

スーパーファミコン®

SHVC-A02J-JPN



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ALBERT ODYSSEY

2
邪神の胎動

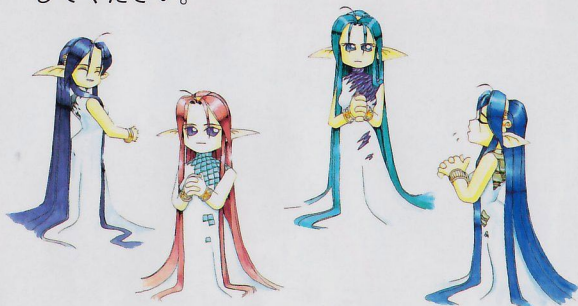
アルバートオデッセイ2



取扱説明書

SUNSOFT®

このたびはサンソフトスーパーファミコン^{せんよう}専用ソフト『アルバートオデッセイ2 邪神^{じゃしん}の胎動^{たいどう}』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上で、正しい方法で、ご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



健康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。

ALBERT ODYSSEY

邪神の胎動

アルバートオデッセイ2

CONTENTS

もくじ

ワールドマップ	4
世界設定と歴史	6
キャラクター紹介	8
コントローラーの操作方法	15
ゲームの始め方と終わり方	16
町、村での行動について	18
アイテム、装備、ステータス画面	23
フィールドマップでの行動について	28
行動コマンドの説明	32
攻撃命中率について	35
特殊技能一覧表	36
武器・防具・アイテム紹介	38
騎士長ワイズマンの戦術講座	42

アルバート オデッセイ 2



レアンディール共和国



アクタニーナ

ゴー

チベリス

ボルチネ

ADYSSSEY

ワールドマップ

胎動



『アルバートオデッセイ』

——天地創造——

混沌の中より「創造者」が一本の「世界樹」を創り出す。やがて世界樹が大地に根を張り、天地（グローバス）が創造される。

——光の神と闇の女神の誕生——

創造者はグローバス統治のため「光の神」と「闇の女神」の二神を創る。

——光の神と闇の女神との争い——

光の神と闇の女神との間で争いが生じる。全ての生き物が光と闇に別れ、争いに参加する。

光の神は世界樹から神剣「シルヴァンス」を創り出す。シルヴァンスの力により光の神が勝利。その際数多くの強き者達（魔神や魔獣など）が封印される。

——中立神の誕生——

勝利した光の神は闇の女神に手助けさせ、中立神を創りこの世界をまかせる。

——グローバス王の誕生——

世界樹を守るためグローバス周辺に結界を張り、守護者として「グローバス王」を創り出す。

——グローバス王の変化——

レアンディールの若き騎士「ゴート」がグローバスに流れ着く。

グローバス王は水晶の魔力に魅了され乱心、結界を破り外界の侵略をもくろむ。

～世界設定と歴史～

——ゴートとグローバス王の戦い——

外界への侵略を阻止するため、グローバスの娘「ネッサ」が立ち上がる。ゴートも戦いに加わる。

——神聖王ゴートの誕生とゴート王国の建国——

グローバス王を倒したゴートはネッサの夫となり、神聖王ゴートとして王位に即位。

ゴート王国と名を改め、他国との交易も始まる。

——『第一期・魔導戦役』勃発——

「魔導師オズワルド」が世界征服のため、グローバス王を復活させようともくろみゴート王国に進軍。

少女「ソフィア」の父の戦死。ソフィアの魔導の力の暴走によりオズワルドが消滅。

——『第二期・魔導戦役』勃発——

第一期・魔導戦役より十年…

オズワルドが復活し、ゴート王国に進撃を再開。

「ライアモス」および「神聖十字軍」がゴート王国から離反する。

「アルバート」達の手により、オズワルドのもくろみは阻止される。

不完全に復活したグローバスは、アルバート達に伐たれるものの、その体は消滅せず首都ゴートを襲撃。

その際「僧侶ノイマン」死去。「魔術師ソフィア」は魔導の力を暴走させ、グローバスを封印、自覚めることのない眠りにつく。

しょうかい キャラクター紹介

ディーン (18歳・戦士)



(名前はプレイヤーが変更できます。)

10年前の第二次魔導戦役の
おり、ゴート王国より離反し
た「ライアモス伯爵」の子息。
母親は心労がもとで、その当
時(10年前)に亡くなってい
る。

爵位を剝奪されたディーン
は、その後「スレイ団長」に
引き取られ、ゴート騎士団に
身を置く。現在は騎士長の「ワ
イズマン」に任えている。

ユナ (16歳・王女)

ルクレナン王国のお姫様。
父、ルクレナン国王の死によ
る痛手の癒える間もなく、飛竜
に乗った兵士の一団に追われ
る。

ゴート付近に墜落したところ
をディーン、ワイズマンに保護
される。



アルバート (26歳・勇者)

勇者の血を色濃く継ぎ、10年前の第二期・魔導戦役の活躍で、名実ともに勇者と認められる。

魔導の力を暴走させてグローバスを封じたため、自覚めることのない眠りについたソフィアを、なんとか救いたいと考えているのだが…。



ソフィア (24歳・魔術師)

第二期・魔導戦役のおり、アルバートの良きパートナーとして大活躍した、魔導の血を引くむすめ娘。

爆炎と雷を使うゴート王国の若き宮廷魔術師であったが、自らの魔導の力を暴走させ、グローバスを封印した。



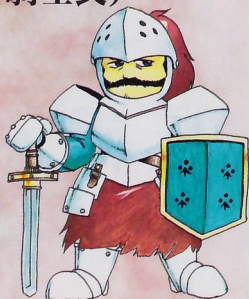
ワイズマン (32歳・騎士長)

ゴート騎士団の騎士長。

剣の腕がたち、正義感が強い真の騎士である。

英雄的存在の「スレイ将軍」を、心底崇拝している。

当時のスレイ団長の命でディーンを従者として迎える。

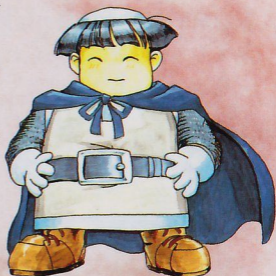


モールス (17歳・僧侶)

チベリス寺院の司祭のもとで修行を積む若き僧侶。

寝たきりの魔術師ソフィアの看護をしていた。

ルクレナン王国とは何らかの関係があるらしい。



クレシャ (18歳・魔術師)

ゴート王国宮廷魔術師。氷の魔法を得意とする女魔術師。

宮廷魔術師団の第四師団に席を置き、魔術師長のもと、日々辛い(?)修行を積む。



ダッシュ (36歳・シーフ)

若い頃は、貧民に味方する義賊として名を馳せていた自称、大盗賊。

第二期・魔導戦役のおり、勇者アルバートに味方したのが記憶に新しい。



ビビト (?歳・魔女)

強大な魔術を操る邪精霊。
「魔女」として恐れられ、仲間
からも敬遠されている。



アー (?歳・魔獣使い)

ルクレナン王国の歴史上、唯一の汚点として全ての民に嫌われ、軽蔑されている。

人間の言葉が片言しか喋れないらしいが、魔獣と心が通じるようで、魔獣を自由に操る。



ルフト (47歳・将軍)

勇猛果敢で知られる、ルクレナン王国きっての猛将。数々の武勲をあげ、その戦いぶりから「赤腕将軍」と呼ばれている。

レディシュ枢機卿から全面的に信頼を置かれている。



ライラック (62歳・司教)

ルクレナン王国・聖ブライ
ニッシュ教会の司教。



レディシュ (40歳・枢機卿)

ルクレナン国王亡き後、枢機卿として国の行政をはじめ、ルクレナン王国に多大な影響をあたえる。



ペイル (20歳・勇者)

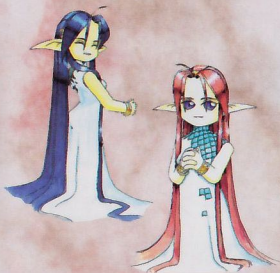
過去にルクレナン王国を救った勇者の末裔。

アルバートと同じく、神獣の力の使い手。アルバートとは力の性質が異なる。



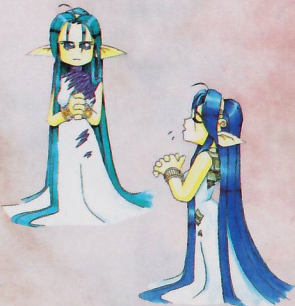
せいれいよんしまい 精霊四姉妹

ちのせいれい
地の精霊リン
(四女)



ひのせいれい
火の精霊ナック
(三女)

かぜのせいれい
風の精霊ノア
(次女)



みづのせいれい
水の精霊チアン
(長女)

グローバス

中立神によって、楽園「グローバス」を守護するために創られた唯一なるもの。グローバスに溢れる力「魔導」を使って、楽園を守護してきた。

しかし、外界からの訪問者騎士ゴートから得た知識で作りに出した「水晶」に魂を捕われ暴走する。神獣の力を使ったゴートに破れ、永久に封印されるはずであった…。

アルバート達に伐たれるものの、その体は消滅せず、首都ゴートを襲った。



オズワルド (死亡)

古の魔法文明グローバスの血を引く、悪の大魔導師。

グローバス王を復活させ、世界征服をもくろんだが、復活したグローバス王によって殺される。



ライアモス (死亡)

ゴート王国の伯耆であり、「神聖十字軍」の団長。ディーンの実父である。

古代の英知グローバスに関心を寄せ、全世界を平和に導こうと考えていたが、オズワルドに利用され、ゴート王国より離反する。

死闘の末、全ての元凶がオズワルドにあると知り、アルバート達に後を託して逝った。

シン (死亡)

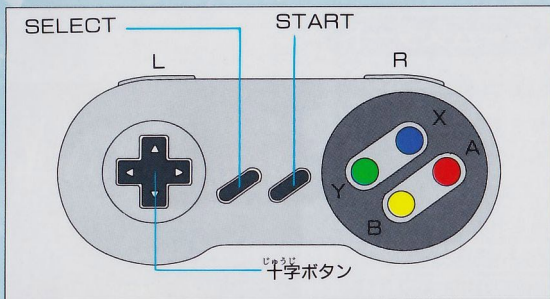
神聖十字軍の騎士で、氷の貴公子とよばれていた。

愛深き故に力を求め、その隙をオズワルドにつけこまれ、自我を消され操られてしまう。

アルバートに敗れ、死の直前に自我を取り戻した。



コントローラーの操作方法 そうきほうほう



町、村の中での操作方法	十字ボタン	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターの移動に使用します。 カーソルの移動に使用します。
	Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> 町や村の人々と会話するときに使用します。 カーソルの移動に使用します。
	Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> 町や村の人々との会話のキャンセルおよびコマンドのキャンセルに使用します。
	Yボタン	<ul style="list-style-type: none"> メニュー画面を呼び出すとき使用します。
	L・R	<ul style="list-style-type: none"> 装備画面、ステータス画面で他のキャラクターに切り替えるときに使用します。
フィールドマップでの操作方法	十字ボタン	<ul style="list-style-type: none"> カーソルの移動に使用します。
	Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> コマンドの決定に使用します。
	Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> コマンドのキャンセルに使用します。 ターンを強制的に終了するとき使用します。
	Yボタン	<ul style="list-style-type: none"> ステータス画面を呼び出すとき使います。
	Xボタン	<ul style="list-style-type: none"> 広範囲のマップを見るときに使います。
	L・R	<ul style="list-style-type: none"> 使用しません。

かた お かた 方と終わり方

し終わったらカーソルを終了に合わせてAボタンを押してください。(名前は5文字まで入力できます。5文字すべて入力するとカーソルが自動的に終了のところに移動します。)

ゲームを再開する

ゲームを以前SAVEしたところから再開したいときは、「CONTINUE」にカーソルを合わせてAボタンを押します。するとファイル画面に切り替わり、前回SAVEしたときのDATAが表示されます。



十字ボタンの左右で「ファイル1」または「ファイル2」を選んでAボタンを押してください。SAVEしてあった場所からゲームが再開されます。

ゲームを終了する

ゲームを途中で終わらせるときは、宿屋でSAVEを必ずしておきましょう。

宿屋で店の主人に話しかけ、「SAVEする」を選ぶとファイル画面に切り替わります。SAVEは2つまででき、「ファイル1」、「ファイル2」のどちらかを十字ボタンの左右で選び、Aボタンを押してください。

そして本体のPOWERスイッチを切れば、終了です。

まち、むら こうどう 町、村での行動について

『アルバートオデッセイ2』には、さまざまな町や村が登場します。町や村では、人々と会話することによってさまざまな情報を得たり、武器屋や道具屋で買物をして装備を整えることができます。また、昼と夜では状況が変わりますから、時間を変えて情報を聞きに来ることを心がけてください。

町や村の中には次のような建物があります。

◆ 教 会

毒、マヒ、石化の状態を「治療」したり、重体で戦闘不能になった仲間を「蘇生」させることができます。

ただし有料です。



◆ 宿 屋

宿泊、休憩をすると仲間全員の耐久力と精神力を完全回復できます。また、DATAのSAVEはここで行いますから、こまめに立ち寄ることをおすすめします。

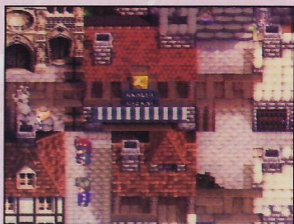


『宿泊』=翌朝午前6時に宿屋を出発します。

『休憩』=昼間入れば深夜、夜に入れば翌朝に出発します。

◆鍛冶屋

武器、防具を売っています。店の主人に話しかけ、「見せてもらう」を選ぶと商品のリストが表示されます(画面A)。



《画面A》

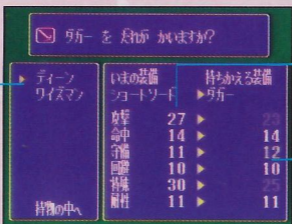


商品リスト

能力値

十字ボタンの上下で品物を選んでAボタンを押してください。その武器を誰が買うのかを尋ねてきます(画面B)。

《画面B》



現在の装備の
パラメーター

持ちかえた
時のパラメーター

装備できる
キャラクター

装備できるキャラクターの名前、そのキャラクターの現在の装備のパラメータと、持ちかえた時のパラメータの数値が表示されるので参考にしてください。十字ボタンの上下でキャラクターを選び、Aボタンを押せばその品物を購入したことになります。

◆ 道具屋

日用品から魔法の品までさまざまなアイテムを売っています。また、不要になった武器、防具、アイテムを買い取ってもらうこともできます。



店の主人に話しかけ、「買いにきた」か「売りにきた」のどちらかを選んでAボタンを押します。

アイテムのリストが表示されます（画面A）。



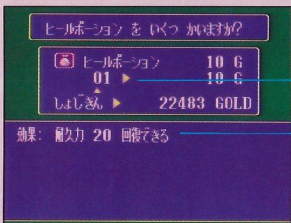
《画面A》

アイテムリスト

所持金

アイテムの効果

十字ボタンの上下で買いたい（売りたい）アイテムを選んでAボタンを押してください。いくつ買う（売る）のか尋ねてきます（画面B）。



《画面B》

数量

アイテムの効果

十字ボタンの上下左右で数字を買いたい（売りたい）数量に合わせてAボタンを押してください。

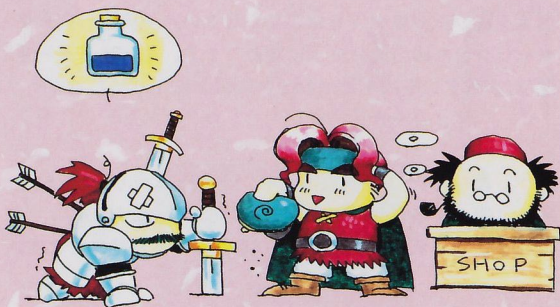
◆酒場&民家

ここではいろいろな情報じょうほうが得られます。特に夜の酒場さかばには大勢おおぜいの人が集あつまるので重要じゅうようです。気軽きがるに話はなしかけてみましょう。



◆船着き場

港町みなとまちには船着き場ふなづきばがあり、ここから船ふねに乗のって別の大陸たいりくへと移動いどうできます。ただし、最初さいしょはある人物じんぶつにあ会あわなければ、船ふねに乗のることはできません。



メニュー画面の見方

町や村の中でYボタンを押すと、パーティー全員のレベル、耐久力、精神力が表示されます。この状態でAボタンを押すとメニュー画面に切り替わります。(Bボタンを押すと元の画面にもどります。)

《メニュー画面》



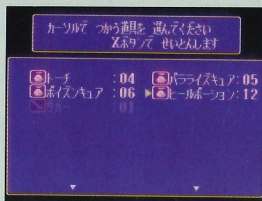
十字ボタンの上下でメニューウインドウの中から見たい項目を選び、Aボタンを押してください。所持金の表示がキャラクターの名前の表示に変わります。キャラクターを選び、Aボタンを押すとそれぞれの画面に切り替わります。

道具 → アイテム選択画面 (P23参照) に切り替わります。
装備 → 装備画面 (P24参照) に切り替わります。
ステータス → ステータス画面 (P26参照) に切り替わります。

アイテム、^{そうび}装備、ステータス^{がめん}画面

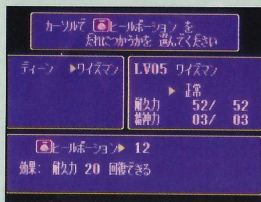
◆アイテム^{せんたく}選択画面^{がめん}

メニュー画面で『道具』の項目を選び、使用するキャラクターを決めると、この画面に切り替わります。(この画面でXボタンを押すと、アイテムが分類別に整頓されます。)



使用したいアイテムにカーソルを合わせてAボタンを押してください。そのアイテムの効果が表示され、それが回復アイテムであれば、誰に対して使用するのかを尋ねてきます。(フィールドマップでは、コマンドを実行するキャラクターが自分以外のキャラクターに回復アイテムを使用する場合、そのキャラクターに隣接していなければ使うことはできません。)

キャラクターを選んでAボタンを使用してください。アイテムの使用をやめるときはBボタンを押します。



◆ 装備画面

メニュー画面で『装備』の項目を選び、武器、防具を装備させるキャラクターを決めると、この画面に切り替わります。

LV18 ティーン		▶ 装備をする 装備をはずす	
右手:	<input checked="" type="checkbox"/> ライトニング	攻撃力	51▶
左手:	<input checked="" type="checkbox"/> ドラゴンスーツ	命中値	32▶
胴体:	<input checked="" type="checkbox"/> スパイクレザー	守備力	28▶
両腕:	<input checked="" type="checkbox"/> スパイクグローブ	回避値	19▶
両足:	<input checked="" type="checkbox"/> スパイクブーツ	骨髄値	59▶
頭:	<input checked="" type="checkbox"/> ミスリルバフ	属性値	38▶

十字ボタン左右で『装備をする』か、『装備をはずす』を選んで、Aボタンを押してください。

■ 装備をする

『装備をする』を選ぶと、『どこの装備をかえますか?』と尋ねてきます。

LV18 ティーン		どこの装備をかえますか?	
▶ 右手:	<input checked="" type="checkbox"/> ライトニング	攻撃力	51▶
左手:	<input checked="" type="checkbox"/> ドラゴンスーツ	命中値	32▶
胴体:	<input checked="" type="checkbox"/> スパイクレザー	守備力	28▶
両腕:	<input checked="" type="checkbox"/> スパイクグローブ	回避値	19▶
両足:	<input checked="" type="checkbox"/> スパイクブーツ	骨髄値	59▶
頭:	<input checked="" type="checkbox"/> ミスリルバフ	属性値	38▶

十字ボタン上下で、装備を変えたい部分を選び、Aボタンを押してください。『どれを装備しますか?』と表示され、画面下のウィンドウにリストが表示されます。

また、その時右のウィンドウに、現在のステータスと装備を変えたときのステータスが表示されます。

現在より上がる数値は黄色、下がる数値はグレー、変わらない数値は白で表示されるので、一目でステータスの変化がわかります。

Aボタンを押すと、装備が入れ替わります。

LV18 ティーン		どの道具を装備しますか?	
右手: <input checked="" type="checkbox"/> ライトニング		攻撃力	51▶ 57
左手: <input checked="" type="checkbox"/> ドラグアールド		命中値	32▶ 27
胴体: <input checked="" type="checkbox"/> スパイラルゼー		守備力	28▶ 28
首飾: <input checked="" type="checkbox"/> スパイラルローブ		回復値	19▶ 18
両足: <input checked="" type="checkbox"/> スパイラルブーツ		特殊値	59▶ 65
頭: <input checked="" type="checkbox"/> ミスリバンド		耐性値	38▶ 33
▲ <input checked="" type="checkbox"/> キリカバ : 01 ▶ <input checked="" type="checkbox"/> エクスカリバー : 01			
▼ <input checked="" type="checkbox"/> ライトニング : 03 ▶ <input checked="" type="checkbox"/> バーニングソード : 03			
<input checked="" type="checkbox"/> パスターソード : 01 ▶ <input checked="" type="checkbox"/> フロッドソード : 01			

■ 装備をはずす

「装備をはずす」を選ぶと、「どこを装備をはずしますか?」と尋ねてきます。

十字ボタン上下で、どの部分の装備をはずすか選んでAボタンを押してください。その部分の装備がはずれます。

LV18 ティーン		どの装備をはずしますか?	
右手: <input checked="" type="checkbox"/> ライトニング		攻撃力	51▶
▶ 左手: <input checked="" type="checkbox"/> ドラグアールド		命中値	32▶
胴体: <input checked="" type="checkbox"/> スパイラルゼー		守備力	28▶
首飾: <input checked="" type="checkbox"/> スパイラルローブ		回復値	19▶
両足: <input checked="" type="checkbox"/> スパイラルブーツ		特殊値	59▶
頭: <input checked="" type="checkbox"/> ミスリバンド		耐性値	38▶

※町、村の中では、装備画面の表示中にLまたはRボタンを押すと、他のキャラクターの装備表示に変わります。

◆ステータス画面

メニュー画面で『ステータス』の項目を選び、ステータスを見たいキャラクターを決めると、この画面に切り替わります。

The screenshot shows a character's status screen for a character named 'ティーン' (Teen) at level 'LV01'. The screen is divided into several sections:

- Top Left:** Level (LV01) and Name (ティーン).
- Top Right:** Status (状態) set to '正常' (Normal).
- Middle Left:** Core stats: 耐久力 (40/40), 精神力 (03/03), and EXP (04/08).
- Middle Right:** A list of stats with arrows: 攻撃力 (27), 命中値 (14), 守備力 (11), 回避値 (10), 特殊値 (30), and 耐性値 (11).
- Bottom Left:** Equipment (装備) list: 右手: ショートソード, 左手: クロス, 胴体: ゴートブーツ, 両足: ゴートブーツ.
- Bottom Right:** 移動力 (27).

Blue lines connect Japanese labels to these specific elements on the screen:

- 耐久力 (Durability)
- 精神力 (Mental Power)
- EXP
- 装備 (Equipment)
- 名前 (Name)
- LV
- 状態 (Status)
- 攻撃力 (Attack Power)
- 命中値 (Hit Points)
- 守備力 (Defense Power)
- 回避値 (Evasion)
- 特殊値 (Special)
- 耐性値 (Resistance)
- 移動力 (Movement Power)

※町、村の中では、ステータスの表示中にLまたはRボタンを押すと、他のキャラクターのステータス表示に変わります。

名前 キャラクターの名前です。

L V キャラクターのレベルです。

耐久力 キャラクターの生命力です。左が現在値、右が最大値で、現在値が0になると重体で、戦闘不能になってしまいます。レベルアップすると最大値がアップし、現在値も最大値まで回復します。なお、教会で蘇生したときは、少ししか回復しません。

精神力 せいしんりょく キャラクターが特殊技能とくしゅぎのうを使用しするための精神力せいしんりょくです。左が現在値ひだりげんざいち、右が最大値みぎさいだいちで、現在値げんざいちが0になると特殊技能とくしゅぎのうが使用しできなくなります。レベルアップすると最大値さいだいちまで回復かいふくします。

EXP キャラクターの経験値けいけんちです。敵を倒すてきたおと増えふえます。ただし、敵を倒したキャラクター自身じしんしか経験値けいけんちは増えふえません。左が現在値ひだりげんざいち、右が次みぎのレベルアップつぎに必要な経験値けいけんちです。

状態 じょうたい キャラクターの体からだの状態じょうたいです。異常いじょうがあれば魔法まほうやアイテムはいてむで早めはやに正常せいじょうにもどしてください。

装備 そうび 現在のキャラクターの装備そうびです。

攻撃力 こうげきりょく キャラクター直接攻撃ちよくせつこうげきの力ちからです。

命中値 めいちゅうち キャラクターの直接攻撃ちよくせつこうげきの命中率めいちゅうりつです。

守備力 しゅびりょく 敵てきからの直接攻撃ちよくせつこうげきから身みを守る力まもちからちからです。

回避値 かいひち 敵てきからの直接攻撃ちよくせつこうげきを回避かいひする能力のうりょくです。

特殊値 とくしゅち 特殊技能とくしゅぎのうの能力値のうりょくちです。

耐性値 たいせいち 敵てきからの魔法攻撃まほうこうげきに対する耐性たいせいです。

移動力 いどうりょく フィールドマップで移動いどうできる距離きょりです。

フィールドマップでの

町や村の外に出ると、個々のキャラクターの行動をコマンドで決定して、移動したり敵と戦ったりするフィールドマップに切り替わります。このフィールド画面では地形や敵の存在を、グラフィックとともに文字データでも確認することができます。

《画面の見方》

地形やキャラクターがある場所の名称



回避効果

必要移動力

グラフィック部分

■地形の確認

森林、砂地、平野、道路、町などカーソルを合わせた地形の名前と、回避効果、必要移動力が表示されます。

回避効果 = 戦闘時の命中率に影響します。基本的にこの数値が大きい地形にいるほど、攻撃を受けやすくなります。

必要移動力 = キャラクターがその地形を一步移動するのに必要な移動力を表わします。たとえば移動力が10の場合、道路なら10歩、森林なら3歩というように地形によって移動できる範囲が変わります。

※ 敵と隣接している地形は、移動が制限され、地形の種類に関係なく1歩ずつしか歩くことができません。

こうどう 行動について

■敵キャラクターの確認

現在見渡せる範囲に敵がいれば、グラフィック部分で確認できます。さらにその敵にカーソルを合わせると、画面上にその敵の名前と耐久力が表示されます。Aボタンを押すと、さらにその敵のステータスを表示します。



■マップ表示

Xボタンを押すと、視点を上昇し、広範囲を見渡すことができます。このとき、仲間の位置が赤い○、敵の位置が黄色い○で戦略マップ上に表示されます。これによって、この先の目的地や地形、敵の配置を確認することができるので、戦略をたてる際の参考にしてください。

Bボタンを押せばもとのフィールドマップにもどります。



■ 町、村の入り方

町や村へ入りたいときは、主人公ディーンをフィールドマップ上の町、村まで移動させてください。自動的に仲間全員が中に入ることができます。

ディーン以外のキャラクターでは、町や村に入ることができませんので注意してください。

塔やほこらに入るとき、またその内部で、階段を使って別の階へ移動するときも、ディーンを階段へ移動させてください。



■ ゲームオーバー

敵との戦闘でキャラクターの耐久力が0になると、重体となり、フィールドマップでの行動が不可能になってしまいます。教会で蘇生してもらるか、魔法やアイテムを使って蘇生してください。

主人公のディーンの耐久力が0になった場合は他の仲間が健在でもゲームオーバーとなります。その場合、所持金は半分になり、最後に立ち寄った町、村から再スタートとなります。

■ステータスの見方^{みかた}

フィールドマップでステータス画面^{がめん}を見るときは、Yボタンを押してください。仲間^{なかま}全員^{ぜんいん}の名前^{なまえ}とカーソル^{ひょうじ}が表示^{ひょうじ}されます。

LV	NAME	HP/ MAX	MP/MAX
01	ティーン	40/40	03/03
03	ワイスマン	46/46	03/03

ゴート 966GOLD 6:00

LV01	ティーン		
耐久力	40/	40	
精神力	03/	03	
EXP	00/	08	
右手:	☑	ゴートソード	
左手:			
胴体:	☑	クロス	
面輪:			
面足:	☑	ゴートブーツ	
頭:			
攻撃力	▶	27	
命中補	▶	14	
守備力	▶	11	
回避補	▶	10	
骨隆補	▶	30	
耐性補	▶	11	
移動力	▶	06	

十字ボタン^{じゅうじ}の上下^{じょうげ}で、ステータスを見たいキャラクターを選び、Aボタンを押してください。そのキャラクターのステータス画面^{がめん}に切り替わります。

ステータス画面^{がめん}の詳しい見方^{みかた}については、P26を参照^{さんしやう}してください。

Bボタンを押すと、フィールドマップにもどります。

■仲間とはぐれてしまった時は^{なかも}

仲間同士^{なかまどうし}が遠く離れてしまうと、キャラクターを選択するカーソル^{とど}が届かない場合があります。そんな時は一度Yボタンを押して、ステータス画面^{がめん}を呼び出してください。

キャラクターを選びステータス画面^{がめん}から抜けると、カーソル^{とど}がそのキャラクターの所^{ところ}に移動^{いどう}しています。

こうどう 行動コマン

フィールドマップでのキャラクターの行動は、それぞれ『移動』コマンドと4つの行動コマンドを使って行われます。コマンドの内容は、各キャラクターによって少しずつ違いますので、仲間の能力を十分に把握したうえで各コマンドを駆使してください。

■行動コマンドを表示させるには

行動させたいキャラクターにカーソルを合わせAボタンを押すと、そのキャラクターの移動力、攻撃力、守備力などの簡単なステータスが表示されます。

もう一回Aボタンを押すと、『移動』というコマンドが表示されます。さらにボタンを押すと、そのキャラクターの移動力と移動可能な範囲が表示されます。

移動したい場所にカーソルを動かして、Aボタンで決定してください。移動が終了すると、次に4つの行動コマンドが表示されるので、その中から行動を選びます。

移動をしないで次の行動にうつりたいときは、移動可能な範囲が表示されたときに、その



せつめい ドの説明

場でもう一度 A ボタンを押し
てください。4つの行動コマ
ンドが表示されます。(この行動
コマンドを**実行する前**までな
ら、Bボタンで「移動」をキャン
セルし、移動する**前**の場所ま
で戻ることができます。)



■行動コマンドの内容

『攻撃』

隣接している敵に武器攻撃
をします。攻撃したい敵にカー
ソルを合わせ A ボタンで攻撃
してください。

ただし、必ずしも攻撃が命
中するとは限りません。攻撃命
中率は、敵のいる地形や、攻撃
する方向、昼か夜かなどの条件により大きく左右されます。
(P 35参照)



『特殊技能』

各キャラクター特有の技能
を使用します。遠距離攻撃が可
能なものや、複数の敵を一度に
攻撃できるもの、回復系の魔法
など、さまざまなものがありま
す。(P 36、37参照)



『道具』

アイテムを使用したり、武器、防具を装備したりします。

アイテム画面と、装備画面の使い方は、P25～P27を参照してください。



『行動終了』

現在のターンでの行動を終了して待機状態になります。

また、「攻撃」、「特殊技能」、「道具」の行動コマンドを実行したあとは、自動的に「行動終了」となります。

キャラクターの向きを8方向から選んでAボタンで決定してください。

行動終了したキャラクターは敵のターンが終了するまで操作できなくなります。



仲間が全員「行動終了」すると、ターン終了となり敵のターンが始まります。

一度に全員の行動を終了させたいときは、キャラクターを選択していない状態でBボタンを押してください。「ターンを終了しますか?」と尋ねてくるので、ターンを終了させるならAボタン、キャンセルするときはBボタンを押すか、十字ボタンでカーソルを動かしてください。

◆ 攻撃命中率について ◆

戦闘時、画面上部に『攻撃命中』という数値が表示されています。これは攻撃側のキャラクターの攻撃命中で、この数値が低いと、攻撃をミスしやすくなります。

『攻撃命中』の数値は以下のような条件によって変化します。

1 攻撃を受ける側の『向き修正値』

向きによって4段階に設定されています。敵の正面より、後方から攻撃した方が命中率は高くなります。

2 『時間』

時間の変化により、3段階に設定されています。夜になり、辺りが暗くなると命中率が下がってしまいます。

3 攻撃される側が居る地形の『回避効果』

森林、砂地、道路など、各地形ごとに数値が設定されています。この数値が高いほど命中率は高くなります。

4 攻撃する側の『命中値』

攻撃する側のキャラクターの、直接攻撃の命中値です。この数値が高いほど命中率は高くなります。

5 攻撃される側の『回避値』

攻撃される側のキャラクターの、直接攻撃に対する回避値です。この数値が高いと命中率は低くなります。

6 攻撃する側の『特殊値』

攻撃する側のキャラクターの、特殊技能の能力値です。この数値が高いほど特殊技能の命中率は高くなります。

7 攻撃する側の『耐性値』

攻撃される側のキャラクターの、魔法攻撃に対する回避値です。この数値が高いと魔法の命中率は低くなります。

◆ 特殊技能一覧表 ◆

ここでは主人公ディーンと、その仲間が使用できる特殊技能を紹介しします。

各キャラクターは、最初からそれぞれ2～4の特殊技能を持っています。旅の途中で新しく身につけることはありませんが、キャラクターの成長にあわせて特殊技能の能力も上がっていきます。

直接攻撃

乱れ斬り / 隣接する敵全てに一回ずつ攻撃します。

気合斬り / 隣接する敵一体に大ダメージを与えます。

突撃 / 隣接、または一步離れた敵一体に攻撃します。

必中 / 隣接する敵一体に通常より命中率の高い攻撃をします。

攻撃魔法

退魔弾 / 隣接する敵全てにダメージを与えます。
アンデッド系の敵に大ダメージ。

冷凍弾 / 離れた敵一体にダメージを与えます。
火系の敵に大ダメージ。

マヒ弾 / 近距離の敵全てにマヒ攻撃をします。

火炎弾 / 近距離の敵一体と、さらにそれに隣接する敵全てに火炎で攻撃します。
氷系の敵に大ダメージ

雷撃弾 / 離れた敵に雷撃で攻撃します。

回復魔法

回復／隣接する仲間一人か自分自身の耐久力を回復します。

治愈／隣接する仲間一人か自分自身の毒、マヒ、石化状態を直します。

蘇生／重体で戦闘不能になってしまった仲間を蘇らせます。ただし、失敗することもあります。

大回復／隣接する仲間全ての耐久力を回復します。ただし、自分自身は回復できません。

祝福／近距離にいる仲間と、さらにそれに隣接している仲間全ての命中値と回避値を、1回の戦闘（直接攻撃のみ）の間だけ上昇させます。

その他

あける／隣接する宝箱をカギを使わずに開けることができます。ただし、失敗することもあります。

ぬすむ／隣接する敵一体からアイテムを奪います。

青獅子／青白く光輝く巨大な獅子となって、隣接する敵全てに襲いかかります。
アンデッド系の敵に大ダメージ。

火の鳥／炎に包まれた不死身の鳥となって、近距離の敵一体と、さらにそれに隣接する敵全てに攻撃します。氷系の敵に大ダメージ。

特殊技能を使用すると精神力を消費します。消費する精神力の量は、特殊技能の種類に関係なく、すべて1ポイントです。

武器・防具・アイテム

ゲームを進めていくうえで必要な武器・防具・アイテムを紹介しましょう。これらのものは、お店で売っていたり、宝箱に入っていたり、あるいは倒した敵から手に入れることができます。なお、ここで紹介できるのはほんの一部分です。ゲームが進むにつれて、もっともっと高価で不思議な力を持つものが手に入ることでしょう。

◆みぎて 右手◆

みぎて そろび つるぎ つえ ぶき
右手に装備する剣や杖などの武器です。

ダガー	ナイフに近い短剣。
ショートソード	小型で扱いやすい剣。
ロングソード	一般的な両刃の剣。
ソードofゴート	ゴート騎士団用の両刃の剣。
ショートサーベル	刃のそった片刃の小型剣。
ロングサーベル	刃のそった片刃の剣。
エペ	柔らかい刀芯をもった細身の長剣。
ワンド	木でできたあまり長くない杖。
ロッド	床につくぐらいの長い杖。
ハチェット	棍棒に小さな刃斧がついた武器。

ひだりて
◆左手◆

ひだりて そろび たて ぼうぐ
左手に装備する盾などの防具です。

バックラー	てに持って使う円形の小型の盾。
ラウンドシールド	うでにつける円形の盾。
スモールシールド	うでにくくり付ける比較的小型の盾。
ラージシールド	うでにくくり付ける長い盾。

どうたい
◆胴体◆

どうたい そろび よろい ぼうい ぼうぐ
胴体に装備する鎧や法衣などの防具です。

クロス	ぬの服。
ローブ	いっぽんてき ころも 一般的な衣。
レザージャケット	かわの服。ぬの服より頑丈な服。
スタデットレザー	かわの鎧に金属製のリングをつけたもの。
ハイドジャケット	さんぞくなどがはおっているけがわの服。
ゴートメイル	こうてつせい たんがい 鋼鉄製の短鎧。
アイアンブレスト	てつせい むねあ 鉄製の胸当て。



あたま

◆ 頭 ◆

あたま そろび ぼうし かぶと ぼうぐ
頭に装備する帽子や兜などの防具です。

レザーキャップ	かわ ぼうし。 革の帽子。
スタデットヘルム	かわ ぼうし てつせい わ 革のバンダナに鉄製の輪をつけたもの。
サークレット	てつせい わ 鉄製の輪。
ゴートヘルム	き し だんしやう はい はんきゆう かぶと ゴート騎士団章の入った半球の兜。
オープンヘルム	てつせい はんきゆう 鉄製の半球の兜
ウイングヘルム	はんきゆう かぶと はねなご 半球の兜に羽飾りをつけたもの。

りょううで

◆ 両腕 ◆

りょううで そろび こて てぶくろ そろび
両腕に装備する小手や手袋などの装備です。

プロミスリング	まも りょううで わ お守りの腕輪。
レザーグローブ	かわ てぶくろ 革の手袋。すべり止めがついている。
スパイクグローブ	かわ てぶくろ 革の手袋にスパイクがついている。
ガントレット	て ぶくろ 手の部分をカバーする小手。

りょうあし

◆ 両足 ◆

りょうあし そろび くつ ひざあて ぼうぐ
両足に装備する靴や膝当てなどの防具です。

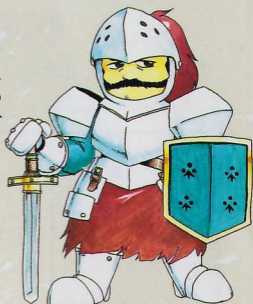
レザーシューズ	いっぽんてき りょうあし かわ くつ 一般的で動きやすい革の靴。
ニーパット	きんぞくせい ひざあて 金属製の膝当て。
ゴートブーツ	きんぞくせい がんじやう くつ ゴート国製の頑丈な靴。
ゴートグリーブ	きんぞくせい だんじやう あしぼうぐ ゴート騎士団用の脚防具。

◆アイテム◆

道具屋で買えるものと、敵からしか手に入らないものがあります。

ヒールポーション	耐久力を20回復させます。
ハイポーション	耐久力を40回復させます。
スーパーヒール	耐久力を60回復させます。
ポイズンキュア	毒の効果を消します。
パラライズキュア	マヒから回復します。
ストーンキュア	石化から回復します。
キーLV1	レベル1の赤い宝箱を開けられます。
キーLV2	レベル2の赤い宝箱を開けられます。
キーLV3	レベル3の赤い宝箱を開けられます。
ブルーキー	青い宝箱を開けられます。
グリーンキー	緑の宝箱を開けられます。
ブラックキー	黒い宝箱を開けられます。
トーチ	少しの間、建物内を明るく照らします。
ランプ	トーチより長い間、明るく照らします。
トリグラム	精神力を少しだけ回復します。
テトラグラム	トリグラムより精神力を回復します。
力のひでんしょ	読むと攻撃力が少し上がります。
技のひでんしょ	読むと命中値が少し上がります。
守のひでんしょ	読むと防衛力が少し上がります。
体のひでんしょ	読むと耐久力が少し上がります。
精のひでんしょ	読むと精神力が少し上がります。
移のひでんしょ	読むと移動力が少し上がります。

騎士長ワイズマンの 戦術講座



それでは、永く厳しい戦いを
強いられるであろう貴君ら
に、「無敵の騎士団」ゴート騎
士団の戦術を授けるでござる。

一、状況の把握と判断は的確に行うべし！

特に味方の体に異常をきたす、毒、マヒ、石化には
注意すべし。せっきくの戦術が台無しになり、思わ
ぬ苦戦を強いられることにもなりかねん故、常に
敵、味方の状態を確認してから行動に移るべし。

二、決して一人走りするべからず！

騎士たるそれがしは重装備が可能で、敵の攻撃にさ
らされても耐え忍ぶことが可能でござる。しかし、
騎士見習いであるディーンの装備では無理にござ
ろう…味方それぞれの役割を明確にし、団体行動を
常とするべし。

三、あらゆる手段を利用するべし！

いかに敵が弱かろうと、俺は手痛い返しを受け
ることもあるのでござる。常に地形や向き、それに
時間に気をつけ、より安全かつ効果的な行動をとる
べし。

四、敵の状況を把握し、背後から攻撃を仕掛けるべし！
先にも言ったが、地形、向き、時間、戦闘の際に非常に重要にござる。ただし、時間のみは自然の営み故、残り二つの要素を常に心掛け、戦況を優位にするのでござる。

五、深追いはするべからず！引くことも覚えるべし！
たとえ如何に現状が有利であろうと、何処でどう転ぶか判らないのが戦況と言うものにござる。そのためにも、危険な深追いは避け、一旦町に戻って体勢を立て直すのも一つの手でござろう。引くのは決して恥ではござらぬ、大事なものは、戦況を冷静に見極め、的確な判断を下すことにござる。

六、夜間戦闘には気をつけるべし！
獣系の敵は、夜間や洞窟など暗闇の中で真の力を発揮するのでござる。逆に、暗闇の中では味方の能力が十分に発揮できないので、よほどの自信と実力がない限りは、明るい場で戦うようにするのでござる。ただし、例外もあるので気を付けるべし。

七、空を移動する敵には気をつけるべし！
敵の中には、大空を疾駆し、移動の制限を受けないものもいるのでござる。海や山を越え、知らぬ間に背後を取られることがあるので注意が必要でござる。

八、魔法生物には気を付けるべし!

敵の中には、それがしやディーンの剣技が通じぬ魔法生物が存在するのでござる。この魔法生物には、魔法しか効かぬ故、ここは素直に仲間の攻撃魔法に任せるのでござる。魔法のかかった武器を持っているのであれば、話は別でござるが、そんなに世の中は甘くはござらん。

九、不死生物には気を付けるべし!

死んだ者に邪悪な魂や思念が宿り生き返った不死生物にはマヒ弾が効かないのでござる。それどころか、剣技が効かぬ者もいて、非常に厄介にござる。ただ、この者共は聖なる力に弱いので、無理に戦わず弱点を突くべし。

十、敵の属性を素早く見抜き攻撃するべし!

敵には先に言ったような生物がおり、様々な属性を持っているのでござる。火の属性には氷の攻撃、氷の属性には火の攻撃、不死の属性には聖なる攻撃、飛空の属性には対空の攻撃、魔法生物の属性には魔法がそれぞれ大きな効果を発揮するのでござる。敵の属性を見抜ければ、より優位に戦闘ができるのでござる。

十一、武器・防具の特性を活かすべし!

武器や防具の中には、特殊な効果を持った物が存在するのでござる。これらは、非常に貴重な物品で、

かならずしも手に入るとは限らないのでござる。しかも
効果は様々で、特定の属性に大きな効果を発揮する
魔法の武器・防具や、装備すると体力を回復してく
れる防具など色々と有利な特性があるのでござる
が、逆に不利になる場合もござる。どちらにせよ、
その効果は自分の身をもって初めて判るので、素早
く見抜くことが肝心にござる。

以上が、それがしの戦術講座でござるが、最後に一つ、
「行動に勝るものはない！」でござる。

如何に緻密な戦略を練ろうとも、必ずしも上手く行く
とは限らないのが戦場でござる。まずは行動を起こして
みるのもよいのではござらぬか。たとえ、それが全滅に
陥るような愚行であったとしても、それまでの行動は
「経験」として確かに蓄積されていくものでござる。経
験を積み、一日も早く優れた采配を揮ってほしいもので
ござる。

それでは「ゴート王国に勝利と栄光を!!」

ALBERT ODYSSEY 2



The lost tale will start again...

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分から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、保管およ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、ペンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

【おことわり】

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社までご連絡ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

販売元

サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL. (0587) 53-2192

©1994 SUNSOFT

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。

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。