

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

SEGA

Shining Force



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きますと、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
ルーンファウスト国.....	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
けで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、修行僧侶の口ウ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。自らが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、着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

● ぼうげんのぶたい ●

シャイニング・フォースの**冒険**は、ガーディ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

まち じゅうほうしゅうかいもの
町で情報収集、買物

フィールドなどでせんとう
フィールドなどで戦闘

てきぜんめつ しゅくてきたっせい
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

● 操作方法 ●



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●

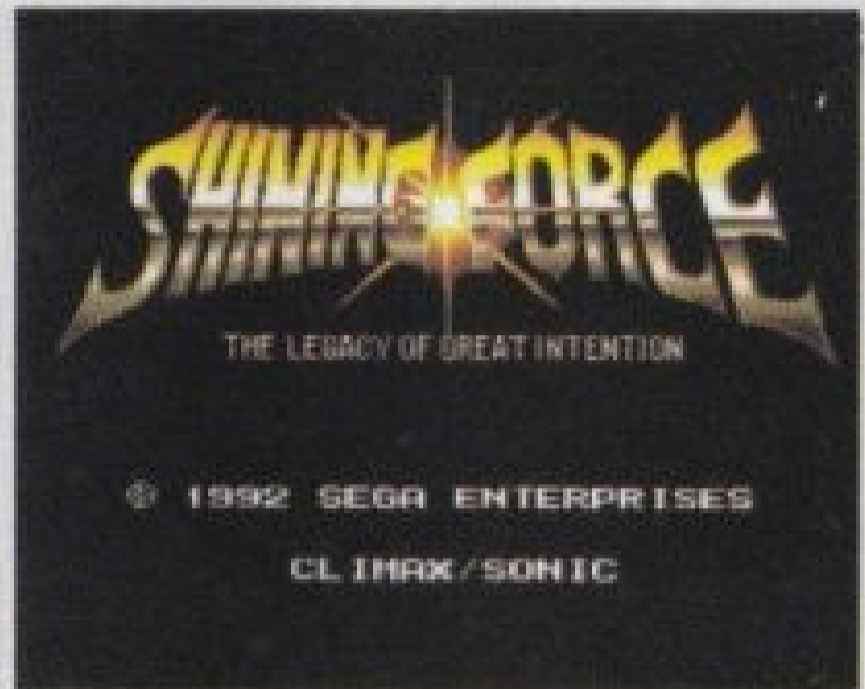
タイトル画面または、デモ画面の時にスタートボタンをおして下さい。選択画面に切り替わります。



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。

●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にして下さい。



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



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、AまたはC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、AまたはC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AまたはCボタンを押すか、B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、AまたはCボタンを押して下さい。

ぼうけん つづ はじ
● 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“つづきから”を選択し、**A**または**C**ボタンを押して下さい。



②の画面になったら、**A**または**C**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◀▶に押し冒険の記録を選んで下さい。

ぼうけん きろく け
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“けす”を選び、**A**または**C**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、消したい冒険の記録を選び、**A**または**C**ボタンを押します。

ぼうけん きろく うつ
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“うつす”を選び、**A**または**C**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◀▶に押し写したい冒険の記録を選び、**A**または**C**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、**A**または**C**ボタンを押して下さい。
 ★冒険の記録は2つま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●

冒険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、**A**または**C**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、**A**または**C**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。話したい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。

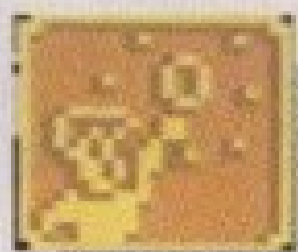
しらべる

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。

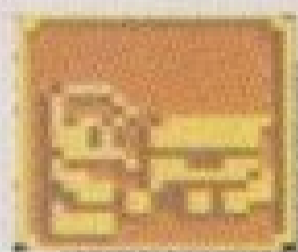
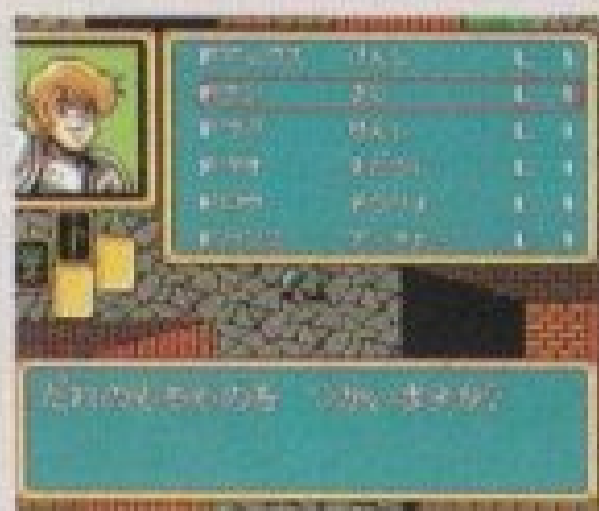
もちもの

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。



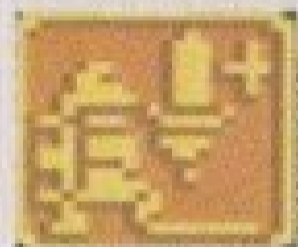
もちものつかう

げんざい もの つか
現在持っている物を使
います。だれ も もの つか
誰の持ち物を使
うか、だれ つか
誰に使うのかを選
んでくだ
さい。



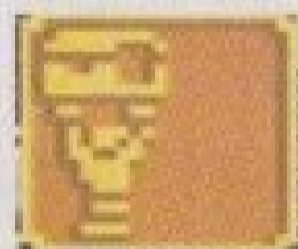
もちものわたす

もちものを仲間のだれ だれ わた つか
持ちものを仲間の誰かに渡すときに使います。
だれ も もの わた えら
誰の持ち物を渡すのか選んでから、わた あいて
渡す相手を選
びます。



もちものそうび

ぶき ゆびわ そうび
武器や指輪を装備する
ときに使います。だれ だれ そう
誰が装
備するのかわら
えら
選んでから、
ほうこう そうび
方向ボタンで装備させる
ぶき えら
武器を選び、AまたはC
ボタンでけっ
てい
決定します。



もちものすてる

げんざい もの す
現在持っている物を捨てるときに使います。
だれ も もの す えら
誰の持ち物を捨てるのかわら
えら
選んでから、す
たい
物を選びます。ひとり 4 個までしか持ち物を持
てません。ときには、とくべつひつよう
特別必要でないものは捨
てるけつだんりょく
けつだんりょく
決断力が必要になります。あや
誤って捨ててし
まった物は、もの ほ だ もの か もど
「掘り出し物」で買い戻せます。



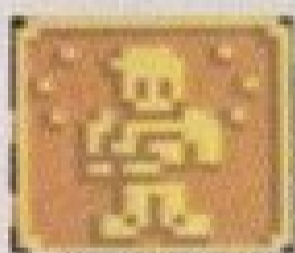
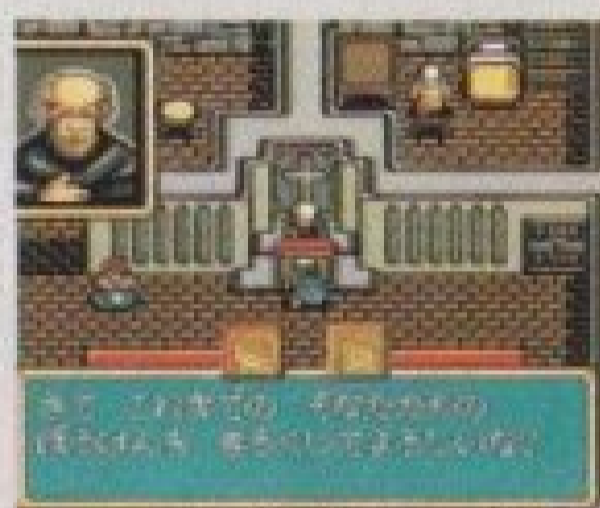
教会のコマンド

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、急な用事がで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。



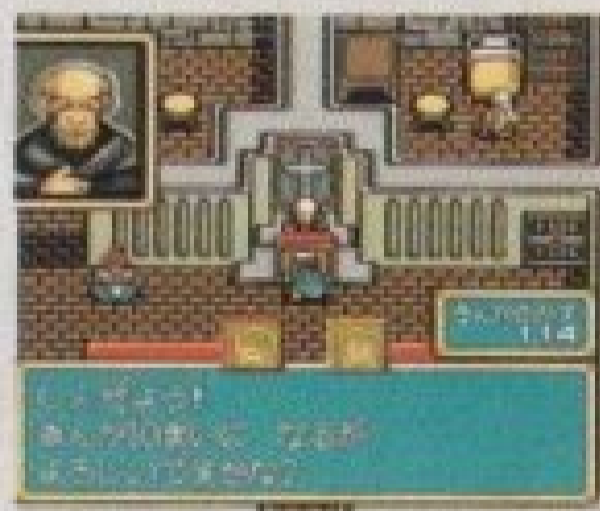
ちりょうする

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みて下さい。



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。



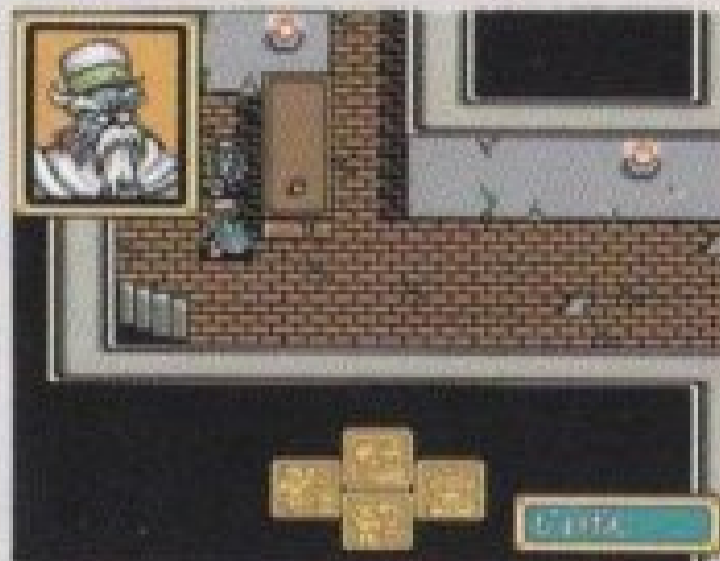
てんしょくする

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たとき、このコマンドを使って下さい。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。

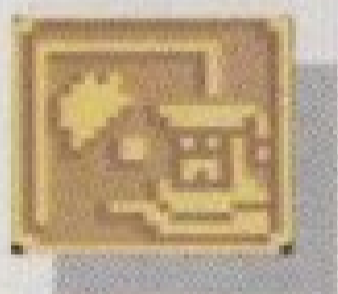
ほんじん 本陣でのコマンド

●ほんじん 本陣ってなに!?

ほんじん しゅじんこう なかま
本陣とは主人公や仲間たちが、
せんとうまえ たたか じゆん び
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、
ぐんし はな くだ
軍師ノーバに話しかけて下さい。



はな
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、④または③ボタンを押すとそのコマンドを使えます。
また、②ボタンでキャンセルすることができます。



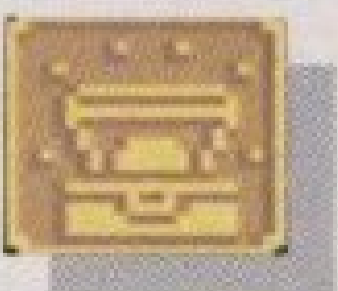
じょげん

ぐんし せんじゆつ
軍師ノーバが、戦術を
アドバイスしてくれます。
せんとうまえ みみ みたむ
戦闘前には、耳を傾けて
おくのもよいでしょう。



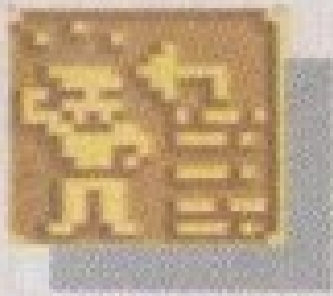
こうたい

せんとう さんか き せんとう
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、せんとう
せんたく
戦闘メンバーを選択する
ひつよう だれ かわ
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。



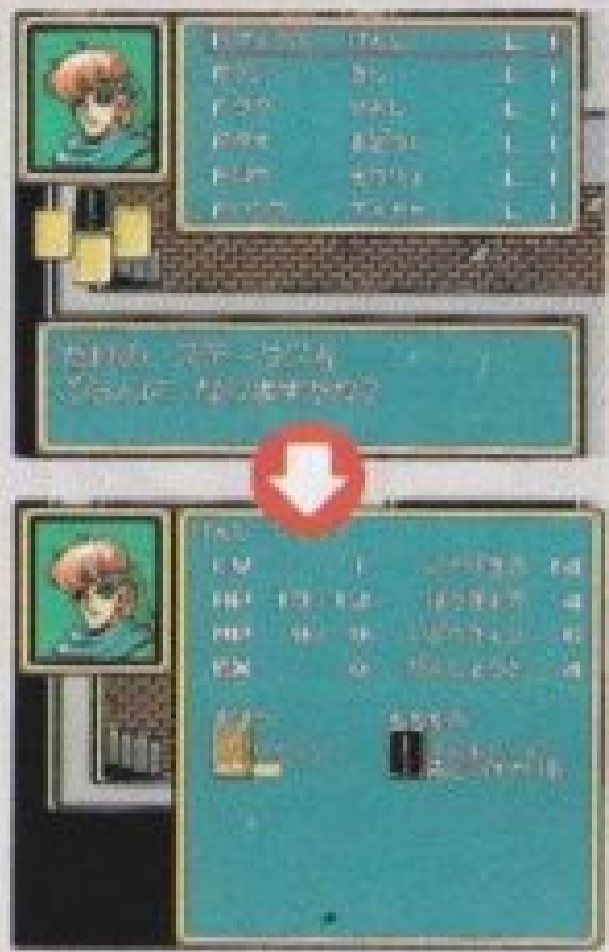
もちもの

ほんじん まち どうよう も 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・すてる) を使えます。

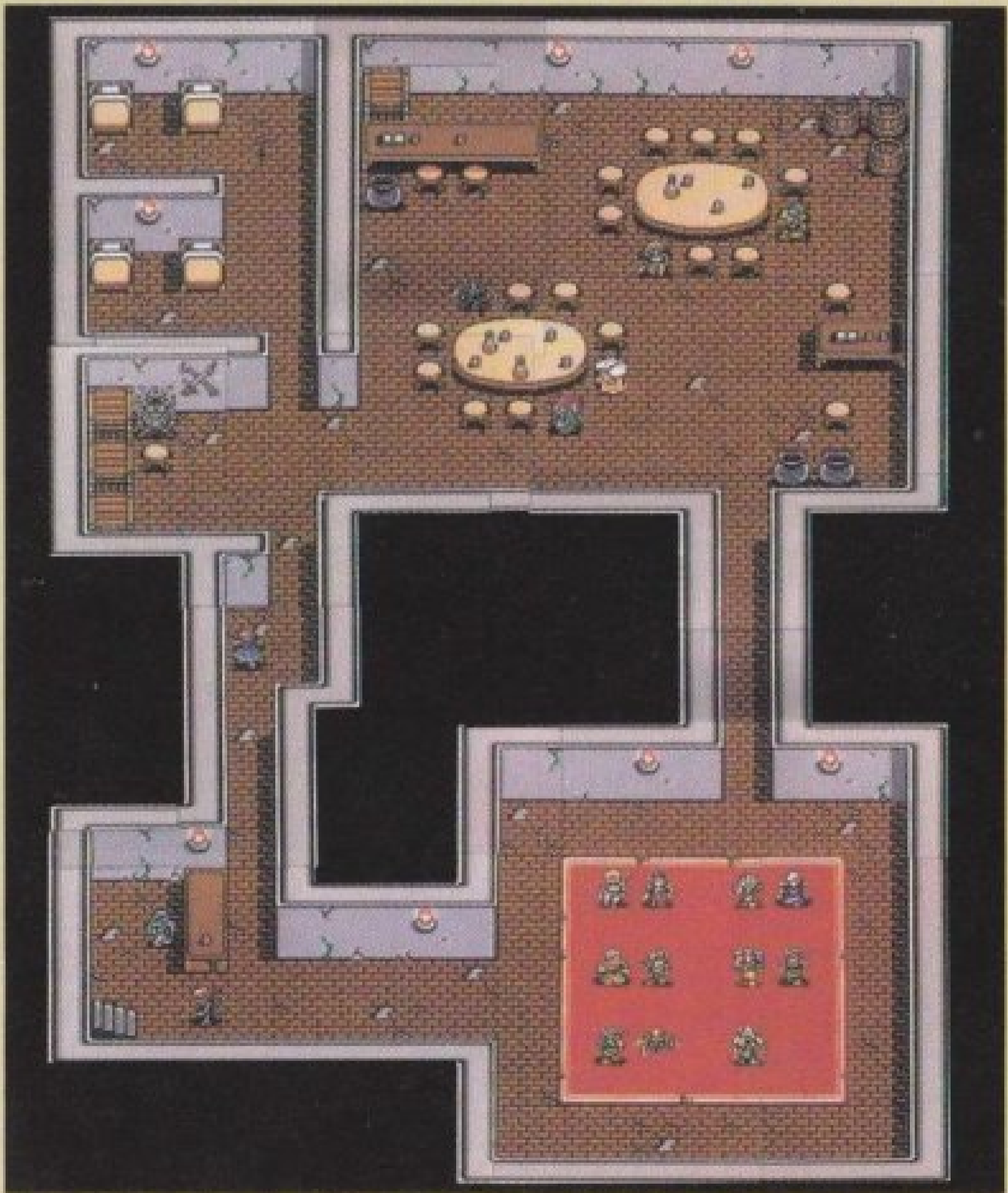


ステータス

メンバーそれぞれのステータスを見ることが出来ます。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。



ほんじん ここが本陣だ!!

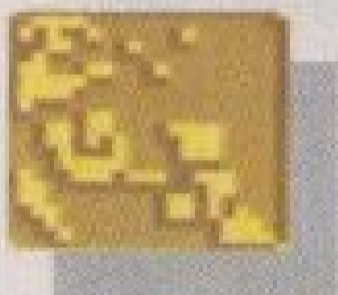


戦闘時の コマンド

●せんとうじのコマンド●



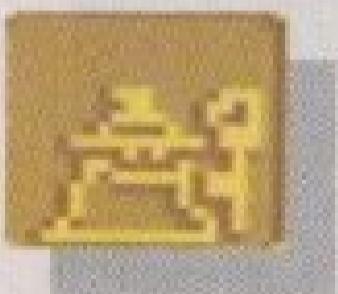
戦闘時には次の5つのコマンドを使用します。一人のキャラクターの行動の順番（行動の順番について詳しくは32ページ）が回ってきたところで、方向ボタンでコマンドを選択し、**A**または**C**ボタンを押すとそのコマンドを使い、そのキャラクターの行動は終了します。また、**B**ボタンを押すとキャンセルすることができます。



こうげき

敵を攻撃するとき、このコマンドを使います。

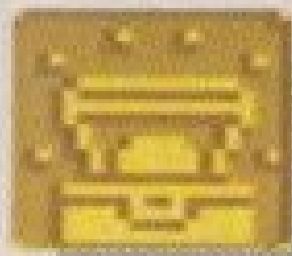
キャラクターの移動終了後に、こうげきを選択すると、そのキャラクターの戦闘可能範囲が表示されますので、範囲内の敵を選び攻撃して下さい。方向ボタンの◀▶で攻撃する敵を選び、**A**または**C**ボタンで指定します。



まほう

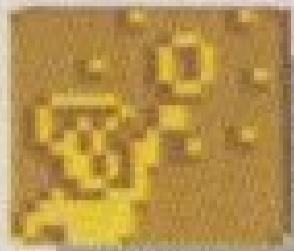
魔法を使用するときのコマンドです。魔法は、経験を積むにつれて段々と覚えます。このコマンドを選択すると現在覚えている魔法が表示され、使用する魔法を選択すると、その魔法の効果範囲が指定されます。最後に効果範囲内のどの敵（味方）に使用するか選択したら、その敵（味方）に魔法をかけます。魔法のレベルを方向ボタンで選択することができます。





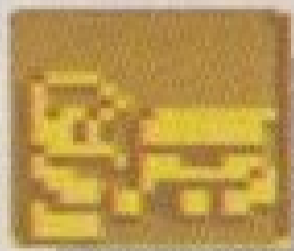
もちもの

せんとうちゆう
戦闘中にこのコマンドを選^{えら}ぶと、次の4種類
のコマンドが表示^{ひょうじ}されます。



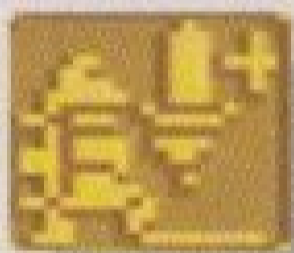
つかう

げんざいもの
現在持っている物を使^{つか}います。このコマ
ンドを選^{えら}んでから、使^{つか}いたい物^{もの}を選^{えら}びます。



わたす

げんざいもの
現在持っている持ち物
を、仲間^{なかま}に渡^{わた}します。渡
したい物^{もの}を選^{えら}ぶと、渡^{わた}す
ことの可能^{かのう}な範囲^{はんい}(キャラクターの4方向)
が表示^{ひょうじ}されます。その範囲^{はんい}内^{ない}で、渡^{わた}す相手^{あいて}
を選^{えら}びます。



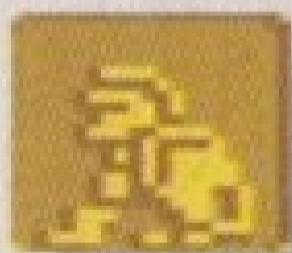
そうび

ぶき
武器やリングの装^{そうび}備^びをしま^すす。装^{そうび}備^びする
物^{もの}を選^{えら}んで下^{くだ}さい。装^{そうび}備^び後^ごに攻^{こうげき}撃^きできます。



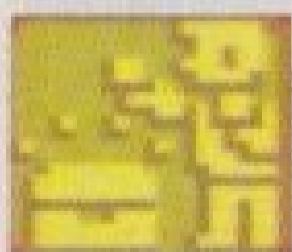
すてる

しものす
持ち物^{もの}を捨^すてま^すす。捨^すてる物^{もの}を選^{えら}んで下^{くだ}
さい。装^{そうび}備^びして^{いる}武器^{ぶき}など^を捨^すててしま
わな^いよう^に注^{ちゆうい}意^いして下^{くだ}さい。



たいき

キャラクターを、その場^{ばしょ}所^じに待^{たいき}機^きさせま^すす。
移動^{いどう}終^{しゆうりゆう}了^{りゆう}後^ごに、何^{なに}も行^{こうどう}動^{どう}しな^いとき^や、移^{いどう}動^{どう}せ
ず^にその場^{ばしょ}所^じに^いる^とき^に使^{つか}いま^す。



しらべる

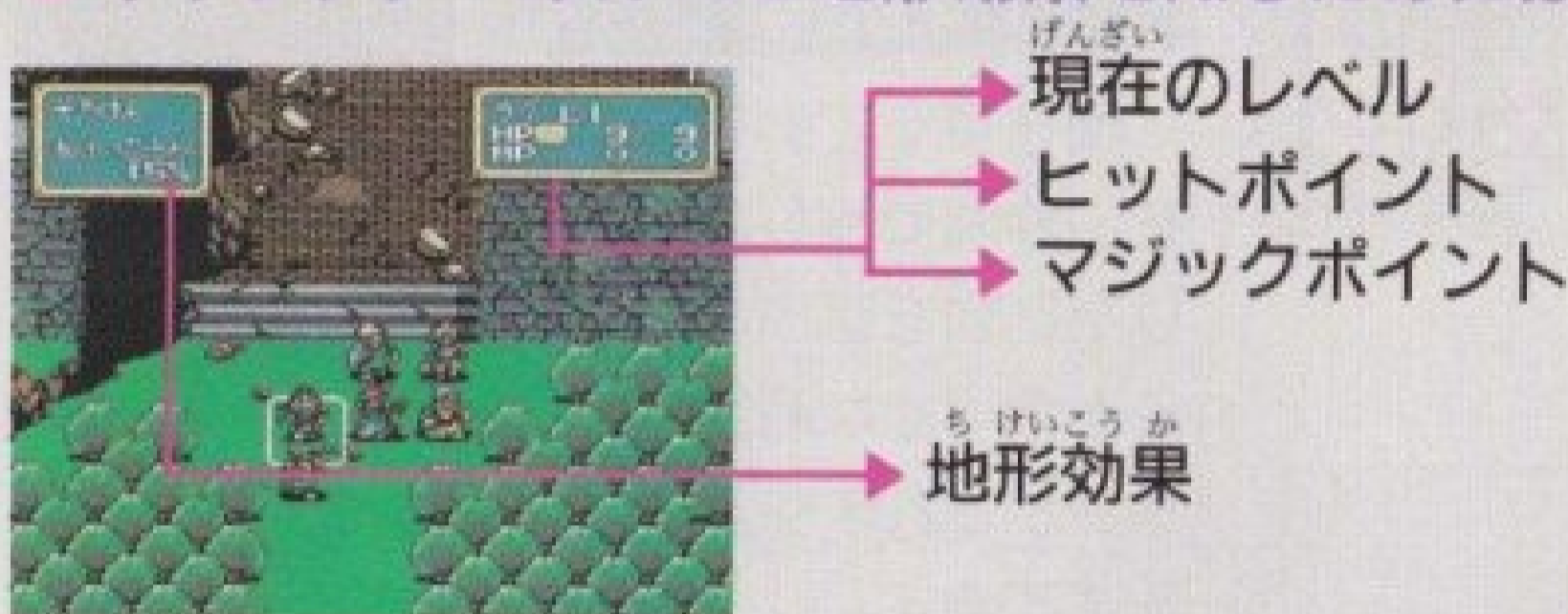
せんとうちゆう
戦闘中、キャラクター
が宝^{たからばこ}箱^{せつよく}に接^{せつよく}触^{よく}した^とき^の
み表^{ひょうじ}示^じされま^す。戦^{せんとうちゆう}闘^{ちゆう}中^{ちゆう}
でも宝^{たからばこ}箱^あを開^あける^ことが
できま^す。



状況を^{じょうきょう}知るためのコマンド

ルーンファウスト^{ぐん やぼう}軍の野望を打ち砕くためには、^{かずかず せん}数々の戦闘に^{とう しょうり}勝利していかなければなりません。ここでは、^{せんきょう ゆう}戦況を有利に進めるためのコマンドを紹介^{しょうかい}します。このコマンドは、^㊸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^{たいりょく}体力と^{ちけいこうか}地形効果を知るためには？



1. 味方^{みかた}の移動^{いどう}キャラクターが点滅^{てんめつ}しているときに、^㊸ボタンを押^おして下^{くだ}さい。
2. 白い四角^{しろ しかく}いカーソルを、見てみたい味方^{みかた}または、敵^{てき}に合^あわせて下^{くだ}さい。
3. カーソルを合^あわせたら、^㊹ボタンを押^おして下^{くだ}さい。キャラクターの^{げんざい}現在の^{たいりょく}体力と、^{ちけいこうか}地形効果^{りょうじ}が表示^{ひょうじ}されます。

●キャラクターの^しステータスを知るためには？

ステータスを知るためには、^{たいりょく}体力・^{ちけいこうか}地形効果のときと同様に、1・2までは同じ手順^{おな てじゆん}で操作^{そうさ}します。次に、カーソルを合^あわせたら、^㊹ボタンを押^おして下^{くだ}さい。キャラクターの^{りょうじ}ステータスが^{ひょうじ}表示されます。

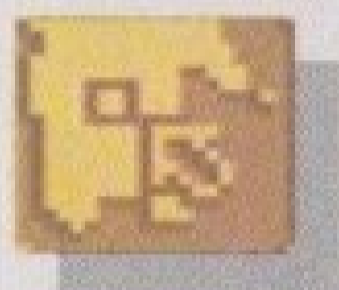
(詳しい見方は→20ページ)



画面上^{がめんじょう}に、^{たいりょく}体力と^{ちけいこうか}地形効果^{ひょうじ}が表示されているとき、スタートボタンを押^おすとこの表示^{ひょうじ}を消^けすことができます。移動中^{いどうちゆう}にこのウィンドウが邪魔^{じやま}になったときなど、非常^{ひじょう}に便利^{べんり}です。

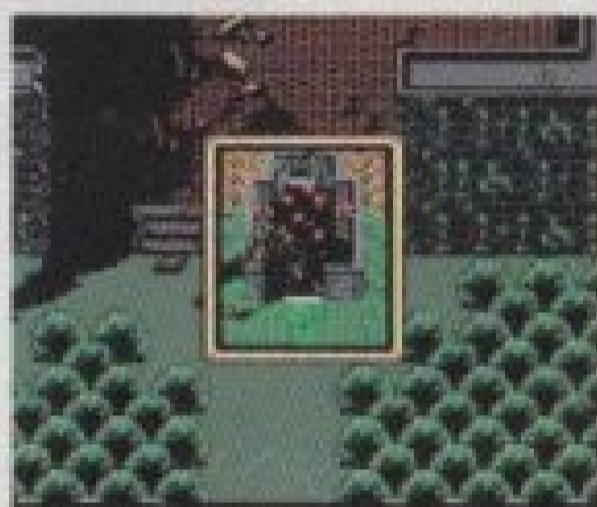
べんり
便利なサブコマンド

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⑧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、④または③ボタンを押すと、次の4種類のコマンドが表示されます。⑧ボタンでキャンセルできます。



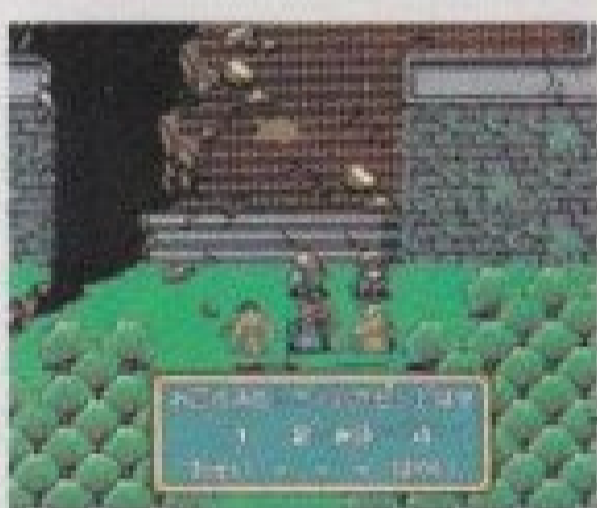
マップひょうじ

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。



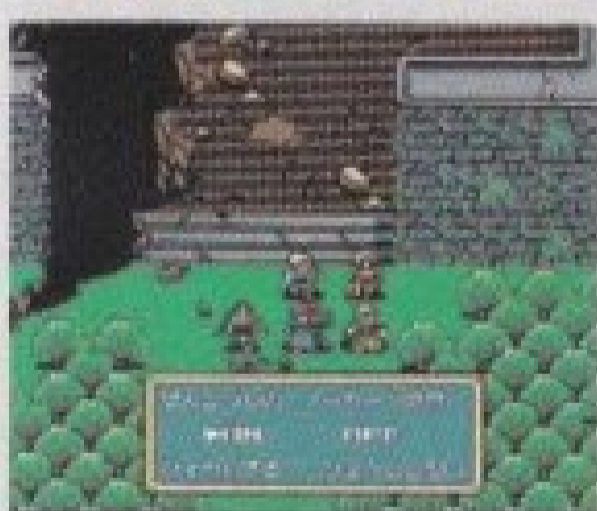
ゲームスピード

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。



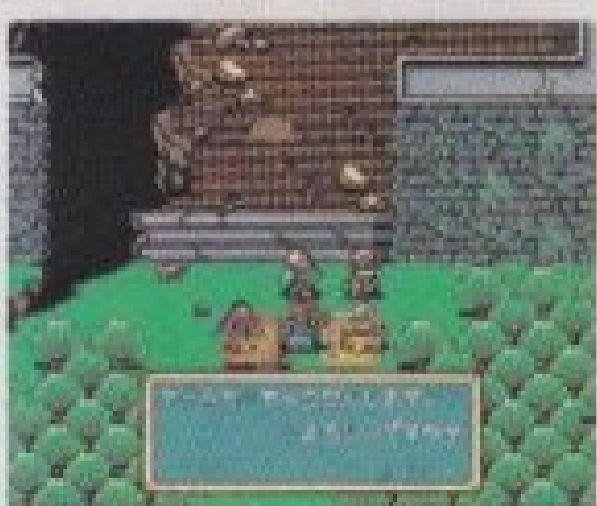
メッセージ

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。

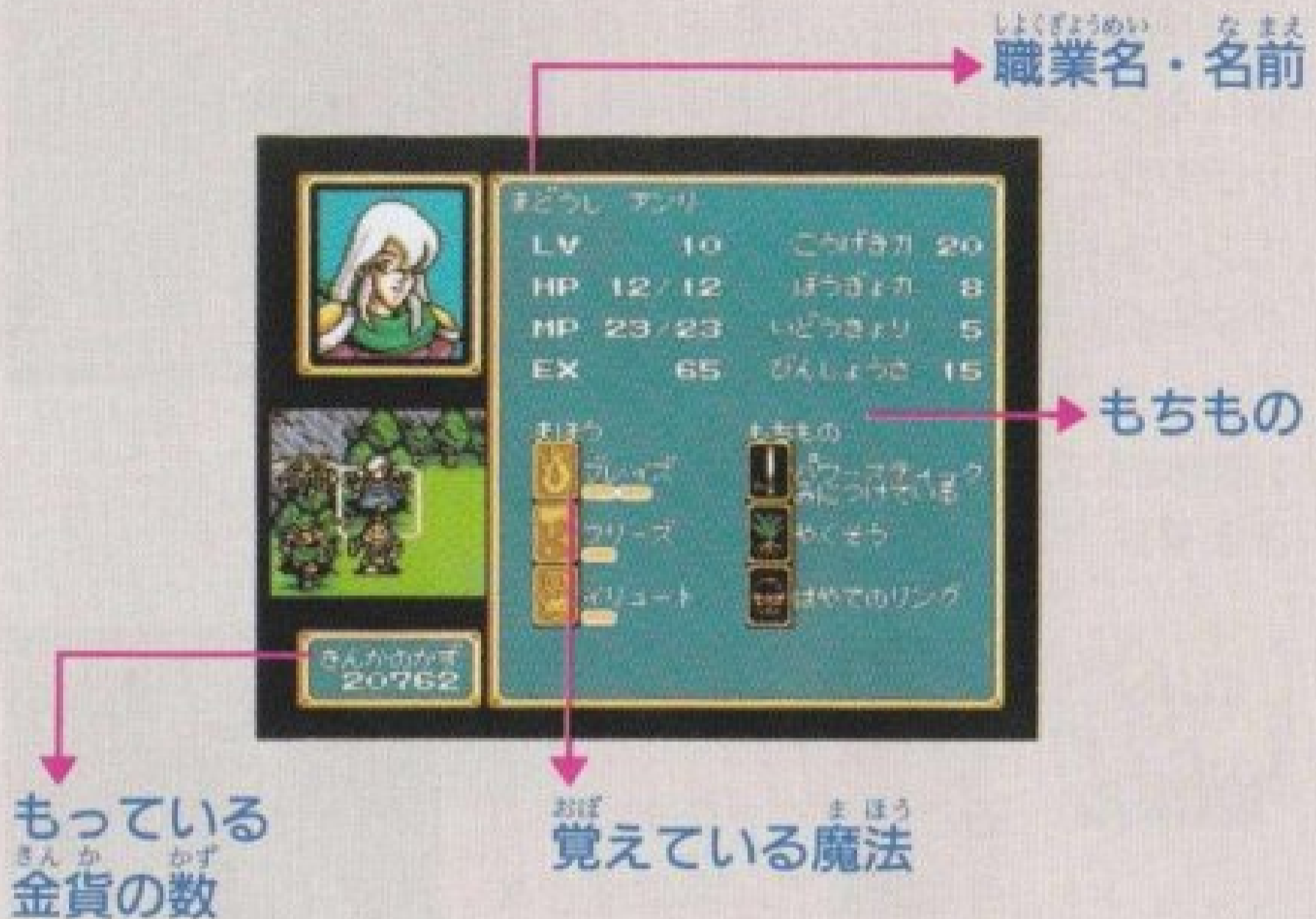


ちゅうだん

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 がめん

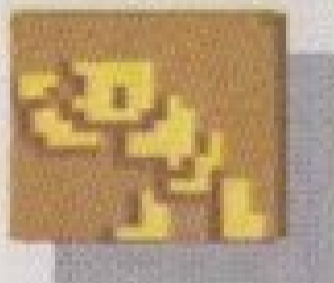


LV	現在のレベル。戦いの経験を積むと成長。
HP	体力です。左が現在値、右が最大値。
MP	魔法使用に必要。それぞれ現在値、最大値。
EX	経験値。増えると、レベルが上がります。

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。
いどうきより	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。

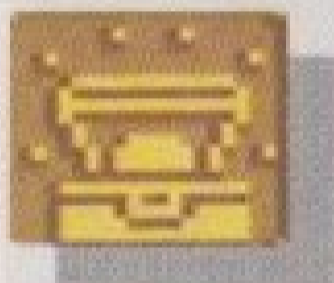
せんとうご たんさく
戦闘後の探索モード

せんとうしゅうりょうご しゅじんこう せんとう
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。④ま
たは③ボタンを押すと、次の4
種類のコマンドが表示されます。
⑤ボタンでキャンセルできます。



しらべる

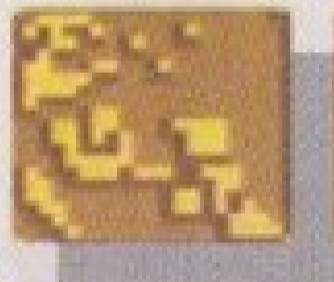
しゅじんこう いっぽ てまえ しら
主人公の一步手前を、調べることができます。
たからばこ あ しやう
宝箱を開けるときなどに使用します。



もちもの

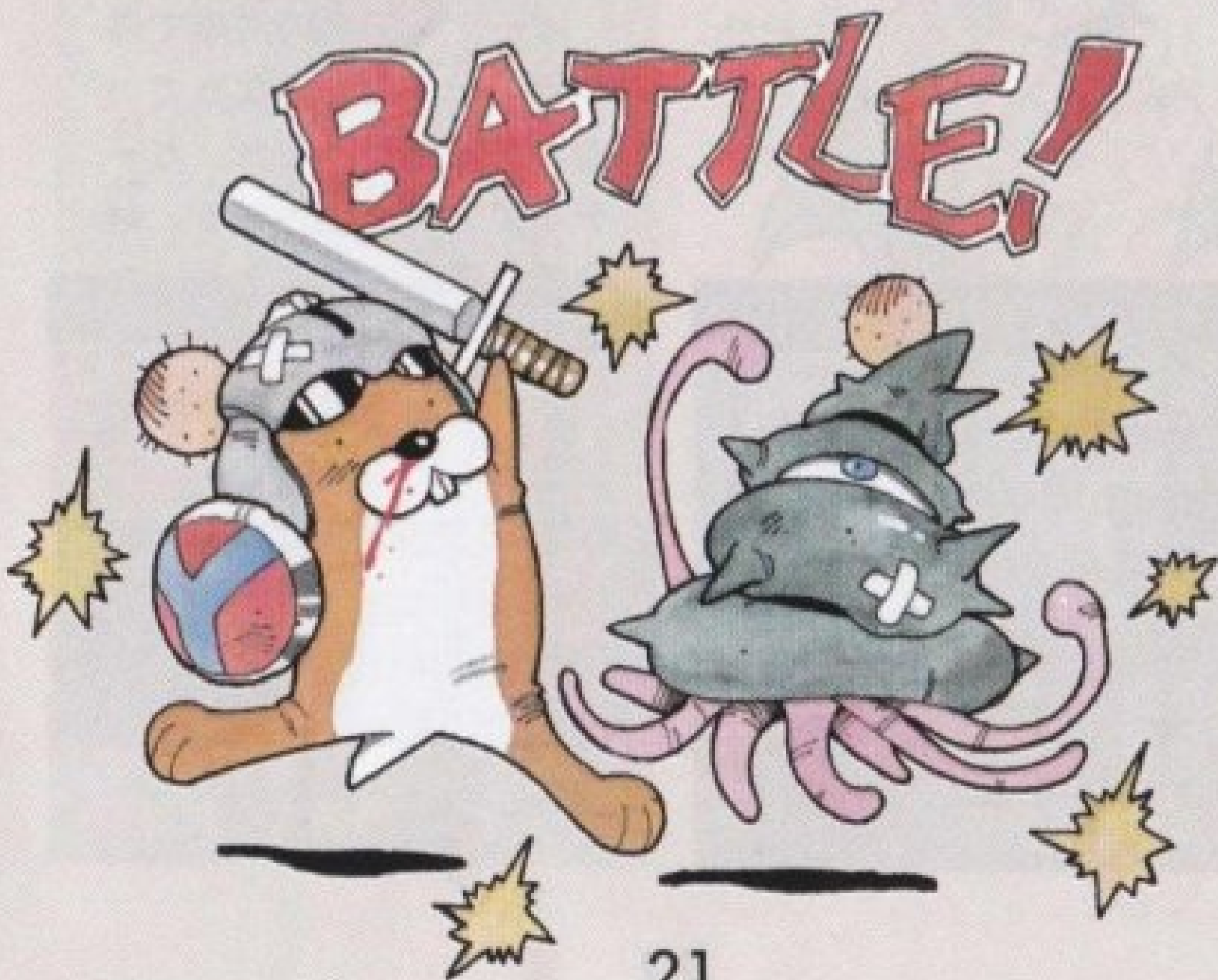


つうじょう も もの どうよう
通常の持ち物コマンドと同様に、つかう・わ
たす・すてる・そうびの4種類のコマンドを選
択することができます。



こうげき・まほう

この2つのコマンドも表示されま
すが、せんたく いみ
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 きんぜい
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。その他にもまだ仲間になる秘密のキャラクターが……。



主人公 しゅじんこう

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



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



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



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：ホウマスター



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



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：ドワーフ
- 職業：戦士
- 転職：魔戦士



チップ

アルタローンの尼僧。心やさしい気遣いとフォローで軍勢のヒ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



アンリ

ガーディアナの王女で、マナリナに留学中。父譲りの銀髪をしている。フリーズの魔法には、自信あり。

- 種族：人間
- 職業：魔道士
- 転職：大魔道



アーサー

マナリナで洗濯係をしている。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：パラティン



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、ルーンワー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



ディアーネ

山の国バストークで幼少の頃から、狩りをおして弓を使ってきた。実践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



ペイル

各国を点々とする庸兵騎士。金のためならルーンファウストにもつくが、ブ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50年。本人は高貴な生まれであると主張している。

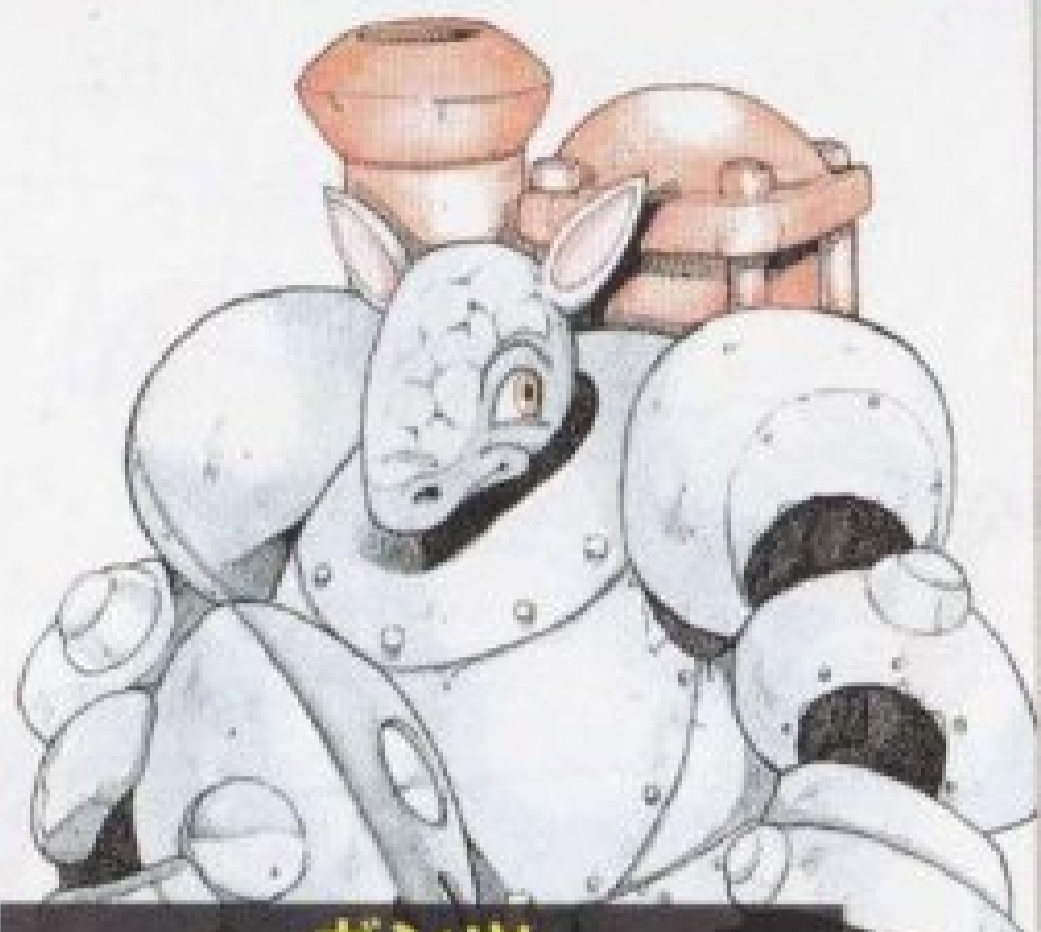
- 種族：人間
- 職業：ウィングナイト
- 転職：スカイロード



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。大酒のみだが誇りは高い。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラティン



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パ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



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。

- 種族：ケンタウロス
- 職業：騎士
- 転職：パラティン



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



バリユウ

神々につかえた神竜の生き残り。しかしまだ子供であり、泣き虫なのだ。果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



アレフ

ダークソルの陰謀を予知していた。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

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 剣士	主人公のみに与えられている名誉ある称号。オールマイティの戦闘ができ、リターンの魔法を唯一使いこなす。成長すれば……。
き 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 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 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	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。

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。



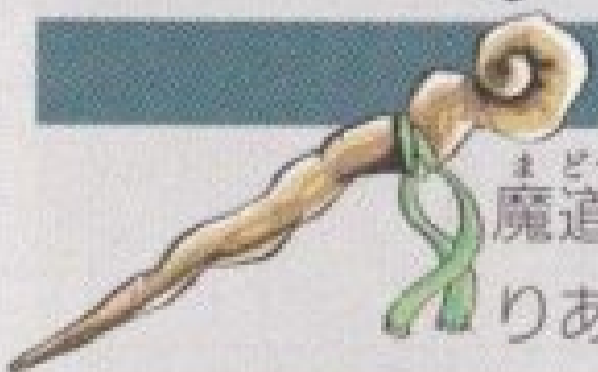
● スピア

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。



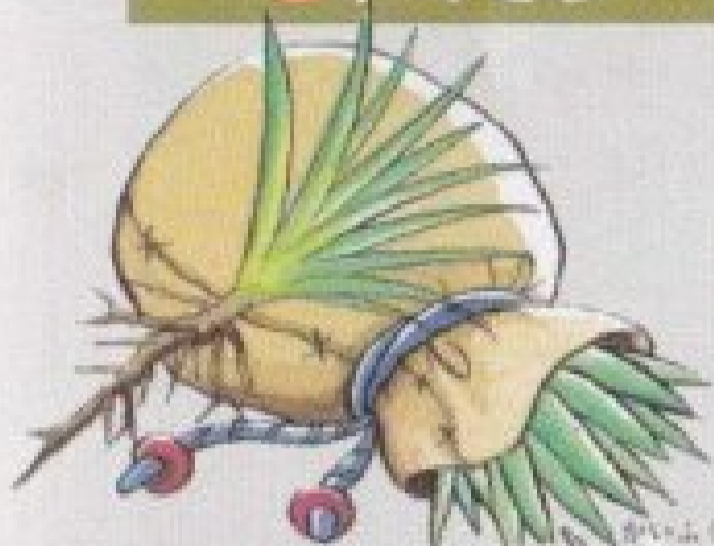
● きのや

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。

●どくけしそう



敵から受けた毒を浄化させます。アンチドウ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。

●かがやきのたま



●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。

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

戦闘のプロセス

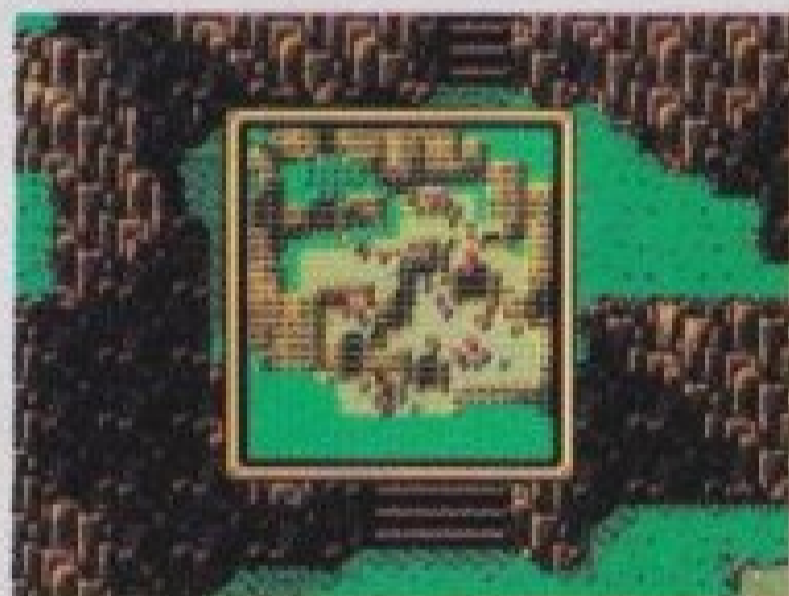
●せんとうのプロセス●

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

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。

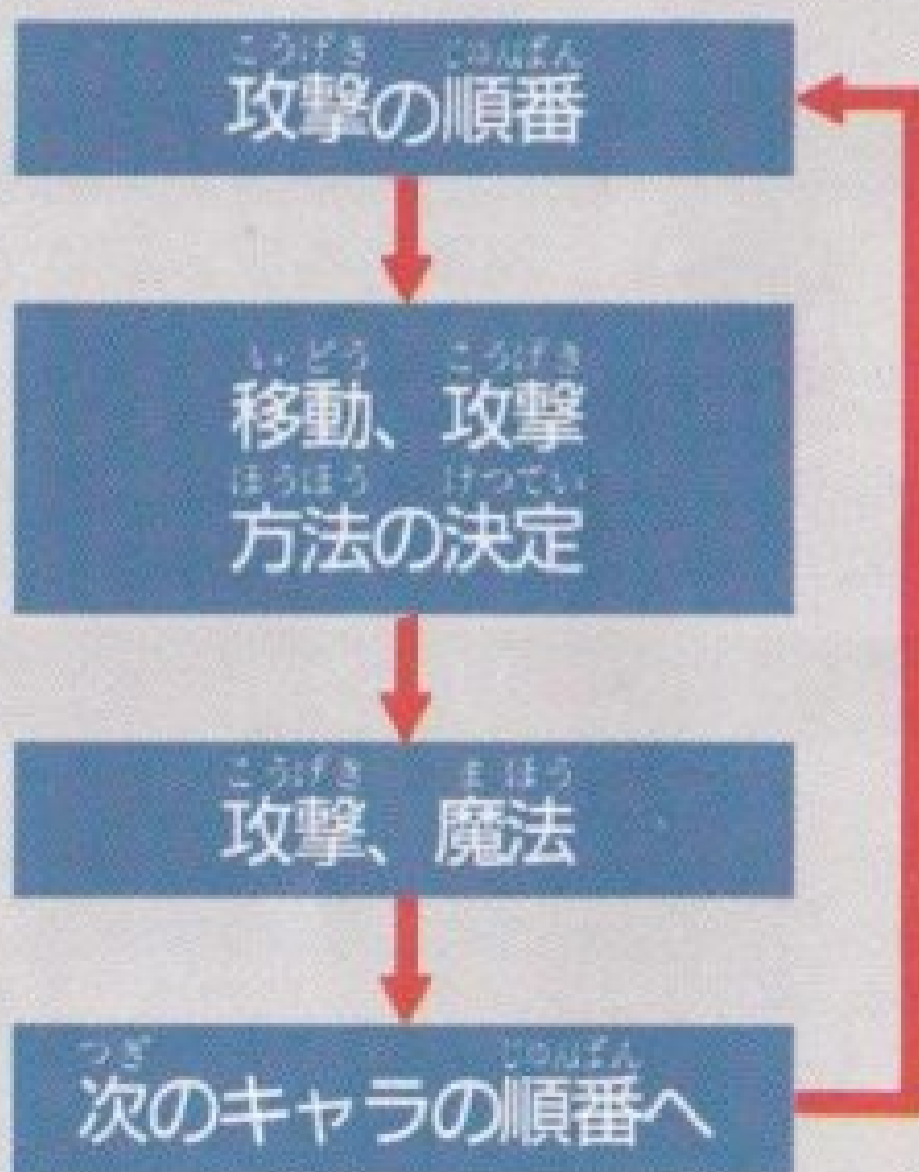


「ちけいこうか」などが表示してあるウィンドウは、スタートボタンを押しているとその間消えます。

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をはずしておくことや、回復が必要なと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。

ち けい こう か 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分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。

	
そうげん 草原	じめん 地面
	
どうろ 道路	はし 橋
	
やま 山	かいだん 階段
	
もり 森	ゆか 床

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^ま定^あ（ま^した^は動^{うご}かない）させ^あた^し後^{あと}、4種^{しゆ}類^なの作戦^{せんたく}を選^{せん}択^{たく}させ^ます。何^{なに}を選^{せん}択^{たく}して^いく^か？ それぞ^れれの^{とく}キ^せャ^らク^たー^の特^{とく}性^{せい}を^いか^した^{さい}最^{ぜん}善^ての^け手^{つてい}を^ま決^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の温存をしたいときなど

● 慌^{あわ}て^{ない}で！ まだ^{おそ}遅^{くない}

コマンドの^{へんこう}変^{へん}更^{こう}が^した^いい！
そんな^{とき}時^は、攻^{こう}撃^{げき}手^{てい}順^{じゆん}の^{さいご}最^{さい}後^ご
の^{けつてい}決^{けつ}定^{てい}さ^えし^てい^なけ^れば、
ⓑ^{いち}ポ^{てい}タ^んで^{いち}手^{てい}順^{じゆん}ず^つつ^こマ^んド^をも^どす^こと^がで^きま^すの^で
ご^{あん}心^を。



4

もくひょう かくにん
目標を確認！

そうび ぶき こうげき ばあい
装備の武器で攻撃する場合

ちよくせつこうげき
直接攻撃



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。

かんせつこうげき
間接攻撃



弓やスピア系の武器は、離れている敵にも攻撃できます。

こうげき まほう ばあい
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すことができません。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

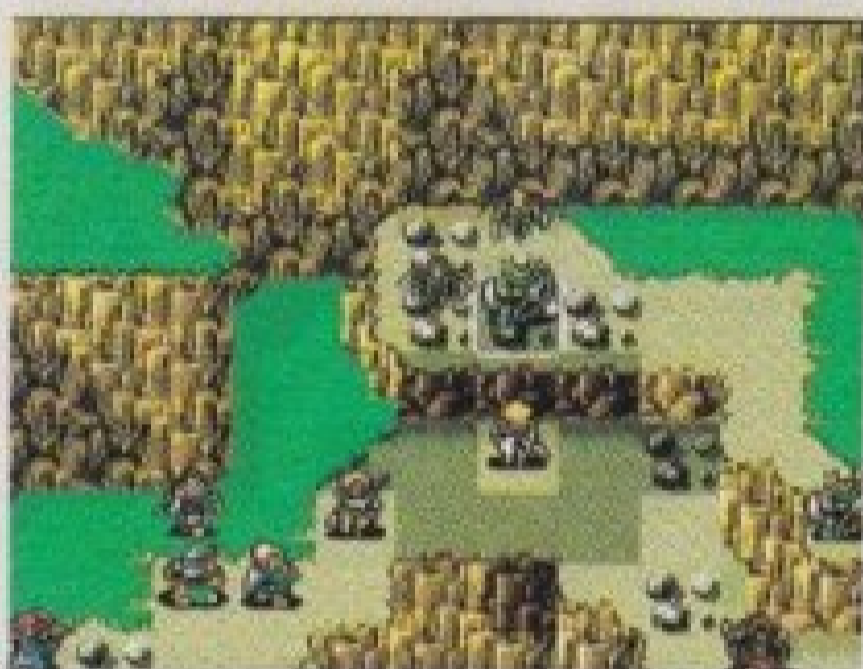
味方に…

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。



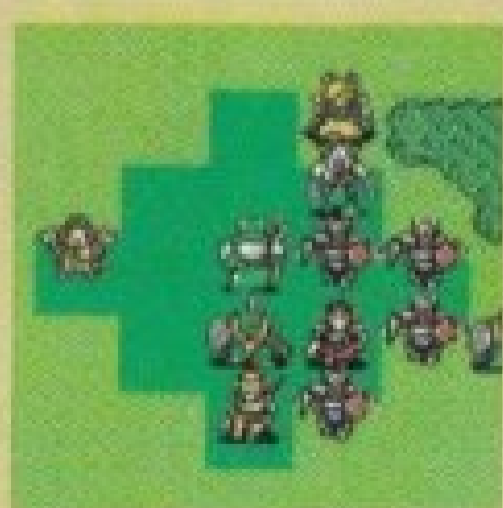
回復・間接魔法の場合

●回復・間接魔法

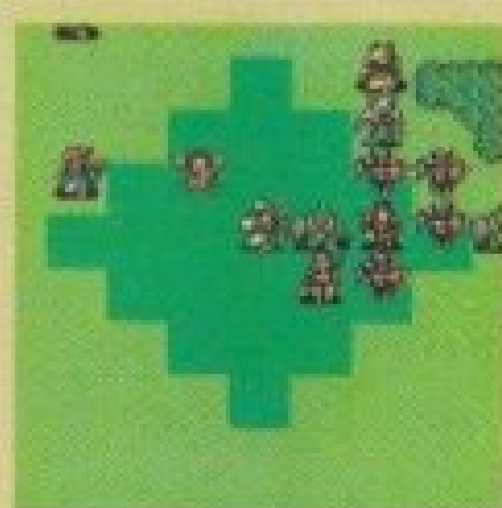
ヒール、オーラなどの味方を回復させる魔法は、レベルに
 応じたカーソルが点滅しますので対象の味方に合わせて下さ
 い。魔法のレベルは、魔法の種類を選択した後で方向ボタン
 を◀▶に動かすと覚えている範囲で変わります。スリープ、
 アタックなども敵や味方にカーソルを合わせて使って下さい。



ヒールLV1



オーラLV2



スリープ

5

こうげきちゅう がめん
攻撃中の画面



ペイルVSペガサスナイト



ガンツVSシルバーナイト



主人公VSスケルトン



ハンスVSゾンビ

6

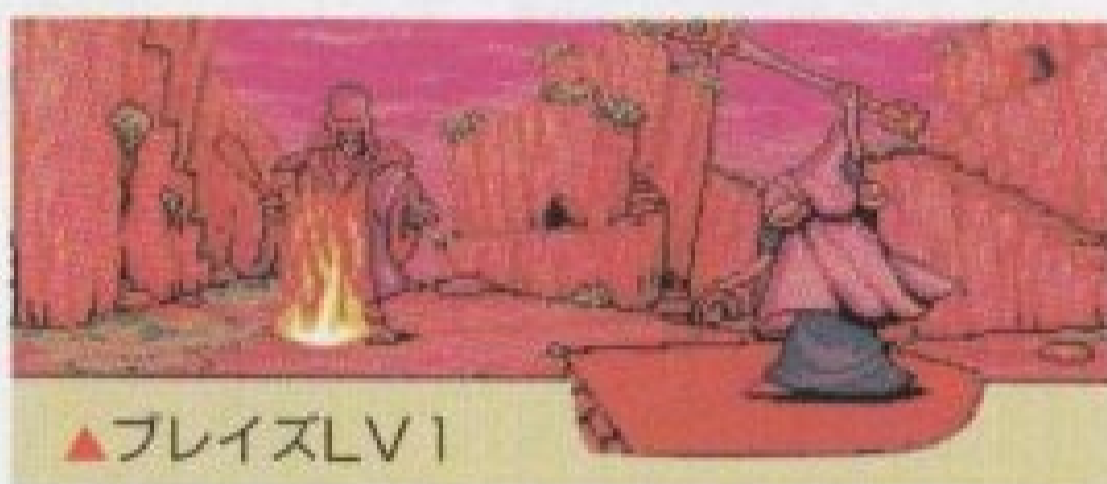
まほう 魔法

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

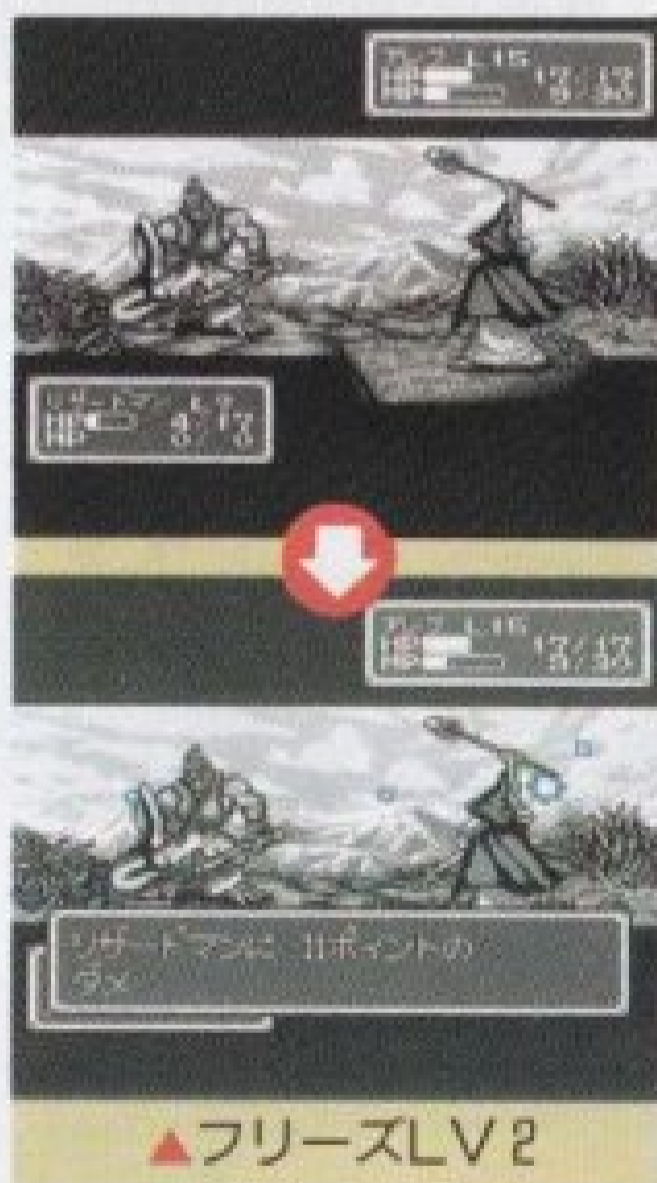
ブレイズ LV1~4

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。



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。が反面、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

しにがみ しようかん あいて たましい
死神を召還して、相手の魂を
つ さ きけん まほう みずか
連れ去る危険な魔法です。自ら
いのち きけん
の命も危険にさらすため、かな
しゆどうし つ まどうし
りの修行を積んだ魔道士のみが、
つか ゆる
使うことを許されます。かつて
まなりなの こうい まどうし すうひやく
マナリナの高位魔道士が、数百
ねん しゆうとく
年かかって修得したといわれる
じゆもん
呪文です。

かいふく まほう 回復魔法

ヒール LV1~4

きず みかた からだ まほう ようせい ちから
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
すこ わ ちりよう つか こだいじん むすぶ きず
少し分けてもらい、治療に使います。古代人のある娘が、傷
こいびと ようせい いの じゆもん お
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
こりともいわれています。もちろん せうりよ じしん こうか
僧侶自身にも効果があり
けんしんてき ぎせい まほう つか ころ ゆた
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

いつていはん い ない ふくすう みかた きず まほう おうよう
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
まほう ようせい ちから いじょうひ だ つか
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。
とく たか そうりよ つか みかた
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
をおお みかた すく はじ だい まほう
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
つか
が使いこなせるのです。

アンチドウテ

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テの使い手になると、神経的な治癒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。医術の学者たちも治療に使うために、アンチドウテを研究しています。

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。一種の結界を張っていることになります。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。もともと神同士が、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

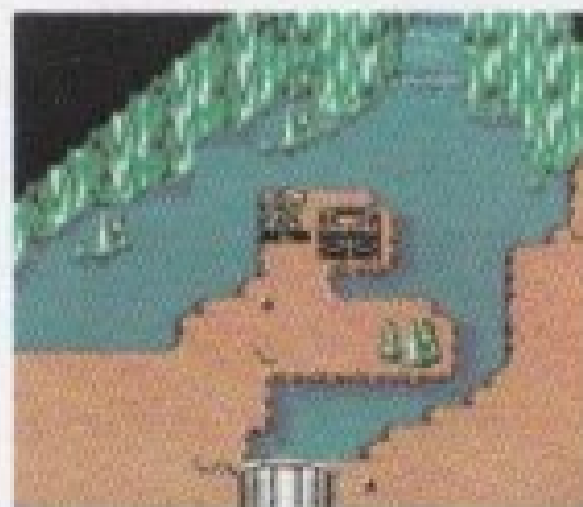
主人公がピンチを迎えて、死んでしまうのを避けたいときは、主人公の戦闘の順番で戦闘領域より外に出れば、総退却となり町に戻ることができます。(戻れない場合もあります。)



8

しょうり たんさく 勝利→探索へ

敵を打ち破り、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を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。仲間を見つけることができるかもしれません。



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。



ゴブリン



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

ドワーフ



HP ▶ 12	攻撃力 ▶ 12
MP ▶ 0	防御力 ▶ 8
使用魔法 ▶ なし	移動距離 ▶ 4
	敏しょう性 ▶ 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。

ルーンナイト



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

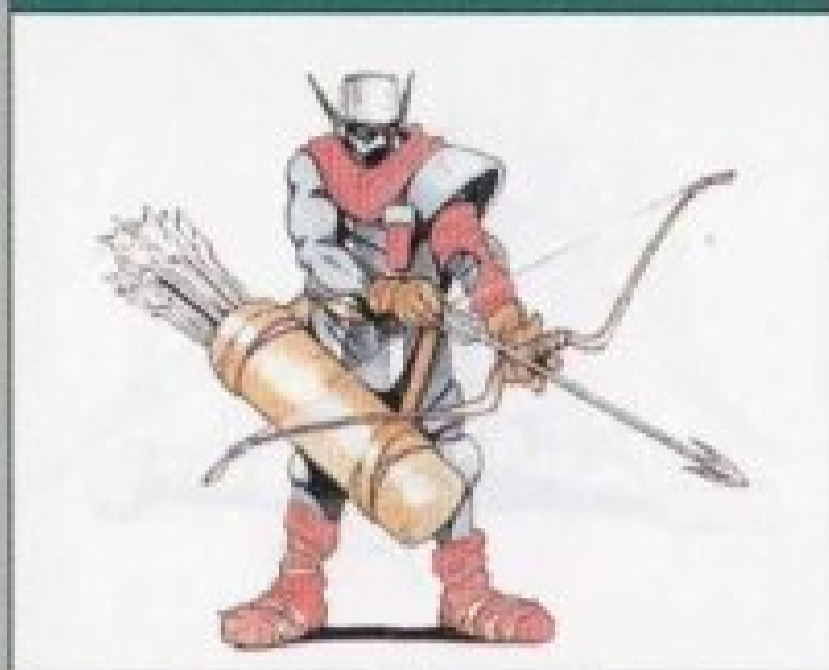
オオコオモリ



HP ▶ 14	攻撃力 ▶ 11
MP ▶ 0	防御力 ▶ 6
使用魔法 ▶ なし	移動距離 ▶ 7
	敏しょう性 ▶ 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 ▶ なし	移動距離 ▶ 5
	敏しょう性 ▶ 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。

ダークメイジ



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

ルーンファウスト国の初級魔道士。体力的に劣るものの、ブ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 ▶ なし	移動距離 ▶ 5
	敏しょう性 ▶ 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
MP ▶ 0
使用魔法
▶ なし

攻撃力 ▶ 16
防御力 ▶ 10
移動距離 ▶ 5
敏しょう性 ▶ 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
MP ▶ ??
使用魔法
▶ フリーズLV3

攻撃力 ▶ 25
防御力 ▶ 13
移動距離 ▶ 6
敏しょう性 ▶ 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。

スケルトン



HP ▶ 15
MP ▶ 0
使用魔法
▶ なし

攻撃力 ▶ 21
防御力 ▶ 16
移動距離 ▶ 6
敏しょう性 ▶ 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いる。

リザードマン



HP ▶ 20
MP ▶ 0
使用魔法
▶ なし

攻撃力 ▶ 24
防御力 ▶ 12
移動距離 ▶ 6
敏しょう性 ▶ 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。

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	敏しょう性 ▶ 10

ルーンファウスト国の初級僧侶。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	敏しょう性 ▶ 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。

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	敏しょう性 ▶ 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。

てき 敵がアイテムをも持っていることも!?

ルーンファウスト軍の中には、武器屋では買えないようなアイテムを、隠し持っている者もいるようです。それ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。古えの城門を守る使命の国、ガーディアナの現国王である。ガーディアナはもともとと大国であったが、彼の政治力により、東ルーン大陸一の大国となる。



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、
聖獣バオパ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。

冒険家ボーケン

冒険家志望の若者。ありき
た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。



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。

オトラント

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

●ルーンファウストこく●

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、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。



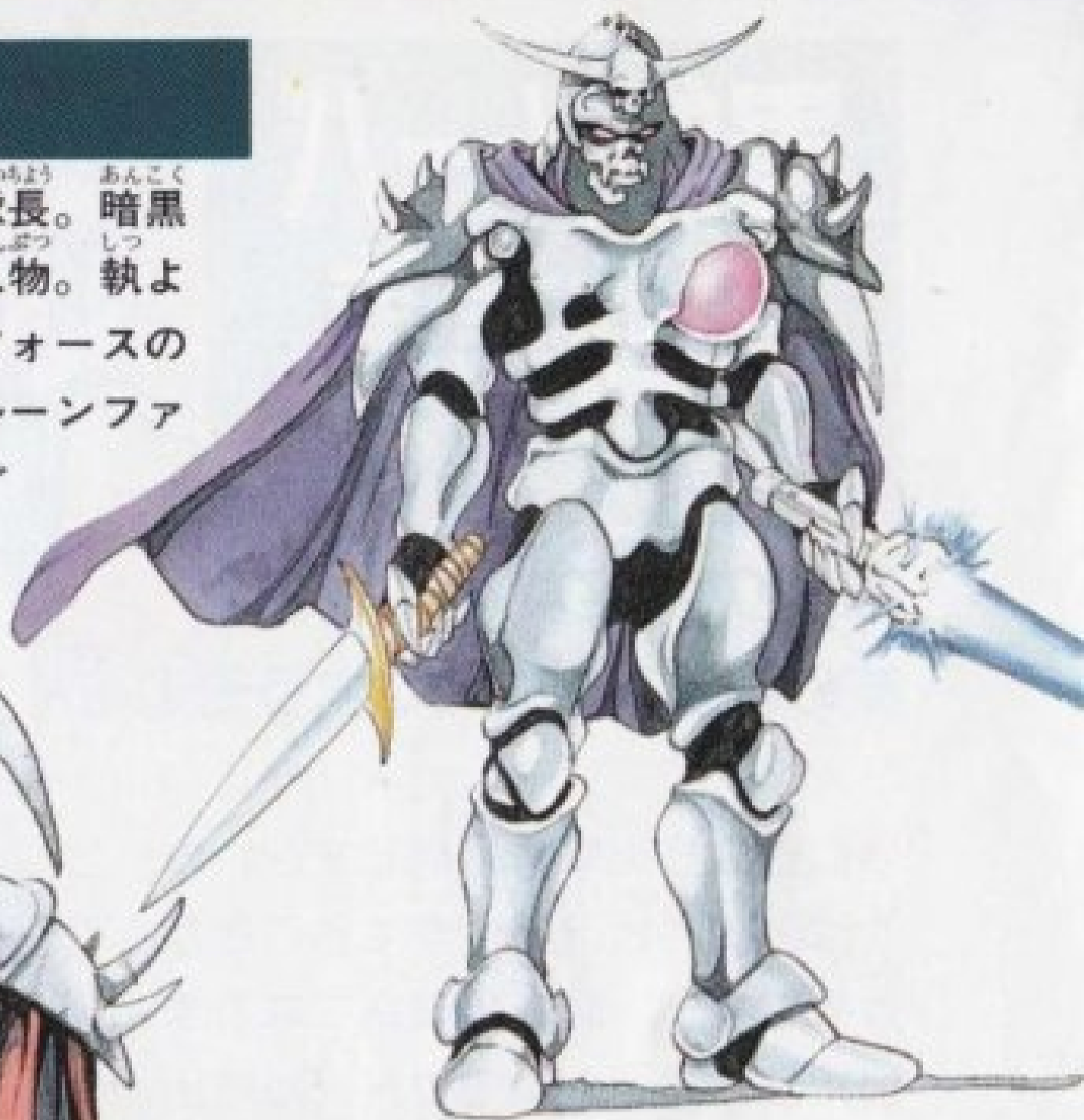
ミシャエラ

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^{たいたいちよう}隊長。暗黒^{あんこく}の剣^{つるぎ}を携^{たづな}えた、謎^{なぞ}の人物^{じんぶつ}。執^{しつ}ようにシャイニング・フォースの^{まえ}前に立^たちはだかる、ルーンファウスト^{ぐんきいりよう}軍最強^{けんし}の剣士^{けんし}である。何か^{なに}因縁^{いんねん}が？



軍師^{ぐんし}ダークソル

ルーンファウストに現^{あらわ}れた謎^{なぞ}の人物^{じんぶつ}。皇帝^{こうてい}に取り入^とり、国^{くに}の実権^{じつけん}を手^{しゆちゆう}中に収^{おさ}める。



皇帝^{こうてい}ラムラドゥ

本名^{ほんみやう}アーク・レイ・ラムラドゥ^{せい} VI世。ルーンファウスト^{こく}国^{こうてい}の皇帝^{こうてい}。ダークソル^{ありわ}が現^{けんおう}れるまでは、賢王^{けんおう}として優^{すぐ}れた政治^{せいじ}を行^{おこな}っていた。ダークソル^{しゆつげん}出現^ご後、各^{かつこく}国^{せん}に軍事^{せん}侵略^{じしん}の断^{くだ}を下^{くだ}す。



軍師ノーバ の助言集

●ぐんしノーバのじよげんしゅう

だれ ものし
誰より物知りのわしが、
たび じよげん おし
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
だいじ 大事ですぞ。味方の順番になりま
したら、③ボタンでカーソルを出
し、そのカーソルを敵に合わせて
④ボタンを押すのです。これで敵
がた 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
もHPを回復させる連中がおりますので、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。町中では続けているいろん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れ。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。続いて魔道士、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、十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せんから……。



◆狭い通路を皆で通り抜けようとする、当然、大渋滞がおこります。その先に敵が待ち受けているかも知れませんので、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います。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のでしょ

◆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いでしょう。最も効果的な使用位置はどこなのかと、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、薬草を買うにも不自由してしまいますぞ。

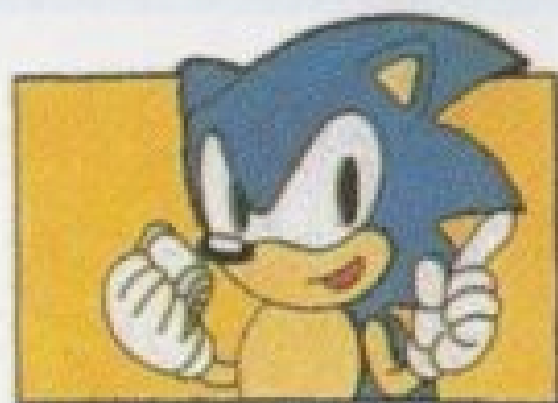
◆シャイニング・フォースの仲間になる者はあらかじめ決められておりますが、必ずしも仲間になってくれるわけではございません。戦いが終わった後も、町の人々と会話されるといいでしょう。また、中にはひねくれている者などもいて、ふつうに会話するのではなく、いろいろなところを調べて見つけなければならぬ者などもあります。

◆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



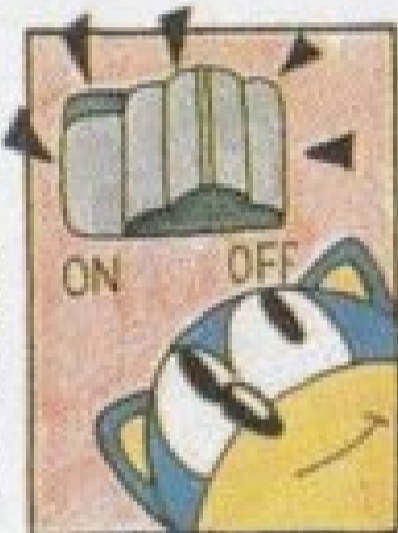
使用上のご注意

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。



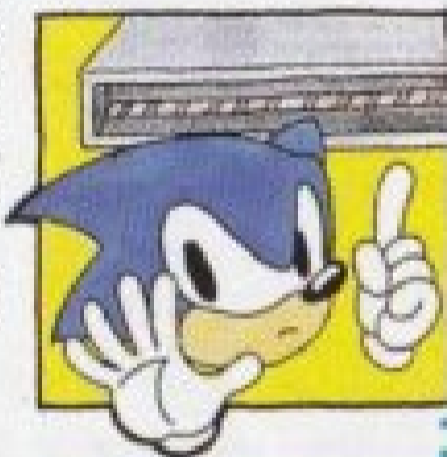
●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチを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、分解は絶対にしないでください。



●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。

セガジョイジョイ
テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-3236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

- 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068 (直通)
- 札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248
- 関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331
- 博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

修理について 修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610 (直通)

禁無断転載

FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



G-5512

672-0746

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス