



任天堂ファミリー コンピュータ

R70V5940(PNF-41)

The Bard's Tale II

～ディスティニー・ナイト～



取扱説明書

DC
PONY CANYON

このたびは、ポニーキャニオンのファミリーコンピュータ用カセット「バーズテイルⅡ」をお買い上げいただきまことにありがとうございます。より楽しく遊んでいただくため、ぜひ、この取扱説明書をお読みください。

使用上の注意

- 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。
- 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。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、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。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、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。

メモリバックアップ機能付カセットの取扱注意

このカセット内部には、ゲーム途中経過をメモリ(記憶)しておくバックアップ機能があります。ゲーム中は次の注意をお守りください。

- ゲームをやめるときは必ず、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチを切ってください。
- 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。
- むやみに電源スイッチをON、OFFしないでください。

The Bard's TaleTM II

～ディスティニー・ナイト～

目次

| | |
|--------------------|-------|
| 魔術師・サラドンからの手紙 | 2～3 |
| 新たなる冒険が始まった | 4～5 |
| キャラクター作り&パーティ一編成 | 6～13 |
| アドベンチャーズギルドのコマンド一覧 | 14 |
| 街での移動法 | 15 |
| 街の建物紹介 | 16～18 |
| 通常コマンドの使い方 | 19～21 |
| 戦闘コマンドの使い方 | 22～23 |
| 5種の魔法 | 24～29 |
| バードの歌 | 30 |
| アイテム一覧 | 31～35 |
| 「バーズテイルⅡ」攻略法 | 36～37 |

魔術師・サラドンからの手紙

前略

我、名をサラドンという。
この王国の、偉大なる国王陛下に仕える
魔術師である。

貴君らとはまだ一度もお目にかかったこ
とはない。しかし私には、貴君らが旧知の
友のように思えてならない。それといふの
も、貴君らが、あのいまわしきマンガーを
倒して以来、その武勇を称えた歌が我が街
の人々に歌われ、私も毎日のように耳にし
ているからだ。

さて、なぜこの老いぼれが突然、貴君ら
に手紙を差し上げたかというと、諸君のそ
の比類なき勇気を見込んで、折り入って頼
みがあるのだ。

つい最近の事である。実は、不覚にも、
我が国王陛下の姫君が、突然襲ってきたモ
ンスター集団に誘拐され、どこかに連れ去

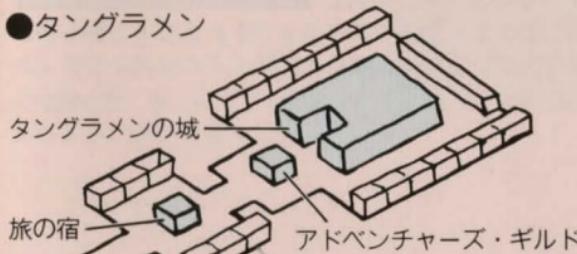
られてしまったのだ。親玉はダークロード
という魔人だが、やつらの目的はまだよく
わかっていない。どうか一刻も早く、魔の
手から姫を救出してほしいのだ。

詳しい話は、国王陛下が直々に説明した
いとおっしゃっている。よって、即刻、城
に来られたし。

貴君らの勇気と決断を、我が国王と共に
信じている。

勇者一行殿

●タングラメン



新たなる冒険が始まった

Bard's Tale III™
THE DESTINY KNIGHT

ファミリーコンピュータにカセットをセットし、電源を入れてください。標記画面に続いてタイトル画面が現れたらスタートボタンを押してください。

「バーズテイルII」のプロローグが始まります。文章が終わったら、Aボタンを押してください。「はじめ」というウィンドウが現れてからもう一度Aボタンを押すと「ものがたり1」「ものがたり2」と書かれたウィンドウが出現します。なお、タイトル画面でスタートボタンをじっと押し続けると、プロローグがキャンセルできます。



このゲームでは、「ものがたり1」「ものがたり2」のどちらかを選択することにより、2人の冒険者の記録をセーブすることができます。どちらかのファイルを選び、Aボタンを押してください。なお、ゲームを途中で中断するときは、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。そうしないと、大切なデータが消えてしまうことがあります。

●誘拐された王女様を救い出せ！

画面が切り換わり、物語が始まります。物語を次に進めるときは、AまたはBボタンを押して画面を切り換えてください。プレイヤーは、王様とサラドンから事件の経過を説明されたあと、冒険の準備を整えるため、アドベンチャーギルドに向かいいます。



キャラクター作り&パーティ編成

冒険はこれから、キャラクターを作り、その中から最大5人までのパーティを組み、進められていきます。一連の作業は、十字キーでコマンドを選択し、Aボタンで決定していきます。前のメニューに戻るときは、Bボタンでコマンドをキャンセルしていってください。

●キャラクターの作り方



最初のメニューから「なかまをとうろく」を選択し、次のメニューで「とうろく」を選びます。

キャラクターの性別を決定したら、次に職業を選択します。



〈職業紹介〉



バード

もともとは戦士だった吟遊詩人。かなりの武器が使いこなせ、楽器を装備すると、魔力を秘めた“バードの歌”を歌えるようになる。この物語の主人公キャラクター。



ファイター

なみはずれた体力と腕っぷしが自慢の戦闘のプロ。魔法は使えないが、ほとんど全ての武器や防具を装備できる。



ナイト

名誉を重んじる、剣と戦術の達人。俊敏に動くため、極端に重い道具は使わない。ファイターと同じく魔法は使えない。



シーフ

身軽で手先が器用な大泥棒。武器や防具は軽いものしか装備しない。魔法は使えないが、ワナはずしが得意だ。



ハンター

暗殺者、忍者と呼ばれる殺しのプロ。ほとんどの武器が使いこなせ、レベルが上がると相手を一撃でしとめられるようになる。



カンジュラー

物質系の魔法を操る専門家。限られた武器や防具しか装備できないが、レベルが上がるにつれ、強力な呪文が唱えられるようになる。成長すると上級魔法使いへ転職できる。



メイジ

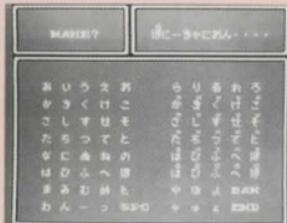
精神パワーを駆使した呪文を得意とする魔法使い。カンジュラー同様、身につけられるものは限られている。成長すると上級魔法使いへ転職できる。

職業を決定したら、次にそのキャラクターの能力値が表示されます。能力値は、コンピュータの乱数によって決定され、同じ職業でも選択するごとに数値が変化します。次の「能力値の意味」を参考に、全体の数値のバランスを確認し、それで良ければAボタン、そうでなければBボタンでキャンセルし、再度能力値を表示させてください。

〈能力値の意味〉

- MP (マジックポイント)：キャラクターの魔力値。魔法を使うと減少し、ゼロになると魔法が使えなくなります。
- HP (ヒットポイント)：キャラクターの生命値。ダメージを受けると減少し、ゼロになると死んでしまいます。
- REF (回避率)：敵からの攻撃を回避する率に影響します。
- VIT (生命力)：敵から受けるダメージの防御力に影響します。
- WIS (賢明度)：物事の道理をわきまえる能力に影響します。
- INT (知性)：魔法を使う能力に影響します。
- DEX (機敏さ)：攻撃を仕掛けたり、逃れたりする速さに影響します。
- STR (強さ)：戦闘で敵に与えるダメージに影響します。

| | | |
|----------|-------|---|
| アーチャー | ファイター | STR-10 DEX-10 INT-10 WIS-12 REF-17 HP-16 |
| おんがく | ターフ | |
| じゅうじ | ハーフ | |
| じゅうじ | クランク | |
| さくしょ | メイン | |
| ながまのどうろく | | |
| みせきざる | | |



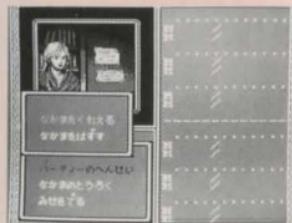
●名前の入力

キャラクターが決定したら、次にそのキャラクターに名前を付けてください。名前は12文字まで入力できます。なお、文字表の「S P C」はスペース、「B A K」は戻るを意味します。入力が終わったら「END」を指定してAボタンを押してください。そのキャラクターは自動的に冒険者リストに登録されます。

こうした要領で、どんどん使いたいキャラクターを登録していくください。最大10人までリストに登録でき、その中から最大5人でパーティーを組み、このアドベンチャーズギルドから出発することになります。

●パーティーを編成する

キャラクターの登録がすべて終わったら、最初のメニューから「パーティーのへんせい」を選択し、次に「なかまをくわえる」から「なかま」を選びます（「S・メンバー」は右記参照）。



表示された冒険者リストの中から、冒険者を選択していきます。なお、パーティーの隊列は、一番最初に選択したキャラクターを先頭に組まれていきますので、体力値が高い順に隊列を編成するのが無難な方法です。パーティーの編成が終了したら、最初のコマンドまで戻り、「みせをでる」でアドベンチャーズギルドから外へ出ます。さあ、いよいよ冒険の始まりです。

注意！ 戦う人数を決めておこう。

このゲームでは、隊列の何人めまでが戦闘に参加できるかを自由に設定できます（通常は3人までと指定されています）。一般コマンドで指定できますので、アドベンチャーズギルドを出発したら、忘れずに戦う人数を設定しておいてください。

注意！ 「S・メンバー」とは？

冒険を続ける途中で、パーティーはいろいろな仲間たちと遭遇します。中には、パーティーに加わり、一緒に戦いたいと申し出てくるキャラクターも出現します。これがS・メンバー（スペシャルメンバー）です。S・メンバーは、アドベンチャーズギルドでパーティーからはずし、待機させておくこともできます。状況に合わせて彼らを交代させ、うまく冒険を進めてください。

アドベンチャーズギルドのコマンド一覧

コマンド①

パーティーのへんせい：パーティーを編成するときに使います（コマンド②へ）。

なかまをとうろく：キャラクターを作り、登録、または削除するときに使います（コマンド③へ）。

みせをする：アドベンチャーズギルドから外へ出るときに使います。

コマンド②

なかまをくわえる：パーティーに仲間を加えるときに使います。

なかまをはずす：パーティーから仲間をはずすときに使います。

コマンド③

とうろく：キャラクターを作り、冒険者リストに登録するとき使います。

さくじょ：冒険者リストに載っている、不要なキャラクターを削除するときに使います。

街での移動法

冒険の舞台となる、街、建物、ダンジョンの中などはすべて3D（立体）画面で左上のウィンドウに表示されます。パーティーの移動は十字キーで行い、左右および下で方向の変換、上またはAボタンで前進となります。特にダンジョンなどは複雑な迷路になっていますので、迷わないようマッピングしながら移動するようにしましょう。なお、建物から外に出たときは、向い側の風景が正面となっています。

〈移動画面の説明〉

キャラクターの職業

F=ファイター、K=ナイト、T=シーフ、H=ハンター、
B=バード、C=カンジュラー、M=メイジ、S=ソーサラー、
W=ウィザード、A=アークメイジ

キャラクターの名前

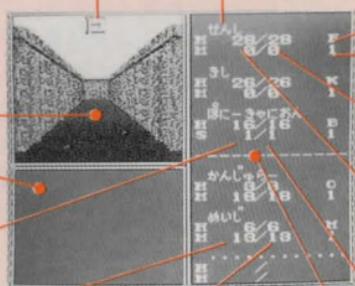
パーティーが向いている方向

3D画面

メッセージ
ウィンドウ

バードが現在
歌える曲数

キャラクターの
現在のMP
(マジックポイント) 14
キャラクター
の最大MP 15



現在のキャラクターレベル
キャラクターの最大HP
キャラクターの現在のHP(ヒットポイント)
バードが歌える最大曲数
戦闘参加キャラクターの境界線
キャラクター現在のMP(マジックポイント) 14
キャラクターの最大MP 15

街の建物紹介

王国には街が点在し、そこには冒険を続けるために必要となる建物がたくさんあります。街に入ったら、ひとまず街中を探索してみてください。きっと重要な情報も得られるはずです。

■ガースの道具屋■

武器や防具の専門ショップ

冒険に必要となる道具をいろいろ取り揃えている冒険者御用達の専門店です。新しく作られたキャラクターは何も装備していないので、本格的な冒険を始める前に必ずここに立ち寄り、武器や防具などを購入し、装備させてください。



●商品の購入法

店内に入り、コマンドが表示されたら「アイテムをかう」で商品リストを表示させ、買うものと購入者を指定し、Aボタンで決定します。商品は自動的にキャラクターの持ち物リストに加えられますので、武器や防具など身につける道具は、店を出てから必ずキャラクターに装備させてください(装備方法はP20参照)。

また、不要になった道具は、「もちものをうる」で売り飛ばすこともできます。

■旅の宿■

冒険のセーブと体力回復はここで!

それまでの冒険の記録をセーブし、また、失ったHPやMPを回復させる休憩所がこの旅の宿です。レベルが上がったときや、重要アイテムを見つけたときなどは、一度ここでセーブしておくと安心です。

●データのセーブ法

宿のコマンドから「やすむ」を選択すると、それまでに失ったHPとMPが全て回復します。「たびのきろく」を選択すると、パーティーの現在の状態をそのままセーブできます。なお、冒険を中断するときは、セーブしたあと、「ぼうけんを つづけますか?」の問い合わせに「いいえ」で答え、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。ゲームの再開は、スタートメニューで「つづきから」を選択し、自分のデータが入っている「ものがたり」を指定してください。

■レビューボード■

魔法使いの転職コーナー

レビューボードでは、各キャラクターが次のレベルまで到達するのに、あといくつの経験値が必要かを確認できるほか、ある程度まで成長した魔法使いは、ここで、さらに崇高な魔法使いにクラスチェンジ(転職)できます。

●クラスチェンジの方法

魔法のレベルが3以上になったカンジュラーとメイジは、「ク

通常コマンドの使い方

「ラスチェンジ」のコマンドでそれぞれ、メイジ(メイジの場合はカンジュラー)→ソーサラー→ウィザード→アークメイジという順序で、次々と新しい魔法使いにクラスチェンジすることができます。クラスチェンジすると、また最初から修行を積みなおさなければなりませんが、前の職業のレベルで覚えた呪文はそのまま使うことができます。ただし、一度やめてしまった職業には二度と戻れませんので、全ての魔法を修得したいのなら、簡単にクラスチェンジをしないほうがいいでしょう。

■治療所■

体の治療、蘇生の専門病院

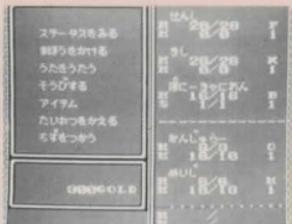
ここでは、毒や呪いに侵された体の治療や、死んでしまった仲間を生き返らせることができます。「ちりょう」は、毒、石化、老化など、敵からの攻撃を受け、特殊状態にさせられてしまった体の治療を行い、「かいふく」は、死んでしまった仲間の蘇生を行います。もちろん、お金はそれなりにしっかり取られますので、特に、仲間が死んでしまったときには、一度サロンに相談してみることをオススメします。

■酒場■

バードのノドをうるおす回復所

歌を歌い、ノドが渴れてしまったバードは、ここで飲物を取り、その自慢の声を回復させることができます。「のどをうるおす」を選んでお金を払うと、魔力を秘めたバードの歌が再び歌えるようになります。

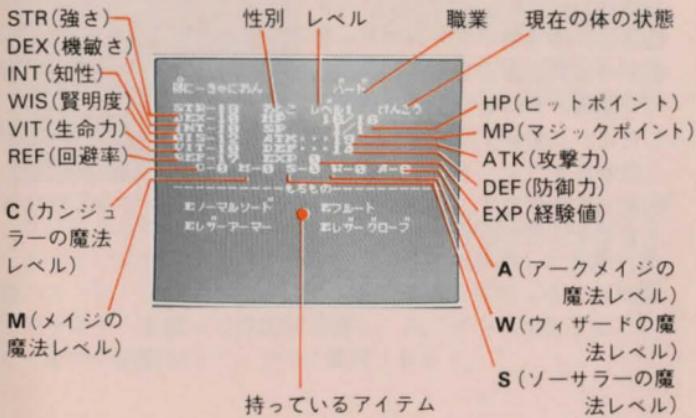
移動中、Bボタンを押すと、画面左に通常コマンドが表示されたウィンドウが出現します。十字キーと一緒にAボタンでさまざまな行動が実行できます。なお、キャンセルはBボタンで行います。



●ステータスを見る

キャラクターの現在の状態を確認するコマンドです。確認したいキャラクターを選ぶと、ステータス画面が表示されます。

〈ステータス画面の説明〉



●まほうをかける

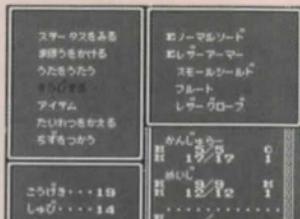
魔法をかけるコマンドです。魔法を使うキャラクターを選定し、十字キーの上下で使う魔法を選択してください。なお、十字キーの左右で他のレベルの呪文が表示されます。

●うたをうたう

パートに、不思議な力を秘めた歌を歌わせるコマンドです。ただし、楽器を装備していなかったり、ノドが渴れていたら歌うことはできません。

●そうびする

持っている道具を、体に装備するコマンドです。キャラクターを指定し、持ち物リストの中から装備する道具を選んでください。E印で装備、E印を消して装備を外したという意味になります。左下に現われるウィンドウは、攻击力、防御力の指数です。装備が終わったら、Bボタンで持ち物リストをキャンセルしてください。

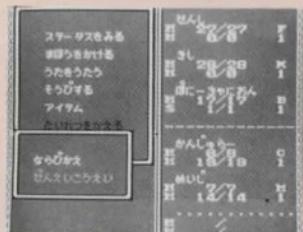


●アイテム

持っているアイテムを使うコマンドです。次のサブコマンドの「もちもの」で、各キャラクターが持っているアイテムを、「セグメント」で、後に見つける特殊アイテムを使用することができます。

●たいれつをかえる

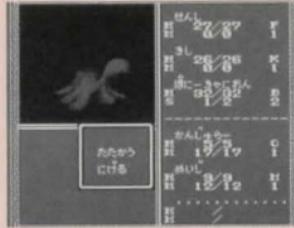
隊列の順番や、戦う人数を変更するコマンドです。次に表示されるサブコマンドの「ならびかえ」では、隊列の場所を交代するキャラクターを2人ずつ指定していくください。「ぜんえいこうえい」は、前列から何人目までが戦闘に参加するかを決定するもので、通常は3人目までに指定されていますが、変更するときは、十字キーとAボタンで境界線を移動してください。



●ちずをつかう

手にいれた地図を使って、パーティの現在位置を確認するコマンドです。街の出口で使うと、そこから移動した方角と距離がメッセージウィンドウに表示されるようになります。地図上で十字キーを使って目的地を探し、Aボタンで指定すると、そこまでの距離がウィンドウに表示されます。

戦闘コマンドの使い方



冒險の途中、敵と遭遇すると、画面は自動的に切り換わり、戦闘モードに突入します。メッセージウィンドウに出現した敵の種類と数が表示され、「たたかう」か「にげる」かの選択がせまられます。戦闘に勝つと、それなりの経験点とゴールドが手に入ります。「にげる」こともできますが、いつでも逃げられるとは限りません。

●こうげきする

敵に攻撃を加えるコマンドです。どの怪物を攻撃目標にするかを指定して、Aボタンで決定してください。なお、境界線で区切られた後列の敵には攻撃は加えられません。

●みをまもる

ガードを固め、防御体制をとるコマンドです。受けるダメージは当然少くなります。

●なかまをかばう

自分を捨て、仲間をかばうコマンドです。自分自身の防御体勢はとれないため、攻撃を食らうと大きなダメージを受けます。

●もちものをつかう

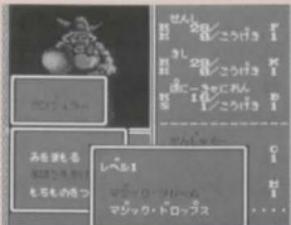
戦闘中、持っているアイテムを使うコマンドです。使いたいアイテムを選択し、Aボタンで決定してください。

●うたをうたう

パートのみが使える特殊コマンドです。歌う歌を選択し、Aボタンで決定してください。

●まほうをかける

魔法を使うコマンドです。最初にレベル1の呪文が表示されますので、他のレベルの呪文を使う場合は十字キーの左右でウィンドウの呪文表を変更し、十字キーの上下とAボタンで使う呪文を決定してください。



注意！ キャラクターの健康状態は大丈夫？

怪物からの魔法などを浴び、キャラクターはしばしば特殊な状態にさせられてしまうことがあります。戦闘が終わってもその状態が戻らないときは、病院や魔法で治療しなければなりません。パーティー画面やステータス画面をよく確かめてください。

5種の魔法

基本的に魔法は5種類の体系があります。いずれも、その難度によっての魔法のレベルがあり、これらの呪文を使いこなすためには、ある一定レベルまでキャラクターが成長しなければなりません。

呪文は、魔法を使うキャラクターのMP(マジックポイント)を消費しながらかけられていきます。難しい呪文ほど消費ポイントが高くなる傾向があり、MPがゼロになるともちろん魔法は使えなくなります。また、場所によっては、MPが充分でも一部の魔法が打ち消されてしまう特殊地帯がありますので注意してください。

最初から作れる魔法使いは「カンジュラー」と「メイジ」だけですが、キャラクターの呪文レベルが3以上まで成長すると、街のレビューボードでさらに強力な魔法使いにクラスチェンジ(転職)することができます。クラスチェンジの順番は、「メイジ(メイジの場合はカンジュラー)」→「ソーサラー」→「ウィザード」→「アークメイジ」となっています。

ただし、前の職業で使っていた呪文は、クラスチェンジした時点でそれ以上覚えられなくなるので、もしプレイヤーがより強力な魔法使いを育てたいのなら、それぞれの呪文を全て体得した時点でクラスチェンジを考えてください。

カンジュラーの魔法

| 魔法のレベル | 呪文名 | 効果 | 効力 | 消費MP | モード |
|--------|------------|-----------------------|-------|------|-----|
| レベル1 | マジック・フレーム | 炎攻撃で敵にダメージ。 | 敵一人 | 4 | 戦 |
| | マジック・ドロップス | バードの喉を一回うるおす。 | バードのみ | 4 | 通 |
| レベル2 | フリーズ・フォース | 敵の動きを鈍くする。 | 敵全員 | 6 | 戦 |
| | ワード・オブ・ヒール | 仲間の体力を回復させる。 | 味方一人 | 6 | 全 |
| レベル3 | エリクス・ウルフ | パーティに「幻影の狼」を加える。 | - | 10 | 全 |
| | ウォー・ストライク | 精神パワーで敵にダメージ。 | 敵一人 | 12 | 戦 |
| レベル4 | カンジュラー・サイト | 魔力の目で隠し扉を見破る。 | - | 14 | 通 |
| | フレッシュ・リストア | 毒を治療し、HPも回復。 | 味方一人 | 16 | 全 |
| レベル5 | アーク・ファイアー | 炎攻撃で敵全員にダメージ。 | 敵全員 | 18 | 戦 |
| | フレッシュ・アニー | 仲間全員のHPを回復する。 | 味方全員 | 20 | 全 |
| レベル6 | エリクス・オーガ | パーティに「幻影の鬼」を加える。 | - | 24 | 全 |
| | フレッシュ・オール | 全員の毒、まひを治療し、HPも回復させる。 | 味方全員 | 28 | 全 |
| レベル7 | エリクス・スレイヤー | パーティに「幻影の暗殺者」を加える。 | - | 32 | 全 |
| | ブレイク・スフィア | 精神パワーで敵に大ダメージ。 | 敵前列 | 36 | 戦 |

メイジの魔法

| 魔法のレベル | 呪文名 | 効 果 | 効 力 | 消費MP | モード |
|--------|--------------|---------------------|------|------|-----|
| レベル1 | ボーバル・プレート | 味方一人の攻撃力を少々アップ。 | 味方一人 | 4 | 戦 |
| | スクライ・サイト | パーティーの現在位置を知る。 | - | 4 | 通 |
| レベル2 | ホーリー・ウェーブ | アンデッドモンスターにダメージ。 | 敵一人 | 6 | 戦 |
| | メイジ・ガントレット | 味方一人の攻撃力をアップ。 | 味方一人 | 6 | 戦 |
| レベル3 | イバラーズ・フォール | 戦闘から逃れ、身を守る。 | - | 10 | 戦 |
| | オスコンズ・ストレンジス | 味方一人の攻撃力を大幅アップ。 | 味方一人 | 12 | 戦 |
| レベル4 | スター・フレア | 魔力の炎で敵にダメージ。 | 敵前列 | 14 | 戦 |
| | スペクター・タッチ | 敵のHPを吸い取り、自分に加える。 | 敵一人 | 16 | 戦 |
| レベル5 | デス・ストライク | 敵を一撃で殺す。 | 敵一人 | 18 | 戦 |
| | アンチ・マジック | 全ての呪文を封じる(そのターンのみ)。 | 全体 | 20 | 戦 |
| レベル6 | ストーン・タッチ | 敵一人を石化する。 | 敵一人 | 24 | 戦 |
| | イバラーズ・ミスト | パーティーに「霧の精靈」を加える。 | - | 28 | 全 |
| レベル7 | ドラゴン・ブレス | 竜の炎で敵にダメージ。 | 敵後列 | 32 | 戦 |
| | メイジ・サイト | 魔力の目で隠し扉を見破る。 | - | 36 | 通 |

ソーサラーの魔法

| 魔法のレベル | 呪文名 | 効 果 | 効 力 | 消費MP | モード |
|--------|-------------|---------------------|------|------|-----|
| レベル1 | ディス ピリーブ | 敵の幻影を消滅させる。 | 敵一人 | 14 | 戦 |
| | ウインド・ウルフ | パーティーに「風の狼」を加える。 | - | 14 | 全 |
| レベル2 | マンガーズ・ジャブ | マンガーの魔力で敵にダメージ。 | 敵一人 | 16 | 戦 |
| | エンジェル・ボイス | 幻想、混乱、眠りを治療し、HPも回復。 | 味方一人 | 16 | 全 |
| レベル3 | ウインド・オーガ | パーティーに「風の鬼」を加える。 | - | 22 | 全 |
| | カイラーランズ・スペル | 味方全員の防御力をアップ。 | 味方全員 | 26 | 戦 |
| レベル4 | ワード・オブ・ファイア | 敵を戦闘から離脱させる。 | 敵一人 | 34 | 戦 |
| | ウインド・メイジ | パーティーに「風の魔術師」を加える。 | - | 40 | 全 |
| レベル5 | ウインド・ヒーロー | パーティーに「風の英雄」を加える。 | - | 46 | 全 |
| | マンガーズ・フレード | マンガーの魔力で敵に大ダメージ。 | 敵前列 | 50 | 戦 |
| レベル6 | ウインド・ジャイアント | パーティーに「風の巨人」を加える。 | - | 52 | 全 |
| | ウインド・ウォール | パーティーに「風の壁」を加える。 | - | 60 | 全 |
| レベル7 | ウインド・ドラゴン | パーティーに「風の竜」を加える。 | - | 72 | 全 |
| | メルストローム | 敵全員にダメージ。 | 敵全員 | 80 | 戦 |

ウィザードの魔法

| 魔法の レベル | 呪文名 | 効 果 | 効 力 | 消費 MP | モード |
|------------|-------------|--------------------------------|------|----------|-----|
| レベル1 | サモン・エレメンタル | パーティーに「炎の精靈」を加える。 | - | 30 | 全 |
| | フォース・フォーカス | 精神波で敵にダメージ。 | 敵後列 | 36 | 戦 |
| レベル2 | クリエイト・ゲート | 精神波で敵全体にダメージ。 | 敵全員 | 46 | 戦 |
| | インサート・ハート | 石化を治療し、HPを大幅回復。 | 味方一人 | 54 | 全 |
| レベル3 | フレーム・コラム | 異常波で敵全体にダメージ。 | 敵全員 | 68 | 戦 |
| | ディス・ポゼス | とりつきを治療し、HPを大幅回復。 | 味方一人 | 80 | 全 |
| レベル4 | デーモン・ペイン | 悪魔波で敵にダメージ。 | 敵前列 | 92 | 戦 |
| | リバイブ・フロム・デス | 死んだ仲間を生きかえらせる。 | 味方一人 | 102 | 全 |
| レベル5 | エンジェル・プレス | 死、石化以外の全てを治療し、HPも回復。 | 味方全員 | 110 | 全 |
| | ソウル・ウィップ | 超精神波で敵に大ダメージ。 | 敵前列 | 120 | 戦 |
| レベル6 | グレーター・サモニング | パーティーに「自然動物(ライオン、イーグルなど)」を加える。 | - | 128 | 全 |
| | オスコン・ホールド | 成功すれば、敵を沈黙させられる(1ラウンドのみ)。 | 敵全員 | 130 | 戦 |
| レベル7 | ウェイカムズ・ウォー | 超悪魔波で敵に大ダメージ。 | 敵後列 | 146 | 戦 |
| | サモン・ハープ | パーティーに「ハープ」を加える。 | - | 180 | 全 |

アークメイジの魔法

| 魔法の レベル | 呪文名 | 効 果 | 効 力 | 消費 MP | モード |
|------------|-------------|---|------|----------|-----|
| レベル1 | メイレイ・メン | 敵の、前列の人数を変える。 | - | 200 | 戦 |
| レベル2 | パッチ・スペル | 「オスコンズ・ストレングス」「カイラーンズ・スペル」「エンジエル・プレス」を一度にかける。 | 味方全員 | 220 | 戦 |
| レベル3 | リープ・ワード | 敵全員を消し去る。ただし、失敗することもあり。 | 敵全員 | 240 | 戦 |
| レベル4 | ファンスカーズ・ランス | 超能力で敵に大ダメージ。 | 敵前列 | 248 | 戦 |
| レベル5 | ヒール・オール | 全ての病を治療し、HPも全て回復させる。 | 味方全員 | 250 | 全 |
| レベル6 | クリングル・ブラザーズ | パーティーに「クリングル兄弟」を加える。 | - | 254 | 通 |
| レベル7 | マンガーズ・マレット | 超魔力で敵全体に超ダメージ。 | 敵全員 | 254 | 戦 |

戦=戦闘時使用可能

通=通常時使用可能

全=戦闘、通常時使用可能

バードの歌

バードに楽器を装備させると、不思議な魔力をもった歌が歌えるようになります。レベルが低いうちは、数曲歌うとすぐにノドが渴れてしまいますが、成長するに従い、何曲も続けて歌えるようになります。曲目は全部で7曲あり、そのとき歌える曲の回数は、パーティーウィンドウの「S」の横に表示されます。もし、バードのノドが渴れてしまったときは、街の酒場でノドをうるおしてください。

●曲目紹介

《ロード・オブ・ジャスティス》ターンフロア、ワープなどの、道を惑わす罠にかかるないようにする(通)。
《ラバーズ・ソング》モンスターに出くわす遭遇率を半分にする(通)。

《トラベラーズ・ターン》侵入したダンジョンの入口まで、一瞬にワープする(通)。

《フレーブス・シャドー》味方全員の攻撃力をグンとアップする(戦)。

《ダブルエッジ・ソング》遭遇したモンスターを仲間にして、パーティーに加える(戦)。

《レンジャー・ロード》敵からの魔法攻撃によるダメージを、半分に減らす(戦)。

《ミラージュ》味方全員の防御力をグンとアップする(戦)。

(通)=通常時に使用可能。 (戦)=戦闘時に使用可能。

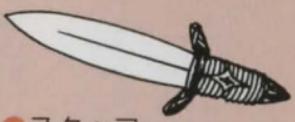
アイテム一覧

武器



●ダガー

護身用のナイフ。誰でも装備できるが攻撃力は小さい。



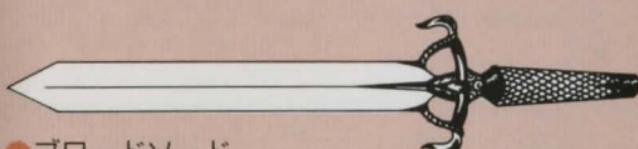
●スタッフ

安物の短剣。魔法使いが専用で使える数少ない武器。



●ノーマルソード

ごく一般的に使われる両刃の剣。魔法使い以外は誰でも装備OK。



●ブロードソード

広くてまっすぐの刃がついた大型の剣。バードやナイトがお気に入りの武器。

● ロングボウ
固くて弾力のある木で作られた弓。なぜかナイトは使わない。

● ハルバード
長い棒の先に斧状の刃物を付けた槍。ハンターが好んで使う武器。

● ライトワンド
魔法使い御用達の杖。軽いが、破壊力はけっこうなもの。

● スピアー
先端に鋭いナイフがついた投げ槍。ファイター、ナイト、ハンターが装備できる。

防具

● ローブ
布製のマント。防御力は小さいが、魔法使いが身につけられる数少ない防具。

● レザーアーマー
皮をなめして作った鎧。防御力はさほどないが、軽くて動きやすい。

● スモールシールド
金属製の小型の盾。手軽なので装備できるキャラクターも多い。

● チェインメイル
細い鎖を編んで作ったかたびら。動きやすく、防御力もけっこう高い。

●ヘルメット

頭部を守る鉄力ブト。動きの邪魔になるのか、ハンターやシーフはかぶらない。



●レザーグローブ

皮製の手袋。誰でも身につけられる数少ない防具。



●ガントレット

金属でできたて。ファイターとハンターのみが装備できる。



薬

●やくそう

HPを回復させる栄養剤。移動中でも戦闘中でも使用できる。



●どくけし
「毒」におかされた体を回復させる解毒剤。

楽器

●フルート

澄んだ音色が自慢の横笛。



●ハープ
美しい和音を奏でる弦楽器。



●ホーン

多種な音階を奏でる管楽器。

このほか、いろいろなアイテムが王国に存在します。アイテムの中には、道具として使用すると、思わぬ力を発揮するものもあります。また、怪物との戦闘で得た宝箱の中にも、見たことのない道具を発見することでしょう。ただし、罠には十分気を付けてください。

「バーズテイルII」攻略法

サラドンからのアドバイス

追伸・勇者一行殿 by サラドン

貴君らが城を出たあと、我が部下からさまざまな情報が私のもとに届いた。冒険に役立ちそうな事柄も多々あるので、順次伝えておく。

- ①セーブはこまめにすること。全滅した場合、最後にセーブしたところからスタートするということを、心にとどめておいてほしい。
- ②キャラクターを作るとき、カンジュラー、メイジの2種類の魔法使いも作っておいたほうがよい。将来的にアーカメイジが、二人は必要になって来るからだ。
- ③この世界には“ゼンブレード”という伝説の武器がある。必ず探し出すように。
- ④初めて遭った敵には、いろいろな呪文を試してみよう。特定の敵にのみ絶大な威力を發揮する呪文がある。
- ⑤戦闘時、ファイター系のキャラクターには、メイジの攻撃力アップの呪文をかけよう。強力なラゴス＝ザンタのモンスターを倒すには、ファイター系と魔法使い系のコンビネーションが必要なのだ。

⑥カンジュラー、メイジといった下級魔法使いでも、マジックレベルが7となると、かなりの威力を持った呪文を使える。安易な転職は避け、じっくりと成長させたほうがいい、のような気がする。

⑦旅の途中には様々な出会いがある。新しい仲間の協力がないとクリアできない難関もある。一期一会を大切にしよう。

⑧エフィソスの地下基地へ行くときは、どくけしをたくさん持っていくこと。デッドキングの『死の魔法』を防ぐには、毒の泉の水を飲まなければならないからだ。

⑨グラフナーには、魔法も通常の攻撃も効かない。ザーのつるぎだけがその肉体を傷つける唯一の手段だ。

⑩特殊アイテム・7種の「セグメント」は、病を治療する特別な力を持っている。病の種類とそれに対応するセグメント等を表にしておくので参考にしてほしい。

| 状態 | 内 容 | セグメント | 魔法 | 治療所 |
|------|---------------------|-------|----|-----|
| どく | 毒におかされ、HPが徐々に減少。 | レッド | ○ | ○ |
| げんわく | 敵に眩惑され、仲間を攻撃。 | ブルー | ○ | ○ |
| とりつき | 攻撃力が異常に低下。 | パープル | ○ | ○ |
| のろい | 一部の治療の魔法がかからなくなる。 | グリーン | ○ | ○ |
| まひ | マヒして動けなくなる。 | イエロー | ○ | ○ |
| せきか | 石になって動けなくなる。 | ホワイト | ○ | ○ |
| しほう | 体力がつきて死んでしまう。 | - | ○ | ○ |
| ねむり | 眠りに落ちる。戦闘終了時に回復。 | - | ○ | - |
| こんらん | 混乱して仲間を攻撃。戦闘終了時に回復。 | - | ○ | - |

○=治療可能 ※ベースセグメントは「しほう」以外の全てを治療。

…私が教えることができるるのはこれくらいだ。後は君達の手で謎を解きあかしていって欲しい。健闘を祈る。

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。

株式会社ポニーキャニオン マルチメディア制作部
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31

©1986,1988 ELECTRONIC ARTS

©1986,1988 Interplay Productions, Inc.

©1992 PONY CANYON INC.

ファミリーコンピュータ™ ファミコン™は任天堂の商標です。