

スーパーファミコン[®]



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ザンザラ・ナーガ 2



りゅうつか

こうしき

竜使いギルド公式ガイドブック

SHVC-IV

取扱説明書

このたびはピクチャーエンタテインメント株式会社かぶしきがいしゃのスーパーファミコンせんよう専用カセット「サンサーラ・ナーガ2」をお買い上げあいただきありがとうございます。ゲームの前まえには、この取扱説明書とりあつかいせつをよく読んで正しい使用法しやうほうでご愛用あいようください。なお、この取扱説明書とりあつかいせつは大切に保管ほかんしてください。

使用上のご注意

- ・ご使用後はACアダプタをコンセントからかなら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さけてください。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とうえいほうしきのテレビ）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

疲れた状態つか じやうたいや、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、強い光の刺激つよ ひかり しげきや、点滅をうけたり、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いしき そうしつとう しやうじやう けいけん ひとを経験する人がいます。こうした症状しやうじやうを経験した人は、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、このような症状しやうじやうがおきた場合には、ゲームを止め、医師の診察をうけてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

サンサーラ・ナーガ2

CONTENTS

もくじ

これがサンサーラ・ナーガ2の世界だ	4
ものがたり	6
冒険の仲間たち	8
竜使い 十戒	10
コントローラの使い方	11
旅立ちの準備	12
通常時のコマンド画面について	14
はなす／しらべる／もちもの／マントラ	
そうび／きろく	
戦闘時のコマンド画面について	20
せんとう／にげる／はなす	
コンディションをチェックしよう	
敵を全滅させたら!?	
もしもやられてしまったら!?	
子育てのコツ	26
大研究①ギルド・システム	28
大研究②はらたまスタンプラリー	29
マントラって何???	30
ブレス? 何それ???	31
マントラリスト	32
ブレスリスト	34
不思議の国の『タオ』のお話	35
武器・防具・アイテム図鑑	36
天才竜使い美少女・アムリタの秘密	42
アルシンハの8つのアドバイス	44

これがサンサーラ・ナーガ2の世界だ!

未知の出会いと、驚異の運命を体感する冒険ドラマの舞台、それが空想の階層世界・カーラチャクラなのだ!

だいろくかいそう

第六階層

夕ポー・ローカ〜汚れた王宮

腐敗した王権、間違いだらけの常識の中で、きみは決断を迫られる。きみは自分自身に正直でいられるだろうか?

だいやんかいそう

第四階層

マハル・ローカ〜水没寸前の世界

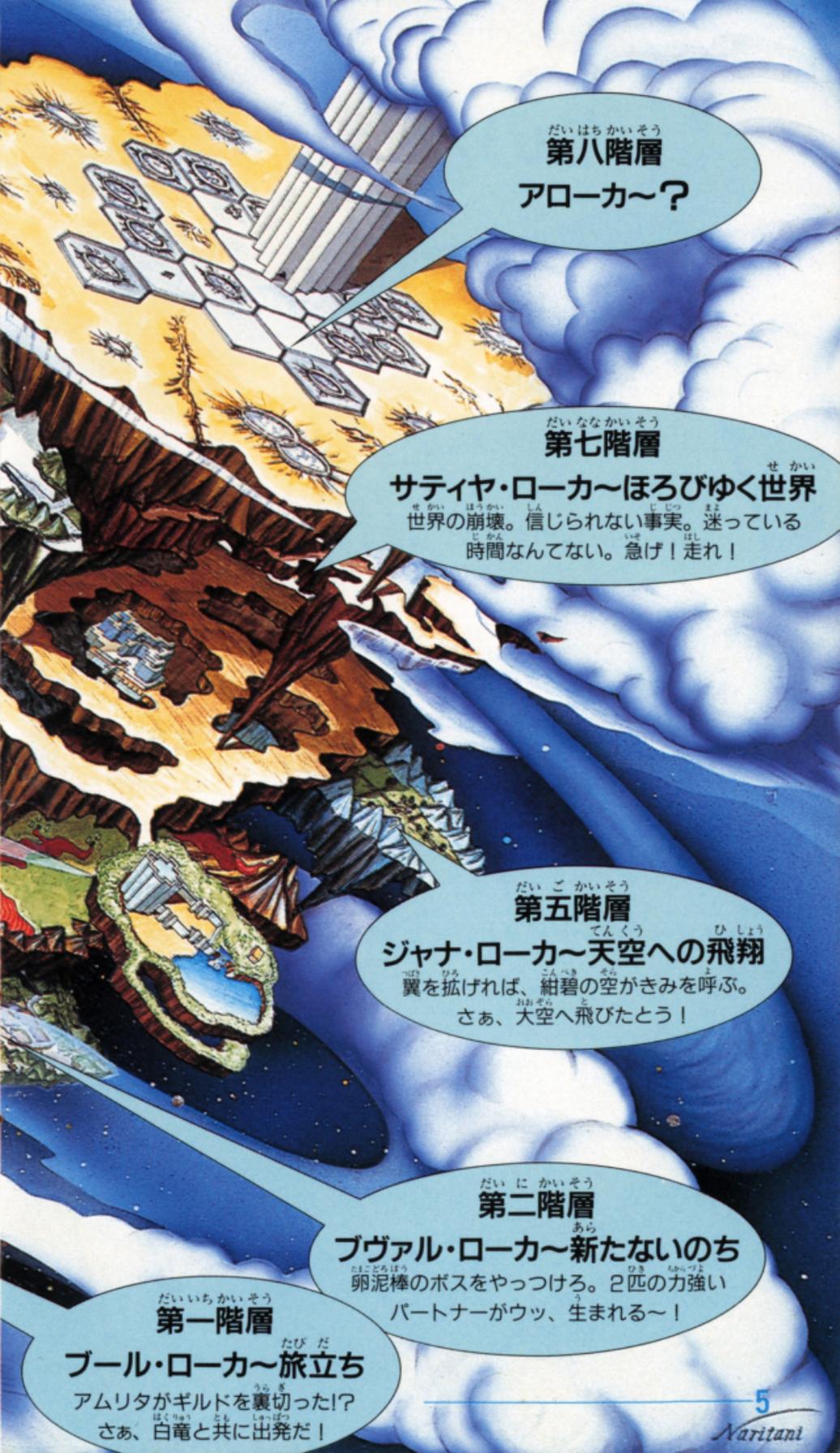
アムリタのしわざで、この世界は水没間近! きみの力で果たして救えるか?

だいきんかいそう

第三階層

スヴァル・ローカ〜灼熱の迷宮

大地の怒りが爆発したのか!? 溶岩のむこうには一体何が?!



だいはち かいそう
第八階層
アローカ〜？

だいなな かいそう
第七階層
サティヤ・ローカ〜ほろびゆく世界
世界の崩壊。信じられない事実。迷っている
時間なんてない。逃げ！走れ！

だいご かいそう
第五階層
ジャン・ローカ〜天空への飛翔
翼を上げれば、紺碧の空がきみを呼ぶ。
さあ、大空へ飛びたとう！

だいに かいそう
第二階層
ブヴァル・ローカ〜新たないのち
卵泥棒のボスをやっつける。2匹の力強い
パートナーがウツ、生まれる〜！

だいいち かいそう
第一階層
ブル・ローカ〜旅立ち
アマリタがギルドを裏切った!?
さあ、白竜と共に出発だ！

ものがたり

じゃ

その昔、巨大な柱シュメールを軸
に、64層の大地が重なるカーラチャクラ
という階層世界があったんじゃ。そこは、竜
と人とが共存する、いい世界じゃった。竜使いは
みんなギルドに属し、上納金を納める決まりでの。
滞納なんぞしたら、それはドロボー同然、クズレ竜使
いといって、町の誰とも話すことが出来なくなるのじゃ。
そして、ギルドが与える“竜使い”の称号は、竜というき
わめて危険な生き物を連れ歩くための免許証なんじゃ。
じゃから、免許を持たぬクズレやモグリの竜使いとちが
い、人々に畏怖と敬意とをもって迎えられたのじゃよ。
もそもそ、いや違った、もそもそギルドは、竜と人とが、
より安全に共存するためになくってはならん存在じゃ。
ギルドの総本山“龍苑”といえは、6000年の歴
史と伝統を誇る、まことに由緒正しき
竜使いの養成所じゃった……。



りゆうえん
龍苑の、
はす はな き みだ いけ
蓮の花が咲き乱れる池のほとりで
しょうじよ い
少女が言った。

りゆう
「竜はどこから来て、どこへいくんだろう…
き
そもそも、竜使いとは…竜とは、
いつたいなん
一体何なのだろうか？」

しょうじよ はな あいて
少女が話しかける相手は、
こども
まだ5つにもならない子供だった。
あかご りゆう たまご だ
なんでも赤子のときに、竜の卵を抱いて

ようせいじよ もん まえ な ひろ
養成所の門の前で泣いていたのを拾われたという。
ふつう りゆう たまご にち
普通、竜の卵は100日でかえる。

たまご
が、この卵はいっこうにかえるようすがなかった。
ごしょうだいじ たまご かか こども
それでも後生 大事に卵を抱えている子供を、
ひとびと おもしろ
人々は面白がってからかった。

しょうじよ
ただひとり、少女をのぞいては——
わたし し りゆうつか
「私は、それを知るために竜使いになる。

まえ たまご
もし、お前のその卵がかえったら……
りゆう わたし りゆう わたし
その竜と私の竜と、私と、

そしておまえと、
いつしよ なぞ と
一緒に謎を解いてみないか？」
こども しょうじよ す
子供は少女が好きだった。

い
言っていることは、ほとんど理解できなかったが
くび たて ふ じゆうぶん
首を縦に振るには、それだけで充分だった。

しょうじよ な
少女の名はアムリタ。
このとき、わずかに8才

ものがたり
——物語は、
ねんご まく
この10年後に幕を
あ
開ける……

冒険の仲間たち



◆ 緑竜

体力も魔力もそこそこだが、意外な時に、意外な働きをするコボレ竜。



◆ 主人公

竜使いの少年（または少女）

「龍苑」の門前に竜の卵といっしょに捨てられていた。

ドラゴンプールの婆（爺）さんに育てられ、長老に厳しく教育を受けた。やさしさの中に勇気と冒険心を秘めた若者。





せきりゅう
◆赤竜
さまざまなプレス攻撃を得意とする魔竜。



そうりゅう
◆蒼竜(青竜)
プレス・マントラは使えないが、通常攻撃が強力な暴竜。

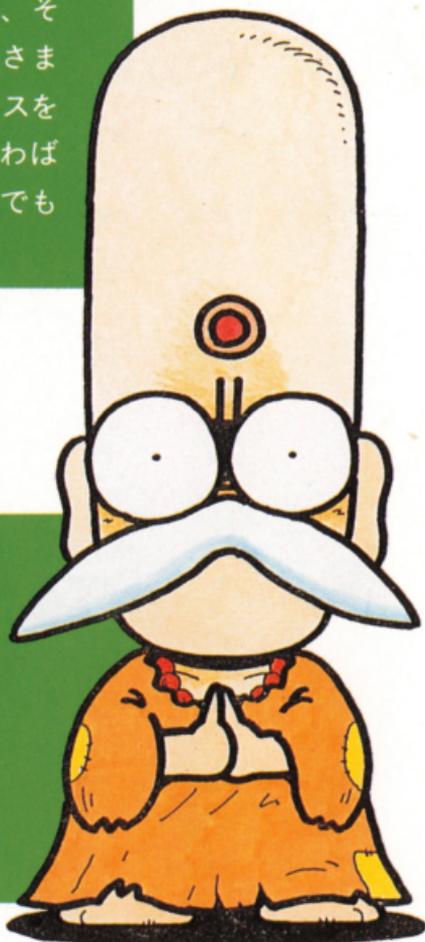
はくりゅう
◆白竜
主人公と常に行動を共にするパートナー。千年に一度生まれるといわれる不思議な竜で、生まれた瞬間から人語を解し、その鋭い予知能力で主人公にさまざまなアドバイスを与える、いわば御意見番でもある。



◆アルシンハ

でんせつ りゅうつか ぼうれい
伝説の竜使いの亡霊

りゅうつか ししょうてきそんざい
竜使いの師匠的存在ながら、なぜか、意外に軽い一面をもつ謎の人物である。旅のさまざまな局面で主人公にアドバイスをしてくれる。



りゅうつか じゅうかい
竜使い 十戒

一、^{つね}常に^{りゅう}竜と^{とも}共にあれ

一、^{ただ}正し^{もの}き者より

^{ぬす}盗むなかれ

一、^む無^{えき}益に^{ころ}殺すなかれ

一、やられたら

やりかえせ

一、やられる^{まえ}前にやれ

一、^{いちにち}一日^{いちぜん}一善

一、^{じょうしき}常識を^{うたが}疑つてみよ

一、^き気を^つ付けよ

^{あま}甘い^{こと}言葉と^{くら}暗い^{みち}道

一、^{ちい}小さな^よ予算^{さん}で

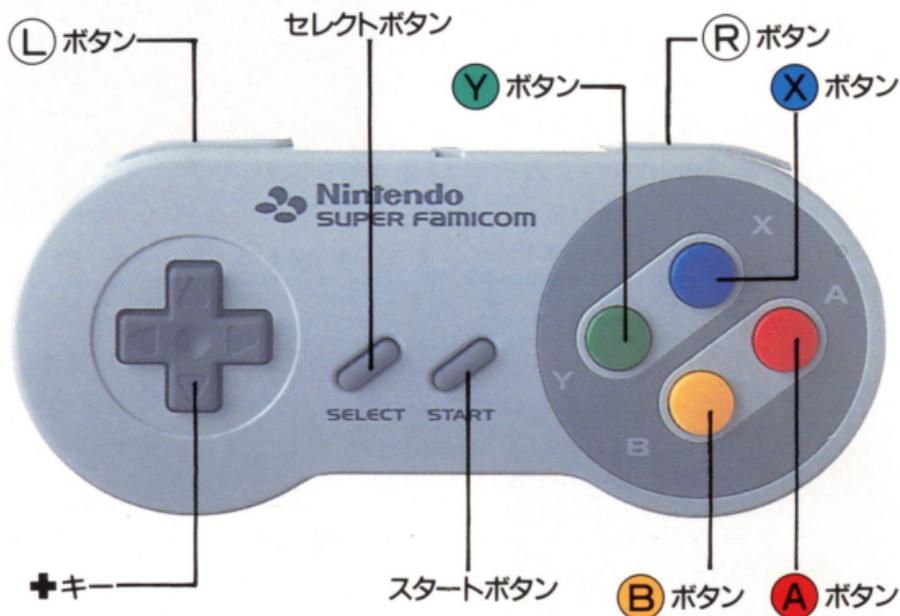
^{おお}大きな^し仕事^{ごと}

一、あがめよ^{たた}讚えよ

^{なんじ}汝の^し師匠^{しょう}

つかかた コントローラの使い方

そうさただ せいかく
★操作は正しく、正確に



+	キー	キャラクターの移動／コマンドの選択
A	ボタン	決定／会話を進める
B	ボタン	キャンセル *キャンセル不可能なところもあります
L	ボタン	しらべる *一歩手前を調べます
R	ボタン	はなす／会話を進める
X	ボタン	メインメニュー表示
Y	ボタン	ちめい表示
スタートボタン／セレクトボタンはゲーム中使用することはありません		



たびだ じゅんび 旅立ちの準備

ぼうけん はじ ◆冒険を始める

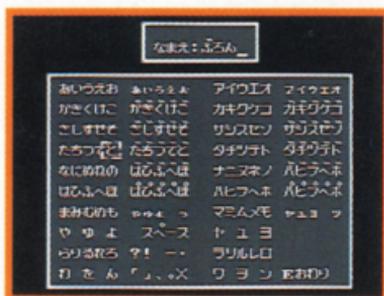
さあ、冒険を始めることにしましょう。電源を入れます。するとタイトル画面が出て、PUSH STARTが点滅します。そこで、STARTボタンを押します。前にセーブしたところから続ける時は「つづきから」に合わせて、STARTボタンを押します。



↑いよいよ冒険の始まりだ！

なまえ にゅうりよく ◆名前を入力する

STARTボタンを押すと、名前を入力画面に切り替わります。主人公に、ステキな名前をつけてください。名前は4文字までで、



＋キーで文字を選び、Aボタンで入力します。名前を入力したら「Eおわり」でAボタンを押すと、次の画面となります。同じようにして、白竜や仔竜たちにも名前をつけます。忘れないうでネ！

しゅじんこう せいべつ き ◆主人公の性別を決める

《せいべつ》画面では、主人公を男の子にするか、女の子にするかを選びます。男の子と女の子では使える装備やストーリー、イベントなどが若干違ってきます。女の子だからといって、モンスターたちがやさしくするわけではありません。(念のため)《せいべつ》を決め、Aボタンを押すと、いよいよ冒険の始まりです！



↑どちらに、しようかな～？



ぼうけん ◆冒険のきろく《セーブ》

ゲームが新しい進み方をしたら、こまめにその進行状態を《セーブ》しましょう。《セーブ》は、黄色の「タオ」というセーブポイントで行なうことができます。「タオ」には色の違う種類もありますので、間違えないように。さて、黄色の「タオ」の上



に乗ってコマンドが表示されたら《セーブ》を選びます。+キーを使って《セーブ》1か2、どちらかを選んで、Aボタンを押すと、そこまでのゲームの進行状態がしっかりと《セーブ》されます。なお、《セーブ》は2つまでできます。

↑目が疲れたらサッサとセーブ。

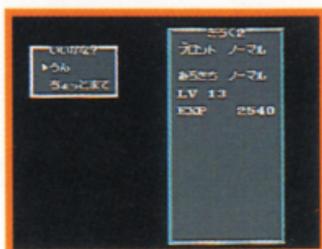
●秘密の《セーブ》用アイテムについては25ページをみてください。

ぼうけん ◆冒険のきろく《セーブ》がある時

《セーブ》データがある時は、タイトル画面に「はじめから」「つづきから」のコマンドが表示されます。ゲームを最初から始める時は「はじめから」を選びます。《セーブ》したところからゲームを続ける時は「つづきから」を選びます。《セーブ》画面が出たら、《セーブ》1か2か、どちらかを選んで、ウインドの「いいかな?」の確認に、「うん」「ちょっとまで」で答えて冒険の旅を続けましょう。



↑1か2を選びます。

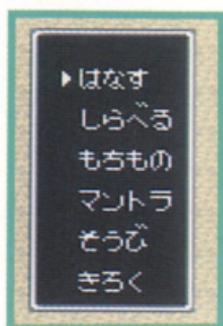


つづ 続けるときには《セーブ》内容 → をよくチェックしよう。



通常時のコマンド画面について

いろいろなコマンドをフルに使いこなさなくては、この冒険を進めていくことはできません。ここでは、通常時と戦闘時に分けて、各コマンドの働きを説明することにしましょう。



マップ移動中に立ち止まりXボタンを押すと、メインメニューが表示されます。ここで自分の使いたいコマンドを+キーで選び、Aボタンを押すと、そのコマンドが実行されます。通常時のコマンドは6種類。それぞれが、重要な役割を持っていますので、しっかりと使い方をマスターしましょう。

はなす

話したい相手の方向に主人公を向けてRボタンを押すか、またはコマンドの《はなす》を選択すると、話を聞くことができます。とにかく、できるだけ情報収集に全力を上げましょう。



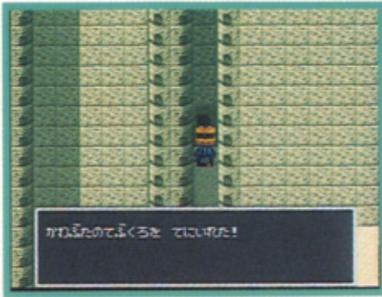
↑相手にむかって話そう。



↑このストウパはあやしいぞ、と思ったらすぐチェック！

しらべる

主人公の一步前のものを調べる時にLボタンを押すか、コマンドの《しらべる》を選んでください。ふしぎなストウパやドアを調べたりノ



たからばこ あ ゆ ど
 宝箱を開けたり、行き止まりなど、あやしいところを調べたりします。これは変だぞ、と思われる場所や物があったら、とにかく徹底的に調べてしまおう。

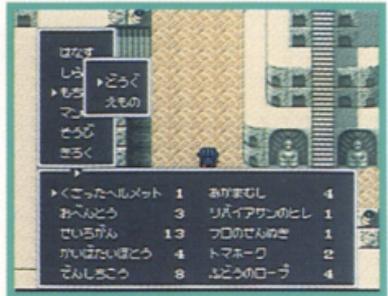
◀《しらべる》は一歩前を調べます。

もちもの

しゅじんこう げんざい も
 主人公が現在持っている《どうぐ》や《えもの》などを表示するコマンドです。必要な《どうぐ》を選んで **A** ボタンを押すと《つかう》ことができ、《えもの》を持ちすぎて新しいア

イテムが持てない時などは、《すてる》ことができます。《えもの》は上手に売って、ルピー（お金）に替えておきましょう。

なお、各階層の最後で、必要ないものは自動的になくなります。



↑持ちすぎではいけません。

《もちもの》《えもの》の持てる個数および種類	
もちもの	62種 99個（一種あたり） ※1個しか持てないアイテムもあります。
えもの	47種 99匹（一種あたり）
お 金	99,999 まで持てます。
+キーで《もちもの》等のリストの送り操作ができます。	



↑強力マントラパワーは、大事なポイントでムダなく使おう。

マントラ

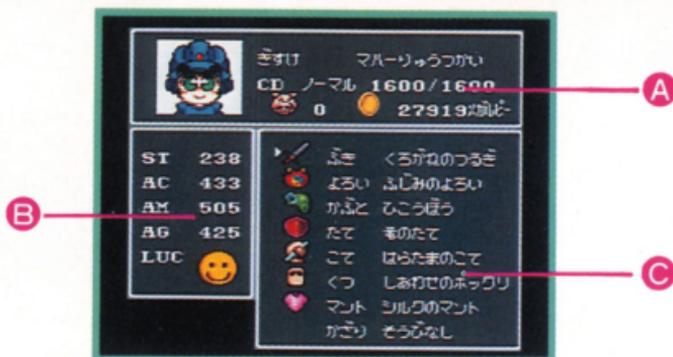
しょう なか
 使用できるマントラの中から、+キーで使いたいマントラを選びます。竜のレベルが低いあいだは使えませんが、成長し、レベルが上がるにつれ、より強力なマントラを使えるようになっていきます。



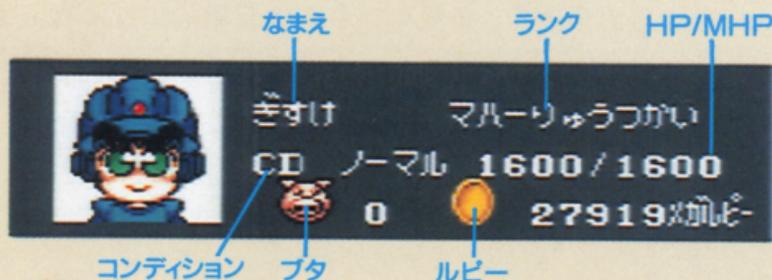
通常時のコマンド画面について2

冒険は常に危険と背中あわせだ。ふだんからの周到な準備とチェックが成功のカギとなる。しっかり、目を通しておこう。

そうび



A ここには、主人公のコンディション等が表示されます。



- ◎名前 = 主人公の名前。
- ◎ランク = ギルド支部で与えられる竜使いのランクを表わします。竜の成長度に応じてギルドでもらえる称号です。
- ◎CD = コンディション。8種類あります。
- ◎ブタ = 持ちブタの数を示します。ブタは白・黒両方を持つことはできません。
- ◎ルピー = 所持金を表わします。ルピーは通貨単位、お金。
- ◎HP/MHP = (左側の数字が) 0になると死んでしまいます。(右側の数字は) 最大ヒットポイントです。



B ここは主人公のステータスを表わします。

◎ S T = 攻撃力。

◎ A C = 防御力。

◎ A M = 魔法耐久力。数値が高いほど敵の魔法にかかりにくくなります。

◎ A G = すばやさ。《にげる》コマンド選択時に、この数値が大きいほど逃げられる確率が高くなります。

以上はすべて《そうび》によって変化します。

◎ L U C = 運勢を表わします。旅の途中、何度も運勢が変わりますが、それによりあなたの冒険に影響が現われます。特に、バトル時のクリティカルヒットに反映されます。



よ
良い



ふつう
普通



わる
悪い

C ここでは、主人公の《そうび》全般をみることができます。

ぶきやぼうぐを+キーで選びAボタンでそうびさせましょう。また、ぶきには両手持ちのものがあります。それは画面に『!』マークで表示されます。この場合、たては、はずされます。さらに、同じそうび品を2つ以上もっている時、『X』マークが表示されていますので、ご注意ください。そうびはこわれる場合もあります。また、もちものがいっぱいの時は、そうびのつけかえができません。

アサシンのカタール
チャクラム
! バジリアックス
しろがねのゆみ
マンターラのムチ
そうびをはずす

タワシ
マンターラのムチ
しろがねのゆみ
X しろがねのつるぎ
きけんなハリ
タターのゆみ



通常時のコマンド画面について3

スリルと波乱に満ちた冒険の中で記録されるこの「竜の成長のきろく」は、まさに、キミだけが手にする輝く勲章なのだ。

きろく (成長のきろく)



A ここには、竜の各種ステータスが表示されます。

	なまえ	タイプ	コンディション
	へきりん	セト	CD ノーマル
レベル	LV 16	EXP	5744
HP/MHP	HP	250 / 250	
MP/MMP	MP	265 / 265	

◎竜のタイプ = 白竜…セト 赤竜…ラト
蒼竜…ニロ 緑竜…ハリヨ

◎CD = コンディション

◎LV = レベル。

◎EXP = 経験値。バトル、イベント等の経験を積むことによりレベルが上がっていきます。

◎MHP = 最大ヒットポイント。レベルが上がるにつれ増えていきます。



A つづき

- ◎ HP = ヒットポイント。0になるとやられてしまいます。
- ◎ MMP = 最大マジックポイント。レベルが上がるにつれ増えていきます。
- ◎ MP = マジックポイント。マントラ、プレス使用時に消費されます。

B ここには、竜のステータスが表示されます。

- ◎ ST = 攻撃力。 ◎ AM = 魔法耐久力。
- ◎ AC = 防御力。 ◎ AG = すばやさ。

C ここには、竜の主人公が表示されます。
(飛行モードのときは通常のキャラ表示)

Ⓛ Ⓡ ボタンを使って、3匹の竜の《きろく》もみることができるんだぞ。

D 竜の成長グラフィック。

仔竜の成長ぶりがグラフィック表示されます。ただし、生まれてしばらくの間は、仔竜にはまだ色がついていません(マップ上の仔竜には買ったおまもりの色がついています)。

E 4種類のアイコン。

レベルアップ等に伴って竜が身につける、特殊能力を表わしています。



プレス



マントラ



ゆうえい
遊泳



ひこう
飛行

F この枠内には、使用可能なマントラとプレスの名称が表示されます。マントラ・プレスのウィンドウが複数ある場合には、**+**キーの左右で画面を切り替えてみましょう。

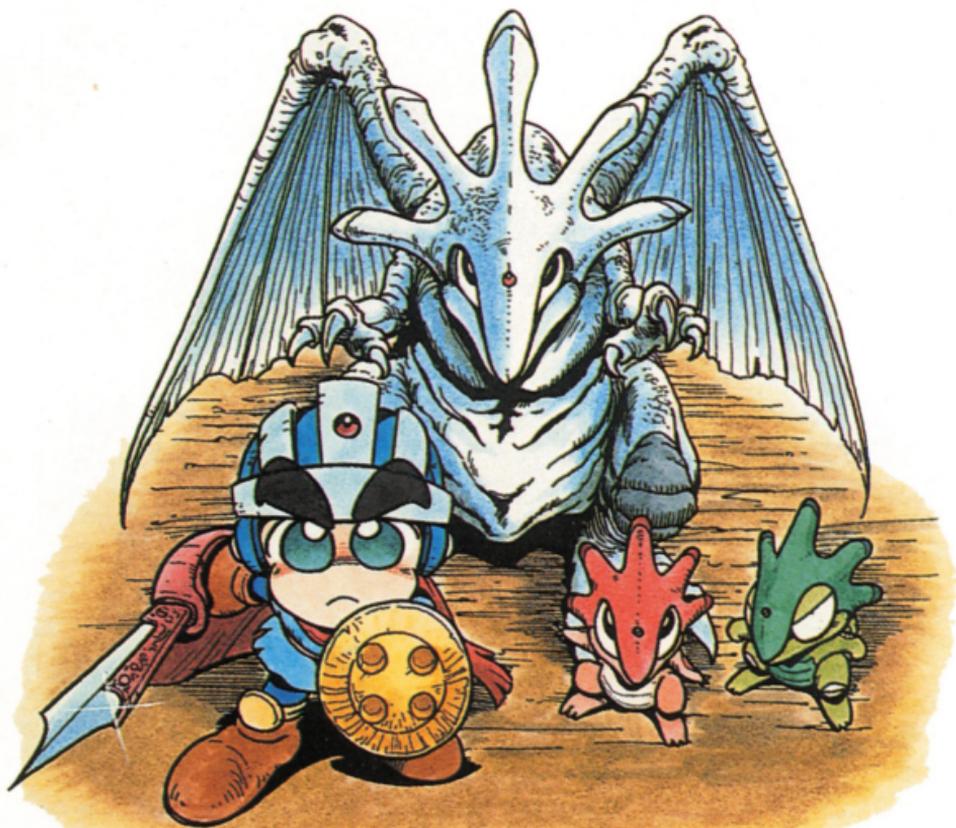


せんとうじ がめん 戦闘時のコマンド画面について1

ぼうけん すす 冒険を進めるためには敵との戦い（てき たたか）はさげられません。まえ すす 前に進むにつれ強い敵（つよ てき あら）が現（あら）われます。そんな時（とき）に備（そな）えて、それぞれのコマンドの働（はたら）きをうまくマスターしてください。

せんとう
じける
はなす

マップ移動中（いどうちゆう）に敵（てき）に出（であ）会うと画面（がめん）は戦闘（せんとう）シーンにかわりま（か）ります。画面（がめん）には敵（てき）キャラクターと戦闘（せんとう）時に使（つか）うコマンド（こまんど）が表示（ひょうじ）されます。コマンド（こまんど）を選（えら）び、もう1度（ど）Aボタン（お）を押（お）すと、そのコマンド（こまんど）が実行（じっこう）されます。また、コマンド（こまんど）はBボタン（お）でキャンセル（へんこう）し、変（へん）更（こう）することができ（でき）ます。



せんとう

このコマンドを選ぶと、さらに、主人公たちが敵に対してどういう攻撃を加えるのかを選ぶコマンドが表示されます。竜には、主人公キャラにはない、マントラ、プレスという特殊コマンドがあるので効果的に使いましょう。攻撃をくわえる敵もコマンドで選びます。また、通常攻撃だけで戦う場合には、**X** ボタンを使いましょう。1度押すだけで「たたかう」コマンドを選んだのと同じ状態になります。(攻撃相手は自動的に決定されます。)



↑たたかう前(まへ)に「どうぐ」などを点検して作戦をたてよう!



↑スタコラ、サッサ。不利な時はムリしないのも作戦だ。



↑さすが白竜。アドバイスを参考にするといいよ!

にげる

このコマンドを使うと、主人公たちは戦闘を放棄して逃げ出します。ただし、追いつかれると敵の攻撃を受けてしまいます。決断したら、すみやかに逃げるのがポイントだ。しかし、逃げてばかりいると、竜たちが成長せず、後あと、つらい思いをすることになるぞ。

はなす

このコマンドを使うと、主人公は白竜からの適切なアドバイスを聞くことができます。ときには、弱気になったあなたに喝を入れてくれたり、励ましてくれるよ。



せんとうじ がめん 戦闘時のコマンド画面について2

◆コンディションをチェックしよう。

せんとうじょうたい 主人公たちや敵キャラクターのコンディ
 ュンがさまざまに変わります。攻撃によって、時には、体が動か
 なくなったり、シビレたり、目まいがしたりしてしまいます。こ
 の状態を知る手がかりがコンディション・マークなのです。こま
 めにチェックして、効果的な攻撃の作戦を立てましょう。



イシ
 (石化状態)

マップ上のマント
 ラのみできます。
 それ以外の行動は
 全てできません。



ドク
 (中毒状態)

定期的にダメージ
 を受けます。



ネムリ
 (催眠状態)

全ての行動ができ
 ません。
 自動解除。



シビレ
 (麻痺状態)

直接攻撃はできま
 せん。
 魔法はできます。
 自動解除。



ダマリ
 (沈黙状態)

マントラ・プレス
 が使えなくなりま
 す。自動解除。



クラクラ
 (めまい状態)

勝手に行動してし
 まいます。
 自動解除。



ノーマル
 (通常の状態)



ムリョク
 (戦闘不能状態)

すべての行動がで
 きなくなります。

※戦闘後、イシ、ドク、ムリョクは症状が残りますが、その他は
 100%通常にもどります。

これらの健康状態は、戦闘中はキャラクター枠内に表示されます。
 それ以外のときには主人公は《そうび》画面で、竜は《きろく》画
 面で見ることができます。



てき ぜんめつ ◆敵を全滅させたら!?

やっとの思いでモンスターたちを倒した竜のオナカはもうペコペコです。竜を育てるために、この倒したえものを竜たちに食べさせます。えものを食べさせることによって、戦闘のために失ったHPを回復させることができます。このとき、えものにより回復値が異なります。また、えものをもりもり食べさせることによって竜たちの成長はより促進されます。ただし、人間に近いモンスターは食べることができません。



↑おなかペコペコ
早く食べたい!



↑バリバリ!
ムシャムシャ!



↑うまかった!
もっと食べたい!

たお てき ◆倒した敵はどうするか。

倒した敵は《えもの》として持ちあるくことができるので、はらたまで売って、ルピーにかえしましょう。知っておいてトクなのは、めずらしい《えもの(モンスター)》は高く売れたりすることです。しっかり、覚えておきましょう。

とにかく、竜は《えもの》を丸ごとたいらげてしまうので、アイテムも消化されてしまいます。手持ちのルピーや《もちもの》をチェックして、将来のために、倒した敵のアイテムやルピーを手に入れて《えもの》として持ち歩くか、竜に食べさせるか決めてください。



↑めずらしいものなら
高く買い取るよ!



せんとうじ 戦闘時のコマンド画面について3

◆もしもやられてしまったら!?

しゅじんこう ば あい 主人公の場合

主人公がやられてしまうと、ポクポク…と木魚の音が流れ、画面はフェード・アウト。ゲームはそこで終わってしまい、最初のタイトル画面にもどります。しかし、また最初からやり直すのでは、このサンサーラ・ナーガ2の長い旅をあなたが終えるころには、パート3が発売されてしまっているかも知れません。

でも、ご安心ください。主人公がやられてしまっても『タオ』という《セーブ》ができるポイントが配置されています。たとえやられても、あなたが最後に《セーブ》したその『タオ』からゲームを再開することができます。なお、主人公が死ぬ以外に、全ての竜が戦闘不能状態、または、石化してしまい、かつ主人公が石化してしまった時にもゲームオーバーとなります。



↑あわれ。ナンマイ、ダブツ〜。
こんな時は『タオ』におまかせ。

りゅう ば あい 竜の場合

あなたの連れてくる竜が戦闘不能状態（ムリヨク）になった場合にも、もちろん、復活させることができます。やられてしまった時には、次の3つの方法で復活させましょう。

- ①黄色のタオで復活させる。
- ②マントラで復活させる。
- ③かいばたいほとう（アイテム）で復活させる。

さあ、これで元気がでたかな。



黄色の『タオ』について

『タオ』には5つの種類がありますが、ここで黄色の『タオ』についてかんたんに紹介すると、次のようになります。

まず、現在の状態を《セーブ》することができます。さらに、竜が戦闘不能状態になった時には、ルピーをはらい復活させることができます。『タオ』については35ページを読んでください。



あ、それから、これは秘密のことなのですが、あなただけにそつと教えておきましょう。『タオ』の他に、セーブ用のアイテムがもうひとつあるんです。そこでもセーブができるようになります。それは、あなたが旅の途中で手に入れる《ねぶくろのマント》。このことは絶対に、他の人に教えてはなりません。もしもあなたがこの秘密を誰かにバラしたら、そのときは、スタッフが泣いてしまいます。くわしくは、36ページのアイテム図鑑を調べてください。



優

子育てのコツ

注

りゅうつか せいしょうねん ふ じん ぶ かい かんしゅう
[竜使いギルド青少年婦人部会監修]

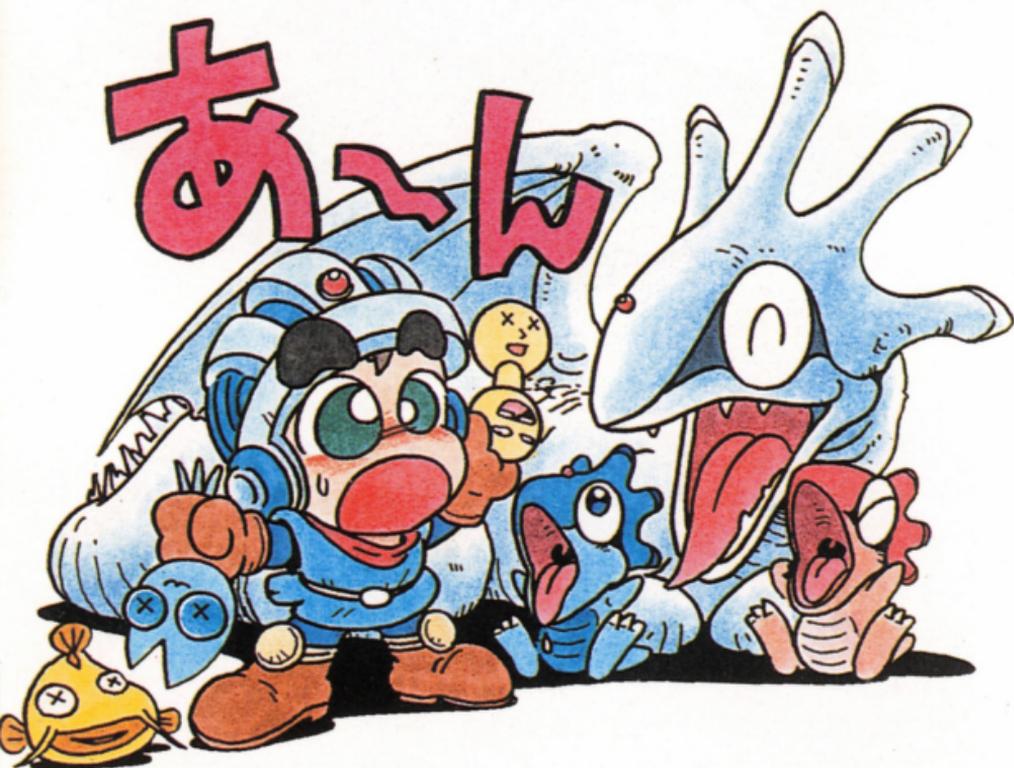
たまご

卵がかえるまでは？

旅の途中で、あなたの連れていた
 白竜は、病院でめでたく卵を生みます。
 卵が無事かえるまでは、病院からあまり離れないで、いろいろな人（特に、お医者さんや看護婦さん）の話をよく聞いて回るように心がけましょう。



↑生まれたときの感動をキミに伝えたい…なんてネ。



たび だ 旅立ちまでは？

たまごが^{たまご}かえっても、^う生まれたばかりの^{ちい}小さな^{こりゆう}仔竜を、^{きけん}すぐに^{きけん}危険の多い^{おお}冒険の旅に^{おお}連れ出すことはできません。そこで、ある程度^{おお}大きくなるまでは、あなたが^か狩りをして^{ある}歩き、^{こりゆう}仔竜に^{あた}えものを与えなければいけません。その際、^{さい}多少の^{たしやう}危険を^{きけん}冒しても、^{おか}強力な^{きやうりよく}モンスターを^た食べさせると^{こりゆう}仔竜の^{せいちやう}成長が^{はや}早まります。

なお、この段階で^{だんかい}仔竜に^{こりゆう}えものを^{あた}与える^{さい}際には、^{そう}コントローラの^{さき}操作が^お変わります。⑧ボタンを2度押すと《えもの》が^{ひやうじ}表示されるので、⁺キーで《えもの》を選んで^{えら}⑨ボタンで^{こりゆう}食べさせます。仔竜が^たおいしそうに^た食べてくれるよ。



↑えものはそろっているかな。

じやうそうきやういく 情操教育のしかたは？

^{こりゆう}仔竜の^{せいちやう}成長に^{やくだ}役立つ、^{ばんぱす}バンパス、^{れご}れご、^{ゴム}ゴムの^{ちくび}ちくびなどの^{アイテム}アイテムを《どうぐ》リストから^{えら}選び、《つかう》で^{こりゆう}仔竜たちに^{あた}与えて^{げん}元気な^き竜に^{そだ}育てましょう。どの^{りゆう}竜に^{なに}何を^{あた}与えるか、^{じやうほう}情報をよく^き聞いて^きほどほどに^{あた}与えると、^ききっと^{いい}いいことが^あありますよ。

たび だ 旅立った後は？

めでたく^{たいいん}退院、^たとはいっても、^{たび だ}旅立ったばかりの^{こりゆう}仔竜はまだ^だだひよわ。^{せんとう}戦闘の^{たび}たびに^う受ける^{ダメージ}ダメージは^{バカ}バカになりません。それを^{かいふく}回復するには、^{たお}倒した^たモンスターを^い食べさせるのが^{いちばん}一番。しかも、^たたくさん^た食べさせれば^{せいちやう}食べさせるほど^{はやく}成長が^{はや}早くなります。とにかく、^た食べさせましょう。しかし、^{らゆうどく}中毒や^{せき}石化^か状態になると、^{かいふく}モンスターを^た食べても^な治りません。回復させるには、^{くすりとう}薬が^{ひつよう}必要です(マントラでも^た可能ですが)。しとめた^たモンスターを^た食べさせるか、^{かね}えもの(お金)にするか、^かそこが^{ポイント}ポイントになります。



【大研究①】ギルド・システム

サンサーラ・ナーガ2の世界では、竜使いたちはすべて竜使いギルドというものに属しています。ここで、ちょっと、この《ギルド・システム》について考えてみることにしよう。

◆偉大なる竜使いをめざせ!



竜使いは、すべてギルドに属して、その称号（ランク）を得ています。ですから、ランクが上がるにつれて称号も変わっていきます。最初は“りゅうつかいみならい”として始まり“りゅうつかいしょだん”“りゅうつかいめいじん”となり、やがては最高の位の竜使いにまでランクは上がります。とにかく、デッカイ目標に向かって一歩一歩がんばろう。

また、余分な《もちもの》は、ギルド支部で《あずける》ことができるから大いに利用しよう。料金は10ルピーだ。

おっと、それから、旅の途中で白竜が仔竜を生んだら、必ずギルド支部に登録し、承認を受けて下さい。

だいけんきゅう 【大研究②】 はらたまスタンプラリー

みなさまご存知、世界の《はらたま》は、味は一番、電話は二番、三時のオヤツは肉まんじゅう……!?!、といわれているぐらい有名ですが、とにかく、困った時には行ってみたいお店です。

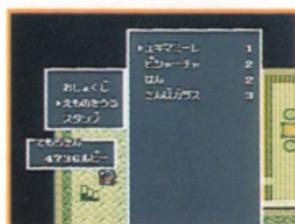
◆はらたまをマークせよ!

《はらたま》はいろいろな情報を集めるにはもってこいのポイントです。お店に立ち寄った時には必ず注文して、積極的に情報を仕入れましょう。あとで役立つことがきつとあるぞ。それから、各階層ごとに展開する《はらたま》チェーンのサービス・スタンプを集めて、ステキな景品を遠慮なくどんどんもらってしまおう。

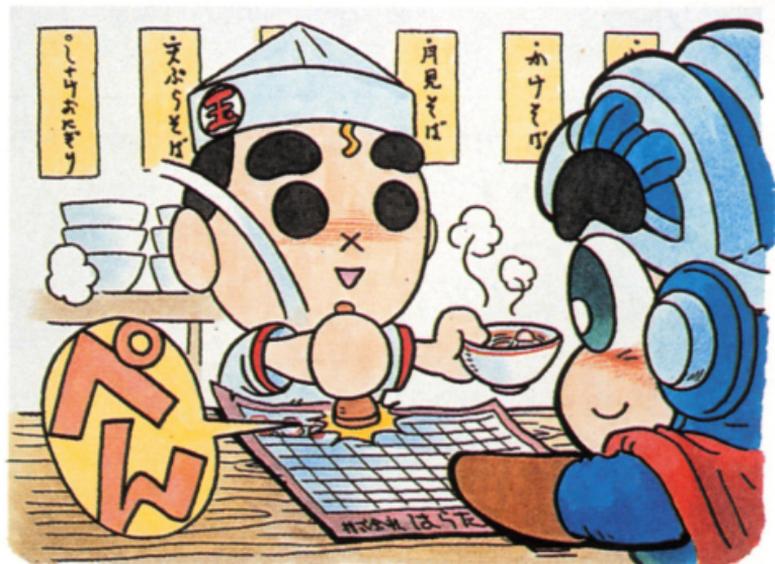
それに、今度あたらしく、キミの持っている《えもの》を売ってルピー（お金）にかえることもできるサービスを開始したから、とても便利だぞ。



↑豪華景品が当たるよ!



はらたまはサービス満点。↑



なに

マントラって何???

マントラとは、簡単にいうと《呪文》《魔法》のこと。マップ移動中や敵と遭遇した時など、このマントラの使い方ひとつで冒険を有利にも、不利にもします。たくさんありますが、分類してしっかりと頭に入れ、十分に活用してください。

また、このマントラは、白竜と緑竜のレベルが上がっていくにつれて習得され、使うことができるようになります。

★マントラは分類すると3種類!

コンディションマントラ

敵、味方のコンディションを変える時に使用します。

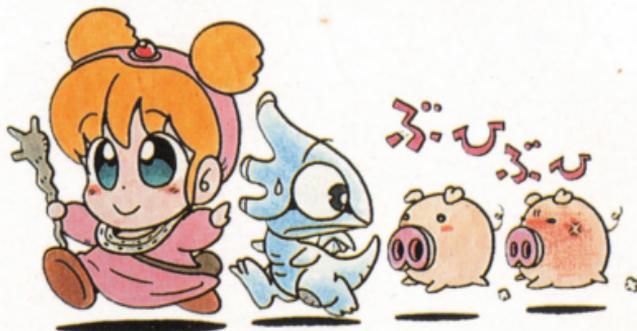
ステータスマントラ

敵、味方のステータスを変える時に使用します。

特殊マントラ

敵、味方に特殊な効果を与えます。

◆各マントラの詳しい効力については、32ページのマントラリストに一覧表になっています。





なに ブレス?何それ???

ブレスとは「赤竜」だけが使うことのできる《竜の吐息》のことです。マントラと同じく、この効果とパワーをうまく使いこなせば、戦闘時に大変有利になります。ぜひ覚えておいてください。

特殊ブレス

敵に直接ダメージを与えます。

コンディションブレス

敵のコンディションを変化させます。

攻撃ブレス

敵と味方に特殊な効果を与えます。

★攻撃ブレスを有効に使おう!

火炎系

火炎系・水棲系以外のモンスターに有効です。特に、カリフペンギンなど寒冷地の敵に威力絶大です。



冷気系

火炎系・火山地帯のモンスターに威力絶大です。また、昆虫系・力押し敵にも有効です。



雷系

水棲系モンスターに有効です。



波動系

あらゆるモンスターに対して相応の効果があります。



敵の種類によってそれぞれ効果・効力が違うので、詳しくは、34ページのブレスリストでじっくりと研究しよう。





マントラリスト

★コンディションマントラ	消費MP	対象	竜	使用効果
ハラタマ	40	敵1	白	敵のコンディションを「シビレ」状態にする
キヨタマ	120	敵全	白	敵のコンディションを「シビレ」状態にする
カンカーラ	50	敵1	白	敵のコンディションを「イシ」状態にする
パタリ	140	敵全	白	敵のコンディションを「ネムリ」状態にする
ハラホロ	140	敵全	白	敵のコンディションを「クラクラ」状態にする
マヤー	100	敵全	白	敵のコンディションを「ダマリ」状態にする
セイロガ	30	味1	白緑	味方の「ドク」を解除する
スツキリ	120	味1	白緑	味方の「シビレ」「ネムリ」「クラクラ」「ダマリ」を解除する
アーマダレ	70	味1	緑	味方の「イシ」を解除する
ムツクラ	300	味1	白緑	戦闘不能状態（ムリヨク）から復活させ、HPをいっぱいまで回復させる

略記号の説明

白……………白竜
 味1……………味方1体
 敵1……………敵1体
 味全……………味方全体
 敵全……………敵全体
 緑……………緑竜
 味全……………味方全体
 敵全……………敵全体



★ステータスマントラ								
クリコ	20	味1	白緑	味方のHPをわずかに回復させます				
クリコラ	40	味1	白緑	味方のHPをかなり回復させます				
クリコーゲン	100	味全	白緑	味方のHPを回復させます				
グリコーン	140	味1	白緑	味方のHPをいっぱいまで回復させる				
グリゴン	200	味全	白緑	味方のHPをいっぱいまで回復させる				
リポデ	120	味1	白	味方の攻撃力をさらに強めます(バトル中のみ)				
ダルマ	150	味全	白	味方の防御力をさらに強めます(バトル中のみ)				
バテル	120	敵全	白	敵の防御力を弱めます				

★特殊マントラ				
ブスタ	100	/	白	成功すると敵は攻撃しずらくなる
ババリア	160	味1	白	敵の直接攻撃によるダメージをキャンセルすることができる
ワシヤワシヤ	130	/	緑	緑竜の眷族を召還することができる
サンサーラ	240	敵1	緑	敵1体を前世の姿に戻す





ブレスリスト

★攻撃ブレス		消費MP	対象	使用効果
ガルマ	30	敵1	火炎系／口から火炎を吐いて敵にダメージを与える	
ガルマナ	60	敵全	火炎系／口から激しく火炎を吐き、敵を攻撃する	
ガラム	90	敵全	火炎系／火炎系で最大の威力をもち、全てを焼きつくす	
バラハ	40	敵1	冷気系／口から冷気を吐いて敵にダメージを与える	
バラヒム	70	敵全	冷気系／強力な冷気で敵にダメージを与える	
バラフ	100	敵全	冷気系／冷気系で最大の威力をもつ。	
ビズラ	50	敵1	雷系／爆撃雷を敵に吐きつけて感電させる	
ビズラナ	80	敵全	雷系／吐きつけた爆撃雷が分裂して敵にダメージを与える	
ビズラム	110	敵全	雷系／雷系で最大の威力をもつ。その巨大な爆撃雷で敵をおそう	
チャクラ	120	敵全	波動系／波動光線が敵を強烈につらぬく	

略記号の説明

味1……味方1体
 敵1……敵1体
 味全……味方全体
 敵全……敵全体



★コンディションブレス	ガラ
消費MP	40
対象	敵1
使用効果	敵のコンディションを「ドク」状態にする

★特殊ブレス	マーヤナ
消費MP	200
対象	敵全
使用効果	敵にダメージを与えてコンディションを「ダマリ」にし、味方を正常化する

ふしぎくに 不思議の国の 『タオ』のお話

不思議なちからをもつ5つのタイプの『タオ』。ここでは、その役割をもう一度、みなさんにご紹介しましょう。

あお 青い『タオ』



もう、ごぞんじ。ワープポイントとしてマップの各地に配置されています。

みどり 緑の『タオ』



回復ポイントとして、HPとMPを回復させるすぐれた効果があります。

きいろ 黄色の『タオ』



〈セーブ〉ポイントです。また、竜が戦闘不能状態になった時には、ここで復活の儀式を受けて、復活することができます。

あか 赤い『タオ』



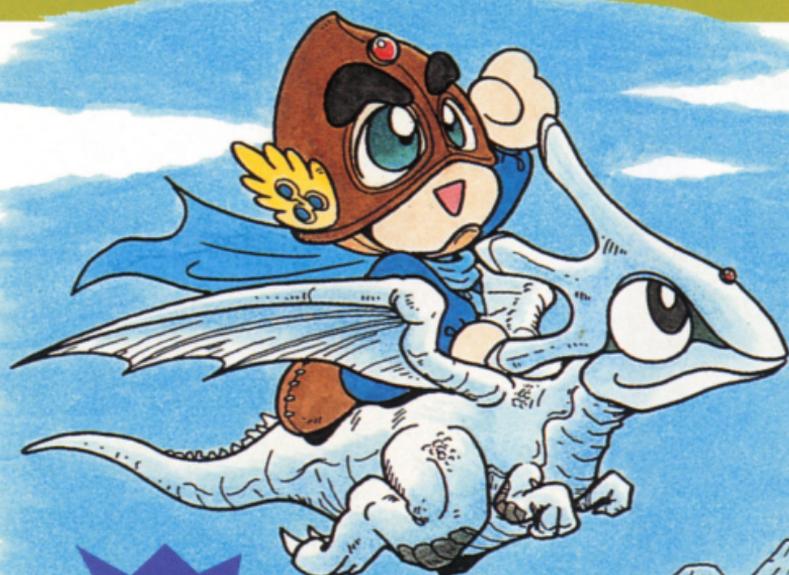
この上に乗ると祝福等のミニイベントが発生します。また、各階層の終わりの儀式は、おまじないのようなもの。うけるも、うけないもご自由に。

はいいろ 灰色の『タオ』



作動休止状態で、何の効果もまったく現われることはありません。





とくしゆ
特殊

ぶき ぼうぐ ずかん
武器・防具・アイテム図鑑

特殊効果を持つものをピックアップしました。
これ以外にもたくさんあります。またバトル
とマップではアイテムとして使用した場合
多少異なることもあります。

武器

けん
剣 SWORD

【クリカラのつるぎ】



一定の確率で相手の
コンディション
を「シビレ」にし
ます。

【アスラのつるぎ】



数回、ランダムに
アタックすること
ができる、かなり
強力な武器です。

【せいろがん】 味方1体の「ドク」を解除します。

【でんしちこう】 味方1体の「イシ」を解除します。

【あかまむし】 バトル中、竜の攻撃力がUPします。



やり 槍 SPEAR

【エイハブのモリ】



あるモンスターに
対してのみ数倍の
ダメージを与えま
す。

【シバのほこ】



アイテムとして使
用すると、敵か味
方のうちどちらか
一方が死んでしま
う、恐ろしい武器
です。

たんけん 短剣 DAGAR

【とらふぐのナイフ】



一定の確率で相手
のコンディション
を「ドク」にしま
す。

【きけんなハリ】



相手のHPを満タ
ンにしてしまうこ
ともあります。

つえ 杖 STAFF

【クリコのつえ】



マントラ「クリコ」
と同じ効果。アイ
テムとして使用す
ると「グリコーン」
と同じ効果が得ら
れます。

【クリコラのつえ】



マントラ「クリコ
ラ」と同じ効果。
アイテムとして使
用すると「グリゴ
ン」と同じ効果が
得られます。

【メーダのつえ】



一定の確率でマン
トラ「マーヤー」
か「バタリ」と同
じ効果が得られま
す。

【ウロボロスのつえ】



マントラ「グリコ
ーン」と同じ効果。
アイテムとして使
用すると「グリゴ
ン」と同じ効果が
得られます。

【まんだらげのみ】 竜1体のMPを回復させます。

【かいばたいほうとう】 味方1体を戦闘不能状態から回復させます。

【おべんとう】 主人公のHPをいっぱいにします（竜には無効）。



【みずねこのつえ】



マントラ「ハラホロ」と同じ効果が得られます。

【バラモンのつえ】



味方1体のMPを回復させます。アイテムとして使用すると、味方全体のMPを回復させます。

ゆみ や 弓・矢 BOW&ARROW (たての項目に矢をそうびして使います。)

【タートルのゆみ】



数回、ランダムにアタックすることができます。

【とらふぐのや】



一定の確率で相手のコンディションを「ドク」にします。

【バジリスクのや】



一定の確率で相手のコンディションを「イシ」にします。

【リンドブルムのや】



敵全体にダメージを与えます。

おの 斧 AXE その他

【バジリアックス】



一定の確率で相手のコンディションを「イシ」にします。

【さんせつこん】



強力な武器ですが、あつかい方がとてもむずかしい。

【マンターラのむち】



主人公が女の子の場合これは使えます。

【アルのブーメラン】



強力な武器ですが、なにしろブーメランですから…。

【ラサのみず】 ある期間、モンスターたちに出会わなくなります。

【かえんびん】 プレス「ガルマナ」と同じ効果があります。

【イッケツのふだ】 敵1体を抹殺します。



ぼうぐ 防具

かぶと 兜 HELMET

【ひこうぼう】



竜が空を飛べるようになった時、これをかぶると竜のついでに空を飛ぶことができます。

よろい 鎧 MAIL

【せんすいふく】



持っているとき、必要となる場所で自動的にせんすいふくになり、水中を泳ぐことができます。陸に上ったら、よろいのそびを忘れずにネ。

【セイロガのよろい】



「ドク」攻撃を受けつけません。アイテムとして使用すると、味方全体の「ドク」を解除します。

【カンカーラのよろい】



「イシ」攻撃を受けつけません。アイテムとして使用すると、味方全体の「イシ」を解除します。



【おいらんのなげき】 敵全体を抹殺します。

【バンバース】【ゴムのちくび】【れご】

【ハミコン】 仔竜の成長にとっても役立ちます。



【ダルマのよろい】



これを装備していると、受けたダメージの半分が回復します。

【タマサのよろい】



敵の直接攻撃を防ぎますが、魔法攻撃に対しては極度に弱くなります。

【ふじみのよろい】



これを装備していると、死亡してもその場で生き返ります。アイテムとして使用すると味方全員が復活します。

て
籠手 GLOVE

【レースのてぶくろ】



これををはめていると、攻撃するたびにマントラ「ハラホロ」と同じ効果が得られます。

【カーラのとぶくろ】



これををはめて攻撃すると、相手は必ず死んでしまうが、自分のHPも減ってしまいます。

たて
盾 SHEELD

【パタリシールド】



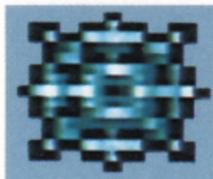
アイテムとして使用するとマントラ「パタリ」と同じ効果が得られます。

【ババリアシールド】



マントラ「ババリア」と同じ効果が得られます。

【ほうりんのたて】



アイテムとして使用するとマントラ「グリゴン」と同じ効果が得られます。

がいとう
外套 MANTLE

【ねぶくろのマント】



これを使って5回までに限りセーブすることができます。もちろん、マントとして使うこともできます。

【ふどうのロープ】 敵1体を「イシ」にします。

【てんによのハーブ】 敵全体を「クラクラ」にします。

【マンボのたいこ】 太鼓のリズムがモンスターたちを呼び集めます。



くつ BOOTS

【しあわせのポックリ】



これをはいて歩くと、しあわせな気分になれるでしょう。

【いだてんのサンダル】



そうびすると早く歩けるようになります。また、こわれません。

【はりもぐらのスパイク】



【はらたまのゲタ】



【チョンチョンのサンダル】



これをそうびすると早く歩けるようになります。

とくしゅ 特殊アイテム

【チンタマニのピアス】



アイテムとして使用すると、味方全体の「ドク」を解除します。

【べにサンゴのかんざし】



アイテムとして使用すると、敵に35ポイントのダメージを与えます。

【どくろのようらく】



敵のマントラを受けつけません。

【どくじゃのうでわ】



攻撃時に相手のコンディションを「ドク」にします。

【ガマのあぶら】【みすねこのマタタビ】 高く売ることのできるアイテムです。

【インドアンコのため】 味方1体のHPとMPをいっぱいにします。

【ブタりょうりセット】 これですべてを料理して食べることができます。



てんさいりゆうつか びしょうじよ
天才 竜使い 美少女

アマリタの秘密

「私は、それを知るために、竜使いになる。もし、おまえのその卵がかえったら……その竜と、私と、そして、おまえと、一緒に謎を解いてみないか？」

このゲーム最大の謎の人物・アマリタが、この言葉を主人公に語った10年後……突然、彼女はギルドを裏切った。天才といわれ、その将来を囑望されていた少女・アマリタが、なぜギルドの掟に反逆し、クズレ竜使いの路を歩まねばならなかったのか。それも、ただひとり心を許し合った主人公にさえ、一言も残すことなく。一体、彼女に、何が起きたというのか！

アマリタは自分の竜を連れ、はるか天空の階層をめざして旅立った。すべての謎を解くために……。

そして、旅の途中、アマリタの竜は仔竜を生んだ。母竜の腹を喰い破り、赤い血をあびて、正に、暗黒の姿をこの世界に現わしたのだ。そして、アマリタとその竜が通り過ぎた後には、すさまじいばかりの破壊の爪跡が残される。まるで、全てのものを混沌の中に投げ込むように……。

その、憂いに満ちたまなざしの奥には、どんな秘密が隠されているのか。また、それほどまでに彼女を駆り立てるものは、果たして……何、なのか。

せかい はじ
世界はいつ始まったのか？

せかい おく
世界に終わりは来るのか？

おき
終わりが来るとしたら、その先にあるものは……。



アルシンの 8つのアドバイス



最後にワシから、この、長くて遠い道のりで
きっと役立つ秘訣を、キミたち若き冒険者に特
に伝授することにしたそう。大サービスじゃ♥

① 情報をたくさん集めよう

とにかく、たくさんの人と話すことじゃ。冒険が進むと、相手の話す内容が微妙に違ってくることもあるものじゃ。メモをとるもよし。記憶するもよし。それぞれじゃ。

② ストウパを調べよう!



あやしいストウパは、徹底的に調べてみる。これが大事なんじゃ。手をぬいたりしてはならんぞ。なにしろ突然そこに道があらわれたり、いままで開けなかったドアのカギが開いたりするぞ。

③ ドアにはいろいろな種類がある

まずは、右の写真をよく見るがよい。するどいキミは、違いにすぐ気づくはずじゃ。そのとおり！
なにことも注意が肝心じゃ。もしドアが閉じておいたら、そのドアと同じ色のカギを使うなり、調べるなりして、トライしてみることじゃぞい。かんたんに、あきらめないことじゃ。そうすれば、かならずかならず道はひらけるはずじゃ。



4 そろび品の予備は必ず持つ!

使っているうちに、そろび品はどうしてもこわれてしまうものじゃ。じゃによって、忘れずに予備を用意しておくこと。決してわすれてはならんぞ。ま、しかし、もったいないから、こわれてから新しいものをそろびすべきかな。ウン。

それから、もちものがいっぱいときは、そろびのつけかえがでなくなるので注意することじゃ。余分なものはマメにギルドにあず預けるか、ルピーに替えておくことじゃな。

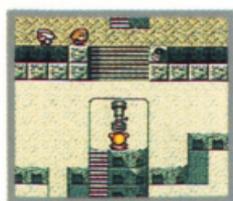
5 冒険をセーブしよう

冒険の間には、決断と選沢を即座にしなければならぬことがなんどもあるものじゃ。そんな時、もう一度やり直しができるようから 冒険をセーブしておくことじゃ。基本じゃぞ。

6 ブタの活用法

一度に、白・黒両方のブタを持つことはできない、ということはもう知っているな? ところで、これはまだ知らんじゃろう。どこかでブタを買う。それを上の階層で売ってみる。すると、どうじゃ。今いる階層で売るよりも、もっと高く買ってもらえるのじゃ。どうじゃ、ためになるじゃろうが。それから、もう一つ。『ブタのりょうりセット』を使えば、非常時の大切な食料にもなるぞい。まずは、ためしてみることじゃ。

7 展望台にのぼってみよう

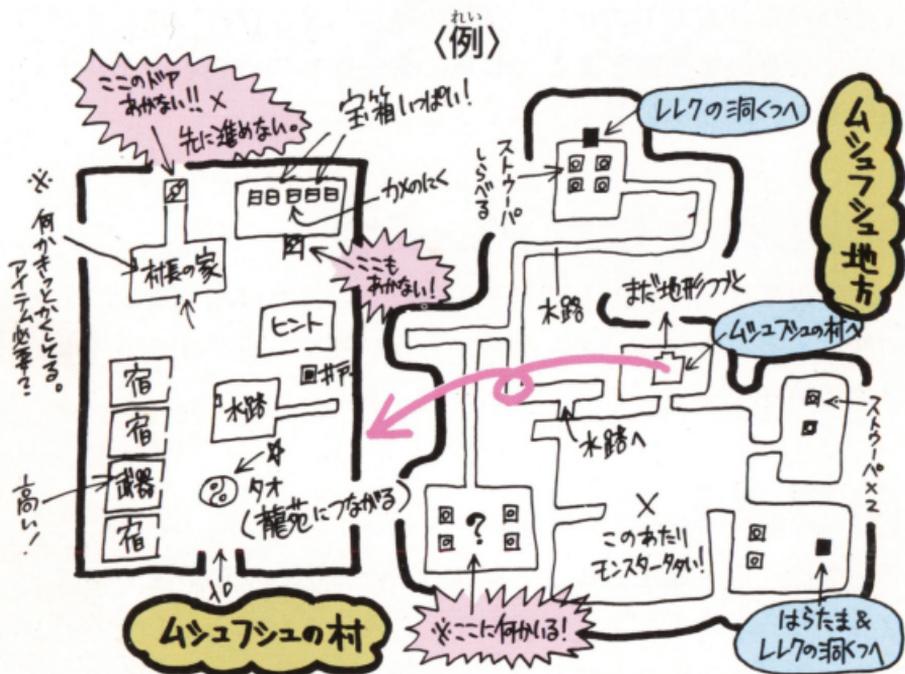


旅の途中にはいろいろなものがあるんじゃが、便利なものがあるのお。ま、この展望台を調べてみるがよい。なにしろ、どんなにマップが広くてもじゃ、そこに立つと、マップ全体をながめることができるのじゃよ。便利じゃのお。



MAPづくりの手引き

冒険は楽しいものじゃ。じゃが、もっと楽しむためにマップをつくることをすすめよう。まず、あちこち歩きまわり、大ざっぱに地形や道すじを紙に書いてみる。それから、その上にタオやストウパ、そして村、ドアなどというように、だんだん目標を



書きこんでいく。また、特に大事なことが、タオや入口などがどこにつながっているかをメモしておく。そうしておけば、旅がしやすくなるし、わかりやすいというもんじゃよ。建物やうくつ内には、上にあがる階段、下にさがる階段があるのじゃが、このゲームは、上下のマップ関係がかなりしっかりしておるから、マップはつくりやすいはずじゃ。それから、そうじゃ、なにしろ便利なYボタンをこまめに使って『ちめい』を調べてメモすれば、もっともっとわかりやすくなるぞ。

とにかくじゃ。マップをしっかりつくっておけば、ムダに行ったり来たりせんで、冒険をスムーズにすすめることができよう。では、諸君の健闘を祈っているぞ。フオッフオッフオツ……。





●スタッフ

監督———押井 守
脚本———伊藤和典
キャラクターデザイン———桜 玉吉
音楽———川井憲次

原作———押井 守／伊藤和典
ゲームデザイン———永井 努
柿之本ゆう
CONTROLLED BY———吉岡 賢

もし冒険の途中でわからないことがあったら

質問のしかた

どうしても^{きき}先に^{すす}進めないで^{こま}困っている人は、^{ひと}返信用封筒
(^{じぶん}自分の^{じゅうしょ}干、^{なまえ}住所、^か名前、^{えんきって}を書いて80円切手をはったもの)
を^{どうふう}同封のうえ、^{しつもん}質問の^{ないよう}内容をくわしく^か書いて^{かり}係まで^{ゆうそう}郵送し
てください。ヒントを^{とくべつ}特別に^{おし}教えてあげます。ただし、ハ
ガキは^う受けつけませんので^{ちゅうい}ご注意ください。

〔送り先〕

〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F
ビクターエンタテインメント株式会社
「サンサーラ・ナーガ2」ヒント係
TEL 03-3406-9133



Victor

ビクター エンタテインメント株式会社

〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F

© 1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。