

イースのすべて

PCエンジン版イースI・II・III全集



CD-ROM²版の華麗な
グラフィックを誌上に再現!



HIPPON SUPER!編集部・編

ゲームボーイからスーパーファミコンまで
全てのTVゲーム情報をキャッチアップ!
スーパーTVゲームマガジン

定価1200円(本体1165円)
ISBN4-7966-0148-1 C2076 P1200E

HIPPON SUPER!

ヒッポンスーパー

●毎月4日発売 定価490円

ゲームが100倍楽しくなる
HIPPON SUPER!編集部が贈る…

スーパーマリオワールドのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価800円

ドラゴンクエストIV マスターズクラブ

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価780円

ウィザードリィ友の会総集編 4コマまんがスペシャル

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価850円

コミック・ウィザードリィ外伝 「鳳凰の塔」前・後編 / 石垣環・作

●発売中 前編900円 後編980円

ザ・ナムコブック 成沢大輔・著

●発売中 定価2500円

ワルキューレストーリーブック

富士宏・著

●発売中 定価1400円

ドラッケンのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

●6月下旬発売予定 定価880円

シムシティーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

●6月下旬発売予定 定価800円



パソコンからPCエンジンへと広がるイースの世界。
CD-ROM²によって初めて実現したPCエンジン版イ
ースの華麗なビジュアルシーン。パソコン版から受け
継いだ、ストーリー、モンスター、アイテム、魔法、
マップ…。PCエンジン版“イースシリーズ”世界の
すべてをこの一冊に収録。

イースのすべて

PCエンジン版イースI・II・III全集



CD-ROM²版の華麗な
グラフィックを誌上に再現!



HIPPON SUPER!編集部・編



イースのすべて
PCエンジン版イースI・II・III全集

イースのすべてーPCエンジン版イースI・II・III全集ー



イースのすべて

PCエンジン版イースI・II・III全集



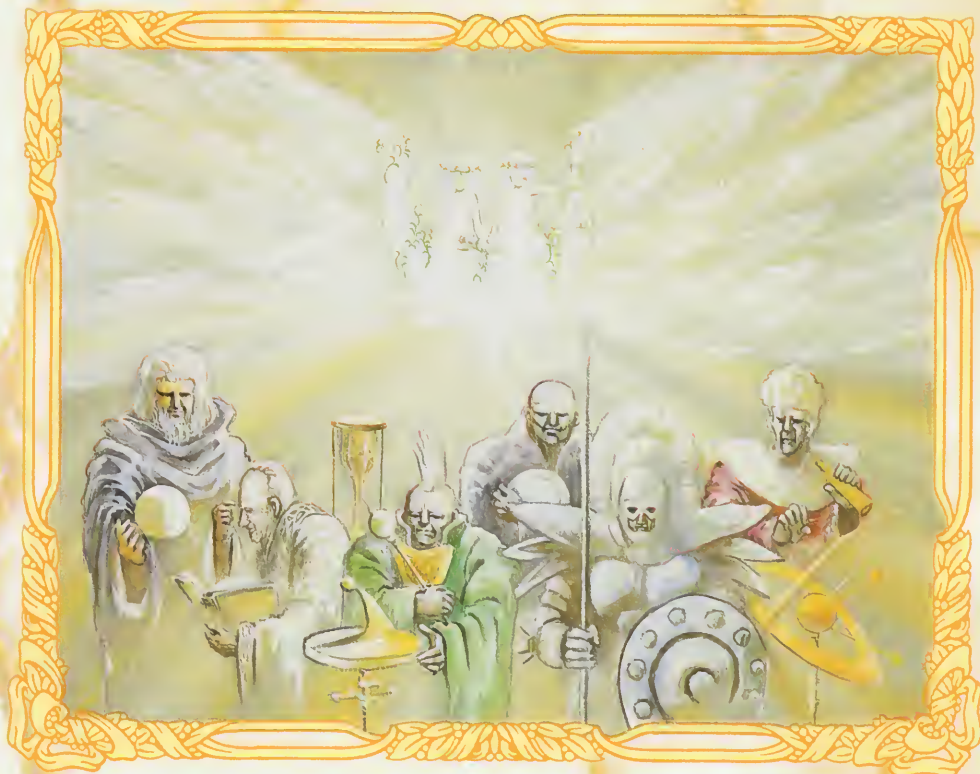
CD-ROM²版の華麗な
グラフィックを誌上に再現!



HIPPON SUPER!編集部・編

イースのすべて

PCエンジン版イースI・II・III全集



イースのすべて

PCエンジン版イースI・II・III全集

CONTENTS

美術の章	3	アイテム大全	69
Ys I・II	4	I ランスの村	71
Ys III	21	II 廃墟ムーンドリア	72
異世界の章	27	III ラスティーニ廃坑上層&聖域トール	73
OVA「イース」	28	IV ランスの村	76
音の世界	31	V ノルティア氷壁	77
メイキングの章	33	VI バードプレス	80
パソコン版イースの話ファルコム編	34	VII ラミアの村	84
Ys III 移植裏話ハドソン編	37	VIII サルモンの神殿	85
政略の章	39	Ys II MAP集/廃墟ムーンドリア	97
Ys I	40	ラスティーニ廃坑&聖域トート	98
アイテム大全	41	ノルティア氷壁	100
I ミネアの街	43	バードプレス	101
II 草原	44	サルモンの神殿	102
III ゼピック村	45	Ys III	104
IV 山道	46	ジ・アクション	105
V 神殿	47	アイテム大全	106
VI ゼピック村&ミネアの街	50	I レドモントの町	108
VII 廃坑	51	II ティグレーの採石場(1)	109
VIII 草原&ミネアの街そしてゲームの塔	53	III イルバーズの遺跡(1)	112
IX ゲームの塔	54	IV イルバーズの遺跡(2)	114
Ys I MAP集/神殿	62	V ティグレーの採石場(2)	116
神殿	63	VI エルダーム山脈	118
廃坑&ゲームの塔	64	VII バレストライン城	120
ゲームの塔	65	VIII ガルバラン島	125
Ys II	68		



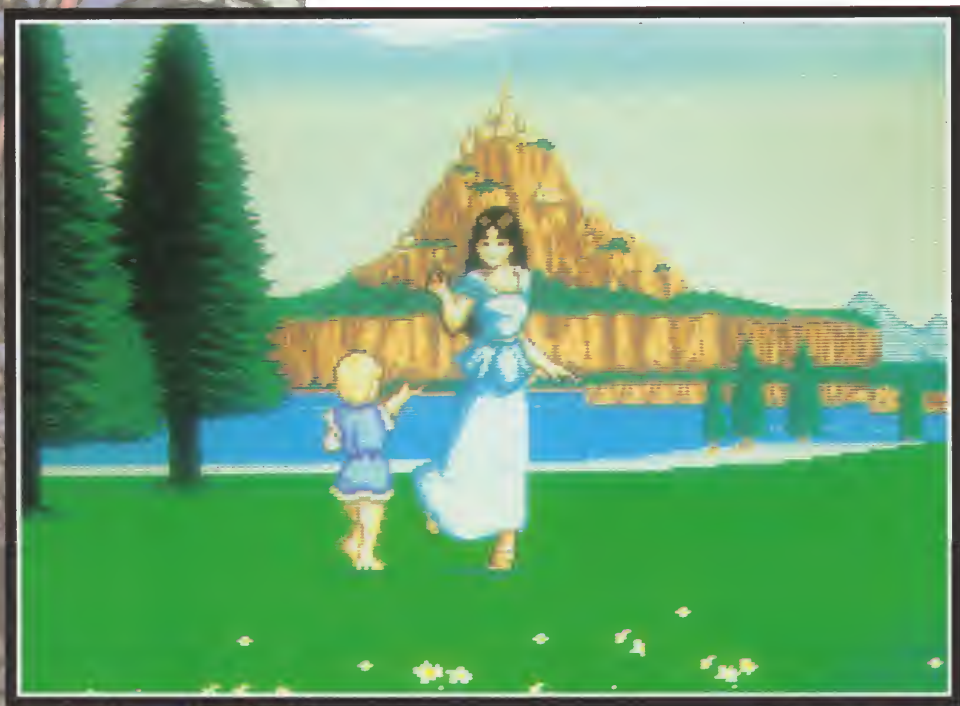


美術の章

CDのゲームでは、ビジュアル
シーンが当り前になっている。しかし、真に
鑑賞に値するものが、どれ
ほどあるだろうか？ このイースⅠ・Ⅱ&Ⅲは、自
信を持っておすすめできる。まずは、
堪能してほしい。

イースI・II

ANCIENT FROM Ys



イース誕生。それは、今から800年ほど前のことだった。人々は、イースを“秩序と自由の国”と呼び、祖国を誇りに思っていた。

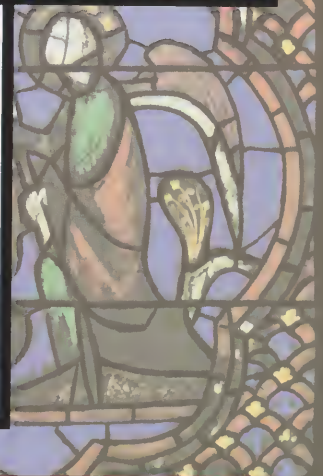
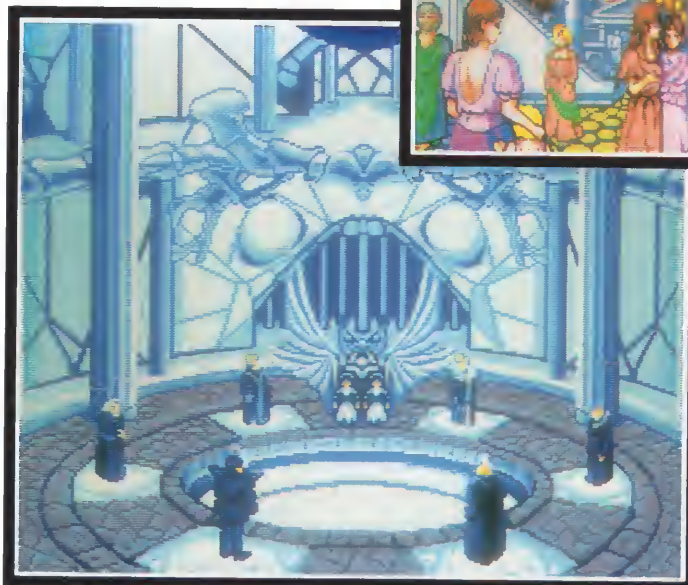
二人の美しい女神と六人の神官によって、イースは治められていた。彼らは、誰もが恵み深く、知恵に長けていたと言う。慈愛あふれる施政者たちの元、イースは緑あふれる恵み多き国として栄えたと言う。

イースの誕生と共に“黒い真珠”が現れた。それは、すべての魔法の源になった。

黒い真珠の魔力は、大いなる金属クレリアを生み出した。クレリアの力で、イースはますます栄えたと言う。

しかしクレリアは、繁栄と同時に、暗黒をも生み出してしまった。“魔”の誕生である。イースの地に災いが訪れ、人々はサルモンの神殿と共に、虚空へ消えたと言う。

地上には魔があふれる。が、二人の女神が消えたとき、魔も消えたと言う。偽りの平和が地上に訪れた…。



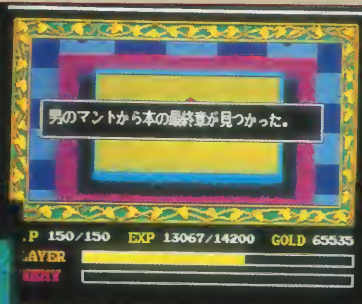
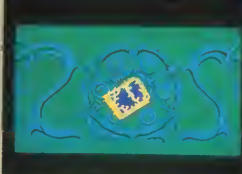
イースの本の秘密

アドルの初めての冒険のポイントである六冊の“イースの本”。これについて、触れておこう。イースの本とは、六人の神官の名を冠した、イースの国の歴史書である。サルモン神殿が虚空に消え、女神が姿を隠したとき、六冊のイースの本は、それぞれの神官がそれぞれの子孫に託したのである。「魔は姿を隠しただけで滅んだわけではない。やがて封印が解かれ魔が現れたとき、勇者が六冊の本を揃え、大いなる力が生まれる」と言う伝説と共に。

700年がたち、神官の子孫も、六冊の本も、行方が分からなくなっていた。

だが、ついに魔が復活し、イースの本の“大いなる力”が必要になった。そして、冒険者アドルが登場する。

イースの本の力を恐れる暗黒の魔道師ダルク・ファクトとアドルの、イースの本を巡る戦いは幕を開けた。



↑長い戦いが終り、ダルク・ファクトのマントの中から“ファクトの章”を見つけた。冒険は終わった。が、これは始まりでもあった

←冒険のポイント、イースの本



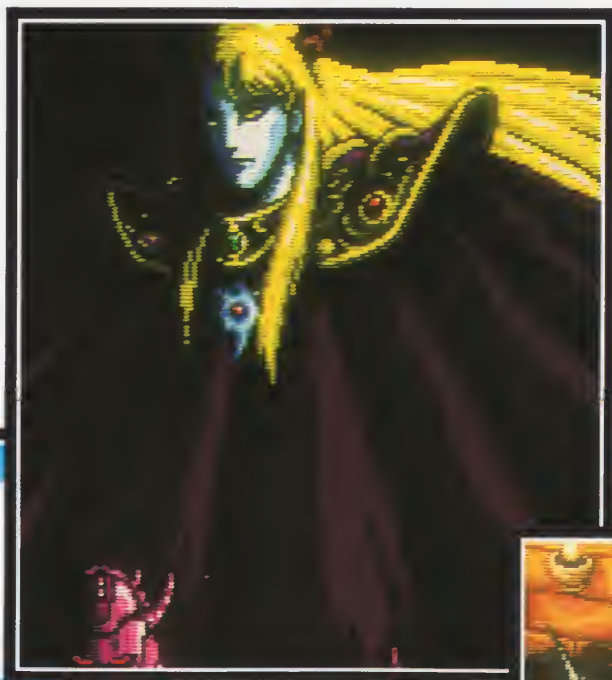
冒険者の名はアドル・クリ
ステイン。名も知れぬ山村に
生まれた少年である。

16歳になったアドルは、冒
険に旅立つ決意をする。村の
外の広い広い世界に興味を持
たのである。



順風満帆、船は行く。アドルの大きな
夢を乗せて。だが。エステリア、巨大な
穴のある国。詩人レアの奏でるハーモニ
カのメロディが、静かに穴に消えていく。

アドル・クリスティン。16歳から63歳で没するまで冒険家であった。彼は、その波乱万丈の旅を冒険日誌にまとめ、その数は百余冊になると言う。今、最初の冒険が始まる。



闇の魔道師ダルフ・ファクト。その名前から分かる通り六神官の子孫の一人である。なぜ彼が魔に魅入られてしまったのか？

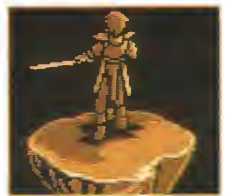
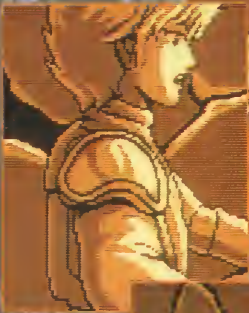
すべては闇の中に沈んでいる。はっきりしているのは、彼を倒さねば、六冊のイースの本は、決して揃わないと言うことである。

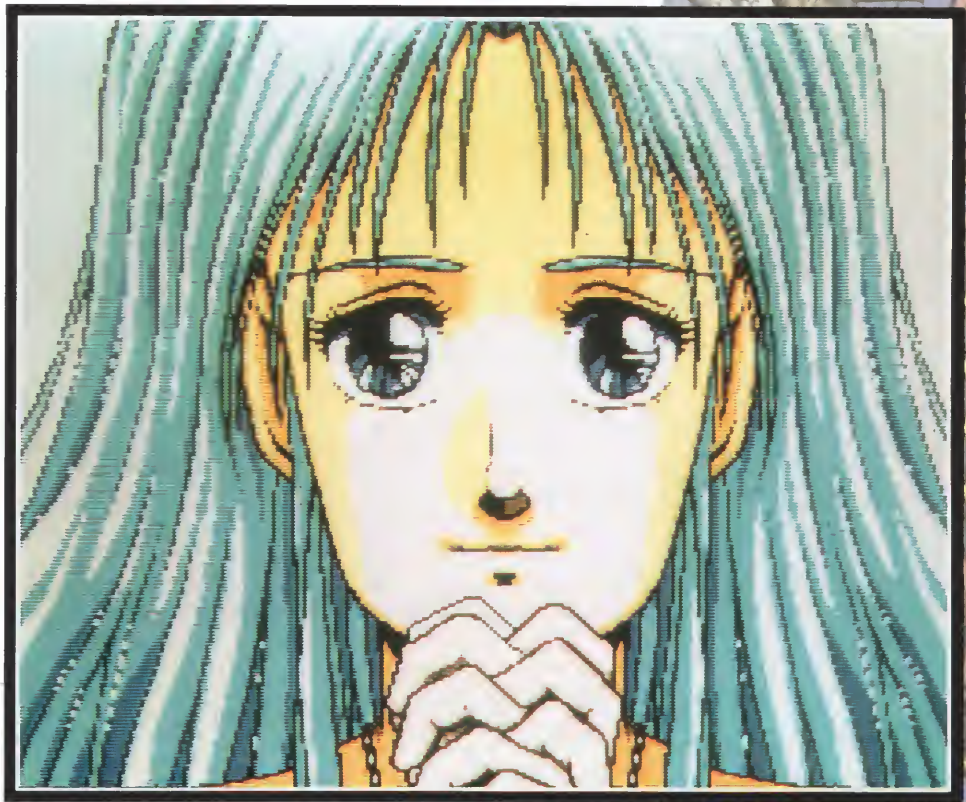
ダームの塔の入口を守る男、ゴバン・トバ。盗賊の首領として人々から恐れられているが、実はエステリアが魔の手に落ちないのは、彼がダームの塔を封じているおかげなのだ。名前から分かる通り、彼もまた、六神官の子孫である。



アドル・クリスティンは、新米冒険家である。にも関わらず、その剣さばきはベテラン冒険家に勝るとも劣らない。ミネアの街に到着する以前、バルバドの港町の近くで、リーボルに痛い目にあったこともあるようだが、それ以降は連勝を続けている。

さすがイースの女神と六神官に選ばれただけのことはある。一種の天才なのだろう。彼の異境に対する冒険心、探求心も“選ばれし者”であるからこそかもしれない。





神殿の地下牢に捕らわれていた少女フィーナ。記憶をなくし、ジェバの家にやっかいになっているが、決して明るさを失わない少女。命の恩人であるアドルに対する眼差しは、限りなく慈愛に満ちている。

フィーナ、彼女こそ、アドルの運命を握る少女。

偉大な金属クレリア

800年前、イースの六神官が黒い真珠のパワーを借りて作りだした偉大な金属クレリア。イースに繁栄をもたらすと同時に、魔を生み出してしまった禁断の金属。六神官はサルモン神殿に追い詰められたとき、災いの元凶クレリアを、地中深くに封じ込めた。

そして、700年後。クレリアは“銀”と呼ばれる貴金属として、振り出されてしまった。

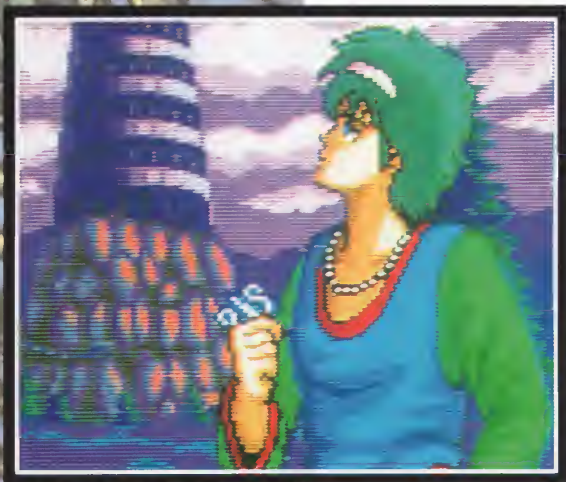
かつてクレリアがイースを繁栄に導いたように、銀も人々を繁栄に導いてくれるようだった。

しかしクレリア、銀は災いの元凶である。封印を解かれたクレリアは、再び魔を呼び寄せる。

黒いマントの男が、地底より、魔を解き放ってしまった…。銀は魔性の金属…。



イースの六神官のパワーの源であった黒い真珠、クレリアと言う貴金属を生み出したが、同時に魔をも生んでしまった



ダームの塔を見上げるルタ・ジェンマ。彼もまた、六神官の子孫である。

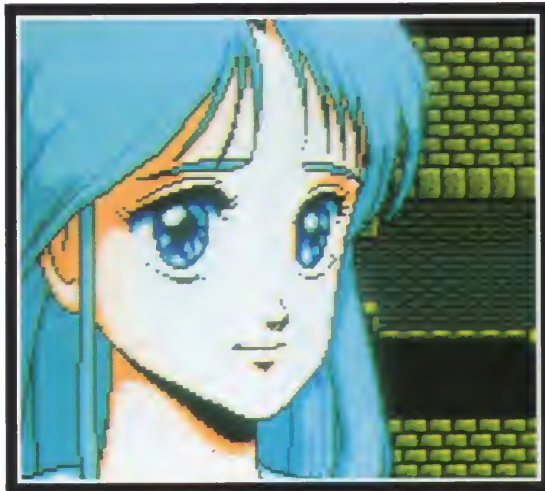
彼がなぜ、封印されたダームの塔に入れたのか？ その謎は彼が手に持つブルーアミュレットにある。これは全ての結界を無力化する力を備えているのだ。なぜ、ルタ・ジェンマがダーム塔に侵入したかは謎であるが、アドルにとっては、地獄に仏であった。



遙か昔、イースの時代より草原にそびえていたと言うロタの木。すでに忘れられたイースの興亡をも、見ていたのだろう。アドルにとって、実に貴重な情報を教えてくれる。

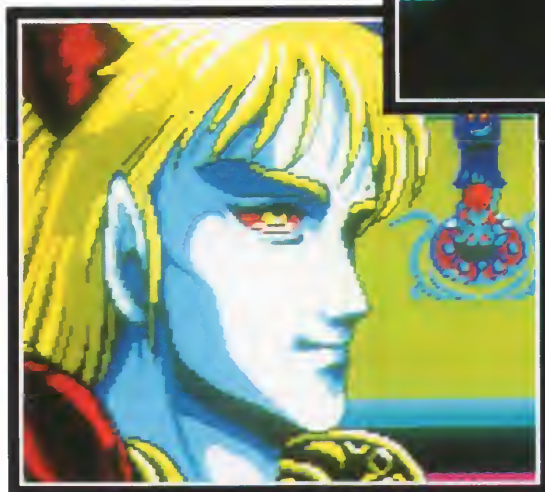
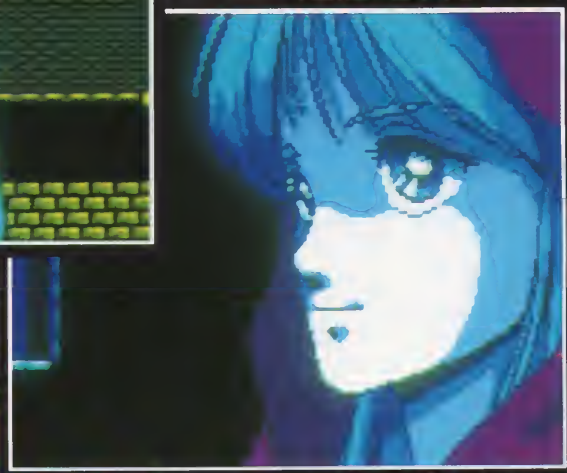
その大きく厚い幹に手を触れ目を閉じると、太いなるイースの幻影が見えると言う。





アドルは冒険を続ける上で、様々な人物に出会う。神殿地下の牢に捕らわれていたフィーナ。ラドの塔でアドルを待っていた詩人レア。この二人は、アドルにとって、とても重要な人物だ。アドルが冒険を成就させるには、彼女たちの協力が不可欠なのだ。

彼女たちの真の姿は、冒険が進めば明らかになる。今はただ、二人の少女に感謝を捧げよう。



闇の魔道師ダルク・ファクト。彼こそが、魔の中心…なのだろうか？
彼を倒し、イースの本ファクトの章を手に入れれば、この地に完全な平和が訪れるのだろうか？

否。二人の女神は、依然行方不明だし、魔が消えたわけではない。ダルク・ファクトは、単なる先兵にすぎなかったのである。アドルの最初の冒険は、まだまだ続くのだ。

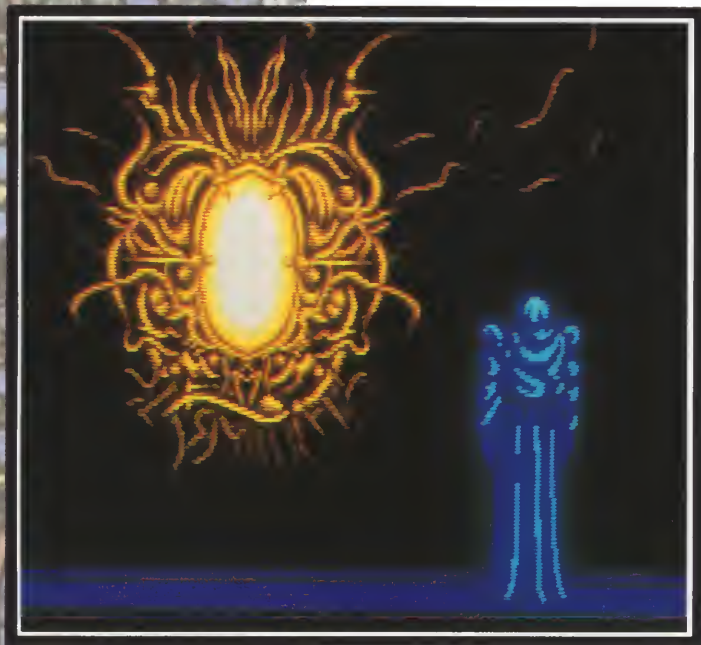
魔法について考える

イースⅠの冒険には魔法は登場しない。しかし、Ⅱでは“神界の杖”を入手すると、アドルは魔法が使えるようになる。もともと、イースにおける魔法は、女神と六神官だけに許された特権的能力であり、指導者のみか使用することができた。その指導者の証こそ神界の杖なのである。

神界の杖を手に入れ、魔法が使えるようになると言うことは、アドルが“選ばれし者”であることの証拠の一つだろう。



← 神界の杖
入手は、Ⅱ最初のイベントだ。これでアドルも魔法が使用できる



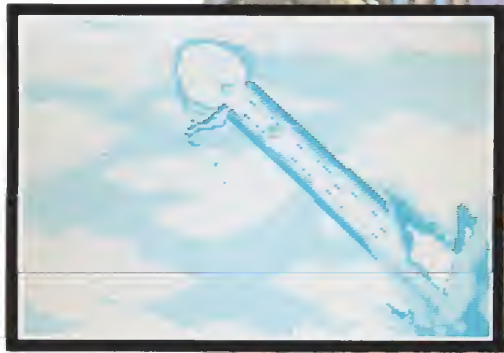
アドルがダルク・ファクトを倒し、イースの本ファクトの章を読んでいる頃。闇の中で会話をする二人(?)がいた。「ダームの塔が沈黙しました。いかがいたしましょう?」「おもしろい、アドルとやらがどこまでやるか、見てみるとしようぞ!」

闇に潜む彼らはいったい何者なのか? 彼らこそ…。

イースに秘められた、大きな謎が、いま、その姿を現わそうとしている。アドルの前途に暗雲が広がる…。

アドルが、六冊のイースの本を読み終ったとき、それは始まった。本が、その大いなる力を解放したのだ。ダームの塔最上階がまばゆい光につつまれる。光の中に立つアドル。光はアドルをつつみ込む。大いなる光の愛撫に、アドルの意識は薄れていく。時来たれり。静かに静かに、アドルの体は浮遊を始める。やがて光は集束し、天に向かって延びていった。

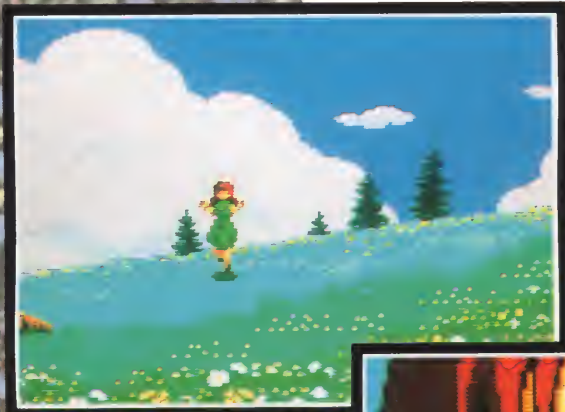




大いなる光の矢が空を行く。アドルを優しくつつみ込み空を行く。高く、高く！ びょう。風がうなり、エステリアの地は遙か彼方にかすんでいる。それでも、大いなる光の矢は空を行く。



それは突然現れた、光の矢が飛ぶ虚空に。神殿をいただき、空を行く大地。光の矢は一直線に空行く大地を目指す。800年の昔、サルモン神殿は虚空へ消えたと言う。今、アドルは伝説のイースへ向かっているのか？



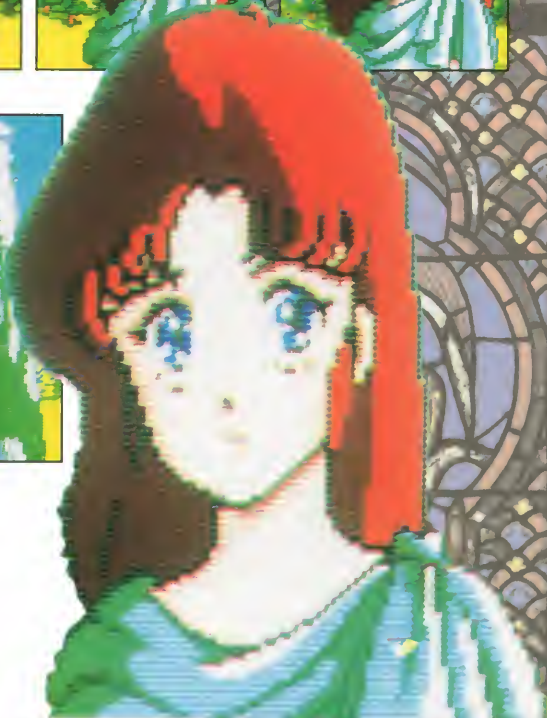
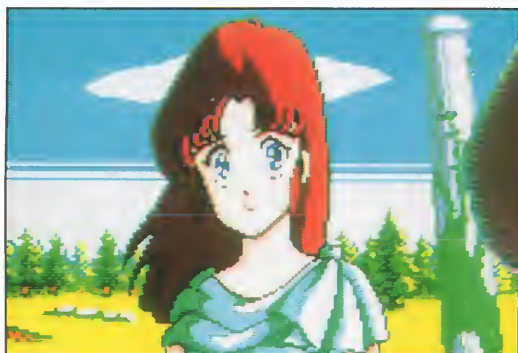
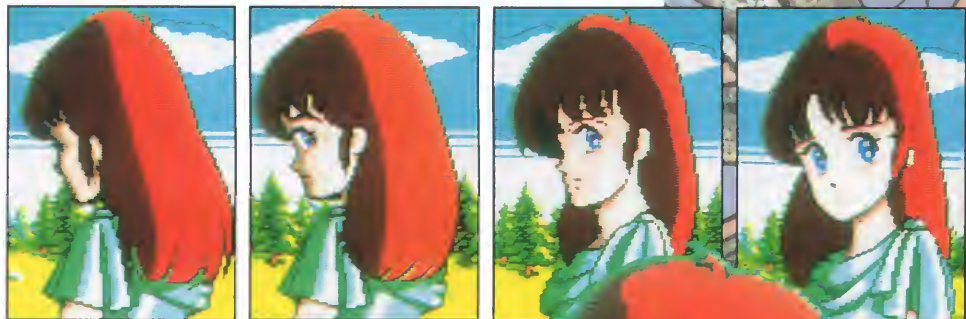
少女が一人、草原を走っている。気持ちのよい汗が、うっすらと頬をぬらしている。さわやかな風が、ほてった身体を気持ちよく冷やしていく。少し疲れたのだろうか。少女は立ち止まる。



少女の名はリリア。近くのランスの村に住んでいる。何か妙な胸騒ぎがして、リリアはやってきた。ここは、草原にある廃墟ムードリア。空はどこまでも蒼く、風はあくまでも透明だ。しかし、胸騒ぎは高まる。ここで、何かが起こる。リリアは確信していた。



廃墟ムードリアに、光の柱が立った。その光の柱は、荘厳で神々しく、それでいて、慈愛に満ちあふれていたと言う。遙か虚空より降り立った、光の柱。やがて、光は薄れ、そこに一人の少年が倒れていた。赤い髪とブルーの瞳の少年。アドル・クリスティン、その人であった。



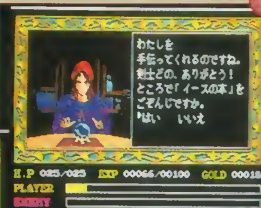
リリアの予感的な中したようだ。奇妙な音に振り向いたリリアの目に映ったのは、まばゆい光につつまれ、静かに静かに虚空から降りて来る少年だった。

不思議と恐怖は感じなかった。少年に駆け寄るリリア。少年の頬に手を触れたとき、リリアは理解した。この少年が彼女にとって、いや、イスにとって、特別な存在であることを。

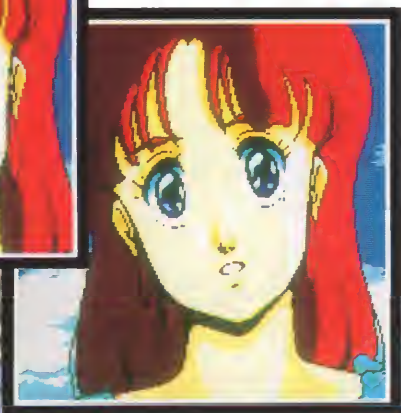
冒険家アドル・クリスティン

高名な冒険家アドル・クリスティンだが、その47年間に渡る冒険生活のうち、人々に知られている冒険は意外と少ない。最初の冒険『失われし古代王国』の他には、『アルタゴの五大竜』『セルセタの樹海』『砂の都ケフィン』等が、よく知られている。だが、アドルのほとんどの冒険は、彼自身が記した冒険日誌と言う形で、彼の生家の地下室に保管されている。閲覧希望者は、申し出れば閲覧できるのだが、いかんせん彼の生家が、かなりへんぴな場所にあるため、わざわざ出向く者も、そう多くない。それゆえ、アドルと言う偉大な冒険家は、今でも神秘的のべールにつつまれているのだ。

しかし、勇者とも呼ばれる人物だけに、すべての冒険日誌が日の目を見るのも、そう遠いことではないと思われる。



←アドル最初の冒険『失われし古代王国』は、占い師サラがもたらした



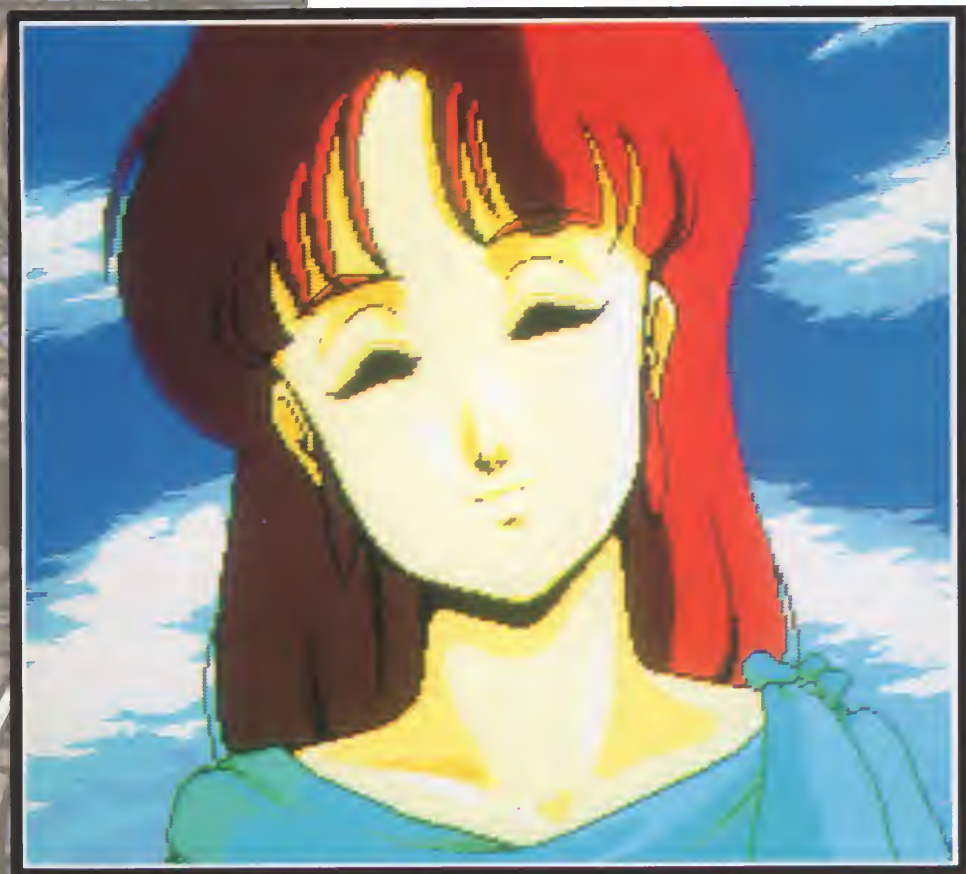
アドルが気がついたとき、目の前に少女がいた。

「キミは？」

リリアとの会話で、イースにいることを知るアドル。

「ぼくには、ここでやらねばならないことがある」

アドルの目に、新たなる決意の火がともるのを、リリアは確かに見たのだ。



イースIII

WANDERERS FROM Ys



遠い昔、悪夢が始まった。
この地にガルバランと言う魔王
が出現したのである。

その腕は炎を呼び、その息
は山をも崩した。

強大な魔王の力の前に、人
々はなす術もなく、ただただ
逃げまどうだけであった。



海は濁き、大地はひび割れ、
街は廃墟と化し、大勢の人々
が死んでいった。

人々は、逃げ回ることにも
疲れ、己の運のなさを嘆き、
失意の底で呪われた運命を受
け入れる覚悟を決めた、その
ときである。



一人の勇者が現れたのである。金髪をなびかせ、ブルーとシルバーの瞳を持つ青年。精霊の加護により、人でありながら、人以上のカ…、ガルバランに匹敵するほどの力を持った勇者。

人々の目に、わずかながらも希望の灯がともったのである。人々の注目の中、勇者とガルバランの戦いの幕が切って落とされた。



正なる者と邪悪なる者の戦いは、長い間続いた。まるで永劫に終わらないかのように。

その戦いの激しさに、天は裂け、地はとどろき、遠い星辰さえも震えたと言う。正なる者は、何度も打ち倒されたと言う。



しかし、勇者は立ち上がった。何度でも、死ぬからさきみがえったと言う。

徐々に、徐々に、勇者は悪魔を追い詰めていった。

そして、勝利はついに勇者の頭上に輝いたのである。

悪魔は封印され、再び世には平和がよみがえった。

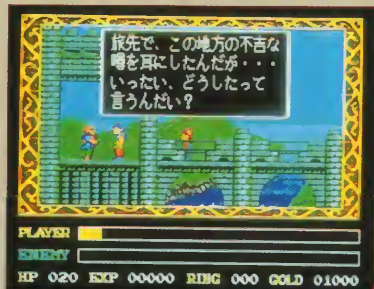
遠い昔の伝説である。

ドギとガルバラン

フェルガナの伝説に、その名を残す悪魔ガルバランが復活しようとしている。マクガイア城主とガーランドが、己の野望のために封印を解いたのだ。

そして、伝説の時代にガルバランを映像をもって封印した勇者の子孫こそ、レドモントの街の住人なのだ。復活したガルバランは、昔の恨みを晴らそうと、まずレドモントの街を狙ってきた。

レドモントに異変が起きている。そんなウワサがアドルの耳に入るのに、そう時間はかからなかった。レドモントと言えば、相棒ドギの故郷である。アドルたちはレドモントに向かった。と、本来ならドギが主人公になってもいい設定なのだが…。



←旅先で、故郷のウワサを聞き、10年ぶりに里帰りをしたドギ。本来ならこの冒険の未だろうに…

タルク、ファクト、ダーム
を制し、イースに平和をもた
らしたアドル。

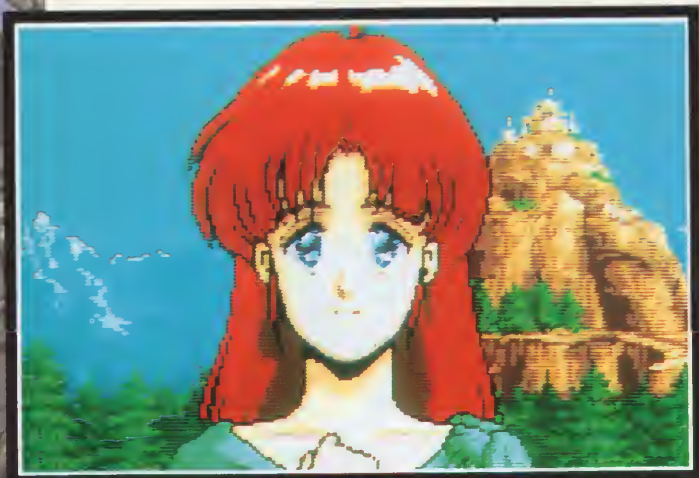
今、新しい冒険に船出する
時がきた。遙かなる水平線を見
つめるアドル。

次なる目的地は…。



今度の旅は、アドル一人ではない。ダ
ームの塔で意気投合した、元盗賊のドギ
と一緒だ。アドルにとっては、頼りにな
る兄貴分である。

これからの二人旅のことを考えると、
どちらからともなく笑みが浮かんでしま
う。そんな、アドルとドギであった。



ただ一つ、アドルには気が
かりがあった。リリアとの別
れ…。永久の別れではない、
必ず帰ってくるよ、と心に誓
うアドル…。

リリアは、いつまでもいつ
までも、海を見ていた…。



アドルのエステリアまでの足跡

アドルは、エレスシア大陸のエウロベ地方の出身である。村を出て、南へ南へと移動していた。すでに二つの国境を越え、ロムン帝国グリア地方へ入っていた。アドルとしては、さらに南へ進み、スハラ砂漠を越えるつもりだった。しかし、砂漠北部で戦争が起きていると聞き、西にある港町プロマロックへ向かうことにした。そこから船で、北西の国々や、多島海へ赴くことにしたのだ。

そして、プロマロックの宿屋で「呪われた国」エステリアの話聞くのである。

エステリアに興味を持ったアドルは、小さな船を調達し、ドゥアール海に漕ぎ出した。

舟は、波にもまれていた。船の扱いになれないアドルは、なす術もない。大きな波か船に打ちつけた。船は波間に消えた…。

アドルが気づいたのはエステリア南方、トゥテップ島の南端、ホワイト・フォーンの砂浜だった。アドルは東へ歩き始めた。

アドルの前に6匹のリーポルがいる。戦闘経験のないアドルに勝ち目はなかった。遠くの意識の中で、アドルは人の気配を感じていた。

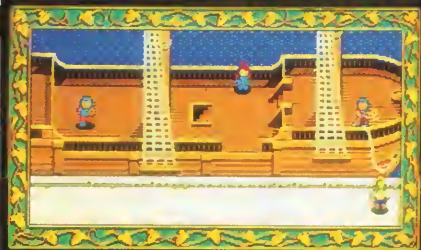
アドルが目覚めたのは、バルバドの病院だった。バルバドの町は、ホワイト・フォーンの砂浜の西端にあるエステリア唯一の港町である。アドルはついに、エステリアにたどり着いたのだ。

しばらくバルバドに滞在したアドルは、世話になったお礼のつもりで魔物退治を引き受ける。かくして、アドルは、ミネアの街に向かうのである。



H.P 034
PLAYER

↑アドルの故郷は山中の
小村である。大森林地帯
を抜けたこともあるだろう。こ
れはエステリアでのシーンだが、
おそらくエステリア到着前も、こ
んな感じだったのではなからうか



H.P 020/020 EXP 00000/00050 GOLD 01000
PLAYER
ENEMY

↑エンジン版では船でミネアの街を訪れたアドルだが、
パソコン版では徒歩であった。ビデオ版は、両方
の中間のような感じだった



エステリアを離れた船は、快調に進む。文字通り、前途洋々。アドルの胸は高なり、少しの間、リリアのことを忘れることができた。

今までの冒険談、これからのこと、アドルとドギの遠らいを乗せ、船は進む。

新しい冒険の地を目指し、船は進む。



道なき道を進み、高山を越え、二人の旅は続く。時には、つまらない意地の張合いから、ケンカになることもある。しかし、二人の信頼は崩れない。ダームの塔で築いた友情は崩れない。

アドルの足跡 その2

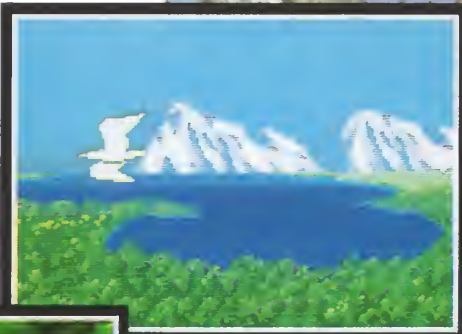
前ページで、エステリアへ来るまでのアドルの足跡に触れた。ただし、これはパソコン版のイースⅡに基づいている。基本的なところでは、PCエンジン版も変わらないのだが、アドルの足跡を、パソコン版ほど詳しくたどれる資料が存在していないのだ。例えば、パソコン版では、アドルはバルバドから、徒歩でミネアの街へ向かっている。しかし、PCエンジン版では、プロマロック(固有名詞まで違っている…)から、直接、船でミネアの街へ向かったようだ。

別に困るわけではないが、ファンなら、知っていてもいいだろう。

大きな自然のふところにいだかれて、
アドルとドギの旅は続く。

楽しく有意義な旅、それは永久に続く
かと思われた。

しかし、彼らは、フェルガナ地方レド
モントの街のウワサを耳にした。何か起
こっているらしい…。



フェルガナ地方のレドモン
トの街。そこは、ドギの生ま
れ故郷である。

アドルとドギは、急いでレ
ドモントの街へと向かうこと
にした。

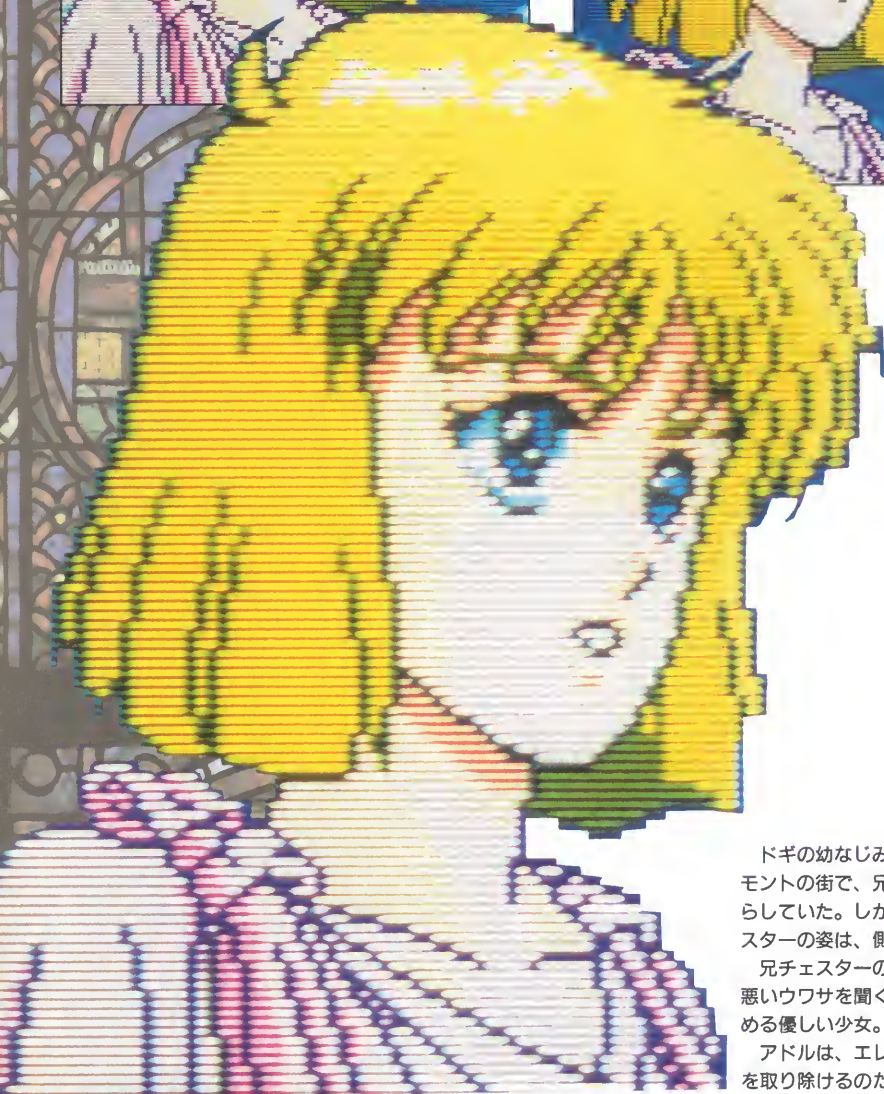
湖を渡り、大森林を越え、
一步一步、レドモントの街へ
近づく。いわれなき焦燥感が、
二人を襲う。



道中を急ぐアドルとドギだ
が、美しい夕焼けを見る余裕
までは、なくしてはいないよ
うである。

一流の冒険家たるもの、い
ついかなる時でも、余裕を忘
れてはいけないのだ。

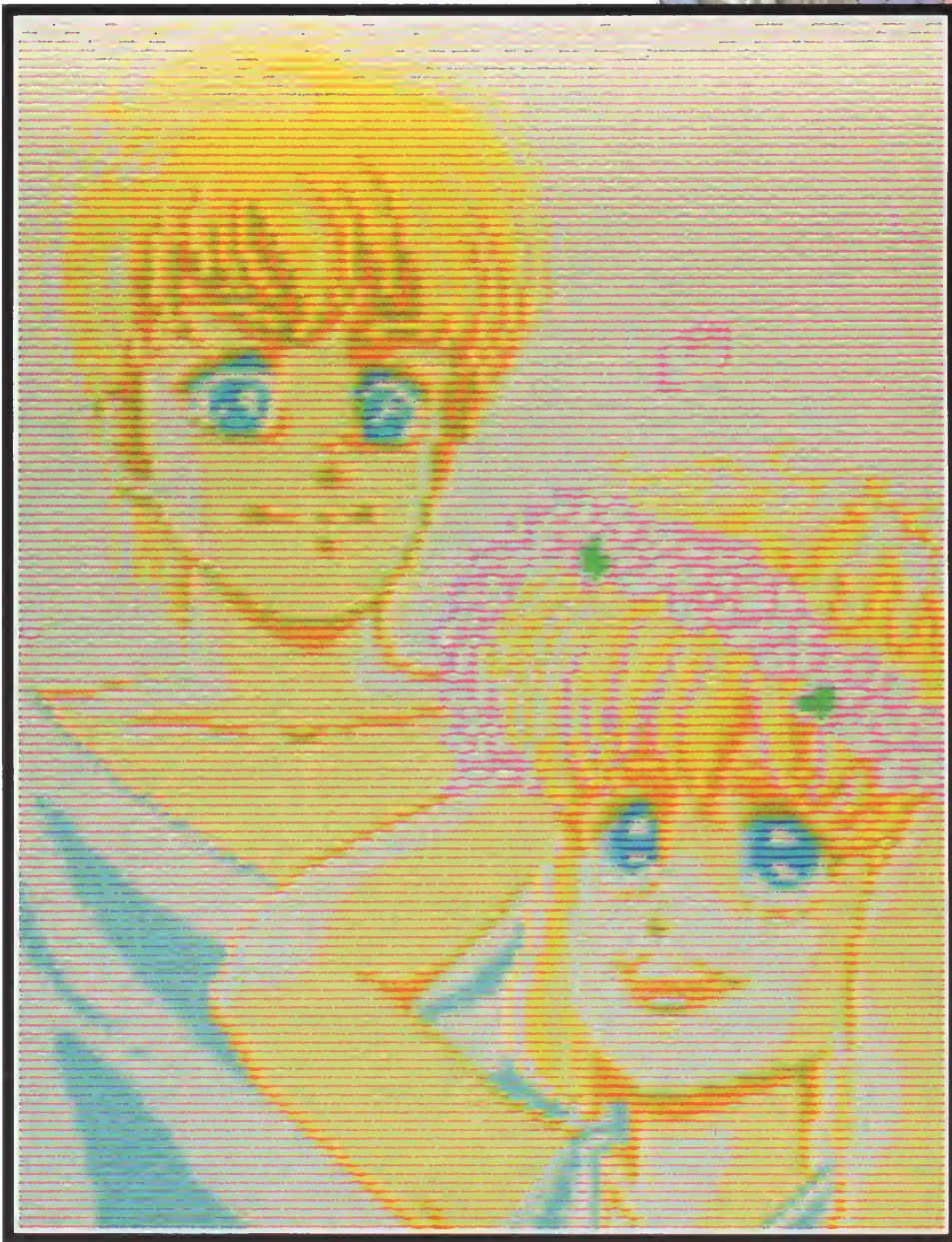
この二人も、急ぎながらも、
楽しく口論などをしているの
である。



トギの幼なじみ、エレナ。レドモントの街で、兄チェスターと暮らしていた。しかし、今は兄チェスターの姿は、側にない。

兄チェスターの身を案じ、兄の悪いウワサを聞くたびに、胸を痛める優しい少女。

アドルは、エレナの不安の原因を取り除けるのだろうか？



幼き日のチェスターとエレナ…。一緒に草原を駆け回ったあの日…。ドギ、チェスター、エレナ、三人で真っ黒になって遊び回った黄金の日々…。

二度と戻らないのだろうか？ いや、そんなことはない。きっと、きっと…。

急ぐ旅とは言え、心なごむ
ひとときもある。

アドルもドギも、優しい人
間なのだ。

レドモントの街はもうすぐ。
アドルの新しい戦いが始まる
ちとしているのだ。

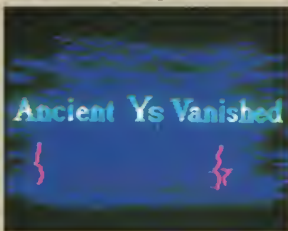


眼下に広がるフェルガナの大地。
「帰ってきた…」
ドギがつぶやいた。再び母なる土地
にいだかれる安堵感と、何が起こっ
ているのかと言う不安感…。
見つめるアドルの目の優しさに、
ドギは照れたように言う。
「行こうか！」
そして、アドルの新しい冒険が始
まったのである。


サブタイトルの意味

Ysにはサブタイトルがある。Ys
I・IIが「Ancient Ys Vanished」で
あり、Ys IIIが「WANDERERS FROM Ys」だ。
Ys I・IIの意味は直訳すると「古代
イースの消滅」、つまりアドルの冒険日誌第
I巻「失われし古代王国」のこと。Ys III
の方は「イースからの放浪者」である。
つまり、Ys IIIは、イースが舞台ではな
いわけだ。これが、パソコン版が出
たとき、一部のファンの間で、Ys
IIIはYsじゃない！と言われ
たゆえんなのである。

↓ Ys I・IIのサブタイトルは、「Ancient
Ys Vanished」だ。アドルの冒険日誌第
I巻「失われし王国」にあたる



↑ Ys IIIのサブタイトルは、「WANDERERS
FROM Ys」と言う。意味は「イ
スからの放浪者」



異世界の章

パソコンから始まったYsの世界
は、ゲームの世界にと
どまらず、ミュージックやオリジナル・ビデオ
・アニメにまで広がっている。この章で
は、ゲームの世界以外に広がっていく、もう一つのYs
の世界を紹介しよう。



まずは、キングレコードから発売されているオリジナル・ビデオ・アニメを見てもらおう。PCエンジン版のキャラクターを見慣れると、かなり違和感がある（エンジン版に比べ、年齢が高く設定されているようだ）が、これはこれで味がある。

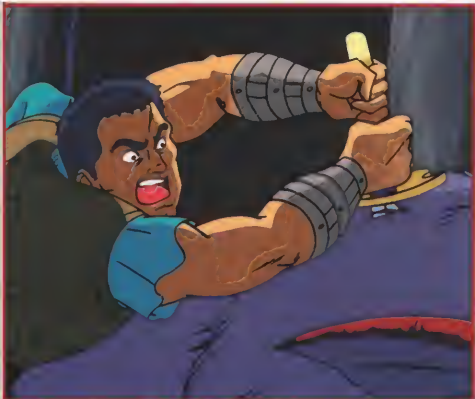
このビデオは、一度、ゲームを終わらせてから観ると、ストーリーの再確認、チェックしそこねた謎、等、ゲームの不明部分を理解することができる。逆にゲームを楽しむ前に観ておけば、ゲームを進めるヒントになるかもしれない。



赤い髪にブルーの瞳、主人公のアドル・クリスティンだ。呪われた国エステリアを、六冊のイースの本を求めて旅をしている。

などと言う説明は、この本を読んでいるイース・ファンには不用だろうか？

声は“ロードス島戦記”のバーンもやっている、草尾毅だ。ファンタジーづいてるね。



アニメのいいところは、思う存分アクションさせられることだろう。特に、イースのような冒険ものは、アニメにピッタリのジャンルだ。それだけに、作画監督の力量が、モロに出るジャンルでもあるわけだが…。



ヒロインの魅力。これは大きい。イースの場合は、フィーナ&レアのダブル・ヒロイン(サラもふくめてトリプル・ヒロインかな?)がいるわけだが、実際に動いてしゃべる彼女たちは魅力的だ。もちろんそれは、高山みなみ(フィーナ)、本多知恵子(レア)、土井美加(サラ)、各氏の魅力でもあるのだが。



このビデオは全7巻が予定されている。第1巻が「序章」、以下「ハダルの章」「トバの章」「ダビーの章」「メサの章」「ジェンマの章」「ファクトの章」と続くわけだ。

現在は第5巻「メサの章」までが発売されている。こうゆうリリースの仕方は、経済的には非常に助かるのだが、次巻を待つのが、けっこうツラかったりするのだ。

また、これも最近が多いのだが、VHSのみのリリース。もともとアニメファンって、βユーザーが多かったんだけどね。



いちおう、キャスト、スタッフを紹介しよう。まずはキャストだ。

アドル：草尾毅／フィーナ：高山みなみ／サラ：土井美加／ゴーバン：田中信夫／ドギ・ナレーター：玄田哲章／ビクセン：飯塚昭三／ノートン：郷里大輔／スラフ：速水奨／レア：本多知恵子／クラゼ：石森達幸／ルタ：富山敬／他：安部敦・堀本等

次はスタッフね。

監督：神谷純／脚本：早川正／キャラクターデザイン

・作画監督：石川哲也／作画監督：菅原浩喜／演出：山口頼房／コンセプトデザイン・美術監督：高橋和茂／音楽監督：藤澤道雄／制作：アーバンプロダクト・オープロダクション／製作：キングレコード

これって、アニメ・ファン以外には、どうでもいい情報かな？ いやいや、このぐらい覚えてこそ、イース・マニアなのだぞ。

とにかく、イースのファン、マニアを名乗るなら、チェックを入れておいて損はないはずだ。ゲームだけじゃない、これもまた、間違いなく「イースの世界」なのだからね。

イース1 ～序章～



▽436V-42 (VHSのみ)
カラー30分／Hi-Fi／ステレオ／¥4500(税込み)

オリジナル・アニメーション・ビデオ「イース」は、パソコン版のイース1に沿って創られている。序章では、アドルの旅立ちから、ミネアの街までが描かれる。ビクセン、ノートン、スラフなど、聞きなれない名前が出てくるのは、そのためだ。アドルのミネア以前に興味があるのなら、必見のビデオだろう。

イース2 ～ハダルの章～



▽436V-43 (VHSのみ)
カラー30分／Hi-Fi／ステレオ／¥4500(税込み)

「イース」と言う物語は、アドル・クリスティンと言う少年の成長の物語だ。

確かに、直接的な目的はダルク・ファクトを倒すことだが、大きな目で見れば、これもアドルの成長の過程の一つに過ぎない。

ちょっとマニアックになるが、物語のあとを想像するのも、なかなか楽しいOAVイースの楽しみ方だ。

イース3 ～トバの章～



▽KIVA-83 (VHSのみ)
カラー30分／Hi-Fi／ステレオ／¥4500(税込み)

イースの世界を語るとき、どうしても知っておきたいのが、「ANCIENT Ys」、失われた古代王国のことだろう。

イースの世界に散りばめられた数々の謎の多くは、800年前のイースの国に根ざしている。フィーナ、レア、六人の神官、魔法、魔物、すべての源、イースはアドルの旅の終点でもある。

イース4 ～ダビーの章～



▽KIVA-85 (VHSのみ)
カラー30分／Hi-Fi／ステレオ／¥4500(税込み)

「ダビーの章」だが、前巻から、ずいぶん、待たされた。やはり、これだけ間があくと、ちょっとツライなあ。それにしても、この作品、もうちょっと話題になってほしいと思う。とってもいいのに創ってるし、次への引き方もうまい。声優さんだって、ちゃんと揃えているし。やっぱ、キャラなのかなあ…。



パソコン版のときから、イースの音には定評があった。とうぜん、イース関係のCDも数多く発売されている。PCエンジン版なら、改めてCDを買わなくとも、と思うかもしれない。普通のCDでBGMを聞くことだって可能なんだから。しかし、CDに収録されているのは、単なるゲームミュージックだけではない。スーパーアレンジあり、交響曲あり、未使用曲あり、ボーカルつきありと、実にバラエティに富んでいる。ファンなら聞き逃さないものばかりだ。(すべて価格は税込み)

ミュージック・フロム・イース



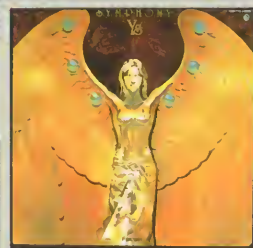
CD/K30X-770I/¥2812
LP/K25G-770I/¥2348
CT/K25H-470I/¥2359
発売/キングレコード
オリジナル・サントラ
16曲+未使用曲13曲。さらに、32chマルチレコーディングのアレンジ・バージョン5曲も収録。ファン必聴。

ミュージック・フロム・イースII



CD/K32X-770A/¥3008
LP/K28G-770A/¥2637
CT/K28H-470A/¥2637
発売/キングレコード
オリジナル・サントラと、難波弘之氏のスーパー・アレンジ・バージョンを収めた全55曲のアルバム。うーん、こりゃ、お買い得だ。

交響曲イース



CD/K32X-7710/¥3008
LP/K28G-7710/¥2637
CT/K28H-4710/¥2637
発売/キングレコード
イースI・IIの曲を、羽田健太郎氏が全4楽章の交響曲にアレンジしなされた。壮大で重厚なフルオーケストラ・バージョンだ。

ミュージック・フロム・イースIII



CD/276A-7715/¥2843
CT/230T-3715/¥2369
発売/キングレコード
ワンダラーズ・フロム・イースのBGM、全26曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サントラ。全曲を2~3ループ収録した、約60分の長時間録音版。たっぷりひたれる!

WANDERERS FROM Ys



CD/276A-7716/¥2843
CT/230T-3716/¥2369
発売/キングレコード
ワンダラーズ・フロム・イースのスーパー・アレンジ・バージョン。アレンジは、もちろん難波弘之氏。はっきり言って、コイツはすごい、ハンパじゃないぞ。

Ys III J. D. K. Special



CD/KICA-1002/¥2800
CT/KITA-1002/¥2500
発売/キングレコード
イースIIIの全ての曲を、X68000でアレンジし、さらに新曲が6曲、その上、J. D. K. バンドスペシャル・アレンジバージョンが4曲、計36曲が収録されているのだ。

PERFECT COLLECTION Ys



CD/KICA-1012-3/¥3800
発売/キングレコード
2枚組CD。1枚はイース全曲(15曲)を米光亮がスペシャル・アレンジ。2枚目は、今までに出たアルバムからランダムに選択した幕の内風。これ1セットで、イースを理解できる!!

PERFECT COLLECTION YsII



CD/KICA-1014-5/¥3800
発売/キングレコード
2枚組CD。1枚はイースII全曲(25曲)を米光亮がスペシャル・アレンジ。2枚目は、今までに出たアルバムからランダムに選択した幕の内風。これ1セットで、イースIIを理解できる!!

イース・ドラマチック・コンサート



CD/KICA-1029/¥3000
発売/キングレコード
オリジナル・ビデオ・アニメーション版イースの音楽を手がけている藤澤道雄氏が、アレンジを手がけた、新しいイースの世界。オーケストラ、室内楽、ロックと、何でもありの1枚。

ザ・ボーカル・フロム・イース



CD/150A-7710/¥1545
OT/110T-3710/¥1133
発売/キングレコード
イースIIより「LILIA」が、日本語、英語、2つのボーカル・バージョンに! また「エンディングII」が日本語のボーカル・バージョンに。全4曲のミニアルバム。

イース&イースII全曲楽譜集



KIZA-1004/¥2000
キングレコード
これは、音が出るお皿ではなく、楽譜集。
イースとイースIIの全曲が収録されている。楽器が使える人はもちろん、パソコンで音楽をやっている人間にもありがたいアイテムだ。

楽譜集イースIII



KCGM-1/¥1000
キングレコード
同じく楽譜集だ。ミュージック・フロム・イースIIIの収録曲の楽譜集である。CDと同じサイズの大きさがいい。あ、何か楽器が使えるたらなあ…。

ミス・リリア 杉本理恵

1990年3月26日、1873年の女の子から一人が選ばれた。それが杉本理恵ちゃんだ。えっ、何に選ばれたのかって? ミス・リリアだよ。で、理恵ちゃんは、同年7月21日、キングレコードから、ミニアルバム「LILIA」でデビューしたのさ。

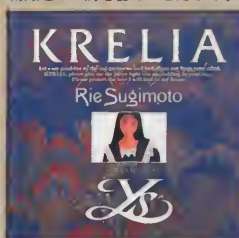


昨年暮れには、初のフルアルバム「KRELIA(おーい、ゲームと綴りが違うぞ)」を発表。ドラマ初出演も決まったようだ。ほくらイース・ファンアイドル、理恵ちゃん。これからも、ずっとずっと、応援するからね♡



↑LILIA/CD: KICS-35/¥1800
/杉本理恵ちゃんのデビュー作。4曲入りのミニアルバムだ。ちなみに、理恵ちゃんの誕生日は1974年9月25日、出身地は大阪。

↓KRELIA/CD: KICS-57/¥3000/理恵ちゃん、初のフルアルバム。全10曲。ちなみに、理恵ちゃんの血液型はB型。趣味は美術館巡りと詩を書くことだって♡





メイキングの章

イース・シリーズのオリジナルは、
パソコンであった。ゆえに、
パソコン版だけの設定、PCエンジンに移植す
る上での苦勞が存在する。この章では、
ファルコムに保存されているイラストと、ハドソンの移植
苦勞話をまとめてみた。

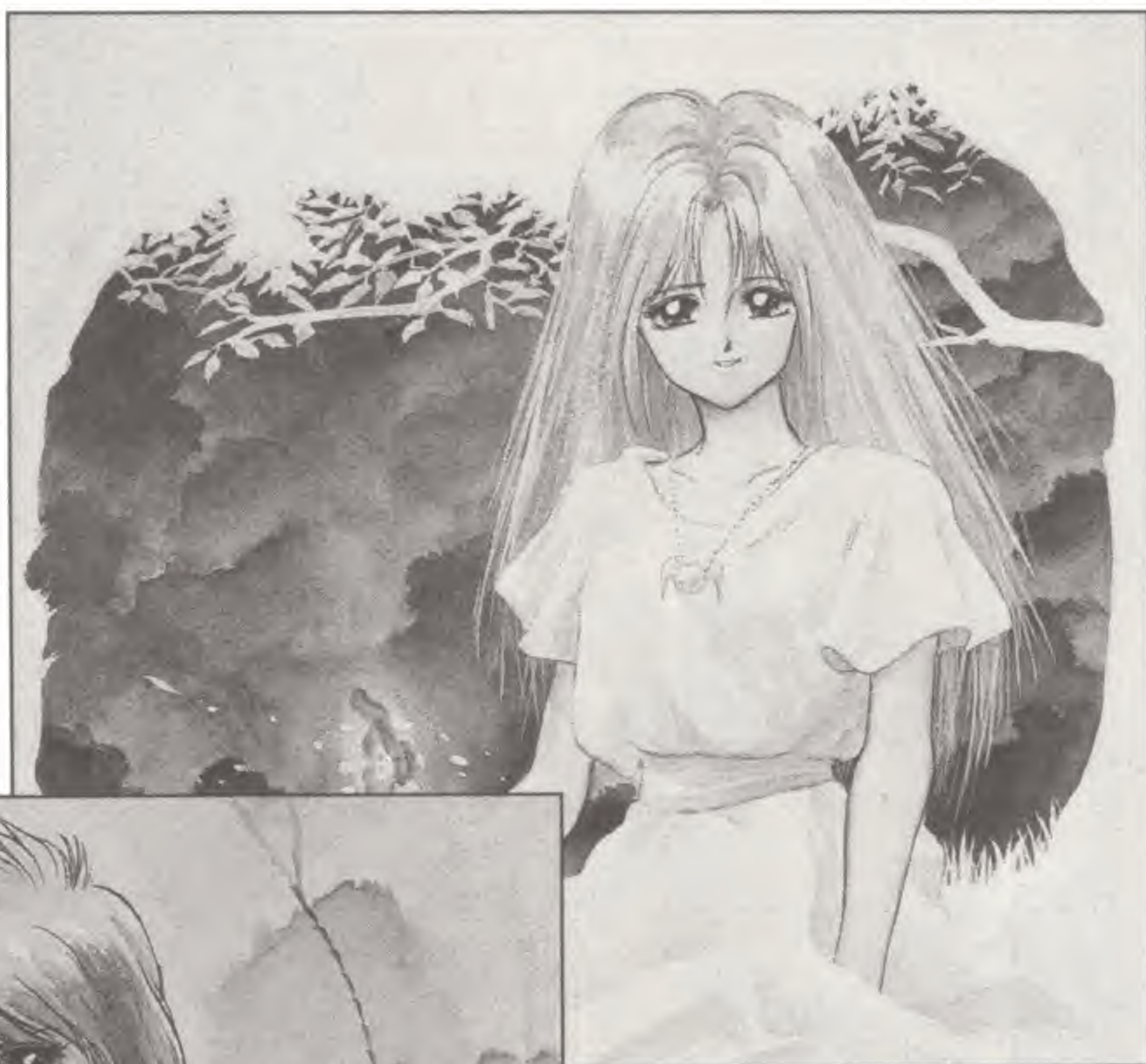
パソコン版イースの話

ファルコム編

★ヒロインで見るイース

フィーナ

パソコンの話と言っても、ゲームではない。ファルコムに残されているイラストについてなのだ。で、フィーナだ。言わずと知れたイースIのヒロイン。イースの二人の女神の片割れだ。イラストを見ると、ずいぶん大人っぽい。普通の女の子として、アドルと話せて嬉しかったと言うセリフが泣かせるじゃないか!



レア

銀のハーモニカを捧げ持つ、もう一人の女神レア。彼女も、PCエンジン版に比べて、ずいぶん大人びている。

しかし、考えてみれば、彼女たちは800年前から存在している神様なのだ。かわいいとか、大人びているなどと言う言葉は、不敬以外のなにもものでもない。

パソコン版では、トバの章はサラから貰うので、イースIでの彼女の印象は、かなり薄かった。



リリア

イースIIのヒロイン。その人気の高さは、ミス・リリア・コンテストが開催されたことでも明かだろう。PCエンジン版と比べても、そう変わらないようだ。とくに上段左のカットは、そのままエンジンのイースIIのオープニングに使用されたのだろうか？ それにしても、3.5頭身のリリアと言うのは、いかにもマニア受けしそった。右のカットのリリアなど、思わず動かしてみたくなる（すいません、元アニメーターなもんで）。リリアの人気が高いのもうなすける、イラストたちだ。



エレナ

イースIIIのヒロインは、ドギの幼なじみエレナ。バレストイン城主マクガイアに仕える兄チェスターの身を案じている。

可憐ではあるが、それ以上に気の強い一面も持っている。

と言うわけで、リリアとエレナのヒロイン争いに、ひそかに期待していたりするのである。

イラストで見るイース



ゲームの塔を見上げるアドル。詩人のレア。ダルク・ファクトと魔物たち。パソコン版イースIIのマニュアルの1カットだが、イースIの世界観をよく現わしている。

だけど、このイラストのレアは、前ページのものより、ちょっとばかり子供っぽいな。



イースIIIより。アドルとドギのひとときのやすらぎ。やはり、ドギの思い出話なんだろうな、幼なじみのエレナについての。

できるなら、いつまでも平穏な日々が続けばいいんだけど…。

幼い日々は、誰にとっても“黄金の日々”だろう。ドギ、チェスター、エレナ、3人の幼い日の思い出の図、である。

やはり、チェスターのことは、ドギも気にかけているようだ。

いまだに語られていない、アドルとドギの冒険の一幕だ。壊れた石碑が、妙に気になる。

彼らは、エステリアからフェルカナにいたるまでに、ずいぶんあちこち旅をしているはずだから。ぜひ、そう言う冒険の話も聞かせてもらいたい、と思うのは私だけじゃないよね。

冒険家アドル・クリスティンは100以上の冒険があるんだから、ぜひ続けてほしいよね。



YsIII移植裏話!?

ハドソン編



↑プログラマーさんがこだわったと言う多重スクロールは、ゲームの各所で雰囲気盛り上げてくれる。ただ、梶野さんによると、100%満足できる出来、ではないようだ

—— まず、梶野さんはYsⅢで、どのような仕事をなさったんですか？

梶野 ディレクターです。製作するに当たっての進行管理と言うか、編集と言えば原稿取りですか。プロデューサーとか、現場のプログラマー、デザイナーなどのまとめ役です。

—— 一番上から、全体を見おろすって感じですか。

梶野 もちろん、僕の上にも、だーっと、いますけどね。現場の中で、全体に目を通してらるって感じですね。納期に関しても、私がやっています。

ナレーションもたひへんでした

—— CDロムと言えば、声優さんですけど。

梶野 声優さんは、I・IIから、わざと引いてるんです。リリアが荘真由美さん。で、エレナは違う人とも思ったんですが、やはり荘さんで考え直しました。Ysのマドンナは荘さんと。ところが、荘さん、声優やめちゃってたんですよ。奥さんになっちゃった。それで富沢美智恵さんになったんです。これはこれで正解だったかなと。

ナレーション録りでは、リテイク(やり直し)を何回も出しまして。屋良有作さんや銀河万丈さんは常連なんで、分かってるんですけど、初めての方はね。どうしても「絵、出ないの」って。アニメじゃないんですよって話してもね。キャラ同士の掛け合いにしても、CDですから、一つ一つ、とぎらないといけな

—— 完全移植と言うことですが、ハドソンで手を加えた所はないんですか？

梶野 もちろん、オープニングとか、エンディングにはありますけど。I・IIは、ゲーム中にしゃべるときに顔を出したりしましたけど、今回は完全移植にしよう、いい点も悪い点も完全に移植しよう。ただ難易度に関しては、PCエンジンのユーザーに合わせて変えてありますので。

完全移植の第一目標が、こんなにこだわる必要はなかったんですけど、多重スクロールでしたね。スーパーファミコンかスーパーグラフィックスだったら楽勝なんでしょけどね。ゲーム内容にはあまり関係ないし、こだわる必要はないんですけど、プログラマーが「どうしてもやりたい」と言うことで、ああいう形になりました。スクロールで納期が遅れたんですけどね、しっかり。最初は12月22日って言ってたのに、3ヵ月、遅れちゃいました。お前はクビだみたいなノリになっちゃったんですけど。でも、3ヵ月遅れたことに対して、文句のハガキが来ると思ったんですけど、「ちょっと受験だったから、遅れてラッキー！」ってハガキが多かったので、ホッとしたと言うか、心の支えになりました。ハガキを返送してくれた皆さま、ありがとうございました。(笑)

いんです。読み込みますから。だけど、掛け合っちゃうんです。その辺がナレーションに関して、苦労話ってわけじゃないですが、畑違いってとこですね。

ナレーションと言えば、「なぜアドルはしゃべらないのか」って、I・IIのときから、よく言われるんですけど、やはり余計な固定観念がきちゃってことと、やってるあなたがアドルだろ、出た文字を自分で読んでくれてってことで、あえて外してるんですよ。また、ファンはうるさいですからね、イメージについて。これが、デジタルコミックみたいに物語を読むって雰囲気を出したいなら、しゃべらせませんけどね。コブラⅡの山田康雄さんのように。でも、YsⅢは、自分でプレイするアクションRPGなので、あえて省きました。賛否両論ですけど。

—— IIIでは、ゲーム中、顔を表示しないでですけど
 梶野 イベント毎に一枚絵を入れるとですね、某社
 のようになってっちゃうんですよ。アニメーションで売
 りたかったわけじゃないですから。自分が動かして
 るキャラが、勝手に動きますよね。あそこでヘンに
 アップになって、アニメーションすると、「某ブラン
 ドみたい」って言われそうなんで、あえて止めまし
 た。時間がなかったわけじゃないんですよ。本当は、
 もっともっと、ポーズをつけたかったんですよ。残
 念ながら、できなかったですけど。

I・IIでは出たしゃべる人の顔が、IIIでは出ない
 ってことですけど、実際に「何て出ないんだ」って
 ハガキが多かったです。最初に入れるって話だった
 んですよ、実は。で、言い訳をしますが、IIIは横ス
 クロールなんで、会話シーンも横を広く使ってるん
 です。だから、顔を出すと隠れちゃうんです、必ず
 誰かが。だからってウインドで出したら、カッコ悪
 いですよ、さすがに。ですから、入れたかったん
 だけど、仕方なかったと。顔を出すと、ゲームキャ
 ラは鼻だけ出てるとか、そんな感じになっちゃうん
 ですよ、しょうがなく省きました。

そうそう、エンディングの武器屋のオヤジのセリ



↑確かにこの状態で、I・IIのような顔のアップを出して
 も、あまりカッコよくないし、でもしゃべるキャラは、しっか
 り演技をするし、かえって入り込みやすいかもしれない

ブ、2パターンあったんですよ。「こんなに朝早くどう
 したんだ。まるで街を出るみたいじゃないか」って
 セリフなんですけど、本当に知らないで言ってるパ
 ターンと、実は知っていて寂しげにしゃべるパ
 ターンと。字だけなんで、ファルコムさんも、どっちか
 分からないって。どっちだって話になって、やはり
 泣かせるオヤジの方がいいだろうと。これ、ナレー
 ション録りのとき、声優さん。みんなで頭かかえち
 やいましたね。

"TO BE CONTINUE"の謎



↑BGMはもちろんCDリニア。パソコン版のFM音源も、当時は
 感動したけど、やはりエンジン版にはかなわない。米光亮さん
 の音楽は、実に場面を盛り上げてくれる

—— 音楽に関しては、何か？

梶野 音楽は米光亮さんにやっていただきました。
 オープニングは絵と音がピッタリあってるんですが、
 そこらへんの調整を、米光さんに失礼なほど、何回
 もやっていただきました。「ここのフレーズ、2秒延
 ばして下さい」とか、そういう世界に入りました。
 米光さんもネームバリューがある人だから、あまり

こっちから言うのも失礼なんですけど、思いきりや
 らせてもらいました。BGMだったら、ループすれ
 ばいいから楽なんですけど。

—— エンディングの"TO BE CONTINUE"です
 が…。

梶野 ハガキでもよく来るんですけど…、はつきり
 言って…、今は言えませんが…、ヒントだけ言
 いますと…、えー、計画がないのに書くわけでしょ、
 それだけです。実は言いたくてウズウズしてるん
 ですけどね。

でも、Ys IVとは限りませんよ。Ys 0とか。そ
 のとき、アドルは6歳であった…とかね。(笑)あ、
 これは冗談ですよ。0なんて、あるわけじゃない
 ですか。(笑)

—— それはそうと、梶野さん、バグボーイクラブ
 の常連だったんですって？

梶野 ええ。ぼくがナスビ仮面です。(笑)あの頃は
 燃えてました。今でもHIPPONは、創刊号から、全
 部ありますよ。(笑)

—— ご愛読も含め、今日は、ありがとうございます。



冒険の章

イースの冒険は長い。途中で行き詰まる者もいるだろう。そんな時、この冒険の章を開いてほしい。きっと冒険に役立つ知識があるはずだ。ただしこれだけは覚えておいてほしい。冒険を成就するのは、君なのだ。

あ

I

ストーリー

アドル・クリスティン。エレシア大陸の西端、エウロベ地方北東に位置する名も知らぬ山村に生まれた。16歳で旅立ち、63歳で没するまで、エウロベを中心に海外諸地域を歩き回った冒険家である。彼は冒険の記録を冒険日誌に、克明に記録した。その日誌は百余冊に及ぶと言う。

これから語られる物語は、冒険日誌の第一冊目、アドルの初めての冒険“失われし古代王国”である。

大海原を進む帆船。甲板に赤毛の少年が立っている。気持ちのいい潮風が、少年の髪をなぶる。初めての旅である。少年の胸には、あらゆるものがつまっていた。夢、希望、不安…

やがて水平線のかなたから、陸影が見えてきた。砦の街として有名なミネアである。見知らぬ土地に

しるす第一歩を思い、アドルの胸は高鳴った。冒険が始まるのだ。鏡のような海面を、帆船はすべるように進んでいく。そして、帆船は港についた。

下船したアドルに、女性が声をかけてきた。神秘的な雰囲気を持つ美しい女性だ。占い師サラ、それが彼女の名だった。

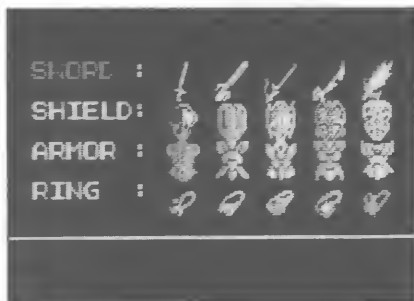
ミネアの街のサラの店て話を聞き、イースに興味を持ったアドルは、サラの頼みを聞くことにした。

巨大な木や、湖が点在する草原。バグユ・デバットと呼ばれる謎の穴。その縁に建つ神殿。地下3層に及ぶ廃坑。25階建てのゲームの塔。エステリアは、謎と魅力に満ちた国だ。

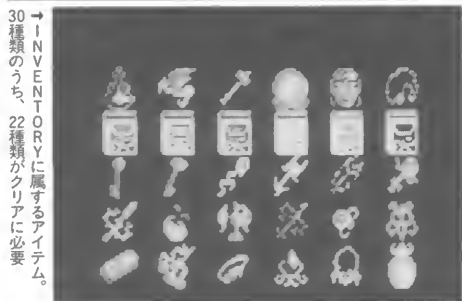
このエステリアを舞臺に、イースの本を求めるアドルの冒険が、今、始まる。



アイテム大全



←EQUIPMENTで見るアイテム。武器・防具の類と、指輪だ。



→INVENTORYに属するアイテム。30種類のうち、22種類がクリアに必要。

イースにおけるアイテムは、EQUIPMENT (用具類。ここでは武器・防具類) 系と、INVENTORY (品目一覧。その他のアイテム) 系の2系統がある。もちろん、インベントリーの中にも、クリアや、戦闘補助、回復など、数系統がある。












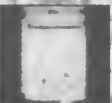









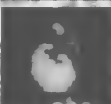



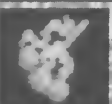




アイテムは、店で買うか、宝箱から入手するのが主であるが、これには例外もあるので、情報はしっかりチェックすること。

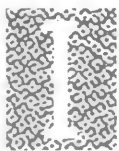
さて、イースIにはアイテムが50種類、登場する。武器・防具類が SWORD、ARMOR、SHIELD、RING が各5種類で全20種。その他のアイテムが30種類だ。このうちクリアアイテムは22種類だ。残りは“あれば便利”なアイテムが4種、売れば金になるアイテムが4種類ある。

インベントリー画面に、すべてのアイテムを並べることも、実にマニア心をくすぐってくれる。金は戦闘で稼げるのだから、金にしかならないアイテムを手放さずにおいてこそ、真のイース・ファンダと言えるのではないだろうか。

アイテムの理解が、イースの世界を堪能することにつながっていく

TALWARL 市販品の中では、+16と最強だが、価格の方も5000Gと高価。	SILVER SWORD ゲームのポイントでもある剣。+32と強力だが、売ってはいない。	SHORT SWORD 小型の剣。価格は500Gと手ごろだが、攻撃力も+4とそれなり。	LONG SWORD 大型の剣。2000Gとジョートソードの4倍だが、攻撃力は+8。
MIDDLE SHIELD 中型の盾。防御力は2倍の+4だが、価格は約3倍の2000G。	LARGE SHIELD 大型の盾。防御力+6。価格6000G、市販品では最強の盾である。	FLAME SWORD +50の最強の剣だが、最強の敵には通用しない。もちろん非売品。	SMALL SHIELD 小型の盾。700Gと、かなり高価だが、防御力は+2しかない。
CHAIN MAIL 鉄鎖を編み上げて作った鎧。軽いか防御力は+2。価格400G。	PLATE MAIL 全身を鉄板で覆う鎧だが、防御力+4しかない。価格は2000G。	SILVER SHIELD 剣と同様、ゲームのポイント。防御力は+16。店では売り切れ。	BATTLE SHIELD 防御力+24の最高の盾。非売品。やはり、最強の敵には。
REFLEX 防御力+8。軽くて強い理想的な鎧。それだけに5000Gと高価。	SILVER ARMOR 防御力は+16。非売品。銀製品は、どれも超重要アイテムだ。		

BATTLE ARMOR  防御力+24 を誇る最強の 鎧。当然、最 強の敵には 非売品。	POWER RING  これを装備 すると、モン スターに与え るダメージが 2倍になる。	RING MAIL  これを装備 すると、モン スターから受 けるダメージ が半減する。	TIMER RING  これを装備 すると、モン スターへの動 速度が半減す る。
HEAL RING  これを装備 して動かしな いうと、ど んな場所でも HPが回復する。	EVIL RING  悪に属さな い者が装備す ると、一瞬に して命を落す まで。	ヒールホーション  1000G。HP がフル回復 1回分しか持 てない。宝箱 からも入手可 能。	WING  2000G。ダ ームの塔以外 の、どんな場 所からでも街 に飛れる。
ハンマー  非売品。日 曜大工をする わけではない あるモノを壊 すのに使用。	MIRROR  1000G。使 用するとモン スターの動き を止められる 回数無制限あり。	マスク オブ アイズ  これを装備 すると、見え ないものが見 えるが、敵が 見えなくなる。	ブルーネックレス  結界を通過 するために必 要なアイテム。 装備し忘れに 注意。
ハダルの章  第1のイ ースの本。神殿 で入手する。 イースの素来 について。	トバの章  サラカ持つ 第2の本。三 人の女神と、 6人の神童に ついて。	グビーの章  第3の書 虎成て入手。 イースを襲っ た炎とクレ リアについて。	メサの章  第4の本。 ダームの塔に ある、イース からの脱出に ついて。
ジエンマの章  第5の本。 ダームの塔で 入手。ブルー アミュレット について。	ファクトの章  最後の本。 ダームの塔で 入手。イース の本と、指導 者について。	宝箱の鍵  鍵のかが った宝箱を開 ける。神殿で、 まず探さなけ ればならない。	半屋の鍵  神殿地下の 階にある牢屋 を開けるのに 必要な鍵。半 屋の奥には、
神殿の鍵  神殿奥に入 るための鍵。 ジェバニクリ スタルを示せ ば貰える。	象牙の鍵  神殿内の特 定の扉（はっ さり置えば、 扉奥を開 けるための鍵。	大理石の鍵  象牙の鍵同 様。扉奥に入 るための鍵。 2個揃えなけ ればならない。	ゲームの鍵  廃坑第3層 で入手。廃坑 のボスを持つ 大広間に入る ための鍵だ。
クリスタル  剣士の装備 を整えサラに 会うと貰える。 ジェバニ話す ために必要。	ロダの種  自らの木の 種。なぜ廃 坑にある。食 べると、植物 と会話できる。	偶 像  ダームの塔 でセキから預 かる。某所に 隠れるラーバ に届けると。	ロッド  ダームの塔 内で、鏡を使 ったワープを するために必 要なアイテム。
メガネ  このメガネ をかけると、 誰にでもイ ースの本を読 むことができる。	ブルーアミュレット  最後の敵、 タルク・ファ クトが持つ大 広間に入るた めに必要。	銀のハーモニカ  詩人レアが なくしたハー モニカ。届け てあげれば、 トバの章が。	銀の鈴  セビック村 から消えた村 の象徴。村長 に届けると、 指輪が貰える。
サファイアの指輪  ヒムで1000 Gで売られて いる。真似し ない。盗難に持 っていくと。	ルビー  神殿で入手 した。わあり だが、ヒムで 売ると、使 い道はない。	ネックレス  ルビー同様、 神殿で入手で き。ルビー同 様、売ると、 使い道がない。	金の台座  平原の湖 がある。売る しかない。イ ム中、最も高 く売れる。



ミネアの街



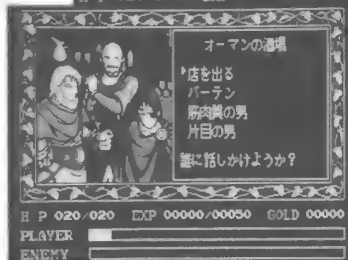
冒険の始まりは、とうとつに訪れる

港でサラに迎えられミネアの街にやってきたアドル。まずは、「占いの店」へサラを訪ねるのがスジだろう。サラの言葉通りに行動していれば間違いはない。

ミネアの街には、「オーマンの酒場」「クラークの病院」「取引所ピム」「武器の店ロゼッティ」「防具の店ディオス」がある。まず、ロゼッティ、ディオスで装備を整えなければサラの話が聞けない。最初の手持ち1000Gを使い、ピムでサファイヤの指輪を買う。オーマンの酒場の片目の男に渡せば1500Gになる。これで、あと100Gで最低の装備が揃う。ちょっとしたことだが、これで序盤がかなりラクになる。

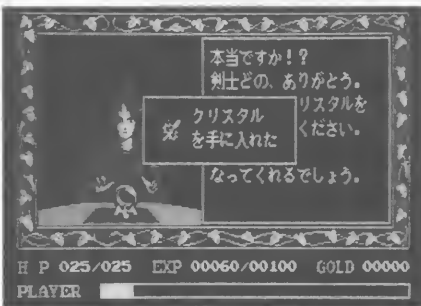
街の人々の情報は、もちろん重要だ。めいっばい動き回っているのでチェックが大変かもしれないが、全員に話を聞いた方がいい。特に街の北東にいる詩人のレアは超重要人物なので、必ず話すこと！

→まず、取り引き所ピムへ行き、全財産をはたいて「サファイヤの指輪」を購入する

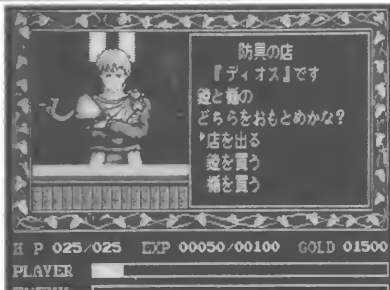


←しかるのち、オーマンの酒場に行き、片目の男に話しかければ……。うーん、それにしてもピムって男は……

→アドルを「アリスの本」探索の冒険に引っぱり出した張本人。占いのサラ



→最初は一番安いものを揃えるのも、ままならない。うまいゴールド稼ぎの手は……





草原

冒険者が出会う、最初のライバルたち



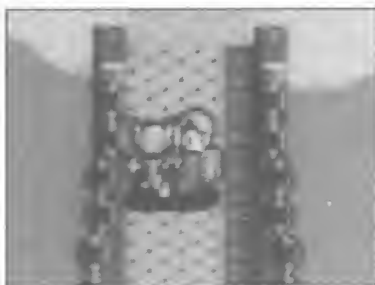
ミニアの街を出ると、一面の草原が広がっている。しばらくは、ここで経験を積むのが賢い冒険者だろう。

と同時に、最低の装備では、先に進むには心もとない。装備を買い換えるためにも、最初はミニアの街の前で、カーロイドを相手に戦うのだ。オークロットは強いくせに、得られるゴールドは、カーロイド以下（カーロイド10、オークロット6）なのであるから。

大なる戦法、半キャラずらし

イースにおける戦闘は、モンスターとぶつかることで行なう。この時、パソコン版から受け継がれている偉大な戦法が存在する。それが、半キャラずらしだ。正面から敵とぶつかると、こちらがダメージを受けるが、半キャラずらしを使えば、ノーダメージで倒すこともできる。もちろん、背後や横からの攻撃も反撃を受けないですむ。

真正面からぶつかるな!! これが、イースの戦い方の基本なのである。



←パソコン版からの伝統の戦闘法、半キャラずらし。こちらはダメージを受けずにすむ、ありがたい戦法だ。これをマスターしないことには話にならない。

湖の底に輝くアイテムを見た!

ある程度パワーアップをしたら、橋を渡ろう。道なりに進めば、ゼピック村につける（パソコン版では、ゼピック村を見つけるのに、えらく苦労させられたが…）。

この時、もし余裕があるなら（あるいは、どうしてもゴールドを稼ぎたいなら）、南に下って湖まで足を延ばそう。湖の北岸（写真参照）に立つと、「金の台座」を見つけれられる。これをミニアの街の取り引き所ピムに持って行けば、2000Gで買い取ってくれるのだ。2000Gあれば、ロングソード、プレイトメイル、ミドルシールドのどれか1点を購入できる。これらを、早い時期に購入すれば、序盤戦がかなりラクになる。なるべくなら、取りに行きたい。



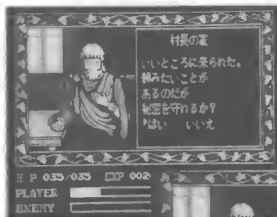
ゼピック村



「義を見てせざるは勇なきなり」

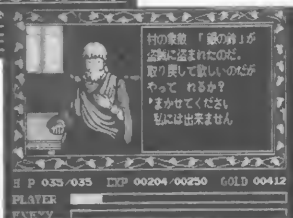
さて、ゼピック村についたら、村長の家に顔をしてみてください。なにやら困っている様子。話を聞くと、村の象徴である「銀の鈴」が、盗賊に盗まれてしまったと言う。銀の鈴を取り返してくれと言う村長の頼みを、引き受けるかどうかは冒険者の自由。引き受けなくてもゲームクリアは可能だが、ここは気持ちよく引き受けてあげよう。銀の鈴を取り返してくれば、「パワーリング」が貰えるのだから。

また、村長は盗賊に盗まれたと言っているが、なぜか神殿内の宝箱で発見できる。ミネアの街で、銀の盾、銀の鎧を集めていた「黒マントの男」と、何か関わりがあるのだろうか？



←ミネアの街で会った娘さんの言葉通り、ゼピック村々長に会いに行くと、いきなり歓迎されてしまった。ここは、もちろん「はい」だ

→冒険者たるもの、依頼されたクエストは受けるものである。見返りうんぬんではなく、冒険者とは、そう言うものなのである

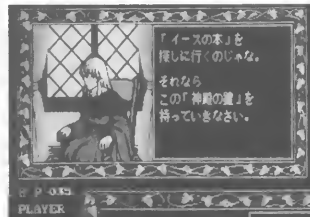


「亀の甲より年の劫」

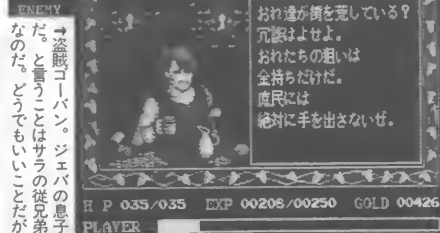
ジェバは、アドルを、この冒険に引き込んだミネアの街の占い師サラのおぼであり、冒険を進める上で、とても重要な人物である。何度も何度も訪ねることになるだろう。何しろ「イースの本」を読めるのは、このジェバだけなのだ。

サラから「クリスタル」を受け取ってれば、ジェバは「神殿の鍵」を渡してくれる。この神殿の鍵がないと、神殿の奥には進むことができない。必ず、受け取るように。

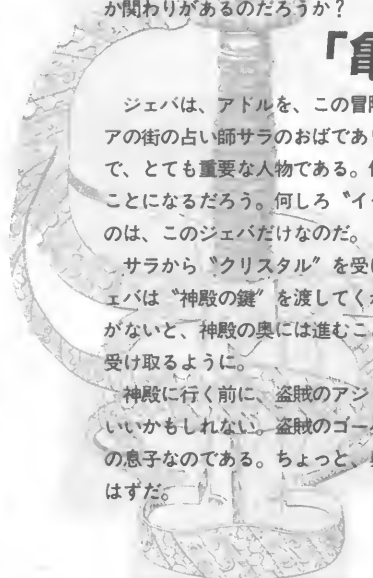
神殿に行く前に、盗賊のアントに行ってみるのもいいかもしれない。盗賊のゴバンは、実はジェバの息子なのである。ちょっと、興味深い話が聞けるはずだ。



←いろいろとお世話になることも多いジェバ。サラのおぼである。こまめに顔を出し、いろいろと話をした方がいっしょだろう

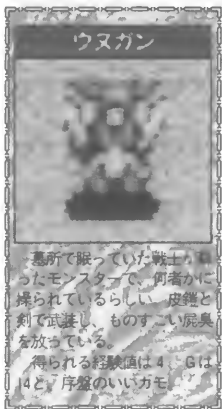


→盗賊ゴバン。ジェバの息子だ。と言うことはサラの従兄弟なのだが、どうでもいいことだが



山道

大いに敵を倒し、大いに稼げ



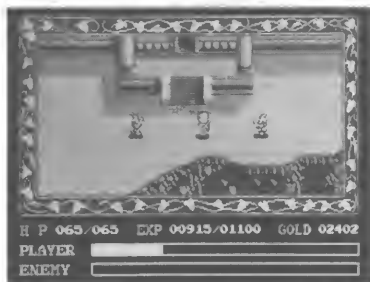
ゼビック村から、神殿、盗賊のアジトへ向かうとき、ここを登って行かなければならない。山道と言うだけに道幅も狭く、思い通りに動き回ること…、つまり、モンスターを避けて進むことは不可能に近い。どうしてもモンスターを蹴散らしてつき進むと言う感じになる。

さて、そのモンスターだが、ここにはウヌガン、1種類しか登場しない。ここに来る頃には、アドルも、それなりにレベルアップしているだろうし、それほど強敵ではなくなっているはずだ。逆に、ここで、経験値やGを稼ぐ方法もおすすりできる。

→幅の狭い山道では、思うようにウヌガンを避けることもできない



神殿前こそ、稼ぎ場所なのである



←神殿前の広場は、経験値とゴールドを稼ぐにはもってこいの場所だ。近くにHPを回復できる場所もあるし

ウヌガン相手の経験値&ゴールド稼ぎだが、それに一番適しているのが、神殿前の広場なのである。

適当なスペースがあり、複数のウヌガンが徘徊し、ちょっと動けば休める場所もある。神殿に入る前に、ここでレベルアップをはかるのが、賢い冒険の方法だろう。また、ゴールドも、比較的ラクに貯るので、ここで稼いで、ミネアの街へ買物に行くのもいいかもしれない。神殿に入る前に、ヒールポジションとWINGは入手しておきたいところだ。

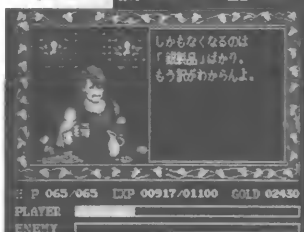
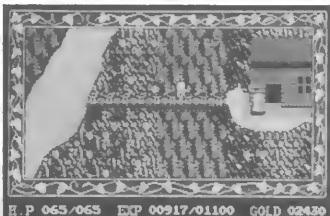
カギを握る男、盗賊ゴーバン

山道を神殿前から右の方へ登って行くと、家が見えてくる。ここが、ミネアの街やゼビック村でさんざん悪いウワサを聞かされた盗賊のアジトである。その首領が、ジェバの息子、ゴーバンだ。

しかし、話をすれば、彼がウワサほど悪いヤツではないと分かるはず。いや、「悪いヤツ」どころか、アドルにとっては、力強い味方になってくれる。冒険中、何度となく話をしに来ることになるだろう。

ミネアの街、ゼビック村から、次々に銀製品が盗まれているわけだが、ここ盗賊のアジトでも、銀製品が盗まれていると言う。これは、ラストへ向けての重大な伏線だ。ウワサの「黒いマントの男」と、何か関係があるのだろうか？

→神殿から、北東の山道を登ったところにある盗賊のアジト。表にはいる盗賊（老人）に見えるが、これは、ドギのことを心配している



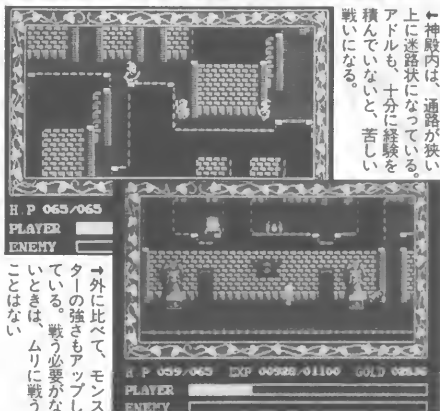
←盗賊の首領ゴーバンも、アドルに、いろいろと情報を教えてくれる。だが、それ以上に重要なのは、彼は…



神殿

手強きもの、汝の名は怪物なり

					
牛の頭骨に人間の腕骨が合体した、とんでもないモンスター。片手に大剣を持っている。得られる経験値は4、Gは50。	昆虫のモンスターなのであるが、なぜか四本足で、節足類のクモに似ている。得られる経験値は4、Gは60。	この世の全てを燃やそうとしている死霊。体から発する青白い炎は、水では消えない。得られる経験値は5、Gは70。	闇の時代に生きていた巨人族の首。恐らく魔法によって蘇らされたのだろう。得られる経験値は5、Gは100。	ライオンに似た猛獣だが、二足歩行ができる。本来なら南方にしか棲息しないのだが、得られる経験値は6、Gは120。	彼についての伝承は、皆無に等しい。ウツサでは、闇の王に仕えていると言われている。得られる経験値は6、Gは140。



↑神殿内は、通路が狭い上に迷路状になっている。アドルも、十分に経験を積んでいないと、苦しいことになる。

↑外に比べて、モンスターの強さもアップしている。戦う必要がないときは、ムリに戦うことはない。

神殿内部は完全に迷路になっている。通路の幅も狭いところが多く（中には1キャラ分の幅しかなく、例の半キャラずらしができない場所も、あちこちにある）、山道同様、モンスターを避けて進むことが難しいのだ。十分にレベルアップし、装備を整えなければ、彼らと互角に戦うのは難しいだろう。

最初のフロアに出現するモンスターは、ボスのジェノクレスだけだ。神殿に入る前に、ウヌガン相手にレベルアップに励もうと言うのは、このためでもあるのだ。

神殿内のモンスターは、のきなみゴールド持ちだ。廃坑に入る前に十分に稼ぎ、装備を最高級品にしておくことを、おすすめする。

黄金の女神像は、触れる者を導く

神殿に入ると、6体の女神像があるだけで、扉らしきものは無い。アドルがサラから“クリスタル”を受け取ってれば、女神像の1体が黄金に輝いて見える。実は、この黄金の女神像こそ、次なる世界への扉なのである。クリスタルを持たずに神殿に来ても、6体の青い女神像が並んでいるだけだ。

黄金の女神像に正面からぶつかれば、別の場所にある黄金の女神像にワープできる。この像を使ったワープはイースIIにいたるまで、あちらこちらに登場する。つまってしまったら、像をチェックするのも、一つの手だろう。

神殿の最奥では、像のつながりも、かなり複雑になってくるが、落ち着いてマップをチェックすれば、迷うことはないだろう。



↑「クリスタル」を持って、神殿に来て、もういらない、青い女神像が静かに並んでいるだけだ。

↑クリスタルがあれば、1体の女神が黄金色になって、モノクロじゃ分かりにくいね

炎の魔術師ジェノクレス

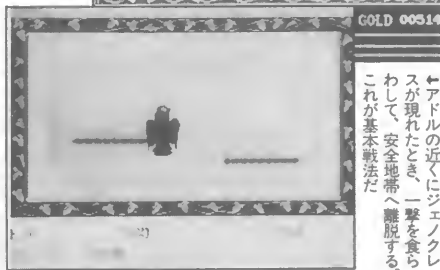
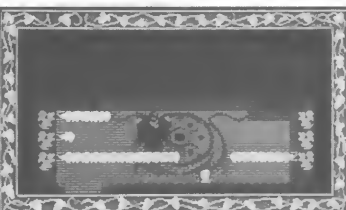
ジェバから受け取った「神殿の鍵」で開く扉の奥の大広間。そこでアドルを待ち受けているのが、第1のボス、ジェノクレスだ。彼は、自ら攻撃をすることをせず、部屋中をテレポートで移動しまくる。あわてて彼を追いかけはいけない。左右の壁から炎の洗礼を受けることになる。

攻略法は、部屋の一番手前か奥で待機。ジェノクレスが近くに出現したら、一撃を浴びせ、元の場所へ。もう一撃などと、へんな色気を出すと、炎の餌食になる。基本のヒット&アウェイに徹するべし。ちよつとなればノーダメージで倒せるようになる。

ちなみに、ジェノクレスの本名は、フェニス・トバと言うらしい。トバと言えば…。ダルク・ファクトに洗脳でもされてしまったのだろうか？

得られる経験値は150。ボスはGは持っていない。

→ジェノクレス自身は、攻撃をしてこないが、左右の場所にある膨像が、ファイヤーブレスをしかけてくる



←アドルの近くにジェノクレスが現れたとき、一撃を食らわして、安全地帯へ難逃する。これが基本戦法だ

地下牢につながれた麗しの少女フィーナ

地下2階に降りたアドルは、フロアの右の方に2つの牢を発見した。もちろん、こうゆう気になる場所は、重大なポイントになることが多い。が、今はまだ鍵がない。ここは後ろ髪を引かれつつ、先へ進むことにしよう。神殿内のどこかにはあるはずだから。

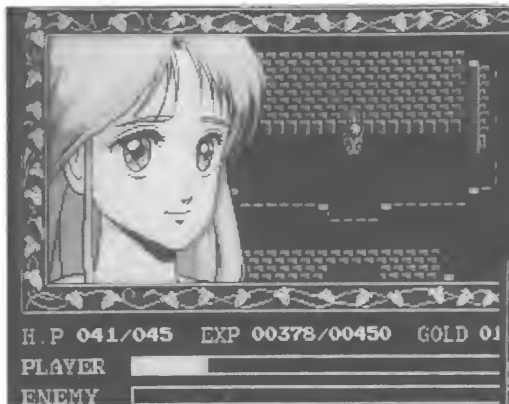
はっきり書いてしまえば、「牢屋の鍵」は地下3階でルーターが守っている。さて、鍵を手に入れたら、右の牢に入ってみよう。

そこに一人の少女が捕らわれている。彼女がリリアと並ぶ、シリーズ2大ヒロインの1人、フィーナ

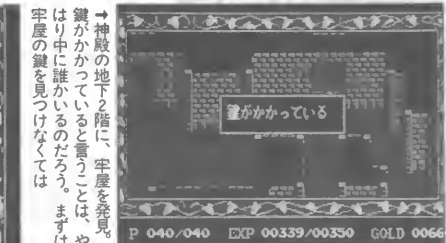
だ。ヒロインと呼ばれるだけに、彼女には大きな大きな秘密があり、アドルの最大の味方の一人なのだが、それは最後の最後のお楽しみ。

今は、素敵な笑顔と、お礼の言葉で満足しておこう。また、フィーナは、鍵のかかった宝箱を開けられる「宝箱の鍵」を渡してくれる。これで、今まで気になって仕方がなかった宝箱の中身が確かめられる。さあ、宝箱を開けに戻ろう。

ちなみに、左の牢はワナであり、中にはルーターが待ちかまえているだけ。無理に開ける必要はない。



↑地下牢に閉じ込められていたのは、美しい少女フィーナだった。なぜ、こんな所と言う疑問もあるが、とりあえず、助けられてよかった、よかった



→神殿の地下2階に、牢屋を発見。鍵がかかっていると書くことは、やはり中に誰がいるのさだろう。まずは、牢屋の鍵を見つけてなくては

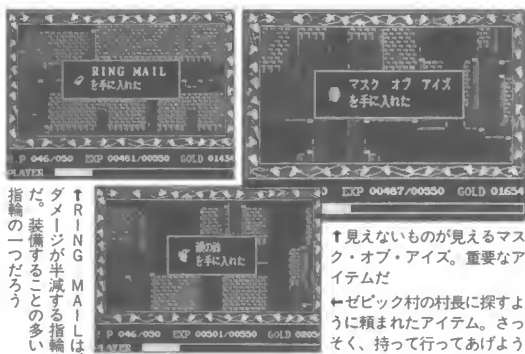


←フィーナから「宝箱の鍵」を受け取った。これで、今まで開けられなかった宝箱の中身を手でみる。さっそく、あちこちを回ってみよう

宝箱は、アドルの冒険を助けてくれる

神殿内には、鍵のかかった宝箱が4つある。この中には、冒険を成就するために欠かせないアイテムもあるので、必ず全部開けるように。

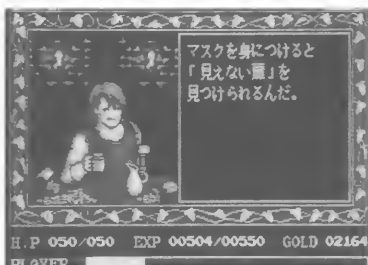
一番大事なのは見えない扉が見える「マスク・オブ・アイズ」。ダメージを半減できる「RING MAIL」も重宝するし、ゼビック村の村長が探していた「銀の鈴」も宝箱から見つかる。もう一つの鍵のかかった宝箱の中身は「ネックレス」。ピムへ持って行けば、500Gになる。



↑RING MAILはダメージを半減する指輪の一つだ。装備することの多いアイテムだ。

↑見えないものが見えるマスク・オブ・アイズ。重要なアイテムだ
←ゼビック村の村長に探すように頼まれたアイテム。さっそく、持って行ってあげよう

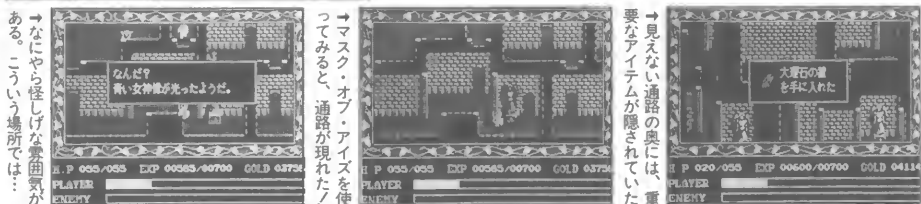
見えない扉に、マスク・オブ・アイズ



←ゴーパーンのおかげでマスク・オブ・アイズの使い道が分かった。なかなか頼りになるおっさんだ

神殿最下層、地下4階は一筋縄ではいかない。マスク・オブ・アイズを使わなければ見えない扉が存在するからだ。マスクを入手してからゴーパーンに言えば、説明してくれるのだが、それを聞いていないと、ここで途方にくれることになる。

この扉の先では重要アイテム3点が、アドルを待っている。対ボス戦を控えて「SILVER SHIELD」が入手できるのは、特にありがたい。



→なにやら怪しげな雰囲気がある。こういう場所では……

→なにやら怪しげな雰囲気がある。こういう場所では……

→マスク・オブ・アイズを使ってみると、通路が現れた

→見えない通路の奥には、重要なアイテムが隠されていた

意表をつく弱点！ ニグティルガー

アドルが部屋内にある宝箱を開けようとする、いきなり壁のレリーフが実体化する。それが神殿のボス、ムカデのような、ニグティルガーだ。「長虫」タイプは、おおむね頭が弱点だ。このニグティルガーも、ご他聞にもれ……ている。注意して欲しいのだが、弱点は頭ではなく、胴体部分なのだ。

それにさえ気づけば、ニグティルガーは恐い敵ではない。神殿の最奥部まで来れたアドルなら、ほんの数分でカタがつく相手だろう。ニグティルガーを倒せば、宝箱が開けられるようになり、そこにはイースの本ハダルの章が入っている。経験値は250。



→実はニグティルガーの弱点は、胴体の方にあるのだ。くれぐれも間違えないように戦って

→見えない通路の奥には、重要なアイテムが隠されていた

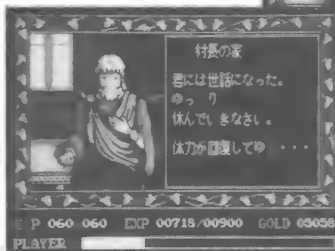
←長虫タイプのニグティルガー。こう言うモンスターは、頭部が弱点と決まっている……はずなのだが、このニグティルガーは例外なのである

ゼピック村&ミネアの街

銀の鈴はリングに、村長宅は宿屋に

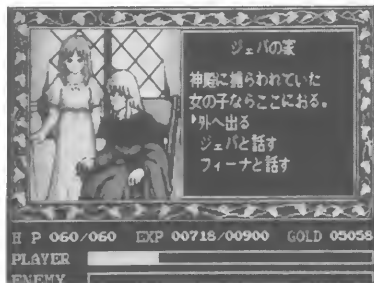
神殿内で入手した、ゼピック村の象徴「銀の鈴」は、さっそく村長さんに返してあげよう。神殿のボス、ニグティルガーと戦う前に、返しに来るのもいいだろう。何しろ、村長は、銀の鈴を取り返した礼だと言って、家宝の「POWER RING」をアドルにプレゼントしてくれるのだ。このリング、装備すると攻撃力が2倍、つまり、敵に与えるダメージを2倍してくれる。ダメージを半減してくれるRING MAILとどちらを使うか、迷うところだ。

また、これ以後、村長宅を訪れると、ゆっくり休んでいきなさいと言われ、HPがフル回復する。ありがたいは薄い、時間節約にはなる。



↑村長は「銀の鈴」を取り返した礼にと「POWER RING」をくれた。装備すると、敵に与えるダメージが倍になるアイテムだ
←以後、村長宅におじゃますると、HPがフル回復するようになるのだが、イースでは、残念ながらもありがたいは薄い

殺風景だったジェバの家に、一輪の花が



←神殿を出てジェバ宅へ行くと、地下牢で助けたフィーナがいた。しばらくここでやっかいになるそう

神殿で助けたフィーナは、ジェバの家にやっかいになることになった。残念ながらも記憶を失っているの、なぜあんな場所にいたのか、フィーナは何者なのか、等の謎は未解決のまま残されているが、とりあえず、めでたしめでたしだ。

また、ジェバは、唯一、イースの本を読むことができる人間であり、今後も、お世話になることが多い。もちろん、それだけではなく、重要なヒントをくれることもある。時々、顔を出すように。

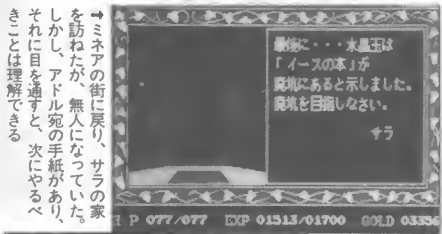
姿を消した占い師...

ミネアの街に戻り、サラの店へも顔を出してみよう。何しろ、この冒険の直接の依頼者はサラだ。途中経過の報告も必要だろう。

ところが、店の中にサラの姿はなく、アドルに宛てた一通の手紙が…。手紙には「あるものをレアに預けた」「イースの本は廃坑に」と書かれている。さっそくレアに会いに行こう。

レアはあるものは、なしくた銀のハーモニカと交換だと言う。ハーモニカは廃坑にある。次なるイースの本も廃坑。ならば、何も迷うことはない。廃坑を目指すことにしよう。

そして、アドルの最初の冒険は、いよいよ中盤へ突入するのである。



←ミネアの街に戻り、サラの店を訪ねたが、無人になっていた。しかし、アドル宛の手紙があり、それに目を通すと、次にやるべきことは理解できる

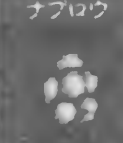
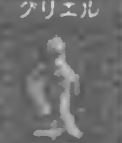
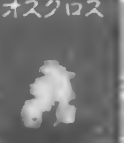
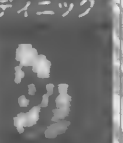
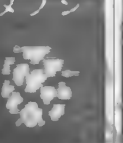
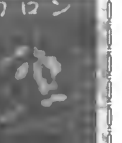


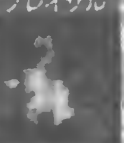


←ミネアの街の北東の隅にいるレアのところに、荷物の受け取りに行っていた交換条件を



廃坑

暗闇に潜み、アドルを狙う悪魔たち

					
<p>高圧電流を帯びた触手で相手を痺れさせ、その脳髓を喰らう。元々はコケの一種だったらしい。経験値は7、Gは140。</p>	<p>ゼリー状の体に二つ目を持つ。再生能力が強く、腕や体を切ってもすぐ直ってしまう。弱点は目。経験値は7、Gは140。</p>	<p>巨大なミミス。体長は4mを超える。本来は雑食なのだが、最近、肉食に傾きつつあるようだ。経験値は7、Gは40。</p>	<p>長い地下生活に、視覚、聴覚のみならず、体まで退化し、口唇部だけが発達したモンスター。経験値は7、Gは140。</p>	<p>岩石状の体に、目だけが付きしている。竜の目に岩石が張り付いたとも言われているが、定かではない。経験値7、140G。</p>	<p>死して宙をさまよって魂を喰らう悪魔。積極的に“さまよって魂”を作ろうとする事も多い。経験値は7、Gは140。</p>
			<p>廃坑内は極端に視界が狭くなる。それだけに、不用意にモンスターに接触してしまう事故も、よく起こる。ここまで来ると、モンスターもかなり強力なので、不用意な出会い頭の一発は、避けるようにしたいものだ。そのためには、けっきょく慎重に移動するしかないわけだが。</p> <p>特に、初めて廃坑に入ったときには注意が必要だろう。一步一步、確実に、慎重に探索を進めて行こう。ヤツらは、いつまでも待っていてくれる。</p>		
<p>まるで不死鳥だが、体を包む炎はリンが燃えているものである。上空からの電撃、下攻撃が得意。経験値は8、Gは150。</p>	<p>人間と昆虫が合体したような怪物。発毛原因は不明だが、上半身に、それぞれ心臓を持っている。経験値8、50G。</p>	<p>廃坑の奥に祭られたイースの二柱の女神を語る剣闘士だったが、魂を悪魔に売って渡してしまった。経験値8、150G。</p>			

第1層 SILVER ARMOR 発見!

とにかく注意して歩き回ることが必要。かなり注意しないと気がつかない場所に、抜け道があったりするのだ。壁にピッタリくっついて歩けば、向こう側が見えるから気がつきやすいのだが…。

第1層で入手できるアイテムは、“SILVER ARMOR” “TIMER RING” “ヒールポーション” の3種類。タイマーリングを装備すると、敵の動きが遅くなる。視界が狭い廃坑内では、実に役立つアイテムだ。敵が強力な廃坑で、防御力が高い鎧が入手できるのもありがたい。



↑敵の動く速度が半分になるTIMER RING が手に入った。廃坑では、事故防止に役立つ

←銀製品は高品質だが、それだけではない。実は冒険のポイントを握っているのである

→何を隠そう、廃坑1層の東南部付近には…



→通路があったのだ。壁にくっつく、出口が見える



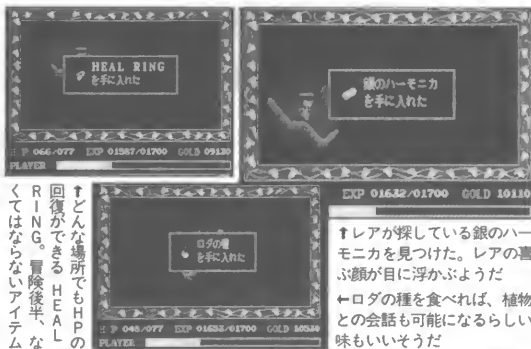
→これで、第2層に降りることも可能になった



第2層 重要アイテムの宝庫

この層で入手できる3つのアイテムは、どれも重要。“HEAL RING”を装備すれば、どんな場所でもHPが回復できるし、詩人レアが探している“銀のハーモニカ”もここにある。また、植物と話ができるようになり、味もいいと言う“ロダの種”も、ここで入手できる。

ロダの種を入手したら、廃坑探索を一時中断し、地上に戻ることをおすすめする。最下層のモンスターは手強い。降りる前に、強力な武器を手に入れてこよう。



↑どんな場所でもHPの回復ができるHEAL RING。冒険後半、なくてはならないアイテム

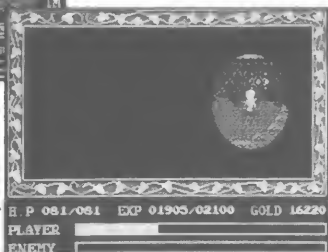
↑レアが探している銀のハーモニカを見つけた。レアの喜ぶ顔が目につかぶようだ
←ロダの種を食べれば、植物との会話も可能になるらしい。味もいいそうだ

第3層 神秘的な地底湖が広がる最下層

最下層にある宝箱の中身は“ヒールポーション”と“ダームの鏡”だ。ヒールポーションを取るかどうかはプレイヤー次第（すでに持っている場合は、HPが瞬時にフル回復する）だが、ダームの鏡はクリアアイテムなので、必ず入手する必要がある。



↑廃坑にあるアイテムは、重要なものが多い。すべての坑道を歩き、すべてのアイテムを見つけ出さなければならない。
→この扉の奥にボスがいる。覚悟して、と言いたいところだが、イースの場合、部屋から逃げ出すこともできるので安心だ

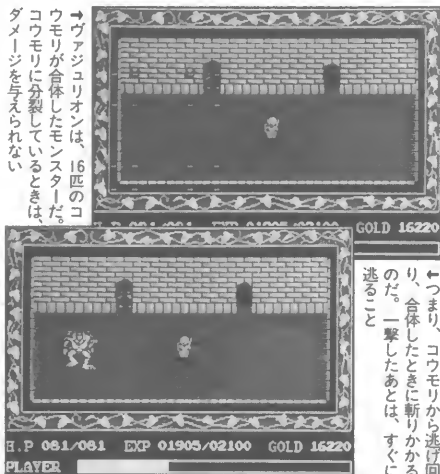


第1層、第2層と、かなり複雑な構造をしていた廃坑だが、ここ第3層では、比較的シンプルな構造になっている。また、HEAL RINGを持っているなら、稼ぐにはもってこいの場所でもある。最奥にいるボス、ヴァジュリオンは、かなりの強敵である。ここで十分にレベルアップをはかっておきたい。

合体時を狙え!! ヴァジュリオン

廃坑のボスは、コウモリ男ヴァジュリオンだ。一見、巨大なモンスターに見えるが、実は16匹のコウモリが作り出す幻影なのだ。合体、分裂を繰り返しアドルに襲いかかる。

対ヴァジュリオン戦で苦しいのは、16匹のコウモリに分裂している状態では、ダメージを与えられないこと（アドルは、しっかりとダメージを受ける）。分裂中は逃げ回り、合体した所を一撃し、再び逃げ回る。イースにおける戦闘は、このヒット&アウェイがすべてと言ってもいい。いくらレベルアップしても、ヒット&アウェイを使いこなせなければ、冒険を成就することは難しいだろう。あの超ありがたアイテムHEAL RINGも、残念ながらボスの部屋では効果がない。危ないと思ったら、部屋から逃げだし、態勢を整えることも必要だろう。



→ヴァジュリオンは、16匹のコウモリが合体したモンスターだ。コウモリに分裂しているときは、ダメージを与えられない

←つまり、コウモリから逃げ回ら、合体したときに斬りかかるとだ。一撃したあとは、すぐに逃げる

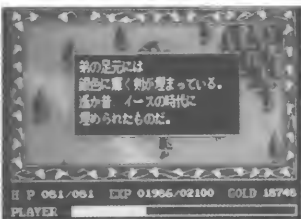
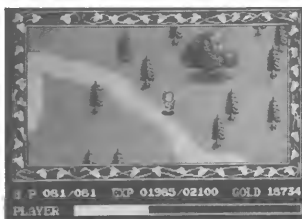


草原&ミアの街、そしてダームの塔

草原の主、ロダの木との会話

廃坑で「ロダの種」を入手したら、草原で一際目立つロダの木に会いに行こう。種を持ってれば、ロダの木と会話ができるのである。

ロダによると、弟の根元に銀色の剣が埋まっていると言う。遙か昔、イースの時代の逸品らしい。さっそく取りに行こう。草原を南に下って行くと、ロダそっくりの大樹がある。その根元を調べると、銀色の光があふれ出し、「SILVER SWORD」が、その神々しい姿を現す。これでアドルの戦闘力も、格段にアップするはずだ。

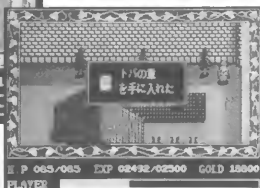


↑草原に、一際立派な大木がある。これがロダの木だ。ロダの種を持ってれば、彼と話をすることができる
→これは重要な情報だ。何か埋まっているかは、だいたい想像がつくと思うが
→かくして、強力な力を秘めた SILVER SWORD を入手した。これで、アドルの装備も、シルバーシリーズで統一でき、気分がいい



詩人レアの感謝の気持ち

詩人レアの捜し物「銀のハーモニカ」は、なぜか廃坑内の宝箱に隠されていた。もちろん、すぐにレアに会いに行こう。レアは、銀のハーモニカを捜し出してくれたお礼と言って、1曲、聞かせてくれる（とうぜんBGMが変わる）。先を急ぎたい気持ちも分かるが、ここはレアの気持ちをたっぷり聞かせてもらおう。冒険者たるもの、いついかなるときでも、余裕を忘れてはいけぬ。そして、レアはサラからの預かり物、イースの本トバの章をアドルに渡してくれる。

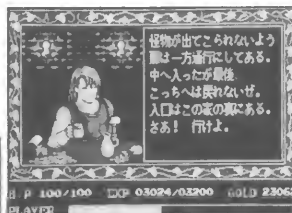


↑やはり、人に感謝されるというのは、気持ちのいいことだ
→蒼々と本を集めると言うのは、気持ちのいいことだろう

ダームの塔、二度と戻れぬ地獄への入口

これで、地上でやるべきことは、すべてやった。いよいよダームの塔へ向かうときが来たのだ。ジェバに話を聞き、意を決したら、盗賊のアジトへ。ダームの塔の入口は、この裏にあるのだ。ただしダームの塔へ足を踏み込んだら、2度と戻って来ることはできない。持っていないアイテムを購入する等、準備は怠らないように。ちなみに「WING」は、ダームの塔には持ち込めない。

さあ、いよいよアドル・クリスティンの初めての冒険もクライマックスが近づいて来た。

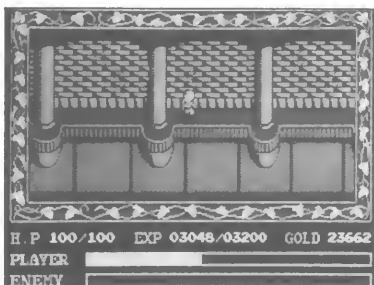


↑いよいよだ。WING も使えないので、一度入ると、二度と戻っては来られない。やり残しはないか、もう一度確認を
←ジェバに、3冊のイースの本を読んでもらったら、いよいよダームの塔に挑戦だ。それにしても、ダームとは何だろう？

ゲームの塔

ゲームの塔は、地上25階、地下1階と、かなり広い。マップは複雑だし、トラップも多い。もちろんモンスターも強力だ。心してかかろう。

塔の構造は、迷路部と外周部に分けられる。迷路部を抜けると外周部に出て、そこを通過して次のフロアへ向かう。迷路部ではHPは回復しないが、外周部で動かないでいれば回復する。一見ムダに見える外周部はモンスターも出現しないし、安全な体力回復場所なのである。

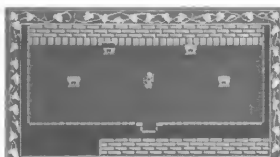


←一見、面倒くさい回廊も、実はゲームの塔内で、唯一HPが回復する場所なのだ。もともと、HEAL RINGがあれば、あまり関係ないが

2F 問題の EVIL RING を入手

1階から地下1階に降りることもできるが、今はまだ、降りても何もできない。どうせ冒険が進めば、イヤでも行かなければならないが…。ここは素直に2階に上がろう。さて、2階にはモンスターが入口を守る部屋があり、内部には4つの宝箱がある。

この宝箱、1つは空っぽだが、あとの3つには、“MIRROR” “ヒールポーション” “EVIL RING”が入っている。重要なのはEVIL RINGだが、アセって装備すると即死だ。この指輪は、使う場所が決っている。間違えて装備することがないように注意してほしい。アイテムを入手したら、2階に用はない。上の階を目指そう。



←4つも並んだ宝箱を発見。1つは空っぽなのだが、他の3つには、役立つアイテムが入っている。特に、右下の宝箱には…



→超重要アイテムのEVIL RINGが入っている。あわてて装備すると即死なので、使用には細心の注意を払うこと

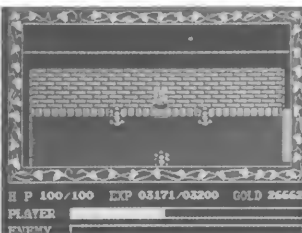
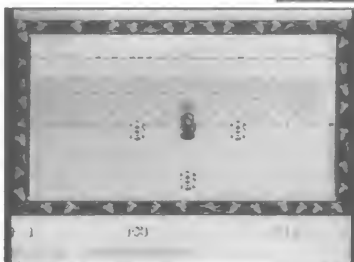
6F アドル、結界に捕まる!

2階の次は、いきなり6階だ。4、5階は単なる通路だから、気にする必要はない。3階にはイベントがあるが、これも先のこと。今は、何がなんでも、6階まで来ることだ。

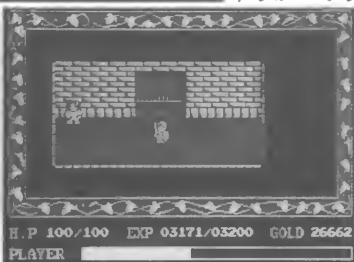
さて、6階を歩いていると、怪しげな像が安置された部屋がある。こいう怪しげな場所は、当然、何かある。さっそく部屋に、足を踏み込むと…

画面がフラッシュし、アドルは気を失ってしまう。アドルが意識を取り戻すと、そこは地下1階の牢の中だった。

→おそるおそる、部屋に足を踏み込んだ。すると、そのとたんに画面全体が激しくフラッシュして…



↓気がつくくと地下牢に閉じ込められていた。うーむ、やはりワナであつたか…
←意味ありげに3体の石像が並ぶ部屋。こいう場所には、おそるおそる何かあるだろうと思いついたら…

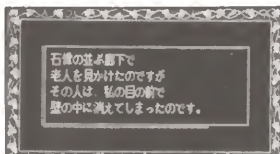


B1 味方の登場！ 地下牢からの脱出！！

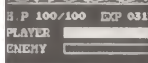
気がついたら EQUIPMENT で武器・防具を見てみると…。ショック!! 銀シリーズが消えている…。塔内で取り戻せるとは言え、しばらくは市販品でがんばるしかない。

気を取りなおして、牢内を見回すと、男が一人。ルタ・ジェンマと言う若者だ。ルタに話を聞いていると、大音響とともに壁が崩れる。盗賊のドギだ。ドギは、ラーバと言う老人について教えてくれ、ラーバに届けて欲しいと『偶像』を渡してくれる。

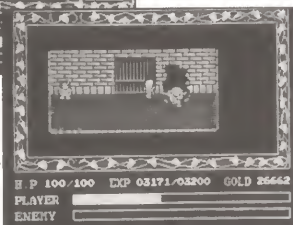
アドルの次の目標は、ラーバを探しだすことだ。ラーバの居場所はルタとドギの話を、よく聞いていれば分かるはずだ。



←牢内にいたルタ・ジェンマに話を聞く。彼は重要人物だ。よく話を聞いておくように。この後、何回も会うことになる

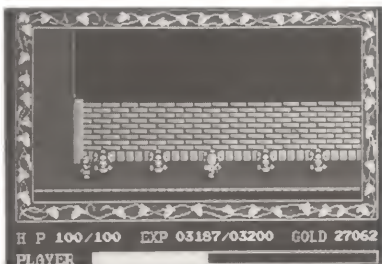


→盗賊のドギが助けにきてくれた。彼も重要人物だ。何しろ、この冒険の後、いっしょに旅をすることになるのだから



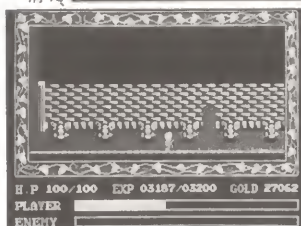
3F マスク・オブ・アイズ、再び

→ここがルタ・ジェンマが言っていた問題の「石像の並ぶ廊下」だ。壁に消えたと言うことは、見えないうえか？

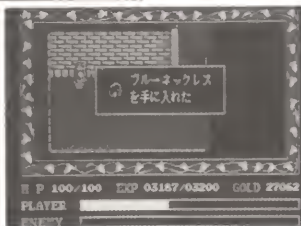


石像が並んでいる通路がある。ルタ・ジェンマの話していた場所だ。ドギは、入口は隠されていると言っていた。となれば…。そう、ここで『マスク・オブ・アイズ』を使えばいいのだ。…

ラーバに会い、偶像を渡すと『ブルーネックレス』をくれる。これを持っていれば、結界を突破できる。また、EVIL RING を装備することも可能だが、装備することによる効果は未確認である。



↑マスク・オブ・アイズを使用すると、やはり見えない扉が存在した



↑奥にいるラーバに偶像を渡し、ブルーネックレスをもらった

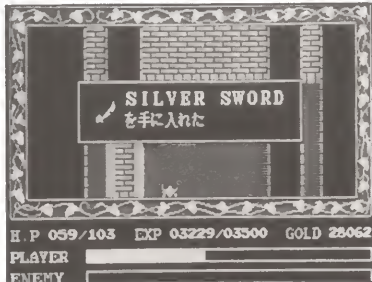


↑ブルーネックレスを装備すれば、さっさと飛ばされた場所も、もう大丈夫だ

7F SILVER SWORD 奪還！！

この階ではドギと再会ができる。彼の情報は、いつも重要だ。ここでも『ロッド』について教えてくれる。よく覚えておいた方がいいだろう。

さらに奥に進む。モンスターがウロついている部屋に、宝箱が置いてある。モンスターを蹴散らし、宝箱を開けると、地下牢で奪われた『SILVER SWORD』が入っているではないか！ もちろん、すぐに装備し直そう。これで、戦いがずいぶんラクになるはずだ。



←奪われたシルバーシリーズの1つ、SILVER SWORDを取り戻した。これで、戦闘がずいぶん楽しくなるはずだよ。よかった

8F 最初のボス、ピクティモス



↑部屋から出ようとすると、ピクティモスが出現れる
→カマを引きつけてから、本体に進をかけるのだ



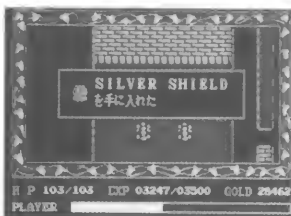
8階の奥には、巨大なカマキリのようなボス、ピクティモスがアドルを待ち受けている。ピクティモスは3つのカマを飛ばして攻撃してくる。それほどスピードがあるわけではないので、よけるのは、それほど難しくない。ピクティモスを倒すと経験値750、

その奥の部屋で「ハンマー」と「トバの章」が入手できる。ジェバがないので、現時点では、トバの章を読むことはできない。いったい何が書いてあるのだろうか？ ハンマーの使い道は？ 謎は深まるばかりだ。

9F SILVER SHIELDの罠

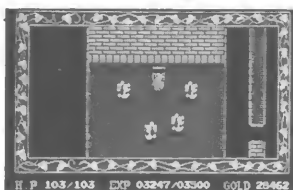
9階にある宝箱には、奪われた「SILVER SHIELD」が入っている。8階でピクティモスと戦う前に、銀の盾を取りにくるのもいいだろう。ここで注意しなければならないのは、宝箱の回りに立つ石像だ。宝箱を開けたとたん、襲いかかってくる。ノーマスとゆうモンスターなのだ。

コイツらは、なかなか強敵である。ムりに戦うより、さっさと部屋を出てしまった方がいい。銀の盾を取り戻せば、この階に用はない。先を急ぐことにしよう。ちなみに10階は単なる通路である。



↑奪われたシルバーシリーズの1つSILVER SHIELDを取り戻した。やれやれと喜んだのも、つかの間…

←宝箱の回りの石像が、いきなり襲ってきた。ノーマスだ！ こいつらは強い。ここは素直に逃げた方がいいだろう



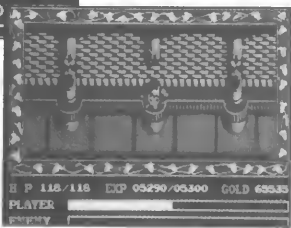
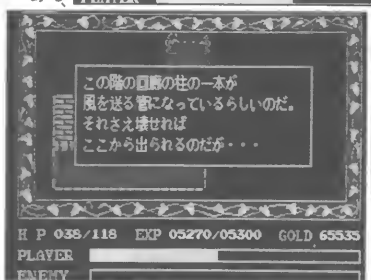
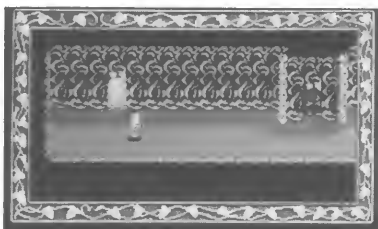
11F 悪魔のメロディがアドルを襲う

11階は2つの部分に分かれている。両方とも回るように。ここでルタ・ジェンマに会わないと、先で困ることになる。

もう一方には長い通路があり、常に「悪魔の曲」が流れ、容赦なくアドルのHPを奪う。強行突破は不可能。通路の途中の扉に飛び込もう。そこにはラーバがあり、曲を止める方法を教えてくれる。11階

外周部にある柱の1本に通風管があり、そこを通る風が悪魔の曲の正体。その柱をハンマーで叩き壊せばいい。通路に出て、通風管がある柱を探すわけだが、これは片っ端から叩いてみるしかない。柱を壊せば、この階も、単なる通路になる。次の12階も、単なる通路だ。

↑HPを奪う悪魔のメロディが流れる。11階の通路、取りあえず、目の前にある扉に飛び込んでみる

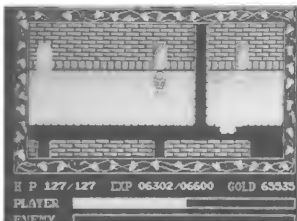
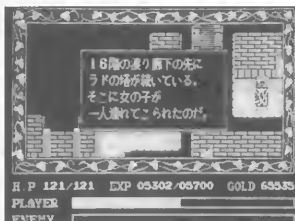


↑回廊の柱を、ハンマーで叩きまくり、やっと通風管を壊した。これで安心だ
←中には、ラーバがいた。なるほど、さっきのハンマーは、ここで使うのか

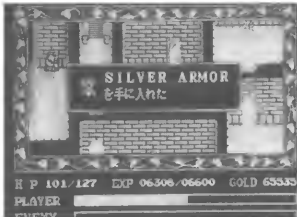
13F 鏡のつながりを把握しろ！

鏡を使ったワープが連続する、ゲームの塔最大の難所だ。ただし、ドギに聞いたように、ロッドがないと、ワープはできない。ロッドは14階のボス、コンスクラードが持っている。まずは、そちらを片付けてこよう。

この階の奥には、最後の銀製品“SILVER ARMOR”がある。ワープアウトした瞬間に注意して、探し出そう。また、この階でもラーバに会える。実に重要なことを話してくれるので、チェックを忘れないこと。

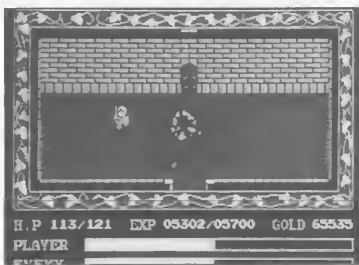


↑またラーバに会った。女の子？ 気になるが、今は14階でロッドを手に入れて来ることが先決だ
 ▲ロッドがないと、鏡を使ったワープができない。つまり冒険が先に進まない
 →奪われたシルバーシリーズの1つ、SILVER ARMORを、ついに発見した。これで、やっと、すべてのシルバーシリーズを取り返すことができた



14F 第2のボス、コンスクラード

→14階のボスキャラ、コンスクラードは岩の塊だ。攻撃法も8方向に岩をバラまいてくる。さすがに、ここまで来ると、ボスも強敵揃い！



この階は、ボスであるコンスクラードの部屋があるだけで、他には何も無い。13階の鏡の間でワープをするためには、コンスクラードを倒し“ロッド”を手に入れる必要があるのだ。

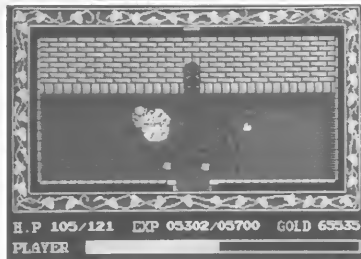
コンスクラードは岩石のモンスターである。アドルを追いかけ、8方向に岩をバラまいて攻撃してくる。ゲームの塔も、ここまで上って来ると、ボスキャラも、かなり強敵になり、アドルも大苦戦する…などと言うことは、全くない。

はっきり書けば、ビクティモスの方が強敵である。攻略法は、コンスクラードの本体の周囲を回りながら攻撃すればいい。半キャラを重ねて回れば、より完璧だ。あっけなく倒せるだろう。経験値750。

コンスクラードを倒したら、奥の部屋へ。2つの宝箱が並んでいる。1つは、イースの本ジェンマの章、もう1つは“ロッド”。これで、鏡のワープが

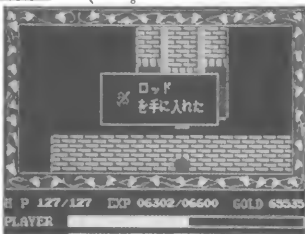
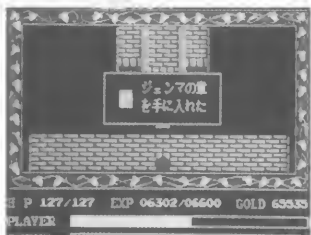
できるようになった。13階に戻り、“SILVER ARMOR”を取って来ることにしよう。これで、銀シリーズはすべて取り返したことになる。

それにしても、ダルク・ファクトは、なぜ、銀にこだわるのだろうか？ この辺に、ダルク・ファクト攻略のヒントがあるのかもしれない。



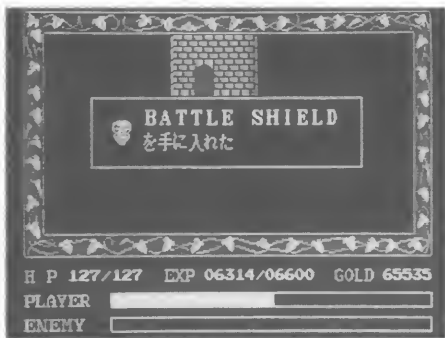
←と思いきや、コンスクラードは弱い。思わずぼうぜんとするぐらい弱い。アドルを半分ほどコンスクラードに重ね回りを回れば、一気に片付けられる

↓コンスクラードのいた広間の奥の小部屋でイースの本ジェンマの章を入手。こんなにカントンに入っていると、いいのだろうか…



↑その隣の宝箱にはロッドが入っていた。これで、鏡を使ったワープができるようになった。13階へ戻ることにしよう

15F 最強の盾を見逃すな!



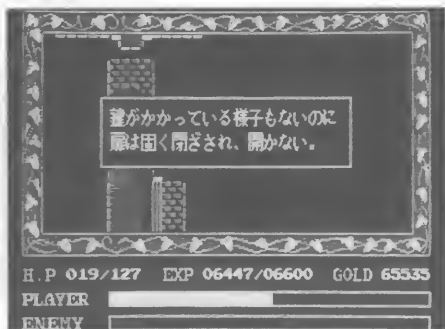
↑シルバースールドより、防御力が高いBATTLE SHIELDがある。必ず取りに来るように

先を急ぐなら、16階への階段を一目散に目指せばいい。しかし、この辺りから敵モンスターも手強いものが増える。防御力はちょっとでも高い方がいいだろう。少し、寄り道をおすすめする。

この階には、2つの宝箱がある。1つは空箱だが、もう1つには“BATTLE SHIELD”が入っているのだ。この盾は SILVER SHIELD 以上の防御力を誇る、最強の盾だ。寄り道をする価値は、十二分にあるだろう。

最強の盾を装備したら、中盤のポイント、16階に向かう。16階は、ラドの塔につながる渡り廊下がある。ラドの塔に捕らわれている女の子とは、

16F そして、ラドの塔へ



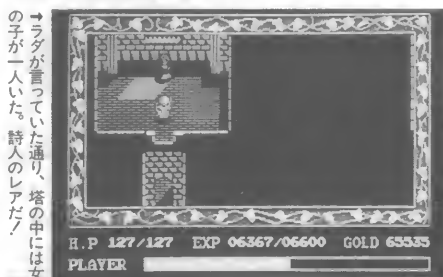
↑ラドの塔の扉を開けられるのは、邪悪なものだけ。そう、ここで EVIL RING を装備するのだ

渡り廊下を通り、ラドの塔へ入る。一番、奥の扉が封印されていて、どうしても入れない。ラーバが言っていた邪悪の証が必要なのだ。そう“EVIL RING”を装備すればいいのだ。“ブルーネックレス”は邪悪な力からアドルを守ってくれる。これさえ持っていれば、EVIL RING を装備しても、アドルが死ぬことはない。

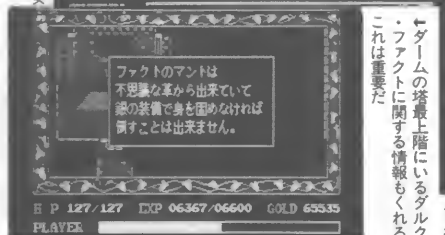
部屋の中には、詩人のレアがいた。彼女は、アドルに会うためにわざと捕まったと言う。

レアは、ダルク・ファクトに関する重要な情報と、イースの本が読める“メガネ”を渡してくれる。これで、ダームの塔で入手したメサの章、ジェンマの章が、やっと読めるようになった。

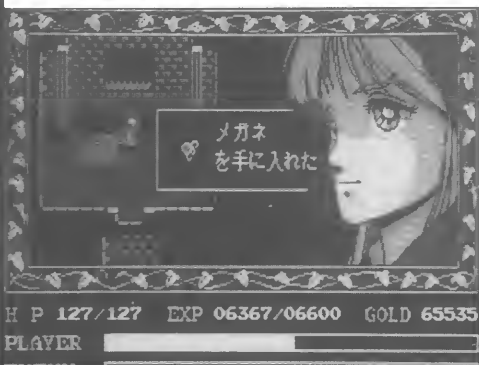
まだやることがあると言うレア。心配ではあるが、彼女の意見を尊重するしかない。先を急ごう。



↑ラーバが言っていた通り、塔の中には女の子が一人いた。詩人のレアだ!

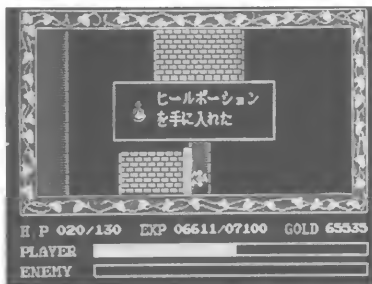


↑ダームの塔を最上階にいるダルク・ファクトに関する情報もくれる。これは重要だ



↑レアは、イースの本が読めるメガネをくれた。これを渡すために、わざと捕まったと言う。レア…、いったい何者なんだろう?

17F ありがたい、体力回復ポイントだ



ここまで奥へ来てのヒールポーションはありがたい。しっかりと、HPを回復して、次の階へ進むことにしよう。大話めも近いぞ

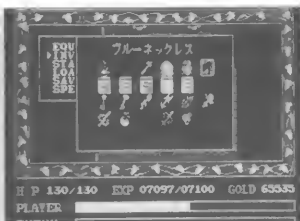
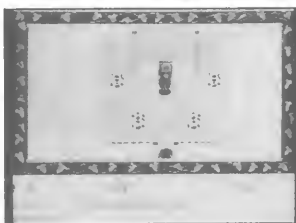
この階は、長い通路と宝箱がある。中身はヒールポーション。すでに使用してしまっているなら、ここで補給しておこう。ヒールポーションを持っている場合、この宝箱を取ると、HPが即フル回復する。体力が十分なら、無視して先を急ぐ方がいいだろう。

細い通路は、モンスターを回避する余裕はない。覚悟を決めて一気に走り抜けよう。POWER RINGで蹴散らすか、RING MAILで守るかは、プレーヤー次第だろう。

19F 最強の鎧は、結界で守られて

18階は単なる通路だが、上る階段が2カ所にある。18階の右の階段ならここへ、左なら20階へ行く。この階は行き止まりなので、用がすんだら、一度、18階へ戻らなければならない。

この階の用は、石像に守られた宝箱にある。この中には、最強の鎧「BATTLE ARMOR」が入っている。ただし、この部屋にも結界があり、ブルーネックレスを装備しないと部屋の外へワープさせられてしまう。ブルーネックレスの装備を忘れないように。

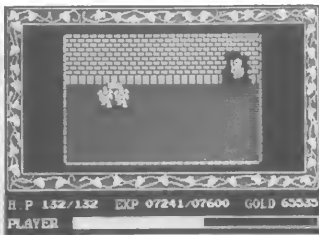
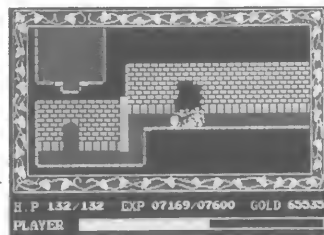


↑宝箱を発見したのだが、それに近づいたとたんに、画面がフラッシュ！ アドルは、部屋の外へ弾き飛ばされてしまった!! 結界だ!

※結界と言えば、もう分かっているね。そう、ブルーネックレスを装備するのだ。→やった。最高の防御力を誇るBATTLE ARMORを手に入れたぞ。防御力に関しては、これで最高になった



20F 奇襲!! だが、そのおかげで...



↑壁をブチ破り、とつぜんモンスターが出現した。奇襲だ!! ここはまともに対処をするよりも、敵が出てきた穴に飛び込んでみよう。そこは隠し部屋で、モンスターが宝箱を守っていた。と言うことは、中身はいいものに違いない。レッツ ファイト!!
→思った通り、中身は最強の剣「FLAME SWORD」だった。これで、アドルの装備は、すべて最強のものになったはずだ。いよいよ最終決戦は近い!

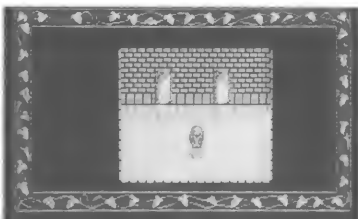


この階にも長い通路がある。ここを歩いていると、いきなり壁が崩れ、モンスターの奇襲を受ける。なかなかの強敵で、さすがのアドルも苦戦するかもしれない。が、あわてて逃げるようなことはさけない。ここはモンスターが出現した穴に飛び込むのが正解だ。

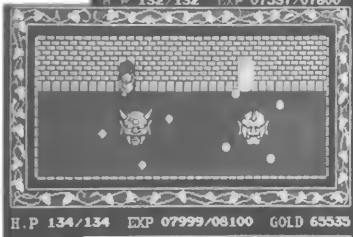
ここは隠し部屋で、中には宝箱がある。この中には、最強の剣「FLAME SWORD」が入っている。これで、アドルは最強装備を揃えることができたわけだ。

21F 双子のヨグレクス&オムルガン

→21階は、再び鏡のワープで進んで行くのだが、13階ほど複雑ではないので、そう迷うこともないだろう



H P 132/132 EXP 07537/07600 GOLD 65335

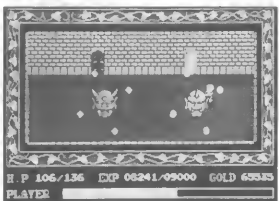


H P 134/134 EXP 07999/08100 GOLD 65335

PLAYER

ENEMY

↓2本角のヨグレクスにはダメージを与えられない。1本角オムルガンを狙って攻撃するのだ



H P 106/136 EXP 08241/09000 GOLD 65335

PLAYER

←ボスは双子のヨグレクス&オムルガン。2本角がヨグレクス、1本角がオムルガンだ



H P 126/146 EXP 11418/12200 GOLD 65335

LAYER

ENEMY

↑やっつ、ヨグレクス&オムルガンを倒した。これで、残りはダルク・ファクト、ただ一人。冒険は、いよいよクライマックスを迎えるノ

再び、鏡によるワープが必要な階だ。もっとも、13階ほど凶悪ではないので、それほど苦労をするということもないだろう。

最後の鏡をワープすると、おなじみの大広間に出る。ボスの間だ。ここのボスは、ヨグレクスとオムルガンと言う、二つの巨大な首だ。ちなみに2本角の青い方がヨグレクス、1本角の赤い方がオムルガンだ。顔の回りを回っている玉で攻撃してくる。

攻略法だが、二つの顔のうち、ダメージを与えられるのは、赤いオムルガンの方だけ。ヨグレクスへの攻撃はまったく無意味なのだ。しっかりオムルガンを狙うこと。ただし、オムルガンにダメージを与えると、一瞬にしてオムルガンとヨグレクスの位置が入れ替わる。おなじみヒット&アウェイで、オムルガンをおいかけながら攻撃をしかけるように。経験値は1500。

ヨグレクス&オムルガンを倒せば、残るはダルク・ファクトだけである。そして、このフロアの次の階は、ダームの塔最上階の25階だ。いよいよクライマックスが近づいてきた。もう一息で、エステリアの地を、ダルク・ファクトの魔手から救うことができる。

25F 闇の魔道師、ダルク・ファクト

いよいよ最後だ。心してかかろう。ダルク・ファクトの25階に入るには、ルタ・ジェンマから「ブルーアミュレット」をもらっておく必要がある。11階で、彼に会っただろうか？

さて、いよいよ最終決戦であるが、その前にレアの言葉を思い出してほしい。装備を銀シリーズに換えることをお忘れなく。準備ができれば、決戦だ！銀シリーズさえしっかり装備すれば、ダルク・ファクトはそう恐ろしい相手ではない。彼を倒せば、六冊目のイースの本「ファクトの章」が手に入る。

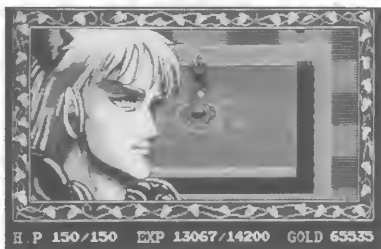
→ダルク・ファクトと会う前に、装備をシルバーシリーズに取り替えること!!



H P 130/130 EXP 13067/14200 GOLD 65335

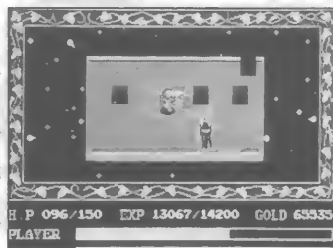
PLAYER

→そして、ラストバトル、シルバーシリーズさえ装備していれば、そう恐い相手じゃない



H P 150/150 EXP 13067/14200 GOLD 65335

←ついにあいまみえた両雄、ダルク・ファクトの口から、様々な謎が解き明かされる



H P 096/150 EXP 13067/14200 GOLD 65335

PLAYER

ダームのモンスターは、強敵ばかり！

リフリガン



下層を守るモンスター。ウツガン同様、ゾンビ兵士だ。両手にロングソードを持ち二刀流で戦う。経験値8、G200。

ジェストーナ



何を隠そう女性形のモンスターなのである。女性騎士の魂を鎧に宿らせたのだ。下層に出現。経験値8、G200。

アキューメイト



下層に出現する。肉体派のモンスターであり、武器の類はいっさい使用しない。経験値9、G200。

ノーマス



下層から中層を守るモンスター。普段は石像のようだが、侵入者を発見すると襲いかかってくる。経験値10、G200。

ジノイド



下層から中層に出現するサイクロプス系モンスター。唯一、左利きのモンスターでもある。経験値9、G200。

ゾマック



中層に出現するモンスター。アキューメイトの上司らしく、スタイルはよく似ている。経験値10、G200。

ヴィルバン



4本の触手を持つ。正体不明のモンスター。現在は、進化した菌類と言う説が有力。中層に出現。経験値12、G200。

ワイルワラー



黄金の鎧、黄金の盾、黄金の剣で武装した、光り輝く狂戦士。中層で出現する。経験値14、G200。

アイルボーグ



最強とも呼ばれる戦士。侵入者に素早く対応するため、重装備をしていないのが救い。中層に出現。経験値19、G200。

モルフェス



ラトの塔を守る不定型モンスター。不定型のわりに移動速度が速く、なかなか苦戦させてくれる。経験値19、G200。

ケルマレル



上層に出現するサソリのようなモンスター。前足のハサミより、2本ある毒針で戦う方を好む。経験値17、G200。

セルナーグ



上層に出現するモンスター。右手にロングソード、左手に鉄球を持つ黄金の兵士。経験値18、G200。

クリオロス



上層に出現する。巨大な爪で侵入者を引き裂く、その巨大さは、肩に直接爪がはえているようだ。経験値20、G200。

トゥワース



アドルに奇襲をかけてくる最強、究極の兵士。彼らが持つプラチナの剣は、壁をもぶち破る!! 経験値24、G200。

ユークリース



上層に出現する兵士で、ダルク・ファクトに忠誠を誓った悪魔の化身。動きは素早い。経験値22、G200。

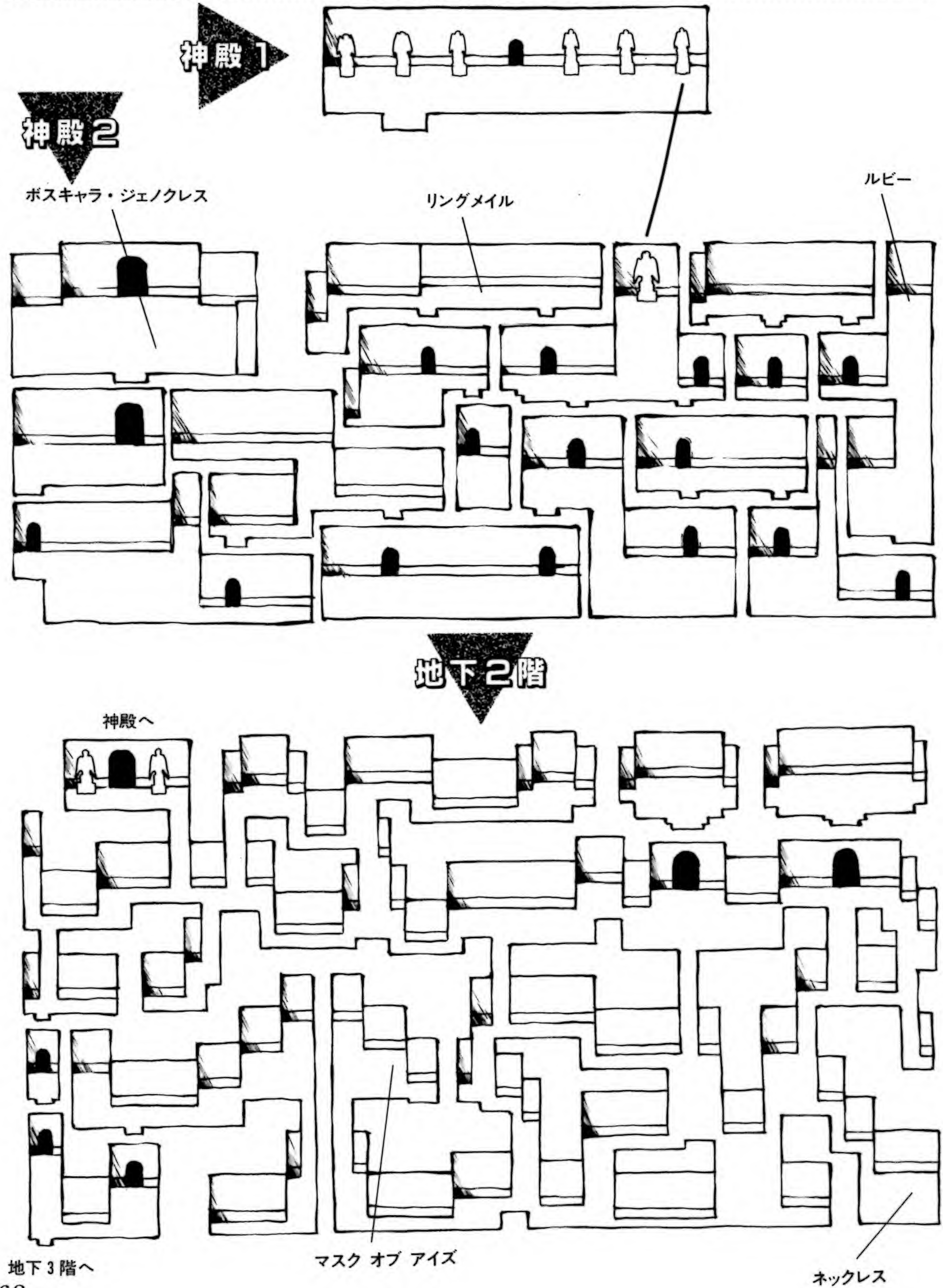
ボーディッシュ



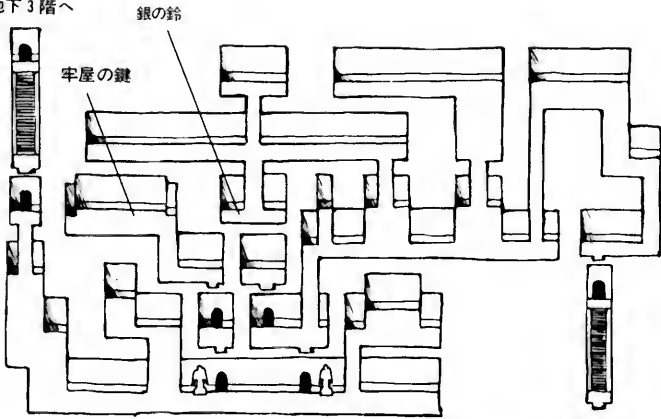
上層に出現。武器を使わず体当たり攻撃をしてくる。その強さは、モンスターの中でも最高クラス。経験値22、G200。

神殿MAP

アドルが初めて挑む迷宮である。狭い通路と、見えない扉、ワープによる女神像のつながりの3点に注意すれば、それほど苦勞はしないはずだ。



地下3階へ



地下3階

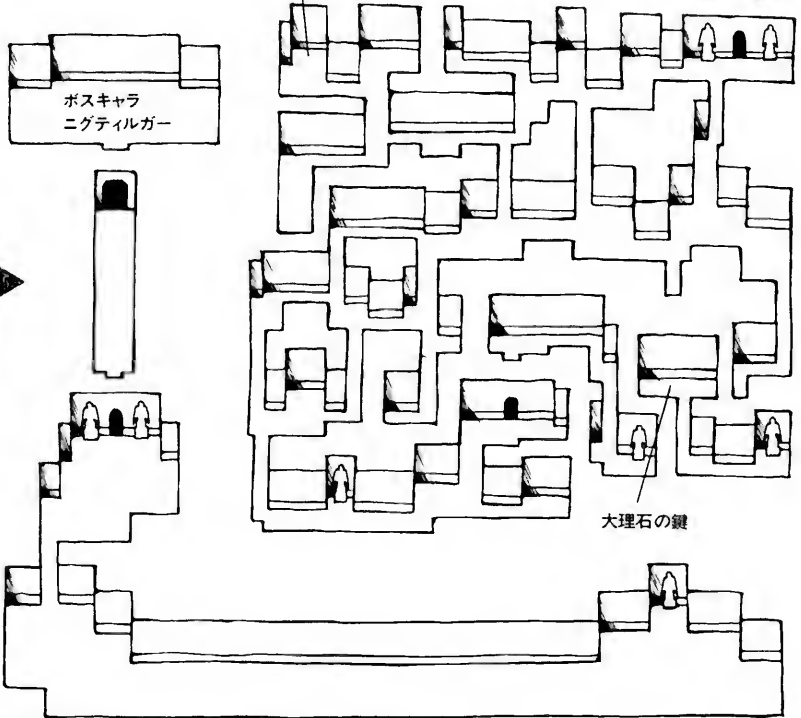
象牙の鍵

地下4階へ

地下3階へ

ボスキャラ
ニグティルガー

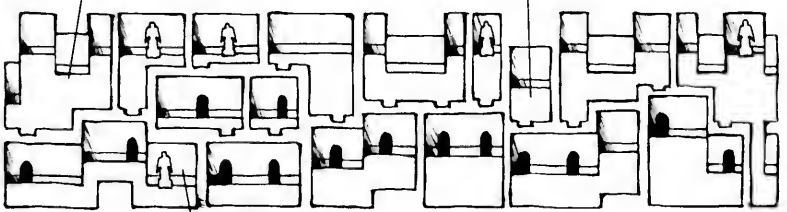
地下4階



大理石の鍵

ヒールポーション

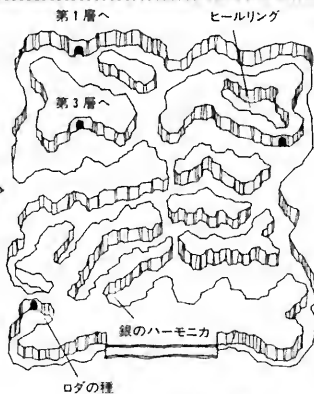
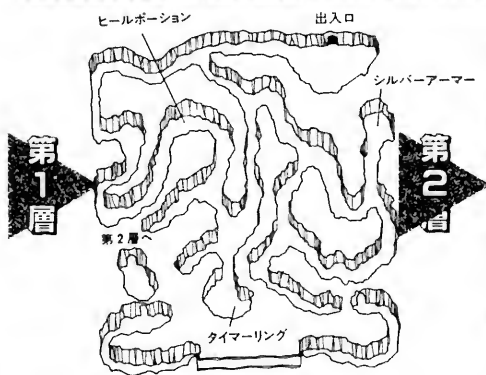
シルバーシールド



見えない扉

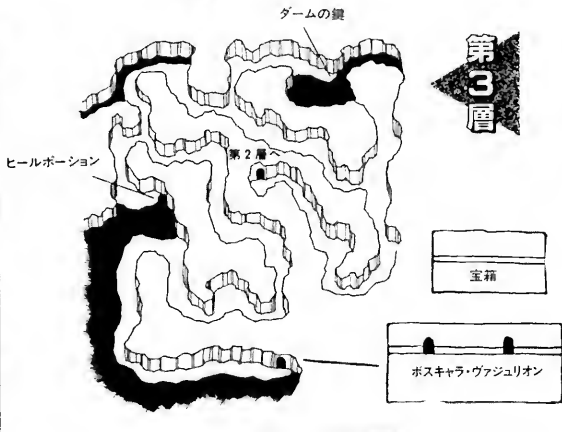
廃坑MAP

とにかく最初は、視界が狭いことと、モンスターの強さに辟易する。マップ自体は、そう複雑ではないのだが、この2点のせいで、難易度はかなり高い。

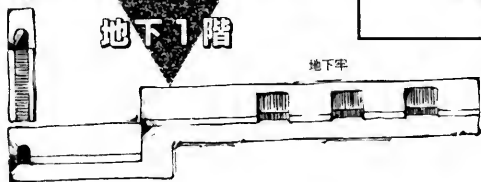


ダームの塔 MAP

冒険のクライマックスだけあって、巨大な迷宮である。マップをチェックしながら進んでほしい。ちなみに22階から24階は、一直線の通路なので割愛している。



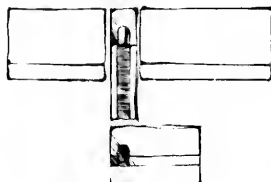
1階へ



地下1階

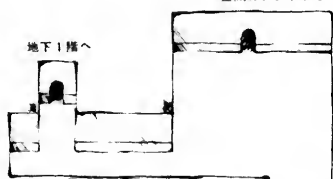
地下牢

3階へ



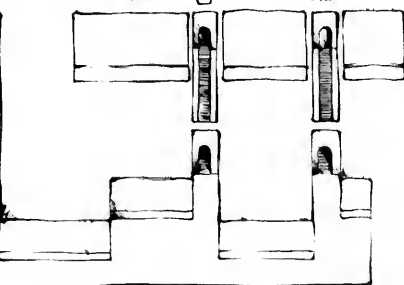
盗賊のアジトから

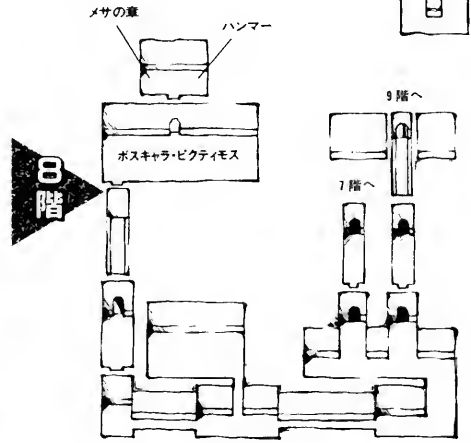
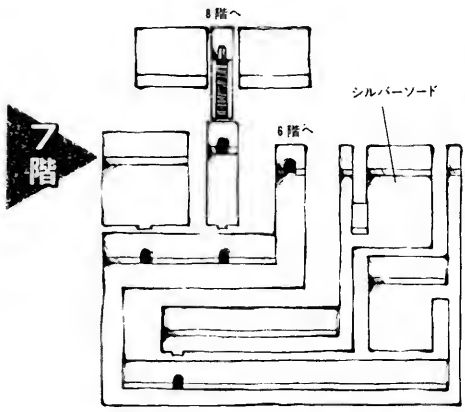
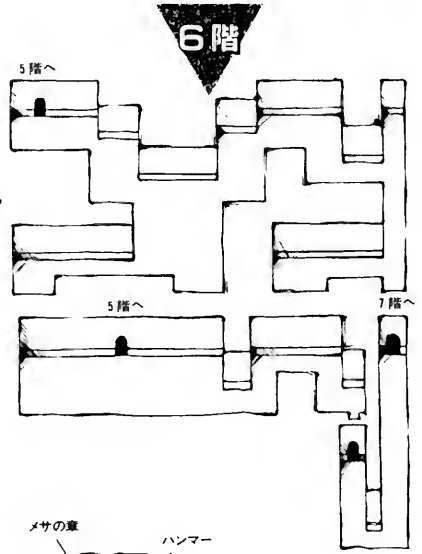
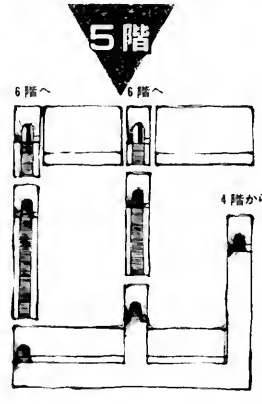
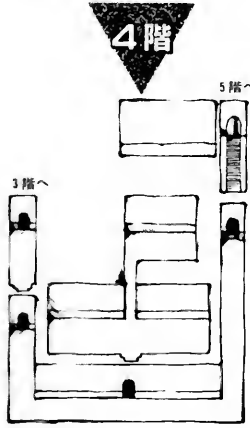
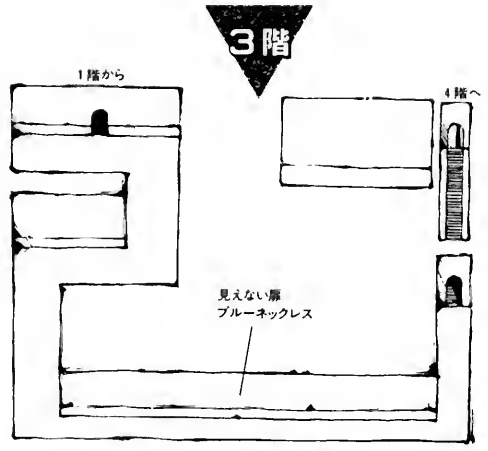
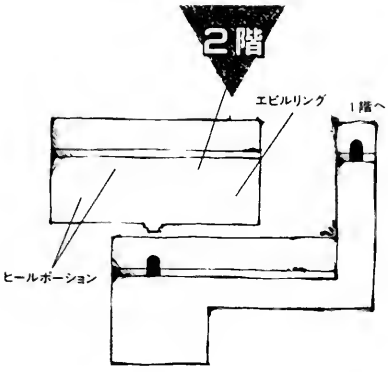
地下1階へ



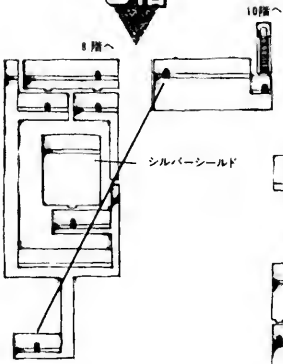
1階

2階へ

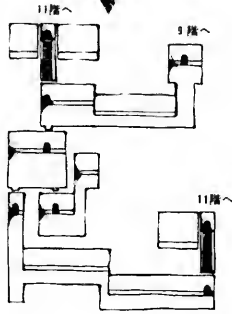




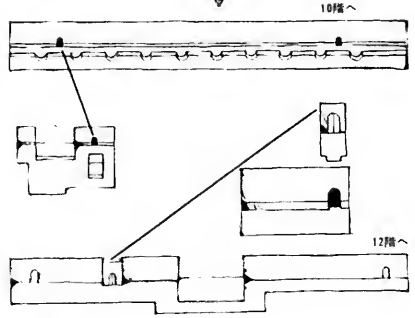
9階



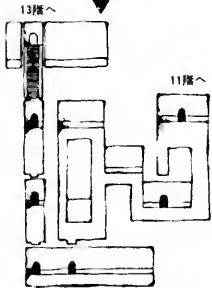
10階



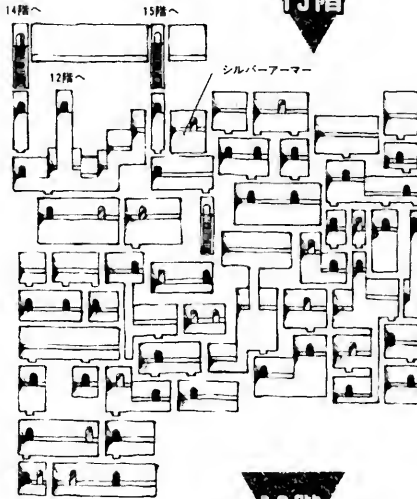
11階



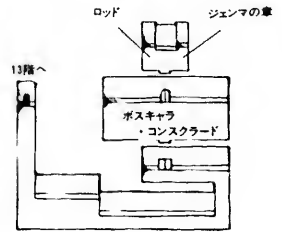
12階



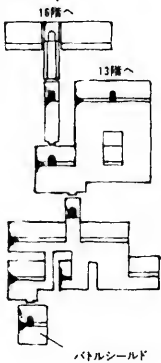
13階



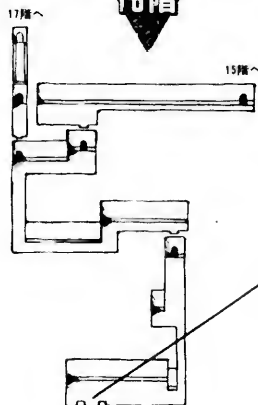
14階



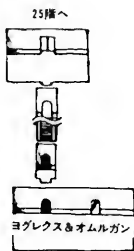
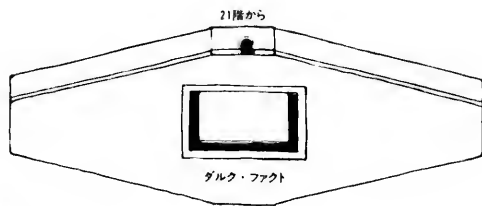
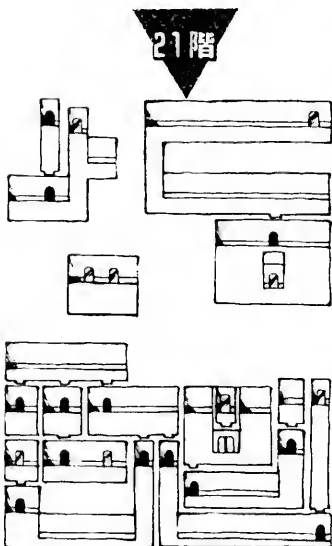
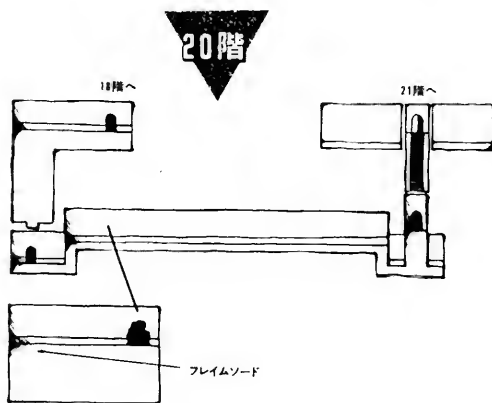
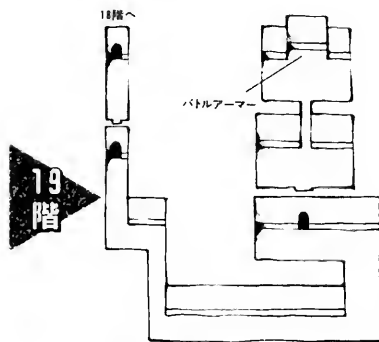
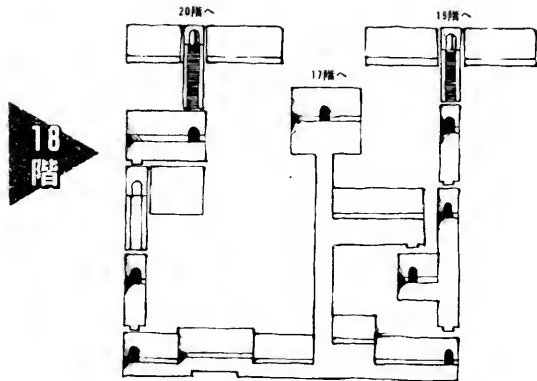
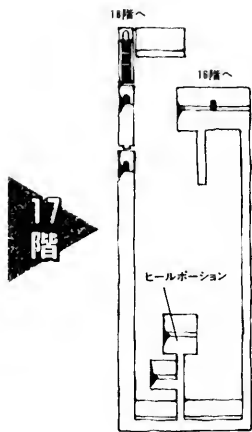
15階



16階



ラドの塔



Ⅱ

II

ストーリー

アドルの渾身の一撃がダルク・ファクトを貫いた。

「くふっ。… こんなこわっぱに…」

ダルク・ファクトの目に驚愕とあきらめが満ち、やがて、静かに倒れていった。肩で息をするアドル。緊張した全身の筋肉から力が抜けていく。

「終わったんだな、これで…」

アドルはダルク・ファクトに歩み寄ると、その漆黒のマントの中から最後のイースの本を拾い上げた。レナに貰ったメガネをかけ、本のページを繰る。

空が白み始めた。山々の稜線を斬り裂くように、曙光があふれ出した。まるで、暗黒の時代の終りをつけるかのように。

6冊のイースの本をかかえたアドルは、心地よい疲労の中にもいた。

「帰ろう…」

アドルが思った時、6冊の本から光がこぼれ出した。光は徐々に強さを増し、アドルをつつんでいく。

「アドルよ。戦いはまだ終ってはいないのだ。真の敵は、未だ倒されてはいない。選ばれし勇者よ。今こそ、天空高く翔べ！」

光につつまれ遠のく意識の中で、アドルは確かに聞いたのだ。

ゲームの塔から放たれた光の矢が虚空に消えるのを、ミネアの街やゼビック村の人々を見た。その矢は一直線に中天を目指していたと言う。

やがて光の矢の前に、空を飛ぶ大地が現れた。光の矢は大地に消えた。そして、アドルの前には冒険があった…。



アイテム大全

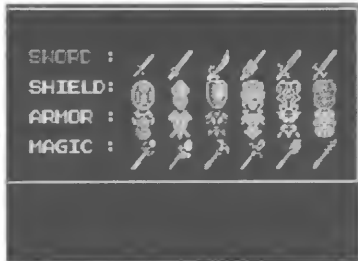
イースIIに登場するアイテムは、EQUIPMENTする剣、盾、鎧、魔法が各6種類で計24種類。INVENTORYのアイテムが40種類。総計、64種類にも及ぶ。

IIで初登場する魔法だが、これは「魔法の杖」を持ち換えることによって使い分けるので、アイテム扱いになっている。詳しいことは、本文の方で触れているので、参照してほしい。魔法を使いたいとき

は、EQUIPMENT画面で、しっかり装備する。これは、他のRPGでは、あまり見られないシステムである。魔法の装備のし忘れには注意をすること。

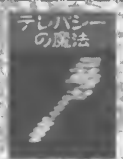
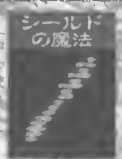
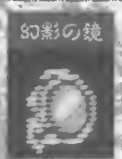
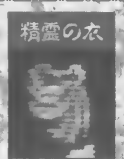
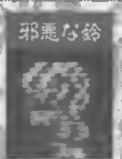
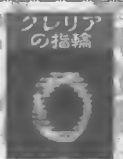
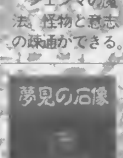
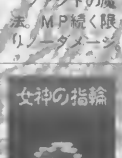
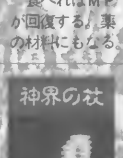
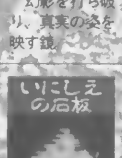
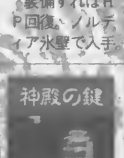
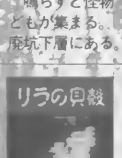
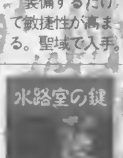
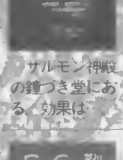
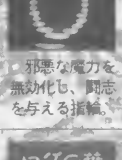
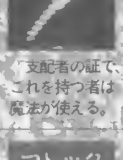
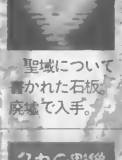
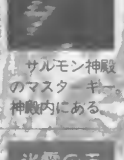
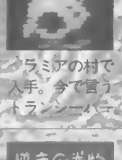
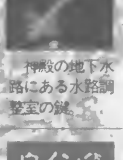
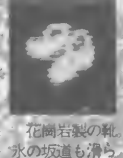








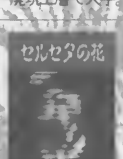
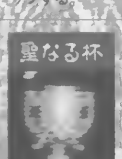

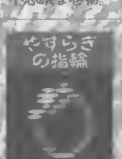
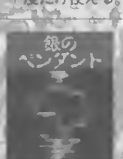
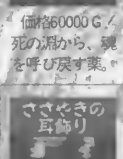
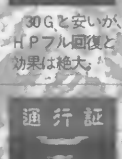
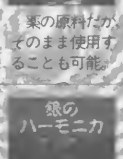
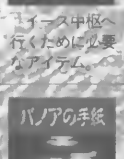
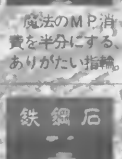
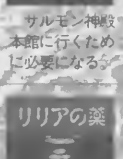
今回は、アドルはスタートしたときからアイテムを持っている。六冊のイースの本だ。IIにおけるアドルの冒険は、このイースの本を六神官に返すことから始まる。残念ながら、すべてのアイテムをイベントリー画面に並べるのは、不可能なようだ。

→イースIIでは、魔法も使える



イベントリーアイテムも増えた

SHORT SWORD 価格は100Gとお手ごろ。攻撃力は+4。	LONG SWORD 価格1000G、攻撃力+8。冒険者の必需品。	TALWAR 価格5000G、攻撃力+12。よりパワーダウン。	HYPER CUTTER 20000Gと高価格だが、値段のことだけはあ。
BATTLE SWORD 非売品。サルモン神殿の地下水路で入手。	CLELIA SWORD 某家に伝わる家宝で、最強最後の究極の剣。	WOOD SHIELD 木製の簡単な盾。価格100G、防御力+2。	SMALL SHIELD 価格1500G、防御力+4。あくまで初心者用。
LARGE SHIELD 価格3000G、防御力+8。冒険者御用達。	IRON SHIELD 非売品。サルモン神殿に。装備すれば一安心。	BATTLE SHIELD 非売品。サルモン神殿の奥深くにある。	CLELIA SHIELD 非売品。最後の最後に入手できる最高の盾。
CHAIN MAIL 価格200G、防御力+2。採よりはマジ程度。	BREAST PLATE 価格2500G、防御力+4。早く履替えたい。	PLATE MAIL 価格1000G。これを着こなせば一人前だ。	
REFLEX 価格20000G。魔法攻撃に対して耐性を持つ。	BATTLE ARMOR 非売品。物理的攻撃に対し、超絶的效果あり。	CLELIA ARMOR 非売品。これも某家の家宝。魔法攻撃に強い。	ファイヤーの魔法 トバの魔法。MP1で火球が10発ほど撃てる。
ライトの魔法 ダビーの魔法。見えないものが見えるように。	リターン魔法 ハタルの魔法。MP20で、一度行った場所へ。	タイムストップ魔法 メサの魔法。MPが続く限り敵を止める。	

 <p>テレマシーの魔法</p> <p>ジェンマの魔法。怪物と意志の映画ができる。</p>	 <p>シールドの魔法</p> <p>ファクトの魔法。MP続く限りノーダメージ。</p>	 <p>ログの宝</p> <p>食べればMPが回復する。薬の材料にもなる。</p>	 <p>幻影の鏡</p> <p>幻影を打ち破り、真実の姿を映す鏡。</p>	 <p>精霊の衣</p> <p>装備すればHP回復、ノルデア水壁で入手。</p>	 <p>邪悪な鈴</p> <p>鳴らすと怪物ともが集まる。廃坑下層にある。</p>	 <p>クレリアの指輪</p> <p>装備するだけで敏捷性が高まる。聖域で入手。</p>
 <p>夢見の石像</p> <p>サルモン神殿の鐘つき堂にある。効果は</p>	 <p>女神の指輪</p> <p>邪悪な魔力を無効化し、闘志を与える指輪。</p>	 <p>神界の杖</p> <p>支配者の証で、これを持つ者は魔法が使える。</p>	 <p>いしずえの石板</p> <p>聖域について書かれた石板。廃地で入手。</p>	 <p>神殿の鍵</p> <p>サルモン神殿のマスターキー。神殿内にある。</p>	 <p>リラの貝殻</p> <p>ラムミガの村で入手。今で言うトランシーバー。</p>	 <p>水路室の鍵</p> <p>神殿の地下水路にある水路調整室の鍵。</p>
 <p>石の靴</p> <p>花崗岩製の靴水の坂道も滑らずに登れる。</p>	 <p>ログの葉</p> <p>鼻、口に当てると、ガスマスクの代用になる。</p>	 <p>マトック</p> <p>ツルシ、壁を壊すのに使用。廃坑上層で入手。</p>	 <p>タカの彫像</p> <p>ファイヤーの魔法をパワーアップする。</p>	 <p>氷露の玉</p> <p>大気中の水分を水らせることができる。</p>	 <p>噂さの巻物</p> <p>内容が、ほとんど書き換わる不思議な巻物。</p>	 <p>ウイング</p> <p>価格100G。リタニの魔法が、度だけ使える。</p>
 <p>生命の薬</p> <p>価格60000G。死の淵から、魂を呼び戻す薬。</p>	 <p>薬草</p> <p>30Gと安い。HPフル回復と効果は絶大。</p>	 <p>セルセタの花</p> <p>薬の原料だが、そのまま使用することも可能。</p>	 <p>聖なる杯</p> <p>解呪のためのホーリーアイテム。神殿にある。</p>	 <p>金のペンダント</p> <p>ミース中核へ行くために必要なアイテム。</p>	 <p>せすらきの指輪</p> <p>魔法のMP消費を半分にする。ありがたい指輪。</p>	 <p>銀のペンダント</p> <p>サルモン神殿本館に行くために必要になる。</p>
 <p>まじせきの耳飾り</p> <p>装備すれば、こんなに小さな声でも聞こえる。</p>	 <p>通行証</p> <p>神殿の奥に入るための、いわゆるIDカード。</p>	 <p>銀のハーモニカ</p> <p>1でクレリアの持ち物として登場したが、</p>	 <p>鳥の彫像</p> <p>ファイヤーの魔法のパワーアップ第2弾。</p>	 <p>パパの手紙</p> <p>リリアの母パパがクレアラルに宛てた手紙。</p>	 <p>鉄鋼石</p> <p>キトの店へ持って行けば、品揃えが充実する。</p>	 <p>リリアの薬</p> <p>ログの宝とセルセタの花で作る強力な薬。</p>
 <p>黒い真珠</p> <p>クレリアに匹敵する強力な魔力を秘めた宝石。</p>	 <p>ハダルの章</p> <p>大地の神官ハダルが記した第1のイースの本。</p>	 <p>トバの章</p> <p>力の神官トバが記した第2のイースの本。</p>	 <p>グビーの章</p> <p>光の神官グビーが記した第3のイースの本。</p>	 <p>メサの章</p> <p>時の神官メサが記した第4のイースの本。</p>	 <p>ジェンマの章</p> <p>知識の神官ジェンマが記した第5の本。</p>	 <p>ファクトの章</p> <p>心の神官ファクトが記した第6のイースの本。</p>



ランスの村

冒険前半の拠点



リリアに助けられたアドルが、最初に訪れるランスの村。まずは情報収集から始めよう。

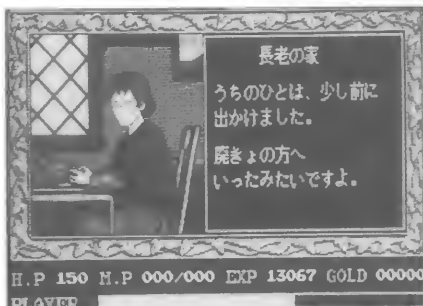
ランスの村にあるのは、長老の家、ジラの家、武器・防具を扱っているギドの店、アイテムのジェイドの店、パノアの家がある。

まずは、パノアの家を訪れ、リリアの母であるパノアに話を聞こう。ここで「衝撃の事実」が明らかになる。リリアは重病に冒され、あと3カ月の生命だと言うのだ。彼女を助けられるのは、名医フレア・ラルだけだと言う。だが村にラルの姿は見えない。いったい、どこに？ 村にはラルの弟がいる。彼に話を聞けば、ラルの居場所は分かる。

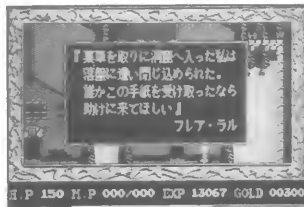
また、長老は、廃墟ムーンドリアに向かったと言う。パノア夫人からもらった支度金で装備を整え、廃墟に向かうことにしよう。

ギドの店へ買物に行く。手持ちのゴールドでは、大したものを買えないが、ずいぶん品切れのものが多い。鉄鋼石があれば、品不足は解消できるが…。

→ なる、廃墟へ行ってみるしかないか

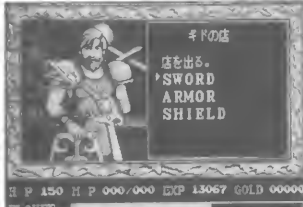
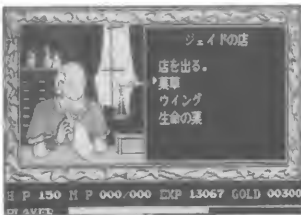


← リリアは病気で、あと3カ月の生命!!



↑リリアの病気を治せるフレア・ラルは、廃坑で落盤事故に遭遇したらしい。早く、助けにいかなきやノ

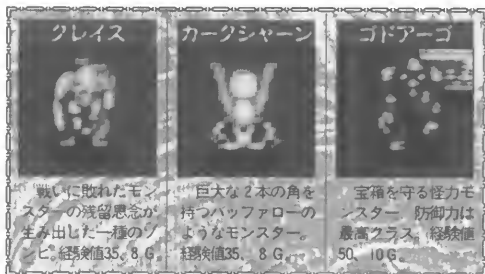
↓ジェイドの店は、アイテムショップだ。生命の薬は60000Gと、ムチャクチャ高価だが、一度だけ生き返ることができる



↑ギドの店は、武器・防具を扱っている。品揃えはいまひとつだが、鉄鋼石を持って来れば、強力なものも店頭に並び

廃墟ムーンドリア

エマージェンシー！ 強敵出現！！



新たな冒険に踏み出したアドル。この冒険では、最初から、かなり強敵が現れる。心してかからねばならない。

ここムーンドリアで、十分にアドルを鍛えることが、この先の冒険を進める上で、大変に役に立つことになる。あまりあせて先を急がない方がいいだろう。

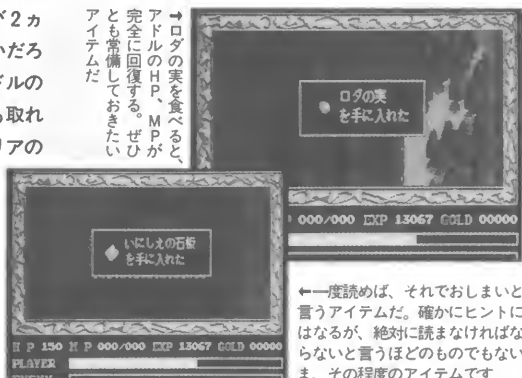
経験値、ゴールドともに、ムーンドリアで、しっかりと稼ぐことをおすすめする。

廃墟ムーンドリアにて、アイテムを探す

ムーンドリアには、すぐに取りれるアイテムが2カ所にある。腕試しもかねて取りに行くのもいいだろう。一つは「ロダの実」。これは、食べればアドルのHP、MPが完全回復する優れモノ。何度でも取れるから、切らさないようにしたい。また「リアアの葉」の材料にもなる。ただし、宝箱に入っているのではなく、地面に落ちているので注意が必要だ。ちなみに、ロダの実は、この世界の3カ所で入手できる。

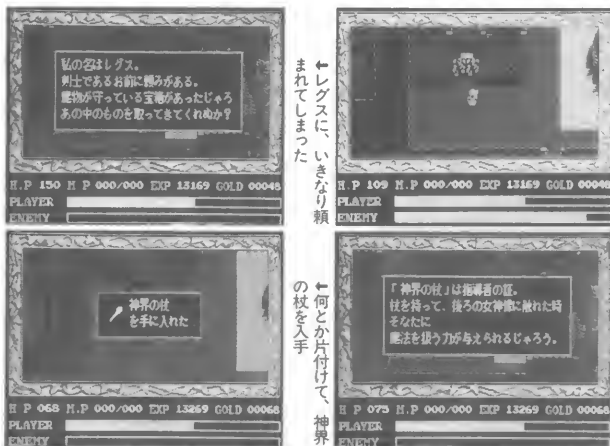
もう一つは「いにしえの石板」。こちらは、聖域トールの情報が記されているが、読めばおしまい。それだけのアイテムである。

→ロダの実を食べるとアドルのHP、MPが完全に回復する。ぜひとも常備しておきたいアイテムだ



神界の杖を手に入れ、ついに魔法開眼

廃墟にはレグスと言う老人がおり、彼から「魔物が守っている宝箱の中身を取ってきてくれ」と頼まれる。苦戦の末、手に入れたのは「神界の杖」。レグスの元へ行くと「その杖を持ち、女神像に触れよ」と教えてくれる。その言葉通りにすると…。これで、アドルは魔法が使えるようになった。ただし、肝心の魔法は、これから探し出さなければならないのだが。



ラストイーニ廃坑、上層&聖域トール

魔物の宝庫、廃坑上層に聖域

					
毒々しく大きな花を持つ食人植物。廃坑内をうろついている。経験値42、3G。	2本の伸縮自在の腕と10本以上の足を持つ魔物。廃坑に棲む。経験値45、5G。	元々は一種のコルダだったらしく、廃坑に多く棲息する。経験値39、3G。	聖域に棲息するイモムシが巨大化したようなモンスター。経験値39、33G。	鋭い爪と牙で冒険者に襲いかかる。聖域に棲む肉食。経験値39、5G。	聖域に棲む不定型の怪物。そのタイプの定石通り炎に弱い。経験値39、17G。

廃坑は、入り組んでいる

ラストイーニ廃坑上層は、小さな洞窟の連続であり、注意していないと、すぐ迷子になってしまう。マップを確認しつつ、慎重に進んでほしい。

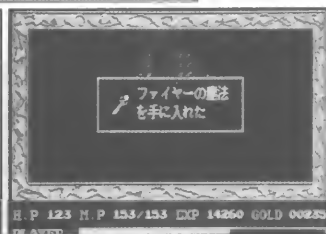
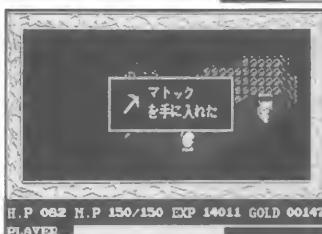
さて、廃坑上層では、2つのアイテムが見つかる。一つは「ファイヤーの魔法」だ。これで、アドルは魔法攻撃ができるようになった。MP1でファイヤーボールが10発撃てるので、それほど残りMPに気をつける必要はないだろう。

もう一つは「マトック」。落盤した場所を掘り起こすために使えばいい。落盤の奥には…。

→マトックとは、要するにツルハシのことだ。ツルハシの使い道と言えば、土を掘ったり、壁を崩したりだが…



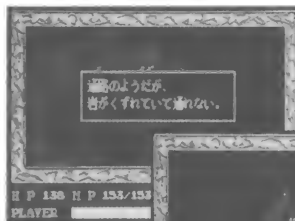
↓最初の魔法ファイヤーを見つけられた。このファイヤーの魔法には、最後までお世話になる。
←廃坑は、こつこつ小さな洞窟の連続だ。迷いやすいので、十分に注意して移動してほしい。



名医フレア・ラル救出!

落盤の奥には、薬草を取りに来て、閉じ込められたフレア・ラルがいた。彼こそ、リリアの病気を直す薬を作ることができると言う名医だ。さっそく、バノアから預かった手紙を、彼に渡そう。

手紙を読んだフレア・ラルは、アドルに薬を作るために必要な材料の調達を頼む。もちろん、これを断わるようじゃ、冒険家失格である。気持ちよく引き受けてあげよう。材料は「ロダの実」と「セルセタの花」。ロダの実は、もう持っているだろう。セルセタの花は、ラストイーニ廃坑の下層にあるのだが、下層に入る前にすませた方がいいことがある。



←廃坑の奥で、落盤事故の跡を発見した。こう言うときにこそ、マトックが役にたつのだ

→落盤の奥にフレア・ラルが。さっそくバノアの手紙を渡すと、リリアの薬の材料を教えてください



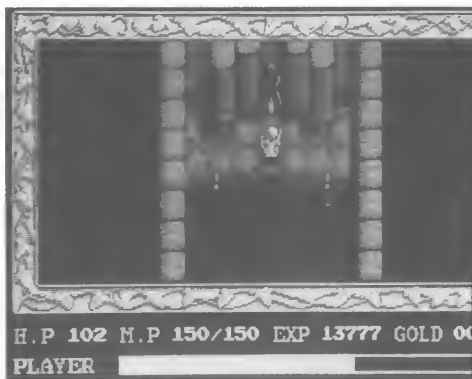
神官の像に、イースの本を返す

廃坑を歩いていると、飾りのついた入口に気がつくだろう。ここが聖域トールへの入口で、全部で4カ所にある。聖域には六神官の部屋があり、そこでイースの本を、六神官に返すのだ。各神官の像は、重要な情報をアドルに教えてくれる。また、アドルのHP、MPをフル回復してくれる。

廃坑から行ける聖域には、五神官の像しかない。実は最後の神官、ファクトの像がある聖域は、別の

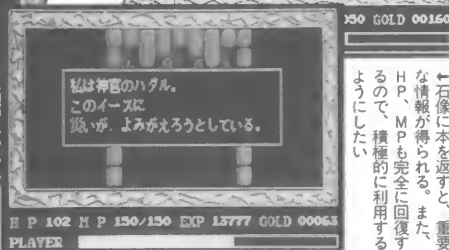
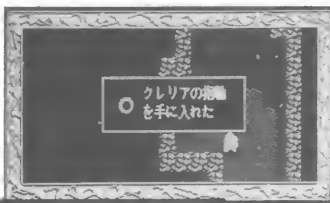
場所からしか行けないのだ。これは、後回し。今は、ハダル、トバ、ダビー、メサ、ジェンマの五神官にイースの本を返すことだ。

また、聖域には宝箱もあり、「クレリアの指輪」が手に入る。これを装備すると、アドルの敏捷性が上がり、その結果として、敵から受けるダメージが半減すると言う。五人の神官にイースの本を返したら、ラスティーニ廃坑下層へ、踏み込むことにしよう。



↑聖域トールには、六神官の石像が安置された6つの部屋がある。すべてを訪れ、それぞれの神官にイースの本を返したとき、新しい世界の入口が開かれるのだ

→幻の黄金魔、クレリア製の指輪を発見した。防衛力があるらしいが:



私は神官のハダル。このイースに強い。よみがえろうとしている。

←石像に本を返すと、重要な情報が得られる。また、HP、MPも完全に回復するので、積極的に利用するようにしよう

ラスティーニ廃坑下層におけるライバル

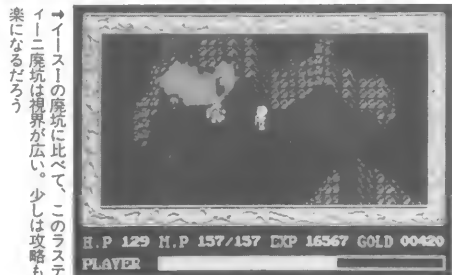


ラスティーニ廃坑下層は、上層に比べれば分かりやすい構造になっている。だが、相変わらず通路は狭く、モンスターを避けながら進むのは難しい。それでも、イースIの廃坑よりは、視界が広い分、攻略しやすいのではないだろうか。

また、ラスティーニ廃坑下層には、あまり強くないベラガンダーぐらいしか、ボスクラスのモンスターは出現しないので、そう言う意味でも、攻略は難しくないだろう。

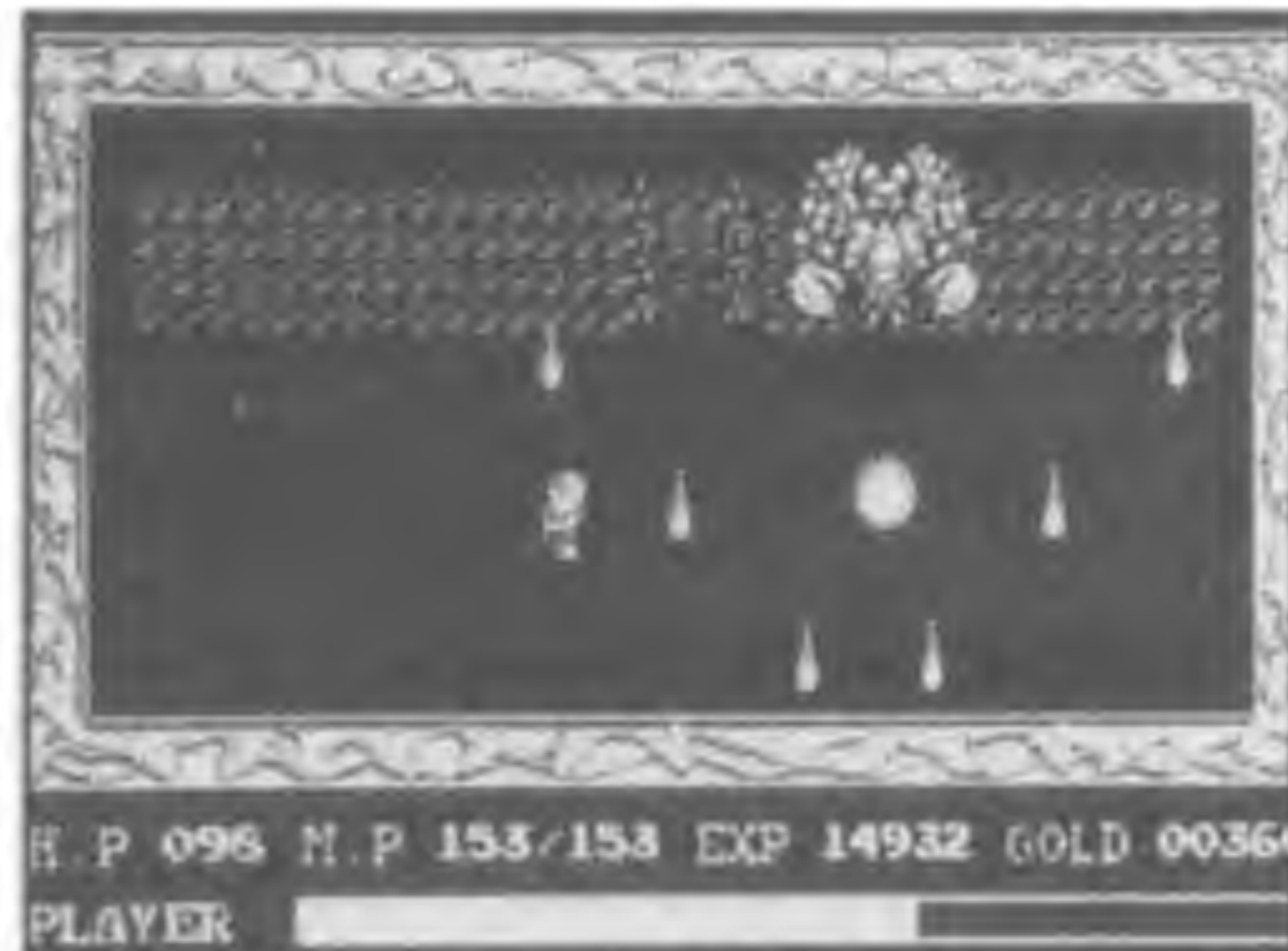
それにしても、気になるのは壁に埋め込まれている楕円形の石だ。ランスの村でも聞いたと思うが、いったい、何に反応するのだろうか？

と思わせぶりをしてもしようがないので、はつきり書くが、ライトの魔法に反応するのである。ライトの魔法を手に入れたら、それを使いながら、廃坑下層を歩き回ってみよう。いままで見つからなかった、何か新しいものを発見できるかもしれないのだから。



→イースIの廃坑に比べて、このラスティーニ廃坑は視界が広い。少しは攻略も楽になるだろう

最初のボス、ベラガンダー



↑ベラガンダーの攻撃は、なかなかハデである。コイツを倒さなければ、廃坑下層へは入れない

↓ベラガンダーには、正面からのファイヤーしか通用しない。できるだけベラガンダーの正面にいるように



H.P. 038 N.P. 153/153 EXP 14932 GOLD 0036

ラスティーニ廃坑下層を探索するためには、まず、このベラガンダーを倒さねばならない。ヤツは左右に移動しながら、青い弾を撃ってくる。飛び道具には飛び道具を。こちらもファイヤーの魔法で応戦しよう。弱点は目。アドルを部屋の下におき、ベラガンダーに合わせて移動、目が開いたらファイヤーを撃ち、待避。この繰り返しで倒せるはずだ。

暗闇に咲くセルセタの花

下層をうろついていると、地底湖を見つけた。よく見ると、水辺に何かあるようだ。近づいて調べてみると…。あった！「セルセタの花」だ。これで、ロダの実、セルセタの花と、リリアの薬を調合するための材料が揃ったわけだ。急いでランスの村に戻りたいところだが、もう少し廃坑下層の探索を続けよう。ここには、まだまだ、大事なアイテムが隠されているのだから。



↑地底湖のほとりでセルセタの花を見つけた。リリアの薬の材料だが、アドルが服用すれば、HPが回復する。何度でも摘めるから安心だ

隠された通路に注意しろ!!

→ちよつと分かりにくいけど、ここに通路があるのだ。通路を抜けて、奥へ奥へ行けば、ライトの魔法を入手することができる



H.P. 097 N.P. 157/157 EXP 16700 GOLD 00480

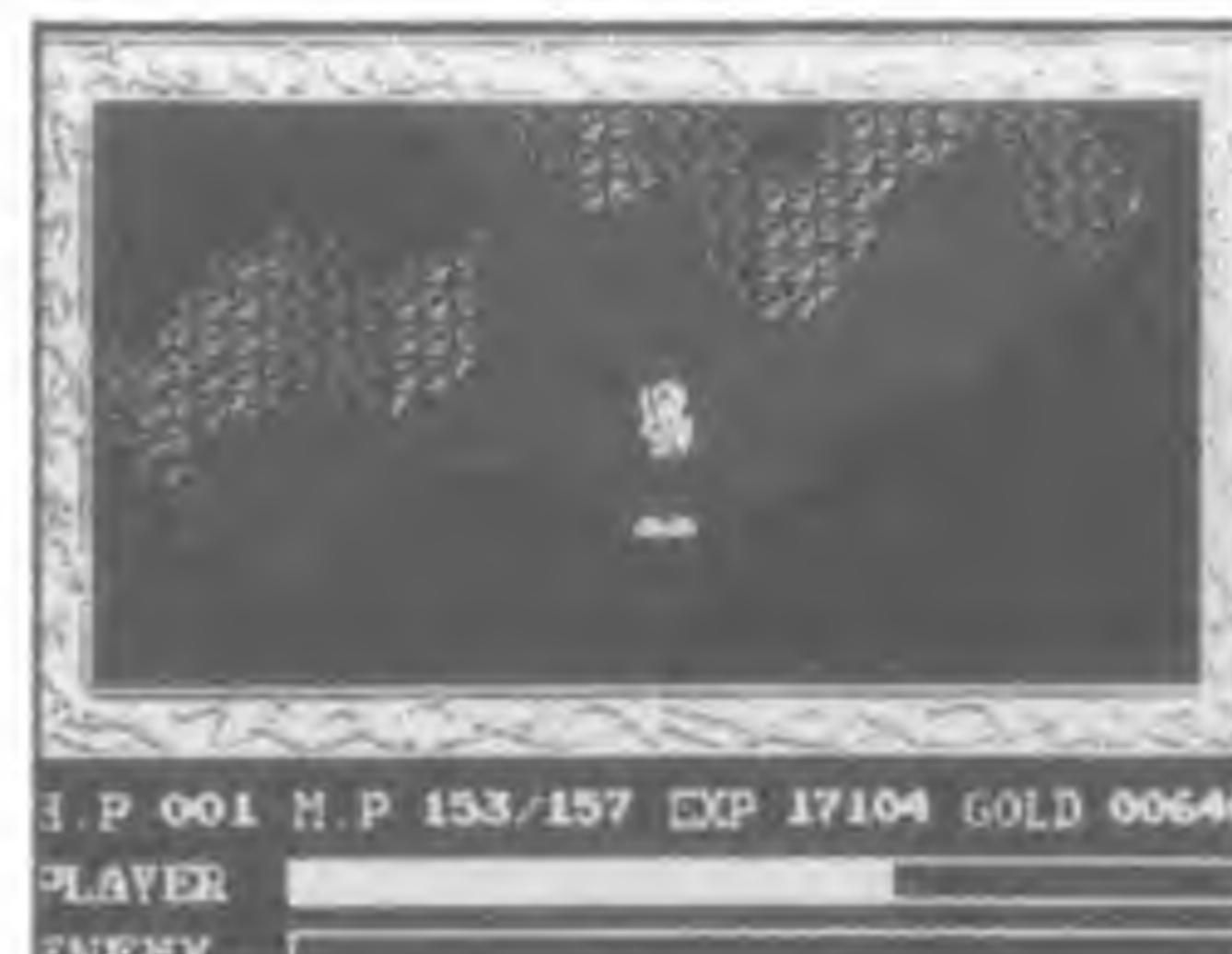
ここで、ラスティーニ廃坑最大の難所が登場する。イースIの廃坑にもあった、注意しなければ見つからない通路だ。イースIでは、壁に密接すれば、向こう側が見えたのだが…。カンに頼って壁にぶつかりまくるしかないのか？ もったいぶったが、その場所は、写真を見てもらえれば分かると思う。この奥には、ライトの魔法があるので、必ず手に入れること。手に入れたら、さっそく使ってみよう。

ライトの魔法に浮かび上がる隠し通路

ライトの魔法を使うと、今まで見えなかった通路が見えてくる。ランスの村で聞いた、輝く楕円形の石の話は、この隠し通路のことだったのだ。さっそく、隠し通路に飛び込む。

2カ所の通路があり、その先には宝箱がある。一つは「鉄鋼石」。これをギドの店へ持って行けば、今まではなかった武器・防具が店頭並ぶ。

もう一つは「邪悪な鈴」。使用するとモンスターが集まってくるという危険なアイテムだ。危険なアイテムではあるが、冒険を成就するためにはなくてはならないもの。使い所を、絶対に間違えないようにしたい。



H.P. 001 N.P. 153/157 EXP 17104 GOLD 00640



H.P. 138 N.P. 156/157 EXP 17190 GOLD 00680



H.P. 157 N.P. 157/157 EXP 17499 GOLD 00620

↑ライトの魔法を使うと、楕円形の石が光って、通路がある位置が分かるようになる
 ♪鳴らすとモンスターが集まる鈴なんて、どこで使うんだ？
 →この鉄鋼石をギドの店へ持って行けば、品揃えが多くなる



ランスの村

リリアのために、薬を調合してもらおう

ラストイーニ魔坑を極め、五人の神官にイースの本を返したら、ランスの村に戻ってこよう。

ところで「リリアの薬」の調合に必要な「セルセタの花」と「ロダの実」は持っているだろうか？もし、魔坑の探索でロダの実を使ってしまうのなら、魔坑ムーンドリアで手に入れてこよう。前と同じ場所に落ちている。

二つの材料があるなら、村の北東にいるフレア・

ラルに会い、材料を渡すのだ。彼はすぐに「リリアの薬」を調合してくれるはずだ。

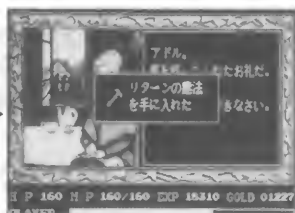
さて、リリアの薬を手に入れたら、バノアの家へ。バノアに薬を渡せば、お礼にと「リターン魔法」が貰える（なぜ、バノア家に魔法が伝わっていたのだろうか？）。リターンの魔法を使えば、MP20で、一度行った場所へテレポートできる。これで、新しい場所へ行くのも安心だ。



↑セルセタの花とロダの実を手に入れたら、村の北東にいるフレア・ラルに渡そう。すぐにリリアの薬を調合してくれる



↑リリアの薬を受け取ったら、もちろん、すぐにバノアの家へ行く。ミス・バノアは感激してくれる



↑そして、リターンの魔法をくれるのだ。これと、ロダの実を持っていれば、安心して遠出ができる

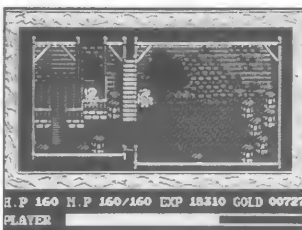
さあ、ジラの家で魔物退治だ

さて、ジラは、地下室で不気味な物音がすると聞いていた。妙な気配もすると言う。ここは一つ、調べてみることにしよう。

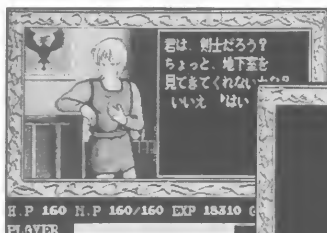
地下室に降り「邪悪な鈴」を鳴らすと...

壁をブチ破り、モンスターの大量が現れた。いくつかを蹴散らしながら、壁の穴に飛び込む。なんと、この背景は、聖域トールと同じだ。どうやら、ここも聖域の一部らしい。モンスターの群を突破し、奥に進むと扉がある。その扉の奥は、やはり六人目の

神官、ファクトの像があった。ファクトにイースの本を返すと「導きの巻物」が貰える。これで、ランスの村でやるべきことは終わった。聖域トールの開かなかった扉を開けて、次の世界へ向かおう。

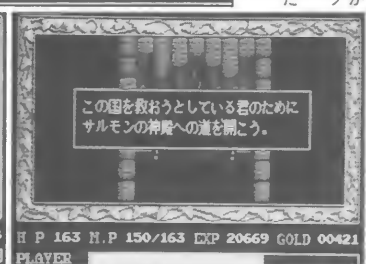
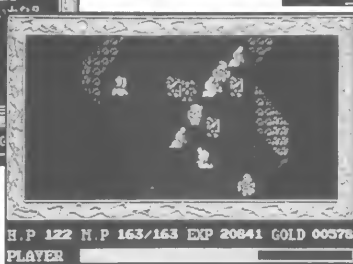


↓その奥は、聖域トールにつながるファクトの像があるのだ。一見、何もなさそうな地下室だが、ここで邪悪な鈴を鳴らすと壁をブチ破って、魔物が出現



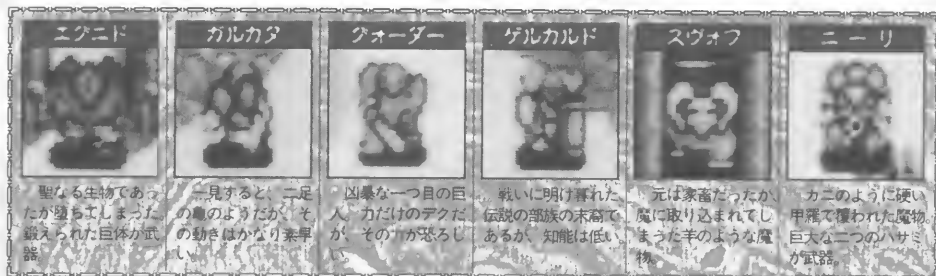
→壁の穴の奥は、モンスターがうようよしている。経験値やゴールドを稼ぐには、もってこいの場所でもある

←こう言われると、断わるわけにはいかない。ちょっと見てこよう



ノルティア氷壁

雪原にうごめく、魔物たち



氷霧の玉で、橋をかける

次なる世界は、氷に覆われたノルティア氷壁。ここには、スベリ台のような地形があり、アイテムがないと、すべて登れない。とりあえずムシして進もう。

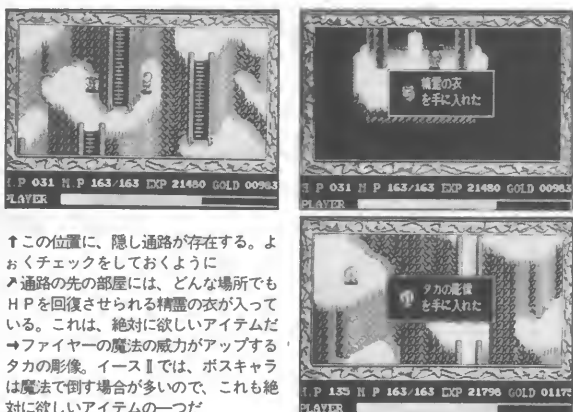
氷壁上部の洞窟に入る。裂け目があって先へ進めない。一度、戻ることにして。一番下まで降りて来ると、宝箱がある。“氷霧の玉”が入っている。これは、大気中の水分を氷らせることができるアイテムだ。

これを、洞窟の裂け目で使えば、氷の橋がかかるのだ。

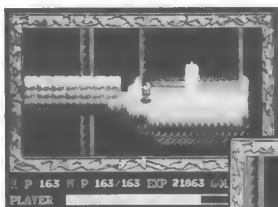


気になるアイテムたちを探し出せ

ノルティア氷壁には、なくても冒険を成就できるが、あればすぐ助かるというアイテムが2つある。ファイヤーをパワーアップする“タカの彫像”と、どこでもHPを回復させられる“精霊の衣”だ。素直に進んで行けば、タカの彫像はすぐ見つかるだろう。問題は精霊の衣だ。このアイテムは隠し部屋にあるのだが、これが実に分かりにくい場所にある。ほとんど偶然に頼らないと見つけれないだろう。しかし、精霊の衣はどうしても欲しいアイテムだ。

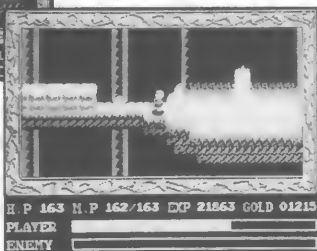


ファイヤーは、攻撃だけじゃない！



↑今度の障害物は、ブ厚い氷の壁だ。ここで必要なのはアイテムではなく、ちょっとした機転なのだ

→ファイヤーの魔法で、壁を溶かせばいいのだ。ただしアドルのレベルが低いと、魔法は跳ね返されてしまう



タカの彫像を手に入れ、下へ降りて来ると、再び洞窟の入口がある。中へ入ると、今度は通路に氷の壁が立ちふさがる。ここで必要なのはアイテム…ではなく、柔軟な考え方である。

氷の壁があるなら、溶かしてやればいいのだ。さいわいアドルは、ファイヤーの魔法が使えるではないか。ここは、氷壁をファイヤーの魔法で溶かしながら進むのが正解だ。

ただし!! アドルの経験が足りないと、魔法が氷壁に弾き返されてしまうのだ。もし、経験が足りないのなら、ランスの村へ戻り、ジラの家の地下室で経験を積もう。あそこは、稼ぎやすい場所なのだ。

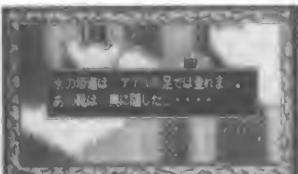
テレパシーの魔法で、情報収集

ファイヤーの魔法で氷壁を溶かし、洞窟を出ると、そこに宝箱。中身は「テレパシーの魔法」だ。この魔法を使うと、アドルはルーと言うモンスターに変身する。これで、モンスターとの会話ができるようになるのだ。なかなかおもしろい話が聞ける。ルーのまま人間に会っても、恐ろしがられるだけだし、この姿でボスに会っても太刀打ちできないので注意すること。

もちろん、ルーでいる間は攻撃を受けないので、必要に応じて使えばいいだろう。



↑テレパシーの魔法を使うと、モンスターと会話ができる。さっそく話をしてみよう



↑なるほど、氷のスベリ台を登るためには、特殊な靴が必要だったのか!

←足には女の子を抱えていたらしいが、長老の見た、あの二人連れの子供だろうか?

石の靴で、スベリ台を駆け上がれ!

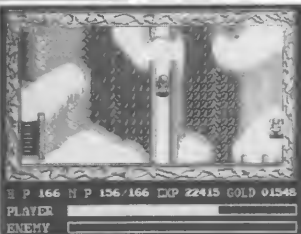
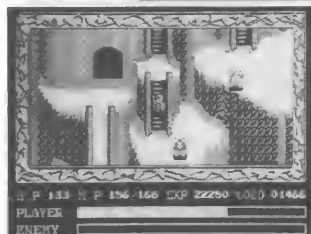
↑この靴さえあれば、あの氷のスベリ台を登ることが出来る。さっそく試してみよう
よすいぶん立派な扉が、スベリ台の上にある。ちょっと、行ってみようかな!



テレパシーの魔法を取ったら、左へ回り込み、上へ上へと登って行こう。途中、立派な扉があるが、今は関係ない。

再び洞窟をくぐると、そこに宝箱がある。やっと「石の靴」が手に入った。これで、今まで行けな

↓石の靴の威力は絶大だ。つた場所にも行けるようになる。氷のスベリ台を、何の苦さあ、あちこちを回ってみよう

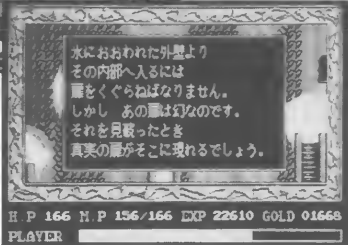


↑スベリ台を登って、ついに女神像の前へ

女神像に会い、進むべき道を聞く



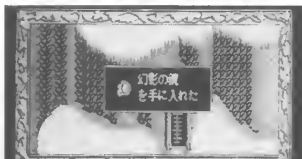
↑さっそく読んでみるとアイテムがあるのか? うーん、幻を見破るとアドルが女神像の前に立つと、導きの巻物が書きかわった



スベリ台の先にある女神像。やっと、彼女に会いに行ける。女神像に触れると、神官ファクトから貰った“導きの巻物”の内容が書き換わる。これは、今後登場する、すべての女神像に共通するから、女神像を見つけたら必ず触れ、その後、導きの巻物を読むこと。この女神像から得られる情報は、あの立派な扉のこと。あれは幻影で、それを見破れば、真実の扉が現れるらしい。どうも女神像のくれる情報は、抽象的なものが多いようだ。情報を貰っておいて、文句を言うのもなんだが、もう少し分かりやすく教えてくれれば。

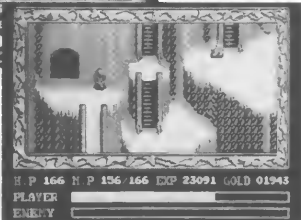
とにかく、幻影の扉を見破るアイテムが必要になるらしい。そう言えば、もう一つ、宝箱があった…。そう、その宝箱こそ…。

幻影の鏡は、幻を破る



↑前ページの写真と比べると、扉の位置が変わっている。これが、本当の扉だ。幻影の鏡の力は本物だった

←幻影の鏡と言う名前からして、幻に関係ありそうなアイテムだ。さっそく、あの扉の前で使ってみることにするか



“氷霧の玉”が入っていた宝箱があった場所から一段あがった場所に、スベリ台がある。そこを“石の靴”を使って登りきると、宝箱が置いてある。その宝箱の中身こそが、“幻影の鏡”なのである。この鏡には幻影を打ち消し、真実の姿を映し出す力が秘められているのだ。

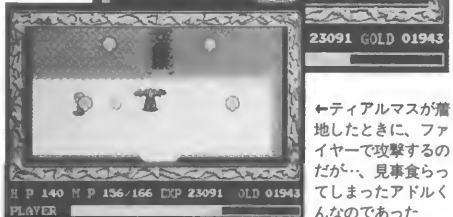
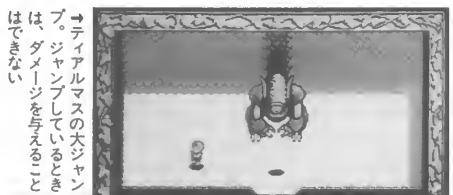
さあ、例の扉の所へ行こう。この扉、今までは、入ろうとしても入れなかった。ここで幻影の鏡を使ってみよう。鏡は真実の姿を写し出し、今までであった扉のとなり、新たな扉が出現した。

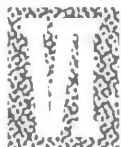
この扉に入れば、いよいよノルティア氷壁のボスと対決だ。

ジャンプするティアルマス

部屋に入ると、奥の扉からトコトコとボスのティアルマスが歩いてくる。今まで、ボスと言えばデカキャラだったが、このティアルマスは普通サイズだ。思わず気が抜けそうだが、油断は禁物。ボスが無芸のわけがない。

ティアルマスの芸はジャンプ。ジャンプしている間は、とうぜんダメージを与えられない。ティアルマスが撃ってくる八つの弾を避けつつ、着地したところをファイヤーの魔法で攻撃する。あとは、この繰り返しだ。今回のアドルの冒険では、対ボス戦は基本的にファイヤーの魔法で戦うことになる。ファイヤーの魔法をパワーアップさせることは、冒険成就のポイントでもあるのだ。





バードブレス

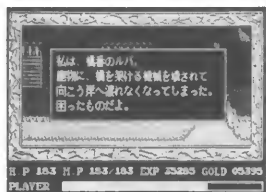
炎の大地に巣くうモンスター

 <p>オヌマン</p>	 <p>ジーン</p>	 <p>スコールン</p>	 <p>ゼルベノーズ</p>	 <p>ディルガ</p>	 <p>トフス</p>
<p>ゴリラのような体にドクロの頭部を持つ不気味なモンスターである。</p>	<p>元々は火の精霊であつたらしく、炎の種をまとっている怪物。</p>	<p>2本の毒針を持つ巨大獣。その毒はどんな怪物も一撃で屠る。</p>	<p>ミノタウロスを思わせる怪物。怪力とバトルアックスが武器である。</p>	<p>とても固い甲冑を持ち、高い防御力を誇るモンスターである。</p>	<p>恐竜の生き残りと思われる怪物。重戦車のような巨体が武器。</p>
 <p>フレリガード</p>	 <p>マグニュート</p>	 <p>ルー</p>	<p>バードブレスに棲息するモンスターには、ファイヤーの魔法が効きにくい。灼熱の溶岩地帯に棲んでいるのだから、当然と言えば当然なのだが。</p> <p>ゆえに、ここでの戦闘は、肉弾戦がメインになる。それだけに、アドルがどれだけの経験を積んでいるかが、バードブレスのポイントなのだ。もし、アドルのレベルがまだ低いと思ったら、素直に引き返し、鍛えなおした方がいいだろう。</p>		
<p>リザードマンである。ブレスこそないが、その攻撃力は侮れない。</p>	<p>鐘の代わりに、溶岩を身にまとった怪物。この世界では最強モンスターだ。</p>	<p>駈ける生物。怪物だが戦闘は好きで、アドルが変身できるのは、このルーだけだ。</p>			

こんな場所にも、人は住む

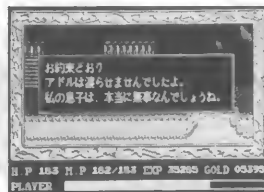
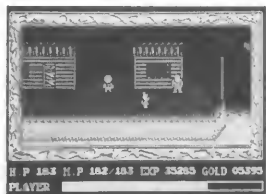
溶岩地帯を抜けて行くと「溶岩の村落」に出る。こんなところまで人間は住んでいるのだ、住環境は最悪だろうに。村の右端に橋番のルバがいる。怪物に橋をかける機械を壊され、橋がかけられないと言う。どうも、引つかかる。もう一人の橋番も「ルバの様子がおかしい」と言っていた。

そこで「テレパシーの魔法」を使い、ルーに変身してルバに話しかけてみる。「約束通りアドルは、渡らせませんでしたよ。息子は無事なんでしょうね？」そうだったのか。息子を人質に…。アドルの姿に戻り、もう一度話しかければ、ルバは本当のことを話してくれる。ルバの息子、タルフがさらわれた一因はアドルにもある…。助けに行くことにすると、ルバは「ささやきの耳飾り」を渡してくれた。



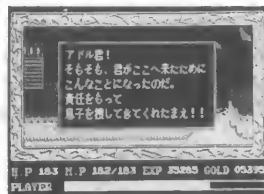
↑もう一人の橋番が言っていたように、どうもルバの様子がおかしいようだ。「困ったものだよ」など言いながら、ちっとも困った様子がない。困っているとより、不安感を内心に押し隠しているようだ…

↓驚いて、本音が聞けるかもしれないと思い、テレパシーの魔法を使いて、ルーに変身して、話しかけてみることにした



↑ルバは、驚きはしなかったが、驚くべき内容の話をしてくれた。そうか、様子がおかしかったのは、子供を人質に取られていたからだったのか

↓再び、アドルに戻り、話しかけてみる…。気持ちは分かるけど、こう言う言い方をされると、頭にくる。か、ここは押えて、探しに行くことにしよう。ルバは、これを使って探せと、ささやきの耳飾りをくれたし

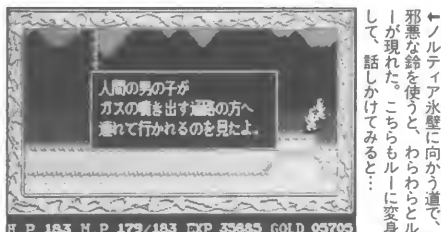


隠れ住むルーを探せ

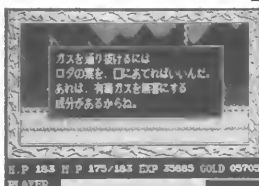
タルフはどこにいるか？ 魔物に聞いてみるのが手っとり早い。溶岩の村落に「氷の山へ続く通路で妙な気配がする。何かを使えばおびき出せる」と言う情報があった。さっそく行ってみよう。

何を使えば、おびき出せるか？ 魔物をおびき出すと言えば…。そう「邪悪な鈴」だ。どこからともなく、ルーの大群が現れた。「テレパシーの魔法」で変身し、話しかけてみよう。

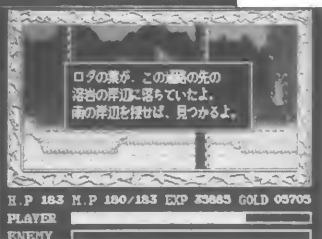
少年がガスの吹き出す通路の方へ？ 「ロダの葉」があれば、毒ガス地帯も大丈夫。「ロダの葉」はこの先にあるって？
それでは先を急ごう。
タルフの身が心配だ。



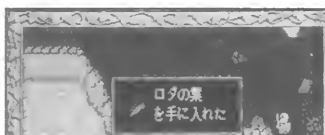
←ノルティア水壁に向かう道で、邪悪な鈴を使うと、わらわらとルーが現れた。こちらもルーに変身して、話しかけてみるよ！



→おっと、落ちてる場所まで教えてくれた
←なるほど、落ちてる場所までさなきやいけないのか



ロダの葉を使い、有毒ガス地帯を突破!!



ルーから聞いた通り、溶岩の岸辺で「ロダの葉」を入手。ロダの実同様、宝箱に入っているわけではない。かなり小さいものなので、注意すること。

ロダの葉を入手したら、有毒ガス地帯に入る前に装備しておいた方がいいだろう。ムダにHPを消費することはない（「精霊の衣」を持っているのなら、そう気にする程のことでもないが）。

ノーダメージで有毒ガス地帯を抜けたら、一番上の通路へ向かう。あとは道なりに進めば、牢屋裏へ出る。

↑ルーに教えて貰った場所で、ロダの葉を見つけた。さあ、前進だ
→ロダの葉を装備すれば、有毒ガス地帯も平気なのさ

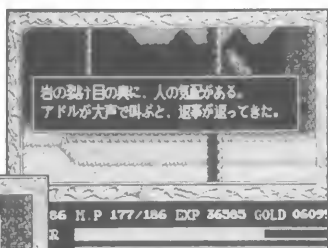
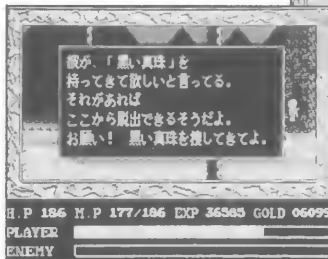


タルフを見つけた!

道なりに進むと、行き止まりになる。しかし、行き止まりの壁をよく見ると、岩に裂け目があるのだ。その向こうには、何やら誰かがいる気配が…。ここはルバに貰った「ささやきの耳飾り」を使おう。牢内にいるタルフと会話ができる。

タルフによると、言葉が通じる魔物キースが、一緒に捕まっています。彼によれば「黒い真珠」があれば脱出ができるらしい。

もちろん、アドルの次の目標は、この黒い真珠を手に入れることだ。一刻も早く黒い真珠を探し出し、タルフを助け出してあげたいが。



↑ささやきの耳飾りを装備していれば、岩の裂け目お奥に、人の気配を感じられる。必ず装備すること
←裂け目の奥の人の気配は、タルフだった。今度の目的は黒い真珠だ。さっそく、探しに行こう

バードブレス、唯一の宝箱！



↑バードブレス唯一の宝箱は、ジーンが守っている。もともと、ここまで冒険を続けてきたアドルにとって、それほど恐ろしい敵ではないはずだ
→文字通り、あっと言う間にジーンを片付けたアドルが宝箱を開けると…。やはり黒い真珠だった。急いでタルフとキースに届けてあげることにしよう



有毒ガス地帯方面へ戻り、途中の通路へ入る。その一番奥に、このバードブレスでただ一つの宝箱が置かれている。この中に入っているのが「黒い真珠」なのだ。

しかし、この宝箱はジーンによって守られている。このジーン、炎を鎧の代わりに身につけているだけあって「ファイヤーの魔法」は、まったく効果がない。ここは剣に頼って、ガシガシと斬りつけるしかないのである。しかし、ここまで

の冒険で経験を積んだアドルなら、そう苦勞はしないだろう。もし苦戦するようなら、先を急ぐより、どこかで修行をして来た方がいいだろう。

黒い真珠を入手したら、大急ぎで牢屋裏へ。これで、やっとタルフを助け出せるぞ。

黒い真珠から光があふれ…

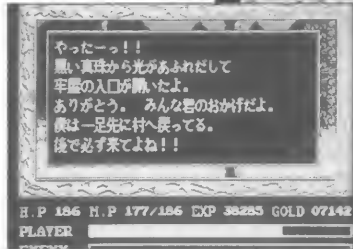
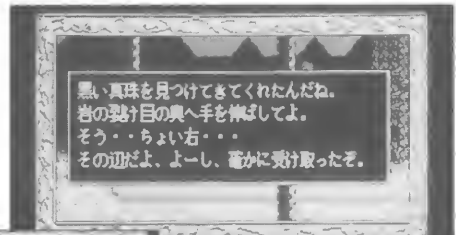
急いで牢屋裏まで戻った。例の岩の裂け目から、牢内のタルフたちに「黒い真珠」を渡すことができそう。黒い真珠を握りしめて、岩の裂け目に手を突っ込む。もう少し右…、もう少しと…、やっと、タルフたちに黒い真珠を渡すことができた。

牢屋の中で歓声があがった。

「黒い真珠から光があふれだして、牢屋の入口が開いたよ」

よかった。がんばったがいがあったようだ。タルフは一足先に村へ戻るから、必ず村へ寄るように言って、駆け出していったようだ。

さあ、溶岩の村落へ戻ることにしよう。

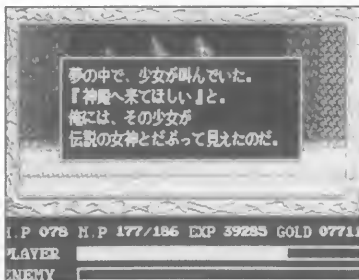


177/186 EXP 38285 GOLD 07142

↑タルフに黒い真珠を渡すことができた。これでタルフたちも牢屋を脱出することができる。ルバに対する責任も果たせた。ホッと一息…だ

よかった、よかった。さあ、溶岩の村落に戻ることにしよう。これで、ルバも橋をかけてくれるだろう

牢屋の中に書き置きが…

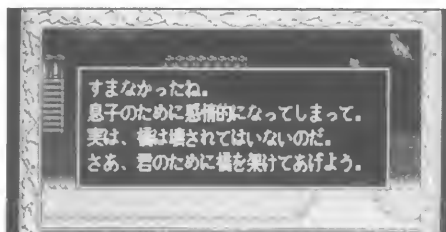


←溶岩の村落に向かう途中、牢屋に寄ってみた。壁に書き置きがあった。読んでみる。うーん、神殿にしているのは、伝説の女神なんだろうか？

溶岩の村落に戻る途中、牢屋の入口がある。もちろん、今までは入れなかった場所だ。先を急ぐ気持ちは分からないでもないが、ちょっと寄り道してみよう。どこに、どんなヒントが隠されているか、分からない。情報に関しては、貧欲になろう。

牢屋の壁の奥に、書き置きがあった。それを読んだら、牢屋には、もう用はない。急いで溶岩の村落に戻ろう。ちなみに、溶岩の村落の入口に「ロダの実」が落ちている。持っていないのなら、拾っておこう。

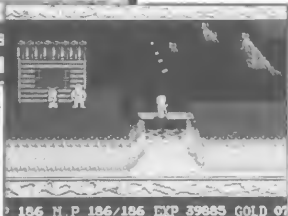
やっと橋をかけてもらえた



H.P 186 M.P 186/186 EXP 3938
PLAYER

↑よかった、ルバも分かってくれた。これで、橋をかけて貰える。やっと、先へ進むことができる

→橋を渡って、バードプレスの最奥部へ向かうアドル。溶岩地帯の冒険も、いよいよ大詰め、後はボスだけだ



溶岩の村落に戻ってきた。橋番以外は、話の内容が変わらないのは、ちょっと残念だ。

さあ、ルバに話しかけよう。「すまなかった。息子のために感情的になってしまって…。さあ、橋をかけてあげよう」

まだ、親になったことはないけれど、気持ちは分からないわけではない。気にしないで下さいな、などと思いつつ、タルフにも話しかける。「サルモンの神殿へ行っちゃうの？ せっかく友だちになれたのに…」

いや、さつとまた会えるよ。
さあ、橋を渡れば、残すはボスキャラとの対戦だけだ。

ゲラルディの瞬間のスキをつけ!!



H.P 186 M.P 186/186 EXP 39385 GOLD 07764
PLAYER

←もしロダの実を使ってしまったら、溶岩の村落の入口に落ちている

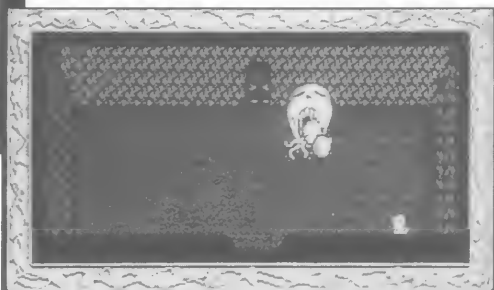
ゲラルディは、地面の下からモコモコと現れ、大口をあげ、ヘビのようなものを吐き出して攻撃してくる。このヘビもどきは、しばらくアドルを追いかけ、再びゲラルディの口へ戻って行く。

攻略法だが、ヘビもどきは無敵、ゲラルディも口を開けているときにしかダメージを与えられない。ヘビもどきから逃げ回り、口を開けたところでファイヤーの魔法というパターンだが、できるならゲラルディの上か下から攻撃したい。ファイヤーは画面上に1発しか出ない。上下からなら、距離も短いので、連射も可能なのだ。

ボスの中でも、強敵であるゲラルディだ。あせらずに攻撃を繰り返そう。



→地面から、モコモコと出現するゲラルディ。なかなか手を見させてくれる



H.P 200 M.P 191/202 EXP 32676 GOLD 16811
PLAYER

↑ゲラルディーが、長虫を吐き出すときと戻すとき、大きく口を開く。ダメージを与えられるのは、このときだけなのだ



←口から長虫のようなものを吐き出すゲラルディー。この長虫は、倒すことはできない

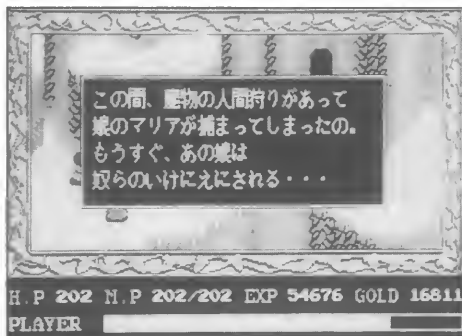
ラミアの村

サルモン神殿の門前町

小さな村だが、重要な村だ。サルモン神殿攻略のための前線基地である。情報はもちろんのこと、重要なアイテム、イベントが目白押しだ。

マリアと言う娘がさらわれ、その恋人サダが神殿に救出に向かったが行方不明になってしまった。サダの親父ハダトに会い、「リラの貝殻」を受け取ったら、神殿へ突入だ。

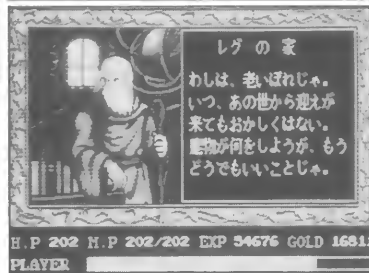
また、武器・防具を扱っているザレムの店の品揃えも、かなりのものである。剣の「HYPER CUTTER」、鎧の「REFLEX」は、ぜひ買ってきたい。もう一軒のレグの家には、名水が湧く井戸がある。今は必要ないが、この先、飲むことがあるのだろうか？



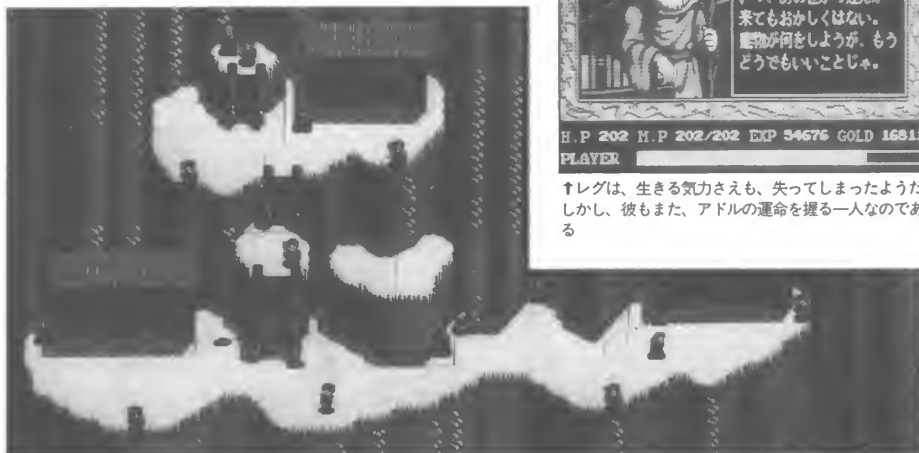
↑娘さんを魔物にさらわれ、哀しみに沈む母親…。何とか助けてあげたいが…

↓ザレムの店の品揃えは、かなりいいものが揃っている。ぜひ武装強化したい

→ハダトの息子サダも、神殿で行方不明になっている。神殿は、文字通り、伏魔殿になっているようだ



↑レグは、生きる気力さえも、失ってしまったようだ。しかし、彼もまた、アドルの運命を握る一人なのである



サルモンの神殿

いよいよクライマックス、強敵揃いだ

 <p>アッシュヴェル</p>	 <p>アロモッド</p>	 <p>エルエンデス</p>	 <p>ケアピス</p>	 <p>ジフテロイド</p>	 <p>シャーロント</p>
<p>長く尖った耳、耳まで裂けた口。とまるで悪魔のようなモンスターだが弱い。武器はバトル・マックス</p>	<p>見、二足歩行のバフアローだが、ブロード・ソードとミドル・シールドで武装し、剣技も巧みだ。</p>	<p>西洋の死神か持っているような大鎌で武装したモンスター。冒険者たちの首を集めるのが趣味らしい。</p>	<p>甲殻類から進化したらしいモンスターで、その表皮は、ヘタな鎧以上の高い防御力を持っている。</p>	<p>ドラゴンのような姿形をしているが、大きさはドラゴンがピー程度だ。力強い尻尾の一撃が恐ろしい。</p>	<p>ロープを巻き込み、杖を持ったリガードマンの魔法使い。さすがに、大した魔法は使えないようだが、</p>
 <p>ゼアーロット</p>	 <p>デルバス</p>	 <p>トロバー</p>	 <p>ナシュザル</p>	 <p>ナスダール</p>	 <p>バオカー</p>
<p>ブレイド・メイルに身をつつみ、ロング・ソードと盾を持つ。魔に魂を売った冒険者たちの成れの果てだ。</p>	<p>多量の場所を好むクラゲのような魔物。好んで人を襲うのではなく、テリトリーを犯されたためらしい。</p>	<p>二足歩行を売った大トカゲ。自由になった二本の前脚で、ナタのような武器を操る。神殿の警備担当。</p>	<p>鎧を着込んだゴブリン。小鬼の一種。こっぴい鎧兜は、ちよっとでも強く見せたいと言っミエらしい。</p>	<p>一見するとただの石像なのだが、冒険者がスキを見せると思いつかかってくるガーゴイルのようなモンスター。</p>	<p>ロープをまとい、杖を操ったモンスター。いかに魔法使い然としているが、格好だけなのである。</p>

サルモンの神殿は、今回のアドルの冒険のクライマックスである。その広さもケタ外れなら、棲息しているモンスターも強敵ばかりだ。これに、ボスクラスのモンスターが加わるのだから、苦勞させられるのは目に見えている。

ここまで冒険を続けてきたアドルは、かなりの経験を積んでいることだろう。だが、あまり先を急ぐことはしない方がいい。ここはじっくりと戦って、最高レベルを目指すぐらいの慎重さがほしいところだ。

サルモンの神殿内も細い通路が多く、思うように動き回ることが難しい場合もある。思うように半キャラずらしができないのは、なかなかツライものがある。アドル自身のレベルアップはもちろんだが、武器・防具等の装備品も最高級のものを用意したい。

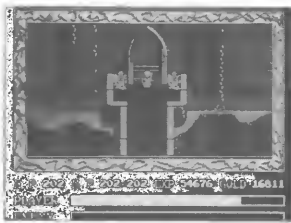
安全地帯を見つけ、精霊の衣でこまめにHP回復をはかる。それが一番の攻略法だろう。

 <p>バルケリア</p>	 <p>フォルグレス</p>	 <p>ベアロット</p>
<p>身長2mを越す巨人。その頭部は大にぞっくりである。クレスト・ソードを振り回すパワーは侮り難い。</p>	<p>自称ドラゴンだが、実は四足歩行のリザードマン。尻尾による一撃は、冒険者にとって脅威になるだろう。</p>	<p>鎧をつけ、ロング・ソード、ラージ・シールドを持つバウサーカー。戦いに無上の喜びを感じている。</p>
 <p>マロキオス</p>	 <p>レヴィルヴァン</p>	 <p>レヴィルヴァン</p>
<p>一つ目、頑丈な肉体和怪力を誇るバブルなモンスター。たった一つの目以外は、硬い皮膚に覆われている。</p>	<p>四本の腕を持ったモンスター。二本の腕で相手を締め上げて、もう二本の腕で攻撃を加えてくるまじろ。</p>	<p>四本の腕を持ったモンスター。二本の腕で相手を締め上げて、もう二本の腕で攻撃を加えてくるまじろ。</p>

いよいよ出陣！ いざ、神殿へ！！

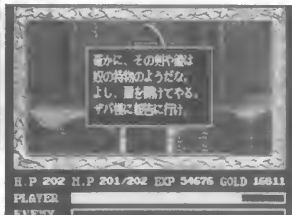
ハットから受け取った「リラの貝殻」を門番ゴードに見せると、神殿への門を開けてくれる。そこをくぐると、神殿への入口だ。

ここはモンスターが門を守っている。とうぜん、人間が行っても門は開けて貰えない。こう言うときは、ルーに変身すれば…。やはり、門番はカン違いしてくれた。

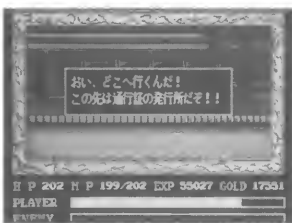


↑アドルの姿のままでは、サルモンの神殿の門は、固く閉ざされたまま、決して開くことはない

↓そこで、テレパシーの魔法を使って、ルーに変身すると、門番は見事な勘違いをして、門を開けてくれる



神殿奥へ行くには、通行証が必要だ



↑神殿内では、ルーに変身したままの方が楽。戦闘はしなくてすむし、いろいろと情報が開ける

↓この通行証さえあれば、奥の会議室に行くことができる。係のモンスターには、当然、ルーに変身して話しかけること



ルーに変身したまま情報収集。ザバが北の会議室にいと聞いたが、そこへ行くためには「通行証」が必要なのである。

そこで、通行証が手に入る場所だが、神殿東部にある。場所はマップを見てもらうとして、通行証発行所でも、ルーに変身して話しかければ、通行証が手に入る。

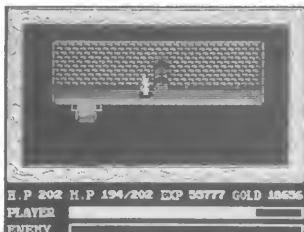
重大な会議を盗み聞け！！

神殿東部の北側にある会議室にやって来たが、重大な会議をやっているらしく、会議室に入ることはできない。しかし、あきらめるのはまだ早い、今は、少しでも情報が欲しいところだ。重大な会議なら、何とか盗み聞きをしてやろう。そう「ささやきの耳飾り」を使えばいいのだ。

重大な会議の内容は、いけにえとして捕らえた人間たちが、「神殿の鍵」を奪って逃げ出したことと、神殿に侵入したアドルの対策についてだ。けっこう

重要なことを話しあっているから、しっかり聞いておくこと。

聞くことを聞いてしまえば、ここには用はない。脱走者の隠れ家を目指すことにしよう。



↓これは大切な情報だ。これを知らないと、先に進むことができないのだから
↑アドルは魔物の言葉は理解できないので、ルーに変身し「ささやきの耳飾り」を使うのだ

↑ここは、アドルに戻って、入口にいる番兵を倒すしかない



→脱走者だって、マリアも逃げていればいいけど…。それにしても、神殿の鍵はおいしいな

いけにえとして捕らえられた人間どもが脱走しました。それだけなら、まだいいのですが、奴らに神殿の鍵を奪り去られてしまったのです。

幹部の識別コード-N-0088
今、これを知らぬ者は望し帽子を上げることはできません。さあ、今後の対策を・・・

隠れ家の前に、ちょっと寄り道

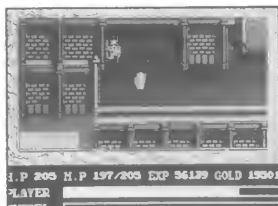
大急ぎで、脱走者の隠れ家へ駆けつけたいところなのだが、ちょっと待ってほしい。実は、神殿東部には役立つアイテムが隠されているのだ。MPの消費を半分にする“やすらぎの指輪”だ。

後半になればなるほど、魔法に依存する割合が高くなる。MPを節約できるやすらぎの指輪は、涙が出るほどありがたいアイテムなのだ。先に進む前に、ぜひ手に入れておこう。

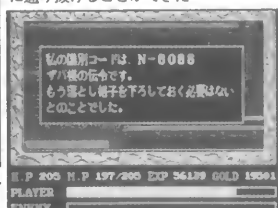


←このやすらぎの指輪を装備しているらば、MPの消費を半分に抑えられる。ちよくちよくルーにならないなら、立つアイテムだ。とっても役に

落とし格子を、開かせる！



↓会議室で立開きをしたおかげで、無事に通り抜けることができた



↑ここが問題の落とし格子だ。さっそくルーに変身し、番兵に話しかけよう

地下水路への入口は、神殿中央西にあるのだが、そこへ行くためには、閉じられた落とし格子を開かなければならない。が、北の会議室で盗み聞きをしていれば、何の問題もなく通過できる。このとき、ルーに変身しておくのを忘れないように。

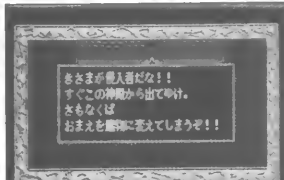
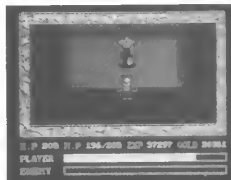
バレたっ!!

落とし格子を抜け、地下水路の入口へ向かう。ところが、地下水路入口に、立ちふさがる者がいる。

今まで通り、ルーに変身して話しかけると、ところが、こいつはボスクラスのダレス。見事にバレてしまった。ダレスは「引き返さないと、人間に戻れなくてやる」と、脅しをかけてきた。

しかし、こは後へは引けない。何としても、脱走者たちの隠れ家へ行かなければ！

と決意を固めたが、ダレスの脅し通り、魔物に変えられてしまった…。



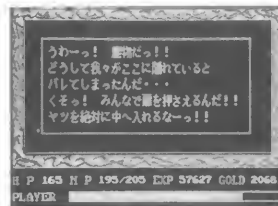
↑お
いるぞ

何か偉くうなヤツが

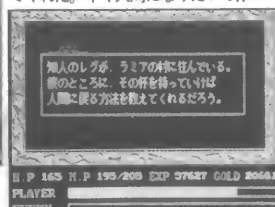


↑と、脅されたからといって、引き下がるわけがない。こは強行突破を決意したが…
←本当に魔物にされてしまった…。いったい、どうしたらいいんだろう…

信じてくれ！ ぼくは人間だ!!



↓何とか、人間に戻る方法だけは、教えてくれた。早く人間になりたいっ!!



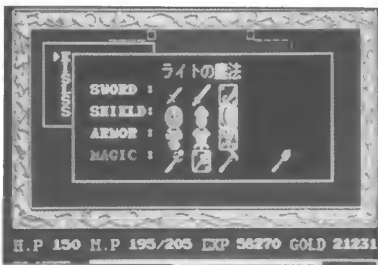
↑何とか、脱走者の隠れ家まで来たが、魔物の姿では、相手にして貰えない…

何とか隠れ家まで来たが、魔物の姿では中に入れて貰えない。それでも、誠意を持って話せば、呪いを解く方法を教えてくれる。

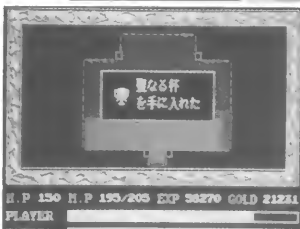
神殿の左奥にある、光を司る神官ダビーの“聖なる杯”を手に入れ、ラムアの村にいるレグを訪ねれば、いいらしい。さっそく、探しに行こう。

聖なる杯、そして、レグ

→聖なる杯が入っている宝箱は、見えない宝箱なのだ。こんなときは、ライトの魔法を使ってみよう

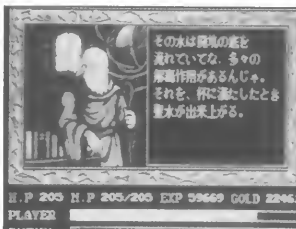


“聖なる杯”は、神殿西部の北の方の部屋にある。壁の色が違うから、すぐ分かるだろう。部屋に入る。あった、宝箱だ！ところがアドルが近づくと、宝箱が消えてしまった！聖なる杯は、光を司る神官ダビーの持ち物。ダビーの魔法“ライト”は見えないものが見えるようになる。ここは、ライトの魔法を使えばいいのだ。聖なる杯を入手したら、レグの家へ。これで、呪いは解ける。



↑見えるようになった宝箱から、聖なる杯を入手。急いでラミアの村へ戻ろう

↓レグの家に古い井戸があるとは聞いていたが、こんなにありがたいものだったとは

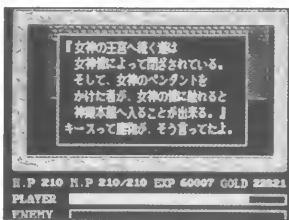


↑やっつと、魔物から人間に戻ることができた。今度はこそ、脱走者の隠れ家だ

脱走者たちの隠れ家、再び

人間の姿に戻ったら、再び脱走者たちの隠れ家へ。今度は中に入ることができる。最初の部屋で、話を聞いたら、奥の部屋に。何とリリアがいるではないか。どうやら病気は全快して、元気になったようだ。リリアはキースから“神殿の鍵”を預かっていて、それをアドルに渡してくれる。さあ、逃げよう。

その時、突然ダレスの声が響き渡り、リリアを始め、脱走者たちが石に変えられてしまった!! アドルがつけられたのだ。自分のせいで、みんなが石に…。ダレスめ、絶対に許さん! 必ず、必ず助けるぞ!! アドルは、唇をかみしめ、決意を新たにする。

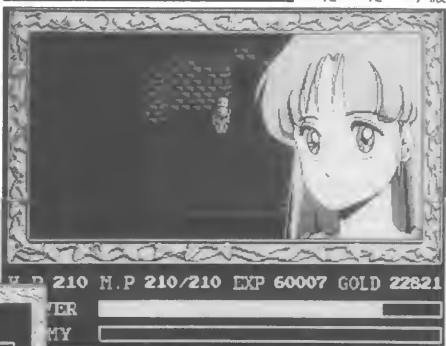
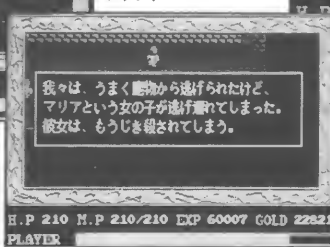


↓なんとリリアがサルモン神殿に、その後、魔物の人間狩りにあつて連れてこられたのだ。それにしても、無事でよかった。キースって魔物は、何者なんだらう?!



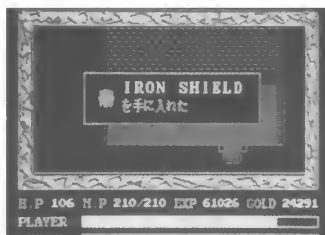
↑リリアがキースから預かった神殿の鍵を渡してくれた。これで行動範囲がかなり広がる。一度、キースに会って、お礼を言わなければ

↓ああ、マリアは逃げられなかったのか! 何とか助けたいが、はたして間に合うのだろうか?



←脱走者の隠れ家に入った人々が、ダレスに右に連れて行かれた!! 許さんぞ、ダレスめ

神殿の鍵で、アイテム収集



←強力な防具が手に入るのはとてもありがたい



P
→敵の動きを止めるタイムストップの魔法。便利だが、Pの消費量が気にかかる



↑このアイテムがないと、神殿の本館に行くことができない

リリアが届けてくれた「神殿の鍵」を使えば、今まで開かなかった扉も開けられる。鍵がかかっていると言うことは、その奥に何か重要なものがあるということだ。さっそく、ちようだいしに行こう。

神殿西部にある二つの宝箱の中には「IRON SHIELD」と「タイムストップの魔法」が入っている。今後、敵の攻撃が

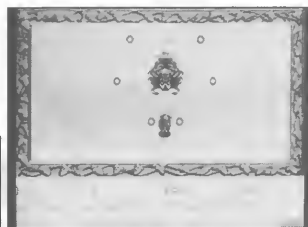
ますます激しくなるので、防具は少しでもいいものが欲しい。入手したら、すぐ装備しなそう。

また、地下水路東部には、「銀色のペンダント」がある。これは、神殿本館へ行くために必要な重要アイテムだ。

ボスのドルーガーは、正面攻撃あるのみ!!

最初のボスは、神殿に入ってからすぐの所にある、鍵のかかった扉の奥にいる。巨大なクモを思わせるドルーガーは、部屋の中を動き回り、青白い弾を六方向に撃って来る。

ドルーガーは、真正面から攻撃をしない限り、ダメージを与えることができないのだ。そこでドルーガー対策だが、弾を避けつつ動き回って、ドルーガーを画面上部へおびき寄せ、正面へ回り込んでファイヤーで攻撃する。これを繰り返して倒すしかない。地道にがんばって欲しい。

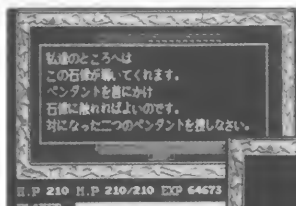


↑正面からのファイヤー攻撃。しかしか、ドルーガーにダメージを与えられない。ここはタカの影像を装備しよう

←ドルーガーは6方向に青白い弾を撃って来る。これを避けつつ、正面に回り込むことが大事。なにしろドルーガーには、真正面からしかダメージを与えられないのだから

アドルを導く女神像

ドルーガーを倒し、部屋を通り抜けると、女神像が安置された部屋に出る。女神像に触れて「導きの巻物」を書き換え、読んでみよう。巻物を読めば、ペンダントをつけて女神像に触れるとワープできることがわかるはずだ。



↑ドルーガーのいた部屋の奥に、女神像がある。まずは導きの巻物を書き換え、読んでみることにしよう

→手に入れたばかりの銀のペンダントを装備したら、女神像に正面から突っ込もう。次はサルモン神殿本館だ



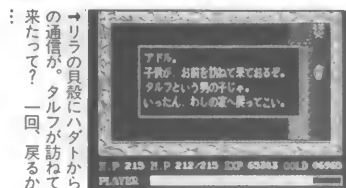
ここで使えるペンダントは二種類ある。一つは、先ほど入手した「銀のペンダント」であることは、言うまでもないだろう。もう一つの「金のペンダント」が入手できたら、冒険も大詰めである。

さあ、銀のペンダントを装備して、女神像に触れよう。ワープ先は、サルモン神殿本館だ。

リラの貝殻に通信が!!

神殿本館から地下水路中央に降り、ウロウロと歩いていたら、ラミアの村のハダルから「リラの貝殻」を通して、通信が入ってきた。アドルがバーンドプレスで助けたタルフが、ラミアの村にやって来たと言う。

タルフは、アドルに会いたがっているらしい。神殿の探索も続けたいが、ここは急いでラミアの村に戻ることにしよう。

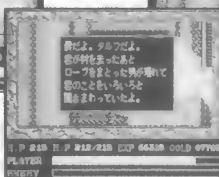
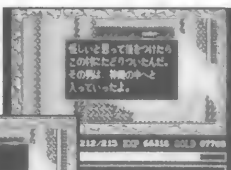


ようこそ、タルフ



↑ハダトの家の前に、タルフが立っている。わざわざ、バーンドプレスを越えて、アドルに会いに来てくれるなんて、感激だ

→神殿へ？
ロープと言えば、魔法使い関係なんだろうけど…



↑ロープをまとった男。どうせ、要はなんだろうけど、いつか、誰か、何のために？

ラミアの村でタルフと再会する。タルフによると、ロープをまとった男がアドルのことを聞き回っていたと言う。また、ロープの男は、サルモン神殿に向かったらしい。

いかにも怪しげな男である。はたして、この男の正体は？

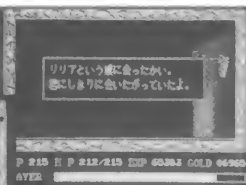
話がすんだら探索の続きだ。サルモン神殿に向かうことにしよう。

巡り会い、キース

再び、地下水路中央。通路の奥に誰かいる。彼こそキース。今まで、影ながらアドルを援助してくれた、正義の魔物だ。彼は「水路室の鍵」を渡してくれる。これで、地下水路西部にある水路調整室に入れる。調整室に向かう前に、神殿本館で「BATTLE SHIELD」を入手して、装備しなさい。



←地下水路中央で、やっとキースに会うことができた



↑会ってきたけど…。ちくしょう、ダレスめ!!

←これで水路調整室に入り、水路の水を抜いてしまえば…

水路調整室で、水路の水を流してしまえ

地下水路西部にある水路調整室にやって来た。水路調整室の奥には、竜のレリーフに守られるように、パネルがある。

ここはもちろん、押しの手。アドルがパネルを押すと、低い金属音が響き、水が荒れ狂う音が響き渡る。

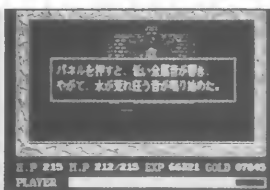
やがて、音は消え、地下水路に静寂が戻った。水路調整室を出ると、満々と水を湛えていた水路に、一滴の水もなくなっている。これで水路の底を歩けるようになった。今まで行けなかった場所にも、行けるようになる。そうなれば、まずやることは…



↑キースから受け取った、水路室の鍵を、さっそく使って水路調整室に侵入しよう

♪何やら怪しげなパネルがある。ここはもう、覚悟を決めて、押してみよう

→水路調整室を出てみると、見事に水路の水がなくなっていた



水路を通してアイテム探し

地下水路で手に入るアイテムは「BATTLE ARMOR」に「BATTLE SWORD」、ファイヤーをパワーアップする「隼の彫像」の三つ。どれも役に立つ。必ず探し出したい。



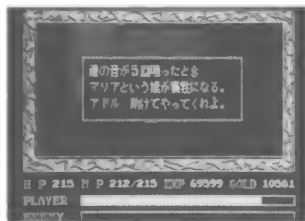
→水路を歩いて入手できるアイテムは、超強力なものばかりだ。
これだけで、水路も歩ける



女神の王宮を目指せ

「隼の彫像」が入っていた宝箱の北側に通路がある。そここそ、女神の王宮へ続く通路なのである。

通路を進んで行くと、再びキースに会うことができる。実は、キースは呪いによって姿を変えられた人間なのだ。妹を魔物に殺されたこともあり、魔物を憎み、アドルに協力してくれる。彼の本名は、キース・ファクト。えつ、あのダルク・ファクトと同じ名字ってことは…



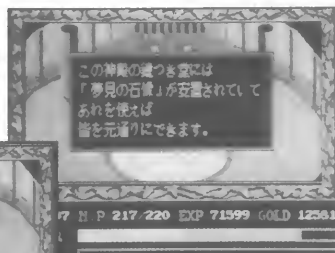
←再び、キースと出会った。もちろん、アドルとしても、マリアを助けるつもりでこまめに来たのだが…

女神との謁見

女神の王宮と言えども、敵は多い。モンスターを蹴散らし、女神のもとへ向かう。広いホールに、二柱の女神の像が安置されている。やっと、女神の呼び掛けに応えることができた。

女神から、石にされた人々を元に戻す方法を教えて貰える。まず、鐘つき堂にある「夢見の石像」が必要だと言う。鐘つき堂で、夢見の像を手に入れたら、もう一度、会いに来ることにしよう。

また、ここでは、HPとMPをフル回復してもらえる。この近くで経験値を積むのもいいだろう。



↑ここが女神の王宮だ。イースの二人の女神像が安置されている

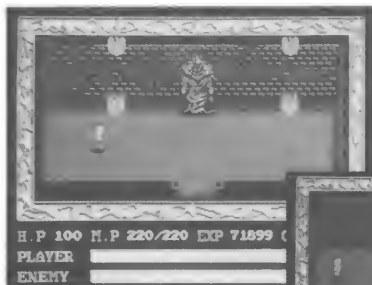
←やった。石化した人々を助ける方法があったぞ！ 急いで鐘つき堂へ向かう

ついにザバを追い詰めた!!

思えば、サルモン神殿に踏み込んだときから、追い続けていたザバだったが、ついに雌雄を決するときがきた。女神の王宮から、鐘つき堂へ向かう途中の部屋だ。

さて、ザバの回りにはコウモリのような魔物が飛んでいる。このコウモリに、「ファイヤーの魔法」で攻撃をかけよう。結果でも張っているのか、ザバ自身にはどのような攻撃も、ダメージを与えることができないのだ。

しかし、コウモリを10匹ほど倒せば、ザバの本体も生命を落す。飛び回るコウモリはファイヤーを当て難いかもしれないが、しっかりとコウモリを狙え!



↑鐘つき堂の入口を守っているのは、ザバだった。弱点は、ザバの回りを飛んでいるコウモリだ!

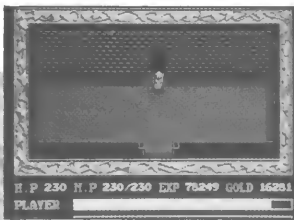
→コウモリめがけて、ファイヤーを発射。もちろん、隼の彫像を装備だ



急げ！ 鐘つき堂へ！！

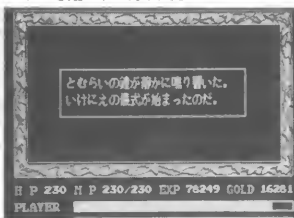
一刻も早く、石にされたリリアたちを助けたい。ラミアの村からさらわれたマリアの安否も気にかかるところだ。

すべての鍵は、鐘つき堂にあるらしい。鐘つき堂へ急げ、アドル！と、いよいよアドルの冒険は、大団円に向い、大いに盛り上がって行くのであった。



↑ザバを倒し、鐘つき堂へ急ぐアドル。プレイしつつも「間に合ってくれ!!」と真剣に思ってしまった名場面だ

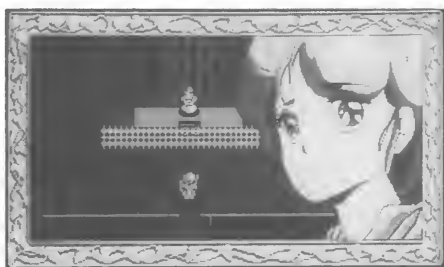
ついに最初の鐘が鳴ってしまった。「急げ、アドル！」と独り言をつぶやきつつ、パッドを握る手に力が入る



哀しみの鐘つき堂

鐘つき堂に飛び込むと、処刑を待つマリアがいた。すぐにも助けたいが、バリアがあって不可能。五回目の鐘が鳴ったとき、マリアはいけにえに！ 鐘つき堂の最上階目指して、駆け出すアドル。途中で宝箱があるが、バリアがあって取れない。

急いで鐘つき堂を登るアドル。だが、無情にも鐘の音が鳴り響く。やっとの思いで最上階にたどりついたアドルの耳に、五回目の鐘の音が…。間に合わなかった…。肩を落し鐘つき堂を降りるアドル。バリアは消え、宝箱の中から「夢見の石像」を手に入れたが、アドルの心は重く沈んでいた。



H.P. 230 M.P. 230/230 EXP 76249 GOLD 16261
PLAYER

↑ついに、マリアと会うことができた。しかし、バリアがあり、助けることはできない…



↑やっとな最上階にたどり着いたが、そのとき、5回目の鐘が響き渡った…。アドルは、間に合わなかった…

↓勝ち誇るダレス。だが、このままではすまさない。必ず打ち倒すと決意するアドルを、あざ笑い、消えていくダレス…

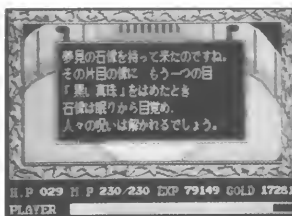


↑バリアが消え、夢見の石像を入手したが、心から喜べないアドル。マリアを助け出せなかったことが、重くのしかかる…

↓鐘つき堂1階。マリアが倒れていた…。ビクリとも動かない。アドルは、まるで鈴の棒を飲み込んだような気分だった…

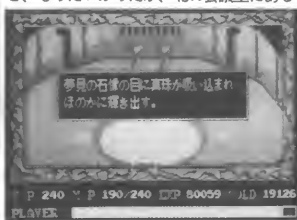


哀しみを乗り越え、石化した人々を救え



↑しかし、沈みっぱなしではられない。アドルには石化した人々を助ける義務がある。次は黒い真珠だ

↓黒い真珠はタルフが持っているはず。ところが、タルフは落としてしまったらしい。もったいぶったが、北の会議室にある



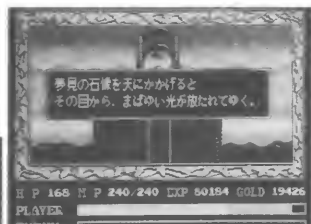
マリアを救えなかったことはつらいが、今は落ち込んでいるヒマはない。せめて石になった人々を助けなければ。

“夢見の石像”を持って、女神の王宮に戻る。次は石像の目に“黒い真珠”をはめ込まねばならない。黒い真珠は、タルフが持っているはず。急いで取ってこよう。

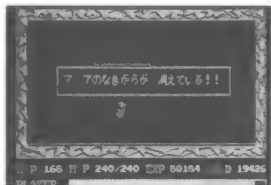
黒い真珠を持って、女神の王宮へ戻ってきた。真珠をはめ込んだ石像を、鐘つき堂の最上階で天にかざせば、呪いは解ける。これで、リリアたちを助けられる。

また、女神によると、最後の戦いが近いと言う。そのために、女神は、各地に散らばっている神官の末裔に集合をかけた。彼らとは、イースの中枢で出会うことになる。

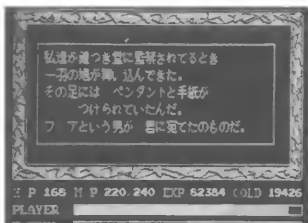
さあ、鐘つき堂に登って、リリアたちにかげられた石化の呪いを、一刻も早く解いてあげよう。



↑鐘つき堂の頂で、夢見の石像を天にかかげた。これで呪いは解けたはずだ…
←鐘つき堂へ行ってみると、マリアの亡骸がない！ いったい…

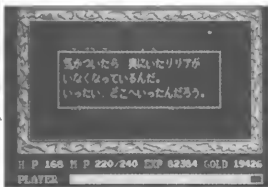


三度目の脱走者たちの隠れ家



↑やった。みんな元に戻っている！ しかも、フレア・ラルから金のペンダントが届いた!!
→しかし、そこにリリアの姿はなかった…。あー、心配なことばかりだ

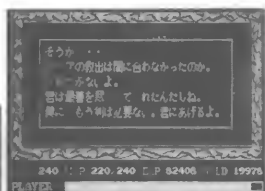
本当に呪いが解けたのか？ さっそく脱走者の隠れ家に行ってみる。よかった。みんな元に戻っている。彼らに話を聞いていると、中の一人が“金のペンダント”を差し出した。フレア・ラルが、あの伝書鳩を使って届けてくれたのだ。



しかし、リリアの姿が見えない。どうしたんだろう。心配だ…。この金のペンダントをつけて触れると、いよいよ最後の決戦地、イースの中枢部にワープできるのだ。いよいよ大詰めだ。

行方不明のサダはどこだ？

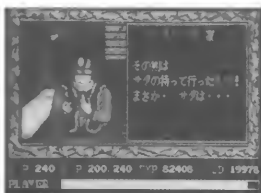
すぐにでも中枢部へ向かいたいところだが、もう一つ、問題が残っている。マリアを救出に神殿へ入った、ハダルの息子サダの消息だ。くまなく神殿を歩き回ってれば、怪しい場所は分かるはずだ。そう地下水路東部にあった石像だ。行ってみると、呪いが解けて人間に戻っている。彼にマリアのことを話すと、逆に慰めてくれ“CLELIA SWORD”を渡してくれた。またハダトが持っている丈夫な鎧の話もしてくれる。一度、ラミアの村に戻ることにしよう。



↑そう言ってもらえると…。クレリア・ソードまで、いただいちゃって…
←地下水路東部の石像が、サダだったのか。さっそく話しかけてみる



ついに、最強の鎧を手に入れる



↑だいじょうぶ、無事ですよ。安心して下さい、お父さん
→やった、最強の鎧だ。シールドがないのは、とっても残念だけど…



意いでラミアの村に戻り、ハダトの家に顔を出す。息子のサダが無事であることを告げると、ハダトは感謝のしるしとして“CLELIA ARMOR”を渡してくれた。これで、クレリア製の最強の剣と最強の鎧を手に入れることができた。あとは最強の盾なのだが、残念ながら、このイースには存在しないようなのだ。

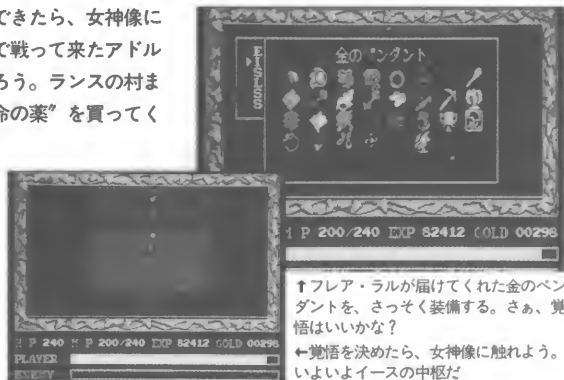
さて、これで、すべての準備は整った。あとはイース中枢部へ行くだけだ。いよいよ最終決戦が近づいた。

女神像で、最後のワープ

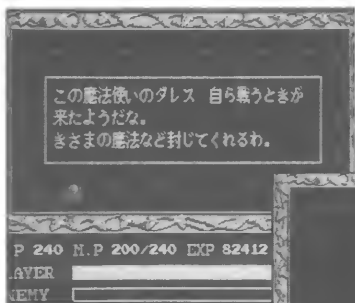
最後の地、イース中枢に向かう覚悟ができれば、女神像に向かう。準備はいいだろうか？ここまで戦って来たアドルなら、おそらく大金持ちになっているだろう。ランスの村まで戻って、60000ゴールドと超高価な“生命の薬”を買ってくることがおすすめする。

また、最後の敵に対するまで、MPは極力温存すること。いや、最後の敵に当たるまで、未使用で行った方がいいだろう。

それでは“金のペンダント”を身につけよう。女神像に触れて、イース中枢へワープするのだ。



ダームの右腕、魔法使いダレス



↑ダームの片腕、魔法使いダレスとの戦いは、魔法が使えない。頼れるのはおのれの腕のみ、だ
→炎を避けつつ、ダレスに突っ込む。結局、攻撃法は、それしかない。気合いだ、気合いっ!!

決戦前、最後の中ボスが魔法使いダレス。アドルを魔物に交え、リアアたちを石にした張本人だ。

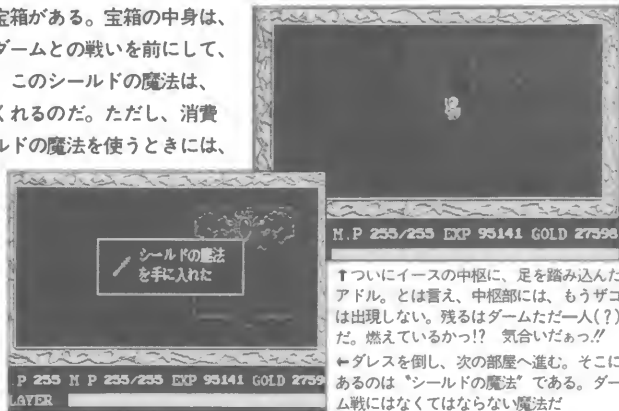
ダレスは、自らの回りに炎を出現させ、アドルの近くへレポートをして攻撃をかけてくる。しかも、魔法使いであるダレスに対して、アドルの魔法はいっさい通じないのである。

ダレスに対しては、剣による攻撃しか効果がないのだ。そのためにも、最高の攻撃力を誇る“CLELIA SWORD”は必需品なのだ。ある程度のダメージは覚悟して戦おう（もちろん、こんな所で、大切な生命の薬を使うことのないように）。

不気味なイース中枢

ダレスを倒し、部屋を出ると、宝箱がある。宝箱の中身は、“シールドの魔法”だ。最後の敵、ダームとの戦いを前にして、実に頼りになる魔法が手に入った。このシールドの魔法は、あらゆる攻撃からアドルを守ってくれるのだ。ただし、消費するMPも莫大なのである。シールドの魔法を使うときには、MPの消費を半分にする“やすらぎの指輪”を併用したいものである。

それにしても、イースの中枢部と言うのは、不気味な雰囲気がある。やはり、魔がはびこっているせいだろうか？最終決戦に向けて、気分が盛り上がる。

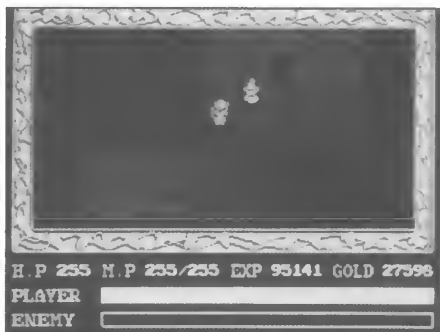
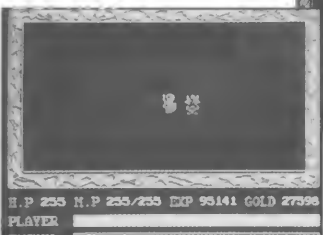


神官の末裔一頼りなる仲間たち

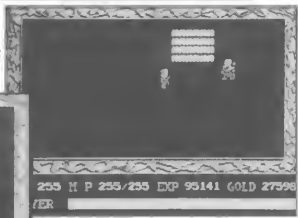
イース中枢には、もうモンスターは出ない。どんどん奥へ進む。すると、今までであった人たちが、次々に現れ、アドルを案内してくれる。

そうか、彼らが六神官の末裔だったのか。心を司る神官の末裔キース・ファクト、光を司る神官の末裔ゴート・ダビー、大地を司る神官の末裔タルフ・ハダル、時を司る神官の末裔マリア・メサ（生きていた!!）の4人の導きて、イース中枢の奥まで来たアドル。その時、曲がり角で何か動いた! 角を曲がってみると…。リリアだ!! リリアから“女神の指輪”を受け取る。もうすぐすべてが終る。待っていてくれ。リリアへの思いを断ち切り、先を急ぐアドルなのであった。

→タルフ・ハダル。わざわざ、こんな所まで来てくれて、嬉しいよ



↑マリアだ。生きていたんだ。よかったなあ。ホッとした。彼女は、メサの末裔だったのだ



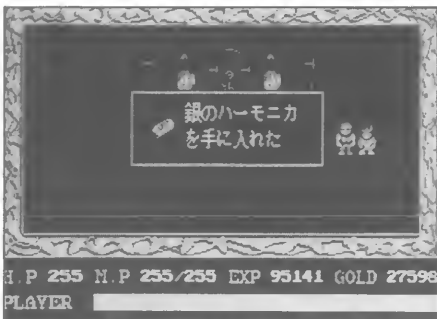
↑ゴート・ダビー。ただの門番じゃないとは思ったけど、神官の末裔だったのか

←何度となく助けてくれたキース・ファクト。ありがとう

呪われた女神たち

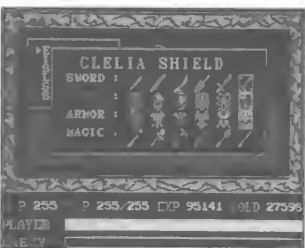
その部屋に飛び込んだアドルは呆然とした。ゲームの呪いで身動きがとれなくなった二人の女神。それは、まぎれもなくフィーナとレアだったのである。二人の女神を救うにはどうしたらいいのかを、考え込むアドル。

そこへ現れたのが、力を司る神官の末裔ゴーバン・トバと知恵を司る神官の末裔ルタ・ジェンマだ。ゴーバンはレアが吹いていた“銀のハーモニカ”を持ってきてくれた。これで、あの曲を吹けば、二人の女神を助けられる。



↑イースが地上に降りた!! そして、ゴーバン・トバと、ルタ・ジェンマが来てくれた!

→彼らは、ハーモニカとクレリアン・ールドを持ってきてくれた



また、ルタ・ジェンマは“CLELIA SHIELD”を届けてくれた。

これで準備はすべて整った!!

←ハーモニカを吹くと、女神たち、フィーナとレアの呪いが解けた。後はゲーム戦だけだ

ラストバトル!! 魔の元凶ダーム

“CLELIA SWORD” “CLELIA ARMOR” “CLELIA SHIELD” と、最強のクレリア・シリーズで身を固めたアドル。ついに最終決戦の時がやってきた。

いよいよイースの中枢に集う、魔の元凶ダームとの対決だ。最後の扉に入る前に、シールドの魔法を装備しておこう。

扉へ踏み込む。ダームの部屋に続く通路は、つり橋になっている。アドルは、意を決して歩き出す。つり橋は、アドルが通りすぎたところから、雷に撃たれて壊れていく。もう後戻りはできない。

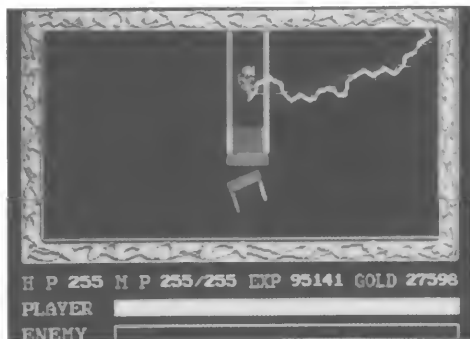
そして、ついにダームとの対面だ。

ダーム。伝説の鉱物クレリアは、この世界に魔をも生み出した。光の面は“魔法”として人々の役にたったが、もう一方の闇の面は“魔物”として人々を脅かした。ダームとは、魔、そのものなのである。つまり、魔法とはダームの一部なのである。つまり、ダームには魔法による攻撃が通用しないのだ。

ダームはワープをしながら、アドルに攻撃をしつけてくる。それと同時に、火の弾をも飛ばしてくるのだ。ここは根性を入れて、斬りまくるしかない。飛んでくる火の弾さえ見切れれば、アドルにもチャンスが巡ってくる。もちろん“生命の薬”は持っているだろうね。

そして、長く苦しい戦いは終わった。イースから“魔”は消えた。しかし、それと同時に“魔法”も、この世界から消えたのである。やっとアドルの冒険も成就した。しばし、休息のとき…。

↓クレリア・ソードを装備していても、ダームを倒すまでに、長い時間が必要だろう。また、1度や2度の挑戦で倒せるなどと思わない方がいい



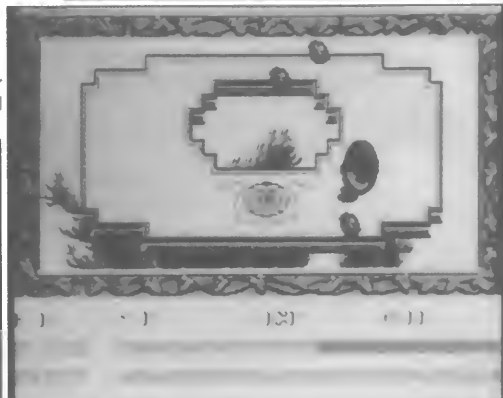
↑もう後戻りはできない。そうぞう、部屋に入る前にシールドの魔法を装備してね



↑ついに、ダームの前に立った。長かった冒険も、いよいよ成就する時がきた！



↑いま、すべての謎が解き明かされる。そして、ラスト・バトルが！



↑シールドの魔法が効いているうちに、できるだけ多くのダメージをダームに与えたい。効果が切れてからは、飛び回る火の弾を見切れるかどうかのポイントだ。生命の薬は、ぜひとも持っていたい

イースII MAP集

イースIIのマップで問題になるのは、やはりサルモンの神殿だろう。ここは広く、複雑であり、何度もラミアの村との往復をしなければならぬ。あせらないことが重要なのももちろんであるが、それ以上に大事なのが自分の位置を見失わないことだろう。

もちろん迷子になったとしても、リターンの魔法があれば安心なのだが、何も二度手間をすることはない。マップをよく見て進んでほしい。

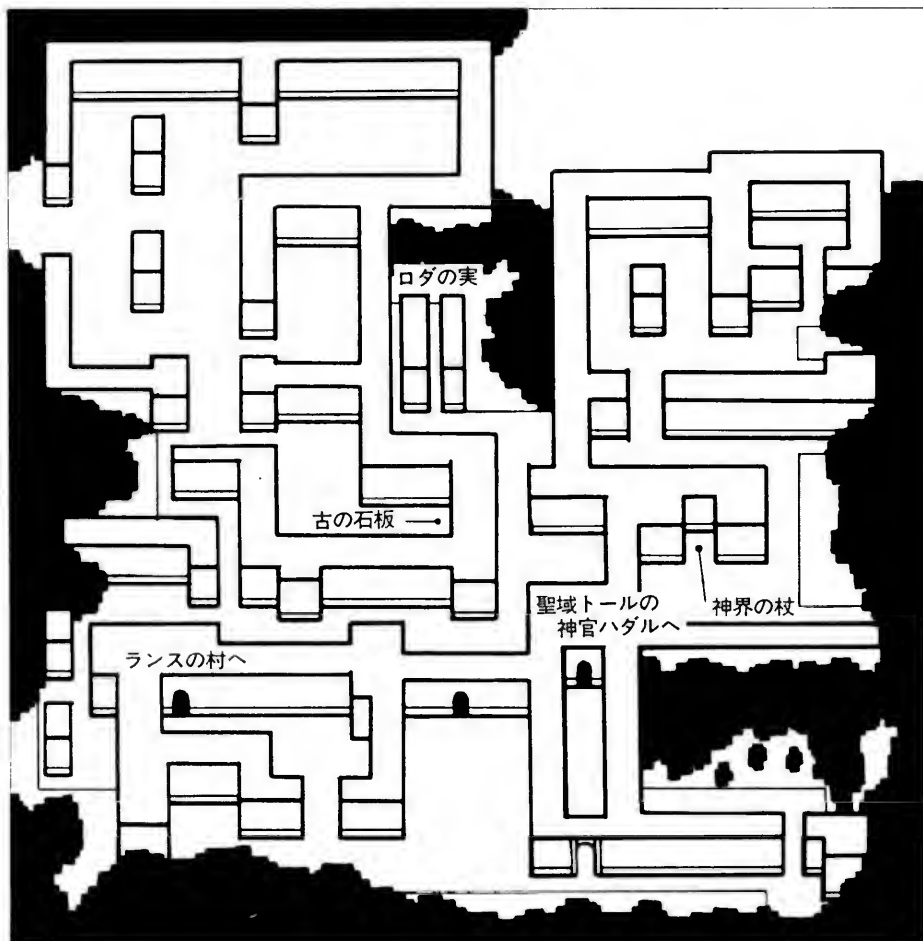
しかし、君が100%冒険を楽しみたいのなら、MAPは見ない方がいいのだが…。

ムーンドリアマップ

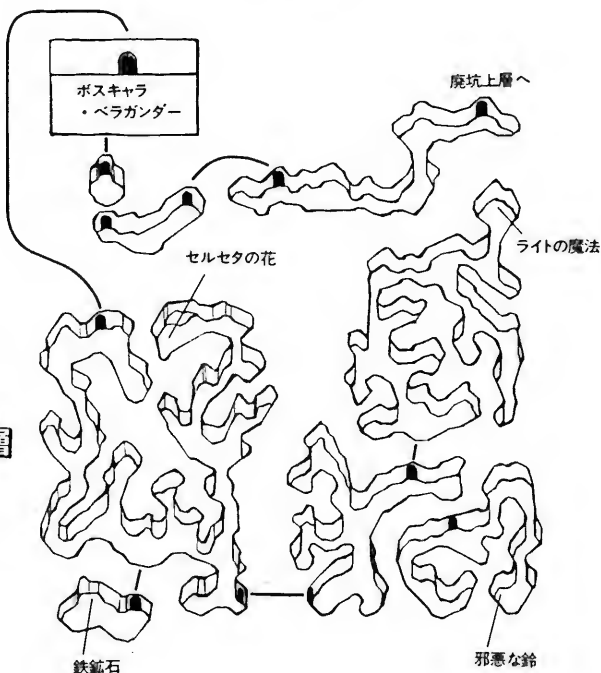
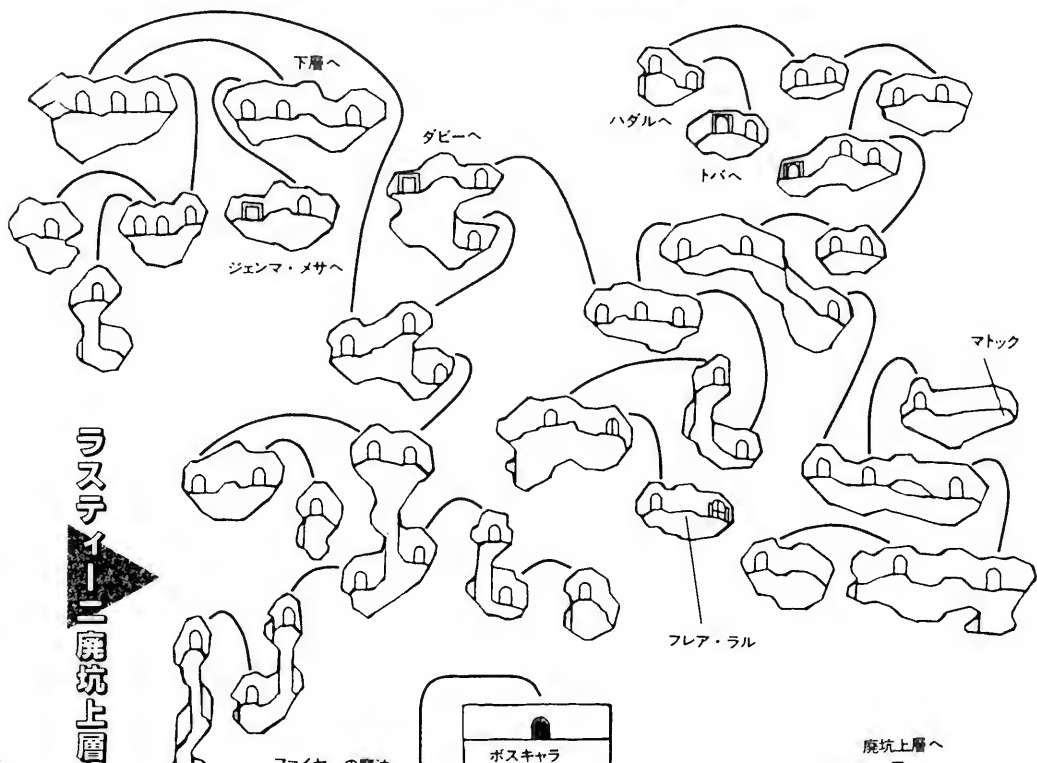
最初だけあって、比較的可憐なマップだ。行かなければいけない場所も4カ所と少ない。だが、初めが肝心なのだ。ここで、どれだけアドルに経験を積ませることができると、今後の冒険の難易度

が変わってくるのだ。

アドルにできるだけ多くの経験を積ませ、装備もいいものにしておきたい。時間制限はないのだから、じっくり取り組みたいところだ。



ラストティーン二廃坑&聖域トール



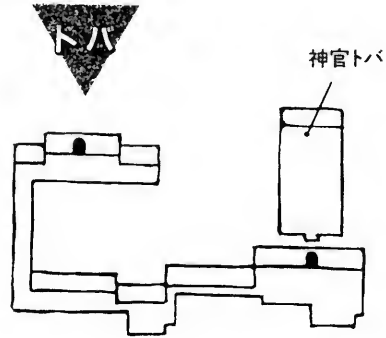
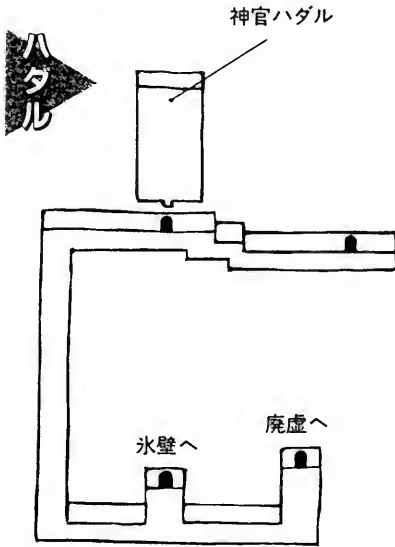
ラスティーニ廃坑上層は、小さな洞窟の連続である。ここは自分の位置を見失いやすい場所なので、一か所ずつ、しっかりチェックをしながら進んだ方がいいだろう。いかになくてもいい行き止まりも多いので、マップを活用してほしい。

また、聖域トールのマップに、神官の部屋が5つしかないが、最後の神官の部屋はランスの村のジラの家地下室に入口がある。ちなみに神官の部屋では、HPとMPが完全に回復するので、積極的に利

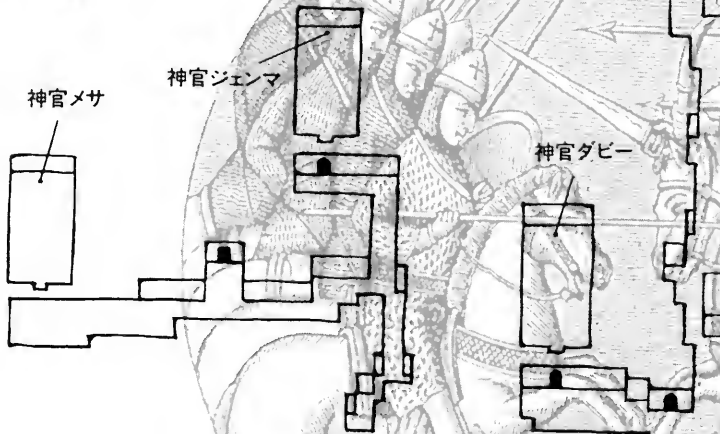
用するといいだろう。

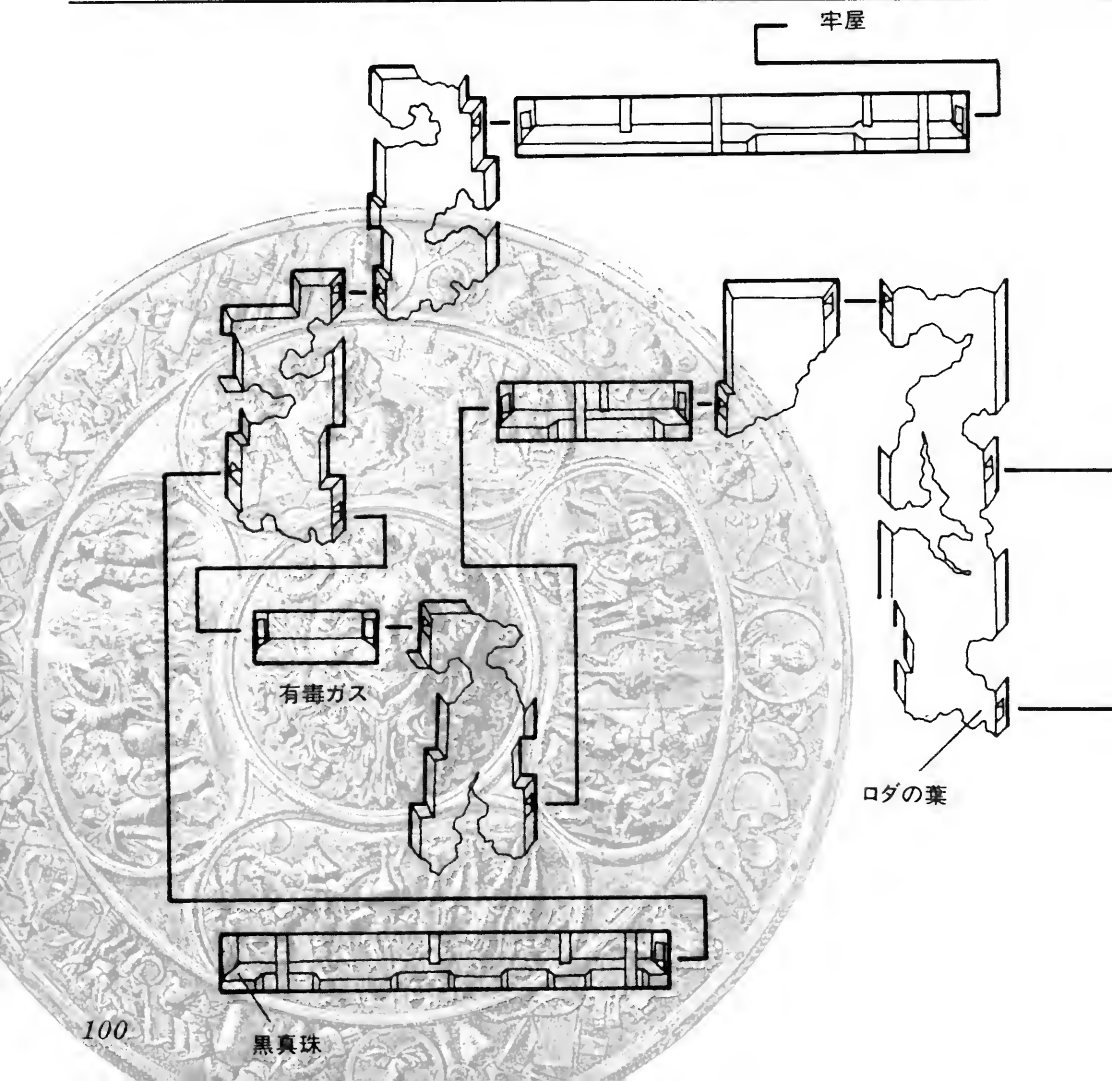
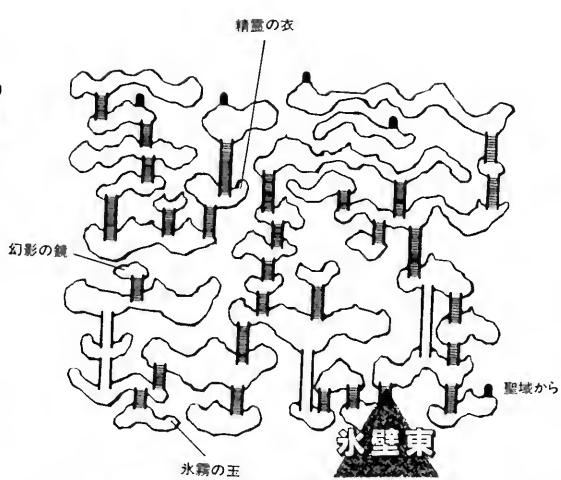
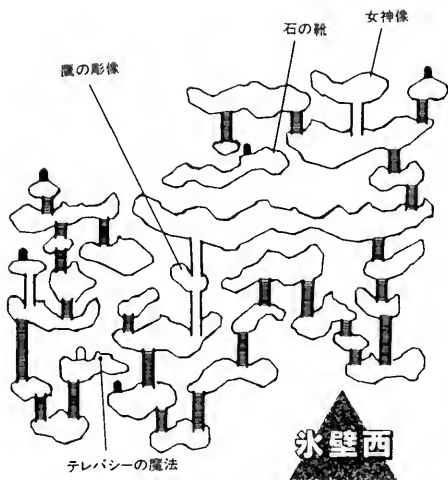
ラスティーニ廃坑下層の左の部分と右の部分をつなぐ通路は、かなり分がりにくいと言うか、見にくいので、注意してほしい。また、ライトの魔法を使うと分かる通路は、場所さえ分かっていたら魔法を使わなくても通れる。

ラスティーニ廃坑は、アドルにとって最初の試練になるだろう。ムーンディアでの経験が、活かされる場所でもある。こころしてかかろう。



メサ
ジエンマ





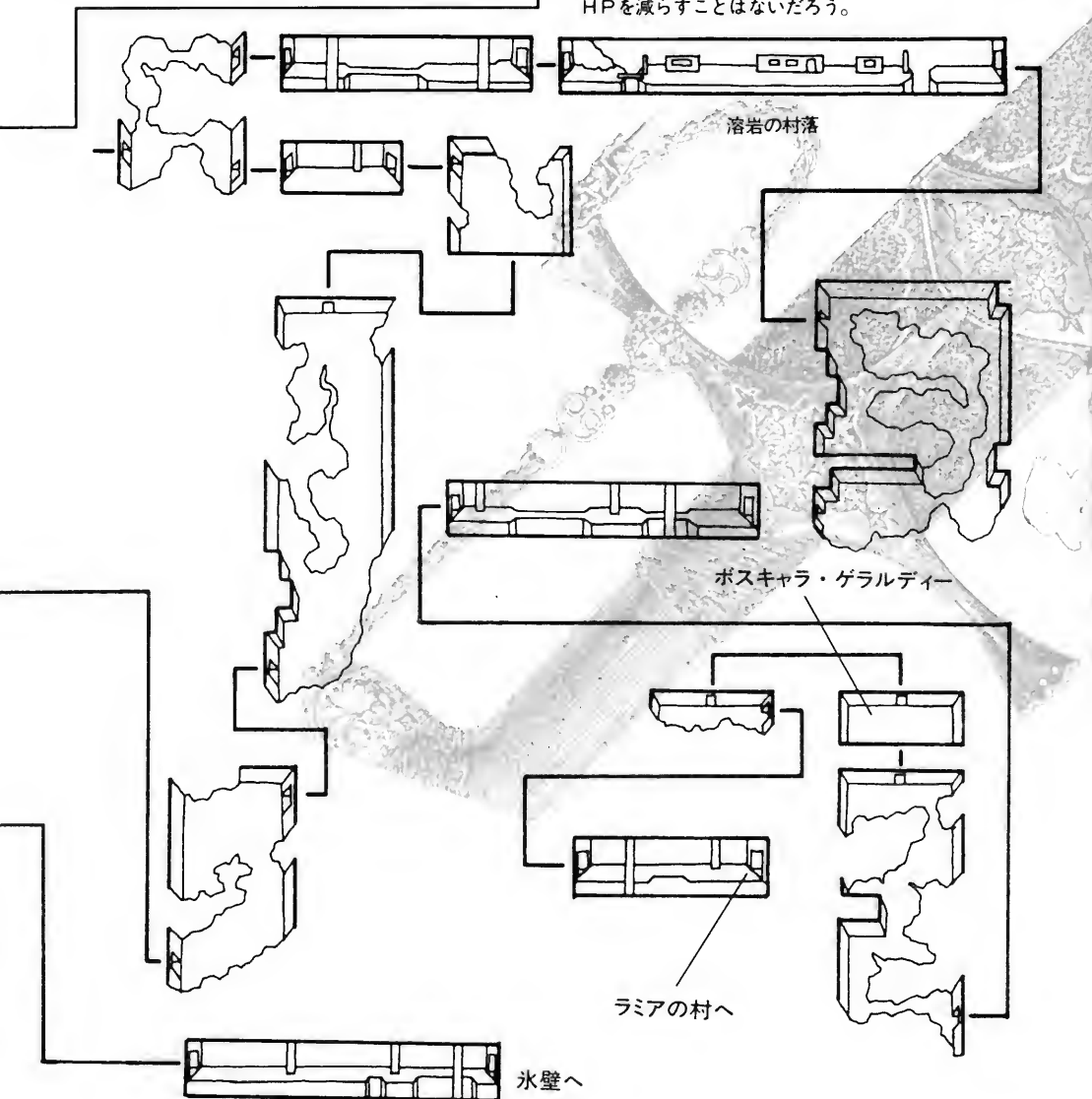
ノルティア氷壁

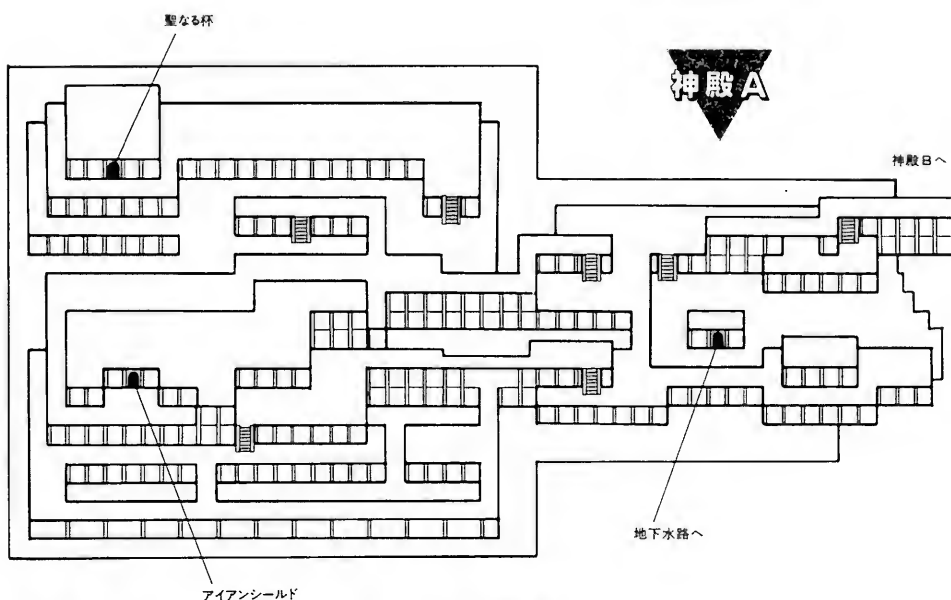
“霧氷の玉”がないと渡れないクレバス、“石の靴”がないと登れない氷のスベリ台、“ファイヤーの魔法”で溶かす氷の壁、“幻影の鏡”がないと入れない幻の扉、隠し部屋の“精霊の衣”等、ちょっと考え込むような謎が多い場所だ。棲息する魔物より、地形で悩まされる。

バードブレス

高温の溶岩地帯だけに“ファイヤーの魔法”が効かないモンスターが多く、アドルの経験や装備が物を言う地域でもある。

また、道を間違えると、情報を聞く前に、有毒ガスが噴出する通路に突入してしまうので、気をつけてほしい。ここで死ぬことはないだろうが、ムダにHPを減らすことはないだろう。





サルモン神殿

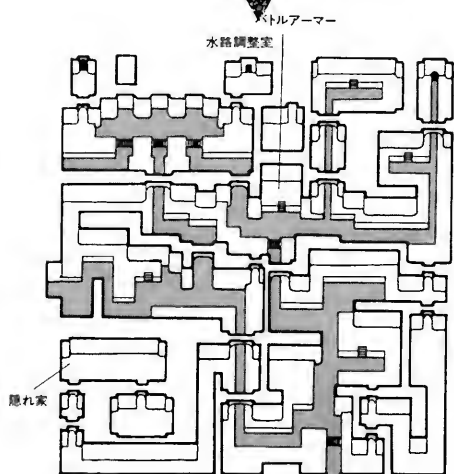
イースⅡの冒険における最後の舞台だけに、かなり複雑な構造をしている。また、棲息するモンスターも強敵が多い。

このサルモンの神殿で非常に役に立つのが、ルーに変身できる“テレパシーの魔法”だろう。無駄な戦闘を避け、かつ情報の収集までできるのである。大いに利用したいが、MPが気がかりだ。しかし、

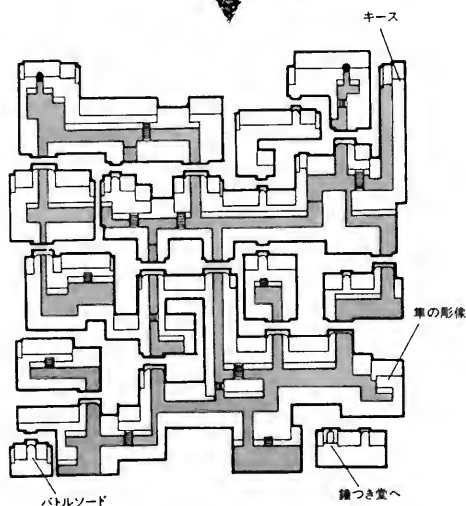
ここには消費MPが半分になる“やすらぎの指輪”が隠されている。これを利用すれば、かなり楽に進められるはずだ。

また神殿西部には“ロダの実”があるのも見逃せない。と、言いたいところだが、ここは“リターン魔法”を使って、ムーンドリアへ取りに行った方が楽だろう。

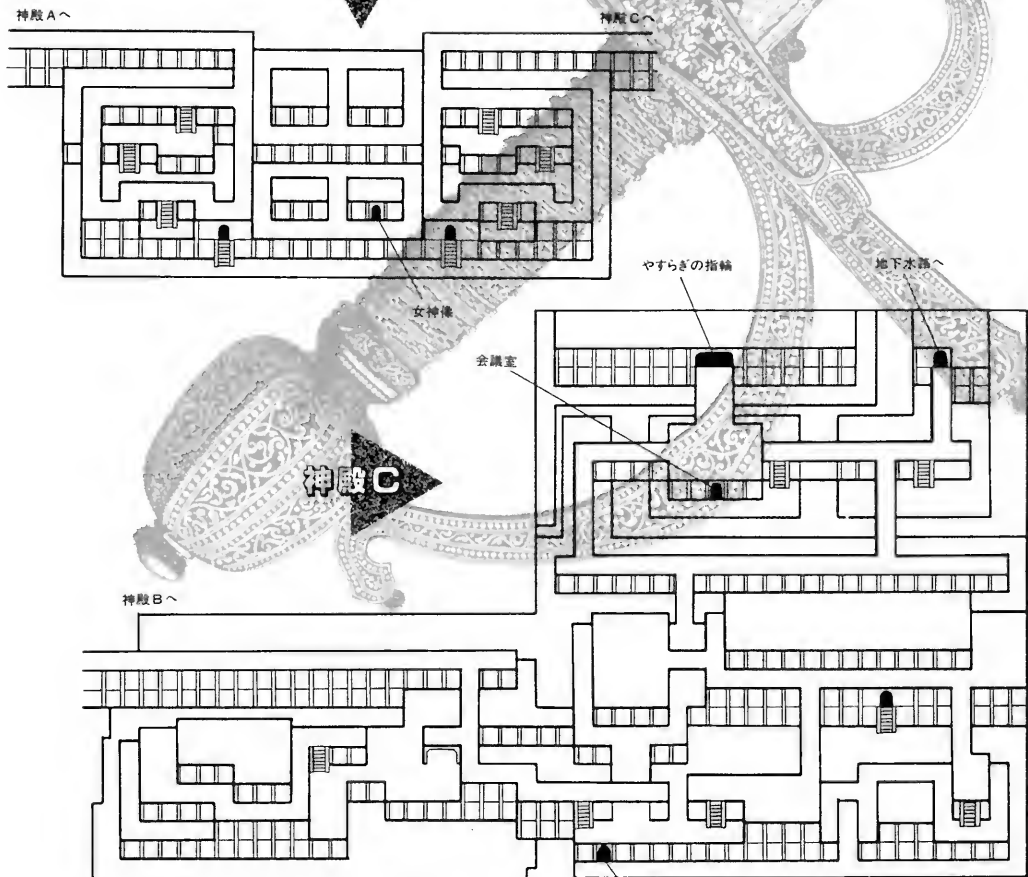
地下水路①



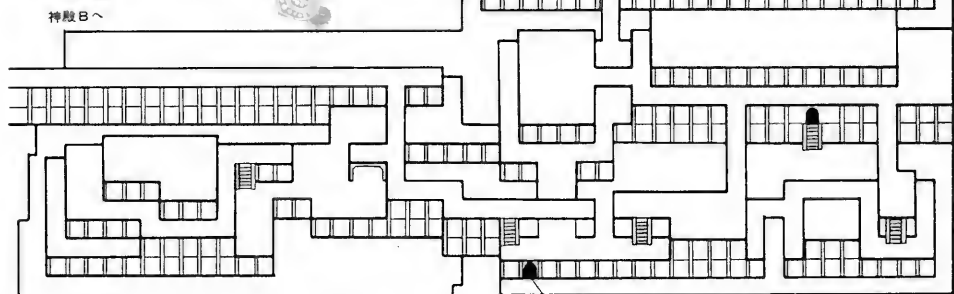
地下水路②



神殿B



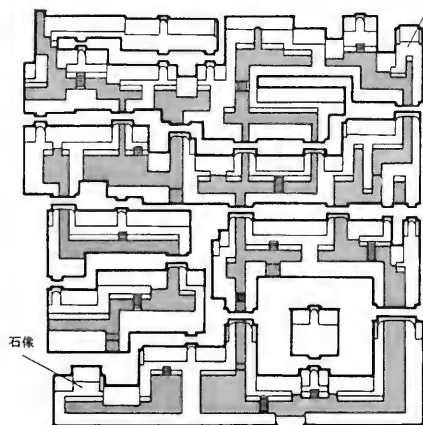
神殿C



ペンダント

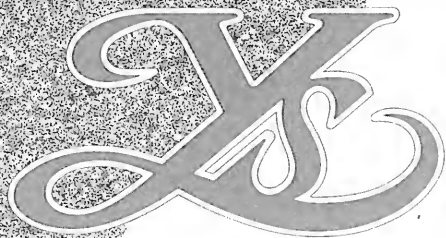
通行証

地下水路③



サルモン神殿の地下水路は、重要な場所である。もちろん、重要なアイテムやイベントも豊富だが、“女神の王宮”や“イースの中枢”、つまり、冒険の最重要地点への通路になっているのだ。

それだけに、ここに棲息するモンスターは最強クラスである。アドルの経験が足りないとしたら、ムリをせずに、神殿の地上部で鍛え直した方がいい。もちろん、ルーに変身すればカンタンなのだが。



III

ストーリー

ついにアドルはゲームを倒した。

天空にあったイースも、その本来あるべき場所へ戻ったのである。

イースの困から魔物は消え（それは同時に、魔法の消滅も意味する）、平和を取り戻したのである。

アドルはリリアとともに、平和に暮らし…。いや、アドルは根っからの冒険家であった。1カ所に留まることのできない冒険家であったのだ…。

ゲームの塔で知り合い、すっかり意気投合したドギと話しているうちに、アドルの中の冒険家の心がうずき出してきた。

「ドギ、一緒に冒険をしないか？ あんたとだったら、うまくやれそうだ」

「そうだなあ。それもいいかもしれないな」

二人は冒険の準備を始めた。「なあ、アドル。リリアは、どうするんだい？」

冒険への期待ではずんでいたアドルの心は、ドギの一言で沈んでしまった。

「リリア…」

しかしリリアには分かっていた。アドルの冒険心を止められるものなどないことを。

「アドル、あなたは冒険家でしょ。迷う必要はないわ。だけど、冒険に疲れたら、いつでも帰ってきて…」

リリアの言葉で心を決めたアドルは、ドギと船に乗り込んだ。リリアは、いつまでもいつまでも見送っていた…。

様々な世界を旅する二人は、ある村でフェルガナ地方に関する、悪いウワサを小耳にはさんだのである。フェルガナ地方のレドモントの街はドギの故郷なのだ。二人は急いでフェルガナへ向かうことにした。ドギ、10年ぶりの帰省であった。

ウワサ通り事件は起こっていた。ティグレーの採石場に魔物が現れたのだ。

伝説の魔物ガルバランと冒険家アドルの戦いが、いま、始まろうとしている。



ジ・アクション

イースⅠ・Ⅱは、トップ・ビュー・タイプのアクションRPGで、戦闘も単にぶつかるだけだった。

しかし、イースⅢは、サイド・ビュー・タイプのアクションゲームになったと言っていると思う。敵を倒すためには、剣を振らなければならないのだ。

また、サイドビューと言うことで、アドルはジャンプもできるようになった。

イースⅢでは、これらの操作方法を組み合わせ、ア

ドルに多彩なアクションをさせることができる。と
うせん、この多彩なアクションは、冒険を成就させるために必要なものばかり。

どのようなアクションでも、すぐできるように、しっかりとトレーニングを積んでおいた方がいいだろう。とにかく、イースⅢに関しては、RPGなどとは考えない方がいい。イースⅢはアクションゲームだ！ では、各アクションを説明しよう。

歩く



方向キーの左右を押せば、アドルは押した方向へ移動

する。基本中の基本の操作法だ。まさか、ここで引っかかる人はいないと思うが、しかし、基本をバカにしてはいけない。すべての応用は、基本があって初めて成り立つのである。

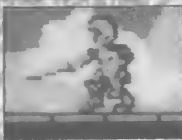
ジャンプ



イースⅢにいたり、初めてアドルはジャンプを覚えた。

今度の冒険では、洞窟や山岳地帯等、起伏の大きい場所が多いので、ジャンプなしでは先に進めない。アドルもずいぶん身体を鍛えたらしく、人間離れたジャンプ力を持っている。

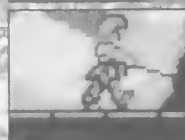
剣を振る



解説に困ってしまうが、これも基本中の基本。前回の

冒険では、単に敵にぶつかるだけでよかったが、今回は、しっかりと敵を斬らなければならない。また、敵を引きつければ引きつけるほど、与えるダメージは大きくなる。

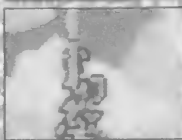
歩行斬り



アドルは、歩きながら剣を振ることもできる。通常の移動

は、剣を振りながらの方が安心できる。が、注意しないと、真正面から敵とぶつかり、ダメージをくらうこともある。歩きながら剣をふる場合、あまり急がない方がいいだろう。

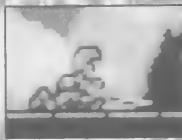
上突き



空を飛ばす敵には、使えないこともないが、使いにくい

段上の敵を下から狙うときの方が使える。が、結局、「ジャンプ斬り」の方が使い勝手がいいので、そっちを多用してしまう。その程度の剣技なのである。

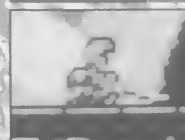
しゃがみ突き



アドルが立ったままだと、斬れない敵もいる。小さい

ヤツは、刃の下をかくいくってしまうのだ。そんなモンスターに有効なのが、この「しゃがみ突き」だ。また、デカキャラと戦うとき、足元を狙うためにもよく使用するだろう。

這い突き



アドルは方向キー斜め下で匍匐前進もできる。これは、

狭い場所に潜り込む等、重要性の高いアクションだ。また、アドルは歩きながら剣が振れるように、匍匐前進をしながら剣を突き出すこともできる。これも、けっこう使う剣技だ。

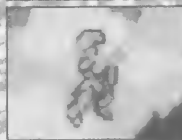
下突き



ジャンプして、あるいは落下中に方向キーの下とⅡボ

タンで下突きができる。「リンクの冒険」の昔から、下突きは威力抜群と決まっている。イースⅢの下突きも、アドルの使える剣技の中では最高の攻撃力を持っている。

ジャンプ斬り



ジャンプして剣を振る。下からツツツと

つつ突く上突きよりも、攻撃力は高い。空を飛ばす敵はもちろん、アドルより高い場所にいる敵に対しても使うことが多い。また、高い場所から落ちながら、剣を振り回すことも可能。

アイテム大全

ワンダラーズ・フロム・イースには、37種類のアイテムが登場する。武器・防具関係が15種類。イースⅡの魔法にあたるリングが5種類。プレイヤーの意志で使用する（薬草の類）アイテムが5種類。持っているだけで効果があるアイテムが12種類だ。

このうち、レドモントの街で売っているのは、SWORD 2種類、ARMOR 3種類、SHIELD 3種類に、アイテムが5種類である。



↑イースⅢでは、すべてのアイテムが1画面におさまった

アイテムの理解が大切だ！

<p>BROAD SWORD</p>	<p>BANDED SLAYER</p>	<p>FLAME SWORD</p>	<p>LEATHER ARMOR</p>	<p>CHAIN MAIL</p>
<p>市販品では最高の剣。価格3000G、攻撃力+60。買わずにがんばる手も。</p>	<p>非売品。エルターム山脈でトギの師匠から譲り受ける。攻撃力+90。</p>	<p>炎の刃を持つ最強の剣。攻撃力+135。ハレストイン城に秘蔵されている。</p>	<p>冒険がスタートしたら、まず購入すべき鎧。防御力+10、価格300G。早くランク上のものを。</p>	<p>防衛力+30、価格1500G。あまり強いとは言えないが、皮よりはいい。</p>
<p>PLATE MAIL</p>	<p>BANDED ARMOR</p>	<p>BATTLE ARMOR</p>	<p>WOOD SHIELD</p>	<p>SMALL SHIELD</p>
<p>テイダレーの採石場の奥で手に入る。防御力+50。当分の間はこの。</p>	<p>最高級市販品。防御力+70、価格2000Gとこちらも高い。</p>	<p>ハレストイン城に秘蔵されている最高の鎧。防御力+95。</p>	<p>初心者専用の盾。価格200Gと安い。防衛力もよほど最低。</p>	<p>非売品の割には、防御力+10しかない。イルバーズの遺跡にある。</p>

イースⅠには登場したRINGが、イースⅡでは魔法になったが、イースⅢにおいて再びRINGに戻ったわけである。イースⅠ・Ⅱをプレイした人は分かっていると思うが、これはイースⅡのラストで、魔法は魔とともに消えたからである。つまり、この世界には魔法は存在しない…はずなのだ。

EQUIPMENT画面を見ると、右下に“STATUE”、彫像と言う項目がある。これはガルバランを封印するためだけに必要なので、解読は割愛させてもらう。ちなみに四彫像は、落日、星月、白光、暗黒を象徴している。

それにしても、やはりアイテムがすべて並ぶと気持ちいい。

 <p>LARGE SHIELD</p> <p>防御力+15だが、価格は6000G。どうも盾はコストパフォーマンスが</p>	 <p>BANDED SHIELD</p> <p>最高級の市販品。価格は10000Gと高いが、防御力も+25と、かなり高い</p>	 <p>BATTLE SHIELD</p> <p>バレストイン城に秘蔵されている最高の盾。防御力は+40である。</p>	 <p>POWER RING</p> <p>アトルの攻撃力を2倍にする指輪。ティグレーの採石場で入手できる。</p>	 <p>SHIELD RING</p> <p>ダメージが半分になる。バワーカーシールドから入手。</p>
 <p>TIMER RING</p> <p>敵の動きを選りすぐることができる。レッドモントの街で入手できる。</p>	 <p>HEAL RING</p> <p>RINGパワーを、HPに変換する。レッドモントの街で入手できる。</p>	 <p>PROTECT RING</p> <p>ダメージを受けないが、RPの消費も激しい。バレストイン城に秘蔵。</p>	 <p>薬草</p> <p>使用すれば、HPがフル回復する。切らさないように。価格100G。</p>	 <p>プロシアの秘薬</p> <p>RINGパワーを、ある程度回復できる。3回使用可能。価格1000G。</p>
 <p>幻影の鏡</p> <p>敵の動きを止められるが、効かないボスもいる。3回使用可能。価格500G。</p>	 <p>アミュレット</p> <p>画面内の敵、すべてにダメージを与える。2回使用可能。価格1000G。</p>	 <p>鬼火の宝珠</p> <p>闇を照らすスポットライト。ガルバラン島で必要。レッドモントで入手。</p>	 <p>倉庫の鍵</p> <p>ティグレー採石場の倉庫の鍵。採石場内のデューイが持っている。</p>	 <p>ボブのペンダント</p> <p>採石場内で入手。アイーナに届けると、シールドリングが貰える。</p>
 <p>火箭の守り</p> <p>イルバース遺跡の地下にあるギルンを倒して入手。溶岩を固める。</p>	 <p>使命の石版</p> <p>採石場で入手。ガルバランと勇者の伝説が記されている。</p>	 <p>審判の杖</p> <p>エルダーム山脈の境界を解くのに必要。山脈頂上にいるリガティカ持つ。</p>	 <p>真紅の腕輪</p> <p>バレストイン城内の境界を解くのに必要。デス・ファルフォンが持つ。</p>	 <p>地下半の鍵</p> <p>バレストイン城の地下牢の鍵。シルデューロスを倒して入手。</p>
 <p>青き腕輪</p> <p>時着塔に入るために必要。地下牢に閉じ込められた兵士が持っている。</p>	 <p>夜魔の石像</p> <p>ガルバラン島の洞窟に入る。バレストイン城のマクガイア王が持つ。</p>	 <p>精霊の首飾り</p> <p>価格は50000Gと高いが、持っていれば死んでもその場でよみがえる。</p>	 <p>エドガーの手紙</p> <p>エドガーが、エルダーム山脈に住むトキの師匠に宛てた紹介状。</p>	 <p>輝きの水晶</p> <p>採石場の奥にある。シニアに届けると、プロシアの秘薬が貰える。</p>



レドモントの街



今度のアドルの冒険の舞台、フェルガナには、街と名のつくものは、ここレドモントしかない。すべての冒険は、ここを基点に行なう。そう言う意味では、重要な街だ。

① 武器の店アドニス

豊富な品揃えが自慢の武器の店。武器・防具を買うときはアドニスへ。

ここで扱っていないものは、冒険中に手に入れることになる。冒険で入手できる武器・防具は、強力なものが多いので、すべてを買い揃える必要はないだろう。アドルの最初の所持金は、最低の武器・防具を揃え、薬草を買



SWORD	ARMOR	SHIELD
SHORT SWORD 400 G	LEATHER ARMOR 300 G	WOOD SHIELD 200 G
BROAD SWORD 8000 G	CHAIN MAIL 1500 G	LARGE SHIELD 6000 G
	BANDED ARMOR 12000 G	BANDED SHIELD 10000 G

うと一銭も残らない。ちなみに、店主のアドニスは職人気質で、自分の納得のいかないものは、絶対に店頭には並べない。だからこそ、アドニス製の武器・防具によせられる信頼は高い。

② アイテムショップ"シンシア"

武器・防具を揃えたら、残った100ゴールドで“薬草”を購入しておこう。今後も、レドモントの街に戻ったとき、薬草が切れているようなら、必ず購入しておくことをすすめる。薬草はHPがフル回復するコストパフォーマンスの高いアイテムだ。いつでも持っていたい。

“ロシアの秘薬”は、アドルが“輝き的水晶”を持っていくと、初めて登場する。

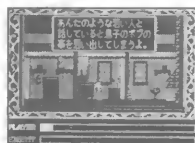
その他のアイテムに関しては、ゴールドに余裕ができてからでいいだろう。



商品	価格
RING パワーの回復	100 G
薬草	100 G
幻影の鏡	500 G
アミュレット	1000 G
精霊の首飾り	50000 G
ロシアの秘薬	1000 G

③ アイダー ばーさんの家

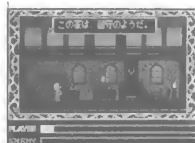
採石場で息子のボブが行方不明になってから、家に閉じ込めってしまった。何とか元気づけてあげたい。採石場で入手できる“ボブのペンダント”を持っていくと“SHIELD RING”をくれる。



④ エドガーの家

レドモントの街の責任者エドガーの家。だが、エドガーは採石場に取り残されており、最初は無人である。エドガーを救出したら、訪れてみよう。

冒険中、何度も訪れることになる重要な場所だ。



⑤ 宿屋

アドルとドギが泊まっている場所。なのだが、イーサの場合、HPやRINGパワーの回復は、宿屋で行なうわけではないので、それほど重要な場所ではない。ドギと話すときに来るぐらいのものである。





ティグレー採石場(1)



アドルが最初に向かうのは、ティグレーの採石場だ。採石場がモンスターに襲われて、責任者のエドガーを初め、数人が逃げ遅れたと言う。急いで、助けに行こう。

ティグレーの採石場における注意事項

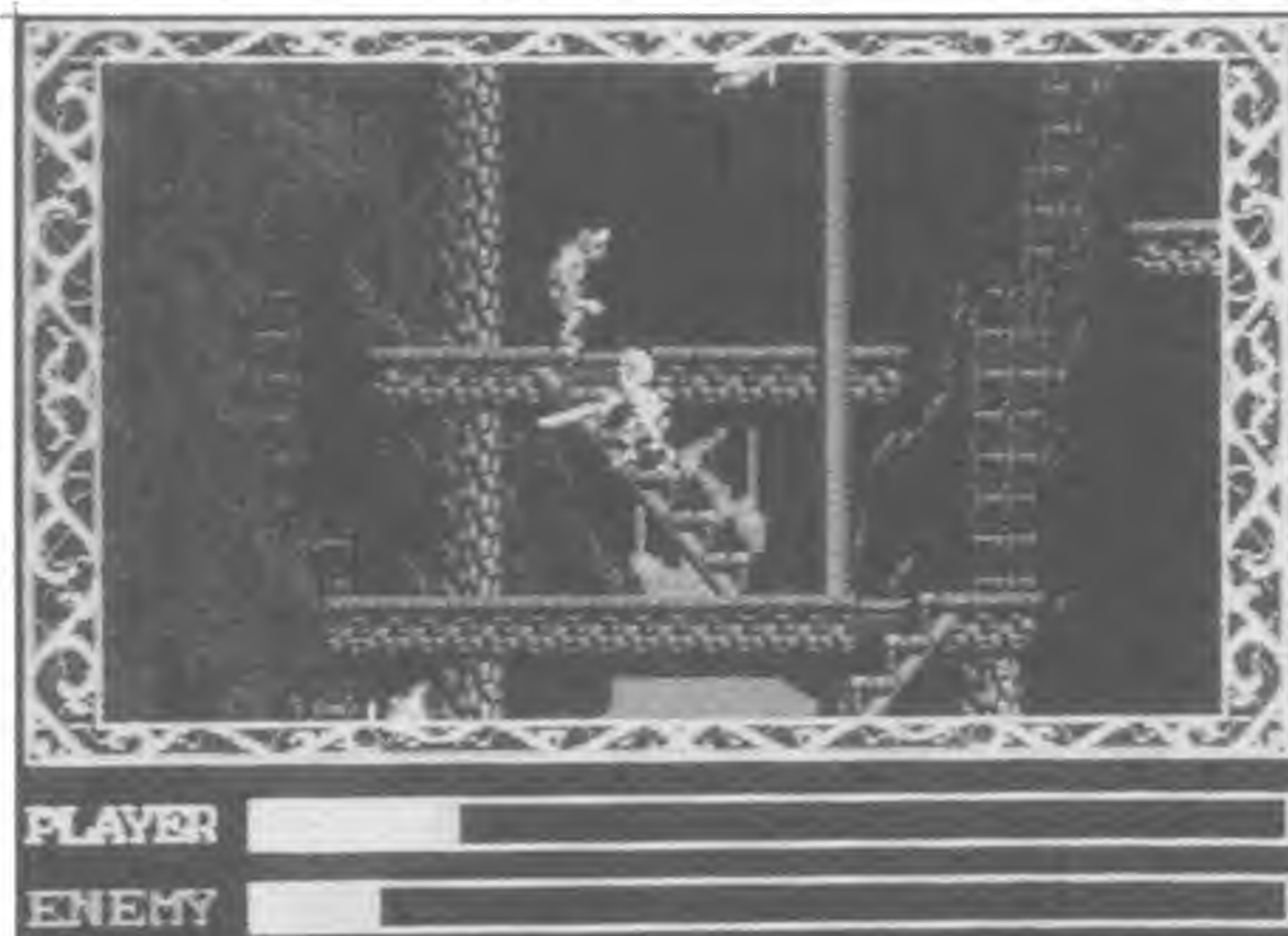
一番気をつけなければならないのは、何も考えずに突進をすることだ。“失われし古代王国”の冒険と違い、今回の冒険はよりアクションに近づいていることを忘れないように。最初のエリアとは言え、ラデルのように一撃でアドルの生命を奪うモンスターも棲息しているのだ。経験を積むまでは、慎重に慎重を期して前進しよう。

また、ティグレー採石場には、モズクと言うモンスターが棲息している。コイツらは、床を這いずり回るだけでなく、たまに頭上から降ってくることもある。何も考えずに突進するなど言うのは、このことも含んでいるのだ。

さて、問題のラデルであるが、彼らを一撃で屠れるようになれば、ティグレーの採石場をクリアできるレベルになったとも言える。アドルにとって、ラデルは昇段試験の試験官のようなものである。

ラデル戦にも関係するのだが、地形を利用して戦うことも考えるようにしたい。特に敵のいる場所と高さが違う場合は、注意したいポイントだ。

→天井からモズクが降ってくる。慎重に、確実に倒しながら前進した方がいい



↑地形を利用した戦い方を考えよう。このポジションなら、ラデルをノーダメージで倒せる



↑高所から落ちる時は、必ず剣を下突きの型に出しておこう。下で、どんな敵が待ち受けているか分からない。これは、どのステージでも同じだからね

出現するモンスター

グムス	ケイロン	モズク	ピクモール	ラデル
クモの一種。しゃがみ突きて倒すのが常道。経験値は6、Gは4。	吸血コウモリ。一定のコースを往復している。経験値は8、Gは8。	イモムシ。這ったり、跳ねたり、降ったりする。経験値は9、Gは4。	ハチの一種。重なっていることも多いので注意。経験値は3、Gは2。	棍棒を持ったサイクロプス。受けるダメージは大きい。経験値12、12G。

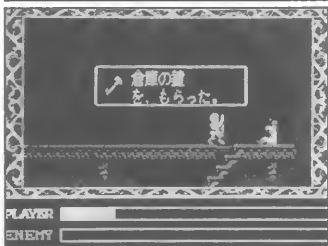
金髪の謎の男、登場

採石場を奥へ奥へと進んで行くと、二人の人間がいた。一人はどうやら鉱夫のようだが、もう一人の方はとても鉱夫には見えない。いや、戦士が何かのようにも見える。

謎の男は、アドルに対して、一刻も早くティグレ一の採石場から立ち去るように、と警告を発した。その後、鉱夫を突き飛ばして、採石場の奥へ姿を消したのである。

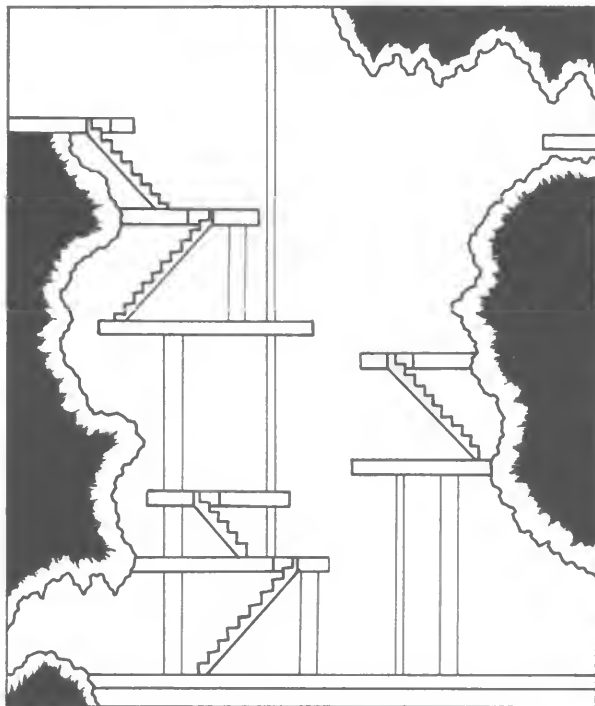
鉱夫に駆け寄り、介抱するアドル。気がついた鉱夫（デューイと言う名だ）は、アドルに、エドガーは採石場の奥に捕まっている、と教えてくれた。さっそく向かおうとするアドルに、デューイは“倉庫の鍵”を渡し、それでは装備が軽すぎると忠告してくれた。倉庫には強力な武器があるから、それを使いと言っただ。

デューイに感謝をしつつ、来た通路を駆け戻るアドル。一刻も早く強力な剣を手に入れ、一刻も早くエドガーを救出しなければならない。



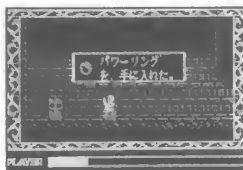
↑謎の男と鉱夫のデューイ。いったい、こんな所で、何をしているんだらう？
←倉庫には、強力な剣があるという。さっそく取りに行こう

急いで倉庫へ向かえ！



ラデルがウロつく縦穴（左マップ参照）の右上に倉庫への通路がある。ジャンプを繰り返し登って行くのだ。また、左下の通路を行くと扉と宝箱のある部屋に出る。宝箱の中身は“POWER RING”だ。扉の方は、残念ながら、今は開かない。

→左下の奥には、パワーリングがあるぞ



↑縦穴の右の壁を登って行けば、倉庫に行く。ケイロンに気をつけてね

最初のデカキャラ、デュラン



倉庫でアドルを、待っていたのは、魔道師デュラン。ワーブを繰り返しながら、三本の剣を遠隔操作し、さらに三発の火の玉を撃ってくる。最初のボスキャラにしては、強い相手だ。

二種類の攻撃のうち、キツイのが、トリッキーな動きの遠隔操作の剣。ポケットと立っていると、アドルはザクザクにやられてしまう。

剣の対処法はしゃがむこと。移動は匍匐前進。

これで、ほとんど剣を気にする必要はなくなる。

あとはデュランを追いかけて、足元を斬りつければいい。ここへ来る前に、POWER RINGを見つけているだろうから、それを装備すれば楽勝で倒せるだろう。デュランを倒せば、経験値200、200G、そして“LONG SWORD”が手に入る。



→そこで匍匐する。こうすれば、剣は当たらない。あとは足元を斬りまくるだけ
↑デュランが操る、飛び回る剣がなかなかイヤらしいのだ

恐怖の雷！ エルフィール



←エルフィールに近づき、雷を落とさせて避難する。雷の爆発にも当り判定がある。あせらずに、おさまるまで待とう



→おさまったう、一気に前進。ジャンプ斬りだ。あまり欲張ると雷の直撃を受けるから、注意してくれ

ロングソードに装備直し、再び奥へ。デューイがいた場所を過ぎ、さらに進むと扉がある。エドガーがいるかと飛び込んでみると…。今度のボスはエルフェール。移動はしないが、ウェーブと雷の攻撃がイヤらしい。離れていればウェーブで、近づくと雷で攻撃してくる。特に雷には注意をしないと大ダメージをくらう。薬草を惜しんではいられない。

攻略だが、画面中央付近で雷を避け、爆風がおさまったらダッシュ!! ジャンプ斬りをくらわしたら、画面中央へ避難。このヒット&アウェイを地道に繰り返すしかない。倒せば、経験値600、600G、そして“落日の影像”が手に入る。

ついに、エドガーを発見!!

エルフィールを倒すと、部屋の右側に扉が開いた。その扉をくぐり、隣の部屋に入ると…。いたぞ! 責任者のエドガーだ!!

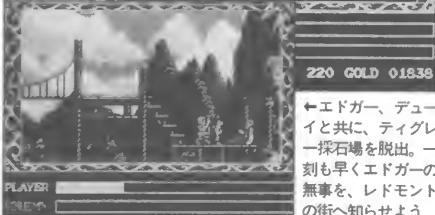
しかし、エドガー一人ではなかった。先ほど、アドルに、採石場から立ち去るように警告した謎の男が、エドガーの前に立っているのだ。

謎の男は、エドガーに何かを話しかけているようだ。残念ながら、声が低く、話の内容までは聞き取れなかった。謎の男は、アドルに気がつくと、再び姿を消してしまった。

エドガーの元へ駆け寄り、助けに来たことを告げるアドル。よかった、無事だった。急いでレドモントの街へ戻ることにしよう。



→また出た! 謎の男だ。エドガーもいる。どうやら無事らしい。それにしても、無事だった! 何者なんだ?



220 GOLD 01838

←エドガー、デューイと共に、ティグレイ採石場を脱出。一刻も早くエドガーの無事を、レドモントの街へ知らせよう



イルバーズの遺跡(1)



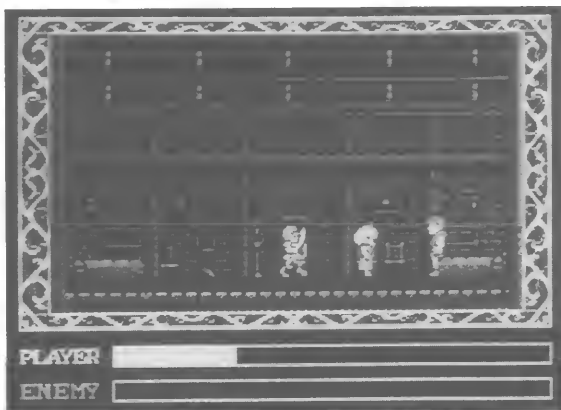
宿でギドとエレナが待っていた。半年前、行方不明になったエレナの兄、チェスターを探してくれと頼まれる。イルバーズ遺跡にいるらしい。ピエール神父も遺跡へ行ったまま帰らない。

イルバーズの遺跡で注意すること

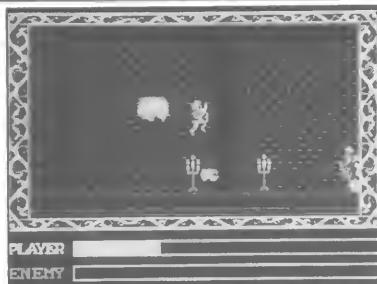
ポイントは、このエリアが、遺跡内部と外部に分かれていることだ。そして、この二つの場所は、攻め方が正対になることなのである。

まず、遺跡内部だ。ここでは、確実に敵の攻撃を避け、慎重に進んで行くこと。基本的にシーアの弾はジャンプで避けるのだが、同時にパールが出る場所では、不用意なジャンプは命取りになる。慎重に。

外では、逆に、剣を振り回しながら、一気に突走ればいいのだ。これで、ファズルは勝手に剣に当たって死んでくれる。シングルドもムチを振る前に倒せるだろう。



↑宿に帰ると、ドギとエレナが待っていた。今度はイルバーズの遺跡で人探しだ



↑遺跡内では、慎重に進むことをおすすめする。特にシーアのファイヤーボールは確実に避けるようにしたい



↑逆に外では、剣を振り回しながら、一気に駆け抜けた方がいい。敵は勝手に剣に当たってくれる。ただし、ガルクのいる場所は違い突きて

出現するモンスター

<p>イーガー</p>  <p>空を飛んでいるが、動きはかなりトロイ。経験値は22、G1、10。</p>	<p>シーア</p>  <p>ジャンプで火の玉はジャンプでしか避けられない。経験値28、20G。</p>	<p>パール</p>  <p>アドルか地表より高い位置にいます。画面を飛び回る。経験値10、6G。</p>
<p>ファズル</p>  <p>昼日中から飛び回るワゾウ。特殊な軌跡で飛び回る。経験値20、14G。</p>	<p>シングルド</p>  <p>アドルが近づくと、射程の長いムチで攻撃してくる。経験値30、24G。</p>	<p>ガルク</p>  <p>陸奥カニ。近づくと長い角を突き出す。しゃがみ突きて。経験値26、20G。</p>

SMALL SHIELD発見

遺跡内にある宝箱は1個。前半の渡り廊下の手前にある下り階段の先だ。だが、ムリに取りに行くこともないかもしれない。

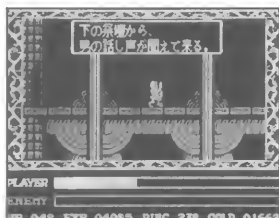
と言うのも、この中身は「SMALL SHIELD」で、ウッドシールドとの防御力の差は、たった5しかないのだ。

まあ、タダで手に入るのだから、取るにこしたことはないのだろうが、HPと相談してからの方がいいだろう。

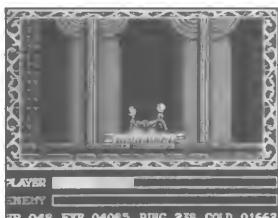


←スモールシールドは、大して防御力が上がらるわけではないのだが、せっかくなのでくれると言っているのだから貰っておくことにしよう

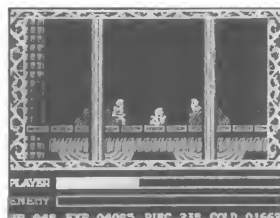
ピエール神父とチェスター



↑遺跡の奥の祭壇まで来ると、足元から男の声が聞こえた。ここは、立ち聞きするしかないだろう



↑また、あの謎の男だ。もう一人は、ピエール神父らしい。しかし、男に気づかされてしまった!!



↑かくして、アドルは兵士に捕まってしまう。これはイベントなので、兵士と戦うことはできない

遺跡の奥までやってきた、アドル。ふと耳をすますと、話声が聞こえる。どうやら床下かららしい。床下をのぞくアドル。

立派な部屋に、二人の男がいた。一人は、神父の格好をしている。ピエール神父に間違いないだろう。

もう一人は…。ティクレーの採石場にいた、謎の男だ！ それでは、彼がチェスターなのか？ その時、アドルは物音をたててしまい、謎の男に気づかれてしまった。

衛兵に捕まったアドルは、謎の男の前へ引き立てられた。

アドルは遺跡の下の溶岩の洞窟につれてこられた。

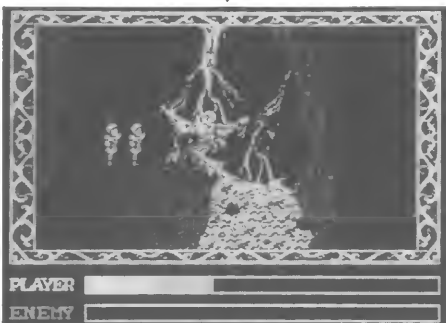
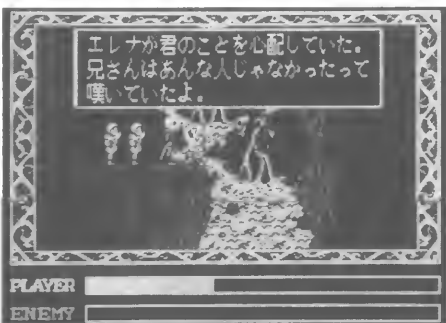
「チェスター、君はチェスターだね。エレナが心配していた」

アドルの問いかけに対し、「これ私の生き方だ。君やエレナには関係がない」と、全く取り合わないチェスター。

そして、チェスターは、アドルを崖から突き落としたのだ!!

→神殿の下層に連れてこられた。思い切つて、謎の男に「チェスター」と呼ばれてみる。やはり、この男がチェスターであったが！

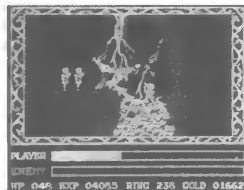
→しかしチェスターは、アドルの話しに耳をかさず、アドルを急に突き落としたのだ！ アドルの運命や、いかに？



イルバーズの遺跡(2)



チェスターに、崖から突き落とされたアドル。運よくケガもせずすんだ。溶岩の洞窟からの脱出と、チェスターの言っていた“彫像”が、ここの目的だ。



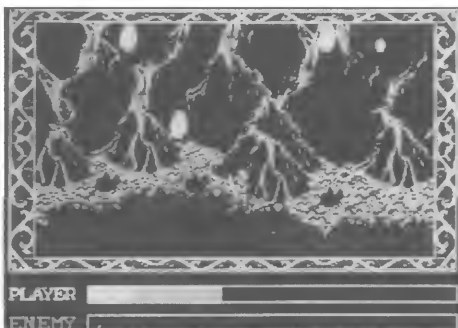
溶岩の洞窟で注意すること

ここは、ほとんど一本道だ。まず、落ちた場所から、左へ進む。あとは道なりだ。一番奥で最初のボスを倒しアイテムを手に入れたら、スタート地点まで戻り、今度は右へ向かう。前は通れなかった場所でアイテムを使えば、道ができる。あとは、こちらも道なりで進めばいいのだ。

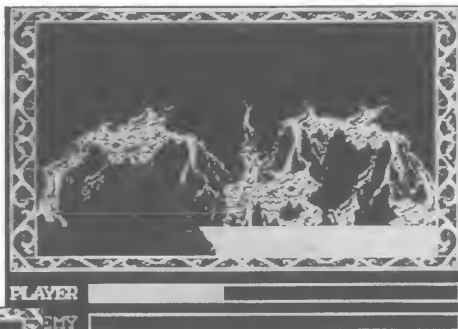
さて、ここで注意すべきなのは、降ってくる溶岩だ。結構、ダメージが大きいので、確実に避けて進むようにしたい。

アドルを追いかけのように、左から右へ移動する火柱もやっかいだ。アドルが、左から右へ行くときは、避けるとか考えずに、ひたすらジャンプしながら突っ走るしかない。止まるのは危険だ。問題は、アドルが、右から左へ行くときだろう。炎の出るタイミングと軌跡を見切って、慎重確実に進むか。それとも、多少のダメージを覚悟して、一気に突っ走るか。もちろん、ダメージを受けない方がいいに決まっているが、アクションが苦手と言うなら、一気に突っ走ってしまった方がいいかもしれない。

どちらにしても、死んでは元も子もない。薬草は必需品だろう。

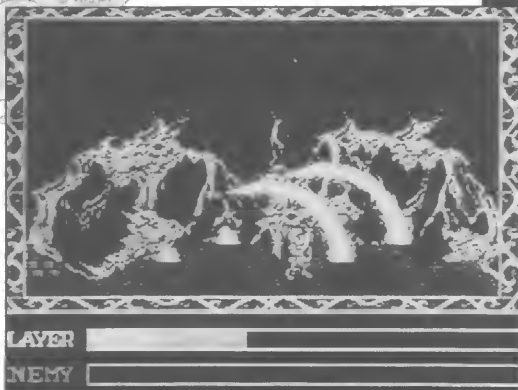
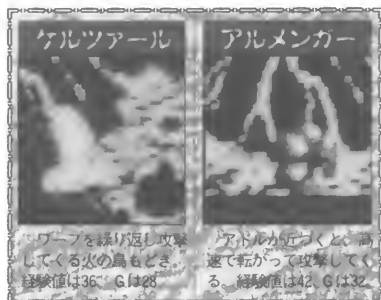


↑火山(?)が爆発し、火山弾(?)が降ってくる。よく見て、しっかり避けるようにしたい



↑スタート地点から、右へ行った溶岩湖。あせって落ちると死にますからね。ここは、後回しにしてね

出現するモンスター



↑アドルを追いかけてくる火柱。左から右へ行くときは、一目散に駆け抜けるのが正解。逆のときは…、一気に駆け抜ける。なァに、薬草が生えてるさ

地獄に仏！ 薬草発見！！

ちょっと、見つかりにくい所に“薬草”が自生している。これはありがたい。何回でもとれるから、まず手持ちの薬草（もちろんここで摘んだものでも構わない）でHPをフル回復させ、もう一度薬草を摘んでいけばいいだろう。

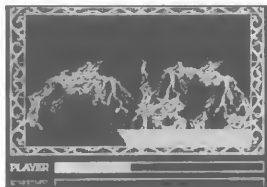
ちなみにこの場所は、もう一度、通るので、その時もHP回復と薬草摘みをやっておけば、カンペキだ。



これは助かる。何回でも取れるから、ここを通るたびにHPを回復する一助が可能だ。

地底に広がる溶岩湖

→この溶岩湖を渡るためには、アイテムが必要なので、まずは逆方向へ向かうことにしよう



アドルが落ちてきた場所から、右へ行くと行き止まりになる。アドルの眼前には、大溶岩湖が広がっている。ここを渡る方法は、あるのだろうか？

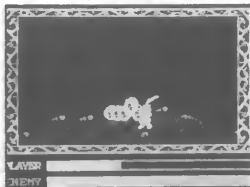
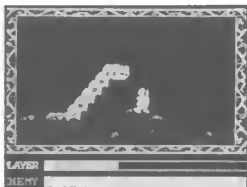
結論を先に言えば、ある。あるが、それを手に入れるのは、まだ先の話。それを手に入れるために、まずは落ちてきた場所から、左へ進むのだ。

溶岩の番人、火竜ギルン

火柱を逃れ、右へ進むと、最初のボス、火竜ギルンが登場する。いかにもな姿をしているが、ギルンはそれほど強くない。

当り判定がある頭を狙って斬りつけるしかないのだが、逆に胴体には触れてしまっても大丈夫。引きつけて頭を斬り、逃げるヒット&アウェイか、多少のダメージには目をつぶり、下突きで一気にかたをつけるかは、プレイヤーの自由だ。

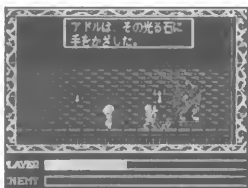
ギルンを倒せば、経験値1000と1000G、“火竜の守り”が手に入る。火竜の守りを溶岩湖で使えば、溶岩が固まり、通れるようになる。



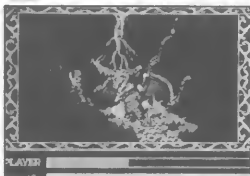
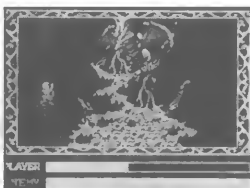
↑火竜ギルンの弱点は、常識通り頭部だ。まずは戦いやすい場所へ、おびきよせよう
 ▲ダメージ覚悟、パワーリングを装備して、一気に勝負！と言う手も
 →ギルンを倒すと“火竜の守り”が手に入る。それを、例の溶岩湖で使えば、渡れるようになるのだ



翼竜ギャルバから“彫像”を奪え



↑チェスターたちから隠れたおかげで、隠し通路を発見できた
 ▲ギャルバは翼竜である。空を飛んでいる。やはり、おびきよせることが肝心だ
 →下に降りて来て、ファイヤーを吐く用意をしたら、崖を駆け上り、上から斬りつけるのだ

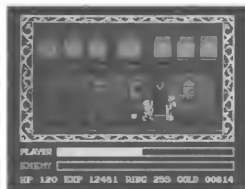


溶岩湖を渡り、さらに進むと、街にいるはずのエレナがいる。アドルの身を案じて来てくれたのだ。人の気配を感じ隠れる二人。そこで、隠し通路を発見する。そこを進むと…。ボス、翼竜ギャルバとの戦いが待っていた。

ギャルバは空中を飛び回り、ファイヤーで攻撃してくる。こちらから仕掛けるのではなく、入口のすぐ下の崖で待ち、ギャルバが近づいてきて止まったら、斬りまくり、逃げる。この繰り返して倒せるはずだ。パターンさえつかめば楽勝だろう。倒せば、経験値1400と1400G、“星月の彫像”が入手できる。



ティグラーの採石場(2)

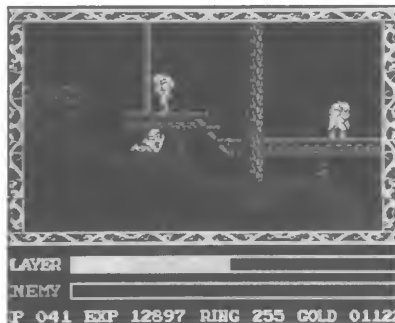


エドガーの家へ行くと、部屋が荒されている。バレストイン城の連中が、彫像はエドガーが持っているとおどしいのだ。採石場奥にも、彫像があるらしい。行ってみよう。

足場の下に道がある！

以前、採石場に入ったとき、どうしても開かない扉があった。そう、パワーリングを手に入れた場所の扉だ。今度の冒険は、その扉の奥が舞台だ。さっそく、乗り込むことにしよう。

扉の奥にいるモンスターは、かなり手強い。こころしてかかるように。



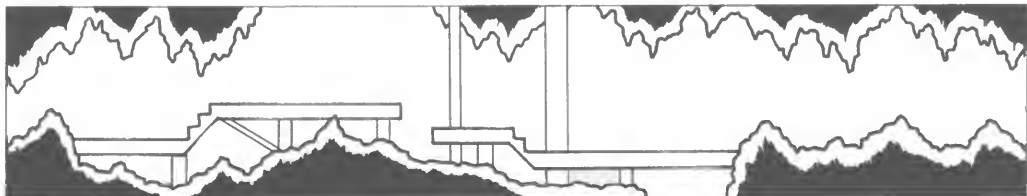
ここは正解ルートだ。この足場の切れ目から、下に潜り込む。これが正解ルートだ。

さて、道なりに進んで行くと、行き止まりに宝箱一つ。中身は、シンシアが探していた「輝きの水晶」。これを届ければ、店に「ロシアの秘薬」が並ぶようになる。あとで届けてあげよう。しかし、行き止まり…。引き返すと、足場の一部が切れていて、下に潜り込める。なるほど。匍匐前進ですすみ、縦穴に飛び込む。ここはローバルの棲息地。下突きをしながら落ちていくように。

さらに進むと、人垣ができています。行ってみると、どうしても宝箱が開かないと言う。しかし、アドルが宝箱に近づくと、彫像が輝き、宝箱は開いた。中身は「使命の石版」だ。

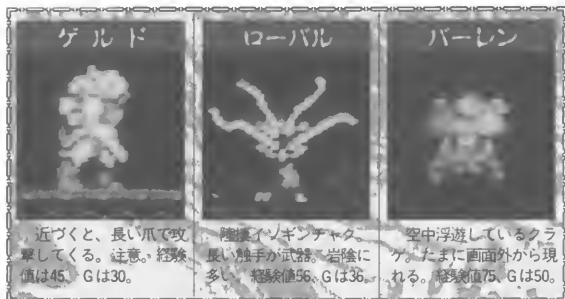
さらに進むと、下への階段があるが、ここはそのまま左へ進む。行き止まりに宝箱。中身は「PLATE MAIL」だ。すぐに、装備し直そう。

プレートメールを入手したら、引き返し、さっきの階段を降りて行くのだが…。

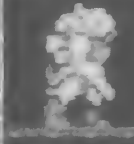


↑道具屋のシンシアが探していた「輝きの水晶」は、ここにあるのだ

出現するモンスター



ゲルド



近づくと、長い爪で攻撃してくる。注意。経験値は45、Gは30。

ローバル



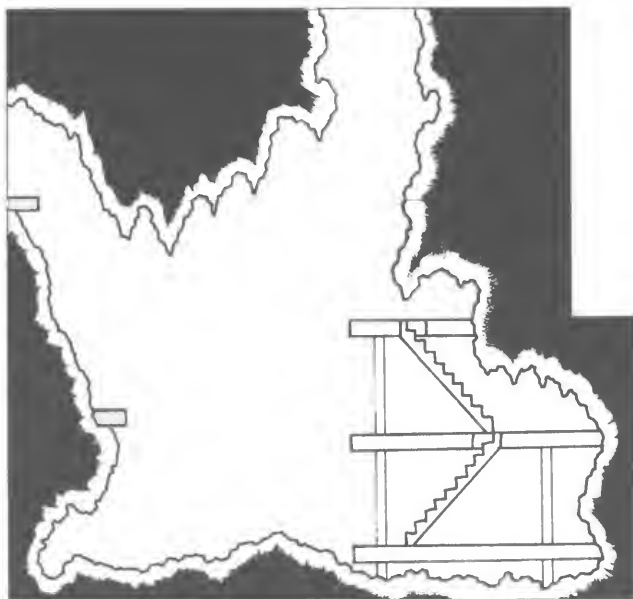
陸揚げのソギンチャク。長い触手が武器。岩陰に多い。経験値56、Gは36。

バーレン



空中浮遊しているクラゲ。たまに画面外から現れる。経験値75、Gは50。

大空洞の秘密

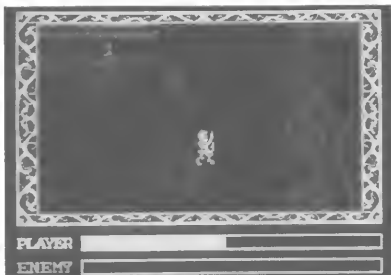


そのまま降りて行くと、大空洞に出る。マップを見て貰えれば分かる通り、下へ降りても行き止まりで何も無い。次へ進むための通路は左上なのだ。ここがティグラーの採石場(2)最大のポイントだ。

下からは登れない。ではどうするか。下へは降りずに、写真の位置から、方向キーを左へ入れながら、飛び落ちればいい。そうすれば、左側にある足場に着地ができる。あとは登ればOK。帰りは、一度下まで降り、右から登っていけばいい。

それにしても、トリッキーなエリアである。冒険家として、やりがいを感じる場所だ。

→この位置を覚えて欲しい。先へ進むには、ここから落ちる(注意してほしいのだが、ジャンプではない)のが一番だ



→落ち始めた時、すぐ方向キーを左に入れる。これで、ほうつておいても、左の壁の足場に着地できる

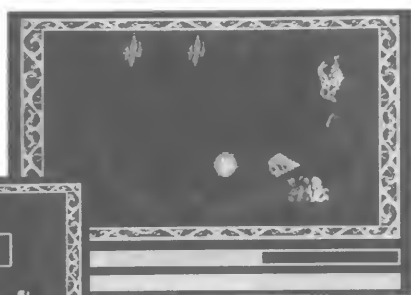


ワープ弾に注意！ イスターシバ

このボス、イスターシバは、右側の壁から動かない。上から岩が降り、当たるとワープさせられる赤と青の弾が飛び回り、水晶を撃ってくるだけだ。

攻略法は、写真の位置で待機し、5発連続で撃ってくる水晶をやり過ごし、次の水晶を撃つまでの間に、ジャンプ斬り。で、再びしゃがんで水晶をやり過ごす。この繰り返しでOK。とにかく、根気が必要な戦いだ。

イスターシバを倒すと、経験値2000と2000G、さらに、白光の彫像が入手できる。



↑ここで水晶をやり過ごし、赤玉に当たらないようにジャンプ斬り。後向きでも剣は当たる
←3つめの彫像、白光の彫像を手に入れた。チェスターの狙いは、この彫像らしい



エルダーム山脈



エドガーの家にバレストアイン城主マクガイアが現れ、彫像を渡せと脅している。マクガイアと入れ違いに家に入ったアドルに、エドガーは真実をつけた。最後の彫像はエルダーム山脈だ！

エルダーム山脈における注意事項

エルダーム山脈に向かう前に、アイテムショップのシンシアに会うことを忘れないように。“輝きの水晶”を渡して“プロシアの秘薬”を作ってもらおう。価格は1000Gと、ちょっと高目だが、RINGパワーを回復できるこのアイテムは、いざと言うとき、必ず役にたつはずだ。

さて、エルダーム山脈である。ここは、山の尾根を行くシーンと、洞窟のシーンに分けられる。まずは、尾根の方から。

尾根に棲息するモンスター、ハリックに注意しなければならない。普段は身体を丸め、巣の中でじっとしているのだが、アドルが近づくと巣から飛び出し攻撃してくる。この巣が岩塊にそっくりなのである。うかつに近づくと、体当たりを食うことになる。

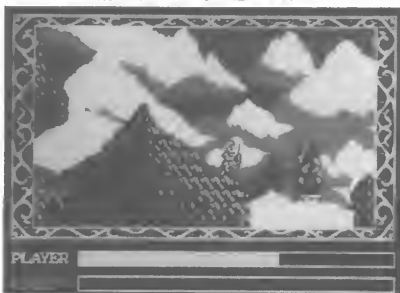
洞窟のシーンでは、足元に気をつけなければならない。岩の下にイルバと言うモンスターが隠れているからだ。尾根のハリックと違い、目印がないので、いきなり下からどつかれることも多い。ジャンプしながら移動（もちろん、下突き併用）した方がいいだろう。また、ジゲルと言うハチのモンスターも出現する。こいつは、ときどき、子供を生み落としていく。この子ジゲルは、アドルめがけて突っ込んで来るので、確実に処理したい。親方のジゲルは、倒しても次々に出現するので、無理に倒すこともない

出現するモンスター

ハリック	イルバ	ジゲル
普段は巣の中にいるが、アドルが近づくと飛び出し攻撃してくる。経験値100、80G。	地面の下からいきなり現れ、石を飛ばしてくる。経験値は110、Gは100。	ときどき子供を生み落とす。大ハチ。経験値は80子105、Gは親20子100。



↑谷間にある丸い岩の塊が、ハリックの巣だ。近づくと、中からハリックが飛び出してくる。注意が必要だ



↑いかにも、いわくありげな石像。もちろん、いわくはある。通路の封印なのだ

だろう。

ドギの師匠の山小屋では、HPをフル回復してくれる。HPが心細くなったら、ムリをせず戻って来た方がいいだろう。

師匠の山小屋から、先へ進むと、谷間に石像が立っている。いかにも、いわくありげだが、その通り、いわくがある。この石像は、最後の彫像がある場所へ進むための通路を封印しているのだ。封印を解くにはアイテムが必要だ。そのアイテムは、この先にいるリガティと言うボスクラスの敵を倒せば入手できる。

冒険も後半に突入だ。がんばろう。

ドギの師匠の好意



↑小屋の前にドギがいる。ここにドギのお師匠さんが住んでいる

→なかなか強力な剣を貰うことができる。ありがたい



山脈の中腹にドギの師匠の山小屋があり、そこで師匠に面会する。街にいなかったドギも、師匠に会いに来ていた。師匠によると、封印を解けと言うことが、どうやって？

また、師匠はアドルに、強力な剣を授けてくれる。“BAND ED SLAYER”だ。これで、戦闘も、ぐんと楽になる。

師匠に礼を言って、さらに山を登るアドルは、石像を見つける。なぜこんな山奥に？ 気にはなったが、なす術もなく、登山を続けることにした。

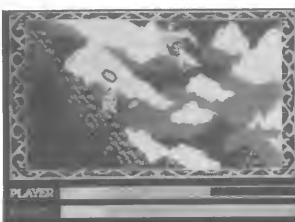
半人半鳥のボス、リガティ

山頂近くまで登ると、ボスのリガティが現れる。なかなか美しい姿だ。彼女は電撃を3発撃ってくる。その間は動きが止まるので、ジャンプ斬りと言うのが正攻法。このとき、タイマーリングを併用すると効果的だ。

もし、幻影の鏡があるなら、それを使えば、動きを止めることもできる。なんて、かわいいボスだ！

リガティを倒せば、経験値2400と2400G、“審判の杖”が手に入る。

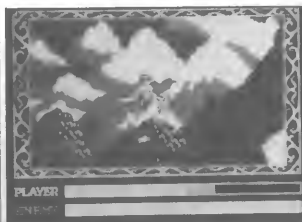
この審判の杖を、さきほどの石像の前で使うと…。



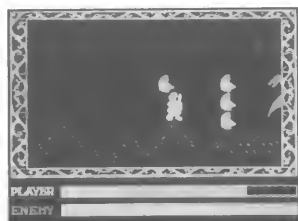
↑半人半鳥のリガティは3発の電撃を撃ってくる。当たっても、大してイタくはないんだけどね

♪このリガティ、ボスのクセに“幻影の鏡”で止まってしまう。下に降りてきたときに、止めてやれば大楽勝だ

→リガティを倒すと入手できる“審判の杖”を、例の石像の前で使えば封印が解け、新たな道が開ける

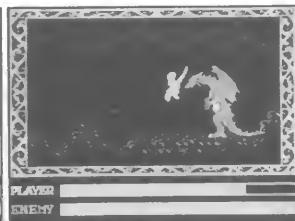


最後の彫像を持つボス、氷竜ギルティアス



↑この岩の上に乗っていると、氷竜ギルティアスのアイスプレスは当たらない。もっとも、いつまでも、ここに立っていてもしょうがない

♪プレスを3回やり過ぎたら、一気に前進、頭をザクザクと斬り刻む
→ここにもチェスターが登場。ところか、地震で洞窟に閉じ込められてしまう。ゲームの塔同様、ドギが助けに来てくれた



最後の彫像は、このギルティアスを倒せば手に入る。彼はアイスプレスで攻撃してくるのだが、安全地帯があるので、そこでアイスプレスをやり過ごす。プレスは一定間隔で3回ずつ来るので、その間に接近して、頭を斬りまくる。結局、コイツもパターンをつかめれば楽勝。倒せば経験値3000と3000G、“暗黒の彫像”が手に入る。

最後の彫像を入手し、戻ろうとするアドルの前に、チェスターが現れる。彼との会話で、謎がずいぶん解けるのだが…。



バレストイン城



彫像を集めたアドルの次の目標は、バレストイン城。とにかく、広いので(それほど、複雑ではないが)注意が必要だ。いよいよラストも近づいてきた。燃えてるっ！ 気合であっ！！

各所に仕掛けられたトラップに注意！

バレストイン城で、まず問題になるのが、各所に仕掛けられたトラップだろう。これは2種類ある。槍を上下に動かしている甲冑と、床から突き上げる槍ぶすまだ。

どちらもタイミングを見計らって、通り抜けるしかない。このトラップで受けるダメージは、かなり

出現するモンスター

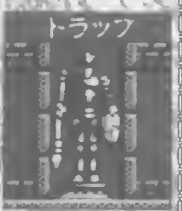


エリド
ヤコのようなモンスター。移動速度が以上に速い。経験値120、120G。

トゥリーズ
巨大なコケの怪物。5発の弾(記子?)で攻撃してくる。経験値110、140G。



ラドリ
巨大なトンガ。エリドの成虫とも言われるか不明。経験値100、100G。



トラップ
これを怪物と呼ぶのははかられるか、怪物以上に注意が必要なので。



↓トラップにあせりは絶対に禁物だ。確実に一つづつ、クリアしていこう

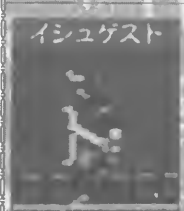
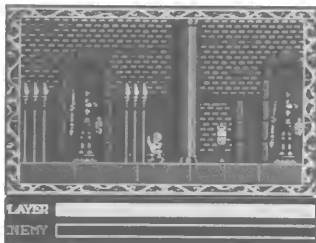
↑いよいよバレストイン城だ。入口にエレナが…。悲壮な決意を固めたようだ…

大きい。慎重に。

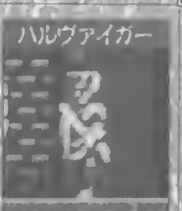
トラップ地帯の敵は、確実に倒してから前進すること。トラップ前で待ち伏せ、倒してからトラップを通過する。一気に駆け抜けは、絶対にやってはいけない。

とにかく、城内では慎重さと、無理をしない

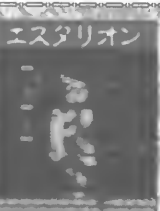
ことが絶対が必要。HPが不安になったら、一度引き返そう。一回の冒険でクリアするなんて、ほとんど不可能に近い。もちろん、こまめなセーブも必要。過剰なくらいに、セーブを多用した方がいいだろう。



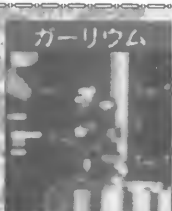
イシュゲスト
パーサークした城の衛兵。HPは高いものそれだけ。経験値100、80G。



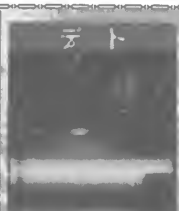
ハレワアイガー
ダメージを与えられるのは、刺を出しているときだけ。経験値180、200G。



エスタリオン
いわゆる「生きている鎧」だ。相手にしない方がいい。経験値200、180G。



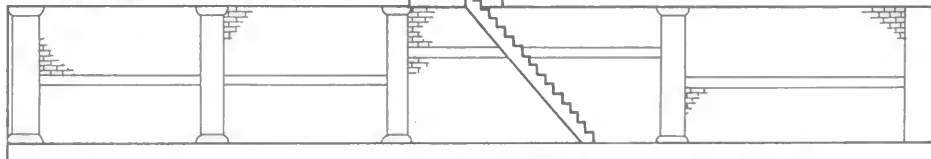
カーリウム
アドルに対し矢を射る小鬼。倒しても一文にもならない。経験値0、0G。



デト
不定型の怪物。敵性の体液に注意が必要。経験値130、100G。

分岐点は、上へ行け！

バレストイン城内を、敵とトラップに注意しながら進んで行くと、やがて分岐点に出る。マップの階段のある地点だ。一瞬、どちらへ進むか迷うところだが、ここは階段を登って、上へ進もう。



デス・フォルオンから、真紅の腕輪を!!

なぜ上へ行くのか。まっすぐ行っても、バリアがあって、先へ進めないからだ。進めないどころか、バリアに触れると、HPが激減する。このバリアを解除するためのアイテム“真紅の腕輪”を持っているのが、分岐点を上に行き、道なりに進んだ奥にいるデス・フォルオンなのだ。

さて、デス・フォルオン攻略法だ。

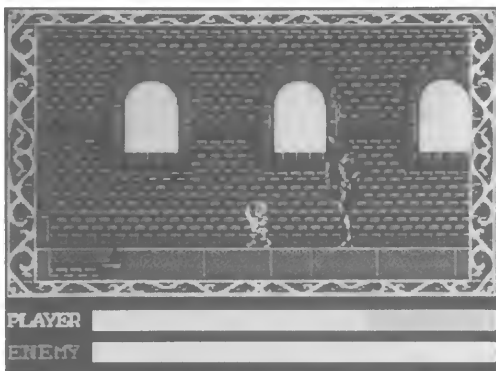
デス・フォルオンの動きは、アドルに一定距離まで詰め寄り停止。そこで、鉄球を2回ほど回転させ、ヒザをつけて、鉄球を前方に投げつける。アドルが近づくと、その分後退する。

チャンスは、デス・フォルオンが鉄球を投げるときだ。鉄球を回しているときに、鉄球が当たらないギリギリまで近づき待機。膝をついたら匍匐前進で近づき、そのままの態勢でむこうずねを突きまくるのだ。立ち上がったら、即、避難する。

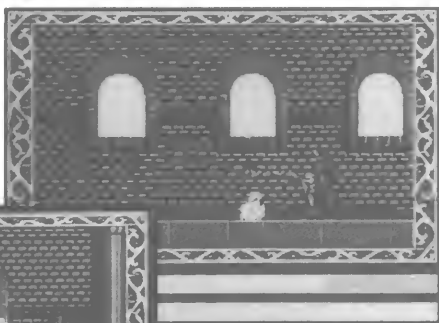
もし、腕に自信があるのなら、回転させる鉄球の下に潜り込む手もある。しゃがんでいれば、鉄球には当たらない。一撃でも多く、デス・フォルオンに斬りつけるためには、少しでも近くで待機したいものである。

これを繰り返せば、デス・フォルオンは倒せるはずだ。パワーリングを装備すれば速攻で倒せる。

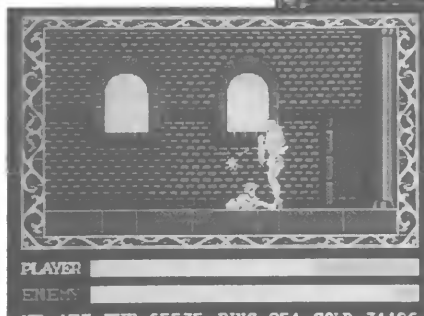
デス・フォルオンを倒せば、経験値3600と3600G、“真紅の腕輪”が手に入る。



↑バレストイン城最初のボスは、巨大な鉄球を持つ騎士、デス・フォルオンだ。彼を倒せば、バリアを解除するアイテム“真紅の腕輪”を入手できる



↑しゃがみこめば、デス・フォルオンの鉄球攻撃は避けられる。匍匐前進で、足元まで行き、斬りつけてやれば、ノーダメージで倒すこともできる。



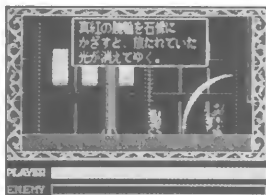
←鉄球を回しているときは、しゃがみこんでいても鉄球が当たる。しかし、ボスを倒せばHP、MPは回復するので、気にせずに斬り続ける手もある

解除前のバリアには、絶対に触れるな!

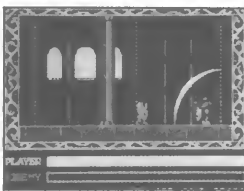
真紅の腕輪を手に入れたら、分岐点まで戻り、今度は直進する。渡り廊下の右側にあるバリアを解除する番だ。

バリアの前で、真紅の腕輪をかざせば、バリアは解除される。解除される前には、絶対にバリアに触れてはならない。HPが激減する。

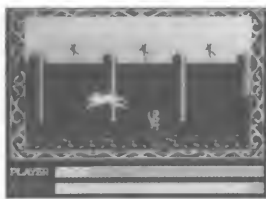
さて、奥へ進む前に、HPをチェックしよう。この後の、敵の攻撃の激しさを考えると、このあたりで、一度城外へ出て、HPを回復させるのも手である。



↑デス・アルフォンが持っていた真紅の腕輪があれば、バリアを解除できる
←このバリアに触れると、HPが劇的に減る。気をつけて

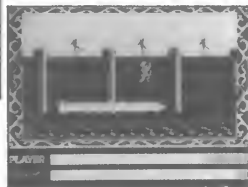


ツェルフエル・ザム・シュティルガー



↑スピードについていけないのなら、タイマーリングを使えばいい
→動きは完全にパターンなので、それさえ覚えれば楽勝

渡り廊下を過ぎ、最初の階段を降りると“BATTLE ARMOR”がある。お忘れなく。



渡り廊下から奥に進むと、やがて中庭に出る。ここに出現するのが、

ツェルフエル・ザム・シュティルガーだ。こいつの動きは、頭上をジャンプ、突進、炎を吐く、の繰り返し。こちらも、普通に斬りつけ、下突き、ジャンプで炎を避ける、を繰り返す。スピードにまごつくようなら、タイマーリングを使えばいいだろう。

地下牢を開ける! ジルデューロス

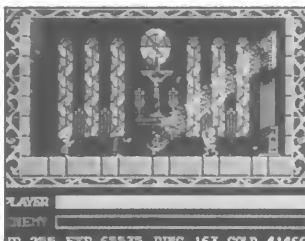
中庭から城内に入ると、エレナとガーランドが現れる。ガーランドはアドルに隠し通路を教えてくれる。ワナか? だとしても、ここは進むしかない。

地下を進んでいると、牢を見つけた。ここの鍵は、この先の怪物が持っていると言う。倒しに行こう。

ジルデューロスはバリアの中にいる。バリアから出てきたら下突き、後ろに回り込み斬りまくる。バリアに戻ったら、繰り返しればいい。経験値4400、4400Gと“地下牢の鍵”が手に入る。戻って、地下牢に

入ると、兵士が“青き腕輪”を渡してくれる。

また、牢内には、アイーダの息子ポブと、ピエール神父も捕らわれていた。いや、ご無事で何よりでした。さあ、パレストイン城も、いよいよ大詰めだ。



↓牢内には兵士の他に、ピエール神父とアイーダの息子ポブが捕らわれていた
←隠し通路を開くガーランド。たとえワナだと分かっているでも、ここは進むしかない

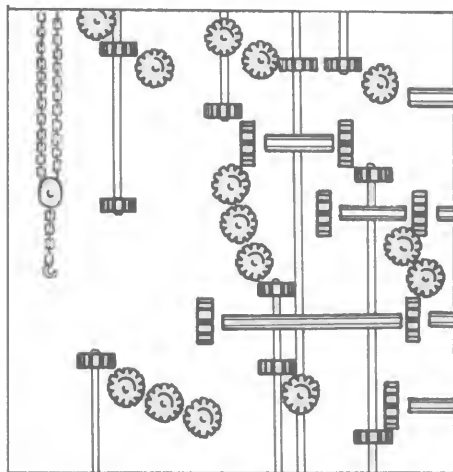
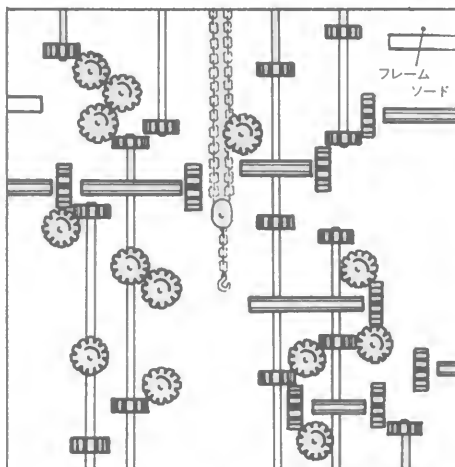
←地下牢には、何人か捕らわれているようだ。鍵は青い騎士…



→青い騎士ジルデューロス。バリアから出たところを攻撃するのだ。葡萄で足元を狙うのもいい方法だ



アイテムがおいしに時計塔



ここでは、指さばきがモノを言う！

時計塔には、三つの部屋がある。上のマップは、そのうち、二番目と三番目のものだ。最初の部屋は、素直に上がって行けば大丈夫なので割愛した。

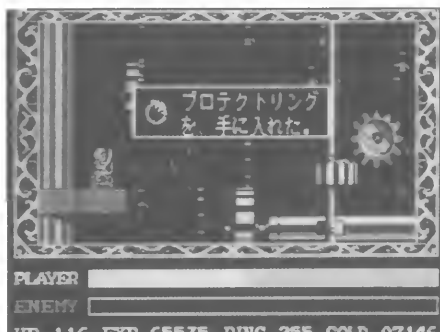
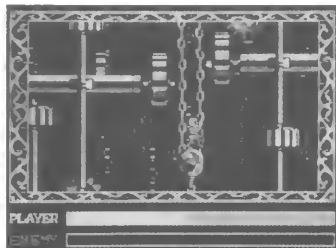
さて。時計塔には、貴重なアイテムが二つある。必ず取るように。

まず、最初の部屋の左上に“PROTECT RING”がある。装備中は、ダメージを受けない、ありがたい指輪だ。絶対に取り忘れるな。

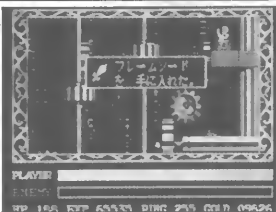
もう一つは、二番目の部屋の右上。ここにあるのは“FLAME SWORD”。攻撃力135を誇る最強の剣。こちらも、ぜひ手に入れておきたい。

時計塔最大の難関は、二番目の部屋にある。真ん中で上下に動くクレーンに乗り、下へ降り、右側の歯車に飛び移らなければならないのだが、タイミングが実にシビアなのだ。こればかりは、何度もトライして、タイミングを覚えてもらうしかない。ここさえクリアすれば、時計塔には、何の問題もない。

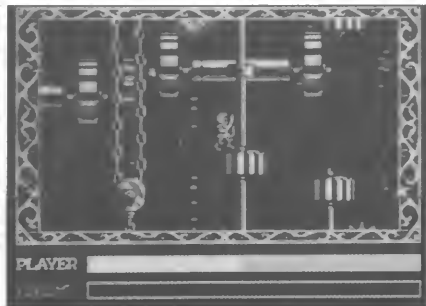
→このクレーンからの飛び移りが、非常に難しいのだ。あせらず、短気を起こさず、挑戦してほしい



↑プロテクトリングは、あらゆるダメージからアドルを守る。絶対に取り逃してはいけないアイテムだ
→最強の剣フレームソードも時計塔にある。これも、対ボス戦に備えて、絶対に欲しいアイテムだ



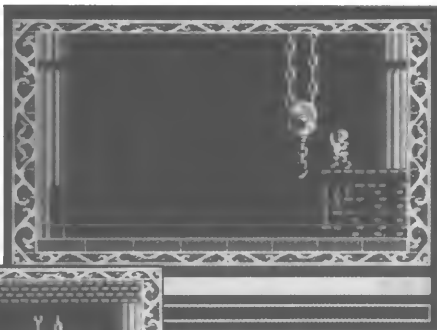
←二は、とにかく練習して下さ
い、としか言えない。コツは思い
つきのよさと、ちよつと低い
なと感じる高さから飛びこ



クレーンを乗り継ぎ、最上階へ

時計塔を抜けると、二つのクレーンが上下する部屋に出る。右側の台に上がり、右側のクレーンに乗ろう。適当なところで、左に飛び移る。あとは、そのまま乗っていれば、最上階まで運んでくる。ここは、何も難しいところはない。時計塔をクリアできるなら、楽勝のはずだ。

さて、クレーンから降りると、右に通路が延びている。鐘の下を通り過ぎると、渡り廊下に出る。夕焼けが美しい。しかし、見とれてはいけな。敵こそ出現しないが、渡り廊下の一部が壊れているのだ。ここに落ちると、落下場所は中庭。また、あの時計塔を登らなくてはならない。渡り廊下を渡りきれば、ボス、ガーランドの部屋だ。



↑右にある台から、クレーンに乗り移る。時計塔を越えられたのなら、何の問題もないシーンだ。ここを登ると、ガルバラン城も、いよいよ大詰め。気を引き締めていこう

←右のクレーンから左に飛び移る。右に乗りっぱなしだと、天井とクレーンにはさまれて…、などと言うことはないので、安心して下さい



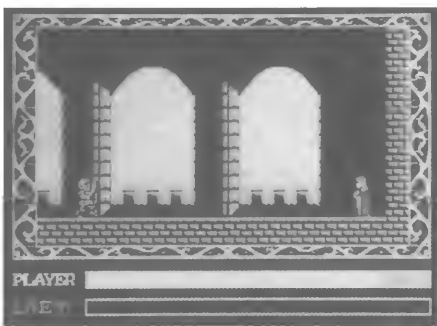
プロテクトリングを装備!! ガーランド

城主マクガイアの側近ガーランドの正体は、ガルバランの右腕だったのだ! さすがに強い。ワープを繰り返し、アドルと離れているときはファイヤーボール、近いときには落雷で攻撃してくる。さらに、部屋の中には、三日月状のものが跳ね回っている。この三日月は、時間が立つと増えるので、勝負は早期決戦で臨みたい。

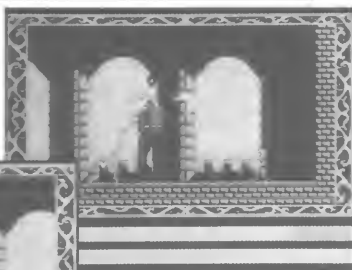
三日月をかわしながら、ヒット&アウェイを繰り返す。これが正攻法だ。が、かなり苦戦することになるだろう。そこで登場するのが、いま入手したばかりの「PROTECT RING」だ。これを装備し、ガーランドに重なって、下突きを連続で食らわすのである。この戦法を使えば、意外なほどあっけなくガーランドは沈む。

もちろん、この戦法を使うためには、RING パワーが多量に残っていることが条件だ。ここに来るまでに、どれだけRING パワーを節約できるか、どれだけ各種RING 使わなくて来られるかが、ポイントだろう。

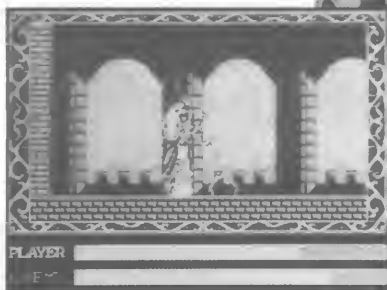
ガーランドを倒せば、経験値5000と5000Gが手に入る。

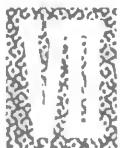


↑バレスターイン城主マクガイアの側近であるガーランドが、アドルを待ち受けていた。近づいて行く



↑ついに正体を暴かれたガーランド。ファイヤーボール、落雷、三日月等、多彩な攻撃を持っている
←プロテクトリングを装備し、ガーランドに重なって下突きを連続でかます。これで大楽勝





ガルバラン島



いよいよ最後の決戦のときが来た。ここへ来る前に、アイテムはすべて揃えておこう。プロシアの秘薬も、一回でも使ったなら、新品と交換しておこう。さあ、ラスト・バトル！

ガルバラン島で注意すること

小舟で海を渡ったアドルは、いよいよ最後のステージ、ガルバラン島に上陸した。ここの迷宮はそう広くはないのだが、照明器具がないと真っ暗なのだ（もともと、なれば真っ暗でも、進むことができる。その程度の広さなのだ）。

だが、ここへ来る前に、レドモントの街でエドガーに会っていれば、「鬼火の宝珠」を貰っているはずだ。これを使えば、真っ暗なガルバランの迷宮にも、一筋の光明がさす。

そう、文字通り一筋なのだ。画面全体が明るくなるのではなく、サーチライトのような光が、画面内を往復するのだ。なれないうちは、ライトの動きに合わせて移動した方がいいだろう。

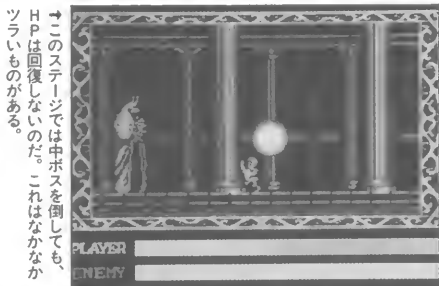
迷宮内に出現するモンスターは、ボスクラスを除けば、スケルトンだけである。感覚としては楽勝の相手なのだが、どうしてどうして、けっこう強敵なのだ。もともと、ここは最終ステージなのだから、当り前の話なのだが…。

とにかく、確実に破壊しながら、前進しよう。もちろん、RING パワーは節約しまくる…、いや、ボスクラスと対戦するまでは使わない方がいいだろう。また、今までなら、ボスクラスと戦って勝利をおさめれば、HP はフル回復したが、ガルバランのお膝元のここでは、HP は回復しないのである。これは、

出現するモンスター



↑最後の敵ガルバランの本拠地に乗り込み注意をしたアドルに、エドガーは「鬼火の宝珠」を渡してくれる



かなりキツイ。

“HEAL RING”を使ってもいいのだが、それだけRING パワーが残っているかが問題だ。“プロシアの秘薬”にしても、RING パワーがフル回復するわけではない。また、次のボス戦のことを考えても、RING パワーは温存したい。

同様の理由で“薬草”使用も控えたい。薬草は、ガルバランと戦うときの必需品なのである。どうすればいいかは、後述するが、けっきょく、ガルバラン島で注意することは、あせらないことだろう。ここまで来れば、冒険の成就まであとわずかだ。一步一步クリアしていけばいい。

ガルバランの迷宮は闇の中

島に上陸すると、いきなり洞窟の中である。ものすごい高低差があるが、さいわいなことにモンスターはでない。さっさと通り抜けると、いきなり画面が真っ暗になった！ ガルバランの迷宮に突入したのである。レドモントの街でエドガーに会っていれば、ここで“鬼火の宝珠”を使用することは分かっているだろう。

さっそく“鬼火の宝珠”を使ってみる。すると、サーチライトに照らされたかのように、一条の光がガルバランの迷宮を照らしだした。

十分に明るいとは言いが、進むには困らない。強敵スケルトンがいるし、慎重さは必要だろう。



↑エドガーに貰った“鬼火の宝珠”を使えば、サーチライトのような明りが現れる。これで、何とか進める

←ガルバランの迷宮は、闇に沈んでいる。ま、なれば真っ暗でも、ちゃんと千柱の間まで行けるようになるけど…



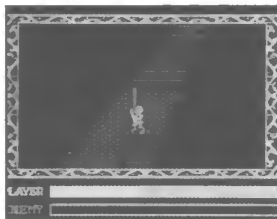
千柱の間を目指して

それでは、復活のガーランド・ゾンビがいる千柱の間までの道筋を説明しよう。

まずは道なりに右へ行く。突き当たりまで行くと、床の一部が降下するから、一番下まで飛び降りる。また、右へ。突き当りに縦穴があるので、飛び降りよう。このとき、方向キーは左へ入れ続ける。着地点にはスケルトンがいるので、十分に注意すること。左へ進み、あとは道なりにOKだ。

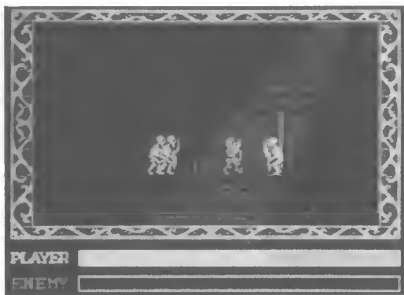
このガーランドの迷宮内で、注意しなければいけないのは、なんと言ってもスケルトンだろう。とにかく、強い。たとえフル装備でも、一撃で約50のHPを奪っていく。

ここで食らうと、後が非常にツライ。慎重の上にも慎重を期して前進することが、ポイントなのだ。



↑右へ進むと、床が下がる。ここへ飛び込み、一番下まで行こう

→道なりに進んで行くと、床に切れ目がある。ここが上下する床なのだ

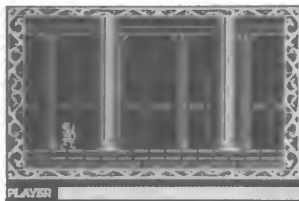


←再び道なりに進むと、縦穴に入る。ここへ飛び込むのだが…



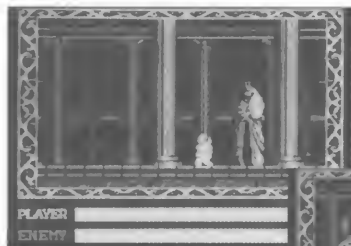
↑そのとき、方向キーは左に入れっぱなしにする。着地点にはスケルトンがいるので注意すること

↓あとは道なりに進めば、自然に千柱の間につける。ガルバランの迷宮はそれほど複雑ではないが、視界が狭いのはやはり不安



↑ここが千柱の間である。いよいよラス前だ。忘れ物があるなら、取りに行くなら、今のうちだ。

千柱の間 復活のガーランド



↑千柱の間では、史上最強のザコキャラ(何度でも復活するのだ)、ガルバラン・ゾンビが、アドルを待っている

→前に出たヤツと、基本的に同じ。ゆえに攻略法も一緒、プロテクトリングを装備しての速攻で決めよう



千柱の間でアドルを待っていたのは、バレストアイン城で倒したはずのガーランドではないか…。いや、ガルバランにより、この世に呼び戻されたガーランド・ゾンビなのだ。基本的な攻撃パターンは前と変わらないが、総合力は上がっているようだ。ここは、「PROTECT RING」を装備して、速攻で勝負しよう。なお、RINGパワーは、ロシアの秘薬を使い切っても回復させること。

ちなみに、ここのガーランド・ゾンビは、何度でも復活する。一度街に戻って…と言う手は使えない。千柱の間を過ぎれば…。

最終決戦、ガルバラン

いよいよ、ラストだ。アドルは、らせん階段を上っていく。最終決戦に向けて、熱いものがこみ上げてくる。そのとき、アドルを呼ぶ声がした。振り向くとチェスターが、階段を駆け上がってくる。

ここからしばらく、イベントが続く。なかなか感動的なチェスターなのであった。

そして、アドルとガルバランの最終決戦の幕は切って落とされた。

ガルバランとの戦闘でポイントになるのは、「PROTECT RING」の効果が続いている間に、どれだけダメージを与えられるかだ。地面の揺れを利用して、なるべく高くジャンプして、斬りつけるのだ。

プロテクトリングの効果が切れてしまったら…。気にせず、とにかくジャンプ斬りを続ける。死にそうになったら、薬草を使うのだよ。使い惜しんでもしょうがない、これで最後のだから。

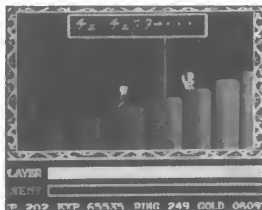
ただし、ガルバランが青いバリアを張ったら、要注意だ。バリアや破片に当たると、100以上のHPを持っていかれる。

あとは、君の腕と運しだい…。



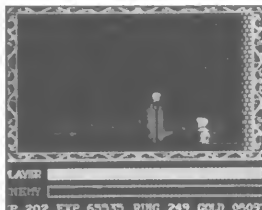
↑らせん階段を駆け上がるアドル。緊迫感が盛り上がる場面だ

↓チェスターとエレナ。涙の再会シーンだ。だが、二人の生命はガルバランに握られ、風前の灯…



↑そこへ駆けつけたチェスター。自分がガルバランを倒すと言うが…

↓ガルバランがバリアを張ったら要注意。このバリアや、バリアの破片に当たると、HPを100以上奪われる



最後の敵、ガルバラン登場。プロテクトリングを装備し、ジャンプ斬りの嵐をするしかない。薬草、精霊の首飾りは必需品だろう



HIPPON SUPER!が贈る ゲーム&ファンタジーノベルス

小説 弦奏王

手塚一郎・著/定価1100円



肉体と精神を支配する琴線。人は誰でもその弦を体内に持つという。主人公シャインはその琴線を自在に操つる弦奏師。漂泊の旅人シャインの愛と幻想のファンタジー。

小説 最後の竜に捧げる歌

手塚一郎・著/定価980円



少年アモンは竜を追っていた。竜はアモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。そこでのヴィジルとの出会い…。それがすべての物語の始まりだったのだ!!

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著/定価1010円



華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界/ コンピュータRPGの麻痺的興奮を活字で味わう/ ゲームと同様、読み始めたら止まらない面白さの、幻想RPG小説!!

小説ウィザードリィシナリオ4

ワードナの逆襲

手塚一郎・著/定価1000円



悪の大魔導師ワードナが今、甦る。パソコン版のシナリオ4が小説としてここに登場した/ ゲームを超えたRPG小説、ダークファンタジーの決定版がこれだ!!

JICC ジック

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621 *定価はすべて税込のみです。

イースのすべて——PCエンジン版イースI・II・III全集

編集人 HIPPON SUPER!編集部 井上裕務
スタッフ 辻事務所(北枕獲)、遊デザイン室、バナナグローブスタジオ、高橋政輝
発行 1991年6月15日
発行人 蓮見清一
発行所 JICC出版局

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 営業部 03(3234)4621 編集部 03(3239)0237
振替 東京7-170829 (株)ジック

印刷製本 東京書籍印刷(株)

© Falcom

© HUDSON SOFT

© 1991 JICC出版局 Printed in Japan

乱丁、落丁本は小社メール室までお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。

ISBN4-7966-0148-1

定価1200円(本体1165円)

ISBN4-7966-0148-1 C2076 P1200E



パソコンからPCエンジンへと広がるイースの世界。
CD-ROM²によって初めて実現したPCエンジン版イースの華麗なビジュアルシーン。パソコン版から受け継いだ、ストーリー、モンスター、アイテム、魔法、マップ…。PCエンジン版“イースシリーズ”世界のすべてをこの一冊に収録。

イースのすべて—PCエンジン版イースIIIII全集—