

スーパーファミコン®



取扱説明書

Silva
Saga II
シルヴァ・サーガ2

SHVC-S8

SETA®

ごあいさつ

このたびは株式会社セタのスーパーファミコン用ソフト「シルヴァ・サーガ2」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この取扱説明書は大切に保管ください。

●使用上の注意●

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

●健康上の安全に関するご注意●

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

●基本説明編

| | |
|--|----|
| シルヴァ・サーガの世界 ^{せ かい} | 4 |
| 登場人物の紹介 ^{とうじょうじんぶつ しょうかい} | 6 |
| ミネルバトンワールド | 8 |
| コントローラーの説明 ^{せつめい} | 10 |
| ゲームスタート | 11 |
| 画面の説明(フィールド編) ^{がめん せつめい へん} | 12 |
| フィールドコマンドの説明 ^{せつめい} | 13 |
| 画面の説明(バトル編) ^{がめん せつめい へん} | 17 |
| バトルコマンドの説明 ^{せつめい} | 18 |
| パーティーの説明 ^{せつめい} | 20 |
| 傭兵の説明 ^{ようへい せつめい} | 21 |
| 神像の説明 ^{しんぞう せつめい} | 22 |
| ステータスについて | 23 |
| 経験値や戦利品について ^{けいけんち せんりひん} | 25 |
| 町・村・城について ^{まち むら しろ} | 26 |
| 店の紹介 ^{みせ しょうかい} | 28 |
| 乗り物 ^{のりもの} | 32 |
| ●魔法 | |
| 魔法一覧表 ^{まほういちらんひょう} | 34 |

シルヴァ・サーガの世界

ミネルバトン

ミネルバトンは我々の住む世界とは違う次元に存在する不思議な世界。ここでは人とその他の生き物、そして魔物さえもが共存し、太古の魔法がいまだ効力を持ち続けているのである。

ミネルバトンでは「光の神ハーン」と「闇の神ズール」が長き時代にわたって争い続けており、光の軍勢が勝利をおさめれば平和で豊かな世界が約束され、闇の軍勢が勝てば世界は破壊され闇に包まれると言う…。

光と闇の争いは、いつの時代にも絶えることがなく、束の間の平和を享受するこの時代にも、闇が迫りつつあるのである。



光の戦士

「光の戦士」とは光の神の代理人として、闇の軍勢に立ち向かう人間の戦士のこと。数々の試練に耐え、神々の祝福を受けた勇敢な若者だけに与えられる名誉ある称号である。

世界が闇に飲み込まれようとするとき「光の戦士」もまた現れ、未来の希望は彼とその仲間達に託されるのだ。





おうじ 王子カイラル

闇から現れ、人々の平和を奪った「暗黒の王子ラゴン」。
パルメキア王国のレオン王子は、光の戦士となってラゴンに立ち向かい、ミネルバトン全土に平和を取り戻した。
光の戦士の冒険をつづる「シルヴァ・サーガ(白銀の英雄譚)」—レオンの章—に、その冒険が記されている。

歲月は流れ…。

王子カイラルは、パルメキア王国にレオンの孫として生まれた。

カイラルが成人になった年のこと、再び魔物たちが現れ始めた。とうとうこの時代にも闇の勢力が侵攻を開始したのだ。

光の戦士の血を引きし者としてカイラルは立ち上がり、神々から与えられた光の剣を手に闇の拠点へと向かったのだ。

パルス

パルスは「古えの村」ドルンに住む元気な少年。ドルンは大海に浮かぶ孤島にある、小さな村だ。村人たちは襲撃を恐れてひっそりと暮らしていたが、ある日ついに魔物の襲撃を受けてしまう。逃げた村人もいたが、魔物の執拗な攻撃に何人が生き残ったのだろうか？

漂流して逃げのびた一人、パルスは見知らぬ浜辺に流れ着いた。パルスは立ち上がることもできず、意識が薄れていくのだった…。

登場人物の紹介

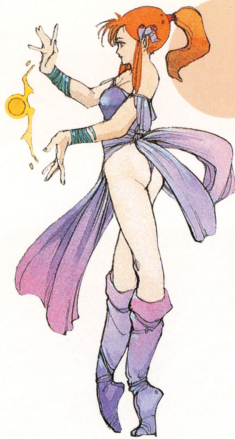
パルス

この物語の主人公。故郷の村が魔物に襲われ、瀕死でベタの村に漂着した。しかもその時のショックで、自分の名前以外の記憶を全てなくしてしまった。ベタの村でカイラル王子の噂を聞き、光の戦士に村を救ってもらおうとカイラルを探す旅に出る。



メリア

ベタの村に住む少女。浜辺に倒れているパルスを見つけ、瀕死の彼を村まで連れてきた。ニーナおばさんの娘のようだが、謎の多い不思議な少女である。「パルスが元気になっても、この村にいてくれるといいなあ」と、少し思っている。



みこ リサ(巫子)

アドルの街の富豪、ミロンの一人娘。お転婆で明るい少女だが、その元気が災いして、危ない目にもあっている。以前カイラル王子に助けられたことがあり、それ以来彼を慕っている。王子の役に立とうと魔法の力を身につけ、パルスと一緒にカイラルの故郷アーカサス城へ向かう。

まどうし モーリン(魔導師)

かつてカイラルと一緒に旅したこともある、老練な魔導師。アドル王の紹介でパルスたちと同行することになる。



せんし ユラト(戦士)

カイラルや、その祖父レオンという二人の光の戦士と共に冒険をした老戦士。若い頃は傭兵稼業で剣の腕を磨いたが、現在は関所の門番をしており、退屈な毎日にウンザリしている。魔法はからきしダメだが、力強い武器攻撃でパーティーの戦力アップに貢献する。



Silva Saga II

ミネルバトンワールド



① **ベタの村**：瀕死の Puls が流れ着いた村。海岸沿いの湿地に位置し、まずはカヌーを手に入れないと他の地域へは行けない。

② **守りの洞窟**：最近、ズールが出現するという洞窟。大切なものが隠されているらしい。

③ **アドルの街**：この辺りでは一番栄えている城下町。旅の支度はここで整えておきたい。

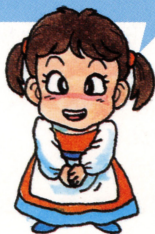
④ **メモルの村**：旅立ちの洞窟を通る旅人が、よく泊まる村。この辺もズールが現れるように…。

⑤ **旅立ちの洞窟**：南オフェーリア地方へと続く洞窟。カイラル王子もここを通過して旅に出た。

⑥ **アーカサスの街**：カイラル王子の故郷。



身体の状態を変化させる、イヤな攻撃をする敵もいます。MPがなくなる時に備え、治療用のアイテムを持ち歩くようにしましょう。



HINT !

コントローラーの説明



●+ボタン

主人公を上下左右に移動させる。
カーソルを動かす、コマンドを選ぶ。
攻撃する敵や、魔法をかける対象を選ぶ。

●Aボタン

人と話す、物を調べる、宝箱を開ける、扉を開ける、
など、主人公の向いた対象に応じて行動する。
コマンドを決定する。
※L/Rボタンも同じ働きをします。

●Bボタン

フィールドコマンドを開く。
コマンドをキャンセルし、1つ前のステップに戻る。
※SELECTボタンも同じ働きをします。

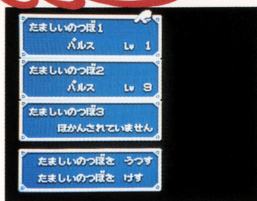
●Xボタン

選択メニューが、1ページ前に戻る。

●Yボタン

選択メニューが、1ページ先に進む。
マップを見る(アイテム入手後)。

ゲームスタート



●ゲームの起動●

まずソフトを本体に差し、電源を入れます。するとオープニングデモが流れ始めます。このデモ中にいずれかのボタンを押すと、

ゲームが始まります。このゲームではデータの入っているファイルを、「たましいのつぼ(魂の壺)」と呼びます。

●最初から始める。

何も入っていない魂の壺を選び、Aボタンを押してください。

最初に、主人公の名前を決めなくてはなりません。✦ボタンで「☞」を操作して、好きな名前をつけてください(「ひらがな」「カタカナ」を選ぶと、それぞれのカナモードに変わります)。名前は5文字までです。名前の入力が終わったら、いよいよゲームが始まります。

●前回の続きから始める。

続きをしたい魂の壺を選んで、Aボタンを押してください。

●セーブデータのコピー。

「たましいのつぼをうつつ」のコマンドでコピーしたいファイルを選び、コピー先のファイル番号を選んでAボタンを押してください。

●セーブデータを消す。

「たましいのつぼをけす」のコマンドで消したいファイルを選び、Aボタンを押してください。

画面の説明(フィールド編)

●フィールドコマンド

Bボタンを押すと開く
コマンドです(P13)。

●ステータスウィンドウ

主人公と仲間の状態
が、左から、レベル、
HP、MP、の順に表示
されます。



●お金

現在持っているお金が
表示されます。
単位はG(ゴールド)で
す。

●カーソル

この指を操作して、コ
マンドを選びます。

フィールドコマンドの説明

移動中にBボタンを押すと、コマンドがアイコンで表示されます。

まほう

覚えている魔法を使います。

1. 使う人を選んでください。
2. 使う魔法を選んでください。
3. 使う対象(人、場所など)を選んでください。

※パーティー全員に効果のある魔法では、3の手順は要りません



アイテム

持っている道具を使います。

1. アイテムを選んでください。
2. 「つかう」か、「すてる」かを選んでください。
3. 使う場合は対象を、捨てる場合は何個捨てるかを選んでください。

※パーティー全員に効果のあるアイテムでは、3の、対象を選ぶ手順は要りません

※持てるアイテムは40種類、それぞれ99個までです。その内の1個を捨てても40種類という数が減らなければ、別の種類のアイテムを追加で持つことはできません。



「お客さん 道具袋がいっぱいだよ！」

| | | |
|---------|-------|--------|
| ▶かせきよらい | 8000 | 15000g |
| てつのもみ | 25000 | |
| はがねのたて | 20000 | |
| はがねのたて | 15000 | |
| ▶せうびでかい | 163 | 163 |
| ▶せうびでかい | 161 | 161 |
| ▶せうびでかい | 161 | 161 |
| ▶せうびでかい | 161 | 161 |
| ▶せうびでかい | 161 | 161 |

そうび

ぶそうぐ ぶき ぼうぐ
武装具(武器や防具のこと)を

装備します。

1. 装備したい人を選んでくださ

い。

2. 装備したいアイテムを選んで、Aボタンを押してくだ

さい。「E」は装備している印です。

装備を外したい場合は、もう一度Aボタンを押して、

「E」のマークを消してください。

※「おすすめそうび」を選ぶと、装備可能な所持品の中
から、攻撃力、防御力が最大の物を選んで、自動的に
装備してくれます。



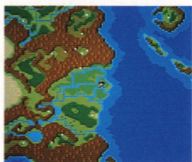
たから

も たから つか
持っている宝を使います。

「宝」とは、物語の上で重要
な鍵となる品々のことです。

ほとんどの宝は持っているだけで効果がありますが、「ア
ルテナおふだ」などのおふだ類や「おおぞらのながめ」
は、使わないと効果が現れません。

※「おおぞらのながめ」は全体マ
ップを見ることのできるアイテ
ムです。



つよさ

各キャラクターの**じょうたい**の**しら**べます。

「こべつ」か「いちらん」かを選んでAボタンを押して
ください。

<こべつ>

ひとり **じょうたい**の**しょうさい**を**しら**べます。

①名前 ②職業 ③レベル

④現在HP/最大HP

⑤現在MP/最大MP

⑥状態 (毒、石化、死亡などの状態変化を表示)

⑦経験値 (次のレベルまでに必要な経験値を表示)

⑧強さ (攻撃力を表示します)

⑨守り (防御力を表示します)

⑩速さ (戦闘での行動の速さを表示します)

⑪運 (攻撃や魔法の成功率などに関係します)

⑫現在の装備 (神像の場合は、合体可能レベルが表示され



ます)

もう一度Aボタンを押すと、覚え
た魔法が表示されます。

魔法を使えない戦士と傭兵は表示
されません。

<いちらん>

全員の**じょうたい**を**しら**べます。

左から順に、

①名前 ②レベル ③次レベルま

でに必要な経験値 ④現在HP/

最大HP ⑤現在MP

| 名前 | レベル | HP | MP | 経験値 |
|------|-----|-----|--------|-----|
| バルス | 9 | 75 | 67/93 | 27 |
| セナモル | 8 | 48 | 77/77 | 67 |
| フロム | 9 | 163 | 58/79 | 64 |
| ユラト | 9 | 376 | 57/104 | 0 |
| ルイ | 1 | 5 | 92/92 | 0 |
| ニルヴァ | 1 | 5 | 85/85 | 0 |
| ナナム | 1 | 5 | 91/91 | 0 |
| クリン | 1 | 5 | 85/85 | 0 |
| たい | 4 | 131 | 69/69 | 84 |
| ほし | 4 | 131 | 86/68 | 85 |
| おずみ | 4 | 131 | 66/66 | 84 |

せってい

かんたん かんたん せってい おこな
簡単な設定を行うことができます。



うえ じゆん
上から順に、

① **きおく・マップ**：じょうフィールド上でぜんかいつか前回使ったコマンドを記憶するか、しないかを設定します。
※初期設定は「する」になっています。

② **きおく・バトル**：せんとう戦闘シーンでぜんかいつか前回使ったコマンドを記憶するか、しないかを設定します。
※初期設定は「する」になっています。

③ **バトルメッセージ**：せんとう戦闘に「○○の攻撃」等のこうげきメッセージを表示するか、しないかを設定します。
※初期設定は「ひょうじ」になっています。

④ **サウンド**：しゅつりよくBGMの出力をステレオかモノラルか設定します。かんきょう環境に応じて切り替えてください。
切り替えには4秒ほど時間がかかります。
※初期設定は「ステレオ」になっています。

⑤ **メッセージおん**：でメッセージが出るときの音を出すか、出さないかの設定をします。
※初期設定は「あり」になっています。

画面の説明(バトル編)

- 敵のグラフィック
が表示されます。



- バトルコマンド
が表示されます。

- ステータスウィンド
ウです。各キャラク
ターの名前、顔、H
P、MPを表示され
ます。

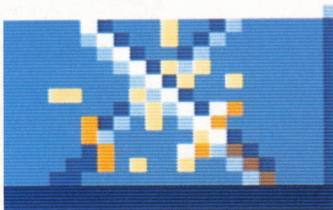
主人公が死ぬと、
ゲームが終わっ
てしまいます。
無理をせずに冒
険しましょう。

「どく」「ねむり」等
の状態に陥った時
は、顔のウィンドウ
の色が変わります。



HINT !

バトルコマンドの説明

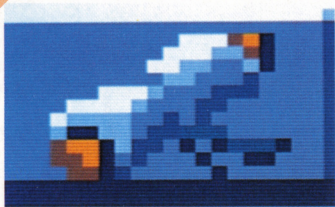


こうげき

武器で敵を攻撃します。敵が複数いる時は、どれを攻撃するかを選んでください。

まほう

魔法を使います。



1.魔法を選んでください。

2.魔法をかける対象を選んでください。

※対象を選ぶ必要のない魔法もあります。

ぼうぎょ

自分の身を守ります。防御している間は、敵から受けるダメージが半分になります。

アイテム

も持っている道具を使います。



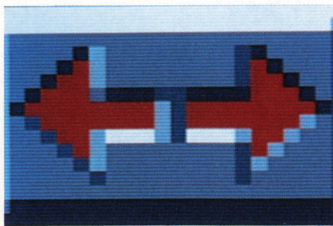
1. アイテムを選んでください。
 2. アイテムを使う対象を選んでください。
- ※対象を選ぶ必要のないアイテムもあります。

こうたい

パーティー(主人公と同行人)、傭兵、神像の3チームの
中で、好きなチームに交替させます。

傭兵か神像を選んだ場合、自動的に戦闘が進行します。

中断したい場合はBボタンを押してください。



にげる

戦闘から退却します。敵が強いとなかなか逃げられませ
るので、ご注意ください。

パーティーの説明

| バルス | セナモル | フロル | ユラト |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| HP 67 MP 27 | HP 77 MP 67 | HP 56 MP 64 | HP 48 MP 0 |

しゅじんこう
「主人公」

しんかん み こ
「神官(巫子)」

まどうし
「魔導師」

せんし
「戦士」

①パーティー

しゅじんこう どうこうにん
主人公と同行人のことです。

しゅじんこう ほか にん なかま こうせい なかま みつ しよく
主人公の他に3人の仲間で構成され、仲間は3つの職
ぎょう わ
業に分かれています。

- 主人公：白兵戦も魔法も使いこなす、オールラウ
ンド的なキャラクターです。
- 神官(巫子)：回復の魔法が得意です。武器もそこ
そこ使いこなします。
- 魔導師：攻撃の魔法が得意です。武器を使うのは
にがて
苦手のようです。
- 戦士：魔法は使えませんが、武器での攻撃は非常
きょうりよく
に強力です。



ようへい ② 傭兵

傭兵は、ほとんどの武装具ぶそうぐを使いこなす、戦闘せんとうのプロです。ただし、魔法まほうは使えません。

彼らは戦いせんとうを重ねて経験けいけんを積むことでレベルアップし、戦闘せんとうで受けた自分の傷きずや毒どくなどはたちどころなに治してしまいます。ただし、傭兵は一度死ぬと生き返かえることができませんので、大切に育ててください。

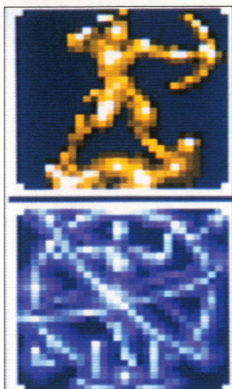
傭兵には男おとこと女おんながいます。男傭兵は力ちからやHPすぐに優れていて、女傭兵は素早すばやさや運うんに恵まれています。

同行できる傭兵は4人まで。その他に8人の傭兵を、斡旋所あっせんじょで待機たいきさせておくことができます。つまり、12人までの傭兵を雇ようことができるのです。(傭兵斡旋所→P 29)

※戦闘中せんとうちゆうに傷きずの回復かいふくは行われません。HPが危険な状態きけん じょうたいになったら、すぐひに引込こめましょう。



③ 神像



かみがみ ちから やど しんせい ぞう
神々の力が宿る神聖な像
しんぞう ようへい ぎやく
です。神像は傭兵とは逆に、
ぶ き つか
武器を使うことはできません
か まほうこうげき
んが、代わりに魔法攻撃が
とくい けいけん
得意です。こちら、経験
つ
を積むことによってレベル
アップします。しかも、戦
とう おわ たび ぞう もど う
闘が終る度に像に戻り、受
けたダメージが消えるので
て ま
手間いらずです。ただし、
かれ
彼らはレベルアップしても
まどうし まほう おぼ
魔導師のように魔法は覚え

ることはできません。序盤に手に入る神像はあまり強く
きょうりやく まほう つか
ありませんから、強力な魔法を使わせたいのでしたら、
がったい
合体をさせてください(→P31)。

がったい たい しんぞう ちから ひとつ ゆうごう
合体とは、2体の神像の力を1つに融合させ、まったく
べつ しんぞう う か きぎょう がったい
別々の神像として生まれ変わらせる作業です。合体させ
るには、それぞれの神像が合体レベルに達している必要
があります。

しんぞう たい も ほか たい
神像は4体まで持つことができ、その他に8体までマ
あずけ
ジックギルドに預けることができます。

せんとうちゅう きず かいふく おこな
※戦闘中に傷の回復は行われません。

きけん じょうたい ひ こ
危険な状態になったら、引っ込みましょう。

がったい ご よわ しんぞう
※合体後、まれに弱い神像になってしまうことがありま
すが、マジックギルドの合体ミスではありません。

ステータスについて

からだ じょうたい
体の状態(ステータス)は、
てき とくしゅ こうげき う / い
敵の特殊な攻撃を受けて異
じょう
常になることがあります。

● 毒

てき こうげき まほう からだ どく う じょうたい
敵の攻撃や魔法で体に毒を受けた状態
です。たたか ある
戦ったり歩いたりするたびにH
Pが減少します。ただし、まち むら なか
Pが減少します。ただし、町や村の中
では毒のダメージを受けません。毒を
な お
治すには、以下の方法があります。

- ①アイテムの「げどくざい」を使う。
- ②リポル系の魔法を唱える。
- ③マジックギルドで治療する(→P
30)。



● 眠り

せんとうちゅう ねむ
戦闘中に眠
ると、何も
できなくな
ります。し
ばらくする
と眠りから
さ
覚めますが、

けい まほう とな
リメド系の魔法を唱えるとす
ぐにかいふく せんとう お
ぐに回復します。戦闘が終わ
るとぜんいんかいふく
ると全員回復します。





●石化

からだ いし なに
体が石になり、何もできなくなります。
ぜんいんせきか ぜんめつ おな せき
全員石化しても、全滅と同じです。石
化を治すには、以下の方法があります。

- ① アイテム「こんにやく」を使う。
- ② マジックギルドで治療する(→P30)。



●死亡(破損)

し ぼう は そん
死んでしまった状態(神像は壊れてしま
った状態)です。傭兵は死んでしま
うと生き返ることができません。また、
ぜんめつ かい せき じんこう し
全滅するか主人公が死ぬと、ゲームオ
ーバーです。復活するには、以下の方
法があります。(神像の場合はマジック
ギルドのみ)

- ① アイテム「ふっかつやく」を使う。
- ② 魔法「ハーン」を唱える。
- ③ マジックギルドで回復させる(→P30)。



経験値や戦利品について

けいけんち

●経験値

経験値とは敵を倒したとき、えすうち時に得られる数値で、画面で灰色の数字として表示されます。経験値は戦闘を終らせた(最後の一匹にとどめを刺した)グループの物になりますので、注意して戦いましょう。



けいけんち
「経験値」



せんりひん
「戦利品」



かね
「お金」



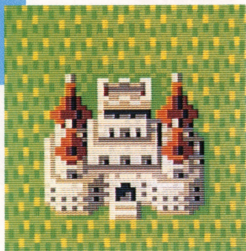
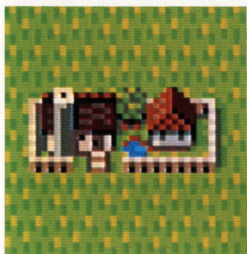
●戦利品

戦闘が終わると、お金が手に入ります。まれに、敵がアイテムの入った宝箱を落していくこともあります。経験値と違い、戦利品は仲間全員の共有になります。

町や村について

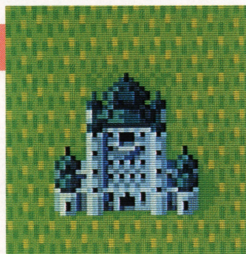
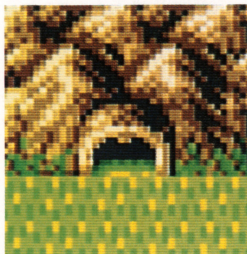
町や村には様々な施設があります。

街：地方を治める王の住む場所、城下町です。



村・町：各地に点在しています。情報を仕入れたり、新たな装備を入手したりできるでしょう。

塔など：地上数階建ての建物で、近ごろは魔物のすみかとなっています。



洞窟など：いわゆるダンジョンです。

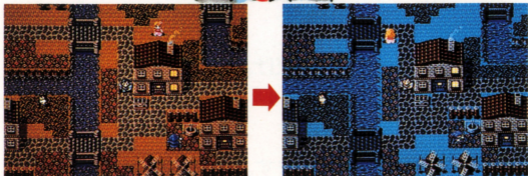
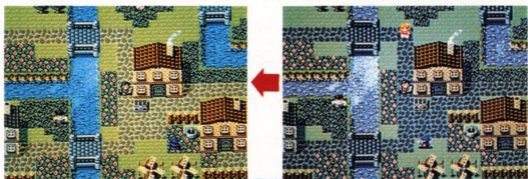
じかん ＜時間について＞

このゲームでは、時間が大きな意味を持っています。

時間は朝、昼、夕、夜、深夜、の5つにわかれています。
(ただし、夜と深夜は見た目では変わりません)、主人公
たちが町の外を歩いていると、どんどん変化していきます。
それにつれて、人々から聞ける情報も変わってきます。

まず、昼と夜では聞ける情報が全く違います。彼らには
彼らの生活があるので、中には夜になると寝てしまう
人もいます。また、昼夜の違いによって、重要な出
来事があったり、ちょっとしたアルバイトができたりし
ます。

いろいろと、時間を変えて情報を集めましょう。



Silva Saga II

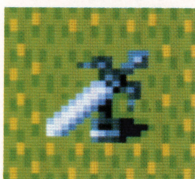
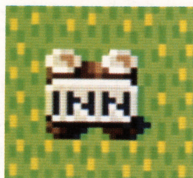
●宿屋

「とまる」

次の朝までゆっくり休むことができます。HPとMPが最大まで回復します。

「きゅうけい」

少しの間だけ休憩します。時間が1つ進み、HPも回復します。(MPは回復しません)



●武器屋・防具屋

1つの店の中に、武器を売る商人と、防具を売る商人がいます。それぞれのカウンターの前に立ち、話しかけてください。買いたい物

にカーソルを合わせると、装備可能なキャラクターと、装備前・後の攻撃力(あるいは防御力)の差を知ることができます。

「かいたい」

武装具を買います。

「うりたい」

いらなくなった物を売ります。

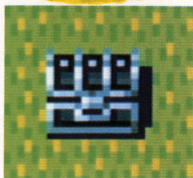
●道具屋

「かいたい」

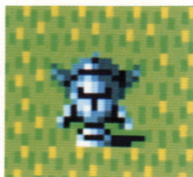
アイテムを買います。まとめ買いと、少しだけおまけしてくれます。

「うりたい」

いらなくなった物を売ります。



● ようへいあっせんじょ 傭兵斡旋所



ようへい やと
傭兵を雇うところです。雇う時だけ、お金がかかります。また、町によって、傭兵の階級(レベル)がちが違います。レベルが高いほど、雇うのにお金がかかります。



「ようへいをやとう」

ようへい やと どうこう ようへい にん やと ば
傭兵を雇います。同行する傭兵が4人いるのに雇った場合、新しい傭兵は斡旋所で待機することになります(8人まで)。

「ようへい入れかえ」

どうこう ようへい たいき ようへい い か
同行している傭兵と待機している傭兵を入れ換えます。

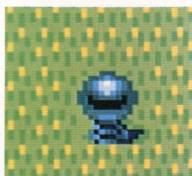
「ようへいをかえす」

ようへい かい こ かい こ とき ようへい そう び ば
傭兵を解雇します。解雇する時、傭兵が装備している場合、その装備も一緒に買いとってくれます。解雇する場合、その傭兵のレベルが高いほど、戻ってくるお金が多くなります。

Silva Saga II

●マジックギルド

セーブをしたり、復活(状態回復)したり、神像を合体させたり、何かと不思議な作業を請け負う店です。



「たましいのほかん」

「たましいのつぼ」にこれまでの冒険の記録をセーブします。

「かいふく」

死亡したり石化した仲間を回復(復活)させたり、破損した神像を元に戻します。



「しんぞうがったい」

がったい たつ しんぞう
合体レベルに達した神像
たい がったい
2体を合体させます。

たい め しんぞう えら
1. 1体目の神像を選び、
Aボタンを押してください。



たい め しんぞう えら
2. 2体目の神像を選んで
ください。合体してで
きる神像を確認して、
しんぞう かくにん
それで良ければAボタ
よ
んを押してください。



「しんぞういれかえ」

も しんぞう あず
持っている神像と、預け
ている神像を入れ換えま
しんぞう い か
す。

HINT !

しんぞうがったい しんぞう
神像合体では、ある神像が
できやすかったりします。
それは、あまり役に立たな
い神像なのですが、しかし、
しんぞう
あることをすると…?



のりもの 乗物

このゲームには様々な乗物が登場します。主人公の冒険には必要なものばかりなので、がんばって探してください。

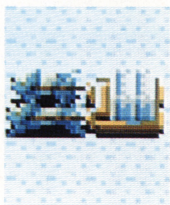
●カヌー

あちこちにある川は、泳いで渡ることができません。そこでカヌーの登場です。カヌーがあれば、川を自由に移動できます。ただし、魔物も出現しますので注意してください。



●雪ぞり

雪原もまた、徒歩で足を踏み入れることができない場所です。しかし、そんな極北へ行かねばならないこともあるでしょう。そんな時は、雪ぞりを手に入れてください。ほら、犬たち(2匹の名前はテテとミミです)もあなたの役に立ちたがっていますよ。



●船

船がなければ、海を越えることはできません。しかし、なかなか船は手に入らないでしょう。ほとんどの船は、魔物に沈められているのですから。しかし、どこかにきっと…?



MAGIC

ま ほう いち らん ひょう
魔 法 一 覧 表

主人公と神官(巫子)、魔導師、それに神像が使うことのできる不思議な力、それが魔法です。

魔法は、個人や職業によって、使える種類が多少異なります。主人公はなぜか、何でもある程度使いこなしますが、神官は回復・防御系、魔導師は攻撃系が得意です。

それぞれの魔法は様々な効果を持っています。全ての魔法を使いこなしてこそ、一流の神官、魔導師といえるでしょう。

●一覽表の見方

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-----|----|----|----|
|-----|----|----|----|

●対象

魔法の効果が及ぶ範囲です。

味1：味方1人。

味全：味方全員。

敵1：敵1体。

敵全：敵全部。

●効果

ダメージなど、その魔法の効力を表します。



こうげき まほう せんとうじ
攻撃魔法(戦闘時のみ)

● **火炎系** かえんけい 炎を作りだし、ほのお つく 敵を燃やす魔法です。てき も まほう

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|------------------|
| ファボル | 6 | 敵1 | 小さな炎の玉でやけどを負わせる。 |
| ファボラ | 20 | 敵1 | 大きな炎の玉が襲いかかる。 |
| メタファイ | 25 | 敵全 | 火炎の嵐が敵全体を襲う。 |

● **電撃系** でんげきけい 電撃で敵を焦がします。でんげき てき こ

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|-----------------------|
| バシル | 4 | 敵1 | 指先から小さな電撃を発射して怪我をさせる。 |
| バシラ | 15 | 敵1 | 高圧の電撃が敵に襲いかかる。 |
| メタバシル | 10 | 敵全 | 敵全体を襲う巨大な雷撃を起こす。 |

● **竜巻系** たつまきけい 空気を操って、敵を切り刻んだり、吹き飛ばしたりします。くうき あやつ てき き きざ ふ と

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|---------------------|
| トルネ | 8 | 敵1 | つむじ風が敵に襲いかかり、吹き飛ばす。 |
| トルネラ | 25 | 敵1 | 竜巻が敵に襲いかかり、吹き飛ばす。 |
| タイフーン | 40 | 敵全 | 全ての物を吹き飛ばす、究極の攻撃魔法。 |

じょうたいまほう こうげきほじょまほう せんとうじ 状態魔法および攻撃補助魔法(戦闘時のみ)

●^{どく}毒

^{どく} ^{てき} ^{からだ} ^{おく} ^こ ^{まほう}
毒を敵の身体に送り込む魔法です。

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|------|----|----|----------------------|
| ポゾ | 4 | 敵1 | 毒の牙が襲いかかり、相手に毒を負わせる。 |
| メタポゾ | 21 | 敵全 | 毒の風が吹き荒れ、敵全体に毒を負わせる。 |

●^{ねむ}眠り

^{てき} ^{ねむ} ^{おと} ^{まほう}
敵を眠りに落とす魔法です。

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|------------------|
| コルマ | 9 | 敵1 | 相手を眠りに誘い、戦えなくする。 |
| メタコルマ | 15 | 敵全 | 〃 |

●^{せきか}石化

^{てき} ^{からだ} ^{いし} ^{まほう}
敵の身体を石にする魔法です。

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|-----------|
| ストナ | 15 | 敵1 | 相手を石化させる。 |
| メタストナ | 30 | 敵全 | 〃 |

●^{きょうか}強化

^み ^{かた} ^{こうげきりょく} ^あ
味方の攻撃力を上げます。

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-----|----|----|----------|
| リタム | 8 | 味1 | 攻撃力が上がる。 |

ぼうぎょ まほう せんとうじ
防御魔法(戦闘時のみ)

たいぶ きこうげき
● 対武器攻撃

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|-----------------------|
| ポアン | 4 | 味1 | 魔法の繭を作り、敵の攻撃を当りにくくする。 |
| メタポアン | 8 | 味全 | 幻を出現させ、敵の攻撃を当りにくくする。 |

たいま ほうこうげき
● 対魔法攻撃

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|----|----|---------------------------|
| マハル | 8 | 味1 | 数ターンの間、敵の魔法をかがほとんどきかなくなる。 |
| メタマハル | 15 | 味全 | 〃 |

けいけん ち せんとう しゅうりょう
 経験値は、戦闘を終了させた
 パーティーが手に入れます。
 もし、育てたい仲間がいたら、
 つよ 強いチームで敵を弱らせ、弱
 てき よわ 弱いチームでトドメを刺すよう
 さ にすると、楽に経験値を稼ぐ
 らく けいけん ち かせ ことができます。

HINT !

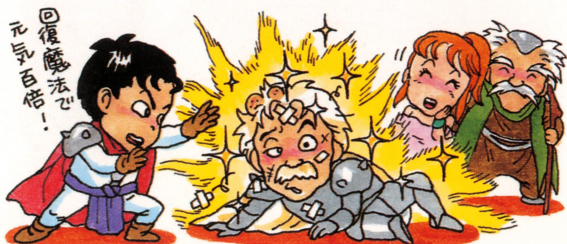


ちりょうまほう 治療魔法

からだのうけたダメージをかいふくまほう回復させる魔法です。

こうレベルのまほうになると、ししやふっかつ死者を復活させることもできます。

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|-------|-----|----|----------------|
| メジ | 4 | 味1 | HPをある程度回復させる。 |
| メジル | 12 | 味1 | HPを相当程度、回復させる。 |
| メジカ | 30 | 味1 | HPを全回復させる。 |
| メタメジ | 15 | 味全 | HPをある程度回復させる。 |
| メタメジル | 25 | 味全 | HPを相当程度、回復させる。 |
| メタメジカ | 50 | 味全 | HPを全回復させる。 |
| リポル | 2 | 味1 | 毒を消し去る。 |
| メタリポル | 10 | 味全 | 毒を消し去る。 |
| リメド | 7 | 味1 | 眠りを覚ます。(戦闘時のみ) |
| メタリメド | 15 | 味全 | 眠りを覚ます。(戦闘時のみ) |
| ハーン | 100 | 味1 | 死んだ者を生き返らせる。 |



その他の魔法

どれもが冒険を快適にする魔法で、特に「コール」はどこでもセーブできる便利な魔法です。

| 魔法名 | MP | 対象 | 効果 |
|------|----|----|---------------------|
| ポポイ | 6 | | バトルモードから逃避する。 |
| タスコラ | 10 | | ダンジョン内部から入口まで脱出する。 |
| ラムーン | 15 | | 行ったことのある場所へ瞬間移動する。 |
| スタタ | 20 | | 移動速度が速くなる。敵が出現しない。 |
| コール | 50 | | 運命の神デリトを呼び出し、セーブする。 |



Sifus Saga II



株式会社 セタ

〒143 東京都大田区西馬込 2-1-15

K.S.T.BLD. 2F

TEL.03-3778-6311

(ユーザーサポート電話)

1993年 8 月より下記の住所になります。

〒144 東京都大田区西蒲田 7-35-1

TEL.03-3733-0667

(ユーザーサポート電話)

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。