

ファミリーコンピュータ

完璧攻略シリーズ⑧

デジタル・デビル物語

完璧版

ストーリー

女神転生

必勝攻略法

完璧版

超難解3D迷路8192画面!!
究極のRPGを完全解析だ
この本なしでは前進不能!!

編著 ファイティングスタジオ

ウラ・オモテ
完全マップ付

双葉社の

ファミリーコンピュータ
完璧攻略シリーズ

大好評発売中!!

- ゼルダの伝説 必勝攻略法
- スーパーマリオ2 必勝攻略法
- バベルの塔 必勝攻略法
- ワルキューレの冒険 必勝攻略法
- 裏バベルの塔 必勝攻略法
- メトロイド 必勝攻略法
- スーパーゼビウス 必勝攻略法
- 闘いの挽歌 必勝攻略法
- ドラゴンバスター 必勝攻略法
- パルテナの鏡 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
- さんまの名探偵 必勝攻略法
- 燃えろ!!プロ野球 必勝攻略法
- 夢工場ドキドキパニック 必勝攻略法
- 女神転生 必勝攻略法
- ルパン三世 必勝攻略法
- 新鬼ヶ島 必勝攻略法
- ファザナドゥ 攻略ハンドブック
- トキメキハイスクール 必勝攻略法
- 独眼竜政宗 必勝攻略法
- 妖怪道中記 必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部 必勝攻略法
- カイの冒険 必勝攻略法
- じゃりン子チエ 必勝攻略法
- 三国志 必勝攻略法
- ファミコンウォーズ 必勝攻略法
- えりかとさとの夢冒険 必勝攻略法
- 源平討魔伝 必勝攻略法

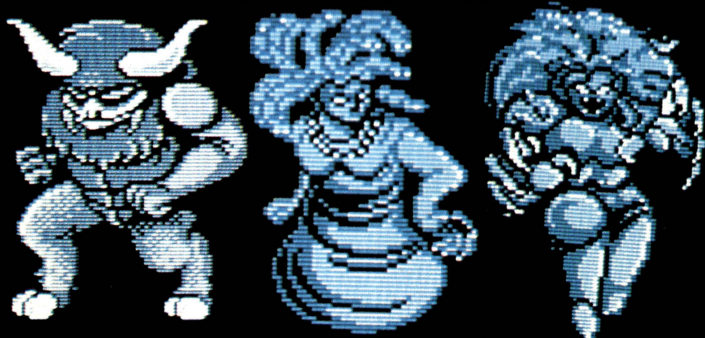
デジタル・デビル物語

ストーリー

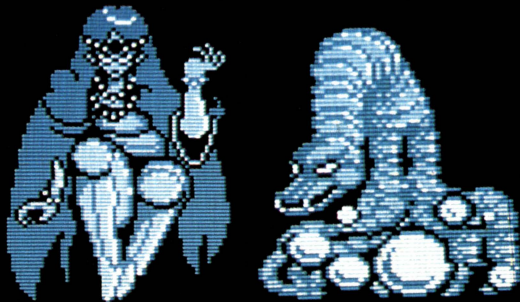
女神転生

めがみてんせい

必勝攻略法



悪魔どもがひしめく魔宮に中島と弓子は
飛びこんでいった！ 果たして魔宮の謎
を解き、人間界を支配しようとするルシ
ファアの野望を打ち砕くことができるか。





S T O R Y

十聖高校に通う天才プログラマー、
中島朱実なかじまあけみは神話の神、イザナギいざなぎの生まれ
かわりである。彼は自分の使った悪
魔召還プログラムによって魔王ロキや
セトを呼びだしてしまった。しかし、
女神イザナミいざなみの生まれかわり、白鷺弓
子しらさぎゆみの力を借りて中島は悪魔たちを死闘
の末、倒した。

だが、また新たな敵が現れた。

最強の大魔王・ルシファーが魔界の
力をすべて融合しはじめたのだ。

ルシファーはロキやセトを復活させ、
自身で悪魔召還プログラムを稼働させ
たのだ。飛鳥とに現れたルシファーは人
間界征服の拠点、大魔宮を築き上げて
イザナミのいる玄室げんしつを取りこんでしま
ったのだ！

人間界はルシファーに征服されてし
まうだろう、イザナギの言葉に二人は
闘いを決意し、飛鳥の迷宮へ乗りこん
でいった。

新たな戦いの日々がはじまったのだ。

C O N T E N T S

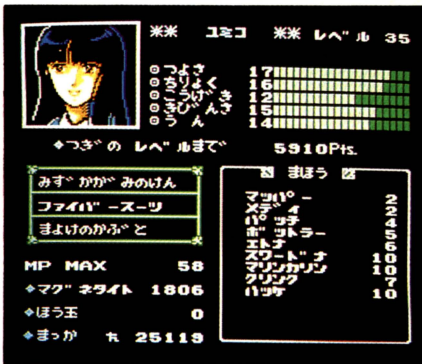
- 4……主人公2人の能力
6……能力画面の見かた
8……プレイ画面の見かた
10……基本コマンドの使いかた
12……戦闘コマンドの使いかた
15……コントローラーの使いかた
16……ステータス画面の見かた
17……ゲームオーバーとパスワード
18……ゲームフィールドについて
20……魔宮の中の仕掛けとイベント
24……武器・防具について
28……魔法について
30……全悪魔大図鑑
32……全悪魔大図鑑 表の見かた
33……敵悪魔10種族
51……中立悪魔4種族
63……味方悪魔6種族
71……魔王たちと大魔王ルシファー
73……敵の特殊攻撃とは？
74……合体組み合わせ表
76……大魔宮・大解剖マップ
78……ちょっとアドバイス
82……エリア1 ダイダロスの塔
88……エリア2 天空の街ビエン
94……エリア3 ヴァルハラ回廊
100……エリア4 マズルカ回廊
108……エリア5 炎の衛海
118……エリア6 アンフィニ宮殿
127……エンディングシーン！
128……大解剖ウラマップ

イザナギ神、イザナミ神とは……？

イザナギ、イザナミともに日本神話に登場する神なのだ。まだ日本の歴史が浅かった頃に大活躍したとされる。

実際にどんなことをしたのかを知りたくなったら、日本神話の本を読んでみよう。ゲームの世界が広がることまちがいないし！

白鷺弓子(しらさぎゆみこ)



ユミコ レベル 35

HP 17
MP 16
EXP 12
GOLD 15
ITEM 14

5910Pts.

まほう

マジック	22
メテオ	4
バク	4
雷	5
毒	5
炎	6
氷	6
風	6
水	6
土	6
重力	10
スワート	10
マジックリフレ	10
クリスタル	10
ハック	10

みすかみのみけん
ファイバースーツ
まよけのかみど

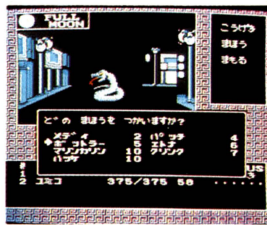
MP MAX 58
マク ネライト 1806
ぼう玉 0
まっか 25119

プロフィール

ナカジマの手助けをする女性主人公が白鷺弓子(以下ユミコ)だ。彼女はイザナギの妻、イザナミの転生だ。女神転生のタイトルもここから来ている。原作ではユミコの存在のほうが大きいけど、このゲームではあくまでナカジマのアシスト役だ。

弓子の能力

アシスト役といっても能力はナカジマに引けを取らないものを持っている。強力な武器やアイテムは使えないけど、魔法を使うことができるのだ。そして魔法を使えばある場所へ行かなくや直らないダメージも魔法の力で直すことができるし、最高の魔法をおぼえれば死んでしまった仲間もよみがえらせることができる。ナカジマの手が届かない部分を助けてくれるのがユミコなのだ。



魔法を使って、多数で現れた敵を一気にやっつけてしまおうのだ。



レベルが上がれば武器による攻撃だつてずいぶん強力になるのだ。

ゲームをはじめめる前に—2—

まずここからゲームははじまる!

能力画面の見かたと振りわけ法

ゲームをスタートして、魔宮に突入する前にすべきこと、それが能力の振りわけだ。まずここからゲームははじまっているのだ!



能力画面はゲームスタート時の初期値振りわけのときと、レベルアップしたときに現れる。

これまでのRPGはレベルアップすると各要素が決まった数字だけ上がっていったが、このゲームはちがう。レベルアップすると能力ポイントを

1与えられ、それをプレイヤーであるキミ自身が5つの要素のうち

の1カ所に加えることができる。各要素の最高値は20。合計が100だ。レベルの最高は61。

さあ、キミはどのように上げていく?

↑ レベルアップしたときの能力画面だ。どの要素を上げるか、考えさせるね。



各能力の内容

つよさ

攻撃するときに与えるダメージを上げ、敵の攻撃を受けたあとのダメージを小さくする。また、HPの上がり幅が大きくなるのだ。

ちりょく

魔法そのものの力を上げる。同じ魔法でも“ちりょく”が高いほうが効果も高いのだ。また、悪魔を仲間にする際にもかかわってくる。

こうげき

攻撃力である。もちろん高ければ高いほど攻撃力は高い。攻撃魔法を使う場合ほど与えるダメージが大きくなる。

きびんさ

戦闘時の攻撃順が早くなる。つまり、敵の攻撃を受ける前にこちらが攻撃できるかどうかなのだ。また、数値が高いほど逃げやすい。

うん

ほかの4つの要素にも影響する。高いほどすべての面でナカジマたちが有利になる。例えば、かかりにくい魔法もかかりやすくなる、という具合。

初期能力ポイント振りわけ法

■ ナカジマの場合

それぞれの要素にあら
かじめ5ポイントずつと
キミが自由に振り分ける
ことのできる15ポイント
を加えて初期能力を設定
するのだ。

ゲームの進行を左右す
る重大なことなので、慎
重にやってくれよ。

まずはナカジマ。彼は
攻撃型のキャラクターだ。そのか
なめとなる“つよさ”と“こうげ
き”に重点を置こう。

上の写真はひとつの例だが、“こ



*** ナカジマ ***

○	つよさ	10
○	ちりよく	6
○	こうげき	10
○	きびんさ	7
○	しん	7

◆のうりよくポイントのこり OPts.

ナカジマのうりよくをきめます。
のうりよくにポイントをわりふります。
これでいいですか？

はい
いいえ

うげき”と“つよさ”を各10ポイ
ントにし、残りを均等に振り分け
たバランスのいいパターン。この
くらいが無難な線だ。

■ ユミコの場合

ユミコの能力の特長は
なんといっても魔法を使
えること。だから“ちり
よく”を中心に、次いで
“つよさ”、“きびんさ”
の順に上げておくのがい
いだろう。ナカジマとユ
ミコの“ちりよく”の合
計が18を越えていると、
最初からマツパーのほか

かに回復の魔法、メティをおぼえて
いる。ナカジマの“ちりよく”を
6以上、ユミコの“ちりよく”を12
以上にしてメティをおぼえておこう。



*** ユミコ ***

○	つよさ	8
○	ちりよく	12
○	こうげき	5
○	きびんさ	8
○	しん	7

◆のうりよくポイントのこり OPts.

ユミコのうりよくをきめます。
のうりよくにポイントをわりふります。
これでいいですか？

はい
いいえ

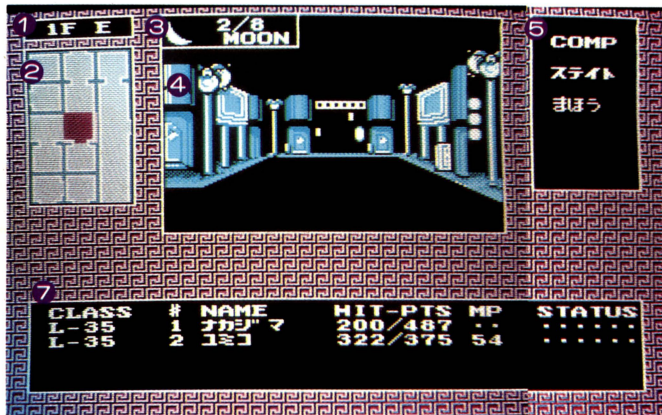
序盤戦の展開がとても楽になるぞ。

このパターンで振り分けるとど
うしても“こうげき”が弱くなる。
なるべくいい武器を持たせよう。

ゲームをはじめめる前に—3—

プレイ画面の見かた

能力の振りかたもわかったし、さあ実戦だ、というのはアセリすぎ。まずこのページを読んで、画面の見かたをつかもう。



①階数と視線の方向表示

現在いる階と視線の向いている方向を表わす。慣れて、地形をおぼえてくると、マップを使わずに

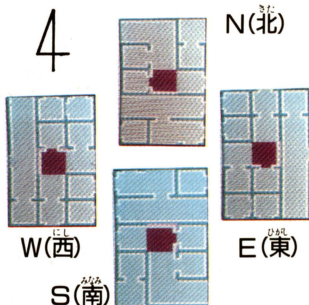
②マップ

ユミコがマッパーの魔法を使うことにより、マップが表示される。視線の方向で、マップの方向も変わるので、見るには慣れが必要。

③月の状態

時間の経過をあらわす。16歩ごとに8分の1づつ変化する。ただし満月(FULL MOON)は32歩で変化する。また新月(NEW MOON)になるとマッパーの効力が切れる。月が満ちているほど敵は強い。

この表示だけで歩き回れるようになる。ダークゾーンではこの表示がもっとも重要になる。



↑4つのマップは1か所それぞれNS EWに向いた時のものだ。視線のちがいがどれほどのものかわかるかな？

4 メイン画面

3D迷路の表示がこの画面だ。どのような画面はどんな形のマップなのかわかっているとマップ

を使わなくても歩き回れるようになる。そのためには慣れるしかないだろう。

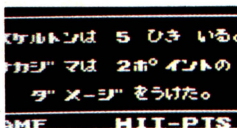
5 コマンドウインドー

コマンドが表示されている部分だ。コマンド左のカーソルを動かして選択し、(A)ボタンを押して決

定する。コマンドの操作はすべてこのコマンドウインドー内で行なわれる。

6 メッセージウインドー

各種メッセージの表示部分だ。ふだんは現れていないが、戦闘時やイベント内では、そのメッセージの大きさに応じて現れる。



←これは戦闘時のメッセージ。他にもいろいろ。

7 キャラクターウインドー

ナカジマ、ユミコ、現在連れている仲魔の状況を表示するウイン

ドーだ。メイン画面とともに重要な表示部分だ。

CLASS(クラス)

ナカジマとユミコの場合は現在のレベルを、仲魔の場合はその種族を表示する。ほかの部分とくらべてあまり重要ではないので、常に気にする必要はない。

MP(マジックポイント)

最大MPではなく、現在あるMPの量を表示してある。

ユミコのMP表示はつねに気にしておくべきだろう。

NAME(ネーム)

ナカジマ、ユミコ、仲魔の名前が並んでいる順番に表示されている部分だ。わかりきったことと言えばそれまでなんだけど、戦闘時には一応注目しておこう。

STATUS(ステータス)

戦闘時に決定したコマンドと魔法、また敵の魔法や特殊攻撃にかかった時の状態を表示する部分だ。コマンド終了または特殊攻撃から解放された時に表示は消える。

HIT-PTS(ヒットポイント)

左の数字が現在のHPを、右の数字が最大HPを表示している。戦闘時にもっとも注目すべき表示部だ。

→最大HPと現在のHPの差の大小で戦術を変えていくことも必要となってくるのだ。



ゲームをはじめめる前に—4—

なにはなくともまずコマンドから

基本コマンドの使いかた

このゲームはコマンドの使いか 時間がかかるばかり。早いうち
たをしっかりと把握していないと、 に慣れておくようにしよう。

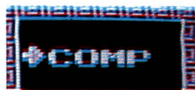


■ 自由自在に使いこなそう

まずは戦闘時以外に使う基本コマンドの説明を
しよう。基本的に4種類ある。まずはこの4種類
の内容と効果をつかむこ
とが大切だ。常に自分た
ちの置かれた状態を把握
することなのだから。自
分を見失なってはルシフ
アは倒せないぞ！

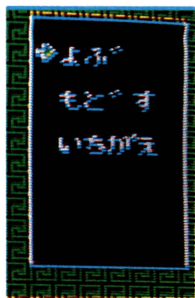


COMP (コンピュータ、ナカジマのみ)



■ さらに3つにわかれる

COMPのコマンドはさらに「よぶ」、「もどす」
「いちがえ」の3つにわかれているのだ。



■ よぶ 魔界にいる仲魔を呼び出すにはこのコ
マンドを使う。仲魔になったからと言って、タダ
で来てくれるワケではなく、ちゃんと魔ッ貨を取
られてしまう。

どの あくまを よび た しますか?

モウジ	ヤジヤ	596 / 596
クーン	クーン	425 / 425
クーン	クーン	410 / 410
クーン	クーン	411 / 411
クーン	クーン	597 / 597
クーン	クーン	100 / 100

よび た しに ち 694 かかります。

反対に言えば魔ッ貨
がないときは仲魔を呼
びたくても来てくれな
い。魔ッ貨のムダ使い
には注意しよう。

↑仲魔をあやつる3つの
コマンド。

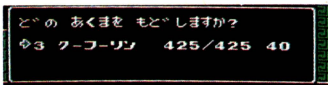
→仲魔のクーフリンが
戦線に参加。次はいちが
えをしよう。

COMP

NAME	MLT	PTS	MP	STATUS
クーン	365	487
クーン	307	375	56	...
クーン	425	425	40	...

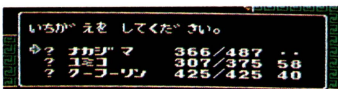
呼び出す時に必要
額は、その仲魔によっ
てまちまちで、強い仲
魔ほど高い魔ッ貨がか
かる。

■ **もどす** 現在連れている仲魔を魔界に戻すときに使う。魔ツ貨はかからない。

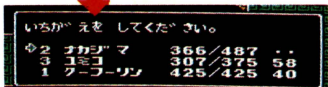


■ **いちがえ**

パーティー内で並ぶ順番を変える時に使う。後ろほど戦闘時にダメージを受ける確率が下がる。前に並べると盾がわりになるのだ。



↓クーフーリンは盾の役目をしてもらおうのだ。



● **ステイト** (ナカジマ、ユミコ)

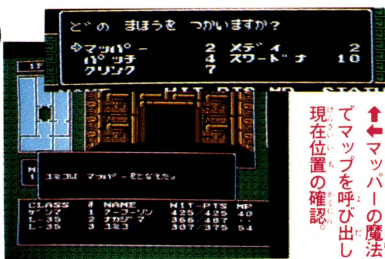
ステータス画面を呼び出す時に使う。いつレベルアップするのかを知りたい時や、仲魔の使える魔法や能力を知りたいときに使う。常に自分たちの状態をつかめ。



←現在の状態はこれ一目でわかる。

● **まほう** (ユミコ)

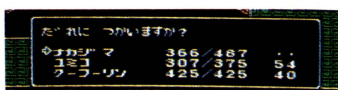
戦闘時以外に使える魔法を使うコマンドだ。仲魔は戦闘時しか魔法を使えないので、ユミコだけのコマンドだ。どの魔法を誰にかけるのかを決めればOK。



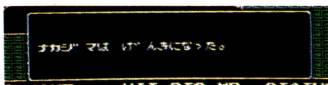
↑マッパの魔法でマップを呼び出して現在の位置の確認。

● **ほう玉** (ナカジマ、ユミコ共同)

宝箱の中や、倒した敵が落としていく宝玉を使うとHPが満タンになる。これを使うコマンドが「ほう玉」だ。



↓戦闘時に使えないのがちょっともったいない。



ゲームをはじめる前に—5—

効率良い戦いで経験値をかせげ

戦闘コマンドの使いかた

基本コマンドをおぼえたら次は 戦闘コマンドだ。これはコマンドの使いかたをおぼえるだけではあまり意味がないのだ……！



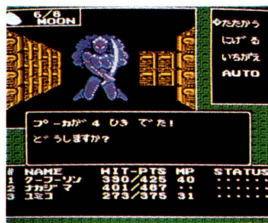
パターン決定が生死を決める

戦闘はただ戦っていればよいものではない。どんな戦いかたをするかによって、戦闘のうまいへたがはつきりとわかってしまう。うまければゲームオーバーになることはないし、へただとすぐに終わってしまう。ウテガ試されるぞ。



たたかう

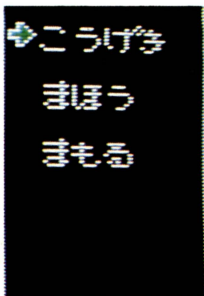
戦闘コマンドは4種類あるが、まずは基本中の基本、「たたかう」からいってみよう。この「たたかう」はナカジマやユミコ、仲魔の戦いかたをマニュアルで決めるコマンドなのだ。



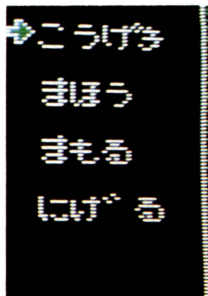
敵出現！
てしまおう。
戦ってやつつけ



ナカジマの「たたかう」



ユミコの「たたかう」



仲魔の「たたかう」

ナカジマは3つのコマンドがある。

「こうげき」か「まほう」か、使い分けが肝心。

連れている仲魔の能力で使いわけよう。

きょうつう 共通の3コマンド

こうげき

「たたかう」の中でもっともよく使うのがこの「こうげき」だ。ナカジマ、ユミコは武器で、仲魔は魔法以外での攻撃で敵にダメージを与える。

まほう(ユミコ、仲魔のみ)

ユミコと仲魔だけが使える。魔法を使って攻撃したり、HPを回復させるためのコマンドだ。

ステータス表示に使う魔法が表示される。

まもる

敵の攻撃から身を守るために使う。このコマンドを使って敵から



←ちやんとダメージ量も表示される。



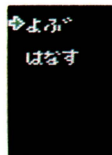
←ポットラーで複数の敵にダメージを与えるのだ

ダメージを受けると、通常の $\frac{1}{2}$ 以下のダメージになる。

ナカジマのみ使えるコマンド

COMP

コンピュータを使うためのコマンドだ。さらに2種類のコマンドにわかれている。



はなす

敵にはなしかけて、仲魔にするためのコマンドだ。このコマンドは決定されたときにすぐ使われる最優先コマンドだ。

よぶ

戦闘中に仲魔を呼ぶために使う。呼ばれた仲魔はひと区切りつくまでパーティーの最後尾にいる。



仲魔のみ使うコマンド

ウェアキャットが 4 ひき だた!
クローリンは にげ た だ した。

にげる

仲魔が「にげる」だと、魔界まで逃げてしまうことになる。もちろんもう1度呼び出すには魔ッ賃がかかる。

たたかう
にげる
いちがえ
AUTO

たたかう以外の戦闘コマンド

にげる

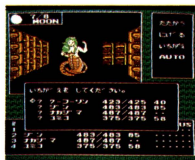
と表示されるが、たまにパーティー全員で戦わ「こけた」場合もある。ずに逃げ出すコマンドだ。ちなみに魔王からはどんな場合でも絶対に逃げられなかった……にげのびた」ことはできない。



うまく「にげられた」場合はいいけど「こけた」だと大変。敵が容赦なくおそいかってくるぞ。

いちがえ

戦う前にパーティーの順番をかえるコマンドだ。戦闘には関係なくかえることができるので、HPの状況を頭に入れてかえよう。



やはり仲魔を盾にして、ナカシマとユミコは後ろにつける。

AUTO(オート)

「こうげき」を自動的にに行い、戦闘が終了するまで続ける。このときダメージ表示は出ないので、

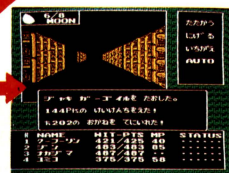
P表示をよく見て状況をつかもう。解除するにはⓐボタンを押せばいいが、区切りがつくまで解除不能。

まず全員「こうげき」の表示が出て、ガーゴイルと戦う。



クーフリーンの攻撃でガーゴイルは1匹やっつけられた。

ひと区切りついで、ガーゴイルは1匹だけに



そしてガーゴイルは全滅。あつという間にケリがついたのだ。

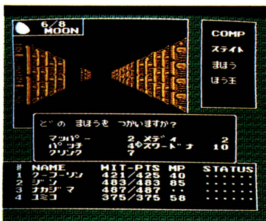
ゲームをはじめる前に—6—

コントローラの使いかた

A ボタン……コマンド決定

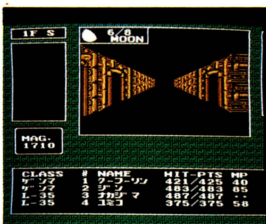
選んだコマンドを決定するのがAボタンだ。また、基本コマンドを使うため、呼び出すのもAボタンの役目だ。

つまりはコマンド関連のボタンであって、ただ進んでいる時には使わないのだ。



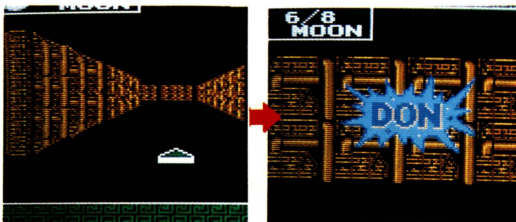
B ボタン……コマンドキャンセル、プレイ画面切りかえ

選んだコマンドをキャンセルし、再入力の状態にするにはBボタンを使う。また、プレイ画面を左右にスクロールさせるのにも使う。マッパーの効力がある場合、わかっている地形を進むときはマップを消して進むと能率的だ。



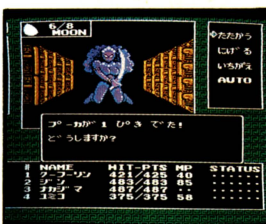
+ ボタン……進行方向決定とコマンド選択

進行方向を変えるのは上以外の3つで、決めた進行方向に進むのが上のボタンの役割だ。



進むとマークが一瞬だけ現れる。また、壁にぶつかると「DON」という表示と音が出る。

コマンド使用のときは上下でコマンドを選ぶ。使いたいコマンドのところでカーソルを止め、Aボタンを押せばOKだ。



ゲームをはじめの前に—7—

仲間に関する情報はすべてここに

ステータス画面の見かた

状況をしっかり把握して進まなければならぬこのゲームにとって、ステータス画面はとっても重

要だ。常に自分のステータスを気にしつつ、様子をうかがいながら進めるクセをつけておこう。



ナカジマ レベル 35

○つよさ	18
○ちりよく	12
○こうげんき	16
○きりんき	14
○ぼう	14

◆かいけんポイント 6741Pt.

装備欄: めいとうコテツ, フアレストプロレート, セラミックスのたて, ケブ ラーヘルメット

◆マク ナイト 1708
◆ぼう玉 1
◆まが ち 21511

アイテム欄: おうしのKEY, しやうつづつじん, しやう主, プレスのくひ, かぎ, あら主, リョクのうて, わてんのまが, たま

ナカジマ

画面右上は現在の能力配分、
左中央が現在の装備で、その下
が、現在持っているマグネタイト、
宝玉、魔ツ貨の量だ。右下
は現在ナカジマが持っているア
イテムのすべてが表示される。
中央は現在までの総経験値だ。



ユミコ レベル 35

○つよさ	17
○ちりよく	16
○こうげんき	12
○きりんき	15
○ぼう	14

◆つきのレレベルまで 4683Pt.

装備欄: あすかか, みのけん, ファイバースーツ, まよけのかぶと

MP MAX 58
◆マク ナイト 1708
◆ぼう玉 1
◆まが ち 21511

魔法欄: マツ, ズン, パツ, ホ, コトラ, エト, スガード, ナ, マリカソ, クラック, パツ

ユミコ

ユミコのステータス画面はナ
カジマと若干ちがっている。ま
ずユミコはアイテム表示ではな
く、現在使うことのできる魔法
のすべてを、中央の数字は次に
レベルアップするまでに必要な
経験値を示している。



ナカジマ : ジョウ

○つよさ	17
○ちりよく	17
○こうげんき	12
○きりんき	17
○ぼう	13

◆こうたいポイント 32Pt.

MP MAX 85

魔法欄: フリヤトン 14, ノック 7, パツ 4

仲魔たち

仲魔のステータスはナカジマ、
ユミコにくらべてずいぶんとア
ッサリしている。能力配分と、
使える魔法（3種類まで）のリス
トと、マグネタイトの消費量
にかかわる抗体ポイント値。そ
して自分の姿だけだ。

ゲームをはじめる前に—8—

RPGだから忘れちゃいけない

ゲームオーバーとパスワード

ゲームオーバー→コンティニュー



魔ッ貨は半分、宝玉は0になる

ゲームの途中でやられると、次に闘すべきボスの姿が現れ、ゲームオーバ



ーとなる。コンティニューできるが、宝玉はゼロ、魔ッ貨は半分になってしまう。パスワードを有効に使おう。

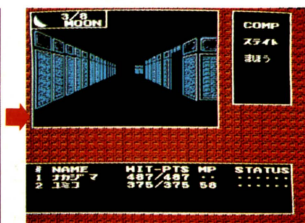
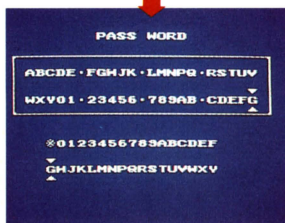
パスワード



パスワードを取ったときの状態がそのまま続けられる

パスワードは最高40ケタもあるが、パスワードをとったときの状態のままコンティニューされる。レベルが上がったらとにかくパスワードをとっておこう。これは基本中の基本。

→このパスワードでは絶対にコンティニューできない。



ゲームの基礎知識

飛鳥の大魔宮がゲームの舞台だ

ゲームの舞台となる飛鳥。ルシファアの大魔宮は6つのエリアに分かれている。最初は単純な構造

だけど、先へ進めば進むほど麓だらけの複雑な構造になっている。マップを見ながら進んでいこう。

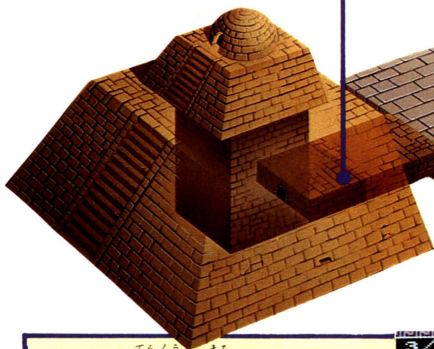
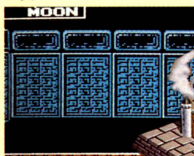
ゲームの進行とエリア

1～5エリアまでは、それぞれのエリアに1匹ずつ、そのエリアを統治する魔王がいる。順々に魔

王たちを倒し、6エリア、アンフィニ宮殿にいる大魔王・ルシファアを倒せばゲームはクリアとなる。

エリア1 ダイダロスの塔

スタートは8階のミノコンの街からだ。ここで武器をそろえ、1階にいるミノタウロスを倒すことが目的だ。



エリア2 天空の街ビエン

メテューサの魔力により、石と化してしまったエリアだ。4階にいるメテューサを倒すと街は元の姿に戻る。そして周遊券を手に入れると3、4、6エリアへワープできるのだ。



エリア4 マズルカの回廊

8階の大フロアを中心に2方向へ伸びる巨大な回廊だ。その構造はこれまでのエリア



よりもはるかに複雑。魔女王ヘカーテが支配している。

エリア5 炎の腐海

1歩進むごとに1ダメージを受けるこのエリアには、イザナミが捕われている。救い出せ。支配する魔王セドは格段に強いので要注意。



エリア3 ヴァルハラ回廊

かつて中島と弓字の手によって倒されたロキが復活し、このエリアを統治している。このあたりの敵から本格的に強くなってくるので、じゅうぶんにレベルアップしてから進め！



ロキを倒せばクリア。

エリア6 アンフィニ宮殿

ルシファーが直接支配するアンフィニ宮殿。超複雑な構造のこのエリアは青の大広間と赤の塔にわかれる。そして自ずルシファーは赤の塔の8階にいるのだ。



ゲームの基礎知識

ナカジマたちを陥し入れる

魔宮の中の仕掛けとイベント

魔宮の中にはさまざまな仕掛けも数多い。これらの性質を理解し、自分に有利なように使うのがゲームクリアのための早道だ。

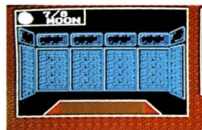
さまざまな仕掛け

階段（昇り、降り）

何層も重なっている魔宮の昇り降りはこの階段が基本だ。階段のある場所に来ると「つかう」、「つかわない」を聞いてくるぞ。



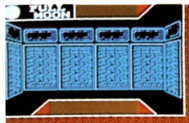
↑これが昇りの階段。はしごはないけどね。



↑下りはいかにも階段らしい。

エレベーター

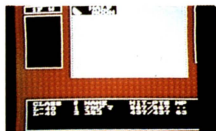
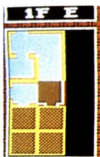
何階分がすっ飛ばして昇り降りすることができるが、何らかのアイテムを持っていないと使うことができない。



↑上下に階段のしるしがエレベーター。

ダークゾーン

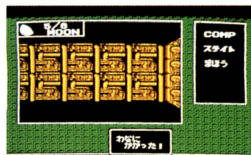
まったく闇の部分で、何も見えなくなってしまう。マップの効力があっても、マップ表示が消えてしまうので、ダークゾーン内を移動する時は、マップ表示上の方向指示を見忘れないこと。



←↑あたり一面まっ白。左マップの茶色い部屋がそう。

ダメージゾーン

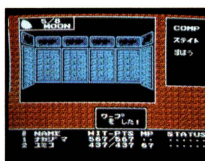
その部分を通るとルシファーの罠にかかってしまい、ダメージを受けてHPが減ってしまう。現在のHPの2分の1か4分の1が減らされるが、ランダムだ。



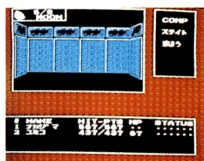
←なかなかキツイ場所にあたりする。

ワープ

特定の部屋から特定の部屋へ自動的にワープしてしまう。上手に使用すれば役に立つ場所とまったくの罠でしかないところの2パターンがある。



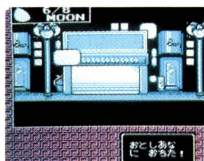
↑この部屋がワープゾーン。どこへ行くのかな？



↑同じような場所だけど、ここがワープ先なのだ。

落とし穴

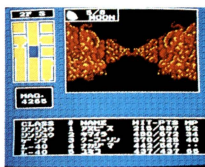
これもワープと同じような罠で、1階下に落とされる場所と、数階分落とされる場所とがある。ただし、落とされた場所の座標は落とし穴の座標と同じ。



←おっと、落ちた先は……？

ターンテーブル

歩いていると突然音がして、方向が狂わされる場所がある。これがターンテーブルだ。狂わされる方向はランダムだ。



↑とりあえずまっすぐに進んでみよう。



↓ビュッとという音とともに方向が変わってしまった。

情報

キミたちの冒険を助けてくれるのが魔宮内に住む人々だ。彼らの情報は正確なので、つねに参考にしよう。



宝箱

部屋の中に置いてある宝箱は宝玉やアイテムが入っているが、ときどき敵キャラが隠れていることがあるので開ける時は気をつけろ。



↑さて、中にはいったい何が？ 緊張の瞬間。



↑1200魔ッ貨が入っていた。ラッキー！

女神像

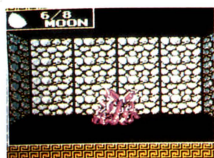
女神像の言う通り目を閉じるとビエンの街2階のダークゾーンにワープする。情報をくれる場合もある。



◀目を閉じたキミたちはビエンの街へノ

アメジスト

ラグの店でアイテムを手に入れるために必要。戦いのときに敵に差し出すと魔王以外は逃げられる。



◀はじめて見たときは、いったい何なのかわからなかった。

催眠術士

部屋に入っただけで催眠術をかけられて、スタートに戻される。このとき5魔ツ貰くれる。



◀催眠から脱出するには、ボタンを押せ。

辺境の店

武器、防具の店だ。ここ以外では買うことはできない。全魔宮内に6カ所あり、先のエリアの店ほど強いアイテムを売っている。その分値段も高くなるけど。



◀こまめに買い換えず、1度にトーンと買おう。

回復の泉

減ってしまったHPやMPを回復する。死んでいる時やステータス表示に“PALSY”、“STONE”などと表示されている時はダメ。1のダメージに対し1魔ツ貰かかる。



◀ミコンの街とビエンの街にだけある。

ラグの店

ヴァルハラ以後のエリアにひとつづつ、計4カ所ある。この主人は変人でお金には興味がなく、アメジストとの交換以外ではアイテムをゆずってくれないのだ。



◀4軒ともみんな同じ顔をしているヘンなヤツ。

邪教の館…2通りの役目がある

1 死んだ者をよみがえらせる。特殊攻撃の状態から回復させる

→死んだ仲間をよみがえらせてくれるのだ。



死んでしまった仲間をよみがえらせたり、“PALSY”、“STONE”、“POISON”の状態から回復してくれる。かかる魔ツ負は、そのときのレベルによってまちまち。ミコンの街にあるだけなのがツライ。

2 仲魔と仲魔を合体させて、新たな仲魔をつくり出す

→印の組み合わせを選んで合体させよう。



このゲームの目玉、仲魔どうしの合体をしてくれるのがここだ。合体させるには、まず連れているパーティー全員が生きていないとはならない。

→これが合体後の図。レベルが低いと合体できないことも。



店に入ると、「どの悪魔を变身させますか」と聞いてくるので、まずそれを決める。画面下に組み合わせ表が現れるが、*印はすべてドリアードになってしまう。そして合体後の画面を見たあと、合体させればOK。新仲魔が現れる。

↓画面が光り、いよいよ誕生だ。



→できたのは精霊・カワンチャ。ガイコツの姿がなかなか頼もしいヤツだ。さあ、戦闘に戻ろう。



ゲームの基礎知識

こいつがなきゃ敵は倒せない

武器と防具

辺境の店で売っている

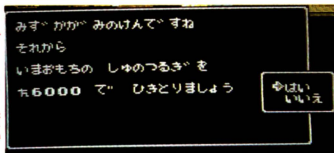
店の主人なのだ。→キレイなおねーさんが



全魔宮内には6つの辺境の店がある。ここは武器と防具を売っている店だ。店員の女性が「なにをおさがしですか」と聞いてくるのでどの武器がほしいかを選べばOKだ。

下取り価格

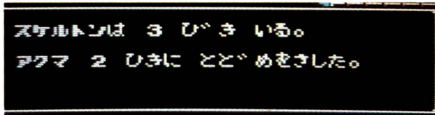
下取りしてくれる。→買った時の半値で



武器、防具はそれぞれひとりに1種類づつしか装備できない。買い換えるときは当然下取りに出すことになる。売値の半分が買い値。

武器 最大攻撃回数

特定の武器は1度の攻撃で複数の敵に同時にダメージを与えることができる。



防具 ユミコは盾を装備できない

ナカジマの装備は武器、よろい、盾、カブトの4種類だが、ユミコは盾を装備できない。当然その分だけ防御力が劣るので、パーティーの順番は後ろであればあるほど良い。ダメージを受ける回数を少なくしてやるのだ。



武器、よろい、かぶとだけしか装備できない。

辺境の店で売っている武器・防具リスト

表内の“MAX”は最大攻撃回 数エリアは1～6まで順に、ダイ

ダロス、ピエン、ヴァルハラ、マズルカ、炎の魔海、アンフィニ。

武器名	MAX	値段	使用者	エリア	由来
ジャックナイフ	1	80	共用	1	ステンレス製の小型ナイフ。最初にユミコに持たせよう。
ヌンチャク	2	130	中島	1	カンファーで有名な2本の棒を鎖でつないだ武器。まずナカジマに。
短剣	1	195	中島	1	西ドイツ製（切れ味では有名）のステンレス製の小さな剣。
サソリむち	2	280	弓子	1.2	皮製のむちの先に小さいナイフをつけてある武器。なかなか強力。
クサリがま	2	400	中島	2	かまと分銅を鎖でつないである日本古来からの武器。
かたな	1	600	中島	2	日本製で、高い鍛冶技術によって作られている高強度の刀。
プラチナの短剣	1	990	弓子	2.3	ステンレス製の短剣とは一味ちがう切れ味のあるプラチナ製短剣。
モーニングスター	3	1400	中島	3	長い棒の先に鎖でトゲのある鉄球をつけてある中世から伝わる武器。
銘刀 こてつ	1	2600	中島	3	あの新撰組近藤勇が使ったと言われる伝説の刀。
水鏡の剣	1	3000	弓子	3.4	姿をいつわる魔物の本性を映し出す鏡の剣。
菊一文字	1	3700	中島	4	朝廷に認められたという印である菊の紋が入った刀。
炎の十手	2	5000	中島	4	神田明神の近くで発見された謎の十手。江戸時代のもの？
乱舞の剣	8	5500	弓子	4.5	持つ者の嵐のように乱舞させ、敵をなぎ払う強力な剣。
ソウルオブナイト	1	6900	中島	5	西洋の剣で、かつて持っていた騎士の魂が宿っていると言われる。
オリハルコンの剣	1	9000	中島	5	伝説の大陸アトランティスに伝わる地上最強の金属を使った剣。
朱の剣	4	12000	弓子	5.6	魔物が苦手とされる硫化水銀が塗りこめられている剣。
死神のかま	3	20000	中島	6	死神が死者の体と魂を切りはなす時に使うという大がま。
ペルセウスの剣	4	30000	中島	6	神話の勇者ペルセウスが使ったといわれる名剣。
オーラの剣	2	50000	共用	6	サイコパワーを秘め、オーラを放つ最強クラスの剣。

武器

防具名		値段	使用者	エリア	由来
よろい	コンバットスーツ	140	共用	1	布製の戦闘服。動きやすいのだが防御力はあまりない。
	鎖かたびら	800	中島	1.2	細い鎖を編み上げたよろい。軽くて丈夫だ。
	プレストプレート	2200	中島	2.3	金属製で、胸当て型のよろいになっている。
	ファイバースーツ	4600	弓子	3.4	カーボンファイバー製の戦闘服で軽くて丈夫。
	かっちゅう	9000	中島	4.5	西洋の騎士が着ていた全身型の金属製のよろい。
	オリハルコンのよろい	18000	中島	5.6	オリハルコン製のよろい。高い防御力がある。
	オーラのよろい	37000	共用	6	サイコパワーを秘め、オーラを放つよろい。
盾	檜の盾	150	中島	1	丈夫な檜材で作られた盾だが、しよせんは木製である。
	鋼鉄の盾	500	中島	2	鋼鉄製で防御力は檜の盾とはくらべものにならないほど高い。
	セラミックスの盾	1000	中島	3	超硬セラミックで作られた頑丈な盾。
	プラチナの盾	6000	中島	4	プラチナ製の盾だが、値段の割にいい。
	オリハルコンの盾	12000	中島	5	オリハルコン製の盾。伝説の金属だけに威力は高い。
	オーラの盾	25000	中島	6	オーラの光がうっすらと輝く盾。サイコパワーを秘めている。
	獅子の盾	?	中島	5	魔王セトが持っている最強の盾。その防御力は絶大だ！
カブト	ヘルメット	130	弓子	1	戦闘用のヘルメットだが、あまり防御力はない。
	ケブラーヘルメット	500	共用	2	新素材ケブラーを使った、軽くて丈夫なヘルメット。
	魔よけのカブト	1000	弓子	3	魔法をよける効果を持つふしぎなカブト。
	エンジェルリング	4000	弓子	4	天上界の民がつけている天使の輪。防御力は高い。
	やしゃの面	10000	中島	5	やしゃの魔力を秘めた魔よけの効果が高い面。
	オーラのカブト	25000	共用	6	サイコパワーを秘めた、オーラが輝くカブト。

そして謎の武器・防具がある？

セトの持っている獅子の盾、これが隠されているという。キミは見ると同じように最強の武器、防具つけられるか？

ゲームの基礎知識

この手のRPGには不可欠だ!

魔法について

魔法は全部で35種類。さまざまな力を持った魔法がたくさんあるのだ。1度に全部おぼえろとは言わないけど、早く使いこなしたい。

ユミコが全て使えるわけではない

ユミコはすべての魔法を使えるわけではなく、攻撃型の一部とあとはさまざまな魔法を適切に使うことができる。残りは仲魔が使うのだ。仲魔を選ぶときは、魔法のバランスにも気をつかおう。



攻撃型

敵に直接ダメージを与える攻撃の魔法だ。

種類	ランク	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
念動波	1	サイコ	術者の念動力によって攻撃をする。	×	1	1
	2	サイコ	だし、ほかの攻撃魔法よりは力が劣る。	×	4	2
	3	サイキック	ターラガなどの鬼女、ウェアウルフなどの獣人には効き目が弱い。	×	8	3
	4	サイクロン		×	12	4
火炎	1	ポット	ユミコのポットラーはおぼえたての頃はなかなか強烈な威力を発揮する。	×	2	1
	2	ポットラー		○	5	2
	3	ポアットナ	ケルベロスなどの魔獣に対しては効き目が弱い。	×	10	3
	4	カポアット		×	15	4
凍結	1	ブリズ	かけた相手を一瞬の間氷らせてしまい	×	5	1
	2	ブリザー	その区切りの攻撃をさせない(攻撃前に	×	10	2
	3	ブリザトン	術がかけられたとき)。悪霊、夜魔に弱い	×	14	4
電撃	1	カンデ	注意したいのはサキュバスの使うカン	×	4	2
	2	カンデオン	デオン。邪鬼に対して効き目が弱い。	×	9	4
破魔	1	ハマ	聖なる力を使うので、敵は使えない。	×	5	1
	2	ハック	邪神、魔王もさすがに破魔には弱く、妖	○	10	1
	3	ハキョウ	獣に対しては効き目が落ちる。	×	15	1

防壁型

仲間を守るために使う。

種類	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
力	ハイパー	仲間の力を精神力によって高め、攻撃力を上げる。1回の戦闘中のみ有効。	×	2	—
防壁	テトラジャ	精神の壁をつくり、エナジードレイン攻撃を完全にふせく。	×	4	—
封魔	エトナ	相手より魔力が勝っている場合に有効。気合いで相手の魔力を封じこめるのだ。	○	6	3

攻撃補助型

攻撃しやすくするための魔法。

種類	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
幻影	ドルミン	悪魔たちの前に幻影をつくり出し、攻撃されにくくなる。敵をCLOSEするのだ。	×	3	1
混乱	プリンパ	悪魔の精神を混乱させて、攻撃されないようにしてしまう。ブツツさせるのだ。	×	5	2
金縛	ノツプ	敵を金しばりにして、動きをとれなくさせてしまう。	×	7	2
魅了	マリンカリン	敵の心を操り、身動きをとれなくさせてしまう。女性系の敵がよく使う。	○	10	3
催眠	グッスリト	敵を眠らせて、こちらの思うままに攻撃することができるのだ。	×	10	3

治癒型

キズを受けた体を直してくれる魔法だ。

種類	ランク	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
治癒	1	メディ	かけられた者の知力に応じた値のHPを回復させる。	○	2	1
	2	メディカ	現在戦っている仲間全員にメディをかける。	×	6	5
	3	メディカル	HPを最大値まで回復することができる。	○	8	1
覚醒	—	パッチ	CLOSE、SLEEPされた状態からぬけ出すことができる。	○	4	1
浄化	—	クリンク	STONE(石化)、PALSY(まひ)などの状態を回復できる。	○	7	1
復活	—	リカーム	死んだ者をHP1の状態によみがえらせることができる。	○	20	1

特殊型

これまでのどれにも入らない特別な魔法

種類	名称	効力	ユミコ	MP	MAX
降魔	サバト	コンピュータなしで仲魔を呼び出すことができる。	×	8	—
パスワード	スワードナ	戦闘時以外なら、どこでもパスワードを見ることができる。	○	10	—
帰還	スタルト	どこからでもスタート地点に戻ることができる。	○	12	—
透視	マップー	マップを見ることができるが、新月のときは効果がない。	○	2	—
吸魔	キュマ	敵のみ使う。ユミコ、仲魔のMPが吸い取られてしまう。	×	—	1

表中のランクはその種の魔法の強さを、ユミコは、ユミコが使えるかどうか、MPは使用MP量、MAXは1回の魔法でかけることのできる最大数を表わしています。

D S 全悪魔大凶鑑

このゲームの大きな魅力は次から次へと現れるさまざまな敵キャラ

うだ。そのすべてのデータを完全に紹介しよう。

5つの種族がある

魔物は大きく5つの種族にわかれる。この5種族がさらに20の属性を持っているのだ。

魔族 さまざまな魔力を備えた悪魔たちだ。姿は比較的人間に近く、知能も高い。

鬼族 人間の姿に獣の魂が宿ったとも言える凶暴さを持つ種族だ。力まかせの攻撃が得意。

霊族 自然の霊気が実体化したものと、人間の悪霊が実体化したものを合わせて霊族という。

獣族 獣が魔物になったものまたは獣の姿をした悪魔のこと。魔力はあまりないものが多い。

外道 魔、鬼、霊、獣族のどれにもあてはまらない得体の知れない魔物たちだ。

さらに20の属性にわかれる

敵の10種属

決してナカジマたちの仲間にはなろうとしない凶悪で、不気味な魔物たちだ。



↑魔王・ミノタウロス。強大な力を持つ難敵だ。ほえ声にびびってはいけない!

- 物怪 (モノノケ) (外道)
- 悪霊 (アクリョウ) (霊族)
- 幻獣 (ゲンジュウ) (獣族)
- 邪鬼 (ジャキ) (鬼族)
- 夜魔 (ヤマ) (魔族)
- 鬼女 (キジョ) (鬼族)
- 幽鬼 (ユウキ) (霊族)
- 妖獣 (ヨウジュウ) (獣族)
- 邪神 (ジャシン) (魔族)
- 魔王 (マオウ) (魔族)

上の属性が敵10種属だ。出会ったら即、戦うか、逃げるか決めよう。まちがっても話しかけるな。

ちゅうりつ しゆぞく
中立の4種属

話しかけると仲間にすることができる魔物だ。ただし、いろいろな条件を出してくるので聞いてやらなくてはならない。満月のときには仲間になりやすい。

- 魔獣 (マジュウ) (獣族)
- 獣人 (ジュウジン) (鬼族)
- 地霊 (チレイ) (霊族)
- 妖精 (ヨウセイ) (魔族)

みかた しゆぞく
味方の6種属

仲魔を合体させて、生まれてくるナカジマたちの味方だ。すべての仲魔が魔法を使うことができる。

さまざまな組み合わせをためし、より強い仲魔をつれて進もう。

- 精霊 (セイレイ) (霊族)
- 聖獣 (セイジュウ) (獣族)
- 幻魔 (ゲンマ) (魔族)
- 鬼神 (キシン) (鬼族)
- 神獣 (シンジュウ) (獣族)
- 魔神 (マジン) (魔族)



↑剣を持ってはいるが、レッキとした妖精・ブーカ。あの手この手で仲魔に!



←カニの精霊・クラム。メデイカルの魔法を持つ。



→ナカジマたちのレベルが低いと合体できないことも。



DDSの悪魔たちは和洋入り乱れなのだ

このゲームに登場する悪魔たちは、そのほとんどが以前からいたもので、神話の中に登場する悪魔や人々の間に伝えられてきたものなのだ。だから悪魔たちの出身地と時代はバラバラ。日本神話の神はいるし、中南米に伝わる悪魔もいる。そこが楽しいところなんだ。

←ネコマタである。かわいのである。でも油断すると痛い目に!

全悪魔大図鑑・表の見かた

敵種族

①

HP 出現数

② ③

④

使える魔法・特殊攻撃

⑤

強さ 知力 攻撃力 機敏さ 防御力

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

月対応

EXP

魔ッ貨

MG

⑪

⑫

⑬

⑭

⑥強さ 強さが高い敵ほど、HPが高く、強い体を持つ。

⑦知力 高いほどMPが高く、高度な魔法を使いこなせる。

⑧攻撃力 1回の攻撃で与えるダメージの大きさ。

⑨機敏さ 高い数値を持つ敵ほど、攻撃の順番が早くなる。

⑩防御力 こちらの攻撃で受けるダメージの大きさを決める。

⑪月対応 低い数値を持つものほど、月の満ち欠けによる影響が大きくなる。

⑫⑬⑭ 倒したときに得られる経験値(EXP)、魔ッ貨、マグネタイト(MG)それぞれ1匹あたりの値。複数の場合は匹数をかけた値だ。

①名前 敵キャラクターの名前。

②HP ヒットポイント、体力値。

③出現数 1回に現れる敵の最少から最大出現数だ。数値はランダムに決定される。

④説明 敵の由来、特徴など。

⑤使える魔法、特殊攻撃 その敵キャラクターが使う魔法や特殊攻撃だ。合計で3種類まで。

味方種族

①

レベル HP MP

② ③ ④

⑤

使える魔法

⑥

強さ 知力 攻撃 機敏 防御 MG 仲魔

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑦~⑪ 敵種族の⑥~⑪に同じ。

⑫MG 味方を連れてくるときに消費するマグネタイトの1歩あたりの量。

⑬仲魔 ナカジマたちのレベルがこの数値以下のときは、合体でつけれない。

①名前 もちろんそのキャラの名前だ。

②レベル 味方にはナカジマたちと同じようにレベルがある。しかし、EXPを得てもレベルは上がらない。

③HP 最大ヒットポイント。

④MP 最大マジックポイント。

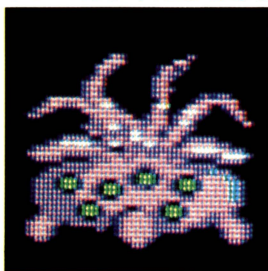
⑤説明 おなじみの由来、特徴だ。

⑥使える魔法 そのキャラクターが使うことのできる魔法だ。味方はすべて2種類以上の魔法を使いこなす。

ちゅうい 注意! 中立のキャラクターは敵のときの表と味方になったときの表の両方が入っています。

敵の10種族、71匹

この10種族の敵はいかなることがあっても
 味方になることのない、残忍で忠実なルシ
 ファーの手下たちである。



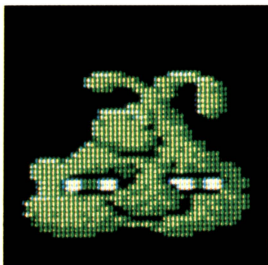
ピンクルーパー

HP 出現数

15 1~4

暗闇に明るく光る、イソギンチャクのような化
 物。最初のうちはコイツを倒して経験値アップ。
 使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	7	8	7
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
1	2	8	8	



グリーンスライム

HP 出現数

20 1~3

実体化できなかった悪魔が精気を求めてスライ
 ム状になったものだ。
 使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	7	7	7	7
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
2	10	6	8	



マッドスラッグ

HP 出現数

10 1~5

泥のかたまりがルシファーの魔力によって巨大
 ナメクシ状に実体化したもの。群れに注意。
 使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	7	7	7
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
1	3	13	0	

物怪「モノノケ」

外道に属する正体不明の魔物。魔法を使うものは少ない。



ブロブ

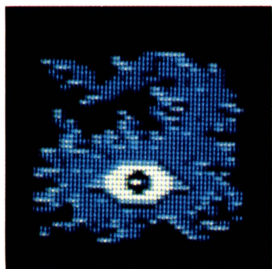
HP 出現数

32	1
----	---

黒いスライム。ダイダロスの塔に1匹だけけるスライムの割にカタク、手強いヤツだ。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
8	8	8	8	8	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
26	67	58	0		



ウィルオウisp(青)

HP 出現数

22	2~6
----	-----

世の中に未練を残して死んだ男の魂がひとだまの形をもって現世でさまようようになったもの。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
8	7	7	8	7	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
4	9	3	4		



ウィルオウisp(赤)

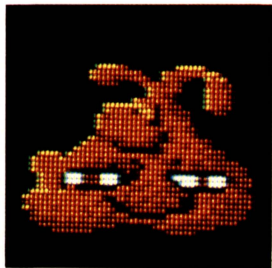
HP 出現数

36	2~6
----	-----

赤いウィルオウispは女性の魂だ。執念が強いだけ、青よりも強いのだ。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
9	7	9	8	7	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
13	40	23	4		



スライムヘッドロ

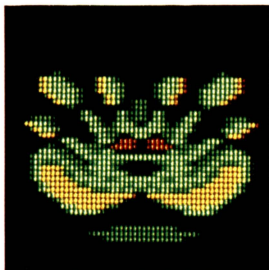
HP 出現数

48	1~5
----	-----

汚染された海の微生物の集合体が、ルシファーの魔力でコントロールされているものだ。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
9	6	8	7	7	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
12	22	13	8		



メガプラナリア

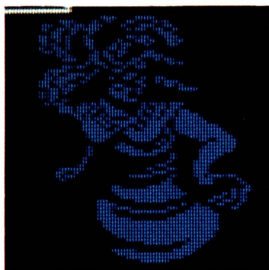
HP 出現数

29 3~7

小型の軟体生物、プラナリアが巨大化したもので、形がまとまっている分スライムよりも強い。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	6	7	7	8
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
11	45	20	8	



メデューサのかけ

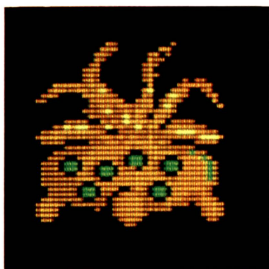
HP 出現数

222 1~3

メデューサがその魔力で自分の影を実体化し、街を支配させている。魔力はメデューサと同等。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY	STONE	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	14	14	14	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
120	80	59	0	



サンドルーパー

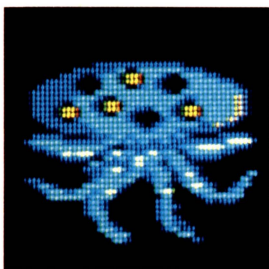
HP 出現数

50 1

本来は砂漠に住む悪魔。強力な胃液で近づいてきた者をとかしてしまう。

使える魔法・特殊攻撃

STONE	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	15	10	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
16	4	28	0	



ア・バオ・ア・クー

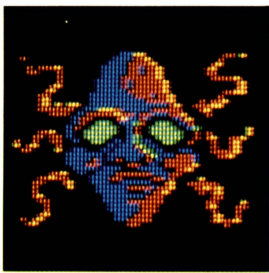
HP 出現数

80 5~8

正体はまったく不明の青い悪魔だ。群れて現れて、近づく者をすばやい動きで攻撃する。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	8	13	17	12
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
33	69	32	4	



ポルターガイスト

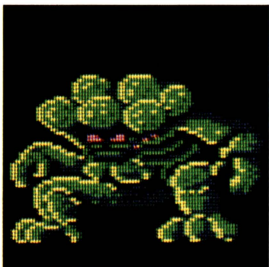
HP 出現数

75 4~8

しょうたい せいしん こうげきてき せいかく
正体のない、精神エネルギー。攻撃的な性格を持っている。

使える魔法・特殊攻撃

サイキック	トルミン	エトナ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	9	12	15	11
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
48	72	34	0	



マイコニド

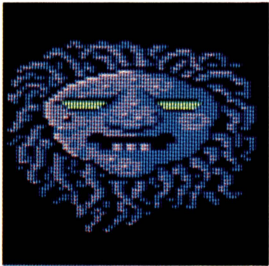
HP 出現数

84 1~5

どきみ なふね ほかげ じんげん
不気味な船の墓場にたどりついた人間が、カビの胞子に犯されたものといわれる。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	10	11	12	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
65	64	24	6	



あくまのほしくび

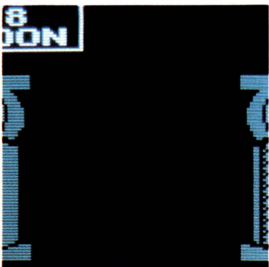
HP 出現数

109 5~8

くびかり ぞく か なられた 干し くび 首が 怨念で 実体化した
もの。強い魔力をもつ。群れて現れる。

使える魔法・特殊攻撃

サイクロン	カンデオン	エトナ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	16	11	18	10
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
154	205	68	1	



フォッグ

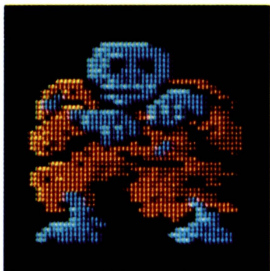
HP 出現数

711 3

たからもの 宝物をうばわれた海賊の魂といわれる。ルシファーを守るために赤の塔のどこかにいる。

使える魔法・特殊攻撃

トルミン	ノッブ	STONE		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	10	14	18	16
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
224	0	208	0	



ゾンビ

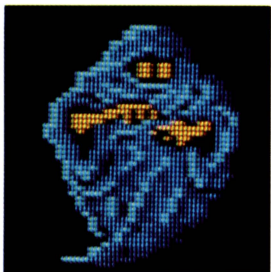
HP 出現数

17	1~4
----	-----

ルシファーの力でよみがえった死体。知性はなく、ただ侵入者をおそうだけだ。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	6	7	7	8
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
5	18	4	8	



ゴースト

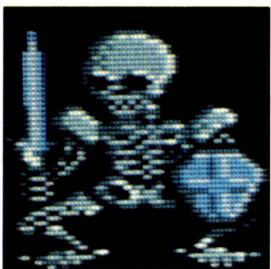
HP 出現数

42	1~3
----	-----

迷宮内で死んだ人々の怨念だが、やはりルシファーにコントロールされている。

使える魔法・特殊攻撃

—		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	8	9	10	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
17	59	5	0	



スケルトン

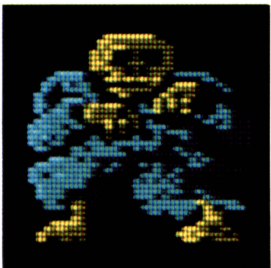
HP 出現数

50	2~6
----	-----

戦争で死んだ兵士の骨に、戦士の怨念がのりつつた悪霊だ。剣と盾はその名残りともいえる。

使える魔法・特殊攻撃

—		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	9	8	10
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
16	27	14	0	



グール

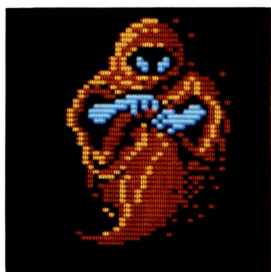
HP 出現数

68	2~6
----	-----

ゾンビよりも仕末におえない食人鬼。力だけはあるので気をつけて戦え。

使える魔法・特殊攻撃

—		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	9	10	7	8
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
17	40	18	4	



ゴースト・イスマ

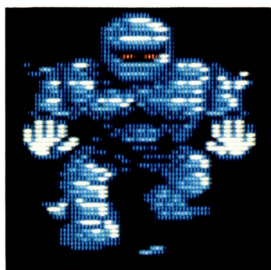
HP 出現数

207 1

ヴァルハラ^の回廊^に1匹^{だけ}存在^{する}ゴースト。
生命力^は高く、魔法^{を使う}力^{もある}。

使える魔法・特殊攻撃

サイキック		プリズ		PALS Y	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	17	8	19	11	
E X P	魔ッ貨	MG	月対応		
160	152	85	0		



ミイラ

HP 出現数

111 5~8

古代エジプト^の霊^がのり^つた死^体。凶暴^性が
高く、群^れて出現^{する}。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
14	11	15	13	14	
E X P	魔ッ貨	MG	月対応		
90	69	34	0		



ラフィン・スカル

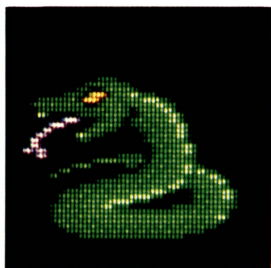
HP 出現数

125 5~8

戦争^で死^{んだ}兵士^の霊^が集^まった巨^大なしや^れ
こ^うべ^の霊[。]魔^力が^強い。

使える魔法・特殊攻撃

ブリザー		グッスリト		キュマ	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
17	9	17	16	14	
E X P	魔ッ貨	MG	月対応		
72	152	59	0		



バシム

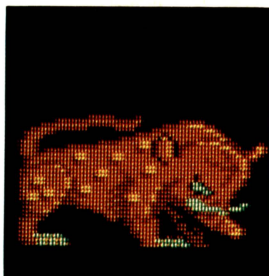
HP 出現数

21 1~3

ティアマット^の配^下の蛇[。]キバ^を抜^かれてい^る
ので攻^撃力^はあ^まり高^くない。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
7	6	8	7	7	
E X P	魔ッ貨	MG	月対応		
3	34	4	5		



バグ

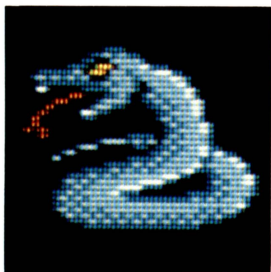
生命力だけ異常に高いのは、バグの正体が生物ではないからと言われている。攻撃力は低い。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	9	7	9	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
100	250	250	0	

HP 出現数

1500 1



アピペ

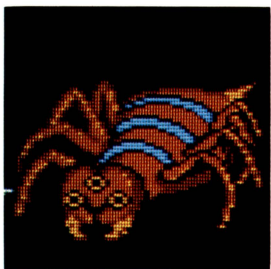
強力な毒で近づく物をまひさせ、肉をむさぼりくう蛇だ。魔王セトの手下と言われる。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	9	9	8	7
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
13	64	8	2	

HP 出現数

52 3~7



タランテラ

群れて出現する強い毒を持った大グモ。まかれただ毒は即効性なので要注意。

使える魔法・特殊攻撃

POISON		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	10	10	10
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
22	58	24	8	

HP 出現数

82 1~4



タムズ

スペインの伝説にあるサソリの魔物。しっぽには強力な毒がしこまれている。

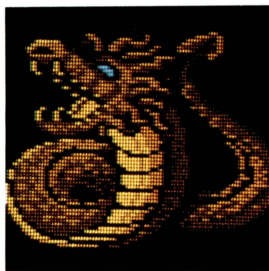
使える魔法・特殊攻撃

POISON		—	—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	9	11	9	12
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
48	65	24	4	

HP 出現数

96 2~6

幻獣
「バンジュー」
獣族の中では弱い。魔法を使えるものは少なく、力だけで攻撃してくる。特殊攻撃が多い。



サーペント

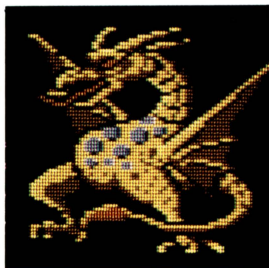
HP 出現数

106 1~5

水の中に住むドラゴン。武器は口から吐く炎とからだからまかれる毒である。

使える魔法・特殊攻撃

炎		POISON		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
14	12	15	15	15	
EXP		魔ッ貨	MG	月対応	
114		89	21	6	



コカトリス

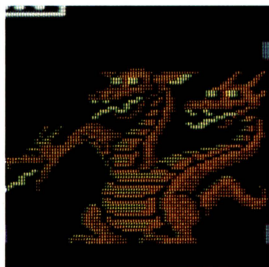
HP 出現数

314 1~4

その姿はニワトリを思わせるが、口から吐く炎は強力であり、体力値も非常に高い。

使える魔法・特殊攻撃

炎		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
17	14	16	17	16	
EXP		魔ッ貨	MG	月対応	
150		120	75	4	



スキュラ

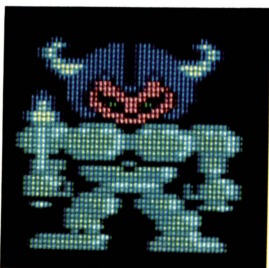
HP 出現数

207 4~8

元は美しい妖精だったと言われるが、現在では三つ首のドラゴンになっている。群れて出現。

使える魔法・特殊攻撃

炎		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
17	14	16	16	12	
EXP		魔ッ貨	MG	月対応	
172		166	60	4	



オーク

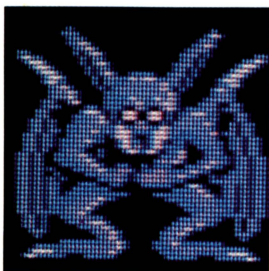
HP 出現数

38 2~6

鬼族の下っ端で、オーガなどの手下だ。戦ってもあまり得になるとは言えない。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
9	7	7	7	8	
EXP		魔ッ貨	MG	月対応	
4		9	15	4	



ガーゴイル

HP 出現数

72 3~7

ヨーロッパなどの家の門にある石像に魔力を吹きこまれて生命を持ったものだ。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
10	9	11	11	10	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
35	50	16	3		



オーガ

HP 出現数

112 1~5

人肉を喰らう鬼だ。得に女の肉が好きなので、ユミコは気をつけたほうがいい……!?

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
13	10	13	11	11	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
50	56	27	4		



エキム

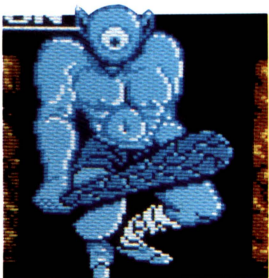
HP 出現数

56 2~6

中近東に伝わる竜巻きの巨人。生命力はあまり高くないが、攻撃力は高い。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
13	11	13	14	13	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
72	136	23	0		



サイクロプス

HP 出現数

173 2~6

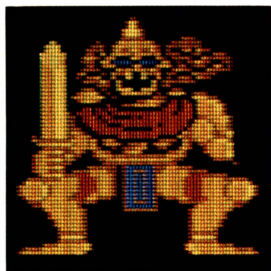
手に持ったこん棒で力まかせに攻撃するギリシャの巨人族。一つ目にひるんではいけない。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
15	13	16	14	15	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
104	104	40	8		

邪鬼
「ジャキ

オークなどの低級なものからキングトロールなどの強いものまで、一般的な鬼族を総称して邪鬼という。



オニ

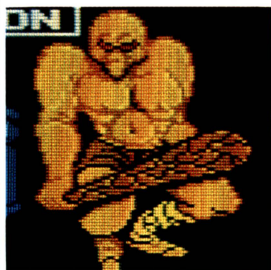
HP 出現数

225 4~8

邪悪な力にとりつかれた人間のなれの果て。戦うことが本能なので、知力に乏しい。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
15	11	14	17	13	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
168	79	32	0		



キングトロール

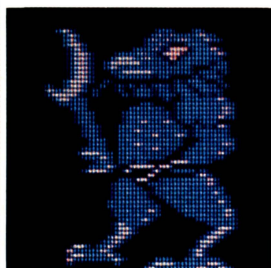
HP 出現数

234 3~7

集団で行動するトロール族のひとつ。巨体からくり出されるこん棒の一撃は非常に強力。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
16	12	16	17	14	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
174	220	76	8		



カイク

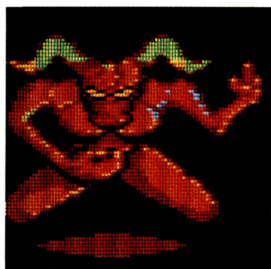
HP 出現数

60 1~4

鳥の体とネコの目で、近づく者を動けなくしてしまう。魔力にもたけている。

使える魔法・特殊攻撃

カンデ	ノップ	—			
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
10	10	8	9	8	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
27	37	8	8		



インキュブス

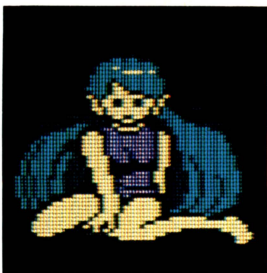
HP 出現数

80 4~8

眠っている美女を狙い、若さと力をすい取ってしまう。強力な魔法をつかいこなす。

使える魔法・特殊攻撃

グッスリト	エトナ	サイコ	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	12	9	11	9	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
37	40	11	8		



サキュバス

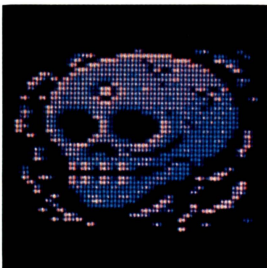
HP 出現数

66 5~8

眠っている男をおそうのがサキュバスだ。これに取りつかれると精気を抜かれて死んでしまう。

使える魔法・特殊攻撃

カンデオン	PALSY	マリンカリン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	15	8	15	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
80	72	48	8	



ロア

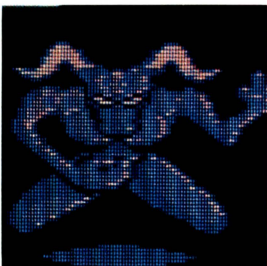
HP 出現数

255 1~3

強力な魔力を持つ邪霊だ。人々の力をすい取ることが得意。ニヤリと笑ったときに危ない。

使える魔法・特殊攻撃

カンデ	キュマ	エナジードレイン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	11	12	14	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
138	208	65	8	



メフィストフェス

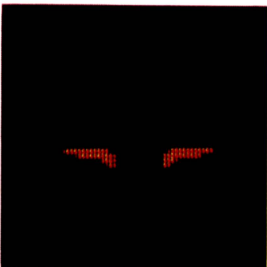
HP 出現数

376 1~3

ルシファーの忠実な下僕というべき悪魔。能力を吸いとり、その力をルシファーにささげる。

使える魔法・特殊攻撃

呪い	ドルミン	エナジードレイン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	14	10	16	11
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
244	253	80	8	



シャドウ

HP 出現数

1020 1~3

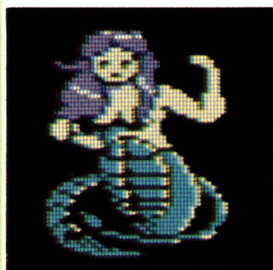
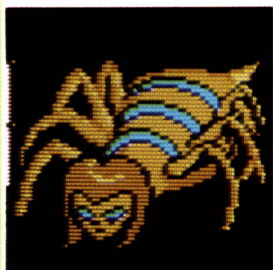
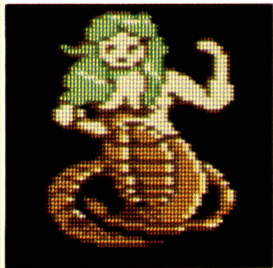
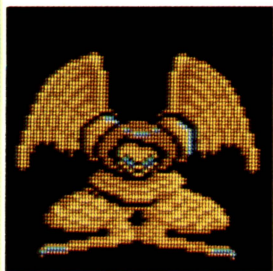
実体を持たない影の存在だが、あなどってはいけない。魔力は非常に強力なのだから……。

使える魔法・特殊攻撃

ブリザトン	エナジードレイン	ノップ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	15	9	17	12
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
246	218	113	8	

鬼女 [キメシヨ]

鬼族の魔女である彼女たちは、氷のように残忍な性格だ。中には美しいものもいるが、決して惑わされるな。



ハーピー

HP 出現数

51 3

ギリシャ神話から生まれたハーピーは鳥女であり、その足の鋭いつめて人々をおそう。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
9	10	8	9	8	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
17	32	16	3		

フライ

HP 出現数

111 1~5

美しい女性の姿は毒蛇の化身であることを忘れさせるための隠れミノである。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	10	12	11	10	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
37	73	24	5		

アルケニー

HP 出現数

85 3~7

ワンレングスのクモ女。鋭く光る針には毒があり、通りがかった男をおそう。

使える魔法・特殊攻撃

POISON		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	10	11	12	10	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
39	50	8	4		

ナアス

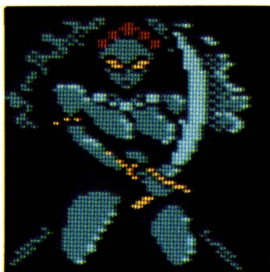
HP 出現数

81 3~7

さまざまな力をそなえた毒ヘビ女。特にメデューサー並の力を持つ石化能力には注意が必要。

使える魔法・特殊攻撃

POISON		STONE		マリンカリン	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
15	13	15	14	14	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
69	108	112	2		



ターラガ

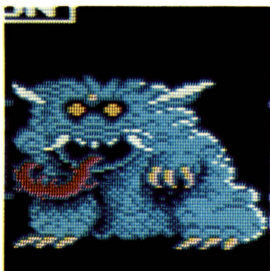
HP 出現数

149 3~7

インドに伝わる鬼女で、人をまひさせ、能力をすい取ってから殺しにかかる凶悪なヤツだ。

使える魔法・特殊攻撃

サイキック	PALSY	エナジードレイン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	14	16	15	16
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
120	72	61	0	



ランダ

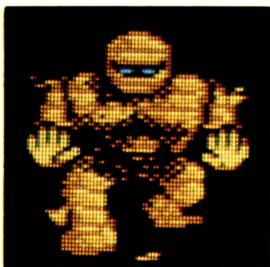
HP 出現数

330 1~5

神獣バロンの天敵といわれる。強力な魔力を持っている。本来は美しいらしいのだが……。

使える魔法・特殊攻撃

プリンパ	PALSY	ブリザトン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
19	15	17	20	15
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
216	166	80	0	



ファラオ

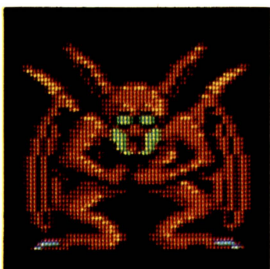
HP 出現数

56 1~5

古代エジプトのピラミッドの中で眠りについていた魔物。眠りをさまたげられて現世に復活。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY	—	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	11	12	12	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
51	133	14	0	



バンパイア

HP 出現数

77 2~6

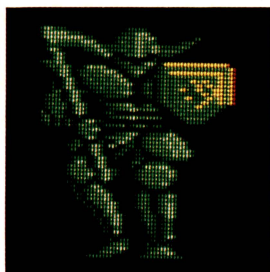
ドラキュラと同等の意味で言われる吸血魔だ。強力な魔力で人を動けなくさせ、力をすい取る。

使える魔法・特殊攻撃

サイキック	ノップ	エナジードレイン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	11	12	13	11
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
69	64	17	0	

幽鬼

「ユウキ」
血に飢えた死霊たちだ。どれも攻撃力、体力が高い。魔法はほとんど使えない。



ブラック・ナイト

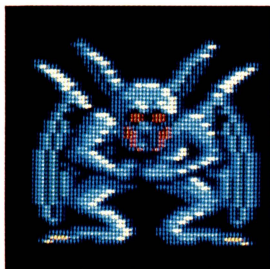
HP 出現数

123 5~8

中世の騎士の怨念がよろいにやどり、生きる者を倒すためだけによみがえったもの。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	14	15	12	18
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
66	43	26	0	



アクカル

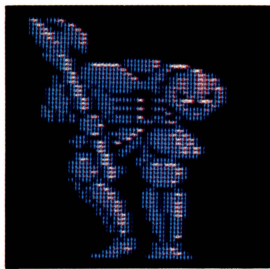
HP 出現数

154 2~6

古代バビロニアの時代から生き続ける吸血鬼。古く呪われた血が人をおそわせるのだ。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	15	14	13	15
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
105	52	42	4	



デュラハーン

HP 出現数

115 5~8

首を切られた騎士の怨霊。自分の首を脇にかかえた姿は人々を恐怖におとし入れる。

使える魔法・特殊攻撃

—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	12	15	15	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
160	233	27	0	



ハクマ・ブドー

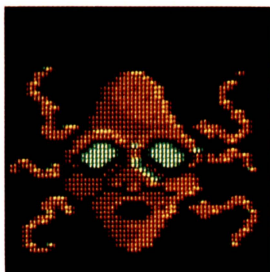
HP 出現数

237 3~7

ネパールに伝わる幽鬼だ。右手にもった剣で、現れた人を次々と切りきざむ。魔力も強い。

使える魔法・特殊攻撃

ポアットナ	キュマ	呪い	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	16	16	19	15
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
216	198	58	0	



ディーバ

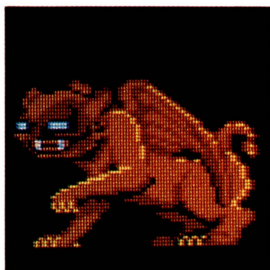
HP 出現数

176 5~8

インドの邪霊。強力な魔力で神々と戦ったが、負けて、ルシファーの手下になってしまった。

使える魔法・特殊攻撃

プリンパ	PALSY	サイクロン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	15	10	20	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
182	170	43	0	



ヌエ

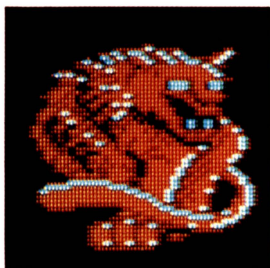
HP 出現数

78 3~7

日本の平安時代に現れたとされる妖獣。大きなほえ声で近づく者の耳をつんざく。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	9	10	11	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
40	72	19	0	



フェンリス

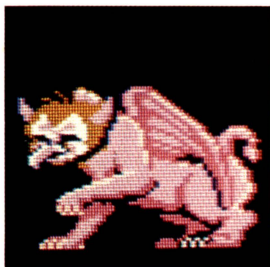
HP 出現数

64 1~5

魔王ロキの息子とされる巨大な狼。非常に敏捷なので、戦うときは動きをよく見て!

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
15	14	13	16	15	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
64	45	19	2		



マンティコア

HP 出現数

79 5~8

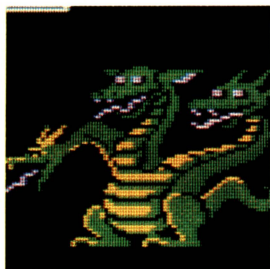
老人の顔を持つ、翼のあるライオン。炎を吐き、よく群れて現れる。

使える魔法・特殊攻撃

炎	ほえ声	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	12	13	16	12
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
48	72	29	2	

妖獣

「ヨウジユウ」
魔力を持った獣族だ。魔法を使うことはないが、特殊攻撃を数多くかけてくる。



バレフール

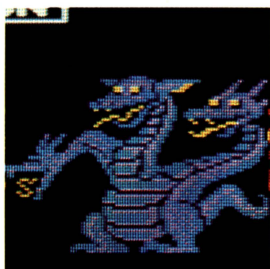
HP 出現数

154 4~8

その姿からは想像もできないが、高い知性を持つという。ただそれが悪^{あく}の方向^{ほうこう}に現れている。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	12	13	16	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
93	65	28	0	



ヒドラ

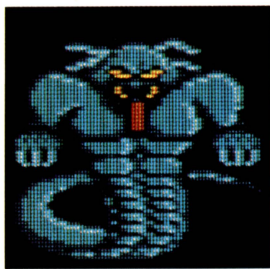
HP 出現数

332 1~4

ギリシャ神話^{しんわ}の世^よからいたという三^{みつ}首^{くび}のドラゴン。強大な生命力^{せいめいりき}と高熱^{こうねつ}の炎^{えん}、毒^{どく}攻撃^{こうげき}が武器^{ぶき}。

使える魔法・特殊攻撃

POISON	炎	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	13	17	16	15
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
171	109	85	0	



ゴーゴン

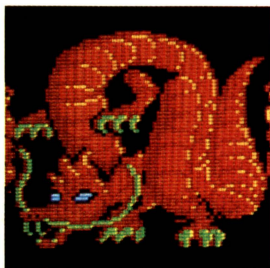
HP 出現数

205 2~6

メデューサ^{みど}の姉^{あね}といわれる。しかしその姿は醜^{みにく}い蛇^{へび}でしかない。石化^{せきか}能力^{のうりょく}は強い。

使える魔法・特殊攻撃

STONE	炎	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	12	15	14	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
125	76	63	0	



ティホン

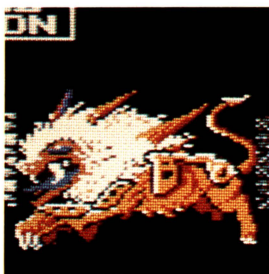
HP 出現数

160 5~8

その細^{ほそ}い体^{からだ}からは思いもつかないほどの大^{おお}声^{こゑ}を出し、人^{ひと}をおどろかせる赤^{あか}いドラゴン。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
14	13	14	17	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
84	84	50	4	



オルトロス

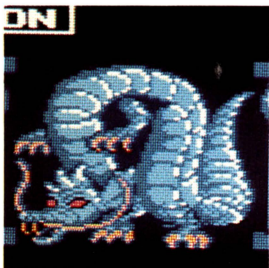
HP 出現数

199 1~4

ケルベロスとは兄弟の妖獣。しかし、その性格は凶悪なだけで、口から吐く炎で人をおそう。

使える魔法・特殊攻撃

炎		ほえ声		—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	12	13	16	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
56	152	66	4	



ティアマト

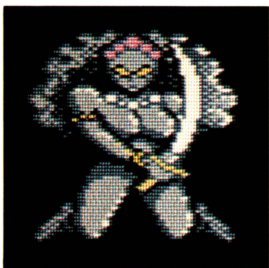
HP 出現数

232 4~8

ドラゴンの女王と言われている。炎、ほえ声ともに強力な武器だ。

使える魔法・特殊攻撃

炎		ほえ声		—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
18	13	17	20	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
142	108	45	3	



バアル

HP 出現数

253 1

バビロニアの神だったが、ルシファーの魔力で悪神となってしまった。魔力は非常に強力だ。

使える魔法・特殊攻撃

ポットラー		呪い		プリンパ
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	12	15	12
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
230	70	21	5	



ベヘモス

HP 出現数

552 1~4

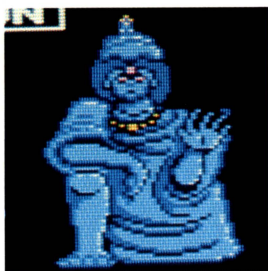
愛らしいピンクの象の姿だが、性格はざんにん。魔力はとくに強力だ。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY		ブリザトン		キュマ
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	14	18	16	15
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
251	227	80	0	

邪神

「ミヤミヤ」
強力な魔力と体力はほかの悪魔の比ではない。以前は大きな権力をもっていたものもいる。



ゾマ

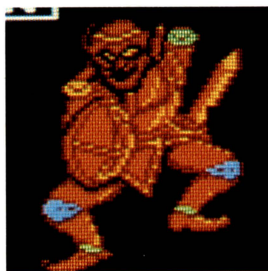
HP 出現数

732 2

ほとんど2匹で現れるのは、それぞれ男と女だからである。死者をよみがえらせる魔力がある。

使える魔法・特殊攻撃

リカーム		カンデオン		STONE	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
18	19	14	20	18	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
240	192	80	0		



アシュラ

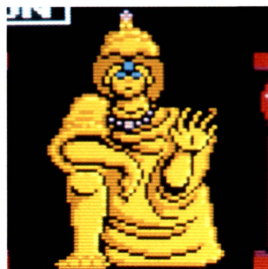
HP 出現数

1517 1

魔王にひとしい能力をもつ。生命力、魔力、攻撃力、どれをとっても最強クラスだ。

使える魔法・特殊攻撃

呪い		ガボアット		プリンパ	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
19	18	19	20	19	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
255	255	80	4		



アスタロート

HP 出現数

1788 1

ベルゼブブと並ぶルシファールの手下。ミノタウロスやメデューサよりも強い！

使える魔法・特殊攻撃

ガボアット		エトナ		エナジードレイン	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
18	20	16	15	17	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
249	240	239	0		



ベルゼブブ

HP 出現数

1182 1

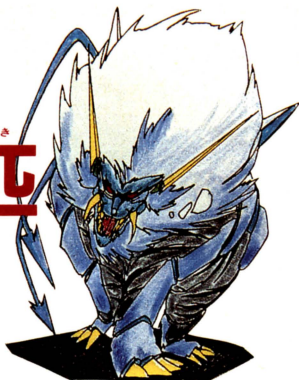
ルシファールの右手とも言える部下。姿は見えないが、ハエの王といわれる。

使える魔法・特殊攻撃

ブリザトン		キュマ		呪い	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
19	17	18	18	16	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
249	67	53	0		

ちゅう りつ
中立の
 しゅ ぞく ひき
4種族、34匹

これから紹介する魔物を仲魔にできるかできないかはキミのウデしだい。あの手この手を使って、仲間なかにに引きこんでしまおう。



ケルベロス

HP 出現数

300	1
-----	---

冥界めいがいを出入りする者ものをきびしく見張みばっている番犬ばんけんだ。口から吐く炎が最大の武器。

使える魔法・特殊攻撃

炎		ほえ声			—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	11	10	13	11	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
40	64	56	3		

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
10	180	20

使える魔法

ハマ		サバト			—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
11	11	12	12	9	0.1	3



キャンサー

HP 出現数

34	1~4
----	-----

ギリシア神話の神、ヘラが放った巨大なカニ。剣をもくたく甲らを持っているという。

使える魔法・特殊攻撃

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	御防	
9	7	8	6	11	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
7	5	3	3		

仲魔になった場合

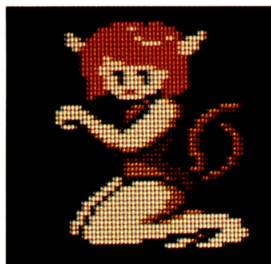
レベル	HP	MP
10	36	0

使える魔法

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	7	8	7	10	0.4	3

魔獣「マシユウ」

力のみでぶつかってくる獣族で、ほとんど魔法は使わない。一部の魔獣は特殊攻撃をしてくる。



ネコマタ

HP 出現数

56 1~4

日本で有名なネコマタは、長い年月を生きてきた猫が変身したものだ。魔力が強い。

使える魔法・特殊攻撃

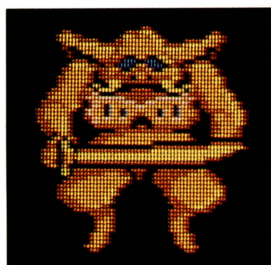
エトナ	マリンカリン	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	11	8	11	8
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
16	20	21	2	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
13	58	22

使える魔法

マリンカリン	メディ	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MS	仲魔
10	11	8	10	6	0.3	6



バンダー

HP 出現数

48 1~4

あまり知力はないが、剣をあつかうことにかけては一流。当然魔力はない。

使える魔法・特殊攻撃

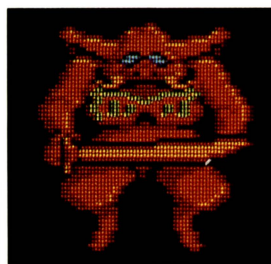
—	—	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	10	10	10	11
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
24	18	16	4	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
15	125	0

使える魔法

—	—	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	10	11	10	10	0.8	8



バハラ

HP 出現数

80 1~4

インドの神の化身といわれる大イノシシ。怪物の持ち主で、剣さばきがうまい。

使える魔法・特殊攻撃

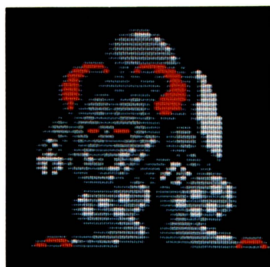
—	—	—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	10	12	12	12
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
40	33	47	5	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
21	205	0

使える魔法

—	—	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
12	11	11	12	12	1.6	14



ストーンカ

HP 出現数

77 1~4

ユーゴスラビアに伝わる魔牛。2本のつのが武器で、おそってくるものに立ちむかう。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
12	10	14	14	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
56	88	48	3	

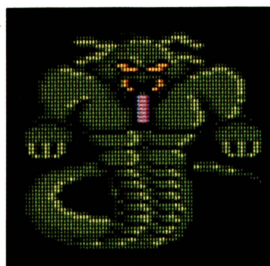
仲魔になった場合

レベル HP MP

23 210 0

使える魔法

—	—	—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
12	10	14	12	13	1.7	16



バジリスク

HP 出現数

91 1~4

知能を持ち、頭が巨大化した大蛇だ。にらまると石化してしまうことがある。

使える魔法・特殊攻撃

STONE	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	13	16	14	15
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
69	68	53	4	

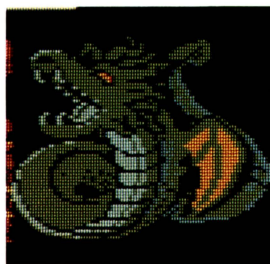
仲魔になった場合

レベル HP MP

25 171 0

使える魔法

—	—	—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	13	16	14	14	3.1	18



ケツアルカトル

HP 出現数

188 1~4

メキシコ、アステカ族の言葉で「翼の生えた竜」という意味をもつドラゴン。

使える魔法・特殊攻撃

炎	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
16	12	15	16	15
EXP	魔ッカ	MG	月対応	
122	112	66	3	

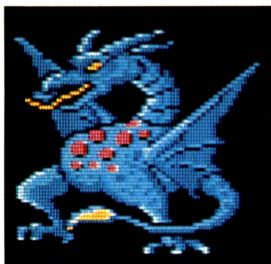
仲魔になった場合

レベル HP MP

50 417 0

使える魔法

—	—	—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	10	15	17	15	2.1	43



ワイバーン

HP 出現数

328

1~4

攻撃力、生命力ともに高い前足のないドラゴン。仲間になれば強力だ。

使える魔法・特殊攻撃

炎		—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
17	12	16	20	14
E X P	魔ッ貨	MG	月対応	
231	158	81	1	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
56	502	0

使える魔法							
—	—	—	—	—	—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔	
17	11	16	16	16	1.5	49	

魔獣の中の例外2匹 プルーシーとドドンゴ

プルーシー、ドドンゴの2匹 ジマたちの仲間にならない、例外は魔獣でありながら、決してナカ 的な悪魔なのだ。

プルーシー

HP 出現数

640

1



魔王たちの忠実な手下として働く獣人だ。仲間になることはないが、やっつけると「プルーシーのいななき」を落とす。これはセトと戦うとき、セトの攻撃を封じこめるのだ。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声		ノッブ		—
強さ	知力	攻敏力	機敏さ	防御力
16	9	18	16	15
E X P	魔ッ貨	MG	月対応	
105	80	0	0	

ドドンゴ

HP 出現数

249

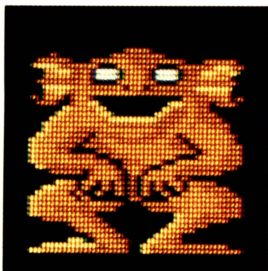
3



邪神ベヘモスの乗り物として生きてきた。炎の衛海に数匹だけいる。プルーシーのようにやっつけても得られるのはE X P、魔ッ貨、MGだけなので戦わないほうがいいかも知れない。

使える魔法・特殊攻撃

炎		—	—	—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	8	15	17	16
E X P	魔ッ貨	MG	月対応	
54	73	51	0	



ヘケット

HP 出現数

20 1~4

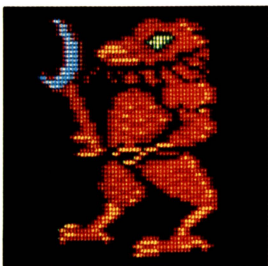
エジプトの神、クタムの妻だが、カエルのような姿のヘケットはそのことを忘れてる。

使える魔法・特殊攻撃

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
7	7	6	6	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
3	2	3	8	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
4	15	0



ソラス

HP 出現数

24 1~4

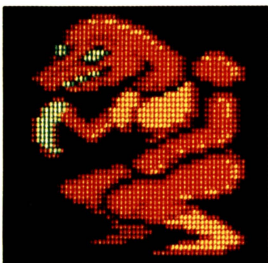
カラスのような体を持つ。持っているコテは宝玉を控し出すのに使うようだ。

使える魔法・特殊攻撃

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	7	7	7	10
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
9	7	3	8	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
6	32	0



レムリアン

HP 出現数

32 1~4

伝説のレムール大陸に住んでいたといわれるトカゲ人間。するどいカマ状の手が武器だ。

使える魔法・特殊攻撃

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
8	7	7	8	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
8	10	2	8	

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
8	34	0

獣人
「ミュウジン」

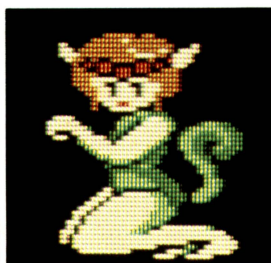
鬼族に属するが、性格的には人と獣の中間にある。

魔法、特殊攻撃をするものはあまりない。



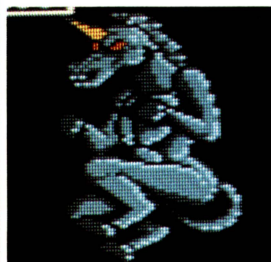
仲魔になった場合

レベル	HP	MP
14	68	49



仲魔になった場合

レベル	HP	MP
17	91	36



仲魔になった場合

レベル	HP	MP
19	110	0

セイレーン

HP 出現数

72	1~4
----	-----

鳥とりの体をもつセイレーンは、その歌声うたごえで人ひとをまどわせたり、まひさせる力ちからを持っている。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY		グッスリト			—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
10	11	8	10	10	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
32	60	23	0		

使える魔法

サイコ		グッスリト			テトラジャ	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	11	8	11	6	1.0	7

HP 出現数

ウェアキャット

75	1~4
----	-----

そのかわいらしい姿を武器ぶきに見る者ものをとりこにしよう。そのすきに攻撃こうげきしてくるのだ。

使える魔法・特殊攻撃

サイコ		マリンカリン		PALSY	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
12	13	11	12	11	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
34	96	25	0		

使える魔法

マリンカリン		ハイパー		メディカル		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	13	10	13	7	0.6	10

HP 出現数

オリアス

85	1~4
----	-----

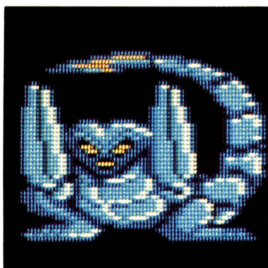
狂馬きやうばといわれている。ジャンプ力なげが強く、敵てきをおどろかせて上からおそってくるのだ。

使える魔法・特殊攻撃

—		—			—
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
10	11	12	10	11	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
42	50	35	4		

使える魔法

—		—			—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	9	11	13	10	1.3	12



ギルタブ

HP 出現数

84 1~4

どう見ても人間の姿が入っているようには見えないが、れっきとしたサソリ人間である。

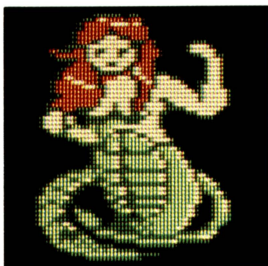
使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
15	13	14	14	12	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
100	137	64	2		

仲魔になった場合

レベル HP MP

47 335 0



ラミア

HP 出現数

271 1~4

メデューサに匹敵する力を持つヘビ女。各種攻撃にはじゅうぶん気をつけなくてはならない。

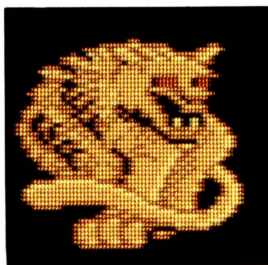
使える魔法・特殊攻撃

POISON		PALSY		STONE	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
15	13	14	20	14	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
218	183	72	0		

仲魔になった場合

レベル HP MP

50 301 66



ウェアウルフ

HP 出現数

307 1~4

いわゆるオオカミ男である。獣人族の中ではもっとも強い。なんとしても仲間になりたい!

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
16	14	15	20	14	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
224	176	80	0		

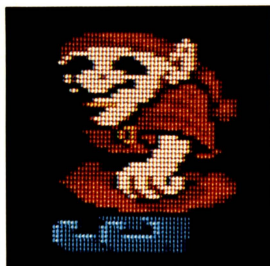
仲魔になった場合

レベル HP MP

53 427 0

使える魔法

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG 仲魔
16	14	15	14	15	2.2 46



ノーム

HP 出現数

20 1~4

気難しいが、一度仲魔になればとても人なつっこい面を見せる。弱い魔力を持つ。

使える魔法・特殊攻撃

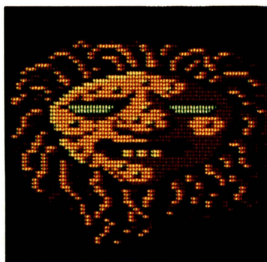
サイ		---		---	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
7	7	7	7	8	
EXP		魔ッ貨		MG	防御力
2		13		2	4

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
5	11	0

使える魔法

---		---		---		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
7	7	7	6	6	0.3	1



ヨモツシコメ

HP 出現数

50 1~4

黄泉の国の番人を総称してこの名が呼ばれる。女性らしいのだが、その姿は醜い。

使える魔法・特殊攻撃

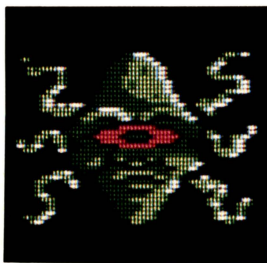
ポット		---		---	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
8	10	8	10	9	
EXP		魔ッ貨		MG	月対応
15		48		22	4

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
12	38	24

使える魔法

サイ		ドルミン		パッチ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	9	8	9	7	0.9	5



ヴィー

HP 出現数

55 1~4

ロシアの大地の精霊。すべてのことを見通してしまいう目がある。魔力は中程度。

使える魔法・特殊攻撃

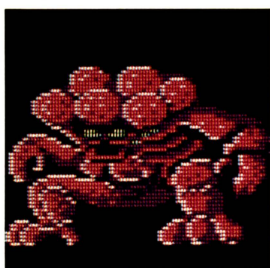
サイコ		ドルミン		---	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
9	10	8	9	9	
EXP		魔ッ貨		MG	月対応
17		29		16	4

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
16	53	0

使える魔法

---		---		---		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	8	10	9	8	1.2	9



ファンガス

HP 出現数

89 1~4

ふしぎなキノコを食べた人間がファンガスだ。
キノコの割にカタい皮膚で敵の攻撃から守る。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	10	10	12	9	
EXP	魔ッ貨	MG	防御力		
24	40	33	4		

仲魔になった場合

レベル	HP	MP
19	74	0

使える魔法

—		—		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	9	10	10	10	1.4	12

HP 出現数

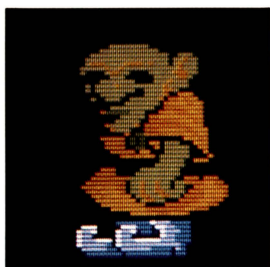
85 1~4

ドワーフ

身長は低い^{しんちゆう ひく}が、体が^{からだ}が^{ろくろ}が^{つよ}強い。とくに^{せんじゆつ}に^{たく}けている。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
10	10	12	9	10	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
36	76	25	4		



仲魔になった場合

レベル	HP	MP
30	95	0

使える魔法

—		—		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	9	11	8	10	2.1	23

HP 出現数

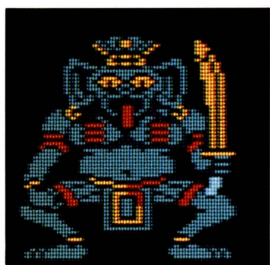
102 1~4

ラケー

ネハール、ネワール^{ぞく}族^{ちんれい}があ^{たが}める^{はのた}地^{はのた}霊^ただ。炎を吐くといわれるが、剣^{けん}だけ^{けん}でしか^{こうげき}攻撃^しない。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
16	11	15	13	16	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
73	80	41	4		



仲魔になった場合

レベル	HP	MP
40	422	0

使える魔法

—		—		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	11	15	13	13	2.8	33



ジャイアント

HP 出現数

168 1~4

大地の誕生と同時に生まれたという種族だ。巨体にもものを言わせてこん棒をふりおろしてくる。

使える魔法・特殊攻撃

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	13	15	13	17
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
91	128	64	4	

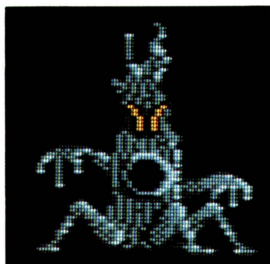
仲魔になった場合

レベル HP MP

48 349 0

使える魔法

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	13	15	11	15	3.5	41



ドリアド

HP 出現数

37 1~4

木の精霊といわれ、女性の姿で見られることも多いらしい。常に仲魔にしておくと合体のとき便利。

使える魔法・特殊攻撃

サイ	強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
—	8	7	8	8	8
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
10	11	8	0		

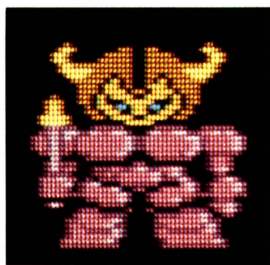
仲魔になった場合

レベル HP MP

10 48 0

使える魔法

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	10	6	5	7	0.3	1



ゴブリン

HP 出現数

64 1~4

人間よりひとまわり小さい小鬼である。しかし性格は友好的で攻撃さえしなければおとなしい。

使える魔法・特殊攻撃

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	9	9	8	10
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
22	45	25	0	

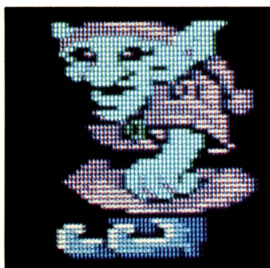
仲魔になった場合

レベル HP MP

14 65 0

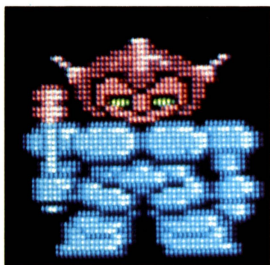
使える魔法

強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	8	9	8	9	0.9	7



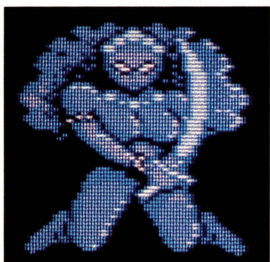
仲魔になった場合

レベル	HP	MP
16	28	34



仲魔になった場合

レベル	HP	MP
21	106	0



仲魔になった場合

レベル	HP	MP
34	107	56

ボーグル

HP 出現数

72 1~4

ゴブリンよりも知能が低く、特に友好的というわけでもない。攻撃方法もいたって原始的だ。

使える魔法・特殊攻撃

ポット		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
8	10	7	8	8	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
13	52	25	0		

使える魔法

サイコ		ハマ		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
8	9	7	8	6	1.1	9

HP 出現数

84 1~4

手に持った棒で攻撃してくる。見かけよりも力が強いので思わぬダメージを受けることがある。

使える魔法・特殊攻撃

—		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	10	11	11	11	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
35	64	38	0		

使える魔法

—		—		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
11	10	11	9	11	0.5	14

HP 出現数

106 1~4

アイルランドの神話(ケルト神話)に現れる妖精だ。イタズラ好き。攻撃力は意外と高い。

使える魔法・特殊攻撃

ドルミン		—		—	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	
11	11	12	10	9	
EXP	魔ッ貨	MG	月対応		
41	42	32	0		

使える魔法

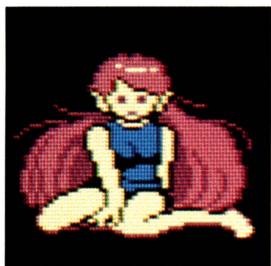
ホットラー		カンデ		テトラジャ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	11	11	10	11	0.9	27

妖精「ワウセイ」

体力はないが、

どれも魔法を使いこなす力がある。

木の精や風の精たちのことである。



エルフ

HP 出現数

75 1~4

妖精の代名詞的な存在である。その姿は美しいが、魔力が強いので気をつけよう。

使える魔法・特殊攻撃

ブリザー	リカーム	マリンカリン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
10	13	9	11	8
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
32	49	45	0	

仲魔になった場合

レベル HP MP

29 76 64

使える魔法

ブリズ	マリンカリン		リカーム			
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
9	15	7	12	5	1.6	22



フォーモリア

HP 出現数

98 1~4

ケルト神話に現れる山羊の頭を持った妖精だ。エルフ並みの魔力を持っている。

使える魔法・特殊攻撃

ポアットナ	カンデ	グッスリト		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	13	11	15	9
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
70	93	49	0	

仲魔になった場合

レベル HP MP

38 183 84

使える魔法

ハマ	サバト	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	13	11	9	9	1.3	31

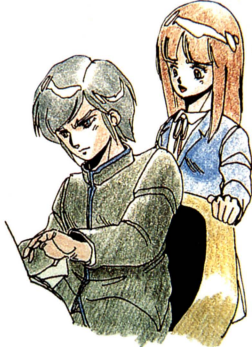
合体の基本とは……？

後ろのページで、合体の組み合わせ表を載せているが、とりあえずここで合体の基本について説明しておこう。

まず、さまざまな敵を仲間にすることが必要だ。ちがった仲間からちがった仲間が生まれるぞ。柔軟な考え方で、早く強い仲間を生みだそう。

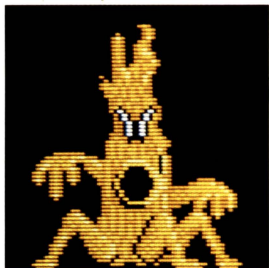


↑組み合わせの○が新しい魔物を生みだす。キミは何種類見れるか！



み かた しゅ ぞく びき
味方の6種族、31匹

これから先に現れる魔物たちはナカジマたちの仲間としてしか現れない善の魔物である。彼らとの協力で大魔王ルシファーを倒すのだ！



トレント

レベル HP MP

15	80	32
----	----	----

木の精霊であり、弱い魔力を持っている。本来なら合体しないと生まれないが、どこかに1匹だけ敵として現れるものもいる。

使える魔法

サイコ		ハマ		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	9	9	8	9	0.4	8



クタム

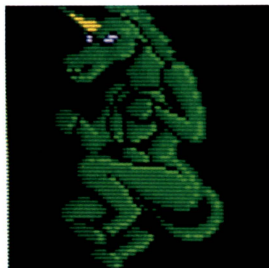
レベル HP MP

20	100	23
----	-----	----

マレーシアであがめられているカニの精霊だ。攻撃魔法よりも治療型魔法（メディカル）にすぐれている。

使える魔法

サイ		メディカル		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	10	9	10	16	1.0	13



ケルピー

レベル HP MP

24	117	40
----	-----	----

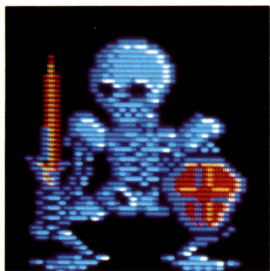
ケルト神話に登場する水馬の精霊だ。プーカのようにイタズラ好きの魔力はあまり強くないので、攻撃させたほうがいいだろう。

使える魔法

サイコ		ハマ		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
11	10	13	11	11	0.9	17

精霊
「セイレイ」

妖精より微妙なバランスで存在する自然の精霊たちのことだ。



カワンチャ

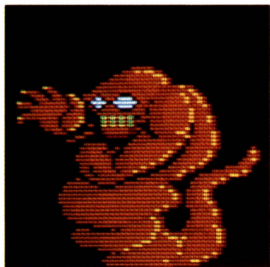
レベル HP MP

26	195	51
----	-----	----

ガイコツの姿をしたネパールの精霊だ。レベルに応じた魔力、攻撃力があるのでぜひとも早いうちに仲魔にしておきたい。

使える魔法

ポットラー	ハック	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	12	11	12	13	1.2	19



パズス

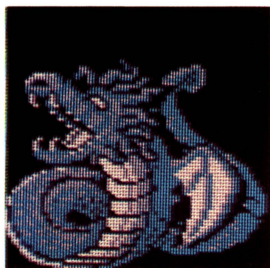
レベル HP MP

28	252	48
----	-----	----

ライオンの頭を持つ精霊。あまり強い魔法を使えるわけではないが、そこそこの能力はある。仲魔にしておくにこしたことはない。

使える魔法

サイコ	グッサリト	テトラジャ				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
14	13	12	12	13	1.9	21



サラマンダー

レベル HP MP

30	317	69
----	-----	----

中世の錬金術士によって考えられた炎の精霊である。その由来の通り、炎、電気系の魔法を使いこなす。火とかけとも言う。

使える魔法

ポットラー	カンデ	テトラジャ				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	11	15	16	15	1.4	23



バク

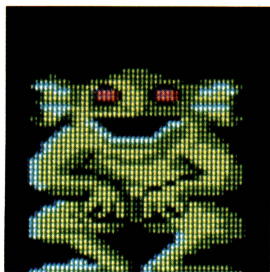
レベル HP MP

17	110	25
----	-----	----

人間の悪夢を食べると言われている中国の伝説上の魔物だ。低いレベルでも仲魔にできるのでミノタウロスと戦うときはぜひつれていたい。

使える魔法

サイ	メディカル	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
10	10	12	11	9	0.5	10



ラゴーン

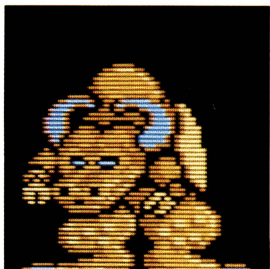
レベル HP MP

22	200	42
----	-----	----

はんぎょじん
半魚人であり、かつては地中海の守護神として
あがめられた。魔力の割に使える魔法は弱い。
こうげき ほうまほう
攻撃に向いている。

使える魔法

サイコ		ハマ		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
13	11	12	11	12	1.1	15



アピス

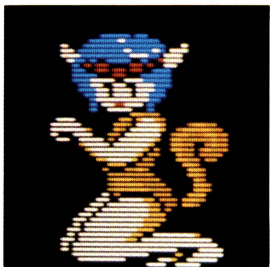
レベル HP MP

28	249	32
----	-----	----

エジプトであがめられている聖なる雄牛だ。魔
ほう
法を使うよりも、攻撃させたほうが良い効果を生み出すだろう。

使える魔法

サイ		メディカル		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
14	8	14	13	13	1.4	21



バステト

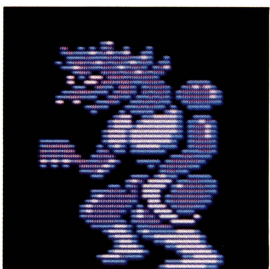
レベル HP MP

32	304	72
----	-----	----

エジプト神話では戦争の女王と言われている。
魔力が非常に高く、攻撃から治療型まで使いこなす。ぜひ仲魔に加えておきたい。

使える魔法

ポアットナ		マリンカリン		メディカ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	17	10	15	8	1.9	25



セベク

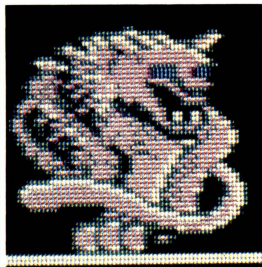
レベル HP MP

36	420	57
----	-----	----

これもエジプトの神だ。全オアシスを守るワニの神として強大な力をほこっていた。強力な魔法をあやつることができる。

使える魔法

ブリザー		メディ		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
15	11	15	16	14	2.3	29



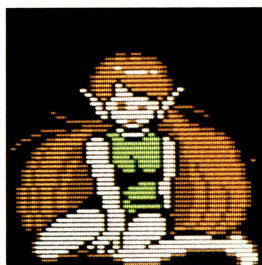
ドーン

レベル	HP	MP
39	450	33

ネパールに伝わる聖なる虎。インドの神の化身とも言われ、その力は強く、さまざまな魔法を使いこなす。

使える魔法

サイキック	カンデ	ハイパー
強さ 知力 攻撃力 機敏さ 防御力 MG 仲魔		
16 13 16 15 15 2.5 32		



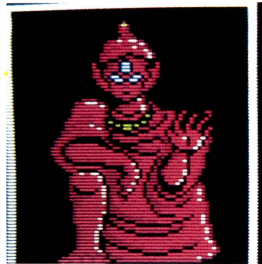
アルラウネ

レベル	HP	MP
27	232	70

人の血を吸った草から生まれた女性の幻魔。魔力が高く、仲間を助ける魔法を使いこなす。しかし、防御力は低い。

使える魔法

マリンカリン	メディカ	クリンク
強さ 知力 攻撃力 機敏さ 防御力 MG 仲魔		
14 19 7 11 7 1.7 20		



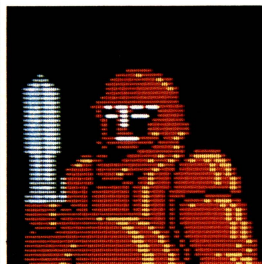
ラクシュミ

レベル	HP	MP
33	300	99

インドの神、ヴィシュヌの妻。海の泡から生まれた愛と幸せの神で、魔力は最高クラスのものがある。死んだものをよみがえらせる魔法をもつ。

使える魔法

ブリザー	グッスリト	リカーム
強さ 知力 攻撃力 機敏さ 防御力 MG 仲魔		
16 20 9 11 11 3.1 26		



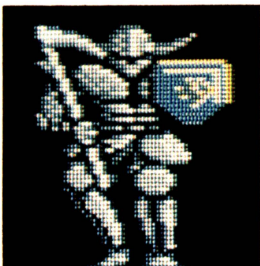
ツクヨミ

レベル	HP	MP
35	411	72

日本神話に伝わる農業、漁業を支える神。魔力は高いが、どちらかというところ攻撃に向いている。剣さばきがうまい。

使える魔法

サイ	ドルミン	パッチ
強さ 知力 攻撃力 機敏さ 防御力 MG 仲魔		
16 16 12 10 15 1.7 28		

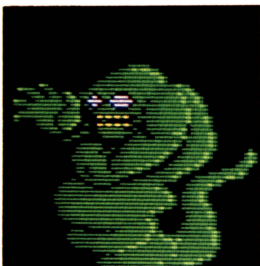


レベル HP MP
クーフーリン 38 425 40

ケルト神話に現れる妖精の騎士。もちろん攻撃力、防御力にすぐれているので、中盤戦では絶好の仲魔となってくれる。

使える魔法

ポットラー		ハッケ		テトラジャ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
16	14	15	15	17	0.8	31

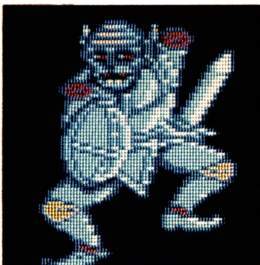


レベル HP MP
ジン 40 483 85

さまざまな型をなすが、ここではその姿から風のジンなのであろう。攻撃力は高いが、それを上まわる魔力をもっている。

使える魔法

ブリザトン		ノップ		パッチ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	17	12	17	13	2.0	43

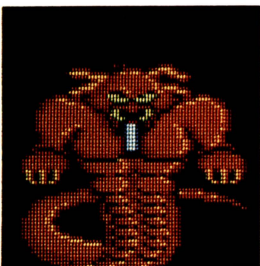


レベル HP MP
ハヌマーン 42 650 82

インド、タイであがめられている猿の神だ。攻撃力、魔力ともに高く、万能型の仲魔だ。幻魔としては最高クラスに属する。

使える魔法

サイクロン		プリンパ		テトラジャ		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	17	18	16	17	2.8	35



レベル HP MP
ナーガ 36 481 40

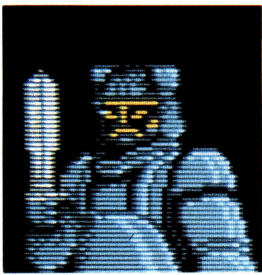
インド神話で仏教に帰依したと言われる大蛇。魔力は高くないが、攻撃力に富んでいる。防御力が低いのが難点。

使える魔法

ブリザー		メディ		—		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	12	17	14	13	1.7	29

鬼神 (キミン)

鬼族の神々とも言うべき絶大な力を秘めた魔物だ。特にカーリーぐらいになると最高レベルの力を発揮する。



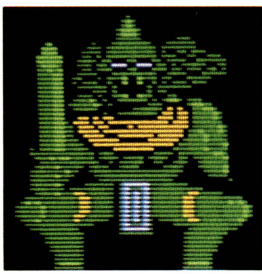
スサノオ

レベル	HP	MP
44	597	33

日本神話で有名な冥界を司る神。魔力はあまりないので、攻撃に徹したほうがいだろう。中盤戦のいい仲魔といえる。

使える魔法

ポットラー	ハック	テトラジャ				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	12	18	13	17	1.3	37



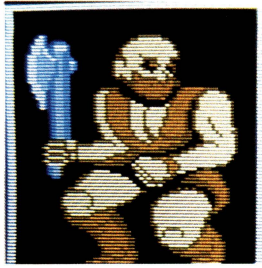
ヤシャ

レベル	HP	MP
46	596	64

鬼の姿をしているが、本来は慈悲深く、やさしい神なのである。魔力は強いが、あまり強力な魔法は使えないので攻撃要員といえるだろう。

使える魔法

サイキック	ドルミン	パッチ				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	17	14	19	14	3.0	39



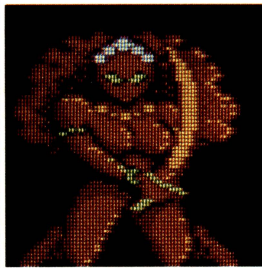
トール

レベル	HP	MP
49	792	70

名鍛冶の作ったミヨルニルの槌を持ち、力まかせに攻撃する怪力巨人。魔力も高いのだが、さしたる魔法はないので、やはり攻撃向きだ。

使える魔法

サイキック	カンデ	ハイパー				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
20	14	19	15	17	2.6	42



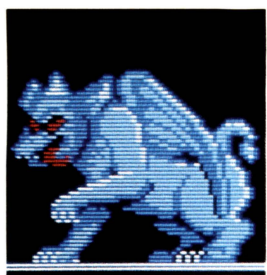
カーリー

レベル	HP	MP
52	806	88

インドの破壊神、シヴァの妻。鬼神の名の通り高い攻撃力を持ち、あらゆる敵をたたきつぶす。女性の姿だが、鬼神の中ではもっとも強い。

使える魔法

ポアットナ	ハック	エトナ				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	18	20	15	18	3.2	45



キマイラ

レベル	HP	MP
37	672	34

ライオンの頭、ヤギの体、ドラゴンの尾を持つ神の使いの獣。攻撃力と敏捷性に富んでいるので、1発目の攻撃を期待できる。

使える魔法

ブリザー	メディ	—				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	13	19	20	13	1.0	30



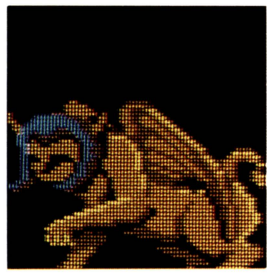
アヌビス

レベル	HP	MP
47	697	52

エジプトのジャッカル神である。弱い魔法しかないが、攻撃力がすぐれている。しかし、防御力が弱いので、先頭向きではない。

使える魔法

サイキック	カンデ	ハイパー				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
18	14	18	17	14	1.5	40



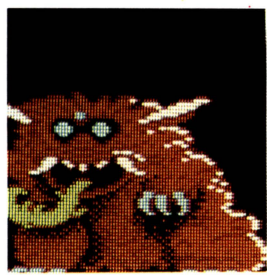
スフィンクス

レベル	HP	MP
50	678	87

エジプトの砂漠のモニュメントはスフィンクスがモデルになっている。魔力、それも治癒型の魔法をつかこなす。

使える魔法

サイクロン	メディカ	クリンク				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
17	20	17	18	15	2.1	43



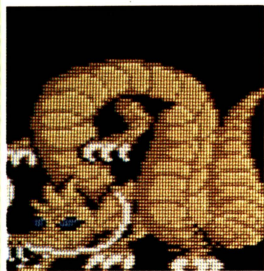
バロン

レベル	HP	MP
54	781	72

バリ島の光の獅子。人々の救世主とされている。神獣、というより仲間の中でも最高クラスの力を持ち、攻撃力、魔力ともによくれている。

使える魔法

カンデオ	エトナ	サバト				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	19	18	18	17	4.0	47



ウォロン

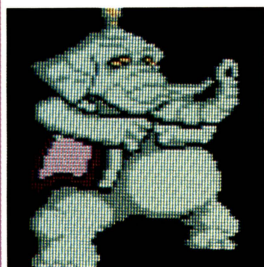
レベル HP MP

60 858 90

火、水、土、風の世界を構成する四大エレメントを司る金色の竜。魔神並みの力があり、仲魔となれば強力なことこの上ない。

使える魔法

ガボアット	テトラジャ	クリンク				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	18	19	20	18	5.0	53



ガネーシャ

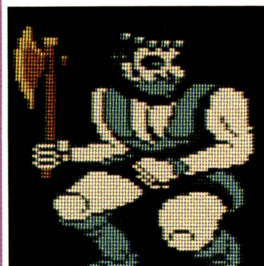
レベル HP MP

55 817 79

インドに古くから伝わる神のひとり。人間の味方であり、悪を許さない。はむかってくる者はハキョウによって滅ぼされるだろう。

使える魔法

ハキョウ	ハイパー	パッチ				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	16	19	16	19	5.0	48



オーディン

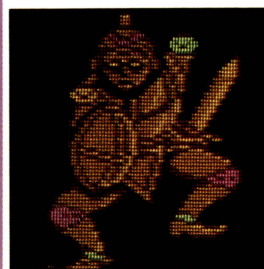
レベル HP MP

57 847 83

北欧神話の神。全世界を統率するといわれている。クリシュナにはおよばないが、強力な魔法を操り、高い攻撃力がある。

使える魔法

ブリザトン	エトナ	メディカル				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
19	20	18	18	19	5.5	50



クリシュナ

レベル HP MP

64 999 99

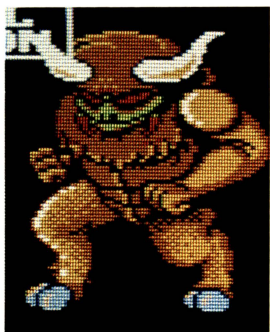
インドの戦いの神である。この世のすべてをつかみ、無限の力がある。まさしく、仲魔の中では最高の力を持つ。

使える魔法

ガボアット	ハキョウ	グッスリト				
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力	MG	仲魔
20	20	20	20	20	6.0	57

すべてに優れたもつとも強力な味方だ。魔王たちのライバルと言える。

ま おう だい ま おう
魔王たちと大魔王ルシファー

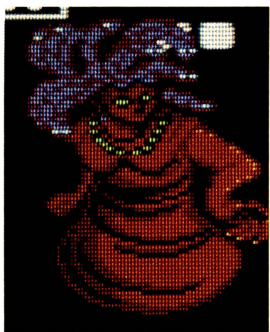


HP 出現数
ミノタウロス 700 1

ギリシャ神話に登場する魔物で、迷宮の中に入った人間を追いつめてむさぼり食うとされている半人半牛の魔物。ダイダロスの塔の1Fにいる。倒すとしず玉が手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

ほえ声	PALSY		サイコ	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
9	11	10	12	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
224	208	0	0	

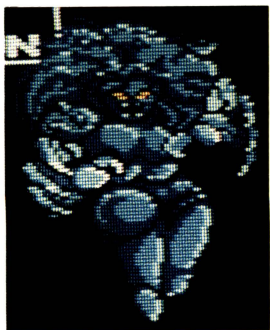


HP 出現数
メデューサ 1000 1

髪の毛が蛇の恐しい顔は、見つめたものを石と化してしまうといわれている。ピエンの街を石化から救うにはメデューサを倒さねばならない。倒すと石化は解け、おうしのKEYが手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

ドルミン	STONE		ポットラー	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
11	14	12	11	13
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
196	179	240	0	



HP 出現数
ロキ 1500 1

ナカジマが悪魔召還プログラムをつくったとき、呼び出されたのがロキとセトだ。両方とも1度は倒されたが、ルシファーの手によってよみがえった。倒すとあら玉が手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

ブリズ	サイクロン		呪い	
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
13	15	13	12	14
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
242	218	0	0	

魔王 (マオウ)

知力、

体力、

攻撃力のどれも高い、

魔界の支配者たちだ。

なまじの

ことでは倒せないぞ。

なまじの

ことでは倒せないぞ。

なまじの

ことでは倒せないぞ。

なまじの

ことでは倒せないぞ。

なまじの

ことでは倒せないぞ。



ヘカーテ

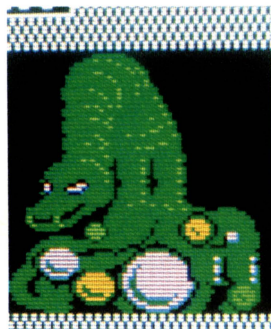
HP 出現数

1200 1

冥界の女王。やってきた亡者どもを苦しめる。ここではマズルカの回廊の3階にいるが、ふだんは姿が見えない。ラトスの像を使わないと実体化しないのだ。倒すとふる玉が手に入る。

使える魔法・特殊攻撃

PALSY	ブリザトン	呪い		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
15	17	14	16	16
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
248	224	254	0	



セト

HP 出現数

2500 1

エジプト神話に多く語られる真の魔王たる存在。頭は蛇、体は植物の醜悪な姿で、腐海の臭気を好む。プルーシーのいななきを使うと攻撃は防げるが、強力な魔法にどう対抗するか問題。

使える魔法・特殊攻撃

ブリザトン	エナジードレイトン	ガボアット		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
18	19	16	20	19
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
254	254	0	0	

大魔王 ルシファー

HP 出現数

8000 1

古くから悪魔のイメージとしてとらえられてきた悪魔の代名詞ともいうべき存在。数々の宗教が生み出した魔物を取りまとめ、統率するのがこのルシファーである。大魔王の名を持つだけあって、メディカルの呪文を使いこなすが、白龍の玉によって封じこめることができる。いずれにしろ最大最強の敵だ。



使える魔法・特殊攻撃

メディカル	呪い	ブリザトン		
強さ	知力	攻撃力	機敏さ	防御力
20	20	20	20	20
EXP	魔ッ貨	MG	月対応	
0	0	0	0	

てき とく しゅ こう げ き 敵の特殊攻撃について

さまざまな攻撃があるのだ

特殊攻撃とは魔法や“~のこうげき”以外の攻撃のことを言う。右の写真の炎攻撃や唄を歌ってまひさせてしまう攻撃などさまざまある。中には戦闘終了後も効果を残す特殊攻撃もある。

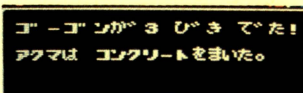


↑エナジードレインだ。↑まひしてしまう！

こう か の こ とく しゅ こう げ き
効果の残る特殊攻撃

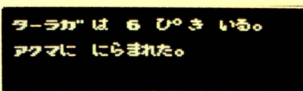
STONE(石化)

コンクリートをまいて、相手を石にしてしまう。回復するまでなにもできない。



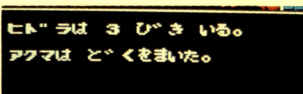
PALSY(まひ)

唄声や視線の力によって、相手をまひさせてしまう。PALSYのとき歩くとHPが減っていく。



POISON(毒)

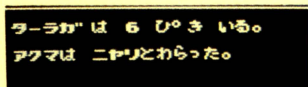
相手に向かって毒をまく。動けなくなることはないが、1歩進むごとにHPが1減る。



ほかにもあるぞ

エナジードレイン

なんとレベルが下がってしまうのだが、テトラジャの魔法を使えば必ず防ぐことができる。



魔法(CLOSE, SLEEP)

魔法プリンパやグッスリトをかかれると、術が解けるか、戦闘が終わるまで動けなくなるのだ。

#	NAME	HIT-PTS	MP	STATUS
1	ク-ア-ン	330/425	40	CLOSE
2	ア-ク-マ	401/487	77	CLOSE
3	ヒト	273/375	45	CLOSE

←ヒト-ラの炎攻撃はなかなか強烈だ。

こう か の こ とく しゅ こう げ き
効果を残さない特殊攻撃は、ダメージを与える炎や呪い、ほえ声などがある。効果を残すものやさらに特殊なものについては下で説明しよう。

こうりつよ たの がったい な ま
 効率良く新しい仲魔をつくれるぞ!

合体組み合わせ表

マークのお楽しみ合体を含め、
 合体のすべてはこの表で明かされ

たぞ。もうドリアードをつくること
 のない、究極の合体表が完成だ!

合体に必要な仲魔をつくりだそう

より強い仲魔を作るには、まず適
 当な仲魔を作り、それをまた合体
 させていくのだ!

妖精
ドリアード



幻魔
アルラウネ



鬼神ナーガ
誕生!!

魔獣
ネコマタ



妖精
フオーモリア



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
A	※	※	※	※	※	※	※	ウオン ロン	パロン	※	※	※
B	※	※	※	クリ シュナ	クリ シュナ	オー デイン	オー デイン	※	※	※	※	※
C	※	※	※	オー デイン	オー デイン	ガネー シャ	ガネー シャ	※	※	※	※	※
D	※	※	※	※	※	ガネー シャ	ガネー シャ	ウオン ロン	パロン	スフィン クス	アマビス	※
E	※	※	※	※	※	ガネー シャ	ガネー シャ	パロン	スフィン クス	アマビス	キマイラ	※
F	※	※	※	※	※	※	※	スフィン クス	アマビス	カーリー	トール	※
G	※	※	※	※	※	※	※	キマイラ	キマイラ	ヤシャ	スサノオ	※
H	※	※	※	※	※	※	※	※	※	ハヌ マーン	ハヌ マーン	※
I	※	※	※	※	※	※	※	※	※	ジン	クーフ リン	※
J	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
K	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
L	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	ドーン
M	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
N	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
O	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
P	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
Q	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
R	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
S	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
T	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
U	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
V	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
W	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※

ひょう 表の(A)~(W)の分類

表の(A)~(W)までは以下の分類になっている。表内の?マークは何かできるかお楽しみ、*マークはドリアードが出来ることを表わす。

- A** 魔神
クリシュナ・オーディン・ガネーシャ
- B** 神獣1
ウォロン・パロン・スフィンクス
- C** 神獣2
アヌビス、キマイラ
- D** 鬼神1
カーリー・トール・ヤシヤ
- E** 鬼神2
スサノオ・ナーガ
- F** 幻魔1
ハヌマーン・ジン・クーフーリン
- G** 幻魔2
ツクヨミ・ラクシュミ・アルラウネ
- H** 聖獣1
ドーン・セベク・バステト

- I** 聖獣2
アビス・ラゴーン・バク
- J** 精霊1
サラマンダー・バズス・カワンチャ
- K** 精霊2
ケルビー・クタム・トレント
- L** 魔獣1
ケルベロス・ワイバーン・ケツアルカトル
- M** 魔獣2
バジリスク・ハハラ・ストーンカ
- N** 魔獣3
バンダー・ネコマタ・キャンサー
- O** 獣人1
ウエアウルフ・ラミア・ギルタブ
- P** 獣人2
オリアス・ウエアキャット・セイレーン

- Q** 獣人3
レムリアン・ソラス・ヘケット
- R** 地霊1
ジャイアント・ラケー・ドワーフ
- S** 地霊2
ファンガス・ヴィー・ヨモツシコメ
- T** 妖精1
ノーム
- U** 妖精2
ボーグ・ブーカ・フオーモリア
- V** 妖精3
エルフ・トロール・ゴブリン
- W** 妖精4
ドリアード

	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
A	※	※	※	※	※	※	※	スフィンクス	※	※	ノーム
B	※	※	※	※	※	※	※	トール	※	※	オーディン
C	※	※	※	※	※	※	※	ヤシヤ	※	※	ガネーシャ
D	※	※	※	※	※	※	※	クーフーリン	※	※	アヌビス
E	※	※	※	※	※	※	※	ツクヨミ	※	※	キマイラ
F	※	※	※	※	※	※	※	バステト	※	※	スサノオ
G	※	※	※	※	※	※	※	アビス	※	※	ナーガ
H	※	※	※	※	※	※	※	バズス	※	※	ラクシュミ
I	※	※	※	※	※	※	※	カワンチャ	※	※	アルラウネ
J	※	※	※	※	※	ジン	クーフーリン	パハラ	※	※	ラゴーン
K	※	※	※	※	※	ツクヨミ	ラクシュミ	ストーンカ	※	※	バク
L	ドーン	セベク	ドーン	セベク	バステト	カーリー	トール	オリアス	ツクヨミ	ツクヨミ	ケルビー
M	セベク	バステト	アビス	アビス	ラゴーン	ヤシヤ	スサノオ	ウエアキャット	ラクシュミ	ラクシュミ	クタム
N	※	バステト	ラゴーン	バク	バク	ナーガ	ナーガ	セイレーン	アルラウネ	アルラウネ	トレント
O	※	※	アビス	アビス	ラゴーン	※	※	ファンガス	バジリスク	パハラ	バンダー
P	※	※	※	ラゴーン	バク	※	※	ヴィー	ストーンカ	バンダー	ネコマタ
Q	※	※	※	※	バク	※	※	ヨモツシコメ	ネコマタ	キャンサー	キャンサー
R	※	※	※	※	※	サラマンダー	バズス	トロール	サラマンダー	バズス	レムリアン
S	※	※	※	※	※	※	カワンチャ	ゴブリン	カワンチャ	ケルビー	ソラス
T	※	※	※	※	※	※	※	※	クタム	トレント	ヘケット
U	※	※	※	※	※	※	※	※	ケルビー	クタム	ノーム
V	※	※	※	※	※	※	※	※	※	トレント	ノーム
W	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※

プレイに入る前に ちょっとアドバイス

ゲームの知識がひと通り入った。知っているだけでプレイの効率がグンと上がるぞ。とりあえず読んでくれ！

PART1 仲魔のつかまえかた

まずは上手な仲魔のつかまえかたを教えよう。いつまでたってもなかなかつかまえることのできな

い人は、これから先に書いてあることをふまえた上でチャレンジすると簡単につかまえられるぞ。

■その1 / 月夜はさける

まず、仲魔をつかまえようとするなら満月から半月までの間はさけよう。なるべく細かい月の時がつかまえやすい。



↑危険日、なのである……。

■その2 / 複数で出現した場合は1匹にする

まずおぼえておきたいのが、仲魔にするためには必ず1匹じゃないとダメだということ。複数のときに話しかけたって、グオーツと

いっておそってくるか、ひと声ほえて逃げていってしまうのがオチだ。でも、複数で現れたら何匹かやつつけて、1匹にすることができる。自分の連れている仲魔や持っている武器の最大攻撃回数を考えて、1匹にするのだ。



↑仲魔3匹に攻撃させれば4-3=1で1匹だけにする事ができるのだ。

■その3 / かけひきが重要

話しかけただけでは仲魔にはな
つてくれない。相手がいろいろと
要求してくるからだ。それは宝玉
であったり、魔ツ貨であったり、

マグネタイトであったりするのだ
けど、なんでもかんでもあげれば
いいというものではない。かけひ
きが必要になってくるのだ。

自分なりの基準を持ってかけひきせよ

何を言いつけ出すのか？
→ さて、フォーモリアは一体



それはあげられないが...
→ 貴重な宝玉をくれと言う。



器を置いてみよう。
→ ちよっとビクビク気分て武



さて、どんなかけひきをす
ればいいのか、これは悩ませ
られることだ。というのも、
このパターンでやれば必ず仲
魔になる、というものがない
からだ。

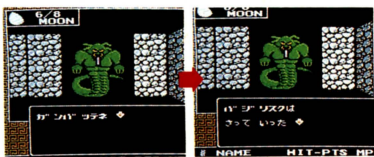
だから、パターンよりも、
現在持っている要求物の量を
基準にしてかけひきをしよう。
宝玉の数が何個以下の場合
はあげない、とかマグネタイト
はどうだ、とか自分なりの基
準をつくるのだ。あとは状況
によって変更していけばいい。



↑せつかくいろいろやったのに、
ムダになってしまった……。

すでに仲魔のいる敵に はなしかけると

ねぎらいの言葉をかけて、なに
もしないで去っていくのだ。決し
てコケることのない逃げかただ。



PART2

戦術研究

その1 「たたかう」と「AUTO」を使いわける

→「AUTO」は使わないで攻撃する。こうげきにしておく。



“AUTO”は便利な戦闘モードだけども、敵に合わせて使わなきゃだめだ。例えばサキュバス。マリンカリンとカンテオンを使う強敵だけど、ずっと“AUTO”で戦っていたのでは、いつカンテオンをくらかわらない。そこでエトナの魔法を使い、カンテオンを封じこめてから“AUTO”を使えば安心して攻撃できる。

→ユミコにエトナを使わせて、カンテオンを防ぐ。



→2匹のサキュバスの魔法を封じた。これで安心。

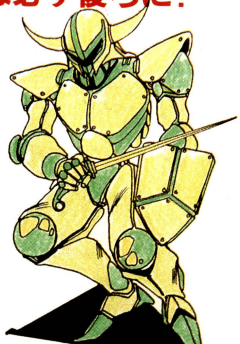


↑カンテオンの使えないサキュバスなんて……。あとはAUTOで楽勝!

その2 ナカジマとユミコは必ず後ろに!

HPの多少にかかわらず、仲魔はかならずナカジマとユミコの前におき、少しでも2人のダメージを減るように戦おう。

→ナカジマとユミコは、5番目。ダメージも少なくなる。



その3 逃げのテクニク

パターン1

絶対確実に逃げ出す方法、それはアメジストを差し出すことである。魔王以外の敵で逃げられないことはない。

もったいないような気はするけどね。



↑なんとなく情ないけど、仕方なく差し出すのだ。



↑これで安心。まちがいないく逃げられる。

パターン2

仲魔にならない敵に話しかけるのも手だ。一声ほえて逃げていくことがよくある。

だが、いきなりおそいかかってくることもあるので御用心を。



↑こうなればしめたもの。戦ってはいけないぞ。



↓と、マイコンの口は逃げていったのであった。

その4 敵の攻撃と出現の法則性

プレイしていると気づくことだが、複数敵の攻撃回数は、その場にいる数以上は行れないのだ。つまり、6匹現れた敵がナカジマ側の攻撃で3匹死に、その間、敵の攻撃が2回あったとする。すると、ナカジマ側の攻撃がすべて終了した時点で、残りの敵の攻撃は1回

しか行われなくなるのだ。これは敵の2回の攻撃が、残っている3匹のうち2匹が行ったと見なされるからなのだ。

また、敵の出現率は通路を歩いている時よりも、扉をくぐった時の方が何倍も高い出現率であることをおぼえておこう。

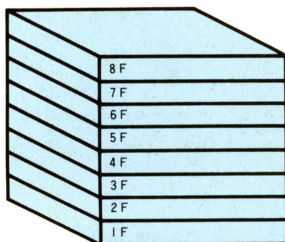


↑2匹になった時点で、タイン内の攻撃が2回以上あったら、これ以上の攻撃はない。

エリア1・ダイダロスの塔

スタートは8階建てのダイダロスの塔だ。まずはここで操作法や3

D迷路に慣れよう。じっくりとアセらず取り組むのだ。



ダイダロスの塔構造図

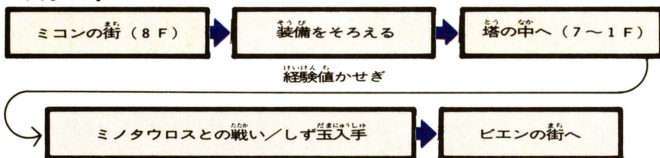
単純な8階建ての塔で、1階がヴァルハラへつながる長い通路になっている。8階、ミコンの街は敵が現れない。

ダイダロスの塔をクリアするには

目標レベル	武器・防具	得られるアイテム	必要な仲魔
12	ナカジマ 短剣 くさりかたびら 檉の盾	ユミコ サソリむち コンバットスーツ ヘルメット	しず玉 ガル ケルベロス バク トレント

ダイダロスの塔 攻略チャート

スタート



スタートしてまずいちばん最初にすることは宝箱を取って、魔ツ貨と宝玉を手に入れることだ。その魔ツ貨で武器と防具をそろえよう。ひたすら敵を倒し、レベルアップ、仲魔もそろったら1階にいるミノタウロスとの戦いが待っている。倒すと、しず玉が手に入りエレベーターを使えるようになる。

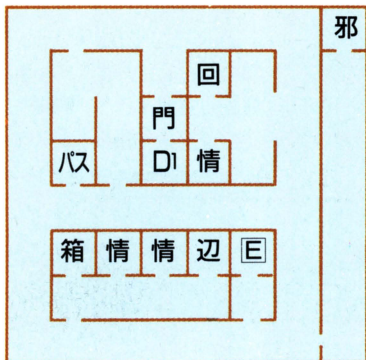


↑強敵、ミノタウロス。低いレベルじゃたちうちできないぞ。



じっせん だいかいぼう 実戦大解剖マップ

8F ミコンの街

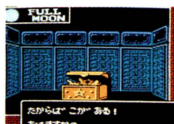


はじめは複雑で、どこに何があるかおぼえにくいですが、慣れればどうってことない。

危険を感じたらすぐ戻って体勢を立て直そう。

宝箱 中身は500魔ッ貨と宝玉がひとつ入っている。

この宝箱を取ることにより、ゲームは始まる。



へんきょう みせ 辺境の店

宝箱の500魔ッ貨でナカジマはヌンチャク、ユミコにはジャックナイフを、防具は2人ともコンバットスーツを着せよう。



かいふく いずみ 回復の泉

なるべくメディで直し、MPがなくなってきたらここで回復。

満タンの状態にしか回復してくれないぞ。



じゃきょう やかた 邪教の館

なるべくなら合体以外ではここの世話になりたくない。つねに万が一のことを考えて魔ッ貨は大事に使おう。



かくしじょうほう 各種情報

ごく初歩的な情報がいくつかある。とりあえず聞いておこう。



↑ 闇夜が仲魔をつくるチャンス。



↑ はあ、そうですね。わかりました。



↑ ソリやいなぎやこまります。

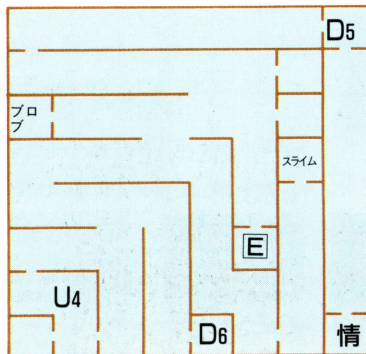
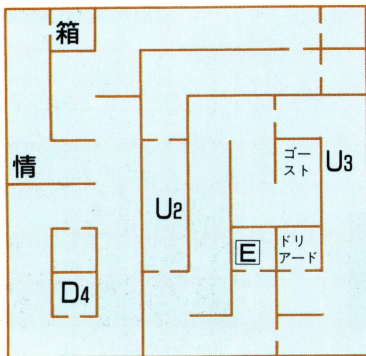
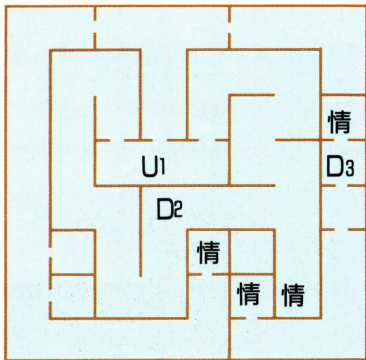
まち ちやうろう ミコンの街の長老

スワードナの呪文をおぼえるまではここを使う。パスワードを聞くと、仲魔が死んだままだと、消えてしまうのだ。





■ マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。



7F

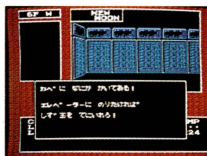
いよいよ敵が出現する。最初のうちは弱い物怪を相手に経験値をかせごう。情報がいくつもある。聞いておこう。



← 単独しやないと仲間にならないのだ。

6F

宝箱の中味は敵キャラ。取りに行っても痛い目を見るだけだ。この階はおとなしく下へ進もう。



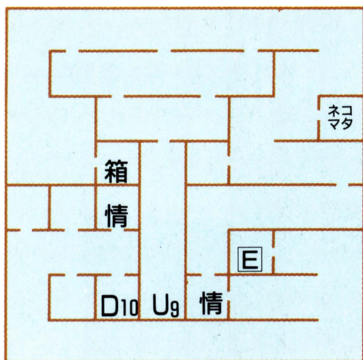
← ミノタウロスを倒せ、ということだな。

5F

下りの階段が2カ所ある。1階に通じているのは右上の階段だけだ。その階段を降りて下へ向かおう。



← 魔物の月対応のことでございやす。



2F

強い敵が現れるようになってきた。レベルが低いうちは、倒すことよりも仲魔をつくることを考えよう。



◀タダで2400魔法は景気がいいなあ。

ネコマタを仲魔にしておこう

ぜひとも仲魔にしておきたいのが、この階に1匹だけいるネコマタ。合体のときに使えるぞ。

→うれしいことと言ってくれるねえ。

→なつて下さい。かわいい娘大歓迎だよーん。



↑そんならいでよかったですら、どうぞ。



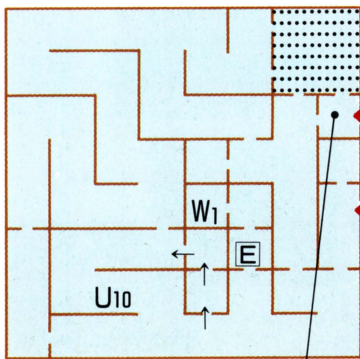
←というワケでした。

1F

ミノタウロスのいる階だ。早く戦いたいだろうけど、レベルがじゆうぶん上がる(11~12)まではガマンしよう。



◀ミノタウロスと戦う前に位置がえするのは常識たつ！



ミノタウロス



ミノタウロスとの戦い



↑ほかの魔物よりも巨体をほこっているヤツ。

↓トレントの使うハマを加えた攻撃パターン!



部屋に入る前に全員のHPを確認しておこう。満タンか、それに近い状態ならOKだ。そして、部屋の中へ入るとミノタウロスが現れる。

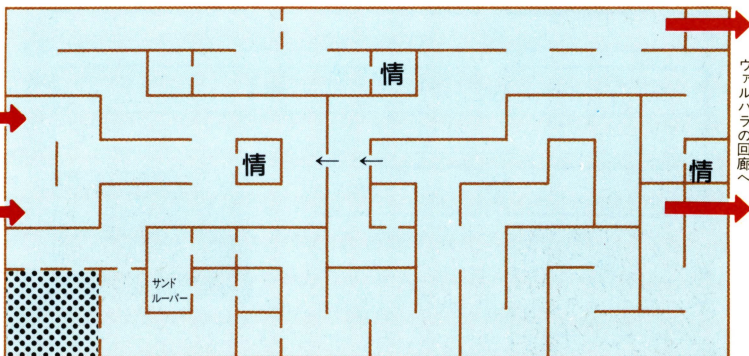
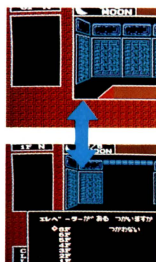
“AUTO”は使わずに、“こうげき”でじっくりと攻めていこう。途中、HPの回復も組み合わせるのだ。

ミノタウロスを倒すと……

ほかの魔物よりは多い魔ツ貨、マグネタイト、そして経験値と、重要なアイテム、しず玉が手に入る。これでエレベーターに乗れるようになるのだ。



↑これがエレベーターに乗るためのアイテムなのだ。



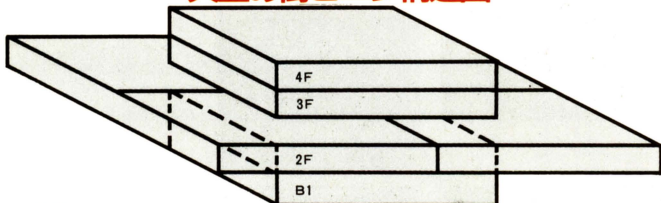
ヴァルハラへの回廊へ

エリア2・^{てんくう まち}天空の街ビエン

メテューサによって石となつてしまった街、ビエン。ナカジマ

ちはこの街をかつての姿に戻すため、メテューサに挑んでいった!

天空の街ビエン構造図



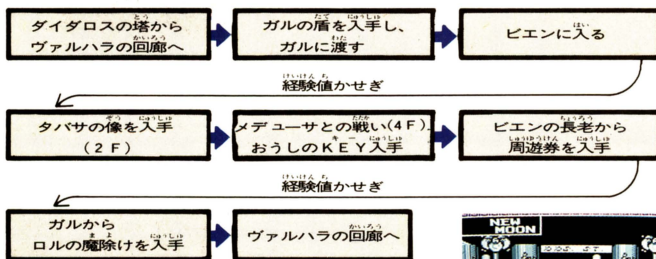
構造は単純な5階建てのエリアだ。しかし、メテューサを倒し、街の機能が回復すると、ヴァツハ

ラ、マズルカ、アンフィニの3か所へ自由に行き来できるようになる。拠点となる重要な街なのだ。

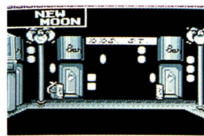
天空の街ビエンをクリアするには

目標レベル	武器・防具	得られるアイテム	必要な仲魔
19	ナカジマ	ユミコ	ケルピー カワンチャ クタム
	刀	プラチナの短剣	
	プレストプレート	コンパットスーツ	
	鋼鉄の盾 ケブラーヘルメット	ヘルメット	

天空の街ビエン攻略チャート



メテューサを倒すまでは街が機能していないので、情報やアイテムはほとんどない。忙しくなるのはメテューサを倒したアト。色々な人に会って、アイテムをもらわなきゃならないのだ。ナカジマたちしかいない!

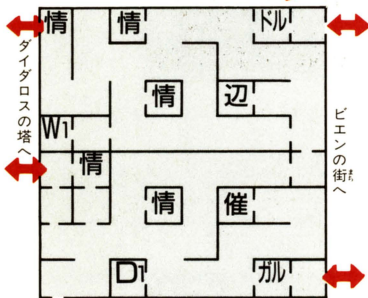
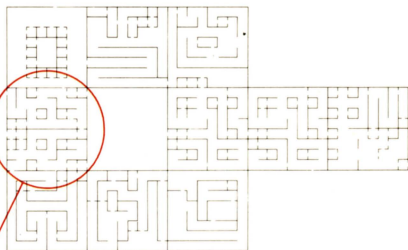


↑石化した街を救えるのはナカジマたちしかいない!



ヴァルハラ1F ~ビエン1F

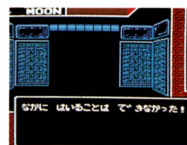
タイダロスからビエンに行くにはヴァルハラの一部を通らなきゃいけない。でも、ここには敵が現れないので安心だ。



ワープを使っても
ビエンへ入れない

メテューサを倒すまで、タイダロス1階のワープは使えないのだ。

はおうしのKEY
がなくてはなら
ないのだ。



ガルの頼みを聞いてビエンに入る

副門の兵士、ガルはガルの盾を持っていかないと道を通してくれない。キミは取ってきたかな？



盾を持っていくと
態度が謙虚になる。

辺境の店で強い武器を買う

上の入口から入ると辺境の店へ行くことができる。これまでとは比較にならない強い武器を売っているぞ。魔ツ貨をためて買おう。



武器



防具

サソリむち
くさりガマ
刀

くさりかたびら
プレストプレート
鋼鉄の盾
ケブラーヘルメット

ブラチナの短剣

困ったときには催眠術士を使え

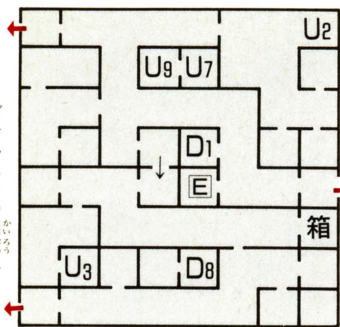
催眠術士はスタートの魔法と同じ効果を持っている。つまり、スタート地点に戻れるんだ。楽しんで戻りたいときはこれを使うのだ。



↑術にかかるまでの時間が何とも言えない。



ヴァルハラ
の回廊へ

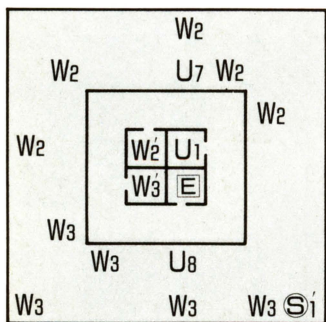


ヴァルハラ、マズル
カ、アンフィニへ

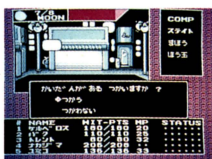
1F ガルのいる下の入口から入ったら、すぐ右上にある階段で2階へ行こう。宝箱も取り忘れないように。中には宝玉が入っているぞ。



◀ありがたきかな、
宝玉が手に入ったぞ。
ラッキー！



B1F この階の外側には、たくさんのワープ・ポイントがあり、内側へと行くことができる。但し、右下にある落とし穴には注意が必要だ。



◀小さいブロックの
静まりかえった妙な
フロアだ。

ビエンの街はこのルートを進め

ガル側から入ると、昇れる階段は1カ所しかない。2階以上



↑石にされた彼らを早く救い出すには効率の良いルートを取ることが必要だ。

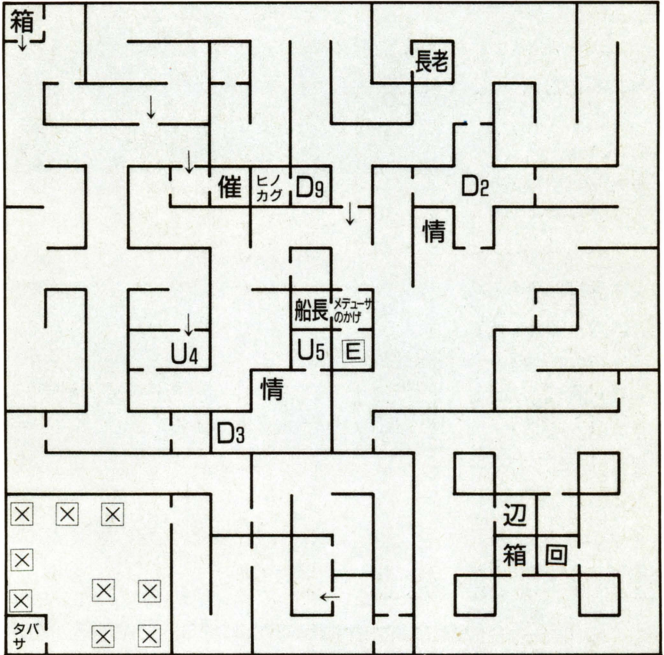
がると、これも昇れる階段は1つだけなのだ。3階に昇ってきたらぐるっと大回りして、西にある下りの階段を降り、2西の中央よりちょっと西側の階段に出る。そしてタバサの像を取ったら3階、4階へと向かう。

4階のメテューサを倒せばエレベーターが使えるようになるのでアトは楽だ。



2F

やたらと広いフロアだ。ヴァルハラ攻略の拠点となるので、
 各イベントの位置関係をしつかりとつかんでおこう。

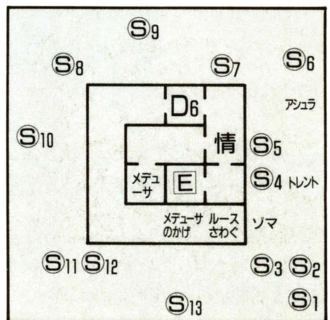
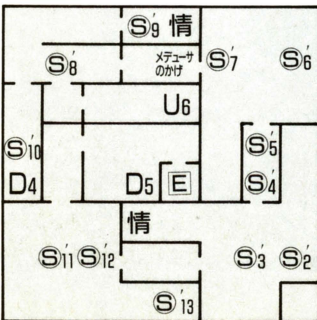


3F

ここは単なる通過フロアにすぎない。

4F

自指すメテューサはここに！ 早く倒そう。

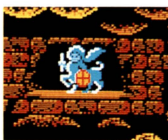


■ マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

2Fでタバサの像を取れ

タバサの像はメテューサの石化攻撃を封じこめる重要なアイテムだ。これがあるとないとでは戦いに大きな差が出る。

わなが多くしかけられているので、つかまらないように気をつけて行こう。



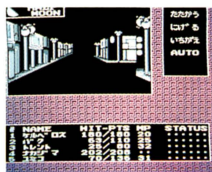
↑この小さな像がメテューサの力を封じる。



↑これでメテューサ戦の用意は整った。あとはレベルアップのみ。

メテューサを倒さないと回復の泉へは行けない

2階の南東部にある辺境の店、回復の泉はメテューサを倒すと手に入る、おうしのKEYがないと行くことができない。ミコンの街に戻るしかないのだ。



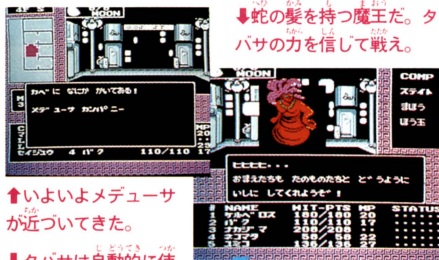
↑入れそうにはなるんだけど、入れない。



↑ここで中に入っても意味はない、と思う。

メテューサとの戦い

↓蛇の髪を持つ魔王だ。タバサの力を信じて戦え。



↑いよいよメテューサが近づいてきた。

↓タバサは自動的に使われるのだ。



↑これがタバサの力だ。ずいぶんと楽になるぞ。

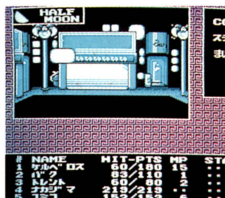


↑メテューサを倒した後、おうしのKEYを入手。

2Fに戻って船長、長老と会う

メテューサを倒すと石になっていた街はもとに戻る。2階で石化していた人たちもよみがえるのだ。

2階に戻り、長老に会い周遊券をもらって、船長に会いにいこう。



街並は青く、正常な色に戻った。

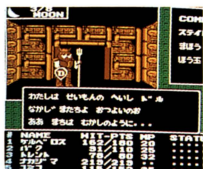
長老は周遊券と手持ちの倍の魔ツ貨をくれるのだ。



ガルに会ってロルの魔除けを手に入れるのだ

ガルはロキとの戦いに使うロルの魔除けをくれる。

もうひとつ、ガルに会っておくのも忘れないように。ロルの魔除けをもらうのだ。これはヴァルハラにいるロキの魔法を封じこめるアイテムなのだ。



ドルもナカジマたちをほめたあてくれる。

辺境の店と回復の泉に行こう

元に戻ったビ

武器

防具

インの2階には敵は出ない。安心して盾と泉へ行こう。

プラチナの短剣
モーニングスター
銘刀 コテツ
水鏡の剣

プレストプレート
ファイバースーツ
魔除けのカブト
セラミックスの盾

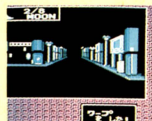


4F、1Fの謎

ルースの小びんを持って4階に行くと、ルースがさわく場所がある。中に入っていくとなぜカゾマやトレントがいるのだ……!?



何が重要なものが隠されているのか……?

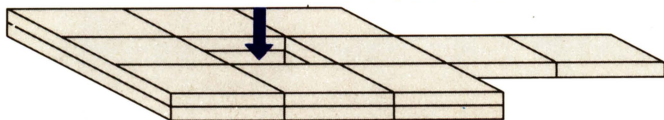


なぜカゾマがこんなところにいるの？ ワープもある

エリア3・ヴァルハラかいろうの回廊

ナカジマたちはビエンの街まちを後にあとに そこはかつて倒したはずのロキが、復活し、治めているのであった！

ヴァルハラかいろうの回廊こうせい構成図



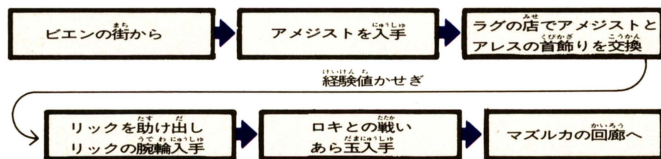
平凡な2階建ての回廊にすぎないように見えるが、区切られたブロックが多く、すべてのブロック

をまわろうとするならばなかなか大変である。マップをよく見て、計画性のある行動をしよう。

ヴァルハラかいろうの回廊をクリアするには

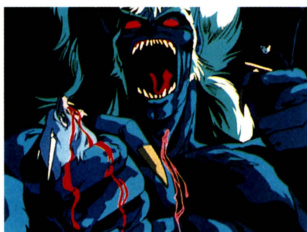
目標レベル	武器・防具	得られるアイテム	必要な仲魔
25	ナカジマ 銘刀コテツ プレストプレート セラミックスの盾 ケブラーヘルメット	ユミコ 水鏡の剣 ファイバースーツ 魔除けのカブト	アレスの首飾り 天のまがたま リックの腕輪 カワンチャ サラマンダー パズ

ヴァルハラかいろうの回廊こうりやく攻略チャート



ヴァルハラてきの敵はビエンの敵よりも格段に強くなっている。できるだけビエンでレベルアップしてから挑もう。

ラグの店はアメジストがないとアイテムをくれない。手に入れてから行き、必ずアレスの首飾りをもらっておこう。B1階にいるリックを助け出すのも忘れるな。



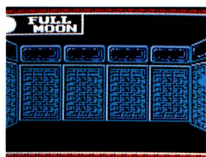
↑ 荒れ狂うロキ。かつて倒したはずなのに。再びこの手で息の根を止めてやる！



拠点^{きよてん}はビエン^{まち}の街^{まち}だが つねに^{まち}ミコン^{もど}の街^{たいせい}に戻れる^{たいせい}体勢^{たいせい}を

ビエン^{まち}の街^{かい}2階^{かい}がヴァルハラ^{こう}攻
略^{りやく}の拠点^{きよてん}となるが、つねに^{まち}ミコン^{もど}
の街^{まち}へも^{もど}戻れるようにしておこう。

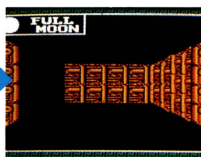
PALSYなどの攻撃^{こうげき}を受けたり、合
体^{たい}させたいときなどはミコン^{まち}の街^{まち}
に^{もど}戻るしかないからなのだ。



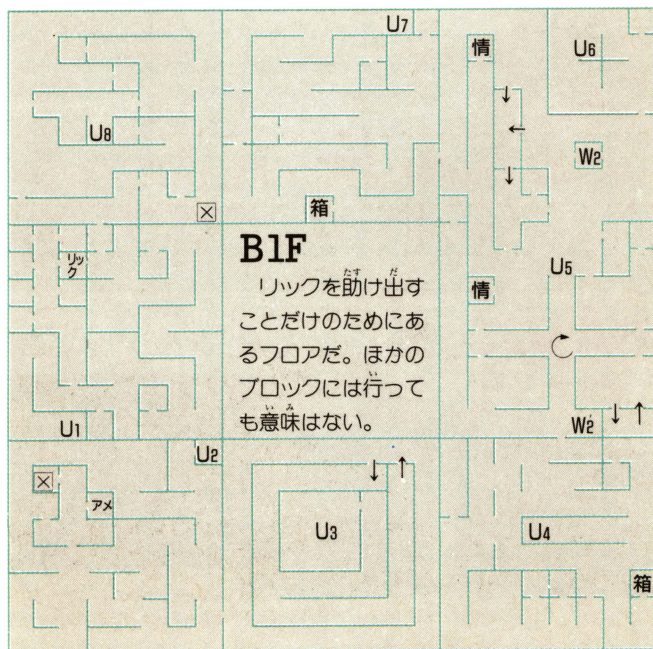
↑ここはダイダロス1階の
ワープゾーン。ここからヴ
アルハラへ。



↑ワープゾーンからビエン
の街^{まち}をぬけてヴァルハラ
の東部^{とうぶ}へ行く。



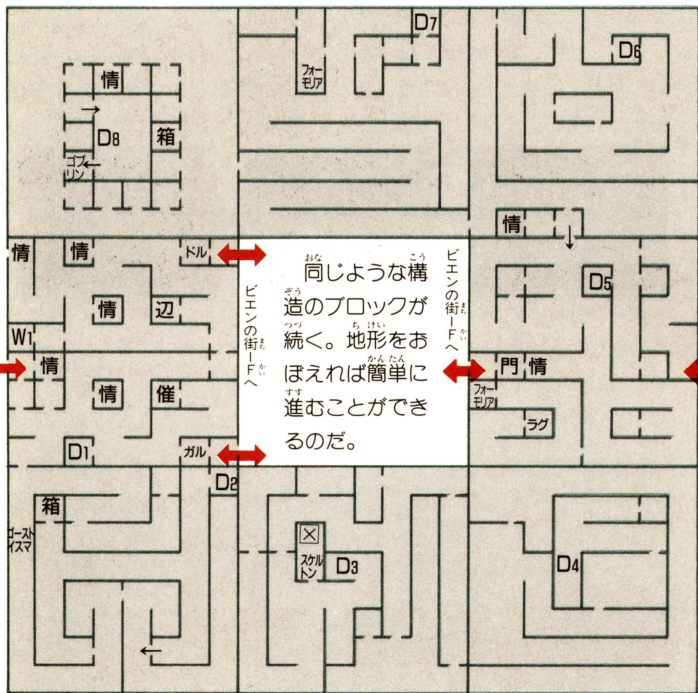
↑危いと感じたらすぐにミ
コン^{まち}の街^{まち}へ戻って、HPと
MPの回復^{かいふく}をしよう。



■マップ内の記号の見かたは77ページを参考^{さんこう}にして下さい。



1F



ダイダロスの塔へ

B1Fのポイント

大きいのにあまり意味のないフロアだ

B 1階での目的はリックを助け出すことだけ。ほかは回るだけムダだ。



NAME	HP	MP	STR	DEF	SPD	INT	MAT	PTS
1 アメジスト	349	487	1	1	1	1	1	1
2 リック	316	376	58	-	-	-	-	-

NAME	HP	MP	STR	DEF	SPD	INT	MAT	PTS
1 サンドルーパー	349	487	1	1	1	1	1	1
2 リック	346	376	58	-	-	-	-	-

- ↑アメジストの部屋だけど
- ↑サンドルーパーはB 1階
- ↑あまり大した情報じゃなかったりする。

1Fにもあるので用はない。の1部屋にしかないのだ。



ヴァルハラで経験値をかせぐには？

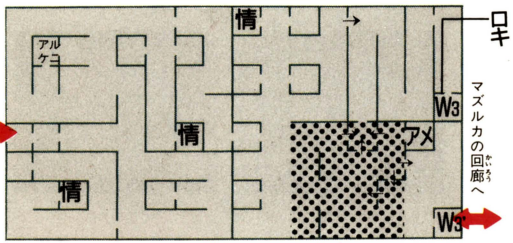
ヴァルハラには女性型の魔物が多い。エルフ、プーカ、ファライなど……。みんなそろってカモにできるキャラクターなのだ。



↑魔力は強いけど、HPは低いエルフ。



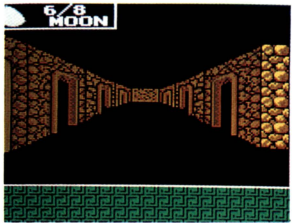
↑仲魔がいればプーカもひとひねり。



B1Fのポイント 力を15以上にリックを助け出せ

さて、B1階のリックだが、まずレベルアップして、強さを15以上

にしておくことが必要だ。じゃないと鎖を切ることができない。



←あわれなリック。キミは助けるか？ 助けるよね。



↑左腕にはめていた腕輪をもらったのだ。

↓なぜカラゴーンに変身してしまうのであった。



助けられたリックは、リックの腕輪をくれる。これは白龍の玉を取るに必要なアイテムだ。そしてその時点で連れてくる仲魔より1ランク高い魔物に変身、仲魔になる。

1Fのポイント

辺境の店にはもう用はない

ビエンの街でより強い防具をそろえてあるなら関係のない店だ。この店はビエンに行く途中で利用すべき店なのだ。

ただし、ナカジマも装備できるカブトはビエンには売っていないのでここで買おう。

催眠術士にロルの魔除けのことを聞こう

ミコンの街へ早く戻るためのひとつの手段は催眠術士だが、用がないときは入らないように。ロルの魔除けを持って行くと、その効果をおしえてくれる。



↑ふだんはこの調子。スタートへ戻される。

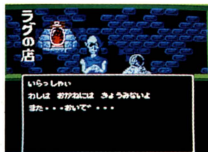


↑ロルの魔除けを持っていると効力を教えてくれる。

アメジストを取ってラグの店で交換

ヴァルハラには2か所アメジストがある。取りやすい1階のアメジストを取ろう。まずアレスの首飾りと交換する。再度アメジストを持っていくと、

首飾りはなくなり、4種のアイテムがある。効果は自分で試してみよう。



↑まずアレスの首飾りと交換。



↑なんて人！
尊敬しちやう。

りゅうのひび



↑呪いとは不吉な。いったい何の呪いだ？

かみなりおこし



↑というメッセージなら何があったかわかるでしょ。

ロンドンブーツ



↑なつかしのロンドンブーツ。でも変なアイテムだね。



↑ビエンの武器を買っちゃった
ら用はなし。

ダークゾーンは進行方向に注意

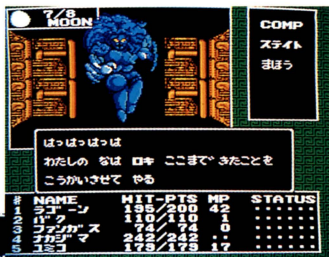
1階のアメジストを取りに行くとき、ダークゾーンを通らなければならない。マップは見えなくなるが、この本のマップと方向指示を見て間違わずに進もう。



1F E
 ←↑方向指示とマップの組み合わせで何も見えないこのダークゾーンをクリアしよう。

ロキとの戦い

いよいよロキとの戦いだ。ロルの魔除けを使えば魔法は封じこめられるものの、攻撃は同時に3発くるしHPも高い。レベルアップがじゅうぶんでないと苦しい。



←ついに登場！ なかなか豪快なしゃべりかたをするヤツだ。
 ←呪いもかけちゃうとんでもないヤツ！



それでもなんとか倒すことはできる。倒せばあら玉が手に入る。マズルカの第3エレベーターが使えるのだ。

マズルカに行く前にヴァルハラでかせげ

次はマズルカの回廊へアタック。その前にヴァルハラで数レベル上げておきたい。ロキを倒せる程度のレベルじゃマズルカの強力な魔物群を相手にするのはキツイ。仲魔もより強いものをつくっておきたいね。



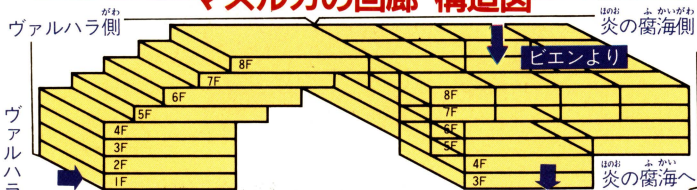
←フアライもいいおかせぎキャラだ。

エリア4・マズルカの回廊

復活したロキを倒したナカジマ
たちは、ヘカーテの待つマズルカ

へと向かっていった。そこは複雑
さを極めた双子の回廊だったのだ。

マズルカの回廊 構造図



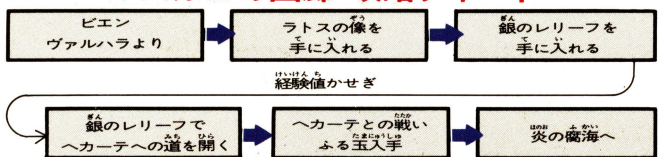
ヴァルハラから入ると左側の斜
めに重なった塔から行かなきゃな
らないが、ビエンからワープして

入ると右の大広間8階から行くこ
とができる。右側の塔3階から下
は炎の腐海に入る。

マズルカの回廊をクリアするには……

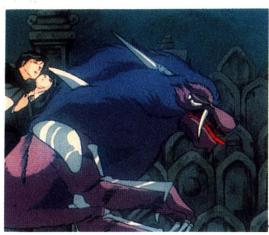
目 レベル	武器・防具	えられるアイテム	必要な仲魔
39	ナカジマ 菊一文字 かっちゅう プラチナの盾 ケブラーヘルメット	ユミコ 乱舞の剣 ファイバースーツ エンジェルリング	ラトスの像 銀のレリーフ ヤシャ クーフーリン ハヌマーン

マズルカの回廊 攻略チャート



ヴァルハラまでの単純な構造と
はうって変わったマズルカ。取る
べきアイテムは少ないが、昇り降
りが多いので大変かも知れない。

まず銀のレリーフ、次にラトス
の像を手に入れ、ヘカーテの待つ
3階へ行くのだ。



力
を
借
り
て
ル
シ
フ
ア
ー
を
破
れ
。
ナ
カ
ジ
マ
。
仲
魔
の

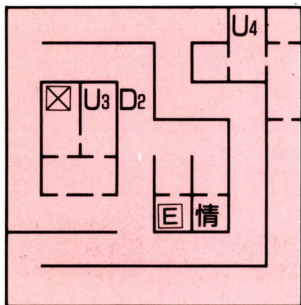


とりあえず1回は昇っていこう。

第3エレベーターを使うなり、階段を使うなりして1度はこのヴァルハラ側の塔を回ってみよう。いくつか重要な情報を聞くことができるからだ。



←マズルカに入ったさあ、何が起ころるか？



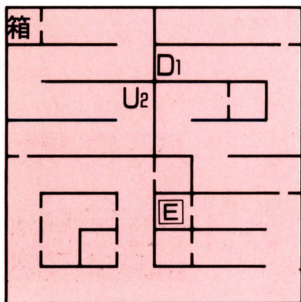
ヴァルハラ側 3F

ラトスの像の重さに関する情報を聞くことができる。

ダメージゾーンがあるので、足を踏み入れないよう気をつけたい。HPをムダなことで減らすな。



足を踏み入れないよう気をつけたい。HPをムダなことで減らすな。

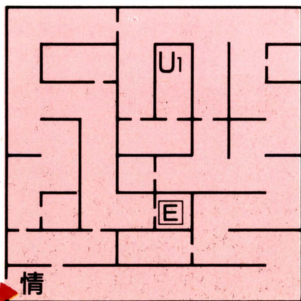


ヴァルハラ側 2F

北側のすみっこに宝箱がある。宝玉が入っているのでぜひ取っておこう。取りに行くのに扉がないので、



敵と出くわす確率も低い。もらえるものはもらつとかなくちやね。



ヴァルハラ側 1F

まずは1階だ。マズルカの魔物はヴァルハラに比べて格段に強く、もらえる経験値なども大きい。



じゅうぶんに強くなってからじゃないとキビしいエリアなのだ。

ヴァルハラ 1Fの回廊へ

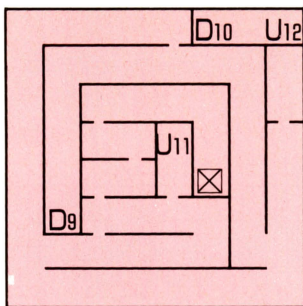
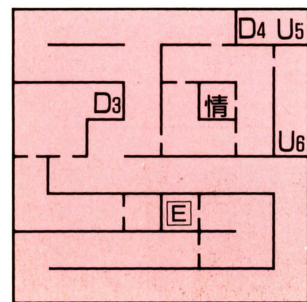
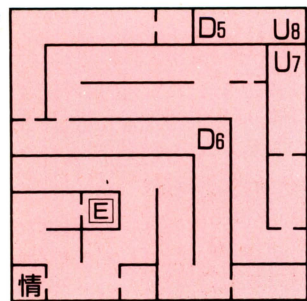
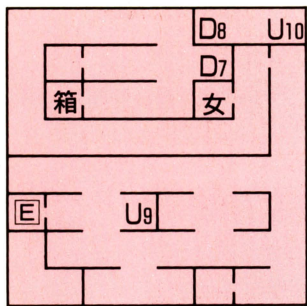
■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にしてください。



6F ^{めがみぞう} 女神像
がある。
ここからピエン
に戻るのも手だ。



マズルカの回廊ヴァルハラ側マップ



7F ダメー
ジゾーン
にはまらないよ
う気をつけよう。



5F ガイアが持っている銀の
レリーフに関する情報以外
は大したことは聞けない。魔物と
の戦いにじゅうぶんな注意をはら
って上の階
へ昇ってい
こう。気長
に構えるの
がいい。

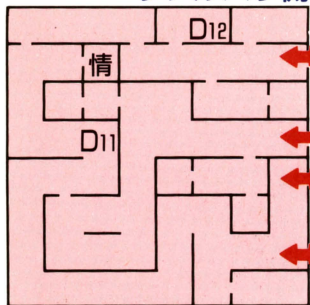


4F この情報はイザナミの
衣に関すること。炎の腐海
で手に入れることができるぞ。





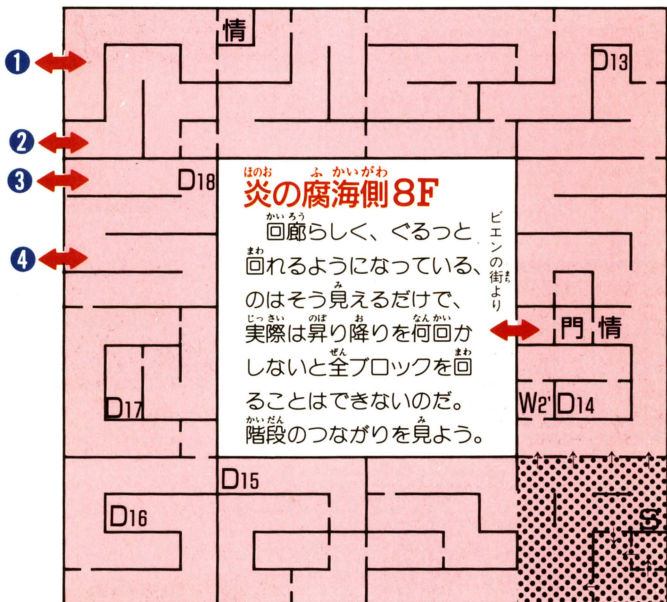
ヴァルハラ側 ^{がわ}



8F 8階から大広間の塔に入る。このエリアが本格的に難しくなってくるのはここからなのだ！



←うーん、そんなにもセトは強いのか？



ほのお ふ かいがわ
炎の腐海側 8F

回廊らしく、ぐるっと回れるようになっている。のはそう見えるだけで、実際は昇り降りを何回かしないと全ブロックを回ることはできないのだ。階段のつながりを見よう。

ビエンの街 ^{まち} から8Fへ

ここまで上がってきたら、もうヴァルハラ回りでくる必要はない。ミコン → ビエン → マズルルートで来よう。



ガイアを探し、銀のレリーフを手に入れろ

どの階にあるかはキミ自身に探してもらおうとして、ガイアから銀

くる
→ポーズをつけて話しかけてくるヤツなのだ。



のレリーフを譲ってもらわなきゃならない。これがないとヘカーテの部屋へ行けないのだ。手持ちの魔ッ貨全額で譲ってくれるぞ。



→まず持ち魔ッ貨の3分の2の値段を言い、承諾すると全額につり上げてくるのだ。

ラトスの像はアレスの首飾りを使ってとる

ラグの店で手に入れたアレスの首飾りはラトスの像を取るために必要だ。他に、まが玉かアメジストのいづれかが必要だ。

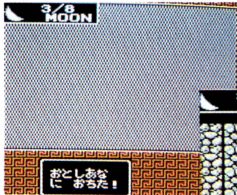
↓ラトスの像のかわりに首飾りが置かれた。像を取ったのだ。



←アレスの首飾りを置いてみよう。取れるはずだ。

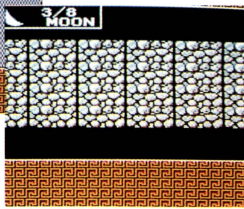
落とし穴に気をつけろ

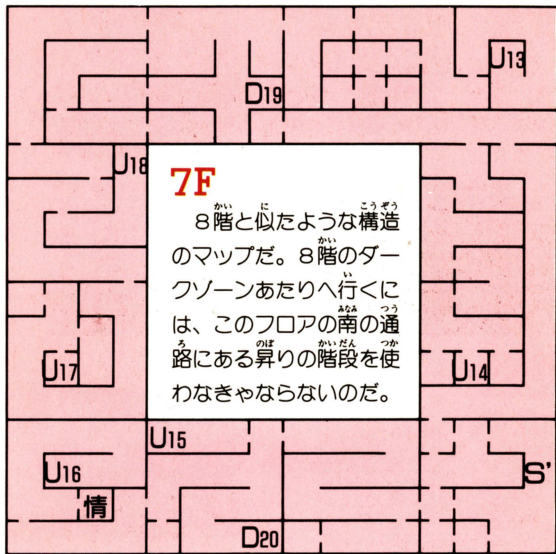
8階のダークゾーンには落とし穴がしこまれている。まちがって落ちると7階に行ってしまうので、この本のマップを見ながら落ちないように気をつけて進もう。ムダな行動がもつとも危険なのだ。



↑ダークゾーンの中にある落とし穴が！ はまったら下の階へ落ちるぞ。

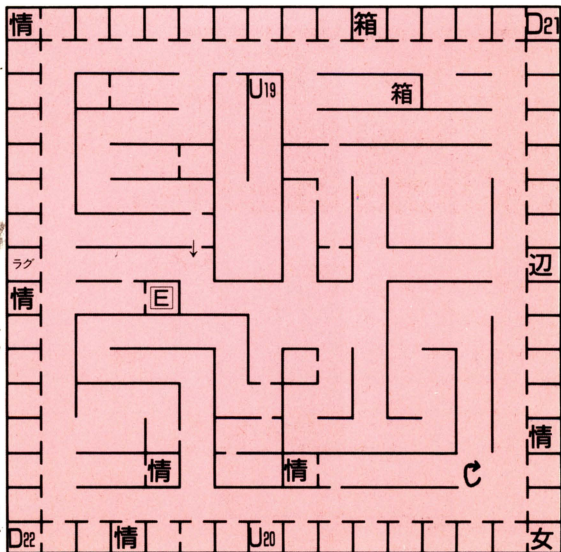
↓というワケで7階まで落ちてしまった。位置を確かめて上へ昇ろう。





6F

プロックのふちがすべて部屋になっている。的確に目指す部屋に入ろう。このフロアではCOMPコマンが効かないので、仲魔にはつねに気をつけよう。





6Fのポイント

マップを見て

ムダな部屋に入らないように

とにかく部屋数が多いが、必要な部屋は数えるほどしかない。マップと方向指示と

を見て、ムダな部屋に入らないようきをつけて進んでいこう。



←魔ツ貨がたまったら高い武器を買おう。



←銀のレリーフとこの情報をからめると。



←炎の腐海で手に入るぞ。

5Fのポイント

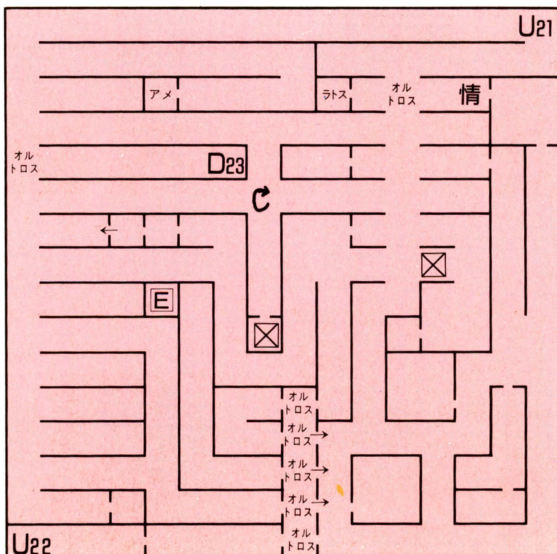
オルトロスがいっぱい!

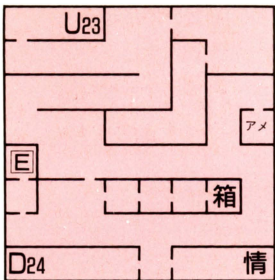
なぜか固定キャラでオルトロスが多く現れる。倒す、倒さないはキミの自由だが、ムリをしないように。



←オルトロスは炎の腐海に現れる魔物だ。

5F





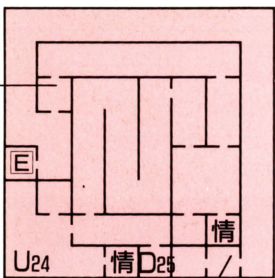
4F

銀のレリーフは3階で使うだけだが、その前にこの4階で連れている仲魔を魔界に返しておく必要がある。3階ではCOMPが動かないからだ。なぜか、その理由は3階の説明に！

→仲魔はここで戻すのがベスト。



がある。3階ではCOMPが動かないからだ。なぜか、その理由は3階の説明に！

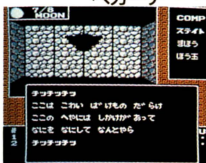


3F

銀のレリーフをはめるには、その部屋で妖精の力を借り、マップ一の魔法を唱えなきゃならない。その時、仲魔を連れていると妖精の力を借りられず、道をつくることができないのだ。

銀のレリーフ使用

その時、仲魔を連れていると妖精の力を借りられず、道をつくることができないのだ。



↑妖精の声が聞こえる。ここでマップを使うのだ。

↑銀のレリーフは壁の穴に。そして大きな振動が……

↑そこには扉ができた。へカーテの部屋へ行けるぞ。

へカーテとの戦い

銀のレリーフで道を開くと、その先にあるのはへカーテの部屋だけだ。へカーテは最初見えないが、ラトスの像を使うと実体



↑ラトスの像を使えば、この通りへカーテの姿が出現するのだ。

化す。見えない時は魔法攻撃しか効かないが、これでどんな攻撃も効くのだ。じっくり攻める。

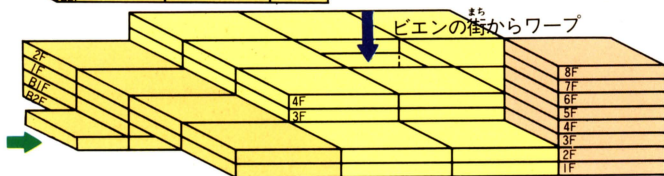
エリア5・炎の腐海

通路中が地獄の業火で埋めつくされている炎の腐海。歩くだけでマズルカより



炎の腐海・アンフィニ宮殿

構造図



炎の腐海とアンフィニ宮殿とは密接していて、複雑に入りくんでいる。マズルカをそのまま降りていくと腐海に入り、B2階の通路

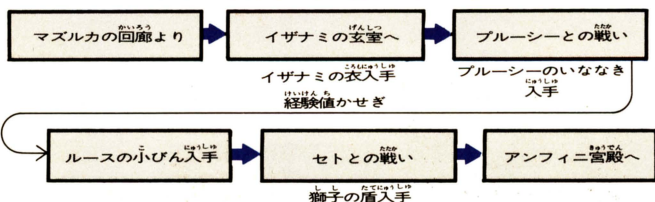
ダメージを受けてしまう……。イザナミの衣を入手し、攻略せよ。

部を通して、アンフィニと隣接している部分に入る。アンフィニ宮殿へはこの2階から入るのだ。いずれにしる複雑だ。

炎の腐海をクリアするには……

目録レベル	武器・防具	得られるアイテム	必要な装備
48	ナカジマ	ユミコ	ブルーシーのいな
	オリハルコンの剣	朱の剣	なき
	オリハルコンのよろい	ファイバースーツ	ルースの 小びん
	オリハルコンの盾 やしゃの面	エンジェルリング	イザナミの衣
			カーリー スフィンクス トール

炎の腐海 攻略チャート

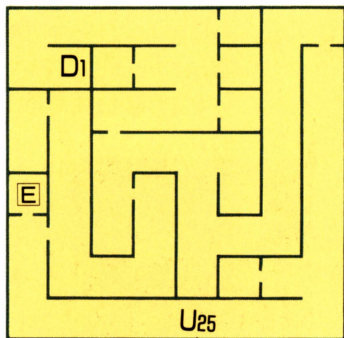


歩くだけでダメージを受ける腐海。ダメージをなくすには捕われているイザナミを救い出し、イザナミの衣を手に入れなくてはなら

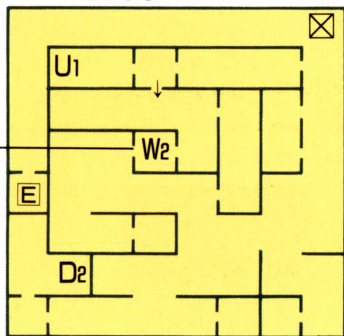
ない。まずこれが第一目標だ。そして、2つのアイテムを手に入れたのち、魔王セトと対決だ。相当手強い敵だぞ！



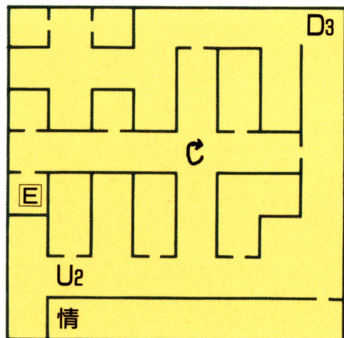
かいろう お い
マズルカの回廊から降りて行く



マズルカ3Fより



マズルカ8Fへ



2F

ある 歩くたびに音がしてダメージを
受ける。敵と戦うときはつねにH
Pに注意しよう。危なくなってきたら
すぐに回復させるのだ！



←三つ首の竜・パ
フル。群れて現れ
ると脅威だ！

1F

ワープゾーンの行き先はマズル
カの8F、ピエンからの入口付近
だ。いざという時は使おう。

←マズルカへつな
がっていることを表わすワ
ープゾーンだ。



B1F

ターンテーブルがひとつあるだ
けの変哲のない階みただが、左
下には情報がある。行って損はし
ないはず。



←さて、この人はい
つたい何を言うので
しょうか？

■マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。



B2F アメジストと宝箱

たからぼこ

見→
たりする。
うれしかつ
アメジスト発

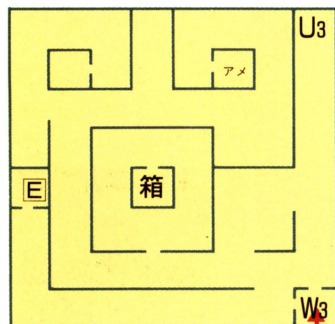


←
るからうれしい。
確実に逃げられ

B2階にはアメジストが2か所とラゴの店が1か所ある。アイテムの使いかたをおぼえたら活用しよう。

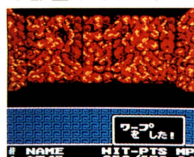


←
この宝玉はうれしい。
ツライところだけに

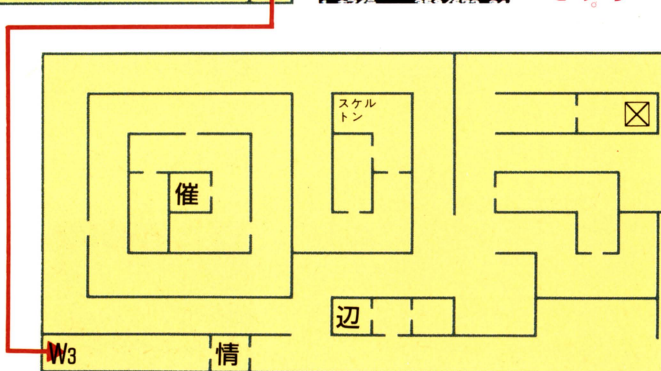


ワープゾーン

マズルカから降りてきた塔と、アンフィニへの通路側をつなぐのはワープゾーンを使う。南西すみの部屋がそれだ。



←
右側の通路へワープ。
難しくなるのはここからだ。





へんきょう みせ つよ ぶき ぼうぐ か 辺境の店で強い武器・防具を買う

イザナミの情報を越え
えると辺境の店がある。
強力な武器があるが、
より高くなっているの
でせつせとお金をかせ
ごう。

みせ さが ラグの店を探せ

このラグの店はま
さに「地獄に仏」的な
ありがたみを持つ。そ
れがどうということか、
プレイすればわかる！



↑つよ 強いものがほしい。



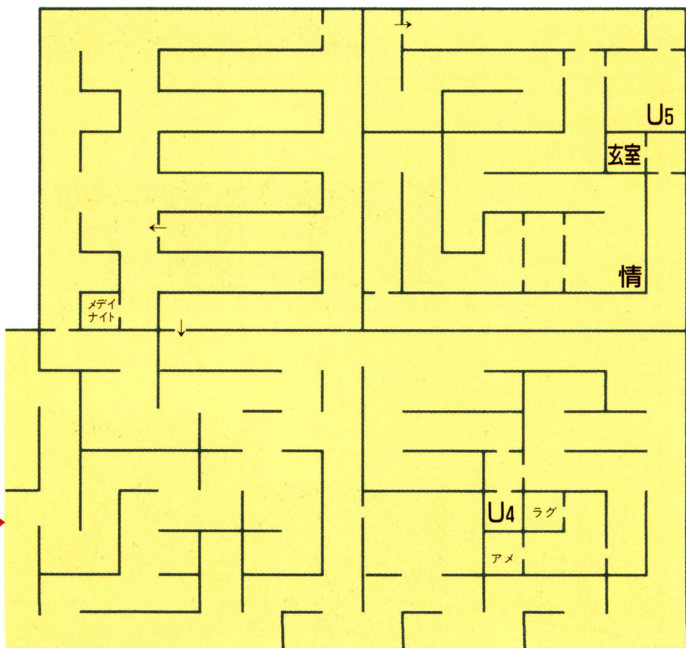
↑かた 固いものがほしい。



←2か所目のアメジ
ストを見つけた。



↑このラグはどこにいる？



メディナイト

このB2階にメディナイトという、傷ついた兵士が倒れている部屋がある。このナイトにメディの魔法をかけてあげると、傷を治し

てくれたお礼にこちらのHPも回復してくれるのだ。

マップでその位置をしっかりと確認してから進もう。



↓元気になった。そしてナカジマたちもHPが満タンに回復だ。

↑ナイトにメディをかける。いいことをしてあげると気持ちがいいなあ。

#	NAME	HIT	PTS	MP	STATUS
1	キマイラ	672	672	34
2	クローリン	596	596	64
3	クローリン	428	428	40
4	ナカジマ	519	519
5	ムジ	400	400	62	POISON

↑ユミコはPOISONをくらっているけど、HPは満タンに！



炎の腐海・敵キャラデータノート

カモのキャラクターとイヤな敵

カモはケツアルカトル、ギルタブ、もっともイヤなのはブラックナイト。強い割にピンボーな魔物なのだ。現れたら逃げよう。



↑魔獣ケツアルカトル。仲魔にしてもOK。



↑群れて出るブラック・ナイト。コケると大変。

エナジードレイン対策

このエリアあたりになるとエナジードレインを使う敵がいくつか現れる。ちょっと弱くてもつねにテトラジャの魔法を使える仲魔を連れておこう。

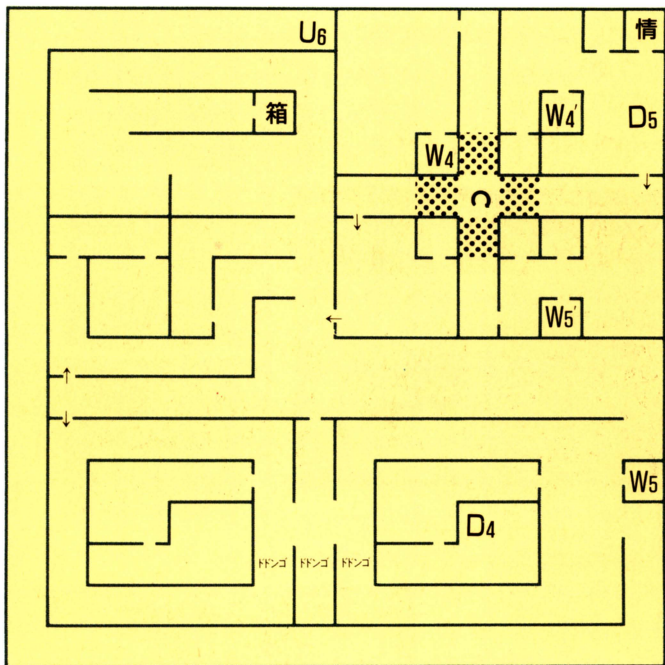
↓クローリンがテトラジャを張る。



↑テトラジャの視線は完全にさえぎられた。



B1F (B2F大広間の上) おおひろま うえ

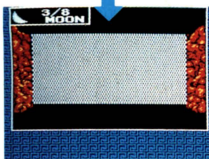


けんしつむ 玄室に向かうには

→ まずワープで右上のブロックに入り、



→ ダークゾーンをぬけて進む。



B1階の北東部のブロック (マップ右上) の中にワープで入り、下りの階段 (D5) を降りるとB2階の玄室のそばに出る。



↑ ブロックの中でも再度ワープ。



イザナミの玄室へ

いよいよイザナミの仮面だ。捕
 われたイザナミの仮面をはずすに
 は、しず玉、あら玉、ふる玉を順
 序よく仮面の穴にセットしなきゃ
 ならない。失敗すると部屋の外に
 出されるか、スタートへ！



←醜い仮面に捕われているイザナミ。今助けるぞ。



←さあ、どの石をとどの穴に入れる？



←失敗！ 3回戦わななきゃダメだ。

↑3つの玉は、今、ここで役に立つのだ。

イザナミを助けるイザナギのことは

北に荒ぶる光、東に静かなる光、西に古の光を
 受けるとき、イザナミの心は開かれて、
 戦士達の身体はいやされるであろう……。

部屋の外に出された
 場合、3回敵と戦えば
 再度チャレンジできる。

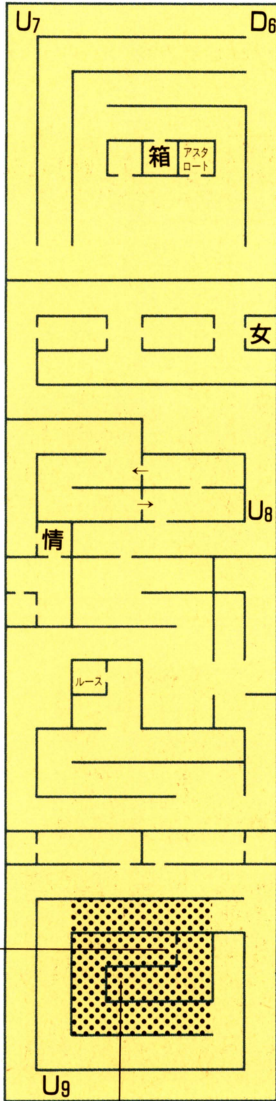
成功するとイザナミ
 はその美しい姿を現わ
 し、そして腐海を歩い
 てもダメージを受けない、イザナミの衣をく
 れるのだ。



←イザナミは仮面の呪縛から逃れられた。イザナミの衣をもらい、進め！

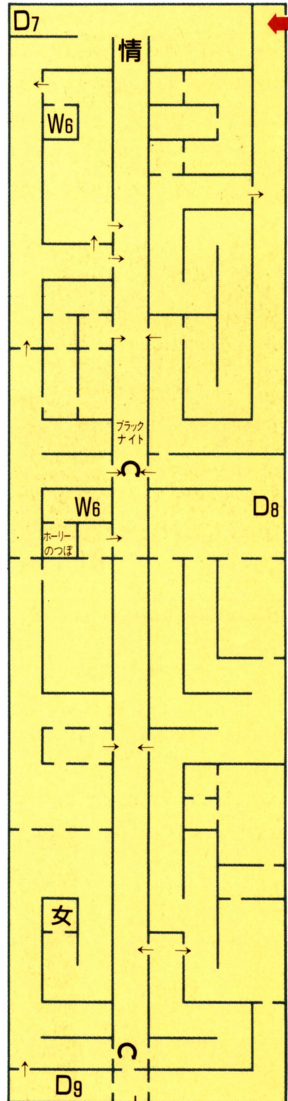


1 F



セト

2 F



ブルーシー

アンフィニ宮殿へ

■ マップ内の記号の見かたは77ページを参考にして下さい。

ルースの小びんを手に入れよう



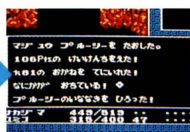
ルースの小びんは1階のどこかにある。これがなくてはクリアできないという最重要アイテムだ。必ず探し出そう。



ブルーシーを倒せ



腐海の2F、南端にはブルーシーがいる。こいつを倒したあとに得られるブルーシーのいななきは、セットの攻撃を封じるアイテムなのだ。



↑多勢に無勢で強引にやっつけてしまおう。

⇒AUTOで戦っていればそのうち勝てる。

↑ブルーシーのいななきを手に入れたぞ。

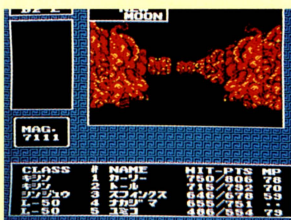
炎の腐海・ワンポイントアドバイス

1) このあたりになると、もうスタートの魔法はおぼえているはず。MPが危なくなってきたらミコンの街まで戻ろう。またここへ来るには、自分なりのルートをつくっておくのだ。

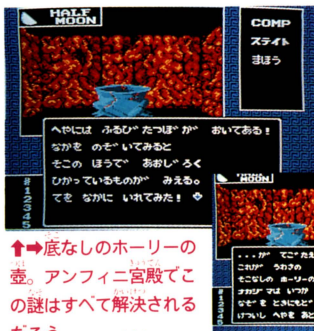
2) ナカジマの仲魔もずいぶん強くなってきたと思う。だから気をつけなきゃならないのは、マグネタイト。気をつかわないでいるといつの間にかなくなっていることがある。適度に敵を倒して補充していこう。



←ルートを おぼえろとス タルトは 使いやすい。

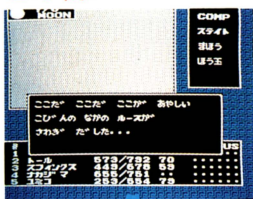


ホーリーの壺の謎



セトとの戦い

→ルースがさわいだら、マップパーで道をつくる。



→醜悪な魔王、セトの登場た。



→ブルーシーのいななきの効果がでてくる。



セトに対抗する手段はただひとつ。こちらのレベルを上げ、仲魔をより強力なものにしていくこと

腐海のどこかにはホーリーの壺がある。この壺からはルシファーのメディカルの魔法を封じこめる白龍の玉が入る。

しかし、この時点では取ることができない。あるメッセージを聞かなきゃダメなのだ。そして、そのメッセージはアンフィニ宮殿にある!

腐海の魔王、セトはヘカーテよりもはるかに強力な魔王だ。ブリザトン、ガボアット、エナジードレインを使いこなし、激しい攻撃をしかけてくるぞ。



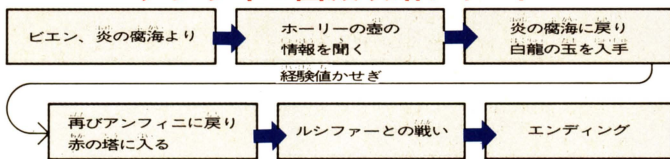
→エナジードレインも使うのでテトラジャを使う。



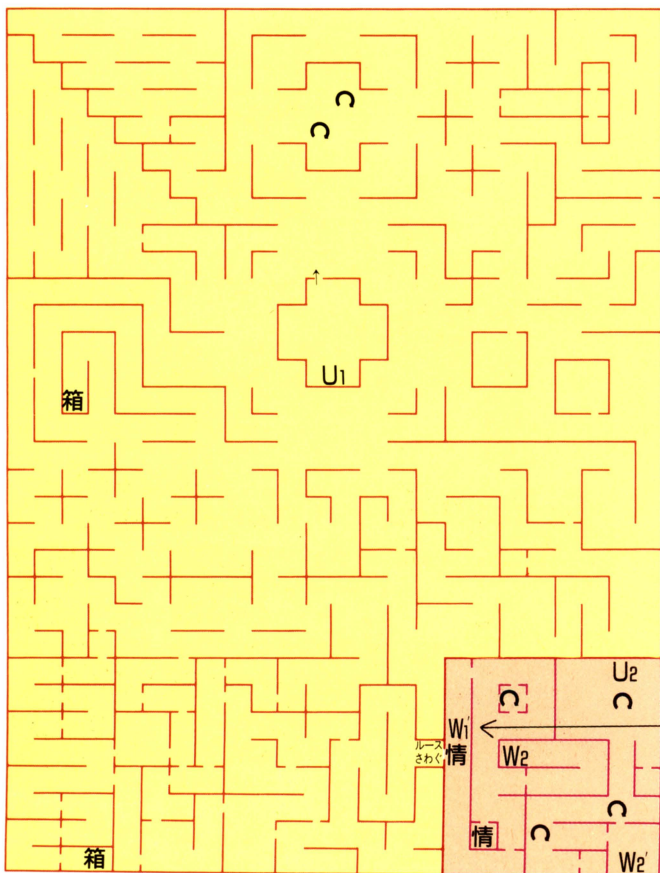
だ。ガネーシヤ、カーリーあたりがいると、展開はずいぶんと楽になるぞ。テトラジャを忘れるな。

エリア6・アンフィニ^{きゅうてん}宮殿

アンフィニ宮殿^{きゅうてんこうりやく}攻略チャート



アンフィニ宮殿1F

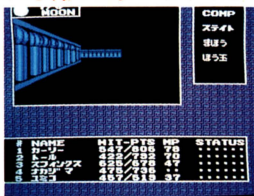


アンフィニ宮殿
3Fより

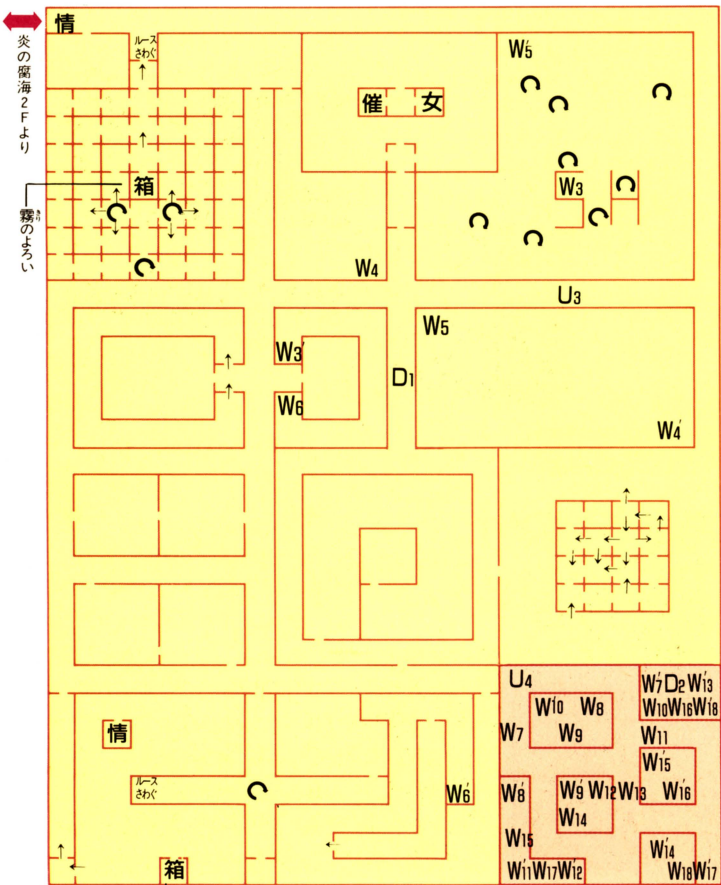


アンフィニ宮殿 2F シンプルな形だけに広く感じる

炎の腐海から来るとこのフロアに出る。広く、長く歩かされるフロアなので強い仲魔を連れているときはマグネタイトに注意。でも、このフロアはいろいろ調べる価値があるかも知れない……？



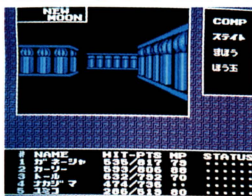
←長い通路があるので、広く感じる。



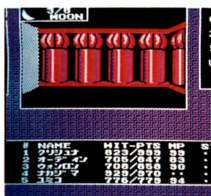
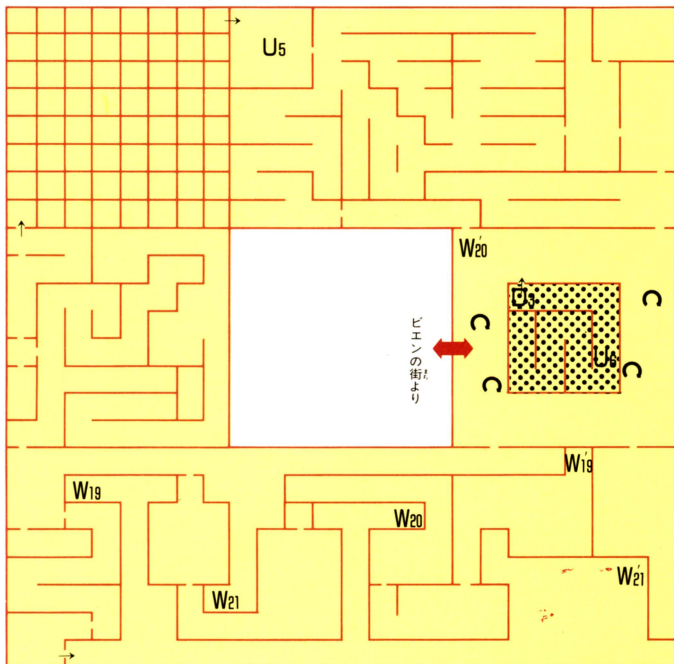


アンフィニ宮殿 3F 迷いこむとツライフロアだ

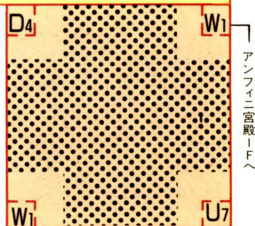
アンフィニの中でもっともワケがわからないのがこのフロアだ。ただ広いだけで、何か役に立つ場面があるかっていうとそうでもない。単なる通過フロアにしかすぎないのだ。こんなに広いのに!



← シンプルなように見えるけど……。



くせ者はダークゾーン。方向感覚を失わないように気をつけて動こう。もし迷ったときはマップと方向指示で抜けよう。



アンフィニ宮殿1Fへ



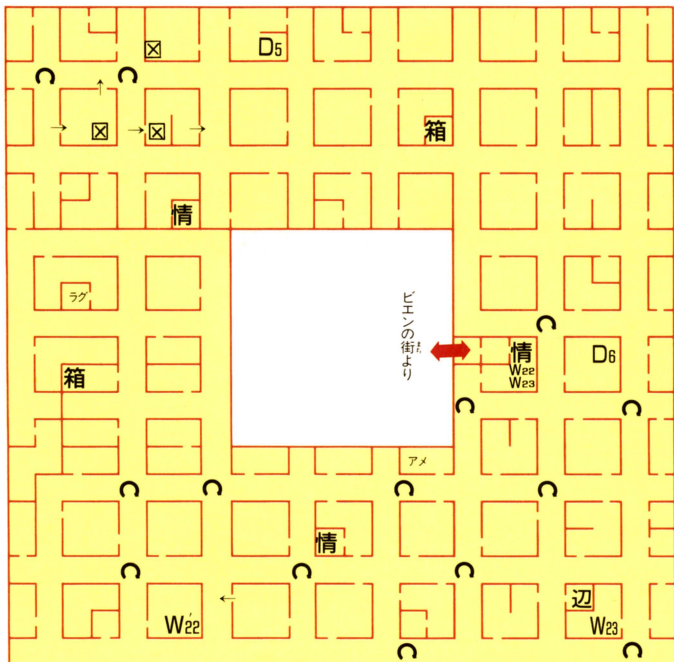
アンフィニ宮殿 4F この階の構造はつかんでおきたい

ピエンの街からワープしてくるとこのフロアに出る。それだけにこのフロアの構造はぜひともしっかりとつかんでおきたいのだ。

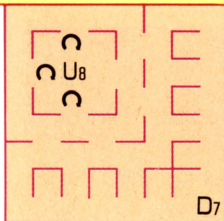
コツは扉の位置。マップと照らし合わせて現在位置を確認しよう。



◀このメッセージは同じものが2階にもあるね。



構造とターンテーブルの位置さえつかめば複雑そうに見えてもどうってことのないフロアだ。気をつけさえすればいい。

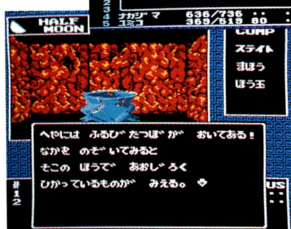


白龍の玉を取るにはこのメッセージを 聞かなきゃダメ

どこかの部屋でこの情報を必ず聞くことが出来る。



炎の腐海にあるホーリーの壺の謎を解くには左の写真のメッセージを聞かなきゃならないのだ。白龍の玉を取るには「リックの腕輪をつけることが必要だったのだ！



これでルシファアと対等に戦えるようになるぞ！

辺境の店で最後のお買い物



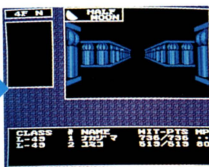
どこかに最後の辺境の店がある。装備を強いものにお買い換えよう。



オーラシリーズがほしいけど、いかにせん、ちと高い。

↑ここは2人ともオーラの剣を買っておきたい。魔ツ貨をためよう。

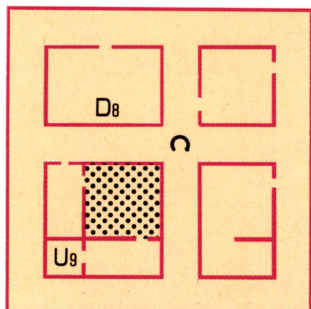
ターンテーブルが多いぞ。



このフロアはターンテーブルが多い。進むときは必ず方向指示を確認するのを忘れないように。回った音がしたら、どっちを向いたのか、チェック。

↑ずっと西向きで歩いていくと……。

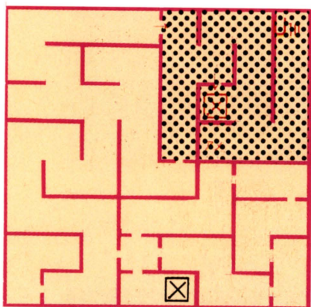
↑いきなり北向きにさされました。こんなのばかり。



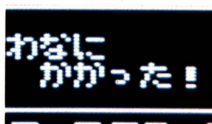
5F 思ったよりも楽なフロア

赤の塔5階は、これまでよりもぐっと楽になったフロアだ。さしたる罫もないので、すんなりと上の階へ進めると思う。

こんなところで戦っているヒマはない。

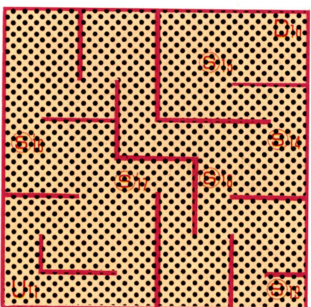


6F ダークゾーンがくせもの



右上(北東)にかたまっている

ダークゾーンがやっかい。ダメージゾーンもあるのでまちがわないように気をつけながら進んでいこう。



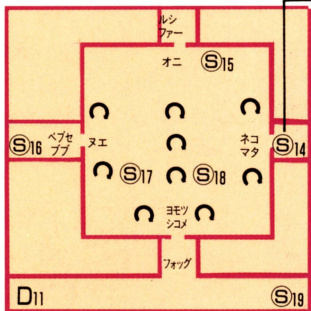
7F あたり一面……

6階に輪をかけたようなとんでもないフロアだ。辺り一面ダークゾーンだらけ! 頼りになるのは方向表示と進んだことを表わす三角のマークだけだ。

ここを上手にクリアするコツは、まずどの方向へ向かっているのかを



しっかり確認しておくことと、何歩進んだら壁にぶつかったのか、という2つの点だ。これさえしっかりしていればすぐ位置がわかる。



8F

いよいよ最後の戦いだ!

いよいよルシファーとの決戦だ。仲魔の強さ、自分のレベルアップがじゅうぶんでなければルシファーには勝てない。もう一度自分の能力を確認しておこう。

まず、ルシファーの前のオニを倒そう。

決戦の前にHPを満タンにしておこう



↑ 宝玉を使ってHPを回復。ない時はメディカルの魔法を使おう。



さあ、準備が整ったら、いざルシファーと戦わん。地球の未来を賭けて!

アンフィニ宮殿敵キャラあれこれ

1) かせぎキャラ



なんたつてあくまのほしくびとテュラハーンがベスト。どちらも5匹以上の群れて現れるので1回1000もの経験値がもらえることも。

2) 逃げるべきキャラ

反対に、戦ってもあまり身入りがよくないのはアシュラとゾマ。出現数が少ないので、強い割にはたいした経験値も魔ツ負も得られないのだ。



← やたらと強い、邪神アシュラ。

ルシファーとの最終決戦

COMP
ステイト
まほう
ほう玉

フイ... ここまで、これとは！
おもっても、みながったぞ！
ど、れ あそんで、やるか！

#	NAME	HIT-PTS	MP	STATUS
1	クリシュナ	999/999	99
2	オーデイン	847/847	83
3	ウォルロン	858/858	90
4	ナカジマ	970/970
5	ユミコ	779/779	94

ルシファーはメイン画面
いっぱいを使って登場する
大型キャラだ。さすが大魔
王だけあって、言うことも
小憎らしい。

さて、どう戦うか。基本
的には仲魔の強力な魔法と
ナカジマたちの攻撃がパタ
ーンだ。仲魔のMPが切

れるまでこれで
行こう。切れたら
オートで様子を見
ながらHPを回復
させつつ戦おう。

もちろん白龍の
玉でメディカル、

「イマオウ ルシファー
ナカジマ たちは
はくりやらのたまをつかった。

↑まず白龍の玉が使われ、メ
ディカルを封じこめた！

「イマオウ ルシファー
しかし、なにもおきなかった。

↑メディカルを使われても、
なにも起きないのだ。

→ブリザトンが強力！
これを避ける手段はない。
しかし、

こうけき
まほう
まもる

「イマオウ ルシファー
アタマは、ブ リザ トンをとがえた。

#	NAME	HIT-PTS	MP	STATUS
1	クリシュナ	999/999	99
2	オーデイン	847/847	83
3	ウォルロン	858/858	90
4	ナカジマ	970/970
5	ユミコ	779/779	94

を封じこめていること
が大前提条件だが……。

クリシュナを連れてこ
れるぐらいのレベルなら
じゆうぶん勝てる。あと
はこっちがミスをしな
いことが重要だ。まちがえ
た攻めに注意せよ。

そして……

HPが8000あるルシファ
ーとて、ナカジマたちのコ
ンビネーションにはかなわ
ない。ルシファーを倒した
のだ。

そして、感動のラスト、
エンディングに突入だ。

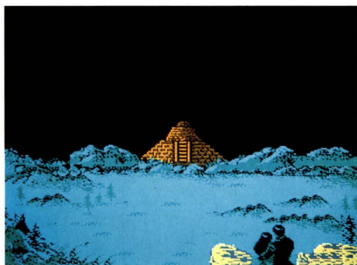
たたかう
にける
いちがえ
AUTO

なかにくくるしい たたかいは おわた
ナカジマの むねを とぎ れることのない
あつしすゝか めらしてゆく
ユミコの うるんだ ひとみは
やさしさをこめて みつめていた。
ユミコよ ありがどう……

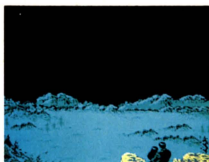
US
3
...

←ルシファーが死に、2人は
感動の涙をこぼす。戦いは終
わったのだ。

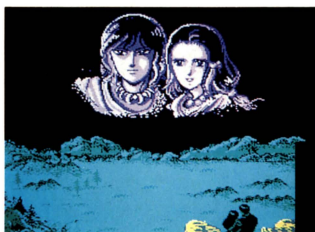
魔宮は崩れ落ちた エンディングシーン



2人が涙を流すのもつかの間。主を失なった大魔宮は崩れる気配を見せた。2人は脱出した。



←大魔宮から脱出し、2人は遠くに崩れるのを見る。



ごう音を立てて崩れる大魔宮。それを見守る2人の前の空にイザナミとイザナギが現れた。ナカジマたちに礼を言い、2人の神は天上界へ…。

↑空にイザナギとイザナミが現れた。その顔はナカジマとユミコそっくり。



おお たじの ひと
わたしの 姿は リック
マオウ ロキに つながれてしまった！
たすけて おくれて ないかい
おねが いた。・・・



いっしょに てんじょうかいに かえりませ
ほんとに ぶしで よかった
それでは さようなら・・・

そして、今、2人の心をよぎるのは、魔宮の中で出会ったさまざまな出来事。思い出の中、物語は終わりを告げる。



おれは か アイだ
おれさまの もっている きんのレソーフが
めあてだ ろう！
これを てにいれるのには
くろうしたんだ ぜ

←イベントが名シーンとして流れる。



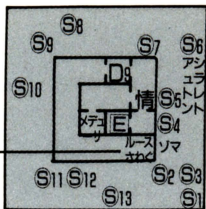
←エンドマークを見て、余韻にひたるのもいい。



エリア2

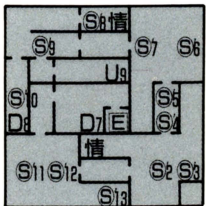
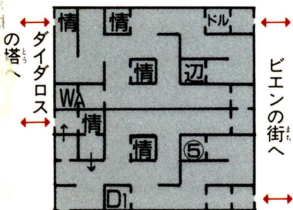
てんくう まち
天空の街ビエン

メテューサのかげ



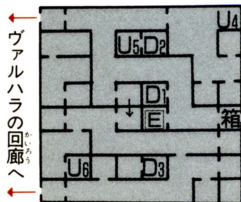
4F

ヴァルハラ1F ~ビエン1F

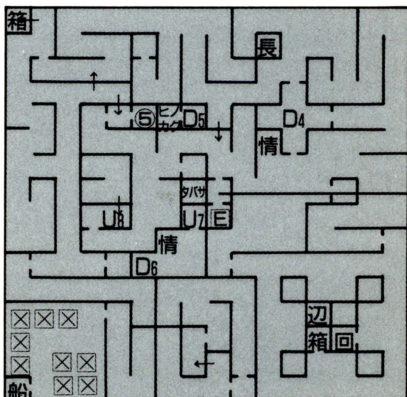


3F

1F



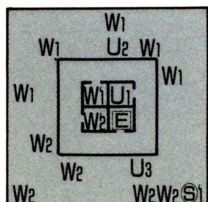
ヴァルハラ、マズルカ、アンフイニへ



2F

メテューサのかげ

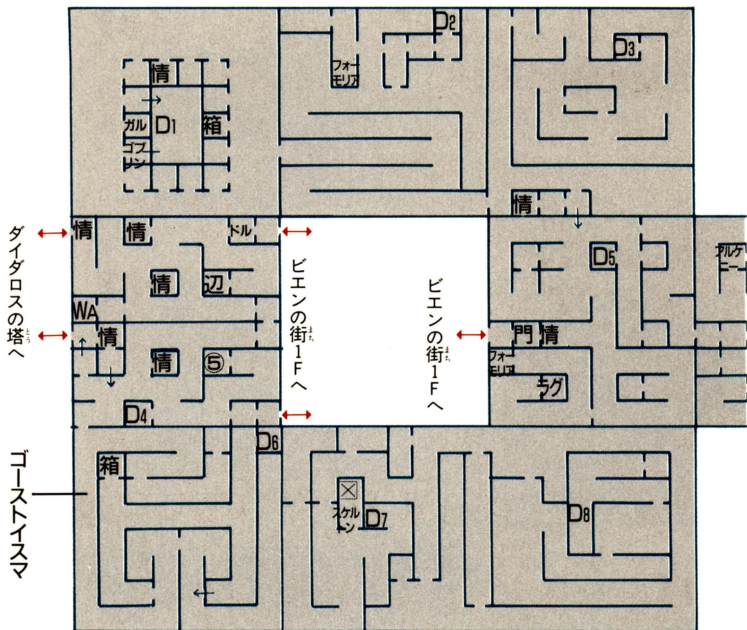
B1F



マップ内の記号の見方 PART・2

- | | | |
|-----------|-------|---|
| ガルの盾 | | 盾 |
| ビエン船長 | | 船 |
| ビエン長老 | | 長 |
| 女神像 | | 女 |
| 5 魔ツ貨催眠術士 | | ⑤ |

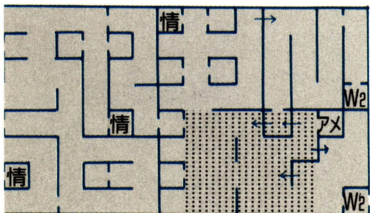
だい かい ぼう
大解剖ウラマップ



1F

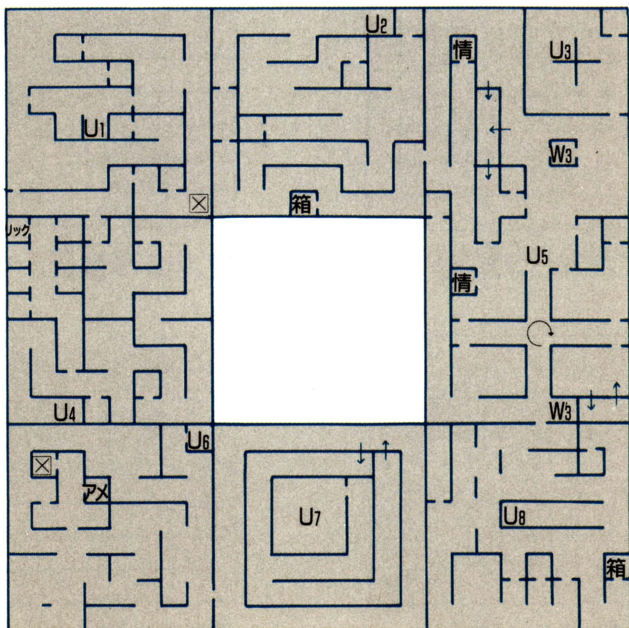


エリア3 ヴァルハラかいろうの回廊



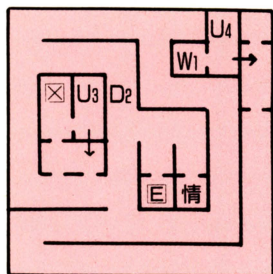
ロキ
マズルカまざるかの回廊かいろうへ

B1F

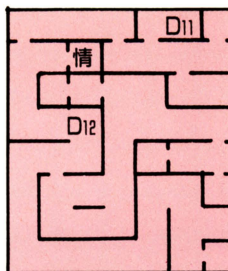


だいかいぼう
大解剖ウラマップ

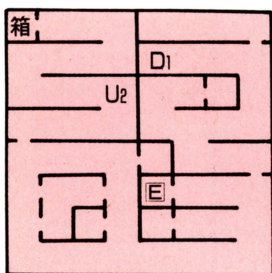
エリア4 マズルカの回廊



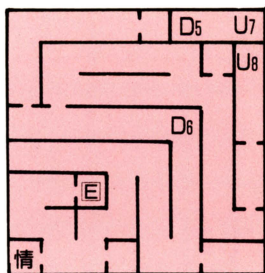
ヴァルハラ側**3F**



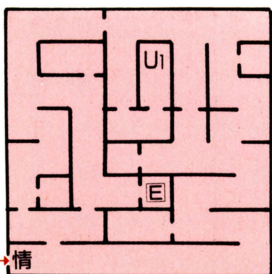
ほのおの腐海側
8F



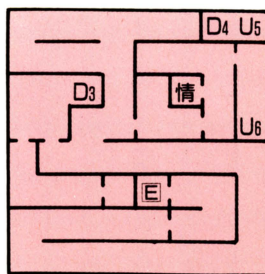
ヴァルハラ側**2F**



ヴァルハラ側**5F**

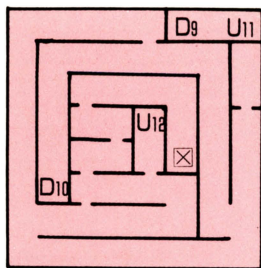
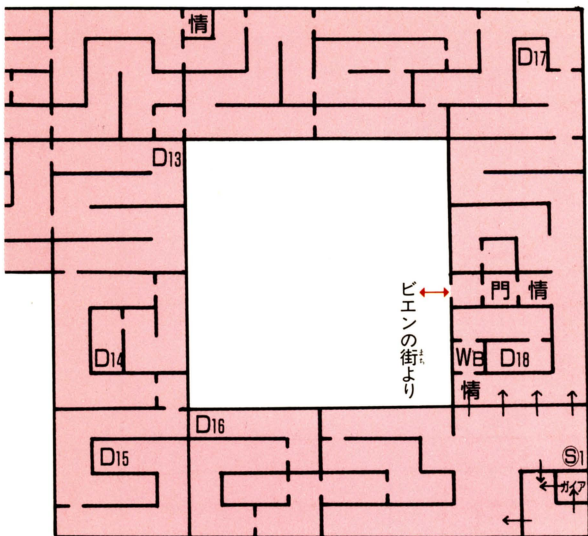


ヴァルハラ側**1F**

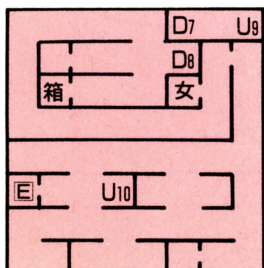


ヴァルハラ側**4F**

ヴァルハラ
 の回廊へ

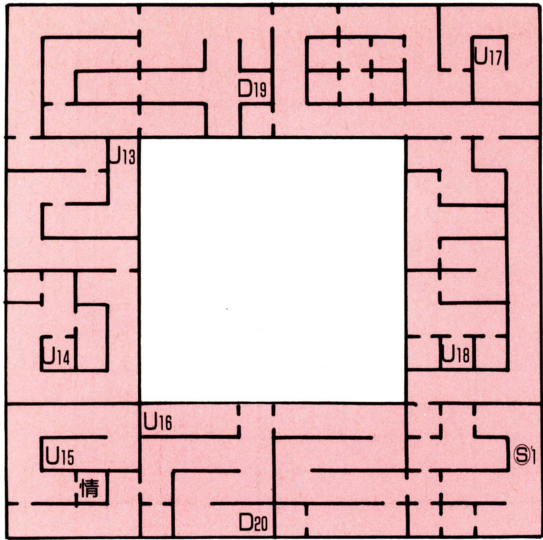


グアルハラ側^{がわ}7F

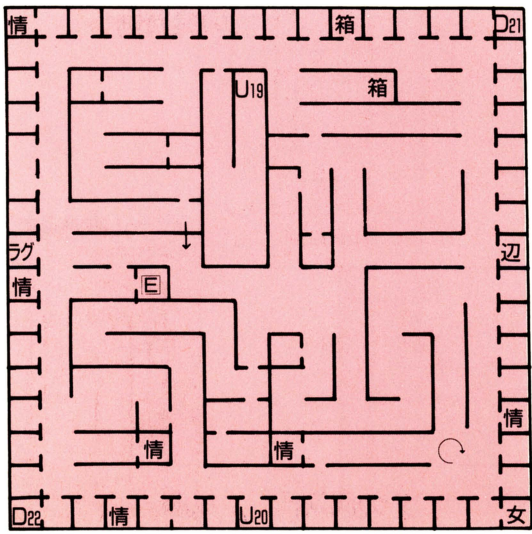


グアルハラ側^{がわ}6F

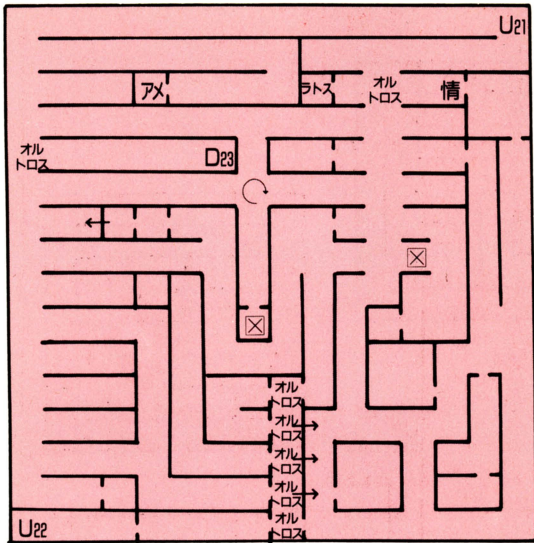
だい かい ぼう
大解剖ウラマップ



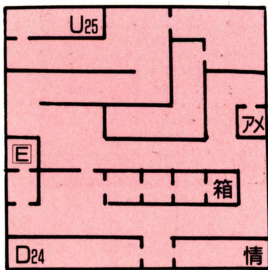
ほのお
炎の腐海側 7F



ほのお
炎の腐海側 6F



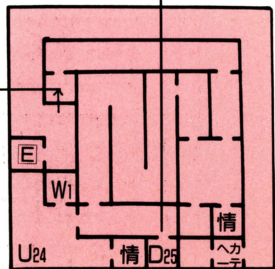
ほのお
ふかいがわ
炎の腐海側 **5F**



ほのお
ふかいがわ
炎の腐海側 **4F**

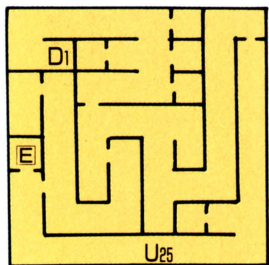
ほのお
ふかいがわ
炎の腐海 2F へ

銀のレリーフ使用ゾーン



ほのお
ふかいがわ
炎の腐海側 **3F**

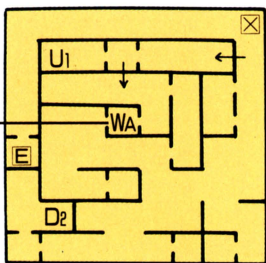
エリア5 ^{ほのお} ^{ふかい} 炎の腐海



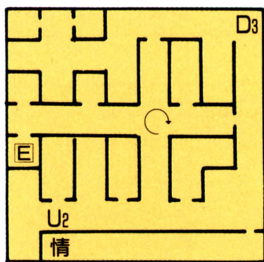
2F

マズルカ 3 F より

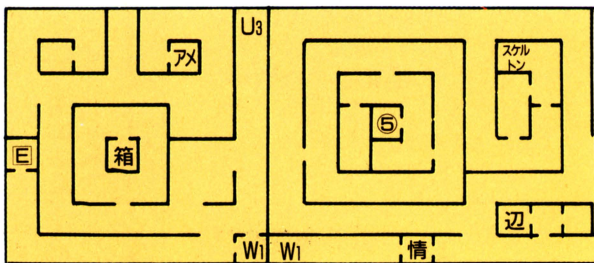
マズルカ 8 F へ



1F

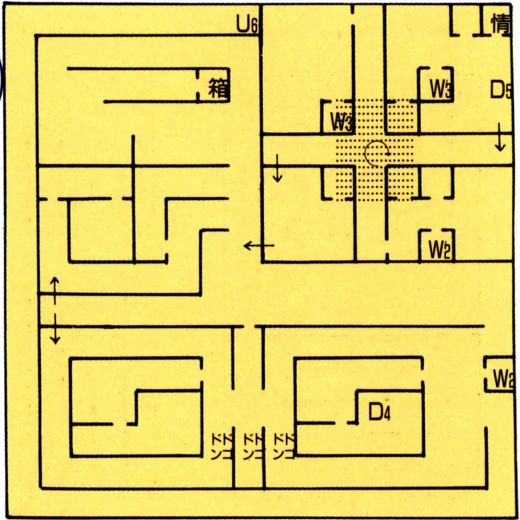


B1F

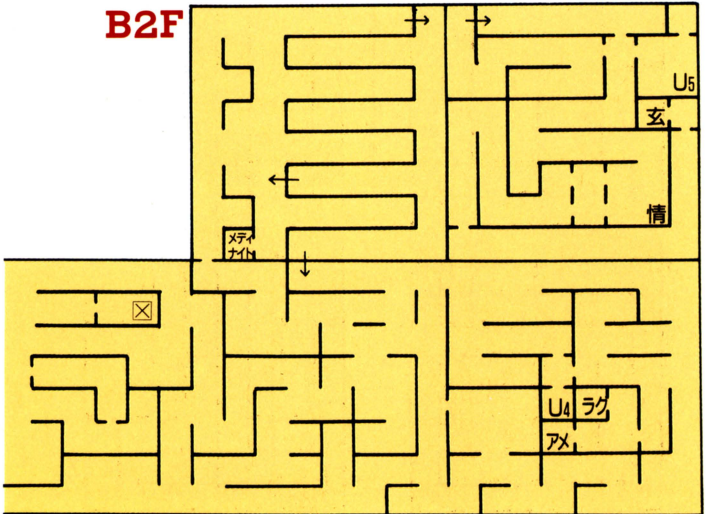




B1F
B2F
おおひろま うえ
大広間の上



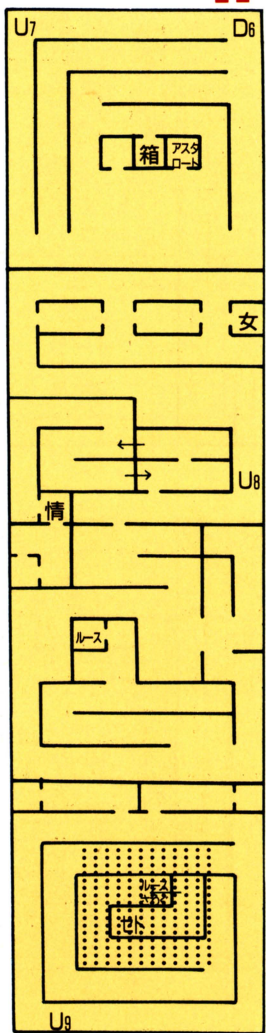
B2F



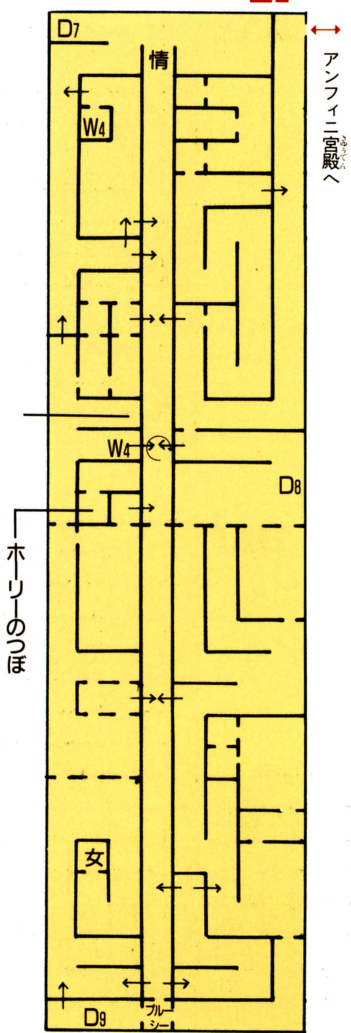
だい かい ぼう
大解剖ウラマップ

ほのお ふかい
炎の腐海

1F



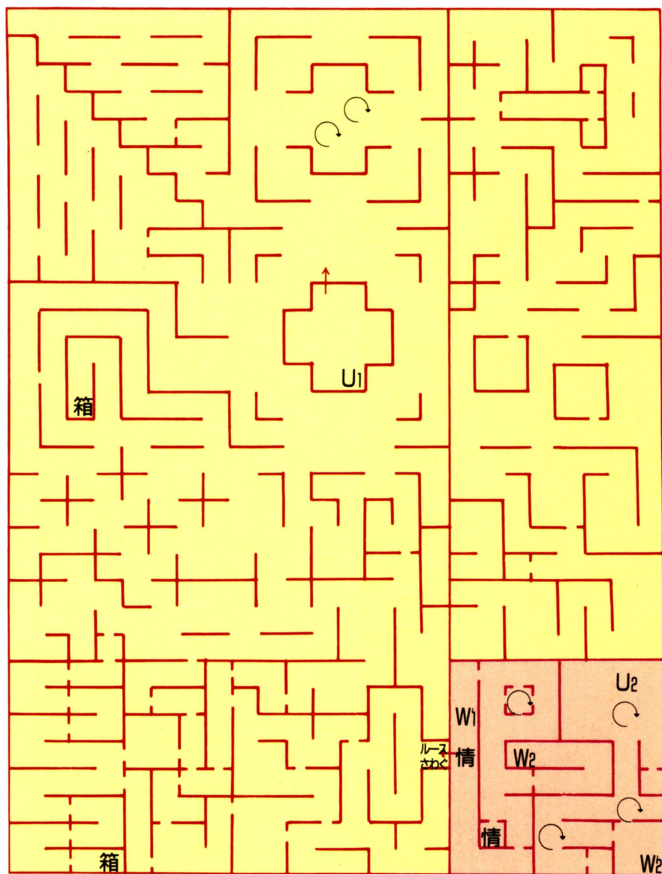
2F





エリア6 アンフィニ^{きゆうてん}宮殿

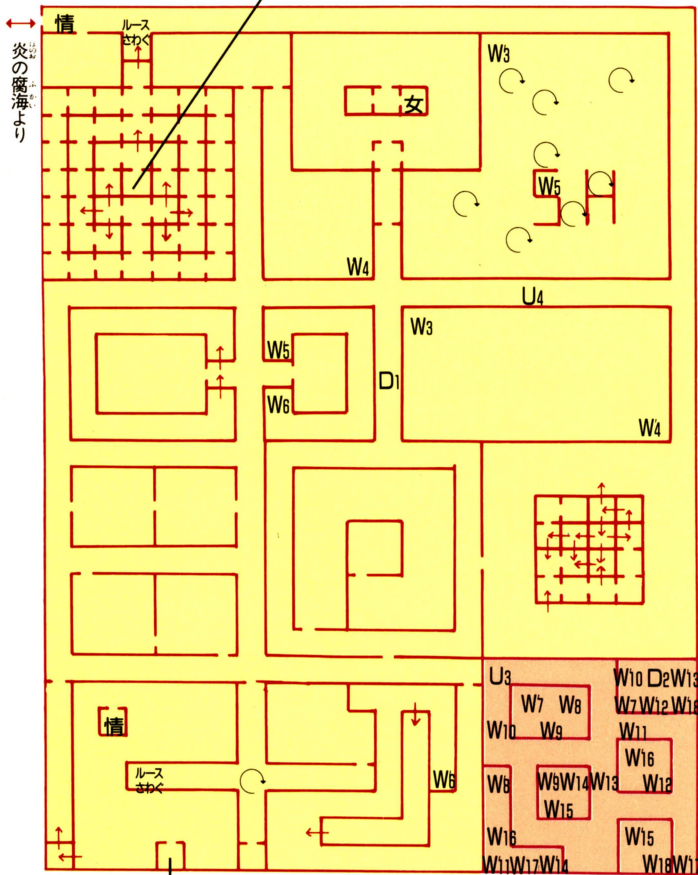
1F



だい かい ぼう
大解剖ウラマップ

2F

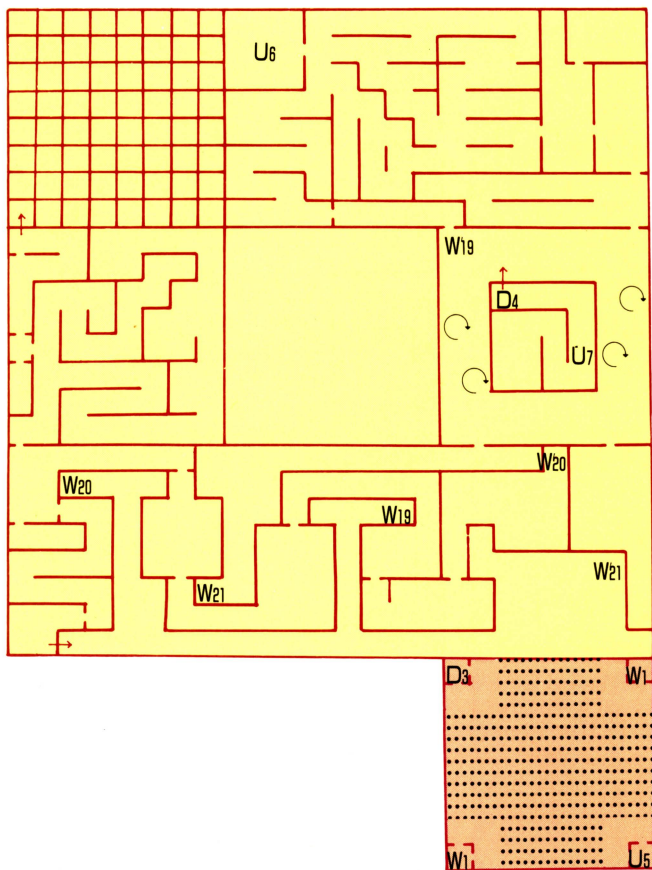
箱(霧のよろい)



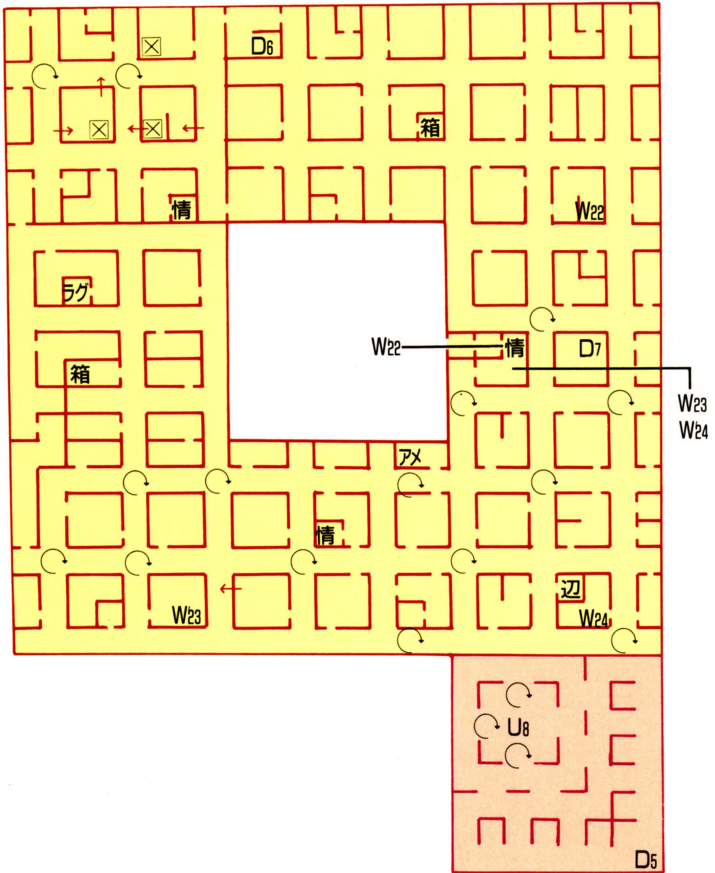
箱(タブネのかんむり)

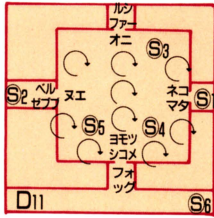


3F



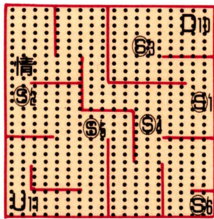
4F



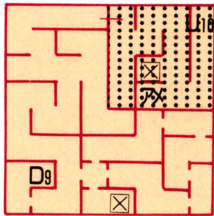


8F

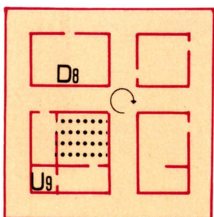
アスタロート



7F



6F



5F

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}格^{かく}上^{じょう}、お答^{こた}えできませ^なので、
ご遠^{えん}慮^{りよ}ください。

また、キミが^み見^みつけたスーパ^ーテクニ^クな
どを^お送^くって^くだ^さい。

〒162 東京^{とうきょう}都^と新宿^{しんじゅく}区^く東^{ひがし}五^ご軒^{けん}町^{ちょう}3-28

双^{ふた}葉^は社^{しゃ} ファミ^{へん}コ^ん編^{へん}集^{しゅう}部^ぶ

ま^まで、ハガ^ふキ^{しよ}か封^{むが}書^がで^でお願^{ねが}い^いし^ます。この本^{ほん}
の良^よか^かった^とこ^ころ悪^{わる}か^かった^とこ^ころも、書^かい^て
く^ださ^い。

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ⑦

デジ^たタル
デビ^たル物^{ぶつ}語

女神^{めが}転^{てん}生^{せい}必^{ひつ}勝^{しょう}攻^{こう}略^{りやく}法^{ぽう} 完^{くわん}璧^{ぺい}版^{ばん}

編 著 ファイ^ふイ^いテ^てィ^いン^んグ^ぐス^すタ^たジ^じオ

発^{はつ}行^{ぎやう}者^{しゃ} 井^い上^{じやう}功^{こう}夫^{ふう}

発^{はつ}行^{ぎやう}所^{じょ} 株^{かぶ}式^{しき}会^{かい}社^{しゃ} 双^{ふた}葉^は社^{しゃ}

〒162 東京^{とうきょう}都^と新宿^{しんじゅく}区^く東^{ひがし}五^ご軒^{けん}町^{ちょう}3-28

振^ふ替^か 東^{とう}京^{きやう}8-117299

印^{いん}刷^{さつ}所^{じょ} 大^{だい}日^{にっ}本^{ぽん}印^{いん}刷^{さつ}株^{かぶ}式^{しき}会^{かい}社^{しゃ}

デ^でザ^ざィ^いン^ん / ス^すト^とロ^ろン^んグ^ぐス^すタ^たジ^じオ

イ^いラ^らス^すト^と / イ^いラ^らス^すト^と集^{しゅう}団^{だん}・匠^{しやう}

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

©(株)ナムコ/西谷史/(株)徳間書店/ムービック/シブス

©FUTABASHA Printed in Japan

禁^{きん}・無^む断^{だん}転^{てん}載^{さい}複^{ふく}製^{せい}

落^{らく}丁^{てい}・乱^{らん}丁^{てい}の場合^{ばい}は本^{ほん}社^{しゃ}にてお取^とりか^かえ^えいた^たし^ます。

ISBN4-575-15160-2 C0276

定^{てい}価^か・発^{はつ}行^{ぎやう}日^{にち}はカ^かバ^バーに^に表^{ひょう}示^じして^{して}あ^あり^ます

双葉社の

ファミリーコンピュータ
完璧攻略シリーズ

大好評発売中!!

- 貝獣物語 必勝攻略法
- キングオブキングス 必勝攻略法
- ファミリースタジアム'88 必勝攻略法
- プロ野球?殺人事件/ 必勝攻略法
- スーパーマリオ3 必勝攻略法
- ハイドライド3 必勝攻略法
- じゃじゃ丸忍法帳 必勝攻略法
- ドラゴンスピリット 必勝攻略法
- ドラゴンバスターⅡ 必勝攻略法
- 天地を喰らう 必勝攻略法
- チャイルズクエスト 必勝攻略法
- クインティ 必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ 必勝攻略法
- 新・燃えろプロ野球 必勝攻略法
- ケルナゴール 必勝攻略法
- ファミスタ'89開幕版 必勝攻略法
- ウィロー 必勝攻略法
- マザー 必勝攻略法
- マルサの女 必勝攻略法
- ファミスタ'90 必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光2 必勝攻略法
- スウィートホーム 必勝攻略法

女神転生必勝攻略法完璧版

定価450円

1990年5月15日 第1刷発行

1990年12月20日 第2刷発行

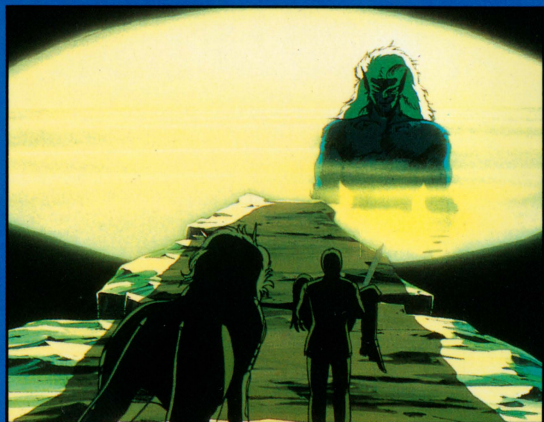
編著/ファイティングスタジオ

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

FAMILY COMPUTER



ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ 87

デジタル・デビル物語女神転生必勝攻略法 完璧版

デジタル・
デビル物語

女神転生必勝攻略法
完璧版

定価 **450** 円 (本体437円)

©株式会社ナムコ/西谷 史/株式会社徳間書店/ムービック/シブス

●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ISBN4-575-15160-2 C0276 P450E

双葉社

双
葉
社