スーパーファミコン®

SHVC-AXBJ-JPN

SUPER FAMICOM™ LICENSED BY NINTENDO

取扱説明書

SQUARESOFT

⚠警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。

長時間使用する時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

⚠警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

[使用上のお願い]

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

Bahamut Lagoon
バハムートラグーン

TECHNICAL MANUAL

操作の手引き

もくじ

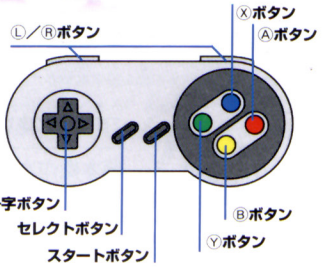
TECHNICAL MANUAL	3
基本操作方法	4
始め方と終わり方	5
ゲームの進行	6
編成システム	8
シミュレーションバトル	16
キャラクターの成長	22
ドラゴンの飼育方法	24
情報収集と買い物	29
ESTABLISHMENT&DATA FILE	31

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン用ゲームソフト「バハムートラグーン」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。壮大なストーリー、斬新なシステムをお楽しみいただくためにも、ご使用前に取り扱い方、使用上のお願いなど、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は大切に保管してください。

基本操作方法
BASIC OPERATION

●基本的な操作方法をマスターしよう

まずは、基本的なコントローラーの操作方法を説明しましょう。コントローラーの各部名称は右記を、各ボタンの使い方は下記を参照してください。さらに詳しい操作方法については、次ページ以降で説明していきます。



各ボタンの使い方（●=シミュレーションバトル時／●=イベント時）

十字ボタン	●●キャラクター、パーティーユニット、カーソルなどの移動や、コマンドなどの選択時に使用します。
セレクトボタン	使用しません。
スタートボタン	●システムコマンド画面を呼び出すときに使用します。
Ⓛ／Ⓡボタン	●●編成画面でのパーティーの切り替え、自軍フェイズのときパーティーユニットの選択をすることが可能です。
Ⓐボタン	●●各種コマンドなどの決定をはじめ、人に話しかける、次のメッセージへ送る、地形や自軍／敵軍ユニットの情報を調べるときなどに使用します。
Ⓑボタン	●●各種コマンドのキャンセルや、1つ前の画面に戻るとき、行動コマンドの“いどう”で移動させたキャラクターを戻すときなどに使用します。
Ⓧボタン	●敵味方を問わず、カーソルの合ったパーティーやドラゴンの情報画面を表示するときに使用します。
Ⓨボタン	●●十字ボタンと併用することによって、キャラクターやカーソルを高速移動させることができます。

始め方と終わり方
START&END

●ゲームの始め方

オープニング画面でスタートボタンを押すと、右の画面に切り替わります。3つのモードが表示されるので、以下の説明を参考に、始めたいモードを選択、決定してスタートしましょう。

New Play［最初からゲームをスタート］

最初からゲームを始めることができます。プレイヤーはビュウを操作し、彼の目を通してこの世界での出来事を体験することができます。

Data Load［章の始めからスタート］

イベント間でセーブした（P7参照）、章データの続きからゲームを始めることができます。まず、どのファイルで始めるかを十字ボタンの上下で選択しましょう。次にⒶボタンで決定すると、その章が始まります。

Temporally Play［フィールドの途中からスタート］

フィールドでセーブした（P16参照）、テンポラリーデータの続きからゲームが始められます。このモードを選択すると、セーブしたフィールドに切り替わりますので、続きからゲームを楽しんでください。

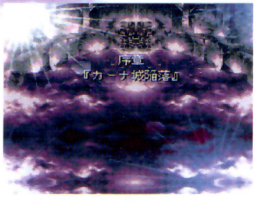
●ゲームの終わり方とゲームオーバー

イベント間やシミュレーションバトル中にセーブをしたら、本体の電源を切ってください。また、ビュウのパーティーメンバーが全員戦闘不能や石化（P21参照）になると、ゲームオーバーとなります。

ゲーム進行
GAME ADVANCE

●ゲームの流れの概略を把握しよう

このゲームは、イベントから始まる1つのシミュレーションバトルを中心とした、章の連続で構成されています。章の数は全部で28。以下の説明で章の流れをつかんだ上で、物語を進めていきましょう。

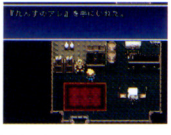


1 イベント［introduction event］

章のタイトルが表示されると、その章のイベントが始まります。ここで、その章でクリアするべき勝利条件や、シミュレーションバトルの目的などを知ることができます。進め方は、ロールプレイングゲームのようにキャラクターを操作します。

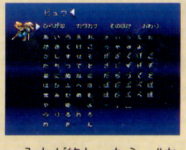
▶情報収集と買い物

ビュウを操作しながら、人々から情報を得たり、部屋の中を調べたりしましょう（P29参照）。また、各種お店で武器や防具、アイテムなどを購入することもできます（P29参照）。



名前入力の方法

操作キャラクターやヒロイン、ドラゴン、カーナ戦艦には、プレイヤーの好きな名前を入力することができます。入力方法はまず、文字のタイプを十字ボタンの左右で選択、Ⓐボタンで決定します。次に、十字ボタンで文字を選択、Ⓐボタンで決定しましょう。キャンセルはⒷボタン。入力が終わったら、“おわり”にカーソルを合わせてⒶボタンを押せば、名前が決定されます。



▶ドラゴンの飼育

このゲームで最も重要な要素の1つ、ドラゴンの飼育は、イベント進行中に行うことができます（P24参照）。ここでドラゴンを上手に育てることによって、ドラゴンもパーティーもどんどん強力になっていくのです。いろいろ試してみましょう。

2 パーティー編成

シミュレーションバトルの準備をします。編成画面では、パーティーの編成（P8参照）をはじめ、戦いに備えてさまざまな設定をすることが可能です。とても大切な行動の1つですので、各種編成コマンドの利用方法を理解し、確実に準備を進めてください。

3 シミュレーションバトル

自軍ユニットを動かしながら戦闘を繰り返し、ターンを進めていきます（P16参照）。主な流れは右のとおり。ここで勝利を得ないと、物語を先に進めることはできません。

勝利条件表示
その章のバトルをクリアする条件が表示されます

↓

プレイヤーフェイズ
自軍ユニットを動かして、戦闘を展開していきます

↓

エネミーフェイズ
敵軍ユニットが、自軍と同様の行動を行います

↓

NPC フェイズ
NPC ユニットが行動します

↑（プレイヤーフェイズへ戻る）

4 イベント［after event］

シミュレーションバトルで条件をクリアすると、章を締めくくるイベントが始まります。再びビュウを操作し、物語を進めてください。また、ここでのイベントが終了すると、進行中のデータを保存することができます。

章データのセーブ

保存するファイルを3つの中から選択、決定します。終わるときは、Ⓑボタンを押し、“はい”でⒶボタンを押してください。

5 次の章が始まる

編成システム
FORMATION SYSTEM

●重要な戦略となる編成を行おう

各章の導入イベントが終了すると、編成画面になります。ここでは、この編成画面の見方や利用法などを説明しましょう。編成は、戦闘に大きな影響を与えますので、各項目をしっかり把握して行ってください。

▶編成画面の見方

編成画面には、さまざまな情報が含まれています。まずは、表示されている情報が何を表しているのかを理解しましょう。また、この画面で十字ボタンの左右かⓁ／Ⓡボタンを押すと、表示パーティーの切り替えができます。

1. 選択されているパーティーユニットの番号
2. 選択されているパーティーユニットと行動を共にするドラゴンとその容姿
3. 編成コマンド（P9参照）
4. パーティーユニットの先頭キャラクター（フィールド表示されるキャラクター）
5. 現在選択されているパーティーユニットのメンバー
6. キャラクターの名前
7. 現在のレベル
8. キャラクターのジョブ
9. キャラクターの容姿
10. 最大HP
11. 最大SP、または最大MP

“出撃”するためのメッセージはいろいろなパターンがある

イベントを終了して編成画面へ切り替えるとき、さまざまなキャラクターが“出撃”のためのメッセージを表示してくれます。そのパターンも多く、同じ章でも選択肢によってメッセージが変化することもあります。

▶編成コマンドの利用方法

編成画面では、パーティーの編成だけではなく、戦闘に必要なさまざまな準備をすることができます。コマンドは、十字ボタンの上下で選択、Ⓐボタンで決定しましょう。また、各画面でⒷボタンを押すと、１つ手前の画面に戻ります。

へんせい　キャラクターの入れ替えや個人の情報を見る

パーティーメンバーの入れ替えをしたり、キャラクターの個人データを見ることができるコマンドです。また、この画面で十字ボタンの左右を押すと、ページの切り替えをすることが可能です。

画面の見方

1. パーティーユニットの番号
2. 先頭キャラクターの容姿
3. パーティーメンバーの名前
4. パーティーメンバーのジョブ
5. パーティーメンバーのレベル
6. 現在のページ／総ページ数
7. 選択されているパーティーユニットの番号
8. 選択されているパーティーユニットの先頭キャラクター
9. 選択されているパーティーユニットが使用できるフィールドコマンド

キャラクターを入れ替えてパーティーユニットを編成する

このゲームでは、キャラクターを入れ替えることによって、独自のパーティーユニットを編成することができます。パーティーユニットの最大数は６つ。右の手順に従って、キャラクターの入れ替えを行ってください。また、物語が進むことによって、仲間になるキャラクターは増えていきます。“そのほか”の欄に表示されているキャラクターを加えるときも、同様の手順で操作をしましょう。

キャラクター入れ替えの手順

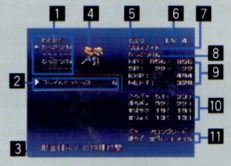
1 1人目のキャラクターを選択する
まず、十字ボタンの上下でキャラクターを選択、Ⓐボタンで決定します。ただし、ビュウだけは入れ替えることはできません。

2 2人目のキャラクターを選択する
次に、入れ替え先のキャラクターを選択します。“そのほか”のキャラクターを選択すれば、パーティーとして加えられます。

3 入れ替えを決定する
２つのカーソルを確認し、Ⓐボタンで決定しましょう。同じ操作を繰り返し、すべてのパーティーユニットを編成してください。

各キャラクターのステータスを見る

ステータスを見るときは、十字ボタンの上下でキャラクターを選択し、Ⓐボタンを2回押しましょう。また、この画面で使える技などにカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、その技や魔法の特徴を知ることができます。



❶戦闘コマンド
❷使用できる技(魔法)の名前・レベル・消費SP(MP)
❸選択された技(魔法)の特徴
❹キャラクターの容姿
❺キャラクターの名前
❻現在のレベル
❼キャラクターのジョブ
❽ジョブの持つ技や魔法の種類
❾HP：現在のHP／最大HP・SP(MP)：現在のSP（MP)／最大SP（MP)・EXP：現在の経験値・NEXT：次のレベルアップまでに必要な経験値
❿こうげき：装備武器による攻撃力　・ぼうぎょ：装備防具による防御力・すばやさ：戦闘時の先制攻撃率　・まりょく：使用する魔法の威力。カッコの中は、キャラクター自身の能力（レベルアップで上昇）
⓫ぶき：装備している武器　ぼうぐ：装備している防具

ドラゴン　ドラゴンの入れ替えやドラゴンの情報を見る

パーティーと行動を共にするドラゴンを入れ替えたり、ドラゴンのデータを見たりすることができるコマンドです。"ドラゴン"コマンドを選択すると右の画面になります。この画面で十字ボタンを押すと、パーティーユニットが選択でき、パーティーとドラゴンの簡単な情報を見ることが可能です。その他の操作については、右ページを参照にしてください。

画面の見方

❶先頭キャラクターの容姿
❷ドラゴンの容姿
❸ドラゴンの名前
❹選択されているパーティーユニットの番号
❺選択されているパーティーユニットのメンバー
❻選択されているパーティーユニットが使用できるフィールドコマンド
❼選択されているドラゴンの属性値（P26参照）。攻＝攻撃力／防＝防御力／速＝素早さ／魔＝魔力／火＝火の属性／水＝氷の属性／雷＝雷の属性／土＝土の属性／回＝回復の属性／毒＝毒の属性

パーティーユニットと行動を共にするドラゴンを入れ替える

パーティーユニットにとって、ドラゴンの存在はなくてはならないものです。シミュレーションバトルでの戦略やドラゴンの特性をよく考えて、行動を共にするドラゴンの入れ替えをしましょう。

ドラゴン入れ替えの手順

❶1体目のドラゴンを選択・決定する
まず、十字ボタンで入れ替えたいドラゴンを選択、Ⓐボタンで決定します。画面の下に表示されるドラゴンの属性値や、パーティーユニットのフィールドコマンドを参考に選びましょう。

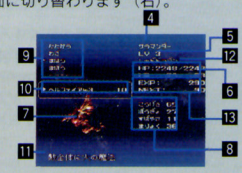
❷2体目のドラゴンを選択・決定する
次に、入れ替え先のドラゴンを十字ボタンで選択します。2つのカーソルを確認し、良ければⒶボタンで決定してください。

❸ドラゴンの入れ替え終了
入れ替えたドラゴンで戦闘します。ちなみに、ドラゴンの入れ替えはここでしかできません。

各ドラゴンのステータスを見る

十字ボタンでドラゴンを選択、Ⓐボタンを2回押すと、各ドラゴンのデータが表示されます（左)。この画面でさらにⒶボタンを押すと、キャラクターと同じフォーマットのステータス画面に切り替わります（右)。

画面の見方



❶飼育過程でドラゴンに付加された属性の値（P26参照）
❷飼育過程でドラゴンに付加されたパラメーターの値（P26参照）
❸シミュレーションバトル時のAI行動や戦略に影響するパラメータの値（P26参照）
❹ドラゴンの名前
❺現在のレベル
❻HP：現在のHP／最大HP MP：現在のMP／最大MP
❼現在のドラゴンの容姿
❽こうげき：物理的な攻撃力　ぼうぎょ：防御力　すばやさ：戦闘時の先制攻撃率　まりょく：魔法の威力
❾戦闘コマンド
❿使用できる技＆魔法の名前・レベル・消費MP
⓫選択された技＆魔法の特徴
⓬現在のドラゴンのタイプ
⓭EXP：現在の経験値　NEXT：次のレベルアップまでに必要な経験値

じょうほう　キャラクターの装備一覧や所持アイテム一覧を見る

キャラクターの装備一覧や、所持アイテムの確認ができるコマンドです。"じょうほう"を選択し、十字ボタンの上下で見たい情報にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定しましょう。情報画面でのページの切り替え作業は、右端（左端）にカーソルを合わせ、十字ボタンの右（左）で可能です。

そうびいちらん

左から、キャラクターの名前、装備中の武器、装備中の防具の順に表示されます。特殊な効果を持つ装備品に関しては、簡単な情報が画面下に表示されますのでチェックしてください。

アイテムかいせつ

所持しているアイテムすべてが表示されます。十字ボタンでカーソルを移動させ、選択したアイテムに特殊な効果などがある場合、その特徴の簡単な解説が表示されます。

そうび　所持している武器や防具の装備替えをする

キャラクターの武器や防具の装備替えをするコマンドです。新しい武器や防具を入手したら、以下の手順に従って装備替えをしてみましょう。

装備変更の手順

1 装備替えするキャラクターを選ぶ

まず、十字ボタンの上下で装備替えしたいキャラクターを選択、Ⓐボタンで決定します。カーソルの合っているキャラクターの装備状況が画面下に出ますので、参考にしてください。

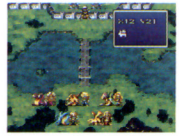
2 武器・防具の選択をする

次に、武器、防具どちらの装備替えをするかを十字ボタンの上下で選択します。このとき、装備できる品と数が画面の左に表示されますので、確認後Ⓐボタンで決定しましょう。

3 装備するアイテムを決定する

最後に、装備したいアイテムを十字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定してください。また、装備品を選択すると能力の数値は変化します（数値の色・白＝変化なし／青＝上昇／灰色＝下降）。

マップ　これから出撃するフィールドマップを見る



編成画面後に行う戦闘の場となる、フィールドマップを見ることができるコマンドです。ここで可能な作業は、地形の確認、自軍／敵軍のユニット配置状況の確認、自軍／敵軍のユニット情報の確認などさまざまです（P16参照）。編成画面に戻るときは、スタートボタンを押してください。

しゅつげき　キャラクターの入れ替えや個人の情報を見る

編成を終了させ、シミュレーションバトルに突入するコマンドです。すべての準備が整ったら、"しゅつげき"を選択し、Ⓐボタンで決定してください。コマンドを駆使しながら、このゲームの要となるシミュレーションバトルを展開し、物語を進めていくことができます（P16参照）。

よりみち　ストーリーから離れた場面で戦闘を繰り広げる

本編の物語とは別に、シミュレーションバトルを行うことができるコマンドです。このフィールドは、アイテムや経験値を稼ぐことができるボーナスフィールド。与えられた勝利条件を満たすと、終了することができます。特定の章に限って表示されますので、見逃さないようにしましょう。

てきせい　パーティーメンバーを適性に添って入れ替える

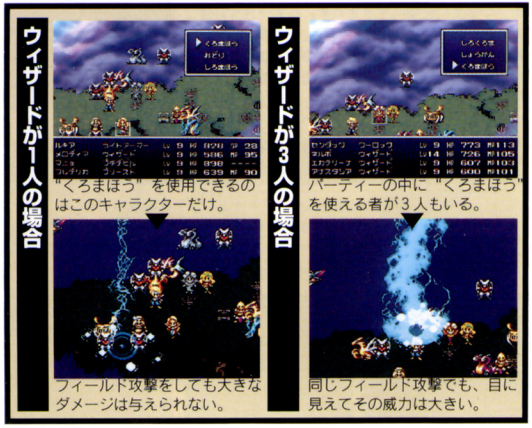
コンピュータが、自動的に最適なパーティーユニットを編成してくれるコマンドです。操作は、"てきせい"を選択、決定するだけ。キャラクターとドラゴンの入れ替えが終了したら、1度"へんせい"コマンドでどのようなパーティーユニットが編成されたかを確認するといいでしょう。

●パーティー編成のポイント

パーティーユニットの編成は、シミュレーションバトルでの勝利に直結する重要な戦略。ここで、編成の基本的なポイントを３つ紹介しますので、ぜひ参考にしてください。

パーティー編成
POINT 1　同じジョブ同士で組めば技や魔法の威力が上がる

キャラクターには、それぞれナイトやウィザードなどのジョブが設定されています（P42参照）。パーティーユニットの編成をする際、このジョブは必ず考慮に入れましょう。なぜなら、フィールドコマンドの技や魔法の威力は、パーティー内の同じジョブの人数に深く関係しているからです。例えばウィザードの場合。パーティーに１人いるときと３人いるときでは、以下のように能力に大きな差が出てしまいます。当然、ほかのジョブでも同じ効果がありますので、実戦で試しながら組み合わせを考えてください。



パーティー編成
POINT 2　弱点をカバーすれば行動の素早さも上げられる

ジョブには、それぞれ与えられた初期能力があります。この能力は、各ジョブの特徴としてすべてに反映されます。例えば、重装兵は防御力に富みますが、攻撃に時間を要します。しかし、素早さの高い軽装兵を加えることで、先制攻撃率が上げられるのです。このように、弱点のカバーも編成のポイントの１つとなります。

パーティー編成
POINT 3　行動を共にするドラゴンが技の力をレベルアップする

キャラクターは、ジョブの持っている特性によって、さまざまな技や魔法を使うことができます。ナイトなら剣の技である"パルス"、ウィザードなら"くろまほう"といった感じです。これらの特殊な能力は、行動を共にするドラゴンによって、その威力を増大することが可能です。例えばウィザードの場合、火、氷、雷の３属性の魔法が最初から使用できます。これらの魔法の威力は、各キャラクターのレベルアップでも増加しますが、行動を共にしているドラゴンの属性と同じ魔法に関しては、無条件でその威力が増大するのです。つまり、氷の属性を持ったドラゴンと行動を共にしていたら、アイスマジックの威力が上がるというわけです。パーティーの編成を行う際は、ドラゴンの特徴をよく把握し、属性値をしっかりと考慮した上で決定しましょう。それを怠ると、戦闘が非常に不利になり、勝利が遠退いてしまいます。

シミュレーションバトル
SIMULATION BATTLE

●シミュレーションフィールドの操作方法

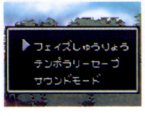
シミュレーションフィールドでは、自軍ユニットを操作し、敵軍と戦っていきます。まずは、自軍フェイズのとき、フィールド上でできる基本的な操作方法を各ボタンごとに説明しましょう。

十字ボタン▶カーソルの移動

十字ボタンを押すことによって、カーソルを4方向に移動させることができます。フィールド上にあるパーティーユニットや敵軍ユニット、ドラゴン、地形などを選択するときに使用してください。また、Ⓨボタンと併用することによって、高速移動も可能です。

スタートボタン▶システムコマンド画面を表示

スタートボタンを押すと、システムコマンド画面が表示されます。システムコマンドの数は3つ。十字ボタンの上下で選択、Ⓐボタンで決定しましょう。特にテンポラリーセーブは、フィールド上でセーブできるのでとても便利なコマンドです。



フェイズしゅうりょう
このコマンドを実行すると、すべてのパーティーユニットが行動を終了します。ただし、ドラゴンは設定したAIコマンドに従って行動を続けますので、ドラゴンのAIコマンドを確認した上で選択、決定しましょう。

テンポラリーセーブ
フィールド上でのデータをセーブすることができます。セーブをする場合は、"はい"にカーソルを合わせてⒶボタンを押しましょう。セーブしたデータは、次にセーブするまで保存されますので、戦闘の成りゆきを見ながら実行してください。

サウンドモード
サウンドの切り替えをすることができます。十字ボタンの上下で選択するだけで切り替えることが可能です。Ⓑボタンを押すと、フィールド画面に戻ります。

Ⓛ／Ⓡボタン▶パーティーユニットの選択

カーソルがどこにあっても、Ⓛ／Ⓡボタンを押すとパーティーユニットを選択することができます。また、Ⓛ／Ⓡボタンを押していけば、カーソルを次々にパーティーユニットに送っていくことが可能です。大変便利なボタンですので、ぜひフィールド上で活用してください。

Ⓐボタン▶地形・ユニット・ドラゴンの情報を表示

フィールド上でⒶボタンを押すと、カーソルのある位置の情報を得ることができます。情報が表示されるのは、地形、自軍／敵ユニット、ドラゴンの3タイプ。それぞれ異なる画面で表示されますので、以下の説明を参照に利用してください。また、Ⓑボタンで1つ前の画面に戻ることができます。

地形

現在カーソルの合っている地形（P40参照）の情報です。上は現在地の座標で、Xは横軸、Yは縦軸を表しています。下は地形の名前で、移動できない場所は"……"が表示されます。

ユニット

自軍／敵軍のユニットの情報です。基本的に名前、LV、HP、SPまたはMPが表示され、敵軍の場合は移動力もわかります。また、自軍の場合、未行動だと行動コマンドが出ます。

ドラゴン

ドラゴンの情報です。左からドラゴンの名前、その下に現在のドラゴンの種族、さらにLV、HP、MPの順に表示され、右下に現在のそのドラゴンのAI行動のコマンドが表示されます。

Ⓧボタン▶ユニット・ドラゴンのステータスを表示

カーソルを自軍／敵軍ユニットやドラゴンに合わせてⓍボタンを押すと、それぞれのステータス画面に切り替わります（P10.11参照）。ちなみに、敵軍ユニットの場合、LVの横に持っている属性が表示されるので（無属性の場合は表示なし）、戦略を立てる上でも役に立つでしょう。

Ⓨ字ボタン▶カーソルの高速移動

十字ボタンと併用することで、カーソルの高速移動ができます。

●シミュレーションバトルの進め方

ここでは、シミュレーションバトルの進め方を、P7の流れを元に説明していきます。各コマンドの利用方法など、戦闘に必要な操作をすべて理解してください。

勝利条件表示▶バトルをクリアする条件の表示

シミュレーションフィールドへの切り替え後、その章の勝利条件が表示されます。この条件をクリアしないと、その章を終了することができません。また、“BOSS”を倒すことが条件の場合、敵ユニットにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押した情報画面で“BOSS”確認することができます。

プレイヤーフェイズ▶自軍ユニットの行動

プレイヤーフェイズでは、自軍のユニットを行動させたり、各種情報を得たり（P16参照）と、プレイヤーは自由に操作することができます。特に、自軍ユニットの行動は重要ですので、フィールドマップを把握し、戦略を立て、以下で説明する行動コマンドを駆使して進めましょう。

いどう

自軍ユニットを移動させるコマンドです。“いどう”を選択すると、そのユニットの移動可能範囲が明示されます。移動させるときは、十字ボタンでキャラクターを移動先へ動かし、Ⓐボタンで決定しましょう。キャンセルはⒷボタン。移動後も、行動可能なコマンドが表示されます。

フィールド

各ジョブの持つ、フィールドコマンドを実行するコマンド。離れた場所からでも敵軍ユニットの攻撃、自軍ユニットの回復が可能です。ただし、ドラゴンが戦闘不能になると使えないこともあります。

フィールドコマンドの使用手順

1フィールドコマンドを選択する

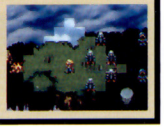
まず、十字ボタンの上下で使いたいフィールドコマンドを選択、Ⓐボタンで決定します。ジョブの能力には、コマンド表示されないものもあります。

2使用する技や魔法を選択する

次に、使いたい技や魔法を十字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。この際、その技や魔法のLV、消費ポイントをチェックしましょう。

3使用するポイントを選択する

技や魔法を決定すると、使用範囲が表示されます。カーソルを移動させ、使用ポイントを決定しましょう。さらに、効果範囲が出るので、良ければⒶボタンで決定します。技や魔法の効果が発揮され、そのパーティーユニットの行動は終了です（P21参照）。



たたかう

隣接した敵軍ユニットがいる場合、“たたかう”コマンドが表示されます。“たたかう”を選択すると、敵ユニットにカーソルが移行、Ⓐボタンを押すとそのパーティーと戦うかどうかを問われます。複数の敵と隣接している場合、十字ボタンで戦う敵の選択が可能。戦闘をする場合は、“はい”にカーソルを合わせてⒶボタンを押せば、サイドビューの戦闘画面になります。

“たたかう”コマンドでの戦闘の流れ

1戦闘コマンドの選択をする

十字ボタンでコマンドを選択、Ⓐボタンで決定します。“たたかう”は装備武器での攻撃、その下に技や魔法が出ます。“アイテム”は所持アイテムの使用、“ぼうぎょ”は物理攻撃のガードを固めます。

2対象となる相手を選択する

次に、十字ボタンで対象となる相手を選択します。決定はⒶボタン。対象が固定されている場合、矢印の移動はできませんが、上下で単体の選択、左右で敵軍／自軍、単体／全体の切り替えが可能です。

3戦闘を開始する

パーティーメンバー全員の戦闘コマンドを決定すると戦闘開始です。ドラゴンの“したしさ”パラメーターが高いとき、その戦闘を援護してくれます。

ドラゴン

一緒にいるドラゴンの、AI行動を決めるコマンドです。コマンドは全部で3つ。1度行動を設定すると、次に変更するまでその行動をとり続けます。ただし、ドラゴンが忠実に従うかどうかは、"したしさ"などのパラメーターによります。また、ドラゴンが戦闘不能の場合、このコマンドは表示されません。

こい！

命令を出したパーティーユニットの近くで、戦闘に参加するコマンドです。パーティーユニットの移動に応じて、ドラゴンも一緒になって移動しますので、強力な援軍となってくれるでしょう。

いけ！

ドラゴンの行動範囲を広げるコマンドです。前線へと移動し積極的に参戦します。ただし、ドラゴンの状態を見て、回復の必要があれば、"まて"に切り替えて回復してあげるといいでしょう。

まて！

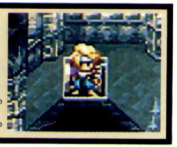
パーティーユニットの近くで、なおかつ敵から離れた場所に移動するコマンドです。このコマンドの場合ドラゴンは戦わず、回復を中心に行います。ドラゴンのHPが低くなったら選択しましょう。

パーティー

魔法やアイテムを使ったり、装備替えなどができるコマンドです。使用できる魔法やアイテムは回復系のみ。使う場合は、魔法やアイテムを選択、決定し、使用するキャラクターを決めればOKです。回復魔法を全体に使う場合、十字ボタンの右を押せば全体にカーソルが合います。

宝箱の中身を入手する

シミュレーションフィールドに置かれている宝箱には、さまざまなアイテムが入っています。この中身は、宝箱の上に乗るだけで入手することが可能です。多くのアイテムを手に入れ、冒険に活用しましょう。

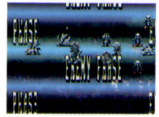


しゅうりょう

パーティーユニットの行動を終了するコマンドです。パーティーユニットが行動を終了させると、ドラゴンがAIコマンドの命令によって行動を開始します。また、行動済みのユニットは、反転してグレー表示になり、すべてのパーティーユニットが行動するとフェイズ終了です。

エネミーフェイズ▶敵軍ユニットの行動

自軍のフェイズが終了すると、次は敵軍フェイズです。自軍同様、敵ユニットがさまざまな行動を開始します。自軍ユニットへの攻撃もありますので、戦況の把握が大切です。また、隣接した自軍ユニットと"たたかう"場合、戦闘コマンドの入力が必要となります。



NPCフェイズ▶NPCユニットの行動

章によっては、自軍や敵軍以外のNPCユニットが存在する場合があります。そのときどきで、NPCフェイズが挿入するポイントは変化します。

次のターン▶プレイヤーフェイズから繰り返される

すべてのユニットの行動が終了すると、次のターン開始です。勝利条件をクリアするまで、以上の流れにそって戦いを繰り広げましょう。ちなみに、各フェイズ開始時、地形効果（P40参照）やステータス異常などによって、HPの増減が表示されます。毒沼などによるHPの減少は非常に危険。回避しましょう。

●敵からの攻撃によるステータス異常

敵からの特殊な攻撃によって、ステータス異常を起こす場合があります。症状などは、以下を参考にしてください。

戦闘不能	HP0で戦闘ができなくなる（全員戦闘不能でユニットはリタイア）。リタンシブルやリターンライフなどで回復。
石化	行動不能となり、戦闘ができなくなる（全員石化でユニットはリタイア）。ばんのうやくやクリーンアップなどで回復。
瀕死	現在のHPが、最大HPの25％以下になってしまった危険な状態。ドラッグやホワイドラッグなどでHPを回復。
毒	体に毒が回り、フェイズ開始時に最大HPの8分の1が減少。睡眠と重複することも。ばんのうやくやクリーンアップで回復。
睡眠	深い眠りに落ち、戦闘コマンドの入力が不可。物理攻撃を受けるか、ばんのうやくなどで回復。自軍フェイズ終了で解除。
ウッサー	ウサギに変身して、能力が極端に低くなってしまう。蘇生してもウッサーのまま、ばんのうやくなどで回復可能。

キャラクターの成長
CHARACTER'S GROWTH

●戦闘を重ねてキャラクターを育てよう

キャラクターは、シミュレーションバトルを経験することによって強くなっていきます。また、技や魔法はドラゴンの成長と深い関係があるのです。ここでは、キャラクターの成長と、技や魔法について説明をしましょう。

▶経験値とレベルアップ

キャラクターは、戦闘の経験を積むことによって、経験値が上がっていきます（以下参照）。さらに、一定の経験値がたまると、レベルアップするのです。レベルアップすると、HPをはじめ、さまざまなパラメーターが上がっていきます。

フィールドコマンド使用で経験値アップ

フィールドコマンドを使用すると、パーティー全体で経験値を得ることができます。得た経験値は、メンバーに均等に割り当てられます。

たたかうコマンド使用で経験値アップ

“たたかう”コマンドでの戦闘では、使用した戦闘コマンドなどにより、各キャラクターごとに経験値を得ることができます。

ドラゴンの行動で経験値アップ

ドラゴンがフィールドコマンドを使用した場合、パーティー全体で経験値を得ることができます。得た経験値は、メンバーに均等に割り当てられます。ただし、隣接した敵と戦った場合、ドラゴンにのみ経験値が入ります。

シミュレーションバトル勝利で経験値アップ

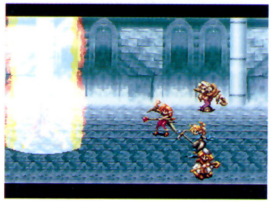
シミュレーションバトルの勝利条件をクリアすると、各章でボーナス経験値を全員（ドラゴン含む）が得ることができます。また、戦闘不能やリタイアしてしまったユニットにも、この経験値は加算されます。

▶技の修得とレベルについて

技のタイプは、各キャラクターのジョブや、行動を共にするドラゴンの持つ属性によって異なります（P42参照）。ただし、どのジョブの技も、行動を共にするドラゴンがいないと、使用することはできません。例えばナイトの場合。“火”の属性を一定以上持っているドラゴンと一緒だったら、“フレイムバルス”という技が使用できるようになります。また、そのドラゴンが“水”“雷”の属性も一定値以上持っていたら、“アイスバルス”“サンダーバルス”といった技も同時に使用可能となるのです。しかもそのレベルは、ドラゴンの各属性のレベルと同じです（P26・27参照）。より多くの、より強力な技を使えるかどうかは、ドラゴンの飼育にかかっているといっても過言ではないでしょう。

▶魔法の修得とレベルについて

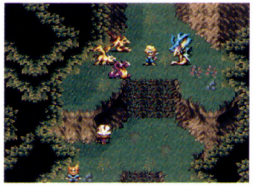
プリースト、ウィザード、ワーロックなど、魔法を使えるジョブははじめから基本的な魔法を持っています（P42参照）。これらの魔法は、属性と深く関係していますから、一定以上の属性をドラゴンに持たせておくことで、その属性の魔法の威力を高めることができます。さらには、毒や土の属性を持たせるなど、ドラゴンの成長のさせ方によって、新たに使用できる魔法が増える場合さえあります。このように、魔法もドラゴンと密接に結びついていますので、その点を考慮した上でパーティー編成を行ってください。具体的には、ウィザード、ワーロックは“火”や“水”などの3属性の高いドラゴンと、プリーストは“回復”の属性の高いドラゴンと行動を共にするといいでしょう。



ドラゴンの飼育
DRAGON-BREEDING

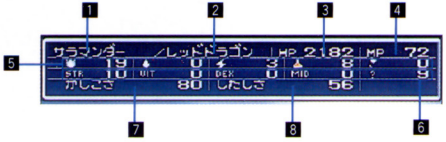
●ゲームの要となるドラゴンの飼育

このゲームでは、ドラゴンをしっかりと育てなければ、シミュレーションバトルを有利に進めることはできません。パーティーユニットと行動を共にするドラゴンは、基本的に6体います（P38参照）。ここでは、その手順をはじめ、ドラゴンの飼育に必要なポイントをすべて紹介しますので、愛情を持って育ててあげてください。



▶ドラゴン飼育画面の見方

ドラゴンの飼育画面には、さまざまな情報が含まれています。ここでは、画面上部に表示されるデータの見方を説明しますので、しっかりと把握してください。操作の手順については、右ページを参考にしましょう。



1 ドラゴンの名前
2 現在のドラゴンのタイプ
3 最大HP
4 最大MP
5 各属性の値（P26参照）。左から火の属性値、水の属性値、雷の属性値、回復の属性値、毒の属性値
6 各ステータスの値（P26参照）。左から攻撃力、防御力、素早さ、魔力、いじけ度（うにうに度）
7 かしこさパラメーターの値
8 したしさパラメーターの値

▶ドラゴンにエサを与える

各章のイベント進行中にのみ、ドラゴンを育てることができます。ドラゴンのいる場所は章によってさまざまですが、必ずどこかに待機していますので探してあげましょう。飼育画面に切り替わったら以下の手順に従って、ドラゴンにエサを与えてください。

ドラゴンにエサをあげる手順

1 ドラゴンに話しかける

まずは、エサをあげるドラゴンを選択します。通常、ドラゴンは同じ場所に待機していますので、エサをあげたいドラゴンの前に立ち、Ⓐボタンを押してください。これで、ドラゴン飼育画面に切り替わります。

2 所持アイテムを表示させる

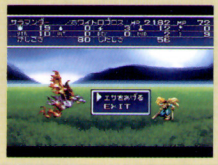
次に、“エサをあげる”にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押しましょう。武器、防具、アイテムの順に、所持アイテムがすべて表示されます。アイテムウインドウの下には、品物の簡単な特徴が表記されます。

3 エサ（アイテム）をあげる

十字ボタンで、ドラゴンにあげるアイテムを選択、決定します。選択したアイテムが複数ある場合は、十字ボタンであげる数も決めてください。Ⓐボタンを押すと、選んだアイテムをあげることができます。

3 ドラゴンへのエサあげ終了

あげたエサによっては、ドラゴンが変身します（P26参照）。終了すると最初の画面に戻りますので、ドラゴンの飼育を終わらせたい場合は、“EXIT”にカーソルを合わせてⒶボタン、イベントを再開します。



●ドラゴンの飼育のポイント

ドラゴンを飼育するとき、さまざまなことを念頭に置いて行わなければ、せっかく与えたエサが無駄になってしまうこともあります。ここで紹介するポイントをふまえ、上手に育て上げましょう。

ドラゴンの飼育 POINT 1 属性に重点を置いて与えるエサを選択する

ドラゴンには、基本的に自由に属性を付加させることができます。とはいっても、各ドラゴンとも初期能力としていずれかの属性は持っていますから、それをどう活かすかがポイントとなるでしょう。右記の属性の特徴を把握し、ドラゴンに属性を与えてください。また、属性値が一定の値を超えると、ドラゴンは種族や姿を変化させます。各属性を持つアイテムは、特徴として表示されますので参考にしましょう。ちなみに、各属性とも10ポイントでレベル1。以降10単位でレベルは上がり、レベル10が最大です。

火 灼熱の炎の力を秘めた属性です。各ジョブに火の属性付加をすることができ、レベルが上がれば上がるほど、その炎は大きくなっていきます。

水 冷ややかな水の力を秘めた属性です。各ジョブに水の属性付加をすることができます。水柱を上げたり、凍てつく氷の力を敵にぶつけてたりして攻撃をします。

雷 激しく轟く稲妻の力を秘めた属性です。各ジョブに雷の属性を付加することができ、いかなるものをも一瞬で破壊する、強大な力を秘めています。

土 大地の力を秘めた属性です。ほかの属性とは異なり、火、水、雷の3つの属性が共に一定値に達することで、ボーナス的に付加される属性です。

回復 清らかな力を秘めた属性です。毒属性と相反する属性であり、回復の属性値が高い場合に、種族の名前や姿のみ回復属性のものになります（能力には影響なし）。

毒 猛毒の力を秘めた属性です。回復属性と相反する属性であり、毒の属性値が高い場合に、種族の名前や姿のみ毒属性のものになります（能力には影響なし）。

ドラゴンの飼育 POINT 2 武器や防具を与えてマッスルなドラゴンにする

攻撃力や防御力などのステータスも、属性と同様に上げられます。この値は25ポイントでレベル1となり、最大250ポイントまで上げることが可能です。大きくわけると、武器で攻撃力、防具で防御力がアップ。どちらも一定値まで上げると、種族の名前と姿が変化します。ただし、回復＆毒と同様、この2つの力は相反します。つまり、どちらか数値の高い方の種族の名前や姿に変化するのです（能力には影響なし）。武器や防具もどんどん与え、強靭なドラゴンに育てましょう。

ドラゴンの飼育 POINT 3 パーティーに従順な賢いドラゴンにする

ドラゴンのパラメーターには、“かしこさ”や“したしさ”があります。これは、AI行動をする際に、非常に大切な数値となるのです。“かしこさ”が高いドラゴンは、自分で戦況を考えて、臨機応変に戦闘に参加することができます。また、“したしさ”の高いドラゴンは、パーティーの命令したコマンドを忠実に守る能力を持っています。どちらを上げても種族の名前や姿が変化することはありませんが、戦闘をスムーズに進めるためにも、しっかりと上げた方がいいでしょう。この数値を上げずにいると、パーティーのいうことを聞かず、とんでもない行動をとるドラゴンに成長してしまう可能性があります。

属性・ステータスの影響

ドラゴンの持つ属性などが、ドラゴン自体やパーティーの何に影響するかを紹介しましょう。ぜひドラゴンの飼育に役立ててください。

火・水・雷 土・回復・毒	パーティーの使用する技や魔法をはじめ、ドラゴン自体の使用できる魔法に影響あり。
攻撃力 防御力	パーティーのステータス、ドラゴン自体の使用できる技に影響あり。ヘビーアーマー系のジョブに、特に影響が大きい。
素早さ	パーティーのステータス、ドラゴン自体の使用できる技に影響あり。ライトアーマー系のジョブに、特に影響が大きい。
魔力	パーティーのステータス、ドラゴン自体の使用できる技に影響あり。プチデビルの“おどる”コマンドに、特に影響が大きい。

●ドラゴンの成長過程

ここでは、サラマンダーを例に挙げ、その成長過程を一覧にして紹介しましょう。ちなみに、種族レベルの条件は同じでも、ドラゴンによってその容姿はさまざまです。

サラマンダーの成長過程

ドラゴンは、名前だけではなく、種族によって分類することが可能です。この種族によって容姿は変化し、持っている属性の数によってレベル分けされます。以下の図は、種族レベル1のサラマンダーが、種族レベル6へと変化する過程です。種族のレベルアップの対象となる属性は、火、水、雷、回復、毒、攻撃力、防御力、聖、暗の9つあります。

種族レベル1
初期のサラマンダーは、火の属性だけを持っている。

種族レベル3
持っている属性が3つになるとレベルアップ。その姿はまだ頼りない。

種族レベル5
5つの属性を持つが、その姿は統合され、かなり立派になっている。

種族レベル2
火以外の属性が1つ加わる。姿は付加した属性で変化。

種族レベル4
4つの属性を持つサラマンダー。相反する属性のどちらかが表面化。

種族レベル6
聖・暗のどちらかの属性を持つと、最終形態の最強のドラゴンになる。

情報収集と買い物

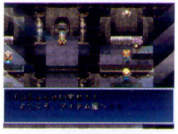
OBTAIN INFORMATION&SHOPPING

●情報を集めながら物語を進めよう

イベント進行中は、情報収集が大切なポイントになります。人に話しかけるときはⒶボタン。選択肢が出た場合は、十字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。どんな展開になるかは、プレイヤー次第なのです。

●冒険に必要な道具を購入しよう

イベント進行中は、情報収集だけではなく、武器や防具、アイテムなどを購入することができます。店主に話しかけると下の画面に切り替わります。十字ボタンで各コマンド（P30参照）を選択し、お店を利用してください。



画面の見方

1 買い物コマンド（P30参照）
2 アイテムウインドウ。売買するアイテムの表示
3 武器・防具・アイテムの特徴
4 装備可能なジョブ。キャラクターの容姿で表示（P42参照）
5 現在の所持金。お金の単位はピロー
6 選択されているアイテムの、現在持っている数
7 選択されているアイテムの、現在装備している数

かう

買い物をする場合は、“かう”を十字ボタンで選択し、Ⓐボタンを押してください。すると、そのお店で売っている品物がアイテムウインドウに表示されます。欲しい物を、十字ボタンの上下で選択しましょう。Ⓐボタンで決定すると、次にいくつ買うかを問われるので、必要な数を決めてください。数は、十字ボタンの右で1ずつ、上で10ずつ増やすことができます。数を増やし続けたとき、総数が99個になるか（所持アイテム＋購入したい数）、所持金の範囲の限界に達すると、それ以上増えなくなります。逆に、十字ボタンの左で1ずつ、下で10ずつ減らすことができます。数を設定し、Ⓐボタンで決定すると購入終了です。武器や防具を買う場合は、装備できるジョブを把握し、そのジョブを持つキャラクターの人数を考えながら買い物をしましょう。

うる

“うる”を選択すると、現在所持している武器などがすべてアイテムウインドウに表示されます。買う場合と同様、売りたい物を十字ボタンの上下で選択、Ⓐボタンで決定してください。数を決定すると、その品物を売ることができます。また、表示される売値は1つ分の値段です。

そうび

“そうび”は、現在の装備状況を見たり、装備替えをすることができるコマンドです。操作方法などは、編成画面の“そうび”コマンドと同様です（P12参照）。現在装備している物を売りたいとき、買ったばかりの物を装備したいときなどに利用するといいでしょう。

じょうほう

“じょうほう”は、装備一覧や所持アイテムを確認することができるコマンドです。操作方法などは、編成画面の“じょうほう”コマンドと同様です（P12参照）。ここでパーティーの装備や所持アイテムを確認し、必要な物を無駄なく購入するようにしましょう。

Bahamut Lagoon
バハムートラグーン

ESTABLISHMENT & DATA FILE

設定＆データファイル

もくじ

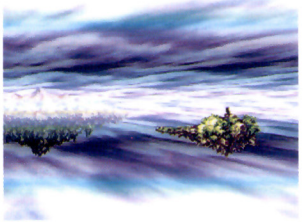
	オレルスの世界と国家	32
	キャラクター紹介	34
	ドラゴン紹介	38
	データファイル	40
	・地形と地形効果	40
	・ジョブ(技＆魔法)	42
	・アイテム	46

オルレスの世界と国家
WORLD&STATES

●空に浮かぶ島々で構成された世界

『バハムートラグーン』の舞台となるのは、果てしない空に浮かんだ島々を内包したオルレスです。まずは、その不思議な世界と、オルレスに存在する国家を紹介しましょう。

WORLD MAP
[オルレスの世界]



オルレスの世界は、上を見ても下を見ても、限りない空が続いています。また、この空にはさまざまな島が浮かんでおり、6の国家がそれぞれの島で政治を行っています（右ページ参照）。各国家間の位置関係は以下のとおり。壮大な冒険の旅に出る前に、覚えておくといいでしょう。

STATE [オルレスに存在する国家]

前述のとおり、オルレスには6つの国家があります。国家は島によって別れており、各島々には偉大なる自然の特徴がはっきりと現れています。

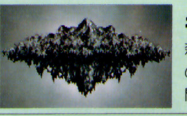
グランベロス帝国
最も高い位置にある不毛の地。昔から傭兵を生業とする者が多かった。今では一大軍事国家として、オレルス全土を掌握しようとしている。

聖国カーナ
ドラグナー（P35参照）の血を引く、カーナ王家によって統治される国。ドラゴンを用いた"戦竜体"を結成し、国や王族を守護している。

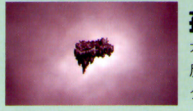
ダフィラ
燃料の産出で国の生計を立てる砂漠の地。その富は、一部の権力者の元に集中しており、グランベロスに自ら取り入ってその傘下に入った。

マハール
水産による国家経営をする、全土の90%を水が占める地。雨が降ったという記録はないが、その水が絶えることはない。グランベロスの侵攻後、各国への中継地点として基地化されている。

ゴドランド
ダフィラやマハールの影が差し込むため、夜が非常に長い土地。女性の魔法使いによる魔法文化が栄え、女性上位の社会でもある。



キャンベル
森や草原が覆っている緑豊かな地。カーナ王家の血筋がこの国に嫁いでおり、カーナとは有効関係にあったが、今はグランベロスの統治下。



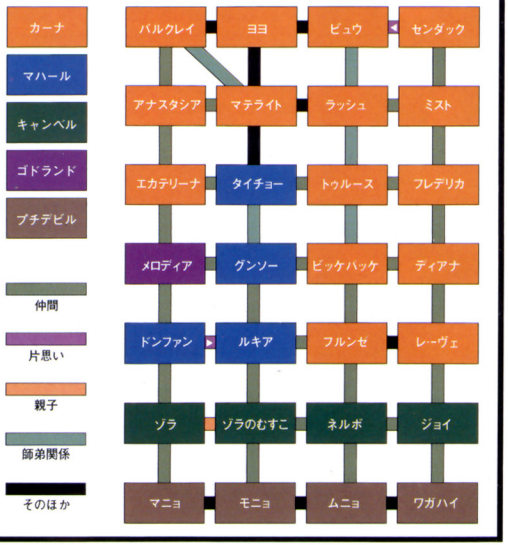
孤島テード
オレルスの果てにある、非常に小さな島。現在反帝国軍組織のアジトとなっている。敵視するグランベロスからは、かなり離れた位置にある。

キャラクター紹介
CHARACTER INFORMATION

●物語を彩るたくさんのキャラクターたち

支配する者される者、そしてそれに抵抗すべく立ち上がった反帝国軍組織のメンバーたち。オレルスの伝説をめぐる壮大な物語は、多くの人物たちによって構成されます。

反帝国軍組織・キャラクター相関図



反帝国軍組織・キャラクター紹介

グランベロスからオレルス全土を解放するため立ち上がった組織が、ビュウを筆頭とする反帝国軍組織です。ここでは、その組織に関わるメンバーを紹介しましょう。また、物語が進むにつれ、メンバーの数は増えていきます。

ビュウ

カーナ戦竜隊長。その若さに似合わず剣の腕に長け、ドラゴンの扱いも人並みはずれている。母国滅亡に際しての、戦竜隊の敗北に責任を感じており、カーナ滅亡後は、オレルスを放浪していた。

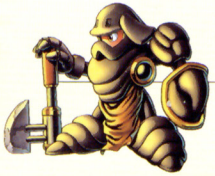
ヨヨ

カーナ王の１人娘であり、カーナ国の王女。ドラグナーの血を引いており、その能力ゆえ、カーナ滅亡と同時にグランベロス帝国によって幽閉された。現在その行方は不明となっている。

センダック

カーナ戦艦“ファーレンハイト（P36参照）”の老艦長。戦艦とはいえ、平時は貨物輸送を担っていたため、通商政務官の仕事を兼任していた。寄る年波に母国滅亡が追い打ちをかけ、めっきり判断力が低下してしまった。

マテライト



カーナ重装兵団長。根っからの仕切屋で、王宮の政務室においても末席に名を連ねていた。ヨヨ王女の幼少時よりそばにいたため、“お姫さまコンプレックス”を抱える中年。

竜を操るドラグナー

神竜バハムートに守護されたカーナ。この国の王家に伝わる血脈には、ドラゴンを操りその心に触れることができる力が備わっています。この力を持つ人間をドラグナーといい、古来より尊重されていたのです。

ラッシュ

カーナ戦竜隊所属。ビュウの舎弟トリオの１人。直情型で、その言動はやや無謀。熱血漢で、いつかはビュウを越えることが、彼の人生の大きな目標となっている。カーナ滅亡後、放浪中のビュウと合流し行動を共にする。

トゥルース

カーナ戦竜隊所属。ビュウの舎弟トリオの１人で、マジメ面を担当している。その判断はいつも冷静だが、大胆さに欠けているのが難点。ビュウ発見後は、反帝国軍組織に入り、常にビュウたちと行動を共にしている。

ビッケバッケ

カーナ戦竜隊所属。ビュウの舎弟トリオの１人で、オトボケ担当。それなりの実力を持っているものの、いつも何かを食べており、緊張感に欠ける部分がある。ビュウをアニキと慕い、ビュウのそばを片時も離れない。

タイチョー

水の国マハール出身の重装兵。国と共に生き、国と共に朽ちることを望んでいたが、マハール陥落後は成す術もなくさまよっていた。テードの酒場でマテライトと意気投合し、行動を共にするようになる。「であります」という独特の語り口調が大きな特徴だ。

ゾラ

キャンベル出身のプリースト。反帝国軍組織の母親的存在であり、良い意味での豪快さを持つ。祖国キャンベルに生き別れた息子がおり心配しているが、普段は元気に活動している。

ルキア

マハール出身のライトアーマー。マハール陥落後、自ら進んで反帝国軍組織に参加した。勝ち気な性格で、その行動は男性陣をしのぐほどのパワーを持っている。

メロディア

魔法王国ゴドランド出身のウィザード。国の混乱に乗じて家出をしたお嬢様らしい。その行動は無邪気で、まだまだ恋に恋するお年頃といった感じ。ただし、ゴドランド出身だけあって、その魔法の腕は一流だ。

カーナ戦艦ファーレンハイト

カーナの戦艦兼貨物船であったファーレンハイト（名前の変更可能）は、物語が進むと、反帝国軍組織の動く基地として活躍します。中には、武器屋や道具屋、アイテム屋などがあり、１つの小さな町のような役割を果たします。

マニョ
ムニョ
モニョ
ワガハイ

オレルス世界に生きる人間ではない存在。人語を解すが、話す言葉は独自のもので、人間には何を言っているかは不明。その能力は特殊で、自然発火やかまいたちはお手の物。本来、人間に害をなすほどの威力は持ち合わせていないが、ドラゴンの支援によって驚くほどの力を得る。プチデビル三銃士（ムニョ・マニョ・モニョ）と、そのお付きのワガハイが仲間として参加する。

ホーネット

カーナ滅亡後、反帝国軍組織のために戦艦ファーレンハイトに搭乗した新航空士。パーティーメンバーとして戦闘に直接関わることはないが、ファーレンハイトを操縦し、ビュウたちを戦場へと導いてくれる。

ドラゴンおやじ

ドラゴンをこよなく愛するドラゴンの世話係。ホーネットと共にファーレンハイトに搭乗、常にドラゴンを気遣っている。ビュウに、ドラゴンの世話の仕方を伝授してくれる。メンバーとして参戦することはない。

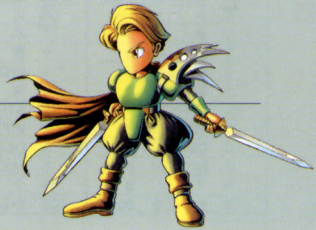
グランベロス帝国・キャラクター紹介

圧倒的な強さを持ってオレルスを統一したグランベロス。ビュウたちが戦いを挑むこの帝国にも、さまざまな人物たちが存在しています。

サウザー

グランベロス帝国初代皇帝にして軍の最高指揮官。戦争の天才といわれ、若くしてオレルスの統一を実現した。皇帝となる前、オレルスに伝わる伝説に触れて、今もその真実を見極めようとしている。

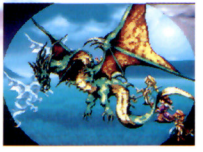
パルパレオス



サウザーの腹心であり親友。皇帝直属の部隊を指揮している。直情傾向にあるサウザーを助け、彼の理想や夢の実現を自らの存在理由としている。その二刀流の切れ味は鋭い。

ドラゴン紹介
DRAGON INFORMATION

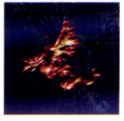
●頼りになる仲間ドラゴンと神竜



ドラゴンには、大きくわけて２つのタイプがいます。１つは仲間として一緒に戦うドラゴン。もう１つは、オレルスの伝説に深く関わり、召喚することによってその姿を現す神竜です。ここでは、そのドラゴンを紹介しましょう。

仲間ドラゴン

仲間として行動を共にするドラゴンは、エサをあげ、成長させることによってどんどん強くなっていきます（P24参照）。紹介しているデータはすべて初期値。ここからどのように育っていくかは、プレイヤー次第となっています。また、各ドラゴンの名前は、プレイヤーが自由に決められます。



サラマンダー【レッドドラゴン】
技：かみつく／魔法：ヘルファイア

LV	1
HP	2182
MP	72
攻撃力	55
防御力	20
素早さ	7
魔力	13
火	19
水	0
雷	3
回復	8
毒	0
STR	10
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	9
かしこさ	80

アイスドラゴン【ブルーロプロス】
技：かみつく／魔法：アイスブレス

LV	1
HP	2203
MP	72
攻撃力	52
防御力	20
素早さ	6
魔力	12
火	0
水	10
雷	0
回復	0
毒	0
STR	7
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	0
かしこさ	68

モルテン【ホワイトドラゴン】
技：かみつく／魔法：リフレッシュ

LV	1
HP	2167
MP	76
攻撃力	48
防御力	19
素早さ	6
魔力	12
火	0
水	0
雷	1
回復	15
毒	0
STR	5
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	8
かしこさ	84

サンダーホーク【パワーイーグル】
技：かみつく／魔法：エレクトロン

LV	2
HP	2273
MP	71
攻撃力	77
防御力	24
素早さ	9
魔力	13
火	0
水	0
雷	11
回復	1
毒	0
STR	26
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	5
かしこさ	20

ツインヘッド【プチヒュドラ】
技：かみつく／魔法：ヘルファイア・アイスブレス

LV	4
HP	2261
MP	77
攻撃力	65
防御力	26
素早さ	10
魔力	16
火	10
水	11
雷	0
回復	0
毒	3
STR	11
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	6
かしこさ	62

ムニムニ【ウージー】
技：かみつく／魔法：なし

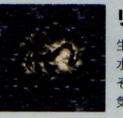
LV	13
HP	3002
MP	76
攻撃力	104
防御力	43
素早さ	24
魔力	32
火	0
水	0
雷	0
回復	0
毒	0
STR	25
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	9
かしこさ	23

神竜

オレルス各地で伝説の扉が開かれることを待っている、史上最強のドラゴンたちです。物語が進むにつれ、力を貸してくれる神竜が増えるでしょう。

バハムート
神竜の伝説の中核をなす炎の神竜。現在は、カーナの神殿の奥で眠っている。

ヴァリトラ
巨大な翼を持つ、緑の森に眠る神竜。天駈ける姿は圧巻。その翼は武器にもなる。



リヴァイアサン
生命の源でもある、水の力を司る神竜。その特性でもある冷気攻撃は強烈。

ユルムンガルド
大地の力を司る神竜。大地に根付き息づいてきたため、その翼は退化している。

ガルーダ
天空を自在に駆け抜ける神竜。漆黒の翼を持ち、無属性の攻撃を繰り広げる。

ヒューベリオン
サソリを彷彿とさせる神竜。その力は未知数であり、無属性攻撃を持つという。

データファイル
DATA FILE

●基本的なデータを紹介しよう

ここでは、冒険に役立つデータをピックアップして紹介します。
必要なときにそのページを開いて活用してください。

地形と地形効果

バトルフィールドには、さまざまな地形があります。勝利を得るためにも各地形の特徴を把握し、確実な戦略を立てて進んでいきましょう。

床

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

建物内特有のフィールド。その模様はさまざまあり

トゲ

消費移動力：1　ダメージ：あり　変化：なし

大きなトゲの突き出た床。フェイズ開始時にダメージ

宝箱

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

上に乗るだけで宝箱の中身を入手することができる

平地

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

露出した地面や短い草の生えた一般的な地形

橋

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：川

サンダー系魔法で破壊することが可能。橋の幅はさまざま

砂漠

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

あり地獄の点在する、乾いた砂のフィールド

道路

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

町や城などへと続く、きちんと舗装された道

水門

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

マハールに存在する、ダムの水をせき止めるための門

川

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：氷

アイス系の魔法で凍らせれば移動することができる

水

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：氷

アイス系の魔法で凍らせれば移動することができる

氷が溶けると水上にいるユニットは溺れる

氷の上などにいるとき、氷を溶かされたりすると自軍フェイズ開始時にカウントダウンされます。カウントは3から開始、0でパーティーは全滅です。

氷

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：川・水

フレイム系の魔法で溶け、溶けた後は川や水に戻る

山地

消費移動力：4　ダメージ：なし　変化：荒れ地

サンダー系魔法で山を切り崩すことができる

荒れ地

消費移動力：2　ダメージ：なし　変化：なし

山などを切り崩した後の、荒れ果てた不毛の土地

溶岩

消費移動力：3　ダメージ：あり　変化：岩

フェイズ開始時にダメージ。アイス系魔法で岩になる

岩

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

ゴツゴツした岩が並ぶ地形。見た目ほど移動力は消費しない

川底

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：水

このままの状態なら移動可能だが、水になる可能性あり

ガケ

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：なし

ドラゴン以外のユニットは移動できない

壁

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：瓦礫

サンダー系魔法で崩せば、移動することができる

噴水

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：瓦礫

サンダー系魔法で崩せば、移動することができる

砲台

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：瓦礫

間接攻撃を仕掛けてくるが、サンダー系魔法で破壊可能

建物

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：瓦礫

フェイズ開始時にHP回復。サンダー系魔法で破壊可能

瓦礫

消費移動力：2　ダメージ：なし　変化：なし

建物などの破壊後。それだけに障害物が点在する

毒沼

消費移動力：3　ダメージ：あり　変化：沼

フェイズ開始時にダメージ。回復系魔法で沼になる

沼

消費移動力：3　ダメージ：なし　変化：毒沼

毒系の魔法を使うことで、毒沼に変化する

空

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：なし

ドラゴン以外のユニットは移動できない

森

消費移動力：2　ダメージ：なし　変化：炎上中

フレイム系魔法によって、燃え上がらせることができる

炎上中

消費移動力：2　ダメージ：あり　変化：焦げ森

フェイズ開始時にダメージ。アイス系魔法で消火可能

焦げ森

消費移動力：1　ダメージ：なし　変化：なし

炎上した森が鎮火した後。焦げたすすだけが残っている

石像

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：瓦礫

サンダー系魔法で崩せば、移動することができる

……

消費移動力：×　ダメージ：なし　変化：なし

すべてのユニットとも移動することはできない

ジョブ

ジョブは、各キャラクターごとに設定された職業です。ジョブにより、使える技や魔法、装備できる武器や防具は決まっています。また、技や魔法（初期から使用できるものを除く）は、一緒にいるドラゴンが持っている属性のもののみ使用できます。
※技・魔法一覧のデータ＝技・魔法名／効果範囲／効果／消費ＳＰ・ＭＰ

クロスナイト

キャラクター例

移動力：6　フィールドコマンド：ひっさつけん
攻撃、防御のバランスが取れたビュウのジョブ。剣、重鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・ひっさつけん】

フレイムヒット	敵全	攻撃	6	アイスヒット	敵全	攻撃	6
サンダーヒット	敵全	攻撃	6	ポイズンヒット	敵全	毒	6
ドラッグヒット	敵全	吸収	6	アースヒット	敵全	攻撃	7
セイントヒット	敵全	攻撃	10	ダークヒット	敵全	攻撃	10
うにうにヒット	敵全	攻撃	6	？ヒット	敵全	攻撃	6

ナイト

キャラクター例

移動力：6　フィールドコマンド：クリティカル
攻撃、防御のバランスの取れた戦士。剣、重鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

フレイムバルス	敵 1	攻撃	5	アイスバルス	敵 1	攻撃	5
サンダーバルス	敵 1	攻撃	5	ポイズンバルス	敵 1	毒	5
ドラッグバルス	敵 1	吸収	5	アースバルス	敵 1	攻撃	6
セイントバルス	敵 1	攻撃	9	ダークバルス	敵 1	攻撃	9
うにうにバルス	敵 1	攻撃	5	？バルス	敵 1	攻撃	5

パレスアーマー

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：はかい
攻撃力と体力の高いマテライトのジョブ。斧、重鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・はかい】

インスパイア	敵 1	攻撃	4	うにうにバイア	敵 1	攻撃	4
？バイア	敵 1	攻撃	4				

ジョブ・ワンポイントアドバイス
マテライトの技は、ドラゴンに影響されることはありません（一部の属性は除く）。例えば、ドラゴンに火の属性があっても、火の技は増えないのです。

ヘビーアーマー

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：ディフェンス
移動力は低いが、攻撃力、体力の高い重戦士。斧、重鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

フレイムブースト	敵 1	攻撃	4	アイスブースト	敵 1	攻撃	4
サンダーブースト	敵 1	攻撃	4	ポイズンブースト	敵 1	毒	4
ドラッグブースト	敵 1	吸収	4	アースブースト	敵 1	攻撃	5
セイントブースト	敵 1	攻撃	8	ダークブースト	敵 1	攻撃	8
うにうにブースト	敵 1	攻撃	4	？ブースト	敵 1	攻撃	4

ライトアーマー

キャラクター例

移動力：7　フィールドコマンド：スプリンター
素早さが高く、移動力にすぐれた軽戦士。小剣、軽鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

フレイムタワー	敵全	攻撃	7	アイスタワー	敵全	攻撃	7
サンダータワー	敵全	攻撃	7	ポイズンタワー	敵全	毒	7
ドラッグタワー	敵全	吸収	7	アースタワー	敵全	攻撃	8
セイントタワー	敵全	攻撃	10	ダークタワー	敵全	攻撃	10
うにうにタワー	敵全	攻撃	7	？タワー	敵全	攻撃	7

ランサー

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：ジャベリン
槍を投げての間接攻撃を得意とする戦士。槍、軽鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・ジャベリン】

フレイムダスト	敵全	攻撃	1	アイスダスト	敵全	攻撃	1
サンダーダスト	敵全	攻撃	1	ポイズンダスト	敵全	毒	1
ドラッグダスト	敵全	吸収	1	アースダスト	敵全	攻撃	1
セイントダスト	敵全	攻撃	1	ダークダスト	敵全	攻撃	1
うにうにダスト	敵全	攻撃	1	？ダスト	敵全	攻撃	1

アサシン

キャラクター例

移動力：7　フィールドコマンド：にんじゅつ
忍術を扱う、攻撃力と素早さの高い暗殺者。忍剣、軽鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・にんじゅつ】

かとん	敵全	攻撃	15	すいとん	敵全	攻撃	16
らいじん	敵全	攻撃	18	あんさつ	敵 1	即死	20
まやかし	敵全	睡眠	22	じらいや	敵全	攻撃	23
チャクラ	味全	回復	25	いあいぎり	敵全	即死	25
うににんぽう	敵全	攻撃	24	ありゅう	敵全	攻撃	24

プリースト

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：しろまほう

魔力が高く、回復魔法を中心に扱う魔法使い。杖、服の装備が可能。

魔法一覧【特殊戦闘コマンド・しろまほう】

ホワイドラッグ	味1全	回復	10	クリーンアップ	味1	治療	10
スリービン	敵1	睡眠	12	エクソイズム	敵1	即死	15
リターンライフ	味1	復活	22	スターフォール	敵全	攻撃	21
ビッグバースト	敵全	攻撃	24	インフィニティ	敵全	攻撃	24
うにうにま	敵全	攻撃	10	なぞのまほう	敵全	攻撃	22

ウィザード

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：くろまほう

魔力が高く、攻撃魔法を中心に扱う魔法使い。杖、服の装備が可能。

魔法一覧【特殊戦闘コマンド・くろまほう】

フレイムゲイズ	敵1全	攻撃	10	アイスゲイズ	敵1全	攻撃	10
サンダーゲイズ	敵1全	攻撃	10	バイオニクス	敵全	毒	14
ヒルドラッグ	敵1	吸収	15	アースクエイク	敵全	攻撃	18
ハレーゲイザー	敵全	攻撃	22	ハルマゲドン	敵全	攻撃	22
うにうにま	敵全	攻撃	10	なぞのまほう	敵全	攻撃	18

ワーロック

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：しろくろま・しょうかん

神竜を召喚することができる魔法使い。杖、服の装備が可能。

魔法一覧【特殊戦闘コマンド・しろくろま・しょうかん】

ホワイドラッグ	敵全	攻撃	10	フレイムゲイズ	敵全	攻撃	10
ビンゴ	敵全	攻撃	9	うにうにま	敵全	毒	10
なぞのまほう	敵全	吸収	16				
ヴァリトラ	敵全	攻撃	19	リヴァイアサン	敵全	攻撃	20
ガルーダ	敵全	攻撃	21	ユルムンガルド	敵全	攻撃	25
ヒューペリオン	敵全	攻撃	30	バハムート	敵全	攻撃	33

ジョブ・ワンポイントアドバイス

ワーロックのジョブを持つキャラクターは、ヨヨとセンダックの２人。神竜が仲間になるにつれ、召喚できるドラゴンは増えていきます。また、ヨヨは生まれながらにしてドラグナーの血を引いているため、物語が進むとそのジョブはドラグナーへと変化します。ただし、使用できる魔法は変わりません。

プチデビル

キャラクター例

移動力：5　フィールドコマンド：おどり

戦闘中、さまざまなおどりで効果を発揮する。武器、防具は装備不可能。

魔法一覧【特殊戦闘コマンド・おどり】

デビルダンス	敵味全	?	0	いじけダンス	敵味全	?	0
れげえダンス	敵味全	?	0	かえんほうしゃ	敵全	攻撃	0
ふゆのおとずれ	敵全	攻撃	0	ドンパチくん	敵全	攻撃	0
ちからのおどり	味全	回復	0	MPダメージ	敵全	MP	0
みんなかいふく	味全	攻撃	0	みんなダメージ	敵味全	HP	0
てきだけかいふく	敵全	回復	0	みんなぜんかい	敵味全	回復	0
みんなゲロゲロ	敵味全	HP	0				

ジョブ・ワンポイントアドバイス

"たたかう"とき、プチデビルは自由に踊ります。上記のおどりのうち、何を踊るかはプチデビル次第。おどりによっては自軍がダメージを受けます。

ウッサー

キャラクター例

移動力：8　フィールドコマンド：ひっさつけん

敵の特殊攻撃によって変化したジョブ。治療するまでウサギのまま。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

にんじん	敵1	攻撃	0	にんじんビーム	敵1	攻撃	0
ビッグにんじん	敵1	攻撃	0	にんじんくん	敵1	攻撃	0

ジョブ・ワンポイントアドバイス

ウッサーになると、それまでのジョブやレベルに関係なく、弱いキャラクターになってしまいます。技も独特なものしか使用できず、それぞれの命中値はごく低いのです。戦闘不能になる確率も高くなるので、早めに元に戻しましょう。

ドラゴンが使える各属性の魔法

仲間として行動するドラゴンも、各属性を付加することによって魔法を新たに修得することができます（以下参照）。ただし、種族レベルが６になると、各ドラゴンごとに聖や暗属性の、独自の魔法を修得します。

ヘルファイア	敵全	攻撃	10	アイスブレス	敵全	攻撃	10
エレクトロン	敵全	攻撃	10	ポイズンガス	敵全	毒	12
リフレッシュ	味全	回復	13	テラブレイク	敵全	攻撃	14
うにうにブレス	敵全	攻撃	12	へんしん	?	?	12

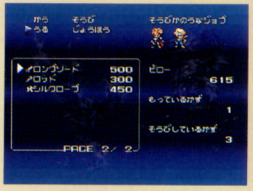
アイテム

戦闘中、敵を攻撃したり、味方を回復したり、何かと役に立つのがアイテムです。ここでは、そのアイテムの一部を紹介しましょう。

	アイテム名	買値	特徴
薬	ドラッグ	100	HPを100回復
	ハイドラッグ	2000	HPを1000回復
	ロイヤルドラッグ	6000	パーティー全員のHP1000回復
	マジックマジン	1500	MP／SPを50回復
	ハイマジックジン	8000	MP／SPを500回復
	エリクサー	15000	HPとMP／SPを全回復
	リタンシブル	500	戦闘不能を回復
	リタンシブルSP	7000	パーティー全員の戦闘不能を回復
	ばんのうやく	200	ステータス異常を回復
	ばんのうやくSP	2000	パーティー全員のステータス異常回復
道具	ほのおのくさ	500	敵全体に「炎」の魔法
	こおりのくさ	500	敵全体に「冷気」の魔法
	いかずちのくさ	500	敵全体に「電撃」の魔法
	どくのくさ	500	敵全体に「毒」の魔法
	いのちのくさ	500	味方全体に「回復」の魔法
	だいちのくさ	800	敵全体に「土」の魔法
	せいなるくさ	1500	敵全体に「聖」の魔法
	あんこくのくさ	1500	敵全体に「暗」の魔法
	こうかいにっし	100	？？？？
	しゅうさいノート	150	敵１体に「睡眠」の魔法
	むずかしほん	300	敵１体に「睡眠」の魔法
	てんさいノート	500	敵全体に「睡眠」の魔法
	せんりゃくろん	25000	敵全体に「睡眠」の魔法
	エッチほん	1980	敵全体に「睡眠」の魔法
	すごいエッチほん	14800	敵全体に「睡眠」の魔法
	ポエムにっき	600	味方１体に「回復」の効果
	あまいワイン	150	敵全体に「炎」の魔法
	てづくりクッキー	220	味方１体に「回復」の効果
	たんすのアレ	300	味方１体のステータス異常を回復
	あまあまハニー	1000	味方１体に「回復」の効果
	あまいおもいで	3000	味方１体に「回復」の効果
	スーパーウォッカ	7500	敵全体に「炎」の魔法
	にがいおもいで	80	敵１体にダメージ
	しっぱいクッキー	110	敵１体に「死」の魔法
	ドラゴンのふん	10	敵全体に「暗」の魔法
道具	にがいワイン	100	敵全体に「炎」の魔法
	どくどくキノコ	60	敵全体に「毒」の魔法
	げばげばキノコ	100	敵全体に「毒」の魔法
	ぐろぐろキノコ	120	敵全体に「毒」の魔法
	うにうじ	300	敵全体に「暗」の魔法

武器・防具・アイテムは有効に利用しよう

武器やアイテムなどは、購入したり、敵を倒したりと、さまざまな方法で入手可能です。これらの道具は、必要があれば装備し、戦闘中に使用することもできます。しかし、物語が進むにつれ、使途に困るものが出てくるかもしれません。そんなときは、売ってお金に換えたり、ドラゴンに与えるといいでしょう。どんな道具でも、必ずパーティーに役立つのです。



今すぐ、同封のアンケートに答えて応募しよう!!

Bahamut Lagoon バハムート ラグーン 限定品

オリジナルジャンパープレゼント!!

毎週、毎週抽選で100名、合計400名様にあたります

ゲームのカギを握るTOムードを劇場により見事に再現した限定品!! ほかでは絶対に手にはいらない。

●応募期間：'96年2月9日(金)～3月7日(木)まで

【応募方法】

期間中、パッケージ内のアンケートはがきにアンケートの答え、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号・ジャンパーの希望サイズ（M、Lいずれか）を明記の上、50円切手を貼りポストに投函して下さい。

【締め切り】

'96年3月7日(木)まで ★当日消印有効

【発　表】

当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★サイズは、大人判のM、Lの2サイズ

【故障品について】
お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ROMカセットに故障内容を書き添えて、下記当社あてに、送料着払いにてお送り下さい。検査の上、症状が確認されたソフトについては、次のように処理させていただきます。
○製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき理由による動作不良の場合は、新品ソフトと無償交換いたします。
○お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、交換はいたしません。ご了承ください。
○リチウム電池の保証は、発売日より5年間とさせていただきます。保証期間切れのソフトについては、有償にて電池交換いたしますので、下記の電話番号にてお問い合わせください。
○ソフトを送る際には、必ず梱包をしてください。万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、何卒ご了承ください。
○尚、誠に勝手ながら中古品につきましては保証の対象外とさせていただきます。ご了承ください。

あて先
〒153　東京都目黒区下目黒1－8－1　アルコタワー9F
株式会社スクウェア　故障係
PHONE　03－5496－7117(月～金／10:00～18:00　祝日を除く)
※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、何卒ご了承ください。

SQUARESOFT
発売元　株式会社スクウェア
©1996 スクウェア

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。