

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



販売元 **テクモ株式会社**

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34

発売元 **テクモソフトプロダクツ株式会社**

© 株企画者104

©TECMO SOFT PRODUCTS, LTD. 1993

videogameden

スーパーファミコン®
SHVC-AQ



とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書

AQUATALLION
TM
アクタリオン

TECMO PRODUCTS

このたびはスーパーファミコン用カセット"アクタリオン"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。ご使用前に「取扱説明書」をお読み頂き正しい使用法で愛用ください。なお、「取扱説明書」は、大切に保管して下さい。

使用上のご注意

お客様ご自身でカセットを分解した場合、当社では一切責任を負いかねますので、ご注意ください。

- 1) 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。
 - 2) 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。
 - 3) 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
 - 4) 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。
 - 5) 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。
 - 6) 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。
 - 7) スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
- 注) このカセットを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・放送することを禁じます。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、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、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

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。

CONTENTS

もくじ

アクタリオンの世界	4
アクタリオンの物語	6
主要登場人物紹介	8
基本操作説明	10
ゲームの始め方	12
ゲームの終わり方	14
名前入力	15
通常時コマンド入力	17
乗り物	23
戦闘時コマンド入力	24
街について	28
買い方・売り方	30
クステラとは?!	31
クステラの紹介	32
魔法の予備知識	34
個人魔法	35
合体魔法	36
アイテム紹介	40
魔法リスト	44
プレゼントのお知らせ	49
スタッフスクロール	51





主人公の少年は乳母ソニヤとハートアイランドで平和に暮らしていた。だが！その平和な日々は邪悪な力によって突如打ち破られた。彼はその後、父親を倒しこの世を闇で支配しようとしている強大な敵がいることを知る。しかし普通の少年である彼一人の手ではどうすることもできなかった。

少年は自らと敵の謎を探っていく過程のなかで様々な境遇の仲間と出会い、大人達の社会に背を向けて自分達の手で自分達の街を作っていくことになる……

今まさに壮大かつドラマティックな冒険物語が始まる。



主要登場人物紹介



主人公 レン

本編の主人公。両親はすでに亡く、乳母・ソニヤに育てられる。正義感が強く、曲がったことが大嫌い。でも友達は多くて、頼まれると嫌といえないお人好し。

レイナ

犬だらけの町、ビーズタウンで主人公と出会う。普段は何を言っても怒らない温厚な性格の持ち主で、攻撃魔法より、仲間の援護、回復系の魔法を得意とする。



コウ

敵の部下ガラドスに捕われ、姿を変えられてしまう。礼儀正しく、たくましく、破壊的。それでいて情にもろい。魔法も使うが、手が先に出るタイプ。

プチ

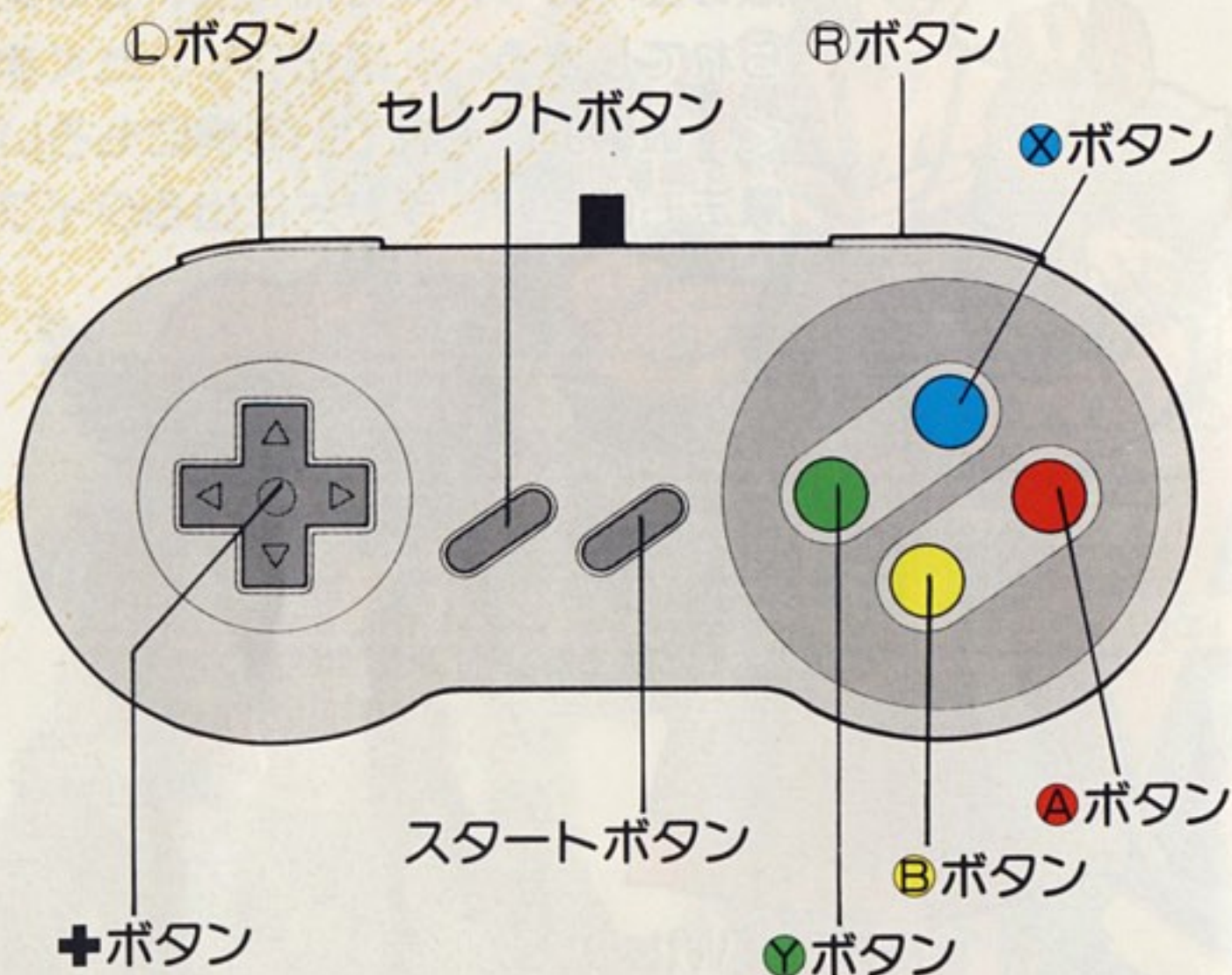
盗賊団「WILD CAT」の女ボス。派手な事を好み、自分を信じてついて来ってくれる者には全身全霊をかけて守るが、裏切れることは決して許さない。戦うことが好きな割には血に弱い一面も……。

ダイ

幼いために攻撃力は低いが、唯一全体回復魔法を持つなど、魔力は他の仲間には引けを取らない。外見からは想像のつかない未知のパワーを秘めている(かもしれない)。

基本操作説明

コントローラーの基本操作方法を説明します。



以下に述べる各ボタンの操作方法は初期設定です。
初期設定では、セレクトボタン・Xボタン・Yボタン・Lボタン・Rボタンは使用しません。また、各ボタンの操作は変更することができます。(p.21参照)

+ボタン → 移動する時

- 1, カーソルの移動に使用します。
- 2, キャラクターの移動に使用します。



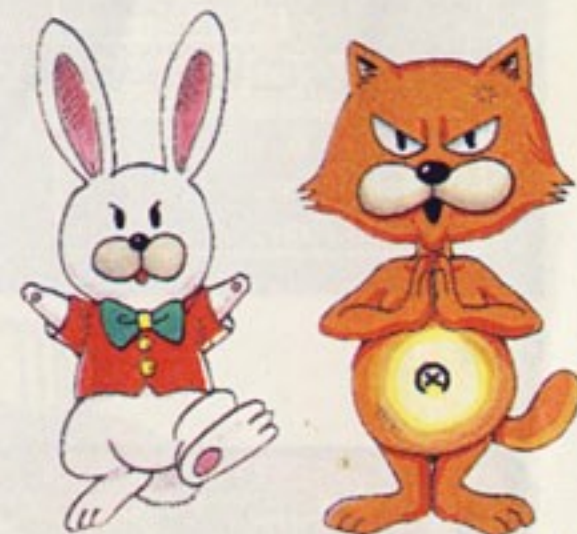
Aボタン → 決定する時

- 1, 人と話す時や調べる時また道具を使う時などコマンドを決定する時に使用します。
- 2, 飛行機の離着陸に使用します。
- 3, 名前を入力する時に使用します。
- 4, アルゴスで上下大陸を行き来する時に使用します。
- 5, 乗り物をアルゴスに格納する時に使用します。



Bボタン → 解除する時

- 1, ステータスを見るときなどのコマンド表示画面を呼び出す時に使用します。またその画面を解除する時に使用します。
(1回押すとそのウィンドウが開く1つ前のウィンドウに戻ります)
- 2, 名前入力のキャンセルに使用します。
- 3, アルゴスで移動中、コクピット面に戻る時に使用します。



スタートボタン → ゲームを開始する時

- 1, ゲームを始める時に使用します。

ゲームの始め方



冒険の旅へ出発だ!!

スーパーファミコン本体にカセットを差し込み、電源を入れると図1のような画面になります。ここでスタートボタンを押すと名前入力画面となり、始まります。



図1

最大3種までゲームがセーブできます。3つセーブされている状態で新しくゲームをスタートすると現在登録されているどれかのファイルに上書きすることになります。



図2

セーブデータがある場合

初めからゲームする場合

タイトル画面でスタートボタンを押すとコマンド表示画面になります。そこで「ぼうけんをはじめる」にカーソルを移動させて、Aボタンを押すとゲームが始まります。



図3

セーブしたゲームの続きから始める場合

「ぼうけんをつづける」にカーソルを移動させて、Aボタンを押すと前にセーブした所から始まります。またセーブデータが複数ある時は続きをしたいファイルを選んで下さい。

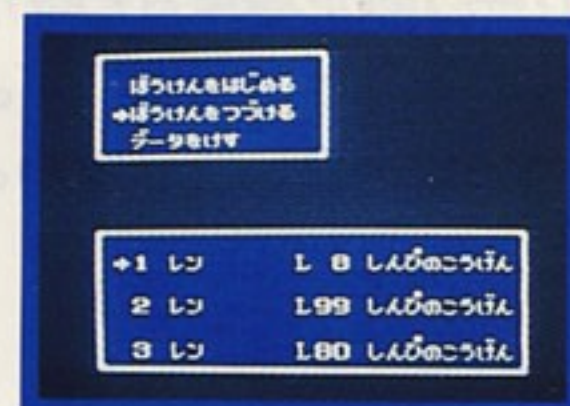


図4

データを消す場合

「データをけす」にカーソルを移動させて、どのデータを消すか、Aボタンで決定します。すると、そのデータは失われます。一度消してしまったゲームデータは二度と復活できないので、注意して下さい。

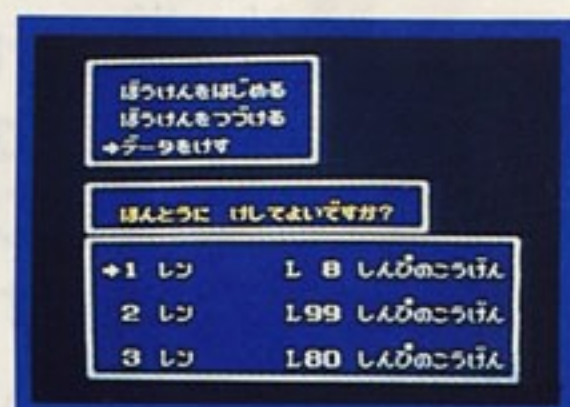


図5



ゲームの終わり方(セーブの仕方)

セーブをしておけば、最後にセーブした場所からゲームを続けることが可能です。こまめにセーブしましょう。



図 6

セーブの方法

セーブは街や村にいるセーブじいさんに出会った時に可能です。まず彼に話しかけると図7の画面となり図8の画面となったら再び決定します。するとセーブされます。その後図9の画面でゲームを続けるか否か決定して下さい。ゲームを終らせたい時は「いいえ」にカーソルを移動させて決定して下さい。



図 7



図 8



図 9



名前入力



このゲームを始めるには主人公に名前をつけなくてはなりません。図10の画面で+ボタンを押して使いたい文字を選び、Aボタンで決定して下さい。

* 最大6文字まで入力することが可能です。

* 「おわる」を選ぶ前に、Bボタンを押すとカーソルが1文字前に移動し、名前を修正することができます。

* 文字表の左上にある、「P」というのは「ページ」の意味で、これに合わせてAボタンを押すと次のページとなります。(この場合はカタカナの表) ゲームにでてくるウィンドウでも同様です。



図10

また、ゲームの途中でもキャラクターの名前を自分の好きな名前に変更できます。

まず・・・

①コマンド表示画面で「せつてい」を選び、Aボタンで決定して下さい。



図11



- ②その後「あだなをつける」を選び、**A**ボタンで決定すると名前入力画面となります。



図12

- ③入力が終わったら「おわる」を選び、**A**ボタンで決定すると、もとの画面に戻ります。



図13

……主人公だけでなく他のメンバーの名前も同じ方法で変更できるぞ。



人々と話したい時

いろいろと冒険をしていく上で情報収集は欠かせないことです。話をしたい人に向かって**A**ボタンを押すと、その人が返事をしてくれます。



図14

コマンド表示画面の見方

Bボタンを押すと図15の画面となります。(解除する時は再び**B**ボタンを押してください)



図15

ヒットポイント

マジックパワー

レベル



まほう

ボタンで決定するとキャラクターが使える魔法が表示されます。

図16

まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい

どうく

装備品以外のアイテムは、パーティ単位で管理しています。ボタンで決定するとパーティが持っているアイテムが表示されます。

図17

まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい

そうび

カーソルをキャラクターに合わせると現在の装備品が表示されます。装備させたいキャラクターを選び決定すると装備を変えることができます。

まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい

図19

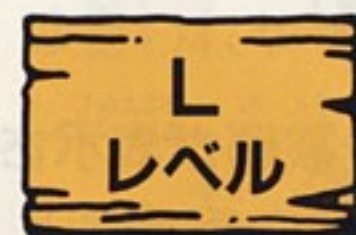
装備させたい所にカーソルを合わせアイテムを選ぶと装備した時の能力が表示されます。OKなら決定して下さい。装備できないアイテムには×印がつきます。

つよさ

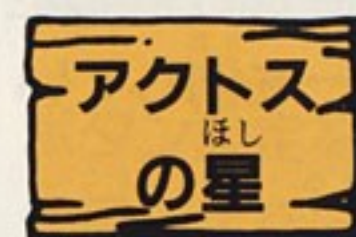
「つよさをみる」を選ぶと自分や仲間の強さを知ることができます。自分達の状態が分かるので、参考にしながらゲームを進めていきましょう。

まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい
まほう	どうく	そうび	つよさ	ぜったい	こうたい

図20



戦士としての経験と能力のレベルです。この数字が上がることで各能力が上がります。



主人公達が戦士として覚醒した証です。主人公達はアクトスの星を継承して始めて魔法を使うことができます。クステラにはアクトスの星はつきません。



主人公達がアクトスの星を継承すると「ペノン」になることができます。主人公達の称号はゲームの進行に沿って、

「バナレット」「アクタリオン」へと変わっていきます。「バナレット」になると、戦闘中に「合体魔法」を使うことができます。ちなみに、「クステラ」もキャラクターの称号です。



HP ヒットポイント

体力のことです。戦ってダメージを受けるとHPが減っていきます。最大値に対して現在値が1/4になるとHPとMPの部分が黄色に変化します。その後、0になると「きぜつ」となり赤色に変化します。「きぜつ」すると戦闘不能になります。(現在値/最大値)

MP マジックパワー

魔法を唱えるのに必要な力です。魔法を唱えるとその魔法に応じてMPが減っていきます。(現在値/最大値)

EP エクスペリエンス

各キャラクターの現在の経験値が表示されます。経験値はモンスターを倒すことで得られます。戦闘の途中で逃げだしたりした時も、それまでに何匹かモンスターを倒していれば、その分の1/8の経験値が得られます。

あと

あとどのぐらいの経験値で次のレベルになるか表示されます。

さいへんせい

旅をしているパーティの並び順番を替えることができます。戦闘の時にパーティの後方にいる人は比較的、狙われにくいので、体力の無い人はパーティの後ろに並べた方が良いでしょう。逆に先頭にいる人は狙われやすいので注意しましょう。

まほう	どうく	まうび	つよさ	せつてい	こうたい
1	レイナ	2	コウ	3	ダイ
4		5			
HP	540/540	MP	285/285	LV	
×レイナ	427/427		445/445	80	
×コウ	565/565		278/278	80	
×ダイ	428/428		225/225	80	
			369/369	80	

図21

せつてい

ボタン設定を変更する場合に使用します。また「あだな」をつける時に使用します。

「あだな」のつけ方は名前入力と同じ方法です。「あだな」をつけると本名が「あだな」に変わります。

まほう	どうく	まうび	つよさ	せつてい	こうたい
けつていボタン	→	A			
かじょボタン	→	B			
あだなをつける					
→おわる					
ワコビめ	32/ 32	MP	0/ 0	LV	1

図22





こうだい

④ボタンで決定するとセカンドパーティと交替できます。その場合セカンドパーティの居た場所から出発することになります。ただしクステラが1人でも仲間になっていないとこのコマンドは使用できません。また交替して休んでいるパーティは交替した場所でテントを張ります。



HP	496/504	220/244	80
MP	417/424	356/358	80
SP	518/523	212/212	80
CP	429/432	248/248	80
DP	399/400	349/349	80

図23



バリア

右の写真のようなシールドがゲーム内にあります。④ボタンで調べてみましょう。パーティによって通れるものと、通れないものがあります。



図24



フィールド上を速く移動したい時や海を渡るときなど乗り物に乗ることができます。パーティの先頭を乗り物や乗り物の影に重ねて④ボタンで決定すると、乗り物进行操作することができます。降りる時はキャラクターが歩行可能な場所に降ろして下さい。



クイーンエルザ

(主人公パーティ専用船)



キングオーシャン

(セカンドパーティ専用船)



ファイナルスター

(主人公パーティ専用
飛翔機)



アルゴス

(両パーティ共用
船・飛翔機を収容できる)

戦闘時コマンド入力

旅の途中では様々なモンスターが出現します。あなたが強くなって、子供達が安心して住める世界にする為にもモンスターを倒さなければなりません。

敵が出現!!

敵が現れると自動的に戦闘画面へ切り替わります。



図25

たたかう

1人1人、どの様にして戦うか、戦い方を指示します。ここにカーソルを移動させてAボタンで決定すると図26の画面になります。全てのキャラクターにAボタンで戦い方を決定して下さい。



図26

たたかう

素手や武器で戦います。

まほう

そのキャラクターが習得した魔法を使って戦います。どの魔法を使うかは44ページに載っている「魔法リスト」を参考にしてください。

ぼうぎょ

受身の体勢で守備力が少し高くなるので受けるダメージが少し減少します。しかし他の行動はとれません。

どうぐ

手持ちのアイテムを使って体力を回復させることや装備品の交換ができます。どのアイテムを使うかは40ページに載っている「アイテム紹介」を参考にしましょう。

AUTO

キャラクターが各々の判断で、自動的に戦いを進めます。「AUTO」の時、キャラクターは蘇生、体力回復以外の魔法、アイテムは使用しません。プレイヤーが解除するか、どちらかが全滅するまでAUTO状態は続きます。AUTOを解除する時は、Bボタンを押し続けてウィンドウ上の「AUTO」の文字が消えればAUTO解除となります。自分達より低いレベルの敵との戦闘で使用すると便利でしょう。

せってい

①戦闘時のアニメーションのON・OFF設定ができます。

ON・にすると

キャラクターが戦う姿がアニメーションで入ります。

OFF・にすると

キャラクターが戦う姿が出ずに敵の姿だけ映し出されます。

②戦闘時のセリフなど、速く文章を表示したり遅く表示したり・・・と、あなたの好きな速度に設定することができます。Aボタンを押すごとに一段階ずつ遅くなり、Bボタンを押すごとに一段階ずつ速く表示されます。

0・・・表示画面の切り替えが一番速い
24・・・表示画面の切り替えが一番遅い
∞・・・Aボタンを押さないと表示画面が変わりません。

にげる

敵と戦いたくない時、Aボタンで決定すると戦闘を回避できます。しかし、逃げきれなかった時は戦うしかありません。

きぜつしたら・・・!!

「HP（現在値／最大値）」（体力のこと）が戦ってダメージを受けて、HPが減っていき、0になると、「きぜつ」という状態になり戦闘に参加できなくなります。戦闘中に所定の治療を行うか、戦闘終了時にパーティのメンバーが1人でも生きていれば、気絶者はその場で、HP1で復活します。パーティが全滅した時は最後に立ち寄った街に戻され全員HP1で復活します。全滅までに得た経験値、戦闘で使用しなかったアイテムはそのまま残りますが、所持金は半額になります。また、全員マヒしたら全滅扱いとなります。

・・・つまりキャラクタ
ーは気絶するが、死ぬこ
とはないのじゃ！



街について



まち むら 街や村にはいろいろなお店があります。武器・道具などをかうたたりして戦いに備えましょう。



こうげん こえだ たいりよく かいふく
「高原の小枝」や体力を回復する「プルンプルン」などアイテム類を売買できます。手持ちのアイテムの売却はどの店でも可能です。



図27



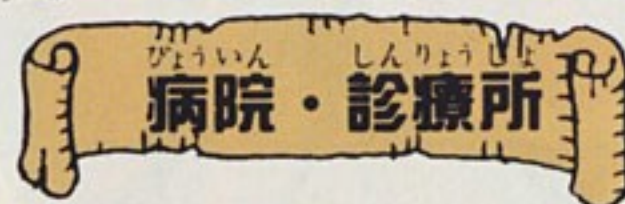
けん やり ぶき
「剣」や「槍」などの武器を売買できるのが武器屋で「鎧」や「かぶと」などの防具を売買できるのが防具屋です。武器や防具は装備しなければ効果はありません。装備すると攻撃力や防御力が変化します。



図28



図29



どく ねつ う
毒や熱を受けたキャラクターを所定の金額で治療してくれます。



図30



ぜんいん しょうろう
パーティ全員のHPと消耗したMPを回復できるところです。戦闘で体が傷ついたら、泊まりましょう。翌日にはどちらも最大値まで回復します。また他人の家のベットにも眠ることができますが、この時は、HPは全快しますがMPは回復しません。



図31



ここに住んでいるセーブじいさんに話しかけるとゲームを途中でセーブすることができます。セーブじいさんは家にだけいるのではなく、旅の途中でも会うのでこまめに話しかけるようにしましょう。



図32



て も おお
手持ちのアイテムが多くなつて持ちきれない時、預かり所で預かってもらいましょう。



図33

まず、お店に入ったら左上の表示窓で買うのか売るのか決定して下さい。



図34

売っている品物がなんだか分からない時は「せつめい」を選べると、使い方などについて説明が受けられます。

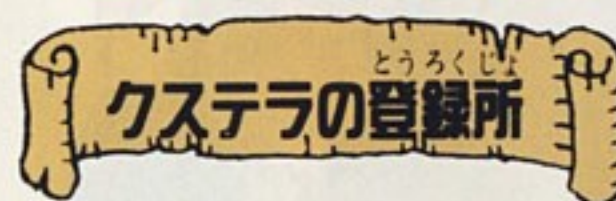


図35

また買う時、カーソルで選んだアイテムが誰に装備できるかは商品ウィンドウの左に出る「装備者ウィンドウ」を参考にして下さい。選んだアイテムを装備できないキャラクターには×印がつきます。



クステラとは冒険の途中でアクタリオン達を助けてくれる仲間のことです。総勢11人いて各々、職業をしています。街などに入ったら、いろいろな人に話しかけてみましょう。もしかすると、その人はクステラなのかもしれません。



ここでは、パーティに入りきらないクステラを登録したり再び助けが必要になった時、5人以内であれば自由に交替して加えることができます。カーソルで交替や登録するメンバーを示し、Aボタンで決定して下さい。

ただし、メインパーティにクステラを加えたり、登録所にメインパーティの仲間を登録することはできません。



図36



クステラの紹介





魔法の系統

キャラクターの使える魔法は、大きく二つに分けられます。一人のキャラクターのMPで唱える「**個人魔法**」と、複数のキャラクターのMPまたは戦闘行動で唱える「**合体魔法**」があります。個人魔法には1～3までのレベルがあり、レベルが高いほど強力になりますがMPも多く消費します。

魔法の使用回数

習得した魔法を何回使えるかは、キャラクターが持つMPで決まります。各魔法にはレベルごとに一定の消費MPがあり、魔法を覚えていてもMPが足りないと唱えられません。MPの容量は、キャラクターのレベルアップに応じて増えていきます。

個人魔法の習得

個人魔法の場合、キャラクターがレベルアップした時に、自動的に魔法を習得します。キャラクターが魔法を習得するとコマンド表示画面の「**つよさ**」にある「**魔法リスト**」に習得した魔法名と魔法レベルが表示されます。習得していない魔法は唱えられません。



個人魔法の唱え方

まず使う魔法をカーソルで選びそしてそのレベルを+ボタンの左右で選択します。画面右上のMPはそのレベルで消費するMPを表しています。

魔法名	レベル	消費MP	習得MP
ファイアー	1	540	265
ヒール	1	427	445
氷	1	566	278
雷	1	402	369
風	1	428	225

図37



合体魔法



合体魔法の習得

合体魔法は、主人公パーティのダイ以外のキャラクター達だけが使える特別な力です。しかし単に習得レベルに達するだけでは習得できません。特定のイベントをクリアした時点で初めて習得できるのです。イベントをクリアしてキャラクターの称号が「ペノン」から、「バナレット」になった者同士が合体魔法を使うことができます。



合体魔法の覚え方(魔法と魔法)

- * 個人魔法どうしを合体させる場合、同じ敵に目標を定めて下さい。
- * 個人魔法と全体魔法を合体させる時は、どの敵を選んでも効果は全体に影響します。

戦闘コマンドで「まほう」を選び、表示窓に「合体」と出たら決定します。

コマンド	レン	540	285	ファイター
OK	レイナ	427	445	フリーズ
→合体	コウ	565	278	ほうぎょ
	フタ	428	225	ほうぎょ
	ダイ	402	359	ほうぎょ

図38

その後誰と誰が合体魔法を唱えるか決定します。

最初に決定した方がメインで名前の横に★マークが表示されます。後に決定した方はサブの役割で名前の横に+マークが表示されます。

入力し終わったらBボタンを押して1つ前の画面の「OK」で決定して下さい。

すると合体魔法で敵を攻撃します。2人による合体魔法が殆どですが中には4人で唱える合体魔法もあります。

コマンド	★ レン	540	285	ファイター
OK	→レイナ	427	445	フリーズ
→合体	×コウ	565	278	ほうぎょ
	フタ	428	225	ほうぎょ
	×ダイ	402	359	ほうぎょ

図39



図40

合体魔法を唱える前に合体させた仲間が1人でも気絶したら失敗するぞ・・・つまり素早いキャラクターをメインにすると有利なのぢや。





合体魔法の唱え方(武器と魔法)

合体魔法は「魔法と魔法」の合体だけではなく「武器と魔法」の合体攻撃も可能です。2人が同じ敵に対して合体攻撃をしないと成功しません。

基本的に操作は「魔法と魔法」の時と同じです。メインとサブのどちらかを戦闘コマンドの「どうぐ」で攻撃系の武器を選び装備します。(合体用の武器を最初から装備していれば改めて装備する必要はありません)その後武器で戦うキャラクターは「たたかう」で攻撃する相手を決定し魔法で戦うキャラクターは「まほう」で決定します。すると合体攻撃を行います。



クステラの魔法

セカンドパーティの中にも魔法を唱えることができる者が何人かいます。彼らはアクトスの星の力に頼ることなく、すでに魔法を習得していますが、主人公達ほど強力な魔法は使えません。彼らもレベルアップすることにより、魔法を覚えていきます。



図41



アイテム紹介

注) ここにあるアイテムは、ほんの1部です。

プルンプルン

ハートアイランド特産の果実でHPが少し回復します。



ビタプルンA

プルンエキス配合の栄養ドリンクでHPが完全回復します。



ウサギのしっぽ

ダンジョン内で使用すると入口まで導いてくれます。



高原の小枝

神秘の高原(自分達の街)に戻ることができます。



ヒイラギの葉

ふところに入れておくとしばらくの間、レベルの低い敵を寄せつかせません。

テレポーター

一度立ち寄った街にワープします。



銀の髪飾り

女性のみ装備できます。



麦わらぼうし

守備力はさほど高くないが、ないよりはマシです。



皮の靴

普通の靴よりは丈夫です。脱臭剤入り。



皮の服

全ての人が装備可能です。でもたいしたことはありません。



バニーの服

着用すると誰でもバニーガールに変身できます。(野郎も) しかくステラは装備できません。

布のローブ

比較的誰でも装備可能です。





胸あて

鎧よりもお手軽で守備力がUPします。



手ぶくろ

装備しても気休め程度です。

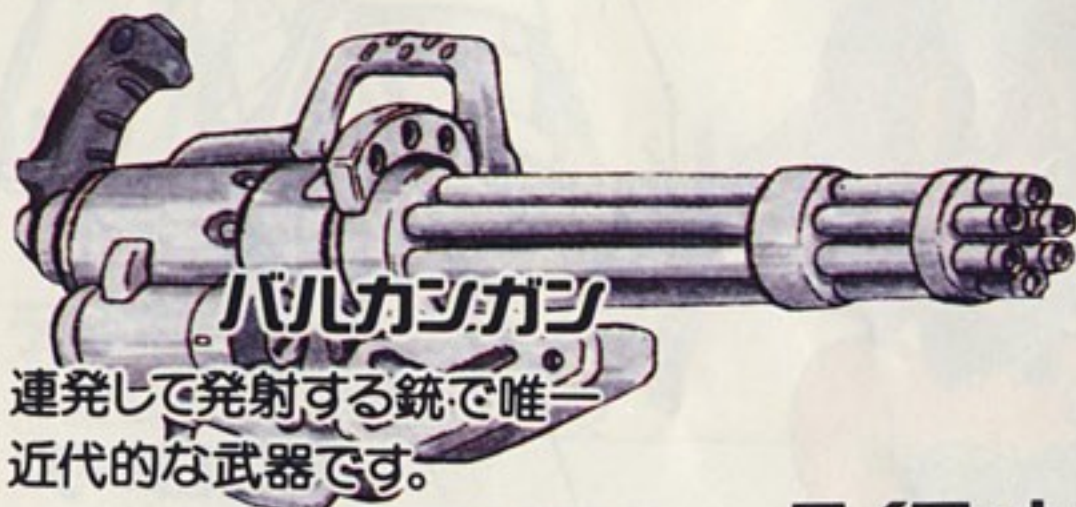
ガスマスク

毒ガス等の攻撃より身を守ります。



ワイルドファンク

拳に装備します。パワーがある人に向いています。



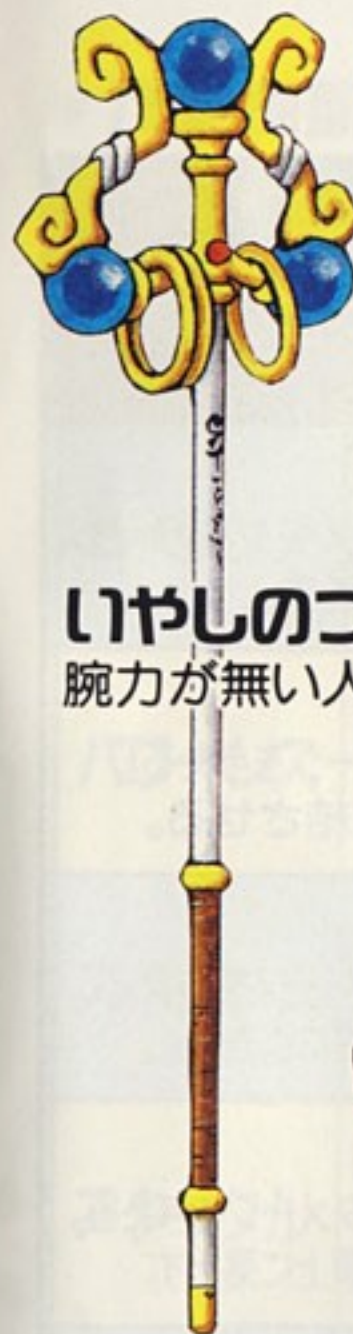
バールガン

連発して発射する銃で唯一近代的な武器です。



ライアットガン

主人公専用の暴徒鎮圧銃で、破壊力抜群です。



いやしのつえ

腕力が無い人向きです。



ショートソード

値段の割にまあまあなので最初は重宝するかもしれません。



鋼のヨーヨー

ブチ専用の武器で骨をもくできます。



ハンマー

鋼鉄製なので威力はすごいが非力な人は使用できません。



ファイヤーソード

戦闘中に道具として使用するとファイヤーL2の効果を発揮します。

魔法リスト

個人魔法データ表

* 攻撃魔法

魔法名	LV	消費MP	効果対象	発揮効果
ファイアー	L1	2	敵1	小型の火柱で攻撃する。
	L2	4	〃	火柱を起こし、敵に深いダメージを与える。
	L3	10	〃	紅蓮の炎で敵を焼きつくす。
フリーズ	L1	2	敵1	冷気で攻撃する。
	L2	7	敵全	猛吹雪を起こし敵に深いダメージを与える。
	L3	11	〃	絶対零度で敵全体を凍結させる。
ストーム	L1	3	敵1	突風で攻撃する。
	L2	6	敵全	竜巻を起こし敵に深いダメージを与える。
	L3	9	〃	敵の周りに真空を作りスタスタに引き裂く。
ライトニング	L1	4	敵1	稲妻で攻撃する。
	L2	8	〃	天空より稲妻を落とし敵に深いダメージを与える。
	L3	14	敵全	強大な破壊力の稲妻を敵の頭上に落とす。
スパークボム	L1	5	敵全	大気中の元素を圧縮して攻撃する。
	L2	8	〃	L1の数倍の爆発を起こす。
	L3	15	〃	ビッグバンで敵を誘爆する。
コーマ	L1	3	敵1	敵を眠らせる。
	L2	4	〃	より高い確率で敵を眠らせる。
	L3	6	敵全	かなりの確率で敵を眠らせる。
バニッシュ	L1	4	敵1	瞬時にして絶命させる。
	L2	6	〃	より高い確率で絶命させる。
	L3	8	敵全	敵全体の命を一度に奪う。
ランドマイズ	L1	8	味全	唱える度にいろいろな効果が現れる。
	L2	14	〃	たいていはパーティをピンチから救っ
	L3	20	全体	てくれるが頼りすぎは禁物。

注) 忍者・リュウはライトニング、バニッシュを
LV2までしか覚えません。



* 攻撃補助魔法

魔法名	LV	消費MP	効果対象	発揮効果
サイレンス	L1	3	敵1	魔法を封じる。
	L2	5	〃	より高い確率で魔法を封じる。
	L3	7	敵全	かなりの確率で魔法を封じる。
パワーレス	L1	4	敵1	HPを吸収し術者のHPに還元する。
	L2	6	敵1	HPをかなり吸収し術者のHPに還元する。
	L3	0	味1	味方からHPを吸収し術者のHPに還元する。
スペルレス	L1	0	敵1	MPを吸収し術者のMPに還元する。
	L2	0	〃	MPをかなり吸収し術者のMPに還元する。
	L3	0	味1	味方からMPを吸収し術者のMPに還元する。
アタックル	L1	4	敵1	基本命中率を少しだけ下げる。
	L2	5	敵全	基本命中率をかなり下げる。
	L3	6	敵1	思考能力をかき乱し混乱させる。
ガードダウン	L1	3	敵1	防御力と素早さを少しだけ下げる。
	L2	4	〃	防御力と素早さをかなり下げる。
	L3	6	敵全	敵全体の防御力と素早さを下げる。
ガードアップ	L1	2	術者	防御力と素早さを少しだけ上げる。
	L2	4	味1	防御力と素早さをより上げる。
	L3	6	味全	防御力と素早さをかなり上げる。
パワーアップ	L1	4	術者	攻撃力を少しだけ上げる。
	L2	5	〃	攻撃力をより上げる。
	L3	6	味1	攻撃力をかなり上げる。
リフレクト	L1	4	術者	敵の攻撃魔法の1/2ダメージを反射。
	L2	5	〃	敵の出す炎・ガス・吹雪・電撃
	L3	6	味全	のダメージを緩和。



*** 回復・蘇生魔法** 注)忍者はヒーリングをLV2までしか覚えません。

魔法名	LV	消費MP	効果対象	発揮効果
ヒーリング	L1	3	味1	HPが少しだけ回復する。
	L2	5	〃	HPが大幅に回復する。
	L3	8	〃	HPが最大値まで回復する。
リカバリー	L1	10	味全	仲間全員のHPを少しだけ回復する。
	L2	18	〃	仲間全員のHPをより多く回復する。
	L3	36	〃	仲間全員のHPを完全に回復する。
ポフキュア	L1	3	味1	毒だけを解除する。
	L2	6	〃	毒と熱を解除する。
	L3	8	〃	毒と熱と沈黙を解除する。
パスキュア	L1	3	味1	マヒだけを解除する。
	L2	6	〃	マヒと眠りを解除する。
	L3	8	〃	マヒと眠りと混乱を解除する。
レザレクト	L1	12	味1	運がいいと意識を取り戻す(HP1/4回復)
	L2	16	〃	より高い確立で意識を取り戻す(HP半分回復)
	L3	20	〃	確実に意識を取り戻す。(HP完全回復)

注)主人公はレザレクトをLV2までしか覚えません。

*** その他の魔法**

魔法名	LV	消費MP	発揮効果
エスケープ		8	ダンジョン、市街など閉鎖空間からフィールド上へ瞬間移動できる。
フライバイ		8	魔法に登録された場所や街へ瞬間移動できる。

魔法名	LV	消費MP	効果対象	発揮効果
シール		4	フィールド上	一定歩数(128歩)の間、モンスターの出現を抑制する。
スルー		4	雪原 マグマ	歩くとダメージを受ける地帯をノーダメージで歩行できる。



合体攻撃データ表

*** 合体魔法**

魔法名	LV	消費MP	効果対象	発揮効果
ファイヤー ストーム	ファイヤーL1 ストームL1	3	敵1	炎の竜巻で敵を包み、 強烈なダメージを与える。
フリーズ ストーム	フリーズL2 ストームL2	7	敵全	絶対零度の竜巻で敵を粉砕する。
ファイヤー フリーズ	ファイヤーL1 フリーズL1	2	敵1	炎と冷気の両極で敵を粉砕する。
ライトニング ストーム	ライトニングL2 ストームL2	14	敵全	高電圧の渦に敵を閉じ込める。

プレゼントのお知らせだよ!!

魔法名	LV	消費MP	効果対象	発揮効果
オールキュア	ポフキュアL3 パスキュアL3	8	味1	気絶・金以外を完全治療する。 (HP・MPはそのまま)
ツインレス	パワーレスL1 スペルレスL1	4	敵1	HPとMPを同時に吸い取る。
シールドスルー	シールドL1 スルーL1	4	敵全	モンスターが仲間を呼んでも 助けが来なくなる。
フォールバスター	ファイヤーL3 フリーズL3 ストームL3 ライトニングL3	15	敵全	核融合を起こし敵全体を原子 レベルの単位で消滅させる。

* 合体攻撃

攻撃名	LV	消費MP	対象	発揮効果
バーニングブレード	ファイヤーソード ファイヤーL1	2	敵1	剣のダメージに炎の魔法属性が加わる。
ブリザードスラッシュ	フリーズソード フリーズL1	2	敵1	剣のダメージに冷気の魔法属性が加わる。
ライトニングブレイク	ライトニングソード ライトニングL1	4	敵1	剣のダメージに雷の魔法属性が加わる。

こんにちは!!みんな、「アクタリオン」を買ってくれてどうもありがとう!!
チュッ♥さて今回はこのソフトを買ってくれたみんなに、ささやかなお礼
として抽選で200名に「アクタリオン・オリジナルテレカ」をプレゼントしちゃ
います。これはこの取扱説明書と共に血と汗と涙(!?)の結晶でできたもの
なので、と一つとも貴重品だよ!!さあ今すぐハガキを持ってダッシュしてね。

〈応募方法〉このページ下部の応募用紙に必要事項を記入して官製葉書の
裏側の上半分くらいの位置にしっかり貼ってね。下半分にはゲームの感想
も忘れずに書いてね! 締切は12月末日消印有効だよ。

送り先 〒102 東京都千代田区九段北4-1-9
MSビル6F テクモ株式会社
「クステラはカステラが大好き!!」係

※発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

アクタリオンプレゼント応募用紙

フリガナ
氏名

年齢

学年

住所 〒□□□-□□

電話番号

このゲームで良いと思われる点はどこですか?

逆に改善してほしいと思われる点はどこですか?

ハガキの余白にゲームの感想を書いてね!

キリトリ線

「アクタリオン」に関する質問がある方は必ず、住所・氏名・年齢・電話番号を記入の上、ハガキでお願いします。直接、電話をしていただいてもお答えできませんので注意して下さいね。
 お便り、イラストなどは下記住所へお願いします。

(送り先)

〒102 東京都千代田区九段北4-1-9
 MSビル6F テクモ株式会社
 「テクモランド通信係」

キリトリ線



キリトリ線

STAFF SCROLL

テクモの最新ソフト情報は下記の電話番号で聞くことができます。

テクモホットライン (テレフォンサービス)

03(3222)7550

STAFF SCROLL

PLANNING

株企画者104

SCENARIO

杉村 升

アクトシナリオルーム

DIRECTOR

佐藤敏広

SOUND

株ミント

佐々木筑紫

CHARACTER DESIGN

メルファン

野崎明

渡辺貞夫

STAFF

乙川庸之

神田正宏

横田健太郎

PLANNING

T.KURA

うま

バナナワニマ

キャブつぼ

PROGRAM

のすけ

げんこ

せーちゃん

CG

たくあん

やし

あきおわる

さとうかずよし

はまるお

紫 夢絵

SOUND

ちなこ

MANUAL STAFF

苅部 誠

わに姫

