

ファミ通

シャイニング・フォースII 攻略の手引き

アスキー出版局

SHINING FORCE II

シャイニング・フォースII
古えの封印 攻略の手引き

ソニック監修

ファミ通編集部責任編集

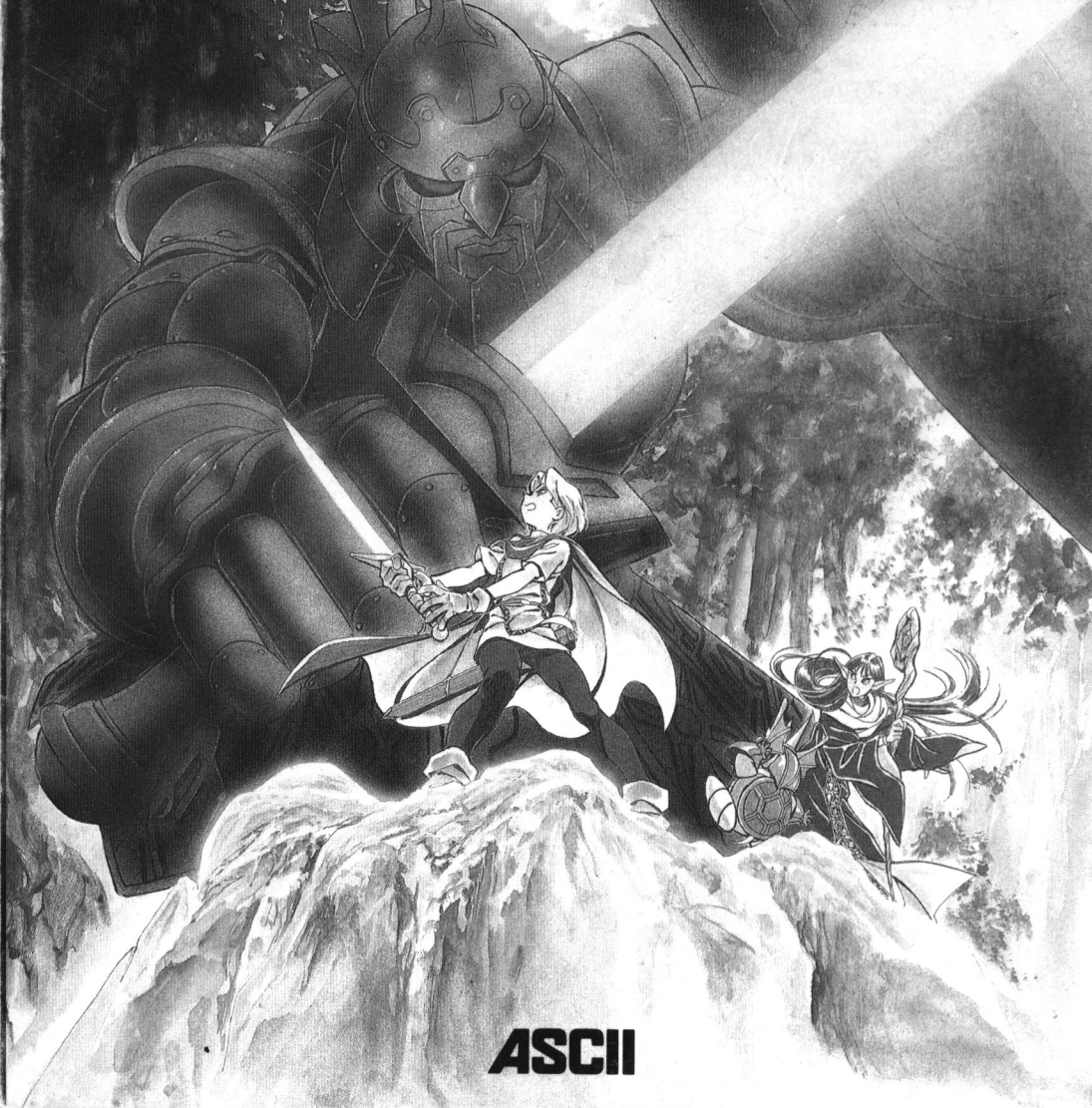


ASCII

SHINING

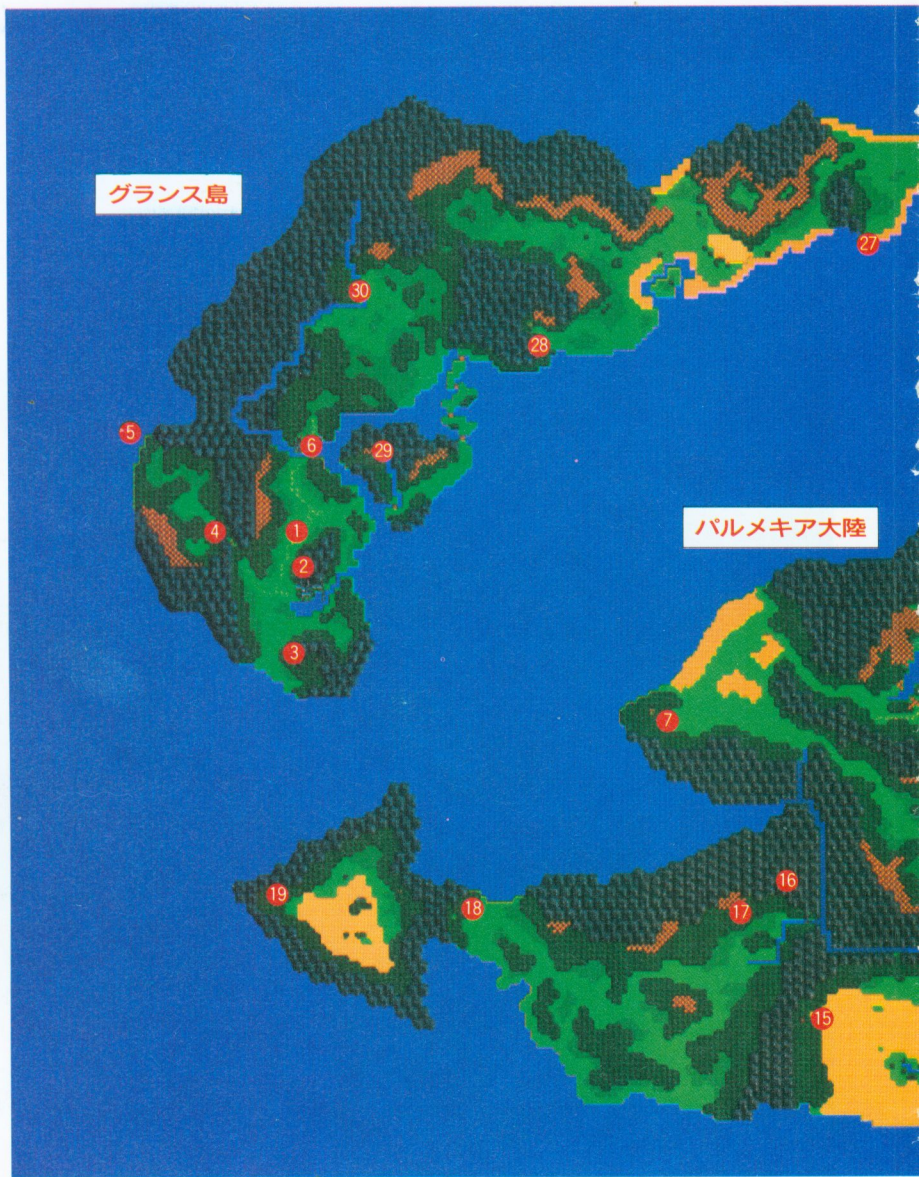
シャイニング・フォース II
古えの封印 攻略の手引き

FORGET



ASCII

002	INTRODUCTION	075	攻略篇・PART4
004	SYSTEM GUIDE	076	TOWN & EVENT GUIDE
011	攻略篇・PART1	078	26. ケット村の北
012	TOWN & EVENT GUIDE	080	27. 外出禁止で
014	01. 開かずの扉	082	28. パン・ゴートの谷
016	02. イール村へ	084	29. ミトゥラ神殿の庭
018	03. ハウエル宅へ	086	30. ミトゥラ神殿内広間
020	04. ハウエル宅～イール村	088	31. パキャロンの街
022	05. ガラム城内	090	32. パキャロンの北
024	06. グランシールへ	092	33. モーンの街
026	07. 大広間	094	34. ナスカ大地
028	STREET OF NO RETURN 1	096	STREET OF NO RETURN 4
029	攻略篇・PART2	097	攻略篇・PART5
030	TOWN & EVENT GUIDE	098	TOWN & EVENT GUIDE
034	08. 洞窟前石切り場	102	35. ロフト村へ
036	09. リプル村へ	104	36. プリズムフラワー地帯
038	10. 闇の洞窟へ	106	37. vsレッドバロン
040	11. 闇の洞窟	108	38. vsゲシュブ
042	12. ボルカノ山道	110	39. 古えのほこら前
044	13. ボルカ村	112	40. vsオッドアイ
046	14. 砂漠地帯	114	41. 塔を登れ
048	15. 古代の通路前広場	116	42-3. vsセオン, Final
050	16. クラーケンの川	117	データ篇
052	17. 古代神殿へ	118	MAIN CHARACTER
054	18. 古代神殿vsタロス	129	SUB CHARACTER
056	STREET OF NO RETURN 2	130	MONSTERS
057	攻略篇・PART3	142	WEAPONS
058	TOWN & EVENT GUIDE	144	ITEMS
060	19. 妖精の森の西へ	146	MAGIC
062	20. 岩清水の森	149	Inside of SHINING FORCE II
064	21. クリードの館へ	150	開発者座談会～SFIIの真実～
066	22. チェス盤	158	SF2 マニアックス
068	23. ネズミの洞窟		
070	24. 北の洞窟へ		
072	25. バルメキア北への洞窟		
074	STREET OF NO RETURN 3		



STORY

はるか昔パルメキア大陸の西にあるグランズ島では、3人の悪魔王、ゼオン、ダークソル、ルシファーによる争いが繰り広げられていた。アークバレイ（現在のグランシール周辺）に集まる邪悪な力を手に入れるためだ。ゼオンはダークソルによって光のジュエルと闇のジュエルと呼ばれるふたつの宝石によって封印され、その後ほかのふたりの王も戦いに疲れ、神々によってこの地を追われていったという……。

WORLD MAP



- ① 古えの塔
- ② グランシール城
- ③ 古えのほこら
- ④ イール村
- ⑤ ハウエル宅
- ⑥ ガラム城
- ⑦ ニューグランシール城
- ⑧ リブル村
- ⑨ 闇の洞窟
- ⑩ ボルカ村
- ⑪ ビドー
- ⑫ ボルカノン神殿
- ⑬ 古代人のほこら
- ⑭ ハッサンの町
- ⑮ 古代神殿
- ⑯ ドワーフの採掘場
- ⑰ 妖精の森
- ⑱ 岩清水の森
- ⑲ クリードの館
- ⑳ ケット村
- ㉑ パキャロン城
- ㉒ パン・ゴートの谷
- ㉓ トリスタン
- ㉔ ミトゥラ神殿
- ㉕ モーンの町
- ㉖ ナスカ大地
- ㉗ 修験者の小屋
- ㉘ ロフト村
- ㉙ 南の洞窟
- ㉚ ドワーフの隠れ里

この物語はフランス島・グランシール国の主人公・ボウイの家からスタートする。フランス島にはグランシール国とガラム国のふたつの国があり、人々は平和な暮らしを続けている。ボウイは大賢人・アストラルの開く学校で、仲間とともに学んでいる少年。さあ、冒険の始まりだ！

プレイングガイド

シャイニング・フォースIIの世界へようこそ

■前作から数百年後の世界が冒険の舞台だ

ルーン大陸を舞台に、マックスという名の勇者率いる光の軍勢が、ルーンファウスト軍と熱き戦いを繰り広げた「シャイニング・フォース」。あれから数百年後、時と場所を移した同じ世界で『シャイニング・フォースII』の物語は繰り広げられる。ルーン大陸からの移民の子孫が住む町があたりりして、前作をプレイしていると、思わずニヤリとさせられる場面がいくつかでてくる。もちろん、前作のことを知らなくても十分に楽しめるから安心していい。ただ、前作の舞台はルーン大陸で、主人公の名はマックス。このふたつを押さえておくと、シナリオの奥深さをより堪能できるはずだ。とにかくスケールのでっかい『シャイニング・フォースII』の世界。隅から隅までじっくりと味わってほしい。



■新システムに目を見張れ!

転職アイテムを使うと通常とは違った職業に転職できたり。ある素材を強力な武器に加工してもらえる鍛冶屋システムの登場など、新しく加わったフィーチャーが満載。武器を買うと自動的に装備させてくれるといった細かな配慮も万全だ。

パッドを笑う者は パッドに泣く

意外とあなどれないのがパッドの使いかた。このゲームの場合、AボタンとCボタンの違いを知っておくことが重要だ。



■Aボタン

通常コマンドを呼びだしたり、選択したコマンドの決定に使う。Cボタンでもほぼ同じことができる。

■Bボタン

コマンドの決定をキャンセルする。ひとつ前の選択画面に戻ることができる。

■Cボタン

決定のほかに、目の前に人がいると会話。壺・本棚・宝箱があるときは調べることができる。何もなしときにはAボタンと同機能。便利だがCボタンでは調べられないものもあるので注意。

■スタートボタン

ゲームを開始するときに必要なのはもちろん、戦闘中に押すと、じゃまなウィンドウを消すことができる。ゲーム開始時、スタートボタンを押しっぱなしにすると、おばあさんのメッセージを飛ばすことができる。

■+ボタン

キャラクターやカーソルの移動、コマンドの選択などに使う。

町やフィールドでの歩きかた

町での通常コマンド

町やフィールドでAボタンかCボタンを押すと、右のようなコマンドアイコンが出る(Bボタンでキャンセルできる)。

■ぶたいひょう

いまいる仲間の状況が一目でわかる便利なコマンド。生死の確認はもとより、持っているアイテムや、装備している武器のチェックもできる。戦闘に参加させるかどうかを決めたいときにはまずこのコマンドを使おう！

■まほう

町やフィールドではリターンとアンチドウテLV1が使える。ただしリターンはフィールドでしか使えない。

■はなす・しらべる

宝箱や壺の前でCボタンを押すと、「しらべる」コマンドのかわりになる。しかし、時にはCボタンでは反応のないものもあるので注意が必要だ。重要なアイテムの前ではきちんと「しらべる」コマンドを使ってみることも忘れないようにしましょう。また、人の前でCボタンを押すと話ができる。

武器・道具屋でのコマンド

たいていの村や町には道具屋と武器屋がある。新しく訪れた場所のお店に立ち寄り、あれこれと品定めするのも楽しいものだ。

■武器屋はサービス満点だ

武器屋では、その武器をだれが装備できるかが一発でわかる。買えばついでに装備させて、こちらの手間を省いてくれる。どの町に行っても必ず立ち寄って、新製品をチェックしよう。

■ほりだしものをチェックしよう

まちがって売ったり捨てたりした重要アイテムは、このコマンドで買い戻しが可能だ。ただし中には、「力のワイン」のように、貴重でも掘りだしものにならないアイテムも。

■しゅうりを万全に

道具として使用効果のある武器などは、使っているとひびが入ることがある。そんなときにはすぐに店に戻れば、修理をしてもらえる。そのまま使っていると壊れてなくなるのだ。



■つばやたるはもちろん、たらいや井戸だって調べられる。調べグセをつけておこう。



■売ろうとしてめずらしい品物だと言われたら、ほりだしものコマンドで買い戻すことができる。

教会でのコマンド

セーブ、治療、そして倒れた仲間の生き返しまで、ゲームの最初から最後までお世話になる教会。神父さんへの挨拶をすませておこう。

■いきかえし

倒れた仲間を生き返らせることができる。必要な金額は、累積レベル×10ゴールド。たとえばレベル20ならば、200ゴールドということになる。転職後は前のレベルをたして考えよう。

■ちりょう

毒・マヒはもちろんのこと、呪いも教会でといてもらえる。

■てんしょく

レベルが20に達すると教会で転職できるようになる。転職前はレベル40が上限。それ以上は経験値をいくらためてもレベルアップすることはないので、タイミングをみはからって転職させていこう。118ページからのキャラクター解説を参考に。

剣士	→	勇者
騎士	→	パラディン
戦士	→	ウォリアー
僧侶	→	司祭
魔術師	→	ウィザード
シーフ	→	忍者
みどりがめ	→	怪獣
フェニキイ	→	フェニックス
レンジャー	→	ボウナイト
獣人	→	ウルフバロン
鳥人	→	バードバトラー
アーチャー	→	スナイパー

■アイテムを使った転職

転職用のアイテムを使うと、通常とは違った職業に転職できる。転職アイテムは次の5つだ。

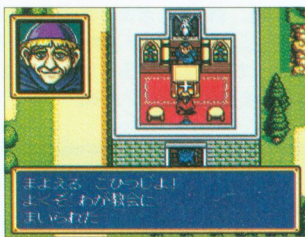
てんまのつばさ	騎士	→	ベガサスナイト
せんしのほこり	戦士	→	バロン
ぎんのせんしゃ	アーチャー	→	プラスガンナー
おうぎのしょ	魔術師	→	ソーサラー
きあいのたま	僧侶	→	マスターモンク



いきかえし ちりょう てんしょく きろく

教会料金表

生き返し	累積LV×100G
毒	10G
マヒ	40G
呪い	呪われたアイテムの 売り値の1/3G



■神父さんは、にこやかな笑顔でボウイを出迎えてくれる。セーブは教会で行なうのを忘れずに。



■戦いに倒れた仲間を生き返らせるべく、これは教会のみ。仲間のレベルに応じた献金が必要だ。



■レベルが20になれば転職できるが、仲間によつて転職のお勧め時期というのが違う。

戦闘の心得

戦闘の流れ

一見するとランダムのように思える戦闘中の行動決定の順番。じつは、あの順番には法則があって、敵味方に関係なく、す速さの高い順番に行動を決定する。す速さの最も高い者がいちばん最初に行動し、す速さがいちばん低い者の順番が最後というわけだ。この流れのことを“ターン”と呼ぶ。どちらかが勝利するまで、ターンをくり返すわけだ。

ステータス画面の見かた

“ぶたいひょう”である程度の情報を見られるけども、もっとくわしいデータを見たいときには、ステータス画面で確認しよう。敵のステータスも見られるのだ。

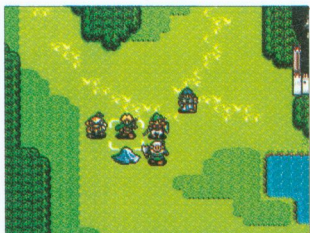
■町やフィールドで

- ①部隊表を表示する。
- ②ステータスを見たい仲間や敵にカーソルを合わせてAボタン。

■戦闘中では

- ①行動の順番がきたらBボタンを押す。
- ②情報を知りたい仲間や敵にカーソルを合わせてAボタンを押すと、ステータスを表示。Cボタンを押すと、HPとMP、地形効果を表示する。

※す速さが同じキャラクターが複数いた場合、そのキャラクター間での行動の優先順位はランダムに決定される。つまり、あるターンに敵より早く行動できても、つぎのターンで順番が逆転することもあり得る。



■まずBボタンを押してカーソルを出す。チェックしたい相手にカーソルを合わせたらAボタンだ！



■敵のデータをチェックすることなども大事。戦闘に突入したら忘れずに敵の能力を調べよう。



■最低限のデータでいいつてはこちらをHPとMP。そして地形効果を知るだけでも役に立つ。

—— ステータス画面の見かた ——

撃破数	敵を倒した回数。何勝できるかな？
敗北数	敵に倒された回数。0敗を目指せ！
LV	現在のレベル
HP	体力。ヒットポイント。0になると死亡
MP	魔法に使用する精神力
EX	一律100ポイントごとにレベルが上がる
攻撃力	数字が大きいほど、直接攻撃で敵に与えるダメージが大きくなる
防御力	数字が大きいほど、敵からのダメージを受けにくい
移動距離	1ターンに移動できる距離
すばやさ	数字が大きいほどす速く攻撃できる。敵の直接攻撃に対する回避率も上がる

戦闘マップ・コマンド

戦闘においては戦略を立ててから戦いに挑むことが大切。そのためには、まずどんなコマンドがあるのかを把握してなきや話にならない。戦闘時に出てくるアイコンは以下のとおりだ。

■ たたかう

持っている武器の攻撃範囲に敵がいると“たたかう”コマンドで、敵に直接攻撃をしかけることができる。狙う敵を選んでAボタンで攻撃。

■ まほう

このコマンドを選ぶと、その仲間が覚えている魔法が表示される。使う魔法、使うレベルを+ボタンで選んだら、狙う敵、または仲間に照準を合わせて魔法を唱えよう。

■ たいき

むやみやたらと動かせる距離を目一杯動かせばいいってわけじゃない。ときには待機を選んで、相手の動きを待つ余裕が欲しいところだ。もちろん移動後に待機することも可能。

■ もちもの

回復アイテムなどを使うときには、このアイコンが必要。武器や指輪のなかにも戦闘中に使って特別な効果があるものも。

■ しらべる

戦闘中でも宝箱の正面に立つと、“たいき”のかわりに“しらべる”が表示される。そっぽを向いてると調べられないので要注意。あくまでも、宝箱の正面に立つように。

■ 退却の方法

戦闘中、このままでは、もう倒されてしまうってときには、無理をせずにボウイの魔法“リターン”で退却しよう。最後にセーブした教会まで戻れるのだ。

“ちけいこうか”とは

山地や森林、砂地などの地形によって、敵に与える、もしくは敵から受けるダメージ量が変わる。このことを地形効果と呼ぶ。地形効果が30パーセントの場所にいる仲間は、敵から受けるダメージを通常よりも30パーセント減らすことができるってわけ。また、地形は移動距離にも影響を及ぼす。森や砂地などでは、ほとんどの仲間の移動距離が激減するので要注意。例外として獣人とアーチャー系のエルフは森の移動が得意だ。空を飛ぶ仲間には地形効果の影響はまったくないからそのつもりで。



たたかう まほう たいき もちもの



■ 仲間の移動距離と武器の射程を考えて狙う敵を選ぶ。狙いが定まったら、Aボタンで決定しよう。



■ ジャッジの斧が敵に炸裂！武器によって射程距離も変わるからいろんな戦略を考えよう。



■ 攻撃のときと同じく、魔法をかけた相手にはカーソルを魔法レベルは左右ボタンで変更できる。



■ 魔法のレベルによって射程や照準の大きさは変わる。その場所や場に応じた対処方法を考えよう。

サブコマンド

Bボタンを押して、カーソルを何も無い場所にあわせてAボタン。これで、4種類のサブコマンドが使える。

■マップ

全体マップを開く。これで、敵と味方との位置関係を把握でき、戦略をたてるうえでの大きな手助けとなってくれる。

■メッセージ

戦闘中に表示されるメッセージのスピードを変更できる。まったく表示させないこともできるが、毒を受けたときなどは困る。メッセージを表示させないのは、デメリットが多いのであまりお勧めできない。

■ちゅうだん

戦闘の途中でセーブし、ゲームを中断できる。

■ぶたいひょう

通常コマンドの“ぶたいひょう”と同じだ。

戦闘の勝ち負けについて

『シャイニング・フォースII』の戦闘は、全部で43。各バトルごとに勝利条件が設定されている。このことを頭に入れて、勝負に挑もう！

■勝利条件

どうすればボウイたちが勝利したことになるのか、バトルごとに条件が決まっている。ボスがいる場合は、そいつを倒してしまえば即座に戦闘終了。ボウイたちの勝利となるが、モンスターを全滅させなければ勝利とならないバトルもある。勝利条件は、各バトルの攻略ページに記載してあるので参照してほしい。

■倒された場合

ボウイが倒されると、まだほかの仲間が残っていたとしても、その時点で負けとなる。もよりの教会で生き返してもらえませんが、そのときの所持金の半分が徴収されてしまう。くれぐれも注意しよう。



マップ

メッセージ

ちゅうだん

ぶたいひょう



■全体マップを開き全体を把握。この画面だけで戦闘の流れが読める達人がいるとかいないとか。



■なかには1回の戦闘が2時間以上にも及ぶ場合がある。そんなときは、中断するのも悪くない。



■リーダーのボウイが倒されてしまったら、その時点で負けになるのもしかたがないだろう。

移動本陣キャラバンを乗りこなせ

乗り物は他にも登場するけど、いちばん重要なのがキャラバン。使いかたをマスターしないと、ゲームクリアは夢のまた夢、というぐらいに大きなポイントとなってくるのだ。古代人のあらゆる技術が集約された、この乗り物を手に入れてからが本番といったところ。カンペキに使いこなして戦いを有利に進めよう。

■くわえる・はずす

キャラバンで待機している仲間のうち、戦闘参加メンバーに加えたい仲間がいるときは、このアイコンを選択しよう。戦闘に参加できるのは最大で12人。それ以上になると、残念だけど誰かをメンバーからはずさなければいけない。はずすときは、ポウイ以外の全員をはずすことができる。極端な話、ポウイひとりだけで戦うこともできるってこと。

■そうこ

キャラバンのなかにある倉庫にアイテムを保管できるのだ。

■あずける・ひきだす

倉庫にあずけられるアイテムは128個までだ。ここまであずける人はいないだろうが、いちおう参考のために。

■かんてい

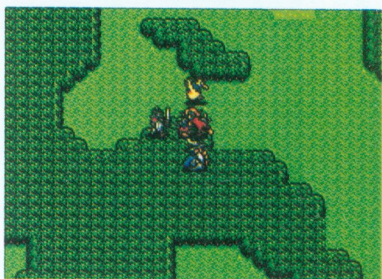
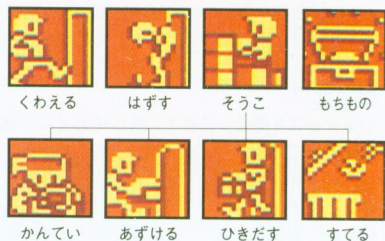
倉庫にあずけてあるアイテムの鑑定ができる。武器だったら誰が装備できて店に売ると何ゴールドになるか、などの情報がわかる。戦闘中に使うと特別な効果のあるなしも判別できる。

■すてる

倉庫にあるアイテムを捨てる。大切なものをうっかり捨ててしまわないように。

■もちもの

通常コマンドの“もちもの”とまったく同じだ。



■まずは、ポウイをキャラバンの上に重ねてAボタンを押そう。小さくなって吸い込まれていく。これでキャラバンのなかに入ることができるのだ。



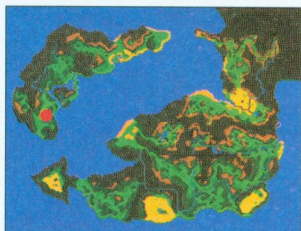
■キャラバンはなんと川の浅瀬まで走ることができる。それまで行けなかったところにも行けるようになったり。これで行動半径が広がるはずだ。

攻略篇・Part1
グランシール崩壊
グランス島・1



グランス島

バルメキア大陸の西の大きな島、グランス島。この島の西にはグランシール国とガラム国というふたつの国がなかよく栄えている。



グランシールの町

グランス島グランシール王国に今日も平和な朝がやってきた。きのうの嵐とうってかわっていい天気。早く学校に行かなきゃ遅刻しちゃうぞ。

■主人公の家

物語は主人公のポウイがさわやかな朝を迎えるところからはじまる。お母さんの話では、夕べはものすごい嵐だったみたい。気になってよく眠れなかったポウイはちょっぴり眠たそうだ。



■学校

アストラル様が開校している学校にポウイは通っている。同級生はヒューイとサラ。もうひとり、ジャジャっていう友達もいる。ねぼすけのあいつは今日もやっぱり遅刻するみたいだ。



■あやししいペット屋

船が港に帰ってくると街にはペット屋が開店。珍獣が並ぶ店内はさながら見世物小屋。目を引くのは喋るミドリガメ。空腹で泣き出しそうなこの子だけでもなんとか逃げてくれば……。



武器屋リスト

ショートソード	140	ショートスピア	120
ショートアックス	120	きのつえ	60
ショートナイフ	70		

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
どくけしろう	20	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え！

グランシールのお店で絶対買っておきたいのは、ポウイ用のショートソードと、ヒューイ用のショートスピア。ショートスピアは2マス離れた敵を叩けるので攻撃に幅が出てくる。街を出るとすぐに戦闘がはじまるので、それまでに買っておくようにしましょう。

■船

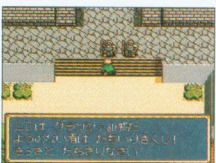
漁から戻ってきた船が港にとまっている。今回の漁では魚が1匹も釣れなかったらしく、街に住む漁師はすこぶる機嫌が悪い。中に入るなって叱られちゃっても、めげずに探検してみよう。

グランシール城

長年戦争しらずの平和なグランシール。おかげで兵士たちはとっともおヒマそうですけど……。

■一般の方お断り

門番に声をかけたらすげなく追い返されちゃった、立ち入り禁止のグランシール城。すっごくきれいなお姫様がいらっしゃるけど、ふつうのやりかたじゃ入れそうにないんだな、どうも。



■兵士のヒマは平和の証

まんまともぐりこんだお城の中。兵士たちはとっともおヒマそう。武器庫の武器は長年使われてないみたい。でもイザというときにそなえ、見張りは交替でちゃんとやってるぞ。



■お城の中

しつれいしまーす！ っとおそれおおくも城内に入ってみると、なんか雰囲気ヘンなんだよね。王様の朝ごはんもまだみたい。おとなりのガラム国から来た使者も心配そうにしている。



■王の間

やっぱりいいな、すてきなお姫様。なんてカンゲキしてるヒマはないみたい。アストラル様もカンカンに怒ってるし、ここはひとつお手伝いでもしておかなくちゃ。



古えの塔 & 古えのほこら

古えってことは昔からあるものなんだろうけど、なんに使っていたんだろう。グランシールの歴史を学ぶ必要がありそうだ。

■古えの塔

グランシール城の西の塔から行くことができる名勝、古えの塔。正式な名前をグランドシールといい、その名には"地上を封印する"という意味があるらしい。塔内部への入り口はしっかり閉ざされ、開かずの扉と称されている。ここは塔の内部に入るよりも、裏手に広がる見事な風景を堪能しよう。



■古えのほこら

グランシール国の南にある小さなほこら。ここは古えのほこらと呼ばれる、古代の遺跡なのだ。こういった古代遺跡にはたいてい宝物があるもんだが、たび重なる盗掘のためか、ロクなものも残ってない。地下の部屋では、何かいわくありげな壁の紋章を拝めるのだけけど……。いまはとりあえず用のない場所のようだ。取るものだけ取ったら、さっさと退散しよう。



イール村

山に囲まれた小さな村。兵隊もいない平和なところだ。動物が多くていたってのどかな田舎だ。

■ガラムの兵士についての情報

ついさっきガラム国の兵士たちがこの村を通ったらしい。隊長のレモンという兵士にあこがれてる女の子がいるほどだから、ガラム国軍は広く知られている部隊のようだ。



■ハウエル宅

イールの村人の間では変わり者で通っている歴史学者のハウエル。彼がいるのは村からちょっと離れたところにある一軒家。誰にも邪魔されることなく、研究に日夜没頭しているのだ。お弟子さんのカズンが道案内してくれるから安心してついていけばいい。



ガラム城下町

グランシール国と友好関係にあるはずのガラム国。国民同士はあいかわらず仲がよいみたいなんだけど……？

■教会の神父

教会の神父さんは、シーラって人との結婚が決まってからというものすっかり舞いあがってしまって仕事に身が入らないみたい。気持ちは分からないでもないけど、仕事はきちんとやってもらいたいよなあ。教会がない町なんて、ちょっと困ったもんだ。



■バーの客

モンスターが出るという理由でガラム国の北門は閉ざされている。北に行きたいという若者はくさってバーで荒れている。危険だとしても行きたい人は行かせてあげればいいのにねえ。



武器屋リスト

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

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
どくけしやう	20	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え!

新製品は騎士が使うブロンズランス。ショートスピアと違って、隣あった敵にしが攻撃できない。使い勝手のよいショートスピアを手放すのはちょっと惜しいね。

■ここにもいたレモンファン

イール村に続いて、地元のガラム国にも軍隊長レモンに憧れている少年を発見。こんな幅広いファン層を得ているってことはレモンはかなりのヒーローみたい。よっぽどいい人なんだろうね。

開かずの扉

塔の扉は固く閉ざされているはずなのに、どうして開いているのか？ これが、グランシールを襲う悲劇の第一歩だとはまだ誰も知らない……。

襲いかかるギズモを3人の力で倒すのだ

『シャイニング・フォースII』のオープニングバトルで登場するモンスターは6匹のギズモ。こいつらをすべて倒せば勝利となるのだけど、最初だからと気を抜いていると痛い目にあう。

頭に入れておきたいのは、ギズモはポウイたちと違って空中も移動できるということ。橋の上で待ち受けてギズモを倒そうとすると、四方を囲まれて思いもよらない痛手を受ける。まだまだHPの低いポウイたちだ。そんなことをされたらひとたまりもない。

ちなみに、レベル1のときの強さは、ポウイ、サラ、ヒューイの順。この戦闘に限って言えば、サラのほうがヒューイよりも強いのだ。このことはけっこう見落としがち。サラを回復専門にして、あとの二人でギズモを倒そうとする人も多いだろうけど、それはちょっともったいない。サラにも積極的に戦わせて、3人の力でギズモを倒すようにしたい。ふたりだけでギズモをすべて倒すのは大変だしね。

それでも、もうダメだったときには、ポウイの唱えるリターンで一時退却。体制を整えてから、再び戦闘に挑むようにしよう。退却だって立派な作戦のひとつだ。



■ギズモは空を飛べるから、地面のないこんな場所も簡単にひとつ飛びしちゃう。橋の向こうにいるからって安心しちゃダメだよ。



■橋の上でギズモを倒そうとすると、こんなふうにくまられてしまうぞ。こうなったらほとんど助かる見込みはない。橋は渡らないように！

NEW CHARACTER



サラ

ポウイの同級生。アネコ肌でさっぱりした性格のエルフの少女。回復魔法の使い手。



ヒューイ

ポウイの同級生。のんびりした性格だが、いざ戦闘となると槍を片手に突撃するぞ。

薬草はできるだけ温存するべし

ほんとうは薬草をたくさん持って戦いたいんだけど、この時点ではまだお店がオープンしていない。買いたくても買えない状況なのだ。

最初から持っているものと、グランシールの国内から探したものを使いきってしまったら、後は薬草なしの状態で行わなければいけなくなってしまう。

レベル1のサラのMPは、3回ヒールを唱えればなくなってし

まう。そうなると、回復手段は薬草だけに限られる。

最初から薬草をガンガン使っていきたいとこだけど、じっと我慢。なるべく温存しておいて、ここぞというときにだけ使うようにしたい。

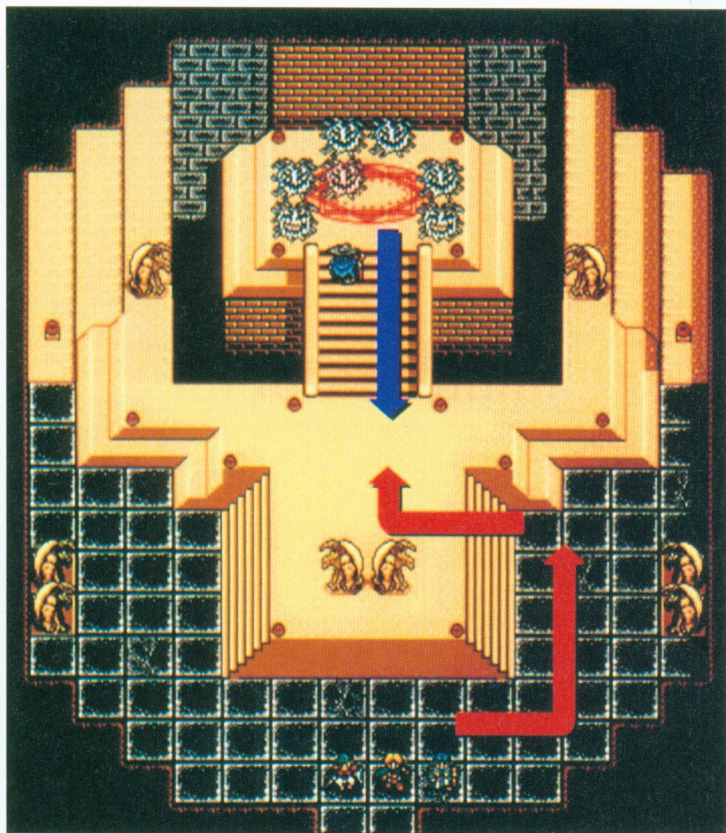
もちろん、受けるダメージを最小限に食い止めるように努力することは、あえていうまでもないけどね。苦しい戦いだけれども、なんとかが乗り切ろう。

CHECK POINT



回復はサラのヒールで行なうのがベター。手持ちの少ない薬草はなるべく温存し、いざというときにだけ使うように。けちんばいでこう。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	ギズモX6	なし



攻略マップの見方

味方の進軍ルート



敵の進軍ルート



※落としアイテムとは、このマップに出てくる敵を倒すと入手できる可能性のあるアイテムのこと。

迷える小羊よ！ よくぞ、わが教会にまいられた。

されば、ボウイ殿は戦いに身を置く者として、わが教会でセーブはなされましたかな？

悪魔や怪物どもも、まるっきり手をこまねいているだけではありますまい。

苦戦を強いられる戦いにおいては、思わずリセットボタンを押してしまうこともあるでしょう。いたしかたないですがそれが許されるのはセーブをこまめにされていた場合です。

リセットされた後に再開するのは、前回に我が教会で記録されたところから。

つまりセーブしないで戦闘を続けていると万が一のときに大変なことになりますぞ。起きてからでは手遅れですぞ。

戦闘の前後、新しい町に着いたとき。休息のまえには、必ず教会に足をはこんでセーブされることをおすすめしますぞ。せっかくの苦勞が水の泡とならぬようにお気をつけなされよ。

光はあなたとともに！

神父の



光はあなたとともに！

イール村へ

古えの塔への造詣が深い、歴史学者ハウエル。グランシールの怪事件の謎を探るには彼の知識を借りなければ。まず、イール村へ向かうとしよう。

さあ、冒険の旅へ出発だ

グランシールに巻き起こる異変の数々。グランシールの歴史に深く関係しているらしいこれらの出来事を解明するためには、イール村の北西に住む歴史学者のハウエルを訪ねるべし。王様とアストラルの命を受けたポウイたちは、イール村へと向かうことになった。

そのイール村に行く途中に待ちうけるモンスターたち。まだ序盤戦ということもあって、それほどキツイバトルではない。なんとなく適当に歩いて行って、攻めてくる敵を迎え撃ってれば勝ててしまうかもしれない。

それでもいいけど、Aボタンで敵の能力をチェックして「敵の移動能力はこれだけだから、ここまで進んでも攻め込まれないな」と予測してみる。こういった戦闘の基本をつかめるように心掛けて戦ってみよう。

さて、この戦闘から仲間に加わった戦士、ジャジャ。ポウイの同級生である彼は、気はやさしくて力持ちタイプ。スライムだったら2回攻撃すれば倒してしまうほどの力強さだ。なにかと頼りになることだろう。

イール村はすぐそこ。頼もしいジャジャをフロントに置いて、バリバリと進んでいこう。



■おねぼうさんのジャジャがパーティーに加わった。これで学校の仲間がみんなそろったことになるね。友達と力を合わせて頑張ろう。



■ヒューイのショートスピアは直接攻撃だけじゃなく間接攻撃もできる。グランシールの町のお店を忘れるずに買っておくようにしたい。

NEW CHARACTER



ジャジャ

ポウイの同級生。気はやさしくて力持ち。斧をぶんぶん振りまわす頼もしいヤツだ。

みんなでいっしょに成長しよう

『シャイニング・フォースII』の経験値は普通のRPGと違って、敵を倒せば全員均等に振り分けられるというわけじゃない。攻撃や魔法を仕掛けた本人だけが経験値をもらえる。とくに、敵に止めをさしたときは、いつもとは比べものにならないほど多くの経験値がもらえるのだ。

何もしないで他のメンバーに攻撃を任せていると一向に経験値はたまらないというわけ。

主人公を強くしたいばかりに、あるいはお気に入りのメンバーがかわいいばかりに肩入れしすぎて、かたよったキャラクターの使いかたをしていると成長度合いの開きが大きくなって、後々、苦労することになる。

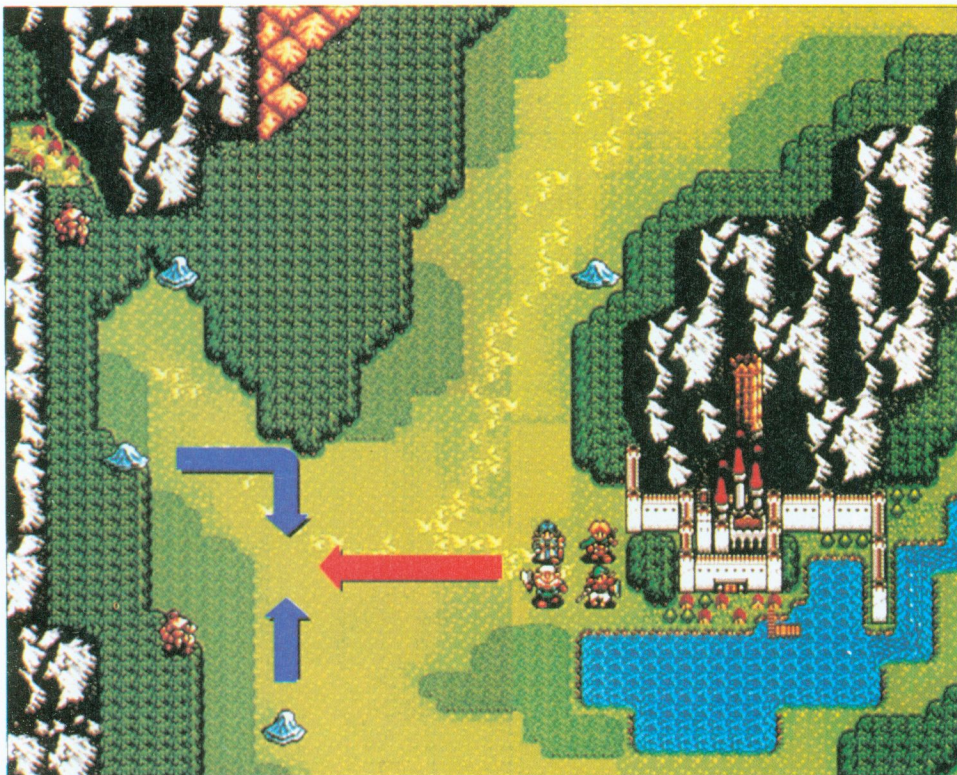
メンバーが増える中盤から後半は成長に差が出るのは仕方ないが、まだまだ先は長い。エコひいきしないで、どの仲間も均等に育てていこうとしよう。

CHECK POINT



敵に止めをさしたときはこんなにたくさん経験値がもらえるのだ。経験値はひとり占めしないで、みんなでなかよく分けあおう。

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム	MAP 2
モンスターを全滅させる	ヒュージラット×2、ベースト×4	なし	



商人の



うん、おにあいだよ！

へい、いらっしゃい！ いい品物ばかりだよ！ ゆっくり見てってくれよ！

え、開店時間が遅いって？

いやあ、すまんねえ。これでも頑張ってるんだけどなあ。ま、あんたが旅にでるってときには間にあったからよしとしようじゃねえか。

馬鹿な奴がいてよ、町の外には強い怪物がウロウロしてるってのに、木刀かなんかしか持ってかなくて、ひでえケガしたのがあるんだよなあ。薬草すら持ってかねえんだもの。大ケガ

したって文句はいえねえよな。

その点、お客さんはさすがだねえ。ちゃんとウチの店で準備を万端にして出かけるってんだから。若いわりには旅ってもんをよくわかってるよ。

そうだね、ウチにあるもんはぜんぶおすすめだけど、村を出たら何が起こるかわからないから、武器は買い揃えといたほうがいいぜ。もちろん薬草も必需品だね。備えあればなんとやらって言うだろう？ あ、お買い上げくださる？ ありがと。またよってくれよ！

ハウエルの家へ

イール村を北に向かい、ハウエルの家をめざす。ここでもうろつく怪物どもを倒すことなど、ボウイたちにとっては赤子の手をひねるようなもの!

仲間の特徴をいかした進軍ルートを考えよう

イール村で出会った歴史学者ハウエルの弟子、カズン。彼がハウエルの家まで案内してくれることになった。カズンによれば、村を出てすぐのところにハウエルの家はあるとのこと。それではさっそく、出発しよう。

待ち受けているモンスターは全部で5匹と少ないが、マップの地形をよく見てほしい。森が多く、平地が少ないことに気づくはず。なんでこんなことを言ったかという、じつはボウイたちの移動距離は、この地形に大きく左右されるのだ。たとえば、平地は6歩進めるのに、森では3歩しか進めないという具合。

移動させるときに進める範囲が表示されるけれども、あの形がいつも同じでないのは、地形によって移動できる距離が変わってくるからなのだ。戦闘を重ねるうちに把握していけると思うけど、仲間それぞれに得意、不得意な地形があることを知っておくと戦略に幅が出てくる。仲間の特徴をいかして進軍しよう。

これらのことはボウイたちだけでなく、敵にも同じことがあてはまる。地形による移動距離の変化にうまく対応できるようになることは、戦闘を進めていく際の重要なポイントだぞ。



■ かつらの平地とは違って、森のなかでは移動距離がガクッと落ちてしまう。このことを頭に入れて進軍するように心掛けよう。

■ ヒュージラットは攻撃力が高い。ジャジャを前面に出して攻撃。みんなを取り囲んで早めに倒していったほうがいいぞ。

地形ごとのダメージ量の違いを把握しよう

地形によって変化するのは移動距離だけじゃない。ダメージ量にも影響があるんだ。

たとえば、道の上にいるモンスターに10ポイントのダメージを与えたとしよう。これが、森のなかにはいた場合は30パーセント減の7ポイントになる。

このことは、モンスターが攻撃されてきたときにも同じことが言える。ようするに、モンスターは道や砂地に立たせて、ダメ

ージを最大限に与える。自分たちは、山や森のなかにはいて、受けるダメージをできるだけ抑えるのが理想的なことだ。

ただし、空を飛ぶことができる仲間やモンスターは地形による影響はまったくないから一緒に覚えておこう。

ちなみに、右にある表の数値は、フィールド上での戦闘のもの。建物のなかや洞窟では、これとは違うので注意してね。

CHECK POINT

地形	ダメージ減少率
平地	15パーセント
道・橋	0パーセント
茂み	30パーセント
森	30パーセント
山地	30パーセント
砂地	0パーセント

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
モンスターを全滅させる	ヒュージラット×2、ベースト×3、オオコウモリ×1	やくそう

MAP
3

攻略編
Part-1



商人の



うん、おにあいだよ!

へい、いらっしゃい! いい品物ばかりだよ! ゆっくり見てってくれよ!

あ、今日は買うんじゃなくて、売りにきたんだね。もちろん大歓迎さ。

どれどれ。ヒューイさんのシヨートスピアだね。これなら、90ゴールドだけどいいかな。も

っと高く買えって? うーん、これ以上はちょっとなあ。定価の75パーセントが限度だね。そこをなんとかって言われてもねえ。申しわけない。これで勘弁してよ。

おお、納得してくれたかい。また今度サービスするからさ。ありがとう。またよってくれよ!

ハウエルの家～イール村

ハウエルを襲ったガラム兵が今度はボウイたちに矛先を向けてきた。グランシールとは友好関係にあるはずなのに、なぜ襲ってくるのだろうか？

カズンをカバーしながらガラム兵を迎え撃て

ハウエルの家で起こったことを、急いで王様に報告しなければならない。だが、帰り道にはハウエルを襲ったガラム国の兵士たちが待ち受けていた。グランシールとは友好関係にあったはずのガラムの兵士がなぜボウイたちを襲うのか……。とにかく戦うしかないみたい。

さて、このバトル④の戦闘マップは先ほどのバトル③とまったく同じだけど、登場する敵はかなりパワーアップしている。

しかしボウイたちも、カズンという心強い仲間が加わり戦力は増加。十分に対抗できるはずだ。でも、魔法使いのカズンはHPが少ないので、ボウイたちのカバーが必要不可欠だ。カズンを囲むようにして進んでいこう。

ちなみにオオコウモリを倒したときに、運がよければ薬草を手に入れることができる。ただし、自分の持物がいっぱいときは、手に入れることはできないぞ。

このようにアイテムを落とす敵はこの先にもときどきでてくる。なかにはお店で買えない貴重なアイテムも。持ってるアイテムはなるべくひとり3つ以内に抑えて、いつ敵がお宝を落としても大丈夫なようにすればバッチリ。



■強力なブレイズで燃やしまくるカズンだけど、最初のうちはMPが少ないので使いすぎに注意。あつという間にMPがなくなっちゃダメぞ。

■ラッキークー！ オオコウモリを倒したら薬草を手に入れちゃったぞ。これからお宝を落とす敵がけっこうでてくるぞ。

NEW CHARACTER



カズン

歴史学者ハウエルの弟子カズンは、冷静に魔法を唱える利発なエルフの少年なのだ。

オオコウモリの眠り攻撃に注意

オオコウモリの攻撃を受けると眠りに落ちてしまうときがある。眠ってしまうと目が覚めるまでの数ターンの間、行動不能となってしまう。

敵の集団にひとり積極果敢に攻めこんでいって眠らされてしまったらどうなるか？ 攻撃されても反撃できず、眠ったまま昇天することだろう。

こういうことがあるから、スタンドプレイは絶対に避けた

い。ひとりに攻撃を集中させておいて、次のターンで全員攻撃。この戦法は、ある程度レベルを上げて、敵の猛攻に耐えられるだけの体力ができてはじめて適用するテクニック。まだまだ序盤戦のこのあたりでそんなことをしても死を招くだけだ。

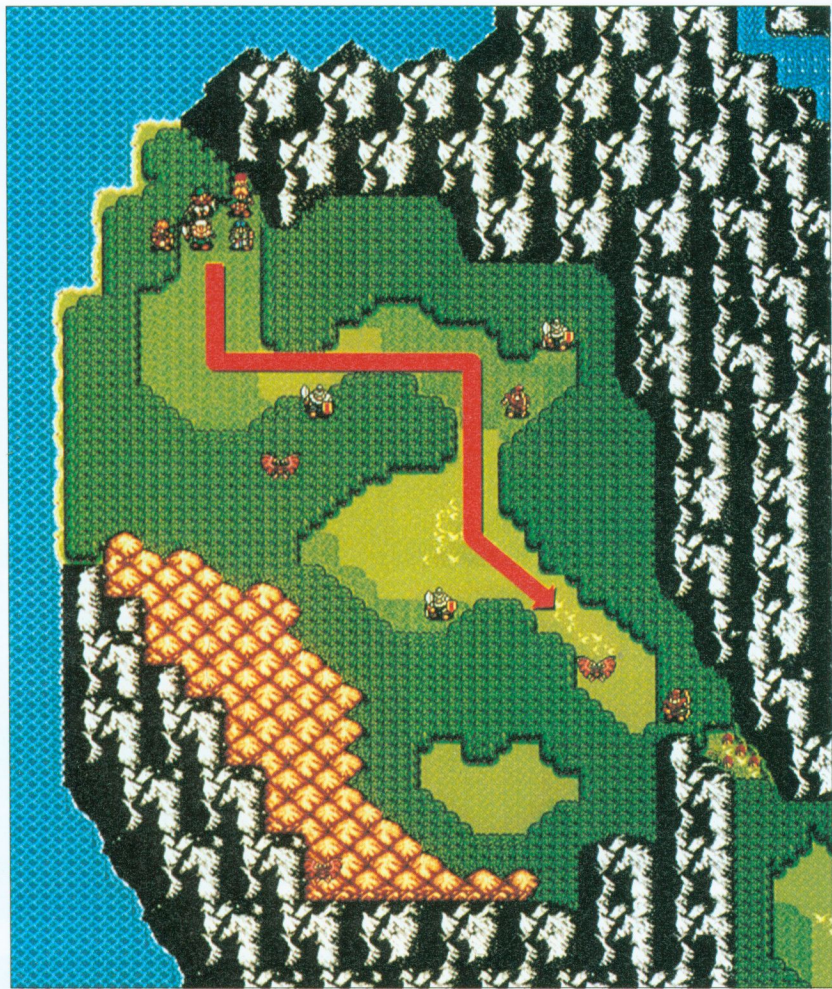
この先にも眠らせたり、毒を浴びせたり、マヒさせたりといった特殊攻撃をしてくるモンスターが待ち受けている。要注意。

CHECK POINT



眠りに落ちてしまうと、目が覚めるまでは無抵抗となってしまうのだ。大きなダメージは覚悟しておかないといけない。ヤバいなあ。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 4
モンスターを全滅させる	ガラムアーチャー×2, ガラムソルジャー×3, オオコウモリ×3	やくそう×2	



アストラル様の



知恵袋っ!

おお、ポウイに新しい仲間ができたか。カズン殿と申されるか。そなたは魔法に通じておられるようすな。

ポウイよ、魔法にもサラが唱えるヒールのように、仲間の体力を回復するもの、カズン殿が使うプレイズのように敵を攻撃

するものがあることを忘れてはおらんだろうな？ 授業でさんざん教えたから覚えておるな。

魔法も武器と同じように積極的に使っていくことが戦闘を有利にすすめるうえでのコツじゃぞ。ワシの教えを守ってって、これからも頑張るのじゃぞ。

ガラム城内

「くせものだーっ」。ぶちこまれた牢屋から脱出したボウイたちが、城の兵士に見つかってしまった。強力なガラム兵との城内バトルだ！

遠くから飛んでくる弓矢に注意。総力戦でガラム兵を撃て！

先ほどの戦闘の後、ガラム城の牢屋にぶち込まれてしまったボウイたち。なんとか抜け出したのだが、城の兵士に見つかってしまった。仕方がない。戦うしかないか。

スタート地点付近には、武器が置いてある棚が3つある。これのおかげで進める場所がかなりせまくなっている。

まずはA地点付近でガラムソルジャーとガラムアーチャーを迎え撃つことになるだろう。このとき棚の横に立っていると、棚の向こうからガラムアーチャーの弓矢が飛んでくる。こちらもヒューイのショートスピアなら同じ間接攻撃ができるから、やり返してやろう。

問題は棚の先にある広間手前のせまい通路。縦に二人しか並ぶことができないこの場所で戦うのはあまりにも不利。できる限り、この奥の広間で戦うようにしたいのだが、敵が来てしまったら抜けられない。体力のあるキャラクターを前面に置いて進むことは言うまでもないが、ここで強力な魔法攻撃ができるようにカズンのMPはなるべく温存しておくようにしたい。進路をはばむ敵を一体倒したら、すぐに広いフロアに抜けて総力戦でガラムナイトを倒せ！



■A地点の棚のあたりでは、ガラムアーチャーに気をつけたい。ガラムソルジャーの振り降ろす斧もかなり痛いはずだ。



■B地点にくるまでカズンのMPを温存、使いたくてもじつとガマン。ここにきたら一気にブレィズを唱えまくって敵を燃やせ！

NEW CHARACTER



ジッポ

貧しい人のために罪をはたらく義賊のジッポ。古えの塔の事件を起こした張本人。

弓使いの決定的な弱点を発見！

弓を使って離れた場所からボウイたちを襲ってくるガラムアーチャー。嫌いな人は多いだろうけど、こいつには決定的な弱点がある。それは、間接攻撃しかできないということ。

写真のように四方を囲んでしまえば、奴は手も足も出ない。あとは魔法をかけるなり、思い切り叩きまくるなり、好きにして。

四方を囲めば大丈夫といっても、敵も移動するわけだし、他の

モンスターも襲ってくるから、そう簡単にはできないかもしれない。しかしチャンスがあったら確実に囲んでいこう。うまくいけばノーダメージで安全に倒せるのだから。

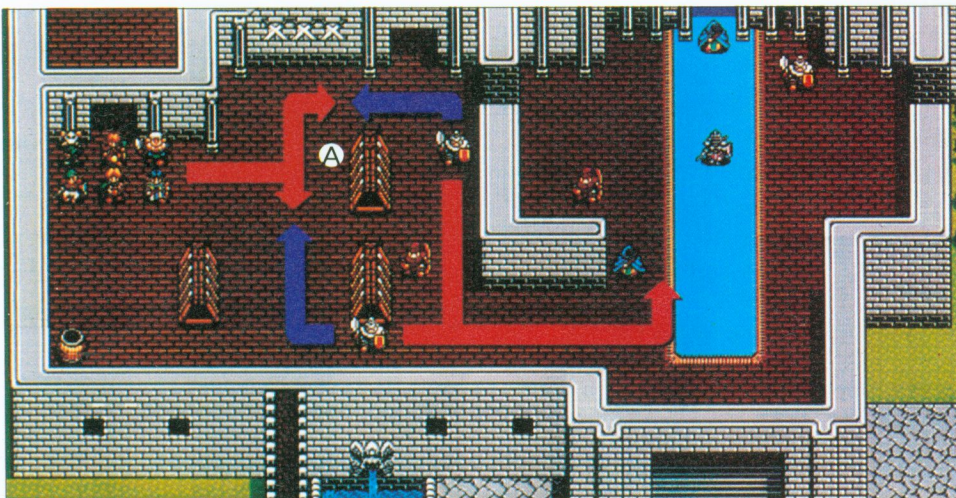
ちなみに、この戦法はこれから出てくる間接攻撃専門の敵すべてに活用できるテクニック。確実に頭に入れておいて、おいしく経験値をいただこう。敵の弱点を見逃すな！

CHECK POINT



このように四方を囲めば作戦完了。無抵抗のアーチャーに止めをさすときは、成長の遅れている仲間やららせてあげよう。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
ガラムナイトを倒す	ガラムナイト×1, ガラムメイジ×2, ガラムアーチャー×2, ガラムソルジャー×3	ショートロッド



これがボウイの戦闘スタイルだ



アストラル様の



知恵袋っ!

ボウイたちの装備する武器によって攻撃の形態が違うのは知っているな？ ボウイの使っている剣やジャジャの持っている斧は、隣りあった敵にしか攻撃できない。この攻撃形態のことを“直接攻撃”と呼ぶ。

2マス先にいる敵と斜めに攻撃する弓矢などは、狙う相手のあいだに人が立っていたり、障害物があるときでも攻撃できるのは覚えたな？ このような形

態を“間接攻撃”と呼ぶのだ。ヒューイの持っているショートスピアのように、直接攻撃と間接攻撃の両方を兼ね備えた武器もあるぞ。

自分が持っている武器の特徴を覚えておかねば、戦略を組み立てることなどできないぞ。武器の使いかたをみっちり練習することが大事なんじゃ。

ワシの教えたことを守って、これからも頑張るようにな!

グランシールへ

ガラム城を抜けだしたボウイたちが、またしてもガラム兵に囲まれてしまった。なんのために、こうもしつこくボウイたちをつけ狙うのか？

ガラム兵を倒しつつ、グランシールへ逃げ！

1ターン目は仲間を動かさずに、じっと敵の様子を探る。こんな方法で戦闘を進めている人もいだろう。これはこれで有効な作戦だ。

でも、このバトル⑥でその戦法を取ると、いきなりガラムナイトが近づいてきて、キツイ一発をおみまいしてくる。しかも、ダメージを食らうのはまだまだ成長途中のジッポ。打たれ弱いジッポのこただ。いきなり瀕死状態になってしまうだろう。比較的、体力のあるジャジャなどで守ってあげるようにしましょう。

グランシールへ帰る途中での戦闘となるこのマップに現われるのは、ガラム兵の一団とプリースト。敵にも回復魔法を使う奴がでてきたわけだ。こういった回復魔法を使ってくる敵はなるべく早めに倒したほうがいい。孤立させて、経験値を稼ぐテクニックもあるが(下のコラムを見てね)、それは余裕があればこそできる技。

もし、他の敵を先に片づけることができればやる。多くの敵が残っているときには真っ先に倒す。というようにケジメをつけていかないと、仲間の死を招くことになるぞ。

さあ、足止めせんとするガラム兵の攻撃かわし、グランシールへと道を急ごう。



■ガラム城から抜け出したと思ったら、またまた兵士に見つかっちゃったぜ。ちっくしよう。さっさと倒してグランシールへ急ごう。



■1ターン目に動かないでいるとガラムナイトのキツイ一発がジッポを襲ってくるぞ。東のほうに移動して攻撃を未然に防ごう。

プリーストで経験値をガッポリ！

このバトル⑥では、回復魔法を使ってくる敵が初登場。グランシールの入り口付近で陣取っている、プリーストがそれだ。あと一撃で倒せる、なんてときにヒールを唱えられるとほんとにイヤなもんだけど、これを逆に利用して経験値を稼いでしまおう。このことを知っておくと、大嫌いが大好きに変わっちゃうかもしれない。

やり方は簡単。まず、HPが半

分以下になるまでダメージを与える。ただし、倒してはいけない。倒せる状況でもじっと待つ。

すると、ヒールで自分の体力を回復してくるから、また倒さない程度にダメージを与える。たったこれだけのことで獲得できる経験値はずいぶんと違ってくるはずだぞ。

“回復魔法を使う敵には経験値がつかまってると思え”。これがレベルアップの合言葉！

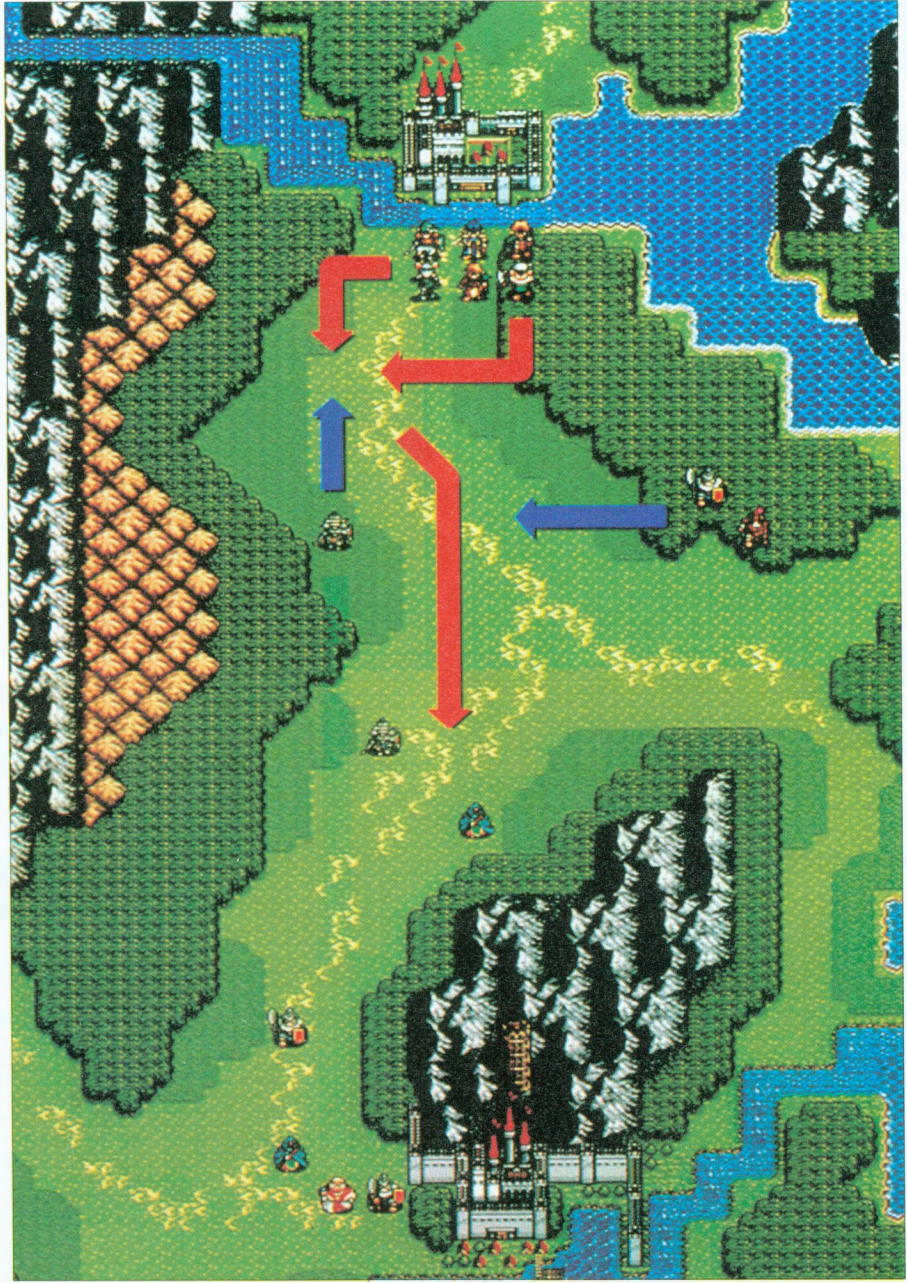
CHECK POINT



やった！ ヒールを自分にかけて体力を回復したぞ。これをくり返せば経験値はかなり稼げる。経験値成り金をめざしたいね。

MAP 6

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	プリースト×1, ガラムナイト×2, ガラムメイジ×2, ガラムアーチャー×1, ガラムソルジャー×3	なし



悪魔に取りつかれたガラム王はエリス姫を人質にして古えの塔に立てこもってしまった。なんと少しでもガラム王の手からお姫さまを救出せねば!

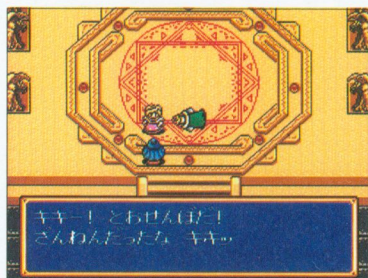
お姫さまを救出し、ガラム王の目を覚ませ!

もし仲間にしていれば、このバトル⑦から戦闘に参加してくれる、みどりがめのキウイ。最初のHPはとてつもなく低いんだけど、意外と役に立ってくれる。

直接攻撃には減法強く、受けるダメージはほぼ1ポイント。防御力がずば抜けて高いこの子は、ちょっとかわいそうかもしれないけど、盾代わりにするにはもってこいだ。ただ、魔法攻撃に対してはからっきし弱いというのが難点。ガラムメイジなどの魔法攻撃を受けないように気を配ってあげたい。

スタートすると、まず左右からガラムナイトとガラムアーチャーがやってくる。ひとりである左側のガラムナイトを先に片づけようと近づいていくと、上にいるガラムナイトとガラムアーチャーのコンビまでが攻めてきてしまう。とりあえず、スタート地点からはあまり動かずに敵を迎え撃つのがベター。

ブロックを盾代わりにしてくるガラムアーチャーへの対応も、なかなか苦勞するだろう。魔法で反撃するのもいいんだけど、なるべくブロックに近づかせないような進軍ルートを考えてみよう。魔法に頼りすぎるのは考えものだぞ。



■ エリス姫を助けようとしたら、悪魔たちが行く手をはばんできた。邪魔くさい奴らだぜ。お前らなんかにかまってる時間はない!



■ 防御力の高いみどりがめのキウイだけど、魔法にはからっきし弱い。この子が魔法でやられないよううみんなであげて!

NEW CHARACTER



キウイ

お話もできる、みどりがめのキウイ。ボウイたちのマスコットの存在。キュート!

敵の防衛ラインを見極めよう

ここまでで6回の戦闘をこなしてきたわけけれども、敵の行動パターンでなにか気がついたことはあっただろうか。

向こうから積極的に攻め込んでくるというよりも、ボウイたちが近づいてからアクションを起こしている印象を受けなかったかな?

それには理由がある。

それぞれの敵は“ここを突破されたら攻撃を開始する”という防

衛ラインを持っているんだ。自分が担当している防衛ラインをボウイたちが越えない限り、敵は攻め込んでこない。進軍するにつれて、グループ単位で順々に攻撃を仕掛けてくることのあるのはこのためだ。

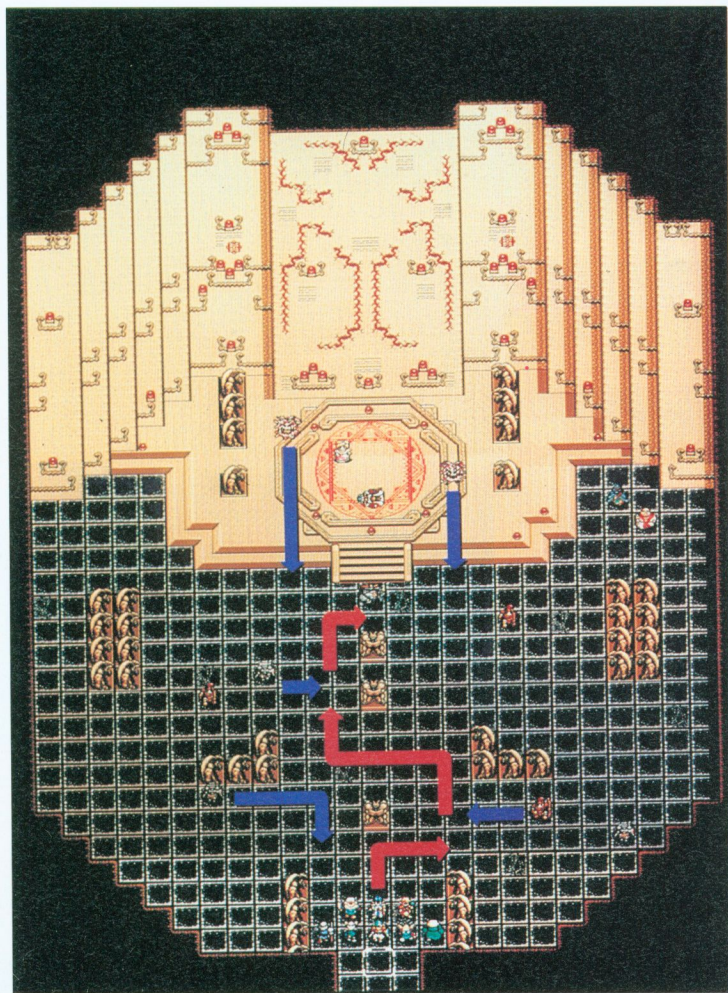
この防衛ラインを見極めることができれば、敵を少しずつ誘いだして、安全に倒していくことができる。これは戦闘をするうえで最も重要なポイントだ。

CHECK POINT



ヘタに動きまわって敵の防衛ラインを次々に突破してしまうとパニック状態になることは必至だ。じっと敵の動きを見る余裕が欲しい。

勝利条件 モンスターを全滅させる	登場モンスター ダークモーク×2、プリースト×1、ガラムメイジ×1、ガラムナイト×3、ガラムアーチャー×3	落としアイテム なし	MAP 7



商人の



うん、おにあいだよ！

へい、いらっしゃい！ いい品物ばかりだよ！ ゆっくり見てってくれよ！ あ、ポウイさん。今日はすごい品物が入ったぜ。ミスリル銀ってんだけど、こりゃあ、貴重な品物だぜ。

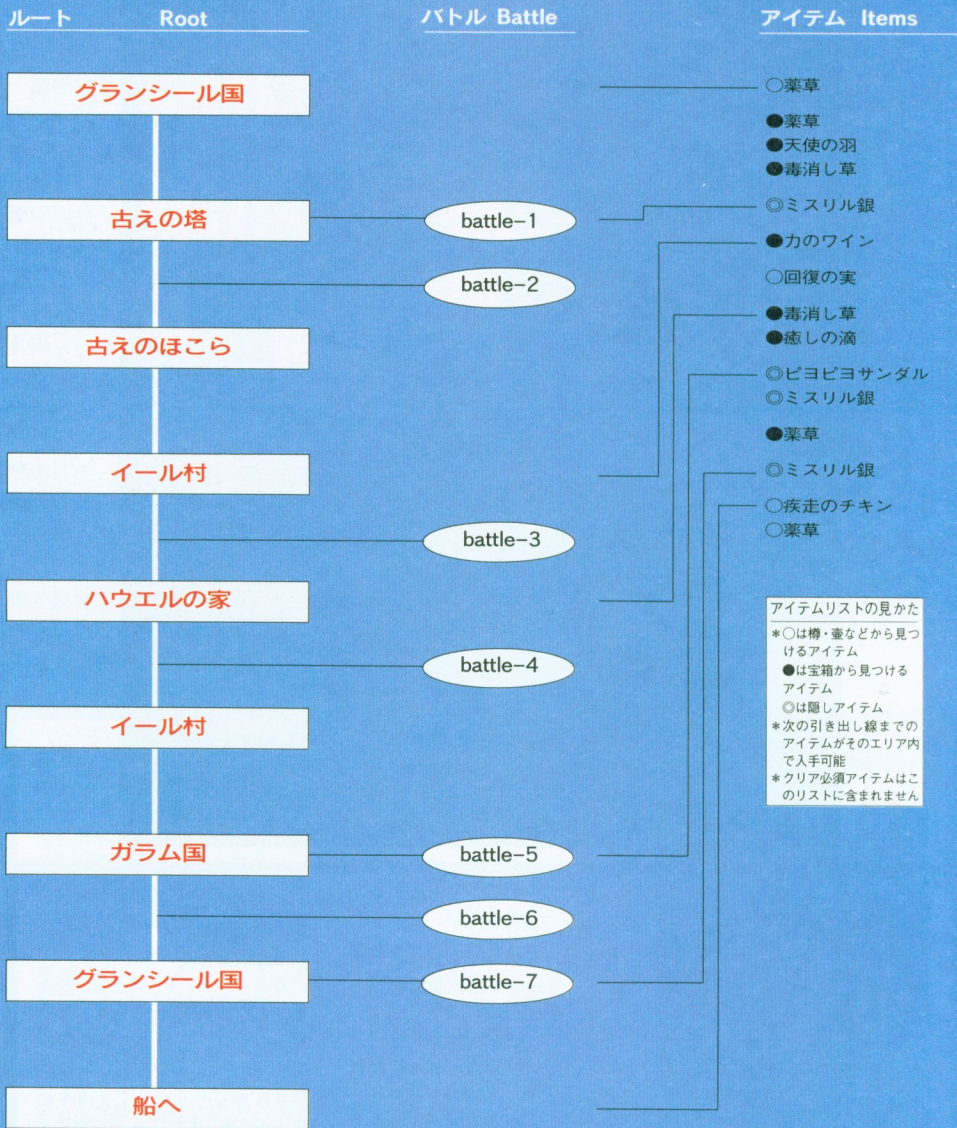
このミスリル銀はあんたのものだった？ あはは、そりゃ、ポウイさんが買ってくれたらあ

んたのものになるけどさ。え前に間違っって捨てちゃったミスリル銀とまったく同じだって？

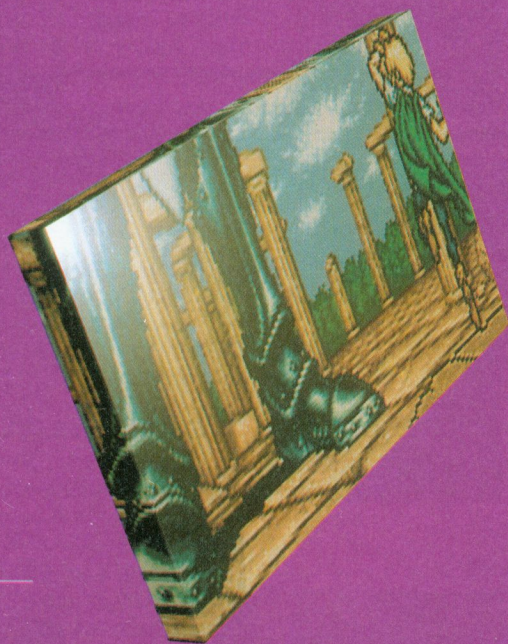
ギクッ……。そ、それは、残念なことしたねえ。で、でも、俺は知らないよ。このミスリル銀は俺が見つけたんだから。ネコババなんかじゃないって。ほんとさ……。ま、またよってくれよ！

STREET OF NO RETURN 1

戦いの旅は始まったばかりだけど、順調にいってるかな？
 何度も同じ戦闘をやって、勝てなくて止まっちゃった……なんて場合は、根本的にルートを見直してみる必要があるぞ。
 もう後もどりはしたくない！ そんなアナタのためのSTREET OF NO RETURNだ。このチャートどおりに進まなくてもクリアできるが、おおまかな目安として利用してほしい。



攻略篇・Part2
新天地
パルメキア大陸南部・1



TOWN GUIDE & EVENT CHECK POINT

パルメキア大陸南部・1

グランズ島からはるか東のパルメキア大陸。どんな場所なのかまだ未知数。本当の冒険の始まりだ！

ニューグランシール城

右も左もわからない未知の土地。ちょっと心細いけれど、みんなの力を合わせて建国だ！

■まだまだ新米です

上陸から1年。なんとか城らしい形になってきた。北の石切り場での事故以外は順調に建国作業が進んできたけれど、いつ何が起こるかかわからない。お城を守る兵士たちは慣れない若者ばかりで、ちょっと不安そうだ。



■気がぬけた王様

ゼロからここまで国をつくったっていうのに、王様はあれ以来ずっと放心状態。専制君主の国なんだから、早いとこ立ち直ってほしいんだけど……と大臣の悩みはつきない。ここはアストラル様のナイスフォローが必要だ。学校を再開するヒマは当面ないみたい。



■本陣ができたぞ

ボウイといっしょに戦う仲間たちの待合室だ。いこいのひととき、みんなと楽しい会話を楽しもう。ヒマな人は戦いにそなえて稽古できるスペースもあって、なかなか立派だぞ。盾を摸したレリーフがゴージャスな感じ。じっくり観賞していこう。



■お城のどこかに転職アイテムが

あわてて出航したけれど、大切なものはしっかり運びだしてある。“戦士の誇り”もそのひとつ。これがあれば、いつの日かジャジャのような戦士がバロンという職業に転職できるんだ。その日のために、持っていたいな。



ニューグランシールの町

とりえず上陸したところに開拓した町は、アーリアアメリカン調。国民の活気こそ若い国家の宝だね！

■新しき町

国民総出で日曜大工に明け暮れたかいあって、城下町もほぼ完成。ボウイの家もできてるぞ。なかにはまだ建設中の家もある。教会もまだできていないから、神父は野ざらし状態で仕事をしているぞ。雨つゆに苦勞しながら、国民のためにがんばってくれるのだ。



■爆薬を発明した人

グランシールの城下町にイオウを探している男の人がいたのを覚えているかな？ 彼が今度は“ばくやく”なるものの開発に成功したようだ。これさえあれば北の洞窟をふさぐ大岩だって壊せると豪語するが、危険すぎて使いこなせないらしい。なんだかなあ。



武器屋リスト

ショートソード	140	ミドルソード	340
ブロンズランス	260	スピア	460
ショートアックス	120	ハンドアックス	340
きのつえ	60	ショートロッド	130
ショートナイフ	70		

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
どくけしそう	20	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え！

もらったお金でちょうどボウイ、ヒューイ、ジャジャに新製品を買えるんじゃないか？

■珍しいものには人だかり

この大陸にはどんな住民がいるのか、まだかいてもわからないけれど、珍しい動物が迷い込んできたらしく、町の入り口にはやくうまがいっぱい。みんなも娯楽がないんだねえ。



リブル村

東へ進むと、開拓者のつくった古代遺跡の村・リブル村にたどりつく。はじめて会うバルメキアの人たちだ。

■いきなり冷たい村長さん

はじめましてのあいさつの間もなく、村長のけんもほろろな態度に出くわす。のっけから外交の旅は前途多難。誤解を解くことからはじめなきゃ。どうやらここも開拓者の村だから、同じ移民どうしなのにな。



■ケセランの家でロイドの情報

港町ハッサンにいる考古学者ロイド博士の弟子、ケセラン。彼によればこの村の下に遺跡があるらしいが、入り口がどうしてもわからないと頭を抱えている。ライバルのパセランに先を越されたらと心配なのだ。彼の日記には重要なことが書いてあるので必ず読もう。



■行方不明の男

北の洞窟に行ったきり、帰ってこない男がいる。妻子が心配しているが、あの洞窟はふさがったはず。無事なのだろうか。

武器屋リスト

ショートソード	140	ミドルソード	340
ブロンズランス	260	スピア	460
ショートアックス	120	ハンドアックス	340
きのつえ	60	ショートロッド	130
ショートナイフ	70	ダガー	320
きのや	250		

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしそう	20
ようせいのこな	100	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え!

ここでのおすすめはジッポの専用武器であるダガー。レベルが上がれば、ジッポはかなり使えるようになるので大事に育てよう。

■中央に大木が

村の中央にはどっしりとした大木がそびえている。なにかをはめこむ穴があるみたいだぞ。このことにケセランはまだ気づいていないらしい。だから半人前だって言われるんだよね。



ボルカ村

標高が高いから空気もひと味ちがうボルカ村。いろんな種族が住んでるみたいだ。

■獣人がいるぞ

ここはもうボルカノン地方。いままで見たことのない種族が歩いている。やけに毛深い獣人という種族の多いところでもあるのだ。毛が薄いって悩める若い獣人がいたけど、きっと年頃になれば生えてくるさ!?



■村長は小心者

平和が続くボルカ村だけど、このごろ地震が多いらしい。ボルカノン神の怒りだと、おびえる村長。ちょっと小心そうな人だね。

■村のウワサ話

ボルカ村のそばを流れている川。下だて行くとひなびた港町があるというんだけど、この川には山のように大きい怪物がいるんだって。古代の建物についても情報が聞けるぞ。



武器屋リスト

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

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしそう	20
ようせいのこな	100	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え!

ボウイのロングソードがイチ押し。モンスター落としアイテムが手に入らなかった人は魔法使いにブロンズロッドを。

■行き倒れの少年

大けがを負った少年が行き倒れて村長の家に担ぎ込まれる。火山の爆発に巻き込まれたのだろうか。目をひどく傷つけているようだが、大文夫なのかな……。



ビドー国

ボルカノン神殿のあるビドー国は鳥人族の国。たくさんの鳥人が暮らす城塞都市だ。

■鳥人族の国

ボルカノン神殿を頂上にあぐらをかきビドー国は、高くそびえる楼閣内に町としての機能が備わっている。軍力は抜群で、訓練の行き届いた果敢なバードバトルを配備した、つぶよりの部隊がそろっていることで知られている。ピーターの久々のお里帰りだというのに、どうもいつもと違う、はりつめた空気がただよっているぞ。



■町は騒然

先ほどの悪魔軍との戦いで、ビドー軍もそうとうの痛手を負ったようだ。町の中はその影響で騒然としているが、空を飛ぶ種族だけあってさすがに情報通。とくに強い敵や悪魔のことには耳が早いぞ。



■王の間

ビドーでも特別な地位にあるピーターといっしょに国王に会いに行くと、ポウイたちのことを知っていた。アストラルが手紙で連絡したらしい。世界の危機を愁う国王からクリードという悪魔についての情報を聞けるのだ。王子であるルドは、ピーターの親友。友の帰還を喜んでいるぞ。

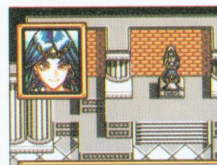


ボルカノン神殿

創世の父なる神、ボルカノンの神殿。フェニックスのピーターの帰郷に喜んでいるが……。

■創世の神々

パルメキア大陸には南部と北部にひとつづつ、創世の神の神殿がある。そのひとつがこのボルカノン神殿だ。創世の父なる神・ボルカノン神は強大な力をもつあらゆる火の神として恐れられている、ボルカノ火山そのもののような存在だ。もうひとりとは創世の母なる神・ミトウラ神。この、地上に豊穡をもたらす大地の女神の神殿は大陸北部のトリスタン国にある。対称的なこの二神によって、パルメキア大陸は守られているのだ。



武器屋リスト

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

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしそう	20
ようせいのこな	100	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え!

マチルダが装備する鉄の矢をまず買おう。足の速いピーターには回復の実を持たせよう。いざというとき仲間をす速く助けてくれる。そして、ジッポにはナイフ。ヒューイの攻撃力を上げたい人はスチールランスだが、攻撃範囲はせばまるぞ。

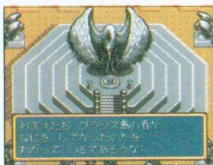
■赤ちゃん危機一髪

地上をぶらぶらしていたら、上からなにかが落ちてきた。なんと! 鳥人族の赤ちゃんではないか。さっきまではよく眠っていたけれど、お母さんが「高い、高い」をして失敗してしまっただけ。必死で後を追うお母さん! 赤ちゃんの命は無事か!? 危機一髪かも。



■ボルカノン神の怒り

ピーターの久々の帰りを喜ぶボルカノン。しかし、ピーターの後ろにいるポウイに目を向けると、怒りの感情をあらわにする。たび重なる地震の原因は、やはり神の怒りだったのだ。おろかにも封印をとき、ゼオンをよみがえらせてしまったことに対しては、すべて地上の者が責任を持って決着をつけなければならない。そして自分はそれを助ける気はさらさらないと冷たく言い放つのだ。このかたくなさには、さすがのピーターの弁護も通じない。しかし、たったひとつだけ重要なヒントを教えてくれるぞ。



古代の石を継ぐもののほこら & 遺跡

この大陸には古代遺跡が点々と散らばっている。考古学者が夢中になるほどすばらしい文明だったようなのだ。

■リブル村南の遺跡

リブル村在住の考古学者ケセランのライバルで、古代文字を研究しているパセラン。彼はリブル村南にある遺跡にいる。発掘作業でもしているのだろうか？ この遺跡へある人物と一緒にやってくると……。



■古代の石を継ぐもののほこら

リブル村から東に位置するほこらにはおじさんと少年が。少年のお兄さんのペトロが、彼ら守ってきた“スカイオーブ”という古代の石を持って、家出してしまったらしい。この石があれば、空を飛ぶ伝説の乗り物を動かせるというが……。



■古代神殿

ハッサンの西にある古代神殿ではタロスという青銅の巨人が古代の乗り物キャラバンを守っている。ロイドの話では、キャラバンとは、小さいのにたくさんの人を運べるすばらしい乗り物で、持物の倉庫や本陣としての機能もあるそうだ。古代文明の技術って、ほんとにすごい！ だけでも、タロスはそんなじょそこらにある武器だけでは倒すことができないらしい。奴にダメージを与えるには、ある特別な武器が必要だ。なんとしても手に入れる！



港町ハッサン

さびれた港町ハッサン。有名な考古学者がこんなところに住んでいた。

■町のようす

港町といっても船はなく貿易もしていない。海の交通はおろか、このところの天候で川も干上がってしまい、西の地方の交通も絶たれているという。クモの巣のほった空き家が目につくさびれた町だ。こんなところに住んでうれしい人なんかいるのかな。



■ロイドの家

リブル村の考古学者ケセラン、パセランの師匠、ロイド博士。彼のところには手ぶらで行っても冷たくあしらわれるだけ。なかおみやげを持っていけば話してくれるかも。古代オタクの彼が喜ぶものといえば……。



■ルーツはルーン大陸だ

この村の先祖ははるか昔に南にあるルーン大陸(!)から移民してきたという。なかなか歴史ある町のようだ。町の中央広場にある立派な記念碑も、その時のもの。昔は栄えていたのだね。



武器屋Aリスト

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

武器屋Bリスト

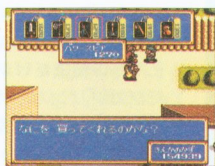
ブロードソード	1600	バトルアックス	1370
パワースピア	1270	ロビンのや	1480
フレイル	1490	レザークラブ	1300

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしそう	20
ようせいのごな	100	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え！

最初に訪れたときに寄るA店。ここではスチールソードをルドに持たせ、足場の悪い戦闘に備えよう。ある戦闘終了後にはB店もオープン。ロビンの矢は攻撃範囲が広がるスグレもの。また、ここからは転職後に装備する武器も売ってる。



洞窟前石切り場

バルメキア大陸に移住したグランシール国を、怪物どもは刀を片手に歓迎してくれてるようだ。キツいパンチで奴らの気持ちに応じてやろうぜ。

怪物どもの魔の手から作業員を救いだせ

国を再建するために汗を流すグランシールの人々。ボウイたちも作業を進めていたのだが、石切り場で作業している者が帰ってこないとの報告が。ようすを見にいくと、男性が倒れているのを発見したものの、モンスターたちがまわりを囲んでいてかなり危険な状況だ。はやく救出しないと彼の命が危ない!

スタート地点へ向かって東から攻め込んでくるウィッチを中心とした一団。まずはこいつらに対処していると、北側からじりじりっとゴブリンとハンターゴブリンが近づいてくる。数ターンは攻撃を受けることはないけど、攻撃範囲に入ると突然ダッシュしてくるから注意が必要だ。打たれ弱いサラ、カズン、ジッポたちをうまく守ろう。

その攻撃が一段落すると、北にいるウィッチとハンターゴブリンが南に移動しはじめるが、深追いはしないように。移動距離がガクッと落ちてしまう山地での戦闘は不利なだけだ。とりあえず放っておいて、東に進軍していこう。

途中、向かってくるモンスターを倒しながら北上し、最後にウィッチとハンターゴブリンを山際まで追い込むようにすれば楽勝だ。



■北の石切り場にひとりりで向かうとすると、サラたちがいっしょにきてくれることになった。仲間ってほんとうにいいもんだね。



■崩れ落ちてきた岩がぶつかったらしく、探していた作業員は気も失って倒れていた。まわりには怪物どもがいる。早く助けなきゃ!

回復アイテムをストックしておこう

バルメキア大陸に着いたばかりで再建の途中にあるグランシール。当然、お店などあるわけがない。

となると、回復アイテムはバルメキア大陸にやってくる前に入れておいた、手持ちのストックのみ。それを使いきったらヒールの魔法だけが頼りだ。

だがゴブリンたちの与えるダメージはけっこう深刻。かなり慎重に進めていかないと、まだ

まだレベルの低いサラのMPはすぐに底をついてしまうだろう。安全に戦闘していくためには、ふんだんに薬草を持っておきたい。

それには、バルメキア上陸前に薬草のストックを万全にしておくことが必要。注意したいのは、バトル⑦が終了した時点で入手の手段が消えるってこと。バトル⑦での薬草使用は、くれぐれも控えめに。

CHECK POINT



グランシールが崩壊しはじめたら薬草を買うチャンスはもうない。船が着いた直後はお店はオープンしていないから気をつけてね。

月日が流れるのははやいもので、バルメキア大陸に移り住んでから、はや1年。より大きな国作りのため、ボウイたちが交流の旅に出発するのだ。

グランシール期待の星、ボウイが旅立つ!

バルメキア大陸で復興したグランシール国だけど、まだ完全に再建されたとは言えない。よりしっかりと国づくりのためには、この大陸にある多くの国々との貿易が必要だ。こう判断したアストラルは、ボウイたちに他民族との交流の旅を命ずる。その第一歩となるのが、ニューグランシールの東にあるリブル村だ。ボウイ使節団にかかる期待は大きいぞ。

そのリブル村へと向かう道に現われる11匹のモンスターたちは、大まかに4つのグループに分けられる。グループのくくりはマップを見てもらうことにして、まず最初のAグループ。

強さ自体はたいしたことないんだけど、あせって南東のほうに下りすぎると、今度はBグループの2匹までが攻めこんでしまう。じわじわと進みながら倒していこう。

A→B→C→Dの順番で倒していくのが安全策だけど、このバトルから一緒に旅をしてくれるピーターの動きに合わせて、臨機応変に対応するようにしたい。

サラだけでなく全員に薬草を持たせておいて、誰もがいつでも回復できるように準備しておくのをお忘れずにね。



■グランシールの発展はボウイにかかっている。重大な任務だけでもプレッシャーに負けず祖国のために勇気を持って旅立とう!

NEW CHARACTER

ピーター



ボウイたちの旅に同行するフェニックス族のピーターは自分で判断して行動するのだ!

ピーターの動きを研究しよう!

ボウイたちと旅をしてくれることになった、フェニックス族のピーター。

今回の戦闘から一緒に戦ってくれるんだけど、しばらくの間はプレイヤーが操作することはできず、ピーター自身の判断で行動する。この行動パターンには参考になる点がかなりある。

移動距離は6で、しかも空を飛んでるから地形に影響されることなく前進可能。それなのに、一

気に先に行かないで、のろのろとくっついてくる。

でも、敵が自分の攻撃範囲に入ったとたん、一気にダッシュ。一転してブルファイターになる、理想的な戦いかただ。ただ、キウイなどの弱い仲間に止めをささせようと思っていた敵にまで突っこんで、オイシイところはしっかりと持っていつてしまう。譲りあいの精神がだいぶ欠けてるんだよね。

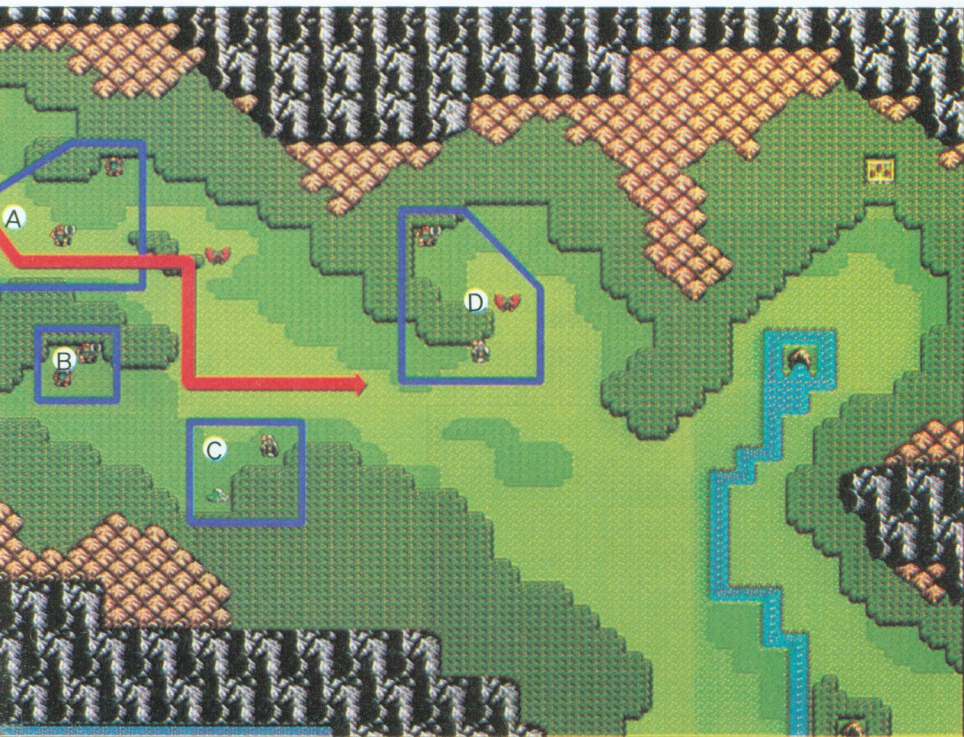
CHECK POINT



なかなかかしいピーターくんだけど、せっかくキウイのために倒さずにおいたHPの残りわずかの敵を倒しちゃなんて……。



勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
モンスターを全滅させる	ゴブリン×3, ハンターゴブリン×2, ウィッチ×2, グリーンベースト×2, パンパイアバット×2	なし



迷える小羊よ！ よくぞ、わが教会にまいられた。

やあ、ポウイ殿。見てください、この野ざらしの教会を。グランシールは建国の最中ですから資材が乏しく、教会を建てることのできないので、しかたなく外で活動してるわけです。

熱さ寒さがこの老体にはこたえましてなあ。はやく雨露をしのげる場所がほしい！ いまはポウイ殿の貴重な献金のおかげで、なんとかやっていけるって状態ですなあ。

ともあれ、ここは何が起ころかわからぬ新天地。冒険の記録はお忘れにならぬように……。



■とりあえず今は天気がいいのだが、雨なんか降った日にや大変そうな野ざらし教会。まあ、屋根がなくても、教会の業務には問題ないみたいだけだね。

神父の



光はあなたとともに！

闇の洞窟へ

ボルカノン神殿へはボルカノン山を越えるのがいちばん早いんだけど、険しすぎて山は登れない。闇の洞窟を抜けるしか道はない。急げ、洞窟へ！

バンパイアバットの呼び込み場所を考えよう

ボルカノン神殿へと急ぐボウイたちだが、そこかしこに現われるモンスターたちに邪魔されて、思うようなスピードで先に進めない。

このバトル⑩でも、少しでもボウイたちの歩みを止めんとするモンスターが襲ってくる。

開始直後のお相手はハンターゴブリン&ゴブリンの同族トリオ。こいつらの始末にとりかかっていると、すすとバンパイアバットが飛びこんでくるだろう。

こんな感じで3匹だと思っていた相手が4匹に、なんてことがあるから要注意。下手な場所で戦っていると、一度に5匹、6匹と戦うことになってしまうので厄介だ。どこにバンパイアバットを誘いだすがポイントになってくるぞ。

さて、マップのほぼ中心に位置する㊤地点。ここが、戦闘の山場になってくるはずだ。力強いダークドワーフとゴブリンの直接攻撃。間接攻撃によるハンターゴブリンの援護射撃。さらに、ウィッチの魔法攻撃。このように、見事にバランスの取れた強力なグループが攻め入ってくるぞ。

なるべく敵の戦力を分散させるように、一カ所に固まらずに戦っていこう。



■ボツンと離れたところに1匹いるバンパイアバット。うまく孤立させて、みんなを囲んで倒すようにしたいんだけど……。



■激戦地帯となりそう㊤地点では敵の力を分散させたい。固まっていたとウィッチのフリーズをくらったときに被害が大きいぞ。

NEW CHARACTER



マチルダ

ケンタウロスのマチルダは弓矢による間接攻撃が得意な元気ハツラツな少女なのだ。

アイテムの特殊効果を使いこなそう

武器やアイテムのなかには戦闘中に使うと特別な効果を発揮するものがある。

たとえば、力のリング。ふつうの使用効果は、装備している者の攻撃力を5ポイント上げるというもの。これを戦闘中に使うと、なんとアタックLV1と同じ効果が得られる。

まさに一粒で二度おいしいって感じだけど、ひとつ欠点があるんだよね。特殊効果を使いま

ぎると壊れちゃうんだ。

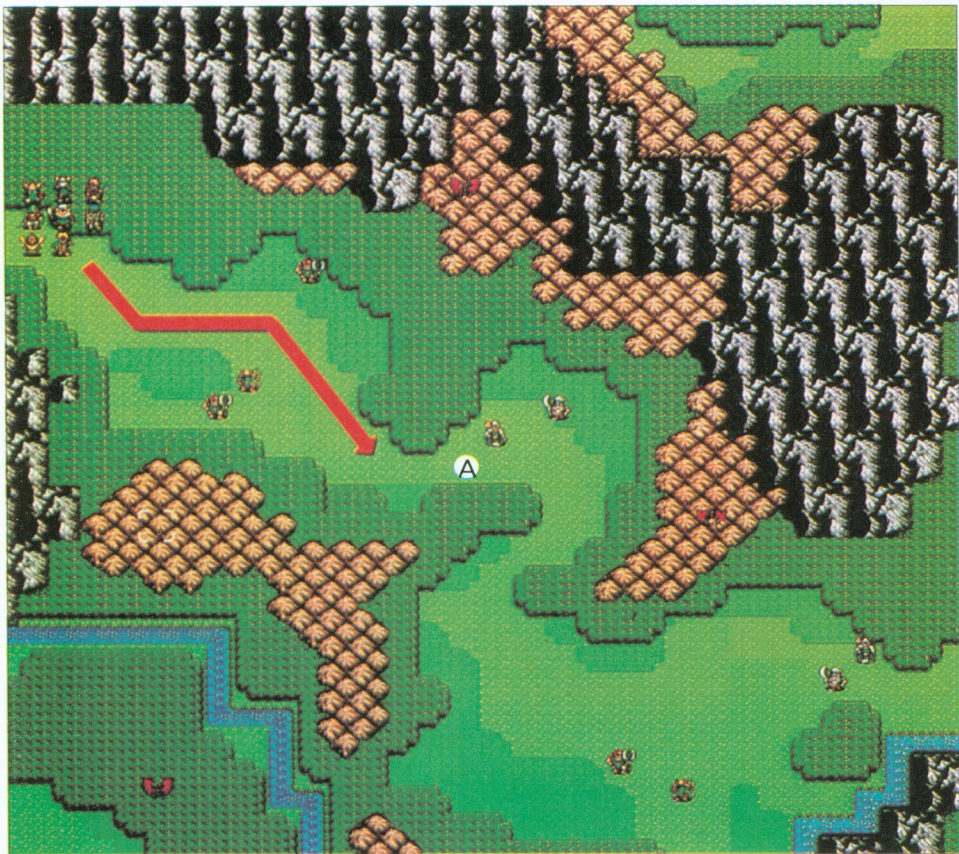
何回か特殊効果を使っていると、細かいヒビが入ったとの警告メッセージがでてくる。無視してそのまま特殊効果を使っているとこなごなにくだけちって、もはや修理不可能な状態に。警告メッセージがでた段階ならば町の店でなおしてくれるから大丈夫。貴重なアイテムが失われる前にきちんと修理しておこう。

CHECK POINT



こんなふうに警告メッセージがでたら、そのアイテムは使わないこと。戦闘が終わったら町のお店で修理してもらうのを忘れないように。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	ダークドワーフ×2, ゴブリン×3, ハンターゴブリン×3, ウィッチ×2, バンパイアバット×3	ちからのリング



神父の



光はあなたとともに!

迷える小羊よ! よくぞ、わが教会にまいられた。

野ざらしのグランシール教会にもだんだん献金が集まってきたしましてな、教会建設資金も着々と増えてきています。もちろん資金は定期預金して、残高が増えていくのを見るのが楽しみな今日のごろです。

これも、すべてはポウイ殿の

おかげですな。まずはお礼を申しあげます。ポウイ殿が倒れてくれるおかげで、お金ががっぽり入ってくるのですからね。

あ、ポウイ殿を生き返らせるときは所持金の半分をいただいておりますのです。ポウイ殿が倒れるたびにわが教会はうるおっていくわけですな。ありがたいことです。光はあなたとともに!

闇の洞窟

刷れない暗闇での戦闘にとまどうボウイたちをあざ笑う、強敵ホブゴブリン。どんな状況だろうと負けてたまるか。最後に笑うのは俺たちだ。

暗闇でうごめくホブゴブリンに一撃を！

ボルカノン神殿へと続くこの洞窟は、闇の洞窟というだけあって、中はまっ暗。明かるい空の下とはかなり勝手が違う洞窟内での戦闘には、最初とはまどってしまうかも。右にあるマップ写真では洞窟内すべてが見渡せるようになってはいるけど、実際にプレーしたときには、見える範囲がかなりせまくなっている。全体マップをこまめに開き、敵と自分たちの位置関係をつねに把握しながら戦うのがポイントだ。

スタート地点のちょっと先にある大きな岩で道が左右に分かれているが、右側はひとり分しか幅がない。ここは左側の広いほうから進軍して、モンスターたちをなぎ倒そう。

さて、階段を上ばった一段高くなっているフロアにいるホブゴブリンを倒せば、このバトル①は戦闘終了となるのだけど、その前に、まわりにいるバンパイアバットやウィッチたちを階段の下まで引っ張りだして倒す。それから、じっくりとホブゴブリンとの戦いに挑もう。

このホブゴブリン。一匹だけでもかなり手強く、サラひとりでは回復が追いつかないかもしれない。薬草や回復の実をたくさん用意しておいて、万が一に備えよう。



■闇の洞窟には強力なモンスターがいるって噂は聞いていたけど、このホブゴブリンがそんなに倒さないといけないぞ！



■ホブゴブリンはかなりの強敵。階段を上る前に、ホブゴブリンのまわりを固めるモンスターを倒しておかないとかなりキツイぞ。

せまい通路はまず体力のある仲間から

せまい通路を抜けなきゃいけないときに、なにも考えずに仲間を動かしていると大混雑してしまって、身動きが取りにくくなってしまいます。モンスターが攻めてきて、逃げたくても後ろに仲間がひしめきあって動くに動けない……なんてことにもなったら目もあてられない。

そんな状況避けるためにもどの仲間をどういう順番で動かすかを最初に考えてから、通路

を抜けるようにしたい。

騎士や戦士といった体力のある仲間が先行。それからアーチャーや魔法使いなどが続くというのが基本だ。仲間の移動能力を考えて、危なくなったときの避難場所を作っておくこともお忘れなく。

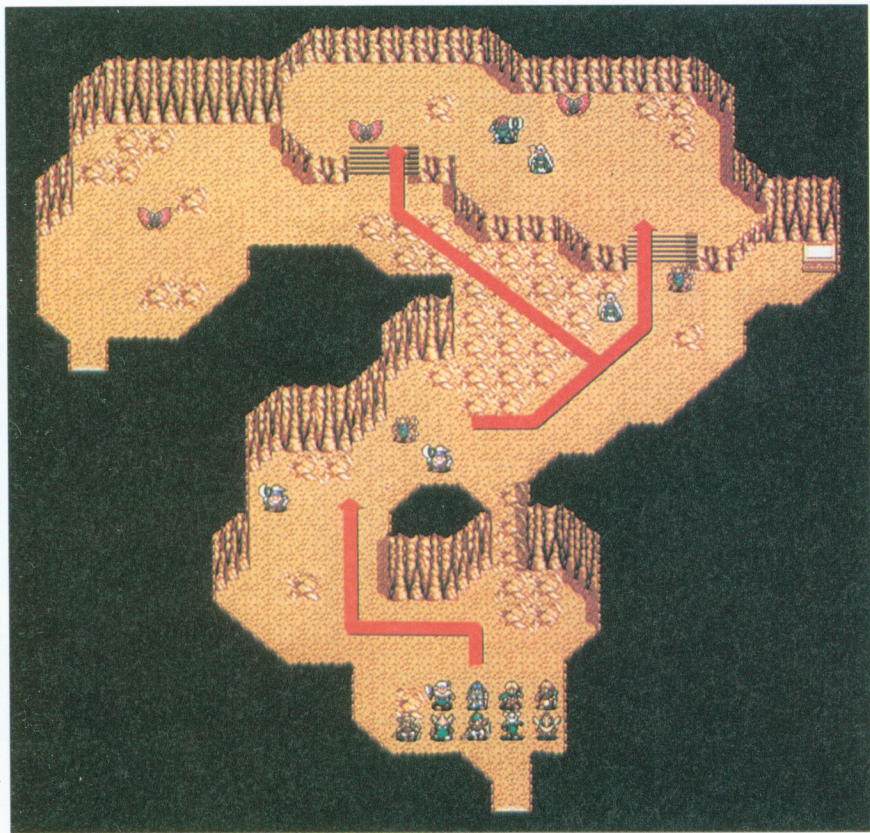
先頭に立つ仲間の体力回復が間に合わなくなることを先読みして、薬草などのアイテムを常備しておけば、なお安心だね。

CHECK POINT



せまい道を通り抜けなきゃならないときは体力のある戦士が先頭を歩くように。間違っても魔法使いなんかを先頭にしないようにね。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
ホブゴブリンを倒す	ホブゴブリン×1、ダークドワーフ×2、ハンターゴブリン×2、バンパイアバット×3、ウィッチ×2	なし



神父の



光はあなたとともに!

迷える小羊よ! よくぞ、わが教会にまいられた。

ほほお、転職したいと申されるか。……転職できる方はいないようですな。まだまだ修行が必要なようですぞ。

それでは、またいつでもお立ち寄りください。光はあなたと……。ちょっとお待ちください! ひょっとして、ボウイ殿が持っているのは……。その手に持っているものをよく見せていただけますか? おお! やはりわたしの思ったとおりだ。

ボウイ殿が持っているのは、“戦士の誇り”と呼ばれるものにしてな。どこで手に入れなさったのかは存じませんが、これは非常にすばらしいものです。説明せねばなりません。この戦士の誇りに秘められた力を解放すると、転職するときに戦士の方が“バロン”になれるのです!

これもひとえに神のおぼしめしですぞ。転職できるようになったら忘れずに、わが教会にお持ちください。光はあなたとともに!

ボルカノ山道

ボルカ村からボルカノン神殿へと続く山道での戦いは、仲間の動かし方が重要なポイント。いかに効率よく敵を倒すか。腕前の見せどころだ。

山道をかけのぼり、ボルカノン神殿へ

ボルカ村を抜けてすぐにある山道での戦闘となるバトル⑫。せまくなるしい上に、細かく区切られたフロア数の多さには閉口もの。どうしても団子状態になりがちだけど、イライラせずに落ちついて戦っていこう。

スタート地点そばの階段付近が、最初のポイント。できることなら階段途中での戦闘は避けたいよね。ここは階段の下の広い場所でホブゴブリンを倒したい。さっさと先に進みたいとはやる気持ちを抑えつつ、階段下でしばらく待つて、2匹のホブゴブリンを倒そう。

戦闘中盤の㊤地点で選択を迫られる。上のほうからやってくるホブゴブリンとデスマンクを倒し、そのまま全員でまっすぐ進んで、デスマンクを一気に潰しにかかるか。それとも、数人のメンバーは階段を下りるルートを進み、二手に分かれてじっくり攻めるか。

まっすぐ進んだときの問題は、グループ㊤のモンスターがデスマンクのいるフロアまで上ばってきてしまうこと。せまい場所での戦闘になるのはわかっているんだから、一度に相手にする数はなるべく少ないほうがいいんだけど。急いでコトをなんとかやっつけて言うしね。



■山道でモンスターたちがなかに探しているようす。こんなに大勢で探しているところを見るとよっぽど大切なものなんだろうね。



■階段を下りずに全員でまっすぐに進むと、デスマンクのいるフロアにこんなにたくさんいる敵が結果、この状況はキツイぞ!

堅実なルートを考えるのが勝利の近道

マップによっては途中で進めるルートが分かれるところがあるよね。

こういう場面に出くわすとどっちを選べばいいのか頭を悩ませてしまう。まっすぐ進むのが無難なのか。それとも二手に分かれたほうが得策か。

一概には言えないけれども、あわてるとログなことにならない場合が多い。

あるモンスターを倒せば勝利

という条件のときはまっさきにそいつを倒してしまおうと思うのが人情だけど、ほかの敵を残したままだと、そいつらにポコポコにされる可能性が大きい。

確実なのは、マップ上にいる敵をすべて倒してから、勝利条件のカギとなる敵を倒すようなルートで進軍することだ。多少手間がかかっても二手に分かれて進んでいったほうが結果的にはいい場合もあるんだよ。

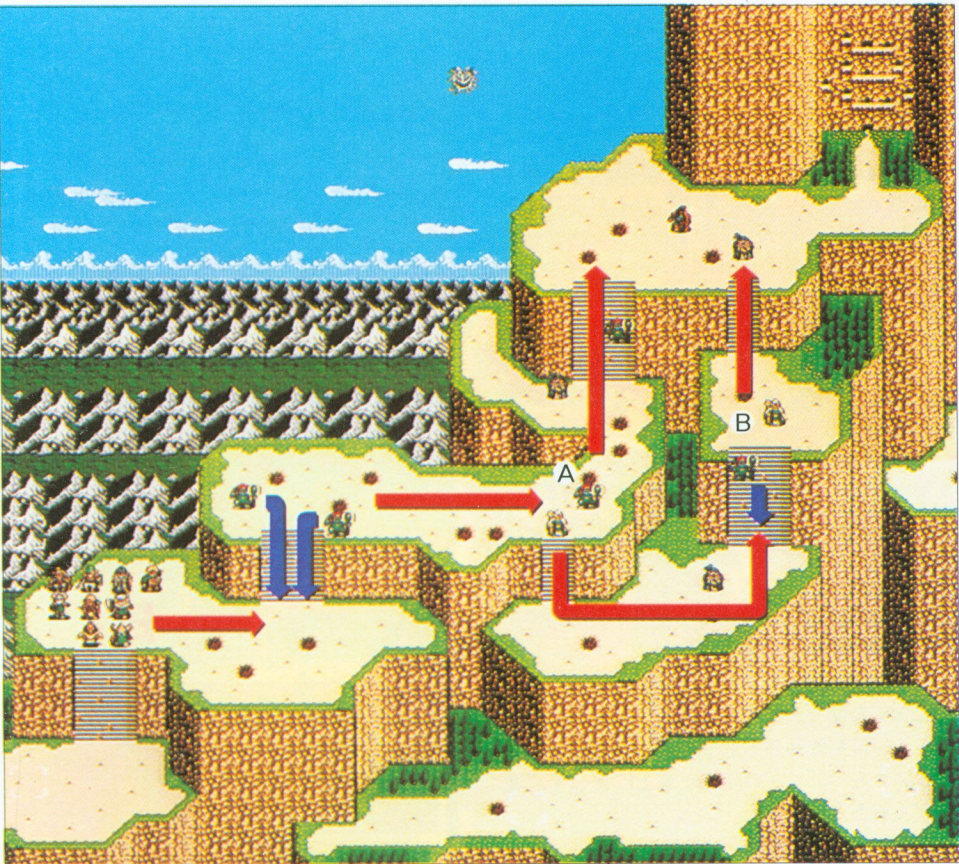
CHECK POINT



多少面倒かもしれないけど、階段のところで二手に分かれておくと、上のフロアでの戦いがラクになる。後々のことを考えて進軍して。

MAP
12

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
デスアーチャーを倒す	デスアーチャー×1, イビルクラウド×1, デスモンク×3, ホブゴブリン×5, ウィッチ×2	なし



神父の



光はあなたとともに!

このあいだわが村に倒れてきた少年ですが、いったいながったというのでしょうか。まだ意識不明ですから、直接たずねられないのですが、ボルカノン様のお怒りがあった直後に山道のほうからやってきたことなど、よくわからないことが多いのです。まずは、体を治してもらうことが先決ですのう。



■村にふらふらとやってきていきなり倒れたときは驚きましたなあ。

ポルカ村

ボルカノン様の庇護下にあるポルカ村。神殿から村に戻ると、悪魔軍の連中が我がもの顔でのさばっているのではないか。奴らを追いだせ！

悪魔軍に占領された村をとりもどせ！

ボルカノン神殿からポルカ村に戻ってみると、一足先に出発していたビドー国の王子・ルドが悪魔軍に襲われていた。村の人々は悪魔軍に寝返ったらしい……。いや、ひとりだけ勇敢な人物が残っていた。その名はゲルハルト。ボウイたちにまた新たな仲間が加わってくれた。

ポルカ村の中での戦いになるバトル⑬。3段に別れたこのマップのポイントのひとつは段差をうまく利用すること。たとえば、(A)地点。こういうところに、敵を誘いだし、上の段から魔法や弓で攻撃するのだ。

もうひとつのポイントは、中段から、いちばん下はどうやって向かうか。階段は3つあるが、右端の階段はひとりずつしか降りられない。ここを通るのは避けて、真ん中か左の階段を使って下のフロアに向かうことにしよう。

全員で強行突破する場合は真ん中の階段で一気に攻め込むのがいい。

二手に別れてはさみ撃ちを狙う場合は、真ん中の階段を使うチームの人員を多めにしておくこと。階段を降りると、イビルクラウド、ゾンビ、デスアーチャーの集団が真上にまっすぐ進んでくるぞ。



■村で行き倒れた療養中の少年を連れ去ろうとしたモンスターたちには、敢然と立ち向かうゲルハルト。勇気あふれる正義の人のなすど！

■段差の上から間接攻撃と魔法で敵を叩くようにすれば、体力の低い仲間も安全。うまく敵を崖の下まで誘いだすことがポイントだ。

NEW CHARACTER



ゲルハルト

獣人ゲルハルトは曲がったことが大嫌い。正義をつらぬく熱き血潮のナイスガイ。

ピーターの長所をいかした戦略を

これまでの戦闘では、自分の判断で動いていたピーター。正式にボウイたちの仲間になった、バトル⑬からはプレイヤーが操作することになる。

いままで見てきたように彼のような空を飛ぶ仲間は、地形効果の影響がない。移動距離も落ちないし、壁があろうがおかまいたし。ポルカ村のような段差のあるところだって関係ない。でも、ちょっと注意。地形効果

果がつねに0ってことは、防御力のボーナスもないのだ。

それでも、彼が加わったことで、ボウイたちの戦略の幅が大きく広がることに違いはない。たとえば、このポルカ村での戦闘だったら、崖の向こうにいる敵の近くまで飛んでいって、崖下まで連れだすとかね。

どんな場面でも器用に対応できる、心強いピーターの長所をいかした戦略を考えてみよう。

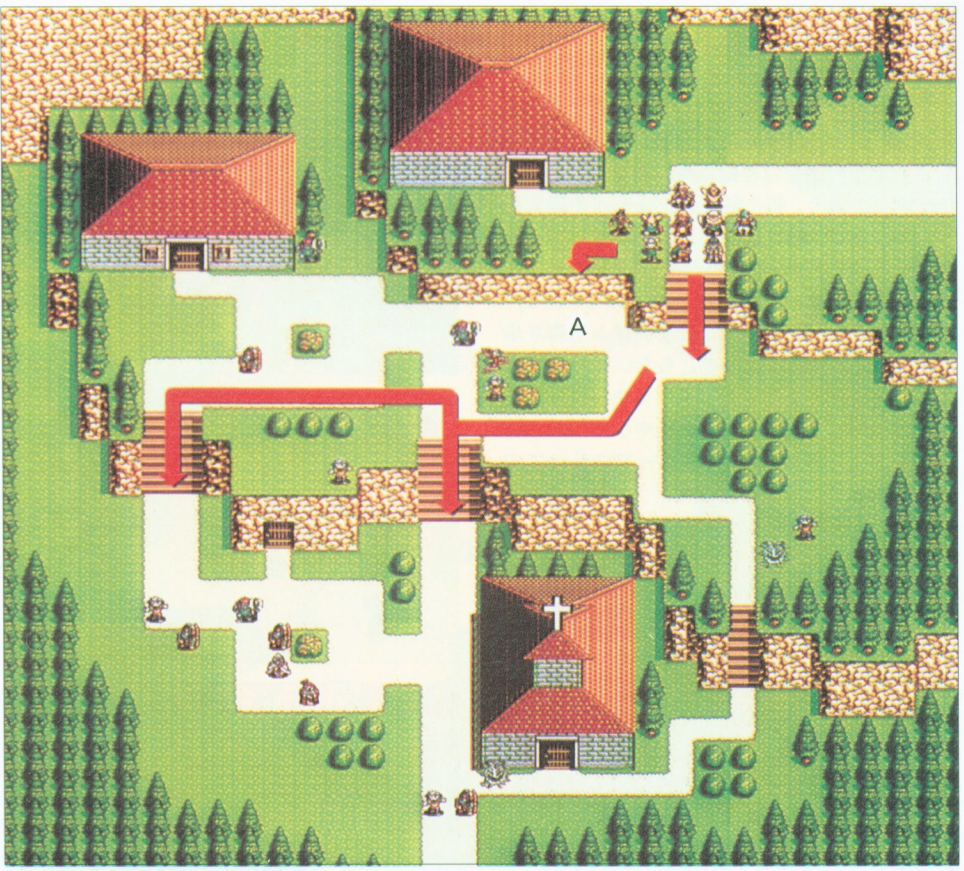
CHECK POINT



空中では地形効果なんて関係ない。ダメージ量を減らすことはできないけれども、それを補ってありある働きをしてくれるのだ。

MAP 13

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
マスターメイジを倒す	マスターメイジ×1、ゾンビ×4、ブラックモンク×1、ホブゴブリン×3、イビルクラウド×2、デスアーチャー×4	なし



アストラルの

 知恵袋っ!

ポウイもどンドン仲間を増やしておるようだな。誠にたのしい限りじゃ。それにしても、ゲルハルト殿はほんとうに毛深いのう。

ほれ、近ごろの若い女の子は毛深い男を嫌っておるだろう。近ごろ、頭の毛をそって、全身真っ白に塗りたい若者が多いのも、ひとえにモテたいから

なんじゃろう？ なぬ、それは暗黒舞踏と申すのか。はやっておるのか？

まあ、それはともかく女の子には目もくれず、いまよりもさらに毛深くなることを目指しておるゲルハルト殿は硬派じゃ。

ポウイもゲルハルト殿にならって養毛剤を全身に塗りたいって見たらどうじゃ？

砂漠地帯

リブル村の西に広がる荒涼とした砂漠地帯。足を取られてスピードの落ちる砂地では、いかに脱落者を出さないように進軍するかが重要だ。

足の遅い仲間にあわせて進軍していこう

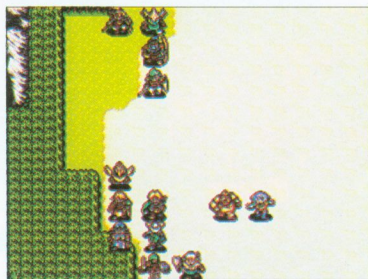
古代人のいるほこら目前での戦闘となるバトル⑭は、広大な砂漠地帯が舞台となる。

こういう砂地では移動距離にかなりの影響が出てきてしまう。特に騎士のヒューイや獣人のゲルハルトは、動ける距離が大幅に減ってしまうことを頭に入れて進軍しないと、彼らだけ取り残されてしまうことになるぞ。

逆に、移動距離の変化が少ない茂みや森を歩かせて、他の仲間が遅れをとらないようにするという考えかたもできる。ボウイやジャジャを中心とした砂漠部隊。ヒューイやゲルハルトの緑地部隊というふうに、2グループに分けての進軍もおすすめできる戦法だ。

マップ中央にいるゴーレム、ゾンビ、ブラックモンのグループ。このあたりでふたつのグループが合流するようにすると、ちょうどいいペースで戦闘を進めることができるだろう。

ここにいるブラックモンを使った経験値稼ぎ(24ページのコラムを参照のこと)をしていると、北東のゴーレム2匹と、イビルクラウドたちがやってくる。こいつらは、メンバー全員がそろったところで、ゆっくりと片づけてやろう。その前に負傷者の回復を忘れずにね。



■ゲルハルトは森のなかでの戦闘に威力を発揮。彼を中心とした緑地部隊と砂漠部隊で進軍する戦法もけっこう有利に戦闘できるよ。

■ブラックモンクで経験値を稼いでおくと絶対おトクでつせ。仲間になりたてのルドにおいしい思いをさせてあげよう。

NEW CHARACTER



ルド

ビド一国の王子ルドは、剣を片手にひとつ飛び。空高く舞い上がる姿にも気品が。

何度も戦闘になるのはどうして？

「あれっ？ さっき戦闘してこっちが勝ったのに、なんでまたバトル画面になるんだ？」こんな疑問を持った人も多いことだろう。じつはフィールド上でのバトルのなかにはくり返し戦闘状態になるところがある。このバトル⑭もそう。このように何回でも戦闘になる場所をエンカウントマップっていうんだ。

やりたくない人はリターンを使って戻ればいいし、やりたい

人は好きなだけ戦えばいい。

エンカウントマップに出てくるモンスターの落としアイテムを取り逃したならば、取れるまで何回でも挑戦できる。取れなくてがっかりした人にはうれしいニュースだよ。

もう二度と戦いたくないって人は、なるべく画面の端っこのほうを歩くようにすると、モンスターに会いにくくなる。覚えておくと便利だ。

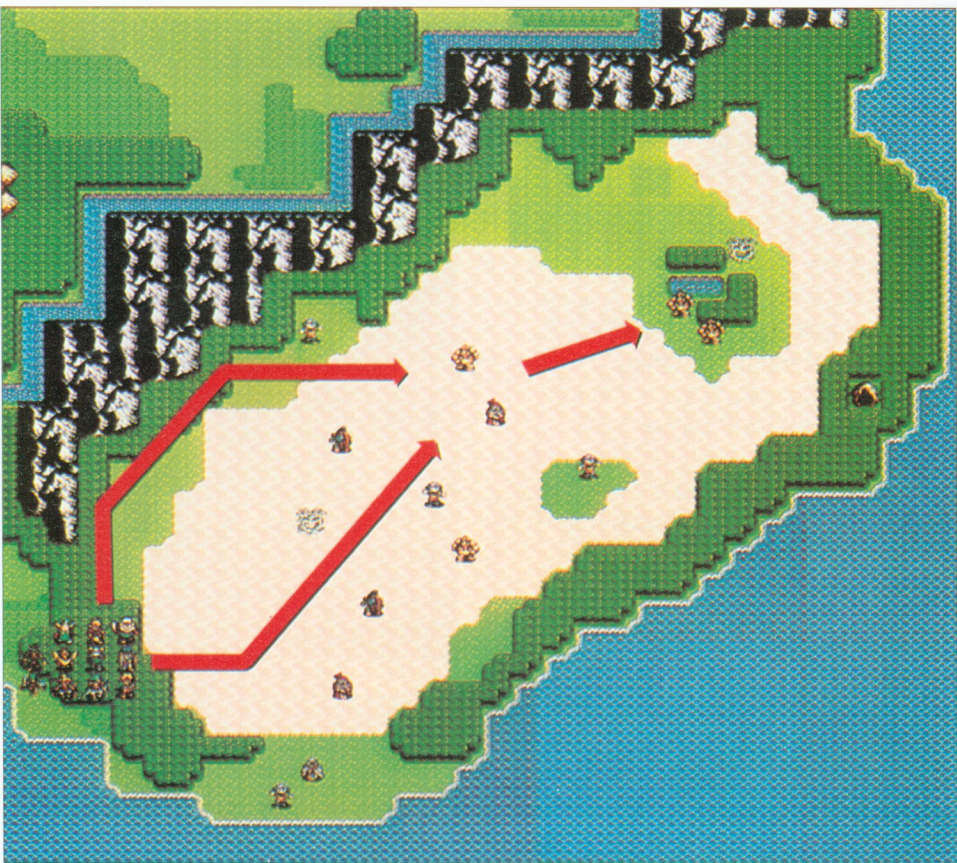
CHECK POINT

主要なエンカウントマップ

- バトル③ ハウエル宅へ
- バトル⑧ 洞窟前石切り場
- バトル⑩ 闇の洞窟へ
- バトル⑭ 砂漠地帯
- バトル⑰ 古代神殿へ
- バトル⑲ 妖精の森の西へ
- バトル⑳ クリードの館へ
- バトル㉒ ケット村の北

MAP 14

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	ゴーレム×4、ゾンビ×4、イビルクラウド×2、デスアーチャー×2、マスターメイジ×1、ブラックモンク×2	アイアンロード



アストラルの

知恵袋っ!

ポウイよ、砂の上のダメージ変化量は0パーセントだな。これでは敵の攻撃をモロに受けてしまうな。敵が近づいてきたら緑地に逃げて少しでもダメージを減らすことを考えても損はするまい。ほんの少しのダメージの差が命取りになることもあるからな。年寄りの話は聞いておくもんじゃぞ!



■敵のほうから寄ってきてくれるうちには、ひたすら待ちの戦法でいこう。

グランズ島へ続いているという古代通路。ここを抜けてしまえば、もう帰れないと思っていた生まれ故郷に戻れるのか。グランズ島へ逃げ!

謎の通路を調べる前にモンスターを片づける

グランズ島へと続く古代通路にやってきた。ここにもモンスターたちが待ち受けているが、そんなのかまっちゃいられないぜ!

いちばん上のフロアにいるボウシューターを倒せば勝利となるんだけど、柱や段差があって一気に進軍できないこのマップ。どういうルートで進軍していこうか。

スタート地点のボウイたちの前にある柱。この柱の左側にはガーゴイル。右にはゴーレムがそれぞれ1匹ずついる。気をつけておきたいのは右側のゴーレム。このゴーレムを相手にしていると、上のフロアからボウシューターが襲いかかってくる。カズンらの魔法や間接攻撃と、いつもながらのピーター、ルドの鳥人コンビで対抗しよう。

中段から上段フロアに向かう階段は2つ。左の階段は広くて上ぼりやすいが、その前にある柱のせいで、一度に一人ずつしか通れない。全員まとまって上のフロアに行きたいのなら、右側の階段を上ぼるのがおすすめだが、二手に分かれて上で合流、はさみ撃ちを狙うというのも手だ。また、鳥人ならば直接、上のフロアに飛んで行くこともできるぞ。



■空を飛べる仲間なら倒れている柱を飛び越えられる。ボウイたちが上のフロアに着くまでに少ししちも敵を倒しておきたい。



■左側の階段に続くルートは倒れない柱のせいでひとりずつしか通れない。二手に分かれるときにここを通るのは2〜3人がいい。

魔法使いに魔法を使わせないテクニック

自分たちが使うときは便利このうえない攻撃魔法も、敵が唱えてくるとやなものだね。なんとか使わせない手だががないものか?

アンチスペルで口封じすれば大丈夫だけど、じつは、もうひとつ方法がある。

魔法使いは、直接攻撃が届く距離内にひとりだけ敵がいる場合、魔法よりも直接攻撃を選ぶ傾向があるんだ。

戦士などの体力のある者が、ひとりで攻めこんで、他の仲間は少し離れた場所で待機だ。

打たれ強い戦士にとっては、魔法使いの一撃なんて蚊にさされたような痛みでしかない。あとはこちらに倒されるのを待つだけ。これで大損害を防げるはず。知らなきヤソンでしょ。

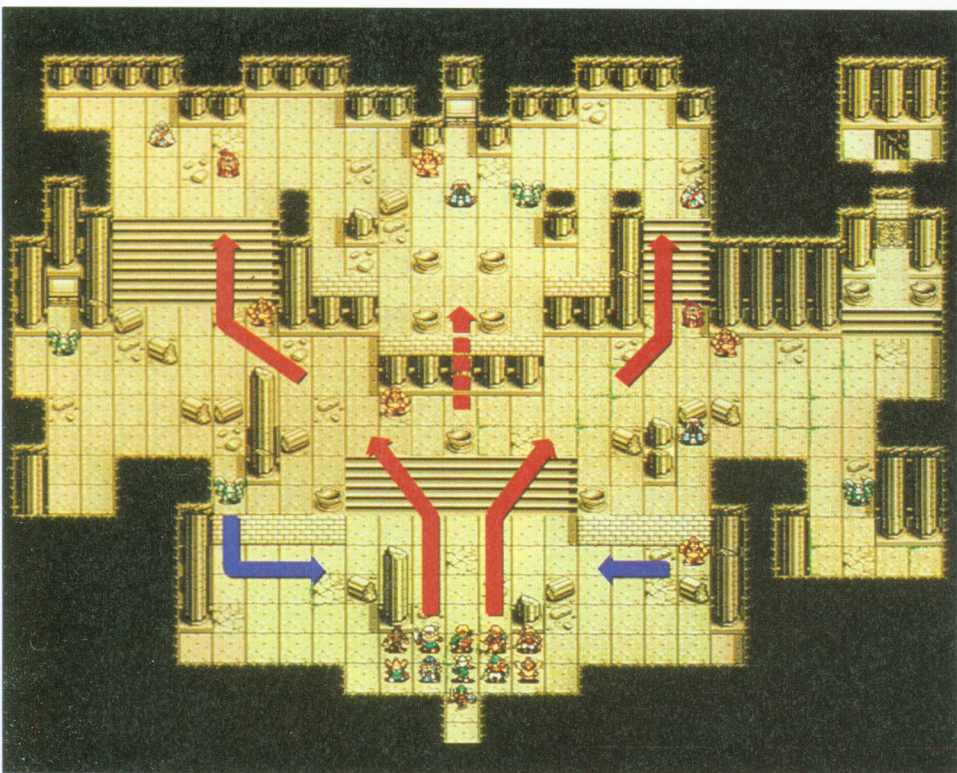
ただしヘルプラスT1を使う敵にはこの方法が通用しないので注意してね。

CHECK POINT



魔法使いから魔法をとつただけの弱虫。マスターメイジごときに殴られたって体力のある戦士だったらぜんぜんへいちゃらさ!

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
上のフロアにいるボウシューターを倒す	ボウシューター×1、マスターメイジ×2、ゴーレム×5、ガーゴイル×4、ブラックモンク×2	ちからのワイン



アストラル様の



知恵袋っ！

ふむ。ポウイよ。おまえはど
うしても戦闘中に宝箱を開けたい
と申すのか？ しかたないの
う。そんなにダダをこねるの
ならひとついいことを教えよう。
下のフロアにある宝箱のあたり
には壊れた柱がゴロゴロして
おるじゃろう？ ポウイたちで
は歩きにくくてたまらん。

じゃが、ピーター殿とルド殿
はどうじゃ？ 空を飛ばす彼らに
はそんなことは関係ないな。宝
箱を守るガーゴイルがいなくな
ったスキに取りにいけば、安全
でしかも楽じゃのう。じゃがな
あ。まあ、ワシの長年の経験によ

れば、宝箱を安全に取ることが
できても、その宝箱が安全とは
限らないということじゃ。な
に、意味がわからんとな？ ま
あ、若いうちは痛い目にあうの
も修業のうちというところか。



■ こういう位置から宝箱を取れば、ガー
ゴイルの存在自体を無視できるのだ。

クラーケンの川

狂暴かつ巨大な伝説の怪物クラーケン。いっばしに川のぬしを気取るイカ野郎だって、ボウイの剣の前では八つ裂きにされる運命でしかないのだ。

足が8本。腕2本。巨大な化け物クラーケンを倒せ

港町ハッサンへ向けて川を下だるボウイたち。もうすぐ町に着くというところで、とてつもなく巨大なながイカダを襲ってきた。8本の足と2本の手を持つ化け物、クラーケンだ。

このバトルを攻略する前に、まず伝えておかなければいけないことがある。バトル⑭と⑮を飛ばしてここに来てしまった人は、必ず引き返すこと。いきなり戦っても勝てるみこみはほとんどない。レベルアップしてからまた来よう。

さて、悲しいかなイカダの上は足場が狭く、水中にいるクラーケンにダメージを与えるのは一苦勞。水際に立っていると、腕や足が近寄ってくるけど、おびきよせる場所を考えないと、ひとりではしか攻撃できなくなってしまう。そうならないためにはイカダの浮きの部分にかかっている丸太、この上の△地点に仲間を立たせてみる。すると、ここを狙って足や手がやってくるはず。これなら最大4人での攻撃が可能だ。足はこれでOKだけど、問題は間接攻撃もできる腕。こいつは水際から一步下がった場所に待機し、イカダにぴったりくっつくところまで引っ張りだそう。これなら直接攻撃しかできない仲間でもダメージを与えることができるぞ。



■足が△地点に立っている仲間を攻撃してきたらチャンス到来。最大5人同時で攻撃できるこの場所にクラーケンレッグを倒そうぜ。

■間接攻撃できる腕のほうは、イカダのへりから一步下がったこの場所に待つ。イカダのへりにへりついたら速攻で倒しちゃえ。

なんだこのイカ、すんげえ強いぞ！

足や腕をあてるていど倒すと、今度は本体であるクラーケンヘッドの登場だ。だけど、こいつはあまりにも強い。アクアブレスをくらったらキウイなんかはひとたまりもないだろう。弱い仲間には攻撃の届かない安全な場所に待機させるようにしておかないと、次々に倒されていってしまうぞ。

倒されるのは承知の上で、あえて前線に立たせて攻撃を受け

させる。こうやって身代わりを立てて1ターン稼ぐというやり方もできるけど、やっぱりいくらなんでもひどすぎるよね。

左側の浮きに避難させていれば、絶対に攻撃を受けることはない。弱い仲間はここに待機させておいて、どうしようもなくなったときにだけ出撃させるようにね。

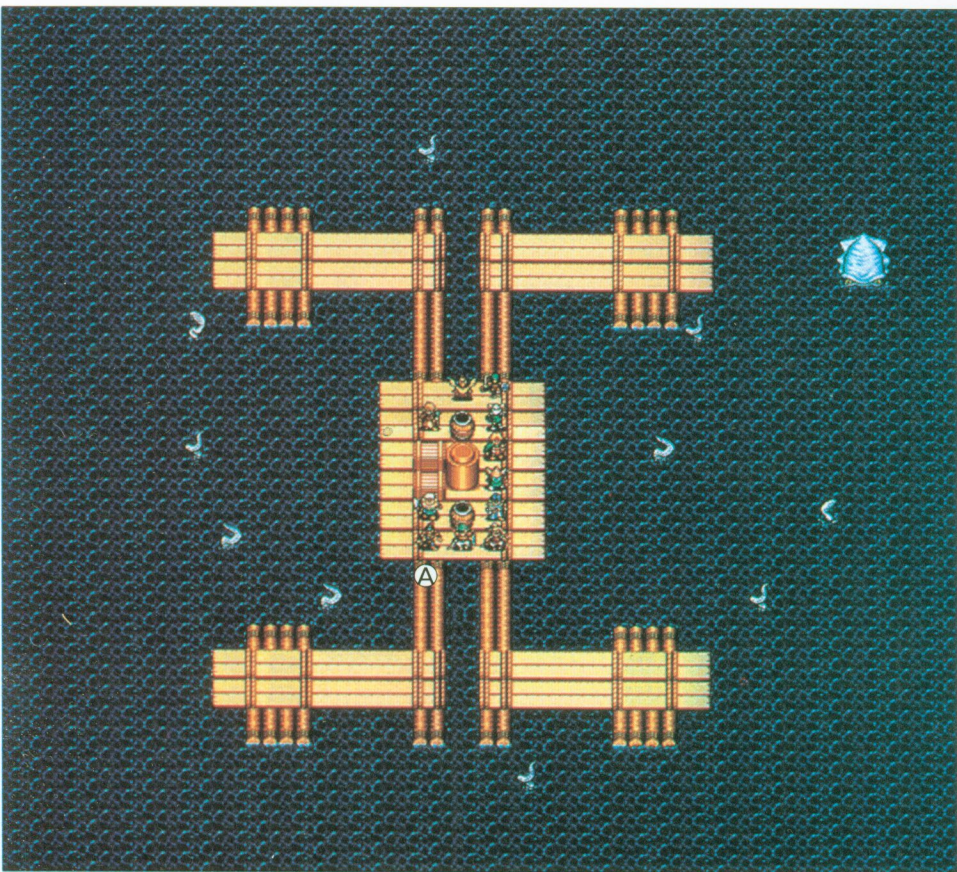
もちろん危なくなったら、無理せずリターンを唱えよう。

CHECK POINT



クラーケンヘッドが吐き出すアクアブレスは強烈！の一言につきる。体力のないキウイなどはまず一撃で昇天しちゃうだろう。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 16
クラーケンヘッドを倒す	クラーケンヘッド×1、クラーケンアーム×2、クラーケンレッグ×8	なし	



アstral様の



知恵袋っ！

ポウイ！ 気をつけろ！ このクラーケンとやらは、かなり手強いぞっ。ワシも長いこと生きてきたが、こんなに大きなイカなど見たことないわい。丸焼きにしたら、いったい何人分になるんじやろうか。あんまりうまそうな感じはしないがのう。

なんて想像してる場合じゃないぞ！ ほれ、腕だの足だのに

水のなかにひきずりこまれないように注意するんじや。

あ、おまえに伝えようと思っておったことを忘れておった。ワシの経験からすると、水のなかにいるものは寒さに弱いぞ。フリーズの魔法がよく効くはずじゃっ！ なにっ？ フリーズを使えるものがおらんじやと？ ワ、ワシの知恵袋が……。

古代神殿へ

草木も生えない荒れた砂漠における唯一の憩いの場、オアシス。このオアシスをめぐっての戦いに
なりそうな予感。砂に足を取られぬよう要注意。

砂漠での戦いに、逃げ場はない！

古代神殿に向かう途中に広がる砂漠地帯がバトル⑬の戦闘フィールド。バトル⑭に続いて、またまた砂漠での戦いとなるわけだが、あの子の教訓をいかして、歩行能力が落ちてしまう仲間は緑地を歩かせるようにしよう。

砂漠部隊と緑地部隊の二手に分かれるとしても、砂漠での戦いがメインになるのは明らかだ。緑地部隊の主力はゲルハルトやヒューイになるだろうが、ヒールを操るサラは、やはり砂漠部隊に加えたい。緑地部隊のメンバーには回復アイテムを十分に持たせておくように。

砂漠部隊がスタート地点からまっすぐに左へ進んでいくにつれて、オアシス周辺に敵が集中してくるぞ。ここが激戦区になるのは必至。

まとめて相手するのは大変だけど、ちょっとした工夫をすればだいぶ楽になる。

まず、このオアシスをはさんで南側に敵を集めてみる。そして、北側からは魔法や弓などで攻撃。南側は直接攻撃による力と力のぶつかりあい勝負する。このように全員の能力をフルにいかしきれるように工夫することが大事だ。持てる力をすべて使って、遊んでいる仲間を出さないようにしないと勝利は見えてこないぞ。



■オアシスをめざして全員でバリバリ進む。あら、敵味方が入り乱れちゃってごっちゃごちゃ。これじゃ戦いにくいなあ。

■オアシスをはさんで、北側には間接攻撃のアーチャーや魔法使いを。そして南側には戦士や騎士などで攻撃すると効率がいいぞ。

アンチドウテは進化するのだ！

サラなどが唱えるアンチドウテ。この魔法は毒を消し去ることができるよね。中盤以降、アンチドウテの出番はますます増えていこう。この魔法の使いみちは解毒だけじゃないってことは知ってたかな？

レベル1のときは毒を治すことしかできないけど、レベル2になると、マヒも治療できるようになる。レベル3ともなれば、呪いを解くことさえ可能になって

しまうのだ！

神父さんには申しわけないけど、アンチドウテがあれば教会の用事は転職とセーブするだけになってしまう。回復費用がいらなくなるってわけ。回復費用すらもったいないと感じる儉約家の人には朗報かもしれない。

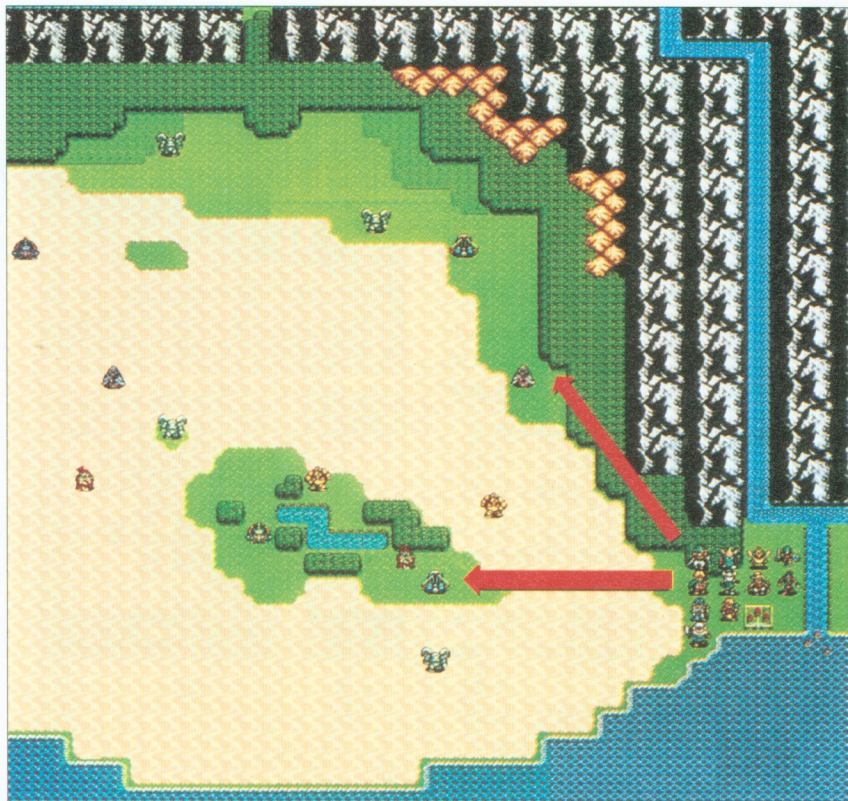
まあ、たまには、献金するつもりで教会で治療してもらってもいいかもね。でないと、教会の運営資金がなくなっちゃう？

CHECK POINT



アンチドウテのレベルさえ上がってしまえばシビレちゃっても呪われちゃっても怖くない。教会泣かせの魔法がもしれないね！？

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	インスマンス×2、ガーゴイル×4、ゴーレム×2、ボウシューター×2、ブラックモnk×2	なし



神父の



光はあなたとともに!

迷える小羊よ! よくぞ、わが教会にまいられた。

そなたたちを調べてしんげよう! うむむ、どなたも死んでいないし、全員健康なようですぞ。しかし、最近、みなさんは一段と丈夫になりましたなあ。

はあ、アンチドウテのレベルが上がって、教会で治療する必要がないと。そうですか……。いえいえ、決して不満であるとか、そういうわけではありません。

ただ、わが教会の収入源は、あなたがたを治療したり生き返したときにいただいておりますが、現状なので。

それなのにボウイ殿ときたら自分たちで治療しちゃうんですか? 殺生ですな。だってセーブではお金をいただいてないじゃないですか。助けるとして、たまには教会で治療してくださいね。

はるか古代から、この神殿に眠るキャラバンを守りつづける青銅の巨人・タロス。雷を呼び起こすタロスの剣をたざさえるこいつを倒すしかない！

古代神殿でキャラバンを手に入れろ

ロイド博士に連れられて古代神殿へとやってきたボウイたち。彼が言うにはここに古代人の作った乗り物“キャラバン”があるらしい。

だが、貴重なものだけあってすんなりとは手に入りそうにない。タロスという強大なモンスターがこの神殿に鎮座しているのだ。

このタロスは、最初にアケレスのつるぎという武器で叩かないことには、まったくダメージを与えることができない。一回でもアケレスのつるぎで叩いてしまえば、あとは普通の武器でもダメージを与えられるようになるぞ。

攻撃力や防御力などのデータはたいしたことなく、しかも、まったく歩けない巨像タロス。だが動かないのをいいことに、こいつの近くに仲間を大勢待たせておくと、タロスの剣を使われて、大打撃を受けてしまう。

多人数を一度に狙うことが可能なこの剣が与えるダメージは大きい。これのおかげで、一網打尽にされかねない。

ここは3~4人ほどの選抜軍で攻撃し、他のメンバーは少し離れたところに待機させておく。危なくなったら下がって、HPを回復。地味ではあるが堅実な、この方法で攻めていこう。



■アケレスのつるぎで一度叩かないことにはタロスの体力を奪うことは絶対にできない。必ず入手してからタロスに挑め！



■不用意に大勢でタロスに近づく、タロスの剣が呼び起こす雷に打たれて、大きなダメージを受けてしまうぞ。要注意だ。

キャラバンはボウイたちのものだ！

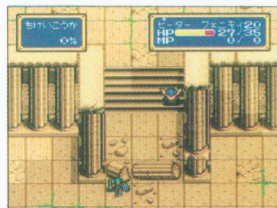
この古代神殿における戦いは、そこかしこにある柱がネックとなり苦しい戦いを強いられることになりそう。障害物を飛び越えてくるガーゴイル、遠距離攻撃をしかけてくるボウシューターたちが、思うように動くことのできないボウイたちを狙ってくる。

下段にいるモンスターを倒したら、次はタロスのいるフロアに向かう。3つある階段の真ん中

は、倒れた柱で道をふさがれてしまっている。障害物乗り越えられるピーターとルドをまっすぐ進軍させ、タロスのまわりにいるモンスターをあらかじめ倒しておこう。

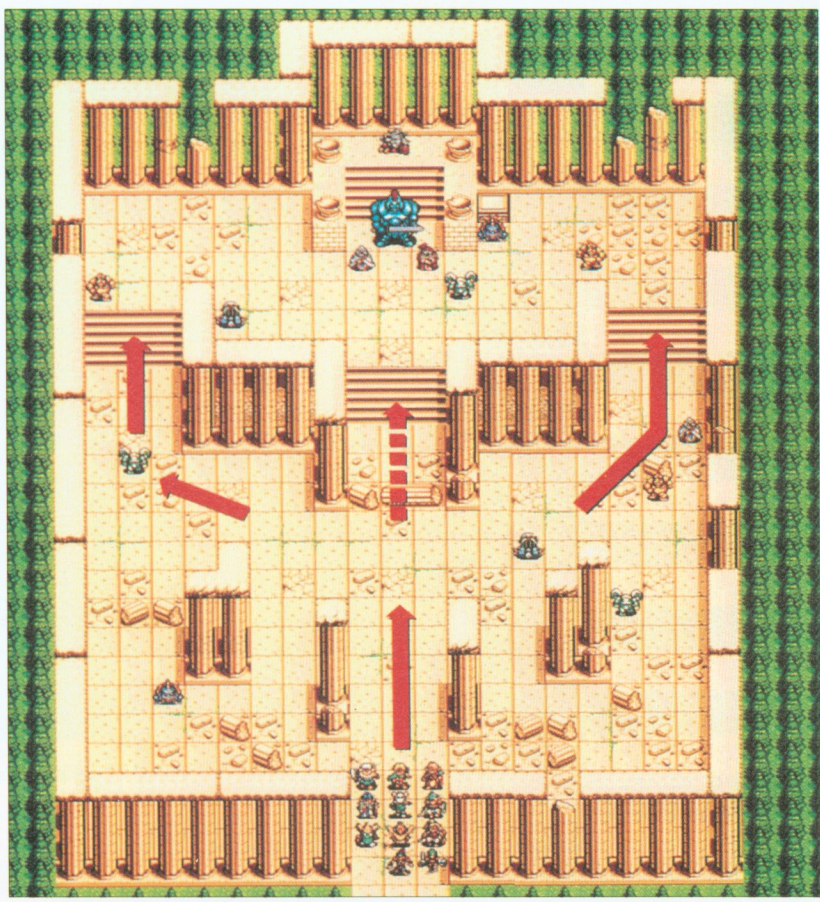
残りのメンバーは二手に分かれて左右の階段を上張り、真ん中で合流。持てる力を結集してタロスを倒してしまえ。キャラバンは目前。なんととしてでも、古代の車を手に入れろ！

CHECK POINT



ピーターとルドの鳥人コンビには柱を乗り越えてもらって上のフロアにいる敵を片づけてもらっておくと、あとがずいぶんラクになるよ

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
タロスを倒す	タロス×1, インスマンズ×2, ボウシューター×2, ブラックモンク×1, マスターメイジ×2, ゴレム×3, ガーゴイル×3	タロスの剣



ボウよ、このタロスはほんとうにバカでかいのう。古えの塔ぐらいあるんじゃないのか？

それは、ちとおおげさかもしれないが、気をつけなきゃならんのが、こいつの持っているタロスの剣じゃな。一見すると、ただの大きな剣でしかないが、奴が、ふんむと気合を入れると、雷を発生させることができるのじゃ。そんなの聞いてないよーって感じじゃのう。

ステータス画面にも、そんなことは書いてなかったのう？

そうなのじゃ。このような特殊攻撃は、ステータス画面からの情報では読み取れん。じっさいに、攻撃を受けないとわからんのじゃ。

この先にも、火を吐いてきたりする敵が待っておるが、ステータス画面にはなにも書いてないから注意するのじゃ。ワシの教えを守って頑張るようにな！

STREET OF NO RETURN 2

Root	Battle	Items
洞窟前石切り場	battle-8	○元気のパン ○戦士の誇り
ニューグランシール国	battle-9	○回復の実 ○毒消し草 ○天使の羽 ○癒しの滴
リブル村	battle-10	○悟りの蜜 ○ミスリル銀
闇の洞窟	battle-11	●ミスリル銀 ●銀の戦車
ボルカ村		○守りのミルク ○疾走のリング
ボルカノ山道	battle-12	●スチールソード ●ウッドパネル ●力のワイン
ビドー国		●アキレスの剣
ボルカノン神殿		○いだてんピーマン ●ミスリル銀 ○ミスリル銀
ボルカ村	battle-13	●癒しの水
砂漠地帯	battle-14	
古代の石を継ぐ者のほこら		
古代通路の遺跡	battle-15	
リブル村	battle-16	
ハッサン	battle-17	
古代神殿	battle-18	

アイテムリストの見かた
 *○は樽・壺などから見つかるアイテム
 ●は宝箱から見つけるアイテム
 ○は隠しアイテム
 *次の引き出し線までのアイテムがそのエリア内で入手可能
 *クリア必須アイテムはこのリストに含まれません

攻略篇・Part3
魔王降臨
パルメキア大陸南部・2



ニューグランシール城&町

躍進するニューグランシール。ポウイたちの旅の成果で外交も始まっているみたいだ。

■お城も落ち着いてきた

ポウイたちがいない間に、若い兵士たちも修行をつんで、だいぶたのもしくなってきた。前から旅に出たがっていたアストラル。今度はうまく王様をまるめこんで、軍師として参加してくれることになった。さすが師匠！ って感じ。



武器屋リスト			
ブロードソード	1600	バスターソード	2600
ヘビーランス	1600	ラーズアックス	2250
ロビンのや	1480	アサルトシエル	2500
フレイル	1490	まもりのつえ	2380
レザークラブ	1300	パワークラブ	1800

道具屋リスト			
やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしそう	20
ようせいのこな	100	てんしのはね	40

◎この町ではこれを買え!

売ってる武器のほとんどが転職後に装備するものだ。アサルトシエルは大砲をぶっぱなして敵を一撃! 防御力が5ポイントもアップする守りの杖も買っておくべき。

■町は発展

建設中だった家も完成し、町は順調に発展しているようだ。ポウイも前回ここを旅立ってから、見違えるように成長したもんね。しかし、まだまだ続く世界の危機を不安に思う人ももちろんいる。そういえば北の空を大きなものが降りていくのが見えたという人もいたが……。



■爆薬は必需品

爆薬を発明した人を覚えているかな? 新たな旅立ちの前に、ぜひとも手にいれておきたいね。これとドワーフからもらったあれさえあれば千人力だね。アストラル様、もらってるいいでしょ?



■商人もほくほく顔

町のお店の品揃えが充実してきた。これも、ポウイたちの外交役が成功したということ。貿易が始まり他の国の商品が入ってくるようになったんだね。売上が増えたと商人もほくほく顔だ。

ポウイのひとりごと……



ふーっやっぱり故郷の町は落ち着くなあ。次の旅にそなえてしっかり休息をとらなくちゃ。この町も人々の努力で見違えるように発展している、僕たちもがんばって必ず世界に平和をととりもどさなければね!

いつもはゆっくり話すヒマもないし、新しく知り合った人もいるので、本陣でみんなとすごしてきたところだ。キャラバンとちがってスペースが広いから、みんなゆったりくつろいでたようだ。パーティに入ってる仲間はずいぶんいい感じ!

感じて待機しててくれる。みんなファイト満々だ。キャラバンで休養している人たちは、お茶を飲んだり、ベッドに寝ころ



んだりしてくつろぐか、戦闘の訓練をしたりしている。さっきキウイがよける練習をしたたけ。ところで、なぜかアストラル様は、女の子のいるテーブルに座りたがるクセがあるみたいなんだよなあ……。

そういえばキャラバンの中でジャジャが彼女たちにちょっかいだして、嫌われているみたいだった。悪魔と戦ってるのに、何を考えているんだ?

でも、みんな次の戦いに闘志を燃やしてとっても頼もしい。さあ、力を合わせて悪魔を倒しに行こう!!



悪魔のしっぽへ

森の中での戦闘こそゲルハルトの本領発揮。樹木のあいだを駆け抜けて、敵に近づき一撃必殺。悪魔のしっぽに住むというクリードの館をめざせ！

森林での進軍はスピード低下に要注意

妖精の森から西へ向かって歩きだすと、すぐにバトル⑱に突入。

序盤戦、スタート地点近くの草原ではこれといった問題はないかもしれないけど、マップ写真を見ればわかるように、中盤から後半にかけては、どうしても森の中を通らなければならない場面が多くなってくるはず。地形によって移動距離に違いがでてくるのは、ご存じのとおり。

戦力の中心となる戦士や騎士などの歩みが遅くなるのは痛いけど、忘れちゃならないのがゲルハルト。森での移動を得意とする彼を中心メンバーにすえて戦っていこう。

まずは、北からガーゴイル。南のインスマンズとボウシューターがスタート地点のボウイたちをはさみ撃ちしようとしてくる。なるべく動かないで近くにくるまで待とうとしていると、今度はボウシューターとインスマンズが攻めてきてしまう。

速攻で攻め込むときは、思い切りダッシュ。敵との間合いをはかりながらじっくりと攻めるときには、じわじわ進む。こんなふうに、攻撃のリズムに緩急をつけることが、ダメージを最小限に抑えるコツだ。



■スタート地点付近の川をはさんでの攻防では、この場所へ、いかに敵を集めないかがポイントとなる。鳥人をうまく使いこなすのが勝利へのカギ。

NEW CHARACTER

ミック



好奇心旺盛でおちゃめなケンタウロスのミック。将来有望な前途あふれる少年だ。

しゃくねつのためで戦力の増強を

西にいるハイブリストは“しゃくねつのため”を持っている。炎でダメージを与えることができるこのアイテムを手に入れることができれば、キウイなどの攻撃力の低い仲間を持たせて、戦力アップを狙ってみよう。くりかえすが、アイテム欄の空きを作っておかないことには、敵を倒したときに“落としアイテム”を手に入れるのは不可能だ。忘れなようにね。



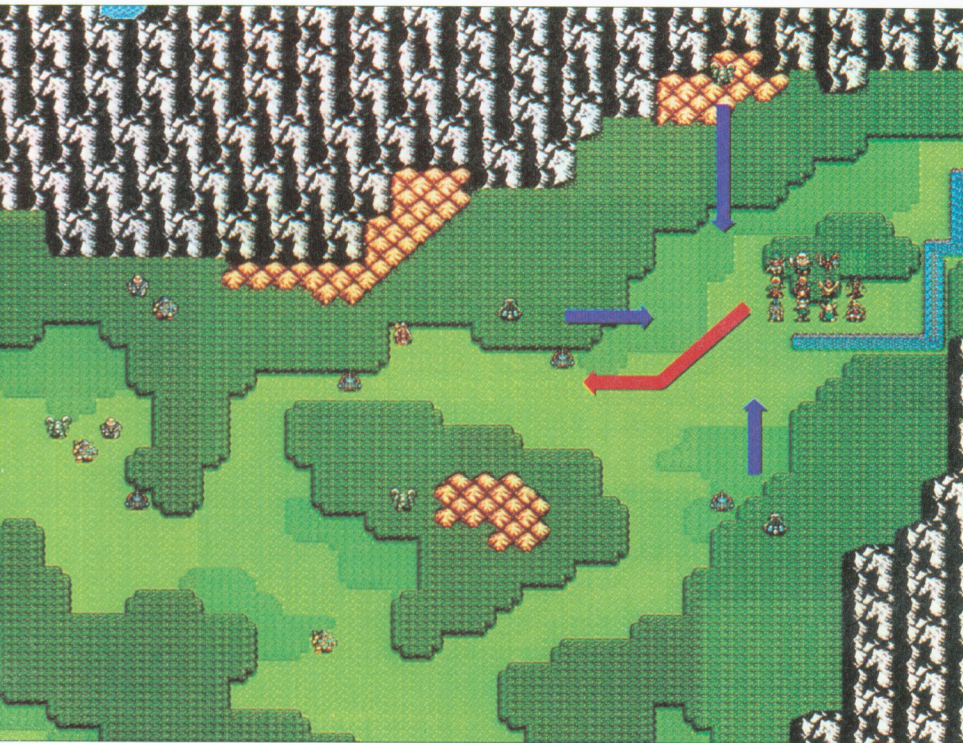
それまでは貧弱なキウイちゃん。「ボク、力ないカメ……。みんなボクを役立たずだっていじめるカメ。強くなりたいカメ……」

CHECK POINT



しゃくねつのためを使ったとたん見る見るうちにパワーアップ。「見て！ ボク、こんなに強くなったカメ！ 敵を倒せるカメ！」

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム	MAP 19
モンスターを全滅させる	ダークマダム×1、ハイプリースト×2、オーク×2、ガーゴイル×3、ボウシューター×2、インスマンス×3	しゃくねつのたま	



迷える小羊よ！ よくぞ、わが教会にまいられた。そなたたちを調べてしんぜよう。なんと！ カズン殿はウィザードに転職できませんぞ！ ここで“奥義の書”を使えばソーサラーになることもできるが、どうなされるおつもりかな？ 魔術をこのままきわめれば、ゆくゆくははブレイズレベル4など、超強力と言われる呪文を唱えることもできましょう。しかし、ソーサラーになると今まで覚えた魔法はすべて忘れてしまわれ、ソーサラーの魔

法である召喚魔法をイチから覚えていただくこととなりますぞ。これは自然の力を呼び出し、かわりに戦わせる希有な魔法。風の精であるダオ、炎の精霊のアポロン、水の精霊のネプチューン、きわめつけは万物の精霊・アトラスまでが、戦いに協力してくれるはず。それぞれの戦いぶりに、目をみはられることでしょう。召喚魔法の使い手は、滅多におりません。ミトゥラ神の特別なおとりはからいでもあれば別ですが。

神父の



光はあなたとともに！

岩清水の森

森の中から助けを求める声が聞こえてきた。駆けつけると泉で溺れている少年が。はやく助けたいのはやまやまだけど、まずは魔物を倒さなきゃ。

湧きでる名水・岩清水。巣くう魔物を一掃だ

森の中の人目につかないところで、ひっそり湧きでる岩清水。この名水を飲みにきた者が次々と襲っている魔物の群れは、3つに分かれたフロアに分散してボウイたちを狙う。

気をつけたいのは、空に浮かぶハーピー。スタートしたら、まず右に移動。右上に浮かぶこいつを倒したい。このとき、階段を上によってこようとするダークマダムに注意して。

2段目のフロアへ降りた階段付近が激戦区になると思うけど、崖下のA地点まで敵をうまく誘導し、上から魔法や弓で援護射撃させたい。

ただ、しばらく崖上で攻撃していると、左上にいるハーピーが近よってくる。階段を降りる前に左側に戻ってこいつらを倒すとか、ダークマダムらの第一陣を倒したら速攻で引き返すとか、なんらかの手を打たないと崖上の魔法・弓矢部隊は悲惨だぞ。

3段目のフロアにいるグループが攻めこんでくるときには、その場その場での対応に必死で、A地点まで誘き出す暇がなくなってくるかも。ハーピーを始末したら、全員が階段下で戦える準備をしよう。木があったりして、せまい場所での戦闘になるのは覚悟しておこう。



■いやらしい手口で攻めてくるハーピーのような空を飛ぶモンスターは風に弱い。サラのヘルブラスターが効果的だぞ。



■アーチャーや魔法使いによる隙差を利用した攻撃は基本テクニクスのひとつ。この戦闘でしつかりとマスターしておこう。

魂なき者から命は奪えないのだ

順調に育っていれば、カズンがソウルスチルの魔法を覚えていてもいいころ。

魂を一瞬にして抜き去るこの魔法。プレイズなどと違って、確実にダメージを与えることはできないが、それだけに成功したときのうれしさは格別だ。あらゆる敵にかけまくって命を奪おうとくらんでいる人もいるかもしれない。

実はそれって凄イムダ。ソウ

ルスチルの魔法が絶対に効かない奴がいるってことを覚えておこう。

効かないのは、もともと魂のないもの。ゾンビとかスケルトンがその代表。それから、ボウシューターのような機械っぽい敵にも効かない。こいつらにはいくらソウルスチルを唱えても死なないから要注意。ちなみにボスクラスの敵にも効きません。ちえっ。

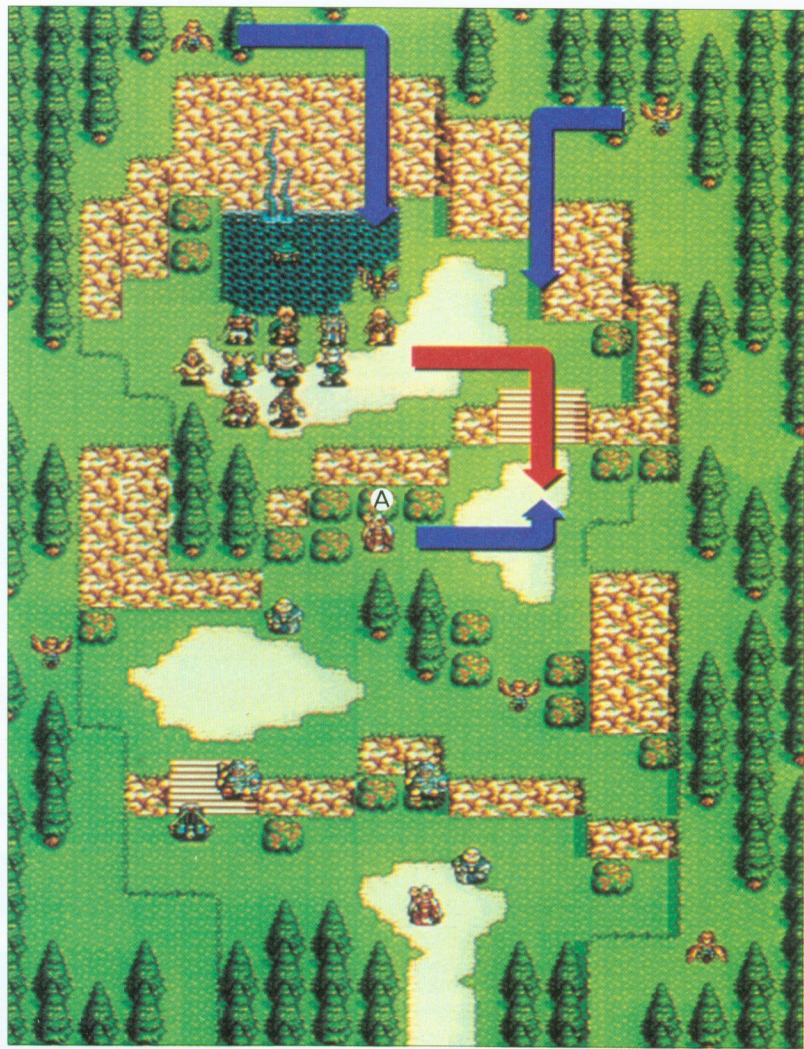
CHECK POINT



強力無比なるソウルスチルも、使う相手を誤るとまったく役に立たない魔法となる。効かない敵にはぜんぜん効かないのだ。

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
モンスターを全滅させる	ハービィ×5、ダークマダム×2、ハイプリースト×2、ボウシューター×1、オーク×2	なし

MAP
20



商人の



うん、おにあいだよ!

へい、いらっしゃい! いい品物ばかりだよ! ゆっくり見せてくれよ!

ほんとボウイさんには助けてもらったよ。俺とこの店で、岩清水をビン詰めにして売り出そうってアイデアがあったんだけど、

魔物がいるってんで計画が中断してたんだ。魔物を退治してくれたおかげで、ほら見てくれよ。“いやしの水”。これがあそこの岩清水さ。ほんとは泉から直接飲んだほうがうまいんだけどな。

クリードの館へ

いますぐ帰れと言われても、クリードに会わなきゃいけない理由がある。力づくでガードマンを納得させるしか、館にたどりつく方法はない。

緑地帯を突き進みクリードの館をめざせ

ボルナレフの協力により、クリードの館に通じる洞窟をなんとか見つけだすことができたボウイたち。だが、館を警備するクリードの手下たちは「ここから立ち去れ」の一点張り。いくら説得しても無駄なようだ。

クリードの館を目前にして戦う、このバトル②①は、フィールド全体の約2分の1近くが砂地で占められている。

これまでの砂漠における戦いでは、砂漠チームと緑地チームの二手に別れて攻めるのが有効だったよね。

こども、そのパターンで攻めていっても構わないんだけど、モンスターたちの配置状況を見ると、どうやら緑地帯だけを歩くルートで進軍しても、なんとかやれそうな感じだ。

スタート地点から、時計と逆まわりの方向でクリードの館を目指していけば、砂漠を歩かなくても十分に敵を倒していけるぞ。

それから、運がよければ、いちばん奥に陣取るダークマダムが、まもりのリングを落っこす。アイテム欄に空きを作っておくのを忘れず。手に入れることができれば、打たれ弱いサラヤカズンに装備させてあげよう。



■移動力が落ちる砂漠は、なるべくなら歩きたくないよね。ダメージ防御量もパーセントだし。なるべく緑地を歩くのが吉。



■まもりのリングは貴重品。絶対に手に入れておきたい。ここはエッジカウント・マップなので取り逃したら何度も挑戦しよう。

NEW CHARACTER



ボルナレフ

明朗快活なエルフの青年、ボルナレフ。受けた恩義は忘れぬ誠実さを持った好人物。

骨野郎にはブレイズで対抗せよ

この戦闘が初登場のスケルトンはなにしろ防御力が高い。レベルアップをおろそかにしてきたならともかく、まじめに育ててきた仲間の攻撃でさえも、決定的なダメージを与えるまでにはいたらないかも。

スケルトンはゾンビなどと同じく、いわゆるアンデッド系と呼ばれるモンスター。このアンデッド系の奴らは炎の魔法に弱いということを知っていたなら

また話は別なんだけど。

カズンの唱えるブレイズを号令がわりに、一気に集中攻撃。1ターンで片づけるぐらいの気持ちで早め早めに倒すのが吉。

防御力の高いモンスターに肉弾戦メンバーが手こずることがあったら、即座に攻撃魔法で追撃。いつでもこの体勢がとれるような陣形を考えて勝負すれば、突破口は見つかるはずだ。敵のスキは見逃すな！

CHECK POINT



炎に弱いというアンデッド系モンスターの性質に注目。カズンのブレイズを中心とした集中攻撃でスケルトンを速攻で倒してしまえ！

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	スケルトン×2, オーク×3, ボウシューター×1, ダークマダム×2, ハイプリースト×2, ハービィ×2	まもりのリング ブロードソード



商人の



うん、おにあだよ!

へい、いらっしやい! いい品物ばかりだよ! いやはや、噂には聞いてたけど悪魔のシッポに行く洞窟ってほんとにあったんだな。そういえば、あの洞窟にはお宝まであるって話だぜ。あ、もう探したって? なんだあ、俺もそのうちに探しに行くつもりだったけど、取られちゃったんじゃないかねえな。

で、どんなものがあつたんだい。ちょっと見せてくれよ。へー、なかなかいいもんじゃないか。次は? これで終わりか。じゃあ、俺の聞いてた話はウソだったのかな。なんでも、ピカピカ光るものが隠されてることだったんだがなあ。まあ、この手の話はよくあることだから気にしないほうがいいと思うぜ。

チェス盤

館のどこかにははずのクリードに会うためには
ツフモノ揃いのチェス軍隊を打ち負かさなくては。
自信まんまんの兵士たちの鼻をあかしてやろう。

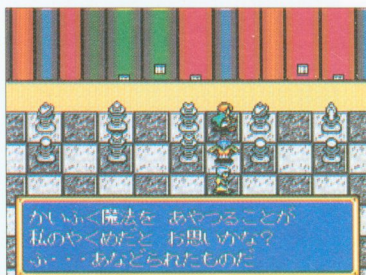
チェス軍隊にチェックメイトを宣告せよ

机の国の王様に相談してみるとチェス軍と戦って勝利することができれば、クリードの部屋に行けるようにはからってくれるという。

ということは、ボウイたちの道はひとつしかない。チェス軍を打ち負かすのみだ。

そのチェス軍は総勢16人の大部隊。プレイズLV2を操るキング。クイーンはフリーズLV2。ポーンをはじめとする肉弾戦部隊の攻撃もかなりのもの。隠れる場所などなにもなく、さらに決して広いとはいえない戦闘フィールドに、攻撃と魔法のバランスの取れた強敵部隊がところせましと並んでいるのだ。これほどキツイ状況を強いられる今回の戦闘は、ゲーム中屈指の難関マップといっても過言ではない。

一気にカタをつけようとして攻め込んでいくと、魔法と攻撃の集中放火を浴びることになるが、同時にボスであるキングも前線に出てくる。そこを一点集中攻撃で短期決戦を狙うか。2~3体ずつの敵を誘いだしながら、じわじわと攻め込む長期戦でいくか。この2タイプの戦略方法が考えられる。前者は言うまでもなく被害は大きく、後者は獲得経験値は大きいけれども時間がかかる。さて、どちらを選ぶ？



■戦闘の前にチェス軍の兵士たちとお話してできるぞ。どいつもやけど自信たっぷりなようすだけど、いまに状態面かくよって感じ。



■キングが積極的に前進してくればダメージを与えやすいことはたしか。相打ち覚悟で前進すれば勝てなくもないのだが...

チェス軍の動きに目を見張れ!

チェス盤上が決戦の場となる今回のバトルに登場する敵は、いままで見たことなかったような変則的な動きでボウイたちを翻弄する。なにしろ15×15マスの広さしかないところに、これだけの人数がひしめきあっている状況は、すべてのバトルを見渡してもここだけだ。

ふつうの戦闘だと、ボウイたちが前進していくにつれて、数体の敵がひとつのグループとな

って順番に攻めてくることが多いよね。そのやりかたは、このバトルでは通用しない。

ためにボウイたちを一步ずつ前進させてみよう。すると、こんなものあり？ って感じでチェス軍も全員で前進。小数の敵をおびきだして倒すという定石をここでもやるのは至難の技だ。

いかに敵の行動パターンの裏をかくか。あなたの実力がこのバトルで試されるのだ!

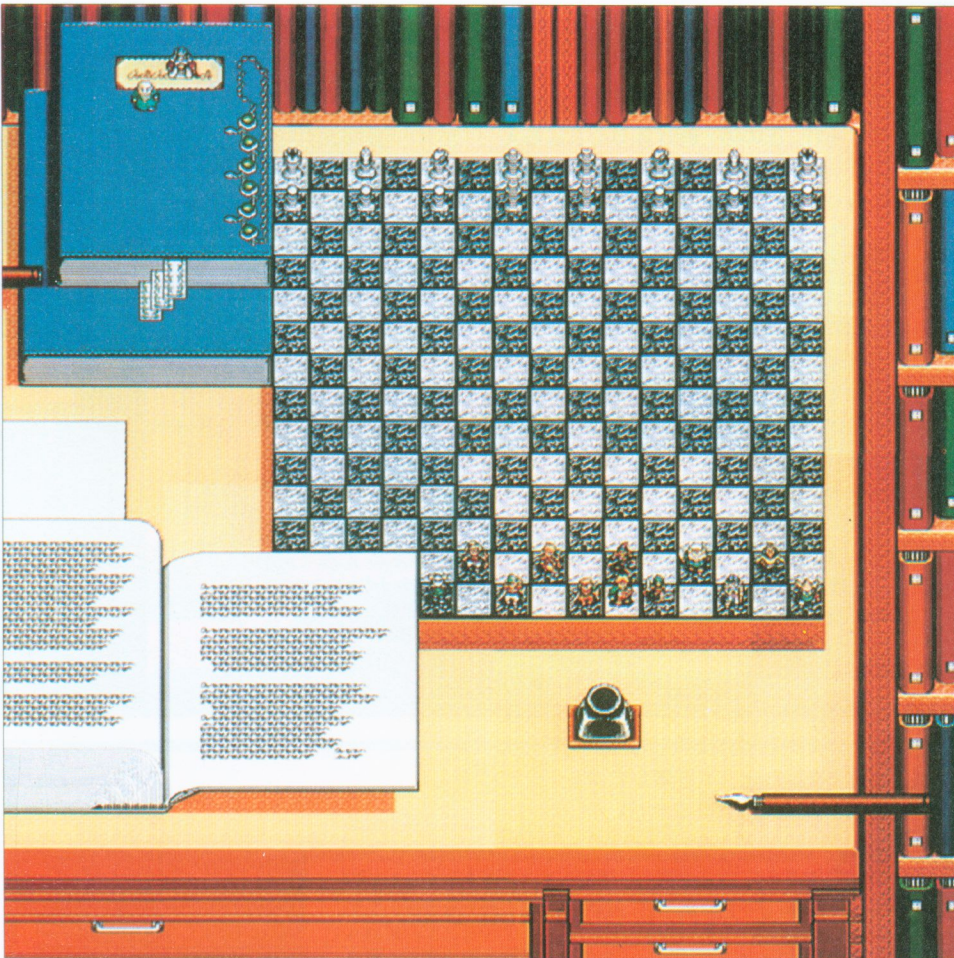
CHECK POINT



キングのまわりに控える兵士との団結力が自慢のチェス軍隊。キングだけではなく全員のレベルが高いので注意しよう。

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
キングを倒す	キング×1, クイーン×3, ビショップ×2, ナイト×2, ルーク×2, ボーン×6	なし

MAP
22



アストラル様の



知恵袋っ!

この戦いはかなり難儀じゃ。逃げ場がないうえに敵がどんどん攻めてくるのじゃからなあ。

ところで地形効果によってダメージが減少するのは知っておるな？ ほれ、平地よりも森のなかにいたほうが受けるダメージ量は少ないっていう、アレのことじゃ。

チェス盤は黒と白のタイルが

交互に並んでおるが、白いほうの地形効果は15パーセント。黒いタイルが30パーセントじゃ。

ということは、黒いタイルの上に乗って、少しでも受けるダメージを減らすようにしたほうがよいな。わずかなダメージの差が生死を分けることもあるのだから、地形効果をおろそかに考えてはならんぞ。

ネズミの洞窟

床の国の穴を抜ければ、そこはクリードの部屋。穴の中には獰猛な魔物が待ちうける。その魔物とはドブネズミ。鼻をつまみながら戦うとするか。

ドブネズミなど俺たちの敵ではない!

チェス軍に何とか打ち勝ち、地上に降りてきたボウイ一行。床の国と呼ばれるここにも人がいた。この異次元空間から抜け出すために机の国から降りてきた勇敢な人々だ。

だが、外界に通じる穴の中には獰猛な魔物が巣くっていて、ここで足どめをくっているらしいんだけど、ボウイたちの実力ならば話は別。

その洞窟にいる魔物とはネズミの一群。一匹ずつの能力的にはチェス軍とさほど変わりはないのだが、恐ろしさはあまり感じないだろう。

スタート地点の右側にある2本の柱。できれば柱の手前で、まず△グループを叩きたい。体力に自信のある仲間を先に突っ込ませて、後は一気に全員攻撃するのがいいだろう。

その後、他の敵はこっちが動かない限り静観している。真ん中の広いフロアを過ぎた辺りから向こうも動きだしてくるぞ。

突っ込んでくるのは、まずラット。ワンテンポ遅れてバブルペーストって感じだから、余裕を持った戦いができる。バブルペーストの毒攻撃に気をつけていれば大丈夫だろう。

ボスを守る2匹のラットを潰してから、ウィラードを倒すようにすれば安全だ。



■ふつうなら足でひと踏みしてしまえばカタがつくのだろうが、いまのボウイの状況では巨大な化け物に見えてしまう。勇気をもって怖がらずに戦えばきっと勝てる!



ウィラードなんて役者が違うぜ

いちおうボスモンスター10体の一角を占めているウィラードだけでも、能力的にはラットとたいしてかわらない。

毒を持ってたり、しびれさせたりもしてこない。炎を吐いたりする芸当があるわけでもなく、これといった特徴はなんにもない。まったくなんでこいつがボスなのか、首をひねってしまうほどの弱さであります。

このひとつ前のバトルで戦っ

たチェス軍隊を打ち破り、実力にさらなるみがきをかけたボウイたちにとっては、こんなところにいるモンスターなどはまったくの格下。

平和を取り戻すための長い戦いは、ようやく中盤戦に突入したところ。こんな奴らに邪魔されてたんじゃ、それこそ時間のムダというもの。必死に抵抗する化け物を横目で見ながら、先へと急ごう。

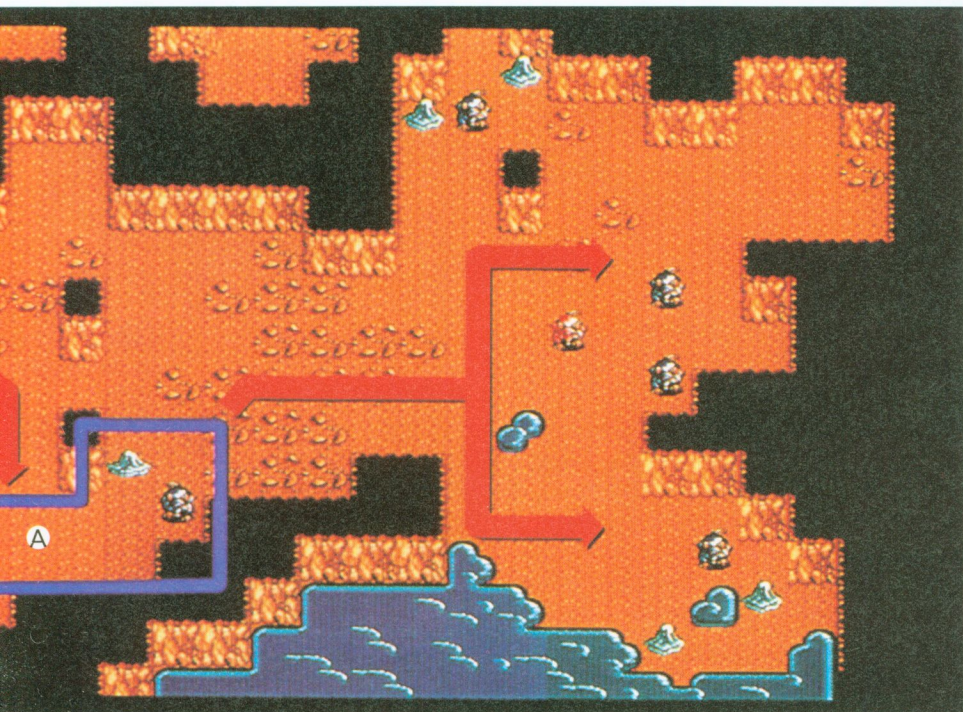
CHECK POINT



最強ボスとの評判が高いウィラード。大ボス10体の末席にどうやってもぐりこんだのか、まったく謎は深まるばかりであります。

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
ウィラードを倒す	ウィラード×1, ラット×5, バブルベースト×5	なし

MAP
23



へい、いらっしゃい！ いい品物ばかりだよ！

そういえばよ、クリードの館にはよ、すげえ価値のある指輪があるって話だけど、ポウイさんは知ってるかい？

いだんとかリングっていうらしいぜ。指にはめると、なんだか足腰が強くなって、スイスイ移動できちゃうんだってさ。残念ながらウチでは扱ってないんだけどね。

え？ 見つけたけど取れなかったって？ なんでもまた……、なるほどねえ。でも、もしかしたら、まだそこにあるんじゃないか？ 違うかなあ。

目を皿のようにして探せば見

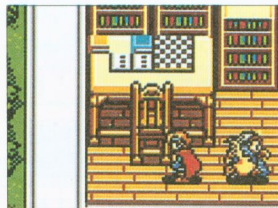
つかると思うんだけどなあ。俺ならゼツタイそうするけどね。

これってけっこうおいしい情報なんだ。ほんとは、情報料もらってもいいぐらいだよ。お得意様のポウイさんだから教えてあげてるんだぜ！

商人の



うん、おにあだよ！



■そういえば、このあたりに指輪が落ちてたんだよなあ。見たところ何もなさそうだけど、探せば見つかるのかなあ。

北の洞窟へ

パルメキア大陸に移住してから、はや数年。ニューグランシールの近辺に棲息する怪物も、ボウイたちの成長に合わせてよくなってきている。

強力になったモンスターとふたたび対決！

ニューグランシールの東に位置する洞窟。バトル24は、大きな岩で入り口がふさがれているこの洞窟の前での戦闘となる。マップ自体はバトル⑧洞窟前石切り場と同じだけど、もちろん敵の戦力は大きくアップしている。中盤をすぎたこの戦闘あたりから、そろそろ転職して強い武器を持たせていくようにしないと、なかなかダメージを与えていくことができない。成長曲線と相談しながら、潮時がきた仲間とはどんどん転職させていこう。

この戦闘で恐いのはレッサーデーモン。飛べる、強い、おまけにブレイズとサポートも唱えられる。三拍子揃った強敵だ。アンチスペルで魔法を封じたとしても、キツイ一発を覚悟しておかなければならない。

へたに先を急ぐと、ささっと飛んできて3匹が4匹……って感じで、一度に相手するモンスターが増えてしまう。消極的というわけではないけど、相手の動きをしっかりと見ながら、ゆっくり、じっくり進軍するようにしたい。戦闘が終わったあと、アストラル様に叱られてしまった人はいるかな？ そんなときは、町に戻り、あるものを受けとってからまた来よう。



■パルメキア大陸に上陸した直後に戦ったときにはこんなに強い敵には会わなかったんだけど、怪物どもも成長するのだろうか？



■レッサーデーモンは雷に弱い。ボウイのMPはリタインのためにとつておき、スパークの魔法はいざというときに使いたい。

あなたの仲間は誰になった？

このバトル24でまたまた新戦力が加わる。クリードの館で出会ったツイッギー、ドンゴ、パイパー、エルリックのうちのいずれかひとり、ボルナレフの恋人・アーチャーのジャネットだ。



ドンゴ

ドワーフのドンゴ。乱暴者でケンカっばやいけど、ほんとは気のいいおっちゃん。



エルリック

ある国の王様だったというケンタウロス。気品あふれるジェントルマンだ。



ツイッギー

ぶうっとほっぺをふくらませ、すぐにスネるツイッギー。プリティー&キュート！



パイパー

エルフといえば細身で身軽な動きが特徴だけど、なかにはこんな例外も。

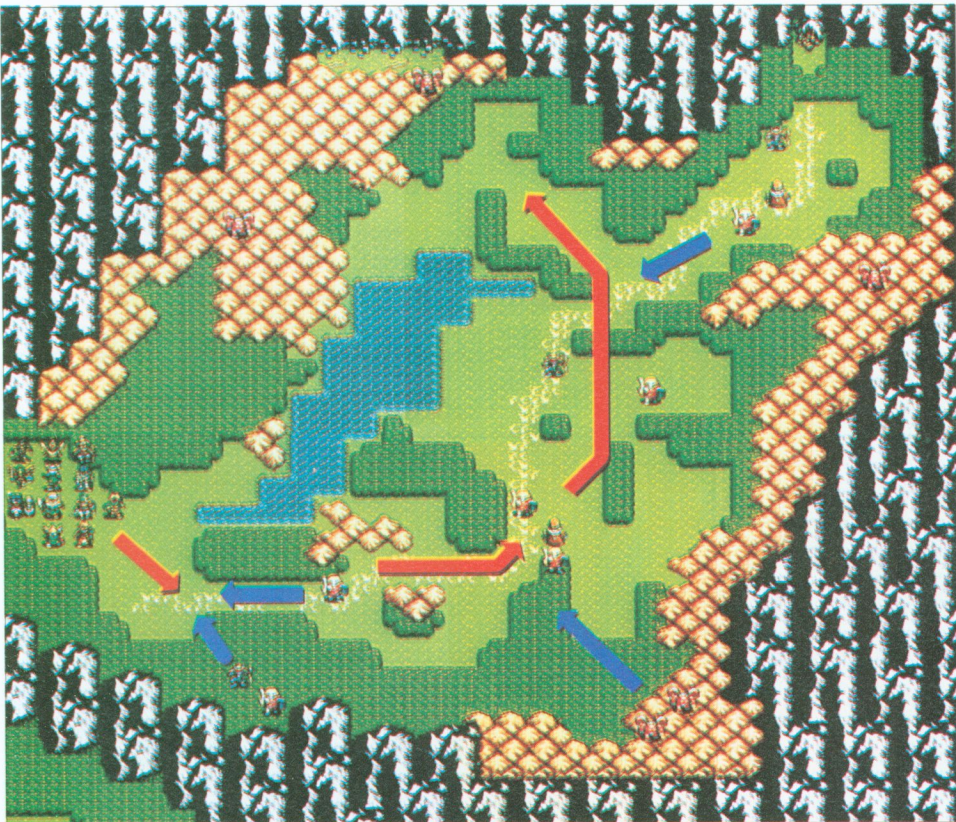


ジャネット

ボルナレフを慕ってボウイたちを追いかけたジャネットは、けっこうセクシー。

NEW CHARACTER

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
モンスターを全滅させる	レッサデーモン×5、ダークビジョップ×2、ダークスナイパー×3、スケルトン×5	やくそう×2 いづくふぶぎ



迷える小羊よ！ よくぞ、わが教会にまいられた。

よく見てください、この教会を。ニューグランシールの教会の建物がついに完成しました！ これもひとにボウイ殿の献金のたまものであります。何度も死んでくれたおかげで、がっばり儲けさせていただきましたからなあ。もちろんジョークですってば。ハッハッハ。

小さくてせまい教会ですが、サービスには自信があります。毒消しから転職まで、ぜひご利

用ください！ 心よりお待ちし
ております！

神父の



光はあなたとともに！



■ニューグランシールの教会は、せまいながらも楽しい教会！ ボウイ殿のお越しを心よりお待ち申し上げる次第。パンパン生き返らせてあげますからね！

パルメキア北への洞窟

まっ暗で先の見えない洞窟では敵との距離感をつかみにくい。全体マップをこまめに開き、暗躍するモンスターたちの位置を確認するのがコツだ。

暗躍するモンスターを闇討ちしてしまえ

パルメキア大陸の北部と南部をつなぐこの洞窟も、バトル①の闇の洞窟と同じくまっ暗闇。全体マップを開いて敵との位置関係を把握する作業はここでも欠かせないぞ。

まずスタート直後のA地点。せまくなっているこの場所がいきなり激戦区。ダークスナイパーとスケルトンのタッグ2組が、押し合いへし合いしているボウイたちに切りこんでくる。壁の向こうから弓を撃ってくるダークスナイパーには、ロイドの同じ手段でいたぶれ。

次のポイントとなるがB地点。ここで、ダークスナイパーたちを相手にしていると、こっちから小部屋まで出向かなくても、レッサーデーモンのほうから飛んでくる。強い奴だけど、小部屋の中で戦うよりは倒しやすいはずだ。

このとき、注目してもらいたいのが、宝箱の前にいるダークビショップたちの動向。B地点に向かってくると思うんだけど、このへんは柱と水たまりがあってけっこうせまい。広い場所で戦うために、水たまりを中心に右にまわりこみ、奴らがもといた付近で対抗しよう。

残るは奥にいるヘルソルジャーたちだけ。集中攻撃で一掃してしまおう。



■このようなせまい場所は体力のある戦士などが先頭に立つて通るように。ロイドたちの間接攻撃で攻めていく。

■無理してレッサーデーモンがいる小部屋までいかなくても、向こうのほうから攻めてくるので、そのときに倒せばいいよ。

NEW CHARACTER



ロイド

古代の遺物に目がない学者のロイド。たんなるキャラバンの運転手ではないのだ。

リングはみんなで使いまわそう

攻撃力や防御力などの能力値を上げるアイテムには、まもりのリングなどの装備することで力を発揮するもの。ちからのワインのような一度使うとなくなってしまうものの2種類。

一度使うとなくなってしまうものは、誰に使うか頭を悩ませてしまうけど、リングのほうはどうやって使うのがおトクなんだろう。

たとえば、装備している者の

移動距離をアップする、いだてんリング。砂漠や森が多い場所では、主力部隊の移動距離の低下を防ぎたいから戦士に装備。障害物が点在する場所では、飛行する仲間に装備させて機動力のさらなるアップを狙うとか。

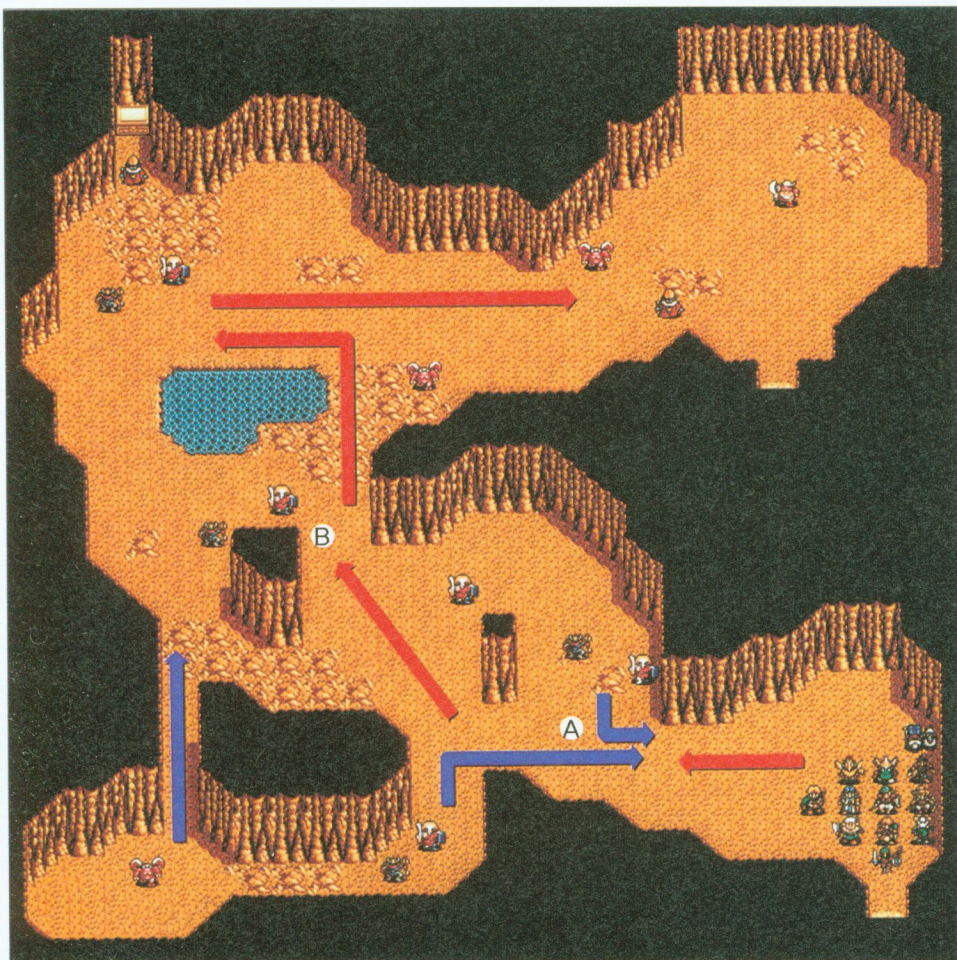
リングは貴重なものだから、ひとり占めさせとくにはもったいない。場面に応じて交換しあって、数少ないリングを最大限に活用しよう。

CHECK POINT



いだてんピーマンを2個食べさせたピーターに、いだてんリングを装備させると、移動力はなんと12に。気分はすっかりスーパーマン。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 25
モンスターを全滅させる	ヘルソルジャー×1、スケルトン×5、レッサーデーモン×3、ダークスナイパー×4、ダークビジョップ×2	やくそう×2	



商人の



うん、おにあいだよ！

おっと、ここはニューグランシールの店だよ。いやだなあ、自分の国だろう？ 間違えないでくれよ。

ま、そんなことはどうでもいいんだがよ、実は、ウチの娘が、どうやらあんたにホの字らしいんだよなあ。

あいつも年頃だし、そのうちボーイフレンドのひとりやふた

りできるとは思ってたが、まさかあんたに惚れてるとはねえ。

ポウイさんの最近の活躍はすごいよな。余裕なんか無いと思うけど、よかったらウチの娘と仲良くしてやってくれよ。親の俺がいうのもなんだけど、よくお似合いだと思うよ。

忙しいところをありがとう。またよってくれよ！

STREET OF NO RETURN 3



アイテムリストの見かた

- *○は樽・壺などから見つけるアイテム
- は宝箱から見つけるアイテム
- は隠しアイテム
- *次の引き出し線までのアイテムがそのエリア内で入手可能
- *クリア必須アイテムはこのリストに含まれません

攻略篇・Part4
太古の遺産
パルメキア大陸北部



ケット村の北

バルメキアの南部に助けを求めにいくパキャロン国の兵士たちに悪魔軍が襲いかかる。極悪非道の限りを尽くすモンスターにお尻ペンペンの刑を!

残虐な悪魔軍の魔の手からパキャロン兵を救出だ

ケット村を出てみると、パキャロン国の兵士たちが悪魔軍に取り囲まれている光景が目飛び込んできた。バルメキアの南部に援軍を求めにいくところを狙われたらしい。「助けを求めなんて無駄だぜ」。うすら笑いを浮かべる奴らは、洞窟が通れるようになったことを知らないらしい。ボウイたちの姿を見てびっくり仰天している間に攻め入ることにしよう。

最初の相手はビショップたちとレッサーデーモン。こいつらを倒したら、海岸のリザードマンたちに近づくよりも先に、他の敵を倒しておくべき。A地点の近辺に、北にいるダークスナイパーたち、西にかまえるヘルソルジャーたちを引きつけて倒そう。

スタート地点からまっすぐ北東に進軍するのが海岸にいるモンスターに近づく最短ルートだけど、これだとリザードマンの後ろに回りこむレッサーデーモンの処理がちょっと厄介。南側からの進軍を避けて、西の山ぞいに北上。海岸を東に進むようにすると対処しやすい。

それでも、ブレイズLV3を唱えるウィザードなどの強いメンツが残ることは変わらない。アンチスペルで呪文を封じないと大変だぞ。



■ダークスナイパーには要注意。ハイパーキノンなんていう物騒な武器を肩に担いで、ボウイたちを狙ってくるのだ。



■リザードマンのまえに、ウィザードやダークビショップを倒しておきたい。すぐに倒せそうにないときは、アンチスペルで口封じを。

卑劣な悪魔軍隊長、初登場

次々と兵士をなぶり殺し、不敵な高笑いを浮かべる悪魔軍の面々。そのなかでも群を抜いた残虐さと強さを発揮しているのが、リーダー格のゲシュブという男だろう。

助けにはいったボウイたちを見るや、そそくさと逃げ出していくこいつは、今後、何度も姿を現わすことになる。

そう、これが記念すべき(?)、第1回目の出会いなのだ! そ

の憎たらしい顔を、しっかりと覚えておこう。今度出会うときにはどんな姑息な作戦で来るのだろうか? 今回は逃げられただれど、コイツは許せない!

ゲシュブ

■ニヤけた面構えが腹立たしいこの男こそ、悪魔軍隊長ゲシュブ。幾度もなく現れるこいつの顔にツバを吐け!

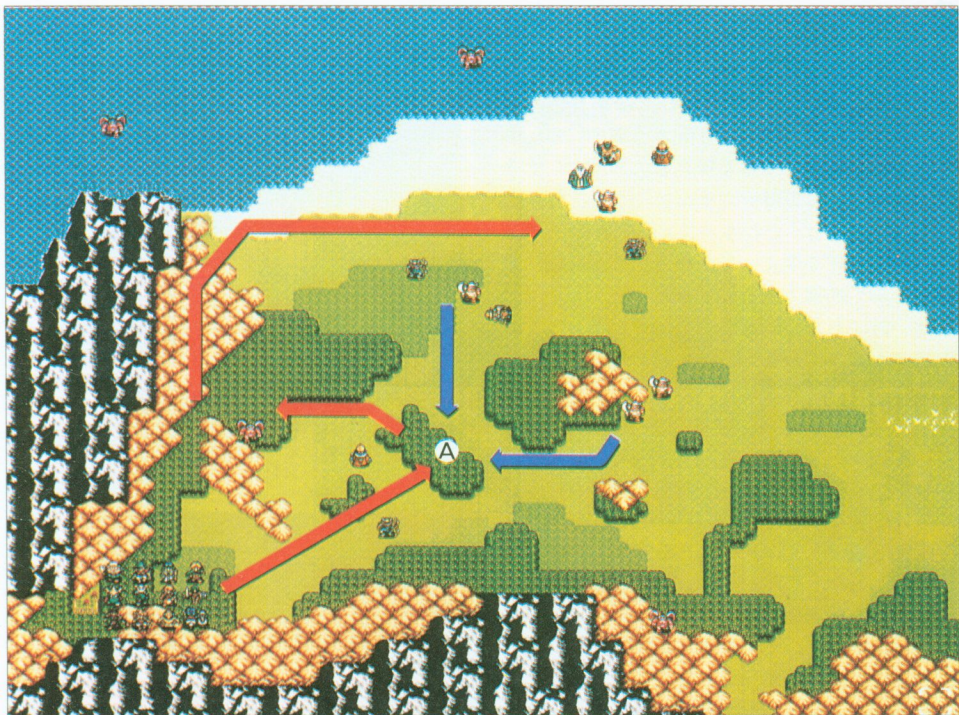


CHECK POINT



まったく汚い男だぜ。無防備なパキャロン国の兵士たちの背後を襲い、死んでいく者を見ながら高笑いするなんて許せるわけがない!

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 26
リザードマンを倒す	リザードマン×1, ウィザード×1, レッサーデーモン×4, ヘルソルジャー×4, ダークビショップ×2, ダークスナイパー×3	くろのリング	



へい、いらっしやい！ いい品物ばかりだよ！

おお、ポウイさんかい。ほんと、あんたには勇気づけられたよ。まずは礼を言うよ。

もうずいぶん前になるなあ。ことのはじまりはよ、ケット村の南にあった洞窟が地震でふさがれちまったことにあるんだ。あの洞窟がふさがれちまったおかげで、人の行き来がぱったりとなくなってなあ。当然、ウチの店も商売上がったりだ。

途方に暮れてるとよ、今度は村にわけのわからん乱暴者が現われたんだ。俺たちは悪魔族、武器を売ること禁ず！ いきなりこんなことを言われてよ。怒るところか、そんなときは恐ろしくてうなずくことしかできなかったね。失意のどん底さ。俺は武器を売るしか能がないんだからなあ。

だから、あんたがお客さんとして来てくれたあの日は、ほんとに嬉しかったぜ！

商人の



うん、おにあいだよ！

外出禁止で

パキヤロンから北上すると、バトル@7に突入。悪魔軍は自分たち以外の外出禁止を定めたというがそんな悪法にハイハイと従ってられるか!

裁きを受けるのは貴様たちだ。正義の剣を振りおろせ!

「悪魔族以外の外出は禁止したはず!」。パキヤロンからトリストランへと向かう道中には、ボウイたちを怒鳴りつける無礼者の集団が。そういえばケット村の看板にそんなようなことが書いてあったっけ。だからって、悪魔族の法律を守れぬ者は死で償って言われても、わかりましたなんて納得できるはずはない。

弱い奴ほどよく吠えるっていうけど、ここに登場するモンスターたちがまさにそれ。でかい態度のわりには実力はいまひとつだ。

手始めは、グループAのヘルソルジャーたち。こいつらはあまり前に出ないで倒したい。真ん中からやや左のほうに寄って待ちうける。間合いを計りながら、届くギリギリのところまで奴らを誘い、次のターンでガツンと叩け。

②グループとの戦いでは、東から来るワイバーンたちの援護射撃に注意。ここは、いかに迅速に敵を倒していくかがポイントだ。

残るはリザードマンたち③グループ。ここのリザードマンを倒した時点で、戦闘終了。できれば、他の敵をすべて倒し、しっかりと経験値を稼いでからリザードマンを料理するように。苦しかったら、さっさと倒すに限るけど。



■ヘルソルジャーの馬鹿力は脅威だが、移動距離は4しかない。足の遅さを頭に入れておけば、けっこうラクに倒せるかも。



■気まぐれに吹いてくるファイアーブレスが恐ろしいワイバーン。ふつうの攻撃をしてきたときも、相当強いので要注意。

NEW CHARACTER



ヒギンズ

パキヤロン国の軍隊長ヒギンズ。文句なしの強さを誇る、ケンタウロスなのだ。

魔法の効果をもっと最大に発揮させよう

攻撃魔法にはブレイズやフリーズがあるけど、モンスターによって効果が違うことに気づいたかな? ブレイズを使ってくる奴にブレイズを唱えるのは、あまり得策ではない。フリーズにしても同じこと。

まあ、ちょっと考えてみればわかることだけど、扱いなれたものは、それを防ぐ方法も把握してるのは当たり前。だったら、逆の魔法をぶつけるのはどうか

っていうと、これがよく効く。

炎をあやつる敵にはフリーズで。冷気で攻撃してきたらブレイズで対抗。これだと、その魔法の持っている威力を最大限に引き出すことができる。これから先、炎や冷気を吐いてくるモンスターがでてくるが魔法の場合と同じことが当てはまるぞ。

ブレイズにはフリーズ。フリーズにはブレイズ。敵の弱点をねらうのは鉄則だ!

CHECK POINT

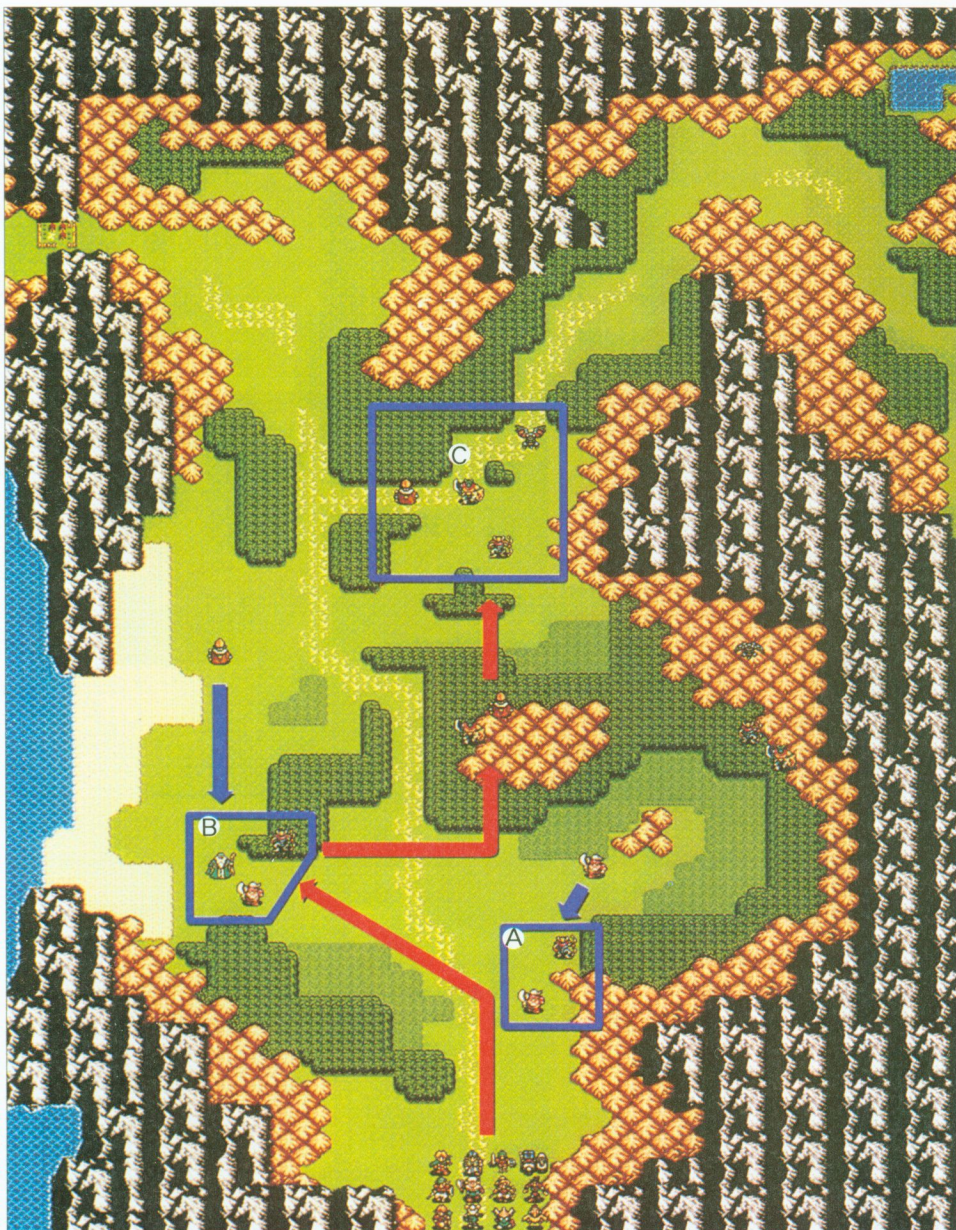


ファイバーンに「ブレイズ」のダメージをあつめた

ファイアーブレスを吹いてくるワイバーンにブレイズを唱えるのは、あんまり効かなそう。ここはやっぱりフリーズでしょ。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
リザードマンを倒す	リザードマン×3、ワイバーン×2、ウィザード×1、ヘルソルジャー×3、ダークスナイパー×4、ダークビショップ×3	なし

MAP 27



パン・ゴートの谷

橋を食いつくさんとするウォーム。このままでは橋が落ちてしまう。しかも、橋の上で女性が立ち往生。ポウイよ、野獣から美女を救いだせ！

吊橋に巣くうモンスターを倒し、美女を救出せよ！

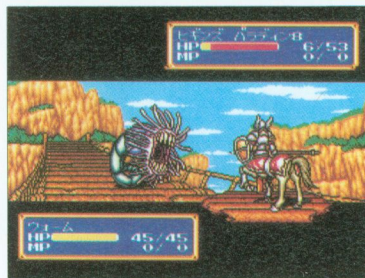
吊橋の上での戦いとなるバトル⑳。この吊り橋、せまいうえに、ウォームが橋を食べてしまって、ところどころ穴が開いている。ダメージを受けたときに即座に回復するには、団子状態にならないように進軍することが大事だ。

まず吊橋に向かう前に、リザードマンとダークスナイパーのコンビ。そして宙に浮かぶレッサーデーモンを倒してしまおう。このときダークソルジャーを橋の柱の向こうに立たせてしまうと厄介だ。うまく誘いだすようにしたい。

頭が痛いのは、スタート地点から南側の空に浮かぶ、レッサーデーモンとワイバーン。こいつらを放っておくと、橋の上で苦労する。早めに倒しておきたいが、ピーターヤルドによる空中戦だけで倒すのはかなり難しい。彼らはいくまでも地上までの誘導部隊として考えよう。

さて、問題のウォーム。攻撃力も高いが、気をつけておきたいのが、毒。ダメージのおまけに毒までプレゼントしてくれる困った奴なのだ。毒消し草は必需品だぞ。

2匹目のウォームのいるあたりが激戦区。初登場のマスターモンクはヒールLV4で、傷ついた者を一気に全回復。最初にこいつを狙え。



■ダークスナイパーが柱の陰に隠れてしまうと、すく倒しにくい。なんとかうまく引つ張り張らすことができればこっちのものだ。

■橋を食い散らすウォーム。本能だけで生きていくこいつはけっこう手強い。せまい橋の上にいるのだからなおさらのことだ。

パン・ゴートの谷とは？

パキャロン国の北西に位置するパン・ゴートの谷。この谷にかかる吊橋を渡るのが、ミトウラ神殿があるトリスタン国へ向かう唯一のルートである。

谷を渡るときにはモンスターに遭遇するものと相場が決まっている。つまり、まずはモンスターを撃破しないことにはどうしようもないのだ。

戦闘が終了すると、悪魔軍のなかでただひとりの女性隊長カ

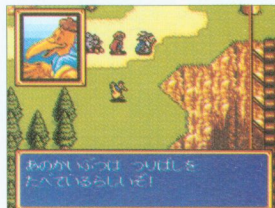
ミーラが初登場。近いうちに戦うことになるであろう彼女の横顔をしっかりと覚えておこう。女だからとあなどってはならないぞ。

カミーラ

■悪魔軍唯一の女性隊長カミーラ。小悪魔的でコケティッシュな魅力が光る。かわい顔してるけど超強い！



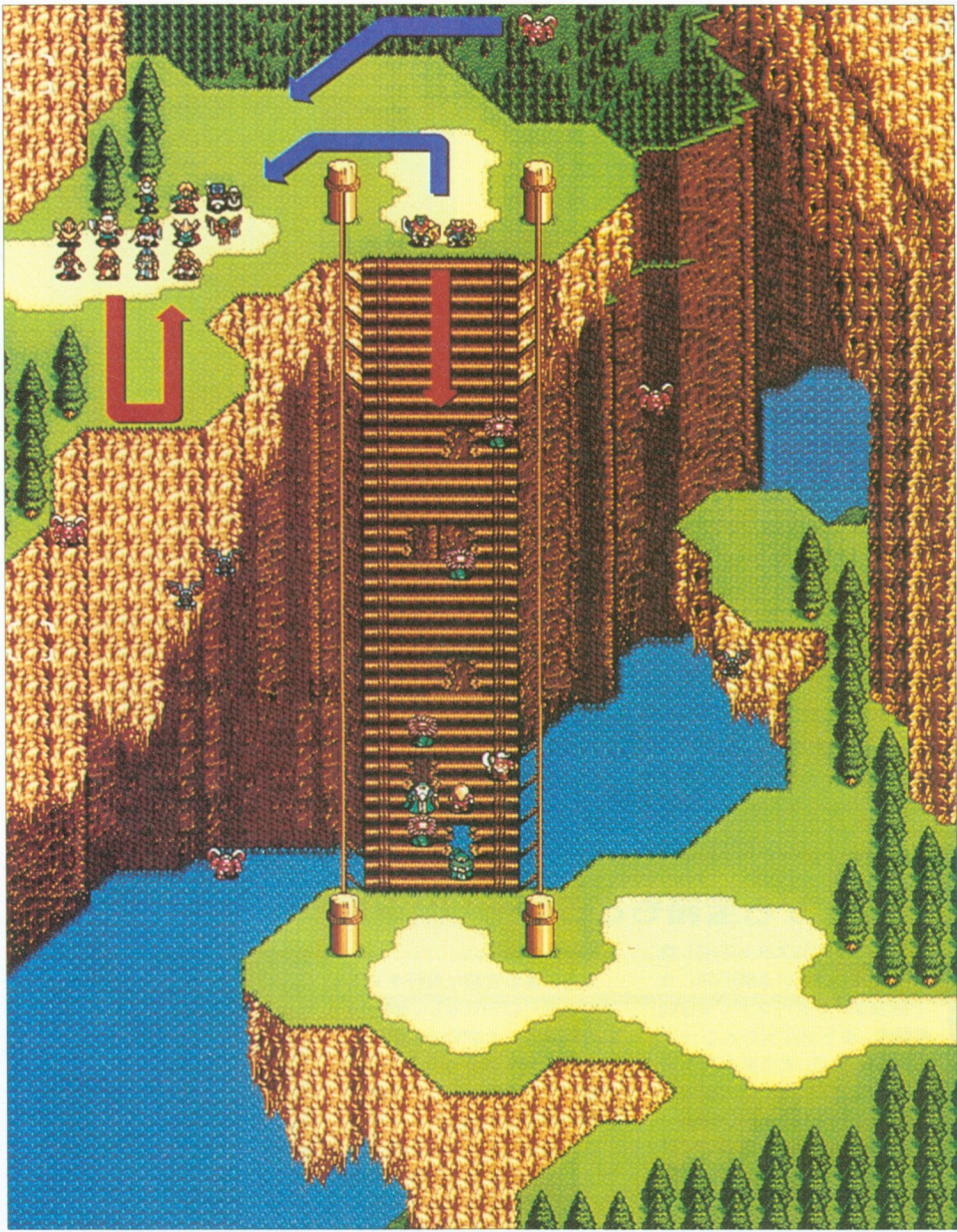
CHECK POINT



トリスタン国に行くためには必ず通らなくてはならない、この吊橋にモンスターが待ち受けているなんて……。こりゃー大事だ！

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
ウィザードを倒す	ウォーム×4, マスターモック×1, ウィザード×1, リザードマン×1, ダークスナイパー×1, ヘルソルジャー×1, レッサードモン×4, ワイバーン×3	なし

**MAP
28**



ミトゥラ神殿の庭

ミトゥラ神殿前の美しい庭園で熱きバトルをくりひろげる魔物。このすばらしい聖域に醜い姿は似合わない。地獄に強制送還してしまえ。

神殿の庭に巣くう悪魔を一掃せよ

美しいミトゥラ神殿の庭も、魔物のおかげで風景がだいなし。全滅させてから見とれよう。

まずウォームとワイバーンが左右からのさみ撃ちを狙ってくる。このとき、ワイバーンを深追いして柱Aの左側に行かないように。上にいるグループBが南下してきてしまうぞ。Aの柱よりも右側で倒すのがスマート。

その後で、さきほどのグループBを倒しかかるんだけど、今度はグループCが攻めこもうと動きだすはず。まともにいくと、ちょうど柱の中心にある池のあたりでぶつかることに。このバトルのボスであるダークナイトに次いで攻撃力の高いオークロードは、できるだけ広い場所

で、みんなで囲んで倒したいんだが……。グループBを倒して、柱と柱の間にグループCが踏み込んできたら、奴らが最初にいた場所を目指して、反時計まわりにまわる。追っかけてくるけど泉や柱が邪魔してもたつくはず。途中で寄ってくるワイバーンを倒しながら進軍すると、オークロードたちはもとの場所に戻ってくる。ここなら取り囲むスペースは十分ある。

一回で受けるダメージが大きくなる後半戦は、フットワークで敵をかく乱していこう。



■左右からのさみ撃ちに加えて、もうひとつのグループBが南下してきた。Aの柱の左側にはあんまり行かないようにしようぜ。



■ボワイはどこだ？ とばかりに、池のまわりでまこつくオークロード。愚鈍なモンスターを軽いフットワークでかきまわそう。

戦いながら宝箱もとろう！

階段前のモンスターを倒し終わったら、いよいよ橋の向こうで待ちうけるダークナイト征伐の番だ。

橋はふたつ。どちらかひとつを渡ることにして、いくつか作戦が考えられる。攻撃力の高い仲間を突進するか。あるいは両方の橋に仲間を分散して、片方に敵を集中させておいたところを別働隊でガンガン叩くか。どちらにするかはメンバーと相談

して決めてほしい。

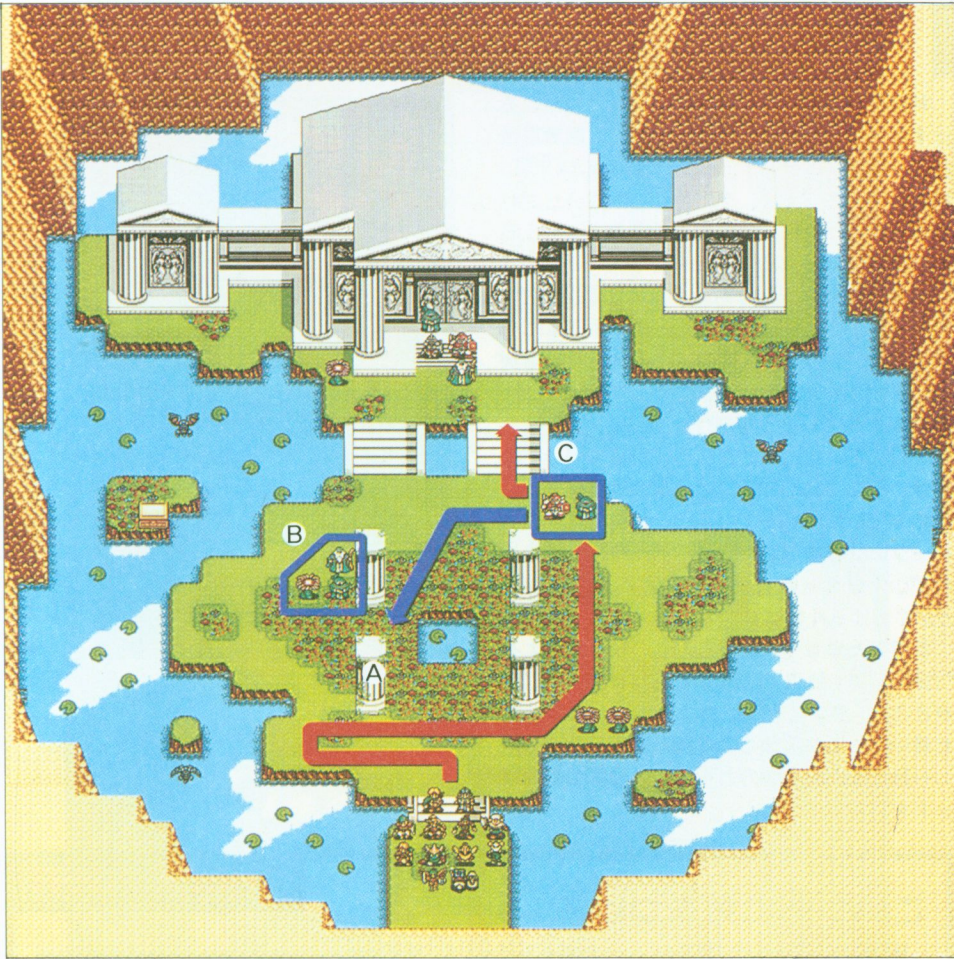
浮島にある宝箱は飛行キャラでしか取りにいけない。戦闘中に取り逃したらアウト。手に入るチャンスは消えてしまう。中身はしゃくねつのため。必ず戦闘中に取るように。

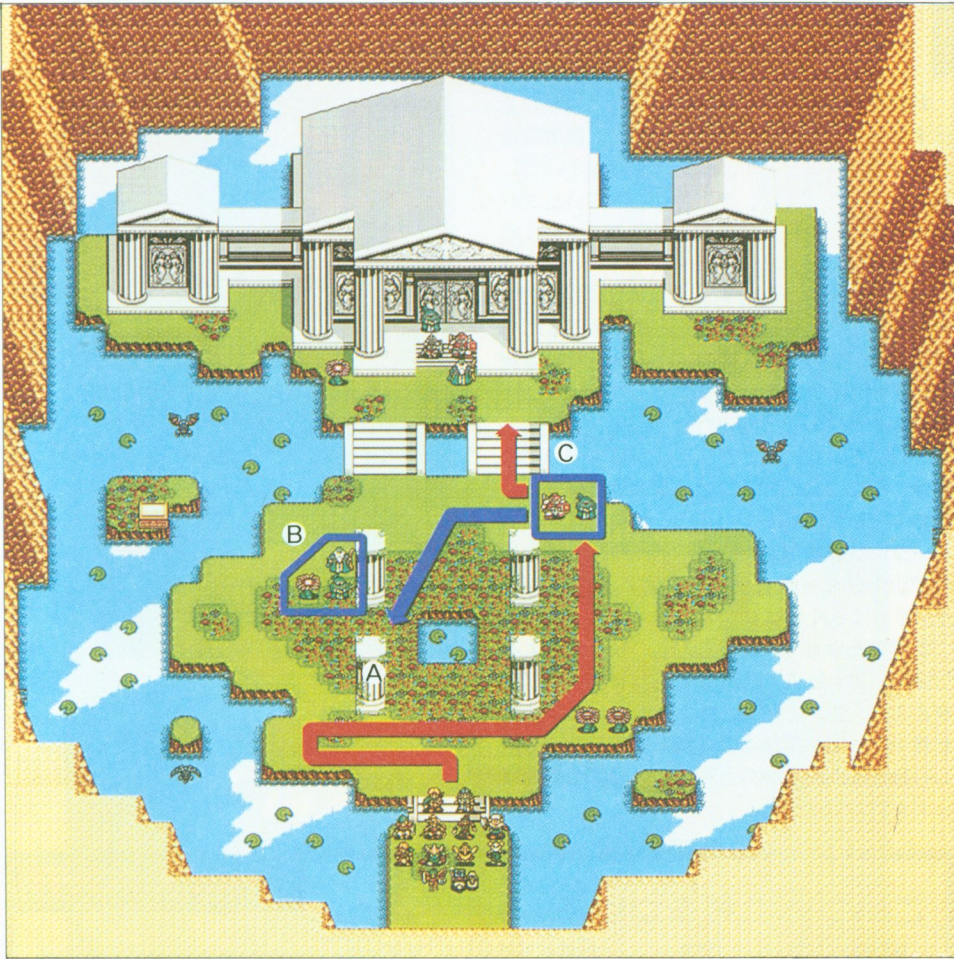
このときワイバーンが襲いかかってくるので注意しよう。ひとりでするのは危ないだろうから、仲間の待つ場所まで誘導して倒せ。

CHECK POINT



宝箱は開けさせないとばかりにワイバーンがピーターを襲う。ルドのバックアップは欠かせない。親友コンビで宝をゲット！

勝利条件 ダークナイトを倒す	登場モンスター ダークナイト×1、オークロード×2、ワイバーン×3、 マスターモンク×3、ウィザード×2、ウォーム×4	落としアイテム なし	MAP 29
			



神父の



光はあなたとともに！

迷える小羊よ！ よくぞわが教会にまいられた。あ、ポウイ殿ではないですか。ちょうどいいところにきなさった。ちょっと話を聞いてはくれませんか。

わたしはいまたいへんな憤りを感じております。そうです。ミトゥラ神殿に現われた、ニセ神父のことです！ 容姿をマネさ

れたことはともかくも、神に身を捧げる者として、悪魔に利用されたことが許せないのです！ 神聖なるこの場所を汚されただけでも許せないのに……。

心からご武運お祈りしておりますぞ。いつでも、また、わが教会においでなされよ。光はあなたとともに！

ミトゥラ神殿内広間

神聖なる神殿に立てこもる、悪魔軍隊長ザルバード。奴の汚いツラなど見るに耐えぬ。一刻もはやく、ミトゥラ様を悪魔の手から解放するのだ!

ザルバードの野望を砕き、神殿を解放せよ!

神殿の扉を開く。本来ならミトゥラ神がいるはずなのだけれども、そこにいたのは悪魔軍隊長の一人、ザルバード。ミトゥラ神はこいつに捕われているらしい。なんとしても救いださねばならないが、相手は悪魔軍の隊長だ。そう簡単には勝てそうにもない。

ボスのザルバードはもちろんのこと、新登場のハーピィクィーンをはじめとする手下軍団も強力なラインナップ。防御力もHPも低い魔法使い系のキャラクターを前に出しておく、一撃で倒されてしまう可能性が大だ。

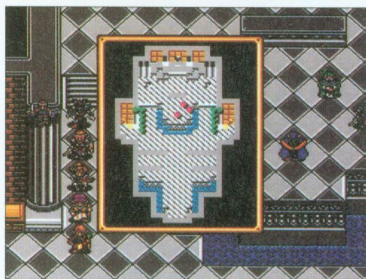
一段高いフロアにザルバードが待ち受けているが、そこに続く階段付近は要注意ポイント。このあたりに固まっていると、ザルバードのスパークLV2のでっかい照準ががっちりとはめられて、大ダメージを受けることになってしまう。くわばらくわばら。

自信があるなら、攻撃力の高いキャラによる“力押し”で、強引に進軍してもかまわない。だがここは、多少苦しくても二手に分かれて被害を最小限にくい止めるのが得策かもしれない。

一致団結。みんなの力を結集させて、ザルバードを打ち倒そう。



■にくたらしいほど強いのがハーピィクィーン。直接攻撃してもよい魔法はフリーズLV2! こいつに泣かされる人は多いかも。



■ザルバードのいるフロアへと続く階段では、奴の喝えるスパークに要注意。二手に分かれてダメージを最小限に抑えるのも得策。

こいつらに気をつける!

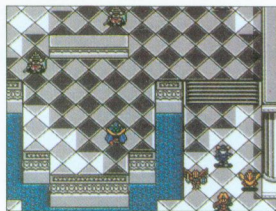
戦闘開始からザルバードを倒すまで、まったく気が抜けないキツイ戦いになる。まず下のフロアにいる敵たちが次々と攻めてくる。壁をうまく利用してプラスガンナーなどの遠距離攻撃でしのいでいこう。

どの敵も攻撃力が高く、簡単には倒れてくれない奴らばかり。特に注意したいのが、ハーピィクィーン。障害物乗り越えて一気に接近。速攻で倒せ。

階段を上ぼつたら、まずマスターモンクを倒すこと。あと一発でザルバードを倒せるなるときにヒールをかけられたら目も当てられないからね。

宝箱の中身は①が必殺の剣。もし余裕があれば、ボウイに取らせて装備させよう。②の宝箱は……、秘密。恐いもの知らずのあなたには、ぜひ戦闘中に開けることをおすすめする。けっして損することはないよ。

CHECK POINT



鳥人ならばザルバードのいるフロアへ直行可能。奴の注意をそらせることができるかもしれない。もしそれに成功したらしめたものなのだ。

勝利条件

登場モンスター

落としアイテム

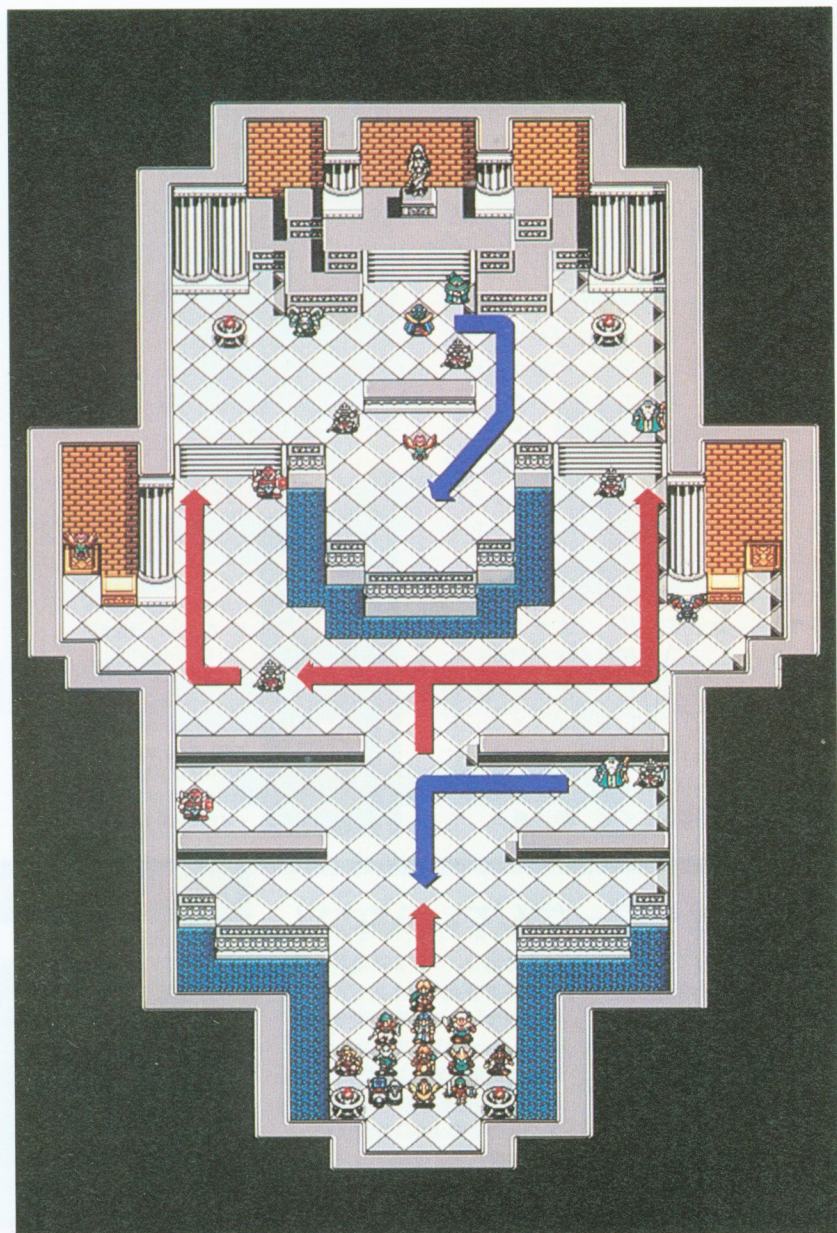
ザルバードを倒す

ザルバード×1、ガーゴイル×1、ハービウィーン×2、ワイバーン×1、マスターモ Monk×1、ダークナイト×4、オークロード×2、ウィザード×2

ミスリル

MAP
30

攻略編 Part-4



パキヤロン町

どこまでも追いかけてくる魔物の手。今度はボウイの命に加え、シャロルの持つモーンの鍵まで狙ってきた。命も鍵も貴様らには絶対に渡せない!

悪魔軍が狙う扉の鍵を死守せよ

モーンまで連れていってくれと哀願するパキヤロン城の司祭シャロル。モーンの扉を閉ざし鍵をかけたことに、ものすごく後悔しているみたい。扉を開めたことで悪魔軍の侵入を防ぐことができたけど、そのせいでモーンの町は全滅しているかもしれない。彼の気持ちはよくわかる。一刻も早くモーンの扉を開けなくちゃ。パキヤロン城を出たとたん、ゲシュブがやってきた。シャロルの持っているモーンの鍵が目当てらしいが、そう簡単に渡してなるものか。

スタート地点の東側にダークナイトとオークロードがいるけど、とりあえず無視。城壁と建物にはさまれて道がせまくなっているし、こいつらを倒しにかかっている間に南にいるハーピィクィーンたちに突っ込まれてきたら厄介だ。

まずは南に進んで、噴水の手前でモンスターを片づける。と、さっきのダークナイトたちが南下してくるので、ここで相手をすべしい。

残りの敵は、噴水奥に移動してボウイたちを町の外に出さないように出口を固めてくる。デビルアーミーを倒せば、この戦闘はジ・エンドだが、ネクロマンサーやダークビショップらの魔法使いが必死に抵抗してくる。要注意。



■噴水付近が激戦地帯。確実に敵の数を減らして出口に向かおう。デビルアーミーを倒したら、モーンの町へと急ごう!

NEW CHARACTER

リンダ



ミトゥラ神の指示を受けてボウイを支えるソーサラーのリンダ。精霊を扱うことができるのだ。

フィルダー



天高く舞い上がり剣を両手に一気に下降。強烈な一撃をくらわすフィルダーは礼節を知る少年だ。

ベンチウォーマーなんていない!

このあたりになってくると、強い仲間と弱い仲間の差がだんだんはつきりしてくるだろう。でてくる敵は強くなる一方。レベルを上げてやりたくても、一撃で倒されてはどうしようもない。泣く泣くキャラバンで留守番させてる仲間もいるだろう。

大丈夫。弱い仲間のレベルを上げる手段はちゃんとある。前のページのコラムで紹介したエンカウントマップ。あそこに登

場する敵は、ゲームの進行状況によって変化する。たとえばオークがオークロードに変わったといった感じ。なんとか倒せる強さの敵を探して戦っていけば、二軍脱出も夢じゃない。多少手間はかかるかもしれないが、レベル20ぐらいの遅れならなんとか取り戻せるはずだ。

強い仲間はひとりでも多くいたほうが安心。キャラバンのベンチウォーマーからの脱却を!

CHECK POINT

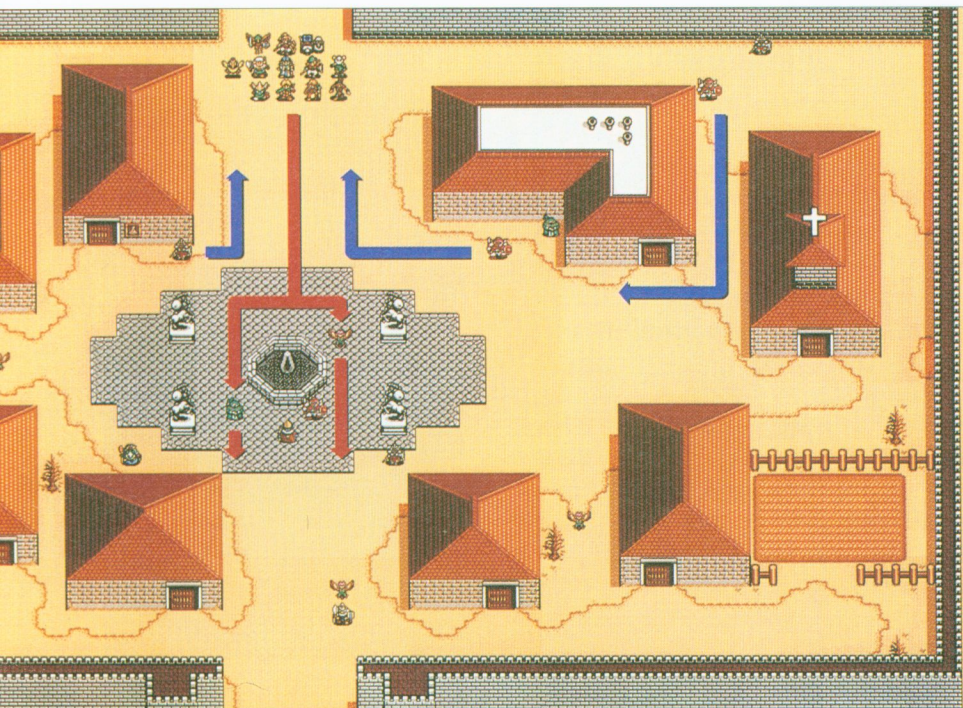


これはバトル4の一場面。最初に戦ったときにはオークは登場しなかったはず。何体かの敵がより強い敵に入れ替わるのだ。



勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
デビルアーミーを倒す	デビルアーミー×1, ネクロマンサー×1, ダークビショップ×1, オークロード×3, ダークナイト×3, ハーピクィーン×4, マスターモンク×2	なし

MAP
31



へい、いらっしやい! いい品物ばかりだよ! ゆっくり見せてくれよ!

おお、あんたかい。さっき町のなかで大暴れてたのは、火柱が上がったかと思ったら、雪が吹き荒れるわで、もう大騒ぎさ。まあ、事情が事情だからしかたがないけどよ。もうちょっとおとなしくやってくれたらよかったんだけどな。ほんと、いつ店が壊れるかと思ってヒヤヒヤしながら隠れてたよ。

あんたウチの店の壁をうまい

こと使ってさ、敵の攻撃をよけてただろう? あれには肝を冷やしたぜ。苦勞して働いて、やっと店をかまえたばかりなんだぜ。オープンしたときに作った借金もまだ残ってるし、いま店がなくなったら俺はどうしたらいいんだろうって、一瞬、目の前が真っ暗になったよ。

まあ、それもみんな悪魔軍が悪いんだけどな。あんたを責めるのは筋違いだな。謝るよ。

あんたには打倒・悪魔軍にがんばってもらわないとな。

商人の



うん、おにあいだよ!

ゲシュプの差金で、ボウイたちを待ちうける悪魔軍。あくまでもモーンの扉の鍵を奪うつもりらしいが、奴らにはそんなことができる力などない!

ボウイたちを待ちうける悪魔軍をはねのける!

モーンへ向かう途中でまたしても悪魔軍が登場。意地でも扉の鍵を手に入れたいみたい。マップ自体はバトル⑦と同じだけど、モンスターはより強力な布陣でボウイたちを狙ってくる。新登場のケルベロスやベガスナイトたちが、いきなりスタート地点に向かってくる。どちらもなかなかつづける隙を見せてくれない。

攻略ルート自体は、ボウマスター目指して、まっすぐに北上すればオーケーだけど、ここでも一歩一歩じっくりと進軍して、小数の敵を誘いだすという作業は欠かせない。ただでさえ強敵が揃っているのだから、一度に相手する敵の数をしばっていかないとかなりキツイはず。

特にケルベロスはファイアーブレスによる炎攻撃をしてることがある。直接攻撃してくるのか、それともファイアーブレスによる攻撃なのかは受けてみないとまったくわからない。いずれにしても、かなりのダメージをくらってしまうことは確かなので注意するように。

クロムランスを携えて猛烈なスピードで飛来するベガスナイトもかなりの強敵。なるだけ誘いだすのは1体ずつにして、全員でまわりを囲んで、速効で倒してしまおう。



■ケルベロスのファイアーブレスには要注意。フリーズなどの高レベルの魔法を唱えまくって、できるだけ早めに倒してしまいたい強敵だ。

■ベガスナイトの強さは誰もが認めるものだろう。地形にまっすぐく影響を受けずにすく早く前進してくるスピードがすごい。

天かける騎士に転職できるぞ!

このバトルから登場するベガスナイト。クロムランスを片手に大空を舞う。強敵だけれども、この姿にはかっこよさを感じない? できればスカウトしちやいたい……なんていうのは冗談だけど。

じつは、ボウイたちの仲間にもベガスナイトになれる者がいる。職業が騎士の人がベガスナイトになれるんだけど、そのためには、“てんまのつば

さ”というアイテムが必要。

このアイテムが手に入るのはパキロン城内のどこか。ケンタウロスに伝わる秘宝なのか、かなりひねった場所に隠されている。よほどのことがないと見つけることができないかも。

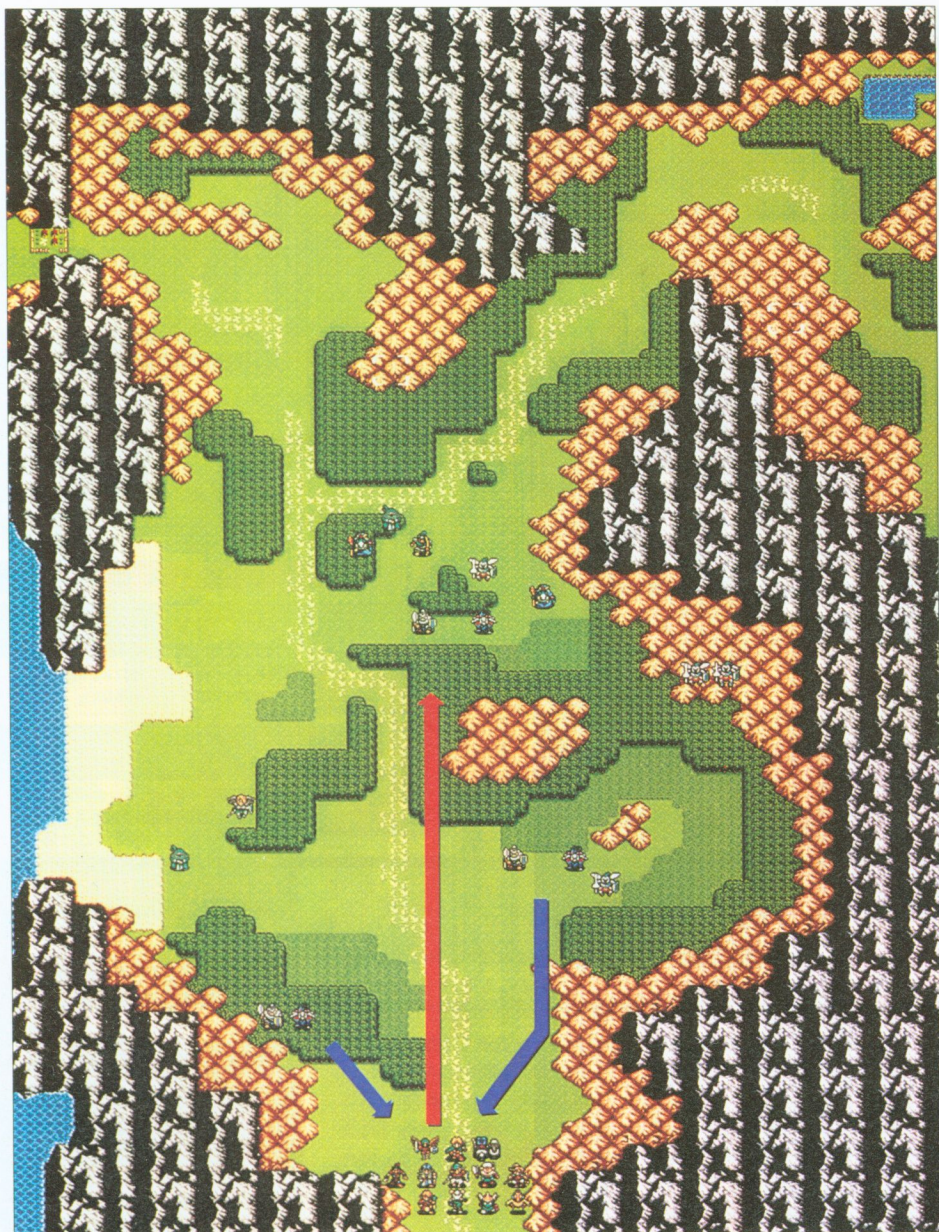
もし見つけることができ、騎士がベガスナイトに転職できれば、ボウイたちの総合力はさらに上がる。一騎当千の強さのベガスナイトに転職せよ!

CHECK POINT



“てんまのつばさ”でベガスナイトに転職したヒューイ。空を飛べる仲間が増えるのは、ボウイたちにとって大きな力となるだろう。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 32
ボウマスターを倒す	ボウマスター×1、ペガサスナイト×1、ケルベロス×3、デビルアーミー×3、ネクロマンサー×2、マスターモ Monk×2	なし	



モーンの町

モーンの扉を開けると、そこにあったのは悪魔の姿。人の影は見つからない。まったくひどいことをしやがるぜ。奴らの悪行を許してるものか!

悪魔の巣と化した無人の町……。許せない!

モーンの町を閉ざしていた扉を開けると、案の定、悪魔軍が待ち受けていた。「この町の奴らと同じようにお前たちを地獄送りにしてやるぜ」。やはり、モーンの町の人々は……。

扉を閉ざしたシャロルは、自分の犯した罪の大きさにうなだれながらも復讐を決意。司祭の掟を破り、戦いに参加する。12人で戦っている場合、強制的にメンバーがひとり入れ代わることになるからそのつもりで。

新登場のマッドマンをはじめとして、攻撃力の高い敵が揃っている今回のバトル。

途中、シャーマンを中心にモンスターが集結。このまま、まとまって攻め込まれたらエライことになる。少数のグループ単位で誘い出すようにしながら、着実に倒していくように。

ただ、建物や樹木などの障害物が多く、思うようには動きにくいので苦勞するかもしれない。逆に言えば、こういう場所こそ射程の長いアーチャー系キャラクターの本領発揮の場だ。

それぞれの持ち味をいかし、味方をどこに配置していくかをよく考えながら進軍すれば、それほど辛い戦いではないはず。モーンの人々のカタキを取るのだ!



■建物や樹木が多くて思うように進軍できないかも。あんまり固まらずに適当にバラけてもらいたいかな。魔法を受けたときが怖いしな。

NEW CHARACTER



ファルコン

悪魔軍の元傭兵のファルコン。戦いのプロにはボウイの指示など必要ない。



シャロル

悪魔軍に復讐を誓うモーンの神官シャロル。年齢を感じさせない活躍を見せる。

インドラの杖でMPを吸い上げろ

シャロルの初期装備武器のインドラの杖。ふつうに使っていてもそれなりに威力のあるものだけど、もっと別の使いみちがあるってことを知ってただろうか?

戦闘中にこの杖を使うと、敵のMPを吸い取って、自分のMPにしてしまうことができる。一回で奪うことができるのは5ポイント程度だから、あまり意味がないじゃない、っていう人が

いるかもしれない。

ところが。ギリギリの状況で戦っているときには、たったの5ポイントが貴重な数字に思えてくるから不思議なものだ。

あと3ポイントのMPがあれば味方を救えるのに、なんてときにインドラの杖があると、ほんとに安心できるはずだ。

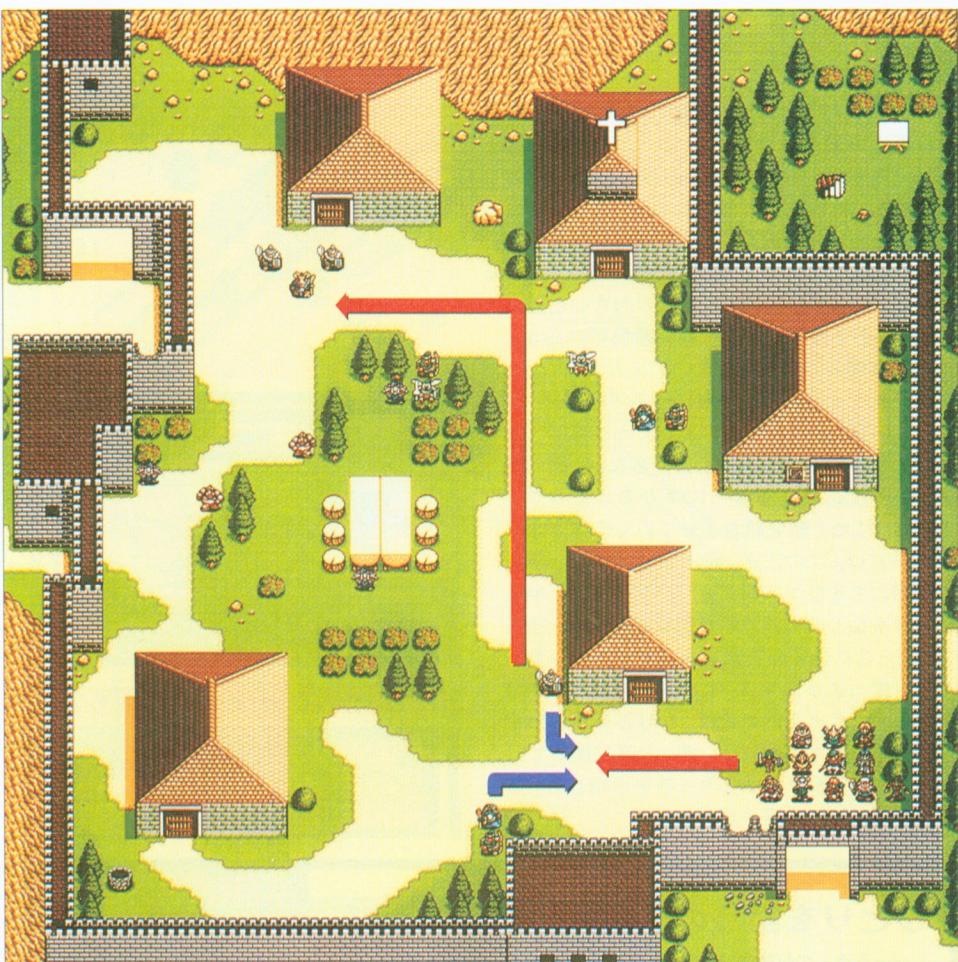
あまり使うことはないかもしれないけど、いざというときのために覚えといて損はないよ。

CHECK POINT



一回で吸い取るMPはわずかだけど、もらって損することはない。使う機会は少なくとも、お守り感覚で装備するのが吉とてます。

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム	MAP 33
モンスターを全滅させる	シャーマン×1, ネクロマンサー×2, マッドマン×2, ボウライダー×3, ケルベロス×3, ベガサスナイト×2, デーモンナイト×3	まどうしのつえ	



神父の



光はあなたとともに！

迷える小羊よ！ よくぞわが教会にまいられた。

シャルル殿の思いを無事に晴らすことができ、ほんとうによかった。司祭の掟を破ってまで戦った甲斐があったものです。掟うんぬんは、そんなに気にする必要はありません。神もお許しくださることでしょ。

それよりも気になるのは、あの髪型ですな。ご本人を目の前にしたら、さすがに言えませんがね、ありゃあどう見てもカッパですよ、カッパ。

ヘルメットを脱いだキウイ殿もカッパハゲですが、あのふたりにはなんか深い関係でもあるのでしょうかねえ……。

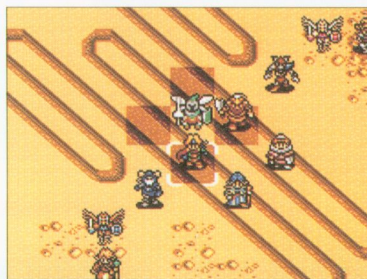
ナスカ大地

ナスカ大地に仁王立ちする悪魔軍隊長カミーラ。女だてらに悪魔軍を率いるその実力は並みじゃない。ナメてかかると死を招く。全力で勝負だ！

ついにカミーラと対決。正々堂々と勝負だ！

この美しいナスカ大地で戦う相手は、唯一の女性悪魔軍隊長カミーラ。パン・ゴートの谷以来、何度となくボウイたちの前に現われた彼女。ボウイたちに止めをさすチャンスはいくらでもあったはずなのに、あえて卑怯な手段を使わなかったカミーラと、ついに直接対決する日がきた。こちらも全力で立ち向かわないと彼女に失礼。手を抜くことなく真剣勝負でいこう。

隠れる場所のまったくないナスカ大地に、カミーラを守る悪魔軍が扇型に並んでいる。いかに少ない数の敵を誘いだしていくかが勝利へのカギとなってくるのは言うまでもない。前に進み、敵が反応したら後ろに下がる。こうやって、じわじわと敵を誘きよせていくのはセオリーのひとつ。このとき、敵と同じように、扇型に仲間たちを並べて敵に近づいてみよう。中心はボウイなどの直接攻撃が得意な仲間を。そして、端っこに遠距離攻撃できるブラスガンナーなどを置くようにする。この隊列で進軍し、敵が近づいてきたら集中攻撃。なりふりかまわずまっすぐ突進するよりは、ずっと楽に倒していけるはずだ。奥で待つカミーラを目指して、気合いもろとも悪魔軍をなぎ倒すのだ。



■この陣形ならばどんなに怖い敵だつて一網打尽にすることができ。バランスのよいパーティーの編成が勝利への早速。



■いよいよカミーラとの直接対決となった。並みの男じゃ扱えない鉄球を振り回す彼女を、あなたは倒すことができるか？

NEW CHARACTER



ガイアン

ホビットのガイアンは見かけは怖いけど困った人を見かけたらじっとしてられない。

ひとりを狙うのが召喚魔法のコツだ

ソーサラーの召喚魔法の威力たるや相当なもの。使いまくってる人も多だろう。

照準の大きさは、どの魔法のどのレベルでも、最大5人まで狙えるもの。なるべく多くの敵に使用したいところだが、ちょっと注意したいことがある。

召喚魔法は、いっぺんに大勢の敵を狙うと、与えるダメージが少なくなるんだ。

ひとりを狙ったときには40ポ

イント近くのHPを奪うことができる、ダオLV2。5人を一度に照準のワクにはめると、ひとりあたりのダメージは10ポイントそこそこ。威力は激減してしまう。

これでは、召喚魔法ならではのダイナミックな攻撃は満喫できないよね。

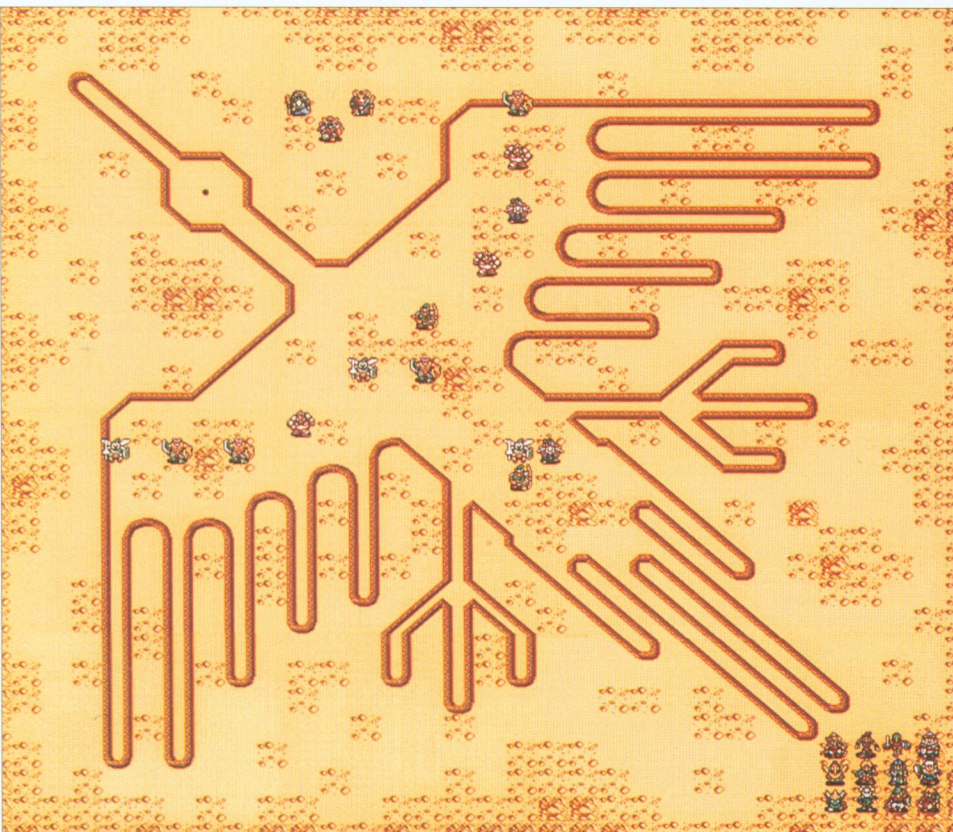
召喚魔法の衝撃を最大限にいかしたいときは、照準のワクにはめるモンスターの数はひとりにしぼるようにしよう。

CHECK POINT



大勢をいっぺんに狙うとこんなにしょぼいダメージしか与えられない。たくさんダメージを与えたいときは、ひとりだけを狙え。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 34
カミーラを倒す	カミーラ×1, シャーマン×1, ネクロマンサー×1, ケルベロス×2, ベガサスナイト×2, マッドマン×3, ボウライダー×2, ドラゴンニュート×4	てっきゅう いのりのつえ	



アストラル様の

知恵袋っ!

ポウイヤ、カミーラというのは悪魔軍にあって、正々堂々と勝負を挑んできた深い人物じゃったのう。悪魔軍といっても、いろんな逸材がいるものじゃ。思わず心を動かされて、目がしらが熱くなったものじゃ。ワシもトシじゃのう。
 あのとときは多少驚かされたが

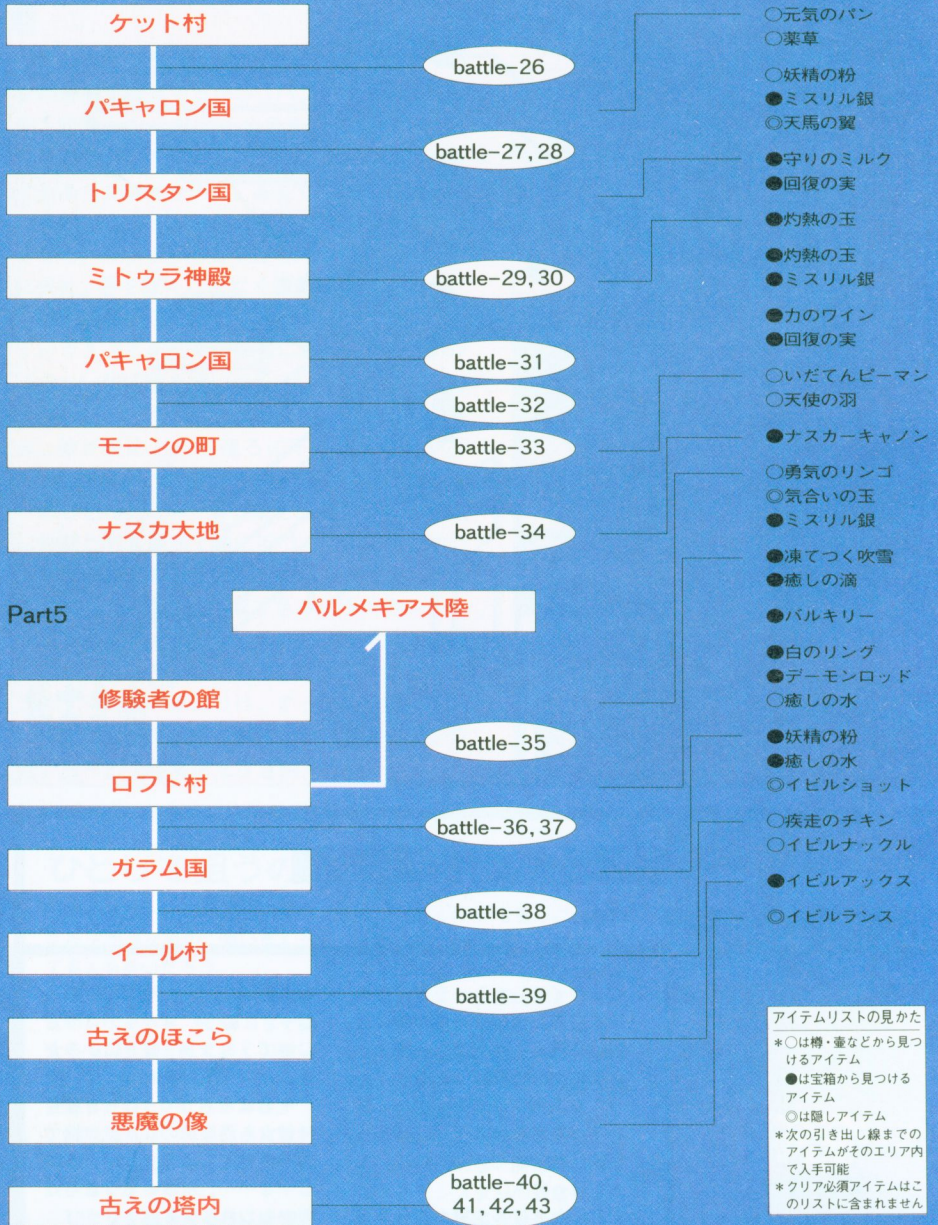
な。ほれ、あそこの吊橋のところじゃ。なぬ？ 身からでたサビじゃて？ まあ、好きにいうがええ。ワシは反論せん。
 それはともかく、けっきょくは彼女も悪魔軍のなかでは捨てコマのひとつにすぎなかったのじゃな……。かわいそうだったのかもしれないあ。

STREET OF NO RETURN 4

Root

Battle

Items



攻略篇・Part5
決戦! そして……
グランス島・2



ドワーフの森

ミスリル銀を使った最強の武器を作れると、かねてからの噂のドワーフのすむ森。

■村は穴ぐら

穴ぐら生活者のドワーフ。穴はモグラのように入り組んでいるぞ。これならたしかに安全そうだが、それでもグランズ島の不穏な雲囲気を感じとり、引越しを考えているようだ。おっと、その前に武器つくってよ！ 急いで職人を探さなきゃ……。



■待望のオーダーメイド

素材を渡し、だれの武器を作るか決めたら、何ができるかおたのしみ。天才職人だから、自分でも何も作るんだかよくわからないらしい。こんなことならミスリル銀探しをもっとすべきだった。せっかく教会もあるし……。



■最強の武器を大公開！

剣系	レヴァティン
斧系	ルーンアックス
槍系	ホーリーランス
弓系	シャットキャノン
杖系	神秘的杖
グラブ系	ギガントナックル
刀系	ムラサメ

ドワーフの鍛冶屋で作れる最強の武器が、上の一覧。教会をうまく利用し、いい武器ができるまで何度も挑戦だ！ ただしセーブは、ミスリルをあずけるまえにしておこうね。



ガラムの町

大異変の後も、強力な軍隊に守られたガラムの民は元の生活を続けていたぞ。

■国のようす

ガラム国王は1年前のグランシール国への遠征から帰っていないというのが、国家は続いているようだ。この国では悪魔に関する不穏な噂があとをたない。兵士や国民も悪魔におびえながら暮らしているようだ。おおぜいの悪魔を見たという情報も入ってくる。



■イール村に幽霊？

あの平和だったイール村が。悪魔軍によって全滅し、今ではゴーストタウンになっているという。生存者はいないのに、なぜかピアノの音が聞こえるんだって……。



■レモンが自殺した跡が……

悪魔にとりつかれてバンパイアとなっていたレモン。自殺しても不死身の体をたしかめるだけ、という結果に終わったようだ。南にむかったというが、一体どこへ行くというのだろうか……。



武器屋リスト

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

道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしそう	20
ようせいのこな	100	てんしのね	40

◎この町ではこれを買え

ふつうの武器屋ではこの品質が限界、とあったところだ。オーダーメイドのミスリル製武器が手に入れられなかった仲間には、この店で武器を買い揃えてあげよう。

■古えの塔の周辺

大異変の後、古えの塔の周囲の地面が陥没し、どこからも入ることができなくなったという。さらに、塔の東には悪魔の像と呼ばれる無気味な像が出現したとか。古えの塔周辺には一体なにが起きているのだろうか？



イール村

悪魔軍によって滅ぼされたというイール村。この村には幽霊が出るという噂だが……。見物にしてみようか？

■無人の村の謎

ゼオン配下の悪魔軍の襲撃を受けたというイール村。建物だけは無傷で残っているようだが、村人たちの姿はどこにもない。……と思ったら、教会に怪しい人影が！ まさか、これが噂の神父の幽霊か!? でも、それにしてはなんか変だぞ。



■やったぜ、生き残り発見！

村の中をくまなく捜索していると、なんと、村人の生き残りを発見したぞ！ なるほど、こんなところに隠れてたとはねえ。ずっと悪魔軍の目を逃れて隠れ住んでいたわりに、村人たちの表情はみんな明るい。道具屋まで開店しちゃってるのだ。ゼオンとの決戦を前にここで少し息抜きしていこう。もちろん、回復とセーブも忘れないようにね。



■オネシアとの出会い

この村で出会える重要人物が、若き歴史学者のオネシア。彼は、あのハウエルの息子で、父親の研究をひそかに受け継いでいたのだ。ゼオン打倒のためにも、何か重要な情報が聞ければいいのだけれど……。

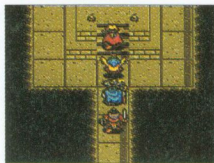
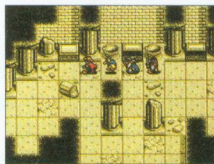


古えのほくら & 悪魔の像

いよいよ物語は佳境へ。だが地割れで孤立した古えの塔に入る手段が見つからない。その鍵はいったいどこに？

■古えのほくらの謎

今回のすべての災いのものである、古えのほくら。しばらくぶりの訪問だけど、なかに入ってみてもとくに変わったところはない。ガラムの町の噂では、悪魔軍がここで捜し物をしてたというが、なにか大事なものでもあるのだろうか？ もういちど念入りに探索してみよう。ちなみにグランシールの崩壊前にこのほくらに来そこねている人は、地下1階の宝箱を忘れずに取っておこうね。



道具屋リスト

やくそう	10	かいふくのみ	200
いやしのしずく	300	どくけしろう	20
ようせいのこな	100	てんしのね	40

■こんなところに宝箱が！

イール村の人々が隠れ住んでいる洞窟をあちこち見回っていたら、ある場所で宝箱を見つけたぞ。なかに入ってたのはイビルナックル。すげえ強力だが、呪われている武器なのだ。平和主義とか言いながら、こんな凶悪な武器を隠し持ってるなんて、イール村の人ってばヤルじゃん。え？ 悪魔軍の忘れ物だったの？ そりゃ失礼しました。



■自殺願者レモンの未来は……？

無人の村の入り口で、またまたレモンが自殺をはかっていた。いくら自分のしたことが許せないからって、死んで花実が咲くものか。そろそろ気分を一新して、別の生きかたを見つけたほうがいいと思うんだけどねえ……。ま、こればかりは本人の気の持ちようだからなあ。とりあえず話しかけて、なぐさめてあげたほうがいいかな？



■魔界への入り口

生物の気配がまったくない、荒れはてた土地。ここに、悪魔軍本拠地への入り口、悪魔の像がある。ここまで来ればゼノンと会うのも時間の問題。だが、大半の人はこの場所が見つからずに困ってるんじゃない？ どうしてもわからない人は、ガラムに戻って人の話をよく聞き返してみよう。悪魔軍の出現場所についての情報が聞けるはずだ。あ、それから悪魔の像のまわりのどこかに、超強力な武器が隠されてるぞ。ただし呪いがかかっているけどね。アイテムコレクターのかたは取り逃がさないように。

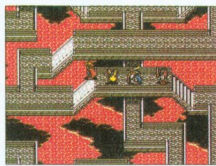


立体迷路～古えの塔

ついにたどりついた悪魔軍の本拠地。ゼノンとの決戦の前に、悪魔軍の精鋭がボウイたちに襲いかかる！

くねくね立体迷路

悪魔の像の謎を解き、いよいよ最後の戦いだ！と思いきや、いきなり難関となるのがこの立体迷路。立体交差が多く迷いやすいうえに、一方通行のスロープなんかもあるのだ。あせるばかりじゃ、なかなか先には進めない。落ち着いていこうぜ。どうしても正しいルートがわからないって人は、下のコラムを参照のこと。



最後のセーブポイント

バトル40の対オッドアイ戦に勝利すると、いよいよ古えの塔内部だ。階段を上ぼって着いた小部屋で、見覚えのある人物と出会うぞ。そう、あの人が。なんでこんなところにいるの？そう思って話しかけてみると、教会のマネごとと云って、記録や復活などボウイたちの手助けをしてくれるのだ。好意はありがたいが、大丈夫かな？ なんか不安……だよな。



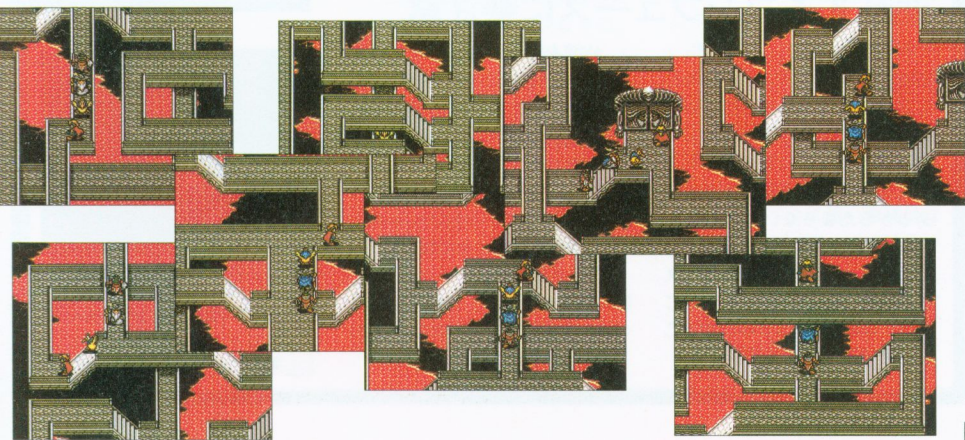
ピーターと キウイの 立体迷路情報！



こんにちはサラです。えー今日は、立体迷路が複雑でワケがわかんない！ つかたのために、正しいルート解説をしようと思います。担当はピーターとキウイです。……なんか不安だわね。ふたりとも頼んだわよ。

ピーター(以下ピ) どうも。立体迷路の解説をおおせつかった、フェニックス族のピーターです。
キウイ(以下キ) キウイだカメー。だいぶしゃべるの上手になったカメー。
ピ うるさいなキミは。立体迷路攻略という大切な仕事をまかされたんだから、十分に自覚を持ってだねえ……。
キ 立体迷路はすべり台があっておもしろかったカメー。
ピ いや、そうじゃなくてね。
キ 手足をひっこめてすべると、遠くまですべって楽しいカメー。
ピ あーもう！ ぜんぜん話が進まないじゃないかっ！ もういいから立体迷路の最短ルートの写真

を見せてくださいよ。キミが撮ったはずでしょ？
キ あ、すべり台すべった拍子に、半分くらい落としちゃったカメ。おまけに順番もわからなくなったカメ。
ピ えー!? それじゃ解説ができないでしょ！ どうするんですかっ!!
キ ご、ごめんなさいカメー……。
ピ 泣きたいのはこっちですよ、まったく……。プレイヤーのみなさん申しわけありません。そういうわけで、残った写真を頼りに立体迷路を無事にクリアしてください。とりあえず最短ルートを通ってるのは間違いないですから。
キ ぐすん、カメー……。
ピ あーあ……。



ロフト村へ

グランズ島に帰ってきたボウイたち。生まれ故郷のグランシールはすでになく、悪魔がのさばる邪悪な地に……。平和への戦いがいま始まった！

地中から突然湧きでる敵に気をつけろ

グランズ島に戻ってきて一発目の戦闘となるバトル③⑤なんだけど、修験者の館にはちゃんとよってきたかな？

あそこは意外と見落としやすい場所なので、もしかしたら素通りしてしまった人がいるかもしれない。そういう人はリターンを使って戻っても立ち寄るべし。必ずいいことがあるぞ。

さて、戦闘開始直後のモンスターたちは、一カ所にどかっと固まっている。これまでの経験からするとこいつらをまとめて相手にする危険性は少ないだろうが、それでも敵の動きには気を配るようにしてほしい。まあ、モンスターのいる場所も離れていることだし、はじめはグングン突っ走ってみるのもいいだろうけどね。

最初は現われていないが、中ほどにある砂漠に近づくとき地中から突如としてマッドマンが湧きでくる。いきなり4匹もの魔物が増えてしまうわけだから、こころへんはキツイ。

あえて山越え部隊を結成し、北側にも敵を分散させてみるとか。なるべく工夫をして一度に相手する敵の数を減らしていかないと、砂漠地帯は死者の山になってしまう危険がいっぱい。敵の攻撃もかなりキツイが頑張っていこう。



■なんだ、これは！ 砂漠地帯に近づくとき地中から突如マッドマンが現われるのだ。パニックにならないで、落ちついて戦おう。



NEW CHARACTER

シーラ



恋人を殺した悪魔軍に復讐するため、仏門に身を投じたマスターモンのシーラ。強い！

混乱するコンフューズに要注意

パート5に突入し、コンフューズを唱えてくるミストデーモンが登場。これにかかると、もうパニック。ぼーっとして戦ってくれないのはまだいいとしても、仲間を攻撃することもあからたまらない。

しかも、仲間を攻撃したときでも、しっかり経験値がもらえてしまう。経験値が入るってことは、当然、レベルアップすることもありうるってわけ。

仲間を踏み台にしてレベルアップしたときの複雑な心境は、経験した人でないとわからないかも。喜んでいいんだか、それとも、悲しむべきなのか……。

コンフューズでの混乱状態の行動パターンはいろいろあるから、わざとかけられてみるというのもお勧めだ。

そんなのちっとも見たくないという意固地な人はアンチスベルで魔法を封じよう。

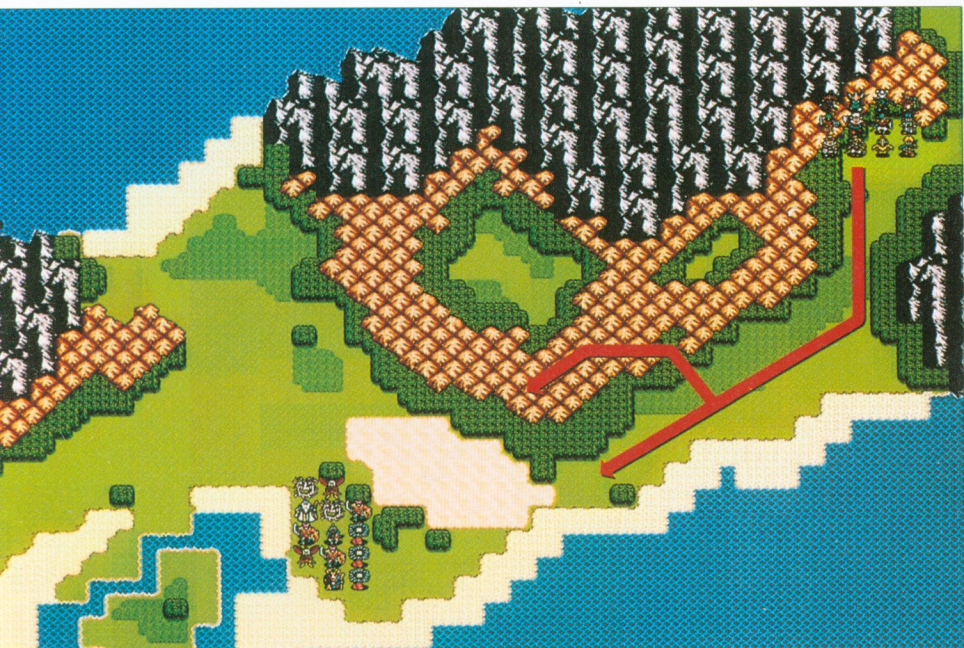
CHECK POINT



なんかヨーグルトみたいなことをつぶやいているサラ。うーん、モロ混乱してます。ほかにゲームの宣伝みたいな混乱メッセージもあるぞ。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
ポウライダーを倒す	ミストデーモン×2、グリフォン×2、カオスウィザード×1、ドラゴンニュート×3、ポウライダー×1、パブルウォーム×3、シャーマン×1	ヒートアックス

MAP
35



アストラル様の



知恵袋っ!

むふふ。シーラはほんとうに見事なプロポーションじゃの。出るところは出て、ひっこむべきところはひっこんでおる。ワシの知っておったシーラとは別人のようじゃのう。でへへ。

あん？ またまた冷たい目でワシを見おって。勘違いするでない。マスターモンクとして理想的な体形をしているということを言いたかったのじゃよ。

格闘家として完璧なまでに鍛えられた肉体に感心していたのであって、決してコーフンして

たわけじゃない。なんじゃ、そのしらけた目つきは。

まったく、若いもんは早合点するからいかんの。人の話は最後まで聞けと口をすっぱくして言っておるだろうが。

誤解のないように言っておくと「むふふ」というのはワシの口グセじゃ。べつに深い意味はないぞ。じゃあ「でへへ」はどういう意味かって？

うぐぐ。まあよいではないかそんなことは。大人にはいろいろあるんじゃよ、ポウイ!

プリズムフラワー地帯

美しい花なら大歓迎だが、攻撃してくる花なんておこわり。思わぬところから撃ってくるレーザーぐらいでへこたれるようじゃ勇者じゃない。

無差別レーザーの攻撃ラインを見極めろ

なんてしつこい奴なんだ、まったく。

ボウイたちの前にまたまた立ちふさがったゲシュブは、自分の仕掛けたトラップとやらに自信たっぷり。どんな仕掛けをしようとも、ボウイたちの勢いを止められないことをまだわかっていないようだ。

ゲシュブのしかけたトラップとはプリズムフラワー。古代の国々が防衛のために国のまわりに植えていたという攻撃する花なのだ。

そのプリズムフラワー。あるラインにボウイたちが立っているとレーザーを撃ってくる。ただし、敵味方の区別がつかないらしく、モンスターがそのライン上にいるときでもレーザーを撃ってくる。これを利用し、敵を攻撃ライン上におびきだしてダメージを与えることも可能だ。ただし、この破壊力抜群のレーザーにも、一方向しか発射できないという欠点がある。つまり発射する方向のライン上に立っていなければ、攻撃を受けることはない。危険なのは一方向だけ。攻撃ラインさえわかれば大楽勝だぞ。

それと、このマップにある宝箱はピーターなどの空が飛べる仲間じゃないと行けない場所にある。戦闘終了後は取れないので注意しよう。



■一直線に飛んでくるプリズムフラワー。攻撃ライン上ならば、離れたところにいる者にも攻撃できる。遠くにいる者にも安心できない。

NEW CHARACTER



バックカス

怒りのあまり戦いの制御回路をはずしたバックカス。古代文明が作りだした機械兵だ。



マード

外見はいつか心がやさしいゴーレムのマード。けっこう涙もろかったりもする。

レーザーの攻撃ラインを見切れ！

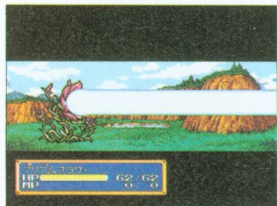
めちゃくちゃに味方を動かしていると、プリズムフラワーのレーザーと、移動能力が高いグリフォンや射程距離の長いボウライダーなどのダブルパンチに苦しむことになる。多くの人が思わぬところからやってくるレーザーに泣くことだろう。

レーザーの攻撃ラインを見極めるまでは何回か退却に追い込まれてしまっても仕方がない。まずは攻撃ラインを発見するこ

とに力を注いでほしい。

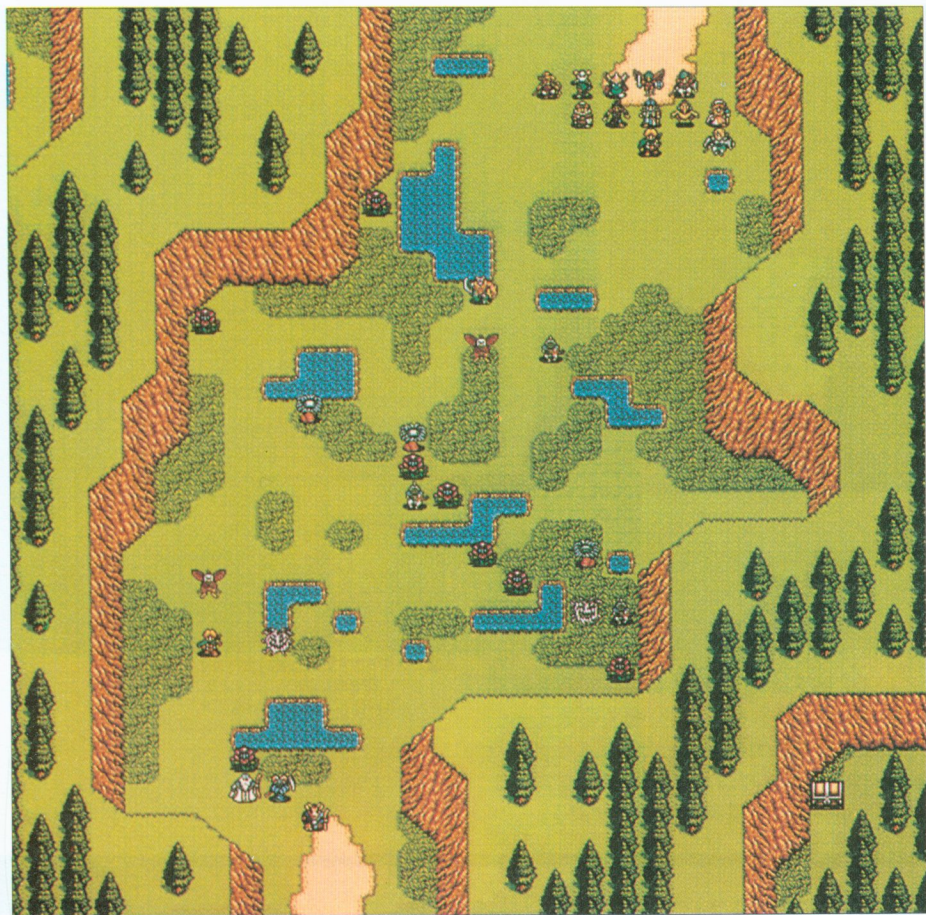
ノーリターンでクリアすることを目指してる人はかなりつらだろうけど、何度か退却→戦闘を繰り返せばレベルアップにもなるし。このバトルは大変だとしても、次からがだいぶ楽になる。この先から敵の攻撃はますます厳しくなってくるから、ちょうどいい修行の場なのかもしれない。苦あれば楽ありっていうしね。

CHECK POINT



プリズムレーザーは強力だけでも、発射方向さえ見極めれば対処は簡単。勝利はもらったも同然。まずは攻撃ラインのチェックにはげよう。

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
エグゼキューターを倒す	エグゼキューター×1, シャーマン×1, カオスウィザード×1, ミストデーモン×2, パープルウォーム×3, ホウライダー×4, ドラゴンニュート×1, グリフォン×2, プリズムフラワー×8	バトルソード



商人の



うん、おにあいだよ!

へい、いらっしゃい! いい品物ばかりだよ!

ロフト村の南のほうに洞窟があるんだけど知ってるかい。あの洞窟ってバルメキア大陸の南のほうに通じてるって噂だよ。魔物が出るって言うんで誰も近づかなかったんだが、こないだ肝だめしで忍びこんだ村の若い

衆がいてよ、無気味な声が聞こえてくるってんだよ。なんでも「腕があ……、腕があ……」ってうめきが地鳴りのように響いてくるらしいぜ。ほんとかねえ?

まあ、あそこを抜ければ、あなたの家族にも会いにいけるし、行ってみるのも悪くないんじゃないの?

vs.レッドバロン

血塗られたヨロイを身にまとうレッドバロン。ゲシュプが送り込んだ狂気の殺人マシンに対抗できるのは、ボウイたちの正義の力しかないのだ!

魂を抜きとる暗黒の剣には要注意

プリズムフラワー地帯を抜けると、またまたゲシュプが待っていた。何度やられてもまったく懲りないその悪だくみは尽きないのか!?

今回、送りこまれた刺客の名はレッドバロン。そのヨロイは殺した者の返り血で真っ赤に染まっているという、真紅の殺人鬼なのだ。

そのレッドバロン、HPを示すゲージの色が緑色になっている。ここまで体力のある奴ははじめてだが、攻撃力や防御力はそれほどでもない。案外、少ないターン数で倒せるだろう。

ただ、恐怖なのは奴の持っている武器“暗黒のつるぎ”の特殊効果。

ソウルスチルLV1と同じ効果、つまり魂を抜きとる力がある。このおかげであてにしていた味方が次々と死んでいくこともある。さすがはボスクラスの敵だけあって、なかなか一筋縄ではいかないのだ。

レッドバロンがいる一帯の周囲は木で囲まれている。獣人が得意とする森林での移動だが、他のキャラクターの大半、とくにヒューイなどの騎士は移動力がガクッと落ちてしまう。「あと一歩でレッドバロンに届くのに」なんてことにならないように着々と移動させよう。



■レッドバロンのいる周辺は森に囲まれている。ゲルハルトやピーターらは別として、進軍スピードが落ちてしまうから注意して。



■ソウルスチルLV1と同じ力のある“暗黒のつるぎ”。期待の戦力がバタバタと死んでしまうことを計算しておく必要があるぞ。



戦闘の連チャンだ!

このバトル⑳は、プリズムフラワー地帯を抜けると、即、戦闘開始となる。

レッドバロンとの戦いの前にプリズムレーザーに倒れた仲間を教会で復活させたり、装備を整えるために、いったんロフト村に戻ったほうが得策だ。

続けて戦闘に突入してしまっただときには、リターンを唱えて退却しよう。

あくまでもノーリターンでク

リアーするんだという意固地な人は別だけどね。かなりキツイと思うけど、頑張ってください。

ちなみに、バトル㉔のvs.ゲシュプが終わったあと、不用意に南に向かうと、すぐにバトル㉕の戦闘開始となる。

戦闘が終わったら、すぐに町に戻る。完璧な状態にして、次のバトルに挑むようにしよう。先を急ぎたいのはわかるけど、落ちついていこう。

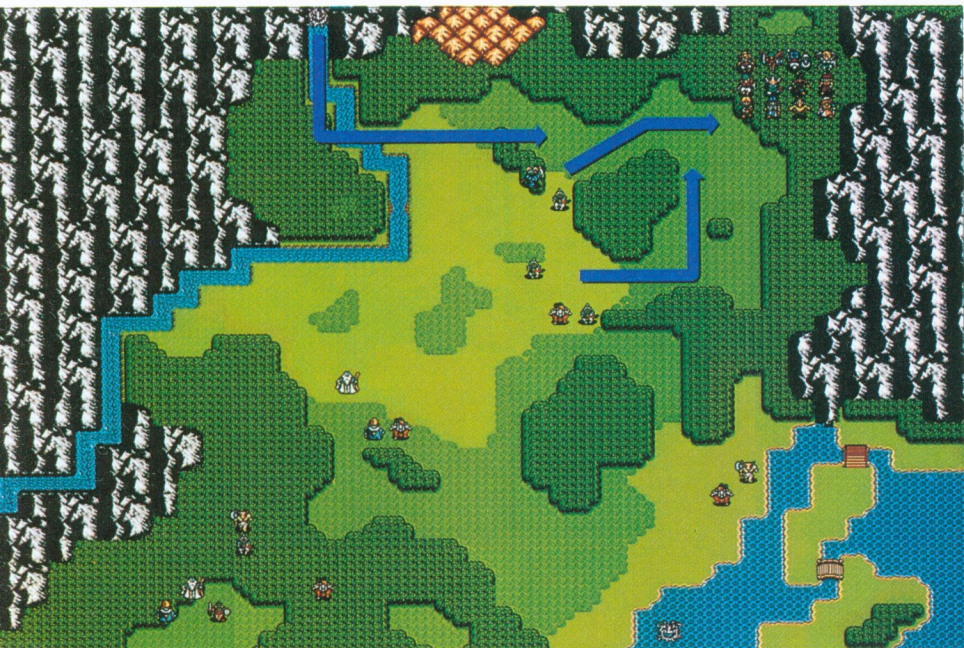
CHECK POINT



もし続けて戦闘になったら、無理せずリターンで退却。態勢を整えてから勝負に挑むように。ベストな状態で戦え!

勝利条件	登場モンスター	落とすアイテム
レッドバロンを倒す	レッドバロン×1、ミノタウロス×2、ミストデーモン×1、イビルビショップ×2、カオスウィザード×2、ヘルハウンド×4、ポウライダー×4、エグゼキューター×1	なし

MAP
37



アストラル様の
知恵袋っ！

はーっ。ポウイや、レッドバロンには苦勞させられたのう。ある程度予想はしていたが、まさかあそこまで強いとは思わなかったわい。

おや？ 川の向こうにある森のようすがなんかヘンじゃぞ。1ヵ所だけまわりと色が違っておる。調べてみよう。

……と言っても、川を渡らないことには、向こうの森には行けないのじゃなあ。われらはみんなカナヅチじゃから泳いで川を渡るわけにもいかんしのう。

そうじゃ！ アレを使うのじゃ！ これさえあれば、川を干上がらすことができるぞい！



■ここでアレを使うのじゃ。ほれ、やってみい。なぬ、持っていない？ バカもん！ 急いで探してこい！

vs.ゲシュブ

ついにゲシュブを追いつめた。にやけた仮面を脱ぎ捨てた奴の実力ははかりしれない。背水の陣でボウイに挑む、悪魔軍隊長のお手並拝見という。

老獯な軍師が仕掛ける最後の罠とは？

何度となく現われては消えていたゲシュブ。奴が仕掛けてきた罠の数々を、ボウイたちはことごとく突破してきた。手駒のなくなったゲシュブは遂に自らが戦闘に出撃してくる。

モンスターの数は、ゲシュブを含めても9体。だがこれは、あくまでもスタート時の数字。小細工にかけては天下一品のゲシュブだ。嫌らしいしかけは忘れていなかった。

バーストロック。進軍すると、地中から突然こいつが現われてくる。でも、自分からは攻撃してこないで、首をかしげてしまうかも。

実はHPが0になると大爆発を起こし、敵・味方関係なく周囲の者にダメージを与えるのだ。倒さなくても数ターンすると自爆するから厄介。放置しておいて遠くに離れるのも手だ。

バーストロックの防衛網の先に陣取るゲシュブもただ者ではない。50ポイント近くのダメージを与えるフリーズLV4を操り、攻撃力も相当強い。それだけならまだしも、1ターンに2回攻撃してくるからたまらない。狙われやすいボウイは少し離れたところに控えさせ、他の者に攻撃を任せた方が無難だ。ボウイをカバーしながら総攻撃で一気に倒してしまおう。



■無尽蔵ともいえるほどのMPを持つ、ゲシュブが唱える魔法はフリーズLV4! アンチスベルがまず効かないのは頭が痛いぜ。

■地面から突然姿を現すバーストロック。倒せば爆発するし、倒さなくても自爆する。どう処理したらいいものだろうか?

バーストロックで一網打尽

攻撃してこないのいいことに、やたらめったら倒してしまうと、大爆発を起こして敵味方関係なく、周囲にいる者すべてに大きなダメージを与えるバーストロック。HPが0になると爆発するという性質をうまく利用すると一瞬で敵を一掃することができてしまう。

バーストロックの爆発で被害を受けるのは、奴を中心として2マス先までの範囲にいる者。

まず、この爆発範囲のなかに倒す寸前のバーストロックを誘導する。誘導したバーストロックの爆発範囲内に、またバーストロックを……ってことをくり返す。ずらっと一直線に並べることができたら、どれか1体を倒すだけで、瀕死状態のバーストロックは全滅するってわけ。

難易度は超Aクラスの技だけど、腕に自信のある猛者なら挑戦するしかない!

CHECK POINT



爆発岩が現われても動揺するな。とりあえずは無視してオーケーだ。3マス先まで攻撃できる弓矢部隊で止めをさせばノーダメージで倒せるぞ。

MAP
38

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
ゲシュブを倒す	ゲシュブX1:サイクロプスX1:ミノタウロスX1:カオスウィザードX1:イビルビショップX1:ヘルハウンドX1:ホワイトドラゴンX2:ヘルガンナーX2:バーストロックX9	バスターショット



アストラル様の



知恵袋っ！

いやはや、あの爆発岩には驚かされたのう。まあ、敵の数が少なすぎるんで何かあるなとは思っていたんじゃが、まさかあんな仕掛けだったとはのう……。

じゃが、ほとんど攻撃してこないんで、ちょっとばかしホッとしたがのう。

爆発するとはいっても、3マス先まで攻撃できる武器を装備

した弓矢部隊を駆使して、止めをさすようにすれば、ノーダメージで倒すことができたのう。驚いたわりには、苦勞しなかった戦いじゃったわい。

悪魔軍の軍師を自認しとったゲシュブも、けっきょくはたいしたことはなかったのう。それよりも、奴の予想以上にボウイが強かったと言うべきかの。

古えのほこら前

ゲシュブが倒されたことに動揺しつつも、自分が隊長になれるチャンスと目の色変えるモンスターがボウイを襲う。そううまく物事は運ばない。

成りあがりを見夢見る者に厳しい現実を叩きこめ

ゲシュブなき後、空位となった悪魔軍隊長のポスト。虎視眈々とその座を狙うモンスターたちがうごめいているに違いない。

このバトル③⑨では、そんなモンスターの1匹、ヒドラがボウイたちに戦いを挑んでくる。ボウイの首を取れば、一気にナンバー1にのしあがれるのだから、敵も必死だ。

スタート地点の東側にある古えの塔の周囲は崖になっているけれど、まずここに注意。塔の向こうに浮かんでるホワイトドラゴンは、塔を飛び越してはこないからまだマシだけど、ボウイたちの背後からタッグを組んでやってくる、サイクロプロスとミノタウロスが問題。このとき、谷側に奴らを立たせてしまうと攻めにくい。ピーターなどの鳥人がメンバーにいるときはまだいいが、彼らがいないときは、崖付近での戦いはさけるようにしよう。

中盤のヘルガンナー、カオスウィザード、ヘルハウンドのキツイチェックをかわしたら、いよいよヒドラを倒すだけ。もちろん、その前にヒドラの背後にひっそりと控えるイビルビショップを潰しておくのが先決だ。ガードのかたいヒドラは魔法中心で攻めると倒しやすそぞ。



■スタート地点北側のサイクロプロスとミノタウロスを長く待ちすぎると、ホワイトドラゴンまでが攻めてくる。早めの行動を！

NEW CHARACTER



オネイア

歴史学者ハウエルのひとり息子。父親ゆずりの豊富な知識を持った若きインテリ。



レモン

ガラム軍を率いていたレモンが何の因果かボウイの仲間に。剣の腕には定評がある。

ソウルスチルでヒドラが昇天！

敵を一瞬にして死に追いやるソウルスチル。この魔法は効く敵と、効かない敵がいるってことは前に説明したよね。

例外的に、たとえソウルスチルが効く敵であっても、勝利条件、つまり、そのバトルのボスになってくときは効かない。

……はずなんだけども、なぜかこのバトルのボス、ヒドラにはソウルスチルがバッチリ効いてしまうのだ！ ゲシュブまで

が倒されてしまったことに動揺しているのだろうか。成りあがりを見夢見るヒドラにボスの資格などないというのか？

あくまでも、正攻法で倒すんだという人には、魔法使いを中心したパーティーを組むのがお勧め。防御力が高いヒドラに腕力だけで対抗するのは、けっこうツライ。ハイレベルの攻撃魔法でごっそりHPを奪ってしまう。

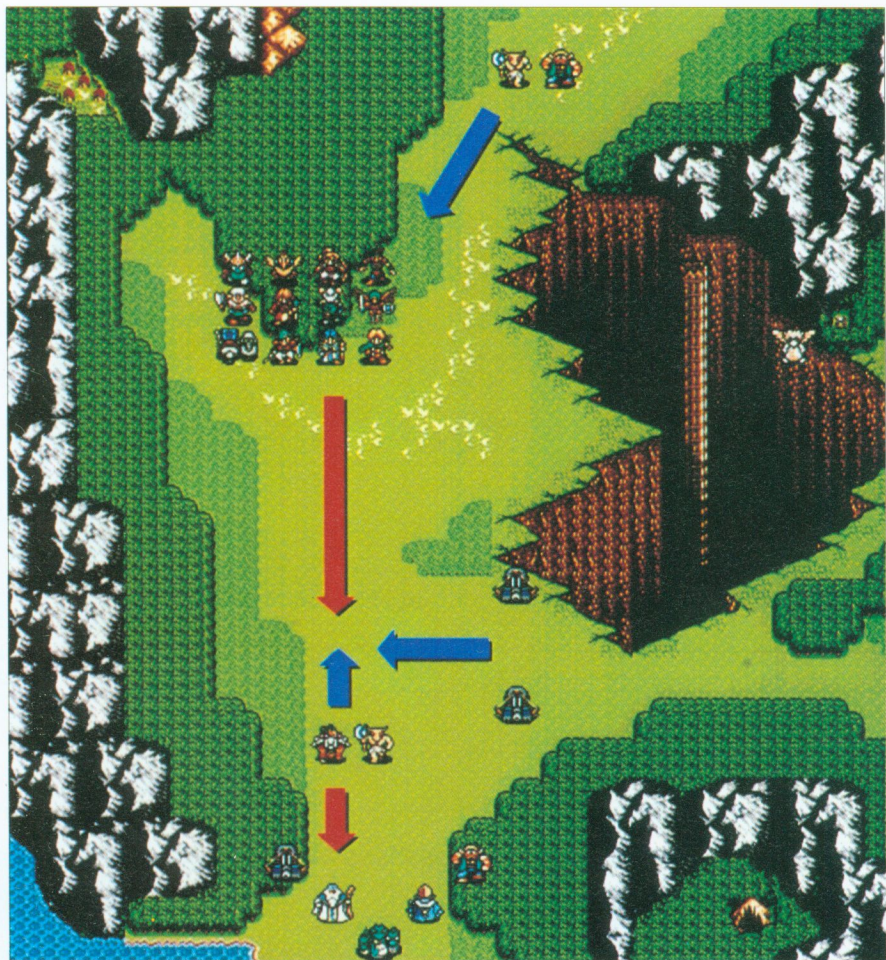
CHECK POINT



ソウルスチルがあっさり効いてしまい、一瞬にして死んでしまったヒドラ。やっぱりボスの器じゃなかったのかも知れない。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
ヒドラを倒す	ヒドラ×1、サイクロプス×2、ミノタウロス×2、ヘルガンナー×3、ヘルハウンド×1、ホワイトドラゴン×2、イビルビショップ×1、カオスウィザード×1	イビルリング かみのいかずち

MAP
39



商人の



うん、おにあいだよ!

へい、いらっしゃい! おや、ポウイさん。今日は買い物じゃなくて売り物かい?

ふむ、イビルナックルね。もったいないねえ、呪いさえ我慢すりゃいい武器なのに。え? 我慢したくないから売る? まあ、そりゃそうだけども。

そういや、知ってるかい?

悪魔軍が現われる場所には、よく呪いのかかった強力な武器が落ちてることがあるらしいぜ。噂じゃガラムの町に落ちてるのを見たやつがいるらしいけど、呪いが怖くて手を出せなかったって言うじゃねえか。だらしないうねえ。もし手に入れたら売りに来ておくれよ。じゃあな。

最後の悪魔軍隊長・オッドアイ。奴はもちろんなみいるザコもボスクラスの兵が勢揃い。火花散らす激烈な戦いになることは必至。死力を尽くせ!

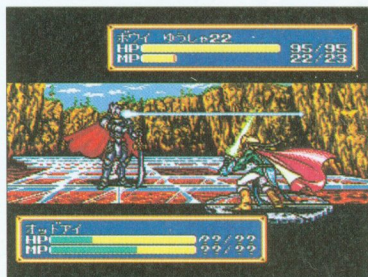
オッドアイとの宿命の対決に決着をつけろ!

最後の悪魔軍隊長、オッドアイとの直接対決となるバトル④。オッドアイが強いのとはわかるとしても、まわりに控えるザコ軍団の凶悪さがケタはずれ。奥で待ちうけるオッドアイとの一騎討ちのころには、きっとへろへろになってるだろう。厳選に厳選を重ねた最強メンバーで戦わない限り、決して勝利は見えてこない。

最初は広々としているフィールドだけど、しばらく進軍すると、床が抜け落ちていく。さすがに奈落の底に突き落とされることはないが、このおかげでルートが極端にせまくなる。鳥人系の仲間がいるとだいぶ楽になるだろう。

そのせまい道に立ちほだかっている奴らを見ていると、デーモンなんぞは空を飛んでくるうえに、スパークLV2まで唱えてくる。カオスウォリアーの攻撃を受けるとマヒ状態になってしまうときがあるから、妖精の粉は欠かせない。

大トリを務めるオッドアイの周りも側近たちがしっかりとガード。なかなかオッドアイだけに集中することができない。他はともかくオーラLV2を唱えるイビルビショップだけはいちばん最初に倒してしまおう。それよりも、生きてこここまでたどりつけるかが問題だ。



■オッドアイビームで複数の仲間を一度に狙ってくる。平均30ポイントのダメージは痛い。固まって歩くときには要注意!

■スタート地点では、周辺に集まっているモンスターに要注意。1匹を全員の力で倒すつもりで戦えば、強い奴でもなんとかなるさ。

小手先の技じゃちとムリめ

オッドアイの正確なHPは判別できないが、ゲージから判断すると150前後といったところだろうか。

奴の攻撃方法はふたつ。一発で敵を倒すこともできるカウンターソードでの直接攻撃。もうひとつがオッドアイビームだ。

どちらの攻撃を受けても嫌だけど、一度に5人まで攻撃できるオッドアイビームのダメージは20から30ぐらいだ。これはかな

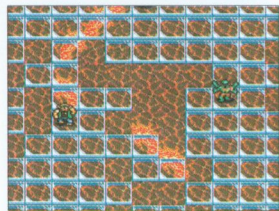
り痛い。

さらに、仲間の攻撃の順番が一巡する前にもう一度、つまり1ターン中に2度攻撃してくるからたまらない。

瀕死状態の仲間が特攻。攻撃をそこに集中させておき、1ターン稼ぐという方法はあまり役に立たない。

どうせ、やるか、やられるかの戦いだ。勇気を持って、潔く。いざ勝負だ!

CHECK POINT

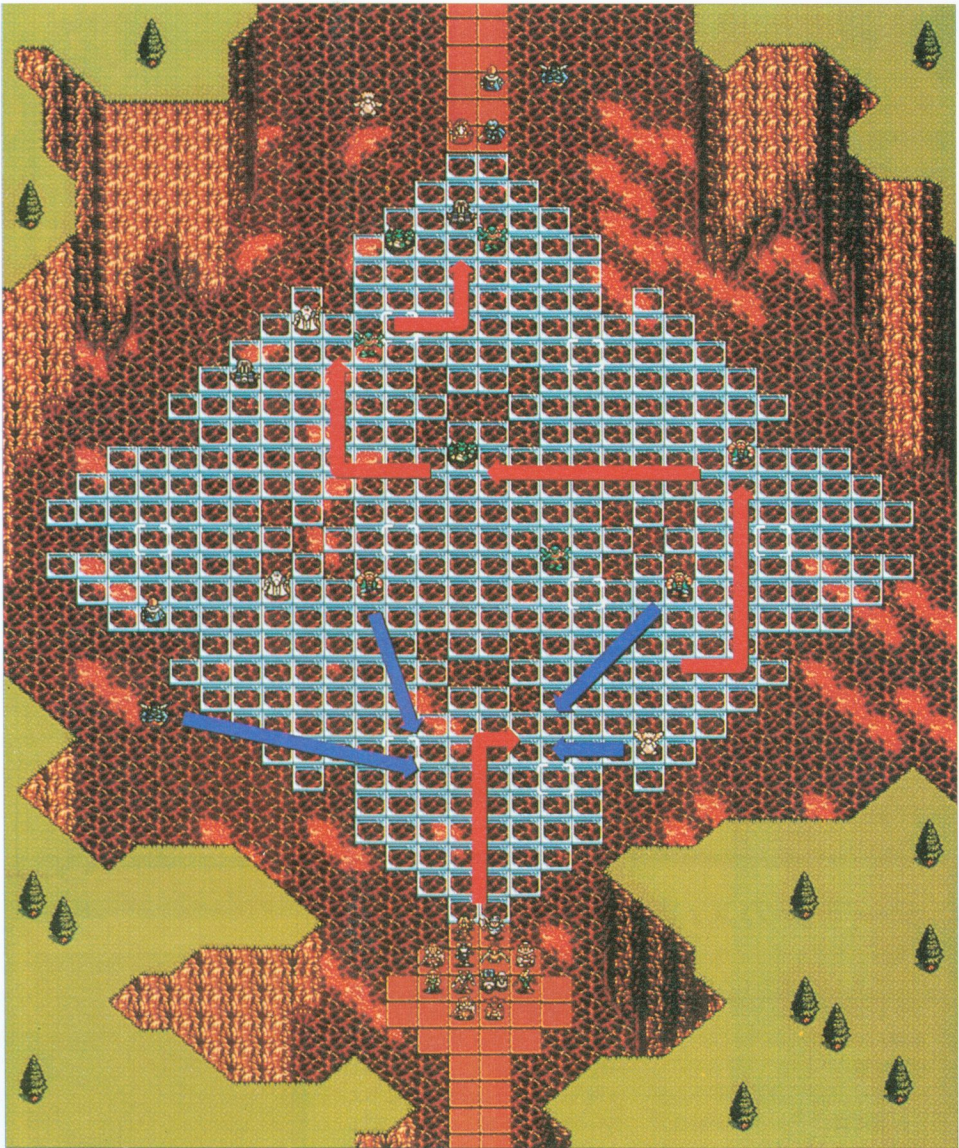


床が抜け落ちると進軍しにくくなるけれど、それは敵も同じこと。1匹ずつ順番に倒して行って、オッドアイと対決だ!

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム
オッドアイを倒す	オッドアイX1、デーモンマスターX1、デーモンX2、ホワイトドラゴンX2、ヘルガンナーX2、カオスウォリアーX3、ヒドラX2、カオスウィザードX2、イビルビショップX2、サイクロプスX3	カウンターソード めがみのなみだ

MAP 40

攻略編 Part-5



塔を登れ

オッドアイを倒し、ゼオンのもとへと急ぐ。柱の陰に身をひそめるといふ汚い手口で悪魔軍も必死の抵抗。そんな小細工はボウイには通用しない!

柱の影に隠れるモンスターを撃破せよ

オッドアイを倒し、先に進むと今度は古えの塔の外部にでる。スタート地点から3階上にある入り口に入れば、いよいよラストは目前だ。

さて、スタート時に見えているモンスターの数を数えてみると意外に少ないではないか。

と、喜ぶには早すぎる。戦闘を開始してみればすぐにわかることだが、ためしに柱を調べてみるといい。単に柱の影に隠れているモンスターがいるおかげで、少ないように感じられるだけなのだ。残念……。

スタート地点の1階上のフロアにはヒドラが2匹。2階上のフロアには、ヒドラ1匹に2人のカオスウォリアー。そしてデーモンが1匹。計6匹のモンスターが隠れているぞ。

進軍ルートは一目瞭然。狭い通路に待ちうけるモンスターたちを倒して、階段を上る。攻略手順はこれだけだといってもいい。

空から一気にゴールを目指しても、おそらくデーモンとカオスドラゴンに叩き落とされてしまうはず。仮にゴール目前までいったとしても、デスゴッドを倒す体力ははたして残っているかどうか……。やはり腕っぶしの強さと魔法の力で前進するしかないだろう。



■なんの変哲もない柱の陰に隠れるなんて、卑怯な奴らの考えつきそうなことだ。全体マップを開いて敵の位置を確認しよう。



■階段を上ばろうとする時、空からデーモンやカオスドラゴンが飛んでくる。ピーターが近づいて進攻を促しとめる戦法もある。

デーモンのスパークに要注意!

階段を上るボウイたちに近づいてきては、おもむろにスパークを唱える、強敵デーモン。空を飛んでいるから、思うように攻撃することができない。

仲間が1ヵ所に集中していると確実にスパークのエジキになってしまう。いっぺんに階段を上るんじゃなくて、戦士や騎士などの肉団戦部隊の第一陣、アーチャー系の間接攻撃部隊、そして魔法使いの順というふう

に分散させることが大事だ。

ピーターなどの空を飛べる仲間を、まずデーモンの近くにいかせ、デーモンの攻撃を集中させ、他の仲間が階段を上るというのもひとつの手。もちろんデーモンの攻撃にしばらく耐えられる体力がないとダメだけど。ピーターだけでは大変だろうから、ルドやフィルダーもいたほうがいい。そのときは回復アイテムを十分持たせてね。

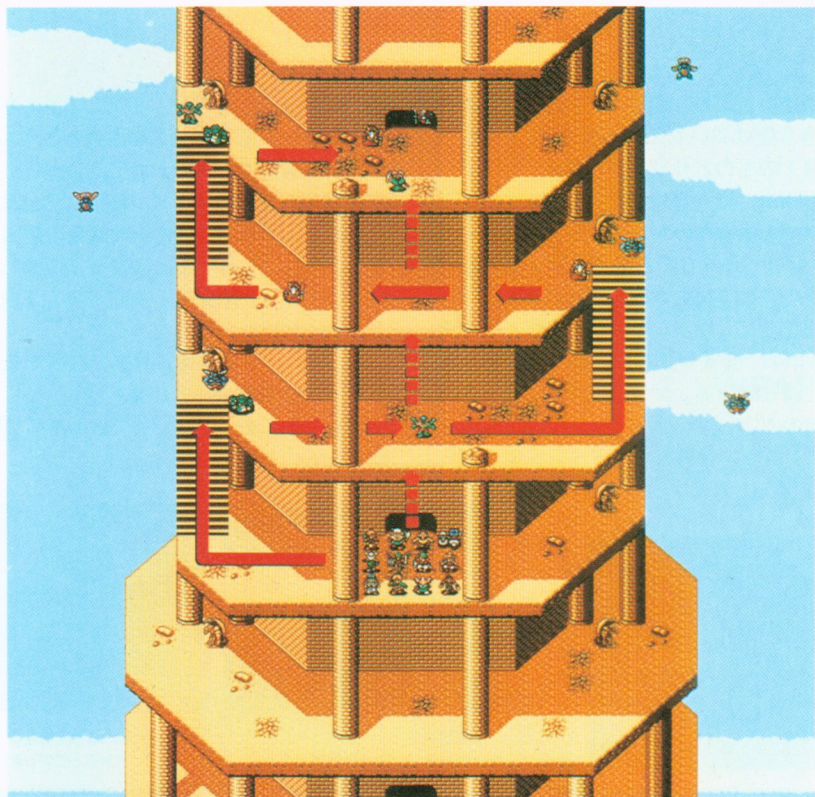
CHECK POINT



ボウイは、2ポイントのダメージをうけた。

デーモンの名がついている敵はだいたいスパークに弱い。こちらもボウイのスパークで対抗するのがおもしろいかもれない。

勝利条件	登場モンスター	落としアイテム	MAP 41
デスゴッドを倒す	デスゴッド×1、ブルー×1、カオスドラゴン×3、カオスウォリアー×4、マスターデーモン×2、デーモン×2、ヒドラ×4	せいじゃのつえ	



アストラルの様



知恵袋っ!

ポウイや、まったく古えの塔にはまいったな。ぜんぜん敵がいなかったら、単に柱の陰に隠れてただけなんじゃからなあ。階段を上るたびにモンスターがガシガン襲ってくるんだからう。まあ、それでもなんとか塔を上りきったからな。

あとは、この奥の広間で待つ

ゼオンを倒すだけじゃな。

エリス姫もきつとわれわれの助けを待っておるはず。はやく姫をお助け申しあげるのだ。いや、エリス姫だけではない。ポウイにはこの世界の平和がたくされているのだ。大丈夫じゃ、おまえにはジュエルの導きがある。自分の力を信ぜよ!

～Final Battle

幽閉されているエリス姫を救出し平和を取り戻すことができるのか。光の軍勢とゼオンの対決に決着はつくのか。すべての答えはいま明かされる！

いよいよ最終決戦。聖なる力を信じるのだ！

古えの塔を上ばり、広間に足を踏みいれるとそこで待ち受けていたのは、王……、いや、もはや悪魔そのものと化したガラム！

なぜガラムと戦わなければいけないのか。それがボウイの宿命なのか？ ジュエルの導きなのか？ いや、そんなことを考えている暇などない。いまはとにかくやるしかないのだ。

心を鬼にして、ガラムと対決。ボウイの力を持ってすれば、必ずや王の心に巣くった悪しきものなど打ち破れる。かつてのガラム国王を取りもどすのだ。

そして、グランズ島とパルメキア大陸を襲つ

た災禍の元凶、ゼオン。ガラム国王を狂わし、グランシール国のエリス姫を連れ去った。奴のために何人の命が奪われたことか……。

ボウイの首に巻きつく、悪魔のジュエルを手に入れさえすれば、ゼオンは完全に復活してしまう。もし、そんなことになってしまったら、美しい大地が、地獄へと変貌してしまう。これ以上、好き勝手されてたまるか。

たしかに、ゼオンはこれまで経験することのなかった強さを持っている。

でも、忘れないでほしい。ボウイには聖なる剣があることを！



■バトル42はのっけから激戦。ターゲット地点すぐそばのブロックにモンスターが接近。気を付けろ！



■さすがにラスト目前となると、異常なまでに強い敵が揃っている。



■ついにエリス姫を発見！ここまでくるのにどれほど苦労したか……。

ゼオンに悪魔のジュエルを渡してなるものかっ！

古えの塔の大広間に足を踏み入れると、そこは最終決戦場。長く苦しかったボウイたちの旅も終わりが近づいてきた。

グランシールのエリス姫を連れさったガラム。かつてはグランシール国と友好関係にあったガラム国の王様だ。できれば、奴とは戦いたくない。悪魔に乗り移られているのならば、救ってあげたい……。

しかし、奴にはこちらのそんな思いは通用しないようだ。情

け容赦のない激しい攻撃をしかけてくる。感傷的になってる暇などいまはない。とにかくいまはやるしかないのだ。そのガラムが誘拐した、エリス姫だが無事、生きていた！ ほっと胸をなでおろしたら、すぐに戦闘に集中せよ。

ガラムを打破すると、最後の敵・ゼオンがついに姿を現わす。ほんとうの終局なのか？ 光と闇のジュエルのゆくえは？ すべての宿命にケリをつけろ！



災いの元凶、ゼオンとの決戦。HP、その他いっさいのデータは不明。はかりきれない実力を持つが、いまは倒すしか未来はない！

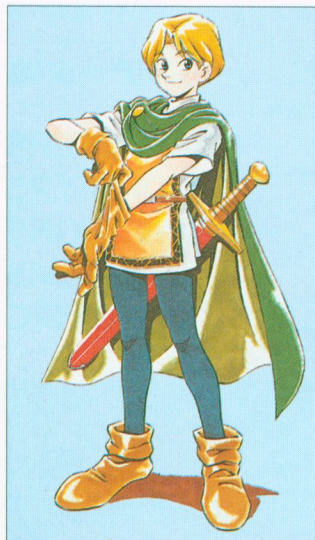
データ篇

CHARACTERS
MONSTERS
WEAPONS
ITEMS
MAGIC



キャラクター一覽

ボウイたちシャイニング・フォースのメンバーは、全員そろって、ひとクセもふたクセもあるヤツばかり。そんな個性的な彼らをさらに理解するため、各キャラクターの成長曲線グラフを始めとする、さまざまなデータを用意したぞ。



ボウイ

LV 1

●HP12 ●MP 8 ●AT 6
●DF 4 ●MV 6 ●AG 4

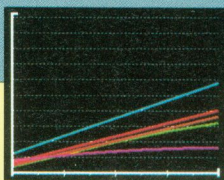
■種族:人間 ■職業:剣士→勇者
■アイテム:木刀 ■魔法:リターン

攻守にバランスのとれたヒーロー

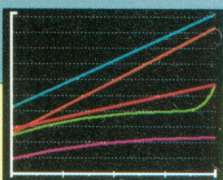
グランシール国生まれの本編の主人公。父親は亡くなり、現在母親とふたり暮らし。得意なのは剣術だが、賢者アストラルの教えのおかげで魔法も使える。とはいえMPの伸びはたいしてよくない。グラフの成

長曲線を見る限り、HPや防御力など、肉弾戦に必要な能力値が上がりやすいようだ。やはりここは主人公らしく、すすんで前衛に立って剣を振り回してバリバリ戦ってもらいたいものだね。

転職前



転職後



サラ

LV 1

●HP11 ●MP10 ●AT 6
●DF 5 ●MV 5 ●AG 5

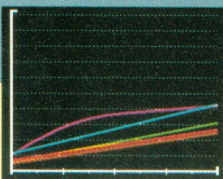
■種族:エルフ ■職業:僧侶→司祭(マスターモンク)
■アイテム:木の杖 ■魔法:ヒール

ヘルブラストで天罰できめーん!

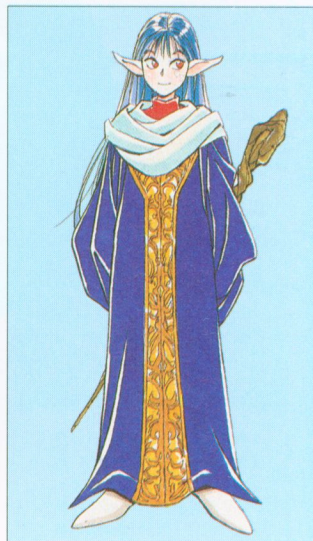
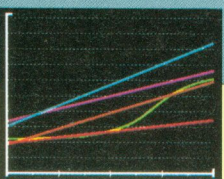
最初から仲間になる、ボウイの同級生。エルフの少女で僧侶系魔法の使い手だ。なかなか元気なお嬢ちゃん、回復魔法だけでなくヘルブラストなどの攻撃魔法も使いこなすぞ。成長曲線を見てみると

転職前のレベル20あたりから、MPの上昇率が落ちてくる。そうなるレベルを上げて時間無駄。転職させて、再びMPが増え始めるように調整しよう。装備できる武器の種類も増えるしね。

転職前



転職後

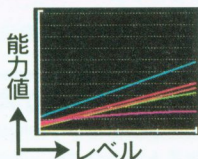


キャラクターデータの見かた

キャラクター名 初期ステータス

- 種族名
- 転職できる職業
- 初期装備
- 使用魔法

グラフの見かた



- HP ヒットポイント
- MP マジックポイント
- AT 攻撃力
- DF 防御力
- AG す速さ



ヒューイ

LV 1 ●HP11 ●MP 0 ●AT 5
●DF 5 ●MV 7 ●AG 7

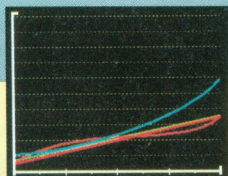
- 種族:ケンタウロス
- 職業:騎士→パラディン(ペガサスナイト)
- アイテム:木の棒
- 魔法:—

立ちはだかる敵に向かって猛チャージ!

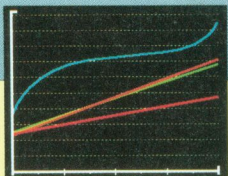
ケンタウロス族の騎士のタマゴ。まだまだ半人前だが、最初のころのボウイにとっては大事な戦力。うまく協力して、敵を倒していこう。この騎士系キャラクターの特徴は、とにかく足が速いこと。そし

て、間接攻撃が可能な、スピア系の武器を装備できることだ。また成長曲線で見ると、HPのわりには防御力が低めなのがわかるはず。この弱点を機動力の高さで補った戦いかなが必要になるぞ。

転職前



転職後



ジャジャ

LV 1 ●HP 9 ●MP 0 ●AT 9
●DF 7 ●MV 5 ●AG 4

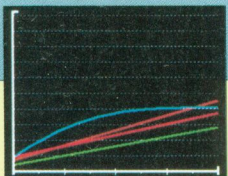
- 種族:ホビット
- 職業:戦士→ウォーリアー(バロン)
- アイテム:ショートアックス
- 魔法:—

オノの一撃ミスリルをも砕く!

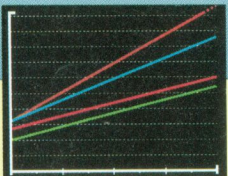
いちおうボウイたちの同級生だけど、あまりまじめに学校へ行ってないようだ。ゲームのなかでも、寝坊してたおかげでバトル2からの参加となるぞ。さて、このジャジャの職業は、オノを扱うのが得意な

戦士。成長曲線では防御力の上昇率が高いのに驚かされる。戦闘のときにはジャジャに前衛を守ってもらおうのが基本だろう。ただし、HPが意外と低いので、敵の魔法攻撃にだけは気をつけよう。

転職前



転職後





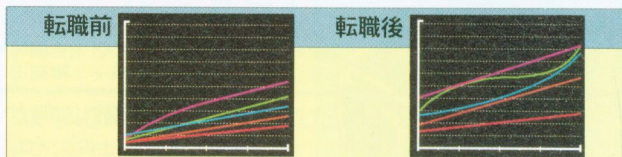
カズン LV 4 ●HP10 ●MP 7 ●AT 4
 ●DF 4 ●MV 5 ●AG 6

■種族:エルフ ■職業:魔術師→ウィザード(ソーサラー)
 ■アイテム:木の杖 ■魔法:ブレイズ

魔界の炎よ我が敵を焼きつくせ!

最初にボウイたちの仲間になる魔術師系キャラクター。ブレイズの魔法が得意だが、コンフューズなどの間接魔法もソツなくこなす。

うまく育てれば最後まで使えるだろう。レベル20あたりでMPが伸び悩んできたら、即座に転職させてさらなる成長を狙おう。



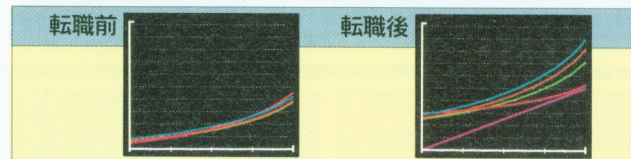
ジッポ LV 5 ●HP 8 ●MP 0 ●AT 5
 ●DF 6 ●MV 7 ●AG 6

■種族:スケイブン ■職業:シーフ→ニンジャ
 ■アイテム:ショートナイフ ■魔法:かとん

キサマにオレさまの姿がとらえられるか?

貧しい人々のために盗みを働く正義の盗賊。悪魔王ゼオン復活の張本人だが、いつのまにかすっかりパーティーになじんでしまってい

る世渡り上手。ジッポの成長の特徴は、すべてのステータスが大器晩成型だということ。じゅくり育てるほど強くなるタイプなのだ。



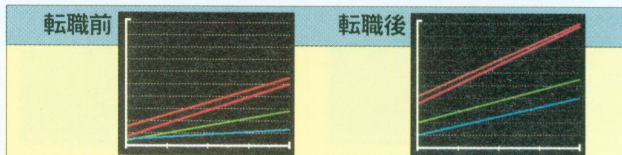
キウイ LV 7 ●HP 5 ●MP 0 ●AT 7
 ●DF15 ●MV 5 ●AG 4

■種族:みどりがめ ■職業:みどりがめ→怪獣
 ■アイテム:— ■魔法:—

助けてくれた恩返しするカメー

バルメキア大陸で人間につかまって見せ物にされてたミドリガメ。カメだけあって、防御力が異常に高い! でもカメなのでHPは少な

いんだな、これが。なんとかが強くなりたいという人は、レベル20になったら即座に転職しよう。転職後のキウイは強いぞ。お試しあれ。



ピーター

LV 9 ●HP12 ●MP 0 ●AT10
●DF 8 ●MV 6 ●AG 4

■種族:フェニックス ■職業:フェニキ→フェニックス
■アイテム:— ■魔法:—

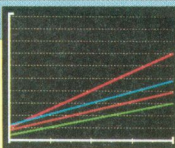


ねえ、ねえ、ボクってナマイキじゃないよね

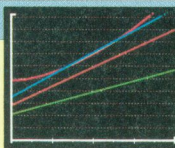
伝説のフェニックス族の末裔。こいつの特徴は、たとえ、死んでもその戦闘が終わると勝手に復活してくれること。便利だったらありや

しない。転職についてはグラフと相談の上、お好みでどうぞ。転職しないままで、最後の戦いに挑戦するというのも、また一興である。

転職前



転職後



マチルダ

LV10 ●HP 9 ●MP 0 ●AT 8
●DF 4 ●MV 6 ●AG 5

■種族:ケンタウロス ■職業:レンジャー→ボウナイト
■アイテム:木の矢 ■魔法:—

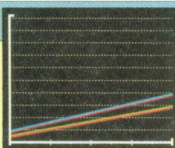
野を駆ける赤い流星、それが私……

胸弾む冒険を夢見る彼女は、リブル村でボウイたちの仲間になる。とくに目立った長所はないが、序盤では数少ない間接攻撃専門キャ

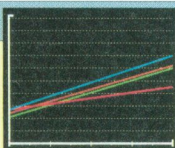
ラクターなので、かなり使えるという印象が深い。弓の射程にケンタウロスのフットワークを上乗せして、遊撃部隊として使おう。



転職前



転職後



ゲルハルト

LV13 ●HP 9 ●MP 0 ●AT14
●DF 7 ●MV 5 ●AG 7

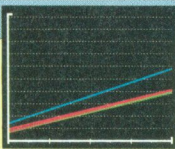
■種族:獣人 ■職業:獣人→ウルフバロン
■アイテム:— ■魔法:—

正義感にあふれたやさしい狼男

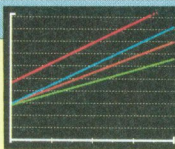
このゲルハルトは、グラフを見てもわかるとおり、スクスクー直線に成長していくのが気持ちいい。レベルアップをしていくうえで、

頭打ちとか伸び悩みなんで言葉とはまったく無縁のキャラクターだろう。ただし防御力が多少低めなので魔法の援護はかせせないぞ。

転職前



転職後



ルド LV14 ●HP12 ●MP0 ●AT5
●DF6 ●MV6 ●AG7

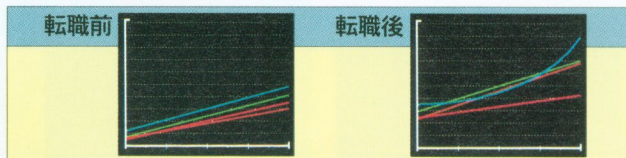
■種族:鳥人 ■職業:鳥人→バードバトラー
■アイテム:ミドルソード ■魔法:—



この急降下殺法うけてみるかっ？

鳥人国ビドーの王子で、ピーターの幼なじみでもある。彼らのような空中型キャラクターは、機動性に優れている反面、一般的にHPや

防御力が低く打たれ弱い。また、ヘルブラストなど風系の魔法にも弱いという欠点がある。使い道を誤るとゲショゲショなので注意。



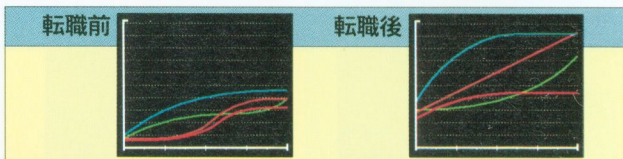
ミック LV19 ●HP10 ●MP0 ●AT6
●DF7 ●MV7 ●AG7

■種族:ケンタウロス ■職業:騎士→パラディン(ペガサスナイト)
■アイテム:スチールランス ■魔法:—

好奇心旺盛の若きケンタウロス

ヒューイに続いてふたり目の騎士となるのが、このミック。成長曲線が多少複雑だが、レベル30あたりが、もっともロスの少ない転職時

期だろう。とはいえ、転職後の各ステータスの増加率はわりといいので、成長途上で転職させてもそう困ることはないぞ。



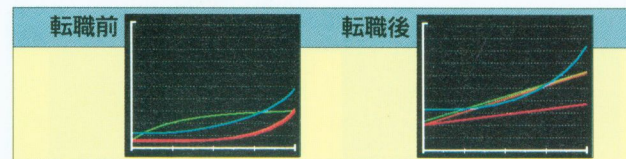
ポルナレフ LV21 ●HP12 ●MP0 ●AT6
●DF5 ●MV5 ●AG6

■種族:エルフ ■職業:アーチャー→スナイパー(プラスガンナー)
■アイテム:鋼の矢 ■魔法:—

一撃必中！ 狙った的は外さない!!

岩清水の森で溺れていた、カナツチのアーチャー。同じ間接攻撃系のマシルダと比べ、最初はあまり使い物にならない感じだが、レベ

ル30近くなるとメキメキ成長が始まる。じっくり育てれば、HPがかなり高くなって、終盤の戦いにも耐えられるようになるぞ。



ツイッギー

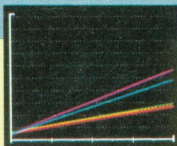
LV24 ●HP 5 ●MP 5 ●AT 5
●DF 6 ●MV 5 ●AG 6■種族:人間 ■職業:僧侶→司祭(マスターモンク)
■アイテム:パワースティック ■魔法:ヒール

回復魔法だったら私にまかせてちょうだい

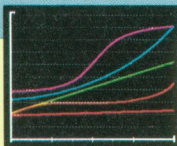
クリードの館で出会う僧侶の女の娘。この館での四者択一のイベントでは、彼女を選ぶ人が多いのではなかろうか。回復系の仲間は希

少価値的な存在だからね。仲間になるころにはすでに転職できるレベルになっているが、もう少しMPが増えるまで待って転職しよう。

転職前



転職後



エルリック

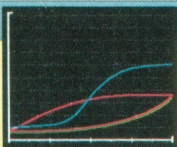
LV24 ●HP10 ●MP 0 ●AT 7
●DF 7 ●MV 7 ●AG 6■種族:ケンタウロス ■職業:騎士→パラディン(ベガサスナイト)
■アイテム:スチールランス ■魔法:—

騎士の誇りにかけて助太刀申す!

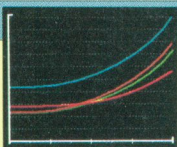
もとはある国の国王。伝説の剣を探す旅の途中、火山の噴火にまきこまれたところをクリードに助けられたとか。この段階ですでに

騎士がふたりもいるので、彼を選ぶ人は少ないかも。あえて、高機動部隊を作りたい人は、お好みでどぞ仲間にしてください。

転職前



転職後



パイパー

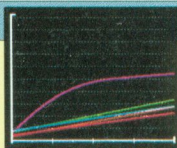
LV24 ●HP 8 ●MP 6 ●AT 4
●DF 3 ●MV 5 ●AG 7■種族:エルフ ■職業:魔術師→ウィザード(ソーサラー)
■アイテム:パワースティック ■魔法:—

エルフにゃ見えない中年魔術師殿

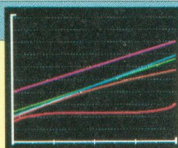
クリードの館で出会う4人の仲間のうちのひとり。それでもエルフの魔術師で、フリーズの魔法が得意。魔術師系のわりにHPが高めな

ので中盤戦で重宝しそう。仲間にしてからの転職タイミングは、レベルアップ時のMPの伸びが頭打ちになるレベル30前後がベストだ。

転職前



転職後





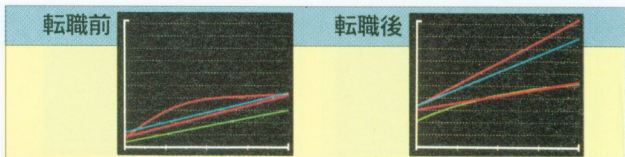
ドンゴ LV24 ●HP12 ●MP0 ●AT8
 ●DF7 ●MV5 ●AG4

■種族:ドワーフ ■職業:戦士→ウォーリアー(バロン)
 ■アイテム:パワーアックス ■魔法:ブレイズ

その程度の攻撃などワシには効かん!

バイパーの相棒。ともに机の国から床の国へと旅してきた戦友でもある。パーティー全体の耐久力をアップさせたい人は、このドン

ゴを選ぼう。転職後はHPと防御力がたいへんな伸びを見せるので、まさに生きた盾として最適の人材になってくれるだろう。



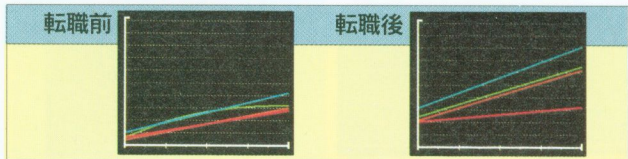
ジャネット LV24 ●HP10 ●MP0 ●AT6
 ●DF4 ●MV5 ●AG6

■種族:エルフ ■職業:アーチャー→スナイパー(プラスガンナー)
 ■アイテム:鋼の矢 ■魔法:—

あーんポルナレフ、おいてっちゃやーん!

ポルナレフを追ってきた直情径行娘。本陣でのノロケは困りものだが、戦闘ではポルナレフ以上に役に立てくれる。成長曲線は安定

しているので、転職タイミングはいつでもオーケー。上級職業用の武器が手に入ったら、すぐ転職するというのもいい方法だ。



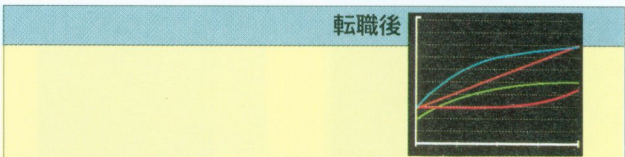
ロイド LV4 ●HP28 ●MP0 ●AT29
 ●DF28 ●MV5 ●AG19

■種族:人間 ■職業:プラスガンナー
 ■アイテム:アサルトシェル ■魔法:—

この砲身のラインがそそるんじゃよ

本邦初公開の新職業が、このプラスガンナー。簡単に言えば、防御力とHPが高い間接攻撃用キャラクターなのだ。アーチャーなどの場

合、敵に懐に入られるとかなり怖い。プラスガンナーなら少々の攻撃ではものともしない。少人数の別動隊に編入してあげよう。



※グラフがひとつしかないものは、すでに上級職に転職済みの状態で仲間になるキャラクターです。



ヒギンズ

LV 7 ●HP39 ●MP 0 ●AT25
●DF24 ●MV 7 ●AG23

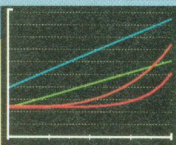
■種族:ケンタウロス ■職業:パラディン
■アイテム:ジャベリン ■魔法:—

憎き悪魔軍め、串刺しにしてくれるわ

誇り高きバキャロンの軍隊長。悪魔族に体に乗っ取られかけるが、ポウイたちのおかげで九死に一生を得る。ヒギンズはHPが安定して

上昇していくのが特徴。攻撃力と防御力は最初ものたりないが、のちのち加速的にアップする。のんびり育てていこう。

転職後



リンダ

LV11 ●HP24 ●MP42 ●AT14
●DF17 ●MV 5 ●AG26

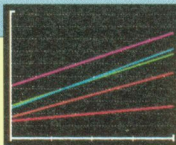
■種族:人間 ■職業:ソーサラー
■アイテム:インドラの杖 ■魔法:ダオ

出ませいアトラス！ 我が呼びかけに応えよ！

魔術師系のなかでは異色の、精霊召喚魔法を使うソーサラー。召喚魔法は使いかたが難しいが、敵単体に与えるダメージで考えると、

攻撃魔法中では最高のパワーを誇る。幸いリンダはMPの伸びもいいため、魔法攻撃が連続でビシバシできるように使いこんでやろう。

転職後



フィルダー

LV11 ●HP33 ●MP 0 ●AT24
●DF22 ●MV 6 ●AG24

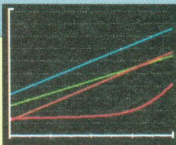
■種族:鳥人 ■職業:バードバトラー
■アイテム:グレートソード ■魔法:—

助けてもらった恩は一生忘れませんよ

トリスタンで仲間になるバードバトラー。彼と会うにはビドーであるイベントを経験しなくてはならないが、見逃したりしてないか

な？ 彼は同じ鳥人のルドと比べると、最初はそんなに強いとは感じない。だが、後半攻撃力がドカンと増える。使って損はないぞ。

転職後



ファルコン

LV12 ●HP38 ●MP 0 ●AT24
●DF23 ●MV 7 ●AG26

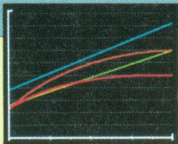
■種族:鳥人 ■職業:ペガサスナイト
■アイテム:クロムランス ■魔法:—

今日は東に明日は西に、オレは戦場の流れ者

華麗なる戦闘のプロ、それがペガサスナイトのファルコンだ。彼は最後までつきあう、唯一のノンプレイヤーキャラクターだ。仲間に

なった直後はスゴイ勢いで各ステータスがアップする。ただし、勝手に行動してしまうので、戦闘の役にたつことは少ない。うーむ。

転職後



シャロル

LV13 ●HP30 ●MP32 ●AT18
●DF18 ●MV 5 ●AG22

■種族:人間 ■職業:司祭
■アイテム:インドラの杖 ■魔法:ヒール

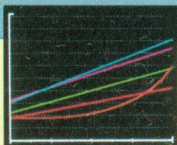
神よ！ 祈りを聞き届けたまえ！

モーンの人々の弔い合戦のため仲間に入る。熱き血潮と光る頭の中。中年司祭。外見はただのムサイおっさんだが、プレイヤーによ

ては、オーラを使える唯一のキャラクターになる可能性も。レベルが上がれば防御力も増えることだし、大事に育ててあげよう。



転職後



ガイアン

LV14 ●HP35 ●MP 0 ●AT31
●DF32 ●MV 5 ●AG21

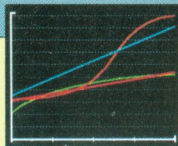
■種族:ドワーフ ■職業:ウォリアー
■アイテム:グレートアックス ■魔法:—

妻よ息子よ今しばらく待っておれ！

リブル村出身のドワーフ族のウォリアー。家族を村に残したままボウイについてきてしまったのだ。このガイアンの注目すべき点は、

なんといってもレベル20以降の防御力の伸び。下のグラフで見れば一目瞭然だろう。ジャジャとのコンバートを考えてもいいかも。

転職後



※グラフがひとつしかないものは、すでに上級職に転職済みの状態で仲間になるキャラクターです。

シーラ

LV15 ●HP29 ●MP31 ●AT19
●DF19 ●MV 5 ●AG21

■種族:人間 ■職業:マスターモンク
■アイテム:プラスナックル ■魔法:ヒール

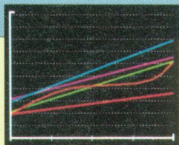


この肉体すべてを力に変えて……唸っ!

マスターモンクの長所は、やはり戦闘と回復の2役をこなせるということだろう。防御力の低さも、サポートの魔法で補えばそう気には

ならない。だいたい、このねーちゃんの魅力は、あの見事なプロボーションに尽きる。がんばって最後まで使ってみるべし。

転職後



バッカス

LV16 ●HP29 ●MP 0 ●AT49
●DF32 ●MV 4 ●AG23

■種族:機械兵 ■職業:機械兵
■アイテム:— ■魔法:—

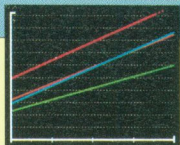


ブリキの兵隊だなんて言わせない!

古代人の超技術で産み出された、高性能機械兵。遺跡にころがってたところをベトロに拾われ、献身的な修理により、機能を取り戻し

た。さすが古代人の技術は優秀だったらしく、バッカスの基本性能は恐ろしくハイクオリティだ。見た目はちと情けないけどね。

転職後



マード

LV14 ●HP21 ●MP 0 ●AT49
●DF35 ●MV 4 ●AG22

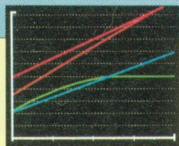
■種族:ゴーレム ■職業:ゴーレム
■アイテム:— ■魔法:—

オローン! 魔法はカンベンしてくれー!

古代人が泥に生命を吹きこんで作ったといわれるモンスター。ある意味で、バッカスの対極にいるキャラクターだろう。マードの攻

撃力、防御力は十分だが、HPの低さが悩みの種。オマケに魔法抵抗力も、ほかの仲間より少し低そう。敵の魔法攻撃には気をつけよう。

転職後





オネイア

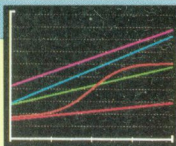
LV19 ●HP28 ●MP42 ●AT15
●DF17 ●MV 5 ●AG27

■種族:人間 ■職業:ウィザード
■アイテム:魔道士の杖 ■魔法:ブレイズ

あれだったかな……？
歴史学者ハウエルの息子。父親の研究を受け継いだ、ヤンエグ魔術師だ。レベル20を越えたあたりから防御力の伸びがよくなるので、

いやいやそうじゃない
かなり頼りになることだろう。ただ、いちばん修得が簡単といわれるブレイズ系の魔法が、どうも苦手らしい。ご愛嬌と言うべきか。

転職後



レモン

LV19 ●HP32 ●MP 0 ●AT30
●DF31 ●MV 6 ●AG22

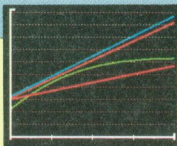
■種族:人間 ■職業:レッドバロン
■アイテム:暗黒のつるぎ ■魔法:—

王よ……私は信じておりますぞ

ガラム軍隊長として名をはせた、忠義の心に厚い武人。グランシール崩壊のさいに、行方不明になってたはずの彼だが、宿命の糸に引

かれるようにボウイたちの仲間になる。ちなみにレッドバロンというのは、戦士の上級職バロンと同じもの。とにかく強いぞ。

転職後



データ篇 CHARACTERS コラム

経験値稼ぎ～モンスターの尻の毛だって抜いちゃうぞ!～

さて、ここで効率のいい経験値稼ぎについて考えてみよう。つまり、敵から経験値をムダなくいたたちゃおうというお話だ。

たとえば敵に止めをさすと、レベルの低い仲間は高レベルの仲間より、もらえる経験値が多い。つまり敵に止めを差すときには、レベルの低いキャラクターで、というのが効率のいい方法なのだ。

また、全体魔法で複数の敵を同

時に倒してはいけない、というものもある。1回の攻撃で得られる経験値は、最高でも50ポイント。多く倒しすぎると、そのぶん経験値をムダにしてしまうからね。

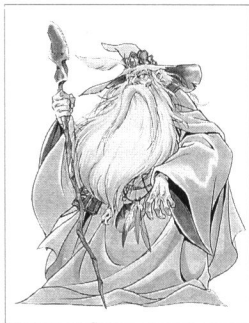
ほかに、ザコを全部倒す前にボスと戦ってはいけない、とか、僧侶系の仲間は、ケガしてなくてもヒールを連発せよ、とか、言いだすとキリがない。RPGでは経験値は立派な財産。大切にしようね。



アストラル

■種族:人間
■職業:賢者

いよっ! 三国一の大賢者



グランシールの町で、ポウイたち若者のために学校を開いてる人格者。いかなる事態でも冷静さを失わず、どのような困難でも打ち破る正義と真実の人……とみんなには思われているが、じつはかなりエッチでいいかげんな一面も。書斎の本棚にその証拠があるぞ。

グランシール国王

■種族:人間
■職業:国王

赤ら顔の善良なる国王



専政君主制とはいいながらも、この王には、見回りの一兵卒にねぎらいの言葉をかける優しさがある。グランシールの国民は、きっと幸せに違いない。まあ、多少カンロクが足りないのは欠点なのか、それとも長所なのか……? ひとり娘のエリスを溺愛している。

エリス

■種族:人間
■職業:姫

気高き薔薇の花のように

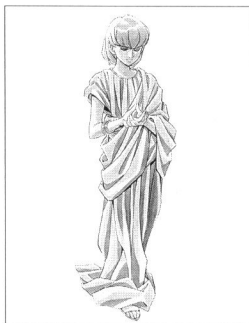


その美しさと気高さが、近隣諸国でも評判の高い姫。もちろんグランシール国民は、全員エリス姫のファンと言っても過言ではない。やはり、顔が母親似というのがよかったのだろう。年齢はポウイたちよりひとつ年上。父親思いの、優しくて素直ないい娘だ。

オッドラー

■種族:人間?
■職業:?

はたして敵か味方か……?



ひょんなことからポウイたちと旅をすることになる正体不明の青年。彼は火山の噴火に巻きこまれ、そのケガがもとで記憶を失っているのだ。また、両目にも傷を負い現在失明状態。事故以来カンが鋭くなったとかで、なにかとポウイたちを助けてくれるが……。

クリード

■種族:悪魔族
■職業:隠者

老悪魔は迷コレクター?



悪魔のしっぽと呼ばれる岬で隠居生活を営む元悪魔。いまでは悪魔だったころの面影も薄れ、性格も丸くなったとまぼらの評判。しかし、魔界との連絡はいまだに取っていて、ポウイに貴重な情報を教えてくれる。ちなみに趣味はミニチュアのコレクション。

ミトウラ

■種族:神族
■職業:神

とらわれの美しき豊饒神



トリスタン国の神殿にいる母なる神。パルメキア大陸はミトウラ神と、父なる神・ボルカノンによって守られているのだ。見た目は若い、なんせ神様だから年齢は不明。おそらく数万歳といったところか。悪魔ゼオンを封印するためのヒントを教えてくれる。

モンスター一覧

空を飛び、地上を徘徊する謎の生物。魔法使いは怪しげな呪文をつぶやいて、天変地異を呼び起こす。そして、大きな剣を振りかざす戦士たち。多彩な顔ぶれで襲いかかるモンスターは、その数全部で100種類。ファーストバトルのギズモから、ラストバトルで対決するゼオンまで。ニクい奴らの横顔を完全掲載！

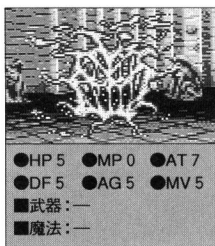
ズラリと並ぶデータのなかで注意を必要とするのが攻撃力。これは素手のときの数字だから、武器を持っている敵は武器の攻撃力をプラスして考えなければならぬことになる。

たとえばガラムソルジャーは、ATが11。ショートアックスの威力が5だから、実際には16ポイントの攻撃力があるってことだ。武器の威力については武器一覧を参照のこと。

●HP …… ヒットポイント
●MP …… マジックポイント
●AT …… 攻撃力
●DF …… 防御力
●AG …… すまさ
●MV …… 移動力

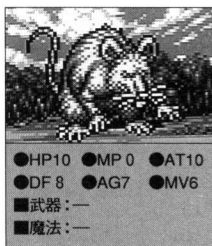
ギズモ

オープニングバトルの古えの塔内広間に登場。出番はここだけ。いちばん弱いモンスターではあるが、経験を積む前のボウイたちにとっては、一度に6匹の相手をするのは大変だろう。



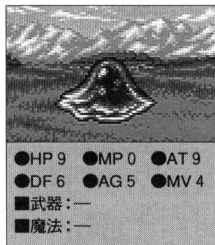
ヒュージラット

グランス島のイール村付近に生息する大ネズミ。ネズミだからといってあなどれない力を持っている。機動力、攻撃力ともにすぐれていて、思わぬダメージを与えてくるので注意。



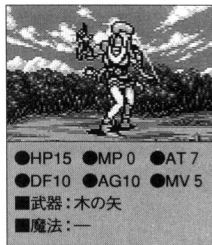
ペースト

グランス島のイール村付近に出没する軟体生物。攻撃力などはヒュージラットと大差ないけど、移動力4と足はだいぶ遅い。おいしく経験値をいただけるモンスターと言ってもいい。



ガラムアーチャー

バトル④ハウエル宅～イール村から登場するガラム国軍の弓使い。いちばん最初にでてくる間接攻撃専門の敵だ。慣れないうちは遠くから放たれる矢に苦しむかもしれない。



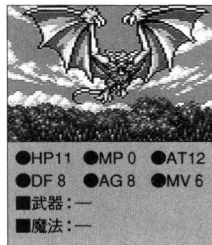
ガラムソルジャー

バトル④ハウエル宅～イール村から登場するガラム国軍の兵士。鍛えられた肉体によって思い切り斧をぶんまわしてくる。でも、怖さからいうとヒュージラットのほうが上かも。



オオコウモリ

グランス島のイール村あたりで飛行しているオオコウモリ。そんなに強いモンスターではないけど、こいつの攻撃をくらうと、眠りに落ちてしまうことがあるので気をつけたい。



ガラムメイジ

バトル⑤から登場する。ブレイズ1を唱えてくるが、単にそれだけ。初登場の魔法使いということもあってか、攻撃力その他はたいしたことない。数人で攻撃すれば簡単に昇天するはず。



●HP14 ●MP5 ●AT8
●DF9 ●AG11 ●MV5
■武器：ショートロッド
■魔法：ブレイズ1

ガラムナイト

バトル⑤から登場。間接攻撃も可能なショートスピアを装備している。その機動力は脅威。パート1に登場するモンスターのうち、3本の指に入る実力者といってもいいだろう。



●HP16 ●MP0 ●AT9
●DF11 ●AG12 ●MV7
■武器：ショートスピア
■魔法：—

プリースト

バトル⑥から登場する。僧侶。いちばん最初に出てくる回復魔法を唱える敵だ。あともう少しというところでヒールで回復されると腹立たしい。さっさと倒してしまうに限る。



●HP15 ●MP7 ●AT11
●DF11 ●AG13 ●MV5
■武器：ショートロッド
■魔法：ヒール1

ウィッチ

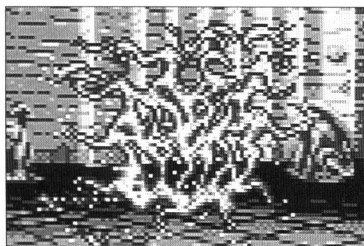
バルメキア大陸に移住してからの最初の戦闘。バトル⑧から登場する。フリーズ1でボウイたちを凍らせてしまおうと躍起になる。だったら、こちらはブレイズで対抗してやろう。



●HP21 ●MP10 ●AT9
●DF12 ●AG15 ●MV6
■武器：プロンズロッド
■魔法：フリーズ1

ダークスモーク

バトル⑦に登場する2匹のダークスモークは肉体を持たない。正義の力で邪悪な気を消し去ることで存在を無効化できる。アンチスペルを唱えてくるが、魔法を封じられる以前に、その邪悪な気にあてられて意識を失ってしまうかもしれない。体力のない魔法使いなどは絶対に前列に立たせないように。



●HP18
●MP20
●AT18
●DF13
●AG13
●MV6
■武器：—
■魔法：アンチスペル1

ゴブリン

ショートアックスをぶんまわしてくる小鬼。バトル⑧から登場する。力だけしか能がない単細胞だが、それだけに一発一発の攻撃は強力だ。こいつの破壊力にはあなどれないものがある。



●HP18 ●MP0 ●AT14
●DF13 ●AG13 ●MV5
■武器：ショートアックス
■魔法：—

ハンターゴブリン

バトル⑧から登場する鉄の矢を撃ってくる小鬼。ゴブリン派のなかでも上位を占めるなかなかの実力者。なるべく早めに取り囲むことがダメージを最小限に抑えるコツなのだ。



●HP24 ●MP0 ●AT8
●DF12 ●AG14 ●MV5
■武器：鉄の矢
■魔法：—

グリーンペースト

ペーストの色違い。バトル⑧から出現。ぶにやぶにやした身体のわりには、防御力はそのここの。移動能力が低いので、そこにつけいってしまえば、それほど苦勞せず倒せる敵だ。



●HP17 ●MP0 ●AT18
●DF12 ●AG12 ●MV4
■武器：—
■魔法：—

バンパイアバット

バトル⑨から現われるこのコウモリは、ブレイズ2を唱えてくる。ただしMPが低いので、最初の一撃さえこらえればなんとかなる。むしろ毒攻撃のほうが怖いかも。毒消し草は必需品だ。



●HP20 ●MP8 ●AT21
●DF16 ●AG16 ●MV6
■武器：—
■魔法：ブレイズ2

ダークドワーフ

馬鹿力だけが取り柄の悪玉ドワーフはバトル⑩から登場。装備している武器はショートアックスとあまりいい品物ではないが、もともとの攻撃力がけっこう高いので、ダメージを覚悟して。



●HP21 ●MP 0 ●AT18
●DF17 ●AG18 ●MV 4
■武器：ショートアックス
■魔法：—

ホブゴブリン

ゴブリン一味の頂点に立つこいつは、バトル⑪暗闇の洞窟が初登場。基本攻撃力はゴブリンよりも劣るが、ミドルアックスを装備しているので、ダメージはこちらのほうが大きいのだ。



●HP21 ●MP 0 ●AT10
●DF19 ●AG19 ●MV 5
■武器：ミドルアックス
■魔法：—

デスアーチャー

バトル⑫から登場する、死の弓使い。狭い山道などの戦いにくい場所に限って、こいつのような遠距離から攻撃してくる奴がでてくるからいやらしい。モタつてると矢が飛んでくるぞ。



●HP27 ●MP 0 ●AT13
●DF19 ●AG20 ●MV 5
■武器：鉄の矢
■魔法：—

イビルクラウド

バトル⑫から登場する邪悪な雲助は、バトル①に登場するギズモを大幅にパワーアップしたものと考えられるわりやすい。攻撃力はそこそこ。空を飛べるってことを頭に入れておきたい。



●HP22 ●MP 0 ●AT24
●DF18 ●AG17 ●MV 5
■武器：—
■魔法：—

デスモンク

裏街道をつっぱる悪の僧侶。バトル⑫で初登場のこいつは、初のヒール2使い。離れた場所にいるから回復してこないだろうとタカをくくっていると予定を狂わされることになる。



●HP23 ●MP13 ●AT22
●DF14 ●AG18 ●MV 6
■武器：—
■魔法：ヒール2, ヘルブラスト1

マスターメイジ

ブレイズ2を唱えるこいつはバトル⑬から現われる。マップによって武器を持ち替えてくるので注意。弱いと思ってたのが次に会ったときには強敵になってる、なんてこともありうる。



●HP28 ●MP14 ●AT11
●DF18 ●AG22 ●MV 5
■武器：アイアンロッド
■魔法：ブレイズ2

ゾンビ

墓場からよみがえった死者。バトル⑬から登場する。腐ってぼろぼろになった肉体から繰り出されるパンチをくらうと、毒を浴びてしまうので注意。炎に弱い。



●HP27 ●MP 0 ●AT26
●DF20 ●AG18 ●MV 5
■武器：—
■魔法：—

ブラックモンク

バトル⑬から登場する暗黒の僧侶。唱えられる呪文は、ヒール2とヘルブラスト1。ヘルブラストよりもヒールに気をつけておいたほうがいい。移動能力はけっこう高い。



●HP30 ●MP19 ●AT27
●DF18 ●AG21 ●MV 6
■武器：—
■魔法：ヒール2, ヘルブラスト1

ゴーレム

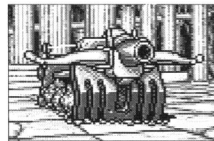
バトル⑭から現われる、岩の怪物。防御力は岩だけあってなかなか高く、その堅い腕でぐりぐりパンチの破壊力は脅威。直接攻撃よりも魔法で倒したほうがらくかもしれない。雷に弱いぞ。



●HP24 ●MP 0 ●AT28
●DF24 ●AG19 ●MV 4
■武器：—
■魔法：—

ボウシューター

バトル⑮から登場する。外観は戦車のようなが、中に人が乗っているのかどうかは不明。外見に違わず防御力は高く、倒すのに苦労している最中にそんなことを確認してる暇などない。



●HP33 ●MP 0 ●AT15
●DF24 ●AG23 ●MV 4
■武器：鋼の矢
■魔法：—

ガーゴイル



●HP29 ●MP 0 ●AT31
 ●DF23 ●AG21 ●MV 6
 ■武器：—
 ■魔法：—

バトル⑮から登場。大きな翼を持ち、障害物をいとも簡単に乗り越えてくる。まだまだ遠くにいと安心してると、一気に近づかれてキツイ一撃をくらってしまふ。かなりの強敵。

クラーケンレッグ



●HP24 ●MP 0 ●AT31
 ●DF26 ●AG19 ●MV 6
 ■武器：—
 ■魔法：—

バトル⑮に登場する伝説の怪物・クラーケンの足。クラーケンとはイカのけけ物だから、もちろん足は8本ある。数が多くて苦勞するかも。腕と違って間接攻撃してこないぶんだけましな。

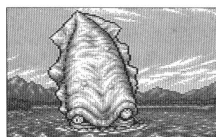
クラーケンアーム



●HP30 ●MP 0 ●AT34
 ●DF28 ●AG22 ●MV 6
 ■武器：—
 ■魔法：—

バトル⑮に登場する伝説の怪物・クラーケンの腕。当然、ふたつある。攻撃範囲は2マス先まで。ただでさえまくて戦いつらいイカダの上。遠くから伸びてくる腕の攻撃には要注意。

クラーケンヘッド



●HP35 ●MP 0 ●AT40
 ●DF29 ●AG25 ●MV 5
 ■武器：—
 ■魔法：アクアブレス

バトル⑮に登場する伝説の怪物・クラーケンの頭の部分。ようするに本体といっていい。アクアブレスでござりHPを奪っていく、その攻撃力は絶大なものがある。前半戦屈指の強敵。

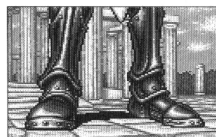
インスマン



●HP27 ●MP 0 ●AT35
 ●DF32 ●AG25 ●MV 4
 ■武器：—
 ■魔法：—

バトル⑰から登場。堅いうるこで守られているためか防御力が高い。けっこうす速いわりに足は遅く、移動能力は4しかない。攻撃を受けるとまひしてしまふときがあるので注意。

タロス



●HP49 ●MP 0 ●AT 9
 ●DF32 ●AG23 ●MV 0
 ■武器：タロスの剣
 ■魔法：—

バトル⑱に登場。伝説の乗り物・キャラバンを守っている強敵。まったく歩くことはできないものの、タロスの剣の特殊攻撃の及ぶ範囲は大きい。一網打尽にされないように注意して動け。

ダークマダム



●HP29 ●MP17 ●AT19
 ●DF31 ●AG29 ●MV 6
 ■武器：パワースティック
 ■魔法：フリーズ2

バトル⑲から登場。どこなく陰のあるマダムの妖しい魅力にポーッとしているとフリーズで凍らされる。力のなさをパワースティックで補ってはいるものの、それほど怖い存在ではない。

ハイプリースト



●HP30 ●MP29 ●AT20
 ●DF31 ●AG23 ●MV 5
 ■武器：パワースティック
 ■魔法：ヒール3, ヘルブラスト2

バトル⑲から登場。ヒール3、ヘルブラスト2を唱えてくる悪の高僧。腕力もなかなかのもの。魔法を唱えてよし、攻撃してもよしと、きれいにバランスの取れている厄介な坊主だ。

オーク



●HP30 ●MP 0 ●AT22
 ●DF37 ●AG27 ●MV 5
 ■武器：スチールランス
 ■魔法：—

バトル⑳が初登場。ずんぐりむっくりした体形が災いしてか、動きはいまいちトロイ。そのぶん腕力はすぐれていて、スチールランスでかいっぱいボウイたちをどつてくるのだ。

ハービー



●HP32 ●MP10 ●AT39
 ●DF38 ●AG29 ●MV 7
 ■武器：—
 ■魔法：アンチスペル1

バトル⑳から登場。飛行能力をフルにいかして一気に前進してくる。攻撃力も非常に高く倒すのに苦勞するだろう。アンチスペル1を唱えてくることもあるが、直接攻撃のほうが恐い。

スケルトン

バトル①から登場する骸骨野郎。鉄分・カルシウムがたっぷりの骨なのだろう、防御力は40となかなか堅い。ブロードソードを巧みに操り、ボウイたちを倒そうとホネを折る。



●HP30 ●MP 0 ●AT25
●DF40 ●AG30 ●MV 6
■武器：ブロードソード
■魔法：—

クイーン

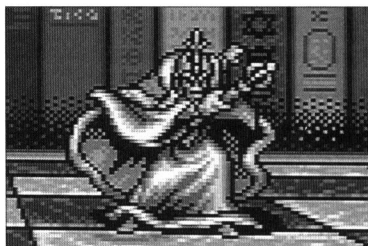
バトル②に登場するチェス軍隊に所属。通常のチェスとは違いここでは3人いる。そのあたりの理由は定かではないが、強いことだけは確か。フリーズ2を唱えまくる強敵である。



●HP30 ●MP26 ●AT56
●DF36 ●AG35 ●MV 6
■武器：パワースティック
■魔法：フリーズ2

キング

クリードの館で対決するチェス軍隊の王様。HPが高いうえにプレイス2を唱えまくる王様の実力はかなりのもの。自分から積極果敢に攻めてきて、チェス軍を陣頭指揮。彼を守る総勢15人の部下もかなり手強く、キングに決定的なダメージを与えることはなかなかできないだろう。



●HP55
●MP28
●AT29
●DF40
●AG33
●MV 6
■武器：フレイル
■魔法：プレイス2

ビショップ

バトル②に登場するチェス軍隊に所属。ヒール3で傷ついたキングをサポートし、ヘルブラスト2でボウイたちにダメージを与える。まっ先に倒しておいたほうが絶対おトク。



●HP33 ●MP36 ●AT26
●DF37 ●AG25 ●MV 5
■武器：パワースティック
■魔法：ヒール3、ヘルブラスト2

ナイト

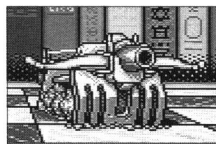
バトル②に登場するチェス軍隊に所属。機動力にすぐれHPも高い。しかもパワースピアを装備し、遠距離からボウイたちを攻撃してくる。ようするに泣きたくなるほど強いってことだ。



●HP48 ●MP 0 ●AT25
●DF34 ●AG29 ●MV 7
■武器：パワースピア
■魔法：—

ルーク

バトル②に登場するチェス軍隊に所属。3マス先まで攻撃可能なロビンの矢を装備している。間接攻撃専門なので取り囲んでしまえば楽勝なのだが、そのチャンスはほとんどないだろう。



●HP40 ●MP 0 ●AT22
●DF31 ●AG27 ●MV 4
■武器：ロビンの矢
■魔法：—

ポーン

バトル②に登場するチェス軍隊に所属。重たいバトルアックスを軽々と振りおろしてくるパワフルな敵だ。防御力も高く、その屈強さにはあきれられる。数が多いのも強さを倍加している要因。



●HP36 ●MP 0 ●AT26
●DF37 ●AG25 ●MV 6
■武器：バトルアックス
■魔法：—

ウィラード

クリードの館内の洞窟に登場するネズミ。同じバトルに登場するラットと強さはたいして変わらないのだから実力は推して知るべし。ボスとはもちろん、他のモンスターと比べても、実力は低レベルといっていだろう。なんでもボスに選ばれたのがはつきりしないが、不潔さでは文句なくナンバー1だ。



●HP50
●MP 0
●AT50
●DF36
●AG37
●MV 6
■武器：—
■魔法：—

ラット

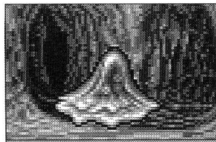
クリードの館・床の国にある穴の中に生息しているネズミ。バトル23に登場。ちょこまかと動きまわりますが、怖くはない。チェス軍隊の猛攻をしのいだボウイたちにとっては楽勝だろう。



●HP41 ●MP 0 ●AT45
●DF32 ●AG30 ●MV 6
■武器：—
■魔法：—

バブルベースト

バトル23から登場する。通常攻撃はたいして怖くはないのだが、たまに毒を受けることがあるので注意。アクアブレスを吐くこともできるので、なかなかあなどれない強さをもっている。



●HP32 ●MP 0 ●AT38
●DF35 ●AG26 ●MV 4
■武器：—
■魔法：アクアブレス

レッサーデーモン

バトル24から登場する。空を飛べるうえに、ブレイズ3まで唱えてくる。こいつが翼をばたかせてボウイたちに近づいてきたら、大きなダメージを受けることを覚悟したほうがいい。



●HP40 ●MP21 ●AT49
●DF37 ●AG32 ●MV 6
■武器：—
■魔法：ブレイズ3

ダークビショップ

バトル25から登場する悪魔軍の僧侶。最高5人まで一度に回復できるオーラ1を唱えることができる。かなりの威力があるヘルプラスト3をも使いこなし、攻守にすぐれた力を発揮。



●HP39 ●MP38 ●AT28
●DF38 ●AG27 ●MV5
■武器：フレイル
■魔法：オーラ1、ヘルプラスト3

ダークスナイパー

バトル24から登場する漆黒の弓使い。といっても装備しているのはハイパーキャノンなのだから、弓なんてかわいいもんじゃないぞ。腕力のなさを武器でカバーしているようだ。



●HP38 ●MP 0 ●AT11
●DF37 ●AG35 ●MV 5
■武器：ハイパーキャノン
■魔法：—

ヘルソルジャー

バトル25から登場する地獄の兵士。ラージアックスを苦もなく振りおろす馬鹿力がウリ。しかも、アタック1まで唱えられる。が、呪文をよく忘れるらしく唱える姿はあまり見られない。



●HP35 ●MP17 ●AT31
●DF46 ●AG34 ●MV 4
■武器：ラージアックス
■魔法：アタック1

リザードマン

バトル26から現われる半身トカゲの怪物。ラージアックスを振りおろすその姿は、まさに怪物的。トカゲの血を引くせいか移動能力は高く、敏捷性もすぐれたものを持っている強敵。



●HP40 ●MP 0 ●AT34
●DF45 ●AG38 ●MV 6
■武器：ラージアックス
■魔法：—

ウィザード

ズルさをいかに発揮するこの年寄り、バトル26から登場する。老人は大切にしなければならぬが、ブレイズ3を平気で唱えてくるこいつの場合は話は別。全力で叩け。



●HP37 ●MP37 ●AT32
●DF40 ●AG44 ●MV 5
■武器：フレイル
■魔法：ブレイズ3

ワイバーン

大きな翼でひとっ飛び。スゴいスピードで近づいてくるこいつは、バトル27から出現。通常攻撃もさることながら、気まぐれに吹いてくるファイアーブレスは怖い。いずれにせよ強敵。



●HP46 ●MP 0 ●AT58
●DF39 ●AG36 ●MV 7
■武器：—
■魔法：ファイアーブレス

ウォーム

バトル29から登場する怪物。なんでも消化できる頑丈な胃袋を持ち、橋まで食べてしまうほど食い意地がはっている。こいつの胃液を浴びると毒を受けることがあるので警戒が必要。



●HP45 ●MP 0 ●AT60
●DF40 ●AG34 ●MV 5
■武器：—
■魔法：—

マスターモンク

バトル⑳から登場。魔法を唱えれば、ヒール4。プラスナックルをはめた拳も強力だ。この能力の高さを見れば、“マスター”の称号を持っているのも納得がいくだろう。



●HP47 ●MP39 ●AT22
●DF45 ●AG31 ●MV 6
■武器：プラスナックル
■魔法：ヒール4、アンチスペル1

ダークナイト

バトル㉑から登場する暗黒の騎士。クロムランスを片手に持って突進する。移動力も7と高く、あっというまに近づいてくるぞ。ボウイたちが苦戦する場面をしばしば目にするこただろう。



●HP50 ●MP 0 ●AT36
●DF48 ●AG40 ●MV 7
■武器：クロムランス
■魔法：—

オークロード

バトル㉒から登場。アンチスペル1を唱えることができるが、ほとんど使っていない。行動の中心は直接攻撃であり、ヘビーランスをたやすく操ることができる腕力が強さの秘密だ。



●HP46 ●MP13 ●AT40
●DF44 ●AG37 ●MV 5
■武器：ヘビーランス
■魔法：アンチスペル1

ハーピクイーン

バトル㉓から登場。攻撃力がかなりあるうにフリーズ2まで使える。ハーピィーの嫌らしさにみがきかけたような印象だ。直接攻撃を受けると呪文が封じられることがあるので注意。



●HP53 ●MP20 ●AT65
●DF39 ●AG45 ●MV 7
■武器：—
■魔法：フリーズ2

ザルバード

最初に対決する悪魔軍隊長。ミトゥウ神殿を手中におさめようとたくらむ。野望に立ち向かうボウイたちには、スパーク2で対抗する。習得が難しく、並みのモンスターでは唱えられないスパークを使いこなす力を持つザルバードには苦しめられるだろう。はじめてくらすスパークの味は、ほろ苦いはずだ。



●HP80
●MP65
●AT73
●DF50
●AG52
●MV 5
■武器：—
■魔法：スパーク2

デビルアーミー

バトル㉔から登場。基本攻撃力はハイレベル。しかも、グレートアックスを装備しているというから受けるダメージは推して知るべし。サポート2をほとんど唱えてこないのが救いか。



●HP60 ●MP16 ●AT45
●DF48 ●AG43 ●MV 6
■武器：グレートアックス
■魔法：サポート2

ネクロマンサー

バトル㉕から登場するこいつは、初のフリーズ3を唱えてくるモンスター。まともに受ければ、その被害は甚大だ。アンチスペルでさっさと口封じしておかないと大変なことになる。



●HP47 ●MP42 ●AT45
●DF44 ●AG51 ●MV 6
■武器：フレイル
■魔法：フリーズ3

ボウマスター

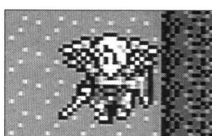
アサルトシェルを肩に担ぎ、3マス離れたところから攻撃を仕掛けるこいつはバトル㉖から姿を現わす。武器の射程距離を考えると実質的には7~8の移動能力があると考えていい人間戦車だ。



●HP46 ●MP 0 ●AT50
●DF53 ●AG40 ●MV 5
■武器：アサルトシェル
■魔法：—

ファルコン

バトル㉗に登場。金で悪魔軍に雇われている傭兵。戦闘のプロだけあって、すぐれた能力を持っている。移動力7の健脚(健翼?)をいかして積極果敢に敵に切りこんでいく。



●HP59 ●MP 0 ●AT35
●DF44 ●AG46 ●MV 7
■武器：クロムランス
■魔法：—

ペガサスナイト

天かける馬といえばペガサス。そのペガサスが武器を持ってボウイたちを攻撃してくる奴が、バトル32から登場するこいつ。空からクロムランスを突いてくる姿には脅威を感じる。



- HP65 ●MP 0 ●AT40
- DF37 ●AG47 ●MV 7
- 武器：クロムランス
- 魔法：—

ケルベロス

バトル32から登場する伝説の怪物。体当たりによる攻撃は、それほど強いとは感じないかもしれないが、ファイアブレスを吐いてくることがあるので注意してかかろう。



- HP51 ●MP 0 ●AT70
- DF44 ●AG45 ●MV 6
- 武器：—
- 魔法：ファイアブレス

シャーマン

オーラ2を唱えてくる呪術師。バトル33から登場する。ヘルブラストもレベル3まで唱えることができる。早めにアンチスペルで呪文を封じていくのが得策といえるだろう。



- HP56 ●MP46 ●AT45
- DF42 ●AG40 ●MV 5
- 武器：祈りの杖
- 魔法：オーラ2、ヘルブラスト3

マッドマン

バトル33から登場。生命力のある泥のかたまりであるこいつは、防御力がずば抜けて高い。叩いても叩いてもキリがない。高レベルの魔法をバシバシ唱えて倒していくようにしたい。



- HP55 ●MP 0 ●AT76
- DF51 ●AG41 ●MV 4
- 武器：—
- 魔法：—

ボウライダー

バトル33から登場。ハイパーキャノンを肩に担ぎ、しかも移動力は7と非常にすぐれている。つまり、最大10マス先にいる者を攻撃できる能力があるってこと。奴の動きには要注意だ。



- HP61 ●MP 0 ●AT44
- DF55 ●AG44 ●MV 7
- 武器：ハイパーキャノン
- 魔法：—

ドラゴンニュート

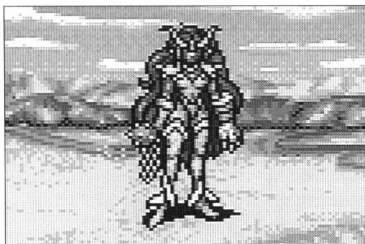
バトル34から登場。ヒートアックスを装備している。この武器にはブレイズ2とまったく同じ特殊効果があるが、それよりも直接攻撃でぶん殴られるほうが怖いだろう。



- HP60 ●MP 0 ●AT44
- DF42 ●AG46 ●MV 6
- 武器：ヒートアックス
- 魔法：—

カミーラ

ナスカ大地で対決するカミーラは悪魔軍唯一の女性隊長。男でも扱える者が少ない鉄球を軽々と振りまわすほどにパワフル。女だからと甘く見てると痛い目にあう。卑怯な手段を嫌い、正々堂々と勝負を挑む。微動だにせずボウイたちを待ち受ける彼女は、悪魔軍にしておくのには惜しい人物かもしれない。



- HP99
- MP 0
- AT42
- DF52
- AG58
- MV 6
- 武器：鉄球
- 魔法：—

ミストデーモン

バトル35から登場。攻撃力もそこそこあるが、特筆すべきはコンフューズ2を唱えてくること。この魔法にかかると頭が混乱し、味方を攻撃したりしてしまう。非常に厄介だ。



- HP68 ●MP28 ●AT80
- DF41 ●AG51 ●MV 6
- 武器：—
- 魔法：コンフューズ2

グリフォン

バトル35が初顔見せ。ただでさえいやらしい飛行系モンスターなのに、ここまで強いと凶器がそのまま飛んでくるようなものだ。ヘルブラストなどの風系魔法がけっこう効くぞ。



- HP60 ●MP0 ●AT77
- DF45 ●AG48 ●MV 7
- 武器：—
- 魔法：—

カオスウィザード

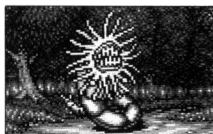
ブレイズ4を唱える魔法じいさんは、バトル35から登場する。魔法をくらくと、HPをごっそり奪われてしまうので要注意。アンチスベルで呪文を封じて、ただのじいにしてしまおう。



- HP53 ●MP49 ●AT47
- DF48 ●AG59 ●MV 5
- 武器：グレートロッド
- 魔法：ブレイズ4

パープルウォーム

バトル36から登場する、紫色の巨大な虫。意地汚いうえに、ふだん何を食べているのか、消化液には毒素が含まれているので注意。ブレイズで燃やしまくるのが効果的。



- HP58 ●MP 0 ●AT78
- DF46 ●AG43 ●MV 5
- 武器：—
- 魔法：—

エグゼキューター

バトル36から登場。バトルソードのキツイ一発をくらくと大ダメージを受けるのはもちろんのこと、魔法まで封じられることがあるので要注意。魔法を使わない仲間でするようにしたい。



- HP64 ●MP 0 ●AT46
- DF46 ●AG45 ●MV 6
- 武器：バトルソード
- 魔法：—

プリズムフラワー

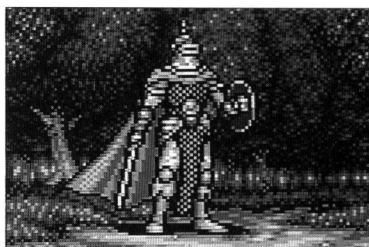
バトル36に登場。古代の国々が防衛用に植えていたという生体兵器。攻撃ライン上に立つとレーザーを撃ってくる。ただレーザー方向にしか撃てないので攻撃ラインさえ見切れれば楽勝だ。



- HP62 ●MP 0 ●AT16
- DF55 ●AG44 ●MV 0
- 武器：—
- 魔法：レーザー

レッドバロン

殺した者の返り血を浴びて真っ赤に染まったヨロイを身にまとう、ゲシュブが送りこむ恐怖の殺人鬼。HPこそケタはずれだが、攻撃力などはそれほどでもない。ただ、奴の持つ暗黒の剣には魂を一瞬にして奪う力がある。このせいで攻撃の要となる戦士や騎士が次々に倒されてしまうことがあるので要注意。



- HP?
- MP 0
- AT42
- DF59
- AG62
- MV 6
- 武器：暗黒のつるぎ
- 魔法：—

ゲシュブ

軍師を自称する悪魔軍隊長。自分が剣を取って戦闘に参加するのはバトル36だけだが、それ以外の場面でも、あの手この手でボウイたちを倒そうと画策する。実際に戦ってみると、いつものニヤけた顔からは想像できない実力者。フリーズ4を唱え、MPは100以上。しかも1ターン中に2回も攻撃してくるのだ。



- HP?
- MP?
- AT78
- DF51
- AG63
- MV 6
- 武器：フレイル
- 魔法：フリーズ4

サイクロプス

バトル38から登場。ひとつ目小僧と呼ぶにはあまりにも憎々しいツラ構えの怪物だ。巨体ながらも俊敏な動きを見せ、重量感あふれる足並みとそのケタはずれの力でボウイたちを脅かす。



- HP64 ●MP 0 ●AT88
- DF51 ●AG46 ●MV 5
- 武器：—
- 魔法：—

ミノタウロス

バトル37から登場。頭が牛で身体は人間の怪物だ。牛の頭脳だけあって賢くはないが、そのぶん力だけは人一倍ある。非売品のアトラスの斧で強烈なダメージを与えてくるぞ。



- HP58 ●MP 0 ●AT51
- DF51 ●AG44 ●MV 5
- 武器：アトラスの斧
- 魔法：—

イビルビショップ

悪魔に魂を売り渡した邪悪な僧侶。バトル③から登場。オーラで仲間の生命力を回復し、ヘルブラストでポウイたちを痛めつけてくる。比較的打たれ弱いので早めに片づけてしまおう。



- HP64 ●MP51 ●AT54
- DF48 ●AG46 ●MV 5
- 武器：グレートロッド
- 魔法：オーラ2, ヘルブラスト3

ヘルハウンド

バトル⑦から登場する地獄の番犬。攻撃力や防御力などの総合データにも目を見張るべきものがあるが、恐いのは気まぐれに吐きだすファイアブレス。黒こげにされないことを祈ろう。



- HP62 ●MP 0 ●AT84
- DF49 ●AG50 ●MV 6
- 武器：—
- 魔法：ファイアブレス

ホワイトドラゴン

バトル⑩から現われる白竜。寒冷地出身なのか、ときたまブリザードブレスを吹く。このへんに登場するモンスターを相手していると、サポートの魔法のありがたさを実感できるはず。



- HP66 ●MP 0 ●AT85
- DF50 ●AG53 ●MV 6
- 武器：—
- 魔法：ブリザードブレス

ヘルガンナー

最強のバスターショットをのべつまくなし撃ってくるこいつは、バトル⑩が初登場。でも、間接攻撃しかできないので四方を取り囲んでしまえば安心。移動能力の低さについて攻撃だ。



- HP60 ●MP 0 ●AT48
- DF56 ●AG45 ●MV 4
- 武器：バスターショット
- 魔法：—

バーストロック

バトル⑩だけに登場。自分から攻撃してくることはないが、倒されると自爆してダメージを与える。放っておいても数ターンで勝手に爆発するから厄介。足が遅いので逃げるが勝ちかも。



- HP45 ●MP 0 ●AT 0
- DF60 ●AG43 ●MV 4
- 武器：—
- 魔法：—

ヒドラ

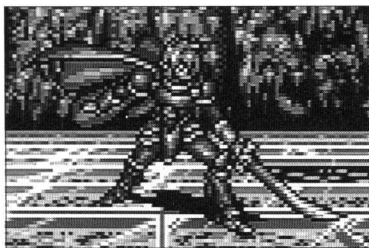
バトル⑩から登場する、頭が3つある大蛇。そのぶっつい身体でポウイたちに体当たりしてくる。攻撃力も生半可な数字ではないので、間接攻撃と魔法攻撃による援護射撃は不可欠だ。



- HP70 ●MP 0 ●AT96
- DF62 ●AG50 ●MV 4
- 武器：—
- 魔法：—

オッドアイ

悪魔軍隊長、最後の一人。カウンターソードの破壊力も怖いけど、それ以上の警戒が必要とされるのがオッドアイビーム。ダメージは20~30ぐらい。たいした数字でないと感じるかもしれないが、まわりに控えるモンスターたちの攻撃を受けたあとにビームをくらうことを考えると、安心してはいられない。



- HP?
- MP?
- AT64
- DF54
- AG67
- MV6
- 武器：カウンターソード
- 魔法：オッドアイビーム

デーモンマスター

バトル④から登場。フリーズ4を使いこなす最強の魔法使い。こいつの持っている神秘の杖は1ターンごとにMPを回復する力がある。1回で数ポイントなのでさほど怖くはないが。



- HP73 ●MP68 ●AT48
- DF50 ●AG65 ●MV 6
- 武器：神秘の杖
- 魔法：フリーズ4

デーモン

バトル④から登場。空を飛ぶうえに、スパーク2を唱えまくる強敵。ポウイたちのレベルを高くしておいて、猛攻に耐えられる体力を養っておくぐらいしか対処のしようがない。



- HP75 ●MP38 ●AT90
- DF50 ●AG55 ●MV 6
- 武器：—
- 魔法：スパーク2

カオスウォリアー

バトル④から登場。8本の腕がもたらす破壊力は脅威の一言。場合によっては攻撃されるとしびれてしまうことがあるので、妖精の粉をストックしておくのを絶対に忘れないように。



●HP76 ●MP23 ●AT92
●DF50 ●AG54 ●MV 5
■武器：—
■魔法：アタック1

デスゴッド

バトル④から登場。バトルソードの破壊力はもちろん怖いけど、注意しておきたいのがコンフェーズ2。放っておくとあちこちで同士討ちが始まってしまい、味方はボロボロに。



●HP82 ●MP31 ●AT60
●DF49 ●AG57 ●MV 6
■武器：バトルソード
■魔法：コンフェーズ2

ブルー

バトル④から登場。オーラ3、ヘルプラスト4といった難しい魔法を完璧に使いこなす強敵。1ターンで倒せるぐらいの攻撃力がボウイたちに備わっていないと、かなりつらいだろう。



●HP72 ●MP60 ●AT64
●DF54 ●AG51 ●MV 5
■武器：聖者の杖
■魔法：オーラ3、ヘルプラスト4

カオスドラゴン

バトル④から登場する最強のドラゴン。奴が吐き出すブリザードブレスは脅威のマト。邪悪な冷気に凍りつくまゝに全力で倒してしまおう。炎による攻撃がかなり効果的と言えるだろう。



●HP83 ●MP 0 ●AT93
●DF48 ●AG57 ●MV 6
■武器：—
■魔法：ブリザードブレス

イビルビースト

ラストバトル目前で登場する、邪悪な野獣。悪魔族のあいだではペットとしてもてはやされているとか、いないとか。たしかに、番犬にするにはもってこいの攻撃力を持っている、強敵。



●HP84 ●MP 0 ●AT98
●DF51 ●AG60 ●MV 6
■武器：—
■魔法：—

パイロヒドラ

ヒドラのアップバージョン。攻撃力は100を超えるため正確な数値は判別できないが、強いということだけははっきりしている。これを倒すには高レベルの魔法を使いまくるのが早道。



●HP80 ●MP 0 ●AT?
●DF53 ●AG55 ●MV 4
■武器：—
■魔法：ファイアーブレス

ゼオンガード

ラストバトルに登場。ゼオンをしっかり護衛するバトルフラワー。攻撃ライン上にボウイたちが立っていると、強力なレーザーを放ってくる。プリズムフラワーと違って移動可能だ。



●HP? ●MP? ●AT?
●DF54 ●AG64 ●MV 5
■武器：—
■魔法：デーモンブレス、レーザー

デビルグリフォン

ワシの翼とライオンの胴体を持った怪物。ときどきファイアーブレスを吐いてくることがあるので注意。フリーズの魔法で凍らせるのが効果的だ。もちろん、剣による攻撃も重要だ。



●HP89 ●MP 0 ●AT96
●DF47 ●AG59 ●MV 7
■武器：—
■魔法：ファイアーブレス

アークデーモン

ラスト目前に登場する敵が手強いのは当たり前。ちょっとやさっとのことでは驚かないが、なんとこいつはスパーク3を唱える。しかも、空を飛ぶときてる。強敵中の強敵といつていい。



●HP99 ●MP65 ●AT99
●DF46 ●AG61 ●MV 6
■武器：—
■魔法：スパーク3

ホースマン

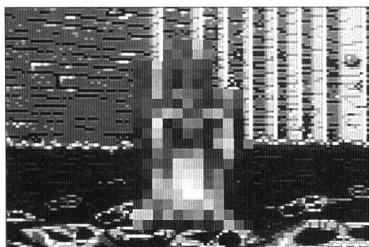
最強のバスターショットを肩に担ぎ遠距離からボウイたちを狙ってくる。能力自体はヘルガンナーと大差ないのだが、なにぶんまわりにいる敵も強力なので倒すのに苦労するかも。



●HP67 ●MP 0 ●AT59
●DF57 ●AG55 ●MV 7
■武器：バスターショット
■魔法：—

ガラム

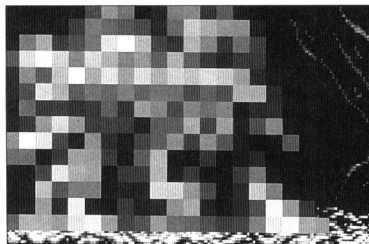
バトル④に登場する悪魔軍ナンバー2のガラム。同じ名前の国があるのは単なる偶然なのか。いや、偶然であってほしいという願いをあざ笑うかのような激しい攻撃をしかけてくる。デーモンロッドで殴ってきたかと思うと今度はデーモンプレスを吐きつける。変幻自在で手のうちを読みにくいだろう。



- HP?
- MP?
- AT?
- DF?
- AG?
- MV?
- 武器：デーモンロッド
- 魔法：デーモンプレス

ゼオン

ラストバトルで対決する悪魔軍の総元締め。HP、MP、その他いっさいのデータは不明。こいつが吐き出すデーモンプレスの衝撃はすさまじく、仲間たちの体力がみるみるうちに減っていくことは確実。それまでのモンスターとは、まったく比べものにならない底力を持つゼオンを倒すことができるか？



- HP?
- MP?
- AT?
- DF?
- AG?
- MV?
- 武器：?
- 魔法：?

勝手に番付編成会議！

海千山千のモンスターを強い弱いは関係なく、独自の視点でランキングしてみたら……。

いやらしいモンスター Best5

- 1.ハーピクィーン
- 2.アークデーモン
- 3.ミストデーモン
- 4.プリズムフラワー
- 5.ボウライダー

いやらしいモンスターのナンバー1はハーピクィーン。首をひねる人もいるかもしれないが、わかる人には納得してもらえないはず。スパーク3を使うアークデーモンが第2位。

ペットにしたいモンスター Best5

- 1.ケルベロス
- 2.ヘルハウンド
- 3.パイロヒドラ
- 4.ホワイトドラゴン
- 5.ペースト

性質が似通ったケルベロスとヘルハウンドは毛並みのよさでケルベロスが僅差で勝利。ヌメツと光るぶつとい胴体が爬虫類フェチのハートをつかんだパイロヒドラが3位と大健闘。

腕力自慢モンスター Best5

- 1.タロス
- 2.クラーケンアーム
- 3.オークロード
- 4.ホブゴブリン
- 5.ポーン

奈良の大仏並みの巨体のタロスがぶっちぎりの第1位。2位以下は混戦だったが、存在自体が腕そのもののクラーケンアームが頭ひとつリードしたって感じでしょうか。

彼氏にしたいモンスター Best5

- 1.ウィザード
- 2.カオスウォリアー
- 3.ペガサスナイト
- 4.リザードマン
- 5.ペガサスナイト

彼氏にするならやっぱり頼もしい方がいい。年長者ならではの包容力が魅力のウィザードがトップかな。カオスウォリアーの4本の腕でぎゅっと抱きしめてもらうのも素敵かも。

武器一覧

これがなくつちゃ話にならない。武器がなければただの人。ようするに必要不可欠なもの。特定の場所でしか入手できないもの。めったに入手できないレアな武器もたくさんある。アイテムコレクター歓喜の完全リストだ！

剣系

武器の主役はやっぱりソード。ボウイが最初持っている木刀からはじまって、いちばん使う武器かもしれない。剣をもっていないとなんとなくサマにならないもんだ。

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
木刀	60	3	A		剣士・勇者、バロン、鳥人・バードバトラー
ショートソード	140	5	A		剣士・勇者、バロン、鳥人・バードバトラー
ミドルソード	340	8	A		剣士・勇者、バロン、鳥人・バードバトラー
ロングソード	620	12	A		剣士・勇者、バロン、鳥人・バードバトラー
スチールソード	1120	16	A		剣士・勇者、バロン、鳥人・バードバトラー
アキレスのつるぎ	非売品	19	A		剣士・勇者、
ブロードソード	1600	22	A		勇者、バロン、バードバトラー、忍者
バスターソード	2600	26	A		勇者、バロン、バードバトラー、忍者
グレートソード	5100	29	A		勇者、バロン、バードバトラー、忍者
必殺のつるぎ	非売品	32	A	会心率up	勇者、バロン、バードバトラー、忍者
バトルソード	非売品	35	A		勇者、バロン、バードバトラー、忍者
フォースブレード	非売品	46	A		勇者
カウンターソード	非売品	39	A	反撃率up	勇者、バロン、バードバトラー、忍者
レヴァティン	非売品	42	A	ブレイズ3の効果	勇者
暗黒のつるぎ	非売品	50	A	防御力-5、ソウルスチルの効果、呪い	勇者、バロン、バードバトラー、忍者

斧系

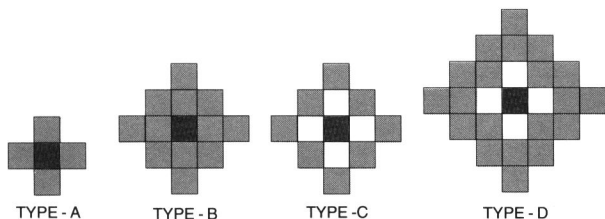
斧はもともとは木を切るためのもの。重量感たっぷりのでっかい刃で敵を次々なぎ倒す。戦士やウォリアーなどの力持ちでないとは完全に使いこなすことはできないのだ。

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
ショートアックス	120	5	A		戦士・ウォリアー・バロン
ハンドアックス	340	9	A		戦士・ウォリアー・バロン
ミドルアックス	610	13	A		戦士・ウォリアー・バロン
パワーアックス	1100	17	A		戦士・ウォリアー・バロン
バトルアックス	1370	21	A		戦士・ウォリアー・バロン
ラージアックス	2250	25	A		ウォリアー・バロン
グレートアックス	4600	28	A		ウォリアー・バロン
ヒートアックス	非売品	32	A	ブレイズ2の効果	ウォリアー・バロン
アトラスの斧	非売品	35	A	ブレイズ3の効果	ウォリアー・バロン
大地の斧	非売品	39	A	移動力+1	ウォリアー・バロン
ルーンアックス	非売品	42	A	会心率up、アンチドウト2の効果	ウォリアー・バロン
イビルアックス	非売品	50	A	防御力-5、呪い	ウォリアー・バロン

※表中、会心率とはキャラクターが会心の一撃を出す確率、反撃率とはキャラクターが攻撃を受けた際に反撃を行なう確率、2回攻撃率は1ターンに2回攻撃を行なう確率をそれぞれ表わします。

敵や味方の攻撃力に武器の威力を
 プラスした数字が実際の攻撃力と
 考えよう。武器の強さだけじゃな
 く、総合的な判断が必要になる。

また攻撃がどこまで届くのかを表
 わすのが射程。詳しくは右図を見
 てもらうことにして、4つのタイプ
 があり、それぞれ攻撃できる範囲
 が異なる。武器の特性を頭に入れ
 て、戦略を組み立てよう。



槍系

騎士などが使う槍系の武器は、2マス先まで攻撃できるスピア系。ランス系は直接攻撃
 用と2種類に分けられる。使い勝手のよさはスピア系に分があるが、どちらを選ぶか？

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
木の棒	70	3	A		騎士・バラディン・ベガスナイト
ショートスピア	120	6	B		騎士・バラディン・ベガスナイト
ブロンズランス	260	9	A		騎士・バラディン・ベガスナイト
スピア	460	12	B		騎士・バラディン・ベガスナイト
スチールランス	810	16	A		騎士・バラディン・ベガスナイト
パワースピア	1270	20	B		騎士・バラディン・ベガスナイト
ヘビーランス	1600	23	A		バラディン・ベガスナイト
ジャベリン	3400	26	B		バラディン・ベガスナイト
クロムランス	6900	31	A		バラディン・ベガスナイト
バルキリー	非売品	33	B	アタック1の効果	バラディン・ベガスナイト
ハルバート	非売品	37	A	スパーク1の効果	バラディン・ベガスナイト
ミストジャベリン	非売品	42	B		バラディン・ベガスナイト
ホーリーランス	非売品	39	A	防御力+5、毎ターンにHP5回復	バラディン・ベガスナイト
イビルランス	非売品	48	A	移動力-2、呪い	バラディン・ベガスナイト

弓系

最初は貧弱な武器しか使えない弓使いも、3マス先の敵を攻撃できるロビンの矢を手
 に入れたあたりから大活躍する。町の武器屋で買えるのはグレートショットまでだ。

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
木の矢	250	7	C		僧侶、スナイパー・プラスガンナー、レンジャー・ボウナイト
鉄の矢	600	12	C		僧侶、スナイパー・プラスガンナー、レンジャー・ボウナイト
鋼の矢	1270	17	C		スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
ロビンの矢	1480	21	D	会心率up	スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
アサルトシェル	2500	25	D		スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
グレートショット	5000	29	D		スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
ナスカーキャノン	非売品	33	D	会心率up	スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
バスターショット	非売品	37	D		スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
ハイパーキャノン	非売品	40	D		スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
シャットキャノン	非売品	43	D	アンチスペル1の効果	スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト
イビルショット	非売品	51	D	防御力-5、呪い	スナイパー・プラスガンナー、ボウナイト

杖系

魔法使いや僧侶も武器を持つ。場合によってはヘタな戦士よりも凄腕だ。アクセサリーのように持ってても意味がない。実戦に使うこそ杖の価値があるのだ。

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
木の杖	60	3	A		僧侶・司祭、魔術師・ウィザード・ソーサラー
ショートロッド	130	5	A		僧侶・司祭、魔術師・ウィザード・ソーサラー
ブロンズロッド	360	8	A		僧侶・司祭、魔術師・ウィザード・ソーサラー
アイアンロッド	560	12	A		僧侶・司祭、魔術師・ウィザード・ソーサラー
パワースティック	1050	15	A		僧侶・司祭、魔術師・ウィザード・ソーサラー
フレイル	1490	19	A		司祭、ウィザード・ソーサラー
守りの杖	2380	22	A	DF+5	司祭、ウィザード・ソーサラー
インドラの杖	3200	25	A	MP吸い取り	司祭、ウィザード・ソーサラー
魔道士の杖	非売品	27	A	ブレイズ2の効果	ウィザード・ソーサラー
祈りの杖	非売品	26	A	アタック1の効果	司祭
グレートロッド	非売品	28	A		司祭、ウィザード・ソーサラー
サブライスティック	非売品	32	A	MP吸い取り	ウィザード・ソーサラー
聖者の杖	非売品	29	A	毎ターンにHP3回復	司祭
吹雪の杖	非売品	37	A	フリーズ3の効果	ウィザード・ソーサラー
女神の杖	非売品	31	A	ヒール3の効果	司祭
神秘的杖	非売品	39	A	毎ターンにMP2回復	司祭、ウィザード・ソーサラー
デーモンロッド	非売品	50	A	す速さ-10, MP吸い取り, 呪い	司祭、ウィザード・ソーサラー

グラブ系

戦いの原点はこぶしによるナックルパンチ。剣だの弓だのごちゃごちゃいわず、こぶしを固めて、いざ勝負。鍛えた力にグラブをはめてマスターモンクは戦うのだ。

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
レザーグラブ	1300	26	A		マスターモンク
パワーグラブ	1800	33	A		マスターモンク
ブラスナックル	2900	39	A		マスターモンク
アイアンナックル	4800	43	A		マスターモンク
ミスティナックル	非売品	48	A	MP吸い取り	マスターモンク
ギガントナックル	非売品	55	A	コンフューズ1の効果	マスターモンク
イビルナックル	非売品	63	A	呪い	マスターモンク

ナイフ・刀系

ここに並ぶ武器を使えるのはジッポだけ。注目すべきは一瞬にして敵を切り刻むことができるというムラサメ。強力無比の妖刀をあなたの手に入れることができるだろうか？

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
ショートナイフ	70	5	A		シーフ
ダガー	320	8	A		シーフ
ナイフ	500	12	A		シーフ
シーフズダガー	940	17	A	す速さ+5	シーフ
菊一文字	非売品	34	A		忍者
忍びの刀	非売品	39	A	2回攻撃率up	忍者
ムラサメ	非売品	42	A	?	忍者

その他(特殊武器)

タロスとカミーラが装備している武器。いちおうラインナップしたけど、入手できてもし役に立たない。キャラバンの倉庫にしまっただけ、楽しむための観賞用武器。

名称	価格	強さ	射程	特殊効果	装備可能な職業
タロスの剣	非売品	44	B	?	
鉄球	非売品	32	A	?	

※表中、会心率とはキャラクターが会心の一撃を出す確率、反撃率とはキャラクターが攻撃を受けた際に反撃を行なう確率、2回攻撃率とは1ターンに2回攻撃を行なう確率をそれぞれ表わします。

アイテム一覧

よりどりみどりのアイテム群。注意したいのは、たくさん種類のあるリング。持っているだけじゃ効果がなくて、ちゃんと装備しておかないと力を発揮してくれない。戦闘中に使っててヒビがはいたら即座にお店で修理しよう。そのまま使っていると壊れてしまうぞ。

回復アイテムや能力アップアイテム①、転職用アイテムは一回使えばそれっきり。お店で普通に買えるのは回復アイテムの最初の5つ。その他は掘出し物として店頭に並ぶこともあるし、お店に売れることもできる。ただし、イベントに必要なアイテムはお店に売れないぞ。

回復アイテム

名称	価格	使用効果
やくそう	10	HPを最大10回復
かいふくのみ	200	HPを最大20回復
いやしのしずく	300	HPを最大30回復
どくけしそう	20	アンチスベル1の効果
てんしのはね	40	リターン1の効果
ようせいのこな	100	毒、しびれ回復
いやしのみず	100	HP全回復
めがみのなみだ	300	MPを最大20回復
きぼうのひかり	10000	全員のMP全回復
めぐみのあめ	10000	全員のHP全回復

能力アップアイテム 1

名称	価格	使用効果
ちからのワイン	500	攻撃力を2~4up
まもりのミルク	500	防御力を2~4up
はやてのチキン	500	す速さを2~4up
いだてんピーマン	1500	移動力を2up
げんきのパン	500	HPを2~4up
さとのミツ	500	MPを2~4up
ゆうきのリンゴ	500	レベルを1up

能力アップアイテム 2

名称	価格	使用効果
ちからのリング	3000	装備すると攻撃力+5、戦闘中に使うとアタック1の効果
まもりのリング	3000	装備すると防御力+5、戦闘中に使うとサポート1の効果
はやてのリング	3000	装備するとす速さ+5
いだてんリング	3000	装備すると移動力+2
しるのリング	5000	装備すると防御力+10、戦闘中に使うとオーラ2の効果
くろのリング	5000	装備すると防御力+10、戦闘中に使うとブレイズ2の効果
イビルリング	5000	装備すると攻撃力+15、戦闘中に使うとスパーク2の効果、呪い

イベントアイテム

名称	価格	使用効果
ウッドパネル	—	古代人の遺物、なにかの鍵らしい
スカイオーブ	—	ある乗物の制御装置
おおづつ	—	いわゆるバズーカ砲
かわきのいし	—	川を干上がらせ、浅瀬にできる
ばくやく	—	破壊力は強いが、危険
ゴーレムのうで	—	落とし物、持ち主に返そう
タンボボのわたげ	—	高い場所から降りられる

転職用アイテム

名称	価格	使用効果
てんまのつばさ	3000	騎士→ベガサスナイト
せんしのほごり	3000	戦士→バロン
ぎんのせんしゃ	3000	アーチャー→プラスガンナー
おうぎのしよ	3000	魔術師→ソーサラー
きあいのたま	3000	僧侶→マスターモンク

その他

名称	価格	使用効果
しゃくねつのみ	1000	炎で約20のダメージ
いてつくふぶき	1200	氷で約33のダメージ
かみのいかずち	1500	雷で約50のダメージ
いのちのリング	5000	装備すると毎ターンHPを5回復
ピヨピヨサンダル	5	歩くとピヨピヨ音が鳴る
ミスリルぎん	2000	武器に加工してもらえる

魔法一覧

ひとくちに魔法といっても、ダメージを与えるものから、相手を眠らせるものまで、その内容は千差万別。戦闘の状況に応じてうまく使い分けことが重要だ。戦士たちの力押しだけでは勝利はきびしい。それぞれに特徴のあるこれらの魔法をカンペキに使いこなすことができれば、モンスターの攻撃なんて恐くない！

回復魔法

激しい攻撃に傷ついた仲間たちをやさしくいたわる回復魔法。いちばん利用頻度の高い魔法だろう。ヒールは仲間ひとりだけ。オーラは多くの仲間を一度に回復できるのだ。

魔法名	LV	射程	照準	使用効果	消費MP
ヒール	1	1	A	ひとりの味方のHPを約15ポイント回復	3
	2	2	A	ひとりの味方のHPを約15ポイント回復	5
	3	3	A	ひとりの味方のHPを約30ポイント回復	10
	4	1	A	ひとりの味方のHPを完全に回復	20
オーラ	1	3	B	複数の味方のHPを約15ポイント回復	7
	2	3	C	複数の味方のHPを約15ポイント回復	11
	3	3	C	複数の味方のHPを約30ポイント回復	15
	4	仲間全員	—	複数の味方のHPを完全に回復	20
アンチドウト	1	1	A	ひとりの味方の毒を消す	3
	2	2	A	ひとりの味方の毒としびれを消す	6
	3	2	A	ひとりの味方の毒としびれ、呪いを消す	10
	4	3	C	複数の味方の毒としびれ、呪いを消す	16

攻撃魔法

激しい炎で敵を燃やすブレイズ。極北の冷気で凍らせるフリーズ。この2つが攻撃魔法の基本だとすると、ソウルスチルは応用篇。一瞬にして魂を抜き取ることができるのだ。

魔法名	LV	射程	照準	使用効果	消費MP
ブレイズ	1	2	A	炎の力で敵一体に約6ポイントのダメージ	2
	2	2	B	炎の力で複数の敵に約10ポイントのダメージ	6
	3	2	B	炎の力で複数の敵に約15ポイントのダメージ	10
	4	2	A	炎の力で敵一体に約40ポイントのダメージ	10
フリーズ	1	2	A	冷気の手で敵一体に約10ポイントのダメージ	3
	2	2	B	冷気の手で複数の敵に約12ポイントのダメージ	7
	3	3	B	冷気の手で複数の敵に約18ポイントのダメージ	12
	4	3	A	冷気の手で敵一体に約50ポイントのダメージ	12
スパーク	1	2	B	雷の力で複数の敵に約14ポイントのダメージ	8
	2	3	C	雷の力で複数の敵に約16ポイントのダメージ	15
	3	3	C	雷の力で複数の敵に約25ポイントのダメージ	20
	4	3	A	雷の力で敵一体に約60ポイントのダメージ	20
ヘルブラスト	1	1	A	風の力で敵一体に約6ポイントのダメージ	2
	2	2	B	風の力で複数の敵に約8ポイントのダメージ	5
	3	2	B	風の力で複数の敵に約12ポイントのダメージ	8
	4	2	A	風の力で敵一体に約30ポイントのダメージ	8
ソウルスチル	1	2	A	一定の確率で敵一体に死を与える	8
	2	2	B	一定の確率で複数の敵に死を与える	13

射程は何マス先にいる敵や味方まで魔法が届くのかを表わす。照準の大きさは全部で3パターン。その枠の中にあるものに魔法がかかるのだ。例外はオーラ4。仲間がどの場所にしようとする全員のHPを完全に回復できるぞ。

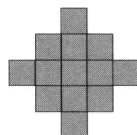
照準のタイプ



TYPE-A



TYPE-B



TYPE-C

間接魔法

仲間の能力を一時的に強化したり、敵の能力を減退させる魔法。敵に直接ダメージを与えるわけではないけど、戦士たちを陰からバックアップ。なくてはならない魔法なのだ。

魔法名	LV	射程	照準	使用効果	消費MP
サポート	1	1	B	複数の味方の防御力とすばさを約15ポイント上げる	2
	2	2	C	複数の味方の防御力とすばさを約15ポイント上げる	5
スロウ	1	1	B	複数の敵のすばさを約15ポイント下げる	3
	2	2	C	複数の敵のすばさを約15ポイント下げる	6
アタック	1	3	A	ひとりの味方の攻撃力を約15ポイント上げる	7
アンチスペル	1	2	B	一定の確率で複数の敵の魔法を使えなくする	5
コンフューズ	1	2	B	一定の確率で複数の敵の命中率を下げる	6
	2	2	C	一定の確率で複数の敵を混乱させる	11
スリープ	1	2	B	一定の確率で複数の敵を眠らせる	4

召喚魔法

ソーサラーが唱える召喚魔法は、自然をつかさどる神々を呼び出し、猛烈な一撃をくらわす。アトラス2にいたっては、最高で70ポイント近くのダメージを与えるのだ。

魔法名	LV	射程	照準	使用効果	消費MP
ダオ	1	2	B	風の精霊を呼び複数の敵に最大18ポイントのダメージ	8
	2	2	B	風の精霊を呼び複数の敵に最大40ポイントのダメージ	15
アポロン	1	2	B	炎の精霊を呼び複数の敵に最大23ポイントのダメージ	10
	2	2	B	炎の精霊を呼び複数の敵に最大50ポイントのダメージ	17
ネプチューン	1	2	B	水の精霊を呼び複数の敵に最大30ポイントのダメージ	12
	2	2	B	水の精霊を呼び複数の敵に最大61ポイントのダメージ	19
アトラス	1	2	B	万物の精霊を呼び複数の敵に最大35ポイントのダメージ	14
	2	3	B	万物の精霊を呼び複数の敵に最大73ポイントのダメージ	23

忍術

ニンジャといえばやっぱり忍術。きびしい修行のすえに身につけた、かんとらいじんの術で敵をあざむき、命を奪う。魔法じゃなくて忍術だからお間違えのないように。

魔法名	LV	射程	照準	使用効果	消費MP
かんとん	1	2	B	炎の力で複数の敵に約12ポイントのダメージ	6
	2	2	B	炎の力で複数の敵に約16ポイントのダメージ	10
	3	2	A	炎の力で敵一体に約42ポイントのダメージ	12
らいじん	1	3	C	雷の力で複数の敵に約18ポイントのダメージ	15
	2	3	C	雷の力で複数の敵に約26ポイントのダメージ	18
	3	3	A	雷の力で複数の敵に約58ポイントのダメージ	20

その他

魔法名	LV	射程	照準	使用効果	消費MP
リターン	1	仲間全員	—	戦闘を放棄し、最寄りの教会に撤退	8

魔法成長

LV	ボウイ	サラ	カズン	ジッポ	ツイッキ	パイパー	リンダ	シャロル	シーラ	オネイア
1	リターン	ヒール1	ブレイズ1		ヒール1	ブレイズ1		ヒール1	ヒール1	ブレイズ1
2										
3		アンチドウテ1								
4			ブレイズ2							
5		ヒール2			ヒール2	フリーズ1		アンチドウテ1	ヒール2	フリーズ1
6										
7									ヘルブラスト1	
8			コンフェーズ1		ヘルブラスト1					
9		ヘルブラスト1								
11					サポート1	ブレイズ2			コンフェーズ1	ブレイズ2
12		アンチドウテ2	アンチスベル2					ヒール2		
13										
14										
15		ヘルブラスト2			ヘルブラスト2					
16										
17			ソウルスチル1					アンチドウテ2		フリーズ2
18		スロウ1							ヘルブラスト2	
19									サポート1	
20										
21	スパーク1	ヒール3	(ダオ1) ブレイズ3		ヒール3	(ダオ1) フリーズ2 (アポロン1)	ダオ1			
22										
23				かどん1		スリープ1				フリーズ3
24		ヘルブラスト3	(アポロン1) コンフェーズ2							
25			(ネブチューン1)		ヘルブラスト3					
26										
27		スロウ2	ソウルスチル2	かどん2		(スパーク1) (ネブチューン1)				
28					サポート2					
29										
30										
31	スパーク2	アンチドウテ3	(ダオ2)		オーラ1	フリーズ3 (ダオ2)	アポロン1			
32				らいじん1				オーラ1		
33			ブレイズ4				ダオ2		コンフェーズ2	
34		ヘルブラスト4	(アポロン2)		ヘルブラスト4	(アポロン2)		アンチドウテ3	ヘルブラスト3	
35										
36										
37										
38				らいじん2						
39		ヒール4					アポロン2	オーラ2		スパーク1
40										
41	スパーク3		(アトラス1)		オーラ2	(アトラス1)	ネブチューン1	アンチドウテ4	ヒール3	アンチスベル1
42										
43										
44		アンチドウテ4	(ネブチューン2)	かどん3		(ネブチューン2)	アトラス1		サポート2	スパーク2
45								オーラ3		フリーズ4
46									ヘルブラスト4	
47										
48										
49						(アトラス2)	ネブチューン2	アタック1		スパーク3
50										
51	スパーク4		(アトラス2)	らいじん3		ブレイズ3		オーラ4	ヒール4	
52										
53						スパーク3	アトラス2			スパーク4
54										
55					オーラ3	ブレイズ4		ヒール3		ブレイズ3
56										
57										
58										
59										
60					オーラ4	スパーク4		ヒール4		ブレイズ4



Inside of SHINING FORCE II



ソニック軍団の語る 『SFII』の真実!

ということで、完成直後のスタッフのみなさんにお集まりいただいた。メンバーは高橋宏之社長、高橋秀五氏、田口泰宏氏、橋本昌之氏、青木文秀氏、山本豊氏の6名。どん底(?)の苦労話はもちろん、秘密にしたいあんな話、こんな話のオンパレードだ! クリアーした人が読むとショックで立ち直れないか、はたまた感涙にむせぶか? とあれネタバレ談義に花が咲く、花が咲く……。

大容量は やっぱりつらいよ

宏之◎ 今回は、大作主義でつくりました。

秀五◎ 16メガのゲームで全体の容量の99.73パーセントを使ってるんですよ。

宏之◎ どうやっておさまったんだか、今でも不思議です。

秀五◎ 初めての人がふつうにプレイしたら、50時間はかかるでしょうね。はじめはじまでやったら、70時間はかかるかもしれないな。へたしたらCD-ROMのゲームよりでかいかもしれませんね。……でかすぎだよねえ(笑)。

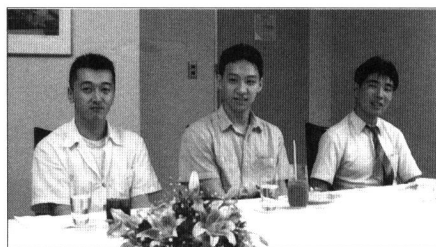
宏之◎ もう、やだね。

—— 『シャイニング・フォースI』が完成した頃にインタビューした時も、たしかそうおっしゃいましたよね。

宏之◎ 言っていましたっけ? そんなこと……。忘れちゃうもんですね(笑)。実際よくできたなあ。みんなの仕事をはたから見てても終わりそうになかった。7月下旬のバージョンを見た人が、年末発売もきびしいっていったくらい(笑)。

田口◎ トイ・ショーのころなんか正式なタイトルも入ってませんでしたよね。急遽、仮のロゴをつけたり…。

宏之◎ なにしろオープニングさえ最初は入ってませんでしたからね。このゲームのシナリオで最初にできたのは、船で大陸にたどりついてからな



んです。ニューグランシールにもどって新たに旅立つところまでできちゃってから、いきなり伝承とか作りはじめました。そのあたりはトリスタンで聞けますけれど。とんでもない作りかたですよね(笑)。最初はそんなに錯綜したお話ではなかったんですが、つくってるうちに新しいものが出てくると、どんどんつめこんじゃいましたね。

—— そういうシナリオを実現する上で、プログラムのほうの苦労は。

田口◎ ……かなり変更ありましたね。

全員◎ (爆笑)

宏之◎ 彼はつらい立場だったから。

秀五◎ メインプログラマーってのは「苦労する」の同義語だからね。

宏之◎ 全然ええなないし。

田口◎ 「これやってください。お願いします！」っておがみたおす立場(笑)。

—— 毎日帰れましたか？

宏之◎ 泊まったのは仮マスターとマスターアップの時、2日だけかな。

山本◎ 徹夜は今回が初めてです。

高橋兄弟&田口 ◎幸せものだなあ。

田口◎ 仮マスターのときに帰られちゃったかどうかと思うと思って……。

山本◎ 夜食のピザにつられたんです。

秀五◎ 「食ったなー」みたいな。

宏之◎ だってそういうときのためにピザとってあるんだもん！

山本◎ ははは(苦笑)。

召喚魔法には コツがあった

—— 今回は各戦闘を一回ずつしかやらなくてもクリアできるんですか？

秀五◎ 一度も戻らないで必ずクリアできるようにバランスとってます。

田口◎ そうとう苦しいですけどね。

秀五◎ まあ何人が戦闘中に死者をだしながらって感じですけどね。生き返せますから。

宏之◎ 中盤以降になると、味方はあんまり固まって歩けなくなりますね。魔法とか、スナイパーの弓でやられちゃう。

秀五◎ 今回、間接魔法に力入れてるんです。敵もコンフューズかけまくり。

宏之◎ あれはひどい。味方に殴られて死んだのははじめて(笑)。

秀五◎ 間接魔法については、モンスターがコンフューズだのソウルスチルだの実際にかけてきて、プレイヤーにその効果のほどを教えるって側面もあるんですよ。そんな場面を見ちゃえば使う気おきるでしょ。

宏之◎ まあ、ボスには間接魔法系は効かないんだけどね。

—— 今回は召喚魔法がありますね。

秀五◎ あれ、使いかたがあるんですよ。相手か



高橋宏之 [たかはし・ひろゆき]

(株)ソニック代表取締役。
シナリオとイベント設定を担当。
1957年10月30日生まれ。

■趣味 ■ゴルフ、読書、音楽鑑賞ほか。

■好きなゲーム ■「シャイニング・フォース」シリーズ、
「ドラクエ」シリーズ、「ゼルダ」、「マリオ」ほか。

■お気に入りキャラ ■キウイ、シーラ、ロイド、ピーター

■なにか一言 ■今回の開発はスリッパ大変だったので、今度は楽をしたい(ウソ)。
もう少し、余裕をもった開発をするのが夢(ホント)。

1匹のときと複数のときでは、与えるダメージが違ってくる。1匹に集中してかけたほうがオトクなんですよ。

宏之◎ アポロンのレベル2だと、相手の属性にもよるけど、60ポイントぐらいのダメージを与えられるんじゃないかな。

—— アポロンの攻撃は『ストII』っばいですね。

宏之◎ グラフィック担当者が格闘ゲームマニアなんですよ。

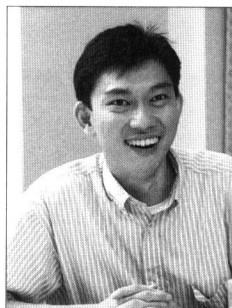
青木◎ そういえばアポロンは、『ドラゴンボールZ』だったような(笑)。髪型からして。

宏之◎ 待機パターンもへんに格闘してるでしょ？ 今回容量に入りきらなくなっちゃって、相当削っちゃったけど。

青木◎ 待機パターンってちょっとしか動いてないけど、描くのは大変なんですよ(笑)。マスターモンクには会心の一撃のパターンを特別に作ろうと思ってたんですけどできなくて。回転させて正面の姿を見せたかったなあ。できないってわかってても、とりあえず描いてみるんですけどね。

これは難関！ チェス盤戦闘

秀五◎ ボスがいるマップは成長のためにおいしくぜんぶいただこうと思っちゃいけません。反対に、おいしくいただかれちゃいます(笑)。



高橋秀五[たかはし・しゅうご]

(株)ソニック取締役。

ディレクション、敵・味方のパラメータ作成、
戦闘バランス全般、思考、プログラムと、広範囲に担当。

1962年9月28日生まれ。

■趣味■ゴルフその他おもしろいこと全般。

■好きなゲーム■『ドラクエ』、『スーパーマリオ』、『ポートピア殺人事件』、『R-TYPE』。(あつ忘れてた!)『シャイニング・フォース』。

■お気に入りキャラ■ゲテモノが好き。あとシーラも!

■なにか一言■モニターの向こう側にいる敵、それは私です。

あなたが負ける時、私は笑っています、ワッハッハ。

あなたが勝つ時、私は泣いています、ヒーン!

宏之◎ いちばんつらいのがチェス戦闘だと言われてるね。

秀五◎ いちばんおもしろいのもチェス戦闘なんですよ。あれ、例外処理の嵐で思考がすごい苦労してて。ふつうは地形属性を考えて配置するんだけど、あのマップって、ただ四角いだけでしょ。どうすりゃいいんだって、はいずりまわって血へたはきながら……、あれ用のアルゴリズム作っちゃいましたからね。他のマップと同じ戦法であたると、ボコボコにやられますよ(高笑い)。

—— ザルバードのところもかなり嫌ですね。

秀五◎ あそこもおすすめのマップですね。『I』のミシャエラと同じような感じで。

宏之◎ 今回は敵の魔法使いの判断基準がけっこう鋭いです。

田口◎ なるべくたくさん入るように、いちばん効果的なところを狙ってきますから。

秀五◎ ひとりに攻撃が片寄らないようにはしましたけれど、絶対殺せる、というときは確実に狙ってきますよ。

ふつうじゃとれない！ 最強の武器

宏之◎ 今回ふつうにいったら見れないところたくさんあるよね。

秀五◎ シーラだって、ふつう仲間にはできないんじゃないですか。

—— 修験者の館。気づきませんよね、あれ。
バードバトラーのフィルダーも難しい。

全員◎ あれはねえ！

秀五◎ イベント作ってる奴が、「これほとんどの人に見てもらえないのにな」って、泣きながらやってきましたよ。

宏之◎ ビドー国で、あるところに行くと、お母さんが赤ちゃんを落とすのを助けるんですけど、1回目のプレーじゃ見つからないでしょうね。フィルダーって、ルドより使える奴なんだけど。最後の戦闘に行くにしても、入り口が小さいんですよ。ガラムでいちおうヒントを言ってるんですけども。

秀五◎ 戦闘が多いから、武器も種類増やしたんだけど、あの鍛冶屋システム、僕が自分で組まなきゃならなくて大変でしたよ。

宏之◎ 鍛冶屋の場所もわかんないよね。

—— ドワーフの隠れ里の入口で、○○○の石を使うのもすぐにはわからないでしょう。

宏之◎ 攻略本見ないと、わからない(笑)。

秀五◎ 鍛冶屋でいちばんいいアイテムが手に入りくいって、ヒンシュク買ってるんだよね。

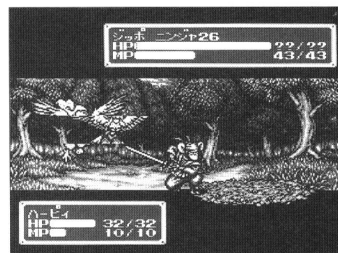
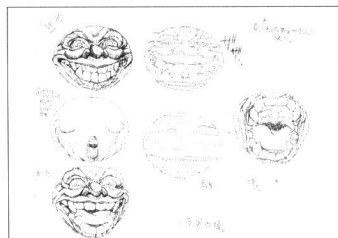
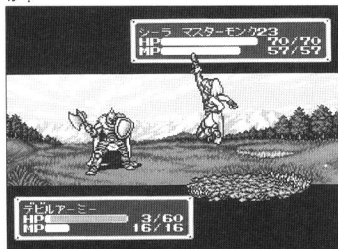
田口◎ あれ、当たりはずれがあるんですよ。

秀五◎ ムラサメがなかなか作れないんですよ。申しわけないことに。

田口◎ 確率16分の1ですからね。

秀五◎ 一生懸命リセットかましてる開発者もいたぐらいですから。

■上・青木さん入魂のキャラがシーラ。回転させて正面を向かせたかったとか。／中・キャラクターデザイン担当・SUEZEN氏作の、魔界の精の原画。貴重品だ。／下・あなたはこの画面を見たか？



田口泰宏[たぐち・やすひろ]

メインプログラムを担当。実態は雑用係？

1967年7月4日生まれ。

■趣味■慣らし運転、昼寝。

■好きなゲーム■「Mr.Do!」。

■お気に入りキャラ■育てがいのないカメ(キウイ)。

■なにか一言■お願いですから遊んでやってください。

田口◎ 「おっかしいなー、いつも同じヤツしか出てこない」って、コントローラー投げようかと思いましたよ。

秀五◎ バグってると思ったんでしょ？ セーブは材料を渡すまえにしなきゃあ。だれかが菊一文字で「当たったー」なんて喜んでたけど、それはブービー賞だって(笑)。鍛冶屋でどうしてもいい武器を取れない人は、イビル系の武器を装備するのもおもしろいと思うね。敵が案外落っこすから。タロスのところでもアイテム落とすんだよね。カミーラも鉄球を落とすし。まあ、ふつうのキャラじゃ持てないんだけど。

宝探しは 砂金掘り並み？

宏之◎ 清水って男が宝箱や隠しアイテムの担当なんですけど、そいつがへそまがりでねえ。

秀五◎ だいたいこの戦闘からこの戦闘の間までに入れておいてくれればバランスとれるからって指示出しといたら、彼はかなり極端で「なんでそんなに難しいの？」ってどこに置くんですよ。フィールド上の岩山にあるミスリル銀なんて、だれが見つけるんだ!?

—— そんな(絶句)。

秀五◎ マップでなにもないところが1ヵ所あるんですけど、「ここ、さみしいから置いときました」って。戦闘もないフィールドなのに。

—— ベガサスナイトの転職アイテムもわからないですね。あれ、どこですか？

田口◎ 壁の中です。パキヤロンの。

—— ひっ、ひどい(笑)。

秀五◎ あと、ちゃんとコマンド使わなきゃ取れないのとかあるんですよ。

宏之◎ アキレスのつるぎも“しらべる”コマンド使わなきゃメッセージが変わらないし。フォースブレードもね。アイテム渡すときも、相手に向かわないと渡せなくて、自分でやって「あ、渡せない。バグだ」なんて思ったこともありましたね。あ、そうそう。クリードの館の指輪取れました？

—— あれも向きが問題なんですよ。もとの大きさに戻って見つけました。

秀五◎ クリードの館の壊れてるところは見ましたか？

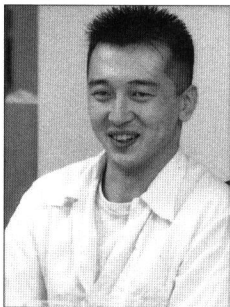
—— えっ、壊れるんですか？

秀五◎ あーっ(嘆息)、ちゃんと見てくださらないとー！ せつかく壊れてるんですから。

宏之◎ じゃあ“あそこ”になぜクリードがいるかわからなかったでしょう！

隠しマップも あったりする…

秀五◎ あと、ふだん見れない隠し戦闘マップもふたつ入ってるんですよ。



橋本昌之[はしもと・まさゆき]

マップグラフィックデザインを担当。

1968年6月21日生まれ。

■趣味 ■読書、カラオケ。

■好きなゲーム ■昔のアーケードゲーム。

■お気に入りキャラ ■キウイ。

■なにか一言 ■うおおおプレイしてちょお!! (笑)

宏之◎ はっきりとは言えないけど、タイムアタックができるマップだとか。

—— ちなみにソニックさんの最高記録は？

秀五◎ それを言うと皆さんやる気を無くすくらいタイムです。やりかたにコツがあるんですよ。マッピングしないとつらいでしょうね。

—— もうひとつのオマケの舞台もわりと意外でしたね。

田口◎ あそこは縮小マップで見てほしいな。

秀五◎ ちょっとしたしかけがあるんです。

—— マップのグラフィックも凝ってますね。

ミトゥラ神殿のところとかも。

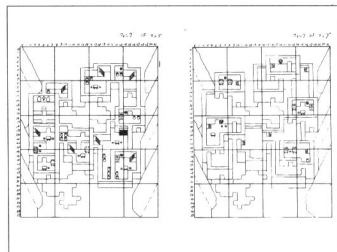
秀五◎ 水に雲が映りこんでるところとか苦労したんですよ。

橋本◎ マップサイズが最大64×64なんですけど、背景用にその半分まるまる使っちゃうんです。雲の流れるパターンを同じサイズで描かなきゃならなくて、たいへんでした。

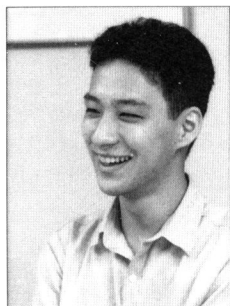
宏之◎ マップのグラフィック担当って、彼ひとりしかない！ ですよ(笑)。

異端プレイヤー 山本の手口

秀五◎ 今回、一度クリアした人のために、難易度変更モードがついてるんですよ。そのなかでも“極悪モード”っていうのは山本のためにつけたようなもの。



■上・クリードの館が壊れているところ。ちゃんと見てください。/中・記録に挑戦できるかな？
/下・ボツの臺き目にあった町のマップだ。



青木文秀[あおき・ふみひで]
メイングラフィックデザインを担当。
1969年12月16日生まれ。

- 趣味■読書、映画観賞。
- 好きなゲーム■「ストIIターボ」。
- お気に入りキャラ■マチルダ、シーラ。
- なににか一言■買うが吉、買わぬが凶!!(マジ)

宏之◎ 変なやりかたするんだよね。

秀五◎ 殺された弱いキャラを見捨てて復活させてあげないんです。見ててイヤになるくらいなんですよ。「そんなやりかたして楽しい？」って聞くと、楽しいって言うし……(笑)。

宏之◎ 死人ひきずって歩いてるんですよ。ライオンの親みたいなんだ。

山本◎ 見込みがないのはね。ダメでしょ(笑)。

秀五◎ 彼のジッポは経験値ゼロで死んだままでしょ(笑)。苦労して育てれば、ムラマサ持たせてクリティカルヒット出せるようになるのに……。

宏之◎ 制作者の意図まるで見無視(笑)。

秀五◎ アキレスのつるぎを持たないでクラークンのところに直行すると、ポコポコにされちゃうはずなんですけどね。

宏之◎ 山本、勝っちゃうんですよ。全員そろってないのに(笑)。

秀五◎ 困っちゃうんですよねえ。

—— 山本さんのおすすめの戦いかたは？

山本◎ ぜひやってもらいたいのは、バーストロックを集めて誘爆してもらいたいです。これは壮観ですよ、ホントに。

秀五◎ 戦闘画面3分ぐらい続いちゃう。ゲシュペのところまでずーっと一列に並べて、こっちの導火線に火をつける。

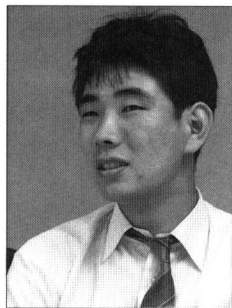
宏之◎ うまくやると敵がみんな死んでくれる。

山本◎ あと反撃と2回攻撃っていうのは、戦いの醍醐味ですね。

『SF II』の世界の魅力って なんだろう

宏之◎ シナリオに力を入れて、ストーリー性の豊かさをめざしたので、そのへんを堪能してもらいたいな。キャラクターとしては、ゼノンとオッドアイにはかなり力を入れたつもりです。単調な話になるのが嫌で、エピソードも伏線も、今回はふんだんにもりこみました。楽しんでもらいたいですね。

秀五◎ 『シャイニング・フォース』をシミュレーションとして紹介している場面に出くわすことがあるけれど、僕らはこのゲームをシミュレーションだとは思ってなくて、完璧にRPGのくくりで考えているんです。無性格なユニットが戦うのではなくて、キャラクターが戦うゲームですから。つまり、殺されたときに痛いゲームであってほしいんですよ。モンスターが変なことやってみたりとか、シミュレーションでは必要のない要素いろいろとりこんでます。笑ったり泣いたり感動したりと、シナリオに重点を置いてるし、RPGとして楽しんでほしいですね。とにかく、やってみておもしろく遊べるし、くりかえして遊ぶことにいろんな発見がある、そういうゲームにできたと思っています。



山本豊[やまもと・ゆたか]

バトルデータ(ダメージ計量など)、笑えるイベントを担当。
1970年3月28日生まれ。

- 趣味 ■スキー、バレーボール
- 好きなゲーム ■「ベストプレー・ベースボール」、「ゼルダの伝説」(ディスク版)
- お気に入りキャラ ■ピーター、オッドアイ
- なにが一言 ■とんでもない秘技(?)を見つけても投稿しないで……。

まだまだいるぞ、大容量を支えた人たち



清水秀二[しみず・しゅうじ]
マップデザイン、イベント設定担当。
趣味/カラオケ。

製作上苦労した点は、ありすぎて忘れてしまいました。『シャイニング・フォースII』での見どころはやはり、膨大な数のイベントでしょう。『SF』ファンの方も、そうでない方も、ぜひ『SFII』をプレイして、広大な世界に酔いしれてください。



沼屋賢司[ぬまや・けんじ]
プログラミング(思考ルーチン、ツール作成)担当。
趣味/オーディオ。

製作期間が短かったのが、苦しかったですね。思考ルーチンは、外伝を含めた全『シャイニング・フォース』中で、いちばん動きが良くなっていると思いますので、ぜひ、プレイしてください。



新倉竜也[にいくら・たつや]
マップデザイン担当。
趣味/イラスト、サッカー。

太古の昔より天高くそびえたつ古えの塔。その圧倒的な存在感を画面から感じとっていただけたら幸いです。あと、前作よりはるかに強力になった補助魔法もぜひ一度お試しください。有効性は保証つきです。ピヨピヨ。



岡田直子[おかだ・なおこ]
マニュアル制作担当。
趣味/犬と遊ぶ。

マニュアルの進行とソフトの進行に、だんだんとズレがでてきたため、写真撮影やら原稿やら、すべてが進まなくなってしまいました。セガのマニュアル担当の皆様、ごめんなさい。だから、じっくりマニュアルも読んでくださいね!? P.S.セガの隣のビルにいるシベリアンハスキーのかんちゃんはすごくかわいいです。



田中司[たなか・つかさ]
戦闘画面担当。
趣味/ゲーム、散歩。

戦闘時の画面効果では、スプライトの表示制限でいろいろ苦労しました。画面全体に広がる臨場感あふれる戦闘を、ぜひ一度ご観賞ください。ちなみに、プレス系の攻撃にレベル差があるのを知っていましたか?



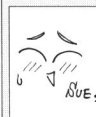
池尻大作[いけじり・だいさく]
セガ広報 開発ツール、デバッグ担当。
趣味/読書、ビデオ観賞。

はっきり言ってめちゃくちゃスケールのかいゲームですよ。お値段のぶんは絶対裏切らないことは保証済み! ただ単に早解きするんじゃないかって、『SF』の世界にひたりきって遊んでくださればうれしいです。



武内基朗[たけのうち・もとあき]
音楽と(雑用)担当。
趣味/レッカー移動。

自分なりにいろんなことを試したつもりです。苦労したぶん、仕上がりはとても気に入っています。それにしてもCDのスケジュールが厳しくて……、あ、電話だ。もしもし、あ、はい、あと5分でできますから。はー、眠いよー。



SUEZEN[すえぜん]
キャラクターデザイン、戦闘アニメーション担当。
趣味/食べ歩き。

キャラデザ以上にアニメパターンがしんどかったですね。お気に入りのキャラはおもにモンスター側にいますので、あまりイジメないでやってくださいね(笑)。P.S.開発の皆様、作業遅れてごメンナサイでした(苦)。

SF II マニアックス

ロイド博士の
特番！究極の裏コマンド発見

わしがロイド博士じゃ。古文書を調べているうちに、『シャイニング・フォースII』の大変な秘密を発見してしまったのじゃ！

まずゲームをはじめるとき電源を入れてSEGAのロゴが出ているうちに、+ボタンの上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左と押してから、Bボタンを押す。そこで見事ファンファーレが鳴れば成功じゃ。「タタタテヨコヨコまるかいてチョン」と覚えると楽じゃぞ。あとはスタートボタンを押しながら、「はじめから」か“つづきから”を選ぶだけで、コンフィグモードが始まるのじゃ。

このほかにもいくつかコマンドを発見したので、ついでに報告しておくからの。古代文明は偉大じゃのう。

■コンフィグモード

コンフィグモードでは、ハイスピード戦闘、敵操作、味方オート、ゲームクリアの4つのメニューが選べるぞ。また、ゲームクリアで“はい”を選ぶか、実際にゲームをクリアしたあとなら、下のふたつの秘技も使えるぞ。

■難易度設定モード

ゲームをクリアしたあとで、はじめからゲームをプレーしなおすと、なんとゲームの難易度を4段階から選べるのじゃ。



■仲間の名前入力

“はじめから”を選んで、主人公の名前を入力し終わるときに、スタートボタンを押しながらAボタンで決定すると、ほかの仲間の名前も自由につけられるようになるのじゃ。これも1回ゲームをクリアしないとできんぞ。

シーラの
さらなる戦いへの誘い

どう？ わたしのケリ、今日もさえてるでしょ？ 人間やっぱ鍛えることを忘れちゃいけないわよね。えっ、ゼオンを倒した？ 笑止ね。あのていどで満足してるようじゃ、まだまだ精進が足りないわ。わたしが教えてあげるところに行つて鍛え上げ、滝に打たれてからまた戻らっしゃい！ 上でロイド博士が紹介してる、難易度設定モードで“ごくあくモード”を選んで、それでも生きて帰ってこれたなら、少しは認めてあげるわ。がんばってね。

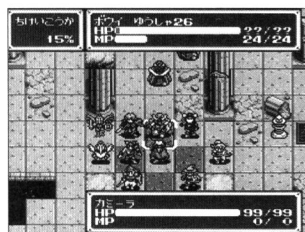


■ボスオールスター戦

豪華キャストでしょ？ 印象深いボスキャラたちがせいぞろいしてるの。エンディング画面から3分間待つと戦えるわ。たのしみー。

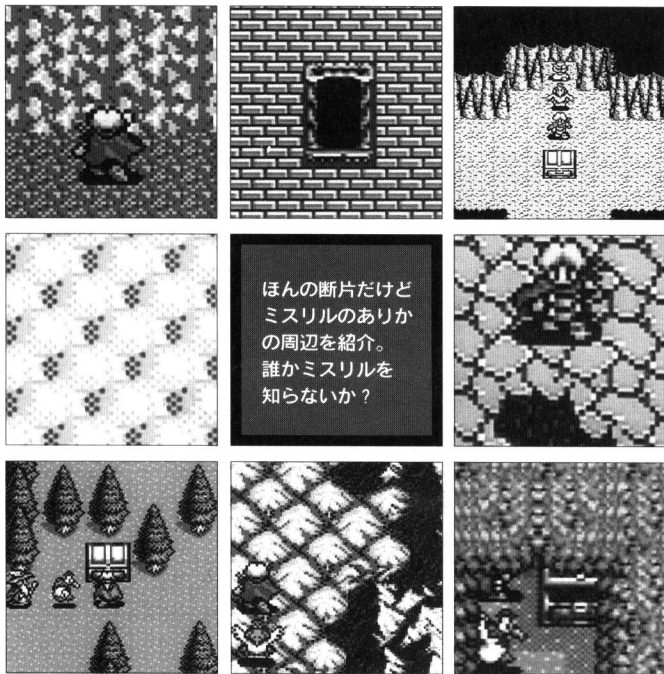
■妖精の森スペシャルステージ

ここでは戦闘を終了させるまでの時間を競うことができるの。いわゆるタイムアタックよね。妖精の森のどこから行けるはずよ。記録を更新するって気持ちいい！



ジッポの 財宝情報・ミスリル銀を探せ!

フフフ、おれ様のクリティカル・ヒットの快感、こたえらんねえだろ? それもこいつのおかげさあ(と、ムラサメをなでる)。序盤戦では苦勞したけど、こいつが手に入ってからはもう恐いもんなくて、これから何を盗みにいくのかって? 決まってるじゃねえか! こいつの原料のミスリル銀! そのために、まずはグランシール城から『世界の宝図鑑』(ポーケン著)を盗みだしてきたってわけよ。だけどなあ(と口ごもる)。本が古すぎて、あっちこっち朽ちちゃってんだなあ、これが。でも正義の大盗賊のおれ様に不可能はねえ、必ずすべて手に入れてみせるぜ! たしかパーティー全員にミスリル製品を持たせられるくらいの個数はあったはずだからな。



ほんの断片だけどミスリルのありかの周辺を紹介。誰かミスリルを知らないか?

クリードの コレクターさん、いらっしやい!

ワシのコレクションも逃げだしたことだし、そろそろ次のコレクションを始めたいと思っておる。どうもいつも何か集めてないと気がすまぬ性分だな! これゴリアスや! 何か超レアな逸品の情報はないのか? なに、あいにく耳に入ってきておりませんだと、このバカモノめが! まったく役立たずの召使いを持つと苦勞するわい。しょうがない、魔界の精とフェアリーにでも聞いてみるとするか。人間の目ではまず見つけられないモノがこの世界にはごろごろしておるでう。秘宝マニアのワシにはこたえられんもんじやわい、ひっひっひ……。



■ここにはイビルランスがある。場所は……悪魔に関係の深い場所とだけ言うておくか。

■ここはイビルショットの場所じゃ。とある城に入つてすぐの植えこみのところじゃな。

■ある城の地下ではビヨビヨサンダルを見つけたぞ。ただしチャンスは1回きりじゃ。

■こちらの城のタンスでは……むほほ。うーむイイものを拝ませてもらったわい。

ASCII MOOK

シャイニング・フォース II 古えの封印 攻略の手引き

1993年11月7日発行

発行人 藤井章生
編集人 塩崎剛三
発行所 **株式会社アスキー**
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
トーシンビル
大代表 03-5351-8111
出版営業部 03-5351-8194(ダイヤルイン)

監修 株式会社ソニック
編集 月刊ファミコン通信編集部
編集長：浜村弘一
副編集長：田原誠司
担当：江崎和生
構成 芦部聡、谷崎ナオミ(Editorial Studio MAGMA)
レイアウト 山田智行(Editorial Studio MAGMA)
村田順一
イラスト SUEZEN
CGマップ製作 佐和健治、持丸一昭
撮影 水科人士

■ゲームの内容に関するご質問については
お答えできませんので、ご了承ください。

本誌の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から
木曜日の午後2時～4時のあいだに、☎03-5351-8223まで。

本誌掲載記事の無断転載・複製を禁じます。
法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

©1993 ASCII Corporation. ©1993 SEGA ©1993 株式会社ソニック

●1030211



SHINING FORCE II



SHINING FORCE II

株式会社 アスキー

Printed in Japan 図書印刷株式会社

アスキームック

T1063596830986

定価980円(本体951円)

雑誌63596-83