

ゲームギア完璧攻略シリーズ●

SHINING FORCE

シャイニング・フォース 外伝&外伝II 必勝攻略法

全エリア徹底攻略決定判!
新たなる光の軍勢とともに
邪神イ・オムを打ち倒せ!!

外伝I・II
全マップ
完全収録

編著 ファイティングスタジオ

ゲームギア

シャイニング・フォース外伝&外伝II必勝攻略法

双葉社

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

- ゼルダの伝説必勝攻略法
- 裏版ゼルダの伝説必勝攻略法
- スーパーマリオⅡ必勝攻略法
- スーパーマリオⅢ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'91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
- 魔界島必勝攻略法
- 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
- 三国志Ⅱ 霸王の大陸必勝攻略法
- じゃりん子チエ必勝攻略法
- ファミコンウォーズ必勝攻略法
- 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Ⅲ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
- 新燃えろ!プロ野球必勝攻略法
- 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
- スイ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
- ファイアーエムブレム外伝必勝攻略法
- 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
- 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
- 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

ゲームギア完璧攻略シリーズ①



シャイニング・フォース 外伝&外伝Ⅱ 必勝攻略法



シャイニング・フォース

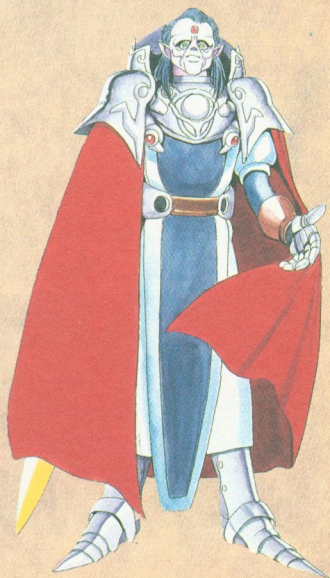
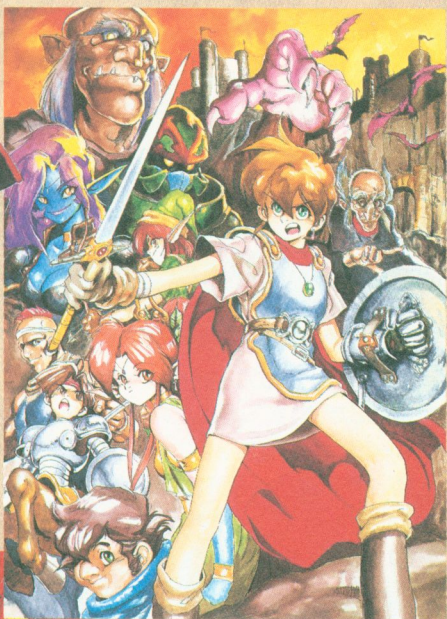
がい でん がい でん 外伝&外伝II

ひっしょうこうりやくほう 必勝攻略法

あのSF (シャイニング・フォース) が、
はつとうじょう はくりよくまんてん
 ゲームギアとして初登場。迫力満点のシステ
メガドライブばん こ いきお じゃしん
 ムは、MD版をも越える勢い。邪神イ・オム
やぼう みごとおさ
 の野望を、見事抑えることができるのか!?

CONTENTS

ゲーム ^{しゅうかい} 紹介	4
システムについて	6
外伝^{がいでん}	9
ストーリー	9
登場人物 ^{とうじょうじんぶつ}	10
魔法 ^{まほう} について	14
アイテム	18
武器 ^{ぶき}	19
モンスター	21
攻略編 ^{こうりゃくへん} 第1章 ^{だいしやう}	27
第2章 ^{だいしやう}	34
第3章 ^{だいしやう}	41
第4章 ^{だいしやう}	48
エンディング	56
外伝II^{がいでん}	57
ストーリー	57
登場人物 ^{とうじょうじんぶつ}	58
魔法 ^{まほう} について	62
アイテム	66
武器 ^{ぶき}	67
モンスター	69
攻略編 ^{こうりゃくへん} 第1章 ^{だいしやう}	75
第2章 ^{だいしやう}	82
第3章 ^{だいしやう}	88
第4章 ^{だいしやう}	99
エンディング	109

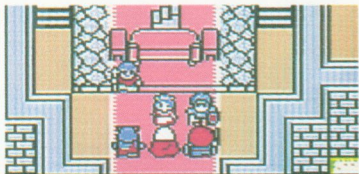


シャイニング・フォースとは こんなゲームだ!!

1 MD版シャイニング・フォースの続編

今回発売された2本のソフトは、昨年メガドライブ版で出されたものの、続編にあたる。

ダークソルの野望を打ち砕いた、ガータニアのシャイニングフォースの一行は、王女アンリがそのまま即位し、平和な日々を送っていた。そこへ現れたサイプレスの脅威。かつての光の戦士の子供達が、新たな光の軍団として、活躍するのである。



アンリは、こぼこをひらいた・・・
こぼこから、くろいガスがふきだした

▲ゲームギアでも、けっして見劣りのしないビデオ満点のグラフィックだ!

2 システムは前作と同じだ!

基本的なゲームシステムは、MD版と同じ。イベントとストーリーがあり、戦闘。再びイベント(街での購入、その他含む)が来て、戦闘。

この繰り返してである。
バトルシステムも、前作同様のシミュレーションタイプ。キャラの進め方が重要な戦闘なのだ!

▶ストーリーをしっかりと頭に
入れておこう!



◀ここで待機するか、攻めるか? 重要なポイントだ!

3 I・IIの連作ストーリー

今回2本発売された「外伝」と「外伝II」は、ストーリー的につながっているもの。つまり、連作となっているのだ。

したがって、Iだけを解いても、ストーリーは完結しない。真の敵「イ・オム」とは、IIのラストで戦うことになるのだ。



サイプレスぐんのイ・オムえんせいにガーディアナがまにゐれずともニックおうじはしめらばつするが

11. Iで残された課題にIIで望む。主人公も変わるのだ!

4 仲間や敵キャラも個性豊かに!

I、IIとも仲間ができる総数は全18人。特にIで活躍した者で、IIに登場する者も数人いる。それぞれ特徴ある、個性豊かな面々だ。

また、敵キャラもMD版同様、全50匹以上登場。戦闘中の特色あるアクションシーンなど、どれも満足させる内容となっている。



HP	MP	AT	DF	AG	MY
99	99	70	70	96	15

12. 戦闘可能人数は、I、IIともに計12人。バランス良く人選しよう!

5 ゲームギアで手軽に楽しめる



固定されたディスプレイにつなく必要のあるメガドライブと違い、ゲームギアはどこでもプレイ可能。手軽にゲームが楽しめるのだ。

また、カラーのディスプレイを採用しているのでグラフィックが美しく、迫力やサウンドもMD版に負けないものとなっているのだ!!

ゲームの始め方

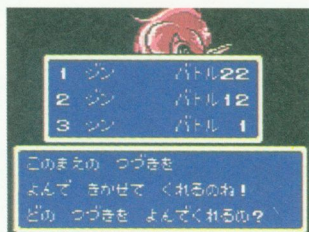
まずはファイルを選び、主人公の名前をつける。ファイルは全部で3つ（3ヶ所のセーブが可能ということ）。1度作ったファイルは、移したり（コピー）消したりすることができる。あとはゲームを始めればよい。オープニングがすぐに流れる。



あー おきやくさまね！
このごほんをよみにきたんでしょ
じゃーりらしょに よみましょう！

▲おなじみ、エルフ族の女の子。彼女に本を読むという形でゲームが始まる

▶ ひらがなとカタカナ。両方につけられるようになった



◀ ゲームの続きは、ファイルを選べばOKだ

町について

戦闘と戦闘の間に出てくる町や村。基本的には、以下の3つが存在する。主人公の「リターン」の魔法で戻ると、直前の町や村に戻ることになる。

①本陣

ここでは人を蘇生したり、毒や呪いを直したり、転職、ステータスの確認、持ち物の整理、パーティの組み換え、セーブなど、基本的な作業ができるようになっている。また、イベントとして「本陣」だけが独立して存在することもあるので、活用しよう。



▲軍師のアドバイスを受けるのだ！

② 店屋

町や村には、必ず存在する。メニューは場所ごとに違っている。また、売った物は「掘り出し物」のメニューに追加されるので、買い戻しも可能。他に、物を売ったり、アイテムや武器の修理もしてくれる。

Iではグラフィックがなかったが、IIではおじさんが相手をしてくれる。

③ 出口

ここから外に出ると、そこには戦闘が待っている。

各戦闘の前に多少のイベントは存在するが、どちらにしても戦いは始まる。もし、やり残したことを思い出したら「リターン」の魔法を使おう。先ほどの町にすぐ戻れるのだ。

外に出る時はよく考えてからにしよう。



▲同じアイテムや武器の値段は場所が違って
も一緒である



▲「本陣」や「店屋」で1ボタンを押し続けると、この「出口」に照準が合うのだ!

掘り出し物に要注意!

売った物がメニューに追加される掘り出し物。実は直前までの戦闘で敵が持っていたアイテムなども、取り損ねるとこのメニューに追加されるようになっている。

攻略編にある「取得可能アイテム」で入手できなかった物があっても、慌てることはない。次の町の「掘り出し物」に追加されるのだ。ただし、そういう特別なアイテムは、ほとんど高額商品。ケタ違いに高い値段で売られるのだ!

こまぼう	40
【イビルアックス】	14000
ショートアックス	120
ロングソード	140
マツのや	110

まごいしなものがはいっているよ
さあ、どれをからめて
きんがのくす 34766

▲武器、アイテム表で確認してから、購入するようにしよう

せんとう 戦闘について

せんとう 戦闘システムについては、メガドライブ版とほぼ同じ。各キャラを移動可能な範囲で動かし、攻撃可能エリアに入れば、攻撃が可能となる。

移動範囲は地形、種族によって異なり、攻撃範囲は、使用武器によって異なってくる。また、魔法の有効エリアも、それぞれの魔法レベルや種類によって違ってくる。どこに位置するかで勝敗が決まるので、慎重に行動しよう。基本的には、囲めば勝ちなのだ！



▶隣接するほとんどの戦闘となる



▶レベルの高い魔法は有効な攻撃手段だ！

戦闘 ▶ イベント ▶ 町の繰り返し!!

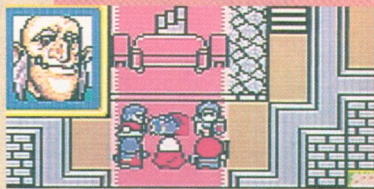
このゲームの流れは、まず戦闘。それが終わるとイベント（この時、町や村があれば、必ず中に入る）。これの繰り返しだと思ってもらってよい。

直接的な謎解きというのは、そんなに存在しない。しかし、人々の会話やストーリーの流れの中に、次の戦闘のヒントが含まれている場合が、たまにある。これを見逃がす手はない。じっくりと話を聞き、勝つための指針としよう。

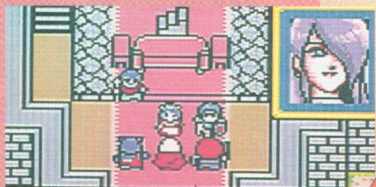
なお、メガドライブ版にあったように、町の人と直接話すこともないし、コマンドの変化もない。流れは見ていると分かる、シンプルな設計なのだ！



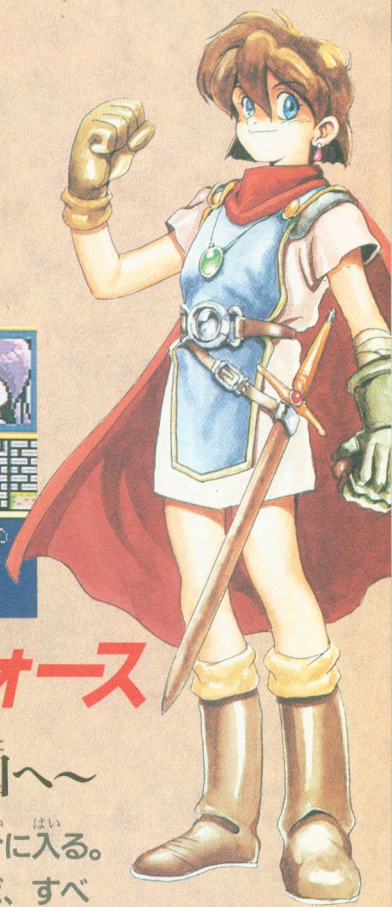
しまった！ ニュウがはれた
みんな、りょうしのぶくを助け！
ぜんいんで、けつるをひらくんだ！
▲次なる戦闘の目的などが、一目で分かるようになってい



アンリおうは とわのおむりについで
 しかしながら わががみのちからで
 ふたたび めをさますこともできる



わたしが このくにをどうするもの
 ガーディアナのおう アンリです



シャイニング・フォース

外伝

～遠征・邪神の国～

ここからはいよいよ「外伝」の紹介に入る。
 人物紹介、魔法、武器、アイテムなど、すべて載せてあるので、大いに活用してほしい。

STORY

ルーン大陸の西の小国、ガーディアナ。この女王は先代の一人娘、アンリ。そう、かつて光の軍勢として活躍した、あの魔導士である。

平和な日々を送っていたある日のこと。サイプレスの神官ウォルドルが来訪した。そして女王に貢ぎ物を渡す。しかし、中を開いたアンリは、

呪いで永遠の眠りにつかされてしまった。女王を助けたければ、サイプレスへの服従を誓えと言ひ残し、ウォルドルは去る。

女王を助けるため、さつそくサイプレスへの遠征軍が召集された。隊長は元光の軍勢の戦士長、ラグ。女王の眠りは解かれるのだろうか。

ろく ぜい はん ーシャイニング・フォース なか ま たち

総勢18人 光の軍勢の仲間達

しん なか ま ぜん
 新シャイニング・フォースの仲間は、全18
 人。それぞれ個性豊かな仲間達だ！



ステータスを見ておこう

それぞれ、特徴ある18人。どのような特性を持っているか、常にステータスは見ておこう。戦闘中も確認可能だぞ！



敵味方とも見ること
 ができるのだ！

主人公



ガーディアナへの旅の途中
 に来たプロンプトの剣士。
 剣系の武器を扱える。人
 間族である。

剣士



勇者

ルース



戦士長ラグの一人息子。遠征隊
 長の父を追って、ガーディアナ
 を旅立つ。ホビット族なので
 足は遅いが力は強い。

戦士

ウォリアー



シェイド



光の戦士、ハンスの息子。エル
 フ族の名門の出身。弓を扱わせ
 ら当代一との評判である。ただし、
 防御力は弱い。

アーチャー

スナイパー



シグ



光の戦士、ゴングの甥っ子。ガーディアナの危機を聞いたゴングにより派遣された。巨人族。グラブを装備。防御力も高い

モンク

▶ マスターモンク



ウェンディ



光の戦士、ディーネ、タオ姉妹の妹。おてんばだが、攻撃魔法は強力。エルフ族で杖を装備する。

魔術師

▶ ウィザード



アピス



騎士長、ケンの長男。ガーディアナきっての名門。ケンタロス族。槍関係の武器は得意。足は速いが特殊地形は苦手。

騎士

▶ パラディン



クレイ



サイプレス領ミニヨム島の村で、妹と暮らしている。流れ着いたガーディアナ軍に参加。砦の攻略に役立つ。巨人族。

モンク

▶ マスターモンク



バリー



ミニヨム砦に捕まっていたサイプレスのレジスタンスの一人。鳥人のため移動力が大きい。

鳥人

▶ バードラー



ストック



アスリート島にいるレジスタンスで、バリーの仲間。ケンタウロス族で弓を扱う。

レンジャー

▶ ボウナイト



メイフェア



元サイプレス大神官の娘。ウォルドルに追放され、視力を失う。人間族の女の子。回復魔法が使える。

僧侶

▶ 司祭



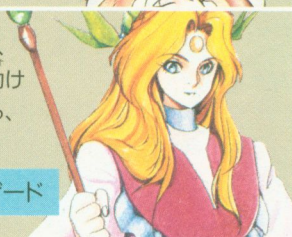
イーシャ



サイプレスのレジスタンスの一人。アスリート要塞を助ける。人間族で攻撃魔法を操る、女魔術師。頼りになる。

魔術師

▶ ウィザード



テディ



サイプレスの王宮戦士。王子と共に国を出る。獣人族で、攻撃力、防御力が高い。武器は装備しない。

獣人

▶ ベルセルク



ドミンゴ



大平原に潜んでいる魔法生物。その昔マナリナの魔導士によって創られたとされているが、詳細は不明。攻撃魔法が得意。

魔法生物

▶ 転職なし



カッシング



ガーディアナの先行部隊の生き残り。とあるダンジョンで助けることになる。ケンタウロス族。後半頼りになる一人。

騎士

▶ パラディン



ゲイツ



ガンドール要塞を密かに監視していたガーディアナ先行部隊の生き残り。ホビット族。ヒートアックスを装備している。

ウォリアー

▶ 転職なし



シュリーク



ガンドール要塞に捕まっているガーディアナ先行部隊の生き残り。鳥人。すでに転職済。

バードラー

▶ 転職なし



ランドルフ



サイブレスの町の手前で合流する王宮騎士長。エドモンド王への任官を拒否した。ケンタウロス族。転職していて大変強い！

パラディン

▶ 転職なし



アミーゴ



ドミンゴから細胞分裂して創られたと言われる魔法生物。サイブレス平原に隠れている。回復魔法が得意な生き物。

魔法生物

▶ 転職なし



魔法について

ここでは！に出てくるすべての魔法と使用可能レベルを紹介する。



効力を把握しよう

魔法は、それぞれ特徴がある。どの敵にどの魔法が効くか。何回も試してみて、有効な攻撃をしかけよう。ゾンビ系には炎をというような法則が、見つかるハズだ。



レベルが高いと一応効果は上がる

名称	レベル	MP	射程	照準	効果	会心確率他
ヒール	1	3	1	0	回復魔法。レベルにより射程と効力が違ってくる。	
	2	5	2	0		
	3	10	3	0	LV1、2=15、LV3=30、LV4は全回復する	
	4	20	1	0		
オーラ	1	7	3	1	ヒールより強力な回復魔法。	
	2	11	3	2		
	3	15	3	2	30、LV4では味方全員がすべて満タンとなる	
	4	18	0	0		
アンチドウト	1	3	1	0	毒消しの魔法。LVにより射程の差がある	かくりつあり 確率有
	2	6	2	0		
クイック	1	5	1	0	DF、AGを4分の1アップする魔法	かくりつあり 確率有
	2	16	2	0		
スロウ	1	5	1	0	敵のDF、AGを4分の1下げる魔法	かくりつあり 確率有
	2	20	2	0		

※MP=魔力、DF=防御力、AG=素早さ

めい 名	しょう 称	レベル	MP	しゃてい 射程	しょうごん 照準	こう 効	か 果	かいしんかくりつほか 会心確率他
アタック		1	15	3	0	AGを4分の1上げる	あ	かくりつあり 確率有
アンチスペル		1	5	2	0	まほうしほきよ 魔法消去		かくりつあり 確率有
イリュート		1	6	2	0	きり 霧による目隠し	めかくし	かくりつあり 確率有
ソウルスチル		1	12	2	0	しにがみ しよかん てき 死神を召還し、敵にダメー		ぞくせい 属性で
		2	16	2	1	あた ジを与える		はんだん 判断
スリープ		1	6	2	0	ねむ 眠り		どうじやう 同上
リターン		1	8	-	-	まち もど 町に戻る		
ブレイズ		1	2	1	0	ほむ こうげきまほう レベル 炎の攻撃魔法。LVにより		
		2	5	2	1	こうりやく しゃてい ちが レベル 効力や射程が違う。LV		
		3	8	2	1	レベル 1=6、LV 2=10、LV		
ほむ 炎		4	8	2	0	レベル 3=15、LV 4=40		
フリーズ		1	3	2	0	こほり こうげきまほう レベル 氷の攻撃魔法。LVにより		
		2	7	2	1	しゃてい こうりやく ちが レベル 射程、効力が違う。LV 1=		
		3	10	3	1	レベル 10、LV 2=12、LV 3=		
こほり 氷		4	10	3	0	レベル 18、LV 4=50		
スパーク		1	8	2	1	かほり こうげきまほう レベル 雷の攻撃魔法。LVにより		
		2	15	3	2	しゃてい こうりやく ちが レベル 射程、効力が違う。LV 1=		
		3	20	3	2	レベル 14、LV 2=16、LV 3=		
かほり 雷		4	20	3	0	レベル 25、LV 4=60		
ヘルプラスト		1	2	1	0	しんくう りやう こうげきまほう 真空を利用する攻撃魔法。		
		2	5	2	1	レベル しゃてい こうりやく ちが LVにより射程や効力が違		
		3	8	2	1	レベル う。LV 1で6、2で8、3		
しんくう 真空		4	8	2	0	レベル で10、4で30のダメージ		

※照準とは？

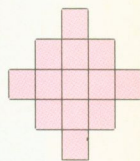
0 ↓



1 ↓



2 ↓



3 ↓

全員

※射程とはその魔法が届く範囲。

まほうしようかのう
魔法使用可能レベル

ここでは、どのレベルになるとどの魔法をおぼえ
るかをまとめてみた。各魔法名の後ろの数字は、
その魔法レベルを示してある。



しゅじんこう
主人公



- レベル LV1-リターン1
- レベル LV16-スパーク1
- レベル LV20-スパーク2
- レベル LV25-スパーク3
- レベル LV30-スパーク4

シグ



- レベル LV1-ヒール1
- レベル LV3-ヒール2
- レベル LV6-アンチドウテ1
- レベル LV10-アンチスペル1
- レベル LV14-ヘルプラスト1
- レベル LV18-ヒール3

- レベル LV22-ヘルプラスト2
- レベル LV30-ヘルプラスト3

ウェンディ



- レベル LV1-ブレイズ1
- レベル LV4-フリーズ1
- レベル LV8-ブレイズ2
- レベル LV12-スリープ1
- レベル LV15-フリーズ2
- レベル LV19-ブレイズ3

- レベル LV23-フリーズ3
- レベル LV27-アタック1
- レベル LV30-ブレイズ4

クレイ



- レベル LV1-ヒール1
- レベル LV4-ヒール2
- レベル LV7-イリュート1
- レベル LV10-クイック1
- レベル LV13-ヘルプラスト1
- レベル LV17-ヒール3

- レベル LV21-クイック2
- レベル LV24-ヘルプラスト2
- レベル LV30-ヘルプラスト3

メイフェア



- レベル LV1-ヒール1
- レベル LV3-ヒール2
- レベル LV5-イリュート1
- レベル LV8-ヘルブラスト1
- レベル LV12-ヒール3
- レベル LV14-ヘルブラスト2
- レベル LV16-オーラ1
- レベル LV19-オーラ2
- レベル LV24-ヘルブラスト3
- レベル LV26-オーラ3
- レベル LV28-ヘルブラスト4
- レベル LV30-オーラ4

イーシャ



- レベル LV1-ブレイズ1
- レベル LV4-ブレイズ2
- レベル LV7-スロウ1
- レベル LV10-スロウ2
- レベル LV13-ブレイズ3
- レベル LV16-スパーク1
- レベル LV19-ソウルスチル1
- レベル LV22-スパーク2
- レベル LV25-ソウルスチル2
- レベル LV27-スパーク3
- レベル LV30-スパーク4

ドミンゴ



- レベル LV1-ブレイズ1
- レベル LV3-フリーズ1
- レベル LV5-ブレイズ2
- レベル LV7-フリーズ2
- レベル LV10-ブレイズ3
- レベル LV13-フリーズ3
- レベル LV16-スパーク1
- レベル LV19-ソウルスチル1
- レベル LV22-スパーク2
- レベル LV25-ソウルスチル2
- レベル LV27-スパーク3
- レベル LV30-フリーズ4

アミーゴ



- レベル LV1-オーラ1
- レベル LV4-ヘルブラスト1
- レベル LV7-オーラ2
- レベル LV10-ヘルブラスト2
- レベル LV13-クイック1
- レベル LV16-アンチスペル1
- レベル LV19-オーラ3
- レベル LV22-クイック2
- レベル LV25-ヘルブラスト3
- レベル LV27-オーラ4
- レベル LV30-ヘルブラスト4

レベルわめ LV20が分かれ目

レベル LV20までは転職なしでも覚えるが、それ以上は転職が必要。例えばLV25は転職後のLV15でその魔法を覚えてくれるのだ！

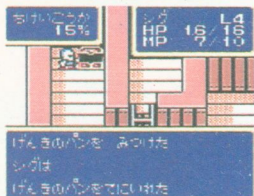


かみど ひかりの なにおいて・・・
まじょつし・ワエンディは・・・
ワイザードと なるがよい！

アイテム・武器

アイテムについて

アイテムには、店で手に入れるモノと、敵を倒して入手するモノ、宝箱で手に入れるモノの3通りある。効力を理解して、うまく利用していこう。



名 称	価 格	効 果 他
薬草	10	HPを10回復。敵が落とす時あり
回復の実	200	HPを20回復。敵が落とす時あり
毒消し草	20	毒を消す効力がある。敵が落とす時もある
恵みの雨	20000	オーラLV4 (全員HP全快) と同効果
天使の羽	40	リターンと同じ効果
力のワイン	500	ATが2~4UPする
守りのミルク	500	DF 2~4UP
はやてのチキン	500	AGが2~4UP
いだてんピーマン	1500	移動力が2UP
元気のパン	500	HPが2~4UP
力のリング	10000	AT 5UP。使うとアタックと同効果
守りのリング	10000	DF 5UP。使うとクイックと同効果
はやてのリング	12000	AG 5UP。使うとリターンと同効果
いだてんリング	10000	MV 2UP
白のリング	10000	DF 15UP。使うとオーラ2の効果
黒のリング	8500	AT 15UP。使うとブレイズ2
イビルリング	9500	AT 15UP。スパーク2の効果、呪

※HP=体力、AT=攻撃力、DF=防御力、AG=素早さ、MV=移動距離

ぶき
武器について

ここではすべての武器の紹介をする。誰が
装備できるか、値段はいくらか、一目で分かる
ようになっている。より強力な武器を持た
せて、優位に戦闘するのがベストである。



名 称	価 格	AT	主 騎 戦 魔 僧 弓	鳥	モ	レ	備 考
レザークラブ	180	5				○	射撃1
パワークラブ	500	10				○	射撃1
ソングラブ	1200	15				◎	射撃1
アイアンクロー	4500	20				◎	射撃1
こんぼう	40	3		○			射撃1
イビルアックス	14000	34		◎			射撃1、呪い
ショートアックス	120	6		○			射撃1
ブロンズロッド	140	6			○ ○		射撃1
アイアン・ロッド	240	9			○ ○		射撃1
鉄の矢	110	8				○	射撃2
グレートショット	5500	23				◎	射撃2~3
グレートアックス	5000	28		◎			射撃1
ショートソード	100	5	○			○	射撃1
ミドルソード	180	8	○			○	射撃1
ロングソード	350	12	○			○	射撃1
スチールソード	680	16	○			○	射撃1
ブロードソード	1200	21	◎			◎	射撃1
必殺の剣	4000	26	◎			◎	射撃1、会心確率アップ
木の棒	50	3		○			射撃1
ロビンの矢	700	16				○	射撃2~3

※ AT=攻撃力、○=転職前、◎=転職後

名 称	価 格	AT	主 騎	戦 魔	魔 僮	弓 鳥	モ	レ	備 考
暗黒の剣	15000	35	◎					◎	射程1、ソウルスチル1の呪い
木刀	60	3	○					○	射程1
破邪の剣	10000	33	◎						射程1、フリーズ3の効果
ブロンズランス	250	9	○						射程1
スチールランス	400	13	○						射程1
クロムランス	1500	22	◎						射程1
イビルランス	14000	35	◎						射程1、呪い
ハルバート	5500	24	◎						射程1、スパーク1の効果
スピア	120	6	○						射程2
パワースピア	780	18	○						射程2
バルキリー	8500	28	◎						射程2、壊れることあり
ハンドアックス	200	9		○					射程1
ミドルアックス	380	14		○					射程1
バトルアックス	800	20		○					射程1
ヒートアックス	1600	25		◎					射程1、プレイズ2の効果
アトラスの斧	9000	30		◎					射程1、プレイズ3の効果
木の杖	40	4			○	○			射程1
守りの杖	3200	16			◎	◎			射程1
聖者の杖	7800	20				◎			射程1
パワースティック	600	9			○	○			射程1
デーモンロッド	12000	30			◎	◎			射程1、呪い、MP吸収
フレイル	1400	15				○			射程1
木の矢	60	3				○		○	射程2
銅の矢	300	11				○		○	射程2
アサルトシェル	2200	19				◎		◎	射程2~3
バスターショット	9500	26				◎		◎	射程2~3

モンスター図鑑

ここからはすべてのモンスターの
紹介をする。特徴を理解して戦おう。

表中の記号

AT=攻撃力、DF=防御力、MV=移動力、AG=素早さ、G=所持金

ゴブリン

ショートソードを装備



HP	9	MP	0
AT	11	DF	6
MV	5	AG	4
G	10		

スケイプン

ミドルソードを装備



HP	13	MP	0
AT	12	DF	6
MV	5	AG	6
G	30		

ドワーフ

ハンドアックスを装備



HP	15	MP	0
AT	14	DF	7
MV	4	AG	7
G	80		

ラットマン

ミドルソードを装備



HP	18	MP	0
AT	16	DF	13
MV	5	AG	7
G	100		

サイプレスナイト

ブロンズランスを装備



HP	15	MP	0
AT	15	DF	12
MV	7	AG	9
G	90		

ヘルソルジャー

ハンドアックスを装備



HP	23	MP	0
AT	20	DF	15
MV	4	AG	11
G	160		

ゾンビ

ポイズンアタックを使う



HP	22	MP	0
AT	21	DF	16
MV	5	AG	10
G	120		

スケルトン

ミドルソードを装備



HP	26	MP	0
AT	23	DF	19
MV	6	AG	12
G	180		

アークナイト

ブロンズランスを装備



HP	29	MP	0
AT	26	DF	19
MV	7	AG	13
G	150		

リザードマン

ミドルアックスを装備



HP	24	MP	0
AT	29	DF	25
MV	6	AG	12
G	160		

ウォーム

ポイズンアタックを使う



HP	29	MP	0
AT	31	DF	22
MV	4	AG	13
G	180		

グール

ポイズンアタックを使う



HP	28	MP	0
AT	34	DF	31
MV	6	AG	14
G	530		

デットリーボーン

ミドルソードを装備



HP	37	MP	0
AT	34	DF	29
MV	6	AG	15
G	400		

ミノタウロス

バトルアックスを装備



HP	30	MP	0
AT	38	DF	32
MV	5	AG	17
G	600		

ケルベロス

ファイヤーブレスを使用



HP	35	MP	0
AT	39	DF	32
MV	7	AG	17
G	420		

ゴーレム

なし



HP	30	MP	0
AT	39	DF	34
MV	4	AG	18
G	480		

デュラハン

ブロードソードを装備



HP	28	MP	0
AT	41	DF	36
MV	6	AG	19
G	510		

タロス

バトルアックスを装備



HP	30	MP	0
AT	43	DF	39
MV	4	AG	20
G	1600		

センチネル

バトルアックスを装備そうび

HP	34	MP	0
AT	48	DF	45
MV	4	AG	22
G	1900		

エグゼキューター

バトルアックスを装備そうび

HP	45	MP	0
AT	45	DF	36
MV	5	AG	22
G	1000		

スカルナイト

ブロードソードを装備そうび

HP	38	MP	0
AT	46	DF	39
MV	5	AG	23
G	780		

おおこうもり

スリープアタックを使用しよう

HP	12	MP	0
AT	12	DF	12
MV	6	AG	7
G	60		

インキュバス

ブレイズLV1を使用レベル しよう

HP	15	MP	3
AT	15	DF	13
MV	6	AG	9
G	90		

ラットフライ

スリープアタックを使うつか

HP	18	MP	0
AT	21	DF	15
MV	7	AG	10
G	120		

ペガサスナイト

ブロンズランスを装備そうび

HP	23	MP	0
AT	24	DF	21
MV	7	AG	11
G	160		

ガーゴイル

ブレイズLV2を使用レベル しよう

HP	29	MP	8
AT	31	DF	23
MV	6	AG	12
G	210		

イビルピクシー

スリープアタックを使用しよう

HP	35	MP	0
AT	32	DF	23
MV	6	AG	13
G	270		

ホークマン

ブロンズランスを装備そうび

HP	27	MP	0
AT	42	DF	31
MV	7	AG	15
G	130		

ベリアル

レベル 1 を使用
スパーク



		HP	31	MP	18
		AT	38	DF	27
MV	6	AG	17	G	580

ワイバーン

ブリザードプレスを使用



		HP	31	MP	0
		AT	45	DF	34
MV	7	AG	18	G	970

キメラ

ファイアープレスを使用



		HP	32	MP	0
		AT	44	DF	32
MV	6	AG	19	G	810

デスアーチャー

木の矢を装備



		HP	17	MP	0
		AT	16	DF	12
MV	5	AG	7	G	80

プラスローダー

攻撃の射程MAXは2



		HP	23	MP	0
		AT	20	DF	14
MV	4	AG	9	G	150

ヘルスナイパー

鋼の矢を装備



		HP	28	MP	0
		AT	24	DF	23
MV	5	AG	12	G	320

ポウライダー

アサルトシェルを装備



		HP	29	MP	0
		AT	33	DF	25
MV	7	AG	15	G	310

プラスガンナー

攻撃のMAX射程は2



		HP	37	MP	0
		AT	39	DF	33
MV	4	AG	19	G	700

アサッシン

バスターショットを装備



		HP	38	MP	0
		AT	48	DF	31
MV	7	AG	20	G	910

フィズルボール

魔法抑制オーブ



		HP	35	MP	0
		AT	0	DF	33
MV	0	AG	18	G	1000

※ HP=体力、MP=魔力、AT=攻撃力、DF=防御力、MV=移動距離、AG=素早さ、G=所持金

ダークメイジ

木の杖を装備。ブレイズ
レベルLV 2を使用



HP	20	MP	8
AT	15	DF	14
MV	5	AG	10
G	140		

マスターメイジ

守りの杖を装備。ブレイズ
レベルLV 3を使用



HP	25	MP	17
AT	20	DF	19
MV	5	AG	13
G	170		

ソーサラー

フリーズレベルLV 2を使用



HP	29	MP	27
AT	22	DF	24
MV	6	AG	14
G	290		

デモンマスター

フリーズレベルLV 3を使用



HP	38	MP	32
AT	30	DF	31
MV	6	AG	17
G	830		

プリースト

パワースティックを装備。ヒール
レベルLV 2を使用



HP	26	MP	9
AT	19	DF	16
MV	5	AG	11
G	190		

ビショップ

パワースティックを装備



HP	31	MP	19
AT	23	DF	20
MV	5	AG	14
G	270		

クレリック

聖者の杖を装備。ヘルプラス
レベルLV 4を使用



HP	41	MP	40
AT	29	DF	30
MV	5	AG	16
G	750		

イビルビショップ

聖者の杖を装備。ヘルプラス
レベルLV 3を使用



HP	48	MP	61
AT	32	DF	32
MV	4	AG	19
G	990		

バズー

スパークレベルLV 2を使用



HP	?	MP	65
AT	48	DF	42
MV	5	AG	14
G	2100		

ダントム

スチールソードを装備



HP	80	MP	0
AT	53	DF	40
MV	5	AG	21
G	1600		

フレーベル

バトルアックスを装備



	HP	90	MP	0	
	AT	58	DF	41	
MV	6	AG	24	G	2000

ゲツベル

ブロードソードを装備



	HP	?	MP	0	
	AT	57	DF	42	
MV	6	AG	23	G	1900

まじん

スパークLV3を使用



	HP	?	MP	?	
	AT	53	DF	36	
MV	1	AG	23	G	2200

エンドモント

ブロードソードを装備



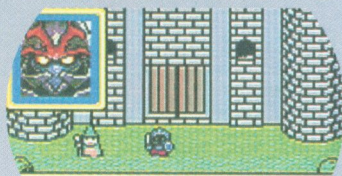
	HP	99	MP	0	
	AT	55	DF	43	
MV	5	AG	22	G	1700

マジカルマッシュ

スリープ攻撃を使用



	HP	39	MP	0	
	AT	26	DF	22	
MV	0	AG	20	G	330



かし、おれは、みなおしだぞ!

ラストボス ウォールド

ラストたいせんに対戦するウォールドかいいたたとは、2回戦うことになる。1度目は召還した魔人を助ける働きをするが、2度目は自ら変身し、サソリの化物ばいぶつとなって新シャイニング・フォースへと戦いを挑む。

2度ともデーモンブレスとくしゅという特殊攻撃こうげきをしかけてくる。また、2度目の方がすべてのパラメーターで上回っている。ボスの中のボスなのだ!



1	HP	50	MP	?	
	AT	45	DF	34	
MV	5	AG	24	G	3000

2	HP	?	MP	?	
	AT	55	DF	40	
MV	5	AG	25	G	-

ぜん かん ぜん マップ つき こう りやく へん 全エリア完全MAP付攻 略 編

ここからは全戦闘MAPの攻略と、間のイベントについて紹介する。うまくいかない人は、大いに参考にしてほしい。

だい しょう 第1章

ぐん ぶ たい えん せい 2軍部隊の遠征

せん とう 戦 闘

1. せんじょう
船上
2. うみ べ むら
海辺の村
3. むら そと
村の外
4. とりで そと
砦の外
5. とりで なか
砦の中

ラグを隊長とした遠征部隊が出陣して、早1ヶ月が過ぎた。守りのため残った騎士長のケンと軍師ロウの2人は、連絡の途絶えた部隊を気遣っていた。そこへ、元光の戦士ゆかりの者達が集い、第2陣の遠征部隊としての出陣を申し出た。軍師

ロウが同行することを条件に、彼らは許可する。船で旅立った一行。そこへ光る玉が飛来。敵の襲来であった。



ふら・・・おどろかさないでくださいよ
かれが でんせつのみかりのせんしの
リーダーだったひとなのかとおもった

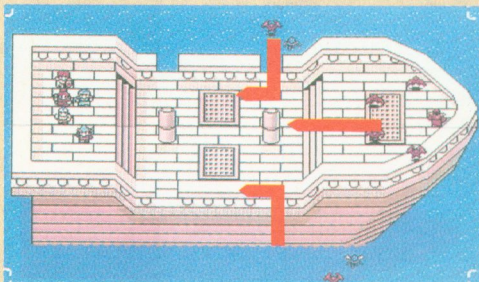
▲リーダーはプロンプト出身の主人公だ

しょう なか ま じんぶつ ＊この章で仲間になる人物＊

しゅじんこう 主人公	レベル LV1	ルース	レベル LV1
シェイド	レベル LV1	シグ	レベル LV1
ウェンディ	レベル LV1	アピス	レベル LV1
クレイ	レベル LV2	バリー	レベル LV6

せんとうり
戦闘1

せんじょう
船上



しやうげんてき
出現敵キャラ

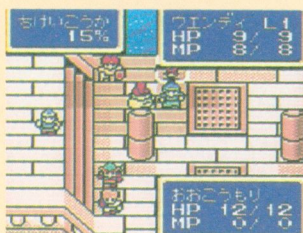
- おおこうもり
- インキュバス
- ダークメイジ

こうりやく
攻 略
ポイント

まずは初戦。こわいのはインキュバスの連続アタック（これで倒れる味方も出てくる）

と、ダークメイジのプレイスレベル2。こいつの近くで固まると複数攻撃を受けることになる。レベルが低い状態でのダメージは、ここでは影響が大きい。

ただしこの点さえ気をつけていれば、まずここは大丈夫のはずだ。



◀ここではレベル上げに専念するおつに

せんとうり
戦 闘
終了後

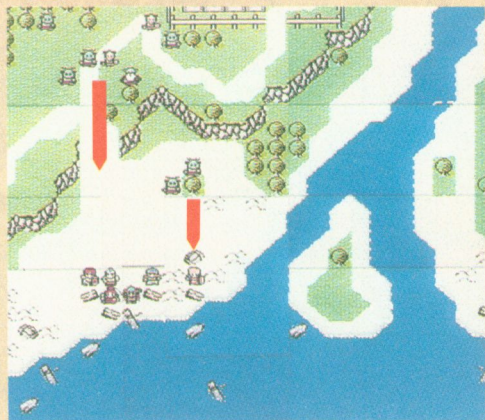
ボスに勝つと、ダークメイジは自爆して船を沈没させる。慌てて海へと飛び込む一行。この時、すべてのアイテム・

武器を失うことになる。

一行が流れているところは、サイプレス領のミニヨム島。そこでは、サイプレスの留守部隊が島民を苦しめていた。

武器を持たぬガーディアナ軍であったが、これを見逃がすワケにはいかない。敵に向かって、一行は立ち向かっていった。



せんとう
戦闘2かいじょう むら
海上の村しゅつげんてき
出現敵キャラ

- ゴブリン
- スケイプン
- ドワーフ

しゅとくかのう
取得可能アイテム

- 木刀
- こんぼう
- 木の矢
- 木の杖
- 木の棒
- 薬草
- 薬草

こうりやく
攻略
ポイント

ここでは、まずキャラの側にある武器を入手する。ここで一人でも死んでいると、探すのがやっかい。リターンで戻り、蘇生してから再び戦おう。モンクには薬草を入手させるのだ。敵は、スケイプンの移動力が大きい。これに気をつけるのが大切。うまく囲んで倒そう。ボスのドワーフの力は強い。戦士や剣士を前にするのだ。



▲ここでも平均的にレベルを上げるように努めよう

せんとう
戦闘
終了後

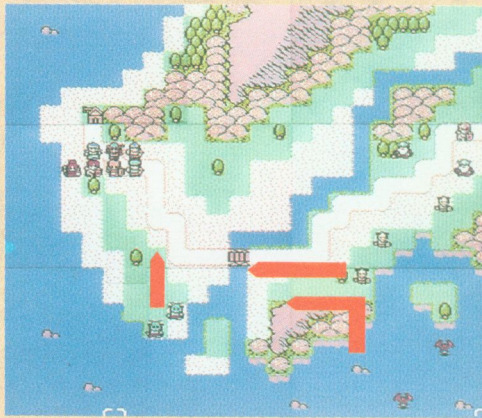
先ほどモンスター達に囲まれていた娘と、その兄が村から出てきた。兄はガーディアナ軍に礼を言い、一行に参加を申し出た。レベル2のモンク、クレイの仲間入りだ。このあと村に入る。買い物したら、砦に向かって進軍を開始するのだ。



ガーディアナの村のぐんだんは
おれわれにも なりびびっています
おれわれにも おともせたくはない

せんとう 戦闘3

うみ ベ 海辺の村の外
むら 外
そと



しやうげんてき 出現敵キャラ

- ゴブリン
- スケイプン
- ドワーフ
- おおこうもり
- サイプレスナイト

しやくとくかのう 取得可能アイテム

- 守りのミルク (スケイプン)
- はやてのチキン (おおこうもり)
- フロンズランス (サイプレスナイト)

こう 攻略
ポイント

ふね て い 船を手に入れるため、岩へ向かう
いっこう そこ に敵の大群が迫る。ここ
では橋に話まらないように進むのが
ポイント。直前攻撃する者の後ろには、
弓使いか 魔法師を配し、必ず2段攻撃をかける
ようにする。前の村で装備さえ万全なら、まず負けない。
モンク2人のMPは使い切るようにしよう。



▲MPは使えば経験値をもらえる。必ず使いきるように

せん とう 戦闘
しゆうりょう 終了後

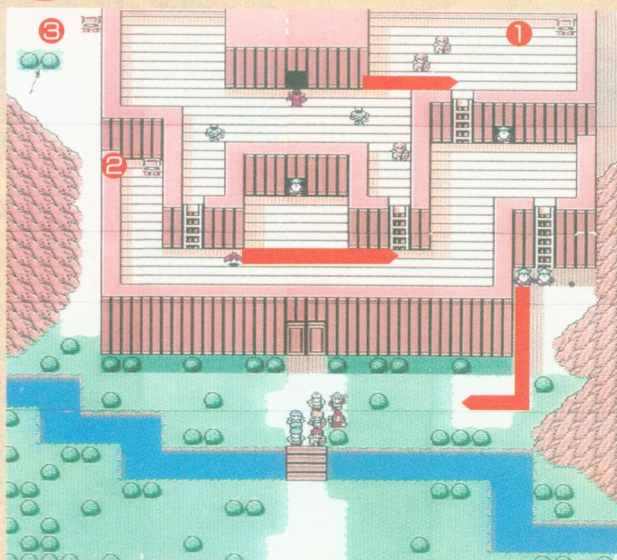
せんとう お ほんじん 戦闘が終わると本陣でセーブ
が可能になる。武器が買ったか
ったら、リターンをかけよう。
岩前に一行が着くと、橋がか
っていない。しかし元はサイプレス側の人間だ
ったクレイがうまく話をつけ、橋をかけること
に成功。一行は船を手に入れるために、岩の中
へと突撃していった。



▲クレイがうまく敵の見張りを倒してくれるのだ！

せんとう
戦闘4

とりで
そと
砦の外



とりにくべきものがつら
取得可能アイテム

- 1 カのワイン
- 2 元気のパン
- 3 薬草
- ハンドアックス (ドワーフ)

あらわれてき
出現敵キャラ

- ドワーフ
- サイプレスナイト
- おおこうもり
- デスアーチャー
- ダークメイジ

こうりやく
攻略
ポイント

入り口は閉ま
つてるので、右のハ
シゴから中へ行く
ルートしかない。

左上の宝をまず取る。この時右
からのドワーフをのこりのメンバー
で倒し、ハシゴを登る。注意する
のは壁越しに攻撃してくるデスア
ーチャー。注意してすすんでいこう。

中心へは二手に別れて進軍する。
ボスは囲んでしまえばOKだ。



▲何しろ固まって進んで行くこと。遠くからの攻撃には、くれぐれも要注意だ!

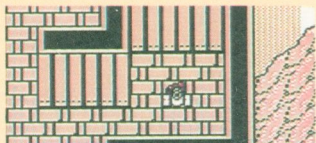
せんとう とう
戦闘 闘
しゅうりょう
終了後

せんとう お いっこう
戦闘が終わると、一行は
とりで なか にゅうじょう いっ き つぎ
砦の中に入場。一気に次の
たたか 戦いへとなだれ込む。

もしまえ せんとう し もの
もし前の戦闘で死んだ者

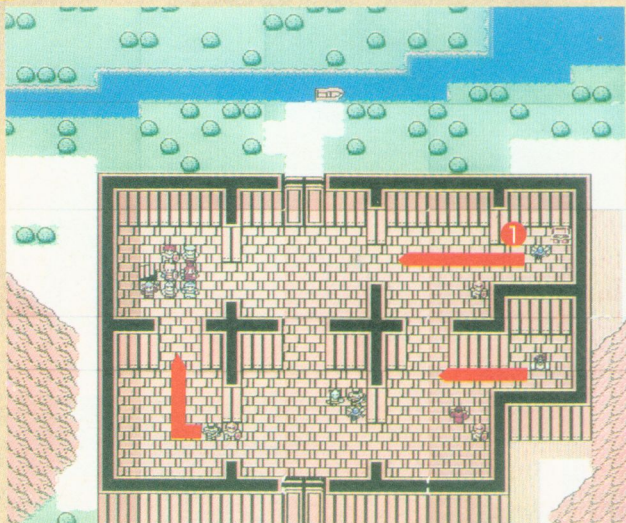
がいたら、リターンで戻っておこう。

パーティー、装備など万全にしてから次の
たたか 戦いに挑むこと。



まったく 心ごみずなものだな
だいたんにも サイプレスぐんの
とりでに おいしいとは

せんとう とりで なか
戦闘5 砦の中



しゅつげんてき
出現敵キャラ

- サイプレスナイト
- ラットマン
- インキュバス
- デスアーチャー
- ダークメイジ
- プラスローダー

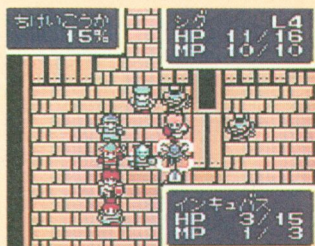
しゅとくかのう
取得可能アイテム

- ① ミドルソード
- いたてんピーマン
(インキュバス)
- 鋼の矢
(デスアーチャー)



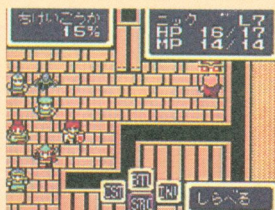
こう りやく
攻 略
ポイント

せま とりでない きやうてき いちだん
狭い岩内は強敵ぞろい。一団
として固まって進んで行くのが
ベスト。レベルのあがっている
騎士、主人公を中心にあす下へ。



まわ かこ こわ ぜんせん
▲周りを囲ってしまえば恐くない。前戦
は防御力のある者で固めよう

それから右へ。
各メンバーの
レベルをあげ
ながら進軍す
る。インキュバスを囲んで倒し、宝を取
たら下へ。ダークメイジが出てくるのでま
ずこれを全力で倒しそのあとボス級のブラ
スローダーをたたく。この順序で、ほほう
まく行くはずである。

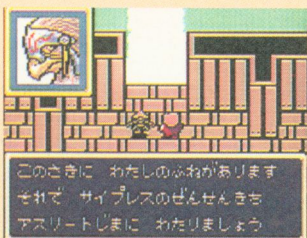


▲宝はミドルソード。さっそく主人
公に渡してあげよう!

せん とう
戦 闘
しゆうりよう
終了後

か いっこう
勝った一行のもとに、レジ
スタンスのパリーがやってくる。
かれ みちが そと で
彼の導きで外へ出る。そ
こには念願の船があった。

この船に乗り、いよいよサイプレスへと乗
り込むことになる。新シャイニング・フォー
スの本格的な戦いである。



このときに わたしのぶねがあります
それで サイプレスのぜんせんきち
マスリートじまに わたしましょう

まち
セーブと町について

セーブは計3ヶ所できる。する
ところは町の本陣。しかし、中
には町以外でもセーブができる。
戦闘と戦闘の間に、本陣だけ現
れるところがある。ここでは、蘇
生やセーブ、パーティ組み変えな
どが可能なのだ。

これをうまく利用して、ムダな
くプレイしていこう。



▲軍師ロウが語りかける。呪いや毒も必ず解い
ておくようにしよう

せん とう
戦 闘

- じょうりくちよくご
6. 上陸直後
- むら
7. アスリート村
- とう まわ
8. 塔の周り
- とう
9. 塔の1F
- とう
10. 塔2F

バリーの助言のもと、一行はアスリート島へと到着する。ここにはレジスタンスの仲間がいるということだったが、サイプレス軍もレジスタンス狩りにやっきになっていた。

一行は守備の手薄なところから、レジスタンスの本拠地アスリート村へ行くとした。しかし、村の周囲は包囲され、敵が散らばっている。そして、そこを守るボスの意味深げな言葉に、一同は首をかしげる。

「何としてもあの方を見つけ闇に葬るのだ！」

誰かを探している敵に対し、先に見つけようとロウが言う。アスリート村までの山あいで、戦闘が始まった。



まどうしバズーさまからのしれいだ！
なんとしても あのかたをみつけ
やみのもとに ほおむりさるんだ！

◀あの方とは一体誰のこと…？



やっ、アスリートむらのまわりを
サイプレスくんが かこんでいるぞ



やつのはなしを ききましたか？
サイプレスくんには なにやら
さがしているじんぶつがいるようです

しょう なかま じんぶつ
この章で仲間になる人物

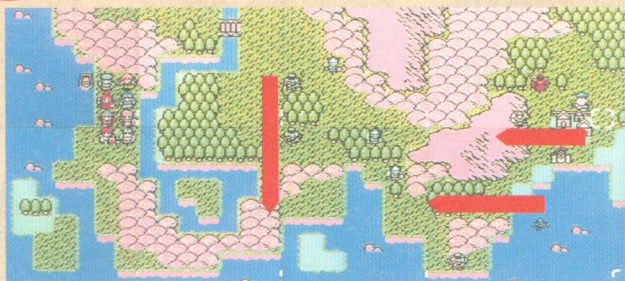
ストック レベル LV 4

メイフェア レベル LV 5

イーシャ レベル LV 10

せんとう
戦闘6

じやうりくちよくご
上陸直後



しゆつげんてき
出現敵キャラ

- ラットマン ● インキュバス ● ラットフライ
- デスアーチャー ● プラスローダー ● ダークメイジ
- ヘルソルジャー

しゆとくかのう
取得可能アイテム

- 薬草×2 (ラットマン、ダークメイジ)
- 毒消し草 (インキュバス)

こうりやく
攻略
ポイント

まずは上下どららの橋を通
るのかが問題だ。ザコ敵の数、
動きその他を考えると、上の
方が良さそう。橋で詰まらな

いように、進軍させていこう。

中盤はあまり先を急ぎすぎないように注意
する。足の長いラットフライの射程距離に入
ってしまおうから。数歩進み、一気に敵を囲んでしまおう。

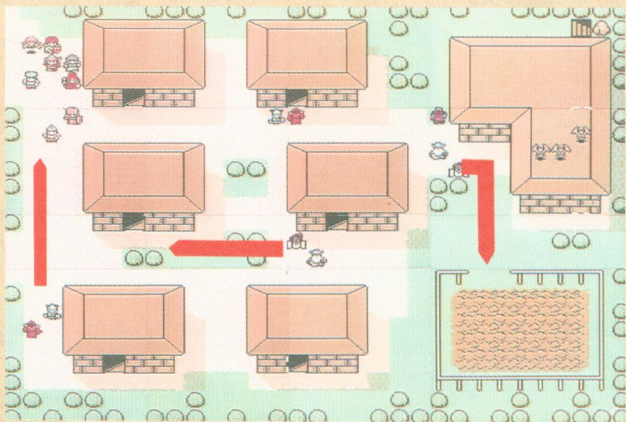
終盤も上下、2通りのルートがある。ダークメイジの魔法に気をつければ、
どちらを行ってもOK。ヘルソルジャーは、囲めば手も足も出せないぞ！



せんとう
戦闘
終了後

村で争う声が聞こえるので、急いで中に入る。そこでは、
秘密を知った者として、村人が惨殺されていた。やがて隠れ
ていた村人が見つかり危うくなるが、そこでガーディアン軍
との戦闘になる。

アスリート村



出現敵キャラ

- ラットマン
- ヘルソルジャー
- ラットフライ
- プラスローダー
- ダークメイジ
- プリースト

取得可能アイテム

- 薬草×2 (ダークメイジ)
- 毒消し草 (ヘルソルジャー)
- 力のワイン (プラスローダー)
- 守りのミルク (ラットフライ)

こう
攻 略
ポイント

町中なので障害物が多い。考えながら進軍していく必要がある。一行は、左上に最初位置している。ここから下へ行き、1つ目の角を右へ。これで、上下の敵が中に寄ってくる。1匹ずつ確実に倒して行こう。弓や魔法が大活躍するはずだ。

ボスは右下に移動するので、固まっているところにプレイスLV2をかける。HPがどんどん減っていくのだ。

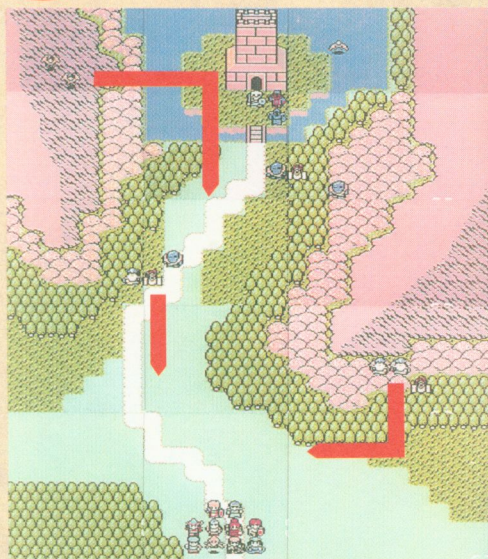
せん
戦 闘
終了後

レジスタンスのストックと王宮神官の娘、メイフェアの2人が仲間になる。村で一服、装備を整えよう。

村から島外れに出向く一行。そこには、ウォルドル直属の四天王の1人、魔導士バズーが守る巨大な塔がそびえ立っている。今回の騒動の張本人の1人。一行は中へと向かった。

せんとう
戦闘8

とう まわ
塔の周り



しゅつげんてき
出現敵キャラ

- ヘルソルジャー
- ゾンビ
- ラットフライ
- プラスローダー
- マスターメイジ
- プリースト
- スケルトン

しゅとくかのう
取得可能アイテム

- 元気のパン (プリースト)
- スチールソード (スケルトン)

こうりやく
攻略
ポイント

まずは右に位置するヘルソルジャーとプラスローダーを倒す。次に中央を1歩ずつ進んで行く。固まると敵の魔法を受けるので注意。そのうち近づいてくる奴から倒せばOKだ。

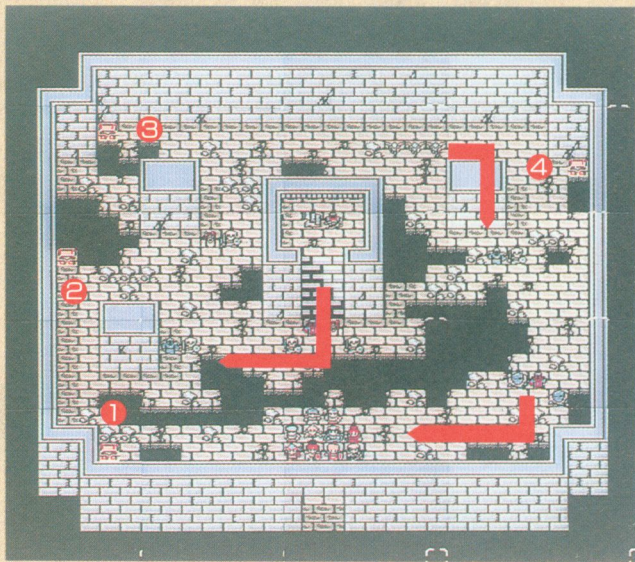


中央を進む時は、くれも焦らないように

せんとう
戦闘
終了後

勝利した一行は塔内へ。そこに魔導士バズーが現れ、悪しき魔力で床を破壊。上の階へと逃げてしまう。一行は戦闘体制に入った。





出現敵キャラ

- ゾンビ ●スケルトン ●ベガサスナイト ●プラスローダー
- マスターメイジ ●プリースト ●ヘルスナイパー

取得可能アイテム

- ①はやてのリング ●②空箱 ●③パワースピア
- ④バトルアックス

攻略
ポイント

ひだりした みぎうへ ひだり
左下、右上、左の
じゅん たから ゆ
順で宝を取りに行く。

こうすると敵がどん
どん近づいてくるの

で、順にたおして行こう。気をつけた
いのは、階段近くのマスターメイジ
の魔法と、ヘルスナイパーの遠距離
からの攻め。これらさえクリアでき
れば、突破はたやすいぞ！



せん とう
戦 闘
しゅうりょうご
終了後

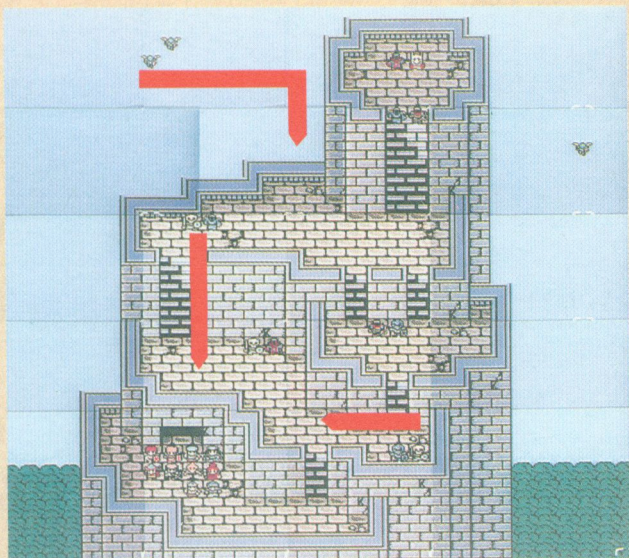
しゅうりょう ほんじん が めん
終了すると、本陣画面
となる。そろそろ転職で
きるはずなので、どんど
んやっておこう。

に
ここを逃がすと(リターンをかけない
かぎり) 3章の頭まで転職不可能。あと少
しでレベルが上がる場合、わざと戻ると
も1つの攻略法である。



なんと! あのぼうえいせんを
こえてきたか! ガーディアナ!

せん とう
戦闘10 塔2F



しゅつげんてき
出現敵キャラ

- スケルトン
- アークナイト
- ベガスナイト
- ヘルスナイパー
- マスターメイジ
- プリースト
- バズー

しゅとくか のう
取得可能アイテム

- 守りの杖 (マスターメイジ)
- アサルトシェル (ヘルスナイパー)

攻略 ポイント

まずは右へ。少しずつ
進んで誘い出したら、一
気に囲む。次は右上に行
かず左上へ。ペガサスナ
イトを先に倒しておく。そのあと右へ行
き、下からの敵と右からのペガサスナ
イトを倒す。次に少しづつ上へ行き、プリ
ーストとヘルスナイパーを誘い出し、こ
れを倒す。その後1ターンでバズーを
囲む。1度は攻撃を食らうハズなので、各
人のHPは満タン近くに戻しておく。こうすれば、1度攻められても、死ぬ
ことはない。そして次ターンで確実に仕留める。これがバズーに対しての、
ベストの攻略法なのだ!!

クレイ HP 11/24



クレイは 13ポイントの
ダメージを受けた

▲バズーの攻めはすさまじい。しかし、LV
が10以上あれば対等に戦えるのだ!

戦闘 終了後

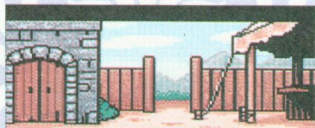
戦闘に勝つと、バズーは主人
公を指さし、一言叫び絶命する。
「我らの探していた人物は……
お前だ!」一同は驚いてしま
う。そこへ、バズーの死により自由の身になっ
た魔術師のイーシャガやってきて、仲間に加わ
る。彼女は、主人公を見て、王子様と呼んだ。なんと、主人公はサイプレス
国の若き王子だったのだ。一同の疑惑をはらみながら一行は本土へと向かう。



もちろん わずれるものですか!
ニクさまは、わたしのつかえな
サイプレスのおおじなのですから!

いよいよ転職だ——っ!!

先ほども述べたが、このあたりで転職
の時期が来るハズ。LVが10になったら
即転職させるに限る。この外伝シ
ーズでは、メゴドライブ版のように力が落ち
ることはないので、転職は不利でもなん
でもない。むしろ、装備品が増えたり、
魔法を覚えたりと、いいことずくめなのだ。
急いで転職をさせるに限るぞ!!



かみど ひかりの なにおいて・・・
アーチャー・シェイドは・・・
スナイパーと なるがよい!

▲軍師ロウのおごそかな言葉のもと、転
職はなされるのだ!

だい しょう
第3章

ほん ど じょうりく
サイプレス本土上陸

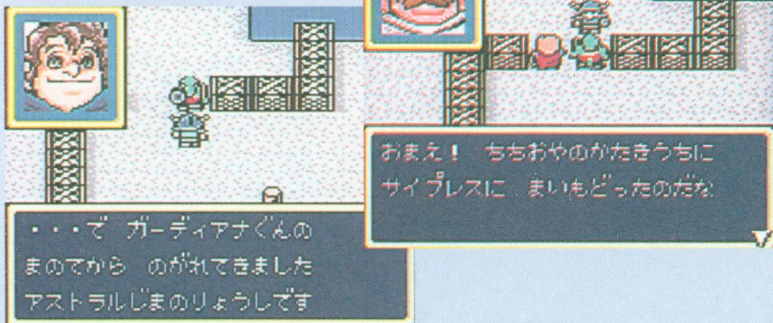
せん とう
戦 闘

- 11. 港検問所
みなとけんもんじょ
- 12. 夜の大平原
よる だいへいげん
- 13. 死の洞窟
し どうくつ
- 14. 山岳地帯
さんかくちたい
- 15. ガンドール要塞外
ようさいそと
- 16. ガンドール要塞中
ようさいなか

しゅじんこう たい おお うたが の おお
主人公に対する大きな疑いを乗せ、大
がたせん
型船はサイプレス本土に向かった。

みなと ちか ほんど たい
港では、近づくガーディアナ軍に対し
て 厳しい検閲が行なわれていた。一行は
きげ けんまつ おこ いっこう
アスリート島の漁師に化け、検閲を逃れ
ようとう ころ
ようと試みる。そして、主人公の番にな
ったと同じ時に、運悪くエドモンド王が
みなと しきつ
港に視察にやってきた。

かれ しゅじんこう うち せんたいおう ついほう
彼は主人公の父、先代王を追放するた
め、ウォルドルと手を結んだ張本人。甥
の主人公の顔を忘れるハズもなく、変装
はバレル。そして、港の戦闘が始まった。



おまえ！ ちちおやのかたきうちに
サイプレスに、まいもどったのだな

・・・で ガーディアナぐんの
まのてから のがれてきました
アストラルじまのりょうしです

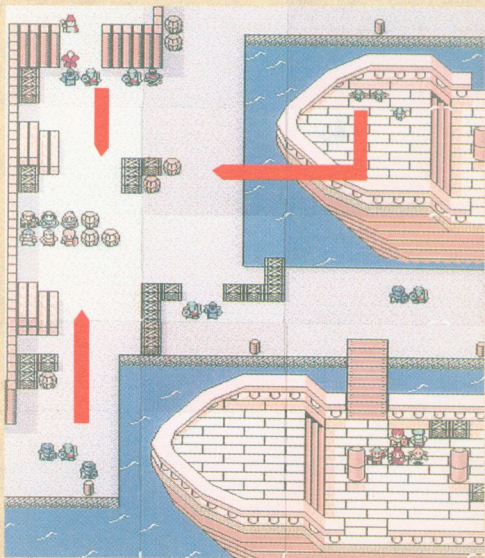
＊この章で仲間になる人物＊

テディ	レベル LV10
カッシング	レベル LV11

ドミンゴ	レベル LV3
ゲイツ	レベル LV3
シュリーク	レベル LV7

せんとう
戦闘11

みなとけんもんじょ
港検問所



しゆげんてき
出現敵キャラ

- アークナイト
- リザードマン
- ペガサスナイト
- ヘルスナイパー
- マスターメイジ
- ビショップ
- ソーサラー



こうりやく
攻略
ポイント

ここに^{レベル}くるまでLV
13 (転職後 2~3) は
ない^{くる}と苦しいステージ。
左側の者はじつと^た耐え、

右の仲間が近づいてくるのを待つしか
手はない。ヘタに^{うご}くと、ボコボコに
されてしまうのだ。我慢しよう。



いきなり^{また}二手に分けられ
ない状況なのだ

せんとう
戦闘
終了後

獣人のテティガ、主人公の王子に会いに来る。彼の話を、
王子はサイプレスの反乱の中、危機を承知でガーティアナに
旅立ち危険を知らせに行ったと言うのだ。皆は主人公を再び
信用する。そのまま村へ。村の外は大平原なので夜に出発し
ようとキャンプを張る。しかし見つかってしまい戦闘になる。

せんとう
戦闘12

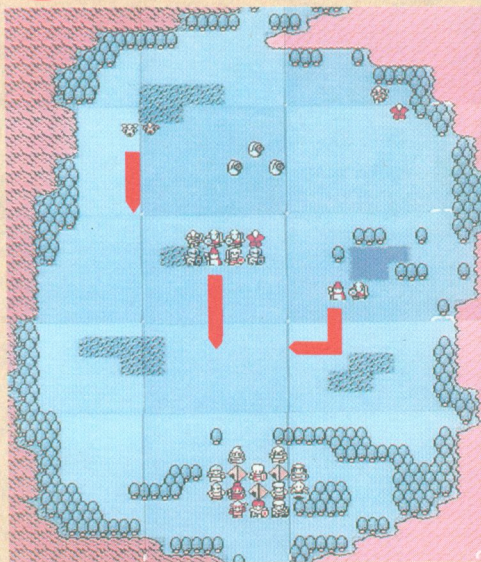
よる だいそうげん
夜の大草原

しゅつげんてき
出現敵キャラ

- アークナイト
- リザードマン
- ウォーム
- ガーゴイル
- ポウライダー
- ソーサラー
- ピショップ
- デッドリーボーン

しゅとくかのう
取得可能アイテム

- 黒のリング (ソーサラー)
- デーモンロッド (ピショップ)
- ドミンゴ



こうりやく
攻略
ポイント

ちゅうおう びき たお
中央の8匹をまず倒す。
これがキーポイント。魔法
もこわいので、決して隣
り同士にならず、1歩ずつ
すす い
進んで行こう。ポウライダーの射程に入ら
ぬよう、さいしん ちゅうい ひつよう
ぬよう、細心の注意が必要である。



◀このどこかにドミンゴが隠れているのだ！

せんとう
戦闘
終了後

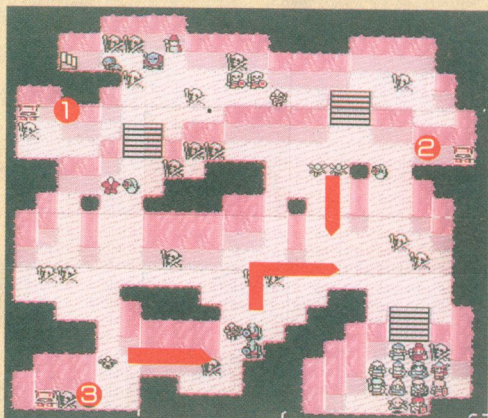
いっこう し どうくつ とつにゅう
一行は死の洞窟へと突入する。ここ
は、遠征隊が全滅したところらしい。
この先に城塞ガンドールが存在する。
遠征隊のカッシングが「きのこのこに
えんせいたい ちゅうこく せんとう
をつくれ」と忠告する。そして戦闘。



せんとう 戦闘13

し どうくつ 死の洞窟

しゆげんてき 出現敵キャラ



- リザードマン
- デッドリーボーン
- マジカルマッシュ
- ガーゴイル
- イビルピクシー
- ボウライダー
- ソーサラー
- ビショップ
- グール
- ウォーム

しよとくかのう 取得可能アイテム

- ① 空箱 (からぼこ)
- ② ハルバート
- ③ 必殺の剣 (ひっきつ つばせ)
- 守りのリング (ビショップ)
- ヒートアックス (リザードマン)

こう りやく 攻略ポイント

とにかく通路が狭いので、魔法を使う敵には十分注意しよう。ソーサラー、ガーゴイルは真先に倒すこと。デッドリーボーンは引きつけておいて囲む。そのスキに右上の宝を入手する。マジカルマッシュの胞子は眠りの効果がある。これは広範囲なので1~2度は食らっても仕方ない。他のメンバーで先に倒せ。



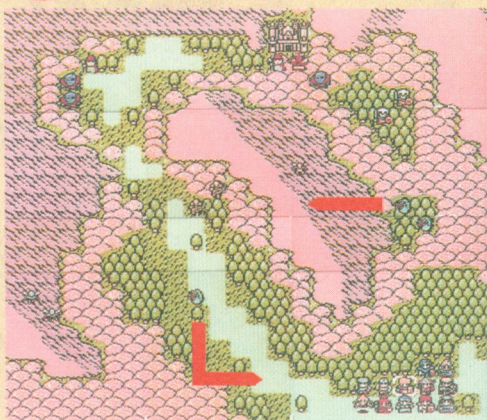
▲急に出現するマジカルマッシュ。油断ならないきのこののだ!

せんとう 戦闘 終了後

先ほど忠告してくれた騎士のカッシングが、仲間となる。彼の話だと、この洞くつの先にガンドール要塞があり、四天王の1人が守っているということ。また、同じ遠征隊の、ウォリアーのゲイツがガンドールに向かっているらしいことも分かる。一行は先を急ぐ。ここで1人パーティを外すことに。

せんとう
戦闘14

さん がく ち たい
山岳地帯



しつげんてき
出現敵キャラ

- ウォーム
- デッドリーボーン
- グール
- ガーゴイル
- イビルピクシー
- ボウライダー
- ビショップ
- ミノタウロス

しよとくかのう
取得可能アイテム

- 恵みの雨 (ビショップ)
- バスターショット (ボウライダー)

こう りゃく
攻略
ポイント

ようさいまえ さんがくち たい まえ
要塞前の山岳地帯。ここも前
に出すぎると、アツという間に
やられてしまう。1歩ずつ進ん
で行くのだ。

みぎうえ さそ たお つづ
まずは右上のウォームを誘いこれを倒す。続
いて左側へ行き、近づいてきた者から順に倒し
ていく。これでOK。魔法が恐いので、固まら
ず離れず。この手で進むのだ。



やま いどうきより すぐ
▲山あいなので移動距離は少ない。
てき まほう き
敵の魔法に気をつけよう

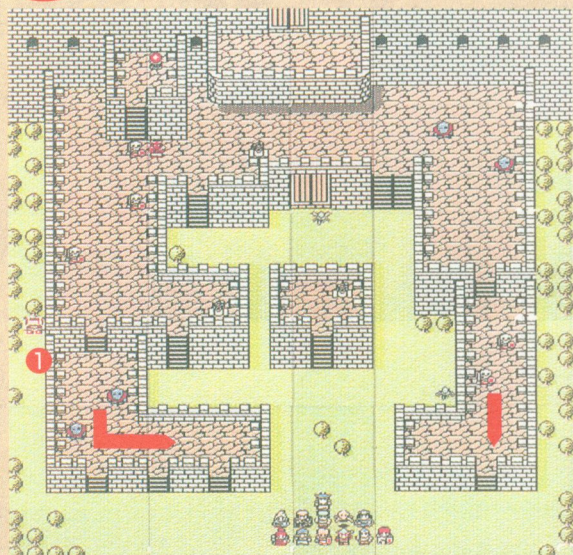
せん とう
戦闘
終了後

とうじやう なか ま
ゲイツが登場。仲間とな
り岩へ急ぐ。
なか はい
中に入るとダントムとフ
レーベルが出向かえる。こ
こではフレーベルが相手。魔法使いなのに、

てき けいとう てき あや
敵にその系統の敵がない。怪しむがどう
いっこう せんとう はい
しようもない。一行は戦闘に入った。



フレーベルのぐんだんが置いてあります
しかし・・・おかしい! おかしいぞ!
まほうのつがいが、どこにもいない



取得可能アイテム

① いだてんリング

出現敵キャラ

- テッドリーポーン
- イビルピクシー
- グール
- ミノタウロス
- プラスガンナー
- フィズルポール

こう 略 攻 略 ポイント

ここの特徴は、すべての魔法が使えないということ。回復アイテムは目一杯用意しておくこと。最初は二手に分かれ進軍。最終的に1つになり、フィズルポールをたたく。近寄る順に叩んでしまおう。



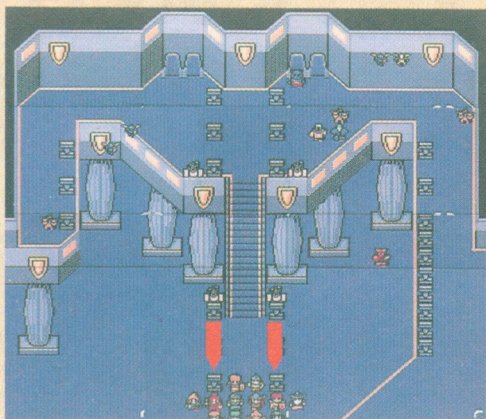
攻撃はしてこないが、こわい装置だ

せん 闘 戦 闘 終了後

フレーベルは再戦させるとダントムに頼むが拒否され、ウォルドルの手によりサイプレス城へ強制送還されてしまう。ダントムは体制を整えたら中へ入れと言いつつ残し姿を消す。王子と戦うのは本意でないと言いつつ、戦闘に入る。

せんとう 戦闘16

ようさいない ガンドール要塞内



しゅつげんてき 出現敵キャラ

- ミノタウロス
- ケルベロス
- ホークマン
- ベリアル
- プラスガンナー
- デモンマスター
- クレリック
- ダントム

しゅつげんてき 出現敵キャラ

- カのリング (ミノタウロス)

こう りやく 攻略 ポイント

3^{しよ}ラストのステージは、
せま かいろう せま つうろ ようさいない
狭い回廊、狭い通路の要塞内。

ここでもポイントは1歩ず
つすめということ。必ず敵は

ちか 近づいてくるので、移動射程に入ったら、一
き 気に囲んで攻撃。これの繰り返しとなる。

ベリアル、クレリック、デモンマスターの
まほうに注意しながら、ダントムを囲む。上下
まほう せんし けんし
左右を戦士と剣士。その隣にはスピア系を持つ
き し そとがわ まほう つか もの ゆみ きんじゆう
騎士。外側に魔法を使う者と弓。この三重の囲みで、ダントムはやっと倒
せしめ せしめ
せる。1~2ターンで倒さないと、こちらに犠牲者がでてしまうぞ!



▲ダントムを倒すには、このように囲
むのがベストの方法なのだ!!

せん とう 戦闘 終了後

イ・オムの神に気をつけろと言ひ残し、ダントムは昇天す
る。そこへバードラーのシュリークが来て仲間。彼の話だと、
えんせいいたいしゆう
遠征隊長のラグが生きているという。手前ではくれたが、
たんしん 単身サイプレスに向かったと聞いて、一行は先を急いだ。

第4章

決戦! サイプレス城

戦 闘

17. サイプレス首都前

18. 高台のフィールド

19. 城を挟んでの攻防

20. 城内部

21. 最終決戦 1

22. 最終決戦 2

山岳地帯を越え、とうとうサイプレス首都直前まで迫った、ガーディナ軍。しかし、そこではウォルドルの命令で監視を続ける、エドモンド王の部隊が一行を待ち伏せしていた。

エドモンド王は、自ら前戦に立たされることを大変不快に思い、これもウォルドルの口車に乗ったせいだと、多少反省はしている。しかし、主人公一行を見つけると、すぐさま戦闘をしかけてきた。

サイプレス城は首都の向こう。ここは突破せざるを得ないのだ!



サイプレスのおうたるわたしがなぜ? ぜんぜんでたたかうのだ



ひーっ! やつまできたというのか? こうなったら やるしかないのだ! あにのこどもに まけてたまるか!

▲主人公のおじでもあるエドモンド王。ウォルドルに利用されたと感じたが...



そうだ! ラグどのが いきています! ガンドールのでまえではくれましたが サイプレスにおもったはずですよ!

この章で仲間になる人物

ランドルフ レベル LV 6

アミーゴ レベル LV 5

ラグ レベル LV 12

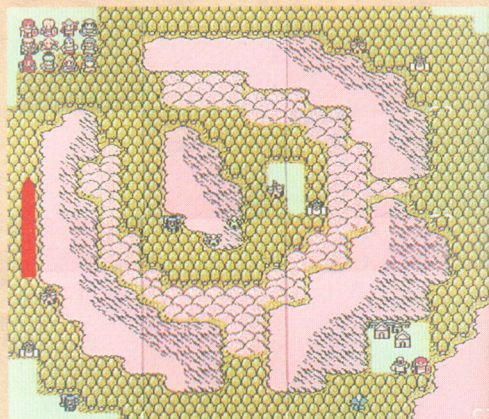
せんとう 戦闘17 **サイプレス首都前** しゅとまえ

出現敵キャラ

- ケルベロス
- ゴーレム
- デュラハン
- ベリアル
- プラスガンナー
- デモンマスター
- クレリック
- エドモンド

取得可能アイテム

- イビルリング (クレリック)



こうりやく 攻略
ポイント

いどう 移動しにくい草原地帯。 そうげん ちたい

しかも、ところどころにゴーレムが潜んでいるのだから、うかつに進めない。

しかし、敵も条件は同じ。ここは動きにくいので一直線にエドモンドを目指し、奴を倒してのステージクリアを図ろう。

薬草などはたくさん持って行くこと。近づいての魔法回復がしにくいとこだからだ。



ゴーレムがあらわれた!

なによまやまおほい 神楽うとっば たい
▲何しろ山と山の間を中央突破。この最短ルートが最適だ

せんとう 戦闘
しゆうりやうご 終了後

もと 元サイプレスの騎士ランドルフ きし
が登場し、仲間に入る。ここで一行は町へ入る。装備を整えよう。

ウォルドルは高台にそびえる城

にいるというので、一行は先を急ぐ。ところがそこにも敵が。時間を稼げと言い、戦闘開始。

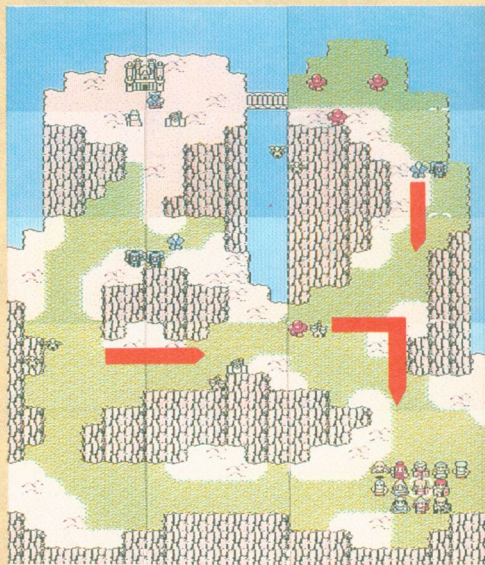


・・・せんとうぶひんをエドモンドさま
ウォルドルにこゝにせられたが先にも
なんどおこいまつちえぞしょう

せんとう
戦闘18

たか だい

高台のフィールド



出現敵キャラ

- ケルベロス
- ゴーレム
- デュラン
- ベリアル
- ブラスガンナー
- デモンマスター
- イビルビショップ
- エグゼキューター

取得可能アイテム

- バルキリー (デュラン)

攻略 ポイント

転職後のレベルが10前後の者が3~4人いれば、結構勝てるステージ。剣士、騎士、僧侶の3人を右、他は左へ進軍させ、一気にたたく。山あいだが移動距離が取れるので、やりやすいのだ。



◀あわてずにしつくり攻めればOKだ！

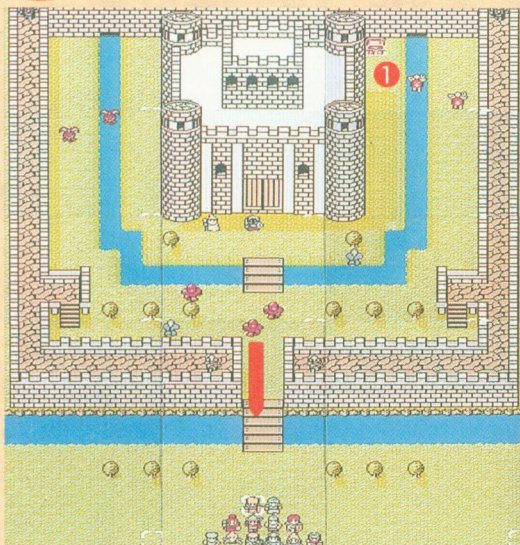
戦闘 終了後

終了後、ウォルドルには邪神イ・オムがついているといい残り敵は全滅。城の中に入ると、四天王の1人ゲツベルが待っており、待ちわびたと言い放つ。ここで戦闘開始。



せんとう
戦闘19

しろ はさ ごう ぼう
城を挟んでの攻防



しつげんてき
出現敵キャラ

- ゴーレム
- デュラハン
- ワイバーン
- キメラ
- アサッシン
- デモンマスター
- イビルビショップ
- ゲツベル



しゅとくかのう
取得可能アイテム

- ① 暗黒の剣 (あんこく つるぎ)
- ② 白のリング (しろのリング) (イビルビショップ)
- ③ アトラスの斧 (あつらすのおの)
- ④ アミーゴ

こう りやく
攻 略
ポイント

ちゅうおうとつぱ
中央突破しかな
いので、橋の直前
まで進み、敵の出
方をうかがう。ポ

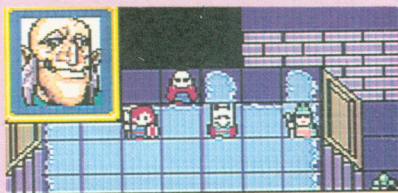
ウナイトとスナイパーで、壁のアサッシンを倒す。他の近づく敵もどんどん倒し、ゲツベルを2~3重に囲む。LVが12~13あれば大丈夫。HPは最初「？」だが、残りが100を切ると、ちゃんと表示されるので、戦いやすいのだ。



▲ さすがは四天王の1人だけに、決して弱くない。HPに注意しながら戦おう

せんとう
戦闘
しゅうりょう
終了後

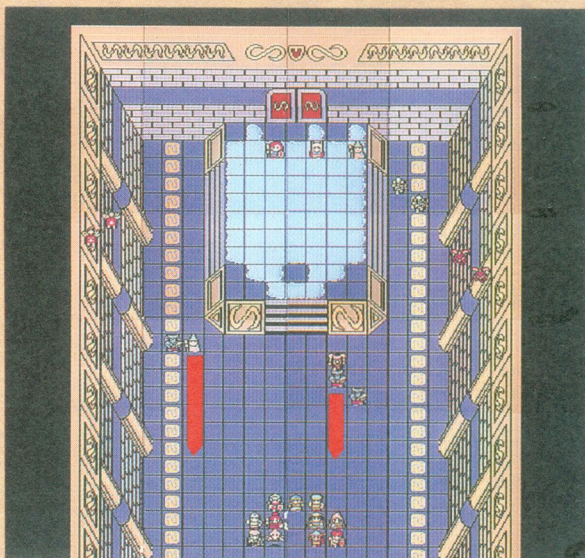
ウォールドルが登
場し、サイプレス
征服はあきらめた
が、まじんを召還
してこの国を滅ぼすと宣言。玉座
の間に消える。代りにバズーとフ
レーベルが登場。お互いお前達を
倒すと息巻く。いよいよ城内での
戦闘が始まった。



これから わたしはきよくごのへやぞ
おしまじんを しゅうかんする
それが このくにのさいごとなろう!

せんとう
戦闘20

しろ ない ぶ
城内部



しゅうげんてき
出現敵キャラ

- エグゼキューター
- スカルナイト
- ワイバーン
- キメラ
- アサッシン
- イビルビショップ
- バズー
- フレーベル

こう りやく
攻 略
ポ イ ン ト

このポイントは、自ら近づかないということ。特にフレーベルが出てきたら、一気に1ターンで倒す覚悟でやるしかない。フレーベルの横にバズーでも来たら、自も当てられない。2~3人は死ぬバズーである。

最初は1歩ずつ進み、近づかず倒し、フレーベルも一気に倒す。その後と左右に広がり、アサッシンなどを倒してから、バズーを囲む。一度はスパークを食らうだろうが、HPを上げておけば大丈夫だ。

▶フレーベルは1ターンで倒してしまおう



◀バズーは囲んでじっくりと攻めよう

せん とう
戦 闘
終了後

バズーはやられるが、すでに魔人は召還されたい。

しかし、動き始める前が弱点だと分かり、一行は玉座の間へと急ぐ。ウォドルは余裕たっぷりだが、こちらがマジンの弱点を知っていると分かり、守れと命ずる。そして、戦闘が始まる。

ウォドルは余裕たっぷりだが、こちらがマジンの弱点を知っていると分かり、守れと命ずる。そして、戦闘が始まる。



えら
メンバー選びとレベルのバランス

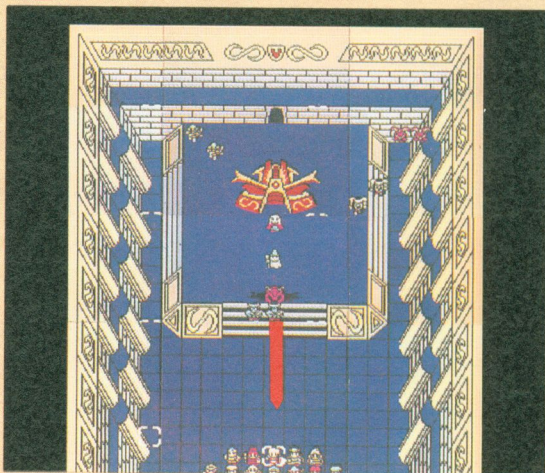
パーティの人数とレベル。これはこのシリーズでいつも悩む課題である。

結論から言えば、自分の好きなキャラということになる。しかし、効率よくやるのなら、魔法を使う者を減らし、戦士、騎士中心でやる方が、耐久性に優れプレイしやすい。また、レベルも合わせやすいので、簡単なのである。



▶人数にはいつも迷うのだ!

- エグゼキューター
- ワイバーン
- イビルビショップ
- まじん
- アサツシン
- スカルナイト
- ウォルドル



こう 攻 略 ポイント

いよいよまじんとたいせんとの対戦。
 奴やつのスパークがこわ恐いので、
 他ほかの敵を誘い出し、これを
 倒たおす。ウォルドルも近ちかづ付
 いてくるハズなので、1ターンで倒たおすように
 したい。ウォルドルさえ倒たおせば、他ほかのザコ
 は無視してまじんに突撃。2~3重に囲かこみ
 集中攻撃しゅうちゅうこうげきを浴あびせる。スパークは2~3度
 食くらうので、HPには注意しておこう。



▲ついに復活ふっかつしたまじんを相手あいてに、決戦せつせんを挑いどむのだ!!

せん 戦 闘 終了後

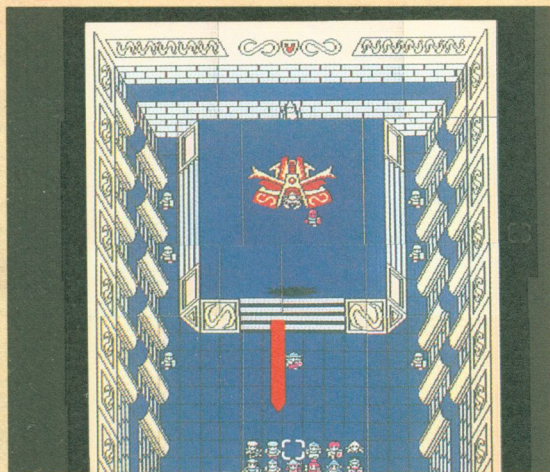
敗やぶれたウォルドルは、宝たからを持って逃にげ出だそうとするが、そ
 こへ遠征隊長えんせいたいちょうのラグあわが現やつれ、奴やつを止とめる。しかも、ラグての手
 には、邪神じゃしんよけの剣つるぎ一破は邪じゃの剣つるぎが握にぎられている。今回の事件こんかい
 は、この剣つるぎの争奪戦そうだつせんであったワケだ。ウォルドルは最後さいごの闘たたか
 いに挑いどむため、自らみづかをいけにえとして怪物かいぶつに変身へんしんする。

せんとう
戦闘22

さいしゅうけつ せん
最終決戦 2

出現敵キャラ

- タロス
- センチネル
- イビルビシヨップ
- ウォルドル?



こう りやく
攻 略
ポイント

せんとう れんせん しやうり
戦闘21と22は連戦が勝利
じようけん
条件。リターンをかけると
21からやり直しになる。

ここでは、まずザコを倒
し、破邪の剣を主人公に持たせて装備。彼
をちゆうしん
を中心に、サソリのお化けとなつたウォル
ドルに、正面からぶつかって行く。これし
か手はない。何度もHPを回復させ、連続
こうげき
攻撃をしかけるのだ!



なまま はい せんとう さんか
▲ラグが仲間に入り戦闘に参加する。ま
は じゃ つるぎ しゆじんこう わた
ず破邪の剣を主人公に渡すのだ!

せん とう
戦 闘
しゆうりようご
終了後

やがて、邪神イ・オムの野望を背負つたウォルドルは、そ
の生命の灯を落とす。最初は何とも頼りなかつた2軍部隊の
えんせい
遠征だったが、今は使命を果たした実感が、どの顔にもあふ
れかえていた。新光の軍勢の面々は、みな喜びを分かち合
つていた。が、その時…。

ウォルドルは倒したが… 王子の右手は？

玉座の間で歓喜の声を上げる面々。
しかし、一陣の風が主人公を襲い、
彼はその場にうずくまった。
慌てて彼の元に走り寄る仲間達。
彼らが見たものは、石化してしまっ
た主人公—サイプレス王子の右手で
あった。

がく然とする仲間達。ウォルドル
は破れ去った。しかし、彼の深く暗



あー…なんともおうじのみぎだが！
ニョのおうじの まっ みぎだが
いしになっっている！

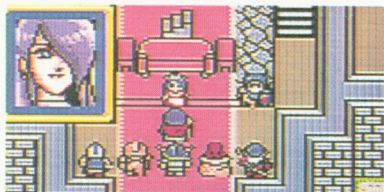


ルース…たくましくなったな
おそろしくつよいと ひょうばんの
ガーディアナくんが おまえたちとは

い憎しみと呪いは、王子の右手の自由を奪つ
てしまったのだ。

誰かがつぶやく。王子の右手を取り戻すた
めには、真の敵を倒さなければならない。彼
らは顔を引き締め、静かにうなづく。

真の敵、邪神イ・オムと、その神をあがめ
る者達を倒すため、彼らは再度の遠征を誓う
のであった。



そうですか…そういうことなら
われわれガーディアナとしても
でまげけしなくてはなりませんね

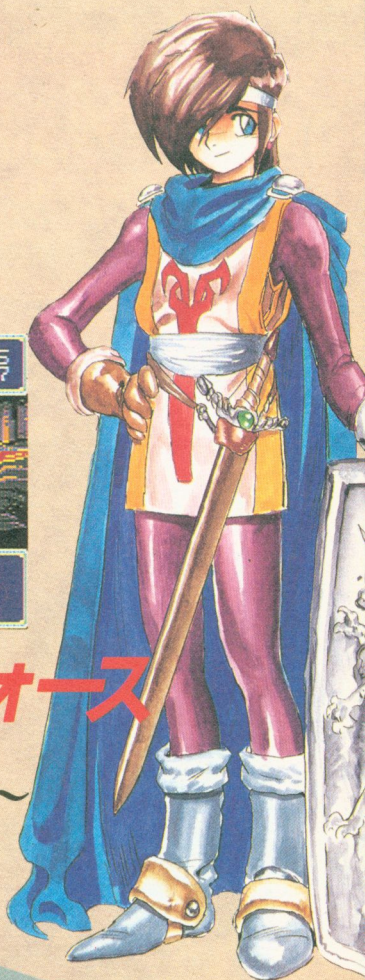




じいじは がいけしたのほうで
うめきごえがしたので
いってあたり・・・ひとが!



ナターシャは 19ポイントの
ダメージを うけた



シャイニング・フォース

外伝II ~ 邪神の覚醒 ~

ここからは外伝IIの解説に入る。I
の続きの物語りとなっている、邪神
イ・オムとの闘いの戦記である!!

STORY

神官ウォルドルの野望を砕き、自
国サイブレスに戻った王子ニック
は、自らの右手の石化を直さんため、
邪神をあがめるイ・オム国への
遠征軍を召集。陣頭指揮を取り、討
伐に向かう。

一方イ・オム国の邪王ワードラー
は、自らの下僕に命じ、遠征軍を
打ち伏せるワナをかける。また、部
下のゴードンに命じ、邪神よけの聖
剣一破邪の剣を奪取しようと試みる。
果たして王子の命運はどうか。

IIと同様総勢18人IIの仲間達



IIの舞台は、Iでは敵国だったサイプレス。
 ここにも個性豊かな面々が登場するのだ。

個性豊かなメンバーだ

今回の中心メンバーは、サイプレス国の人々。
 もちろん、Iで出てきた仲間や、ガーディアナの
 人間まで仲間になるのだ！



主人公



ある日ケガをして、ナターシ
 ヤ達に助けられ、サイプレスに運
 ばれた剣士。見習い部隊の一員とな
 る。人間族。

剣士

勇者



ナターシャ



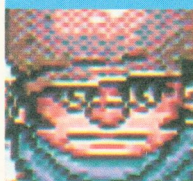
ニック王子のイトコで、
 彼を尊敬している。お
 てんばなお嬢さん。
 人間族。有能な魔術師。

魔術師

ウィザード



アーロン



サイプレスの見習い
 兵。実力はあるのだが、
 本人は自覚していない。
 ドワーフ族。

戦士

ウォリアー



クレイド



たいだい つか
代々サイプレスに仕える
めいもん で みなら そしつ
名門の出。見習いだが素質
はある。しかし、アンジェ
ラにはよわい。ケンタウロス。

きし
騎士

▶ パラディン



アンジェラ



どうよう
クレイド同様、サイプレ
スの名門出の家柄。クレイ
ドとはおなじみ。ケンタウ
ロス族。

きし
騎士

▶ パラディン



ビル



みなら へい
見習い兵。アーロン、クレ
イドの3人で、サイプレス
どじ3人組。魔法を使え
る。巨人族。

モンク

▶ マスターモンク



セイン



となりまち す
サイプレスの隣町に住む
そうりょ せきにんかん つよ じけん
僧侶。責任感が強く、とある事件か
ら一行をアルバート谷へ案内して
くれる。ホビット族。

そうりょ
僧侶

しさい
司祭



グラハム



おな
セインと同じタイムスの住
にん まちのリーダー。破邪の剣盗
なん じけん にぎ じや つるぎとう
難事件のカギを握る。後に仲間
に加わる。ケンタウロス族。

レンジャー

▶ ボウナイト



チェスター



エルモド^{こくぐん}国軍の部隊長^{ぶたいちやう}。王^{おう}の死^しを聞き^き、恨^{うらみ}みを晴^はらそうと一行^{いっこう}の仲間^{なかま}に入る^{はい}。正義^{せいぎ}感が強く^{きん}熱血^{ねつけつ}漢^{かん}である。エルフ族^{ぞく}で弓^{ゆみ}が得意^{とくい}。

アーチャー ▶

スナイパー



マリアン



エルモド^{こく}国の王宮^{おうきゆう}魔導師^{まどうし}。イ・オム^{こく}国^{けい}への経由^{けいゆ}港^{かう}である、ポルトベリヨ^{みちあんない}への道案内^{みちあんない}を買^かって出^でる。フォックスリング族^{ぞく}。

魔術師^{まじゆし} ▶

ウイザード



サラ



サイプレス軍^{ぐん}のイ・オム^{えんせい}遠征^{ぶたい}部隊^{ぶたい}の生き残り^{いのこ}。ポルトベリヨ^{なま}にて仲間^{なかま}となる。軍師^{ぐんし}としての能力^{のうりよく}も高い。キヤントール族^{ぞく}。

僧侶^{そうりよ} ▶

司祭^{しさい}



ランドルフ



Iでも登場^{とうじやう}したサイプレス^{こく}国の王宮^{おうきゆう}騎士長^{きしちやう}。セインとともにポルトベリヨ^{なま}で仲間^{なかま}となる。ケンタウロス族^{ぞく}。

パラディン ▶

転職なし



バリ



Iで登場^{とうじやう}したサイプレスのレジスタンス^{れじすたんす}。現在は^{げんざい}国軍^{こくぐん}の部隊長^{ぶたいちやう}。鳥人族^{ちやうじんぞく}。

バードラー ▶

転職なし



ガメス



イ・オム軍の見張り
塔の裏の街の戦士長。
途中で仲間になる。
ドワーフ族。



ウォリアー ▶

転職なし

ムサシ



東の国からやって来たサムライ。
イ・オムの悪政に憤慨して、仲
間となる。人間
族。



サムライ ▶

転職なし

ハンゾウ



ムサシを追って東から来たシノビ。
見つけると仲間になってくれる。
人間族。忍術も
使用できる。



シノビ ▶

転職なし

テディ



Iで登場したサイプレス
の王宮戦士。イ・オム遠
征部隊大隊長。終盤仲間
となる。獣人族。



ベルセルク ▶

転職なし

ニック



Iでは主人公となっ
ていた王子。イ・オムへの
遠征中、行方不明となる。
人間族で有能な剣士だ。



王子 ▶

転職なし

魔法について

ここにはIIの魔法をすべて示した。Iより種類が増えているので、覚えておこう。



めい名	しょう称	レベル	MP	しゃてい射程	しょうじゆん照準	こう効果	かいしんかくりつぽか会心確率他
ヒール		1	3	1	0	かいふくまほう レベル 回復魔法。LV1で15、LV	
		2	5	2	0	3で30、LV4で完全回復	
		3	10	3	0		
		4	20	1	0		
オーラ		1	7	3	1	きょうりょく かいふくまほう レベル 強力な回復魔法。LV1で	
		2	11	3	2	15、LV2で15、LV3で	
		3	15	3	2	30、LV4でFULL。範囲	
		4	18	0	0	効果が大きい	
アンチドウテ		1	3	1	0	どくけ まほう こうか はんい 毒消しの魔法。効果の範囲	かくりつあり 確率有
		2	6	2	0	がLVで違う	
クイック		1	5	1	0	たい ぶん DFとAGの値を4分の1	かくりつあり 確率有
		2	16	2	0	UPする	
スロウ		1	5	1	0	てき たい ぶん 敵のDFとAGの値を4分	かくりつあり 確率有
		2	20	2	0	の1下げる	
アタック		1	15	3	0	AGを4分の1UPする	かくりつあり 確率有
アンチスペル		1	5	2	0	じゅもんしょうきょ じたら 呪文消去の働き	かくりつあり 確率有
コンフューズ		1	6	2	0	てき こんらん おと い 敵を混乱に陥し入れる	かくりつあり 確率有
		2	18	2	0		
ソウルスチル		1	12	2	0	しにがみ しょうかん てき 死神を召還し敵にダメージ	ぞくせい 属性で はんだん 判断
		2	16	2	1	を与える	

※MP=魔力、DF=防御力、AG=素早さ

めい 名	しょう 称	レベル LV	MP	しゃてい 射程	しょうじゆん 照準	こう 効	か 果	かいしんかくりつほか 会心確率他
スリープ		1	6	2	0	ねむ 眠り	あた を与える	
リターン		1	8	-	-	きかんまほう 帰還魔法		
ブレイズ		1	2	1	0	ほのお 炎	こうげきまほう 攻撃魔法	レベル LV1で6、 レベル LV2で10、LV3で15、 レベル LV4=40のダメージを あた 与える
ブレイズ (炎)		2	5	2	1			
		3	8	2	1			
		4	8	2	0			
フリーズ		1	3	2	0	こおり 氷	こうげきまほう 攻撃魔法	レベル LV1で10、 レベル LV2で12、LV3で18、 レベル LV4で50のダメージを あた 与える
フリーズ (氷)		2	7	2	1			
		3	10	3	1			
		4	10	3	0			
スパーク		1	8	2	1	かみなり 雷	こうげきまほう 攻撃魔法	レベル LV1で14、 レベル LV2で16、LV3で25、 レベル LV4で60のダメージを あた 与える
スパーク (雷)		2	15	3	2			
		3	20	3	2			
		4	20	3	0			
ヘルブラスト		1	2	1	0	しんくう 真空	こうげきまほう 攻撃魔法	レベル LV1で レベル 6、LV2で8、LV3で レベル 10、LV4で30のダメージ あた を与える
ヘルブラスト (真空)		2	5	2	1			
		3	8	2	1			
		4	8	2	0			
かとん		1	8	2	1	ほのお 炎	こうげきまほう 攻撃魔法	レベル LV1で15、 レベル LV2で40のダメージ
かとん		2	8	2	0			
らいじん		1	15	3	2	らいじん 雷神	こうげきまほう 攻撃魔法	レベル LV レベル 1で16、LV2で25、LV3 レベル で60、LV4で範囲内に35 はんい のダメージ
らいじん		2	20	3	2			
らいじん		3	20	3	0			
らいじん		3	-	1	0			

※照準とは？

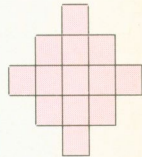
0



1



2



3

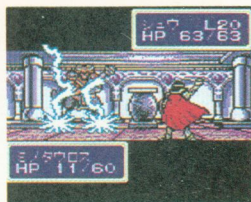


全員

※射程とはその魔法が届く範囲。

まほうしやうかのう
魔法使用可能レベル

ここでは、Iと同様、^{どうよう}誰がどのレベルで、^{だれ}どの魔法を使えるようになるかを表にまとめてみた。
おおよそ^{まほう}魔法^{つか}を使う^{ひょう}ようになる^{ひょう}かを^{ひょう}表に^{ひょう}まとめてみた。
大いに参考にしてほしい。



- レベル LV1-リターン1 (主人公のみ)
- レベル LV16-スパーク1
- レベル LV20-スパーク2
- レベル LV25-スパーク3
- レベル LV30-スパーク4



- レベル LV1-リターン1
- レベル LV1-ブレイズ1
- レベル LV4-フリーズ1
- レベル LV8-ブレイズ2
- レベル LV13-フリーズ2
- レベル LV17-ブレイズ3
- レベル LV22-フリーズ3
- レベル LV26-アタック1
- レベル LV30-ブレイズ4



- レベル LV1-ヒール1
- レベル LV3-ヒール2
- レベル LV6-アンチドウト1
- レベル LV10-スリープ1
- レベル LV13-アンチスペル1
- レベル LV17-ヒール3
- レベル LV22-アンチドウト2
- レベル LV25-ヒール4



- レベル LV1-ヒール1
- レベル LV3-ヒール2
- レベル LV7-コンフェーズ1
- レベル LV10-クイック1
- レベル LV12-ヘルプラスト1
- レベル LV15-コンフェーズ2
- レベル LV18-ヒール3
- レベル LV21-クイック2
- レベル LV24-ヘルプラスト2
- レベル LV27-ヒール4
- レベル LV30-ヘルプラスト3

マリアン



- レベル LV1-フリーズ1
- レベル LV3-フリーズ2
- レベル LV6-スロウ1
- レベル LV9-スロウ2
- レベル LV12-フリーズ3
- レベル LV15-スパーク1
- レベル LV18-ソウルスチル1

- レベル LV20-スパーク2
- レベル LV23-ソウルスチル2
- レベル LV25-スパーク3
- レベル LV30-スパーク4

サラ



- レベル LV1-ヒール1
- レベル LV3-ヒール2
- レベル LV5-コンフューズ1
- レベル LV8-ヘルブラスト1
- レベル LV12-ヒール3
- レベル LV14-ヘルブラスト2
- レベル LV16-オーラ1

- レベル LV18-コンフューズ2
- レベル LV20-オーラ2
- レベル LV22-ヒール4
- レベル LV24-ヘルブラスト3
- レベル LV26-オーラ3
- レベル LV28-ヘルブラスト4
- レベル LV30-オーラ4

ハンゾウ



- レベル LV17-かとん1
- レベル LV21-らいじん1
- レベル LV25-らいじん2
- レベル LV27-かとん2
- レベル LV30-らいじん3

Iより魔法が増えた？

特徴的なのは、「シャイニング&ザ・ダクネス」の中の「コンフューズ」の魔法が追加されていること。この魔法は、混乱を意味し、敵同士の相打ちや思っても見なかった行動を取らせるもので、なかなかおもしろいのだ。

また、「かとん」「らいじん」の2魔法も追加された。これは「ブレイズ」「スパーク」と同じだが、魔法ではなく、忍術なのである。



▲魔法の効果は大きい。レベル上げも、次の魔法を目標にすると楽しいのだ！

アイテム・武器

アイテムについて

ここは、IIに出てくるすべてのアイテムを表にしてある。ほとんどIと同じだが、効力を把握してプレイに役立てよう。



名 称	価 格	効 果 他
薬草	10	HPを10回復する
回復の実	200	HPを20回復する
毒消し草	20	その名の通り毒を消し去る
恵みの雨	20000	オーラ4と同じ効果
天使の羽	40	リターンと同じ効果
力のワイン	500	ATが2~4アップ
守りのミルク	500	DF 2~4 アップ
はやてのチキン	500	AG 2~4 アップ
いだてんピーマン	1500	移動距離が2アップする
元気のパン	500	食べたその場でHPを2~4 アップさせる
力のリング	10000	AT 5 アップ。アタックと同じ効果
守りのリング	10000	DF 5 アップ。クイックと同じ効果
はやてのリング	12000	AG 5 アップ。リターンと同じ効果
いだてんリング	10000	MV 2 アップ
白のリング	10000	DF 10 アップ。オーラ 2 と同じ効果
黒のリング	8500	AT 10 アップ。ブレイズ 2 と同じ効果
イビルリング	9500	AT 10 アップ。スパーク 2 と同じ効果

※HP=体力、AT=攻撃力、DF=防衛力、AG=素早さ、MV=移動距離

武器について

ここには武器全種類をまとめてある。若干 I と内容が違うので、プレイ中に確認してほしい。特に新しく登場するものについては、チェックしておいた方がいいぞ！

ちやいこころが 15%	レベル L20 HP 63 / 63 MP 30 / 30
こうげきカ 75 ぼうぎょカ 47 すばやさ 24 いどうきょり 6	ひらこつものつらき なにもちない



名 称	価 格	AT	主 騎	戦 魔	僧 侶	鳥 弓	モ ン	備 考
レザーグラブ	180	5					○	射程 1
パワーグラブ	500	10					○	射程 1
ソーングラブ	1200	14					◎	射程 1
アイアークロウ	4500	18					◎	射程 1
イビルクロウ	12000	30					◎	射程 1、呪い
イビルアックス	14000	34		◎				射程 1、呪い
ショートアックス	120	6		○				射程 1
ブロンズロッド	140	6			○ ○			射程 1
アイアン・ロッド	240	9			○ ○			射程 1
鉄の矢	110	8				○	○	射程 2
グレートショット	5500	23				◎	◎	射程 2~3
グレートアックス	5000	28		◎				射程 1
ショートソード	1000	5	○				○	射程 1
ミドルソード	180	8	○				○	射程 1
ロングソード	350	12	○				○	射程 1
スチールソード	680	16	○				○	射程 1
ブロードソード	1200	21	◎				◎	射程 1
必殺の剣	4000	26	◎				◎	射程 1、会心確率UP
菊一文字	6000	28						射程 1、サムライが使用
ロビンの矢	700	15				○	○	射程 2~3

※ AT = 攻撃力、○ = 転職前、◎ = 転職後

名 称	価 格	AT	主 騎	戦 魔	魔 槍	弓	鳥	モ	レ	備 考
暗黒の剣	15000	35	◎						◎	射程1、ソウルスチル1、呪い
光の剣	10000	33								射程1、スパーク2
破邪の剣	10000	33	◎							射程1、フリーズ3
ブロンズランス	250	9	○							射程1
スチールランス	400	13	○							射程1
クロムランス	1500	22	◎							射程1
イビルランス	14000	35	◎							射程1、のろ
ハルバート	5500	24	◎							射程1、スパーク1
スピア	120	6	○							射程1~2
パワースピア	780	18	○							射程1~2
バルキリー	8500	28	◎							射程1~2
ハンドアックス	200	9		○						射程1
ミドルアックス	380	14		○						射程1
バトルアックス	800	20		○						射程1
ヒートアックス	1600	25		◎						射程1、プレイズ2
アトラスの斧	9000	30		◎						射程1、プレイズ3
木の杖	60	3			○	○				射程1
守りの杖	3200	20			◎	◎				射程1
聖者の杖	7800	24				◎				射程1、HP3毎回復
パワースティック	600	12			○	○				射程1
デーモンロッド	12000	30			◎	◎				射程1、MP吸取り、のろ
フレイル	1400	16				○				射程1、2回攻撃確率UP
木の矢	80	4					○		○	射程2
鋼の矢	300	11					○		○	射程2
アサルトシェル	2200	19					◎		◎	射程2~3
バスターショット	9500	26					◎		◎	射程2~3

ぜん ひき
全55匹

モンスターデータ図鑑

IIに出てくるすべてのモンスター
を紹介する。みな個性豊かな敵達だ。

AT=攻撃力、DF=防御力、MV=移動距離、AG=素早さ、G=所持金をそれぞれ示している。

ゴブリン

ショートソードを装備



HP	9	MP	0
AT	10	DF	6
MV	5	AG	4
G	20		

スケイブン

ミドルソードを装備



HP	13	MP	0
AT	11	DF	6
MV	5	AG	6
G	40		

ドラゴンニュート

ミドルアックスを装備。魔法
ブレイズLV1を使用



HP	15	MP	5
AT	12	DF	7
MV	5	AG	7
G	80		

ドワーフ

ハンドアックスを装備



HP	18	MP	0
AT	14	DF	8
MV	4	AG	7
G	100		

ラットマン

ミドルソードを装備



HP	18	MP	0
AT	16	DF	13
MV	5	AG	8
G	110		

イオムナイト

ブロンズランスを装備



HP	27	MP	0
AT	15	DF	10
MV	7	AG	9
G	110		

ヘルソルジャー

ハンドアックスを装備



HP	33	MP	0
AT	20	DF	13
MV	4	AG	12
G	120		

ゾンビ

ポイズンアタックを使用



HP	35	MP	0
AT	24	DF	16
MV	5	AG	11
G	150		

スケルトン

ミドルソードを装備



	HP	30	MP	0	
	AT	26	DF	20	
MV	6	AG	12	G	170

アークナイト

ブロンズランスを装備



	HP	40	MP	0	
	AT	30	DF	22	
MV	7	AG	14	G	220

リザードマン

ミドルアックスを装備



	HP	46	MP	0	
	AT	33	DF	22	
MV	6	AG	15	G	260

ウォーム

ポイズンアタックを使用



	HP	48	MP	0	
	AT	33	DF	20	
MV	4	AG	16	G	280

ゲール

ポイズンアタックを使用



	HP	66	MP	0	
	AT	42	DF	25	
MV	6	AG	18	G	530

デッドリーボーン

ミドルソードを装備



	HP	50	MP	0	
	AT	39	DF	30	
MV	6	AG	17	G	400

ミノタウロス

バトルアックスを装備



	HP	60	MP	0	
	AT	46	DF	33	
MV	5	AG	19	G	600

ケルベロス

ファイヤーブレスを使う



	HP	42	MP	0	
	AT	41	DF	27	
MV	7	AG	17	G	420

ゴーレム

武器、魔法とも使用せず



	HP	46	MP	0	
	AT	43	DF	30	
MV	4	AG	16	G	480

デュラハン

ブロードソードを装備



	HP	48	MP	0	
	AT	49	DF	35	
MV	6	AG	19	G	670

タロス

バトルアックスを装備そうび



HP	52	MP	0
AT	51	DF	35
MV	4	AG	20
G	900		

センチネル

バトルアックスを装備そうび



HP	52	MP	0
AT	53	DF	39
MV	4	AG	21
G	1300		

エグゼキューター

バトルアックスを装備そうび



HP	51	MP	0
AT	54	DF	40
MV	5	AG	22
G	1700		

スカルナイト

ブロードソードを装備そうび



HP	55	MP	0
AT	52	DF	36
MV	5	AG	20
G	1000		

おおこうもり

スリープアタックつかを使う



HP	14	MP	0
AT	13	DF	8
MV	6	AG	6
G	90		

インキュバス

ブレイズLV1レベルを使用しょう



HP	21	MP	3
AT	15	DF	10
MV	6	AG	9
G	100		

ラットフライ

スリープアタックしょうを使用



HP	29	MP	0
AT	19	DF	16
MV	7	AG	12
G	120		

ペガサスナイト

ブロンズランスを装備そうび



HP	28	MP	0
AT	25	DF	20
MV	7	AG	13
G	160		

ガーゴイル

スリープアタックしょうを使用



HP	47	MP	0
AT	42	DF	30
MV	6	AG	16
G	410		

イビルピクシー

ブレイズLV2レベルを使用しょう



HP	36	MP	8
AT	28	DF	20
MV	6	AG	14
G	240		

ホークマン

ブロンランスを^{そうび}装備



HP	56	MP	0		
AT	38	DF	27		
MV	7	AG	17	G	390

ベリアル

スパーク^{レベル}LV1を使用



HP	41	MP	18		
AT	43	DF	33		
MV	6	AG	17	G	580

ワイバーン

ブリザードブレスを^{つか}使う



HP	47	MP	0		
AT	50	DF	38		
MV	7	AG	19	G	970

キメラ

ファイヤーブレスを^{しょう}使用



HP	50	MP	0		
AT	51	DF	35		
MV	6	AG	18	G	860

デスアーチャー

木の矢を^{き や そうび}装備



HP	32	MP	0		
AT	18	DF	10		
MV	5	AG	10	G	110

ブラスローダー

こうげきしゃてい
攻撃射程MAX2



HP	31	MP	0		
AT	27	DF	19		
MV	4	AG	11	G	160

ヘルスナイパー

じやう
鋼の矢を^{や そうび}装備



HP	31	MP	0		
AT	25	DF	20		
MV	5	AG	13	G	210

ボウライダー

アサルトシェルを^{そうび}装備



HP	49	MP	0		
AT	33	DF	27		
MV	7	AG	14	G	310

ブラスガンナー

こうげきしゃてい
攻撃射程MAX2



HP	41	MP	0		
AT	46	DF	36		
MV	4	AG	17	G	700

アサッシン

バスターショットを^{そうび}装備



HP	48	MP	0		
AT	50	DF	37		
MV	7	AG	20	G	910

デスバルーン



ばくはつこうげき
爆発攻撃をしかける

HP	49	MP	0
AT	0	DF	21
MV	2	AG	11
G	800		

ダークメイジ



きのつえ そうび
木の杖を装備。プレイズ
レベル
LV 2 を使用

HP	36	MP	8
AT	15	DF	10
MV	5	AG	11
G	140		

マスターメイジ



まし つえ そうび
守りの杖を装備。プレイズ
レベル
LV 3 を使用

HP	43	MP	17
AT	26	DF	19
MV	5	AG	13
G	210		

ソーサラー



フリーズ
レベル
LV 2 を使用

HP	64	MP	27
AT	30	DF	23
MV	6	AG	15
G	340		

デモンマスター



フリーズ
レベル
LV 3 を使用

HP	71	MP	32
AT	43	DF	32
MV	6	AG	19
G	910		

プリースト



パワースティックを装備。
ヒール
レベル
LV 2 を使用

HP	32	MP	9
AT	24	DF	16
MV	5	AG	12
G	190		

ビショップ



パワースティックを装備
ヒール
レベル
LV 3 を使用

HP	47	MP	19
AT	29	DF	22
MV	5	AG	13
G	270		

クレリック



せいじや つえ そうび まほう
聖者の杖を装備。魔法ヒール
レベル
LV 4、ヘルプラスト
レベル
LV 1
を使用

HP	52	MP	40
AT	35	DF	29
MV	5	AG	16
G	610		

イビルビショップ



せいじや つえ そうび レベル
聖者の杖を装備。オーラ
レベル
LV 3
ヘルプラスト
レベル
LV 2 を使用

HP	65	MP	61
AT	43	DF	36
MV	4	AG	19
G	1100		

ゴードン



まし つえ そうび
守りの杖を装備。フリーズ
レベル
LV 2 を使用

HP	46	MP	30
AT	28	DF	20
MV	7	AG	14
G	510		

ソロ

レベル しょう
スパークLV2を使用
ましろ ツネ し
守りの杖を持つ



	HP	65	MP	51
	AT	48	DF	35
MV	6	AG	19	G 850

バーバラ

おの そうげ
アトラスの斧を装備



	HP	92	MP	0
	AT	55	DF	41
MV	6	AG	21	G 1310

デスウォールド

レベル しょう
フリーズLV3を使用



	HP	?	MP	70
	AT	57	DF	41
MV	6	AG	22	G 1630

ワードラー

レベル しょう
スパークLV3を使用



	HP	?	MP	99
	AT	58	DF	41
MV	6	AG	23	G 1980

イオムドール

レベル しょう
フリーズLV2を使用



	HP	?	MP	?
	AT	52	DF	35
MV	5	AG	20	G 2000

イオム像

めがみ しょう
女神ビームを使用



	HP	80	MP	?
	AT	0	DF	35
MV	0	AG	17	G 1000

ラストボス

イ・オム

ひだり
左

	HP	?	MP	?
	AT	57	DF	38
MV	0	AG	22	G 2600

みぎ
右

	HP	?	MP	?
	AT	55	DF	40
MV	0	AG	21	G 2600

かお
顔

	HP	?	MP	?
	AT	60	DF	44
MV	0	AG	24	G 3000

じゃしん
邪神として
まかい くんりん
魔界に君臨す
る、イ・オム。
せんとう じ
戦闘時には、
3たい ぶんれつ
3体に分裂し
こうげき
攻撃をしかけ



る。しかも、左右の小さいものまで能
りよく ほんたい な
力は本体並み。距離的に近い左の方
から倒し、次に右。この時、顔の攻撃に
たおし つぎ みぎ とよ かお こうげき
気をつけよう。

まほう くらう
魔法は食らうことになるが、オーラ
しろろ
と白のリングの併用でHPを回復する。
あいて さいきょう ことろ たい
相手は最強だと心得て戦おう。

全エリア完全MAP付攻略編

ここからIIの攻略に入る。MAP内の矢印は、大体の敵の進路ルートを示している。参考にしてほしい。

第1章

留守番部隊の冒険

戦闘

1. サイプレス城
2. 城の裏の崖
3. 谷へのフィールド
4. アルバート谷
5. 小屋前

遠征軍が出陣したあとのサイプレスには、メイフェアを中心に、見習部隊が留守を守っていた。その中には、ケガで保護された主人公も含まれていた。

一行が仕事をサボっていた、まさにその時、敵の襲来を受ける。ゴードンにより命を奪われた、

イ・オムの軍であった。一行は応戦を始める。

▶サボる仲間をたしなめるナターシャ



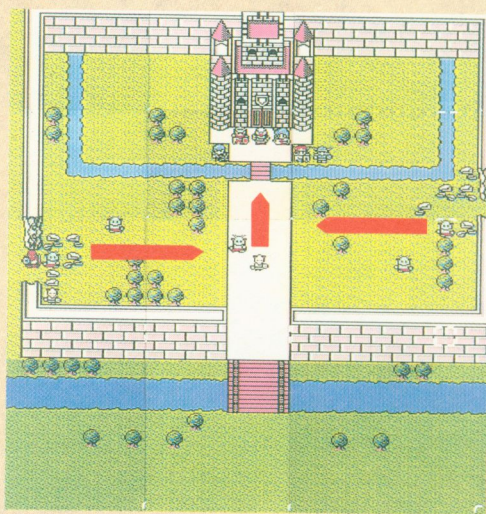
やっぱり！ 3人にそろってる！
ビル！ アーロン！ クレイド！
もちばをばられるなんて、さいては！

この章で仲間になる人物

主人公	レベル LV1	ナターシャ	レベル LV1
アーロン	レベル LV1	クレイド	レベル LV1
アンジェラ	レベル LV1	ビル	レベル LV1
セイン	レベル LV3	グラハム	レベル LV6

せんとう
戦闘1

サイプレス城



出現敵キャラ

- ゴブリン
- スケイブ
- ドラゴンニュート

取得可能アイテム

- 薬草×2 (スケイブン)

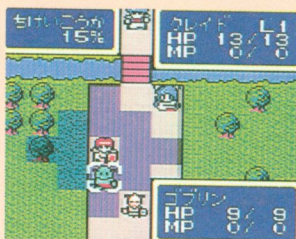


攻略 ポイント

たいおう
で対応するのだ。

1人にムリをさせなければ、全滅することは、まずない。LVを上げよう。

左右の敵に対し、けつして2手に分かれてはいけない。橋を中心にして、1匹必殺の構



まずは初戦。楽な気持ちで戦っていこう。HPには要注意

戦闘 終了後

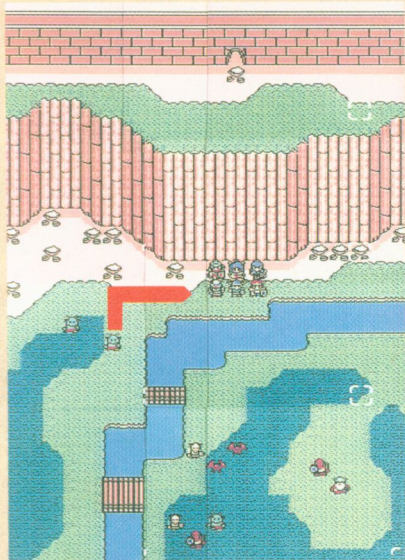
一行。ドジの3人組がコケたりして、なかなか笑えたりする場面だ。

メイフェアが城内の異変に気づく。どうやら、破邪の剣が盗まれたというのである。

犯人を追って城の裏手に向かう



せんとう 戦闘2
しろ うら かけ
城の裏の崖



しゅつげんてき
出現敵キャラ

- ゴブリン
- スケイブン
- ドラゴンニュート
- おおこうもり
- ドワーフ

しゅとくかものう
取得可能アイテム

- 薬草×2 (スケイブン)
- 毒消草×2 (おおこうもり)

こう りやく
攻 略
ポイント

ここでは、川をどう渡るかがポイント。戦士か剣士を上から、他は下の広い橋からというのが、1番危険が少なそう。ただし、囲まれたら危ないので、それだけ注意して進んでいこう。



魔法はバンバン使うように。MPは残すな！

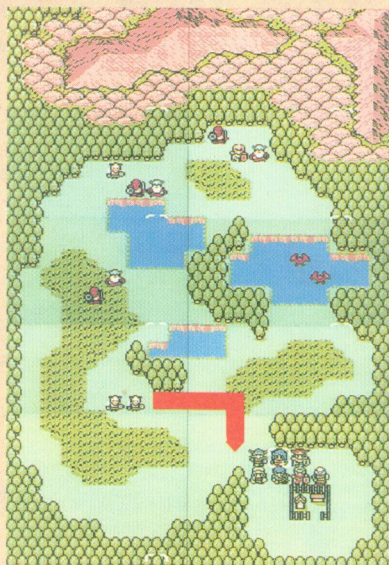
せんとう
闘 闘
終了後

メイフェアを軍師に進軍を決意する留守番部隊。まず、ティムスの町へ行く。しかし人々がいない。1人の男と話す人質になってるらしい。彼(セイン)を仲間にし、先の谷へ行くのだ。



せんとう
戦闘3

たに
谷へのフィールド



しつげんてき
出現敵キャラ

- スケイプン
- ドラゴンニュート
- ドワーフ
- おおこうもり
- イオムナイト



おんのためーに はってーいたのたが
やはしーからまじりものかいたが！
バカが！ けちらしてやまわ！

こう
攻 略
ポイント

タテ^{なが}に長いフィールドな
ので、移動距離^{いどうきょり}に差^さが出て
しまう。なるべく固^{かた}まって
前進^{ぜんしん}していこう。

まだ序盤^{じよばん}なので、一撃^{いちげき}で死ぬ^{しんぐん}こともある。
△りな進軍^{しんぐん}には要注意だ。

せん
戦 闘
終了後

やっとグラハム^おに追いついたものの、
ここで敵^{てき}が待ち^{まち}受けている。ここは
一気^{いっき}にケリをつけるしかない。町^{まち}に入
るグラハム^{よこめ}を横目^{いっこう}に、一行^{せんとう}は戦闘体制^{せいせい}
に入った。

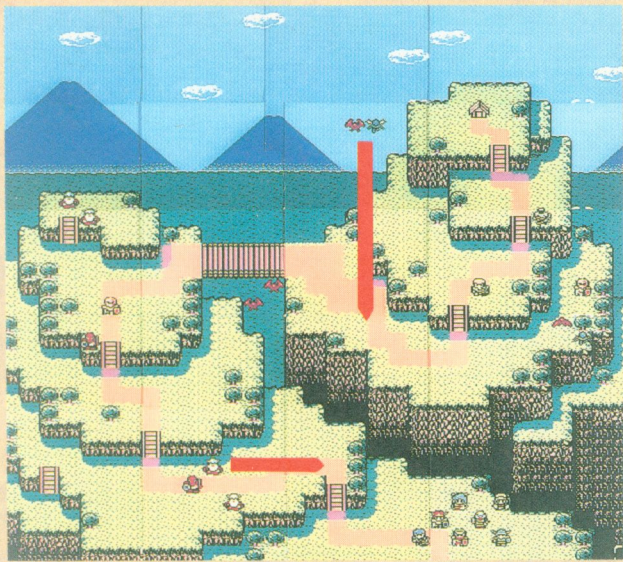


↑主人公のレベルは早目
に上げておこう！



せんとう
 戦闘4

たに
 アルバート谷



しつげんてき
 出現敵キャラ

- ドwarf ●イオムナイト ●おおこうもり
- インキュバス ●デスアーチャー

しゅとくかのう
 取得可能アイテム

- 守りのミルク (インキュバス)
- 力のワイン (デスアーチャー)

こう りやく
 攻 略
 ポイント

なに せま しんぐん
 何しろ狭い進軍ル
 ートがポイント。近
 づいて来た者から、
 かくじつ たお
 確実に倒していくの

がセオリーである。

まほう き
 インキュバスらの魔法に気をつけ
 つつ、囲むように位置取り。デスア
 ーチャーの弓攻撃は、結構キツイの
 で、1~2ターンで倒すようにする。



▶この様に位置取りすれば、魔法の被害が少ない



◀何しろホスなので、ある程度の被害はやむを得ない

せん とう
戦 闘
終了後

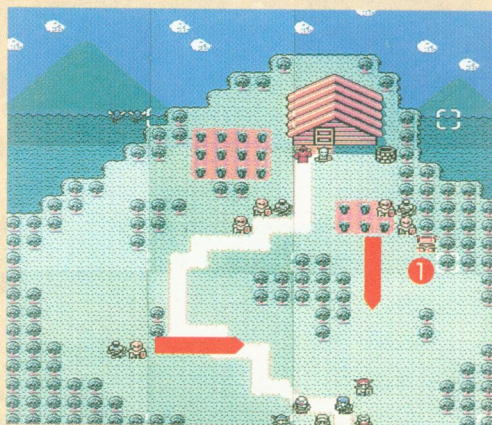
けん ぬす まち ひと
剣を盗んだグラハムは、町の人の解放を要求。しかし、イ・オムは約束を守らなかった。そこへ、サイプレスの一団が到着。グラハムは小屋へ逃れる。

こや のが
△は小屋へ逃れる。

は じゃ つるぎ うば
破邪の剣を奪ったダークメイジと、狭い町の中での戦いが始まった。



せん とう
戦闘5 小屋前



しゅつげんきゃら
出現敵キャラ

- イオムナイト
- ラットマン
- インキュバス
- デスアーチャー
- ダークメイジ

しゅとくかもの
取得可能アイテム

- ①はやてのチキン
- 元気のパン (ラットマン)
- マイム劇場のチケット

攻略ポイント

町中なので、障害物が多い。移動には細心の注意を払おう。ダークメイジの魔法には適切な位置取りしか、

手はない。みんなで囲むのだ。宝は次の町の「掘り出し物」メニューにも出てくるが、取っておいた方がベター。お金の節約にもなる。できればすべて入手するように心がけよう。



はやてのチキンを みつけた
アンジェラは
はやてのチキンをてにいれた

▲宝箱の中味ははやてのチキン。剣士の戦士に食べさせるのだ!

戦闘終了後

戦闘が終わると、ダークメイジは破邪の剣をガーゴイルに渡し、絶命する。逃げるガーゴイルに対し、剣を盗んだグラハムが弓を放

つた。その弓は一直線に進み、見事にガーゴイルに命中。森の奥へと落ちて行った。

グラハムは村人のためとはいえ剣を盗み、迷惑をかけたと謝る。そして、仲間になることを、一行に誓った。

彼によると、ガーゴイルの落ちたところはエルミド国の領内だという。破邪の剣を求めて、一行は先を急いだ。



ガーゴイルよ このつるぎを
ゴードンさまに とどけるのだ



Iとはここが変わった?

システム上、店で「装備」できるようになったことが、大きな点。他には、店の親父のグラフィックが見れたり、誰が装備、あるいは転職その他ができるか、一目で分かるようになった。

魔法も種類が増え、敵キャラも少し増えた。何もかもがパワーアップして、IIが出来上がったのである。



▲いちいち装備し直す必要がなくなった。持ち物やステータスも分かるのだ!

第2章

イ・オムの策略

せん とう 戦 闘

- 6. エルミド^{じょう}城へ
- 7. エルミド^{じょうない}城内
- 8. 地下道^{ちかどう}
- 9. ポルトベリヨ
- 10. 港^{みなと}

破邪^{はじゃ}の剣^{つるぎ}の行方^{ゆくえ}を追^おって、エルミド領内^{りょうない}に入ったサイプレス^{はい}の一行^{いっこう}。

ここでは、エルミド兵^{へい}に化^ばけたイ・オムのモンスター^{もんどう}が、1人^{ひとり}の兵士^{へいし}と問答^{もんどう}をしていた。警備^{けいび}をしなくても良^よいと言^いわれた兵士^{へいし}は、王^{おう}の命令^{めいれい}かと問^といただす。それには答^{こた}えず、彼^{かれ}を城^{しろ}に閉^とじ込^こめるモンスター。サイプレス軍^{ぐん}到着^{とちやく}と共に、その真^まの姿^{すがた}を現^{あらわ}し、戦^{たたか}いを挑^{いど}んでくる。

この章^{しょう}のうちに、転職^{てんしょく}可能^{かのう}な者^{もの}はさせておこう。次章^{じしょう}では、ツライ戦^{たたか}いが待^まっているからだ。



おかしいですね・・・
ガーゴイルが おちたのは
このあたりだったんですが・・・



でも・・・ガーゴイルの
かげも かたちも みえないは



われらエルミドへいのかわりに
ふのようなやからに まもらせるなど
もってのほかだ^だといっているのです

しょう なかま じんぶつ *この章で仲間になる人物*

チェスター

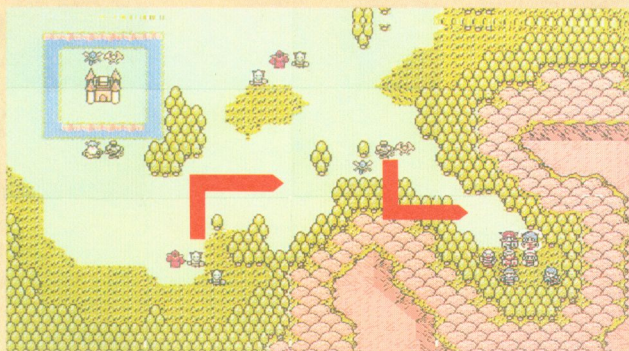
レベル
LV7

マリアン

レベル
LV8

せんとう
戦闘6

じょう
エルミド城へ



しゅつげんてき
出現敵キャラ

- ラットマン ● インキュバス ● ラットフライ
- デスアーチャー ● ダークメイジ ● ヘルソルジャー

しゅとくかのぶつ
取得可能アイテム

- 薬草×2 (インキュバス) ● 毒消し草 (ラットフライ)

こうりやく
攻略
ポイント

けつこうちか でき
結構近くに敵がいるので、
りんせんたいせい はい
すぐ臨戦体制に入ってしまう。
1～2ターン目の位置
めい いち
取りは慎重にやろう。

そろそろレベルにバラつきが出る頃。この
しょう お
章の終わりくらいから転職が始まるので、
へん き たたか
その辺を気にしながら戦っていこう。

インキュバス、ダークメイジの魔法をかわせば、そんなに難かしくはないはずだ。



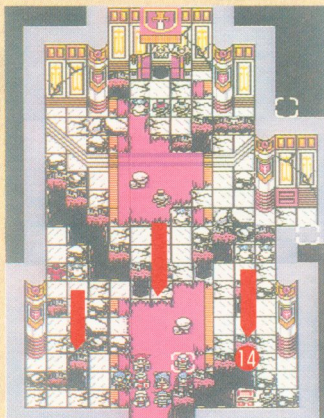
▲いきなりの戦闘が始まる。気をつけて進んで行くのだ!

せんとう
戦闘
終了後

おう まっけん ことば
王に謁見してもらおうというエルミドのチェスターの言葉に
したが いったい まち はい きゆうそく
従い、一行は街に入り休息する。そのあとすぐに城へ行くが、
エルミド王はイ・オムのゴードンだった。王は殺され、城も
は かい なか ま せんとう はい
破壊された。チェスターが仲間になり、戦闘が始まる。

せんとう
戦闘7

じょうない
エルミド城内



しゆげんてき
出現敵キャラ

- ヘルソルジャー
- ラットフライ
- デアアーチャー
- ダークメイジ
- ヘルスナイパー

しゆとくかのう
取得可能アイテム

- ①守りのミルク

こうりやく
攻 略
ポイント

なに せま
何しろここは狭く、1ターン
めからの攻め合いになる。レベ
ルが低いと死んでしまう者もい
るので、HPには要注意だ。

かた い てき ちか
固まるなど言ってもムリなので、敵の近くには
けんし せんし い どう
剣士や戦士を移動させる。そして、後方から
HPを回復させ、弓や魔法をバンバン撃つ。これ
れしかいい攻略法はなさそうだ。

1匹づつ倒していくのは当たり前。攻撃を集
中させよう。こちらの被害を最少にするのだ。

せんとう
戦 闘
しゅうりょうご
終了後

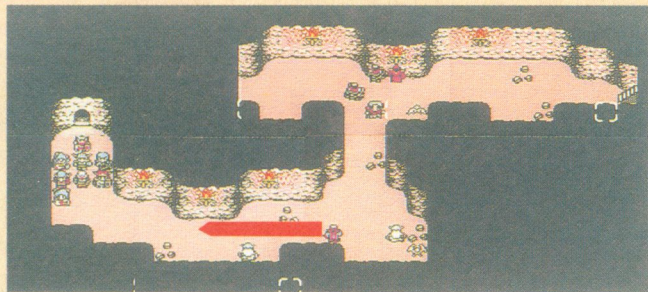
に あな
ゴードンの逃げた穴は、ポルトベリ
ヨに通じていると王宮魔導士のマリ
アンが言う。王を殺された恨みを晴らす
ため、彼女が仲間になる。穴の中へ急
ぐ一行。そこにはゴードンがいた。

▶ ヒキヨーなゴードン
は逃げてしまふ



◀ 何しろポイントに狭いのだ！

せんとう 戦闘8 ちかどう 地下道



しゅつげんてき 出現敵キャラ

- ヘルソルジャー ●スケルトン ●ラットフライ
- ヘルスナイパー ●ダークメイジ ●プリースト
- ゴードン

しゅとくかのう 取得可能アイテム

- スチールソード (スケルトン)
- パワースティック (プリースト)

こうりやく 攻略ポイント

先が見えず、狭いダンジョン。しかも、プリーストが初登場。敵のHPをどんどん

回復してしまう。まずはプリーストを倒すつもりで進軍しよう。

ゴードンはボスの中でも一番弱い。今のレベルでは強敵に達しない。プリーストを倒すので、HPを元に戻しながらの対戦になる。倒すと破邪の剣を取り戻せるのだ!!



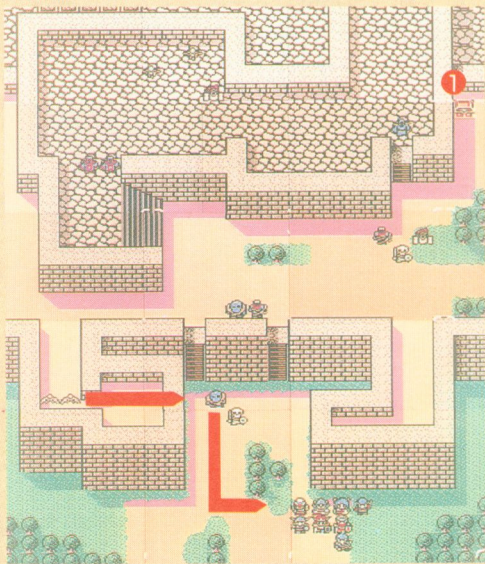
▲何しろせつかく減らしたHPを戻されてしまうのがやっかい。接近戦でやっつけよう

せんとう 戦闘 終了後

剣を取り戻しサイプレスへ戻ろうとする一行。その時、天の声が彼らに届く。遠征軍が破れ、ニック王子ガイ・オムに捕まったというのだ。ポルトベリヨに行き船を奪えとまで忠告し、声は消える。行ってみると、はたしてそうであった。

せんとう
戦闘 9

ポルトベリヨ



しゅつげんてき
出現敵キャラ

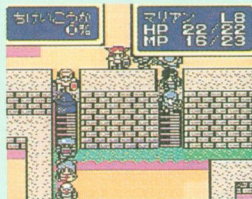
- ゾンビ
- スケルトン
- ラットフライ
- ペガサスナイパー
- ヘルスナイパー
- プラスローダー
- プリースト
- マスターメイジ

しゅとくかのう
取得可能アイテム

- ①はやてのリング
- ロビンの矢（ヘルスナイパー）

こう
攻 略
ポイント

イ・オムに渡らせまいと
港を守るモンスタ。気を
つけるのは細い階段地帯。
と
遠くからの弓攻撃に気を
つけよう。上に上げれば力勝負。しっかりレ
ベルを上げていこう。



◀詰まってしまうと身動きがとれないぞ！

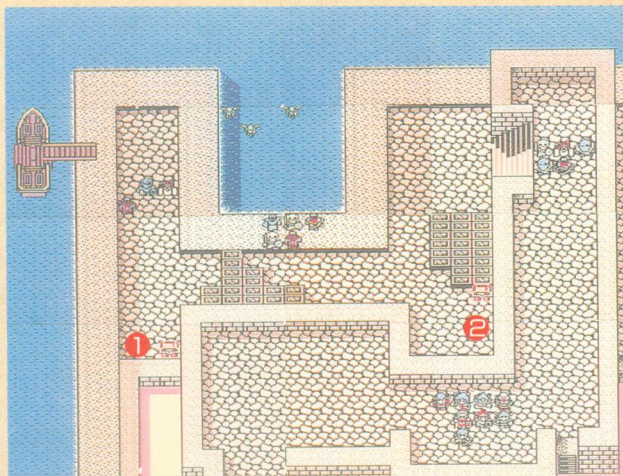
せんとう
戦闘
終了後

ニック王子は捕まった。イ・オムの
アルカム砦は無敵だ、と言い残し敵は
息絶える。その先の港には、船を守る
一派がたむろしている。船を手に入れ
るための戦闘が始まった。



戦闘10

みなと
港



出現敵キャラ

- ゾンビ ●スケルトン ●ベガスナイト
- ヘルスナイパー ●プラスローダー ●マスターメイジ
- プリースト ●アークナイト

取得可能アイテム

- ①いだてんピーマン ●②バトルアックス
- パワースピア (アークナイト)

攻略
ポイント

右周りに敵をけちらす様に進むステ
ージ。ベガスナイトの横からの攻め
に注意して、集中攻撃をしかければ○
K。②の宝は、取ったらすぐに戦士に
渡して装備させよう。



戦闘
終了後

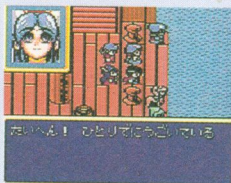
船を入手したが、それは動かなかった。そこへ砦で負けた
ランドルフとサラガ来て、船から降りろと叫ぶ。しかし、船
は動き出して、部隊は2つに引き裂かれてしまった。この先、
一行はどうなってしまうのか？

第3章

アルカム砦の死闘

戦闘

11. 船上
12. 地盤の悪い平原
13. 蔦登り崖
14. 隠し砦の上部
15. 暗闇の塔
16. 溶岩の洞窟
17. アルカム砦前
18. アルカム砦



離れ離れになったサイプレス軍。船に残った主人公達は、どうして船が動いたのかを考えていた。どう考えても、単なる幽霊船というのではないらしい。しかも、船はどうやらイ・オム本国に向かって進んでいるようなのだ。

これはイ・オム軍のワナかもしれないと、マリアンがつぶやく。そこへ敵が突如として現れる。

「まんまとワナに引っかかったな」
 邪悪な笑いを浮かべるモンスター。そして、場所移動をする。そこへ現れる他のモンスター達。引き裂かれたまま、戦闘が始まった。



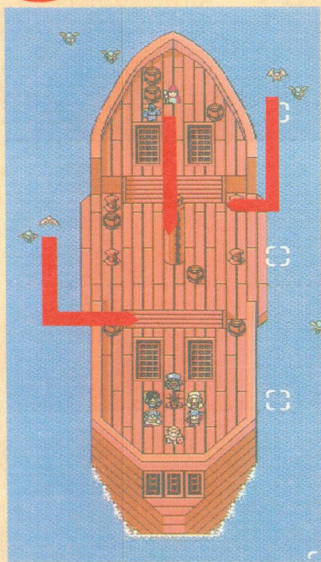
なかまのことよりも
 とりもえず、ぼくらのことさ

＊この章で仲間になる人物＊

サラ	レベル LV 5
バリー	レベル LV 2
ランドルフ	レベル LV 2
ガメス	レベル LV 3
ハンゾウ	レベル LV 6

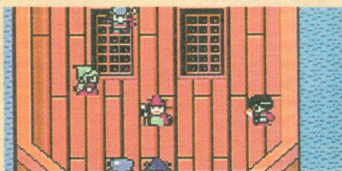
せんとう 戦闘11

せんじょう 船上



しやうげんてき 出現敵キャラ

- ベガサスナイト
- イビルピクシー
- ラットフライ
- マスターメイジ
- ビショップ



たしかに そのとおりだぜ！
このふねが うごきたしたのは
おまえたちを ひきはなすためさ！

こう りゃく 攻略
ポイント

せま しょうがいぶつ せんじょう
狭く障害物のある船上。
き 気をつけるのは空の敵。こ
こはかたまって、ちかづく敵か
らたおすのが、得策。レベル
あ 上げのため、ビショップは最後にゆつ
くりたおした方が、経験値を稼げるのだ。



離れたところからの魔
法攻撃は効果がデカイ

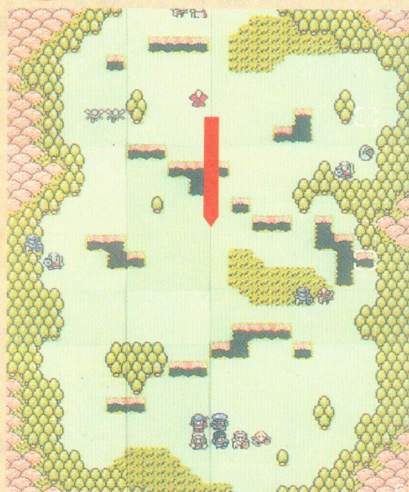
せん とう 戦闘
しゅうりょう 終了後

か 勝つとバードラーのバリーがひらい
仲間になる。船は目的地に向かってい
るので、この先のデミスの港で休み、
とりでむ 碁に向かうことにする。しかし、碁の
まえへいげん 前の平原に、またも敵が待っていた。



せんとう 戦闘12

じ ばん わる へい げん
地盤の悪い平原



しやうけんてき 出現敵キャラ

- アークナイト
- リザードマン
- ウォーム
- イビルピクシー
- ポウライダー
- ビショップ
- ソーサラー



アルカムとりてにつくのわ
でも・・・このあたりは
ずいぶん じばんがわるいみたい

こう りやく
攻 略
ポイント

ここは広いので先に進んでしまいがちだが、それは禁物。じっくりとすすんで、近づいてきたものから倒す。これが正しい攻め方。ポウライダーの射程は長いので、遠くから攻めてくる。特にセインらの魔法を使うものに狙いを絞ってくるので、十分気をつけよう。ソーサラーには接近戦で行けばOKだ。



▲左右からどンドン近づいてくるので1匹ずつ倒していこう

せん とう
戦 闘
しゅうりょう 終了後

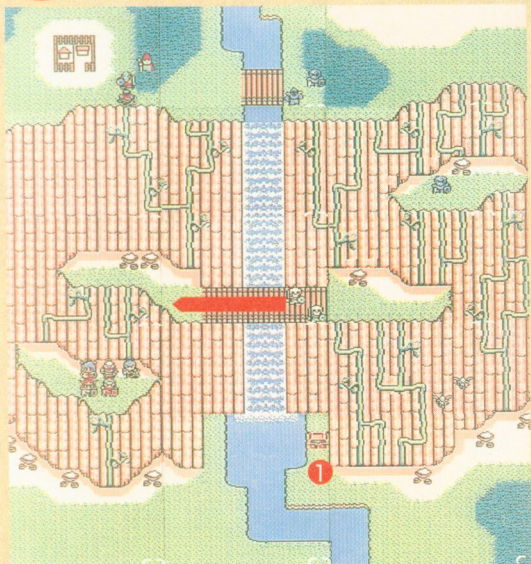
主人公達と別れた一行は、サラを軍師に陸路イ・オムを目指していた。とある崖に敵の集団を見つけるが、そこを登らねば先に行けないと分かり、戦闘体制に入った。



わねわねのくまが やられたのは
アルカムへのけんの まんまめで
はこみゆきに あったからなの

せんとう
戦闘13

つた のぼ かけ
葛登り崖



取得可能アイテム

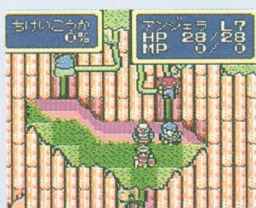
- ① お金 (500G)

出現敵キャラ

- スケルトン
- アークナイト
- ペガサスナイト
- ヘルスナイパー
- マスターメイジ
- ビシヨップ
- リザードマン

こうりやく
攻略
ポイント

なに みち かぎ
何しろ道が限られている
ステージ。空を飛ぶ敵やヘル
スナイパーには、十分注意
すること。村の近くにま
で行けば、あとは力勝負。ラン
ドルフやアンジェラにボコボコ
攻撃させよう。



ツタは登り下りできる。
宝はお金。無視しても可

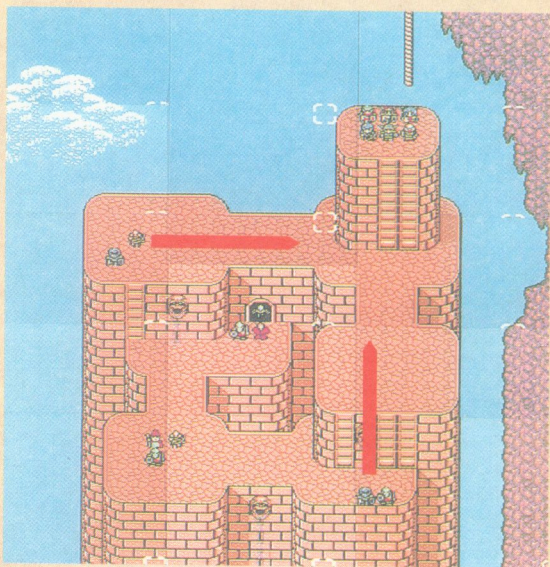
せんとう
戦闘
終了後

むら で き おとこ とりでつく
村から出て来た男は、砦作りをやら
されたと言い、弱点を教えてくれる。
男(ガメス)が仲間入りする。村で一
服後、砦に上から侵入。ワードラーの
悪事を聞いたなら戦闘突入。



かたしなりの、じゃくをるを
サイバースに しあれるのをみせれて
みんごるに、しようとしたのです。

かく とりで じょうぶ
隠し砦の上部



しつげんてき
出現敵キャラ

- アークナイト
- リザードマン
- イビルピクシー
- ポウライダー
- ビショップ
- ソーサラー

こう りやく
攻 略
ポイント

ここもひろそうに見えるが、ルートは限られている。固まって進み、HPを回復させつつ進

軍していくのだ。

イビルピクシーやポウライダーの遠距離攻撃と魔法には、十分注意する。

あとあとのことも考え、レベルは等しく上げて行くに限る。ソーサラー以外を倒してから、奴を囲めばOKだ。



▲仲間になったばかりのガメスはウォリアー。とても頼りになるオヤジなのだ!

せんとう
戦闘
しゅうりょうご
終了後

しょうり
勝利すると、
とりで
砦のボスの名
がわかる。奴
の名はソロ。

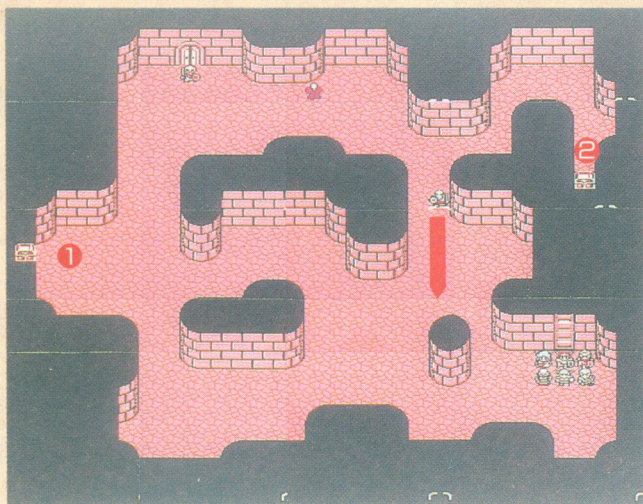
いっこう なかむ
一行は、中に向かった。
ところが！ そこは狭い暗
闇になっている。そこへ声
が聞こえた。ソロの部下のよう
だ。ソロの結界に守られたエ
リアで、戦闘が始まった。



もっとも それほできまい！
ソロさまのけっかいでまもられた
このとりでで きさまらはしぬのだ！

せんとう
戦闘15

あんこく しょう
暗黒の塔



しやうでんてき
出現敵キャラ

- ゾンビ
- リザードマン
- ポウライダー
- ソーサラー
- ビショップ
- デッドリーボーン

しやうどくかのり
取得可能アイテム

- ①デーモンロッド
- ②守りのリング

攻略 ポイント

このポイントは何
と言ってもソロの結界。
エリアがどんな形かさ
え最初は分かっていな

いのだ。MAPをよく見てほしい。

ボスは左上にいるが、固まって移動
すること。途中、敵がポコポコ出現す
るので、出て来たら倒す方式を取る。
ルートとしては①の宝を取り、下から
②を取りに行き、左へ。これでOKだ。



▲あまり進み過ぎると出現する敵の横、などと
いうことになる。一步一步進むのだ

戦闘 終了後

ナターシャ達は岩を出てア
ルカム平原へ。一方主人公達
は、前の戦闘終了後、火山洞
窟へ落とされていた。

火山洞窟を北上する一行。それは偶然にも
アルカム平原への方角だった。そして、それ
を阻止しようと、敵が待っていた。



ウォームに 21ポイントの
ダメージをあたえた

次の戦闘までが別行動だ!!

突然の2部隊のマルチストーリーに、
プレイしていて驚いたことと思う。

この別行動も、次の溶岩洞窟でラスト
になる。

ここまでの注意として、レベルの調整
ということがある。つまり、戦闘17から
は、パーティの人選を迫られるのだ。

誰を落とし、誰を使うか。次の戦闘終
了後には、やらねばならない選択なのだ。

したがって、ここまでの間に、ある程
度のレベルを揃えておく必要がある。そ
の辺を考えてプレイしておこう。

▶レベルが上がり、より
強くなった!



▶魔法もどんどん覚えて
行くのだ!

せんとう
戦闘16

ようがん どうくつ
溶岩の洞窟



しゅうげんてき
出現敵キャラ

- ウォーム
- イビルピクシー
- ペガサスナイト
- ソーサラー
- ビショップ
- ホークマン

しゅうとくか のう
取得可能アイテム

- 守りの杖(ビショップ)

こうりやく
攻略
ポイント

ここはひろそうに見えて、
実はせまい進行ルートしかない。
当然敵もかたまってくる
ので、HPの減少を最少限

に食い止める努力をしよう。ここはボス(ホークマン)を先に倒すのも、1つの手だ。



敵の攻めが激しいので
気をつけよう

せんとう
戦闘
終了後

どうくつ せと い お
洞窟の外へ行けとロープを下ろして
くれる者がいたが、誰かは不明。外で
ナターシャ達と合流。キャンプを張る。

翌朝、敵と対峙。挟み撃ちにしよう
とした敵の目論みも崩れ、戦闘になる。

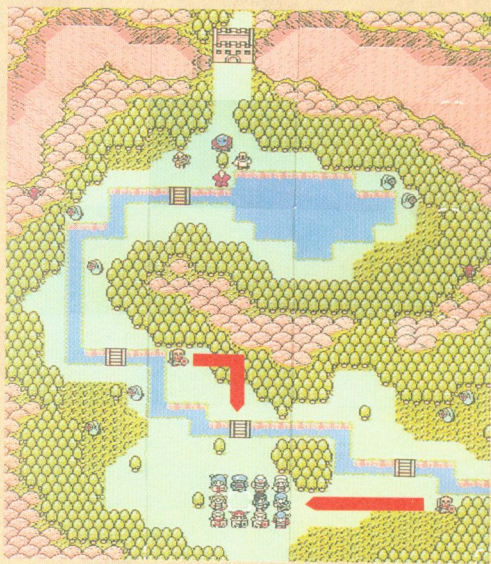


せんとう
戦闘17

とりでまえ
アルカム砦前

しゅつげんてき
出現敵キャラ

- ウォーム
- デッドリーボーン
- ホークマン
- ボウライダー
- ソーサラー
- クレリック
- グール



こうりやく
攻 略
ポイント

ここではまず近い敵を撃破。続いてゆっくり進軍。橋を渡ったところで、一気に攻勢。この順序で大

丈夫だ。人選を誤まらなければ、負けることはない。ボスはグールだ！



◀ここは1人しか渡れない。止まらないように

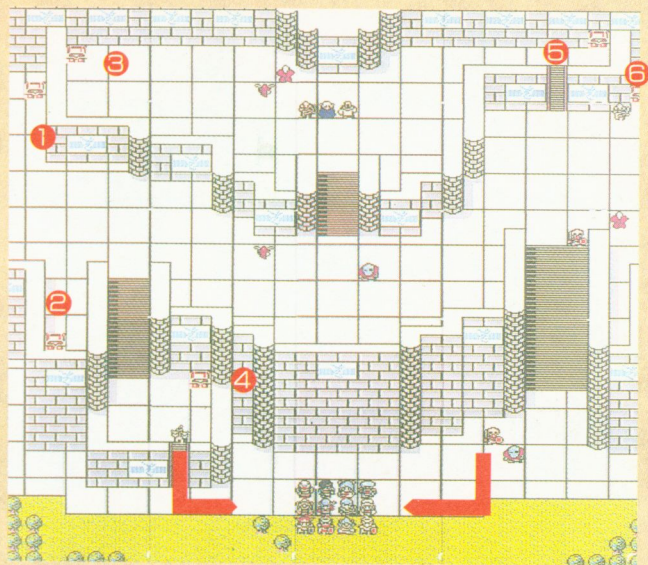
せんとう
戦 闘
終了後

砦の中に入り、キャンプ。そこではソロとパーバラが争っている。ヒンテルとワードラー王がそれを止める。王の口から裏切り者の話が出る。そこへ一行が。ソロ以外は神殿へ行く。



せんとう
戦闘18

とりで
アルカム砦

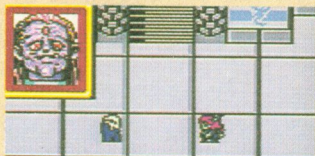


出現敵キャラ

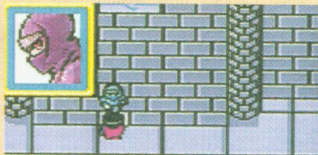
- デッドリーボーン
- グール
- ケルベロス
- ホークマン
- ボウライダー
- ソーサラー
- クレリック
- ソロ

取得可能アイテム

- ① いたてんリング
- ② ひっさつ つるぎ 必殺の剣
- ③ ハルパート
- ④ めぐ あめ 恵みの雨
- ⑤ かね お金 (800G)
- ⑥ ヒートアックス
- 黒のリング (クレリック)
- ハンゾウ



やめんか！ ばかりものどもが
なぐまわがして なごとする！



せーしゃも まだまだでござるな
せなたのもてで
しめぎょうを つむといたさう

攻略ポイント

このポイントはデスパルーンに対する対処と、宝箱の取り方。デスパルーンの被害はある程度仕方ない。防御力の高い者に、どんどん倒させて、HPを回復するしか手はなさそう。

宝箱は④②①⑥⑥③の順で取るのがよい。他に、このエリアでシノビのハンゾウが隠れているぞ。



▲倒した者に向かって爆発するやっかいな敵。でも倒さないとしょうがないのだ！

戦闘終了後

ソロはサイプレスを道連れにしようとするが、主人公の顔を見て驚き、そして絶命する。王のあとを追う一行。しかしメイフェアは主人公にこの真相を聞くが、彼は何も答えなかった。



最終章突入前の注意

さて、最終章に入る前に、いろいろと確認をしておこう。

まずレベル。戦闘No. + 2くらいだと、負けることはない(例えば戦闘20だとし



ナターシャは 13ポイントのダメージを受けた

▲魔法を中心にするか肉弾戦でいくのか？ 個人の自由なのだ！



ジョウ	ゆうし	ヒツ	L12
HP 53	MP 27	AT 68	DF 48
		AG 26	MV 6
ひゃくさつのもつぎ			

慎重に考えて選んで

たら、転職前の10を引いて13くらいということ)。人選したキャラのレベルを確認しておくのだ。それと、人選は正しいか。実は、レベルよりもこちらが大切なのだ。

このあとの3人(テディ、ムサシ、ニック)は、ぜひ活用したいキャラ。だとしたら、その分3人を落とさねばならない。

それらを考えて、人選していこう。落とすキャラのレベルを上げる必要はないのである。

第4章

イ・オム目覚める

戦闘

- 19. イ・オム首都
- 20. 古代の谷
- 21. 神殿回り
- 22. 神殿内
- 23. 神殿王の間
- 24. 最終戦闘

いけにえにするべく、ニック王子を連れて神殿へと向かう、パーバラとヒンテル。そこへ追いついたサイプレス一行。ヒンテルはパーバラに王子を連れて神殿へ行けと命じる。しかし、王の命令でヒンテルから目を離すなど言われているので、出来ないとパーバラは告げる。驚くヒンテル。しかし、2人で王子を連れていくことで話はまとまり、部下にまかせて3人は神殿へ行く。

一方サイプレス軍では、ナターシャがメイフェアと主人公の異変に気づいていた。何もしゃべらない2人を、彼女は怪しむ。そして、戦闘が始まるのだった。



それに・・・メイフェアも
 あんなに シェウを
 たよりにしていたのに・・・



そういってくれて たまがったわ
 てきや ぶかの みているまえで
 あなたとあらせわずにすんだわ

＊この章で仲間になる人物＊

テディ

レベル
 LV 8

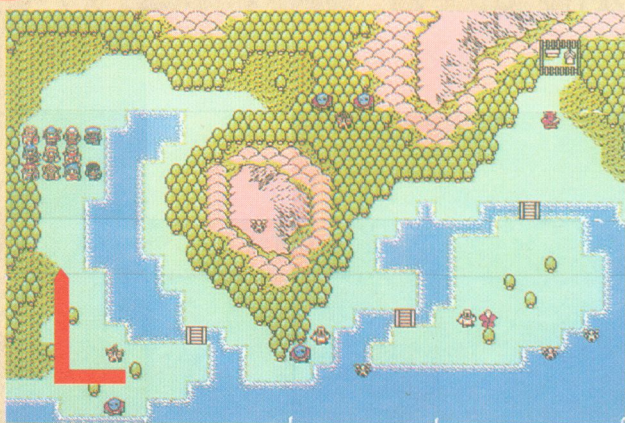
ムサン

レベル
 LV 9

ニック

レベル
 LV 12

イ・オム首都



出現敵キャラ

- グール
- ケルベロス
- ゴーレム
- ガーゴイル
- ベリアル
- ソーサラー
- クレリック
- ミノタウロス

攻略ポイント

ここには上下のルートがあるが、森越えを強いられる上のルートより、下からの方がスムーズに行く。ただし、橋

近辺では気をつけること。

空の敵がどんどん近づいてくるので、これを撃破しつつ、右へと進軍する。神殿へは林の脇を通って行く。この時ゆっくり進むのがコツ。そうすると右下の敵が向こうから近づいて来てくれるのだ。

このあたりに宝箱は一切ないし、敵も落とさない。レベル上げのための純粋な戦闘に専念できるのだ。がんばって倒していこう！



マリヤは 9ポイントのダメージを受けた

マリヤのHP
15%

マリヤ
HP 25 / 25
MP 29 / 29

グール
HP 66 / 66
MP 0 / 0

◀レベルの上がった魔法の力は大きいゾ！

せん とう
 戦 闘
 しゅうりょうご
 終了後

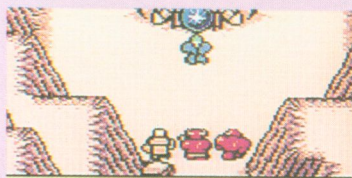
獣人のティエが来て、^{まち やす} 町で休め
 と言われる。メイフェアは先を急
 ぎたいと言うが、^{なかま} 仲間は疲れ切っ
 ている。近道を進めばスグだとテ

ィに言わ
 れ、^{まち} 町へ入
 る一行。

^{ちかみち} 近道は古代の谷。そこでは敵が両側
 に待ち伏せしていた。そして、この谷
 に作られている石像は、特別な攻めを
 してくるらしい。イオム像との決戦が
 切られるのだ!!



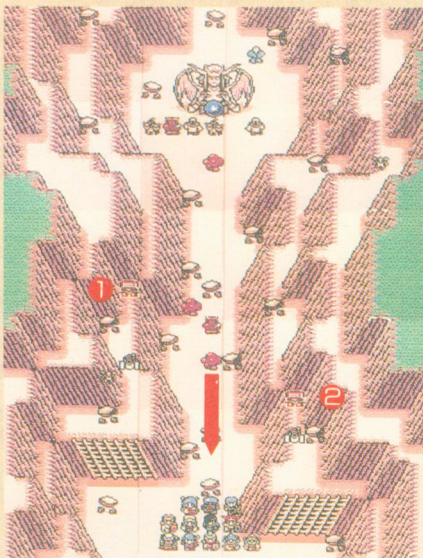
それよりも はげみちがあるんだ
 そのみちを つめえば
 さきまわり できるぞ!



われわれのいのちにかえても
 やつらを ^{せきぞう} せきぞうにつれこめ!
 サイプレスくんを ^{いちもうだじん} いちもうだじんだ!

せん とう
 戦闘20

こ だい たに
 古代の谷



しゅつげんきや
 出現敵キャラ

- ミノタウロス
- ケルベロス
- ゴーレム
- ガーゴイル
- ベリアル
- プラスガンナー
- クレリック
- デモンマスター

とくがくかんりつ
 取得可能アイテム

- ① バスターショット
- ② バルキリー
- イビルアックス (ミノタウロス)

こう 攻 略
ポイント

MD版で好評だったレーザー
ービーム。このエリアでは、
それと同じ攻撃をするイ・オ
ム像が登場する。

対処法はMD版と同じ。まず1発撃たせて
一気に進軍。途中のザコは移動距離の少ない
ものに任せ、どんどん先へ行く。ここからが少
し違うのだが、もしレベルが20くらいあれば
像を倒しにかかる。そうでなかったら、一気
にボスのデモンマスターを倒しにかかるのだ。
ボスさえ倒せばエリアクリアなので、像を倒
すより手っ取り早い。

宝はリターンで町に戻れば、買うことができ
る。無視してもOKだぞ。



ここで まよっているうちに
ニッのおうじは いけにえだ!

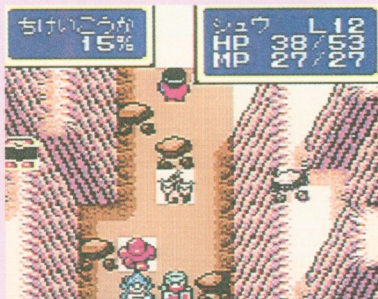


ケルベロスに 15ポイントの
ダメージをあたえた

▼敵、味方の区別なくビームを放つイ・オム像。
その攻撃力はすさまじい



▼ザコは無視してどんどん進軍。ギリギリでボ
スを倒せるハズだ!



せん 戦 闘
しゆうりょうご
終了後

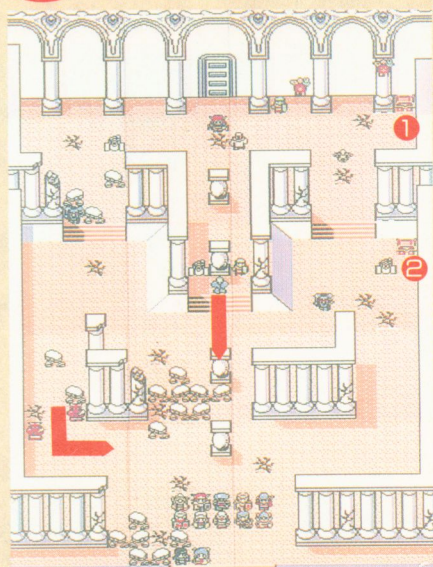
キャンプ後、一行は神殿へ。
中ではワードラー王がニツク
を待っていた。ヒンデル達
が着くと、そこで戦闘になる。



そうか! こたいのたにか!
あそこに さそいだしたか!
てかしたぞ! バーバラ!

せんとう
戦闘21

しん でん まわ
神殿回り



出現敵キャラ

- ミノタウロス
- デュラハン
- タロス
- キメラ
- ベリアル
- プラスガンナー
- デモンマスター
- イビルピショップ
- バーバラ

しやうごふ
取得可能アイテム

- ①イビルクロウ
- eお金 (10000G)
- 暗国の剣 (タロス)
- アトラスの斧 (バーバラ)
- ムサシ



こうりやく
**攻略
 ポイント**

ひろい しんでん たから と ひつ
 広い神殿。宝はあえて取る必要はなさそう。それよりも戦闘に集中すべきである。

ちゆうおう すす い てき
 中央を進んで行くと、敵がよってくるので、部隊を2手に分けて進んだ方が効率よく攻められる。気をつけたいのは、ここでも魔法。他はバーバラの攻撃。こいつは2ターンくらいで倒す。ここでムサシが仲間になる。

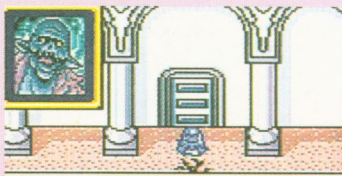


▲この中のどこかにムサシが隠れている。いろいろ探してみよう!!

せん とう
戦 闘
しゅうりょう
終了後

なか はい 中に入ろうとする一行。し
かし、後ろに敵が待ち受けて
いた。

ところが、そこへ軍勢と共
に1人の男が入ってきて、敵に攻め入った。
見ると、ガーディアナの戦士、ルースだった。
ここはまかせて先を急げと言われ、一行は



わたしは もとサイブレスの
だいいんかん ウォルドルだ！

中へ入り、キャンプをする。

中は大きな広間になっている。と、ど
こからか声が聞こえた。一行はガク然と
する。ナント、その声は、倒したハズの
元サイブレス大神官、ウォルドルだった。

奴はワードラー王の復活の儀式により、
見事にデスウォルドルとして復活したの
だ。一行の戦いが始まる。



いまは おれのしんゆうだ
しんゆうのいもだいに
だまって いられるかっての！

がいでん
外伝シリーズの
裏コマンドだー！！

この外伝シリーズには裏コマ
ンドが用意されている。

まず名前。主人公の名を入力
直後、「おわり」とスタートを同
時に押すとキャラの名が自由
に変えられるのだ。

もう一つはサウンドテスト。
1度ゲームをクリアする。その
後ゲームを再開し、女の子が「よ
んで」という時にスタートと上
を押せばOK。もう一つは裏面。
ゲームクリア後、セガのロゴ
中に下を5回以上押す。うまく
入るとフーンと音がするぞ。

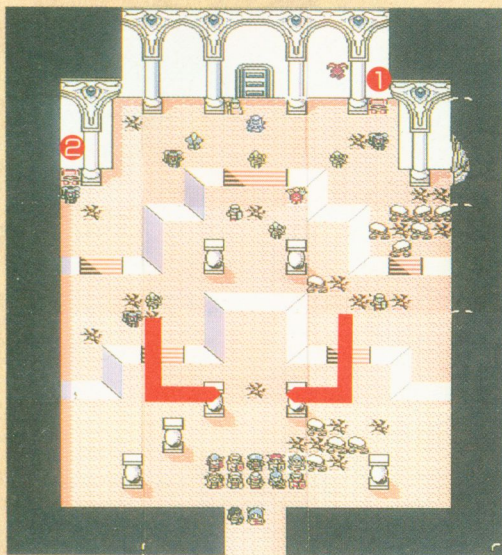
▶ エクセレントと右下に出ればO
敵が強くなっているのだ！



アイウエオ ナニスネノ アイウエオ
カキクケコ ハヒフヘホ ヤユヨ
サシスセソ マミムメモ ワラン？！
タチンテト ラリルレロ ヤユヨ
.. ひらがな もどる おわる

▶ 他にもあるかもしれない裏コマ
ンド。いろいろやってみよう！！

せんとう 戦闘22
 しん でん ない
神殿内



しゅうげんてき
出現敵キャラ

- デュラハン
- タロス
- ワイバーン
- キメラ
- アサッシン
- デモンマスター
- イビルビショップ
- デスワールド

しゅとくがいのう
取得可能アイテム

- ① イビルランス
- ② お金 (6000G)
- イビルリング (デモンマスター)
- 光の剣 (デスワールド)

こうりやく
**攻略
 ポイント**

ここのルー
 ぜったい びかり
 トは絶対に左。
 みぎ しょうがいぶつ
 右には障害物
 とお
 があって、遠
 つよ もの
 回りになるのだ。強い者を前
 てき
 線におき、近づくと敵からどん
 どん たい い かぎ
 どん倒して行くに限る。

デスワールドだが、基本
 かこ れんぞくこうげき
 は罫での連続攻撃。これし
 て
 か手はない。フリーズのLV
 レベル
 3を使うので、HPは戻しな
 たいせん
 がらの対戦となる。



ランドルフは 17ポイントの
 ダメージを受けた

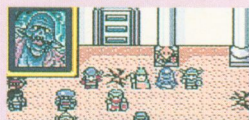
なに ちから つよ
 ▲何しろ力が強く、まさにバケモノ。もう1度倒して、今
 りんご じごく おく
 度こそ地獄に送ってやろう!!

せん とう
戦 闘
しゅうりょうご
終了後

ウォドルは倒され、一行は神殿の中へ。ここでは、ヒンデルがワードラー王に責められて、倒されている。



おさないときに ひろってから
ここまで そだててやったのに
ヒンデルめ！ このおんしらすが！



からだが どけていくぞ！
ワードラーさま！ おだすけを
からだがどけて・・・

ナント、奴
が裏切り者、

つまり、あの洞くつの声の主であった。
一行が近づくと、急に主人公が顔色を変え、前に歩み出た。知っているのかとつめよるメイフェア。しかし、今はそんなことを言っている場合ではなかった。ワードラー王との死闘の始まりである！

せん とう
戦闘23

しん でん おう ま
神殿王の間



しゅうりやう
出現敵キャラ

- スカルナイト
- センチネル
- エグゼキューター
- ワイバーン
- アサッシン
- デモンマスター
- イビルビショップ
- ワードラー

しゅうりやう
取得可能アイテム

- ① 白のリング



・・・そうだったんだね
あのヒンデルというひとが
イ・オムのうらぎりものだったのね

攻略ポイント

タテに長いこのエリアでは、まず近づかずコを全力で倒す。

レベルの低い者にトドメをさせるのだ。

ワードラーの周りには、イビルビショップが位置するので、まずはこいつを全力で倒す。そのあと、白のリングを誰かに取りにいかせ、他の者でワードラーを囲むのだ。

スパークは強烈だが、オーラなどを駆使してHPの回復に努めよう。

やがてワードラーも倒れ、野望はついでたかに見えたが…。

▶ 強烈なスパークを浴びせるワードラー。固まらないように位置取りしよう



シュワは 23ポイントのダメージを受けた



しろのリングを みつけた
バリーは
しろのリングをてにいれた

◀ ワードラーを倒す前に絶対この宝たけは入手すること。次に必要たろ!

戦闘終了後

戦いに破れたワードラーは、ニツクをいけにえに自害しようとする。しかし、それを食い止めたのがヒンデルだった。

ニツクはナワを解かれた。見るとウォルドルの死により右手は元通りになっていた。喜ぶ一行。



ニツクは主人公に礼を言う。ヒンデルは王の悪事をサイプレスに知らせるため弟を送り込んだ。それが、主人公であったのだ。

その時、ワードラーはヒンデルを道連れに火山の中へ飛び込む。そして、邪神イ・オムに願いをかけた。

“サイプレスを滅ぼしたまえ”

そして最後の決戦が始まるのだ!!



イ・オムのちからに まもられたワードラーおうを たおすにはあつるきしか ありません!

せんとう
戦闘24

さいしゅうせんとう 最終戦闘

出現敵キャラ

- イビルビショップ
- イオムドール
- イ・オム (左)
- イ・オム (右)
- イ・オム



こうりやく 攻 略 ポイント

ここでは、わいて出てくるイオムドールの対処が1つ目のポイント。倒す前に1人をその位置におき次の襲来を防ぐのだ。

イ・オムだが、まず左を、次に右。この順で倒せばよい。焦ることはないので、じっくり攻めよう。近づきすぎると顔からの攻めがくるので要注意。

ラストは顔を攻める。左右に離れ、イ・オムのデーモンブレスを極力さける。これが最善の攻撃方法。前ステージで得た白のリングでHPを戻しつつ、連続攻撃をしかけるのだ!!



ニツクの破邪の剣と主人公の剣撃を徹底して攻め続けるのだ!

邪神イ・オムは倒れた。そして… これが感動のエンディングだー!!

邪神イ・オムを、壮絶な戦いの末破った、
新シャイニング・フォースの面々。
断末魔の叫びと共に、イ・オムは魔界へと
戻って行く。そして、あたりに響く音。邪悪
な野望が解き放たれた今、この神殿も崩れ去
って行く運命にあったのだ。このあとのエン
ディングは、君の目で確かめてくれ!!



たの げきじょう 楽しいマイム劇場だ!!

ゲーム途中に「マイム劇場のチケット」
を入手した人には、ソフトハウスの
ソニックからプレゼントがある。

それがこの「マイム劇場」。出場キャ
ラ総出演(敵も出るよ)。なつかしいマ
イムマイムの音楽に合わせ、みんなが
踊るのだ!!



双葉社の 完璧攻略シリーズ

マップ、データ、究極テクニックなど全て完璧！
難解なゲームは、双葉社の攻略本におまかせ!!

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

PCエンジン完璧攻略シリーズ

メガドライブ完璧攻略シリーズ



スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

B6判

ドラゴンスレイヤー英雄伝説必勝攻略法
ウルティマVI偽りの予言者必勝攻略法
スーパーファミスタ必勝攻略法
ヘラクレスの栄光III神々の沈黙必勝攻略法
サンドラの大冒険-ワルキューレとの出逢い-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

スーパースターウォーズ必勝攻略法
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古代魔法アティモスの謎必勝攻略法
スーパーワガンランド2必勝攻略法

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

B6判 新書判

スーパーマリオIII必勝攻略法(A5判)
ゼルダの伝説必勝攻略法
裏版ゼルダの伝説必勝攻略法
天地を喰らうII必勝攻略法
女神転生II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
ウィザードリィIII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
虹のシルクロード必勝攻略法
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
イースIIIワンダラーズ・フロム・イース必勝攻略法
ロードランナー必勝攻略法
スターウォーズ®必勝攻略法
ファミスタ'92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
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
星のカービィ夢の泉の物語必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

新書判

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VS. 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
マリオランド2 6つの金貨必勝攻略法

PCエンジン完璧攻略シリーズ

新書判

桃太郎伝説ターボ必勝攻略法
桃太郎活劇必勝攻略法
桃太郎伝説Ⅱ必勝攻略法
R-タイプⅠ・Ⅱ必勝攻略法
ガイアの紋章必勝攻略法
ドラゴンスピリット必勝攻略法
ニュートピア必勝攻略法

PC原人必勝攻略法
源平討魔伝必勝攻略法
ベラボーマン必勝攻略法
ワルキューレの伝説必勝攻略法
ドルアーガの塔必勝攻略法

メガドライブ完璧攻略シリーズ

新書判

ファンタシースターⅡ必勝攻略法
ランドストーリー必勝攻略法

シャイニングフォース必勝攻略法

4コマまんが 王国シリーズ

君の大好きな、マリオが、ソ
ンクが、ゴエモンが、4コマ
まんがで大活躍、大爆笑だ!!



- ファミコン 4 コマまんが王国 ①②③
- 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

これからも、人気ゲームが
まんがとなって
続々登場

定価 各580円

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、
ご遠^{えんりよ}慮^{りよ}ください。

ゲームギア完璧攻略シリーズ①

シャイニング・フォース外伝/外伝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 三晃印刷株式会社

構成・ライター▶村上紳
デザイン▶TWINSTAR ☆★
マップ▶旗手一雄

©1992/1993 SEGA/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。

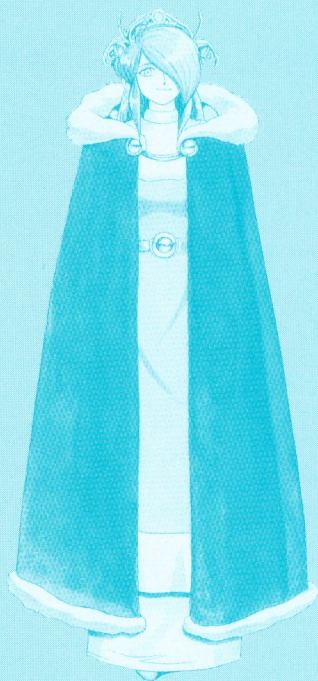
ISBN4-575-28243-X C0076

SHINING FORCE

シャイニング・フォース

外伝&外伝II

必勝攻略法



スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- シムアース 必勝攻略法
- ドラゴンスレイヤー 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
- ウルティマⅣ 偽りの予言者 必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙 必勝攻略法
- 初代熱血硬派くにおくん 必勝攻略法
- サンドラの大冒険 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
- スーパースターウォーズ 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
- スーパースターウォーズ 必勝攻略法
- ポピュラスⅡ 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VS 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

4コマまんが王国

- ファミコン4コマまんが王国 ①②③
- 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・フォース外伝&外伝Ⅱ 必勝攻略法

定価800円 (本体777円)

1993年7月15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

ISBN4-575-28243-X

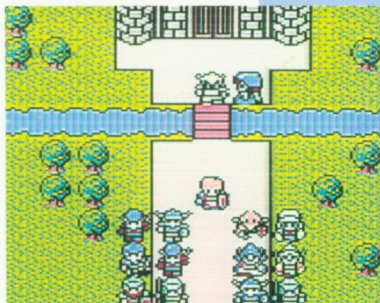
C0076 P800E

定価800円(本体777円)



ゲームギア完璧攻略シリーズ①

シャイニング・フォース 外伝&外伝II 必勝攻略法



双葉社

©1992/1993 SEGA/SONIC