

スーパーファミコン®

取扱説明書

SHVC-ANIJ-JPN



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Estpolis II

エスポリス伝記



キヤッチ・ザ・ハート

Taito®

【ごあいさつ】

このたびは、スーパーファミコン用ソフト「エストポリス伝記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。ご使用前に取扱いかた、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、ただし使用方法でご愛用ください。なおこの「取扱説明書」は、大切に保管して下さるようお願いいたします。

【使用上のご注意】

- 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してください。
- 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10～15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）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。

【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たり、テレビの画面等を見たりしているときに、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、このような症状がおきた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



Contents

■もくじ

ワールドマップ	4
プロローグ	6
キャラクター紹介 <small>しょうかい</small>	8
操作方法 <small>そうさほうほう</small>	10
ゲームを始める <small>はじめ</small>	12
ゲーム画面について <small>がめん</small>	14
ステップムーブシステム	18
戦闘システム <small>せんとう</small>	22
カプセルモンスター	28
マジックリスト	32
武器防具リスト <small>ぶきぼうぐ</small>	34
アイテムリスト	36
カジノ紹介 <small>しょうかい</small>	38
エクセリオン紹介 <small>しょうかい</small>	41
冒険のヒント <small>ぼうけん</small>	42

ESTPOLIS II WORLD MAP



こうだい だいち かいいてい ひろ しんび せかい たち
広大な大地、そして海底に広がる神秘の世界。マキシム達の
ゆく手にはさまざまな冒険が待っています。すべての大陸、
すべての島々を制覇したとき、「エストポリス伝記Ⅱ」に秘め
られた大いなる謎が解き明かされるのです……。



PROLOGUE

かつて^{たたか}戦いがあった……

こくうとう よ てん う しま
虚空島と呼ばれる天に浮かぶ島、

くる かみがみ つかさど しんでん
狂った神々が司る神殿で、

にん ゆうしゃたち たたか
4人の勇者達が戦ったという。

か ち ゆうしゃたち
彼の地で勇者達は

なに み なに き
何を見、何を聞いたのか……？

かた でんせつ かく しんじつ
語られる伝説に隠された真実とは……？

じかん ぎゃっこう でんせつ げんじつ
時間は逆行し、伝説が現実となる。

こくうとう ひ しん ものがたり
虚空島に秘められた、真の物語。

はるかなる^{ぼうけん めぐ}冒険を巡り、

かれ て
彼らが手にすることができた

ひと けつまつ
たった一つの結末とは……？





CHARACTERS

「エストポリス伝記」で伝説の勇者として語られていた、あの4人の若者達。彼らが今回の主人公達なのです。



マキシム

エルシドの町で、モンスター退治を仕事にしている青年。戦いの宿命を背負っているとの予言を告げられ旅に出る。



アーティー

エスエリクトのエルフ。人間とかがわることを選んでいるが、マキシムとは行動を共に……。



セレナ

パーセライト王立軍指揮官、女魔法剣士。勝ち気に見えるが、実は優しい心の持ち主。



ガイ

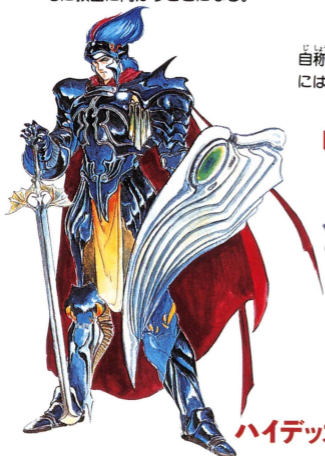
エルシドで武器屋を営む女性。マキシムに秘かに思いを抱いている。



ティア

辺境では1、2を争う腕前と言われる剣士。妹を誘拐され、マキシム達とともに救出に向かうことになる。

自称天才科学者。だが、まわりの人々にはなぜか変人扱いされている。



ハイデッカ

バウンドキングダムの子爵側近で、モンスター退治に付き合わされている。腕はたつがちよつとおつちよこちよいなところが。

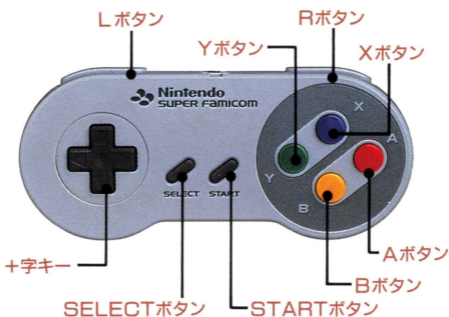
レクサス





操作方法

各画面によって、操作方法が変わります。



フィールド画面

- Lボタン：会話、決定
- Rボタン：使用しません
- Aボタン：会話、決定
- Xボタン：キャンプ画面へ
- 十字キー：キャラクターの移動



ダンジョン画面

- Lボタン：A、Y、Bの自動切り替え
- Rボタン：キャラクター固定（押したまま十字キーで方向転換）
- Aボタン：会話、持ち上げる、押す
- Bボタン：剣を振る
- Xボタン：キャンプ画面へ
- Yボタン：スキル使用（矢、爆弾等）
- 十字キー：キャラクターの移動
- SELECT：スキル選択。スキルリングは十字キー左右。
スキルのリセット使用時は十字キー上下。



▲フィールド、町画面



▲ダンジョン画面



▲戦闘画面



▲キャンプ画面



〔キャンプ画面〕

- Lボタン：リストを戻す、ステイタス、装備のキャラ変更。
- Rボタン：リストを進める、ステイタス、装備のキャラ変更。
- Aボタン：決定
- Bボタン：キャンセル
- Xボタン：クイックヘルプ（アイテム、魔法、IPの説明）
- Yボタン：使用しません
- 十字キー：カーソルの移動



〔戦闘画面〕

- Lボタン：モンスターを選択
- Rボタン：すべてのモンスターを選択
- Aボタン：コマンド決定
- Bボタン：コマンドキャンセル
- Xボタン：クイックヘルプ（アイテム、魔法、IPの説明）
- Yボタン：使用しません
- 十字キー：グローバルコマンドカーソル、クロスカーソルのセレクト移動



ゲームを始める

いよいよ「エストポリスII」への冒険が始まります。



〔あたらしく始める〕



▲この画面でスタートボタンを押して下さい。ゲームが始まります。

カセットをスーパーファミコン本体に正しく差し込み、電源スイッチをONにしてください。デモシーンに続いてタイトル画面になります。タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームが始まります。



〔名前を決める〕



▲スタートボタン、Xを押すと始まります。

ゲームスタートすると、名前設定画面になります。初めの名前はマキシムになっていますが、好きな名前に変更することができます。Bボタンで、マキシムを消し、十字ボタンでカーソルを移動させ画面中の文字を選び、Aボタンで決定します。名前決定したらスタートボタンを押して下さい。



[セーブする]



▲他にダンジョン内にもセーブポイントがあります。



ゲームをセーブしておきたいときは、町や、村、城などの教会へ行き、神父さんに話しかけてください。項目のなかの「記録する」を選ぶと、左のセーブ画面になりますので、セーブしたいところを選んでAボタンで決定してください。セーブファイルは4つまで作ることができます。



[ファイルを選ぶ]



▲セーブファイルは4つあります。

一度ゲームを中断し、続きから遊ぶときは、タイトル画面でコンテンツを選択して下さい。セーブしてあるファイルが画面に表示されますので、続きから遊びたいファイルを選び、スタートボタンを押してください。セーブしたところからゲームが始まります。



ゲーム画面について

各画面で行なえる行動について紹介します。



フィールド画面



通常主人公が動いているのは、町や森等のフィールド画面です。左のような町では、人々と会話したり、買い物をしたりすることができ、町の中での会話は、旅先での貴重なヒントになりますので、

すべての人と話していきましょう。また、データのセーブは町の教会、回復は宿屋等で行なうことができます。町の中では、基本的にはモンスターと出会うことはありませんが、一歩外へ出てしまうとモンスターとの戦闘遭遇が occurs。



ダンジョン画面

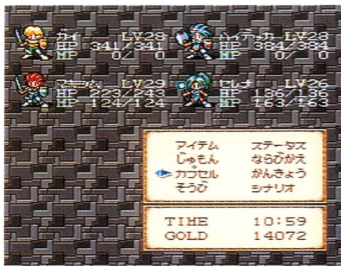


洞窟や城の地下などに入ると、左のようなダンジョン画面に切り替わります。ここではフィールド画面とは違い、目で見る事ができるモンスターに象徴される敵と戦うことになります(P22戦闘システム参照)。また主人公が取得したスキルも、この画面で使用することができます(P18ステップムーブシステム参照)。



「キャンプ画面」

ゲーム進行上必要な設定を、このキャンプ画面でいろいろ決定します。キャラクターのステータスや、持ち物、装備品なども見ることができます。



▲キャンプ画面の右下に表示される、コマンド欄の青いカーソルを十字キーで動かし、Aボタンで決定してください。決定後それぞれのコマンドのウィンドーへ画面が変わります。

■ キャンプのコマンドは8種類

アイテム

所持しているアイテムを使用するとき、選択します。アイテムのウィンドーになると、「つかう、せいいり、すてる」の3種類のコマンドが表示されますので、場合に依じて選択「つかう、すてる」の場合は下に表示されるアイテムのリストから指定のものを選んでください。

じゅもん

じゅもんを使いたいとき、選択します。選択すると、カーソルがじゅもんを使えるキャラクターのところに移動しますので、まず誰の魔法を使うか選択、その後、使用するじゅもんを選びます。攻撃系のじゅもん及びMPが足りなくて使えないじゅもんは選択できません。

そうび

武器等を装備するとき選択します。まずキャラクター、その後「そうび、さいきょう、すべてはずす、はずす、すてる」の中から場合に応じて選択します。「さいきょう」はその時点の最強装備を自動的に装備します。この画面ではキャラクターの各パラメータも見ることができます。

ステータス

キャラクターのパラメータを見ることができます。現在のレベル、体力/HP、魔力/MP、攻撃力/ATP、防御力/DFP、腕力/STR、素早さ/AGL、知力/INT、根性/GUT、魔法防御/MGR、経験値/EXP、怒パワー/IP、装備しているもの、次レベルまでの必要ポイントが表示されます。

ならびかえ

ならびかえを選択すると、戦闘時の隊列を入れ替えることができます。パーティーが二人以上いる場合、このコマンドを選択すると、入れ替えを行なうキャラクターのところにカーソルが移動しますので、入れ替えたい場所を選択し、決定してください。

カプセル

主人公達が、カプセルモンスターを連れているとき、選択することができます。この画面で、その時点で所持しているカプセルモンスターの種類や数、成長度などを見たり、アイテムを与えたりすることができます（詳しくは28ページカプセルモンスターの項参照）。

かんきょう

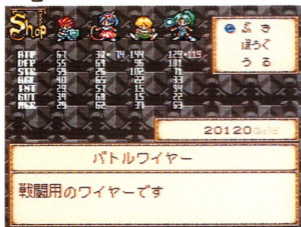
環境コマンドでは、「メッセージ」の表示スピードを3段階の中から選択、「カーソル」移動の方法を最後に指定した場所からスタートするようにする、あるいは定位置に必ず戻す、「BGM」をステレオにする、モノラルにする等を決定します。

シナリオ

マキシム^{たち}達は冒険^{ぼうけん}の途中^{とちゆう}でいろいろなアイテムを手^てに入れていきますが、その中^{なか}でもお店^{みせ}などで売^うり買^かいできない大切なアイテム^{たいせつ}を手^てに入れること^{こと}があります。貴重^{きちゆう}なアイテム^{アイテム}は、このシナリオ欄^{らん}に表示^{ひょうじ}され、必要^{ひつよう}に応じて自動^{おう}的に使用^{じどうてき}されます。



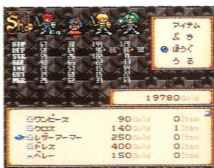
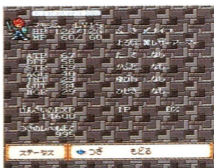
ショップ画面



ショップではアイテム^{せんたく}を選択^{けんたく}、Aボタン^{けんたく}で決定^{けんたく}してください。また買^かいたいアイテム^{せんたく}を選択^{けんたく}し、Xボタン^{けんたく}を押^おすと、クイックヘルプ^{けんたく}でアイ^{けんたく}テム^{けんたく}の説明^{けんたく}を見^{けんたく}ることができます。

パラメータを見る

また、ショッピング中^{ちゆう}、売^うり物^{もの}を選^{えら}ぶと、それを装備^{そうび}したとき^{とき}の各^{かく}キャラクター^{キャラクター}のステータス^{ステータス}の变化^{へんか}を見^{けんたく}ることができます。攻撃^{こうげき}力^{りよく}、防御^{ぼうぎゆ}力^{りよく}などの数値^{すうち}の变化^{へんか}をチェッ^{けんたく}クして買^かい物^{もの}をしまし^{けんたく}ょう。杖^{つえ}の看板^{かんばん}の店^{みせ}では魔法^{まほう}を買^かうこと^{こと}ができ、SHOP^{ショップ}の看板^{かんばん}の店^{みせ}では、武器^{ぶき}、防具^{ぼうぐ}、アイ^{けんたく}テム^{けんたく}等^らを売^うり買^かいできます。パ^{けんたく}ー^{けんたく}ティー^{けんたく}内^{ない}です^すで^でに装^{そう}備^びして^{して}いる^{いる}者^{もの}にはEQ^{EQ}マ^{けんたく}ーク^{けんたく}が表^{ひょう}示^じされ、装^{そう}備^びできない^{できない}もの^{もの}を選^{えら}ぶと、カ^{けんたく}ラク^{けんたく}ター^{ター}がし^{けんたく}ゃ^{けんたく}が^{けんたく}み、店^{けんたく}員^{けんたく}が注^{ちゆう}意^いしてく^{けんたく}れ^{けんたく}ま^{けんたく}す。





ステップムーブシステム

「II」から採用された新しいシステムです。



〔ステップムーブシステムとは〕



ステップムーブシステムは、実際の戦闘画面に入る前のダンジョン画面で、主人公の動きをアクションゲーム的に操れる、新しいシステムです。ダンジョン画面内に表示される味方はマキシムのみ。

敵もパーティの代表的なキャラクターが表示（チップモンスター）されています。このキャラクター同士の接触によって、通常の戦闘画面に入ります。戦闘以外にも主人公のスキルによって、斬る、押す等いろいろな行動が可能になります。



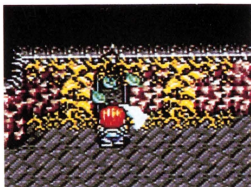
■主人公とモンスターの動き

味方キャラが一步動くとき、敵も動き、接触すると戦闘に入ります。素早さの度合いで敵が何歩動くか決まりますが、上手に動けば、接触せずに戦闘を回避することもできるのです。



斬る

ダンジョン内ではAボタンで剣を使い、目の前めまへにあるものを斬きることができます。草やツタ等、斬きれそうなものがあつたら、斬きってみましょう。草のかげにパズルとを解とくために必要なスイッチが隠かくれていることがあるかもしれません。



飛び降りる

ダンジョン内で、右の写真のような場所を見つけたら、矢印やじるしの方向で飛び降りてみましょう。迷路めいろの中で思おもわぬ近道ちかみちを進すすむことができたり、接近する敵モンスター達から、逃にげることができきるかもしれません。



押す

石柱せきちゆうはAボタンを押おしながら十字キーを入れると動うごかせます。ただし、押おすことはできても引ひくことはできません。間違まちがった方向ほうこうに押おしてしまつたら「リセット」の魔法まほうを使つかうともとの位置いちに戻もどります。



持つ・置く

主人公はAボタンで物を持ち、向いている方向に置くことができます。また、その場で主人公の身体の向きを変えるときは、Rボタンを押しながら十字キーで、変えることができますので、立った場所から動かず、別の方向へアイテムを置くこともできます。



■ ダンジョン内のしかけ

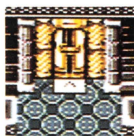
スイッチに注意

ダンジョンの中には、右の写真のようなスイッチをはじめ、いろいろなスイッチがあります。ものによっては、押す順番があったり、押しっぱなしにしなければならぬものがあったり、さまざまな仕掛けがあります。考えて、いろいろな方法を試してみましよう。



ドアを開ける

写真のようなダンジョン内のドアは、普通に開くものものと何かの仕掛けを解くことによって開くものがあります。決められた順番にスイッチを入れる、部屋中のモンスターを倒す等、いろいろな方法を考えて、試してみましよう。



■ スペシャルスキルシステム

セレクトボタンを押すと、主人公のまわりに現在使えるスキルがリングになって表示されます。使いたいものを十字キーで選択、Aボタンで決定して下さい。Yボタンで 사용할 ことができます。

アロー

このアローをモンスターに命中させると、モンスターの動きを一定時間止めることができますようになります。離れたところから仕掛けを解くカギになるスイッチを入れたり、レバーを倒したりなどということもできます。

ボム

Yボタンでボムをセット、主人公が6歩動作すると爆発します(歩く、剣をふる等)。怪しげな床、壁、柱、草、木箱などを爆発して壊すことができますようになります。ボムを使うことによって、思わぬ道が開けたりすることもあります。

フック

フックは、溝や川など、主人公が通常超えられないところで、写真のように引っ掛かるものがある場合、Yボタンで使うことができます。主人公はフックに引かれ、溝を渡ることができます。離れたところのスイッチの切りかえもできます。

ファイアーアロー

アローと同じように敵の動きを止めることができます。もちろん、離れたところにあるスイッチやレバーを入れることもできます。またファイアーアローだけが持つ特別な力で、草を焼き払うこともできるようになります。

ハンマー

ハンマーを入手すると、ボムを使わなくてもひびの入った壁や岩などを壊すことができますようになります。また、柱を押すこともできます。



戦闘システム

戦闘画面に入ると、コマンド入力方式の戦闘になります。



戦闘開始画面



たいれつ

コマンド

逃げる

ダンジョン内で敵に接触する、あるいはフィールド上で敵と遭遇すると、上のような戦闘画面に切り替わります。まずは隊列、コマンド、逃げるの中から行動を決定してください。

グローバルコマンドを選択

1、たいれつ

戦闘に入ったとき、パーティー内の並び順を変更することができます。後ろのキャラクターは比較的攻撃を受けにくいので、防御力の弱いキャラクターは後列に配置しましょう。

2、コマンド

遭遇した敵と戦闘に入るとき選択します。コマンドを選択すると、さらに5つの選択肢を持つ十字型のコマンドキーが表示されますので、場合に応じてコマンドを決定します。

3、逃げる

遭遇した敵との戦闘から逃げ出すとき選択します。失敗することもありますし、敵モンスターの素早さがまさっているときなどは、攻撃を受けてしまうこともあります。

戦闘開始



この画面で戦闘するか、逃げ出すかを決定します。一度コマンドを選択して次の画面へ進んでも、Bボタンで前の画面に戻ることができます。

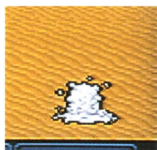


十字のコマンドキーを選択して、各キャラクターの行動を決定します。画面下に表示されるHP、MPに注意し、作戦を立てて戦いましょう。

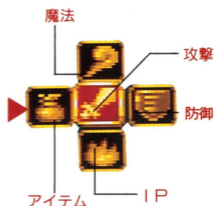
「エストポリス伝記Ⅱ」のコマンド入力は、基本的にはターン制です。味方のパーティーのコマンドを決定すると、そのコマンドにしたがって行動しますが、行動の順番は、そのキャラクターの持っている素早さ/AGLによって決定されます。敵の方が素早い場合、敵からの先制攻撃を受けてしまいます。

こんなこともおこる

カプセルモンスターを連れていると戦闘に参加してくれますが、臆病な性格なので一定以上ダメージを受けると戦闘から離脱することもあります。



コマンドを選ぶ



魔法

魔法を選ぶと、ウィンドーが表示されますので、使用したいものを選択した後、かける相手（何匹、何人でも選択できますが、効力は分散します）を選んでAボタンで決定します。

攻撃

装備している武器での直接攻撃をするとき選択します。攻撃を選んだらその後、攻撃したい相手を選択してください。武器も、キャラクターによって装備できるものが違います。

アイテム

アイテムを選ぶとウィンドーが表示されますので、使いたいアイテムを選んだ後、使いたい相手がいる場合、キャラクターを選択します。戦闘中は使えないアイテムもあります。

IP

IPのバーが増えると、各キャラクターは特殊な力を出すことができます。IPを選択後表示されるウィンドーで、何にこの力を込めるか決定してください（P27参照）。

防御

上記のコマンドを選択したくない場合、例えばMPを使い果たしてしまい、たいした武器も装備していないような場合、この防御を選択すると、受けるダメージを軽減できます。

魔法の選択



魔法はコマンドを選択すると、現在持っている使用可能なものがウ

ィンドーに表示されます。魔法は複数の相手に対して使うことができます。使いたい相手を一人ずつAボタンで選び、最後に選んだ相手のところでもう一度Aボタンを押すと決定されます。敵全員、味方全員はRボタンで選択できます。

アイテムの選択

アイテムの選択は魔法と同じように、ウィンドーを開いて決定しますが、基本的に複数に対して使うことはできません。ただし、強力な効力を持つアイテムを入手することができれば、敵全体にダメージを与えることも可能です。



モンスターの選択

戦闘中、味方のコマンドを選択した後、対象となる敵を選択します。選択できる数は、攻撃は対1匹(装備によっては複数)、魔法は1匹から複数、アイテムは種類によって変わります。魔法などは敵の弱点を見て選択すると有利です。



■キャラクターの状態

「エストポリス伝記Ⅱ」のキャラクター達は、戦闘中いろいろな状態におちいることがあります。下記のような状態になったら、戦闘中ととても不利な事態をまねきますので、一刻も早く、魔法やアイテムで治癒することが必要となります。治癒せずにはほっておくと、戦闘終了後も状態が持続するものもあります。



毒

毒を受けると、戦闘中ターンごとに、HPが減っていきます。アイテムのげどくやくや、魔法のポイズナで治すことができます。

睡眠

一定時間眠ってしまい、戦闘に参加できなくなりますが、攻撃されるとダメージを受けてしまいます。魔法、アイテムの他、パーティーアタックなどで治すことができます。

麻痺

戦闘中、麻痺してしまうと、一時的にコマンドを受け付けなくなってしまうます。しばらくすると治りますが、ダメージを受けやすいので神秘の針やパライズで治しましょう。

混乱

コマンド入力を受け付けず、勝手な行動を始めます。攻撃力の強いキャラクターが混乱すると非常に危険です。早めにアイテム、パーティーアタックで治しましょう。戦闘終了後は治ります。

戦闘不能

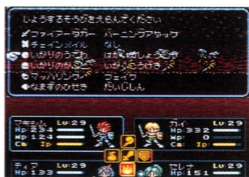
キャラクターのHPが0になると戦闘不能になりコマンドを受け付けなくなります。アイテム、魔法、教会などで治せますが、全員戦闘不能になるとセーブファイル画面に戻ります。

■IPとは？

IPは、各キャラクター「怒パワー」を表わしています。戦闘が続いたり、特定の味方が攻撃を受けたりすると、この怒パワーのポイントが少しずつ上がっていき、一定量になると戦闘中に使うことができますようになります。キャラクターの装備しているものが、怒パワーに反応するものであれば、攻撃や回復などの力を倍増し、不思議な効果を発揮することができます。ただしこのパワーは大変特殊な力なので、反応するアイテムは世の中にわずかしかありません。戦闘中、IPコマンド選択後、ウィンドーに使用できるアイテム名が表示されますので、カーソルで選んで決定してください。



▲例えば剣にIPを込めると、こんな効果が現われます。



防御系のアイテムにIPを使うと、不思議な力で回復が……！

●その他のパラメーターは？

HP	キャラクターの体力。0になると戦闘不能になります。
MP	魔力。0になるとリセット以外の魔法が使用できません。
ATP	キャラクターの基本的な攻撃力。
DFP	防御力。持つ防具や秘石等によって変わります。
STR	キャラクターの強さを現わしています。
AGL	敏捷性。キャラクターの素早さを現わしています。
INT	知力。数値が上がると魔法攻撃力が上がります。
GUT	根性。IPの効果を上げます。
MGR	魔法防御。装備によって変わります。
EXP	経験値。一定数でレベルがあがります。

カプセルモンスター

旅の途中で出会う、頼りになる仲間達です。



〔カプセルモンスターとは?〕

カプセルモンスターは、マキシム達が旅の途中で出会う、味方モンスターです。このモンスターに出会うと、マキシム達が持っている、不思議な力を持つカプセルのなかに入れて、一緒に旅することができるようになります。カプセルモンスターは、戦闘に参加したり、モノをねだったり、成長して技を覚えたりして、マキシム達とともに冒険を進めていきます。旅の途中で、オヤ?と思うような場所はチェックしましょう。

■ クラスチェンジ

カプセルモンスターは、通常のレベルアップ以外に、「クラスチェンジ」という形で成長していくことができます。このクラスチェンジは、レベルの高い、低いには関係なく行なうことができます。かれらの内部に潜む不思議な能力を、いろいろなアイテムを食べさせることで刺激してやればよいのです。旅の途中、カプセルモンスターは「あれが食べたい、これが食べたい」と、マキシム達におねだりしてきます。願いどおりアイテムを与え続けていると成長します。また、与えるアイテムによっては、「突然変異」を起こし、さらに強力なモンスターになることもあるようです。このクラスチェンジはカプセルモンスターの不思議な力によって達成するものですから、例えば、クラスチェンジしてしまった後に、一つ前のクラスの方が良かったな、と思ったら、簡単に前クラスの状態のモンスターを呼び出すこともできるのです。

■ レベルアップ

カプセルモンスターは、マキシム達と同じように戦闘で経験値を得て成長していきます。一定の経験値を満たすと、レベルアップし、ステータスのパラメータが上がっていきます。このレベルアップはカプセルモンスターの持つ基本能力を上げていくものです。

HPが	はレベルアップした
STRが	6.5倍た
AGLが	3.5倍た
INTが	2.5倍た
GUTが	1.5倍た
HGRが	5.5倍た
	2.5倍た

■ 属性とは？

カプセルモンスターには古来「中立、光、風、水、闇、土、火」という7つの属性がある、と伝えられています。ムースと出会い、仲間にしたらまずそのムースがどんな属性を持っているのか、キャンプウィンドウの「カプセル」でチェックしてみましょう。それぞれの属性には、例えば、素早い、とか、攻撃力がある、とか、ちょっと臆病で戦闘から逃げ出しやすいというような特徴があります(P30参照)。それぞれの属性の特徴をみきわめて上手に育て、戦闘で効率良く使って行きましょう。



■ 戦闘への参加

カプセルモンスターは仲間になると、戦闘時にマキシム達を加勢するためカプセルから飛び出てきます。カプセルモンスターを複数連れてくる場合は、キャンプ画面のカプセルモンスターで選ばれているモンスターが登場します。彼らは自分の意志で行動するので、マキシムからの命令は受けません。ただし、臆病なモンスターはHPが減少すると戦闘から離脱してしまいます。戦闘から離脱すると次の戦いまでのあいだに体力を自力で回復します。



■ 特殊能力

カプセルモンスターは、特殊な能力を持っています。その特殊能力は、攻撃用だったり回復用だったり、各モンスターによって、またクラスによっても変わります。どんな能力を発揮するか、戦闘中にチェックしましょう。



■ 突然変異

カプセルモンスターは、ある特殊なアイテムを与えることによって、突然変異してしまうことがあります。この突然変異がいつ起こるのか、どんなアイテムによって起こるのか、詳しいことはわかりませんが、突然変異を戻すにはやはり特殊アイテムいるようです。





【モンスターの種類】

カプセルモンスターはそれぞれの属性に特徴があります。GUT(根性)の低いモンスターは臆病でダメージを受けると戦闘から離脱してしましますが、高いと瀕死の状態でも一緒に戦ってくれます。



中立●Neutral



最初に仲間になるムース系はこの中立/Neutralのモンスターです。特殊能力は他の属性に比べて少なめで、ムースパンチ、ヘッドバッド、たいあたりなど基本的な攻撃技中心です。成長率も平均的ですが、GUTはとても高いので逃げてしまうことが少なく、レベルが上がるにしたがって、戦闘中とても頼れる存在になってくれるはずです。

光●Light



モジャモジャ、スプライト、みならいてんし、ホーリナと姿を変える、聖なる光を司るモンスターです。攻撃力は低く、成長させるのも大変ですが、GUT、INTが高く、それなりの素早さもかねそなえています。回復系の特殊能力、かいふくのやり、じょうかのいのりなどを覚え、クラスアップすれば攻撃系の魔法も期待できます。

風●Wind



アタックビートル、ブルーバード、ウィングホース、スカイドラゴンとクラスアップしていく、素早さにかけては随一のモンスターです。風の力を利用した攻撃はかみつきからフライングアタック、しっぷうはなど多彩で、防御力も高いのですが、GUTが低いので攻撃を受けると戦闘から離脱してしまうことが多々あります。

水●Water



モンスターのなかでも最初から頼れる水の属性のモンスター。レベルが上がると、特殊能力をたくさん覚える上に魔法防御力も高く、使いやすいモンスターに育っていきます。しかし素早さが低いので、戦闘中攻撃を受けやすく、またある程度攻撃されると戦闘から離脱してしまうので思ったところで役に立ちにくいこともあるでしょう。

闇●Dark



攻撃力、魔法攻撃力がともに高く、特殊能力も、かなきりこえからダークナックル、ダークスマッシュ、ジェノサイドプレスなど強力で役に立つものを豊富に覚えていきます。しかし、魔法防御とGUTが低いいため、魔法攻撃に弱く、戦闘からの離脱もひんぱんにおこります。使い方によってはかなり苦労させられるカプセルモンスターです。

土●Soil



全カプセルモンスターのなかで、最強の攻撃力を誇り、特殊能力も攻撃系を中心に覚えていきます。GUTもかなり高めなので、戦闘中体力の続くかぎりマキシム達を助けて戦ってくれるでしょう。ただし魔法防御、素早さが低めなので、魔法攻撃回避しにくいのが欠点と言えます。大切に育てていきましょう。

火●Fire



特殊能力はかみつからフレイムナックル、フレイムプレス、ジェノサイドプレスと火の力を利用したものが中心。攻撃、防御ともに平均的な力を持つ、火の属性のカプセルモンスター。ただしHPも平均なので、打たれ弱く、GUTが低いので長期戦になると逃げ出してしまうことが良くあります。出し時を考えて育てましょう。



魔法リスト

旅が進むにしたがって強力な魔法を買えるようになります。



[マジックリスト]

必要な魔法は店で買い、使えるキャラクターに持たせま
す。魔法の共有はできませんので二人に同じ魔法を持た
せるときは二つ必要です。また、魔法には対個体、対複
数の設定がありません。複数の相手にかかけたい場合は、
魔法を選んだ後十字キー+Aボタンで相手を複数選び、
選び終わったところでもう一度Aボタンを押します。

名称	効果
レ・ギ	雷撃で相手を攻撃します。
レ・ギオ	稲妻で相手を強力に攻撃します。
レ・ギオン	雷獣を呼び出し、攻撃します。
フ・レイ	火の玉で攻撃します。
フ・レア	巨大な火の玉で攻撃します。
フ・レイア	火の鳥を呼び出し、攻撃します。
ウオ・ム	水の粒で相手を攻撃します。
ウオ・ルム	水の渦に敵を巻き込み攻撃します。
ウオ・ルド	水竜を呼び出し攻撃します。
リ・ア	氷の粒で攻撃します。
リ・デト	吹雪を起し強力に攻撃します。
リ・デルト	雪女を呼び出し攻撃します。
デ・ス	一瞬にして敵を死に至らしめず(成功率は低い)。
デ・バイル	デ・ス以上の成功率でかかる、死を呼ぶ呪文。
ガ・イス	聖なる炎で相手を焼きつくします。
ガ・イアス	聖なる光を浴びせ攻撃します。
スレイ	魔法の霧で相手を眠らせます。
スクレイ	強力な魔法の霧で相手を昏睡に陥らせます。



名称	効果
ドリッド	相手のDEF（防御力）を下げます。
ムージル	相手の魔法を封じます。
アブソープ	相手のMP（魔力）を吸い取り、自分のものにします。
フェイク	AGL（素早さ）を上げます。
トゥイーク	ATP（攻撃力）を上げます。
フィグ	相手を混乱させます。
ディフ	DEF（防御力）を上げます。
ディレクト	魔法の力で盾を作り、防御します。
ミラール	相手の魔法を跳ね返すオーラに包まれます。
エスト	HP（体力）を少し回復します。
エスリト	HPを回復します。
エスリート	HPをたくさん回復します。
ポイズナ	毒を治癒します。
デルデ	戦闘不能を回復します。
デルアル	戦闘不能を回復しHPを回復します。
ザルジアン	MGR（魔法防御）を上げます。
ウェイク	眠っている者を起こします。
パライズ	麻痺を治癒します。
スイング	行ったことのある町に瞬時に移動します。
テザー	ダンジョンから脱出します。
リセット	ダンジョン内で小部屋に入った時点まで時を戻します。
ライト	ある特殊な状況下で、暗闇に光をもたらすことができます。



武器・防具リスト

「エストポリス伝記Ⅱ」の世界ではいろいろな武器や防具が手に入ります。



武器

武器はそれぞれ装備できるキャラクターが違います。店で買うとき、見ることができます。

名称	効果
フライパン	攻撃はできますが強力なダメージは与えられません。セレナ、ティアが装備できます。
ほうちょう	武器として装備することができます。セレナ、ティアが装備できます。
ナイフ	軽くて扱いやすい小型のナイフです。ほとんどのキャラクターが使いこなすことができます。
ウィップ	簡単に使いこなせるわりには攻撃力が高い女性用のムチ。セレナ、ティア等が装備できます。
レイピア	マキシム、セレナ、アーティーが装備することのできる、刃先の鋭い細身の剣です。
バトルナイフ	攻撃力の高い、戦闘用のナイフ。マキシム、セレナ、ガイ、アーティーが装備できます。
ダガー	小型ですが、攻撃力が高い剣です。マキシム、ガイ、ハイデッカが使いこなすことができます。
メイス	鉾の一種。軽めに作られているので、腕力の弱いキャラクターに向いています。
ロングナイフ	ティア、レクススが装備できる、刃わたりの長い護身用ナイフです。
バトルワイヤー	セレナ、ティアが使いこなすことのできる、ムチの一種です。攻撃力はかなり高めです。
ショートソード	マキシム、セレナ、アーティー、ハイデッカが装備できる短めの攻撃用の剣。
クックリ	湾曲した刃が特徴の攻撃力の高い剣。扱いが難しいので使いこなせる人が限られます。
インセクトキラ	虫系の敵に効果を発揮する、特殊な効果を持つ剣。使いこなせるのはマキシムのみです。
ファイアダガー	刃先に炎の力を秘める、神秘の短剣。火に弱い敵に絶大な効果を発揮します。



防具 盾、鎧、兜など、新しい物は装備してパラメータをチェック。防御力を上げましょう。

名称	効果
クロス	軽くて、丈夫な上半身用の防具。すべてのキャラクターが装備することができます。
レザーアーマー	革でできた防御力の高い鎧。マキシム、セレナ、ガイ、アーティー、ハイデッカが装備できます。
ローブ	セレナ、アーティー、ティアが装備できる護身用のローブ。聖なる力で身を守ります。
ライトアーマー	軽く動きやすく仕立てられた鉄製の鎧。マキシム、ガイ、ハイデッカが装備できます。
スモールシールド	小型で軽い盾。すべてのキャラクターが装備できます。
レザーシールド	革でできた盾。マキシム、ガイ、アーティー、ハイデッカ、レクサスが装備できます。
バックラー	腕に直接取付ける形の丸い盾。マキシム、ガイ、ハイデッカが使いこなせます。
ウッドシールド	特殊な木で作られた堅く丈夫な盾。マキシム、ガイ、アーティー、レクサスが装備できます。
真珠の腕輪	魔法の力を持つ、不思議な腕輪。身に付けていると火系の攻撃に強くなります。女性専用。
クロスヘルム	布を折り込んで堅く編み上げたヘルメット。男性専用の頭部用防具です。
ヘアバンド	セレナ、ティアが装備できる髪飾りです。防御力を少し上げてくれます。
カチューシャ	金属でできた髪飾りの一種です。特別な力を秘め、身体を防御します。女性専用。
レザーヘルム	男性専用のなめした革でできた軽いヘルメット。軽さの割には防御力が高く、長く装備できます。
ジェットヘルム	防御力はたいして上がりませんが、魔法の力を秘めているので素早さが上がります。男性専用。



アイテムリスト

謎の効力を持つ、いろいろなアイテムがあります。

アイテムには戦闘中に使うものや
パラメータを上げるもの、また
カプセルモンスターに与えるものなどがあります。



リングリスト

リングの^{こうか}効果によってキャラクターのパラメータが^{へんか}変化したり、^{とくしゅ}特殊な攻撃や^{こうげき}防御が可能になったりします。

パワーリング	ウィッチリング	リアリング
マッハリング	ミステリング	トゥイーキング
プロテクトリング	ソニックリング	フェイクリング
ジェットリング	レギリング	アンデッドリング
ハイパワーリング	ウォムリング	ゴーストリング
インテリング	フレイリング	フライリング



秘石リスト

秘石はさまざまな^{ぼうぎょけい}防御系の効果を持つ^{こうか}ものにもたらしめます。身に付けてみて^{もの}どんな効果があるのか、パラメータを^{こうか}チェックしてみましょう。



ガードロック
ウォールロック
シールドロック
エストロック
エスリトロック
デルデロック
ディフロック
スレイロック
ムージルロック
フィグロック
ザルジロック
デスロック



〔アイテムリスト〕

さまざまな効果を持つ不思議なアイテム。場合にに応じて使い分けていきましょう。

ポーション	HPを少し回復します。
ハイポーション	HP回復します。
エクスポーション	HPを大幅に回復します。
ハイマジック	MPを少し回復します。
エクスマジック	MPを回復します。
げどくやく	毒を治癒します。
めざめのこえ	眠ってしまった人を起こします。
かなきりごえ	混乱状態を回復します。
しんびのはり	麻痺を治癒します。
スイングウイング	一度行ったことのある町へ瞬時に戻ります。
テザール	ダンジョンから瞬時に脱出します。
マジックガード	戦闘中一時的に防御力を上げます。
パワードラッグ	戦闘中一時的に力を上げます。
インテリドラッグ	戦闘中一時的に知力を上げます。
いのちのみなもと	HPの最大値を上げます。
まほうのみなもと	MPの最大値を上げます。
はやさのみなもと	素早さを上げます。(STR UP)
ちしきのみなもと	知力を上げます。(INT UP)
ちからのみなもと	力を上げます。(ATP UP)
ゆうきのみなもと	根性を上げます。(GUT UP)
ミラクロス	戦闘不能、HP、MPを完全回復します。
デルデル	戦闘不能を回復、HPを少し回復します。
ラム	戦闘中攻撃力、キャンプでHPが上がります。
まほうのつぼ	MPを回復します。
ドラゴンのキバ	敵全体に攻撃します。
ブーメラン	敵全体にダメージを与えます。
コンフボール	敵を混乱に陥れます。
ドラゴンエッグ	8つ集めると願いがかなう不思議な卵です。
みみかき	なぜか攻撃にも使えるみみかきです。
エクスブーメラン	敵全体にダメージを与えることができます。



カジノ紹介

カジノでは5種類のゲームを楽しむことができます。

世界のどこかに存在する、カジノ。ここを訪れることがあったら、ぜひ、いろいろなゲームに挑戦してください。カジノ内部の換金所でチップになるコインを買い、あなたも夢の一攫千金をめざしましょう(思わぬアイテムも手にはいる?)!

パチスロ

PACHI-SLOT

回転するリールの絵柄を揃えます。十字キー上でコインを賭け、(1ベット10コイン、3ベットすると自動スタート)

Aボタンでスタート。リールが回転し、ランプが点灯したら、ボタンを押してストップします。Y=左、X=真ん中、A=右、R=左から順番に、リールを止めることができます。ラインに役が揃うと、払い戻しがあります。

★ビッグゲーム/7が揃うと子役が集中しますので通常どおりベットしてゲームを進めます。その際にFGが揃うとJACゲームに入ります。JACゲームは1ベットずつ賭け、ここで真ん中のラインにFGが6回揃うと終了、これを3回繰り返すとビッグゲーム終了です。

★レギュラーゲーム/BARが揃うとJACゲームに入ります。ここでも1ベットずつ賭け、真ん中のラインにFGを揃えます。6回揃うと終了です。

スロットで勝つためにはリーチ目を見つけ、確実にビッグゲームをつかむことが第一です。



ブラックジャック

BLACK-JACK

ブラックジャックはディーラーとの対戦になります。
配られるカードの合計数が21に近いほうが勝ちとなります。まず、3枚のカードが配られますので、その中から好きなものをカーソルで選択、コインをベット（99まで）します。ベット数は十字キーで変え、Aボタンで決定します。ベット後2枚のカードが配られます。それ以降は21により近いところまでAボタンでカードを引き、Bボタンで決定します。役によっては同数でも勝つことができます★ブラックジャック/AとJで21。★スリーセブン/7のカードを3枚。★ストレート/同種カードで678を揃える。★ストーム/同数字で21以下。
★ファイブカード/5枚のカードで21以下。★トッピング/Aと10以上のカードの組み合わせ。/ JQKは10点と数えます。

スロット

SLOT

普通のスロットです。ベットはパチスロと同様です。左のベットランプがついたラインが揃ったとき、払い戻されます。Aボタンでスタート（5ベットで自動スタート）、自動的にリールが止ります。絵柄が揃えば払い戻されます。★7/1000枚★BAR/300枚★宝箱/40枚★船/20枚★ラム/10枚★ムース/80枚★チェリー×2/4枚★チェリー×1/2枚



「スタッドポーカー」★

STUDPOKER

カードを引いてより高い役を作るポーカーです。場所代10コインを払うと、2枚の手札が配られ、一枚はふせられています。見えているカードを参考に賭けを始めます。★レイズ/掛け金を



を上げる(十字キー：上10増、下10減、右1増、左1減、L最大、R最小、A決定)★コール/掛け金すえおきでゲーム続行★ドロップ/ゲームをおりる 全員がレイズ、コールし終わると次のカードが配られ、合計5枚になった時点で、ふせられていたカードがオープンされ勝敗が決まります。全員役がない場合はベットが次の勝者に与えられます。役は高い順に★ロイヤルストレートフラッシュ/AKQJ10を同種で★ストレートフラッシュ/同種連番★フォーカード/同数字4枚★フルハウス/同数字3枚同数字2枚★フラッシュ/同種★ストレート/連番★スリーカード/同数字3枚★ツーペア/同数字2枚を2組★ワンペア/同数字2枚。

「アクションビンゴ」

ACTION BINGO

5×5に配置された数字を5個1列に揃えます。Aボタンでビンゴ板を止め、ゲームスタート。コインをベットすると(ブラックジャックと同様)、マシンからボールが落ちてきますので、



ビンゴボードをカーソルキーで回転させ列を揃えます。13のボールが出終わるまでに列が揃えば払い戻されます。リーチ状態の時チャンスボールを列に加えられれば5倍、ゴールドボールを列に加えられれば2倍の払い戻しを受けられます。



エクセリオン

エストポリスの世界を旅するための乗り物です。



〔移動について〕

「エストポリス伝記II」で
は、通常の歩行以外に移動
手段が2種類あります。魔
法やアイテム等の力を借り
てワープする方法、もう一
つはエクセリオンという乗
り物で移動する方法です。



〔エクセリオンとは〕

マキシムが冒険の途中で巡り合う、
工のジャッド等の協力で完成する、
に動き回れる乗り物です。海中に入
るときは、渦の上でAボタンをおし
てください。

発明家のレクサスや船大
海上、海中、空中を自由



エクセリオン 操作方法

エクセリオンは、地上ではAボタンで乗り降
りしますが、海上でAボタンを押すと矢印が
表示されますので、空なら十字キー上、海中
なら下を押して下さい。



冒険のヒント

地下迷宮の中、城のなかで進めなくなったら……

■鍵が見つからない!

鍵が必要なら宝箱か敵モンスターをもう一度チェック。仕掛けならまず壁のヒントを読む。部屋の敵を全員倒す。レバーをアローやフックで入れてみる。ヒビや草をポムで吹き飛ばしてみる。



■ステップムーブアクション

ブロックは押して何かの模様と並べたり、3つ並べて消したり。アイテムを持ち上げて別のところに置いたり(Rボタンで立ったまま方向転換)。困ったときにはリセットの魔法で時を戻して。



■スキルの使い方

フックは渡る先に足場がないと使えない。ポムは仕掛けてから8動作(歩いたりその場で剣を振ったり)で爆発。アローは射ってから8動作で敵が回復。燃えた草も一定時間で回復する場合もある。



■いつかどこかで役に立つ!

スキルを使用したときの音に注意。敵を倒した順番を覚える。重力トラップの跳ね返しを利用。木箱は持ち上げられるし、ポムで壊すこともできる。モンスターにスイッチを踏ませる。覚えておいてね!



ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なおお送りいただく際は、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒141 東京都品川区大崎2-8-8
ウエストビル8F
タイトーゲームソフト修理係

タイトーソフトに対するファンレター、応援、おたよりは……

〒141 東京都品川区大崎2-8-8
ウエストビル8F
株式会社タイトーCP事業部

*住所・氏名・年齢・電話番号もお忘れずをお願いします。



◆ To be continued.....



株式会社 **タイトー**®

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

© TAITO CORP. 1995 MADE IN JAPAN

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。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。