

**HE**  
system  
PC Engine

**SUPER**  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

# 天外魔境

FAR EAST OF EDEN

天馬丸



HUDSON-GROUP  
**HUDSON SOFT**®



このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、  
誠にありがとうございました。

ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法  
でご愛用ください。

## ●ゲームプレイ時の注意

①PCエンジン関係の接続に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」  
をご熟読ください。

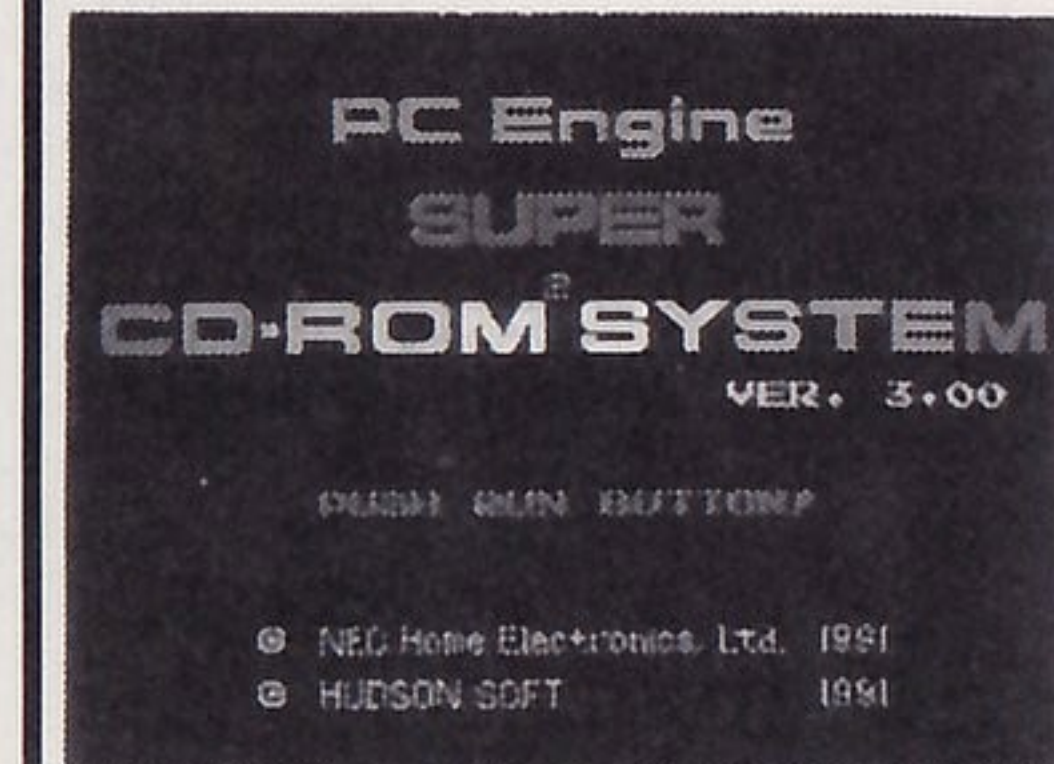
②CD-ROMには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイト  
ル等が印刷されている面)を上にしてCD-ROM<sup>2</sup>にセッティングし  
てください。

③ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>プレイヤーの蓋を開けることは絶対  
にお止めください。正常なプレイが出来なくなります。

④また、ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>本体に振動を与えることはお避  
けください。正常に読み込むことができなくなる場合があります。

このCD-ROMディスクは、**SUPER CD-ROM<sup>2</sup>**  
専用のゲームソフトです。従来のCD-ROMでは  
作動しませんのでご注意ください。

\*CD-ROMディスクは普通の音楽用CDプレイヤーでは使用しな  
いで下さい。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を  
及ぼす場合があります。





FAR EAST OF EDEN

# 天外魔境

II  
MARU



とあつかせつめいしよ  
取り扱い、説明書

## 目次

プロローグ	4 P
<small>とうじょうじんぶつしょうかい</small> 登場人物紹介	10 P
HOW TO PLAY	19 P
<small>はじかた</small> ゲームの始め方	20 P
<small>そうさほうほうアンドがめんひょうじ</small> 操作方法 & 画面表示	22 P
ゲームシステム	24 P
<small>しょうかい いどうじ</small> コマンド紹介(移動時)	30 P
<small>しょうかい せんとうじ</small> コマンド紹介(戦闘時)	34 P
<small>どうぐ みせ</small> 道具・店	38 P
<small>てき</small> 敵	40 P
アドバイス	42 P
<small>せいさく しょうかい</small> 制作スタッフ紹介	44 P
インデックス	50 P



# 天外魔境II 弍MARU プロローグ

マリよ！ヨミよ！<sup>わたし</sup>私<sup>こ</sup>のかわいい子<sup>こ</sup>たち。  
おまえたち<sup>ふたり</sup>二人<sup>ちから</sup>の力<sup>あ</sup>を合わせ  
この宇宙<sup>せかい</sup>の中で<sup>なか</sup> もっとも美しい<sup>うつく</sup>地に<sup>ち</sup>  
何者<sup>なにもの</sup>にも屈<sup>くつ</sup>せぬ 強<sup>つよ</sup>き命<sup>いのち</sup>を産<sup>う</sup>み落<sup>お</sup>とし  
そして<sup>はぐく</sup>育<sup>はぐく</sup>みなさい。  
さあ<sup>たびだ</sup>旅<sup>たびだ</sup>立つのです。



うちゅう そうぞうしゆ ふたり かみ う だ  
宇宙の創造主は二人の神を産み出した。

ふたり かみ な  
二人の神の名は、マリとヨミ。

しゆ て はな  
主の手から放たれたマリとヨミは、

とき たむ とき いき  
ある時は戯れ、ある時は諍い、

とき ふか めいそう ふけ  
またある時は深い瞑想に耽りながら

ゆうきゆう じかん くうかん たび  
悠久の時間と空間を旅していった。

ふたり たみ せいめい み あふ あお ほし み  
やがて二人の神は生命に満ち溢れた青い星を見つけた。

ふたり かみ たか め め かた あ  
二人の神は互いの目と目で語り合った。

「あれがよかろう。」

「行きましょう。」

ふたり かみ あお ほし いお た ひと せかい そうぞう  
二人の神は青い星へ降り立ち、一つの世界を創造した。

せかい ひとびと よ  
その世界を人々はこう呼ぶ。

「ジパング」と。





強く、美しい、ジパング。  
そのジパングに、ある時、暗黒ランと呼ばれる巨大な花が出現した。  
暗黒ランとは、伝説の地底国「根の国」に咲くと言われる巨大な植物である。  
「根の国」の王であるヨミは、暗黒ランの茎を伝って地上に現れ、  
「根の一族」の怪物たちを操り、瞬く間にジパングを制圧していった。  
全土が侵略されるかと思われたその時、どこからともなく現れ、  
怪物たちに挑んだ者たちがいた。「火の一族」である。  
「火の一族」と「根の一族」との戦いは数千日の長きに渡った。  
そして、長く激しい戦いの末、「火の一族」は「根の一族」を倒し、  
七本の聖剣でヨミと暗黒ランを地下深く封じた。  
が、「火の一族」もまた、その戦いの中で滅んでしまったという。



そして、千年の平和な月日が流れた。

人々の記憶から暗黒ランの悪夢は忘れさられ

「火の一族」はもはや伝説の存在となった、その頃……。

暗黒ランとその封印である七本の聖剣の存在を知り、

野心を燃やす一人の男がいた。

ジパングの西方・大和地方の支配者タイクーンである。

「ヨミと暗黒ランの力を利用すれば、

ジパング全土はタイクーン様のものとなりましょう」

腹心の三博士の言葉を信じたタイクーンは、

七本の聖剣をすべて抜き去る決意を固めた。

封印を解かれたその時、ヨミと暗黒ランは再び地上に復活する。

千年前の悪夢が、今、ジパングで繰り返されようとしている。



# 再び甦える 火の勇者の伝説

てんがい まきょう まんじ おうごん  
「天外魔境II 卍MARU」は、黄金の  
しまぐに ぶたい  
島国ジバングを舞台にしたパーティプレ  
ほうしき アルピージー  
イ方式のRPGです。

しゅじんこう ひ ぞく まつえい せんごくまんじまる  
主人公は火の一族の末裔、戦国卍丸と  
なかま  
その仲間たち。  
じゃあく てき ふしぎ わな から あ  
邪悪な敵、不思議な罠、そして絡み合  
なぞ なぞ こうだい ゲームフィールド あふ  
う謎と謎。広大な天外魔境で、スリル溢  
ぼうけん まんじまる ま  
れる冒険が、あなた=卍丸を待っている  
はずです。

超豪華かな 声優陣!!

シーディー ROM  
CD-ROM  
ソフトでは、豊  
ふ  
富なナレーショ  
おお みりょく  
ンも大きな魅力  
のひとつ。

てんがい  
「天外II」には、  
きしだきょうこ  
岸田今日子さん

はじ そうぜい めい にんきせいゆうじん しゅつえん かずかず  
を始め、総勢24名の人気声優陣が出演。数々  
のビジュアルシーンやイベントを盛り上げて  
います。各シーンのセリフもお楽しみに!  
かく たの



WELCOME TO  
TENGAII  
WORLD





# 流れるようなドラマ! イベントの嵐!!



ものがたり まんじまる う そだ ひだこく  
物語は卍丸の生まれ育った火多国・

しらかわむら  
白川村からスタート。

なかま で あ てき たたか  
仲間との出会い、敵との戦い、そし

やまとかくち ぼうだい  
て大和各地での膨大なイベント（おそ

いま さいた  
らく今までのゲームで最多!!）などを

へ  
経ながら、あたかもドラマのように卍

まる ぼうけん すす い  
丸の冒険は進んでいきます。

そうだい ぼうけん は  
この壮大な冒険の果てに、あなたを

ま  
待っているものは……?



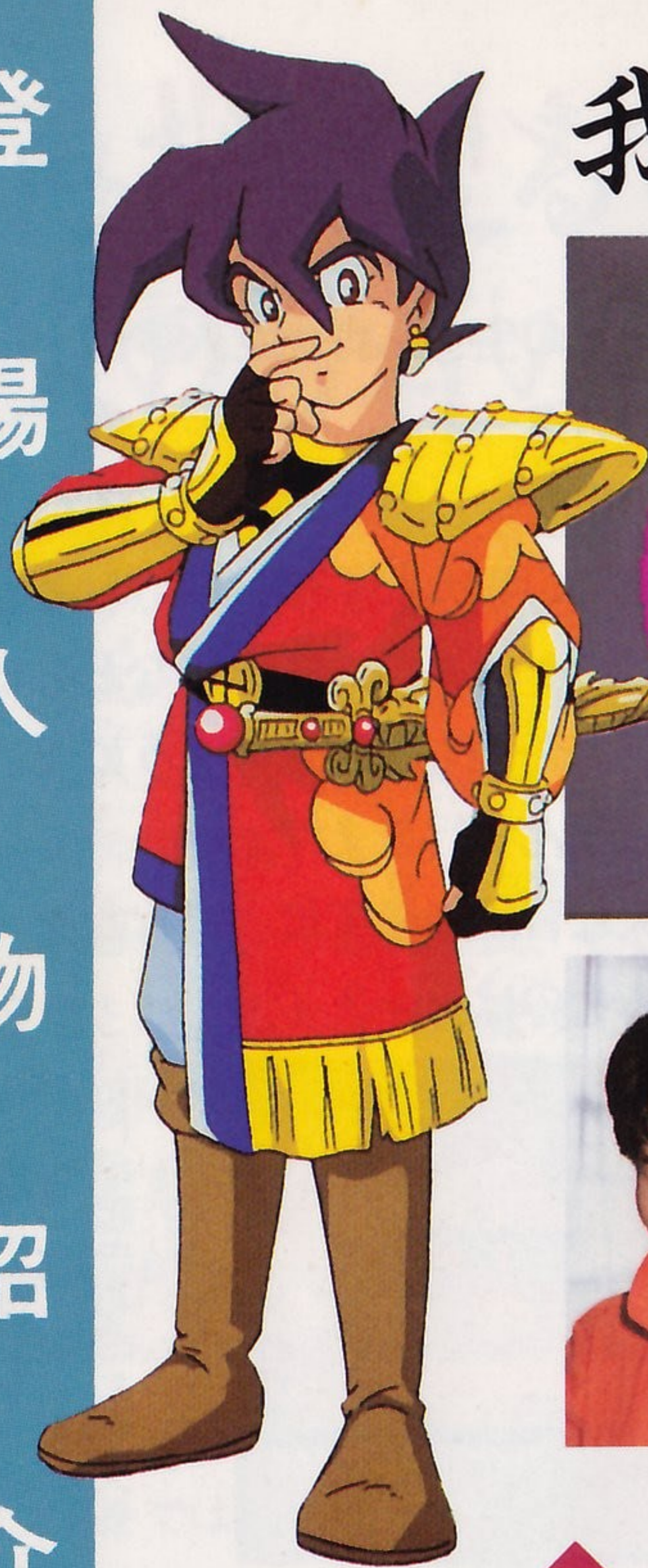
◀マップ上で様々なイベントが起きるのも「天外II」の特長のひとつ。



◀乗り物の種類も豊富。ゲーム史上最大の乗り物も登場します。



# 我が名は卍丸！火の勇者！！



主人公は、火多国・  
白川村に生まれ育った  
火の一族の末裔、戦国  
卍丸。

卍丸は村中の子供たちを子分に持つ、イタズラ好きのガキ大将。  
素顔は母親想いの心やさしい少年でもある。

火の勇者ならではの超人的な成長力を持ち、ゲーム中では、奥義として、さまざまな秘剣を身につけていく（覚える秘剣は下の表の通りです）。  
現在は、母親と二人暮らし。



声／伊倉一寿

## PROFILE

年 令：15才  
出生地：火多  
血液型：A型  
身長：162cm  
体重：52kg

## ◆奥義「剣法」◆

奥義名	効果	効果範囲
紅丸斬	ダメージを分散し、複数の敵に与える必殺剣	敵1G
黒羽斬	多大なダメージを与える。が、しばらく動けなくなる	敵1体
義経斬	複数の敵を攻撃できるが、命中率が低下する	敵1G
女彦斬	自らの傷を顧みずに多大なダメージを与える	敵1体
静乱斬	敵の懐に入り込み、一騎討ちを行う	敵1体
三郎斬	敵1体を一撃で倒す必殺剣！	敵1体
松虫斬	自らの守りを捨てることで、大ダメージを与える	敵1体
?	?	?



戰

國

卍

丸

II





# 派手好き、女好きの伊達男!!

MAINCAST



声／山口勝平

とてつもなく軽薄な火の勇者。それがカブキ団十郎。

一族の宿命に対する意識はかけらもなく、火の勇者の能力を利用し、ただ派手に楽しく生きることだけ考えている。

派手好き！女好き！の二枚目半。術や得意技も「効果より見た目が優先！」という精神に貫かれている。

カブキの夢は「ジパングNo.1の伊達男」になること。元丸の活躍に対しては、メラメラと嫉妬の炎を燃やす。

## PROFILE

年齢：19才  
 出生地：不明  
 血液型：B型  
 身長：176cm  
 体重：63.5kg

## 奥義「秘芸」

奥義名	効果	効果範囲
悪態	敵の攻撃を自分に集中させる	自分
大見得	敵の1グループを驚かして、守備力を低下させる	敵1G
飛びり	必殺の飛びり攻撃を行なう	敵1体
心中物	敵と自分に同時にダメージを与える攻撃	敵1体
にらみ	敵を威嚇して追い払う	敵全員
大寄せ	敵を呼び寄せ、戦闘の機会を増やす	—
黒子	姿を隠し、影から戦闘に参加する	自分
荒事	敵に絶大な傷を負わせるが、しばらく動けなくなる	敵1体



# カブキ団十郎





# 超怪力!豪快無比の大食漢



声 / 赤星昇一郎

せんねんまえ ひ ぞく  
千年前の「火の一族」  
と「根の一族」の戦いの  
い のこ ねんれい さい  
生き残り。年令1024才。

ねんれい じゅみょう  
この年令は、寿命が  
せんねんの くにん  
千年延びるといふ「人  
ぎよ なみだ の  
魚の涙」を飲んだお

げなのだが、そのため  
ごくらくたろう せんねん たい  
に極楽太郎は千年の大  
はん ろう と  
半を牢に閉じこめられ

す て過ごしている (不思議な過去である)。  
ふ し ぎ か こ

かいりき たいしよくかん らくてんか ひ ふ いわ  
怪力、大食漢の楽道家。火を吹き、岩

も あ たいじゆつ とく い  
をも持ち上げ、体術を得意とする。が、

なみ きょたい つうじょう そうび  
並はずれた巨体のため、通常の装備では

なに ふ じゆう おお  
何かと不自由することが多いようだ。

MAIN CAST

おうぎ たいじゆつ  
◆ 奥義 [ 体術 ] ◆

奥義名	効果	効果範囲
胴締め	敵を締め付け、ターン毎に一定のダメージを与える	敵1体
頭突き	ダメージを与えると同時に、その敵を気絶させる	敵1体
体当り	体当り攻撃。ただし、当たり負けすることもある	敵1G
胃液	敵に胃液をかけ、ターン毎に一定のダメージを与える	敵1体
突撃	敵中に入り込んで、攻撃する	敵1体
大振り	大きく武器を振り回し、複数の敵を攻撃する	敵1G
背水	守りを捨て、攻撃に専念する体術	敵1体
捨身	自分の傷も顧みず、敵を粉砕する体術	敵1体

## PROFILE

年令：1024才(うち992年は牢の中)

出生地：越前

血液型：O型

身長：208cm

体重：202kg

GOKURAKUTARO



極

樂

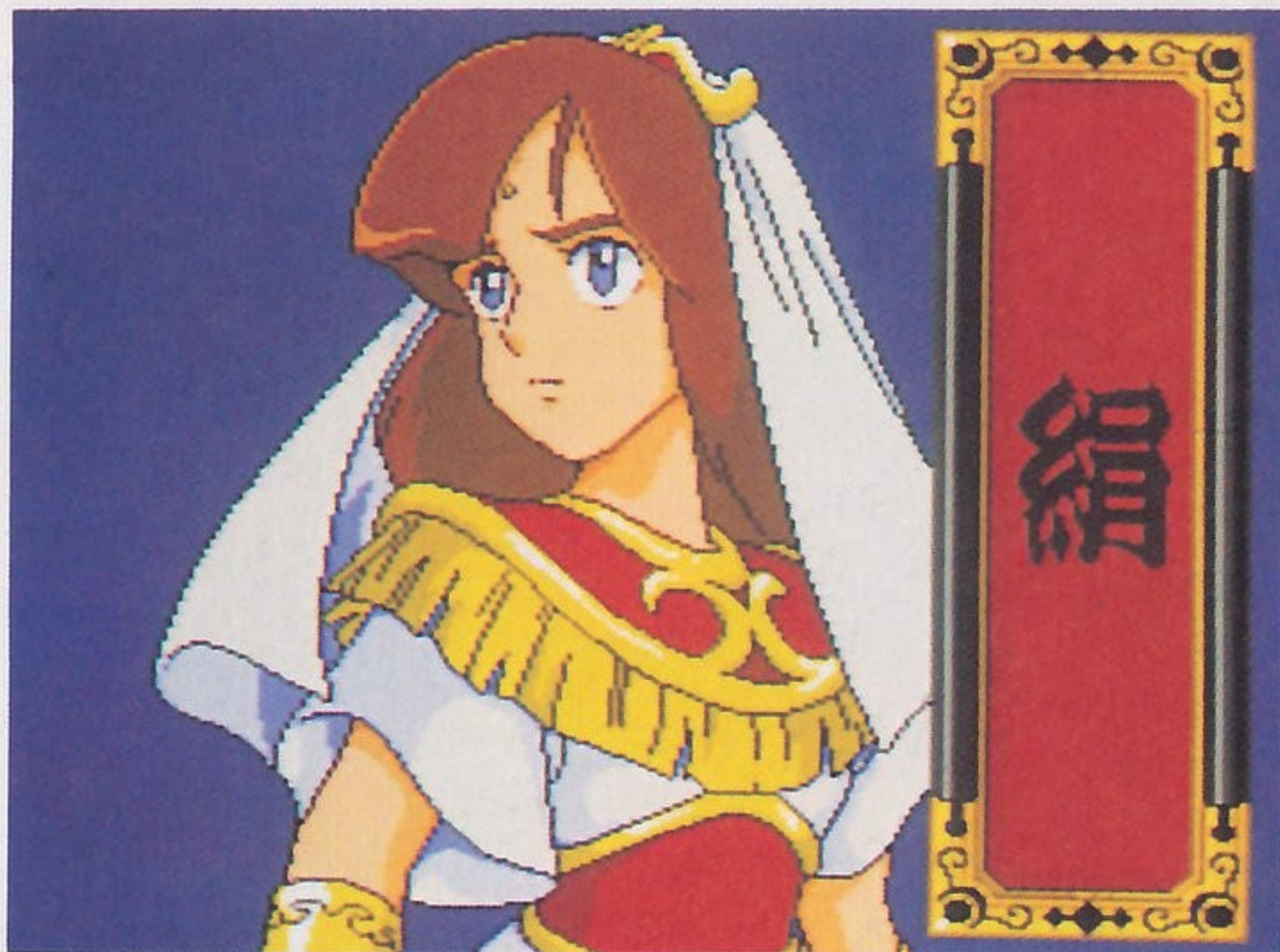
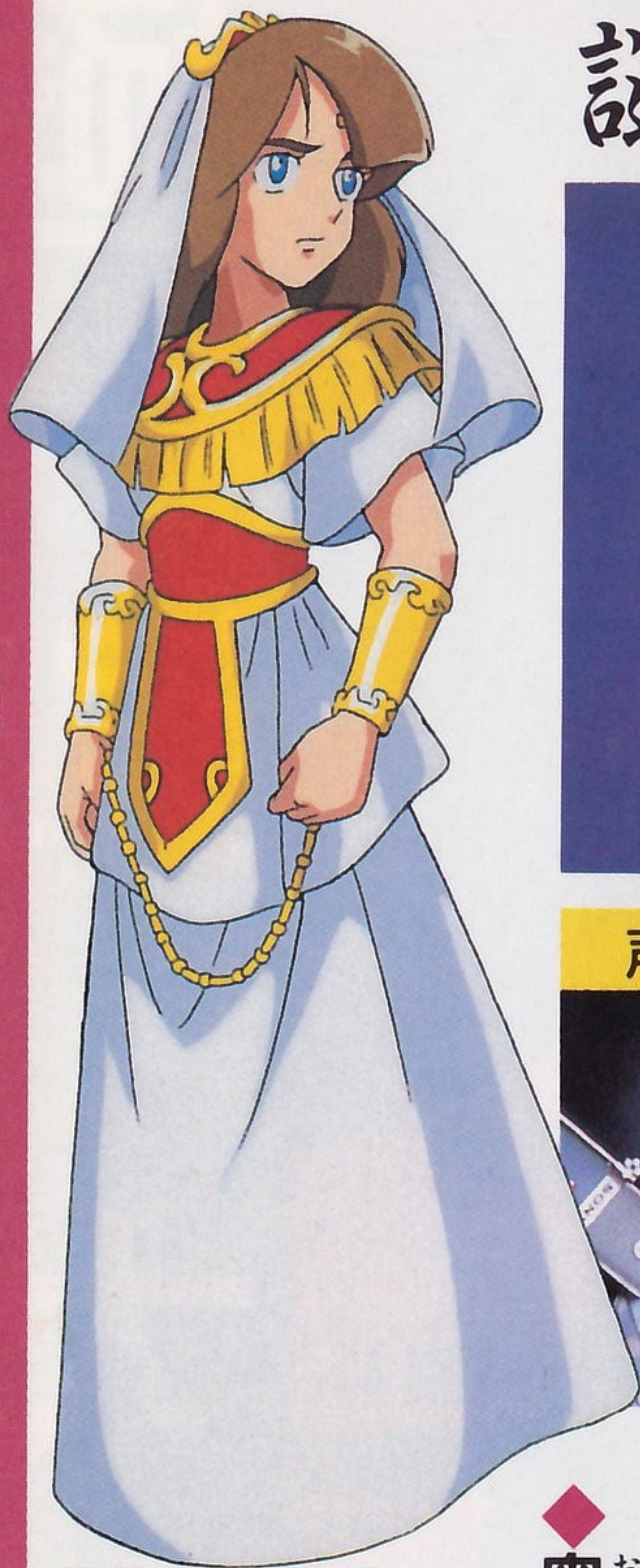
太

郎





# 謎を秘めた薄幸の美少女



よちのうりよくもはっこう  
予知能力を持つ薄幸  
びしょうじょ  
の美少女。かたわらに  
きょけん  
は、巨犬シロが、まる  
きぬまも  
で絹を守るかのように  
つねよそ  
常に寄り添っている。  
きぬひぞくまつえい  
絹は火の一族の末裔  
みずかしゅくめいかん  
として自らの宿命を感  
まんじまるなかま  
じ、円丸たちの仲間  
くわ  
加わるのだが、なぜか

声 / 井上あずみ



たたかこぼつづ  
戦うことを拒み続ける。その憂いを秘めた  
ひょうじょうおくりょうしんしふかころきず  
表情の奥には、両親の死が深い心の傷とな  
のこ  
って残っているようなのだが……。  
ものがたりぜんたいじゅうようかぎにぎびしょうじょきぬ  
物語全体の重要な鍵を握る美少女。絹が  
せおしゅくめい  
背負っている宿命とは？

## PROFILE

年 令：14才  
出生地：近江  
血液型：AB型  
身長：153.5cm  
体重：38kg

◆ 奥義 [鬼道] ◆  
おうぎ  
きどう

奥義名	効果	効果範囲
念 動	敵を跳ね飛ばす。移動中には羽衣、引波の役割をする	敵 / 仲間
鳥寄せ	鳥を呼び寄せて、戦闘に参加させる	—
予 言	周辺の敵の強さを感じとる	—
霊 体	霊体となって、周囲の様子を見ることができる	—
説 得	敵を諭し、戦闘を止めさせる	敵 1 体
血 桜	自分の体力、技力を仲間に分け与える	仲間
幽 鬼	敵にのりうつり、敵を攻撃させる	敵 1 体
?	?	?





絹



ゲームの中には、<sup>なか</sup> 卍丸たちを <sup>まんじまる</sup> 助<sup>たす</sup>けてくれるキャラクターが数 <sup>かず</sup>多く <sup>おお</sup>登場 <sup>とうじょう</sup>します。

その代表が、<sup>だいひょう</sup> 絹 <sup>きぬ</sup>の愛犬 <sup>あいけん</sup>である <sup>いち</sup> シロ。そして <sup>さんしまい</sup> くのー三姉妹。

シロは戦闘に <sup>せんとう</sup>参加 <sup>さんか</sup>し、<sup>ね</sup> 根の <sup>いち</sup> 一 <sup>ぞく</sup> 族 <sup>こうげき</sup> に攻撃 <sup>くわ</sup> を加えてくれます。三 <sup>さん</sup> 姉妹 <sup>しまい</sup> は、<sup>なんど</sup> 何度も <sup>まんじまる</sup> 卍丸 <sup>ちから</sup> たちに力を <sup>か</sup> 貸 <sup>か</sup> してくれますはずです。

また、<sup>やまと</sup> 大和 <sup>かくち</sup> の各地 <sup>てんぐ</sup> にいる <sup>まきもの</sup> 天狗 <sup>じゆつ</sup> からは、<sup>かち</sup> 巻物 <sup>じょうほう</sup> (術) や <sup>え</sup> 価値 <sup>え</sup> ある情報 <sup>え</sup> が得られます。



▲シロ

<sup>きぬ</sup> 絹 <sup>こうどう</sup> とともに行動 <sup>きょけん</sup> して <sup>あく</sup> いる <sup>く</sup> 巨大 <sup>悪</sup> 犬。 <sup>ころ</sup> 殺 <sup>ころ</sup> す心強 <sup>こころづよ</sup> い味方 <sup>みかた</sup>。



▲「花火」

<sup>いち</sup> くのー <sup>さんしまい</sup> 三姉妹 <sup>ちやうじよ</sup> の長女 <sup>か</sup>。火 <sup>き</sup> 器 <sup>あつか</sup> の扱 <sup>せいづう</sup> いに精通 <sup>ほこ</sup> している。 <sup>お</sup> 落 <sup>つ</sup> ち着 <sup>ち</sup> きがあり、しとやか。



▲「まつり」

<sup>ぶじゆつ</sup> 武術 <sup>た</sup> に長 <sup>おとこ</sup> けていて、あらゆる <sup>ぶき</sup> 武器 <sup>つか</sup> を使 <sup>おとこ</sup> いこなす。男 <sup>くち</sup> ま <sup>わる</sup> さり <sup>わる</sup> で、口 <sup>わる</sup> はかなり <sup>わる</sup> 悪い。



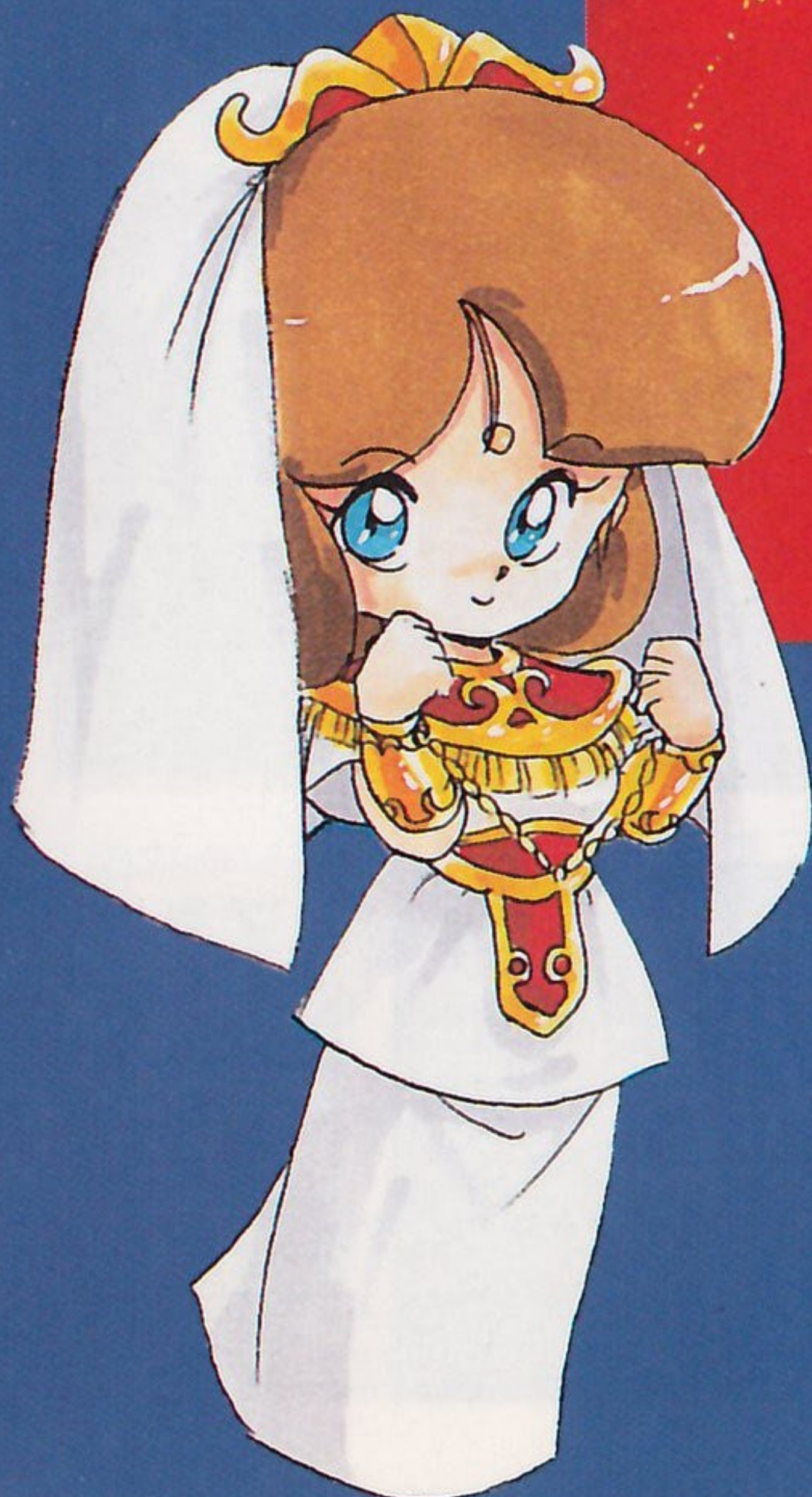
▶「みこし」

<sup>おほほこ</sup> 大 <sup>りまほし</sup> 矛 <sup>は</sup> (両 <sup>は</sup> 端 <sup>は</sup> に刃 <sup>は</sup> のつ <sup>は</sup> いた <sup>は</sup> 槍 <sup>やり</sup>) の使 <sup>つか</sup> い <sup>つか</sup> 手 <sup>つか</sup>。疾 <sup>しつぷう</sup> 風 <sup>ほこ</sup> のよう <sup>ほこ</sup> な素 <sup>すばや</sup> 早 <sup>ほこ</sup> さを <sup>ほこ</sup> 誇 <sup>ほこ</sup> る。三 <sup>さん</sup> 姉 <sup>さん</sup> 妹 <sup>しまい</sup> の末 <sup>すえ</sup> つ子 <sup>こ</sup>。甘 <sup>あま</sup> えん坊 <sup>ぼう</sup> である。



# HOW TO PLAY

プレイ方法について



ここでは、基本システムや操作方法、そしてコマンドの意味などを紹介しています。

ゲームを始める前に必ず一度、目を通すようにして下さい。





# ゲームの始め方

# HOW TO START

まず、スーパーCD-ROM<sup>2</sup>システムにソフトをセットし、電源を入れます。

システムの起動画面が現れたら、ランボタンで「天外魔境II」のタイトル画面を呼び出します。以後、ランボタンを押すたびに、右のような順序で画面が切り変わっていきます（ゲームのプレイそのものは、ジパング火多国・白川村の卍丸の家からスタートします）。

▶プレイそのものは、この画面（卍丸の家）からスタート。



◀タイトル画面。この後に、4人の勇者のデモンストレーションも入っています。



◀セレクト画面。初めての人は「起」を。続きをプレイする人は「転」を選択します。

なお、タイトル画面でしばらく待っていると、4人の勇者のデモを見ることができます。



◀「起」を選択するとオープニングへ。「転」ではこの部分はカットされます。

## バックアップできるデータは5個

歴戦の記録			
続き	写す	消す	詳細
TENGA12.01	8段/	153徳/火多の国/	0:49
TENGA12.02	4段/	44徳/火多の国/	0:13
TENGA12.03	17段/	1823徳/紀伊の国/	1:11
TENGA12.04	記録がありません		
TENGA12.05	記録がありません		

▲「起」（初めて）の場合は「記録がありません」というデータを選択してスタートします。

セーブデータは5個まで作成できます。

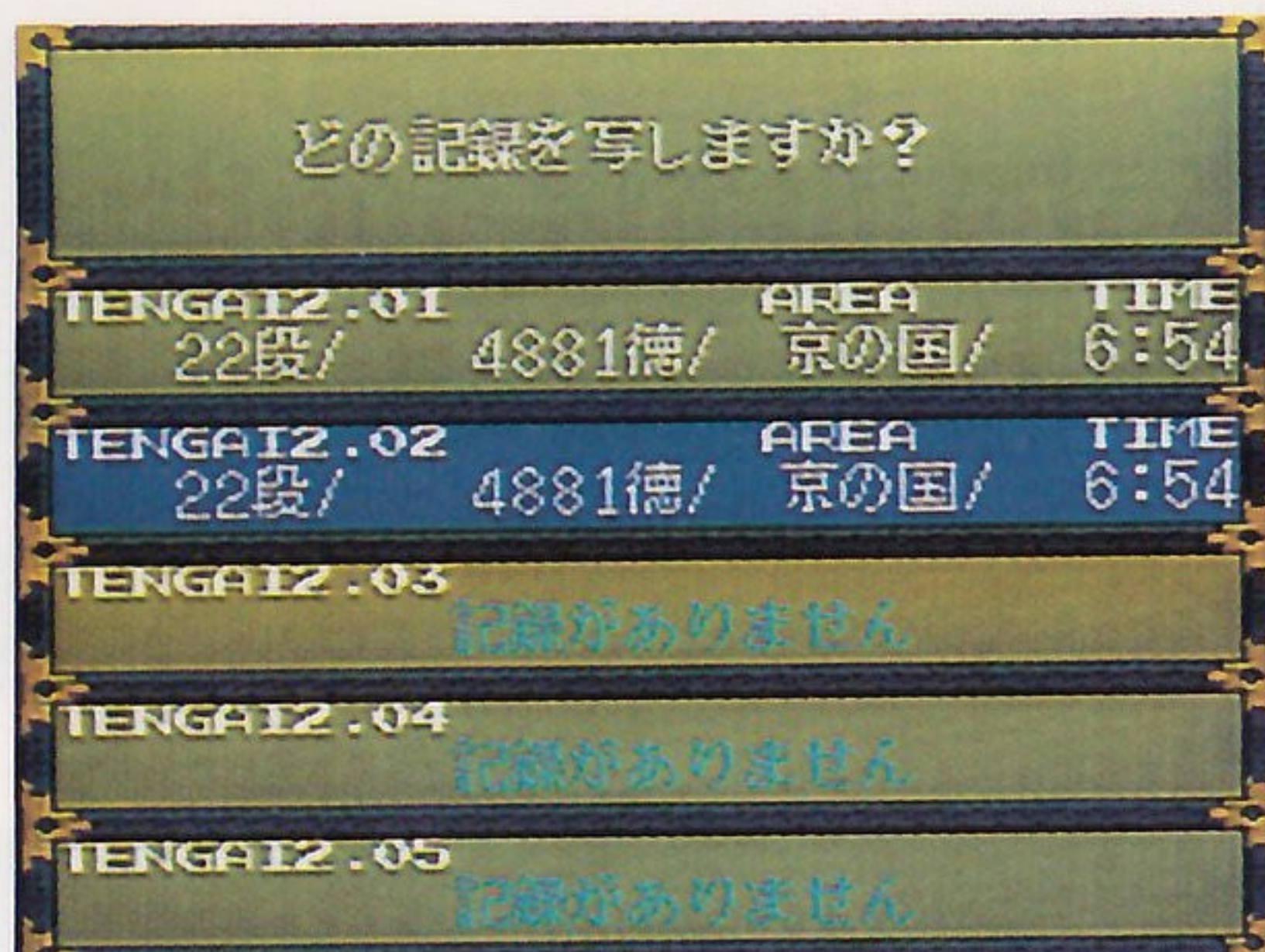
バックアップユニットでのこのゲームのデータのファイル名は「TENGA12.01」（最後につく2ケタの数字は01~05のいずれか）になります。

歴戦の記録			
続き	写す	消す	詳細
TENGA12.01	8段/	153徳/火多の国/	0:49
TENGA12.02	4段/	44徳/火多の国/	0:13
TENGA12.03	記録がありません		
TENGA12.04	記録がありません		
TENGA12.05	記録がありません		

◀「歴戦の記録」画面。どの記録（セーブデータ）を使用するかを決定します。



# 「歴戦の記録」画面での操作



▲この画面での操作に関する細かい指示は、画面最上部に表示されます。

この画面では「続き」「写す」「消す」「詳細」の4つのコマンドを選択することができます。方向キーで青色のカーソルをコマンドの上に重ね、①ボタンを押せばOKです。

「続き」……ゲームの続きをする(または始める)場合に選択。方向キーの上下で記録を選択し、①ボタンで決定。

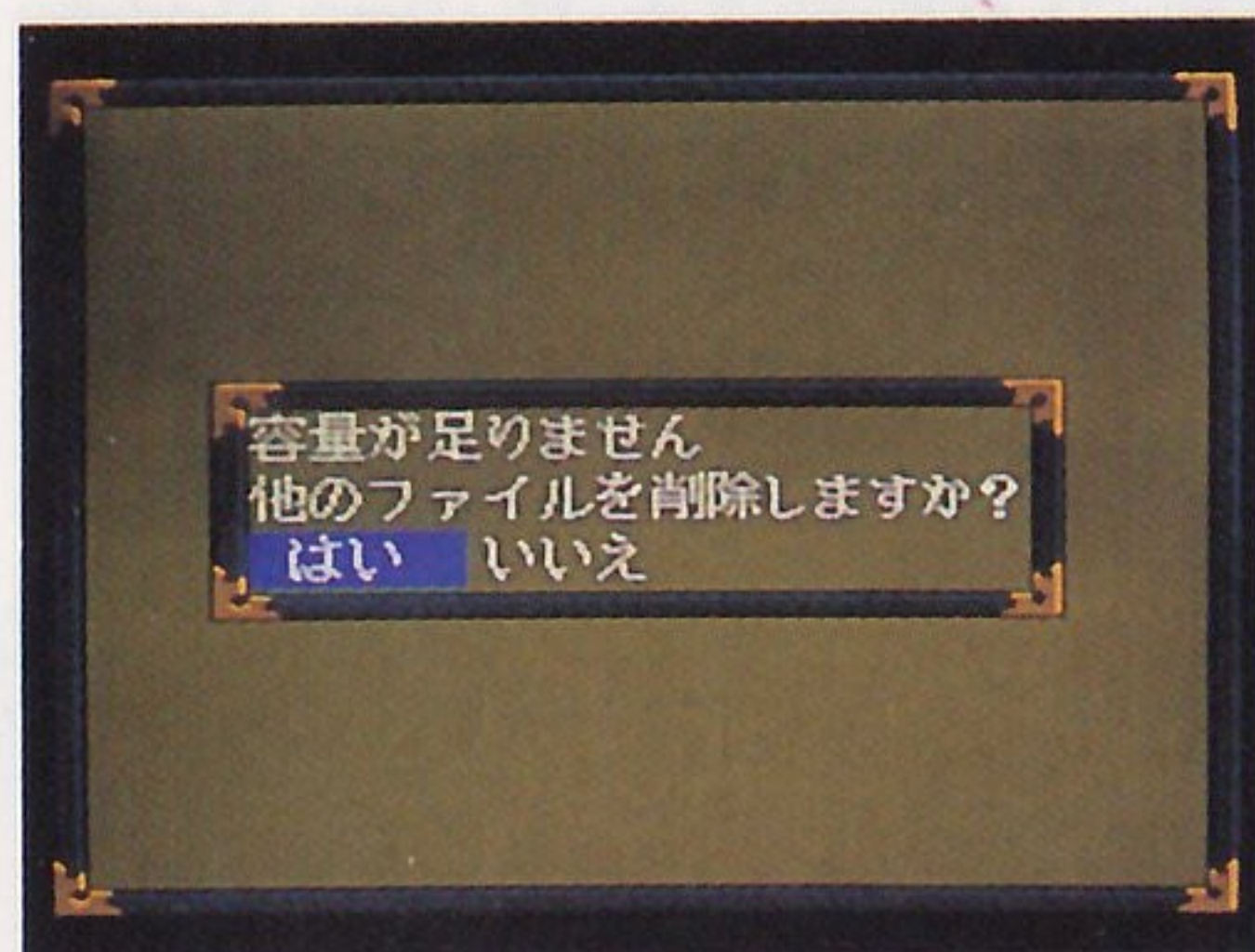
「写す」……セーブデータをコピーする。

「どの記録をどのファイルに写す」という手順で指定します。

「消す」……不必要なデータを消すためのコマンド。消したい記録を方向キーで選び、①ボタンで決定。

「詳細」……セーブデータのより詳しい状況を知るためのコマンド。仲間全員の状態を知ることができます。

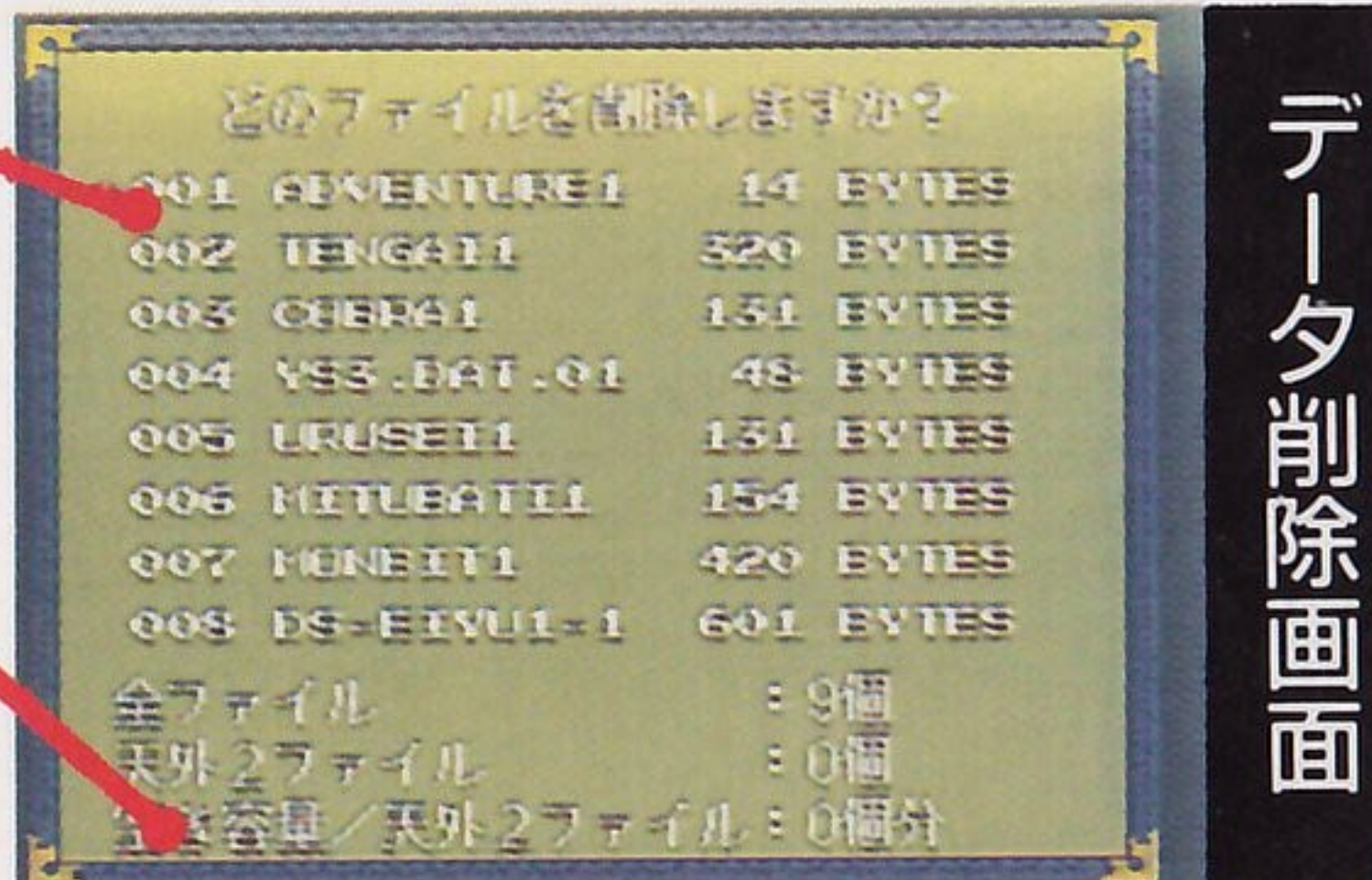
## バックアップデータの空きがない場合は



このカーソルを移動させ、削除するデータを①ボタンで決定します。

### 下段の数字に注目!!

この「空き容量」ファイルの個数が1になると、新たに「天外魔境II」を始めることができます。



データ削除画面

ここで「はい」を選択して①ボタンを押すと、下の写真のような「データ削除画面」になり、他のゲームのデータを削除(つまり「天外魔境II」のセーブ用のメモリーを確保)できます。「データ削除画面」では、削除するゲームデータを方向キーで選択し、①ボタンで決定。

新たに「天外魔境II」用のメモリーが確保できたかどうかは、画面の一番下に表示されるファイル数で知ることができます。画面全体のキャンセルは②ボタンで行います。



# 操作方法&画面表示

## CONTROL & DISPLAY

### フィールド移動時

### 方向キーでコマンドを選択、①で決定

移動は方向キーの上下左右で。コマンドの入力は、方向キーでコマンドを選択し、①ボタンで決定（②ボタンでキャンセル）。「話す」「宝箱を開ける」「調べる」そして「乗り物の乗り降り」は、コマンドではなく、その場で①ボタンを使えばOKです。



#### ②ボタン



▲移動中に②ボタンを押すとコマンドメニューが登場。

#### セレクトボタン



▲セレクトボタンを押すと、ヘルプメニューが現れます。

### 「話す」「調べる」「宝箱」そして「乗り降り」

「話す」「宝箱を開ける」「調べる」、そして「乗り物に乗る」。これらの行動については、操作性を良くするために、「人や物に接して、①ボタンを押す」という方式をとっています（降りる時は、降りたい場所で①ボタン）。また、「話す」「宝箱を開ける」の2つは、ヘルプメニューでオートに設定することもできます。

### 基本画面表示

移動時の画面では、①丸たちのステータス、持ち金、コマンドが表示されます。

#### ■コマンドメニュー

選択できるコマンドが表示されています。



#### ■ステータス

①丸たちの、その時点での体力、技数、段を知ることができます。また、毒や酸におかされるなど特別な状況に陥ると、各人のウィンドーの色が変わり、その症状が表示されます。

#### ■持ち金

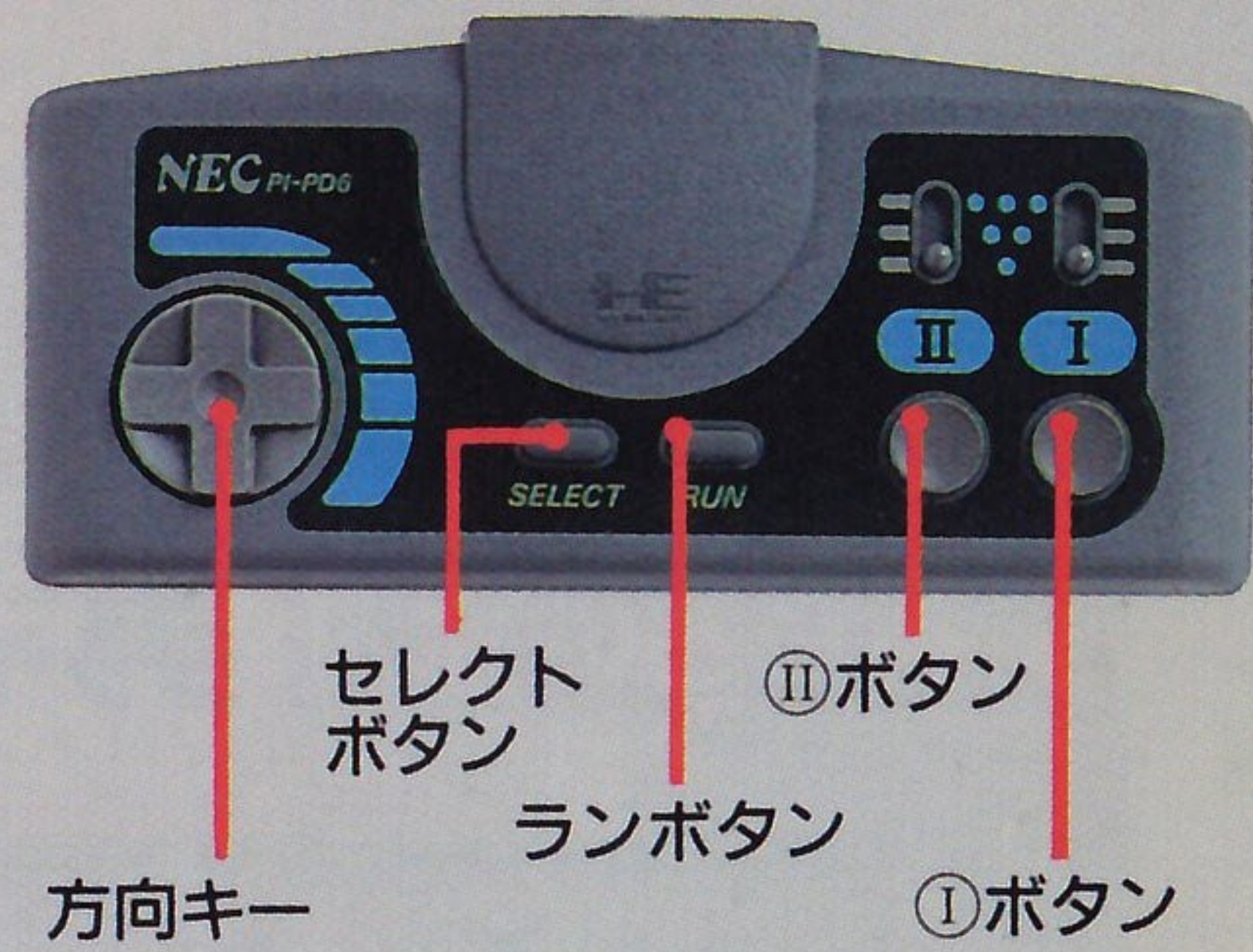
パーティ全体の現時点での持ち金が表示されます。



# 戦闘時 コマンド入力で戦う



マップ上で敵に出会うと、戦闘モードに突入します。戦闘では、各人のターンが来るたびに、方向キーでコマンドを選択、①ボタンで決定します。②ボタンでは、直前に入力したコマンドをキャンセルできます。



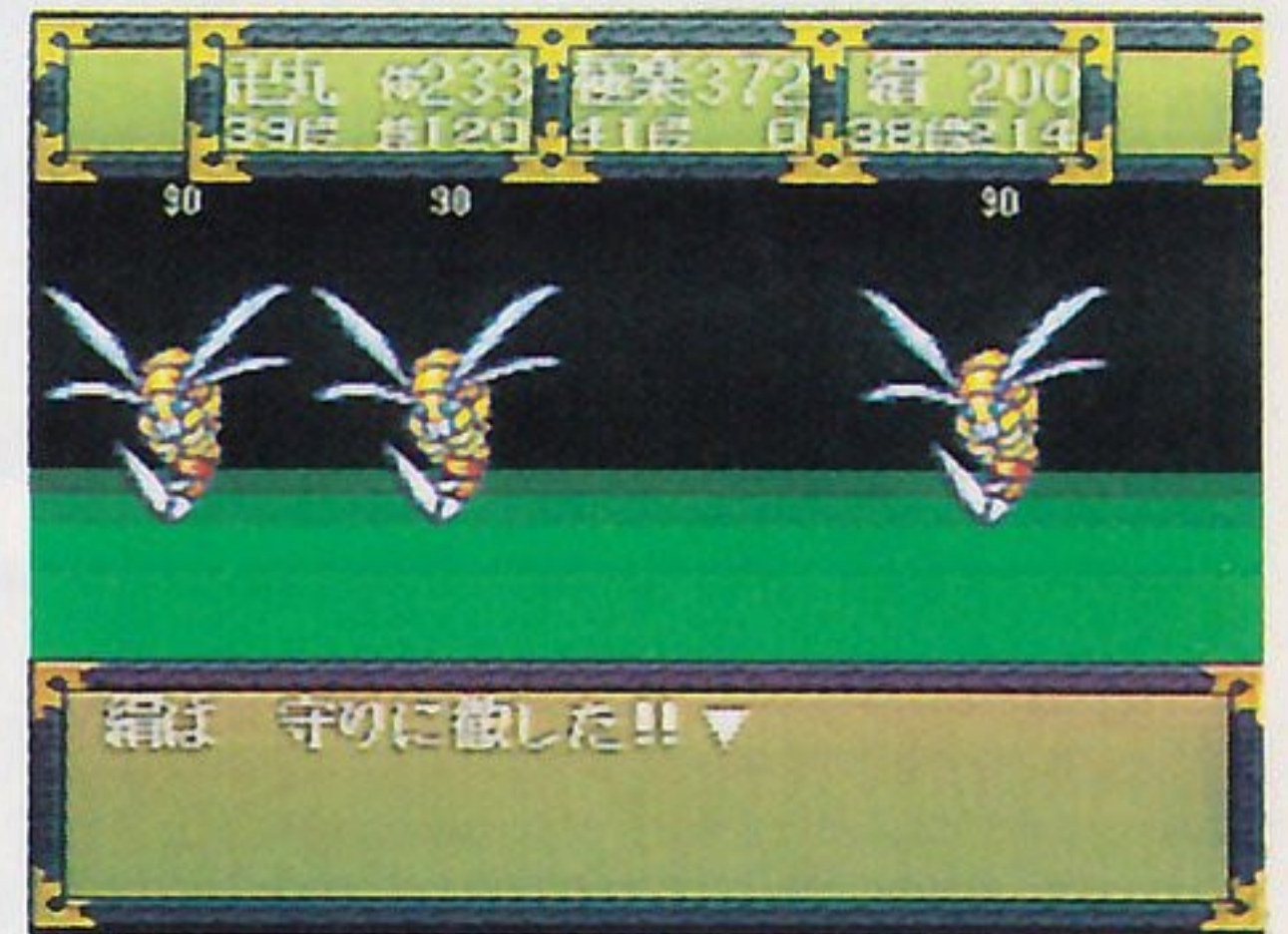
## オートバトルもOK

卍丸以外の仲間には、オートバトル機能が用意されています。

このオートバトル機能では、カブキ、極楽、絹、それぞれについて「オートバトルとマニュアルの選択」から「オートの場合の戦い方の方針」まで設定することができます。詳しい内容は29ページを見て下さい。



▲マニュアルの場合は、各人の行動をすべて指定していきます。



▲オートバトルでは、自動的に各人の行動が決定されます。

## 基本画面表示

戦闘時の基本画面。ステータス表示の内容は、移動時のものとまったく同じです。

### ■メッセージ

卍丸たちや敵の行った行動、そしてその結果などがメッセージで表示されます。



### ■ステータス

卍丸たちの状態が表示されます。

### ■敵

敵のグラフィックス。その上には、それぞれの敵の体力(HP)が数字で表示されます。

### ■コマンドメニュー

9種類の基本戦闘コマンドが表示されています。キャラクターごとに、コマンドを選択します。



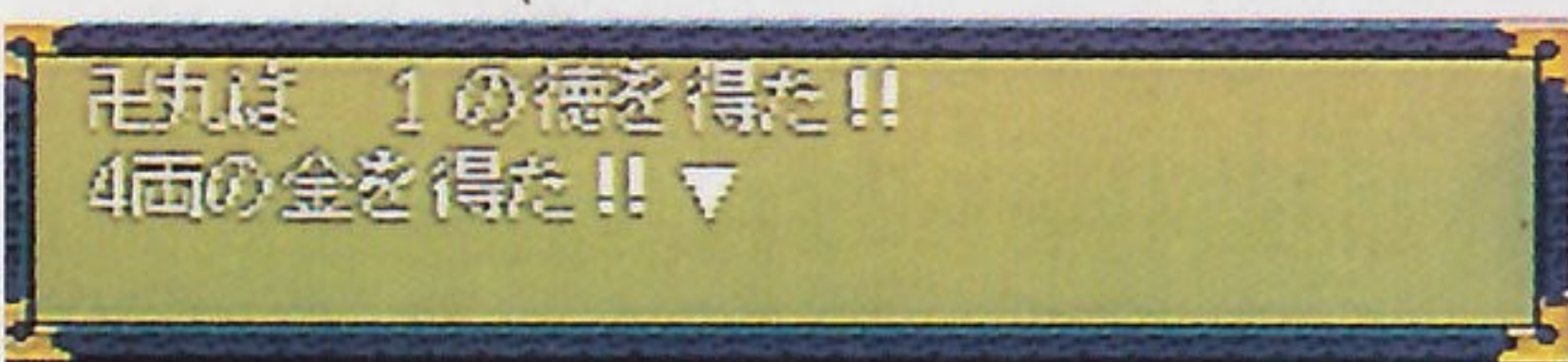
# ゲームシステム

## 勇者たちの能力 勇者は戦いの中で成長する

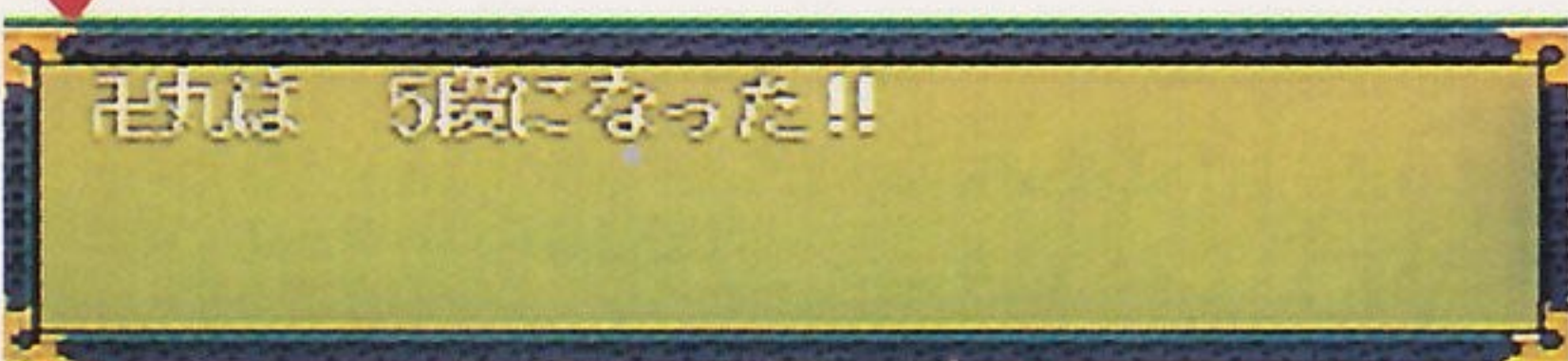
▶ 戦闘で敵を倒す。これが火の勇者の成長の基本。



主人公の丸を始め、火の勇者たちは「根の一族」との戦いの中で、成長し、さまざまな能力を身につけていきます。基本的な成長の図式は、「戦闘で敵を倒す」→「徳(経験値)を積む」→「段(レベル)が上がる」→「その結果、能力がアップする」というもの。これは、火の勇者たちの「基礎体力の成長」に当たり、敵を倒すと、お金を手に入れることもできます。能力に関する数値としては、下のようなものがあります。



▲敵を倒すと、徳とおかねを手に入れることができる。



▲一定の徳を積んだ時点で段(レベル)がアップ。各種の能力も上がる。



▲段がアップすると、体力や技が全快。毒やマヒなどの悪化状態も回復する。

徳	いわゆる経験値。敵を倒し、徳を一定値積むと、丸たちの段がアップ。段の上がり方は人によって違います。
段	丸たちの強さを示す指標。いわゆるレベル。段が上がると、そのキャラの「体力」「技」「攻撃力」「守備力」「素早さ」がアップ。「体力」「技」は全快。マヒ状態も解消されます。術の成功率にも影響します。
体力	この数値が0になると、戦闘不能状態になります。最も注意しなければならない数値のひとつ。いわゆるHP。
技	巻物(術)を使用するのに必要なパワー(MPと同じ)。巻物を使うと一定値減る。戦闘不能状態になると0になる。
攻撃力	武器による攻撃能力の基準となる数値。腕力のようなもの。攻撃力が上がると「敵に与えるダメージ」が増えます。
守備力	敵の攻撃に体する守備能力の基準となる数値。アップすると「敵から受けるダメージ」が減ります。
素早さ	俊敏性の基準となる数値。この数値が大きくなればなるほど、先に攻撃を仕掛けることができ、敵の攻撃をかわす確率も高くなる。攻守両面に影響のある数値です。



# 装備や術でパワーアップ

「徳を積み段を上げる」こと以外でも、**卍丸**たちの能力はさまざまな形でアップしていきます。

その代表的な方法は、「**装備を固める**」「**術（巻物）を覚える**」「**奥義を極める**」の3つ。

また、さまざまな道具を利用することでも、戦いの旅はかなりラクになるはず。

装備は、より良いものに買い替えることが大切！

**術** 巻物を手に入れると、使えるようになる。ただし、人によっては使えないものもあるので要注意。

**道具** 回復、攻撃、移動など、さまざまな用途の道具があります。入手方法は発見したり、店で買うなど。

**奥義** 得意技のようなもの。人によって極める技は違っている。また、極める方法も人によって違います。

**装備** 武器や防具、履物を装備することによって、**卍丸**たちの攻撃力、守備力、素早さがアップします。



## 「体力」「技」は歩くと復活する

このゲームの特徴のひとつに「**体力**」と「**技**」の回復があります。

**卍丸**たちは一定距離を歩くと、「**体力**」と「**技**」が1ずつ回復。うまく利用すれば、術や道具の節約も可能です。



## 「体力」が0になってしまうと……

仲間の「**体力**」が0になると、彼らは**戦闘不能状態**となり、それともなって「**技**」も0になってしまいます。

また**卍丸**の「**体力**」が0になった場合のみ、パーティ全体は特定の復活ポイント（宿や庄屋など）に自動的に戻されてしまいます（持ち金はそのままです）。



▲**卍丸**の**体力**が0になると復活ポイントまで戻される。



# フィールド ジパング大和には、さまざまな障害物が存在

冒険の舞台となるジパング大和地方は、山や川、障害物などで区切られています。

未知の土地へのルートの開き方は、「暗黒ランを斬り、根を取り除く」「行く手を阻む敵を倒す」「乗り物を手に入れる」などが代表的。

行った先々で、人々の話をよく聞き、新たなフィールドへと進んで下さい。大和地方の国は全部で17カ国。そのつながりは、別紙の“ヤマトマップ”で紹介しています。



▲ゲームにはいろいろな乗り物が登場。障害物を越えられるものもあります。



◀山、川などの自然の障害物は、歩いて越えることはできません。



▲岩船

▼神タタの船



## ダンジョンに入ると、キャラのスケールが変化

「天外魔境II」のフィールド画面には、「地上スケール」と「ダンジョンスケール」の2つのタイプがあります。

通常は「地上スケール」。洞窟や城の内部に入ると、画面は「ダンジョンスケール」に切り替わり、丸たちの姿は約2倍の大きさに表示されます（地上画面に比べて、キャラの特徴がはっきりわかるはずです）。また、城や建物の内部は、1フロアごとの階層構造になっています。



◀城の最上階に上がると、外観を見ることもできる。



◀通常スケール

▶ダンジョンスケール





## 暗黒ランを斬るには、聖剣が必要!!

封印を解かれ、再び地上に出現した暗黒ラン。この暗黒ランは、大和各地に咲き、その巨大な根は、マップ上の障害物としても丸丸たちの行く手を阻みます。

暗黒ランを斬り倒し、その根を取り除くには、かつて暗黒ランの封印として使われていた聖剣が必要。

伝説の聖剣は、根の一族の手によって、どこかに隠されているらしい……。

7本の伝説の聖剣を取り戻すことも、大きな目的のひとつ。覚えておいて下さい。



## セーブ

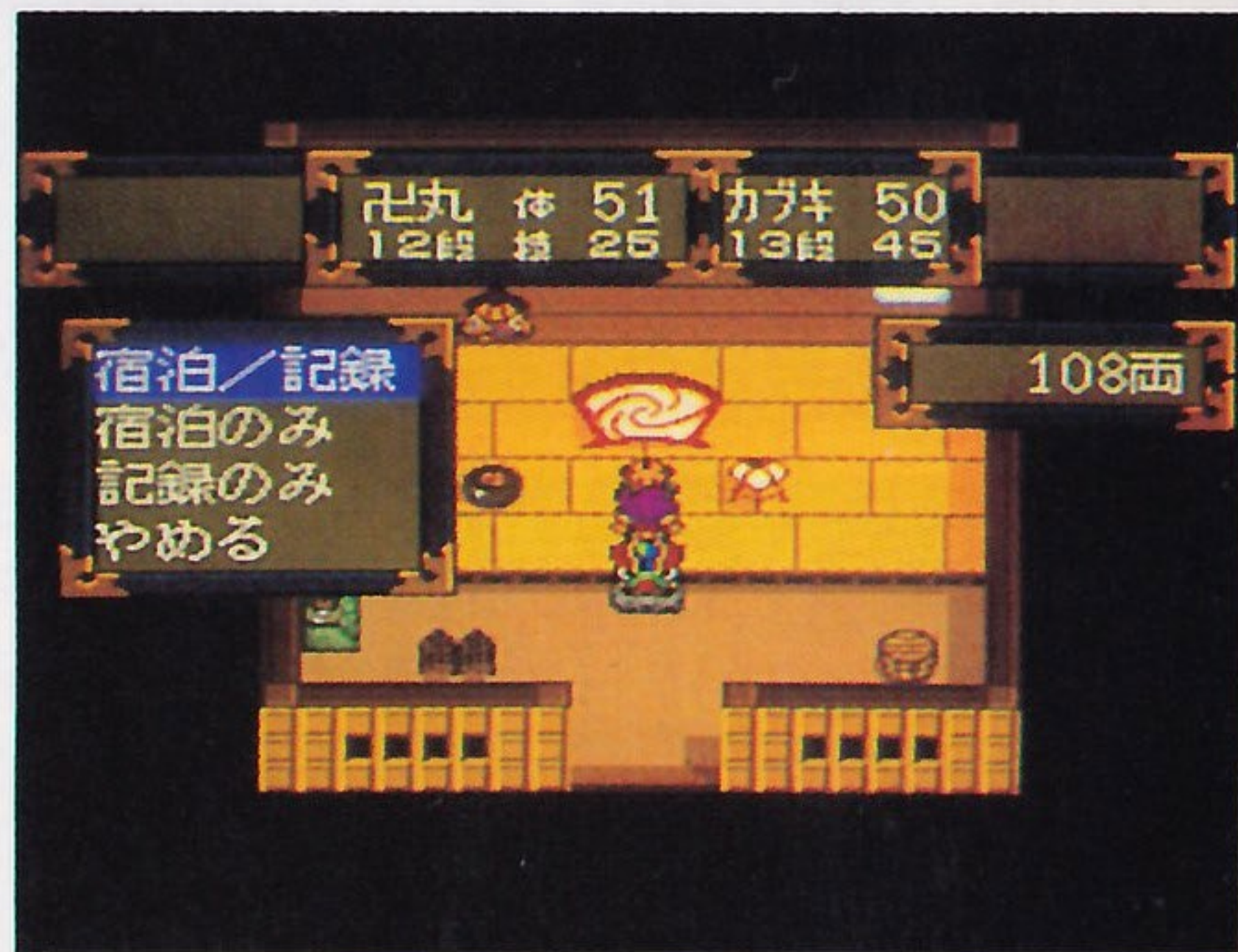
## 宿または庄屋で戦いの記録をとる

「歴戦の記録」(セーブデータ)は、基本的に宿または庄屋で記録します。

右の画面写真のように、「宿泊/記録」または「記録のみ」を選び、そこまでの戦いの記録をセーブして下さい。ゲーム再開時に、その場面・その状態からプレイすることができます。

原則的には、セーブはなるべく細目にとった方がいいでしょう。

また、ゲームの終了は、リセット(セレクトボタンとランボタンを同時に押す)→ハードの電源を切る、という手順で行って下さい。



▲宿や庄屋での選択コマンド。「記録」のみは無料。「やめる」はゲーム終了ではなくキャンセルの意味。



# ヘルプメニュー 便利な機能が3種類!

## 地図 国内のマップを確認

「地図」を呼び出すと、現在旅している国の地形と、**卍丸**たちの位置を知ることができます。

また、国内にすでに行ったことのある村や城がある場合には、それらの位置も合わせてマップ上に表示されます。

この先、どの方向へ進んでいくかを決定する時に参考にとすると便利です。

マップに表示される**卍丸**たちの現在位置は1画面分の広さになっています。

卍丸たちの位置

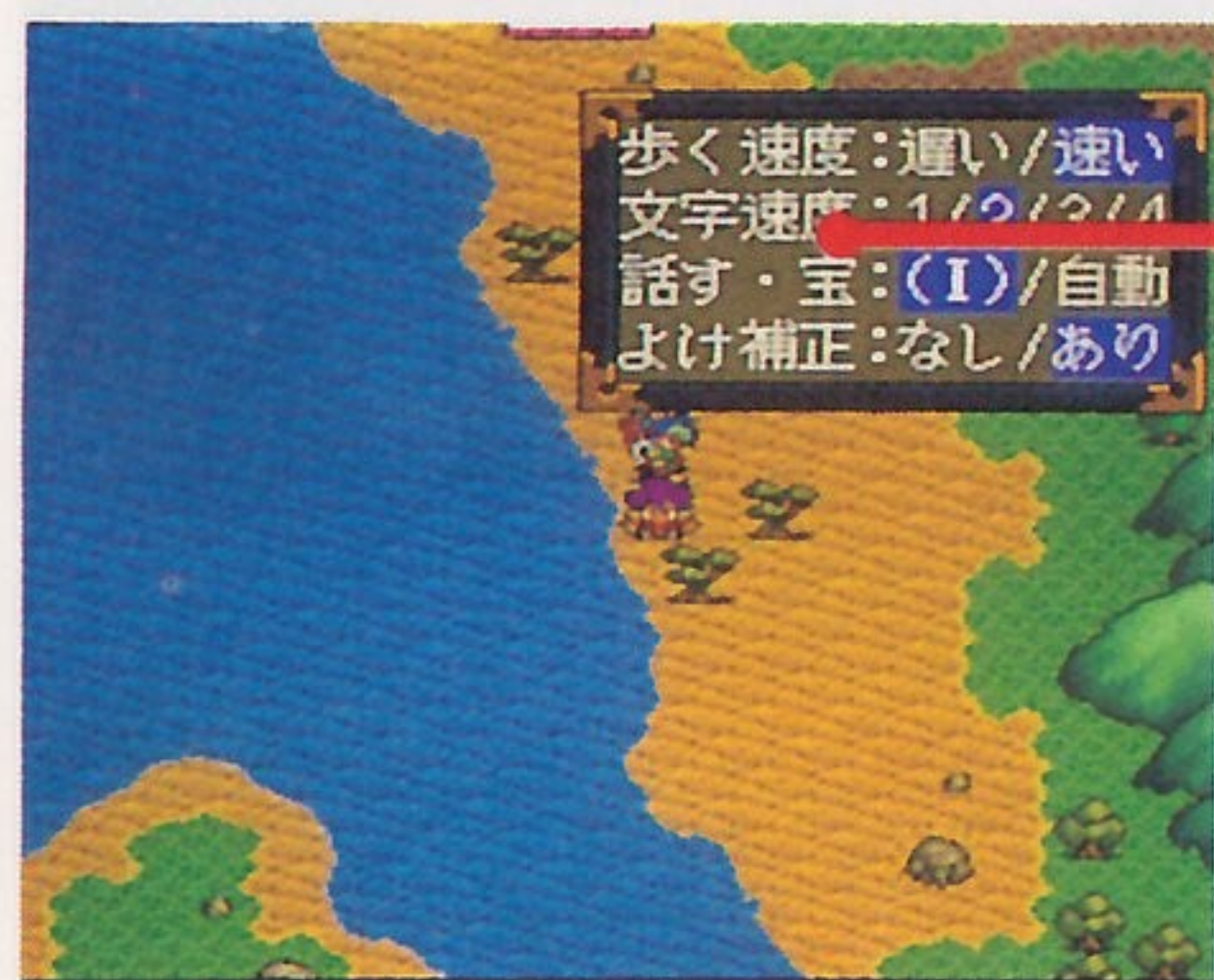
立ち寄った町や村



▲地図には、山や川の地形以外に、隣国とのつながりや、峠などの位置も合わせて記されています。

## モード 4種類のモードを設定

モードでは、4種類のモードを好みに合わせて設定することができます。それぞれの設定内容は右で紹介している通りです。



◀方向キーでカーソルを動かす、好みの設定に合わせます。①または②ボタンを押すと、ウィンドウが閉じます。

歩く速度	歩く速度を設定するモードです。「遅い/速い」の2種類のうち、どちらかを選択することができます。
文字速度	メッセージの表示速度を4段階に設定できます。遅い方が好みなら1を。数字が大きくなるほど、表示速度は速くなります。
話す・宝	「話す」「宝箱を開ける」という2つの行動の操作方法を設定。(I)は①ボタンを使う設定。自動を選ぶと、人や宝箱に接するだけでOK。
よけ補正	小さな障害物に対する歩き方の設定。「補正あり」を選ぶと、移動中に自動的によけて歩きます。また、移動中はRUNボタンでも切替えます。



## ヘルプメニューの開き方

移動中にセレクトボタンを押すと、ヘルプメニューを呼び出すことができます。

ただし、洞窟や城の内部や町・村の中では、「地図」コマンドは使うことができません。



▲方向キーと①ボタンでメニューを選択。

## 作戦

### 仲間の戦い方を指示する

「作戦」は、その名の通り、オートバトルの方針を設定するコマンドです。

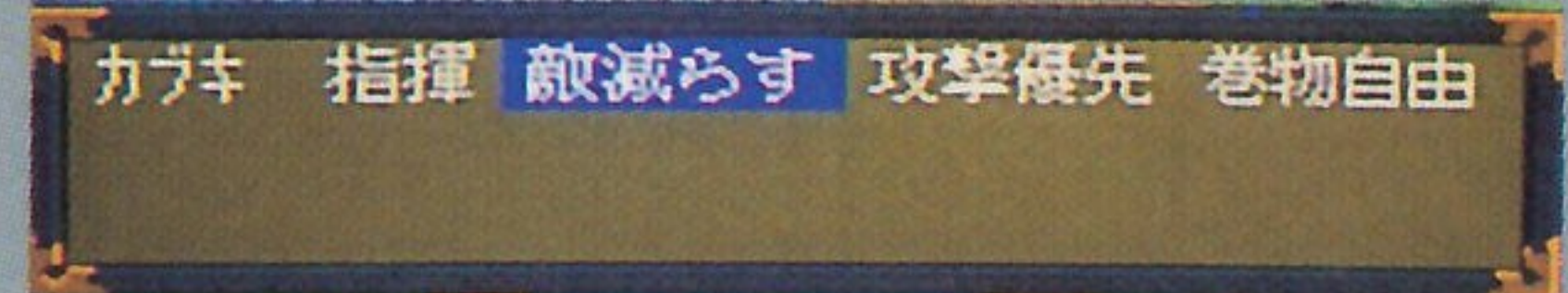
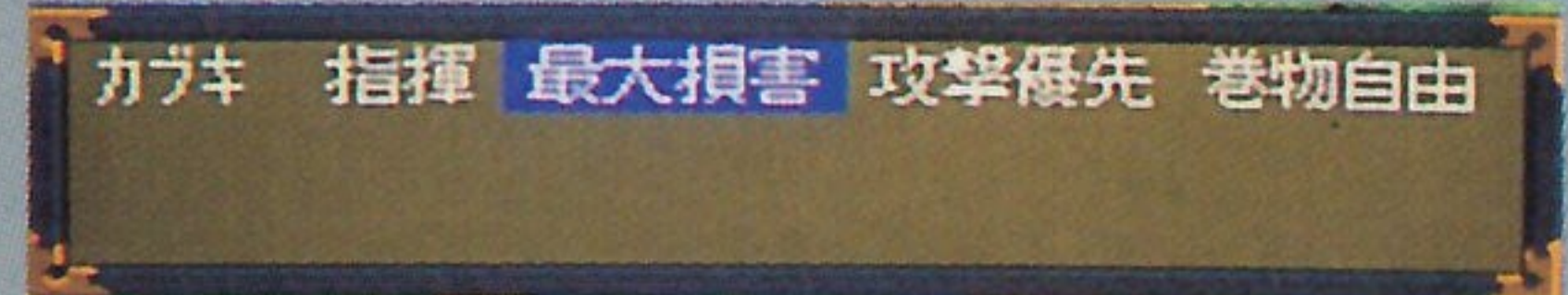
作戦は、仲間一人一人に設定することができ、設定項目は4種類。それぞれについて2通りの選択肢があります。項目と選択肢の内容は、下で紹介している通りです。



カガキ	委任	最大損害	攻撃優先	巻物自由
極楽	指揮	敵減らす	攻撃優先	回復のみ
絹	委任	最大損害	防御優先	巻物自由

### ①ボタンで方針変更!!

まず、変更したい項目にカーソルを合わせます。そこで①ボタンを押すと選択肢が切り替わります。



▲「最大損害/敵減らす」の項目の切り替え例。①ボタンを押すたびに選択肢は切り替わる。

## 作戦の内容

### 指揮 / 委任

マニュアルとオートの切り替え。「指揮」がマニュアル、「委任」がオート。「委任」を選ぶと、右の3項目の指定に従って戦います。

### 最大損害 / 敵減らす

攻撃の指針。「最大損害」は敵に与えるダメージの総計を多くする戦法。「敵減らす」は、敵の頭数を減らすことを優先して戦います。

### 防御優先 / 攻撃優先

戦闘における攻守のバランスの設定。安全策で行くなら「防御優先」を、積極的に戦うのなら「攻撃優先」を選択して下さい。

### 回復のみ / 巻物自由

巻物（術）の使用に関する指針。「回復のみ」は、回復の巻物だけを使用。「巻物自由」を選ぶと、さまざまな巻物を使って戦います。



# コマンド紹介(移動時)

## NORMAL COMMAND

### 状態

# 卍丸たちの強さや状態を確認



卍丸たちのこま  
かい能力(攻撃力  
や素早さなど)か  
ら装備、道具とい  
ったアイテム関係

まで、さまざまな状態を一目で確  
認するためのコマンドです。

徳と各種の能力に関する数値は  
特に重要ですから、常に注意して  
おく必要があります。

1人ずつ見る方法(個別)と、項  
目別に仲間全員を見る方法(一覧)  
の2通があります。

### 個別(卍丸)の例

左は現在の徳。右の数値は次の  
段になるために必要な徳の数。

現在の体力と技。右は  
最高状態での数値。

卍丸	徳	1795/	334	攻撃力	109	
	段	17	体	104/104	守備力	101
			技	41/41	素早さ	109
武器	地下足袋		徐福の剣			
	山犬の兜		僧兵鎧			
道具	そば団子	天章の笛	戻り石			
	嵐の護符	戻り石	四水の鏡			
巻物	鬼火	風花	陽炎	羽衣	若草	
	天人		雷光	宝香		
剣法	紅丸斬					

持っている武器・防具。装備し  
ている物は黄色で表示される。

装備の効果を加え  
たものを表示

使用できない巻物  
は緑色で表示。

### 一覧の場合

状態一覧						
卍丸	徳	66716/	7297	攻撃力	241	
	段	43	体	254/254	守備力	240
			技	133/133	素早さ	255
極楽	徳	32108/	8981	攻撃力	278	
	段	45	体	376/376	守備力	248
			技	0/0	素早さ	228
絹	徳	60138/	6578	攻撃力	0	
	段	42	体	214/214	守備力	221
			技	222/222	素早さ	292

「一覧」は、4人  
の一括表示。①  
ボタンを押すた  
びに「状態→武  
具→道具→巻物  
→奥義→装備」  
の順に表示が替  
わります。②で  
キャンセルです。

### 個別の場合

絹	徳	166332/	16794	攻撃力	0	
	段	52	体	248/248	守備力	262
			技	244/244	素早さ	329
武器	純潔の鎖	陽光の小袖	冬の髪飾り			
	流星の笛					
道具						
巻物	月読	青松	城壁	子忘	月光	
	乱牛	式神	水泡	三角	地獄	
				追風		
鬼道	念動	烏寄せ	??	予言		
	雲体	説得	血桜			

「個別」では、①  
ボタンを押すた  
びに「卍丸→カ  
ブキ→極楽→  
絹」の順で表示。  
さらに①ボタン  
で装備一覧が出  
ます。②でキャ  
ンセルです。



ここでは、移動時の基本コマンド6種類の使用法を紹介しています。また、メニュー表示のない「話す」と「宝箱を開ける」という行動は、①ボタンまたはオート。「調べる」は常に①ボタンで行います。

## 巻物

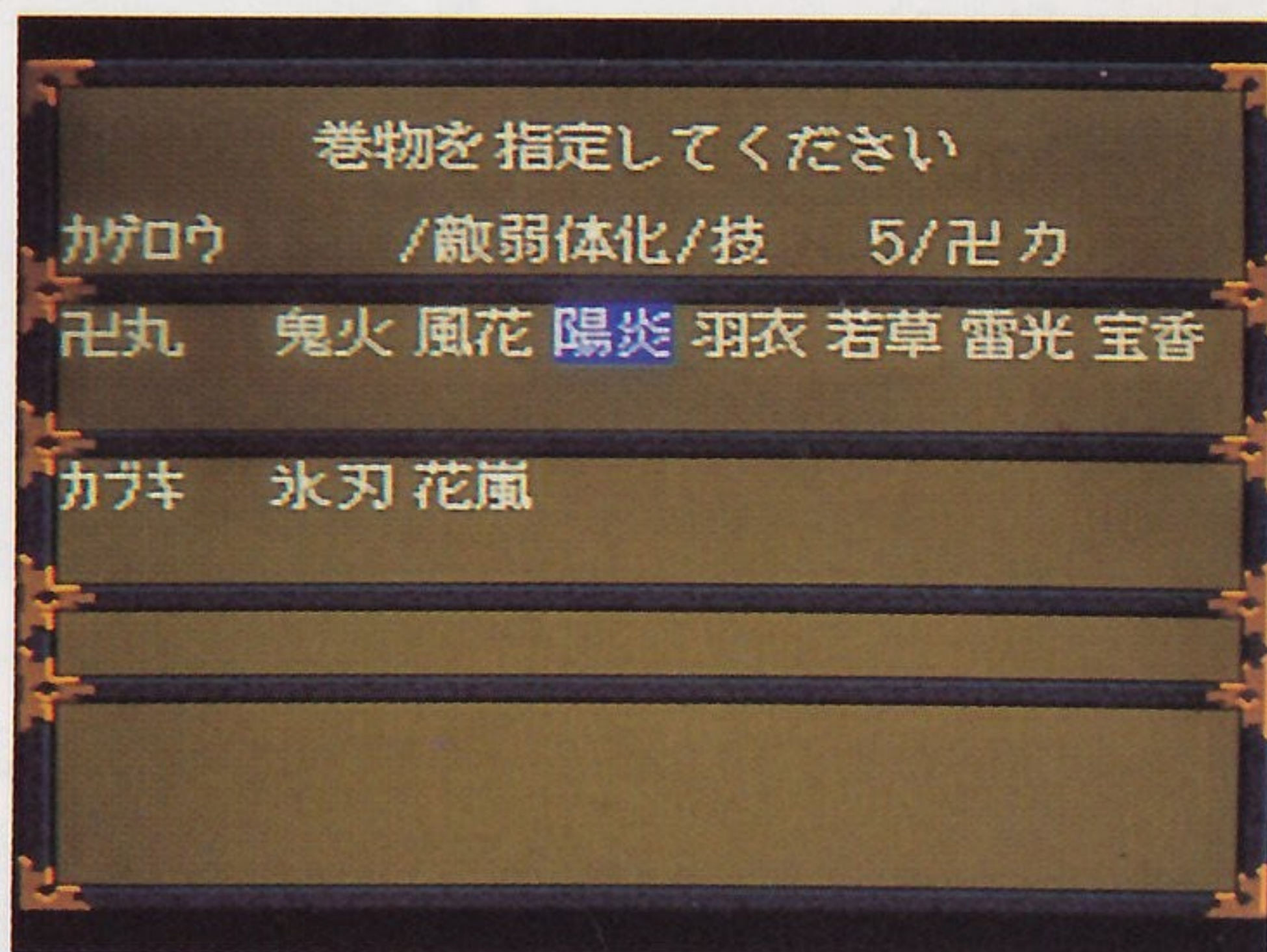
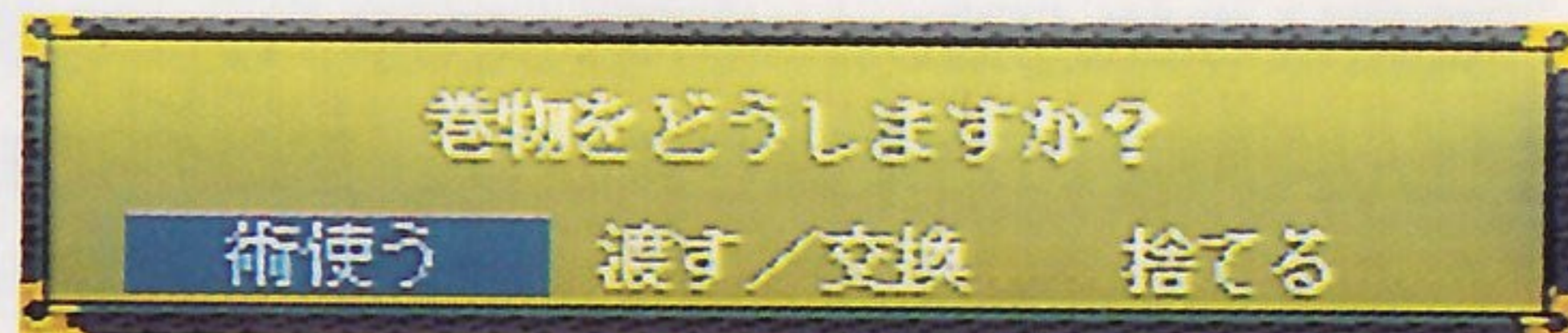
# だれが持つかが重要ポイント

術(巻物)に関するコマンド。「使う」「渡す/交換」「捨てる」の3つのサブコマンドがあります。操作はどの場面も、画面のメッセージに従って、方向キーでメニューを選択、①ボタンで決定(②ボタンでキャンセル)という方法になります。

巻物選択時には、巻物にカーソルを重ねると、その効果などを画面上部に表示する、という機能がついているので、参考にして下さい。

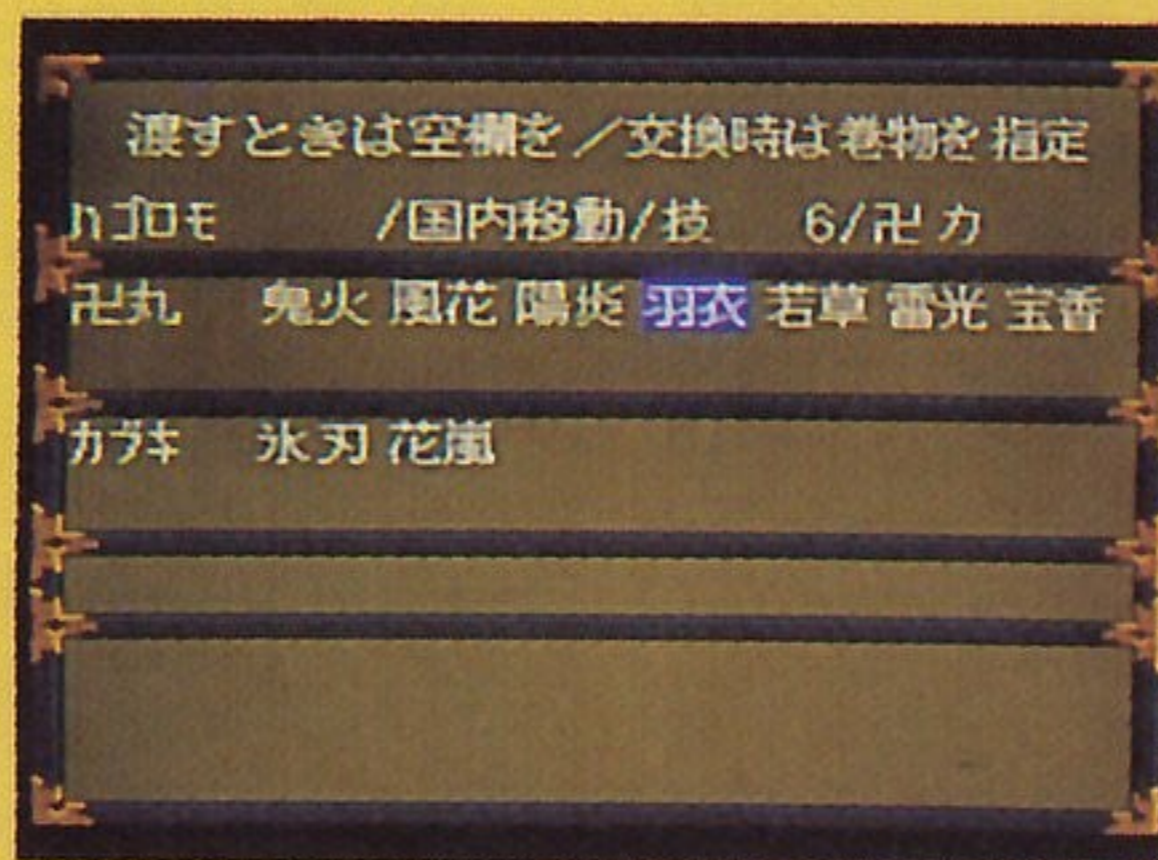
この表示内容は、左から、巻物の読み方、効果、消費技数、使用可能キャラの順。巻物に関する情報は、別紙の巻物一覧で確認することもできます。

また、画面に表示されている巻物が緑色の場合、その時点では使えないことを示しています。

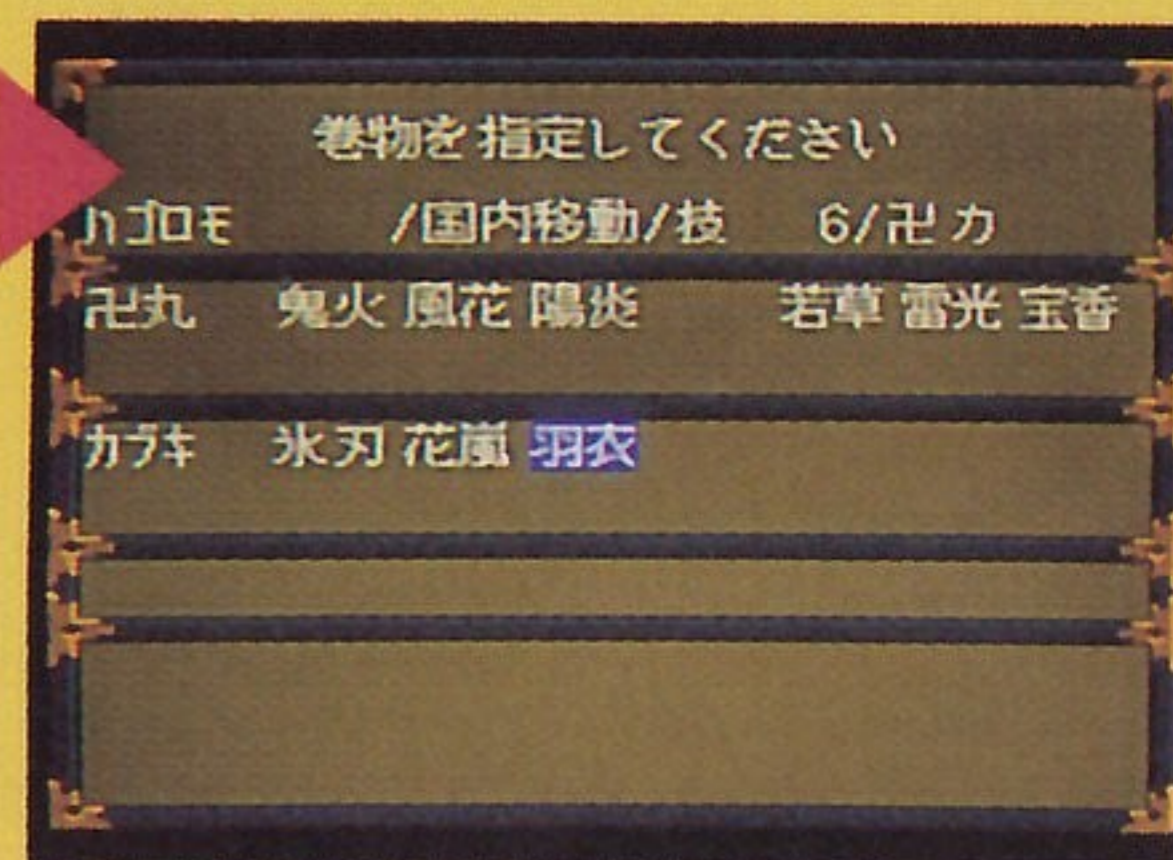


## 渡す / 交換の方法

「渡す」場合は、渡したい巻物と渡したい相手の空欄を選択。「交換」の場合は、交換したい2つの巻物を指定します。巻物の効果と使用可能キャラをよく考えて、だれが持つかを決定して下さい。



▲まず、人に渡したい巻物を方向キーと①ボタンで決定。



▲渡したい人、または交換したい巻物を同様に選んで①ボタン。

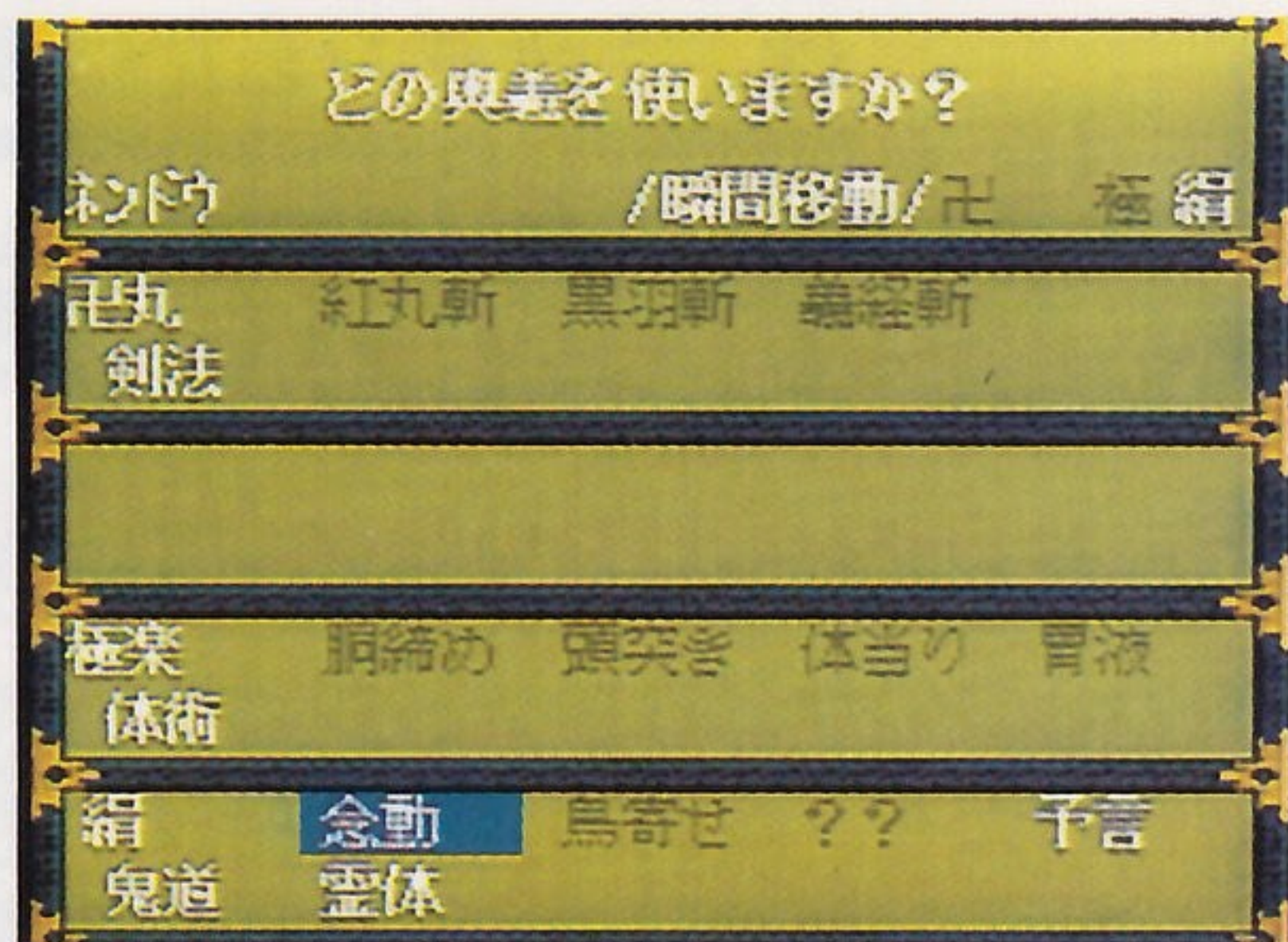


# 奥義

# 火の勇者たちの得意技

勇者たちは、ある条件をクリアすると、奥義をひとつずつ習得します（条件はキャラクターごとに違って、各キャラが習得する奥義は最大8個）。その奥義を使う時のコマンドがこれです。

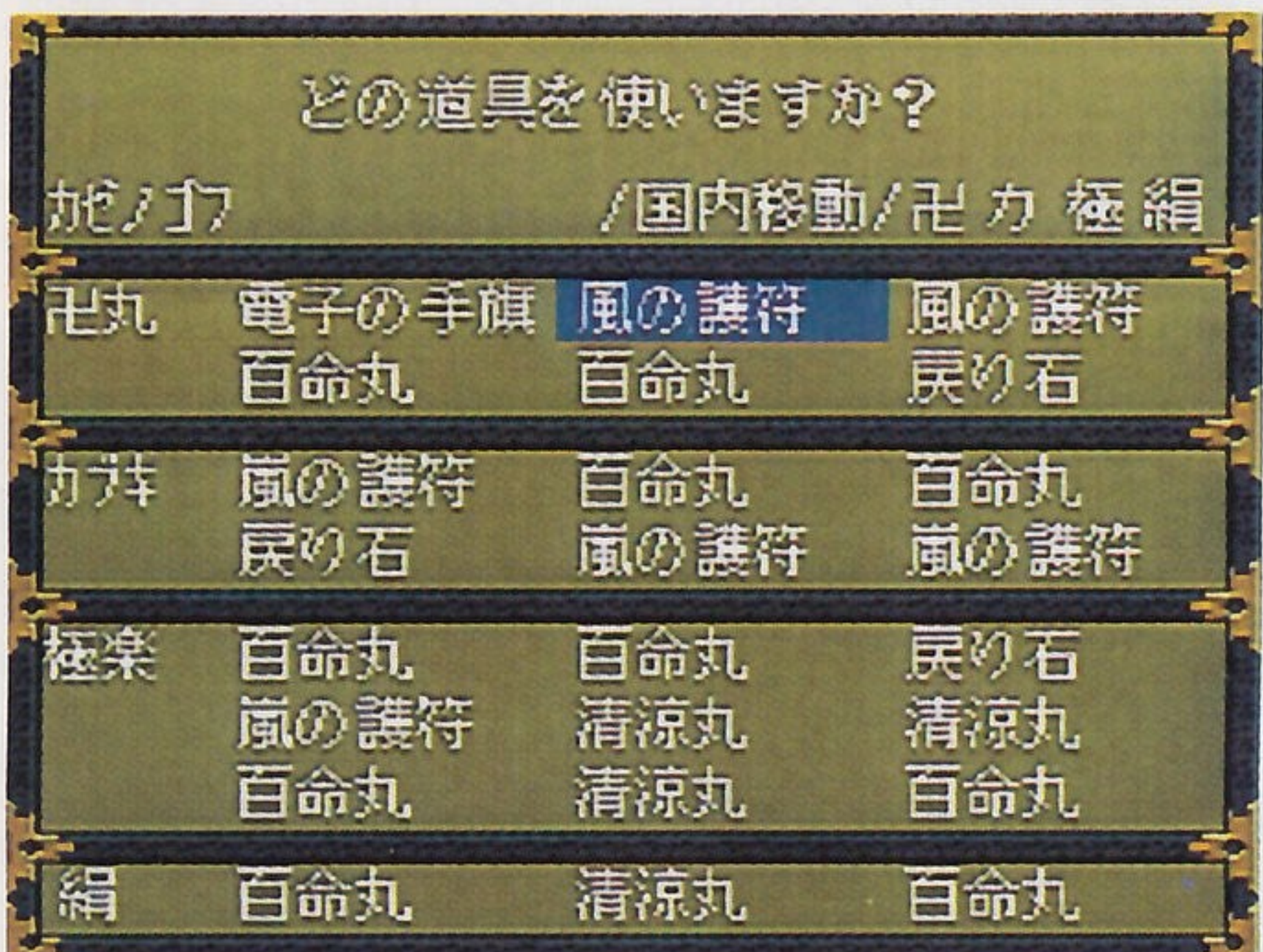
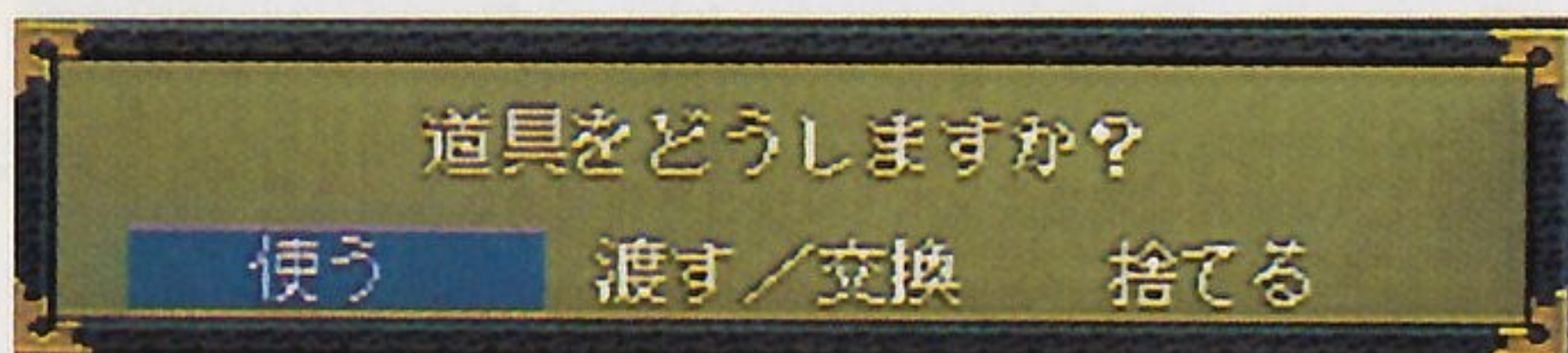
奥義は巻物と違い、使用しても「技」を消費しません。奥義の効果はさまざま。移動中にも使用できるものもあるので、状況に応じて、上手に利用して下さい。



朧丸は剣法、カブキは秘芸、というように、キャラクターごとに奥義の種類が違います。

# 道具

# 数多くの道具を使いこなす

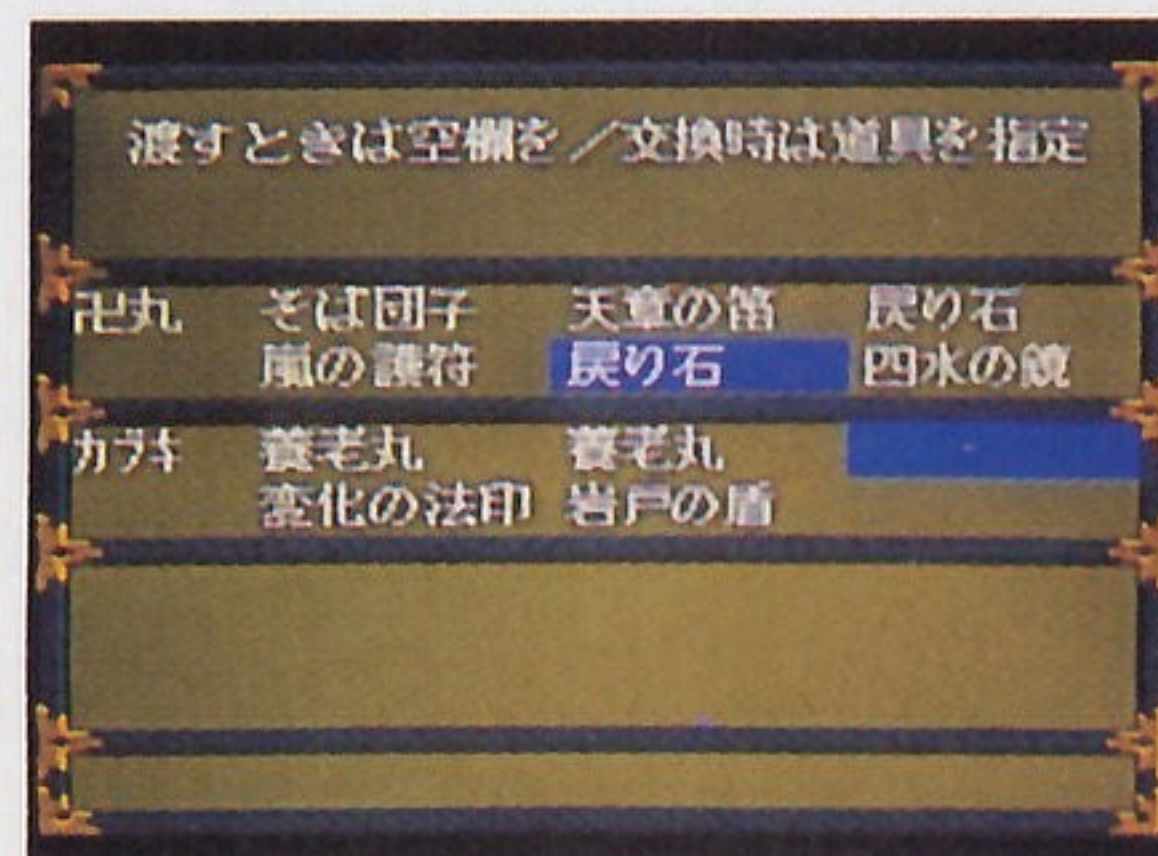
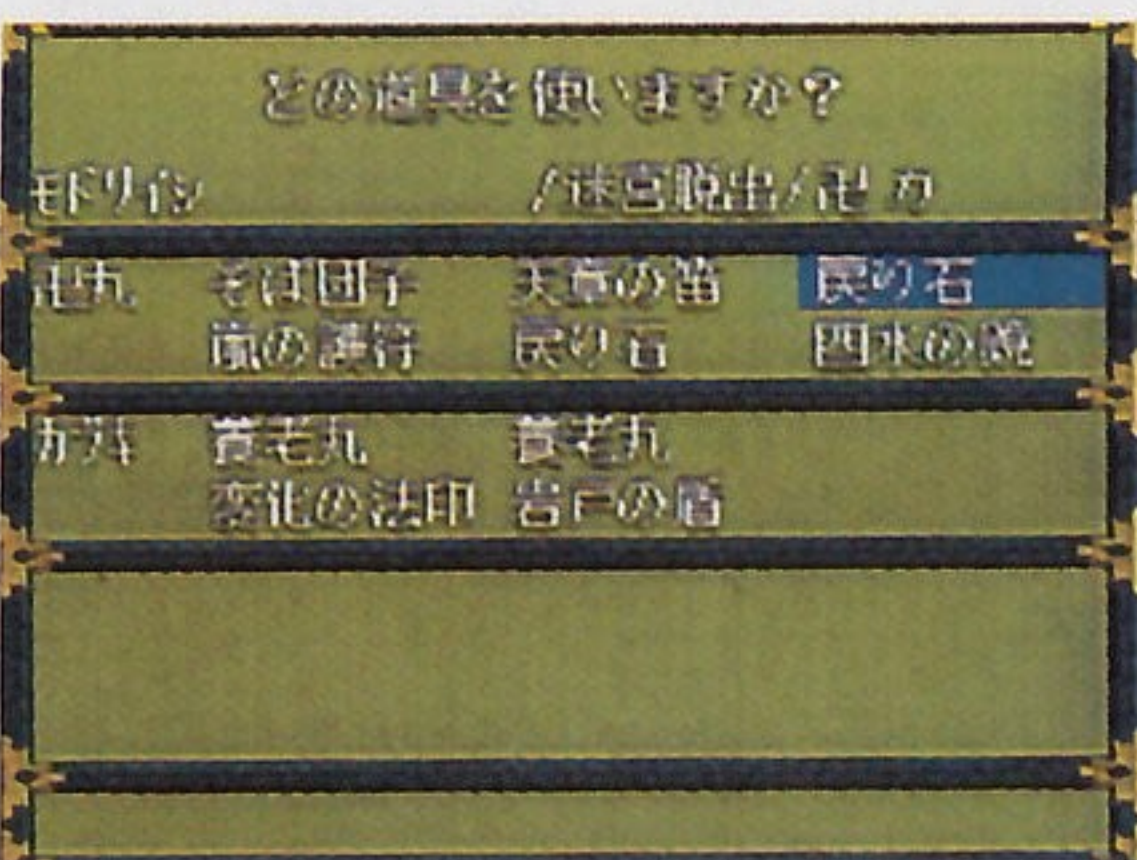


▲持てる道具の数は、キャラクターによって違っていています。朧丸、カブキは6個。巨漢の極楽は9個。絹は3個です。

道具を使う時のコマンド。「使う」「渡す/交換」「捨てる」の3種類のサブコマンドがあります。

画面表示の内容と操作方法は「巻物」コマンドとほぼ同じで、道具を指定すると、画面上部に効果などが表示されます。(左から、読み方、効果、使用可能キャラクターの順です)。

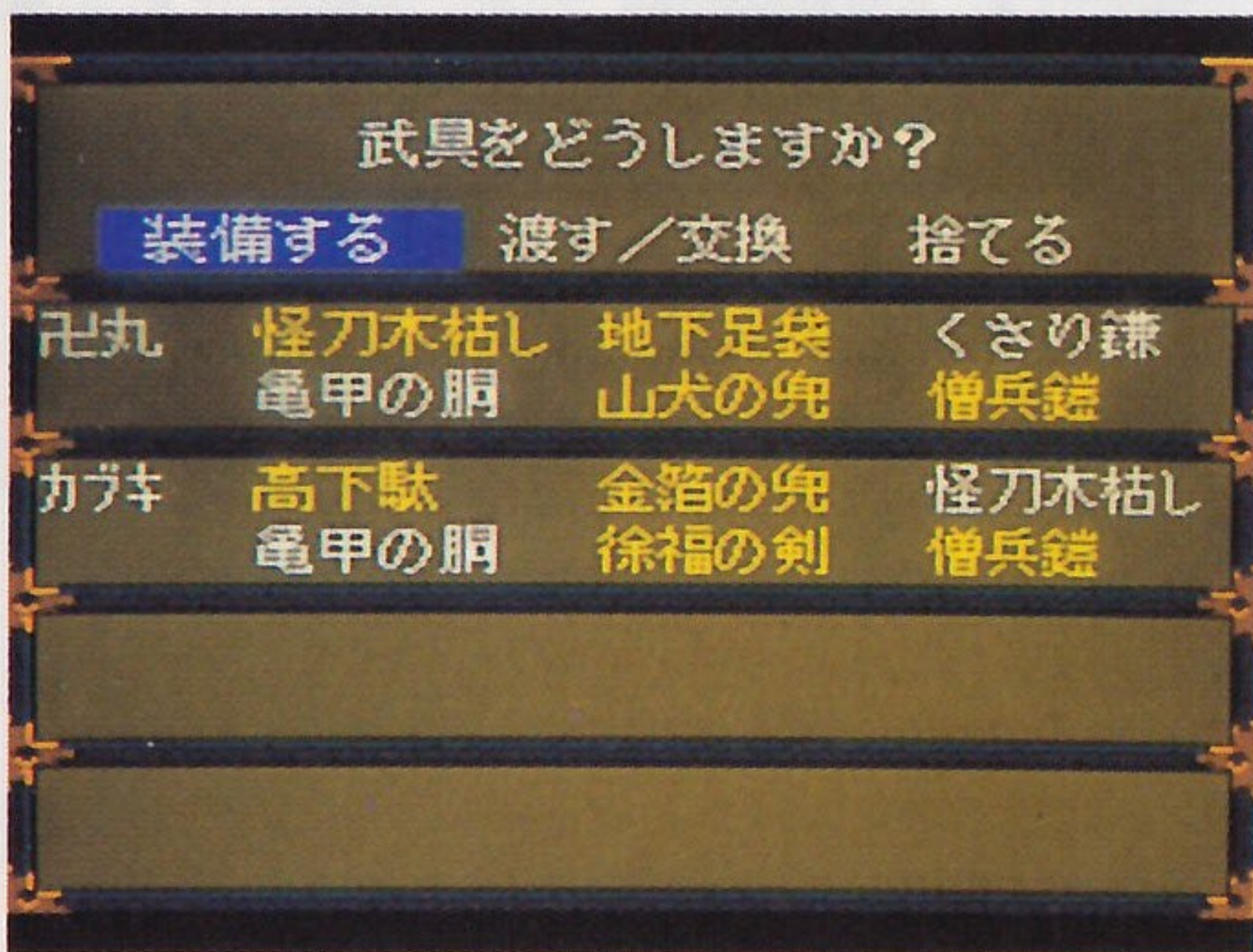
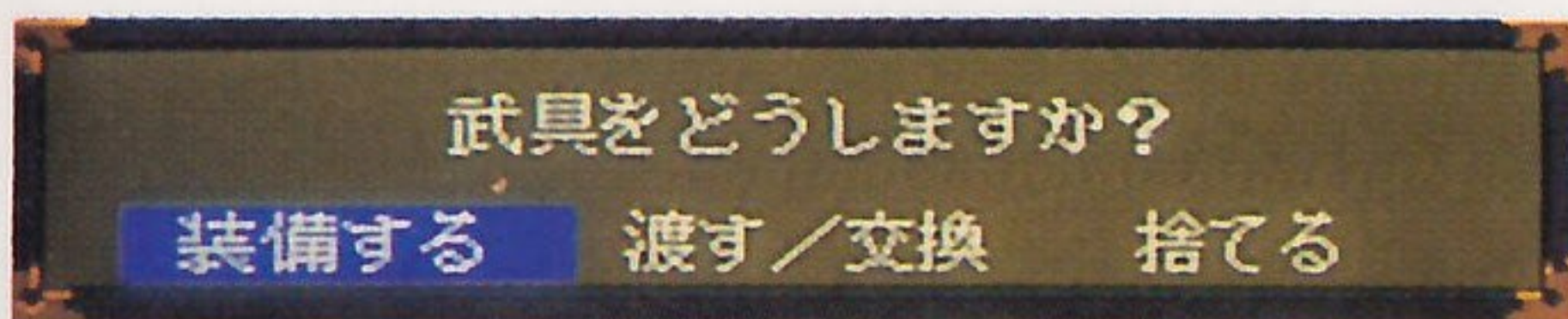
回復系統だけでなく、鍵のように移動に関係するものも数多くあります。



▲「渡す/交換」の方法も、巻物とまったく同じ。画面の表示に従って操作して下さい。

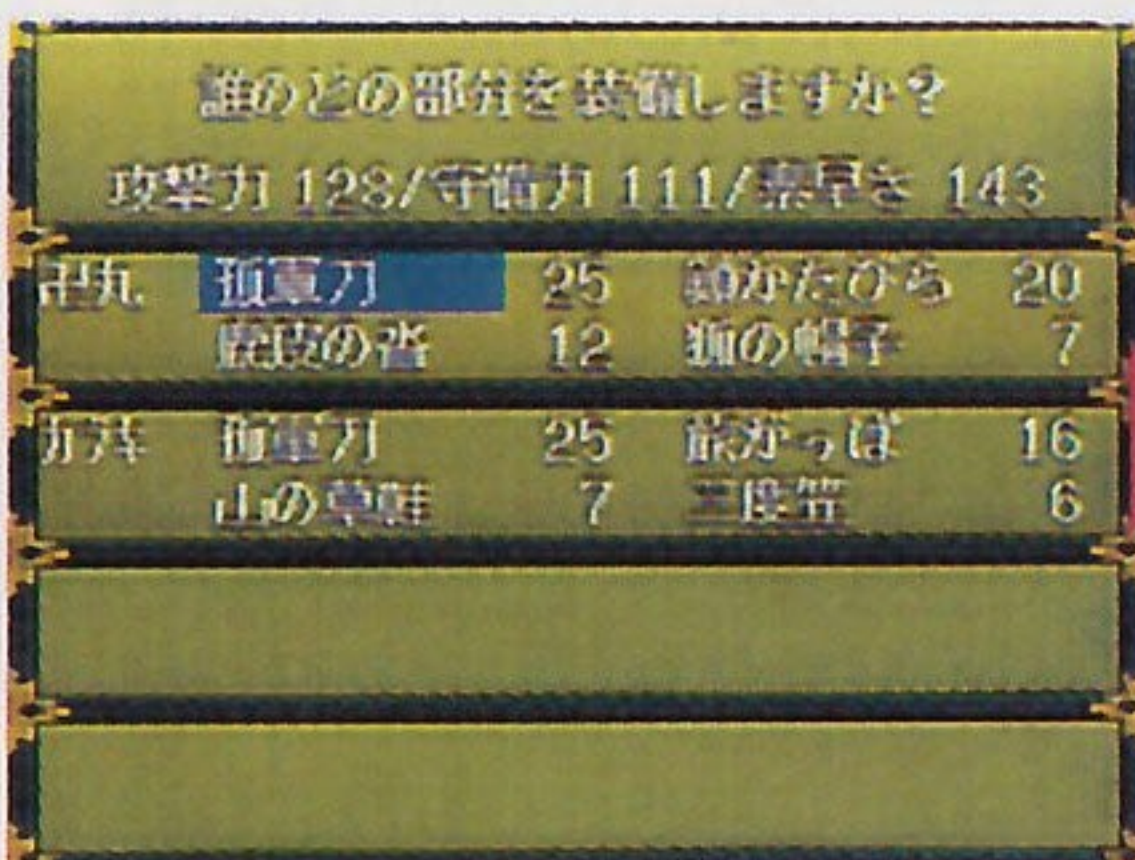


# 武具 武具で装備を固める

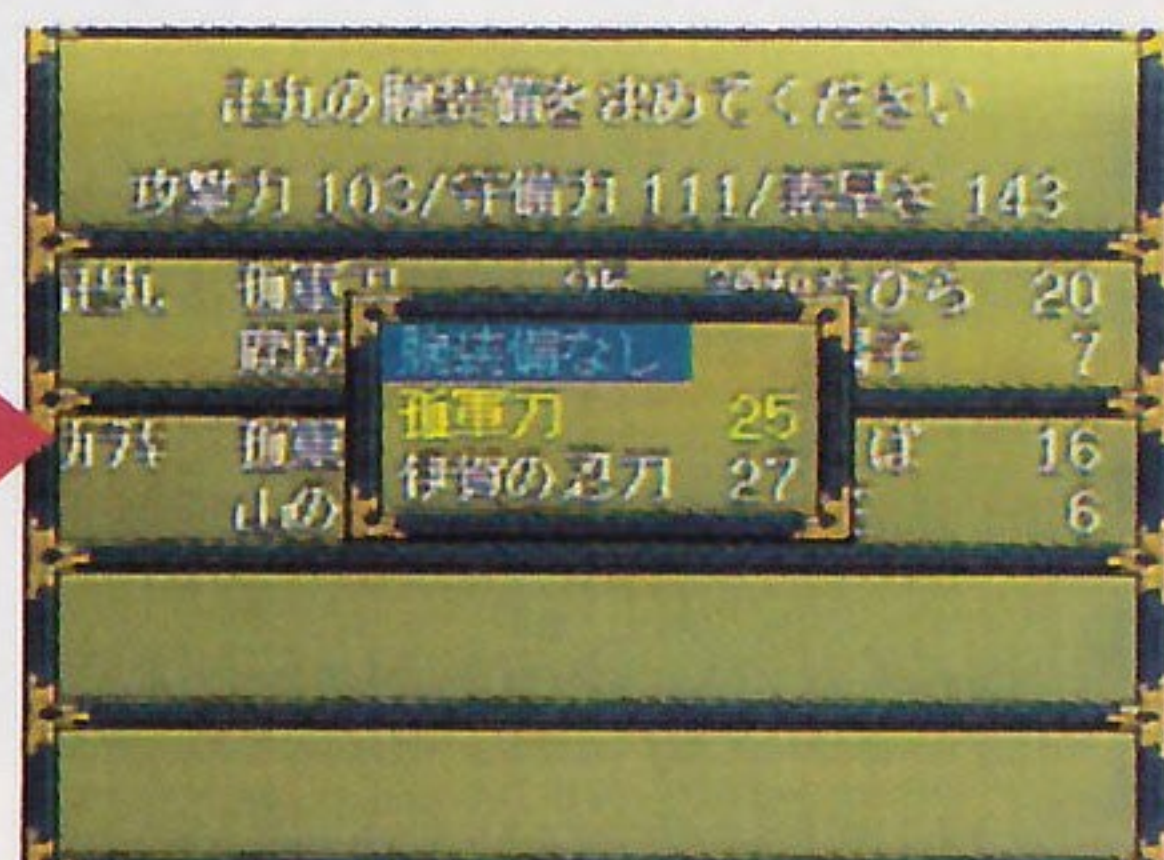


▲装備している武具は黄色、そのキャラが装備できない武具は緑色で表示されています。また、武具を指定すると、その効果などが上部に表示されます。

「装備する」「渡す／交換」「捨てる」。3種類の行動を取ることができます。「装備する」を選択した場合は、「だれの」→「どの部分の装備を」、という順序で決定。その際、画面の上部に、勇者の攻撃力、守備力、素早さが表示されるので参考にして下さい（用途不明のものもあるので、いろいろ試すといいでしょう）。装備の部位は、腕、胴、頭、足の4か所です。



▲「装備する」場合、まず、装備する箇所を指定します。



▲その後、装備したい武具を指定します。

# ?? 特殊状況で出現するコマンド



▲神タタの船に乗ると「砲撃」というコマンドが現れます。

通常は「??」という表示がされていて、その場合は、コマンドを選択しても、特に何も起こりません。ある特別な状況になった場合のみ、この「??」表示があるコマンドメニューに変化します。

はたして、どんなコマンドが登場するのか……？



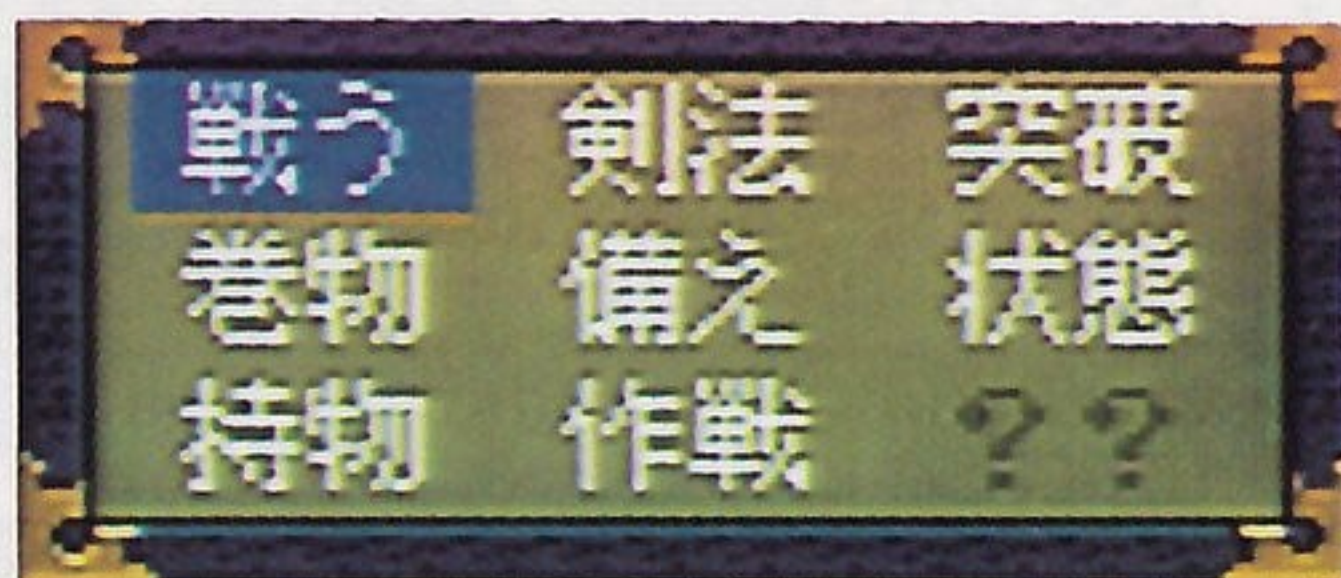


# コマンド紹介(戦闘時)

## 戦う

# 武器による攻撃。戦闘の基本!

武器による攻撃。最も基本的な戦い方です。攻撃対象となる敵は、1度につき1体。敵が2体以上出現した場合には、方向キーの左右(または上下)で、どの敵を攻撃するかを決定します。また、絹は、なぜか戦うことを拒否するはずです……。



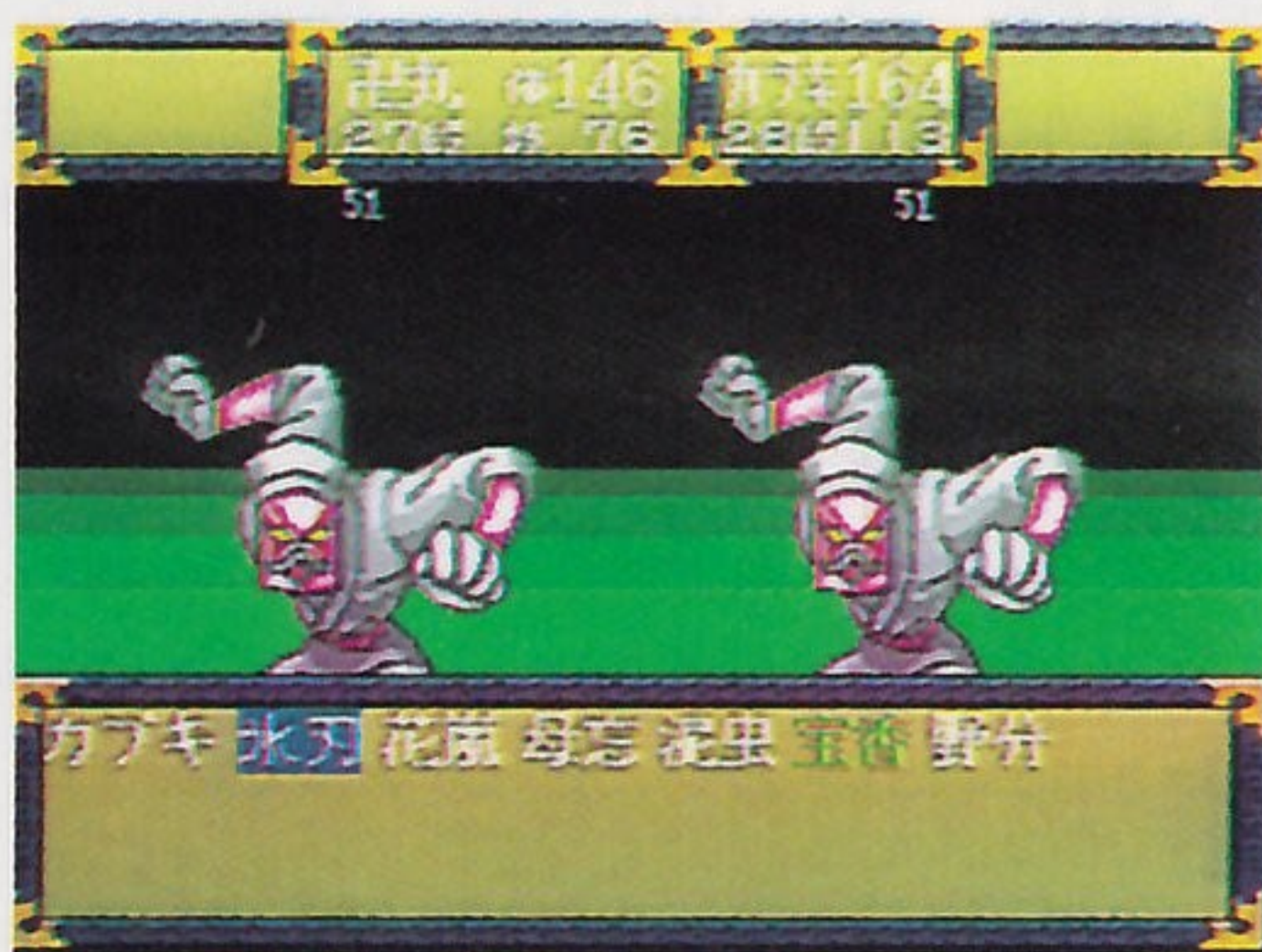
方向キーの左右でも、上下でも敵を指定できます。指定された敵は点滅します。

## 巻物

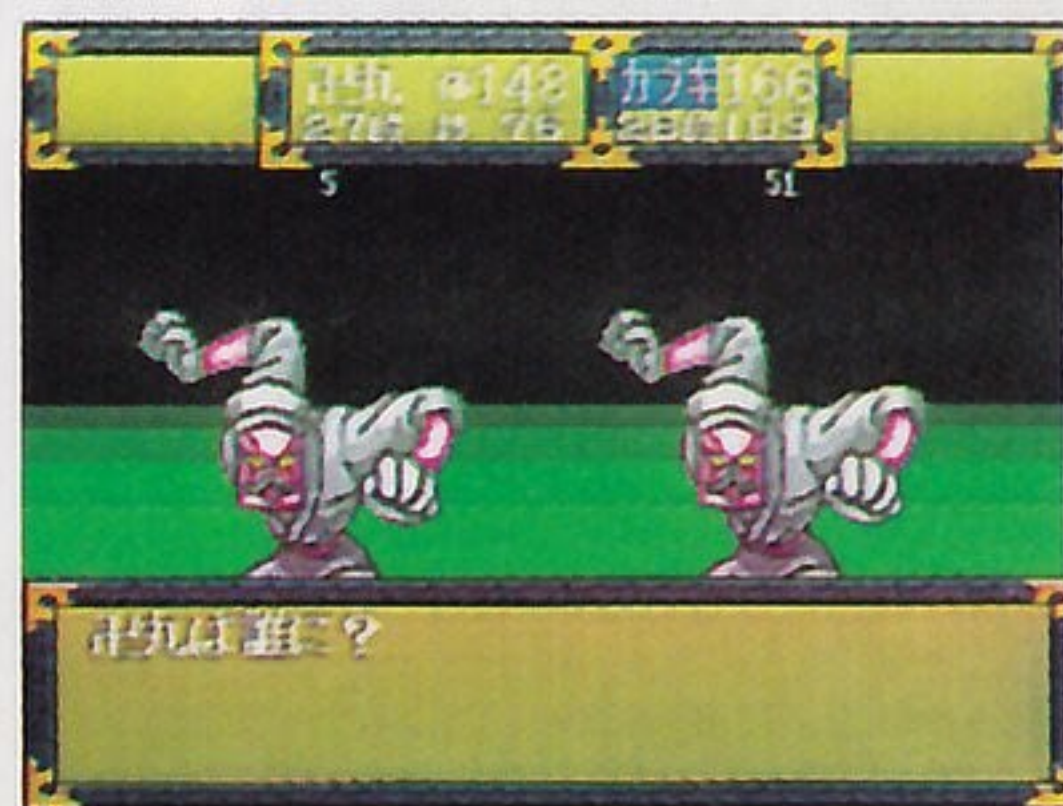
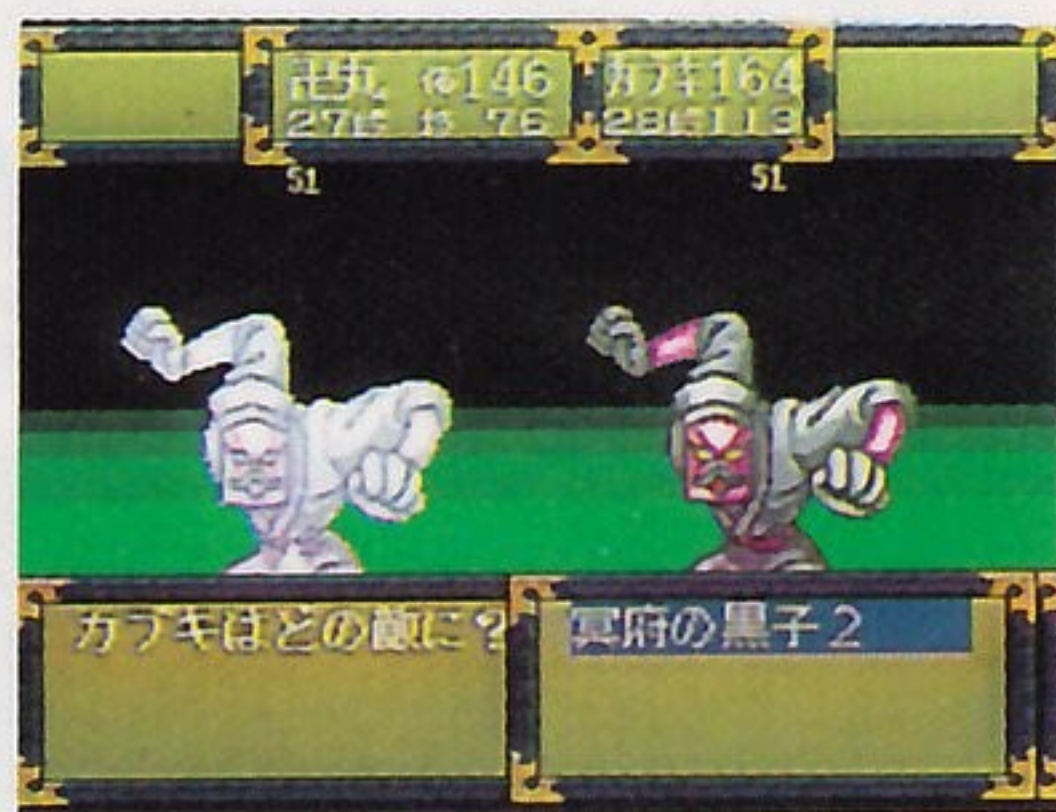
# 攻撃! 防御! 効果はさまざま

術(巻物)を使っての攻防。「巻物」コマンドを選択すると、自動的にそのキャラクターが持っている巻物が表示されるので、そこで、どの巻物を使用するかを決定(使用できない巻物は緑色で表示されています)。その後、敵に術をかける場合は敵を。仲間にかける場合は、どの仲間にかけるのかを指定します。戦況を判断して、さまざまな術を使い分けてください。

なお、戦闘時には、巻物の受け渡しや交換はできません。



方向キーで敵を指定。グループで指定する場合同もあります。



仲間の指定。方向キーの左右で画面上のウインドーを指定します。



戦闘のコマンドは9種類。各キャラクターのターンで、それぞれ戦況に応じたコマンドを決定して下さい。オートバトルを指定したキャラクターについては、コマンドは自動的に決定されます。

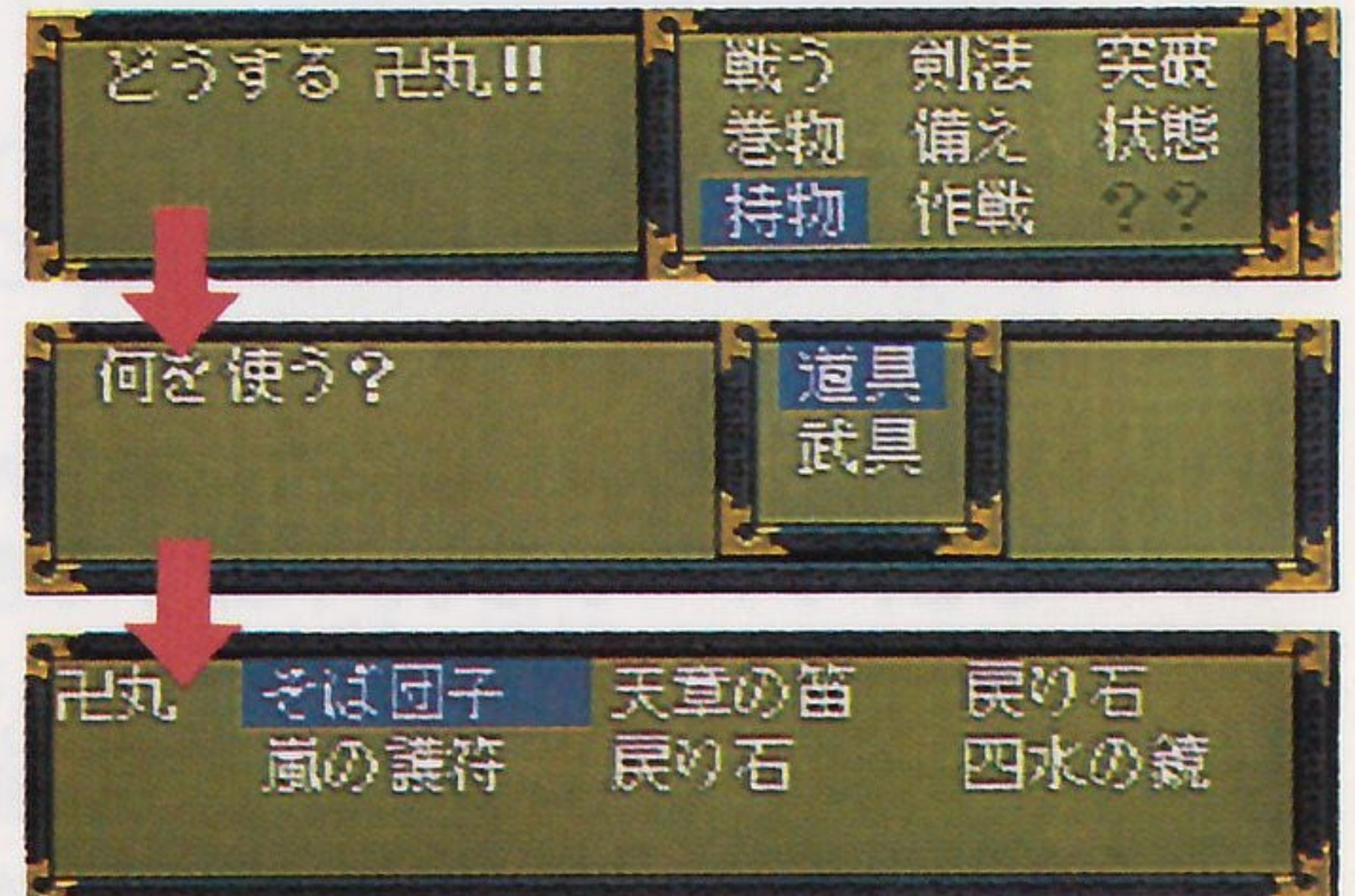
## 持物 アイテムで回復! 特殊攻撃!

戦いに、武具や道具を使用する時のコマンド。

まず「武具」か「道具」かを指定し、その後で具体的に使用するアイテムを決定。対象の指定(どの敵やどの仲間に使用するか)は、「巻物」の場合と同じです。武具や道具の中には、敵に特別な効果を与えられるものがあるので、戦いに役立てて下さい。



また、武具と道具は戦闘中は交換できません。



▲コマンド入力の例。基本的には、どのアイテムをだれに(またはどの敵に)使うという順で指定していきます。

## 奥義 それぞれの得意技で敵を攻撃

元丸たちが習得した奥義(得意技)を使用する時のコマンドです。

奥義は巻物と違い、技を消費しないので、使い方が非常に便利なコマンドとなります。攻撃系のものや敵を弱体化させるものなど、効果はさまざま。戦況に応じてうまく使い分けて下さい。

また、奥義によっては、危険をとまなうものもあるので十分に注意して下さい。



元丸は、聖剣を手に入れると、奥義である剣法を覚えます。



# 備え 敵の攻撃に対して備えをとる

「備え」には、3種類のサブコマンドがあり、それぞれの意味は、下で紹介している通りです。

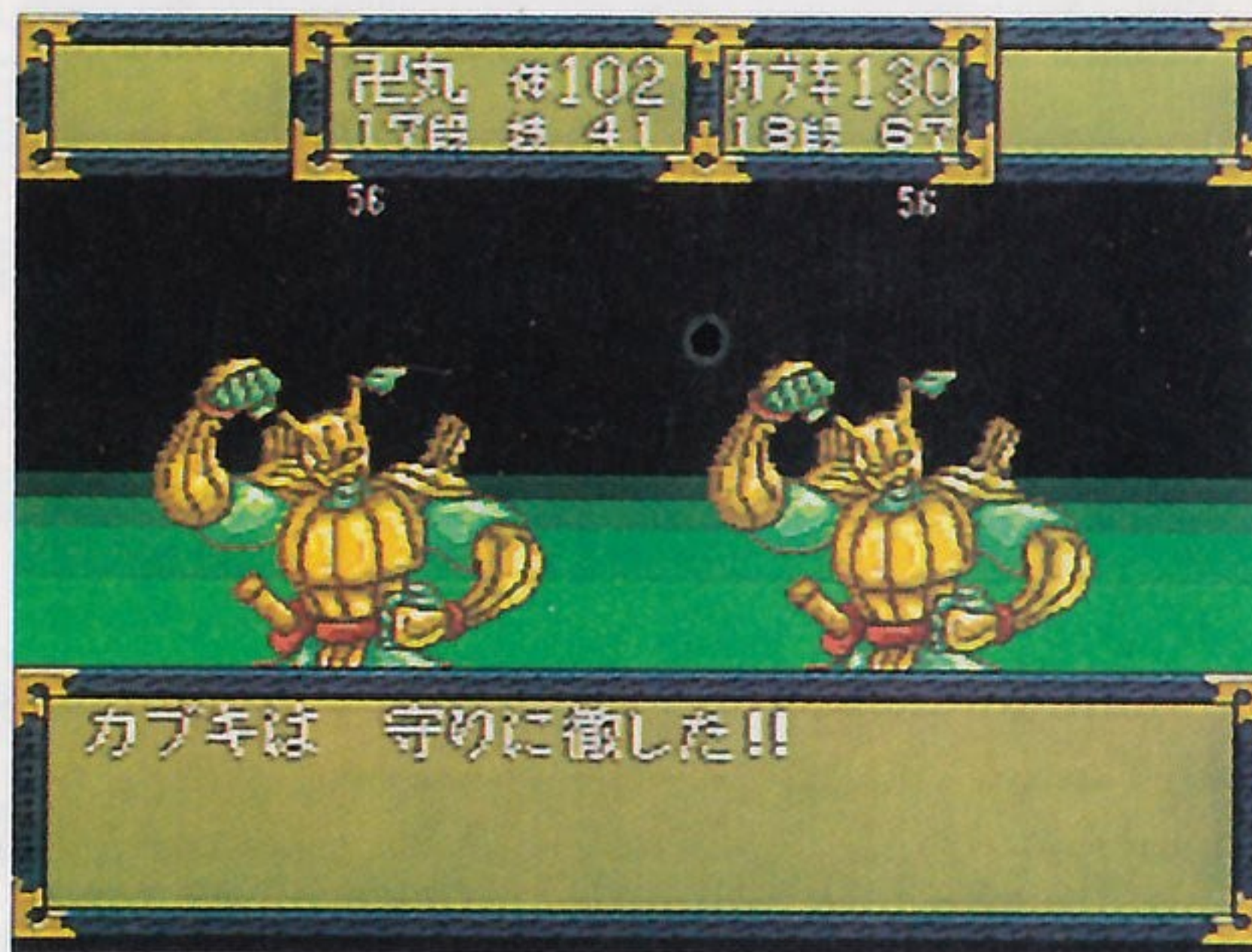
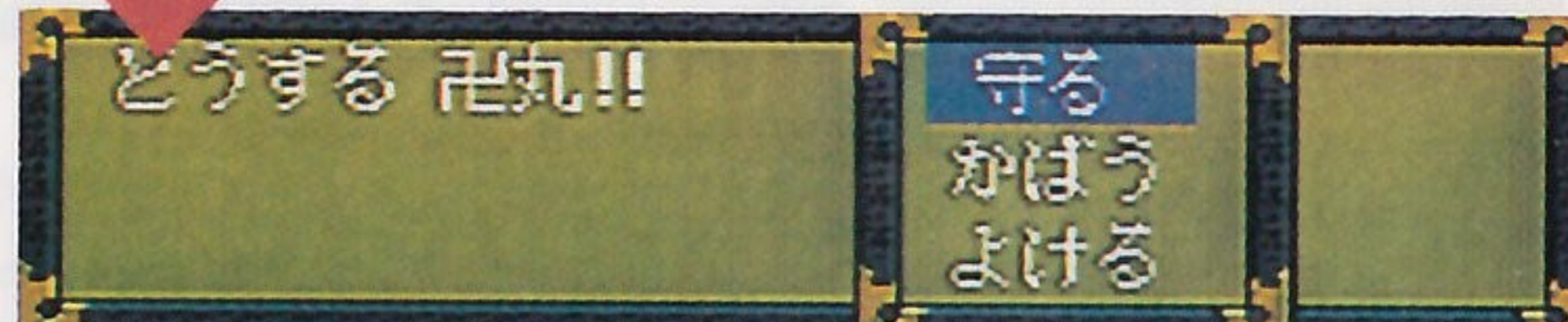
**守る**：守りを固めることにより、敵の攻撃から受けるダメージを通常より少なくすることができます。

**かばう**：自分以外の仲間をかばうコマンド。その仲間のダメージを自分が身代わりとなって受けます。

**よける**：敵からの攻撃を受けにくくする。成功すると、ダメージは0。失敗しても、受けるダメージは通常と同じです。

「かばう」を選択した場合のみ、どの仲間をかばうかを、方向キーと①ボタンで指定します。

これらのコマンドは、どちらかということ、卍丸たちの体力が少なくなった時に効力を発揮します。



敵の攻撃力と、自分たちの体力・守備力を考えてコマンド選択。

# 作戦 戦い方の指針を変更する

これは、卍丸のターンでのみ使用できるコマンド。各キャラクターについて、戦闘方法の「マニュアル/オート」を切り替えることができます。

内容と操作方法については、ヘルプメニューの「作戦」と同じです（29ページを参照して下さい）。

また、戦闘中の「作戦」コマンドは、ターンを消費しません。「作戦」を設定した後で、卍丸の選択するコマンドを改めて入力できます。



「委任」(オート)を利用する場合は、敵の強さを考えて戦い方を設定することが大切。

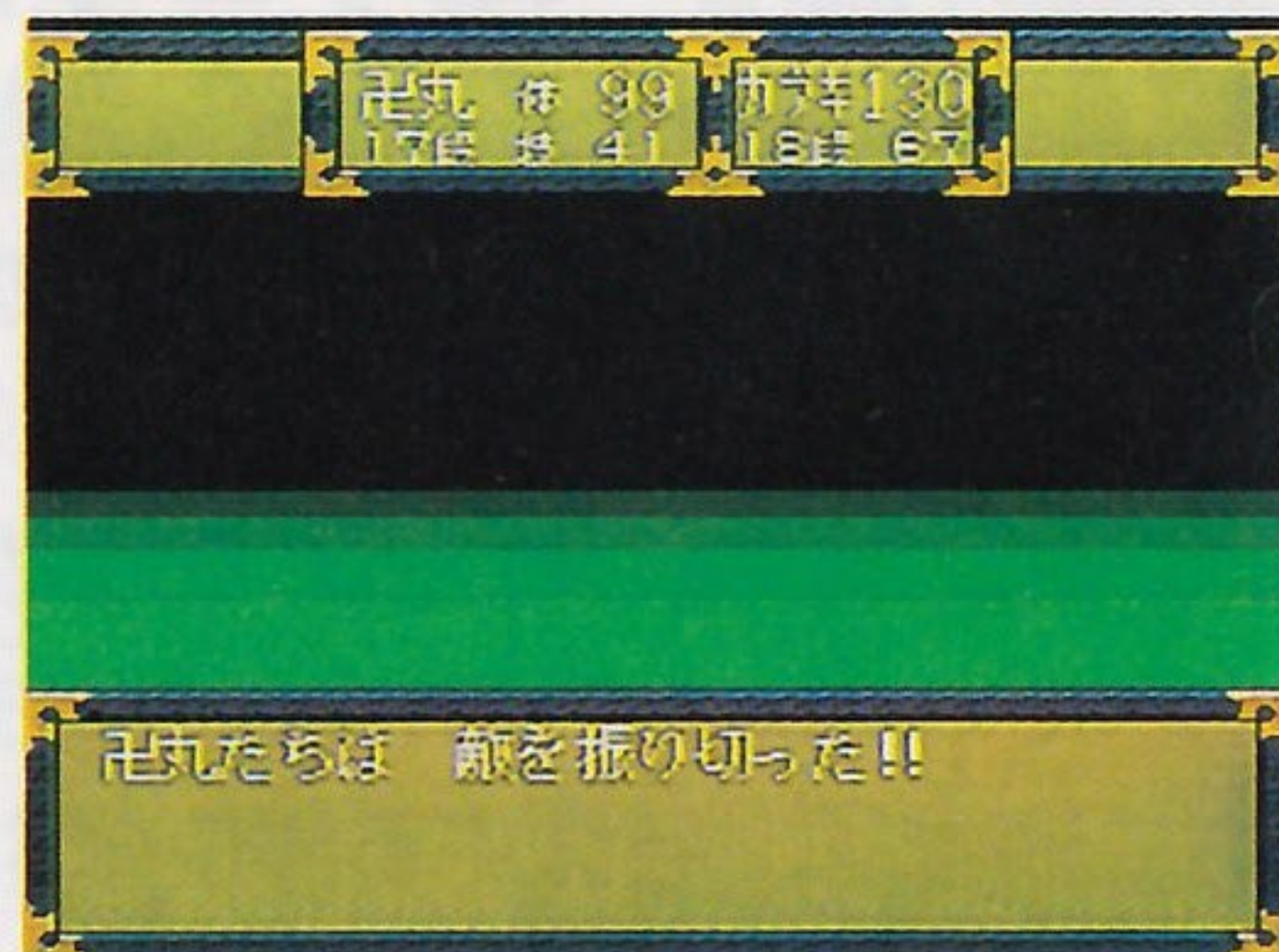


# 突破 敵を突破し、進む

戦わずに敵を突破する。いわゆる「逃げる」と同じ内容のコマンドです。

このコマンドは、ひとりずつ選択することができ、成功した場合は、コマンドを選択した勇者だけでなく、仲間全員が敵の包囲網を突破します。

突破できるか、回り込まれてしまうかは、主に、丸たちと敵の素早さに関係しています。



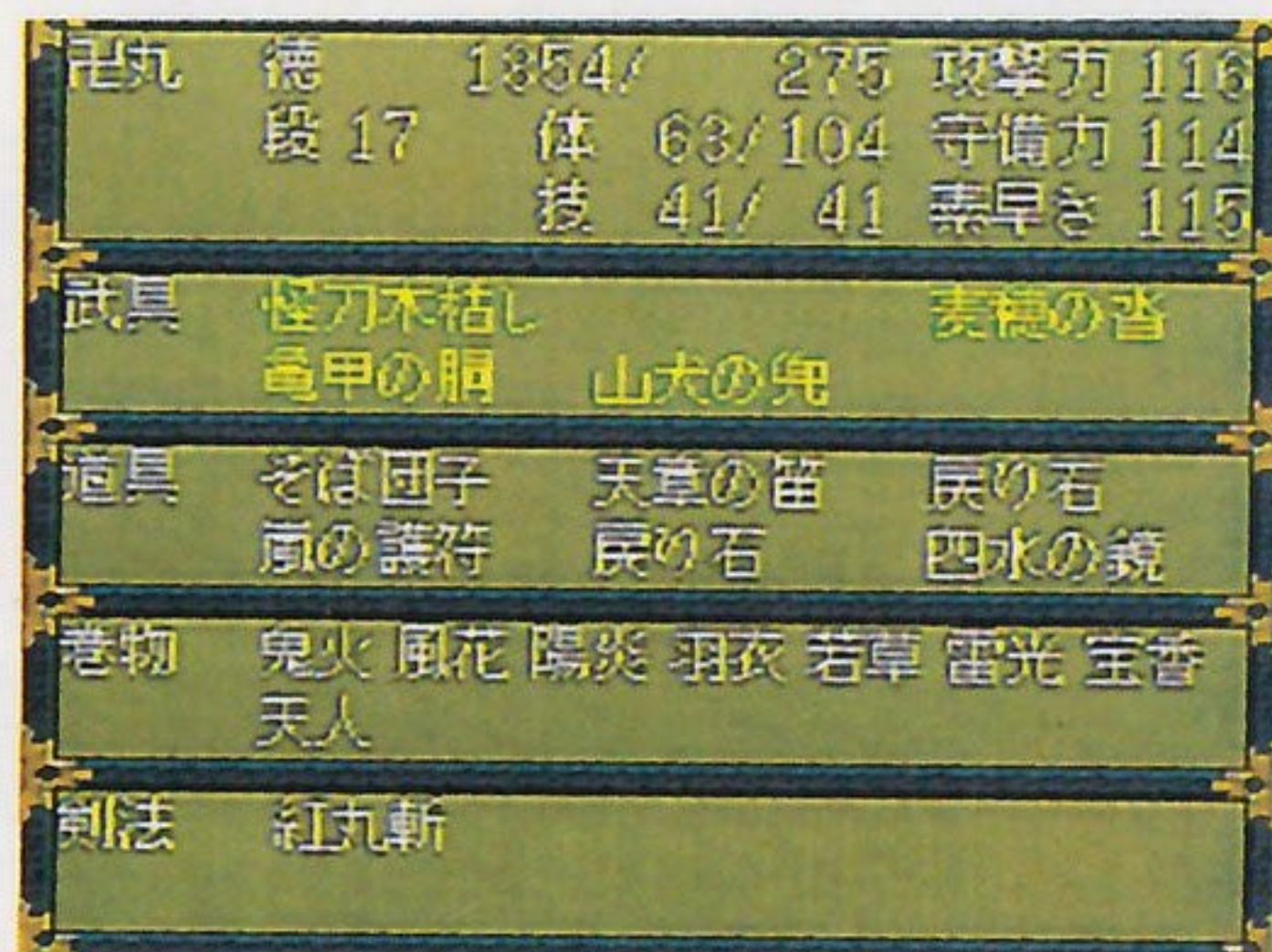
体力や技を温存しながら進みたい時に使うと便利なコマンドです。

# 状態 仲間の状態を正しく把握

仲間の状態を確認するコマンド。内容と表示は、移動時の「状態」コマンドと同じです。

強敵との戦闘で、戦い方の方針を決定する時などに参考にすると便利です。

また、このコマンドは「作戦」と同様、ターンを消費しません。その後、改めて、そのキャラクターのコマンドを入力できます。



「一覧」で状態を確認している画面例。持ち物などもよく確認して下さい。

# ?? ある条件で特殊コマンドが登場

メニューに「??」が表示されている時は、このコマンドを入力することはできません（選択しても何も起こりません）。

特別な条件を満たしている時のみ、コマンドメニューの「??」の欄に、特殊なコマンドが登場し、そこで初めて選択可能になります。どのようなものが用意されているか、楽しみにして下さい。



「砲撃」コマンドが登場。はたして、どんなことが起こるのか……。



# 道具・店

## ITEM AND SHOP

### アイテムでパワーアップ! 宿で回復!!

ここでは、道具類と店の代表的なものを紹介しておきます。

道具類は、基本的に装備を固めるためのもの(武具)と、それ以外のもの(道具)に分かれ、その中でも、装備は、装備する部位によって4つのタイプに分かれています。

店については、それぞれで、扱っているアイテムは違います。

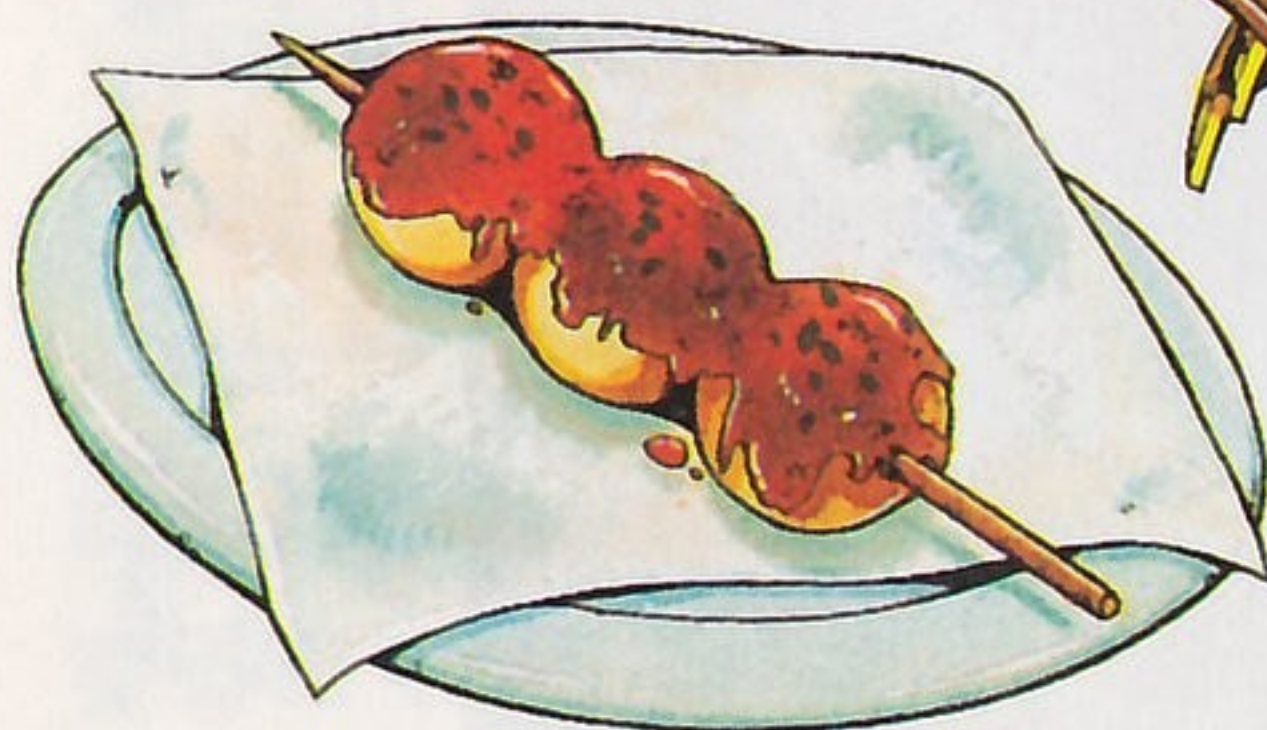


◀嵐の護符。代表的な移動用の道具。店で購入することができる。

▼金箔の兜。頭装備用の武具の例。守備力をアップさせる武具。



◀美素団子。ゲーム序盤での、代表的な体力回復用の道具。



#### 宿屋

体力と技の回復場所であり、データセーブポイントでもあります。「宿泊」で回復。「記録」でセーブです。



▲ここでは泊まり客から情報を得ることもできます。

#### 庄屋

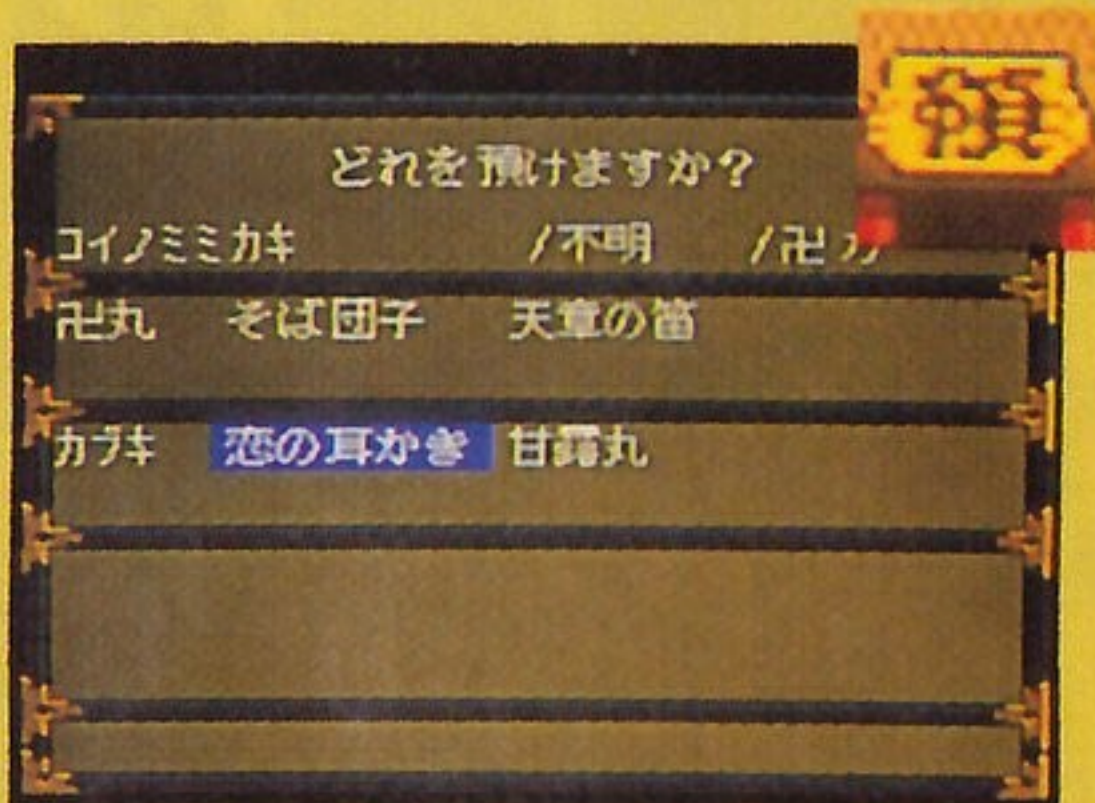
宿屋のない小さな村では、庄屋が宿屋代わりにになります。コマンドや操作方法は、宿屋と同じです。



▲軒先のちょうちんが庄屋の目印。他に客がいることも…。

#### 預かり所

武具、道具、巻物、お金を預けることができます。預けたものは、大和各地にある預かり所で引き出すことができます。



▲これは預ける時の画面。預けるものを方向キーで選択。





▲狐軍力。腕装備用の武具の例。  
攻撃力をアップさせる。

## 武具屋

武具(装備)を専門に扱っている店。武具の売買をすることができます。

基本的に、売値は買値の半分です。

何を買いますか?			
アシガルノヤリ /攻 21/祀ナ			
お品書	値段/両	持ち金	99両
折れた鎧	210	折れた鎧	210
折れた鎧	480	折れた鎧	480
折れた鎧	4400	折れた鎧	45
飲がっば	60	しの酒	110
鹿皮の沓	240	鹿皮の沓	360
鹿皮の沓	780	道の帽子	64
道の帽子	300	地下足袋	240
道の足袋	300		

▲名前と値段。画面上部には性能が表示されます。

## 道具屋

道具を専門に扱っている店。道具の売り買いをすることができます。

基本的に、売値は買値の半分です。

何を買いますか?			
ヒャクメイガン /体力回復/祀ナ			
お品書	値段/両	持ち金	99両
風の護符	60	嵐の護符	60
甘露丸	28	百命丸	76
清涼丸	20	山の草鞋	8
鹿皮の沓	68	戻り石	100

▲名前と値段が2列表示されます。画面上部は性能表示。

## 雑貨屋

その名の通り、さまざまなアイテムを売買しています。

ここでも売値は、基本的に買値の半分です。

何を買いますか?			
ブライショウ /守 26/祀ナ			
お品書	値段/両	持ち金	1372両
舞台衣装	360	舞台衣装	360
舞台衣装	360	舞台衣装	360
甘露丸	28	百命丸	76
清涼丸	20	戻り石	100

▲名前と値段、そして効用などが表示されます。

## 誰が持つかをよく考えて!

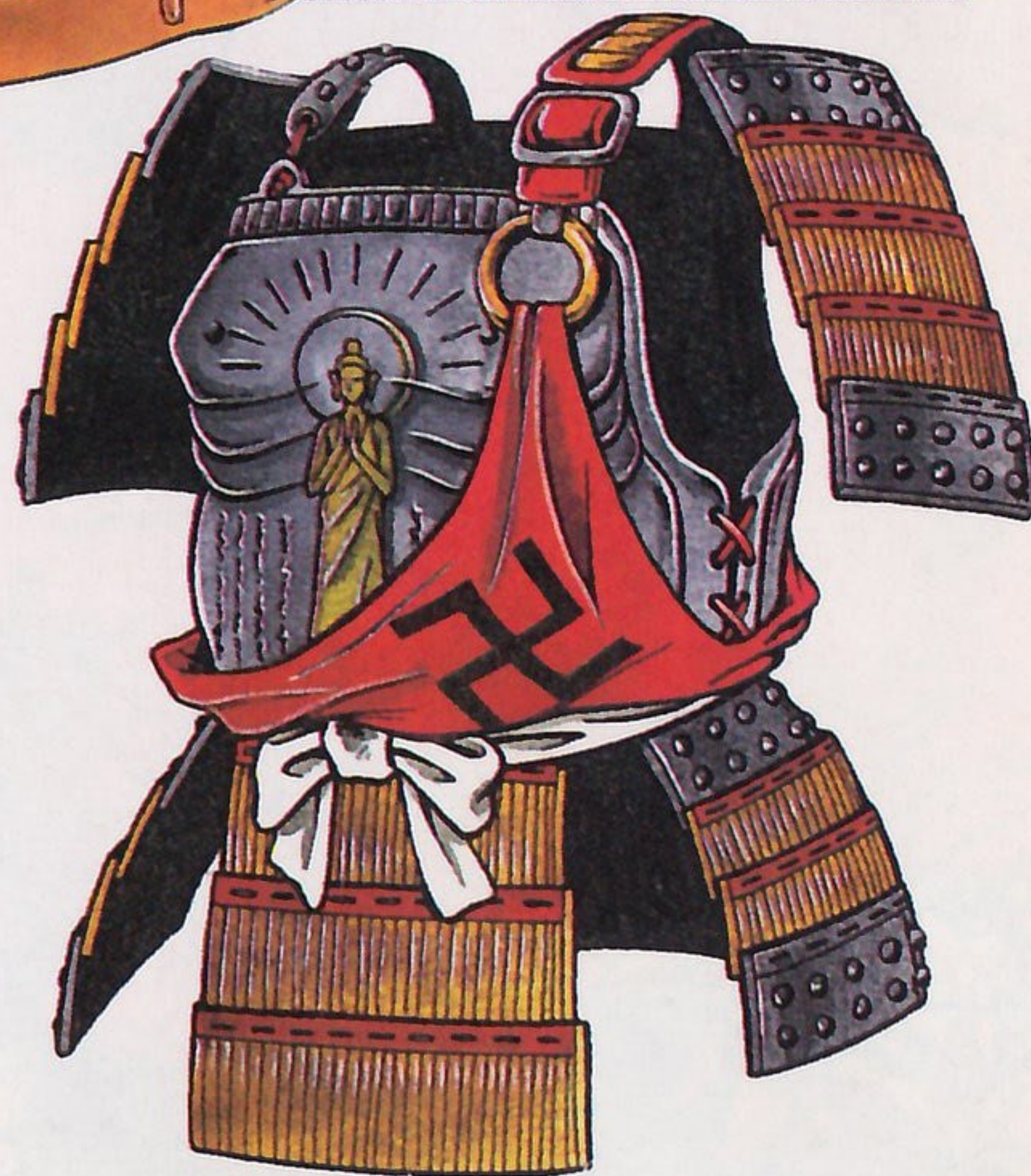
仲間が2人以上いる場合は、手に入れた道具や武具を「だれが持つのか」決定しなくてはなりません。

武具はだれが装備可能なのかをよく考えて、持ち主を決定して下さい。

▶アイテムを手に入れると、右のような画面表示が現われる。ここで持つ人を決定。



▲鹿皮の沓。足装備の例。履物は仲間たちの素早さをアップさせる武具。



▶僧兵ヨロイ。胸装備用の武具のひとつ。守備力をアップしてくれます。



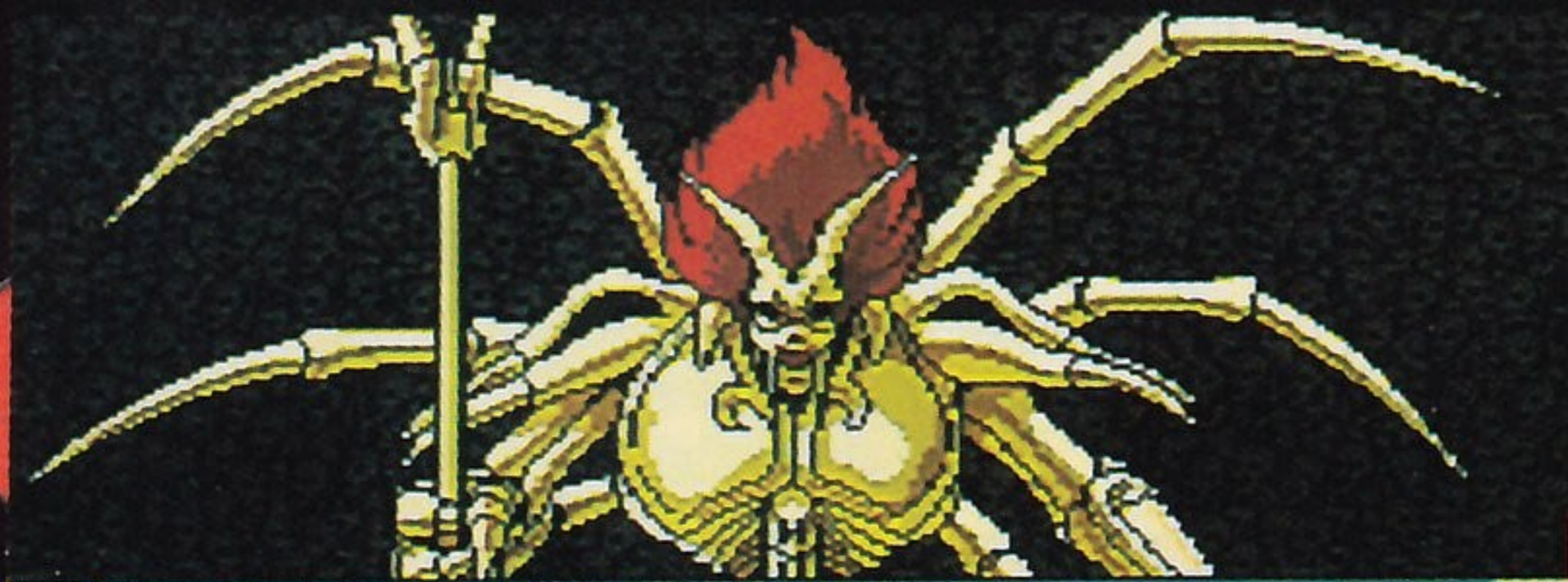
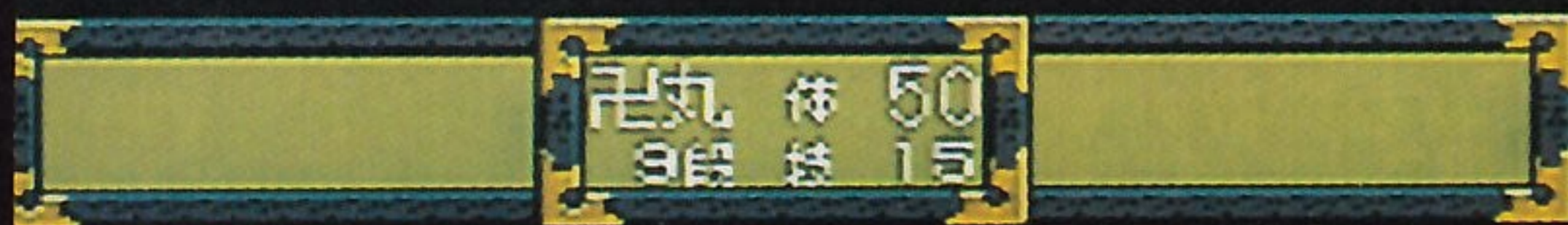
# てき 敵

## E N E M Y

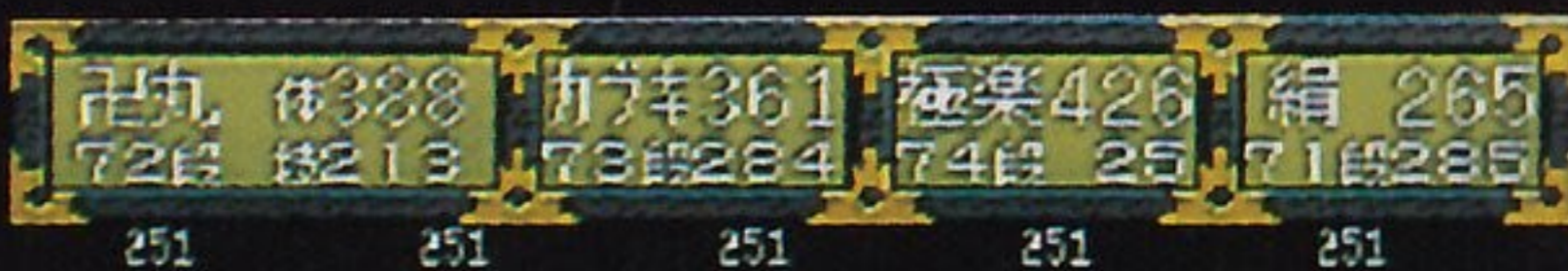
フィールドマップ上には、さまざまな敵キャラクターが出現します。

敵は、それぞれ個性的で、ある時は単体で、またある時はグループで、元丸たちに強烈な攻撃を仕掛けてきます。

敵を倒すと、徳とお金を得ることができます(中にはアイテムを落とすものもいます)。



俺様は 死神兄弟のツメ王!!  
たっぷり かわいがってやるから  
かかってきな!!



どうする 絹!!

戦う	鬼道	突破
巻物	備え	状態
持物	作戦	??

◀ 敵の出現シーン。素早さによつては、敵が先制攻撃を仕掛けてくる場合もあります。





根の一族のボスキャラクターたちは約50種類。ボスたちは、根の国の三博士の命を受け、大和各地の城や洞などで卍丸たちを待ち受けています（中には前作に登場したボスがパワーアップしたものもあります。お楽しみに！）。

これらのボスは当然、大きな体力を持ち、特殊な攻撃を仕掛けてきます。装備や道具を整え、戦略を立てて挑んで下さい。

また、各地に咲く暗黒ランは、伝説の聖剣を手に入れると、斬ることができるようになります。



あくの三博士



▲根の一族の参謀である“三博士。右からデーロン、テロレン、ベーロン。彼らは、大和各地に現われ、物語の進行にいろいろな形で絡んでくる。





## ADVICE

### 1

## 人の話は必ず聞く!特にイベントのあとは!!

初めての場所は、くまなく探索し、出会った人には必ず話を聞くように。思いがけない場所で、思いがけない人から重要な情報が聞ける場合が、数多くあるはずです。



また「天外魔境II」では、人々の話の内容が、イベントの前と後で変わることも数多くあります。特に暗黒ラシオンと城をクリアした後は要注意です。



▲イベントをクリアした後は、思いがけない人から、重要な情報を得られる場合がたくさんあります。

## ADVICE

### 2

## 乗り物がない!そんな時は獲得場所へ戻れ!

ゲームの中には、数多くの乗り物が登場します。そこで、乗り物に関するアドバイスをひとつ。

プレイ中に乗り物を見失ってしまった場合は、その乗り物を手に入れたポイントに戻ってみてください。そこで再び乗り物を発見できるはずです。



また、新たな乗り物を手に入れた時には、「行ける場所にはすべて行く」という気持ちで、いろいろな可能性を探ってください。



▲乗り物を手に入れたら、そのポイントをしっかり覚えておく。見失った場合は、そこに戻ってくれば乗り物があるはず。



操作方法、コマンドなどをマスターしたら、いよいよ冒険の旅へ。打倒ノヨミ王、暗黒ラン。ここでは、励ましの言葉に代えて、4つのアドバイスを贈ります。参考にしてプレイして下さい。

ADVICE  
3

## 広大なマップ!確認しながら着実に進め!!

ジパング大和地方は、非常に広大。どの国を旅する時も、ヘルプメニューの「地図」コマンドを利用し、常に朧丸たちの位置を確かめるよう心がけて下さい。



また、ダンジョンに関しては、恐ろしく広いものもいくつかあります。巨大なダンジョンは、マップを描きながら進むくらいの覚悟で臨んで下さい。カンや記憶に頼るよりも、その方が安全で確実です。



▲序盤はそう大きくないダンジョンも、後半になるとかなりの広さになります。マッピングなしでは迷子になるかも!?

ADVICE  
4

## あやしいポイントは、①ボタンで徹底調査!

「天外魔境II」には、数多くの謎が隠されています。「何か秘密がありそうだ」と感じたら、①ボタンでその周辺を徹底的に調べてみる。これが、ゲームの謎を解く上で非常に重要なポイントです。



「東 牛首村  
西 関所 馬瀬村」▼

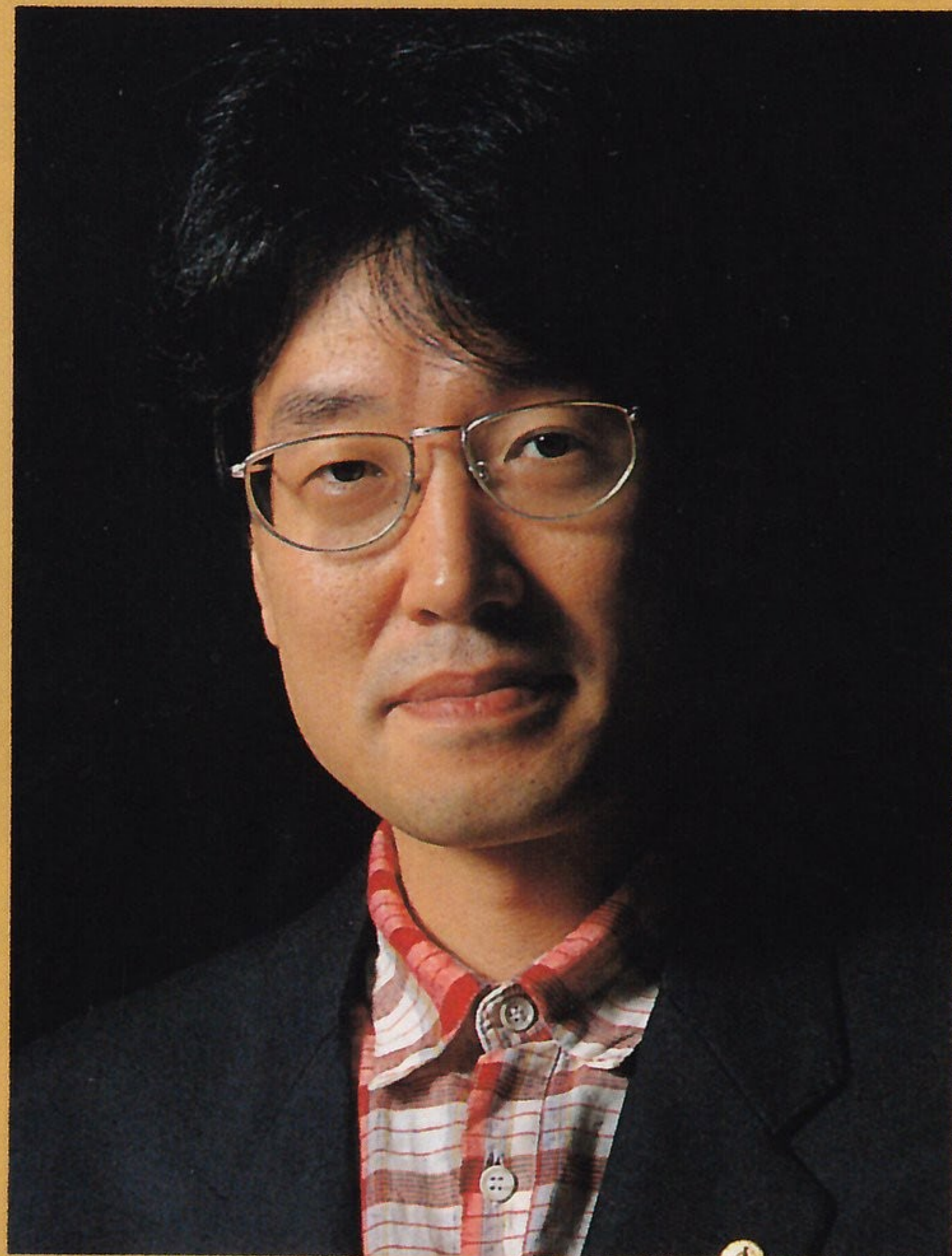
特に、建造物は要注意。秘密の出入口や機能を発見するには、調べてみるのが最も有効な方法です。

「調べる」方法は、調べたい場所や物に接して①ボタン!



▲例えば、スタート直後。朧丸の家の2階の窓を①ボタンで調べると……。ロープで家の外へ脱出することができる。





PROFILE

レッドカンパニー総帥。コンセプトプランナー。  
 ニューヨークで、P.H.チャダ氏原作の「FAR EAST OF EDEN」に出会い、ゲーム化を考える。そして1989年、ゲーム界に「天外魔境 自来也」を発表。TVアニメ「魔神英雄伝ワタル」などの設定や原作を手がけ大ヒットをとばしたり、小説家としても活躍中。また、最近では池上遼一氏の作画で、マンガ原作者としても活躍中。

PLAN & SUPERVISE

企画・監修

広井王子

雪の札幌ハドソンが血に染まっていた。  
 「天外II」は、大モメにモメて、なぐり合いになっていた。

「やるっきゃねえだろうがッ!!」と、オレは机をたたき割った!!

「まあ、僕がやれば、100年はトップのゲームになりますよ……。そのかわり、何十人かのスタッフが死にますがネ」と、梶田省治が少年のような目をキラキラさせてつぶやいた。

「オレも暴れてやるッ!! 日本国民を1億回涙させ、どんな映画より100億倍の感動を創り上げるとここに宣言しよう! ガハハハ!!」

と、岩崎啓真がガキのようなバカ笑いをした。

「まったく、テメーらは、おもしろいぜ!!」と、オレはスタッフ500人があきれかえる中で、燃える二人の手を握った。ジュッ!と、オレの手がこげた。〈負けるかッ!〉と、オレも燃えた。メルトダウン寸前だ。こうして、三人の熱量が、雪を溶かし、札幌を異常気象におとし入れ、「天外II」はスタートしたのだ。



DIRECT & SCREENPLAY

監督・脚本

# 梶 田 省 治



## P R O F I L E

ゲーム制作とは全く関係ない仕事で、さくまあきら氏と知り合い、才能を見出される。以後、同氏の要請に応え「桃伝」「桃鉄」「桃活」などの桃太郎シリーズで演出と広告を担当。その間「天外魔境 自来也」をアクションRPGからコマンド型RPGに変身させる荒技も披露。最近では「メタルマックス」(宮岡寛氏デザイン)をプロデュースし強引に世に送る。1990年、結婚。ちなみに仲人は、有名な広井王子氏である。

ねんく だい かい てんがい う あ ふうけい  
1989年暮れ 第1回「天外II」打ち合わせ風景

ひろい こんど あんこくらん い おも  
広井：今度は暗黒卵で行こうと思ってんだ!

ますだ らん はな さ  
梶田：はい(でかい蘭の華が咲くわけね!)

ひろい てき いづも・ね ぞく  
広井：で、敵は出雲の根の一族でどうかな!?

ますだ こじき うよく  
梶田：はい(古事記ネタは右翼がヤバイよお)

ひろい てき たいしょう あんこくぶっだ かみ  
広井：敵の大將は暗黒仏陀っていう神だ!!

ますだ しゅうきょう  
梶田：はい(宗教ネタは、もっとヤバイぞ)

ひろい じょう ほね しろ まぼろしじょう  
広井：カラクリ城とか骨の城…幻城もイいな

ますだ おも い  
梶田：はい(こいつ思いつきで言ってやがる)

ひろい しゅじんこう み かづきまる な しょうねんけんし  
広井：主人公は三日月丸って名の少年剣士!!

ますだ じみ な か  
梶田：はい(地味な名だな…変えちまおう)

ひろい けんし ひっさつけん  
広井：剣士だと必殺剣でバーンといかなきゃ

ますだ ひっさつ せんとう  
梶田：はい(必殺? 戦闘のバランスは…!?)

ひろい たびだ ひだ ひだ よ か  
広井：旅立ち火多!! 飛驒の読み変えね!

ますだ ひだ  
梶田：はい(火多? またダジャレかよ)

ひろい あと まか  
広井：そんなとこかな!! 後は任せたッ!!

ますだ まか  
梶田：はい(おいおい任せたってアンタ…)

そして「天外II」はスタートした。その後、卵は二つの玉として復活。僕はといえば相変わらず、広井王子氏を尊敬してやまない。



EFFECT & ART

演出

# 岩崎啓眞



## PROFILE

1963年生まれ28歳。1985～88年の春までCD-ROMソフトの開発に従事。88年よりフリーになりPCエンジンのゲーム制作に入る。89年春、「凄ノ王伝説」開発。同年春～冬に「イースI・II」を制作し、90年初頭に「イースI・II」海外版を制作。この海外版でゲームオブザイヤー、ベストゲームミュージックオブザイヤー、オムニマガジンゲームオブザイヤーなど多数受賞。その後、「天外II」の開発に入って現在に至る。

このゲームはビジュアル・マップ・プログラムなど全部合わせると、約130メガバイトあります。ビット表現で1040メガビット、普通のRPGに換算して260本の容量を使用しました。それだけの内容を一本にしたのだから、普通のRPGの260倍の密度!! ビジュアルは並のオリジナルアニメより作画枚数が多いし、アニメの密度としてもイースの4～6倍の密度のアニメをパワフルに展開します。まさにCD以外ではありえないスーパーRPG!!

という、買ってくれたみなさんには心地よく響くでしょう。ですが、巨大なゲーム、それもこんな巨大なゲームになると、作る方にとっては地獄以外の何物でもありません。泣きそうになるくらい大変でした。「天外魔境IIIが欲しい」などとは、間違ってもアンケートハガキに書かないように。

ちなみに予測プレイタイムは70～80時間です。一日2時間なら1カ月以上持つように作りました。じっくり楽しんでください。



CHARACTER DESIGN

絵師

# 辻野寅次郎



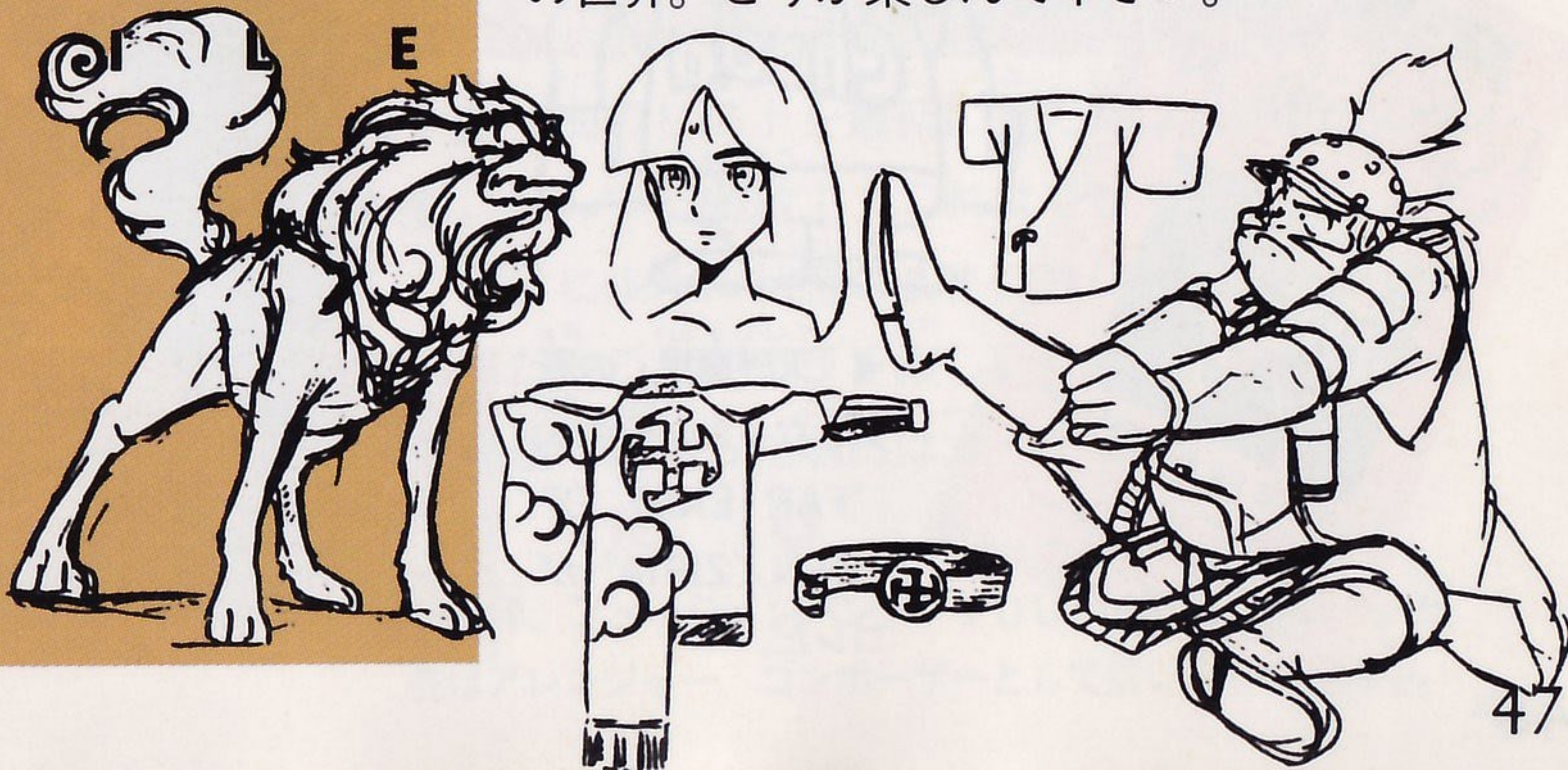
ゲームの中に登場するキャラクターはもちろ  
 ん、ボツになったキャラ、隠れた設定など、  
 「天外II」の世界を、数えきれないくらい描  
 いた。前作以上に疲れ、前作以上に満足のい  
 く仕上がりになった。

ヘンで、特徴のあるキャラクターたちが、  
 「ホントにここまで動かしているの？」と思  
 うくらい動いている。ヘタなアニメより、絵  
 が生きている（岩崎さんが「大丈夫！」って  
 言った通り、ホントに「大丈夫！」だった）。

この作品でもう一回り広がった「天外魔境」  
 の世界。どうか楽しんで下さい。

## PROF

レッドカンパニーの花形絵師。アニメ界の東大、テレコムでディズニー作品などの原画を手懸け、ひょんなことからレッドカンパニーに流れつく。この作品では数千枚もの原画を描き起こす。その手の速さは、まるで魔法のよう。







ORIGINAL BILL  
原案 P・H・チャダ

な ら き よ う と に っ ぽ ん こ と  
NARA、KYOTO、日本の古都でおます。  
い づ も き び ふ る お う こ く  
IZUMOやKIBIには古い王国があったと  
い う 説 が お ま す 。

こ し ひ だ な ん  
KOSHIやHIDAにも何ぞあったらしい。  
わ く わ く し ま す な 。

そ ん な 所 を 歩 く ン が 夢 で し て ン 。

あ す か さ と ぜん ぽ う こ う え ん ぶ ん に ん じ ゃ さ と い が  
ASUKAの里、前方後円墳、忍者の里、IG  
A、KOUGA、舞子はん、必殺剣、いろいろあ  
り ま ん が な 。

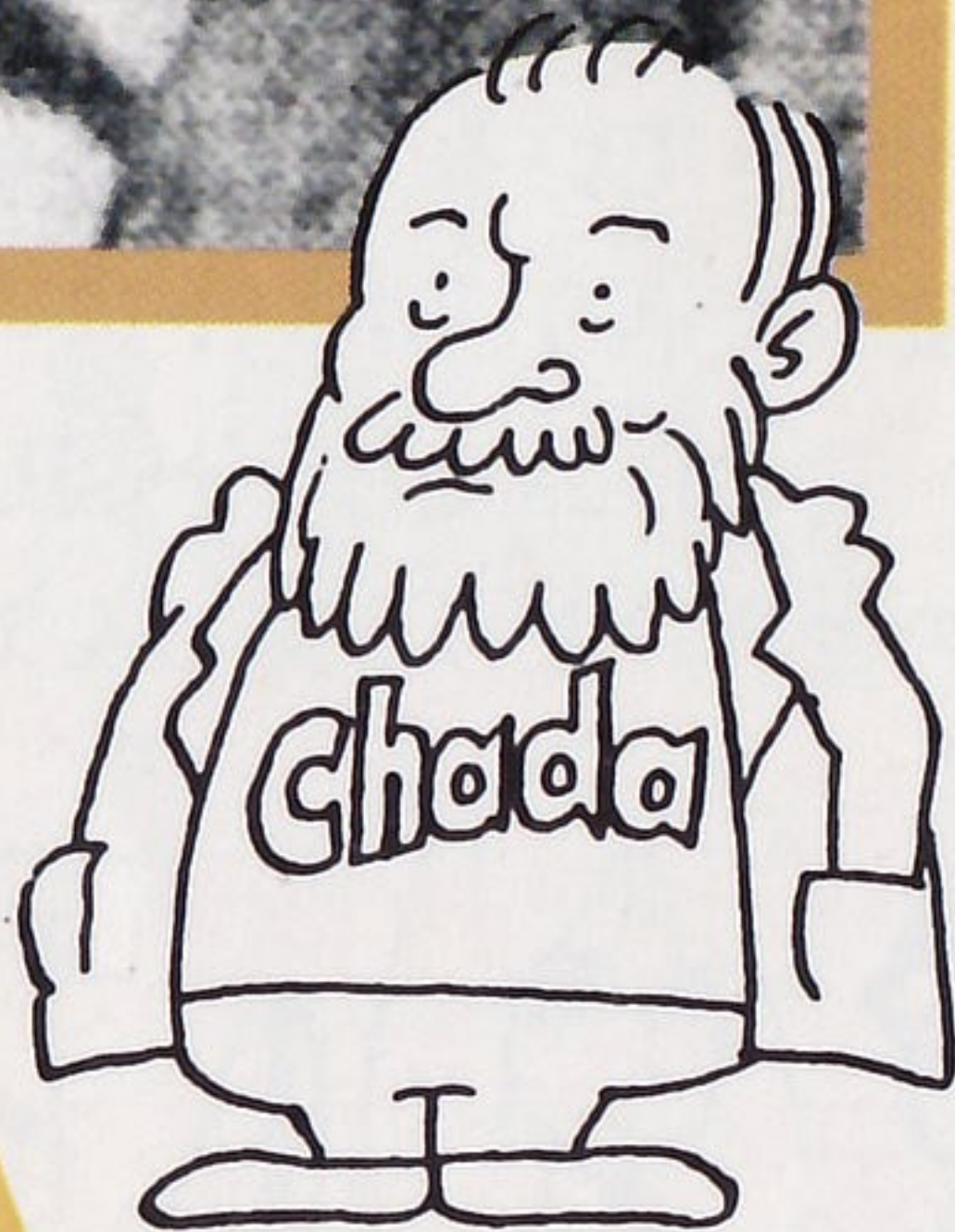
い ち だ なら ず 二 度 ま で も 、 そ ん な 夢 の 中 の 世 界 へ  
い 行 け る や な ん て ……。

こ の ヒ ロ エ ニ ム ス ・ チャ ダ 、 ほ ん に 幸 せ 者 で お  
ま す 。 ポ ン !

は よ 、 土 偶 ロ ボ に 乗 っ て 、 ジ パ ン グ の 国 を 巡 り  
た い 。

あ あ 、 待 ち 遠 し い 。

～ ス ミ ソ ニ ア ン 博 物 館 に て ～



てんがいまきょう げん  
◀ 「天外魔境」の原  
あん さつ ほん  
案となった一冊の本。

“FAR EAST OF  
EDEN/ZIRIA” が  
コレだ。

FAR EAST  
OF EDEN  
OF ZIRIA



WRITTEN BY Dr. PAUL HIERONYMUS CHADA  
This is the story of the wonder magical boy  
who called ZIRIA, grown up  
in the ancient, legendary land  
TYGODON and SYDOLIN ruled.  
Many DAIKYOUSU, feudal lords aimed to conquer  
all countries of Japan  
in the conclusion of the era of SEIYOKU.

P R O F I L E

東洋研究家、スミソニアン博物館 東洋研究室第3主  
事。中世のヨーロッパだけでなく、日本そのものがファ  
ンタジーである！と独自の日本観を持っている。





COMPOSITION

音楽

久石 譲

「天外魔境II」と関わって、今までに抱いていた  
ゲームのイメージに較べて、はるかにクオリティ  
が高いことに驚き、“これは自分で作り上げる一編  
の壮大なドラマである”と感じました。

「天外魔境II」のメインテーマは、いわゆる久石  
メロディーと呼ばれるもので、それだけでも存分  
に楽しんでもらえると思います。ゲームを通して、  
僕の音楽に親しんで下さい。

P R O F I L E

1982年にアルバムを発表して以来、常に、第一線で活躍中！  
映画音楽「風の谷のナウシカ」「となりのトトロ」などで有名。

▶天外IIのサウン  
ドを自ら指揮する  
久石譲氏。



COMPOSITION

音楽

福田 裕彦

書く曲のリストを最初に見た時は血の気がひい  
た。なんつ一曲数！これはやせるぞっ！！  
僕はヒルルル状態のまま仕事に突入した。始め  
てみたらこれがエラく楽しい仕事で、血圧上昇食  
欲増進、終わった頃には太っていた。

P R O F I L E

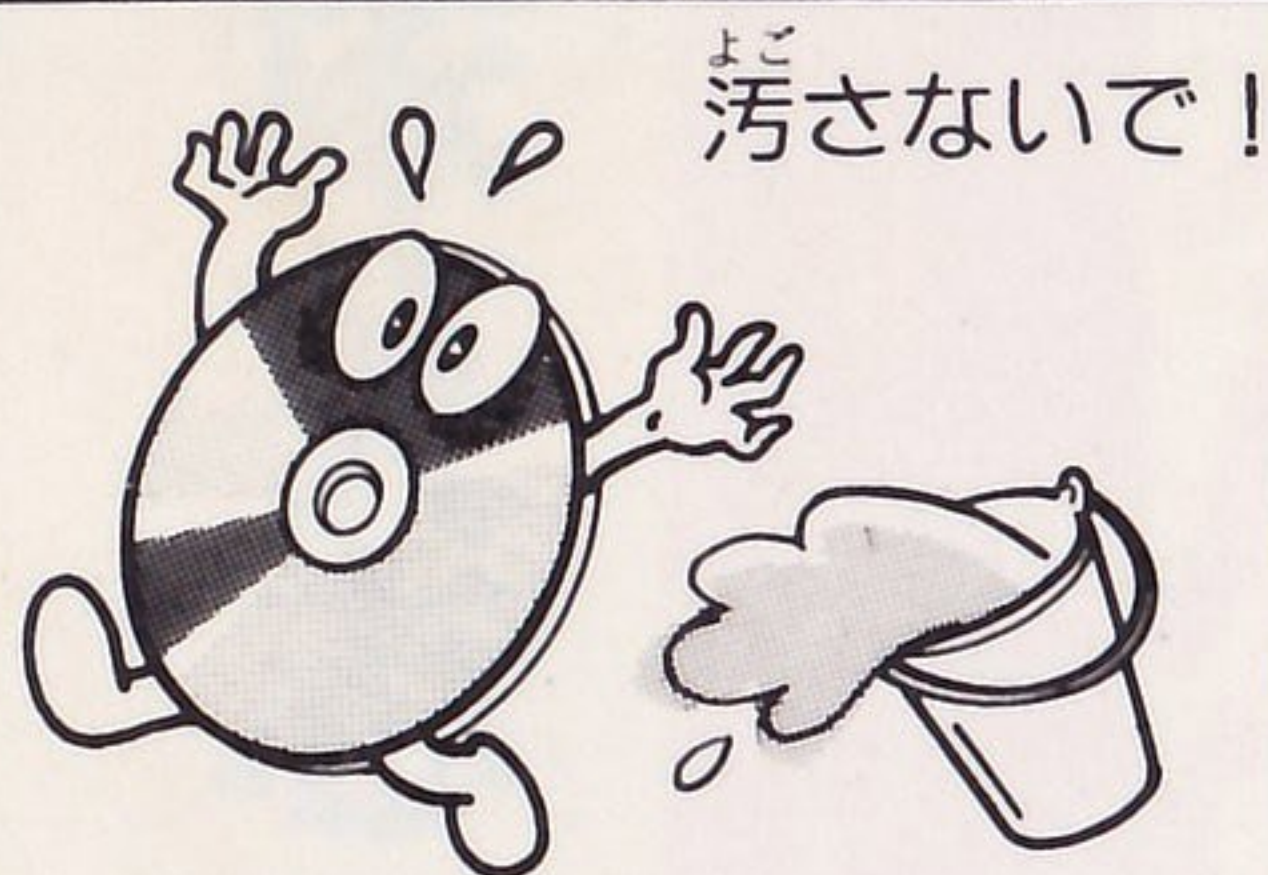
1981年、フュージョンバンド「YOU」でプロデビュー。現  
在はアレンジャー、コンポーザーとして広い分野で活躍中。



# 天外魔境II丸MARU INDEX

暗黒ラン	6.27.42	庄屋	38	道具	32.39
移動速度	28	調べる	22.43	徳	24.25
委任	29	城	42	特殊コマンド	33.37
イベント	9.42	シロ	18	突破	37
奥義	10.12.14.16.25.32.35	スタートの方法	20	根の一族	6
オートバトル	23	ステータス	22.23.24.30	乗り物	22.26.42
かぼう	36	捨てる	31	バックアップデータ	20.21
カブキ団十郎	12	素早さ	24	話す	22.28.42
起	20	聖剣	6.27	秘芸	12
鬼道	16	セーブの方法	27	火の一族	6
絹	16	セレクト画面	20	武具	33.39
記録	20.27	戦国丸	10	ヘルプメニュー	22.28
くのー	18	戦闘不能状態	25	巻物	24.31.34
剣法	10	操作方法	22	町・村	28
交換	31	装備	25.38	守る	36
攻撃力	24	備え	36	店	38
極楽太郎	14	タイクーン	7	文字表示速度	28
コマンド	22.23	体術	14	持ち金	22
コマンドメニュー	22	体力	24.25	持物	35
コンティニューの方法	21	宝箱	22.29	モード	28
作戦	29.36	戦う	34	宿屋	38
三博士	7.41	段	22.24	大和地方	7.26
指揮	29	ダンジョン	26.43	よけ補正	28
ジパング	5.6.26	地形	28	よける	36
術	25.34	地図	28.43	ヨミ王	6
宿泊	27	敵	23.40	リセット	27
守備力	24	デモンストレーション	20	歴戦の記録	20.21
消費技数	31	転	20	技	22.24
状態	30.37	天狗	18	渡す	31

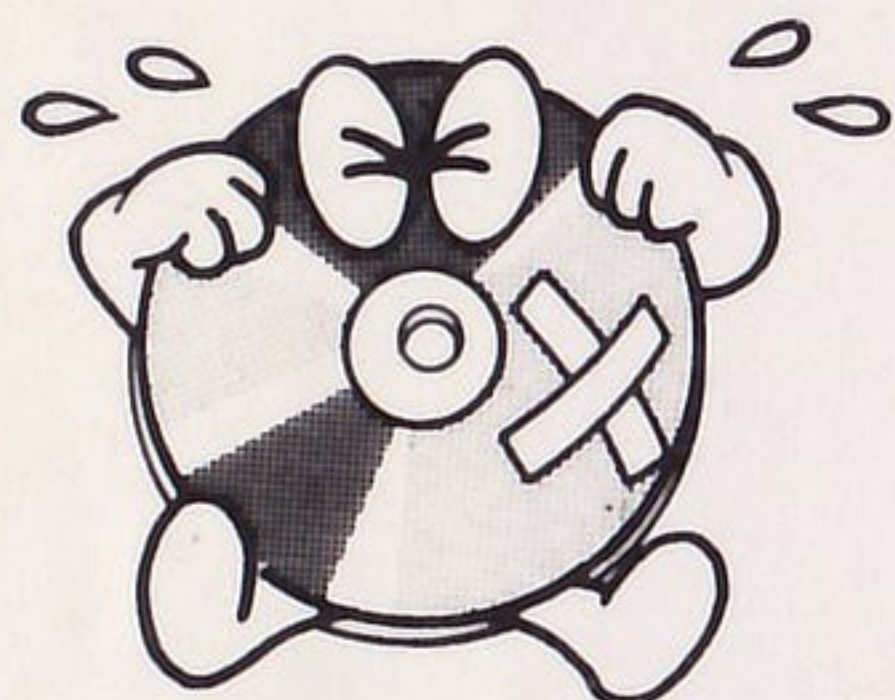




●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



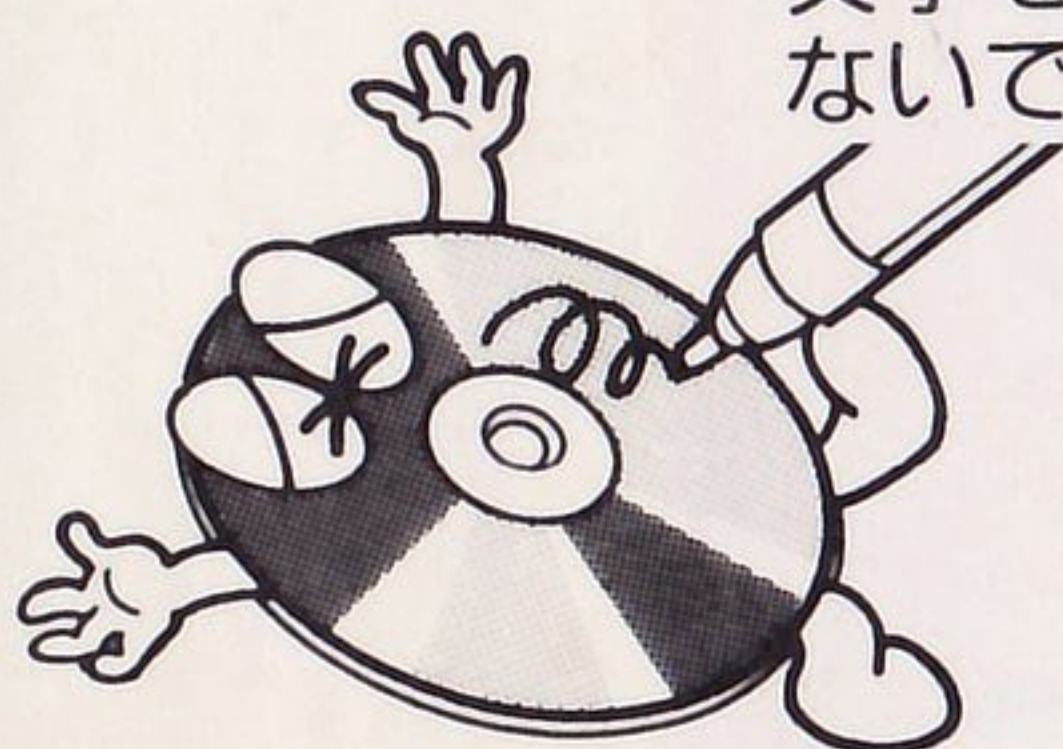
よわ キズには弱いんだ！



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



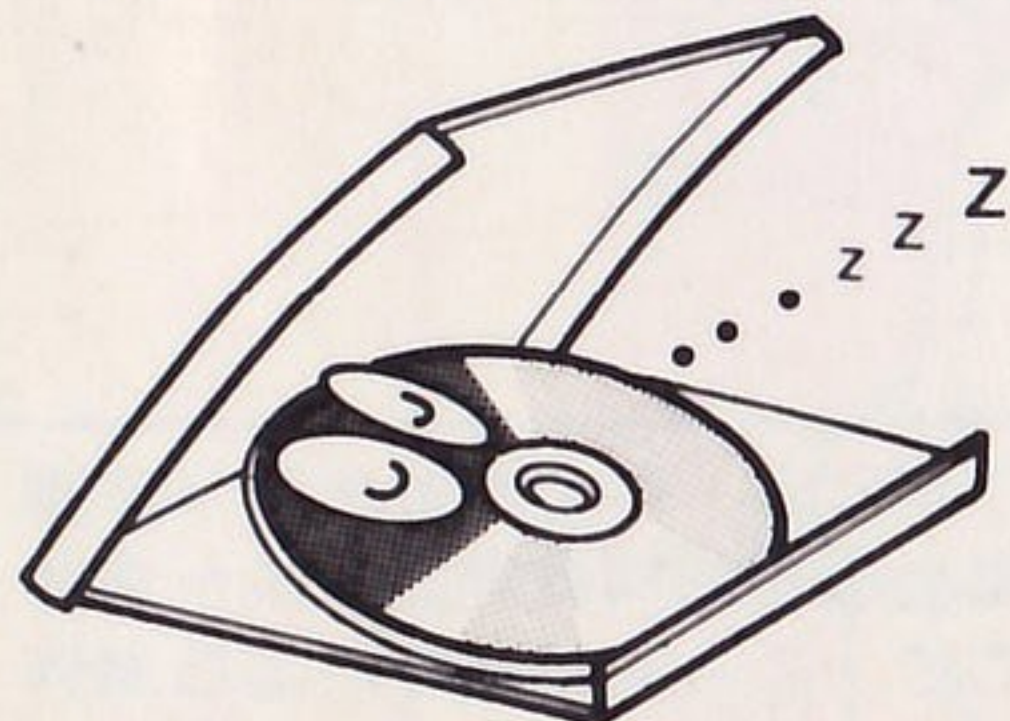
もじ 文字を書かないでね！



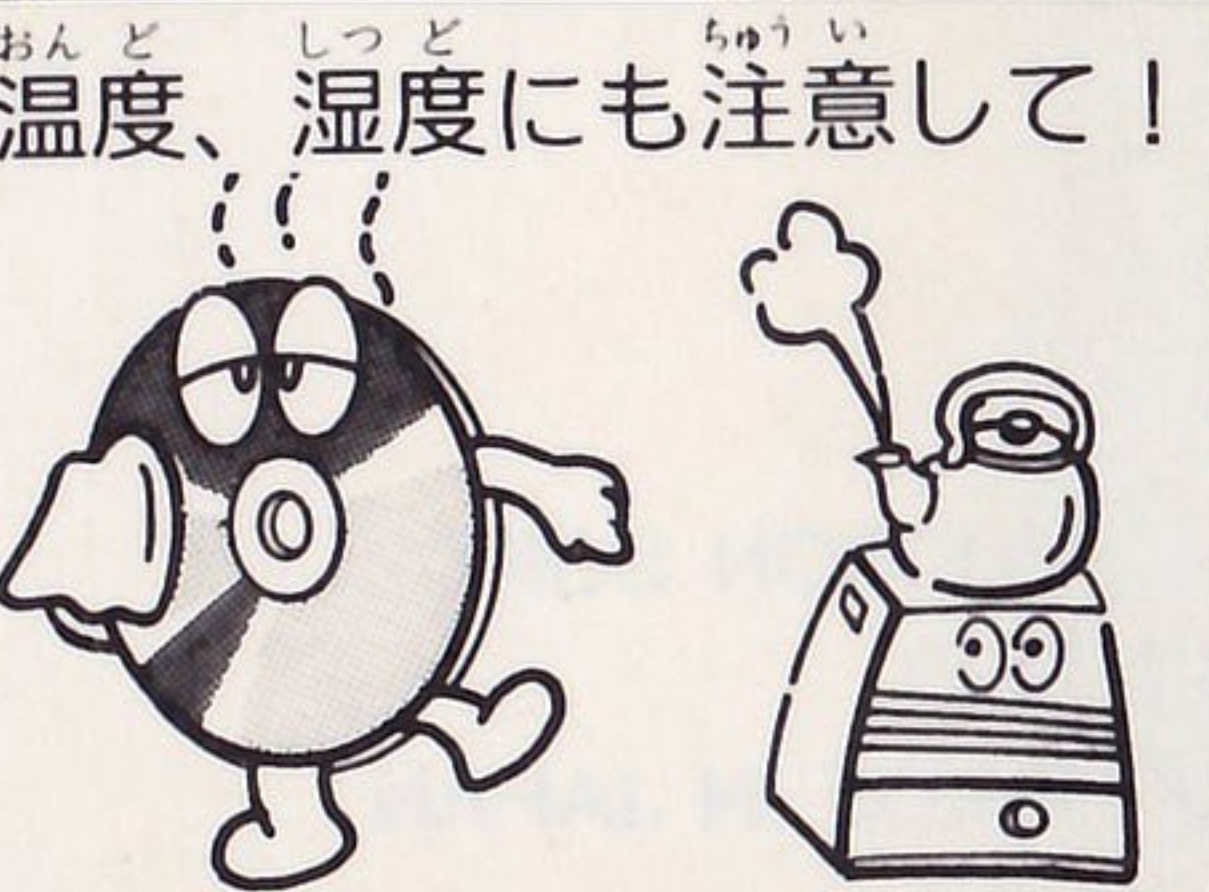
●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



たいせつ いつまでも大切にね！



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。







HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622  
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622  
大阪支店 〒542 大阪府中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622  
営 業 所 札幌・名古屋・福岡

©1992 HUDSON SOFT

©1992 RED

©1992 MADE IN JAPAN

**HCD1022**

このCD-ROMには、外国為替法及び外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づく許可を受ける必要があります。



## 攻撃系

敵にダメージを与える術  
相性があるので要注意!

術名	効果	効果範囲	技消費	移 戦	力	極	絹
鬼火	火の粉を敵にぶつける。火系の術	敵方1人	3	戦	○	○	
火天	天をつく天をつく強力な炎が敵にふりそそぐ	敵方1人	10	戦	○		
残火	威力は小さいがダメージを与え続ける炎	敵方全員	13	戦	○		
軍炎	無数の炎が襲う。威力は火天とほぼ同じ	敵方1G	16	戦	○		
神炎	凄まじい炎が敵をつつむ。非常に強力	敵方1人	30	戦	○		
雷光	稲妻による攻撃。雷系の術	敵方全員	4	戦	○	○	
雷電	幾筋もの稲妻が連続して敵に落ちる	敵方1人	12	戦	○	○	
迅雷	雷光のパワーアップ版	敵方全員	14	戦	○	○	
紫雷	雷系、第4の術。迅雷よりも強力	敵方全員	26	戦	○	○	
天雷	天全体を覆う最強の雷攻撃	敵方全員	38	戦	○	○	
風花	疾風が敵を襲う。風系の術	敵方1G	4	戦	○	○	
野分	風花のパワーアップ版	敵方1G	7	戦	○		
花嵐	敵全体を嵐が包む。威力は風系最強	敵方全員	8	戦		○	
神風	敵の体力を奪い、自分の体力にする	敵方1人	12	戦	○	○	
氷刃	冷気が敵を斬る。氷系の術	敵方1人	6	戦		○	
氷竜	強力な冷気の攻撃。威力は氷刃の4倍	敵方1人	23	戦		○	
雨竜	威力は氷竜と同じ。敵1グループに効く	敵方1G	33	戦		○	
凍竜	敵を攻撃し、さらに凍らせる	敵方1G	27	戦		○	

## 回復系

仲間の体力を回復させる。  
移動&戦闘時に使用OK!

術名	効果	効果範囲	技消費	移 戦	力	極	絹
若草	仲間の体力を少しだけ回復させる	仲間1人	3	両	○	○	○
息吹	仲間の体力を中程度回復させる	仲間1人	7	両	○	○	○
昭和	仲間の体力を大きく回復させる	仲間1人	13	両	○	○	○
富士	仲間の体力を最大値まで回復させる	仲間1人	25	両	○		○
日立	息吹の全員版	仲間全員	20	両	○	○	○
有明	昭和の全員版	仲間全員	36	両	○	○	○

## 攻撃補助

仲間の能力をアップする  
戦闘補助用の巻物

術名	効果	効果範囲	技消費	移 戦	力	極	絹
力王	仲間の攻撃力を上げる	仲間1人	12	戦	○	○	○
火蛇	仲間の攻撃力を上げる	仲間全員	26	戦		○	○
金剛	仲間の守備力を上げる	仲間1人	5	戦	○	○	○
石蛇	仲間の守備力を上げる	仲間全員	12	戦		○	○
風蛇	仲間のすばやさ上げる	仲間全員	9	戦		○	○
花咲	仲間の術の命中率を上げる	仲間1人	12	戦		○	○
追風	仲間の術の持続率を上げる	仲間1人	8	戦		○	○
城壁	敵からの直接攻撃を受けつけなくする	仲間1人	26	戦	○		○
結界	敵からの術攻撃を受けつけなくする	仲間1人	26	戦		○	○
山彦	敵の直接&術攻撃をすべて跳ね返す	仲間1人	20	戦			○
青松	かけられた術、毒、酸などをすべて消す	仲間1人	4	両		○	○
久松	かけられた術、毒、酸などをすべて消す	仲間全員	8	両		○	○

## 移動

ワープ、毒防御など……。  
移動能力をアップさせる

術名	効果	効果範囲	技消費	移 戦	力	極	絹
清水	毒や酸の沼でのダメージを無効にする	仲間全員	6	移	○		○
羽衣	国内の(すでに行った)町や村へ瞬間移動	仲間全員	6	移	○	○	
天人	国外の(すでに行った)拠点へ瞬間移動	仲間全員	8	移	○		
引波	城や洞窟の内部から脱出できる	仲間全員	6	移		○	○
花道	敵と出会う確率が減る	仲間全員	22	移	○	○	

## 攻撃補助

敵の能力をダウンさせる  
戦闘補助用の巻物

術名	効果	効果範囲	技消費	移 戦	力	極	絹
月読	敵の攻撃力を下げる	敵方1人	4	戦	○	○	○
月光	敵の攻撃力を下げる	敵方1G	7	戦			○
泥虫	敵のすばやさを下げる	敵方1G	4	戦	○	○	○
冬枯	敵の守備力を下げる	敵方1G	7	戦	○	○	○
陽炎	敵の攻撃の命中率を下げる	敵方1G	5	戦	○	○	○
仏滅	攻撃、術などあらゆる成功率を下げる	敵方1G	6	戦	○		○
千湯	敵の知能を下げる	敵方1人	5	戦	○	○	○
万湯	敵の知能を下げる	敵方1G	8	戦			○
月寝	敵を眠らせる	敵方1人	8	戦	○	○	○
星寝	敵を眠らせる	敵方1G	17	戦			
岳忘	敵の術を封じこめる	敵方1人	5	戦	○	○	○
子忘	敵の術を封じこめる	敵方1G	11	戦		○	○
地獄	敵を混乱させ、自分自身を攻撃させる	敵方1G	6	戦			○
人形	敵をあやつり、仲間を攻撃させる	敵方1人	10	戦		○	
乱牛	敵を混乱させ、敵味方を判断不能にする	敵方1G	6	戦	○		○
宿木	敵の技数(MP)を奪う	敵方1人	1	戦		○	○
水泡	敵にかかっている術をすべて解く	敵方1G	6	戦		○	○

## その他

変身、分身、召喚など。  
特殊な効力を持つ巻物

術名	効果	効果範囲	技消費	移 戦	力	極	絹
虎王	仲間を虎に変える	仲間1人	9	戦			○
逆水	敵を確実に突破できる	仲間全員	20	戦	○		○
式神	式神が現れ戦闘に参加する*	—	6	戦	○		○
三角	3匹の鬼が現れ、敵を攻撃してくれる	—	15	戦			○
赤影	分身の術	—	17	戦	○	○	○
宝香	洞窟や城の内部にある宝箱の数がわかる	—	1	移	○	○	○
虹竜	竜を呼び出す。何が起るか……?	—	15	戦		○	

\*式神は敵につくか味方につくかわからない

# 巻物一覽

※表中の「敵方1G」とは「敵1グループ」の略。\*「技消費」は術を使う場合に必要の技数。  
\*「移/戦」の欄ではいつ術を使用できるかを「移=移動時」「戦=戦闘時」「両=両方」の形で表している。\*「力~絹」の欄の○印は、その人物が術を使用できることを示している。  
また、成長により使える術が増える場合もあります。

FAR EAST OF EDEN

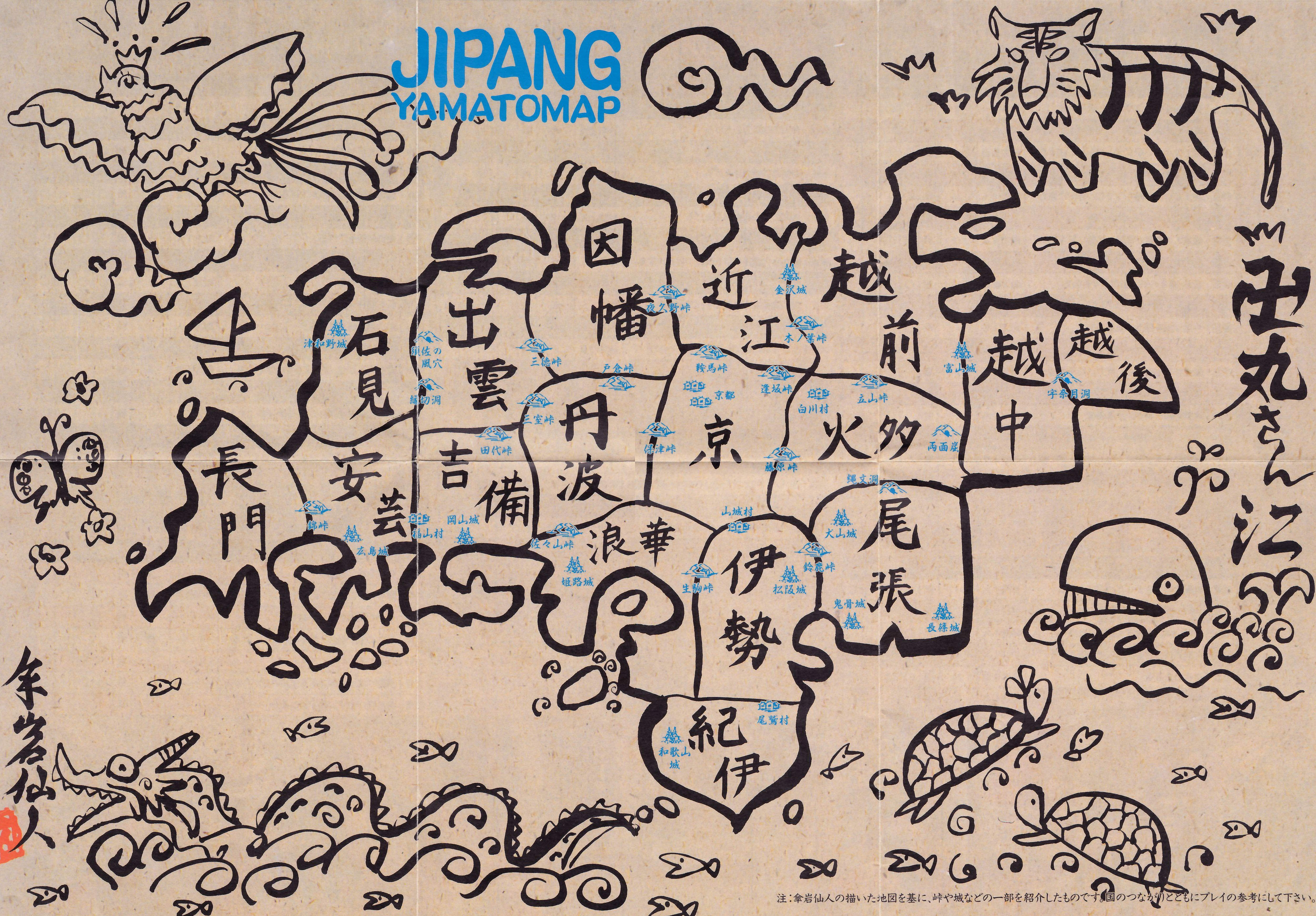
# 天外魔境

卍MARU





# JIPANG YAMATOMAP



注:傘岩仙人の描いた地図を基に、峠や城などの一部を紹介したものです。国のつなかりとともにプレイの参考にして下さい。



**TE**  
system  
PC Engine

**SUPER**  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

FAR EAST OF EDEN

# 天外魔境

# II

ÆMARU

FAR EAST OF EDEN ÆMARU

天外魔境 II ÆMARU



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

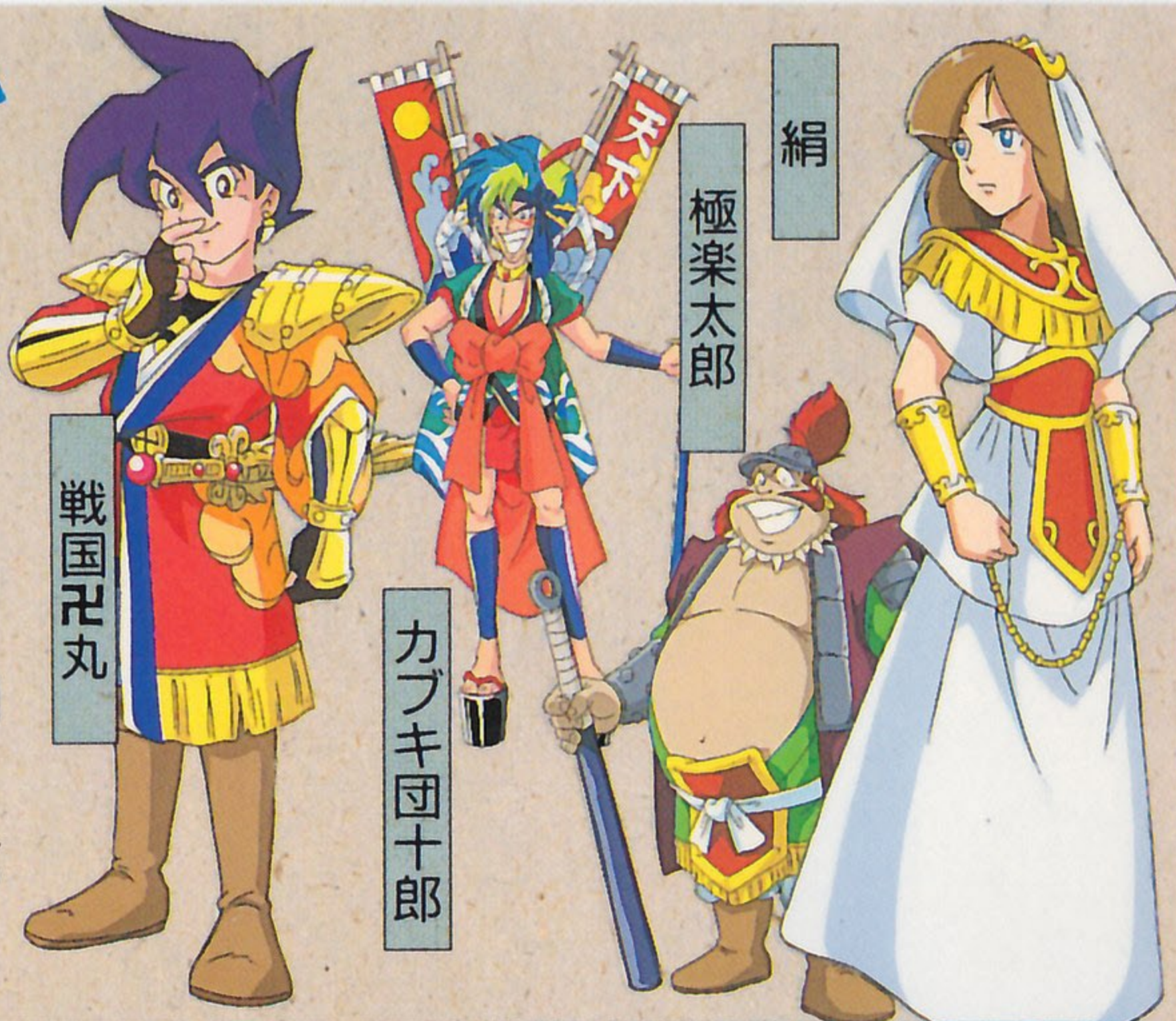


# 火の勇者の伝説が 今、ここに甦える！

美しい島国ジパングで、今、激しい戦いが始まろうとしている。

巨大な植物・暗黒ランの復活とともに、ジパング制覇をもくろむ「根の国」の王ヨミ。その強大な力に立ち向かう火の勇者、戦国卍丸と、その仲間たち。

超人気RPG「天外魔境」シリーズの第2弾、空前のスケールで、ここに登場!!



このゲームは、次のようなシステムでお楽しみいただけます。

CD-ROM<sup>2</sup>ユーザーの方には  
SUPER SYSTEM CARD



システムカードを変更するだけでCD-ROM<sup>2</sup>がSUPER CD-ROM<sup>2</sup>に。このカードがあれば、SUPER CD-ROM<sup>2</sup>用ソフトも、従来のCD-ROM<sup>2</sup>用のソフトも両方楽しむことができます。

コアグラフィックスユーザーの方には、  
SUPER CD-ROM<sup>2</sup>

PCエンジン  
スーパーグラフィックス  
コアグラフィックスII



これまでのCD-ROMドライバーとインターフェイス部分を一体化したSUPER CD-ROM<sup>2</sup>。お手持ちのコアグラフィックスと組み合わせれば、すぐにSUPER CD-ROM<sup>2</sup>用のソフトが楽しめます。

新規ユーザーの方には、  
PC Engine Duo



PCエンジン本体とSUPER CD-ROM<sup>2</sup>の機能をひとつにまとめた、新しいハードウェアです。Huカードのゲームも、また従来のCD-ROM<sup>2</sup>用のソフトも楽しむことができ、PCエンジンをお持ちでない方に最適。

COMPACT  
disc





# 天外魔境 II

**SUPER**  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

このCDは、  
**SUPER** CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM<sup>®</sup> 以外には  
使用しないでください。

COMPACT  
**disc**  
**HE**  
SYSTEM  
PC Engine

© 1992 HUDSON SOFT  
© 1992 RED  
P 1992 MADE IN JAPAN  
HCD 1022

FAR EAST OF EDEN  
ÆMARU



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**<sup>®</sup>