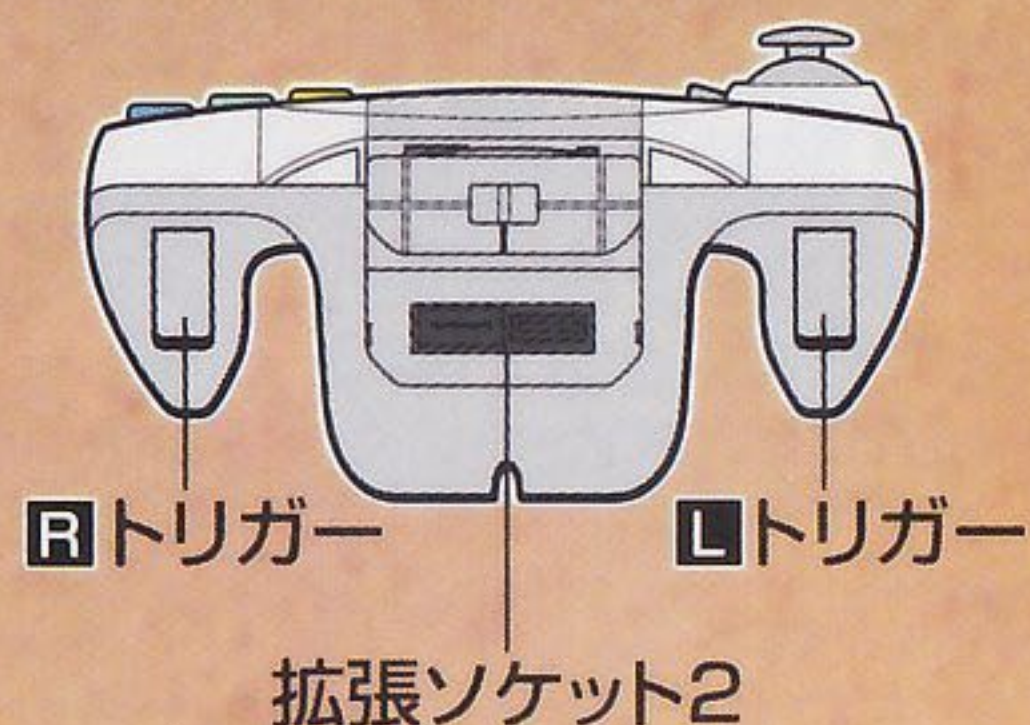


ドリームキャスト・コントローラの使い方



メイン画面

- アナログ方向キー : キャラクターの移動
- 方向ボタン : ポーチのアイテム選択
- A ボタン : NPCとの会話/ドアの開閉/アイテムを拾う/モニュメントを読む
- B ボタン : 武器による攻撃
(B ボタン長押しで剣に封じた古代語魔法を使用)
- X ボタン : 魔法使用
(X ボタン長押しで魔法選択画面表示)
- Y ボタン : ポーチのアイテム使用
- スタートボタン : ステータス画面表示
- Lトリガー+アナログ方向キー : 画面の回転
- Rトリガー+アナログ方向キー : 主人公の向きだけを変える
- Rトリガー+B ボタン : 連続攻撃
- L+Rトリガー+スタートボタン : 全体マップ表示

ステータス画面

- アナログ方向キー : カーソルの移動
- 方向ボタン : カーソルの移動
- A ボタン : 決定
- B ボタン : キャンセル
- X ボタン : アイテムの詳細説明

※本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。またゲーム中に、A+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因になります。対応していないコントローラでの動作は保証されません。

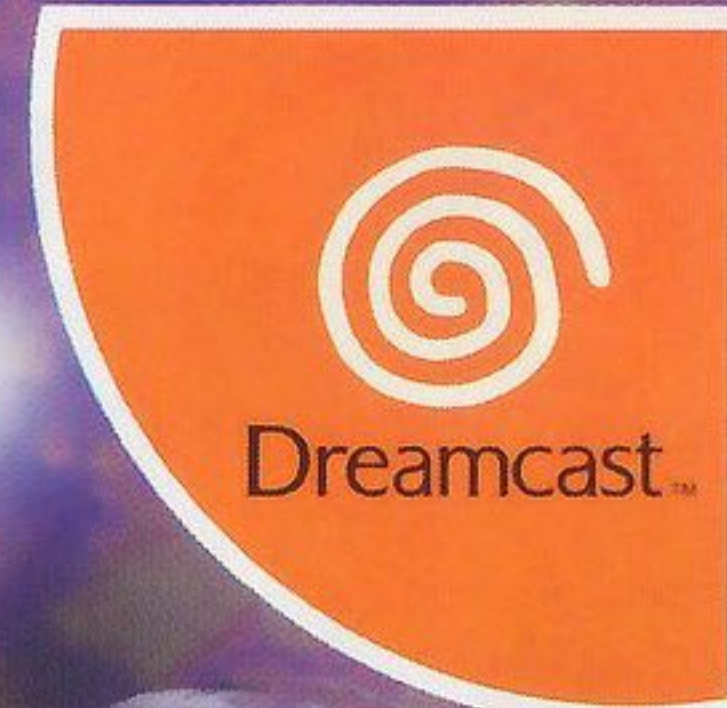
※ドリームキャスト・コントローラに「ぶるぶるばっく」をセットして、ゲームをプレイするときは、ぶるぶるばっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。



〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8484 (ゲームの攻略に関する質問にはお答えできません)

©2000 角川書店/ESP
©1998 水野良・グループSNE・夏元雅人/ロードス島戦記プロジェクト/テレビ東京

T-27903M SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。



ロードス島戦記

RECORD OF LODOSS WAR

The Advent of Cardice

邪神降臨

この作品には、
暴力・出血・
ホラー表現
などが含まれて
います。

イラスト:美樹本晴彦



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠

不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。

詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

ロードス中を
震撼せしめた魔神戦争、
そのときの英雄二人が
戦った英雄戦争……

過去、幾度となく
ロードスは激動の嵐に
巻き込まれてきた

そして今、
ロードスはかつてない
危機にさらされようと
していた
“邪神カーデイスの復活”

荒野の賢者ウォートは
ロードスを救うため、
地上最強の男と呼ばれた
一人の勇者を
甦らせる決心をした

RECORD OF LODOSS WAR

The Advent of Cardice

ロードス島戦記 邪神降臨

CONTENTS

| | |
|-------------|------|
| キャラクター紹介 | ……4 |
| ゲームの始め方 | ……6 |
| セーブ/ロードの仕方 | ……7 |
| オプションの変更 | ……8 |
| ゲーム画面の見方 | ……9 |
| ステータス画面の見方 | ……10 |
| ゲームの進め方 | |
| 移動・アイテムの使用 | …12 |
| 戦闘・魔法 | ……14 |
| 探索 | ……16 |
| 魔法武具の強化 | ……18 |
| データリスト | |
| 武具(剣・鎧・盾・兜) | …22 |
| 装飾品・アイテム | ……24 |
| 剣の古代語魔法・魔法 | …26 |
| 冒険の進め方 | |
| ウォートの導き | ……28 |
| コークスの教え | ……30 |

イラスト：美樹本晴彦



赤髪の戦士

荒野の賢者ウォートが邪神カーディスに対抗すべく、この世に甦らせた戦士。生前の記憶を失っているが、かつて魔神戦争で“六英雄”の一人として讃えられ、英雄戦争にて白き王ファーンと相討ちとなった。“赤髪の傭兵”または“暗黒皇帝”と呼ばれ、地上最強の称号を欲しいままにした伝説の英雄である。



荒野の賢者ウォート

魔神戦争でベルドやファーン、カーラとともに魔神らと戦った“六英雄”の一人。ロードス最高の魔術師とうたわれ“荒野の賢者”の異名をもつ。バグナードによる邪神カーディス復活の企みを知り、古き友である赤髪の戦士を甦らせた。



灰色の魔女カーラ

500年もの間、他人の身体を乗っ取りながら精神だけで存在してきた魔術師。ロードスを常に均衡状態に保つべく暗躍し、そのため白でもなく黒でもない“灰色の魔女”と呼ばれている。白に大きく傾いた天秤を正すため、邪神の復活に加担した。



自由騎士パーン

英雄戦争で多大な功績を残した騎士。何者にも束縛されない生き方から“自由騎士”の名で呼ばれている。邪神復活を阻止するため、ディードリットらとともにマーモ島に乗り込んだ。

ハイエルフの精霊使いディードリット

帰らずの森に住んでいたハイエルフで、人間界に興味をもち森を飛び出した。パーンと出会い、以来ずっと行動をとともにしている。風の王ジンを召喚できるほどの精霊魔法の使い手。



黒の導師バグナード

かつてマーモを治めていた暗黒皇帝直属の魔術師。暗黒皇帝亡き後、評議会の一人としてマーモを統治していた。自らが不死の王となるべく、邪神カーディスの復活を企む。



オープニングムービー／タイトル画面

ドリームキャスト本体のディスクドアを開け、「ロードス島戦記 邪神降臨」のディスクをレーベル面を上にしてセットしてください。本体前面のコントロールポートAにドリームキャスト・コントローラを接続しパワーボタンをONにします。オープニングムービーが始まりますので、スタートボタンを押しタイトル画面を表示してください。



※本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。またゲーム中に、**A**+**B**+**X**+**○**ボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよび**L**/**R**トリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因になります。

メニュー画面

●NEW GAME

新しくゲームを始めるときには、NEW GAMEにカーソルを合わせて**A**ボタンを押してください。

●OPTION

ゲーム中の様々な設定の変更ができます。具体的な内容については、P8を参照してください。



●LOAD GAME

セーブしてあるファイルをロードします。装備画面からロードすることもできます (P7参照)。

●DICTIONARY

原作である「ロードス島戦記」の様々な知識を得ることができます。終了するときはスタートボタンを押してください。

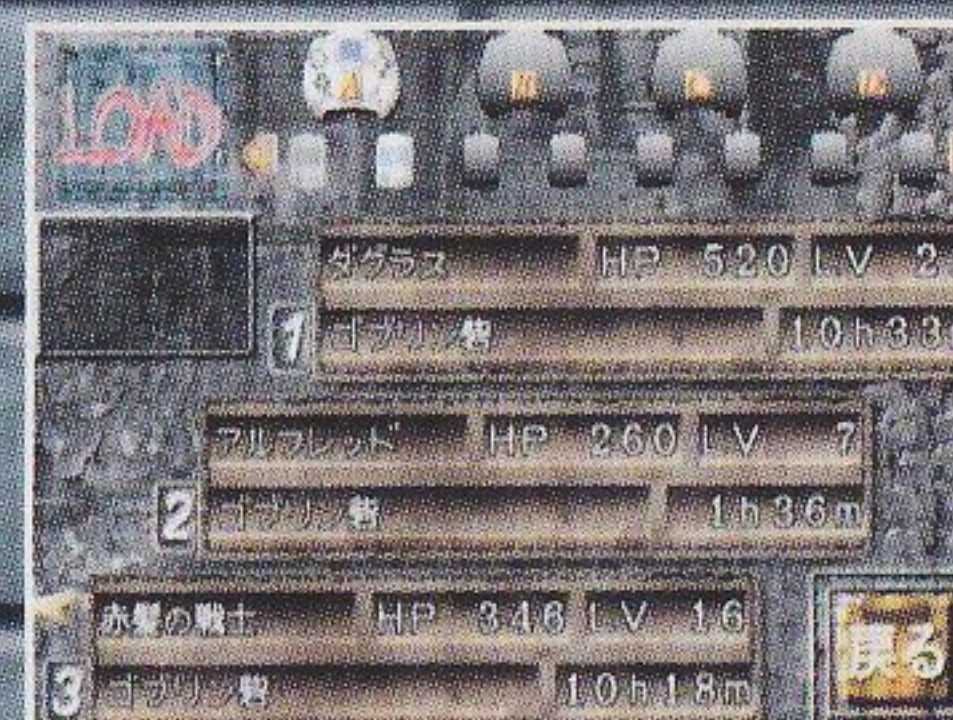
セーブの仕方

ゲームのセーブには、メモリーカード(ビジュアルメモリ【別売】)が必要です。ゲームのセーブはメイン画面の紫色に輝いているセーブポイントですることができます(左下図参照)。**A**ボタンを押して「メモリーカード選択画面」を呼び出し(右下図)、セーブファイルを選びセーブしてください。セーブするには、61ブロックの空き容量が必要となりますので、あらかじめドリームキャスト本体の「ファイルメニュー画面」で61ブロック分の容量を確保してください。空き容量の確保については、ドリームキャスト本体の取扱説明書にしがってください。



ロードの仕方

メニュー画面からロードする場合は、LOAD GAMEにカーソルを合わせて、**A**ボタンを押してください。プレイ中にロードする場合は、メイン画面でスタートボタンを押しステータス画面(P10~11参照)を表示してください。ステータス画面の右上にあるオプションアイコンを選んで**A**ボタンを押すとオプション画面が表示されますのでLOADを選択して**A**ボタンを押してください。



※セーブ／ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

メニュー画面のオプション

- **SOUND** ……ゲーム中のサウンドをステレオ、またはモノラルに設定します。
- **VIBRATION** ……ゲームに合わせて振動させるかどうかの設定をします。振動機能を使用するためには、拡張ユニットの「ふるふるばっく【別売】」が必要です。
- **BGM** ……ゲーム中に流れる曲の音量を方向ボタンで調節します。
- **SE** ……ゲーム中の効果音や音声の音量を方向ボタンで調節します。
- **Monitor** ……ゲーム画面の位置をAボタンと方向ボタンで調節します。



※ドリームキャスト・コントローラに「ふるふるばっく」をセットして、ゲームをプレイするときは、ふるふるばっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。

ステータス画面のオプション

●オプションアイコン

装備画面から呼び出したオプション画面では新たに右の3つの設定ができます。



● **MAP** ……メイン画面で表示されるマップの表示を変更することができます。ゲーム開始時点では、メイン画面の左下に小さく表示されています。

● **ICON** ……メイン画面でのポーチの表示を変更することができます。ゲーム開始時点では、メイン画面の右側にポーチが常に表示されています。

● **LOAD** ……プレイの途中でも、セーブファイルを読み出すことができます。ゲーム中、やり直したいときに、このコマンドを使用します。

メイン画面

このゲームは、暗黒の島マーモを舞台に移動、探索、戦闘などをしながら物語が進んでいきます。ここでは、メイン画面の基本的な見方を紹介します。

●HP/MP

左が現在の主人公のMP、右がHPを表しています。HPが0になると、ゲームオーバーになります。

●小マップ

探索した場所がオートマッピングされていきます。赤い矢印が主人公の位置と向きを示しています。



●魔法

主人公が現在、選択している魔法のアイコンです。魔法の変更についてはP15を参照してください。

●ポーチ

移動または戦闘中に使うことのできるアイテムが入っています。詳しくはP13を参照してください。

マップ画面

ゲーム中、いつでも主人公の今いる場所の全体マップを見ることができます。メイン画面では「L+Rトリガー+スタートボタン」で、装備画面では「全体マップ」のアイコンを選択して呼び出します。マップ画面は、方向ボタンでスクロールさせて全体を見ることができます。



▲ダンジョンや洞窟内のマップ画面では、探索した所がマッピングされます。

◀L/Rトリガーで、マップ内の拠点を表示できます。

ステータス画面

メイン画面でスタートボタンを押すと、主人公や装備品などのステータス画面が表示されます。この画面では、各ステータスの確認や装備品の変更、ポーチ内のアイテムの入替えなどができます。ここでは、ステータス画面の見方を紹介します。






●キャラクターステータス

| | |
|------------------------|------------------------|
| STR … 剣の攻撃に影響する力の強さを表す | LEVEL … 現在の主人公のレベルを表す |
| DEX … 攻撃の回避など動作の正確さを表す | EXP … 今までに得た主人公の経験値を表す |
| INT … 魔法の攻撃力や防御力に影響する | HP … ヒットポイント |
| | MP … マナポイント |

●ステータス

| | |
|-------------------------|-------------------------|
| DMG … 剣の攻撃で敵に与えるダメージ | PAR … よろめきやクリティカルの回避率 |
| IMP … 敵のよろめきに係する衝撃力 | MAG … 魔法の威力を表すマジックパワー |
| CRIT … 必殺の一撃の発生率とダメージ倍率 | HEAR … 遠くの音や小さな音を聞き取る能力 |
| AR … 物理的な防御力を表すアーマー | STEP … 敵の反応に関する足音の大きさ |
| DUR … よろめき時間値を短縮する抵抗値 | MITH … 現在保有しているミスリル銀の総量 |

●魔法防御/特殊能力

| | |
|--|---|
|  … レジストヘル。闇属性の攻撃を防御 |  … レジストファイヤー。炎属性の攻撃を防御 |
|  … レジストコールド。氷属性の攻撃を防御 |  … レジストサンダー。雷属性の攻撃を防御 |
|  … 特殊能力を有する剣や鎧などを装備したとき、その能力がこの欄にアイコンで表示される | |

赤髪の戦士 LEVEL 16
Exp 35922

| | | |
|---------|----|----------|
| STR 108 | HP | 346/ 346 |
| DEX 68 | MP | 70/ 70 |
| INT 20 | | |

| | | |
|----------------|----|----|
| DMG 147 | 15 | 17 |
| IMP E | 13 | 12 |
| CRIT 6%(x 2.0) | | |
| AR 222 | | |
| DUR 9 | | |
| PAR 149 | | |
| MAG 10 | | |
| HEAR DE | | |
| STEP DE | | |
| MITH 15195 | | |

赤髪の戦士
神を倒すべき宿命が
男を戦いの地へ導くであろう
汝 最強たる証を立てよッ
●能力説明

●全体マップ

現在、主人公のいるマップの全体を表示することができる

●オプションアイコン

ゲーム中の様々な設定の変更をするオプション画面を呼び出す

●魔法

現在、選んでいる魔法のアイコン。△ボタンで取得している魔法の一覧が表示される

●ポーチ

メイン画面で使用することのできるアイテムが収められているポーチ。バックパック内のアイテムにカーソルを合わせて△ボタンを押せばポーチにアイテムを収めることができる

●ショートカット

ロックピックやつるはしを持っていると表示されるショートカット

●主人公

カーソルを合わせて×ボタンを押すと、能力説明が表示される

●バックパック

装備品やポーチに収められた物以外のアイテムはここに表示される

装備ウィンドウ

① 右手ウィンドウ

装備している剣が表示される。Xボタンで詳細情報を見ることができる(以下同様)

② 頭ウィンドウ

装備している兜が表示される。兜は、防御力のほか属性抵抗などに影響する

③ 左手ウィンドウ

装備している盾が表示される。両手剣を装備すると盾を装備することはできない

④ 胴体ウィンドウ

装備している鎧が表示される。主人公の防御力や衝撃抵抗に大きく影響する

⑤ 胸ウィンドウ

装備しているネックレスなどが表示される。様々な効力を持つ物がある

⑥ 耳ウィンドウ

装備しているイヤリングなどが表示される。聴力を上昇させたりする

⑦ 指(右)ウィンドウ

装備しているリングが表示される。左右の手に1つずつ装備することができる

⑧ 指(左)ウィンドウ

装備しているリングが表示される。能力値の上昇や属性抵抗などが得られる

⑨ 背中ウィンドウ

装備しているマントやコートなどが表示される。冒険者の身だしなみの1つ

⑩ 腰ウィンドウ

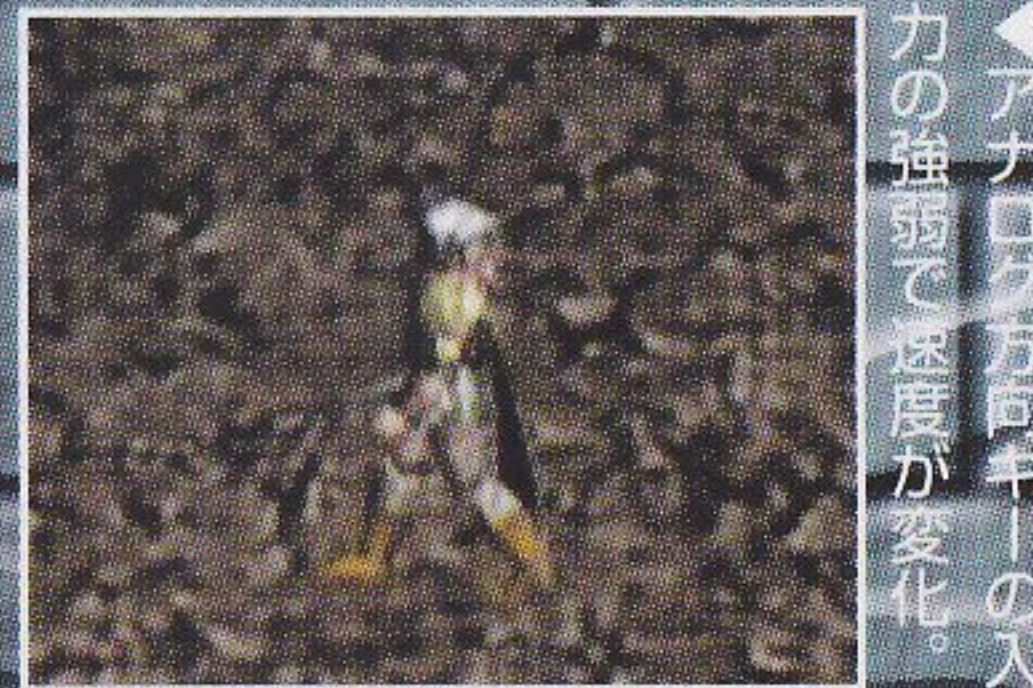
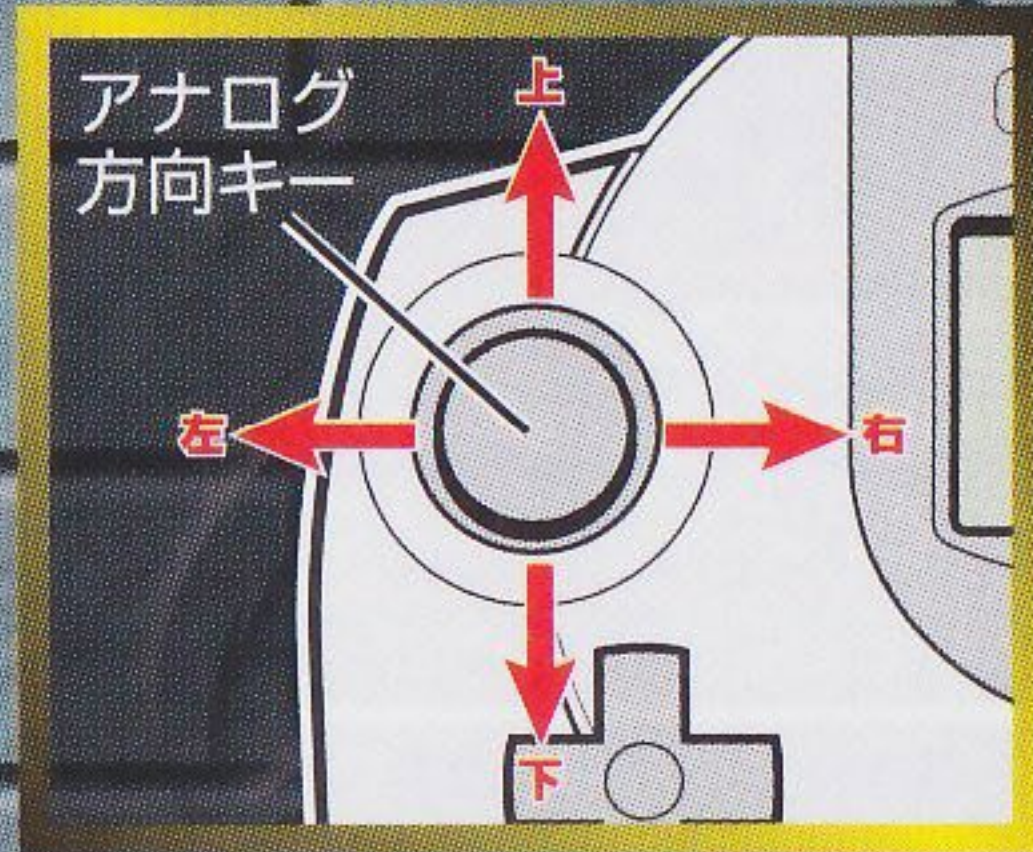
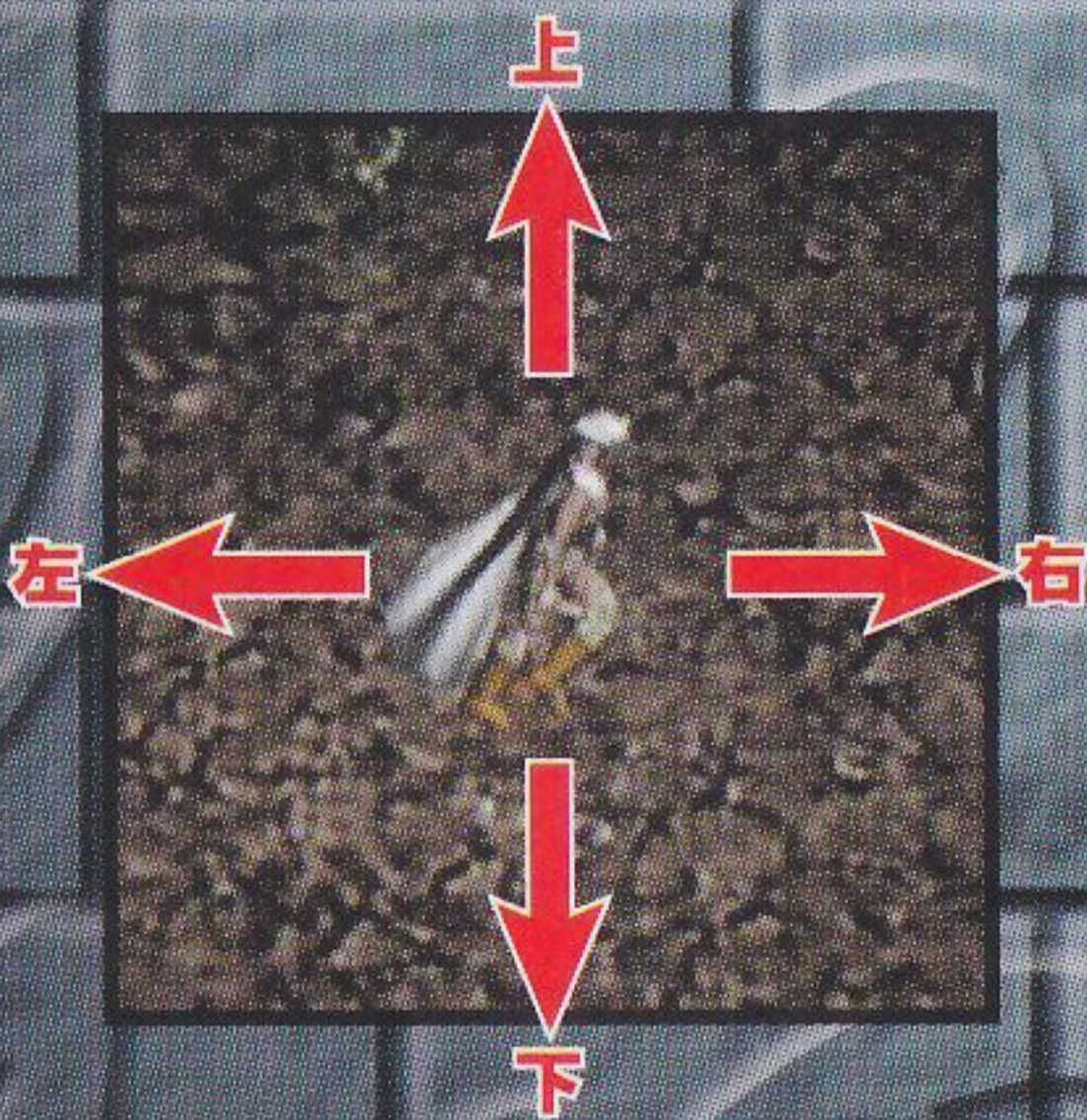
装備しているベルトやバックルなどが表示される。HPなどが上昇する物がある

⑪ 足ウィンドウ

装備しているブーツなどが表示される。主に、足音の大きさなどに影響する

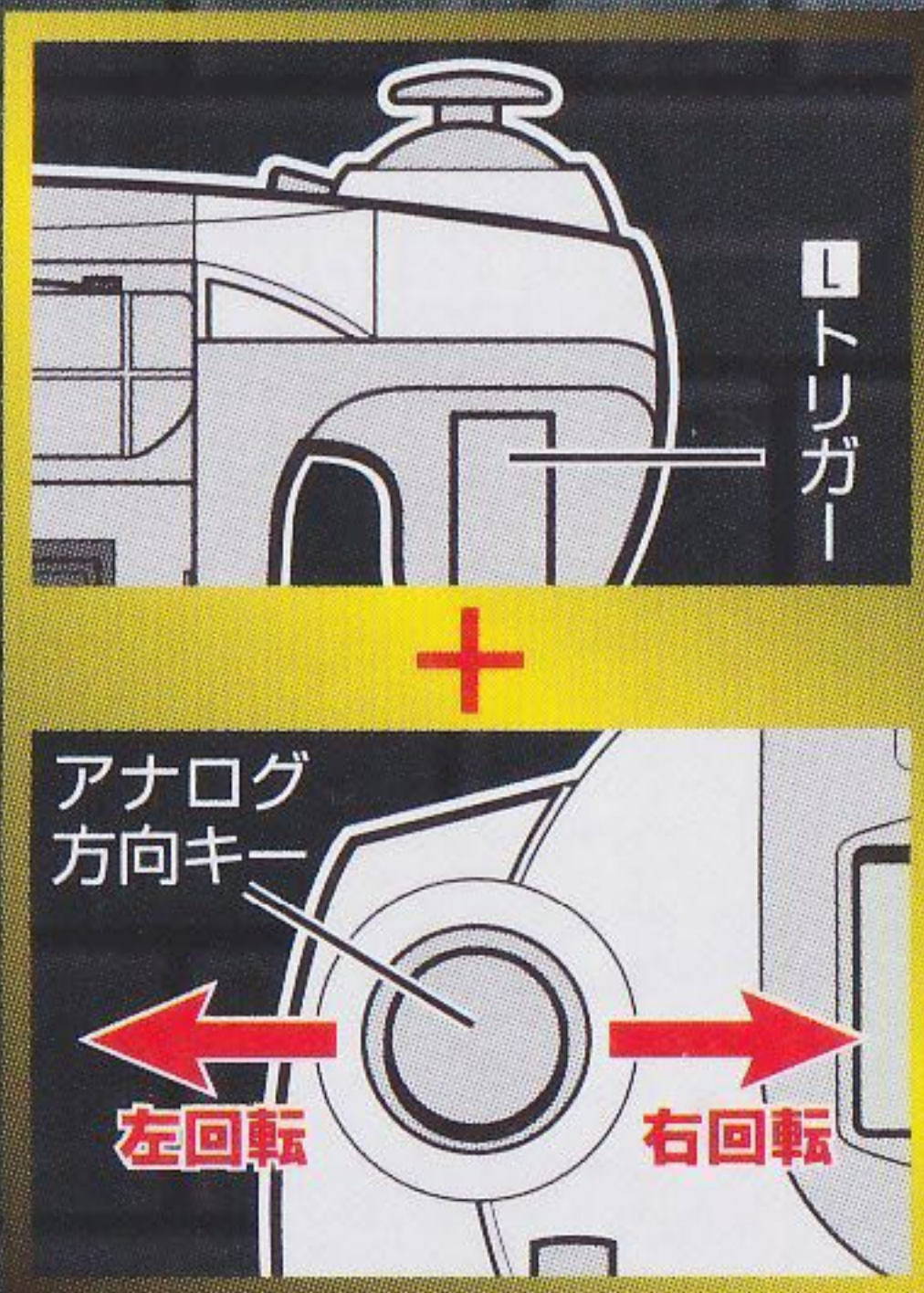
移動 ———— アナログ方向キー

ゲーム中の移動はアナログ方向キーで行います。それぞれ、アナログ方向キーの上・下・左・右が主人公の進行方向に対応しています。アナログ方向キーを斜めに入れると主人公も斜めに移動します。
□トリガー+アナログ方向キーで、主人公の向きだけ変更することができます。



画面の回転 ———— □トリガー+アナログ方向キー

□トリガー+アナログ方向キーでメイン画面を回転させることができます。アナログ方向キーを右に入れると時計回りに、左に入れると反時計回りに回転します。それぞれ左右45度まで回転させることができます。壁や柱の陰を確認したいときや、戦闘中、見やすいアングルで戦うときなどに便利です。



基本動作 (話しかける／ドアを開ける／アイテム入手) ———— Aボタン

ゲーム中、基本的な動作は**A**ボタンで行います。NPCに話しかけたり、扉を開けたり、アイテムを入手する場合はその前で**A**ボタンを押してください。また、鍵のかかっていない宝箱を開けたり、モニュメントを読んだりする場合も**A**ボタンを使用します。

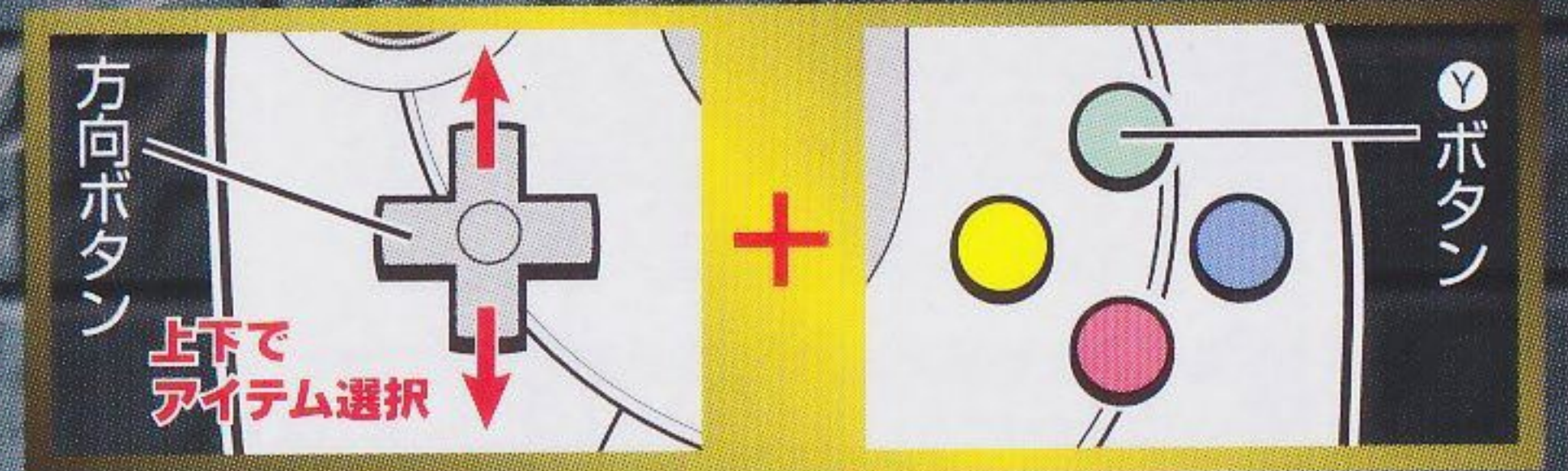


▲NPCは、様々な情報を教えてくれます。積極的に話しかけましょう。

▲扉は開けるだけでなく、同じく**A**ボタンにより閉めることもできます。

アイテムを使用する ———— 方向ボタン+Yボタン

ポーションや解封の巻物などは、メイン画面で使用します。装備画面でバックパックからポーチにアイテムを移した後、方向ボタンでアイテムを選択し、**Y**ボタンを押してください。



▲ヒールウォーターのビンは、使いきることによりカーソルが下に移動します。



▲ロックピックやつるはしは、使いきりのアイテムです。



▲封印された扉 (P17参照) は、解封の巻物や本を使って開けます。

戦闘

Bボタン

戦闘はリアルタイムで行われます。イベント戦闘など特別な場合を除き、戦闘の開始/終了という明確な区別はありません。

●剣による攻撃

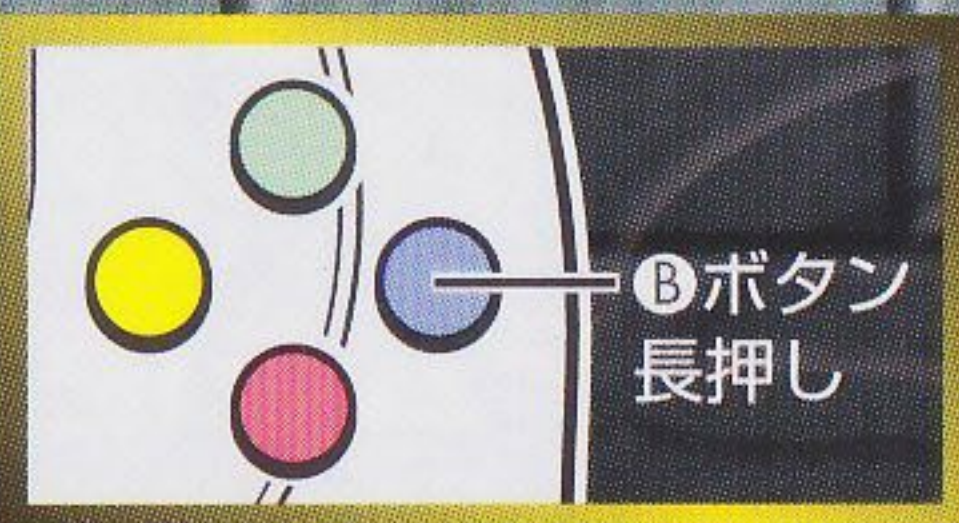
剣による攻撃は、Bボタンで行います。その際、アナログ方向キーを押さずにBボタンを押すと、一番近い敵を攻撃します。

●剣に封じた古代語魔法を使用する— Bボタン長押し

剣に封じた古代語魔法を使用します(P18「魔法武具の強化」参照)。この能力は、Bボタンを長めに押すことにより使うことができます。音とともに剣が光ったら、方向を定めてBボタンを離してください。古代語によっては、方向を定める必要のないものもあります。剣の古代語魔法はMPを消費することなく使用できます。

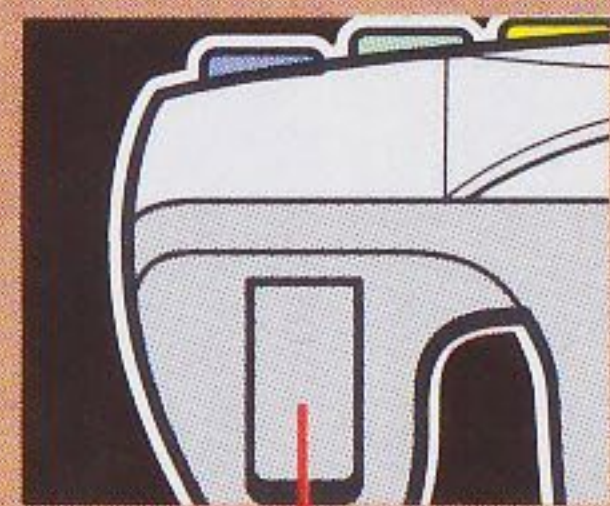


方向を決める

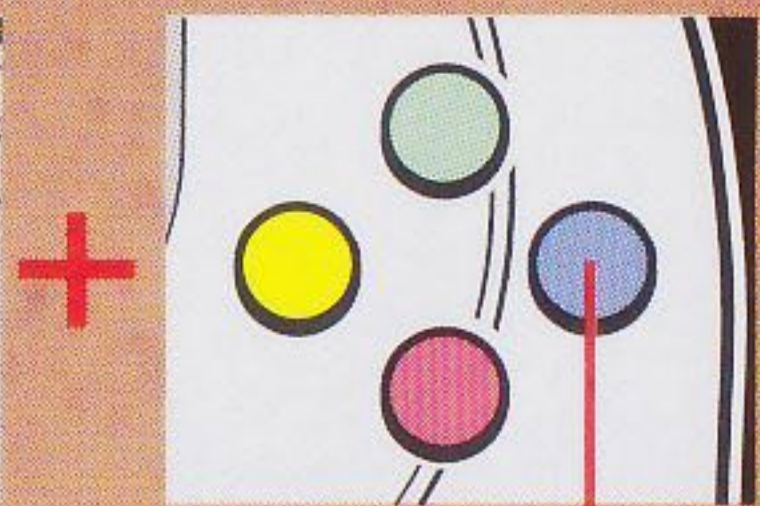


自動で剣を振る

Rトリガーを押しながらBボタンを押しっぱなしにすると、主人公はその場にとどまって剣を自動で振ります。このとき、アナログ方向キーで主人公の向きを変えることもできます。大勢の敵に囲まれたときなどに有効な攻撃方法です。



Rトリガー



Bボタン押しっぱなし

魔法

Xボタン

●魔法を覚える

魔法は、冒険の途中で手に入れた魔法の書を読むことによって覚えることができます。バックパック内の魔法の書にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。



●魔法を使用する

メイン画面でXボタンを長めに押すと、覚えている魔法の一覧が表示されます。使いたい魔法の下に表示されているコマンドを左から順に入力すると、魔法がスタンバイされます。メイン画面でXボタンを押せば選んだ魔法を使うことができます。(魔法を使うとMPが消費されます。)

■その場で発動する魔法

トルネードやミラーボディなどの魔法は、Xボタンを押すとその場ですぐに発動する魔法です。リコール(ゴブリン砦に戻る魔法)を使う場合はXボタンを2回続けて押してください。



▲ミラーボディはその場で2体の幻影を作り出します。

Xボタン長押しで魔法選択画面表示

魔法のコマンドを入力

Xボタンで魔法発動

■位置を指定する魔法

魔法の中には、タワーの魔法のように位置などを指定するものがあります。Xボタンを押した後、アナログ方向キーで位置/方向を指定してください。再びXボタンを押せば魔法が発動します。



▲ウォール(壁)系の魔法は壁を作り出す位置を定めます。

探索

ゲーム中、主人公はマーモ島のいろいろな場所を探索していきます。そこでは、冒険を進めていく上で重要なたくさんのアイテムやオブジェが登場します。ここでは、中でも代表的なオブジェを紹介します。他にも木箱や樽などもあり、中には発見しにくい場所に配置されているものもあります。見落とすことのないよう、すみずみまで探索しましょう。



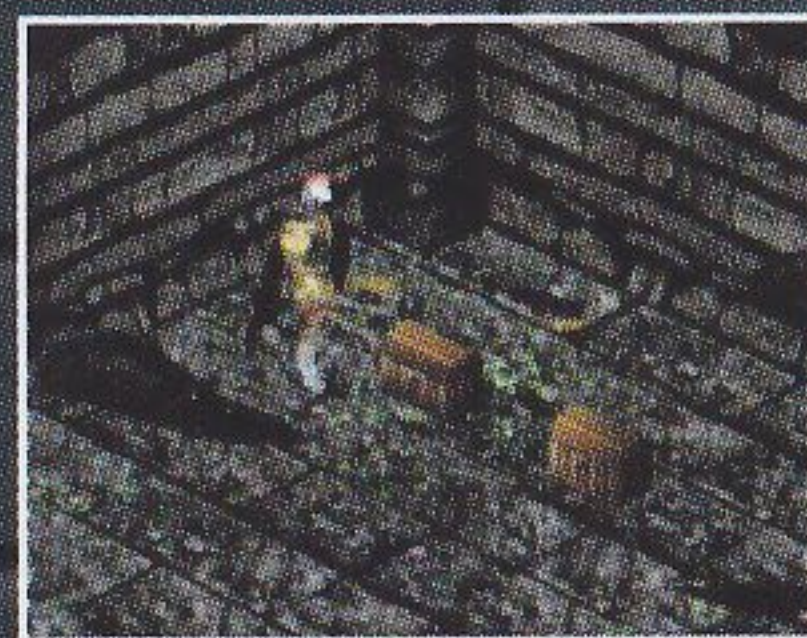
●セーブポイント／ヒールウォーターの泉

紫色に輝いている石の柱はセーブポイントです(P7「セーブの仕方」参照)。井戸(泉)は、ヒールウォーターの泉です。その前でAボタンを押すと、持っている全てのビンにヒールウォーターが満たされます。



●モニュメント

モニュメントには、ゲーム上の操作を説明してくれるもののほか、古代単語のモニュメントがあります。それには魔法の武具を鍛えるためのエンシェンツが記されています(P18~21「魔法武具の強化」参照)。



●宝箱

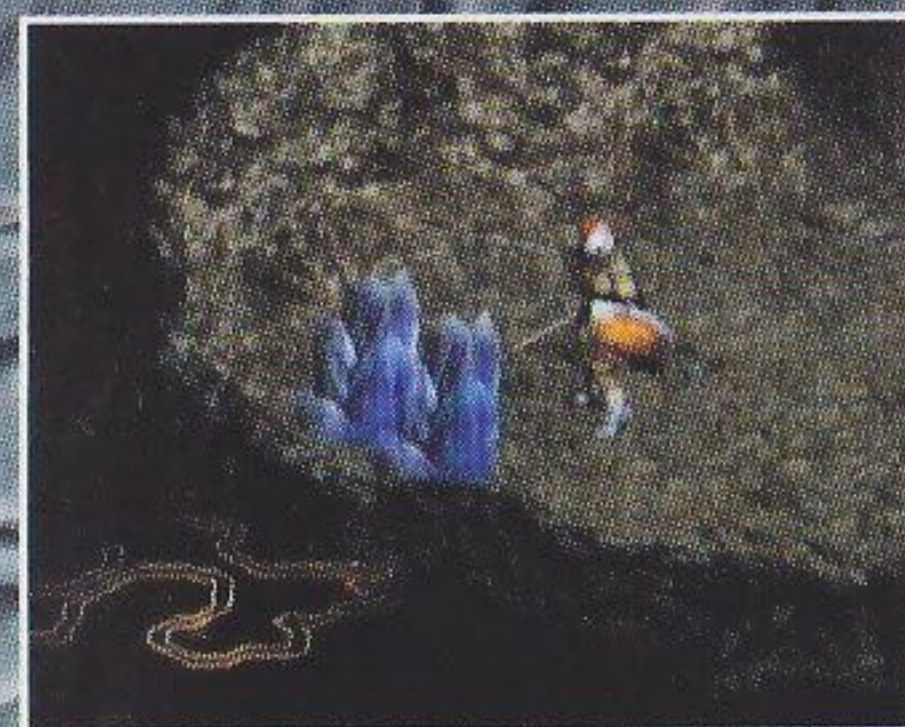
宝箱には、Aボタンで開けるもの、ロックピックで開けるもの、または壊して開けるものなどがあります。箱を開けた後、Aボタンを押してアイテムを入手します。宝箱の中には、ワナが仕掛けられているものもあります。



●封印された扉

扉には、リング状の光で封印されているものがあります。この扉を開けるためには、解封の巻物か解封の本が必要です。解封の巻物または本をポーチに装

備して、扉の前で●ボタンを押してください。解封の巻物は一度使うとなくなってしまいますが、解封の本は何度使ってもなくなることはありません。



●ミスリル銀／原石

青く輝いている金属はミスリル銀です。ミスリル銀は、魔法の武具を鍛えるために必要となる貴重なアイテムです。また、ミスリル銀よりも少し細い形を

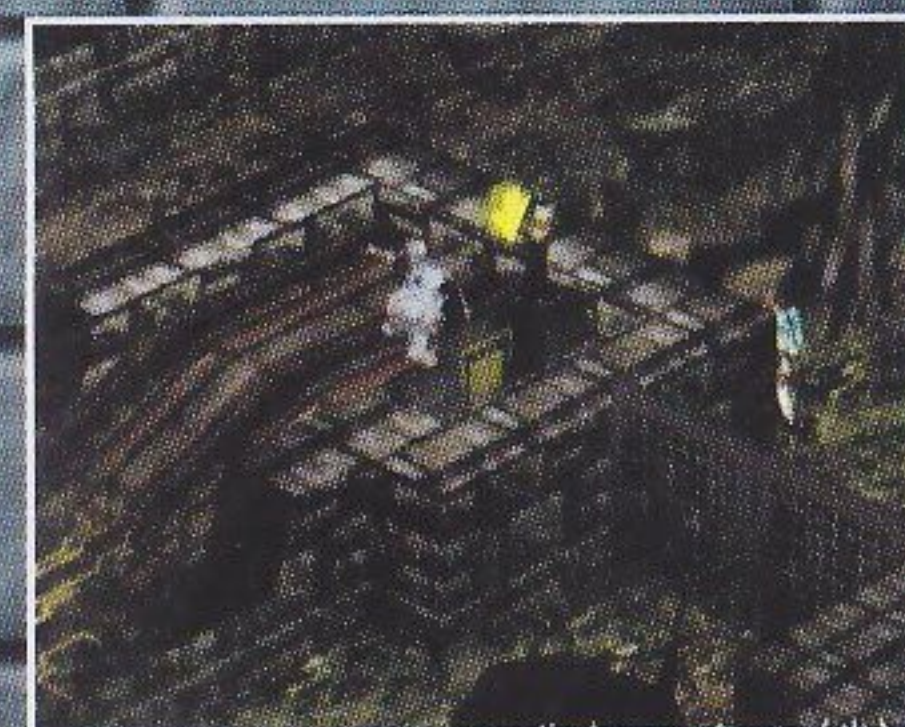
したものはミスリル銀の原石です。この原石からミスリル銀を掘り起こすためには、つるはしが必要です。つるはしは●ボタンで使用します。



●テレポーター

ゴブリン砦の広場に並んでいる円形の魔法陣はテレポーターです。このようなテレポーターはマーモ各地に点在しており、それぞれの地点を結んでいま

す。テレポーターは、その前でAボタンを押すか、イベントなどによって起動し赤く輝きます。起動したテレポーターの中に入るとレポートできます。



●スイッチ

探索中、レバーや床が少し変わっている個所があることに気づくでしょう。それらは、扉を開けたり、通路を作ったりするためのスイッチ(仕掛け)です。

中には、柱を壊すことによりスイッチが作動するものもあります。冒険に行き詰まったら、すみずみまで探索するとともに、いろいろと試してみましよう。

鍛冶屋

ゴブリン砦内の鍛冶工房。ドワーフの鍛冶屋が主人公の武具を鍛えてくれます。

● アイテムボックス

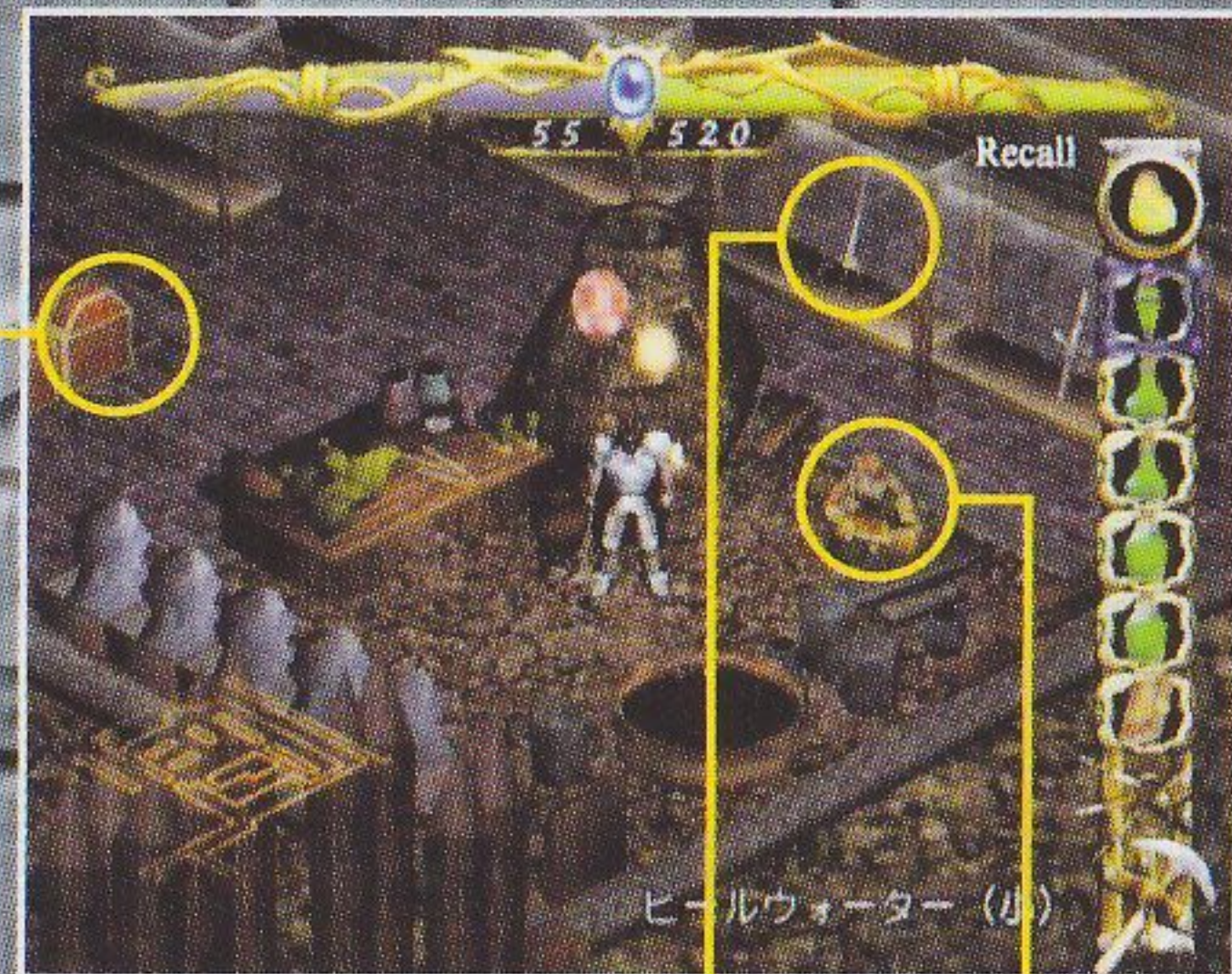
捨てたくないアイテムや持ちきれないアイテムを、しまっておくことができます。

● 陳列ケース

入手した特殊な武具（名前のついている武具）が展示されます。

● 鍛冶屋（コークス）

武具の強化やアイテムを作成してくれます。特注の品を作成させることもできます。



● アイテムボックス

● 陳列ケース

● 鍛冶屋(コークス)

魔法武具について

魔法武具とは、主人公に与えられる剣、鎧、兜、盾の4つを指します。主人公はそれらを鍛えていくことで、強大な敵に立ち向かうことができるようになります。魔法武具を鍛えるためには、素材となるミスリルと魔法の力を秘めた古代語が必要です。

その魔法の力を秘めたプレートをはめることで武具を強化することができます。また魔法武具に、古代語を刻み込むことによって、その力を永久に武具にとどめることができます。



鍛冶屋画面の見方

● アイテムステータス

選択した武具の現在の状況を表示します。

● Ancient Word SLOT

選択した武具のスロットの現在の状況を表示します。

● Fusion

合成に必要なミスリルの量を表示します。

● Content

選択した武具のミスリルの含有量を表示します。また武具の作成や解体時には、増減するミスリルの量を表示します。

● Mithril

主人公が、現在保有するミスリルの量を表示します。



● インフォメーション

選択したコマンドの説明が表示されます。✕ボタンで画面の説明を見ることができます。

● 鍛冶屋のコマンド

「SELECT ONE」
「TRANSFORM」
「ANCIENTS」
「DUPLICATE」
「ALL LIST」
「REFINE」の6種類があります。詳しい内容は下記を参照してください。

● 鍛冶屋のコメント

最初に鍛冶屋が強化の手順や形態の変更の仕方などを教えてくれます。

● 鍛冶屋コマンド

● **SELECT ONE**……グレードアップしたい魔法武具を選択します。（古代語をはめこむ／刻み込む／形状を変えたいもの）選択した武具はANCIENTS、TRANSFORMの項目で使用できます。

● **ANCIENTS**……魔法武具に古代語をはめ込んだり刻み込んだりします。古代語をはめ込むことで武具の能力をアップさせます。古代語を刻み込むことで能力のアップを永続させます。

● **ALL LIST**……今までに入手した古代語の、すべてのリストを確認することができます。

● **EXIT**……元のゲーム画面に戻ります。

● **TRANSFORM**……魔法武具の形状を変更することができます。形状を変更しても今までに刻み込んだ古代語は引き継がれます。あらかじめSELECT ONEで武具を選択する必要があります。

● **DUPLICATE**……ロックピックやつるはしを作り出すことができます。作成できる武具などは、今までに見つけたことがあるものに限ります。

● **REFINE**……魔法武具ではない武具を解体し、ミスリルに戻します。解体した武具は、DUPLICATEで作成が可能になります。その場合、解体して得たミスリルと同じコストがかかります。

魔法武具強化の流れ

古代語を武具にはめ込むことで、古代語の能力が武具に宿ります。さらに、その古代語を武具に刻み込む(合成)ことで、その能力は継続されます。古代語を繰り返し刻み込むことで武具は強化されていきます。

～武具の強化の流れ～

1. SELECT ONEで武具を選択する
2. ANCIENTSで古代語を選択し、Aボタンで武具にはめ込む
3. Xボタンで合成画面に移行する
4. Aボタンで合成を実行する



↑↑↑↑↑
語を選び剣にはめ込む。
↑↑↑↑↑
剣に刻み込む能力が永久に残るのだ。

主な古代語リスト

主人公は石板(モニュメント)を読むことで、新たな古代語を入手することができます。また、古代語の合成数が最高値まで達すると、古代語が進化し上位のエンシェンツが出現することもあります。



剣

はめることで魔法を発動できるタイプの古代語や、攻撃力の増加などが主に存在します。

主な剣の古代語

STRアップ+1
ダメージUP+1
ゴブリンバスター
エルフキラー
ホーリーフォトン
剣聖の奥義

| | | |
|----------|---|-----|
| STRアップ+2 | 4 | /12 |
| STRアップ+3 | 4 | /12 |
| STRアップ+4 | 7 | /12 |
| ダメージUP+1 | 4 | /8 |
| ダメージUP+2 | 4 | /8 |

鎧

物理的な防御力やHPを増加させる古代語が主なものですが、デュービリティも重要なファクターです。

主な鎧の古代語

HPアップ+1
DEXアップ+1
アーマー+1
デュービリティ+1
鋼鉄の身体

| | | |
|------------|---|-----|
| アーマー+2 | 4 | /10 |
| アーマー+3 | 6 | /10 |
| アーマー+4 | 6 | /10 |
| デュービリティ+3 | 1 | /10 |
| クリティカル抵抗+1 | 1 | /10 |

魔法武具の形状を変える

武器を振るスピードを速めたい、ダメージを大きくしたいなど、武具を使用目的に合わせて変更すると冒険が進めやすくなります。敵の種族に対して効果的な武器や、静かに移動できる鎧など状況に応じて臨機応変に対応しましょう。

～TRANSFORMの流れ～

1. SELECT ONEで武具を選択する
2. TRANSFORMで変化させたい武具の形状を選択する
3. 武具の形状を変化させると、名前の変更が可能になる
4. 名前を決め、実行する



▶片手剣から両手剣に変更してしまおう。

▶攻撃力UP! これなら一撃で倒せそうだ。

兜

MPやINTの増加に優れています。属性防御を高めるレジスト系の古代語は兜にのみ存在します。

主な兜の古代語

MPアップ+1
INTアップ+1
マジックパワー+1
レジストファイヤー
蛮族の生命力

| | | |
|-------------|----|-----|
| アーマー+1 | 0 | /10 |
| アーマー+2 | 0 | /10 |
| アーマー+3 | 2 | /10 |
| レジスト ヘル+1 | 11 | /40 |
| レジスト コールド+1 | 16 | /40 |

盾

回避率を高めるパーリング、あらゆるダメージを減少させるプリベントなどの古代語が存在します。

主な盾の古代語

HPアップ+1
プリベント+1
パーリング+1
クリティカル抵抗+1
マイリーの盾

| | | |
|------------|---|-----|
| パーリング+2 | 3 | /10 |
| パーリング+3 | 9 | /10 |
| クリティカル抵抗+1 | 0 | /10 |
| マイリーの盾 | 1 | /10 |
| 奇跡の身ごなし | 0 | /10 |

武具

ここに上げた武具以外にも様々な種類のものがあります。ステータス画面で武具に合わせてⓧボタンを押すと、その武具の能力値を見ることができます。

剣

ダメージや衝撃などは古代語を刻むことによって伸ばせます。射程や角度は剣の種類によって決定されます。



DMG 剣の攻撃力
CRIT 必殺の一撃の発生率とダメージ倍率
IMP 衝撃力
LONG 剣の長さ
SPD 剣の振りの速さ
+STR 力の増加率
SGL 剣の種類(片手/両手)

| 名称 | 説明 | スロット数 | 製造コスト |
|-----------|---------------------------|-------|-------|
| ショートソード | 威力は小さいが素早く振れる。魔法の剣の最初の形態 | 5 | 20 |
| サーベル | インパクトに欠けるが、バランスに優れている片手用剣 | 6 | 30 |
| シミター | 初級の冒険者にも扱いやすい片手用の曲刀 | 6 | 35 |
| ロングソード | 代表的な片手用長剣。安定した攻撃力が望める | 7 | 100 |
| クレイモア | スピードが速くクリティカルが出やすい両手剣 | 7 | 160 |
| トゥーハンドソード | 一度に多くの敵をなぎ払うことができる両手剣 | 9 | 180 |
| ウィックドソード | 闇属性の魔剣。魔法を使う者に絶大な威力がある | 10 | 10 |

鎧

アーマーや衝撃抵抗などは古代語によって伸ばせます。足音の大きいアーマーは敵に気づかれやすくなります。



AR 鎧の防御力
DUR 衝撃抵抗力
+HP HPの増加率
PRV ダメージ軽減率
REG HPの自然回復の速さ
+DEX DEXの増加率
Resist 敵のクリティカル攻撃に対する抵抗力

| 名称 | 説明 | スロット数 | 製造コスト |
|-----------|-----------------------------|-------|-------|
| プレストプレート | 初心者向けの最も軽装の鎧。魔法の鎧の最初の形態 | 5 | 100 |
| ハーフプレート | プレストプレートの発展型。防御力は期待薄 | 6 | 120 |
| ライトプレート | 軽量だがその分防御力が若干低いプレートメール | 7 | 140 |
| ブリガンダイン | デュラビリティに秀でている鎧だが音がうるさい | 7 | 160 |
| フィールドアーマー | 安定した防御力を持つ野戦用のプレートメール | 9 | 180 |
| シルバーナイツ | バランスに優れた銀色の鎧。コーディネートに気を配りたい | 10 | 240 |
| ヘビープレート | 正攻法の戦いに向いている鉄壁の鎧だが足音がうるさい | 10 | 400 |

盾

アーマーや衝撃回避などは古代語を刻むことにより伸ばせます。両手用の剣を装備しているときには、盾を装備することはできません(バックパックに収める必要はありません)。



AR 盾の防御力
PAR 盾の回避率
+HP HPの増加率
Resist 敵のクリティカル攻撃に対する抵抗力

| 名称 | 説明 | スロット数 | 製造コスト |
|------------|-------------------------------------|-------|-------|
| バックラー | 性能は低い使いやすい初心者用の小さな盾。魔法の盾の最初の形態。 | 5 | 30 |
| ラウンドシールド | バックラーの改良型だが性能はあまり高くない | 6 | 50 |
| シルバーナイツ | 性能のバランスに優れた実戦用の銀色の盾。他のナイツとセットで装備したい | 7 | 100 |
| エメラルドナイツ | シルバーナイツと同じ性能をもつ緑色に輝く実戦向けの盾 | 7 | 100 |
| ラージシールド | 防御力を重視した盾だが衝撃回避の性能が若干低い | 8 | 300 |
| カイトシールド | 衝撃回避の性能に優れた非常に使いやすい盾 | 9 | 350 |
| ジャイアントシールド | 最強の防御力を誇る、半身が隠れるほどの巨大な盾。衝撃回避の性能が低い | 10 | 500 |

兜

アーマーや属性抵抗などは古代語を刻むことによって伸ばすことができます。炎や氷などの属性攻撃に対して、この兜の属性抵抗の能力によって受けるダメージが違ってきます。



MAG 魔法力の強さ
AR 兜の防御力
+MP MPの増加率
MANA スpellコスト軽減率
CHG MPの自然回復の早さ
+INT INTの増加率
Resist 敵のそれぞれの属性攻撃に対する抵抗力

| 名称 | 説明 | スロット数 | 製造コスト |
|---------|-----------------------------------|-------|-------|
| サークレット | マジックパワーに優れている冠。防御力はほとんど期待できない | 10 | 20 |
| キャップ | 炎に対する護符がついている兜。魔法の兜の最初の形態。 | 4 | 30 |
| サレット | 雷に対する護符がついている兜。キャップの強化型バージョン | 5 | 50 |
| シルバーナイツ | 闇に対する護符がついている兜。やはり他のナイツとセットで装備したい | 7 | 80 |
| シャドーナイツ | シルバーナイツ同様、闇に対する護符がついている暗黒色の兜 | 7 | 80 |
| フルヘルム | 氷に対する護符がついている兜。見た目は悪いが安定した防御力を持つ | 8 | 150 |
| グレートヘルム | 最高の物理防御力を誇る兜。スロット数が多く古代語を多くはめておける | 10 | 300 |

*スロット数：古代語をはめることのできる数 / 製造コスト：作成するときにかかるミスリルの量

装飾品

装飾品には古代語を刻むことはできません。その代わりに「+X」といったレベルがあり、その+Xごとに装飾品に秘められた能力が増加します。

| | 名称 | 説明 |
|-------------|-------------|---------------------------------|
| 靴 | ブーツ | 足音が小さくなり、敵に気づかれにくくなる魔法のブーツ |
| | スピードブーツ | DEXが上昇し、足音も小さくなる魔法のブーツ |
| | ラバーブーツ | 雷属性に対する抵抗力が上昇し、足音も小さくなる魔法のブーツ |
| | アイアンガード | 防御力が増大する魔法のブーツ。ただし足音がすごくうるさくなる |
| ベルト | プロテクションベルト | 防御力が増大する魔法のベルト |
| | ガーディングベルト | 衝撃回避の能力が上昇する魔法のベルト |
| | コロサスベルト | HPの上限値が上昇する魔法のベルト |
| リング | パワーリング | STRが上昇する魔法のリング |
| | スマートリング | INTが上昇する魔法のリング |
| | アキュレイトリング | DEXが上昇する魔法のリング |
| | リング オブ タフネス | HPの上限値が上昇する魔法のリング |
| | リング オブ マナ | MPの上限値が上昇する魔法のリング |
| | ナイツリング | HPの上限値とSTRが上昇する魔法のリング |
| | ウィザードリング | MPの上限値とINTが上昇する魔法のリング |
| | プロテクションリング | 防御力が増大する魔法のリング |
| | ファイアリング | 炎属性に対する抵抗力が上昇する魔法のリング |
| | アイスリング | 氷属性に対する抵抗力が上昇する魔法のリング |
| | サンダーリング | 雷属性に対する抵抗力が上昇する魔法のリング |
| | ホーリーリング | 闇属性に対する抵抗力が上昇する魔法のリング |
| | イヤリング | ピアス オブ イヤー |
| ピアス オブ エコー | | 音の発生地点を視覚化する魔法のピアス |
| ピアス オブ トラップ | | 床に落ちているトラップの位置が光って見える魔法のピアス |
| アミュレット | ファインネックレス | いろいろな能力が少しずつ上昇する魔法のネックレス |
| | マジックアミュレット | INTが上昇する魔法のアミュレット |
| | メイジアミュレット | INTが大幅に上昇しSTRが少しだけ低下する魔法のアミュレット |
| | ヘルタリスマン | あらゆる属性への抵抗力が増大する呪われたタリスマン |
| マント | シルバークローク | 白色のマント。冒険者の身だしなみの1つ |
| | ファイアコート | 炎属性に対する抵抗力が上昇する魔法のマント |
| | アイスコート | 氷属性に対する抵抗力が上昇する魔法のマント |
| | サンダーコート | 雷属性に対する抵抗力が上昇する魔法のマント |
| | レビテートマント | 身体を宙に浮かせる魔法のマント。足音が小さくなり転倒しなくなる |

アイテム

アイテムの説明で「作成可能」とあるものは、一度入手するとコークスが作ってくれるものです。「DUPLICATE」のコマンドで作成してください。

| | 名称 | 説明 | |
|----------|-----------------------|---|-----------------------------------|
| 魔法書 | リコールの魔法書 | ゴブリン砦に帰還するためのリコールの魔法を修得できる本 | |
| | 風の魔法書 | 風系統の魔法を段階的に修得できる本 | |
| | 幻影の魔法書 | 幻影魔法を段階的に修得できる本 | |
| | 壁の魔法書 | 壁の魔法を段階的に修得できる本 | |
| | 炎壁の魔法書 | 炎の壁の魔法を段階的に修得できる本 | |
| | 死者の魔法書 | 死者復活の魔法を段階的に修得できる本 | |
| | 呪術の魔法書 | 闇系統の魔法を段階的に修得できる本 | |
| ポーション | ヒールウォーター(小) | HPを全回復するポーションの小ビン。1回分使える。ヒールウォーターの泉で補充できる | |
| | ヒールウォーター(中) | HPを全回復するポーションの中ビン。2回分使える。ヒールウォーターの泉で補充できる | |
| | ヒールウォーター(大) | HPを全回復するポーションの中ビン。4回分使える。ヒールウォーターの泉で補充できる | |
| | エリクサー | HPとMPを同時に全回復できるポーション(小ビン) | |
| | リフレッシュ ストーン | 石化を直すことのできるポーション。1回分使える小ビン | |
| | ヒートポーション | 身体を赤熱させ、触れる敵にダメージを与えるポーション(小ビン) | |
| | フリージングポーション | 身体から冷気を出し、触れる敵にダメージを与えるポーション(小ビン) | |
| | ラッキーポーション | 敵のクリティカルを無効にし、倒れなくなるポーション(小ビン) | |
| | イモータルポーション | 一定時間、無敵になるポーション。あらゆる攻撃を無効化する(小ビン) | |
| | 罠 | 地雷 | 床に設置するトラップ。敵が踏むと爆発し周囲のものにダメージを与える |
| その他のアイテム | | 魔晶石 | 魔力が結晶した宝石。使うとMPが全回復する |
| | | ロックピック | 鍵のかかった宝箱を開けるための道具。作成可能 |
| | | つるはし | 原石からミスリルを掘り起こすためのつるはし。作成可能 |
| | | 解封の巻物 | 封印された扉を開くための巻物。一度使うとなくなる |
| | | 解封の本 | 封印された扉を開くための本。使ってもなくなる |
| 古代語転移の本 | 装備品の古代語を別の装備品に転移させる本。 | | |

古代語転移の本の使い方

例えば、特定の種族に効果的なキラ一系の古代語をはめた武器を予備に持ち、必要に応じて能力を移しかえれば戦闘がかなり楽になります。いろいろと試してみましょう。



剣の古代語魔法

① ボタンを長押しすることによって使うことのできる古代語魔法です。使ってもMPは消費しません。

Fire

炎の属性をもつ攻撃魔法です。魔法の壁に対して放つと壁が誘爆し、その周囲の敵にダメージを与えることができます。

| 名称 | LV | ダメージ | チャージ | 効果範囲 | 持続時間 | 説明 |
|-----------|----|------|------|------|------|---------------|
| ファイアボルト | 1 | 100 | 10 | 0 | 0 | 剣から炎の矢を飛ばす魔法 |
| ファイアボール | 2 | 120 | 30 | 15 | 0 | 爆発する火球を発射する魔法 |
| エクスプロージョン | 3 | 150 | 100 | 30 | 0 | 巨大な爆発を発生させる魔法 |

Saint

アンデッドやデーモンなどに効果のある聖の属性をもつ魔法です。味方に当たると、HPを回復させる効果があります。

| 名称 | LV | ダメージ | チャージ | 効果範囲 | 持続時間 | 説明 |
|-------------|----|--------|------|------|------|--------------|
| ホーリーフォトン | 1 | 30/100 | 10 | 0 | 0 | 聖なる光弾を放つ魔法 |
| ヴァルキリージャベリン | 2 | 30/20 | 30 | 0 | 0 | 聖なる槍を発射する魔法 |
| セイクリッドスフィア | 3 | 0/20 | 120 | 25 | 300 | 聖なる結界を作り出す魔法 |

Lightning

雷の属性をもつ魔法です。飛び道具的な攻撃魔法のほか、身にまட்டுて触れる敵にダメージを与えるものがあります。

| 名称 | LV | ダメージ | チャージ | 効果範囲 | 持続時間 | 説明 |
|------------|----|------|------|------|------|---------------|
| ライトニングボルト | 1 | 150 | 30 | 0 | 0 | 貫通する稲妻を発射する魔法 |
| エレクトリックボディ | 2 | 100 | 60 | 15 | 180 | 身体に雷光をまとう魔法 |
| ボールライトニング | 3 | 80 | 120 | 0 | 180 | 小さな雷球をばらまく魔法 |

※ダメージ：基本攻撃力。Saintのダメージ欄は左が味方のHP回復量、右が敵へのダメージ値。セイクリッドスフィアは持続時間中、効果範囲内の味方のHPが回復し続ける

チャージ：剣の特殊能力の発動に要する基本時間。単位30=1秒。

効果範囲：その魔法が影響を及ぼす範囲。単位10=1m。

持続時間：その魔法の持続する基本時間。単位30=1秒

魔法

魔法は魔法書を読むことによって修得することができます。その際、例えば1冊目の風の魔法書でトルネード、2冊目でガストブレスと読んだ回数によりLVが上がっていきます。

| | 名称 | LV | コマンド | 消費MP | ダメージ | 効果範囲 | 持続時間 | 説明 |
|----------|------------|----|-------|------|------|------|------|----------------|
| Wind | トルネード | 1 | BBB | 5 | 1 | 20 | 0 | 周囲の敵を弾き飛ばす魔法 |
| | ガストブレス | 2 | BBAB | 10 | 1 | 12 | 60 | 突風を巻き起こす魔法 |
| | ウィンドボルテックス | 3 | BBYBB | 30 | 2 | 40 | 120 | 巨大な竜巻を巻き起こす魔法 |
| Body | ミラーボディ | 1 | AAAX | 3 | — | 0 | 210 | 2体の幻を作り出す魔法 |
| | ゴーストボディ | 2 | AAXA | 20 | — | 0 | 210 | 肉体から魂が抜け出す魔法 |
| | インビジブル | 3 | ABAA | 20 | — | 0 | 210 | 自分の肉体を透明化する魔法 |
| Wall | タワー | 1 | XXX | 5 | — | 0 | 999 | 石の柱を作り出す魔法 |
| | ウォール | 2 | XXAX | 15 | — | 0 | 999 | 石の壁を作り出す魔法 |
| | ケージ | 3 | XXYXX | 25 | — | 5 | 999 | 石の壁で指定の場所を囲む魔法 |
| FireWall | ボーンファイア | 1 | YYY | 10 | 20 | 25 | 300 | 炎の柱を作り出す魔法 |
| | ファイアウォール | 2 | YYXY | 20 | 20 | 0 | 300 | 炎の壁を作り出す魔法 |
| | ファイアケージ | 3 | YYBY | 30 | 30 | 0 | 300 | 炎の壁で周囲を囲む魔法 |
| Animate | アニメイトデッド | 1 | AXYB | 10 | — | 0 | 120 | 倒したアンデッドを操る魔法 |
| | ワンダラーデッド | 2 | XYBA | 20 | — | 0 | 120 | デーモン以外の死体を操る魔法 |
| | コントロールデッド | 3 | YBAX | 50 | — | 0 | 120 | ほとんどの死体を操る魔法 |
| Curse | ストーンコース | 1 | ABYX | 45 | 石化 | 12 | 120 | 敵を石化させる魔法 |
| | ダークスフィア | 2 | BYXA | 50 | 継続 | 15 | 200 | 闇の結界を作り出す魔法 |
| | アシッドフォッグ | 3 | YXAB | 40 | 継続 | 0 | 300 | 毒の霧を発生させる魔法 |
| Spell | リコール | 1 | AAA | 0 | — | — | ∞ | ゴブリン砦に帰還する魔法 |

剣の古代語魔法の効果的な使用法

例えば、石像などを破壊したとたん到大勢の敵が出現することがあります。このとき、通常攻撃で破壊すると、周り中を敵に囲まれてしまいます。こういう場合、剣にファイアボルトなどの古代語魔法を込めておけば、離れた所から像を破壊することのできるため、囲まれずに済みます。魔法にはこのような使い方もあるのです。



▲離れた所からファイアボールで像を破壊！



▲敵出現！ 慌てず、じっくり料理していこう。

召喚の間～ゴブリン砦

最強の勇者たるおまえも、今はかつての力を失っている。地上最強、つまり神をも倒す力を取り戻すためには、成すべきことが多い。復活して間もない君のために、しばらく私が進むべき道を示し、導くことにしよう。気を抜くな、友よ……。



召喚の間にて

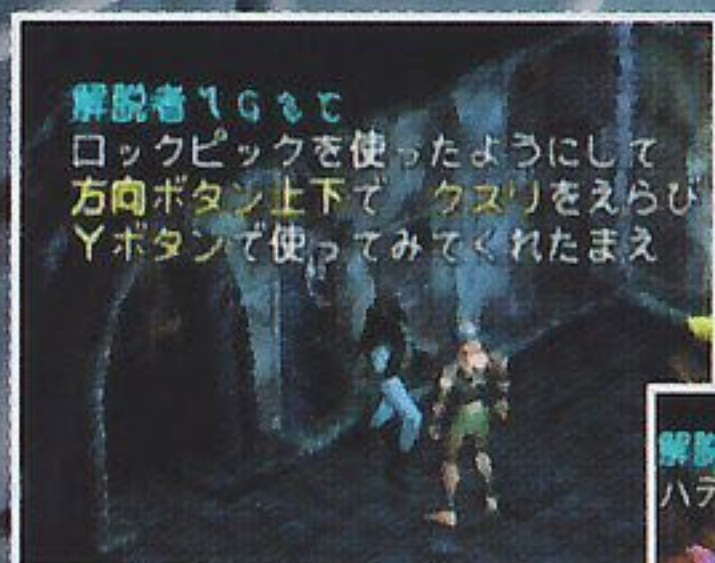
まずは、おまえの名を告げよ。なに、過去に捕われることはない。そして、勇者にはふさわしい武器が必要だ。その魔法の剣を授けよう。



▲復活の間を出る前にポーションを入手しておこう。

汝、この地の法則を知れ

続いては、この世界のことを学ばねばならん。それぞれの中に、この世界の法則を説く者がおる。その者たちの教えをよく聞いて理解し、我が物とせよ。



▲基本は大切、最初が肝心だ。
▶中にはこうした不心得者もある。



墓地の探索

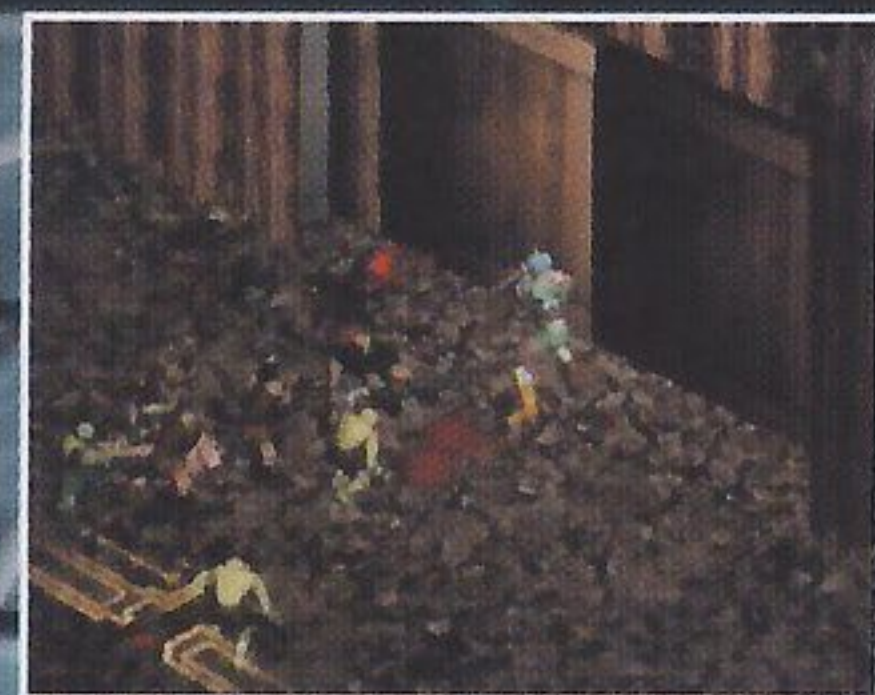
外に出たら北のゴブリン砦を目指すのだ。だがその前に、墓地を探索しておくのもいいだろう。なにか見つかるかもしれん。



▲戦闘に夢中になって、目的を忘れないように。

砦の門前の戦い

正面から攻めたのでは、砦の攻略は難しいようだ。どこか抜け道を探すのだ。墓地の南西に住むゴブリンが、力になってくれるはずだ。



▶門の外のゴブリンはすべて倒そう。

地下通路を抜けて

墓地の地下は敵だらけだ。しかし、これから砦を落とそうとする者が、てこずるほどの場所ではない。通路の先の独房に、勇者の武具を鍛える鍛冶屋が囚われておる。彼を助け、名前を思い出させてやれ。その者はきっと力になってくれるはずだ。



▲おっ、マント発見!



▲砦に入る方法を聞こう。

砦を強襲せよ

さあ、いよいよ正念場じゃ。砦の主、ゴブリンロードを倒すのだ。しかし、今のおまえには少々手強い。まずは取り巻きをかたづけることが先決だ。砦を落としたら、この世界に何が起きているかを話すとしよう。



▶砦はもらったっ! 本

墓守の助けを得よ

墓守を訪ねたら、いろいろと聞いてみよ。そして墓守から解封の巻物を手に入れたら、王家の墓に向かうのだ。扉近くのモニュメントを読み、巻物の使い方を理解するのだ。



▲墓守を敵に回すのは避けたい方が懸命だ。

いざ、闇の森へ

武具の強化の方向性

一流の剣士には一流の鍛冶屋が必要じゃ。ちなみにワシは超一流じゃ。そのおめしの持つ魔法の武具は、鍛えるほどに力を増す。最も大切なのは、自らの戦い方に合わせた強化が必要ということじゃ。いや、じつにタマラン。



一撃必殺! 攻撃力重視

とにかく敵を一撃で倒すというなら、武器の強化じゃな。フォームを両手剣にして、STRやダメージUPを鍛えるのじゃ。困まれないように移動しながらの戦いになるじゃろう。剣を素早く振る能力や、クリティカルなども押さえておきたいトコじゃ。



◀防具にまわすミス
リルが足りない...

鉄壁! 防御力重視

▶ザコの攻撃など恐るにたりず。



アーマーやデュラビリティ、パーリングといった古代語を中心に鍛えると、敵から受けるダメージが少なく体勢の回復が早い。敵からのダメージが少なければ、じっくりと腰をすえて戦えるというわけじゃ。兜のレジスト系を鍛えるのも忘れんようにな。

意外!? 魔法重視

魔法の威力を上げたり、回数多く唱えるためにMPを増やすという強化の方向性も考えられるな。じゃが、あくまでも戦闘の補助とするのがよい。やはりここぞという場面では、基本の攻撃力と防御力がものをいうのが鉄則じゃからな。タマランのう。



◀上手く使えばピンチを切り抜けられる。

邪神撃滅の力を秘めた最強の攻略本

RECORD OF LODOSS WAR ～ロードス島戦記 邪神降臨～ 公式ガイドブック

決戦の火蓋は切って落とされた! ロードス島ゲームシリーズ最高難度を誇る『RECORD OF LODOSS WAR～ロードス島戦記 邪神降臨～』の公式ガイドが、今ここに誕生。広大なマップの完全解析、さらに武器や古代語魔法&モンスターデータも徹底紹介。キャラクターデザイン・夏元雅人のビジュアルも満載した、まさに超高密度の内容。戦いを制するのは君の技と判断力、そして『公式ガイドブック』だ!

A5判/オールカラー128P
6月末発売予定!!

【文庫】異世界ファンタジーの金字塔

さらに前進する「ロードス」ワールド!!

水野 良 著 イラスト/出淵裕、山田章博、夏元雅人

「ロードス島戦記」1～7巻
「ハイエルフの森 ディードリット物語」「黒衣の騎士」
「ロードス島伝説」1～4巻「ロードス島伝説 永遠の帰還者」
「新ロードス島戦記1 闇の森の魔獣」
「新ロードス島戦記～序章～ 炎を継ぐ者」

スニーカー文庫より絶賛発売中

「新ロードス島戦記」ザ・スニーカーで大人気連載中 (イラスト/美樹本晴彦)

