

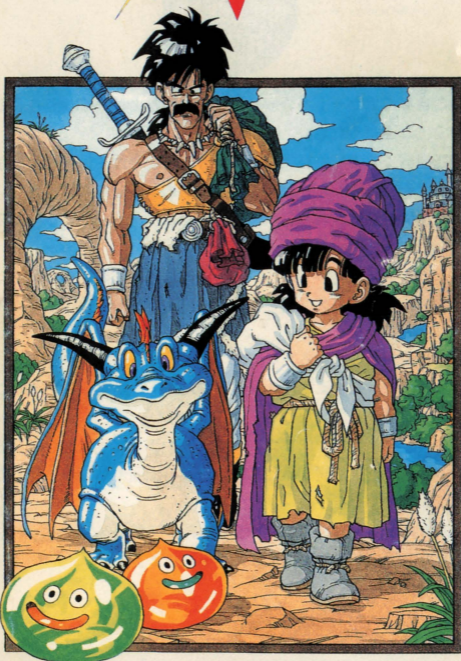
スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

DRAGON QUEST V

ドラゴンクエストV
天空の花嫁



SHVC-D5

取扱説明書

このたびはエニックススーパーファミコン用カセット“ドラゴンクエストV・^{ファイブ} ^{てんくう} ^{はなよめ} ^か ^あ 天空の花嫁”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。ご使用前に『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい^し ^{よう} ^ま ^え 使用法で^と ^り ^あ ^わ ^い ^せ ^つ ^め ^い ご愛用ください。なお『取扱説明書』は、大切に保管してください。

使用上の注意

お客様ご自身でカセットを分解した場合、当社では一切責任を負いかねますので、ご注意ください。

- 1) 精密機器ですので、^き ^ぎ ^く ^た ^ん ^お ^ん ^ど ^じ ^よ ^う ^け ^ん ^か 極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
 - 2) 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。
 - 3) 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。
 - 4) ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
 - 5) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
 - 6) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
 - 7) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
- 注) このカセットを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・放送することを禁じます。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ドラゴンクエストV

てんくう はなよめ
天空の花嫁

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

CONTENTS

もくじ

1. ドラゴンクエストVの世界	4
2. ドラゴンクエストVの物語	6
3. コントローラーの使い方	8
4. 冒険の書について	10
5. 町や城のようす	12
6. 各コマンドの説明	18
7. 武器・防具・アイテム	28
8. 呪文を覚えよう!	32
9. 戦闘システムの説明	34
10. モンスターを仲間にしよう	40
11. パーティーの移動は…	43
12. 主人公以外の人間キャラクターたち	48
13. 全滅～2つのパターンと全滅後	49
14. 正しい冒険の始め方・終わり方	50
15. 旅のヒント	54
16. 呪文表	56

スタッフ

シナリオ/堀井雄二 モンスターデザイン/鳥山明 音楽/すぎやまこういち
プログラム/(株)チュンソフト 企画制作/(株)エニックス

1

ファイ セカイ
ドラゴンクエストVの世界

レヌール城

ルラフェン

アルカパ

ポートセルミ

山奥の村

カボチ村

サラボナ

N



テルパドール



この広大な世界が、あなたの冒険の舞台です。あなたはそこで多くの人達と出会うことになるでしょう。そこでどんな事件が待ちうけるのか？ それはあなた自身で探してみてください。

ラインハット

サンタローズ

ビスタ港

オラクルベリー

エルヘブン

グランバニア

2

ドラゴンクエストVの物語

ファイブ ものがたり

父親とともに世界中を旅する幼い少年こそ、あなたの分身でもある主人公の姿です。少年は、多くの人々や様々な事件と出会いながら旅を続けていきます。そして、つらくけわしい道のりをたどった少年は、時とともにたくましい青年へと成長するのです。また、旅の途中では、“モンスターじいさん”と出会い、自分に秘められた聖なる力に目覚めることになります。その神秘的な力によって邪気を払い、改心させた多くのモンスターを仲間に加え、主人公は困難な目的に立ち向かっていくことでしょう。



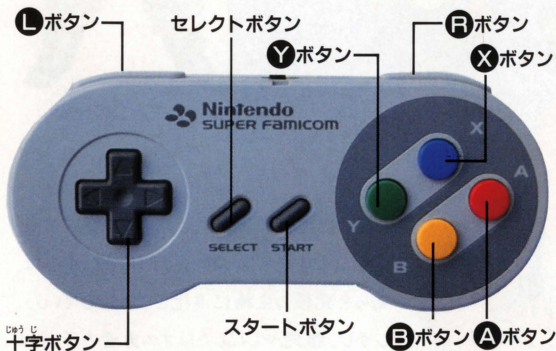
幼いころ

主人公

3

コントローラーの使い方

ここではコントローラーの正しい使い方を説明します。ゲームスタートから、フィールド画面でキャラクターを移動したり、戦闘時に魔法や攻撃といった各コマンドを選択したり…自分のやりたいことを正しく指示できるように、正確な操作方法を知っておきましょう。



◆キャラクターの移動

フィールドマップなど通常モードで、主人公たちを東西南北それぞれの方向に移動させるのに使います。



◆カーソルの選択

魔法の選択、お店での買い物などコマンドモードでは、▶を上下左右に動かし、選ぶことになります。



じゅうじ
十字
ボタン

エル
L
ボタン

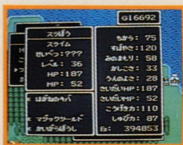
Xボタンと同じく、
はなす、とびら、
しらべるを自動的
に選び実行します。

アール
R
ボタン

Lボタンと同様、
Xボタンのかわり
として使用すること
ができます。

◆コマンド表示

通常モードで押すと、ステータスやパーティの並んでいる順番などがわかる、コマンド表示窓が現れます。



◆コマンド決定

コマンドモードで選択したものを決定するのに使います。
また、会話中に▼が出たら、押せば続きが聞けます。



エー
A
ボタン

Aボタンで選んだコマンドをキャンセルするときに使います。

スタート
ボタン

ゲーム中、このボタンを使用することはまったくありません。

エックス
X
ボタン

便利ボタンです。
はなす、とびら、
しらべるを自動的
に選び実行します。

セレクト
ボタン

ゲーム中、このボタンを使用することはまったくありません。

ワイ
Y
ボタン

ゲーム中、このボタンを使用することはまったくありません。

4

ぼう けん しょ 冒険の書について

ぼう けん しょ 冒険の書とは…

なが そうだい ぼうけん く ひろ
長く壮大な冒険を繰り広げ
るので、途中で中断する
ときもあるでしょう。そんな
とき、レベルや装備、主人公のいる
町など、現在の状態を記録して
おけるのが冒険の書なのです。



←タイトル表示中にスタ
ートボタンを押すと表示
される。

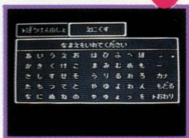
はじ ぼうけん かた じめて冒険をする方

“ぼうけんのしょをつくる”を
選びます。何番の冒険の書にする
かを決めたら、あなたの名前を入
力してください。▶で文字を選び、
Aボタンで決定します。表示速度
を設定すれば、ゲームスタートと
なります。冒険の書は3つまで作
れます。



“ぼうけんのしょ”
を作ろう！

→ 4文字分、入力す
ることが出来ます。



ぼうけん さいかい かた 冒険を再開する方

ぼうけん しょ つく
冒険の書がすでに作られている
場合、“ぼうけんをする”にしま
しょう。どの冒険の書にするかを
▶で動かして選んだら、Aボタン
で決定します。記録した場所から
冒険が再開されます。



↑記録した教会からもう一度プレイ。
キャラの状態はもちろん同じです。

ぼうけん たの 冒険をもっと楽しむために

以下のコマンドは、あなたの冒険を便利にしてくれるものばかりです。自分なりのやり方で使いこなしてください。

ひょうじそくど か 表示速度を変える

会話など、メッセージの表示速度を変更することができます。8段階でスピード調節します。



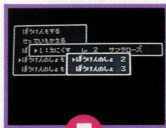
←8が一番遅く設定されています。数字が低くなるたびに速くなります。



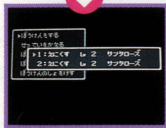
スピードを8に設定すると、メッセージは1行表示するたびに止まるようになります。

ぼうけん しょう うつ 冒険の書を写す

現在記録してある冒険の書の内容を、別の冒険の書へ書き写すことができます。ただし、写す先の冒険の書が記録されている状態ですと、書き写すことはできません。この場合、必要のない冒険の書を消してから書き写してください。



←写したい冒険の書を選び、写す先を指定します。



←冒険の書を写しておけば、やり直すこともできます。

ぼうけん しょう け 冒険の書を消す

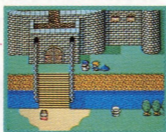
冒険の書は3つまでしか作れませんので、足りなくなることもあります。そんなときは、現在記録してある冒険の書を消してから使用してください。



5

まち しろ 町や城のようす

せかい たび まち
世界を旅すれば町や
しろ 城、ほこらなどを見つ
けることでしょう。そ
こでは不思議な体験を
したり、情報が聞ける
かもしれません。必ず
立ち寄ってみてください。



しろ まち むら 城・町・村・ほこら



しろ まち なか あんしん せいかつ
↑城や町の中は、安心して生活
できる貴重な場所なのです。

しろ み おうさま
お城を見かけたら、王様にあいさつ
をしにいきましょう。あなたの冒険に
やくだ 役に立つ、貴重な情報やアドバイスを与
えてくれるにちがいありません。

まち むら ぼいばい みせ
町や村では、アイテムを売買する店
や、傷ついた体を直す宿があります。
ひとびと 人々から意外な情報が入ることもあり
ますので、忘れずに話しかけましょう。

か う アイテムの買いかた・売리카た

ぼいばい おこな
アイテムの売買を行
いたい時は、机ごし
てんいん はな
に店員へ話しかけて
みましょう。会話に
したがって操作すれ
ば、アイテムの値段
をおし
を教えてください。



↑店員に話しかけ、取り
引きするものを選びます。

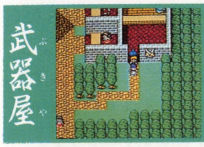


↑Aボタンで決定、Bボ
タンでキャンセルです。



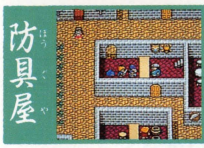
道具屋

せいすい やくそう つばさ
 聖水や薬草、キメラの翼など、いろ
 いろなアイテムをかうことができます。
 まれに武器や防具も販売していますの
 で、道具屋を見つけたら忘れずにチェ
 ックしておきましょう。

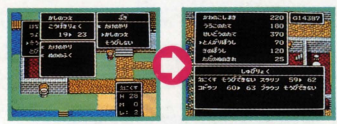


武器屋

たか そうびひん
 モンスターと戦うための装備品がそ
 ろっています。キャラによって装備で
 きない武器、防具がありますので、購
 入時にはじゅうぶん注意してください。



防具屋



↑装備中のアイテムと
 数値の比較ができます。

↑品定めが簡単になり
 ています。

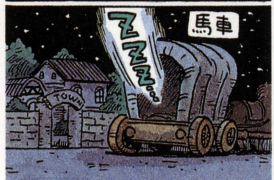


宿屋

なかま ぜんいん ヒットポイント しょうもう マジックワー
 仲間全員のHPと、消耗したMPを
 回復できる場所です。モンスターと
 の戦いで傷ついたら、無理をせず泊
 まりましょう。翌日にはHP、MPが
 最大値まで回復していますよ。



↑仲間の人数や、町によって値段はまち
 まち。洞くつへむかう時などは必ず泊り、
 全快してから出かけるようにしましょう。





つか
ふだん使わない
アイテムや、持ち
きれなくなったお
金をあずけておく
ことができます。

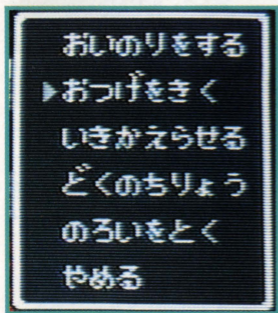


かね ゴールドたんに
↑お金は1000G単位で
あずかってくれます。



じぶん ちから
自分たちの力ではどうしようもなく
なったときは、教会をたずねましょう。
やさしい けんふ 協力してくれま
すよ。冒険の書に記録するときも、
神父さんに頼めば取り行なってくれます。

かく せつめい
各コマンドの説明



●おいのりをする

ぼうけん しょ きろく りょう
冒険の書に記録してくれます。料
金はかからないので、こまめに記
録してもらおうといいでしょう。

●おつけをきく

つぎ けい
次のレベルまで、どのくらいの経
験値が必要なのか教えてくれます。
冒険の参考になりますよ。

●いきかえる

し い かせ
死んでしまったキャラを生き返ら
せます。確実に成功しますよ。レ
ベルによって、金額に差がでます。

●どくのちりょう

どく おか げん
毒に冒されたキャラを、もとの元
気な状態に治してくれます。

●のろいをとく

のろ かみ
呪われてしまったキャラを、神の
力で打ち払ってもらえます。

●やめる

ねが お えら
願いごとを終えたとき選びます。



ルイーダの酒場

ぼうけん すす なかま
冒険を進めると、仲間になる
キャラが多数登場します。しか
しパーティーの最大人数は8人。
好きなメンバーに組み直せるの
が、ルイーダの酒場なのです。

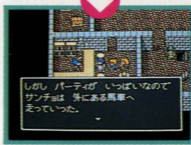


仲間を加える

ルイーダの酒場にいるキャラ
をパーティーに加えたいときは、
“なかまをくわえる”を選びます。
キャラの一覧表が出てきますの
で、カーソルでメンバーに入れ
たいキャラを決定してください。
パーティーが8人いるときは、
誰かをはずす必要があります。



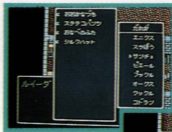
←メンバーに加えた
いキャラを、カーソ
ルを動かして指定。



←パーティーが3人
以上いるときは自動
的に馬車へ入ります。

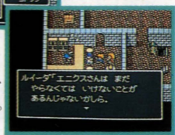
仲間をはずす

パーティーからはずしたい
キャラがいるときは“なかま
をはずす”を選びましょう。
決定すると自動的にパーティー
ーから離れます。馬車にいる
キャラを選ぶことも可能です。



↓ モンスターや
しゅじんこう 主人公を選ぶこ
とはできません。

↑ 馬車にいるメ
ンバーをふくめ、
7人を選べます。



持ちものはあずかり所へ

パーティーから外したら、そのキャ
ラの持っている道具は装備中のもの
を除き、あずかり所で保管されます。



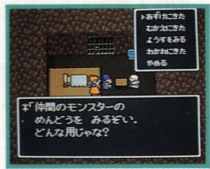
← 装備して
いる
武器・防具はそ
のままです。

モンスターあずかり所

モンスターあずかり所

◆ 利用するときは モンスターじいさんへ

ここでは仲間モンスターをあずけたり、パーティーにくわえたりできます。管理人はモンスターじいさんです。



モンスターを仲間にする力はモンスターじいさんから教わる!



主人公は始めからモンスターを改心させることのできる不思議な力を持っているわけではありません。“モンスターじいさん”に出会うことにより、初めて不思議な力を使うことができるようになるのです。

モンスターを呼び出すとき

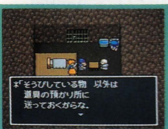
“むかえにきた”を選ぶと、仲間モンスターの名前がすべて表示されます。カーソルを動かして決定してください。パーティーが8人だと仲間に加えることができないので、注意しましょう。



↑ 選択のときは名前とモンスターの種類名のほかに、HP、MPなども表示します。



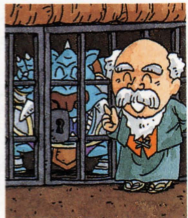
↑ パーティーが3人以上いるときに仲間にする、馬車に加わることになります。



↑ 道具は装備中のものを除き、あずかり所に保管されます。

モンスターをあずけるとき

パーティーから仲間モンスターをはずしたいときは“あずけにきた”を選びましょう。カーソルで選択し、Aボタンで決定します。馬車にいる仲間モンスターを選択することもできます。



たの かつ カジノでの楽しみ方

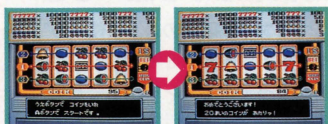
この世界のとある町には、カジノ
があります。ここではお金をコイン
に替えて、3種類のギャンブルが楽
しめるのです。見事勝負に勝ち、コ
インを貯めることができれば、素敵
な景品と交換することができますよ。



◆◆◆◆◆ 各種ゲームのルール ◆◆◆◆◆

1 スロットマシン

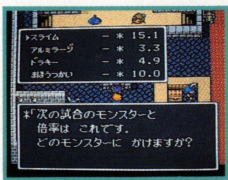
5つのドラムを回転させ、
とめたときの絵柄の組み合わせ
で倍率が決まるゲームで
す。上、中、下の3カ所に
賭けることができます。



↑①、②、③と、賭けら
れる列が増えていくぞ。 り
↑絵柄によって決めら
れた配当がもらえます。

2 格闘場

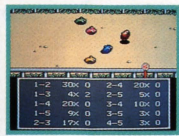
モンスター同士を戦わせ、最後
まで生き残る1匹を予想します。
モンスターのなかから1匹だけ
に賭けることができ、的中すると倍
率におうじたコインがもらえます。



↑強いモンスターは倍率
が低い設定してあります。

3 スライムレース

スライム5匹にレースをさせて、1着と2着にくる番号を予想します。
1着と2着の組み合わせは、逆になってもオーケー。倍率と、スタート
前の各スライムの調子を参考にして投票するといいでしょ。



↑組み合わせは10通り。 ↑意外な番号が来る!?

↑勝つと跳ねて喜びます。

6

各コマンドの説明

冒険を進めるのに必要な、コマンドの役割や操作方法が書かれています。しっかり読んで覚えてからゲームを始めましょう。

通常時のコマンド入力

表示窓から選べる8つのコマンド

マップ移動画面のときに使えるコマンドは全部で8種類です。立ち止まってAボタンを押すことにより、コマンド表示窓が現れるようになっています。+ボタンの上下左右で使用したいコマンドを選び、もう一度Aボタンを押すと、選択したコマンドが実行されます。冒険をする上での基本ですのでキチンと覚えていきましょう。

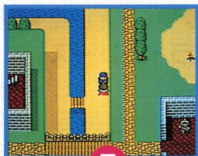
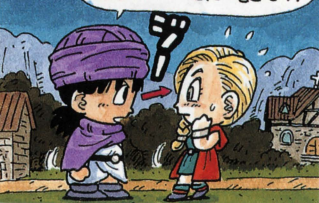


← 画面左上に表示されるコマンド表示窓。

はなす

情報収集など話を聞きたいときに使うコマンドです。相手の方を向きコマンドを実行してください。

相手のがおを見て話そう!



← 話を聞きたい人に、ピッタリくつつく。



← コマンドを実行すると話をしてくれるのだ。

つよさ

自分や仲間の状態を見たり、攻撃力や強さを見ることができ、体力を、完全に回復させることもできる“まんたん”も選べます。

1 HPとMP

自分や仲間のHPとMPを、コマンド選択したときの状態で表示します。2段に分けられている数字は下がHP・MPの最高値を表し、上が現在の数値を表しています。

2 こうげき力

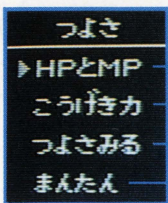
パーティー全員の攻撃力を表示するサブコマンドです。攻撃力だけでなくレベルや守備力も表示されるので、パーティー全員の状況を一度に見るのに最適です。

3 つよさみる

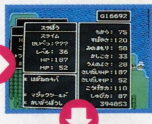
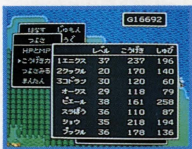
ひとりひとりの強さを見るサブコマンドです。①や②と違い全員の状態を表示しませんので、強さの知りたい人を選び実行してください。その人の、ステータス画面が現れます。

4 まんたん

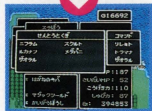
仲間の呪文を使ってHPを完全に回復します。HPが満タンになった時点、または、MPが減り呪文が使えなくなるときまで回復し続けます。



↑コマンド表示窓の、つよさを選ぶと、左の4つのサブコマンドが表示されるのだ!



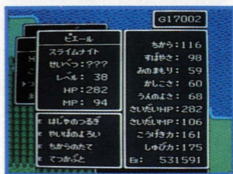
↑はじめに誰かを選ぶ。
 ↘選んだ人のステータスが表示されるんだっ!
 →呪文も表示されるぞ!



↑アツと言う間にHPが回復。自動的に呪文を使ってくるから簡単!

■ ステータス画面の見方

“つよさ”の“つよさみる”を選ぶと
見ることができます。ことばの意味
については下に書かれているので、
よく読んで覚えておきましょう。
自分や仲間の強さをチェックしたい
ときに選んで見てください。



ステータス

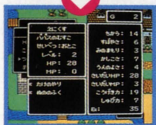
- **レベル** …… モンスターたちと戦闘して経験を積むと、レベルが上がります。レベルが上がると最大HP・MPが増え、メンバーによっては呪文を覚えていきます。
- **HP** ヒットポイント …… キャラクターの生命値です。敵の攻撃や、毒の沼などに入ること減り、0になると死にます。
- **MP** マジックパワー …… 呪文を唱えるのに必要な力です。呪文を唱えるとその呪文に応じてMPが減っていきます。
- **G** ゴールド …… 『ドラクエ』世界の通貨で、モンスターを倒すと手に入ります。表示額はパーティーの合計額です。
- **ちから** …… 力の強さです。数値が高いほど攻撃力も高くなり、相手に与えるダメージも大きくなっていきます。
- **すばやさ** …… この数値が高いほどキャラクターの動きはすばやくなり、先に攻撃できる確率が高くなります。
- **みのまもり** …… 各キャラクターの身体の丈夫さを表しています。「しゅび力」の数値と深い関係があります。
- **かしこさ** …… 頭の良さを表すステータスです。この値が低いモンスターは、命令をきかない場合があります。
- **うんのよさ** …… 運の数値が高いとモンスターから逃げるときや、呪文攻撃を仕掛けられたときなど有利になります。
- **さいだいHP** …… HPの最大値のことです。宿屋などに泊まったりすると、HPはこの数値まで回復します。
- **さいだいMP** …… MPの最大値を表しています。レベルが上がるとこの数値もアップしていきます。
- **こうげき力** …… 力の強さと武器の威力を足した数値です。高いほどモンスターたちに大きなダメージをあたえます。
- **しゅび力** …… 高い数値になるほど、モンスターたちから受けるダメージがどんどん少なくなっていきます。
- **EX** エクスペリエンス …… 各キャラクターの現在の経験値が表示されます。経験値はモンスターを倒すと得られます。

そうび

武器や防具はお店で買って**装備**しないと役に立ちません。コマンドを入力して**装備**したいメンバーを選び、武器、鎧、盾、兜の順で**装備**してください。画面左上に**装備品**の力が表示されるので、その**数値**を参考によりアイテムを**装備**させましょう。



←新しく入手した武器をさっそく装備してみよう!



←攻撃力も少し上がった。今度は防具を装備!

とびら

城や町の扉を開けるコマンドです。鍵のかかっている扉は開けられませんが、かかっている扉はそれに合う鍵が必要になります。

馬車から離れるときは鍵を持っているか確認。鍵を持っているキャラと離れてしまうと、鍵のかかっている扉は開かないので注意!

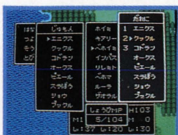


←鍵があればコマンドを選ぶだけでOK。



じゅもん

呪文使用キャラを十字ボタンの上で動かすと、使える呪文が表示されます。呪文を選ぶと下に消費MPとキャラのMPも表示されるので、呪文がどのくらいのMPを使うか確認できます。



↓MPが減った分仲間のHPが増加。足りない場合はもう一度。

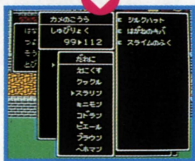
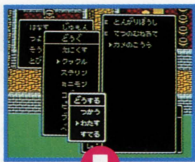
↑傷ついた仲間が文で回復させよう。



どうぐ

各キャラクターの持っている道具リストを表示するコマンドです。道具の持ち主を選択したら『つかう』『わたす』『すてる』の、いずれかのサブコマンドを選び決定してください。

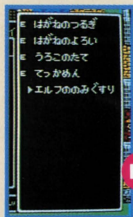
各コマンドの決定はすべてAボタンです。キャンセルしたいときはBボタンを押してください。



←3つあるサブコマンドのうち最も使う『わたす』を選択してみる。

←アイテムを選ぶと、画面左上にアイテム名が表示されるんだ。

インパスでアイテムを調べよう!!



→アイテムを選べば、鑑定できるぞ!



えにくすは エルフのみぐすりを手に取り インパスを となえた!

宝箱の中身を調べる呪文「インパス」を選び、カーソルの上下でアイテムを選択、そしてAボタンで決定すると鑑定が始まります。鑑定は「種類を調べる」「特殊効果の有無」「だれが装備できるものか」「店での売値」の4つの項目について調べてくれます。

新しいアイテムを手にしたときなどに行き、有効に活用して下さい。

種類	アイテムがどのような種類なのか、どこで使用するものなのかがわかります。
特殊効果	戦闘中に「どうぐ」コマンドで使用できるかどうか、アイテムの隠れた効果などがわかります。
装備	どのキャラクターが装備可能なかがわかります。ただし、呪いについては鑑定できません。
店での売値	アイテムを城や町のお店で売ったときに、どのくらいの金額になるのかがわかります。

さくせん

◆ならびかえ

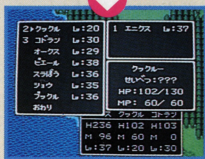
せんとう ひと じゆん えら
先頭の人から順に選ん

でいきます。前にいるほ
まえ
と攻撃を受けやすいので
こうげき う
かんが なら
考えて並びかえましょう。



馬車があると "いれかえ"もできる!

ばしや じよがたい
馬車がある状態で"ならびか
えをする"を実行すると、キャ
らクターの並び順を変えること
ができます。つまりこのコマ
ンドを選択すると、馬車の中
にいる人と外の人との入れ替えが
できるわけです。キャラクターを
入れ替えたいときは"ならび
かえをする"で行いましょう。



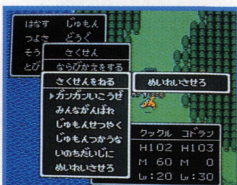
←「さくせん」の
びかえをする
を実行

←キャラクターを
選べると入れ
替え終了

◆さくせんをねる

パーティー全員の戦闘時の作戦を決
めず。全部で6種類の作戦があり、
選択した作戦通りにパーティーは行動
します。カーソルの上下で選び、Aボ
タンで決定してください。

→めいれい
は新しい
さくせん
コマンドだ。



ビッ!



サッ

全6作戦の説明

新しく加わった作戦コマンドの“めいれいさせろ”を含む、6つの作戦について説明していきます。戦いを進めていく上でとても重要ですので、しっかり読んで下さい。



6種類の作戦

- **ガンガンいこうぜ**……力を最大限に発揮して戦います。ぼうぎより攻撃といったように、すばやい攻撃で敵をどんどん倒していく攻撃型の作戦です。
- **みんながんばれ**……攻守のバランスがとれている作戦です。攻撃では敵へのダメージを考えた行動を選択、防御面でも仲間を的確に守ります。
- **じゅもんせつやく**……呪文を節約したいとき使います。残り少ないMPを温存したいときや、遠くの目的地をめざしているときなどに便利です。
- **じゅもんつかうな**……呪文を完全に使わせなくします。武器の力だけで戦いたい、あとの戦いのためにMPを温存したいときなどに使います。
- **いのちだいじに**……敵を倒すことよりも、仲間のHPを優先して行動します。HPが少なくなったときに選択すると、安全に行動できます。
- **めいれいさせろ**……AIで動く仲間を自由に動かせるようになります。戦う、呪文を使う、アイテムを使うなど、思い通りに命令できるのです。

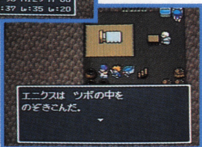
しらべる

パーティーの一番前にいる人の足もとや、目の前を調べます。立て札を読むときや、壺の中を調べたりするときもこのコマンドを使用します。手に入れたアイテムは、キャラクターが自動的に持ちます。



←調べたい場所の前でコマンドを選択し、Aボタンを押そう。

見つけられる。なにかがすぐその場所を調べる。



せんとうじ にゆうりよく 戦闘時のコマンド入力

せんとうちゆう えら 戦闘中に選べる4つのコマンド

マップ移動中、モンスターたちに出会うと、とつぜん戦闘画面に切り替わります。まずパーティー全体がモンスターに対してどうするのかを決め、次に紹介するコマンドを入力しましょう。

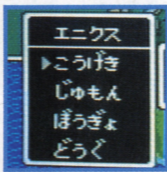
コマンドの選び方は通常時と同じようにAボタンで決定、Bボタンでキャンセルすることができます。



たたかう

モンスターたちに対して攻撃する場合、“たたかう”を選びます。するとサブコマンドが表示

されますのでキャラ別に入力してください。サブコマンドは、A1に従っている仲間のキャラクターの分は表示されません。

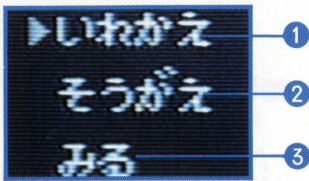


こうげき	装備している武器で、モンスターを攻撃します。武器によっては一度にたくさんのモンスターを攻撃することもできます。
しゅもん	覚えている呪文の中から好きなものを選んで、唱えることができます。呪文を使えないキャラクターには表示されません。
ぼうぎょ	受け身の体勢をとるので守備力が少しだけ高くなり、攻撃がかわりやすくなります。ほかの行動はいっさいとれません。
どうぐ	持っている道具を使います。薬草などはもちろんですが、武器などを使ってみると、意外な効果があることがあります。

いれかえ

馬車を手に入れたあとで戦闘シーンに切り替わると、自動的に馬車の外に出ている3人までの仲間が、戦闘を行う

ことになります。このメンバーを馬車の中のメンバーと入れ替えたり、並び方をかえるのがこのコマンドです。1回の戦闘中で何度も入力することができますから、積極的に使いましょう。このコマンドを選ぶと、上のサブコマンドが表示されます。



1 いれかえ

だれかとだれかをいれ替えるのに使うコマンドです。馬車の外で弱ってしまった仲間1人と、馬車の中で待機している仲間1人を交替するときに使います。1人だけ入れ替える時は“そうがえ”より便利です。



2 そうがえ

馬車の内外にいる全メンバーの中から馬車の外へ出る3人を選びます。カーソルを合わせるとステータスが表示されますので、それを参考に選びましょう。馬車の外にいるメンバーの並び替えもこのコマンドです。



3 みる

各メンバーの使える呪文、持っているアイテムを確認します。仲間モンスターの場合は、呪文のかわりに特技が表示されます。



↑まずは呪文表示。2 ↑呪文を使えない人は、最初からアイテム表示。

さくせん

さくせん へんこう
 作戦を変更するコマンド
 です。AIが動き始めると
 表示されます。戦闘中は状
 況がめまぐるしくかわりま
 すので、場面に合わせてま
 めに作戦をかえましょう。



にげる

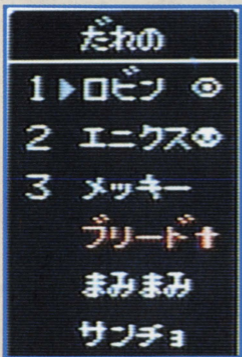
きけん なときなどに、怪物たちと戦わないで
 に 逃げるときのコマンドです。ただし、必ず逃
 げられるとはかぎりません。



移動中に調子の悪い人をチェック!

せんとうちゅう かいぶつ とくしゆ こう
 戦闘中、怪物たちの特殊な攻
 げき どく
 撃で毒におかされたり、死んで
 しまうことがあります。そんな

いじよう じようたい いどうじ
 異常な状態は、移動時にチェツ
 クできますのでつねに気をつけ
 かいふく
 回復させてあげましょう。



● **死んでいる人**
 ヒットポイント ゼロ
 HPが0になると死んでしまい、十字
 か あらわ いかえ
 架が表れます。生き返らせましょう。

● **毒におかされている人**
 どく
 ドクロの表示です。歩くたびにHPが
 へり、放っておくと死んでしまいます。

● **マヒしている人**
 ひと
 マヒすると、∞の表示です。治療もで
 きますし、放っておいても回復します。

● **呪われている人**
 のろ ひと
 ◎マークは呪いです。呪われていると
 なにかふこうなできごとが起こります。

7

武器・防具・アイテム

ドラゴンクエストの世界には旅の手助けとなるアイテムがたくさんあります。その一部を紹介しましょう。アイテムはお店で売っていますが、モンスターや宝箱から入手するものもあります。

武器

攻撃力を上げます。装備させることを忘れないようにしましょう。また、戦闘中にどうぐとして使うと効果のあるものもあります。

●ひのきのぼう

←ひのきを手になじみやすいように削った棒。軽いのであまり威力はありません。



●たけのやり

←竹の先を鋭くどがらせた槍。弱い敵ならつきぬくことができます。



●こんぼう

↑樫の木を削ったものです。重量にまかせて振り下ろすように使います。



●くだものナイフ

↑よくとがれた小振りおんなのナイフ。女の子のように力のない人も、簡単に使えます。



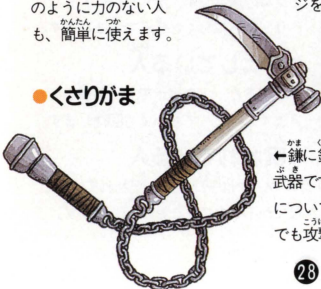
●どうのつるぎ

→青銅を型に流し込んで作った剣。敵を叩いてダメージをあたえます。



●くさりがま

←鎌に鎖がついた武器です。鎖の先ふんどについている分銅でも攻撃できます。



●いしのオノ

←岩を削って作った刃に柄をつけたオノ。意外に攻撃力があります。



●いばらのムチ

←とげのついたムチ。攻撃範囲が広く、敵1グループに攻撃できます。



●ブーメラン

←投げ付けて攻撃する武器です。投げたあとはカーブを描き、敵全体を攻撃できます。



→拳の先に装備します。身体に自信があり、武器の装備を嫌う人向けの武器です。



●てつのツメ

ぼう ぐ
防 具

装備することで、守備力を上げます。戦闘中に使うと特殊な効果があるものや、装備するだけで変わった効果があるものもあります。

●ぬののふく

←一般の町の人々が着ている服です。最も初期の防具です。



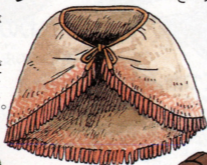
●けがわのマント

→厚い毛でおおわれたマントです。よろいを装備できない人でも着用できます。



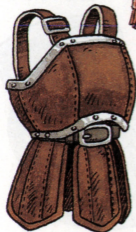
●ておりのケーブ

→これも町の人々が着ている服です。かわいいので、女の子用の防具です。



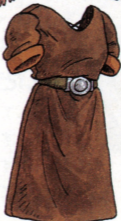
●かわのよろい

←硬い皮で作ったよろい。軽いわりに守備力が高く、みんなに愛用されています。



●かわのドレス

←戦闘用に胸の部分を強化してあります。女性にしか装備できません。





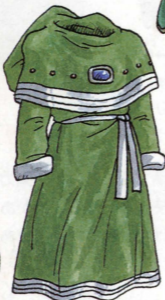
●くさりかたびら

くさり あ つく
←鎖を編んで作った
ふく 服のようなよろい。
かる 軽くて着やすいうえ
しゅ びりよく たか
に守備力も高めます。



●せいどうのよろい

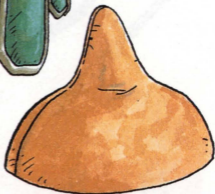
せいどうせい きょうこ
←青銅製の強固な
ぼうぐ かる 防具。軽いわりに
ほんかくてき きんやく
は本格的な、金属
製のよろいです。



●みかわしのふく

→不思議な布で作られ
ています。着ると身が
軽くなり、敵の攻撃を
かわしやすくなります。

●とんがりぼうし



↑スライムにぴったりの帽子。
にんげん そうび
人間でも装備できますが、守
べりよく たか
備力はあまり高くありません。



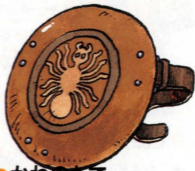
●かわのぼうし

↑誰でもかぶれる基本
の装備。冒険の初期に
は欠かせない防具です。



●てつかぶと

あたまぜんたい ほん
↑頭全体をおおえる本
かくてき かんじょう
格的なかぶと。頑丈で
すが、重いので力の弱
いと そうび
い人は装備できません。

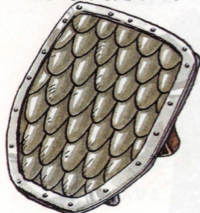


●かわのたて

↑動物の皮でできた、コンパ
クトな盾。とても軽いので、
ほとんどの人が装備できます。

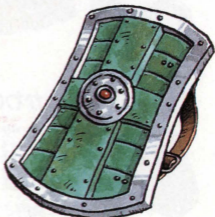
●うろこのたて

↓板にうろこを張り付
けた、簡単な盾。かわ
のたてよりも丈夫です。



●せいどうのたて

たて かる ぶるい
→盾としては軽い部類
はい しゅ びりよく
に入りますが、守備力
はまずまず。タテに長
なが
く作られています。



アイテム

どうぐコマンドで使うと、さまざまな効果
があります。移動中、戦闘中にしか使えない
ものと、いつでも使えるものの3通りです。



●やくそう

ヒットポイントが回復する薬草です。回復の呪文を使えない場合は、必ず携帯しましょう。

●キメラのつばさ



↑空に向かってほうり投げると、城や町へ一瞬で帰れます。

●まんげつそう

←根っこにたくわえられた月光の力で、すばやくマヒを直します。



↓食べるとちから
の特性値が上がり
ます。



●まほうのせいすい

←聖なる水に魔法を吹き込んだもの。使うとMPが少しだけ回復します。

●ちからのたね

←すばやさの特性値を上げることができます。

●いのちのきののみ

→最大HPを
上昇させます。

●すばやさのたね

←かしこさを上げます。呪文を使う人向けです。

●ふしぎなきのみ

←呪文を使える人の最大MPを上昇させます。

←体にかけて、弱い敵を近寄れなくします。洞窟の中では無効。



●せいすい

●てんしのすず
→天使の声のような音色で、混乱した仲間を正気をとりにとさせます。









8

呪文を覚えよう!

呪文をうまく使えば冒険が有利になります。呪文を使いこなすには、それぞれの呪文の効果を覚えましょう。たくさんあるので覚えにくいように感じますが、系統別に覚えると簡単です。

攻撃呪文はこんなに多彩!!

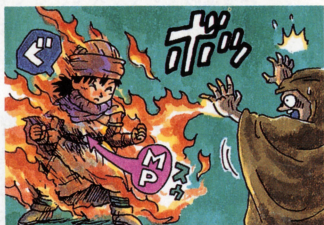
<p>メラ系</p> <p>指先から一直線に炎をふきだし、敵を燃やしてしまいます。敵1体に対して有効です。</p> 	<p>ギラ系</p> <p>手のひらから放った高熱の光で敵を焼きつくします。敵1グループを攻撃できます。</p> 
<p>イオ系</p> <p>大気のエレメントをあやつり、空中で大爆発を起こします。すべての敵にダメージを与えます。</p> 	<p>ヒャド系</p> <p>唯一の冷気による攻撃呪文系統です。雪と氷で吹雪をまきおこし、敵にぶつけます。</p> 
<p>バギ系</p> <p>空気をうず巻かせて真空状態をつくり、敵を切り刻みます。かまいたちに似ています。</p> 	<p>ティン系</p> <p>雷雲を呼びよせ、怪物たちの頭上に落雷させます。稲妻による電撃で攻撃するのです。</p> 
<p>ザキ系</p> <p>古い言い伝えにある死の言葉で相手の命を奪います。場合によっては効かないこともあります。</p> 	

● そのほかにもこんな呪文がある!!

呪文は攻撃用ばかりではありません。回復や守備、攻撃の手助けとなる呪文、そして冒険を便利に進める呪文などさまざまです。ここではちょっとかわった呪文をいくつか紹介しましょう。

マホキテ

マジックパワーを吸収する呪文が変形したものです。モンスターが唱えてきた呪文を受けると、その呪文のMPを吸収して自分のものにする事ができます。ただし、ダメージなどはそのまま受けてしまいます。



インパス



アイテム鑑定呪文です。この呪文をアイテムに向かって唱えると、そのアイテムの売り値や装備できる人がわかります。また宝箱の前で唱えると、中身がモンスターなのか宝物なのかがわかります。

メガンテ

唱えた本人が自爆して敵に大ダメージを与えます。モンスターは死んでしまうか瀕死の状態になります。ただし、この呪文で倒したモンスターの経験値は入りません。

パルプンテ

なにが起こるかわからないゾノ呪文です。たいへんなことが起こると言われていますが、それがいいことか、悪いことか、唱えた本人にもわかりません。常識では考えられないことも起こります。



シャナク

モンスターに呪いをかけられてしまったときは、教会にいった呪いを解かなくてはなりません。しかし、この呪文を唱えれば、その場で呪いを解くことができます。

9

戦闘システムの説明

ゲームを進めていくうえで、とても重要になってくるのが戦闘です。何度も繰り返しねばならない戦闘を少しでも有利に進めていくため、戦闘システムについて、詳しく説明しておきましょう。

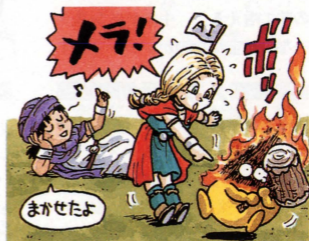
戦闘とは？

フィールド上で、モンスターに出会うと戦闘シーンに切り替わります。敵の攻撃によって、主人公たちのHPが0になると死んでしまいますから、HPにはつねに気をつけておきましょう。敵モンスターたちにもHPがあります。そのHPを0にすれば、モンスターも死ぬのです。HPを0にするために繰り返すのが、攻撃であり、呪文なのです。上手に組み合わせ、敵を全滅させてください。



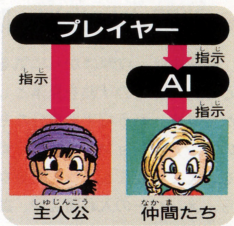
AIってなんだろう

主人公の仲間たちや、仲間モンスターは、AIによって戦闘を行います。AIは、主人公の指示に従い、仲間のコマンドを考えてくれる頭脳なのです。戦闘を繰り返せば、より有効な攻撃法を学習していきます。



AI戦闘とマニュアル戦闘

主人公は、マニュアル戦闘です。細かい行動のすべてをプレイヤーが指示し、その通りに戦います。主人公の仲間たちはAI戦闘ですから、プレイヤーはAIに指示します。細かい行動は、AIが決定するのです。



→ 主人公はあなた自身思い通りに動きます。

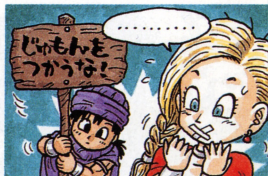


→ 仲間はプレイヤーの分身ではありません。



AIには作戦で指示をする

AIへの指示は、作戦をたてるだけ。AIが作戦通りに行動させます。「めいれいさせろ」を選べば、細かい行動まで命令できます。ただし、あまり賢くない仲間の場合、命令に従ってくれない場合もあります。



● "めいれいさせろ"はかわった作戦だ



↑後半戦になれば、おそらくほとんどが思い通りに動かせるでしょう。

「めいれいさせろ」以外の作戦コマンドは、おおまかな作戦なので、各キャラクターへの指示は必要ありません。「めいれいさせろ」の場合は、マニュアル操作と同じように細かい命令が必要になります。ただし、マニュアル入りと違ってあくまで命令ですから、仲間の性格によっては細かい指示通りに行動してくれないかもしれません。

● 戦闘中に作戦、隊列をかえる

せんとうちゆう こうげき さくせん たい れつ
 戦闘中は、攻撃ばかりに気をとられて仲間の状態を見落としがちです。戦う相手や自分たちのコンディションを見て、作戦をかえていきましょう。必要なら、メンバーの入れ替えや、並び替えも行なってください。先頭に近いキャラクターほどダメージを受けやすいことを考慮しましょう。作戦や隊列をかえるのに、1ターンを無駄にすることはありませんから、場面に応じてかえていくのがコツです。

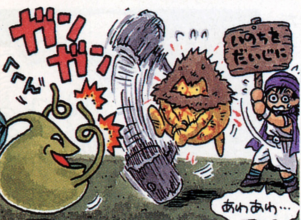


←「ふだんの作戦は「みんながんばれ」にしておく」と使いやすいでしょう。



←HPや守備力の高いキャラクターを前列に置いて、戦いましょう。

● まめに作戦をかえよう



せんとう かくかく か
 戦況は刻々と変わっていくのがふつうです。いくら調子がよくても、強い敵にぶつかれば味方は弱っていくでしょう。そんなときには作戦をかえてしまうのが勝利への近道です。強い敵ではなくても、状況にあわせてコツコツとかえていけば、かなり楽に進んでいくことができます。

パパスはAI戦闘を行わない

しょうねん じ だい せんとう
 幼年時代、パパスと戦闘にはいることがあります。パパスは、主人公の作戦には従いません。これはめっちゃくちゃに戦っているわけではなく、パパス独自の戦法で戦っているのです。



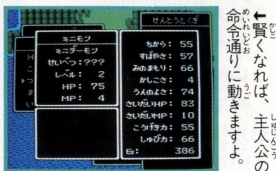
←父親のパパスは主人公の命令は聞きません。

◆かしこさに注意

仲間キャラの強さを見てみると、ステータスに“かしこさ”の数字があります。この数字はAIと密着しているのです。かしこさが20以上のキャラクターは、主人公のことをしっかり聞いてくれますが、それより低いキャラクターは、命令に従わないこともあるのです。かしこさを上げるためには、レベルを上げるのが一番。レベルの低いまま強い敵に遭遇して、命令違反で全滅などということがないように、育ててあげましょう。



→賢さが低かったので、別の行動を取りました。



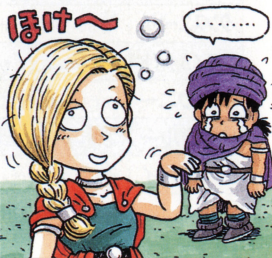
●AIキャラをうまく育てよう



馬車の中のキャラクターも経験値がもらえます。これは、馬車ごと入ることができる洞窟の中で戦った場合でも同じです。新しく仲間になったキャラクターなどは、すぐに戦闘参加をさせないで、馬車の中である程度まで育ててから使いましょう。

●むやみにリセットボタンは押さない

全滅すると持ち金が半分になってしまうので、リセットをしてしまう場合があります。しかし、全滅した場合もレベルアップしていますから、無駄にリセットしない方がいいでしょう。特に、全滅させられた敵がボスの場合は次に会うときに楽になるはずですよ。



◆仲間モンスターの戦い方

ゲームが進行していくと、戦闘中に倒したモンスターを仲間にできるようになります。仲間モンスターは人間の仲間と同じように、AIで行動しますし、戦うことによりレベルアップもします。

また、モンスターには“とくぎ”のコマンドがあります。これは人間の仲間にはないコマンドで、人間にはできない特殊な攻撃をすることも可能です。右のページに特技の一部が出ていますので、参考にしてください。呪文もモンスターにとっては特技です。呪文を使用すると、MPが減ります。残りMPに気を配りながら戦いましょう。



【仲間モンスターの一部を紹介】

モンスター名	特徴
スライム	仲間にしやすいモンスター。成長すると、呪文も覚えます。
ドラキー	こうもりのように空を飛びます。すばやいのが特徴です。
まほうつかい	いろいろな呪文攻撃に鋭いきれを見せる、たのもし仲間。
ドラゴンキッズ	ドラゴンの子供です。息を吐いて攻撃するのが大の得意。
ホイミスライム	あまり強くはありませんが、ホイミなどの呪文が得意です。
ダンスニードル	明るい性格のサポテンモンスター。身軽なのが取り柄です。
スライムナイト	スライムにまたがった騎士。剣の腕はだれにも負けません。
ブラウニー	かわいい外見に似合わず、力持ち。上手に敵を攻撃します。
クックルー	心優しい仲間。味方の援護をしながら敵に立ち向かいます。
イエティ	寒いところに住んでいたため、ヒャド系の攻撃に強いのです。

【 モンスターの特殊能力の代表的なもの 】

モンスターの特技には、たくさんの種類があります。その中でも下の表で紹介する特技は、使ってもMPは減りません。

特技名	特徴
きあいため	1ターンの間気合いをため、次のターンで2倍の攻撃。
めいそう	動きを止めて精神を集中し、自分のHPを回復させます。
ふしぎなおどり	踊ることによって、敵のMPを少しだけ減らします。
ひのいき	帯状の炎を口から吐き、敵全体にダメージを与えます。
つめたいいき	吹雪の息をまき散らし、敵全体を凍りつけて攻撃します。
あまいいき	いい香りの息です。敵1グループを眠らせてしまいます。
どくのいき	毒の気体を吹きつけ、敵1グループを“どく”の状態に。
やけつくいき	焼けつく息で、敵1グループをマヒさせます。
ぶきみなひかり	敵1体をぶきみな光で照らし、呪文を効きやすくします。
なめまわし	敵をなめて、驚かせます。敵は1ターン攻撃を忘れます。
さそうおどり	踊りを見た敵もつられて踊ってしまい、攻撃を忘れます。
おたけび	大声で敵全体を驚かせ、攻撃を忘れさせてしまいます。
まぶしいひかり	光で敵全体の目を眩ませ、攻撃を失敗しやすくします。
いてつくはどう	敵にかかっている守備や攻撃の補助呪文を無効化します。
たいあたり	敵1体に致命傷を与えます。本人は死んでしまいます。
どくこうげき	体から毒を吹き出し、敵1体を“どく”の状態にします。
ねむりこうげき	敵1体をこの攻撃により眠らせてしまいます。
マヒこうげき	特殊な方法で敵1体の神経を刺激し、マヒさせます。

このほかにもたくさんの特技があります。仲間モンスターは、最初から特技を覚えている者もありますが、まったく知らないものもあります。どのモンスターも成長させればもっと強力な特技を覚えていくので、戦闘に連れていってレベルを上げてあげましょう。

10

MONSTERを仲間(なかま)にしよう

MONSTERの仲間(なかま)システムを詳しく説明(せつめい)します。冒険(ぼうけん)を少しでも楽(らく)にするために、たくさん(くわ)のMONSTERを仲間(なかま)にしましょう。

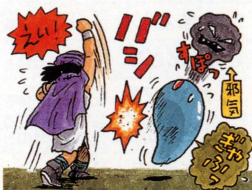
どうすれば仲間(なかま)になれるか?



MONSTERは戦闘(せんとう)で仲間(なかま)になります。主人公(しゅじんこう)の持つ聖(せい)なる力(ちから)でMONSTERの邪悪(じゃあく)な心(こころ)を打ち(う)ちはらい、戦(たたか)うだけで改心(かいしん)させてしまうのです。ただし、すべてのMONSTERが仲間(なかま)になるわけ(わけ)ではありません。その種類(しゅるい)は限(かぎ)られているのです。

♠ 幼(おこな)い頃(ころ)は仲間(なかま)にできない

幼(おこな)い頃(ころ)の主人公(しゅじんこう)は、自分(じぶん)が聖(せい)なる力(ちから)を秘(ひ)めていること(こと)に気(き)づいていません。成長(せいちょう)し、「MONSTERじいさん」と出(で)会(あ)うこと(こと)で、秘(ひ)められた力(ちから)に目(め)覚(さ)めること(こと)になります。



♠ いつもと同じ(おな)ように戦(たたか)えばOK!

→ 邪悪(じゃあく)な心(こころ)が消(け)え去(さ)れるのだ(のだ)。主人公(しゅじんこう)に攻(こう)撃(げき)され(さ)れると、



MONSTERを仲間(なかま)にする(する)とい(い)っても、何(なに)か特(とく)別(べつ)なこ(こ)とを(を)する必(ひつ)要(よう)はあ(あ)りませ(ませ)ん。戦(せん)闘(とう)で(で)、い(い)つも(も)と(と)同(どう)じ(じ)よ(よ)う(う)に(に)戦(せん)っ(っ)て(て)、と(と)に(に)か(か)く(く)MONSTERを(を)や(や)っ(っ)つ(つ)け(け)れ(れ)ば(ば)い(い)い(い)の(の)です(す)。

♠ 戦闘終了後モンスターは自分から仲間に

邪悪な心を打ちはらわれたモンスターは、倒された後で再び立ち上がってきます。そして、自分から「仲間にして」と話しかけてくるのです。仲間にしたいのであれば、「はい」と答えてあげましょう。話しかけてきたモンスターは必ず仲間になってくれます。



→ より戦闘を楽にできるためにも、しむただけ仲間にしてあげよう。

← 戦闘が終わった後に、ムックリ起き上がり、自分から話しかけてくる！

♠ 1回の戦闘で仲間にできるのは1匹だけ

→ 同時に何匹現われても、仲間になるのは1匹だけ。



どんなにたくさんのモンスターが現われても、1回の戦闘で仲間にできるのは、そのうちの1匹だけです。何度も戦闘を繰り返して、どんどん仲間を増やしていきましょう。

♠ 同じ種類のモンスターも仲間にできる

すでに仲間にしているモンスターと、同じ種類のモンスターを仲間にすることもできます。ただ、戦っても必ず仲間になるわけではないので、同じモンスターを集めるのはかなり大変ですよ。

G17953	
アーサー	ちから: 44
スライムナイト	すばやさ: 20
せしべつ: ???	あつめり: 45
レベル: 1	かしこさ: 20
HP: 40	うんゆさ: 25
MP: 6	さいがいHP: 40
	さいがいMP: 6
	こうげき力: 44
	しゅげき力: 45
	Ex: 0

↑ モンスターには名前がついている。



MONSTERも心強い味方

はじめのうちは頼りないMONSTERでも、主人公とともに旅を続けていくことで、いつしか心強い味方となっていることでしょう。

戦うことでレベルアップしていく

仲間MONSTERも主人公たちと同じように、戦闘で経験値を得ることによってレベルアップしていきます。できるだけ連れ歩いて、育ててあげましょう。



← MONSTERを成長させることも、楽しむのひとつと言える。

MONSTERならではの特殊攻撃がある



レベルアップすることで、各ステータスが上がっていきます。さらにMONSTERによっては、強力な呪文を覚えたり、いろんな特殊攻撃を使えるようになるのです。

武器や防具を装備することもできる

仲間MONSTERも武器や防具を装備できます。装備できるものはMONSTERによって違いますし、MONSTER専用のものもたくさん用意されているのです。



← 武器や防具を装備させることで、さらにパワーアップする。

仲間になってくれるMONSTER

ドラゴンマッド	ミニデーモン	ビックアイ
オークキング	はぐれメタル	パペットマン
アームライオン	エリミネーター	キメラ
ばくだんいわ	ベホマスライム	キングスライム

11

パーティーの移動は…

仲間が増え、別の大陸へ向うようになれば、乗り物が必要になってきます。ここでは、乗り物について説明をします。

馬車システムについて

★馬車を使えば8人のパーティーが組める!

主人公が徒歩で冒険するときには最大3人でパーティーを組み、行動します。ですが、馬車を使えば最大8人のパーティーが組めるようになります。その際、馬車の外に3人が出て、残りのメンバーは中に入ります。



← 3人では、アイテムの数や呪文、特技が不足きみ。



← 8人で助け合っ
ていけるから、冒険も楽になるね。

★戦闘に参加できるのは外にいる3人のみ!

馬車で移動中に戦闘になったら、外にいる3人が直接戦闘できます。中にいるメンバーは、交代しないかぎり、戦うことはありません。



↑馬車の中へは、絶対に攻め込まれません。



↑メンバーチェンジをうまく使いましょう。

馬車のまわりの配置はパーティーの順番で

馬車の外にいるメンバーは、右の写真に示したとおりの順番で、まわりに配置されます。戦闘は前列のキャラほど攻撃を受けやすくなっていますので、よく考えて配置しましょう。



★ 洞くつ、町では基本的に馬車にいるメンバーと別行動に

いりぐち おお どう ば
 入口の大きい洞くつは馬
 車ごと入ることができます
 が、ふつうの洞くつや町、村
 へ馬車ごと入ることはでき
 ません。入るときは、外に
 いるメンバーと、馬車の中
 にいるメンバーとが切り離
 されてしまいます。外にい
 たメンバーのみ行動するこ
 とに注意してください。外
 に戻ってくれば、再び馬車
 のメンバーと共に行動する
 ことができます。



べつこうどう
 ← 町の中には馬車
 が入りませんので、
 いったん切り離す
 ことになります。

→ ふつうの大
 きさの洞くつ
 に入るときも
 切り離します。



← 中が広いので、
 入口の大きい洞く
 つは、馬車ごと入
 っていけるのです。

★ 馬車の中にいるメンバーも買い物オーケー



町に入る際に、馬車の中にいた
 ため別れてしまったキャラも、ア
 イテムを自由に売買することがで
 きます。また、操作しているキャ
 ラが宿屋に泊れば、馬車内のメン
 ーもHP、MPを回復できます。

特定のメンバーしか入れない場所がある!

いくつもある洞くつや町の
 なかには、主人公と、ある
 特定のキャラしか入れない
 所があります。そんな時は
 主人公の力と仲間の力を合
 わせ、困難に負けないよう
 がんばってみてください。



← 特定のキャラ以外ではク
 リアすることができない。

ばしゃ せんとう
馬車にいて戦闘をしなかった

★ メンバーも経験値がもらえる!

けんち たか え けい
経験値は、戦闘にまったく参加せず馬車の中にいたメンバーにも入ります。ですから、馬車に乗っているだけでレベルアップするキャラがいるかもしれませんね。



せんとうちゆう そと せんとう ふ のう
★ 戦闘中、外にいるメンバーが戦闘不能になったら、仲間がとび出してくるぞ!

せんとうちゆう そと たか ぜんいんせんとう
メンバーが自動的に交代して、戦闘を続行してくれるのです。とび出す順番は、キャラの並んでいる順となります。



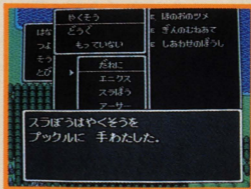
↑交代せずいたら、外のキャラが全員戦闘不能。

↑馬車のキャラが、助けるためにとび出したぞ!

↑キャラが総入れ替えて、白熱の戦闘が続行する!!

こうかん ば しゃない
アイテムの交換は馬車内でもオーケー

そうび へんこう とう
装備の変更、アイテムの交換など、メンバー同士の品物の受け渡しはひんぱんに行なうもの。いっしょに冒険をしているメンバーなら、馬車の内外を問わず、自由に行なうことができます。



←自由にアイテムの受け渡しができるので便利。

船の利用法について

★水上ならどこへでもオーケー

冒険の途中で手にする船。水上なら、どこへでも移動することができます。馬車ごと乗り込むことができるので、大いに活躍してくれることでしょう。



← 徒歩で進入できる場所なら、上陸できます。

★浅瀬と橋に注意!

水上ならどこへでもいける船ですが、浅瀬に進入することができないようになっています。また、橋の下をくぐり抜けて先に進むことも不可能です。冒険で船を利用する際は以上の2点を忘れないよう、十分に注意してください。



↓ 橋の向こうへは行けないので、近くに上陸して冒険すること。

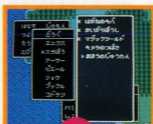


↑ 浅瀬は徒歩でも進入できないので、上陸はできません。

まほうのジュウタンについて

★利用するときは"つかう"で

まほうのジュウタンは空を自由に飛び回ることのできる、便利な乗り物です。使うときは"どうぐ"でまほうのジュウタンを選択し、"つかう"を選びます。馬車ごと乗り込むことができ、自由に操作できます。



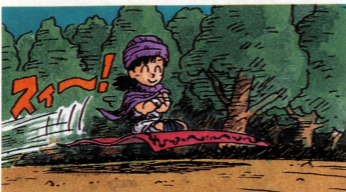
← ウィンドーを開き、カーソルを動かして選びます。



← 決定すると、目の前にまほうのジュウタンが登場。

★低い場所しか動けない!

まほうのジュウタンは低空で飛行するため、障害物を越えなければならないような移動はできません。山や森といった地形は入ることができないので、注意が必要です。先へ進みたい場合は一度降りて、徒歩で進入するといいでしょう。

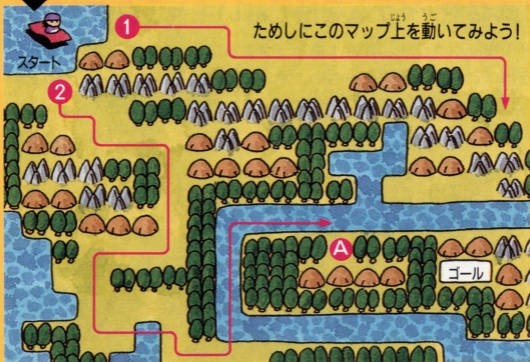


越えられない地形



例

まほうのジュウタンの移動のしかた



①のルートは途中に障害物があり、徒歩を利用しようとしても川があるため先へ進めません。しかし②のル

ートなら川をうまく飛び越えることができ、障害物の前で降りて徒歩を使えば、ゴールまでたどり着けます。

12

主人公以外の 人間キャラクターたち

物語を進めていくと、主人公を手助けしてくれる多くの人間キャラクターが登場します。彼らはいろんな所で活躍してくれます。

■ AIキャラクターと非AIキャラクター

人間キャラクターには、仲間になったとき作戦に従って行動するAIキャラクターと、独自の判断で行動する非AIキャラクターがいます。非AIキャラクターは、作戦で“めいれいさせろ”を選んだときでも、命令することはできません。



💡 武器やアイテムを持ってないキャラクターも!

AIキャラクター、非AIキャラクターにかかわらず、武器やアイテムを持ってないキャラクターもいます。これらのキャラクターは、“つよさ”や“どうぐ”のウィンドウを開いても、名前が表示されません。また、重要なアイテムだけが持ってないキャラクターもいますので注意が必要です。

💡 戦闘中非AIキャラクターだけが残ったら…

コマンド入力できるAIキャラクターがすべて倒されて、非AIキャラクターだけが残った場合、とれる行動はふたつです。

“たたかう”を選んで、非AIキャラクターにすべてをまかせて最後まで戦うか、“にげる”でその戦闘から逃げ出すかの、どちらかしかないので。どちらの場合でも、最後まであきらめてはいけませんよ。



←操作できないNPCが残っていても、一生懸命戦闘。

13

全滅～2つのパターンと全滅後

主人公を筆頭にパーティーメンバー全員がモンスターに倒されてしまうと「全滅」です。全滅には次の2つのパターンがあります。

1 パーティー全員のHPが0になったとき

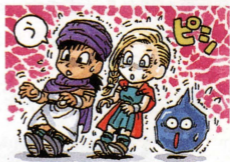
強いモンスターと戦ったとき、全てのメンバーのHPが0になると、全滅になります。



↑全員HP 0で全滅になる。

2 パーティー全員がマヒしたとき

死んではいませんが、メンバー全員の体が全く動かない状態になるので、全滅したことになります。



全滅すると一体どうなるの？

ルーラ習得前は最後に立ち寄った町、習得後は最後にセーブした「教会」で復活します。どちらも復活するのは一人だけで、残りの仲間は死んだままです。



↑最後にセーブした教会から再開するのだ。



↑せっかく貯めたGも全滅すると半分。

移動中は死なずに「気絶」?

移動中に毒の沼などでHPが減っても、1以下になることはありません。しかしHPが1の状態では戦闘に入ると大変ですので、HPが下がってきたら、必ず回復するように心掛きましょう。

14

正しい冒険の始め方、終わり方

『V』の世界を冒険するには長い時間を要します。じっくり楽しむためにも、基本となることをしっかり把握しておきましょう。

正しい冒険の始め方

◎カセットをちゃんと差し込み電源ON!

本体にカセットを差し込んだら、電源を入れましょう。美しいサウンドが流れだし、冒険の書画面が現れるはず。キー入力するとゲームは始まります。



←おなじみのメロデーイーにのって、冒険の書が画面に現れる。

◎新たな冒険の準備! 冒険の書を作ろう

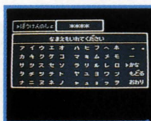
作るときは、冒険の書を作るところから開始。



ゲームを始める前に、冒険の書を作りましょう。コマンドの中から「ぼうけんのしょをつくる」を選んだらAボタンを押し、何番めにするかを決めるのです。

◎名前を入力して、いよいよ冒険が始まる!

冒険の書を決めたら続いて、名前の入力です。自分の分身となって『V』の世界を冒険してくれる主人公に、好きな名前をつけましょう。名前はひらがなとカタカナで4文字までつけられます。



↑カタカナを選ぶと、ひらがなの文字がカタカナに変化する。

↓入力し終わったら「おわり」を選んで、ゲームを始めよう。



◎オープニングスタート

名前を入力を終えメッセージ
スピードを決定したら、いよいよ冒険の始まりです。まずオープニングが流れ出し、物語が進んでいきます。そして、あなたは『V』の世界を旅する冒険者となるのです。

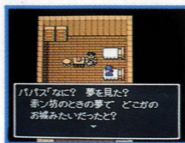


↓子供が誕生。一体どんな名前がつくのかな。

↑どこかのお城の中で、王らしき人がウロウロしている。

◎時は流れ、ある部屋の中…

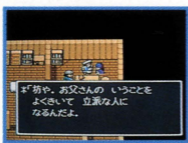
気づくと主人公は、とある部屋に場所を移しています。そばには父親ハプスの姿があります。まずハプスの話を聞いてから、行動するようにしましょう。



←主人公と父親の会話シーン。果たして夢は真実か…。

◎人と会話をして、情報を入手しよう

→いろいろな人に話をかけて、少しでも情報を仕入れよう。



父親に話をしたら、自由に動かまわれるようになります。父親のいる部屋から外に出て、船で働いている全ての人に話を聞き、情報を入手しましょう。

◎…そして、船は港に入港する

船員たちと話をしている間に、船は港に着きます。船員がマストをしまい、船が岸に近づくと、いよいよ初めての大地へ足を踏み入れることになるのです。



←船長や船員に見送られ、主人公と父親は出発する。

◎主人公のステータスを確認しておこう

→主人公に関するデータが、ひとめでわかってしまうのだ。



冒険へ出発する前に、主人公のステータスを確認しておきましょう。初期ステータス数値を知っておくのも、冒険者にとって大事なことのひとつです。

◎フィールドに出るといきなり戦闘!

港町からフィールドへ出ると、突然モンスターが襲ってきます。主人公にとってこれが初めての戦闘です。コマンドを入力してモンスターと戦ってください。パスも応援してくれます。



↓パスが援護してくれる。一緒に戦ってみよう。

↑港町を出たとたん、モンスターが出現。気を引き締めていけ。



◎最初の村・サンタローズに到着



↑ようやくサンタローズ村に到着。ほのほのとした村だ。

↓村の中をくまなく歩いて、いろいろなことを聞きだそう。



モンスターとの戦闘をくり抜け、港町から北に向かって進むと、サンタローズ村に着きます。以前父親と来たことがあるというこの村から、本格的な主人公の冒険が始まるのです。

キズついたら宿屋で休んだり薬草で回復!

モンスターとの戦いで傷つきHPが少なくなったら、薬草を使ったり宿屋に泊まったりして回復しましょう。



←宿屋に泊まって休息をとることも必要だ。

冒険はまだ
始まったばかり
いりせず進もう!!

正しい冒険の終わり方

◎ 教会で忘れずセーブしよう

冒険を終わらせるときは教会に立ち寄り、必ず「冒険の書」に記録しましょう。冒険の書に記録をするには、神父さんに話しかけ「おいのりをする」を選んでください。

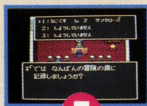
「おいのりをする」を選択するには、



セーブするときも冒険の書が選べるぞ!

セーブするときでも、3つある冒険の書を選んで、記録を残しておくことができます。

上下で、選べるのだ。



押せば、セーブ完了だ。



◎ 前回の続きをプレーするとき



↑前のデータを記録していた冒険の書を選び、冒険を再開。

↓冒険の書を選び終わると、教会からスタートするぞ。



前回の冒険の続きを行いたいときは、冒険の書の設定画面で「ぼうけんをする」を選びましょう。そして何番目の冒険かを決定すれば、無事、冒険を再開することができます。

◎ リセットボタンを押さず、電源を切る

ゲームを終了するとき、スーパーファミコンの電源を切ってください。このときどの冒険の書を使っていたか覚えておきましょう。



15

旅のヒント

あなたの行く手にはいろいろなナゾが待ち受けています。それぞれのヒントをよく読んで、ムリなく冒険を進めてください。

すべての冒険者必読!!

人々と話をして情報を集めよう

旅の途中で出会うほとんどのナゾは、人々の話を聞いていれば必ず解くことができるはずです。城や町に行ったときは、いろいろな人たちから情報を集め、こまめにメモをとるようにしましょう。

"とびら"コマンドをためしてみよう

とびらの中には、鍵のかかっていないとびらもたくさんあります。とくに、ゲームの前半に出てくるとびらは、ほとんど鍵なしで開けることができます。鍵を持っていないときでも、とびらを見つけたらとにかく"とびら"コマンドをためてみましょう。

つぼやタンスには意外なアイテムが!

つぼやタンスの中から意外なアイテムが見つかったりします。とくに、お話の中であやしげな人の部屋には注意してください。イスやベッドに手がかりが隠されていることもありますよ。

戦闘する3人は慎重に決めよう!!

洞くつや塔のなかには、馬車を離れて3人で行かなくてはならない場所もあります。それぞれの仲間の長所をつかみ、その場所の敵に対して最適なパーティーを組みましょう。

♣ダンジョンの中にはしかけがいっぱい!

世界の各地にある塔や洞くつには、様々なしかけが用意されています。しかけによって行く手を阻まれたときも、あわてずにいろんなことをためてみましょう。きっと道がひらけるはずです。

♣モンスターを仲間にできるのは?

冒険の最初から、すぐにモンスターを仲間にできるわけではありません。馬車を手に入れ、モンスターじいさんの話を聞くことで、はじめてモンスターを仲間にすることができるのです。

♣重要な場面ではひとまずセーブ

長い冒険の間には、重大な決断や選択を迫られることが何度もあることでしょう。先に進んでからでももう一度やり直しができるように、重要な場面では必ずセーブしておきましょう。教会へ行っておいのりをすれば、冒険の書に記録できます。

♣特別なモンスターにはアイテムを使う

青年時代、あなたとの戦闘中に何かを思い出そうとするモンスターが現われます。その時には、心あたりのあるアイテムをつかってみてください。きっと何かを思い出してくれるはずです。

♣便利ボタンで冒険をスムーズに進めよう

押すだけで、話したり、調べたり、とびらをあけたりできるXボタンを使えば、いちいちコマンドを選択する必要はありません。冒険をスムーズに進めるためにも便利ボタンを活用してください。

16

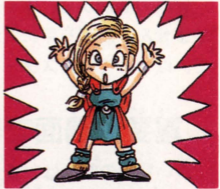
呪文表

冒険に欠かせない呪文を6つの系統にわけ、見やすい表組にまとめました。使用効果とともにどの呪文が誰に有効か、どのくらいMPを使うかなども書かれています。

表内記号の説明

表組中“効果範囲”の略された文字は、下に書かれている言葉の略語です。

敵1……敵1匹 味1……味方一人
 敵グ・敵グループ 味全……味方全員
 敵全……敵全体 自分……自分自身



攻撃系呪文

武器攻撃と同じように、敵に対して魔法の力でダメージをあたえることができる呪文。

呪文名	使用効果	効果範囲	消費MP
メラ	指先に小さな火の玉を発し敵めがけて投げつける	敵1	2
メラミ	メラより威力を増した火の玉を敵に発射する	敵1	4
メラソーマ	巨大な炎で敵を攻撃するメラ系最強の呪文	敵1	10
ギラ	まばゆい光と灼熱の炎で敵にダメージをあたえる	敵グ	4
ペギラマ	ギラがパワーアップした呪文。敵を焼き尽くす	敵グ	6
ベギラゴン	骨まで焼き尽くす猛炎が敵を倒すギラ系最強呪文	敵グ	10
イオ	空気中の元素を圧縮し爆発を起こす呪文	敵全	5
イオラ	イオの数倍の爆発力で敵にダメージをあたえる	敵全	8
イオナスン	大爆発によって敵全員に大打撃をあたえる	敵全	15
ヒヤド	小さな氷で敵にダメージをあたえる呪文	敵1	3
ヒヤダルコ	無数の氷のかたまりを敵に投げつけ攻撃する	敵グ	5
マヒヤド	猛吹雪を起こし強烈な冷気で敵を攻撃する	敵全	12

呪文名	使用効果	効果範囲	消費MP
バギ	真空より生み出された空気の刃で敵を攻撃	敵グ	2
バギマ	空気の刃を高速に回転させたバギの強力版	敵グ	4
バギクロス	真空の竜巻を発生させて敵を粉こなにする	敵グ	8
ライティン	雷雲から発生した稲妻で敵にダメージをあたえる	敵全	6
ギガティン	ライティンより強力な稲妻の威力で敵を攻撃	敵グ	15
ミナティン	仲間と力を合わせ、無数の雷撃で敵1匹を攻撃	敵1	各10
ザキ	死の言葉を唱え敵を殺してしまう恐ろしい呪文	敵1	4
ザラキ	敵1グループに対してザキの効果を発揮する	敵グ	7
<p>こうげき ほじょじゆもん 攻撃補助呪文 味方の戦闘を有利にする働きのある呪文。 敵の動きを封じたりして攻撃しやすくする。</p>			
ラリホー	敵の神経組織をマヒさせて深い眠りに就かせる	敵グ	3
ラリホーマ	敵1匹を高い確率で眠らせることができる呪文	敵1	5
ルカニ	敵の守備力を下げダメージをあたえやすくする	敵1	3
ルカナン	敵1グループの守備力を下げ攻撃しやすくする	敵グ	4
ニフラム	特定の敵を聖なる光でかなたへ消しさる	敵グ	1
マホトーン	敵の唱える呪文をすべて封じ込めてしまう	敵グ	3
マホトラ	敵のMPを吸い取り自分のMPにする呪文	敵1	0
マホキテ	攻撃はうけるが敵の唱えた呪文のMPを吸収する	味1	2
メダパニ	敵の理性を奪い混乱状態におとしいれる	敵グ	5
バイキルト	味方一人の攻撃力を一時的に倍にする呪文	味1	6
ドラゴラム	戦闘が終わるまでドラゴンに変身して戦う	自分	18
<p>ぼうぎょけいじゆもん 防御系呪文 相手の武器・呪文攻撃から体を防御する呪文。 強い敵に出会ってしまったときに効果を発揮。</p>			
マヌーサ	魔法の霧を作り出して敵の攻撃を避けやすくする	敵グ	4
スカラ	味方一人の守備力を上げダメージを少なくする	味1	2

呪文名	使用効果	効果 範囲	消費 MP
スクルト	味方全員の守備力をアップするスカラの強力版	味全	3
マホカンタ	魔法の壁を作り出して敵の呪文をはね返す	味1	4
フバーハ	敵の炎・吹雪による攻撃力を弱める呪文	味全	3
<p>回復系呪文 敵との戦闘で少なくなった体力の回復、毒の治療など体の不調な部分を回復する呪文。</p>			
ホイミ	一人の体力を少しだけ回復することができる	味1	3
ベホイミ	一人の体力を大幅に回復できるホイミの上級呪文	味1	5
ベホマ	一人の体力を最大値まで完全に回復できる	味1	7
ベホマラー	仲間全員にベホイミの効果を発揮する呪文	味全	18
ベホマズン	仲間全員の体力を完全に回復する超回復呪文	味全	36
キアリー	敵から受けた毒を中和して元の健康状態に戻す	味1	2
キアリク	しびれて動けなくなったマヒ状態の体を直す	味全	2
ザオラル	死んでしまった仲間を生き返らせることができる	味1	10
ザオリク	死者を確実によみがえらせる最高の復活呪文	味1	20
メガザル	自分の命と引換に死者全員を生き返らせる	味全	全部
シャナク	敵の攻撃などで呪われた体を元に戻してくれる	味1	10
<p>その他の呪文 主に戦闘以外で使用する呪文。冒険の途中で使うと便利な呪文が多く集まっている。</p>			
ルーラ	1度立ち寄った町や城に一瞬で移動できる	味全	8
リレミト	洞くつや塔の中から外に脱出できる呪文	味全	8
トヘロス	レベルの低いモンスターを近づけなくする	味全	4
トラマナ	毒の沼地やバリアー地帯をダメージなしで歩ける	味全	2
インパス	宝箱のワナの有無、道具の鑑定などをする	宝箱	3
ラナルータ	昼を夜に、夜を昼にかえることができる呪文	空間	4
メガンテ	自分の命を犠牲にして敵に大打撃を加える	敵全	1
パルプンテ	唱えた者でも何が起こるかわからない究極呪文	?	20

こう ひょう ほつ ばい ちゆう
ファミコンにて好評発売中!!



ドラゴンクエスト

- ROMカセット
- EFC-DQ ● 価格5500円

えい えん ぜん せつ
永遠の伝説が
ここに完結!!
でん ぜん ぶ ぶく
ロト伝説3部作



ドラゴンクエストII
悪霊の神々

- ROMカセット
- EFC-D2 ● 価格5500円



ドラゴンクエストIIIそして伝説へ...

- ROMカセット ● 2メガ+バッテリーバックアップシステム
- EFC-D3 ● 価格5900円

にん みちび しの ぐ ひろ
8人の導かれし者たちが繰り広げる

ぜん しょう
全5章からなる

そう だい ものがたり
壮大な物語

ドラゴンクエストIV

導かれし者たち

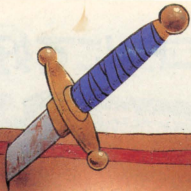
- ROMカセット
- 4メガ+バッテリーバックアップシステム
- EFC-D4
- 価格8500円



かかく しょう ぜいぜい
価格はすべて消費税別です。

ファミコンは任天堂の商標です。 FAMILICOM FAMILY





冒険の心得

- 電源でんげんを入れたまま、アダプターを抜いたり、カセットの抜き差しぬきさしをするのはやめましょう。
 - ゲームを終了しゅうりょうする時は必ずセーブをして、電源でんげんを切りましょう。
 - カセットの分解ぶんかいはやめましょう。
- * 以上を守り、データを大切に！ *



株式会社 **エニックス**

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
TEL.03-3371-5581

スーパーファミコンは任天堂の商標です。