

魔神轉生

RONDÉ

~輪舞曲~

內附金手指

非常電玩製作群出品

建議售價：250元

STORY

2008年，日本的遺跡調查隊，在南美大陸安地斯山脈的叢林深處，發現了大規模のアステカ遺跡。

在神殿的地下，被漆黑封閉的黑暗中，發現了自遠古以來即沈眠的水晶彫像，它隨著其他已消失之文明的各種遺物，被運送到東京某大學的考古學研究室。

這座被運到研究室的水晶彫像，在台座上刻有意味不明的象形文字，因此，在解析彫像的同時，也要解讀文字。

在無人的研究室，電腦繼續解讀文字．．．在電腦螢幕上，惡魔們製作了バーチャル空間．．．其實刻在彫像台座上的文字，是可使惡魔再生的程式。

在無人知道的情況下，惡魔們悄悄地從永眠中覺醒了，為了恢復自己的本能，而反覆地殺戮．．．。

XXXXXXXXXX

東京的8月又有酷暑來臨．．．。彌勒飛鳥跟著弟弟聰，高中時代的朋友慶太、櫻子等人，去上野國立博物館所舉辦的「アステカ遺跡展」。

在遺跡展上，有展示前幾天報紙所報導的遺跡出土品。飛鳥他們進入有展示水晶彫像的房間。



「真驚人哪！哥，想不到古代遺跡中，竟安置了如此漂亮的水晶像。」聰說。

「阿聰！你看這彫像之中，竟有像水晶般的構造呢！」櫻子說。

「這個水晶彫像因某種波長的光，而閃耀成彩虹色的樣子。」慶太說。



「是啊！我們再靠近一點看吧！」聰說。

突然間，彫像發生閃光，可怕的惡魔出現實體。他抓走了聰，為了救出聰，飛鳥他們與惡魔戰鬥，可是，魔王レク卻把他帶走了。為了找回聰，一場長期的苦戰序幕就此展開．．．。



角色介紹

彌勒飛鳥

主角，身體細長，由於從小就受祖父之古武術的鍛煉，所以，培養出強韌的性格，在冷酷的外表下，擁有令人意外的熱情，他將以此熱情及堅強的意志，克服各種困難。



彌勒聰

飛鳥的弟弟，高中二年級，具有好奇心旺盛的開朗性格，但是，在某處又懷柔弱之感的少年。

松本慶太

飛鳥高中時代的朋友，具有肌肉塊般的巨大身體，臉上仍留有某種絕情的風貌。



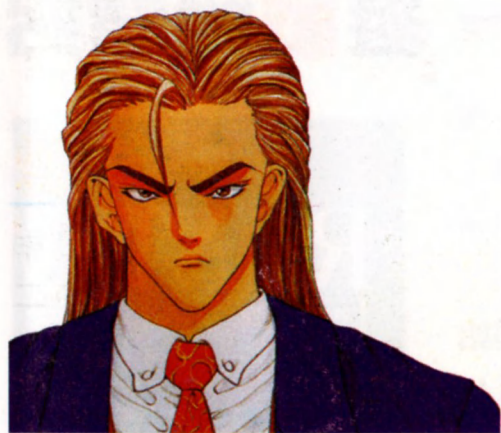
飛鳥高中時代的朋友，是具有知性古典美的美少女。



早乙女櫻子

チャーリ・ワッツ

英國人，英國國立科學學士院的會員，也是北歐ドルイド研究的第一人。



澤木孝雄

T大學的講師，桂木源太的兒時玩伴，會給主角們各種忠告。

基本操作方法

方向鈕	游標的移動
A鈕	掌握部隊／打開指令／決定／送訊息
B鈕	取消／一度表示訊息
C鈕	掌握部隊／打開指令／決定／送訊息
X鈕	狀態表示
Y鈕	切換視點
Z鈕	選擇未行動的部隊（檢視部隊的各項資料）
開始鈕	遊戲開始／取消展示影片／ （世界地圖內）表示系統指令
L鈕	地圖左旋轉
R鈕	地圖右旋轉

遊戲的開始

本產品是由DISC 1與DISC 2兩片所構成，最初是使用DISC 1，請將它放入主機裏，然後接上電源，開始出現遊戲展示畫面（可用開始鈕取消）。

展示畫面結束後，出現標題畫面，在這裏按開始鈕，即可轉移到遊戲選擇畫面。（遊戲選擇畫面）



遊戲選擇畫面

NEW GAME：從最初開始遊戲時選擇。

LOAD GAME：想從儲存的地方繼續玩時的選擇鈕，一選擇即移到LOAD畫面。



LOAD畫面

在遊戲選擇畫面，選擇LOAD GAME，或遊戲中使用〔LOAD（儲存）〕指令時，就會變成這個畫面。

然後，用方向鈕選擇想繼續玩的儲存資料，再用A鈕決定。

注意：2片CD的注意點

直到マルチプレイヤー畫面出現之前，一面按A鈕，一面按重新鈕。等CD停止旋轉之後，取出CD，改換有指示的CD。

本產品是由2片CD組合而成的，最初從DISC 1開始，中途在畫面上會有載入DISC 2的指示（過了池袋市街戰後會請您存檔，然後再關掉電源換上第2片）。

在儲存資料的右上方，會顯示出是以那片DISC儲存資料。儲存資料的編號，要配合放入主機之DISC的編號，萬一選擇了錯誤編號的DISC或儲存的資料，會出現資料錯誤的訊息，故請務必遵從指示。



難易度選擇畫面

從最初玩遊戲的場合，可以選擇遊戲的難易度，用方向鈕的↓↑選擇，再用A鈕決定。

※最初決定的難易度，不能在遊戲中途變更，故要三思之後再選擇。

NORMAL：世界地圖（參照〔世界地圖的說明〕），舞台地圖（參照〔狀態地圖的說明〕），可以從這兩處儲存。

HARD：只能在世界地圖上儲存，而且打倒敵人時所獲得的金錢，是NORMAL時的一半，即使在REMIX，可以合體的惡魔也有限制。



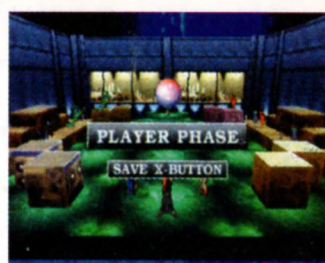
（在世界地圖的儲存）

按開始鈕，或在表示於據點上的パネル指令〔COMM（指令）〕，叫出指令，選擇，決定〔SAVE（儲存）〕的話，便移到儲存畫面。



（在舞台地圖的儲存）

在玩家狀態的最初，有顯示「SAVE X BUTTON」時，按X鈕即移到儲存畫面。

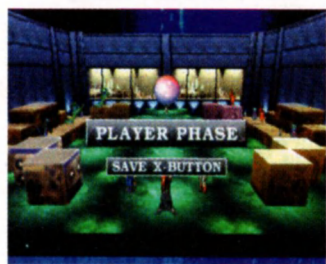


儲存畫面

最初儲存時，請儲存表示「NEW SAVE」的資料，以後，用方向鈕左、右選擇FILE 1 OR FILE 2，即可儲存。

★當儲存於擴充記憶卡時

如果使用另售的擴充記憶卡，安置於SS主機時，也可以將資料存於擴充記憶卡。這時，一進入SAVE畫面，會出現選擇支援RAM的游標，用方向鈕左右，切換SS主機的<SYSTEM RAM>，與擴充記憶卡的<CARTRIDGE RAM>。用A鈕決定時，儲存用的資料即出現，若已儲存的資料有2個檔案以上，或想更新時，會顯出資料選擇用的游標，這時請用方向鈕左右選擇。



一 舞台地圖的說明

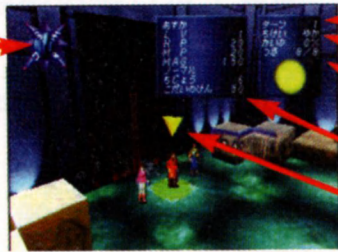
指南針

表示方針的指南針

簡易狀態

表示游標所指之角色的簡單狀態。(由上而下對應)

指南針



回合數

地形

月齡

簡易狀態

移動游標

ユニット名：部隊名稱或是別名

L V：部隊的等級

H P：部隊的攻擊命中值

M P：部隊的魔法值

M A G：部隊所持のマグネタイト（仲魔部隊化後，移動的契約金）

狀態：部隊的狀態

タイプ表示：有關移動的類型，後面的數字表示移動力。

武器／回數：表示裝備的武器，後面有數字時表示剩餘的使用次數。

回合數

現在的回合數。

月齡

表示月亮的盈虧，以1／8刻每2回合變化。月齡對於戰鬥或談話的發生率有很大的影響。

舞台地圖的遊戲進行

★狀態與回合

這個遊戲是玩家一方的部隊行動，與敵方部隊的行動交互反覆進行。也就是說，指玩家一方的行動順序叫做「我方移動狀態」；敵方的行動順序叫做「敵方移動狀態」。玩家與敵方的移動1次，稱做「回合」。

★舞台地圖的目的

在各舞台地圖，有設定過關的勝利條件，而勝利條件在進入舞台地圖時，即會出現的畫面上。即使是〔T I D E (狀況)〕指令(後面的〔T I D E (狀況)〕)，也可以確認。



遊戲中登場的部隊，位於什麼樣的立場？

可以用簡易狀況的顏色確認。

★簡易狀態視窗的顏色區分與關係

		被攻擊一方					
	顏色	立場	青	紅	黃	綠	紫
攻擊一方	青色	我方（主角）	—	可	—	—	可
	紅色	敵軍	可	—	—	可	可
	黃色	中立	—	—	—	—	—
	綠色	我方援軍	—	可	—	—	可
	紫色	第三勢力	可	可	—	可	—

★部隊的移動方法

將游標對準想移動的部隊，然後按A鈕，會有青色（藍色）表示可以移動的範圍。再把游標移動到青（藍）色表示範圍內想移動的場所，接著按A鈕，即可移動部隊。

一移動部隊時，會出現部隊指令（→P 8參照〔部隊指令的說明〕），選擇移動後的行動，沒有其他掉令要下的話，請選擇，決定〔END（結束）〕。如果未實行部隊指令之前，用B鈕可以回到移動前的位置。

還有，除了人類以外的部隊移動，要消費マグネタイト（MAG），當マグネタイト（MAG）變成0時，就不能移動了。

★部隊的種類（いどうタイプ）

部隊的類型大致可分為下列3種。部隊類型可以在狀態畫面確認。

○大空型（おおぞら）：因為是在空中移動，所以，移動時地形的移動消費成本，完全不受影響。只是，待機時因為是在地上，所以會受到地形效果。往上的話，用1移動力可以移動3段差；往下的話則可以無限制的移動。

○浮遊型（ふゆう）：同樣因為是在空中移動，所以，移動時常在空中浮遊，所以完全不受地形效果限制。往上的話，用1移動力可以移動2段差；往下的話，可以無限制的移動。

○大地型（ちじょう）：由於是在陸上移動，所以，地形的移動消費成本大受影響，也受地形效果。上下以1移動力，可以移動1段差。

*移動範圍是根據地形或部隊的移動力，類型而改變。

一 部隊出擊配置畫面

一進入舞台地圖，即變成部隊出擊配置畫面，要決定往後的戰鬥舞台中，出擊的我方部隊及該部隊的初期位置。

「オート」

決定出擊部隊後，部隊即自動地配置於初期位置。

「マニュアル」

地圖上會顯示最初可以配置的位置，用方向鈕決定。決定好位置後，會出現部隊的一覽表，請決定出擊的部隊。

部隊的配置結束時，請將遊標指向「END」，以結束部隊配置。出擊的部隊在一覽表的名字之前，附有「G」符號。

* 一開前名字前就有G字的人，就不能取消出擊，也不能變更初期位置。



部隊指令的說明

用游標選擇部隊，表示移動後等等的指令，就叫做「部隊指令」。部隊指令有以下幾種：

★ATTACK / こうげき（攻撃）

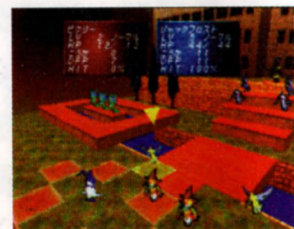
使用於用武器攻擊敵部隊時，有攻擊對象的話，用紅色表示攻擊範圍，攻擊範圍是根據部隊或武器變化。若無攻擊對象時就無法攻擊。

★MAGIC / まほう（魔法）

使用攻擊魔法或回復魔法時使用，選擇使用的魔法後，若有使用對象，以紅色表示可以使用的範圍。而可以使用的範圍，是根據アルカナ改變。

★ARCANA / アルカナ（特技）

使用惡魔的特殊攻擊「アルカナ」。先選擇可以使用特殊攻擊的惡魔，並在紅色範圍內使用。使用範圍會應特技的不同而不同。



遊戲結束的條件

在本遊戲，只要惡魔（仲魔）部隊以外是我方的部隊被打倒，就遊戲結束（犬・ジョーカー也包含在內）。

此外，作為我方援軍登場，持有綠色狀態視窗的部隊（→P 6 參照簡易狀態視窗的顏色區分與關係），若被打倒同樣遊戲結束。還有，就是被指定的勝利條件不能完成時，也會結束遊戲。



ITEM (秘寶)

在舞台地圖中要使用秘寶或裝備秘寶時使用，若選擇這項指令，會再出現以下的輔助指令。



★USE/つかう (使用)

要使用秘寶攻擊，或使用回復秘寶等的場合使用。



★EQUIP/そび (裝備)

裝備秘寶時使用，裝備的秘寶用E符號表示。

★PASS/わたす (交給)

將マグネタイト或秘寶交給鄰接的部隊。



★DROP/すてる (捨棄)

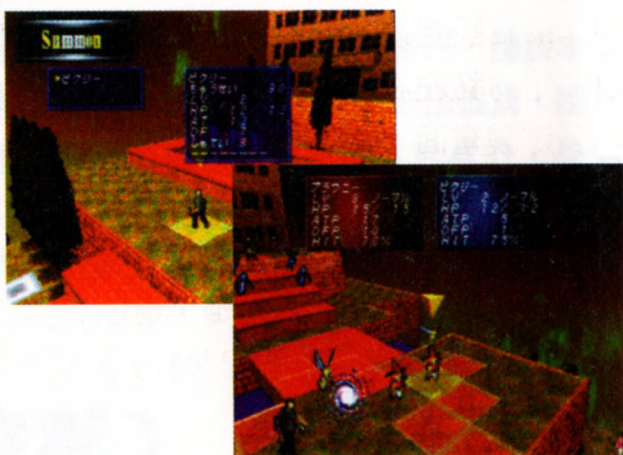
丟掉所持的秘寶。



* 重要的秘寶不能丟掉。

SUMMON (召喚)

可以召喚有契約的惡魔，與敵部隊戰鬥。首先選擇召喚的惡魔，然後用方向鈕選擇及決定召喚的場所。接著，決定召喚惡魔的攻擊對象。只是，被召喚的惡魔攻擊結束後，會再回到人類部隊那兒（★參照惡魔的處理例子）。



END (結束)

當場結束行動，或移動後不做什麼時使用，選擇這個指令後，該部隊直到下一回合的攻防之前都不能行動。

系統指令的說明

將游標對準沒有部隊的地形，然後按A鈕，即出現系統指令，系統指令有以下幾種：

★UNIT / ぶたい (部隊)

表示我方部隊的一覽，按方向鈕左或右，可以切換情報。另外，在游標對準部隊名的狀態下按A鈕，即可將移動游標指向舞台地圖上的該部隊。



★LOAD / ロード (儲存)

可以叫出LOAD畫面，只是，在沒有任何儲存資料的時候，就無法叫出。（參照〈LOAD畫面〉）。

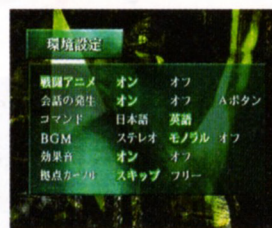
★MAP / マップ (地圖)

表示敵我雙方在舞台地圖上的位置，也會顯示回復站等重要地點。



CONFIG (設定)

使用於要設定遊戲中的各種環境時，用方鈕上下選擇項目，用方鈕左右切換。按A鈕的話，就在被設定的環境下回到遊戲畫面。



戦闘アニメ (畫面)

- ON (オン)：進入戰鬥時，畫面切換成攻擊動畫。
- OFF (オフ)：進入戰鬥時，畫面不切換，直接在地圖上進行戰鬥 (參照〔有關戰鬥〕)。

會話的發生

- ON (オン)：根據條件發生與惡魔交談事件。
- OFF (オフ)：與惡魔的談話一切沒發生。
- A鈕 (Aボタン)：打倒惡魔後，只有在不按A鈕的條件下，才會發生談話 (參照〔與惡魔的談話〕)

指令(コマンド)

- 日語：指令用日語表示。
- 英語：指令用英語表示。

BGM

- ステレオ：BGM變成立體聲。
- モノラル：BGM變成單聲。
- OFF (オフ)：BGM關掉。

効果音

- ON (オン)：出現效果音。
- OFF (オフ)：效果音停止播放。

據點游標(據點カーソル)

- スキップ：一口氣移動於世界圖上的據點之間。
- フリー：在世界地圖上自由地移動游標。

TIDE (狀況)

表示狀態地圖的狀況。



何謂支配地域？

所謂支配地域，是表示對於地圖全體而言，我方與敵方是哪一方佔優勢？可從部隊數，奪取的據點數等等，做綜合性的判斷。

何謂據點？

在各地圖上有幾個據點，將它佔領下來，可提昇我方部隊的攻擊力，並產生各種效果（恢復HP和MP）。



PH_END (結束)

這是結束我方攻防的指令，若是在我方攻防時，隨時都可以選擇此項指令。選擇之後，便換成敵方的攻防，敵部隊開始行動。

關於戰鬥

當敵我雙方的部隊，變成有各種攻擊狀況時，戰鬥開始，戰鬥狀況會根據當時所持的武器及魔法而變化。

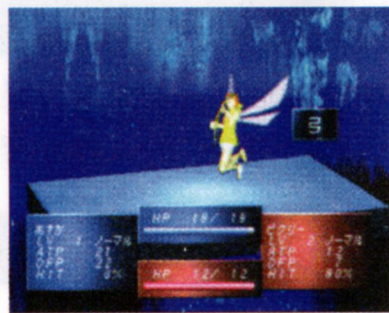
戰鬥分為兩種：一是切換到戰鬥畫面所進行的戰鬥（動畫ON）；一是在地圖上進行的（動畫OFF）戰鬥。ON與OFF可以在設定畫面切換。（初期設定為動畫ON）。



戰鬥動畫ON



地圖上進行的（動畫OFF）戰鬥



遠距離攻擊—戰鬥動畫ON。

與惡魔的會話

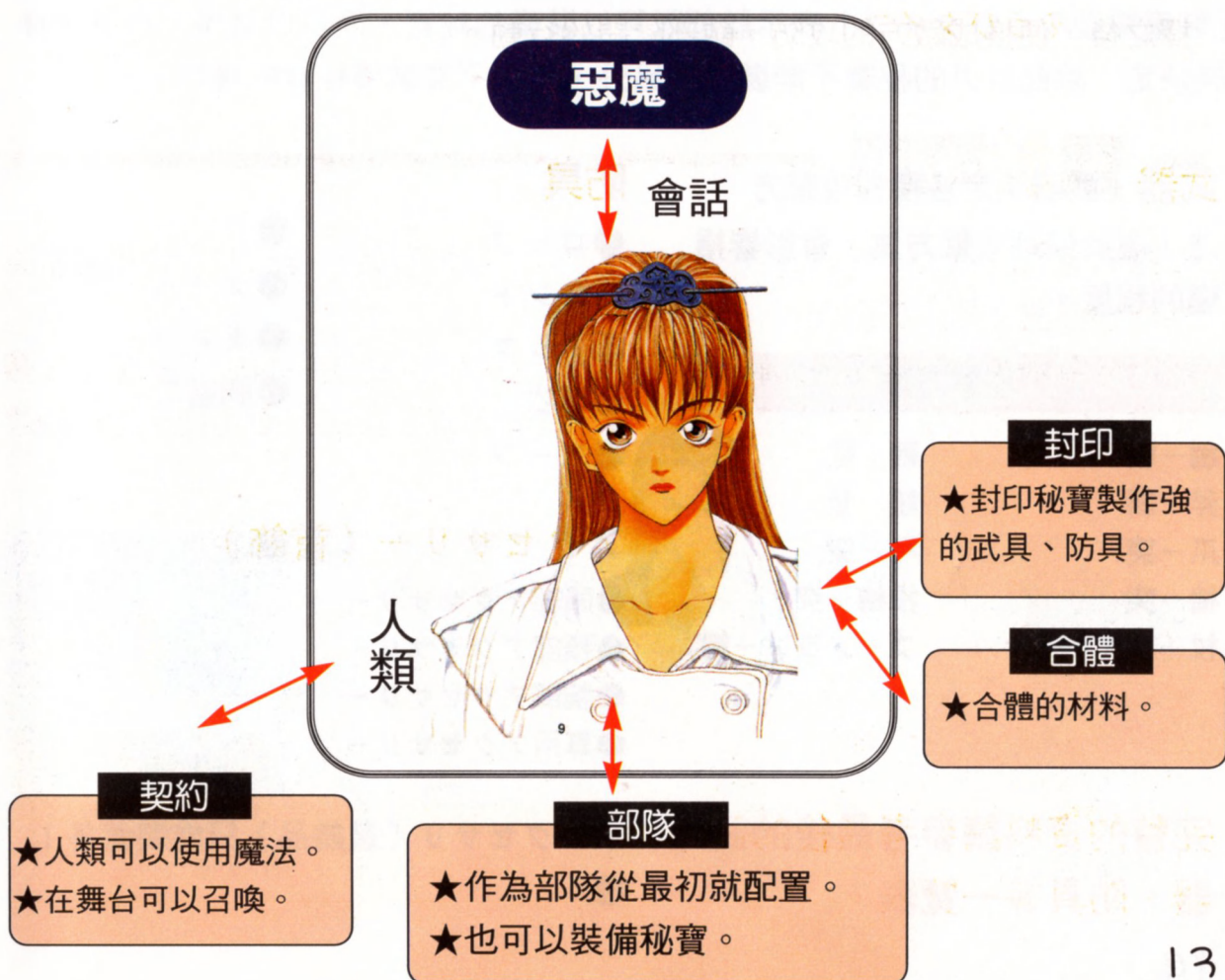
在本遊戲，用人類部隊打倒敵部隊時，就會發生與惡魔交談的事件。發生條件與月齡等級相關。

根據與惡魔交談的情形，除了能取得秘寶或金錢之外，如果能使惡魔本身作為仲魔而獲得的話，將成為我方的伙伴。

另外，因獲得惡魔之事，可以用デビル指令（參照〔世界地圖上的指令〕）、或REMIX STATION（參照〔REMIX STATION〕），做各種事。

★惡魔的使用例

- 若與人類訂契約，人類部隊即可使用魔法。
- 可召喚來與敵人戰鬥。
- 若忠誠心高的話，裝備武器或防具，可作為部隊來戰鬥。
- 若武器，防具被封印了，可製作強力的武器及防具。
- 可以REMIX，做出強惡魔。



一 狀態畫面的說明

在舞台地圖上，將游標對準部隊按X鈕，即可看見部隊的詳細狀態。在狀態畫面，也可以在世界地圖或REMIX STATION等等。狀態畫面有2種，可用方向鈕左右切換。



★狀態 1

〔種族しゅぞく〕表示該部隊所屬的種族。

〔忠誠度ちゅうせいど〕即現在的忠誠度。

〔移動類型いどうタイプ〕有3種，表示該部隊屬於哪一種

・〔→P 7 參照部隊的種類〕。

〔移動力いどうりょく〕該部隊的最大移動數，只是，以1格要消費1移動力的地形為基準，故移動數會根據地形而變化。

〔裝備類型そうびタイプ〕表示該部隊可以裝備的秘寶，而可以裝備的秘寶依種族決定，除此以外的秘寶不能裝備。另外，也有不能裝備秘寶的種類

武器（武器決定各種的攻擊方法，屬於何種攻擊方法，會影響損傷的程度。

攻擊方法

劍—斬	鞭—毆
斧—斬	銃—斬
爪—突	弓—突
槍—突	投槍—突
杖（つえ）—毆	ブーメラン—毆

防具

●ローブ	●アーマー
●マント	●メール
●ドレス	●まもり
●羽衣	●胸當て
●スーツ	

アクセサリー（首飾）

- 頭部アクセサリー
- 頸部アクセサリー
- 腕部アクセサリー
- 専用アクセサリー

完整的資料請參考最後的武器、防具等一覽表。

※アクセサリ（裝飾品）只能裝備各1種。

○射程：依部隊的武器的攻擊射程，射程依武器變化。若是不能裝備武器的部隊，則表示空手狀態的射程。

(例) 射程 1 可以攻擊鄰接的部隊。

射程 2~4 若不距離 2~4 格就不能攻擊。

※有高低差時的射程

劍、斧、爪、槍、杖、鞭	可以攻擊上下 2 段差的範圍。
銃	可以攻擊上下 3 段差的範圍。
弓、擲矛、回力鏢	可以攻擊上至 4 段差的範圍，下則無限制。

※其他的數值

コンディション	表示部隊的狀態。
EXP	指該部隊的經驗值。參照〔有關等級提昇與地位提昇〕
TRN	指該部隊的練習值。參照〔有關等級提昇與地位提昇〕
LV	指該部隊的等級。
RNK	指該部隊的地位。
HP	現在的體力值／最大體力值。
MP	現在的魔法值／最大魔法值。
AP	該部隊的攻擊力。
DP	該部隊的防禦力。
MD	該部隊的魔法防禦力。
MAG	該部隊所持マグネタイト。(參照部隊的移動方法)。
アイテム	該部隊所持的秘寶，個人最多可以攜帶 8 個秘寶。
マジック	該部隊可以使用的魔法。
とうび	該部隊裝備的秘寶，從上方會顯示出武器、防具、裝飾品。
デビル	該部隊契約的惡魔。(參照提高忠誠度的方法)。

★狀態2



參數的說明 數值提昇便有所影響的主要參數

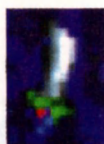
VITALITY	體力	MAX HP / 防禦力
MAGIC	魔法力	魔法攻擊力
STRENGTH	腕力	攻擊力
INTELLIGENCE	智慧	MAX HP / 魔法防禦力
AGILITY	敏捷	命中率 / 迴避率
LUCK	運氣	命中率 / 迴避率 談話內容

アルカナ 該部隊持有的特殊能力

損傷控制 表示對於武器之攻擊方法的特性。

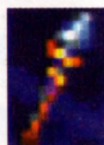
アイコン

- S : 可減輕 75% 的損傷。
- A : 可減輕一半的損傷。
- B : 可減輕 25% 的損傷。
- C : 所受的損傷不變。
- D : 會增加 25% 的損傷。
- E : 會增加 50% 的損傷。



斬

(劍、斧、銃)



突

(爪、槍、弓、投槍)



斬

(杖、鞭、ブーメラン)

魔法抵抗 表示對各魔法的抵抗力。

- S : 可減輕 75% 的損傷或準確率。
- A : 可減輕一半的損傷或準確率。
- B : 可減輕 25% 的損傷或準確率。
- C : 所受的損傷不變或準確率。
- D : 會增加 25% 的損傷或準確率。
- E : 會增加 50% 的損傷準確率。
- H : 吸收所受的損傷，回復 HP。

アイコン



炎系

アギ系魔法・炎系アルカナ



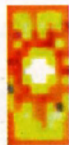
冰系

ブフ系魔法・冰系アルカナ



雷系

ジオ系魔法・雷系アルカナ



衝擊系

ザン系魔法・衝擊系アルカナ



精神系

混亂・封印・封魔・天罰



神經系

石化・麻痺・金縛り・毒・呪縛・睡眠

有關部隊的狀態 部隊受魔法攻擊時會陷入下列各種

	移動	攻擊	魔法	アルカ	アイテム	召喚	反擊	自然治療	回復手段	備考
ノーマル：健康	○	○	○	○	○	○	○	—	—	
スリーブ：睡眠	×	×	×	×	×	×	×	3回合/攻撃	魔法/道具	
ストップ：呪縛	×	○	○	○	○	○	○	3回合	魔法/道具	
バニック：混亂	×	×	×	×	×	×	○	3回合	魔法/道具	
ストーン：石化	×	×	×	×	×	×	×	×	魔法/道具	過關時死亡判定
パラライズ：麻痺	×	×	×	×	×	×	×	3回合	魔法/道具	
バインド：金縛り	×	×	×	×	×	×	×	3回合	魔法/道具	
てんばつ：天罰	○	○	×	×	○	○	○	3回合	魔法/道具	
クローズ：封魔	○	○	×	○	○	○	○	3回合	魔法/道具	
シール：封印	○	○	○	×	○	×	○	3回合	魔法/道具	
ポイズン：毒	○	○	○	○	○	○	○	×	魔法/道具	每一回合減10%的HP

有關等級提昇與地位提昇

在本遊戲，根據與敵部隊的戰鬥，可以獲得EXP或TRN等值。如果此數值累積到100時，等級及地位會上昇，部隊也變強。

EXP（經驗值）

因攻擊敵部隊所得的值，而提高的等級或給予的損傷數，打倒敵人的場合等等，數值會根據情況改變。若超過100，等級就提昇1。

TRN（練習值）

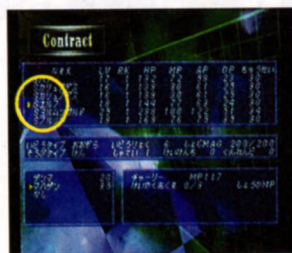
以戰鬥時有別於EXP所獲得的值來提高地位，這是有必要的，若超過100時，地位也提昇1。打倒敵人時不進入。

有關忠誠度提昇與學習魔法

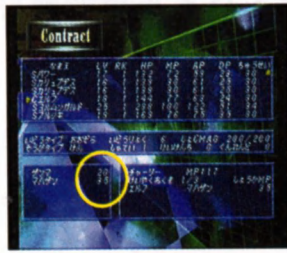
要提昇成為我方的仲魔的忠誠度，可以由惡魔表中的CONTRACT這個選項中來選擇，要學習的魔法，若有可以學習的魔法時，仲魔的字頭會從S變成C，此時在進入下關戰鬥時，就可以使用這種魔法，每用一次便可提昇忠誠度。



進入選擇畫面



挑選字頭前有S的仲魔



選擇想要學習的魔法，通常魔法後面會有數值。



我方人物在魔法表上，會出現剛剛學到的魔法。

有關提昇等級的畫面



人類部隊若提昇等級，就可以將附加的 1 點獎金值，加算到狀態參數中的某一項裏。雖然仲魔也提昇等級，但不能分配數值。

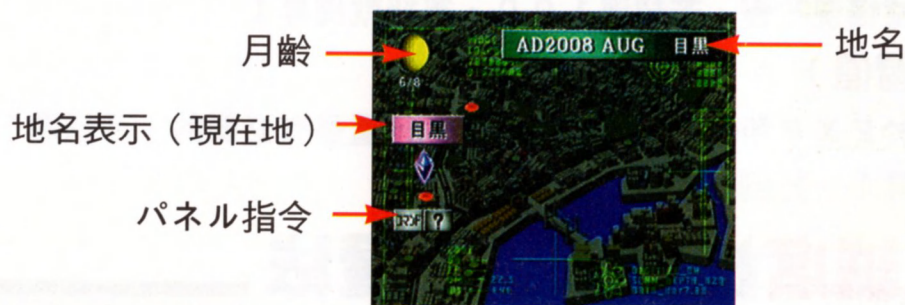
等級提昇與地位提昇的不同

	必要數值	參數分配	提昇的內容
等級提昇	100	人類○ 仲魔×	可記住提昇HP及MP最大值的魔法、魔法的覺醒、各參數的上昇
地位提昇	100	人類× 仲魔×	提昇アルカナ使次の次數、提昇移動力、人類可以契約的惡魔數

※因地位提昇而可以強化的內容還有其他的。

地界地圖的說明

世界地圖畫面的說明



地名〈移動的方法〉

位於世界地圖上的紅點，就是可以移動的地點，我們稱之為「據點」。將游標對準想移動的據點時，パネル指令會打開，請從中選擇，決定行動。

パネル指令的説明


- 

COMM (指令) :
 表示在世界地圖上的系統指令，系統指令即使用開始鈕也可以打開。
- 

FIGHT (戰鬥) :
 進入舞台地圖戰鬥。
- 

SHOP (商店) :
 進入商店。
- 

REMIX (リミックス) :
 指進入REMIX STATION (參照<REMIX的指令說明>)
- 

MOVE (移動) :
 移動到另一個世界地圖
- 

? :
 事件發生的重要指令，會根據遊戲的順序出現或消滅
- 

寶石交換 :
 可換得商店買不到的東東，或MAG、寶石的交換
- 

NET (進入異世界) :
 進入舞台地圖戰鬥

※其他還有許多パネル指令。若有新的パネル指令出現時，請試試。

注意：在吉祥寺的寶石交換的地方有一個隱藏魔獸，所以請多收集寶石，更詳細的資料請參考最後的寶石交換所。



— 世界地圖上的指令 —

DEVIL (惡魔)

戰鬥結束後，與成為仲魔的惡魔定契約，使之部隊化。若選擇這個指令，會出現以下的輔助指令。

UNIT (部隊)

使成為仲魔的惡魔部隊化並獨立，若果真如此的話，即可變成以下的事。



- ・可以在出擊配置畫面配置
- ・提昇等級和地位
- ・可以裝備武器或防具。
- ・可以使用アルカナ或魔法等等。

(註) 部隊化的惡魔在名稱前附有〔U記號〕

仲魔要部隊化，必須其忠誠度在50以上才可以。(請參照下記的提昇忠誠度的方法)。

選擇這個指令之後，移到部隊化畫面，再選擇想部隊化的仲魔，只要忠誠度有50以上，即可部隊化。

★輸入別名畫面

只限於部隊化的仲魔，可以幫他取個別名，用方向鈕選擇文字、按A鈕決定。輸入完畢之後，請按開始鈕。



★提昇忠誠度的方法

怎麼做才能提高忠誠度呢？

重點

首先，與人類訂契約，然後該人類使用魔法，若魔法成功時，成為該魔法之源的契約惡魔，其忠誠度便提昇了。

如果該惡魔在舞台地圖被召喚的話，也可提忠誠度。忠誠度越高，戰鬥就愈有利。若是再與シルフ・サラマンダー・ノームウンディーネ的精靈合體的話，忠誠度又可提昇。可以參閱P17

-DISMISS (分離)-

這是與仲魔告別的指令，在DISMISS畫面，選擇分離的仲魔，由於部隊化的仲魔不能與之分離，所以一度回存之後再實行。

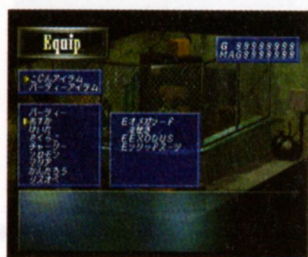


ITEM (秘寶)

這是裝備、補給、捨棄秘寶的指令，選擇這個指令的話，會出現以下的輔助指令

EQUIP (裝備)

裝備秘寶的指令



こじんアイラム

換裝身上已經有的裝備

バーライアーアイテム

從袋中換裝新的裝備

CHARGE (補給)



這是為隊伍全體補充所持的秘寶，或從マグネタイト要拿到舞台地圖的秘寶，補給マグネタイト用的指令。

在CHARGE畫面時，選擇補給部隊，接著選擇マグネタイト或秘寶。

- ・補給秘寶（アイラム）の場合

請從隊伍秘寶視窗中，選擇補給的秘寶。

- ・補給マグネタイト時（部隊化的仲魔要移動時所需要的MAG）

請在マグネタイト補給視窗，補給必要的マグネタイト。視窗內的右側數值，是該部隊持有マグネタイト的最大量。（若是沒有補足マグネタイト，則在下關進行中可能會變成0時而無法移動）

SORT (整理)



這是整理隊伍或個人所持有之秘寶的指令，若移到此畫面時，請選擇隊伍或個人的秘寶，決定後，會自動地依序整理。

武器→防具→裝飾品→參數變化秘寶→回復秘寶→寶石→其他

DROP (捨棄)



這是要丟掉秘寶時使用的指令，若移到此畫面時，先選擇隊伍或個人的秘寶，決定好秘寶之後，會出現「よろしいですか（可以嗎？）」的確認訊息，這時請決定「はい（是）或いいえ（不是）」。

STATUS (狀態)

這是叫出我方部隊狀態畫面的指令，在叫出狀態的畫面選擇部隊。（→P 14 參照〔狀態畫面的說明〕）

SAVE (儲存)

叫出SAVE畫面的指令。（參照〔有關儲存〕）。

LOAD (讀取) 選擇記錄卡的關卡指令

叫出LOAD畫面的指令。（參照〔LOAD畫面〕）。

CONFIG (環境設定)

叫出環境設定畫面的指令。（參照〔CONFIG（環境設定）〕）。

商店的種類

商店除了增道具的普通商店之外，還有增マグネタイトの店，或叫做「RAG店」的商店等等，不過，在此就以增普通道具的商店來說明。

商店指令的說明

進入增普通道具的店之後，會出現以下的指令，並有訊息顯示出來，根據此訊息即可買增道具。

- ★BUY（買）：購買道具時使用。
- ★SELL（賣）：賣道具時使用。
- ★EQUIP（裝備）：裝備道具時使用。
- ★CHARGE（補給）：補給マグネタイト或道具時使用。
- ★STATUS（狀態）：叫出進入商店之部隊狀態畫面時使用。
- ★EXIT（離開）：走出商店時使用。

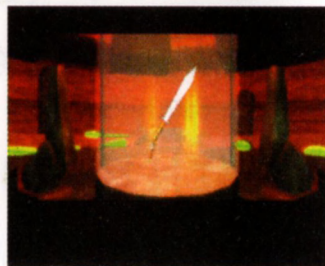
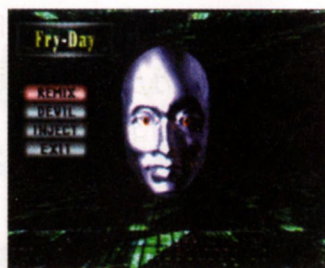


何謂REMIX STATION?

指根據談話所獲得的仲魔使之融合（REMIX：武器封印（INJECT）設施之事。

所謂「融合」，是融合2個或3個仲魔，來做出全新的，更強的1個仲魔。也有只能融合的仲魔存在。只是，根據融合的仲魔，也有可能變弱的。

利用此設施，除了融合以外，還可以做仲魔的各種處理。如部隊化等遊戲中如果未持有能攜帶的秘寶，就不能利用這個設施。最初只能使仲魔2體的融合（2REMIX），與仲魔3體的融合（3REMIX），不過，隨著遊戲的進行，機能會增加。



REMIX的指令說明

隨著遊戲的進行，在REMIX STATION可以做各式各樣的事。以下介紹代表性的指令。

REMIX (リメックス)

這是為了使2體或3體的仲魔融合的指令，選擇這個指令後，會出現〔2REMIX〕、〔3REMIX〕的輔助指令，請配合目的使用。通常，3REMIX比2REMIX能做出更強大的仲魔。



★融合表的說明

在融合表選擇融合的仲魔使之融合。○表示可以融合的組合，右側的表示是融合結果。

DEVIL (惡魔)

請參照P 20〔世界地圖上的指令〕。

ABSORB (吸收)

對某部隊惡魔，欲使之繼承別的仲魔的魔法技アルカナ時使用。這時，原本의部隊惡魔（想繼承アルカナ的仲魔）雖殘留下來，但是アルカナ被吸收的仲魔卻消滅。對於依戀的惡魔，想使之繼承許多アルカナ時即可使用。



INJECT (封印)

將仲魔封印在秘寶，而做出更強力的武器或防具時使用。最初選擇要封印的仲魔，然後決定封印的秘寶。結果被封印的仲魔消失。被封印的武器防具，幾乎都有次數限制，當使用次數變成0時，就回到原來的武器防具。（若秘寶名稱的後面沒有數字話，表示使用無限制）。

重點

即使使用次數有剩，別的仲魔仍可以封印可該武器上，只是，要以後面被封印之仲魔的特性為優先。

★多數的武器或防具，可以封印各種仲魔，請做屬於自己的武器或防具。



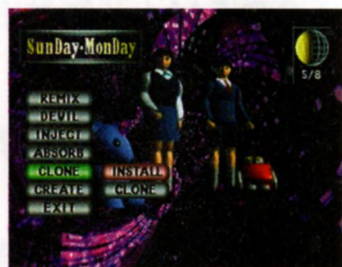
REMI X的重要秘密

過到十多關後，在REMI X的地方多了一個選項(DISK 2)，這個不是叫你換片，而是多了一個可融合怪獸的地方，並且比第1個多了好幾個不一樣的選項，也有練功的地方或是抓魔物的好地方當出現(PS：只要有REMI X的地方都會出現第1個會先出現在有明的地方)。



CLONE

為了讓玩家可以融合出其他種類的怪物而設計出來的。在這裏建議玩家要多多利用這個地方，最好是每過一關就來這個地方把身上還沒有INSTALL到CLONE的魔物輸入進去，直到準備要融合魔物時，再依融合表上的魔物分別叫出來，這樣才有可能融合出最強的魔物。



INSTALL

在這裏會出現如右圖的畫面，在畫面上有OFF的魔物是表示此魔物不在CLONE的魔物圖表上，這是如果輸入後，這魔物會消失。但在下個選項CLONE中便會出現剛才輸入的魔物。



CLONE

如果需要魔物表其中的某魔物，只要出現魔物的樣子並且所擁有的金錢足夠時，它會先出現它的資料後問你是否需要，選是便會出現在你的魔物部隊中，但每隻魔物只能有一個。



CREATE

這個畫面出現的條件是必須擁有2個不同的遺伝子カプセル才會出來。



(詳細融合資參考最後的魔物大觀園)

分歧路線一覽表

此遊戲的路線在開始時只有 2 條分歧路線，但分歧 1、2 關後便自動走同一個路線，所以在前幾關的章節不會有太大的變化，但在融合處出現 D I S K 2 後的分歧路線就會有很大的變化，因為在 D I S K 2 裏會出現 B A T T L E，而且這個關卡不會影響主要路線，但關卡會因你那時後進去而有所增減，所以本路線以主要路線的地圖為主，萬一讀者的關卡與本路線有所差異時，請讀者對應關卡名的地圖即可輕鬆過關。

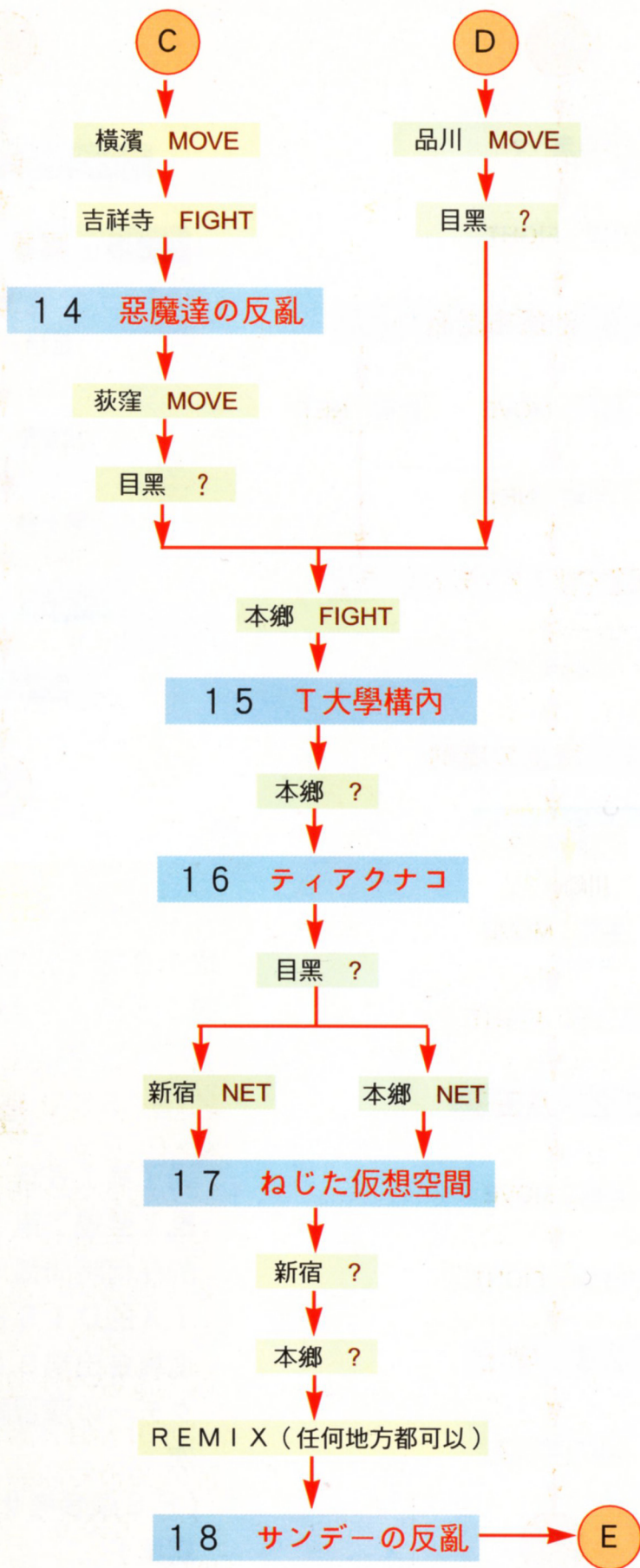


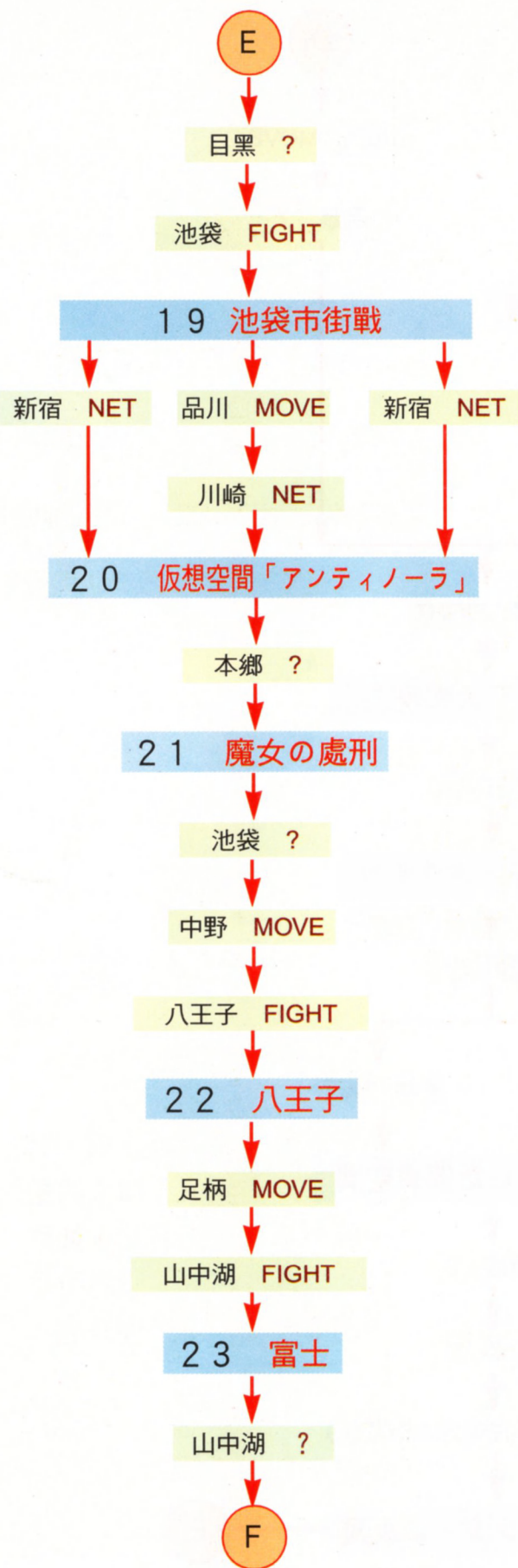
藍底紅色表示關卡名
 藍底黑字為關卡所在的地理位置
 綠底黑字為事件路線



注意

從13話（仮想空間）至過了第15話（T大學構內）的任何時間都可以往有REMIX的DISK2地方，因為這裏會出現BATTLEのサクデーの演習關，也稱為練功關，這裏有一些新的魔物，而且只要有選擇時選第1個，大多都可以使魔物加入我們陣容。這個遊戲的演習關有3種不同的地圖，但會應你當時的等級而魔物也有所變化。（PS請參考サクデーの演習的總集）





注意

過了第18話（サクデーの反亂）至過了第26話（茅ヶ崎）的任何時間都可以往有REMIX的DISK 2地方，因為這裏會出現BATTLE的サクデーの演習關最多可以去2次。
 （PS請參考サクデーの演習的總集）



注意

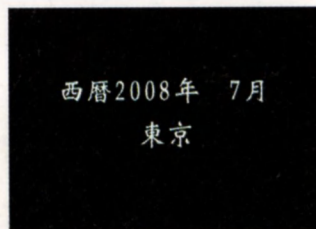
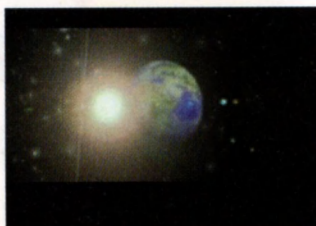
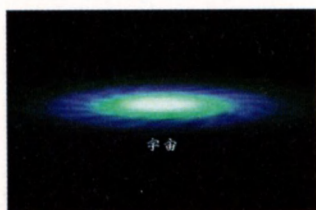
在進入北富山演習之前，有空可以再去看REMIX是否還有BATTLE，如果有的話最好進去，因為可以一邊收魔物也可以提升等級。

(PS請參考サクデーの演習的總集)

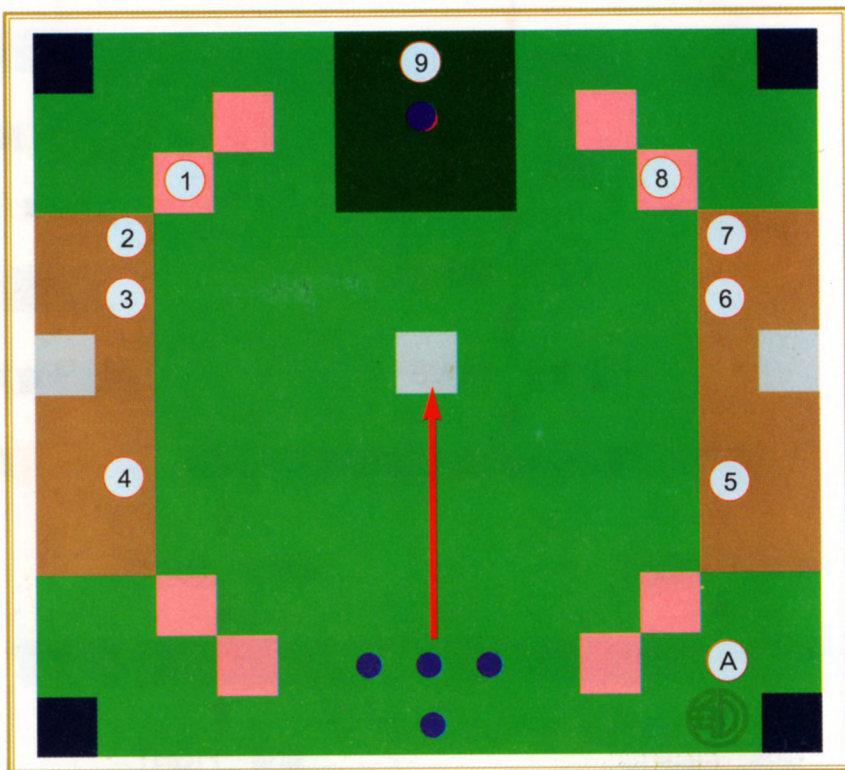
第1話 国立博物館

STAGE 1
国立博物館

国立博物館



正視圖



灰色：表示據點（可恢復體力）
藍色：表示我方部隊

入手寶物
A 5000G

登場魔物

1・ブルーマン	LV 4	HP 28
2・コウジン	LV 3	HP 20
3・ブルーマン	LV 4	HP 28
4・コウジン	LV 3	HP 20
5・インプ	LV 2	HP 14
6・ツルペピ	LV 1	HP 11
7・インプ	LV 4	HP 14
8・ツルペピ	LV 1	HP 11
9・モリク	LV 20	HP 185

魔神轉生

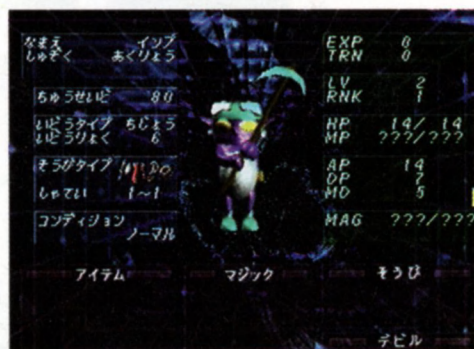
攻略重點

在劇情中，魔王、コウジン、ブルーマン、インプ、ツルペピ會先撤退，所以自軍在開始攻擊時，可以在第1回合中將全部主角移至中央區，而不必分散戰力。隨後第2回合敵人會移過來打主角，不過第1次交手的傷害不大，而且主角在剛才的移動當中已經佔領了據點，所以在下一回合中就可以把敵人輕易的打倒。

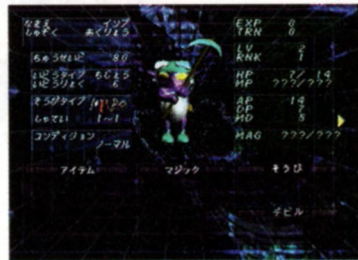
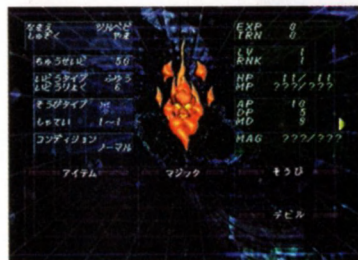
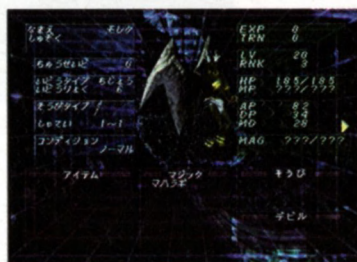
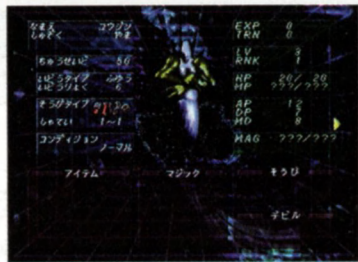
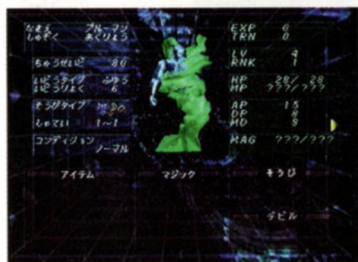
在本關可以將インプ收為仲魔。



魔物加入

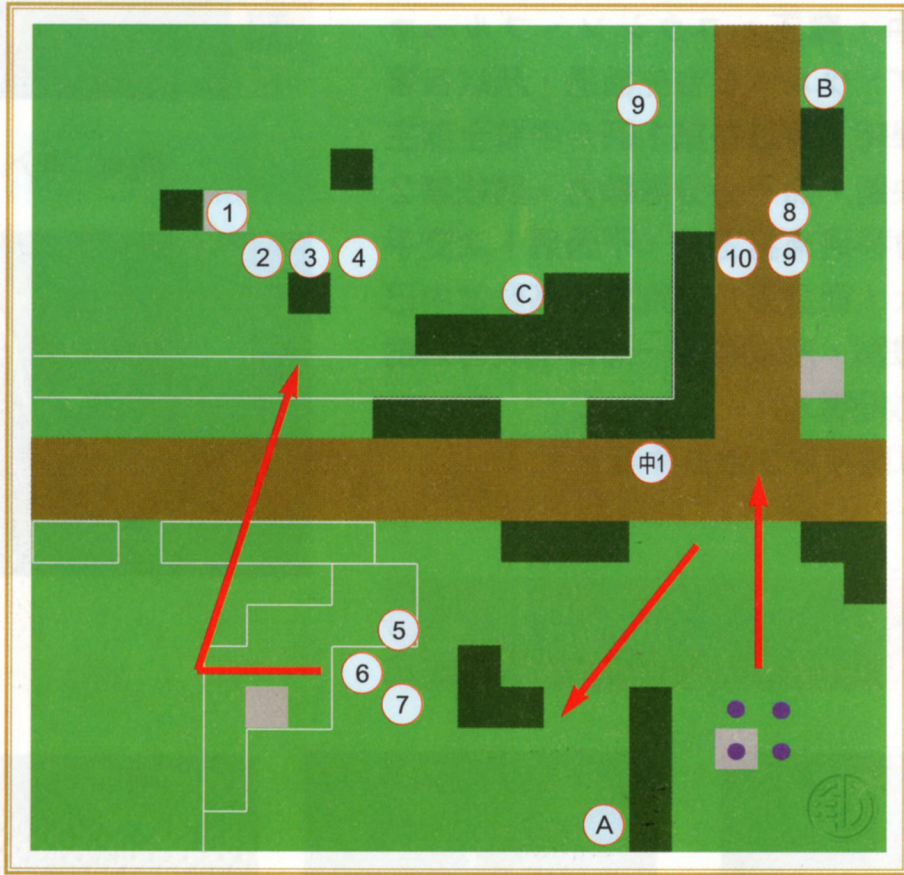


新出現的魔物



第2話 代代木公園

STAGE 2
代代木公園



参考路線



來此關之前可以在目黑的？得知代代木公園有騷動。

入手寶物

- A 藥草
- B VITインセンス
- C ナックルダスター

- 灰色：表示據點（可恢復體力）
- 藍色：表示我方部隊
- 中1：表示中立部隊

登場魔物

1・ブルーマン	LV 4	HP 28 (BOSS)
2～3 ピクツ	LV 2	HP 12 新登場
5、7 コウジン	LV 3	HP 20
6・ブラウニー	LV 3	HP 15 新登場
8・ブラウニー	LV 3	HP 15
9～10・インプ	LV 2	HP 14
中1・さおき	LV 7	HP 50

攻略重點

本關的重點在於前一關可以用DEVIL魔物表中的UNIT的功能，將インプ從仲魔表中予與實體化，並且可以在下一關開始時召喚出來。

戰略重點自軍可以先向上方移動，先將上方的敵人消滅再移向左方，而敵方魔物中的ピクシー是可以成為仲魔的，在第3回合時會有援軍チャーリ出現來援助，而新伙伴チャーリ可以使用間接攻擊，是往後相當好用的伙伴。



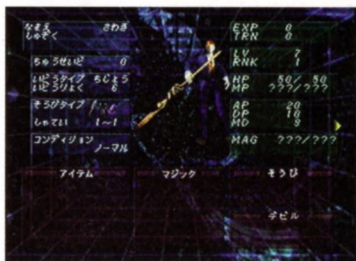
勝利

條件

第3回合 新伙伴チャーリ 加入

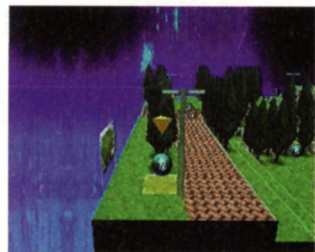


中立部隊



さおき告訴主角，在往後的關卡中出現如圖的圓球，表示這裏有寶物在，又說如果要拿到寶物的話，會遇到較強的怪物。

最後有提到「有明」……。這是表示怎麼意思呢？不如待會過去看一下。

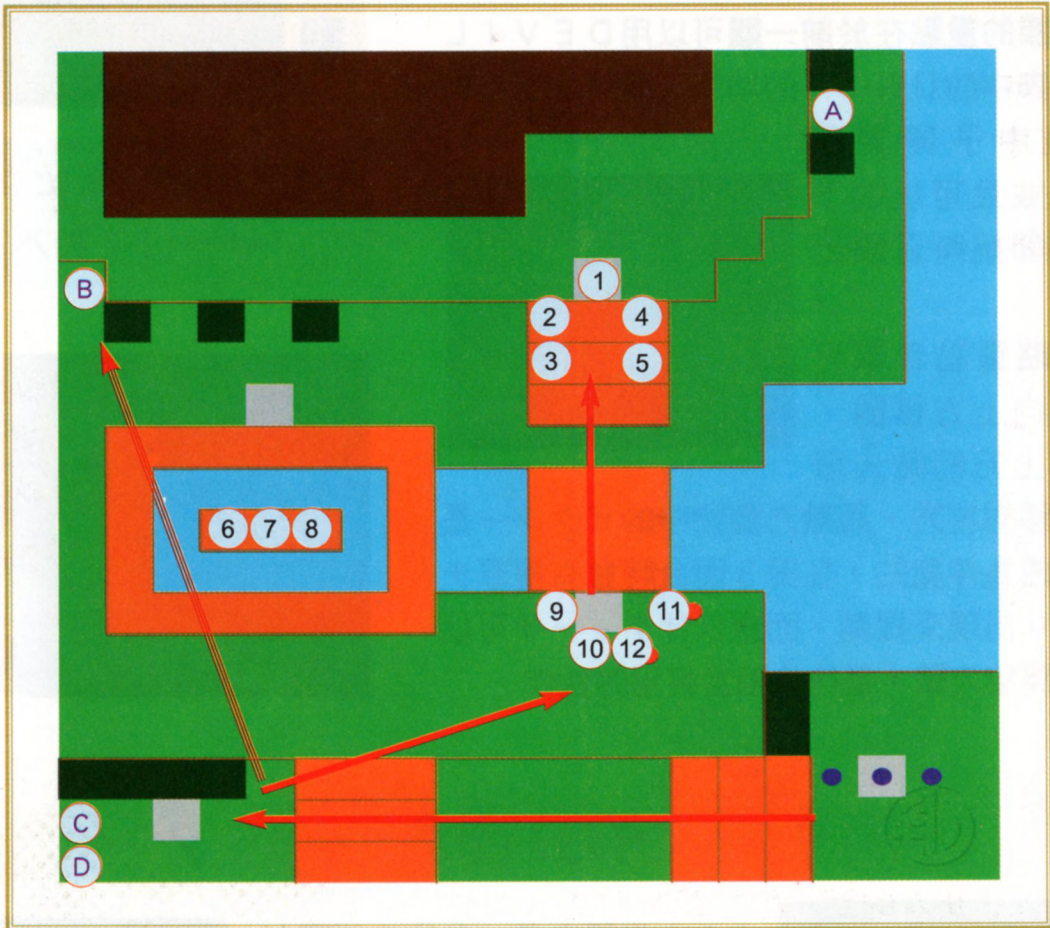


新出現的魔物



第3話 オコーストシティ

STAGE 3
ネオオコーストシティ



入口處

灰色：表示據點（可恢復體力）
藍色：表示我方部隊



入手寶物

- A、5000G
- B、かのうでわ
- C、ソコトメール
- D、3000G

登場魔物

1・アザエル	LV 6	HP 45	
2・アンカロク	LV 4	HP 24	新登場
3・コウジン	LV 3	HP 20	
4・アンカロク	LV 4	HP 24	
5・コウジン	LV 3	HP 20	
6~8 ブルーマン	LV 4	HP 28	
9、11 ピクツ	LV 2	HP 12	
10、12 プラウニー	LV 3	HP 15	

攻略重點

前段—以守勢為主

本關可先向地圖左方移動先取得地圖左方的2個寶物，不過這時敵軍6~8ブルーマン 會從上方下來，這時要小心應付，而9、11ピクシー的部隊則會以間距攻擊來攻擊我方部隊，必要時不要忘記先補充HP再戰鬥。

後段—不要忘記拿寶物

敵首領兩旁的魔物都很強，若要拿取左上方的寶物，必要時可以先用移動較快的伙伴去拿，如用狗去拿，敵首領アサエル若被我方打倒，而有機會成為我方的仲魔，可以在一下話出場。而對付アンカロウ或コウジン可以用先使用間接武器的伙伴去消耗它們的HP，再用主角去收尾，順便還有機會抓來成為自己的仲魔。

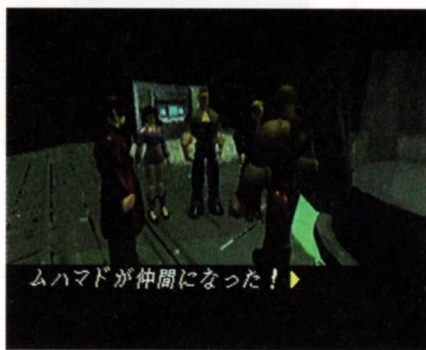


重點

一定要把敵首領アサエル成為我方的仲魔，因為在後面因為有他才能使リム加入，如果沒有リム話的話，則後面有些關卡的寶物，就無法獲得。

如果它成為仲魔時，並成為實體化 (unit)，不要忘記加強其裝備。

新夥伴加入



此人在下一話很有用，但是不要忘記給他加裝備。



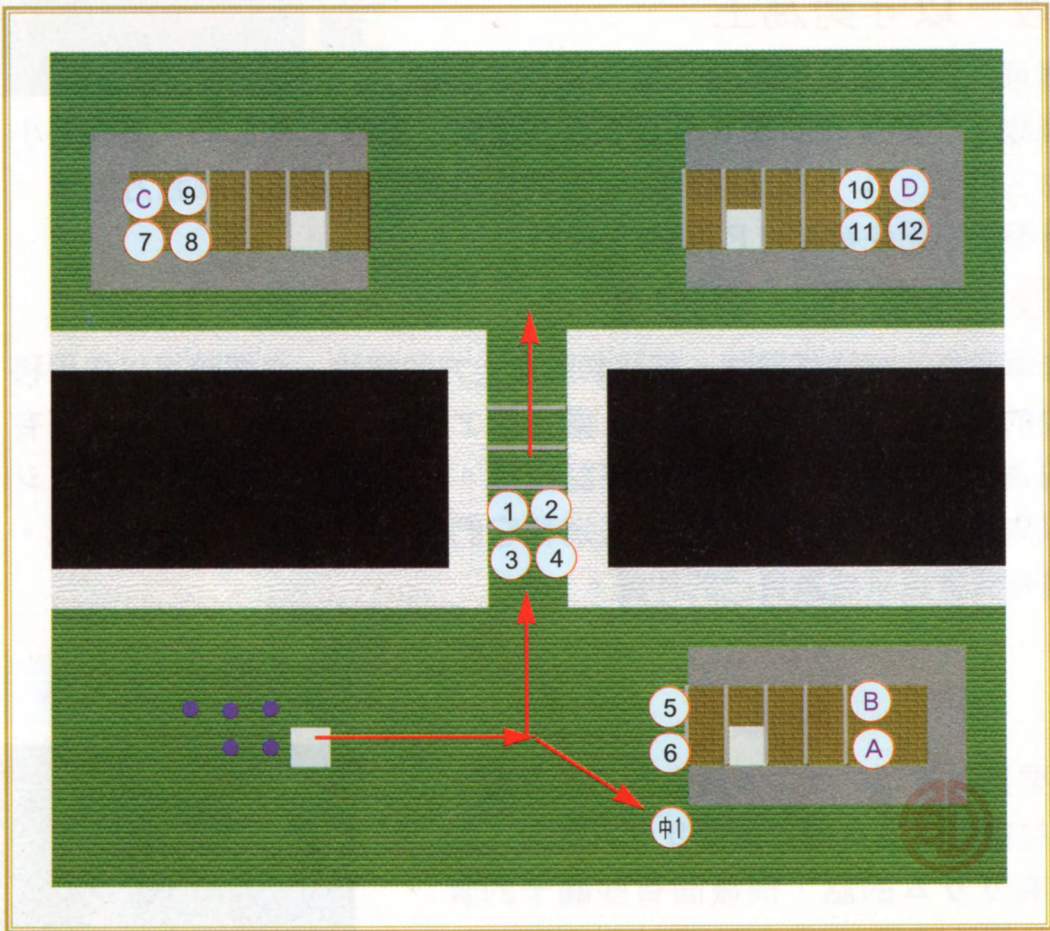
新出現的魔物

名前	アズロウ	EXP	0
レベル	9	LV	9
HP	239/239	MP	239/239
AP	17	CP	3
MD	10	MAG	???/???
コンディション	ノーマル		
アイテム	マジック	キョウ	
		デビル	

名前	アズエル	EXP	0
レベル	9	LV	9
HP	239/239	MP	239/239
AP	21	CP	11
MD	11	MAG	???/???
コンディション	ノーマル		
アイテム	マジック	キョウ	
		マント	
		デビル	

第4話 新宿

STAGE 4
新宿



灰色：表示據點（可恢復體力）

藍色：表示我方部隊

入口處



入手寶物

- A、ターコイズ
- B、3000G
- C、クラウン
- D、トパーズ

登場魔物

中立1	れいか（麗華）	LV4	HP27	
1~4	マッドライダー	LV4	HP27	新登場
5、6	ロードウォリアー	LV5	HP33	新登場
第1回合出現登場魔物				
7	アンカロク	LV4	HP24	
8	タンキ	LV3	HP21	新登場
9、10	ブルーマン	LV4	HP28	
11	タンキ	LV3	HP21	
12	アンカロク	LV4	HP24	

攻略重點

前段—火力集中

本關的有新增的伙伴マハムド，是個肌肉很結實的人，他的主要武器是用爪，攻擊力也不差，可好好的使用。而與麗華交談後，她就會成我方的伙伴，而1~4マッドライダー的敵軍移動力都很強，所以可以將防禦力強的伙伴放在前面，而防禦力的較差的伙伴則可以放在後面（通常都是使用間接武器的人如チャーリ）。

後段—小心被混亂

在地圖上方的魔物アンカロク及9ブルーマン會使用魔法（混亂バニック）所以最好在進關前可以到有明買「回復精神」的道具。

其實有準備防備混亂バニック魔法的道具，要過這關就不會太困難，而本關可以有機會收服仲魔，不妨試試。



新出現的魔物

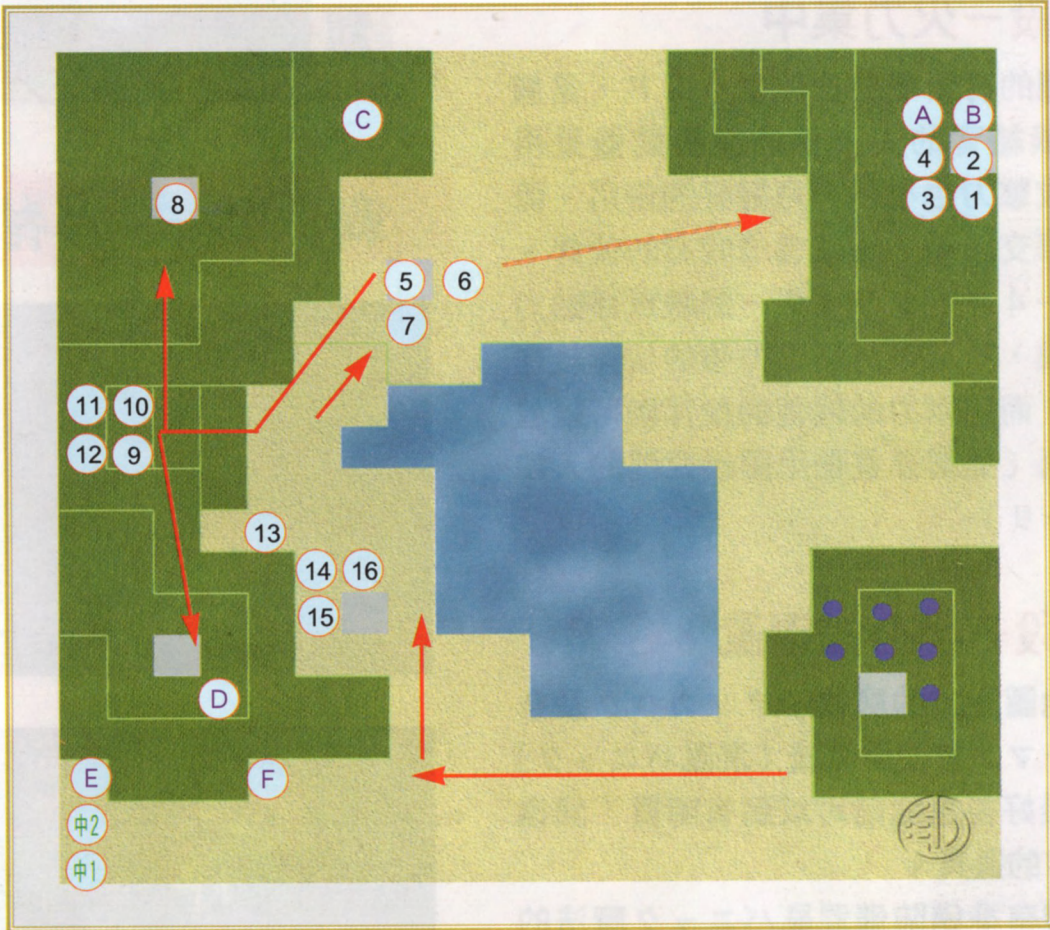


麗華



第5話 仮想空間「シェオール」

STAGE 5
仮想空間「シェオール」



入口處



入手寶物

- A カプセル1
- B STRンセンス
- C オールチャージ
- D オニキス
- E チャクラドロップ
- F こしぎんちやく

登場魔物

1	メディア	LV 4	HP 23	新登場
2~4	コルデスザイーニ	LV 5	HP 38	
5	メディア	LV 4	HP 23	
6、7	コウシン	LV 3	HP 20	
8	マステマ	LV 9	HP 62	
9	ジャックフロスト	LV 5	HP 30	
10	ヒルデスヴィーニ	LV 5	HP 38	
11	ジャックフロスト	LV 5	HP 30	
12	メディア	LV 4	HP 23	
13~15	ジャックフロスト	LV 5	HP 30	
16	メディア	LV 4	HP 23	

中立部隊

マルア	LV 5	HP 38
ウィリー	LV 5	HP 42

攻略重點

前段 步步為營

攻略重點可以先將部隊往左方移動與中立部隊マリア及ウィリー會合同時亦可收取的E、F處的寶物。而13~16ジャックフロスト這些魔物有相互補充HP的魔法，所以不是很快就能解決，不過這個部份由於有中立部隊幫忙，所以可以省力不少，不過中立部隊也容易受到攻擊而耗損HP，所以要注意給予適當的補充HP，否則マリア及ウィリー被K掉一樣會GAME OVER。收服魔物ジャックフロスト可以在過關後，在DEVIL中學習它的魔法，同時也可以提昇它的忠誠度（請參考P17提昇魔物忠誠度的方法）。

中段 快速進攻

要經過峽谷時，會遭遇到上方的護衛部隊的攻擊，而這些部隊強，若打不過它們不妨先往5メディア及6、7コウシンの方向移動，免得被K掉，而且5、6、7及9~12メディア這些部隊也沒有那魔強，等到它們全部聚集之前我方部隊可能已經可以它們K掉一半以上了。

後段 補足體力

等全體伙伴的HP補充的差不多時，再一口氣衝上去打倒敵首領マステマ。



原來友軍是從米國來的，並說到叫我們去基地找他

中立部隊

ウィリー		EXP	0
TRN		0	
6★5戦い	0	LV	5
10★5タイプ	5015	RNK	5
10★5リキ	6	HP	435/435
15★タイプ	100	MP	233/233
レベル	2~3	AP	31
コンディション	ノーマル	CP	11
		MD	8
		MAG	777/777
アイテム	マジック	まじゅ	
ガードアーマー		リザアーマー	
サモンウィング		サモンウィング	
		チビル	

マリア		EXP	0
TRN		0	
6★5戦い	0	LV	5
10★5タイプ	5015	RNK	5
10★5リキ	6	HP	387/387
15★タイプ	100	MP	233/233
レベル	2~3	AP	31
コンディション	ノーマル	CP	10
		MD	10
		MAG	777/777
アイテム	マジック	まじゅ	
ガードアーマー		リザアーマー	
サモンウィング		サモンウィング	
		チビル	

新出現的魔物

マステマ		EXP	0
TRN		0	
6★5戦い	0	LV	8
10★5タイプ	5015	RNK	2
10★5リキ	6	HP	62/62
15★タイプ	1	MP	777/777
レベル	1~1	AP	26
コンディション	ノーマル	CP	12
		MD	12
		MAG	777/777
アイテム	マジック	まじゅ	
	フォ		
		チビル	

マステマ		EXP	0
TRN		0	
6★5戦い	30	LV	4
10★5タイプ	5015	RNK	1
10★5リキ	6	HP	237/237
15★タイプ	100	MP	237/237
レベル	1~1	AP	15
コンディション	ノーマル	CP	3
		MD	3
		MAG	777/777
アイテム	マジック	まじゅ	
	マ、リ、カ、ラ		
		チビル	

マステマ		EXP	0
TRN		0	
6★5戦い	30	LV	4
10★5タイプ	5015	RNK	1
10★5リキ	6	HP	387/387
15★タイプ	100	MP	237/237
レベル	1~1	AP	17
コンディション	ノーマル	CP	3
		MD	3
		MAG	777/777
アイテム	マジック	まじゅ	
		チビル	

第6話 立川米軍基地跡地

STAGE 6
立川米軍基地跡地

参考路線

第5話結束

↓
本郷

↓
取得システムディスク1

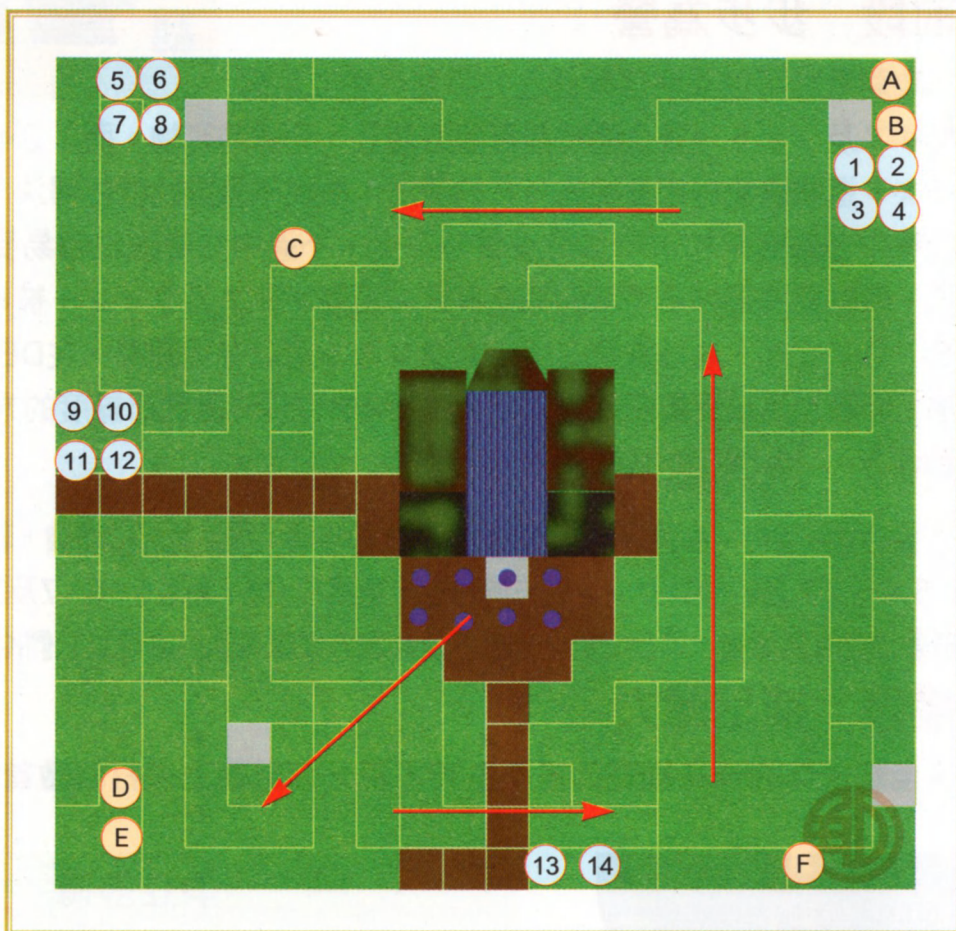
↓
有明

↓
中野 move

↓
立川 ?

↓
第6話 第6-1話

↓
下一關



灰色：表示據點（可恢復體力）
藍色：表示我方部隊

入口處



入手寶物

- | | |
|----------|------------|
| A オパール | D アクアマリン |
| B 魔石 | E LUKインセンス |
| C 400MAG | F テックラドロップ |

登場魔物

- | | | | |
|--------------|------|-------|-----|
| 1~4 エンツェル | LV 6 | HP 30 | 新登場 |
| 5~8 ジャックフロスト | LV 5 | HP 30 | |
| 9~12 テキロ | LV 7 | HP 45 | 新登場 |
| 13、14 マメノウズメ | LV 6 | HP 30 | 新登場 |

攻略重點

前段 移動大小為佈陣原則

本關的重點可以先將自軍部隊往左下方移動，去拿取寶物，只是本關的地形不易移動，所以在佈陣時，需要以移動的範圍的大小為原則來佈陣。

而本關的敵軍會以非常快的移動向我軍逼近，如 1 3、1 4 マメンウズメ 在第 1 回合中就會遭遇，所以應該儘快將它們消滅。

中段 小心冰焰攻擊

5~8 ジャックフロスト 會使用冰焰攻擊要小心對付，9~12 テキロ 會使用讓對手的下一回合攻擊減半的魔法ダウソ。

後段 有耐心的收集寶物

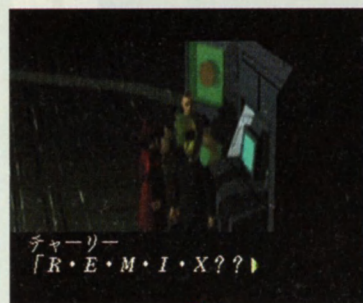
若要收集全部的秘寶，那就要有很大的耐心才行，所以先將大部份的部軍消滅，最後留個一、二隻不要 K 掉，而利用移動快的伙伴就可以趕快去拿寶物了。

勝利

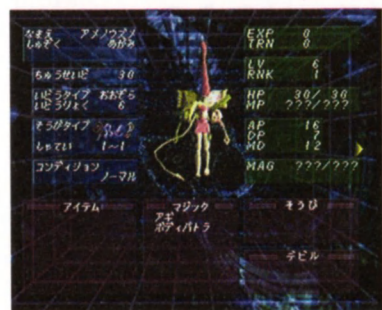


條件

REMIX的動畫



新出現的魔物



第6-1話 米軍海兵隊基地

STAGE 6
米軍海兵隊基地

入口處



參考路線

第5話結束



本郷

得到システムディスク1



有明



第6話

品川 move



横濱？



横須賀FIGHT



第6-1話



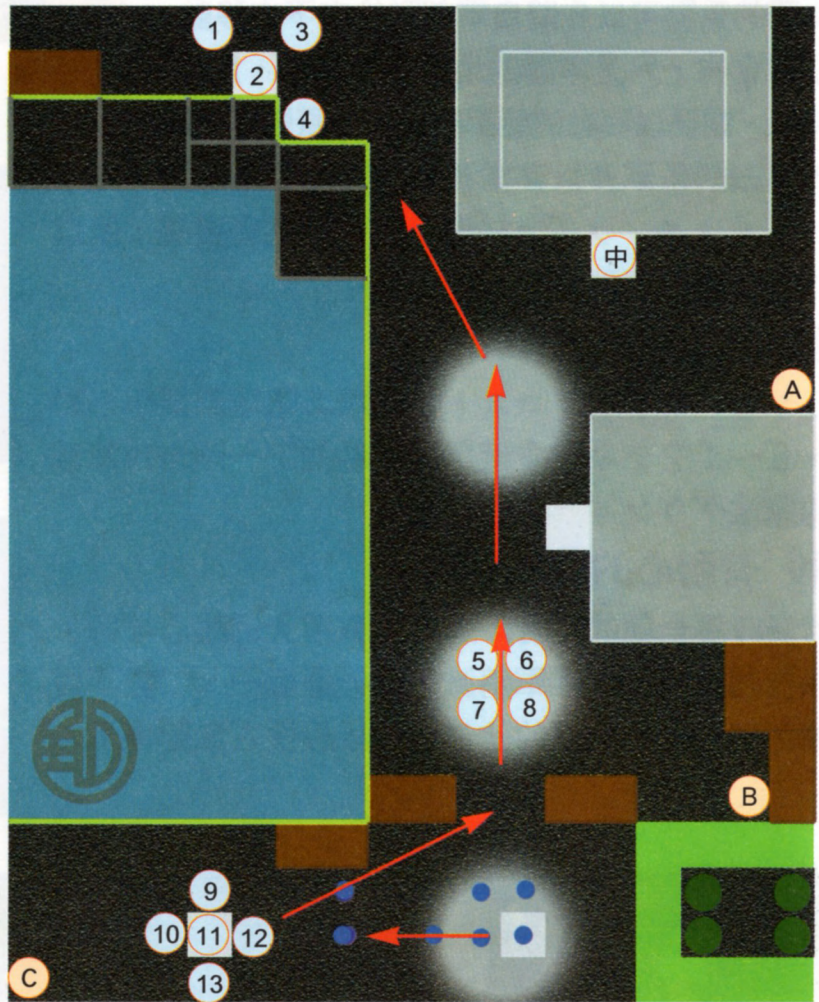
下一關

入手寶物

A INTインセンス

B ガーネット

C 400MAG



登場魔物

- 1 モムノコ LV6 HP38 新登場
- 2 ユルング LV10 HP73 新登場
- 3~6 ヒルデスウィーニ LV5 HP38
- 7~8 モムノコ LV6 HP39
- 9~13 コカトライス LV5 HP32 新登場

中立部隊

アバドン LV16 HP130

攻略重點

前段 夠力的當擋箭牌

可以先將大部份的部隊向左方進攻，至少可以在第1回合中消滅1隻コカトリス，不過要注意的事，最好放一個防禦力高的伙伴，在門口擋著，以免我方的等級弱的伙伴被當靶子打。

中段 中立部隊加入作戰

第2回合開始マリア及ウィリー，可以開始參加作戰。

後段 過關

當大部份的敵軍已被我方消滅時，就可以輕鬆的把剩下的敵軍消滅。當然有機會還是可以把敵軍吸收成為我方的仲魔。吸收仲魔後不要忘了在過關後可以學習新的魔法。

勝利

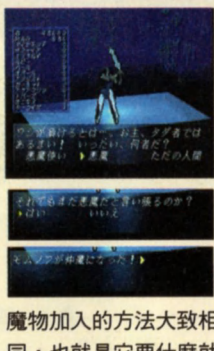
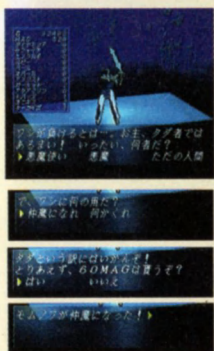


條件

新加入伙伴



仲魔加入法



魔物加入の方法大致相同，也就是它要什麼就給它，不過也有例外

中立部隊

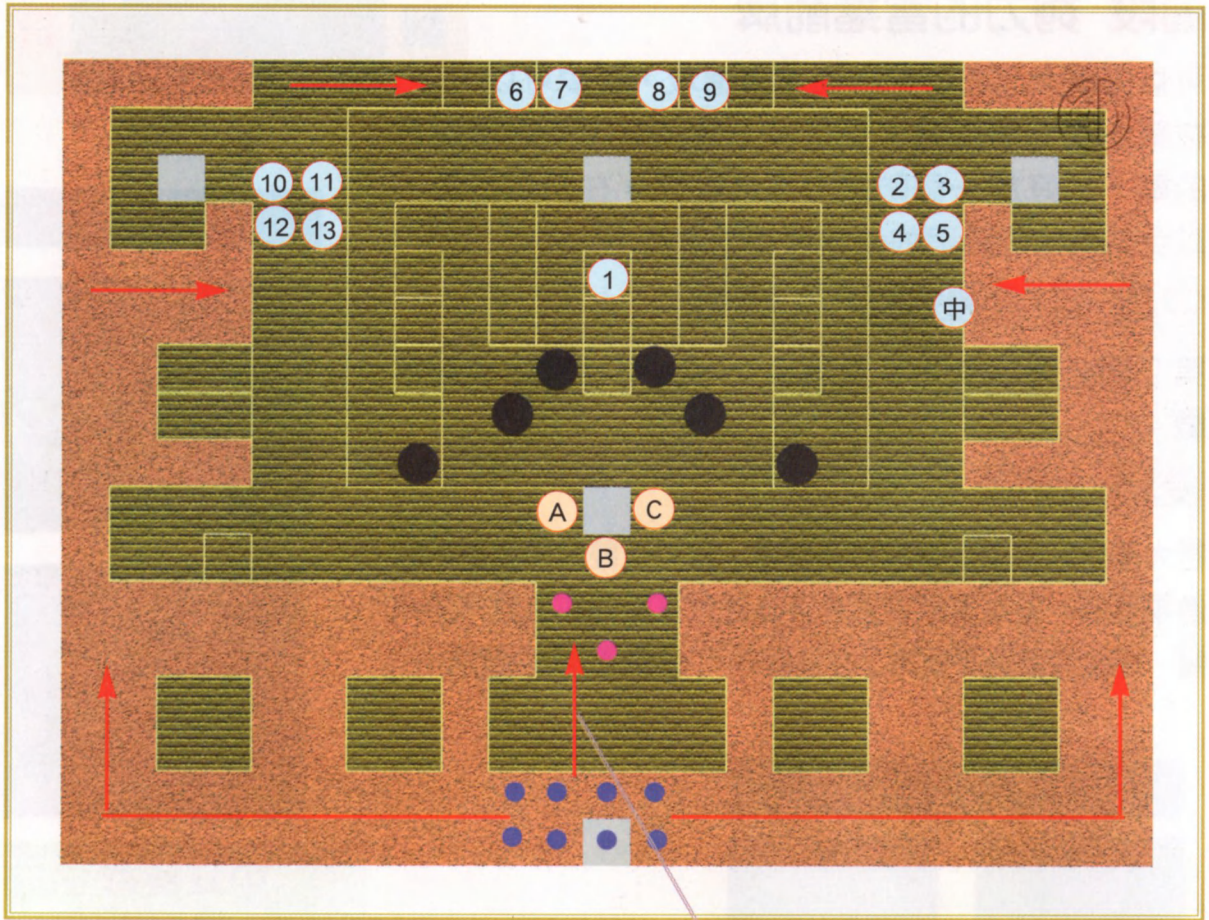


新出現的魔物



第7話 仮想空間「ドゥアト」

STAGE 7
仮想空間「ドゥアト」



我方仲魔可以直接上去

入口處

參考路線

第6話結束

荻窪 MOVE

新宿 NET

第7話

下一關



入手寶物

- A エメラルド
- B カプセル2
- C シルバープレート

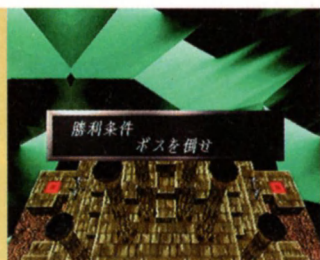
登場魔物

- | | | | | |
|-------|-------|------|------|-----|
| 1 | オシリス | LV12 | HP95 | |
| 2~5 | レオナルド | LV8 | HP45 | 新登場 |
| 6~9 | バジンスク | LV9 | HP62 | 新登場 |
| 10~13 | レオナルド | LV8 | HP45 | 新登場 |

攻略重點

勝利

條件



前段 快速上殿拿寶物

本關的地形很特別不是很好走，所以建議可將部隊分成2部份，從左右各一邊上去，而且本關的敵魔物數量來看也不是很多，所以是可以先將部隊分成2部份來節省一些上神殿的時間。

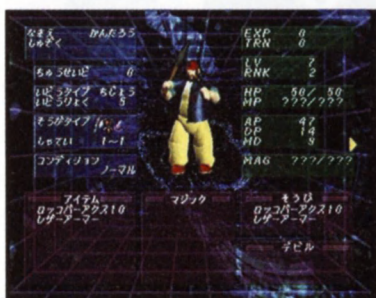
不過還是建議你，在這種崎嶇的地形最好有仲魔出陣，因為仲魔有部份是可以超越一些障礙物的。

後段

對付6~9バジンスク這些魔物時，可以先利用主角例如慶走前面，而使用間接武器如マリア等可以跟在後面，如此雙方接觸時，可以先以間接武器消耗它們一些HP，然後再用主角們去收尾，趁此機會也可以收服一些魔物成為仲魔。

最上層的首領，可以圍剿的方式去把它K掉。

中立部隊



新出現的魔物



第8章 川崎

STAGE 8
川崎

参考路線

第7話結束

↓
涉谷 ?

↓
本郷 ?

↓
涉谷 ?

↓
品川 MOVE

↓
川崎

↓
第7話

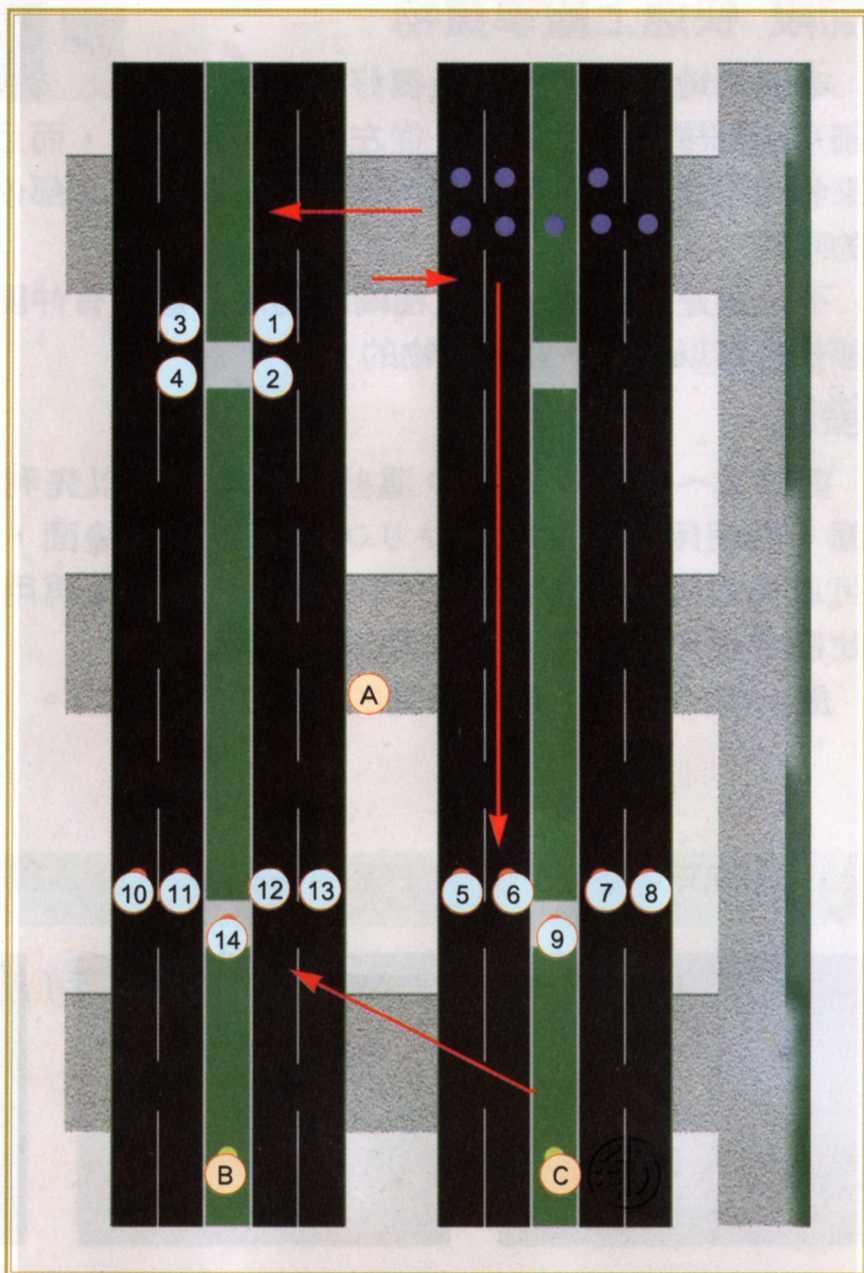
↓
下一關

入口處



入手寶物

- A AGLインセンス
- B パール
- C 500MAG



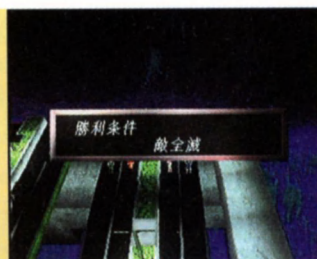
登場魔物

- 1、2 サイボーグ1 LV8 HP60 新登場
- 3、4 じえいたいへいし LV8 HP60 新登場
- 5~8 サイボーグ1 LV8 HP60
- 9 TTC-18Cぎ LV13 HP105 新登場
- 10~13 じえいたいへいし LV7 HP45
- 14 じえいたい2さ LV8 HP45 新登場

攻略重點

勝利

條件



前段 先弱後強

本關的場所是在道路上面，不過之前主角交談中已經提到本關有一個大砲，所以，一開始可以先不要馬上去跟它打，而可以先去地圖左方，將左方的敵人消滅，再集中火力去解決大砲附近的敵人（可參考紅色箭頭的方向，否則可能會被消滅）。

中段 對付以大砲為主的敵隊

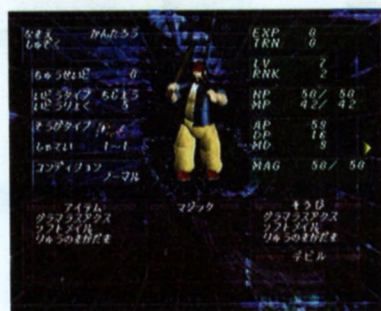
首先回到一開始出現的地方補充體力，等體力都恢復後，在往下走到據點附近，不要一口氣往下衝，因為我方部隊不可能一次走到敵人面前，並給予攻擊，所以在據點附近等待敵部隊移動後，再給敵人重擊。

對付大砲的方法，可以利用大砲不能攻擊1格以內的目標的弱點，將我方部隊以ガhtarou為主，あすか、さくうこ、けいた分別放在大砲的四周，一口氣把它K掉。

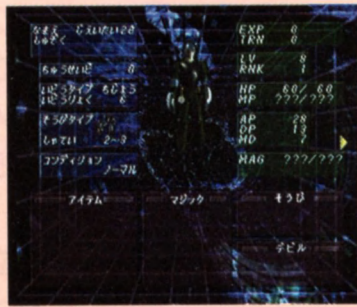
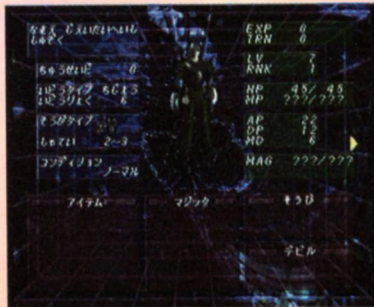
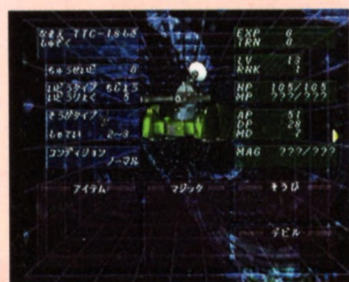
後段

將大砲消滅掉之後剩下在地圖的10~13じえいたいへいし及14じえいたい2さ就比較好打了。可以先用等級高的伙伴去消耗一些HP值，然後再用等級低的伙伴去收尾，這樣可以快速地提昇等級。

新加入



新出現的魔物



第9話 ネットシステム社

STAGE 9
ネットシステム社

入口處



参考路線

第8話結末



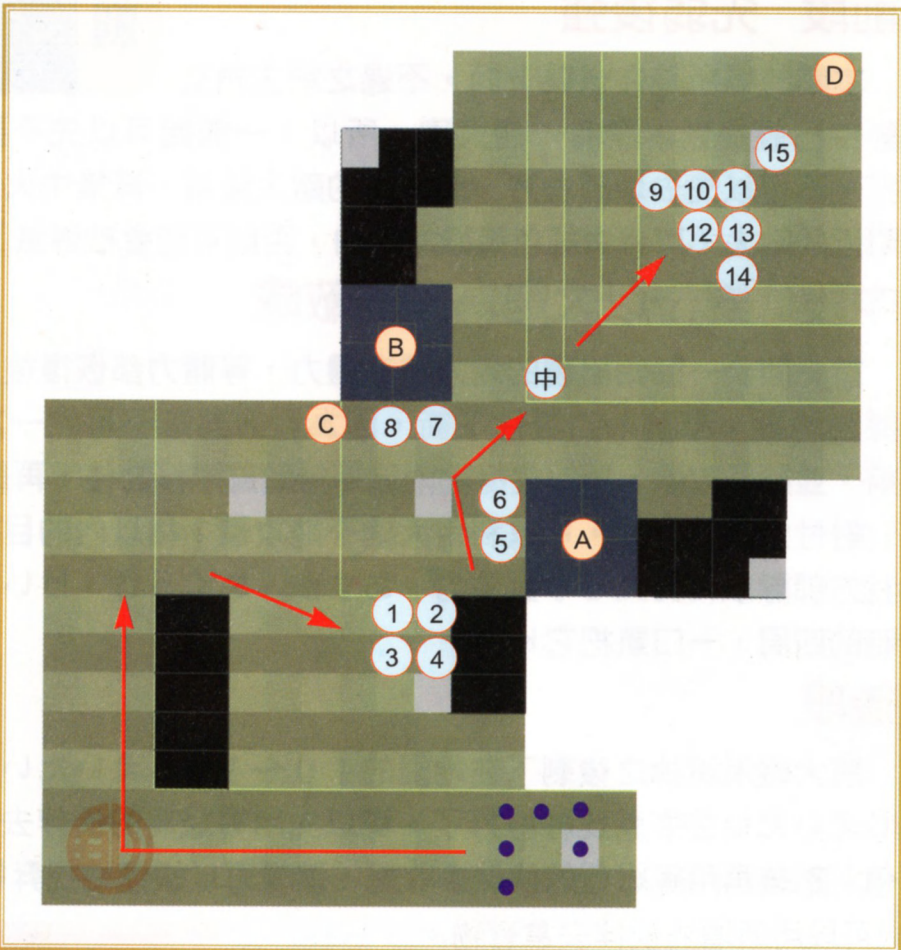
川崎 ?



第9話



下一關



入手寶物

- A INTインセン
- B サファイア
- C 10000G
- D カのうでわ

登場魔物

- 1、2 サイボーグ1 LV8 HP60
- 3、4 SGR20S LV9 HP50 新登場
- 5~8 サイボーグ1 LV8 HP60
- 9 サイボーグ1 LV8 HP60
- 10、11 SGR20S LV9 HP50
- 12 サイボーグ1 LV8 HP60
- 13 SGR20S LV9 HP50
- 14 サイボーグ1 LV8 HP60
- 15 エージェント LV13 HP100 新登場

中立

シスオベ LV9 HP57

攻略重點

前段 強有力的站前面

先以直接攻擊的隊員先行，射擊型的伙伴墊後，朝地圖下層移動，由於本關地圖很大，所以要花一些時間才能過關，尤其是在下樓梯的時候，可能要用防禦力強的伙伴先擋在前面，由於敵部隊會使用間接武器，所以要小心我方的部隊被間接武器的部隊圍攻。

中段 先守後攻

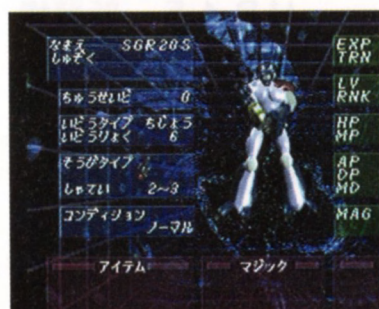
要過中間5~8サイボーグ1的時候，可能又要在上樓梯前先做一下部隊的佈署，例如可將武力較強（使用直接武器者）佈署在前面，而用間接武器的伙伴，對敵部隊進行攻擊。

後段

新加入のシスオペ祇要有人靠過去與它說話就可以一同作戰了。由於敵方的移動力很強，所以儘量的把敵人消滅少一些再去拿寶物，不過可以用新增的伙伴去拿寶物。



新出現的魔物



第10話 サタチーの演習

STAGE 7
仮想空間「ドゥアト」

入口處



参考路線

第9話結束

本郷 ?

目黒 ?

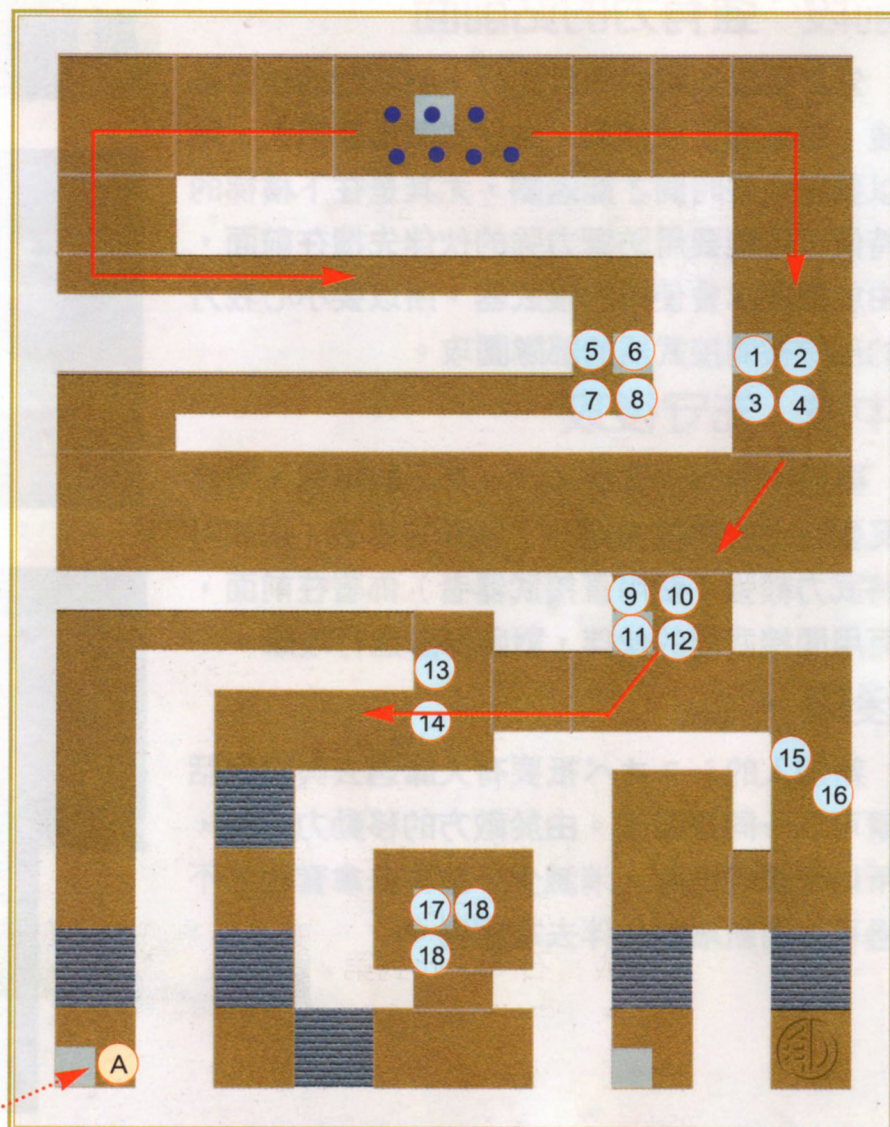
有明 REMIX

DIKS2 BATTLE

下一關

入手寶物

A カプセル2



登場魔物

1~8	ドワーフ	LV 7	HP 42	新登場
9~12	ヒュッボリッテ	LV 8	HP 45	新登場
13	ヒュッボリッテ	LV 8	HP 45	
14	バジスタ	LV 9	HP 62	
15	ヒュッボリッテ	LV 8	HP 45	
16	バジリスク	LV 9	HP 62	
17~19	バジリスク	LV 9	HP 62	

攻略重點

勝利

條件



賺取經驗值和收服仲魔的練功關前段

本關的地形幾乎都是很長的走道，所以可以分成2部往地圖的左、右邊前進，而對手其實都不強，所以可以隨個人喜好去編隊不過本關的魔物都可以成為仲魔，所以儘量派主角去收服仲魔。

後段

解決完1~4ドワーフ之後，9~12ヒュボリッテ會向自軍移動，所以可以在它移動後，還未能攻擊前先搶一步去打它。

後段

可以將部隊中使用間接武器的伙伴去打頭陣，再用可以收服魔物的伙伴收

重點

在過本關之前（或是過了此關）可以先到REMIX的CLON中將它經收服的仲魔，先封印成寶石，如此到第10話中若收服太多的仲魔才不會發生放不下新仲魔的情況。



仲魔加入法



這是仲魔的加入法之一。但選項會看是誰把它打死而有所變化，而且有些選擇會出現寶物。

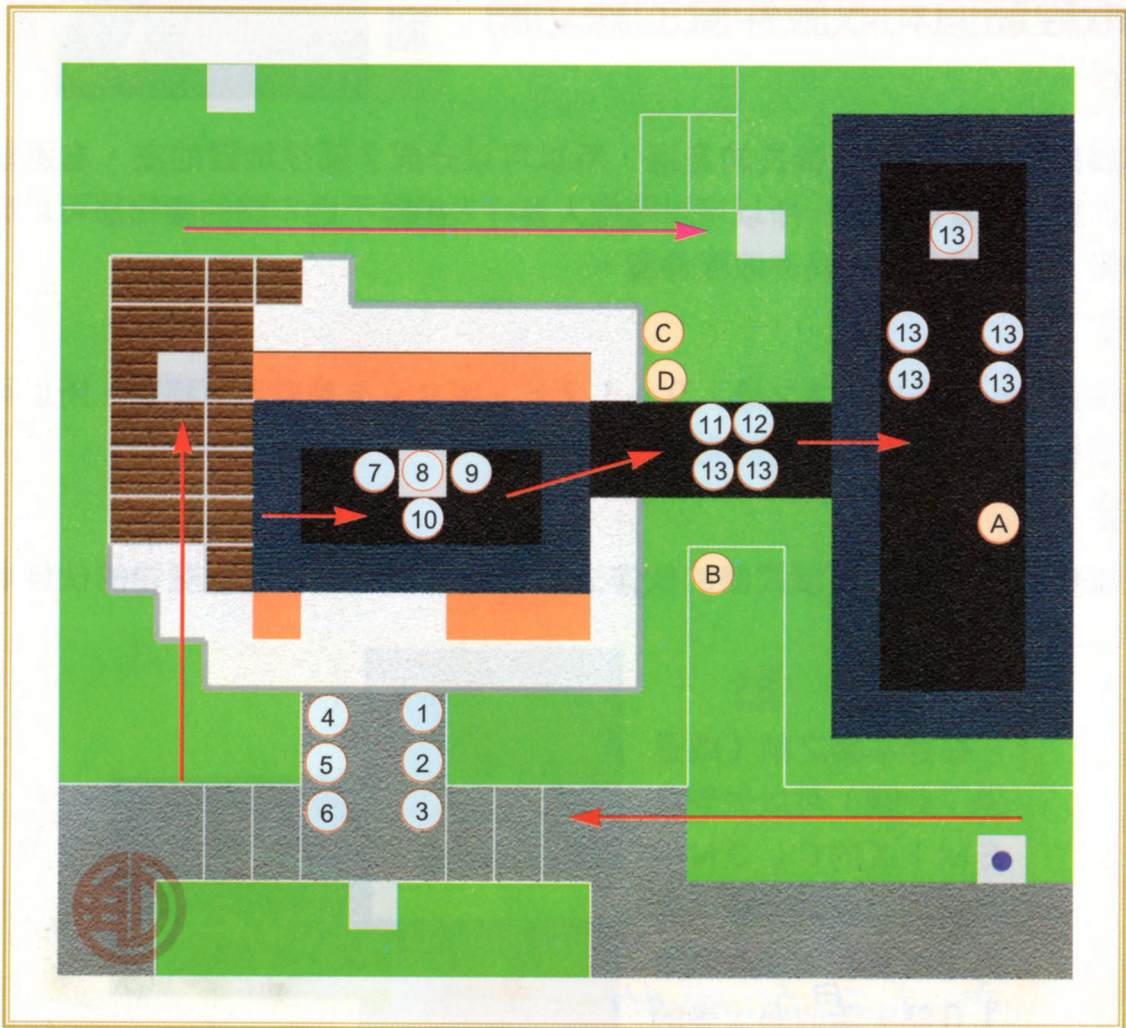
新出現的魔物



第11話 総合病院

STAGE 11
総合病院

総合病院



参考路線

第10話結束

品川 MOVE

鎌倉

第11話

下一關

入口處



入手寶物

- A チャクラドロップ
- B アルブ
- C MGC インセンス
- D エメラルド

登場魔物

- 1~6 グレムリン LV9 HP55
- 7~10 アウドムテ LV10 HP73 新登場
- 11~14 サイコ LV7 HP40 新登場
- 15~18 ブロッケン LV11 HP75 新登場
- 19 トンブンリ LV15 HP110 新登場

攻略重點

前段 提昇等級

本段開始的6隻魔物，都不強可以很容易的就過關，而グレムリン也是第1話就出現的魔物，所以可以用來讓等級低的伙伴提昇等級。

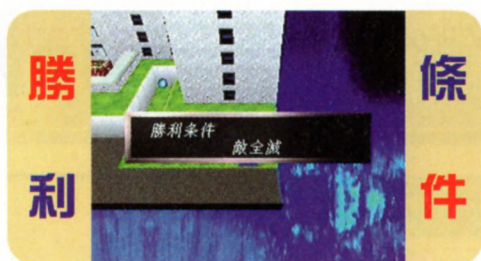
中段 耐心的上樓

又要花很長的時間把所的部隊送到樓上，不過要上樓梯前最好可以把所有的部隊都集中好，一口氣可以把所有的部隊全部送上去，再一口氣圍攻7~10アウドムテ，而且要集中攻擊一隻，因為他們會用魔法互相補血，否則會被他們反圍攻。

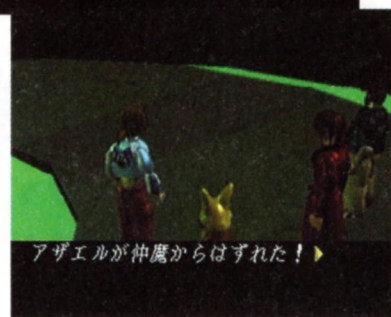
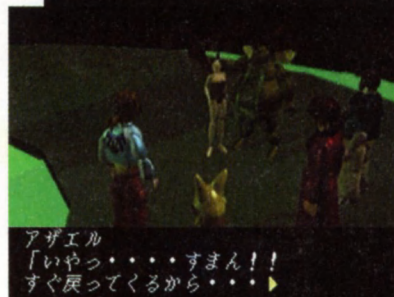
聖獸アウドムテ可以成為仲魔，不妨多多收服起來。

後段

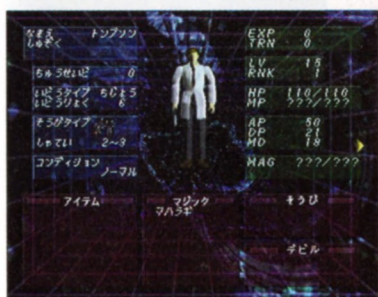
對於剩下的最後的部隊，在敵首領トンブンリ落跑之後，都很容易的把它們KO掉。



重要劇情



新出現的魔物



此劇情必需在第3話使頭目アザエル成為仲魔，才會發生。

第12話 衣川の戦い

STAGE 12
衣川の戦い

入口處



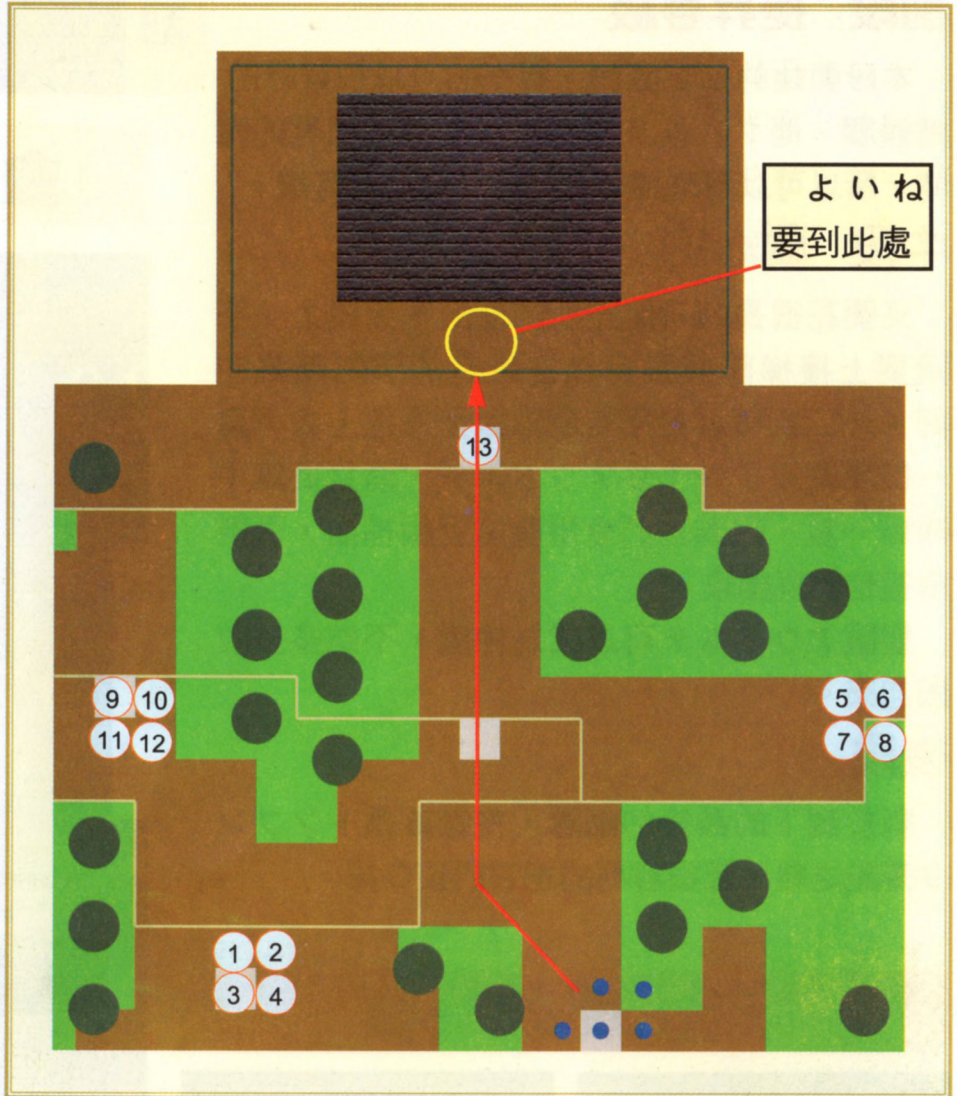
参考路線

第11話結束

鎌倉 ?

第12話

下一關



登場魔物

- 1~4 キイチオウゲン LV10 HP61
- 5~6 キイチオウゲン LV10 HP61
- 7~8 モムノフ LV6 HP39
- 9~10 キイチオウゲン LV10 HP61
- 11~12 モムノフ LV6 HP39
- 13 テキロ LV7 HP45



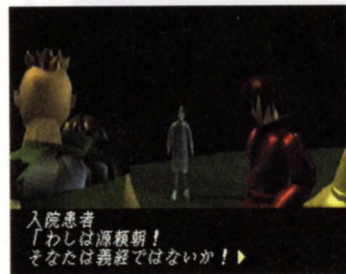
攻略重點

本關的攻略重點就是要不計死傷只要（主角よいね）在8回合內衝入大門口內，建議可以一開始就把所有的部隊全部往前面衝，可以把其他的人放在後面當炮灰，祇要主角不要被K掉，那麼通常在4、5回合內就可以過關了。

勝利



條件



自軍

よいね LV11 HP50 主角
 (要主角在8回合以內到達大門口，才能過關)
 でんけい LV11 H60
 よいねへい L10 HP40×3

自軍

名前	よいね	EXP	0
レベル	11	TRN	0
HP	50	LV	11
MP	0	RNK	1
AP	26	HP	40 / 40
DP	20	MP	0 / 0
MD	8	AP	26
コンディション	ノーマル	DP	20
アイテム	マジック	MD	8
マジック		MAG	10 / 10
キョウシ			
デビル			

名前	でんけい	EXP	0
レベル	11	TRN	0
HP	60	LV	11
MP	0	RNK	1
AP	38	HP	50 / 50
DP	20	MP	0 / 0
MD	7.5	AP	38
コンディション	ノーマル	DP	20
アイテム	マジック	MD	7.5
マジック		MAG	30 / 30
キョウシ			
デビル			

名前	よいねへい	EXP	0
レベル	10	TRN	0
HP	40	LV	10
MP	0	RNK	1
AP	27	HP	60 / 60
DP	25	MP	0 / 0
MD	9	AP	27
コンディション	ノーマル	DP	25
アイテム	マジック	MD	9
マジック		MAG	10 / 10
キョウシ			
デビル			

新出現的魔物

名前	キイチカクツン	EXP	0
レベル	10	TRN	0
HP	61	LV	10
MP	0	RNK	1
AP	31	HP	61 / 61
DP	10	MP	0 / 0
MD	8	AP	31
コンディション	ノーマル	DP	10
アイテム	マジック	MD	8
マジック		MAG	??? / ???
キョウシ			
デビル			

名前	ヒメノコ	EXP	0
レベル	9	TRN	0
HP	33	LV	9
MP	0	RNK	1
AP	23.5	HP	33 / 33
DP	10	MP	0 / 0
MD	6	AP	23.5
コンディション	ノーマル	DP	10
アイテム	マジック	MD	6
マジック		MAG	??? / ???
キョウシ			
デビル			

名前	マコ	EXP	0
レベル	7	TRN	0
HP	33	LV	7
MP	0	RNK	1
AP	11	HP	33 / 33
DP	6	MP	0 / 0
MD	3	AP	11
コンディション	ノーマル	DP	6
アイテム	マジック	MD	3
マジック		MAG	??? / ???
キョウシ			
デビル			

第13話 仮想空間「カイーナ」

STAGE 13
仮想空間「カイーナ」

入口處



参考路線

第12話結束

川崎 NET

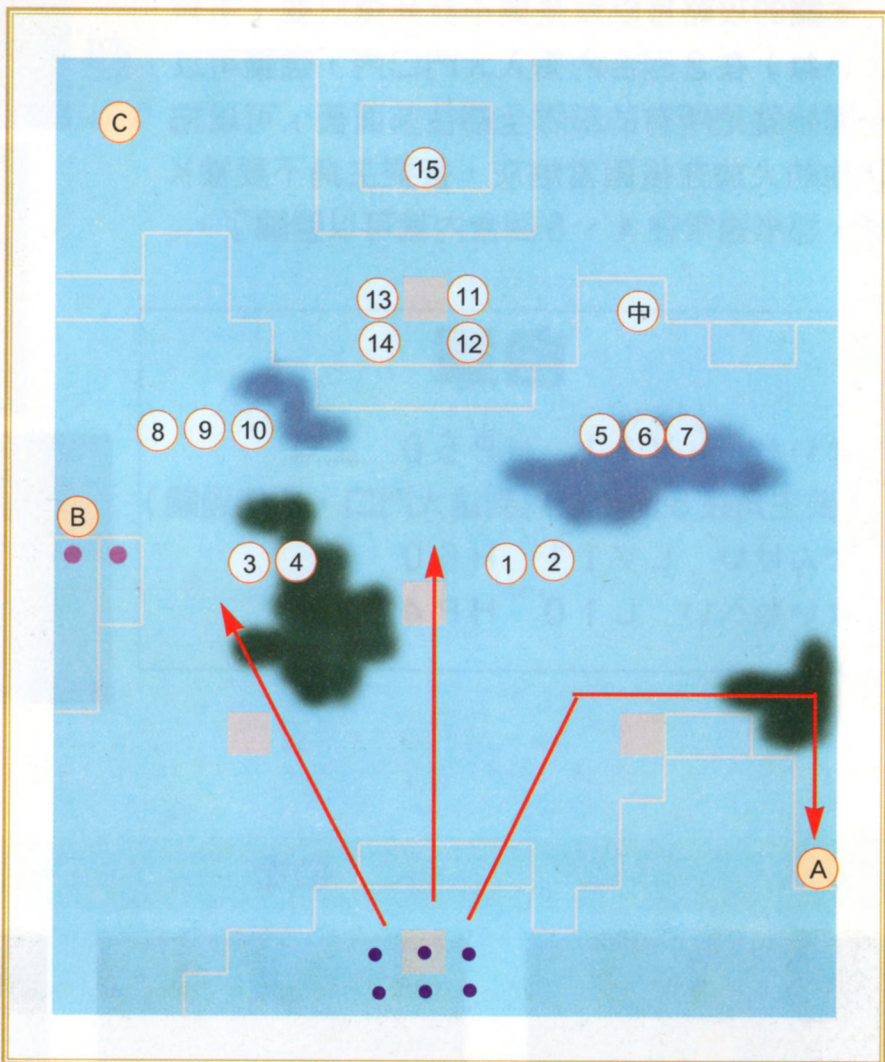
第13話

第7話

下一關

入手寶物

- A チャクラチップ
- B サファイア
- C カプセル3



登場魔物

- 1~4 アフロディラ LV11 HP70 新登場
- 5~10 アークエンジェル LV11 HP80 新登場
- 12、14 キイチホウゲン LV10 HP61
- 11、13 グルトップ LV12 HP95 新登場
- 15 モリク LV20 HP185

中立部隊

- さわき LV12 HP86
- ムハマド LV16 HP145

攻略重點

前段 白色世界

本關的場地很大，也沒有什麼障礙物，所以可以運用小組夾擊敵人，而敵魔物アフロデイト是要花大錢就可以成為仲魔（要花11000G）實在很貴，所以祇要收服一隻就可以了，除非你的錢很多。

後段

另外再移動部隊時，可以先用一個移動力範大的伙伴去地圖右下方處拿寶物，而用其餘的部隊也可以輕易的就把大部份的魔物K掉，至於敵首領在第3回合開始就消失了。不過此關的敵魔物若要使它成為仲魔，恐怕都要花不少錢。



中立敵隊



敵頭目



新出現的魔物



第14話 悪魔達の反乱

STAGE 14
悪魔達の反乱

入口處



参考路線

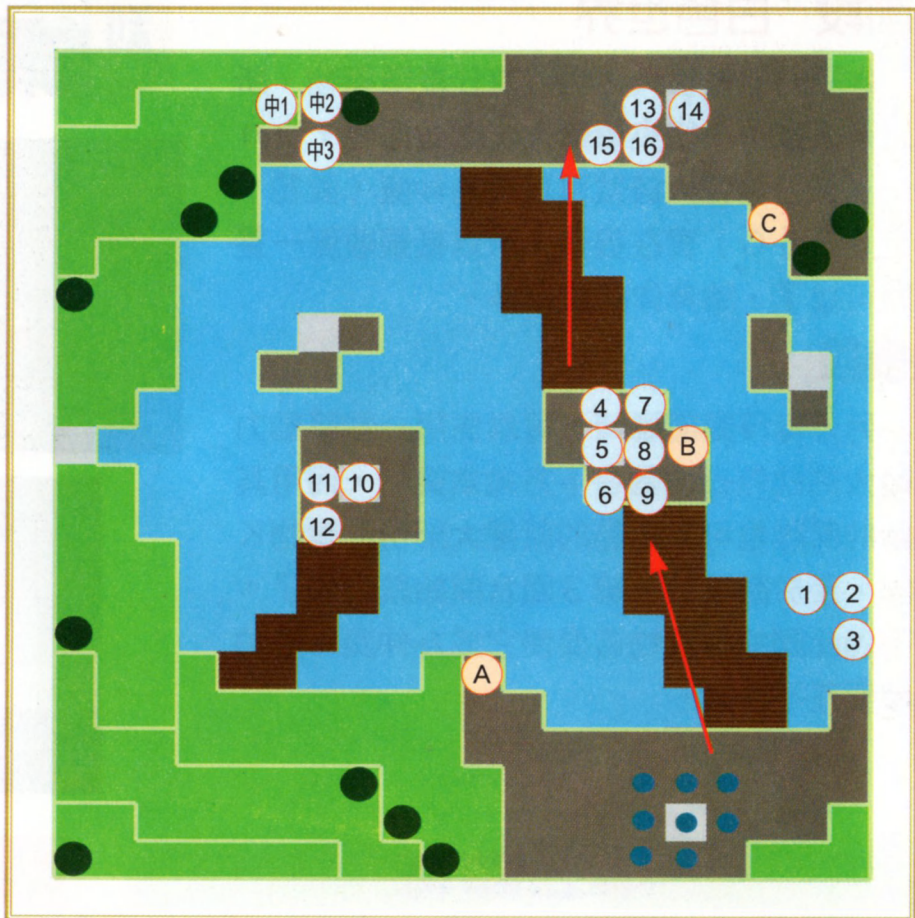
第13話結束

横濱 MOVE

吉祥寺 FIGHT

第14話

下一關



入手寶物

- A ルビー
- B チャクラチップ
- C オパール

登場魔物

- 1~3 ジャックランタン LV12 HP88 新登場
- 4, 7 アークエンジェル LV11 HP80
- 5, 6, 8, 9 ギルトツブ LV12 HP95
- 10~12 ジャジクランタン LV12 HP88
- 13, 16 ゴズキ LV13 HP105 新登場

中立部隊

ブロケン ×2

カツウス 第2回合就消失了

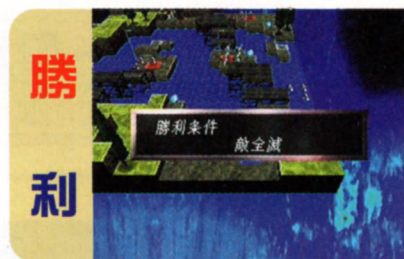
攻略重點

本關是分岐路線中的1關，若是遊戲中直接選擇本鄉戰鬥的話，那就不會進入本關。而本關攻略的重點就是要將敵部隊全部消滅。不過1~3 ジャシクランタン是一種可以在水上移動的怪物要小心它們會圍過來打我方部隊。而敵軍魔獸グルトツプ會使用人混亂的魔法「バニック」，而被他們施上這樣的魔法會在3回合內不能行動，祇能對敵方的攻擊做反擊，而沒有主攻權。所以最好是有準備解「精神系」的寶物（可以在有明購買），否則若是有太多個伙伴被施以混亂バニック時，那又要浪費許多的時間才能過關了。

重點：收服敵魔獸グルトツプ可以在出關後把它的特技「バニック」混亂學起來。

勝利

條件

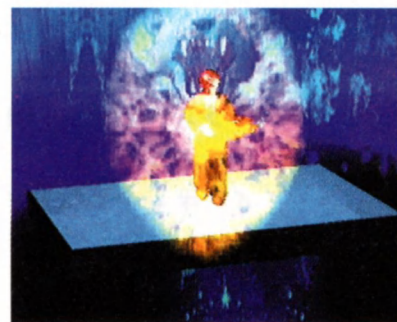


小心被魔獸施予混亂，還好只是不能攻擊而可以反擊。

中立敵隊



新出現的魔物



第15話 T大学構内

STAGE 15
T大学構内

入口處



参考路線

前話結束

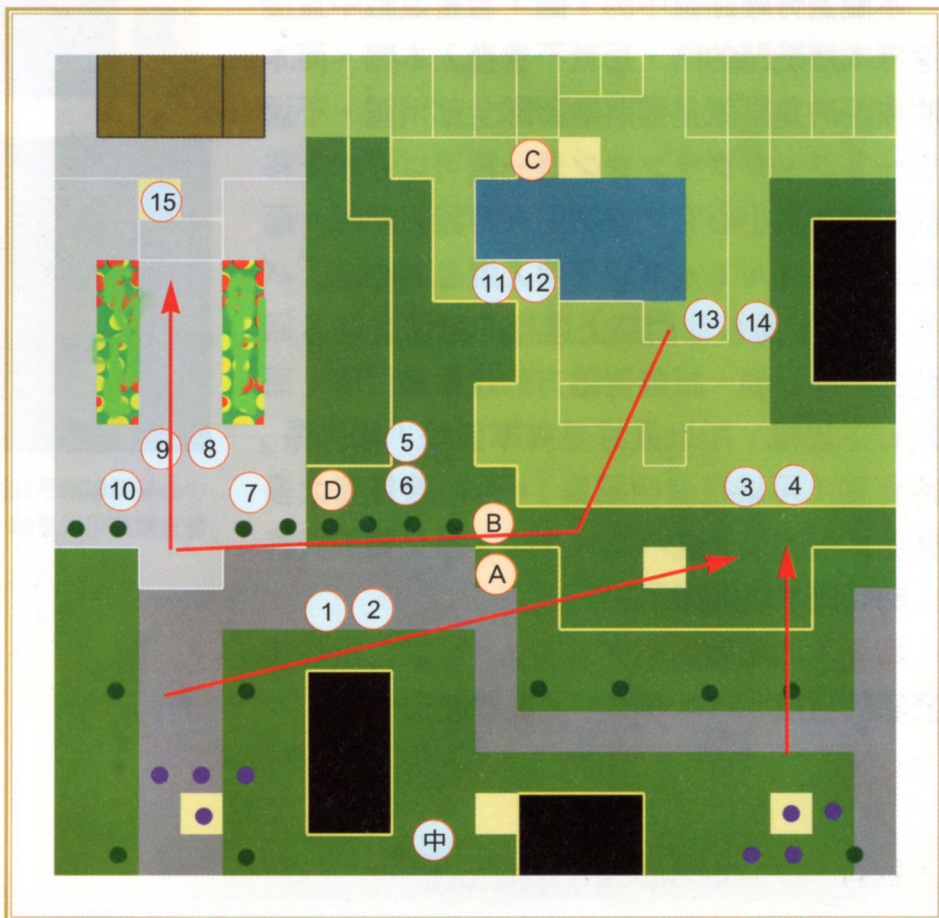
荻窪 MOVE

目黒 ?

本郷 FIGHT

第15話

下一關



入手寶物

A 寶玉 B 10000G C MGCインセンス D エルブンボ

登場魔物

- 1 カラス LV1 HP12 → ジャックラソタン LV12 HP88 新登場
- 2 カラス LV1 HP12
- 3 カラス LV1 HP12 → ジャックラソタン LV12 HP88 新登場
- 4 カラス LV1 HP12 → ジャックラソタン LV12 HP88 新登場
- 5、6 キャット LV1 HP10 → ネコマタ LV14 HP111 新登場
- 7、10 キャット LV1 HP10 → ネコマタ LV14 HP111 新登場
- 9、8 カラス LV1 HP12 → ジャックラソタン LV12 HP88 新登場
- 11、12 カラス LV1 HP12
- 13、14 キャット LV1 HP10 → ネコマタ LV14 HP111 新登場
- 15 トンプン LV17 HP150

中立

リリム L14 HP72 (第2回合出現)

攻略重點

本關的怪獸值乍看之下似乎很弱，其實要真正的去戰鬥，令人驚訝的事情就會發生了，就是原本HP值很低的動物，一轉眼全部都成為HP值很高的魔獸，所以本關的攻略重點可以先將部隊中HP值較高的伙伴（尤其是直接攻擊的伙伴先去攻擊，再將可以間接攻擊的自軍部隊放在直接攻擊部隊後面，再對可能已變身的魔物做第2次攻擊，如此至少可以先減少一些它的HP值或是把魔物K掉）。

自軍可以先移往中央水池，先將水池旁的寶物拿到再往大樓處前移動，若是將本關的敵首領K掉之後，15トンプン會現出大魔王的原形，然後會把麗華抓走。

而這時會出現一個新加入的仲魔的リリム，而リリム在本身會許多的魔法，例如可以恢復HP的魔法，相當的好用，所以若有收到リリム時，不要忘了過關到地圖中的COM處的DEVIL，將リリム部隊實體化。

（PS必需在第3話把頭目アザエル成為仲魔，才會有リリムの加入）

勝利



條件



新出現的魔物



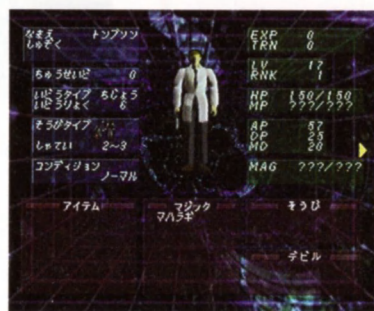
變身



變身



敵頭目

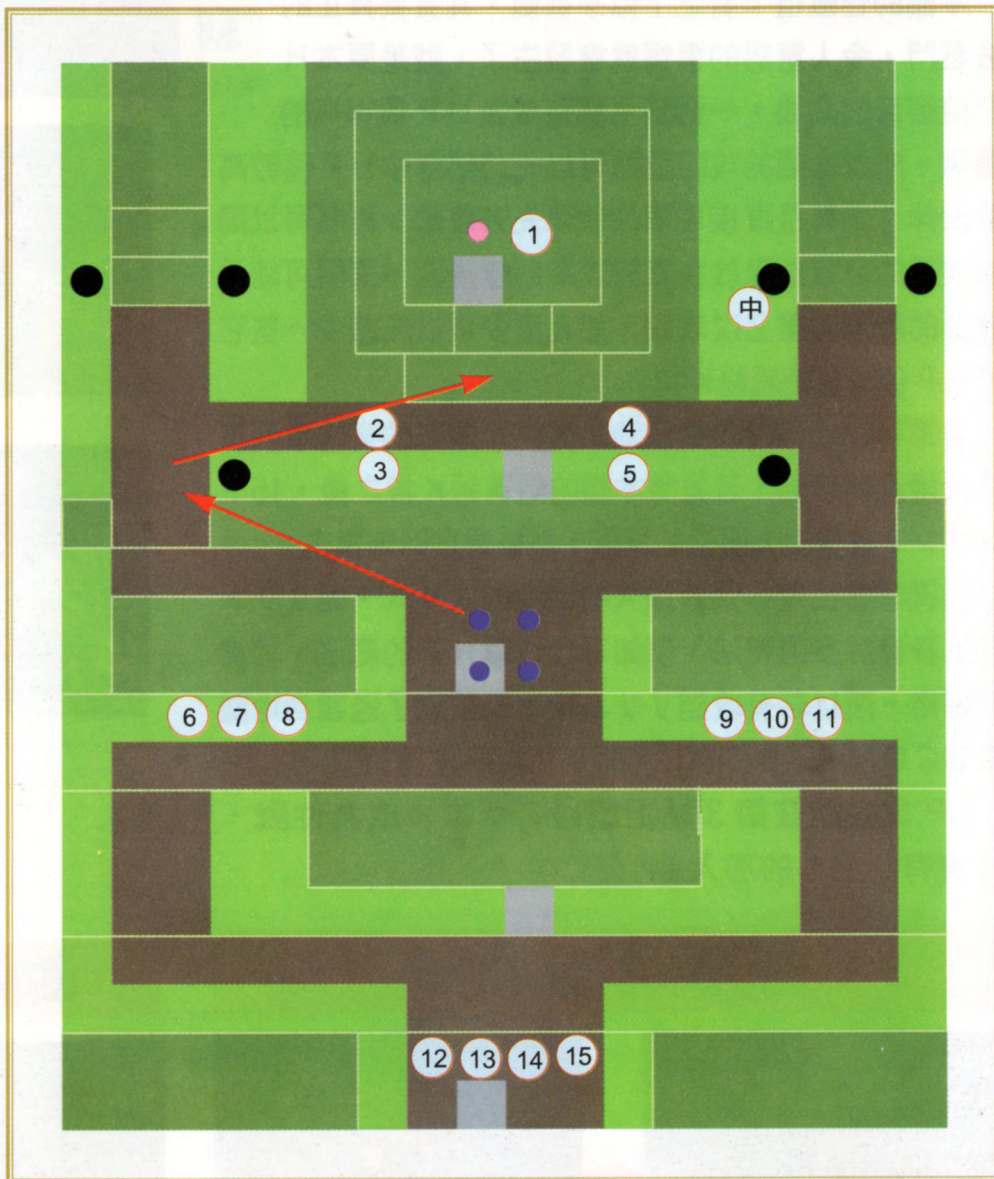
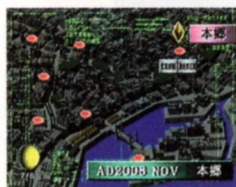


對付頭目的最佳方法就是用包圍，因為他不能使用近身攻擊，所以只要把我方可做近身攻擊的部隊圍在他的四周。注意：在頭目的四周2~3格之內，會被他攻擊。

第16話 ティアワナコ

STAGE 16
ティアワナコ

入口處



參考路線

上話結束

本郷 FIGHT

第16話

下一關

登場魔物

1 アステカしんかん LV16 HP130 新登場

2~15 スペインへい LV13 HP100 新登場

自軍

ナナワシィン LV14 HP100 防禦力很強而且可以使用使伙伴HP恢復的魔法

しゅしゅつし LV12 HP85 防禦力不強，要小心被K掉

スヌバ LV13 HP90 可使用間接武器，防禦力很強

カバワ LV13 HP105 攻擊力很強，防禦力則不行

攻略重點

無論如何都要全員安全的在 8 回合內將敵首領アステカしんがん打倒才能過關。

本關的攻略重點，就是需要先瞭解一下自軍 4 人的特性，如カバワ的攻擊力很強，可以安排在部隊最後面，スヌバ可以使用間接武器所以可以在比較有距離的地方進行攻擊，而しゅしゅつしの攻擊力及防禦力都不強，所以可以用來負責收尾，至於最好用的ナナワシン則可以放在其他 3 人的附近，可以用魔法機動性的補血，所以用且戰且走的往神殿移動，到スヌバ對敵首領アステカしんがん射程範圍內時，就可以開始進行總攻擊了。

要注意的是敵部隊スペインへい移動很快，要避免被包圍攻擊。



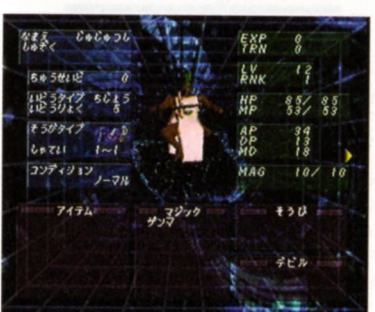
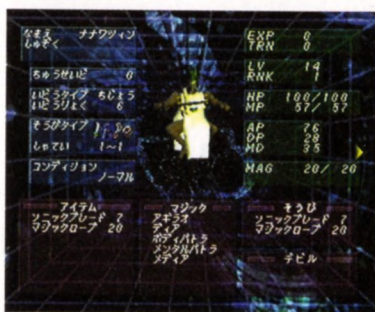
新出現的魔物



敵神官



我方部隊



第17話 ねじれた仮想空間

STAGE 17
ねじれた仮想空間

入口處 1



入口處 2



参考路線

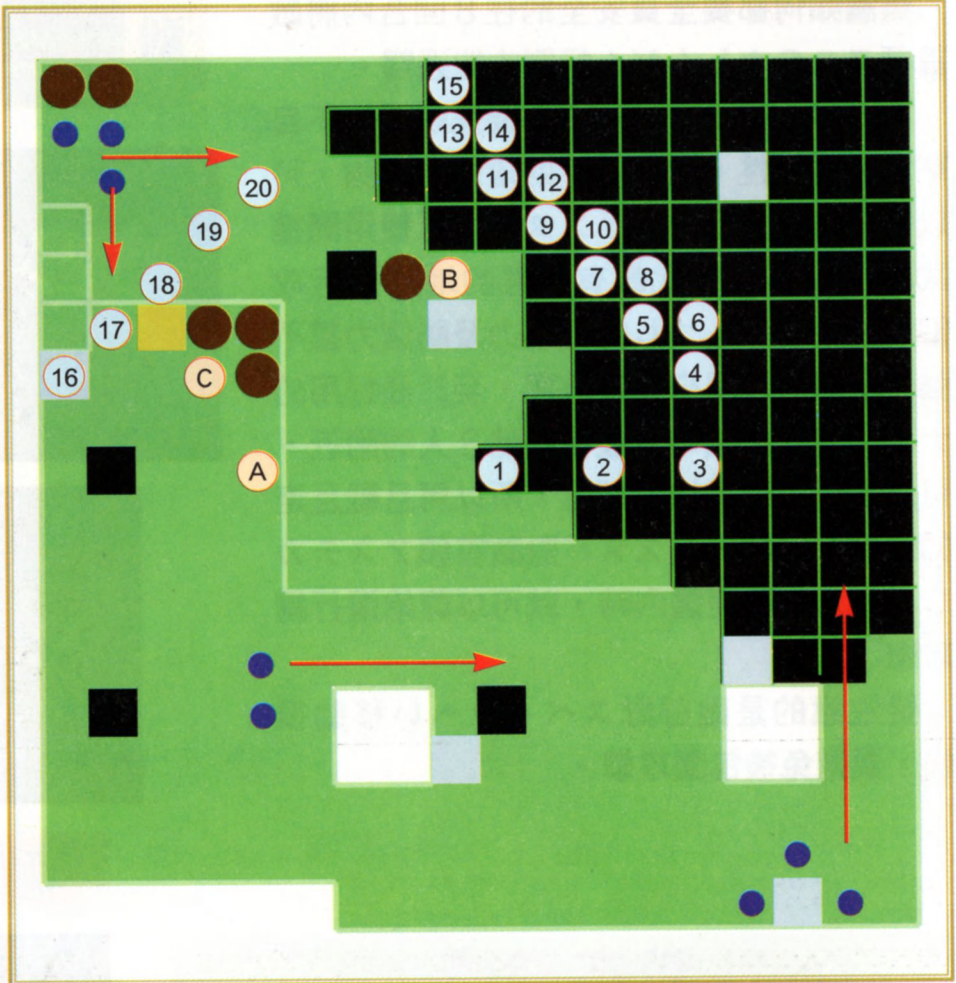
上話結束

目黒 ?

新宿 NET 本郷 NET

第17話

下一關



入手寶物

- A オパール
- B どかくけつかう
- C カブセル2 (隱藏寶物)

登場魔物

- 1~3 ゴズキ LV13 HP105
- 4、5、7、9、11、13 ネコムタ LV14 HP111
- 6、8、10、12、14、15 ミーミル LV13 HP106 新登場
- 16~20 ユズキ LV13 HP105

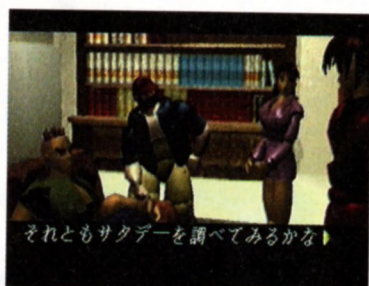
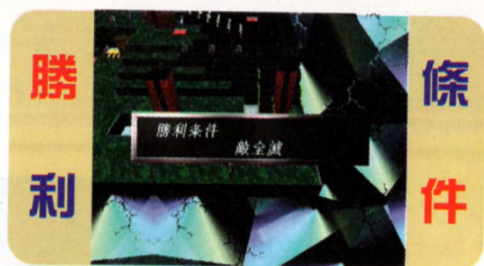
ねじれた仮想空間

攻略重點

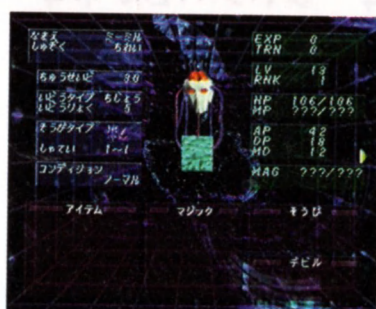
本關又是一個有廣大輻員的關卡，而且有數量很多的魔獸，而我方的部隊又被分為3個部份，所以要輕鬆過關似乎就不是容易，因此建議，可以將部隊就直接從2個方向前進，這時可以派遣仲魔リリム出來，因為她可以一次補充複數以上的HP，所以在這容易被圍攻而造成我軍HP減少的關卡中，適時的補充HP是很重要的一件事。

在佈陣時可以把自軍3的位置放一些能力不是太差的人，把這裡的5隻ユズキ消滅掉，而面對正前方的敵魔獸則可以不要太過接近，可以將它們引過來，再進行圍剿。

而這關的仲魔若想要吸收進來，可能就要花不少錢，魔獸ミーミル在第2回合時就會移向右上方，所以就可以先把其他的魔獸消滅得差不多時再去消滅它們。本關在地圖左上角的據點附近有隱藏寶物。



新出現的魔物



攻略重點

前段

本關是REMIX站主サタデー的反亂，所以可由サタデー與機械人ムハマド交談可以得知，ムハマド已非我方的伙伴，在非友即敵的情形之下，建議此時我方的部隊，可以不必第一回合就採取主動的攻勢，因為這次我方的部隊又被分為2半，而且對方無論是ラドン或是ネコマタ不但會用遠距離的攻擊而且會集中攻擊我方最弱的伙伴，另外機械人ムハマド若我方部隊不動，他反而會朝サタデー的方向移動，而不會反過打我軍。

另外在本關的出發據點的後面都有寶物，所以其實可以先拿取寶物，等對方靠過來時，再把它們幹掉。

中段

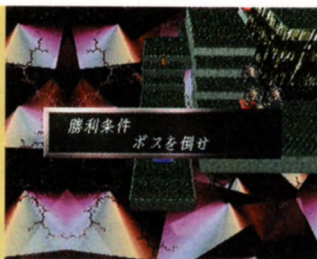
若能順利通過第一層時，一樣不要操之過急，可以先把敵方魔獸ラドン引出來，然後各個擊破，最好可以在上最上一層前，把敵魔物ラドン全部打倒，同時這些龍王ラドン是有機會可以成為仲魔的。

不過通常要花不少錢才能收服成為仲魔。

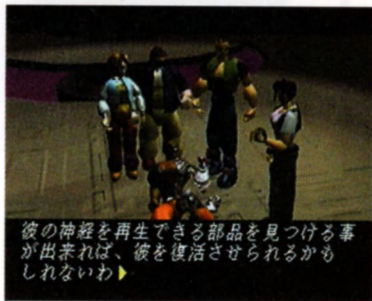
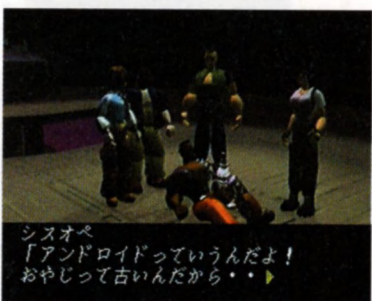
後段

對於サタデー由於他的LV及HP都很高，所以可以在地圖的兩端將部隊集結起來，去把サタデーK掉，不過地圖上的寶物可不要忘記拿了。

勝利



條件



敵中立敵隊



新出現的魔物

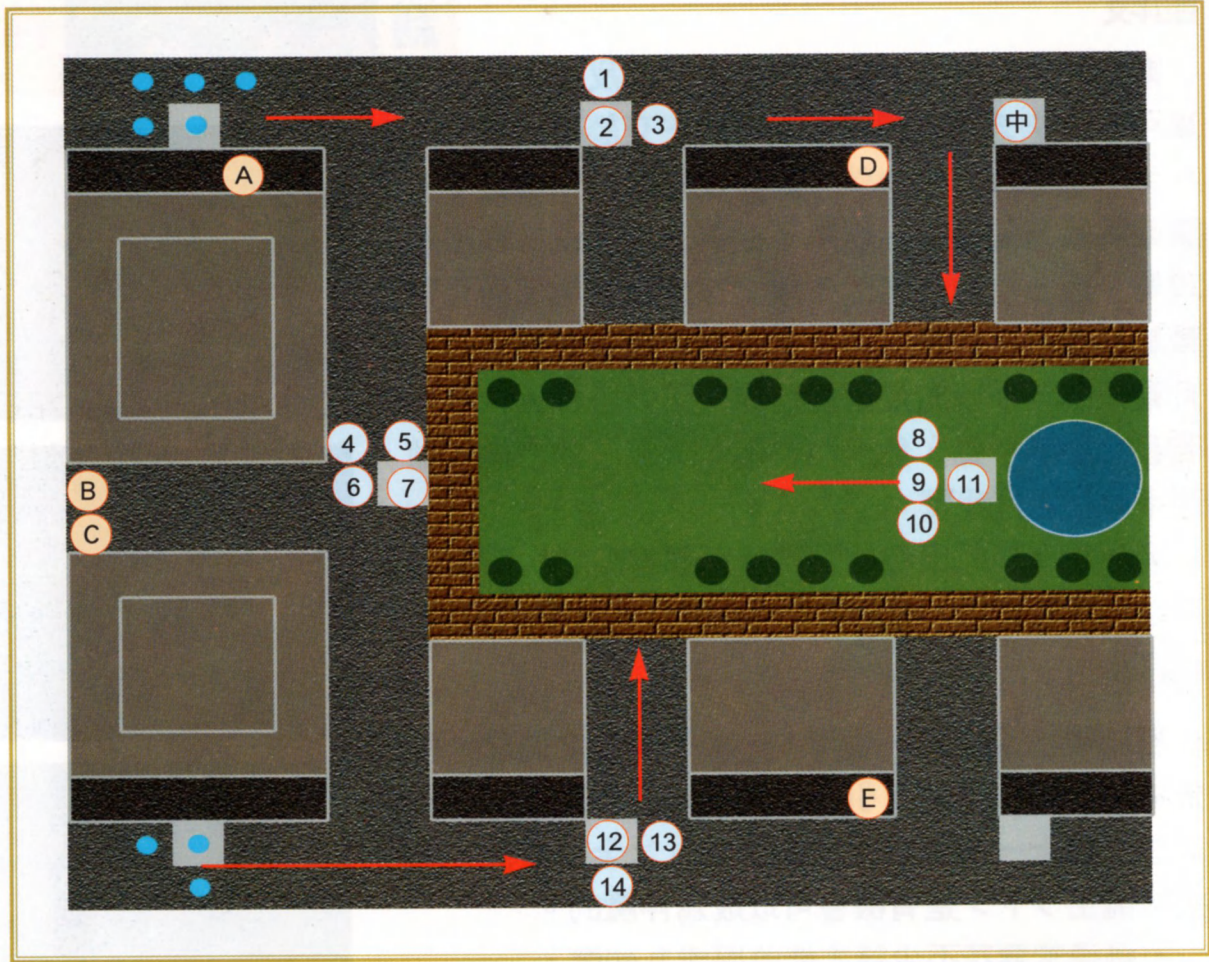


敵頭目



第19話 池袋市街戦

池袋市街戦



入口處



參考路線

第18話結束

目黒 ?

池袋 FIGHT

第19話

下一關

入手寶物

- A タリスマン
- B ダイヤモンド
- C 寶玉
- D 20000G
- E ツインランサー

登場魔物

- 1~3 アルケオク LV15 HP119 新登場
- 4~5 エリニュス LV16 HP124 新登場
- 6~7 カリュブデス LV19 HP139 新登場
- 8~11 チュパカブラ LV17 HP143
- 12~14 アルケオク LV15 HP119
- 中立 カンウス LV19 HP151

攻略重點

前段

本關就是要守衛カヌス，所以在地圖上佈陣時，可以將我方移動力較高的伙伴放在一起，而另一邊則放置防禦力較高的伙伴，另外敵魔物中的アルチオク會使用〔中毒ボイスン〕的魔法會使受到魔法傷害的我方伙伴每一回合減少10%HP，建議最好可以在進關前去買可以解除〔神經系魔法〕的寶物比較好，省得浪費一些HP值。

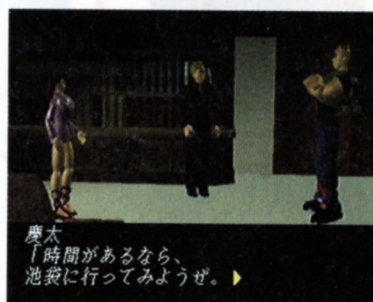
後段

往中間方向移動時，就可依自己部隊的能力值，先向4~7エリニユスの方向移動，由於這些魔獸比較弱所以應該不會很難解決，不過她們會使用〔冰焰魔法〕，所以也不太小看她們至於這些魔物也都有機會成為仲魔，不妨有機會多吸收一些成為仲魔。

勝利



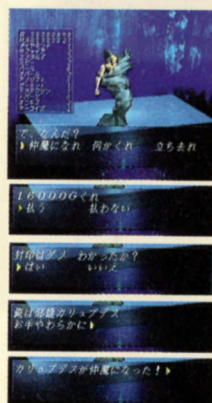
條件



中立敵隊

名前	カシウス	EXP	0
レベル	0	TRN	0
レベル	50	LV	19
レベル	60	RNK	1
HP	1333/1333	HP	1333/1333
MP	1333/1333	MP	1333/1333
AP	51	AP	24
CP	19	CP	28
MD	1-1	MD	28
魔法	ノーマル	MAG	???/???
アイテム	マジック	キリ	チビル

仲魔加入法



新出現的魔物

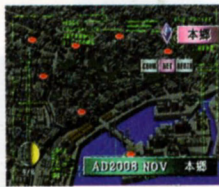
名前	アルチオク	EXP	0
レベル	0	TRN	0
レベル	50	LV	19
レベル	60	RNK	1
HP	1333/1333	HP	1333/1333
MP	1333/1333	MP	1333/1333
AP	51	AP	24
CP	19	CP	28
MD	1-1	MD	28
魔法	ノーマル	MAG	???/???
アイテム	マジック	キリ	チビル

名前	チュウカブツ	EXP	0
レベル	0	TRN	0
レベル	50	LV	19
レベル	60	RNK	1
HP	1333/1333	HP	1333/1333
MP	1333/1333	MP	1333/1333
AP	51	AP	24
CP	19	CP	28
MD	1-1	MD	28
魔法	ノーマル	MAG	???/???
アイテム	マジック	キリ	チビル

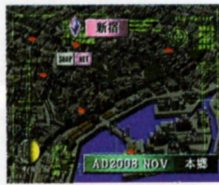
名前	エリニユス	EXP	0
レベル	0	TRN	0
レベル	50	LV	19
レベル	60	RNK	1
HP	1333/1333	HP	1333/1333
MP	1333/1333	MP	1333/1333
AP	51	AP	24
CP	19	CP	28
MD	1-1	MD	28
魔法	ノーマル	MAG	???/???
アイテム	マジック	キリ	チビル

第20話 仮想空間「アンティノーラ」

入口處 1



入口處 2

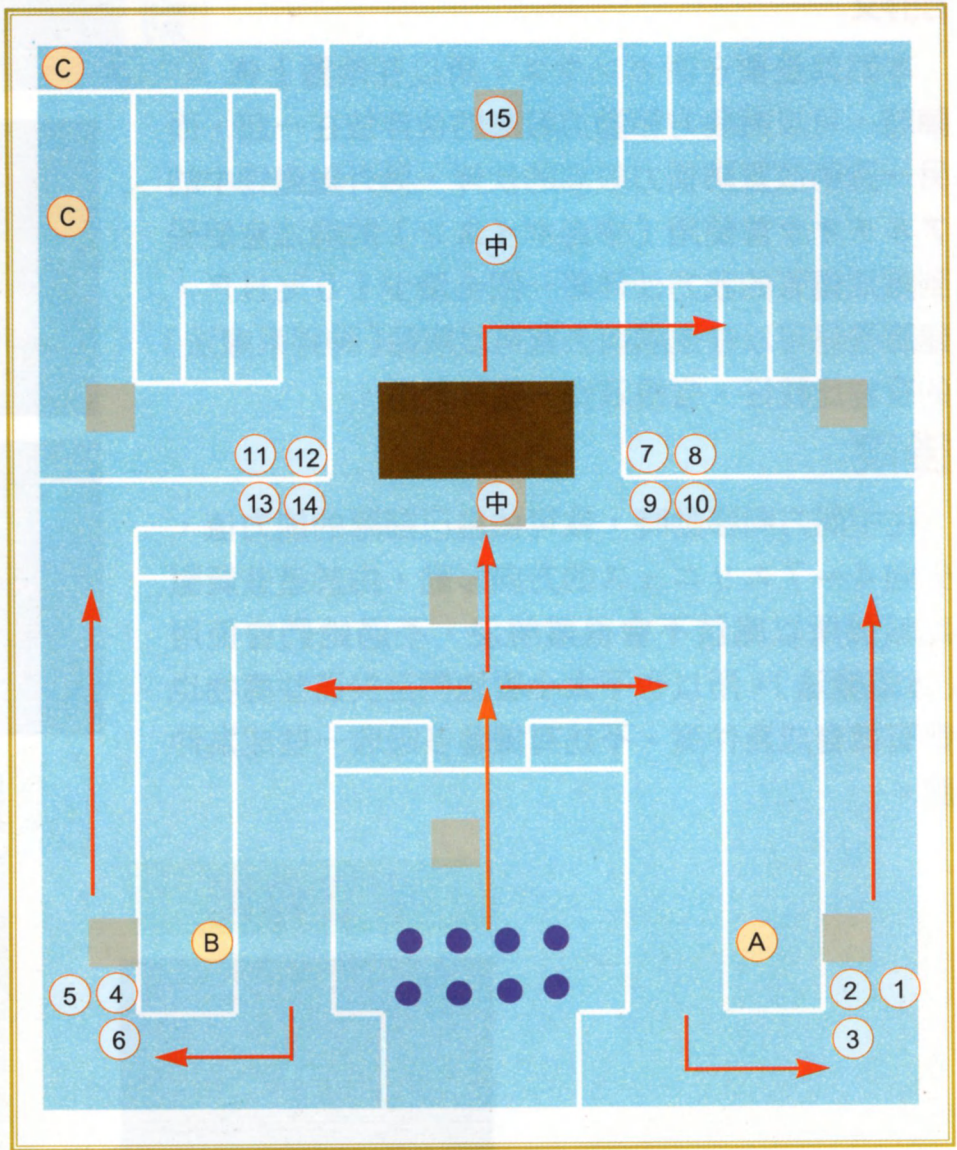


入口處 3



参考路線

第19話結束



登場魔物

- 1~6 カリュブデス LV16 HP139
- 7、8、10 パワー LV16 HP132 新登場
- 9 エリニュース LV16 HP124
- 11~13 パワー LV17 HP132 新登場
- 14 エリニュース LV16 HP124
- 15 モレク LV20 HP185

中立

ニムロデ LV20 HP183 (第2回合出現)

入手寶物

- A カプセル4
- B チャクラチップ
- C ルビー
- D カプセル3 隱藏寶物

攻略重點

本關在第2回合時會出現中立ニムロデ，而他的出現，可能會讓遊戲產生變化，若無在進關時召喚仲魔出場，可能不用2回合，裏面的ニムロデ就會被K掉，而遊戲就會GAME OVER。所以最好在派部隊時，將仲魔派出來，至少仲魔的通過障礙的能力比較好。

另外也可以派出有補充HP的仲魔，可以補充被攻擊的ニムロデ。等到我方的部隊都能抵達木馬時，就可以把魔王幹掉。

在寶物C的樓梯後面，也有隱藏寶物，不妨去拿。本關的魔物若要收服成為我方仲魔的話，可能又要花錢或MAG了。

勝利

條件



入手寶物



中立敵隊

名前	ニムロデ	EXP	0
レベル	20	TRN	0
6w5w4w2	255	LV	20
1w3w2w1w	6035	RNK	1
1w3w2w1w	6035	HP	188/188
1w3w2w1w	6035	MP	199/199
1w3w2w1w	6035	AP	85
1w3w2w1w	6035	DP	33
1w3w2w1w	6035	MD	24
1w3w2w1w	6035	MAG	227/227
コンディション	ノーマル	アイテム	マジック
			マシナ
			まじ
			デビル

新出現的魔物

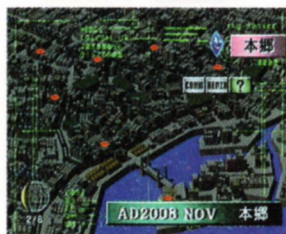
名前	アロー	EXP	0
レベル	20	TRN	0
6w5w4w2	30	LV	17
1w3w2w1w	6035	RNK	1
1w3w2w1w	6035	HP	182/182
1w3w2w1w	6035	MP	199/199
1w3w2w1w	6035	AP	88
1w3w2w1w	6035	DP	23
1w3w2w1w	6035	MD	21
1w3w2w1w	6035	MAG	227/227
コンディション	ノーマル	アイテム	マジック
			マシナ
			まじ
			デビル

敵頭目

名前	モレク	EXP	0
レベル	20	TRN	0
6w5w4w2	0	LV	20
1w3w2w1w	6035	RNK	8
1w3w2w1w	6035	HP	188/188
1w3w2w1w	6035	MP	199/199
1w3w2w1w	6035	AP	82
1w3w2w1w	6035	DP	34
1w3w2w1w	6035	MD	28
1w3w2w1w	6035	MAG	227/227
コンディション	ノーマル	アイテム	マジック
			マシナ
			まじ
			デビル

第21話 魔女の處刑

入口處



參考路線

第20話結束



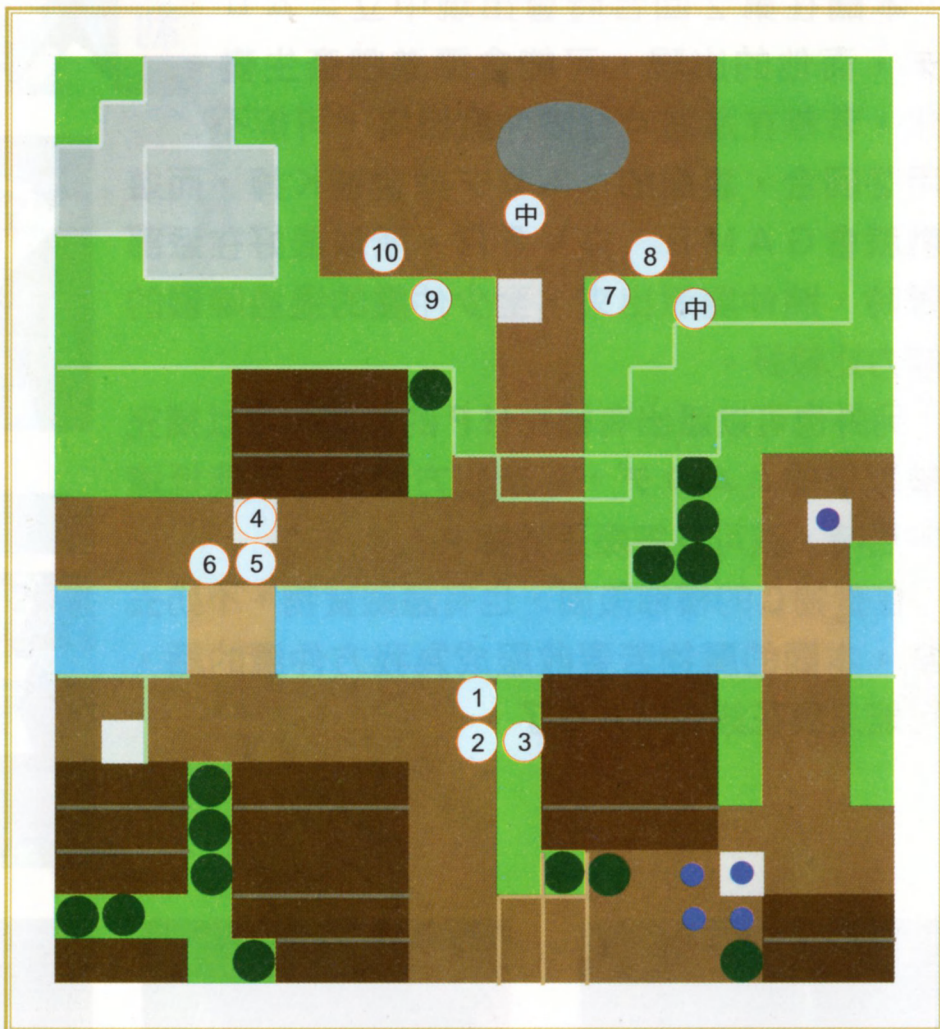
本郷 ?



第21話



下一關



登場魔物

1~10 ナイト LV14 HP100 新登場

自軍2

ヘンフ LV20 HP183

オキュベター LV17 HP145 火炎魔法

ウリエル LV19 HP151 念動魔法

デメーテル LV21 HP170 HP80以上回復

中立

ジョアンナ LV1 HP10

第22話 八王子

入口處



參考路線

第21話結束

池袋 ?

中野 MOVE

八王子 FIGHT

第22話

下一關



入手寶物

- A 1200MAG
- B LUKインセンス
- C プロテウスメール
- D パール
- E オーマン 隱藏寶物



登場魔物

- 1、2 パワー LV17 HP132
- 3~6 チェパカブラ HP17 LV143
- 7~10 エルフ LV18 HP144 新登場
- 11~13 ファーガス LV17 HP149 新登場

攻略重點

前段

本關的對手一般而言都不強，尤其像是最前面的11~13ファーガス 幾乎可以在第一回合中就可以把他們K掉2隻，但要注意的是1~2パワーの恢復HPの魔法可能會讓ファーマ能多撐一下。



後段

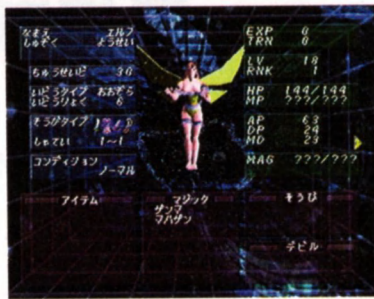
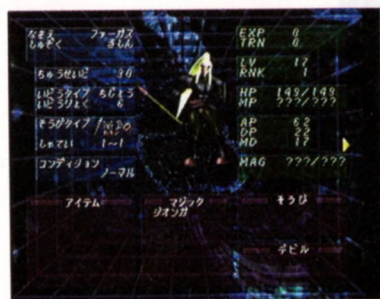
3~6のチュパカラフ會使用使人睡眠スリプの魔法，被施予這種魔法，會很麻煩，自軍的伙伴變成不能行動，也沒有辦法抵抗，所以可以在事先準備〔神經系的寶物〕來恢復。

在本關的7エルフ處的大樓旁有隱藏寶物，可以去拿。



全視圖

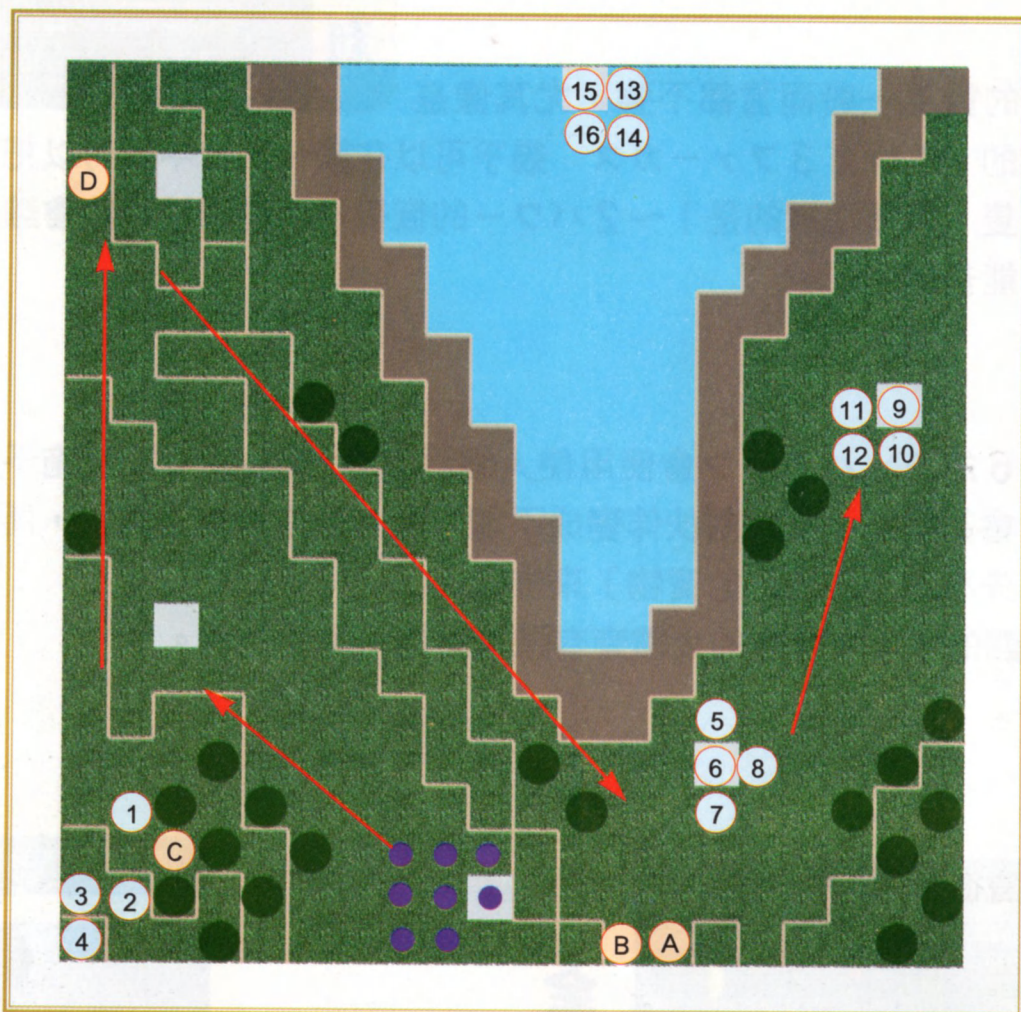
新出現的魔物



仲魔加入法



第23話 富士



参考路線

第22話結束

足柄 MOVE

山中湖 FIGHT

第23話

下一關

入口處



入手寶物

- A ソーマ
- B STRインセンス
- C 40000G
- D ゴールデンドレス

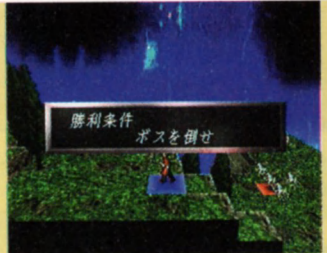
登場魔物

- 1~8 インキュバス LV19 HP152 新登場
- 9 サルタヒコ LV23 HP214 新登場
- 10~12 プルジキ LV19 HP169
- 13~16 スクルド LV18 HP141

攻略重點

勝利

條件



前段

本關的インキュバス會使用冰焰的魔法，會使我方的伙伴受到很強的打擊，而且還會用『バラライス麻痺』的魔法，而這樣的魔法除了有準備可以解〔麻痺用的神經系寶物〕否則只好讓它們打3回合才能還手。

中段

到湖邊附近時，在湖中央のスクルド會越湖而來，她們也都擁有很強的魔法，而且還能相互的補充HP，所以對付起來也是花一些時間。

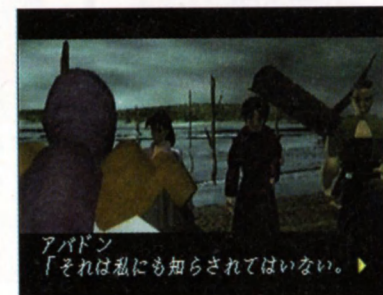
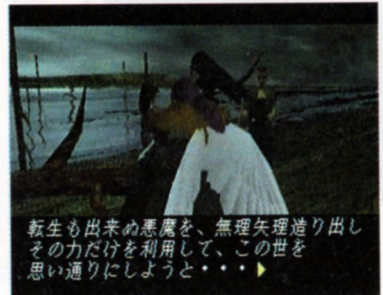
後段

全體部隊繼續的延著湖走，到了和インキュバスの第2次交手，最好一次可以把它們全部K掉。剩下的サンタヒコ及10~12プルシキ就不會很難打了。



全視圖

仲魔加入法



新出現的魔物

名前	ザルタヒコ	EXP	0
レベル	50	TEN	0
属性	炎	LV	29
HP	313/313	RNK	1
MP	30	HP	313/313
AP	100	MP	30
DP	48	AP	100
MD	30	DP	48
MAG	???	MD	30
コンディショ	ノーマル	MAG	???
アイテム	マジック	コンディショ	ノーマル
	サンダー	アイテム	マジック
	アハダ		サンダー
	デビル		アハダ
			デビル

名前	インキュバス	EXP	0
レベル	50	TEN	0
属性	氷	LV	19
HP	313/313	RNK	1
MP	30	HP	313/313
AP	20	MP	30
DP	20	AP	20
MD	30	DP	20
MAG	???	MD	30
コンディショ	ノーマル	MAG	???
アイテム	マジック	コンディショ	ノーマル
	サンダー	アイテム	マジック
	アハダ		サンダー
	デビル		アハダ
			デビル

第24話 黄泉比良坂

入口處



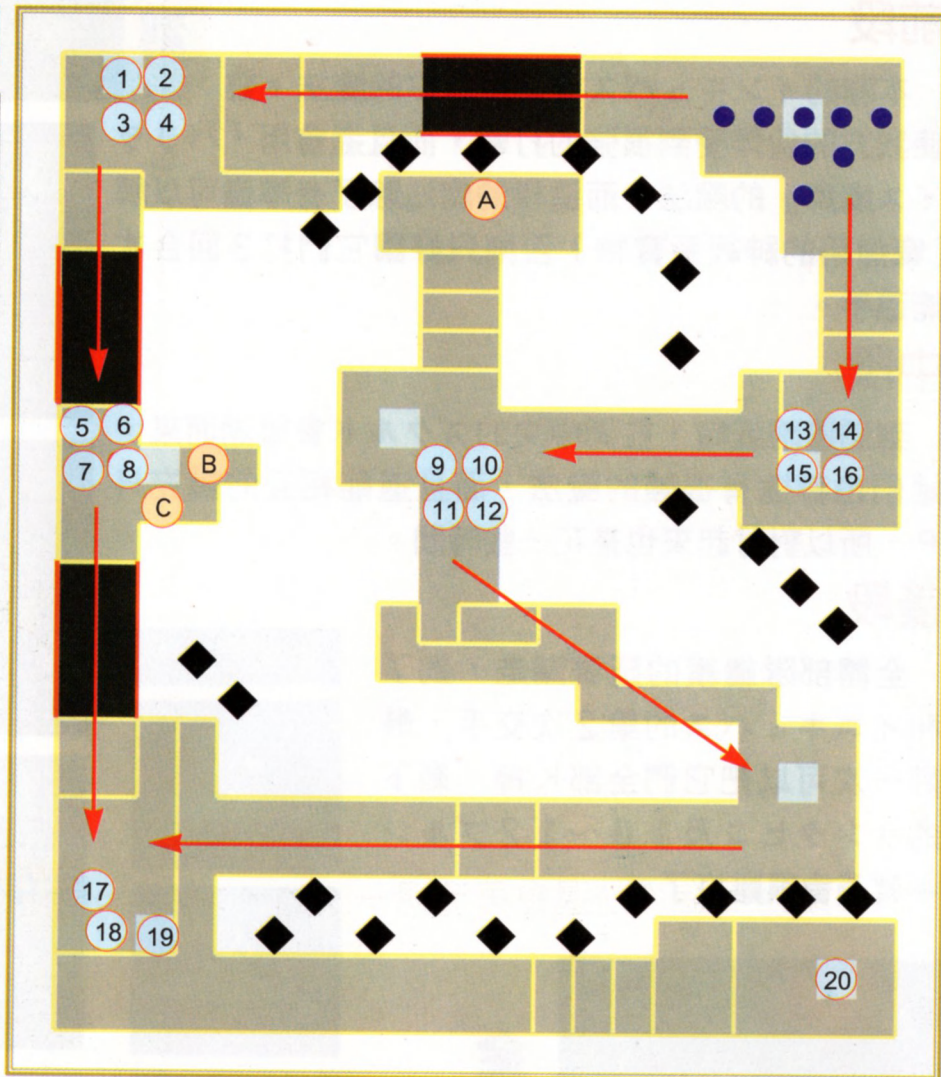
参考路線

第23話結束

山中湖 ?

第24話

下一關



入手寶物

- A マジックヘルム
 - B テックアーマー
 - C ウォーハンマー
- 隠藏寶物

登場魔物

- 1、3 プルシキ LV19 HP169
- 2、4 インキュバス LV19 HP152 新登場
- 5~8 グンフ LV20 HP180
- 9~12 グンフ LV20 HP180
- 13、14 プルシキ LV19 HP169
- 15、16 インキュバス LV19 HP152
- 17、19 インキュバス LV19 HP152
- 20 スサノオ LV25 HP238

攻略重點

勝利

條件

前段

本關的攻略重點可以將部隊分為2部，由主角們分成2組，各帶3名伙伴，個別行動，但是地圖左方的プルシキ會使用使人麻痺バラライスの魔法，所以如果在事先每個人都有準備的〔神經系的寶物〕就好了，否則只好被挨打3回合了。

中段

若可以通過1~4及13~16的魔獸群的話，接下來要面對的分別是5~8聖獸ゲンフ及9~12聖獸ゲンフ這些魔獸也是很強的對手，不過比起之前的プルシキ及インキュバス則要容易得多。

後段

要向敵頭目進攻前還會再遭遇一次的インキュバス，這次也是要慎防它們又使出使人『麻痺バラライス』的魔法，如果能利用優勢的兵力應該不難把它們K掉，最後剩下的敵首領スサノオ就算它的LV再高HP再多也不用怕了。

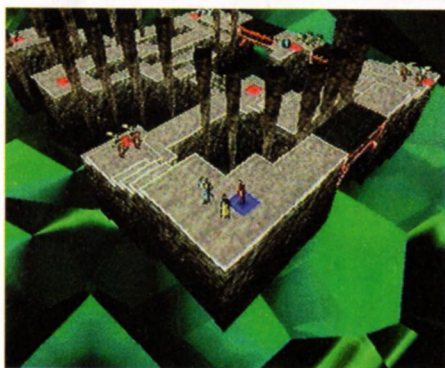


新出現的魔物

名前	インキュバス	EXP	0
レベル	12	TRN	0
HP	50	LV	18
MP	50	RNK	1
AP	70	HP	135/135
DP	1~1	MP	70
MD	1~1	AP	43
MAG	28	MD	34
アイテム	マジック	MAG	???/???
	ファンタ		
	ザンク		
	キリ		
	チビル		

敵頭目

名前	スサノオ	EXP	0
レベル	25	TRN	0
HP	288	LV	25
MP	288	RNK	1
AP	120	HP	86/288
DP	43	MP	777/777
MD	34	AP	120
MAG	28	DP	43
アイテム	マジック	MAG	???/???
	ファンタ		
	ザンク		
	キリ		
	チビル		



全視圖

第25話 冥界「エレボス」

登場魔物

1~3

キンナラ LV22
HP205 新登場

4~6

キンナラ LV22
HP205

7~9

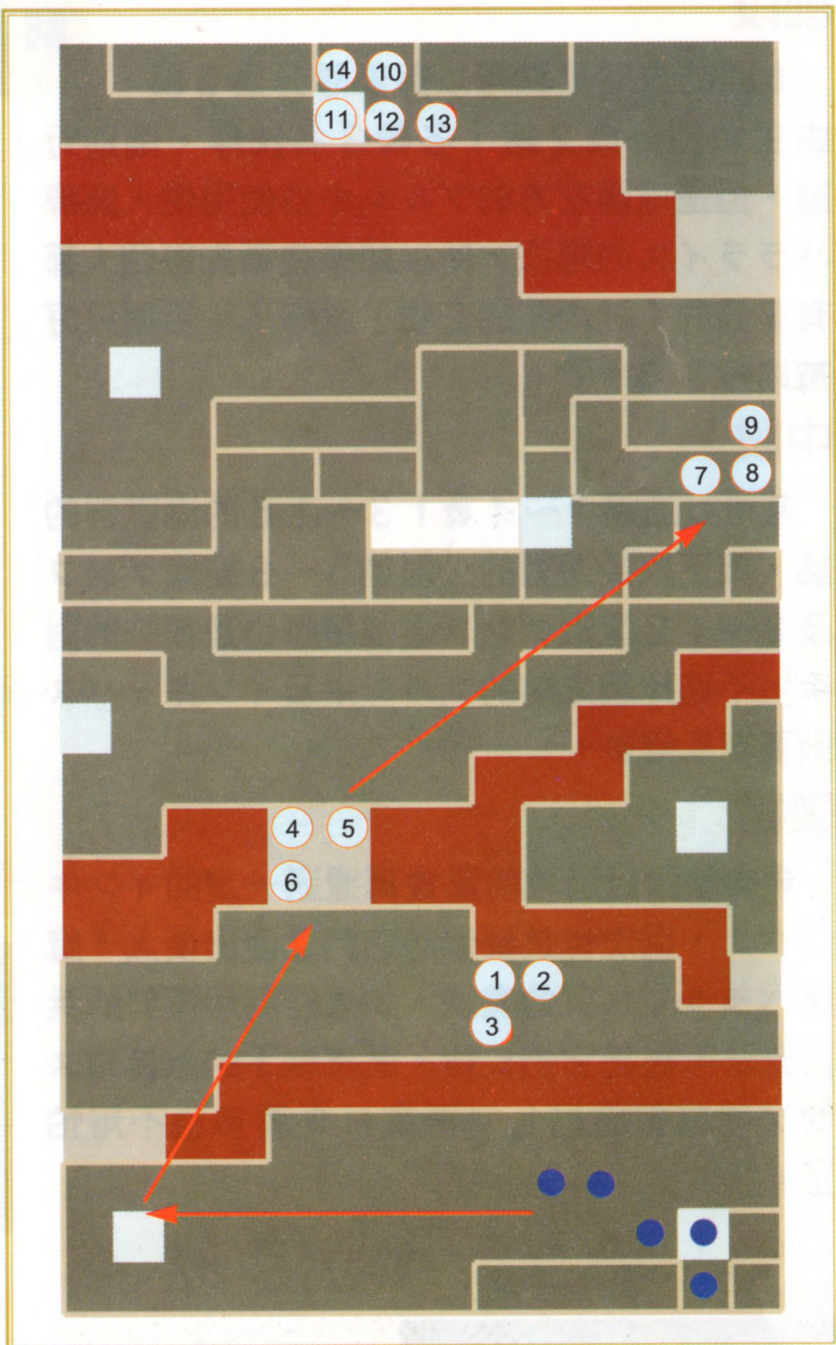
ラクチャランゴ LV23
HP216

11

ゼウス LV28
HP271 新登場

10、12、13、14

インフェルノ LV24
HP227
新登場



自軍

フギ LV27 HP258
マーライオン LV30 HP260
ヘカーテ LV26 HP242
ハデス LV28 HP260
ケルベロス LV25 HP230

攻略重點

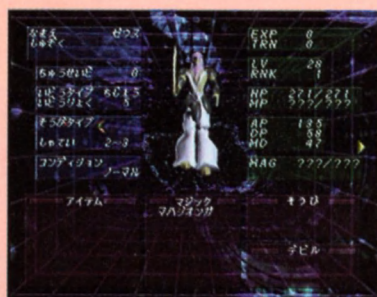
勝利

條件

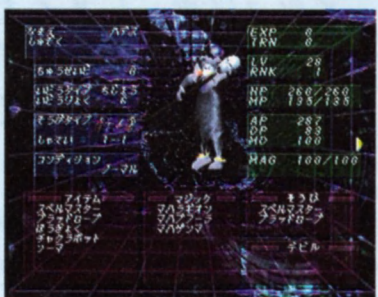
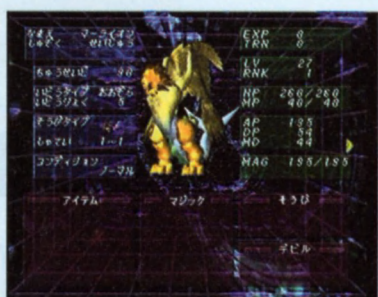


本關是一個地形十分崎嶇的地方，所以實在不是一個能快速移動的地方，可能要大家發揮一些耐心來過關，首先本關的主角似乎都是魔獸，儘管如何還是可以利用它們本身的一些優點例如ハデス可以運用”マハラキオン”火炎攻擊及”マハブフーラ”冷氣攻擊、”マハザンマ”念動攻擊。フギ可使用”マハブフ”冷氣攻擊，而ヘカーラ可以使用回復HP 150以上的”ディアラハン”魔法等等。只要能善用這些魔法，相信相可以在過關上帶來很大的幫助。在過關當中要注意魔獸會使出「ダウン」使我方攻擊力減半的魔法。而魔獸ラクチャランゴ會使出〔金縛バインド〕的魔法，若沒有ヘカーテ的幫忙解圍恐怕就要休息3回合才能再恢復行動了。

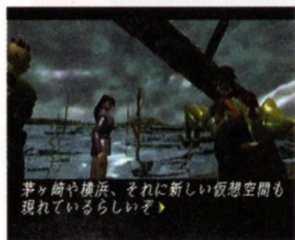
新出現的魔物



我方部隊



第26話 茅ヶ崎



入口處



参考路線

第26話結束

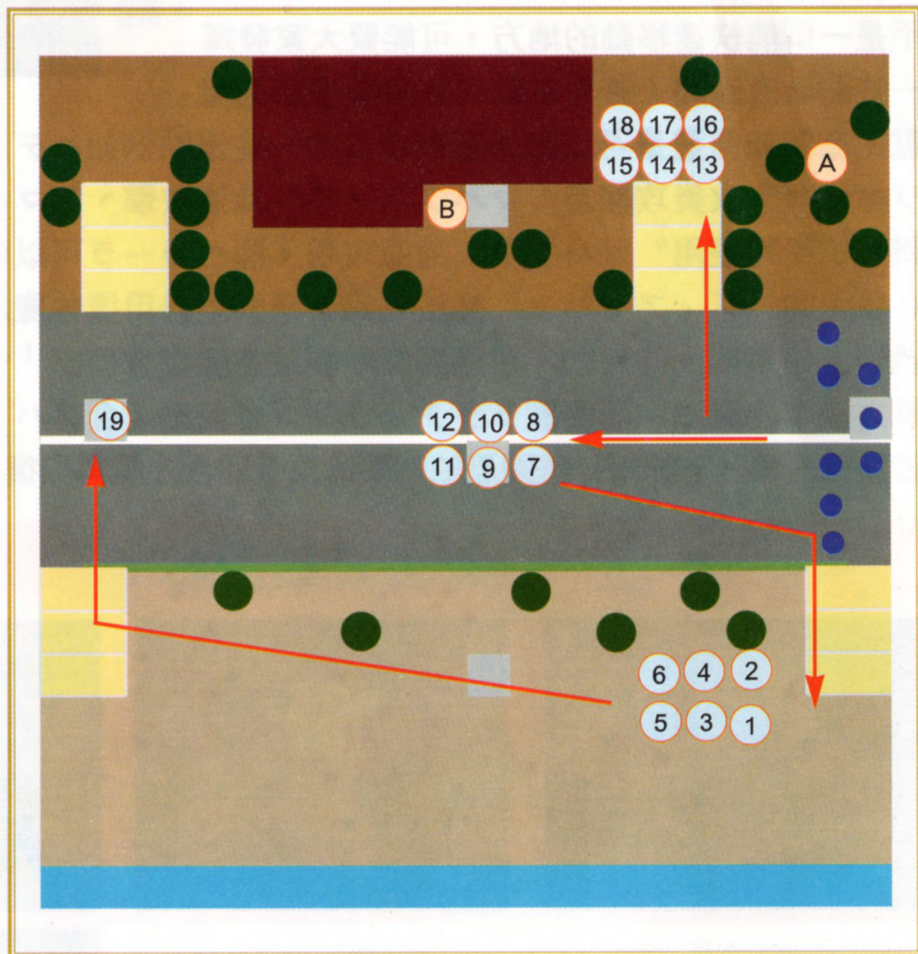
足柄 MOVE

相模原 MOVE

茅ヶ崎 NET

第27話

下一關



入手寶物

A オニクス B チャクラチップ

登場魔物

- 1、2 ヤマトノオロチ LV20 HP183
- 3~6 マルコウル LV21 H178
- 7、8 ヤマトノオロチ LV20 HP183
- 9~12 マルコウル LV21 HP178
- 13、16 ヤマトノオロチ LV20 HP183
- 14、15、17、18 マルコウル LV21 HP178
- 19 フギ LV27 HP258

攻略重點

勝利

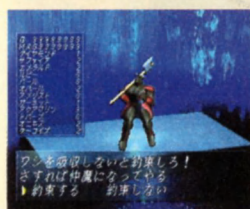
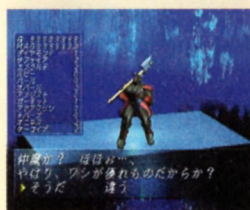
條件



本關的敵軍分佈為左、中、右各有一支部隊，故建議可以將部隊分為2支，如一部份在地圖右邊，一部份在地圖中間，不過在這裡要小心的就是本關的魔物所使用的魔法大都是火炎系的魔法，因此使用冰焰系的仲魔時，在這裏受傷的程度會很大。而使用火炎系的仲魔時，則傷害性就會大大的減少，甚至被火炎系的火炎魔法攻擊後還可以回補HP呢？

在此建議要過此關不妨多多利用屬性"あくりょう"炎系，如インフェルノ的仲魔。不過若要兵分2路，還要注意不要被左邊的敵魔物用火焰魔法攻擊。

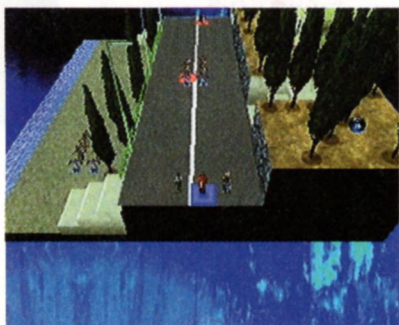
仲魔加入法



仲魔加入法



全視圖



新出現的魔物

名まえ	フギ	EXP	0
しゅご	リク585	TRN	0
50502	90	LV	27
いば3タイ	585	RNK	1
いば3リよ	5	HP	258/258
530タイ	0/100	MP	???/???
6021	1~1	AP	128
コンディション	ノーマル	DP	38
		MD	38
		MAG	???/???
アイテム	3277 7877	キョウ	
		チビル	

第27話 横濱

入口處



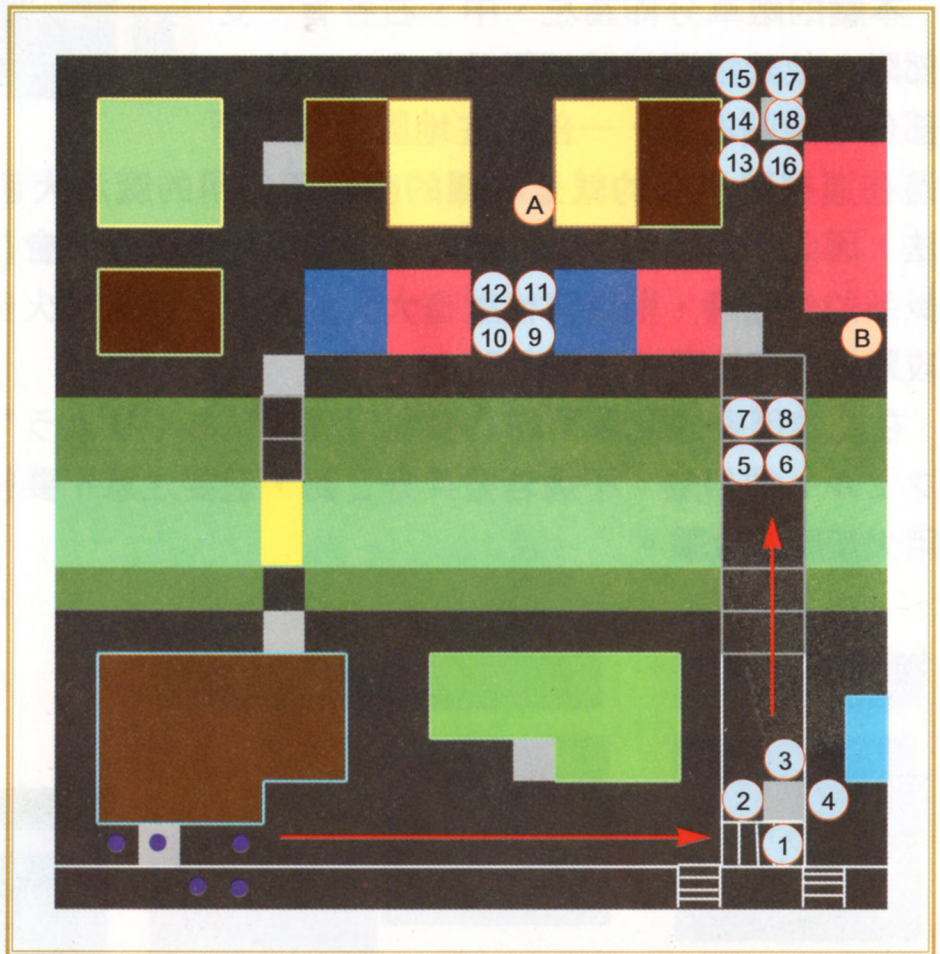
參考路線

第26話結束

横濱 NET

第28話

下一關



入手寶物

- A ダイヤモンド
- B アルファプレート
- 隠藏寶物



登場魔物

1~4	キンナラ	L 2 2	HP 2 0 5
5~8	ラクチャランゴ	LV 2 3	HP 2 1 6
9~12	サルタヒコ	LV 2 3	HP 2 1 4
13~17	インフェルノ	LV 2 4	HP 2 2 7
18	アエーシャマ	LV 3 0	HP 5 0 0

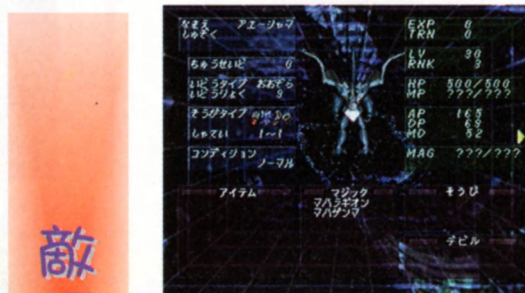
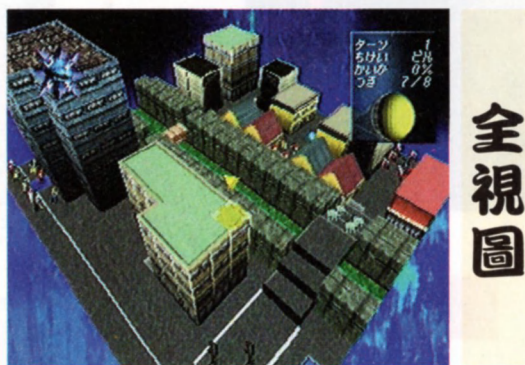
攻略重點

本關其實在1~4鬼神キンナラ之前是可以很容易過關的，不過之後的聖獸ラクチャランゴ那就不好應付了，尤其是魔王アエーシャマ的HP有500那麼多，就算不打其他魔物，直接去它也不是那麼容易的就可過。

這裡最要小心的是聖獸ラクチャランゴ會使用使人HP每回合會減少10%的『毒魔法ボイゾン』，所以最好有準備解毒的法寶（神經系）的寶物，否則會死得很慘，而大魔王的〔金縛バインド〕的魔法，也是要準備神經系的寶物，否則挨打3回合，相信很快又要重新玩了。



不要小看這個嬰兒。他有補血的功能。



仲魔加入法



第28話 仮想空間 「エレボス」

仮想空間 「エレボス」

入口處



参考路線

第6話結束

荻窪 MOVE

新宿 NET

第7話

下一關

入手寶物

- A ソーマ
- B チャクラロボット

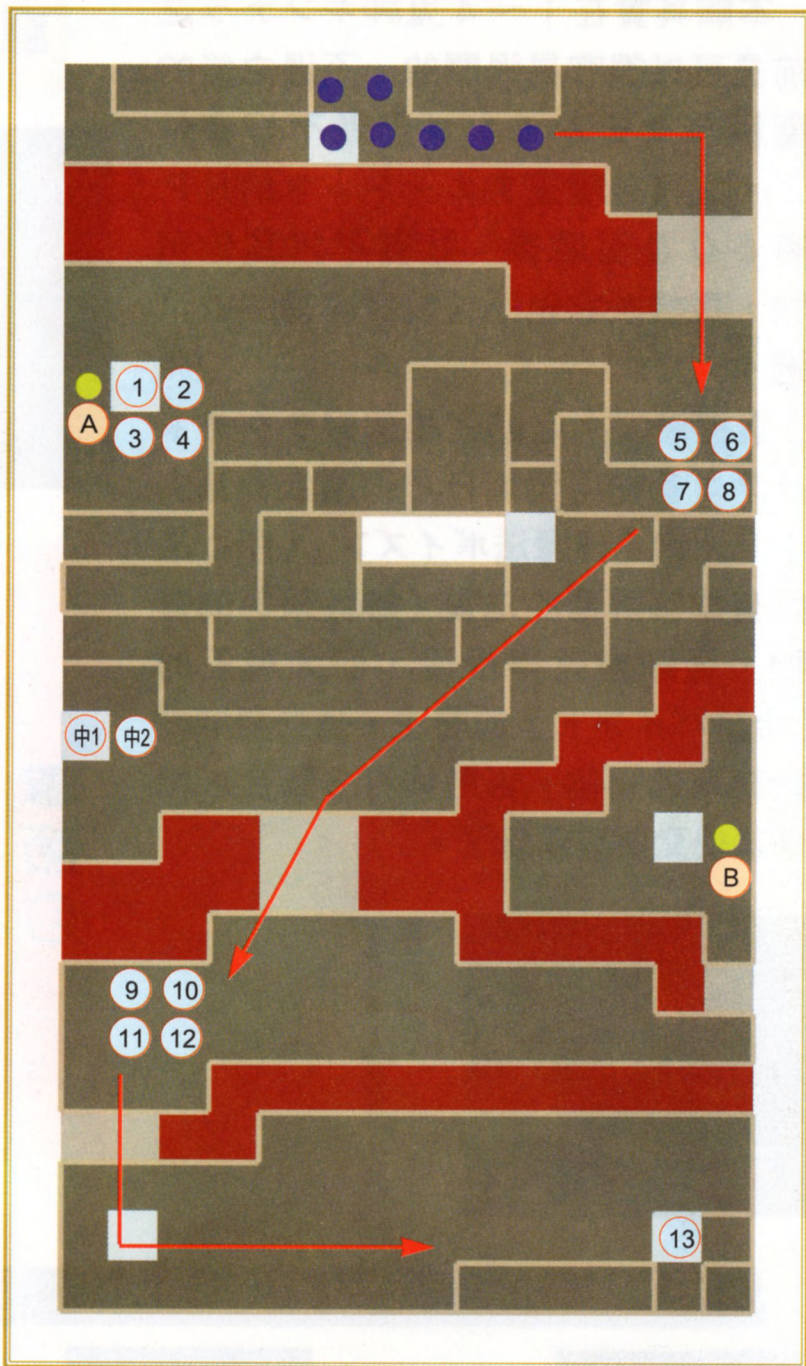
登場人物

中立

- 1 ニムロデ LV25
HP240
 - 2 さわき LV22
HP205
- (在第2回合後出現)

登場魔物

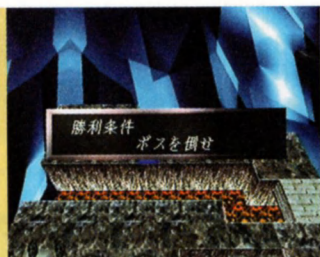
- 1~4 キンナラ LV22 HP205
- 5~8 キンナラ LV22 HP205
- 9~12 インフェルノ LV24 HP227
- 13 さとし LV25 HP250



攻略重點

勝利

條件



前段

本關的地形又大又崎嶇，不是很好走所以在選派伙伴時，可以先以移動力大的為優先選擇，另外還選記得前一關鬼神キンカラ會使用使人攻擊力減半のダウン魔法，所以要打倒它們最好是速戰速決。

不過在第2回合一開始就有援軍ニムロデ及さわきの出現，還可以協助幫助打倒敵人。

後段

若選擇移動快速的部隊那就比較容易到達聰那兒，雖還會經過9~12インフェルノ的阻擋，不過我方部隊較對手多出很多，所以可以很容易的就把它們打倒然後和「聰」一戰，不過在與聰最後一擊時可以保留主角あすか或是麗華來打他。



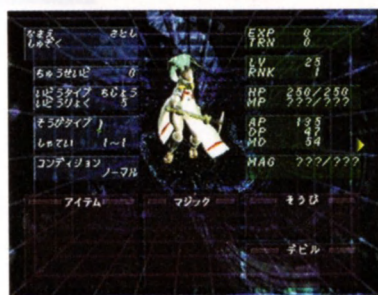
全視圖



中立



敵頭目



第29話 北富士演習場

入口處



參考路線

第28話結束

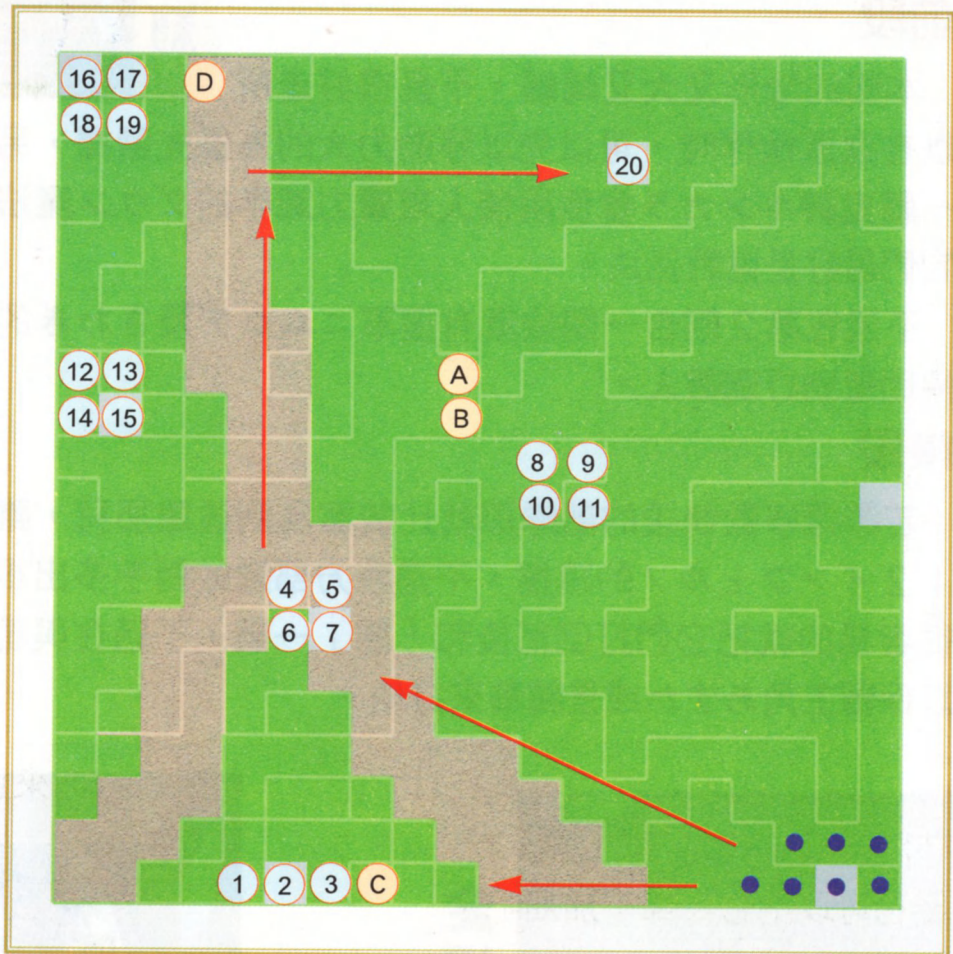
↓
横濱 MOVE

↓
八王子 MOVE

↓
北富山 FIGHT

↓
第29話

↓
下一關



全視圖

入手寶物

- A はねつきぼうし
- B VITインセンス
- C 50000G
- D ラピスラブリ

登場魔物

1~11	サイボーグ2	LV26	HP240	新登場
12~19	サキュバス	LV28	HP246	新登場
20	アナト	LV28	HP274	新登場

攻略重點

前段

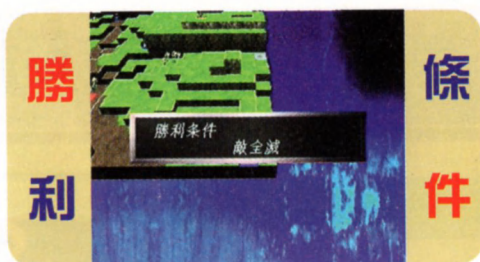
本關的敵人又多又強，非常的不好對付，建議可以派出具有補充HPのエスパーベビー

，其他就隨個人喜好來選擇了，不過也可以另外派出仲魔來使用，其實開始與敵部隊1~11サイボーグ2纏鬥是最困難的一段，尤其他們LV在26，HP更高達240，實在很難一刀就可以把它打死，所以先派出1~2個具有間接攻擊能力的伙伴出來，相信會蠻好用的，尤其是可以讓具有補充HPのエスパーベビー在本關大大的提昇等級。

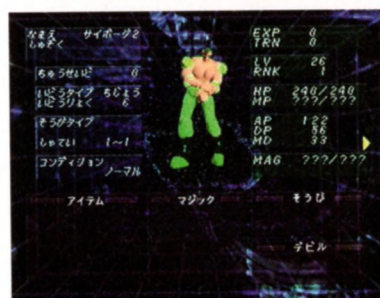
後段

將1~11のサイボーグ2全部消滅後則要面對的是12~19のサキュバス，它們具有遠距離的攻擊魔法，也是要小心一點才好。不過相信在這之前和サイボーグ2戰鬥的結果應該已經有許多伙伴的LV提昇不少，所以在對付起來就很容易多了。

不過它們具有相互支援補充HP的魔法，所以打起來還是要花費一些時間，而最後留下的首領アナト就更好了，隨便也可以把它K掉，加油吧！



新出現的魔物



敵頭目



第30話 東京解放戦 多摩川河川敷

入口處



参考路線

第29話結束

足柄 MOVE

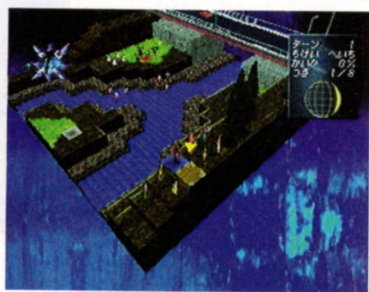
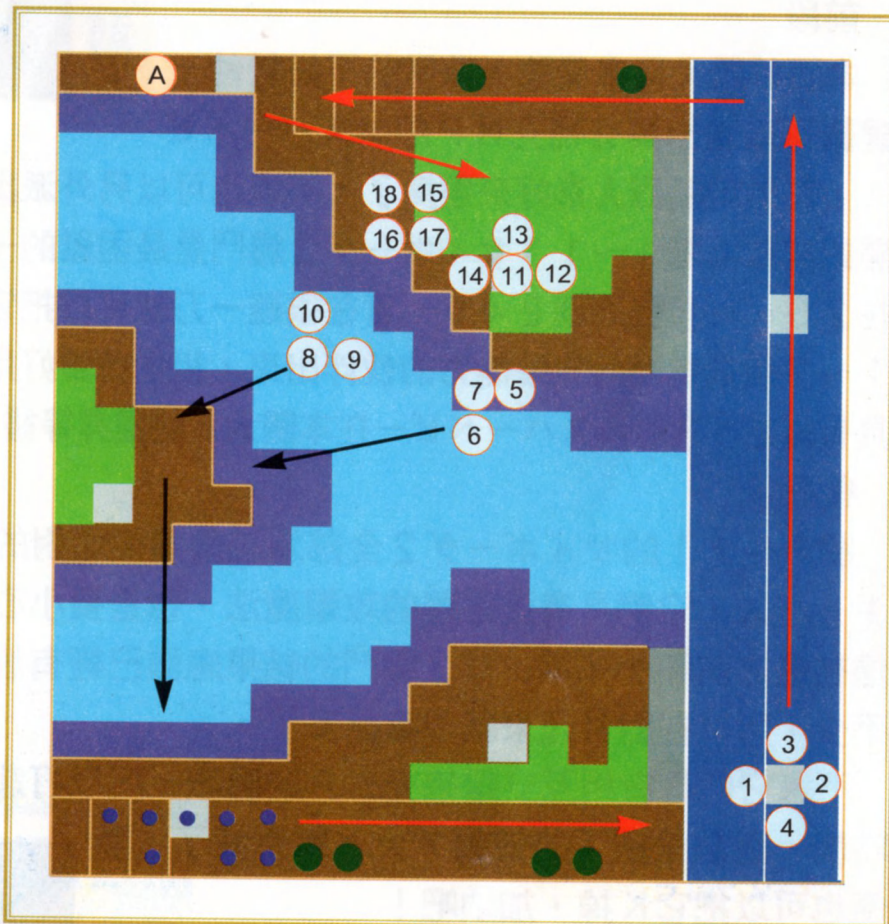
多摩川 FIGHT

第30話

吉祥寺

渋谷

第30-1話



全視圖

入手寶物

A チャクラロボット

登場魔物

1~4 テンオウクンスイ LV24 HP227 新登場

5~10 インフェルノ LV24 HP227

11 サキュバス LV28 HP246 新登場

12~14 ヨルムンガルド LV25 HP238 新登場

15~18 ワレイヤ LV24 HP200

第30-1話 東京解放戦 吉祥寺

入口處



参考路線

第29話結束

足柄 MOVE

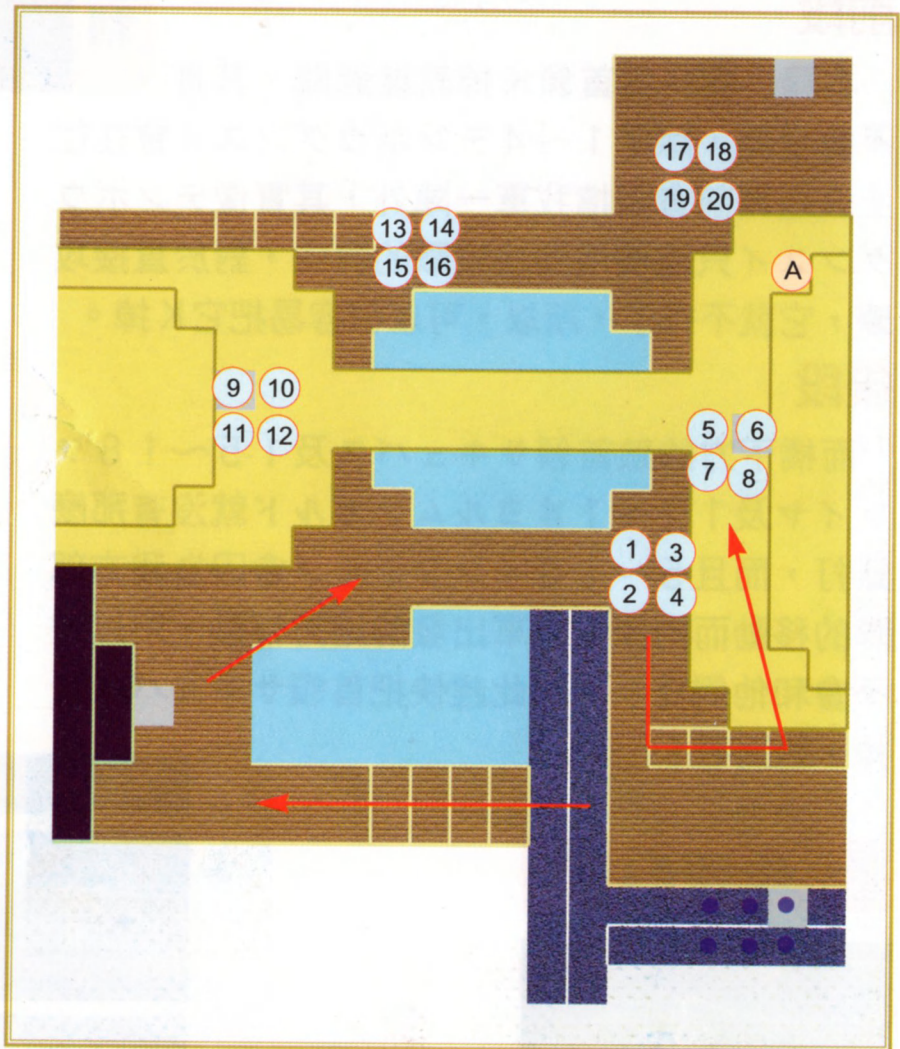
吉祥寺 FIGHT

多摩川

第30-1話

第30話

新宿



入手寶物

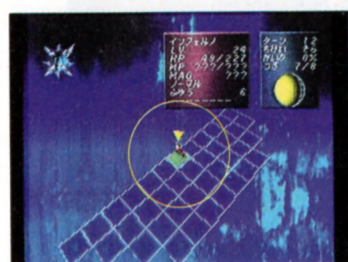
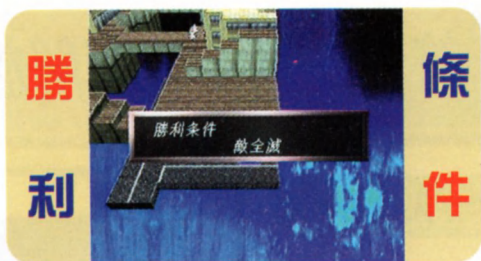
A MGC インセンス

登場魔物

- 1、2 フレイヤ LV24 HP200 新登場
- 3、4 インフェルノ LV24 HP227
- 5~8 テンハウグンスイ LV24 HP227 新登場
- 9~12 ヴァーチャァー LV25 HP218 新登場
- 13~16 フレイヤ LV24 HP200
- 17~20 インフェルノ LV24 HP227

攻略重點

本關的地形很特殊，需要一直的過橋，而且本關火炎系的魔獸很多，所以可以多利用火焰系的仲魔來參加部隊出陣，其實本關很簡單，不過要小心敵魔物インフェルノ會從大樓上下來攻擊我軍，其實這還容易打倒，最重要的是不要讓敵魔物跑到水上或是地圖的邊緣，因為它會跑到地圖外迷失方向，而本關可能永遠不能過了。



迷失方向的
インフェルノ



全視圖

仲魔加入法



新出現的魔物



第31話 東京解放戦 「渋谷」

入口處



参考路線

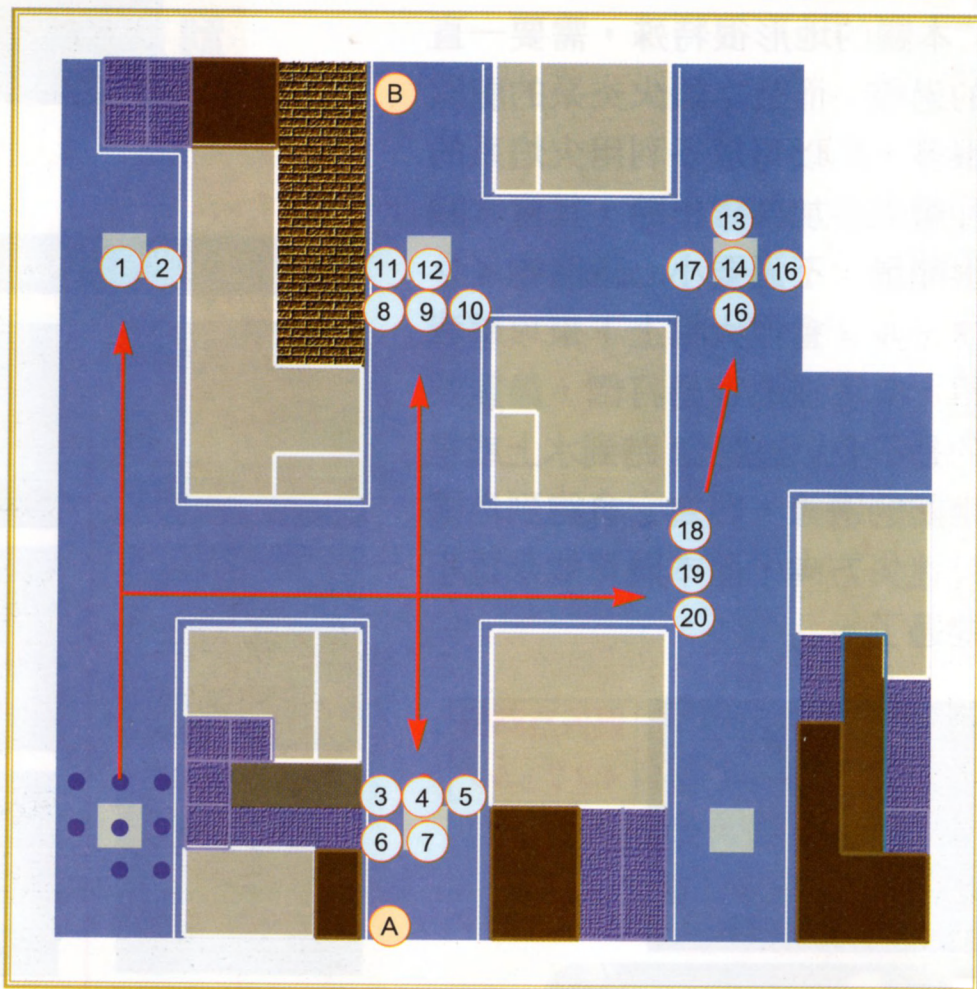
第30話結束

荻窪 MOVE

渋谷 FIGHT

第31話

第32話



入手寶物

A AGLインセンス B 60000G

登場魔物

- | | | | | |
|-------|---------|------|-------|-----|
| 1、2 | ティターニア | LV26 | HP227 | 新登場 |
| 3~5 | インフェルノ | LV24 | HP227 | |
| 6~7 | ヨルムンガルド | LV25 | HP238 | |
| 8~10 | インフェルノ | LV24 | HP238 | |
| 13~15 | ティターニア | LV26 | HP227 | |
| 18~20 | ヨルムンガルド | LV25 | HP238 | |

攻略重點

前段

可先集中大部份的火力先攻擊 3~5 インフェルノ及 6、7 ヨルムンガルド這些魔物，而 1、2 ティターニア的魔物，可先用主角和可以間接攻擊的伙伴，以 2 人為一組的進行攻擊就可以了。

中段

8~10 インフェルノ的敵軍可能會在我軍攻擊第 1 回合的魔獸之後圍過來，不過對手並不會很難對付，多多利用使用間接攻擊，再以直接攻擊的主角們去做最後一擊，如此還可以有機會收服魔獸，或是得到寶石，寶物等。

後段

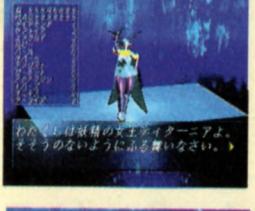
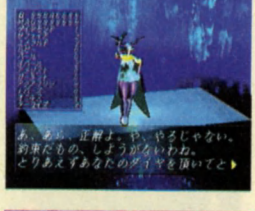
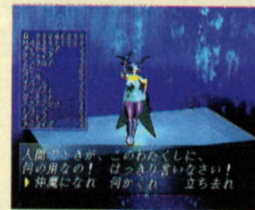
剩下 13~17 ティターニア的部份由於它們本來就不強，所以可輕鬆的解決，就可以進下一關了。

新出現的魔物

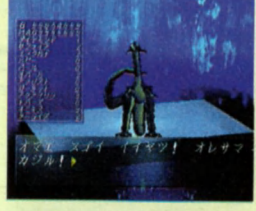
名前	タイプ	EXP	0
レベル	属性	TRN	0
HP	攻撃	LV	26
MP	防御	RNK	1
物理攻撃	魔法攻撃	HP	255/255
魔法攻撃	物理防御	MP	255/255
物理防御	魔法防御	AP	121
魔法防御	物理回復	GP	41
物理回復	魔法回復	MD	41
魔法回復	物理回復	MAG	277/277
物理回復	魔法回復		
物理回復	魔法回復		



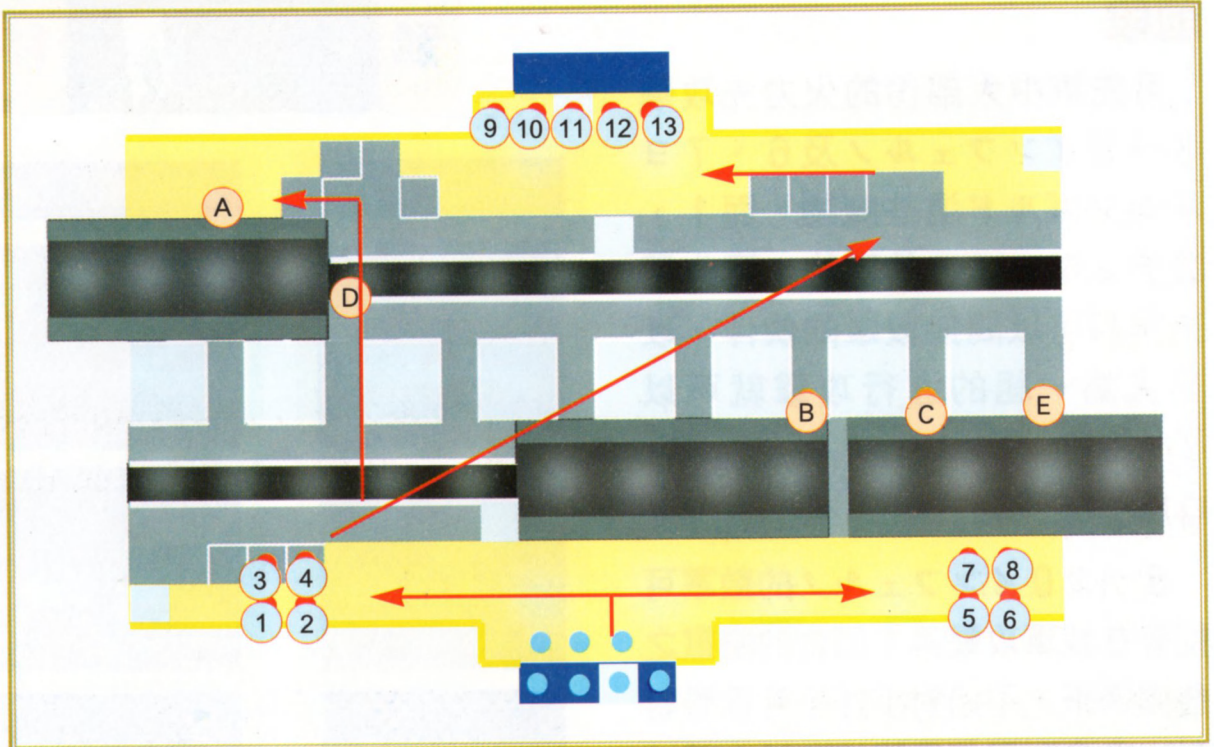
仲魔加入法



仲魔加入法



第31-1話 東京解放戦 「新宿」



参考路線

第30-1話結束

荻窪 MOVE

新宿 NET

第31-1話

第32話

入口處



入手寶物

- A 60000G
- B VITインセンス
- C しゅせんとので

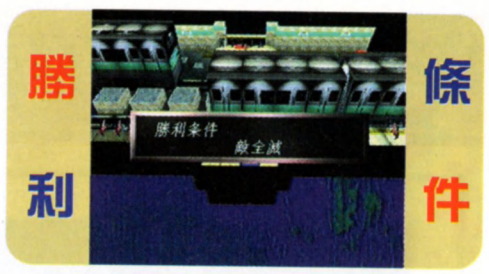
隠藏寶箱

- D 妖鳥の爪
- E アスペクトロープ

登場魔物

- 1、2 インフェルノ LV24 HP227
- 3、4 ヨルムンガルド LV25 HP238
- 5、6 インフェルノ LV24 HP227
- 7、8 ヨルムンガルド LV25 HP23
- 9、13 ヨルムンガルド LV25 HP238
- 10~12 ウルズ LV26 HP222 新登場

攻略重點



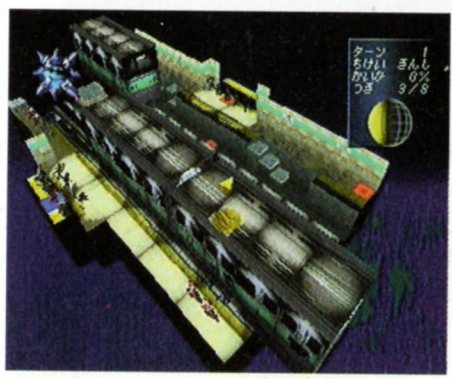
前段

本關過關重點，可先將部隊分成 2 個部份，移動較慢的部隊，可向地圖左方移動，而右方的敵軍可以用移動力及防禦率較高的伙伴大約 3 人即可，最好可以用火炎系的仲魔和主角去攻擊。

後段

對 9、13 ヨルムンカルド及 10~12 ウルズ可以用自軍的仲魔打頭陣，由於仲魔在有障礙的地方移動力比人類好，而敵軍會使用遠距離的攻擊，所以要小心應付才好。

另外本關有 2 處隱藏寶物，若有機會不妨去拿。



全視圖

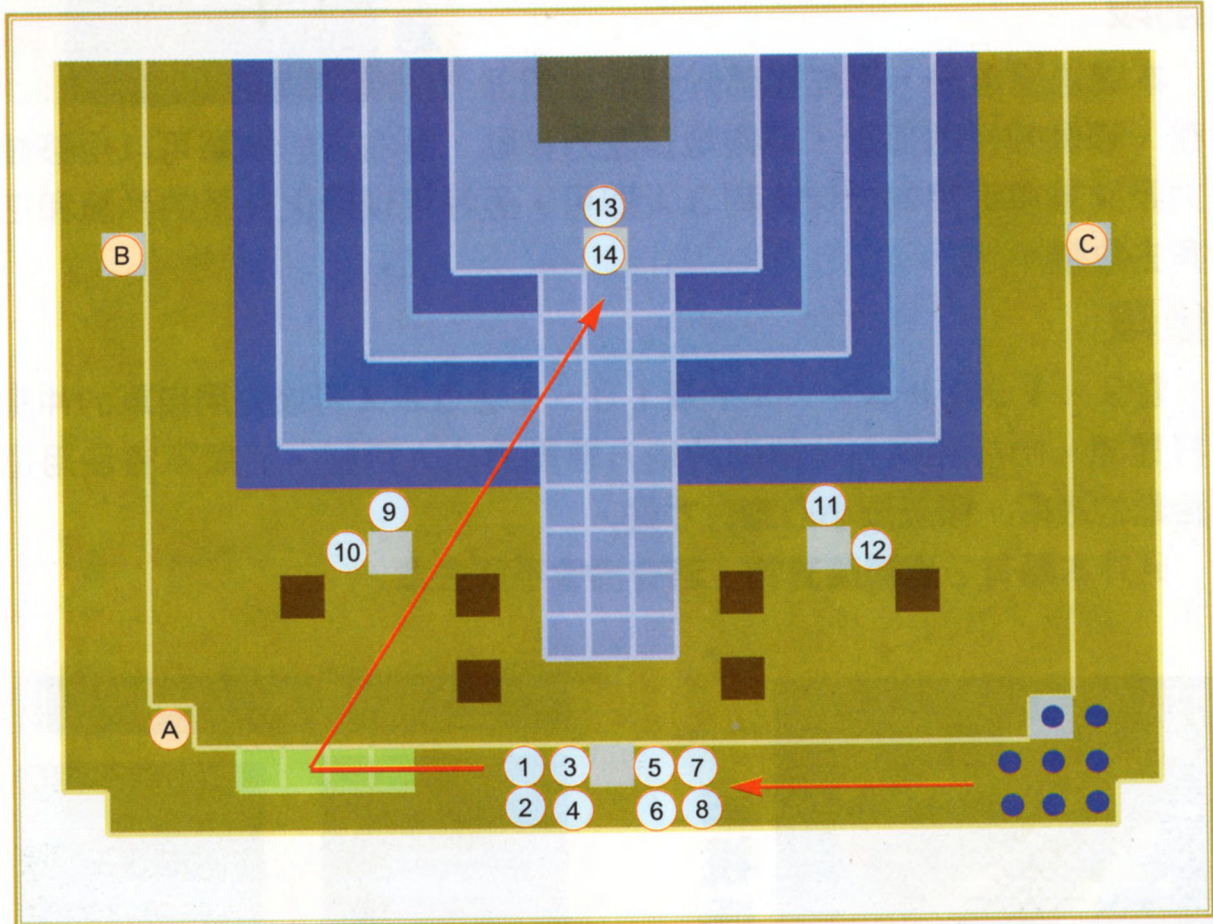
新出現的魔物

なまぐ しめぞく	ウルズ ヨルムンカルド	EXP TRN	0 0
ちゅらせいじ ふゆ5 はじろじよく 6	ソウジ 2~3	LV RNK	26 9
ソウジタイプ しよてい	マジック ディアラマ マハブワラ	HP MP	222/222 ???/???
コンディション ノーマル	アイテム	AP OP MD	124 50 38
		MAG	???/???
			ソウジ デビル

仲魔加入法

- 仲魔になれ 何かくれ 用はない
- それだけじゃあ、アタシのコスト、やしないの？
- じゃあ、26000Gくれる？
- あ、ワタシはいいけど、もう一度、26000G頂ける？
- ワタシの仲魔になった！

第32話 東京解放戦 「生贄の祭壇」



入口處



入手寶物

A STRインセンス

隱藏寶物

A ミットメール

B よごれたロボ

參考路線

第31話結束

銀座 FIGHT

第32話

下一關

登場魔物

1、2	フギ	LV27	HP258	
3~6	マーライオン	LV27	HP258	新登場
7、8	フギ	LV27	HP258	新登場
9~12	ヴァンバイア	LV31	HP290	新登場
13	さとし	LV32	HP315	新登場
14	ケルベロス	LV25	HP240	新登場

攻略重點

前段的1、2、7、8フギ及3、6マライオンの魔獸都很容易解決，另外位於下層2邊的據點上面都有寶物，分別是地圖左邊よごれたロブ，地圖右邊為リミットメール，如果你的伙伴當中有移動力非常強的人可以去拿。

而本關的下層的魔獸比較容易解決，不過上層的4隻ヴァンバイア會使用威力強大的冰焰攻擊，所以能過一次K掉2隻的話那是最好，否則多準備一些補充HP的法寶，會比較容易過關。

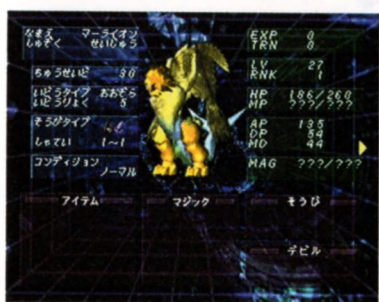


全視圖



有隱藏寶箱不要忘記派人去拿。

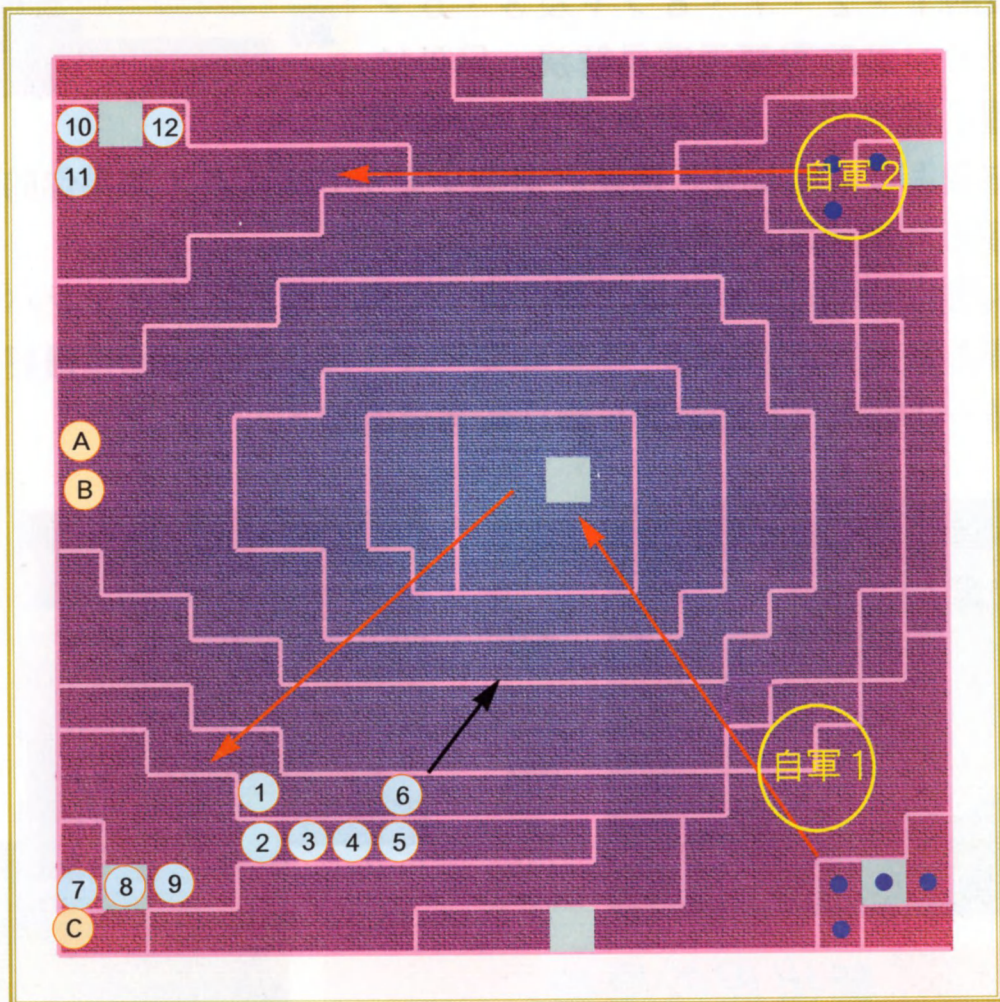
新出現的魔物



敵頭目



第33話 闇冥界



参考路線

第32話結束

銀座 ?

はい

魔界

いいえ

闇冥界

第33-1章

下一關

入口處



入手寶物

- A ソーマ
 - B MGC インセンス
- 隱藏寶物
- C スカーフェイス

登場魔物

- | | | | | |
|-------|--------|------|-------|-----|
| 1~3 | メズキ | LV29 | HP282 | 新登場 |
| 4~6 | サキュバス | LV28 | HP246 | |
| 7、8 | ヴァンバイア | LV34 | HP290 | |
| 9 | アバドン | LV34 | HP300 | 新登場 |
| 10~12 | ベルザンディ | LV30 | HP260 | 新登場 |

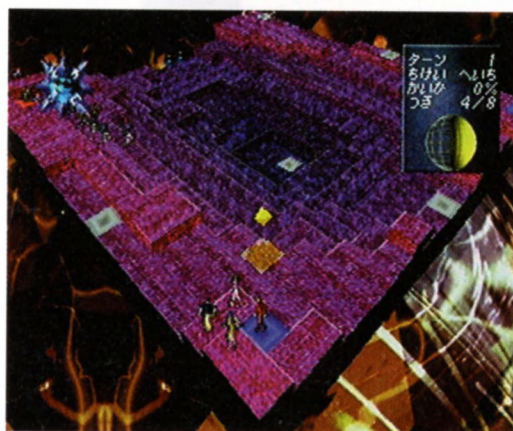
攻略重點

在進本關前可以先到魔界中的異端界去使用REMIX，來合成一些新的仲魔出來，而且這些仲魔通常都可以合成出等級到LV30以上的仲魔，若能合成出來，通常都可以UNIT部隊化，到時進入戰鬥畫面時就可以召喚出來使用，不過還是提醒一下的就是一定要在進關前到異端界去買防具或武器，及可以補充HP的寶物。

可先將自軍1向自軍2的方向移動，將敵軍的1~3メズキ及4~6サキュバス引出來，並且用自軍2先將敵軍10~12消滅，記住可多利用中間的據點可以補足先前被消滅的HP或因使用魔法而減少的MP，敵首領アバドンのLV及HP都很強，儘量能以優勢的兵力圍攻比較有勝算。



全視圖



有隱藏寶箱不要忘記派人去拿。



新出現的魔物



第33-1話 滅亡之時

入口 處



參考路線

第32話結束

銀座 ?

はい

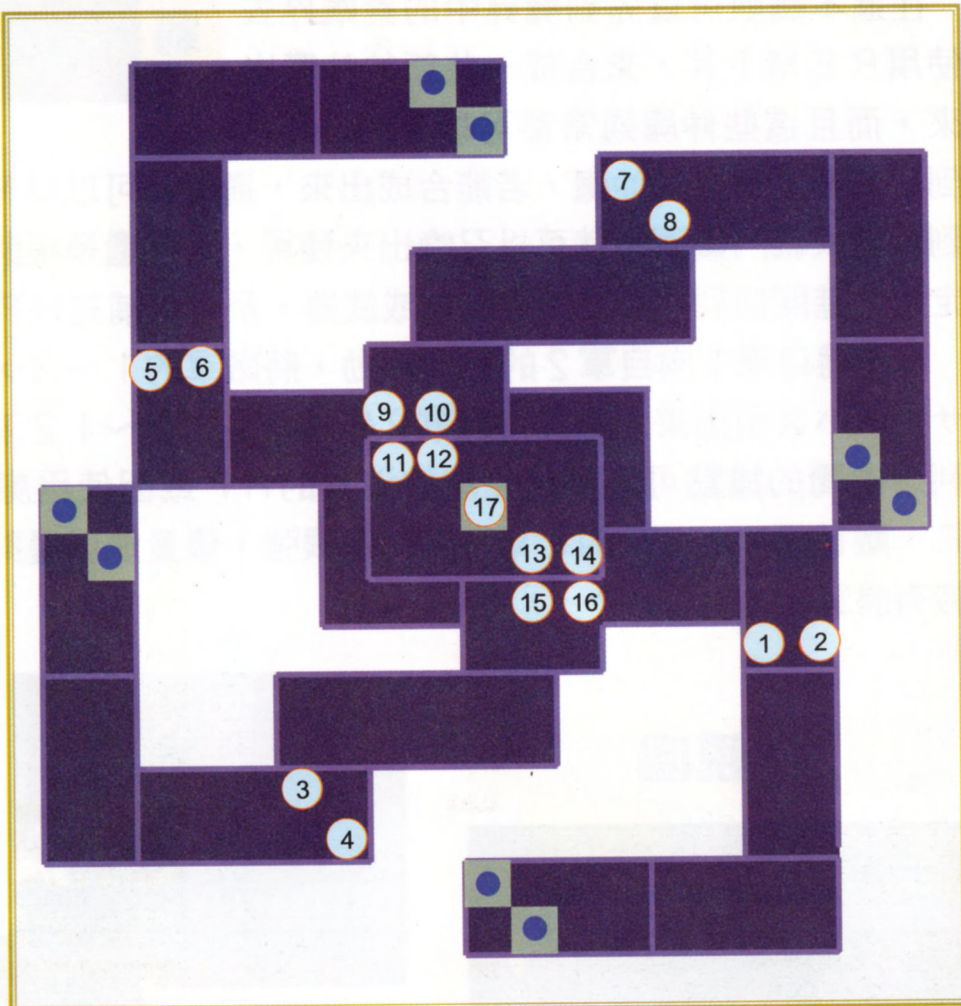
いいえ

魔界

第33-1章

第33章

END



登場魔物

- 1、2 メズキ LV29 HP282 新登場
- 3、4 マーライオン LV27 HP260
- 5、6 メズキ LV29 HP282
- 7、8 マーライオン LV27 HP260
- 9、10 サキュバス LV28 HP246 新登場
- 11、12 マーライオン LV27 HP260
- 13、14 サキュバス LV28 HP246
- 15、16 マーライオン LV27 HP260
- 17 魔王アンラ・マンエ LV40 HP430

攻略重點

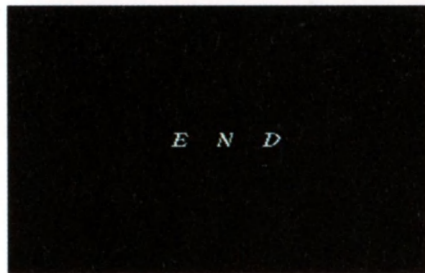
本關的伙伴是被分在 4 個角落，所以要慎選適當的伙伴出擊，最好是先到進關前的道具店買防具或武器，或是利用魔物融合出等級高的仲魔，或是創造出一些威力較大的武器或防具。之後再進關，會比較容易過關。

雖是過了本關，卻只能在畫面中看到主角傷心的看著聰離他遠去，似乎這路走來的一切努力到頭來白忙一場。

勝利



條件



主角傷心的看著聰離他而去……

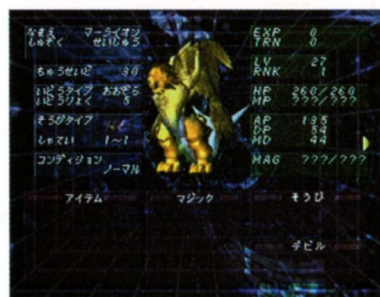


全視圖



敵頭目

新出現的魔物



第34話 憤怒界

入口處



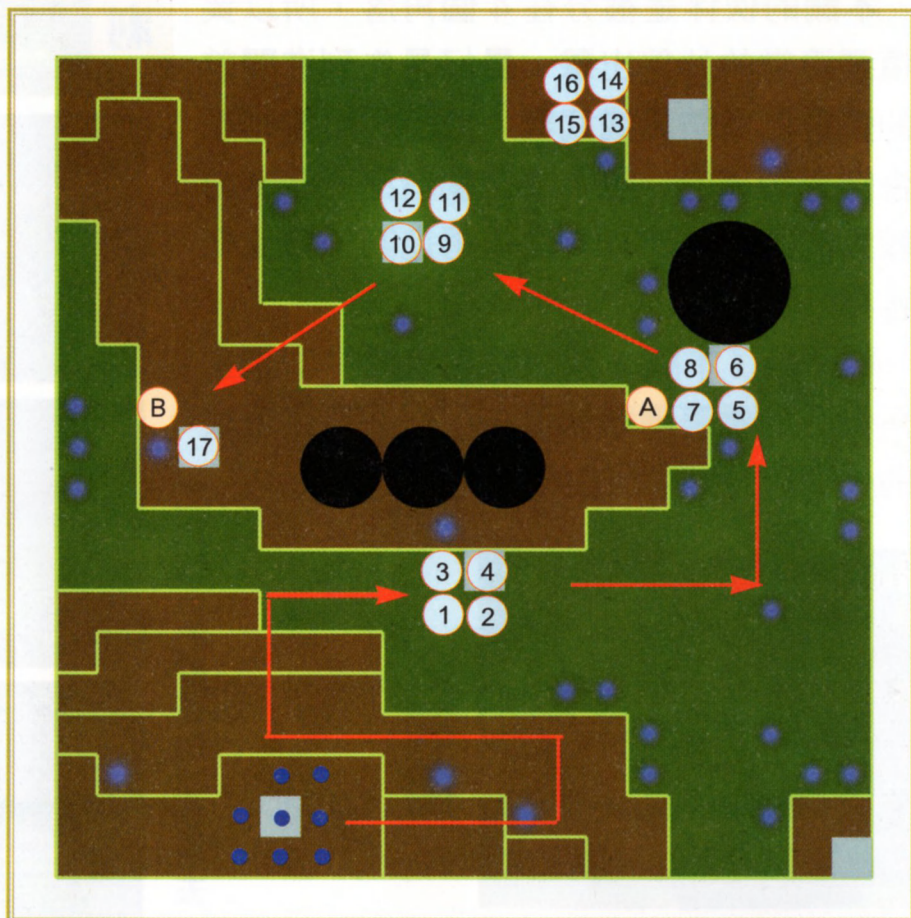
參考路線

第33話結束

憤怒界 FIGHT

第34話

下一關



入手寶物

- A STRインセンス
- B チャクラチップ

全視圖



登場魔物

1~6	フギ	LV27	HP258
7、8	メズキ	LV29	HP282
9~12	フギ	LV27	HP258
13~16	サキュバス	LV28	HP246
17	カツウス	LV34	HP350

攻略重點

前段

面對 1~4 フギ的魔獸可以先用遠距攻擊部隊，消滅一些它們的HP，再逐一K掉，對於 5、6 フギ及 7、8 メスギ可以先將所有的自軍伙伴先集中一下再發動攻擊，否則一隻落單可能就會被圍攻，那又要重來了。

後段

對付 9~12 フギ的部隊時，可以先利用原先 5~8 魔物所在的據點一一的將 9~12 フギ消滅，而 13~16 サキュバスの魔物本身會想互補血，所以集中火力一次打一隻最好把它一次幹掉，免得又讓它們相互之後再來打你。

此處要注意 9~12 フギ的魔物會使用冰焰攻擊，所以不要派太多屬於火系的仲魔出來，以免一次被打得很慘。

新出現的魔物

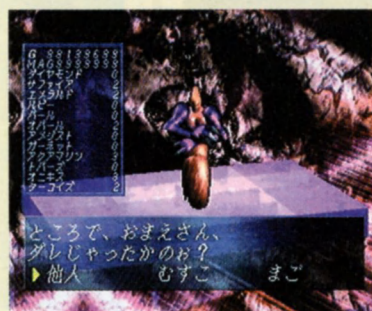


勝利



條件

仲魔加入法



第35話 冥殺界

入口處



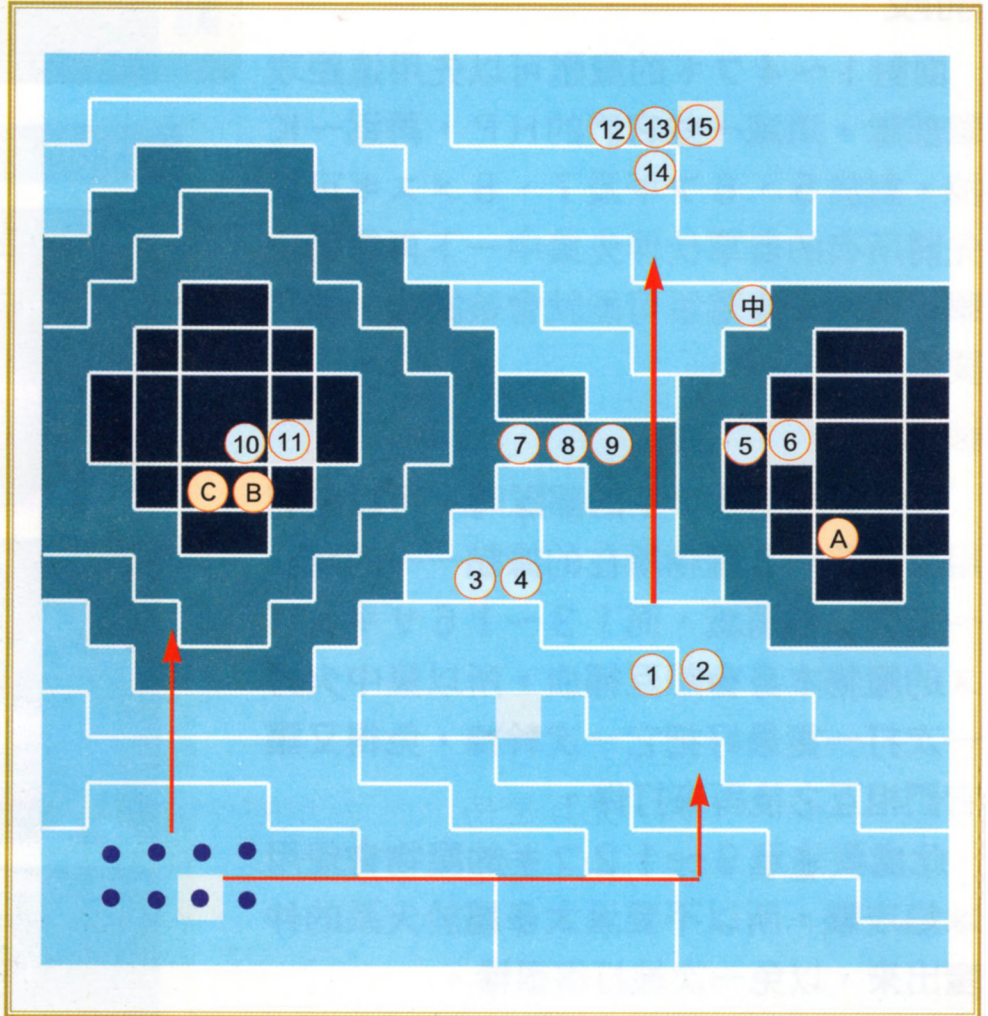
參考路線

第34話結束

冥殺界 FIGHT

第35話

下一關



入手寶物

A LUKインセンス B ソーマ C チャクラボット

登場魔物

1~4	メズキ	LV29	HP282	
5~6	ベルザンディ	LV30	HP260	
7~9	ドミニオン	LV31	HP281	新登場
10~11	ベルザンディ	LV30	HP260	
12~14	ヴァンバイア	LV31	HP290	
15	アエーツァマ	LV30	HP500	

攻略重點

前段

對戰過程中5、6、10、11ベルザンディ此類的魔物都會相互補血，所以，可以先去打它們，而它們的防禦力不高通常很快便能解決。

中段

1~4メズキ及7~9ドミニオンの攻擊很強，所以要小心的佈陣，才不會吃虧。

後段

對於魔王那就要更小心了，除了魔王外，還有可怕的3隻護衛ヴァンバイア，尤其是長距離的攻擊實在很可怕，很重要的一個步驟，就是要事先準備夠堅強的防具，否則那就很難過關了。



仲魔加入法

此為範例，作為參考

全視圖



新出現的魔物

6*5モヒロ	30	EXP	0
1*30タイプ	6	LV	21
6*211	2~3	HP	331/331
コンディロフ	ノーブ	AP	170
		DP	53
		MD	53
		HAG	???/???
アイテム			マシク
			バクダラ
			チビル

敵頭目

6*5モヒロ	0	EXP	0
1*30タイプ	6	LV	20
6*211	1~1	HP	333/333
コンディロフ	ノーブ	AP	165
		DP	63
		MD	63
		HAG	???/???
アイテム			マシク
			バクダラ
			チビル

第36話 屍魔空

入口處



參考路線

第35話結束



魔神殿 ?



はい

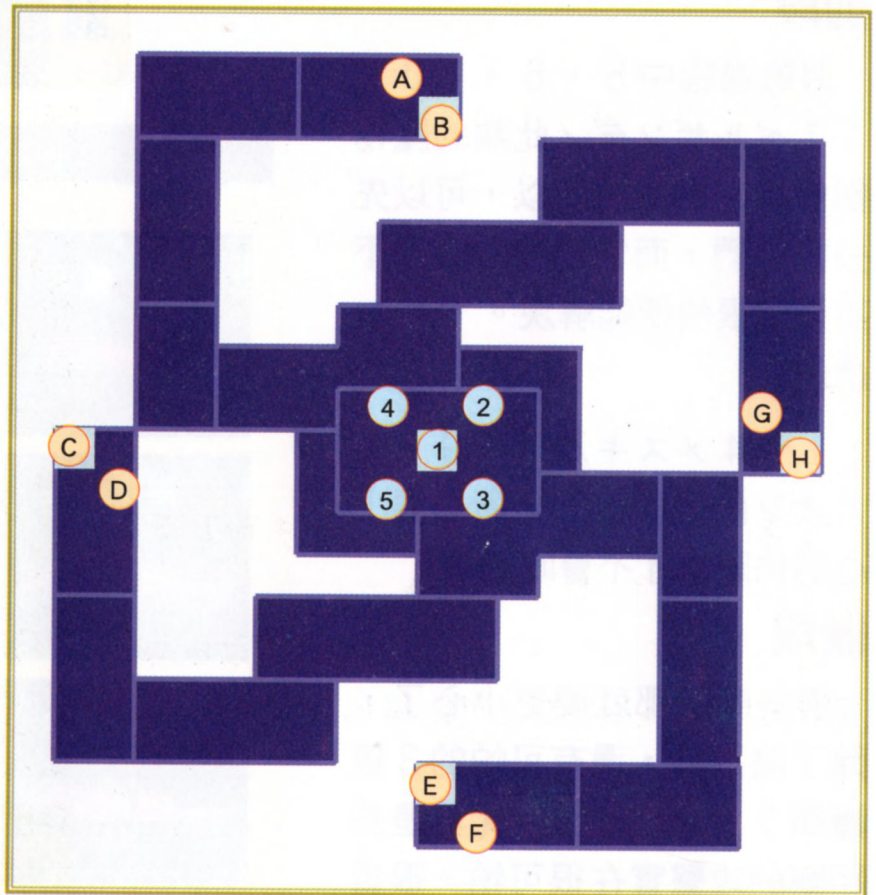


いいえ

第36話

第36-1章

成為大魔王，世界毀滅



全視圖



魔軍

- 1 アンラ・マンユ LV50 HP500
- 2 ザリチェ LV34 HP337
- 3 ケルベロス LV25 HP240
- 4 ドウルシ LV32 HP315
- 5 サルワ LV33 HP326

敵軍

- A れいか LV28 HP260
- B チャーリー LV29 HP250
- C マリア LV27 HP260
- D かんたろう LV28 HP244
- E けいた LV28 HP244
- F さくうこ LV27 HP260
- G さわき LV29 HP250
- H シスオベ LV27 HP260

攻略重點

要過本關，可以先從對LV較弱的對手，例如：可先找マリア及かたろう這一組及けいた及さくうこ這一組下手，而魔王可獨自去K另外2組中的一組。

不過的整體而言本關可以說是所有的關卡中最簡單的一關，反正只有魔王陣亡，否則就算其他的魔軍都死光了，也沒關係，魔王依舊可以消滅所有的敵人然後過關。

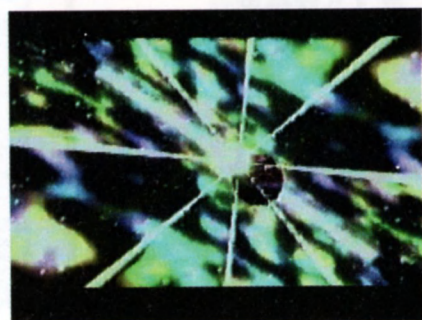
在本關魔王本身有許多的魔法可以利用，所以不要浪費這些武器。

若是過了本關，你就會看到地球及的整個宇宙的毀滅的畫面。然後遊戲就END了。

勝利



條件



地球及宇宙全部OVER的壯麗畫面..... 然後遊戲結束！

我方部隊

名前 しゅんく	アンタ マンマ	EXP TRN	0 0
レベル	0	LV RANK	50 1
HP	500/500	HP	250/250
MP	0	MP	0
ステータス	60/15 6	AP	267
魔法	0	DP	158
状態	1-1	MD	107
コンディション	ノーマル	MAG	500/500
アイテム	マジック マフリン マフリン マフリン マフリン マフリン	まじゅ	デビル

名前 しゅんく	マリヤ	EXP TRN	0 0
レベル	0	LV RANK	39 1
HP	337/337	HP	196/196
MP	0	MP	0
ステータス	60/15 6	AP	214
魔法	0	DP	81
状態	1-1	MD	65
コンディション	ノーマル	MAG	250/250
アイテム	マジック	まじゅ	デビル

名前 しゅんく	クルバロス	EXP TRN	0 0
レベル	0	LV RANK	25 1
HP	240/240	HP	0/0
MP	0	MP	0
ステータス	60/15 6	AP	141
魔法	0	DP	30
状態	1-1	MD	0
コンディション	ノーマル	MAG	200/200
アイテム	マジック	まじゅ	デビル

名前 しゅんく	カトウ	EXP TRN	0 0
レベル	0	LV RANK	32 2
HP	315/315	HP	170/170
MP	0	MP	0
ステータス	60/15 6	AP	178
魔法	0	DP	76
状態	2-3	MD	59
コンディション	ノーマル	MAG	250/250
アイテム	マジック マフリン	まじゅ	デビル

名前 しゅんく	サルウ	EXP TRN	0 0
レベル	0	LV RANK	33 2
HP	326/326	HP	178/178
MP	0	MP	0
ステータス	60/15 6	AP	185
魔法	0	DP	39
状態	1-1	MD	61
コンディション	ノーマル	MAG	250/250
アイテム	マジック	まじゅ	デビル

第36-1話 屍魔空

入口處



參考路線

第35話結束

魔神殿 ?

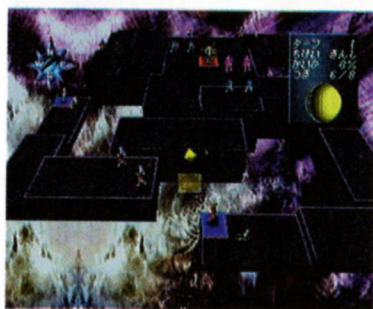
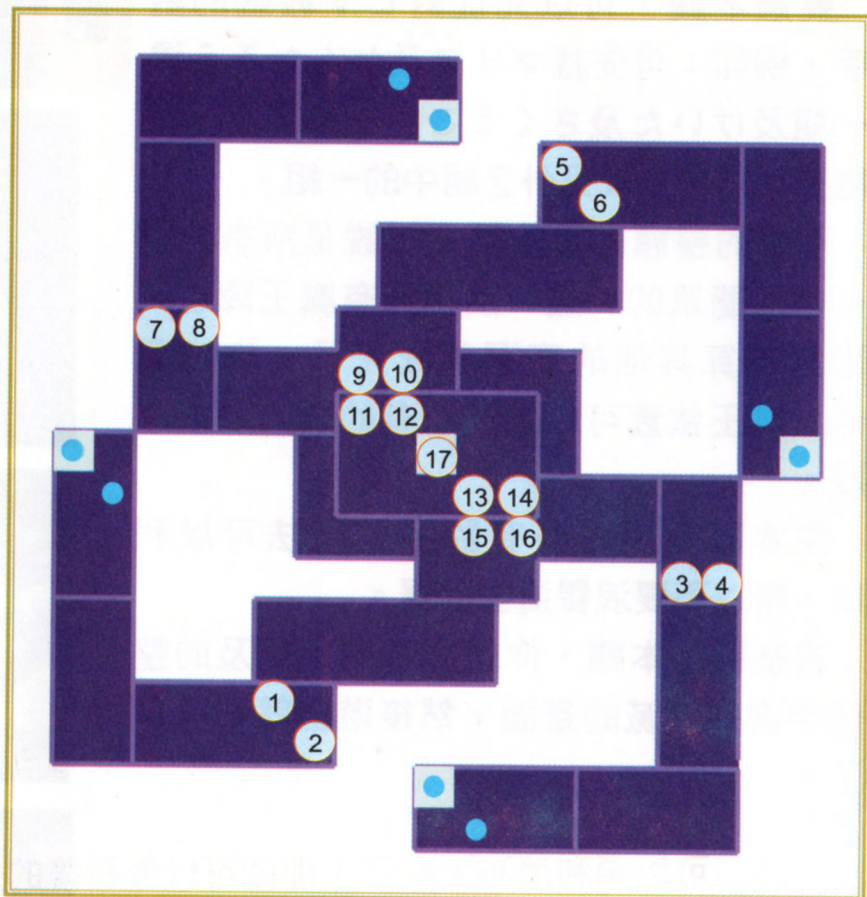
はい

いいえ

第36話

第36-1章

救回聽

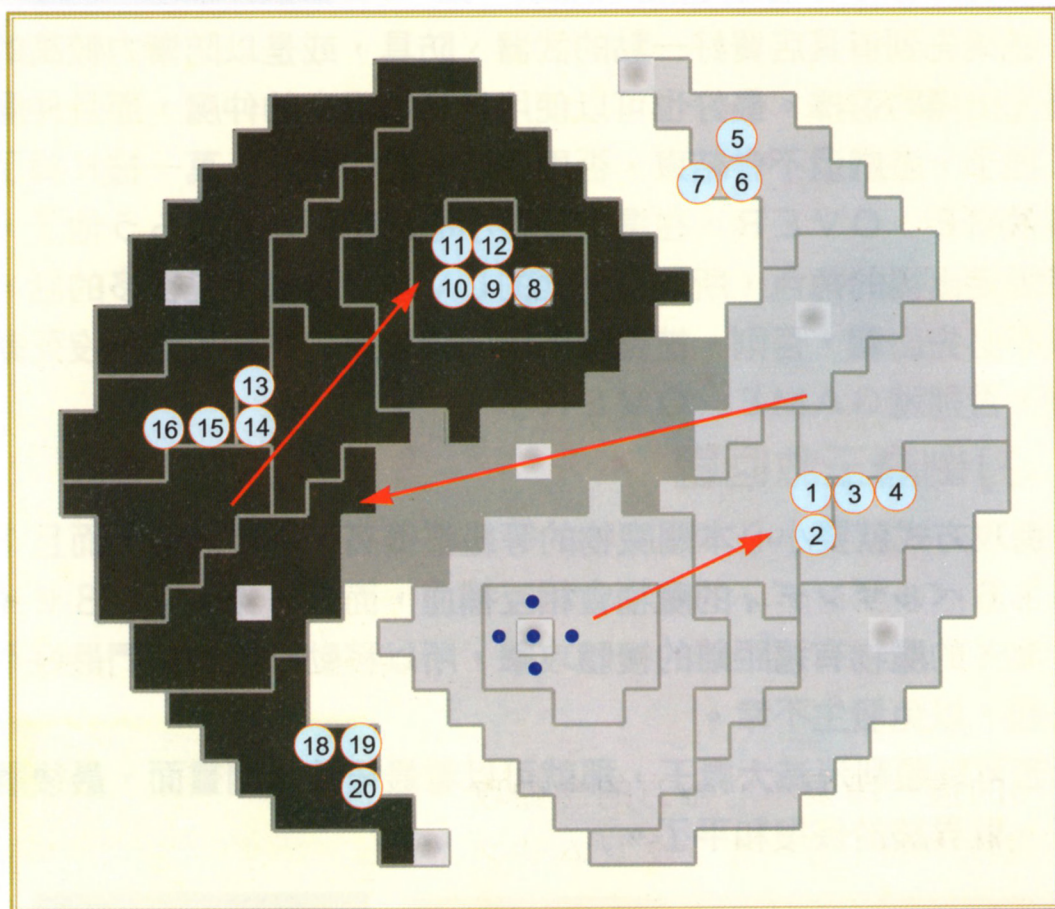


全景圖

1、2、5、6	ベルザンディ	LV30	HP260
3、4、7、8	セイテンダイセイ	LV31	HP304 新登場
9、10	レギオン	LV33	HP326
11、12	オルトロス	LV32	HP315
13、14	レギオン	LV33	HP326 新登場
15、16	オルトロス	LV32	HP315 新登場
17	アンラ・マンコ	LV50	HP600 新登場

サタデーの演習（状況一）

這裏的演習會因你何時進入或是因當時的等級而改變地形，所以下面各關地圖出現的順序可能會有變化。



登場魔物

- | | | | |
|-------|-------|-----|------|
| 1、2、5 | レオナルド | LV8 | HP45 |
| 3、6、7 | バジリスク | LV9 | HP62 |
| 4 | グレムリン | LV9 | HP55 |
| 8、12 | レオナルド | LV8 | HP45 |
| 9~11 | グレムリン | LV9 | HP55 |
| 13、14 | レオナルド | LV8 | HP45 |
| 16 | バジリスク | LV9 | HP62 |
| 17 | グレムリン | LV9 | HP55 |
| 18、19 | バジリスク | LV9 | HP62 |
| 20 | レオナルド | LV8 | HP55 |

攻略重點

前段

本關的地圖是一個漂亮的太極圖，不過本關的地形很崎嶇，所以最好用小組攻擊，每1組都可以有間接攻擊的伙伴，以包圍戰的方式來解決魔物，當要給敵魔物最後一擊時，可以用主角們來做，如此還可以有機會收服魔物成為仲魔。

中段

在過峽谷中的時候，要小心敵軍13~17レオナルド及18~20バジリスク的挾擊，由於這些魔物都會遠距的攻擊，而且殺傷力都很大，所以要特別小心。

後段

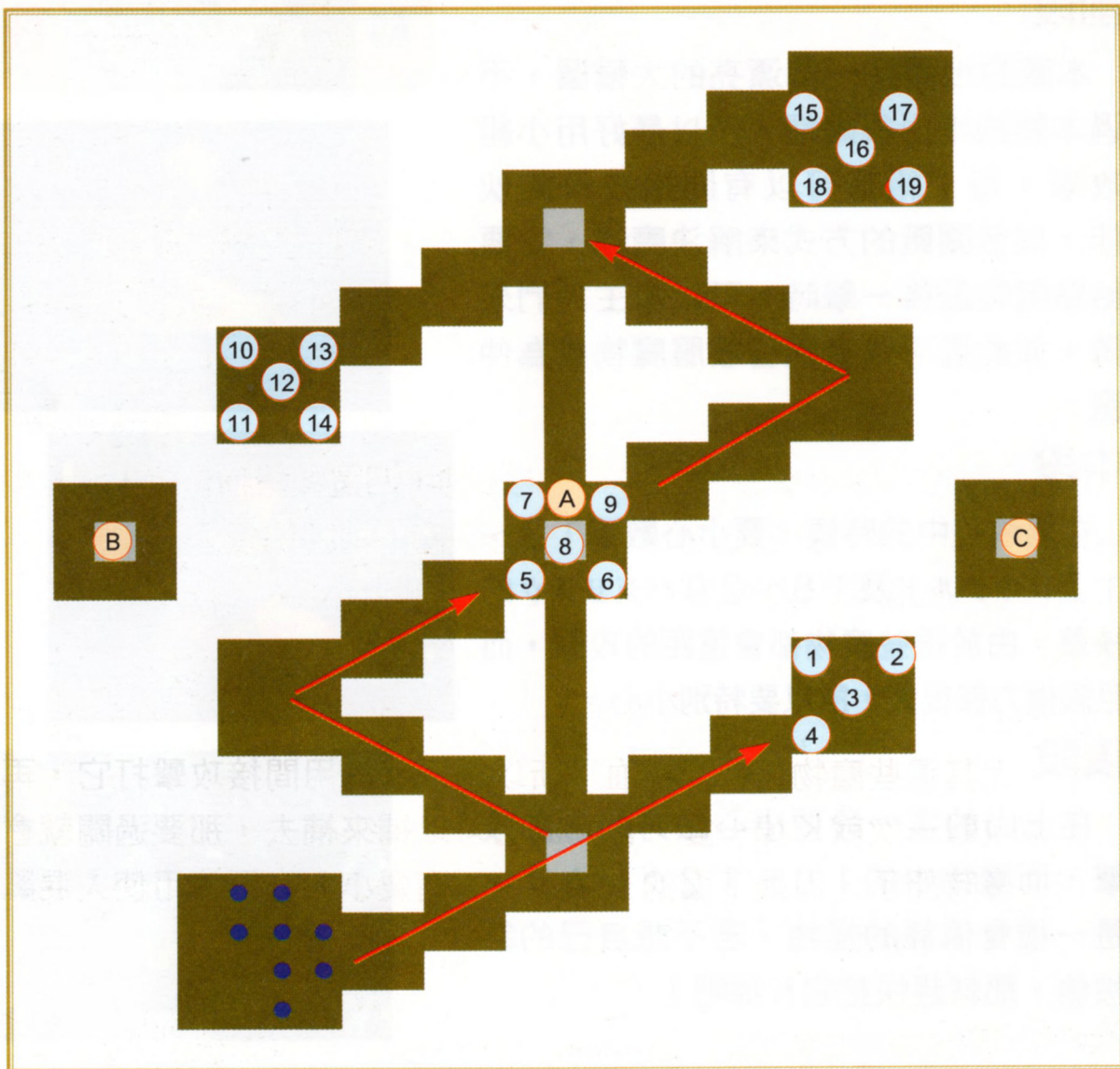
在上山的這一段要小心敵方的念動攻擊，而魔物中的10~12グレムリン是一種會偷錢的怪物，若不想自己的錢被偷，那就趕快把它K掉吧！



敵部隊



サタデーの演習 (状況二)



登場魔物

入手寶物

A 寶箱→ソリッドスーツ

隱藏寶物

B 寶箱→カプセル5

C 寶箱→カプセル4

1~4 アウドムテ L10 H73

6~10 ゴルトツブ L12 H95

11~15 アークエンジェル L11 H80

16~20 ゴルトツブ L12 H95

攻略重點

本關有隱藏寶物カプセル4、5，有這兩種寶物，可能可以創造出謎樣的仲魔哦！



前段

本關是練功關，過關方式可分2部進行，可將移動範圍大的伙伴派至1～4アウドムテ那裏，此時最好可以用主角，有機會的話可以收為仲魔。

中段

則開始向6～10グルトップ的方向移動，而這種魔物會使人混亂的魔法（バニック）要小心才好，所以有準備「精神回復」的寶物，就可以很快的回復戰鬥力，而不必等3回合了。

後段，

往地圖的最後一部份移動這裡要小心11～15アークエンジェルの攻擊，尤其這些魔物會相互補血，所以最好能先用間接攻擊打它，再用直接攻擊一次就K掉一隻，否則讓它可以補來補去，那要過關就會要花很多時間了，而最下面的グルトップ則要小心它們使用使人混亂「バニック」的魔法。

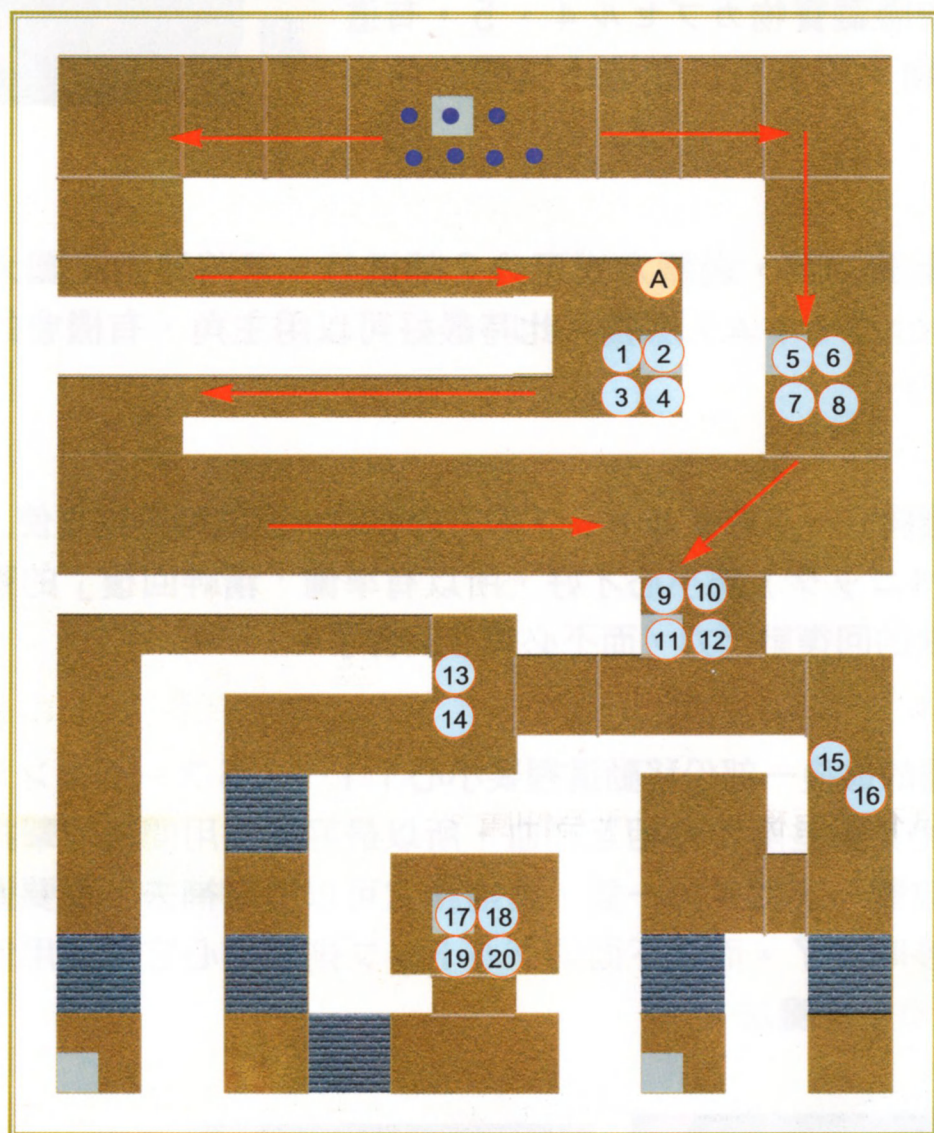


↑ 這個是サタデー他所創造出來的戰場，是為了給飛鳥提升等級。



本關若要拿隱藏寶物最好派出仲魔，否則以人類系而言，對於這些寶物可能就無能為力了。

サンデーの演習（状況三）



登場魔物

- 1～4 プラシキ LV19 HP169 新登場
5～8 セマトノオロチ LV20 HP183 新登場
9～12 スクルド LV18 HP141 新登場
13、14 スクルド LV18 HP141 新登場
15、16 ファーガス LV17 HP149
17～20 ファーガス LV17 HP149

攻略重點

前段

本關是一個新的練功關，雖然是在用來練功，不過此關的魔物的等級都很高，尤其是ヤマタノオロチ的等級及攻擊都很強，必須要小心應付，故在這裏建議可將全部的兵力移往5~8龍王ヤマタノオロチ比較保險。另外9~12スクルド的魔獸，則會補充HP及遠距離的魔法攻擊，也是一種很麻煩的魔獸。

後段

若順利將1~8的魔物解決掉後，便可以把部隊全部移到9~12スクルド原先所佔的位置，如此可一併將1~4プルシキ及13~16的魔物K掉。

而本關的魔物都有機會可以成為仲魔，所以可用主角們來做收尾的動作，試試有沒有機會收服成為仲魔。

全視圖

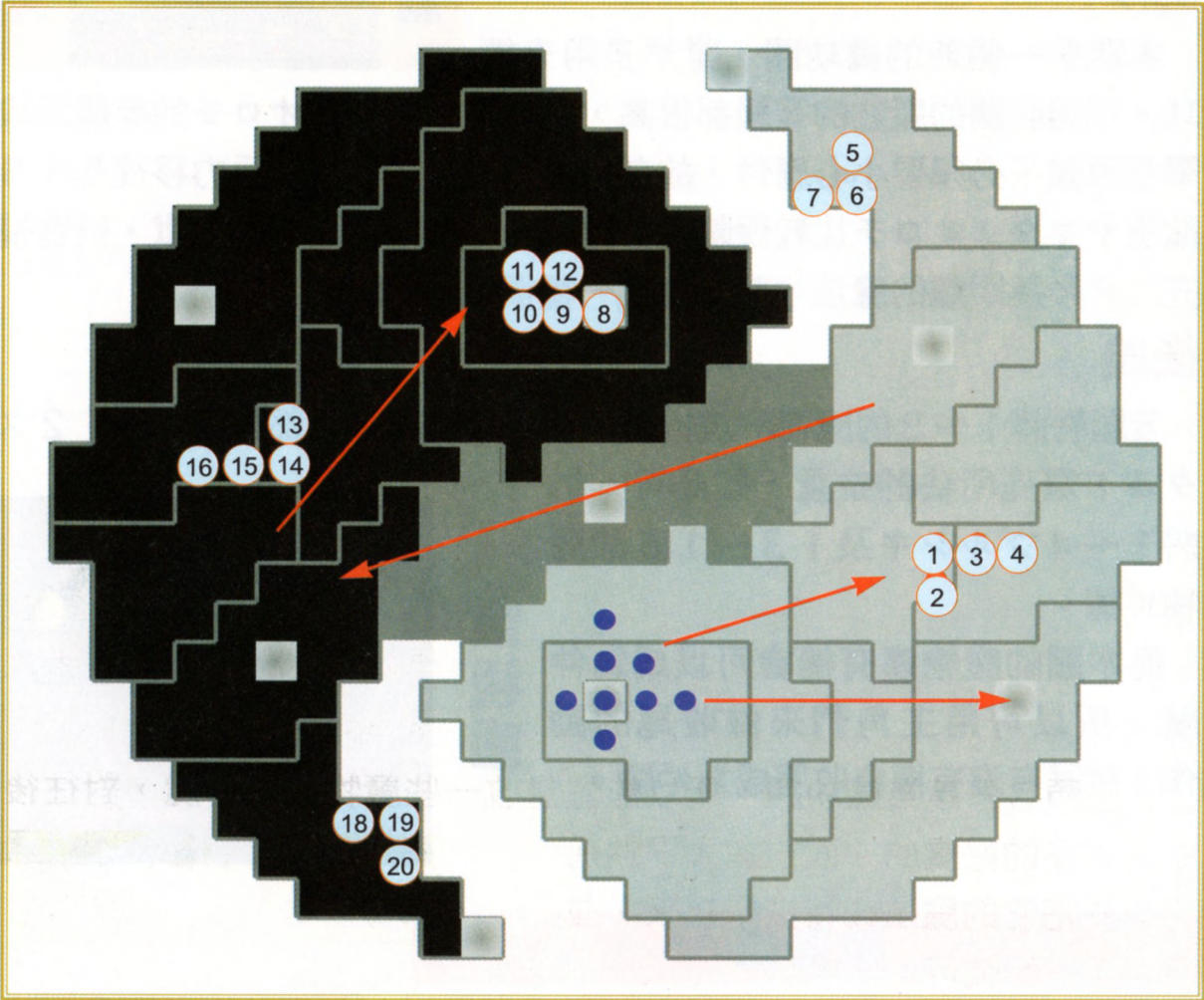


敵部隊



利用仲魔リム來補充我軍伙伴的HP值。

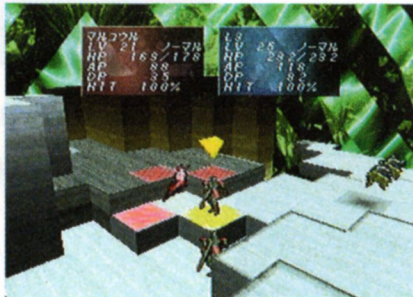
マンデーの演習 (状況四)



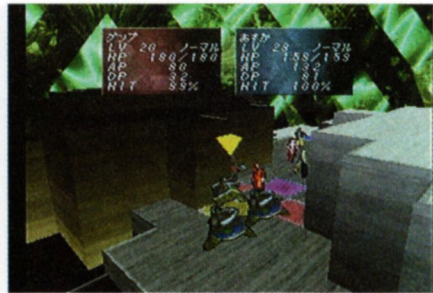
登場魔物

1、2、6、9、10、18 ギンブ聖獣 LV20 HP180
 3、4、5、8、11、15、16、17 墮天使 マルコウル LV21 HP178
 7、12、13、14、19 ヤマトノオロチ龍王 LV20 HP180

利用仲魔與敵方
 做戰。



景
 在峽谷中做戰情



攻略重點

勝利

條件



前段

在本關的過方法可以將仲魔インフェルノ派出來，利用它和マルコウル墮天使算是使用同樣的炎系魔法之下，可以往4、5墮天使マルコウル的方向移動，而其他的如聖獸グンブ及龍王ヤマタノオロチ都不會很難K掉。

中段

在通過峽時要小心敵方的16~19的墮天使マルコウル，龍王ヤマタノオロチ及聖獸グンブ會圍過來，而地圖下方的魔獸也會圍過來，所以要趕快移動去搶峽谷中央據點，不過在據點上可能會被山上的龍王ヤマタノオロチ用「念動魔法」攻擊。

後段

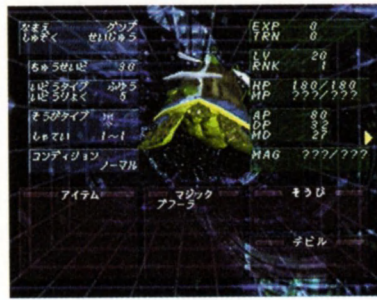
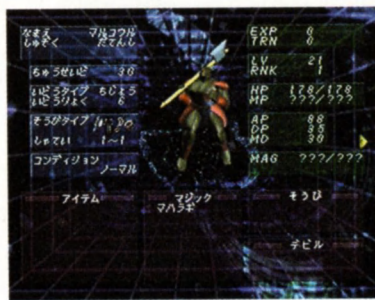
往上移動時最好在全體部隊都未到齊前，先不要輕舉動。等我方部隊都聚齊了再一擁而上，把剩下的那幾隻給它幹掉。

本關顧名思義為練功關，所以能儘量收一些魔物成為仲魔，對往後是有很多的好處的。而在進入下關前可以先把它的魔法或特技學起來，並且在下一關就可以使用了。

全視圖



新出現的魔物



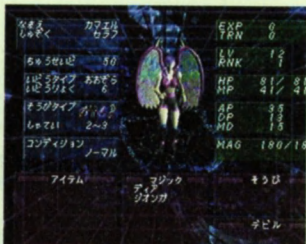
魔物大觀園

魔神轉生全部的魔物包含了基本的109隻外，還加上異變9種再加上新魔物10種，再加上寶石店可換得精靈族的4種和吉祥寺所收藏的1種共133隻可以成為我方的仲魔。

セラフ

カマエル

55



ウリエル

55



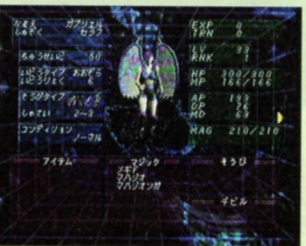
ラファエル

57



ガブリエル

58



ミカエル

59



天使

エンジェル

5A



アークエンジェル

5B



パワー

5C



ヴァーチチャー

5D



ドミニオン

5D

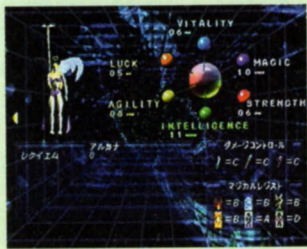


ソロネ

5D

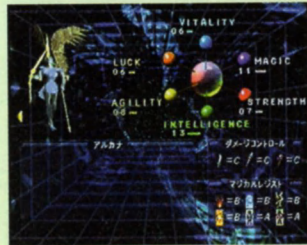


てんし



アンカロク

60



レオナルド

61



アルケオク

62



マルコウ

63



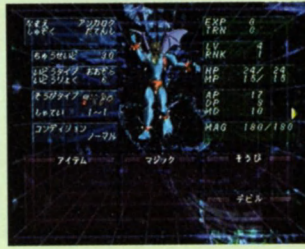
フラロウス

64



墮天使

だてんし



霊鳥

ねいちょう

聖獣

ハーピー

65



オキユベテ

66



アエロ

67



グリフォン

68



ガルダ

69



ヒルデスヴェイニ

6A



アウドムラ

6B



グルトツプ

6C



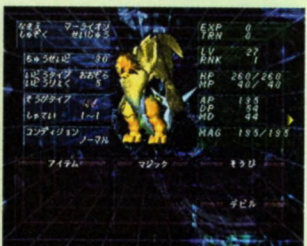
ゲンブ

6D



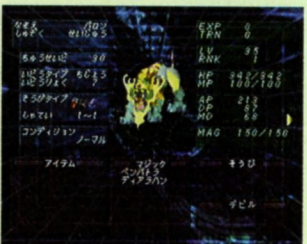
マールライオン

6E



バロン

6F



せいしゅう

VITALITY 07
LUCK 11
MAGIC 08
AGILITY 06
STRENGTH 09
INTELLIGENCE 04

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=C / B
マツル・ス
I=C / B=C / D=C
I=C / D=C

VITALITY 08
LUCK 12
MAGIC 09
AGILITY 06
STRENGTH 10
INTELLIGENCE 05

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=B / C
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

VITALITY 10
LUCK 12
MAGIC 10
AGILITY 06
STRENGTH 10
INTELLIGENCE 06

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=C / C
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

VITALITY 10
LUCK 13
MAGIC 11
AGILITY 06
STRENGTH 12
INTELLIGENCE 08

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=A / A
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

VITALITY 11
LUCK 14
MAGIC 13
AGILITY 07
STRENGTH 13
INTELLIGENCE 09

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=C / C
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

VITALITY 12
LUCK 17
MAGIC 14
AGILITY 08
STRENGTH 14
INTELLIGENCE 09

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=C / C
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

魔獣

まいゅう

タンキ

70

EXP 0
LV 10
RANK 7
HP 10/10
MP 3
AP 13
SP 4
MD 4
MAG 100/100

アムナ
マツル・ス
I=C / D=C

VITALITY 11
LUCK 04
MAGIC 04
AGILITY 05
STRENGTH 10
INTELLIGENCE 05

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=D / B / F=B
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

テキロ

71

EXP 0
LV 10
RANK 7
HP 25/25
MP 3
AP 11
SP 1
MD 1
MAG 120/120

アムナ
マツル・ス
I=C / D=C

VITALITY 09
LUCK 07
MAGIC 06
AGILITY 07
STRENGTH 12
INTELLIGENCE 05

ム・アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=C / C
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

ネコマタ

72

EXP 0
LV 14
RANK 7
HP 110/110
MP 3
AP 97
SP 19
MD 19
MAG 125/125

アムナ
マツル・ス
I=C / D=C

VITALITY 10
LUCK 09
MAGIC 06
AGILITY 11
STRENGTH 12
INTELLIGENCE 08

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=E / F=E / E
マツル・ス
I=A / B=C / D=C

ラクチャランゴ

73

EXP 0
LV 20
RANK 7
HP 210/210
MP 3
AP 104
SP 7
MD 7
MAG 120/120

アムナ
マツル・ス
I=C / D=C

VITALITY 11
LUCK 08
MAGIC 07
AGILITY 08
STRENGTH 15
INTELLIGENCE 08

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=C / F=B / C
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

オルトロス

74

EXP 0
LV 20
RANK 7
HP 150/150
MP 3
AP 104
SP 54
MD 54
MAG 120/120

アムナ
マツル・ス
I=C / D=C

VITALITY 12
LUCK 10
MAGIC 08
AGILITY 10
STRENGTH 10
INTELLIGENCE 08

アムナ
タム・ツボロ・ス
I=B / F=B / B
マツル・ス
I=C / B=C / D=C

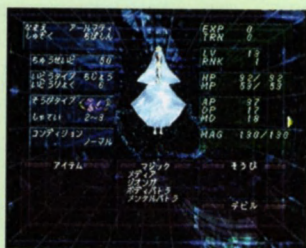
地母神

ちほしん

女神

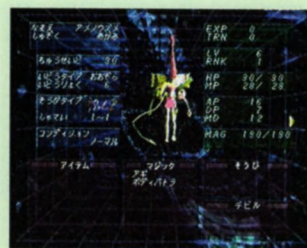
アールマティ

75



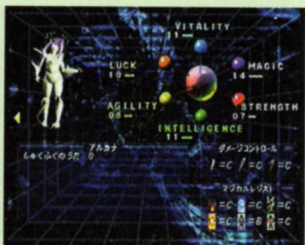
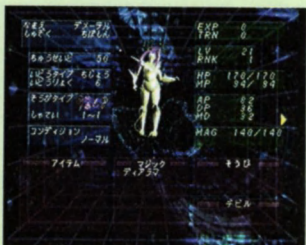
アメノウズメ

7A



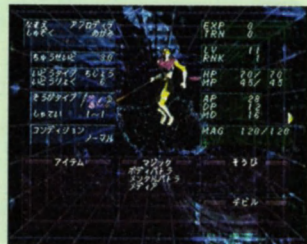
デメーテル

76



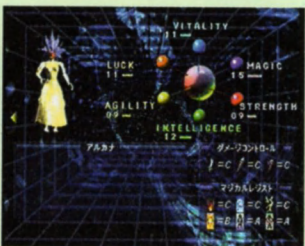
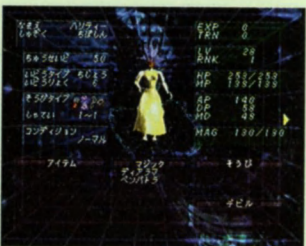
アフロディテ

7B



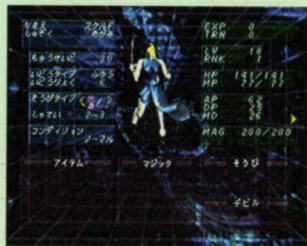
ハリテイー

77



ズクルド

7C



イシユタル

78



フレイヤ

7D



カーリー

79



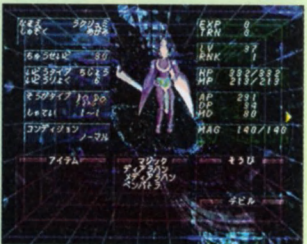
ペルザンディ

7E



ラクシユミ

7F



めがみ

鬼女

きいよ



メディア

65



ヒュッポリッテ

66



エリニユス

67



ウルズ

68



ランダ

69



龍神

りゅういん

龍王

ガンガー

85



ナーガ

8B



トギユウ

86



ラドン

8C



ケツアルカトル

87



ヤマタノオロチ

8D



グリトラ

88



フギ

8E



ジヨカ

89



ウロボロス

8F



アナタ

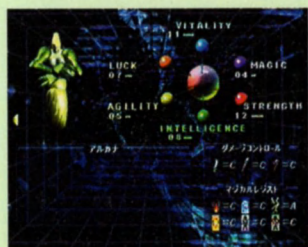
8A



りゅうおう

邪龍

いやりゅう



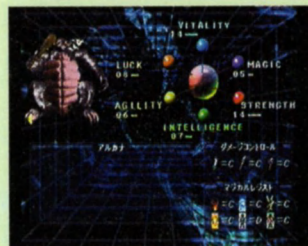
コカトリス

90



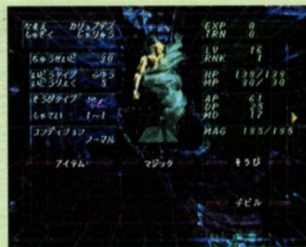
バジリスク

91



カリユブデス

92



ヨルムンガルド

93



トン

94



幻魔

げんま

妖精

アップサラス

95



ピクシー

9A



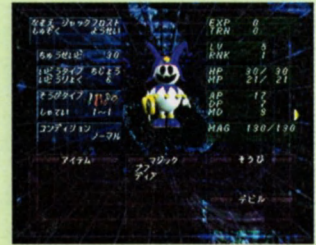
エインヘリヤル

96



ジャックフロスト

9B



クーフリーン

97



ジンツクランタン

9C



イフリート

98



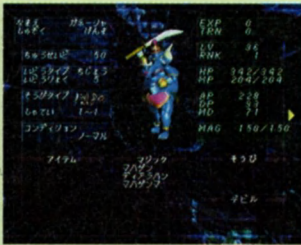
エルフ

9D



ガネーシャ

99



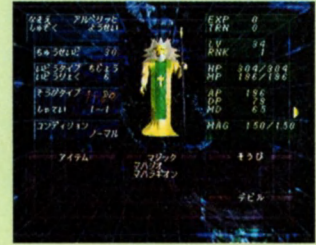
テイターニタ

9E



アルベリッヒ

9F



ようせい



地霊

ちれい

ブラウニー

A0



ドワーフ

A1



ミーミル

A2



サルタヒコ

A3



フルングニル

A4



魔神

ましん

鬼神

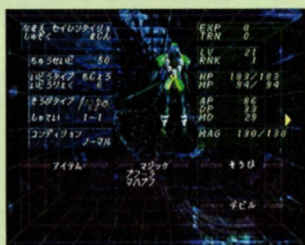
アグニ

A5



セイレンタイシヨ

A6



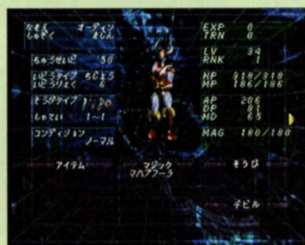
インドラ

A7



オーデイズ

A8



ヴァイシユヌ

A9



キイツチホウダン

AA



ファース

AB



キンナラ

AC



セイテンタイセイ

AD

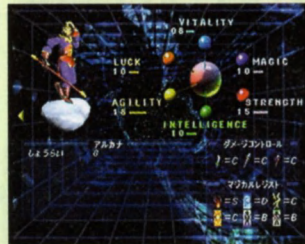


シヴァ

AE



きしん

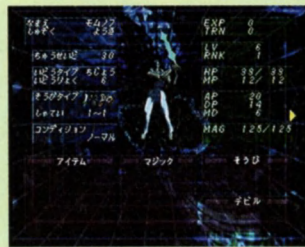


妖鬼

ようき

モムノフ

AF



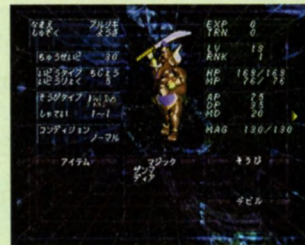
ゴズキ

B0



プルシキ

B1



テンハウグンスイ

B2



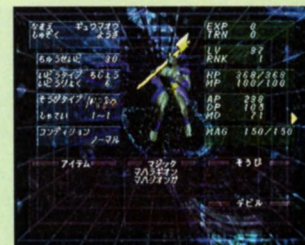
メズキ

B3



ギコウマオウ

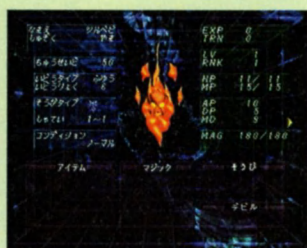
B4



夜魔

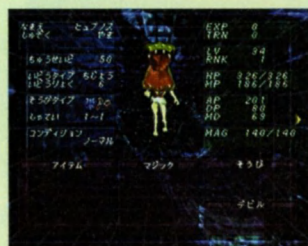
やま

ツルペビ



ヒュプノス

BA



コウジン

B5



グレムリン

B6



魔物圖旁的英數字代號是用在金手指指上的，在這裏你可以只接用金手指把你想要的仲魔只接使用出來。

注意：

每次請將INSTALL每次輸入完全手指後請切記先存檔，在拿掉金手指卡，再進入遊戲。

インキュパス

B7



先到畫面中將仲魔拷貝出來



サキュパス

B8



ヒュプノス

B9



拷貝仲魔將本表填滿



輸入主碼

F6000924 FFFF

輸入密碼

06053228 ××00

060532B8 ××00

06053348 ××00

060533D8 ××00

06053468 ××00

060534F8 ××00

06053588 ××00

06053618 ××00

060536A8 ××00

06053738 ××00

060537C8 ××00

06053858 ××00

060538E8 ××00

06053978 ××00

06053A08 ××00

06053A98 ××00

在輸入密碼後，再對照魔物圖表下的英數字代號，輸入自己喜歡的魔物即可加入自軍的陣容（最多可以輸入15個魔物）。

例如想輸入魔王即

06053228 EC00

(P142) 魔王的代號為EC



完成前項手續後離開本畫面

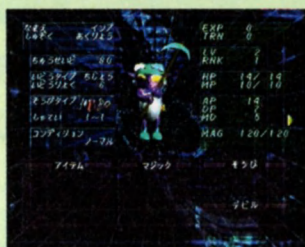
面離開後存檔



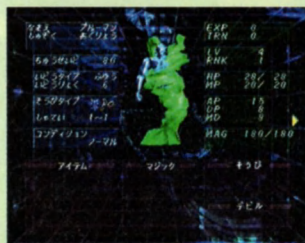
惡靈

あくりよう

インプ



ブルーマン



BB

ブロッケン



BC

チュパカブラ



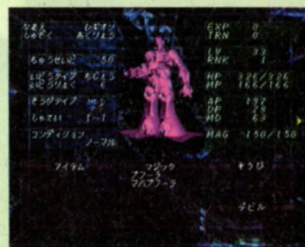
BD

インフェルノ



BE

レギオン



BF

寶石店交換的道具及怪獸

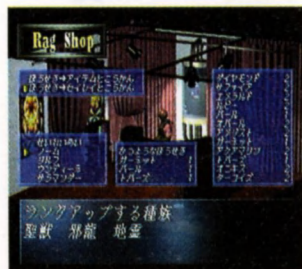
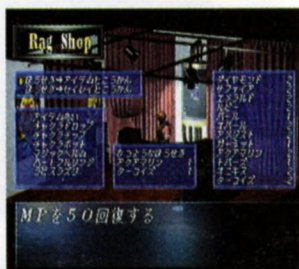
交換寶石的地方共有4個分別為池袋、吉祥寺、橫須賀以及魔界也有一個地方，在寶石交換所也可以換得精靈族的魔物，甚至可以換到某人珍藏的魔物。

寶石交換所在地

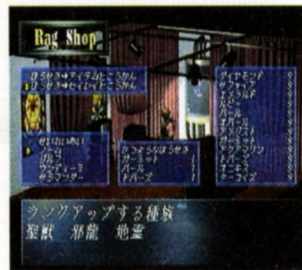
可交換的道具

可交換的精靈族

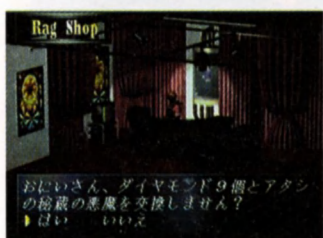
池袋



橫須濱



吉祥寺



如果你的ダイヤモンド集到9個時候可以到吉祥寺，這時老闆會問你是否要用9個ダイヤモンド和他交換他的收藏魔物。



ガーネット(聖獣) + パール(飛龍) + トパーズ(地霊)

ノーム



サファイア(天使) + オパール(妖精) + オニキス(妖鬼)

シルフ



アクアマリン(魔獣) + エメラルド(女神) + ターコイズ(龍王)

ウンディーネ



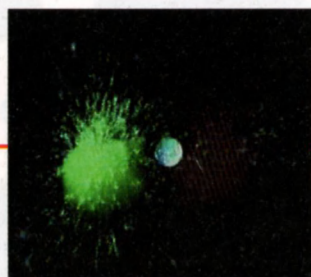
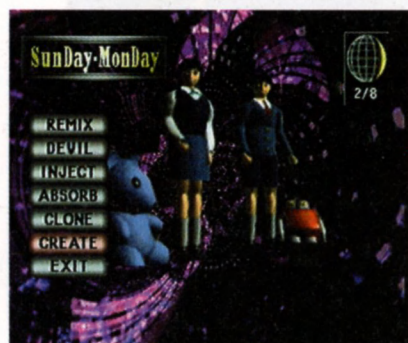
ルビー(墮天使) + ダイヤモンド(鬼女) + アメジスト(鬼神霊)

サラマンダー



新魔物

必須找到2個不同的遺伝子（カプセル），到REMIX作融合，便會出現新惡魔。



新魔物的產生

輸入某兩個遺伝子



產生新魔物



或



或



或



或



輸入某兩個遺傳子



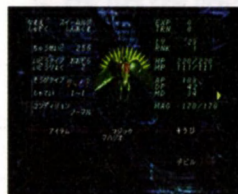
產生新魔物



或



或



或



或



或

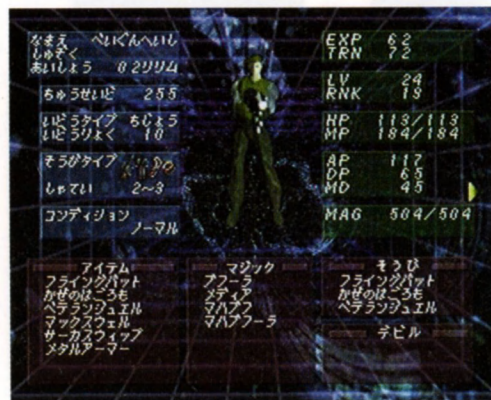


或



異變魔物

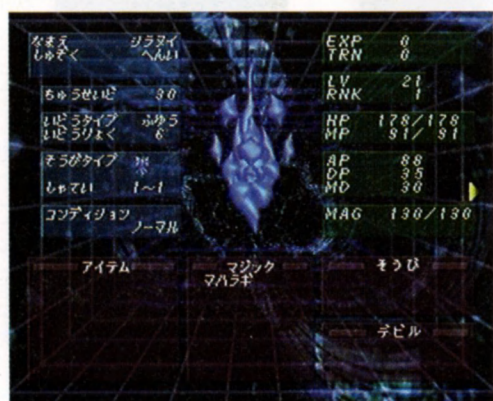
異變的魔物出現在魔界的R E M I X的突發狀態，沒有一定的規則，所以無法公布規則表。



42



43



44



45



46



47



48



49



50



C4



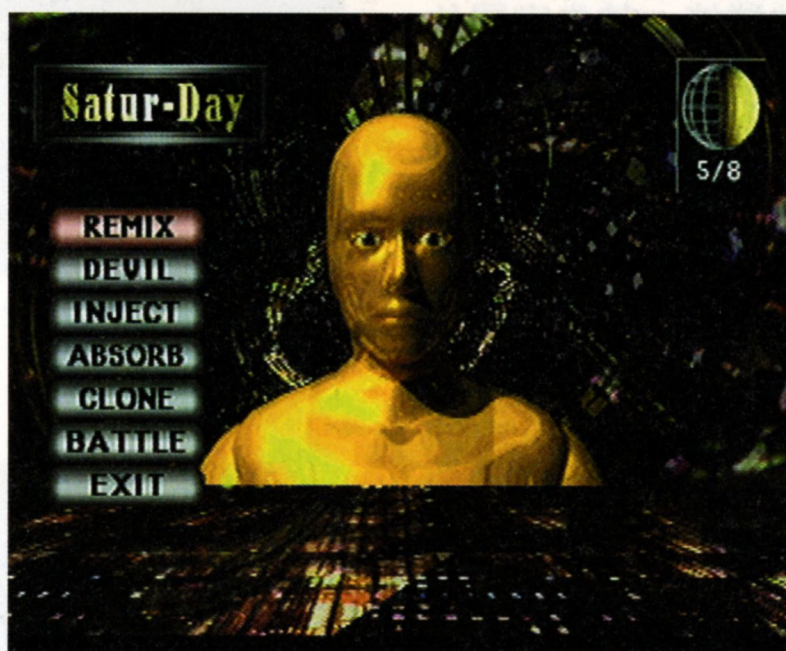
DF



EC

做為參考用

全新的高能性 R E M I X 系統



↑請看這些追加的項目，若能善用的話，必可更有效提昇我軍戰力。

使用在劇情 9 之後所取得的秘寶，即會有新的 A エサタデー出現在 R E M I X 舞台，如此一來，本來只能做合體與封印的舞台機能，便一口氣擴張了好幾項新的功能，為了能突破往後的苦戰，務必要有效地活用新機能。

ABSORB~吸收

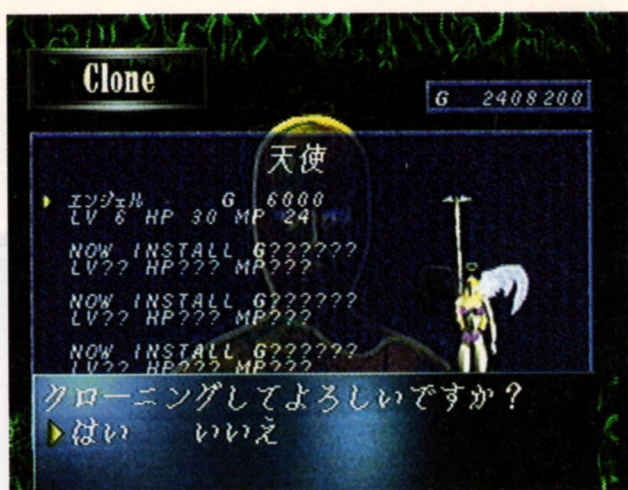
是指讓別的仲魔吸收該仲魔所持有的ろカナ，如此並不會改變成為全戰力之仲魔的種類，但可確實地提昇威力，若有想要強力拉攏的仲魔時，可利用此法。



↑最適合用來強化實力雖強，卻未持有魔法或アルカナ的仲魔。

・CLONE~複製

是指用遺傳子パターン來複製惡魔的機能，首先安置仲魔的遺傳子パターン，被安置的仲魔雖然消失了，不過只要付錢，就可以不斷地複製了。



↑在不易製造仲魔的這回，此技術變得很重要，為了錢務必要善用此法。

・CREATE~創造

在可作為秘寶而取得的カプセル中，含有惡魔的遺傳子，若加以組合，即可做出全新的惡魔。不過，因カプセル的數量有限，故要慎重地使用。



↑在此產生的惡魔全部成為所謂「新惡魔」的種類。

・STAGE サタデー的演習

若選擇了選項中的「BATTLE」，就可以在サタデー所準備的假想空間的演習畫面作戰，想鍛練等級弱的伙伴，或想集合仲魔時，便可以利用。演習時，舞台過關只能再挑戰一次，由於地圖也會改變，所以，不妨多加挑戰。



↑也可以看到至今尚未登場的惡魔之姿，這是增加未知之仲魔的機會。

合體表完全版

最引人注目的是成為新系統新登場的2種惡魔種族，根據這一點，合體系統可以產生大變化，而依合體的忠誠度變化法則，或精靈合表，必定能助你一臂之力。

何謂異魔族？

新的大種族「異魔族」，是由在ミュージーデーション誕生的「變異」種族，與在クリエイト生的「新惡魔」種類所形成的。雖然他只是稀少的存生，但在使用於合體時的效果，卻遠比其他惡魔好。

セラフ	天使	随天使	雲鳥	聖獸	魔獸	地母神	女神	鬼女	龍神	龍王	邪龍	幻魔	妖精	地靈	魔神	鬼神	妖鬼	夜魔	惡靈	變異	新惡魔				
-	-	-	地母神	-	-	魔神	-	-	-	-	-	龍神	-	-	幻魔	-	-	随天使	天使	シルフ	ウンデ	セラフ			
-	-	-	-	妖精	妖鬼	-	鬼神	地靈	-	女神	魔獸	-	惡靈	鬼女	-	夜魔	邪龍	魔獸	龍王	随天使	サラマ	天使			
-	-	-	-	鬼女	邪龍	-	妖精	鬼神	-	夜魔	地靈	-	魔獸	聖獸	-	龍神	-	龍王	惡靈	女神	妖鬼	天使	サラマ	随天使	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	幻魔	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	聖鳥	
-	-	-	-	-	-	-	夜魔	天使	-	地靈	妖鬼	-	女神	邪龍	-	惡靈	龍王	鬼神	随天使	魔獸	ノーム	サラマ	聖鳥	魔獸	
-	-	-	-	-	-	-	龍王	惡靈	-	随天使	鬼女	-	鬼神	夜魔	-	女神	妖精	天使	地靈	聖獸	靈鳥	魔獸	聖鳥	魔獸	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	セラフ	-	-	靈鳥	-	-	地母神	-	-	鬼女	女神	ウンデ	ノーム	地母神	聖鳥	魔獸	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	惡靈	聖獸	-	妖鬼	随天使	-	魔獸	地靈	邪龍	天使	鬼女	地母神	女神	聖鳥	魔獸	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	聖獸	夜魔	-	龍王	魔獸	-	邪龍	随天使	妖鬼	妖精	女神	地母神	鬼女	聖鳥	魔獸	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	魔神	-	-	靈鳥	-	-	龍王	邪龍	サラマ	ウンデ	龍神	龍王	龍神	龍王	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	鬼女	妖鬼	-	妖精	天使	魔獸	鬼神	邪龍	龍王	龍神	龍王	龍神	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	天使	鬼神	-	随天使	女神	聖獸	龍王	龍神	龍王	龍神	龍王	龍神	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	地靈	妖精	ノーム	シルフ	幻魔	妖精	地靈	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	聖獸	夜魔	随天使	邪龍	地靈	幻魔	妖精	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	天使	鬼女	龍王	女神	妖精	幻魔	地靈	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	鬼神	妖鬼	サラマ	ノーム	魔神	鬼神
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	地靈	鬼女	妖鬼	魔神	鬼神	妖鬼
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	聖獸	魔獸	鬼神	魔神	鬼神	妖鬼
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ウンデ	シルフ	夜魔	夜魔	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	シルフ	サラマ	惡靈	惡靈	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	變異	變異	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	新惡魔	新惡魔	

2身合體

像飛天族等大種族內的上位惡魔，除了3身合體以外，是相當難製作的，可是，如果能利用加入異魔族之2種族的2身合體，就可以簡單地做出來了。要使精靈成為仲魔，除了包含異魔族的2身合體以外，就只能拜託ラグ店了。

像這種異魔性格的合體，利用價值雖高，但種族的稀少度也需考慮，故很難亂用。總而言之，除非萬不得已，最好是不要使用。忠誠度可用以下的公式求得。

$$\text{惡魔的忠誠度} = \text{初期忠誠度} + \text{惡魔 2 體的平均等級} \times 3$$

3身合體

3身合體的異魔族如表所示，必須使用2個異魔

族的惡魔，這可說是相當嚴苛的條件。由於沒有像2身合體的精靈這種特例，所以，還是作罷比較好吧！

除此之外，3身合體還是這次也可以使用的合體法，尤其是合體之後的忠誠度容易提高，所以也可從材料惡魔，突然部隊化，而製作成為即時戰力的仲魔。

惡魔的忠誠度 = 初期忠誠度 + 惡魔3體的
平均等級 × 4。

3身合體表①

	飛天族	獸族	女神族	龍族	妖精族	鬼神族	邪靈族	異魔族
飛天族	A	B	C	D	E	F	G	H
獸族	B	I	J	K	L	M	N	O
女神族	C	J	P	Q	R	S	T	U
龍族	D	K	Q	V	W	X	Y	Z
妖精族	E	L	R	W	A'	B'	C'	D'
鬼神族	F	M	S	X	B'	E'	F'	G'
邪靈族	G	N	T	Y	C'	F'	H'	I'
異魔族	H	O	U	Z	D'	G'	I'	J'

3身合體表②

	飛天族	獸族	女神族	龍族	妖精族	鬼神族	邪靈族	異魔族
A	—	墮天使	墮天使	セラフ	天使	セラフ	天使	—
B	墮天使	靈鳥	鬼神	女神	妖鬼	龍王	龍神	—
C	墮天使	鬼神	鬼女	妖精	夜魔	惡靈	邪龍	—
D	セラフ	女神	妖精	邪龍	地母神	鬼女	地靈	—
E	天使	妖鬼	夜魔	地母神	幻魔	夜魔	魔獸	—
F	セラフ	龍王	惡靈	鬼女	夜魔	鬼神	聖獸	—
G	天使	龍神	邪龍	地靈	魔獸	聖獸	惡靈	—
H	—	—	—	—	—	—	—	魔神
I	靈鳥	—	聖獸	魔獸	靈鳥	魔獸	聖獸	—
J	鬼神	聖獸	地母神	惡靈	セラフ	地靈	墮天使	—
K	女神	魔獸	惡靈	邪龍	惡靈	夜魔	天使	—
L	妖鬼	靈鳥	セラフ	惡靈	地靈	邪龍	鬼女	—
M	龍王	魔獸	地靈	夜魔	邪龍	魔神	妖精	—
N	龍神	聖獸	墮天使	天使	鬼女	妖精	夜魔	—
O	—	—	—	—	—	—	—	幻魔
P	鬼女	地母神	—	女神	女神	鬼女	地母神	—
Q	妖精	惡靈	女神	龍神	聖獸	魔獸	妖鬼	—
R	夜魔	セラフ	女神	聖獸	幻魔	天使	龍王	—
S	惡靈	地靈	鬼女	魔獸	天使	妖鬼	靈鳥	—
T	邪龍	墮天使	地母神	妖鬼	龍王	靈鳥	夜魔	—
U	—	—	—	—	—	—	—	魔神
V	邪龍	邪龍	龍神	—	龍王	龍神	龍王	—
W	地母神	惡靈	聖獸	龍王	地靈	墮天使	鬼神	—
X	鬼女	夜魔	魔獸	龍神	墮天使	魔神	幻魔	—
Y	地靈	天使	妖鬼	龍王	鬼神	幻魔	夜魔	—
Z	—	—	—	—	—	—	—	靈鳥
A'	幻魔	地靈	幻魔	地靈	—	妖精	妖精	—
B'	夜魔	邪龍	天使	墮天使	妖精	鬼神	女神	—
C'	魔獸	鬼女	龍王	鬼神	妖精	女神	惡靈	—
D'	—	—	—	—	—	—	—	龍神
E'	鬼神	魔神	妖鬼	魔神	鬼神	—	妖鬼	—
F'	聖獸	妖精	靈鳥	幻魔	女神	妖鬼	惡靈	—
G'	—	—	—	—	—	—	—	地母神
H'	惡靈	夜魔	夜魔	夜魔	惡靈	惡靈	—	—
I'	—	—	—	—	—	—	—	セラフ
J'	魔神	幻魔	魔神	靈鳥	龍神	地母神	セラフ	—

只有精靈的合體

這是用來提高忠誠度，變化仲魔之種別的精靈，只用他們來合體的話，根據組合情形會有特定的惡魔出現。

雖然確實地製作目的惡魔，是很便利，可是，若考慮到精靈的供應法，就不太可靠了，只

是，利用這種合體法出現

的惡魔，其忠誠度必定能變成最大值的255。

縱使有危險性也仍想要即戰力的話，可以和手持的寶石商談試看。

3身

ノーム+シルフ	+ウンディーネ=デメーテル
ノーム+シルフ	+サラマンダー=ケツアルカトル
ノーム+ウンディーネ+サラマンダー	=セイレンタイショウ
シルフ+ウンディーネ+サラマンダー	=ラファエル

2身

	ノーム	シルフ	ウンディーネ	サラマンダー
ノーム	—	アークエンジェル	ミーミル	エリニユス
シルフ	アークエンジェル	—	マーライオン	ケツアルカトル
ウンディーネ	ミーミル	マーライオン	—	ファーガス
サラマンダー	エリニユス	ケツアルカトル	ファーガス	—

依種族別解析惡魔的特徵

種族	特性	月齡的影響
セラフ	攻撃魔法、HP回復魔法充實，所有大空型の部隊。	×
天使	回復系の魔法充實，對於等級高的惡魔，武器攻撃弱，但魔法變強，全是大空型。	×
墮天使	攻撃魔法充實，修得成長火炎，衝擊系強力の魔法。	○
靈鳥	主要修得衝擊系の魔法，大空型，對「突」強，對「毆」弱，有敏捷度。	×
聖獸	由於魔法可以無差別地記住，所以無大特徵，只有運氣特別好是特徵。	○
魔獸	持有補助各種攻撃のアルカナ，動作稍快。	◎
地母神	修得回復系の魔法，無弱點，尤其對精神或神經系の魔法幾無效。	×
女神	回復系の魔法充實，神經系の魔法不太有效，可以裝備全員武器。	○
鬼女	攻撃魔法與回復共同覺醒，能力很平均而且全員都可裝備武器	○
龍神	攻撃魔法雖充實，但修得魔法不多，特徵是高的攻撃力。	×
龍王	可使用能給予廣範圍之損傷的攻撃魔法，魔法攻撃不太有效。	◎
邪龍	在初期狀態，雖不具有魔法，アルカナ，但會慢慢地記住，防禦力稍低。	◎
幻魔	修得許多魔法，從初期狀態即持有許多魔法，直接攻撃也強。	×
妖精	特徵是修得的魔法數量多，全體的精神、神經系魔法強。	◎
地靈	修得魔法多，擅長全體的衝擊系魔法，運氣好也是特徵。	○
魔神	修得強力の攻撃魔法，全體的能力值比其他種族高。	×
鬼神	所得魔法數多，使用強力の攻撃魔法，各有明確的優點及缺點。	○
妖鬼	所得魔法數雖少，但可慢慢修得攻撃魔法，魔法，武器攻撃兩方的能力平均。	◎
夜魔	持有各種特徵のアルカナ，整體上對魔法強。	◎
惡靈	精神系の魔法幾乎無效，武器攻撃稍強，戰鬥以攻撃魔法為主。	×
精靈	修得魔法雖多，但全體の等級低，主要是作為合體材料。	×

初期悪魔会話攻略一覧表（飛鳥使用時）

ステージ	出現悪魔	会話	仲魔にするための会話選択例
STAGE2 代々木公園	ブルーマン	×	-
	インブ	×	-
	コウジン	×	-
	ピクシー	○	仲魔探し→いいい→仲魔になれ→はい
	ブラウニー	○	はい→はい
STAGE3 ネオ コースト シティ	アンカロク	○	用はない→いいえ
	コウジン	×	-
	ピクシー	○	はい→いいえ→ピクシー
	ブラウニー	○	悪魔退治→はい→消える→仲魔になる
	ブルーマン	×	-
STAGE4 新宿	アンカロク	○	ある→今朝のこと→はい→はい→はい
	タンキ	○	はい→はい→はい
	ブルーマン	×	-
	マッドライダー	×	-
	ロードウォリアー	×	-
STAGE5 シェオール	コウジン	×	-
	ジャックフロスト	○	仲魔になれ→いいえ→はい
	ヒルデスヴィーニ	○	邪魔だから→いいえ→仲魔になれ→はい
	メディア	○	スカウト→モデル関係→はい→すぐ近く
STAGE6 米軍 海兵隊基地	コカトリス	○	悪魔退治→はい→仲魔になれ→はい
	ヒルデスヴィーニ	○	悪魔退治→いいえ→はい
	モムノフ	○	悪魔使い→仲魔になれ→はい
STAGE7 立川米軍 基地跡地	アメノウズメ	○	仲魔になれ→払う→約束する(女性キャラのみ)
	エンジェル	○	用はない→仲魔になれ
	ジャックフロスト	○	仲魔になれ→はい(要アメジスト)
	テキロ	○	悪魔退治→いいえ→はい

悪魔会話攻略 一覧表（飛鳥使用時）

ステージ	出現悪魔	仲魔にするための会話選択例
STAGE8	バジリスク	人間だ→正義のため→はい
ドゥアト	レオナルド	仲魔になれ→はい→払う
	ドワーフ①	迷った→仲魔にする→払う
STAGE11 サタデーの演習	ドワーフ②	はい→仲魔になれ→お金を渡す→約束する
	ヒュッポリッテ①	学生→夢→世界征服→はい
	ヒュッポリッテ②	用はない→はい→はい
	バジリスク	気のせい→はい→探す→あった

基本的武器封印技法

武器アイテム一覧表					
武器名称	AP	回数	入手	封印方法	追加効果
アタックナイフ	9	-	ショップ	-	-
こだいのけん	5	45	初期装備	-	-
バタフライエッジ	14	10	封印	アタックナイフ+ビクシー	AGL+1
フロストナイフ	22	8	封印	アタックナイフ+ジャックフロスト	-
アルファソード	80	45	-	こだいのつるぎ使いいきる	STR+2
フォトンソード	100	6+α	封印	アルファソード+妖精	-
さびついたオノ	6	-	初期装備	-	-
レブリカアックス	14	-	ショップ	-	-
ハンドアックス	12	12	封印	さびついた斧+タンキ	-
ながえとう	19	14	封印	さびついた斧+テキロ	-
ロココバーアックス	22	10	封印	レブリカアックス+タンキ	-
びせんとう	31	8	封印	レブリカアックス+テキロ	LUK+1
ナックルダスター	7	-	ショップ	-	-
メリケンクロ	12	14	封印	ナックルダスター+ブラウニー	-
ダマスカスハンド	18	16	封印	ナックルダスター+ドワーフ	-
アーチェリー	12	-	ショップ	-	-
ハーブボウ	20	15	封印	アーチェリー+アンカロク	AGL+1
ガストラフェテス	29	12	封印	アーチェリー+レオナルド	-
チャンスン	11	-	ショップ	-	-
ウィッチロッド	21	12	封印	チャンスン+メディア	INT, MGC+1
ほのおのつえ	35	8	封印	チャンスン+ヒュッポリッテ	アギ使用可能
サリッサ	13	-	ショップ	-	-
ランカ	20	12	封印	サリッサ+ナーガ	-
ダート	14	-	ショップ	-	-
ソリフェラム	24	10	封印	ダート+アブサラス	-
レザーウィップ	10	-	ショップ	-	-
ニューナンプ	12	-	ショップ	-	-
ブーメラン	7	-	ショップ	-	-

基本的防具封印技法

防具アイテム一覧表						
防具名称	DP	回数	回数	入手	封印方法	追加効果
レブリカスーツ	3	3	-	ショップ	-	-
メタルジャケット	11	5	-	ショップ	-	-
アドミラルスーツ	11	5	20	封印	レブリカスーツ+ヒルディスヴァーニ	-
ライダーズスーツ	15	9	20	封印	レブリカスーツ+アウドムラ	-
ミリタリースーツ	20	10	25	封印	メタルジャケット+ヒルディスヴァーニ	-
はごろも	3	6	-	ショップ	-	-
こしぎんちゃく	9	10	-	ショップ	-	-
ラッキーマフラー	12	20	25	封印	こしぎんちゃく+ガンガー	LUK+2
みずのはごろも	15	10	20	封印	はごろも+ガンガー	ブフ系に強い
おどりのドレス	17	9	20	封印	インディオドレス+アメノウズメ	AGL+2, LUK+1
エウロベドレス	19	15	20	封印	インディオドレス+アフロディテ	-
アイドルドレス	33	20	25	封印	シルバードレス+アメノウズメ	-
イオドレス	37	25	25	封印	シルバードレス+アフロディテ	INT+1, VIT+1
ニフルガード	6	3	-	ショップ	-	-
ハルシネイション	14	5	20	封印	ニフルガード+インブ	-
スモークガード	20	12	20	封印	ニフルガード+ブロッケン	-
ロープ	4	5	-	ショップ	-	-
てんしのロープ	10	8	20	封印	ロープ+エンジェル	-
マジックロープ	12	15	20	封印	ロープ+アークエンジェル	MGC+1
マント	2	4	-	ショップ	-	-
マジカルマント	10	12	-	ショップ	-	MGC+1
プレストプレート	3	1	-	ショップ	-	-
ポーンプレート	10	6	20	封印	プレストプレート+キイチホウゲン	-
レザーアーマー	3	1	-	ショップ	-	-
ストーンアーマー	10	5	20	封印	レザーアーマー+コカトライス	-
ソフトメイル	5	1	-	ショップ	-	-
フリッツメイル	10	3	20	封印	ソフトメイル+モムノフ	-

魔法一覽表

アギ系

	消費MP	射程	効果対象
アギ	10	1~2	単體
アギラオ	20	1~3	単體
マハラギ	40	1~4	単體
マハラギオン	80	1~5	単體

フブ系

	消費MP	射程	効果対象
フブ	10	2	単體
フブーラ	15	2-3	単體
マハフブ	40	3-4	単體
マハブーラ	80	3-6	単體

ジオ系

	消費MP	射程	効果対象
ジオ	10	2	単體
ジオンガ	20	1-3	単體
マハジオ	45	1-2	複數
マハジオンガ	90	1-3	複數

メギド系

	消費MP	射程	効果対象
メギド	30	1-4	単體
メギドラ	60	2-5	複數
メギドラオン	90	2-6	複數

ザン系

	消費MP	射程	効果対象
サン	10	1-2	単體
ザンマ	20	2-3	単體
マハザン	35	2-4	単體
マハザンマ	80	2-5	単體

ディア系

	消費MP	射程	効果対象
ディア	8	1-2	単體
ディアラマ	25	1-2	単體
ディアラハン	40	1-2	単體
メディア	12	1*1	複數
メディアラマ	60	1*1	複數
メディアハン	90	1*1	複數

バトラ系

	消費MP	射程	効果対象
ボデェバドラ	8	1-4	単體
メンタルバトラ	8	1-4	単體
ペンパトラ	12	1-5	単體

アルカナ一覽表（殊技）

名稱	對象	射程	效果
レクイエム	敵複數	1～3	效果減少惡魔種族的HP
ムーブダウン	敵單體	3～5	減少移動力
マジックアッ	味單體	1～5	提昇我方的魔法攻擊力
ポイズンブレス	敵複數	2～3	使コンディション（狀態）變成ポイズン毒
ポイズンニードル	敵單體	1～3	使コンディション（狀態）變成ポイズン毒
ふういん	敵單體	2～4	使コンディション（狀態）變成シール封印
ハウリング	敵單體	1～2	使コンディション（狀態）變成パニック混亂
ぬすみ	敵單體	1	盜用所持的マッカ
せんりがん	寶單體	無限	檢查寶箱的內容
じゅばく	敵單體	1～2	使コンディション狀態變成・・
ガードアップ	味單體	1～4	給予我方防禦力
あついほうよう	味單體	1	使我方的HP提高到100以上
アタックダウン	味單體	1～5	降低敵人的攻擊力。
フロストフォール	敵單體	1～3	リャックフロスト・キングフロスト(損傷2倍，準確率低)
HPチェンジ	敵單體	1	自己的HP與對手的HP交換
アタックアップ	敵單體	1～2	コンディション（狀態）變化，提昇物理攻擊力。
いのちのうた	味複數	無限	HP回復50以上。
ヴァンプ	敵單體	1	吸收對手的HP，回復自己的HP。
ちえのあめ	味複數	無限	コンディション（狀態）變化，魔力提昇。
ねむりのすな	敵單體	1～2	搶奪對手的錢，隨機發生使コンディション（狀態）
ハロウィン	敵單體	1	變成パニック混亂的攻擊。當對手沒有錢時，只會發生コンディション的變化。
にらめつけ	以一定的準確率，使攻擊對象變成「ストーン」狀態。		
アクマのキス	準確率，使攻擊對象變成「クローズ」狀態。		
しょうらい	將指定的部隊招來自己旁邊。		

劍

金手指	名稱	賣價	效果
00	アタックナイフ	3000G	AP9
01	メタルブレード	1240G	AP30
02	パスタードソード	2800G	AP50
03	ねんきのけん	40000G	AP65
04	くさなざのつるざ	115400G	AP130 STR+2&MGC+1
05	オメガソード	160000G	AP180 STR+4
06	こだじのけん	1000G	AP5
07	パタフライエッジ	3200G	AP14 AGL+1
08	フロス+トフ	5200G	AP22
09	グラディウス	10000G	AP27
0A	ソニックブレード	14000G	AP34 ザンガ族専用
0B	アセイメーナイコ	136000G	AP40GMGC+1
0C	インデリソード	19200G	AP41 INT+1
0D	プラズマソード	15600G	AP46 ジオガ族専用
0E	デュフンデル	24600G	AP54 AGL+1&LUK+1
0F	フランベルジェ	20400G	AP57
10	クレイモアー	24400G	AP70
11	ピクシーナイコ	41200G	AP75 INT+1&AGL+1
12	ナイドオブナイド	29200G	AP76 STR+1
13	アルファソード	55000G	AP80 STR+2
14	ルナブレイド	29600G	AP85 VIT-2&MGC+4
15	ソルブレイド	35000G	AP99 VIT+3
16	フオドソソード	56200G	AP100
17	ファルシオン	43200G	AP103
18	ゴ-ゴ-ヘブン	48000G	AP105 LUK+2
19	あめのむらくも	84600G	AP107 STR+1&VIT+1
1A	ケーニツヒマルク	52000G	AP117 完全命中
1B	カムイのけん	85800G	AP120 鬼神族増加損害程度
1C	ベーシング	57200G	AP135 INT+2&VIT+1
1D	エクスカリパ	62600G	AP150 MGC+2&LUK+1

斧

金手指	名稱	賣價	效果
1E	さびつじたちの	1200G	AP6
1F	リプリカアックス	4400G	AP14
20	グラマラスアックス	18600G	AP34
21	バトルアックス	4000G	AP60
22	ウォーハンマー	55000G	AP82
23	ルーヴェカイザー	115400G	AP130 STR+3

斧

金手指	名稱	賣價	效果
24	ハンドアックス	3000G	AP12
25	ながえとう	5800G	AP19
26	ロッコパーアックス	6400G	AP22
27	グレイヴ	10400G	AP26
28	びせんとう	9000G	AP31 LUK+1
29	ポールアックス	16400G	AP36
2A	フォチャード	13600G	AP40
2B	ジヤドバラアックス	20600G	AP50
2C	ダパール	19600G	AP52 LUK+1
2D	こんてんさい	23200G	AP61 INT+1&LUK+1
2E	ウォーピック	25600G	AP64
2F	ピーストンウル	44000G	AP65 聖獣族増加損害程度
30	クレセンドアックス	27800G	AP73
31	ブルアックス	46000G	AP75 INT-2&VIT+3
32	タバルジン	33800G	AP86 STR+1&VIT+2
33	アースグイル	42000G	AP92 INT-1&VIT+3
34	ザグナル	29800G	AP99
35	ゴールドハンマー	57000G	AP100 LUK+4
36	アーシェイカー	78400G	AP102 地霊族増加損害程度
37	じろうとう	44600G	AP105 鬼神族増加損害程度
38	ロムハイア	49200G	AP119
39	ベクドファルコン	???	AP150 STR+2&VIT+1
3A	くびかりリスプーリン	???	AP160 LUK+1
3B	ハルパー	???	AP180 鬼女族増加損害程度

爪

金手指	名稱	賣價	效果
3C	ナックルダスター	1400G	AP7
3D	てつこうかざ	10000G	AP26
3E	スケアクロー	22400G	AP45
3F	カーボンクロー	44000G	AP70
40	ようちょうのつあ	69200G	AP92 AGL+1
41	メルケンクロー	3400G	AP12
42	ダマスカスハンド	6000G	AP18
43	スカルネイル	40000G	AP25
44	げつがけん	16600G	AP33 MG2+2
45	ジュル	12000G	AP34
46	アイアンクロー	22600G	AP4

爪

金手指	名稱	賣價	效果
47	パワーナックル	16400G	AP45 STR+3
48	ピチャハウ	18600G	AP53 STR+1&AGL+1
4A	ゴリアテ	27000G	AP70 STR+2
4B	リップークロー	31200G	AP76 VIT+1&AGL+1
4C	バグナグ	31000G	AP78
4D	くまごろし	25200G	AP85 聖獣族増加損害程度
4E	しばえんおうえつ	37600G	AP91
4F	シザーハンズ	46000G	AP97
50	ロイヤークロー	43600G	AP105
51	サウザンドハンズ	71200G	AP107 VIT+2&MGC+1
52	スカーナックル	48600G	AP110 VIT+1&MGC+2
53	グローリークロー	77800G	AP119 惡靈族増加損害程度
54	ダークネイル	52600G	AP124 MGC+1&AGL+1
55	カイザーナックル	73800G	AP137 STR+2&+MGC+1
56	どりゆうそう	59200G	AP139 STR+1&MGC+1
57	けんこんけん	84400G	AP150 龍王族増加損害程度
58	デーモンクロー	65200G	AP155 天使族増加損害程度
59	ゴッドハンド	90400G	AP167 STR+4

槍

金手指	名稱	賣價	效果
5A	サリッサ	6600G	AP13
5B	ボーンパイク	14000G	AP34
5C	ランス	32000G	AP55
5D	バイダルランス	62000G	AP89
5E	マーズアダック	115400G	AP130 MGC+4
5F	ロンギヌス	141800G	AP150 墮天使族増加損害程度
60	ランカ	9000G	AP20
61	コンタス	13600G	AP28
62	おおほせり	17600G	AP37
63	ナーガのせり	18600G	AP43 INT+1
64	げつがさん	22400G	AP47
65	コユスキーナ	23200G	AP53
66	ハルバード	28400G	AP58
67	にほんごう	27200G	AP64 AGL+2
68	ショヴスリ	36600G	AP63 AGL+2&LUK+1
69	かせんそう	32000G	AP72 アギラオカ族専用

槍

金手指	名稱	賣價	效果
6A	ダイヤランス	41200G	AP72
6B	ほうそういん	45200G	AP88 VIT+1
6C	パルチザン	38000G	AP89
6D	フォボス	70000G	AP90 STR+1&LUK+1
6E	ダークランス	66000G	AP100 VIT-1&MGC+3
6F	いゃばう	50000G	AP103 LUK+3
70	モーガードライブ	74000G	AP105
71	ダイモス	74600G	AP114 マハラギガ族専用
72	ホーリーランス	56000G	AP115 惡靈族増加損害程度
73	トライデント	71200G	AP118 マハブラカガ族専用
74	とんぼきり	75200G	AP125 AGL+3
75	まてんろう	78600G	AP135 LUK+2
76	さんせんとう	80000G	AP139
77	ドラゴンランス	86000G	AP154 龍王族増加損害程度

つえ(杖)

金手指	名稱	賣價	效果
78	チャンスン	5100G	AP11
79	メイス	12400G	AP30
7A	ヘビーンイス	28000G	AP50
7B	ねこじゃらし	33000G	AP52 MGC+4
7C	ドルイドのつえ	58200G	AP83 INT+2
7D	スペルマスター	141800G	AP150 INT+4
7E	ウィッチロッド	6000G	AP21 INT+1&MGC+1
7F	ほのおのとえ	8600G	AP35 アギガ族専用
80	マジカルロッド	15000G	AP42 INT+1&MGC+2
81	ふくしゅうのつえ	14000G	AP45 VIT-1&MGC+2
82	しょうげきのつえ	17600G	AP58 ザンマガ族専用
83	クルスセプター	20600G	AP59 INT+3
84	ローゼスロッド	30600G	AP64 STR-1&INT+2
85	ネコマタスタンプ	35600G	AP67 LUK+4
86	メデューサのつえ	23000G	AP68 MGC+3
87	どうまんのつえ	26600G	AP72 STR+1&MGC+2
88	カロンのつえ	33200G	AP79
89	きょうこうのつえ	29600G	AP85 STR-2&INT+3
8A	ヒーリングロッド	60800G	AP90 ディアガ族専用
8B	にょいぼう	35600G	AP97 妖鬼族増加損害程度
8C	ガンドンティン	79600G	AP110 MGC+4
8D	ザ.マジシャン	78000G	AP101

つえ(杖)

金手指	名稱	賣價	效果
8E	ルーンスタッフ	45200G	AP112 MGC+3
8F	テュルノス	63400G	地靈族増加損害程度
90	サイズオブテス	38600G	AP120 VIT-2&MGC+3
91	だしんでん	51200G	AP130 マハザンガ族専用
92	デスクラブ	68800G	AP144
93	マーリンのつえ	75400G	AP149 INT+4
94	いかうさい	81400G	AP170 INT-2&VIT+4

ムチ(鞭)

金手指	名稱	賣價	效果
95	レザーウィップ	2600G	AP10
96	サーカヌウィップ	12800G	AP32
97	ケブラーウェップ	32600G	AP52
98	チェーンウィップ	65000G	AP96
99	タイトロープ	81000G	AP110
9A	パーティリボン	11200G	AP18
9B	くものいと	16600G	AP29 LUK+1
9C	りゅうせいすい	21200G	AP37
9D	ハードワイヤー	21400G	AP42
9E	クィーンピュート	23800G	AP48 STR+1&AGL+2
9F	インディウィップ	26800G	AP53
A0	ナインテイル	27800G	AP60
A1	ローズウィップ	41200G	AP63 鬼女族増加損害程度
A2	ふあつそお	31400G	AP65
A3	エレキワイヤー	46600G	AP75
A4	レージング	34000G	AP78 MGC+1
A5	こうきんじょう	51200G	AP88 妖鬼族増加損害程度
A6	ソウルプレイク	38000G	AP92 STR+1&LUK+2
A7	ドロミチューン	53800G	AP102 VIT+1&MGC+1
A8	ジークピュート	57800G	AP117 STR+2&LUK+1
A9	コーカサスローア	79000G	AP121 STR-1&INT+3
AA	キルウィップ	73600G	AP122
AB	Zウィップ	89600G	AP123 INT-1&VIT+2
AC	ローズマリー	95000G	AP135 女神族増加損害程度
AD	きんでん	83600G	AP135 AGL+2
AE	グレイブニン	86200G	AP150 魔獣族増加損害程度
AF	らいこいでん	99600G	AP155 マハジオンが族専用
BO	オーラピュート	90200G	AP166 VIT+4
B1	ネビュラチェーン	102200G	AP168 MGC+4
B3	プロミネンス	106200G	AP180 マハラギオンが族専用

銃

金手指	名稱	賣價	效果
B3	ネコーナンブ	5400G	AP12
B4	デザートイーグル	23400G	AP36
B5	ヤングガン	16200G	AP55
B6	トップガン	46000G	AP74
B7	たねがしま	66000G	AP90
B8	ドラグノフ	11600G	AP22
B9	マックイン	16200G	AP33 AGL+1
BA	しゅんらいしゅら	22200G	AP45
BB	モスパーク	23600G	AP47
BC	バーストライザー	25600G	AP58 STR+1
BD	ヘルレイン	28200G	AP59 MGC+1
BE	スシイブハンター	40000G	AP67
BF	こそんぼう	34200G	AP73
C0	タンクグーベル	30200G	AP75
C1	バイバスター	44600G	AP81
C2	ミラージュキラ	37600G	AP86 夜魔族増加損害程度
C3	デススナイパー	54000G	AP87 完全命中
C4	ごらいしんき	50600G	AP95
C5	クラウドバスター	42200G	AP101
C6	エアブレイク	58600G	AP102 AGL+4
C7	メガグレネード	74000G	AP106
C8	おうごんじう	64600G	AP116 VIT-2&MGC+4
C9	ターミネーター	78600G	AP123 MGC+1&AGL+2
CA	メガスマッシャー	54000G	AP125
CB	メギドファイア	58600G	AP126 墮天使族増加損害程度
CC	なんばんだらい	84600G	AP141 INT+1&VIT+1
CD	ブラフマーストラ	72600G	AP149 INT+2&LUK+1
CF	スーパーノバ	88000G	AP172 妖精族増加損害程度
D0	ジハード	92600G	AP174 メギドラ族専用
12A	バズーガノ	?	AP?

弓

金手指	名稱	賣價	效果
D1	アーチェリー	3800G	AP12
D2	クロスボウガン	14400G	AP33
D3	エルブンボウ	33000G	AP50 INT+1&MGC+1
D4	アルバレスト	41000G	AP62
D5	ドキュウ	69200G	AP92

弓

金手指	名稱	賣價	效果
D6	デストロイヤー	167200G	AP170 STR+3
D7	ハープボウ	6400G	AP20 AGL+1
D8	ガストラフユテス	9000G	AP29
D9	ホズ.ボウ	13800G	AP42 VIT-1&MGC+2
DA	ヌカイハイ	17000G	AP43 VIT+1&LUK+1
DB	しげとうゆお	17800G	AP48
DC	シャドウアロー	19600G	AP52 攻撃完全命中
DD	サンダーボルト	27800G	AP62 ジオが族専用
DE	Dピンフッド	24400G	AP63 INT+1&VIT+2
DF	よりまさのゆお	28400G	AP75 魔獣族増加損害程度
E0	ガンフェッシュ	43600G	AP87
E1	ビーナスハンター	35600G	AP88 女神族増加損害程度
E2	エンゼルハート	38400G	AP89 天使族増加損害程度
E3	リピーター	102300G	AP90
E4	だてんしのゆお	67600G	AP94 STR+4
E5	ディアナクロス	46200G	AP98
E6	メルボニアボウ	71800G	AP100 VIT+1&LUK+2
E7	ステルスアロー	72000G	AP103
E8	アポロンのよお	51000G	AP110 VIT+2&MGC+1
E9	ライディーン	74400G	AP115 INT+1&AGL+2
EA	とうたのゆお	55000G	AP123 邪龍族増加損害程度
EB	ラーマのゆお	79200G	AP128 AGL+1&LUK+2
EC	デスクロス	65000G	AP140
ED	ほしくだき	83200G	AP157 MGC+2&AGL+1
EE	あめのまかこゆお	???	AP162

投槍

金手指	名稱	賣價	效果
F0	ショートヌピアー	16400G	AP35
F1	ツインランサー	43400G	AP60 STR+1&MGC+1
F2	ピラ	52000G	AP82
F3	グイルジャベリン	72600G	AP95
F4	カタストロフィ	97800G	AP110 STR+4
F5	ソリフェラム	11200G	AP24
F6	ドラゴンフライ	15200G	AP35 邪龍族増加損害程度
F7	ファラリカ	19200G	AP45
F8	アハバトラス	22400G	AP47 INT-2&VIT+4
F9	ワイルドスピア	24400G	AP60 INT-1&VIT+2

投槍

金手指	名稱	賣價	效果
FA	デビルジャベリン	26400G	AP61 VIT+1&AGL+2
FB	オーメン	30400G	AP70 STR+2
FC	ダブルインパクト	30400G	AP74 MGC+1&LUK+2
FD	メラオランサー	49400G	AP75 INT+2&AGL+1
FE	ルーンスピア	29200G	AP75 MGC+1&LUK+1
FF	トライジャブリン	35600G	AP?
100	グランジャベリン	53400G	AP90
101	ヴァジュラスピア	58000G	AP95 夜魔族増加損害程度
102	ブラックレイン	40400G	AP105 VIT+2&LUK+1
103	ホークアイ	62000G	AP109 VIT+2&AGL+1
104	ブルーノア	78600G	AP110 AGL+1&LUK+3
105	グングニル	66000G	AP124 完全命中
106	グヘナジャベリン	71200G	AP140 MGC+1&AGL+1
107	グイボルク	66600G	AP142 妖精族増加損害程度
108	ジャッジメント	81600G	AP150
109	ピスマルク	76000G	AP157 STR+1
10A	エクスランサー	91800G	AP158
10B	マックスウェル	96600G	AP175 AGL+4

投具

金手指	名稱	賣價	效果
10C	フーメラン	1400G	AP7
10D	フライングバット	11400G	AP28
10E	ツインベード	32000G	AP51
10F	スライサー	55000G	AP80
110	チャクラム	75400G	AP90 MGC+1
111	アイアンカッター	11400G	AP19
112	らじょうせん	15400G	AP30
113	スワローカッター	21400G	AP39 STR+1
114	しゅりけん	25400G	AP51
115	ひょうばりん	25400G	AP51
116	げつがしゅりけん	29400G	AP64
117	ガイエハーケン	24000G	AP67 STR+1&AGL+1
118	ハラディ	42000G	AP63
119	ふらかりん	46000G	AP76 MGC+1&AGL+1
11A	ンギーグエ	34000G	AP78
11B	ギガントリング	27400G	AP80 INT-2&VIT+3
11C	のろいのはぐるま	50000G	AP90 STR-2&INT+4

投具

金手指	名稱	賣價	效果
11D	ヘッドスライサー	37400G	AP93
11E	トウルス	65000G	AP65
11F	レッドインパルス	85400G	AP104 STR+1&AGL+1
120	スピんカッター	54600G	AP105
121	がりゅうひよう	69000G	AP107 マハラギが族専用
122	ヒートサイクロン	58000G	AP115 VIT+1&AGL+1
123	せんこうりんだ	89400G	AP119 AGL+2&LUK+1
124	おにぐるま	73000G	AP122
125	デスソーサ	77600G	AP140
126	ゴッドバード	98000G	AP152 STR+4
127	ビームホイール	81000G	AP155 INT+1&AGL+1
128	じごくぐるま	93400G	AP164 STR+2&LUK+1
129	オーラチャクラム	101400G	AP170

ローブ (長袍)

金手指	名稱	賣價	效果
12C	よごれたローブ	600G	DP1M1
12D	ローブ	2400G	D4M5
12E	アルブ	7400G	D7M25
12F	ケブラーフード	7800G	D13M14
130	ブラッドローブ	14000G	D30M45 VIT-2&MGC+4
131	シンボルローブ	25000G	D45M30
132	アスペクトローブ	25000G	D45M45 MGC+2
133	てんしのローブ	6400G	D10M8
134	マジックローブ	9600G	D12MD15 MGC+1
135	ハーミットフード	11460G	D15MD28 INT+1&MGC+1
136	VITローブ	13600G	D16M9 VIT+1
137	ファイバーローブ	19000G	DP20MD14
138	いやしのフード	11800G	DP20MD8 HP回復
139	ムーンローブ	2300G	DP25MD19 MGC+4
13A	マグネフード	15000G	DP30MD18
13B	ソロネフード	27600G	DP30MD22 AGL+1&LUK+1
13C	あおいどらい	19000G	DP30MD24
13D	バランスフード	24400G	DP34MD22
13E	クスティー	28400G	DP40MD25 STR+1&VIT+2
13F	エーテルフード	33000G	DP42MD32 MGC+1
140	しさいのローブ	28400G	DP45MD40 INT+1&LUK+1
141	スピリットローブ	23000G	DP45MD50 MGC+4

ローブ (長袍)

金手指	名稱	賣價	效果
142	サイコローブ	31600G	D50 MD30
143	サイコローブ	35600G	D54 MD38 精神攻撃加強
144	つかじのローブ	39800G	DP57 MD48
145	スドラ	41000G	D58 M44 INT+1&LUK+1
146	フイムローブ	45000G	D60 MD43 アキ系族加強
147	オーラローブ	49600G	D60 M50 INT+2&VIT1
148	さばきのローブ	43000G	D60 M53 INT+1
14A	しゅごのローブ	52400G	D70 M20 VIT+1
14B	しはいのローブ	56400G	DP70 MD62 STR+1
14C	せいかいふ	46000G	DP70 MD90 隣接HP回復
14D	せいきのローブ	61000G	DP74 MD65 AGL+1&LUK+1

マント披風

金手指	名稱	賣價	效果
14E	マント	4200G	DP2 MD4
14F	マジカルマント	7500G	DP2 MD12 MGC+1
150	ナイトマント	11200G	DP30 MD14
151	ジェネラルマント	30000G	DP48 MD28
152	スカーフェイス	33800G	DP58 MD40 STR+2&AGL+1
153	カイザーマント	47200G	DP60 MD50 STR+3
154	ハーピーマント	9400G	DP14 MD8 AGL+1
155	パピルスマント	14000G	DP16 MD13
156	ホーリーマント	36400G	DP20 MD40 INT+1&MGC+2
157	デュアルマント	19400G	DP23 MD16 LUK+1
158	サーコート	11600G	DP24 MD30
159	マンテリック	22000G	DP28 MD20
15A	コンドルマント	16200G	DP30 MD34
15B	クリムジンマント	23800G	DP50 MD28 STR+1&VIT+1
15C	ファイアレス	28000G	DP34 MD30 アギ系加強
15D	レフニクのマント	21600G	DP35 MD35 MGC+2
15E	かぜのマント	17800G	DP38 MD24 AGL+3
15F	ライオンハート	24200G	DP40 MD40 STR+2
160	ウイングコート	22400G	DP42 MD28 AGL+2
161	ほこりのマント	30200G	DP42 MD45
162	クルセイダース	27800G	DP46 MD34 MGC+1&LUK+2
163	バンツァーマント	30400G	DP52 MD35
164	シャドウコート	36600G	DP55 MD30
165	きこうしのマント	36400G	DP55 MD40 STR-1&INT+3

マント披風

金手指	名稱	賣價	効果
166	ソネックマント	41200G	DP60 MD32 ザン系加强
167	プリズムコート	49000G	DP60 MD45
168	オーロラコート	46600G	DP61 MD45
169	ダイナマント	49200G	DP65 MD40 VIT+3
16A	ダナーンのマント	53600G	DP65 MD50 AGL+1&LUK+2
16B	こうてんりょう	59000G	DP69 MD53 プフ系加强
16C	ジャスティス	55200G	DP70 MD50 体調攻撃加强
16D	タルンカッペ	61600G	DP75 MD55 LUK+3
16E	カルラのパバさ	67600G	DP80 MD62 AGL+4

ドレス(服装)

金手指	名稱	賣價	効果
16F	インディオドレス	2000G	DP2 MD5
170	シルバードレス	3800G	DP10 MD9
171	ゴールドドレス	16000G	DP27 MD20
172	パンツァードレス	35800G	DP54 MD20
173	バトルチャイナ	39000G	DP55 MD40 STR+3
174	プラチナドレス	42800G	DP60 MD30
175	ビンテージドレス	47200G	DP10 MD40
176	おどりのドレス	6000G	DP17 MD9 AGL+2&LUK+1
177	チャイナドレス	8000G	DP18 MD15 STR+1
178	エウロペドレス	9200G	DP19 MD15
179	アパンギャルド	14000G	DP23 MD15 INT-2&VIT+3
17A	チャームチャイナ	12000G	DP25 MD20
17B	ねこがらドレス	18000G	DP25 MD25 MGC+1&LUK+1
17C	ペアミドリフ	22000G	DP30 MD23
17D	アイドルドレス	7800G	DP33 MD20
17E	ブレザードレス	26600G	DP34 MD28
17E	イオドレス	11000G	DP37 MD25 INT+1&VIT+1
180	フラッシュドレス	15800G	DP41 MD30
181	シャーマンドレス	31200G	DP43 MD40 INT+2
182	サンドリヨン	19800G	DP45 MD50 MGC+4
183	ガンメデドレス	34400G	DP47 MD42 VIT+1&LUK+1
184	プリンセスドレス	23800G	DP48 MD55 INT+1&MGC+1
185	レインボードレス	39200G	DP50 MD50
186	フレイヤドレス	43200G	DP54 MD50 INT+4
187	ハイレグドレス	20000G	DP55 MD25 VIT-2&MGC+4

ドレス (服装)

金手指	名称	賣價	效果
188	アマジューヌ	28400G	DP58 MD40 STR+3
189	カリストドレス	23200G	DP60 MD30
18A	シャドードレス	28000G	DP60 MD60 VIT-1&MGC+2
18B	ナイドクィーン	32000G	DP63 MD50
18C	ノルンのドレス	36000G	DP66 MD44 VIT+2&LUK+1
18D	エンパイアドレス	40600G	DP70 MD50
18E	ケストス	46800G	DP70 MD50 MGC+2&LUK+1
18F	イージスドレス	51800G	DP72 MD55 VIT+4

羽衣

金手指	名称	賣價	效果
190	はころも	3300G	DP3 MD6
191	こしぎんさやく	5400G	DP9 MD10
192	かぜのはごろも	9600G	DP28 MD11
193	てんのはごろも	25800G	DP50 MD10
194	かげのはごろも	35800G	DP55 MD25
195	ほしのはごろも	45000G	DP60 MD40 VIT+2&AGL+1
196	ラッキーマフラー	11000G	DP12 MD20 LUK+2
197	あずのはこさちも	9400G	DP15 MD10 ブフ系加强
198	かすおのはごろも	14200G	DP20 MD14
19A	ブラックベール	22200G	DP28 MD22 MGC+1
19B	いやしのはごろも	17200G	DP30 MD18 HPが回復する
19C	によせんはごろも	24800G	DP35 MD50 STR-2&INT+4
19D	ガンガーマフラー	16800G	DP38 MD20
19E	ヤシュマク	28200G	DP40 MD30
19F	ひかりのはごろも	21000G	DP40 MD20 INT+1&AGL+1
1A0	ちえのはごろも	21600G	DP43 MD26 INT+3
1A1	ちからおび	24200G	DP49 MD30 STR+3
1A2	トカグエリマキ	27400G	DP50 MD30 LUK+4
1A3	クィーンベール	29600G	DP53 MD37 MGC+4
1A4	ふうまのはごろも	22000G	DP55 MD24
1A5	ししゅはごろも	32200G	DP59 MD45
1A6	サンマフラー	24600G	DP60 MD25
1A7	イナズママフラー	43000G	DP60 MD30 ジオ系加强
1A8	ラウリンニしおび	30000G	DP63 MD30
1A9	メギョンギルズ	35600G	DP63 MD47 STR+4

羽衣

金手指	名称	賣價	效果
1AA	らいていはごろも	47800G	DP64 MD34 ジオ系加强
1AB	オーロラマフラー	50400G	DP66 MD40
1AC	にょいはごろも	32600G	DP67 MD33 INT+2&LUK+1
1AD	ドラゴンマフラー	36000G	DP70 MD40
1AE	ようこのえりまき	55800G	DP70 MD45 MGC+1&AGL+1
1AF	けいせげんじょう	58400G	DP75 MD50 MPが回復する
1B0	ミルクィウェイ	61800G	DP80 MD50

スーツ (西装)

金手指	名称	賣價	效果
1B1	レプリカスーツ	2700G	DP3 MD3
1B2	メタルジャケット	5200G	DP11 MD5
1B3	アサルトスーツ	25600G	DP50 MD15
1B4	ステルスコース	39000G	DP55 MD40 LUK+4
1B5	ハイパースーツ	40600G	DP60 MD20 VIT+1
1B6	ガーディアン	42800G	DP60 MD30 VIT+3
1B7	アドミラルスーツ	5000G	DP11 MD5
1B8	ライダースーツ	8400G	DP15 MD9
1B9	ミリタリースーツ	8400G	DP20 MD10
1BA	ショヴスリスーツ	9800G	DP20 MD12 INT+1&AGL+2
1BB	タートルスーツ	15000G	DP23 MD14
1BC	アルミスーツ	11800G	DP25 MD14
1BD	カスタムスーツ	19800G	DP27 MD15
1BE	ムスタングスーツ	13200G	DP30 MD15 VIT+1
1BF	フレイクスーツ	25000G	DP30 MD20 切攻撃加强
1C0	ソリッドスーツ	19000G	DP35 MD15
1C1	ランドスーツ	18400G	DP35 MD30
1C2	ダイヤスーツ	18000G	DP40 MD10
1C3	バトルスーツ	21600G	DP40 MD20 STR+1
1C4	ケーネツヒスーツ	23200G	DP46 MD25
1C5	パワードスーツ	27400G	DP47 MD10 STR+2
1C6	ディバインスーツ	21200G	DP50 MD15
1C7	パンツァースーツ	25000G	DP55 MD20
1C8	セインドスーツ	45000G	DP60 MD25 MGC+2
1C9	ブルスーツ	48400G	DP64 MD30 INT-2&VIT+4

スーツ (西装)

金手指	名稱	賣價	效果
1CA	ティーグルスーツ	28400G	DP65 MD40
1CB	ダイナスーツ	26400G	DP70 MD30
1CC	グラビティスーツ	31600G	DP71 MD25
1CD	マイトスーツ	36400G	DP72 MD34
1CE	ペガサススーツ	49800G	DP73 MD45 VIT+1&AGL+1
1CF	シュツルムスーツ	41600	DP75 MD35
1D0	グンプのよろい	55000G	DP75 MD50 VIT+1&MGC+1
1D1	ロイヤルスーツ	59800G	DP79 MD53
1D2	バロンスーツ	65000G	DP85 MD60 STR+2&MGC+1

アーマ (鎧甲)

金手指	名稱	賣價	效果
1D3	レザーアーマー	2400G	DP3 MD1
1D4	メタルアーマー	6000G	DP10 MD5
1D5	チタンアーマー	13600G	DP30 MD12
1D6	テックアーマー	16000G	DP35 MD16
1D7	ツイストアーマー	31400G	DP50 MD30
1D8	カルネージアーマー	29400G	DP55 MD9
1D9	ヤクトアーマー	40600G	DP60 MD20 STR+1&LUK+1
1DA	ストーンアーマー	4800G	DP10 MD5
1DB	サイバーアーマー	12200G	DP14 MD8
1DC	エッジブレイカー	18200G	DP19 MD10 切攻撃加强
1DE	フェイクアーマー	23600G	DP23 MD15
1DF	ランスブレイカー	7200G	DP25 MD10 突攻撃加强
1E0	モータルアーマー	10000G	DP29 MD13
1E1	バイキングアーマー	14600G	DP34 MD15
1E2	ゼータアーマー	19200G	DP35 MD25
1E3	エクセレント	16800G	DP38 MD30 MGC+1
1E4	フリッツアーマー	20600G	DP40 MD20
1E5	セイクリッド	19600G	DP42 MD35 STR+1&AGL+1
1E6	ブリガンダイン	26000G	DP45 MD23
1E7	パレードアーマー	24200G	DP48 MD40
1E8	サーベントアーマー	30200G	DP54 MD36
1EC	バリアアーマー	35400G	DP62 MD16 VIT+1&MGC+2
1ED	フォトンアーマー	43800G	DP65 MD25
1EE	テューグルアーマー	40000G	DP67 MD18 STR+2
1E9	パンツアーマー	35600G	DP60 MD40

アーマ (鎧甲)

金手指	名稱	賣價	效果
1EF	ワイルドアーマー	46600G	DP69 MD29 INT-1&VIT+3
1F0	カオスアーマー	46000G	DP71 MD24
1F1	パラディンアーマー	51200G	DP74 MD35 MGC+1
1F2	マイトアーマー	51400G	DP78 MD28
1F3	ヨーツンアーマー	57200G	DP80 MD30 VIT+2
1F4	シーザーアーマー	62600G	DP82 MD40 打攻撃加強

メイル (盔甲)

金手指	名稱	賣價	效果
1F5	ソフトソイル	2000G	DP5 MD1
1F6	ハードメイル	8400G	DP16 MD4
1F7	プロテウスメイル	12400G	DP30 MD15 INT+2&MGC+1
1F8	セラミックメイル	30600G	DP50 MD40
1F9	アトラスメイル	32000G	DP55 MD8 STR+3
1FA	リミットメイル	40600G	DP60 MD20
1FB	フリッツソイル	6000G	DP10 MD3
1FC	ボーンソイル	10600G	DP15 MD5
1FD	リングソイル	14600G	DP19 MD8
1FE	チェインメイル	9600G	DP23 MD10
1FF	コマンダーメイル	18000G	DP24 MD6 INT+1
200	スケールメイル	21200G	DP25 MD25
201	スプリントメイル	18200G	DP27 MD11
202	プレートメイル	18200G	DP28 MD9
203	バンデッドメイル	26600G	DP31 MD13
204	ウイングメイル	21600G	DP32 MD12 AGL+2
205	トリトンメイル	16400G	DP35 MD30 プフ系加強
206	イクスメイル	24800G	DP36 MD15
207	アダマンタイト	22800G	DP39 MD35
208	クライマメイル	30200G	DP42 MD20
209	サターンメイル	26800G	DP44 MD19 MGC+1&AGL+1
20A	トライメイル	28400G	DP47 MD22
20B	ミスリルメイル	33000G	DP60 MD12
20C	シーメイル	37000G	DP63 MD15
20D	ティーグルメイル	40400G	DP63 MD25 STR+1&VIT+1

メイル (盔甲)

金手指	名稱	賣價	效果
20E	デモンメイル	43600G	DP68 MD20
20F	カラミティメイル	44600G	DP70 MD22
210	エレファント	49300G	DP72 MD21 VIT+3
211	ごくそつのよらい	49000G	DP75 MD24
212	ドラゴンメイル	53200G	DP75 MD24 VIT+2&MGC+1
213	ヘカトンメイル	56600G	DP78 MD26 STR+1&LUK+2
214	ルーンメイル	59800G	DP80 MD26 MGC+3
215	しゅうのよらい	65200G	DP83 MD30

まもり (護身符)

金手指	名稱	賣價	效果
216	ニフルガード	2800G	DP6 MD3
217	インビジブル	7000G	DP6 MD12
218	エアロガード	13000G	DP35 MD8
219	ATフィールド	29000G	DP45 MD40
21A	マグネガード	29800G	DP55 MD11
21B	ソウルガード	53900G	DP60 MD40 INT+1&VIT+1
21C	ハルツネイジヨン	4000G	DP14 MD5
21D	しゅうきのまもり	5400G	DP15 MD8
21E	どかくけつかい	9600G	DP20 MD18 STR+1
21F	スモークガード	10000G	DP20 MD12
220	ミストガード	8200G	DP21 MD16
221	さじんのまもり	14000G	DP23 MD18
222	ダークネスガード	9600G	DP24 MD20 VIT-2&MGC+3
223	みちのけつかい	18800G	DP25 MD20 ブフ系加强
224	スチームガード	10800G	DP30 MD30
226	サイコガード	24800G	DP34 MD35 精神攻撃加强
227	かみなりけつかい	18200G	DP39 MD40 ジオ系加强
228	ウルトラプレス	14200G	DP41 MD15
229	クラウドガード	23000G	DP43 MD19
22A	グラビティガード	15600G	DP47 MD23
22B	じげんのまもり	29000G	DP49 MD25
22C	クリスタルガード	20200G	DP51 MB30 MGC+3
22D	パルスガード	24200G	DP60 MD20
22E	ミラージュガード	29000G	DP63 MD24
22F	げつこうのまもり	31000G	DP64 MD40 INT+1&MGC+1

まもり (護身符)

金手指	名稱	賣價	効果
230	じんつうけつかい	35000G	DP68 MD27 VIT+1&MGC+1
231	ジディアック	32400G	DP68 MD45 STR+2&LUK+1
232	ドリームガード	37000G	DP70 MD30
233	はだかのおうさま	46200G	DP70 MD48 VIT-2&MGC+4
234	ファントムガード	41000G	DP73 MD38
235	オーラガード	45800G	DP75 MD52 STR+1&VIT+2
236	ゴッドブレス	51800G	DP80 MD55 STR+4

胸當

金手指	名稱	賣價	効果
237	コレストプレート	1400G	DP3 MD1
238	シルバプレート	5400G	DP15 MD8
239	ゴールドプレート	11460G	DP33 MD8
23A	チヨバムプレート	19600G	DP55 MD10
23B	オメガプレート	45000G	DP60 MD40 STR+1&MGC+2
23C	マスタープレート	45400G	DP62 MD30 STR+1&AGL+2
23D	ポーンプレート	8000G	DP10 MD6
23E	せんしのむなあて	12600G	DP14 MD8
23F	モノリスプレート	16000G	DP16 MD13
240	ビーストプレート	22000G	DP20 MD17
241	ブラッドプレート	15200G	DP22 MD18 VIT-1&MGC+3
242	ミスチルプレート	28000G	DP28 MD15
243	マントラプレート	12000G	DP29 MD25 MGC+2
244	アサルトプレート	16600G	DP30 MD15
245	デモンプレート	19800G	DP34 MD20
246	アルファプレート	20000G	DP38 MD25 STR+1&MGC+1
247	ブルプレート	20000G	DP38 MD16 INT-2&VIT+3
248	ロイヤルプレート	23200G	DP38 MD25 STR-1&INT+2
24A	アースプレート	29200G	DP45 MD30 VIT+4
24B	げちょうのにしき	26000G	DP48 MD25 STR+1
24C	ウルニユプレート	26600G	DP53 MD33
24D	モビックプレート	32000G	DP55 MD30 VIT+1
24E	ダイヤプレート	22600G	DP60 MD20
24F	キンナラプレート	26000G	DP65 MD19 INT+1&VIT+2250
250	マイトプレート	35200G	DP68 MD30

胸當

金手指	名稱	賣價	效果
251	きしんのむなあて	32000G	DP70 MD24 STR+2
252	ダイナプレート	52000G	DP75 MD32
253	フォトンプレート	38000G	DP76 MD29
254	スカーミッシヨ	56600G	DP79 MD35 VIT+1&AGL+2
255	てんまのむなあて	60000G	DP80 MD35 STR+2&VIT+1
256	ゴクウのむなあて	66000G	DP82 MD40 VIT+1&LUK+2
257	オリハルコン	72000G	DP85 MD45

其他頭アクセサリ（頭飾）

金手指	名稱	賣價	效果
258	クラウン	15000G	INT+1
259	ヘッドギ	20000G	ステータス回復-1
25A	マジックヘルム	35000G	魔法必中
25B	はねつきぼうし	50000G	移動力+1
25C	Mブースター	100000	消費MP一半
25D	アミュレット	15000G	LUK+1
25E	タリスマン	20000G	MGC+2
25F	パワーシンボル	45000G	STR+4
260	ラピスラズリ	80000G	アイテム拾得度アップ
261	ベテランジュエル	120000G	経験値×2

腕アクセサリ（腕飾）

金手指	名稱	賣價	效果
262	ちからのうでお	15000G	STR+1
263	ハートフルリング	45000G	會話が發生しせすい
264	MAGダウジング	8500G	入手MAG×2
265	しゅせんのうで	100000G	入手金が増える
266	ラストバイブル	12000G	隣接部隊MP回復

其他道具及寶物

金手指	名稱	賣價	效果
267	ドルイドクロス	10000G	幻魔.妖精.地靈と契約が可能
268	タロットカード	10000G	地母神.女神.鬼女と契約が可能
269	サモンウイング	10000G	靈鳥.聖獸.魔獸と契約が可能
26A	ロザリオ	10000G	セラフ.天使.墮天使と契約が可能
26B	りゅうのまがだま	10000G	龍神.龍王.邪龍と契約が可能
26C	エンマのゆびお	10000G	魔神.鬼神.妖鬼と契約が可能
26D	EXODUS	200000G	???と契約が可能
26E	STRインセンス	10000G	力上升1
26F	INTインセンス	10000G	知恵+1
270	VITインセンス	10000G	體力加1
271	MGC	10000G	魔力+1
272	AGL	10000G	速度加1
273	LUK	10000G	運氣加1
274	きずぐすり	1000G	HP回復20以上
275	ませき	4000G	HP回復80以上
276	ほうぎょく	10000G	HP回復100以上
277	チャクラドロップ	2000G	MD回復10以上
278	チャクラチップ	8000G	MD回復50以上
279	チャクラポット	15000G	MD回復100以上
27A	ソーマ	20000G	HP和MD完全回復
27B	ボディチャージ	800G	神経ステータスを回復する
27C	メンタルチャージ	800G	精神ステータスを回復する
27D	オールチャージ	800G	すべてのステを回復する

特殊道具

金手指	名稱	賣價	效果
28A	カプセル1	10000G	遺傳子
28B	カプセル2	10000G	遺傳子
28C	カプセル3	100000G	遺傳子
28D	カプセル4	100000G	遺傳子
28E	カプセル5	200000G	遺傳子

金手指

主碼 F 6 0 0 0 9 2 4 F F F F

金錢為 9 9 9 9 9 9 9

1 6 0 5 2 9 C 4 3 B 9 A

1 6 0 5 2 9 C 6 C 9 F F

MAG 為 9 9 9 9 9 9 9

1 6 0 5 2 9 C 8 0 0 9 8

1 6 0 5 2 9 C A 9 6 7 F

寶石的金手指為

0 6 0 5 2 9 C C	0 ? 0 ?	ダイヤモンド	サファイア
-----------------	---------	--------	-------

0 6 0 5 2 9 C E	0 ? 0 ?	エメラルド	ルビー
-----------------	---------	-------	-----

0 6 0 5 2 9 D 0	0 ? 0 ?	パール	オパール
-----------------	---------	-----	------

0 6 0 5 2 9 D 2	0 ? 0 ?	アメジスト	ガーネット
-----------------	---------	-------	-------

0 6 0 5 2 9 D 4	0 ? 0 ?	アクアマリン	トパーズ
-----------------	---------	--------	------

0 6 0 5 2 9 D 6	0 ? 0 ?	オニキス	ターコイズ
-----------------	---------	------	-------

前一個 ? 表示前一位的寶石

? 輸入 1 ~ 9 表示擁用數為 1 ~ 9

道具（參考前面P 1 5 3～P 1 7 1 道具表上的金手指如果只有2位時前為補0）

0 6 0 5 2 9 4 0 2 0 0 0 → 道具為 3 2 個

道具1	0 6 0 5 2 9 4 2	0 ? ? ?	道具2	0 6 0 5 2 9 4 6	0 ? ? ?
道具3	0 6 0 5 2 9 4 A	0 ? ? ?	道具4	0 6 0 5 2 9 4 E	0 ? ? ?
道具5	0 6 0 5 2 9 5 2	0 ? ? ?	道具6	0 6 0 5 2 9 5 6	0 ? ? ?
道具7	0 6 0 5 2 9 5 A	0 ? ? ?	道具8	0 6 0 5 2 9 5 E	0 ? ? ?
道具9	0 6 0 5 2 9 6 2	0 ? ? ?	道具10	0 6 0 5 2 9 6 6	0 ? ? ?
道具11	0 6 0 5 2 9 6 A	0 ? ? ?	道具12	0 6 0 5 2 9 6 E	0 ? ? ?
道具13	0 6 0 5 2 9 7 2	0 ? ? ?	道具14	0 6 0 5 2 9 7 6	0 ? ? ?
道具15	0 6 0 5 2 9 7 A	0 ? ? ?	道具16	0 6 0 5 2 9 7 E	0 ? ? ?
道具17	0 6 0 5 2 9 8 2	0 ? ? ?	道具18	0 6 0 5 2 9 8 6	0 ? ? ?
道具19	0 6 0 5 2 9 8 A	0 ? ? ?	道具20	0 6 0 5 2 9 8 E	0 ? ? ?
道具21	0 6 0 5 2 9 9 2	0 ? ? ?	道具22	0 6 0 5 2 9 9 6	0 ? ? ?
道具23	0 6 0 5 2 9 9 A	0 ? ? ?	道具24	0 6 0 5 2 9 9 E	0 ? ? ?
道具25	0 6 0 5 2 9 A 2	0 ? ? ?	道具26	0 6 0 5 2 9 A 6	0 ? ? ?
道具27	0 6 0 5 2 9 A A	0 ? ? ?	道具28	0 6 0 5 2 9 A E	0 ? ? ?
道具29	0 6 0 5 2 9 B 2	0 ? ? ?			
道具30	0 6 0 5 2 9 B 6	0 ? ? ?			
道具31	0 6 0 5 2 9 B A	0 ? ? ?			
道具32	0 6 0 5 2 9 B E	0 ? ? ?			

角色等級快速昇級：

- 16053B46 6363
- 16053BD6 6363
- 16053C66 6363
- 16053CF6 6363
- 16053DB6 6363
- 16053E16 6363
- 16053EA6 6363
- 16053F36 6363

目錄

角色介紹	2
舞台地圖說明	6
有關部隊指令	7
召喚說明	10
基本指令	11
狀態畫面說明	14
關於商店	24
關於R E M I X	25
地圖攻略	30
演習地圖	114
魔物大觀園	122
寶石店交換的道具及魔物	136
新魔物	138
異變魔物	140
全新R E M I X 操作說明	143
金手指	173

發行人：林奇民

發行所：角川出版有限公司

台北市中原街15號2樓

電話：(02) 823-9814

傳真：(02) 823-9811

製作：角川出版有限公司

編輯：非常電玩

美術編輯：PAGGY、KEN·H·W

排版：JESSICA、TML工作室

校對：GRACE、MAGGIE

訊問攻略：(02) 823-9815

星期一至星期五早上十點至下午七點

星期六至下午三點

通訊地址：台北市北投區天母西路120巷5號

1997年11月25日初版第一刷

行政院新聞局局版北市業字第733號

印刷所：巨超彩藝印刷事業有限公司

台北縣三重市光復路一段30巷15號

©1996 KADOKAWA Publishing Co., Ltd.

Printed in Taiwan

建議售價 **250元**

魔神轉生

角川出版之系列攻略本，熱力發售中!!

- | | | | |
|----------------|--------|--------------------|--------|
| 1. 神犬傳說 (PS版) | (220元) | 9. 奪寶英豪 (SS·PS版) | (200元) |
| 2. 混沌之光 ((PS版) | (260元) | 10. 武士道烈傳 (SS·PS版) | (250元) |
| 3. 天空歷險 (PS版) | (200元) | 11. 下級生 (SS版) | (250元) |
| 4. 賞金劍客 (PS版) | (240元) | 12. 夢幻模擬戰4 (SS版) | (240元) |
| 5. 萬獸之王 (PS版) | (240元) | 13. 機器人大戰F (SS版) | (240元) |
| 6. 王國傳說 (SS版) | (180元) | 14. 瑪俐歐64 | (特價中) |
| 7. 絕命漣殺 (SS版) | (160元) | 15. 飛輪瑪俐歐 | (特價中) |
| 8. 天外魔境 (SS版) | (270元) | | |

欲購者，請速至附近電玩專賣店或

直接劃撥至本公司，帳號：1885564-1

劃撥金額達200元者打95折、達400元者打9折、達500元以上者打8折並直接成為本公司的榮譽會員，憑卡號劃撥直接以8折優待。

本書如有缺頁或裝訂錯誤，請寄回更換。

本書所使用遊戲圖片版權，均為各原計設公司及發行者所有。

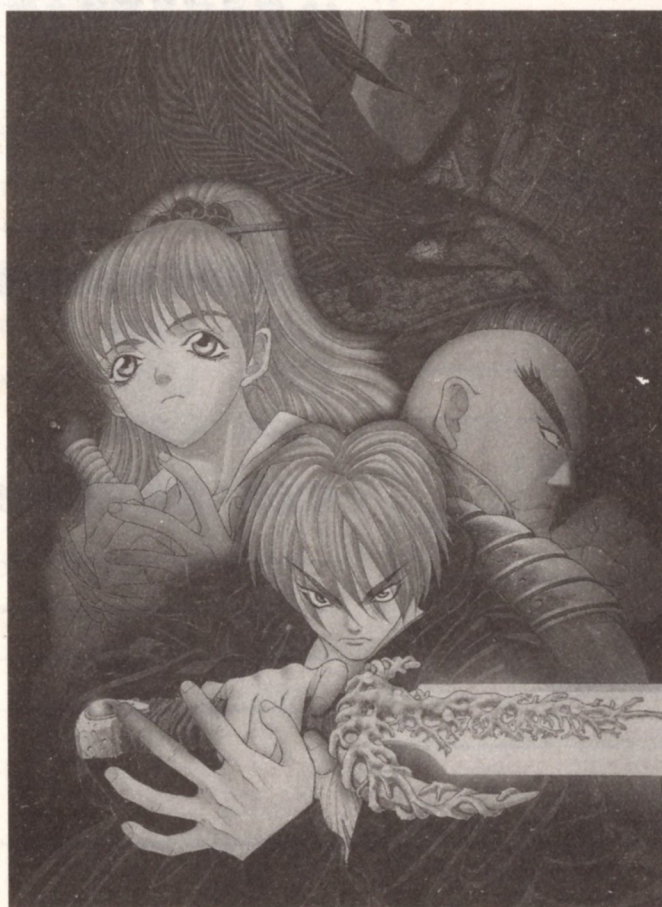
SEGA STATURN為SEGA公司商標。本書之內容與圖片均受版權保護，在未經本公司同意之下，不得轉載、修改或拷貝。

寄件人地址：

請貼5元郵票

角川出版有限公司 收

台北市北投區天母西路120巷5號



個人資料：

姓名：_____ 性別：男 女 出生日期：_____

學歷：小學 國中 高中 專科 大學 研究所

職業：_____ 電話：_____

地址：_____

購買書名：_____ 購買地點：_____

..... 謝謝！請您耐心地回答下列簡單的問題！

1. 您已購買本公司發行之刊物為何？

1. _____
2. _____

2. 您購買本書之動機為何？（可複選）

- 內容豐富詳細 針對遊戲卡帶購買
海報廣告 朋友介紹 店員介紹
好奇，初次購買 其他

3. 您每次購買之攻略書是否傳閱他人閱讀？多少人？

- 是（1~3人 4~6人 7~10人 10人以上） 否

4. 您在何處購買到本書？

- 電玩專賣店 漫畫專賣店
其他_____

5. 您覺得本書應再加強何種主題？

6. 您對本書內容之滿意度如何？

- 很滿意 滿意 尚可 待改進
改進事項：_____

7. 您對本書的封面設計？

- 非常好 好 尚可接受
非常差 建議：_____

8. 您覺得本公司應再提供何種服務與訊息？

9. 您最喜愛本書之單元為何？（可複選）

- 基本介紹 地圖攻略
魔物大觀園
金手指介紹

10. 您目前最期待之遊戲攻略書為何？

1. _____
2. _____
3. _____

11. 您目前最喜歡之遊戲型態為何？

- ACT STG RPG SLG
SPG TAB RAC PZG
AVG ETC

☆交流道：請寫下您的感想與建言？

魔神轉生

R O N D E

~輪舞曲~



S S
對應

魔神轉生

R O N D E ~輪舞曲~

內附金手指

非常電玩

內附金手指

非常電玩製作群出品

本書收集了全部的魔物（包含了基本的魔物外，還有變異類、新惡魔、精靈類、以及某人收藏的魔物大公開）
超完全路線剖析
地圖式攻略
金手指大公開（所有的武器、防具、道具、金錢無限、快速升級……）
魔物快速成爲仲魔的特殊技巧（可以把大魔王成爲仲魔）

建議售價 250元

建議售價：250元