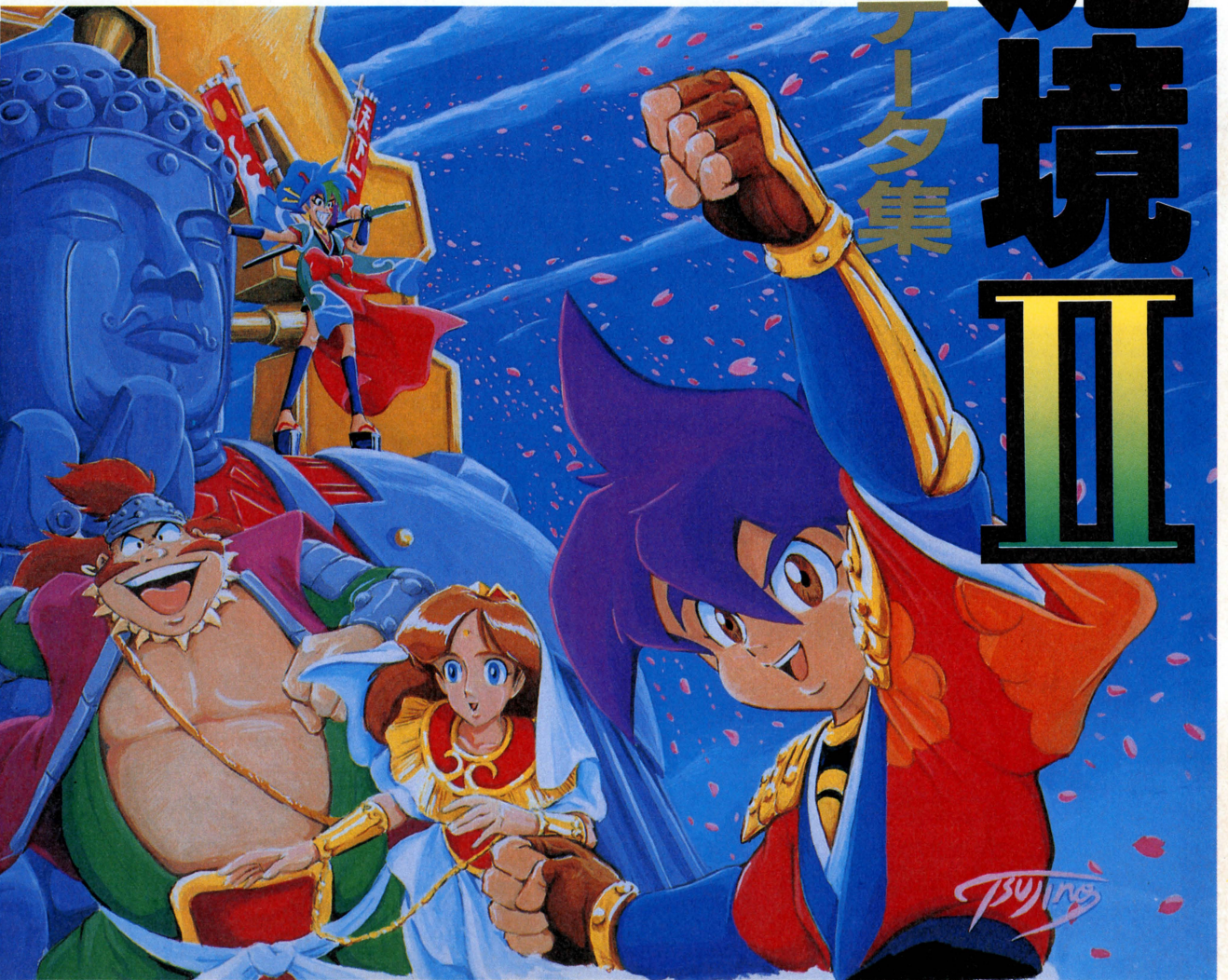


天外魔境 III

龍馬RUMABU 攻略&データ集

下巻





天外魔境II 卍MARU 攻略&データ集

目次

CONTENTS

■ 続・緑と紫の暗黒ラン	3
■ 桃色の暗黒ラン	5
■ 紺色の暗黒ランへ向けて大団円	18
■ 著名人が問う! 『天外魔境II』Q&A	20
■ 丹波・浪華のデータ集	23
■ 敵キャラリスト	26

この付録
の目的

攻略付録もついに最終巻を迎え、今回は長門の国のマップまでを公開! これですべての国を網羅し、7本の暗黒ランを切る材料はすべて揃ったことになるはず…だよね?

暗闇城から根の島の2本の暗黒ランまでを切る

続・緑と紫の暗黒ラン



出雲大社に出現し、山陰3国を恐怖におとし入れた2本の暗黒ラン。

前回、卍丸たちは因幡の国の砂神城でデューク・ベペ、マダム・バーバラから聖剣、大霊院女彦を取り戻し、出雲の国をぬけ、石見の国の地獄釜の肉助を追って暗闇城にたどりついた。あや肉助を追い詰めたかと思いきや、肉助の術にかかり、なんと豚にされてしまった3人…。



いろは宮静を取り戻そう



出雲大社の2本の暗黒ラン

暗闇城でカブキ再登場

暗闇城で豚にさせられた卍丸たちを救ったのは、越中の国で別れたカブキ団十郎。彼はパワーアップして帰ってきた。特に味方強化の強力な巻物をいっぱい持って。このあと肉助とのボスバトルになるのでカブキに活躍させてやろう。

前回で豚にされた卍丸たち。とそこのとき…

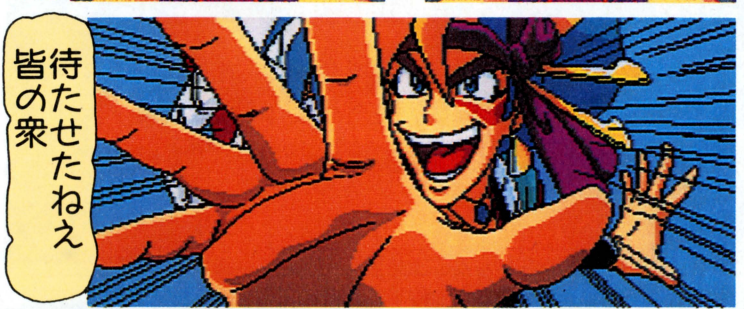


ハデな花火が術を解き、ある男が現れた



地獄釜の肉助

見よ、これが肉助の正体だ!



大きな高笑いと共にカブキ団十郎が帰ってきた! 感激の瞬間

国引きのイベント

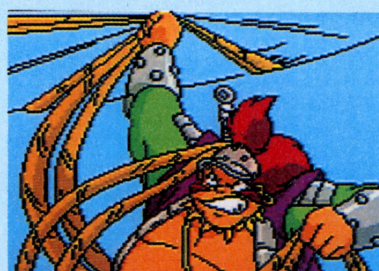
2本の聖剣を手に入れた卍丸たち。その後、根の島に渡るイベントがある。これは海を船かながで渡るのではなく、綱で島



松江村

このあたりか まさぞうたなよし! 綱を貸せ!

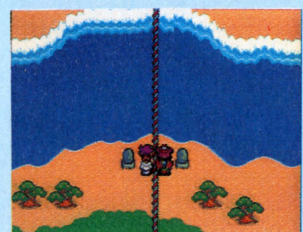
松江村の浜に立つ4人。さあこれから何が始まるのか? 極楽に綱を渡そう



2つの綱を思いっきり振り回し始めた極楽。これを根の島めがけて投げ捨てるのだ



根の島にひっかかった綱を思いっきり引っぱる



さあ、あと一息だ。でも島一つ引っぱるなんて…

根の島(ダンジョンなど)

2本の暗黒ランが咲いているのが、この根の島と呼ばれる場所にある出雲大社だ。国引きのイベントのあと行き来できるようになる。この場所も敵が多く出現するダンジョンであり、危険なエリアといえる。道順としては、黄泉平を越えて出雲大社へ赴くことになる。



●2本の暗黒ランが咲き乱れる根の島に上陸



●出雲大社では倒したはずのボスがまた出現

黄泉平

生きている者は決して渡ることはできないといわれるダンジョン。まるで死後の世界のように不気味な様相をみせている。

ここを通らないことには暗黒ランの咲く出雲大社に着くことはできない。最深部には大きな川(三途の川?)があり、そこを渡るには「送霊の鈴」といったアイテムが必要。このアイテムで向こう岸にある船を呼ぶことができる。数字の順番に行こう。



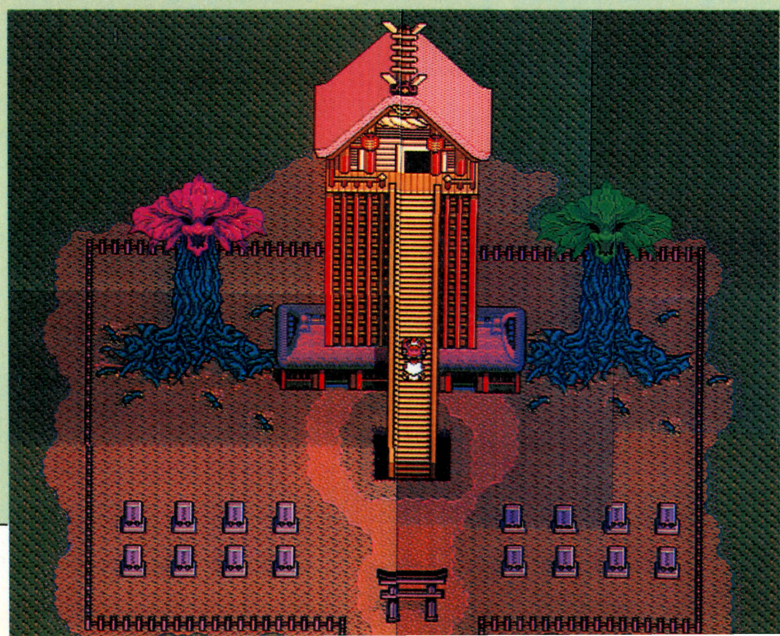
出雲大社

2本の暗黒ランが咲く狂気の地。この社へは、根の村から続く階段を昇っていく。途中、今まで倒したはずのボスがオンパレードで登場する。HPは以前のままなのだが、頭数が多いので苦労するだろう。

根の村

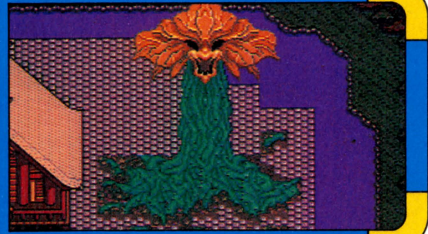


●根の村に住む人々は、根の一族ながらそんなに悪いやつらには見えないのはなぜ?



ついに4人揃った火の勇者が活躍する晴れ舞台

桃色の暗黒ラン



6本目の暗黒ランは、桃色の暗黒ランだ。これは、浪華の国の住吉大社に咲いている。この桃色の暗黒ランのエリアとなるのは丹波と浪華の2国。主な舞台は浪華で、丹波は浪華に向かうため通過す

る国と考えればよい。この暗黒ランを切るのに必要な聖剣は鳥居堂三郎で、これは魔海城の城主、右のガーニンが持っているので取り返そう。ガーニンを倒した後もすぐ次の鋼鉄城が待ち構えているの

で気が抜けない。

このエリアから物語も佳境を迎え、クライマックスを控えての盛り上がりを見せる。なんといっても4人揃った火の勇者の活躍が見物のエリアだ。

エリアの見どころダイジェスト

この桃色の暗黒ランのエリアは、作品中でも奇抜なイベントの多いエリアとなっている。これはお楽しみにしていて欲しい。このエリアで一番重要なアイテムには「速鳥」と呼ばれる乗り物がある。この乗り物をめぐる物語に、ホテイ丸やデューク・ペベといったお馴染みのキャラクターが関わり、話が展開していく。



●浪華は目をみはるイベントがたくさん用意してある

超マシン “速鳥”

浪華の国の界村に登場する乗り物。この速鳥とは、まさに水鳥のごとく陸上はもとより、水上、水中、さらには空中までも移動できる万能マシンである。

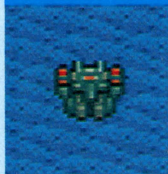
最初は陸上しかいけないが、各三郎の塚にあるアイテムを使うことによって水上型、水中型へと発展できるようになる。このエリア攻略に不可欠な乗り物だ。

地上型



●陸上のみを移動する。武器も装備

水上型



●海上及び川の水上を移動する形態だ

海中型



●潜水艦のように海中を潜るタイプ

空中型



●ジェット機のごとく空を飛ぶ形態

デュークペベのしつような攻撃

デューク・ペベは、砂神城で妻のマダム・バーバラを殺されて以来、しつこく卍丸を付け狙っている。その執念の様は凄まじい一言につぎる。まず丹波の国で4回待

ち構えており、卍丸たちを襲う。さらに浪華の国では鋼鉄城にて、自らの体を改造してまで卍丸を倒そうとする。妻を失い、国を追われ同じ根の一族にまで命を狙われ

るようになったペベ。もはやペベの生きがいは卍丸を殺すことのみ。あの小男のペベがここまで激しい男だったとは卍丸も夢にも思わなかったことだろう。



●しつように卍丸の命を狙っているペベも…



●逃亡者として同じ根の一族から追われている

愛してるよ
卍丸……



●卍丸抹殺に己のすべてを賭けるペベ。この究極の殺意はいつしかペベに愛を錯覚させるようになる…



●どんな卑劣な手段を使っても卍丸を殺そうとするペベ。人質にされてしまったホテイ丸はたまらない

丹波の国

この国は村や町ばかりでなくダンジョンなども少なく、あっという間にクリアしてしまうだろう。敵キャラもデューク・ペペが再三登場するだけで、これといった強敵は見当たらない。ここではひたすら浪華へ向けて進むことを考えよう。



●ペペはこの国のあつちこつちで待っている

泉の効果

この国に点在する泉には秘密がある。それぞれ、体力回復、技回復などがあるが、逆にダメージを受けてしまう泉もある。見た目ではこの判別はできない。飲んでみて初めて効果がわかるというものだ。これは怖いかもしれない。



●この丸い泉は丹波名物 魔法の泉だ

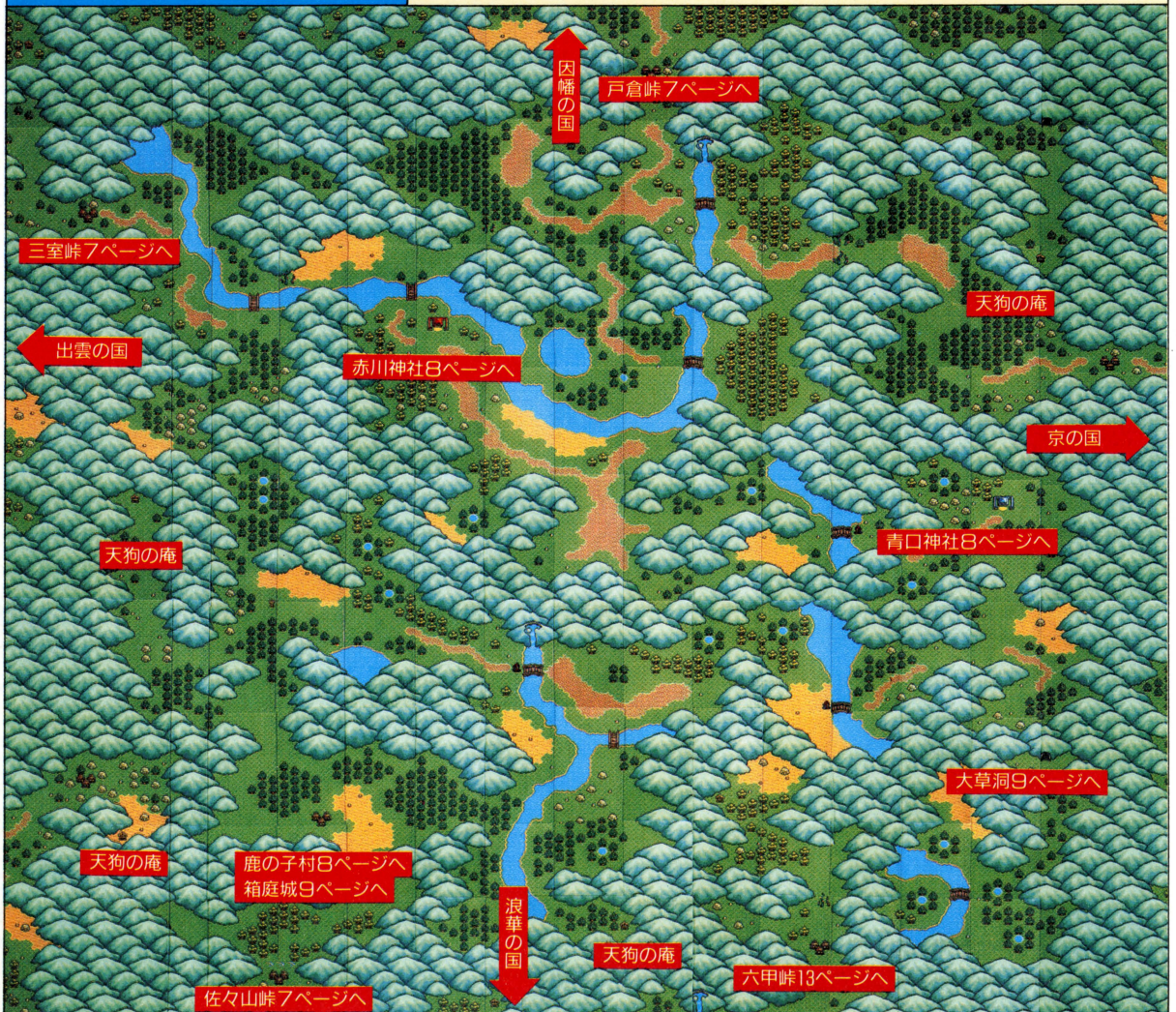
この泉と同じような水が、赤川神社と青口神社にもあるのでこれも試してみてもどうだろうか。



●効果は飲んでみなければ不明

丹波の国マップ

山々が複雑なのでその間を迷路のように通行しなければならない。中にはよその国から回って来なければならないへき地もある。村の数は少ないが天狗の庵は最も多い国である



丹波の国(町、村など)

前述した通り、この国には町や村などが異常に少ない。他国と結ぶ「峠」を除くと村と呼べるのは3つくらいしかない。赤川神社と青口神社と鹿の子村の3つで

ある。赤川神社と青口神社は対になる神社で興味深い。鹿の子村は普通の村だが大きなイベントがある村である。

このように村々が少ないため、おそら

くこの国では体力回復に不自由することだろう。これは忍の里などを探してみるという手もあるが、最悪の場合、近くの泉の水を飲んでみるという手もある。

三室峠

出雲で暗黒ランを切ったあと通過できるようになる。出雲と丹波との国境となる峠で宿屋と茶屋しかない。村人からは丹波の国は村らしい村がないため行き倒れに注意との忠告のお言葉をいただく。早く抜けて丹波へ行くこ。



戸倉峠

ここは因幡の国との国境となる峠。やはりここも宿屋と茶屋くらいしかなく人影も少ない。それでも天狗の庵の噂などが聞けてしまうので、人を見たら話をしよう。やはり、因幡に戻るときに立ち寄る機会が多くなるはず。



佐々山峠

この峠は浪華へと抜ける重要な場所。しかし、竜巻が邪魔をして通行ができない。これはいうまでもなくアユーク・ベベの仕業なのだが…。ここはひとつ鹿の子村にいるベベを倒しにいくな。そうすれば浪華への道が開けるのだ。



赤川神社

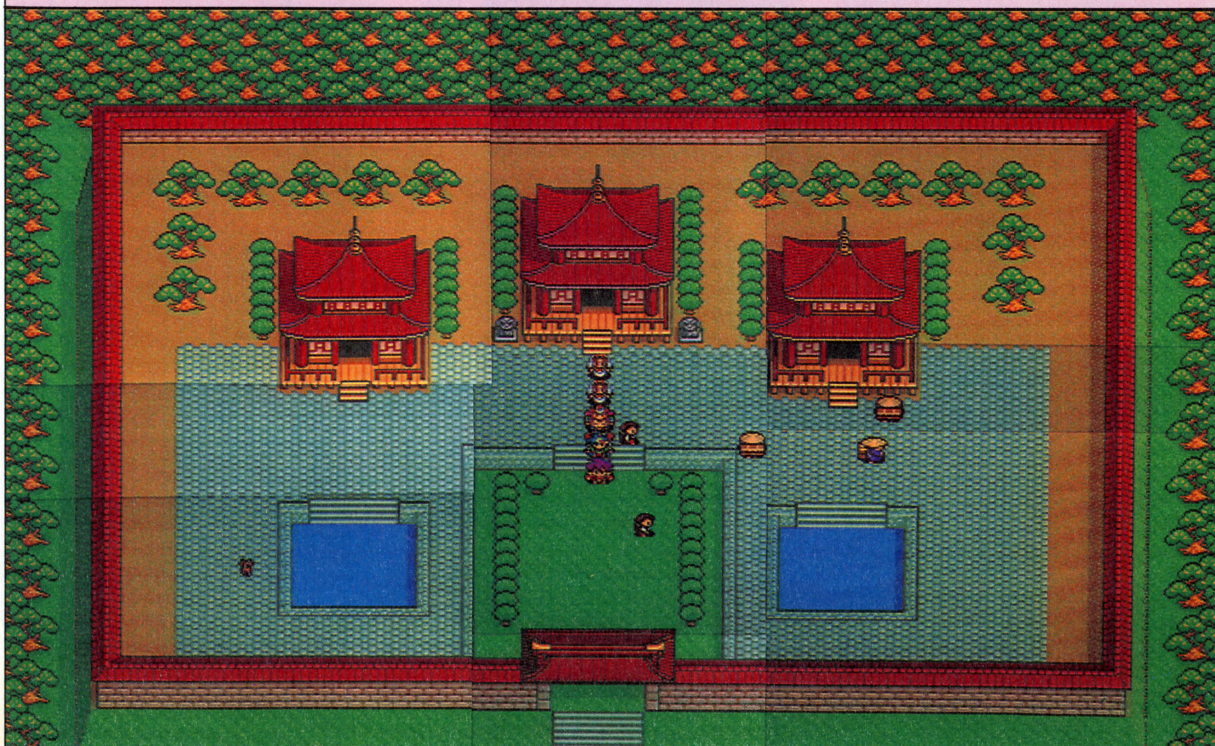
この神社の境内にある水を飲むと体力が回復したり、技が回復したりと嬉しいことがある。一応この神社には泊めてくれるところもあり、行商の人もいるので村としての機能は果たしている。村の少ないこの国で、もし敵にやられた場合、復活する場所がおもにこの神社だろう。たいした情報は期待できないが、この国では貴重な休憩所の1つなのでありがたく思おう。



赤川神社の水は飲むとよい効果がある



中にいる神主さんにも話を聞こう



青口神社

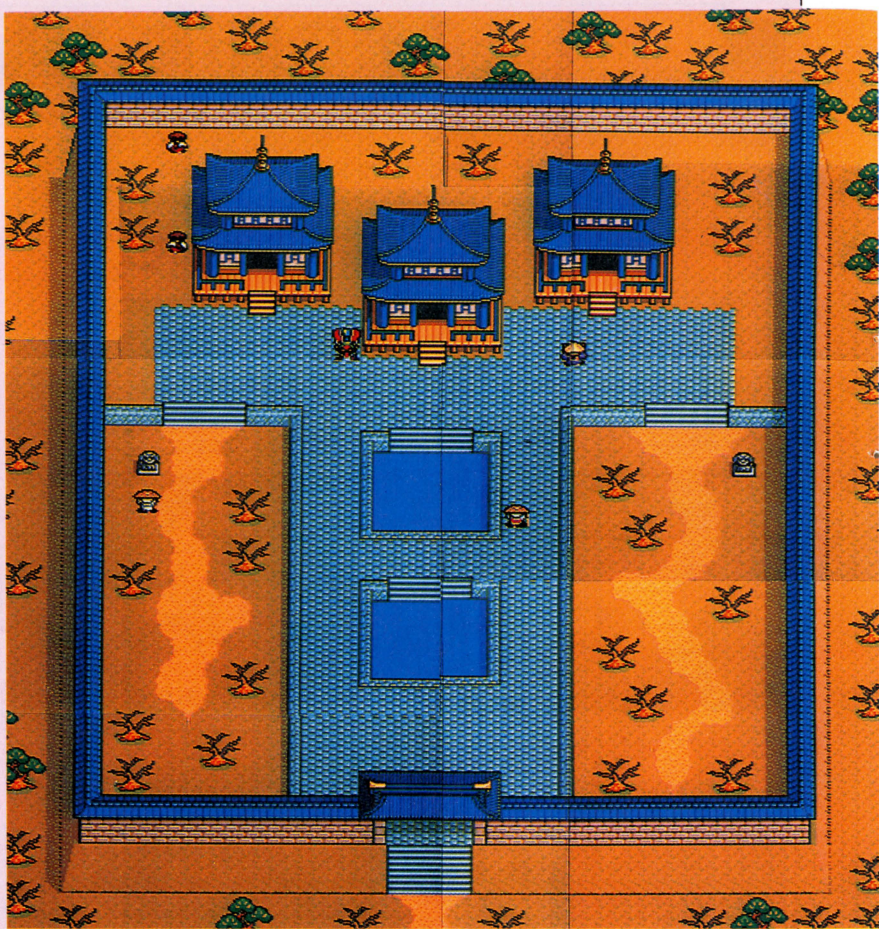
この神社は西にあった赤川神社と対になっている。赤川神社が体力回復など有益な水がある場所に対して、この青口神社は体力、技共にダメージを受けてしまう怖い水がある。これにはちょっと困ってしまう。だからといって、神社には重大な情報を提供してくれる人もいるので情報収集はおろそかにしてはならない。



●青口神社の水はけっこうアブないのだ。飲まないほうがいいかもしれない…



●泉は使えないが、住人は役にたつ情報を提供してくれるので大切にしよう



鹿の子村

この村は丹波で唯一の村らしい村である。この村の宿屋には京にいたあのホテイ丸がいる。なんと彼はここから丸丸たちのパーティに加わる。村の左側にあるボロ小屋みたいな建物は箱庭城といってテューク・ベベが造った城である…？ この城でのベベとの戦いはこの国最大のイベントだろう。



●ベベが造った箱庭城。当然中にはべべもいる



●宿屋にはホテイ丸がいる。仲間に加えておきたい



丹波の国(ダンジョンなど)

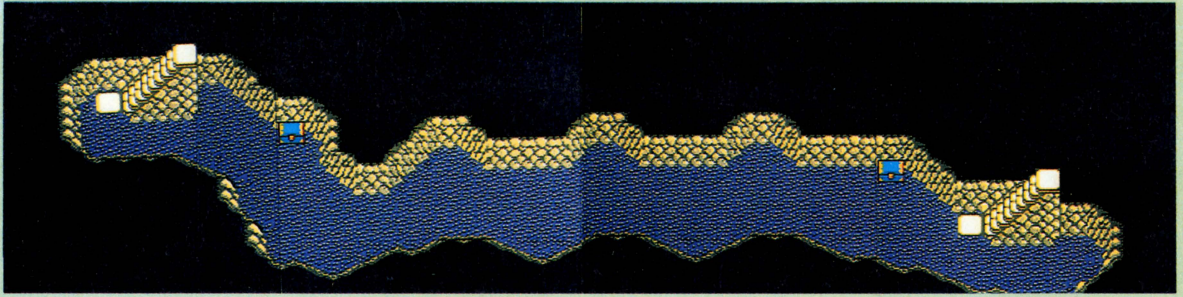
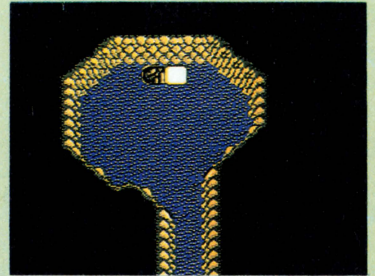
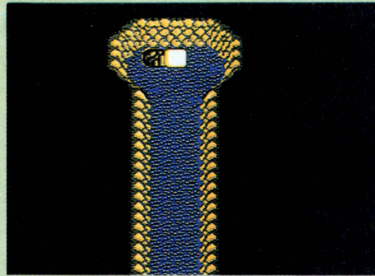
この国のダンジョンも極端に少なく2つしかない。数が少ないだけでなく1つのダンジョン自体も非常に小さく、登場する敵キャラ自体も強いものはない。

そのためクリアには苦労しないはずだ。速攻でクリアを果たし豪華へ向かおう。ただし、この国ではフィールドマップ上でデューク・ペベが3回登場するため、

ボスバトルは3回用意してある。この戦闘がこの国で一番やっかいだろう。このデューク・ペベは、鹿の子村の箱庭城でも待ち構えている。

大草洞

この洞窟は丹波の東南にありながら、周囲を山に囲まれているため入ることができない。内部は特に大きくもなければ、複雑でもないダンジョンで、京の国へと続いている。したがって、入り口へは京の国から回ってくることになる。ただ、洞窟内には強い敵がひしめいているので注意が必要だ。この洞窟内には2つの宝箱があるのみ。



箱庭城

デューク・ペベが卍丸を倒すべく造った城なのだが、見てのとおり小さく情けない。これは作品中ペベもそう言っている。だからといって甘くみてはいけない。この城は敵キャラとのエンカウントが恐ろしく多いのだ。うっかりしているとやられてしまうのでくれぐれも注意が必要だ。



●美は中には物凄く強い敵キャラとエンカウント多数



●最後の部屋でペベが待っている。たったそこまていくのが意外にツラかったりする



浪華の国

このエリアの中心となるのがこの浪華の国で、重要なイベントがたくさん集中している。なんといっても2つの根の城、魔海城と鋼鉄城が立ちはだかっているのだ。それぞれ、ボスも魔海城に右のガーニン、鋼鉄城にデューク・ベベが待っている。どちらも強敵なので気合いを入れてかかろう。とにかく町や村、ダンジョンなどの数が多いためクリアにはかなりの時間を要する国の1つだろう。

この国をクリアすると物語は一気にクライマックスを迎える。作品中でも重要なターニングポイントとなる国である。

強敵！ 右のガーニン

6つめの根の城、魔海城の城主は、「右のガーニン」と呼ばれる海賊のキャプテン風の男だ。かなり攻撃的な性格をしており、魔海城をつかい自分から奇襲を仕掛けてくる。特に彼の右手、



●見るからに凶暴そうな性格のガーニン。やだなあ！

金属性のハサミのようなその腕に絶大な自信をもっており、この右手を使つての攻撃を得意とする。この攻撃はとても強力で、一激で丸丸たちに大ダメージを与えることだろう。

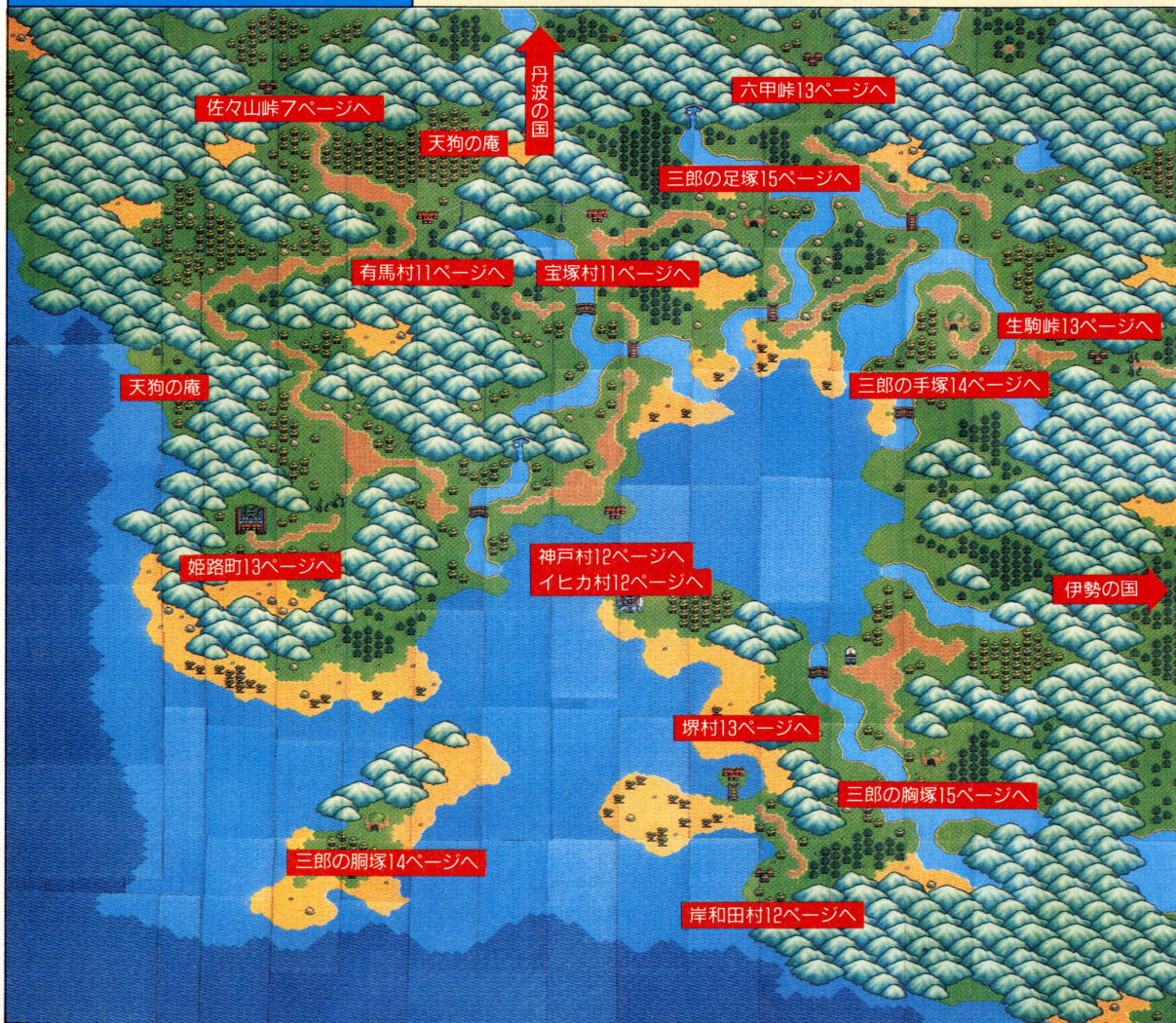


右手よ…

●この右手の攻撃が怖いのだ

浪華の国マップ

海を囲む感じで国が広がっているのがわかる。海と川とを挟んで北部と南部とに分かれ、お互いの行き来も難しい。南西部の海にポッカーリ浮いているのが淡路島である。東は山陽3国である



浪華の国(町、村など)

特徴として、この国の村は規模が大きい。特に神戸村、堺村といった村は人の数もかなり多いので情報収集にも苦労す

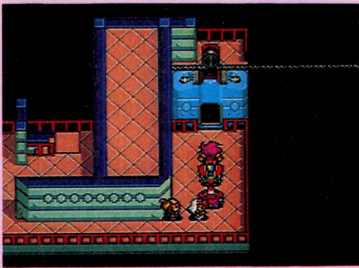
ることだろう。武器屋や道具屋などはいい品が揃っているので立ち寄る価値があるかも。また、この国にはなぜか異人さ

んが多い。某所にイヒカの村もあり、イヒカの民もよく見かける。このようにこの浪華は複数の文化が混在しているのだ。

有馬村

浪華の国に入って最初に立ち寄る村である。なかなか大きい村であり、宿屋を始め、武器屋に道具屋、預屋と一通りの店が揃っている。売っている品も良品が多い。

ここではやはり、浪華の状況を把握するためにも人の話は洩らさず聞いて回ることになろう。渡し箱(ロープウェイのような乗り物)を使えば宝塚村へと行ける。



このロープウェイのような乗り物はタダで乗ることができるのだ。ぜひ乗ろう



宝塚村

有馬村から渡し箱でたどり着く村。その村名からも察しがつくかと思うが、この宝塚村は女の人が多い村。そして、ここには女物専門のお店まである。この店にはたいへん使える道具(女物だから絹のみ)が揃っているので買ってほしいかも。ここから神戸村行きの地下蒸気(地下鉄のようなもの)が走っている。これを利用すれば神戸村まで敵に遭わずにいける。これらの乗り物は、すべてイヒカ人の手によって造られたものらしい。村民は彼らのテクノロジーに感謝しているのだ。

この村でも引き続き村人からの聞き込みを続けよう。といってもたいした情報は本当でないのだが…。

女物の屋		
買う	売る	やめる
お品書	値段/両	持ち金 214289両
水月の着物	100000	紫吹の衣 142000
旭のハール	60600	伊織の靴 30200
月影の靴	33300	

いくら女物の衣服とはいえ、戦闘中では鎧並みの役割をはたすのだ。スゴイ…



神戸村

この村は浪華北部で重要な村。海に面した港町で船の出入りも見られる。ここですべきことは、ホテイ丸の兄であるエビス丸と出会い、淡路島へいく船を調達すること。

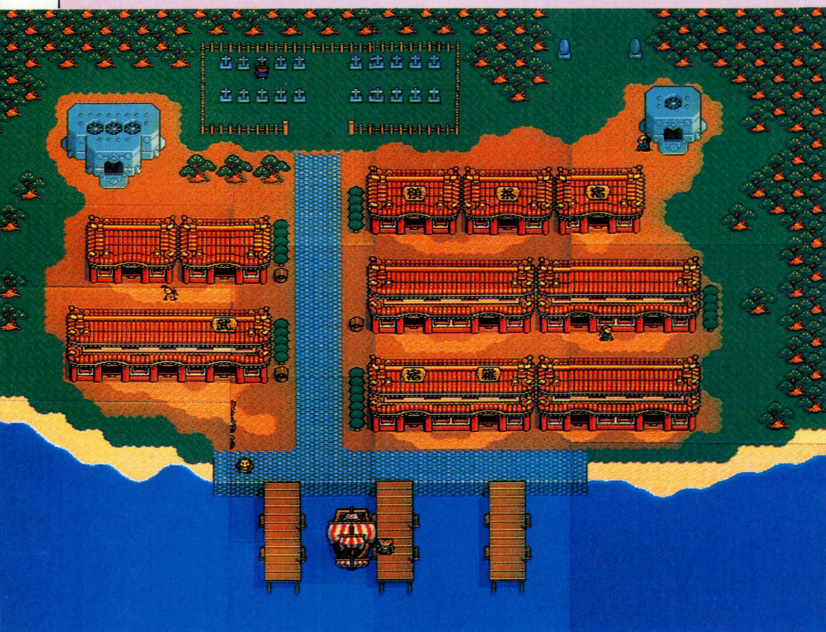


①なんと、ホテイ丸のお兄さんが登場。その名もエビス丸。貿易船の船長さんだ

この船に乗り浪華の海を進んでいくのだ。もちろん淡路島には重要なイベントが待っている。そして、この村には大きな秘密がある。実はこの村の地下にイヒカカの村が存在しているのだ。



②淡路島を目指し大海原を駆ける帆船。大航海時代を彷彿させる光景が展開する



イヒカ村

イヒカ人の住む村。これと同じようなところが紀伊にもあった。イヒカ人に話を聞いて重要なヒントをいただこう。

地下

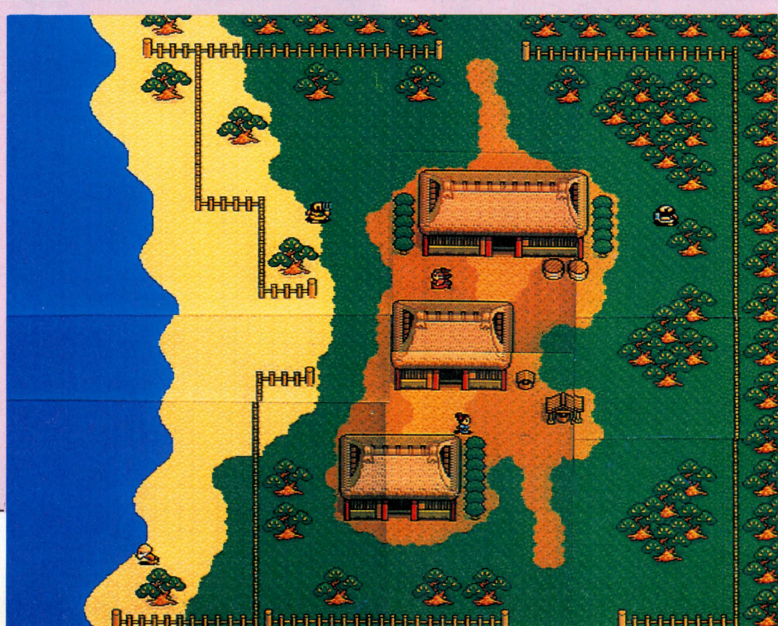


岸和田村

淡路島で「右のガーニン」の奇襲に遭い海で難破してしまった丸丸たちが打ち上げられたところがこの村。どうやらまた百々地丹波の孫娘、百々地三太夫に助けられたらしい。ありがたい限りだ。ここから浪華南部に冒険の舞台が移り、いよいよ本格的に速鳥を完成させるための旅が始まる。



③また助けられちゃった!



六甲峠

この峠を越えると丹波の国へと行くことができるが、丹波の国といっても山々に囲まれたへき地に出してしまうので注意。この地域には天狗の庵があるだけ。それ以外には立ち寄る必要のないところだ。



生駒峠

この峠を東に抜けると懐かしき伊勢の国へ行くことができる。しかし、暗黒ランの根が邪魔して通行できない。村人は平和な伊勢へと行きだがっている。



姫路町

この村は最初、暗黒ランの根が邪魔して入ることはできない。住吉神社で暗黒ランを切った後立ち寄ることになる。この村には大きな城、姫路城がある。その殿様は、打倒鋼鉄城を目指し五万の兵を集め戦いに臨むが、鋼鉄城の砲撃のもとに瞬時に全滅してしまう。丸丸たちもその鋼鉄城の恐ろしさを目の当たりに見ることに。

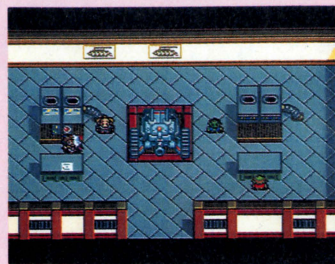


●打倒鋼鉄城に意気込む殿様。もう火の勇者などいらないと自身マンマンである

堺村

この村は浪華南部で一番大きい村。この村も神戸村と同じく海外との貿易が盛んな場所。よって異人さんもよく見かけ、外国製の優れた武器や道具などがたくさん売られている。特に「舶来ブーツ」などは値段も安くお買い得だろう。この辺で装備を充実させておいてもいい。

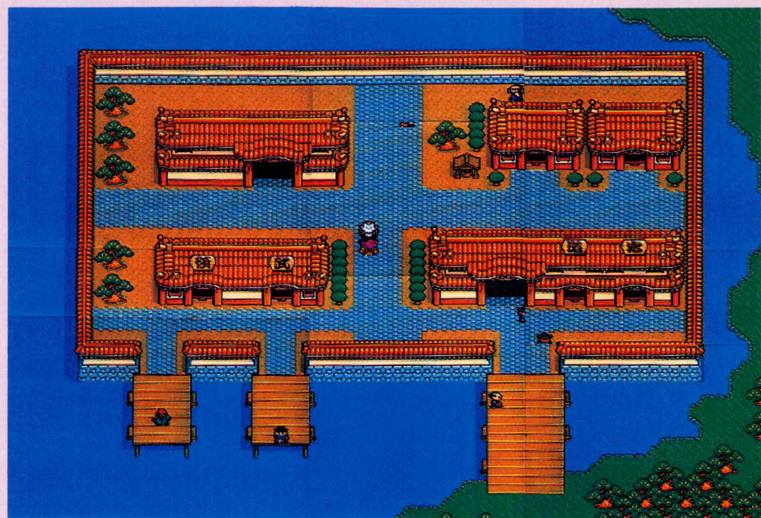
この村も重要なイベントのある場所である。三郎の腹家でホテイ丸が見た設計図をもとに「速鳥」を製作するのだ。このときもイヒカの民が協力してくれる。この速鳥は魔海城、鋼鉄城共に攻略に必要な重要アイテムである。しかし、ここで速鳥を手に入れてもまだ地上しかいけない。早くほかの三郎の塚にあるアイテムをかき集め、水



●速鳥が完成したところ

上、水中、空中を自在に進める万能マシンになれるようにしよう。

ほかの三郎の塚もこの村付近に多いので、攻略の拠点にしてもいいだろう。また、暗黒ランが咲いている住吉神社が近くにあるので、いつか来る暗黒ラン伐採の日を夢見て今は頑張ろう！



浪華の国(ダンジョンなど)

浪華の国のダンジョンは、魔海城、鋼鉄城といった根の城が2つ。それと三郎の塚(千年前の火の勇者鳥居堂三郎の体

の各部を祭った塚)が4つある。

三郎の塚は、腹塚、胴塚、手塚、足塚があり、エリア攻略に必要な乗り物、速

鳥をパワーアップさせるアイテムが眠っている。この速鳥は魔海城、鋼鉄城に突入するときにつかう。

三郎の胴塚

三郎の塚は全部で4ある。そもそも三郎の塚とは、千年前に根の一族と戦った火の勇者、鳥居堂三郎が討ち死にしたときバラバラになった体の各部を塚にしたもの。



まず入り口で、ボスとエンカウント

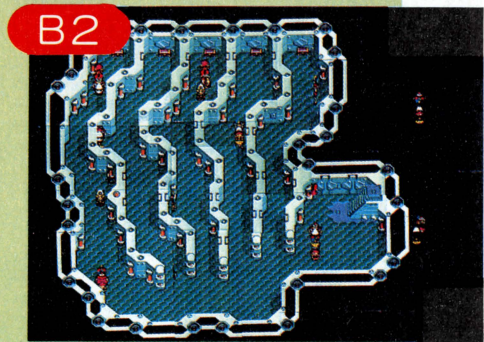
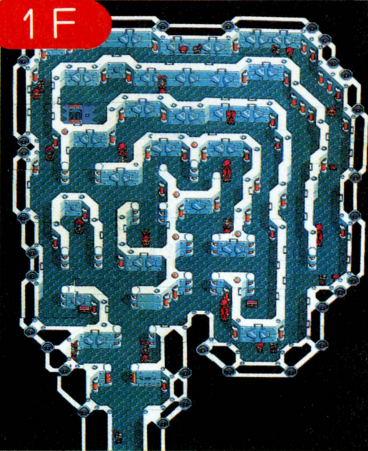


そしてパスワード入力か待っている

この三郎の腹塚は淡路島にあるため神戸村で船を調達しなければならない。

この塚の入り口には、いきなり3体のボス、闇の暗殺者、影の暗殺者、夜の暗殺者が待っている。さらに入り口には電流が流れているため、あるパスワードを入力しなければ中へは入れない。

ここで「速鳥の図面」を手に入れ、速鳥が造れるようになる。



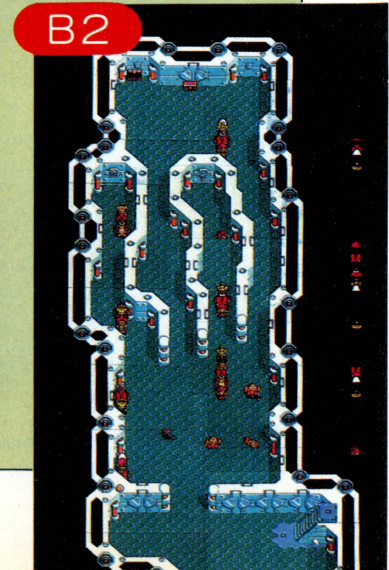
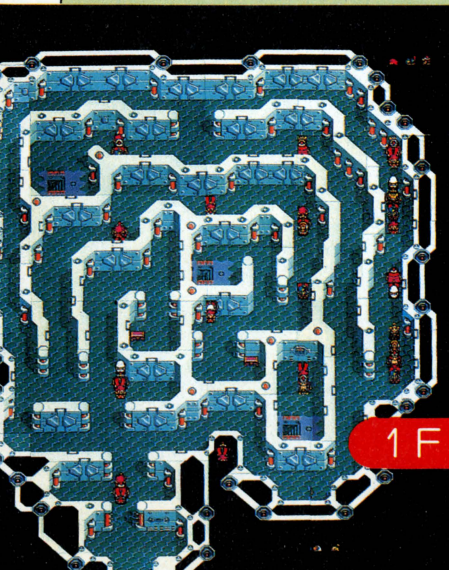
三郎の手塚

この三郎の手塚は浪華の国の北西部にある。まわりをぐるりと川に囲まれたところにある。ここには速鳥を海中潜行できるようなアイテムの「潮の精霊機」が眠っている。このアイテムを使い速鳥で海中にある魔海城へといくのだ。

この手塚に限ったことではないのだが、

三郎の塚の地下1階には、謎の像が向かい合ってたくさん並んでいる。この像の中には目から熱線を出しパーティにダメージを与えるものもあるので注意。

各精霊機は地下3階の奥にある宝箱の中に入っている。そのほかの宝箱をあさってみてもいいだろう。たまたま使える武具などがあることもある。

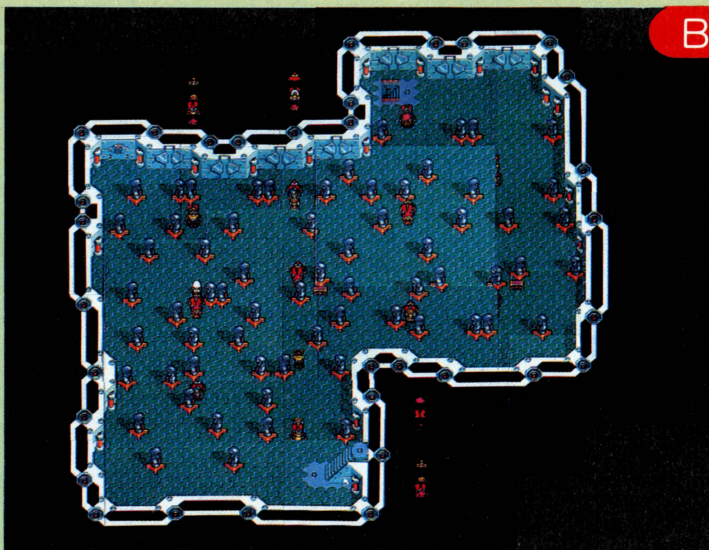


三郎の足塚

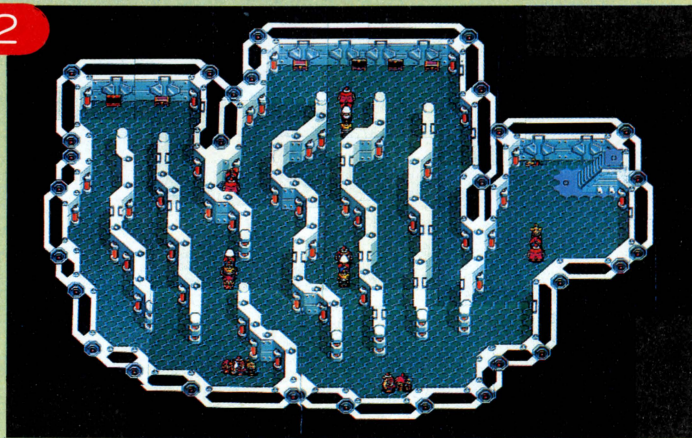
この三郎の足塚は浪華の国でも最も北にある塚。この塚に速鳥を飛ばすようにする「風の精霊機」があるはずなのだが、姫路城の殿様が取ってしまっていてここにはない。苦勞してダンジョンの奥まで来てもムダ骨になってしまう。

またこの足塚だけに限った話ではないのだが、このダンジョン内の壁によくレバーを見掛ける。このレバーの上げ下げによってダンジョン内のトラップ、前述した謎の像の熱線などが消えることがある。ぜひ見掛けたらいじってみてはどうだろう。クリアが楽になるかもしれない。必ず動かさなければいけないものでもないのだが。

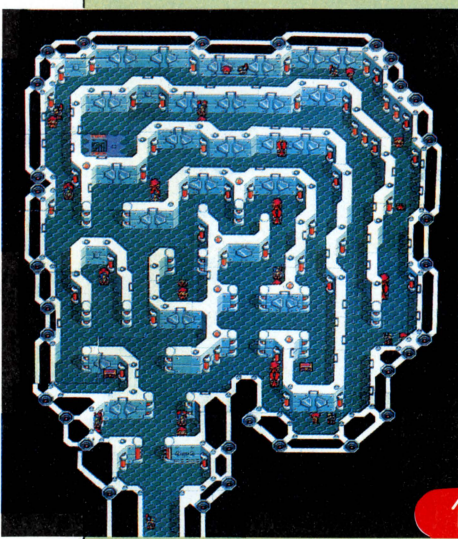
B1



B2



1F



三郎の胸塚

浪華の国の南東部にある三郎の胸塚。この塚には速鳥を海や川など水上を移動できるようにする「波の精霊機」がある。

この胸塚と手塚の地下2階には装骨犬という強い敵が宝を守っている。この装骨犬は、出遭ったら最後。かなりの強敵なので敗北してしまうことが多い。この装骨犬の吐く炎は一撃で100くらいの大ダメージを

受けてしまう。まともに戦うには、こちらもかなりレベルアップしていないと勝てないだろう。ただ、この装骨犬は姿が見えるのでうまくよけていけば戦闘をせずにも逃げたほうが賢明だ。

1F

B1

B2



住吉大社

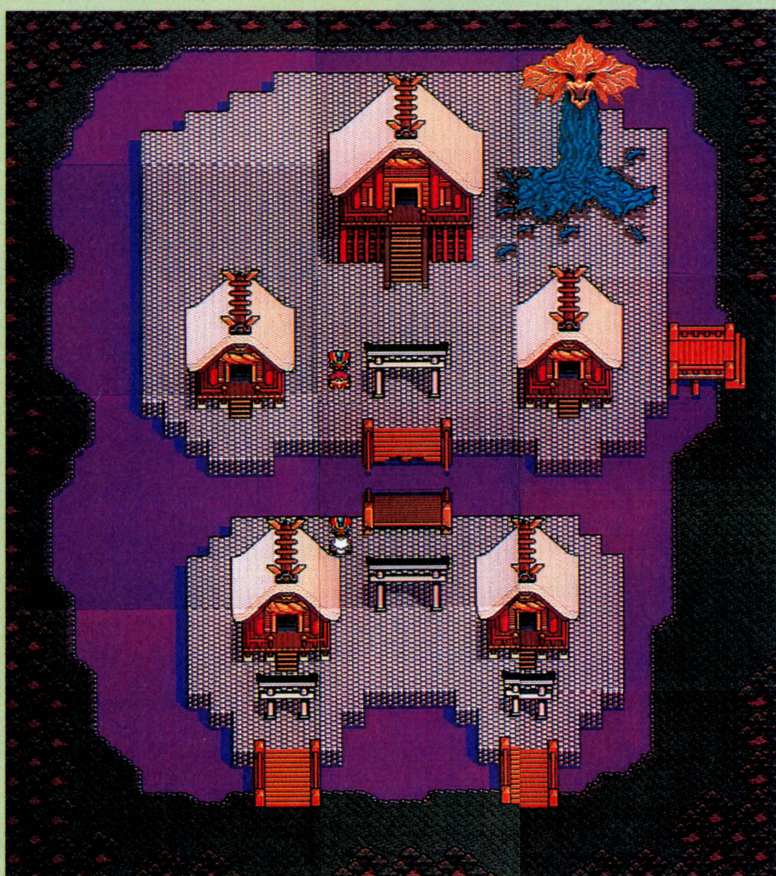
浪華の国の南東部、堺村の近くにある大きな神社。6本目の暗黒ランはこの神社に出現している。その暗黒ランは桃色のまがましい色を天空にさらし、周囲の人々を恐怖のどん底につき落としている。

この神社に出現するザコは、かなり強かつには近寄れない。かなりレベルが上がっていないとちよつと勝てない。またほかに用がないところなので、聖剣を手に入れ暗黒ランを切りに来るときまでは来ないほうがいいのかもしれない。

この暗黒ランを切るときに使う聖剣は鳥居堂三郎で、魔海城で右のガーニンが持っている。はやくヤツを倒して聖剣を手に入れ暗黒ランを叩き切ろう。ただ、この神社の中央の橋が崩れているので暗黒ランを切るには周りをぐるりと迂回して近づかなければならない。



●非常に強い敵キャラがうようよしている
ので、くれぐれも注意が必要だ

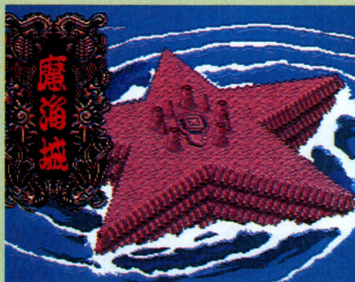


魔海城

右の
ガーニン



●城主のガーニン。残忍で凶暴そうな性格
をしている。とっても怖いおじさんだ

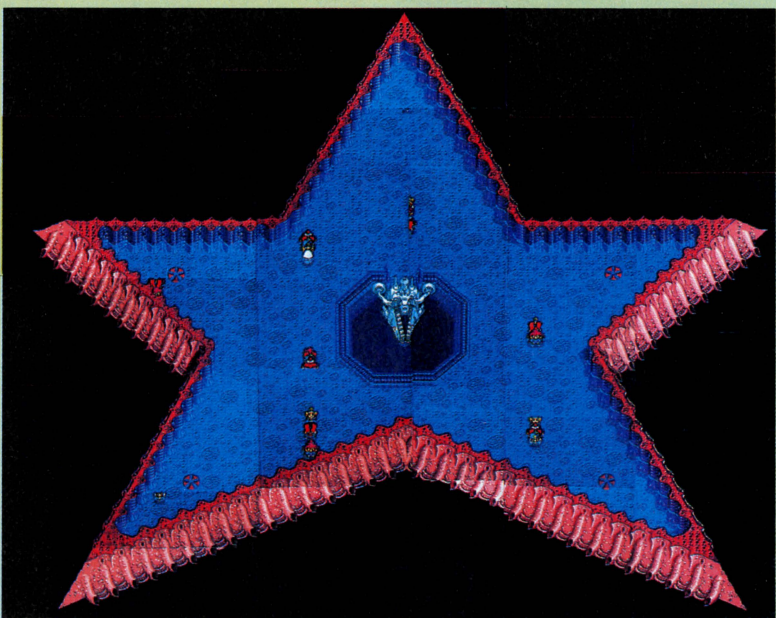


●渦巻きの中の魔界城。この城に侵入する
には海底から向かわなければならない

浪華の海原に出現した6つ目の根の城。
そのヒトテのような外見が不気味だ。

その4階にボスである右のガーニンが丸
丸たちが来るのを手ぐすねひいて待つてい

る。ダンジョン自体の迷路は単純で迷うこ
とはないだろう。ただ各所に機雷や魚雷な
どの罠が仕掛けてあるので注意するように。
右のガーニンもかなり強い敵である。

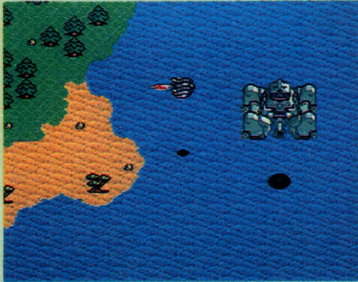


鋼鉄城

根の一族の強力秘密兵器。空中を自在に移動し、さらにジパング各国を自在に瞬移（ワープのように移動すること）が可能。さらに強力な大砲まで装備しているので攻撃力も凄まじい。なんでもこの砲撃は姫路の殿様の集めた五万の軍勢を一瞬にして消し飛ばしてしまうほどだ。

そして、この城の城主は、あのアユーク・ペベである。ペベは丹波の国で根の一族に追われていたが、三博士に捕まり丸丸打倒の執念を買われ城主に選ばれた。はたして、鋼鉄城を手に入れた彼の復讐は成功するのだろうか。またここでペベは自分の体を次々に改造していき丸丸らに挑む。

この城は空中に浮かんでいるので、速鳥を飛行型にしなければならない。内部は意外に狭く迷うような迷路はない。ただ、内部にはダメージを受ける床に注意を払わなければならない。ペベとの戦いは3回ある。



◆ 浪華の空に浮かぶ鋼鉄城。速鳥を飛行型にしなければ城へは入れないので

デューク・ペベ



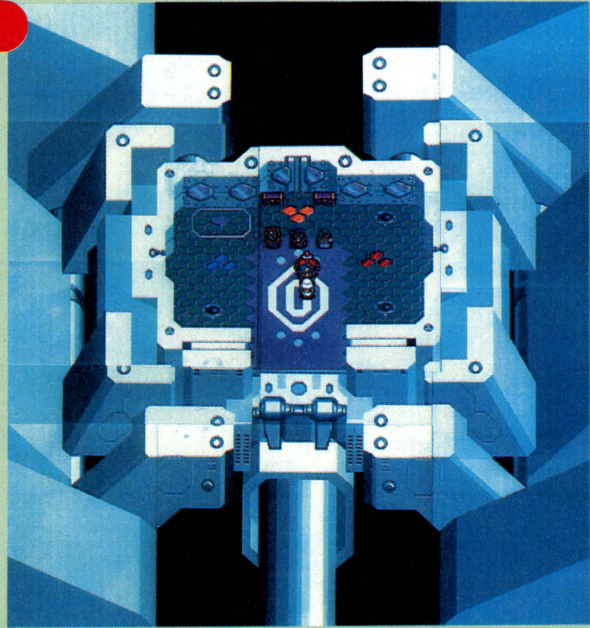
◆ まず両手を改造されたペベがいる

デューク・ペベ2

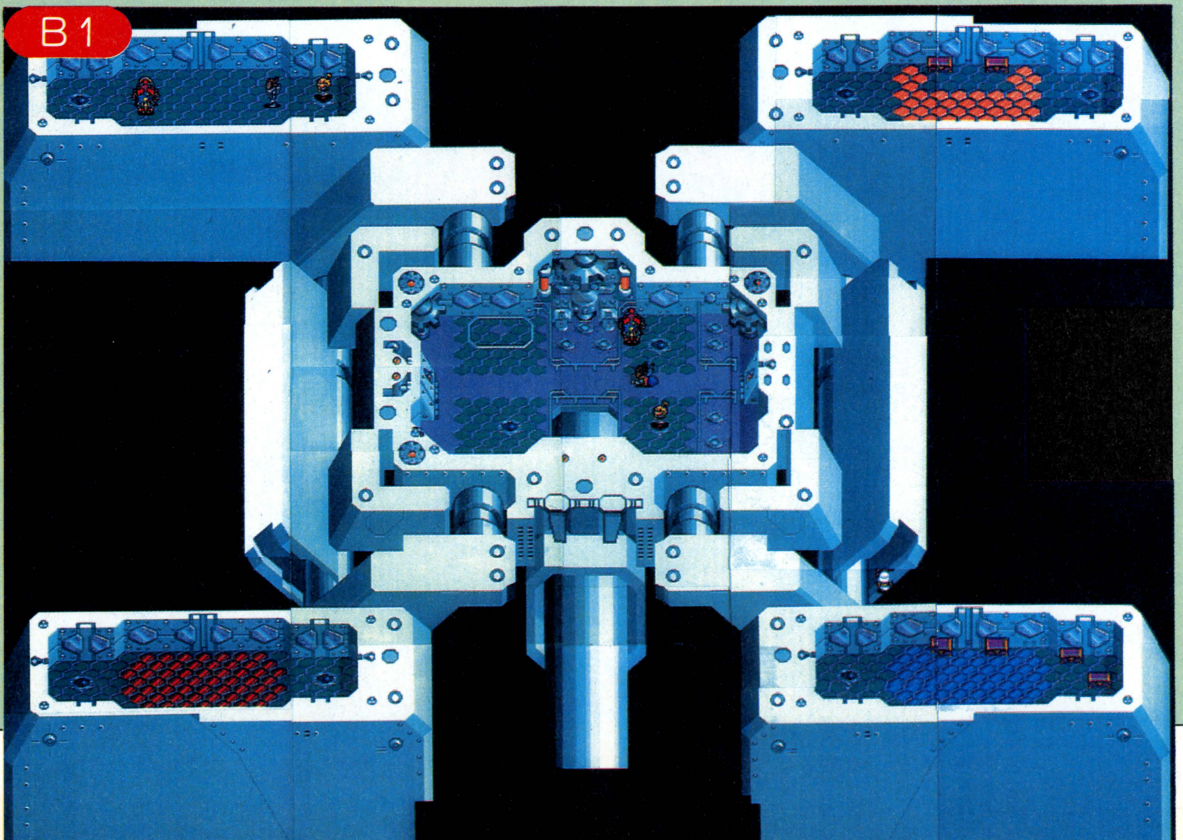


◆ 胴体も改造してしまったペベ。強そう

1F



B1



ついに7本目の暗黒ランへと挑む卍丸たち！

紺色の暗黒ラン へ向けて大団円



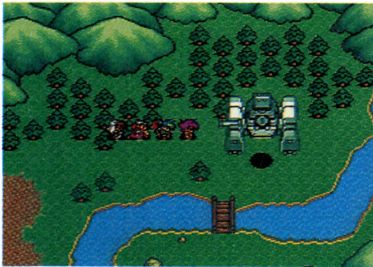
6本の暗黒ランを切り。鋼鉄城までも手に入れた卍丸たち4人の火の勇者。残る暗黒ランはあと1本。物語はいよいよラストへ向けてのクライマックスに突入り最高に盛り上がる。

その7本目の暗黒ランのエリアは吉備と安芸と長門の山陽3国。この暗黒ラ

ンは紺色で、長門の国のある洞窟に出現している。ここで注意してほしいのは、なぜ今まで寺社仏閣に好んで現れていた暗黒ランが、この7本目の暗黒ランに限りそれ以外の地に出現したかである。これは大いに疑ってみる必要があるのではないだろうか…。

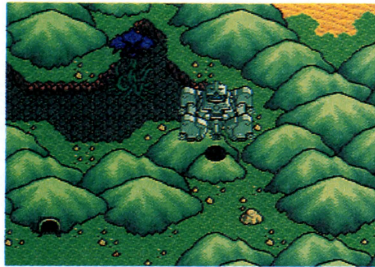
この暗黒ランを切るための7本目の聖剣はどこにあるのだろうか。おそらく7つ目の根の城でボスが持っているはず。

このエリアから根の一族の攻撃も激しさを増すばかり。こちらも鋼鉄城をつかい総力戦に臨もう。まさにここが正念場、来るべく最後の決戦に挑もう。



●鋼鉄城を入手して山陽地方に突入。これさえあればどこだって行けるようになる

●長門の国に咲く7本目の暗黒ラン。7本目の聖剣を見つけだし叩き切ろう



●安芸の国の海に異変が起きた！これも根の一族のしわざなのだろうか…

吉備の国マップ

この国の町や村は南部に多くみられる。出雲の国同様、溶岩も多くみられる国である。



安芸の国マップ

ほとんどが海といつていい国。この海には無数の島々がみられる。北西部に根の城が出現



長門の国マップ

ジバング最南端の国。国境を接するのは安芸の国のみ。デンと暗黒ランが咲いている



1 本目の暗黒ランを切るまでに感じた疑問点?

著名人が問う! 『天外魔境II』Q&A



開発期間に2年もの歳月を掛け、ついに3月26日に発売された『天外魔境II』。それから1週間後、編集部そばの中華料理店に4人の男たちが集まった。ロールプレイングにはちょっとうるさい、ゲーム業界の達人たちである。メンバーは落語家の三遊亭円丈、NECアベニューの多部田俊雄、クライマックスの内藤寛、漫画映画家の越智一裕の4人である。

その4人の面々が『天外魔境II』をプレイして感じた思いのうちの熱く語ってくれた。賛否両論、意見は様々飛び交った。超多忙なスケジュールをこなすメンバーのこと、およそ暗黒ランを1本切った範囲ぐらいのプレイではあるが、今回はその中で感じた『天外II』の?の部分、製作販売を行ったハドソンの清水始氏に回答をもらうことになった。以下はそのすべての記録である。

Q オープニングのものの凄いビジュアルデモと、実際にゲームが始まった丸丸の家などの画面とを見比べると、かなりギャップがあると思うのですが?

A (クライマックス 内藤氏) オープニングデモが余りに凄いで一瞬そういう錯覚を起こされたのだと思います。実際のところ私たちも最初にオープニングデモが動いたのを見たとき目が点になったものです。しかし、私どもが『天外魔境II』で最も重視したのはゲーム本体のグラフィックなのです。内部に入っても外観が見える城の数々。中に入るとキャラクタサイズが2倍になり、より緻密な描き込みを可能にしたダンジョン・城・イヒカ村など。ほかに、乗り込める土偶ロボ。目まぐるしく動くマップ上のイベント。数え上げたらキリがありません。これらはほとんどすべて新しい試みです。こうしたことで私どもは遊んで頂くユーザーの方々に感情移入をして頂きたいと考えたわけです。ビジュアルは、ユーザーが『天外魔境II』という世界にスムーズに入り込めるように、また、シナリオを、イベントをよりドラマチックに仕立てあげ、ユーザーがより感情移入しやすいように手助けをしているわけです。ご指摘頂いたギャップはユーザーか

らは頂いておりません。むしろ、グラフィック面での絶賛のお便りを多数頂いておりますのでグラフィック全般に関する方法論は間違いではなかったと思っております。

Q 高山村の祭りで暗黒ランが出てきて途中で読み込みに行く(橋が崩れる直前)のは、ぼくら作り手側として見るとプログラマ的になにか別の方法がなかったのかなと思うのですが?

A (クライマックス 内藤氏) 今回の『天外魔境II』はスーパーCD-ROM²の可能性を皆様の前にお見せしなくてはならないという使命を持って作られました。こういったお話は、ユーザーの方々にはあまりお話ししたくないのですがこれは事実です。ゆえに、スーパーCD-ROM²で現時点で出来る限りの技術を投入し、かつ、演出的にゲーム的にもっともよいと思われる方法を用いたつもりです。確かにご指摘のシーンでの読み込みはないほうが望ましいでしょう。出来れば、ロードなんかすべてないほうがいいはずですが、それは無理というものです。高山村での祭りも、最初のロードで収まるようにビジュアルをスケールダウンすることも検討しましたが、ロードして若干待たされても余りあるフルグラフィックの動きのあるアニメーションを披露することがスーパーCD-ROM²の可能性のひとつと判断して製品化しました。今後はもっとロードが少なくなるよう、また、このようなことがユーザーにとって、気にならぬように遊べるものをめざして、より一層の努力を重ねていきたいと思っております。もし、よい、方法があるのならば、是非ご伝授をお願いします。

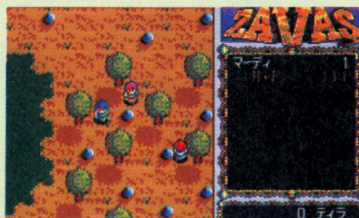
Q ユーザーに対するご褒美が少なすぎる/最初にカブキを仲間にするのに鬼骨城とか、弁天堂、変な仙人などかなり歩き回らさ

燃える男! 三遊亭円丈

PCエンジンでは『桃太郎伝説』シリーズ、『コブラII 伝説の男』、『聖竜伝説モンビット』をこよなく愛す男、三遊亭円丈師匠。ロールプレイングにはちょっとうるさい人物である。

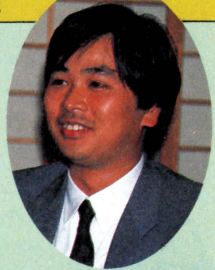
「ロールプレイングたるもの、もっと最初のほうからサービスしてほしいですね。『天外魔境II』でもサービスの要素はあったと思うんですけど…。1本道のロールプレイングならば、変に話を曲げないで、すんなり最後までいけるものを望みますね。きちんとしたロールプレイングにするなら、ゴテゴテとイベント部分をつなげないでほしいのです。いくつかシナリオを選べるのなんかいいですね。ゲームのある程度知ったものは中間のものでは満足しないと思うんです。でも、結局はユーザーが満足すればそれが一番なんですけどね」

◎以前本誌のコラムも担当していた円丈師匠。パソコン落語など、落語界にも新風をもたらした。現在は、サブッシュ2の制作に奮闘中



◎PC-88版の『サブッシュ』の画面である

NECアベニュー 多部田俊雄



●おなじみNECアベニューのプロデューサー。数多くのソフトを手がけるが、同氏のOKが出ずに発売延期されたソフトも数知れず

現在『ポナンザブラザーズ』や、『モンスターメーカー』で、CD-ROMの読み込みに関する新技術を開発中。ソフトの制作も着々と進んでおり、完成すれば真っ黒な画面にイライラさせられることも少なくなるだろう。なんとか今年中にはお披露目されそうである。

「意外と勘違いされているかたが多いんですが実はですね、PCエンジンは絵を動かしながらもデータを読み込むことができるんです。およそ1秒間に2、4画面くらいのグラフィックデータを読み込めるんです。ですから、戦闘シーンのザコキャラでも十分アニメーションさせられるんですよ。つまり、アニメーションさせながらデータを読み込ませ、そしてまたアニメーションさせる。こんなことが実際にできることなんです」



●PCエンジンの『モンスターメーカー』

れる。やっとこさ町に戻るとカブキはいない。で、結局は1本目の暗黒ランを切るまで仲間ができないなんてないんじゃない？ 『桃太郎伝説』みたいに簡単な方がいいと思うが？ (三遊亭円丈師匠)

A 『天外魔境II』を作るに当たって、監督の梶田氏は1つのスローガンを打ち出しました。「30分に1つはイベントを入れる//」このスローガンの下に『天外魔境II』全17国に無数のイベントが組み込まれていきました。遊ばれる人が謎解きで引っかかったり、必ずしもそうはなっていないものの、最後まで遊ばれた方はそのイベント数にさぞやびっくりされたことでしょう。こんな贅沢なゲームはないと/これが、ユーザーにとって、大きなご褒美と私どもは自負しております。

また、カブキが仲間になるにあたってご不満を述べられておりますがこれも、『天外魔境II』の大前提の1つによるものです。

企画・監修の広井氏曰く、『天外魔境II』はキャラクタゲームである。従ってそれぞれのキャラクタがそれぞれの性格や人生観を引きずっています。それは、必ずしもプレイヤーにとっては融通のきくものではなかったりします。

カブキのハチャメチャさ、仲間になっても戦ってくれない絹、千年も閉じ込められていた極楽。仲間になってくれる彼らは、一癖も二癖もあります。そんな彼らと旅をする卍丸(ユーザー)は、大変でしょう。でも、すぐにパーティに加わ

り、従順に何でもいうことを聞く仲間より、そういう仲間の方がはるかにユーザーの心に残るものです。それは、ゲームを終了した多くの人達の絶賛のハガキを見て確信しております。

問題をもとに戻しますが、カブキのハチャメチャな行動は上記の広井氏の言葉どおりカブキのキャラクタを立てるために、あのような形になったのです。最後までプレイされた方、また、それを越えてプレイされた方には既にご理解いただいているとおもいますので、このようなことをユーザーにたいして、ご説明したくはないのですが、これからプレイされる方々に、妙な先入観を持って頂かない

ために、あえて申し述べた次第です。

Q 逆に体力や、毒を受けたときなど歩くだけで治っちゃうのはいけない。変にユーザーに媚びているんじゃないかな? やっぱ「辛かったなー」とか「苦しかったなー」ってところが欲しい。

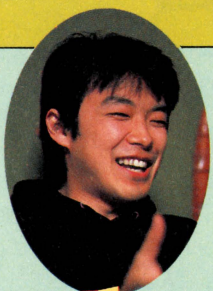
(三遊亭円丈師匠)

A ユーザーに媚びているつもりは毛頭ありません。そもそも「RPGとはこうあらねばいけない」という観念を捨て去ることが、より面白いゲームを作るための第一歩だと思っています。『天外魔境II』は、膨大な大きさを持つRPGです。これを通常のRPGと同様のチューニングをするとその長さは楽しさを越え、苦痛になっていくでしょう。従ってご指摘の回復は『天外魔境II』と言うゲームにとって必要不可欠なチューニング方法の1つです。この他にも「力尽き」でも、お金や経験値は減りません。これも同様の理由からです。それでも、卍丸たちの前には、多くの罫や宿敵が待ち受けています。既にプレイされた方々、今プレイされている方々それぞれ、その場所は異なるでしょうが、あるはずですよ。

「名無しの十八番」「右手のガーニン」「宇奈月洞」「黄昏洞」など、小耳にはさむだけでも数多くあります。

以上のように私どもとしては、ユーザーに過度なプレイを要求して、不快にさせてしまったところはないかと心配する毎日です。

クライマックス 内藤 寛



●チュンソフトで、『ドラゴンクエストIV』を手がける90年4月にクライマックスを設立。「シャイニング&ザ・ダクネス」の産みの親

メガドライブのロールプレイング界の一角を固めるクライマックスの内藤氏。「シャイニング&ザ・ダクネス」に続き、同氏がチーフプログラマーを務める作品が近々リリースされそうな気配だ。

「今頃はメガドライブのカートリッジでゲームを作っています。ジャンルはアクションロールプレイングなんです。世界観や画面構成など、システムそのものもこれまでのゲームとはまったく違うという自信があるんです。まだ、名前も決まっていないうんですが、見ただけで買いたくなるような形に持っていっているんです。すでにシステムの研究開発だけで1年間くらい費やしていますからね。実はこれメガドライブ初の16メガソフトなんです。完成の暁には、やっていただいて辛口の批評をしていただいて結構だと思います」



●セガの『シャイニング&ザ・ダクネス』

漫画映画家 越智一裕



◎現在本誌でコミック連載中の越智氏、『コスミック・ファンタジー』シリーズの原作者。現在3作目を開発中で、寝る暇もない忙しさ



◎『コスミック・ファンタジー3』の画面

Q ザコとの戦闘など、ある程度段が上がってれば連打するだけで終わってしまって、戦う楽しさに欠けると思うのだが? エンカウントも多いんじゃないかな?

(三遊亭円丈師匠)

A 回答の本筋は、前項目に対する回答と同じです。

『天外魔境II』は、膨大な大きさを持つRPGです。RPGの所要時間の大半を費やす戦闘において通常のRPGと同様のチューニングをすると、その長さは楽しさを越え、苦痛になっていくことでしょう。

『天外魔境II』ではゲーム導入部分として、1本目の暗黒ランを切るまでは、サクサクペースの調整になっています。

1本目の暗黒ランを切っても『天外魔境II』のゲーム全体の一割にも満たない量です。まだ物語は、始まったばかりです。早く、『天外魔境』の世界に入って貰うためにそうしてあるわけです。しかし、中盤以降はザコ・ボス共にかなり強く、ゲームを熟知している制作スタッフでも全滅の憂き目を見るのが度々あります。特に大ボスとのバトルはかなり頭を使って戦闘を組み立てていかないと倒せないように調整されています。

エンカウントが、多いと感じるのは、広いマップをユーザーに歩いて貰う必要上、キャラクタの移動スピードが早いため、移動距離に対して、時間が短いのでそう感じるのでしょう。実際には、一般のRPGのエンカウント率の $\frac{1}{3}$ 程度のエンカウント率しかないのですが、そのように感じさせてしまったのは残念です。

Q イベントで手にいれたアイテムや移動方法が限られた地域でしか使用できないことが何度ありましたが(イヒカの巨人は仕方ないと思いますが)、やはりゲームバランスと持ちアイテム数の制約上の問題なのでしょうかね?

(NECアベニュー 多部田氏)

A 出来れば、仕様に関わるどころなので公の場での回答は避けたいのですが、基本的にはゲームバランスの問題が一番の問題でした。

神タタ船で海が行けたりすると海からすべての国へ行けちゃったり、坂東にだって行けちゃうと、ユーザーは嬉しいか

ビデオアニメの『学園特捜ヒカルオン』や、テレビアニメ『レティ・レティII』などのキャラクタデザインを経て、現在はライフワークとなりつつある『コスミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』を手がけている真つ最中。

「ほくは『コスミック』をはじめ、ビジュアルメインのゲームを作ってきて、ビジュアル以外の部分とのギャップをどうにかしようと思っているんです。ゲームはロールプレイングに限らず、みんなで情報交換とかして楽しむものだと思うんです。でもPCエンジンのゲームって1人でもくもくやるって気がするんですよ。それで今やっている『コスミック・ファンタジー3』ですけど、デジタルコミックにゲーム性というのをうまくミックスさせようとしているんです。」

もしないけど制作側としてはもう大変なことになってしまう。その辺は、ユーザー、作り手の暗黙の了解って奴ですね。

Q 僕自身ビジュアルをメインとしたゲームを作っているわけですが、ひとりのユーザーとしてビジュアルの多いゲームをプレイすると、その部分がうとうとう思うことがあります。ゲーム性とビジュアル部分の融合が、CD-ROMのゲームの難しさだと思うのですが、『天外魔境II』で気づかれた点は? (越智一裕氏)

A 確かに難しい問題です。先に挙げた通り、『天外魔境II』におけるビジュアルの基本は、ユーザーに対して『天外魔境』の世界をより楽しんでもらえるための手助けであり、ユーザーが感情移入しやすくするための方法論です。ビジュアル自体は、小道具のひとつに過ぎません。クリアまでの平均プレイ時間は約80時間。ビジュアルシーンはすべてあわせても2時間はありません。ゲーム全体からいけば2%程度です。ですから、『天外魔境II』のビジュアル凄いとよくいわれますが、ゲーム全体から見れば、ゲームを盛り上げるための小道具のひとつに過ぎないのです。小道具の域を越えたとき、越智氏のおっしゃっているような問題が起こってくるのでしょうか。

Q 『天外魔境II』はこれからのゲームの方向性を示すものではなく、『容量を使えばこれだけのことができるんだ』という、ある

意味でPCエンジンのCD-ROMの終着点ではないかと思うのですが?

(NECアベニュー 多部田氏)

A 確かに『天外魔境II』を作るにあたって、スーパーCD-ROM²の出来ることを世の中に伝えるために作られました。それゆえに、『天外魔境』という方法論でお見せできる限界に挑戦したつもりです。結果、確かに限界に近いものにはなっていました。ですがこれは『天外魔境II』の土俵で作ったときの限界点です。ハードンとしての现阶段での限界です。でも、CD-ROM²が発売されて、最初に登場したソフト『ファイティング・ストリート』『NORIKO』『ビックリマン大事件』『コブラ 黒竜王の伝説』『天外魔境 ZIRIA』、これらの作品だって、当時としては限界でした。

でも、あれから3年、『イースI・II』『イースIII』を生み、『シャーロック・ホームズの探偵講座』といったような実写の絵を動かすものまで登場しているのです。

『天外魔境II』はスーパーCD-ROM²のひとつの表現方法でしかありません。この先、もっともっとすばらしいソフト、ゲームを作っていくように、ハードソンは研究、努力をしてゆきますし、他のメーカーの方々も、これからゲーム業界を目指す人達も、色々な技術やプログラム、アイデアなどを考えてくるでしょう。スーパーCD-ROM²の世界は、今、まだ産声をあげたばかりなのです。

快適な旅はきちんとしたデータ管理から始まる

丹波・浪華のデータ集



ここでは丹波、浪華が登場するアイテムを紹介する。ストーリーはついに佳境に入るので、ここらでしっかりと装備を整えておいて話に集中できるようにしよう。また、この装備で終盤も十分戦える。

表の読み方

卍⇒戦国卍丸、カ⇒カブキ団十郎、極⇒極楽太郎、絹⇒絹を示しそれぞれが使用あるいは装備できるものに○をしてある。また、仲間1⇒仲間1人、敵1⇒敵1人、敵G⇒敵グループをそれぞれを示し、新力はカブキが再登場のとき持っていることを示す。

巻物

巻物の数が多くなり、効果が分からなかったり、使ったこともない巻物ができてしまった人もいるだろう。そこで右に巻物配列列を掲載した。これは、似た効果の巻物を近づけ、最もふさわしい人のところに、左から有益な順に並べたものだ。もちろんしょぼい巻物は右側へ外してあるぞ。これで初めてのプレイでもストーリー、戦闘に集中できるはずだ。



●星寝の巻物は絹が心を開かないと使えない

使いやすいと思われる配列の一例。各自検討して見て欲しい

巻物をどうしますか？	
術使う	渡す／交換 捨てる
卍丸	天人 羽衣 仏滅 母忘 月読 神風 軍炎 昭和 泥虫 冬枯 月寝 迅雷 残火 火天
カブキ	日立 久松 人形 凍竜 紫電 氷竜 結界 引波 花道 風蛇 火蛇 石蛇 千湯 陽炎
極楽	若草 宝香 清水 鬼火 風花 雷光 雷電
絹	息吹 宿木 山彦 子忘 星寝 水泡 金剛 有明 追風 花咲 力王 万湯 月光 地獄 青松 赤影 三角 虎王 式神 乱牛 城壁

名前	読み方	技消費	対象	国	効果	卍	カ	極	絹
軍炎	グンエン	16	敵G	丹波	無数の炎が襲う。威力は火天と同じ	○			
花咲	ハナサキ	12	仲間1	丹波	仲間1人の術の命中率を上げる		○		○
仏滅	ブツメツ	6	敵G	丹波	攻撃、術など、あらゆる成功率を下げる	○			○
人形	ニンギョウ	10	敵1	丹波	敵をあやつり、仲間を攻撃させる		○		
山彦	ヤマビコ	20	仲間1	浪華	敵の直接および術攻撃をすべて跳ね返す				○
紫電	シデン	26	敵全	浪華	雷系、第4の術。迅雷よりも強力	○	○		
星寝	ホシネ	17	敵G	浪華	敵1グループを眠らせる				
凍竜	トウリユウ	27	敵G	新力	敵を攻撃し、さらに凍らせる		○		
氷竜	ヒョウリユウ	23	敵1	新力	強力な冷気の術。威力は氷刃の4倍		○		
火蛇	ヒヘビ	26	仲間全	新力	仲間全員の攻撃力を上げる		○		○
石蛇	イシヘビ	12	仲間全	新力	仲間全員の守備力を上げる		○		○
風蛇	カザヘビ	9	仲間全	新力	仲間全員のすばやさ上げる		○		○
有明	アリアケ	36	仲間全	新力	昭和の全員版		○		○
久松	ヒサマツ	8	仲間全	新力	かけられた術、毒、酸などを全て消す		○		○
結界	ケツカイ	26	仲間1	新力	敵からの術攻撃を受け付けなくする		○		○

奥義

奥義は戦闘でガンガン使っているだろうか？ デメリットがあるため使わずに済ましてしまう人もいるかもしれないがそれこそ宝の持ち腐れというものだぞ。実際、「荒事」や「背水」はそれだけで大ボスを倒してしまえるほどなのだ。

絹という強力なサポーターがいる現在、ちょっとやさそとでは全滅しないだろう。より大胆に奥義を使って欲しい。



○卍丸の「剣法」が一番強い



○すべての奥義を活用しよう

卍丸

名前	読み方	効果等
静乱斬	シズカミダレギリ	敵1人のふところに飛び込み、1対1でタイムン勝負をする
三郎斬	サブロウギリ	敵1人を一撃で倒す。ただし成功率は低い

カブキ

名前	読み方	効果等
にらみ	ニラミ	敵全員を脅して逃げさせる。失敗することもある
大寄せ	オオヨセ	マップ上で移動中に敵と出会う確率が高くなる
黒子	クロコ	姿を消して敵の攻撃対象から外れる。ただし、味方をかばったらダメージを受ける
荒事	アラゴト	敵1人に大きなダメージを与えるが、しばらく動けなくなる

極楽太郎

名前	読み方	効果等
大振り	オオブリ	武器を振り回して、敵1Gにダメージを与える
背水	ハイスイ	守りを捨てて、敵に強烈なダメージを与える
捨身	ステミ	自分の怪我をかえりみず、敵を粉砕する体術

絹

名前	読み方	効果等
血桜	チザクラ	仲間1人に自分の体力、技を分け与える
幽鬼	ユウキ	敵に乗り移り、仲間を攻撃させる。その間は、絹は眠った状態になる

武器

戦闘で中心となるのはもちろん武器である。根の一族も強力な敵を次々と繰り出してきており、1匹のザコキャラでかつてのボスキャラに匹敵する戦闘力を持つ様になってきている。これを打ち破るには武器が頼りというわけだ。今回紹介する武器は強力で、これらで十分終盤へなだれ込めるはずだ。脅威を感じるボスが登場したときのみ強力な武器を探せばいい。そのときは長門、安芸を探そう。

戦闘中に使用できる武器

気休め程度だった武器の魔力もここにきて、戦術に組み込める程に強大になってきた。下に示した武器はおすすめだぞ。さらに絹に使わせれば間接攻撃にもなる。
 益荒雄刀 攻撃力+84 卍丸装備
 『火天』の効果
 秘剣不知火 攻撃力+93 カブキ装備
 『軍災』の効果



●武器の活用で技を節約するべし

名前	読み方	値段(両)	効果	卍	カ	極	絹
武蔵刀	ムサシトウ	165000	攻撃力+98	○	○		
切腹ソード	ハラキリソード	172000	攻撃力+103		○		
青海波の剣	セイカイハノケン	199000	攻撃力+105	○			

防 具

プレイ中の人の中にはカラクリ服を手に入れてからずっと卍丸に装備したままの人もいるのではないだろうか。

実際、このカラクリ服は「山彦」の効果を発揮してくれる。敵が自分の攻撃で自滅していく様はけっこう気持ちいいの

で新しい鎧が登場してもそのままにしてしまいがちだ。まあ、浪華の国まではそのままで問題ないようだ。

頭につける防具

名前	読み方	値段(両)	効果	卍	カ	極	絹
お多福の面	オタフクノメン	450	守備力+15		○		
南蛮メット	ナンバンメット	70500	守備力+38	○	○		
綿帽子	ワタボウシ	43200	守備力+38				○
旭のペール	アサヒノペール	60600	守備力+43				○
弁天の兜	ベンテンノカブト	108000	守備力+48				○

胴につける防具

名前	読み方	値段(両)	効果	卍	カ	極	絹
雷電まわし	ライデンマワシ	56200	守備力+34			○	
青雲の胴	セイウンノドウ	70500	守備力+94	○	○		
唐獅子の胴	カラジシノドウ	98000	守備力+96	○	○		
信長メイル	ノブナガメイル	112000	守備力+100	○	○		
水月の着物	ミナツキノキモノ	100000	守備力+124				○
紫吹の衣	シブキノコロモ	142000	守備力+137				○

足につける防具

名前	読み方	値段(両)	効果	卍	カ	極	絹
桃子の下駄	モモコノゲタ	21600	すばやさ+23			○	
超特大草鞋	チョウトクダイワラジ	23500	すばやさ+27			○	
桃子の上履	モモコノウワバキ	20000	すばやさ+49	○	○		○
舶来ブーツ	ハクライブーツ	33000	すばやさ+51	○	○		
伊織の靴	イオリノクツ	30200	すばやさ+54				○
赤いヒール	アカイヒール	42000	すばやさ+60				○
月影の靴	ツキカゲノクツ	33800	すばやさ+66				○

そ の 他

今回「その他」で紹介するアイテム類はすべて武器・防具のたぐいだ。南蛮渡来のものが多らしく、妙な品物が見つけられる。しかし、教会の椅子を商品にする南蛮人っていったい……。

七福の玉のお得な効能

謎の七福の玉だが、実は敵との戦闘中に使用すると以下の効果が1つだけ起こる。
①金運が上がる。(得る金が4倍)

②徳の運が上がる。(得る徳が4倍)

③全員の体力が技、もしくは両方が最大値まで回復する。

どの効果が発生するかは使ってみてのお楽しみ。でも七福の玉は壊れやすいので注意。

名前	読み方	値段(両)	効果	卍	カ	極	絹
鉄ばしご	テツバシゴ	68400	?			○	
教会の椅子	キョウカイノイス	72000	?			○	
鉄の十字架	テツノジュウジカ	100000	?			○	
大黒柱	ダイコクバシラ	130000	?			○	
オークの鎧	オークノヨロイ	83800	?			○	
ゼウスの鎧	ゼウスノヨロイ	142000	?	○	○		
金だらい	カナダライ	180	?			○	
利休の茶釜	リキウノチャガマ	100000	?			○	

大要塞『鋼鉄城』までのザコ39体！ ボス10体！！

敵キャラリスト



6本目の暗黒ランを叩き切り、いよいよストーリーも佳境へと差しかかった。やはりこの辺りまでやって来ると、例えザコキャラといえども決して気が抜けないぞ。まさしくここからは、死と背中合わせの戦闘になる！ さあ、やり損なわないように、敵データを見て研究だ！！



①再び登場、デューク・ベベ!! 彼のように何度も出現する敵キャラも…。手ごわいぞ！

チャートの見かた

誌面においては敵キャラを単体で掲載しているが、実際の戦闘においては、それぞれのキャラが複数、または他のキャラと一緒に出現する割合が多いので注意してもらいたい。登場国やHPなどのス

テータスは、下の表にまとめて表記しておいたので参考にし、より良い対敵キャラ攻略法を見いだして欲しい。

- ①敵キャラの名前を表記
- ②敵キャラの性格を説明
- ③ヒットポイントの数値
- ④おもに出現する国の名前
- ⑤レベルアップに関する値
- ⑥倒すと入手できる金額

登場国		④	
徳	⑤	金	⑥

人間凶器

名前の通り危険なやつ。出現率が非常に高く、出雲では必ず出遭うという敵だ

HP 220	登場国	出雲
	徳	115 金 331

月のしたたり

体力も高く攻撃力も侮れない。丹波で最強のザコと言っても過言ではない

HP 489	登場国	丹波
	徳	90 金 204

犬顔

徳も低く、単体では相手にもならないのだが、なにせ集団で出てくるから厄介

HP 204	登場国	丹波
	徳	53 金 188

黄金まねき

金稼ぎにはもってこいのキャラだ。だが、出現地域がかぎられているぞ

HP 475	登場国	丹波
	徳	167 金 2000

フッコ

年老いた犬の姿で現れる敵キャラだ。HPが低いので先手必勝、叩きのめせ

HP 185	登場国	丹波
	徳	135 金 322

泣く子いねか

丹波でのもつとも弱いザコ。犬顔と共に現れることが多い。倒す順番に注意すべし

HP 155	登場国	丹波
	徳	118 金 320

敵キャラリスト

影の牙



攻撃力が高く素早い。それだけでも厄介なのに、おまけに毒攻撃まである。

HP 345

登場国	丹波・浪華
徳	298
金	685

硫黄の翼



嵐のような大風を起こしたり、黒い疾風で全員にダメージを与えてくるぞ。

HP 275

登場国	丹波
徳	187
金	521

美女地獄



大草洞に出現する派手な衣装の敵キャラだ。さまざまな巻物を多用してくるぞ。

HP 209

登場国	丹波
徳	264
金	781

がん坊



これといって能力の無い敵。複数で出現したときには抱きつかれないうちに撃破！

HP 348

登場国	丹波
徳	105
金	580

ナベかぶり



炎系の巻物を操り、高い防御力を誇る鍋の化け物。巻物を駆使して攻撃だ。

HP 251

登場国	丹波
徳	164
金	389

蛇の目



傘の化け物。別段気にとめる必要はないが、出現率が「がん坊」と共に高い。

HP 358

登場国	丹波
徳	182
金	538

墮落の花園



HPが低い敵ではあるが、その酸攻撃と同時に出現する数の多さに危険を感じる。

HP 132

登場国	浪華
徳	102
金	315

人間狩り



HPや徳など様々なステータスが高く、おいしく、且つ危険な存在といえる。

HP 532

登場国	浪華
徳	695
金	1005

死の商人




死を売り込むことを生業としているような名前のキャラ。さほどの敵ではない。

HP 245

登場国	浪華
徳	198
金	556

八虫兵



大刀を構えた敵。防御力は高いのだが、HPがさほど高くないのが特徴。

HP 235

登場国	浪華
徳	423
金	864

縁切りハサミ




恋人がいる人は会いたくなくなるような名前だが、それほど強い敵ではない。

HP 420

登場国	浪華
徳	224
金	465

鉛クラゲ



ヌーとあらわれて、ポーとしているような敵である。力任せて楽勝の相手。

HP 185

登場国	浪華
徳	273
金	435

魚 獣



海上で出遭う敵だ。こいつに精気を吸い取られると技が減っていくので注意

HP 193

登場国	浪 華
徳	242 金 532

魔海母子



HPも高く、色々な攻撃をしてくる。かなり手こわい敵である。ああ、母は強い

HP 520

登場国	浪 華
徳	432 金 864

頭骨魚



雷系の巻物を多用して全員にダメージをあたえてくる。おまけに毒まで吐いてくる

HP 195

登場国	浪 華
徳	301 金 432

魔海蛇



防御力が高く、知能が発達しているらしい。策を練っていると厄介な敵だ

HP 362

登場国	浪 華
徳	285 金 712

砂ザメ



その形相からはわからないが気が弱いらしく、海底にもぐって逃げてしまう

HP 245

登場国	浪 華
徳	328 金 521

凍 竜



海中であらわれる敵キャラ。通常攻撃はともかく、氷刃の巻物には気をつけよう

HP 325

登場国	浪 華
徳	234 金 453

殺人中毒



外見は重装備だが思ったほど攻撃力は高くはない。防御力の高さは注意すべき

HP 421

登場国	浪 華
徳	512 金 865

凍る吐息



HPは低いが、攻撃が激しく、あたりにくい。また、複数で出現もしてくる

HP 201

登場国	浪 華
徳	293 金 534

海ネズミ



単体自体は弱いが常に多数で出現し、戦闘が始まるやいなや、すぐに仲間を呼ぶ

HP 220

登場国	浪 華
徳	256 金 512

白海狼



とくに秀でているところは無いが、コンスタントな攻撃をしてくる敵だ

HP 500

登場国	浪 華
徳	430 金 1050

竜宮の番犬



魔海城で出現する敵、HPが高く、倒すのには手こわい雰囲気を感じさせる

HP 532

登場国	浪 華
徳	612 金 1235

ショウジョウ



それほど強くないのだが、巻物を使い味方陣営を混乱させてくるので要注意だ

HP 284

登場国	浪 華
徳	430 金 921

敵キャラリスト

月夜の殺人鬼



住吉神社にて出現する、攻撃力がかなり高い敵。HPが低いのが唯一の救いだ

HP 362

登場国	浪華
徳	268
金	643

春狂乱



月夜の殺人鬼の安価版といった感じだが、出現率の高さには注意すべき

HP 312

登場国	浪華
徳	294
金	612

草の兵隊



攻撃力が強く、複数または別のものと共に出現する事が多い。それに固い敵だ

HP 317

登場国	浪華
徳	322
金	734

装骨犬



固いわ、HPは高いわ、かなり手こずる敵である。しかも、集団でいることも!?

HP 532

登場国	浪華
徳	865
金	1324

影の化身



鋼鉄城内で出遭う確率の高い敵だが、ここですんなり倒せる位のレベルは必要だ

HP 400

登場国	浪華
徳	368
金	624

鬼カミキリ



鋼鉄城での最も弱いキャラである。ただ、これも集団化すると怖い存在となる

HP 300

登場国	浪華
徳	186
金	254

鋼鉄兵



防御力も攻撃力も高いという、難儀な相手だ。巻物を駆使し、切り抜ける

HP 482

登場国	浪華
徳	625
金	1264

夜翼



空中で遭遇する敵である。攻撃力や防御力は、地上の敵のものより高いぞ

HP 325

登場国	浪華
徳	456
金	932

テンギャン



今回紹介したザコのうち、最大のバラメーターを持つキャラだ。次国にも登場!!

HP 780

登場国	浪華
徳	612
金	1023

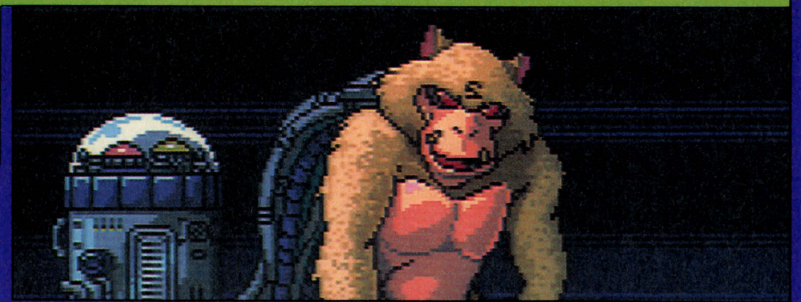
ボス

スーパーマントー

HP 2100

登場国	因幡
徳	600
金	1330

マントーのパワーアップバージョン第2弾。パワー装置が移動可能になったが、ちょっと機械が大き過ぎるのでは? とりあえずあえず突破のコマンドを試してみよう



ボス

ウルトラマントー

HP
2100

登場国	
因幡	
徳	金
なし	なし

これがマントー究極の姿。ついにパワー装置を内蔵してしまった。その無限とも言える馬鹿の前に敵は無い。「天外II」ボス中最強の馬鹿マントー…恐るべし



ボス

改造シロ

HP
4500

登場国	
石見	
徳	金
なし	なし

絹の愛犬シロが肉助に改造されてしまった！頼もしかったその攻撃力は、敵に回すと脅威。あのシロが絹を忘れるはずはない。シロの心を取り戻すのだ!!



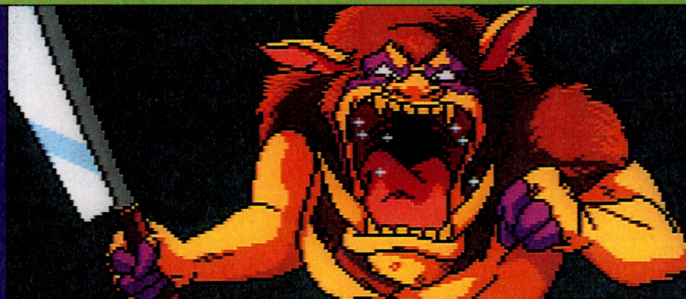
ボス

地獄釜の肉助(真の姿)

HP
5000

登場国	
石見	
徳	金
1170	3020

肉助の真の姿。地獄の調味料、腐った油という特殊攻撃で攻撃力、守備力を下げられる。冷気に弱いのでカブキの巻物が有効だ。恨み重なる肉助を倒せ!



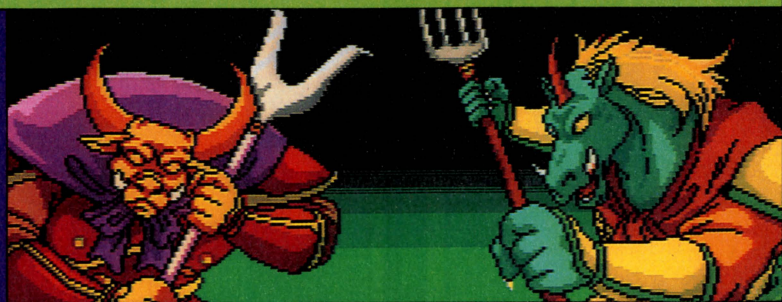
ボス

ゴズノ王・メズノ王

HP
1900-1700

登場国	
出雲	
徳	金
1151	4424

通常攻撃が強く、特殊攻撃も多彩という強敵だ。特に眠らされたり、巻物を封じられると痛い。赤影の巻物で絹の影を増やして、体力を回復しながら戦おう



ボス

闇の暗殺者・影の暗殺者・夜の暗殺者

HP
1523・
1804・
1654

登場国

浪華

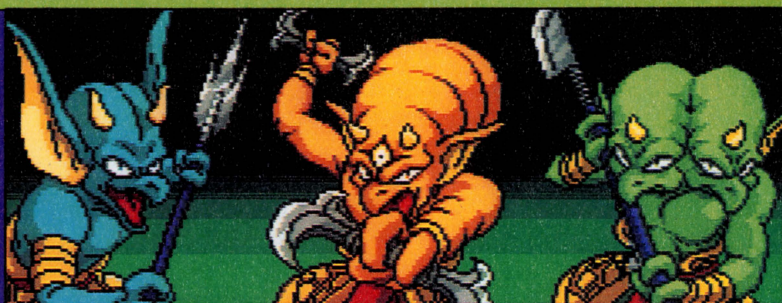
徳

金

2395

3544

攻撃は通常のみだが、攻撃補助の巻物を使う。炎系、雷系、氷系の巻物をそれぞれ使いわけ弱点を探そう。巻物+通常攻撃で1体ずつ倒していくのが攻略の早道



ボス

右のガーニン

HP
4800

登場国

浪華

徳

金

3220

7214

浪華・魔海城の城主。右手のハサミの攻撃は強力だ。この手をペロリとなめると、旋風一閃、全員にダメージを与える。巻物はあまり効果ナシ。通常攻撃で倒そう



ボス

デューク・ペペ

HP
1258・
1786・
2000

登場国

丹波

徳

金

なし

なし

砂神城で戦ったデューク・ペペ。その後どうしていたのか、ここ丹波の国に登場。3度登場するが、倒す前に逃げてしまう。遭う度にボロボロになっていくのが哀れ



ボス

デューク・ペペ

HP
6000・6500

登場国

浪華

徳

金

3842

4234

9882

11560

浪華・鋼鉄城の城主として卍丸との決着をつけるべく、体を改造して現れたペペ。これは2段階目の姿。右手のパワフルグレート砲、左の鋭い爪が強力な武器だ



FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

☆ MARU

