

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

シャイニング・フォース

～ 神 々 の 遺 産 ～



取扱説明書





この度はメガドライブカートリッジ「シャイニング・フォース 神々の遺産」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただけますと、より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS

ストーリー	4
冒険の舞台	6
操作方法	7
ゲームの始め方	8
町中でのコマンド	10
戦闘時のコマンド	16
シャイニング・フォース キャラクター	22
武器・アイテム	30
戦闘のプロセス	32
敵キャラクター	42
主なキャラクター	46
ルーンファスト国	48
軍師ノーバの助言集	50
使用上のご注意	54

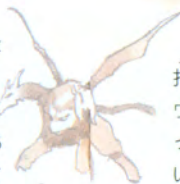
ストーリー

●STORY●

ルーン大陸。古くから人々は
そう呼んでいた…
東大陸と西大陸に分かれるこ
の大陸に大小の多様な国家があ
り、民族、種族、言語を超えて
人々は、平和に過ごしている。

しかし、人々は平和に馴れすぎた。かつて「黒き竜」によってルーン大陸が崩壊寸前に追いやられたことも、その邪悪な竜を命がけて封印した祖先たちのことも、1000年前のただの歴史として忘れ去ろうとしていた。永き平和は、苦勞の時代を消し去ってしまったのだ。黒き竜—ダークドラゴンは〈神々の遺産〉と称する伝説にしかすぎなかった。

ガーディアナ王国は、西大陸のさいはてに位置する。この国は、神々の遺産の封印を守る正当な継承者として、代々王族を生み出した。そのため本来、国の雰囲気は武道や伝統や格式を重んじていた……しかし、永い平和は多くのガーディアナの人々の昔気質を、薄れさせるには十分な時間であった。今では武道にはげむ者は、騎士—ナイトを中心とした数少ない者しかいない。



運命の若者は、ガーディアナのそんな平和なある日に、海岸に打ち上げられていた。彼は傷つき重体であったが、修行僧侶の口によって救出され一命をとりとめた。若者はすべての記憶を失っていて、どこからきたのか聞いてもわからず、名前すら覚えていなかった。自らは何者かさえもわからないまま彼は、回復後教会に身を寄せた。実は、これが運命の始まりであった。

東大陸のさいはてには、ルーンファウストと名乗る闇の存在の国があった。そのルーンファウスト国では、秘かに軍師ダークソルの手により、層々とルーン大陸全土の武力制圧の陰謀が進行していたのだ。そしてダークソルは、おのが野望のため神々の遺産を利用すべく、その封印を解く秘密を求めてガーディアナに侵攻を決意、騎士隊長であるカインに命を下した。

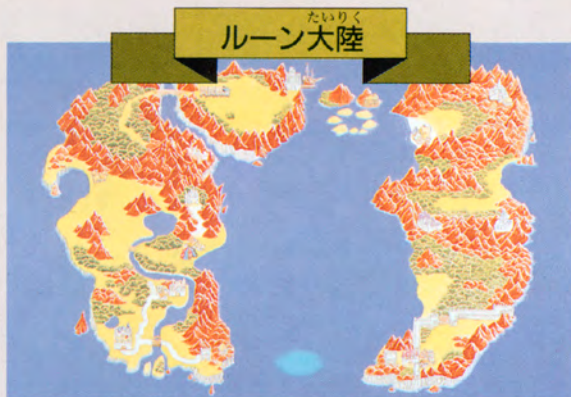
一方、ガーディアナに落ち着いたあの若者は、並々ならない剣の才能を騎士隊長のバリオスに見いだされ、日夜剣術の鍛錬に汗を流した。ルーンファウスト軍侵攻の日も、「来るべき闇からの脅威」を、平和に溺れるガーディアナでは、まだ誰も知らない…



冒険の舞台

●ぼうけんのぶたい●

シャイニング・フォースの冒険は、ガーディアナ王国を皮切りにルーン大陸全土を舞台に繰り広げられます。全8章のシナリオに沿って冒険することによって、仲間が増えたり、謎が解きあかされていくようになっています。



ゲームの流れ

町で情報収集、買物

フィールドなどで戦闘

敵全滅or目的達成

シナリオクリア

冒険は基本的に左のとおり、シナリオのクリアを積み重ねて進みます。(1章ごとにいくつかのマップがあります)しかし、主人公つまりあなたの前には、たくさんの謎やワナ、イベントがかくされています。それらを解決させていかなければ、ストーリーは進まないのです。

操作方法

●そうさほうほう●



コントロールパッド 各部の名称と主な操作

方向ボタン

●キャラクターの移動やコマンドの選択などに使用します。

A・Cボタン

●コマンドを表示させたり、方向ボタンで選択したコマンドを決定させます。

Bボタン

●選択したコマンドのキャンセルや前の選択画面に戻すときなどに使用します。

細かい操作方法はコマンドの説明(10ページ以降)の項を読んで参考にして下さい。

ゲームの 始め方

●ゲームのはじめかた●

タイトル画面または、デモ画面の時にスタートボタンを押して下さい。選択画面に切り替わります。



主人公の名前を、5文字以内で入力して下さい。それが、主人公つまり、あなたの名前となります。

名前入力のしかた

- 方向ボタンで赤いカーソルを動かして、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。
- ★文字と文字の間をあけるときは、空白の部分にカーソルを動かして、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。
- ★入力した文字を取り消すときは、“もどす”を選択しⒶまたはⓐボタンを押すか、ⓑボタンを押して下さい。
- 名前を入力したら、“おわる”を選択し、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。

●初めて冒険に旅立つとき

カートリッジを差し込み、本体の電源をONして下さい。



方向ボタンを◀▶に押して記録したい数字を選んで、Ⓐまたは、ⓐボタンを押して下さい。



●冒険を続きから始めるとき

タイトル画面または、デモ画面でスタートボタンを押すと①の画面になります。方向ボタンを◀▶に押して“つづきから”を選択し、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。



②の画面になったら、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。★冒険を複数記録してあるときは、方向ボタンで◀▶に押して冒険の記録を選んで下さい。



冒険の記録を消すとき

①の画面のとき、方向ボタンを◀▶に押して“けす”を選び、Ⓐまたはⓐボタンを押します。画面に冒険の記録が表示されます。方向ボタンを◀▶に押して、消したい冒険の記録を選び、Ⓐまたはⓐボタンを押します。

冒険の記録を写すとき

①の画面のとき、方向ボタンを◀▶に押して“うつす”を選び、Ⓐまたはⓐボタンを押します。冒険の記録が表示されます。方向ボタンを◀▶に押して写したい冒険の記録を選び、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。冒険の記録を写す番号を方向ボタンの◀▶で選び、Ⓐまたはⓐボタンを押して下さい。★冒険の記録は2つまでで写すことができます。また、冒険の記録が3つあるときは冒険の記録を必要な数だけ消さなければ写すことはできません。

町中での コマンド

●まちなかでのコマンド●

ぼうけん中には多くの町や村があり、情報やアイテムを得ることができます。町や村の中で何かをしたいときは、**Ⓐ**または**Ⓒ**ボタンを押して下さい。下の4種類のコマンドが、表示されます。方向ボタンで選び、**Ⓐ**または**Ⓒ**ボタンを押すと、そのコマンドを使えます。



はなす

町の人々と話すときのコマンドです。話した人に向かってこのコマンドを選んで下さい。



まほう

町や村の中では、このコマンドは使用しません。使用しても意味がないということです。



しらべる

あたりをしらべるときに使用します。しらべたいものの手前で使ってみて下さい。宝箱を開けるときにも使用します。



もちもの

このコマンドを選択すると、次ページの4種類のコマンドが表示されます。



もちものつかう

現在持っている物を使います。誰の持ち物を使うか、誰に使うのかを選んで下さい。



もちものわたす

持ちものを仲間の誰かに渡すときに使います。誰の持ち物を渡すのか選んでから、渡す相手を選びます。



もちものそうび

武器や指輪を装備するときに使います。誰が装備するのか選んでから、方向ボタンで装備させる武器を選び、**Ⓐ**または**Ⓒ**ボタンで決定します。



もちものすてる

現在持っている物を捨てるときに使います。誰の持ち物を捨てるのか選んでから、捨てる物を選びます。ひとり4個までしか持ち物を持たせません。ときには、特別必要でないものは捨てる決断力が必要になります。誤って捨てしまった物は、「掘り出し物」で買い戻せます。



店の中のコマンド



はい



いいえ

買物をするには、店の主人にカウンター越しに話してコマンドを選び、**A**または**C**ボタンで決定します。**B**ボタンで、キャンセルできます。



武器屋・道具屋

●ぶきや・どうぐや●



かう

品物を一覧してくれるので、買いたい物を選びます。次に誰に渡すかを選び、次に誰に渡すかを選び、選んでください。買った武器を装備できるキャラにはEが表示されます。本陣で待機中の人にも渡すことができます。



うる

誰の持ち物のなを売るのか選びます。その店に陳列していない物を売った場合には、掘り出し物として、どこの町の店にも陳列されます。



ほりだしもの

珍しい掘り出し物が入荷したときには見せてくれます。あなたの売った珍品が、陳列されることもあります。



しゅうり

壊れかけた物を修理するときに選びます。武器を道具として使用していると、警告のメッセージが出ることがあります。そんなときは、道具としての使用をやめて修理してもらいましょう。



教会のコマンド

ルーン大陸の町や村には、必ず教会があります。教会では、冒険を記録したり、仲間たちの治療をしたりできます。教会で、何かしたいときは、神父に話しかけて下さい。すると、次の4つのコマンドが表示されます。方向ボタンでコマンドを選び、**A**または**C**ボタンで決定します。また、**B**ボタンでキャンセルします。



きろくする

冒険の記録、つまりセーブをすることができます。冒険を途中でやめたいときや、急な用事がきたときには教会でこのコマンドを使って下さい。こまめにセーブすることをお勧めします。



ちりょうする

長い旅の途中では、時には毒を受けたり、呪われてしまうことがあります。そのようなときには、このコマンドを使ってください。



いきかえらせる

戦闘の末、命を落とすことがあります。そのときにはこのコマンドで生き返すことができます。



てんしよくする

主人公や仲間たちが、戦いの経験を積み、充分強くなったと思われるとき、このコマンドを使ってください。レベル10から、より位の高い職業に転職が可能です。転職後は、持つことのできなかった武器を装備できるようになります。

本陣でのコマンド

●本陣ってなに!?

本陣とは主人公や仲間たちが、戦闘前に戦いの準備をするところです。

戦いの準備をしたいときは、軍師ノーバに話しかけて下さい。

話しかけると4種類のコマンドが表示されます。方向ボタンで選択し、**A**または**C**ボタンを押すとそのコマンドを使えます。また、**B**ボタンでキャンセルすることができます。



じよげん

軍師ノーバが、戦術をアドバイスしてくれます。戦闘前には、耳を傾けておくのもよいでしょう。



こうたい

戦闘に参加するメンバーを決めます。戦闘に参加できるのは主人公を含めて最大12人です。それ以上に増えたとき、戦闘メンバーを選択する必要があります。まず誰がメンバーに加わるか選択し、次に外す仲間を選択して下さい。



もちもの

本陣でも町と同様に、持ち物のコマンド(つかう・わたす・そうび・ずてる)を使えます。



ステータス

メンバーそれぞれのステータスを見ることがができます。ステータスを見たい仲間にカーソルを移動させて、選んで下さい。戦闘前に、メンバーそれぞれのレベルを確認しておくのもよいでしょう。



ここが本陣だ!!



戦闘時のコマンド

●せんとうじのコマンド●



戦闘時には次の5つのコマンドを使用します。一人のキャラクターの行動の順番（行動の順番について詳しくは32ページ）が回ってきたところで、方向ボタンでコマンドを選択し、**A**または**C**ボタンを押すとそのコマンドを使い、そのキャラクターの行動は終了します。また、**B**ボタンを押すとキャンセルすることができます。



こうげき

敵を攻撃するとき、このコマンドを使います。

キャラクターの移動終了後に、こうげきを選択すると、そのキャラクターの戦闘可能範囲が表示されますので、範囲内の敵を選び攻撃して下さい。方向ボタンの◀▶で攻撃する敵を選び、**A**または**C**ボタンで指定します。



まほう

魔法を使用するときのコマンドです。魔法は、経験を積むにつれて段々と覚えます。このコマンドを選択すると現在覚えている魔法が表示され、使用する魔法を選択すると、その魔法の効果範囲が指定されます。最後に効果範囲内のどの敵(味方)に使用するか選択したら、その敵(味方)に魔法をかけます。魔法のレベルを方向ボタンで選択することができます。



もちもの

戦闘中にこのコマンドを選ぶと、次の4種類のコマンドが表示されます。



つかう

現在持っている物を使います。このコマンドを選んでから、使いたい物を選びます。



わたす

現在持っている持ち物を、仲間へ渡します。渡したい物を選ぶと、渡すことの可能な範囲(キャラクターの4方向)が表示されます。その範囲内で、渡す相手を選びます。



そうび

武器やリングの装備をします。装備する物を選んで下さい。装備後に攻撃できます。



すてる

持ち物を捨てます。捨てる物を選んで下さい。装備している武器などを捨ててしまわないように注意して下さい。



たいき

キャラクターを、その場所に待機させます。移動終了後に、何も行動しないとときや、移動せずにその場所にいるときに使います。



しらべる

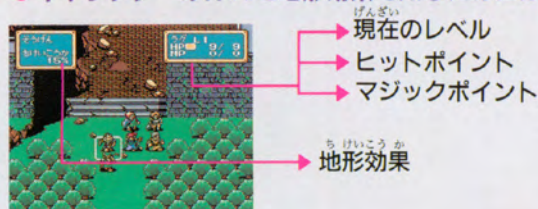
戦闘中、キャラクターが宝箱に接触したときのみに表示されます。戦闘中でも宝箱を開けることができます。



じょうきょう し 状況を知るためのコマンド

ルーンファスト軍の野望を打ち砕くためには、数々の戦闘に勝利していかねばなりません。ここでは、戦況を有利に進めるためのコマンドを紹介します。このコマンドは、**ⓐ**ボタンでキャンセルすることができます。

●キャラクターの体力と地形効果を知るためには？



1. 味方の移動キャラクターが点滅しているときに、**ⓐ**ボタンを押して下さい。
2. 白い四角いカーソルを、見てみたい味方または、敵に合わせて下さい。
3. カーソルを合わせたら、**ⓐ**ボタンを押して下さい。キャラクターの現在の体力と、地形効果が表示されます。

●キャラクターのステータスを知るためには？

ステータスを知るためには、体力・地形効果のときと同様に、1・2までは同じ手順で操作します。次に、カーソルを合わせたら、**ⓐ**ボタンを押して下さい。キャラクターのステータスが表示されます。

(詳しい見方は→20ページ)



画面上に、体力と地形効果が表示されているとき、スタートボタンを押すとこの表示を消すことができます。移動中にこのウィンドウが邪魔になったときなど、非常に便利です。

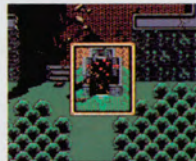
べんり 便利なサブコマンド

このコマンドを使うと、全体マップを見たり、ゲームの設定を変更したりすることができます。キャラクターの移動範囲点滅中に**ⓐ**ボタンを押し、カーソルをキャラクターのいない地形に合わせて、**ⓐ**または**ⓐ**ボタンを押すと、次の4種類のコマンドが表示されます。**ⓐ**ボタンでキャンセルできます。



マップひょうじ

現在の戦闘マップを見ることができます。緑の点が味方で、赤の点が敵を表しています。



ゲームスピード

ゲームの進行スピードを4段階に変えることができます。1が一番遅く、4が一番速くなります。



メッセージ

戦闘時のメッセージのON・OFFを選択しますが、レベルアップなどの重要なものは消えません。



ちゅうだん

戦闘の途中で冒険の記録にその状況を記録し、ゲームを終了することができます。



ステータス画面


 もっている
 金貨の数

覚えている魔法

LV	現在のレベル。戦いの経験を積むと成長。
HP	体力です。左が現在値、右が最大値。
MP	魔法使用に必要。それぞれ現在値、最大値。
EX	経験値。増えると、レベルが上がります。

こうげき力	値が上がると、多くのダメージを与える。
ぼうぎょ力	値が高いほど、ダメージを受けにくい。
いどうきょり	移動できる距離。数値が高いほど遠くに移動できます。
びんしょうさ	この数値が高いほど、素早く攻撃します。

戦闘後の探索モード

戦闘終了後に主人公は戦闘マップ上を自由に歩くことができる探索モードに入ります。ⒶまたはⒷボタンを押すと、次の4種類のコマンドが表示されます。Ⓒボタンでキャンセルできます。



しらべる

主人公の一步手前を、調べることができます。宝箱を開けるときなどに使用します。



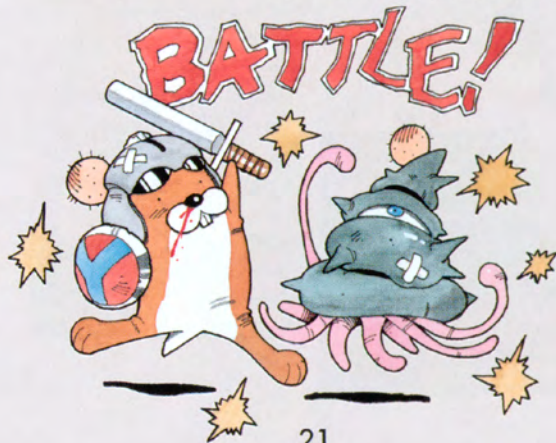
もちもの

通常の持ち物コマンドと同様に、つかう・わたす・すてる・そうびの4種類のコマンドを選択することができます。



こうげき・まほう

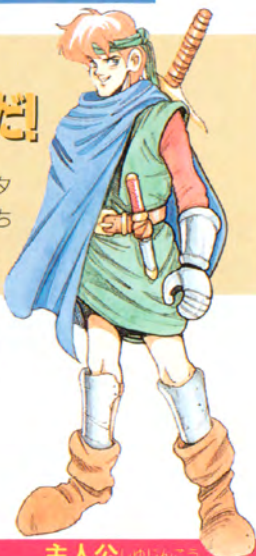
この2つのコマンドも表示されますが、選択しても意味はありません。



シャイニング・フォース キャラクター

ひかり きんせい これが光の軍勢だ!

ここに紹介しているキャラクターは、あなたと共に戦う仲間たちです。ところが、あなたの冒険の方法によっては、仲間になってくれないキャラクターもいますので、用心して下さい。この他にもまだ仲間になる秘密のキャラクターが……。



ラグ

ガーディアナ戦士団のメンバー。天真爛漫な性格と激しいファイトで光の軍勢を守り立てる。

- 種族：ドワーフ
- 職業：戦士
- 転職：魔戦士



ケン

騎士団の最年少の見習い。主人公をひそかに尊敬している。成長が早く楽しみな存在だ。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラディン



ロウ

ガーディアナの教会の僧侶見習い。死にかけていた主人公を助けて以来の親友。回復系の魔法を得意とする。

- 種族：ホビット
- 職業：僧侶
- 転職：大僧正

主人公 しめじのこう

ガーディアナの海岸で傷つき、記憶喪失になっていたところを助けられ、ガーディアナの剣士となる。剣の腕を国王に見込まれ、古えの城門の探索に出発することで今回の運命の冒険が始まる。

- 種族：人間
- 職業：剣士
- 転職：英雄



タオ

ガーディアナ王女であるアンリの侍女でもあった。城でただ一人の魔道士として訓練をしていた。

- 種族：エルフ
- 職業：魔道士
- 転職：大魔道



ハンス

弓の腕前は信用されているのだが、戦いを好まない性格。後方からの遠隔攻撃に期待。

- 種族：エルフ
- 職業：アーチャー
- 転職：ボウマスター



ゴング

旅の修行僧。魔法の力は劣るが、修行で鍛えた体力と攻撃力で、前線でも戦うこともできる。

- 種族：巨人族
- 職業：モンク
- 転職：マスターモンク



メイ

騎士団長バリオスの一人娘。もともと、誇り高い騎士であるがために、流れ者の主人公を毛嫌いしていた。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラディン



アンリ

ガーディアナの王女で、マナリナに留学中。父親りの退廃をしている。フリーズの魔法には、自信あり。

- 種族：人間
- 職業：魔法士
- 転職：大魔法



アーサー

マナリナで洗滌係をしている。元々高貴な生まれの騎士であった。主人公と出会い再び戦場へ。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラディン



ゴート

戦いに未練を残しながら隠居生活をしている元戦士。娘を殺され、復讐のために立ち上がった。

- 種族：トワーフ
- 職業：戦士
- 転職：魔戦士



チップ

アルタロンの厄僧。心やさしい気遣いとフォローで軍勢のピンチをすくってくれる。

- 種族：キャントール
- 職業：僧侶
- 転職：大僧正



バルバロイ

空から敵を攻撃する。主人公たちが出会ったときは、ルーンファウスト軍に手負いの状態にされている。

- 種族：鳥人
- 職業：鳥人
- 転職：バードラー



アモン

鳥人バルバロイの妻。行方不明になっていた夫を探し続けていた。夫と共に、光の軍勢に入る。

- 種族：鳥人
- 職業：鳥人
- 転職：バードラー



ディアネ

山の国バストークで幼少の頃から、狩りをとおして弓を使ってきた。実戦派の女性アーチャー。

- 種族：エルフ
- 職業：アーチャー
- 転職：ボウマスター



ザッパ

バストークの族長。山の民の王。森の精霊として人々の尊敬を集めている。牙と爪で攻撃をする。

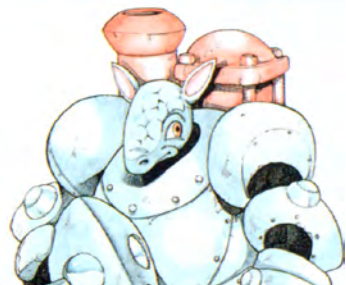
- 種族：ウルフリング
- 職業：ワーウルフ
- 転職：ウルフバロン



バンガード

以前はどこかの騎士をしていたらしいのだが、今は用心棒に身を落としている。大酒のみたが誇りは高い。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラディン



ガンツ

発明家クロックの弟子。スチームスーツを着込んでバワフルなバトルを展開するべく参戦してくる。

- 種族：アルマジロ?
- 職業：スチームナイト
- 転職：スチームバロン



ベイル

各国を点々とする傭兵騎士。金のためならルーンファウストにもつくが、プライドは捨ててはいない。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラディン



コーキチ

空を飛ぶことを夢みて、研究を重ねること10年。本人は高貴な生まれであると主張している。

- 種族：人間
- 職業：ウィングナイト
- 転職：スカイロード



ドミンゴ

タマゴから生まれる人工の生命体。魔道士が魔法で生み出した生物で、最強の魔力を持つ。

- 種族：魔法生物
- 職業：魔法生物
- 転職：なし



アーネスト

部下を率いてルーンファウスト軍に立ち向かっているのだが、あえなく敗れてしまう。その後仲間になる。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラディン



ライル

ケンタウロスとは別の種族のため正統な騎士になれない。発明家クロックの弟子で、機関式弓矢を使う。

- 種族：ケンタウロス亜種
- 職業：アサルトナイト
- 転職：バスターナイト



パリュウ

神々につかえた神竜の生き残り。しかしまだ子供であり、立き虫なのだ。はたして強い竜になれるのか？

- 種族：神竜
- 職業：ドラゴン
- 転職：ドラゴンマスター

仲間づくりのために

●なかまづくりのために●

道中ではシャイニング・フォース候補の人たちと出会います。ストーリーにつれ、自ら仲間になるキャラもいますが、ひっそり待っている仲間もいます。うまく話しかけたり、見つけたりして下さい。

職業

職業は、戦闘での役割を意味します。実際に戦闘をしていながら、どの職業はどんな働きをするか、覚えると便利でしょう。

けんし	剣士	主人公のみに与えられている名譽ある称号。オールマイティの戦闘ができ、リターン魔法を唯一使いこなす。成長すれば……。
きし	騎士	体力を多く持ち、平地では移動距離も長いので、戦闘の核となって働きます。装備している武器次第では遠隔攻撃もできます。
せんし	戦士	攻撃力のある重い武器を装備できます。高い防御力を持つ頼もしい存在ですが、素早い動きができないのが難点です。
まどうし	魔道士	攻撃系の魔法を得意としています。魔法で一気にダメージを与えることもできます。移動力はあまりありません。
そうりよ	僧侶	魔道士と同じように、強い武器は装備できませんが、回復・防御系の魔法を体得していくので欠かせないキャラです。
アーチャー	アーチャー	弓矢を使いこなし、敵に遠隔攻撃を仕掛けます。体力があまりないので、前面で戦闘をさせるわけにはいきません。



アレフ

タンクソルの陰謀を知っていた。魔道士の中でも至難の業といわれるスパーク系の呪文を得意とする。

- 種族：フォックスリング
- 職業：魔道士
- 転職：大魔道



トーラス

主人公たちの運命を古くから知っており長きに渡って修行をしていた。かなりの高齢である。

- 種族：ホビット
- 職業：僧侶
- 転職：大僧正

武器 アイテム

●ぶき・アイテム

武器 ぶき

武器は、それぞれの町や村の「武器屋」で売っています。基本的に職業によって装備できる武器の系列が違ってきます。(アーチャーは弓矢を装備など)

また重要な武器などは、宝箱に隠されている場合もありますのでマメに調べて下さい。



●ショートソード

剣士や戦士が基本的装備として持っている剣です。鋭い刃が、相手を一閃します。



●ブロンズランス

騎士などが装備できる青銅の手槍です。敵の急所を一突きにします。



●スピア

騎士が装備できます。遠隔攻撃もできる投げ槍で、敵を串刺しにしてしまいます。



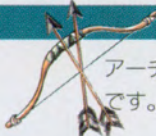
●ハンドアックス

ドワーフなどのパワーのある戦士が使う斧です。重量級の刃が強烈なダメージを与えます。



●きのつえ

魔道士や僧侶が装備する杖で、破壊力はあまりありません。



●きのや

アーチャーが装備している最も基本的な武器です。遠隔攻撃で勝負します。

アイテム

ここで紹介している代表的なアイテムのほかにも、思わぬところで手に入る物もたくさんあります。効果はマップ参照。

●やくそう



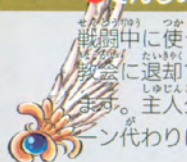
わずかですがHPを回復させることができます。手ごろな値段で傷をいやせるので、旅人は必携。

●どくけしろう



敵から受けた毒を浄化させます。アンチドゥテの魔法を節約するために一つは持ちましょう。

●てんしのはね



戦闘中に使うと、最寄りの教会に退却することができます。主人公以外でもリターン代わりに使用します。

●かいふくのみ



薬草より多くのHPを回復させますが、値段が高いのが難点です。ここ一番の回復にはどうしても使いたいものです。

●ちからのワイン



攻撃力をアップさせます。このほかにも、ステータスの数値を上げるアイテムがあります。

●リング類



いろいろな種類があります。装備することにより、攻撃力や素早さなどがアップします。

●かがやきのたま



ある場所を使うことによって、泉の精霊のメッセージを聞くことができます。ここで手に入るかは……?

戦闘のプロセス

●せんとうのプロセス●

ストーリーをより楽しく進めるためには、手際よく戦闘をすることも大切です。各職業の役割や戦闘の成立ち、手順さえつかんでしまえば、あなたも立派なシャイニング・フォースのメンバーです。

1 こうどう せんたく 行動を選択

味方のキャラクターにカーソルが回ってきたら、そのキャラクターの攻撃の順番です。敵の動きや配置に合わせて、どうするか(移動orその場で攻撃、味方の回復?)を考えましょう。

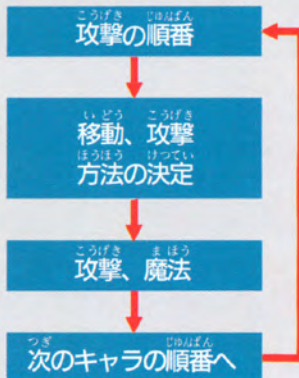


「ちけいこうか」などが表示してあるウィンドウは、スタートボタンを押しているとその間消えます。

1 ターンで1回戦闘に参加

敵味方合わせた全キャラクターが「すばやさ」順にそれぞれ1回ずつ攻撃し終わると、1ターンの終了です。つまり1ターンに1人1回しか攻撃できません。

そのターンが終了すると、次のターンに移り、戦闘が終了するまでそれが繰り返されます。1キャラクターの1回分の攻撃の流れは右のとおりです。



2 いどう 移動する



攻撃の指名を受けたキャラクターは、点滅している範囲ならどこでも行けます。その後の行動や作戦に合わせて移動させます。敵をまたいで移動したり、味方と同じ位置にとどまることはできません。

その際に敵の攻撃の射程距離ははずしておくことや、回復が必要なきその位置どりに気を配っていくのも大切です。敵のステータスや味方の状態のチェックを忘れずに。

地形効果とは……

戦闘が繰り広げられるそれぞれのマップは、キャラクターひとりごとの大きさの見えないマスで区切られています。それぞれのマスは、右に例をいくつか示しているように地形が決められています。戦闘時や移動時に、キャラクターの特性に合わせた「戦闘の有利さ」や「移動量」が地形によって変化していきます。これを地形効果と呼びます。

例えば、騎士などは平地でないところでは極端に移動量が少なくなってしまう。逆に森の中では、特に移動量が増えたり強さが増したりするキャラクターがいたりするわけです。



3 こうげき ほうほう けつてい 攻撃の方法を決定する

移動場所のマスを決定（または動かない）させた後、4種類の作戦を選択させます。何を選択していくか？ それぞれのキャラクターの特性をいかした最善の手を決定します。



1 攻撃	装備している武器で攻撃
------	-------------

2 魔法	攻撃系	ブレイズ、フリーズなど
	回復系	ヒール、オーラなど

3 道具	アイテムで回復や攻撃
------	------------

4 待機	攻撃する相手がいないときや、MPの温存をしたときなど
------	----------------------------

● 慌てないで！ まだ遅くない

コマンドの変更がしたい！ そんな時は、攻撃手順の最後の決定さえしていなければ、④ボタンで手順ずつコマンドをもどすことができますのでご安心を。



4 もくひょう かくにん 目標を確認！

装備の武器で攻撃する場合



ソード系やアックス系の武器は、隣接した敵に対して攻撃ができます。弓やスピア系の武器は、離れている敵にも攻撃できます。

攻撃魔法の場合

● レベルの低い魔法

ブレイズやフリーズのレベル1などの魔法は、1つの敵に対してしか照準を合わせることができます。遠隔攻撃と同じく、カーソルで照準をつけて下さい。



● レベルの高い魔法

ブレイズやフリーズのレベル2・3やスパークレベル1などは、1回で照準内の全ての敵に攻撃を加えられます。なるべく多くの敵を照準内に入れるように、カーソルを動かしてみてください。貴重なMPです、工夫して有効に使いましょう。



アイテム使用の場合

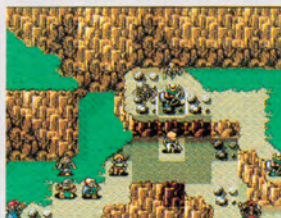
味方に…

例えばやくそうやどくけし
そうを味方に使う場合は、回
復させたい味方にカーソルを
合わせます。同様にアイテム
の受渡しもできます。



敵を攻撃

使うと攻撃できるアイテム
の時も、攻撃時と同じように
照準内に敵をいれて攻撃しま
す。攻撃時に使えるアイテム
は、マップ裏をご参照下さい。



回復・間接魔法の場合

回復・間接魔法

ヒール、オーラなどの味方を回復させる魔法は、レベルに
応じたカーソルが点滅しますので対象の味方に合わせて下さ
い。魔法のレベルは、魔法の種類を選択した後で方向ボタ
ンを◀▶に動かすと覚えている範囲で変わります。スリープ、
アタックなども敵や味方にカーソルを合わせて使って下さい。



ヒールLV1



オーラLV2



スリープ

5 攻撃中の画面



ベイルVSベガサスナイト



ガンツVSシルバークナイト



主人公VSスケルトン



ハンスVSソンビ

6 まほう 魔法

魔法を使用すると、魔法を使っているアニメーションシーンへと切り替わります。それぞれの魔法の効果の違いを目で見ることができます。

こうげきまほう 攻撃魔法

ブレイズ LV1~4

敵の頭上から炎の雨を降らせる。魔法のエネルギーを熱に変換させることによって炎の源を得ています。特に死んで干からびた敵、スケルトンやゾンビなどに効果的です。レベルが上がれば効果の及ぶ範囲や威力も大きくなっていきます。



▲ブレイズLV1



▲フリーズLV2

フリーズ LV1~4

氷の竜巻をおこして敵を凍りつかせてしまう魔法。まわりの空気を断熱膨張させてしまい、低温と減圧で苦しめます。冬の精霊の力を借りているという説もあり、詳細は魔道士たちの秘伝になっています。

スパーク LV1~4

敵に稲妻を落とします。魔法エネルギーを電気に変換させることにより、大量のエネルギーを発生させるのです。一気に多くの敵にダメージを与えられます。反面、MP消費も激しく熟練された魔道士にしか使いこなせません。

ソウルスチル



▲ソウルスチル

死神を召還して、相手の魂を連れ去る危険な魔法です。自らの命も危険にさらすため、かなりの修行を積んだ魔道士のみが、使うことを許されます。かつてマナリナの高位魔道士が、数百年かかって修得したといわれる呪文です。

かいふくまほう 回復魔法

ヒール LV1~4

傷ついた味方の身体をいやす魔法。妖精たちの力をほんの少し分けてもらい、治療に使います。古代人のある娘が、傷ついた恋人をたすけるために妖精に祈ったのがこの呪文の起りともいわれています。もちろん僧侶自身にも効果があります。献身的な犠牲の魔法なので、使うたびに心が豊かになっていくとまでいわれています。



▲ヒールLV2

オーラ LV1~4

一定範囲内の複数の味方の傷をいやす魔法。ヒールの応用魔法で妖精の力を100%以上引き出して使うことができます。徳の高い僧侶でなければ、使いこなせません。ヒールに磨きをかけて、多くの味方を救うことによって初めてこの大魔法が使いこなせるのです。

アンチドウト LV1~2

毒におかされた仲間を救うための魔法。僧侶は、正常な気を相手に送り込んで毒を追い出します。熟練したアンチドウトの使い手になると、神経的な治療もおこなうことができるようになり、特に身体がまひしている者に効果的な魔法といわれています。医師の学者たちも治療に使うために、アンチドウトを研究しています。

かんせつ まほう 間接魔法

スペルウォール

相手のかけてきた魔法をはねかえすための魔法。一種の结界を張っていることになりま。うまく効果が発揮されれば、どんな強力な魔法現象もはねかえせるというわけです。



アンチスペル

敵の魔法の効果を封じてしまいます。もともと神道士が、呪文のかけあいをして遊んでいた時に、よく使われていたものです。僧侶たちの修行でも使われます。

イリュート

敵の周りに濃い霧を張って視界を奪う魔法。フリーズの修行をしていた魔道士が失敗したときに偶然できた技です。

アタック

瞬間的に味方の肉体を強化することができる魔法。

クイック LV1~2

味方の身体の代謝を高め動きを素早くさせる魔法です。

スロウ LV1~2

クイックと逆の原理で敵の敏捷さを奪う魔法。

スリープ

敵の眠りを誘う魔法。眠らされた者はもちろん動けません。もともとは不眠症治療のために使われた魔法で、戦闘用に強化された呪文を使っています。

リターン

時空のひずみを利用して、教会に一瞬にして戻る魔法。主人公のみが、なぜか使いこなせる。失われた記憶と関係あり?

7 たいきやく 退却

主人公がピンチを迎えて、死んでしまうのを避けたいときは、主人公の戦闘の順番で戦闘領域より外に出れば、総退却となり町に戻ることができます。(戻れない場合もあります。)



8 しょうり たんさく 勝利→探索へ

敵を討ち破り、敵のボスに情報をもらったり、ノーバに勝利を言い渡されると、主人公はマップ上を自由に歩き探索することになります。このときに次の町へ進んだり、マップ上の宝箱を「しらべる」のコマンドで開けて重要なアイテムを取りに行ったりすることもできます。仲間をみつめることができるかもしれませんが。



敵キャラクター

てきキャラクター

●恐怖! ルーン ファウスト軍!

ここでは、ルーンファウス
ト軍の軍勢を紹介し
ます。こ
こに挙げたキャラクターは、
軍勢の中のほんの一部に過ぎ
ません。この他にも、強力な
敵たちが存
在します。



ドワーフ



HP ▶ 12	攻撃力 ▶ 12
MP ▶ 0	防御力 ▶ 8
使用魔法	移動距離 ▶ 4
▶ なし	敏しよう性 ▶ 5

強靱な肉体を生かした肉
弾戦を得意とする。手にし
た巨大なハンマーは、一撃
必殺の威力を秘める。

ゴブリン



HP ▶ 12	攻撃力 ▶ 9
MP ▶ 0	防御力 ▶ 6
使用魔法	移動距離 ▶ 5
▶ なし	敏しよう性 ▶ 5

ガーディアナの森の中に
生息している、子鬼族。凶
暴な性格ゆえに前線に送り
込まれるようになる。

オオコオモリ



HP ▶ 14	攻撃力 ▶ 11
MP ▶ 0	防御力 ▶ 6
使用魔法	移動距離 ▶ 7
▶ なし	敏しよう性 ▶ 9

攻撃力自体は、それ程で
もないが、集団で襲いかか
る攻撃には、スリーブの効
果もある。

スナイパー



HP ▶ 13	攻撃力 ▶ 15
MP ▶ 0	防御力 ▶ 5
使用魔法	移動距離 ▶ 5
▶ なし	敏しよう性 ▶ 7

装備している弓で、遠隔
攻撃を仕掛けてくる。ダー
クメイジなどの護衛に回る
ことが多い。

ルーンナイト



HP ▶ 14	攻撃力 ▶ 16
MP ▶ 0	防御力 ▶ 7
使用魔法	移動距離 ▶ 7
▶ なし	敏しよう性 ▶ 7

ルーンファウスト国にお
ける、騎士である。その脚
力と瞬発力は、ルーン大陸
でも定評がある。

ダークメイジ



HP ▶ 13	攻撃力 ▶ 10
MP ▶ 26	防御力 ▶ 6
使用魔法	移動距離 ▶ 5
▶ プレイズLV2	敏しよう性 ▶ 9

ルーンファウスト国の初
級魔法士。体力的に劣るも
の、プレイズの威力は無
視できない。

ゾンビ



HP ▶ 15	攻撃力 ▶ 18
MP ▶ 0	防御力 ▶ 13
使用魔法	移動距離 ▶ 5
▶ なし	敏しよう性 ▶ 7

ダークソルが、マナリナ
地方の墓を掘り起こし、そ
の魔力によって、蘇生した
者たち。

ドール



HP ▶ 16	攻撃力 ▶ 16
MP ▶ 0	防御力 ▶ 10
使用魔法	移動距離 ▶ 5
▶なし	敏しように ▶ 8

邪悪な操り人形。妖魔兵団に属している。意志を持っているかは不明。

ミシャエラドール



HP ▶ 35	攻撃力 ▶ 25
MP ▶ ??	防御力 ▶ 13
使用魔法	移動距離 ▶ 6
▶フリーズLV3	敏しように ▶ 13

妖魔兵団指揮官ミシャエラが、自らの魂の一部で造った生きた人形。その魔力はさすがの一言。

プリースト



HP ▶ 16	攻撃力 ▶ 21
MP ▶ 25	防御力 ▶ 9
使用魔法	移動距離 ▶ 5
▶ヒールLV1	敏しように ▶ 10

ルーンファスト国の初級僧侶。回復系魔法を得意とするが、パワースティックでの攻撃も要注意。

ペガサスナイト



HP ▶ 18	攻撃力 ▶ 21
MP ▶ 0	防御力 ▶ 16
使用魔法	移動距離 ▶ 7
▶なし	敏しように ▶ 12

背にペガサスの翼を持ち、大陸をも横断する体力を持つ。奇襲攻撃は、彼らの専売特許。

スケルトン



HP ▶ 15	攻撃力 ▶ 21
MP ▶ 0	防御力 ▶ 16
使用魔法	移動距離 ▶ 6
▶なし	敏しように ▶ 7

ソード系の武器を持ち、その破壊力は眼を見張るものがある。中には、薬草を持っている者もある。

リザードマン



HP ▶ 20	攻撃力 ▶ 24
MP ▶ 0	防御力 ▶ 12
使用魔法	移動距離 ▶ 6
▶なし	敏しように ▶ 12

爬虫類系特有の俊敏な動きで攻め、大地をも揺るがす力で斧を振り上げる。性格はいたって凶暴。

レーザーアイ



HP ▶ 30	攻撃力 ▶ 14
MP ▶ 0	防御力 ▶ 19
使用魔法	移動距離 ▶ 0
▶なし	敏しように ▶ 27

金属性のようだが詳細は不明。だが、この兵器でさえダークソルの野望にとって氷山の一角である。

敵がアイテムを持っていることも!?

ルーンファスト軍の中には、武器屋では買えないようなアイテムを、隠し持っているものもいるようです。それを入手できるか否かは、あなたの冒険により、変わってきます。



主な キャラクター

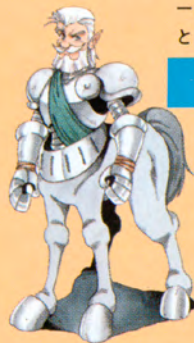
●おもなキャラクター●

このルーン大陸には、多くの人々が暮らしています。彼らは、時にはシャイニング・フォースを助けてくれたり、重要な情報を提供してくれます。彼らと出会うことによって、あなたの冒険が、更なる広がりを見せることでしょう。人との出会いこそ冒険なのです。



シエル

島国ワールに住むめずらしい人魚。あるきっかけから、シャイニング・フォースをワールに導くことになる。



バリオス

メイの父親。主人公の剣の才能を見だし、個人的に稽古をつけていた。老齢であるため、そろそろ引退を考えていたが、後継者が見つからずに悩んでいる。

ガーディアナ国王

後にシャイニング・フォースに加わるアンリの父親。古い城門を守る使命の国、ガーディナの現国王である。ガーディナはもともと大国であったが、彼の政治力により、東ルーン大陸一の大国となる。



冒険家ボーケン

冒険家志望の若者。ありきりの生活に退屈していて、いつかはスリルに満ち溢れた冒険をしたいと、夢みている。



コロン

列車で旅をしながら生活している、バオ族の族長。まだ幼い女の子だが、聖獣バオバブと心を通わせることができる。予言者でもあり、ルーンファウスト国の侵攻も予言していた。



クロック

リンドリンドの発明家。ガンツとライルを弟子とし、日夜発明に励んでいる。



オトランド

魔道士の国・マナリナの責任者。最高位魔道士であり、その名はルーン大陸全土に響きわたっている。額にある第三の眼で、過去と未来の出来事を透視することができる。



ルーン ファウスト国

●ルーンファウスト国●

エリオット将軍

騎馬兵団指揮官。ルーン大陸最強の武人として、その名声は遠くガーディアナにまで届いている。どこか影のある武人。



バルバザーク将軍

獣魔兵団指揮官。西大陸侵攻のための要塞を造る使命を帯びて、ウランバトルに派遣された将軍。ダークソルの魔力により、人工的に肉体を強化されている。



ミシャエラ

妖魔兵団指揮官。主人公たちの監視を続ける。自分の魂で造った「ミシャエラドール」を操り、冒険を妨害する。



カイン

シルバーナイト隊隊長。暗黒の剣を携えた、謎の人物。執ようにシャイニング・フォースの前に立ちはだかる、ルーンファウスト軍最強の剣士である。何か因縁が？



軍師ダークソル

ルーンファウストに現れた謎の人物。皇帝に取り入り、国の実権を手中に収める。



皇帝ラムラドゥ

本名アーク・レイ・ラムラドゥVI世。ルーンファウスト国の皇帝。ダークソルが現れるまでは、賢王として優れた政治を行っていた。ダークソル出現後、各国に軍事侵攻の断を下す。



軍師ノーバの助言集

●ぐんしノーバのじよげんしゅう

誰よりも物知りのわしが、
旅の助言をお教えしようぞ！



◆いきなり突撃も結構ですが、まずは敵軍の状況を偵察することが大事ですぞ。味方の順番になりましたら、ⓐボタンでカーソルを出し、そのカーソルを敵に合わせてⓑボタンを押すのです。これで敵方の情報がすべて見られますぞ。

◆敵の情報がわかりになりましたら、次は戦略ですぞ。できれば、簡単な戦略図などをお書きになるとよろしいかと…。とくに、空を飛ぶ者の攻略経路は考慮の必要ありですぞ。

◆地形の関係で、画面上部での戦闘になりますと情報の表示ウィンドウで仲間や敵が隠れる場合がございますな。そんな場合は、すかさずスタートボタンを押すのです。ウィンドウはたちどころに消え、邪魔されることはございませんぞ。

◆敵の将軍クラスともなりますと、戦闘中の短い時間の間でもHPを回復させる連中がありますので、くれぐれもご注意ください。力の弱いものでは、何度攻撃を加えてもいっこうに弱る気配がない…などということになってしまいます。敵将には、味方の最強の者たちで取り囲んでの攻撃ですぞ！

◆さて、これまた重要なことです。町中では続けていろいろな仲間の持ち物を交換することはできません。が、本陣ならば続けて持ち物の交換ができます。戦闘前には必ず本陣に立ち寄ってください。戦闘に参加する仲間を選んだり、持ち物を次々と入れ替えたりと、こんなときこそ、このノーバもいろいろお役に立ちましょうぞ。

◆お仲間たちの転職はいつすればよいか？ なかなか悩む問題ですな。転職すると一時的にHPや強さが下がるので、むやみに転職すると悲しいことになってしまいます。転職はタイミングが肝心。私の思うところ、早めに転職した方がいい人は、主人公、ペイル、アーネスト、バルバロイ、コーキチ殿などでしょう。逆に遅い方がいい人は、アーサー、ハンス殿などでしょうな。

◆敵はリーダーであるあなた様をまず狙ってきます。続いて魔法士、僧侶、鳥人、アーチャーの順に狙いをつけてきます。騎士や戦士は比較的攻撃目標になりにくいわけですな。

◆薬草は、ヒールより回復力は劣りますが、使い方を心得ておけばたいへん便利です。僧侶より足の速い、鳥人や騎士たちに持たせておけば、いざというときに役に立ちますぞ。

◆騎士は平地では大変足が速く頼りになるのですが、地形によっては極端にスピードが落ちます。コマンドで戦闘マップをよく見て、充分に作戦を練ってください。

◆退却は決して恥ずかしいことではございませんぞ。生き返れるからといって、倒れるまで無理をさせるのは、立派なリーダーのとる行動ではありません。“戦略的撤退”という言葉もございますから……。

◆狭い通路を皆で通り抜けようすると、当然、大渋滞がおこります。その先に敵が待ち受けているやも知れませんが、仲間の進行順をお考え下され。基本は、通路に近い騎士、あなた様と他の騎士、魔道士と僧侶とアーチャー、通路から遠い騎士の順がよろしいかと……。

◆仲間を孤立させてはいけません。敵の集中攻撃を受ける恐れがあります。倒れた仲間はその場では復活できませんので、戦いが不利になるのは必至、くれぐれもお気をつけください。逆に、こちらの作戦として孤立した敵を叩くのは大いに結構ですぞ。

◆遠隔攻撃をしてくる敵には、むやみに近づいてはなりませんぞ。敵の射程の外で仲間が集結するのを待ち、一気に突撃なされるのがよろしいでしょう。

◆敵を攻撃して得られる経験値は、とどめを刺したときが一番多いのはご存じだと思います。レベルアップさせたい仲間や成長の遅れている弱い仲間には、意識してとどめをさせるようにしたほうがよろしいでしょう。

◆山や森、茂みやがれきは、敵の攻撃からある程度身を守ってくれます。敵に接近したら、こういう場所に入って攻撃するのがいいでしょう。ただし、敵も同じ効果を意識して攻撃してきますので、その辺の見極めもお忘れなく。

◆僧侶は、一般的には回復をさせているばかりで攻撃が得意ではないと言われてます。しかし、パワースティックなどの攻撃力のある武器を持たせれば、なかなか活躍してくれるはず。僧侶も積極的に攻撃に参加できる局面も作ってやってください。



◆ゾンビやスケルトン、グールなど死霊の種族に効果があるのは、やはりブレイズ系の魔法ですな。なにしろ、ヤツらは一度死んだ者たち。乾燥しているのでよく燃えるでしょう。

◆使うと効果のあるアイテムは、この場で詳しく説明するわけにはまいりません。細かくお調べになられるのがよろしいでしょう。中には意外な効果のある物がございましょう。武器の中にも、戦闘中に使うと効果のあるものがございます。珍しい武器など入手された折には、ぜひ一度お試しください。

◆魔法やアイテムを使ったときの効果範囲は、ぜひとも覚えておかれるといでしょう。最も効果的な使用位置はどなかながわかれると、進撃方法も変わってくることでしょ。

◆戦闘中、主人公であるあなた様が倒された場合、教会で復活することになります。ですが、持っている金貨が半分になってしまいますので、その点にご注意ください。あなた様が敵に倒されてばかりいると、金貨も底をつき、薬草をかうにも不自由してしまいますぞ。

◆シャイニング・フォースの仲間になる者はあらかじめ決められておりますが、必ずしも仲間になってくれるわけではございません。戦いが終わった後も、町の人々と会話されるといいでしょう。また、中にはひねくれている者などもいて、ふつうに会話するのではなく、いろいろなところを調べて見つけなければならぬものなどもいます。

◆最後にあなた様にシャイニング・フォースの心得をひとつ……。いやいや、じじいのたわごとと思って聞いてください。「一人で戦うことはできません。くれぐれもお仲間を大切になされるよう……」



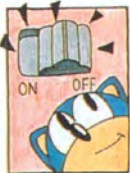
使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



●電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。電源スイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



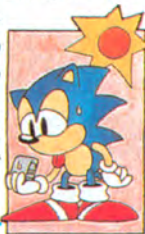
●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対しないでください。



●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

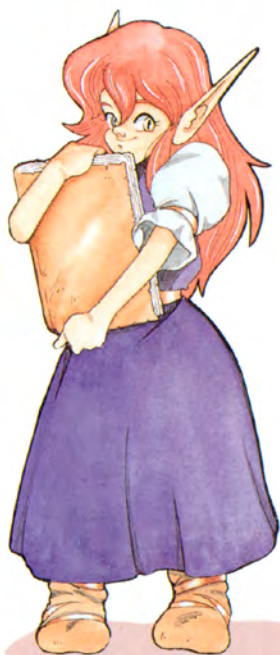


●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



©SEGA

G-5512

672-0746

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス



ウランバトル要塞 ようさい

ワール

ドラゴニア

パオ大平原 だいへいげん

ルドル村 むら

マナリナ

バストーク

シェード

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

たいりく
ルーン大陸

リンドリンド

アルタローン

ガーティアナ

古えの城門 ふるまの

◆◆◆◆ シャイニング・フォース冒険の手引 ◆◆◆◆

魔法種類

魔法種類	名称	LV	射程	範囲	効果範囲	使用効果	消費MP
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1	敵1	MAX8のダメージ	2
		2	2	2	敵全	MAX10のダメージ	5
		3	2	2	敵全	MAX15のダメージ	8
		4	2	1	敵1	MAX40のダメージ	8
	フリーズ	1	2	1	敵1	MAX10のダメージ	3
		2	2	2	敵全	MAX12のダメージ	7
		3	3	2	敵全	MAX18のダメージ	10
		4	4	1	敵1	MAX50のダメージ	10
	スパーク	1	2	2	敵全	MAX14のダメージ	8
		2	3	3	敵全	MAX16のダメージ	15
		3	3	3	敵全	MAX25のダメージ	20
		4	3	1	敵1	MAX60のダメージ	20
ソウルスチル	1	2	1	敵1	一定の確率で絶対死を写える	8	
	2	2	2	敵全	"	15	
回復魔法	ヒール	1	1	1	味1	HPをMAX15ポイント回復	3
		2	2	1	味1	HPをMAX15ポイント回復	5
		3	3	1	味1	HPをMAX30ポイントまで回復	10
		4	1	1	味1	HPを全回復	20
	オーラ	1	3	2	味全	HPをMAX15ポイント回復	7
		2	3	3	味全	HPをMAX15ポイント回復	11
		3	3	3	味全	HPをMAX30ポイントまで回復	15
		4	—	—	味全	HPを全回復	18
アンチドウテ	1	1	1	味1	毒を消す	3	
間接魔法	スペルウォール	1	2	1	味1	一定の確率で魔法が効かなくなる	5
	アンチスペル	1	2	1	敵全	一定の確率で魔法を封じる	5
	イリュート	1	2	1	敵全	一定の確率で命中率が下がる	6
	アタック	1	3	1	味1	攻撃力を約15ポイント上げる	15
	クイック	1	1	1	味1	素早さを約15ポイント上げる	5
		2	2	2	味全	"	16
	スロウ	1	2	1	敵1	素早さを約15ポイント下げる	5
		2	2	2	敵全	"	20
スリープ	1	2	1	敵1	敵を眠らせる	6	
他	リターン	1	—	全	味全	戦闘を放棄し最寄りの町に撤退	8

●ダメージなどの数値には乱数が組み込まれており、必ず上記の数値になるとは限りません。

魔法を覚えるレベル

魔法	レベル	アンリ	アレフ	タオ	ロウ	チップ	トーラス	ゴング	ドミンゴ	アーサー
ブレイズ1	1	ブレイズ1	ブレイズ1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	フリーズ1	
ブレイズ2	2									
ブレイズ3	3									
ブレイズ4	4									
フリーズ1	5	フリーズ1		ブレイズ2	アンチドウテ1	ヒール2	アンチドウテ1		フリーズ2	
フリーズ2	6	ブレイズ2								
フリーズ3	7				ヒール2	ヒール2				
フリーズ4	8			スリープ1	スロウ1		ヒール2		イリュート1	
イリュート1	9	フリーズ2								
イリュート2	10				スロウ1					
イリュート3	11									
イリュート4	12	スパーク1	ブレイズ3		クイック1	スペルウォール1			フリーズ3	
フリーズ2	13									
フリーズ3	14									
フリーズ4	15									
フリーズ5	16									
フリーズ6	17	アンチスペル1		ヒール3	ヒール3	オーラ1	ヒール3			ブレイズ1
フリーズ7	18	スパーク2							ソウルスチル1	
フリーズ8	19									
フリーズ9	20									
フリーズ10	21	スパーク1	ブレイズ4		スロウ2	オーラ1	オーラ2		アタック1	フリーズ1
フリーズ11	22				ヒール4					
フリーズ12	23									
フリーズ13	24									
フリーズ14	25									
フリーズ15	26	スパーク2	ソウルスチル1		クイック2		オーラ3	ヒール4		スパーク1
フリーズ16	27									
フリーズ17	28									
フリーズ18	29									
フリーズ19	30									
フリーズ20		スパーク4								

アイテム

アイテム	名称	価格	使用効果	備考	呪
通常	薬草	10	HPを10ポイント回復する	使うとなくなる	
	回復の矢	200	HPを20ポイント回復する	"	
	毒消し草	20	毒の治療	"	
	天使の羽	40	リターンの魔法と同じ効果	"	
支	恵みの酒	—	全員のHPをMAX45まで回復	"	
	方のワイン	—	攻撃力1~2ポイントUP	使うとなくなる	
	守りのミルク	—	守備力1~2ポイントUP	"	
	疾風のチキン	—	すばやさ1~2ポイントUP	"	
援	いだてんピーマン	—	移動力2UP	"	
	元気のパン	—	最大HP1~2UP	"	
	方のリング	—	攻撃力4ポイントUP	使うとアタック1の効果	
	守りのリング	—	守備力4ポイントUP	使うとクイック1の効果	
リング	疾風のリング	—	すばやさ4ポイントUP	使うとリターンの効果	
	いだてんリング	—	移動力2UP	"	
	白のリング	—	守備力6ポイントUP	使うとオーラ2の効果	○
	黒のリング	—	攻撃力6ポイントUP	使うとブレイズ2の効果	○
イベント	イビルリング	—	攻撃力8ポイントUP	使うとスパーク3の効果	○
	輝きの宝	—	イベントアイテム・売れない	"	
	月光石	—	"	"	
	月のしずく	—	"	"	
	ドミンゴ弱	—	イベントアイテム・売れる	"	

武器

武器	名称	価格	使用効果	備考	呪	装備
剣	ショートソード	100	攻撃力+5			主NC・戦NC・鳥NC
	ミドルソード	250	攻撃力+8			主NC・戦NC・鳥NC
	ロングソード	750	攻撃力+12			主NC・鳥NC
	スチールソード	2500	攻撃力+16			主C・鳥C・怒・待
	ブロードソード	4800	攻撃力+20			主C・鳥C・怒・待
	必殺の剣	—	攻撃力+25	1/16の確率で即死		主C・鳥C・怒・待
	菊一文字	—	攻撃力+30	会心の確率UP		主C・鳥C・怒・待
	光の剣	—	?	?	○	主C
	暗黒の剣	—	?	?		主C・鳥C
	カオスブレイカー	—	?	?		主C
矢	木の矢	320	攻撃力+8・射程2			弓NC
	はがねの矢	1200	攻撃力+13・射程2			弓NC
	ロビン	3200	攻撃力+18・射程2~3	1/8の確率で即死		弓NC
	アサルトシェル	—	攻撃力+27・射程2~3			弓C
ランス	バスターショット	—	?			弓C
	ブロンズランス	300	攻撃力+9			騎NC
	スチールランス	3000	攻撃力+18			騎C
	クロムランス	—	攻撃力+22			騎C
	ハルバート	8500	攻撃力+25	?		騎C
スピア	デビルランス	—	?	○		騎C
	スピア	150	攻撃力+6・射程1~2			騎NC
	パワースピア	900	攻撃力+15・射程1~2			騎NC
斧	バルキリー	—	?			騎C
	ハンドアックス	200	攻撃力+7			戦NC
	ミドルアックス	600	攻撃力+11			戦NC
	バトルアックス	2600	攻撃力+16			戦C
	ヒートアックス	6500	攻撃力+22	使うとブレイズ2の効果		戦C
杖	グレートアックス	10000	攻撃力+26			戦C
	アトラスの斧	—	?			戦C
	木の杖	80	攻撃力+4			魔・僧NC
	パワースティック	500	攻撃力+12			魔・僧NC
杖	守りの杖	3200	攻撃力+18			魔・僧C
	聖者の杖	—	攻撃力+26	毎回HP3回復		魔・僧C
	デーモンロッド	—	?	?	○	魔・僧C

●装備はクラスチェンジ前(N)とクラスチェンジ後(C)です。また、騎士にはスチームナイト、ウィングナイトが含まれます。

味方キャラクター (レベル1のパラメーター)

職業	名前	移動力	攻撃力	防御力	敏捷性	HP	MP	出現回
騎士	マックス	6	6	4	4	12	8	ガーディアナ
	ケン	7	7	6	5	8	0	ガーディアナ
	メイ	7	5	5	7	11	0	ガーディアナ
	アーサー	7	5	6	6	8	0	マナリナ
	ペイル	7	6	7	7	10	0	一本橋
	コーキチ	6	7	5	6	10	0	パオ1
	バンガード	7	7	6	6	10	0	パオ1
戦士	ガンツ	4	10	11	4	9	0	パオ2
	アーネスト	7	7	7	7	10	0	ウランバートル
魔道士	ラグ	6	9	7	4	9	0	ガーディアナ
	ゴート	6	8	7	4	12	0	ガーディアナ
	タオ	5	4	4	6	10	6	ガーディアナ
僧侶	アンリ	5	4	3	7	8	6	マナリナ
	ドミンゴ	5	10	15	18	30	15	パオ2
	アレフ	5	4	4	7	8	7	苦えの塔
	ロウ	5	6	5	5	11	10	ガーディアナ
弓兵	ゴング	5	11	4	6	11	8	山小屋
	チップ	5	6	5	4	10	7	アルタローン
	トーラス	5	6	5	4	10	7	苦えの塔
鳥	ハンス	5	6	5	6	12	0	ガーディアナ
	ディアーネ	5	6	4	6	10	0	バスターク
その他	バルバロイ	7	6	7	7	10	0	シェード
	アモン	7	5	6	7	12	0	シェード
その他	ザッパ	7	14	7	7	9	0	バスターク
	ヨーグルト	7	1	1	1	1	0	パオ1
	バリユウ	5	10	8	4	12	0	ドラゴニア
	ライル	4	8	4	5	9	0	ルドル
	ムサシ	5	18	17	16	28	0	プロンプト
	アダム	4	10	14	5	15	0	メタファー
	ハンズウ	7	16	16	19	23	0	ルーンファウスト

●キャラによって仲間になる時のレベルが決まっているので、数値は変わります。上記数値には±1程度の変動があります。

各国の店・販売品

店	国名	種	販売品
1	ガーディアナ	武	ショートソード・スピア・ハンドアックス・木の杖・木の矢
		道	薬草・回復の矢・天使の羽
2	アルタローン	武	ショートソード・スピア・ハンドアックス・木の杖・木の矢
		道	薬草・回復の矢・天使の羽
3	バスターク	武	ミドルソード・スピア・ブロンズランス・パワースティック・木の杖・木の矢
		道	薬草・回復の矢・毒消し草・天使の羽
4	パオ	武	ロングソード・パワースピア・ブロンズランス・ミドルアックス・パワースティック・木の杖
		道	薬草・回復の矢・毒消し草・天使の羽
5	ウランバートル	武	ロングソード・パワースピア・ブロンズランス・ミドルアックス・パワースティック・木の杖
		道	薬草・回復の矢・毒消し草・天使の羽
5	ワール	武	スチールソード・パワースピア・スチールランス・バトルアックス・パワースティック・ロビン
		道	薬草・回復の矢・毒消し草・天使の羽