

Brandish 2

THE PLANET BUSTER



FALCOM



Brandish 2

THE PLANET BUSTER
GAME STORY

CHARACTER

Dela delon

ドーラ・ドロン (推定年齢 24 歳)

魔法を操る女賞金稼ぎ。7年前の師匠バルカンの死にアレスが関与していると思い、アレスを執拗に追い駆ける(バルカン事件の真相については不明)。潜在的にすぐれた魔法能力を持っているのだが、激情すると理性を見失うために、自ら墓穴を掘ることもしばしばある。

Ares

アレス (推定年齢 26 歳)

流浪の剣士。180万ゴールドの賞金首であり、賞金稼ぎでもある。呪われた小国ビートルの一件を経てプラネット・バスターを得る。傭兵を生業とした時代もあったが、本質としては自らの判断で行動することを信条とする。頼まれても他人のために動くことなどは決してしない。足跡には数々の武勇伝が語られているが、それらはあくまでも、結果として武勇伝となったものに過ぎない。

Karl cares

カール・キャレス (推定年齢 26 歳)

過去にどのような事柄があったのかは不明だが、アレスとは傭兵時代に面識があったらしい。預言者ベネディクトの託宣を手がかりに、小国ブンデビアのパドラー王が下した『アレス捕獲作戦』の指揮を執ることになる。傭兵参謀としての腕を買われ、パドラー王に与しているが、アレスへの思いは共に剣技を極めるもの同士、ライバルとして別に存在する。騎馬戦法を得意とする。

STORY

プロローグ

岬には海風が吹き荒れ、岸壁に荒々しい波が碎けた。岩石の露出した半島を尾根ぞいに進むと、その突端に暗黒を纏う城がある。

曇り空の下、城に向かって三つの人影が一つずつ止まった。

最初に止まったのは、茶のローブをまとった老人だった。杖を持つ袖口から、赤と紺を織り込んだ衣服の柄がのぞいている。顔をおおうほどのフードを背にめくると、布巻き帽子を巻いた威厳ある顔があらわれた。残りの二人は供のようだった。一人は四十がらみで、もう一人はまだ城に仕えて間もないような若い男だった。老人は鉛色の雲と、錆色の海を見くらべてから眼下の漁師町を見下ろした。

漁師町の広場には、破れた底引き網がそのままに打ち捨てられている。漁師たちの勇ましい声は聞こえない。ただ、ひっそりとひなび、入江には壊れた小舟が数艘つながれていた。

「なんという世界になったものだ……」

強風となった海風が、老人の布巻き帽子を乱した。「国王がお待ちかねです。お急ぎ下さい」若い男が遠



慮がちに言った。

老人は黙ったまま、杖で大海を示した。杖先はゆっくりと移動して小島を過ぎ、さらにその先にある、険しい岩島をどらえた。

厚い雲に遮られた太陽光が、そこだけほんのりと岩肌を照らしている。

その光景は、さながら地上に粉れ込んだ冥府の牙城だった。

「あれがパドラー王の定めた監獄島ベルサドスか……。愚かなことを……」

問いかけても、独り言ともつかない言葉だった。

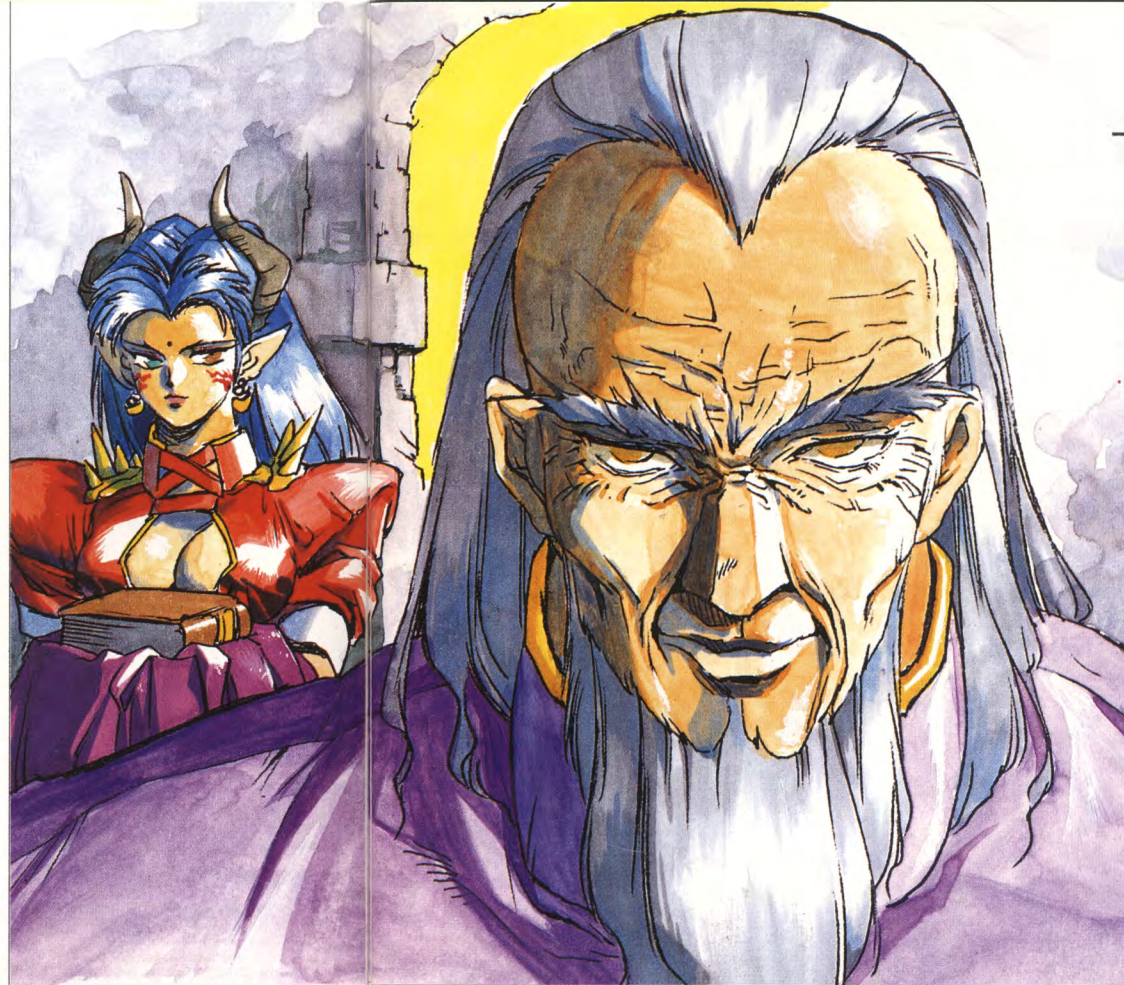
「御老師、お言葉にはお気をつけ下さい。決して国王の前では、そのようなお言葉は、おつつしみ願いますよう……」今度は四十がらみの従者が言った。

老人はそれには答えず、削ぎ出した岩肌にも取れない険しい顔をして、錆色の海に浮かぶベルサドスを覗んでいた。

二人の従者は老人が再び歩き始めるまで、じっと待っていた。

碎ける波と強風は、絶えることなく吹き荒れ続けた。

王と預言者



大地は天界の法則に基づいて動いている。
 権力を求める者。富を求める者。
 不老不死を求める者。
 そして、その全てを求める者——。

人が生き、大地が動き続ける限り、邪心を継承する者も絶えることはない。

『全てを制する力の源』を求める者は、呪われたピトールの王、ピスタルだけではなかった。

バノウルドの北東に冥府への穴が開いた頃——。時を同じくして、大海に面した小国ブンデビアの城に預言者ベネディクトは招かれた。

すでにここに来る途中、この地を霞のように取り巻く『悪しき想念』を感じていたベネディクトには大方の見当がついていた。

この国の王も、かつては偉大なる王であったが、肉体の老いに比例するように威厳は消え、力は失せた。自らの心の穢を隠すように悪政にはしり、権力を誇示する。監獄島ベルサドスの存在は、その象徴だった。

ブンデビアの国王バドラーは人待ち顔で玉座に腰をかけていた。

「よくぞ参られた。大預言者ベネディクト」

「お招きにより、参上した——」

老人は幾分ぶっきらぼうな感じで返した。

「これはこれは、そなたを怒らせてしまったようだな。無礼を許されよ。風の便りに世界に名を馳せる大預言者ベネディクトが我が国を訪れたことを知り、迎えを

やったのだ。ぜひともその力を借りたい」

「ほう、我が力が……。その前に、お伺いしたいことがある」

ベネディクトは国王の濁った瞳を見据えて言った。

「かつて訪れた時には、海は凧、海鳥の群れる美しい海辺の国であったはずだ。この変容、君主のあやまちによる、天の怒りとお見受けする」

正面から国王をなじる発言に、居合わせる兵士や官吏たちは色を失った。固唾を飲む者たちを気にすることもなく、老人は言葉が続けた。

「世に欲望を持ちし王は数知れど、バドラー王よ、何が望みじゃ？」

「さすがは大預言者、話が早い。望みはむろん、永遠

の命、永遠の権力——」

「邪念に囚われましたな。罪なき者までを監獄島に送っているとの噂、近隣にまで及んでおりますぞ。わからぬかな？ 天が地が、海が嘆いておるのが。全ては秩序を乱そうとする悪か者のあやまちが引き起こしているのだ。万物を支配する法則は人にはあらず。天界にのみ、ゆだねられるものなのじゃ」

「大義をなそうとする者には、悪しき噂はつきものだ。それがあやまちなのか、そうでないかは後の歴史が判断するところだ。それに、予にはそれを得る権利がある」

バドラーは冷たい笑みを見せ、掌を二、三度打って見せた。

「いにしえの書をここに持て！」

その声に、朱布を敷いた黒塗りの盆にのせられて、うやうやしく一綴りの書物が運ばれてきた。王は運ばれてきた書物を手に取ると、表字をベネディクトに見えるようにして掲げた。

「我が城の宝物庫に眠っていたものだ。何度も写本され、書き写されてきたものらしい。写本といっても、この書とて、三百年前の品だそうだ」

ベネディクトは一見して、それが『古代ビトリック文字』で書かれたものであることを見定めた。王はその反応を逃さず、老人に訊ねた。

「一夜にして地中に埋没したと伝えられる、小国ピトールの伝承は知っているな？」

「市井の者には縁なき世界でも、我らにとっては日常同然——」

大預言者はわかっていて受け答えをするように、さりと答えた。

「そなたを呼んだ甲斐があったというものだ」

「まだ力を貸すとはいっていない。バドラー王よ。小国ビートルが埋没した理由を知るのならば、同じあやまちを選ぶのは愚かしいことだ」

「確かに、この書には『全てを制する力の源』を手に入れようとして呪われた国の悲劇が書かれてある。だが何にせよ、力を得るためには、何らかの代償は不可欠なものだ。それに、正しい力の引き出し方さえわかれば恐れるにたらん」

「埋没したビートルの力を得る方法を占えというのだな？」

「そのとおりだ。我が国の歴史学者がこの書を調べさせたところ、その、さらなる昔、小国ビートルとブンデビアは同じ文明の枝から分かれたとの見解を導き出した。しかも千年の昔、我が国はビートルと交易をかわし、繁栄をわかちあっていたとも記されてあったそう。つまり予には、かつて我らに恩恵を与えた力を復活させる権利があるのだ」

王は自国の過ぎ去った歴史を熟っぽく語った。伝説の小国と起源を同じくする国。それを想像するだけでバドラーの心は躍った。

「ただの夢物語だとは思わなかったのか？」

「むろん、始めは取り合わなかった。だが今は、信ずるにあたいする理由が二つほどある。一つはこの書を始めて『古代ビトリック文字』がブンデビアのそこそに残されているということだ。この地では『暗黒文字』と呼ばれ、すでに失われた文字に等しいが、

我々の祖先はこれを解していたのだ。先ごろ監獄島の奥よりも『暗黒文字』が発見されるに至り、いっそう信憑性を強いものにしたというわけだ。そして、もう一つは、太古より残る彫像だ。この書とともに残されてきたもので、この中に彫像にふれた一節もある」

王はその一節を、神の啓示を代弁でもするかのように暗唱して見せた。

「全てを制する力の源が発動するとき、彫像は光に包まれる——。そしてそのとおり、一月ほど前より彫像が淡く輝き出したのだ。力はこの世界のどこかで蘇っているのだ」

ベネディクトの瞳がわずかに光った。

「彫像はどこに？」

「塔の上階に安置してある。どぐろを巻く竜を模した彫像だ。そなたがそれに触れれば、力の所在もたやすくわかるというものだ」

「バドラー王よ。天界の定めはすでに決まっているのだ。そして、わしの方でその全てがわかるわけでもなく、人が手を加えて変わるものでもない。それがわかっていて知りたいというのであれば、望むままに占いましょう。だが心しておかれよ。全ては警告と受け止めることだ。王は自らが、わしをここに呼んだとお思いだろうが、真実は天界の意志がわしをここに呼んだのだ。王が自らの野望のために力の所在を知りたいというのならば、わしは王のあやまちを示すために力の所在を占おう。それでよいのだな？」

「よかるう、それも面白い——」

バドラー王は、いにしえの書を元に戻すと、自ら先に立って歩み始めた。王と預言者は兵士たちが開けた朱色のじゅうたんの道をものも言わず歩き、太古の彫像が待つ塔に向かった。



太古の彫像

塔の最上階にある彫像の間に入ったのは、王とベネディクトの二人だけだった。側近や兵士は扉の外で儀式が終わるのを待っていた。

静まりかえった部屋の中で、二人の顔は彫像の放つ淡い輝きに照らされていた。

預言者ベネディクトは彫像の間近まで寄り、床に膝をついた。両手を淡い輝きにかざすように伸ばす。彫像に手を近づければ近づけるほど、輝きそのものに真綿のような弾力を感じた。

「どうだ？」

バドラー王は探るように訊ねた。

「この輝きは……。間違いなく、カに反応しているものだ。とてつもない力が、どこからか漏れておる……」

「どこから漏れておるのだ？ その所在は？」

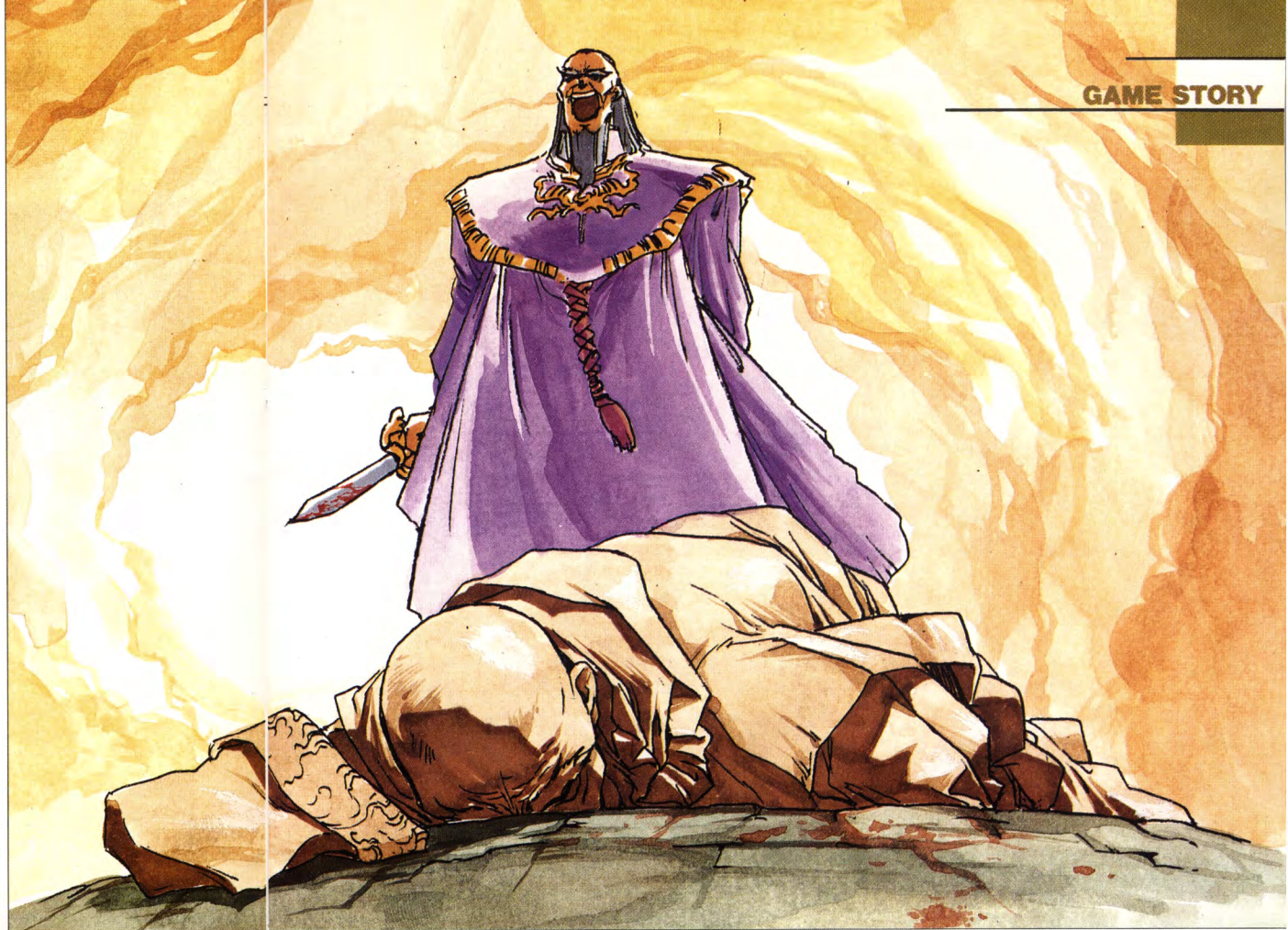
王の問いに、預言者は眉間に皺を寄せて精神を集中した。

両の掌を合わせ、ベネディクトはその中に光の玉を想像する。いつもなら、その光の玉を心の眼で覗き、託宣を授かることができた。

闇——。闇しか見えない。感じられるのは、暗く深い、地中の気配だった。

「暗闇……。地中だ……。地中であることだけはわかる……。伝承どおり、ビートルは埋没しておるのだ……」
老人は気合いを込めて手を広げた。握っていた空間に、まばゆい光の玉が浮かんでいた。

玉のまわりには、さらに小さな光の玉がいくつも回



転していた。回転は次第に加速して、輝きも見えない増していった。

部屋の中をベネディクトの気が満たし、空間が振動を始めた。それに反応したのか、予告もなく彫像から強烈な閃光がほとばしった。

預言者の脳裏に映像が広がった。

美しい城壁……。月の情景……。たゆたゆと流れる大河には、美しい月が揺れている。

「青き……月の都……」

「青き月の都……？」

次にベネディクトの見たのは、剣士の姿だった。

「男が見える……。まだ、何も始まってはいないが……。その者が、力を秘める剣を持つことになるだろう……。

それは剣であって……剣でない。剣に形を宿した力なのだ……」

預言者は精神力をふりしほりながら言った。

「その男とは何者だ？」

「わからん……。だが、その者は、この地に訪れる運命にある。……今より……そう、二年後……。その者はビートルより力を持ち帰り、流浪の果てにブンデビアを訪れるだろう……。だが、『全てを制する力の源』はもっと深きところに位置する真理に他ならない。剣は力の一部にすぎぬものだ……」

そこまで言い、ベネディクトは苦しげに唸った。預言には想像を越える精神集中が要求される。すでに預言者の精神力は、限界にまで達していた。

ふいに、張り詰めた糸が切れるように、部屋を満たしていた力が消えた。

光の玉はかき消えて、彫像の輝きも淡い元の姿に戻った。

老人は、がくりと肩を落とすと、自らの呼吸を調整しなければならなかった。さらに何年も歳老いたように憔悴していた。

「わしに、わかるのは、ここまでだ」

言葉をくぎり、彫像に向かって膝をついたまま、ようやくそう言った。

「そうか、ご苦労だったな——」

笑みを浮かべ背後から声をかけたバドラーは短剣を抜いていた。鈍く光る短剣の刃が、ゆっくりとベネデ

ィクトの脇腹に滑り、ひざまずく人影は、静かに前のめりに倒れた。

「あとは、いにしへの書が教えてくれるだろう。プラネット・バスターの扱いも……。地の底より生還せりし剣士。今より二年後、力の一部を持ち帰り、流浪の果てにブンデビアを訪れるか……。そうか……。力の方から我が国に訪れてくれるのか……」

バドラーは込み上げてくる笑いを抑えきれず、大声で笑い始めた。狂喜にゆがむ表情は、力に魅入られた者の見せる愚かな顔だった。



流浪の剣士

やがて、二年は風のようにすぎた——。

男は砂漠を歩いていた。

日差しよけのマントを羽織り、その上から、背に斜めに一振り長の剣を担いでいる。鍔から扇状の装飾が広がる、特長のある長剣だった。

男の名はアレスといった。ある時は賞金首として追われ、またある時には賞金稼ぎとして追う側に回ることもある。すべては成り行きまかせ、傭兵にもなれば用心棒にもなる、脈絡のない男だった。中肉中背で取り立てて巨漢とはいえない体つきだが、引き締まった体から溢れだす殺気と剣の技は、賞金首たちの間では恐怖の噂として流れていた。

アレスは砂漠の丘陵で立ち止まり、目を細めて彼方を見た。

砂漠の国境を越えればブンデビアに着くはずだった。視界の先は、さらに高い砂漠の丘陵に閉ざされている。町の気配など微塵もなかった。水も食料も底をついている。砂漠の彷徨は、そろそろ深刻な問題になっていた。

足は動いているのだが、自分がここを歩いている理由がわからない。砂漠を歩くだけの単調な行動が、思考を麻痺させていた。

フィベリア、パノウルド、ベルン……。足の向くままに歩いてきた。道を決めるのに理由があった時であれば、追っ手に追われて、なりふりかまわず街道に飛び出したときもある。

いつもその調子でなんとか乗り越えてきた。だから、この砂漠もせいぜい三日で渡れると踏んでいた。この

砂漠は強情だった。いくら歩いても終点がなく、砂漠は無限と思われるほど続いている。見渡す限りに黄砂の広がる光景は、まるでアレスに向かい、成り行きにまかせればかりでは無謀だとも言っているかのようだった。

旅の道連れでもあれば、互いの様子を見取り合い、自分の疲労を知ることもできただろう。

孤独な者の陥りやすい罠だ。足が重い。振り返って自分の足跡を見ると、砂を引きずった跡が二本の筋になっている。

アレスは自分が思う以上に心身とも疲労していることを認識した。気を引き締めなければ倒れてしまうほどになって、ようやくそのことに気づいた。自嘲げの笑みが勝手に浮かんだ。

砂塵が目前の丘陵をなぞるように舞上がった。

砂と風の音に混じり、かすかに別の音が聞こえる。乾いた砂を蹴る、いくつもの蹄の音。馬の嘶き。鍮の擦れる音……。現実なのか幻聴なのか、それさえもあやふやだった。アレスは視点のゆらぎ始めた目で砂漠の丘陵を確かめた。砂地以外は何も見えない。

やはり幻聴かと思ったとき、突然、一個旅団の騎馬隊が、目の前の丘陵から沸きだした。十名ほどで構成された騎馬隊だった。

騎馬隊は丘陵の高見に並び、アレスを見下ろすように止まった。

見てくれこそ揃っていないが、兵士たちは各々に、砂よけの口あてや日差しよけのマントを纏い、砂漠用

の完全防備だった。

(戦いになる……!)

ぼやけた意識の中でも、本能で背の長剣に手がのびた。だが、その動きは、もどかしいほど緩慢で、アレス自身をじらした。握を持ち引き抜く。一つ一つの動きが独立し、体が思うように動かない。ようやく身構えたものの、剣があまりにも重く感じられた。

馬上の男が一人、右手を掲げた。それを合図に騎馬隊はアレスに向かってなだれ下りる。

男たちの砂塵を裂くような掛け声が砂漠に響き渡り、馬の蹄に砂煙りが広がった。

迎え打つアレスは剣を頭上で構え、足を踏張った。

(どうなってんだ……?)

力が入らない。力は足の先から、砂漠に吸い込まれるように消耗していった。気力で止まろうとしても、抵抗のできない何かが働いていた。戦おうとする意志とは逆に、迫りくる騎馬隊を睨みながらアレスの両膝はガクリと砂地に折れた。

あらがおうとしても無駄だった。意識さえも遠退き始める。まるで、呪術者に呪いをかけられたように無抵抗だった。

(そうか……。誰かが、この砂漠に術を……)

砂漠から逃れられなかった理由に気づいたとき、意識は完全に遠退いていた。

鉛のような体は、そのまま大きな音をたて、砂の上に倒れた。一人分の砂煙りが、わっと広がった。

騎馬隊は手慣れた仕事で手綱をあやつり、砂地に伏



せるアレスを取り囲んだ。

「剣を調べろ——」

隊長らしき男がそう言うと、兵士たちは次々に馬から降り、倒れているアレスに近寄った。

兵士の一人がアレスの落とした剣を取り上げ、興味深く眺めた。

「これが、プラネット・バスターか……」

命じた馬上の男が口あてをはずした。

もし、アレスがこの男の顔を見ていれば苦笑いを浮かべただろう。

流れ者の傭兵参謀カール。傭兵仲間では名を知られる雇われ参謀だった。

「その顔を見せろ」

兵士が倒れているアレスの髪を掴み、その顔をカー

ルに見えるようにもたげた。

「アレスか……」

カールはしばらく何かを思考してから、静かな笑みを浮かべた。

「この男はベルサドスに送る。馬にくくりつけろ」

傭兵参謀の指示に、アレスの両腕には荒縄が巻かれ、もう一方の端が馬の鞍にくくられた。

獲物がブンデビアの魔道師が施した『砂漠の結界』にかかったためとしても、カールには、あまりにも手応えない任務だった。

長剣は奪われ、アレスは意識もなく砂漠を引きずられた。

小国ブンデビア周辺には、間違えなく天界の法則が働いていたのだ。

Brandish 2

THE PLANET BUSTER
Playing manual



Brandish 2

THE PLANET BUSTER

はじめてプレイされる方へ

ブランディッシュシリーズは、マウスですべてを操作するアクションRPGです。マウスオペレーションによる操作は、慣れてくるとキーボードやジョイスティックよりも、はるかに操作性が良いことを感じられるでしょう。戦闘での間合いを見切ったリアルタイムの攻防、ダイナミックな魔法、そして侵入者の行く手を阻むトラップの数々。あなたはアレスとなって、謎を解き明かし、敵と戦いながら、様々なステージを冒険することになります。頼れるものは自分自身のみ。それではブランディッシュ2の世界をお楽しみください。

CONTENTS

17 画面構成

18 基本操作

- 18 移動
- 19 見る／調べる
- 20 取る／開ける
- 21 戦闘（攻撃／防御）
- 22 装備
- 24 魔法
- 25 アイテムの使用

26 ユーティリティ

28 その他の機能

- 28 オートマッピング
- 28 休息
- 29 レベルアップについて
- 30 キーボードでの補助操作
- 31 ショップについて
- 32 特殊アイテムについて
- 32 異次元箱・暗黒文字翻訳書・方位指針磁石
幻視地図
- 33 ハンマー
- 34 冒険のヒント

画面構成

メイン画面で、アレスを移動させたり、敵と戦ったり、情報を集めます。画面右はアイテム欄で、装備したり、アイテムを使用します。また敵の生命力や所持金が表示されます。画面左は、アレスのパラメータと、縮小マップです。



- 1 休息モード 2 アレスのパラメータ 3 フロアの縮小マップ
 - 4 ユーティリティメニュー 5 メイン画面 6 メッセージ表示
 - 7 装備 8 装備アイテム 9 アイテム欄 10 敵の生命力 11 所持金
- *それぞれの項目は後で詳しく説明します。

操作方法

カーソルをマウスで動かし、実行、キャンセルを行ないます。

左クリック：実行 右クリック：モード切り替え、キャンセル
モードの切り替えは、移動、見る、取るの順に切り替わります。

モードについて

各モードのカーソルは下記の通りです。アイテム欄ではカーソルの形が変わるものもあります。

(メイン画面) →

(アイテム欄)



移動



アイテムの使用、装備、並び替え等



見る、調べる



調べる



取る、開ける



捨てる

基本操作

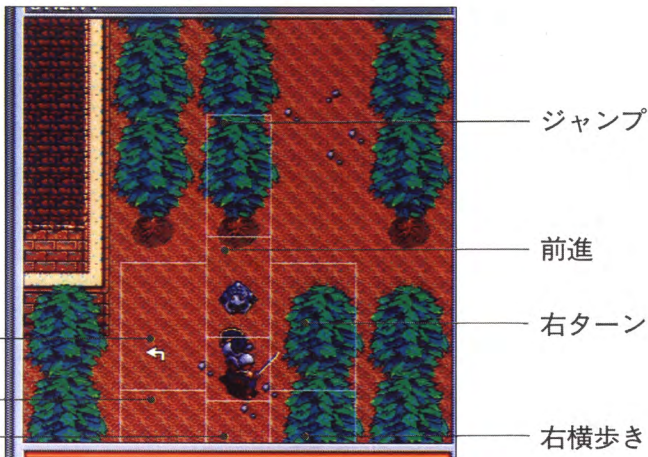
移動



カーソルパターン

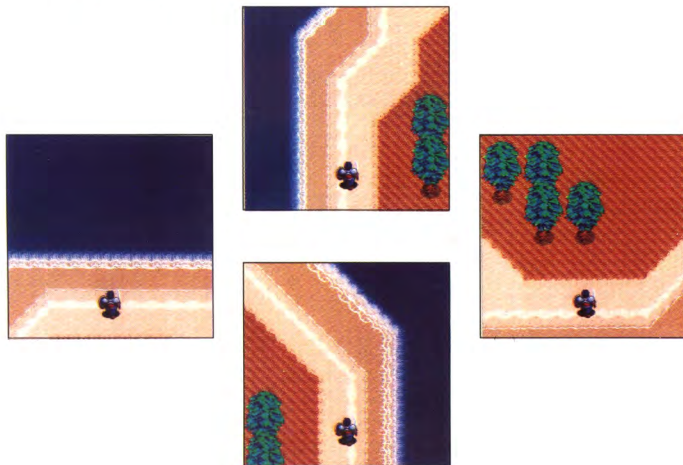
カーソルが上の時に、左クリックすると実行できます。

主人公アレスの周りで、カーソルを左クリックすることによって、前進・後退・横移動・左右への方向転換・1ブロック先へのジャンプを行ないます。ユーティリティメニューの「操作ガイド」をONの状態にしておけば、アレスの周りにガイドラインが表示されますので、操作に慣れるまでは表示しておくくと便利です。



アレスは常に前を向いています。方向転換をすると、画面がきりかわりますので、慣れないうちは方向を見失わないように画面左下の縮小マップを確認しながら進むといいでしょう。

写真は同じ場面を4方向から見た例です。



見る、調べる



カーソルが上の時に、アレスの前方を左クリックすると実行できます。

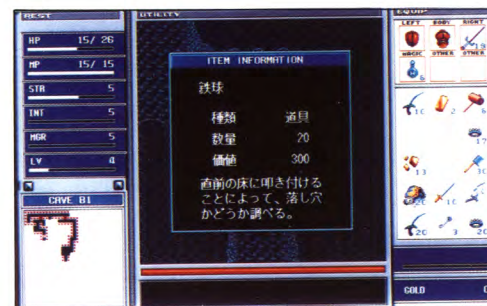
アレスの前方にある床や、壁、扉、宝箱を調べることができます。実行するとメッセージが出ます。また落ちているアイテムの効果や価値を調べることができたり、町やダンジョンにいるキャラクターに実行すると、ヒントや情報を話してくれる場合があります。また、アイテム欄のアイテムを左クリックしても、効果と価値を調べることができます。



▲直前の床を調べる



▲壁や扉を調べる



▲アイテムを見る

アレスが立っている直前の床を調べることができます。落とし穴など、怪しそうな場所ではメッセージが出ます。

アレスの前にある怪しそうな壁を調べるとメッセージが出ます。また壁に書かれてあるメッセージを調べたりすることもできます。扉を調べると、鍵が必要かどうか分かります。

落ちていたアイテムや、アイテム欄のアイテムの効果や価値を見ることができます。



取る、開ける (アイテム欄では)

カーソルが上の時に、アレスの前方を左クリックすると実行できます。

落ちているアイテムや、宝箱のアイテムを取ることができます。

また、扉や宝箱の開閉、壁のスイッチを押したりなど様々なアクションを起こすことができます。



▲アイテムを取る



▲扉や宝箱の開閉

落ちているアイテムや、宝箱に入っているアイテムを取ることができます。アイテム欄では、カーソルが扉に変わり、アイテムを直前の床に捨てたり、宝箱にしまったりすることができます。誤ってアイテムを捨ててしまっても、拾い直すことができますが、後から来て拾おうとしても、なくなっている場合があります。

扉の開閉はこのカーソルで行ないます。ただし、鍵を使うか、ある条件を満たさないと開かないものもあります。

この他にもいろんなことができますので、冒険中にお確かめください。

戦闘 攻撃 防御

攻撃



カーソルが剣のときに、アレス自身を左クリックすると実行できます。

敵が正面にいるときに、アレス自身をクリックすると、装備している武器で攻撃することができます。攻撃中は防御がとけまですので、タイミングよく攻撃してください。

防御



カーソルが盾のときに、アレス自身を左クリックすると実行できます。敵が正面にいない時にアレス自身を左クリックすると、防御の体勢をとりますので、トラップや敵の遠隔攻撃を防ぐことができます。敵が正面にいる場合、何もしないと自動的に防御の体勢をとっています。

魔法

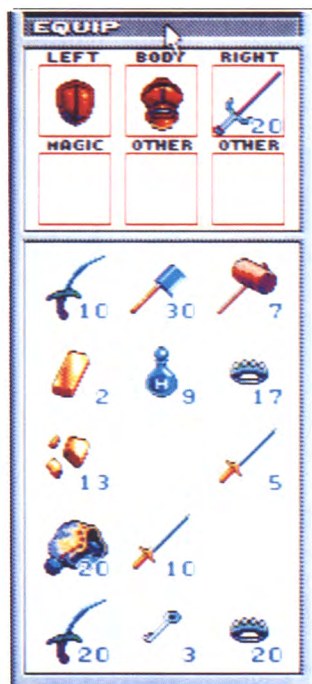


剣での攻撃以外でも、魔法で攻撃することができます。魔法は装備していれば、アレス自身を右クリックすることによって使用できます。また、アイテム欄の魔法を左クリックすることによっても使用することができます。詳しくは「魔法」の項で説明します。



装備

画面右上の「EQUIP」をカーソルで左クリックすると、実行できます。



- ①カーソルが上のときに、装備したいアイテムを、アイテム欄から選び左クリックすると、アイテムを動かすことができます。
- ②次に、装備欄へそのままアイテムを移動させて、もう一度左クリックします。
- ③装備欄にアイテムが表示されれば、そのアイテムは装備したことになります。
- ④装備の変更を行なうと、アレスのステータスの数値が変わりますので、これを参考にして装備してください。数値が高いほど、攻撃力、防御力がアップしています。

装備欄は、上段が LEFT/BODY/RIGHT、下段が MAGIC/OTHER/OTHER となっています。装備できるアイテムは場所が決っています。例えば剣を LEFT に装備しようとしても、アレスは右ききですので RIGHT へ自動装備されることになります。また装備できないアイテムもあります。

LEFT …… 盾を装備。RIGHT に剣が装備されてあれば、剣の装備も可。

BODY …… 鎧を装備。

RIGHT …… 剣を装備。LEFT に盾が装備されてあれば、盾の装備も可。

***注意**：ハンマーや斧は、両手で装備する武器ですので、これらを装備していれば、LEFT に装備することはできなくなります。ハンマーや斧を装備したい場合は、LEFT に装備しているものをはずしてください。

MAGIC …… 魔法のスクロール、魔法の指輪、薬などを装備できます。ここに装備されていれば、アレス自身を右クリックすることにより自動的に使用することができます。

OTHER …… アイテムを装備します。装備できるアイテムは限られており、すべてのアイテムが装備できるわけではありません。ここに装備されたアイテムは、自動的に使用していることになります。方位指針磁石など、装備しなければ効果がないアイテムもあります。

それでは、装備できるパターンをいくつか紹介しましょう。

LEFT 盾、RIGHT 剣



基本的な装備で攻守のバランスがとれています。

LEFT なし、RIGHT ハンマー



ハンマーを装備していれば、敵を攻撃するだけでなく、壁を壊したり、落とし穴を発見することもできます。両手で装備しますので盾の装備はできません。また、木槌は装備できません。

LEFT なし、RIGHT なし



素手の状態です。攻撃力は落ちますが、時々強力な蹴りを出すことができます。

LEFT なし、RIGHT 斧



両手で装備しますので、盾は装備できませんが、その破壊力は抜群です。

LEFT 剣、RIGHT 剣



両手に剣を装備します。その攻撃力は群を抜き、防御も剣でおこないます。

LEFT 盾、RIGHT 盾



両手に盾を装備します。攻撃力は落ちますが、防御力はアップします。また防御の体勢をとれば、後方からの攻撃を防御することができます。

装備は「EQUIP」を左クリックするだけでなく、ユーティリティメニューの時や、異次元箱を開けている時でも装備の変更をすることができます。ただし、この時はステータスは表示されません。

魔法



魔法はスクロールと指輪の2種類あります。スクロールはMPが必要で、MPがなくなると使用できません。魔法を使うとINTのレベルが上がり、効果も大きくなります。指輪はMPを必要としませんが、使用できる回数が決っており、使用回数を越えると壊れてしまいます。

魔法の使用方法は、

1. 装備してアレス自身を右クリック。
 2. アイテム欄の魔法（スクロール、指輪）を直接左クリック。
- の2通りあります。魔法の装備は武器、防具と同じ方法で行ないます。装備できる場所はMAGICの欄です。魔法はレベルが上がって自然に覚えるわけではありません。店で購入するか、宝箱に隠されています。

それでは代表的な魔法をいくつか紹介します。



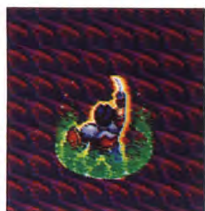
ファイア

火球を出し、敵を攻撃します。序盤ではかなり役立つでしょう。



フリーズ

敵を凍らせ、一定時間動けなくします。ただし、跳ね返されると自分が凍ってしまいます。



バリア

一定時間、アレスの防御力をアップさせます。攻撃力が高い敵との戦闘ではかなり役に立ちます。

この他にも、強力な魔法や便利な魔法がありますので、冒険の中で効果をお確かめください。

アイテムの使用



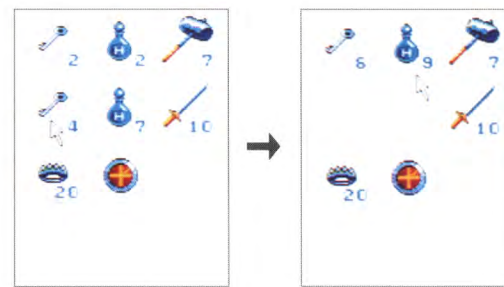
カーソルが上の時に、左クリックすると使用できます。



アイテムを使用したい場合は、右のアイテム欄に表示されてあるアイテムを直接左クリックしてください。アイテムに数字がある場合は、使用できる回数です。また、装備欄のMAGICの場所に、装備できるアイテムもあります。装備されていれば、アレス自身を右クリックすることで使用することができます。また装備していても直接左クリックすれば使用できます。OTHERに装備できるアイテムは、装備しているだけで効果があります。

持てるアイテムは限りがありますので、アイテム欄がいっぱいになったら、いらぬものを捨てるか売ってください。捨てる場合はカーソルを右クリックして罫に変え、いらぬアイテムにあわせて、左クリックしてください。捨てたアイテムはその場所に残りますので、あとから拾いに来ることもできますが、永久に残るわけではありません。

同じ種類のアイテムは、一つにまとめることができます。装備可能な状態にしておき、まとめたアイテムの一方を左クリックし、もう一方のアイテムと重ねて、もう一度左クリックします。異次元箱を持っていれば、その中でまとめることもできます。



注意 ●一つにまとめることができないアイテムもあります。

●指輪は失敗すると、使用回数が減る場合があります。

また同じような方法でアイテムの並び替えを行なうことができます。

並び替えたい場合は、変えたい場所にアイテムをもっていき、左クリックで並び替えができます。

*アイテム欄にあるアイテムや魔法は、キーボードにも対応していますので、併用すると便利です。(詳しくは30Pをご覧ください。)



ユーティリティ



カーソルを画面の上にある「UTILITY」にあわせて左クリックすると、ユーティリティメニューが表示されます。このメニューではセーブやロード、移動速度の変更、セーブディスクのバックアップ等を行うことができます。

AUTO 移動

同じフロアで一度行った場所なら、自動的に歩いていきます。

「AUTO 移動」を左クリックすると、行きたい場所の確認を聞いてきますので、縮小マップ上で行きたい場所をカーソルで選び、左クリックしてください。ただし、敵と遭遇したり、トラップの前になると止まってしまいます。AUTO 移動中に左右どちらかをクリックすると AUTO 移動を停止します。

操作ガイド

ONの状態にしておけば、アレスの周りにガイドラインが常に表示されます。移動の時のカーソル位置が一目でわかりますので、操作になれないうちは便利な機能です。OFFの状態では表示されませんが、カナキーをロックすれば表示されます。

マウス移動速度

カーソルの移動速度を変更します。お手持ちのマウスにあわせ、快適な速度をお選び下さい。

メッセージ速度

ゲーム中のメッセージ速度を変更できます。お好みにあわせ変更して下さい。

ゲーム速度

ゲームの速度を変更できます。お好みにあわせ変更して下さい。

「移動高速」は、アレスが移動しているときだけ、敵の動きなどが速くなります。

セーブ

現在の状況をディスクにセーブします。ユーティリティメニューで設定されたものもセーブされますので、次回に起動した時に、設定をやり直す必要はありません。またフロアが変わると、自動的にディスクにデータがセーブされます。落し穴などで、下の階に落ちた場合もセーブされています。

ロード

セーブしてあるデータをロードします。この時に気をつけてほしいのは、フロアが変わった時に自動セーブされてありますので、フロアが変わった直後のデータがロードされることになります。また GAME OVER の時にも、最後にセーブされた場所がロードされます。

環境設定

初期メニューに戻ります。詳しくは付属の「スターティングマニュアル」をご覧ください。

ゲーム終了

ゲームを終了します。この時に現在のデータがセーブされます。





オートマッピング



画面左下の縮小マップに、移動したところが自動マッピングされます。道に迷った時などにこのマップで現在位置を確認しながら冒険をすすめてください。まだ行っていない場所もわかりますので、うまく活用すればゲームをスムーズにすすめることができます。扉や宝箱は色分けされて表示されます。

またこのマップには、自分で描き込むことができます。開かない扉や、ショップ、落とし穴などをそれぞれ色分けして描き込んであれば、後で必ず役に立ちます。

マップへの描き込み方法



- ① カーソルをマップ内へ移動させると に変わります。マップの上にカラーバーがありますので、好きな色の上で左クリックします。
- ② マップ上の描き込みたい場所に、カーソルを移動させ左クリックすれば、選んだ色がマップに描き込まれます。
- ③ 別の色にしたい場合は、もう一度カラーバーの色にあわせて左クリックしてください。色を変更できます。

* カラーバー以外でも、マップ上の変更したい色にカーソルをあわせ、そこで右クリックすると、その色に変更することができます。マップに描き込んでいる時も、ゲームは進行していますから、敵に不意をつかれる場合があります。敵がいなければゆっくり描き込むこともできますが、そうでない場合は、ユーティリティメニューの画面にしておけば、ゲーム進行はストップしますので、安心して描き込むことができます。



休息

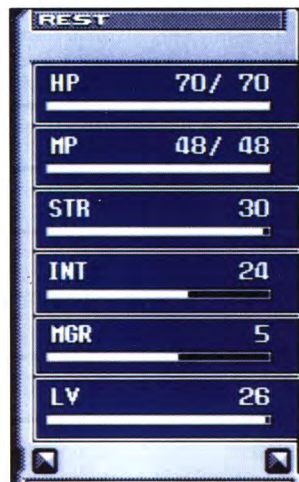


HPやMPの回復をすることができます。カーソルを画面左上のRESTにあわせて左クリックしてください。ただし、休息中でもゲーム内の時間は流れています。休息中に敵から攻撃されると、通常の何倍ものダメージをうけることとなりますので、休息する時は安全な場所を選んでから行ってください。マウスを右クリックするか、RESTを再び左クリックすれば、休息から抜け出せます。

レベルアップについて

レベルアップは、ある行動をした時に、それぞれのパラメータが少しずつ上がり、ある一定の経験をすればレベルアップします。

各パラメータは画面の左に表示されています。



HP …… アレスの生命力です。0になるとゲームオーバーです。レベルがあがれば上限値もあがります。

MP …… 精神力です。スクロール魔法を使うための力で、MPが足りないと魔法が使えなくなります。レベルが上がれば上限値も上がります。

STR …… 腕力です。装備している武器で敵を攻撃するたびに上がっていきます。敵へ与えるダメージに影響します。

INT …… 賢さです。スクロール魔法を使い、敵にその魔法の効果を与えると上がります。魔法の効果に影響します。

MGR …… 敵の魔法攻撃に対する耐久力です。敵の魔法攻撃をうけると上がります。レベルが上がれば魔法でのダメージが少なくなります。

LV …… 敵を倒すたびに上がっていきます。レベルが上がれば、HPとMPの上限値が上がります。

画面右上の「EQUIP」を左クリックすれば、詳しいステータスの数値を見ることができます。



キーボードでの補助操作

移動やアイテムの使用など、キーボードをうまく併用すれば、より快適な操作ができます。

移動 移動はカーソルキーに対応しています。

↑ 前進 (前に敵がいれば攻撃) ↓ 後退
← 左ターン → 右ターン

SHIFT + ↑ ジャンプ

SHIFT + ← 左横歩き

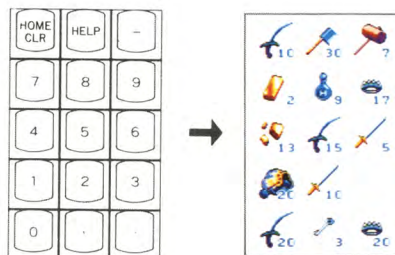
SHIFT + → 右横歩き

攻撃・防御

スペース 攻撃/防御
(敵が正面にいる時は攻撃。いない場合は防御)

アイテム

アイテム欄のアイテムは、すべてテンキーに対応しています。アイテムと同じ位置にあるキーを押すと、そのアイテムを使うことができます。



その他

INS 休息モードになります。
DEL ユーティリティメニューになります。
ESC 休息やユーティリティメニューから抜け出します。
リターン 休息やユーティリティメニューから抜け出します。
CTR + B 緊急脱出用モードです。ロードしていきなり GAME OVER になり、その場所から抜け出せなくなった場合、このキーを押しながらロードすると、同じフロアの行ったことがある場所へワープすることができます。ただし、このモードを使うと、全てのレベルが1つ下がってしまいますので、なるべく使わないようにしましょう。

ショップについて

ショップは武器屋、道具屋、魔法屋、鍛冶屋などの種類があります。またダンジョンには店を持っていない闇屋も存在しています。

ここではアイテムの売買や、情報を聞くことができます。

アイテムの購入



画面の左側に、その店で売られているもののリストが表示されますので、購入したいアイテムをカーソルで選び左クリックしてください。「YES」を左クリックで購入できます。キャンセルしたい場合右クリックか、「NO」を左クリックしてください。画面中央下にある矢印をクリックすると、売られているアイテムがスクロールします。

アイテムの売却

売りたいアイテムを右側のアイテム欄からカーソルで選び、左クリックしてください。売値が表示されますので、よろしければ「YES」を左クリックしてください。また異次元箱を左クリックすると収納してあるアイテムが表示され、外に出さなくても直接左クリックで売ることができます。

情報を聞く

店の主人を直接左クリックすると、情報やヒントを聞くことができます。

剣の打ち直し



ブランディッシュ2では、鍛冶屋が新しく登場します。ここでは、武器の使用回数を増やしたり、売ったりすることができます。剣を打ち直す場合は、店の主人の言葉に従って、打ち直したい剣を左クリックしてください。

鍛冶屋で武器を打ち直してもらう時に、その武器のもつ基本的な攻撃力を上げることができますので、大事に使えば最初は弱い武器でも、かなり強くすることができます。ただし完全に壊れてしまった剣は修復はできません。

お店から出る時は、EXITを左クリックしてください。

特殊アイテムについて

ブランディッシュ2では、通常のアイテム以外で、特殊な効果をもつアイテムが存在します。ここではいくつか例をあげて説明します。

異次元箱



アイテム欄には15個しか持てませんが、この箱に収納すればさらに12個持てるようになります。異次元箱を左クリックすれば、画面が変わり収納できるようになります。アイテムを左クリックすれば動かせるようになりますので、収納したい場所まで動かし左クリックしてください。

また異次元箱が開いている状態の時は、異次元箱に入っている武器や防具を直接装備することもできたり、アイテムを一つにまとめたりすることができます。



暗黒文字翻訳書



ステージのいたる所に、このアイテムがなければ解読できないメッセージがあります。装備欄のOTHERの場所に装備していれば、今まで分からなかったメッセージを解読することができます。

方位指針磁石



装備欄のOTHERに装備していれば、現在どの方向を向いているのかが分かります。ブランディッシュ2では方向を変えると、画面全体が切り替わります。慣れないと方向を見失うことがありますので、縮小マップを見ながら使うと、迷いにくくなります。

幻視地図



このアイテムを左クリックすれば、全体図が表示され、現在どの位置にいるのかが分かります。各マップのつながりは分かりませんが、大体の目安をつけることができます。



ハンマー



通常は武器として使えますが、落とし穴の発見や、壁を壊す時にも使用します。アイテム欄にある時は、直接左クリックすれば使用できます。装備していればアレス自身を左クリックで使用できます。

* 木槌は装備できません。アイテムとして使用することになります。



冒険のヒント

最初は休息から

ゲーム開始時のアレスのHPは1しかありません。必ず休息してHPを回復させてから冒険するようにしましょう。最初は武器や防具を装備していませんので、すぐにダメージを受けてしまいます。無理せずにダメージを受けたらすぐに回復してください。また、こまめにセーブしておけば、万一GAME OVERになっても、最初からやり直さなくても済みます。

壁にヒント

ゲームに行き詰まってしまったら、壁に書かれてあるヒントを探しましょう。一方向からでは見つかりにくい場所にありますので、怪しそうな場所では、必ず四方を見渡すようにしましょう。

落とし穴

ステージの至る所に落とし穴があります。落ちれば大きなダメージを受けてしまいます。落とし穴は他の場所とは微妙に違いますので、注意して見ればわかると思いますが、見分けがつかない落とし穴もあります。落とし穴かそうでないかは、直前の床を調べれば、メッセージが出ますし、アイテムの鉄球やハンマーでも落とし穴を発見することができます。下のフロアに落ちてしまうものもありますので、落とし穴が多いエリアでは特に注意が必要です。

開かない扉

扉の中には、通常では開かない扉もあります。合鍵があれば普通の扉は大丈夫ですが、特殊な鍵が必要な場合がありますので、探し出さなければなりません。宝箱に入っていたり、モンスターが持っていたりといういろんなパターンがあります。鍵を使ったけど「鍵穴がない」というメッセージが出る時があります。この場合は扉のスイッチがありますので、探して押すか、踏む必要があります。またモンスターを倒せば開く場合もあります。

ブランディッシュ2では、様々なトラップが待ち受けています。行き詰まっても、必ず解決の糸口となるものがありますので、あきらめないうでチャレンジしてください。クリアすれば、感動のエンディングが待っています。誰にも頼らずに苦勞の末クリアできれば、それだけ感激も大きくなると思います。それでは全ての人がエンディングを見れるように、がんばってください。

ご注意

この、マニュアル及びディスクは、勝手にコピーしては行けないと法律で決められています。ディスクはコピーできないようになっていますが、なんらかの方法でコピーできたとしても二重のコピー防止処理がされていて、ゲームが正常に進行しませんのでご注意ください。



第1版 第1刷 1993年3月12日

Falcom®

