

スーパーファミコン[®] SHVC-H5



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



A FANTASIC THEATER

エルフェアリア



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT[®]

SPECIAL THANK YOU

このたびは、ハドソンのスーパーファミコンソフト「エルファリア」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取り扱い方、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、正しい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。

ELFARIA



もくじ

ストーリー	P.2
<small>ぜんたい</small> 全体マップ	P.4
パーティ	P.6
<small>てき</small> 敵キャラクター	P.10
<small>とくちょう</small> エルファリアの特徴	P.12
ワールドマップ	P.14
フィールドマップ	P.18
バトル	P.20
メルト	P.24
HOW TO PLAY	P.28
<small>こうりやくへん</small> 攻略編	P.32
<small>あいしょう</small> バトルにおける相性	P.34
WANTED	P.36
STAFF	P.37



PYNE (パイン)



A FANTASIC THEATER

ELFARIA

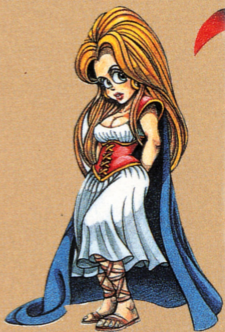
エルファリア

● おはなし ●

世界は4つの国からなっていた。風の国エルファリア、火の国ムーラニア、土の国フォレスチナ、そして水の国カナーナ。

4つの国はそれぞれに「ラ」の力を象徴とし、栄えていた。わずか15年前まで…。

ムーラニアの将軍シーラルがクーデターを起こし、あっという間に政権を奪取。続いて、隣国エルファリアを陥落させムーラニア帝国を築いたのだ。歳月が流れ、シーラルは、フォレスチナ、カナーナにも侵略の手を伸ばしてきた。いま、シーラルの支配が及んでいない場所は、カナーナの辺境の地ロマの村のみ。そこには、自らの手で



ELL (エルル)

ロマの村にあらわれて
パインを冒険の旅にい
ざなう不思議な少女。

みず きよ ひ かがや
水は清らか 火は輝き
つち みどり かせ うた
土は緑に 風は歌う

うるわしのエルファリア
しゆくぶく みどり その
祝福されし緑の園

うるわしのエルファリア
おも で
思い出のエルフの園



SEARAL
(シーラル)



ZORA
(ゾーラ)

まもの 魔物たちを倒すと誓う少年、パインが
いた。パインは、古代に起こったく魔
ほうせんそう 法戦争>について研究していた。魔物
つく ぶ き
を造り、武器にアイテムをメルドさせ
あらし にんげん たたか いち ぶ
て争った人間とエルフの戦いの一部始
じゅう あやつ まもの たお
終が、シーラルの操る魔物たちを倒す
ヒントになると信じているからだ。

ある日、パインの前に不思議な少女
あら すが しょうじょ
が現われた。グリフを従えた少女、エ
ルルはパインに向かい「旅立つ時がや
ってきた」と告げる。3人の仲間とと
もに、打倒シーラルに立ち上がったパ
インは、戦いをともにする多くの仲間
にであらう。そんな16人の勇者たちを
まちかま なが ま
待ち構えているのは、手強い魔物たち、
うらぎ もの だるかん、そして、謎の人
ぶつ へい わ たび つづ
物ゾーラ。平和への旅を続けるうちに
パインは、やがて自分自身の数奇なお
いたちと、運命を知ることになる。

ELFARIA

エルファリア

みず くに
水の国カナーナ

みず せい ち
水の聖地ハンプ



つち せい ち
土の聖地ブラム



いずみ
ラの泉

つち くに
土の国フォレスチナ



それはラに

しゅくふく だい ち
祝福されし大地、

ものがたり
エルファリアの物語

<エルファリア>はラと呼ばれる力ちからに満みたされた世界せかいです。
ラとは生命力せいめいりょくや魔力まじょりょくの根源こんげんだといわれています。

<エルファリア>ではこのラちからの力ちからによって色々いろいろと不思議ふしぎなことが
起おこるので。村むらや町まち、砦とりで、城しろなど人ひとの住すんでいるところには<ラ
の泉いずみ>と呼ばれるものものが掘ほられています。パーティパーティたちが村むらや町まちを
解放かいほうするとレベルアップして力ちからが増ますのは<ラいずみの泉いずみ>を通つうじて村むらや
町まちの人ひと々のパーティパーティを応援おうえんする気き持もちが伝つたわるからです。

かぜ くに
風の国エルファリア

ひ せいち
火の聖地ダゴン



かぜ せいち
風の聖地ローズ



ひ くに
火の国ムーラニア

せいち
聖地



メルドという武器の作り方もラ
の力によっています。さまざまな
アイテムをラの力によって武器に
練りこむ事をくエルファリア>で

は「メルド」と呼んでいます。ラの力は水・火・風・土の力からなっ
ています。4つのパーティはそれぞれのラの力を代表しているのです。
そして魔物たちもラの力から生みだされています。それでパーティと
の間には相性の関係ができています。

<エルファリア>はラを乱して世界を手にいれようとする悪者を、
ラの力によってしるされた善のパーティたちが打ち倒し、正常なラの
力に満たされた世界にもどそうとする物語です。



みず
●水のパーティ

ゆうしゃ
勇者の

パインパーティ



PYNE (パイン) 戦士

みず
水のパーティリーダー。ウッパラ
はかせ まほうせんそう けん
ー博士のもとで<魔法戦争>の研
きゅう ぼうけん たび で し
究をしている。冒険の旅に出て自
ぶん お た ち し こと
分の生い立ちを知る事になる。



UPPARAR (ウッパラー)

まほうつか
魔法使い

まほう つか むら
アイスの魔法を使う。ロマの村に
す がくしゃ そだ おや
住む学者。パインの育ての親。



RAZEL (ラゼル) 僧侶

はかせ まご ねえ き
ウッパラー博士の孫。お姉さん気
しつ
質があって、パインの世話をやく。



JIEN (ジーン) 戦士

おう つか ousさま すく
カナーナ王に仕える。王様を救つ
ほ
て欲しいと、パインのもとにやつ
て来る。

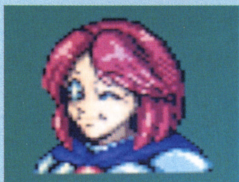


アルディスパーティ



ALDIS (アルディス) 戦士

火のパーティリーダー。フォレスチナ王に仕えていた。魔物たちに国を破られカナーナまで落ちのびてきている。



JENIS (ジェニス) 戦士

フォレスチナ王に仕えていた女騎士。気弱なアルディスをよく励ます。



FAHMIA (ファーミア) 僧侶

昔は水の聖地にいた僧侶。傷ついたアルディスを助けて火のパーティに加わる。



ARBARUS (アーバルス)

魔法使い

ファイアの魔法を使う。フォレスチナ王に仕えていた魔法使い。



● ^{つち}土のパーティ

ゆうしゃ
勇者の

カーラモンパーティ



KARLAMON (カーラモン) ^{そうりょ}僧侶
^{つち}土のパーティのリーダー。フォレスチナの^{ほ いくえん}ギスト^{そつぎょうせい}保育園の卒業生。
 とてもいたずらだったらしい。ペリー^{むら}村^{ようじんぼう}で用心棒^{さんぞく}とも山賊ともつかぬ^{こと}事^{こと}をしている。



IRANA (イラナ) ^{せんし}戦士
 フォレスチナ^う生まれ^{おんなせんし}の女戦士。カーラモンは^{じ ぶん}自分の嫁^{よめ}さんにしようと思^{おも}っているらしい。



ZEK (ゼク) ^{せんし}戦士
 フォレスチナ^う生まれ^{せんし}の戦士。無^{むくち}口である。



GAUDO (ガウド) ^{まほうつか}魔法使い
 サンダーの^{まほう}魔法^{つか}を使う。フォレスチナの^{やま}山^{しゅうぎょう}で修業^{まほうつか}していた魔法使い。



シーナパーティ



SEENA (シーナ) ^{まほうつかい}魔法使い

^{かぜ}風のパーティのリーダー。ウィンドの^{まほう}魔法を使う。両親を^{りょうしん}魔物の^{まもの}に殺されてエルファリアの^{ていこう}抵抗軍に加わっている。



WILE (ワイル) ^{せんし}戦士

もとは盗賊。エルファリアの^{ていこう}抵抗軍に加わってシーナと出会う。



PAPI (パピ) ^{そうりよ}僧侶

グリフの^{おうじ}王子。シーラルにグリフが滅ぼされた^{とき}時、エルルによって、助け出された。エルルとともに^{たび}旅を続けていた。



TORIAS (トリアス) ^{せんし}戦士

フォレスチナ王に仕えていた^{けん}剣士。単身エルファリアに乗り込んでシーナと^{であ}出会った。アルデイスの^{ゆうじん}友人。

SEARALL (皇帝シーラル)

ムーラニアの将軍から身を起こし、クーデターでムーラニアを乗っ取り、さらにエルファリアも手に入れてムーラニア帝国を作った男。

ムーラニ



DALUKAN (人魔宰相ダルカン)

エルファリアの将軍だったが、シーラルの誘いに乗って、エルファリアを裏切った男。現在ムーラニア帝国宰相。

DASION BROTHERS

(ダジオン兄弟)

ムーラニア帝国の帝都となったエルファス城への入り口ポアのくあくまの門を守る。



天魔

虫または空を飛ぶ魔物。虫は防御力が高く、空飛ぶ魔物はすばやい。ファイアーに弱くスピアの攻撃に弱い。ウインドの魔法を使ってくる。天のラの乱れによってうまれた魔物。



地魔

不定型の魔物。体力があり、攻撃力もある。サンダーに弱くアックスの攻撃に弱い。アイスの魔法を使う。地のラの乱れによってうまれた魔物。再占領をしてくる魔物がこれ。



てん まそうじょう
YOPINAS (天魔僧正ヨピナス)

カナーナに攻め込んだ
ムーラニア軍の司令官。



きゅうていまいじゅつし
ZORA (宮廷魔術師ゾーラ)

ムーラニア王に仕えていた魔法使い。ギストの図書館に封印されていた「魔物の作りかた」を書いた書物を盗みだし、シーラル將軍をそそのかしてムーラニアでクーデターを起こさせた張本人。



AG・UOO

ち まどうし
(地魔導師アグ・ウー)

フォレスチナに攻め込んだ
ムーラニア軍の司令官。



じんま
人魔

人の形をした魔物。攻撃力があり特攻をよく使う。サンダーとファイアの魔法を使って攻撃してくる。サンダーを使う魔物はウインドの魔法に弱く、ファイアを使う魔物はアイスの魔法に弱い。人の祈りで作られた魔物。

ELFARIA

●エルファリアの特徴

ゆうしゃ もくてき 勇者の目的

エルファリアのゲーム画面は次の4つの画面で構成されています。



○バトル

魔物を倒してアイテムを手に入れよう

バトル／ワールドMAP上、フィールドMAPで戦闘が occurs。戦闘はセミオートで進みます。プレイヤーは魔法の選択だけを指令します。バトルに勝つとアイテムがもらえます。



○メルド

アイテムをメルドして戦闘力UP!

メルド／バトルや宝箱、人からもらったアイテムを組み合わせて武器を調整します。戦闘力をあげればキャラクターは強くなります。



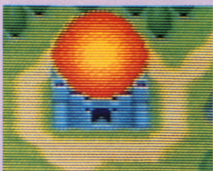
○フィールド

村や町を開放してレベルUP!

フィールドMAP／村や町、砦の中のマップです。どこかに魔物の隊長がいます。魔物の隊長をさがしだし、どうやって倒すかという事がフィールドMAPでの目的です。魔物の隊長をすべて倒して村や町、砦を開放するとレベルがアップします。レベルアップのポイントはフィールドにいる魔物の隊長の数の分です。

(村=1 町=2 砦=3)





○ワールド

しょう たいお しょう
章ボスを倒して章クリア

ワールドMAP／ワールドMAPには敵が配置されています。

むら まち とりで せんりょう
村や町、砦を占領している魔物をたおし、
しろ しょう
城にいる章ボスをいかにして倒すかというのがゲームの目的です。



ふつう ちが 普通のRPGとはここが違う！

●エルファリアでは経験値がない！
アイテムをメルドしたり町を開放することで、勇者は成長します。

●エルファリアでは「お金」がない！
敵を倒せば直接アイテムが手に入る
ので、「お金」の必要がありません。
だから、アイテムショップもないのです。

●パーティは4つ！
プレイヤーは最高4つまでの勇者のパーティを操作します。それぞれのパーティは4人ずつ、合計16人の勇者です。



ワールドMAP

ゆうしゃ ゆうしゃ
勇者と勇者の
いるフィールド

せんりょう まもの
占領している魔物
とそのフィールド

ゆうしゃ なまえ
勇者の名前

ゆうしゃ
勇者のいる
フィールドの名前



コントローラーの使い方

Yボタン つか
使わない。

Xボタン つか
使わない。

セレクトボタン

つか
使わない。

Aボタン

コマンドウイン
ドを開く。
コマンドの決定。

しゅうじ
十字ボタン

MAPのスクロール。
コマンドを選ぶ。
キャラクターの移動
する方向の選択。

スタート

つか
使わない。

Bボタン

コマンドのキャンセル。
MAPのスクロール中に十字
ボタンと同時に押し、速い
スクロールができる。



いどう：指定したパーティを次のフィールドに移動させるときに使います。移動はAボタンを押しコマンドウインドを開き、「いどう」を十字ボタンで選びAボタンで決定します。移動するパーティを十字ボタンで選びAボタンで決定します。移動する方向を十字ボタンで選びAボタンで決定します。キャラクターが移動を始め、移動が完了します。目的地に着いたら、「はいりますか?」と聞いてきます。「はい」「いいえ」を選びましょう。

* 1つのパーティを移動中でも、さらに別のパーティも操作できます。



はいる：^{して}指定したパーティを^{げんざいたい}現在待機しているフィールドにいれるときに使います。



よぶ：^{して}指定したパーティを、^{して}指定した別のパーティのいるフィールドに^よ呼び寄せるときに使います。



ルート^{じょう}上のフィールド^{すべ}全てが解放^{かいほう}されていれば、2つ以上のフィールド^{いじょう}区間でも呼び寄せ^よることができます。



ワールドMAP上でAボタンを押し、コマンドウィンド^{ひら}を開きます。

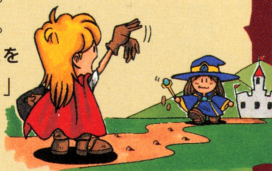
「よぶ」を選びます。

「どこに」で目的地^{もくてきち}を

えら^{えら}びます。「だれを」

で移動^{いどう}するパーティ

えら^{えら}びます。



ステータス：^{ゆうしゃかく}勇者各個人^{こじん}のステータスを見る^みるときに使います。

レベルにより^あ上がる：つよさ、たいりよく、きびんさ、うん

メルドにより^あ上がる：こうげき、ぼうぎょ、まりよく



セーブ：^{とちゅう}プレイ途中のゲームをセーブ^{つか}するときに使います。

セーブコマンド^{えら}を選びAボタンを押し^{えら}ます。1~4までのファイルを選びAボタン^おを押^{かんりょう}します。セーブ完了。



CELESTARIA



しぜん
自然モンスター

- ★^{むら}村 (魔物が1体占領している。)
- ★^{まち}町 (魔物が2体占領している。)
- ★^{とりで}砦 (魔物が3体占領している。)
- ★^{しろ}城 (魔物の中ボスが占領している。これを倒すとその章のお話は終わる。)
- ★自然ポイント (魔物は占領していない。どの種族にも属していない自然モンスターが棲んでいる。占領もおこらず解放もできないポイントだが、モンスターは珍しいアイテムを持っている。)

ヨピナス



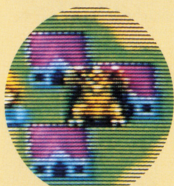
カナの城



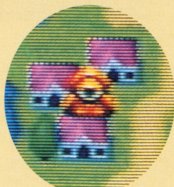
自然モンスター

だいしょう
第1章
みずくに
水の国カナーナ

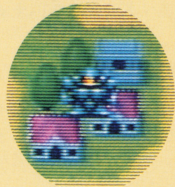
そくせい 属性-----まもの 魔物には3つの種族があります。 しゅぞく



てんま
天魔



ちま
地魔



じんま
人魔

フィールドMAP



Yボタン

メルドボタン。コマンドウインドを開かずにメルドウインドを呼び出せる。

Xボタン

ハーブボタン。コマンドウインドを開かずにハーブがつかえる。

コントローラーの使い方

十字ボタン

キャラクターの移動。
コマンドを選ぶ。

セレクトボタン

使わない。

スタートボタン

使わない。



Bボタン

コマンドのキャンセル。
移動中に十字ボタンと同時押しすると、早い移動ができる。

Aボタン

コマンドウインドを開く。コマンドの決定。

クエスト：村人に話を聞いたり、宝箱などフィールド上のポイントをしらべるときに使います。



どうぐ：メルド：メルド画面を呼出、アイテムをメルドするときに使います。(→24p参照)

つかう：ハーブ、毒消し草を使ったり、アイテムとして手に入れた書物を読むときに使います。

☆これらのアイテムは一度メルドすると、使うことができません。



ずてる：持っているアイテムは最大32個まで。不要になったアイテムを捨てるときに使います。

みる：持っているアイテムを見るときに使います。

ステータス：勇者各個人のステータスを見るときに使います。

勇者の名前（十字ボタンで選びます）

ステータス

戦士はくのうりよく>>くうか>が表示されます。魔法使い、僧侶は持っている魔法が表示されます。

レベル	5	HP	93
つよさ	MAX	MP	93
たぐりよく	14	MP	0
きびんせ	12	MAX	0
まじょ	13	魔法のパーティ	0
まほう	21	まほう けん	0
まほう	14	まほう せん	0
まじょ	0	魔法がため	0

マップ：フィールドMAP上にいたままワールドMAPを見るときに使います。十字ボタンでスクロールします。Aボタンでフィールドにもどります。



チェンジ：攻略中のフィールドの外に別のパーティが待機しているときはそのパーティと今いる場所そのままに交代することができます。ただし、室内、ダンジョンでは使えません。（→32p参照）



システム：バトルのスピードを変えるときに使います。魔物の名前を確認したいときは「おせい」を選ぶと良いでしょう。

そとへ：フィールドのどこにいても、ワールドMAPに出られます。



オートマッチバトル



コントローラーの使い方

じゅうじ 十字ボタン

- さゆう 左右キー：魔法コマンド
まほう を選ぶ。
- した 下キー：逃げる。
- うえ 上キー：逃げるの解除。



じゅうじ 十字ボタン以外のボタン
つか は使わない。

★バトルはオートマッチに進みます。

「魔法使い」と「僧侶」もオートで魔法を使いますが、種類は十字ボタンで選びましょう。(→22p 参照)

★バトルの勝利条件は中央にいるザコボスを倒すことです。

●負けた



●勇者のおおげが

・勇者のHPが0になると、その勇者は「おおげが」をしたこととなります。おおげがをした時点で、バトルには参加できなくなります。

・パーティ全員が「おおげが」を負うと、バトルは負けです。そのパーティはフィールドMAPの外に出され、2つ(ところにより2つ以上)のこともあります。)前のフィールドに戻されます。HP、MPは全回復します。



たたか かた (戦い方) バトル1

バトルの起こる条件



フィールドでの遭遇
に逃げられます



クエストでバトル
に逃げられません



ワールドMAPで
に逃げられません

ワールドMAP上の村や町で待機している時のバトル

[継続バトル]

村、町に2パーティ以上が「たいき」している時魔物が攻めてきて戦



闘が起こった場合最初に戦ったパーティが負けてしまっても敵の状態は次のパーティとの戦闘に持ちこされます。強い敵が再占領にくるような場所では2パーティで守っていると安心です。

バトルの特徴

● 注意

- ・バトル時は後衛の魔法使いと僧侶の魔法だけ操作します。
- ・回復魔法は僧侶が使います。
- ・回復魔法はコマンドが「OFF」のとき以外はオートでかかります。
- ・回復魔法はバトルの1ターンに一人ずつのHPを回復します。
- ・回復魔法は勇者のHPが半分以下になるとかかります。
- ・戦士は常に前衛、僧侶、魔法使いは常に後衛を守ります。
- ・パーティ間の勇者の交換はできません。4人のパーティの勇者は運命の糸で硬く結ばれています。他のパーティの勇者とのトレードできません!

オートマッチバトル



●魔法の使い方

バトル中にウインドの魔法コマンドを十字ボタンの左右キーで選び、後衛の僧侶、魔法使いの魔法を操作します。

	僧侶	魔法使い
①	●回復魔法	●攻撃魔法
②	●回復魔法 ☆ステータス魔法	○待機
③	●回復魔法	☆ステータス魔法
④	○待機	○待機

●：MPを消費する魔法。

○：MPを消費しない。

☆：MPを消費しないが、MPが0になると使えない魔法。

MPの消費：攻撃、回復魔法を使うときに消費します。攻撃魔法は魔力があがると魔物にあたえるダメージは大きくなりますが、消費するMPも大きくなります。ステータス魔法はMPを消費しませんが、0だと使えません。

●ステータス魔法も魔力があがると強くなります。

●回復魔法は魔力があがると少ないMPの消費で多くのHPを回復できるようになります。

MPの回復：「そとへ」コマンドを選びワールドMAPに出ると全回復します。パーティが全滅し、外へ出された場合でも全回復します。

たたか かつ
(戦い方) バトル2



②**LUK** (ラック) : ラゼル
勇者の「うん」を上げる。魔物の攻撃を受けにくくなります。勇者の攻撃・魔法は利きやすくなります。



②**GRD** (ガード) : ファーミア
勇者の「たいりょく」を上げます。勇者の受けるダメージを低くします。



②**QUK** (クイック) : カーラモン
勇者の「きびんさ」を上げます。勇者がより多く魔法や攻撃をおこないます。



②**ATK** (アタック) : パビ
勇者の「つよさ」を上げます。魔物へのダメージが大きくなります。

パインパーティ

④**OFF** (オフ) :
ふたり 二人とも魔法は一切使いません。
③**DWN** (ダウン) : ウッパラー
魔物の「つよさ」を下げる。勇者のダメージが小さくなる。

①**ICE** (アイス) : ウッパラー
冷気を使って魔物にダメージを与え、1ターンの間、魔物を凍らせます。

アルディスパティ

④**OFF** (オフ) :
ふたり 二人とも魔法は一切使いません。
③**SLW** (スロー) : アーパルス
魔物の「きびんさ」を下げます。勇者の攻撃が当たりやすくなります。

①**FIRE** (ファイア) : アーパルス
炎を使って魔物にダメージを与えます。

カーラモンパーティ

④**OFF** (オフ) :
ふたり 二人とも魔法は一切使いません。
③**NUD** (ヌード) : ガウド
魔物の「たいりょく」を下げます。魔物へのダメージが大きくなります。

①**THD** (サンダー) : ガウド
稲妻を使って魔物にダメージを与えます。

シーナパーティ

④**OFF** (オフ) :
ふたり 二人とも魔法は一切使いません。
③**CRS** (カース) : シーナ
魔物の「うん」を下げます。魔物へのダメージが小さくなります。勇者の魔法がかりやすくなります。

①**WID** (ウインド) : シーナ
風によって魔物にダメージを与え、数ターンの間魔物をしびれさせます。

まものたちとの戦いに勝つとアイテムが手に入ることがあります。その他、各フィールドMAPにも重要なアイテムが隠されています。新しくアイテムを獲得したらこまめにメルドしましょう！

メルドウインド

キャラクターウインド

インフォメーションウインド

アイテムウインド

戦闘力ウインド

のりりょく	こさげさ	ぼうぎょ	まひりょく	こうか
ウォリアアのため	21	14	0	1
ウォリアアのため	22	14	0	チマ 1

コントローラーの使い方

セレクトボタン

Yボタン

Xボタン

Aボタン

Bボタン

十字ボタン

スタートボタン

戦闘力比較ウインドを開く。

使わない。

使わない。

使わない。

メルドの決定。

コマンドのキャンセル。

左右キー：ウインドを選ぶ。

左：キャラクターウインド。

中：メルドウインド。

右：アイテムウインド。

上下キー：それぞれのウインドの中からキャラクターやアイテムを選ぶ。



●メルドシステムとは、勇者の持っている武器の中にアイテムを入れて、武器を作り上げることです。

☆勇者は5つのアイテムを組み合わせて武器を完成させます。

システム

●キャラクターウインド

メルドしたい
キャラクター

カーソル

*名前はパーティご
とにセットされて表
示されます。



インフォメーションウインド

かおで
顔の出ている勇者の情報
名前/所属するパーティ
も持っている武器/職業

●メルドウインド

カーソル

ひだり
左のウインドのキャラ
クターのメルド状態。



インフォメーションウインド

メルドウインドのカー
ソルが差している
アイテムの情報

●アイテムウインド

カーソル

B

メルド前の勇者の戦闘力

メルド後の勇者の戦闘力



インフォメーションウインド

アイテムウインドの
カーソルが差してい
るアイテムの情報

※AのアイテムをBの位置にメルドする。

現在のプレイヤー持っているアイテム。最高32個持てる。
それ以上のアイテムを獲得するとどれかを捨てることになる。

●メルドするアイテムを決めたら、Aボタンで決定しましょう。



せんとうりょく ひかく 戦闘力 比較ウインド



せんしけい
戦士系



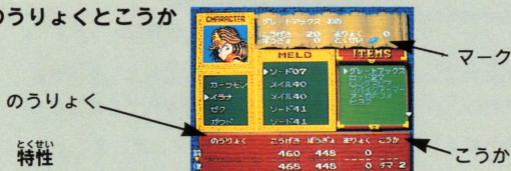
まほうつか そりよけい
魔法使い僧侶系



* Meld画面を開いているときに、Yボタンを押すと戦闘力比較ウインドが開きます。戦士をMeldしていると、戦士専用のMeldウインドが開きます。魔法使い、僧侶をMeldしていると魔法使い、僧侶専用の戦闘力比較ウインドが開きます。

* 戦闘力比較ウインドでは「攻撃力」「防御力」「魔力」を直接比較して他の勇者もMeldすることができます。Meld画面を開いているときに、Yボタンを押し、戦闘力比較ウインドを開きます。十字ボタンの上下キーで他のMeldしたい勇者を決めてAボタンを押します。指定した勇者のMeld画面が開きます。再びMeldを始めましょう。これを繰り返し、Meldが進んでいない勇者もMeldしましょう。

のうりょくとこうか



- 雷マーク：地魔に対するの攻撃力が上がる。
- 炎：天魔に対するの攻撃力が上がる。
- ハート：ステータスのどれかが上がる。
- ☆：「のうりょく」の出る可能性がある。

◆アイテム◆

だれ
誰にでもメルドできる。

○ソード

こうげきりょく
攻撃力のためのアイテム。

○メール

ぼうぎょりょく
防御力のためのアイテム。

○ロッド

まじりょく
魔力のためのアイテム。

○その他

こうげきりょく ぼうぎょりょく まじりょく あたい
攻撃力、防御力、魔力の値をそれぞれ
に持っている。トネリコ、パール、オ
ーガのツメなど。

ぶ き べつせんよう 武器別専用

○スピア、アーマー

<やり系>アルディス、ジェニスのみ
装備できる。攻撃力、防御力の値は
さまざま。リングアーマー、ムーンスピア
など

○アックス、シールド

<おの系>イラナ、ゼクのみ装備でき
る。攻撃力、防御力の値はさまざま。サン
ダーシールド、ハンドアックスなど。

こじん 個人

○専用装備

なまえ つ ひとり つか こうげきりょく
名前が付いた一人が使える。攻撃力、
防御力、魔力の値はさまざま。
サンダーブレード=バイン
ファイアメイス=アールス
ミストブレード=ジーンなど。

ほか その他

そうび
装備できるが「使う」コマンドで使用
することもできる。ハーブ、クルトン
の書など。

○ステータスをUPする アイテム

アイテム名	ステータス
ハーブ	うん+1
キツケグスリ	つよさ+5
オーガのツメ	たいりょく+1
ムーンスピア	きびんさ+1
フリント	たいりょく+2
マーキュリー	うん+1
アルミナ	つよさ+2
クイックスピア	きびんさ+2
サンダーアックス	きびんさ+1
ベラドンナ	たいりょく+2
ジルコン	きびんさ+2
トバズ	つよさ+5
ラッキーメイス	うん+3
クイックストーン	きびんさ+5
アイアン	つよさ+8
チタン	きびんさ+4
メテオライト	たいりょく+4
サファイア	うん+4
オパール	つよさ+4
ソルスピア	うん+2
ダブルアックス	きびんさ+2
ドラゴンのキバ	つよさ+5
オリハルコン	うん+2
ジキタリス	たいりょく+4
スターサファイア	うん+8
モンスター0	つよさ+5
スピリットオーブ	たいりょく+8
スピリットリング	つよさ+6

HOW TO PLAY

ぼうけん はじ 冒険の始まり



じゅん お い あんしん むら い
順を追って～行けば安心 ワースの村まで行ってみよう



でんげん い 電源を入れる

カセットをスーパーファミコン本体にセットし電源スイッチを入れ、STARTボタンを押すと、オープニングイベントが始まるぞ！



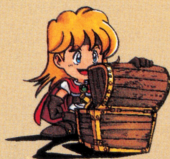
Aボタンでイベント進行

途中で<キー待ち>の状態になったらAボタン（コントローラーのどのボタンでもOK）を押そう。



ゲームの始まり

章タイトルが出ます。パーティがロマの村のウッパラーの家の前に立ったらイベントの終了。冒険（ゲーム）の始まりだ。



むらびと はなし き 村人の話を聞こう！

むらびと はなし しら
村人と話をしたり、調べる
ときはAボタンを押し、コマンドウィンドの「クエスト」を十字ボタンで選びAボタンで決定しよう！



たからばこ 宝箱

あ、宝箱があった！

しらべよう！





ワールドマップ

ロマの村(フィールドMAP)での冒険を終えたら村の外(ワールドMAP)へ出てみよう。十字ボタンでMAPがスクロールするぞ。「カナナの国」がどんなところかざっとみてみよう。村や町の上でモゾモゾ動いているのが魔物達だ。3種類いるのわかるかな?



いどうしよう

目的の村への移動は、Aボタンを押してコマンドウィンドの「いどう」を十字ボタンで選びAボタンで決定します。



ワースへはいる

目的の村に着いたら、「はいりますか?」と聞いて来る。村の中(フィールドMAP)に入るときは「はい」を選びAボタンで決定します。ワールドMAP上に待機するときには「いいえ」を選びAボタンで決定します。

*フィールドMAPには1つのパーティしかはいれないぞ。



フィールド

いよいよバトルの始まりだ!ワース村の中にはいったら村を支配する「魔物の隊長」を探そう。「魔物の隊長」を倒せば村の解放だ!家の中には宝箱が隠されていることもあるから情報集めは根気良く!



まものがあらわれた

敵と遭遇したらバトルはオートで進められる。魔法は十字ボタン左右キーを使って選択する

んだ。最初は一番右のICEにあわせよう。ウッパラーの攻撃魔法だ。逃げるときは十字ボタンの下キーを使います。(→22pへ)

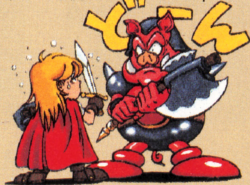


バトル

最初は一番右のICEにあわせよう



が勝った



アイテムが手に入った

バトルに勝って新しいアイテムを手に入れたら、すかさずメルドしよう。

メルドしてみよう

では、実際にメルド^{じっさい}してみましょう。

例) パインの「ソード02」を「ソード01」にメルド^{れい}しましょう。

●メルド^{めいど}する勇者をキャラクターウインドから選^{えら}びます。

●メルド^{めいど}したい位置をメルドウインドウから選^{えら}びます。

●メルド^{めいど}したいアイテムをアイテムウインドウから選^{えら}びます。

●Aボタンを押^おし、「YES」「NO」が出たら「YES」を選^{えら}びAボタン^{けってい}で決定。

これでメルド^{かんりよう}は完了です。

* 5つまでメルド^{めいど}できます。

*メルド^{めいど}前^{まえ}と後^{あと}の数値^{すうち}を比較^{ひかく}しながらメルド^{めいど}しよう。

* 1度メルド^{めいど}したアイテムは取り外^としたり、もとのアイテムウインドウには戻^{もど}らないんだ。つまりは捨^すてることになるので慎重^{しんちょう}にメルド^{めいど}してね。

魔物の隊長^{まもの たいちょう}をみつけた

いよいよ魔物^{まもの}の隊長^{たいちょう}との対決^{たいけつ}だ。

「クエスト」して戦^{たたか}う相手^{あいて}との戦闘^{せんとう}は一度^{いちど}始^{はじ}まると逃げ^にられないから万全^{ばんぜん}の用意^{ようい}をしましょう。



おや誰^{だれ}か寝^ねてるぞ
そこで寝^ねている王様^{おうさま}
の寝言^{ねごと}でも聞^きいてみ
ましょう。

ま
負^まけた！
負^まけてしまった。まだ戦^{せんとう}闘^{りょく}力が低^{ひく}いのかも
しれない。ザコと戦^{たたか}ってアイテ^てムを手^てに入^い
れて、もう一^{いちど}度メルドを！



魔物の隊長に勝ったぞ



ワース村を解放した
魔物の隊長に勝つと村は魔物による占領状態から解放される！ひとつの村を解放すると勇者たちのレベルが上がります。



レベルUP

イベント

イベントが始まった！



解放した村には人々が戻ってきている。話を聞こう。魔物の隊長に勝ったら、もう一度村の中をクエストして回ろう。解放された村には多くの村人が戻っている。情報を聞いて、次の戦いに備えよう。



ダムス村へ



ワース村でのクエストを終えたらワールドMAPに出よう。Aボタンを押しコマンドウィンドの「そとへ」を十字ボタンで選びAボタンで決定。次の目的地ダムス村を自ざし、さらなる冒険を続けよう！

ワース村の魔物



マンイーター
ソード01
ジンジャー



ワーバット
メール01
ガーリック



スネイル
ロッド01
ハーブ



ハーピー
トネリコ
ハーブ

HOW TO PLAY

こうりやくへん 攻略編



- HP、MPの回復はフィールドMAPの外へ出て回復しよう！



HPが減ったり、MPが少なくなったら、フィールドMAPの外へ出ればパーティ全員が全回復する。(MPは回復できるアイテムがないので、この方法で回復しよう！)

- HP回復はハーブで

フィールドMAP上ではXボタンひとつで「ハーブ」が使える。全員のHPが全回復する便利なアイテムです。

☆ハーブでは、「おおけが」をした勇者は回復できません。



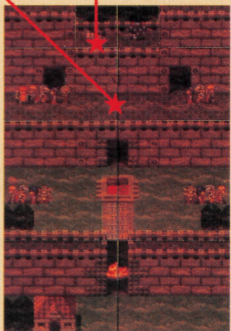
こういう場所で
チェンジすると良い

- チェンジをうまくつかえ

相性の悪いパーティやHP、MPの落ちたパーティは即パーティチェンジだ！

パーティチェンジはフィールドMAPを攻略中に使っているパーティを同じフィールドに待機中のパーティとチェンジすることができる便利なコマンドだ。

☆ただし、城内、ダンジョンなど、天井をふさがれた場所ではパーティチェンジは使えません。





ある
歩きだした



しんぐんちゆう
進軍中



さいせんりよう
再占領



さ
レベルが下がった

●かじやはアイテムを強化するぞ！

かじやは、アイテムをさらに強力なアイテムに作りかえてくれる。

例：「ドクケシソウ」と「クォーツ」をもっていくと「ダークブレード」にしてくれる。

●本を読もう。

本棚には読める本がはいっていることがある。

本棚を見つけたらクエストしてみよう！

「エルフの伝説」

「ムーラニア帝国史」

「どくしばりのつくり方」

「エルファリアのめつぼう」

*この他にもたくさんある

●「しよもつ」を読もう

各地にいる博士が魔物を倒す方法を研究している。博士たちはその研究結果を「しよもつ」を書いてくれるぞ！「しよもつ」は「つかう」で読めるのだ。

●再占領に注意しよう！

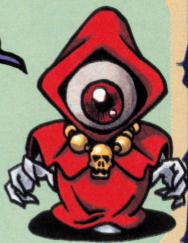
一度魔物の隊長を倒し、解放したフィールドでも再び魔物が攻めて来ることがある。再占領をされると、勇者のレベルが下がってしまうのだ。一度手に入れたフィールドは慎重に守ろう。

ワールドMAP上での勇者の移動回数に比例して魔物の攻めて来る回数が増えるので、長距離のパーティの移動は「よぶ」コマンドを利用しよう！

すいません
チマです

●攻めて来る魔物はこいつだ！

再占領を目的に攻めて来る魔物は地魔に限られている。こいつのいる場所はワールドMAPでよく確認しよう。



とくしゅ
メルドできる特殊な「のうりょく」
ぶき 武器に「のうりょく」をつけよう

アイテム	のうりょく	きく 効く相手
ヒヨストオーガのツメ	ウォリアがため	ダークウォリア
イオウ+ダークブレード	げきとくしゅばり	ナイトメア、ガスマッシュ
バラストーン+ホーリーブレード	ナイトブレイカー	ダークナイト
アイスストーン+クリスタル	ちまどうしおとし	アグ・ルー

せんし てんま ちま たい
戦士は天魔と地魔に対してはこうがアイテム

かみなり ほのお ぶき あいしよつ たか たたか
(雷、炎マーク)で、武器の相性を高めて戦

うことができる。

<のうりょく>はメルドできる5つのアイテ

ムのうち2つに入れればうまれるぞ。(1つ

でうまれることもある)

チェックポイント

もし、どうしても「魔物の隊長」に勝てなかったら。

「専用アイテム」「こうか」「のうりょく」にこだわっていないか？

どこかで見切って新しいアイテムをメルドしないと相対的に戦闘力が落ちて
しまいます。「弱いな」と感じたら専用や「こうか」「のうりょく」の消
えるのを覚悟して新しいアイテムを入れましょう

● ぼうぎょりょく
● 防御力が低くないか？

こうげきりょく まりょく ぼうぎょりょく ひく てき きょうれつ こうげき まほう
攻撃力や魔力ばかりあげて防御力が低いと敵の強烈な攻撃魔法にあたってし
まった時、僧侶の回復魔法が間に合わなくなります。防御力が高ければ僧侶
が回復魔法をかける回数も減ってMPの消費も少なくなります。攻撃・防御
魔法のバランスを変えて戦ってみてください。

● に 逃げればかりいないか？

「にげる」をやり続ければ「魔物の隊長」の前までなんとかたどりついてし
まいます。でも戦闘に勝利するとパーティは少しずつ戦闘になれて強くなっ
ていきます。新しいアイテムをメルドしてもなお「魔物の隊長」に勝てな
かったらザコたちと何度も戦って勝利してください。

● だいじ じょうほう 聞き逃していないか？

アイテムをメルドして「のうりょく」を武器につけないと倒せない魔物がいま
す。どんな「のうりょく」をつけたらいいかはどこかに情報があるはずです。

WANTED



コボルト
ジンマ
ヒヨス



オーガ
ジンマ
オーガのつめ



ウルフ
しぜん
自然モンスター
クォーツ



アント
テンマ
スパイクアーマー



ゾンバット
テンマ
ソード10



エビルアイ
チマ
パララストーン



キラゴ布林
ジンマ
ホーリーブレード



ドーンメア
しぜん
自然モンスター
クリスタル



ウンドグール
チマ
アイスストーン



ガーゴイル
テンマ
ポイズンストーン



マッドロイド
チマ
ソード19



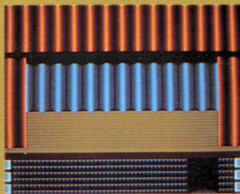
ロドントロール
チマ
ロッド15



CAST
MUSIC
PROGRAM



A FANTASIC THEATER
CELARIA
THE ISLE OF THE BLEST



人魔宰相マルカン



地魔道士アグ・ウー



ムーラニア皇帝
マルカン

DIRECTION PROGRAM S.OKETANI

STORY H.ADACHI

CHARACTER DESIGN S.MATUSHITA J.TSUJI

GAME DESIGN BOO.UEDA D.TERAOKA

K.MIYAGI M.KARUBE

GRAPHIC DESIGN J.TSUJI J.NAKAMURA M.KAKIZAKI

T.OKAMOTO

MUSIC S.SAEGUSA T.TAKIMOTO

SPECIAL THANKS T.OZAKI UYAMA Y.TAKAHASHI S.II

H.HONMA K.YUZAWA

MANUAL DESIGN KUWA DESIGN

PRODUCE E.AOYAMA M.KOBAYASHI

LIGHT&SHADOWS,INC. SUSUMU MATUSHITA

MAY MUSIC

METEM

RED

HUDSON SOFT

ラしゅくふくの祝福がありますように...

ハドソン公式ガイドブック

エルファリア百科

1月中旬発売!!



アイテム合成システム
からイベントまで、
RPGの秘密を解明!!

ココロコミック 小学館
特別編集

●全国書店でお求めください。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

- 本社
〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
- ハドソン札幌
〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 平岸グランドビル201 TEL 011-841-4622 FAX 011-841-9158
- ハドソン東京
〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
- ハドソン名古屋
〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628
- ハドソン大阪
〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
- ハドソン福岡
〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階 TEL 092-733-4622 FAX 092-733-6204

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。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。