

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

BREATH OF FIRE II

使命の子



とりあかせつめいしよ
取扱説明書

© CAPCOM 1993, 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

SHVC-AF2J-JPN

CAPCOM®

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコンソフト プレス オブ
ファイアⅡ』(SHVC-AF2J-JPN)をお買い上げい
ただき、誠にありがとうございました。

ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき
正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、
健康上好ましくありませんので避けてください。ま
た、ごく稀に、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、テレビゲー
ムをする前に必ず医師と相談してください。また、
テレビゲームをしていて、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。



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

BREATH OF FIRE II

— 使命の子 —

®



CONTENTS

コンテンツ

もくじ

ストーリー	2	がったい 合体	28
プレス オブ ファイア II の世界	4	あそ 遊びについて	30
キャラクター紹介	6	きょうどうたい 共同体について	34
操作方法	14	ドラゴンズ・ティア	35
ゲームの始め方と終わり方	16	アイテムの紹介	36
メニュー画面とコマンド	18	まほう 魔法の紹介	37
フィールドの冒険	22	いちらん アイテム一覧	38
町や城について	23	まほういちらん 魔法一覧	40
戦闘シーンとコマンド	24	しょうかい モンスターの紹介	43

ストーリー

はくりゆうぞく せんし なかま かつやく
白竜族の戦士リュウとその仲間の活躍により
じやあく めがみ 竜ほう う くだ
邪悪なる女神ミリアの野望は打ち砕かれ
せかい へいわ と もど
世界は平和を取り戻した

こくりゆうぞく はくりゆうぞく
黒竜族と白竜族は
りゆう せんし どうぶつ は
竜の戦士のもとに統合を果たしたが
みづか かない 知ら
自らの過大なるカゆえに
せかい きき せきん かん
世界を危機におとしいれたことに責任を感じ
前か かく
姿を隠した



—— 遠^{ゆかしき}き勇者と
まだ見^{ゆかしき}ぬ勇者^{ものがたり}の物語 ——

あれから500年の歳^{ねん}月^{としかづ}が流^{なが}れた

8人の勇^{にん}者^{ゆかしき}の物^{ものがたり}語^りは

ひとびと^{ひと}の記^{おぼえ}憶^{おもひ}の中^{なか}ですでに

遠^{とほ}い昔^{むかし}の伝^{でん}説^{せつ}となっていた

辺^{へん}境^{きょう}の村^{むら}ゲイ^ト

そこ^{ちこ}に父^{ちち}と妹^{いもうと}の3人^{にん}で暮^くらす少^{しょう}年^{ねん}がいた

自^じ分^{ぶん}に待^{まち}ち受^うけるあま^{あま}たの運^{うん}命^{めい}をま^まだ知^しらぬ

少^{しょう}年^{ねん}の名^な前^{まえ}はリユウ

やがてその運^{うん}命^{めい}は世^せ界^{かい}の運^{うん}命^{めい}へどつな^{つな}がる……

せ かい プレス オブ ファイアIIの世界

このプレス オブ ファイアIIの広大な世界を、
あなたは仲間たちと共に旅をします。





世界中で多くのおおひとが、あなたとのであいを待っています。

しょうかい
キャラクター紹介

ここでは、ブレス オブ ファイア II に登場する8人の勇者を
しょうかい
紹介します。

かれ
彼らはあなた自身であり、あなたがたびとちうであなかもあるのです。



リュウ

りゅう いちぞく
竜の一族しんちよう
身長 ◆ 167cmたいじゆう
体重 ◆ 57kgがつ にちう
5月1日生まれ ● 16歳とくぎ
特技

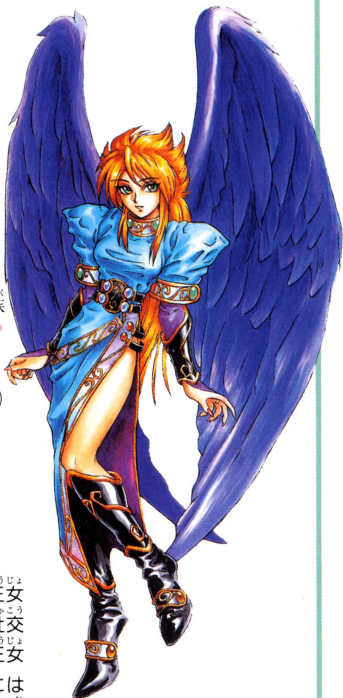
きあい

とくしゆのうりやく
特殊能力へんしん
変身ドラゴン

ほんざく しゅじんこう
本作の主人公。6歳までは父
と妹のユアと一緒に暮らして
いたが、ある事件をきっかけ
として、天涯孤独の身となっ
た。

けん たなか
剣で戦うことを得意とし、ど
んなに重い鎧でも装備できる。
とくしゆのうりやく へんしん
特殊能力「変身ドラゴン」は、
このゲーム中最大の攻撃力を
ほこ
誇る。

ニーナ

ひよくぞく
飛翼族しんちよう
身長 ◆ 160cmたいじゆう
体重 ◆ 34kg(軽い骨格のため)がつ にあう
10月9日生まれ ◆ 17歳

ウィンディア^{おうこく}王国の第一^{だいいち}王女^{おうじよ}
 ニーナは、気品^{きひん}、礼節^{れいせつ}、社交^{しゃこう}
 性^{せい}と、全^{すべ}てを兼^かね備^{そな}えた王女^{おうじよ}
 であった。しかし、背^せ中^{なか}には
 えた不吉^{ふきつ}の象^{しょう}徴^{ちゆう}である黒^{くろ}い翼^{つばさ}
 のために、幼^{よう}少^{しょう}の頃^{ころ}より人々^{ひとびと}
 から忌^いみ避^さけられた。
 攻^{こう}撃^{げき}魔^ま法^{ほう}を得意^{とくい}とし、どん
 にかたい敵^{てき}にも強^{きやう}大^{だい}なダメ
 ジを与^{あた}えることができる。使^{つか}
 い方^{かた}によっては、ニーナは最^{さい}
 強^{きやう}の戦^{せん}士^しとなるであろう。

とくぎ
特技

きりよく

とくしゆのうりよく
特殊能力こうげきまほう
攻撃魔法



ボツシュ

のぼせ
野馳り

身長 ◆ 156cm

体重 ◆ 60kg

12月16日生まれ ◆ 15歳

やや小太りながら運動神経はよく、いつも陽気なお調子者。主人公とは10年来の付き合い。ボツシュは生まれた時から天涯孤独の身だったが、陽気な性格ゆえ、常に自分の人生を楽しんでいる。

弓矢を得意とし、一度に複数の敵を攻撃できるオートボウやツインボウを装備すれば、パーティーに欠かせない戦力となる。

回復魔法も一通り使えるため、万能キャラと言えよう。

特技

ねらう

特殊能力

回復魔法



リンプー

フーレン
虎人

身長 ◆ 154cm

体重 ◆ 42kg

4月19日生まれ ◆ 15歳

特技

さそう

特殊能力

いっぽつ まほう
一発魔法

虎人の娘リンプーは、生まれながらにして戦いの天才だった。強靱な体力、獣のごとき俊敏さ、無双の戦士に匹敵する腕力。希少な種族虎人としての生い立ちが、リンプーを常に戦いへと駆り立てるのだ。

攻撃力と素早さは全キャラ中トップをほこり、どんな敵もリンプーの前では、何もできずに倒されるであろう。また、合体して変身したリンプーなら、最強の呪文を一度だけ唱えられる。



ランド

こうかくぞく
甲殻族

身長◆218cm

体重◆140kg

3月14日生まれ◆31歳

とくぎ
特技

きつけ

とくしゅのうりやく
特殊能力

かいふくまほう
回復魔法

ランドは、巨大な体とそれをつつむ固い殻、そして温和な性格で知られる甲殻族の出身である。そんな種族に似合わず、若い時に村を飛び出したランドは、いろんな職業を経験し、多くの危険を乗り越えてきた。すべての局面を彼は腕と度胸だけで渡ってきたのだ。まさにランドは天性の冒険者といえよう。

その体の大きさゆえ、ほとんどの防具を装備できないが、もともと力とスタミナが高いため、何も買わなくても戦える。体の固さと自分の回復魔法によって、パーティーの先頭に立ち戦えるキャラだと言える。

ステン

ハイランダー
高山族

身長 ◆ 169cm

体重 ◆ 60kg

7月15日生まれ ◆ 19歳



ステンは東方の高地民族ハイランダーの出身。彼らは優秀な戦士の一族であり、特に近衛兵は最も優秀な戦士だけで構成されていた。

ステンも昔は近衛兵団があったがある日を境にヘラヘラとした男となり除隊となった。そしてなぜか、今でもヘラヘラとした男として旅をしている。ステンは独自の戦闘方法を持ったキャラである。炎と爆裂の魔法、身軽さ、そして武器の多彩さを生かして、あらゆる局面に対応できる。

相手の弱点にあった武器で致命的な打撃を与え、生まれ持った素速さですべての攻撃をかかわす。まさに一撃離脱型と言える。

特技

しにまね

特殊能力

ほのう ぼくれつ まほう
炎、爆裂の魔法

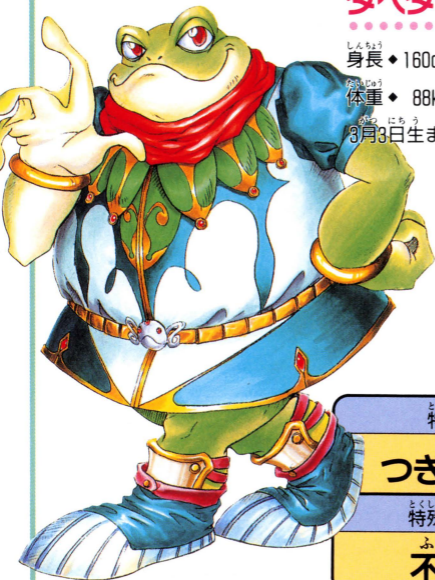
タペタ

ほふくぞく
匍匐族

身長 ◆ 160cm

体重 ◆ 88kg

3月3日生まれ ◆ 17歳



特技

つきつき

特殊能力

ふめい
不明

エカル=ホツパ=ド=ペ=タペタ。

この長い名前を持つ者こそ、王子タペタである。

ナルシストでおしゃべりでキザ。彼は皆にそう思われていたが、本人はまるで自覚がなかった。

しかし彼は嫌われ者ではない。明るくて楽しくて憎めないやつだと思われている。

おそらくタペタを使った人は、その弱さにおどろくかもしれない。しかし、彼の力が発揮されるのは後半からである。

タペタは長い間育てて、はじめてその真価をみせるキャラである。



アスパー

くき ひと
草の人

しんちよう
身長 ◆ 181cm

たいじゆう
体重 ◆ 58kg

がつ にちゆう
2月2日生まれ ◆ 111歳

にんげん さい
(人間でいえば16歳)

とくぎ
特技

しぜん

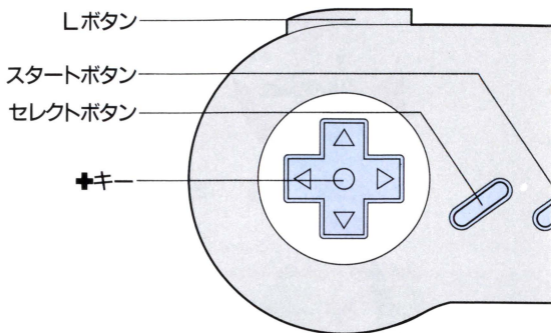
とくしゆのうりよく
特殊能力

ほ じょ ま ほう
補助魔法

草の人は、この世界で最も長命な種族のひとつで、若いうちは世界を旅し、年をとると樹木となる定めをもっている。アスパーも草の人の多分にもれず、人生のほとんどを旅と共に過ごしてきたが、草の人の間で最も硬い謎と言われる、「どうして自分たちは存在するのか？」という謎を持つに至った。その謎の答えを求めて今日もアスパーは旅を続ける。アスパーは魔法全般、特に補助系を得意とし、パーティーを下から支えるキャラと言える。長期戦や、通常ではダメージを与えられない敵と戦ったとき、最も頼もしい仲間となる。

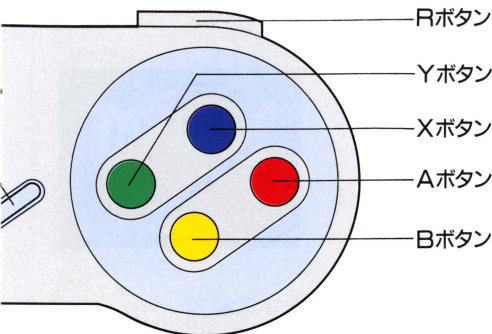
このほかにも仲間になるキャラがいます。探してみてくださいね。

コントローラーの操作方法



コントローラー各部の名称と使い方

スタート ボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲームのスタートに使用します。
+キー	<ul style="list-style-type: none"> ● フィールドや町でのキャラクターの移動、メニューやコマンドでのカーソルの移動に使用します。
Lボタン Rボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● パーティーの順番を変えます。 ● 戦闘中に、「じんけい」、「ぼうぎょ」のコマンドを選ぶのに使います。
セレクト ボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● フィールドマップ上で使用すると世界マップを見ることができます。



※このゲームは一人用です。
1P用コントローラーのみ使用できます。

Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択したコマンドを決定します。 ● 人と話すときに使用します。 ● 宝箱の前で押すと、中身を調べられます。
Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● Aボタンで選んだコマンドを、キャンセルします。 ● メニュー画面で、前の画面に戻るときに使用します。
Xボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● メニュー画面を呼び出します。(メニュー画面は、戦闘中・イベント中以外ならいつでも呼び出せます。) ● 戦闘中に、パーティーのHP、AP、状態を表示します。
Yボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● 先頭のプレイヤーの遊びを行います。 (詳しくは、“遊びについて”をご覧ください。)

ゲームの始め方と終わり方

ゲームの始め方

カセットをスーパーファミコンにセットして、電源をONにしてください。

「ブレス オブ ファイア II」のタイトルが画面にあらわれます。

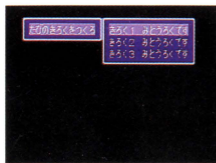


初めてゲームをする場合

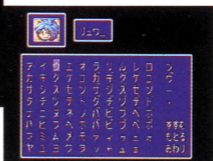
タイトル画面やデモ中にスタートボタンを押すと、下の画面になります。

初めてゲームをする場合は、「旅の記録を作る」を選んでAボタンを押してください。

「旅の記録を作る」で主人公の名前を入力したら、「ゲームを始める」を選んでください。オープニングからゲームがスタートします。



▼+キーとAボタンで名前を入力してください。セレクトボタンでカタカナへの切り換えができます。



前回の続きでゲームをする場合

「ゲームを始める」を選び、前回セーブした旅の記録を選んでAボタンを押してください。

前回の続きからゲームが始まります。

お かつ ゲームの終わり方

ゲームを記録したいときは、
村や町にある「教会」か「竜神
のほくら」に行ってください。
「教会」では神父さんに、「竜神
のほくら」では竜神のほくら
に話しかけると、ゲームを記
録してくれます。

ゲームを終了したいときは、
「ゲームを終了する」を選んで
から、電源を切ってください。

※ゲームを終了するとき
はリセットボタンを押
さずに電源を切って
ください。



〈教会〉



〈竜神のほくら〉



メニュー画面とコマンド

戦闘中・イベント中以外のときにXボタンを押すと、メニュー画面になります。

メニュー画面ではいくつかのコマンドが使えます。



①地名・国名表示

現在プレイヤーのいる、地名や国名を表示します。

②モンスターメーター

その地域に、どの程度モンスターがひそんでいるかがわかります。このモンスターの動きが活発なほど、危険な地域と言えます。

③所持ゼニー

現在のパーティーの所持金を表示します。

④コマンド

メニュー画面で使えるコマンドを表示します。
(コマンドについては次ページ以降で説明します。)

⑤パーティーの状態

パーティーの顔と状態を表示します。状態の見方は、ステータスを参照してください。

⑥隊形表示

現在のパーティーの隊形を表示します。

がめん メニュー画面のコマンド

どうぐ 道具

げんざい
現在パーティーの持っている
どうぐ
道具を使ったり、捨てたり、
せいとん
整理したりすることができます。

たいりょくの かいふく 40ポイント		
道具	やくそう X1	げんたま X1
特能	やくそう X1	やくそう X1
装備	げんたま X1	やくそう X1
アイテム	やくそう X1	げんたま X1
サブ	ラッキー楯はん	やくそう X1
カウ	マジックリング	ロングソード
する	くさりかたむら	
いれかえ		
せいとん		
とっておき		

つかう

げんざい しようかのう
現在使用可能なアイテムを使います。

すてる

いらぬ アイテムを捨てます。

いれかえ

アイテムの順番を入れ替えます。

せいとん

アイテムを道具、武器、防具の順番に並べ換えます。
同じアイテムは、一つの欄に自動的に9個までまとめてくれます。

とっておき

とくに重要なアイテムを表示します。

とくのう 特能

パーティー内のキャラクター
の特殊能力を表示します。
特殊能力を使用する場合は、
カーソルを使用したいものに
合わせてAボタンを押してください。

たいりょくの かいふく 40ポイント		
道具	ひとやすみ	リリフ
特能	ファイアバビ	アイスバビ
サブ	サンダーバビ	
しうAP	4	
リュウ	AP 12	

※特能とは、魔法やリュウの化身ドラゴンのことです。

そうび 装備

キャラクターに武器、鎧、盾、兜などを装備させます。
武器や鎧は装備しないと役に立ちません。
装備するものを選択すると、
現在の数値と装備後の数値が表示されますので、それを参考に装備を決めましょう。

リュウ	LV 9	HP 57 / 66	EXP 14 / 1865
攻撃力	48 / 58	防御力	37
守備力	42	行動力	30
行勳力	30	貫さ	29
貫さ	29	運の良さ	37
ぶき	どうのけん	たて	てつのごう
よろい	レゾージャースーツ	かぶと	せいどうのかぶと
そのた	そのた	そのた	そのた

ステータス

キャラクターの能力と状態を知ることができます。

✦キーで知りたいキャラクターを選択し、Aボタンで決定してください。

	リュウ LV 9		HP 97 / 115 EXP 1965 / 2153
強さ	40	攻撃力	48
スタミナ	26	守備力	42
素早さ	32	行動力	30
賢さ	29	講子	ええかんじ
運の良さ	37	稜	れい
ふさ	どうのげん	たて	てつのこう
よない	レンジースーツ	かふと	せいどうのかぶと
そのた		そのた	

●●●●●●●●●●ステータスの見方●●●●●●●●●●

- LV(レベル)……戦いで得た経験値が、ある一定値に達するとレベルが上がり、能力が上昇します。
- ドラゴンズ・ティア …そのキャラクターの、あなたに対する共感度を色で表示します。
- HP(体力)……ヒットポイントです。現在HP/最大HPで表示され、0になると戦闘不能となります。
- AP……アビリティポイントです。現在AP/最大APが表示されます。特殊能力を使うごとに減り、0になると使用不能となります。
- EXP(経験値)……戦闘で敵を倒すと得られます。
- 強さ……力の強さです。攻撃力に影響します。
- スタミナ……体の頑丈さです。防御力に影響します。
- 素早さ……攻撃できる順番に影響します。
- 賢さ……頭の良さです。魔法の成功率や、魔法で受けるダメージに影響します。
- 運の強さ……さまざまなことに影響します。
- 攻撃力……武器による攻撃の力です。
- 防御力……物理的な攻撃を防ぐ力です。
- 行動力……素早さから防具の重さを引いたものが行動力となります。
- 調子……何日かおきに変わります。調子が悪いときは、何をやってももうまくいかないかも知れません。
- 根性……戦闘不能になっても根性さえあれば、再び立ち上がります。

隊形

パーティーの陣形変えや並び変えを行います。

パーティーに合った隊形を組めば、より有利に戦闘を行えます。



じんけい

パーティーの陣形を変えます。陣形には攻撃力UPや防御力UPなどの効果があります。

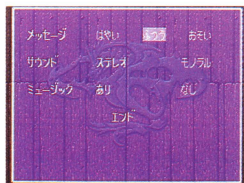
ウォークアウト…最も標準的な陣形です。
 ス克蘭ブル……攻撃に専念します。
 キープライフ……守りを固めます。
 パラレル……敵の急所をねらいます。

ならびかえ

パーティー内のキャラクターの、位置変えを行います。

オプション

ゲームの環境を、自分の好みに応じて変更できます。変更できるものは、以下の通りです。



メッセージ

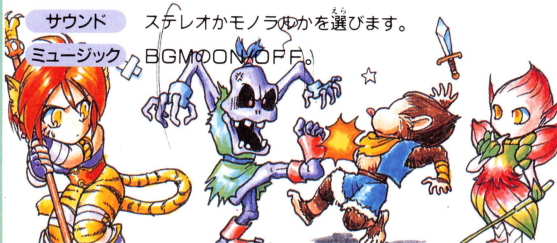
メッセージの速度を変えます。

サウンド

ステレオかモノラルかを選びます。

ミュージック

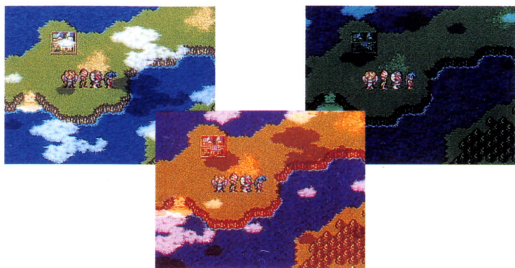
BGMをON/OFF。



BREATH OF FIRE II

ぼうけん フィールドの冒険

プレス オブ ファイア II の世界には、広大なフィールドが存在します。フィールドは時間と共に昼から夜に変わって行き、冒険中はモンスターと出会うこともあります。



フィールドには、さまざまな地形や建物があります。平地に森、険しい山道や人が近づかぬ禁断の地など。その一部をここで紹介します。



▲ 平地



▼ 塔



▼ 森



▲ 海

▼ 町



◀ 洞窟



▼ 城



▼ 町



▲ ???

BREATH OF FIRE II

まち しろ 町や城について

世界のあちこちに町や城があります。町や城では、冒険の情報を与える人や、武器屋・道具屋などがあります。また、夜に訪れれば、昼とは違ったことが起こるかもしれません。



武器屋

剣や弓などの武器と、鎧や盾などの防具を売っています。

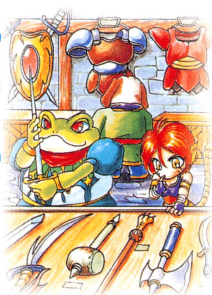


道具屋

薬草や毒消しなどの便利なアイテムを売っています。

預かり屋

お金やアイテムを預かってくれます。



宿屋

一晩泊まれば、パーティー全員のHPとAPが回復します。また、毒などのステータス異常も治ります。



エバ教会

ゲームの記録をしつめるほかに、悩み事の相談に乗ってくれます。



竜神のほこら

竜神のほこらに話しかけると、ゲームの記録のほかに、メンバーが4人以上いるときは、メンバーの入れ替えをしてくれます。

戦闘シーンとコマンド

フィールド移動中などに敵と出会うと、画面は自動的に戦闘シーンに変わります。戦闘シーンは前作を受け継ぎ、斜め見降ろしのディオラメンションシステムとなっており、臨場感あふれる戦闘が展開されます。



- ①敵キャラクターです。
- ②パーティーのキャラクターです。
- ③パーティーの状態を表示します。プレイヤーがコマンド「たかろう」を選択した場合は、敵の名前と体力が表示されます。
- ④戦闘時のコマンドです。コマンドは以下のように \oplus キーとL・Rボタンを使って選択し、Aボタンで決定します。

じんけい

Lボタン

たたかう とくぎ
とくのう アイテム

ぼうぎょ

Rボタン

せんとう しゅうりょう
戦闘の終了

敵を全滅させると戦闘は勝利となり、敵の強さに応じた経験値とゼニー、更にまれにアイテムが手に入ります。味方が全滅した場合は、所持金が半分となっており、以前にセーブしたところから始まります。

せんとうじ 戦闘時のコマンド

たたかう

装備している武器で（何も装備していない場合は素手で）敵を攻撃します。

「たたかう」を選んだときは、パーティーの状態ではなく敵の名前と体力が表示されますので、それを見ながら攻撃したい敵を選んでください。



※初めて出会った敵の体力は分かりません。

とくぎ

キャラクターの特技を使います。

特技はキャラクターごとに違うだけでなく、合体して初めて使えるものもあります。



とくのう

キャラクターの特殊能力を使います。

回復魔法や攻撃魔法のほかにリュウの変身ドラゴンも、このコマンドで行います。



アイテム

道具を使って体力を回復させたり、毒を消したりするほか、装備の変更もできます。

また、いくつかの武具はアイテムで使うことにより、何らかの効果を発揮します。



とつけき

全員を攻撃に専念させるコマンドです。Bボタンを押すまで通常攻撃をし続けるため、戦闘の高速化をはかれます。

てったい

戦闘から逃げ出します。失敗すると、敵に一方向的に攻撃されてしまいます。



じんけい

陣形を、その場で変えます。

ぼうぎょ

防御に専念し、敵から受けるダメージを半減します。敵から受ける魔法攻撃のダメージも、少しだけ減ります。



ステータスの異常について

戦闘中、敵の特殊攻撃によって、毒や石化などのステータス異常が起きることがあります。ステータス異常とその効果、回復方法を以下にまとめます。

名称	効果	回復方法
眠り	戦闘終了まで行動不能。	ばんのうやく、ヤクリフの魔法、仲間同士で攻撃
毒	歩いている間HPが減ります。	どくけし、ばんのうやく、ヤクリ系の魔法
特殊能力忘れ	「とくのう」を選択できなくなります。	ばんのうやく、ヤクリフの魔法
呪い	調子が「絶不調」になります。	きよめをつゆ、ばんのうやく、ヤクリ系の魔法
ゾンビ	放っておくと完全ゾンビとなります。	ベムのなみだ、ばんのうやく、ヤクリ系の魔法
完全ゾンビ	味方を攻撃します。終了後は戦闘不能。	ベムのなみだ、ばんのうやく、ヤクリフの魔法
戦闘不能	回復させるまでは、何もできません。	リバル、リバルラの魔法、きつけ薬

がったい 合体

プレス オブ ファイアⅡの合体は、前作のシステムを更に拡大発展させたもので、以下のようになっています。

- ①全てのキャラクターが合体を行える。
- ②合体は、シャーマンという合体専用キャラクターと行い、最大二人のシャーマンと合体できる。

がったい なに 合体とは何か

キャラクターをレベルアップで強くする以外に、その能力を飛躍的にアップさせる方法があります。

それこそが『合体』なのです。

世界に散らばる伝説の巫女シャーマン。彼女らは、他人の精神と同調することにより、その肉体をも同調させることができます。

シャーマンと合体することに成功したキャラクターは、合体中はシャーマンの精神と力を得られるため能力は2人の力を合わせたものとなるのです。

シャーマンについて

シャーマンは全世界に6人います。それぞれ異なる属性を持っており、合体による能力アップも違います。

ぞくせい 属性について

6人のシャーマンの属性は、火、水、風、土、魔、聖となっています。キャラクターごとに相性のいいシャーマンや、悪いシャーマンがいます。組み合わせは168通りあります。いろいろ試してみましょう。

ふたり がったい シャーマン二人との合体について

プレス オブ ファイアⅡでは、最大二人のシャーマンと合体できます。合体の方法は一人のシャーマンと合体するときと同じです。一人のシャーマンと合体するより、二人のシャーマンと合体した方が、より多くの変化があるかも知れません。

がったい おこな ぼしょ
合体を行う場所

がったい きょうどうたい がったい ご や おこな
合体は、「共同体の合体小屋」で行います。



シャーマンと
リンプの精神が
同調し、
合体!!

がったい
合体



がったい けっ か
合体の結果

がったい こころ けっ か しっばい のうりよく すた へん か
合体を試みた結果として、「失敗」、「能力アップ」、「姿が変化」
の3つがあります。

「失敗」は、その組み合わせでは精神が同調せず、合体不可
能ということです。

「能力アップ」は、シャーマンの属性にあった能力がアップ
します。

「姿が変化」は、キャラクターの姿が変化し、パラメーター
の飛躍的アップ、更に特技の変化など、合体前の何倍もの強
さを持ったキャラクターになります。

がったい かいじょ
合体の解除

がったい かいじょ がったい とき おこな きょうどうたい がったい ご や
合体の解除は合体の時と同じく、「共同体の合体小屋」か、ア
イテム「かいじょだま」で行えます。「かいじょ」のコマンドを
選んでください。

また、戦闘中に一定のダメージを受けても、合体は解除して
しまいます。常にHPに気を配りましょう。

主人公のリュウを含めた8人のキャラクターはみんな、固有の遊びを持っています。

以下にその遊びを紹介します。

釣り

リュウ

リュウの遊びは「釣り」です。竿とえさをお店で買ってください。戦闘後に現れる魚場に向かって主人公を先頭にしてAボタンを押してください。



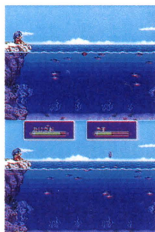
●「釣り」の仕方

竿とえさを装備した後、上部のパワーメーターを見ながらAボタンでキャストイング（竿を投げること）をしてください。



キャストイングしてからが本番です。下に落ちるエサをAボタンでうまく動かしてください。魚が食いついたら竿と魚の

耐久力を比べながら、タイミングよくAボタンで魚を引き寄せます。Bボタンでエサをまきもどすことができます。



●「釣り」の成功

釣った魚は、アイテムとして使用したり、他の物と調合して新たなアイテムにもできます。

また、まれに宝箱を釣り上げることがありますが、何が入っているかは、開けてからの楽しみです。

うまくすればマニー12を釣ることができます。

いろいろためしてみてくださいね。

狩り

ボッシュ・リンプー

ボッシュかリンプーがパーティーにいれば、「狩り」を行うことができます。

「狩り」をするには、戦闘後たまに現れる、ガサガサした草むらに入ってください。

画面は「狩り」のシーンとなります。

●「狩り」の仕方

「狩り」のシーンは、迷路状になった森の中で行います。

プレイヤーはリンプーなら杖、ボッシュなら弓を使ってYボタンで動物を攻撃してください。

一定ダメージを与えると、動物をしとめることができます。

●「狩り」のテクニック

「狩り」をやっている間、動物に逃げられることが多いはずです。そこでちょっとしたテクニックを教えます。

＜動きを読む＞

動物は、決して適当に動いているわけではなく、パターンに基づいて動いています。動きを先読みしましょう。

＜物陰に隠れる＞

動物には視界範囲があります。岩や木に隠れれば、容易に動物に近付けられるでしょう。

●「狩り」の成功

しとめた動物は、魚と同じようにアイテムとして使ったり、調合したりできます。

また、珍しい動物の肉は、特別な使いみちがあるかも知れません。



スピンドッシュ

ランド

ランドの遊びは、体を丸めて地面の上を転がる、「スピンドッシュ」です。

フィールド上でランドを先頭にしてYボタンで使えます。

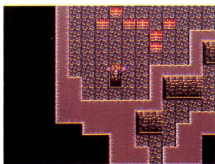
「スピンドッシュ」中は移動速度が2倍で、しかも敵に出会いません。

しかし、障害物や崖などにぶつかると、元の姿に戻ってしまいます。



空中浮遊

ニーナ



ニーナの遊びは、体を浮かせる「空中浮遊」です。

ニーナが先頭にいると、落とし穴などのトラップに引っかかりません。落ちてもしっぽり上げてくれます。

ぼうなぐり

リンプー

リンプーの遊びは、「ぼうなぐり」です。ダンジョンで、岩が行く手をふさいでも、リンプーを先頭にしてYボタンを押せば、たちまち岩は木っ端微塵になります。



うでの
腕伸ばし

ステン



ステン^{あそ}の遊びは、腕^{うで}を伸ばして物^{もの}につかまる「腕伸ばし」です。
フィールド、町、ダンジョンでは
ステンが先頭^{せんとう}にいると渡^{わた}ることができる
ちょっとした崖^{がけ}があります。

へんげ
カエル変化

タペタ

タペタ^{あそ}の遊びは、カエル^{へんげ}に変化する「カエル変化」です。
フィールドでタペタ^{せんとう}を先頭に
して、Yボタンでつか^{つか}えます。あまり幅^{はば}の
ない、段差^{だんさ}や崖^{がけ}を飛び越^とせるほか、
川^{かわ}を泳^{およ}ぐこともできます。

しんりん ぼこう
森林歩行

アスパー



フィールドでアスパー^{せんとう}を先頭にす
ると、普段^{ふだん}は通^{とお}れない森^{もり}の中^{なか}を通
れるようになります。

BREATH OF FIRE II

きょうどうたい 共同体について

ゲームが進むと、リュウたち8人のアジトとなる「共同体」が出てきます。

この「共同体」を発展させることが、このゲームの大きな楽しみの一つでもあるのです。

はってん しかた 発展の仕方

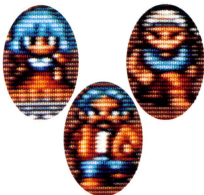
共同体を発展させることのできる大工さんは、この世界に3人います。3人のうちだれを選ぶかによって、できあがる町が違ってくるので、あなたの好みで選びましょう。



きょうどうたい じゅうにん 共同体の住人

共同体が発展すると、空きの建物が出てきます。

この空きの建物には、世界各地からさまざまな住人を連れてくることができます。



ぶきや 武器屋	めづらしい武器を売ってくれます。
どうぐや 道具屋	貴重なアイテムを売ってくれます。
うらなし 占い師	旅の行く末を占ってくれます。
まほうや 魔法屋	失われた古代魔法を教えてください。
ゆうぎや 遊戯屋	ビルメダルがあれば、ゲームができます。

この他にも、世界にはいろいろな職業の人がいます。頑張ってみつけて、自分だけの「共同体」を作りましょう。イベントをうまくクリアし、隠れた人を見つけて、連れてくることにより、「共同体」を空に浮かせることもできます。空に浮かせることにより新たな展開になることも……。

ドラゴンズ・ティア

「ドラゴンの形をした、神秘の宝石。その色は常に定まらず、
さながら人の心のごとく変化する」

ドラゴンズ・ティアとは、

リュウがいつも肌身離さず持っている、母親の形見です。

この宝石は、ただの宝石ではありません。

その色は相手の感情に応じて、

千変万化に変わります。

ドラゴンズ・ティアとは、人の心を映す鏡。

相手がどんな態度をとろうとも、その本心を暴きます。

ドラゴンズ・ティアは、相手の心を包み隠さず映します。

人と話すときは、

このドラゴンズ・ティアにも注意を払ってください。

きっと、冒険の大いなる手助けとなるでしょう。

●ドラゴンズ・ティアの色と感情の相関●

殺意、 敵意	(黒)	深く憎んでいる。敵のボスなど。
不審、 疑心	(赤)	たいがいの場合、交戦することになる。
中立	(橙)	なんとも思わない。基準点。
親切、 理解	(黄)	気のよい人。一般的な村人たち。
共鳴、 共感	(黄緑)	主人公の意見、行動に積極的に賛成する。
好意、 協力	(エメラルドグリーン)	主人公を助ける。
忠誠	(水色)	我が身を捨てても主人公を助ける。
運命	(虹色)	超越的な力が結びつけた仲間。

BREATH OF FIRE II

しょうかい アイテムの紹介

ぼうけん とちゆう て はい ぶ き ぼう ぐ どう ぐ
冒険の途中で手に入る、武器、防具、道具などのアイテムの
いち ぶ しょうかい
一部を紹介します。

アイテムはお店で買うほかに、たからぼこ て い
宝箱で手に入れたり、モンス
たお て はい
ターを倒したときに手に入ったりします。

●ドラゴンブレイド●

ゆうしゃ つか
いにしへの勇者が使ってい
たといわれる、伝説の武器。
げんざい せんざい ふめい
現在はその存在さえ不明。



●くじらベル●

くじらを呼びます。

●イモータルリング●

ぶんけん とうじょう ぼろし
文献にのみ登場する、幻の
リング。

それをはめたものは、死すら
こくふく
も克服できるという。

●デモニックナイフ●

あくま ちから ふういん
悪魔の力を封印したナイフ。
も もの むげん ちから あた
持つ者に無限の力を与える。

まほう しょうかい
 魔法の紹介

魔法には、炎や雷で敵を攻撃するものや、傷ついた人の体力を回復させるものなど、何十種類もの魔法があります。その中で代表的なものを紹介します。

 レイガ

もっとも初歩的な氷の魔法です。敵の頭上に氷のつぶてを落として攻撃します。敵一人に約30のダメージを与えます。

 パドラーム



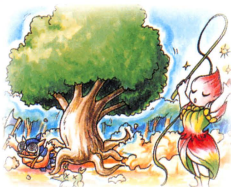
炎の手が、すべての敵を握り潰します。燃えやすい森では、大火事になることも。

 へんしん
 変身ドラゴン



リュウのみが使える、特殊能力です。その体に流れるドラゴンの血に目覚めた時、初めて使えるようになります。アイス、ファイア、サンダーの3種類があります。

 みどり まほう
 緑魔法



これは魔法ではなく、アスパーの特技「しぜん」で使います。使用できる所は森の中などに限定されますが、その威力は絶大です。木を敵に突進させるなどの攻撃をします。

アイテム一覧

やくそう	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のHPを40ポイント回復させます。	
げんきだま	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のHPを100ポイント回復させます。	
トプリフエクス	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のHPをMAX値まで回復させます。	
リフレエクス	通常時・戦闘時
パーティー全員のHPを120ポイントずつ回復させます。	
きつけやく	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を戦闘不能状態から復帰させ、さらにHPをMAX値まで回復させます。	
つきのしずく	通常時・戦闘時
パーティー全員を『毒』『眠り』『のろい』『特能忘れ』『ゾンビ』『完全ゾンビ』『戦闘不能』の状態から回復させ、かつ、それぞれのHPをMAX値まで回復させます。	
どくけし	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『毒』の状態から回復させます。	
ちりよくのみ	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のAPを20ポイント回復させます。 代償としてHPが減ります。	
きよめのつゆ	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『のろい』から回復させます。	
ベムのなみだ	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『ゾンビ』『完全ゾンビ』状態から回復させます。	
ばんのうやく	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『毒』『のろい』『眠り』『完全ゾンビ』『特能忘れ』の状態から回復させます。	

ちえのたま	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のAPを100ポイント回復させます。	
スタミナのもと	通常時
プレイヤー1人の『スタミナ』を1ポイント上げます。	
ラッキーぼんぼん	通常時
プレイヤー1人の『運の良さ』を1ポイント上げます。	
パワーフード	通常時
プレイヤー1人の『強さ』を1ポイント上げます。	
みそにこみ	通常時
プレイヤー1人の『賢さ』を1ポイント上げます。	
こんじょうだま	通常時
プレイヤー1人の『根性』を1ポイント上げます。	
ファイアスパイス	戦闘中
戦闘中、アイテムとして使うと、『パダーマ』の効果があります。	
とっこうやく	戦闘中
戦闘中、アイテムとして使うと、『ギガート』の効果があります。	
ビルメダル	
遊戯屋で使用します。	
かいじょだま	通常時
プレイヤー1人の合体を解除します。	
ちえのわ	
装備したプレイヤーの賢さを上げます。	
すずのくびわ	
先頭のプレイヤーが『その他』に装備している時、エンカウントの確率が一律『少ない』になります。	

かいふく しゅるい
HP回復(5種類)

まほうなまえ 魔法名前	しりり 消費AP	かいふくたいしやう 回復対象	こうか 効果
リリフ	4	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	HPを40ポイント回復 <small>かいふく</small>
アプリフ	7	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	HPを100ポイント回復 <small>かいふく</small>
トプリフ	14	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	HPを全快させる <small>ぜんかい</small>
リフル	20	プレイヤー <small>ぜんいん</small> 全員	HPを120ポイント回復 <small>かいふく</small>
リフレスト	50	プレイヤー <small>ぜんいん</small> 全員	HPを全快させる <small>ぜんかい</small>

かいふく しゅるい
ステータス回復(4種類)

まほうなまえ 魔法名前	しりり 消費AP	かいふくたいしやう 回復対象	こうか 効果
ヤクリ	4	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	毒・ゾンビの状態から回復させる <small>どく じけたい かいふく</small>
ヤクリフ	8	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	眠り・毒・ゾンビ・完全 ゾンビ・特能忘れ・呪い の状態から回復させる <small>ねむい どく ゼんぜん とくのうわす のろ じやうたい かいふく</small>
リバル	10	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	12/16の確率で戦闘不能 状態を回復。戦闘復帰時 のHPはMAX値の1/4 <small>かくりつ せんとう ふのう じやうたい かいふく せんとうふっき じ</small>
リバルラ	20	プレイヤー <small>ひとり</small> 1人	16/16の確率で戦闘不能 状態を回復。完全回復状 態で戦闘復帰 <small>かくりつ せんとう ふのう じやうたい かいふく かんぜんかいふくじやう たい せんとうふっき</small>

あい て たい かいふく きゆうしゆう
相手に対してかけるHP・APの回復(=吸収)
(2種類)

まほうなまえ 魔法名前	しりり 消費AP	しやうたいしやう 使用対象	こうか 効果
マレクタ	0	てまいったい 敵一体	てま 敵のAPを30%吸収 <small>きゆうしゆう</small>
レクタ	5	てまいったい 敵一体	てま 敵のHPを30%吸収 <small>きゆうしゆう</small>

ステータス上昇(5種類)

魔法名前	消費AP	使用対象	効果
カテクト	5	プレイヤー1人	防御力を20%あげます。
ミカテクト	10	プレイヤー全員	防御力を20%あげます。
ハサート	4	プレイヤー1人	素早さを100%上げる。
ギガート	6	プレイヤー1人	攻撃力を100%上げる。
パリア	6	プレイヤー1人	魔法攻撃や炎、吹雪からのダメージを半減する。 特殊攻撃は変わらない。

ステータスを下げる(5種類)

魔法名前	消費AP	使用対象	効果
ナシバリ	6	敵一体	敵の動きを数ターンで止めます。
ペポーパ	5	敵一体	敵の魔法使用禁止。魔法はコマンドとして選択できるが、魔法の効果は現れない。
ダール	5	敵一体	敵の素早さ50%ダウン。
ストール	5	敵一体	敵の攻撃力を30%下げる。
デイル	5	敵一体	敵の防御力を50%下げる。

こうげきまほう しゅるい
攻撃魔法(17種類)

魔法名前	消費AP	使用対象	特性	効果
パダム	4	敵一体	炎	敵一体に 25ポイントのダメージ
パダーマ	12	敵全体	炎	敵全体に 60ポイントのダメージ
パドラーム	20	敵全体	炎	敵全体に120ポイントのダメージ
レイガ	4	敵一体	氷	敵一体に 30ポイントのダメージ
レイギル	10	敵一体	氷	敵一体に100ポイントのダメージ
グレイゴル	17	敵全体	氷	敵全体に100ポイントのダメージ
バル	6	敵全体	雷	敵全体に 25ポイントのダメージ
ババル	11	敵全体	雷	敵全体に 50ポイントのダメージ
バルハラ	30	敵全体	雷	敵全体に180ポイントのダメージ
シェーザ	5	敵一体	風	敵一体に 30ポイントのダメージ
シェザーガ	14	敵全体	風	敵全体に 80ポイントのダメージ
メガ	6	敵一体	爆裂	敵一体に 40ポイントのダメージ
ドメガ	26	敵全体	爆裂	敵全体に150ポイントのダメージ
ガダブルダ	14	敵全体	地震	敵全体に 70ポイントのダメージ
キリエ	12	敵全体	神聖	アンデッド系の敵全体を殺す
ワース	8	敵一体		敵一体を殺す
ド・ブンバラ	20	敵全体		画面中の敵のHPを1/2にする

がめん しょうまほう しゅるい
サブ画面で使用する魔法(4種類)

魔法名前	消費AP	使用対象	効果
ラーク	6		敵の出現率を抑える
ヒュール	8		1度でもいった事のある町に瞬間移動
デルダン	8		ダンジョンからフィールドに脱出
ひとやすみ	0		半日分の時間を進める

BREATH OF FIRE II

しょうかい モンスター紹介



マジシャンマミー

さまよう亡霊と化した魔法使い。
炎と氷の魔法を使うが、自分の体
が炎に弱いため、なるべく炎の魔
法は避けている。

ロードスラッグ

スラッグ族の王族。いくつかの魔
法を使って消極的に戦う。

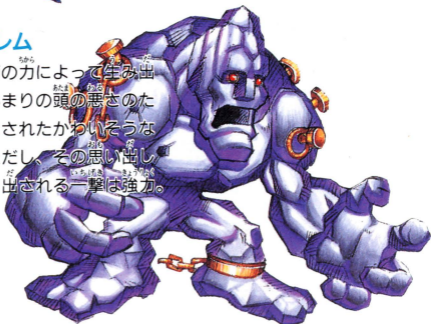


ソルジャーナッツ

豆つぶのような大きさのため、踏まれた
だけで死んでしまうように思える敵。し
かし身に秘めた爆発力はすさまじく、後
先を考えずにする突撃は猛牛なみ。

ストーンゴーレム

邪悪な魔術師の力によって生み出
されたが、あまりの頭の悪さのため
に野放しにされたかわいそうな
ゴーレム。ただし、その思い出した
ように繰り返される一撃は強力。



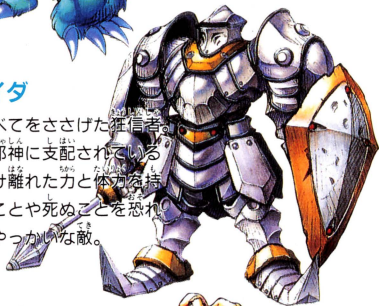


バグマア

森に出現する熊型のモンスター。長く鋭い爪を縦横に振り回して、獲物の首を一撃ではね飛ばそうとしてくる。なかなかのやり手。

ダーククルセイダ

邪神にその身のすべてをささげた狂信者。すでに肉体と魂を邪神に支配されているため、常人とはかけ離れた力と体力を持っている。傷つくことや死ぬことを恐れないため、非常にやっかいな敵。



イフリート

炎から生まれた灼熱の魔神。永遠に燃え続ける炎をその身にまとい、近づくものすべてを灰と化す。人間の知らない深い闇の世界、魔界にのみ生息する。

しょうじょう ちゅうい 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時は、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。
- 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。
- 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。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等をおこすような場合がございます。もしおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。

尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

株式会社 カブコン®

コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
コンシューマ東日本営業部
〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43F)

サービスセンター 〒547 大阪市平野区瓜破南1-4-35

お問い合わせ

●東京 / ☎ 03(3340)0719
●大阪 / ☎ 06(946)3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)

※カブコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

■電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。



CAPCOM[®]