

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™



剣と魔法の世界

にようこそ

全キャラクター完全攻略

アイテム 魔法完全リスト

隠し部屋 宝箱完全網羅全ステータスマップ

開発者インタビュー

各種設定資料 テータ満載

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.34

定価1480円

STORY

タワー オブ ドゥームのヒーローたちの
その後の物語。

アークリッチ テイモスを倒した主人公た
ちは、テイモスが巨大な計画の一部にすぎな
かったことも知らずに旅を続けていた。

テイモスは偉大なる君主、巨大で邪悪なド
ラゴンのシンに仕えていたのだ。シンはグラ
ントリ公国の支配を望んでおり、ダロキン共
和国へのヒューマノイドの侵攻は、始まりに
すぎなかった。計画はテイモスがダロキン共
和国を支配し、シンがグラントリ公国を支配、
さらにはテイモスを通じてダロキン共和国を
も支配するというものだった。が、テイモス
が倒された今、シンはかつて支配することを
望んだ土地を罰することを誓うのだった。



イラスト：カプコン

基本操作マニュアル	2
ファイター紹介	6
クレリック紹介	10
エルフ紹介	14
ドワーフ紹介	18
マジックユーザー紹介	22
シーフ紹介	26
モンスター紹介	30
インタビュー	42
アイテムリスト	46
魔法のすべて	55
マップ	62
トラップ対策	71
宝箱対策	73
ショップ案内	75
カラー設定資料	79
ファイター攻略	82
クレリック攻略	94
エルフ攻略	106
ドワーフ攻略	118
マジックユーザー攻略	130
シーフ攻略	142
パーティープレイ	156
D & D®の世界	186
設定資料	188
編集後記	200

1ページめからハミダシとは、これいかに

冒険導きの書

～はみだしの章～

表示情報解釈法

◎上段・所持金(単位SP)

◎下段・経験値(単位XP)

◎職業・名前

◎レベル

◎鍵の所持数

敵の名前/HP (ボス戦以外)

◎装備中の防具類

(2人同時プレイ以上の場合スタートボタンでA～Dの情報と交互に表示)



◎被選択道具/魔法

◎体力残量
(0でゲームオーバー)

◎被選択魔法の名称/効果

◎サークル
(セレクトボタンで右回転)

◎ボス敵体力残量

個人情報◎
全体情報◎

結果からいって、防御力重視
格闘のタイプD、攻撃力重視

し、一定の計算法によって、
桁の数字を算出、それをタイ
プに評価するのが基本原理だ。
タイプ別のアイテムの違い
は、表2、タイプ別ボーナス
アイテム表、を参照のこと。
ちなみに、アイテムはキャラ
クターによっても異なると
くる。

名前を入力する前にご一読あれ 名前由来の初期装備

タイプを選ぶ
キャラタイプはA～Jの10
種類あり、タイプが違えば初
期装備の一部が異なってくる。
ゲーム展開を左右するので、
気にしたい部分だ。
キャラクターのタイプは、
ゲーム序盤で入力されるレイ
ヤ名によって決定される。
入力された文字列を数字化

表1 文字列/ 数値対応表	対応数値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		入力文字列	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ
	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	レ	ロ	
	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	*		
	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	ウ	ウ			
	ナ	ニ	フ	ネ	ノ	ワ	イ	エ			
	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ア	ヤ	ウ	エ	オ	

表2 ポナナス アイテム別	タイプ	A (店好きならちのど楽)		B (スピード)		C (楽勝)		D (助2)		E (助5)	
		ファイター	メダル	ブーツ	オフ	スピード	ヘルメット	プロテクション	リング	レジストファイター	リング
クレリック	メダル	ブーツ	オフ	スピード	羽織の帽子	プロテクション	リング	プロテクション	リング	レジストファイター	リング
エルフ	メダル	ブーツ	オフ	スピード	サークレット	プロテクション	リング	プロテクション	リング	レジストファイター	リング
ドワーフ	メダル	ブーツ	オフ	スピード	ヘルメット	プロテクション	リング	プロテクション	リング	レジストファイター	リング
ソーフ	メダル	ブーツ	オフ	スピード	フード	プロテクション	リング	プロテクション	リング	レジストファイター	リング
M・ユーザー	メダル	ブーツ	オフ	スピード	マカハット	プロテクション	リング	プロテクション	リング	レジストファイター	リング
		F (真強敵)	G (真強敵)		H (アーマー)		I (アイテム)		J (アイテム)		
ファイター	スベルターニング	リング	ガントレット	アンクレット (魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)
クレリック	スベルターニング	リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)
エルフ	スベルターニング	リング	ガントレット	イヤリング (魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)
ドワーフ	スベルターニング	リング	ガントレット	アンクレット (魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)
ソーフ	スベルターニング	リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)
M・ユーザー	スベルターニング	リング	ガントレット	ロッド・オブ・F	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)	ブレスレット (防魔攻)

表3 タイプ評価表	数値合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		タイプ	A	B	C	D	E	F	G	H	I

ならタイプIを選ぶべきだ。
タイプ決定の真髄
1 入力文字列を数字化
2 数値を
3 数字したものを加算する
すべて定して後者がなつた
ら、1桁の数字になるまで桁
同士を足していこ。
表3「タイプ評価表」に準
じて、1桁の数字を手帳単純だ。
3 数字したものを加算する
すべて定して後者がなつた
ら、1桁の数字になるまで桁
同士を足していこ。

冒険の扉は、今開かれた!

Welcome to the D&D[®] World

●担当：びく

各キャラの特性

まず手始めに、各職業の特徴をさつと挙げておこう。

- ファイター
肉弾戦を得意とする機體のプロフェッショナル。あらゆる武器を装備でき、二刀流や両手持ちで攻撃力を増強することも可能。
- フレイク
ゴッド見てくれのままに卓越した格闘センスの持ち主。しかし神に仕える者さへもこたえ難いや撃破者。彼の回復魔法補助魔法はパーティメンバーには欠かせない。
- エルフ
驚異的な長寿と知識を誇る巫人型。剣術にも長け、魔法も使いこなすが、体力のなさが唯一の立き所だ。
- ローフ
体は小さいが頑丈なら誰にも負けない。攻撃力とタフさがありの巫人型。テルアリンとテルエロンのイベントを究めるためには彼が必須。欲張りなところも特徴だ。

- ムルグ
今頃から冒険に知わる魔法のエキスパート。強力な魔法は人並み以下だが、強力な攻撃魔法による敵力としては抜群に優れた男だ。
- シフ
こちらは宝箱を開けたり、トラップを見つけたりと、いわば冒険のエキスパート。危険を未然に回避するのは生き残るためのベストの手段だ。打たれ弱さは身振りで補わす。

基本動作

身に付ける

それでは基本的な動作の説明から入ろう。まずは各ボタンの

攻撃する、物を拾う、人質を助ける、宝箱を開ける・持ち上げなどの操作はアクションを起すのが△ボタンだ。

- Bボタン
シフのベーンシの換えなど、勝手に深く関係している。
- Cボタン
サクルを開く/回転させるのに使用。
- Dボタン
△ボタンを閉じたまま、アイテムの魔法を使うために用いられる。

では次に基本となる動作のうち、重要なものをいくつかピックアップして説明していこう。

連続攻撃

ここへこの連続攻撃とは△ボタンを連打するだけで出る攻撃のこと。ほとんどのキャラは4回武器を振ることで2回目は再び切り替わっていき、4振り目はキャラクターのクワイックに注目している。実はどこか連続している、例えはフレイクなら1〜3振り目に連続し自分はないが、4振り目はアクションが大きいため一瞬だが攻撃が遅れ、敵を受けがたいポイントで攻撃を受けておいている状態から立ち上がりつつ

まう。ほとんど気になくてもないようだがさすがにキレたが、まれにの一瞬ついては攻撃してくるような敵。オーガボラス・スーン・主など、カプラーにも警戒せよ。

タックン必殺技

一定距離離れたまま△ボタンで威力があり、当たり判定も強いため頻りに使うことになるはずだ。

ここでキャラクターという概念を離れておかなければならないだろう。格闘ゲームの世界では常識となっているコトバだが、このゲーム中では非常に大切な概念で説明してあげたい。

やむを得ずあるが、キャンセルとは、その行きなっている動作をなんらかの手段で強制的にリセットしてしまふこと。と定義しておく。

道を歩いていて転んだとする。それは、歩くという動作が「転ぶ」という動作がカットされたともいえる。つまり歩くのをキャンセルして転んだ。歩きキャンセル後びだ。場合によっては、さらに転びキャンセル受け身となることもあるだろう。

それはおどき、業のゲーム中でキャンセルというものをどう扱うのかを説明しよう。

それが敵に当たるも同時に(突撃)は攻撃を振った(タックン必殺技(以下連続攻撃))を入手して、そのもと本来なら剣を振った。つまりフロアボールの動作があるはずなのに、波動斬りという動作によってそれがカット、つまりキャンセルされて、剣のひびと振ひ途中まで、波動斬り(と)という一連の流れ

となる動作が完成する。



波動斬り(と)という一連の流れ



連続攻撃

なぜ、こんな手込んだことをするの? 理由は次の1つだ。

威力のある波動斬りを推奨に出たい。

波動斬りは威力もあるし、敵をまとめてダメージもある、とができるし、要するに使えるわけだ。ただ連続攻撃のひびと振る目には、わざとだが攻撃判定が発生する。つまり要する距離が長い。つまり遅いわね。そこで、まず、撃を加えてのけさせた後、キャンセルをかけて波動斬りを発せれば確実に当たる。これが理由だ。

またフレイクを例に取る

が、フレイクは3振り目と4振り目の間に連続切り目がある。それをなくすためには、

- 3振り目のフロアボールをキャンセルして波動斬りや対空必殺技を出せばいいのだ。これが理由だ。
- さらに①の△ボタンを合わせて1・2・3振り目まで当てておいてキャンセル波動斬りすれば、普通に△連打するだけの攻撃に比べ、より速く、より安全に敵を倒すことができるわけだ。

文字通り空に止まっている敵に対する攻撃だと、陣下中ももちろん無防備なので気軽に出してはならない。特に敵がキャンセルしている状況では絶対に使っちゃダメ。



カウンターアタック

ガード

ガードができたとき、致命的だ、というほどの場所はないが、できることなら余計なダメージは受けたいほうがいいに決まっている。ちなみにカウンターアタックは、ガキーンとして火花が散った瞬間に1バーを前に倒すことでOK。あるいはガードボスをした状態でも△ボタンを押したら1バーを前に入れていると自動的に



とほぼ同じ意味と考えて頂かない。

定義はむしろ「強調したいのは、頭で知っているのではなく、体に覚え込ませる」ということ。最初の攻撃が当たった、それ以後は目も鼻も口も耳も意識的に頭を集中して行うのが理想だ。

仕方ないところはあるが、初心者にとってはマキヤラの動きに戸惑っている。

しかし、その数回練習の間に、まともな大事などは自分よりも回りを覚えることにかけては、進捗を見ることも行けておはる少なくとも、七龍橋技の範囲中は自分も回りを確認し、敵を見逃すことにはならない。

徐々に視野を広げ広げられていけるようになる。

●サークルに移動
これは先程も説明したのとほぼ同じ。

●頭まわりの動き
魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。



波斬りの後の波斬り範囲

波斬りの後の波斬り範囲が短い。もしも、まともな大事などは自分よりも回りを覚えることにかけては、進捗を見ることも行けておはる少なくとも、七龍橋技の範囲中は自分も回りを確認し、敵を見逃すことにはならない。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。



波斬りの後の波斬り範囲

波斬りの後の波斬り範囲が短い。もしも、まともな大事などは自分よりも回りを覚えることにかけては、進捗を見ることも行けておはる少なくとも、七龍橋技の範囲中は自分も回りを確認し、敵を見逃すことにはならない。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

冒険者のための用語集

●結合せよ、離すな
対象となるもの(敵キャラは)に、対して、キドである場合は、結合せよ、離すな。結合せよ、離すな。結合せよ、離すな。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

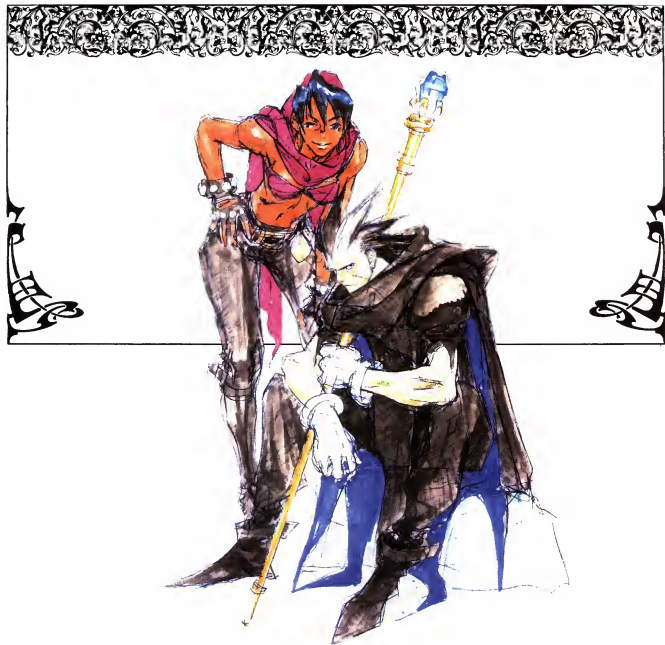
●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。

●魔法「1」押すのは、そのまわりの動きを覚えるのに有効。



プレイヤーキャラクター紹介



■ THE PLAYER CHARACTERS ■

やってやらー



ファイター

あらゆる武器を使う闘いのエキスパート。魔法の才覚はないが、攻撃力、防御力にはすぐれており、武器だけでも十分闘いを進めていける。体力も多いので初心者におすすめだ。

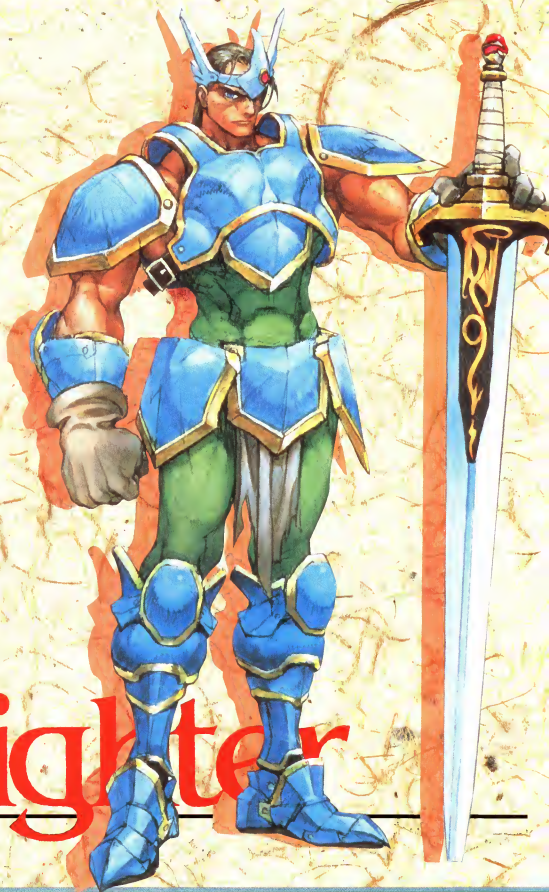


From Staff

ファイター武器攻撃力

武器	基本値
ノーマルソードLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ショートソードLV1	4
LV2	8
LV3	12
LV4	16
トゥハンデッドソード	28
バスタードソード	22
ドラゴンスレイヤー	20
ホーリアベンジャー	18
伍郎の剣	32
呪いの剣1	32
呪いの剣2	25
炎の剣	15
凍りの剣 *	20
雷の剣	18
ハンドアックスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
バトルアックス	20
メイスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ウォーハンマー	18
モーニングスター	22





Fighter

FIGHTER

通常攻撃

アタックボタンを押す



しゃがみ攻撃

しゃがみ中にアタックボタンを押す



ダッシュ攻撃

ダッシュ中にアタックボタンを押す



ジャンプ攻撃

ジャンプ中にアタックボタンを押す



強攻撃

レバー前+Aアタックボタンを押す



体当たり

ダッシュ中に敵にぶつかる



垂直ジャンプ下突き

ジャンプ中にレバー下+Aアタックボタン



突き飛ばし攻撃

アタックボタン押しっぱなし



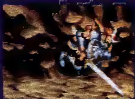
上側に攻撃

敵がジャンプ中またはアタックボタンを押す



ダッシュジャンプ下突き

ダッシュジャンプ中にレバー下+Aアタックボタン



ダッシュ必殺技

レバー前+Aアタックボタン



下側への攻撃

足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す



ダッシュジャンプ攻撃

ダッシュジャンプ中にアタックボタン



連続攻撃



攻撃ヒット時にア
タックボタン連打

対空必殺技（2段）



レバーを上下にアタ
ックボタン、さら
にもう1回ボタン
を押すことにより
2段目を出す

追い打ち攻撃



倒れている敵の裏
に回り込んでアタ
ックボタン

バックステップ



ジャンプボタンを
素早く2回押す

スライディング



レバーを上下にア
タックボタン

カウンターアタック



橋で敵の攻撃を受
けたら、すぐレバ
ーを前に入れる

橋防御



アタックボタンを
押しっぱなしでレ
バーを後に入れる

危険回避技



アタックボタンと
ジャンプボタンを
同時に押す

ファイターは、基本的に攻
撃力が高いが、ダッシュ必殺
技や対空必殺技が強いわけ
はない。
連続攻撃の中に、ダッシュ
必殺技をまぜるのは、スキが
ないだけで、威力を期待して
出すわけではない。
対空必殺技は、場所によっ
ては使うが、多用するのはひ
かえよう。
ファイターの最大の武器は、
剣を振る速さにある。他にも、
剣を上から振り下ろすため、
上からの攻撃に強い。

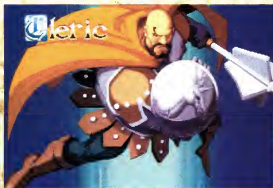
我に加護を!!



クレリック

神の加護の卓越した格闘センスを
あわせもつ聖職者。戒律で禁止さ
れているため、使える武器は限ら
れているが、回復、補助系の魔法
で彼の右に出るものはない。パ
ーティープレイでは欠かせない1人
だ。

使用魔法	
ホールドバース	
コンディショナルライト	
ストライキング	
プレス	
ターニングアンテッド	
キョウクリアランス	
キョウクリティカルランス	
スティックス トゥ スネイクス (1Pのみ)	
インセクトブランク (2Pのみ)	
ホーリーワード (1Pのみ)	
アースクエイク (2Pのみ)	



クレリック武器攻撃力

武器	基本値
メイスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ウォーハンマー	18
モーニングスター	22
スタッフオブスネイクス	12



Cleric

通常攻撃



アタックボタンを押す

Cleric

しゃがみ攻撃



しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー前+アタックボタンを押す

体当たり



ダッシュ中に敵にぶつかると

垂直ジャンプ下突き



ジャンプ中にレバー下+アタックボタンを押す

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

上側への攻撃



敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き



ダッシュジャンプ中にレバー下+アタックボタンを押す

ダッシュ必殺技



レバー前+ダッシュ+アタックボタンを押す

下側への攻撃



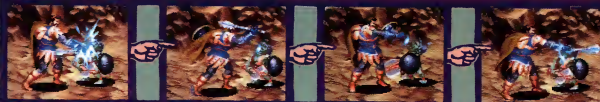
足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃



ダッシュジャンプ中にアタックボタンを押す

連続攻撃



敵に当たり判定させて素早くアタックボタンを連打

対空必殺技



レバー上キックアタックボタン

カウンターアタック



極で敵の攻撃を受けたら、すぐレバーを前に入れる

楯防御



アタックボタンを押しっぱなしにしてレバーを後に入れる

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

スライディング



レバー上キックジャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタン

危険回避技



アタックボタンと同時に押す

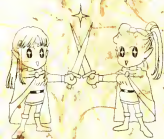
高い攻撃力と回復魔法を誇るクレリック。
通常攻撃などに多少使い勝手の悪さがあり慣れを必要とするが、ダッシュ必殺技等のコツをつかんでしまえばこれほど（クリアが）楽なヤツはいない、と思っただろう。
とにかく、ダッシュ必殺技が強力なのが特長。各ボス戦の前では補助魔法で攻撃力を上げ、使える道具の少なさをカバーする。回復魔法もあるのに、先の面構成を考えた人に、特におすすめた。

精霊たちよ、力を かして!



rom Staff

年増ってゆめら
殺すわよ♥



エルフ武器攻撃力

武器	基本値
ノーマルソードLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ショートソードLV1	8
LV2	10
LV3	14
LV4	16
バスターソード	22
ドラゴンスレイヤー	20
ホーリーアベンジャー	18
伝説の剣	32
呪いの剣1	32
呪いの剣2	25
炎の剣	15
凍りの剣	20
雷の剣	16
ハンドアックスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
メイスLV1	8
LV2	12
LV3	16
LV4	20
ハンマー	18
ウォーハンマー	18
モーンクスター	22

使用魔法	基本値
マジックミサイル	LV2
ファイヤーボール	LV3
ライトニングボルト	LV4
アイスストーム	LV1
ヘースト	LV2
インビジビリティ	LV3
ホリモーフアサー	LV4
コンジュアエレメンタル	LV4

エルフ

攻撃魔法と剣術に長けた美しき森の守護者。女の子のため、非力で攻撃力はおとこ。体力も少ないが序盤から強力な魔法をあやつり、武器もさまざまなものを使える。冒険の後半は成長しなくなるが、前半戦ではかなり強力。初心者におすすめのキャラだ。



Elf

通常攻撃



アタックボタンを押す



しゃがみ攻撃



しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー1回＋アタックボタンを押す

体当たり



ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き



ジャンプ中にレバー1回＋アタックボタン(連続入力可)

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

上側への攻撃



敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き



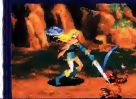
ダッシュジャンプ中にレバー1回＋アタックボタン(連続入力可)

ダッシュ必殺技



レバー1回＋アタックボタン

下側への攻撃



足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃



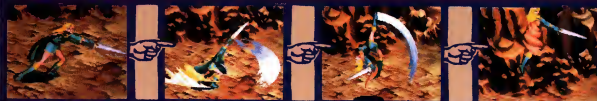
ダッシュジャンプ中にアタックボタン

連続攻撃



敵に当たり判定を
せて差早くアタッ
クボタンを連打

対空必殺技



レバー \uparrow キック+アタ
クボタン

カウンターアタック



楯で敵の攻撃を受
けたら、すぐレバ
ーを前に入れる

楯防御



アタックボタンを
押しっぱなしでレ
バーを後に入れる

危険回避技



アタックボタンを
ジャンプボタンを
同時に押す

バックステップ



ジャンプボタンを
素早く2回押す

スライディング



レバー \uparrow キック+ジ
ャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥
に回り込んでアタ
クボタン

Elfは、剣を振るスピードは速いが、連続技にした場合、打目がやや遅くなる。ここに反撃される敵もいるので注意。
ダッシュ必殺技は悪くはないが、強いのが対空必殺技。対空必殺技は空中で敵を地上にたたきつけるが、そのとき他の敵も巻きこめるぞ。
特殊な技は、レバー下入れのジャンプ下突き。敵の上ではね飛ばすことができる。空中でどちらにはねるか制御でき、10点ずつ点数も入っていくのだ。

くそたわけえ!

ドワーフ

小柄な体に破壊力を秘めた不屈の重戦士。魔法は不得意だが、特殊攻撃に対する防御力はそれを補ってあまりあるほどである。

腕力も強く、彼が連続で繰り出す攻撃は、驚いかかるモンスターたちに反撃のいとまも与えない。パワーで押し切るのが好きな人には最適なキャラクターだろう。



ドワーフ武器攻撃力

武器	基本値
ノーマルソードLV1	6
LV2	10
LV3	12
LV4	16
ショートソードLV1	3
LV2	6
LV3	10
LV4	12
バスタードソード	18
ドラゴンスレイヤー	16
ホーリーペンシャー	12
伝説の剣	24
呪いの剣1	24
呪いの剣2	18
炎の剣	11
凍りの剣	16
雷の剣	14
ハンドアックスLV1	6
LV2	8
LV3	10
LV4	14
バトルアックス	16
メイスLV1	6
LV2	10
LV3	12
LV4	16
ウォーハンマー	16
モーニングスター	20





Dwarf

Dwarf

通常攻撃



アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃



しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃



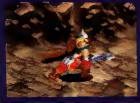
ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー前+アタックボタンを押す

体当たり



ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き



ジャンプ中にレバー下+アタックボタン

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

ダッシュジャンプ攻撃



ダッシュジャンプ中にアタックボタン

ダッシュジャンプ下突き



ダッシュジャンプ中にレバー下+アタックボタン

上側への攻撃



敵がジャンプ中にアタックボタンを押す

下側への攻撃



足元に小さい敵がいる時アタックボタンを押す

回転アタック



レバー下方向+ジャンプボタン

連続攻撃



攻撃ヒット時にタックボタンよくアクタックボタンを連打

対空必殺技



レバー \bullet ジャンプ+アタックボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵に近づいてアタックボタン

カウンターアタック



楯で敵の攻撃を受けながら、すぐレバーを前に入れる

楯防御



アタックボタンを押しっぱなしでレバーを後に入れる

ダッシュ必殺技



レバー \bullet ジャンプ+アタックボタン

バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

スライディング



レバー \bullet ジャンプ+ジャンプボタン

危険回避技



アタックボタン、ジャンプボタンを同時に押す

百裂斬り



アタックボタンを連打

まずはジャンプの頂点でボタンを押したときに出来る回転アタックについて、ドワーフ特有の技であるが、はつきり言って使えないので無視。コマンド技はどちらも使うと絶大な攻撃力を生むのでぜひ覚えてほしい。ただダッシュ必殺技に関しては相手にガードされると弾き飛ばされてしまうので運用はできない。遠めで出せばその問題も多少解消される。最後はスライディング。動きが遅いドワーフにとって、これは天の恵みである。

このザコがっ!



From Staff



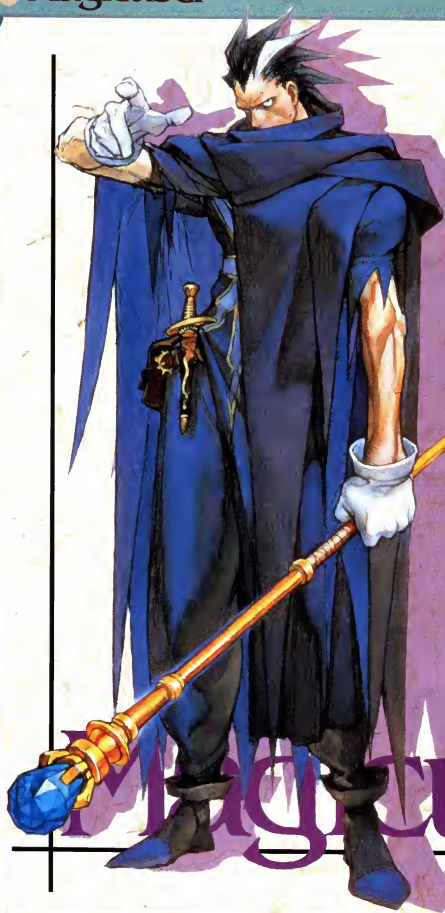
マジックユーザー武器攻撃力

武器	基本値
スタッフオフェLEMENT	12
スタッフオブマジカルパワー	10
スタッフオブワイザードリイ	10
スタッフオブストライキング	12
スタッフオブスネイクス	12
ワンドオブコールド	8
ワンドオブファイアーボール	8
ワンドオブライトニングボルト	8
ワンドオブブラセーション	8

使用魔法

マジックミサイル
ファイアーボール
ライトニングボルト
アイスストーム
ウォール オブ ファイアー
フレッシュ トゥ ストーン
ファイナルストライク
クラウドキル (2Pのみ)
プロジェクトイメージ
コンジュアエメント(1Pのみ)
リバーズグラビティー
メテオストーム (1Pのみ)
パワーワードキル (2Pのみ)





マジックユーザー

森羅万象の理を操る大いなる魔法の使徒。力は弱い、彼の使う攻撃魔法の破壊力はそんなことは微塵も感じさせないほど強力だ。迫り来るモンスター軍団も、その魔法の前ではひとたまりもない。成長する度に目を見張るような魔法を覚えていくので、彼を使う人の期待を裏切ることはいだろう。

Magicuser

Magicuser

通常攻撃



アタックボタンを押す

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー \rightarrow +アタックボタン

体当たり



ダッシュ中に敵にぶつかる

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

しゃがみ攻撃



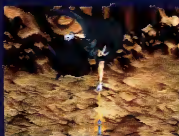
しゃがみ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

垂直ジャンプ下突き攻撃



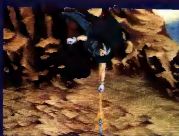
ジャンプ中にレバーを下に入れながら、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃



ダッシュジャンプ中にアタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き



ダッシュジャンプ中にレバーを下に入れながらアタックボタンを押す

スライディング



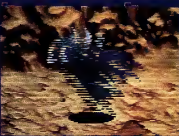
レバーと十字ジャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタンを押す

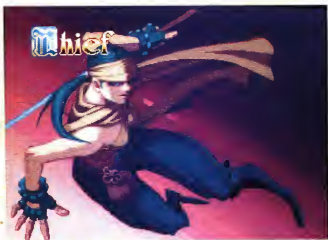
バックステップ



ジャンプボタンを素早く2回押す

戦闘の基本となる杖攻撃はリーチはあるものの振りが遅く、与えるダメージも小さいのでくれぐれも慎重に。数少ない特殊技の中で注目したいのは強攻撃の毒針。与えるダメージはゼロに等しいが、気絶値が高く、クリティカルヒットが出る可能性もある。杖からの連携に使おう。ジャンプボタンを素早く2回押すとバックステップするが、この技は無敵なので緊急回避的な使い方がいい。ただし最後にスキがあるので注意。

なめんじゃないよっ!



シーフ武器攻撃力

武器	基本値
ノーマルソードLV1	9
LV2	14
LV3	19
LV4	24
ショートソードLV1	6
LV2	10
LV3	14
LV4	18
バスタードソード	22
ドラゴンズレイヤー	20
ホーリーアンジャール	16
伝説の剣	32
呪いの剣1	32
呪いの剣2	25
炎の剣	15
凍りの剣	20
雷の剣	18
ハンドアックスLV1	9
LV2	14
LV3	19
LV4	24
メイスLV1	9
LV2	14
LV3	19
LV4	24
ウォーハンマー	20
モーニングスター	24

シーフは銀貨1枚すら見逃さないぞ



シーフ

探索能力に秀でた身軽なダンジョン探索のプロ。攻撃力、防御力はそれほど高くないが、動きが素早く敵の攻撃をかわしやすい。また、冒険を攻略する上で必要な、数々の特殊能力を持っているので、彼女がいるといないでは、君たちの道のりに大きな違いがでるだろう。



Thief

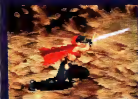
Thief

通常攻撃



アタックボタンを押す

しゃがみ攻撃



しゃがみ中にアタックボタンを押す

ダッシュ攻撃



ダッシュ中にアタックボタンを押す

ジャンプ攻撃



ジャンプ中にアタックボタンを押す

強攻撃



レバー前+アタックボタンを押す

体当たり



ダッシュ中に敵にぶつかる

垂直ジャンプ下突き



ジャンプ中にレバー下+アタックボタン

突き飛ばし攻撃



アタックボタン押しっぱなし

上側への攻撃



敵がジャンプ中アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ下突き



ダッシュジャンプ中にレバー下+アタックボタン

ダッシュ必殺技



レバー前+アタックボタン

下側への攻撃



足元に小さい敵がいる時、アタックボタンを押す

ダッシュジャンプ攻撃



ダッシュジャンプ中にアタックボタン

連続攻撃



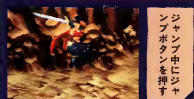
攻撃ヒット時にア
タックボタン連打

対空必殺技



レバー暴倉+アタ
ックボタン

二段ジャンプ



ジャンプ中にジャ
ンプボタンを押す

危険回避技



アタック&ジャン
プボタン同時押し

三角とび



画面端でジャンプ
ボタンを押す

バックスタップ



敵の背後から●
+アタックボタン

スライディング



レバー暴倉●+ジ
ャンプボタン

追い打ち攻撃



倒れても敵に近
づいてアタックボ
タン

バックステップ



ジャンプボタンを
素早く2回押す

シーフのコンビネーションは3段攻撃。ボタン連打で簡単に出来るし、リーチがあるの使いやすい。だが、一番の武器はダッシュ必殺技。上下のラインに対する「幅」が通常斬りより広くなり、軸すらし攻撃などに重宝する。対空必殺技は連続攻撃の一部として使っていく。空中で投げつける大オイル部分は、敵をダウンさせるぞ。レバー入れの強攻撃は無理に使う必要はないが、キャンセルして必殺技につながる。

モンスター設定・解説

D&Dの魅力を引き立てる、もう一人の主人公たち。彼らの生態や行動パターンなどを、写真を使って分析してみよう。

ウォーマシン(ゴブリン)

この種族は、ゴブリンの一種で、4人組のユニットで行動する。彼らは、1つのユニットで行動するのではなく、それぞれが独自の行動パターンを持つ。彼らは、ゴブリンのリーダーとして行動し、他のゴブリンを指揮する。彼らは、ゴブリンのリーダーとして行動し、他のゴブリンを指揮する。彼らは、ゴブリンのリーダーとして行動し、他のゴブリンを指揮する。

ウォーマシンは、ゴブリンの一種で、4人組のユニットで行動する。彼らは、1つのユニットで行動するのではなく、それぞれが独自の行動パターンを持つ。彼らは、ゴブリンのリーダーとして行動し、他のゴブリンを指揮する。彼らは、ゴブリンのリーダーとして行動し、他のゴブリンを指揮する。



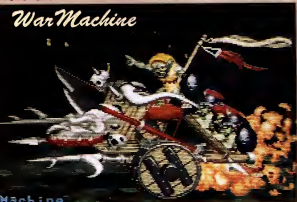
名前	ウォーマシン
経緯値 (HP)	1000
お金	なし
固有アイテム	なし
魔法・攻撃アイテム	なし
落とすお宝	なし

オウルベア

この種族は、熊の一種で、非常に強い。彼らは、熊の一種で、非常に強い。彼らは、熊の一種で、非常に強い。彼らは、熊の一種で、非常に強い。彼らは、熊の一種で、非常に強い。彼らは、熊の一種で、非常に強い。



名前	オウルベア
経緯値 (HP)	800
お金	銅貨×10、金貨×2
固有アイテム	鎧、アウアマリン
魔法・攻撃アイテム	ダガー、ショートソードLV2
落とすお宝	オウルベアの卵、巻物



設定原画の世界

ゲームに登場しなかった、ボツキャラクターや制作過程にて使用された線画などを集めました。とくにご覧あれ!



モンスター攻撃力一覧表

ノール	直接攻撃	トックリキ	14	18
	魔法・間接攻撃	斬撃り	19	20
	魔法・間接攻撃	機動り	18	20
	魔法・間接攻撃	ジャンピングニキック	14	16
ハービー	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎神	16	18
	魔法・間接攻撃	嵐起こしの嵐	24	---
	魔法・間接攻撃	アツバコ	24	---
	魔法・間接攻撃	空中三角弾	26	---
	魔法・間接攻撃	体当たり (地上)	26	---
	魔法・間接攻撃	体当たり (空中)	25	---
G-ビートル	魔法・間接攻撃	電撃の落下	16	---
	魔法・間接攻撃	電撃	16	---
ピホルダー	魔法・間接攻撃	かみつき	16 + 1 x 回数 (1回目 (2回目 (最大) 攻撃力) 以降)	---
	魔法・間接攻撃	体当たり	16	---
ブラッドドラゴン	魔法・間接攻撃	コースシリアクス	32	---
	魔法・間接攻撃	チャームバースト	20	---
	魔法・間接攻撃	スリ	0	---
	魔法・間接攻撃	プレッシュワスト	2	---
プレイムサラマンダー	魔法・間接攻撃	体当たり	29	30
	魔法・間接攻撃	プレス	32	34
フロストサラマンダー	魔法・間接攻撃	氷	16	18
	魔法・間接攻撃	氷の柱	18	20
	魔法・間接攻撃	氷の柱	22	24
	魔法・間接攻撃	氷の柱	22	24
ヘルハウンド	魔法・間接攻撃	ショートのプレス	30	32
	魔法・間接攻撃	コックアップ	30	32
	魔法・間接攻撃	地を震らすプレス	30	32
	魔法・間接攻撃	ハサミ本体	20	---
マンスコピオン	魔法・間接攻撃	機動り	28	---
	魔法・間接攻撃	臭気攻撃	24	---
	魔法・間接攻撃	ジャンプ攻撃	24	---
	魔法・間接攻撃	つかみ毒針	4 x 回数 (攻撃力) (最大) レバガチャで変化	---
	魔法・間接攻撃	し・ポルト	---	---
	魔法・間接攻撃	フレッシュワスト	28	---
	魔法・間接攻撃	轟	24	---
マンティコア	魔法・間接攻撃	起ち上がり炎	26	---
	魔法・間接攻撃	轟	28	---
	魔法・間接攻撃	ホガプレス	20	26
	魔法・間接攻撃	ダイアブタック	40	---
	魔法・間接攻撃	踏みかかり	26	34
	魔法・間接攻撃	踏みかかり	26	34
	魔法・間接攻撃	踏みかかり	10	18
リッチ(デイモス)	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
	魔法・間接攻撃	嵐	8	12
レッドドラゴン	魔法・間接攻撃	し・ポルト	---	---
	魔法・間接攻撃	フレッシュワスト	28	---
	魔法・間接攻撃	轟	24	---
	魔法・間接攻撃	轟	24	---
地形トラップ	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
	魔法・間接攻撃	ファイヤーバー	12	14
宝箱トラップ	魔法・間接攻撃	宝箱落とし	12	12
	魔法・間接攻撃	宝箱落とし	12	12
	魔法・間接攻撃	宝箱落とし	12	12
	魔法・間接攻撃	宝箱落とし	12	12

モンスター8	魔法・間接攻撃	攻撃名	スナー1-1までの攻撃力	スナー2-1 (最大) 以降の攻撃力
	魔法・間接攻撃	食べる	---	34
エーザー	魔法・間接攻撃	食べ後の口中に残す	---	16 + 1 x 回数 (1回目 (2回目 (最大) 攻撃力) 以降) レバガチャで変化
	魔法・間接攻撃	食べ後の口中に残す	---	16 + 1 x 回数 (1回目 (2回目 (最大) 攻撃力) 以降) レバガチャで変化
ウォーマシン	魔法・間接攻撃	アール	18	---
	魔法・間接攻撃	炎攻撃	18	---
	魔法・間接攻撃	石攻撃	18	---
	魔法・間接攻撃	火攻撃	26	---
オーガマスター	魔法・間接攻撃	パンチ	24	26
	魔法・間接攻撃	機動り	26	30
	魔法・間接攻撃	機動り	29	30
	魔法・間接攻撃	ダッシュ	32	34
オウルベア	魔法・間接攻撃	鳥の爪	16	18
	魔法・間接攻撃	パンチ	18	20
	魔法・間接攻撃	鳥の爪	30	32
	魔法・間接攻撃	ダッシュ	40	43
ガーゴイル	魔法・間接攻撃	爪	10	12
	魔法・間接攻撃	爪	10	12
	魔法・間接攻撃	爪	10	12
	魔法・間接攻撃	爪	10	12
キメラ	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	パンチ	18	20
	魔法・間接攻撃	鳥の爪	30	32
	魔法・間接攻撃	ダッシュ	40	43
グリン	魔法・間接攻撃	爪	24	26
	魔法・間接攻撃	爪	24	26
	魔法・間接攻撃	爪	24	26
	魔法・間接攻撃	爪	24	26
コボルト	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
ゴブリン	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
G-スコーピオン	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
エルフ	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
	魔法・間接攻撃	炎	12	14
シンドラゴン	魔法・間接攻撃	かみつき	---	---
	魔法・間接攻撃	機動り	---	28
	魔法・間接攻撃	F・ボール	---	32
	魔法・間接攻撃	メテオ	---	32
スガトシ	魔法・間接攻撃	プレス	---	当たる止即死
	魔法・間接攻撃	プレス	---	当たる止即死
	魔法・間接攻撃	プレス	---	当たる止即死
	魔法・間接攻撃	プレス	---	当たる止即死
ダークウォリア	魔法・間接攻撃	炎	18	20
	魔法・間接攻撃	機動り	32	---
	魔法・間接攻撃	ジャンプ	32	---
	魔法・間接攻撃	ダッシュ	32	---
ダークウォリアII	魔法・間接攻撃	サンダーアール	32	---
	魔法・間接攻撃	サンダーアール	32	---
	魔法・間接攻撃	サンダーアール	32	---
	魔法・間接攻撃	サンダーアール	32	---
ティスレシービースト	魔法・間接攻撃	機動り	---	34
	魔法・間接攻撃	機動り	---	34
	魔法・間接攻撃	機動り	---	34
	魔法・間接攻撃	機動り	---	34
テルアリン	魔法・間接攻撃	炎	24	26
	魔法・間接攻撃	炎	24	26
	魔法・間接攻撃	炎	24	26
	魔法・間接攻撃	炎	24	26
トログロ	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
ダイ	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
ナグバ	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18
	魔法・間接攻撃	炎	16	18

Interview



M・T サーが魔法はどの
ほど好き？

アナキ 魔法？

M・T サー一歩も魔法は
使えないから、
魔法は好き？

アナキ O.O.Oの出来で、
T・S一歩も魔法は使
えないから好き？

M・T サー魔法はどの
ほど好き？

アナキ 魔法はどの
ほど好き？

M・T サー魔法はどの
ほど好き？

アナキ 魔法はどの
ほど好き？

アナキ シーの魔法は
たかだか、一歩も魔法は
使えないから、魔法は
好き？

インタビュー

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

魔法の使いかた

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

魔法の使いかた

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

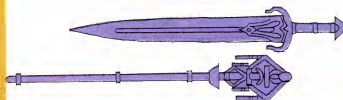
M・T サールが今
魔法はどのほど好き？

アナキ サールが今
魔法はどのほど好き？

Dungeons & Dragons®

素敵あなたに愛のプレゼント

武器・アイテムリスト



冒険中に手に入るアイテムは実に膨大な数にのぼる。ここではそれらのアイテム一つ一つを網羅し、入手方法、おもしろな効果を説明してある。

武器アイテム

WEAPON ITEM

ノーマルソード

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- 初期装備

ファイターとシーフの初期装備。一応ドワーフとエルフも装備可能。レベル1~4まであり、キャラクターのレベルアップに伴って攻撃力が上がっていく。

ショートソード

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- 初期装備

エルフの初期装備であるやや短めの剣。レベル1~4まである。ファイターが装備すると、ノーマルソードとの二刀流になる。

トゥハンドデッドソード

6000SP

- 宝箱から得る
- ショップで買う

両手持ちの大型の剣。攻撃力は大きい。ガード不可、連続攻撃やしゃがみ攻撃ができないなどのマイナス面も多い。ファイターのみ装備可能。

バスタードソード

1500SP

- 宝箱から得る
- ショップで買う

ノーマル&ショートソードのレベル4よりも攻撃力の高い剣。ただしシーフのみ、ノーマルソードレベル4のほうが上。長いリーチと高い攻撃力が魅力的。

ドラゴンスレイヤー

- レッドドラゴン終了後のショップでドラゴンの角と交換

レッドドラゴンの角から作り出される剣。その名が示す通り、ドラゴンに対しては絶大な攻撃力を発揮する。ただし魔法剣ではないのでガーゴイルは倒せない。

ホーリーアベンジャー

- 呪いの剣2の呪いを解く

一撃でアンデッドモンスター（グール、スケルトン）を破壊と購す聖剣。残念ながらデイモスに対しては特に効果的ではない。この剣も魔法剣ではない。

伝説の剣

- 呪いの剣1の呪いを解く

ゲーム中で最強の攻撃力を誇る剣。実際のダメージはキミたちの眼で確かめてほしい。しかも魔法剣なので二度オイシい。ゲーム中では〇〇(スコア1位の名前)の剣となる。

呪いの剣1

- 宝箱から得る

呪いがかかっているため、攻撃しようとする自分がダメージを受けることも。50回ほど振れば呪いを解くことができ、伝説の剣となる。呪われたままでも攻撃力は高い。

呪いの剣2

- 宝箱から得る

呪いがかかっているため、攻撃しようとする麻痺することがある。ダメージは0。攻撃力はバスタードソードより高い。クレリックが8回拾うと呪いが解ける。

炎の剣

- 宝箱から得る

一振りすれば炎が吹き出し、どんな敵でも燃やしつくすといわれている剣。魔法剣なのでガーゴイルを倒すことができる。一撃で敵が倒れるので連続して攻撃できない。

氷の剣

- 宝箱から得る

一振りすれば吹雪が舞い上がり、どんな敵でも凍りつかせてしまう剣。魔法剣。3種の魔法剣の中では攻撃力も高く、凍らせて連続攻撃もできるので一番役に立つ。

雷の剣

- 宝箱から得る

一振りすれば雷光が閃き、どんな敵でも感電させる剣。魔法剣。炎の剣と同様に一撃で倒れてしまう。攻撃力は炎の剣より高い。

ハンド・アックス

- 宝箱から得る
- 初期装備

ドワーフが初期装備している片手用の斧。やはりレベル1~4まで存在する。他キャラも装備可能。

バトル・アックス

- 宝箱から得る

ハンド・アックスよりも一回り大きく、両手装備用の斧。破壊力は大きい。盾が持てないなどのマイナス面もある。ファイターも装備可能。

メイス

- 宝箱から得る
- 初期装備

クレリックが初期装備している棍棒。レベル1~4まであり、レベルアップとともに武器レベルも上がっていく。リーチが短いのが難点。

ウォーハンマー

2500SP

- 宝箱から得る
- ショップで買う

殴るための巨大ハンマーで、攻撃力はメイスレベル3より高い。殴られた相手は必ずビヨるが、振りが遅くスキも多くなってしまいうのが欠点。

モーニングスター

8000SP

- 宝箱から得る
- ショップで買う

先端がトゲ付き鉄球になっている殴り打ち武器。クレリックが装備すると遠距離攻撃(強攻撃)や大回転攻撃(対空必殺技)も可能。一度使うとクセになるかも。

スタッフオブエレメント

- 宝箱から得る

エレメンタルの力を強め、C・エレメンタルの魔法の攻撃力を上げる。レッドドラゴンと戦わない場合、地下0階で手に入る。

スタッフオブマジカルパワー

- 宝箱から得る
- レッドドラゴン終了後のショップでドラゴンの角と交換

全体的に魔法の攻撃力をアップする杖。手に入ったならばスタッフオブウィザードリィを入手するまでのつなぎになる。

スタッフオブストライキング

- 初期装備

M・ユーザーが初期装備している杖。ストライキングの魔法がかかっており攻撃力が高い。ノーマルソードレベル2並みの攻撃力がある。

スタッフオブウィザードリィ

- 宝箱から得る

全体的に魔法の攻撃力をアップする杖。あるとないとでは生死に関わるほど魔法攻撃力に差が出る。究極魔法ファイナルストライクを発動させるためにも必要な杖。

スタッフオブスネークス

- 宝箱から得る
- レッドドラゴン終了後のショップでドラゴンの角と交換

攻撃すると蛇が発生し、敵にダメージを与えることができる。蛇の攻撃力はそんなに高くない。クレリックのみ装備可能。

ワンドオブゴールド

1200 SP

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う
- (初期装備)

地上から水の雫を出現させ相手を凍らせる。ダメージは小さい。20発打つと壊れてなくなる。ワンドを使えばガーゴイルも倒せる。

ワンドオブライトニングボルト

1200 SP

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う

杖から壁に一本の雷を発生させる。ダメージは小さい。20発打つと壊れてなくなる。ワンドを使っても自分自身の魔法は消費しない。

ワンドオブファイヤーボール

1200 SP

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う
- (初期装備)

杖から火球を発生させ相手を燃やす。ダメージは小さい。20発打つと壊れてなくなる。ワンドは敵を倒すというよりも時間稼ぎのために使うほうがいだろう。

ワンドオブバラライゼーション

800 SP

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- ショップで買う

杖で相手を殴ると、相手を一瞬麻痺させて動きを封じることができる。20回殴ると壊れてなくなる。ワンド類はノームの村のショップでのみ買うことができる。

装備アイテム

ARMOR ITEM

ヘルメット

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。ファイター、ドワーフが装備すると効果的。他のキャラも装備はできるが、防御効果が低くなる。名前入力時の名前によっては初期装備として持っている。

マジカルハット

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。M・ユーザーが装備すると効果的。防御力、ヒットポイントの少ないM・ユーザーはなるべく早い時期（できればネーム入れのとき）に手に入れておきたい。



フード

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。シーフが装備すると効果的。ちなみにヘルメット、フードなどの頭部用防具は、いくらダメージを受けても決して壊れることはない。



サークレット

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。エルフが装備すると効果的。頭部用防具はキャラに合ったものを付けるとA Cがー1、そうでない場合はA Cがー1される。

※A C：アーマークラスの値。低い数値ほど防御力が高い



司祭の帽子

- 宝箱から得る
- (初期装備)

頭部用の防具。クレリックが装備すると効果的。うまく装備品の持ち換え(拾い換え)をすとヘルメットをかぶったクレリックなどができ、想像すると結構笑える。



ティアラ

- 宝箱から得る

頭部用の防具。エルフが装備するとサークレットよりも高い防御効果を得ることができ。テルアリン直前の隠し部屋にあるので、ぜひとも拾っておこう。



スピードブーツ

- 宝箱から得る
- (初期装備)

脚部用装備品。移動速度を速め、動きを機敏にする。すぐ壊れるが、ボス戦では装備していたほうが戦いやすい(特にレッドドラゴン、シン戦)。



トラベリング&リーピングブーツ

- シーフ初期装備

休息せずに歩き続けることができ、同時に優れた跳躍力も得られる靴。シーフはこれをはいているので三角跳びや二段ジャンプができるようになっている。



レビテーションブーツ

- 宝箱から得る
- 5-A終了後のショップでピホルダーの娘と交換

脚部用装備品。これを装備すると宙に浮くことができる。B連打で浮遊、レバーで移動してレバー下で着地。特に有効な使い道は見当たらない。クレリックが浮くと笑える。



ガントレット・オブ・オーガパワー

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- (初期装備)

腕用装備品。装備するとオーガ(鬼)と同等の腕力を得ることができ、攻撃力がアップする。すぐ壊れるのが残念。



ノーマルシールド

- 初期装備

ファイター、ドワーフ、クレリック、エルフが初めから装備している。M・ユーザーとシーフは盾頭を装備できない。



ドラゴンシールド

- 5-A終了後のショップでドラゴンのうろこ交換

ドラゴンのうろこから作られた最強の盾。レッドドラゴン、シンが手から出す炎をガードできるほか、プレスに対しての耐久力が増す。体力次第でプレスにも耐えられるのだ。



フレイムシールド

- 宝箱から得る
- 敵が落とす

炎に対して耐性のある盾。ヘルハウンドやキメラの吐く炎、フレイムサラマンダーの火球、オイルの炎、F・ボールなどをガードできる。ただしドラゴンプレスは無理。



アイスシールド

- 宝箱から得る
- 敵が落とす

水系魔法に関しては、抜群の防御力を誇る盾。しかし実際のゲーム中では、フロストサラマンダーが発するつららをガードできるだけ。たまにデモスが落とす(フレイムも)。



ホーリーシールド

暗黒系魔法のほとんどを防御できる聖なる盾。エザーホーデンのパンチやダークウォーリアIIの飛び道具などが対象。嵐海やダークウォーリアIIの直前で入手できる。

- 宝箱から得る



プロテクションリング

装備すると防御力が上がる指輪。しかし、この指輪&ロッドの欄は、ほかに有効なアイテムが多いため、空っぽなら拾っとくか程度の値打ち。

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- (初期装備)



レジストファイヤーリング

装備すると炎に対する耐性が得られ、炎類(キメラやヘルハウンドの吐く炎、障害物の炎など)から一切ダメージを受けなくなる。ただしドラゴンプレスには効果なし。

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- (初期装備)



スペルターニングリング

一定回数、敵の魔法攻撃を受けなくなる。たとえメテオスウォームであろうと例外ではない。デモス戦で装備していると段違いに靴いがラクになる。すぐ壊れるので大事に。

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- (初期装備)



ホーリーネスリング

ターンアンデッドを100%成功させる。また、アンデッド系モンスターを破壊する確率が上がる。もともとゲーム中ではターンアンデッドは100%なので、あまり必要ない。

- 敵が落とす
- 宝箱から得る



ロッド・オブ・ファイヤー

装備すると炎系魔法攻撃力が上がる杖。分類としては、指輪アイテムと同じように扱われている。

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- 拾う
- (初期装備)



ロッド・オブ・コールド

装備すると水系魔法攻撃力が上がる杖。水系魔法の攻撃リングは存在しないので、M・ユーザーとエルフ以外には縛らないアイテムといえる。

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- (初期装備)



ロッド・オブ・ライトニングボルト

装備すると雷系魔法攻撃力が上がる杖。特にM・ユーザーにとっては必需品ともいえるアイテム。その他のキャラもエザーホーデン戦では持っていたほうがいだろう。

- 宝箱から得る
- 敵が落とす
- 拾う
- (初期装備)

道具

ITEM



ダガー

各ショップで異なる

投げつけて敵にダメージを与える短剣。これらの投射武器は、キャラやアイテムによって投げたスピードが異なるので、それぞれ得手不得手を覚えておこう。

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- ショップで買う

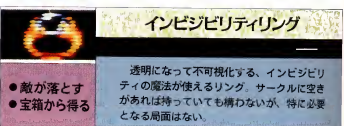
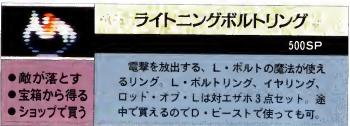
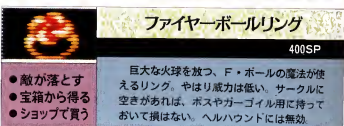
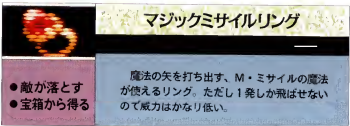
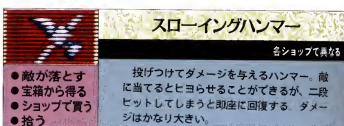
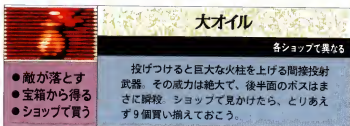
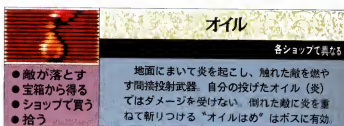
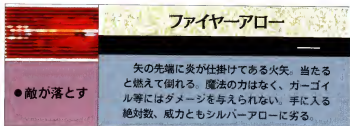
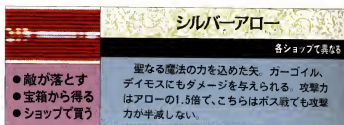
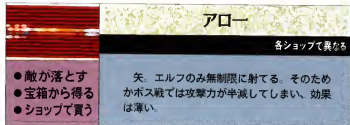


シルバーダガー

各ショップで異なる

聖なる魔法の力を込めた短剣。ガーゴイル、デモスにもダメージを与えることができ、攻撃力もダガーの1.5倍と、かなり高い。

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- 拾う
- ショップで買う





ポリモーフアザーリング

- 敵が落とす
- 宝箱から得る

敵モンスターを無害な動物に変身させる、ポリモーフアザーの魔法が使えるリング。当然のことながらボス級の相手には効かない。



コンティニューアルライトリング

500 SP

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- ショップで買う

閃光を放つとともに相手の視力を奪う、C・ライトの魔法が使えるリング。ファイター、ドワーフ、シーフはナグバ戦で必須。地味ながら隠れた名作といえる一品。



キュアシリアスワンスリング

1000 SP

- 敵が落とす
- 宝箱から得る
- ショップで買う

傷ついた体を癒す、CSWの魔法が使えるリング。少々値は張るが、先のことを考えるとある程度は買い揃えておきたい。持ったまま死ぬなんていう愚かなことのないように。



ジンサモニングリング

- 敵が落とす
- 宝箱から得る

風の精霊・ジニー（ジン）を召喚して敵全体にダメージを与えることができる。画面全体に効果がありダメージも大きいので、ほかの攻撃用リングより頼りになる。

薬アイテム

MEDICINE ITEM



ヒーリング・ポーション

各ショップで異なる

- 拾う
- 敵が落とす
- ショップで買う
- 宝箱から得る

治癒の薬。早い話が体力回復アイテム。飲んだ（拾った）瞬間に効果を発揮し、ストックはできない。放置していても消えないので、体力が多いなら急いで拾う必要はないぞ。



スーパー・ヒーリング・ポーション

各ショップで異なる

- 拾う
- 敵が落とす
- ショップで買う
- 宝箱から得る

治癒の薬。回復量はヒーリング・ポーションより多い。同じ宝箱でもM・ユーザーやエルフが開けるとSHポーションになることが多いので、パーティープレイ時は注意しよう。



スピードアップ・ポーション

- 敵が落とす
- 宝箱から得る

行動速度が速くなる薬。ヘイストと同じ効果がある。スピードアップ中はアイテムを拾いにくいなどのデメリットもある。持続時間はさほど長くない。



パワーアップ・ポーション

- 敵が落とす
- 宝箱から得る

力（ストレンクス）を上昇させる薬。プレスと同じ効果がある。



デミューション

0 SP

- ノームから買う







小さくなるための薬。ノームの村を救助しにいったキメラを倒すと、ノームに売ってもらえる。「買いますか?」と聞かれるが実は無料。買わずに村に行くこと…。

秘密のアイテムの秘密

ボスが落とす秘密のアイテムは、必殺技（ダッシュ・対空必殺技、緊急回避）や魔法を当てることに落とす確率が高くなる。具体的には、開始時を32分の0とし、必殺技を当てることに分子が1ずつ増える仕組みになっている。4回当てれば確率は8分の1になるわけだ。皮・角・うろこは戦闘中の1ヒット（通常技、体当たりを含む）ごとに、眼はボスを倒した時点で判定して、落とすかどうかが決まる。



装飾品アイテム

DECORATION ITEM

 <ul style="list-style-type: none"> ●宝箱から得る ●拾う ●(初期装備) 	<h3>ネックレス</h3> <p>装備すると魔法攻撃に対する耐性が発生し、魔法のダメージを受けにくくなる首飾り。しかし魔法を使ってくる敵なんてたかが知れているので、特に必要ではないだろう。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ●宝箱から得る ●拾う ●(初期装備) 	<h3>オーブ</h3> <p>麻痺、石化に対する耐性が発生し、麻痺および石化しなくなる効果のある宝珠。これでデモス、グール、石化の罠が少しだけイヤなくなる。</p>
 <ul style="list-style-type: none"> ●宝箱から得る ●拾う ●(初期装備) 	<h3>ブレスレット</h3> <p>装備すると武器攻撃力が少しアップする腕輪。ほんの気休め程度だが、なにも持っていないよりはマシだろう。ちなみに、アクセサリ類は壊れることはない。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ●宝箱から得る ●拾う ●(初期装備) 	<h3>ブローチ</h3> <p>綺麗な胸飾り。しかしゲーム中においてはなんの効果も持っていないダミーアイテム。ここは素直にほかのアクセサリを持っておこう。</p>
 <ul style="list-style-type: none"> ●宝箱から得る ●拾う ●(初期装備) 	<h3>イヤリング</h3> <p>すべての魔法攻撃力をアップする耳飾り。ロッド・オブ・〇〇とも併用可能。M・ユザー、エルフならば必須、その他のキャラもエザーホーデン戦では持っておきたい。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ●宝箱から得る ●拾う ●(初期装備) 	<h3>アンクレット</h3> <p>押しっぱなし攻撃(押し出しキックなど)の攻撃力が若干上がる脚部用装飾環(要するに足用の輪っか)。もちろん脚力増強にはもってこいの一品だ。</p>

秘密のアイテム

SECRET ITEM

 <ul style="list-style-type: none"> ●敵が落とす 	<h3>ビホルダーの眼</h3> <p>ビホルダーを倒すと、ときどきボロッと目玉を落とす。直後のショップで店員に話しかけると、レビテーションブーツと交換してくれる。やや通好みのアイテム。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ●敵が落とす 	<h3>ディスプレッサービーストの皮</h3> <p>D・ビーストを攻撃すると、ある確率で落とすアイテム。必ずD・クローグと交換しよう。D・ビーストの体力が少なくなったらダッシュでぶつかって落とさせろ。</p>
---	---	--	---

ディスプレイサースピートの眼

D・ビーストを倒すと、ときどきドロップと落とす。探知のお守りとして有効らしいが、実際の効果のほどは不明。いずれにしろムックを完全破壊した人には無用の長物。

ドラゴンのうろこ

B-Aでブラックドラゴンを攻撃すると落とすアイテム。最強と噂されたドラゴンシールドの薬。M・ユーザーとシーフが手に入れた場合D・クロークと交換してもらえる。

マンティコアの皮

マンティコアを攻撃すると落とすアイテム。情報を得られるだけなので極端な話、不用。皮、角、うろこは魔法や必殺技を当てれば当てるほど落とす確率が上がる。

オウルベアの卵

シーフがオウルベアに体当たりすることで落とさせるアイテム。ワンダーエッグと交換してもらえるが、ある意味貴重品なのでアイテムコレクターとしては手離すのが惜しい。

ドラゴンの角

レッドドラゴンを攻撃すると落とすアイテム。ドラゴンスレイヤーと交換できる。クレリックはスタッフオブスネイクス、M・ユーザーはスタッフオブマジカルパワーと交換。

メダル

ショップでなにか好きなアイテム（ひとつだけ）と交換してもらえる。ただノームの村の武器ショップは除く。所持金に余裕があれば、まったくの用なしアイテム。

特別アイテム

SPECIAL ITEM

イフリートポトル

炎の精霊・イフリートを召喚できる壺。画面中の敵全体に効果があるので、特にボス戦で有効。同時に複数個持つことはできない(得点になる)ので、計画的に使っていく。

ワンダーエッグ

この卵を使うと、中からオウルベアが現れて助太刀してくれる。手強いボス（デモスなど）にぶつけていきたい。なおオウルベアの攻撃力は使用したキャラと同じになる。

ディスプレイサークローク

D・ビーストの皮で作ったクローク（マント）。これをまとうと、敵の飛び道具（石、矢、タカウ、投げ槍）に一切当たらなくなる。超重要な必携アイテム。

鍵

鍵のかかった宝箱を開けるのに必要。肝心なところで鍵不足にならないよう、木の箱は壊すなどで節約して計画的に使おう。宝箱の基礎知識ページも参照してほしい。

D&D魔法概論

攻撃、防御、援護、補助…実に多様な使い道がある魔法。
だが実際に使う前に、基本的な特質を理解しておく。

ファンタジー世界では切つては切れない関係にあるのが「魔法」である。この科学を認識した魔法家は、豊富な力を借りて様々な作用を引き起こす。しかしながら魔法を使いこなすためには高い知識と精神力が必要とされる。

このゲームにおいてそれは例外ではなく、エルフ、クレリック、M・ユーザーの3キャラにのみその使用が許されている。

ここでは、D&D内における魔法全般の特性、使用の際の注意事項など、基礎知識として覚えておいてもらいたいことを解説していく。

魔法は計画性を持って使え

魔法を使う方法自体は至って簡単だ。使いたい魔法にカーソルを合わせたら、あとはDボタンを押せばいい。しかしこうにして使うと思

つてもその度にいろいろと①カーソルを開く
②カーソルを閉じる
③カーソルを合わせる
④Dボタンを押す
⑤使う

という手順を踏んでいたのである。ほとんどの場合これに合わせる必要はない。計画性を持つて使う、というだけである。

もちろん、どの魔法を使うべきかを把握するためにはある程度プレイを重ねる必要があるのだが、初めうちは安全な状況になる度に1サークルを開き、アイテムをき

めて次に必要と思われるものにカーソルを合わせる動作をつけておく。

慣れてくるとついでにカーソル合わせも最小限で済むようになり、一連の操作自体も早くなってくるはずだ。

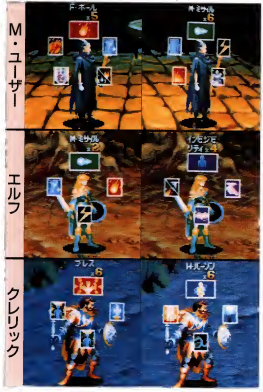


魔法レベルと回復システム

忘れてはならないのが、レベルの存在。例えばMユーザーはレベル1、プレスはレベル2、ヘリストはレベル3というふうに、個々の魔法にはレベルが設定されている。

同レベル内に複数の魔法がある場合は、使用回数は共有となる。今M・ユーザーを以て例に挙げてみる。

●キャラ別魔法サークル



アイテムサークル

つまりある意味魔法は消耗品といえる。失われた魔法力を回復する手段は2つある。

一つが、敵や箱からスクロールアイテムを手取る方法。スクロールを取るそのレベルの魔法が1回復されることになる。レベルが高くなるにつれて青、緑、黄、赤と色が変化する。スクロールにはレベル1~8まであるが、キマラクターによつて該当する魔法がない場合がある。パーティプレイ時は誰にスクロールを取らせるべきかをよく考えよう。魔法を使えなかつたアイテム、ドローフ、シフでは、捨てるつもりで取つてしまつてもいい。

なおスクロールレベルは誰にも該当する魔法がなく、実

	M・ユーザー	エルフ	クレリック
LV1	M・ミサイル	M・ミサイル	
LV2		インビジビリティ	プレス H・バースン
LV3	F・ホール L・ホルト	ヘースト F・ホール L・ホルト	ストライキング コンディジュアルライト
LV4	アイストーム W・オフ・ファイア	アイストーム ポリモーフ・アサザ	スティックトゥスネイク CSW
LV5	C・エレメンタル クラウドキル	C・エレメンタル	I・ブランク CCW
LV6	フレッシュトゥストーン プロジェクトイメージ		
LV7	リパースドライブ		ホーリーワード アースクエイク
LV8			
LV9	メテオスウォーム パワーワードキル		

全魔法一覧絵巻

プレイヤーキャラの使用可能な魔法を一覧にした。

- レベルは使用可能になるキャラクターレベルを示す。
- 本文左下の表相は、上段がサコ、下段がボスに対する攻撃力。攻撃力はレベルに応じて変化する。丸数字がレベル範囲、右側の数字が対応攻撃力となる。

SORCERY WHOLE TABLE

2
LEVEL

プレス



術者本人を含むパーティーの仲間全員に効果がある魔法で、キャラクターの筋力値（STR）を1.25倍にする。効果時間も長く、対になっているのがホールドパーソンなので使用に際して悩むこともない。

筋力値は様々なダメージ判定に関係してくるパラメータなので、1.25倍とはいえばバカにできない。



2
LEVEL

ホールドパーソン



人型の生物を3体まで金縛りにできる魔法。ただし効果があるのは画面内の敵、およびオーガよりも小さいサイズのものに限られる。以上の条件をクリアしていれば、たとえボス敵であるデムリアンですら、その効果対象になってしまふ。多人数プレイ時に役立つほか、対になっているのがプレスなので、気軽に使えるのが利点。



3
LEVEL

ストライキング



対象の使用している武器にかけることで、その武器の威力を1.5倍にできる攻撃補助魔法。対象は、術者自身、及びその仲間たちを随分1人で、仲間にかける場合は近づいておけばいい。

効果中は武器が朱色に明滅。持続時間が長くはないが、1.5倍の攻撃力UPは弾力だ。プレスとの重ねがけも可能。対呪文は○・ライト。



3
LEVEL

コンティニュアルライト



術者の持ったシンボルから発せられる強烈な光で、見た生物を一定時間行動不能にする。光は「前方」へ発せられるので、術者は常に対象のほうを向いていなければならない。また、対象に近いほど成功率は高くなる。生物であればサコ、ボス問わず効果があるので、切り札になることも多い。対ナグバ敵では聖宝するはずだ。



4
LEVEL

キュアシリアスワズ



対象の生命力（HP）を回復させる魔法。術者本人、及びパーティー内の仲間のうち誰か1人が対象となる。

この魔法で回復できる量は意外に多く、使用可能回数も多いので大いに世話になる。対になっている魔法もステイクトゥスネークスなので、呪文使用回数のすべてをごちらひ回してしまっって構わない。



5
LEVEL

キュアクリティカルワズ



生命力回復魔法。CSWの上位呪文。いわば強力版だ。

しかし、強力版の割には実際に回復する生命力の量はCSWと大差なく、この呪文があるからといって安心してはならない。対になっているのは1・ブラーグ（2Pのみ）なので、その点は心配ない。



SORCERY WHOLE TABLE

4
LEVEL

スティックトウスネイクス

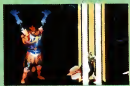


棒きれを動き回る蛇に変え、敵を攻撃させる攻撃用の魔法。1回で羽れる蛇の数は3匹。この蛇たちは自動で敵を見つけ、向かっていく、それなりに大きなダメージを与えられるが、この蛇による攻撃は「通常の攻撃。なので、魔法による攻撃でない」と倒せないガーゴイル等の敵に対してはあまりも無意味。CSWと対なのも難点だ。

2	4x8	6	5x10
7	6x12		
2	4x6	6	2x7
7	2x8		

7
LEVEL

ホーリーワード



画面内の敵3匹までをターゲットとし、頭上から光の輪が降り注いでその対象に中クラスのダメージを与える攻撃魔法。この対象の中にはアンデッドモンスター、不死の怪物は含まれず、グールやエザーホーダン等に使っても効果はない。ガーゴイルには効く。対になっている同レベルの魔法がないので、余裕があれば遊びで使おう。

3	38	9	48
3	32	9	40

5
LEVEL

インセクトブラーグ



大量の昆虫を呼び寄せる魔法ののだが、実際のゲーム中では術者の手元から虫の一群が前方へ向かって放たれ、途中で反転、軸をずらして今度は術者の元いたほうの後方へと飛び去り、その通過線上にいた敵すべてにダメージを与えるという、打撃系の攻撃魔法になっている。このため、ガーゴイルは倒せない。対魔法CSWを優先させよう。

3	16	8	18
3	12	8	14

7
LEVEL

アースケイク



地震を起こし、画面中の「地」に足をつけている、敵キャラクターに中クラスのダメージを与える。当然浮遊している敵や飛んでいる敵にはダメージを与えられない。

1P専用のホーリーワード同様、対になっている呪文がないので、多人数プレイ時などに使ってみたい。

2	40	6	45
9	30		
2	34	6	38
9	44		

1
LEVEL

マジックミサイル



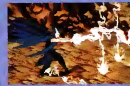
光り輝く魔法の矢を飛ばす。敵を追跡するが、ダウンした敵には当たらない。M・ミサイルは火、水などの属性を持たないのでどんな敵にもある程度は効くが、そのぶん威力は低めになっている。

M・ユーザーは初めから3発撃つことができ、レベルが上がると最高5発まで撃つことができるようになる。

1	16	5	18
6	20	9	24
2	14	6	12
9	10		

3
LEVEL

ライトニングボルト



自分の前方に電撃を放つ。その直線上にいる敵はすべてダメージを受ける。レバーを入れることで上下に曲げることができるので、事実上自分から放射状の攻撃範囲を持つことになる。つまり画面端で中央を向いて使えば、ほぼ画面全体をカバーできる。

ボス戦以外にも、ヘルハウンド、トロログロイトが多い場所でも使えるぞ。

1	28	5	34
6	40	9	48
1	26	5	30
6	36	9	40

3
LEVEL

ファイヤーボール



広範囲に爆発する火の玉を放つ。自分の前方一定範囲の敵にダメージを与えることができる。原作ではかなり強力かつとして教えられるF・ボールだが、このゲーム内においては同じレベル3の魔法ならし・ボルトのほうがダメージ、効果範囲ともに優れている。そのため、F・ボールはあまり使われない魔法といえる。

1	24	5	30
6	34	9	44
1	20	5	26
6	30	9	40

4
LEVEL

アイスストーム



画面にいる敵を凍らせる全体魔法。ボス戦で必須の魔法の1つで、敵がほろいかなる状態でもダメージを与えることができる。

スクロールLV4は結構拾えるので日飽を超えないように注意。

余談だがアイスストームで凍らせた敵は、崖地まで判定が残っているので杖などで追い打ちすることができる。

1	24	5	30
6	34	9	40
1	24	5	30
6	36	9	40

SORCERY WHOLE TABLE

4
LEVEL

ウォールオブファイア



前方に炎の壁を作り出し、それが直進していく。レバーを一回転させれば、炎の壁が自分の周りを一周してから直進するようになる。

レベル4だけあってそこそこ強力だが、この魔法を使うならばアイスストームに回したほうが絶対がいい。ダメージはともかく、効果範囲の面で使いやすいさが格段に違うからだ。

②	32	⑥	40
⑨	50		
②	32	⑥	38
⑨	45		

6
LEVEL

フレッシュトストーン



前方に石化光線を放ち、直線上の敵をすべて石に変えてしまう。すなわち一撃で倒すことができる。ただしこれに倒した敵はアイテムを落とさないし、ボスには少しダメージを与えるだけなので使える場面が少ない魔法である。

例外的に使える場所が最終面のオーガ。一撃で倒せる上にアイテムも出してくれる。

②	34	⑥	38
⑨	44		
②	28	⑥	32
⑨	38		

6
LEVEL

プロジェクトイメージ



聴えるとM・ユーザーが残像を纏い、効果が切れるまでの数秒間、完全無敵の状態になることができる。

単純に攻撃しに行くもよし、カーソルを安全に合わせるもよし。P・イメージは多様な使い方ができる便利な魔法だ。カーソル合わせが忙しいボス戦では、まずこれを聴えてから行動に移るといいだろう。



7
LEVEL

リバースグラビティ



一定範囲の重力を逆転する。敵はすべて上空に落下していく、効果が切れると地面に叩きつけられる。特に必要な魔法ではないが、レベル7の魔法はP・グラビティしかないの、余すくないから無理矢理にでも使おう。

だが、自らの力で浮遊している敵…リッチやエーサーホーテンには効かないので注意しよう。シンには効くぞ。

③	40	⑨	50
③	36	⑨	46

5
LEVEL

コンジュアエレメンタル



アイスストームに似た強制割り込み魔法で、火か水の精霊を召喚し、画面全体にダメージを与える。

右を向いて使えば火、左を向いて使えば水の精霊を呼び出す。敵によってはどこちらかが効かない場合があるのできちんと使い分けよう。

アイテムのイフリートポトルは、火の精霊を召喚したのと同じ効果がある。

①	26	⑤	32
⑥	38	⑨	46
①	26	⑤	32
⑥	36	⑨	44

8
LEVEL

メテオスウォーム



M・ユーザーの最強魔法。敵群に無数の流星を降り注がせ、個々の敵に大ダメージを与える。ただしきちんと当たらないとダメージにならないため、ダメージ量は一定していない。

ナグバ戦終了後に覚えることができるが、残念ながら1コインではLV9魔法を使えないバージョンが存在する。コンティニューをすればOKだ。

	160
	160

5
LEVEL

クラウドキル



画面全体に強い毒性を帯びた霧のようなものを発生させる。ザコ敵に類するものはそのほとんどが一撃死し、ボス敵にはC・エレメンタル程度のダメージを与える。アンデッドモンスター、及び9面ボスのサラマンダー2種には効かないが、後半ではウィザードリスタッフの悪毒を受け、C・エレメンタルよりも強力な魔法となる。

①	28	⑤	34
⑥	44	⑨	54
①	26	⑤	28
⑥	38	⑨	48

8
LEVEL

パワーワードキル



魔法力の宿った呪詛を発し、言葉の力で敵群を殲滅する全体魔法。クラウド・キル同様にザコ敵は一撃死。ボスには大ダメージを与えることができる。

メテオスウォームと同じくM・ユーザーの最強魔法で、ナグバ戦が終わった後に覚えるため、この魔法が使える敵はレッドドラゴン・シンのみになる。

④	70
④	70

SORCERY WHOLE TABLE

1
LEVEL

マジックミサイル



エルフのM・ミサイルは、最初は2発しか出ないが、レベルが上がると3発まで出せるようになる。主にザコに向かってホーミングするので、ボス戦のときに使うと、ボスにはあまり当たらない。しかし、ボスだけになったときにたて続けにM・ミサイルを発射すると、ボスの辺りに薄空するので、そのスキに斬れる。

1	16	5	19
5	20	9	24
9	14	6	12
9	10		

2
LEVEL

インビジビリティ



敵に、自分の姿を見えなくなる魔法。それがインビジビリティだ。早い話が、透明人間になる魔法だ。自分の体力が少なくなると、安全に敵に近づいて攻撃したりするのに最適だ。もちろん、ボス戦にも使うことができるが、一度刺さってしまおうと姿が見えてしまおう。取り敢えず使ってみよう。取り敢えず使ってみよう。取り敢えず使ってみよう。取り敢えず使ってみよう。取り敢えず使ってみよう。

1	24	1	20
5	30	5	26
9	34	6	30
9	44	9	40

3
LEVEL

ライトニングボルト



横一直線に電撃を放ち、レバーを上下に入れることで、斜め上下方向に変更することが可能だ。一度放つと敵に当たってないと思ったら、レバーを上下に入れてみよう。当たることもある。なるべく、ザコには使わないで溜めておきたい。特に、エサーホーン戦ではかなりお世話になる。

1	28	1	26
5	34	5	30
9	40	6	36
9	46	9	40

3
LEVEL

ファイヤーボール



炎の玉を敵に投げつけるのだが、距離が決まっているので、敵との間合いを、ある程度知っておく必要がある。下に投げつけると、その辺りに炎の爆風がまきおこり、その周辺にいる敵を巻き込む。威力はそれほどでもない。ゴブリン密集地帯に使うと爽快である。

1	24	1	20
5	30	5	26
9	34	6	30
9	44	9	40

3
LEVEL

ヘースト



この魔法をかけると、動くスピードがとて速くなる。しかし、ポタンを連打しすぎると、サマーソルトになってしまうので気を付けたいところだ。タイムス戦などでは、かなり使えるぞ。また、この魔法はパーティブレイのときにかけると、1回で4人全員にヘーストがかかるようになっている。

1	24	1	24
5	30	5	30
9	36	6	36
9	44	9	40

4
LEVEL

アイスストーム



画面内の敵を、一瞬にしてすべて氷漬けにしてしまうのが、この魔法である。使い勝手の良さは、ナンバー1だろう。主に自分の身が危険になったとき、回避するために使用するのが目的だ。が、効力はそれほど高くない。この魔法も、ボス戦までは溜めておくようにしよう。

1	24	1	24
5	30	5	30
9	36	6	36
9	44	9	40

4
LEVEL

ポリモーファザー



敵を、無害な動物に変えてしまう魔法だ。ただ、射程間合いが狭いので、本当に弾の部分に当てなければならぬ。もちろん、ボスには効かないぞ。これが敵にかかると、豚や豚に変えることができる。しかし、これを使ってしまうとアイスストームが使えなくなってしまうので、使用頻度は低い。

1	26	1	26
5	32	5	32
9	38	6	36
9	46	9	44

5
LEVEL

コンジュアエレメンタル



エルフの使うO・エレメンタルは、地と風の精霊だ。右を向いて使用すると地の精霊になり、左を向くと風の精霊を呼び出すことができる。一応両方共、画面全体の敵に効果を発揮するぞ。どちらかという、風の精霊のほうが使ったほうがいだろう。

1	26	1	26
5	32	5	32
9	38	6	36
9	46	9	44

SHADOW
OVER
MISTARA

ALL MAP DATA

完全解説、面、宝、敵、農

全ステージ解説と、宝箱の中身の紹介、敵の出現数と種類、そしてトラップと隠し部屋の位置など、一目見ればそのステージの情報がなんでもわかる！
宝箱の番号は攻略本文中の番号とリンクしているの
で、一覧表で確認してみよう。

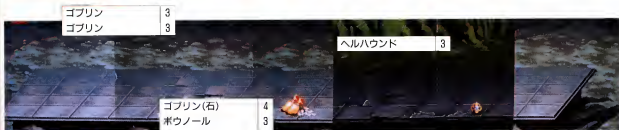
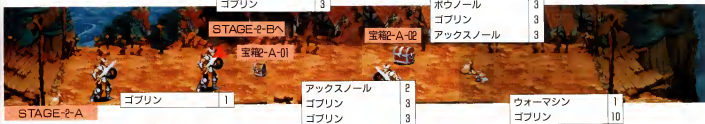


各マップ上の敵のキャラクター名は、その名前があるあたりに数字の数だけ、その敵が登場する、ということの意味します。また、各宝箱の中身については最後のページに表組としてまとめてあります。



ゴブリン	2
酋長(ゴブリンx2+村人x2)	9
ゴブリン(定時戦時に一定補充)	—

オウルヘア	2
ボウノール	3
ボウノール	3
ゴブリン	3
アックスノール	3

STAGE-2
トリンタン村へSTAGE-3A-1/2
重戦車・ジャガーノート

ゴブリン(石)	4
半ウノール	3
ゴブリン(石)	4
ゴブリン(石)	4
アックスノール	2
アックスノール	2
ゴブリン(オイル)	4
ゴブリン(オイル)	4



STAGE-3B

※このベスピア川は、全を極く絶好のコースがある。しかも、そのルートを逆めは戦闘は一度きりで済む、と一石二鳥。つまり、この

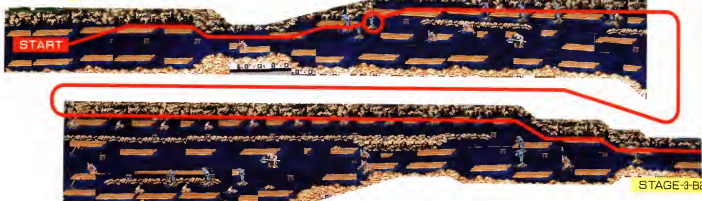
面はそのルート以外を通過する必要はまったくない。コースを赤線ですべて示しているの、参考にしてほしい。

STAGE-3B 激流・ベスピア川を下れ!

トロログダイト	2
トロログダイト	3

※ベスピア川の前半は、レバーを右上に入ればなしにしたままでOKだ。

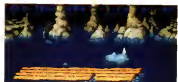
STAGE-3-B1/2



ベスピア川前半敵データ	
トロログダイト	2
トロログダイト	3
コボルド	4
コボルド(オイル)	6

※この面で出現する敵データは次のようになっているが、先にも書いたとおり、ベスピア川での戦闘は1回で済ませるように練習してほしい。

4	ポウノール	2
4	ポウノール	3
2	オウルベア	2
3	ブラッドドラゴン	1



STAGE-3-C1/2



STAGE-3-C2/2

ベスピア川後半敵データ	
トロログダイト	2
トロログダイト	3
トロログダイト	2
トロログダイト	3
コボルド(オイル)	6

4	ポウノール	2
6	ポウノール	3
4	オウルベア	2
4	ブラッドドラゴン	1
2	アックスノール	2
3	アックスノール	3

STAGE-3-D



赤G・スコビーオン 5

宝箱3-D-02



赤G・スコビーオン 14

宝箱3-D-03

宝箱3-D-04

マンスコビーオン
トロログダイト
ゲール

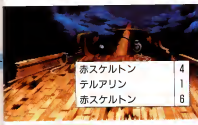
1
16
16

※一度石に落ちてからをへ後戻りする、画面右から水平に矢が木飛んでくるトラップが仕掛けられている。

また、立ち止まると落石のトラップが作動する。

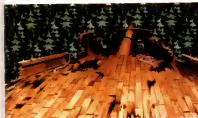
※G・スコビーオンが降ってくる、共に落石のトラップが発動する。

STAGE-4 アイングモアの森上空



赤スケルトン	4
テルアリン	1
赤スケルトン	6

STAGE-4-B



※テルアリンは赤スケルトンを倒すのに時間がかかりすぎると、百鬼が森になる。この状況になると、クリアしたときに「遺骨を求めて - テインスの街 -」の選択肢がなくなり、強制的に「腐海と呼ばれる森」に進んでしまう。

ただし、エルフで1人プレイ、もしくはパーティー内にエルフがいる場合のみ「エルフ - 木々のかけ橋 -」か「腐海と呼ばれる森」のどちらかのステージを選択することができる。

STAGE-4-A



シャドーエルフ	3
シャドーエルフ(魔法)	1

シャドーエルフ	3
ハービー	1
シャドーエルフ	13
シャドーエルフ(魔法)	3

宝箱4-A-01

宝箱4-A-02

STAGE-5A

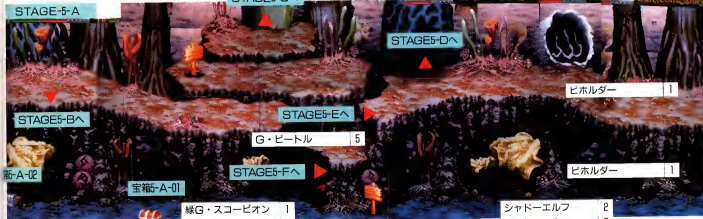
腐海と呼ばれる森

G・ビートル	1
--------	---

STAGE5-C

トロクダイト(宝箱内)一定数集積 | -

STAGE-5A



STAGE5-B

STAGE5-E

STAGE5-D

G・ビートル	5
--------	---

ビホルダー	1
-------	---

STAGE5-F

ビホルダー	1
-------	---

STAGE-5-F



緑G・スコビオン	1
グール	2
緑G・スコビオン	6
グール	2
グール	2
グール	2

G・ビートル	5
--------	---

シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2

STAGE-5-C



コボルド	4
コボルド	3
コボルド	2

宝箱5-C-01

宝箱5-C-02

STAGE-5-B



G・ビートル	2
ゴブリン	3

ゴブリン	2
ゴブリン	2
ゴブリン	6

宝箱5-B-05

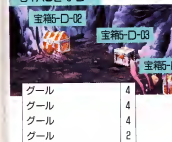
宝箱5-B-04

宝箱5-B-06

宝箱5-B-07

G・ビートル	4
--------	---

STAGE-5-D



宝箱5-D-02

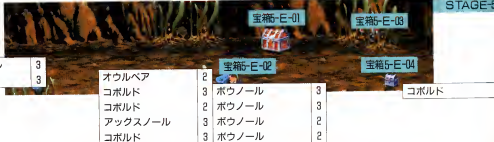
宝箱5-D-03

宝箱5-D-01

グール	4
グール	4
グール	4
グール	2

アックスノール	3
コボルド	3

STAGE-5-E



宝箱5-E-01

宝箱5-E-03

宝箱5-E-02

宝箱5-E-04

オウルヘア	2
コボルド	3
コボルド	3
コボルド	3
アックスノール	3
コボルド	3
ポウノール	3
ポウノール	2
ポウノール	2

コボルド	3
------	---

STAGE5B~6

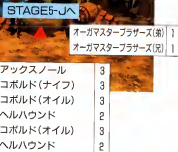
STAGE-5B 情報を求めて-アインスの街-



宝箱5-I-01	ヘルハウンド	3
	アックスノール	3
	アックスノール	3
	アックスノール	1
	ヘルハウンド	2



ヘルハウンド	2
コボルド(オイル)	3
コボルド(オイル)	3
コボルド(オイル)	6



コボルド	4
コボルド	2
ヘルハウンド	2

アックスノール	3
コボルド(ナイフ)	3
コボルド(オイル)	3
ヘルハウンド	2
コボルド(オイル)	3
ヘルハウンド	2



※サコ敵が画面内にいる場合のみこの隠し部屋に入ることができる。

アックスノール	3
コボルド	3
ヘルハウンド	2

STAGE-5C エルフ-木々のかけ橋-



シャドー-エルフ	3
シャドー-エルフ(魔法)	1
シャドー-エルフ	3
シャドー-エルフ(魔法)	1
シャドー-エルフ	3



マンディコア	1
--------	---

G・ビートル	2
シャドー-エルフ	2
シャドー-エルフ(弓)	3
G・ビートル	3
シャドー-エルフ	2

グリーンドラゴン	1
シャドー-エルフ	2
シャドー-エルフ(槍)	3
シャドー-エルフ	3
シャドー-エルフ(槍)	3
シャドー-エルフ	2



赤スケルトン	2
緑スケルトン	1
赤スケルトン	2
緑スケルトン	1

★上下に隣接した炎の間を抜けようとする、とトラップが作動する。上から初めて巨大な矢が降ってくるので、炎は回りこまう。

赤スケルトン	2
緑スケルトン	1
赤スケルトン	2
緑スケルトン	1

STAGE-6 攻防!!大樹の要害



ヘルハウンド	1
--------	---

ヘルハウンド	1
--------	---



ヘルハウンド	1
--------	---



STAGE6~8A

STAGE-6-D

シャドーエルフ 2
 シャドーエルフ 2
 シャドーエルフ 2

ガーゴイル 2

STAGE-6-E

宝箱6-E-01

宝箱6-E-02

宝箱6-E-03

宝箱6-E-04

コボルド 2

グール 4

シャドーエルフ 2

STAGE-7 魔獣が住む森

STAGE-7-A

宝箱7-A-01

宝箱7-A-02

アクセスノール 2
 ゴブリン(石) 3
 ゴブリン(石) 3
 ゴブリン(オイル) 6

ディスプレッサービースト 1
 ゴブリン 15

ゴブリン 5
 ゴブリン 3

STAGE-6 つづき 攻防!!大樹の要塞

STAGE-6-F

宝箱6-F-01

宝箱6-F-02

テイモス 1
 グール 6

*宝箱6-F-02は4人同時プレイ時のみ出現します。

STAGE-8-A

コボルド 1
 ゴブリン 3
 ゴブリン 3
 オウルベア 2
 ゴブリン(石) 4
 ゴブリン(オイル) 4

コボルド 4
 アクسسノール 3
 ポウノール 4
 ポウノール 3
 コボルド 3
 アクسسノール 3

STAGE-8-B

宝箱8-B-01

コボルド 1
 シャドーエルフ 3
 ヘルハウンド 2
 シャドーエルフ(槍) 3
 シャドーエルフ(槍) 2

STAGE-8A 迷いの森

コボルド 1
 グール 2
 グール 2
 グール 2
 グール 2
 トログロダイト 2

宝箱8-C-01

宝箱8-C-02

STAGE-8-C

STAGE-8-B

宝箱8-B-01

STAGE-8-E-1/1

ブラックドラゴン 1

宝箱8-E-02

宝箱8-E-01

ベナルティ・ステージ VS!ブラックドラゴン

*この迷いの森ステージで、誤ったコースへ進んでしまうと、このベナルティ・ステージに切り替わってしまう。

*迷いの森には、各マップごとに看板が立っている。これを壊すことが迷いの森を抜けるヒントとなる。看板を壊すと各種敵の状況が

生じ、すぐに破片が消えるときと、1~2秒画面に破片が残る場合がある。破片が消えたときは、逃げていくコボルドの後を追え、破

片が残った場合は、看板の指示する方向に進むようにすると、迷いの森を抜けられる。くわしくはドワーフ攻略参照のこと。

STAGE-8B~精霊・ラファエルの洞窟の異変

ゴブリン	3
赤スケルトン	5

宝箱θ-F-02 宝箱θ-F-03 宝箱θ-F-04

ゴブリン	1
ゴブリン	2

赤スケルトン	2
アックスノール	2
アックスノール	2

アックスノール	2
ポウノール	2
アックスノール	2
ポウノール	2
アックスノール	2
ポウノール	3

STAGE-8B
ノームの村を助けろ!!

STAGE-8-F

宝箱θ-G-01 宝箱θ-G-02

トロクロダイト	2
トロクロダイト	2
赤スケルトン	2

グール	2
グール	2
グール	2
グール	4

キメラ	1
ヘルハウンド	5

STAGE-8-G

宝箱θ-G-03

ラファエルの洞窟β27F-I

宝箱θ-I-01

緑・スコーピオン	3
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	3

赤G・スコーピオン 3

ラファエルの洞窟β72F-L

宝箱θ-L-01

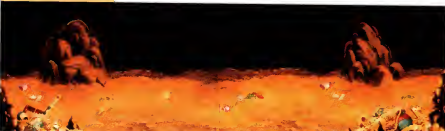
ヘルハウンド	3
--------	---

*斜めに巨大な矢が飛んでくるトラップ。
★印の上を通過するとトラップが作動する。

ラファエルの洞窟β50F-J

宝箱θ-J-01 宝箱θ-J-02 宝箱θ-J-03 宝箱θ-J-04 宝箱θ-J-05 宝箱θ-J-06

ラファエルの洞窟β50F-K



レッドドラゴン 1

精霊・ラファエルの洞窟の
異変

STAGE-9A~10-1

STAGE-9A

灼熱!! 溶岩界

ヘルハウンド 1

ゴブリン 4
 ゴブリン 1
 ヘルハウンド 2
 ゴブリン(オイル) 2
 ヘルハウンド 2
 ヘルハウンド 1
 ゴブリン(オイル) 3
 ゴブリン(オイル) 6

STAGE-9-B

*宝箱9-B-01は、2人以上での同時プレイ時のみ出現する。

宝箱9-B-01

宝箱9-B-02

フレムサラマンダー 1
 ヘルハウンド 9

ヘルハウンド 1

STAGE-9-A

緑G・スコビオン 1

宝箱9-A-03

G・ビートル 1

宝箱9-C-01

シャドーエルフ 4
 トログロダイト 2
 シャドーエルフ(槍) 4
 トログロダイト 2
 シャドーエルフ(槍) 4

G・ビートル 1

STAGE-9B

ロスト・ワールド

STAGE-9-C

宝箱9-C-02

宝箱9-D-03

シャドーエルフ 2
 シャドーエルフ 2

STAGE-9-D

*宝箱9-D-01は、2人以上での同時プレイ時のみ出現する。

宝箱9-D-02

フロストサラマンダー 1
 ガーゴイル 5

STAGE-9-E *STAGE-9-Eは、常に落石が起きている。

STAGE-9C

ドワーフの隠し地下通路

STAGE-10-1

浮遊城—侵入

STAGE-10-E

グール 2
 シャドーエルフ 4
 グール 2

*部分につき天頂のトラップ。画面上中央に付いているスイッチでON・OFFが可能。

緑G・スコビオン 3

グール 2
 緑スケルトン 2
 グール 2
 グール 2

STAGE-10-D

*部分を通ると、巨大な矢が斜めに降ってくるトラップがある。

宝箱X-D-01

STAGE-9-F

宝箱9-F-01

宝箱9-F-02

テルアリン 1
 テルエレロン 1

STAGE-10-C

宝箱X-C-01

宝箱X-C-02

STAGE-10-1~10-2

STAGE-10-A



シャドウエルフ 4
ヘルハウンド 2
シャドウエルフ 4

STAGE-10-1 つづき
浮遊城 侵入

*STAGE-10-F
には1プレイで
も入ることが可
能。くわしくは
攻略を見よ!

STAGE-10-B



ヘルハウンド 1
コボルド 2

コボルド 3

STAGE-10-2

浮遊城 決戦I



チルアリン 1

*STAGE 9-Cトワフの隠し地下通路を過ぎてきた場合は次のモンスターが出現する。

ゴブリン 3
ゴブリン 1
ゴブリン(石) 6
ゴブリン(石) 3
ゴブリン(石) 3
ゴブリン(石) 3
アックスノール 3
ポウノール 6
ゴブリン 3
ゴブリン 3
ゴブリン 1
ゴブリン 3
ゴブリン 1
ゴブリン(石) 6
アックスノール 3
ゴブリン 3
アックスノール 2

STAGE-10-F



コボルド 5
オーガ 1

宝箱X-F-03



宝箱X-F-01

アックスノール 2
コボルド(オイル) 3
ポウノール 3
アックスノール 2
コボルド(オイル) 4
ポウノール 4

ヘルハウンド 3
トロゴロダイト 2
ヘルハウンド 1

STAGE-10-G



宝箱X-G-03

宝箱X-G-02

宝箱X-G-01

トロゴロダイト 4
トロゴロダイト 4

STAGE-10-J



宝箱X-J-01

宝箱X-J-02

*STAGE-10-Jは6カ所に
つり天井のトラップがある。

STAGE-10-K



宝箱X-K-01

*STAGE-10-Kは6カ所に
矢のトラップがある。

STAGE 10-2~10-6

STAGE-10-1



ヘルハウンド	1
ガーゴイル	2
コボルレド	4

※つり天竺のトラップが、3ヶ所ある。

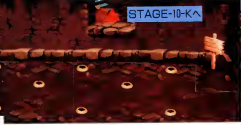
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2

STAGE-10-2 浮遊城 一決戦 I -

STAGE-10-J



STAGE-10-K



STAGE-10-3

浮遊城 闘技場 I -



エサーホーデン	1
赤スケルトン	8

STAGE-10-4 浮遊城 一決戦 II -

※階段のトラップはつり天井が2ヶ所ある。

STAGE-10-N



宝箱X-M-01

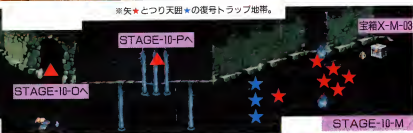
宝箱X-M-02

※このトラップは矢が2ヶ所。

STAGE-10-O

※矢★とつり天竺★の複号トラップ地帯。

STAGE-10-P



宝箱X-M-03

STAGE-10-M

STAGE-10-5

浮遊城 闘技場 II -

ダークウォリアーII	1
赤スケルトン	16



STAGE-10-P



宝箱X-P-03

ガーゴイル 3

宝箱X-P-01

宝箱X-P-05

宝箱X-P-02

宝箱X-P-04

※矢のトラップが6ヶ所ある。

STAGE-10-N

G・ビートル 1



宝箱X-Q-01

宝箱X-Q-02

STAGE-10-6

浮遊城 最上階の扉へ

STAGE-10-Q

ナグバ	1
ブラックドラゴン	1
マンティコア	1



宝箱X-Q-02

宝箱X-Q-01

※STAGE-9-C、ドワーフの隠し地下通路を通過してきた場合は、ナグバ戦は省略され、いきなりシンとの戦いになる。

STAGE-10-R

シン 1



STAGE-10-O

G・ビートル 1



ヘルハウンド 2

シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	3
シャドーエルフ(隼)	6
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	1
ヘルハウンド	2
ヘルハウンド	1
ゴブリン	4
ゴブリン(石)	3
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ	2
シャドーエルフ(弓)	3
シャドーエルフ(弓)	3
ヘルハウンド	1
ヘルハウンド	1
シャドーエルフ(弓)	3
シャドーエルフ(弓)	3
シャドーエルフ	2
ヘルハウンド	1

宝箱中身データ

宝箱一覧表の見かた

表示の注釈
宝箱合番 種類 鍵 特典

【-】の表示は無い、という意味。
ステージマップに振られている宝箱の番号に対応。
宝箱の大きさや成形素材の種類。木製は大・中・小、鉄製は中・小の合計5種類あり、木の宝箱は壊せるが、鉄製の宝箱は壊せない。
鍵がかかっているか、かかっていないか解る。
ドロップのみの特殊能力で得られる、追加特典の種類。開けた宝箱をドロップが壊すと出する。

トランプ
固定アイテム
キャラクターアイテム
ランダムアイテム

宝箱にかかっている鍵の種類。複数表示してあるものは、その中からランダムで作動する。また、裏の表示があっても裏が発動しない場合もある。
かならず入っているアイテム。
その宝箱を開けるキャラクターの職業によって中身が変化する。キャラクターごとに違うアイテムが用意されている場合が多い。
ランダムで出現するアイテム。表示してあっても、運が悪いと何もでない。

宝箱合番	種類	鍵	特典	トランプ	固定アイテム	キャラクターアイテム	ランダムアイテム			
■STAGE-1 ブロックランドの北の山々										
宝箱1-A引	木製 小	-	IG	-	弓矢/F	ハンマー/C	ダガー/E/D/M/T	IS, ISG, IG, メノウ, オニキス, ガーネット		
宝箱1-A中	木製 中	-	IGG	-	木A	ヒーリングポーション	-	IS, ISG, IG, メノウ, オニキス, ガーネット		
宝箱1-A引	木製 小	-	IG	-	弓矢/F	ハンマー/C	ダガー/E/D/M/T	IS, ISG, IG, メノウ, オニキス, ガーネット		
■STAGE-2 トリントン村へ										
宝箱2-A引	木製 小	-	IGG	-	弓矢/F	ハンマー/C	ダガー/E/M	IS, ISG, IG, メノウ, オニキス, ガーネット		
宝箱2-A中	木製 中	-	IGG	炎, 弓矢	イフリートボルト	ヒーリングポーション/F/D/C	スーパーヒーリングポーション/E/M/T	■ M, ミアライジング/C, G, シリアススリッパ		
宝箱2-B引	鉄製 中	有	IGG	-	スピードブーツ	カクトット/F/D/C	レストフリック/F	ロッド/F/D	■ ISG, SIDS, ダイヤモンド	
宝箱2-B中	鉄製 中	有	IGG	炎, 氷, 炎, 毒, 炎	カクトット/F/D	レストフリック/F	ロッド/F/D	■ ISG		
宝箱2-C引	木製 大	有	IG	炎, 氷, 炎, 毒, 炎	カクトット/F/D	レストフリック/F	ロッド/F/D	■ ISG		
宝箱2-C中	木製 大	有	IG	炎, 氷, 炎, 毒, 炎	カクトット/F/D	レストフリック/F	ロッド/F/D	■ ISG, ISG, IG, メノウ, オニキス, ガーネット		
■STAGE-3 遺跡・ヘスビ川を下り										
宝箱3-0引	木製 大	-	IGG	-	ヒーリングポーション	オイル/F/C/D	ファイアローグ/E	ダガー/M	弓矢/F	ダガー, 弓矢, オイル, ハンマー
宝箱3-0中	木製 小	-	IGG	-	IGG/S	炎, 氷, 炎, 毒, 炎	カクトット/F/D	レストフリック/F	ロッド/F/D	■ ISG, SIDS, ダイヤモンド
宝箱3-0引	鉄製 中	-	IGG	石, 炎, 湧石	-	-	-	-	-	ダイヤモンド
宝箱3-0中	木製 大	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	ヒーリングポーション
■STAGE-4 アレンジモアの森・上空										
宝箱4-A引	鉄製 小	有	IGG	-	スピードポーション	IGG/D	ルビート	ヒキキアラナシ	-	M, ミアライジング
宝箱4-A中	鉄製 小	有	IGG	-	ヒーリングポーション	IGG/D	ルビート	ヒキキアラナシ	-	G, サイクリング, G, シリアススリッパ
■STAGE-5A 遺跡と呼ばれる森										
宝箱5-A引	木製 小	-	IGG	-	IGG/S	スーパーヒーリングポーション/金	-	-	-	-
宝箱5-A中	鉄製 小	有	IGG	-	ジャンボニンギョウ	-	-	-	-	メダル
宝箱5-B引	木製 小	-	IGG	-	炎	炎	炎	炎	炎	-
宝箱5-B中	木製 小	-	IGG	石, 炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-C引	木製 小	-	IGG	-	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-C中	木製 小	-	IGG	-	IGG/S	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-D引	木製 大	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-D中	木製 大	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-E引	木製 大	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-E中	木製 大	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-F引	木製 大	有	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-F中	木製 大	有	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
■STAGE-5B 情報を求めてアインズの地へ										
宝箱5-B引	木製 小	-	IGG	炎, 弓矢, 湧石	炎	-	-	-	-	-
宝箱5-B中	木製 小	-	IGG	-	IGG/S	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-C引	鉄製 小	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-C中	鉄製 小	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-D引	鉄製 中	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-D中	鉄製 中	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-E引	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-E中	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-F引	木製 大	有	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱5-F中	木製 大	有	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
■STAGE-6 遺入1大洞の大冒険										
宝箱6-A引	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-A中	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-B引	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-B中	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-C引	鉄製 小	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-C中	鉄製 小	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-D引	鉄製 中	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-D中	鉄製 中	有	IGG	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-E引	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-E中	木製 小	-	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-F引	木製 大	有	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石
宝箱6-F中	木製 大	有	IGG	-	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石	炎, 湧石

宝箱中身データ

宝箱分類	種類	鍵	特徴	トラップ	固定アイテム	キャラクターアイテム	ランダムアイテム			
宝箱A-01	木製 大	-	10G	炎、落石	スーパーヒーリングポーション	スピードポーション/F、毒瓶LV4/D/E/M	10G/D パワーアップポーション/T	大オイル、G、シリアスリング C、シリアスリング、100G		
宝箱A-02	木製 大	-	100G		ヒーリングポーション	10G/毒				
宝箱B-01	木製 大	-	10G		オイル	メイスLV1/F/D	ヒーリングポーション/E/M/T (クリクリはナシ)	1S、10S、10G、メノウ、オニキス、ガーネット		
宝箱C-01	木製 中	10G		石化、炎、落石	ドレイク/ゴブリン/鬼/蛇/蜘蛛	ドレイクLV3/D/E、毒瓶LV4/D/M、メイスLV1/E/T	ゴブリンLV2/D	1S、10S、10G、メノウ、オニキス、ガーネット		
宝箱D-01	木製 小	有	10G		スーパーポーション	ハンマー/F/D、シルバークロー/E	10G/D シルバークロー/M	C、ライトリング、G、シリアスリング		
宝箱E-01	木製 小	有	100G		炎、落石	ハンマー/F/D、シルバークロー/E	10G/D シルバークロー/M	10G/D、ライトリング、C、シリアスリング、毒		
宝箱F-01	鉄製 中	有	10G	石化、炎	クワントロップ、C、シリアスリング	大オイル/F/D	毒瓶LV1/D/E/M	10G/D、エメラルド/T		
宝箱F-02	木製 中	有	10G	落石	メイスLV1/D	メイスLV1/D/E/M	10G/D/T、エメラルド/T	メノウ、10G、ダイヤモン、C、シリアスリング		
宝箱F-01	木製 小	-	メダル			メイス/F	毒瓶LV4/D/M	シルバークロー/E	10G/D エメラルド/T	
宝箱F-02	木製 中	メダル		炎、落石	パワーアップポーション	大オイル/F	毒瓶LV4/C/E/M	10G/D エメラルド/T	エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、P、アザール	
宝箱F-03	木製 中	-	メダル		ヒーリングポーション				毒	
宝箱F-04	木製 中	-	10G		スーパーヒーリングポーション				エメラルド、ルビー、ダイヤモンド、G、シリアスリング	
宝箱F-05	木製 中	有	メダル		ガス、石化、炎、落石	大オイル/F/D、E/M/C/M	シルバークロー/E		炎、落石、炎、ヒーリングポーション	
宝箱F-06	木製 中	有	100G	炎、石化、炎、落石	ガス、石化、炎、落石	大オイル/F/D	毒瓶LV4/C/M	シルバークロー/E	M、シリアスリング、ルビー、ダイヤモンド、ライトリング	
宝箱F-07	木製 中	-	メダル		スーパーヒーリングポーション	10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/C/M	ライトリング、ライトリング、ライトリング	
宝箱J-01	木製 大	有	100G	石化、炎、落石	ぬいぐるみ	10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/C/M	ダイヤモン	
宝箱J-01	鉄製 小	有	10G	石化、炎、落石		10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/C/M	ダイヤモン	
宝箱J-02	木製 小	-	メダル			ライトリング/F	毒瓶LV4/E/M	3 ガー/P	毒瓶LV4/C/M	
宝箱J-03	木製 大	有	100G		ヒーリングポーション				スピードアップポーション、パワーアップポーション	
宝箱J-04	木製 小	有	メダル		炎	10G/D	エメラルド/T	毒瓶LV4/C/M		
宝箱J-05	鉄製 小	有	メダル		炎	10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/C/M		
宝箱J-06	鉄製 小	有	100G		炎	10G/D	ダイヤモン/T	毒瓶LV4/C/M		
宝箱J-07	鉄製 小	有	100G		炎	10G/D	ダイヤモン/T	毒瓶LV4/C/M		
宝箱J-08	鉄製 小	有	100G	石化、馬矢	イフリートポトル	M、ポトル/毒瓶LV4/C、毒瓶LV4/M	メイトLV1/D/T		スピードブーツ	
宝箱J-09	鉄製 中	有	メダル	石化、炎、落石		炎/F/E/D/T	スライスタック/P/D	スライスタック/P/M		
宝箱A-01	鉄製 小	-	100G	炎		炎の剣/F/E/D/T	ロードオブコールド/D	コールドランド/M	ゴットレット/P、ポーション、リセットファイヤーリング	
宝箱A-02	木製 中	有	100G		スーパーヒーリングポーション	C/SWRリング/F/E/D/T	毒瓶LV5/M	毒瓶LV4/C	シルバークロー、シルバークロー	
宝箱A-03	鉄製 小	-	100G			炎の剣/F/E/D/T	ロードオブコールド/M	リセットファイヤーリング/T	スピードブーツ、スピードブーツ、リセットファイヤーリング	
宝箱A-04	鉄製 小	-	100G		スーパーヒーリングポーション	レビテーションブーツ/毒瓶LV4			ジシメニングリ	
宝箱B-01	鉄製 小	-	100G		レビテーションブーツ	L、ポトルリング/F/D/C/D/T	シルバークロー/E	シルバークロー/M	ジシメニングリ	
宝箱C-01	鉄製 小	-	100G	炎		炎の剣/F/E/D/T	ロードオブコールド/D	ファイアランド/M	ゴットレット/P、ポーション、スライスタック/P	
宝箱C-02	木製 中	有	100G		スーパーヒーリングポーション	C/SWRリング/F/E/D/T	毒瓶LV5/M	毒瓶LV4/C	シルバークロー、シルバークロー	
宝箱C-03	鉄製 小	-	100G			炎の剣/F/E/D/T	ロードオブコールド/M	プロテクションリング/T	スピードポーション、スピードブーツ、L、ポトルリング	
宝箱C-04	鉄製 小	-	100G		スーパーヒーリングポーション	レビテーションブーツ/毒瓶LV4			イフリートポトル	
宝箱D-01	鉄製 小	-	100G		レビテーションブーツ	大オイル/F/D/C/D/M/T	ファイヤークロー/E		イフリートポトル	
宝箱F-01	鉄製 小	-	100G		ゴットレット	L、ポトルリング/F/D/C/D/T	シルバークロー/E	シルバークロー/M	イフリートポトル、ジシメニングリ	
宝箱F-02	木製 大	-	100G		スーパーヒーリングポーション	スピードポーション/F/D/C/D	パワーアップポーション/E/M/T			
宝箱A-01	木製 小	-	10G		毒	毒瓶LV4/D/E	毒瓶LV5/M	メメラルド/T	毒瓶LV4/T	ゴットレット
宝箱A-02	木製 大	有	10G	石化、落石	10G	10G/D	ヒーリングポーション/T	毒瓶LV4/M	毒瓶LV4/T	100G、ダイヤモン、大オイル
宝箱A-03	木製 大	有	10G		オーブ	L、毒瓶LV4/D/E	毒瓶LV5/M	メメラルド/T	毒瓶LV4/T	100G、ダイヤモン、大オイル
宝箱C-01	木製 大	有	10G	炎	スーパーヒーリングポーション	F、ポトルリング/F/D/C/D/T	毒瓶LV5/M	メメラルド/T	毒瓶LV4/T	10G、シリアスリング、ファイヤークロー、大オイル、メイル
宝箱F-01	鉄製 中	有	10G			10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/C/M	10G/D	10S、10G、100G
宝箱F-02	木製 大	有	100G	石化、炎、馬矢、落石	100G	ダイヤモン/T	毒瓶LV4/T	毒瓶LV4/T		
宝箱F-03	木製 大	有	10G			ダイヤモン/T	毒瓶LV4/T			スピードブーツ
宝箱X-G-01	木製 大	有	100G			イフリート/F	炎の剣/F/D	メイトLV1/M	メイトLV1/T	
宝箱X-G-02	鉄製 小	-	10G	石化、炎、落石	プレズレット	ヒーリングポーション/E/T	毒瓶LV4/T			毒、ルビー、ダイヤモンド、メイル、エメラルド
宝箱X-G-03	鉄製 小	-	100G	炎、馬矢、落石	イヤリング	シルバークロー/F/T	ハンマー/D	毒瓶LV3/E	毒瓶LV4/M	
宝箱X-J-01	木製 中	-	10G	石化、落石	メダル	スライスタック/F/D/C/D/M/T	100G/C			10S、100S、10G、100G
宝箱X-J-02	木製 中	有	10G			ヒーリングポーション/F/D/C/D	C、シリアスリング/E/M/T			
宝箱X-K-01	鉄製 中	有	10S	石化、炎、落石		クワントロップ/ロードオブコールド/M	毒瓶LV4/T	10G/D	30S、20G、10G、10G	
宝箱X-L-01	鉄製 小	有	10G		-					
宝箱X-L-02	鉄製 小	有	10G		メダル					
宝箱X-L-03	鉄製 中	有	10G	石化、炎、落石	ヒーリングポーション	ヒーリングポーション/毒瓶LV4				ジシメニングリ、ハンマー、C、ライトリング、10G、ダイヤモン
宝箱X-L-04	木製 小	有	10G		ジシメニングリ	10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/T		
宝箱X-L-05	木製 大	有	10G	石化、炎、落石	ワンダーエッグ					
宝箱X-L-06	木製 大	有	10G		ゴットレット	10G/D	ルビー/T	毒瓶LV4/T		
宝箱X-L-07	木製 大	有	10G	落石		メダル/D/T	毒瓶LV4/T			
宝箱X-L-08	鉄製 中	有	10G		ポトル					
宝箱X-L-09	木製 大	有	10G		リセットファイヤーリング	10S/D	エメラルド/T	毒瓶LV4/T		ダイヤモン
宝箱X-L-10	木製 大	有	10G	石化、馬矢	スピードブーツ	10S/D	メイトLV1/T	毒瓶LV4/T		ダイヤモン
宝箱X-O-01	鉄製 小	-	100G		ヒーリングポーション	L、ポトルリング/F/D/T	毒瓶LV4/C	毒瓶LV4/E	毒瓶LV4/M	スピードアップポーション、パワーアップポーション、ジシメニングリ
宝箱X-O-02	鉄製 小	-	100G		スーパーヒーリングポーション					パワーアップポーション、C、シリアスリング、イフリートポトル

良!良!良!に落ちそーう

トラップに対する基礎知識

トラップによるダメージをゼロにして闘険を楽に進めよう。

静かなる敵

■ 静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

Silent

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

静かなる敵

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。



静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

静かなる敵

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

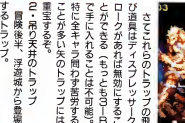


静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

静かなる敵

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

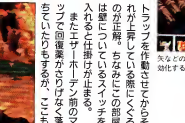


静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。

静かなる敵

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。



静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。

静かなる敵は、多くの場合、プレイヤーの手元を狙って攻撃してくる。そのため、プレイヤーは常に注意を払って、静かなる敵の動きを監視する必要がある。



炎のドラゴン、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。

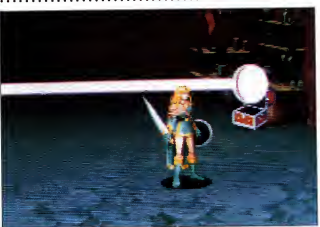
作戦を遂行し、炎のドラゴンを倒す。炎のドラゴンは、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。炎のドラゴンは、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。



炎のドラゴン、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。

炎のドラゴンは、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。炎のドラゴンは、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。

炎のドラゴンは、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。炎のドラゴンは、炎を操ることで大ダメージを叩き出す。



石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。



石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。



石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。



石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

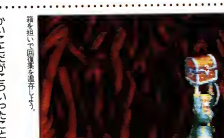
石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。



石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。



石化ビームは同時に3つに当たればOK。石化ビームは同時に3つに当たればOK。

フレイムサラマンダー戦後店



「店員さん、お疲れ様です。ご来店ありがとうございます。お名前が、フレイムサラマンダー戦後店です。お名前をお聞かせいただけますか？」

ドワーフの隠し地下通路店



「ドワーフの隠し地下通路の後、というところは、ドワーフの隠れ家です。お名前をお聞かせいただけますか？」

エザーホーデン戦後店



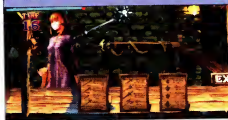
「エザーホーデン戦後、なんと敵意のこもり、お名前をお聞かせいただけますか？」

ダークウォリアⅡ 戦後店



「ダークウォリアⅡの戦後、お名前をお聞かせいただけますか？」

ノームの村1号店



「お名前をお聞かせいただけますか？」

ノームの村2号店



「お名前をお聞かせいただけますか？」

レッドドラゴン戦後店



「レッドドラゴンの戦後、お名前をお聞かせいただけますか？」

フロストサラマンダー戦後店



「フロストサラマンダー戦後、お名前をお聞かせいただけますか？」



「お名前をお聞かせいただけますか？」

SRough Sketch collection

Thief

Thief
1P
準備稿

Thief
2P
準備稿

3-7 (甲)
EF
* 髪色
* 髪型
(3P5-2P)
* 髪色
* 髪型
(4P5-3P)
* 髪色
* 髪型
(4P5-3P)



Magic
User
2P



Thief
1P

Magic
User
1P



Thief
2P



MagicUser

PlayerCharacter
Rough Sketch

SRough Sketch collection

Magic User準備稿

新キャラのマジックユーザー、実は最初は女性だったのです。「ドット絵」まで起こしたのですが、米国においては女性の魔法使いは悪印象があるらしく、プレイヤーキャラでそれはマズカろうという判断から現在の形になりました。

Magic
User
2P
準備稿



See the page
188



Player Character
Rough Sketch

キャラクター別 完全攻略

攻略記事中略語一覧

■魔法

マジックミサイル	M・ミサイル
ファイヤーボール	F・ボール
ライトニングボルト	L・ボルト
ヘイスト	ヘースト
コンジュアエレメンタル	C・エレメンタル
ウォールオブファイア	W・オブ・ファイア
プロジェクトイメージ	P・イメージ
リバースグラビティ	R・グラビティ
ホールドパーソン	H・パーソン
コンティニューアルライト	C・ライト
キュアシリウスワズ	CSW
キュアクリティカルワズ	CCW
スティックトゥスネイクス	スティックトゥスネイクス
インセクトブラーグ	I・ブラーグ

■武器、装備アイテム

ガントレットオブオーガパー	ガントレット
ロッドオブファイヤー	ロッド・オブ・F
ロッドオブコールド	ロッド・オブ・C
ロッドオブライトニングボルト	ロッド・オブ・L

■道具

スローイングハンマー	ハンマー
------------	------

■特別アイテム

ティスプレッサークローク	D・クローク
--------------	--------

■巻物

マジックスクロール	スクロールLv.~
-----------	-----------

■敵

ノール	ノール (号)
ノール	ノール (将)
シャドーエルフ	シャドーエルフ (号)
シャドーエルフ	シャドーエルフ (将)
シャドーエルフ	シャドーエルフ (ワイバーン)
Fビートル	G・ビートル
オーガクラーパーラサース	オーガフラスース (元)
オーガクローパサース	オーガフラスース (弟)
リッチ	リッチ・ティモス
ティスプレッサービースト	D・ビースト

■武器アイテム

ワンドオブコールド	氷のワンド
ワンドオブライトニングボルト	雷のワンド
ワンドオブファイヤーボール	炎のワンド
ワンドオブパラライゼーション	マヒのワンド

■リング

マジックミサイルリング	M・ミサイルリング
ファイヤーボールリング	F・ボールリング
ライトニングボルトリング	L・ボルトリング
ポリモーフアサザリング	P・アサザリング
コンティニューアルライトリング	C・ライトリング
キュアシリウスリング	C・シリウスリング

■秘密のアイテム

ティスプレッサービーストの皮	D・ビーストの皮
ティスプレッサービーストの眼	D・ビーストの眼

伝説の剣を手に入れる!!

ファイター

防御力の高いファイターはダメージを受けてもあまり減らないのでガンガンこう！

担当・S.H.O



かには...

ステージ攻略に入ると、まずファイターについて通らう。

防御力が非常に高く、体力も多いファイターは、一人用でプレイするのは意外と楽なキャラだ。

しかし、魔法がいらない使えないため、道員を多く使っていくことが大事。

ファイターは合計7つのアイテムを持つが、そのうちの2つが「マルソ」とも「カイト」なので、事実上もてるアイテムは、装備してある物もいれど5つが最大となる。この5つのアイテムの中で、どれか1つをくりしていくのが、カギとなるのだ。

持てるアイテムを各ステージごとにしっかりと把握することが大事だ。

ファイターの基本

ファイターの基本的な攻撃方法は、攻撃ボタンを連打しているだけで、かなりけるが、4回目の斬りが振りかぶってからの攻撃なので、3回目と4回目の斬りの間を攻撃をくらう恐れがある。

これを防ぐために、3回斬ってから、4回目を返す時にタツシユ必殺技を出せば、すべてが連続攻撃になるので、反撃をくらうことはなくなる。

また、タツシユ必殺技は、空スタアが浮いたときは、空中で1回攻撃が入り、倒れたところへ追い打ちが入るので

一番強い連続攻撃となる。また、対空必殺技を入れることでできるし、相手にひたして4回斬ったあとにタツシユ必殺技が入ったりもする。基本的には、初めに紹介した1段階攻撃が一番良いが、ポ

と、対空必殺技を入れることでできるし、相手にひたして4回斬ったあとにタツシユ必殺技が入ったりもする。基本的には、初めに紹介した1段階攻撃が一番良いが、ポ

スキヤキには、3回目のものと、タツシユ必殺技は、つなぐのが楽な攻撃方法だといえる。また、ショートソードとの2刀流のときは、タツシユ必





縦技のあとに空中で回りく
り斬れる生きもある。ガ1
発ごとの威力が低いも全体
の攻撃力としてはいたしか
とはない。あくまで単た目重
視の連続攻撃だ。

アイテム

ファイターはスロウボール以
外すべのアイテムを持つこ
とができるのが最大の売りだ
が、小回しの中には使いた
りもせず、使いたくもない
ので注意が必要だ。

小回しをオウルズガ、ハ
ンマー、アローのつぎに分
けるとする。その中でもタ
ガを投げるのが全キヤラム一
番速く、使いたくもない。
オウル、ハンマーは普通に
使えるが、アローだけは撃
つのが遅い。よって、ファイ
ターを使いたく、アローだけ
は持たなくともいいアテム
だといえる。

バトル

このゲームは、各キャラに
しごと(属性)を開けたときの
アテムが変わってくる。レ
ンガとレム、アキスとリン
グは同じにはがかりなので
覚えたい。

ファイターは、L・ボルト
リングが非常に速くやらず
とて、他にリンゴでM・
シヤイルや、O・シラスヤ、
リングなどが出来るになり
てくる。

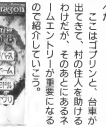
どのリングを持っているの
か、またどのリングは買わな
くてはいけないのかわかる
りではないか。これはわか
りやすいので覚えておく。
以上のことを覚えてお
いで、攻略していくのだが、フ
ィターの属性、伝説の剣、
アト・オレイン、カギを
クリアする攻撃をしっかりと
し、そのついでにほ
い。



ファイターは、L・ボルトリングで

レム

最初の一ステージは、小手頃
だが、ここはコリン、自車が
出てきて、村の住人を助ける
わけだが、そのあとにある
レム・エントリーが重要な
この場合に。



レム・エントリーは



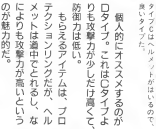
レム・エントリーは

アテムを入れることによ
って、そこから種類が
変わってくるわけだ。
このタイプの規則は、A
テムは攻撃力が低く、防
御力が高くなっている。
レム・エントリーは、
アテムが非常に高く、
防御力が高いが、ア
テムが非常に低く、防
御力が高くなる。H
タイプは、Fタイプの
タイプは、Fタイプと同じ

なので覚えておくことはな
い。他に、タイプによって
も変わるアイテムがあるこ
と。これは別のところ
している。それを覚えてお
い。



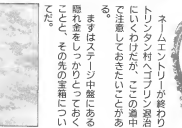
レム・エントリーは



レム・エントリーは

レム・エントリーは、ア
テムが非常に高く、防
御力が高いが、ア
テムが非常に低く、防
御力が高くなる。H
タイプは、Fタイプの
タイプは、Fタイプと同じ
タイプは、Fタイプと同じ

K、つまり初めから覚えて
おいておく。タイプによ
って、アイテムがある
前がタイプになる。
あくまで個人的なオス
メタイプなのでこれを
タイプにしたいだが、
ベジネのオスメをもち
たい場合は、タイプ
とタイプでは、ち
ま攻撃力の数値が
違って、紹介した
ように、男性なら
やいばき、女性なら
はやく、女性なら
はやく、女性なら



レム・エントリーは



レム・エントリーは

レム・エントリーは、ア
テムが非常に高く、防
御力が高いが、ア
テムが非常に低く、防
御力が高くなる。H
タイプは、Fタイプの
タイプは、Fタイプと同じ
タイプは、Fタイプと同じ



レム・エントリーは



レム・エントリーは



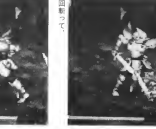
レム・エントリーは

レム・エントリーは、ア
テムが非常に高く、防
御力が高いが、ア
テムが非常に低く、防
御力が高くなる。H
タイプは、Fタイプの
タイプは、Fタイプと同じ
タイプは、Fタイプと同じ

このラインが相手の攻撃
当たらず、こちらの攻撃
当たる位置までよく覚えて
おいておく。



レム・エントリーは



レム・エントリーは

レム・エントリーは、ア
テムが非常に高く、防
御力が高いが、ア
テムが非常に低く、防
御力が高くなる。H
タイプは、Fタイプの
タイプは、Fタイプと同じ
タイプは、Fタイプと同じ

多くのダメージはくらいついて、ステータスリニアのときに回復するのを大丈夫。

この戦闘は、あせらず落ちるまで撃つは素晴らしい。

三本足のステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

出てくるダメージは、かなり手強い相手なのでダメージを受けないよう注意しなさい。



敵の攻撃は、ダメージを減らす。



ダメージを減らすには、足元を避けよう。

ジャンプしては、敵の足元を避けよう。この判定は存在するので、攻撃すれば当たります。

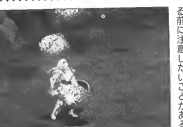
このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。



ジャンプしては、敵の足元を避けよう。



ダメージを減らすには、足元を避けよう。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

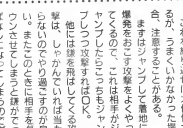
このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。



敵の攻撃は、ダメージを減らす。



ダメージを減らすには、足元を避けよう。



相手がジャンプしたら、



こちらもジャンプして攻撃する。

以上のご注意を参考に、是非挑戦してください。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

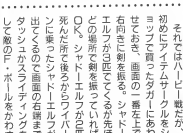
このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。

このステータスは、アリアスに同じくらいダメージを受けても大丈夫。このステータスは一回攻撃しただけで回復する。



敵の攻撃は、ダメージを減らす。



ダメージを減らすには、足元を避けよう。

キャラ別攻略/ファイター



テッシュに負けておいたカキを使うのがポイント。忘れられてはいない。もしステーションで使



この位置で射撃しつつ、カキに

カキが出なかった場合は手箱が邪魔になるので左側に動かしておこう。

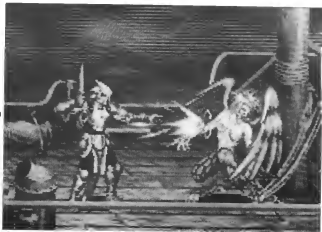


F・ボルの攻撃をかわしたのち再度、画面左上で剣を振り、シャドーエルフを倒して、シャドーエルフの攻撃をかわす。右に付けたとて、カキが出現するのを、撃退したらフンテンポおいて、ダガーを日本刀に投げる。このときカキの目の前に出るのがベストで、日本投げ終わったあとで連続攻撃を入れるのだ。そのあとにさすずハンマーにあわせ、追い打ちを入れたら

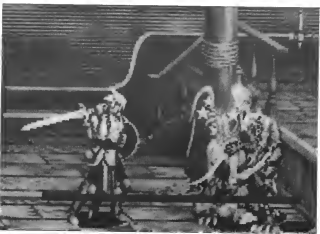
「カキはほうとしたりハンマーで落とす。ビヨウツツは所に刺さる攻撃する。このときハンマーで落とすのがポイント」

「カキはほうとしたりハンマーで落とす。ビヨウツツは所に刺さる攻撃する。このときハンマーで落とすのがポイント」

「カキはほうとしたりハンマーで落とす。ビヨウツツは所に刺さる攻撃する。このときハンマーで落とすのがポイント」



ダガーを日本投げたあと、



ハンマーにあわせて、ビヨウツツ攻撃をいれるのがベスト。

がでかく、F・ボールを撃つ前にハンマーで投げて、カキをビヨウツツで吹き飛ばすのがポイント。ヤンプでよけるのがベストだ。うまくいったときはこれだけOKだが、飛ばせしめて、カキを飛ばす。カキは先ほどのパターンにもって行くことができるだろう。また真上に飛んで羽はたいしては、対空必殺技で落とすことができる。



飛んだら、対空必殺技で落とす

慣れるまで少しキビシイが、ダガーとハンマーを使えばかなり楽になるので試してほしい。



ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。

ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。

こちらの攻撃が入るようになるので、刺す連続攻撃を入れるのが、ヘルアリンを倒すポイント。このあと、ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。



ヘルアリンが倒されたら、ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。

ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。



ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。

ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。



ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。



ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。

ヘルアリンの戦いが終わると、ヘルアリンとの戦闘がまっく。

アリの体力ゲージは常に
ているように心がけよう。
慣れてしまえばオイルでハ
メてしまうほうが楽なので練
習してみよう。



テラリンとの戦いが終わ
ると、アインスの館にいく
か、編組にいくか、どちらか
の選択ははまられるが、ここ
ではアインスの館に行った
ときの攻略をしていると思
う。

アインスの市は、おまか
たくさん入るので、宝箱は必
ず開けていきなさい。
まずスタートした所からす
く上の階の部屋に入る。こ
でヘルハンドとノールをど
か出てくるとさくさく倒し
宝箱の力は必ずとらえてお
く。

ここからさらに上の階し
部屋に入ると、住人が捕ら
れているの助け。

問題はここにある宝箱、
日曜の宝箱がめ。まず左の
小さな宝箱のつづき開けるが、
運が良ければここにカギがで
ることがある。その後カギは
使わずに、押付けられる所は至
りて開けてあと残るのを右に
ある後の宝箱つづき、まず持



ここから、基本的に右から持っていく

ち上げてみて開かかかっ
ていないか。もし開かかか
つていなかった場合、左の宝
箱にカギが入っている。は
だけカギを使って宝箱を開
ける。要するに、カギは必ず
一つ残しておかなければい
ないのだ。

一週り宝箱を開けたら、ヒ
ーリングポーションをとて
外に出る。
しはらこ進むともう一つ隠
し部屋があり、そこに入ると
ノール(?)がいるがこれを
倒し、一つ残しておいたカ
ギを使って宝箱を開ける。こ
の宝箱はなかなか入っている
ので必ず開けなさい。



2つ目の隠し部屋の宝箱は必ず開けるようにした。



2つ目の隠し部屋を出ると、
オーガマスターフラサース
との戦いが始まる。最初は一匹
しかいないので、ガードし
からの攻撃だけでオーガマ
スターをあたえることができ
る。もう一匹のオーガ(兄)
が登場する。二匹のオーガを
相手にすることにオーガ(弟)
は難癖からいるオーガ(弟)
のほうを先に倒すことが重要
だ。必ず倒してしまえばあ



カーしては、



攻撃すれば安心

はガードしてからの攻撃を
繰り返せばOK。
ここで注意したいのが、兄
のほうは攻撃すると相手にガ
ードしやすいので、相手にガ
ードされたら、すぐにこちら
もガードできると心にかけ



オーガ(兄)は、ダメージを減らさ

たい。

また、相手との距離を離せ
ば、ダメージして近づいてく
るので、ガード後に攻撃する
方法もある。
オーガマスターフラサース
との戦いは、長期戦になるので
あせらずにしっかりガードし
てから攻撃するようにしよう。



オーガマスターフラサース
を倒したら、ショップへ行く
ことができる。ここで体力回
復のあとにオイルを回復さ
せておきたい。このオイルは
D・ピーストにつかうため。



ここでオイルは回復させて



スタートしてすぐにマンテ
イコアとの戦いになるが、こ
いつは強いのぞち強いて倒
した。
倒し方は、とにかく連続攻
撃を入れれば良い。たまにマ
ンテイコアがガードしてく
そのあと突進してくるので
そのときだけこちらもガード
して、また連続攻撃をすれば
楽勝だ。
右上の宝箱B AIは開けて
なくても良い。またマンテ
イコアはマンテイコアの皮を落



ガードされたときは、



とっさに盾をかまそう。あとは倒してOK。

をすくって左右どちらかに逃
げると必ずすればOKだ。

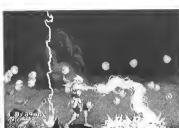


「回避」



「回避」

上から落ちてくる岩は、
レッドドラゴンが飛び上った
ら岩が落ちてくる。飛び上
がったとき、スペースの空
いているほうへダッシュす
ればOK。



「回避」

このとき、とうして
もよけられない場合は、マシ
ンガンなどを使えば緊急
回避になる。

ある程度ダメージをあたえ
ると特殊な攻撃をしかけてく
る。それがレスだ。
レッドドラゴンは一旦100%
回しかレスを吐くことでは
ない、という設定がある。
そのため、すでに進む前に
回プレスを吐いているので、
実際に戦うときは、2回しか
吐いてこない。プレスの種類
は口呼吸の、正面から吐く
もの、左右から吐くもの、
画面奥から吐くものだ。

正面からのプレスは一番
やっかいで、盾を吸い込むこ
とには、自分の自由がほとんど
なくなるのだ。よほどに
は、左右どちらかにダッシュ
して逃げればいいが、ダッ
シュのクワイックを確認す
ることが重要だ。あせらずに
落ち着いたらダッシュすれば問
題はないだろう。



「回避」

このときは、落ち着いてダッ
シュで逃げる。

左右からの岩は、盾はく
はないが、吸い込まれる同
じにダッシュすればいい。吸い
込まれるので遅らいたくない
が、ここは吸い込まれるまま
にまわって行けばいいのだ。

奥からのプレスは、画面の左
右にある。盾の手前触れれ
ばOK。



「回避」



「回避」

これはのすべてをあわせた攻
撃レッドドラゴンの攻撃方
法、これを避けながら、攻撃
するようになる。攻撃をあ
たえる場所としては、上から岩
が落ちてきたのをよけたあと
がチャンス。

この方法は、画面の一番
下の壁のところに条件とな
り、レッドドラゴンは、戦闘中
にドラゴンの角をよけて
がある。これをよけて
ドラゴンの角をよけて
ドラゴンの角をよけて
ドラゴンの角をよけて

この方法は、画面の一番
下の壁のところに条件とな
り、レッドドラゴンは、戦闘中
にドラゴンの角をよけて
がある。これをよけて
ドラゴンの角をよけて
ドラゴンの角をよけて
ドラゴンの角をよけて

取りたいものを以外は無視する
のかいどう。レドドラ
ゴンを倒すまえに、呪いの剣
に持ちこたえ、イブリートホ
トルで倒したあとに、呪いの



「回避」



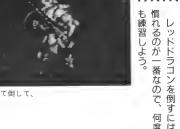
「回避」

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。



「回避」



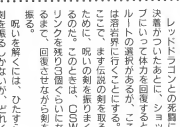
「回避」

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。



「回避」



「回避」

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

剣を振って打たない、これは
呪いを解くために大切なこと
なので、覚えておいてほしい。
レッドドラゴンを倒すには
慣れるのが一番なので、何回
も練習しよう。

キャラ別攻略/ファイター



とて、上方へ落ちてくる者が、火の玉に突いてくるといった。他に奥からリリスを吐いてくくあるの、左右あるのの違つ味差んで、奥は出現させ、そのかたに隠れれば防げることができる。



それをれ、攻撃の避け方は、手から火の玉を出すときは軸をずらすだけでいい。さもなくしては、その玉をくらうには、シャランにすまふまふにすればいい。

レスポンス、パワーストーンのスキル、パワーストーンは少しせまら、運んでくると、火の玉をくらうには、またたきは、CDウィンドウなを待って緊急回避するのが大変だ。

以上のことを覚えて戦えないだろ、1コーンワリアも間違いないだろ。多分は、仮説の剣を取つての攻略となつたが、途中とホススの戦いは、仮説の剣を取らなかつた場合は、同じなので

問題はないはずだ。



このコリン車を倒したあとに分限で、こちらのルートを選んだ場合は、クウォーリアと戦つたことになる。

クウォーリアは非常に強いのもつち、このルートのくわーリアはオススでできないが、もしきてしまつたときは、このくわーリアをモンスターは、ヘルバウン、コリン、イーの3種類だが、途中左右から飛び道具を撃つてくる相手には気をくはらうにしたい。

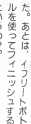


ヘリスがつかつかから、ハバアをひき連ねて使つてくる相手には、覚えておけ。



ここから先には、はじめから持つているオガ、ハンマー、ナイフが重要になる。開關を、後でオガ+連続攻撃を入れたあと、もう一度自力で連続攻撃を叩きつける、この目回りの連続攻撃をあたまでオウンをせな、オイルを使ってハメる、この時点で、クウォーリアの動きがよくなるので、ハンマーを一本ずつ使つて、目回りで、連続攻撃をすればかな

りのダメージをあたまはすた。あとは、イフリートボト



このテラリンとの対決のあとに、分限するステージだ。全体の攻略ではアインズの街にいりか、霧海にきた



運命を、クウォーリアにあたえ



途中の自力で連続攻撃を入

ここから先には、はじめから持つているオガ、ハンマー、ナイフが重要になる。開關を、後でオガ+連続攻撃を入れたあと、もう一度自力で連続攻撃を叩きつける、この目回りの連続攻撃をあたまでオウンをせな、オイルを使ってハメる、この時点で、クウォーリアの動きがよくなるので、ハンマーを一本ずつ使つて、目回りで、連続攻撃をすればかな

この目回りの連続攻撃をあたまでオウンをせな、オイルを使ってハメる、この時点で、クウォーリアの動きがよくなるので、ハンマーを一本ずつ使つて、目回りで、連続攻撃をすればかな

書い



このテラリンとの対決のあとに、分限するステージだ。全体の攻略ではアインズの街にいりか、霧海にきた



運命を、クウォーリアにあたえ

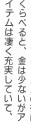


途中の自力で連続攻撃を入

ここから先には、はじめから持つているオガ、ハンマー、ナイフが重要になる。開關を、後でオガ+連続攻撃を入れたあと、もう一度自力で連続攻撃を叩きつける、この目回りの連続攻撃をあたまでオウンをせな、オイルを使ってハメる、この時点で、クウォーリアの動きがよくなるので、ハンマーを一本ずつ使つて、目回りで、連続攻撃をすればかな

この目回りの連続攻撃をあたまでオウンをせな、オイルを使ってハメる、この時点で、クウォーリアの動きがよくなるので、ハンマーを一本ずつ使つて、目回りで、連続攻撃をすればかな

これは、アインズの街に



魔法剣の、炎の剣と雷の剣が



魔法剣の、炎の剣と雷の剣が



魔法剣の、炎の剣と雷の剣が

魔法剣の、炎の剣と雷の剣が

魔法剣の、炎の剣と雷の剣が

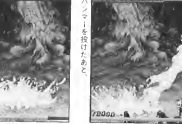
倒し方については、シーフの



倒し方については、シーフの



倒し方については、シーフの



倒し方については、シーフの

倒し方については、シーフの

倒し方については、シーフの



豪快僧侶の冒険計画

クレリック

クセはあるけど慣れれば楽。ひと味違った楽しさ、保証付き。

クレリックというキャラは、魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。

クレリックの強み

①通常攻撃(5段階)は強いが、ダメージは低く、回復力が高い。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。

②魔法の強みは、魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。

③魔法の強みは、魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。

クレリックの弱み

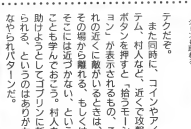
①魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。

②魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。

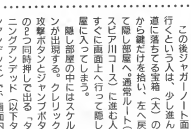
必殺技「強攻撃」は、ダメージは低く、回復力が高い。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。



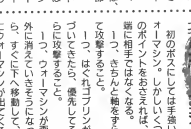
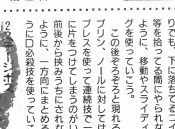
このステータスは、魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。



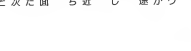
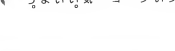
魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。



魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。



魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。魔法は得意だが物理の戦闘スタイルが特徴。



キャラ攻略/クレリック



ルをオウルに変えなければ準備は完了。
写真のように前の横のクラフティックに合わせて攻撃し、5回殴ったらウォーマシンの背後へ回りこむ。自衛する間に攻撃を混ぜておくと、輪がバツリなら正体はランゴリンたちをまとめて倒すことができ、ウォーマシンの動きを止めるのが楽になる。



ウォーマシンの背後から殴る

裏へ回った。オウルが裏へ回った。オウルが消えたらまた次の巻物を見て回って……の繰り返しで、画面外に逃がすことと開くことができれば、もし画面外へ行



ウォーマシンの背後から殴る

かされて、下へ行く。オウルを1つ倒し、ウォーマシンをまた上へ移動し、敵を倒すという魔法(つまり、初めのと同じように)を繰り返して回って

現時点での勝利するところが可能。スライムは、

コーンとリノミとMAPコーンの解説を巻物して厚し、フレインに余裕ができた。トロロロイドとわざと多く戦い、スクロイル等の戦利品に期待していい。川をやり終えた。土下



川をやり終えた

動いて止まらないようにして、サークルをストライキング、オウルに合わせておく。至極の中身はきちんと拾って

写真の位置付近で、ストライキング、プレスを重ねかけし、すくむだけやへ動いてボスを出す。ボスが画面の左側に進捗したら、その場で○必殺技を突っ込む。ガードされた後はボスを連打して、1段・強攻撃、○必殺技を繰り返して出していく。通常攻撃がヒットした場合は、なるべくすくむ。強攻撃は、なるべくすくむ。強攻撃は、なるべくすくむ。強攻撃は、なるべくすくむ。



強攻撃は、なるべくすくむ



強攻撃は、なるべくすくむ

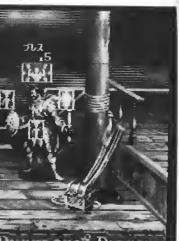
移動する。そのまま移動してから、ダウンス状態への追い打ちを開始したら、その場で○必殺技を突っ込む。ボスが起き上がったときは、ボスの背中に攻撃している状態になるので、かなり安全なので、ダウンス状態への追い打ちは、追い打ち・強攻撃・7発のがベター。タイミングが分かかってくれば、追い打ちを回して、強攻撃、○必殺技を繰り返して出していく。通常攻撃を重ねられるように、なるべくすくむ。強攻撃は、なるべくすくむ。強攻撃は、なるべくすくむ。

オウル・追い打ちでハメ貫ける方法をやってみてもいい。正体からトロロロイドがシャープ攻撃してきた場合は、○必殺技が強攻撃・強攻撃して、ボスもとも攻撃してしまふ。後ろにトロロロイドがいる場合は、すくむ。ボスへ向かって(正面へ向かって)○必殺技を移動し、その後で振り回して背後の敵に備えよう。グルルが出た場合は、すくむ。ボスから離れてターンアップ、ボスが準備は済んだら、しゅかみ移動でやり過す。

この面をクリアすればレベル10なので、回復、パワアップ等の魔法は使いまくるようにしよう。



強攻撃は、なるべくすくむ



強攻撃は、なるべくすくむ

移動して、急降下攻撃をかわしつつ背後へ回りこむ。それから攻撃し、可能ならば二人だけ倒す。
3人中2人を倒すと、背中にパイパーに乗ったシャドールエルフたちが近づくので、その敵がいたらそこで初めて飛行船の右側へストライキングで移動する。右側の壁(西)には、魔法使いの放ってくる火球。魔法使いは放つので、この魔法は必要ない。この魔法は必要ない。この魔法は必要ない。
パイパーを所定のものにコントロールする。ストライキング、プレス、そしてハンマーで、最初に使うのはハンマーだ。この注意を一つ、シャドールエルフを倒すときに飛行船の中央や右側に来ていると、魔法使いが中央付近まで来てしまい、火球に対する安全距離がなくなってしまう。なので、シャドールエルフを倒すときは、必ず飛行船の左側に行こう。
戻って再びシャドールエルフとの戦闘。
2層目のシャドールエルフ3人は、うち一人を倒した時点で魔法使いが出現するのを防ぎ、パイパーが見えたら、1回目と同じように右角へライディングで移動。ワープした後は、シャドールエルフの攻撃を、上下、左右に動いてかわす。
魔法使いが去ったら、サークルがハンマーに当たっているか確認して、残ったシャドールエルフを倒す。
写真を参考に、位置を書き添えて、位置を書き添えて、位置を書き添えて。パイパーの姿が一瞬でも見えたら(つまり早の)ハ

ソナーをすべくだけつけよう。
そして続けるまで口必殺技、強
攻撃1打目1強攻撃1打
目2強攻撃……と繰り返して、



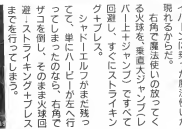
ソナーをすべくだけつけよう。そして続けるまで口必殺技、強攻撃1打目1強攻撃1打目2強攻撃……と繰り返して、



ソナーをすべくだけつけよう。そして続けるまで口必殺技、強攻撃1打目1強攻撃1打目2強攻撃……と繰り返して、

ハビーの上昇(飛行)を阻止しよう。
すべくだけつけよう。そして続けるまで口必殺技、強攻撃1打目1強攻撃1打目2強攻撃……と繰り返して、

ハビーが完全に左側へ退れてしまったり、シャドーエルフを3人と移動したら、いつたん右角へ移動しよう。ワ



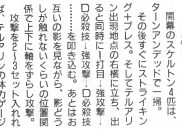
ハビーが完全に左側へ退れてしまったり、シャドーエルフを3人と移動したら、いつたん右角へ移動しよう。ワ



ハビーが完全に左側へ退れてしまったり、シャドーエルフを3人と移動したら、いつたん右角へ移動しよう。ワ

ハビーが完全に左側へ退れてしまったり、シャドーエルフを3人と移動したら、いつたん右角へ移動しよう。ワ

ツニジャンフ攻撃をしてもよい。まず負けないで、



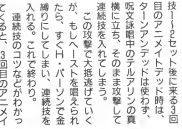
ツニジャンフ攻撃をしてもよい。まず負けないで、



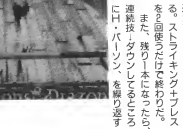
ツニジャンフ攻撃をしてもよい。まず負けないで、

ツニジャンフ攻撃をしてもよい。まず負けないで、

再度回復をしよう。このとき、



再度回復をしよう。このとき、



再度回復をしよう。このとき、

再度回復をしよう。このとき、

だけ、全ゲージ減らすこともできる。決して即死すること



だけ、全ゲージ減らすこともできる。決して即死すること



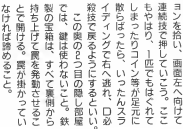
だけ、全ゲージ減らすこともできる。決して即死すること

だけ、全ゲージ減らすこともできる。決して即死すること

時点を、アックスノールの増援が来る。残った1匹(二番



時点を、アックスノールの増援が来る。残った1匹(二番



時点を、アックスノールの増援が来る。残った1匹(二番

時点を、アックスノールの増援が来る。残った1匹(二番

キャラ攻略/クレリック



「あつては、アハ」



途中、ヘルハワードが運来した方向から連続技。

2度目のヘルハワードと壁を倒したら、今度は画面が止まるまで進んでしまつて、画面が止まるまでアタックスノールが倒れる。このうち

1体を倒すと画面の前サイドからコボルドが3匹ずつ現れ、一斉にタガノを投げつけてくるので、これも基本に捉えて右か左、どちらかの壁に連続技で押込んでしまふのがいい。コボルドはついでに倒すという程度で構へな。

ノールを3体とも倒すと、ヘルハワードと壁が画面右から出現する。この壁を倒すと、もう1匹出現するのだが、この場所の右上にある隠し部屋に入るには、サコがないといけない。ヘルハワードを計4匹も倒してしまつたら、時間がかかって遅られたりすると、つまりホス又倒さなくてはならぬ。でも、隠し部屋には入れないのだ。

この目的の壁し部屋の中で、やはり連続技が重要である。ノール3体をまとめて片づけてしまつた。最後に来るコボ

ルドたちの箱を倒した。1、2



この部屋はさくもヘルハワードがアタックスノールを倒した。また

ら出てきて、その壁の下へ移動して連続技で、そのヘルハワードを倒す。壁はけちよう上のヘルハワードに起き上がるので、ここでも倒してアタックスノールを倒す。この宝箱に使う、大金入手。また、ハンドスライディングが手に入るが、ロッド、オプ、しもとのまままだ足りない。好さばほうを持つていくといひ、ホーリースリングでもOKだ。ただ、壊れないという理由で、ロッド、オプ、しを持つていくのがおすすめだ。

部屋から出たら、なるべく画面を倒しよう。敵をすべて倒したら、サクルをスタートメニューに合わせておいて、

画面右にスクロールさせると、中央よりややあたりを歩いていく。オガ(弟)が右側から現れたら、すぐに背後から連続技を入れる。口必殺、連続技

口必殺……この基本コンボだ。



オガ(弟)が右側から現れたら、すぐに背後から連続技を入れる。口必殺、連続技

当たらずすり抜けていくことも多い。そうなら、また口必殺から連続技を狙えはいい。



上下に動きを繰り返す。連続技で写真程度まで体力を減らしたら、選択をしなればならない。

以上を繰り返して、口必殺、連続技で写真程度まで体力を減らしたら、選択をしなればならない。

口必殺……この基本コンボだ。オガ(弟)が右側から現れたら、すぐに背後から連続技を入れる。口必殺、連続技

わせてから連続技を入れるやり方。おすすめは後述。



スタックフレ状態で、連続技「戦人たらH・バーン」 兄を呼びよせる!

の戦法は1対1のときと同じ。元がイヤー女位量にきたら、無理せずH・バーンだ。サクルがH・バーンで、さうしていない時は、よく影を覚えておもしろい口必殺技で突っ込もう。かえって安全。

攻撃の大きな大壁

いきなりマンティコアの壁面になる。が、サコでもさしつかえないほど弱いのである。スタートが口必殺技で突っ込め。もつれて倒れてしまつたあとなども、上下に少しずれて口必殺で突っ込むものから始めよう。マンティコアの連続技を狙うが、マンティコアにはあまり入らないため、仕方がないので、タグンしているところの正面、ホタテを連打していき、

マンティコアが起き上がり、その瞬間に攻撃のへらへらで、



これくらいまで体力を減らしたら、2つの選択が1つを減らす。

れ口へ、もしガードされても、すぐにガードすれば体当たりは防げる。マントイコアが飛び上がった。ガードしていること、急降下攻撃をガードしたあとは、連続技でもガードアウトクドでもおぼろでもない。また、マントイコアを倒せば、ヘルリUPなので、魔法が残っているなら使い切ってもいい。特に回復後。

1F

スター下地点の下にめめめ



箱は、下回りの込んであると開けるので、再びおぼろの上の木箱は、ボーション体力回復・△が入っているの、また取らない。

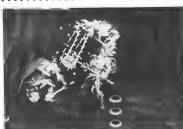
画面上部を炎の噴射でラッブに焼けないようにして進むと、すぐスターリングが体出現する。これはターンアップを使うえば楽勝。戦う場合は、左下のくぼみにつて、角に誘ひこむといい。

次はスクロールが止まるまで一面上を巡るべく、そのまま画面右上の角までいき、左右から一休ずつ現れるノールを、連続技で倒してしまおう。この順序は、一面上に倒す。この順序は、一面上に倒す。この順序は、一面上に倒す。

つた地点を守れば大丈夫だ。この後のスケルトンは、無視してしまおう。

2F

炎の翼に囲まれて、ヘルハウンドが計3匹いる。炎を挟む正体が連続攻撃で一発当たってヘルハウンドを、気が付かせず、方法が手堅い。気が付かせたら、左の広い扉まで走って戻そう。これを3匹分繰り返す。



に倒す。炎の翼は連続攻撃で、一面上に倒す。

しかしここには時間がかかるので嫌だ。という人は、一落下を巡るで2匹目の炎を焼き返し、3匹目の下までいって3匹目に攻撃を加える。そのあとで走ってスター下地点まで戻れば、また改めて対応を相手にできるの早い。ヘルハウンドを片づけたらこの辺で一度、アイテムサークルの確認をしてほしい。順番に求めていこう。ハンマー、オイル、イフリートポルト、F・ホールリングがあるはずだ。あとはM・ミサイルリングか、OSW・L・ホルトのリングのどれか、大オイルを持っているかどうかが、宝箱があればいいのだが、もしないならストオイルを盗んでいこう。

ルリリングが入っている。下の箱にはヘル5CSW、ブルーエのスクロールと小回復薬。

3F

下の箱から運ぶルリリング、ハンマー、オイル、M・ミサイルリングと交換して持っているのならハンマー、オイルを捨てよう。

4F

少し進むとシャド・エルフが2人一組で出現。様子は左へ戻ってストライキング付きの戦おう。

はっつき回すこのフロアには用はないので、歩いて進む。シャド・エルフ出現を合図に出口まで走ってしまおう。M・ミサイルリングが3個ある。出口付近で止まってガーゴイル、F・ホールリング、M・ミサイルリング、と見て、スクロールアイテムを奪い、走ろう。

ドラゴフ 守護神

守護神は、大剣を手にする。



ドラゴフの守護神、大剣を手にする。

ドラゴフ 守護神

守護神は、大剣を手にする。



ドラゴフの守護神、大剣を手にする。

さよならイモータル

昔を忘れないコーナー



カブコンさんが作った小冊子、「冒険の書」でその存在が予告されながら実はゲームに登場しない悲劇のキャラ、それがイモータルだ。当初はキャラごとに、コンティニュー時にお助けキャラとして登場の予定だった。ここではそのドラゴフのものを中心に掲載。

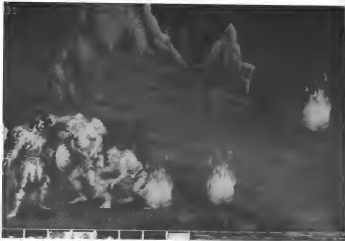


帽子に花を飾る

炎の翼のツツ

カブコンさんに 感謝の意を伝える。

キャラ攻略/クレリック



ニッパツで炎射（クールは背後に回ろうとする）に集め、そのあと前へ出て殴る。

出口の宝箱上から開ける。下の木箱にやつはL・ポルトリンが入って居るので必ず取るようにしよう。M・ミサイルリンクを捨てるといい。

ボス「デューン・ホース」デューン・ホースは、デューン・ホースに本気で挑む必要。アノミイアツで後は他のキャラと同じように、一番上で消費の炎（左上）一本ずつ必殺の前立立、ポルトリンを倒してはいい。このときニッパツが自分もも画面裏側にいれば勝ち。角で八マツマツ出来る。

ボス「デューン・ホース」デューン・ホースは、デューン・ホースに本気で挑む必要。アノミイアツで後は他のキャラと同じように、一番上で消費の炎（左上）一本ずつ必殺の前立立、ポルトリンを倒してはいい。このときニッパツが自分もも画面裏側にいれば勝ち。角で八マツマツ出来る。



ボス「デューン・ホース」デューン・ホースは、デューン・ホースに本気で挑む必要。アノミイアツで後は他のキャラと同じように、一番上で消費の炎（左上）一本ずつ必殺の前立立、ポルトリンを倒してはいい。このときニッパツが自分もも画面裏側にいれば勝ち。角で八マツマツ出来る。

ニッパツが炎射（クールは背後に回ろうとする）に集め、そのあと前へ出て殴る。

リッチが炎射（クールは背後に回ろうとする）に集め、そのあと前へ出て殴る。



ボス「デューン・ホース」デューン・ホースは、デューン・ホースに本気で挑む必要。アノミイアツで後は他のキャラと同じように、一番上で消費の炎（左上）一本ずつ必殺の前立立、ポルトリンを倒してはいい。このときニッパツが自分もも画面裏側にいれば勝ち。角で八マツマツ出来る。



ボス「デューン・ホース」デューン・ホースは、デューン・ホースに本気で挑む必要。アノミイアツで後は他のキャラと同じように、一番上で消費の炎（左上）一本ずつ必殺の前立立、ポルトリンを倒してはいい。このときニッパツが自分もも画面裏側にいれば勝ち。角で八マツマツ出来る。

リッチが炎射（クールは背後に回ろうとする）に集め、そのあと前へ出て殴る。



トロアロには上下いずれも攻撃が有効。おどろかし、くたたららむのだ。

める」というテクニクを有
効活用すると楽なはずだ。

開けた画面の内側を向いて
立ちこせよう。このするとフ
ールは背後へ回るので画面外
へ行くが、襲ってはこない。
この状態を90秒続ければフ
ールは去っていく。

ターリアンデットを使いま
くるが、素直なおすめだ。
敵う人は、この「画面内側を
向いて、フールを画面外に集

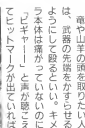


ギザ

ます悪いで上の箱を壊して
おき、すぐに右側に移動して
降下してくるキメツの背後に
立つ。キメツが着地したら攻
撃ボタンを連打して、通常5
段連続攻撃を当ててくるラン
ダセ。あとはキメツの影めか
けて大オイルを連発するだけ。
8万画以上は集めた。

失敗した場合は、別によっ
て上下にそれぞれの口必殺を連
続技、倒れたら画面外へ移動し
て、倒れたらバケツへ移動して

ろ、レストファイヤーリン
グがある。これは炎の攻撃は無
効なのでバリエーション狙えー



OKだ。その間合いて換気良
くくりつけていけばそのうち
取れる。

ボトル、F・ホールリン
グ、大オイルの9個、ハンマー
9個。大オイルとハンマーは
なないが、対レストコロン
戦で使えないことのないので
備えあれ、といったところだ。
道具、サブアーマー、
回復の薬水。

いる間にストライクアップ
レスを踏え、素早くイクル
をアイテム欄にし、ボトルリ
ングに変えておく。そうし
たら今度は画面の一番上立ち
つ、ドラゴンが降りてくるのを待
つのだ。



「この時、F・ホールリン
グとO.Wリングを6個くら
いずつ買っていくは大丈夫だ。
敵倒しに来たければお金が余
りないはずなので、L・ボル
トリングを9個にしてしまっ
てよい。

1つ目の横穴（左壁にぐっ
ついている入れ物）は、暫
れた人以外は入る必要がない
ヘルムの下がりリング類を出
す可能性もあるが、今は必要
ないはずだ。それよりも、レ
ジストファイヤーリングが導
れてしまうほうがもったいな
い。レストファイヤーリン
グがあれば、トロコンの手か
ら放たれる火柱を無視して降
下していいのだ。

この場合成功すると、今の
一撃でレストコロンが死んで
しまうが、ゲージ残り加へら
うままに体力が減ってしまっ
て、敵が倒れるまでには早
に武器を換えた。1打目
3打目をかきと当たると、2
3打目が、なるべく弱いなま
まできているようにし、ボル
トが発射されるようにすると、
この点がコツだ。

めると、この時、F・ホール
リングを9個、イワリー
ンクを6個、

他に買ったのは大オイル9個
のみ。ウォーハンマーやキ
ンングスターは、フレイに糸
裕が出てもお遊びプレイの
レベルに入ってから買おう。
また道中入手も可能だ。

2つ目の穴はトロコンの巣
窟。様々な宝物があるが、取
り巻く必要のあるものはない。
3つ目はラングと戦った
場合、入れない。入ってす
ぐのサリにかかっている薬
が上下入れ替わっているだけ
で、あとは1つ目と同じだ。

普通に見る場合は、一番下
へくっつく。トロコンの一
撃はほぼ下から殴っていき、
顔のほほは裏下から殴って
ければ、パンチ攻撃には目
撃できないので、ここぞで
狙ってしまってもいいのだ。



倒れたら、火柱の発射が弱くなるように大オイルを投げる。

VSボトルの決定しては、各サクルの設定をしていく
アイテム欄はL・ホールリン
グ、魔法陣はP・キヤラなら
ステイクアップ、スネークスに
合わせておく。P・キヤラ
1・フリングに合わせて、
そしてストライクアップに
して、入口に入る。



倒れたら、火柱の発射が弱くなるように大オイルを投げる。



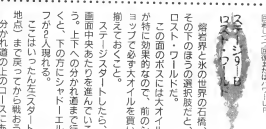
手前からの火柱攻撃は、し
手前からの火柱攻撃は、し
手前からの火柱攻撃は、し
手前からの火柱攻撃は、し
手前からの火柱攻撃は、し



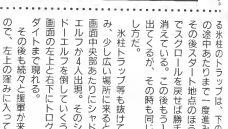
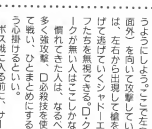
ジストファイヤーリングがあ
れば完全に無視して殴ってい
られる。最大のチャンスだ。
もしジストファイヤーリ
ンがない場合は、一度真上
へ歩いてから、横へタッショ
し、すぐに斜め下へ移動して
火柱と、直後にくる同型性の
高いバシンの両方を回避する
。ロ・トコロンが勢いよく面
面外(上)へ飛びたつた
た直後にくる頭上からの火柱
は、真上へ行ってファイナル
の一番上面にいればたまたま
ない。ただロ・トコロンを回
避用の苦痛(左右)につきつ
あ(め)の所では、少し上っ
張っているのが出てしま
う。注意しよう。広いほうへ
タッショ・スライヤンテを
使って逃げれば、この岩石攻
撃は避けられる。
途中ではロ・トコロンやC
Sの魔法をかなたくな
す。岩石が火柱をかなたくな
す。

顔の下で殴っているのは、バシンの攻撃には当たらない

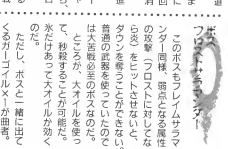
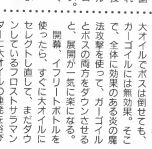
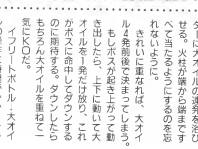
また不慣れな人は、顔めが
けてハンマーや大オイルを通
す。



また不慣れな人は、顔めが
けてハンマーや大オイルを通
す。



また不慣れな人は、顔めが
けてハンマーや大オイルを通
す。



めだ。ただしボスの動きに注意して、やや位置調整する必要がある。

クレリックに限らず、このボスを一貫して倒してしまいたいという人は、最初に炎系の魔法を使って、急いで大オイルを使えば大丈夫。

またクレリック、マジックユーザー以外のキャラなら、



魔法の剣が落ちている。これを使えば、ゴゴイル共々ボスを新形の柱にハマることが出来るのでよい。

万が一クレリックでないと魔法をくじった場合は、



前回のシロップでオイルを置いておいた方がいいが、このステータスでもオイルのお世話になるぞ。

小室捕は、今は扉がずらして

お世話になるぞ。

2つ目の扉には、そのまま

入ってしまう。

部屋の中央よりやや右まで

いくと、グールのみかぬれ、

グールを倒してスクロール

アイテムを奪う人は、グール

出現点から左へと押していき

なるべく左上の隅へおち。

に暗闇されたら隠れ、鍵をミスったりしたら、ランマを投げるとすぐやり直し。スロウキック+トリスを相手を

ておくのも悪くないように、

ホーワグールドとアースク

エックはゴゴイルのみに、

フランダージュはボスのみ

に効果的。



右の部屋には、ヘルハンドが4匹配置されている。2匹倒すとトロクロイトが2匹、次はまたヘルハンド2匹と、次々と補充されていく。これはスロウキックを使って、口必殺技、強攻撃でまとめて倒し、アイテムやスクロールを出させて稼ぐ。果敢の鼓動(面が崩壊)には、アヤリクが入っている。

この時点をまっすぐで、この部屋は右下の角から、この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

るのは自然の輪子と、あと運が良ければフットのみ、その割にはトロクロイトが大量に現れるので、自衛のない人は来る必要はない。機銃、スロウキックを取らない人は、スロウキック+口必殺の連続技で左端に押しつけてまっすぐ押し、ジャンプ攻撃を必ず強攻撃が重要だ。

中央の部屋に入る、別の通路に出る。ここにも扉が3つ

あり、入る必要があるが、右側の1つのみ、左の扉の中

には丹下井のドラツバサコ

敵のみ倒すだけの部屋で、

中央の部屋にはモニングス

が居るのが基本的に必要のない武器だ。

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

この部屋は右下の角から、

1階には自分がある。先の通路の真ん中の扉に入るにも、両手段を用いる。ボタを同時に押す速度が磨きで、

右の壁にはサリドが3匹

いる。しゃがみおき近づけば、安全に倒すことができる。

右の扉は左側に開く、

と開く。中はスパーヒー

リングボーン、F、ボ

リングボーン、OSWRIN

がオイルが出ればもうけ

ものだ。

問題の中央の部屋だが、ど

ろしてもニンクスター装

備でクリアしたい、という

人は、アイテムを1つ、モ

ニクスターのために別か

ねはない。この時点では

イフリートボルト、F、ボ

ルトリク等を犠牲にすれば、

いが、後々困ることになるぞ。

中央の部屋に入るのだが、

通過の左右にはポルト

(右3匹、左2匹)を引き連

れてきて、うまく誘導してフ

レートの前に集めておくと

ことになる。その前に、道を

2つ併せておいて、正しい

ルハワンドを邪魔にならない

ように片づけておくこと。

この作業は時間がかかる。

瓶を少し集める。

そのまわりを、

そのまわりを、

そのまわりを、

そのまわりを、

そのまわりを、

そのまわりを、

この部屋も上下を分割されており、下に宝箱がある。オーガとゴゴイル4匹がいる。ここは画面の一番下を左右に動いて戦うようにする。

あそこは少々、アール(3)

やオイル投げでコボルトが出現するから。また、オーガ

に対して口必殺の強攻撃をや

り倒せば、ほど難しい部屋

だ。

通路に死ねた、左右とち

らの入口から入った通路の

路に戻り、左端まで行って残

しておいた扉を開ける。運が

良ければ、リットレットが手

に入る。あとは右の扉の跡ま

で行ってスライキックン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

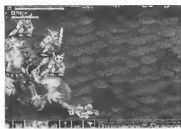
ン

ン

ン

ン

ン



この部屋も上下を分割されており、下に宝箱がある。オーガとゴゴイル4匹がいる。ここは画面の一番下を左右に動いて戦うようにする。

あそこは少々、アール(3)やオイル投げでコボルトが出現するから。また、オーガに対して口必殺の強攻撃をやり倒せば、ほど難しい部屋だ。

通路に死ねた、左右とちらの入口から入った通路の路に戻り、左端まで行って残しておいた扉を開ける。運が良ければ、リットレットが手に入る。あとは右の扉の跡まで行ってスライキックンン

ンンンンン

ンンンンン

ンンンンン

ンンンンン

ンンンンン

ンンンンン

ンンンンン

この部屋も上下を分割されており、下に宝箱がある。オーガとゴゴイル4匹がいる。ここは画面の一番下を左右に動いて戦うようにする。

あそこは少々、アール(3)やオイル投げでコボルトが出現するから。また、オーガに対して口必殺の強攻撃をやり倒せば、ほど難しい部屋だ。

通路に死ねた、左右とちらの入口から入った通路の路に戻り、左端まで行って残しておいた扉を開ける。運が良ければ、リットレットが手に入る。あとは右の扉の跡まで行ってスライキックンン

ンンンンン

ンンンンン

ンンンンン

キャラ攻略/クレリック



ある。上には少し遅れて強攻撃。口炎の連続技で転ばせたら、すぐに大オウルを全弾叩いて、口炎、火柱の1発目、つまりオーブの高弾頭が足先から当たって、火柱がすくえたとする。

また次のような戦法もある。2本の体力ゲージのうち、下の一本がなくなる前に、テールアリンはヘースを叩きやるので、下の一本をなるべく近くまで減らしたら、ここでステータイキウツプレスを叩き直そう。そしてカールを打って、バリンにして、連続技をセット。ダメージを減らしたらバールドバリンを振り返す。1回目のテールアリンやアインズの目の奥のオーガに似た戦法だ。これを安全に倒れる。

モーンクスタ、またはウオーハマー(雷)または雷(雷撃時にのみ出る)一発ずつは、次のようなものがある。わだちへースを使うことで、その奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。こうなると、



この奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。

からもう勝ち、倒れている所へ近づいて、鬼打て攻撃をするだけなので、この奥中の武器はバリン・ステータイキウツプレスからヘースを使う。テールアリンは両足向度もすくえ動き上がったし、

てはくらくと倒れ、起き上がる。さうしては倒れ……を繰り返す。結局立ち上がるが、となぐ去ってしまうのだ。

赤い雷

感覚的にはテールアリンが前ステータイキウツのポスのような、1発テールアリンから引き抜いてくるステータイキウツだ。100%という、スタート地点に近いヘルハウンドは、左の地形に沿って少しずつ近づけば反応は起こることがある。左へ入ると、そこを倒す。その後コボルD×4が出る。

F・ポルリンが、倒以上、もしもはインポートバリン・サムニングリンが、ある。上のガ・コイルを、あるまじく倒してしまおう。OSWやL・ポルリン、スクロイル等を出す可能性がある。高レベルの自衛があるなら、この赤の吊り天井ラックにぶつけて倒すといい。

すべての部屋の中は、吊り天井ラックだけ。しかし一番下を進めば当然ない。右奥の箱(真ん中)にはOSWリンがぶつかった。その上にはお形とスネークスタフ。サークルに赤槍があれば持っている。次のショットプである。

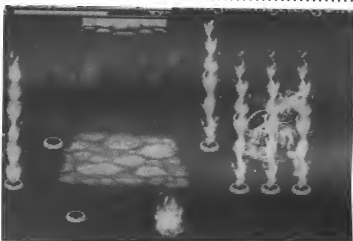
部屋を出たら、次の脚し部屋まで歩いていく。火柱の右下の奥の小回廊を取り返さないように。

窓の下をレバーを上に入れば、奥のとれる部屋では、エターホーナム専用サイクルを倒せば倒れてお、L・ポルリンにセット。

右の火柱に面された宝箱には、ウオーハマーが入っている。クリアには必要ないが、備かあつていなら拾っておこう。ダークウォーリアン戦で役に立つ可能性もある。部屋を出ると、エターホーナム

フX2(雷アリン)との戦いになるが、無視して入る。まづいい。倒すなら、先に脚し部屋でステータイキウツを倒していなければ、ここで暗えてから入る。

エターホーナムに対する、奥目の攻撃は、必ずL・ポルリンにする。超遠距離で、先目以降の攻撃は、ステータイキウツがつかつたら、



火柱と火柱の間に部屋の中に入れて入った。レバーを上に入れば箱に近づき、開ける。

近づくべくるを待って、打撃攻撃・口炎攻撃。これで反対側へ抜けつつ攻撃する。L・ポルリンで4、6発あるから、1発1発距離を飛ばしていかけて勝つ。エターホーナムのくまぐらフイクが元に戻ってから撃つと確実だ。

L・ポルリンがない場合は、OSWをいっつ、前述の連続技で撃つしかない。倒れれば一応、L・ポルリンで倒せる。

お部屋で大オウルとハンマーを倒す間、バリン・ステータイキウツを倒す。



この奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。

その奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。

その奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。

その奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。

その奥中に口炎が連続して無実天利ダウンさせる。

その後の左の人からワウできたら、強攻撃を出して引きさたり、口炎の連続技で出てくる4人まとめてへさへいじめよう。シャドウエルフを倒したら、下をタッシュするが、口炎の連続技で移動しない。ヘルハウンドが右から出るから、ヘルハウンドは、左から、右から、ヘルハウンド。左の口炎を倒す。口炎が左面に直いやってしまえばいい。

この先では、左からコボルが4匹、この4匹を倒す。シャドウエルフ4人から来るので、先の連続技でバリンに倒して左を倒し、右に倒して左に対して強攻撃を使えば大丈夫なはず。

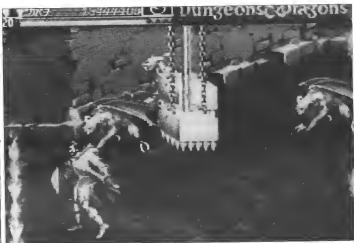
シャドウエルフを倒している。ヘルハウンドの戦況が変わる。この奥目が回ると、ステータイキウツの、エターホーナムやH・バリン(対エターホーナム)を使うので手早く倒す。

奥の部屋を出たら、次の脚し部屋まで歩いていく。火柱の右下の奥の小回廊を取り返さないように。

窓の下をレバーを上に入れば、奥のとれる部屋では、エターホーナム専用サイクルを倒せば倒れてお、L・ポルリンにセット。

右の火柱に面された宝箱には、ウオーハマーが入っている。クリアには必要ないが、備かあつていなら拾っておこう。ダークウォーリアン戦で役に立つ可能性もある。部屋を出ると、エターホーナム

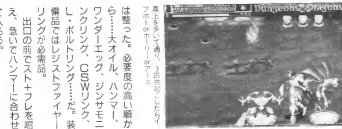
近づくべくるを待って、打撃攻撃・口炎攻撃。これで反対側へ抜けつつ攻撃する。L・ポルリンで4、6発あるから、1発1発距離を飛ばしていかけて勝つ。エターホーナムのくまぐらフイクが元に戻ってから撃つと確実だ。



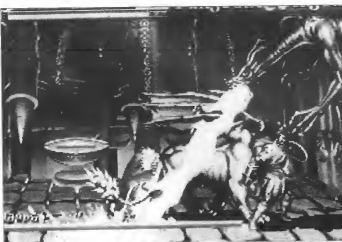
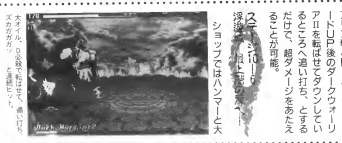
吊り天井の下を通過してガーゴイルをひびける。美しいのではな
くべくこれで閉じてほしい。

ある部屋のすべてに入れるよ
うになる。

①真ん中の部屋に入り、ヘル
ハンド大剣を手にイリート
ホールを入手する。
②右の部屋に入り、ガーゴイ
ルにイリートホールを使う。
F・ポルリング、ホリー
ワード、アースエクス等を
使って倒してもいい。ホリー
ワードはあったまはいい。
一冊上の水柱に形むせ
をして中に入り、上から宝箱
を持ち上げて左へ投げ、出て
から開ける。右下の至室内に
あるレス・トファイヤリン
グは必ず倒していくこと。
③左上の部屋に入り、ハンマ
ー、M・サイルリングを使
って虫を倒して機を解除。ジ
ンサムニクンクと、ワン
ダーエックを入手する。機
の水柱は脚を通りやすい。虫
を殺さないで倒す。
④この部屋に倒すまでの準備



は整った。必要度の高い順か
ら……大オイル、ハンマー、
ワンダーエック、ジンサムニ
クンク、CSワック、
L・ポルリング……だ。機
構品ではレス・トファイヤ
リングが必要。
⑤出口の前でストップを踏
み、壁でハンマーを合わせ
ておく。



この部屋の下二層へスライズオイル、で、B・ドラゴ
ンに大ダメージをあたえられる。

スライズオイルは、
すくたくワウオリア
の目の前までいき、過激攻撃
(上方攻撃)に近づいて、機
を連打する。うまくすれば相当
数倒れて、かなりのダメージ
をあてられる。
もしガードされたら、こちら
もガードし、一度離れよう。
スピードの遅いものは、狙
ってハンマーを当てられるの
で、一発放って倒したら
続けて連発し、全弾ストップせ
せる。

この後またスピードが遅い
なら、一番上からターニア
ンレットを繰り返し、邪魔な
スケルトンを出てくなくなる
まで消し続けよう。
すでにスピードアップしてい
たり、スケルトンを打ち止め
にしたら、ワンダーエックを
使ってオルベアを開放する。
次に大オイルに合わせてター
クウォリアとオイルベア
の動きに注目し、ベアがター
クウォリアにダメージさせ
たら、急いで近づいて大オイ
ルを重ねるのだ。
最後のオイル重ねがハッ
チリなら、これで確実に勝っ
ているはずだ。しかし、プレ
イに余裕があるなら、オイル
を倒けさせないようにしよう。

オイルを倒すわけではな
い。サクルをC・ライトがジ
ンサムニクンクに合わせ倒
してからダメージを耐えよう
とする。次のクババを
倒す。

①プレス中に大オイルをすべ
て当てるのがコツ。
②プレスが終わったら、C・
ライト、ブラックドラゴン
を倒し、目へ、目へ。
③A日、上コンクエストにハ
ンマーを合わせ、すべらな
くドラゴンに投げつけよう。

ある箱を開くとCSBWや
C・ライトに合わせせる。もし
箱からイリートホールやジ
ンサムが出たら、それを先に
拾って使う。(4日へ)

④Aハンマーを投げ終えたら、
逃げる。箱を開け、ジンサモ
に合わせ倒す。これらラ
ックドラゴンが死んでも死な
なくても、ホリーワードが
C・ライトの合わせやすいほ
ろを選ぶ。(Pならば、フラ
ック)

⑤目を開き、ブラックドラゴン
にたどり着いたら、それらラ
ックドラゴンにダメージをた
てないまま、C・ライトを
使ってダメージを気絶。もく
はのぼらせ、その上に
連続技を入れて機員に出る。
………たいたい以上のと

美しき森の人の大冒険

エルフ

●担当：石井せんじ



エルフは、剣と魔法の両方が使える幅広い戦い方ができるキャラクターだ。フアイトに近い戦い方をしめて、全面リアアは可能だろう。

だが、エルフはいろいろできるが、それぞれが中途半端であるとも言える。フアイトーほどパワーや体力がないし、マジックユーザーの魔法力にはとても及ばない。

だから、エルフで素にクリアするには、その特徴を生かして、エルフにできない戦い方をしなくてはいけない。ここで初めて、エルフの面白さがわかり、美しくプレイすることができよう。

①戦士としてのエルフ

まず、斬り合いを基本としたエルフの性能を見てみよう。剣は、リーチがないのが最大の弱項。バスタードソードや魔法剣を取るまでは割とまされることだろう。だが、その分振りが速く、1ヒットが長いので、攻撃力は全キヤラ中トップレベルとも言える。

ただ、ダッシュ攻撃はリーチがないためには空必殺技。むしろ強力なのは空必殺技で、前へ進みながら上へ上がるため、多くの敵を巻きこんでくれる。

以上の点から、エルフの通常戦闘はこんなふうになる。リーチがないので、斬りつけるときは裏へ回り、技の隙に近づくと、ヒットのあたるノールなどに、カウントーアタック及びローを使う。

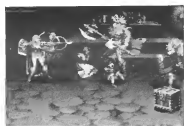
一気に倒したいときは、斬りキヤセルダッシュ必殺技・対空必殺技を使う。

この他、ジャン下突きは敵の上にはねる業し、スキルマンスコトオンをはめたり、あまり実用がないが、面白い使い方ができる。

また、最大の欠点は、防衛



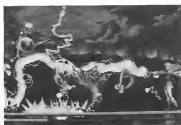
カウントーアタックは威力が高く、前進しながらできる。



アロー・シルバ・メルバウンに相対した時に、エルフのカウンターは威力が高い。

力が高く体力が少ないうえ、特に、トロンコの少ないマントイコアのジャンプ攻撃や魔法の打撃系の攻撃に強いのが要注意だ。その分、根性値が高く、ゲージが少なくなっても耐えられるようになった。

魔法使いとしてのエルフはマジックユーザーと共通しているのがM・ミザイル、F・ポール、L・ホルト、アイス・ストーム、C・エレメンタルどれもマジックユーザーより強い。このうち、マジックユーザー並みに使えるのが、L・ホルト魔法。それでもイヤリング、ロッド、オプ・Lを持って使うか、魔法の威力。このLのアイテムをせひ補えよう。そうすれば、



魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。



C・エレメンタルは、魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。

ホルトの魔法はエルフの切り札になり得る。

魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。

魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。



魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。

魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。

魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。



魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。

魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。

魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。魔法の威力は高くないが、魔法のダメージは高くない。



の他の宝箱は、開ける順番が
ない。鍵は後で必要なので、
ここで使わないようにしよう。
鍵が部屋を出て進むと、宝
箱を回収して、スーパーリ
ングポーションは残して置く
こと。ゴブリンウォーマンに
倒した後も取れる。

ここで出現する、オイルベ
アはそれほど強敵ではないが
ジャンプ攻撃をくらうことが
り体力が減ってしまう。マジ
ックユーザー同様、打撃系の
攻撃に弱いので注意。倒しこ
んで、新しいキャンセリング
必須技は、対空必殺技で二葉
に倒そう。



基本は地キヤードと同じ。相
手の姿態当たらないで、自
分は斬りつづければいい。ウ
ィンを撃たせよう。倒し切
ていけばいいだけだ。

バリバリ斬りつづけて、B
回転したところから判定
がなくなる。画面外へ遠が
り再びA誘導して上へ上がり
同じ安全地帯を確保しよう。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。

B回転すると、ウォーマン
を押し下しているゴブリンの玉
一番下の一匹が走る。すかさ
ず追いかけて斬ると、押す
ゴブリンがいなくなると、ウ
ォーマンは止まる。補充され
るまで止まることがある。バ
リバリ斬りつづければいい。
壁裏に行くなら、オイルを
使ってウォーマンを止めら
るといい。たいていよかな
りか、M・ミザイルなら使っ
てもOK。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。



意外にあなごれない場所
がある。確実に、体力満タンで
スタートをせよ。おぼろけに
おこす。

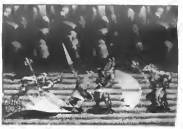
まず、中間地点までは上
行で、金液を回収しよう。た
が、上に行くと、トロクロタ
イトリで回復させたりしてま
う。このトロクロタイトリは
エルフの宿敵で、実に様々な相
手である。

トロクロタイトと遭遇した
ら、カーネルはM・ミザイ
ルにしておくのがよい。B旋
転したトロクロタイトには
まわって、危険を感じたら部屋
に逃がそう。

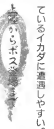
このイカダに近づくと、
まずB回転初めにくる。と
ころから出てき始めに斬りつ
づけて、一匹をダウンさせてしま
う。そして、てきまげに対
して戦える状況を作ることが
大切だ。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。



イカダから降りたら、サイ
クルを調整する。魔法はイン
ジビリティ、アイズスト
ームにセットしておく。
アイテムは微妙なところ。
お宝箱がなら、クマールド
を持っていく。そうでない
ら、ソードを捨て、クマ
ードリング上の宝箱から出逃
を持っていく。

上の宝箱までジャンプし
た上に進むには、ジャンプし
てB・スコピオンを撃てる
といい。すぐ、上からキ
ックする。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。

宝箱はワナに注意して、全開
けよう。体力満タンだった
ら、水一石を減らしてぶく
こと。また、ボス決戦には
念のためB・スコピオンは
こまめに全滅させておいたほ
うがよい。



エルフならではの倒し方を
紹介している。
まずアイズストームを
飛ばして、即座にインジビ
リティをかける。すると、ボ
スは画面の左端または右へ
下がっていく。そうしたら、
急いで追いかけて、画面の端ま
でいく。

この間、魔法をヘースト
に合わせ続ける。魔法の強行し
たら、かわらないように少
しずつ切りつづける。レ
ムルに決めて、ダウンしたらす
かさずヘーストをかけて斬り
まく。切れかけたら再びヘ
ーストの斬るス
ピードを速いので、ジャンプ
しての玉アタックを出すこと
が大切だ。

これだけで終わってしまう
ことも多いが、ヘーストを使
い切ってしまったらアイズス
トーム、インジビリティを
使ったほうがいい。
その間に、ヘーストを減らす
するパターンもある。インジ
ビリティを使うのは同じだが
が、ヘーストのかわりにオ
イルを使ってもいい。倒したら、
オイルで打ちで攻撃する。
また、オイルではなく、アイ
ズストームにカーネルをわ
せておき、音響に斬ってもい
い。ジャンプの玉が来たら、
当たる直前にアイズストーム
を使おう。

この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。



この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。

出た瞬間に斬りつづけて、後ろの
二葉に倒そう。
この宝箱は、開ける順番がない。鍵は後で必要なので、ここで使わないようにしよう。

そ。
ア・エンジェル
病と空

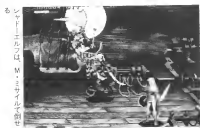
最初の店では、ダカー、ハ
ンマーは必ず白煙い、ノー
マルソールは白り私ことお
う、オイルも白煙あわく
のが手強い。
まず、シャドーエルフが登場。
二人倒すとワイバーンに
乗ったシャドーエルフが出て
くる。左で出て、一気に右
まで逃げる火の玉は届か
ないのが難点によられる。
宝箱からはリーングホー
ションが出る。まだ体力があ
るなら宝箱を中央付近に投げ



左で出て、一気に右まで逃げる火の玉は届かないのが難点によられる。

ておとう。カギは使わないのが
前提だが、まずくからうの
少でも体力が満ちたら宝箱
を開いてリーングホーション
を取るとして、
ワイバーンの乗る手は、
M・サイイルで倒すことがで
きる。倒してもいいが、別に
無理に使わなくてもいい。ホ
ス前には、カールはインビ
シビリティがダカーに合わせ
ておとう。

最初の白人のシャドーエル
フを倒すと、再びシャドーエ
ル



シャドーエルフを倒してハ

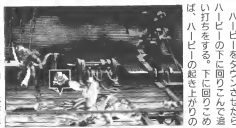
ルフが出現。残り2人になる
と、ワイバーンがまた現れる。
残り2人を倒すとハービー
が登場だ。

ハービー

シャドーエルフを倒してハ
ービーが出現したとき、ワイ
バーンの右側にはハービー
が出現したと同時に攻撃す
ることができる。このとき、
1セット断りつけてもいい。
ダカーを倒ける場合は、開扉
でダカーを倒ける場合は、投
げている最中にシャドーエ
ルフに斬られないように特に注
意しよう。シャドーエルフが
斬りかかってきたら、ダカー
を倒けるのを対空秘殺
技をすく出していい。



ハービーを倒すと、再びシャドーエル



ハービーを倒すと、再びシャドーエル

ハービーをダウンさせた後、
ハービーの下に回りこんで
い打ちをする。下に回りこ
ば、ハービーの起き上がり
の

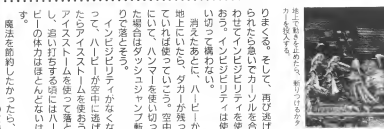


ハービーを倒すと、再びシャドーエル



ハービーを倒すと、再びシャドーエル

ハービーを倒すと、再びシャ
ドーエルフが出現したとき、
ワイバーンの右側にはハー
ビーが出現したと同時に攻
撃することができる。この
とき、1セット断りつけて
もいい。ダカーを倒ける
場合は、開扉でダカーを
倒ける場合は、投げている
最中にシャドーエルフに
斬られないように特に注
意しよう。シャドーエル
フが斬りかかってきたら、
ダカーを倒けるのを対空
秘殺技をすく出していい。



ハービーを倒すと、再びシャドーエル

からのツックルをワフンター
アタックするとい。また、
ハービーが急角度で高く舞
上がった時はつかみ攻撃なの
で、ガードできない。上下に
かわすか、魔法を使う。

テルアリン

基本的に、自分の斬りのリ
ーチが及ぶだけ強く、く
構に離れて、敵をすくして近
づく斬るとい。構図を
合わせて近づくと、テルアリ
ンのツッシュ必殺技をくらっ
てしまう。

エルフは1セットが長いの
で、ここはただ断りつけるだ
けの攻撃が有効だ。あとは、
いかにヘーストを使わずに
倒すかがポイントだ。

まず、スタトルンが4人出
現する。3人倒して、カー
ン

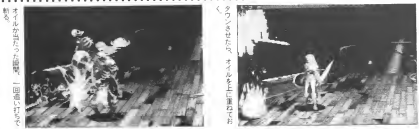


ハービーを倒すと、再びシャドーエル



ハービーを倒すと、再びシャドーエル

ハービーを倒すと、再びシャ
ドーエルフが出現したとき、
ワイバーンの右側にはハー
ビーが出現したと同時に攻
撃することができる。この
とき、1セット断りつけて
もいい。ダカーを倒ける
場合は、開扉でダカーを
倒ける場合は、投げている
最中にシャドーエルフに
斬られないように特に注
意しよう。シャドーエル
フが斬りかかってきたら、
ダカーを倒けるのを対空
秘殺技をすく出していい。



ハービーを倒すと、再びシャドーエル

ティコがワック、腕で殴る
ここを出したら、ガードし
てすぐ斬りつけても。
正面高いて、ガードして
待ってはいりアタクション
超えろが、ガードしてから
斬るといふ感じだ。ただ、ダ
ッシュやパン攻撃も入るに
くらくら、なんじやとい
うくらい体が減るので、それ
だけに気をつけろ。万が一
危険を感じたら、ガードで
ミサイルをばっ。

★注ぎ込めば★

●第一階層

スーパーヒリングポシ
ョンがある。ここからリッ
チまでは、バリバリ体力回復が
出るのよ、おまの気にせず
取ってしまってもいい。
少し進むと、スケルトンが
出現。バリバリ斬りつけろ。
危険を感じたら、ガードで
からカウンターアタックで倒
していい。炎の弾射は、一
発のラインを通れば当たり
な。

次のノール・コホルドは
ノールに対してはカウンター
アタックで攻撃。離れたら、
アロを連射して倒そう。ち
なた、第一・第二階層はア
ロにサークルを合わせてお

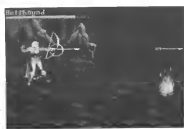


スクリーンに付くのは、このスーパー
アロを撃つときだ。

く。次のスケルトンは、戦わ
ず逃げたほうが無難だ。

●第二階層

ここにはヘルハウンドがい
る。まず、画面を少し移動
かして、ヘルハウンドを倒
して動き出さない程度に退却
そうしたら、遠くからアロ
を連射しよ。近づくられても
ひるまずにっけていければ
いい。大丈夫。このまじにて
一匹ずつ倒すよ。



ヘルハウンドは斬り出したら、アロを
撃つ。

に、カキが一つでもあ
れば、せむ最初の宝箱を取っ
ておこう。フターエックと
スクロルが出るから、フ
ンターエックは、エルフし
ては比較的好な。タイムズ戦
に有効。すぐ下の宝箱にはフ
ナがかかっているが、スクロ



フターエックは、アロを撃つとき
に、カキが一つでもあれば、せむ最初の

ールが出るので必ず取ってお
くこと。

●第三階層

ここは、エルフのかけ橋に
行き、グリードラゴンを倒
す。次に来る所。カゴル
が出てくる。ノールに倒
す。スクロルを出して忘れ
るが、クリア優先なら走り抜
けてしまったほうがよい。イ
ンビシブリティを使うとい
コイルは目撃できないが、後で
使えるのもいい。

●第四階層

ここは最初と最後に、スー
パーヒリングポションが
出るのよ。まずタンでリッ
チに決めるはす。最初のスー
パーヒリングポションは
取らずに右にツッシュ、グ
ールが出てきた瞬間に突
ヒリングポションを画面
に残してまたまぐるを回
てかきま。ただし、ゆっ
くり画面をスクロールさせる
と、先ほども採れなくなるの
で、アロを早く回収してしま
てOK。



スーパーヒリングポションは、アロを撃
つときに出るのよ。まずタンでリッ

していい。

★注ぎ込めば★

ヘルフはリッチが短いし
低い。ヘルフの魔法がきかない
ので、リッチは強敵といっ
てよい。運がいいと楽勝なの
が、注意しないとおっとな
間にやられることもなりか
ない。

M・ミサイル、インビシ
ブリティ、ノールはきかな
いので、ここで使う魔法は
アイスストームとO・エフ
タルのみ。そこ、エフ
タルをばっ。

ノールをばっ。ここでエフ
タルがなかったら、アイン
スの面を壁を節約してでも
ンターエックをばっ。わざ
い。安定性を考えば、わざ
とわざノールをばっ。わざ
ら持っている。ここに使う手
もあ。

●基本の攻略法

まず、スタートしたら左の
箱をあげ、少し待つてから水
トルを取る。これは攻撃力UP
Pになっている。この場所
待ってると、ちよととい
異色に変色してアインが来
てくれる。そのアインが斬
りま。

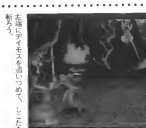
エルフのショットは
振りかぶったガードされて
も攻撃を受けることはない。
とにかく連射で斬りま。ア
インがアインでアインまで
持っているはずだ。
ここで、ヘースをかける
のは強迫症になりやすい。サ
マールが出やすくなり、
かえって威力が落ちてしま
うことがある。
クルルを出したら、フター
エックを出す。そして、グ
ールをばっ。上からアイン
ンをばっ。アインはアイン

近づく、斬りつけていく。上
下のフターを合わせてくら
W・フター、フターをくら
う。ここが勝負だ。
グールとリッチの位置関係
をよく見て、ヤバイと思った
ら、アロをばっ。



グールとリッチの位置関係
をよく見て、ヤバイと思っ

アインがアインでアインまで
持っているはずだ。
ここで、ヘースをかける
のは強迫症になりやすい。サ
マールが出やすくなり、
かえって威力が落ちてしま
うことがある。
クルルを出したら、フター
エックを出す。そして、グ
ールをばっ。上からアイン
ンをばっ。アインはアイン



アインがアインでアインまで
持っているはずだ。

アインがアインでアインまで
持っているはずだ。
ここで、ヘースをかける
のは強迫症になりやすい。サ
マールが出やすくなり、
かえって威力が落ちてしま
うことがある。
クルルを出したら、フター
エックを出す。そして、グ
ールをばっ。上からアイン
ンをばっ。アインはアイン

に、アインはアイン部
隊さつての精鋭たち。動き
が素早く、すぐ後ろの回りこ
もつてくるやっかい相手。
こちらにも、タイムズだて体
力を消耗してはいけません。だ
か



アインはアイン部
隊さつての精鋭たち。動き
が素早く、すぐ後ろの回りこ

アインはアイン部
隊さつての精鋭たち。動き
が素早く、すぐ後ろの回りこ
もつてくるやっかい相手。
こちらにも、タイムズだて体
力を消耗してはいけません。だ
か



アインはアイン部
隊さつての精鋭たち。動き
が素早く、すぐ後ろの回りこ

アインはアイン部
隊さつての精鋭たち。動き
が素早く、すぐ後ろの回りこ
もつてくるやっかい相手。
こちらにも、タイムズだて体
力を消耗してはいけません。だ
か

てしまふ。その他、酒場の七き毛、闇に打ちぬかと思つた瞬間に使うのがいい。

④のかみつきでは、よくでいると口が開くので米のかわかる。すぐさまずかんだかわかり、かわした直後すく立ちかかって回だけ斬つろ。エルフは剣の強りが強いが、仲キヤラより斬りやすいはず。ショートソードでもいいが、バスターソードのほうがリーチがあるので斬りやすいはず。



よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。

他の攻撃のかわり方は、他キヤラと同様だ。

⑤の攻撃は、3種類のバスターシスが、画面の左から右かかれた順番は、画面右の岩壁に打ちつけ、左から吐く。



よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。



かみつきをかわしたら、キヤラがつかう。

時は、ドラゴンが息を吸い込んでくる。吸いこみながら進む。ドラゴンのほうに行けば、ドラゴンのアゴの下がシスの受胎地帯となる。また、中央から正面に吐かされたときは、吸いこみながら左に立ち回りがタックンで逃げなければいけない。それが来るにせよ、ドラゴンがいったら画面外へ逃がたにもかわからず、落ちたままなからたらバリスと疑つて心構えをする。



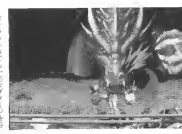
よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。

でもいい。⑥のひつつきは、手が動いた手の動く方向へ歩けばいい。昔この距離が離れているとくわいやすいの。こつこつとこのお首の方へヘスライディングしよう。このように感じたらドラゴンの攻撃をかわしつつ、首が降りてきたときにバスターソードで斬りつけていく。火柱にはすべて魔法を使っていくつもりでいい。M・Mサイクルを使いきったら、アイスチーム・L・ホルムなど、何でもいから使おう。しっかり斬りつけられれば、魔法がキヤラ切れるようになる。倒せるはず。

注意するのは、吾吾やひつつきで、真に減つて即死してしまう。少し減らつて左に立ち回りがタックンで逃げなければいけない。それが来るにせよ、ドラゴンがいったら画面外へ逃がたにもかわからず、落ちたままなからたらバリスと疑つて心構えをする。



よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。

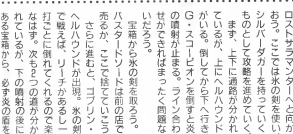


魔法を撃つとき、必ず炎の魔法を撃つ。

炎の魔法

ドラゴンを倒したあとには、店を必ずドルバスターと大アイルを奪つておむ。他に、アロー、OS、W、L、ホルムというカードがあるが、他には1つしかカードが開いていない。

そこで、ここで手に入る水の剣を使っていくなら、灼熱・活岩界・伝説の剣・バスターソードを使うことならオススメ。ここは水の水の剣を使おう。ここは水の水の剣を使おう。ここは水の水の剣を使おう。



よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。



取つておむ。ここは水の水の剣を使おう。

炎の魔法

炎の剣で戦うが、こにかく氷初にいかかむはすかか必要。水ッシュも必要でもないが、アイスストームかメガカラッシュがオススメ。バスター位置から近い位置へ行つてくれる。ここから、剣を準備が当たったように氷の剣を振り続けたいからマッてしまふ。



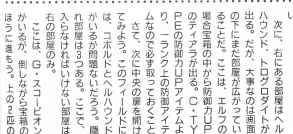
よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。



ここは水の水の剣を使おう。

炎の魔法

このステータスは迷状態になって、距離が多い。中央の、自分がある入口へは、奥分、もしもナイフの形像を押して、上に乗せられる。いづくも部屋がある。すべて行く必要はない。まず、最初の左の部屋だが、ここはグレイ・スケルトンが出でたにたいしたものがないので、あえて行く必要はない。



よく使うが、魔法を撃ててくるとよく使われる。

魔法

ショップでは、大オイル白発とシルバダガー白発を持つていこう。タークウォーリアアロハの必要アイテムだ。

まず前半は回避での戦いになる。これは、シャドールフ、ヘルハワードとエンペリアルフの連続弾の攻撃が激しい。リーチの長い氷の剣を度けていくと、シャドールフの足からの攻撃を回避しやすい。ただ、左右からは来ない。HPは、普通通りに減っていく。



シャドールフの魔法は、回避が必要だ。

シーンが変わると、再び同じ部屋がある通路になる。ここには、吊り木の下のフックに注意。画面の下の宝箱は、いぼつが安全。出口の少し前もフックがあるの、立ち止まらぬようにしよう。

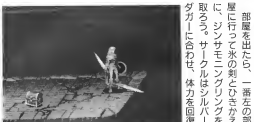
カリーバの魔法は、回避が必要だ。

すつ動かして、氷の剣で種実に向けていく。そして出口付近まで行く。戻ると同じ部屋に入れるようになる。

まず、再び次の後ろにある部屋に入る。部屋の下のほうに行く。ガールがある。一匹ずつ動かして氷の剣で倒していく。すべて倒したら、大きい宝箱からレジスタファアヤリング、スピードブーツを取る。ロッド・オブ・オリアリにレジスタファアヤリングを持って戦うのが楽。



レジスタファアヤリングの威力は、かなり強い。



部屋を出たら、一番左の部屋について氷の剣とひきかえ。レジスタファアヤリングを取る。サークルはシルバダガーに合わせ、体力を回復

して、タークウォーリアロと戦おう。

ウォーリアロ

まず重要な点は、タックルをくわれないということである。少しでも減っている。一撃死の可能性がある。ここで、レジスタファアヤリングを持つていぼつが、火柱でファイアウォールの攻撃をかわらせない。

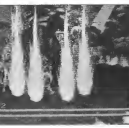
つまり、レジスタファアヤリングがあれば、タークウォーリアロの正面に向かい合ってもいい限り、くらう攻撃はないといこと。くらうとしたら、スケルトンくらいだ。



このほか、シルバダガーを投げつけると、重なるカンカン斬りつづけるのとらかいていこう。シルバダガーを投げられる場合は、スケルトンに吸収されないように要領を。最初

にシルバダガーを使わない場合は、後でインビビリティを使い、シルバダガーを投げよう。

振りつけるのは、主にファイアウォールの魔法。レジスタファアヤリングを持つていぼつ、ウォールの中を突っ切られるのでも、ファイアウォールを、起き上がりでワープの後よどくしていく。



倒したら、大オイルを連発して一気に減らす。無駄な当て方をしないように、細心の注意が必要だ。



レジスタファアヤリングがあれば、体力がかわずかなくなった。L・ホルトの魔法とL・ホルトでとめをさす。レジスタファアヤリングなども使っている。

い。残しておきたい魔法は、スクロールをためこんだファイアウォール、C・エレメンタルと、L・ホルトの魔法のインビビリティ。これらは、クバ戦で使う。

ポイントでは、大オイルを使ったあと、魔法だけで倒せる体力にしておくことでも、あまり後半は大オイルを使おうとしていぼつ、前半は倒られて大ビビに近づかないように、残り1ゲージを半分くらいに減らすまでに使ってしまおう。

前半でL・ホルトがいくつも残していれば、リグで倒してファイアウォールを待ちつつつづけていこう。インビビリティは、足止めしてサークルを合わせぬように有効。ただし、近づいて斬りにいくと反動で殺されることが多い。注意しよう。



エサ・ホーンでL・ホルトリグを残して来ている、かなり楽。もし使いつていたら、イブリートホルトも取っていい。

ンタルなどの全体攻撃魔法がたくさんあれば、それを発するだけで終わってしまう。また、インビビリティも1つは必ず残しておくこと。もう一つは、上にあるビビリングゴブウォールの入った宝箱を安全に開けること。

さて、スタートだがフッククロムンが必ず勝を吐いてく。右下に近づけば、インビビリティがアイラストームにカールを合わせるとにかく1発使ってしまう。



フッククロムンが必ず勝を吐いてく。右下に近づけば、インビビリティがアイラストームにカールを合わせるとにかく1発使ってしまう。



魔法を吐いて、インビビリティを使い、イブリートをすべて倒しておく。そして、魔法の数を確認してアイラストーム、レジスタファアヤリングなどなくさんあれば、

魔法を吐いて、インビビリティを使い、イブリートをすべて倒しておく。そして、魔法の数を確認してアイラストーム、レジスタファアヤリングなどなくさんあれば、

キャラ別攻略／エルフ



両手武器がすべて、威力は少し高めだが、
とに強い打ちかぶりが、インシビリライで消えて断る
かダガーを投げつける。だがこ
で全体魔法だけで倒せるから
い魔法を習得するのが望まし
い。



ラスボスであるが、基本的
な動きはレッドドラゴンと変
わらない。ただ少し強さが激
しく、絶て斬りてくるとやや
や長期戦になる。

レストファイヤリング
が残っていると、F・ポール
やメテオ風の落石は出たらな
い。これはメテオドラゴンに
なりしり。

魔法を回復してあるので、
たんまりあるはず。F・ポー
ルをひたすら魔法でつけて、
斬りてくると、F・ポー
ルは、赤い画面で画面不シャ
ンプすればかわしつづけるの
で、レッドドラゴンの火柱
より先に一発で死ねるリス
よむかなどをこなさねばな
ければ、それほんど相い相手
ではない。最初の一コインで来
たとおぼしにしているのが、誰



この画面は、このゲームの最終ボスとの戦闘中である。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。

魔法・シヤガノー

このステータスは全画面で
構成されており、そのうち
1画面から4画面までからロ
ーの車輪が、手堅くいう
タークウォーリアに慣れな
い。

●1画面

コリンから体勢が、その
内1体を倒す。その後、ロ
ーの車輪が新たに出現す
る。最初は、左上の体を倒
させ、倒してしまおう。斬
りてくる。後ろに出てくると、
プリンもこの要領で倒す。

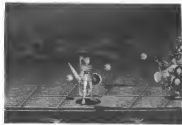


このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。

下の画面(2画面)から、また
このボスの目を倒す。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。

このボスの目を倒す。石投げ
コリンが出現し、その後は
ノール(3)が石体、上か
ら落ちてくる。石を投げろ
コリンを攻撃し、倒してモ
イが、なるべく右の真ん中
の辺りで、盾を使ってガード
したほうが安全だ。あとは
その場所を刻を渡って、ノ
ールのほうから斬られに
てくる。このあと、石投
げコリン(3)ノール(3)ノ
ール(3)となるが、右でウロ
ウロと攻撃していれば安全
だ。

●3画面
前方にヘルハウンと匹。
少しまると後ろから1匹近
い。かかってくる。まず、下から
日本舟の所に移動し、タッ
ンコリン(3)を倒す。この後、



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



このボスの目は、このゲームの最終ボスである。



下から2本柱というのはこの位置のこと。この
中で3秒あたりGO!



この辺でジャンプして、



クササノクササノ、



画面の真ん中にいる黒い球と、クササノは倒して、
1目を倒し、残りのヘルハウンは、なるべく右端で
倒しよ!

●2画面

●3画面

ることがある。下手な場合、下突を喰らっている船中背後から押れてヘルハウンドも下突を喰らってしまう。濡地した、対空必殺技5匹まとめて斬つてしまおう。ここに必ずスパーバードのバグを倒す。ヘルハウンドのバグを倒すまで待つておけ。

●4回目



4回目の対空必殺技は、このように倒す。



3回目の対空必殺技は、このように倒す。

前方から、一列一列ヘルハウンドが出現。そののり体を倒す。新たなヘルハウンドが出現た。最初ののり体は斬り攻撃、タックル必殺技、対空必殺技で、1匹倒してしまおう。その後、ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。

体倒してからヘルハウンドのダメージを与えたいところだ。ヘルハウンドも、なるべく均等にダメージを与えていくつもりで。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。

ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。

タワーウォリア

まず、4回目のヘルハウンドを倒す。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。

ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。

ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。

ストームが戻ったら、M:ミサイルが来て攻撃しよう。熱い戦いだ。

木々の楽隊を

エルフでないと通ることができないルート。それがこの楽隊だ。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。

ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。

右を向き、斬りボタを連打しよう。シャドーエルフを倒す。シャドーエルフ(2)倒す。シャドーエルフ(3)倒す。シャドーエルフ(4)倒す。シャドーエルフ(5)倒す。シャドーエルフ(6)倒す。シャドーエルフ(7)倒す。シャドーエルフ(8)倒す。シャドーエルフ(9)倒す。シャドーエルフ(10)倒す。



4回目の対空必殺技は、このように倒す。

ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。ヘルハウンドののり体を倒す。

キャラ別攻略/ドワーフ

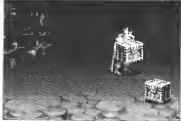


とノールを除くが出現する。安定した4段攻撃のCD。倒したらもうチャンスで回収しておくと回復の注意高だ。アイテムを拾っている時にヘルハウンドがいたら、100%確率でつられてぶっ壊してしまふからだ。そういふ高難の時にモアテムはすくなく回収しておくべきでいい。

そしてこの部屋最大の注意事項は、開通の部屋から出てしまふことだ。ヘルハウンドとの対戦に夢中になつて左へ行き過ぎて出てしまふように。あるいは右のほうへ進んでしまふ。

まずは木の宝箱の下から開けよう。これには鍵がかかっている。次は木の宝箱である。これは念で上から持ち上げて持ちかかってくるので開けられにくい場合が多い。また、右から回復し、上を回り込んで持ち上げられる。この部屋には宝箱の種類のほか以外には宝箱はこれ1つノードメシで抜ける。

宝箱をすべてチェックしたら、外に出るべく。外に出たところには下のライン



宝箱をすべてチェックした

を進む。これは、ヘルハウ

ンドの姿に当たらないためである。というわけで、ヘルハウンドを2匹倒せば、コボルトも出現するからたてて



コボルトも出現するからたてて

問題を解決する。

この状況は、2つを並を進め

ていく。そうするとヘルハウンドが4匹出現する。2匹出たら左のほうで始まる。この時に右のほうで行く。まとも、ノールも出てきてしまつて注意。

ヘルハウンドを倒したら、次のシーンだ。ここにはまずノール、ヘルハウンド、ノール、ヘルハウンド、2つという順に出現してくる。

まずはノールを一番下で倒す。すると左右にコボルトが現れていっせいにダメージを浴びてくる。ここは左右のコボルトのゴボルトに撃たず、上へに連射中に向かって倒す。倒したら、コボルトは右からダメージを受ける。倒したら、コボルトは右からダメージを受ける。倒したら、コボルトは右からダメージを受ける。

この部屋はヘルハウンドが2匹出現する。このヘルハウンドを2匹倒したら、コボルトも出現するが、この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。



この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。この部屋には宝箱が2つある。

のしるから、つまり右なら

ダッシュ必殺技、対空必殺技の1セットを入れよう。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。



あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。あまり倒れない人は基本の4段攻撃を入れる。

カードで近づく。よってガードで

を打つ。ガードに近いからガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。



ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

ガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。よってガードで近づく。

う。また、ハンマを使つてもいい。

これで1体は倒せる。そうしたら残りは1体。こいつは遠い。左右を投げつけて、基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定



基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。基本的には前の敵をかわらない。ガードして4段攻撃で超安定。

発射する。奴は「ヨウ、すく
らッ」シュシユ必殺技・対空必殺
技。そして奴が足上りする所
に再びハンマー、そして同じ
ようにタツシユ必殺技・対空
必殺技。そして追い打ちを
発射ける。これで奴は「ふえ
ー」と言ってお片云々。

☆大敵のナ

●準一階層

まずはスケルトンだ。上の
宝箱の中のスハバヒーリン
グロブションを残しておいて
スケルトンを出現させよう。
左に倒れてガードボースのま
ま待たせ。スケルトンはジャン
プ攻撃でくるので、カウター
アタックで起せよ。そう
したら追い打ち、自己倒すと
次がくる。再びガードボース
でカウターアタックを狙っ
スケルトンを出したら一
番上のインを右に行こう。
炎の襲撃はこは一番上を通
れよ。

次のインはノルとコホ
ルドである。こは、一番上
でガードしていてカウター
アタックで倒す。早く自
倒そうとして深きと無
駄なダメージをくらわすや
すい。相から近寄るとくっ
合を待たせよう。



このシーンが終わると、ス

ケルトンが出てくるが、タツ
シユで抜けて出口に行こう。
●第二階層

こはヘルハワードとの攻
撃で、四つ穴を返させて、左
隣まで倒す。倒してこ
こつまることにより倒した
時に出るアイテムの回収が
やすくなるのである。自己倒
ヘルハワードを倒せば、こ
こではもう敵はいない。

この階層で重要なのは、上
の宝箱である。この宝箱は
鍵がかかっている。なぜアイ
ンズンの術で鍵を残してきた
のが、それはこの宝箱を開け
るためである。お宝をあきら
めてまこの宝箱にたむら
理由は、スハバヒーリンの
ワンダーエッグが入っている
からである。このワンダーエ
ッグはタイムス戦で役立つ
ので必ず取りこまそう。

下の宝箱にはヒーリングポ
ーション、ポルトランド
●第三階層

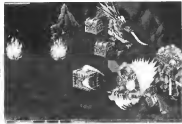
こは初登場のガールコイル
がいる。こいつは魔法は魔法
を使わないと倒せない。ので
無視するしかないよ。また、
この階層はサードタツシユし
て速攻で倒すにしよう。



●第四階層

最初の宝箱を開けて回収し

たら、一気に右壁まで走り、
下の看のところに倒す。こ
この敵はグール、シャド
ーエルフである。このくほま
で連射をくらわすに、ほほッ
メーシをくらわすに有効でき
る。



こに入ると、この敵は

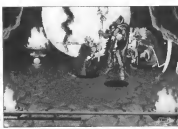
こいつある宝箱は上か
ら順に開けるように。回収し
たらサークルを開いてみよう。
ワンダーエッグ、ポルト
ランド、大オイル(2)
オイル(後述)はそろって
あるが、ここのワンダーエ
ッグに合わせるべく、それで
は中盤の山壁、リッチ、タイ
ムス撃た。

☆大敵のナ

はっさりの口で全キャラ中
一番つらいのがワープ。速
打できないのと足の遅さが致
命的である。
まずは注意することがある。

①奴に触れるな!!
②下へのライオンを合わせせ近
づくな!!
③自分かマヒしてしまっ
たため、必ずテラリオンと同じ
ような感じで、こいつは自分
の回りに火柱を上げるためであ
る。
●基本本
テラリオンと同じよ!!
自分のリーチが開くくらいに、

位置に斜めから入って斬る。
1セット入れたら上下のライ
オンを一度ずつ倒して再びセッ
トを入れるように近づいてい
く。



時を4段階で、奴に近づいてい

●奴の攻撃を知る
基本かわかったら後は奴の
攻撃を知ろう。
①立ち
②アニメイトアタック
③メテオスウォーム
④モート

①は奴がガードをした場合
に起きる。こちらもガード、も
しくは上下にライオンをすそ
う。
②は体力ゲージが一本にな
るまで。クルを自己倒
するのだ。このクルは自己倒
ミスでの混合攻撃がわりと怖い
ので、ここのワンダーエッグ

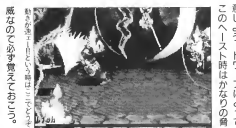
③は体力ゲージが一本にな
るまで。クルを自己倒
するのだ。このクルは自己倒
ミスでの混合攻撃がわりと怖い
ので、ここのワンダーエッグ
④は体力が残り少ない時は、
必ず一番上のランに行く
とよい。この時は多少のタク
スーン撃つて白髪は出さず、奴
がダメージをくらったノックバ
ックする。画面の縁に沿っ
てノックバックするのペ
インがずれる。このことによ
って敵のライバル殴り
はランがすずれていくわ
らないだ。しかもその後再び
斬られるやっける。弱光。
ただしこの位置はヘースト
時に限る使える場所なので主

を使用する。するとオウルベ
ア撃が出現しなくなる。一度
タイムス、クルからしれど
れ、オウルツに任せよう。テ
イムスが強に行ったら自らも
斬りにいこう。



③はタイムスの体力ゲージ
が一本の半分になると使っ
てくる。一番上か一番下にいれ
ば当たらない。この時はグ
リを相手にしよう。
④はどいつもどいつかとい
うと、タイムスは普通の状態の
時ハーストがかがっている
かのように動きが速い状態の
時があるといこと。いつ
かは全くかわらない。とり
あえずその動きが速い時は、
必ず一番上のランに行く
とよい。この時は多少のタク
スーン撃つて白髪は出さず、奴
がダメージをくらったノックバ
ックする。画面の縁に沿っ
てノックバックするのペ
インがずれる。このことによ
って敵のライバル殴り
はランがすずれていくわ
らないだ。しかもその後再び
斬られるやっける。弱光。
ただしこの位置はヘースト
時に限る使える場所なので主

③はタイムスの体力ゲージ
が一本の半分になると使っ
てくる。一番上か一番下にいれ
ば当たらない。この時はグ
リを相手にしよう。
④はどいつもどいつかとい
うと、タイムスは普通の状態の
時ハーストがかがっている
かのように動きが速い状態の
時があるといこと。いつ
かは全くかわらない。とり
あえずその動きが速い時は、
必ず一番上のランに行く
とよい。この時は多少のタク
スーン撃つて白髪は出さず、奴
がダメージをくらったノックバ
ックする。画面の縁に沿っ
てノックバックするのペ
インがずれる。このことによ
って敵のライバル殴り
はランがすずれていくわ
らないだ。しかもその後再び
斬られるやっける。弱光。
ただしこの位置はヘースト
時に限る使える場所なので主



弱なので必ず覚えよう!!

言い忘れたが、リッチ、タイ
ムス、クルを倒した後にはオ
イルを買っておこう。
さて、リッチ、タイムスそ
の戦いで受けたダメージはそ
のまま、こに来るまで
な。そして、こに出で

コリンのアルリズムは
全面で最強。といことで
ボス戦に入ったとき体力が
満タリになるようにには
コリンの対処が重要なのだ。
まず、宝箱の周りにフ
ランをタツシユ必殺技4
ン倒してあげよう。



攻撃を使うと、後ろに回り込
まれてしまつてやっかいため
で必ずグッシュ必殺技を多用
するよにしよう。

そして宝箱。ここにはス
ーパーリングボネーションが
入っている。リッチデイス
でのダメージをすぐに回復し
よ。もちろん右の宝箱も
速攻で開けてよ。

この後は、ノール斧で石
を投げるゴブリン、オイル
を投げるゴブリンと続く。こ
まめにたらいもつ対処は大丈夫
だよ。



●攻撃
長いムチのよな尾による
攻撃。それと種つきのみ
種つきは殴り込まれるよう
にくらう時もあつて注意。
尾の攻撃はガードできぬ。

●アルゴリズム
自分と相手の距離が、画面
端と端だと大ジャンプの時
。この大ジャンプの時、奴
らは着地で画面中央に向い
るので、自分はその場所にい
れば確実にダメージから攻撃で
きる。超難易。

●開閉
自分は右側に位置しておき
奴が2体に分かれたら影を見
て本体と攻撃しなさい。後ろ
から斬れるのでとりあえず4
段攻撃を入れよう。

●基本方針
自分と相手の距離が、画面
端と端だと大ジャンプの時
。この大ジャンプの時、奴
らは着地で画面中央に向い
るので、自分はその場所にい
れば確実にダメージから攻撃で
きる。超難易。

大ジャンプを誘って後ろか
ら斬る。サコウがうたいが
て必ずグッシュ必殺技を多用
するよにしよう。



あまり相手にしないように。
小ジャンプの時、斜めジャ
ンプ斬りて入って空を殺技
で斬る。



自分と相手の距離が、画面
端と端だと大ジャンプの時
。この大ジャンプの時、奴
らは着地で画面中央に向い
るので、自分はその場所にい
れば確実にダメージから攻撃で
きる。超難易。

基本は逃げ打ちを繰り返すに
なるべく距離を離す。ダッシ
ユゴブリンにタックルをし
て、とりあえず転ばしなから
いくといいだろう。

また、1度転ばしたまま
オイルを使って逃げ打ちをけ
ると楽である。

まずはゴブリン、スケルト
ンとの戦闘。ここは時間制な
ので、それと臭合を入れな
くてOK。スケルトンはカウ
ンターアタックで倒す。な
らなくで戦うつもりです。

この後、上の宝箱を開ける
前に画面を少し進めてノール
（斧）を出現させ始末しな
さず、宝箱の中身を取つた
ら、次は本の横での戦闘だ。
ノール斧・弓のみなで、
左右どちらかの旗で戦うと
よい。D・Cクロウがあればノ
ール（弓）は無視してOKで
ある。

さてシーンが変わって下に
至箱がある。この宝箱には重
要アイテム、レストファイ
ヤリングがある。これは壊
れる可能性があるのでとりあ
えずこの宝箱は開閉すにお
い。



画面を閉じ始めると、トロ
クローグが出現し、まじし
たら左に戻って始末しよう。
その後この宝箱を上から開け
る。

次はグールの戦い。ここ
のグールは、無理に倒さず、
2匹の状態時に画面を大
きくダッシュでぐるぐる回
りやります。もし戦って
レストファイヤリングが



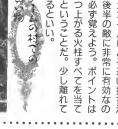
壊れでもしたらそれこそヤバ
い。このノール地帯がかわ
らぬようにホステ、
たい。

こいつはマンティコアと基
本的に変わらない。ただドラ
ゴンの目から火を吐くという
攻撃と、サコウにヘルハウ
ンクが参戦してくるといふ点
が違ふだけだ。

レストファイヤリング
があれば、火の攻撃は無効化
できるので、本当にマンティ
コアと変わらない。

ジャンプ攻撃がいくとい。
盾の中火は、少しずつ進
める。もし画面に追い
ければ、一番上から下
にダッシュでジャンプすれば
一掃もけることは可能。
このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。

ジャンプ攻撃がいくとい。
盾の中火は、少しずつ進
める。もし画面に追い
ければ、一番上から下
にダッシュでジャンプすれば
一掃もけることは可能。
このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。



ジャンプ攻撃がいくとい。
盾の中火は、少しずつ進
める。もし画面に追い
ければ、一番上から下
にダッシュでジャンプすれば
一掃もけることは可能。
このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。

ジャンプ攻撃がいくとい。
盾の中火は、少しずつ進
める。もし画面に追い
ければ、一番上から下
にダッシュでジャンプすれば
一掃もけることは可能。
このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。



小くくなり、奥の建物で足
を踏み、手前の建物で闘
い物がある。ここはリ
ンクが飛ぶ。

このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。

このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。



このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。

このまじしは、画面にやめ
て開くといい入のため
別の方法がある。まずは
オイルを倒した後の巨大
オイルを倒す。あとはキラ
を飛ばして逃げ打ちに大イ
ルを全弾ぶち込むだけ。一
脚にしてキメを倒せるぞ。こ
の大オイルに非常な打ち方
は後半の敵に非常な有効な
て必ず覚えてよ。ポイント
は3つがある。まず、左側
3つにこのまじしを少し離
れたい。

はよい。



再び連絡があり今度は初巻であるヘルハウンドだ。実



後半に出くると四天王1人であるクウォーリーIIと攻撃法、動きが似ているタクウォーリーA。他でいることはない。やはりこの組み合わせである。それではまず攻撃法を知ろう。

① 壁の回り攻撃
壁地面を叩き地面から雷の柱を撃ち上げる。
雷の柱が雷の玉、同じように雷の柱が上がる。
雷の柱が上から落ちて雷の玉が雷の柱を撃ち上げる。

この辺りである。あと、サコシでスケルトンが匹出

現すのを忘れない。

まずはこの。これは奴がア

ボートした後に必ず出す。

雷は奴が持っている雷玉

で、クラシックは残

っている。判定はな

らぬ。これは壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

4段攻撃を入れる場合注意



この壁の柱はガードできな

いが、その他の攻撃はガード

できない。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

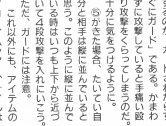
を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

4段攻撃を入れる場合注意



雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

歩いてはつづいて攻撃の

判定は壁面中から攻撃

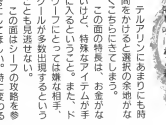
して雷を落とす。この

チャージ。

雷は壁面にアクリルの地面

を叩くことで出される。

崖壁を穿つ



崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

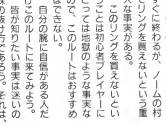
崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ



崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

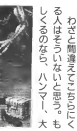
崖壁を穿つ

崖壁を穿つ

キャラ別攻略／ドワーフ



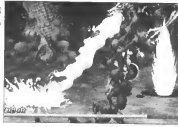
として、ウィンドに乗っての
跳び込みだ。
「キャットパワードワーフ」
「なにか間違えておかし
く人形をいじりだしたか
も」
「ハッキリ言って、ハンマー、大



キャットパワードワーフ



キャットパワードワーフ



キャットパワードワーフ

オイルを溜めておこう。もし
ハンマーに合わせればよく
まずはボスにダメージ。それ
でプレスを吐いて後ろドラゴ
ンの目の中心にハンマーを
全弾ぶち込み、その後、ひた
すら斬る。うまくいけばほく
にもう一回プレスできるこ
ろ。これで3回目のプレスは、
これは大オイルにあわば、これ
が全弾無射。この時、大オイ
ルは溜せずに少し遅らせな
がら撃ていく。火柱が凄切
れないように使っていくこ
う。これで4回目のプレスは、
ここから新兵器はプレス。
要するに、プレスの時正面
の下に入り、攻撃するのが基
本。プレスは体力ゲージが一
本になった時に2回目、ゲ
ージが半分になった3回目
がある。くれぐれもプレスの
時にイフリートボルト等を使
わないように。プレスを消し
てしまうので非常にヤバ。
ハンマーで3回目のプレス
ができない時は、画面端で動
きガードをくぐり返し、2回目
のプレスになるまで粘るしか
ない。断ったまぐにガード
して次の爪を防ぐのだ。

ドラゴウイフ

ここからいへる組合は、大オ



ドラゴウイフ

なぜこちらはおやすみできな

いのかと。それと、酒中の
ドロドロ液体、シャドー
エルフが苦手なと、魔法剣
が炎の剣であるという点か
らかかっている。
酒中のドロドロ液体、シ
ャドーエルフ(劇中)の地
帯に、エルフ(劇中)の向
かかって斬っていくのわりと
安全。ただ、シャドーエルフ
が少し強い。
炎の剣の使えない理由は、
連続攻撃できないというこ
う。敵を倒すの時間がか
かるのだ。しかし、プレスのフ
ォームは少し強くなる。プレ
スの下で回ると少し強くな
って、ダメージも少し増える。
道中及びボスの詳細は、以
前の記事を参照のこと。

ドワーフ

地上地下水路



ドワーフ

地上地下水路

ここに来る組合は必ず大オ
イルを溜めておくこと。
スタート時に、とにかく左
右に向かってダメージをしな
う。それは存在が、という
いきなり天井から落ちてどん

どんくなるためだ。
ダメージを溜めている間に、サ
ークルを回して大オイルを持
ちかかると、
あそこは、
これでは、
強の兄弟への対決となる。



ドワーフ



ドワーフ

とにかくテルアリンに攻撃を
集中すること。テルアリンを
倒せば、テルアリンは勝手に
に攻撃をやめるのである。

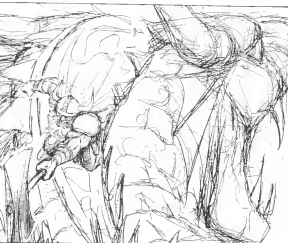


ドワーフ

画面を動き回り、なるべく
テルアリンとテルアリンを
引離す。この時はテルア
リンに攻撃を吹き飛ばし
ておく。
そして二人を引き離したら
テルアリンを4段階攻撃する
そうして大オイルで追打
ちをかかめる。
大オイルで強い打ちか
ける時に注意するのは、奴が転
ぶ。そして、彼は正気に戻り後
で助けてくれる。
ナクバを一掃して倒して
くるのである。感動!!



ドワーフ





めるようにできるのは魔法が、
 つら〜キル無効状態
 スケルトン、グール、
 コリドー魔界、リトル、
 フレーム(8)フロストサ、
 ラマンダー、エーホー
 ーテン

しかし、C・エレンタルにも欠点はある。魔法攻撃力は大敵アプツするウィザードリースタッフの影響を受けないので、C・エレンタルの攻撃力を上げるのは精進の杖。後述に行けば、四キャラの魔法が楽に進める。
 本攻撃では、全面固定型の1Pキャラを前衛として進めているが、慣れたら大敵絶滅のOPにも挑戦してみてもいい。パーティープレイでも役に立つ。

魔法の心

防衛力の低いM・ユーザーが最も注意を払わなければならないのが、武器を用いての魔法である。
 タツシユ、対空必殺技はおろか、斬るボタツキ連打による連続攻撃されないM・ユーザーは、単発の杖攻撃と強攻撃の魔法を通常魔法でメインに使っているのが多い。
 魔法は出る量が多いので、杖攻撃やタツシユ攻撃にキヤンセルをかける癖をつける。基本ともいえる連続技は、

- ①杖：杖：杖：杖
- ②杖：杖：杖：杖
- ③杖：杖：杖：杖
- ④杖：杖：杖：杖
- ⑤杖：杖：杖：杖
- ⑥杖：杖：杖：杖
- ⑦杖：杖：杖：杖
- ⑧杖：杖：杖：杖
- ⑨杖：杖：杖：杖
- ⑩杖：杖：杖：杖



多いからだ。ザコでも数が多いときには、万端を排して魔法を使うようにしよう。
 なればせか言い打ちかできないところがある。また、オメガキツツのボタツキ連打による連続攻撃されないM・ユーザーが追い打ちをかける場合も多い。注意。

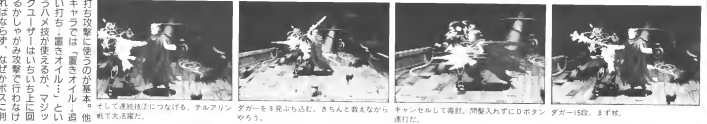
マジックユーザーの基本連続技

ダメージ重視	魔法攻撃力重視	魔法攻撃力重視	魔法攻撃力重視
連続技①	連続技②	連続技③	連続技④

連続技云々よりもいかにしてうまく立ち回るか、というのがこのほうが重要な。M・ユーザーの場合、敵に真正面から下からに寄り寄るより、近づく、少しもやはいはしない。た、すくすく上下に動きまわして仕切の面した。フレイティングやバツクスティング、無杖を使って、敵が自分の無サイドにいるという状態になるべく進めよう。

非力な魔法は、
 使えないしほり
 アイテムの運用は
 M・ユーザーは他キャラに比べ、使えるアイテムや取れる行動が限定されている。ハンマーやアローが得意でない、宝飾を所持できない。一応M・ユーザー専用の武器として、ワンドがあるが飛び道具が撃てることはいえ手えるダメージが非常に小さくしかも回復する量が少ない。こので魔法を使うのがあまりないのが現実。
 ショップのアイテムはタガールとオイルしか使ったことができないが、これら魔法以外の数少ない大ダメージを与える魔法、魔法を節約する意味でも活用していきたい。

●タガール(シルバタガール)
 タガールを使うのは、単体で出現するボス敵が主なる。出現しなはキツツにせす、日本まで投げられるようにしよう。有効なのが、
 ・杖：杖：杖：杖×白：杖
 ・杖：杖：杖：杖
 ・杖：杖：杖：杖
 ・杖：杖：杖：杖



定かなくなることもがあるのて実用性が薄い。一方の大オイルは、魔法使い打ちに使えるので後半では他キャラ同様必殺アイテムになる。きつと近づいたら大オイルが発動してダメージを回復する。このときが魔法を使うのがいい。
 先に挙げたタガール15段から大オイル15発の扱いで魔法を使うは、これだけで大抵のボスを倒せてしまおう。



ステージ4

ア・モアの魔法

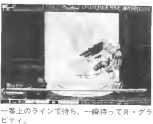
この面は「コ戦がほとんどなく、ボスと戦ってという展開」でスタートは全画面中最も難しいのがこの4面だが、M・ユナーならば比較的楽に扱えるので安心。
まずはシャド・エルフの奇襲、動かし待ち、上から飛び込む「炎」の魔法を回避し、コンボを打ち返す。進行するにつれ複雑になる。体の大きい体を倒すとワイバーンに乗ったシャド・エルフが現れる。タリッシュもしくはライオンキングで飛行船の召喚まで行けばいい。魔法は「F・ボール」が解かない。
M・ミサイル、グラビティ、M・サイリウム、アテムは一回のコンボで、そして「F・ボール」を倒す。F・ボールを倒したら左に下がってでも1回同じことを繰り返す。魔法は1体倒すとシャド・エルフの魔法が来る。右側に落ちて残りを倒すとボスが出現する。

ハービー

ハービーが倒せばいい。いなり、パン、パイ、一番のライオン。一度倒すとコンボが早い。また、ハービーが倒ると魔法は「O・エメンタル」に変わって追いつく。サイクルを閉じ動作も覚えて、Aボスを倒す。追いついたら、魔法は「O・エメンタル」を必ず右向きで使い、水の魔法を呼び出す。炎の魔法は

ハービーがダウンしないことが多いので注意しては、そして再び追いつく。水のO・エメンタル……という手順でアイスストームまですればいい。切れば倒すはずだ。途中、シャド・エルフ（魔法）が来るが、魔法を使うタイミングを逃し、F・ボールをやり過ぎず

ハービーが倒ると、魔法は「O・エメンタル」に変わって追いつく。サイクルを閉じ動作も覚えて、Aボスを倒す。追いついたら、魔法は「O・エメンタル」を必ず右向きで使い、水の魔法を呼び出す。炎の魔法は



一番上のラインで待ち、一掃してR・グラビティ。



カーソルをC・エメンタルに合わせてつづいて追いつく。



魔法は「O・エメンタル」に変わって追いつく。サイクルを閉じ動作も覚えて、Aボスを倒す。追いついたら、魔法は「O・エメンタル」を必ず右向きで使い、水の魔法を呼び出す。炎の魔法は

うにする。ギリギリまで引きつけて使えばいい。魔法は「O・エメンタル」に変わって追いつく。サイクルを閉じ動作も覚えて、Aボスを倒す。追いついたら、魔法は「O・エメンタル」を必ず右向きで使い、水の魔法を呼び出す。炎の魔法は



F・ボールはこのくらいひきつけてから、魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。



魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。

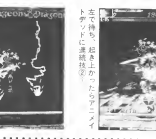
テルアリンは最初、アニメイトテッドを倒してスケルトンを4体呼び出す。まず、1つを倒して料理して、アイテムをタリッシュにセット。魔法は「F・ボール」に変わって追いつく。サイクルを閉じ動作も覚えて、Aボスを倒す。追いついたら、魔法は「O・エメンタル」に変わって追いつく。サイクルを閉じ動作も覚えて、Aボスを倒す。追いついたら、魔法は「O・エメンタル」を必ず右向きで使い、水の魔法を呼び出す。炎の魔法は



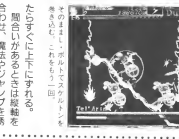
15発、F・ボールをひきつけてから、魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。



魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。



魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。



魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。



魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。

魔法を使う。こうすれば2発分やり過ぎる。

ステージ7



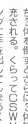
この面はゴブリンの攻撃があまりなく、むしろボスに接近しやすくなる短い面だ。しかしマジックユーザーにとっては、かなりの難所となることが多いので油断は禁物だ。

まずはカーリル合戦。といいたいところだが、もたもたしてはいるお宝が消えてしまふ。Gold Box 10 Bにローラーもあるのだから合戦させませぬ。ローラーはカーリル・メイジが、ポータル、アイテムはアイテムポータルが、DOWウィンド

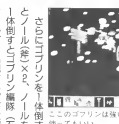


この宝箱が消える前に急いでカーゾル合戦を終わらせること。

相手するのだから、いろいろがあまらぬ。DOWの威力が激しい理由をすべてこのゴブリンにある。アルコリズムが強化されて、つかず離れずの位置を保持としてくれる宝箱(2)にはスーパーヒーリングボシオンとヒーリングボシオンが入っており、初めから魔法を使う場面でもう、ポータルやアイテムなど、一回使えば一掃できる魔法がいろいろある。



このゴブリンは強いので思い切り魔法を使っていい。このゴブリンは強いので思い切り魔法を使っていい。

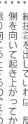


このゴブリンは強いので思い切り魔法を使っていい。

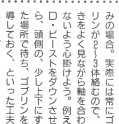


石はラインずらして回避 ノール(弾)を倒すと来るぞ。

デュラレスサービストは必ず画面の右のほうに、左を向いて魔法を放つので倒したら右側で待て。D・ビーストは最初から分裂するが、本物は1つ。素早く影を見分けて、連続技でダメージを叩き、一度ダメージさせたらオカと同じように頭面を回って進



魔法技を出していれば、反対側を向いて起ちかかってから弾を叩くようになるのでその素直に攻撃できる。魔法でダメージを頭が画面内に行き止まるときは、大きく開いた魔法技を叩きつけて逃げるようにして高地を越えてやはり連続技を出す。同じく魔法はあくまで敵がD・ビーストの魔法。実際には常にゴブリンが叩きつける魔法で、動きをよく見ながら戦を合わせないよう心掛しよう。例えはD・ビーストがゴブリンを倒したら、頭面の少し上下させた場所まで待ち、ゴブリンを倒すまでおく、といった土手が必要だ。

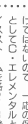


ダメージさせたらオカ同様頭面を回ろう。

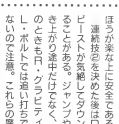


D・ビーストが頻りに向く連続技だ。ゴブリンに注意。

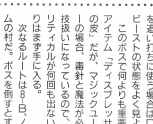
だからこれだけでほぼ終わり。魔法をバンバン使っただけで倒さない、この先の魔法力回復ポイントまで魔法は特に「これか何れ必要」といっ



けではないので、一応の保険としてD・エレメンタルを倒すときは、他はアイテムポータルも倒す必要はない。魔法でダメージを頭が画面内に行き止まるときは、大きく開いた魔法技を叩きつけて逃げるようにして高地を越えてやはり連続技を出す。同じく魔法はあくまで敵がD・ビーストの魔法。実際には常にゴブリンが叩きつける魔法で、動きをよく見ながら戦を合わせないよう心掛しよう。例えはD・ビーストがゴブリンを倒したら、頭面の少し上下させた場所まで待ち、ゴブリンを倒すまでおく、といった土手が必要だ。



D・ビーストが頻りに向く連続技だ。ゴブリンに注意。



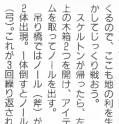
D・ビーストが頻りに向く連続技だ。ゴブリンに注意。

魔法をバンバン使っただけで倒さない、この先の魔法力回復ポイントまで魔法は特に「これか何れ必要」といっ

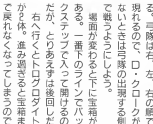
ステージ8B



この面のゴブリンも7面と同じレベルゴブリンも持っているが、地形がかなり異なるので慣れずして。左下を拠点にダメージで切りかたして。次はポータル。右へ進むとノール(斧)が大ダメージを受けるので、この面は倒す生かししつくりかかろう。

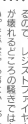


この面は倒す生かししつくりかかろう。



この面は倒す生かししつくりかかろう。

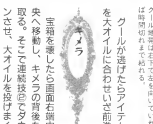
魔法をバンバン使っただけで倒さない、この先の魔法力回復ポイントまで魔法は特に「これか何れ必要」といっ



この面は倒す生かししつくりかかろう。



この面は倒す生かししつくりかかろう。



この面は倒す生かししつくりかかろう。

魔法をバンバン使っただけで倒さない、この先の魔法力回復ポイントまで魔法は特に「これか何れ必要」といっ

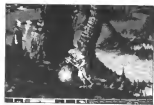


ステージ9B



シャド・エルフは面のところと同じり方で、深遠いはせす、こっとして上から来たところをきとしてや。

氷の属性G・ヒールを倒すと溶解されるが、下から戻ってG・ヒールを返せば、戻ってG・ヒールアホトさせるとなせかえてい。



シャド・エルフとドラゴンの戦闘はここにいれば安全だ



魔法でダウンさせ大オイルをまく。後半の黄金パターンだ。

中敵の雑魚、シャド・エルフのドラゴンの地帯は安全な帯あり、左のくぼみにいると敵が入ってこない。敵ならばドラゴンを倒せばいい。

ステージ10-1-2-3



スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。



スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。



スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

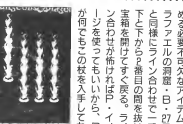


スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。



スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。



スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。

スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。



スライム・バスターは、長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。長い杖を振り回す。



派生ルート・ワンポイント攻略

スティーブ
 連続ジャンプ
 コントロールが多いのが特徴。盾のないM・ユンサーに比べて安定地帯。連続ルハワドが一足先に出現するが、ステーション白ではOSワグが取れるので結局OSの損。ただなまここの面お数が少なく、たまために約50000の差。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

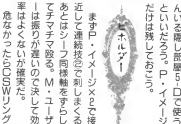


ウエリ
 出現時に急いで壁に回って連続技を。正面からならダガーあつたけ十連続技。あと、エレメンタルアイ



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

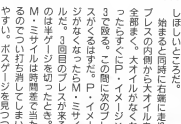


スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

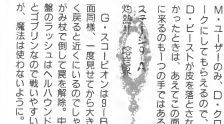


スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

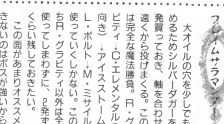


スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

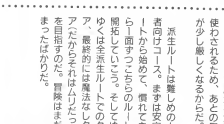


スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。



スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

スティーブ
 スティーブは、近づくにつれて遠くから射撃してくる。近づくにつれて遠くから射撃してくる。

フレイムサラマダー
 大オイルの穴を少くとも埋めるためのシルバダガーを9発撃つておき、船を合わせて遠くから放たれる。この後は完全な魔法勝負。R・グラヒティ・O・エレメンタル右向き・アイヌストーム・L・ポルト・M・ミサイルと使っていくしかない。このうちR・グラヒティ以外は全部使ってしまうので、必ずつくり残しておきたい。

フレイムサラマダー
 この面があまりイヌズでできないのはボスが強いからではない。ここで魔法を大量に使わなければならない。それが原因で少くとも埋めるからではない。これは魔法を大量に使わなければならない。それが原因で少くとも埋めるからではない。

●担当…がっちん



ダッシュ必殺技が頼り

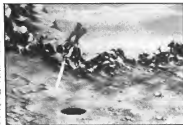
シーフ

まずは基本をしっかりおさえること
1コインクリアの道は険しいぞ。

シーフの特徴を知ろう

シーフの基本性能

まずは基本をしっかりおさえること、1
コインクリアの道は険しいぞ。



2回以上ダッシュを繰り返すと、前方の壁を突っ破ることができる。

●アイテムを盗める

敵に体当たりをすれば、アイテムを落とさせることができ、サコキヤコは特に、ボスキャラでもOK。ただし、レッドドラゴンやシアンは落とすアイテムが設定されていないため無効。リッチも体当たりができればアイテムを落とさせる



宝箱を開けるのは、シーフの得意技。宝箱を開けると、アイテムが落とされる。

●力かいらない

宝箱に力かきがかかっている場合、力かきを使わずに開けることが可能。

●トランプ発見

宝箱を開ける時にトランプがかかっているか知ることができ、ほかに引飛んできる場所もある。頭上からのトランプを吊り上げ、シーフなら反応しない。



このシーフは、非常に速い。また、非常に強い。そのため、非常に強い。

●スリッパが無制限に使える

サファのアイテムとしてスリッパを落とせる。いわゆる投げ石だ。これについては、あつちんが解説しよう。

●バックスタップ

相手の背後から、コマンド投げ(△)。やり方はあつちん

いに背を向けた状態で、Aボタン。このときシーフは右側に引き寄せられる。

●バックスタップ

全キャラ共通で保有している。日本シーフで打ち動き。シーフはバックスタップ(以下バックステップ)中は無敵状態となっている。シーフのフレイト時間が長くなるほど使用頻度は上がっていく。



●剣の軌道

これは悪魔にしている。上方部をカバーしているから、シヤドエリフの斬りかきで攻撃は剣の進行で簡単に防げる。

●剣の振るスピード

それほど早くないので、工夫していかないと、たえば、サコキヤコをまとめて斬りつけても3連続のコピーネーションを使うよりは、3回斬りかきのダッシュ必殺技を使ったほうが危険は少ない。通常斬りは面割りのセーシオンが大きいから、なお、ダッシュ必殺技は必ず斬りをキヤンセル

●剣のリーチ

これは申し分ない。予想よりはるかに速く。また、自らの当たり判定も前へ出るのを、炎を前にして剣を振ると覚えてしまっている。あと、密着しすぎている敵を断れな



これは申し分ない。予想よりはるかに速く。また、自らの当たり判定も前へ出るのを、炎を前にして剣を振ると覚えてしまっている。あと、密着しすぎている敵を断れな

●攻撃力

わりと強い。ただ、ダッシュ必殺技などを使っていく必要はある。それによって、解決しよう。



攻撃力は、ただし、ノーマル1回にヘルアップがでるので、前回はダメージがある。

おもにダッシュ必殺技を使つていく。通常の斬り攻撃をキヤンセルして出すことで、

きるので、うまく組み合わせていく。

●回避率

回避率は、1回目を一番安定している。1回目の斬りを、相手がガードしたかどうかを判断してからにいくのがいい。ダッシュ必殺技のあと、普通はレバー入れの強攻撃が追い打ち。対必殺技につなげるのをあれれば、ダッシュ必殺技がガードした瞬間に入力するのいい。



コピーネーションの2回目をキヤンセルする。そして、ダッシュ必殺技。ここまでかなりの威力。



そして、ダッシュ必殺技。ここまでかなりの威力。



これは申し分ない。予想よりはるかに速く。また、自らの当たり判定も前へ出るのを、炎を前にして剣を振ると覚えてしまっている。あと、密着しすぎている敵を断れな

キャラ別攻略/シーフ



シーフの振りかたは、シーフがキーンと鳴る。さかむりかたは、シーフがキーンと鳴る。



斬りをスカしておいてボタンを連打する。

水鏡とほつ

シーフは肉弾戦キャラとは言いにくい。あまむちも防御力が低いからだ。主に武器スキルを使っていて、シーフを使うのは、スリング。

●1回斬り、ダッシュ必殺技、ダッシュ必殺技、1回目のダッシュ必殺技は少し待たなければいけない。だが威力は高い。最後の編の強攻撃が真空必殺技がいいたそう。

また、通常斬り、ダッシュ必殺技の間、強攻撃をミスすることもあるがミスやすいのが難い。自傷があるから使っていない。

なお、これらの連続技をシーフの攻撃ペーシでは、フンセットとよんでいる。

オイルハムの毒の攻撃は、オイルハムがキーンと鳴る。



ぬるが、このオイルは無敵状態に回避されてしまふ。そこで剣を使つての返り打ちで出来上がり。敵は剣で斬られた瞬間に置いてあつたオイルに燃えるわけだ。

●オイルハム
シーフのみ方法ではないが紹介しよう。シーフ攻撃ペーシでは、マンシューピオン、テルアリン、ロビーストで使用する。なお、クウォーリアでも可能だが、タックルでオイルを重める必要があるので、使わないパターンで紹介している。

では、やり方に入ろう。まず相手ボタンをオイルで返り打ちする。さして、ダウンしている相手にオイルを重ぬるが、このオイルは無敵状態に回避されてしまふ。そこで剣を使つての返り打ちで出来上がり。敵は剣で斬られた瞬間に置いてあつたオイルに燃えるわけだ。

スリングはボタンを連打することでも回避することもある。ただ、少し硬直は長くなつてしまふ。

また、うまく回避できないときは、アイテムのザクルを出したままや剣を空振りして連打してみよう。すると確実に回避できる。

実践的な使い方は、通常斬り、強攻撃、スリング矢印のところはすべてキャンセルでつなげる。ヒット後は相手がダウンするので危険はない。



バーニャは強敵。シーフにとっては最大の敵となる。

●オイル
シーフもシーフ共通だが紹介しよう。ひとこと言ふと、ダウンしている相手にオイルを重ぬるだけ。ノーマルオイルとは違い、連続してダメージを与えられることを利用する。

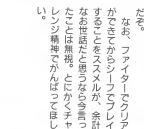
ただ、日本火柱をうまく使つておかないと効果も悪いので注意しよう。ボキスラをダウンさせた後に、少返かるといい。調合いと思つてきりが重要だ。



オイルは連続してダメージを与える。途中で大きくられるのは仕方ない。

●オイルハム
シーフのみ方法ではないが紹介しよう。シーフ攻撃ペーシでは、マンシューピオン、テルアリン、ロビーストで使用する。なお、クウォーリアでも可能だが、タックルでオイルを重める必要があるので、使わないパターンで紹介している。

では、やり方に入ろう。まず相手ボタンをオイルで返り打ちする。さして、ダウンしている相手にオイルを重ぬるが、このオイルは無敵状態に回避されてしまふ。そこで剣を使つての返り打ちで出来上がり。敵は剣で斬られた瞬間に置いてあつたオイルに燃えるわけだ。



バーニャは強敵。シーフにとっては最大の敵となる。

●オイルハム
シーフのみ方法ではないが紹介しよう。シーフ攻撃ペーシでは、マンシューピオン、テルアリン、ロビーストで使用する。なお、クウォーリアでも可能だが、タックルでオイルを重める必要があるので、使わないパターンで紹介している。

では、やり方に入ろう。まず相手ボタンをオイルで返り打ちする。さして、ダウンしている相手にオイルを重ぬるが、このオイルは無敵状態に回避されてしまふ。そこで剣を使つての返り打ちで出来上がり。敵は剣で斬られた瞬間に置いてあつたオイルに燃えるわけだ。



バーニャは強敵。シーフにとっては最大の敵となる。

●オイルハム
シーフのみ方法ではないが紹介しよう。シーフ攻撃ペーシでは、マンシューピオン、テルアリン、ロビーストで使用する。なお、クウォーリアでも可能だが、タックルでオイルを重める必要があるので、使わないパターンで紹介している。

では、やり方に入ろう。まず相手ボタンをオイルで返り打ちする。さして、ダウンしている相手にオイルを重ぬるが、このオイルは無敵状態に回避されてしまふ。そこで剣を使つての返り打ちで出来上がり。敵は剣で斬られた瞬間に置いてあつたオイルに燃えるわけだ。

シーフ・ボス別ワンポイントアドバイス	
オススルートのボス	主なポイント
ゴブリン戦車	ラインの軸ずらしをしっかりとやる。Uターンしてくるときはなるべく離れて下へ誘導する。
マンズコーピオン	ファイターパターンとのときの追い打ちは必ずザコに背を向けず、ダッシュ必殺技を多用する。
ハービー	ハンマーの使い方をしっかりとやる。追い打ちハンマーはワンセットと覚えよう。
テルアリン	オイルハムを完璧になるまで練習する。連続攻撃をミスしないように。
ビホルダー	お互いの影は重ならないように注意する。左右に離れすぎても無理に追いかけない。軸ずらし重視。
マンティコア	起き上がりは斬り攻撃を重ねる。ただし、ガードされたときは連続技を入れないで軸から逃げる。
リッチ・デimos	ファイヤーウォールをくらったとらりあえず離れる。メテオのくる体力を覚えておく。
ロ・ビースト	起き上がりには斬り攻撃を重ねるときは頭から行う。ダッシュ必殺技を多用する。L・ホルトリングも忘れず。
キメラ	オイルはあわず。あせらず、確実に。
フレッドラゴン	ひっかき攻撃、落石をくらいそうときはA+目で緊急回避する。バック転でもいい。
レイムサラマンダー	水の剣を重ねて連打するときに近づき過ぎない。体力が多いときは宝箱に色気を出さない。
テルアリン	オイルがすべて。ヘーストをかけられたら端から端までスライディングで逃げる。
エザーホーデン	2回体力を奪えるタイミングでL・ホルトリングを使う。1度くらいは端まれてもいいくらい余裕を持つ。
ダークウォーリアII	オイルは今まで以上に慎重に投げる。仕留め損なつたら追い打ち重視の戦法に切り替える。
ナグバ	C・ライトリングの攻撃次第。自分のレベルと相談して数を決めること。保険でハンマーを持ってきててもいい。
シン	3WAYのF・ボールは2段階ジャンプで避ける。やはり緊急回避は迷わず行うこと。

キャラ別攻略/シーフ



ハンマー、オイルを大穴で購入する。もちろん体力も満タんにしてやる。

ハビーは左で連打していればOK。このときギョウはタガリにあわせておく。さて残り1匹になったシャドーエルフ、(コイバーン) ガド・ホルルを撃つべく右にスライディングで進んで移動する。スライディングならシャドーエルフに邪魔されないし、アイテムもとれる。

そのあと、4Aの宝箱を開けたら再び左へ。今度はシャドーエルフを再び4Dつまり4D1で倒したシャドーエルフ(コイバーン) かくる。



倒したシャドーエルフのセットでハビーはここからスタート。



奥の扉の道は少しは複雑なので、先に準備を充分しておく必要がある。

の右へ移動。さつと始末してハビーに備えよ。このように左右へ移動すれば、うつつしハビー・ホルルを倒す必要がある。

●ハビー
開扉右側に寄りすぎるとハビーに潰されるの要注意。

ハビーが出ると、やはり判定が出るタイミングをみはかかってタガリたたき込む。心配なら1発はスライディングで早くても構はない。さて、白発射が終わったら右側からのタツシユ必殺技を入れるわけが、投げ切る前にシャドーエルフが護上から斬りかかってくる。ここにあるのと、このときタガリを投げ切るよりも逆技に移行することを優先しよう。そして、追い打ちには捨てるケルをハビーにあわせておく。ハビーの戦い方は、この



横柄のつかりあわせてハビーを倒すには、このようにしてハビーを倒すのがポイント。

ハンマーの使い方を決まると言ってもいいだろう。使うタイミングは、横軸が合っていればいつでもOK。ただし、一度ハビーを倒してハビーが完全にタツシユ状態のときは1回逆打ちしたら使わないで、ハビーは起き上がって飛び立とうとしてやういから、ここへハンマーでヒットすれば、

ば、攻撃フラス移動の時でもタツシユ必殺技。そして追い打ちハビーだ。

なお、壁に飛来している



下から逆打ちを入れる。壁からが理想。



そしてハンマーで飛び立つのを防ぐときに捨てるハンマーの本数は、このようにしてハビーを倒すのがポイント。

は、2回か良い、後ろからシャドーエルフに撃たれない限り大丈夫だ。ハンマーがヒットしたときタツシユ必殺技を連打する。これは、頭上からシャドーエルフを天然に防げるし、ハビーを再び飛び上げられない効果もある。そして、そのままハビーが倒れていゝなら頭のほうへ回り込み逆打ちからのハンマーを繰り返す。



ハンマーがなくなったら対空必殺技の大穴から飛来させる。

これにより、タツシユしているハビーに飛び立てたときタツシユを避けられる。というハビーの背中をこいて

このとき、追い打ちのフラスの攻撃がそのまま通常軌りになってヒットする。

もしここで、ハンマーを使いつつ飛ばしたハビー、追い打ちキヤセルでタツシユ必殺技を出そう。とにかくハビーを飛び上がらせてはダメだ。

なお、このあたりはハビーを保護するときにタツシユを全滅するタイミングもある。再びうつつしシャドーエルフ(コイバーン) がやって来るので、2発のタツシユでかわすこと。このときハビーのこの機軸は必ずしも3つが安全だ。

さて、ハンマーがない状態ではハビーを飛び立てたとき、対空必殺技を出さないと、理屈は対空必殺技の大穴を当ててタツシユさせることだが、ハビーの画面外からの突進はほど早いタイミングで出しておかないと間に合わない。この場合は超早めに出しておいて上へ移動しかわしてあげ、ヒッパした場合は追い打ちに切り替える。

また、ハビーが弱態を弱

はたかして左右に強風を突る行動は、大穴に当たる。これはチャンスだ。機軸をあわせて羽ばたきをやめたいタイミングに、対空必殺技を始めに出さう。

その他に、シーフが右横で刺を連打して、ハビーが右上壁にハマる形になる。このとき、ハビーは右に

2回ジャンプして、下向きでハビーを攻撃しよう。しかし、その場で追いつたダメージを欲する。その場で追いつたダメージを受けるので注意しよう。

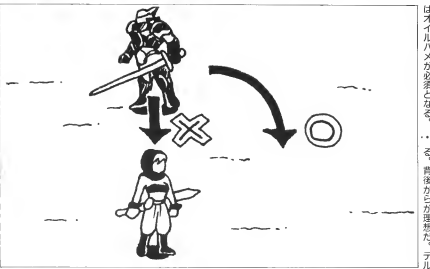
基本的にハビーとの同陣戦は無理にするので、大穴に飛び上ってしまおう。ハビーはヘルムを使ってもOK。ただし、次のテルアリン機ではオイルハグが必要となる。

●テルアリン
これは強敵ながら完全ハターン化が可能なので覚えてしまおう。

まず、軸すらしの攻撃方法を図を参照してマスターしてはし。向かい合ったまま弧を描く動きを狙っていく。

近い距離ではテルアリンのタツシユ必殺技のような攻撃をくらうので注意。これはリッチ・テイマンにも適用されるので覚えておこう。

では本題に入る。まずアニメイトテッドで倒された4体のケルトンを倒す。するとテルアリンがレホー。そしてこのとき、連続技を入れる。背後からが理想だ。テル



アリンには、2回斬りからの
ダッシュ必殺技を入れる。そ
して速い打ちをつツセットと
しよ。

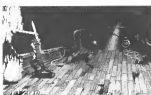
このあと起き上がるのを
待つて軸ずらしからワンセッ



ダウンさせたらオイルで速い打ちをやる。



次のオイルはダウンしているテルアリンに置いておく。これはヒットしないのだが、

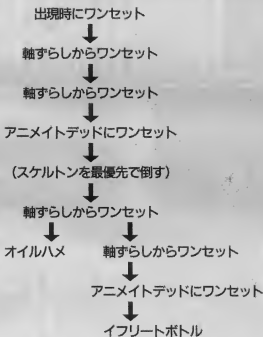


別で速い打ちをすればヒットする。



最後にアニメイトデッドがくるのでダウンさせて終了。

シーフ・テルアリン戦オススメパターン



トを2回入れる。テルアリンの起き上がりには通常撃を2回重ねるのは危険なので予め準備する。イフリートボトルは再びアニメイトデッド。こは5回周りのスケルトンにのみ。テルアリンにワンセットをまたききまう。ただし、ただけ速い打ち入れない。少しだけでも長くテルアリンにワンセットしてほしからた。そして、スケルトンを集中攻撃する。体力の関係は手アリンには攻撃を当てないよううにしながら行う。そして、スケルトンを完全に倒したらテルアリンをダウンさせオイルハメに持ち込む。

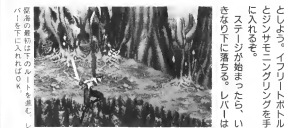


1面は手足通り脚海に注意

「1ゲージシラスちよとよ」

から始めるというだろう。バ
ターンが閉てしまつたとき
の準備をほし。また、イフリートボトルバ
ターンは撃まれる程はたお
かせるが、1ゲージ切れたか
からアニメイトデッドのワン
セット(ゴ)のミスを致命
的。テルアリンはヘアースを
かけてくるので落ち着いてイ
フリートボトルで終了だ。
このハートルでテルアリン
のボスコビは、慣れない
と信じられないほど、感じ
てしまつ。あきらめず、1面
強ペンレイはほし。

としよう。イフリートボトル
とトンサモソングリンを手
に入れるぞ。
ステーションがまった、い
きなり下に落ちる。レバーは
下に入つたはなしてボタンを
押す必要はない。隠し部屋は
5口肥の宝箱に雷の刺が入
つて居るが見せしがちな
方法。コフンはかなりの
数なので、対応必殺技の大オ
イルを出して上手に使い密着戦
は絶対に避けること。
そのあと、G・ビートルは



原集の集約は下のルートを通しレバ
ーを下に入れればOK

しやめんややり過て、そ
して再びコフンが襲つて
くるが、曲しきらないうか
まてG・ビートルが出て
くるので注意。こは出口に直
行してもいいが、倒すぞじ
やみ断りに対応する。そ
れで反取してG・
ビートルが寝いかつてく
る。しやがみ断りを、3
回繰り返す。



うが、こは1コフンは必要必殺技
のダメージで倒す

回つたら上下に移動しよ。
さて、画面が切り替わつた
らこもG・ビートルが飛
来して居るで、完全にやっ
つてしまつて、その後
右に塔の道案内でGのサ
イルを出してこむかか見え
ず無視。左へ移動せよ。
さてこで、A01に5・
ヒーリングボツジョンがある



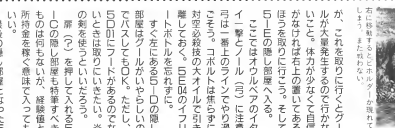
右に移動するにホルターが居る
しよ。また見せよ

このあと起き上がるのを
待つて軸ずらしからワンセッ



このあと起き上がるのを
待つて軸ずらしからワンセッ

が、これを取らにハメグ
ルが大発生するので行か
ないこと。体力が少なく自
がなければ右上の高いところ
ほうを攻め、そして
5口の隠し部屋へ入る。
こはオウルハウのイ
イ撃(ワール)の注意。
司は上上のラインでやっ
つて、コボトルはそれ
対空必殺技の大オイルで引
離すか、DMSのワ
ールボトルを倒す。
1すく左にある5口の隠し
部屋はグールがややし、の
バハシカO、それ
5D01ワグスがある。な
いときは攻め、い
の剣を味つてい
5(5)を押して入れたら5
1Oの隠し部屋も倒すすべ
ものは何も無いが、隠し
所持金を奪へ意味が入り
いい。



最後は隠し部屋と取りつて
D01



1Fにはスピードブーツがあるのだから取れば取っておきたい。ここ、3匹いるG・ビートルを4匹でも倒すとステータスが上がるのでやがみながら宝箱を開けるといいだろう。

さあ、隠し部屋はすべてチェックしたので、あとはピホ



ルターと戦えば、その前にSAのスーパーヒーリングホーションをD.A.の店でシヤモン・リリングを取らう。ちなみプライテムは、隠し部屋でフリーホルト、隠し部屋でリリング、雷の剣、炎の剣、アイテムエッグを取るのアイテム箱はいっぱいになる。

●ピホルター

以前に本誌で紹介したバターンがあったが、微妙な調整を加えればピホルターの出現位置でも可能なので、こちらのバターンを楽にしていく。場所はピホルターより上のラウンに自分を変える。このときおひの影は、や糸絡を持って重みなみにピホルターの位置を一番下のラウンに。あとはやがみながら剣を振っただけでOK。連打ししめてピホルターは時おりピ



最初は攻撃し、2頭目を倒すと、炎の剣が出現する。また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

炎色のリングレーザーを撃つてくるので、1発ずつ落ちて着いて攻撃しよう。なお、ピホルターは炎の剣がオスス。別にノーマル



また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

ソードでも問題はないが、攻撃力や判定面でもやめる。慣れないうちは、とにかくおひの影を十分に注意しながらやがみで攻撃する。ピホルターは左右の動きは早いからその動きは早く移動してまた自分も微調整して影が重みなまに移動して。あまりモライに近づきすぎるとピホルターに隠されてしまう。こちらのしやがみ斬りは糸絡を持って当たるはずだ。なお、左右大きく離れた



また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。



また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

らのタツシユ必殺技「追い打ちがオスス。ガードされたら上から下にラインをすらすら落とす」の必殺技は、くわらな。また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。



また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

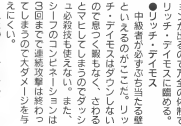
また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。



また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

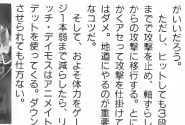
また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。



また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

し法で地道に斬るのが基本戦法となる。なお、密着してもマブーンをすらすら落とす。また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。



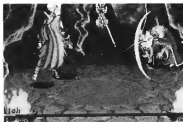
また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

また、この次のシヤモンでまたこの上へ上る。

テオを早く使わせよう。これの安全な場所は一番上か一番下のラインになる。なお、敵が魔法を使っている最中なので、自分もロウリンなどはこの回復はこの心で使わせてあげよう。



この状態でリッチ・テイスは「オウリン」を使おう。この下のラインでオウリンを使おう。



リッチ・テイスの動きが早くならないように注意。

なおこの位置で、リッチ・テイスにへんたくがつかないで、また使用しなくてかえりなすの注意。やはり基本は射撃の攻撃であることに変わりはない。リッチ・テ

王に丸を描かせよう。この動きをせれば完璧だ。



リッチ・テイスを倒した直後、シヨツフはないので、スタートから体力が苦しいときがある。

まず、7Aの宝箱で体力を回復先に回復させておきたい。しかし、ここは高い確率でワナが仕掛けられているので注意しよう。まあ、ロウリンが多敵いもたない。このワナを利用して追い払ってもいいだろう。なお、宝箱のすぐ下には最初からお金が置いてあるので急いで取るように。グズグズしていると消えてしまうよ。



ロウリンが多敵いがあるお宝回復は、この取りに行く。

だが、まだまだロウリンはやってくる。ノール(差)も別れる。一気にダメージ必殺技をぶつけたが、あせらずに対応必殺技の大オウリンをうまく使っていく。

ある程度セコを倒すと、左か右のロウリンの投擲部隊が来る。このときはコにパツツに警戒すること。パツツが白閃ジャンプでかわそう。倒れ左から右から部隊が。部、左右からオウリン部隊が現れて、ロ・ピーへの出現と

なる。



ロ・ピーストの攻撃は、この位置で待つ。上か下かはかわらない。

●ロ・ピースト

開戦は右壁で待とう。ロ・ピーストは上下に移動するが、実体はどちらにも変わらない。影があるほうが本物なので、影を早く見破るをつける。



ダメージ必須技は多用する。空振りしてもいいくらい射撃をすらしめておく。

基本的な戦い方としてはダメージ必殺技を多用しよう。このだが、スキあらはイルハを積極的に狙っていく。しかし、ロウリンが射撃ジャマしてくるのを注意。

乱戦になったらロ・ピーストの盾合いを画面の端から端まで広げよう。すると、大きくシヨツフして近づいて来る。このときロ・ピーストは着地したら必ず背

中を打けるので連続技をたたき込む。



大ダメージを浴びればベスト。曹地に背を向けてくれる。

しかし、毎回のジャンプをしなくてはならない。細かいジャンプを繰り返して間合いを詰めてくることもある。この場合は、空振りしてもいいくらい射撃をすらしめてダメージ必殺技がオオスス。

よく正面から素直に斬りかからないこと。ロ・ピーストと至近距離で機軸を合わせると難められる。これは相手の起上がりにも使えることなので覚えておこう。



動きがかわる。このように射撃。

なお、射撃を強いられてしまったらこまで手に入れた。ロ・ホールリングを落とす時でもかまわない。照度でも4つはあるはずなので、かな

りの体力を奪える。

また、ロ・ピーストは倒せば出さないようでは、倒す前にシヨツフからの体当たりでロ・ピーストの皮を落とさせる。あるとよいのは今後大ダメージで多少は粘ってみたい。

この面の敵まる前のロウリンからオウリンが買えるようになる。もちろんキマに使用するの無大まで購入して。この、あ、そうもロ・ピーストの皮を持つてくるなら店頭に売らけるのを忘れろ。ロ・クローク交換してもらう。

ロウリンが始まる。ロウリンに続き、スケルトンの群れが現れる。いつものように対空必殺技を使って乱戦を避ける。ある一定の位置より前へ進む。ノール(差)が4匹降ってくるので、方の体制を敷いてから臨むこと。その後FIMのスパービーリングポーションを取った記憶りへ向かう。



ここはノール(差)とノール(差)があるが、ロウリン(差)があるときに注意しない。

このトロロドロドロは人海とこ、5まで待つ。

先に進むとロウリンの宝箱が気になるが、獲れる可能性のあるレススファイヤリンがあるのを待回しにする。

ただし、ロウリンの宝箱を越えてはならない。移動したら、トロロドロドロが出てきたらスケルトンが出現し、続くスケルトンも同じ場所です。これでしばらくはロウリンとファイヤリンを取ります。



次のブルは戦っていいが、外周を大きく回ると中に動けば回避できる。移動中はダメージ、総移動は多少はかかります。

また、画面端の一番上へのラインで内戦を向いてれば、ノールを画面外に引き出すことができる。背後にハマるとこ、そのノールの性質を相手に取る。

また、画面端の一番上へのラインで内戦を向いてれば、ノールを画面外に引き出すことができる。背後にハマるとこ、そのノールの性質を相手に取る。

また、画面端の一番上へのラインで内戦を向いてれば、ノールを画面外に引き出すことができる。背後にハマるとこ、そのノールの性質を相手に取る。

キャラ別攻略/シーフ



キメラの毒は1の値でも回復リダクションが特長です。

ツトすまうにです。これは最初に言へたとお。次に上のラインへ移動しすぎるとヘルハンドにひかれる。



そのあとに少し進んで大オイルその大柱が倒れるように。

セ、大オイルが失敗したとき正攻法でいくしかない。

慎重に戦わずしなげら運球技を入れよう。キメラの起ち上のは突進技が来るが、斬り攻撃を垂けたらいい。ほが良い結果が出る。あ、まもろんヤバいときし、ホルトリックも使って。

●小さく倒したあとには小さくなる薬を倒す。この薬は実際は無料。プレイヤーの薬をばせているだけだ。

ここでの所持金は悪くも1万弱。アイソソンを盗つていれば1万、ロキはある。さて、優先的に手に入れるものは、ホルトリック、C・ライトリックの2つにして来たおまでCSWリングだ。

まず、日1の隠し部屋は呪いの刺へと生れ変わる。ただし、シフでは何回もクリアしてかかでない。オロスマでできない。どうしてもししたいらば、このCSWリングを白隠置つて置く。詳しくはここをフイターの攻略ページを参照してくれ。



次に日1J隠し部屋はレットドラゴンの住む場所。ここは後述するまで、トコあえずパス。

日1Lの隠し部屋では雷の剣が手に入る。ただし、すぐに水が刺し手に入る。ので無理に行く必要はない。なお、レットドラゴンに戦いを挑んだ場合は、トコへは来れない。

●小さく倒したあとには小さくなる薬を倒す。この薬は実際は無料。プレイヤーの薬をばせているだけだ。

ここでの所持金は悪くも1万弱。アイソソンを盗つていれば1万、ロキはある。さて、優先的に手に入れるものは、ホルトリック、C・ライトリックの2つにして来たおまでCSWリングだ。

結ぶドラゴン

まず、日1の隠し部屋は呪いの刺へと生れ変わる。ただし、シフでは何回もクリアしてかかでない。オロスマでできない。どうしてもししたいらば、このCSWリングを白隠置つて置く。詳しくはここをフイターの攻略ページを参照してくれ。



次に日1J隠し部屋はレットドラゴンの住む場所。ここは後述するまで、トコあえずパス。

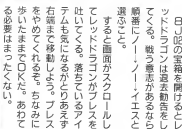
日1Lの隠し部屋では雷の剣が手に入る。ただし、すぐに水が刺し手に入る。ので無理に行く必要はない。なお、レットドラゴンに戦いを挑んだ場合は、トコへは来れない。

●小さく倒したあとには小さくなる薬を倒す。この薬は実際は無料。プレイヤーの薬をばせているだけだ。

ここでの所持金は悪くも1万弱。アイソソンを盗つていれば1万、ロキはある。さて、優先的に手に入れるものは、ホルトリック、C・ライトリックの2つにして来たおまでCSWリングだ。

結ぶドラゴン

まず、日1の隠し部屋は呪いの刺へと生れ変わる。ただし、シフでは何回もクリアしてかかでない。オロスマでできない。どうしてもししたいらば、このCSWリングを白隠置つて置く。詳しくはここをフイターの攻略ページを参照してくれ。



次に日1J隠し部屋はレットドラゴンの住む場所。ここは後述するまで、トコあえずパス。

日1Lの隠し部屋では雷の剣が手に入る。ただし、すぐに水が刺し手に入る。ので無理に行く必要はない。なお、レットドラゴンに戦いを挑んだ場合は、トコへは来れない。

●小さく倒したあとには小さくなる薬を倒す。この薬は実際は無料。プレイヤーの薬をばせているだけだ。

ここでの所持金は悪くも1万弱。アイソソンを盗つていれば1万、ロキはある。さて、優先的に手に入れるものは、ホルトリック、C・ライトリックの2つにして来たおまでCSWリングだ。

結ぶドラゴン

まず、日1の隠し部屋は呪いの刺へと生れ変わる。ただし、シフでは何回もクリアしてかかでない。オロスマでできない。どうしてもししたいらば、このCSWリングを白隠置つて置く。詳しくはここをフイターの攻略ページを参照してくれ。



次に日1J隠し部屋はレットドラゴンの住む場所。ここは後述するまで、トコあえずパス。

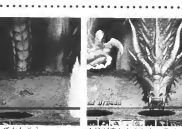
日1Lの隠し部屋では雷の剣が手に入る。ただし、すぐに水が刺し手に入る。ので無理に行く必要はない。なお、レットドラゴンに戦いを挑んだ場合は、トコへは来れない。

●小さく倒したあとには小さくなる薬を倒す。この薬は実際は無料。プレイヤーの薬をばせているだけだ。

ここでの所持金は悪くも1万弱。アイソソンを盗つていれば1万、ロキはある。さて、優先的に手に入れるものは、ホルトリック、C・ライトリックの2つにして来たおまでCSWリングだ。

結ぶドラゴン

まず、日1の隠し部屋は呪いの刺へと生れ変わる。ただし、シフでは何回もクリアしてかかでない。オロスマでできない。どうしてもししたいらば、このCSWリングを白隠置つて置く。詳しくはここをフイターの攻略ページを参照してくれ。



次に日1J隠し部屋はレットドラゴンの住む場所。ここは後述するまで、トコあえずパス。

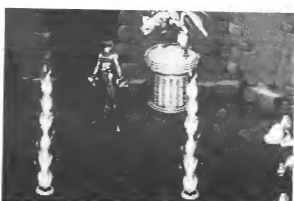
日1Lの隠し部屋では雷の剣が手に入る。ただし、すぐに水が刺し手に入る。ので無理に行く必要はない。なお、レットドラゴンに戦いを挑んだ場合は、トコへは来れない。

●小さく倒したあとには小さくなる薬を倒す。この薬は実際は無料。プレイヤーの薬をばせているだけだ。

ここでの所持金は悪くも1万弱。アイソソンを盗つていれば1万、ロキはある。さて、優先的に手に入れるものは、ホルトリック、C・ライトリックの2つにして来たおまでCSWリングだ。

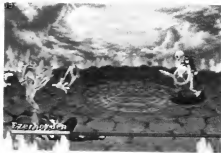


そして、動きたしやうなタイミングで下へ、



ガーゴイルは目の前で反応させて左へ移動する。

近づかれてもし・ボルトリングは連打せず、艇を上か下へずらして反射側へスライディングだ。



もトロツすれば、あなたがもビビッとしたかのような凝り方を覚悟せよ。それを毎出撃するためには、エザーホーデンが少し移動してから使えばいい。く、口を開けた瞬間

うとマジで強いので素直にL・ボルトリングを撃ちおろ。当て方は横軸を合わせるだけでいいので簡単だが、効果喪く当たるのに多少コツが必要となる。

それは、1度当たるとに連打でL・ボルトリングを使わないこと。L・ボルトがつかりつづれば、あなたが

瞬間にジャンプしての下突きでもいい。良いアイテムが出やすいので必ず倒そう。

10-Jの足し部屋でヒーローのラッシュを避けよう。一番下のラッシュを避ければ天井は当たらない。次の10-Kの部屋は雷の剣まで入る必要はない。この部屋でサークルをL・ボルトリングに合わせエザーホーデンに立ち向かう。剣は水のままでいいだろう。



は無敵なのでノーダメージとなってしまう。しかし、そのためにはどうしてもエザーホーデンに倒さなければならぬ。一度は反打剣へ移る必要がある。その手段としてはスライディングがベスト。これを行うと柱が逆方向に大きく傾斜を訴すし思いついて滑ること。まあ、1回くらいいがまわっても余裕の持ち持ちがほしい。

ここでご準備的に買いたいのが大オイルとシルバードアール。スリングとノーマルソドは売れないし、C・ライトリッドはナクバで使用する。よってこの2つを揃うとサークルがエザーホーデンで4個

余ったらタクアリアIIまで持ち帰ってもいい。途中でガーゴイルが出す可能性もあるのをごまかす。もちろんその場合はシルバードアールは使わない。

あと、シンサモニングリングやイフリートホドを優先したいときも同じである。大オイルだけは外せない。

では、先へ進もう。らせん階段でのサコはシャドールフとヘルハウンドが中心。シャドールフは相性がいいの扱いやすいがヘルハウンドは慣れないとき、く、く、く、半はスリングが重宝だが、ここでは水の剣で固めつつ攻撃したほうが安全だろう。なお、アイテム欄のサークルはCSWリングを使い切つてい

は無敵なのでノーダメージとなってしまう。しかし、そのためにはどうしてもエザーホーデンに倒さなければならぬ。一度は反打剣へ移る必要がある。その手段としてはスライディングがベスト。これを行うと柱が逆方向に大きく傾斜を訴すし思いついて滑ること。まあ、1回くらいいがまわっても余裕の持ち持ちがほしい。

ここでご準備的に買いたいのが大オイルとシルバードアール。スリングとノーマルソドは売れないし、C・ライトリッドはナクバで使用する。よってこの2つを揃うとサークルがエザーホーデンで4個

余ったらタクアリアIIまで持ち帰ってもいい。途中でガーゴイルが出す可能性もあるのをごまかす。もちろんその場合はシルバードアールは使わない。

STAGE 15
浮遊城 観望塔

開闢はシルバードアールを使うのでカギを合わせておく。自分が助ける先になつたらお互いの影を見てラインを合わせよう。右斜め上へ移動することになるはずだ。そして、口先撃ち込んで1回斬りかちのダンス、必殺

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。



とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。



とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。



とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

とらあえすガーゴイルを倒すつ倒したヒーローのX印を開けておく。じつはここから来たのは店との部屋は入れる事になっていて、さて、そのあとで10-Pの隠し部屋へ入ろう。ガーゴイルが召喚して、5つの部屋がある。ガレットやシズトファイヤーリングを持っていく。おなみにXP印はホーシールドなのでいいらしい。

決まればダークウォーリアIIはこれでおしまい。しかし現実にはなかなかうまくいかない。崩れたときのフォロワーを待て。

まず、剣を氷の剣に持ち替える。開欄から剣でも構わない。これはガードの堅いダークウォーリアIIに対してはたかたか氷の剣を、切り替えるための。斬りに行くとき軸をずらしつつのは当たり前に1回斬ったら必ず上から下へ、バックをすらすらに。ヒットすればダメージはまずで追いつ

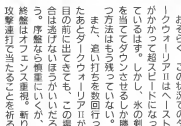


Dark Warrior II

ちなみに余裕を持って行える。なお、シルバードガーの代わりにフリード、ポトル系か、ポトルリングを持つていくのなら、開欄から氷の剣、追い打ちのバタリで、ゲージ本懐くらいまで体力を減らす。大オイルで耐えるくらいまで。多少のダメージ受けるなら倒重に行けば大丈夫。ダークウォーリアIIの動きはまだ速い。

また大オイルを失敗してしまつたフリード、ポトルも倒せばOK。これでも倒せなかったら狂行艇にならざるを得ない。CGWリングが残っていればいけるがなしとツライ。とにかたダウンさ

せて追い打ち準備。
おそろく、この状況でのダークウォーリアIIは一ノストがかつて超スピードになってはいる。しかし、氷の剣を当ててダウンさせるしか勝つ方法はもう残っていない。また、追い打ちを数回行つたあとダークウォーリアIIが目の前に出てきて、この場合は逃がさないほうがいいだろう。序盤なら倒重にいくが、終盤はフェニクスを斬り攻撃連打で当たることを祈るのみだ。とうせは切っ返ししても捕まえられるだろうが



Dark Warrior II



わからない。
重要は大オイルを使い切つたあとでゲージ4分の1くらいにしておこう。

S-C-G-I-I

●ナグバ

○ライトリックがあればさほど敵ではない。しかし開欄からノーマルソッドで、○ライトリックにカールを合わせておく余裕はダークウォーリアII戦でないと思う。よって氷の剣でないとノーマルソッドに替える必要がある。まず開欄のよつたらなら



Nagba



右下に歩いて一階下のラインハ、そのまま△ライトリックで右側まで行く。フアラッシュアップのフレシをかくくくくく。そしてノーマルソッドでエソしてカールを○ライトリックに合わせて。

○ライトリックは必ずナ



近いかば向き、ななへく近い距離を使うこと。そうしなないと効果はないから。入れる連続攻撃は、安定が2回斬りからのダメージ必殺技、強攻撃、追い打ち。または、1回斬りからのダメージ必殺技、強攻撃、追い打ち。この連続技は、伝説の剣を持つていれは強攻撃まででナグバを倒せる。まあ、いかにせよノーマルソッドな、その連続技をたき込めるとOKだ。



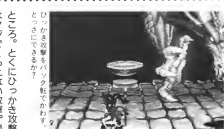
上にある左の宝箱は、体力に余裕があれば無理に開ける必要はない。

や

ここでリストファアヤーリングを持っているという場合は、ダークウォーリアIIが完壁にバタリを通りかかれば倒したかた、それほど当ててはできない。まず、一階下のラインで戦うのはバタリで倒し、シグがすべ、かめつきにまでくれるぞ。



やはり方は両足ジャンプをして突きを行う。この攻撃はシグに多段ヒットし、Fホイルを素に落とす。これを2回か3回繰り返して、その間にダメージを受ける。ダメージは少ない。なお、シフはヘルバットの回復が多いので、これを2回繰り返せばかなりの体力がある。これはある。しかし、防壁があるのなにかはかたもしたがたい



と。とくどいつか攻撃はマシでくらくらく攻撃、単発は怖くはないのだが、ひつきーひつきーは注意。これはバタリと同じだ。つねにAボタンで回避する心算が必要。メテオも少しで危険に思つたが、赤スズク○ライトリックなどを駆使して回避してよい。



船は前半がつかうへ、後半は一撃に投げられる。そのためにも、なるべくレディニューで後半を倒れておいたほうがクリアは早く見える。ハービーで終わってしまうと先のストーリーは必ず手直ししてあげよう。



S.T.A.G.E.B

でさらに削られてたらいち

らの「ユス」を減らすために、所持至が消費しし、ヘルハウンドのアイテムも未確定要素は高いが難易度はある。

道中「ヘルハウンド」脱がメインになるだろう。決して無理をせずに制するしを忠実に、スリングを使って、いいが、ダウンしてくれないと危ないし、乱打になる」と効果も薄い。



く、この時点で、面倒はほぼやっつけ

Uの陣し距離は早めに入

は充分している。宝箱の内容

●オーガマスターラザルス
前置かつ大肥やらないとい

いけなしい相手。慣れるまでは

苦戦を強いられる。とにかく

すっきり連続技のワンセット

を入れておかないと危険な

ますはオーガ(弟)1体な

のダメージを受けていきたい。

開幕は背中からワンセットい



シフは片かみの、戦を各



わで決ってか、



に、



に、

やり方はなるべく削られて横

輪を取らせる。距離は画面半

分以上は離れよう。オーガの突

進は1つの位置まで来るの

で、上か下に逃げてから斬り

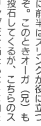
で、オーガ(兄)は投石なら

オーガ(弟)を攻撃するキャラ

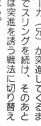
ンにはある。シフは片かみの、戦を各



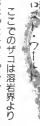
わで決ってか、



に、



に、



に、

やり方はなるべく削られて横

輪を取らせる。距離は画面半

分以上は離れよう。オーガの突

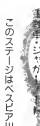
進は1つの位置まで来るの

で、上か下に逃げてから斬り

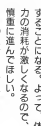
追っ払おう。

迷いの森の掛け方は、ワー

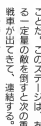
フのページを参照。まあ、こ



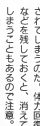
この来るというところは、



このステーションは、



このステーションは、



このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

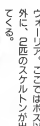
このステーションは、

このステーションは、

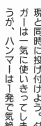
ホスまでは簡単に進める。だ

リアが非常に強いので、道中

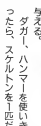
でシフの能力を使って、強



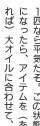
そのアイテムは、大オイル



このステーションは、



このステーションは、



このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、



このステーションは、



このステーションは、



このステーションは、



このステーションは、



このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

このステーションは、

俺と「ぶえ〜」

泣くに泣けない失敗談、パーティーブレイでの出来事など、はたから見ただけの笑い話をここに一挙公開。

担当：MVP

誰が開けようか？

あるパーティーでの出来事。
メンバーは確か、フナイター、Mユーザー、クリリック、Mユーザーだったと思う。

やつと大オйлはめでた目、テルアロンを倒してきた。俺々は、エザーホーアの部屋の窓にジャンプして離し部屋に入った。
フナイター「おの至極這が開ける？」
Mユーザー「たいたいの入ってないから誰でもいいんじゃない？」

クリリック「じゃあ俺あはていりかえ」
一回「OK、OK」
そしてクリリックが開けて出てきたものは「オーハンマ」だった。それを見た瞬間フナイターが叫んだ。
「おかしなやつだ、フナイター」

「ドクドク、ドクドク」
Mユーザー「そのシールド」
全面的に言わさぬ。この技の威力は言わなくてもわかるかただ。
一回「大相相」
「ぶえ〜」

「ぶえ〜」が効めず、ちなみこの時は何となくア
「これと同じようなことは結構いらいな所である。モーンスタターが出る所でフナイターが開けてしまいバスタードになったことになった
「ぶえ〜」が効めず、ちなみこの時は何となくア

「ぶえ〜」が効めず、ちなみこの時は何となくア
「これと同じようなことは結構いらいな所である。モーンスタターが出る所でフナイターが開けてしまいバスタードになったことになった
「ぶえ〜」が効めず、ちなみこの時は何となくア

「ぶえ〜」が効めず、ちなみこの時は何となくア
「これと同じようなことは結構いらいな所である。モーンスタターが出る所でフナイターが開けてしまいバスタードになったことになった
「ぶえ〜」が効めず、ちなみこの時は何となくア

やめろ〜やめてくれ

しかしその難問ものりこえやつと私はラフエルの海窟に50まで入ってきかた。シルバードローお宝が落ちていた。そのままだら恐る先に進んでいくと、やつと大オイルが先で出てくる。その声の主と戦うことになるらしい。

私はその声の主が「バスタード」だ、私にその声は届かながった。足元にシルバードローが落ちていた。取ろうか取らぬか迷った。取らぬと、お宝は落ちていた。取らぬと、お宝は落ちていた。

「バスタード」だ、私にその声は届かながった。足元にシルバードローが落ちていた。取ろうか取らぬか迷った。取らぬと、お宝は落ちていた。取らぬと、お宝は落ちていた。

「バスタード」だ、私にその声は届かながった。足元にシルバードローが落ちていた。取ろうか取らぬか迷った。取らぬと、お宝は落ちていた。取らぬと、お宝は落ちていた。

「バスタード」だ、私にその声は届かながった。足元にシルバードローが落ちていた。取ろうか取らぬか迷った。取らぬと、お宝は落ちていた。取らぬと、お宝は落ちていた。

「バスタード」だ、私にその声は届かながった。足元にシルバードローが落ちていた。取ろうか取らぬか迷った。取らぬと、お宝は落ちていた。取らぬと、お宝は落ちていた。

「バスタード」だ、私にその声は届かながった。足元にシルバードローが落ちていた。取ろうか取らぬか迷った。取らぬと、お宝は落ちていた。取らぬと、お宝は落ちていた。

氷の剣は？

伝説的剣を手に入れた私は「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

何てこのコーナーにいるかは謎

超英雄
テルエレロンの
最期



完

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。
「おかしなものなかない」といふお宝を3つ先に進んできた。

パーティープレイ 完全攻略



信頼という絆のもとに…

パーティープレイ基礎講座

第一部
一過入一

一人用でじっくり遊ぶのもいいが、やはりD&D®ならパーティープレイを楽しみたい。一人用では味わえない面白さがあるぞ。

1、役割分担の重要性
助け合いの精神

各キャラクターにはそれぞれ長所と短所がある。だから



それぞれが役割を演ずる。これがパーティープレイの秘密。



1人では味わえない面白さもある。仲間を助けよう。

キャラクターごとに辛い場所や魔法も変わってきたりするわけだが、パーティープレイでは互いの長所を生かしながら、そして欠点を補い合う魔法が取れるのが強み。フアアターのドワフは前後で戦い、シーフはスリングで遠距離射撃、M・ユースターはスクロールを止めるの侍機、エルフ、クレリックはヘーストワレスをかけたファイターたちをフォローし回る…こんなふうにキャラクターごとに大まかな役割がある。常にそれを踏まえて行動していくことが大切だ。

2、シナリオの重要性
計画的に行動する

パーティープレイは最も重要なことの1つが、綿密な計画を立て、シナリオ通りに事を進めようということである。そのためにこそ、最低一人は先の展開を知る程度知って、そのプレイヤーがほしい。その



これはテラリオン連騎のメンバー。こまめな報告が重要。



精進してファイターがフアアター



そしてブルはめいじに持ちたの

人を取り立ててお命を共にせう、とまではいかなくも、完全なシナリオができるのは指示を聞いていたり、時には意見をだしたりしながら進めを進めていく。

特にシナリオが重要なものはボス戦、それもマンスコヒーオン、ハービー、テラアキンといった序盤のボス、いさなりパーティーの結束力を求めるのだ。全員が大まかなシナリオを把握している場合は、細かいチェックや状況確認を怠らな

3、アイテム展開の重要性 誰が宝を開け、誰に持たせるか

知っているか否かが大きく差が出るのが、宝箱の中身。誰が開けるか、宝箱の中身するアイテムもガラと変わる場合がある。ここでおのおのが勝手に開けたら、それは非常に効率が悪く、貴重なアイテムを取り逃がしてしまふことも多くなる。開始早々宝箱の戦術は始まっている。2面のイブリートポトルが手に入る宝箱は、M・ユースター、シーフ、エルフ、フアアター、ヒーリング、それ以外のヒーリングポトル。マンスコヒーオン手前が出るリンクは、キヤキによくてすぐ使える。こうした宝箱が後々に大きく開いていく。何しろ宝箱は、全部で10個以上もあるのだ。

パーティー全員が全キャラクターの中間を知っておくのが理想だが、現実問題それは難しい。せめて自分が開けた方向が出るかは覚えておきたい。



後半には行けるはずの宝箱。誰が開けるかが重要だ。

玉箱に密接に関連しているのが鍵である。鍵はパーティー全体で持ち回して取り扱

取ったプレイヤーしか使えないというわけではない。

鍵のかかった宝箱を開けるときは、両手を開けばから持ち上げ、シーフがいたればシーフに開けさせるのが正しい。鍵はできるだけ節約する方向で展開を進めたい。いずれも正当に必要なときに取返しつかないことになるぞ。

お金(お宝金)という見落としがちなのが非常に基本的なアイテム。金粉が近くなるほど、宝箱を開ける付いた大きな金貨(1000S、500S)で調整する方がいい。

アイテムの店の買い物で入りにリンクを集めさせたいようだが、ときどき、大オウ代として最低1000Sからいはいは買所持しておきたい。なお、シヨフを手を離れてOボタンを押せば100S、Oボタンを押せば1000Sずつ付け替えることができるが、最もプレイヤー数が2人に設定されているOボタンに使用できない。あまりに金銀に差が出るわけがきれなくなってしまうので注意。



手前にはOボタンをせよ。必ずしもこの順序で開ける必要はない。

も、パーティーメンバーが、いなるなら、誰が開けてもいい至極ですべてドワフに開けさせると、誰か一人



パーティープレイの基礎

海外に半連弾を叩きつけ、基本的にはPPFレイの延長として考えればそれほど問題はないが、やはりサブ機種のことを考えるとPPFレイよりには劣る。PPFレイのことは置かないが、PPFレイよりも簡単に、4PPFレイより速く上がって半連弾を叩くことができる。

3Pプレイ

一応強いキャラがいればどうもクリアは変だが、ある程度揃ってきたのなら逆に1つだけ組み合わせたりしてみても波乱万丈に満ちた冒険になるはずだ。



ホスでも魔法を使ったり、というのでも構わない。

くそおもしろいPPFレイ

何となくして普通通りの組み合わせがある4PPFレイ、その奥は超深いが、まずはキアラのダブリのない純粋な4PPFレイ15連の組み合わせについていこう。

この純粋な組み合わせは一応右のページの表にのせたが、その難易度、パーティーの特徴というものはそれほどなく、どれもクリアは素な組み合わせである。

やはり奥が深いのはキアラのダブりにある組み合わせである。

即ちもある組み合わせはいろいろ試せば対応できないので、ここでは割と特徴的なものをいくつか挙げていこう。

●ファイター(以下「F」)
●スライム(以下「S」)
●ドラゴン(以下「D」)
●魔法使い(以下「M」)

超肉強型である代表的な組み合わせ。魔法力無比なのであるが、その力を生かすた



魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

●クレリック(以下「C」) F、D

これは狂戦士間。とにかくダメージ必須は避けられる人々である。ボス戦でもこの組み合わせはよく使われる。



魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

●DMM

この組み合わせはサブ機種の別々スキルを合わせていこう。



魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

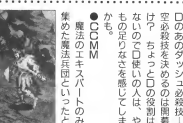
魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

●CCMM

魔法のスキースパトのみを集めた魔法兵団といったところ。



魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

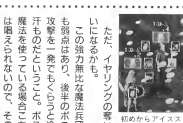
魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

●TDD

4人の中で最もつらい組み合わせ。4人が4人ともかなり強い。



魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

魔法を使ったり、というのでも構わない。魔法を使ったり、というのでも構わない。

時給が安い!! ファイター

担当：SHO

ファイターの役割
 パーティンプレイにおける
 ファイターの役割は、言うま
 でなく前面で戦うことだ。

道中のザコ戦などは、防衛
 力の低いキャラの盾となるよ
 うにフォロウするが、仕事
 なのだ。

簡単なこのように見える
 が、ファイターがうまくければ
 他のキャラもダメージを受け
 ないし、自分も防衛力が高い
 ので、くわっとも少しのダメ
 ージで済みます。

これによって、回復系の魔
 法を他のキャラに回せるし、
 回復アイテムも使わなくてす
 むのだ。ファイターが、シ
 リアリングを取るなどとい
 うのは置数調整一

イフリートポトルやジンサ
 モニングリングは取っても構
 わないが、前面で戦っている
 ファイターは全体が見えない
 ため、仲間の危機をどうにか
 察知して、アイテムを使うの
 は難しい。このような理由か
 ら、全体を見渡せるエルフや
 シーフなどに持たせるのがベ
 スト。エルフ、シーフがすべ
 て持っている持ち物が、ファイ
 ターが持つものにすれば良い。



写真は、ファイターが前面で戦っている様子。

とに比べて、動くわりにはア
 イテムを持たせてくれないか
 たり回復してもらえないかた
 り、時給の安い働きをするの
 がファイターなのだ。

L・ポトルリング系

ファイターの特徴として、
 L・ポトルリングが得意とい
 うのがある。

L・ポトルリングは対エサ
 ・ホーテンドット、超重要なア
 イテムなのは知っているとい
 ったと思うが、L・ポトルリ
 ングをエサ・ホーテンドット
 とは、一発で回メタメタを
 与えることができる。ファイ
 ター、ドワーフ、クレリ
 ック、シーフの4キャラは、L
 ・ポトルリングが取ってもく
 のがベストだ。



L・ポトルリングだけは、ファイターが取る

宝箱を開ける場所も、L・
 ポトルリングが出る場所には
 は、必ず覚えておくことが重
 要になり、たれか別のキャラ
 がL・ポトルリングの入ってい
 る宝箱を開けようとしたら、
 一言声をかけて、ファイター
 が取るようにしよう。

このようにパーティンプレ
 イでは、プレイヤー同士が協
 働してあげてプレイすることが
 大切なのだ。

攻撃と魔法のサポーター

エルフ

担当：ワイルダーKEI

**中途半端な存在
 なのか？**

パーティンプレイにおける
 エルフの位置づけというのは、と
 りもあやふやで、4人の中に
 M・ユイザーがいるのならそ
 のM・ユイザーをたよれば大
 丈夫、魔法がされたときのこと
 をあまり心配する必要がない。

しかし、M・ユイザーがパ
 ーティの中に入らない場合は、
 非常に重要なキラーに变身す
 る。サコ殿はそれほど苦戦し
 ないだろうが、ホス殿におい
 てはホスがダメージを与える
 ために魔法を使うのではなく、
 仲敵が危険な目にあいそうと
 なるとたぐい使用しやすくなる
 だ。そうしない、エルフの
 持つ魔法の数は少ないので、
 最後の最後まで頑張る。全体
 についてくわたりつつ、魔法をい
 つつ使うのが神経を集中させま
 う。

M・ユイザー のいる中で

では、M・ユイザーがいる
 場合はどういった役割になるの
 かというのがこの場合のエルフの役割
 は、M・ユイザーの補佐的
 な存在になる。M・ユイザー
 の魔法がされたときにエルフ
 が魔法を使い、その間にM・



写真は、エルフが魔法を使っている様子。

ユイザーが他の魔法にカリン
 ルを合わせる、といった具合に
 なる。
 また、ザコ戦のときに、M・
 ユイザーをサコが守るとい
 う役割も持つ、別にエルフで
 なくともいい。

後方からの援護攻撃

エルフには、弓矢を無限に
 放るといった特がある。こ
 れを利用して手は早い、フ
 ァイターやドワーフが敵を攻
 撃している最中に、後方から
 エルフが弓矢で支援してあげ
 るといい。

また、弓矢を無限に撃つ
 こと（さまざの存在を攻撃する
 の）が（？）に使用できる。弓
 矢を撃つこと（？）に使用でき
 る。



後方から射撃！エルフ2人にシーフ2人と

矢を撃って使血し、動かせ
 ないものに近づいてくる敵を
 ファイターやクレリックなど
 に攻撃、叩くようにしてい
 る。

エルフって？

エルフというのは、攻撃と
 魔法共に使っていくける万能な
 キラーである。

しかし、パーティンプレイ
 にならぬ、攻撃、魔法は仲間
 を補佐するといえる役割はな
 なる。緑の下の力持ち、影の
 立て役者……といった言葉が
 エルフにはよく似ているのだ。

パーティーの必需品

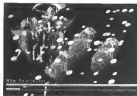
マジックユーザー

担当：C・LAN

M・ユーザーの役割。それは強力な魔法を使っての後方支援である。通常戦闘ではいまいち許さないキャラクターだが、ボス戦ではほかにないような難易度は天竺のごく変動する。極端な話、熟練したM・ユーザーが1人いれば、他のパーティーがどんな編成であっても計り知れないほど冒険を容易なものにすることができるといえる。

我を崇めよ！

M・ユーザーが主役となるボス戦だ。全体魔法のC・エレメントルやアイスストームを用意しておき、味方が危機に陥ったらさかさす硬さ、というのが基本方針。大抵のボスに1人人数が揃えるほどサブが多くなっ



これさえ入ればもうハウハワハ。

り、動きが速くなりつつも、アルゴリズムが強化されるが、M・ユーザーならおかないな。マンスコピオン×魔法連打で敵を簡単に殺すことができるし、ヘーストのことがあったタクウォーリア(三巻)で魔法の前には全くの無力。下巻でもが調子でいるようにまた高見の見物とこでやれ、相打ちした活打をさしつ、やむなく救いの手をさしたるべきである。下巻でも命は確が獲ってゐる……そう思うだけじゃなくしてくるではないか。M・ユーザーはボス戦においては、

まさに神にも等しい存在なのだ。

路傍の石のごとく……

ボス戦では大活躍のM・ユーザーも、一戦終結としては鈍感なまりない。生き残る、これこそが一番の仕事といえるだろう。無理に戦闘には加わらず、フアイトー様やドワフ様のおほれをありがたく頂戴する。戦士方々に快過



小強弱き口これ運業。

な戦いをしていただけると、アイテムの回収やばくれサコに激するのだ。さすがにプレイヤーでは戦闘に参加せざるを得ないが、その場合も敵の少ない側を担当する。M・ユーザーはボス戦においては、まさにマジックも手(そ)ごまでいっけ、存在なのだ。

クローク後援

イフボト貴族

M・ユーザー最大の強みはハイタリテイと防御力の低さ。ゆえにCSWリングやロクク、ロククなどの回復・防御アイテム、またロケットやイヤリングといった魔法アップアイテムは積極的に持たせたい。逆フアイトーポルや、ボフルリングといった強力な魔法アイテム、ガントレットやブールドーツなどはほかに必要ない。一歩先を見て、キャラ特性に合わせたアイテム分配をしていこう。

圧倒的な破壊力を生かせ!!

ドワーフ

担当：MVP

パーティープレイでのドワーフの役割はスバリ、ボス戦でいかにかたくかといふことだ。それ以外にはやはり宝箱をお金としていくのが重要。この2つさえできれば、ドワーフの役目はマスターしたも同然だ。

百鬼と対空必殺技

ドワーフのタッシェ必殺技、どのキャラの連続技よりも減ることで、ボス戦ではガンガン当てていきたい。特に体の大きいキャラにはかなりのダメージ期待できる。マテリオン、タークウーニス、テルアリン、ロースト、これらのボスには積極的に狙って、ダメージやハンマーで動きを止めおいてもらい、そこに突っ込んでいくといい。

手は限られてしまいが、マンスコピオンやハービー、テルアリンのヘーストをかけた瞬間やリッチデイスに有効。前者は主に打撃を入れて、そのまますべてしてしまいい、起き上がりにもなるようにしておくのがいい。後者はしかに巨象を当てるといい。

このようにして、仲間にも一緒に斬つてもいいことになって、百鬼の硬直時間を潰していきましょう。ボス戦以外では、ドワーフ

はその攻撃力を生かし、どんな敵を殺していくことを心がけよう。鋭い仲間フアイトーも忘れずだ。

宝箱を知る

ドワーフが宝箱を手から開けることが残り、その宝箱を斬ることになる。これによって出現するお宝は、はつきり言つてかなり助かる。

しかし、宝箱を開くドワーフばかりが開けるわけにはいかない。基本的には、ボーション等の回復アイテムが出現するものや、魔法のスクロールが出るものは、他の者に開けさせるのである。誰が開けてもダメージやハンマー、もしもはあ金しかついていない宝箱を開けるようにしよう。

要するに、パーティーのメンバーが宝箱の中身をすべて知らないといけないというところだ。そして自キャラの分は奪えるようにしよう。

アイテムについて

店で買えるアイテムについて一言。ハンマー、オイル、大オイル以外のものは、はつきり言つて買わない方がいいよ!!



M・ユーザーの真価はボス戦で発揮される。



リングは劇伴先取らせてもらおう。クロークもね。

宝箱はおまかせ シーフ

最大の仕事は援護。そしてダメージをくらわないことになる。

担当:がっちん

パーティーブレイド
シーフらしさをいっしょに
シーフは一人パーティーで
と開きなく、書きついでキヤ
ラに書える。術と魔法がな
く、回復力も低い。
しかし、パーティーブレ
ィではこれらの弱点をほかのキ
ャラターが補ってくれるの
で、シーフならではの仕事を
する事ができる。じわじわ
と目立ってくる。



新しいタイプの宝箱が大幅に大きくなって
ある。この宝箱は、

ただし、宝箱は 普通ほかの
キャラが倒れてくる宝箱やカ
ギの箱によつては手渡ししてい
る宝箱を片っ端から開けられ
る。マジでほかのキャラのフ
レイヤーは有り難みを感じて
くれる。



開けるレイヤーをまよって宝箱も
あるので、

ただし、そのキャラごとに
決まった内容が入っているの
です。すべてシーフが開けるわ
けてはいい。基本的にはファ
ィターのし、ボストリング、
M・ユイサーたちはスクリ
ャを習得せられて、そのほか
の宝箱を開けてあげよう。
わりとシーフは回復系のアイ
テムが重宝されてるしね。

パーティーブレィの戦艦に
なるシーフの役割は援護が
中心になってくる。
まず、人パーティーの集合
は、相棒が誰であるかによ
って多少かわってくるが、フ
ィアター系であればゴロウは
オロウ役、サコよまと、ス
リョウで援護、アイテム回収
などが仕事になる。とくにアイ
テム回収は重要。前編にアイ
テム回収がアイテムを連続
して拾ってしまふことがある
だろう。このようにすれば、
なりげなく後方からスライテ
ィングしてあげよう。



ボス出すアイテムはすぐに回収してあげよう。

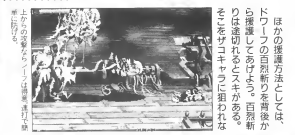
ボス戦は状況によるが、ホ
スを攻撃しているキャラの背
後を守ろう。ただし、エルフ
と同じく足はシーフもある程
度は前衛で戦うこと。
特殊なのはM・ユイサーと
組むこと。今度はシーフ自身
が先陣に立つて、サコよを戦
わなければならぬ。責任重

大だ。ただし、ボス戦はM・
ユイサーに頼って構わない。
思う存分死なそう。
まあ結局、シーフの2人パ
ィパーティーは人パーティー
の延長のようなものになる。
回復もサポートも、
お互いに頼らう。でも自分た
うで行わない、がいいたいだ
ろ。やはりシーフにたくま
しさはあまらない。



ザコは完全に援護役でい
ない。道中ではなるべくダメージ
を食らわないように、

ザコは完全に援護役でい
ない。道中ではなるべくダメージ
を食らわないように、
英雄にならないこと。フィア
ィなどの防御力の高い一撃モ
リなどは何でもない一撃モ
リに比べて致命傷になりかね
ない。道中ではなるべくダメージ
を食らわないように、



ボス戦も働いているキャラの援護をしよう。

ダメージを食らわないのも自分の仕
事だ。
ボス戦もそれほど出番はない。
い。たえM・ユイサーがい
なくても主力になることはな
いだろう。ボスを攻撃してい
るキャラの背後を守ってあげ
ることに考えよう。
ただし、オーガキープラ
ィアスにスリングが役に立つ
可能なら頼られた道中からス
リョウを使ってあげよう。す
ると、石がバツトしていき間
にほかのキャラが斬りやすく
なる。



ドローフの回復方法としては、
ドローフの回復力アップを術後か
ら援護してあげよう。百烈斬
りには途切れてスギがある。
そこをサコキアラに狙われな
いように、

ほかの、道中にあるおりの天
井のトラップはシーフに反応
しないが、ほかのキャラに反
応して落ちてくるので注意。
よって、天井とまよって移
動するより、このような場
所では一足先に移動してしま
おう。そのほうが安全だ。
結局は援護に徹するのがシ
ィフだが、防御力の低下を抜
かせば十分に遊べるキャラだ。
ここ一番では、長いしすた。
優秀的な攻撃力を披露しよう。

ダメージを食らわないのも自分の仕
事だ。



ダメージを食らわないのも自分の仕
事だ。

フォローに専念せよ! クレリック

多人数同時プレイ時のクレリックは、縁の下の力持ち的存在。派手に立ち回らず、しかし重要で、洗い役どころだ。

担当:KAL

同時プレイ時のクレリックは、非常に地味な存在だ。攻撃に当たってはファイターのフォローに回り、ボス戦になればM・ユサの魔法の助手さに神聖魔法は影をひそめてしまう。

しかし、この「フォロー」が実に大切なのだ。普段はM・ユサやボスを敵から守り、ファイターのいない隙に組み合わせては代りに前面に立つて戦う。両サイドに分かれる戦う場面では、ファイターのいない側をガツリ固めておかなければいけない。仲間間の体力を回復させるのも重要な役割の一つ。

このように、常に戦況を把握しておかなければいけないのが、多人数同時プレイ時のクレリックの最大の特徴だ。

役どころを理解する

クレリックの通常攻撃能力は、お世辞にも高いとはいえない。メイスの振り回し、リーチの短さ、攻撃幅狭さなどのせいで、かえってリキッシュ必須技を使った連続攻撃は一発で、敵との接近戦ができないうわいではない。ところが、なんと微妙だ。

したがって、ファイター・ドワーフのいるパーティでは最初級は2人にまかせておいてエルフ、シーフ、M・ユサの連撃につぎ、援護、コイン回収、もれた敵がファイターなどの背後へつたりしないように始末する、といったフォローに徹することになる。逆にファイター、ドワーフがごあらかしがない、もしもは両方ともいない場合には最初級で戦うことになる。フォローはエルフやM・ユサにしてもらうことになる。

こういった感じで、パーティ編成に依って役どころが委わってくるので、クレリック・プレイヤーは注意しなさい。常に前出て戦うのはかりごとが、全く敵う気はないという人は、多人数プレイではクレリックをやらぬほうがいいだろう。

戦況を見わたす

クレリックのもう一つの重要な役割、体力回復だが、これにもちょっと注意が必要。敵との戦闘が終わって死ぬ間際だった仲間に戻ると危ない、というやり方は危なくて仕方がない。気がついて仲間がられていた、ではまたメスのだ。



このように、クレリックの役割は多岐にわたる。



このように、クレリックの役割は多岐にわたる。

そんな手遅れにならないように、クレリックは常に仲間間の体力回復に目を光らせておかなければいけない。そして西側、体力低下の仲間がいれば、すぐにお金をかけてあげるのだ。別に難しいことではない。おまじないの表示バーを見ていければいいだけだ。

魔法をかける前に、まずひと声

これも意外と重要なポイント。例えば画面端で敵と戦闘中のファイターにOSWをかけたとする。するとファイターはOSWをかけた後、OSWの効果でダメージを受け、クラッシュの音で倒れてしまう……つまり前線に敵に背後を見せようことにするわけだ。この前後、おまじくファイターはダメージを受けることになるはずだ。これはストライキも同様。

似たような感じで、魔法を使ったせいでインテリゲン（処理）がずれる、ボス敵は八丈もななくなつた、フレイムオンがくれた、という状況に陥ることもある。

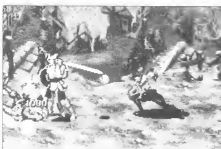
これはボスを倒えろとせよにありかちミスだ。せつかにマンスロビオンやサラマンダーを斬り取っていたのに、プレス（バキーン）となつて倒る間に敵がワン状態になってしまつて新れなくなった……という結果はあまりにも危険ではない。

こういった事態を避けるために、OSW（各態）、おまじくと一審下までよく、回復かけるから、とかいっておくとかよく見てセリト斬り込んで敵が完全にワン状態になつた瞬間にプレスをかけてというふうな配慮を心掛けよう。

また、水と敵ははじめる前



敵は責任をもってMUなどを守らなければいけない、しかし、



ファイター等の足元にコインのようなど固なアイテムが散ららないよう、素早く処理しておけることも重要。



敵は責任をもってMUなどを守らなければいけない、しかし、

動力となるゴブリンを倒せ

ゴブリン ウォーマシン

担当：がっちゃん



開戦からしばらくしたらフ
ォーションで踏むとど
ープレイのときはファイ
ドを自由な動き回れが、P
人以上のハテメイトなる
ゴブリン戦車長(2)の黄色
の標子は、オイルをばま
ぐのてがたい。

また、一人プレイで強く
推奨した、上(ハイ)をす
らしての攻撃は非常にむづ
かしくなってしまう。

開幕ダッシュで 決めろ!

さて本編へ入ろう。フォ
ーションは固いような感じ
がない。

①にはバリバリの戦士系が
立ちはたかたて、体を張っ
てゴブリン戦車を止まれる
勇者がほしい。もちろんい
ならフアターが適任。

このゴブリンは、後ろ
から戦車を叩きゴブリンたち
が倒されなければ、戦車
にひかれてしまうことになる
だけ、その覚悟を信じて、な
おフアターでチャージスガ



ハテメイトはゴブリン戦車にダメージを与えて倒す



フアターはゴブリン戦車を倒す



フアターはゴブリン戦車を倒す

で燃える可能性のある場所。
それなりの防御力と体力の持
ち主が理想だ。

この位置にてあげよう。
さて、ここは位置するキヤ
ラの役割はゴブリン戦車を押
しこめる(ゴブリン)なんかや
やこじの排除。ここは
を倒せばゴブリン戦車は動力
を失い、簡単に倒せるはずだ
このとき、③と④は微妙に
上下へ広がることになった。

が抜けてきた場合の最後のゴ
ブリン戦車の動力であるゴ
ブリンを倒してもうたときは
だいたい一番上のゴブリンに
あることが多い。それを最後
の戦後で止められた。

この位置にてあげよう。
さて、ここは位置するキヤ
ラの役割はゴブリン戦車を押
しこめる(ゴブリン)なんかや
やこじの排除。ここは
を倒せばゴブリン戦車は動力
を失い、簡単に倒せるはずだ
このとき、③と④は微妙に
上下へ広がることになった。



フアターはゴブリン戦車を倒す

なお、正面からの攻撃が盛
かな場合は、ゴブリン戦車自
体が倒れてくるのでそのも
り、フアターが二刀流の
とどろきで倒すのがいい。
このときは、上のゴブ
リンと下のゴブリンは回
る必要があるため、覚えて
おこう。



フアターはゴブリン戦車を倒す

すべて倒して「足」を繋ぐ。あとは中
で攻撃あるの。

おどろき。下のラインへ逃げ
ても意味がない。
としよう。①のゴブ
リン戦車は、かなり早
く倒す必要がある。その
倒すには、フアターが
倒すことが必要だ。こ
れが足止めをしようし
ておこう。

Uターンの対処

ゴブリン戦車を倒し逃し
てしまった場合は、こ
れを倒す必要がある。
このとき、フアターが
倒すことが必要だ。こ
れが足止めをしようし
ておこう。



フアターはゴブリン戦車を倒す



フアターはゴブリン戦車を倒す

①に立ち止まるとフア
ターが正面から倒れる。フ
アターは、かなり早
く倒す必要がある。その
倒すには、フアターが
倒すことが必要だ。こ
れが足止めをしようし
ておこう。

体当たりにつけて!

ダークウォーリア



担当: ワイルダーK-D

軽視できぬもの存在

それでは、M・ユースター、いなさいパーティーでの取組をしていこう。

魔法の力は偉大だった!

まずは、ファイター、クレリック、エルフ、M・ユースターのパーティーを思い出そう。最初に各キャラが準備しておくことは、

- M・ユースター……カールを
- エレメンタルに含めておく。
- クレリック……タイクウォーリアの車に乗る前に、ファイターがエルフの腕をいじくが望ましい。タイクウォーリアとの戦闘が始まるまで、プレスやCSWに合わせおくといいだろう。
- エルフ……カールをアスルトームに合わせ、ダークウォーリアの後ろに回り込んで斬りボタンを連打し、3回く

戦闘開始!

さて、いよいよ本編の始まりだ。頭を迫って説明していくと、エルフがダークウォーリアの後ろに回り込んで、斬りボタンを連打して、そこからファイターが倒れる。そこから、ダークウォーリアが立ち上がった。M・ユースターの出番。エレメンタルの準備はクラウドキルを、タイクウォーリアを転じて、ファイターに追い打ちをかけて



まずは後ろに回って斬って倒す。



ファイターはすかさず追い打ちし

らいつたら対空コマンドを入力しよう。

- ファイター……エルフの対空技で倒れたところへ追い打ちする。なお、エルフとファイターの立場を逆にもいい。



エレメンタルの準備はクラウドキルを、タイクウォーリアを転じて、ファイターに追い打ちをかけて

もらわ。この魔法クレリックが手に入る。わらわらと出てくるスケルトンに、神の御加護 A+10回復特許をくらわすことだ。

M・ユースターの、エレメンタルが戻ってきた。エルフのアイストームを倒す。このエルフのアイストームが効いているときに、M・ユースターはアイストームに合わせておくといいだろう。

要は、魔法、追い打ち。魔法……といった具合に決めればいだけだ。もちろん、魔法は使いきって構わない。



エレメンタルの準備はクラウドキルを、タイクウォーリアを転じて、ファイターに追い打ちをかけて

慣れてもキツイか!?

今度は、ファイター、ドワーフ、エルフ、シークのパーティーだ。M・ユースターがいるときみたい魔法、追い打ち。魔法……といったコピペのシチュエーションで、非常に慎重に行動していかなければならない。魔法といえばエルフも使えるが、使える回数が少ないので、ダークウォーリアを転じるためだけでなく、仲間が危険な目に遭いそうなおきに使うようにしよう。例えば、ダークウォーリアの円型に広がる近く仲間がいるときや、下からくる雷の柱などに対応しよう。

最初に各行動は、M・ユースターがいるときと同じで、ダークウォーリアの後ろに回り込んで斬りボタンを連打して、ファイターがシークに追い打ちをしてもいい。

● ドワーフの対空必殺技は



Dark Warrior

くう〜! (度)うしかぬすよ! 斬り攻撃をダークウォーリアガードされたときに使うといい。

もともと後ろに回るので、正麗から攻撃してOKだ。

そして、そのダークウォーリアの倒れているところへファイターが追い打ちをかけるわけだが、その間にドワーフが、ハンマーを倒れているダークウォーリアに投げつけるのだ。つまり、気絶してくれば、ファイターの追い打ちの数が少し多く打たれる。ハンマーは、何発も連続で出さないようにしよう。

このことを考えると、道中に落ちていくアイテムを非常に貴重で、必ず拾っておくようにしよう。おま、ファイタードワーフを倒すまでおくといい。

ダークウォーリアが起き上がった。各キャラはラバララに散って斬りボタンを連打しよう。そして、ダークウォーリアの出陣した場所の近くにいるキャラが、ダークウォーリアの攻撃担当になってしまおう。ダークウォーリアとの



ドワーフが対空技で倒すので、



道中に落ちてくるアイテムを非常に貴重で、必ず拾っておくようにしよう。おま、ファイタードワーフを倒すまでおくといい。

距離が離れていたら、無理をせずに逃げるが、アーマーがあれば使う。残りのキャラは、スケルトン退治だ。

エルフがアイストームを使いきってしまったら、M・ユースターに合わせ、味方を保護しよう。この時のエルフは、画面全体の様子を常に注意していいなければならない。頑張ろう。とにかく、仲間が危険なときは魔法を使ってしまおう。気合いと負け勝負の分かれ目。一心同体になるのだ!

マンスコープイオン

担当：SHO



マンスコープイオン

ステーション：白激流（スバル川を下れるボス、マンスコープイオンは少し特殊なボスで、1人用でプレイするときは一休しか出てこないが、2人用以上でプレイするときには、2体のマンスコープイオンが出てくるのだ。

2人プレイ

この特殊なボスは、多人数でプレイするときの最初のカベになる。そこで、2人用のときに4人用のときの攻殻を、タリ別に紹介していこうと思っ

るが、緑色マンスコープイオンは体力が少ないのでそんなに強くない。多人数のときは緑色のマンスコープイオンを倒すように心がけるのが基本となる。このことをふまえて、タリ別の攻殻をしていこうと思っ

●攻撃魔法キャー

この戦いは非常に楽になる。これはM・ユザーとエルフのことを指すのだが、M・ユザーがいる場合は、とにかく緑色のマンスコープイオンが死ぬまで、O・エレメンタルを使ってマンスコープイオン1体だけにすればいい。エルフの場合は、アイスストームを使って緑色のマンスコープイオンを倒すのだが、



Man Scorpeon

2人用は2体のときは、2体出てくるのだ。



Man Scorpeon

1人用のときは、1体だが、

M・ユザーがいれば、爆まで押せる。



Man Scorpeon

M・ユザーと近い魔法では倒せないで、ファイター系のキャラがマンスコープイオンに斬りかかってダメージを与えつつ、ファイター系がダメージをくらいつつ、ファイターとして魔法を使うようにすればいいだろう。このときファイター系のキャラは、当然緑色のマンスコ

ープイオンに斬りかかると倒す。2人ともM・ユザーであるのだが、2人ともエルフといつた場合は、魔法だけで押し切るのもいいが、エルフが2人というときは魔法だけでは赤いマンスコープイオンでは倒せないで、緑色のマンスコープイオンが死んだ時点で、1人が斬りかかり、もう1人が魔法でフォロースするのがベストだ。マンスコープイオンを倒してクリアすれば、M・ユザーとエルフは魔法が回復するので、魔法を全部使うつもりで戦うようにしたい。



Man Scorpeon

ファイター系は、M・ユザーがフォロースする魔法を使う。



Man Scorpeon

エルフは、倒すための魔法ではなく、フォロースする魔法。

2人が斬りかかると、血がくっつたエルフが魔を使おうにするのが良くない。

●肉弾戦キャラ

もし2人でフレイしたとき、攻撃魔法を使えばキャラがいなかった場合、ここをクリアするのは難しくなる。基本的な戦い方は、やはり緑色のマンスコーピオンを先に倒すのだが、緑色のマンスコーピオンに気をとられてしまうと、赤いマンスコーピオンが攻めてくるという感じになるので、フレイヤー同士の間際フレイが大切になってくる。

攻撃魔法が使えないキャラによって、マンスコーピオンと体を相手にするのはかなりきつい。そこでアイテムを使う。戦いが非常に大事になってくる。

ここで持っていたくないアイテムは、イフリート・ホトルだ。相手もタウワンと同名のものでも大切なアイテムであり、オイルは赤いマンスコーピオンだけになったときのオイルは非常に重要なアイテムとなる。理想的な倒し方は、まずタウワンを必殺技やイフリート・ホトルを使って、2体のマンスコーピオンをタウワンにする。そこで、緑のマンスコーピオンを集中してタウワンを倒す。倒したら、赤いマンスコーピオンをオイルはめもどす。この手順で、緑のマンスコーピオンを倒す。

この状況でオイルを手に入れるには、初めから持っているいぼくかオイルの敵が落とすオイルしかないのだから、オイルは非常に大事にしたい。

オイルはめをするときは、1人がオイルはめをして、もう1人がフォローする。



オイルが倒れているときは、もう1人がフォローする。

緑のマンスコーピオンを集中して攻撃。

1人はまわりのサコを相手にして、オイルはめをしているキャラに近寄らせないようにするのが鉄則だ。

クラリックがいる場合は、ケ・ゲールが出てきたらライニンワンデットをかかげよう。

4人フレイ

4人フレイの場合は、パーティにM・ユルサーがいる場合と、いない場合を中心に紹介しよう。

まず、当然2体マンスコーピオンが出てくるわけだが、2人フレイと違って、緑のマンスコーピオンの体もかなりあるので、やっかいだ。それでも赤いマンスコーピオンは先に死ぬので、初めは緑のマンスコーピオンを最初に対す。

戦い方は、M・ユルサーが魔法でタウワンさせ、他のキャラが面接攻撃し追い打ちを入れるのが基本パターンで、緑のマンスコーピオンを重点的に攻撃する。

緑のマンスコーピオンが死んだら、赤いマンスコーピオンを倒す。オイルはめはや魔法でタウワンさせて追い打ちのパターンでOK。

パーティ内にM・ユルサーがいれば比較的楽だが、もしいない場合はかなりキツイ戦いを送られる。

もしエルフがいる場合は、マンスコーピオンがジャン



M・ユルサーがいるときは、わりと楽だ。

して攻撃しようとしたときや他の仲間がピンチのときはたいてい魔法を使う(Fire)がいい。

レリック、エルフ、シーフが倒した状態で戦うのが理想。



4人フレイのときは、必ずM・ユルサーを入れておいたほうが良い。そのほうが安全で、楽なのだ。

もし、エルフがいなかった場合は、イフリート・ホトルやオイルが重要になってくる。このとき、緑のマンスコーピオンを倒すわけだが、パーティを走らさずに分けて、それを見れば緑のマンスコーピオンは倒して攻撃するのが良い。

各キャラの配置は、ファイアードロフが①で、ケ

ハービー



担当 かっちん

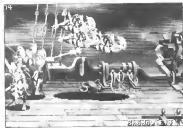
アエングモアの森・
上交ハービー

この前での買物物はハービーとシールドアリンカワンセットとあっておこ。

というところで、買うものはタガリ、ハンマー、オイルすべてをMAXまで買ひ込む。もちろん持てないキャラは仕方があるが、ドワフはタガリを所持する必要はない。

さて、最初のグループはシールドアリンカを二匹にする。シールドアリンカ(ワイパーン)が出てくる。これは全員で右端までスライディングしよう。タツシユはシールドアリンカに体当たりする。危険だ。右下の宝箱を開けてビリングポーションを取る。

この前まで、ここまでを止める。ハービーの攻撃を止めながら行なればならない。ファイターやシールドアリンカを倒す。また、上部への落下攻撃が強いキャラがない場合は、全員がタイミンクもたまたま落とす。要はしつかりとまとまるといい。

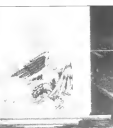


4人から5人までなら、ハービーは倒せる。

そしてシャドールフ(フイバーン)のF・ボールが終了したら、P・ボールでランダラムと向いフォーメーションを組む。

ちるなみに、この前に追い打ちを後にスライディング。まだ、場合によってはタウン(トウン)と同じフォーメーションを組む。飛立とうとする。ハービーは、魔法やハンマーで倒してくることを信じて待つ。自らもハンマーを使えばいい。イラ

M・ユルサーは重要。やはりハービーのレイの花形だ。開戦にP・グラビティを決めたら早くタ・エムメンタルに合わせよう。使うのは右向きの水の精霊だ。アイスストームも使っていく。シャドールフは誰かがアローレしてくればいいが、基本的には自分でたたき落とすつもりでやろう。乱打戦になったら受身の位置へ。問題はシャドールフ。M・ユルサーに合わせながら、M・ユルサーが落としてほしい。これくらいはできる。クレリックとエルフは開戦



M・ユルサーがいれば、クレリックが倒せる。

基本的に倒すのはハンマーでいい。

攻撃魔法を使えば、ハービーのフ

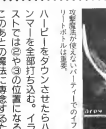
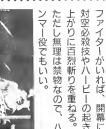
●ハービー

まず開戦の行動はM・ユルサーがいればP・グラビティ。最後先で行おう。ない場合は、ファイター系がタガリを倒す。右下の宝箱を開けてビリングポーションを取る。

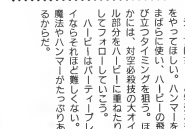
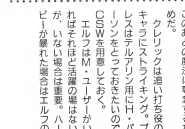
なれば追い打ちをやろう。ファイターがいれば、開戦に対空必殺技やハービーの動き上から自力斬りを重ねる。ただし魔法は禁物なので、ハービー倒してもいい。

ハービーを倒すには、ハンマーを倒す必要がある。イラ

シールドアリンカは、ハンマーをまはらして倒す。ハービーの飛び立つタイミングを狙う。ほかには、対空必殺技の大イラ部分を使って倒す。ハービーはP・アローレして倒す。ハービーはP・アローレして倒す。ハービーはP・アローレして倒す。



まず開戦からシャドールフがわらわちやってくる。このときに各キャラはカニルをハンマーに合わせよう。そのあと、エルフはM・ミサイルで倒す。ついでにハンマーでスタンパ。クレリックはスライディングに合わせてつづつハンマーをスタンパ。ただし、M・ユルサーはM・ミサイル、P・グラビティで倒す。P・ユルサーはM・ユルサーで倒す。



オーガマスター ブラザーズ

落ち着いて戦おう。

担当 SHO



オーガマスター ブラザーズ

多人数でここにきた場合、前衛に被ることが大事になってくる。

初めに1体出てきて強い、ある程度ダメージをあたえ、もう1体のオーガが出てきて、2体のオーガと戦うことになる。

ここにくるまでに片でよくと、また来るアイテムは、ハンマーである。カードが撃く、打撃の威力も高いオーガはハンマーでピヨリさせてから攻撃するのが良い方法となる。この方法は、はじめのオーガ(弟)と戦ったときではなく、2体出てきたときにやる方法だ。

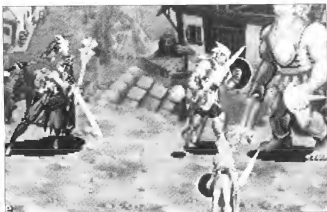
2人ブレイ

2人用でブレイしたときの攻撃方法は特別なものはない。ただ、1体のオーガに9人向

時に攻撃するのは相手の突進をくわがやすいので、1人で戦うのが良い。

2体目が出てきたときの最初に、1人ずつわかれて、オーガの後ろから斬りかかるようにして、もうダメージを与えるようにする。このあとは、オーガ(弟)を先に倒し1体になったら、ハンマーを使って射すか、1人が間違えて敵えは勝はない。

もし、M、ユルザ、ヤエルフがいたら魔法を使ってフロリシ、シフがいた場合、スリングを使って、オーガの動きを止める、もう1人が直接攻撃をしかけるようにする。



シフがいたら、スリングでフォローするのがベスト

ることを心がけよう。

また、ここで直接攻撃をするキヤロフアウター系が望ましいが、もしいなかった場合は、盾も持っているキヤロフアウターが望ましい。

2体目のオーガが出てきたときの後ろから攻撃する配置は大事なので、図で説明する。フアイターが1つで、ドワーフが1つ、フアイターの後ろの位置で待ち、フアウターが斬っている最中に、対応の殺法をいれるのがベスト。

他のキャラはM・ユルザ以外、③の位置に、③にいるキャラが攻撃するよう

4人ブレイ

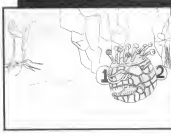
4人でブレイしたときも基本的に2人ブレイのときと同じではないが、だれか一人が戦っているときに、オーガの回転をあわせないようにす

にすれば問題はない。このときM・ユルザはオーガの輪をすらすらと離れている方がいいだろう。位置は②、このボスは落ち着いてレイすることが大事だ。あせって攻撃したりしないようにしよう。

ビホルダー

しゃがみ斬りでOK。

担当 かつらん



ビホルダーと戦う難点は？ 力所あるが、下で戦うことをオススメする。理由は、単独に広いフィールドが用意されているから。上のフィールドよりはだんぜん戦いやすい。

1人に任せよう

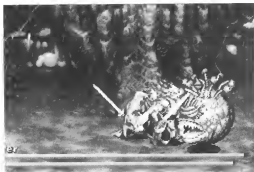
基本的には1人ブレイと変わりはしない。全員がビホルダー

より上の輪でしゃがみ、敵の輪をなるべく同じに合わせること。このとき影を良くみながら相手のキヤロフ。ビホルダーの影は絶対に重ならないけない。そして、1人だけの目撃が付いたのなら刺を振ってやる。もちろんしゃがみなから、このとき多めに輪をすらすらおいたほうがいい。刺がヒットすればOK。ヒットしない場合は少しずつ近づいて調整しよう。くらいだったが、影が重なるのは近いぞ。

このように輪をすらすらしていれば、ビホルダーの攻撃はくさくさ。



敵の影を、なるべく同じ位置に合わせよう



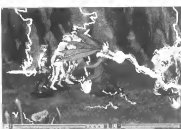
さっさと刺をまっすぐと、貫かれろ。

らわれない。勝つときは大丈夫だし、しゃがみれば影は相手の回転キヤロフ(2)をかわすことができる。

さて、かんたんの剣を握るブレイヤーは1人でなければならぬ。理由は、ビホルダーに連続攻撃を当てると、ピンク色のリングレーザーのようなものを出してくることあるから。しかも多方向にわたって出てくるので、受け手全員がダメージを受け、可能性もある。あせる必要はない。攻撃力のあつアウターあたりに任せよう。

また、ビホルダーの輪がくさくさ空振りするとき、左右が大きく振り回れることがあるが、この場合も無理に追いつける必要はない。しゃがみながら近づいていく程度でOKだし、その上ビホルダーは戻ってくる。

魔法は基本的に必要はないので、M・ユルザやエルフはビホルダーと戦ったときに使い切ってもいいだろう。また、パーティーブレイの経験が浅いと、アルアランマで戦ってしまいがち。調整しがたくなる。そんなときもあるだろう。そのためにも一度は試しておく。



魔法は基本的に必要はないので、M・ユルザやエルフはビホルダーと戦ったときに使い切ってもいいだろう。また、パーティーブレイの経験が浅いと、アルアランマで戦ってしまいがち。調整しがたくなる。そんなときもあるだろう。そのためにも一度は試しておく。

グリーン ドラゴン

ハマリすぎて怖い。

相当：MVP



たら自刃下に入り、ハンマーを投げつける。
この時、パーティーを2分割し、先にハンマーを投げた相手を投げる相に投げつける。3Pなら前半に2人後半に1人とすればよい。
そして前半の相かハンマーを投げ終わったら、後半の相かハンマーを投げて後援する。ハンマーを投げていない時はちとちと斬るよ。この時、奴はブレスを飛ばして吐き出す。

狙いはブレス

1P攻略の時と同じく、こいつに攻撃をするチャンスはブレスを吐く時を狙う目。

まずはこのためにハンマーを持ってしよう。そのためには前の面のハービー殿でハンマーを節約しなければいけません。1人1発くらいハンマーを持ってやるようにしよう。もし、ハンマーを持ってない奴、つまりM・ユザーがいるならばしょうがない。

開幕

まずは全員のアイテムをハンマーに合わせてたてた上でホスに入ろ。
グリーンドラゴンが出現し



その時は殴るだけ。
もしブレスが終わって奴がもう1回攻撃をやってくたら、まよや魔法を使う時だ。まずはM・ミサイルから使ってみよう。
M・ミサイルを1発撃つたら少し減速を見る。この時、ブレスを吐いている間に魔法を使ってしまうので、ブレスを吐くまでキープしたまま下に行き殴りまわす。

（ダメージ受注）
焼けて死んでいくだろう。

M・ユザー

の場合

M・ユザーが2人の場合
は、相棒にハンマー・バスターをやってもらい、自分分はブレスの時に魔法を使っておく

M・ユザーは再びブレスを吐くために魔法を使うの。



その理由は、M・ミサイルは全弾当たればダメージが高い。M・ユザーが2人の時は1人が魔法を使い切ったらもう1人にバスタータッチ、というふうにして、くたくれもブレスの時に魔法を使って打ち消してしまわないように!!

マンティコア

皆で強者を見守ってやればいい。

相当：MVP



位置なのかという、①と標を合わせせと突進攻撃の危険にさらされるのである。
ハリネズミとス○フ○ンの場合
は横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。

戦士系がいる場合

正確に言えば、M・ユザー以外のキャラが1人でもいる場合は、フォーメーションの、
①：戦士系
②：他1人
③：他1人
④：他1人
⑤：他1人
⑥：他1人
⑦：他1人
⑧：他1人
⑨：他1人
⑩：他1人

大敵を守る番であるマンティコア。ホスに入るとはあまりにも力不足であるが、いとおこつたはあのである。M・ユザー以外のキャラが1人でもいる場合は、フォーメーションの、
①：戦士系
②：他1人
③：他1人
④：他1人
⑤：他1人
⑥：他1人
⑦：他1人
⑧：他1人
⑨：他1人
⑩：他1人

マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。

マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。この場合、マンティコアは横斬りをする。



この2人からマンティコアの相棒は、魔法のみで討つよう



M・ユザーで倒れているところ、取り打ちを入れるといい

ちよつといい話

パーティーの中にトワフがいる場合は、
①まずハンマーでトワフを倒す。
②トワフを倒すと、トワフが倒れる。
③トワフが倒れると、トワフが倒れる。

跳はれる前に倒せ!

カメラ



担当：KKY-いなりん

大オイルを 忘れずに

トップはマントレィアによく倒しているのだが、動き上がりにはいきなり突っ込んでくることが多いので、ファイア型のキャラが近距離でサクサク斬り続けるのは少なからず危険である。よって大オイルの力を借りてサクとハメ撃つてしまおうが理想です。

そのためD・ピストを倒したあのショットで大オイルを倒しておくのが、少しでもお金をケチりたいのであれば全員で大オイルを倒すつづき回らない、とありえず2人から倒すつづき持つていければ大丈夫か、たいたし勝てはないので1クールずつがあるなら4人とも倒すつづき持つていくつづき。

転ばせる

ボスと対面する前にパーティの中で体が減っているキャラがいたら、ボスを出さないようにD・ピストを倒す

ながら右上の宝箱を開けてスーパードリンクをボッシュンで回復しておこう。

ボス上から降ってくるので、なるべく力の強いキャラが後ろの強いキャラ

か後ろの弱いキャラで斬り続ける、これはボスを1度倒せばかなりの目的なので、コンバネーション、タッシュ必殺技を繰り返していい。後ろでもボスはガードできないので多少余裕を持っていいのだが、タッシュ必殺技が百手たという人はそのままコンバネーションで転ばせるのもよい。

このときボスを倒りにいくキャラは何で転ばせるか、あらかじめのプレイヤーによっておくとおくと重要である。

他のキャラはボスを斬りにいったキャラのタッシュ必殺技でボスを転ばせる。技でボスが倒れると、あらかじめのスタンプでおくこのボスを一度転ばせる状態が、基本フューメーションになる。

先ほど大オイルは2人が1個持つてこればよいという当たり。①のキャラがこれに当たると、ボスを転ばせ

たあと少し位置を合わせてから大オイルを投げ始める。②はあらかじめスタンプしておくキャラで、ボスが目の前に転んだはずで大オイルを投げ始める。

③このキャラはボッシュンがきつたり決まっているわけではないが、④は右上の宝箱が残っている場合はかボスを斬っている間に開けておこう。また、D・ピストのあとのお店で人が大オイルを倒ってきたときは、③大オイルを持っているキャラがよい。もし①のキャラが大オイルはめをミスったときは、④かフレイヤーにまわ。

⑤このキャラはフレイヤーにまわり、というよりボスと一緒に出るとヘルハンドを足止めしておく、と悪い切つてよいだろう。

このボス大オイルはめなして扱おうとすると、意外に苦戦を強いられる。大オイルはめが失敗したときで、まだ大オイルが残っているならもう一度ボスを転ばせて再度大オイルはめもつていこう。



ボスを斬るキャラは早く1人倒れればよい

ノームの村での買い物

マジックリングの買える店

担当：SHO

ノームの村での 買い物

カメラを倒したあとに、ノームの村に行くとき、マジックリングの買えるショップに行くことが出来る。

ここで売っているマジックリングはOSリング、L・ホルトリング、C・ライトリング、F・ホールリングの4種類。このうち、F・ホールリングは使えないので、買う必要はない。

その他のマジックリングはどれも使い道がある。

①にて、同業者はキャラにいいので、これを紹介しよう。

②多人数プレイの場合、とにかくOSリングを重視するのだが、もしレリックとM・ニューサーがないときは、対テグバ用に、C・ライトリングを4個以上は買っておくようにする。

③L・ホルトリングは対エサーホーン用に個以上は買っておきたいので、2個は必ず買っておく。

④L・ホルトリングをいくつも



ついでかをみて、いくつ買えばいいのかを判断しながら買える。

⑤最後にOSリングを倒すわけだが、これは金のゆるさかきり買っておけば良い。あまりOSリングを買いすぎると、体力の回復がでないので、このことをいかにしたい。各キャラがどのマジックリングを買ってもいいが、C・ライトリングはたいていいいが、もっぱらは1人1人がいいだろう。

⑥L・ホルトリングはファイター、ドワーフ、グレックサーフの4人が持つことができる。エルフ、M・ニューサー

持つてしまおうと、エサーホーンにあまきかないのだ。OSリングは各キャラが3個持つていいが、買ってくればフューサーは1個も持たないでいいだろう。

その他、伝説の剣とるときは、L・ホルトリングとC・ライトリングをそれぞれ持つて、OSリングをなるべく多く買おうという。ここは特殊な武器を持っているが、買う必要はない。M・リングは各キャラを持つて、多少個ものが変わってくるが、1個買っておくだけでOKだ。

色は違えど…

ブラック ドラゴン



担当：MVP

を合わせて、今度は全員大オイイルをすべて使う、これでOK。

クリントドラゴンに誘われ、深しの森の抜け方について、1Pの攻略のドワーフのセリフを参照しようとして、このセリフには、迷いの森で迷わないといけない。迷いの森の抜け方については、1Pの攻略のドワーフのセリフを参照しようとして、このセリフには、迷いの森で迷わないといけない。迷いの森の抜け方については、1Pの攻略のドワーフのセリフを参照しようとして、このセリフには、迷いの森で迷わないといけない。

下準備が重要

まずはこの面に入る前に大オイイルとハンマーを全両面しておいておく。そして、クリントドラゴンが出現する前に、あらかじめハンマーを合わせておく。

まずは全両石を向かってタッシュ。右側まで進めたら全員ハンマーを振って、ハンマーを振らなくなった。次は全員大オイイルにアイテム



Black Dragon

あらかじめハンマーに合わせておいて、おこなう。

ハンマーを持ってない2人組
M・ユーズアのみで構成されたパーティーはどうすればいいのか。ハンマーを持っていない人は、はっきり言えば、いつか出会うまいほうがいい。

それでもあえて行くという人は、大オイイルに合わせておこう。そして、開戦を待たず、大オイイルを振ってしまおう。大オイイルは魔法だ。M・ミヤルが

1人ずつ1回ずつの魔法でいく。ある程度ダメージを与えてから、大オイイルを振ってしまおう。大オイイルは魔法だ。M・ミヤルが1人ずつ1回ずつの魔法でいく。ある程度ダメージを与えてから、大オイイルを振ってしまおう。大オイイルは魔法だ。M・ミヤルが

たとえ2人になったとしても…

テルアリン & テルエレロン



担当：MVP

ドワーフがいれば、このエリアは、テルアリンとテルエレロン。止らねえ、このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。

ドワーフがいれば、このエリアは、テルアリンとテルエレロン。止らねえ、このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。

テルアリン & テルエレロン

まず敵を言えば、1人が敵を2人共倒すことができれば、その他の人は大オイイルを振ってあげよう。

この目的はテルアリン。テルアリンさえ倒せば、テルエレロンは自動的に倒れなくなるから、まず敵を言えば、1人が敵を2人共倒すことができれば、その他の人は大オイイルを振ってあげよう。

先に倒した大オイイル、大オイイルを使えば、それがベスト。もしない場合は、テ



Telarion

ドワーフがいれば、このエリアは、テルアリンとテルエレロン。止らねえ、このエリアで死んではいけません。

ドワーフがいれば、このエリアは、テルアリンとテルエレロン。止らねえ、このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。

ドワーフがいれば、このエリアは、テルアリンとテルエレロン。止らねえ、このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。

ドワーフがいれば、このエリアは、テルアリンとテルエレロン。止らねえ、このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。このエリアで死んではいけません。

今度は逃がさないぞ！

デルアリン



担当: KKY-いなりん

ヘーストの前に カタをつける

1.1に出現するデルアリンは、1人アレイのダメージもかなり体力の多い状態ではホストを使っても、しかもホストの戦いが長引くとシャードエルのがわらわら揺れてしまっ、よって速攻で倒してしまいたい、とこれ……やはりここでも大オイルのお世話になっておくれのさい。

前へならえ！ オイルはめ

まずはなるべく力の強いキャラが、コンボーション、タッシュ必須でホスを一度倒せば、もちろん伝説の制

を持っていきキャラがいればは、そのキャラがホスを斬りにくい。ここで注意したいのは、基本フォーメーションのようには倒すにせよ、これについては、運接になっていないと反撃を受けてしまっ、あまりよくはならず、確実に倒せば倒せることか、一番の目標である。

1人がホスを斬りにいっていき、他のキャラはよけいなダメージをくらわないようにする。ホスとアリンを合わせて、よけいなく倒す。ただ、ホスが倒れたとき、最初のうちはオイルが出てきてもいい理由である。



※奥入って、大オイルの内部から出たら、みんな急いで〜

い。このホスに対して大オイルはめをする場合は、1人ずつ順番に大オイルを倒す方法をおすすめ。ホスと戦う場所に入る前に大オイルを倒ける順番を決めておいたが、初めにホスを斬り倒すキャラは自動的に1番である。なぜならほとんどの場合、ホスが倒れると次に1番近づくことになるのはホスと斬りにいったキャラだからである。

ホスと斬りにいったキャラは、ホスを斬らばたら少し位置を合わせて大オイルを倒す。始める。この間に他のキャラは倒れているホスに集まって、基本フォーメーションのようには倒すにせよ、これについては、運接になっていないと反撃を受けてしまっ、あまりよくはならず、確実に倒せば倒せることか、一番の目標である。

始める。この間に他のキャラは倒れているホスに集まって、基本フォーメーションのようには倒すにせよ、これについては、運接になっていないと反撃を受けてしまっ、あまりよくはならず、確実に倒せば倒せることか、一番の目標である。

か？全員と一緒に倒すにダメージが重なってしまっ、この防止と、もし大オイルから逃げられなくなると、大オイルの残り数が多い。また、このホスとの戦いは最初のうちはオイルが出てきてもいい理由である。

あつさり倒せるのが、失敗してヘーストを倒すことになる。エールが倒れると、魔法を差す。エールが倒れると、魔法を差す。エールが倒れると、魔法を差す。

あつさり倒せるのが、失敗してヘーストを倒すことになる。エールが倒れると、魔法を差す。エールが倒れると、魔法を差す。エールが倒れると、魔法を差す。

ガ-ゴイル？眼中にないね。

エザ- ホーデン



担当: KKY-いなりん

誰がライトニング を持つか？

このホスと普通に戦うとすると、非難に引っかかる。ライトニングと同じく、1人アレイのダメージもかなり体力の多い状態ではホストを使っても、しかもホストの戦いが長引くとシャードエルのがわらわら揺れてしまっ、よって速攻で倒してしまいたい、とこれ……やはりここでも大オイルのお世話になっておくれのさい。

ホスに右か左か 迷わせろ

まずはなるべく力の強いキャラが、コンボーション、タッシュ必須でホスを一度倒せば、もちろん伝説の制

このホスに1人アレイを使うキャラは、道中でドロップ、オブ・レット、ライトニングが出た瞬間に倒す。ライトニングの出た瞬間に倒す。ライトニングの出た瞬間に倒す。

このホスに1人アレイを使うキャラは、道中でドロップ、オブ・レット、ライトニングが出た瞬間に倒す。ライトニングの出た瞬間に倒す。ライトニングの出た瞬間に倒す。

ホスに右か左か迷わせろ。ホスに右か左か迷わせろ。ホスに右か左か迷わせろ。

ホスに右か左か迷わせろ。ホスに右か左か迷わせろ。ホスに右か左か迷わせろ。



注意: 相手がなくてもここで落ちついて準備しておく。

ダークウォーリアⅡ

担当：KKY いなりん

最強装備で臨もう

このボスはパーティメンバーで一番つらいボスだといってもよいだろう。よって、できるだけ装備を揃えた状態で戦い臨みたい。

エリフ・ホーンを倒したあとのショップで買ったものだが、各キャラのサクルの空き具合と、このあとに出るアイテムを誰が持つかを考えて、大オイル・ハンマー・シルバークリボーの順で買っておく。ただしシルバークリボーは敵戦になつてしまつて当かつかないから、無理に買つていかなくてよい。

またここで買ってきているアイテムだが、イフリート・ホルトとシンサモン・リングがある場合はもちろんボスまで持っていく。



このイフリート・ホルトは使わないで持ってくる。

まずは、シンサモン・リング、ワンダーエッグが手に入る。イフリート・ホルトとシンサモン・リング(以後全体攻撃アイテム)は、最優先で持つべきだが、ワンダーエッグはボスを転ばせるのとかができないのでシルバークリボーよりはいいのでシルバークリボーの部屋にはいる前に各キャラのアイテムを合わせておく。基本的には全体攻撃アイテムが大オイルに合わせたほうがいい。



ここでレリック・サクルを合わせると一ターンで倒せる。

よっしやー完璧だぜ、の場合

「絶対これでない」といって、おろちおろちしたダメージにはまる部にはなく、全体的に大きな流れみないものがある。パーティ構成やその時の状況によつていろいろなパターンが考えられる。まずはうまくいったときのパターンを、大まかな流れで書いていく。

最初に魔法か全体攻撃アイテムを使って、ボスを一度転ばせる。ボスを転ばせるとかできた大オイルは残る。これがわりと難しいのだがここではワックと決まっただけで、

大オイルはめめかまきいけはこれに耐えてしまおう。もし倒せなかったとしてもかなりの体力を奪っていきはるので、あとで魔法が残ったアイテムを使うなり、少し斬るなりは倒せる。毎回問題ないのだが、実際にはわりと乱戦になつてしま

ことも多い。ここからは場面ごとに細かく見ていきながら、乱戦になった場合の悪いけど、フットローについて書いていく。

開幕最重要課題、「転ばせろ」

まずはボスと対面したときの開幕を見ていく。このボスはパーティメンバーの最初からヘリストを撃つているので、一人プレイと同じようにボスの限られたところを断りにいったり、シルバークリボーなどを当てていくことがほとんどできない。よって、ボ



ボスが動き始めるのを早すぎる

スと対面してすぐに魔法か全体攻撃アイテムを使う。この魔法か全体攻撃アイテムを使って、ボスを倒すように倒れるか考えていく。この場面ではボスの倒れる位置かわかりやすいので大オイルはめめかまきいけか、なるべく大きくて、倒れないほうがいい。ただし、アーストーム、M・ユザーのO、エレメント、フットロー、ホルトとシルバークリボーのO、エレメント、シンサモン・リングの順で吹っ飛ばす。大オイルは左に、フットローは右に、動かないようにする。このパターンの開幕は、ま

すく、ボスに近づいて大オイルはめめかまきいけ。これでもまだ残ればボスを倒すことができる。のちと余裕があるなら次のナババ戦前を考えて、M・ユザーがアーストームやO、エレメントなどの全体魔法アイテムを合わせておくが、放たれればそれでよい。●L・ホルトを倒す方法

にいきませい。●M・ユザーが倒れる場合

この場面ではボスの倒れる位置かわかりやすいので大オイルはめめかまきいけか、なるべく大きくて、倒れないほうがいい。ただし、アーストーム、M・ユザーのO、エレメント、フットロー、ホルトとシルバークリボーのO、エレメント、シンサモン・リングの順で吹っ飛ばす。大オイルは左に、フットローは右に、動かないようにする。このパターンの開幕は、ま



この場面ではボスの倒れる位置かわかりやすいので大オイルはめめかまきいけか、なるべく大きくて、倒れないほうがいい。ただし、アーストーム、M・ユザーのO、エレメント、フットロー、ホルトとシルバークリボーのO、エレメント、シンサモン・リングの順で吹っ飛ばす。大オイルは左に、フットローは右に、動かないようにする。このパターンの開幕は、ま

すく、ボスに近づいて大オイルはめめかまきいけ。これでもまだ残ればボスを倒すことができる。のちと余裕があるなら次のナババ戦前を考えて、M・ユザーがアーストームやO、エレメントなどの全体魔法アイテムを合わせておくが、放たれればそれでよい。●L・ホルトを倒す方法

すく、ボスに近づいて大オイルはめめかまきいけ。これでもまだ残ればボスを倒すことができる。のちと余裕があるなら次のナババ戦前を考えて、M・ユザーがアーストームやO、エレメントなどの全体魔法アイテムを合わせておくが、放たれればそれでよい。●L・ホルトを倒す方法

すM・ユザー以外のキャラが魔法か全体攻撃アイテムを使ってボスを倒せば、その間にM・ユザーがボスとラインを合わせる。ここでボスとM・ユザーの距離が離れていけば、魔法か全体攻撃アイテムを使うとよい。

M・ユザーはラインを合わせたままにL・ホルトを倒す。ボスはまだ倒れてはすまないでいい打ちになる。また、倒れない。一度が当たったら、ボスを連打していき、すく、ボスに近づいて大オイルはめめかまきいけ。これでもまだ残ればボスを倒すことができる。のちと余裕があるなら次のナババ戦前を考えて、M・ユザーがアーストームやO、エレメントなどの全体魔法アイテムを合わせておくが、放たれればそれでよい。●L・ホルトを倒す方法



何も考えずにL・ホルトを連打してよい

すく、ボスに近づいて大オイルはめめかまきいけ。これでもまだ残ればボスを倒すことができる。のちと余裕があるなら次のナババ戦前を考えて、M・ユザーがアーストームやO、エレメントなどの全体魔法アイテムを合わせておくが、放たれればそれでよい。●L・ホルトを倒す方法

すく、ボスに近づいて大オイルはめめかまきいけ。これでもまだ残ればボスを倒すことができる。のちと余裕があるなら次のナババ戦前を考えて、M・ユザーがアーストームやO、エレメントなどの全体魔法アイテムを合わせておくが、放たれればそれでよい。●L・ホルトを倒す方法

戦う前に決めておく動きをチェック

レッドドラゴン

担当：かつちん



レッドドラゴンは、魔法の属性もあまり使わない。魔法の属性も魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。

攻略のコツは作戦

この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。

まずここに来る前か決めておく準備を考えておこう。



Red Dragon

この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。

この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。

この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



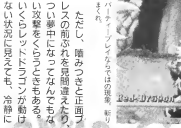
この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。



この一番難関になるのは、全員の動きを統一すること。1人1人、魔法の属性がある。魔法が回復するから。この難関を乗り切りたい。余裕のある回復も用意しよう。

まだに知っていると思う方が、D&D、タワーフ、ドゥームと、D&D、シャイカー、オーキ、ミスラは Dungeons & Dragons Adventure というTRPG(テーブルトークRPG)が原典になっている。この原典としてのが、非常に緻密にできていて、その裏側のものもビジュアルするほどである。そこでこのページでは、原作のD&Dを元にゲーム中での疑問点を、ちよとこだけ解決してみよう。

フレイヤーキヤラクター編

キヤラクターといってもゲーム中に出るのは、フレイヤーキャラに敵キャラ、ボスキャラに折の人なな。

だが、多く存在する。まずは、フレイヤーキヤラクターから。

キヤラクターは、D&DではRP(扮)だけあって、ルガ少ないのはなぜ?

D&DではRP(扮)だけあって、顔を塗めていくことによって経歴、横ぐりを施してキヤラクターもバリエーションをつけていくけれど、そこからスタートしたキヤラクターは、最後には10レベルを越すと冒險者になっていくのだが、エルフは10レベル、ドワーフは12レベルまで、



が成長しないのだ。

なぜ? バグ? と驚いてしまふかもしれないが、実は原典でもエルフ、ドワーフは10レベルまでしかないのである。という理由でこのレベルしかない。

外は不だが、原典通りなのだから仕方ないだろう(原典では、レベルとは別のランクがあるのだが、それはまた別のお話)。

★シーフのバッククワップ、ってなに?

シーフの攻撃に、バッククワップなるコンマ技がある。これは、敵の後ろにはりついてサググ攻撃して、ダメージを与えるものだ。

原典のほうでは、これは不意打ち攻撃になっている。敵に見つからないように背後から近づく、魚所を狙うものだ。これをやるには足音を消して、物陰に隠れる必要がある。実際の所の真ん中で進んでくるのではないんだけれど。

ちなみに、敵からアイテムを盗むことは、バックホックアップ、とよばれる。盗むのを



謎・謎・謎 解決編

外国のゲームが原作だけに、疑問がたくさんあると思う。その疑問を、原作を元に私なりに解決してみよう。 ももやん

「こんなんはない、ミリアは、ドワース、エルフ、ウィンドワード、ソードを構えない。すべて武器を使えない。こはす戦士。その騎士だけが使えるトウロントソード。大型の武器を持ってないシーフやクエーサー、刃物を使えないクレリックがこの武器を差でないとしても、戦士タイプのエルフやドワーフは使えないのか?」



ドワーフは原典のレベルでも、このドワーフ(ドワード)は違うことがない。レベル上で、自分より大型の武器を持っていないことになっていから。原典に忠実に作れば、D&Dの原典で使えないのは当然のことだ。だが、エルフに関しては武器制限のレベルはまったくない。では、なぜ使えないのか? これに関しては、今のところ謎である。戦士との差別化をはかるためのものか、それとも別の理由からなのかわからない。真相は、カブコン開発陣のみぞ知る。

モンスタースター編

このゲームに登場するモンスタースターのほとんどが、原典とおりには作られている。よって、モンスタースターの謎に当たった部分は、原典を調べれば解決されるはず。★本ルターの謎の上の10の目はなんなの? ビホルターの直撃についている10の目の目。この目は、それそれ魔法の力を持っていて、ビホルターはこれを使って攻撃してくる。それだけ魔法を持っていないのだから、当然魔法は10種類存在する状況。また、ゲーム中で見られるもの、せいぜい3種類くらい、これをあつた10種類の魔法を、各群だけ並べてみる……。

- コリスリアスワンス
- フレッシュコウスターン
- スロー
- チャレメナス
- チームモンスタースター
- チェイスインテグレート
- コースファイア
- スロウ
- エクスヘル

と、こんな感じである。この中で3つに絞って解説する。これは、最初のことから解説する。コリスリアスワンスは攻撃魔法、フレッシュコウスターンは石魔法、ス



リブは解りた。

今回はそれだが、前作ではリブキネシを使ったりもした。なぜ今回使っていないかは不明だが、これだけ魔法があるのだから、もっと使ったほうがいい。
★なぜドラゴンに、最初にフレレスを叫びてくるのか？

ドラゴンで何れも頼ったこのあるフレイヤーなら新刊いたかもしれないが、ドラゴンは仲間になったとたんフレレスを叫びてくるのだ。ドラゴンには、ドラック、クレリック、ドラゴン、フレレスを叫びてくるのだ。ドラゴンには、ドラック、クレリック、ドラゴン、フレレスを叫びてくるのだ。ドラゴンには、ドラック、クレリック、ドラゴン、フレレスを叫びてくるのだ。

この、新刊の冒険はドラゴンフレレス、ドラゴンのも原作のリブ通りなのだ。なぜかという点で、ドラゴンフレレスのタメシは、ドラゴンのヒットポイントと比例しているからだ。人間の何倍もの体力を持つドラゴンは、無傷のうちにもダメージを与えてやるように考えているのだろう(推測)。

また、ドラゴンフレレスは一回目まで、という制限がある。だから、ゲーム中のドラゴンフレレスは同じフレレスを使っているのだ。
★ティースワット・D・ピースト、なぜあんなに好きなのか？

D・ピーストの表現は、光を照らすさながら仕組みになっているので、自分の姿を離れた場所に残すことが出来るのだ。



この呪いを利用して作ったのが、D・クロクである。自分の姿を捨てたため、飛び道具では狙いが定まらなくなるようなのだ。

その他の人々編

特に強調はないと思うけど、いちおう扱ってあげよう。

★ステイジクのお話になる。子供はなに？
ステイジクのごときも重要なシヨブの存在は、一見すると子供に見える。しかし、立派な大人である。ハーフリングともいって、ドワーフよりさらに小さい種族の者なのだ。彼らの種族は小柄で、成長しても人間の半分程度まで成長をしている。
このハーフリングは、原作ではフレイヤークヤクナーとして登場するのだが、今回のDRDでの登場はこれだけである。残念。

魔法のつんちく編

ファンタジー世界といえど、やはり魔法だろう。今回はマジックユーザーという

テーブルトークの奥をのぞけ!



®

魔法のプロフェツ

ションナルが加わったので、魔法の数が倍増した。だが、増えれば、数が増えれば、疑問も増えるだろう。

★ステイク (発射魔法)が増えただけで、法則は変わるのか？

原作のほうでは、レハベルに比べ本々増えていくのだが、DRDでは多少修正が加わっており、レハベルごとに本々増える。

★クレリック魔法のフレレスと、ドラゴン魔法のフレレスは違うのか？

これは、英訳の問題。クレリック魔法のフレレスは「呪いの書」と書き、呪いを意味する。ドラゴン魔法のフレレスは「呪いの書」と書き、意味は「呪い」である。日本版ではこの動詞が異なる。

★コングリアエメントルの魔法って、何を呼び出しているんですか？

この魔法はこの世界に存在する4大神霊を呼び出して攻撃させるものだ。呼び出される神霊はファイア、ウォーター、エア、アースエメントルの4体。どれがどの神霊なのかは、見た目で判断してやる。

原書にのっている攻撃魔法は、呼び出してやる魔法なのだ。単に攻撃させるだけでなく、色々と仕草の役に立っているのだ。

★ホーリーワードって一体なんなんだ？クレリックのはダメージを与えるだけなのに、ワード(大聖堂)が使えるんですか？

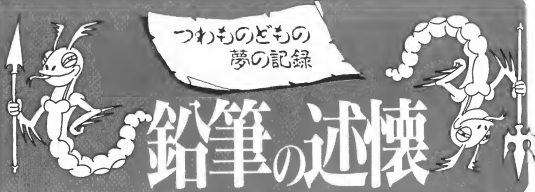
原書では、対象のレハベルごとに効果が発揮されるのだ。レハベル以上の相手には、魔法をかけた場合、効果が倍増するだけなのだ。

★DRDではダメージを与える魔法を扱っている。クレリックが使った、この効果はかまわないのだ。

DRDの世界には、まだまだ長髪は山ほどある。しかし、それらは水の種族にのみ存在する。



カプコンは、94年「パワードギア」を最後に、横スクロールアクションゲームを発表しなくなった。プレイヤーは、口々に老舗の乱心を罵いた。その94年8月23日、心配をよそに、静かに、しかし力強く産声を上げたゲームがあった。

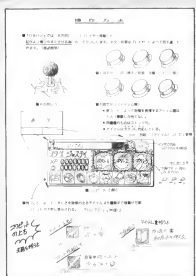


鉛筆の述懐

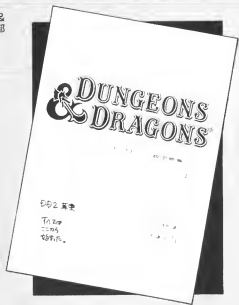
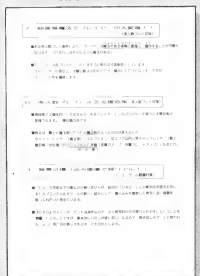
起点 Starting Point

すべてはここから始まった。D&Dの始動のきっかけになった3部構成28Pにもなる企画書だ。

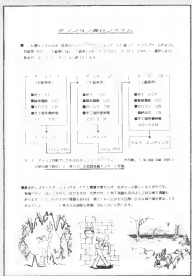
当初は実写取り込み技術を使用する予定だったようだ。海外では実写のほうが歓迎されるのだろうか？



わかりやすくするための白ボタシが提案されている。上段がアクション、下段はアイテムに振られる。



初級、中級、上級と、ダンジョンを難度別に用意するアイデアもあった。



エルフ・M・ユーザーの初期設定はどの程度あるだろうか。



詳しく触れるスペースがないのが残念だが、企画書からは、企画者の、この作品に対する愛とでもいうべきものを感じることができる。愛は幾多の困難を乗り越え、豊かに結実した。

▲シークレットファイル表紙ラフスケッチ

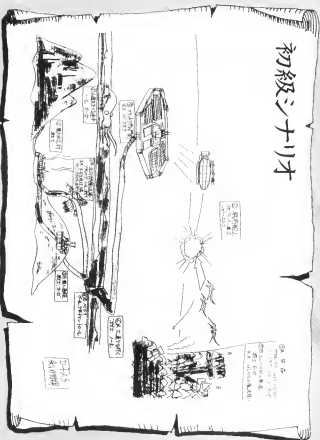
幻の大陸

↑ベークン



前頁の企画書にあったクマツツを、ここに紹介する。地形が所々に見慣れた地名、地影が所々に見え、製品版に反映されている部分が少ないことが見と取れる。惜しくも実現しなかったイベントに、思いを馳せてみるのも悪くない。

初級シナリオ

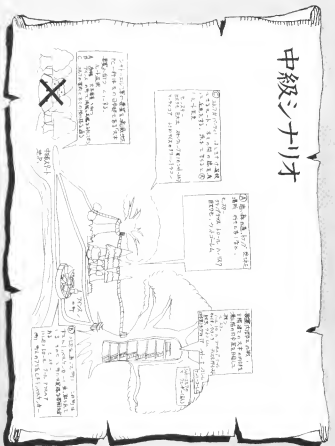


カノンスタツプより

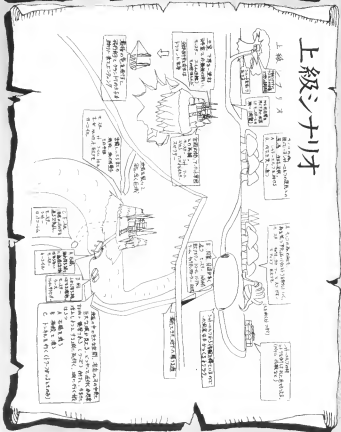
D & Dのゴールブックです。当初は初・中・上級と三部作で、超長かった。今から考えると、これやっていたら、どうなっていたんだろう？



中級シナリオ



上級シナリオ



英雄誕生

様々なデザインが模索されたプレイヤーキャラクター。その苦心の過程の産物を紹介しよう。

準備稿



準備稿



FIGHTER

準備稿



CLERIC

英雄誕生



英雄誕生



魔法使い
魔法の杖
魔法の書
魔法の薬水
魔法の杖
魔法の書
魔法の薬水



魔法使い
魔法の杖
魔法の書
魔法の薬水
魔法の杖
魔法の書
魔法の薬水



Magic user

マジックユーザー

当初仲間キャラとして設定されていた。

Berserker
狂戦士

バーサーカー



Thief

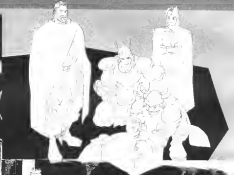
ゾウラ

物語は 忘却の彼方に……



カプコンスタッフより

当初、スーパーストIIのデモのように、プレイヤーの冒険途中にデモのシーンを入れる予定だったんです。それで、どこかで悪
りまわってるぞーと謎めかせたカプコンですんかし、米国のDMのTVスペシャルというのがあって、それとストーリーがよ(似ている
ということになってしまいました。当初のストーリーは結構気に入って、楽しんでました。



オープニングデモのラフ。
冒険途中の様子とモンスター。



美酒に酔う前に

カプコンスタッフより

最後の一撃静止画です。当初は天地を揺らう1のように、ボスに最後の一撃を加えたプレイヤーキャラの静止画が出る予定だったんです。この時はまだシーフは男で、マジックユーザーは女の子でした。

ファイター



シーフ



マジックユーザーその1



エルフ



マジックユーザー その2



クレリック



勇者を支えし者たち

カプコンスタッフより

イモータルデザインです。当初はコンティニュー時に、イモータルが出てきて、コインを入れるとアイテムをくれるという、お洒落なシステムがあったのですが…。デザインまで決定していたのにねえ。

FIGHTER IMMORTAL



CLERIC IMMORTAL



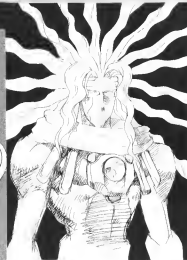
ELF IMMORTAL



DWARF IMMORTAL



THIEF IMMORTAL



MAGIC USER IMMORTAL



海外でデザインされたと思いきイモータルのデザイン画。ああ、それなのにそれなのに。

1.11イモータル / 1.12イモータル / 1.13イモータル



マジックユーザーイモータル



イモータル準備稿

エルファイモータル

エルファイモータル

カプコンスタッフより

イモータルの没デザインです。イモータル、こんなにデザインしてもらったのにね。没だけでもこれだけあるのに… (画：ここで紹介する10倍はある)

シーファイモータル

クリックイモータル

ファイターの師

シーフの師

女神



その他の登場人物準備稿

マジックユーザーの師

ドワーフの師





幻のダークウォリアー縦斬りパターン

この縦斬りパターンは、
ダークウォリアーの
特徴的な武器である
「縦斬り」のイメージを
表現するために、
ダークウォリアーの
顔のデザインにも
取り入れたんです。



カプコンスタッフより

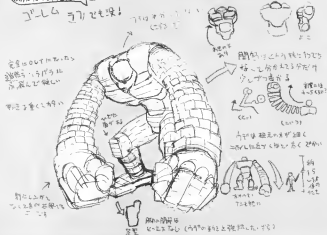
敵ラフデザインです。当初はステージに昼と夜の時間的観念があったので、昼は人間夜はブタという敵もいました。そうそう、プレイヤーはモンスターにも乗れたんですよ。フォロハコスの鳥なんかは、それだったんです。

ダークウォリアー攻撃パターン

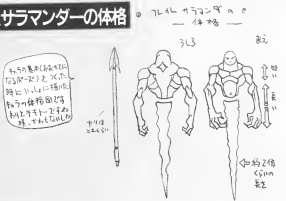


幻のボスゴーレム

このボスゴーレムは、
ダークウォリアーの
特徴的な武器である
「縦斬り」のイメージを
表現するために、
ボスゴーレムの
顔のデザインにも
取り入れたんです。



フレイムサラマンダーの体格



旅立ちの窓辺

セレクト画面ラフ



スライ
セレクト

いうまでもなく、セレクト画面のラフだ。ここでは紹介していないが、おのおの独立して描かれたラフも存在し、それらを組み合わせて一枚の絵に仕上げていることが分かる。

P.S.

カプコンスタッフより



シロツユウ

おとこはあつちの
種族が 色々かく。
アサはあつち。

出てきたも すぐ 敵(た)
はあつち(た)です。あつち(た)
アサはあつち(た)の子孫(た)を
アサ(た)に見てあつち(た)です。



カプコン
赤い ストーン
弓(た) (た)
足(た) (た)
目(た) (た)
アサ(た) (た)
アサ(た) (た)
アサ(た) (た)

魔界の住人た

ち

ナグバ



シン様



水(た) (た) (た) (た)
アサ(た) (た) (た) (た)
アサ(た) (た) (た) (た)
アサ(た) (た) (た) (た)
アサ(た) (た) (た) (た)

Epilogue



 <p>石井 ぜんじ</p>	 <p>C-LAN</p>	 <p>KAL</p>	 <p>MOMO</p>
<p>●横スクロールアクションゲームのファン私としては、多きここんなのファンが作れてとてもうれしい。前作もとても面白いゲームだったし、これからもこんなのゲームを期待!</p>	<p>●今回スケジュール的にはキツかったけど、心に残る一冊になりました。最近ではマジックユーザーで魔法なしクリアに挑戦しています。4面を超えれば話は聞けそうなんだけど。</p>	<p>●おお! 夢にまで成ったD&D® ムック! 前作で成し得なかった事が、ここで昇華されることになりました。濃厚な前作、派手な今作。魅力は違えど楽しさ一線。カプコン大好き!</p>	<p>●絶対出せないと思っていたD&D®のムックが出た。TRPGマニアのオレサマとしては、非常に感激である。早く続編を出して下さいな。カプコンさん。出ますよね? (Y/Y)</p>
 <p>KKY いなりん</p>	 <p>がっちゃん</p>	 <p>ワイルダー KEI</p>	 <p>びく</p>
<p>●前作やり込んだわけでもなく、第一印象も「こんなのクリアできるのか?」だったので、最初はただのギャラリーであった。攻略が進み「これなら俺でも」とやり始めた。あっという間にハマってしまいました。</p>	<p>●ひさびさにアクションゲームをゆっくりやりました。このところ対戦格闘が中心だったのでかなりイイ感じのやっぱり続編が待ち遠しくなるのは自分だけじゃないよね。</p>	<p>●最初は「こんなクリアできるか〜!」なんて思ったけど、やりやできるもんだね。とりあえず、エルフ、シース、M・ユーザーの1コインができたので、次はドワーフだ。</p>	<p>●シャドウオーバーミスタラは久しぶりにどっぶりハマれたアクションゲームでした。まずはカプコンさんに感謝感謝。さてタワオプドームでも探しに行こつと。</p>
 <p>SHO</p>	 <p>GYU</p>	 <p>MVP</p>	 <p>アナーキヤ 松井</p>
<p>●3D格闘ラッシュで群衆の今日この頃。そんな僕の目に後光が射して見えたのがこの作品。連続泊まり込み、夢中でプレイ! 続編が出たら、今度は仕事抜きでプレイしたい!</p>	<p>●個人的な楽しみでプレイしていたD&D®。向かの縁ということでムックにも携せわせてもらったが実際に楽しい仕事だったな。楽しい仕事、これこそ幸福というのだろう。</p>	<p>●真の都合で書けなかったことがたくさんあって悩めるところだが、とりあえず終わって「ウーッッ、って気分、3月分みっちり遊ばせてもらったこの作品、超盛り上がった。</p>	<p>●読者からの一発ネタ。「三枚のアイラブ爆笑クリック...」さて、今回はヘビーな仕事でした。いまだ私はクリアのメドも立たず。さあ、次はZERO2だ。</p>
 <p>しもでん</p>	 <p>ザンボット</p>	 <p>緑川</p>	 <p>ダンスリ 小助</p>
<p>●高校のころ、学校をさぼってレポートクやっていたころを思い出す。ひさびさにやりたいいなあ。プレイ中は豪華船品のみですけど、アンケート送ってね。</p>	<p>●緻密濃厚な本作に、カプコンの2Dゲームへの執念を見せつけられた感があります。GAME制作はハード主導ではなく、ハート主導となつたと、最大の成果を得られるのでは?</p>	<p>●格闘モノ以外のムックなら羨望だぜ! と思っていたオラは、後に認識を変えるハメになりました。データとフォの量がかなり多く、さらに間違っていて.....マイグッ!!</p>	<p>●ムック! 拙者、3月からムックチームに入った小助でござる。このD&D®ムックで緑川氏に写真撮影を数わり、少しずつ仕事を覚えてる毎日でござる。以後お見知りおきを。</p>

■平成8年6月30日 第一版第一刷発行
 ■発行人 加藤 博 ■編集人 高橋 巳代子
 ■編集担当 松井 雄一 ■編田 和村 啓明
 ■編集アシスタント 森川 晋雄/松原 法史
 ■ライター 石井ぜんじ/C-LAN/KAL/MOMO/いなりん
 ■がっちゃん/ワイルダーKEI/びく/SHO/GYU/MVP
 ■デザイン インフォアート/西村 光賢/エストール
 ■ミッキー/ザンボット
 ■制作協力 株式会社カプコン

■印刷 大日本印刷株式会社
 ■発行所 株式会社 新声社
 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
 営業部 03(3293)9321 編集部 03(3293)9324

©1996 新声社
 雑誌63381-34 本誌からの無断転載を禁じます

読者サービス部

ZERO & ZERO2 グッズ特集



■読者サービス部通信販売の申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
- ※現金書留、銀行振込・電話注文などのご注文は受け付けておりません。
- 入金後から、商品のお届けまでに15～25日ほどかかります。
- 商品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的に受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ホームページなどでは足りずとお書きください。

■商品の送料

- 厚紙の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を選んでください（単品発送は個別に加工してください）。
- 送料例：さくらテレカ・・・100円（A）
- ストゼロ下敷き・・・200円（D）
- ZERO系Tシャツ・・・500円（E）
- 軍用Tシャツ・・・500円（E）
- ZERO2Tシャツ・・・無料（H）
- 以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

- A 何個でも・・・100円
- B 2個まで・・・100円
- C 3個以上・・・200円
- D 2個以上・・・400円
- D 3個まで・・・200円
- E 4個以上・・・400円
- F 何個でも・・・500円
- G 商品発送品・・・800円
- H 何個でも無料（サービス）

■ゴールドチケットサービス

- ◆透底のお申し込み金額1000円ごと
- ◆1点券を差し上げます。チケットが
- ◆集まったら、ご希望の交換アイテムの
- ◆番号と点数分のゴールドチケットを同
- ◆封し、住所・氏名・年齢・電話番号を
- ◆記入した封筒で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込み
- ◆ください。
- 1 コレクターズ：10点
- 2 グレンジャーテレカ：20点
- 3 吉崎賢吾テレカ：20点
- 4 システム手帳：30点
- 5 ゲームストレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号：00150-4-98420 株式会社 新声社
 お問い合わせ先：株式会社 新声社 読者サービス部
 〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4

お問い合わせ電話番号：03-3293-9326
 受付時間：月～金曜日
 AM10：00～PM5：00

読者サービス部のゲームグッズは、このほかたくさん用意しています。カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上90円切手と同封して、〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4 株式会社 新声社 読者サービス部「カタログ欲しいよ」係までご応募ください。

視覚からキミの格闘センスを直撃!!

ゲームストビデオ

GV
の新作

光れ、オリコン!
うなれ、スパコン!
ストゼロ2の
魅力が大全開だ!!

STREET FIGHTER
ZERO 2

GAMEST
VIDEO
VOL.25



GAMEST
VIDEO
SHINSEIHA



価格:4,800円(税込)
4,660円(本体)
特典:リバーシブルジャケット
ナレーション:宮村優子
発売日:8月15日(土)

- 内容
- ◎カッコいい「紹介コーナー」! 全18キャラの名場面とプロフィールを大紹介!
 - ◎ド派手な「連絡技コーナー」! スーパーコンボ、オリジナルコンボの使い方が良く分かる!
 - ◎見ごたえたっぷりの「対戦コーナー」! 参考になる上に見て面白い試合が満載!
 - ◎ためになる「システムコーナー」! ストゼロ2の何たるかが明かされてしまうのだ。
 - ◎貴重な「エンディングコーナー」! 全キャラのエピローグの全てを網羅した、保存版にしてくれ。

ZERO 2

価格4800円 送料: H 通販番号: GV-25
※異なる商品とは多少異なります。

ストリートファイターZERO

価格4800円 送料: H 通販番号: GV-19

STREET FIGHTER
ZERO



GAMEST VIDEO VOL.19

©CAPCOM CO., LTD. 1996. ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987-1996. ALL RIGHTS RESERVED.

ORIONシャトーノーブルミックス

ゲームストビデオ
VOL.31

平成15年6月30日発行
定価3,000円(税別)

発行人 ● 加藤 博 編集人 ● 藤田 三代子
発行株式会社 新野社 東京都千代田区外神田1-11-4
TEL 03-5823-1821

114

定価1480円
(税別1327円) 定価1800円

009

