹介する。

それぞれどのような形でストーリーに絡んでくるのか、ここで把握しておくとおプレイがしやすいぞ!!

グランシール王

グランシール国の統治者。1人娘のエリス姫のことを、たいへん愛している。代々国を治めているので、統治者としてのズバぬけたところはないのだが、国民の信頼は厚い。心優しい平和主義者である。



アストラル

グランシール国に住む大賢者。王や大臣、姫君の信任も厚い。70歳をとうに過ぎてはいるのに、まだまだ元気な人である。物語中盤以降、軍師として一行に参加する。とても冷静だが、多少エッチなおじいさんでもある。



エリス姫

グランシール国王の1人娘。その美しさは、隣国にまで知れわたっている。とある事件で、魔界に連れ去られてしまい、現在その行方は不明である。エリス姫の救出が、今回の冒険の大きな目的の1つでもある。



ガラム王

グランシールの隣国、ガラム国の王。友好国グランシールに対して、戦争をしかける。温厚だったガラム王に何が起こったのか？ それはプレイしているうちに明らかになってくる。ある意味では、悲劇の王と言えるのだ。



オッドラー

ボルカ村で出会う少年。目を大ケガしており、過去の記憶も一切持っていない。村長の頼みで、主人公と一緒に旅をすることになる。なぜか悪魔族に狙われる存在。直接戦闘に参加するわけではない、おとなしい謎の少年だ。



ミトゥラ神

自然を司どる母なる神。トリスタンにあるミトゥラ神殿にいる。あることで自由を奪われたため、地上の天候がおかしくなっている。主人公達を影ながら見守ってくれる、心優しい女神様。たいへん美しくもある。



クリード

パルメキア大陸の「悪魔のシッポ」に館を構える、人間嫌いの大悪魔。悪魔王ゼオンの復活を知り、主人公達を助けてくれる。コレクションは、助けた人間をミニチュアにしたもの。心優しい悪魔である。



魔法について

ここからは、さまざまな魔法について紹介する。1つ1つを理解して、うまく進めていこう。

魔法は全5系統、21種類あり、そのうち4系統までを使うことができる。

使う魔法は職業によって決まっており、同じ職業の者でも、人によって違っている。まずは魔法の意味をよ〜く理解してみよう!!



◀うまく使いこなすのが大切だ!!

【回復魔法】

文字どおり、体を元の状態に戻す魔法。主に僧侶系の者が使用する。

名称	LV	MP	射程	照準	効果
ヒール	1	3	1	0	傷ついた味方の体力を妖精の力で回復させる魔法。レベル毎に回復数値は、以下のとおり。 LV1→約15、LV2→約15 LV3→約30、LV4→全回復
	2	5	2	0	
	3	10	3	0	
	4	20	1	0	
オーラ	1	7	3	1	一定範囲内の複数の味方の体力を同時に回復できる魔法。レベル毎の回復数値は、以下のとおり。 LV1→約15、LV2→約15 LV3→約30、LV4→全回復
	2	11	3	2	
	3	15	3	2	
	4	20	0	3	
アンチドゥテ	1	3	1	0	毒の治療魔法。レベルが上がると、麻痺や呪いの治療も可能となる。
	2	6	2	0	
	3	10	2	0	
	4	16	3	2	

* 射程とは、魔法が届く範囲を示す

* 照準は以下の通り

0 → □

1 →

2 →

3 → 全員

【間接魔法】

味方の能力値を一時的に上げたり、敵に影響を与えたりする、間接的な魔法である。

名称	LV	MP	射程	照準	効果
サポート	1	2	1	1	味方の素早さを、一時的に上げる魔法。攻撃、防御ともに、たいへん効果が高い。
	2	5	2	2	
スロウ	1	3	1	1	敵に使用することによって、一時的に相手の動きを鈍くする魔法。攻撃が当たりやすくなる。
	2	6	2	2	
アタック	1	7	3	0	味方1人の攻撃力を、一時的に上げる。
アンチスペル	1	5	2	1	数ターン敵の魔法を封じ込める。
コンフューズ	1	6	2	1	敵の精神に影響を与え、混乱を起こさせる魔法。敵にかけられると、たいへんな被害となる。
	2	11	2	2	
スリープ	1	4	2	1	一時的に敵を眠らせてしまう魔法。
リターン	1	8	0	0	瞬時にセーブした町まで戻れる魔法。主人公が使用。

【攻撃魔法】

敵に大きなダメージを、直接与える魔法。魔術師やウィザードが得意としている。

名称	LV	MP	射程	照準	効果
ブレイズ	1	2	2	0	敵の頭上に炎の雨を降らせ、その熱でダメージを与える。各レベルのMAXダメージは、以下のとおり。 LV 1→6 LV 2→10 LV 3→15 LV 4→40
	2	6	2	1	
	3	10	2	1	
	4	10	2	0	
フリーズ	1	3	2	0	水の竜巻を起こし、敵を凍らせてダメージを与える。名レベルごとのMAXダメージは、以下のとおり。 LV 1→10 LV 2→12 LV 3→18 LV 4→50
	2	7	2	1	
	3	12	3	1	
	4	12	3	0	

※ダメージは転職後約1.2倍になる

めいしやう 名称	LV	MP	しやてい 射程	しやうじゆん 照準	こうか 効果
スパーク	1	8	2	1	
	2	15	3	2	らくらい ^{らくらい} によって敵を感電させる。威力は大きい。各レベルごとのMAXダメージ量は、以下のおとり。
	3	20	3	2	LV 1→14 LV 2→16 LV 3→25 LV 4→60
	4	20	3	0	
ヘルブラスト	1	2	1	0	
	2	5	2	1	せい ^{せい} なる真空状態を生み出し、敵を切り裂く魔法。各レベルごとのMAXダメージ量は、以下のおとり。
	3	8	2	1	LV→6 LV 2→8 LV 3→12 LV 4→30
	4	8	2	0	
ソウルスチル	1	8	2	0	しにがみ ^{しにがみ} の力を借りて、敵の魂を抜き取ってしまう危険な魔法。一瞬にしてHPが0となってしまう。効く
	2	13	2	1	と効果は大きい。やられるとやっかいな魔法
かとん	1	6	2	1	ジッポのみが転職後に使うことができるようになる
	2	10	2	1	魔法。効果はブレイズと同じ。レベルごとに相手に与えるMAXダメージ量は、以下のおとり。
	3	12	2	0	LV 1→12 LV 2→16 LV 3→42
らいじん	1	15	3	2	かとんと同様、ジッポのみが転職後に使える魔法。
	2	18	3	2	効果はスパークと同じ。各レベルごとのMAXダメージ量は以下のおとり。
	3	20	3	0	LV 1→18 LV 2→26 LV 3→58

【召喚魔法】

せいれい^{せいれい}などを召還し、かわりに戦ってもらう魔法。
ゆい^{ゆい}ソーサラーのみが扱える魔法である。

めいしやう 名称	LV	MP	しやてい 射程	しやうじゆん 照準	こうか 効果
ダオ	1	8	2	1	だいち ^{だいち} を司る魔人を呼び出し、大地震を起こしダメージを与える。レベルごとのダメージは以下のおとり。
	2	15	2	1	LV 1→18 LV 2→40
アポロン	1	10	2	1	たいやう ^{たいやう} の魔人を召還して、敵を爆炎の中に葬り去る魔法。各レベルごとのMAXダメージは以下のおとり。
	2	17	2	1	LV 1→23 LV 2→50

名称	LV	MP	射程	照準	効果
ネプチューン	1	12	2	1	水の精霊を呼び出して、強酸性の雨でダメージを与える。レベルごとのMAXダメージは以下のとおり。 LV 1→30 LV 2→61
	2	19	2	1	
アトラス	1	14	2	1	巨人を召喚し、巨大な腕で敵を殴り倒す魔法。各レベルのMAXダメージ量は、以下のとおり。
	2	23	3	1	LV 1→35 LV 2→73

【特殊魔法】

敵、及び味方の「カメ」が使う、特殊な魔法。すべてランダムで来るので、操作は不可能だ。

名称	LV	MP	射程	照準	効果
ファイヤープレス	1	0	1	0	口から炎を出して、回りにあるものすべてを焼き付くそうとする、地獄の業火。
	2	0	1	0	
	3	0	1	0	
ブリザードプレス	1	0	1	0	その口からすさまじいばかりの冷気を吐き出し、こちらにダメージを与える。
	2	0	1	0	
	3	0	1	0	
デーモンプレス	1	0	2	1	悪魔の「気」を集め、それを吐き出す。
	2	0	3	2	
バーストロック	1	0	0	2	突然出現し、一定時間経つと大爆発を起こす。
レーザー	1	0	0	3	射程範囲内の物を、敵味方無関係に攻撃する。
アクアプレス	1	0	3	0	邪悪な泡を集めた物を吐き出して攻撃する。
	2	0	1	0	
カメのファイアープレス	1	0	1	0	こちらが指示をできないのだが、ランダムで吐き出す炎。全4段階あり、レベルが上がるとより強力になる。
	2	0	1	0	
	3	0	1	0	
	4	0	1	0	
オッドアイ	1	0	3	1	オッドアイしか使わない特殊ビーム光線。

魔法使用可能レベル

ここでは、キャラクター、及びその職業ごとに覚える魔法の種類、レベルを、一覧表にまとめてみた。

キャラのレベルは転職前のもの。
例えば、レベル33は転職後のレベル13である。ちなみに、転職をしないとレベル40までの魔法しか覚えられないので、よく覚えておこう。転職はした方が得ということだ。



しゅじんこう 主人公

- LV1→リターン
- LV22→スパーク1
- LV31→スパーク2
- LV42→スパーク3
- LV51→スパーク4



ジッポ

- LV24→かとん1
- LV29→かとん2
- LV34→らいじん1
- LV39→らいじん2
- LV45→かとん3
- LV52→らいじん3



サラ

- LV1→ヒール1
- LV4→アンチドウテ1
- LV7→ヒール2
- LV10→ヘルブラスト1
- LV13→アンチドウテ2
- LV16→ヘルブラスト2
- LV19→スロウ1
- LV22→ヒール3
- LV25→ヘルブラスト3
- LV29→スロウ2
- LV33→アランドウテ3
- LV36→ヘルブラスト4
- LV40→ヒール4
- LV45→アンチドウテ4



ツイッギー

- LV1→ヒール1
- LV5→ヒール2
- LV8→ヘルブラスト1
- LV12→サポート1
- LV16→ヘルブラスト2
- LV22→ヒール3
- LV26→ヘルブラスト3
- LV30→サポート2
- LV33→オーラ1
- LV37→ヘルブラスト4
- LV41→オーラ2
- LV55→オーラ3
- LV60→オーラ4



カズン ウィザード

- LV1→ブレイズ1
- LV5→ブレイズ2
- LV9→コンヒューズ1
- LV13→アンチスペル1
- LV18→ソウルスチル1
- LV22→ブレイズ3
- LV25→コンフューズ2
- LV29→ソウルスチル2
- LV35→ブレイズ4



カズン ソーサラー

- LV21→ダオ1
- LV24→アポロン1
- LV27→ネプチューン1
- LV32→ダオ2
- LV37→アポロン2
- LV41→アトラス1
- LV46→ネプチューン2
- LV52→アトラス2



パイパー ウィザード

- LV1→ブレイズ1
- LV5→フリーズ1
- LV11→ブレイズ2
- LV22→フリーズ2
- LV25→スリープ1
- LV28→スパーク1
- LV31→フリーズ3
- LV35→スパーク2
- LV38→フリーズ4
- LV51→ブレイズ3
- LV54→スパーク3
- LV56→ブレイズ4
- LV60→スパーク4



パイパー ソーサラー

- LV21→ダオ1
- LV23→アポロン1
- LV28→ネプチューン1
- LV32→ダオ2
- LV36→アポロン2
- LV40→アトラス1
- LV45→ネプチューン2
- LV49→アトラス2



リンダ

- L V 21→ダオ 1
- L V 32→アポロン 1
- L V 35→ダオ 2
- L V 39→アポロン 2
- L V 42→ネプチューン 1
- L V 45→アトラス 1
- L V 49→ネプチューン 2
- L V 54→アトラス 2



シャロル

- L V 1→ヒール 1
- L V 5→アンチドウテ 1
- L V 13→ヒール 2
- L V 17→アンチドウテ 2
- L V 34→オーラ 1
- L V 37→アンチドウテ 3
- L V 40→オーラ 2
- L V 43→アンチドウテ 4
- L V 46→オーラ 3
- L V 49→アタック 1
- L V 52→オーラ 4
- L V 56→ヒール 3
- L V 60→ヒール 4



シーラ

- L V 1→ヒール 1
- L V 5→ヒール 2
- L V 7→ヘルブラスト 1
- L V 11→コンフェーズ 1
- L V 18→ヘルブラスト 2
- L V 20→サポート 1
- L V 36→コンフェーズ 2
- L V 38→ヘルブラスト 3
- L V 41→ヒール 3
- L V 44→サポート 2
- L V 47→ヘルブラスト 4
- L V 51→ヒール 4



オネイア

- L V 1→ブレイズ 1
- L V 6→フリーズ 1
- L V 11→ブレイズ 2
- L V 17→フリーズ 2
- L V 25→フリーズ 3
- L V 40→スパーク 1
- L V 41→アンチスペル 1
- L V 44→スパーク 2
- L V 46→フリーズ 2
- L V 49→スパーク 3
- L V 53→スパーク 4
- L V 56→ブレイズ 3
- L V 60→ブレイズ 4

ぶき 武器について

ここからは、武器^{ぶき}についての紹介^{しょうかい}をする。よく見て理解^{りかい}しておこう。



つるぎけい
【剣系】 おもに剣士^{けんし}、鳥人^{はうじん}、忍者^{にんじや}などが使用する、剣^{けん}の武器^{ぶき}

めい しょう 名称	か かく 価格	こうげきりく 攻撃力	しやてい 射程	び ころ 備 考
ぼくとう 木刀	60	+3	1	
ショートソード	140	+5	1	
ミドルソード	340	+8	1	
ロングソード	620	+12	1	
スチールソード	1120	+16	1	
アキレスの剣 ^{つるぎ}	1350	+19	1	
ブロードソード	1600	+22	1	
バスターソード	2600	+26	1	
グレートソード	5100	+29	1	
ひつ ぎつ つるぎ 必殺の剣	7200	+32	1	かいしん こうげきこうりつ 会心の攻撃効率がアップする
バトルソード	9200	+35	1	
フォースブレード	10000	+46	1	
カウンターソード	13000	+39	1	はんげきりつ 反撃率がアップする
レヴァティン	14000	+42	1	しょう 使用するとブレイズ3の効果
あん こく つるぎ 暗黒の剣	17000	+50	1	ぼうぎょりく しょう 防御力-5、使用するとソウルスチル1の効果。呪い

やり けい
【槍系】 おもに騎士^{きし}やペガサスナイト系の者が使用する槍^{やり}の武器^{ぶき}

めい しょう 名称	か かく 価格	こうげきりく 攻撃力	しやてい 射程	び ころ 備 考
き ぼう 木の棒	70	+3	1	

※呪いの武器、防具は装備すると呪われてはげせなくなる。

ショートスピア	120	+6	2	
ブロンズランス	260	+9	1	
スピア	460	+12	2	
スチールランス	810	+16	1	
パワースピア	1270	+20	2	
ヘビーランス	1600	+23	1	
ジャベリン	3400	+26	2	
クロムランス	6900	+31	1	
バルキリー	7700	+33	2	使用するとアタック1の効果
ホーリーランス	9300	+39	1	防御力+5、使用するとHP+10
ミストジャベリン	9900	+42	2	
ハルバート	7300	+37	1	使用するとスパーク1の効果
イビルランス	11000	+48	1	装備すると移動力-2。呪い

おの けい
【斧系】 おもに戦士やバロンが装備する斧

名称	価格	攻撃力	射程	備考
ショートアックス	120	+5	1	
ハンドアックス	340	+9	1	
ミドルアックス	610	+13	1	
パワーアックス	1100	+17	1	
バトルアックス	1370	+21	1	
ラージアックス	2250	+25	1	
グレートアックス	4600	+28	1	

ヒートアックス	7200	+32	1	しょう 使用するとブレイズ2のこうか
おの アトラスの斧	9600	+35	1	しょう 使用するとブレイズ3のこうか
だいち おの 大地の斧	10000	+39	1	そうび 装備すると移動力+1
ルーンアックス	10000	+42	1	かいじんこうげきかくりつ 会心攻撃確率アップ、しょう 使用するとアンチドウテ2のこうか
イビルアックス	15000	+50	1	そうび 装備するとぼうぎよりよく のろ 防御力-5。呪い

杖系

まじゆし 魔術師、ソーサラー、しさい 司祭など、まほう 魔法を使うものがそうび 装備する。

めい しょう 名称	か かく 価格	こうげきりく 攻撃力	しやてい 射程	び 備	こう 考
木の杖	60	+3	1		
ショートロッド	130	+5	1		
ブロンズロッド	360	+8	1		
アイアンロッド	560	+12	1		
パワースティック	1050	+15	1		
フレイル	1490	+19	1		
まも 守りの杖	2380	+22	1	そうび 装備するとぼうぎよりよく 防御力+5	
インドラの杖	3200	+25	1	しょう 使用すると敵MPをす と 吸い取る	
まどうし 魔道士の杖	6300	+27	1	しょう 使用するとブレイズ2のこうか	
いの 祈りの杖	6100	+26	1	しょう 使用するとアタック1のこうか	
グレートロッド	7900	+28	1		
サブライスタッフ	8500	+32	1	しょう 使用すると敵MPをす と 吸い取る	
せいじや 聖者の杖	9000	+29	1	そうび 装備するとまい ターンHPが+3される	
ふぶき 吹雪の杖	9500	+37	1	しょう 使用するとフリーズ3のこうか	
めがみ 女神の杖	9700	+31	1	しょう 使用するとヒール3のこうか	

しんぴ つえ 神秘の杖	10000	+39	1	そうび まい 装備すると毎ターンMP+2される
デーモンロッド	12500	+50	1	そうび すばや しよう てき す と のろ 装備すると素早さ-10、使用すると敵MPを吸い取る。呪い

【弓系】 アーチャーやレンジャー、ブラスガンナーが装備する弓

めい しょう 名称	か かく 価格	こうげきりつ 攻撃力	しやてい 射程	び こう 備 考
きのや 木の矢	250	+7	2	
てつ や 鉄の矢	600	+12	2	
はがね や 鋼の矢	1270	+17	2	
ロビンのや ロビンの矢	1480	+21	3	かいしんこうげきりつ 会心攻撃率アップ
アサルトシェル	2500	+25	3	
グレートショット	5000	+29	3	
ナスカーキャノン	3000	+33	3	かいしんこうげきりつ 会心攻撃率アップ
バスターショット	6800	+37	3	
ハイパーキャノン	8700	+40	3	
シャットキャノン	9800	+43	3	しよう 使用するとアンチスペル1の効果
イビルショット	13000	+51	3	そうび ぼうぎょりつ 装備すると防御力-5。呪い

【モンク系】 マスターモンクのみ装備できる武器。グラブとナックルだ

めい しょう 名称	か かく 価格	こうげきりつ 攻撃力	しやてい 射程	び こう 備 考
レザーグラブ	1300	+26	1	
パワーグラブ	1800	+33	1	
ブラスナックル	2900	+39	1	
アイアンナックル	4800	+43	1	
ミスティナックル	5500	+48	1	しよう てき す と 使用すると敵MPを吸い取る

ギガントナックル	7500	+55	1	使用するとコンフューズ1の効果
イビルナックル	9500	+61	1	のろ呪い

【シーフ・ニンジャ】 盗賊のジッポのみ使える特殊な武器だ

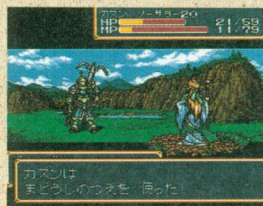
名称	価格	攻撃力	射程	備考
ショートナイフ	70	+5	1	
ダガー	320	+8	1	
ナイフ	500	+12	1	
シーフスダガー	940	+17	1	装備するとすばやさ+5
菊一文字	9600	+34	1	
忍びの刀	11500	+39	1	2回攻撃確率がアップ。とある場所で造る
ムラサメ	15000	+42	1	一瞬で敵をバラバラにしてしまう必殺剣。とある場所で造る

【特殊攻撃】 敵が落とすことによって入手可能。ただし装備できない。

名称	価格	攻撃力	射程	備考
タロスの剣	10000	+32	2	古代神殿にいるタロス不倒すと入手できる。ただし確率あり
鉄球	3800	+44	1	ナスカ大地でカミーラ不倒すと入手できる。ただし確率あり

武器を使用することもできる!!

表中にもあるように、武器の中には戦闘中、道具として使用可能なものが含まれている。魔法が使えない者は、これで魔法が使えたりできるのだ。また、MPが無くなったときなど、大変便利だ。活用しよう。



◀ただし使いすぎて壊れることもある。要注意だ!

アイテムについて

ここからは、ゲーム
に出て来るすべてのア
イテムを紹介する。



いつぱん ほか
【一般アイテム・他】 プレイの手助けアイテム。うまく利用していこう

めい しょう 名 称	か かく 価 格	づ 備 考
やく そう 薬草	10	HPの回復 (+10)
かいよく み 回復の実	200	HPの回復 (+20)
いやしの じゆく 滴	300	HPの回復 (+30)
どく け そう 毒消し草	20	どく と のぞ 毒を取り除く。アンチドウテ1と同じ効果
てん し ほね 天使の羽	40	せんとう ほうき 戦闘を放棄できる。リターン1と同じ効果
ようせい こな 妖精の粉	100	どくおよ かいよく 毒及びシビレの回復
いやしの しみず 水	400	ぜんかいよく HP全回復
め がみ なた 女神の涙	300	MPの回復 (+20)
めぐ あめ 恵みの雨	10000	ぜんたい ぜんかいよく 全員のHP全回復
ちから 力のワイン	500	こうげきりやく 攻撃力が2～4アップ
まも 守りのミルク	500	ぼうぎやうりやく 防御力が2～4アップ
はやて 疾風の子キン	500	すばや 素早さが2～4アップ
い ぞてん 車転スビーマン	1500	いどうりやく 移動力が2アップ
げん き 元気のパン	500	HPが2～4アップ
さと 悟りのミツ	500	MPが2～4アップ
ゆう き 勇気のリンゴ	500	レベルが1アップ
しやくわつ たま 灼熱の玉	1000	うおん てき やく 炎で敵に約20のダメージを与える
い ぶき 凍てつく吹雪	1200	こり てき やく 氷で敵に約33のダメージを与える

かみ 神のいかづち	1500	かみ 雷で敵に約50のダメージを与える
きぼう ひかり 希望の光	10000	ぜんいん 全員のMP全回復
いのち 命のリング	5000	まい 毎ターンHP+5、他のリングアイテムより入手が難しい
ピヨピヨサンダル	5	ある おと な 歩くとピヨピヨ音が鳴るサンダル。重要な意味はない

【リング】 装備することによってステータスに影響を及ぼすリング。重要だ

めい しょう 名 称	か かく 価 格	び 備 考
ちから 力のリング	3000	こうげきりょく 攻撃力+5、使用するとアタック1の効果
まも 守りのリング	3000	ぼうぎょりょく 防御力+5、使用するとサポート1の効果
はやて 疾風のリング	3000	すばや 素早さ+5
い だてん 章駄天リング	3000	いどうりょく 移動力+2
しろ 白のリング	5000	ぼうぎょりょく 防御力+10、使用するとオーラ2の効果
くろ 黒のリング	5000	こうげきりょく 攻撃力+10、使用するとブレイズ2の効果
イビルリング	5000	こうげきりょく 攻撃力+15、使用するとスパーク2の効果

【クリアアイテム】 ゲームクリアに欠かせないアイテム。売却不可

めい しょう 名 称	か かく 価 格	び 備 考
ウッドパネル	0	どこかのカギに使うものらしい。古代の道具
スカイオーブ	0	やはり古代人の道具。ある乗り物に必要
おおづつ 大筒	0	たいほう 大砲のこと。これも古代人が作った
かわ いし 乾きの石	0	みず 水を乾かして、浅瀬を作ってしまう
ばくやく 爆薬	0	しょう 使用するのに危険がともなうもの
ゴーレムの腕	0	だれ 誰かがどこかで欲がっている
タンポポの綿毛	0	たか 高いところから飛び降りる時に使用

【転職用アイテム】

転職時に必要になるアイテム。有効に活用しよう

名称	価格	備考
天馬の翼	3000	持っているとき騎士がベガサスナイトに転職できる
戦士の誇り	3000	持っているとき戦士がバロンに転職できる
銀の戦車	3000	持っているときアーチャーがプラスガンナーに転職できる
奥義の書	3000	持っているとき魔術師がソーサラーに転職できる
気合いの玉	3000	持っているとき僧侶がマスターモンクに転職できる

【特別アイテム】

あるところの鍛冶屋で引き取ってくれるアイテム

名称	価格	備考
ミスリル銀	2000	鍛冶屋が唯一加工できる材料

アイテムのうまい使い方

アイテムは時として大きな力を発揮してくれる。常にその効力を把握して、このとき使うようにしよう。また、モンスターが落とすこともあるぞ。

▶MP温存にもアイテムは役にたつのだ!



呪いのアイテムについて

▶金に余裕があれば「呪い」はあまり恐くない!!



アイテムの中には装備すると「呪われる」物がある。もし呪われてしまっても、教会で呪いを解いてもらえる。その力を逆利用して装備する手もあるので、その時々でよく考えよう。

てき 敵キャラ総勢100種類

モンスターデータ図鑑

ボスキャラを含め、全100種類が出てくるこのゲーム。そのすべてのモンスターのデータを、ここにまとめてある。

それぞれ特徴のある連中なので、よく理解してプレイの参考にしてみよう。

各戦闘の詳細は攻略編にまとめてある。そちらと合わせて見ると、効果倍増だ!?



各モンスターの特徴を把握するのだ!!

モンスターの名前					ペースト						
説明					スライム状のモンスターだが、序盤はその攻撃力に苦労する						
HP	体力	MP	魔力	AT	攻撃力	HP	9	MP	0	AT	11
DF	防御力	AG	素早さ	移	移動力	DF	6	AG	5	移	4
備考					備考						
ヒューズラット					ガラムソルジャー						
ネズミ型のモンスター。けっこう硬い					ガラム軍精鋭の兵士。悪魔に操られている						
HP	10	MP	0	AT	12	HP	11	MP	0	AT	15
DF	8	AG	7	移	6	DF	10	AG	8	移	6
備考					備考						
ガラムナイト					ゴブリン						
ガラム軍の誇り高い騎士。防御力が高い					野山を根城にしているモンスター。体力がある						
HP	16	MP	0	AT	17	HP	18	MP	0	AT	22
DF	11	AG	12	移	7	DF	13	AG	13	移	5
備考					備考						

グリーンペスト <small>あにき ぶん</small> ペストの兄貴分。なかなか 素早い								ダークドwarf <small>あくま あつ</small> 悪魔に操られているドワーフ 族モンスター							
HP	17	MP	0	A T	22	HP	21	MP	0	A T	27				
DF	12	AG	12	移	4	DF	17	AG	18	移	4				
びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考			
ホブゴブリン <small>あにき ぶん</small> ゴブリンの兄貴分モンスター。 何しろ硬い								ゾンビ <small>もじ</small> <small>あくま</small> 文字どおりの悪魔。プレイズ 系の攻撃に弱い							
HP	21	MP	0	A T	25	HP	21	MP	0	A T	32				
DF	19	AG	19	移	5	DF	20	AG	18	移	5				
びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考			
ゴーレム <small>こだいじん</small> <small>せいめい</small> <small>あた</small> 古代人より生命を与えられた 無機質物体。悪魔に操られる								クラーケンレッグ <small>かいばつ</small> <small>あし</small> <small>かたし</small> 怪物クラーケンの足。硬いし 攻撃力も高い							
HP	24	MP	0	A T	35	HP	24	MP	0	A T	38				
DF	24	AG	19	移	4	DF	26	AG	19	移	6				
びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考			
インスマンス <small>じよばん</small> <small>ちゆうばん</small> <small>しゆよう</small> 序盤から中盤にかけての主要 モンスター。力がある。								オーク <small>おなじみ</small> <small>たか</small> <small>ぼうぎよ</small> おなじみのモンスター。防御 力が高い							
HP	27	MP	0	A T	43	HP	30	MP	0	A T	43				
DF	32	AG	25	移	4	DF	37	AG	27	移	5				
びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考			
ポーン <small>ばん</small> <small>しゆばん</small> <small>ぼうぎよ</small> <small>たか</small> チェス盤に出現。防御力が高 く素早い								ナイト <small>ばん</small> <small>しゆばん</small> <small>まも</small> チェス盤に出現。キングを守 る忠実な騎士							
HP	36	MP	0	A T	53	HP	48	MP	0	A T	51				
DF	37	AG	25	移	6	DF	34	AG	29	移	7				
びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考				びこう 備考			

<h2>ラット</h2> <p>ただのネズミだが、小さくなっている時なので強敵である</p>						<h2>バブルペースト</h2> <p>どくこうげき か そな 毒攻撃を兼ね備えたやっかいなペースト</p>					
HP	41	MP	0	AT	56	HP	32	MP	0	AT	47
DF	32	AG	30	移	6	DF	35	AG	26	移	4
備考						備考	バブルプレス				
<h2>スケルトン</h2> <p>ゾンビとなった兵士の魂、悪魔族が蘇らせたもの</p>						<h2>ヘルソルジャー</h2> <p>あくま あつう へいし せいじつ 悪魔に操られる兵士の魂が実体化したもの。ととても硬い</p>					
HP	30	MP	0	AT	54	HP	35	MP	17	AT	63
DF	40	AG	30	移	6	DF	46	AG	34	移	4
備考						備考					
<h2>リザードマン</h2> <p>これも防御力が高い、おなじみのモンスター</p>						<h2>ウォーム</h2> <p>こうげきよく すばや む 攻撃力、素早さもとずば抜けて高い虫型モンスター</p>					
HP	40	MP	0	AT	67	HP	45	MP	0	AT	75
DF	45	AG	38	移	6	DF	40	AG	40	移	5
備考						備考	どくこうげき 毒攻撃				
<h2>ダークナイト</h2> <p>たいゆよく ぼうぎょよよく き 体力もあり、防御力もある騎士型モンスター</p>						<h2>オークロード</h2> <p>あに きぶん オークの兄貴分モンスター。魔法を使う</p>					
HP	50	MP	0	AT	76	HP	46	MP	13	AT	73
DF	48	AG	40	移	7	DF	48	AG	27	移	5
備考						備考					
<h2>デビルアーミー</h2> <p>あくま あつう やせんがたへいし 悪魔に操られる野戦型兵士のモンスター</p>						<h2>ケルベロス</h2> <p>でんせつ じごく もん ほんけん あくま 伝説の地獄の門番犬。悪魔によってこの世に蘇った</p>					
HP	60	MP	16	AT	84	HP	51	MP	0	AT	87
DF	48	AG	43	移	6	DF	44	AG	45	移	6
備考						備考	ファイアープレス				

マッドマン

からだ がんせき でき
身体が岩石で出来ている、古
代のモンスター。



HP	55	MP	0	AT	95
DF	42	AG	46	移	4

びこう
備考

ドラゴンニュート

らせい も
ドラゴンが知性を持ったもの。
たいへん素早い



HP	60	MP	0	AT	87
DF	42	AG	46	移	6

びこう
備考

パープルウォーム

どく も しよぶつがた
毒を持った植物型モンスター。
こうげきよく たか
攻撃力がとても高い



HP	58	MP	0	AT	97
DF	46	AG	43	移	5

びこう
備考 毒攻撃

エグゼキューター

たいりょく
体力のある、バランスがとれ
たモンスター



HP	64	MP	0	AT	92
DF	46	AG	43	移	6

びこう
備考 アンチスペルアタック

ヘルハウンド

こうげきよく いじょう たか いぬがた
攻撃力が異常に高い、犬型の
モンスター



HP	62	MP	0	AT	???
DF	49	AG	50	移	6

びこう
備考 ファイアーブレス

ミノタウロス

ちゆうばん しりょく いづびき
中盤の主力モンスターの一匹。
でんせつ
伝説のモンスター



HP	58	MP	0	AT	98
DF	51	AG	44	移	5

びこう
備考

サイクロプス

こうげきよく いじょう たか
これも攻撃力が異様に高い、
でんせつ
伝説のモンスターの一匹



HP	64	MP	0	AT	???
DF	51	AG	46	移	5

びこう
備考

バーストロック

すす しゆげん
あるところまで進むと出現し、
かつて ばくはつ いわ ぼ
勝手に爆発する岩のお化け



HP	45	MP	0	AT	0
DF	60	AG	43	移	4

びこう
備考

ヒドラ

ひ は こうげき でんせつ
火を吐いて攻撃する、伝説の
モンスター。攻撃力が高い



HP	70	MP	0	AT	???
DF	62	AG	50	移	4

びこう
備考

カオスウォーリアー

あくま ちやう
悪魔に操られている、ウォリ
アーの仲間



HP	76	MP	23	AT	???
DF	50	AG	54	移	5

びこう
備考 しびれ攻撃

デスゴッド

魔法を駆使して攻撃して来る。
魔術師モンスター



HP	82	MP	31	AT	???
----	----	----	----	----	-----

DF	49	AG	57	移	6
----	----	----	----	---	---

備考	コンフェーズアタック				
----	------------	--	--	--	--

イビルビースト

ビースト系のモンスターで、
攻撃力がとても高い



HP	84	MP	0	AT	98
----	----	----	---	----	----

DF	51	AG	60	移	???
----	----	----	----	---	-----

備考	スリープアタック				
----	----------	--	--	--	--

パイロヒドラ

最終に出て来るヒドラ系のモ
ンスター。攻撃力は不明



HP	80	MP	0	AT	???
----	----	----	---	----	-----

DF	53	AG	55	移	4
----	----	----	----	---	---

備考					
----	--	--	--	--	--

ゼオンガード

悪魔王ゼオンを守る。レーザ
ー攻撃がすさまじい



HP	?	MP	?	AT	???
----	---	----	---	----	-----

DF	54	AG	64	移	5
----	----	----	----	---	---

備考	スロウ攻撃				
----	-------	--	--	--	--

ギズモ

最初のバトルから登場する、
人に取り付くモンスター



HP	5	MP	0	AT	8
----	---	----	---	----	---

DF	5	AG	5	移	5
----	---	----	---	---	---

備考					
----	--	--	--	--	--

オオコウモリ

序盤には苦勞するこもり型
のモンスター



HP	11	MP	0	AT	15
----	----	----	---	----	----

DF	8	AG	8	移	6
----	---	----	---	---	---

備考	スリープ攻撃				
----	--------	--	--	--	--

バンパイアバット

こもりがバンパイアと化した
モンスター



HP	20	MP	8	AT	26
----	----	----	---	----	----

DF	16	AG	16	移	6
----	----	----	----	---	---

備考	毒攻撃				
----	-----	--	--	--	--

イビルクラウド

悪しきガスが固まって出来た、
無機質型モンスター



HP	22	MP	0	AT	30
----	----	----	---	----	----

DF	18	AG	17	移	5
----	----	----	----	---	---

備考					
----	--	--	--	--	--

ガーゴイル

大空を飛び回る、古代からの
モンスター



HP	29	MP	0	AT	38
----	----	----	---	----	----

DF	23	AG	21	移	6
----	----	----	----	---	---

備考					
----	--	--	--	--	--

ハーピィ

美しさと気品を兼ね備えた、
魔女性モンスター



HP	32	MP	10	AT	48
----	----	----	----	----	----

DF	38	AG	29	移	7
----	----	----	----	---	---

備考	毒攻撃				
----	-----	--	--	--	--

レッサーデーモン

デーモン族の一匹。攻撃、防御ともバランスのよい力を持つ



HP	40	MP	21	A T	61
DF	37	AG	32	移	6

備考

ワイバーン

悪魔に操られる飛竜。火炎攻撃はすさまじい



HP	46	MP	0	A T	72
DF	39	AG	36	移	7

備考 毒攻撃

ハーピクイーン

ハーピー族の一員。攻撃力がたいへん大きい



HP	53	MP	20	A T	81
DF	39	AG	43	移	7

備考 アンチスペルアタック

ペガサスナイト

ペガサス族の騎士。空と縦横無人に飛び回る



HP	65	MP	0	A T	81
DF	37	AG	47	移	7

備考

グリフォン

鳥型のモンスター。攻撃力だけははずば抜けて高い



HP	60	MP	0	A T	96
DF	45	AG	48	移	7

備考

ミストデーモン

デーモン族のモンスター。やはり攻撃力が高い



HP	68	MP	28	A T	???
DF	41	AG	51	移	6

備考 アンチスペルアタック

ホワイトドラゴン

白い翼を持った白竜。移動力、攻撃力ともに高い



HP	66	MP	0	A T	???
DF	50	AG	53	移	6

備考 ブリザードブレス

デーモン

デーモン族の本流。攻撃力が高い



HP	75	MP	38	A T	???
DF	50	AG	55	移	6

備考 MP吸収

カオスドラゴン

ドラゴン族の一員。防御の倍近い攻撃力を持つ



HP	83	MP	0	A T	???
DF	48	AG	57	移	6

備考 ブリザードブレス

デビルグリフォン

グリフォンの兄貴分のモンスター。高い攻撃力を持つ



HP	89	MP	0	A T	???
DF	47	AG	59	移	7

備考 ファイアーブレス

アークデーモン

デーモン族の一員。スパークでの攻撃は恐い



HP	99	MP	65	AT	???
DF	46	AG	61	移	6

備考 スロウ攻撃

ガラムアーチャー

ガラム兵の弓使い。悪魔に操られている



HP	15	MP	0	AT	15
DF	10	AG	10	移	5

備考

ハンターゴブリン

弓を扱うゴブリン族。防御力が高い。



HP	24	MP	0	AT	22
DF	12	AG	14	移	5

備考

デスアーチャー

悪魔の弓使い。序盤の強敵である



HP	27	MP	0	AT	28
DF	10	AG	20	移	5

備考

クラーケンアーム

怪物クラーケンの腕。攻撃の距離が長いので要注意



HP	30	MP	0	AT	42
DF	28	AG	22	移	6

備考

ボウシューター

中盤で恐い存在の弓使い。攻撃の距離が長い



HP	33	MP	0	AT	35
DF	24	AG	23	移	4

備考

ルーク

チェス盤に出現する弓使い。キングを守っている



HP	40	MP	0	AT	48
DF	31	AG	27	移	4

備考

ダークスナイパー

中盤によく出現する弓使い。防御力が高い



HP	38	MP	0	AT	53
DF	37	AG	35	移	5

備考

ボウマスター

クロスボウを扱う弓使いのモンスター。なかなか手ごわい



HP	46	MP	0	AT	87
DF	53	AG	40	移	5

備考

ボウライダー

ボウマスターの兄貴分のモンスター。やはり恐い存在



HP	61	MP	0	AT	95
DF	55	AG	44	移	7

備考

ヘルガンナー

しゆばん しゆつじん ゆみつか なに
終盤に出現する弓使い。何し
ろ攻撃しにくい



HP	60	MP	0	AT	97
DF	56	AG	45	移	4

びこう
備考

ホースマン

しゆつじん さいきよう
ラストにも出現する、最強の
弓使いモンスター

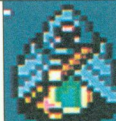


HP	67	MP	0	AT	???
DF	57	AG	55	移	7

びこう
備考

ガラムメイジ

あくま あやつ
悪魔に操られている、ガラム
国の魔術使い



HP	14	MP	5	AT	15
DF	9	AG	11	移	5

びこう
備考

ウィッチ

じよばん しゆつじん まじかつし
序盤によく出現する、魔術師。
フリーズが怖い

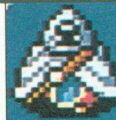


HP	21	MP	10	AT	19
DF	12	AG	15	移	6

びこう
備考

マスターメイジ

じよばん しゆつじん まじかつし ぼうぎよ
序盤に出現する魔術師。防御
力が高い



HP	28	MP	14	AT	25
DF	18	AG	22	移	5

びこう
備考

ダークマダム

ちゆばん しゆつじん まじかつし
中盤に出現する魔術師。やは
り防御力が高くなっている



HP	29	MP	17	AT	38
DF	31	AG	29	移	6

びこう
備考

クイーン

ばん しゆつじん まり
チェス盤に出現。キングを守
る魔術師型モンスター



HP	30	MP	26	AT	46
DF	36	AG	35	移	6

びこう
備考

ウィザード

ちゆばん しゆつじん まじかつし がた
中盤によく出現する魔術師型
モンスター



HP	37	MP	37	AT	59
DF	40	AG	44	移	5

びこう
備考

ネクロマンサー

ちゆばん しゆつじん しゆつじん
中盤から終盤にかけて出現す
る魔術師型モンスター



HP	47	MP	42	AT	75
DF	44	AG	51	移	6

びこう
備考

カオスウィザード

あくま み まじかつし
悪魔に魅いられた魔術師。M
Pも高い



HP	53	MP	49	AT	86
DF	48	AG	59	移	5

びこう
備考

デーモンマスター

さいやう まじつしがた
最強の魔術師型モンスター。
ラストバトルにも出現する



HP	73	MP	68	A T	99
----	----	----	----	-----	----

DF	50	AG	65	移	6
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

プリースト

した ば そりりよけい
いちばん下っ端の僧侶系モ
ンスター



HP	15	MP	7	A T	18
----	----	----	---	-----	----

DF	11	AG	13	移	5
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

デスマンク

あくま ぱいお う
悪魔に魂を売ったマンク系の
モンスター



HP	23	MP	13	A T	27
----	----	----	----	-----	----

DF	14	AG	18	移	6
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

ブラックマンク

あくま きぶん
デスマンクの兄貴分であるモ
ンスター。攻撃力が高い



HP	30	MP	19	A T	33
----	----	----	----	-----	----

DF	18	AG	21	移	6
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

ハイプリースト

ちやうばん しやうげん あくま ぱいお
中盤に出現する、悪魔に魂を
売り渡した僧侶系モンスター



HP	30	MP	29	A T	40
----	----	----	----	-----	----

DF	31	AG	23	移	5
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

ビショップ

たか まりよく ゆう
高い魔力を有するビショップ
系モンスター



HP	33	MP	36	A T	47
----	----	----	----	-----	----

DF	37	AG	25	移	5
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

ダークビショップ

あくま きぶん
ビショップの兄貴分であるモ
ンスター



HP	39	MP	38	A T	54
----	----	----	----	-----	----

DF	38	AG	27	移	5
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

マスターマンク

あくま あやつ
悪魔に操られているマンク系
のモンスター



HP	47	MP	39	A T	66
----	----	----	----	-----	----

DF	45	AG	31	移	6
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

シャーマン

あくま あやつ じゆんし
悪魔に操られている呪術師。
その魔力はたいへん強い



HP	56	MP	46	A T	82
----	----	----	----	-----	----

DF	42	AG	40	移	5
----	----	----	----	---	---

びこう
備考 MPを吸い取

イビルビショップ

さいこうきゆう まりよく ゆう
最高級の魔力を有するビショ
ップ系の最強モンスター



HP	64	MP	51	A T	95
----	----	----	----	-----	----

DF	48	AG	46	移	5
----	----	----	----	---	---

びこう
備考

<h3>ブルー</h3> <p>僧侶系の中で最強のモンスター。ラストにも出現する</p>						<h3>ダークスモーク</h3> <p>邪悪なガスが集まって出来た、無機物モンスター</p>					
HP	72	MP	60	A T	???	HP	18	MP	20	A T	22
DF	54	AG	51	移	5	DF	13	AG	13	移	6
備考	アンチスペル攻撃					備考	アンチスペル攻撃				
<h3>クラーケンヘッド</h3> <p>怪物クラーケンの本体。何しろ攻撃力が高い</p>						<h3>タロス</h3> <p>古代神殿を守る、忠実なモンスター。装備の武器が凄い</p>					
HP	35	MP	0	A T	50	HP	49	MP	0	A T	43
DF	29	AG	25	移	5	DF	32	AG	23	移	0
備考						備考					
<h3>キング</h3> <p>チェス盤におけるボス。こいつを倒せば勝利である</p>						<h3>ウィラード</h3> <p>ネズミの親玉。移動、攻撃力ともに高い</p>					
HP	55	MP	28	A T	55	HP	50	MP	0	A T	62
DF	40	AG	33	移	6	DF	36	AG	37	移	6
備考						備考					

ボス級キャラ大紹介

ここからは、ボス級のキャラクターを紹介していく。

それぞれ他のザコ敵とは比べものにならないほどの力を有しており、倒すのに一苦労する。

しかし、どんなことにも不可能はない。味方に損害が出て、倒してしまえばこちらの勝ちなのだ。

すべてのボス戦に言えることだが、ボスを倒せばステージはクリアとなる。もし危なくなったら、周囲を無視して、ボスだけを倒しにかかるといふ手もあるのだ!!

ザルバード



ミトゥラ神殿内で対決することになるボス。悪魔軍隊長の1人。

強力なスパーク攻撃をしかけてくるので、むやみに近寄ると大ケガをする。まず、周りの敵を一掃しておいてから、一気に囲むやり方でないと、まず勝てない。中盤での強敵である。

HP	80	MP	65	A T	73
DF	50	A G	52	移	5
備考					

カミーラ

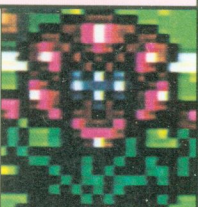


パルメキア大陸で何度か会うことになる、悪魔軍隊長の1人。プライドが高く、軍師ゲシュブとは、たいへん仲が悪い。

決戦はナスカ大地にて。魔法を使わない分、体力勝負となる。周りのザコを倒しておいてから、囲みでの連続攻撃でOKだ。

HP	99	MP	0	A T	96
DF	52	A G	58	移	6
備考					

プリズムフラワー



前作や外伝で好評だった特大レーザー。その流れを

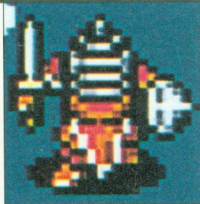
組んだ、レーザー攻撃をしかけてくる、古代の植物。その昔は、国を守るために植えられたという花。

グラン島の終盤で、ゲシュブによってしかけられる。安全地帯を移動し、1つずつ一気に片づける。これしかない方法がない。

HP	62	MP	0	A T	20
DF	55	A G	44	移	0
備考	複数存在。ビームあり				

レッドバロン

彼の着る鎧は、倒した敵の返り血によって、真っ赤に染まっているという。名の由来は、そこからきているらしい。



グランス島の終盤に対戦することになる。持っている「暗黒の剣」によるソウルスチル攻撃が恐い。主人公は距離をおくように。実は、とある男が操られているのだが…。

ゲシュプ

悪魔軍の最高軍師。その戦術は冷酷極まりないものである。



体力勝負には向かないと言いつつ、攻撃力やHPは、なかなかのものだ。

度重なる失敗に、最後は命をかけて挑んでくる。決戦は終盤のグランス島。あの古えのほこら前での決戦である!!

HP	?	MP	0	AT	???
----	---	----	---	----	-----

DF	59	AG	62	移	6
----	----	----	----	---	---

備考 ソウルスチル攻撃あり

HP	?	MP	?	AT	???
----	---	----	---	----	-----

DF	51	AG	63	移	6
----	----	----	----	---	---

備考

オッドアイ

悪魔王ゼオンの命により、父なる神ボルカノンに住む



バルメキア南大陸、ビド一国を攻める。しかし、神の返り討ちにあい、その後行方不明となる。

悪魔軍の最高軍隊長。その力は、三本の指に入る。終盤、古えの塔内で、主人公達と死闘を演じる。悲しき運命を持つ好男児である。

ガラム

グランス島ガラム国の王。悪魔に乗り移られ、正気を



失い、グランシール国への進軍を企てる。ラストバトル直前、ゼオンの力を借りて、主人公達一行に戦いをしかけてくる。

直接攻撃は得意ではなく、魔法が中心。ザコを倒してから囲むのがいいようだ。

HP	?	MP	?	AT	???
----	---	----	---	----	-----

DF	54	AG	67	移	6
----	----	----	----	---	---

備考 スリープ攻撃

HP	?	MP	?	AT	???
----	---	----	---	----	-----

DF	50	AG	80	移	6
----	----	----	----	---	---

備考

あ 悪しき 悪魔 王 ゼオン

かつてアークパレイの^{じやあく}邪悪なる力の^{ちから}争奪戦に破れ、^{そうだつせん}神々によって封印が施された、^{あくま}悪魔の王の中の王。

その攻撃力はすさまじいものがあり、^{こうげきりよく}口から吐き出すデーモンブレスは、^{くち}周^は囲^だをけちらしてしまう。HPも異様に^{しゆう}高く、^{いよう}素早さも群を抜いている。

まさに悪魔王にふさわしい力なのだ。



HP	MP	AT	DF	AG	い どうりよく 移動力	び こう 備考
?	?	?	50	75	1	?

ぜん さく 前作とはここが違う!!

まず大きく変わった点は、フィールドを自由に歩き回れるということであり、自由度が増すことになった。フィールドには、時としてアイテムなども隠されている。いろいろ調べてみよう。

次に、戦闘の一部がエンカウント方式になったという点。今

までは1度クリアするとそれで終わりだったのが、自由に動き回れるようになったため、場所によっては再度敵が出現するようになったのだ。これでレベル上げのリターンも必要なくなった。大いに戦闘を楽しもう!!

▶新しい楽しみが加わったことも



◀空飛ぶ古代の船。これも新しい要素である



完全マップ掲載

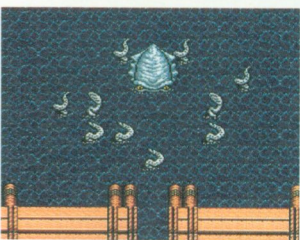
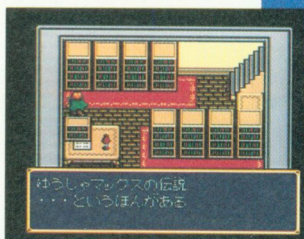
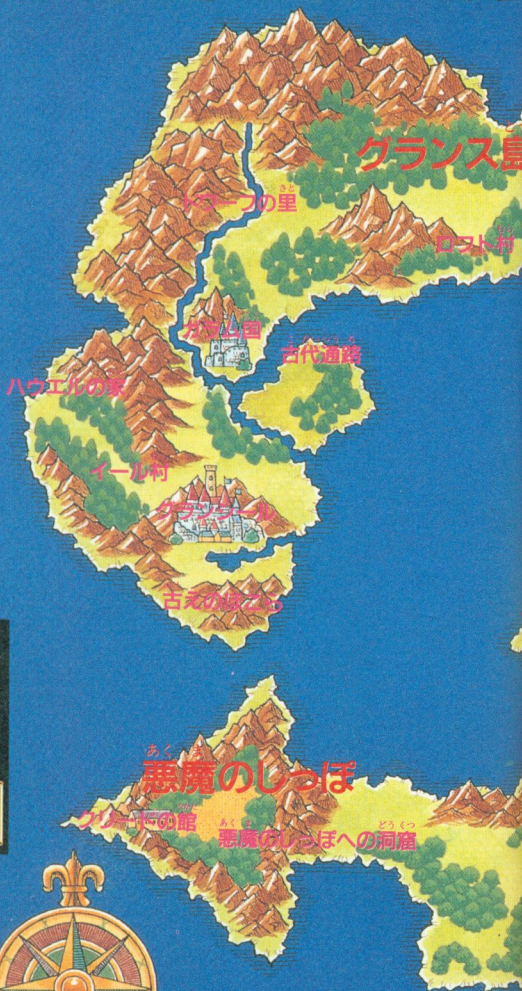
攻略編

ここからいよいよ攻略編へと突入する全ストーリーを5つの章立てし、それぞれの町や洞窟のマップを紹介。次に、手順を示してある。細かい詳細は袋とじに示し、ガイド的にまとめてある。プレイの参考にして、進めていってほしい。

これがグランズ島&パルメキア大陸

右のマップは、今回のゲームの全体図である。それぞれの町や村の名前、さらにはイベント発生場所など、主なところは書き込んである。

フィールドを歩く時などは大いに参考にして進めていってほしい。





第1章

旅立ち。そして国の崩壊

この章のポイント

まずはじっくりとオープニングを見る。それから、プレイスタート。あつと言う間に災いに巻き込まれる主人公。ここではじっくり、レベル上げに徹つしよう。とれる宝はすべて取り、まずは力をたくわえるのだ！



▶封印のどかかれた古えのほころ。このあと災い起きる!!



詳細はすべて袋とじの中だ!!

この攻略編は、町や村の紹介、ダンジョンマップ、ゲーム手順のように構成されている。しかし、詳しい内容は、すべて巻末の袋とじの中に書かれてある。

マップの中の番号はすべて入手アイテムを表しているが、内容は袋とじを見れば分かるようになっている。

あくまでゲームを楽しんでもらうため、必要以上の内容はすべて袋とじにまとめられている。ゲームに詰まった時は、袋とじを参考

にプレイを続けてほしい。

まだいくつか本文中に㊦というマークがある。これの詳細も袋とじにあるので見てほしい。



▶誰がどこで仲間になるか？ それも詳細は袋とじの中だ!!

道具屋は2パターンのみ。記号で表記

このゲームに出てくる「道具屋」の売り物メニューは、わずかに2パターンしかない。

それは、下記に示した2つである。これ以外のメニューパターン

は存在しない。しかも、中盤以降は、すべて②パターンである。

「道具屋」のある町や村には、すべてパターンの記号が入っている。参考にしてプレイしよう。

① 薬草 10 回復の実 200 毒消し草 20 天使の羽 40

② 薬草 10 回復の実 200 いやしの滴 300 毒消し草 20
妖精の粉 100 天使の羽 40

掘り出しものは基本的に売ったモノ

前述でも書いたが、掘り出し物は、基本的にこちらが売った珍しい物である。しかし、中には敵が落とさなかったものなどが、メニューに加わる時がある。

常に掘り出し物のメニューには、注意しておこう。

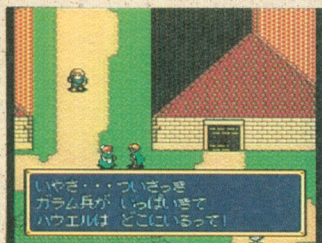


◀役に立たないモノは売ってしまっに限るのだ!

ヒントがいっぱい! うまく活用しよう!

より普通のRPG色が強くなったこのゲーム。町の人の話を聞くことは、次に何をやるかの決め手となる。

端から端まで歩いて、話をよく聞こう。思わぬイベントが始まる時もあるんだぞ!!

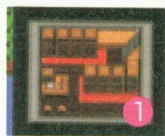


◀どうやってゲームを進めるか。よく話を聞くようにしよう!!

し
ろ
城
へ



A



B

ぶ
き
や
武
器
屋

- ショートソード …140
- ショートスピア …120
- ショートアックス 120
- 木の杖……………60
- ショートナイフ……70

第1章で中心になる町。人の情報で大切なのは、ペットの話くらい。他は、一通り聞いておけばよい。他に調べられるものは、すべて調べておくこと。何かおもしろい発見が、あるかもしれないぞ！

また、仲間にてきる者は、これも早目にする。クドイようだがペットは重要だぞ！



じょう
グランシール城



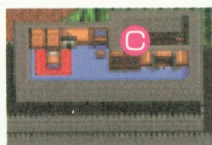
[1 F]



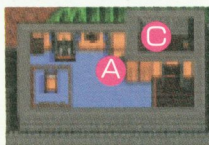
[2 F]



[4 F]



[3 F]



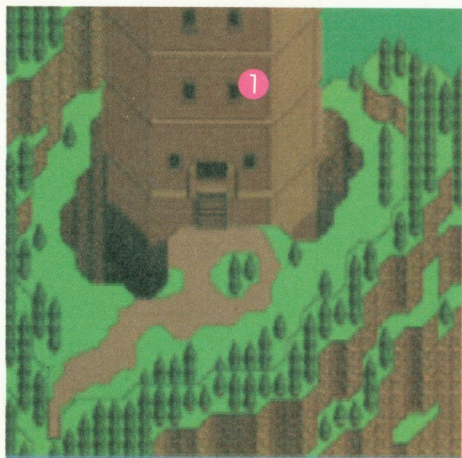
グランシールでの^{おも}主なイベントは、
ほぼすべてこの^{じょうない}城内で起こる。スミ
からスミまで、一通り^{いちとおまわ}回って話は聞
いておこう。

もちろん^{たからばこ}宝箱や^{かく}隠しアイテムは、

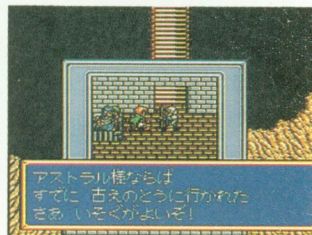
^{はやめ}早目にと^とっておいた^{ほう}方がいい。^{とく}特に
^み見える^{たからばこ}宝箱は、^{さいしよ}まず^あ最初に開けてお
こう。

それから、^{おうさま}王様の^{たの}頼みはちゃんと
聞いて^きあげるようにしよう。

古えの塔



城からこの塔へ来れるのだが、隠しアイテムは最初に取りっておこう。とても重要な場所だが、最初はワケが分からない。ストーリーに沿って進めていけばよい。



アストラル様ならば
すでに「古えのとう」に行かれた
さあ、いそぐがよいぞ!

イール村



グランシールの町を出て、まず最初に来ることになるのがこの村。

とてもイナカで平和な町。この人の話はよく聞いておこう。

とある人物に会うが、とても重要だ。覚えておこう。

この人は平和主義者だゾ。



ああ、ハウエルさんなら、和ってるぞ！
そじゃ、変わり者のしいさんだもの
ここじゃ、ちよっとした、けうめい人さ

▲ハウエルという古代の研究者に会いに行く、という目的で村に来ているのだ!

ハウエル^{いえ}の家

とても悲^{かな}しい出来^{できごと}事が起^おこる場所^{ばしょ}だが、話^{はなし}はスゴク重要^{じゅうよう}。聞き逃^きさないように、集中^{しゆくちゆう}して見^みていよう。実は、ここでの話^{はなし}は、ストーリー全^{ぜん}体のこと^{こと}を言^いっているのだ。
見^みえている宝箱^{たからぼこい}以外^{いがい}に、取得^{しゆくとく}できるアイテムはない。取^とったら先^{さき}へ行^いこう。



ガラム^{じょうちか}城地下

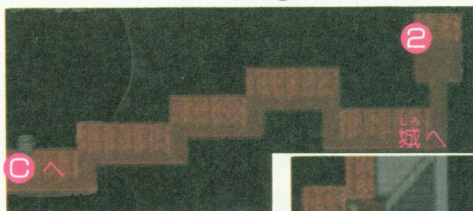
主人^{しゆじんこう}公^{きせつ}が気絶^{めざ}から目指^{ひと}めるところ。人^{ひと}の話^{はなし}声が聞^きこえてくるのだ。

ここでの話^{はなし}もとても重要^{じゅうよう}なので、じつくり聞^きくようにしよう。また、オープニング^{おーぷにんぐ}を見^みてない人^{ひと}は、ここに来^くる前^{まえ}に1度^{いちど}でいいから見^みておいた方^{ほう}がよい。それと合^あわせて聞^きいてみると、話^{はなし}がよく見^みえるはずだ。

ここからガラム城^{じょう}に侵入^{しんにゆう}することになる。隠^{かく}しアイテム^{あそ}が2つ。ぜん然^{ぜんぜん}役に立^たたないお遊^{あそ}びアイテム^たと、終盤^{しゆうばん}に使う^{つか}こととなるアイテム。どちらも取^とっておこう。



A



B

C

なに^あ何^あしろレベル^あを上げ^あまくるのだ!!

序盤^{じよばん}の目的^{もくてき}は、ストーリー^{はあく}の把握^{はあく}と、レベル^あ上げ。この2点^{てん}である。

できたら全^{ぜん}員のレベル^{ぜんいん}を揃^{そろ}える方が、こ^{ほう}こ^{ほう}らでは戦^{たたか}いやすい。トドメ^{たどめ}をさせてもワザ^{わざ}とささずに、レベル^あを上げたい者^{もの}にささせる。これがいい方法^{ほうほう}だ。



ガラム城&ガラムの町

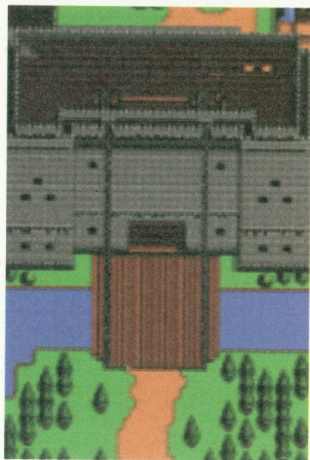
まずは、人の話を聞いて回る。次にどうすればよいか、自然と見えてくる。

武器を買い揃え、アイテムを購入

道具屋A

したら、先を急ごう。

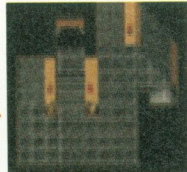
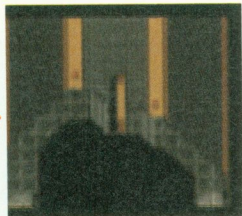
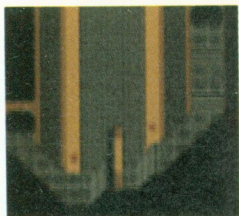
後半、再び来ることになる町だが人の話や売っているモノが変わっている。要注意だ(⊕1-1)



武器屋

ショートソード	140
ショートスピア	120
ブロンズランス	260
ショートアックス	120
木の杖	60
ショートロッド	130
ショートナイフ	70

いにし とうち か
古えの塔地下



第1章のラストのバトル
が繰り上げられる場所。ア
イテム類は一切ない。

ここのイベントが終了す
ると、第1章も残りわ
ずかだ。



▲ガラム王に倒されてしまったレモン。い
つたい王に何がおこったのか?



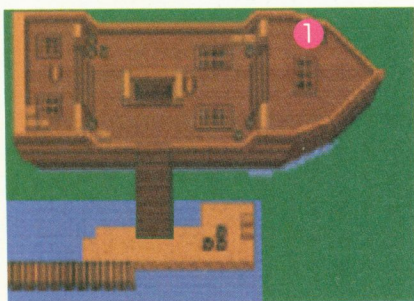
ふね
グランシール・船

1章の最後に来るのがこの船だ
が、その前に1度は来ておこう。
地下に「薬草」が隠されているし、
①の宝は早目にとって、使ってお
いた方がいい。

さらに、崩壊を始めたグランシ
ールの町中で、とあるアイテムを
入手できる。船に乗る前にいろい
ろ探してみよう(⊕1-2)。

船に乗って出発したら、それら
を入手できない。覚えておこう。
大臣と話し、船を出発させるま

でが、1章である。ちなみにこの章
立ては、ゲーム中には出てこない。
この本独自のものだ。



ゲーム手順

① まずは全部の話を聞き城へ!!

まず最初は、いろいろな街の人の話を聞いて回ろう。昨夜の嵐のことなどがわかるハズだ。

学校の生徒は勉強するのが仕事。ここでは素直に学校へ行くのが正解。

サボって外に出ようとしても、入り口のおじさんに止められてしまうのだ。

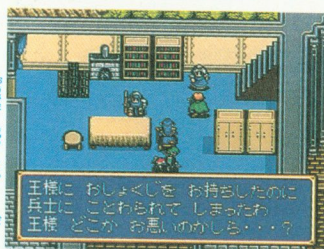
学校に行ったら、友達と話す。このあとは、行けるところにすべて行ってみよう。ストーリーが進むハズだ。悩まず、素直に話を進めればOK。ちなみに、ツボやタルの中は、必ず調べておくようにしよう。



▶ 主人公の先生は大賢者アストラル。学校を開いているのだ!
▶ 突然城へ行くことになったアストラル。なぜだろう?

② 城に入ったら回りを見てから上へ

▶ どうも王様が急に苦しみ出した様子。原因は何?



▶ 大臣にいいわけするアストラル。このあとどうなる?!



さて、城に入ったら、やはりここでも人の話を聞き回ろう。王様の異変や、ガラム国からの使者の話などが聞ける。宝も取っておこう。

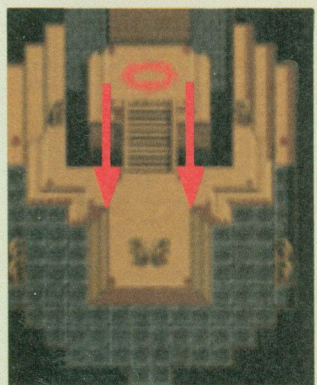
中2階の上、王の寝室では、王様が苦しんでいる。ここでの会話がとってもおもしろい。じっくり会話を楽しもう。

結局、王様の病気は、城の裏にある古えの塔と関係があるとニラんだアストラル。一行を連れ塔へ向かう。

そこではとあることが起こる。そして、戦闘が始まるのだ。

まずは初戦。焦らずにやるのだ。

せんとう 戦闘1 古えの塔開かずの扉内広間



狭いフロアで、しかも置き物などがあり、一気に前へ行けない。どんなことがあってもムリは禁物。3人固まって進むようにしましょう。HPが減ってきたら、すぐに元に戻すように。

まだ序盤で敵も弱い。相手のHPが2か3になったら、経験値をあげたい者に、トドメをささせる。これがいいやり方だ。

しゅつげんてき 出現敵モンスター

ギズモ..... 6匹

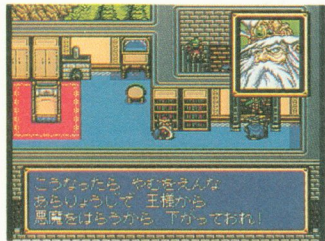
※勝利条件：全滅/再出現なし

せんとうしゅうりよう 戦闘終了後、おうさま 王様がヘンに！ そして...

戦闘に勝利したあと、ボスはどこかへ行ってしまう。後を追う一行。

ここからしばらくは、ストーリーに沿ってゲームを進めればOK。王様の異変や、元に戻った王様の話など、じっくり聞いておこう。

さて、王様からあることを頼まれ



◀王様対アストラル。悪魔は追いついたのだが...



▲王の頼みは……？ さっそく行ってみよう。町の入り口で重要イベントがあるゾ

る主人公達。それは、グランシール国の北西、イール村の北に住んでいる歴史学者ハウエルを、ここに連れて来いとのこと。やはり、今回のことは、古代のことや古えの塔に関連しているというのだ。

町に出たら、さつきとは少し様子が違っているので、一通り話を聞き、いろいろ調べ、仲間を増やしてから外に出よう。いよいよ第2戦目だ。

※勝利条件…全滅/再出現なし

せんとう **BATTLE** 2 むら イール村へのフィールド

このポイントは、さっき仲間
になったジャジャのレベルを上げ

ること。さらには、他の仲間も、
ちゃんとレベルを揃えること。こ



の2点だ。

一気に前へ進むと、移動
距離の長いヒュージラットの
エジキになってしまう。

4人が固まって進むよう
に。全滅させると、クリア
である。

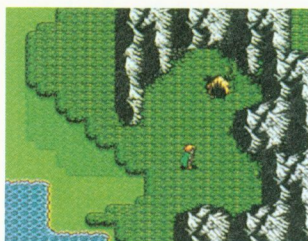
出現敵モンスター

ベスト……………4匹

ヒュージラット……………2匹

④ いにし古えのほこらに行ったら、むらイール村へ!

戦闘終了後、すぐにイール村へ入
らず、まずは南の「古えのほこら」
に行ってみよう。オープニングを見
た人なら分かると思うが、盗賊が残
して行った宝があるのだ。これを取
って、すぐに使う。それから、イ
ール村へ入るのだ。



◀実はとても重要な場所なのだ
が、とりあえず宝を取ろう



▲ハウエルの弟子だというカズン。彼と
一緒にハウエルの家へ行こう

ハウエルの話以外、あまり重要なことは
聞けない。

アイテムを入手し、町の北にいるカズン
と話したら、村を出よう。そこで、戦闘3
が始まるのだ。

どこでも言えることだが、教会のあると
ころでは、必ずセーブをしておくこと。リ
ターンの魔法で戻った時、1番近い町や村
に戻れるからだ。覚えておこう。

バトル 3 ハウエルの家までのフィールド

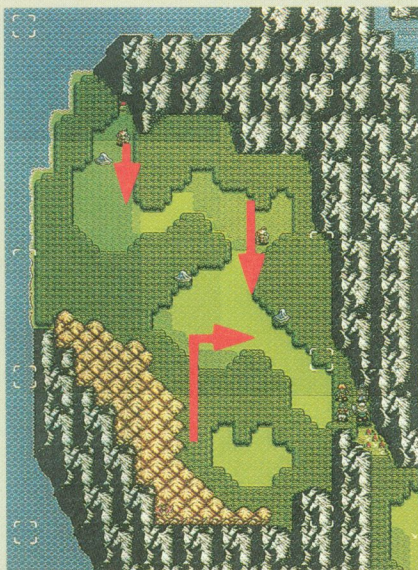
ここにも一行を邪魔するように、敵が待っている。

恐いのは、下にいるオオコウモリ。いきなり近づいて来て攻撃されるのだ。そのことを考えて、位置取りするようにしよう。このオオコウモリは、薬草を落とすことがあるので覚えておこう。

あとの敵は囲めばOK。さほど難しくはないはずだ。

出現敵モンスター

- ペースト……………3匹
- ヒュージラット……………2匹
- オオコウモリ……………1匹



※勝利条件…全滅/再出現あり

⑤ハウエルの家にて。悲しい結末

ここに来ると、すでにガラム兵が来ている。そして、とても悲しい結末を向かえてしまう。じっくりと話を聞くように。

宝箱を開けたら、ここに用はない。外に出ると、次の戦闘が待っている。そのことを考え、薬草などは大量に持っておいた方がいいだろう。

▶なぜガラム兵までがハウエルに用があるのだろうか？



▶ハウエルの最期の言葉をよく聞いておこう



※勝利条件…全滅/再出現なし

BATTLE 4 イーラ村へむかうフィールド

戦闘開始前、敵将らしき人物が来て話をする。顔を覚えておこう。

ここではガラムソルジャーとガラムアーチャーの攻撃に要注意。魔術師のレベルを早く上げ、プレイス2を連発しよう。

ここでもオオコウモリが、薬草を落とすことがある。覚えておこう。勝つとあるイベントが始まるのだ。

出現敵モンスター

- ガラムソルジャー……3匹
- ガラムアーチャー……2匹
- オオコウモリ………3匹



⑥ ガラム城地下。話を聞く。そして戦闘

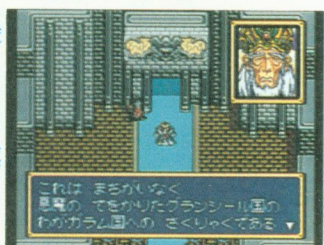
ここでの話も、全体のストーリーに関わるので、よく聞いておくように。盗賊のジツポが、とても人間臭かったりして、おもしろい。

マップを見てアイテムを取ったら城内へ。ガラムが戦いをしかけようとしていることが分かる。大広間に出たら、戦闘になるゾ。

▶ オープニングに出て来た盗賊。こいつがすべての元凶だった!?



▶ 難クセをつけて戦争をしかけるガラム王。どうも変だ…?



※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

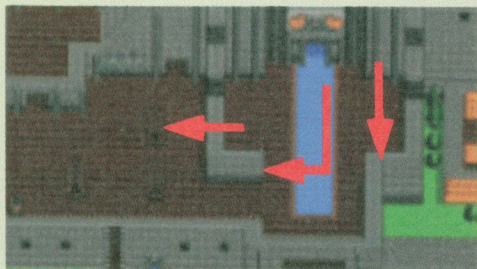
せんとう 戦闘5 ガラム城内

狭いので、あまり前に出過ぎないこと。固まって移動して、ガラムソルジャー、ガラムアーチャーらを引きつけ、一気に囲む。次にHPを元に戻しながら、下を進む。

近づいて来た者を、次々に倒して行こう。うまくいけば、ガラムメイジがショートロッドを落とす。ボスのガラムナイトを倒すと、ステージクリア。覚えておこう。

出現敵モンスター

- ガラムソルジャー 3匹
- ガラムナイト…… 1匹
- ガラムメイジ…… 2匹
- ガラムアーチャー 2匹



⑥ ジュエルを取り戻し、ガラムの人の話を聞け

戦闘終了後、光のジュエルを取り戻す主人公。実は不思議なコトが起こるのだが、ここではその原因までは分からない。このまま話を進めて行ってOK。

ガラムの人達の話をして、スミズミまで回って、よ〜く聞いておこう。



◀ 2つのジュエルのうち「光」の方を取り戻したソ!

▶ レモンとは、ガラム国最大の有能な武人なのだ!



らかにガラム王が間違っていることがよく分かる。急いで一行の後を追うのだ。

取れるアイテムを取り、武具を揃える。城の2階でセーブをしたら、外に出よう。敵をあざむこうとするが失敗。戦闘となる。

※勝利条件…全滅/再出現なし

せんとう 戦闘6 **BATTLE** グランシールへのフィールド

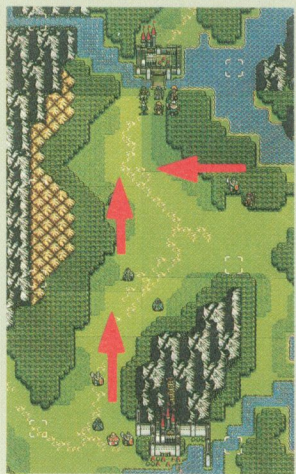
ここでは、拠点となるポイントが2ヶ所ある。1つは、最初の陣形から5マスくらいのところ。このあたりで右と下の敵と戦うこととなる。囲まれないように、注意して戦おう。

次のポイントは、城前。ここまで来れば、じっくり攻められる。囲んで、レベルを上げるのだ。

出現敵モンスター

ガラムナイト	2匹
ガラムメイジ	2匹
ガラムソルジャー	3匹
プリースト	1匹
ガラムアーチャー	1匹

ジッポのレベルをせめて6くらいにしておけば、上出来である。



おそ ⑧襲われたグランシール。ガラム王は? おう

グランシールの町は一変している。ガラムの兵に攻め入れた後なのだ。

ここでは、町のスミズミまで回って、話を聞き、仲間を増やそう。セーブしたら城内へ。どこも倒れ

た人ばかり。これは、ただごとではない! 王様は!? アストラは!?

息づまる攻防の末、事態が推移していく。一行は、アストラを追って、王様達と塔へ向かうのだ。

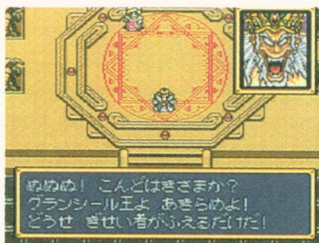
▶ 主人公以外で唯一命名できる仲間。かわいいカメラのだ!



▶ アストラに説得されるレモン。はたしてどうなる。

おおひろま しとう
⑨大広間の死闘

塔の入り口には、倒れたレモンがいる。彼と話をしたら、塔に入ろう。先ほどは開いてなかった階段がある。地下の大広間では、大騒動になる。そして、ここでも戦闘になるのだ。



せんとう おおひろま
BATTLE 大広間

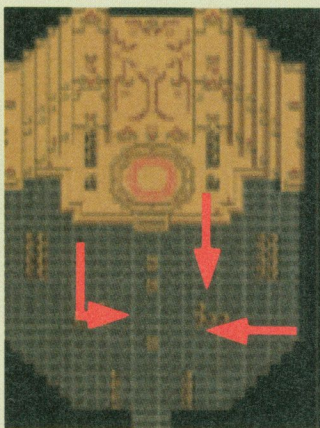
ここも手先に障害物がある。気をつけて陣を取ろう。

まずは、最初のところより少し前の部分。左上、右、右上の3方より、敵が襲ってくる。囲まれないうようにして、確実に倒していこう。カズンのプレイスが効くぞ。次に右上へ。プリーストを最初

しゆつげんてき
出現敵モンスター

- | | |
|----------|----|
| ガラムナイト | 3匹 |
| ガラムアーチャー | 3匹 |
| プリースト | 1匹 |
| ガラムメイジ | 1匹 |
| ダークスモーク | 2匹 |

に倒してから、他と戦う。ヒールの魔法を封じ込めるのだ!



※勝利条件…全滅/再出現なし

ほうかい
⑩グランシールの崩壊!

戦闘終了後のイベントを経て、グランシールは崩壊する。外へ急ごう。船に乗ってしまえば1章が終了。ここまでで全員のレベルが、7~8になっていればOKである。

だつしゆつ
そして脱出



◀船が出発すると同時に、町と城は消滅するのだ。

だい しょう 第2章

しん たい りく 新大陸にて。ボルカノン神への旅

しょう この章のポイント

ここでは、父なる神ボルカノンへの旅と、その後の目的が明らかにされる。

国を失い、土地を失ったグランシールの人々。そんな中、地上の災いもどんどん進んでいる。本格的な冒険が始まるのだ！



せん ない 船内

グランシールの人達が、パルメキア大陸に到着後、新たな町の建設に取りかかる。その材料となってしまうのが、この船。いろいろ回って、人の話を聞いておこう。



じょう ほんじん ニューグランシール城・本陣

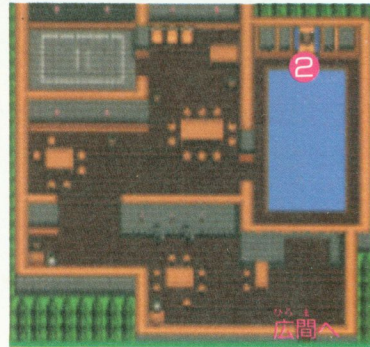


だい い へん
大異変から1年が過ぎ、新たに出来上がったニューグランシール城。前作でおなじみだった本陣もあり、懐かしい感じがする。

かく
隠しアイテムが2つあるので、必^{かなら}

にゅうしゆ
ず入手しておこう。特に1つは転職アイテムなので、取っておいた方がよい。

だい しょう もど
第3章で戻ると、人の話す内容などが変わるのだ。



ニューグランシールの町

道具屋A

あら 新たに出来た町。最初のイベントが終了する前に、アイテムは取っておこう。

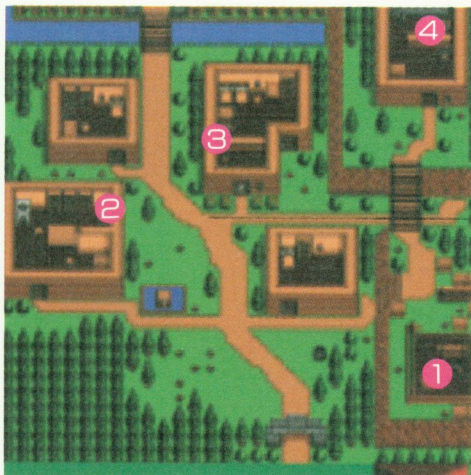
—もランクアップするし、道具屋も③パターンへと変化する。覚えておこう。

第3章で戻って来ると、微妙に風景が変わる。また、武器屋のメニュー

いくつかのイベントがあるので、人の話はよく聞いておこう。

武器屋

ショートソード	140
ミドルソード	340
ブロンズランス	240
スピア	460
ショートアックス	120
ハンドアックス	340
木の杖	60
ショートロッド	130
ショートナイフ	70



最高の武器とアイテム2つ。これが基本

各人の持ち物についての話。1人4つまでモノが持てるのだが、可能な限り1つはスペースを開けておこう。戦闘中、敵がアイテムを落としても、入手できなかつたりするからだ。

アイテム1つ)。こうしておけばよい。ちなみに騎士は、スピア系とランス系2つの武器を持たせよう。

残りの3つの内容は、武器(その時点で購入、あるいは入手できる最高の武器)と、回復アイテム2つ(又は、リング1つと回復ア

	ショウゴウ マスター L16 ちきも ー エキップスガナー Eはやめのリング かいほのみ
名実定 クラス ▲びんぼう シーフ キファイ アドリガ ビーター フェロウズ マカランダ レンジャー ▼ブルード ブラック	LV HP MP EX 16 24 0 60 16 13 0 98 1 36 0 0 18 27 0 5 16 26 0 59

こんな感じで持たせるのがベストのやり方だ!

リブル村

最初はとっても意地の悪いリブル村の人々。とあることで、態度が一変する。

アイテムは2つ。ちなみに、「調べる」向きが違うと、隠しアイテム

道具屋B

入手できないことがある。できる限り4方向を調べてみよう。

ここには大きなイベントがいろいろ起こるのだ。

A



武器屋

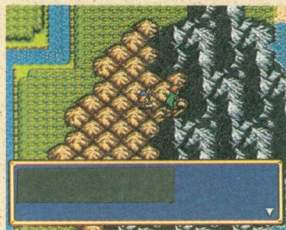
ショートソード	140
ミドルソード	340
ブロンズランス	240
スピア	460
ショートアックス	120
ハンドアックス	340
木の杖	60
ショートロッド	130
ショートナイフ	70
ダガー	320
木の矢	250



この先はフィールドを動くのだ!!

リブル村を出ると、一行はフィールド上を歩くことになる。よりRPG色が強くなったのだ。このシリーズでは初めてのことで、エリアごとに動くことになるので、歩いてたら敵が出現…ということはないが、決まったところでは戦闘が待ってるので、心して動くようにしよう。

ちなみに、フィールド上に隠しアイテムがあることがある。山沿いの岩などは調べてみよう!



◀こんなこともあったりするのだ!!

ポルカ村

道具屋



獣人族の村。それが、このポルカ村である。

A

いろいろな重要イベントに戦闘、仲間になる人物、目をケガした少年など、ス

トーリー上、重要な村である。

1度来て先に行き、戻って来る。すると人のヒントが変わっている。特に2度目の時は、どれも重要。よく人の話を聞いておこう。



武器屋

ミドルソード	340
ロングソード	620
ブロンズランス	260
スピア	460
ショートアックス	120
ハンドアックス	340
ショートロッド	130
ブロンズロッド	360
ショートナイフ	70
ダガー	320
木の矢	250

人の話をよく聞くこと!!

上でも述べたが、このストーリーはとっても重厚にできている。したがって、ボーツとやっていると、何が何だかわからなくなって来る。古えの封印、悪魔王、さらには古代人と、さまざまなファクターが絡み合っているのだ。

ポルカ村の前後は、特にそれが激しくなってくる。先の話と後の

話を、ゴチャ混ぜにしないように整理しよう。そうでないと、どう進めるのか分からなくなるのだ!

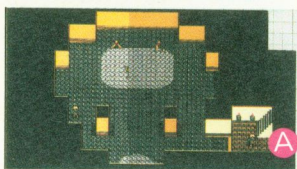
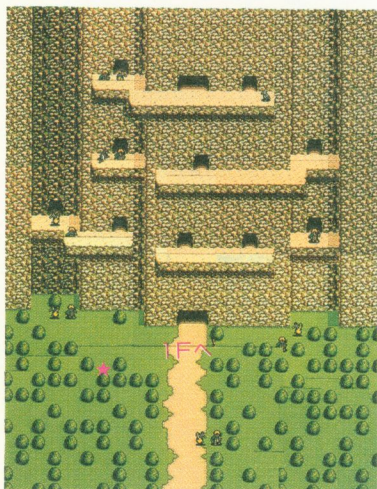


◀ こういう何気ない人の話
が実は重要だったりする!

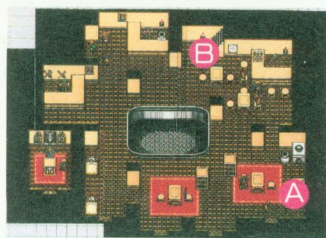
リリアキアの南のはたの方には
また、クラーケンとかタロスとい
う、強いものがいるんだぜ

ビドー国

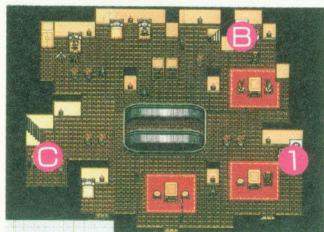
父なる神ボルカノンに仕える、鳥人の国。アイテムがあるかもしれないのでよく探してみよう(④2-1)。
ボルカノンに会ったあと、入り口



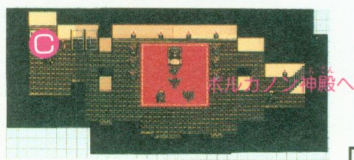
[1F]



[2]



[3F]



[4]

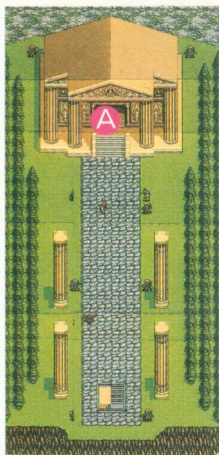
道具屋

付近を歩いてみよう。とあるイベントが起こる。これを経験してないと後である者が仲間にならないのだ。

武器屋

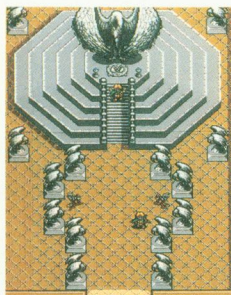
ミドルソード	340
ロングソード	620
スピア	460
スチールランス	810
ハンドアックス	340
ミドルアックス	610
ショートロッド	130
ブロンズロッド	360
ダガー	320
ナイフ	500
木の矢	250
鉄の矢	600

ボルカノン神殿



地上を創造した父なる神ボルカノン。フェニックスであるピーターの育ての親でもある。

ボルカノンの怒りが元で、一行はさらなる旅へと向かうことになる。神とピーターとの会話をよく聞いておくようにしよう。



基本的には、1度来たら、2度と来る必要のないところ。隠しアイテムもない。

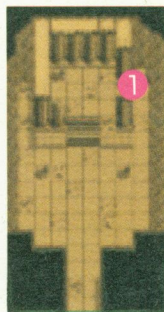
兵が何人かいるので彼らとも1度は話をしておこう。

古代の意思を継ぐ者のほこら

その名のとおり、古代人の末裔がいるほこら。祖父と孫が1人づついる。さらに、ペトロというもう1人の兄がいることもわかる。



宝箱が1つ。必ず取っておくように。ここも重要な場所である。



古代の通路のほこら

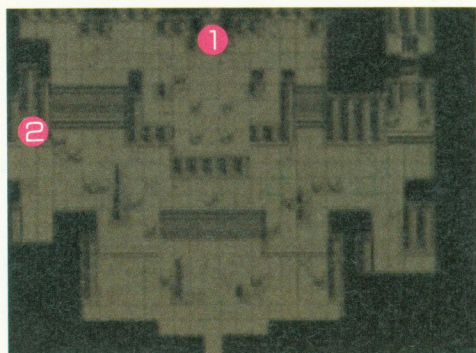
リアル村の南にあり、考古学者のパセランが最初はいる。とあるイベントをクリアすると、彼はいなくなり、中に入れるようになる。



あくまでここは入り口なので、重要なアイテムやイベントは、ここでは発生しない。



古代の通路前広間

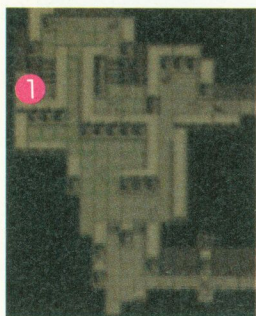


古代人が作った通路で、
グランス島までつながっ
ているらしい。

しかし、この章で訪れ
ても通路は通れない。し
かも、戦闘まで起こって
しまう場所。

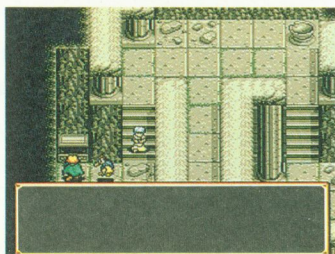
ただし、5章に入ると
この通路は通れるのだ。
宝もあるぞ。

リブル村・木の下の古代の遺跡



とあるところで、あるアイテムを入手し、リブル村
の怪しい場所でそれを使う。このゲームの中で、1番
ややこしい謎であるのが、この場所なのだ。

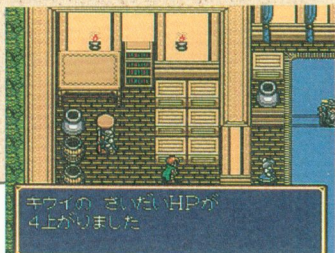
中にはとって
も重要なアイテ
ムが眠っている。
取るのは簡単。
ここに入るまで
が、一苦労なの
である。



アイテムはその場で使おう

途中で入手するアイテム。特に
ステータスを変えるアイテムは、
入手後即使うようにしよう。

どこで戦闘が始まっても、これ
ならムダがないのである。



キウイのさいだいHPが
4上がりました

ゲーム手順

① 新たな建国。その前に…

パルメキア南大陸に到着した、グランシール国の人々。

自分達の乗って来た船を解体して、新しい国作りに精を出している。

そんなところへ、城の石を切り出しに行った仲間が帰って来ないという。見に行くと、そこに敵がいた。



「みんなで国作り。そんな時に事件が起こった！」

BATTLE 戦闘 8 洞窟前石切場のフィールド

スタート直後、上と右から敵に攻められる。あまり離れず、近づいて来た者から倒しにかかろう。

特に右からの敵は、第1弾を倒しても、ずっと右にいるハンターゴブリンが一気に近づいてくる。有力なメンバーを、2人ほど置いて任せてしまおう。



ウィッチのフリーズには要注意。ジッポやカメのレベルを上げるように、戦おう。

出現敵モンスター

- ウィッチ……………2匹
- グリーンペスト……………2匹
- ゴブリン……………4匹
- ハンターゴブリン……………3匹

※勝利条件…全滅/再出現なし

② 建国！ そして1年が過ぎた

戦闘勝利後、船のところに戻ると、とりあえず町の形ができた。そして、それから1年が過ぎる。あっという間だが、町も城もそれらしくなった。そして、そこへある人物がやって来た。



③珍客の来訪。そして新たな旅へ!!

その人物とは、フェニックス族のピーター。父なる神ボルカノン神の元へ帰る途中、ケガをしたので助けてもらおうと立ち寄ったらしい。

大陸の人との交流を勧めたいプランシールにとって、願ってもないチャンス。主人公は、ボルカノン山を目指して旅に出た。

▶人語を解するフェニックス族のピーター



▶ピーターと共にボルカノン山を目指して出発た!!

※勝利条件…全滅/再出現あり

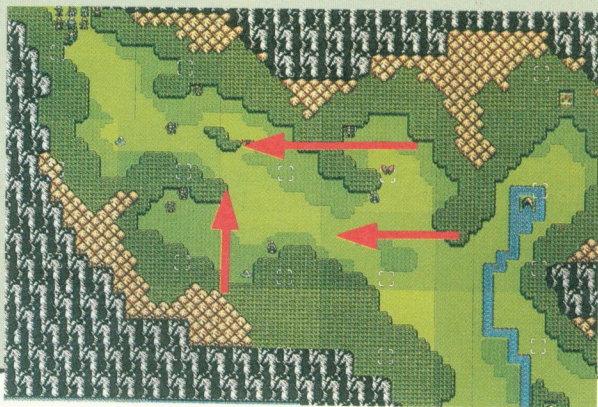
BATTLE 9 リブル村へのフィールド

全体的に固まったまま進み、近づいて来た者を一気に叩んで倒す。この繰り返しとなる。ヘタに前に出ないように。

バンパイアバットのブレイズ2は恐い。稿子状になって、被害を最小限に食い止めよう。全滅が勝利条件だ。

出現敵モンスター

グリーンペスト	2匹
ゴブリン	3匹
ハンターゴブリン	2匹
ウィッチ	2匹
バンパイアバット	2匹



④閉鎖的なリブル村。しかし…

最初は入っていても冷たい反応。しかし、ピーターがフェニックス族と知るや、コロツと態度を変えるリブル村の人々。

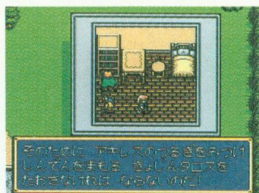
アイテムやイベントの元になる情報などがたくさんある。木のところの謎は、もつとあとで解明される。ここでは、ヒントをよ〜く聞いておこう。

この先は、フィールドを行くことになり、



フェニックスと聞いて驚く村長

おっ!!
▶このあとに関わってくる重要な話。よく覚えて



ブルーン大陸とは前作の舞台となったところ



ボルカノン山へ続く闇の洞窟を目指す。武具、アイテムを揃えたら、川沿いに進んで行こう。

BATTLE 戦闘10 闇の洞窟へのフィールド

全体として、右下に少しずつ進む感じ。ウィッチのフリーズに気

をつけて陣型を取ろう。ダークドワーフは、たいへん防御力が高い。一気に囲んで、1ターンで倒すようにしよう。



ウィッチが力のリングを落とす時がある。手に入ったらカメに装備させるといいゾ!

出現敵モンスター

- ゴブリン……………3匹
- バンパイアバット……………3匹
- ハンターゴブリン……………2匹
- ウィッチ……………2匹
- ダークドワーフ……………2匹

※勝利条件…全滅/再出現あり

⑤ フィールドを歩き洞窟へ

フィールドをずっと進み、北にある洞窟を目指そう。ちなみに橋の東側のとあるところで、あるアイテムが手に入る。探してみよう。

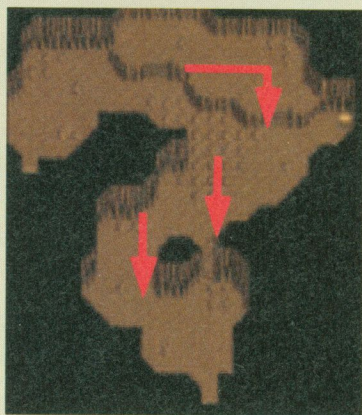
洞窟にはホブゴブリンがいるという話。はたして、中には連中が待っていた。そして戦闘だ。



◀この洞窟を抜けると、ボルカノン山である

※勝利条件…ボス倒す／再出現なし

BATTLE 闇の洞窟



銀の戦車

視野が限られているので、こまめに「マップ」コマンドで敵の位置を確認しよう。パンパイアバットのブレイズやウィッチのフリーズが怖い。回復アイテムは多めに持っていこう。

出現敵モンスター

ハンターゴブリン	2匹
ウィッチ	2匹
パンパイアバット	3匹
ダークドワーフ	2匹
ボブゴブリン	1匹

⑥ ボルカ村へ。話を聞く

洞窟を抜けた先に、ボルカ村がある。ここに入って、人の話をよく聞いておこう。

この先の町（国）でも武具は入手できるが、間に戦闘があるので買い換えておくのだ。



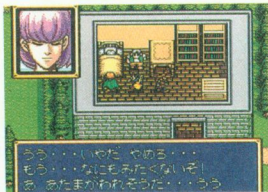
少年が倒れた。そして外へ…

村長と話すと、どうやらボルカノン神がお怒りの様子。そこで大爆発が起こる。外に出ると、1人の少年がよろめき歩いて来



毛が薄いことを気にしている獣人

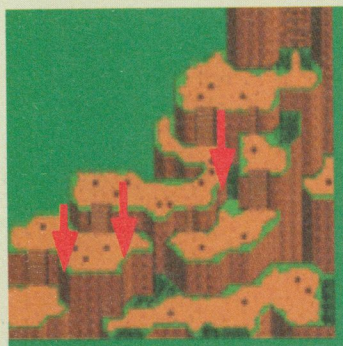
子であるが…?



る。そして、一行の前で倒れた。何やら全然分からないが、とりあえず先を急ごう。外の山道にはやはり敵。しかも、誰かを探してる様子。そして戦闘が始まる。

戦闘12 ボルカノン山道

何しろ狭いので、階段あたりに固まらない様にするのがポイント。



右下の敵を2~3人に任せ、主力部隊は上を目指そう。複数への魔法攻撃にさえ気をつければ、まず大丈夫。罠で一気にケリをつけてしまおう。

出現敵モンスター

ホブゴブリン	5匹
ウィッチ	2匹
デスモンク	3匹
デスアーチャー	1匹
イビルクラウド	1匹

※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

ビド一國到着。しかし、様子がヘン!

ビド一國に着くと、どうも様子がおかしい。話をじっくり聞いておこう。特に王様や王子との話は、今後に関わっている。アイテムを入手したら神殿へ向かおう。



しかも、ボルカノン様の(1っかい)をやって、しん(に)らして来た(ほどの)強力なボスだったの(です)!

⑨ボルカノン神殿へ。神の怒りが!?

兵隊と話したら、父なる神ボルカノンと話す。ここの話は重要。よ〜く聞いておこう。これからの目的一悪魔王ゼオンの再封印一が分かる。



封印を解いた地上の者に対する神の怒りは大きい

▶ボルカ村には悪魔族が先に来ている。もちろん戦闘だ!!



そのあとビドー国に戻って、再度王と話す。武具、アイテムを揃えたら、ボルカ村へ戻ろう。ちなみにビドー国入り口のイベントを忘れないように。

※勝利条件・・・ボス倒す/再出現なし

せんとう 戦闘13 ポルカ村

何しろ狭いので陣形には要注意。右下を2〜3人(戦士、騎士、魔術師など)で倒し、本隊は左へ。

が、回復アイテムを駆使してHPを元に戻そう。ゲルハルトのレベルを上げるように努めよう。

上の敵を倒したら、注意して階段を降りよう。決して前に行き過ぎないように。

鍛冶屋の前あたりで入り乱れることになる

しゅつげんてき 出現敵モンスター

- ゾンビ……………5匹
- イビルクラウド…2匹
- デスアーチャー…4匹
- ホブゴブリン…3匹
- マスターメイジ…1匹
- ブラックモンク…1匹



⑩ **イカダを入手。人の話を聞こう**

勝利後、村長と話す。ここでイベントが起こる。先ほど出てきたあの少年と旅をすることになる (㊦2-2)。

このあとどこを目指すかはヒントをよく聞いておこう。詳しくは袋とじを見てほしい。



◀ナスカーシップなる古代の飛行機があつたようだ

戦闘14 砂漠地帯

次なる戦闘は、この砂漠。何しろカメ、ヒューイ、マチルダ、ゲルハルトらの移動距離が短く、あまり戦力にならない。固まって動くのは基本だが、ピーターやルトを中心に攻めることになる。

ここでは、マスターメイジがアイアンロッドを落とす可能性がある。覚えておこう。全滅で勝ちだ。



出現敵モンスター

- ゾンビ……………4匹
- マスターメイジ……………1匹
- ブラックモンク……………2匹
- デスアーチャー……………2匹
- イビルクラウド……………2匹
- ゴーレム……………4匹

※勝利条件…全滅/再出現あり

⑪ **とあるほこらが…?**

砂漠の東に、小さなほこらがある。これは古代の意志を継ぐ者のほこらと呼ばれているらしい。中にいる人の話をよく聞いておこう。次にどこへ行けばよいか、分かるようになってきている (㊦2-3)。

もちろん、宝箱も取っておくように。



◀彼の名はオッドラー。目が悪く記憶を失くしている

あ ⑫トピラを開けてもらう

ここでは、古代人の末裔という老人に、トピラのカギを開けてもらう。

中はグランズ島へつながっているという、古代通路がある。

しかし、ここにも敵が待っていた。戦闘開始である。



※勝利条件…ボス倒す／再出現なし

せんとう 戦闘15 古代の通路前広間

ここもやたらと狭い。まずは右側の敵を全力で倒そう。

その後、本隊を左へと移す。ゴ

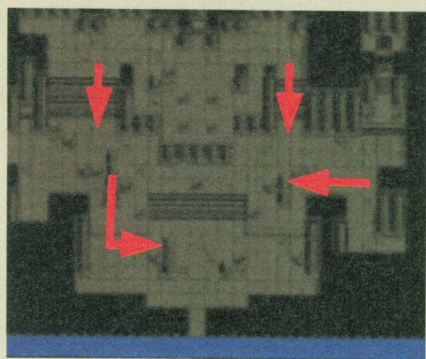
ーレムやガーゴイルを倒しながら、階段を登ろう。

ボウシューターがボスで、こいつを倒すのがクリア条件。

ちなみにゴーレムが、力のワインを落とすことができる。覚えておこう。

しゆつげんてき 出現敵モンスター

- ガーゴイル……………4匹
- ゴーレム……………5匹
- ボウシューター……………2匹
- ブラックモンク……………2匹
- マスターメイジ……………2匹



なぞ ⑬謎のアイテム…?

実は、ここでは通路を使えない。先に行ったペトロという者が、内側から閉めきってしまったのだ。

ここでは、宝箱を開けてアイテムを入手するのみ。ただ、このアイテムがメチャクチャ大切だったりするのだ。



⑭あるアイテム入手! 目指せ! 南の港町

さて、このあとどうするのか? どこ
 とはここで言えないが、ある村の、あの
 怪しかったところで、先ほどのアイテム
 を使い、とあるモノを入手する。ここで
 はこうしか書けないが、詳しくは袋とじ
 にパッチリ載せてある。参照してほしい。

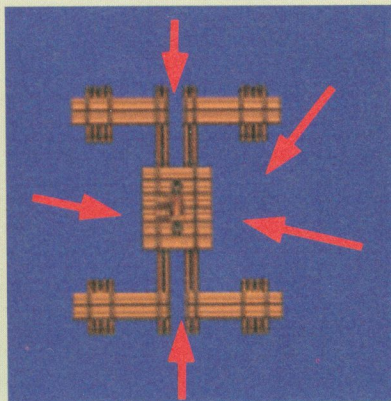
さて、この先は、一気の川下り。ある
 ところで、怪物クラーケンが登場。戦闘
 になる。



▲ここまで来ればどこかは分かるはず。中にはスゴイ武器が入ってるのだ!

BATTLE 戦闘16 VS・クラーケン

何しろ固い。しかも、アームは延びるので、中の味方もやられてしまう。2~3人の被害者には目をつぶって戦う覚悟が必要だ。ヘッドが近くにきたら手や足は無視。ヘッドを倒せばクリアだからだ。



出現敵モンスター

- クラーケンレッグ..... 8匹
- クラーケンアーム..... 2匹
- クラーケンヘッド..... 1匹

※勝利条件・ボス倒す/再出現なし

⑮港町で話を聞こう!

クラーケンを倒したら南へ。左側に見える町。これが目指すハツサンだ。

入ったらまずアイテムを入手しよう。さらに人の話を聞き、教会へ行く。ここから先が第3章である。



だい しょう
第3章

やかた しん そう
クリードの館へ! 見えてきた真相

しょう
この章のポイント

ここでは、かつての大悪魔クリードの館を目指すことになる。今では改心して、悪魔のシッポと呼ばれる



れるところにいるらしい。
その前に、キャラバンの
入手もポイントとなる。
メンバーも増え、考える
ことの多い章なのだ。



みなとまち

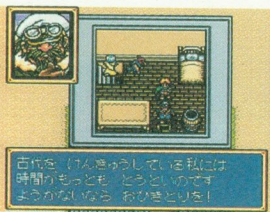
港町ハッサン

どうぐ や
道具屋B

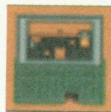
古代の研究者である、ロイド博士のいる港町。この人達のエピソードは、実は前作とつながっている。1をやった人なら、懐かしいと思える町だ。

あるイベントをこなすと、武器屋が登場する。さらに、仲間やアイテムもある町だ。

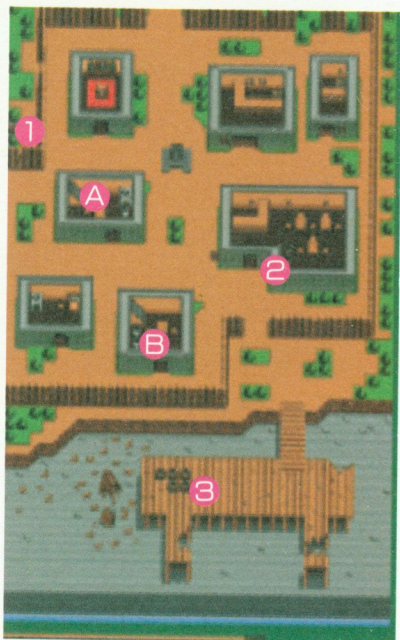
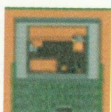
▶ロイド博士は古代の研究に一生懸命なのだ



A



B



ぶきや
武器屋 1

ロングソード	620
スチールソード	1120
スピア	460
スチールランス	810
ミドルアックス	610
パワーアックス	1100
アイアンロッド	560
パワースティック	1050
ナイフ	500
シーフズダガー	940
鉄の矢	600
鋼の矢	1270

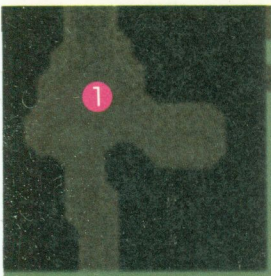
ぶきや
武器屋 2

ブロードソード	1600	ロビンの矢	1480
バトルアックス	1370	フレイル	1490
パワースピア	1270	レザーグラブ	1300



◀ 転職してないと装備できない物を売ってる、武器商人だ!

あなた
ドワーフの穴



キャラバンを入手後、浅瀬を通ってくる。すると、この洞窟が見えてくる。

ここにはとても大切なアイテムが落ちている。必ず入手しておこう。5章で使うことになる。

ちなみにキャラバンには、持ち物預りシステムがある。あまり使いそうにない、それでいて重要そうなアイテムは、この「倉庫」に預けてしまおう。持ってるだけムダなのだ。

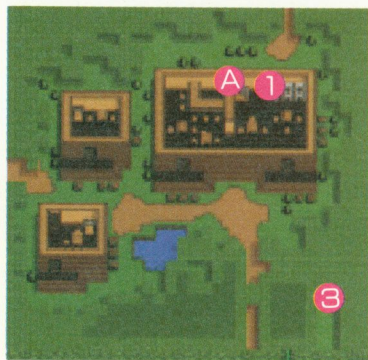
この章でハミ出す者が出る

実は、この章で外にハミ出すメンバーが出て来る。1度に戦える人数は12名なので、数名は待機状態になるのだ。よ〜く考えてメンバーを選択しよう!!

名前	クラス	LV	HP	MP	EX
▲オズルダ	魔法使い	2	30	0	38
▲ガルト	魔法使い	20	30	0	1
▲リド	バーバトキー	3	40	0	17
▲ミック	バグマン	1	37	0	65
▲リナリア	アーチャー	21	35	0	65

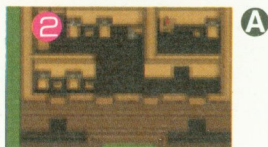
妖精の森

ドワーフの穴から見ると左下に、少し変色した森がある。これが、妖精の森である。



ここにはアイテムが3つあるが、そのうちの1つは、とても分かりにくいところにある。袋とじのルートを見て、進んで行こう。ちなみに隠し戦闘マップもあるので、挑戦してみるのもいいぞ。

そろそろ転職の時期。ここにも転職アイテムがある。これを使って、ぜひ転職させるのだ。

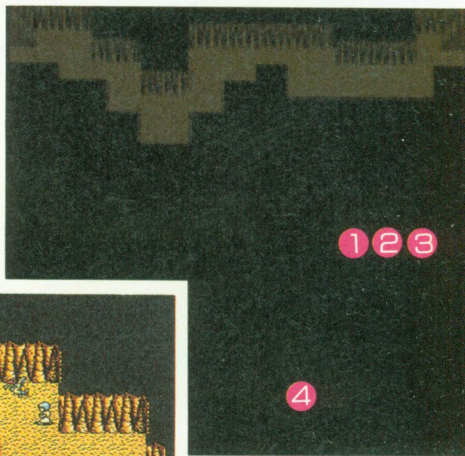
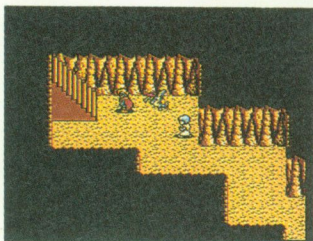


通り抜け洞窟

長い洞窟だが、敵は出ない。通路の向こう側に、どこか怪しげな場所がある。いろいろ回ってみてみることにしよう。何か見つかるかもしれない(注3-1)。

ここを過ぎると1つ戦闘があり、そしてクリードの館となる。

中に入るとアイテムを購入できない。回復アイテムだけは、目一杯持って行くように。大切になるのだ。



◀どこかに抜け道があるのだ。いろいろ探してみよう!

やかた くりーど
フリードの館



やしき かい
屋敷 1階

人間嫌いで、今は改心して余生を過ごしている悪魔フリード。彼の屋敷には、執事のゴリアスト、彼の生きたミニチュアコレクション達がいる。

アイテムは全4つ。元に戻ってから入手しよう（入ってスグにミニチュアにされてしまうのだ）。

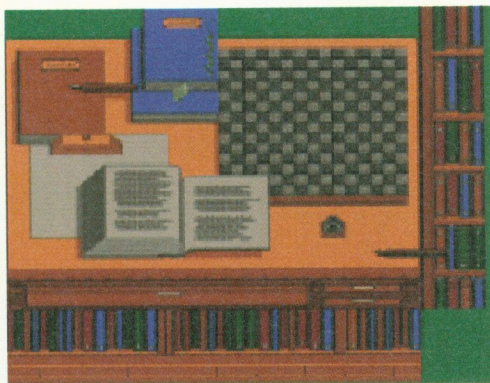
第5章で再び来ることになる。また、ここでのイベントが終了すると、仲間も増える。

3章最大の場所なのだ。

きじょう せかい
机上の世界

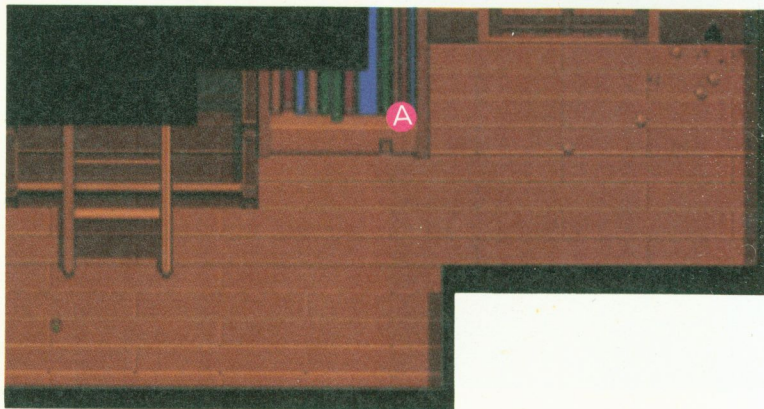
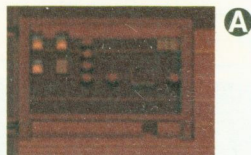
とある自然災害で消滅寸前、フリードによって助けられた国の人々。自然の節理に逆らったワケで、彼らをミニチュアとして生きさせるのが、

フリードのせめてものやさしさだった。そんな人によって形作られている机上の世界。彼らは永遠の命を持っているらしい。ここで戦闘がある。



ゆか せ かい 床の世界

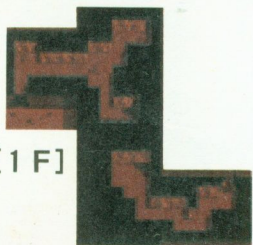
机上の世界と対照的に作られている床の世界。
机上より人も少なく、イベントもほとんどない。
右上の穴から、外へ脱出するのだ。



どくつ ネズミの洞窟

モンスターのいる洞窟。実は、自分達が小さくなっているため、ネズミをモンスターと言っているに過ぎないのだ。

ここでも戦闘があるぞ！



[1 F]



[B1F]



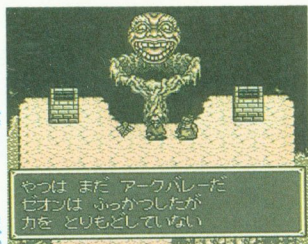
やしき **B1階・B2階**

フリードが、悪魔の精を呼び出す
のに使うところ。

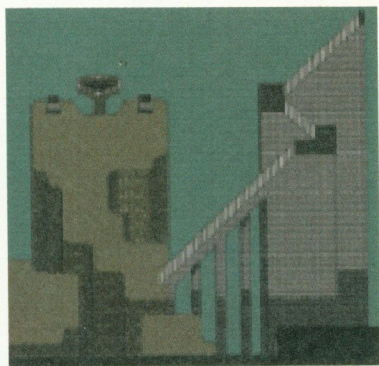
実は、ここで初めて主人公達一行
は、悪魔王ゼオンと対面すること
になる。

彼が何を欲しているか、そして捕
らわれた姫はどうなっているか、こ
のあとどうすればいいか、ここです
べて明らかになるのだ(③-2)。

▶おもしろい顔をしている魔界
の精。しかし、この後……!!



[B1F]



[B2F]

てんしょく
そろそろ転職だー!!

基本的には、この章の半分過ぎ、
フリードの館の前あたりで、ほぼ
その時のメンバー全員が転職でき



▲アイテムを持っていると、どちらにするか
聞いてくるのだ!!

るハズである。

転職アイテムも、この時点で2
個入手できるので、ぜひ有効に使
おう。

ちなみに転職の選択に悩むのが
戦士のジャジャ(ウォリアーカバ
ロン)、魔術師のカズン(ウィザ
ードカソーサー)。意見はいろ
いろあるかも知れないが、ここ
では後者の方が良いと思われる。装
備する武器や魔法の威力が、とつ
ても大きいからだ。

〈ゲーム手順〉

①ロイドは変人。しかし、あることに興味が……？

とあるところで、あるアイテムをもっていないと、ちっとも話をしてくれないロイド博士。町の人々の情報は正しかった。

しかし、そのアイテムを持つると、コロッツと態度が変わる。そして、古代の人が作ったという、キャラバ

▶あるアイテムを見つければ、ロイド博士もケンキンの男たり



ちっとも話にならない。ワガママな老人なのだ!

ンを取りに行こうと言いだすのだ。

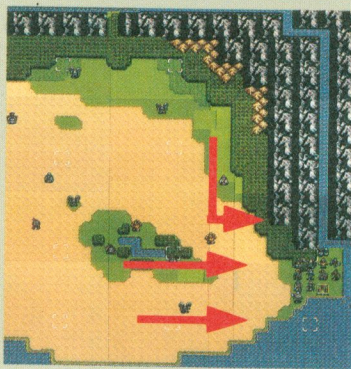
キャラバンは、ハツサンの西のフィールドを越えた、古代神殿にあるという。武装を備えて、さっそく出発するのだ。

しかし、その前に敵が!? 戦闘開始である。

※勝利条件…全滅/再出現あり

BATTLE 古代神殿へのフィールド

ここで怖いのは、インスマスからの攻撃、ガーゴイルの移動力。この3つと、後は魔法である。固まって動いていけば、やられることだけは避けられる。レベルが20になった者は、即転職させよう。



からの攻撃、ガーゴイルの移動力。この3つと、後は魔法である。固まって動いていけば、やられることだけは避けられる。レベルが20になった者は、即転職させよう。

出現敵モンスター

マスターメイジ	2匹
ゴーレム	2匹
ガーゴイル	4匹
ポウシューター	2匹
ブラックモンク	2匹
インスマス	2匹

② キャラバンを守る強敵!!

いよいよ古代神殿へ入った一行。そこでは、いきなり警告を受ける。

しかし、ロイドの助言で戦闘体制に入る一行。

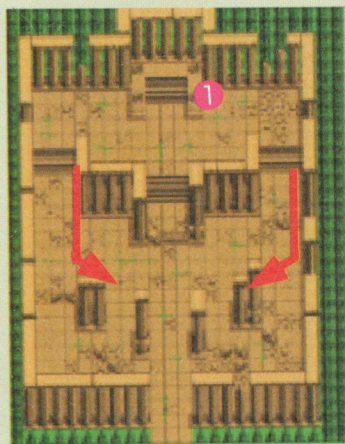
強敵タロスをして倒して、キャラバンを入手するのだ!!



タロスの警告、ロイドを連れてないと戦えないのだ

BATTLE 78 V.S. タロス(古代神殿にて)

全体としては、左から攻めるといいようだ。インスマンスやガーゴイル、ゴーレムらは、近づいて



来た者から、順に倒して行こう。

ザコをすべて倒したら、いよいよタロス戦。囲んでの連続攻撃。これしか手はない。主人公のある武器での攻めが1番有効なのだ。

ちなみに倒すと、タロスの剣を落とすことがあるゾ。

出現敵モンスター

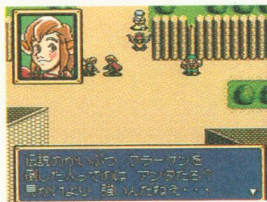
インスマンス	2匹
ガーゴイル	3匹
ボウシューター	2匹
ゴーレム	3匹
マスターメイジ	2匹
ブラックモンク	1匹
タロス	1匹

※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

③ キャラバン入手! ハッサンへ戻れ

キャラバンを手に入れたら、そのまま1度ハッサンへ戻ろう。

もう1度、人と話してみる。新しい武器屋もあるので、武具を買い換えよう。



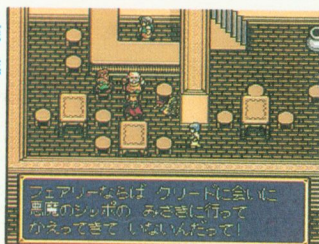
④ドワーフの穴だ!

さて、次に目指すのは、フリードの館。
浅瀬をキャラバンで進み、とある洞窟へ入る。そこには、グランズ島から来たドワーフ達がいる。仲間が病に倒れたらしいが、ここでは何もしてやれないのだ。



⑤妖精の森はわかりにくい?

▶病を直せるフェアリーは、
フリードのところにいるらしい

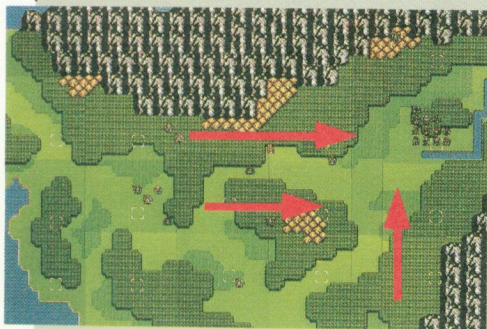


ドワーフの穴の左下に、妖精の森がある。ここにも入って、アイテムを入手して、転職などもしてあげるのだ。
人の話をよく聞いてセーブしたらOK。西を目指して歩いて行こう。フリードの館を目指すのだ。

BATTLE 戦闘19 悪魔のシッポへのフィールド

ここでの強敵はオーク。攻撃、
防御とも、とても高い。移動する
際、林も大きく影響して、うまく
攻撃できなかつたりする。陣形の

取り方には気をつかうように。
基本的には近づいた者から囲んで
行くやり方でOKだが、本隊は
ゆっくり左へ移動するのだ。



ハイプリーストが、アイテムを落とす時がある。

出現敵モンスター

- ガーゴイル……………3匹
- インスマンス……………4匹
- ボウシューター……………2匹
- オーク……………3匹
- ダークマダム……………1匹
- ハイプリースト……………2匹

※勝利条件…ボス倒す/再出現あり

とら たす
⑥捕われのエルフを助けろ!!

フィールドを進むと、オッドラーが人の声が聞こえると言い出す。

そこへ行ってみると、1人のエルフが泉にハマってもがいている。

もちろん、これは悪魔のワナ。そして、戦闘となるのだ。



泉にはまっっているエルフのボルナレフだ

せんとう いわ し みず もり
BATTLE 戦闘20 岩清水の森

ハーピィの攻めと、ダークマダム
のフリーズ。この2つが強力だ。
1匹ずつ確実に倒すように。

ゆっくりゆっくり下に移動。近
付いて来た敵を囲む。これの繰り
返し。ハイブリストにヒールを
かけさせないように、心がけよう。

しゅつげんてき
出現敵モンスター

ハーピィ.....	5匹
ダークマダム.....	2匹
ハイブリスト.....	2匹
オーク.....	2匹
ボウシューター.....	1匹



※勝利条件...全滅/再出現なし

どうくつ なか たから と せんとう
⑦洞窟の中の宝を取りフィールドで戦闘

ボルナレフを助けたら、洞窟に入る。宝
をすべて取ったら外へ。

そこにも敵が待っていた。

このフィールドを抜けたら、フリードの
館へつく。あと少し、ここは気合を入れて
戦うのだ!



クリートの館の目の前。ボスを倒せば勝利だ!

※勝利条件・・・ボス倒す／再出現あり

せんとう 戦闘21 クリードの館へのフィールド

ぜんたい いちがん ひだり いつぱく
全隊が一丸となって、左へ一直
せん すす かん じょうげ てき
線に進む感じ。上下からの敵にも
たいしよ たいれつ く
対処できるような、隊列を組もう。

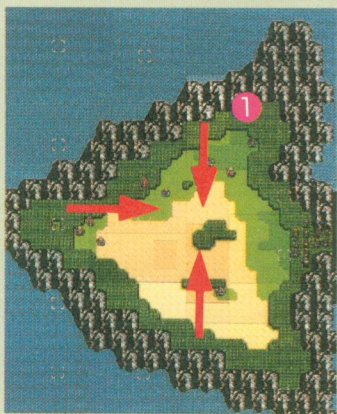
ハーピィ、オークの攻めがキビ
しいが、1ターンで囲んで倒すよ
うにしよう。

さばく ぶぶん ぼ すす
砂漠の部分は、1歩ずつ進んで
行けばよい。ダークマダムが守り

しゅつげんてき 出現敵モンスター

オーク	3	匹
スケルトン	2	匹
ハイブリスト	2	匹
ダークマダム	2	匹
ハーピィ	2	匹
ポウシューター	1	匹

のリング、スケルトンがブロード
ソードをそれぞれ落とす可能性が
ある。



やかた ちい ⑧館へ。しかし、小さくされて...

やかた はい しつじ で き
館に入ると、執事のゴリアスが出来
て、クリードは接客中だという。

ここではちょっとしたイベントがあっ
て、一行はミニチュアにされてしまうのだ。

そこは机上の世界。目的としては、ま
ず床に降りねばならない。机上の世界の



◀執事のゴリアスと、押し
問答するのだ

ポンペイ王に相談してみる。

ここでもいろいろ話があって、結局は
戦闘ということになる。また、下に降り
ても、もう1度戦闘があり、小さいまま
2度戦うことになる。

がんばって、戦いに勝つのだ！

のだ!! ▶王様に頼んで下に
おる



せんとう 戦闘22 チェス盤戦

普通にやって来た人なら、ここはまともに全滅を狙ってはいけない。とてもじゃないが、強過ぎて

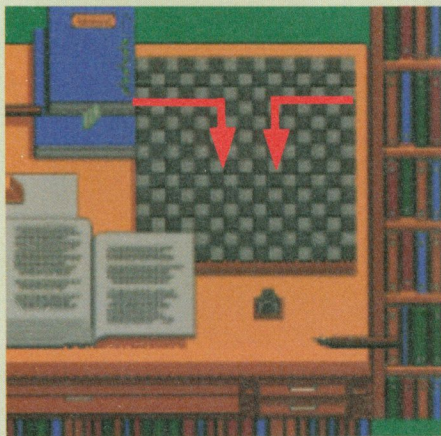
勝てないのだ。ここはキング1人を狙う。これしか手はない。

固まって前進すると、キングが飛び出してくる。そこを囲んでの波状攻撃。これがベストの方法だ。

2~3人の犠牲者は、覚悟して戦おう。

しゅつげんてき 出現敵モンスター

ポーン	6	匹
ルーク	2	匹
ナイト	2	匹
ビショップ	2	匹
クイーン	3	匹
キング	1	匹



※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

せんとう 戦闘23 VS・ネズミ(ネズミの洞窟)

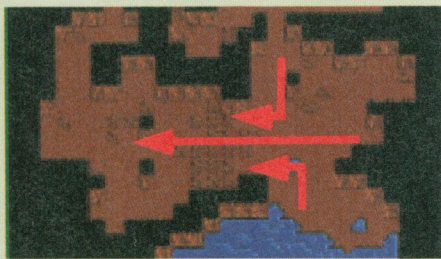
ピーターとボスの会話がおもしろいところ。しかし、敵は結構強いので要注意。

攻撃力と移動力があるので、ヘタに突っ込むと囲まれてやられてしまう。

しゅつげんてき 出現敵モンスター

バブルペースト	6	匹
ラット	5	匹
ウィラード	1	匹

じっくり隊列を組んで進んで行こう。レベルの低いものに、どんどんトドメをささせるのだ!!



※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

⑨ 魔界の精、そしてゼオン

さて、戦闘に勝利し、フリードによって元に戻された主人公達。

フリードにゼオンの話をすると、魔界の精に聞いてみようということになり、フェアリーと共に地下へ行く。

ここでイベントで、一行は初めてゼ

をしよう
▶ 魔界の精と
いろいろ話



地だ！！
▶ トリスタンが
次の目的



◀ やつと元の体に戻して
もらえるのだ！

オンと対面する。

また、ゼオンが何を要求し、どうしたらよいのか。そして、その目的のためには、まずどこへ行けばよいのか？ ここですべてが明らかになる。

フリードと広間へ戻り話しを終えたら、アイテム入手、仲間のイベントなどを経て、外に出る。

実は、ここであるイベントが起こるのだ(⑩3-3)。その意味がいつか君達にもわかると、意味深な言葉を残すフリード。新たな謎である。

⑩ フェアリーと共にドワーフの穴へ

フェアリーを引き連れて、来た道に戻る。そして、ドワーフの穴に直行しよう。

病に伏せているドワーフの前で、フェアリーが治療する。と、今までウンウンなっていた男が、一気に回復するのだ。

▶ 不安なことをいう
フェアリー。でも大丈夫だ



◀ フェアリーをつれてド
ワーフの元へ行くこう！

ここでドワーフから、お礼にと言つてとある重要なアイテムをもらう。これは、あとで役に立つモノなのだ。

とりあえず、1度ニューグランシールの城へ戻って報告しよう！！

⑪ ニューグランシールへ戻り報告

キャラバンで川を上り、ニューグランシールへ戻った一行。

ここでアストラルや王様、大臣に、すべてを話す。

エリス姫が生きてると聞き、喜ぶ王様。そして、ゼオンの要求を飲むと言い出す。

▶ 王を安心させるためウソをつくアストラル。軍師として同行するのだ



◀ 街も様変わりした。店のメニューも変わったソ

驚く大臣。しかし、アストラルが目で合図を送り、王に同意する。

結局、アストラルが軍師として同行し、地上の危機を救うことになる。

そのためには、北へ行かねばならないのだが…!?

⑫ 「爆薬」はだれが…?

北に行くと言っても、北への洞窟は落盤でふさがっているハズ。

さっきドワーフにもらったアイテム。それに「爆薬」があれば、洞窟を通れそうである。

そう言えば、そんなモノを作ってる奴がいたっけ…。



◀ どうしてもこのアイテムが必要になるのだ!

⑬ 北を目指し新たな出発!!

北を目指すには、パルメキア大陸に到着した直後に戦闘をした、あのフィールドに行かねばならない。あそこの洞窟を通れるようにし、北を目指すしか、ルートはないのだ。

もちろん、あそこには敵がいる。それも、あの時より1ランク強くなっている。がんばろう。



第4章

パルメキア北大陸への冒険

この章のポイント

ここでは、**田なる神**ミトゥラ神のいる、トリストンを目指す。そのあと、とある戦いを経て、ついに**グラン**島へ帰ることとなる。

仲間も増え、レベルも上がる。頭を悩ませるのが、戦闘メンバー12人の選択。さらには、誰に何を持たせるか。

これらを考えながら、ゲームを進めていこう。ここをどうプレイするかで、最終章が決まってくるのだ！



ケット村

道具屋

洞窟を過ぎて、すぐのところにあるケット村。悪魔軍に外出禁止令を出されており、町中の看板が自立している。アイテムは2つ。とあるイベントを消化しないと、お店は使えないゾ！



武器屋

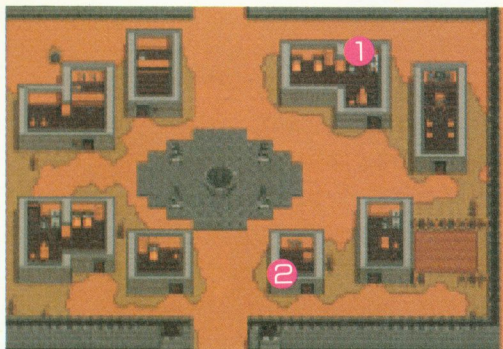
ブロードソード	1600
バスターソード	2600
ヘビーランス	1600
ジャベリン	3400
ラージアックス	2250
ロビンの矢	1480
アサルトシェル	2500
守りの杖	2380
インドラの杖	3200
パワーグラブ	1800



パキャロンの街

どうぐや
道具屋⑧

軍事国でケンタウロスの国、パキャロン。アイテムは2つ。必ず取っておくように。何しろ、この人の話を聞くと、現在パルメキア北大陸がどうなっているのかよくわかる。武具を揃えて城へ行こう。



ぶきや
武器屋

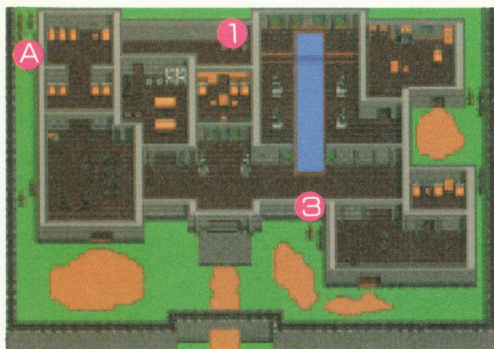
バスターソード	2600	アサルトシエル	2500
グレートソード	5100	グレートショット	5000
ヘビーランス	1600	守りの杖	2380
シャベリン	3400	インドラの杖	3200
ラージアックス	2250	パワーグラブ	1800

パキャロンの城

ケンタウロスの国。ここにはアイテムが3つある(㊸4-1)。それと隠し通路がある。探してみよう(㊸4-2)。



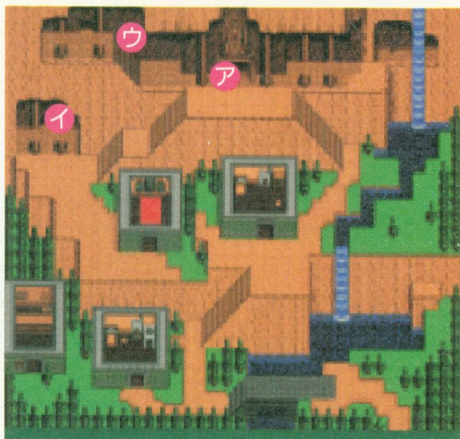
㊸



トリストアン

どうぐや 道具屋B

ミトウラ^{しんでん}神殿のあるトリス
 タン。ごく一部の者^{いちぶのもの}しか、
 神の異変^{いへん}に気付いていない。
 神を助けてからの話^{かみ たす はなし}は、
 今後^{こんご}に関わる。よ〜く話を
 聞いておくこと。



ぶきや 武器屋

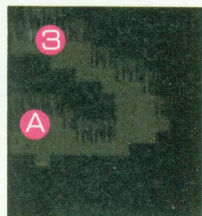
バスターソード.....2600	アサルトシェル.....2500
グレートソード.....5100	グレートショット.....5000
ジャベリン.....3400	守りの杖 ^{つえ}2380
クロムランス.....6900	インドラの杖 ^{つえ}3200
ラージアックス.....2250	パワーグラブ.....1800
グレートアックス.....4600	プラスナックル.....2900

しんでん つづ どうくつ 神殿へ続く洞窟

敵は出ないし、宝があるだけの洞
 窟。穴にはハマって大丈夫。中央を
 直進すると、ミトウラ^{しんでん}神殿だ。

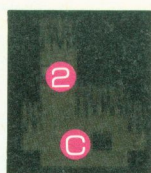


1



7

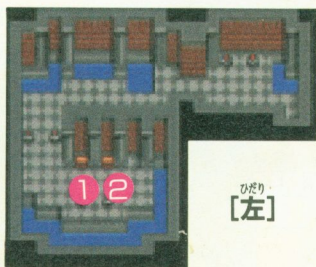
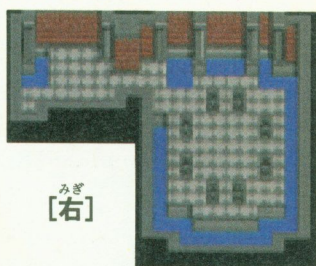
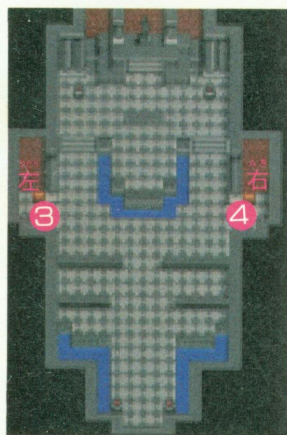
A



ミトウラ 神殿

悪魔族に占領されている。それが
ために、北大陸は異変が起こっているらしい。

解放後、宝は手にできるし、仲間
のイベントはある、さらに語り部達
もここにいるのだ！



ちゆうおう
[中央]

ひだり
[左]

語り部たちの話

古代の伝説を伝える語り部の話。も
う現代の人達では、理解できない話ば
かりらしい。

しかし、ここまで来た一行になら、
その意味がわかるはず。

1つ1つがとても重要な指針となる
ので、よ〜く覚えておこう。重大なヒ
ントも含まれているのだ。



グラス島に 渡るには
ナスカー大地にある 古代のふたを
りようするのめ、よいそうす

モーンの町

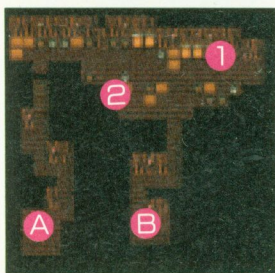
司祭しさいのシャロルによって、門もんを閉とざされてしまった町まち。悪魔軍あくまぐんの進入しんじゆを防ぐための処置ふせだった。

解放後かいほうご、街は再生さいせいする。地下ちかにアイテムが2つ。仲間なかまのイベントいふんとやいろいろとある町だ。

武器屋

バスターソード	2600
グレートソード	5100
ジャベリン	3400
クロムランス	6900
ラージアックス	2250
グレートアックス	4600
アサルトシェル	2500
グレートショット	5000
守りの杖 <small>まもつえ</small>	2380
インドラの杖 <small>つえ</small>	3200
プラスナックル	2900
アイアンナックル	4800

道具屋

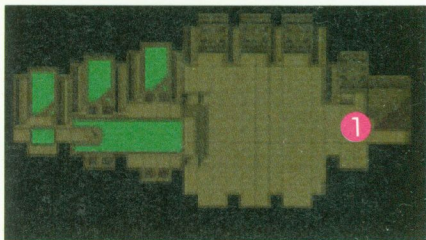


[B1]

ナスカーシップ指令室

スカイオーブによって空を飛ぶ、ナスカーシップ。古代人の作った乗り物だ。

アイテムが1つ。着陸のイベント前に、必ず入手しておこう。仲間との会話も、なかなかおもしろいぞ。



ゲーム手順

戦闘24 パルメキア北への洞窟フィールド

左上、及び右下のレッサーデーモンに要注意。奴のプレイズ3はとても強力。

進行ルートは、下から右、そして上へ。これがベストの組み方である。



敵の種類も数も少ないが、それだけ強くなっているということ。決してムリをせず、1つずつじっくり攻めていこう。囲めればOKだ。

出現敵モンスター

レッサーデーモン	5匹
ダークスナイパー	3匹
ダークビショップ	2匹
スケルトン	6匹

※勝利条件…全滅/再出現あり

①いきなり戦闘! 敵を倒せ!!

まずは、北の山脈前に陣取る敵と対戦。こちらのレベルが上がっているにはいるが、その分、敵も強くなっており、今までより1ランク上のモンスターが出現する。スケルトン、ダークビショップの2種類がアイテムを落とす可能性がある。



何しろ強力になったモンスター連なのだ!

②洞窟入口爆破! 中へ突入!!

敵を一掃したら、さっそくアイテムを洞窟前で使おう。そのあと、ちょっとしたイベントがあり、洞窟へ突入することになる。

中に入るといきなり戦闘になるので、1度グランシールへ戻って、体勢を建て直そう。



※勝利条件…全滅/再出現なし

BATTLE 戦闘25 パルメキア北への洞窟

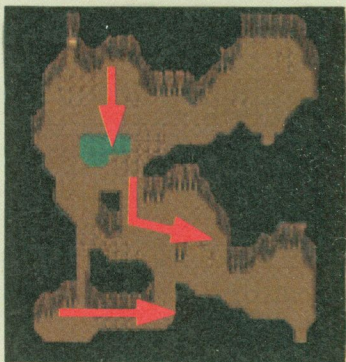
狭くて視野がせばまってる洞窟戦。相手を確認しながら、進軍すること。そのルートとしては、上、左、池の左、右の順でいいはずだ。

レッサデーモンのブレイズに要注意。カメがやられやすい。

出現敵モンスター

ダークスナイパー	4匹
スケルトン	5匹
レッサデーモン	3匹
ダークビショップ	2匹
ヘルソルジャー	1匹

ここでもスケルトンが、薬草を落とす可能性がある。



③ケット村で一服。話を聞け

洞窟を抜けると、そこに村がある。中に入ってみよう。

どうやら悪魔軍に、完全に実権を握られている模様。あちこちに看板が建っている。

あるイベント後、店は開く。武器を整え、先を急ごう！



◀悪魔達におどされて困っている町の人達だ

④傷を負った騎士を助ける!

▶悪魔軍の軍師ケシユブ。ここで初登場だ！



外に出ると、3人の騎士が悪魔族にもて遊ばれている。

もちろん、黙って見ている必要はない。連中が油断したところで、名乗りを上げるのだ。

ムリせずに進軍して行こう。

せんとう 戦闘26 **BATTLE** けつむら 北のフィールド

ここで1番恐いのは、ヘルソルジャー。何しろ固いし、攻撃力がある。二重三重の攻撃で囲むよう

にしよう。ウィザードの魔法にも要注意。囲んだら、一気に倒すのだ。



ここでは、ダークビショップが、黒のリングを落とす可能性があるゾ!

しゅつげんてき 出現敵モンスター

- レッサーデーモン..... 4匹
- ダークビショップ..... 2匹
- ダークスナイパー..... 3匹
- ヘルソルジャー..... 4匹
- ウィザード..... 1匹
- リザードマン..... 1匹

※勝利条件...ボス倒す/再出現あり

はい ひと はなし き ⑤パキャロンに入り人の話を聞こう

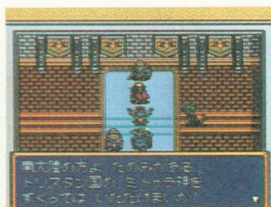


▲ゲシュブという男が町に出入りしているようだ!

フィールドを右上に進むと、やがて砂漠の真ん中にそびえ立つパキャロン国が目に入る。中に入って、人々の話を聞いてみよう。どうやらミトゥラ神に何かあり、天候がおかしくなり、食糧もままならない状態のようだ。一通り話し、アイテムを入手。武器を買えば、城の中へ入ろう。国王と話をするのだ。

おう えつけん ⑥王に謁見! そして...

ここでも人の話を聞こう。いろいろ分かってくるのだ。王様と話す、ぜひ悪魔を倒してくれと言われる。アイテムを入手したら、いよいよトリスタンを目指すのだ!



※勝利条件…ボス倒す／再出現なし

せんとう **BATTLE** 27 トリスタンへのフィールド

いっしょくせん うえ しんぐん
 一直線に上へ進軍すればOK。
 ひだり みぎ うえ ちかか てき なお
 左、右、上から近づく敵を倒して
 行こう。

つよ
 ワイバーンは強いので、1ター
 ンで仕留める。他にリザードマン
 の攻撃力も高いので、油断せずに
 戦おう。

しゅつげんてき 出現敵モンスター

ヘルソルジャー	3	匹
ダークスナイパー	4	匹
ウィザード	1	匹
リザードマン	3	匹
ワイバーン	2	匹
ダークピショップ	3	匹



みぎうえ ぬ はし ひと ⑦右上を抜けると、橋に人が…

せんとう しょうり
 戦闘に勝利したら、フィールドを
 みぎうえ ぬ
 右上に抜けよう。

そこには橋があるので行ってみると、
 画面が切り替わる。

橋の上に1人の女性。しかも、そ
 のすぐ横では、モンスターが橋を壊
 しにかかっている。



先に見える。あの橋を渡った
 先にトリスタンがあるゾ!!

ろん ▶ 女性が危ない!!
 助けてあげるのタ
 ち



これを放っておくわけには行かない。
 戦闘体制に入ろう。

すべての戦闘に言えることだが、たと
 え連戦になろうとも、1度町に戻って体
 制を整えておこう。特にこの戦いでは、
 回復アイテムが不可欠なのだ。

※勝利条件…ボス倒す／再出現なし

せんとう 戦闘28 **BATTLE** パン・ゴートの谷

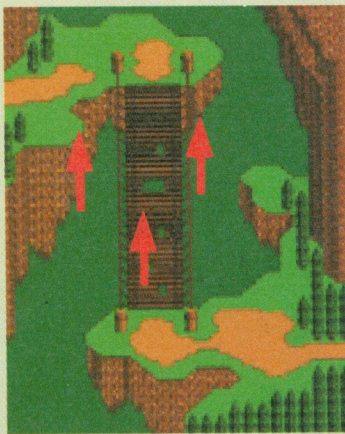
ウォーム、ヘルソルジャー、ワイバーンの攻撃は強力。橋が狭いので、空を飛べる仲間に活躍してもらうのだ。

1度攻められたら、次のターンまで息の根を止める。これが絶対

出現敵モンスター

リザードマン	1匹
ダークスナイパー	1匹
レッサーデーモン	4匹
ウォーム	4匹
ワイバーン	3匹
ヘルソルジャー	1匹
マスターモンク	1匹
ウィザード	1匹

的な基本。魔法を駆使して、効率よく1匹ずつ攻めよう。HPは大切に。



じつ ⑧実^{じつ}はワナ!? 悪魔軍隊長カミーラ^{あくま ぐんたいちよう} (⊕4-3) 登場!

敵を倒したあと、立てない女性を主人公がおぶろうとする。しかし、それをアストラルが強引にとって代わる。

実は、このイベントで、初めてカミーラなる軍隊長が登場する。つまり、この軍隊長が仕組んだワナだったのだ。



◀ スケへさ丸出しのアストラル。だが…?



アストラルの機転で危機を脱した一行。先ほどのゲシュプといい、悪魔軍は強敵どころなのだ。

とりあえず、カミーラとの決戦はもつとあとになる。トリスタンへ急ごう。まずは、人の話を聞くのだ。

▶ 悪魔軍隊長のカミーラ

⑨ トリスタンへ。情報を集めろ!!

トリスタンは、山あいの静かな国。しかも、地上で今何が起きているのか、ほとんどの人が分かっていない状態だ。

すべての人の話を聞いたら、とりあえず洞窟へ入ろう。武具を揃えるのは、その後もOKだ。



◀ 地上の異変にまったく気づいていない人々

⑩ 洞窟で宝を入手せよ!

▶ この洞窟の先には、敵がいるのだ!



ここでは、マップをよく見て、宝をすべて入手しよう。ステータスアイテムは、すぐに使うようにする。

1度町に戻り、ここで武具を揃える。OKならば、神殿中庭に突入だ!!

※勝利条件...ボス倒す/再出現なし

せんとう 戦闘29 ミトウラ神殿中庭

ここは見た目より、狭苦しいステージ。しかも敵の攻めが激しい。みぎした 右下のウォーム、それから左上、

そして直進。この順でOKだが、もしツラそうなら、突っ込んで来るダークナイト(ボス)を先に倒

そう。ステージクリアとなる。

左上の宝は戦闘中にしか取れない。覚えておこう。

しゅつげんてき 出現敵モンスター

ワイバーン	3匹
ウォーム	4匹
マスターモンク	3匹
ウィザード	2匹
オークロード	2匹
ダークナイト	1匹



せんとう 戦闘30 **BATTLE** しん でん ない ミトゥラ神殿内

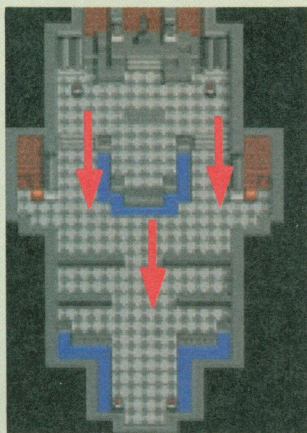
つづ 続いて神殿では対ザルバード戦。
ぜんめつ 全滅を狙うのは、しょうしやくる 少々苦しい。ひき 右
に2~3匹残してもいいので、ザ
ルバードに攻撃を集中させよう。

ちゆうおすす 中央を進み過ぎると、ザルバードのスパークをモロに食らう。あ

しゆつげんてき 出現敵モンスター

オークロード	2	匹
ウィザード	2	匹
ダークナイト	5	匹
ワイバーン	1	匹
ハーピクイーン	2	匹
ガーゴイル	1	匹
マスターモンク	1	匹
ザルバード	1	匹

ちか 近づかないようにしよう。
かいふく 回復アイテムは必須。めいつぱいも 目一杯持
って行こう。



※勝利条件、ボス倒す/再出現なし

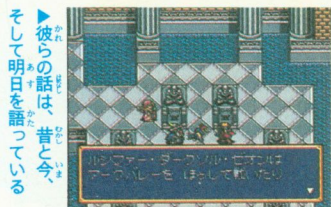
しんふつかつ たんさく ⑪ミトゥラ神復活!! 探索せよ!

せんとう 戦闘30に勝利すると、あるイベントがある。そして、ミトゥラ神は復活するのだ(④4-4)。

ここの話は、じっくり聞いておこう。このあとに出てくるイベントと合わせて、これからどうするか分かってくる。



◀とても美しい母なる神ミトゥラ。自然の神でもある神三



▶彼らの話は、昔と今、そして明日を語っている

たからと 宝を取り、せきざうもと もと もと かた 石像を元に戻し、語り部の話を聞く。ここまでやったら、もうここに用はない。町へ戻ろう。

まち 町でのヒントが変化するので、もう1度聞いてみよう。また、1つイベントがあるので、覚えておこう。

⑫ トリスタンからパキャロンへ戻れ!そして…

さて、トリスタンで仲間も増えたらうから、さっそく次へ進む。

仲間になった人間には、武器、アイテムを、きちんと持たせよう。次はパキャロンを目指す(④4-5)。

町では、雨が降ったコトを人々が喜ぶくらいで、大きな変化はない。



▶ シャロルの頼みを聞いてあげるのだ



しかし、城に入ると、シャロルがモーンへ行きたいと言い出す。モーンの扉を開け、人々を助けたいというのだ。

次なる目的地はナスカ大地。モーンの前にある。彼を連れて行くことにする。しかし、町に敵が待っているのだ。

※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

戦闘31 パキャロン街の戦闘

右や左の敵は無視し、ゆっくり南下する。ハービクウィーンのスリーズ2に気をつけながら、ゆっくり進もう。

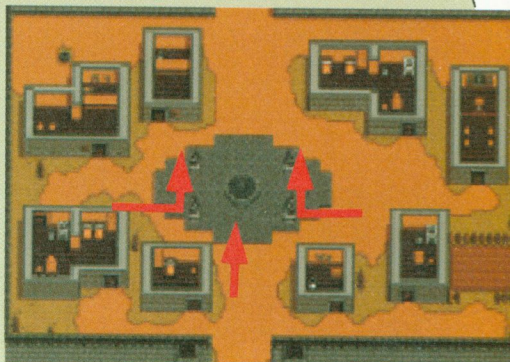
こいつを倒せばステージクリアとなる。もし余裕がなければ、この手で行こう。ムリに全滅を狙う必要はないのだ。

ボスはデビルアーミー。

少々敵が残っていても、

出現敵モンスター

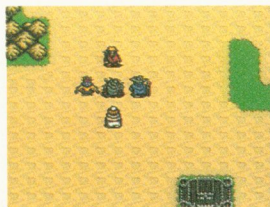
- ハービクウィーン… 4匹
- ダークナイト… 3匹
- オークロード… 3匹
- マスターモンク… 2匹
- ダークビショップ… 1匹
- ネクロマンサー… 1匹
- デビルアーミー… 1匹



そと で め ぎ
13 外へ出てモーンを目指す...

敵を倒し、再び体制を立て直す。そして、シャロルを連れて、モーンの町を目指して北上しよう。

すると、まともや敵が待っている。しかも、さつき同じ場所で戦った連中より、はるかに強い。心してかかろう。



◀ シャロルも一緒にフィールドを歩くのダ！

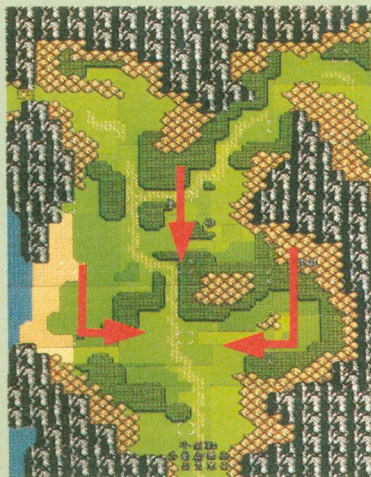
せんとう 戦闘32 モーンの町へのフィールド

一直線に1コマずつ進むのがコツ。左右のペガサスナイトやデビルアーミーの攻撃を、1発で終わらせる(2発目の前に倒す)ようにしましょう。

真ん中を過ぎると、おもしろいイベントが起こる。こちらに有利に働くゾ！

出現敵モンスター

デビルアーミー.....	3匹
ケルベロス.....	3匹
ペガサスナイト.....	4匹
マスターモンク.....	2匹
ネクロマンサー.....	2匹
ボウマスター.....	1匹



※勝利条件：ボス倒す/再出現なし

とつにゆう
14 いよいよモーン突入だ!

モーンにつき扉を開けるシャロル。やはり中には、モンスターが待っていた。悔るシャロル。

このあとイベントがあり、即戦闘となる。パキヤロンで体制を整えておこう。



私が、モーンのとびらを、お見舞いします。悪魔軍の、待たかまえて、ははすです。しゅるん、ちゅうじして下さい。

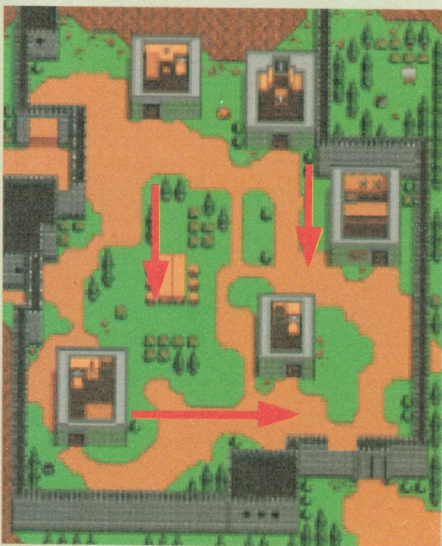
※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

せんとう 戦闘33 モーンの町

左へ、次に上。このルートが戦いやすいパス。ヘタに二手に別れたりしないように。ネクロマンサーが、魔導士の杖を落とす可能性がある。ボスはシャーマン。魔法に気をつけよう。

出現敵モンスター

ネクロマンサー	2匹
ボウマスター	3匹
デビルアーミー	3匹
ケルベロス	3匹
ペガサスナイト	2匹
マッドマン	2匹
シャーマン	1匹



15 すべての人の話をよく聞け!

モーンに入ったら、まず地下に入る。そこで、いろいろな人の話を聞き、アイテムを入手する。

さらに、町が復活するので、人々の話をこまめに聞いていこう。

ここでのポイントは、仲間、同行者、あることに関するアイテム。こ



彼のおかげで何人も人が助かったらしい

ムなのだらう?>



の3つである。3つとも、たんへん重要なので、内容を把握しておくこと。

ちなみに、アイテムに関する情報では、言われたとおりのことをしておかないと、終盤に損をすることになるゾ(⊕4-6)。

16 ついにカミーラと決戦!

モーンを体制を整えたら、いよいよナスカ大地へと向かう。

ここには、あのカミーラが待っているのだ。
決して楽ではないカミーラ戦。がんばって攻略しよう!

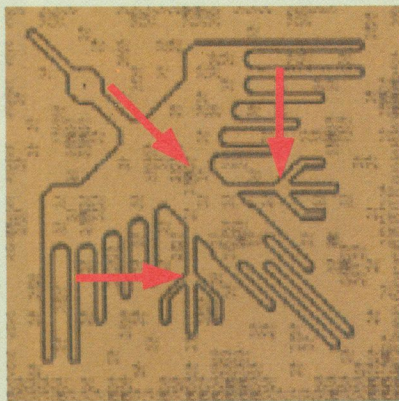


◀ケシュブとは仲が悪いカミーラだ!

戦闘34 ナスカ大地

ここは時間をかけてゆっくりやる。まず、最初の3匹。次に近寄ってくる者。ラスト3匹(カミーラとその横にいる者2匹)になったら、一気に囲むのだ。

陣型は相手に合わせて斜めでOK。シャーマンが祈りの杖を出す時があるゾ。



出現敵モンスター

ボウマスター	2匹
ベガサスナイト	3匹
ケルベロス	2匹
ドラゴンニュート	4匹
マッドマン	3匹
シャーマン	1匹
ネクロマンサー	1匹
カミーラ	1匹

※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

17 ナスカースhipに乗り込みグランス島へ!!

グランス島に1隻だけ残ってると言われていたナスカースhip。悪魔軍に奪われたこの船(これに乗って大陸へ侵攻してきたのだ)を、ついに一行は手に入れた。入手したアイテムを手に、船に乗り込もう(④4-7)。目指すはグランス島だ!!



第5章

決戦!! 悪魔王との死闘

この章のポイント

いよいよグランス島に帰って来た一行。ここでのポイントは、ゼオン打倒しかない。ただし、その前にいろいろやる必要があるし、ゼオン以外の強敵もたくさんいる。それらをすべて倒し、そしてゼオンをも倒すのだ。レベルを上げ武器を手に入れ、ラスト目指してがんばるのだ!!

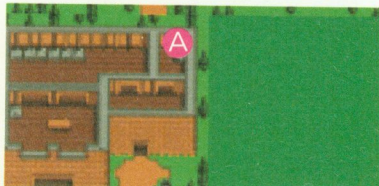


修験者の小屋

マスターモンの修業小屋。アイテムは3つ。探し出そう。

また、小屋の奥の滝では、あるイベントが待っている。

道具屋はないので、モーンで回復アイテムはたくさん買っておこう。



▶教会の代わりに神父の役目を
してくれる人はいる



むら
ロフト村

バックスの信頼する人のいる村。
 実^{じつ}は、古代人^{こだいじん}の末裔^{まつえい}である、ペトロ^{ペトロ}がいるのだ。アイテムは2つ。必ず^{かならず}とって^とおこう。他に、ドワーフ^{ほかに}のカジヤ^{かぢや}についてヒントがある。

ぶきや
武器屋

バスターソード	2600
グレートソード	5100
ジャベリン	3400
クロムランス	6900
ラージアックス	2250
グレートアックス	4600
アサルトシェル	2500
グレートショット	5000
守りの杖 ^{つえ}	2380
インドラの杖 ^{つえ}	3200
プラスナックル	2900
アイアンナックル	4800

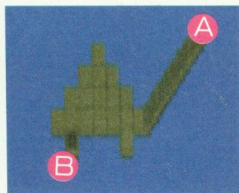
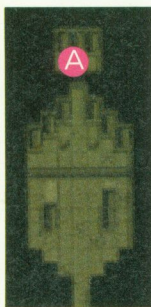
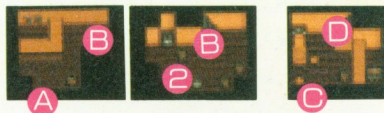
こだいつうろ
古代通路

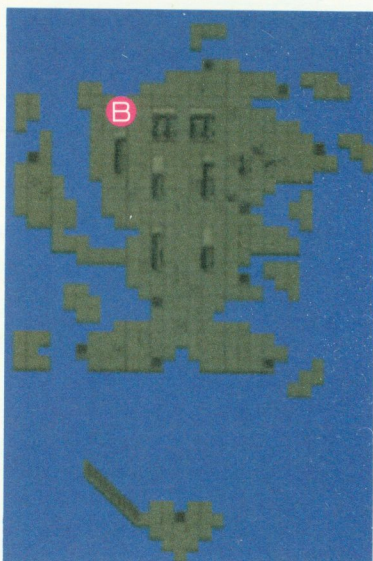
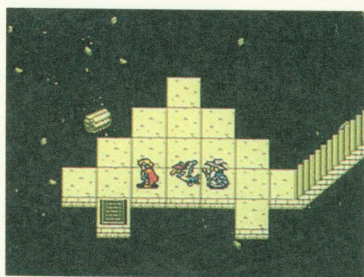
ロフトの村^{むら}の南^{みなみ}を海^{うみ}沿^よいに西^{にし}へ抜け、そのまま一本道^{いちほんみち}を進むと、洞窟^{どうくつ}がある。

これが、グランズ島^{とう}とパルメキア大陸^{たいりく}をつないでいる、古代通路^{こだい つうろ}なのだ。

中のイベント^{なか}を含^{ふく}めて、1度^どは入^{はい}っておこう。

どうぐや
道具屋B





メンバー構成をよく考えよう!!

さて、ここまで来るとワーツと仲間が増えてワケがわからなくなってると思う。

基本的にはレベルを上げた者を使うのがベスト。ムダがないし、

名前	クラス	LV	HP	MP	EX
▲ヒールズ	パラディン	7	51	0	0
フィルダー	ガードバトラー	11	53	0	0
リンダ	ソーサラー	14	49	66	96
メシャロル	じこい	17	60	59	35
▼ファルコン	バグサナイト	12	59	0	45

▲剣のマークのついている者が現在のメンバー。
 精鋭に進むとレベル差が歴然とする



さて今回は誰をメンバーに加えようか?

それなりに強くもなっている。このゲームは、基本的に力でお押し切る戦闘が多いので、高いレベルほど有利に進むのだ。

ただ、せっかく仲間にした者を使わないのも淋しい。リターンを重ねてレベル上げの戦闘を楽しむのもいい。好きな方を選ぶのだ。

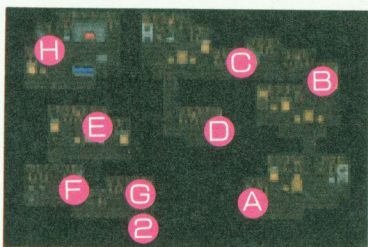
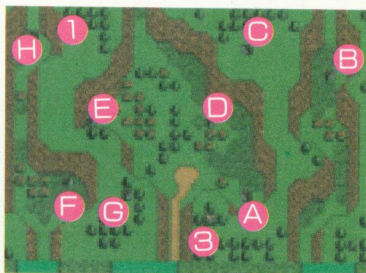
かく さと ドワーフの隠れ里

あるアイテムを使^{つか}って来^くることになるドワーフの隠れ里。アイテムは3つ。どれもいいものばかり。しかも、ここに鍛冶屋^{かじや}もある(詳細は袋^{ふくろ}とじ)。利用^{りよう}しよう。



トワーフは自らの力を善用^{みかよう}できない様に身を隠したのだ

どうぐや 道具屋B



まち ガラムの町

マップは変わっていないが、人の話が違^{ちが}っているガラム。いろいろとアイテムがあるし、1章で取^とれなかつた宝物庫^{ほうもつこ}の宝も取^とれる(⊕5-1)。

ここに来れば、ラストまでもう一息。慎重^{しんちょう}に進^{すす}んで行くのだ!

どうぐや 道具屋B



ぶきや 武器屋

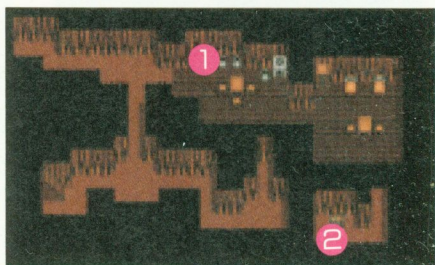
バスターソード	2600	アサルトシェル	2500
グレートソード	5100	グレートショット	5000
ジャベリン	3400	まもりの杖 ^{つえ}	2380
クロムランス	6900	インドラの杖 ^{つえ}	3200
ラーリアックス	2250	プラスナックル	2900
グレートアックス	4600	アイアンナックル	4800

イーブル村・地下

どうぐや
道具屋⑧

とあるところから、ここに
入れるようになる。アイテム
は2つ。

さらに、ここで最後の仲間
(30人目)になる人物がいる。
伝説の武器を求めて、戦い
が続く。人の話はよく聞くと
うにしよう。

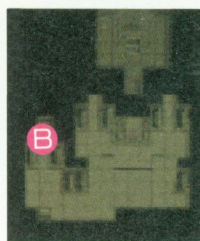
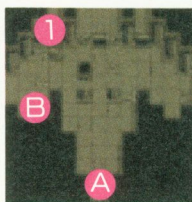
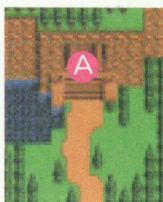


いにし 古えのほこら

前回来た時と、マップが少しだけ変化する。
ただし、あるイベントをクリアしてからだ。

ここで重要アイテムを入手したら、どん
どん先へ進めばOK。

体制を整え、アイテムを手に入れ、次へと
行くのだ。



あくま ぞう 悪魔の像



ここがラストバトルへの
入り口。

どうやって中に入るかは
袋とじを見よう。

アイテムが1つあるが、
呪われてしまうゾ。

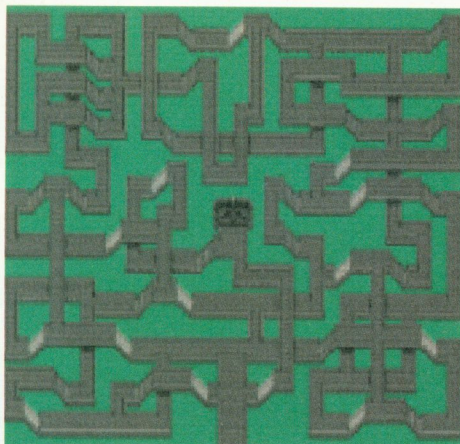
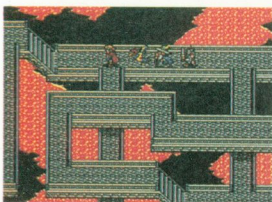


いにし とうない ぶ
古えの塔内部

りつたいめいきゆう
立体迷宮

この正ルートは、本文
中に載せたので参考にして
ほしい。

敵は出ないので、じっくり
考えられる。

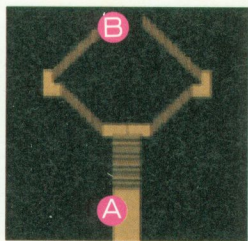
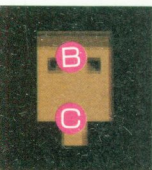
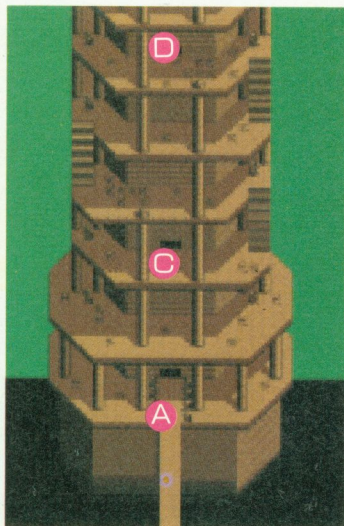


とう い ぐち ちゆうかん
塔の入り口から中間まで

立体迷路、さらにはその次の戦闘をク
リアすると、このマップのように進むこ
とになる。

しかも、④の前にはある人物がいる。
何をしてくれるかといえば、神父の代わ
りをしてくれるのだ。

SF II最後のセーブポイント。もち
ろん大いに活用しよう。

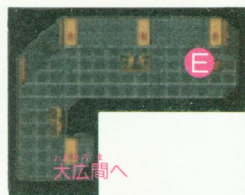
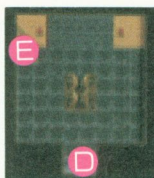


おおひろ ま 大広間へ

せんとう
戦闘41をクリアしたら、この
つうろ とお おおひろ ま い
通路を通して大広間へと行く。

その大広間が、本当のラスト
バトルステージなのだ。

ここまでくれば、あと一息な
のだ!!



もちもの しんけい つか 持ち物に神経を使え!

さいしゅう とつじょう
最終章に突入すると、この持ち物
をどうするか、余計に神経を使う必
要が出てくる。

だれに リングを 装備させるか? 誰
にどの武器を装備させるか? 回復
アイテムはいくつ持っていけばよい
か? などなど。

まいせんとうまえ
毎戦闘前には、必ずチェックする
ように心がけよう。



▲誰が何を持っているか、常に注意をしておこう!

しょうり じょうけん か 勝利条件とレベル上げについて

しょうり じょうけん
勝利条件だが、この第5章はす
べてボスを倒すこととなっている。
これは覚えておこう。

▶レベルを揃えて行くのは、
難しい作業なのだ



また、古えの塔での戦闘では、
余裕を持ったレベル上げは不可能
だ。全員のレベルを上げたくて、
リターンを繰り返すなら、ガラム
に入る前がいい。

ただし、あまり上げ過ぎると、
イールで仲間になる最後の2人の
レベルが上がらなくなる。この辺
の兼ね合いが難しい。よく考えて
リターンをかけよう!

ゲーム手順

① アークパレーにて

主人公の一行がナスカーシップでグラン
ス島に向かっている頃、ゼオンのいるア
ークパレーでは、ゼオンとゲシュブが何やら
話している。

この先、どう進むかがよく分かるので、
話を聞いておこう。ゲシュブ以外の人物
についても、覚えておくとよい。



▲グランス島に近づく一行を前に、ゼオンとゲシュブはどうするのか？

② グランス島到着

ナスカーシップで順調に飛行していた、
主人公一行。しかし、ゲシュブの攻撃にあ
い、あえなく落下。島の北東部に不時着し、
ナスカーシップは大破してしまった。

残念がっても仕方ないので、いろいろ回
ってみる。小屋があるので中に入ってみよ
う。そこはマスターモンクの小屋だった。



③ 修験者の小屋で一休み

マスターモンクを目指す修験者の
小屋。日夜身体を鍛えている猛者の
集まりだ。

アイテムを入手したら、とりあえ



◀日々の修練で体を鍛え抜く。
それがマスターモンクだ!

ずセーブしておこう。

また、ここにはあるイベントが待つ
ている。アストラルが結構スケベなこ
とが分かるので、大いに会話を楽しも
う。ポイントは小屋の裏だ。

※勝利条件…ボス倒す／再出現あり

せんとう 戦闘35 むら ロフト村へのフィールド

さいしよ てき かた
最初から敵が固まっているステ
ージ。こちらも固まって近づくし
かない。1 歩ずつゆっくりすす
もう。とちゆう かた しゆげん
途中マッドマッドが出現するが、

むし たお
無視してボスのポウライダーを倒
そう。

ドラゴンニュートがヒートアッ
クスを落とすことがある。

しゆつげん 出現モンスター

パープルウォーム……………3匹	カオスウィザード……………1匹
ドラゴンニュート……………3匹	シャーマン……………1匹
ミストデーモン……………2匹	ポウライダー……………1匹
グリフォン……………2匹	〈マッドマン〉……………4匹



④ むら ロフト村では…

また こだい つうろ とお
再び古代の通路を通って元のところへ。

ロフト村へ入ろう。

ここでもナスカーシップの話などいろい
ろ聞ける。

つぎ せん
次はいよいよプリズムフラワー戦だ。



◀ミスリル銀の情報はよく聞いておこう

⑤こんなところにほこらが…

戦闘終了後、フィールドの左下を目指して進む。そこに村があるが、入らずに海岸沿いを西へ進んで行こう。

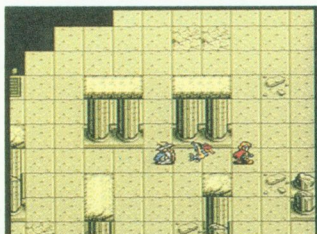
一本道になっていて橋を渡る。その行き止まりに、洞窟が見える。このほこらに入ってみよう。



⑥そこは古代通路らしい

これは、グランズ島とパルメキア大陸を結ぶ古代通路。

今さら戻っても仕方ないが、1度入っていろいろ見てみよう。とあるイベントが待っているのだ。



⑦クリードの館へ!

大陸に着いたら、クリードの館へ行ってみる。すると、オッドラーもクリードもいない。そしてあるイベントが発生する。

ここでのことは、ラスト近くで明らかになる。覚えておこう。



泣き叫ぶゴリアス。一体何かあったのか?

ナスカーシップはどうなった?

ちょっと分かりにくいのが、この村でのナスカーシップの話。整理すると、以下の様になる。

- 最後の船はグランズ島にあつた。
- 悪魔族がペトロからスカイオーブを奪い船を動かした。
- 悪魔族、ナスカー大地上陸。
- 主人公一行が船を奪取。

このような流れになっている。したがって、船はもうないのだ!



せんとう 戦闘36 **BATTLE** プリズムフラワー戦 **せん**

したのマップを見てほしい。これはプリズムフラワーのレーザーが届く範囲を、色で示してある。

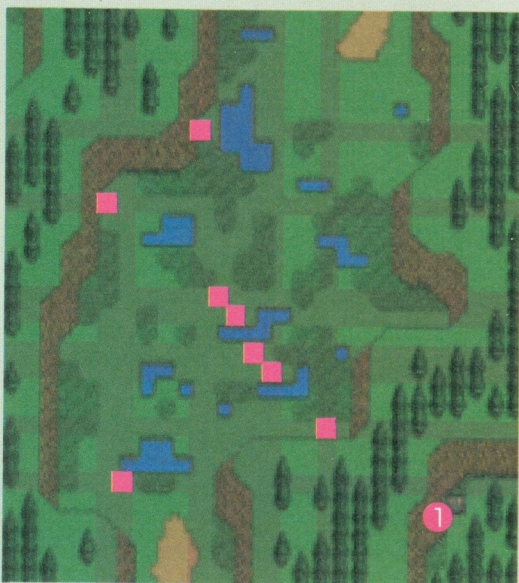
この範囲に入らないようにするのがポイント。まず、すぐ左をフェニックスなどで倒し、そのまま左へ。本隊は右下へ少しずつ移動

しゅつげん 出現モンスター

プリズムフラワー	8匹
ドラゴンニュート	1匹
グリフォン	1匹
ポウライダー	4匹

し、近づいてきた者を倒す。左のフラワーを倒したら、本隊を一気に左へ移し、斜め右下へ並ぶフラワーを、1つずつ倒していく。1番左のは残しておいてOK。ボスのエクゼキューターは、アイテムを落とすことがあるゾ!

パープルウォーム	1匹
ミストデーモン	2匹
カオスウィザード	1匹
シャーマン	1匹
エクゼキューター	1匹



たからばこ 宝箱について

ここの宝は、ガケの向こう側にある。これは、鳥人フェニックス、怪獣らで、戦闘中に取りに行かないと、取得不可能なのだ。

※勝利条件：ボス倒す／再出現なし

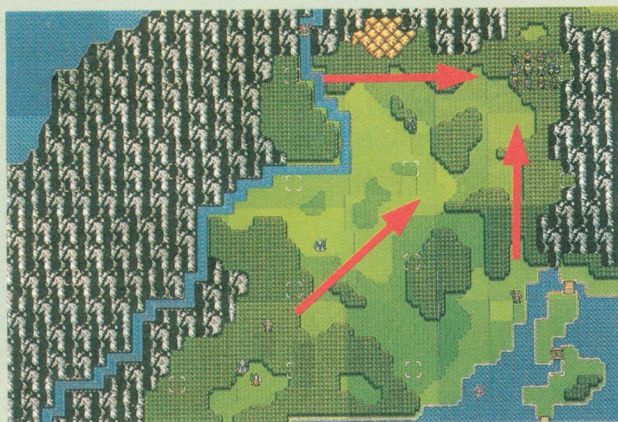
せんとう 戦闘37 BATTLE VS. レッドバロン

移動距離がたいへん長い敵ばかり。逆にこちらは中盤まで少しづつしか進めない（林地帯からのスタートのため）。この差は大きく、絶対不利だ。

近づいた者から倒すというのが基本だが、囲めないほど移動に手間どる。レベルが低いと必ずやられてしまう。レッドバロンの「暗黒の剣」攻撃も恐いのだ。

しゆげん 出現モンスター

ボウライダー.....	4匹	ミノタウロス.....	2匹
エグゼキューター.....	1匹	カオスウィザード.....	2匹
ミストデーモン.....	2匹	イビルビショップ.....	2匹
ヘルハウンド.....	4匹	レッドバロン.....	1匹



じつ ⑧バロンは実は...

苦労して戦闘に勝利する。レッドバロンの正体をアストラルが暴く。彼は有能なある人物である（⑤5-2）。悪魔に乗り移られていた彼は、バンパイアとなり、死にたくても死ねなくなっている。



それに・・・この者の戦い方に
見おぼえが あるような・・・
マスクを どってみようぞ！

※勝利条件・・・ボス倒す／再出現なし

⑨ ドワーフの隠れ里を探せ!



さて、レッドパロン戦のあったフィールドのどこかに、ドワーフの隠れ里への入り口がある。そこではとあるアイテムを使う必要があるのだが。詳しくは袋とじを見てみよう。やがて、あるところに秘密の村がある。それが、ドワーフの隠れ里なのだ。

⑩ ドワーフはウデのいい職人?

ここには珍しい(そして貴重な)アイテムがある。必ず取っておこう。

さらには、ここにしかない「鍛冶屋」がある。「鍛冶屋」のシステムについては、袋とじに載っているので確認しておこう。ここでしか手に入らない武器もあるのだ!



◀ウデのいい職人は何を材料にするのだろうか?

⑪ 懐かしいガラム国へ!

あのガラム国へ入る。次に何をするのが、ここでの話をよく聞いておこう。とても重要なヒントばかりだ。

体制を整えたら、外へ出る。いよいよ、軍師ゲシュブとの対戦だ。

ラストは近いゾ!



◀重要な情報がたくさん聞けるのだ!

⑫ 再びアークバレイでは?

▶ゲシュブの度重なる失敗に、ゼオンは怒り心頭である



プリズムフラワー、レッドパロン。しかけたワナをことごとく主人公達に破られたゲシュブ。ゼオンは、最後のチャンスを与えると、ゲシュブに告げる。

ゲシュブ退出後、オッドアイ登場。すべて任せるとゼオンに言われる。

※勝利条件：ボス倒す／再出現なし

せんとう 戦闘38 BATTLE VS. ゲシュブ

ほんたい 本隊そのものを、ゆつくりと下へ移動させる。次々に近寄ってくるのを、囲んで倒す。移動できる分、前ステージよりやりやすい。

ホワイトドラゴンのプレスとゲシュブのフリーズ4は強力。HP

に要注意だ。

バーストロックがいくつも出現する。こいつはある程度時間が経つと自爆して攻撃する。こいつの周りに固まらないように。無視してゲシュブを倒しにかかろう。

しゅつげん 出現モンスター

ヘルハウンド	1匹
ミノタウロス	1匹
ヘルガンナー	2匹
ホワイトドラゴン	2匹
ミストデーモン	1匹
カオスウィザード	1匹
イビルビショップ	1匹
サイクロプス	1匹
ゲシュブ	1匹
〈バーストロック〉	6匹



⑬ イール村へ! あのハウエルの息子が!?

ゲシュブを倒したら、山沿いにイール村へ入る(少しでも下に行き過ぎると次の戦闘が始まってしまうので要注意)。

イールでのヒントどおりに入り口を開け、地下へ行く。あのハウエルの息子と話そう。



◀この村にレモンは来ていた!?

▶オネイアだ



次にすべきなのは、セオンのところへどうやって行くか、さらには伝説の“神の剣”はどこにあるのか、この2点だ。人の話をよく聞いて判断しよう。必ず答えは見つかるゾ!

14 とう ひがし あくま ぞう 塔の東に悪魔の像。しかし……

悪魔の像
▶口を真一文字に閉じて



イー村を出て、古えの塔の東にできたと
言われる、悪魔の像のところに行ってみよう。

確かにここからモンスターが出て来たら
しい。しかし、どうやって中に入るのか。
謎は深まるばかりだ。

15 まえ てき ほこらの前に敵が……

さて、1度古えのほこらに行ってみようと思
うと、そこには敵がいた。オッドアイ様以外の
すべての軍隊長を失ってしまったと言って嘆い
ている。

こいつらも倒してしまおう。



※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

せんとう いくし BATTLE 39 古えのほこらの前のフィールド

最初は上の2匹と右の1匹。この
3匹をピーターを中心に倒す。それまで本隊は待機。その後、
一気に南下。これでOK。カオス

ウィザード、ホワイトドラゴン、
ヘルハウンドの3匹に注意。イビ
ルビショップとミノタウロスが、
アイテムを落とすことがある。

しゆつげん 出現モンスター

ミノタウロス	2匹
サイクロプス	2匹
ホワイトドラゴン	3匹
ヘルガンナー	3匹
イビルビショップ	1匹
カオスウィザード	1匹
ヒドラ	1匹



⑩ほこらであるものを入手! そして……

古えのほこらへ入る。ここから先は、じっくりイベントを見てみよう(⑤-3)。とあるところで、重要なものを入手する。その取り方については、袋とじを見よう。ちょっとしたコツがあるのだ。



さて、これから一体何が起るのか?!

さて、その入手したものを持って、悪魔

の像とところへ行こう。

ここもちょっとしたコツがいるが、やり方は同じ。

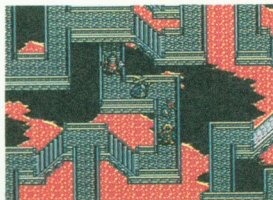
あることをすると、像の口が開くのだ。そして、古えの塔へと突入! いよいよラストステージが近い。

▶1度開けると、ずっと開いたままなのだ

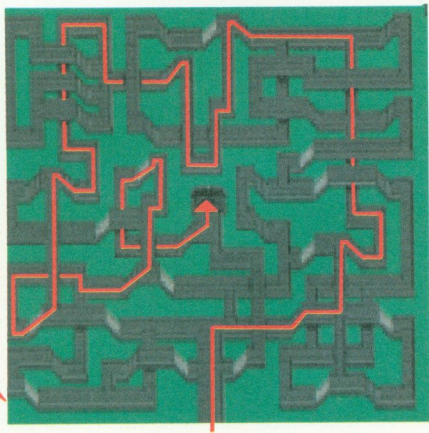


⑪立体迷宮を抜けろ!!

まず一行を待ち受けるのが、この立体迷宮。下のルート図を見てほしい。これを行くと、この迷宮は抜けられることになっているのだ。戦闘数はあとわずかに、装備を確認して、トピラの奥に入るのだ!



これが立体迷宮だ!!



⑱ 旧友、そして戦いが始まる!

そこには、ゼオンの忠実な下僕、オッドアイが一行を待っていた。

悪魔軍隊長の中でも、最強の力を持っていると言われるオッドアイ。闇のジェエルを置いて立ち去れという要求を出してくるが、そんな要求は飲めない。

そして、戦闘開始だ!



※勝利条件…ボス倒す/再出現なし

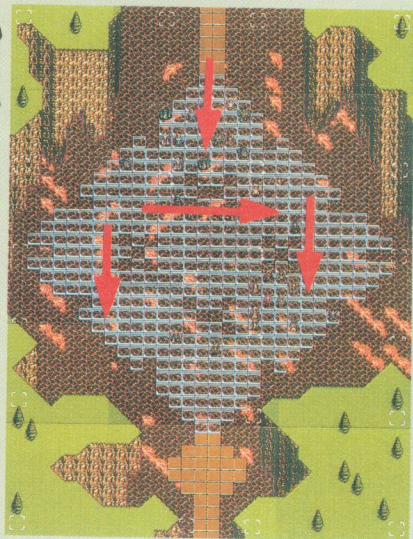
BATTLE VS. オッドアイ

2度に渡り地形が変化する。下のマップは最初のもの。右回りが正ルートだと分かる。

左側に2~3匹残るので、本隊行方にも注意しながら進もう。

デーモンのスパーク攻撃などが激しいので、囲んだら一気に倒そう。こちらのレベルも上がってるハズなので、かなり強力な魔法が使えるようになっている。徹底し

て攻撃するのだ。
最後のオッドアイを囲むようにすれば、うまく倒せるぞ。



出現モンスター

ホワイトドラゴン	2匹
サイクロプス	3匹
カオスウォリアー	3匹
ヒドラ	2匹
カオスウィザード	2匹
イビルビショップ	2匹
デーモン	2匹
ヘルガンナー	1匹
デーモンマスター	1匹
オッドアイ	1匹

わか あら いか
19別れ……新たな怒り!

せんとうしゅうりょうご オツド*アイが静かに語りかける。いろいろと述懐するオツドアイ。やがて、彼は静かに息を引き取る。悲しむ一行、すべてはゼオンが犯した罪だと、アストラルが言う。そして、先を急ぐのだ。



20ラストのセーブポイントだ!!

▶少しも助けになれは、と言ってくれるクリート



この先の塔の中に、ある人物が一行を待っている。彼はここで神父の役目をしてくれるというのだ。もちろん、ここでセーブ。ここが、ラストセーブポイントなのだ!

けんしょう たたか かた
検証：シャイニングフォースIIにおける戦い方

これまででも述べてきたが、基本的な戦い方は単純明快。強い武器を装備し、レベルを上げ、近づいて来た者を囲んでポコポコにする。これでOK。他には、MPが無くなった時にアイテムを使うというやり方。

「白のリング」でのオーラなど、終盤ではたいへん威力を発揮する。メンバーにもよるが、力技主体の構成が、魔力主体かで戦い方は変わって来る。そのメンバーに合った戦い方で進むのが、基本的な方策である。

▶フェニックスのピーター。彼の使い方もいろいろある



▶忍者になったシッポは、なかなか頼りになるメンバーだ



※勝利条件…ボス倒す／再出現なし

BATTLE 戦闘41 古えの塔外部

このポイントは2つ。空からの攻めにどう対処するか？ もう1つは、柱に隠れた敵。空からの攻め（デーモンのスパークなど）は、1発は仕方ないが、2発目は避けるようにしたい。柱の敵は常にマップコマンドで確認しておこう。

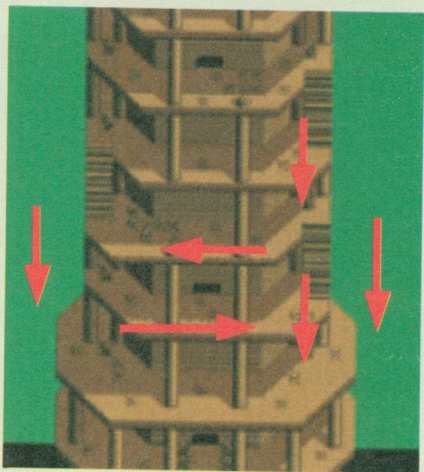
あとは今までと同じ。近

づいて来た者を順に囲んで確実に倒す。これでよいのだ。

ブルーが聖者の杖を落とすことがある。もし入手したら、司祭に装備させてあげるのだ。

出現モンスター

デーモン	4匹
ヒドラ	5匹
カオスウォリアー	4匹
デーモンマスター	3匹
カオスドラゴン	2匹
ブルー	1匹
デスゴッド	1匹

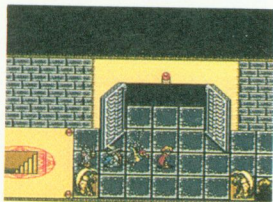


②1いよいよ決戦!!

さて、ここまで来たらあとはラストでの戦闘を残すのみ。体制を整えて、突入しよう。

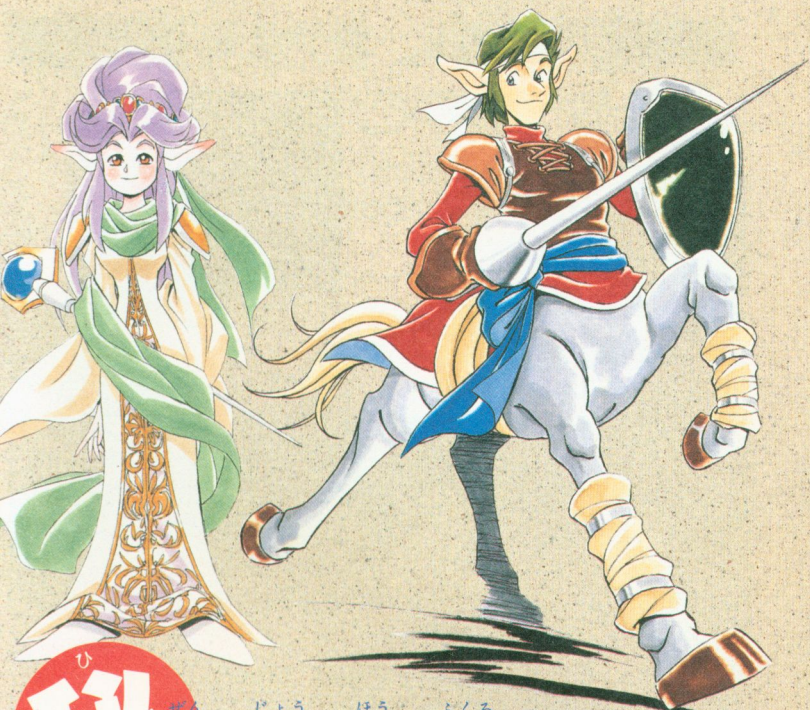
ここから先は袋とじの中に載せてある。他のいくつかの謎と合わせて、じっくり確認しよう。

ラストバトルは、もう目の前だ！



ここから先は袋とじを見よう!!





秘ひ全情報袋とじぜん じょう ほう ふくろ

～こた答え教おしえます～

いま ほんぶんちゆう しょうかい じゅうよう なぞ
今まで本文中にも紹介してきたが、重要な謎は、
すべてこの袋とじふくろ なか のの中に載せてある。

どうしても分わからないこと、あるいは知しって得とくす
ること、普通ふつうにやっていると分わからないことまで、す
べて紹介しょうかいしてあるので、大おおいに参考さんこうにしよう!!

けっせん 決戦!!

おう ガラム王

おおひろま はい 大広間に入ると、そこにはガラム
おうま おう王が待っていた。

そこにいるガラム王は、古えの塔
におちい ときおな あくま に落ちて行った、あの時と同じ悪魔
かおの顔をしている。



約束までも破るきたな
いガラム!!

せんとう 戦闘42 BATTLE VS. ガラム王

まずは目の前めまえにいる3匹びき。そして、全体を右へ。右上の敵を倒したら、ガラムの周りに気をつけ、左の敵（恐らくある程度は近づいて来ている）を、曲んで倒す。

ここまで来ればあとは大丈夫。
ほんたい ぜんしん 本隊をじっくりと前進させ、1匹ずつドメをさしていこう。

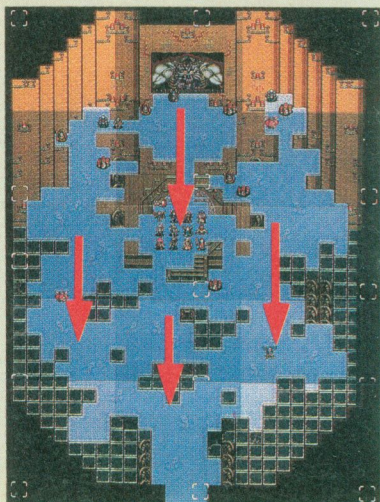
気をつけたいのは、やは

しゅつげん 出現モンスター

- ホームマン.....2匹ひき
- カオスウォリアー.....2匹ひき
- デスゴッド.....3匹びき
- カオスドラゴン.....1匹ひき
- イビルビースト.....2匹ひき
- デーモンマスター.....2匹ひき
- デビルグリフォン.....1匹ひき
- ブルー.....1匹びき
- ガラム.....1匹びき

りガラムやブルーの魔法攻撃。照準が大きく、HPを大量に減らしてしまうのだ。注意しよう。

ブルーは「恵みの雨」を落とす。次の戦闘で活用したいので、司祭にでも持たせよう。



悪魔王ゼオンの野望を たたきつぶせ!!

ガラムを倒し、気絶しているエリス姫を抱きかかえる。ついに姫を取り戻すことに成功した。

しかし、喜びもつかの間、そこにゼオンが姿を現す。いよいよファイナルバトルが始まるのだ!!



戦闘43 BATTLE ファイナルバトル

ここではまず、右下と左下の敵を倒す。本隊は中央やや右に止まり、敵の攻撃を避ける。中央の敵は、積極的に攻めては来ないのだ。

続いて、右へ行き、数人でゼオンガードとヒドラを倒す。次に、左へ。こちらのゼオンガードとホースマンを倒す。

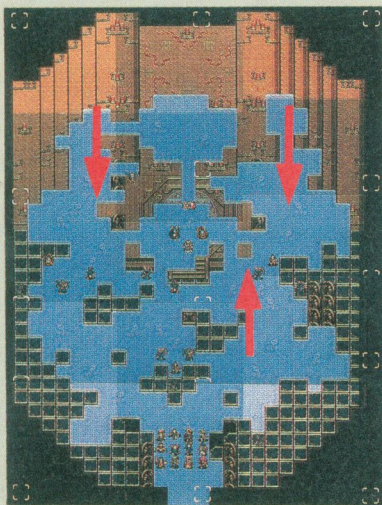
出現モンスター

- デビルグリフォン..... 1匹
- パイロヒドラ..... 5匹
- アークデーモン..... 2匹
- デーモンマスター..... 3匹
- ホースマン..... 1匹
- ブルー..... 1匹
- ゼオンガード..... 2匹
- ゼオン..... 1匹

こうやってザコを倒し、いよいよゼオンとの対戦となる。

HPを満タン近くにし、体制を整える。

そしてバトルだ!





VS. ゼオン

あくまおう 悪魔王ゼオンと、いよいよ戦うこと
しゅじんこういつこう になった主人公一行。
 いま 今までの力をすべて出し、命がけで
 ぶつかっていくのだ!!

ゼオンで怖いのは、しやうじゆん 照準の大きいデーモンブレス。しやうじきい 正直言っ
 て、HPを元に戻してもムダな
 ほど、ダメージは大きい。ここ
 ではやられるのを覚悟で攻撃を
 つづ 続けよう。ウィザードのフリーズ4、ソーサラーのダオやアト



▶デーモンブレスは、ダメージが大きいのだ

▶ジッポにアイテムを使わせて攻撃しよう



ラスは、結構効いてくれる。
 直接攻撃できる者が全員や
 れたら、主人公の登場。主人公
 だけはやられてはいけない。す
 べてのアイテムを使ってHPを
 元に戻そう。そして長い闘いの
 末、ゼオンは倒れるのだ!!



エンディング

戦闘終了後、ガラムに乗り移ったゼオンは、姫に悪魔のガスを吹きつけ眠らせてしまう。

光のジュエルの力を借りたレモンが、ゼオンを抱きかかえ、魔界の穴へと落

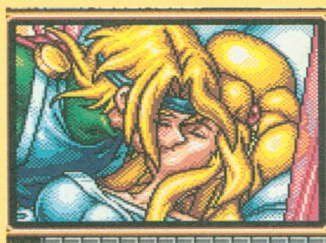


ちる。そこへ、ミトウラ神が現れ、ホルカノン神が実は一行を見守っていたこと、塔を再封印すること、そして、姫の眠りが覚めるまで数ヶ月から数年かかることを告げる。

戦いを終え、一行は塔の外へと急いだ。眠った姫を抱えながら。

それから2年。ようやく姫は眠りから覚めようとしていた。ここで、ミトウラ神の言うとおり、誰かがキスをすることになる。アストラルのはからいで、皆が納得して主人公を推す。

そして、彼は姫に口づけ、彼女は眠りから覚めたのであった。



☆これがうれしい必殺コマンドだ!!



スイッチを入れSEGAのタイトルが出ているうちに「上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、③」を入力しよう。ファンファーレが鳴ればコンフィグモード突入だ!!

本文中の謎、種明かし!!

全注釈の詳細一覧

本文中に出てきた④マークの詳細を、一気に解説する。参考にしてプレイしてみよう。

第1章

1-1：③と④の宝は、第5章で戻ってくるまで入手できません。

1-2：学校と教会の間の上にてきた穴。上から下を向いて調べるとOKだ。

第2章

2-1：3階の右下のツボを調べてみよう。疾風のリングが手に入るのだ!

2-2：実はこの少年こそ、ポルカノンを取めたオッドアイなのだ!

2-3：古代通路のほこらに入り、ウッドパネルを入手する。

第3章

3-1：ここには隠し通路がある。中には4つの宝がある。取っておこう。

3-2：実は主人公の首に巻きつけた闇のジュエルをゼオンは欲しがっている。

3-3：ここでオッドラーと別れる。その後記憶を取り戻し、姿を消すのだ。

第4章

4-1：1つは転職アイテム(天

馬の翼)。城の中から外を調べてみるのだ。

4-2：これは、階段が見えるカベをスリ抜けて行けばOK。地下に入れるのだ。

4-3：実はこの女がカミーラ。つまり、この軍隊長は女なのだ。

4-4：ミトウラ神は、大地のオーブを奪われていた。それを取り戻したのだ。

4-5：正ルートだと2人(リンダとフィルダー)仲間になる。

4-6：ゴーレムの腕というアイテムがある。④ボタンでコマンドを出して、「しらべる」と入手できる。必ず取っておくようにしよう。

4-7：地上絵の目玉のところから、船に乗り込むのだ。やってみよう!

第5章

5-1：北門の外左の木にイビルショットが隠されている。

5-2：元ガラム国の軍隊長レモンが、レッドバロンの正体である。

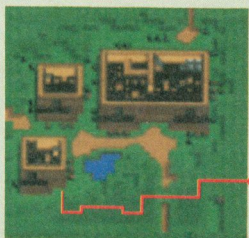
5-3：ここで入手するのは、神の剣、フォースブレードだ。

隠し戦闘マップ

妖精の森——タイムアタック **BATTLE**

下のルートで右へ行くと始まるタイム
 戦。ボスのバブルペーストを倒したらゲ
 ームクリア。計10種のモンスターが出現
 するが、ボス以外は関係ない。

宝箱が2つ。
 「希望の光
 (①)」と「命
 のリング
 (②)」だ。この
 2つは確実に
 と取っておこう。



BATTLE おまけ対ボス戦

エンディングが終了し、
 エンドマークが出たあとに
 しばらく放っておくと始ま
 る戦闘。ボス級キャラがゼ
 オンを含め全12匹登場。場
 所は、古代通路のゴーレム
 のいたところだ。1匹ずつ
 じっくり倒すというのが、
 必勝のコツだ。

仲間リスト一覧

以下に挙げたのが、仲間になる人物の場所と、いつ仲間になるかの一覧である。覚えておこう。

第1章で仲間になる

ジャジャ——戦闘2直前、グランシール入口にて
 カズン——ハウエルの家にて
 ジッポ——戦闘5終了後、ガラム城にて
 カメ——戦闘7直前、グランシール港近くの家で

第2章で仲間になる

マチルダ——リプル村で話しかける
 ピーター——ポルカノンと話した後、ポルカノン神殿で
 ゲルハルト——戦闘13直前、ポルカ村にて
 ルド——戦闘13終了後、ポルカ村の外で

第3章で仲間になる

ミック——キャラバン入手後、ハッサンの町で
 ポルナレフ——戦闘20終了後、岩清水の森にて
 エルリック——この4人はフリードの館のイベントが終了
 ツィツギー——する直前、誰か1人を選ぶことになる。残
 ドンゴ——りの3人は、第5章で古代通路を通って再
 パイパー——び館に来たとき、仲間になる。

第4章で仲間になる

ジャネット——終了直前、ニューグランシールの入口にて
 ロイド——戦闘24終了後、洞窟の前にて
 ヒギンズ——戦闘26終了後、フィールドにて
 フィルダ——戦闘30終了後、トリスタンの町中にて
 リンダ——戦闘30終了後、ミトウラ神殿にて
 ファルコン——戦闘32、戦いの途中で

第5章で仲間になる

シャロル——戦闘33直前、モーンの町の入口にて
 ガイアン——戦闘33終了後、モーンの町の地下にて
 シーラ——修験者の小屋の奥の滝にて
 マード——戦闘35終了後、古代通路の中で（ゴーレム
 の手を持っていることが条件）
 バッカス——ロフト村で、ペトロの死を見届けた後
 オネイア——戦闘38終了後、イール村地下にて
 レモン——戦闘39直前、イール村入口にて

仲間になりにくい者

- キウイ**——倉庫にいるので戦闘7が始まる前に話しかけておく。
- マチルダ**——友好的になったあとのリプル村で。必ず話しかけておこう。
- ミック**——タロスを倒したら、ハッサンに戻って話しかける。
- フィルター**——ビドー国入り口付近（左の木と木の間）でのイベントを見ておくと、トリスタンで仲間になる。
- リンダ**——ミトゥラ神殿左の宝物庫で石像になっている。話しかけよう。
- シーラ**——小屋の左の細い通路を通って、奥へ行けば、OK。
- マード**——モーンで「ゴーレムのうで」というアイテムを入手。その後、古代通路にいるゴーレムにつけてやる。

ドワーフの鍛冶屋を利用しよう!!

ドワーフの隠れ里にある「鍛冶屋」に「ミスリス銀」を持って行く。すると下表のモノをカッコン内のパーセントで作ってくれる。材料を渡す前に（これ重要）セーブをして、気に入ったモノができるまでリセットし直ろう。ネバリが大切だゾ!!

剣	レヴァテイン(6.25) カウンターソード(12.5) バトルソード(25) 必殺の剣(50)
槍	ホーリーランス(6.25) ハルバート(12.5) ミストジャベリン(25) バルキリー(50)
斧	ルーンアックス(6.25) 大地の斧(12.5) アトラスの斧(25) ヒートアックス(50)
魔術師一杖	神秘の杖(6.25) 吹雪の杖(12.5) グレートロッド(25) サプライスタッフ(50)
僧侶一杖	神秘の杖(6.25) 女神の杖(12.5) グレートロッド(25) 聖者の杖(50)
弓	シャットキャノン(12.5) ハイパーキャノン(25) バスターショット(50)
忍者	村雨(6.25) 忍びの刀(12.5) 菊一文字(25) 必殺の剣(50)
モンク	ギガントナックル(6.25) ミスティナックル(12.5)

これではっちりQ&A

ここでは、詰まりそうな謎について、すべてを明らかにする。わからなくなったりしたら、ここを参照にして見てみよう。答えが分かるはずだ。

Q ビドーからどこへ行くの？

A 東の砂漠地帯です

これはまず最初に詰まるところ。砂漠戦を体験せず、クラーケン戦をしてしまう人も多かったはず。この砂漠戦を体験し、ほこらに入ると、ルートも見えて来るのだ。

リブルの南の川を南下せず、東へ折れる。その先に砂漠が見えて来るぞ!!



Q リブル村の木の穴が気になります

A ウッドパネルを見つけてください

リブル村の木の穴、気になるはずだ。ここにハメるのは「ウッドパネル」。東の砂漠から古代人を連れてきて、リブル村の南にある通路の戦闘に勝つと、これが入手できるのだ。

ちなみに、これを持ってきて◎ボタン



古代通路前の広間にこの宝があるのだ

が
い
る
の
だ
▶
コ
マ
ン
ド
の
出
し
方
に
コ
ツ



ンでコマンドを出そうとしてもうまくいかない。◎ボタンでは、メッセージしか出てくれないのだ。

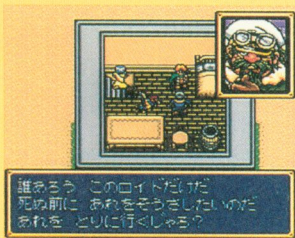
ここではⒶボタンでコマンドを出し、「道具」「使う」でOK。ちょっとしたことだが、覚えておこう。

Q ロイドが仲間になりません

A アキレスの剣を持って行くのです

東の砂漠に行っていない人が、クラーケンを倒してハッサンに行くと、この現象が起こる。

実はリプル村の木の下の古代遺跡に、「アキレスの剣」という古代の剣が隠されている。これを持って行くと、ロイドは仲間になってくれるのだ！



Q ドワーフの穴から先に行けないのですが

A あそこからグランス島へは行けません



何度も「調べる」とコマンドを入れた人も、きつといると思う。だって、ドワーフ達が穴を開けたのだから、いけるはずだよ。

しかし、ここからはグランス島へは戻れないのだ。向こうに渡ったら、古代通路で行き来できるようになるぞ！

Q ゴーレムのうでって何ですか？

A 仲間にする条件です

モーンで入手する「ゴーレムのうで」。これは、古代通路で眠ってるゴーレムを仲間にする条件なのだ。この「うで」を持って行くと、ゴーレムが仲間になってくれるのだ。

入手する時は、やはりⓧボタンでコマンドを出し、「調べる」でOKだ。



Q ドワーフの隠れ里に入れません

A 乾きの石が必要です

場所はすぐ分かると思う。妖精の森とおなじように、色が変わってるし。その前の川をどうにかしたいのだ。

これは、アイテム「乾きの石」を使えばOK。これは、ドワーフの穴のたき火のところに落ちている。これを使うと、川が干上がって、通れるようになるのだ。



シンはかわきのいしを見つけた

Q 聖なる剣が取れません

A Aボタンでコマンドを出しましょう



せいなる剣が
いわに つきささっていて
どても めげそうにない

古えのほこらの奥にあるフォースブレード。◎ボタンを押しても、メッセージが流れるだけ。

ここも、Aボタンでコマンドを出し、「調べる」とやればOK。フォースブレードは、主人公の手に入る。さっそく装備させよう。

Q 悪魔の像からどうするの？

A フォースブレードを使うのです

悪魔の像は、いかにもって感じて口を閉じている。これを開けると、古えの塔——ラストステージ——に入れるのだ。

ここでもAボタンでコマンドを出し、「道具」を「使う」で「フォースブレード」。これで、見事に大きな口を開くのだ。中に入ろう!!



つかう

ぜん しゆ とく いち らん ひょう 全取得アイテム一覧表

マップ中の番号の内訳を一覧にまとめてみた。
大いに参考にして、ゲームを有利に進めよう!!

しやう 章	ば しょ 場 所	No	ない よう 内 容
1 章	グランシールの町	①	やくそう 葉草
		①	やくそう 葉草
		②	てんし はね 天使の羽
	グランシール城	③	どくけ そう 毒消し草
		①	ミスリル銀
		①	かいふく み 回復の実
	ハウエルの家	①	どくけ そう 毒消し草
		②	いやしのしずく いやしの滴
	ガラム城の地下	①	ピヨピヨサンダル
		②	ミスリル銀
	ガラム城&ガラム町	①	やくそう 葉草
		②	やくそう 葉草
		③	ようせいこな 妖精の粉
		④	いやしのみず いやしの水
⑤		イビルショット	
グランシール船内	①	はやて 疾風のチキン & やくそう 葉草	
2 章	ニューグランシール城	①	げんき パン 元気のパン
		②	せんし ほこ 戦士の誇り
	ニューグランシールの町	①	かいふく み 回復の実
		②	どくけ そう 毒消し草
		③	てんし はね 天使の羽
		④	いやしのしずく いやしの滴
	リブル村	①	さと みつ 悟りの蜜
		②	ミスリル銀

※他のミスリル銀、P47-①、戦闘21マップ内①、戦闘27マップ内①、戦闘39マップ内①

崩壊後グランシールの町(注1-2参照)、ミスリル銀は全15個

しやう 章	ば 場 しよ 所	No	ない よ う 容	
2章	ポルカ村	①	まも 守りのミルク	
	ビド一國	①	しつぽう 疾風のリング	
	古代の意志を つ 継ぐ者のほこら	①	スチールソード	
	古代の通路前広間	①	ウッドパネル	
		②	ちから 力のワイン	
	リブル村・ 木の下の古代の遺跡	①	アキレスの剣	
3章	港町ハッサン	①	ミスリル銀	
		②	いだてんピーマン	
		③	ミスリル銀	
	古代神殿	①	いやしの水	
	ドワーフの穴	①	かわ 乾きの石	
		①	ようせい 妖精の粉	
		②	おうぎ 奥義の書	
	妖精の森	③	ミスリル銀	
		岩清水の森	①	いやしの滴
			通り抜け洞窟	①
	②	ゆうき 勇気のリング		
	③	やくそう 薬草		
	④	ミスリル銀		
	クリードの館	①	いだてんリング	
		②	やくそう 薬草	
		③	どくけ 毒消し草	
④		めぐ 恵みの雨		
4章	ケット村	①	さと 悟りの蜜	
		②	いやしの滴	
	パキャロンの街	①	げんき 元気のパン	

しよ 章	ば しょ 場 所	No	ない よう 内 容
4章	パキャロンの町	②	やくそう 葉草
	パキャロンの城	①	ようせい こな 妖精の粉
		②	ミスリル銀
		③	てん ま つばさ 天馬の翼
	しんでん つづ どうくつ 神殿へ続く洞窟	①	かいよく み 回復の実
		②	かいよく み 回復の実
		③	まも 守りのミルク
	しんでん なかにわ ミトゥラ神殿中庭	①	しやくわつ たま 灼熱の玉
	ミトゥラ神殿	①	ちから 力のワイン
		②	かいよく み 回復の実
		③	ひつきつ つるぎ 必殺の剣
		④	ミスリル銀
	モーン <small>の町</small>	①	てんし ほね 天使の羽
		②	いだてんピーマン
ナスカーシップ司令室	①	ナスカーキャノン	
5章	しゆげんじや こや 修験者の小屋	①	ゆうき 勇気のリング
		②	ミスリル銀
		③	きあい たま 気合いの玉
	ロフト村	①	い ふぶき 凍てつく吹雪
		②	いやしの滴
	プリズムフラワー地帯	①	バルキリー
	ドワーフ <small>の隠れ里</small>	①	しろ 白のリング
		②	デーモンロッド
		③	いやし <small>の水</small>
	イール村・地下	①	はやて 疾風のチキン
		②	イビルナックル
	いにし 古えのほこら	①	イビルアックス
	あくま ぞう 悪魔の像	①	イビルランス

この本の^{ほん}内容^{ないよう}についてのお問^とい合^あわせは、
ゲームの^{せいかくじょう}性格上^{こた}、お答^{こた}えできませんので、
で^{えんりょ}遠慮^{えんりょ}ください。

メガドライブ完璧攻略シリーズ⑥

シャイニングフォースⅡ 必勝攻略法

編著 ファイティングスタジオ

発行者 井上功夫

発行所 株式会社 双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

振替 東京8-117299

印刷所 共同印刷株式会社

ライター▶村上紳

マップ▶旗手一雄

デザイン▶ストロングスタジオ

©1993, SEGA ©1993, SONIC

©FUTABASHA Printed in Japan

禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。

定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-28260-X C0076

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- ドラゴンスレイヤー英雄伝説必勝攻略法
- ゼルダの伝説神々のトライフォース必勝攻略法
- スーパーファミスタ必勝攻略法
- 初代熱血硬派くにおくん必勝攻略法
- 大戦略エキスパート必勝攻略法
- スーパーマリオカート必勝攻略法
- 真・女神転生必勝攻略法
- レナス古代機械の記憶必勝攻略法
- ウィザードリィ・V 災渦の中心必勝攻略法
- ポピュラスII 必勝攻略法
- アルバートオデッセイ必勝攻略法
- 伝説のオウガバトル必勝攻略法
- スーパーファミスタ2 必勝攻略法
- メタルマックス2 必勝攻略法
- スターフォックス必勝攻略法
- ジャングルウォーズ2 必勝攻略法
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説II 必勝攻略法
- スーパーフォーメーションサッカー2 必勝攻略法
- シルヴァ・サーガ2 必勝攻略法
- Jリーグサッカープライムゴール必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

- ファミスタ必勝攻略法
- ジャングルウォーズ必勝攻略法
- ゲームボーイウォーズ必勝攻略法
- フリートコマンダーV S. 必勝攻略法
- ウィザードリィ・外伝I 必勝攻略法
- ウルティマ失われたルーン必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光動き出した神々必勝攻略法
- メトロイドII 必勝攻略法
- カエルの為に鐘は鳴る必勝攻略法
- スーパーマリオランドII 6つの金貨必勝攻略法
- ウィザードリィ・外伝II 必勝攻略法
- 女神転生外伝必勝攻略法
- ゼルダの伝説 夢をみる島必勝攻略法

4コマまんが王国

ファミコン4コマまんが王国	①②③④
ウィザードリィ4コマまんが王国	①②③
熱血硬派くにおくん4コマまんが王国	①②
スーパーマリオ4コマまんが王国	①②③
がんばれゴエモン4コマまんが王国	①
ゼルダの伝説4コマまんが王国	①
桃太郎伝説4コマまんが王国	①
RPG4コマまんが王国	①

定価各580円

シャイニングフォースII 必勝攻略法

定価850円 (本体825円)

1993年12月1日 第1刷発行

編著 / ファイティングスタジオ

発行者 / 井上功夫

発行所 / 株式会社双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

ISBN4-575-28260-X

C0076 P850E

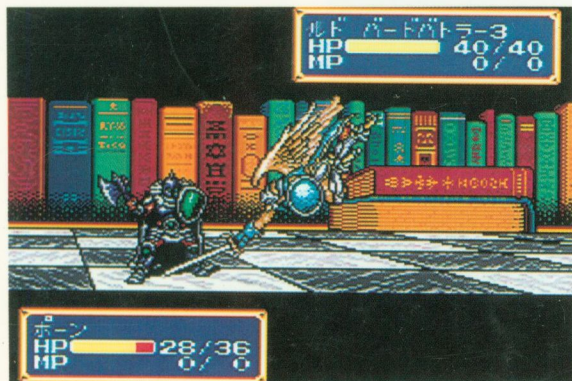


9784575282603

定価850円（本体825円）



1910076008505



メガドライブ完璧攻略シリーズ⑤

シャイニング・フォースII必勝攻略法

双葉社

©1993, SEGA ©1993, SONIC