

スーパーファミコン®

SHVC-AXBJ-JPN



GAME PRODUCT

取 扱 説 明 書



Bahamut Lagoon

バハムートラグーン

SQUARESOFT

警告

病れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。こくまれに、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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快感や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長時間にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、腫れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

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。

警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 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。

【使用上のお願ひ】

- 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。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

Bahamut Lagoon

バハムートラグーン

TECHNICAL

M A N U A L

操作の手引き



も

く

じ

TECHNICAL MANUAL	3
基本操作方法	4
始め方と終わり方	5
ゲームの進行	6
編成システム	8
シミュレーションバトル	16
キャラクターの成長	22
ドラゴンの飼育方法	24
情報収集と買い物	29
ESTABLISHMENT&DATA FILE	31

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン用ゲームソフト「バハムートラグーン」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。壮大なストーリー、斬新なシステムをお楽しみいただくためにも、ご使用前に取り扱い方、使用上のお問い合わせなど、この取扱説明書をよくお読みいただきご活用ください。また、この取扱説明書は大切に保管してください。

基本操作方法

BASIC OPERATION

●基本的な操作方法をマスターしよう

まずは、基本的なコントローラーの操作方法を説明しましょう。コントローラーの各部名称は右記を、各ボタンの使い方は下記を参照してください。さらに詳しい操作方法については、次ページ以降で説明していきます。



各ボタンの使い方 (●=シミュレーションバトル時/●=イベント時)

十字ボタン	●●キャラクター、パーティーユニット、カーソルなどの移動や、コマンドなどの選択時に使用します。
セレクトボタン	使用しません。
スタートボタン	●システムコマンド画面を呼び出すときに使用します。
①/②ボタン	●●編成画面でのパーティーの切り替え、自軍フェイズのときパーティーユニットの選択をすることが可能です。
④ボタン	●●各種コマンドなどの決定をはじめ、人に話しかける、次のメッセージへ進む、地形や自軍/敵軍ユニットの情報を調べるなど时使用します。
⑤ボタン	●●各種コマンドのキャンセルや、1つ前の画面に戻る時、行動コマンドの「いどう」で移動させたキャラクターを戻すなど时使用します。
⑥ボタン	●敵味方を問わず、カーソルの合ったパーティーやドラゴンの情報画面を表示するときに使用します。
⑦ボタン	●●十字ボタンと併用することによって、キャラクターやカーソルを高速移動させることができます。

始め方と終わり方

START&END

●ゲームの始め方

オープニング画面でスタートボタンを押すと、右の画面に切り替わります。3つのモードが表示されるので、以下の説明を参考に、始めたいモードを選択、決定してスタートしましょう。



New Play [最初からゲームをスタート]

最初からゲームを始めることができます。プレイヤーはビュウを操作し、他の日を通してこの世界での出来事を体験することができます。

Data Load [章の始めからスタート]

イベント間でセーブした (P7参照)、章データの続きからゲームを始めることができます。まず、どのファイルで始めるかを十字ボタンの上下で選択しましょう。次に決定ボタンで決定すると、その章が始まります。

Temporally Play [フィールドの途中からスタート]

フィールドでセーブした (P16参照)、テンポラリーデータの続きからゲームが始められます。このモードを選択すると、セーブしたフィールドに切り替わりますので、続きからゲームを楽しんでください。

●ゲームの終わり方とゲームオーバー

イベント間やシミュレーションバトル中にセーブをしたら、本体の電源を切ってください。また、ビュウのパーティーメンバーが全員戦闘不能や石化 (P21参照) になると、ゲームオーバーとなります。



ゲーム進行

GAME ADVANCE

●ゲームの流れの概略を把握しよう

このゲームは、イベントから始まる1つのシミュレーションバトルを中心とした、草の連続で構成されています。草の数は全部で28。以下の説明で草の流れをつかんだ上で、物語を進めていきましょう。



1

イベント [introduction event]

草のタイトルが表示されると、その草のイベントが始まります。ここで、その場でクリアすべき勝利条件や、シミュレーションバトルの目的などを知ることができます。進め方は、ロールプレイングゲームのようにキャラクターを選択します。



▶情報収集と買い物

ビューを操作しながら、人々から情報を得たり、部屋の中を調べたりしましょう (P29参照)。また、各種お店で武器や防具、アイテムなどを購入することもできます (P29参照)。



名前入力の方法

操作キャラクターやヒロイン、ドラゴン、カーブ戦艦には、プレイヤーの好きな名前を入力することができます。入力方法は、文字のタイプと十字ボタンの両方で選択、決定します。次に、十字ボタンで文字を選択、決定ボタンで決定しましょう。キャンセルはBボタン。入力が終わったら、「おわり」にカーソルを合わせてAボタンを押せば、名前が決定されます。



▶ ドラゴンの飼育

このゲームで最も重要な要素の一つ、ドラゴンの飼育は、イベント進行中に行うことができます (P24参照)。ここでドラゴンを上手に育てることによって、ドラゴンもパーティーもどんどん強くなっていくのです。いろいろ試してみましょう。



2

パーティー編成

シミュレーションバトルの準備をします。編成画面では、パーティーの編成 (P8参照) をはじめ、戦いに備えてさまざまな設定をすることが可能です。とても大切な行動の一つですので、各種編成コマンドの利用方法を理解し、確實に準備を始めてください。



3

シミュレーションバトル

自軍ユニットを動かしながら戦闘を繰り返し、ターンを進めていきます (P15参照)。主な流れは右のとおり。ここで勝利を得ないと、物語を先に進めることはできません。



勝利条件表示

その章のバトルをクリアする条件が表示されます

プレイヤーフェイス

自軍ユニットを動かして、戦闘を展開していきます

エネミーフェイス

敵軍ユニットが、自軍と同様の行動を行います

NPCフェイス

NPCユニットが行動します

4

イベント [after event]

シミュレーションバトルで条件をクリアすると、章を締めくくるイベントが始まります。再びビュウを操作し、物語を進めてください。また、ここでのイベントが終了すると、章中のデータを保存することができます。

章データのセーブ

保存するファイルを3つの中から選択、決定します。終わるときは、[はい] のボタンを押し、[いい] のボタンを押してください。

5

次の章が始まる

編成システム

FORMATION SYSTEM

●重要な戦略となる編成を行おう

各章の導入イベントが終了すると、編成画面になります。ここでは、この編成画面の見方や利用法などを説明しましょう。編成は、戦闘に大きな影響を与えますので、各項目をしっかり把握して行ってください。



▶編成画面の見方

編成画面には、さまざまな情報が含まれています。まずは、表示されている情報は何を表しているのかを理解しましょう。また、この画面で十字ボタンの左右が○/△ボタンを押すと、表示パーティーの切り替えができます。



- 選択されているパーティーユニットの番号
- 選択されているパーティーユニットと行動を共にするドラゴンとその容姿
- 編成コマンド (P9参照)
- パーティーユニットの所属キャラクター (フィールド表示されるキャラクター)
- 現在選択されているパーティーユニットのメンバー
- キャラクターの名前
- 現在のレベル
- キャラクターのジョブ
- キャラクターの容姿
- 最大HP
- 最大SP、または最大MP

“出撃”するためのメッセージはいろいろなパターンがある

イベントを終了して編成画面へ切り替えるとき、さまざまなキャラクターが“出撃”のためのメッセージを表示してくれます。そのパターンも多く、同じ章でも選択数によってメッセージが変化することもあります。



▶編成コマンドの利用方法

編成画面では、パーティの編成だけではなく、戦闘に必要なさまざまな準備をすることができます。コマンドは、十字ボタンの上下で選択、△ボタンで決定しましょう。また、各画面で○ボタンを押すと、1つ手前の画面に戻ります。



へんせい

キャラクターの入れ替えや個人の情報を見る

パーティメンバーの入れ替えをしたり、キャラクターの個人データを見ることが出来るコマンドです。また、この画面で十字ボタンの左右を押すと、ページの切り替えをすることが可能です。

画面の見方



- パーティユニットの番号
- 先頭キャラクターの画像
- パーティメンバーの名前
- パーティメンバーのジョブ
- パーティメンバーのレベル
- 現在のページ/総ページ数
- 選択されているパーティユニットの番号
- 選択されているパーティユニットの先頭キャラクター
- 選択されているパーティユニットが使用できるフィールドコマンド

キャラクターを入れ替えてパーティユニットを編成する

このゲームでは、キャラクターを入れ替えることによって、自分のパーティユニットを編成することができます。パーティユニットの最大数は6つ。右の手順に従って、キャラクターの入れ替えを行ってください。また、物語が進むことによって、仲間になるキャラクターは増えていきます。“そのほか”の欄に表示されているキャラクターを加えるときも、同様の手順で操作をしましょう。

キャラクター入れ替えの手順

- 1人目のキャラクターを選択する
まず、十字ボタンの上下でキャラクターを選択、△ボタンで決定します。ただし、ビコウだけは入れ替えることはできません。
- 2人目のキャラクターを選択する
次に、入れ替え先のキャラクターを選択します。“そのほか”のキャラクターを選択すれば、パーティーとして加えられます。
- 入れ替えを決定する
2つのカーソルを確認し、△ボタンで決定しましょう。同じ操作を繰り返し、すべてのパーティユニットを編成してください。

各キャラクターのステータスを見る

ステータスを見るときは、十字ボタンの上下でキャラクターを選択し、△ボタンを2回押しましょう。また、この画面で使える技などにカーソルを合わせて△ボタンを押すと、その技や魔法の特徴を知ることができます。

■戦闘コマンド

■使用できる技(魔法)の名前・レベル・消費SP(MP)

■選択された技(魔法)の特徴

■キャラクターの容姿

■キャラクターの名前

■現在のレベル

■キャラクターのジョブ

■ジョブの持つ技や魔法の種類

■HP:現在のHP/最大HP・SP(MP):現在のSP(MP)/最大SP(MP)・EXP:現在の経験値・NEXT:次のレベルアップまでに必要な経験値

■こうげき:装備武器による攻撃力・ぼうぎょ:装備防具による防衛力・すばやさ:戦闘時の先制攻撃率・まじょく:使用する魔法の威力。カッコの中は、キャラクター自身の威力(レベルアップで上昇)

■炎き:装備している武器・ぼうく:装備している防具



ドラゴン

ドラゴンの入れ替えやドラゴンの情報を見る

パーティーと行動を共にするドラゴンを入れ替えたり、ドラゴンのデータを見たりすることができるコマンドです。“ドラゴン”コマンドを選択すると右の画面になります。この画面で十字ボタンを押すと、パーティーユニットが選択でき、パーティーとドラゴンの簡単な情報を見ることが可能です。その他の操作については、右ページを参照してください。

■画面の見方



■先頭キャラクターの容姿

■ドラゴンの容姿

■ドラゴンの名前

■選択されているパーティーユニットの番号

■選択されているパーティーユニットのメンバー

■選択されているパーティーユニットが使用できるフィールドコマンド

■選択されているドラゴンの属性値 (P26参照)。火=攻撃力/防=防衛力/速=速さ/魔=魔力/火=火の属性/水=水の属性/雷=雷の属性/土=土の属性/風=風の属性/毒=毒の属性

パーティーユニットと行動を共にするドラゴンを入れ替える

パーティーユニットにとって、ドラゴンの存在はなくてはならないものです。シミュレーションバトルでの戦略やドラゴンの特性をよく考えて、行動を共にするドラゴンの入れ替えをしましょう。



ドラゴン入れ替えの手順

① 1体目のドラゴンを選択・決定する

まず、十字ボタンで入れ替えたいドラゴンを選択、△ボタンで決定します。画面の下に表示されるドラゴンの属性値や、パーティーユニットのフィールドコマンドを参考に選びましょう。

② 2体目のドラゴンを選択・決定する

次に、入れ替え先のドラゴンを十字ボタンで選択します。2つのカーソルを確認し、戻れば△ボタンで決定してください。

③ ドラゴンの入れ替え終了

入れ替えたドラゴンで戦闘します。ちなみに、ドラゴンの入れ替えはここでもしかできません。

各ドラゴンのステータスを見る

十字ボタンでドラゴンを選択、△ボタンを2回押すと、各ドラゴンのデータが表示されます(左)。この画面でさらに△ボタンを押すと、キャラクターと同じフォーマットのステータス画面に切り替わります(右)。



① 別身過程でドラゴンに付加された属性の値 (P26参照)

② 別身過程でドラゴンに付加されたパラメータの値 (P26参照)

③ シミュレーションバトル時の行動や戦闘に影響するパラメータの値 (P26参照)

④ ドラゴンの名前

⑤ 現在のレベル

⑥ HP：現在のHP/最大HP MP：現在のMP/最大MP

⑦ 現在のドラゴンの姿勢

⑧ こうげき：物理的な攻撃力 ぼうぎょ：防御力 すばやさ：戦闘時の先制攻撃率 まりよく：魔法の威力

⑨ 戦闘コマンド

⑩ 使用できる技と魔法の名前・レベル・消費MP

⑪ 選択された技と魔法の特徴

⑫ 現在のドラゴンのタイプ

⑬ EXP：現在の経験値 NEXT：次のレベルアップまでに必要な経験値

じょうほう

キャラクターの装備一覧や所持アイテム一覧を見る

キャラクターの装備一覧や、所持アイテムの確認ができるコマンドです。“じょうほう”を選択し、十字ボタンの上下で見たい情報にカーソルを合わせ、**[B]**ボタンで決定しましょう。情報画面でのページの切り替え画面は、右端（左端）にカーソルを合わせ、十字ボタンの右（左）で可能です。

そうびいちらん

左から、キャラクターの名前、装備中の武器、装備中の防具の順に表示されます。特殊な効果を持つ装備品に関しては、簡単な情報が画面下に表示されますのでチェックしてください。



アイテムかいせつ

所持しているアイテムすべてが表示されます。十字ボタンでカーソルを移動させ、選択したアイテムに特殊な効果などがある場合、その特徴の簡単な解説が表示されます。



そうび

所持している武器や防具の装備替えをする

キャラクターの武器や防具の装備替えをするコマンドです。新しい武器や防具を入手したら、以下の手順に従って装備替えをしてみましょう。

■ 装備替えするキャラクターを選ぶ
まず、十字ボタンの上下で装備替えしたいキャラクターを選択、**[B]**ボタンで決定します。カーソルの合っているキャラクターの装備状況が画面下に出ますので、参考にしてください。



■ 武器・防具の選択をする

次に、武器、防具どちらの装備替えをするかを十字ボタンの上下で選択します。このとき、装備できる品と数が画面の左に表示されますので、確認済みボタンで決定しましょう。



■ 装備するアイテムを決定する

最後に、装備したいアイテムを十字ボタンで選択、**[B]**ボタンで決定してください。また、装備品を選択すると威力の数値は変化します（数値の色・白=変化なし/青=上昇/灰色=下降）。



マップ

これから出撃するフィールドマップを見る

編成画面後に行う戦場の場となる、フィールドマップを見ることができるコマンドです。ここで可能な作業は、地形の確認、自軍/敵軍のユニット配置状況の確認、自軍/敵軍のユニット情報の確認などさまざまです (P16参照)。編成画面に戻るときは、スタートボタンを押してください。



しゅつげき

キャラクターの入れ替えや個人の情報を見る

編成を終了させ、シミュレーションバトルに突入するコマンドです。すべての準備が整ったら、「しゅつげき」を選択し、実行ボタンで決定してください。コマンドを駆使しながら、このゲームの要となるシミュレーションバトルを展開し、物語を進めていくことができます (P16参照)。



よりみち

ストーリーから離れた場所で戦闘を繰り広げる

本編の物語とは別に、シミュレーションバトルを行うことができるコマンドです。このフィールドは、アイテムや経験値を稼ぐことができるボーナスフィールド。与えられた勝利条件を満たすと、終了することができます。特定の準に達して表示されますので、見過さないようにしましょう。



てきせい

パーティーメンバーを適性に応じて入れ替える

コンピュータが、自動的に最適なパーティーユニットを編成してくれるコマンドです。操作は、「てきせい」を選択、決定するだけ。キャラクターとドラゴンの入れ替えが終了したら、1度「へんせい」コマンドでどのようなパーティーユニットが編成されたかを確認するといいでしょ。



●パーティー編成のポイント

パーティーユニットの編成は、シミュレーションバトルでの勝利に直結する重要な戦略。ここで、編成の基本的なポイントを3つ紹介しますので、ぜひ参考にしてください。



パーティー編成

POINT 1 同じジョブ同士で組めば 技や魔法の威力が上がる

キャラクターには、それぞれナイトやウィザードなどのジョブが設定されています（P42参照）。パーティーユニットの編成をする際、このジョブは必ず考慮に入れましょう。なぜなら、フィールドコマンドの技や魔法の威力は、パーティー内の同じジョブの人数

に深く関係しているからです。例えばウィザードの場合、パーティーに1人いるときと3人いるときでは、以下のように威力に大きな差が出てしまいます。当然、ほかのジョブでも同じ効果がありますので、実戦で試しながら組み合わせを考えてください。

ウィザードが1人の場合



「くるまほづ」を9回できるのはこのキャラクターだけ。



フィールド攻撃しても最大なダメージは与えられない。

ウィザードが3人の場合



パーティーの中に「くるまほづ」を使う者が3人もいる。



同じフィールド攻撃でも、目に見えてその威力は大きい。

シミュレーションバトル

SIMULATION BATTLE

●シミュレーションフィールドの操作方法

シミュレーションフィールドでは、自軍ユニットを操作し、敵軍と戦っていきます。まずは、自軍フェイズのとき、フィールド上でできる基本的な操作方法を各ボタンごとに説明しましょう。



十字ボタン▶カーソルの移動

十字ボタンを押すことによって、カーソルを4方向に移動させることができます。フィールド上にあるパーティーユニットや敵軍ユニット、ドラゴン、地形などを選択するときには使用してください。また、⑧ボタンと併用することによって、高速移動も可能です。



スタートボタン▶システムコマンド画面を表示

スタートボタンを押すと、システムコマンド画面が表示されます。システムコマンドの数は3つ。十字ボタンの上下で選択、⑧ボタンで決定しましょう。特にアンボラリセーブは、フィールド上でセーブできるのでとても便利なコマンドです。



フェイズしゅりょう

このコマンドを実行すると、すべてのパーティーユニットが行動を終了します。ただし、ドラゴンは設定したAIコマンドに従って行動を続けますので、ドラゴンのAIコマンドを確認した上で選択、決定しましょう。

アンボラリセーブ

フィールド上でのデータをセーブすることができます。セーブをする場合は、「はい」にカーソルを合わせて⑧ボタンを押しましょう。セーブしたデータは、次にセーブするまで保存されますので、戦闘の成りゆきを見ながら実行してください。

サウンドモード

サウンドの切り替えをすることができます。十字ボタンの上下で選択するだけで切り替えることが可能です。⑧ボタンを押すと、フィールド画面に戻ります。

L/R ボタン▶ パーティユニットの選択

カーソルがどこにあっても、L/R ボタンを押すとパーティユニットを選択することができます。また、L/R ボタンを押していれば、カーソルを次々にパーティユニットに送っていくことが可能です。大変便利なボタンですので、ぜひフィールド上で活用してください。



A ボタン▶ 地形・ユニット・ドラゴンの情報を表示

フィールド上でA ボタンを押すと、カーソルのある位置の情報を得ることができます。情報が表示されるのは、地形、自軍/敵ユニット、ドラゴンの3タイプ。それぞれ異なる画面で表示されますので、以下の説明を参考に利用してください。また、B ボタンで1つ隣の画面に移動することができます。

地形	ユニット	ドラゴン
 <p>現在カーソルの合っている地形（P10参照）の情報です。上は現在地の座標で、Xは経緯、Yは緯緯を表示しています。下は地形の名前と、移動できない場所は「……」が表示されます。</p>	 <p>自軍/敵軍のユニットの情報です。基本的に名前、LV、HP、SPまたはMPが表示され、敵軍の場合は移動力もわかります。また、自軍の場合、実行動向と行動コマンドが表示。</p>	 <p>ドラゴンの情報です。左からドラゴンの名前、その下に現在のドラゴンの種族、さらにLV、HP、MPの値が表示され、右下に現在のそのドラゴンのA行動のコマンドが表示されます。</p>

X ボタン▶ ユニット・ドラゴンのステータスを表示

カーソルを自軍/敵軍ユニットやドラゴンに合わせてX ボタンを押すと、それぞれのステータス画面に切り替わります（P10、11参照）。ちなみに、敵軍ユニットの場合、LVの横に持っている属性が表示されるので（無属性の場合は表示なし）、戦術を立てる上でも役に立つでしょう。



Y 字ボタン▶ カーソルの高速移動

十字ボタンと併用することで、カーソルの高速移動ができます。

●シミュレーションバトルの進め方

ここでは、シミュレーションバトルの進め方を、P7の流れを元に説明していきます。各コマンドの利用方法など、戦闘に必要な操作をすべて理解してください。

勝利条件表示▶バトルをクリアする条件の表示

シミュレーションフィールドへの切り替え後、その場の勝利条件が表示されます。この条件をクリアしないと、その場を終了することができません。また、“BOSS”を倒すことが条件の場合、敵ユニットにカーソルを合わせ、④ボタンを押した情報画面で“BOSS”確認することができます。



プレイヤーフェイス▶自軍ユニットの行動

プレイヤーフェイスでは、自軍のユニットを行動させたり、各種情報を得たり (P16参照) と、プレイヤーは自由に操作することができます。特に、自軍ユニットの行動は重要ですので、フィールドマップを把握し、戦略を立て、以下で説明する行動コマンドを駆使して進めましょう。



いどう

自軍ユニットを移動させるコマンドです。“いどう”を選択すると、そのユニットの移動可能範囲が明示されます。移動させるときは、十字ボタンでキャラクターを移動先へ動かし、④ボタンで決定しましょう。キャンセルは③ボタン。移動後も、行動可能なコマンドが表示されます。



フィールド

各ジョブの持つ、フィールドコマンドを実行するコマンド。離れた場所からでも敵軍ユニットの攻撃、自軍ユニットの回復が可能です。ただし、ドラゴンが戦闘不能になると使えないこともあります。



フィールドコマンドの使用手順

■フィールドコマンドを選択する

まず、十字ボタンの上下で使いたいフィールドコマンドを選択、④ボタンで決定します。ジョブの能力には、コマンド表示されないものもあります。

■使用する技や魔法を選択する

次に、使いたい技や魔法を十字ボタンで選択、④ボタンで決定します。この際、その技や魔法のLV、消費ポイントをチェックしましょう。

■使用するポイントを選択する

技や魔法を決定すると、使用範囲が表示されます。カーソルを移動させ、使用ポイントを決ましましょう。さらに、効果範囲が出るので、長ければ④ボタンで決定します。技や魔法の効果が発揮され、そのパーティーユニットの行動は終了です（P21参照）。



たたかう

隣接した敵単ユニットがいる場合、「たたかう」コマンドが表示されます。「たたかう」を選択すると、敵ユニットにカーソルが移行、④ボタンを押すとそのパーティーと戦うかどうかを問

われます。複数の敵と隣接している場合、十字ボタンで戦う敵の選択が可能。戦闘をする場合は、「はい」にカーソルを合わせて④ボタンを押せば、サイドビューの戦闘画面になります。

“たたかう”コマンドでの戦闘の流れ

■戦闘コマンドの選択をする

十字ボタンでコマンドを選択、④ボタンで決定します。「たたかう」は装備武器での攻撃、その下に技や魔法が出ます。「アイテム」は所持アイテムの使用、「ぼうぎょ」は物理攻撃のガードを固めます。



■対象となる相手を選択する

次に、十字ボタンで対象となる相手を選択します。決定は④ボタン。対象が固定されている場合、矢印の移動はできませんが、上下で単体の選択、左右で敵軍/自軍、単体/全体の切り替えが可能です。



■戦闘を開始する

パーティーメンバー全員の戦闘コマンドを決定すると戦闘開始です。ドラゴンの「したしさ」パラメーターが高いとき、その戦闘を選ばしてくれます。



ドラゴン

一線にいるドラゴンの、AI行動を決めるコマンドです。コマンドは全部で3つ。1度行動を設定すると、次に実行するまでの行動をとり続けま
す。ただし、ドラゴンが実際に従うかどうかは、“したしさ”などのパラメーターによります。また、ドラゴンが戦闘不能の場合、このコマンドは表示されません。



こい!

命令を出したパーティーユニットの近くで、戦闘に参加するコマンドです。パーティーユニットの移動に応じて、ドラゴンも一緒に移動しますので、強力な援軍となってくれるでしょう。



いけ!

ドラゴンの行動範囲を広げるコマンドです。前線へと移動し積極的に参戦します。ただし、ドラゴンの状態を見て、回復の必要があれば、“まで”に切り替えて回復してあげるといいでしょう。



まで!

パーティーユニットの近くで、なおかつ敵から離れた場所に移動するコマンドです。このコマンドの場合ドラゴンは戦わず、回復を中心に行います。ドラゴンのHPが低くなったら選択しましょう。



パーティー

魔法やアイテムを使ったり、装備替えなどができるコマンドです。使用できる魔法やアイテムは回復系のみ。使う場合は、魔法やアイテムを選択、決定し、使用するキャラクターを決めればOKです。回復魔法を全体に使う場合、十字ボタンの右を押せば全体にカーソルが合います。



宝箱の中身を手に入る

シミュレーションコンフィールドに置かれている宝箱には、さまざまなアイテムが入っています。この中身は、宝箱の上に乗るだけで入手することが可能ですが、多くのアイテムを手に入れ、冒険に活用しましょう。



しゅうりょう

パーティユニットの行動を終了するコマンドです。パーティユニットが行動を終了させると、ドラゴンがAIコマンドの命令によって行動を開始します。また、行動済みのユニットは、反転してグレー表示になり、すべてのパーティユニットが行動するとフェイズ終了です。



エネミーフェイズ▶ 敵軍ユニットの行動

自軍のフェイズが終了すると、次は敵軍フェイズです。自軍同様、敵ユニットがさまざまな行動を開始します。自軍ユニットへの攻撃もありますので、戦況の把握が大切です。また、隣接した自軍ユニットと「たたかう」場合、戦闘コマンドの入力が必要となります。



NPC フェイズ▶ NPC ユニットの行動

軍によっては、自軍や敵軍以外のNPCユニットが存在する場合があります。そのときどきで、NPCフェイズが挿入するポイントは変化します。

次のターン▶ プレイヤーフェイズから繰り返される

すべてのユニットの行動が終了すると、次のターン開始です。勝利条件をクリアするまで、以上の流れにそって戦いを繰り返しましょう。ちなみに、各フェイズ開始時、地形効果 (P40参照) やステータス異常などによって、HPの増減が表示されます。毒場などによるHPの減少は非常に危険。回避しましょう。

●敵からの攻撃によるステータス異常

敵からの特殊な攻撃によって、ステータス異常を起こす場合があります。症状などは、以下を参考にしてください。

戦闘不能	HPが戦闘ができなくなる (全員戦闘不能でユニットはリタイア)。リターンシブルやリターンライフなどで回復。
石化	行動不能となり、戦闘ができなくなる (全員石化でユニットはリタイア)。ばんのうやくやクリーンアップなどで回復。
瀕死	現在のHPが、最大HPの25%以下になってしまった危険な状態。ドラッグやホワイドラッグなどでHPを回復。
毒	体に毒が回り、フェイズ開始時に最大HPの8分の1が減少。戦闘と重複することも。ばんのうやくやクリーンアップで回復。
睡眠	深い眠りに落ち、戦闘コマンドの入力が不可。物理攻撃を受けるが、ばんのうやくなどで回復。自軍フェイズ終了で解除。
ウツサー	ウツサーに変身して、能力が極度に低くなってしまいます。蘇生してもウツサーのまま。ばんのうやくなどで回復可能。

キャラクターの成長

CHARACTER'S GROWTH

●戦闘を重ねてキャラクターを育てよう

キャラクターは、シミュレーションバトルを経験することによって強くなっていきます。また、技や魔法はドラゴンの成長と深い関係があるのです。ここでは、キャラクターの成長と、技や魔法について説明をしましょう。



▶経験値とレベルアップ

キャラクターは、戦闘の経験を経ることによって、経験値が上がっていきます（以下参照）。さらに、一定の経験値がたまると、レベルアップするのです。レベルアップすると、HPをはじめ、さまざまなパラメーターが上がっていきます。



フィールドコマンド使用で経験値アップ

フィールドコマンドを使用すると、パーティー全体で経験値を得ることができます。得た経験値は、メンバーに均等に割り当てられます。

たたかうコマンド使用で経験値アップ

「たたかう」コマンドでの戦闘では、使用した戦闘コマンドなどにより、各キャラクターごとに経験値を得ることができます。

ドラゴンの行動で経験値アップ

ドラゴンがフィールドコマンドを使用した場合、パーティー全体で経験値を得ることができます。得た経験値は、メンバーに均等に割り当てられます。ただし、敵倒した数と同じ場合、ドラゴンにのみ経験値が入ります。

シミュレーションバトル勝利で経験値アップ

シミュレーションバトルの勝利条件をクリアすると、各車でボーナス経験値を全員（ドラゴン含む）が得ることができます。また、戦闘不能やリタイアしてしまったユニットにも、この経験値は加算されます。

▶ 技の修得とレベルについて

技のタイプは、各キャラクターのジョブや、行動を共にするドラゴンの持つ属性によって異なります（P42参照）。ただし、どのジョブの技も、行動を共にするドラゴンがいないと、使用することはできません。例えばナイトの場合、“火”の属性を一定以上持っているドラゴンと一緒にいたら、“フレイムバース”という技が使用できるようになります。また、そのドラゴンが“水”“雷”の属性も一定値以上持っていたら、“アイスバース”“サンダーバース”といった技も同時に使用可能となるのです。しかもそのレベルは、ドラゴンの各属性のレベルと同じです（P26・27参照）。より多くの、より強力な技を使えるかどうかは、ドラゴンの飼育にかかっているといっても過言ではないでしょう。



▶ 魔法の修得とレベルについて

プリースト、ウィザード、ワーロックなど、魔法を使えるジョブははじめから基本的な魔法を持っています（P42参照）。これらの魔法は、属性と深く関係していますから、一定以上の属性をドラゴンに持たせておくことで、その属性の魔法の威力を高めることができます。さらには、毒や土の属性を持たせるなど、ドラゴンの成長のさせ方によって、新たに使用できる魔法が増える場合さえあります。このように、魔法もドラゴンと密接に結びついていますので、その点も考慮した上でパーティー編成を行ってください。具体的には、ウィザード、ワーロックは“火”や“水”などの3属性の高いドラゴンと、プリーストは“回復”の属性の高いドラゴンと行動を共にするといいでしょ。

名前	レベル	属性
炎の魔法	100	炎
水の魔法	100	水
雷の魔法	100	雷
風の魔法	100	風
土の魔法	100	土
毒の魔法	100	毒
回復の魔法	100	回復



ドラゴンの飼育

DRAGON-BREEDING

●ゲームの要となるドラゴンの飼育

このゲームでは、ドラゴンをしっかりと育てなければ、シミュレーションバトルを有利に進めることはできません。パーティユニットと行動を共にするドラゴンは、基本的に6体います (P38 参照)。ここでは、その手順をはじめ、ドラゴンの飼育に必要なポイントをすべて紹介しますので、愛情を持って育ててください。



▶ドラゴン飼育画面の見方

ドラゴンの飼育画面には、さまざまな情報が含まれています。ここでは、画面上部に表示されるデータの見方を説明しますので、しっかりと把握してください。操作の手順については、右ページを参考にしましょう。



■ドラゴンの名前

■現在のドラゴンのタイプ

■最大HP

■最大MP

■各属性の値 (P26参照)。左から次の属性値、木の属性値、雷の属性

値、回復の属性値、毒の属性値

■各ステータスの値 (P26参照)。左から攻撃力、防御力、素早さ、魔力、いじけ度 (うにうに度)

■かしこさパラメーターの値

■したしこさパラメーターの値

▶ドラゴンにエサを与える

各章のイベント進行中にのみ、ドラゴンを用えることができます。ドラゴンのいる場所は章によってさまざまですが、必ずどこかに待機していますので探してあげましょう。飼育画面に切り替わったら以下の手順に従って、ドラゴンにエサを与えてください。



ドラゴンにエサをあげる手順

①ドラゴンに話しかける

まずは、エサをあげるドラゴンを選別します。通常、ドラゴンは同じ場所に待機していますので、エサをあげたいドラゴンの前に立ち、△ボタンを押してください。これで、ドラゴン飼育画面に切り替わります。



②所持アイテムを表示させる

次に、「エサをあげる」にカーソルを合わせ、△ボタンを押しましょう。武器、防具、アイテムの順に、所持アイテムがすべて表示されます。アイテムウィンドウの下には、品物の簡単な特徴が表記されます。



③エサ(アイテム)をあげる

十字ボタンで、ドラゴンにあげるアイテムを選択、決定します。選択したアイテムが複数ある場合は、十字ボタンであげる数も決めてください。△ボタンを押すと、選んだアイテムをあげることができます。



④ドラゴンへのエサあげ終了

あげたエサによっては、ドラゴンが寝ます (P26参照)。終了すると最初の画面に戻りますので、ドラゴンの飼育を終わらせたい場合は、「EXIT」にカーソルを合わせて△ボタン、イベントを再開します。



●ドラゴンの飼育のポイント

ドラゴンを飼育するとき、さまざまなことを念頭に置いて行わなければ、せっかく与えたエサが無駄になってしまうこともあります。ここで紹介するポイントをふまえ、上手に育て上げましょう。



ドラゴンの飼育

POINT 1 属性に重点を置いて与えるエサを選択する

ドラゴンには、基本的に自由に属性を付加させることができます。とはいっても、各ドラゴンとも初階能力としていづれかの属性は持っていますから、それをどう活かすかがポイントとなるでしょう。右記の属性の特徴を把握し、ドラゴンに属性を与えてください。また、属性値が一定の値を超えると、ドラゴンは種族や姿を変化させます。各属性を持つアイテムは、特徴として表示されますので参考にしましょう。ちなみに、各属性とも10ポイントでレベル1。以降10単位でレベルは上がり、レベル10が最大です。

火

灼熱の炎の力を秘めた属性です。各ジョブに火の属性付加をすることができ、レベルが上がれば上がるほど、その炎は大きくなっていきます。

水

冷ややかな水の力を秘めた属性です。各ジョブに水の属性付加をすることができます。氷柱を上げたり、凍てつく氷の力を敵にふっかけてたりして攻撃をします。

雷

激しく轟く稲妻の力を秘めた属性です。各ジョブに雷の属性を付加することができます。いかなるものをも一瞬で破壊する、強大な力を秘めています。

土

大地の力を秘めた属性です。ほかの属性とは異なり、火、水、雷の3つの属性が共に一定値に達することで、ボーナス的に付加される属性です。

回復

清らかな力を秘めた属性です。毒属性と相反する属性であり、回復の属性値が高い場合に、種族の名前や姿のみ回復属性のものになります（能力には影響なし）。

毒

猛毒の力を秘めた属性です。回復属性と相反する属性であり、毒の属性値が高い場合に、種族の名前や姿のみ毒属性のものになります（能力には影響なし）。

ドラゴンの飼育

POINT 2

武器や防具を与えて
マッスルなドラゴンにする

攻撃力や防御力などのステータスも、属性と同様に上げられます。この値は25ポイントでレベル1となり、最大250ポイントまで上げることが可能です。大きくくわけると、武器で攻撃力、防具で防御力がアップ。どちらも一定値まで上げると、種族の名前と姿が変化します。ただし、回復&毒と同様、この2つの力は相反します。つまり、どちらか数値の高い方の種族の名前や姿に変化するのです（能力には影響なし）。武器や防具もどんどん与え、強靱なドラゴンに育てましょう。



ドラゴンの飼育

POINT 3

パーティーに従順な
賢いドラゴンにする

ドラゴンのパラメーターには、“かしこさ”や“したしさ”があります。これは、AI行動をする際に、非常に大切な数値となるのです。“かしこさ”が高いドラゴンは、自分で戦況を考えて、臨機応変に戦闘に参加することができます。また、“したしさ”の高いドラゴンは、パーティーの命令したコマンドを忠実に守る能力を持っています。どちらを上げてても種族の名前や姿が変化することはありませんが、戦闘をスムーズに進めるためにも、しっかりと上げた方がいいでしょう。この数値を上げずにいると、パーティーのいうことを聞かず、とんでもない行動をとるドラゴンに成長してしまう可能性があります。



属性・ステータスの影響

ドラゴンの持つ属性などが、ドラゴン自体やパーティーの何に影響するかを紹介しましょう。ぜひドラゴンの飼育に役立ててください。

火・水・雷 パーティーの使用する技や魔法をはじめ、ドラゴン自体の使用できる魔法に影響あり。

攻撃力 パーティーのステータス、ドラゴン自体の使用できる技に影響あり。ヘビーアーマー系のジョブに、特に影響が大きい。

素早さ パーティーのステータス、ドラゴン自体の使用できる技に影響あり。ライトアーマー系のジョブに、特に影響が大きい。

魔力 パーティーのステータス、ドラゴン自体の使用できる技に影響あり。プチデビルの“おどる”コマンドに、特に影響が大きい。

●ドラゴンの成長過程

ここでは、サラマンダーを例に挙げ、その成長過程を一覧にして紹介しましょう。ちなみに、種族レベルの条件は同じでも、ドラゴンによってその容姿はさまざまです。



サラマンダーの成長過程

ドラゴンは、名前だけではなく、種族によって分類することが可能です。この種族によって容姿は変化し、持っている属性の数によってレベル分けされます。以下の図は、種族レベル1のサラマンダーが、種族レベル6へと変化する過程です。種族のレベルアップの対象となる属性は、火、水、雷、回復、毒、攻撃力、防御力、聖、暗の9つあります。

種族レベル1

初期のサラマンダーは、火の属性だけを持っている。

種族レベル3

持っている属性が3つになるとレベルアップ。その姿はまた載りない。

種族レベル5

5つの属性を持つが、その姿は統合され、かなり立派になっている。



種族レベル2

火以外の属性が1つ加わる。姿は附加した属性で変化。

種族レベル4

4つの属性を持つサラマンダー。相反する属性のどちらかが表裏化。

種族レベル6

聖・暗のどちらかの属性を持つと、最終形態の最強のドラゴンになる。

情報収集と買い物

OBTAIN INFORMATION&SHOPPING

●情報を集めながら物語を進めよう

イベント進行中は、情報収集が大切なポイントになります。人に話しかけるときは⑧ボタン。選択肢が出た場合は、十字ボタンで選択、⑧ボタンで決定します。どんな展開になるかは、プレイヤー次第なのです。



●冒険に必要な道具を購入しよう

イベント進行中は、情報収集だけではなく、武器や防具、アイテムなどを購入することができます。店主に話しかけると下の画面に切り替わります。十字ボタンで各コマンド（P30参照）を選択し、お店を利用してください。



画面の見方



- 買い物コマンド（P30参照）
- アイテムウィンドウ。売買するアイテムの表示
- 武器・防具・アイテムの特徴
- 調換可能なジョブ。キャラクターの格装で表示（P42参照）
- 現在の所持金。お金の単位はピロ-
- 選択されているアイテムの、現在持っている数
- 選択されているアイテムの、現在装備している数

かう

買い物をする場合は、「かう」を十字ボタンで選択し、⑥ボタンを押してください。すると、そのお店で売っている品物がアイテムウィンドウに表示されます。欲しい物を、十字ボタンの上下で選択しましょう。⑥ボタンで決定すると、次にいくつ買うかを問われるので、必要な数を決めてください。数は、十字ボタンの上で1ずつ、上で10ずつ増やすことができます。数を増やし続けると、総数が99個になるが（所持アイテム・購入したい数）、所持金の総額の範囲を超えるると、それ以上増えなくなります。逆に、十字ボタンの下で1ずつ、下で10ずつ減らすことができます。数を設定し、⑥ボタンで決定すると購入終了です。武器や防具を買う場合は、装備できるジョブを把握し、そのジョブを持つキャラクターの人数を考えながら買い物しましょう。



うる



“うる”を選択すると、現在所持している武器などがすべてアイテムウィンドウに表示されます。買う場合と同様、売りたい物を十字ボタンの上下で選択、⑥ボタンで決定してください。数を決定すると、その品物を売ることができます。また、表示される売値は1つ分の値段です。

そうび



“そうび”は、現在の装備状況を見たり、装備替えをすることができるコマンドです。操作方法などは、編成画面の“そうび”コマンドと同様です（P12参照）。現在装備している物を売りたいとき、買ったばかりの物を装備したいときなどに利用するといいでしょ。

じょうほう



“じょうほう”は、装備一覧や所持アイテムを確認することができるコマンドです。操作方法などは、編成画面の“じょうほう”コマンドと同様です（P12参照）。ここでパーティーの装備や所持アイテムを確認し、必要な物を無駄なく購入するようにしましょう。

Bahamut Lagoon

ESTABLISHMENT & DATA FILE

設定 & データファイル

も	オレルスの世界と国家	32
	キャラクター紹介	34
	ドラゴン紹介	38
く	データファイル	40
	・地形と地形効果	40
じ	・ジョブ(技&魔法)	42
	・アイテム	46



オルレスの世界と国家

WORLD&STATES

●空に浮かぶ島々で構成された世界

「バラムートラグーン」の舞台となるのは、果てしない空に浮かんだ島々を内包したオルレスです。まずは、その不思議な世界と、オルレスに存在する国家を紹介しましょう。

WORLD MAP

【オルレスの世界】

オルレスの世界は、上を見ても下を見ても、限りない空が続いています。また、この空にはさまざまな島が浮かんでおり、6の国家がそれぞれの島で政治を行っています（右ページ参照）。各国家間の位置関係は以下のとおり。壮大な冒険の旅に出る前に、覚えておくといいたしましょう。



STATE [オレルスに存在する国家]

前述のとおり、オレルスにはもつの国家があります。国家は息によって別れており、各島々には個々なる自然の特徴がはっきりと現れています。



グランベロス帝国

最も高い位置にある不毛の地。昔から傭兵を主要とする者が多かった。今では一大軍事国家として、オレルス全土を掌握しようとしている。



聖国カーナ

ドラグナー（P35参照）の血を引く、カーナ王家によって統治される国。ドラゴンを用いた“戦車体”を編成し、国や王族を守護している。



ダフィラ

原料の産出で国の生計を立てる砂漠の地。その富は、一部の権力者の元に集中しており、グランベロスに自ら取り入ってその傘下に入った。



マハール

水害による国家滅亡をする、全土の90%を水が占める地。雨が降ったという記録はないが、その水が乾えることはない。グランベロスの倒壊後、各国への中継地点として基地化されている。



ゴドランド

ダフィラやマハールの影が差し込むため、夜が非常に長い土地。女性の魔法使いによる魔法文化が栄え、女性上位の社会でもある。



キャンベル

森や草原が覆っている緑豊かな地。カーナ王家の血筋がこの国に多いとあり、カーナとは有効関係にあったが、今はグランベロスの統治下。



孤島テード

オレルスの果てにある、非常に小さな島。現在反骨国家組織のアジトとなっている。監視するグランベロスからは、かなり離れた位置にある。

キャラクター紹介

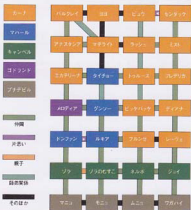
CHARACTER INFORMATION

●物語を彩るたくさんのキャラクターたち

支配する者される者、そしてそれに抵抗すべく立ち上がった反帝国軍組織のメンバーたち。オレルスの伝説をめぐる壮大な物語は、多くの人物たちによって構成されます。



反帝国軍組織・キャラクター相関図



反帝国軍組織・キャラクター紹介

グランベロスからオレルス全土を解放するため立ち上がった組織が、ビュウを盟主とする反帝国軍組織です。ここでは、その組織に関わるメンバーを紹介しましょう。また、物語が進むにつれ、メンバーの数は増えていきます。

ビュウ

カーナ軍団長。その名前に似合わず野
の鳥に負け、ドラゴンの強い心も人並みは
下れている。母国滅亡に際しては、新地
理の救済に責任を感じており、カーナ滅
亡後は、オレルスを救済していた。



ヨヨ

カーナ王の一人娘であり、カーナ国の王女。ドラグ
ナーの血を引いており、その能力ゆえ、カーナ滅亡
と同時にグランベロス帝国によって幽閉された。後
継ぎの行方は不明となっている。



センダック

カーナ戦艦「フアーレンハイト」(F35)乗組員
の老艦長。艦長とはいえ、平時は商船船長を
勤めていたため、遠征艦隊の仕事を兼任し
ていた。苦心年歳に経国滅亡が追い打ちを打
ち、あっさり判断力が低下してしまった。



マテライト

カーナ軍団副団長。昔からの仕切屋で、王宮の政務室に
おいても次第に名を挙げた。ヨヨ王女の幼少時よりそ
とにいたため、「お膝さまコンプレックス」を抱える中年。



竜を操るドラグナー

神龍バハムートに守護されたカーナ。この国の王家に伝わる血筋には、ドラゴンを操りその心に触れることができる力が備わっています。この力を持つ人間をドラグナーといい、古来より尊重されていたのです。



-  マニヨ
-  ムニヨ
-  モニヨ
-  ワガハイ



オレルス世界に生息する人間ではない存在。人間を解すが、劇中真意は独自のもので、人間には何を求めているかは不明。その能力は特殊で、自然現象や魔法といったものはお手の物。本来、人間に劣るはずほどの威力は持ち合わせていないが、ドラゴンの変種によって聞くほどの力を得る。プチテビル三騎士（ムニヨ・マニヨ・モニヨ）と、そのお付きのワガハイが仲間として参加する。



ホーネット

カーナ城に侵。反骨国家組織のために戦艦、フアーレンハイトに参戦した新戦士。パーティーメンバーとして戦闘に貢献することは少ないが、フアーレンハイトを解放し、ピュウたちを戦場へと導いてくれる。

ドラゴンおやじ

ドラゴンをこよなく愛するドラゴンの使徒。ホーネットと共にフアーレンハイトに参戦。常にドラゴンを連れてくる。ピュウに、ドラゴンの世話の仕方を伝授してくれ、メンバーとして参加することはない。

グランベロス帝国・キャラクター紹介

圧倒的な強さを持ってオレルスを統一したグランベロス。ピュウたちが闘いを挑むこの帝国にも、さまざまな人物たちが存在しています。



パルバレオス

サウザーの腹心であり親友。皇帝直轄の機密を把握している。直情径行にあるサウザーを助け、彼の理想や夢の実現を自らの存在理由としている。その二刀流の剣術は鋭い。

サウザー

グランベロス帝国の代皇帝にして軍の最高指揮官。戦術の天才といわれ、若くしてオレルスの統一も実現した。皇帝となる前、オレルスに伝わる伝説に魅れて、今もその真実を見極めようとしている。



ドラゴン紹介

DRAGON INFORMATION

●類りになる仲間ドラゴンと神竜

ドラゴンには、大きくわけて2つのタイプがあります。1つは仲間として一緒に戦うドラゴン。もう1つは、オレルスの伝説に深く関わり、召喚することによってその姿を現す神竜です。ここでは、そのドラゴンを紹介しましょう。



仲間ドラゴン

仲間として行動を共にするドラゴンは、エサをあげ、成長させることによってどんどん強くなっていきます（P24参照）。紹介しているデータはすべて初期値。ここからどのように育っていくかは、プレイヤー次第となっています。また、各ドラゴンの名前も、プレイヤーが自由に決められます。

技：かみつく／噛みつか／噛みつか
属性：炎
ヘルファイア



サラマンダー	「レッドドラゴン」
LV	1
HP	2182
MP	72
攻撃力	55
防御力	20
素早さ	7
魔力	13
火	19
水	0
雷	3
回復	8
毒	0
STR	10
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	9
かしこさ	80

技：かみつく／噛みつか
属性：氷
アイスブレス



アイスドラゴン	「ブルードラゴン」
LV	1
HP	2208
MP	72
攻撃力	52
防御力	20
素早さ	6
魔力	12
火	0
水	19
雷	0
回復	0
毒	0
STR	7
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	0
かしこさ	68

技：かみつく／噛みつか
属性：雷
リフレマッシュ



モルタン	「ホワイトドラゴン」
LV	1
HP	2187
MP	76
攻撃力	48
防御力	19
素早さ	6
魔力	12
火	0
水	0
雷	1
回復	15
毒	0
STR	5
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	8
かしこさ	84

神竜

オレウス各地で伝説の扉が開かれることを待っている、史上最強のドラゴンたちです。物語が進むにつれ、力を貸してくれる神竜が増えていきます。



バラムート

神竜の伝説の中核をなすこの神竜。彼らは、カーナの神竜の窟で眠っている。



ヴァリトラ

巨大な翼を持つ、緑の森に暮らす神竜。天駆ける姿は圧巻。その翼は武器にもなる。



リヴァイアサン

生身の窟でもある、水の力を司る神竜。その特徴でもある冷気攻撃は強烈。



ユルムンガルド

大地の力を司る神竜。大地に撃つ息遣いできたため、その翼は退化している。



ガルーダ

天空を自在に駆け抜ける神竜。空気の翼を持ち、風属性の攻撃を繰り広げる。



ヒューベリオン

サンリを彷彿とさせる神竜。その力は未知数であり、無属性攻撃を持つという。

サンダーホーク「パワーステイクル」



LV	2
HP	2273
MP	71
攻撃力	77
防御力	24
素早さ	9
魔力	13
火	0
水	0
雷	11
回復	1
毒	0
STR	26
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	5
かしこさ	20

ツインズ「スミス」



LV	4
HP	2261
MP	77
攻撃力	65
防御力	26
素早さ	10
魔力	16
火	10
水	11
雷	0
回復	0
毒	3
STR	11
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	8
かしこさ	62

ムニムニ「ウーシー」



LV	13
HP	3032
MP	76
攻撃力	104
防御力	43
素早さ	24
魔力	32
火	0
水	0
雷	0
回復	0
毒	0
STR	25
VIT	0
DEX	0
MID	0
?	9
かしこさ	23

データファイル











DATA FILE

●基本的なデータを紹介します

ここでは、冒険に役立つデータをピックアップして紹介します。必要なときにそのページを開いて活用してください。

地形と地形効果

バトルフィールドには、さまざまな地形があります。勝利を得るためにも各地形の特性を把握し、最適な戦術を立てて進んでいきましょう。

	床	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし 建物内特有のフィールド。その模様はさまざまあり
	トゲ	消費移動力：1 ダメージ：あり 変化：なし 入るとトゲの刺さる床。フェイズ開始時にダメージ
	宝箱	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし 上に乗るだけで宝箱の中身を手に入れることができる
	平地	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし 露出した地面や低い草の生えた一般的な地形
	橋	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：川 サンダー系魔法で破壊することが可能。橋の幅はさまざま
	砂漠	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし あり地帯の成る。乾いた砂のフィールド
	道路	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし 町や城などへと続く、きちんと舗装された道
	水門	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし マハールに存在する、ダムの水をせき止めるための門
	川	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：水 アイス系の魔法で凍らせれば移動することができる
	水	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：水 アイス系の魔法で凍らせれば移動することができる

氷が溶けると水上にいるユニットは溺れる

氷の上などにいるとき、氷を溶かされたりすると自軍フェイズ開始時にカウントダウンされます。カウントは3から開始、0でパーティーは全員です。

	氷	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：雨・氷 フレイム系の魔法で溶け、溶けた後は川や水に戻る
	山地	消費移動力：4 ダメージ：なし 変化：荒れ地 サンダー系魔法で山を切り崩すことができる
	荒れ地	消費移動力：2 ダメージ：なし 変化：なし 山などを切り崩した後の、荒れ果てた平元の土地
	溶岩	消費移動力：3 ダメージ：あり 変化：岩 フェイズ開始時にダメージ。アイス系魔法で固くなる
	岩	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし ゴツゴツした岩が主な地形。貫く前は移動力は消費しない
	川底	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：水 このままの状態なら移動可能だが、水になる可能性あり
	ガケ	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：なし ドラゴン以外のユニットは移動できない
	壁	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：瓦礫 サンダー系魔法で崩せば、移動することができる
	噴水	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：瓦礫 サンダー系魔法で崩せば、移動することができる
	砲台	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：瓦礫 回復攻撃を仕掛けてくるが、サンダー系魔法で破壊可能
	建物	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：瓦礫 フェイズ開始時にHP回復。サンダー系魔法で破壊可能
	瓦礫	消費移動力：2 ダメージ：なし 変化：なし 建物などの破壊後、それだけに障害物が存在する
	毒沼	消費移動力：3 ダメージ：あり 変化：沼 フェイズ開始時にダメージ。回復系魔法で沼になる
	沼	消費移動力：3 ダメージ：なし 変化：毒沼 毒系の魔法を使うことで、毒沼に変化する
	空	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：なし ドラゴン以外のユニットは移動できない
	森	消費移動力：2 ダメージ：なし 変化：炎上中 フレイム系魔法によって、燃え上がらせることができる
	炎上中	消費移動力：2 ダメージ：あり 変化：焦げ森 フェイズ開始時にダメージ。アイス系魔法で消火可能
	焦げ森	消費移動力：1 ダメージ：なし 変化：なし 炎上した森が鎮火した後、焦げたすすだけが残っている
	石像	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：瓦礫 サンダー系魔法で崩せば、移動することができる
	消費移動力：X ダメージ：なし 変化：なし すべてのユニットとも移動することはできない

ヘビーアーマー

キャラクター例



移動力：5 フィールドコマンド：ディフェンス

移動力は高いが、攻撃力、体力の高い重戦士。盾、鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

フレームブース	敵1	攻撃	4	アイスブース	敵1	攻撃	4
サンダーブース	敵1	攻撃	4	ボイズンブース	敵1	毒	4
ドラッグブース	敵1	回復	4	アースブース	敵1	攻撃	5
セイントブース	敵1	攻撃	8	ダークブース	敵1	攻撃	8
うにうにブース	敵1	攻撃	4	?ブース	敵1	攻撃	4

ライトアーマー

キャラクター例



移動力：7 フィールドコマンド：スプリンター

動きが速く、移動力にすぐれた軽戦士。小剣、軽鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

フレームタワー	敵全	攻撃	7	アイスタワー	敵全	攻撃	7
サンダータワー	敵全	攻撃	7	ボイズンタワー	敵全	毒	7
ドラッグタワー	敵全	回復	7	アースタワー	敵全	攻撃	8
セイントタワー	敵全	攻撃	10	ダークタワー	敵全	攻撃	10
うにうにタワー	敵全	攻撃	7	?タワー	敵全	攻撃	7

ランサー

キャラクター例



移動力：5 フィールドコマンド：ジャベリン

槍を投げての遠隔攻撃を得意とする戦士。槍、軽鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・ジャベリン】

フレームダスト	敵全	攻撃	1	アイスダスト	敵全	攻撃	1
サンダーダスト	敵全	攻撃	1	ボイズンダスト	敵全	毒	1
ドラッグダスト	敵全	回復	1	アースダスト	敵全	攻撃	1
セイントダスト	敵全	攻撃	1	ダークダスト	敵全	攻撃	1
うにうにダスト	敵全	攻撃	1	?ダスト	敵全	攻撃	1

アサシン

キャラクター例



移動力：7 フィールドコマンド：にんじゅつ

忍術を使う、攻撃力と素早さの高い暗殺者。忍剣、軽鎧の装備が可能。

技一覧【特殊戦闘コマンド・にんじゅつ】

かどん	敵全	攻撃	15	ずいとん	敵全	攻撃	15
らいじん	敵全	攻撃	18	あんざつ	敵1	即死	20
まやかし	敵全	回復	22	じらいや	敵全	攻撃	23
チャクラ	味全	回復	25	いらいざり	敵全	即死	25
うににんじゅつ	敵全	攻撃	24	ありゆう	敵全	攻撃	24

プリースト

キャラクター例



移動力：5 フィールドコマンド：しるまほう

魔力が高く、回復魔法を中心に扱う魔法使い。杖、服の装備が可能。

魔法一覧【特殊技能コマンド・しるまほう】

ホワイトドラッグ	味1全	回復	10	グリーンアップ	味1	治療	10
スリーピン	敵1	睡眠	12	エクソイズム	敵1	即死	15
リターンライフ	味1	復活	22	スターフォール	敵全	攻撃	21
ビッグバースト	敵全	攻撃	24	インフィニティ	敵全	攻撃	24
うにうにま	敵全	攻撃	10	なそのまほう	敵全	攻撃	22

ウィザード

キャラクター例



移動力：5 フィールドコマンド：くろまほう

魔力が高く、攻撃魔法を中心に扱う魔法使い。杖、服の装備が可能。

魔法一覧【特殊技能コマンド・くろまほう】

フレイムゲイズ	敵1全	攻撃	10	アイスゲイズ	敵1全	攻撃	10
サンダーゲイズ	敵1全	攻撃	10	バイオニクス	敵全	毒	14
ヒルドラッグ	敵1	吸収	15	アースクエイク	敵全	攻撃	18
ハレーゲイザー	敵全	攻撃	22	ハルマゲドン	敵全	攻撃	22
うにうにま	敵全	攻撃	10	なそのまほう	敵全	攻撃	18

ワーロック

キャラクター例



移動力：5 フィールドコマンド：しろくろま・しょうかん

神竜を召喚することができる魔法使い。杖、服の装備が可能。

魔法一覧【特殊技能コマンド・しろくろま・しょうかん】

ホワイトドラッグ	敵全	攻撃	10	フレイムゲイズ	敵全	攻撃	10
ピンゴ	敵全	攻撃	9	うにうにま	敵全	毒	10
なそのまほう	敵全	回復	16				
ヴァリトラ	敵全	攻撃	19	リヴアイアセン	敵全	攻撃	20
ガルード	敵全	攻撃	21	ゴルムンガルド	敵全	攻撃	25
ヒューベリオン	敵全	攻撃	30	バハムート	敵全	攻撃	33

ジョブ・ワンポイントアドバイス

ワーロックのジョブを持つキャラクターは、目目とセンダックの2人。神竜が仲間になるにつれ、召喚できるドラゴンは増えていきます。また、目目は生まれながらにしてドラグナーの血を引いているため、物語が進むとそのジョブはドラグナーへと変化します。ただし、使用できる魔法は変わりません。

ブチデビル

キャラクター例



移動力：5 フィールドコマンド：おどり

戦闘中、さまざまなおどりで効果を発揮する。武器、防具は装備不可能。

魔法一覧【特殊戦闘コマンド・おどり】

デビルダンス	敵味全	?	0	いじけダンス	敵味全	?	0
れげえダンス	敵味全	?	0	かえんぼうしゃ	敵全	攻撃	0
ふゆのおとずれ	敵全	攻撃	0	ドンパチくん	敵全	攻撃	0
ちからのおどり	敵全	回復	0	MPダメージ	敵全	MP	0
みんながいふく	味全	攻撃	0	みんなダメージ	敵味全	HP	0
てまどけがいふく	敵全	回復	0	みんなぜんがい	敵味全	回復	0
みんなゼロゲロ	敵味全	HP	0				

ジョブ・ワンポイントアドバイス

“たたかう”とき、ブチデビルは自由に踊ります。上記のおどりのうち、何を踊るかはそのブチデビル次第。おどりによっては自軍がダメージを受けます。

ウッサー

キャラクター例



移動力：8 フィールドコマンド：ひっさつけん

敵の特殊攻撃によって変化したジョブ。治療するまでウッサーのまま。

技一覧【特殊戦闘コマンド・わざ】

にんじん	敵1	攻撃	0	にんじんビーム	敵1	攻撃	0
ビッグにんじん	敵1	攻撃	0	にんじんくん	敵1	攻撃	0

ジョブ・ワンポイントアドバイス

ウッサーになると、それまでのジョブやレベルに関係なく、弱いキャラクターになってしまいます。技も独特なものしか使用できず、それぞれの命中値はごく低いです。戦闘不能になる確率も高くなるので、早めに元に戻しましょう。



ドラゴンが使える各属性の魔法

仲間として行動するドラゴンも、各属性を付加することによって魔法を新たに修得することができます（以下参照）。ただし、種族レベルが6になると、各ドラゴンごとに聖や暗属性の、独自の魔法を修得します。



ヘルファイア	敵全	攻撃	10	アイスブレス	敵全	攻撃	10
エレクトロン	敵全	攻撃	10	ポイズンガス	敵全	毒	12
リアクション	味全	回復	13	テラブレイク	敵全	攻撃	14
ろにうにブレス	敵全	攻撃	12	へんしん	?	?	12

アイテム

戦闘中、敵を攻撃したり、味方を回復したり、何かと役に立つのがアイテムです。ここでは、そのアイテムの一部を紹介しましょう。



アイテム名	買値	特徴
ドラッグ	100	HPを100回復
ハイドラッグ	2000	HPを1000回復
ロイヤルドラッグ	6000	パーティー全員のHP1000回復
マジックジン	1500	MP/SPを50回復
ハイマジックジン	8000	MP/SPを500回復
エリクサー	15000	HPとMP/SPを全回復
リタシブル	500	戦闘不能を回復
リタシブルSP	7000	パーティー全員の戦闘不能を回復
ばんのうやく	200	ステータス異常を回復
ばんのうやくSP	2000	パーティー全員のステータス異常回復
ほのおのくさ	500	敵全体に「炎」の魔法
こおりのくさ	500	敵全体に「冷気」の魔法
いかずちのくさ	500	敵全体に「雷撃」の魔法
どくのくさ	500	敵全体に「毒」の魔法
いのちのくさ	500	味方全体に「回復」の魔法
だいちのくさ	800	敵全体に「土」の魔法
せいなるくさ	1500	敵全体に「聖」の魔法
あんこくのくさ	1500	敵全体に「暗」の魔法
こうかいにつし	100	?????
しゅうさいノート	150	敵1体に「睡眠」の魔法
むずかしぼん	300	敵1体に「睡眠」の魔法
てんさいノート	500	敵全体に「睡眠」の魔法
せんりゃくろん	25000	敵全体に「睡眠」の魔法
エツ手はん	1980	敵全体に「睡眠」の魔法
すごいエツ手はん	14800	敵全体に「睡眠」の魔法
ポエムにつき	600	味方1体に「反毒」の効果
あまいワイン	150	敵全体に「炎」の魔法
てづくりクッキー	220	味方1体に「回復」の効果
たんすのアレ	300	味方1体のステータス異常を回復
あまあまハニー	1000	味方1体に「回復」の効果
あまいおもいで	3000	味方1体に「回復」の効果
スーパーウォッカ	7500	敵全体に「炎」の魔法
にがいおもいで	80	敵1体にダメージ
しっぱいクッキー	110	敵1体に「死」の魔法
ドラゴンのらん	10	敵全体に「暗」の魔法

道具

にがいワイン	100	敵全体に「炎」の魔法
どくどくキノコ	60	敵全体に「毒」の魔法
げばげばキノコ	100	敵全体に「毒」の魔法
くろくろキノコ	120	敵全体に「毒」の魔法
らにうじ	300	敵全体に「睡」の魔法

武器・防具・アイテムは有効に利用しよう

武器やアイテムなどは、購入したり、敵を倒したりと、さまざまな方法で入手可能です。これらの道具は、必要があれば装備し、戦闘中に使用することもできます。しかし、物量が満ちにつれ、使途に困るものが出てくるかもしれません。そんなときは、売ってお金に換えたり、ドラゴンに与えるといいでしょう。どんな道具でも、必ずパーティーに役立つのです。



Bahamut Lagoon

バハムートラグーン

オリジナルジャンパープレゼント!!

毎週、毎週抽選で100名、合計400名様にあたります

わずか、
抽選アンケートに
返して応募しよう!

ゲームの魅力を
盛り込んだアンケートに
答えて応募し、抽選で
プレゼントが当たる!!
ぜひお楽しみに
応募してください

●応募期間：1996年2月9日(祝日)～3月7日(木)まで

【応募方法】

抽選権利アンケートのアンケートはがき
にアンケートの答え、郵便番号・住所(長名・
年輪・性別)・年齢・抽選希望ジャンパーの
希望サイズ(男、女、小、中学生)を抽選の
上、50円切手を貼るポストに投函して
下さい。

【締め切り】

1996年3月7日(木)まで ●当日郵印有効

【抽 選】

当選者の発表は、商品の発送をもってか
えらせていただきます。

●サイズは、
大人用のM、Lの
2サイズ



【故障品について】

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ROMカセットに故障内容を書き添えて、下記当社まで、送料着払いにてお送り下さい。検査の上、症状が確認されたソフトについては、次のように処理させていただきます。

- 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべし理由による動作不良の場合は、新品ソフトと無償交換いたします。
- お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、交換はいたしません。ご了承ください。
- ボタン電池の保証は、発売日より5年間とさせていただきます。保証期間切れのソフトについては、有償にて電池交換いたしますので、下記の電話番号にてお問い合わせください。
- ソフトを送る際には、必ず梱包をしてください。万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、何卒ご了承ください。
- 尚、誠に勝手ながら中古品につきましては保証の対象外とさせていただきます。ご了承ください。

あて先

〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー9F

株式会社スクウェア 故障係

PHONE 03-5496-7117(月～金/10:00～18:00 祝日を除く)

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、何卒ご了承ください。

SQUARESOFT

発売元 株式会社スクウェア

©1996 スクウェア

FOR SALE (SQUARE SOFT) CONTROL TEXT, PROHIBITED

本品は日本国内での販売および使用とし、
その複製目的の譲渡は禁じられています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。