HE system
PC Engine

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

天外魔境 II

FAR EAST OF EDEN

ÆMARU



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●ゲームプレイ時の注意



①PCエンジン関係の接続に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」をご熟読ください。

②CD-ROMには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトル等が印刷されている面）を上にしてCD-ROM² にセッティングしてください。

③ゲームプレイ中に、CD-ROM² プレイヤーの蓋を開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなります。

④また、ゲームプレイ中に、CD-ROM² 本体に振動を与えることはお避けください。正常に読み込むことができなくなる場合があります。

このCD-ROMディスクは、SUPER CD-ROM²専用のゲームソフトです。従来のCD-ROMでは作動しませんのでご注意下さい。

＊CD・ROMディスクは普通の音楽用CDプレイヤーでは使用しないで下さい。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU



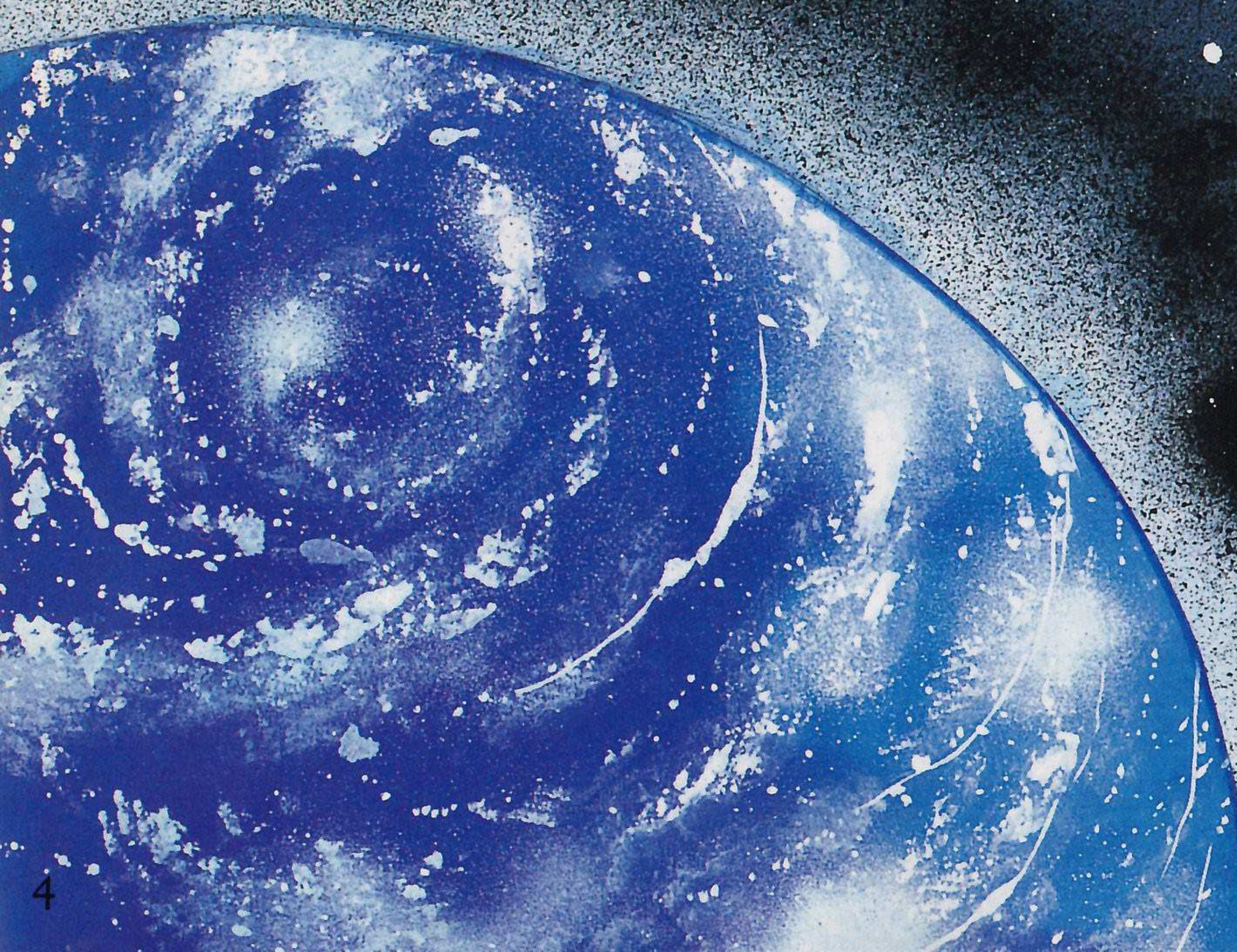
取り扱い説明書

目　次

プロローグ ―― 4P
登場人物紹介 ―― 10P
HOW TO PLAY ―― 19P
ゲームの始め方 ―― 20P
操作方法＆画面表示 ―― 22P
ゲームシステム ―― 24P
コマンド紹介(移動時) ―― 30P
コマンド紹介(戦闘時) ―― 34P
道具・店 ―― 38P
敵 ―― 40P
アドバイス ―― 42P
制作スタッフ紹介 ―― 44P
インデックス ―― 50P

天外魔境II 卍MARU プロローグ

マリよ！ヨミよ！私のかわいい子たち。
おまえたち二人の力を合わせ
この宇宙の中で もっとも美しい地に
何者にも屈せぬ 強き命を産み落とし
そして 育みなさい。
さあ 旅立つのです。





宇宙の創造主は二人の神を産み出した。
二人の神の名は、マリとヨミ。
主の手から放たれたマリとヨミは、
ある時は戯れ、ある時は諍い、
またある時は深い瞑想に耽りながら
悠久の時間と空間を旅していった。
やがて二人の神は生命に満ち溢れた青い星を見つけた。
二人の神は互いの目と目で語り合った。
「あれがよかろう」
「行きましょう」
二人の神は青い星へ降り立ち、一つの世界を創造した。
その世界を人々はこう呼ぶ。
「ジパング」と。

強く、美しい、ジパング。
そのジパングに、ある時、暗黒ランと呼ばれる巨大な花が出現した。
暗黒ランとは、伝説の地底国「根の国」に咲くと言われる巨大な植物である。
「根の国」の王であるヨミは、暗黒ランの茎を伝って地上に現れ、
「根の一族」の怪物たちを操り、瞬く間にジパングを制圧していった。
全土が侵略されるかと思われたその時、どこからともなく現れ、
怪物たちに挑んだ者たちがいた。「火の一族」である。
「火の一族」と「根の一族」との戦いは数千日の長きに渡った。
そして、長く激しい戦いの末、「火の一族」は「根の一族」を倒し、
七本の聖剣でヨミと暗黒ランを地下深く封じた。
が、「火の一族」もまた、その戦いの中で滅んでしまったという。

そして、千年の平和な月日が流れた。
人々の記憶から暗黒ランの悪夢は忘れさられ、
「火の一族」はもはや伝説の存在となった、その頃……。
暗黒ランとその封印である七本の聖剣の存在を知り、
野心を燃やす一人の男がいた。
ジパングの西方・大和地方の支配者タイクーンである。
「ヨミと暗黒ランの力を利用すれば、
ジパング全土はタイクーン様のものとなりましょう」
腹心の三博士の言葉を信じたタイクーンは、
七本の聖剣をすべて抜き去る決意を固めた。
封印を解かれたその時、ヨミと暗黒ランは再び地上に復活する。
千年前の悪夢が、今、ジパングで繰り返されようとしている。

再び甦える火の勇者の伝説

「天外魔境II　卍MARU」は、黄金の島国ジパングを舞台にしたパーティプレイ方式のRPGです。

主人公は火の一族の末裔、戦国卍丸とその仲間たち。

邪悪な敵、不思議な罠、そして絡み合う謎と謎。広大な天外魔境で、スリル溢れる冒険が、あなた＝卍丸を待っているはずです。

超豪華な 声優陣!!



CD－ROMソフトでは、豊富なナレーションも大きな魅力のひとつ。

「天外II」には、岸田今日子さんを始め、総勢24名の人気声優陣が出演。数々のビジュアルシーンやイベントを盛り上げています。各シーンのセリフもお楽しみに！



流れるようなドラマ！イベントの嵐!!



物語は卍丸の生まれ育った火多国・白川村からスタート。

仲間との出会い、敵との戦い、そして大和各地での膨大なイベント（おそらく今までのゲームで最多!!）などを経ながら、あたかもドラマのように卍丸の冒険は進んで行きます。

この壮大な冒険の果てに、あなたを待っているものは……？



◀マップ上で様々なイベントが起きるのも「天外II」の特長のひとつ。



◀乗り物の種類も豊富。ゲーム史上最大の乗り物も登場します。

我が名は卍丸！火の勇者!!







声／伊倉一寿

主人公は、火多国・白川村に生まれ育った火の一族の末裔、戦国卍丸。

卍丸は村中の子供たちを子分に持つ、イタズラ好きのガキ大将。素顔は母親想いの心やさしい少年でもある。

火の勇者ならではの超人的な成長力を持ち、ゲーム中では、奥義として、さまざまな秘剣を身につけていく（覚える秘剣は下の表の通りです）。

現在は、母親と二人暮し。

PROFILE

年　令：15才
出生地：火多
血液型：A型
身　長：162cm
体　重：52kg

奥義［剣法］

奥義名	効　果	効果範囲
紅丸斬	ダメージを分散し、複数の敵に与える必殺剣	敵１G
黒羽斬	多大なダメージを与える。が、しばらく動けなくなる	敵１体
義経斬	複数の敵を攻撃できるが、命中率が低下する	敵１G
女彦斬	自らの傷を顧みずに多大なダメージを与える	敵１体
静乱斬	敵の懐に入り込み、一騎討ちを行う	敵１体
三郎斬	敵１体を一撃で倒す必殺剣！	敵１体
松虫斬	自らの守りを捨てることで、大ダメージを与える	敵１体
？	？	？

SENGOKU MANJIMARU

戦国

丸

II

派手好き、女好きの伊達男!!







声／山口勝平

とてつもなく軽薄な火の勇者。それがカブキ団十郎。

一族の宿命に対する意識はかけらもなく、火の勇者の能力を利用し、ただ派手に楽しく生きることだけ考えている。

派手好き！女好き！の二枚目半。術や得意技も「効果より見た目が優先！」という精神に貫かれている。

カブキの夢は〝ジパングNo.1の伊達男〟になること。卍丸の活躍に対しては、メラメラと嫉妬の炎を燃やす。

PROFILE

年　令：19才
出生地：不明
血液型：B型
身　長：176cm
体　重：63.5kg

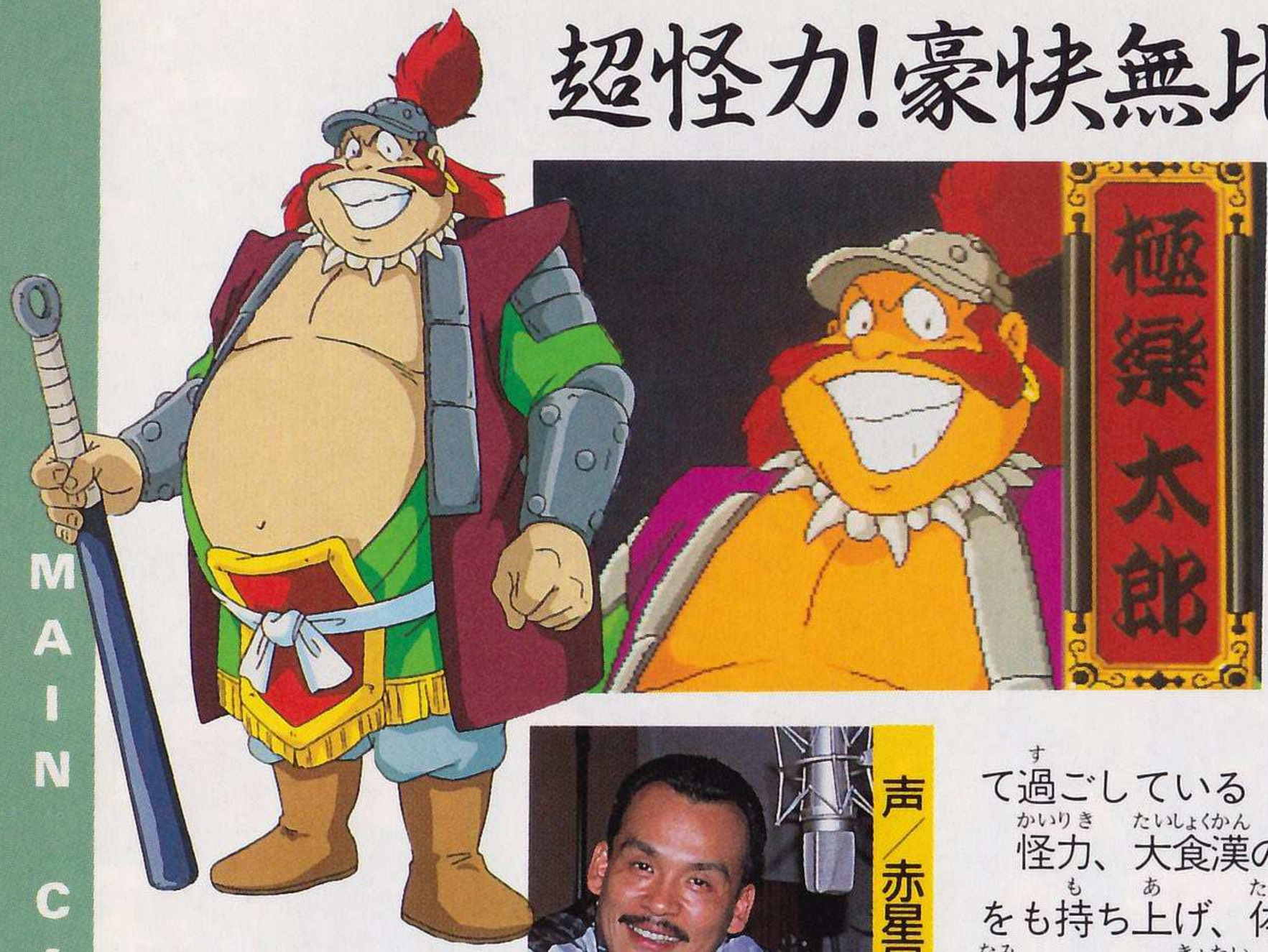
奥義［秘芸］

奥義名	効　果	効果範囲
悪　態	敵の攻撃を自分に集中させる	自分
大見得	敵の１グループを驚かして、守備力を低下させる	敵１G
飛げり	必殺の飛げり攻撃を行なう	敵１体
心中物	敵と自分に同時にダメージを与える攻撃	敵１体
にらみ	敵を威嚇して追い払う	敵全員
大寄せ	敵を呼び寄せ、戦闘の機会を増やす	——
黒　子	姿を隠し、影から戦闘に参加する	自分
荒　事	敵に絶大な傷を負わせるが、しばらく動けなくなる	敵１体

KABUKI DANJURO

カブキ十郎

超怪力!豪快無比の大食漢



声/赤星昇一郎

千年前の「火の一族」と「根の一族」の戦いの生き残り。年令1024才。

この年令は、寿命が千年延びるという「人魚の涙」を飲んだおかげなのだが、そのために極楽太郎は千年の大半を牢に閉じこめられて過ごしている（不思議な過去である）。

怪力、大食漢の楽天家。火を吹き、岩をも持ち上げ、体術を得意とする。が、並はずれた巨体のため、通常の装備では何かと不自由することが多いようだ。

◆奥義［体術］◆

奥義名	効　果	効果範囲
胴締め	敵を締め付け、ターン毎に一定のダメージを与える	敵１体
頭突き	ダメージを与えると同時に、その敵を気絶させる	敵１体
体当り	体当り攻撃。ただし、当たり負けすることもある	敵１Ｇ
胃　液	敵に胃液をかけ、ターン毎に一定のダメージを与える	敵１体
突　撃	敵中に入り込んで、攻撃する	敵１体
大振り	大きく武器を振り回し、複数の敵を攻撃する	敵１Ｇ
背　水	守りを捨て、攻撃に専念する体術	敵１体
捨　身	自分の傷も顧みず、敵を粉砕する体術	敵１体

PROFILE

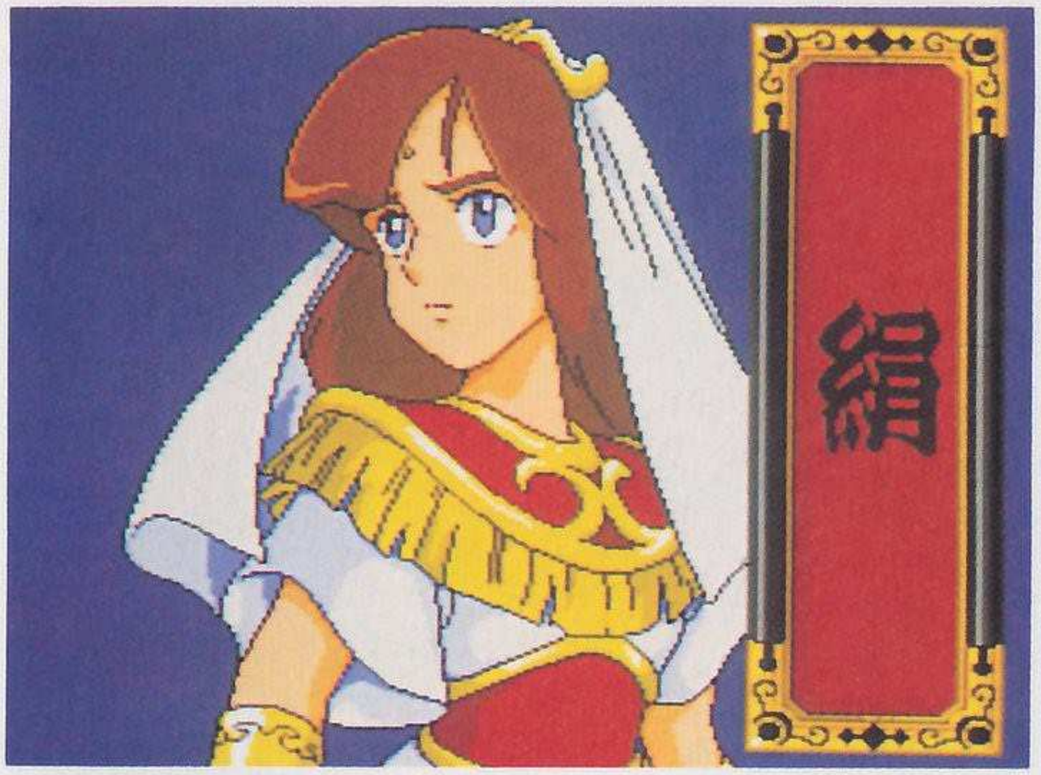
年　令：1024才（うち992年は牢の中）
出生地：越前
血液型：Ｏ型
身　長：208cm
体　重：202kg

GOKURAKU TARO

極楽太郎



謎を秘めた薄幸の美少女



声／井上あずみ



予知能力を持つ薄幸の美少女。かたわらには、巨犬シロが、まるで絹を守るかのように常に寄り添っている。

絹は火の一族の末裔として自らの宿命を感じ、卍丸たちの仲間に加わるのだが、なぜか戦うことを拒み続ける。その憂いを秘めた表情の奥には、両親の死が深い心の傷となって残っているようなのだが……。

物語全体の重要な鍵を握る美少女。絹が背負っている宿命とは？

PROFILE

年　令：14才
出生地：近江
血液型：AB型
身　長：153.5cm
体　重：38kg

奥義［鬼道］

奥義名	効　果	効果範囲
念　動	敵を跳ね飛ばす。移動中には羽衣、引波の役割をする	敵／仲間
鳥寄せ	鳥を呼び寄せて、戦闘に参加させる	――
予　言	周辺の敵の強さを感じとる	――
霊　体	霊体となって、周囲の様子を見ることができる	――
説　得	敵を論し、戦闘を止めさせる	敵１体
血　桜	自分の体力、技力を仲間に分け与える	仲間
幽　鬼	敵にのりうつり、敵を攻撃させる	敵１体
？	？	？

KINU

結局

ゲームの中には、卍丸たちを助けてくれるキャラクターが数多く登場します。

その代表が、絹の愛犬であるシロ。そしてくの一・三姉妹。

シロは戦闘に参加し、根の一族に攻撃を加えてくれます。三姉妹は、何度も卍丸たちに力を貸してくれるはずです。

また、大和の各地にいる天狗からは、巻物（術）や価値ある情報が得られます。





▲シロ
絹とともに行動している巨犬。悪を喰い殺す心強い味方。



▲「花火」
くの一・三姉妹の長女。火器の扱いに精通している。落ち着きがあり、しとやか。



▲「まつり」
武術に長けていて、あらゆる武器を使いこなす。男まさりで、口はかなり悪い。

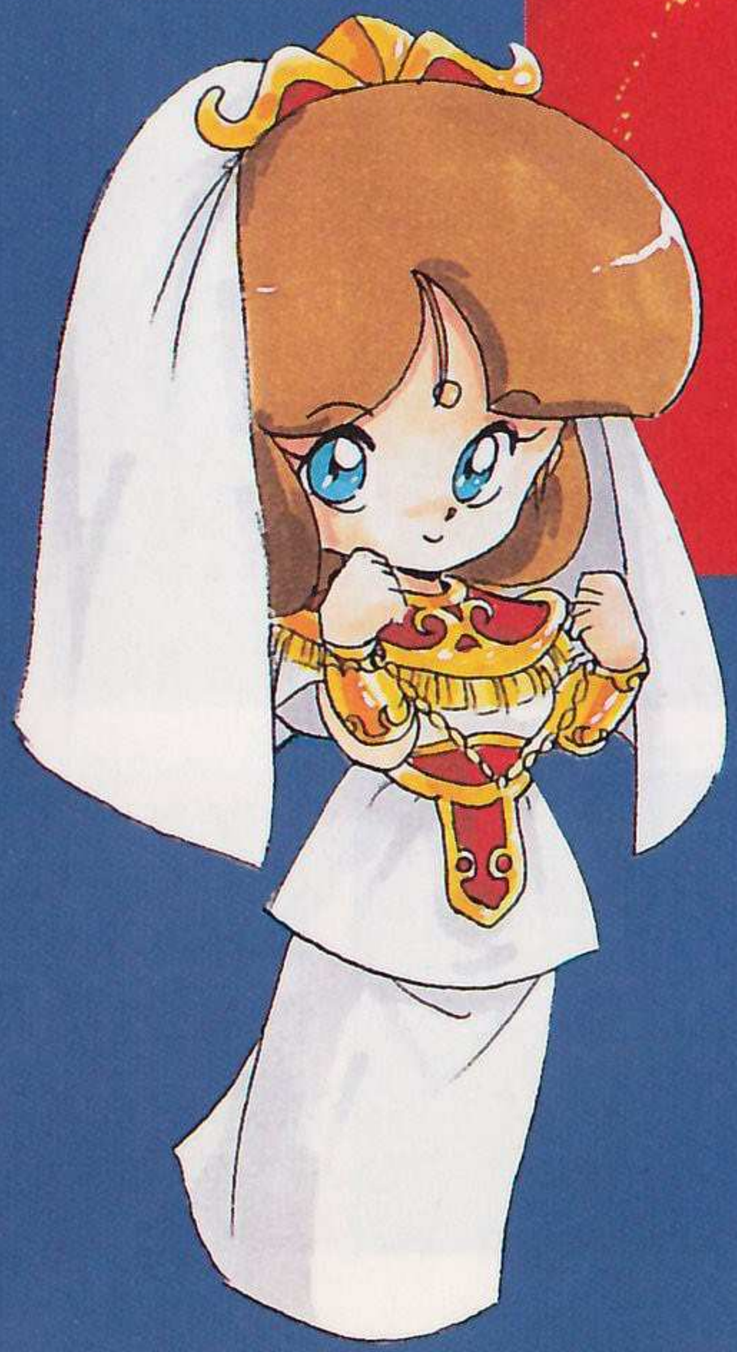


▲「みこし」
大矛（両端に刃のついた槍）の使い手。疾風のような素早さを誇る。三姉妹の末っ子。甘えん坊である。

HOW TO PLAY

プレイ方法について







ここでは、基本システムや操作方法、そしてコマンドの意味などを紹介しています。

ゲームを始める前に必ず一度、目を通すようにして下さい。

ゲームの始め方 HOW TO START

まず、スーパーCD・ROM²システムにソフトをセットし、電源を入れます。

システムの起動画面が現れたら、ランボタンで「天外魔境II」のタイトル画面を呼び出します。以後、ランボタンを押すたびにと、右のような順序で画面が切り変わっていきます（ゲームのプレイそのものは、ジパング火多国・白川村の卍丸の家からスタートします）。





◀タイトル画面。この後に、4人の勇者のデモンストレーションも入っています。

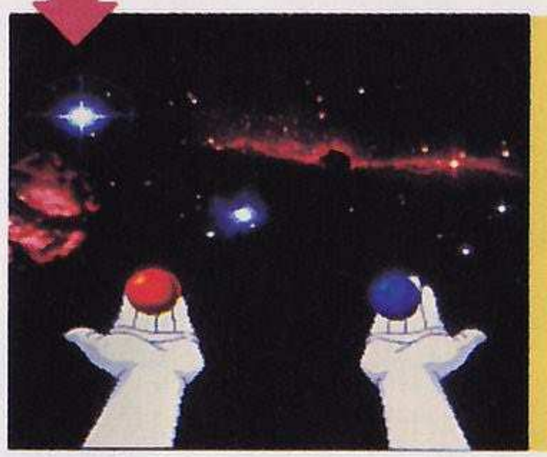


◀セレクト画面。初めての人は「起」を。続きをプレイする人は「転」を選択します。

なお、タイトル画面でしばらく待っていると、4人の勇者のデモを見ることもできます。

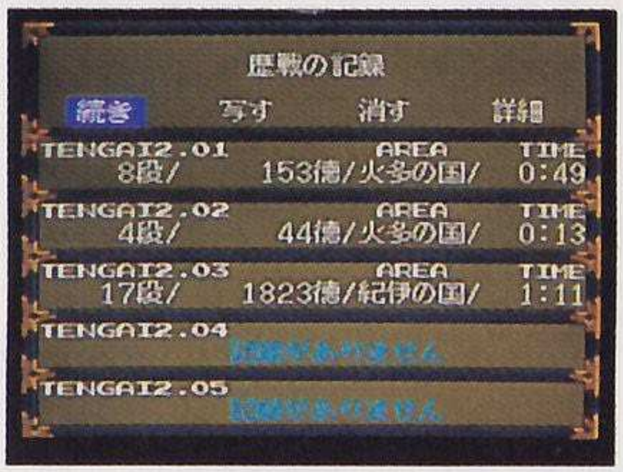


▶プレイそのものは、この画面（卍丸の生家）からスタート。



◀「起」を選択するとオープニングへ。「転」ではこの部分はカットされます。

バックアップできるデータは5個



▲「起」（初めて）の場合は「記録がありません」というデータを選択してスタートします。

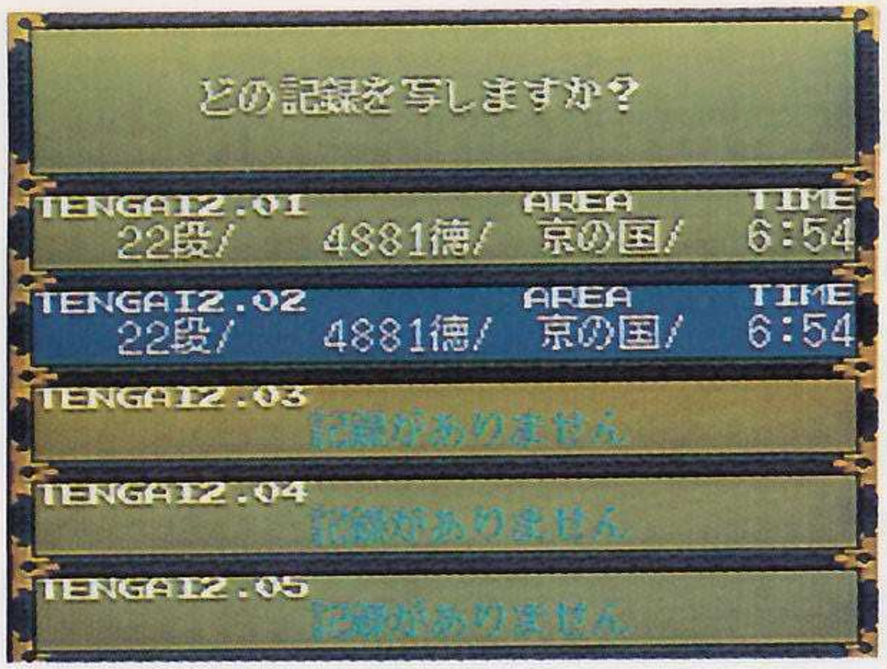
セーブデータは5個まで作成できます。

バックアップユニットでのこのゲームのデータのファイル名は“TENGAI2.01”（最後につく2ケタの数字は01～05のいずれか）になります。



◀「歴戦の記録」画面。どの記録（セーブデータ）を使用するかを決定します。

「歴戦の記録」画面での操作



▲この画面での操作に関しての細かい指示は、画面最上部に表示されます。

この画面では「続き」「写す」「消す」「詳細」の4つのコマンドを選択することができます。方向キーで青色のカーソルをコマンドの上に重ね、Ⅰボタンを押せばOKです。

「続き」……ゲームの続きをする(または始める)場合に選択。方向キーの上下で記録を選択し、Ⅰボタンで決定。

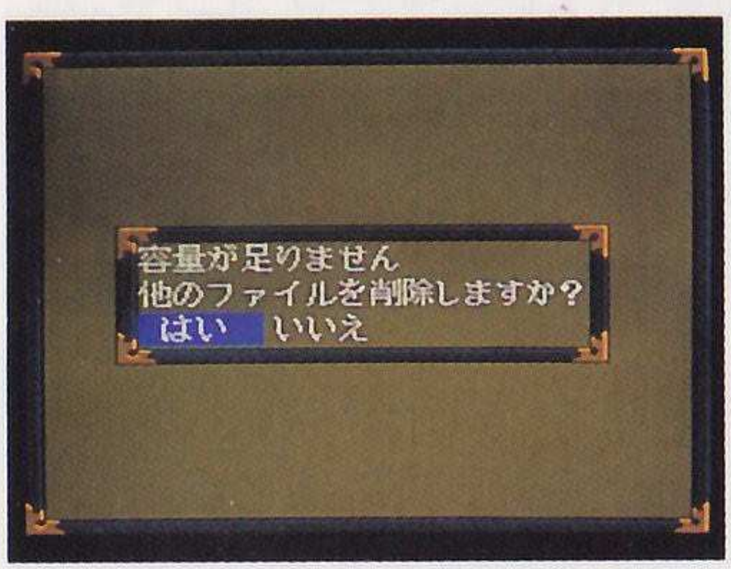
「写す」……セーブデータをコピーする。

「どの記録をどのファイルに写す」という手順で指定します。

「消す」……不必要なデータを消すためのコマンド。消したい記録を方向キーで選び、Ⅰボタンで決定。

「詳細」……セーブデータのより詳しい状況を知るためのコマンド。仲間全員の状態を知ることができます。

バックアップデータの空きがない場合は



スーパーCD・ROM²システムのバックアップRAMがいっぱいで、新たにゲームを開始できない（新しい記録を作れない）場合は、左のような画面が登場します。

ここで「はい」を選択してⅠボタンを押すと、下の写真のような「データ削除画面」になり、他のゲームのデータを削除（つまり「天外魔境II」のセーブ用のメモリーを確保）できます。「データ削除画面」では、削除するゲームデータを方向キーで選択し、Ⅰボタンで決定。

新たに「天外魔境II」用のメモリーが確保できたかどうかは、画面の一番下に表示されるファイル数で知ることができます。画面全体のキャンセルはⅡボタンで行います。

このカーソルを移動させ、削除するデータをⅠボタンで決定します。

下段の数字に注目!!

この「空き容量」ファイルの個数が1になると、新たに「天外魔境II」を始めることができます。



データ削除画面

操作方法&画面表示

CONTROL & DISPLAY

フィールド移動時

方向キーでコマンドを選択、Ⅰで決定



Ⅱボタン



▲移動中にⅡボタンを押すとコマンドメニューが登場。

セレクトボタン



▲セレクトボタンを押すと、ヘルプメニューが現れます。

移動は方向キーの上下左右で。コマンドの入力は、方向キーでコマンドを選択し、Ⅰボタンで決定（Ⅱボタンでキャンセル）。「話す」「宝箱を開ける」「調べる」そして「乗り物の乗り降り」は、コマンドではなく、その場でⅠボタンを使えばOKです。

「話す」「調べる」「宝箱」そして「乗り降り」

「話す」「宝箱を開ける」「調べる」、そして「乗り物に乗る」。これらの行動については、操作性を良くするために、「人や物に接して、Ⅰボタンを押す」という方式をとっています（降りる時は、降りたい場所でⅠボタン）。また、「話す」「宝箱を開ける」の2つは、ヘルプメニューでオートに設定することもできます。

基本画面表示

移動時の画面では、卍丸たちのステータス、持ち金、コマンドが表示されます。



■コマンドメニュー
選択できるコマンドが表示されています。

■ステータス
卍丸たちの、その時点での体力、技数、段を知ることができます。また、毒や酸におかされるなど特別な状況に陥ると、各人のウインドーの色が変わり、その症状が表示されます。

■持ち金
パーティ全体の現時点での持ち金が表示されます。

戦闘時 コマンド入力で戦う



マップ上で敵に出会うと、戦闘モードに突入します。

戦闘では、各人のターンが来るたびに、方向キーでコマンドを選択、Ⅰボタンで決定します。Ⅱボタンでは、直前に入力したコマンドをキャンセルできます。



■オートバトルもOK

卍丸以外の仲間には、オートバトル機能が用意されています。

このオートバトル機能では、カブキ、極楽、絹、それぞれについて「オートバトルとマニュアルの選択」から「オートの場合の戦い方の方針」まで設定することができます。くわしい内容は29ページを見て下さい。



▲マニュアルの場合は、各人の行動をすべて指定していきます。



▲オートバトルでは、自動的に各人の行動が決定されます。

基本画面表示

戦闘時の基本画面。ステータス表示の内容は、移動時のものとまったく同じです。



■ステータス
卍丸たちの状態が表示されます。

■敵
敵のグラフィックス。その上には、それぞれの敵の体力(HP)が数字で表示されます。

■メッセージ
卍丸たちや敵のとった行動、そしてその結果などがメッセージで表示されます。

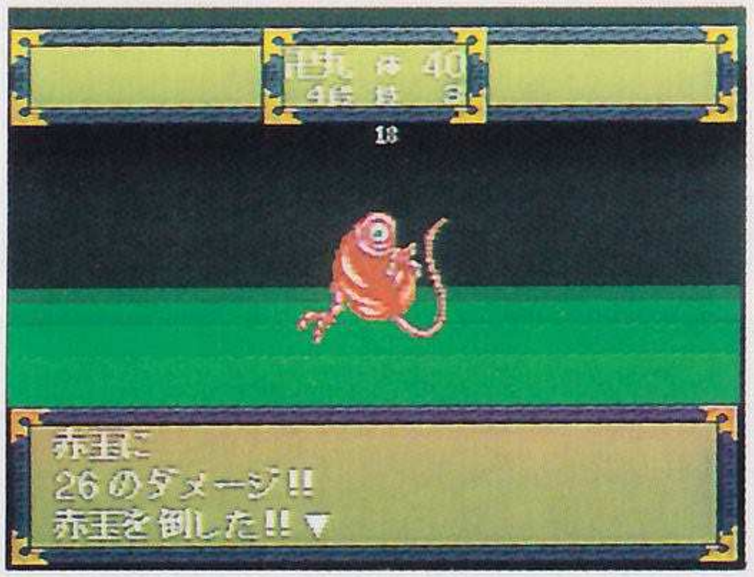
■コマンドメニュー
9種類の基本戦闘コマンドが表示されています。キャラクターごとに、コマンドを選択します。

ゲームシステム

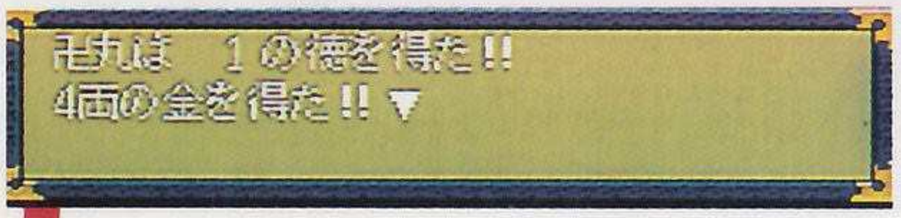
GAME SYSTEM

勇者たちの能力 勇者は戦いの中で成長する

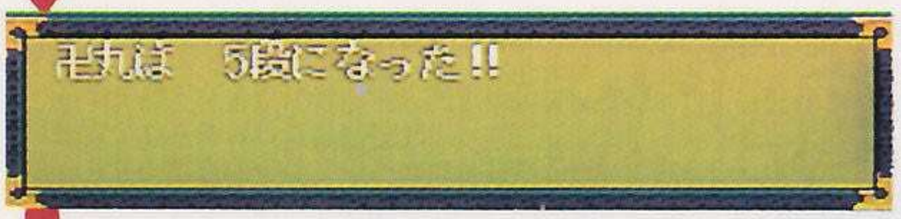
主人公の卍丸を始め、火の勇者たちは「根の一族」との戦いの中で、成長し、さまざまな能力を身につけていきます。基本的な成長の図式は、「戦闘で敵を倒す」→「徳(経験値)を積む」→「段(レベル)が上がる」→「その結果、能力がアップする」というもの。これは、火の勇者たちの"基礎体力の成長"に当たり、敵を倒すと、お金を手に入れることもできます。能力に関する数値としては、下のようなものがあります。



▶戦闘で敵を倒す。これが火の勇者の成長の基本。



▲敵を倒すと、徳とおかねを手に入れることができる。



▲一定の徳を積んだ時点で段（レベル）がアップ。各種の能力も上がる。



▲段がアップすると、体力や技が全快。毒やマヒなどの悪化状態も回復する。

徳	いわゆる経験値。敵を倒し、徳を一定値積むと、卍丸たちの段がアップ。段の上がり方は人によって違います。
段	卍丸たちの強さを示す指標。いわゆるレベル。段が上がると、そのキャラの「体力」「技」「攻撃力」「守備力」「素早さ」がアップ。「体力」「技」は全快。マヒ状態も解消されます。術の成攻率にも影響します。
体力	この数値が0になると、戦闘不能状態になります。最も注意しなければならない数値のひとつ。いわゆるHP。
技	巻物（術）を使用するのに必要なパワー（MPと同じ）。巻物を使うと一定値減る。戦闘不能状態になると0になる。
攻撃力	武器による攻撃能力の基準となる数値。腕力のようなもの。攻撃力が上がると「敵に与えるダメージ」が増えます。
守備力	敵の攻撃に体する守備能力の基準となる数値。アップすると「敵から受けるダメージ」が減ります。
素早さ	俊敏性の基準となる数値。この数値が大きくなればなるほど、先に攻撃を仕掛けることができ、敵の攻撃をかわす確率も高くなる。攻守両面に影響のある数値です。

装備や術でパワーアップ

「徳を積み段を上げる」こと以外でも、卍丸たちの能力はさまざまな形でアップしていきます。

その代表的な方法は、「装備を固める」「術（巻物）を覚える」「奥義を極める」の3つ。

また、さまざまな道具を利用することでも、戦いの旅はかなりラクになるはずです。

装備は、より良いものに買い替えることが大切！



奥義 得意技のようなもの。人によって極める技は違っている。また、極める方法も人によって違います。

装備 武器や防具、履物を装備することで、卍丸たちの攻撃力、守備力、素早さがアップします。

術 巻物を手に入れると、使えるようになる。ただし、人によっては使えないものもあるので要注意。

道具 回復、攻撃、移動など、さまざまな用途の道具があります。入手方法は発見したり、店で買うなど。

「体力」「技」は歩くと復活する

このゲームの特徴のひとつに「体力」と「技」の回復があります。

卍丸たちは一定距離を歩くと、「体力」と「技」が1ずつ回復。うまく利用すれば、術や道具の節約も可能です。



「体力」が0になってしまうと……

仲間の「体力」が0になると、彼らは戦闘不能状態となり、それにともなって「技」も0になってしまいます。

また卍丸の「体力」が0になった場合のみ、パーティ全体は特定の復活ポイント（宿や庄屋など）に自動的に戻されてしまいます（持ち金はそのままです）。



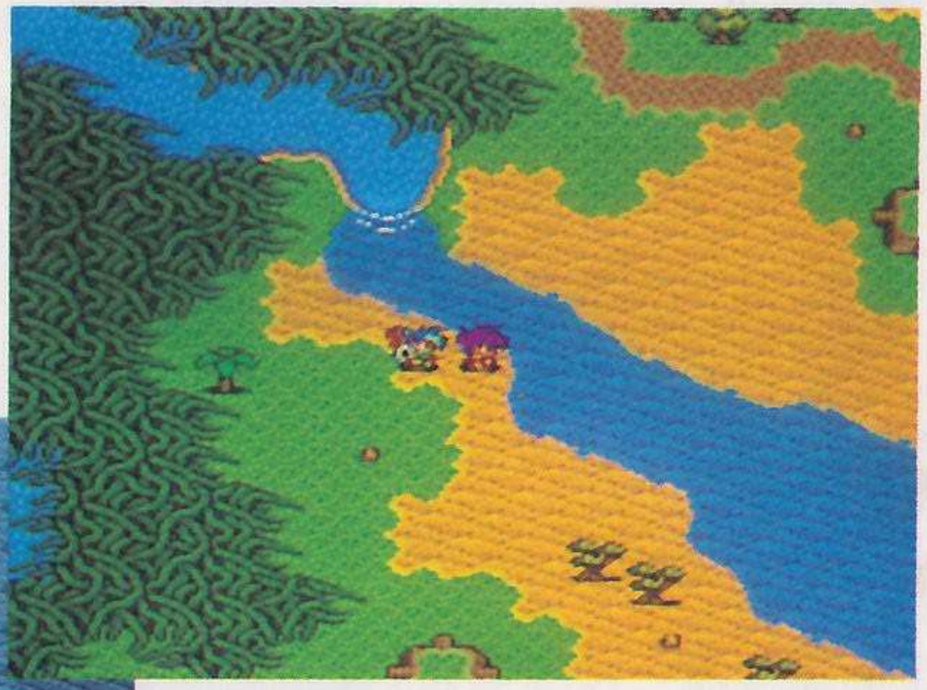
▲卍丸の体力が0になると復活ポイントまで戻される。

フィールド ジパング大和には、さまざまな障害物が存在

冒険の舞台となるジパング大和地方は、山や川、障害物などで区切られています。

未知の土地へのルートの開き方は、「暗黒ランを斬り、根を取り除く」「行く手を阻む敵を倒す」「乗り物を手に入れる」などが代表的。

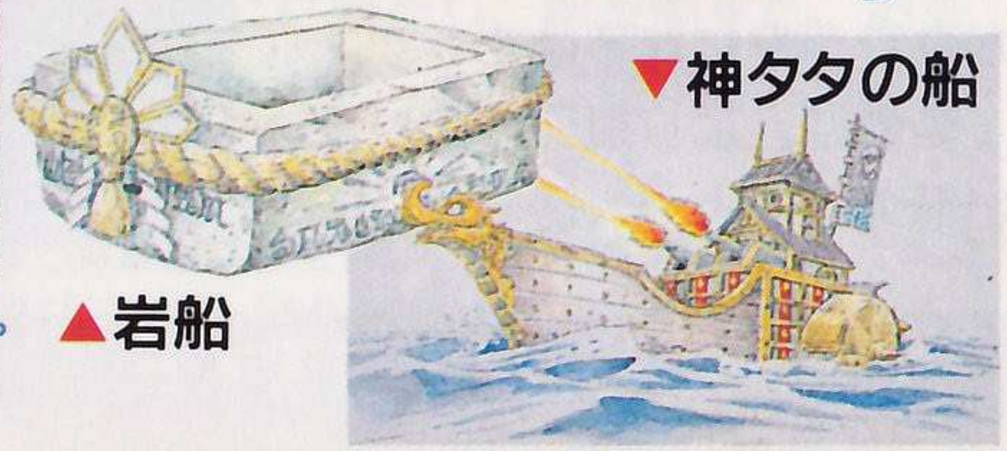
行った先々で、人々の話をよく聞き、新たなフィールドへと進んで下さい。大和地方の国は全部で17カ国。そのつながりは、別紙の〝ヤマトマップ〟で紹介しています。



◀山、川などの自然の障害物は、歩いて越えることはできません。



▲ゲームにはいろいろな乗り物が登場。障害物を越えられるものもあります。



▼神タタの船

▲岩船

ダンジョンに入ると、キャラのスケールが変化

「天外魔境II」のフィールド画面には、「地上スケール」と「ダンジョンスケール」の2つのタイプがあります。

通常は「地上スケール」。洞窟や城の内部に入ると、画面は「ダンジョンスケール」に切り替わり、卍丸たちの姿は約2倍の大きさに表示されます（地上画面に比べて、キャラの特徴がはっきりわかるはずです）。また、城や建物の内部は、1フロアーごとの階層構造になっています。



◀城の最上階に上がると、外観を見ることもできる。



◀通常スケール



ダンジョンスケール▶

暗黒ランを斬るには、聖剣が必要!!

封印を解かれ、再び地上に出現した暗黒ラン。この暗黒ランは、大和各地に咲き、その巨大な根は、マップ上の障害物としても卍丸たちの行く手を阻みます。

暗黒ランを斬り倒し、その根を取り除くには、かつて暗黒ランの封印として使われていた聖剣が必要。

伝説の聖剣は、根の一族の手によって、どこかに隠されているらしい……。

7本の伝説の聖剣を取り戻すことも、大きな目的のひとつ。覚えておいて下さい。



セーブ　宿または庄屋で戦いの記録をとる

「歴戦の記録」（セーブデータ）は、基本的に宿または庄屋で記録します。

右の画面写真のように、「宿泊／記録」または「記録のみ」を選び、そこまでの戦いの記録をセーブして下さい。ゲーム再開時に、その場面・その状態からプレイすることができます。

原則的には、セーブはなるべく細目に取った方がいいでしょう。

また、ゲームの終了は、リセット（セレクトボタンとランボタンを同時に押す）→ハードの電源を切る、という手順で行って下さい。



▲宿や庄屋での選択コマンド。「記録」のみは無料。「やめる」はゲーム終了ではなくキャンセルの意味。

ヘルプメニュー 便利な機能が3種類!

地図 国内のマップを確認

「地図」を呼び出すと、現在旅している国の地形と、卍丸たちの位置を知ることができます。

また、国内にすでに行ったことのある村や城がある場合には、それらの位置も合わせてマップ上に表示されます。

この先、どの方向へ進んでいくかを決定する時に参考にすると便利です。

マップに表示される卍丸たちの現在位置は1画面分の広さになっています。



卍丸たちの位置

立ち寄った町や村

▲地図には、山や川の地形以外に、隣国とのつながりや、峠などの位置も合わせて記されています。

モード 4種類のモードを設定

モードでは、4種類のモードを好みに合わせて設定することができます。それぞれの設定内容は右で紹介している通りです。



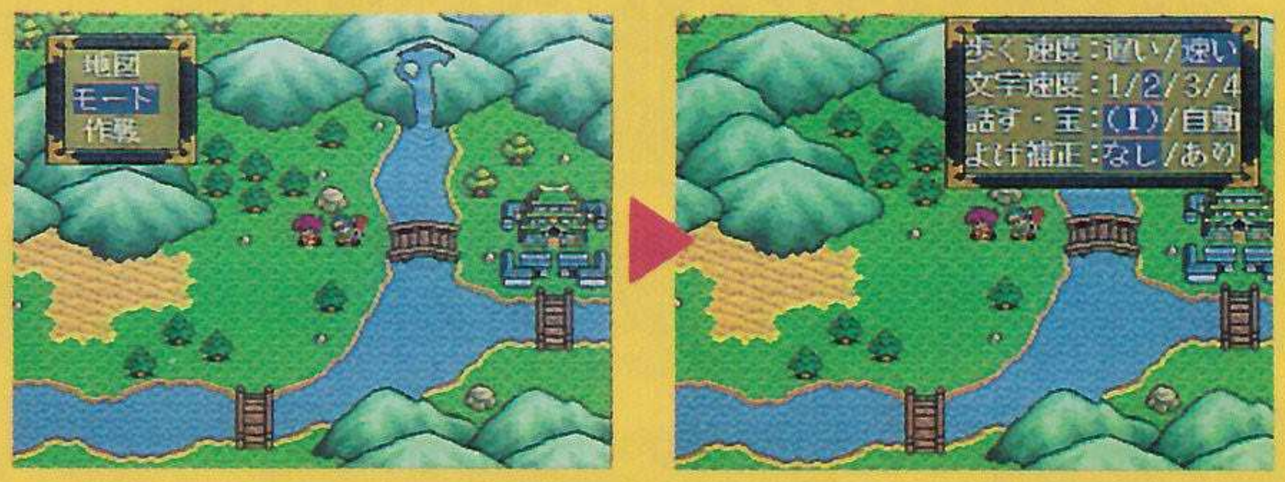
◀方向キーでカーソルを動かし、好みの設定に合わせます。Ⅰまたは Ⅱボタンを押すと、ウインドーが閉じます。

歩く速度	歩くスピードを設定するモードです。「遅い/速い」の2種類のうち、どちらかを選択することができます。
文字速度	メッセージの表示スピードを4段階に設定できます。遅い方が好みなら1を。数字が大きくなるほど、表示速度は速くなります。
話す・宝	「話す」「宝箱を開ける」という2つの行動の操作方法を設定。(Ⅰ)はⅠボタンを使う設定。自動を選ぶと、人や宝箱に接するだけでOK。
よけ補正	小さな障害物に対する歩き方の設定。「補正あり」を選ぶと、移動中に自動的によけて歩きます。また、移動中はRUNボタンでも切替えできます。

ヘルプメニューの開き方

移動中にセレクトボタンを押すと、ヘルプメニューを呼び出すことができます。

ただし、洞窟や城の内部や町・村の中では、「地図」コマンドは使うことができません。



▲方向キーとⅠボタンでメニューを選択。

作戦 仲間の戦い方を指示する

「作戦」は、その名の通り、オートバトルの方針を設定するコマンドです。

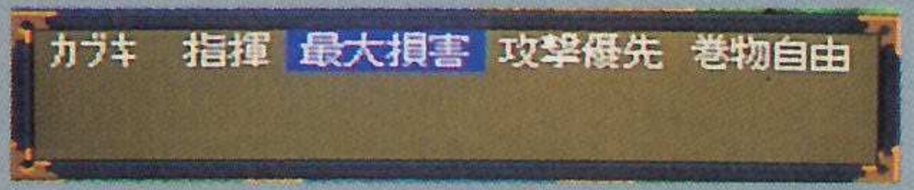
作戦は、仲間一人一人に設定することができ、設定項目は4種類。それぞれについて2通りの選択肢があります。

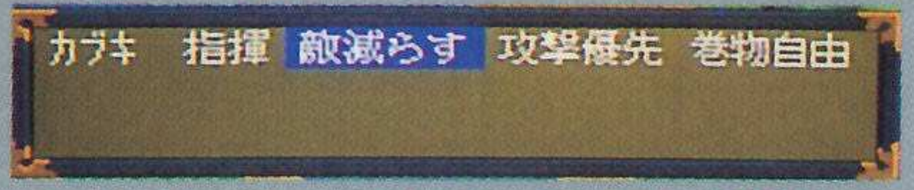
項目と選択肢の内容は、下で紹介している通りです。



Ⅰボタンで方針変更!!

まず、変更したい項目にカーソルを合わせます。そこでⅠボタンを押すと選択肢が切り替わります。





▲「最大損害／敵減らす」の項目の切り替え例。Ⅰボタンを押すたびに選択肢は切り替わる。

作戦の内容

指揮／委任	最大損害／敵減らす	防御優先／攻撃優先	回復のみ／巻物自由
マニュアルとオートの切り替え。「指揮」がマニュアル、「委任」がオート。「委任」を選ぶと、右の3項目の指定に従って戦います。	攻撃の指針。「最大損害」は敵に与えるダメージの総計を多くする戦法。「敵減らす」は、敵の頭数を減らすことを優先して戦います。	戦闘における攻守のバランスの設定。安全策で行くなら「防御優先」を、積極的に戦うのなら「攻撃優先」を選択して下さい。	巻物（術）の使用に関する指針。「回復のみ」は、回復の巻物だけを使用。「巻物自由」を選ぶと、さまざまな巻物を使って戦います。

コマンド紹介(移動時)

NORMAL COMMAND

状態　卍丸たちの強さや状態を確認

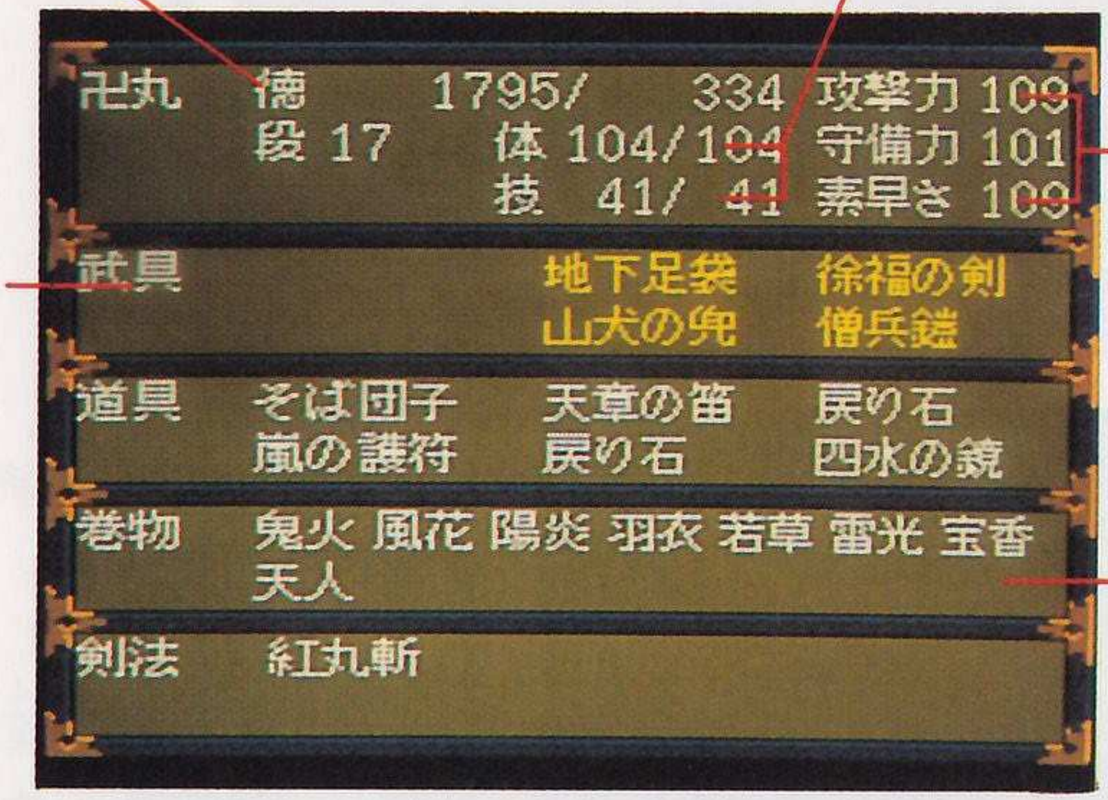


卍丸たちのこまかい能力（攻撃力や素早さなど）から装備、道具といったアイテム関係まで、さまざまな状態を一目で確認するためのコマンドです。

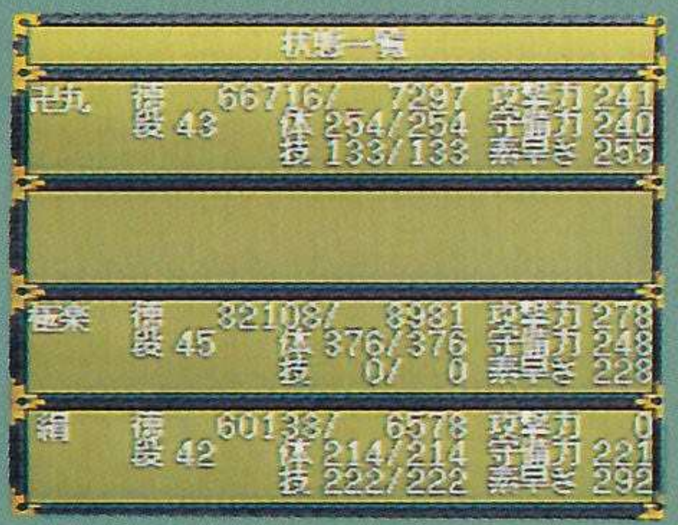
徳と各種の能力に関する数値は特に重要ですから、常に注意しておく必要があります。

1人ずつ見る方法（個別）と、項目別に仲間全員を見る方法(一覧)の2通があります。

個別(卍丸)の例

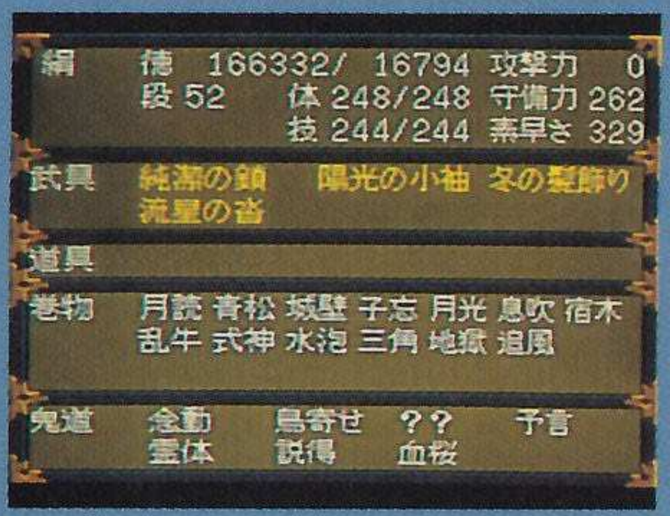


［一覧の場合］



「一覧」は、4人の一括表示。Ⅰボタンを押すたびに「状態→武具→道具→巻物→奥義→装備」の順に表示が替わります。Ⅱでキャンセルです。

［個別の場合］



「個別」では、Ⅰボタンを押すたびに「卍丸→カブキ→極楽→絹」の順で表示。さらにⅠボタンで装備一覧が出ます。Ⅱでキャンセルです。

ここでは、移動時の基本コマンド6種類の使用法を紹介しています。また、メニュー表示のない「話す」と「宝箱を開ける」という行動は、Ⅰボタンまたはオート。「調べる」は常にⅠボタンで行います。

巻物 だれが持つかが重要ポイント

術(巻物)に関するコマンド。「使う」「渡す/交換」「捨てる」の3つのサブコマンドがあります。

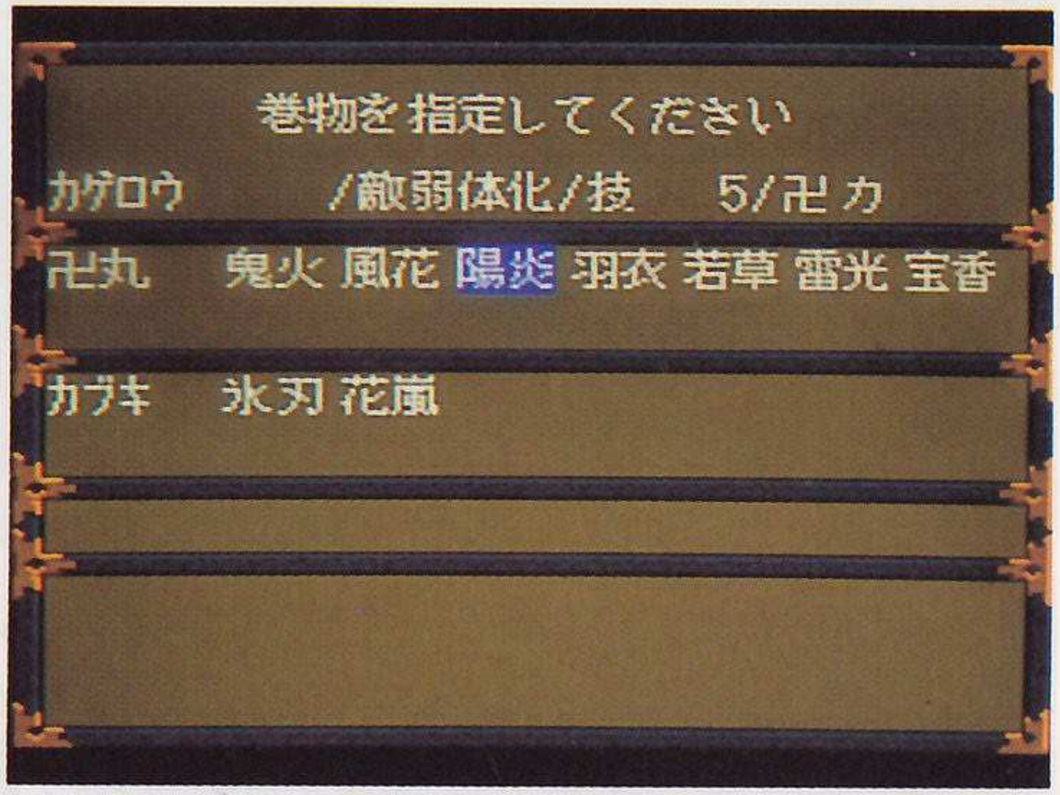
操作はどの場面も、画面のメッセージに従って、方向キーでメニューを選択、Ⅰボタンで決定（Ⅱボタンでキャンセル）という方法になります。

巻物選択時には、巻物にカーソルを重ねると、その効果などを画面上部に表示する、という機能がついているので、参考にして下さい。

この表示内容は、左から、巻物の読み方、効果、消費技数、使用可能キャラの順。巻物に関する情報は、別紙の巻物一覧で確認することもできます。

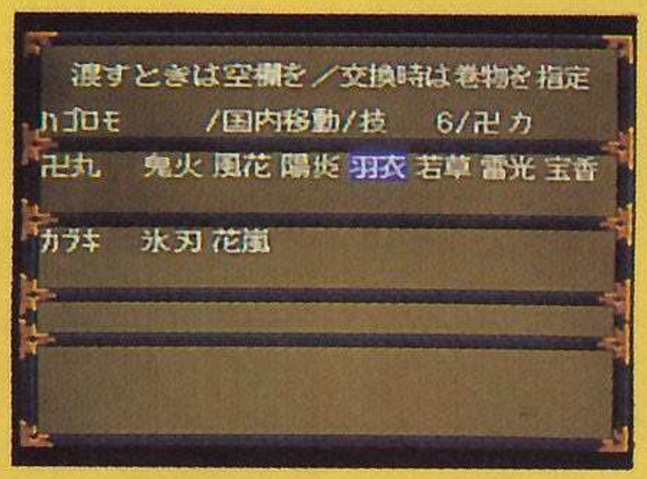
また、画面に表示されている巻物が緑色の場合、その時点では使えないことを示しています。



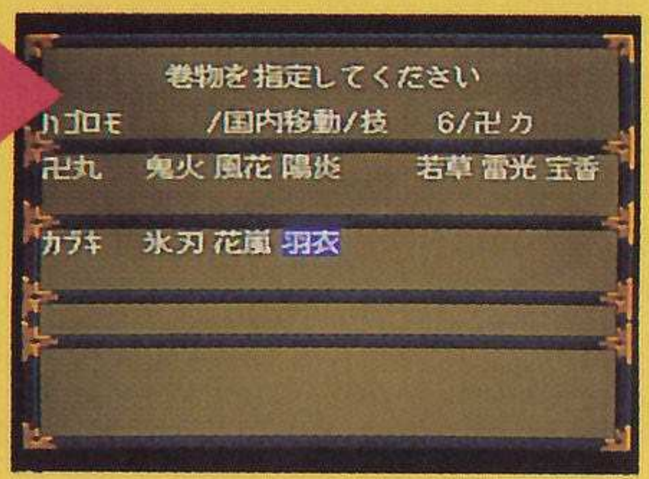


渡す／交換の方法

「渡す」場合は、渡したい巻物と渡したい相手の空欄を選択。「交換」の場合は、交換したい2つの巻物を指定します。巻物の効果と使用可能キャラをよく考えて、だれが持つかを決定して下さい。



▲まず、人に渡したい巻物を方向キーとⅠボタンで決定。

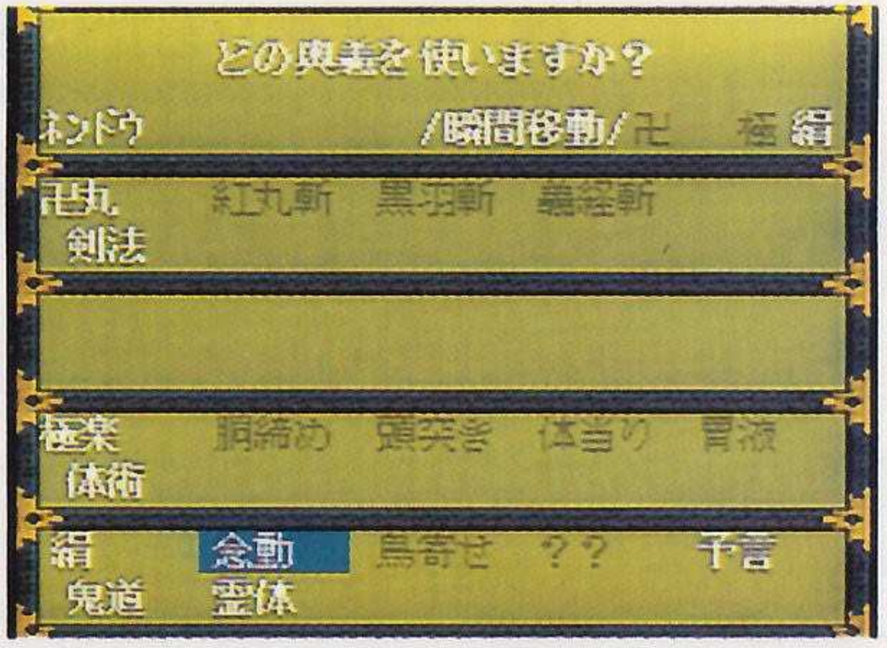


▲渡したい人、または交換したい巻物を同様に選んでⅠボタン。

奥義 火の勇者たちの得意技

勇者たちは、ある条件をクリアすると、奥義をひとつずつ習得します（条件はキャラクターごとに違っていて、各キャラが習得する奥義は最大8個）。その奥義を使う時のコマンドがこれです。

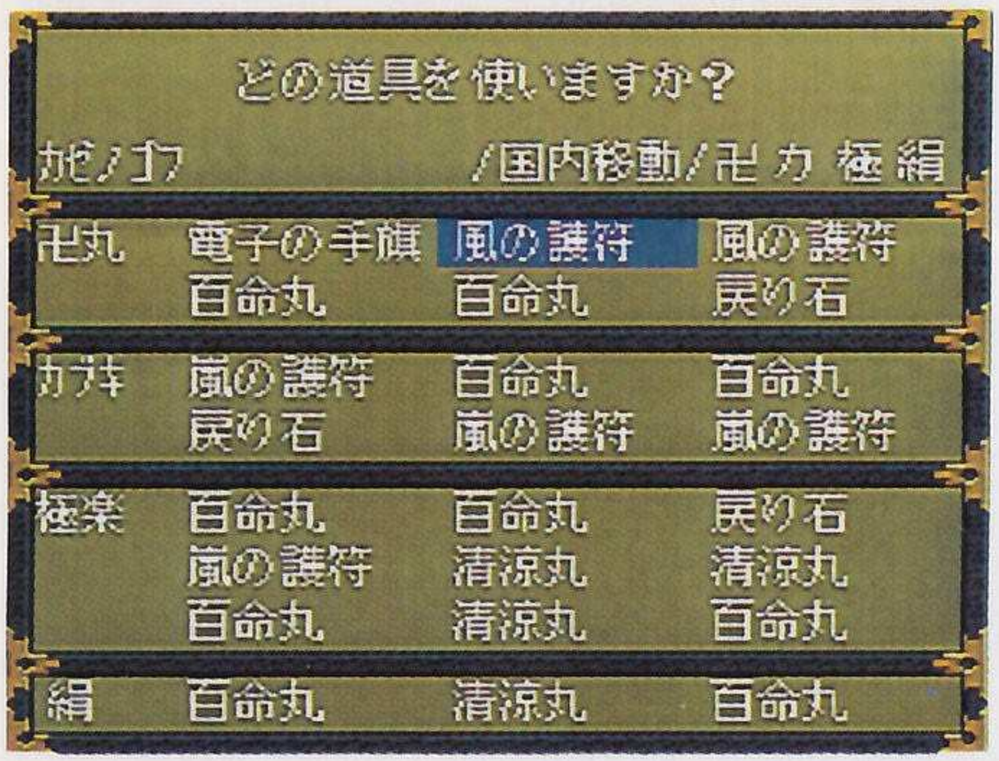
奥義は巻物と違い、使用しても「技」を消費しません。奥義の効果はさまざま。移動中にも使用できるものもあるので、状況に応じて、上手に利用して下さい。



◀卍丸は剣法、カブキは秘芸、というように、キャラクターごとに奥義の種類が違います。

道具 数多くの道具を使いこなす



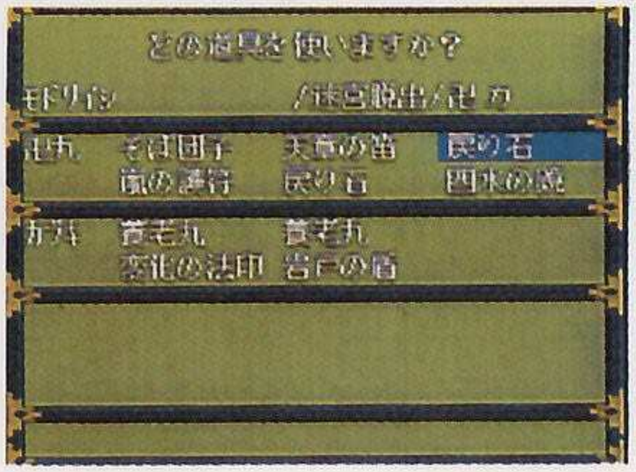


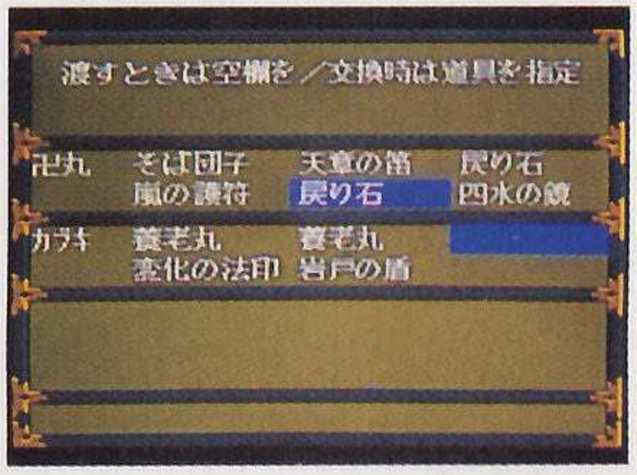
▲持てる道具の数は、キャラクターによって違っています。卍丸、カブキは6個。巨漢の極楽は9個。絹は3個です。

道具を使う時のコマンド。「使う」「渡す／交換」「捨る」の3種類のサブコマンドがあります。

画面表示の内容と操作方法は「巻物」コマンドとほぼ同じで、道具を指定すると、画面上部に効果などが表示されます。（左から、読み方、効果、使用可能キャラクターの順です）。

回復系統だけでなく、鍵のように移動に関係するものも数多くあります。

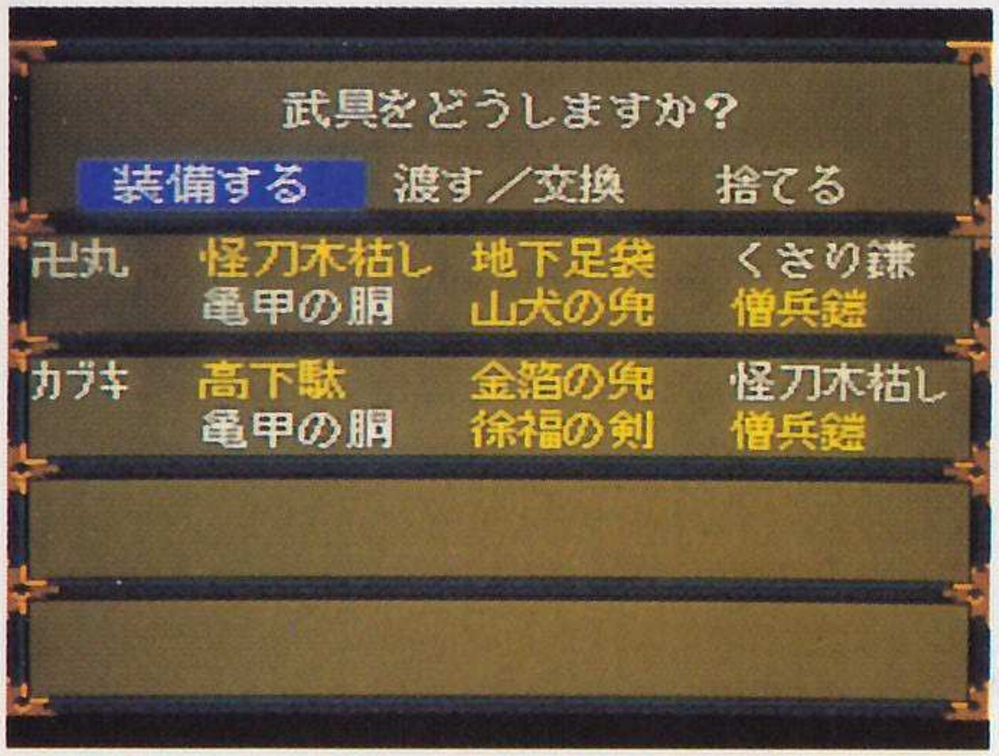




▲「渡す／交換」の方法も、巻物とまったく同じ。画面の表示に従って操作して下さい。

武具 武具で装備を固める

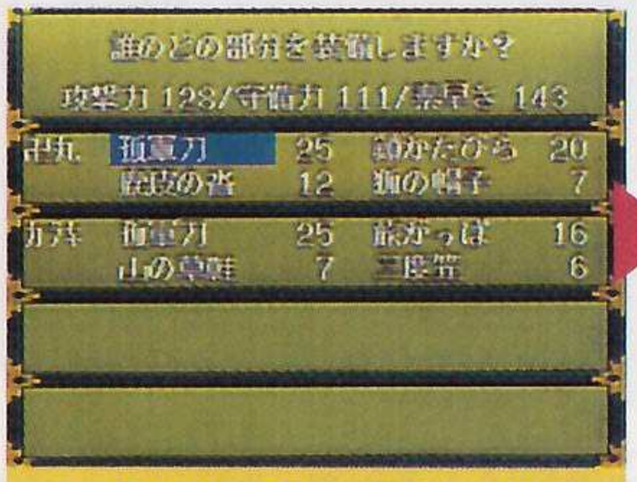




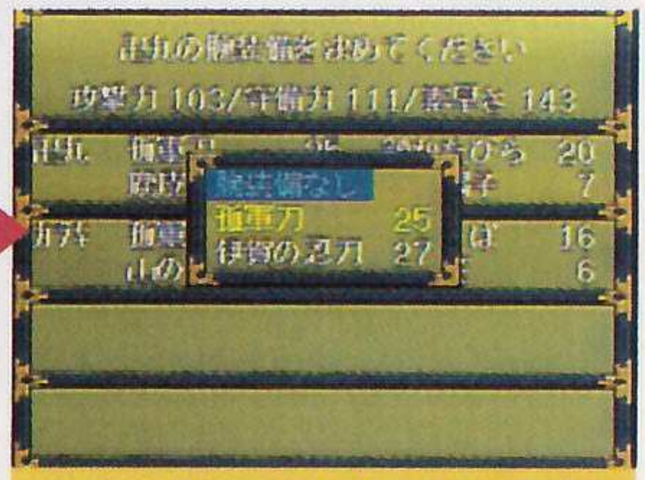
▲装備している武具は黄色、そのキャラが装備できない武具は緑色で表示されています。また、武具を指定すると、その効果などが上部に表示されます。

「装備する」「渡す／交換」「捨てる」。3種類の行動を取ることができます。「装備する」を選択した場合は、「だれの」→「どの部分の装備を」、という順序で決定。その際、画面の上部に、勇者の攻撃力、守備力、素早さが表示されるので参考にして下さい（用途不明の物もあるので、いろいろ試すといいでしょう）。

装備の部位は、腕、胴、頭、足の4か所です。

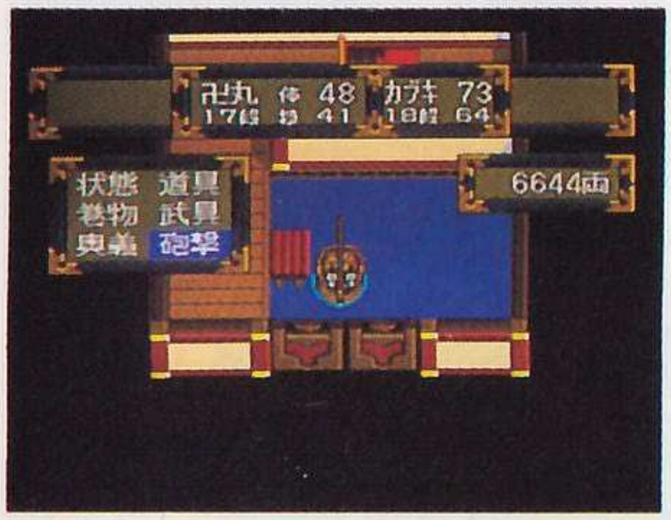


▲「装備する」場合、まず、装備する箇所を指定します。



▲その後、装備したい武具を指定します。

?? 特殊状況で出現するコマンド



▲神タタの船に乗ると「砲撃」というコマンドが現れます。

通常は「??」という表示がされていて、その場合は、コマンドを選択しても、特に何も起こりません。

ある特別な状況になった場合のみ、この「??」表示があるコマンドメニューに変化します。

はたして、どんなコマンドが登場するのか……？

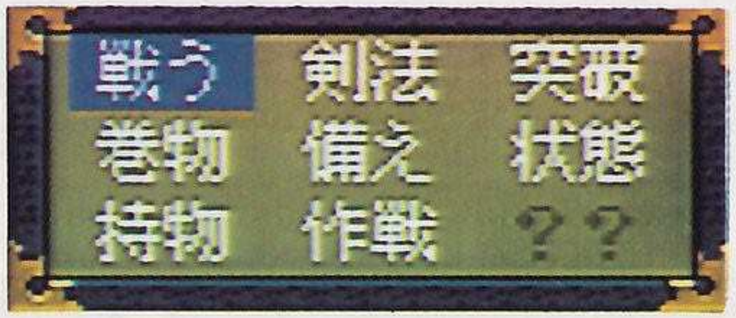


コマンド紹介(戦闘時)

BATTLE COMMAND

戦う　武器による攻撃。戦闘の基本!

武器による攻撃。最も基本的な戦い方です。攻撃対象となる敵は、1度につき1体。敵が2体以上出現した場合には、方向キーの左右（または上下）で、どの敵を攻撃するかを決定します。また、絹は、なぜか戦うことを拒否するはずです……。





◀方向キーの左右でも、上下でも敵を指定できます。指定された敵は点滅します。

巻物　攻撃! 防御! 効果はさまざま

術(巻物)を使っての攻防。

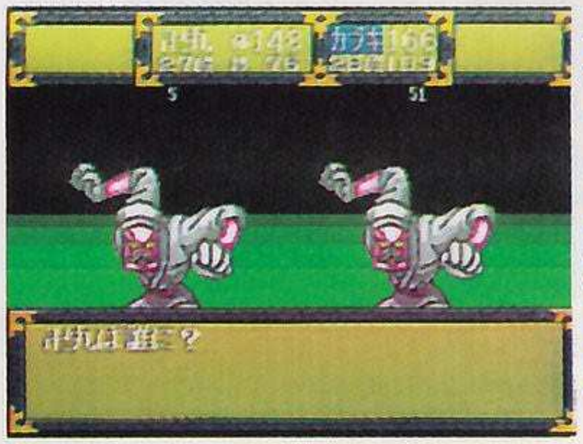
「巻物」コマンドを選択すると、自動的にそのキャラクターが持っている巻物が表示されるので、そこで、どの巻物を使用するかを決定（使用できない巻物は緑色で表示されています)。その後、敵に術をかける場合は敵を。仲間にかける場合は、どの仲間にかけるのかを指定します。戦況を判断して、さまざまな術を使い分けてください。

なお、戦闘時には、巻物の受け渡しや交換はできません。





▶方向キーで敵を指定。グループで指定する場合もあります。



◀仲間の指定。方向キーの左右で画面上のウインドーを指定します。

戦闘のコマンドは9種類。各キャラクターのターンで、それぞれ戦況に応じたコマンドを決定して下さい。オートバトルを指定したキャラクターについては、コマンドは自動的に決定されます。

持物 アイテムで回復！特殊攻撃！

戦いに、武具や道具を使用する時のコマンド。

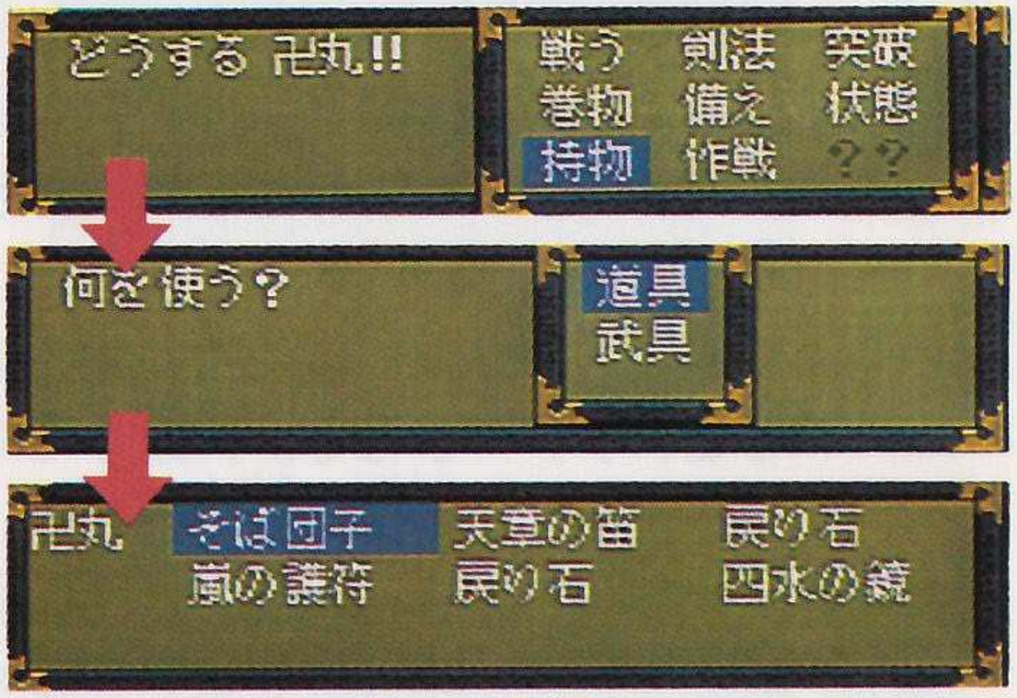
まず「武具」か「道具」かを指定し、その後で具体的に使用するアイテムを決定。対象の指定（どの敵やどの仲間に使用するか）は、「巻物」の場合と同じです。

武具や道具の中には、敵に特別な効果を与えられるものがあるので、戦いに役立てて下さい。

また、武具と道具は戦闘中は交換できません。



▶仲間への指定は上部のウインドーで。



▲コマンド入力の例。基本的には、どのアイテムをだれに（またはどの敵に）使うという順で指定していきます。

奥義 それぞれの得意技で敵を攻撃

卍丸たちが習得した奥義（得意技）を使用する時のコマンドです。

奥義は巻物と違い、技を消費しないので、使い方しだいで非常に便利なコマンドとなります。攻撃系統のものや敵を弱体化させるものなど、効果はさまざま。戦況に応じてうまく使い分けて下さい。

また、奥義によっては、危険をともなうものもあるので十分に注意して下さい。



◀卍丸は、聖剣を手に入れると、奥義である剣法を覚えます。

備え　敵の攻撃に対して備えをとる

「備え」には、3種類のサブコマンドがあり、それぞれの意味は、下で紹介している通りです。

守　る：守りを固めることにより、敵の攻撃から受けるダメージを通常より少なくすることができます。

かばう：自分以外の仲間をかばうコマンド。その仲間のダメージを自分が身代わりとなって受けます。

よける：敵からの攻撃を受けにくくする。成功すると、ダメージは0。失敗しても、受けるダメージは通常と同じです。

「かばう」を選択した場合のみ、どの仲間をかばうかを、方向キーとⅠボタンで指定します。

これらのコマンドは、どちらかというと、卍丸たちの体力が少なくなった時に効力を発揮します。





◀敵の攻撃力と、自分たちの体力・守備力を考えてコマンド選択。

作戦　戦い方の指針を変更する

これは、卍丸のターンでのみ使用できるコマンド。各キャラクターについて、戦闘方法の［マニュアル／オート］を切り替えることができます。

内容と操作方法については、ヘルプメニューの「作戦」と同じです（29ページを参照して下さい）。

また、戦闘中の「作戦」コマンドは、ターンを消費しません。「作戦」を設定した後で、卍丸の選択するコマンドを改めて入力できます。



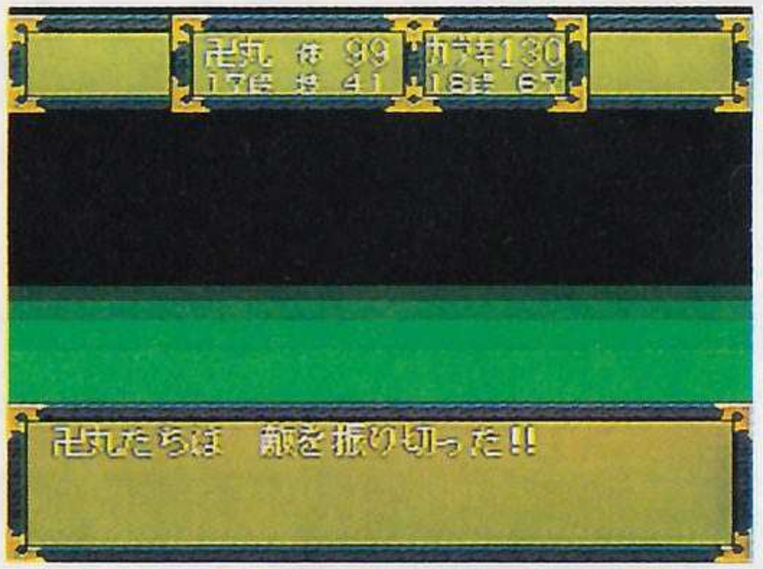
◀「委任」（オート）を利用する場合は、敵の強さを考えて戦い方を設定することが大切。

突破 敵を突破し、進む

戦わずに敵を突破する。いわゆる「逃げる」と同じ内容のコマンドです。

このコマンドは、ひとりずつ選択することができ、成功した場合は、コマンドを選択した勇者だけでなく、仲間全員が敵の包囲網を突破します。

突破できるか、回り込まれてしまうかは、主に、卍丸たちと敵の素早さに関係しています。



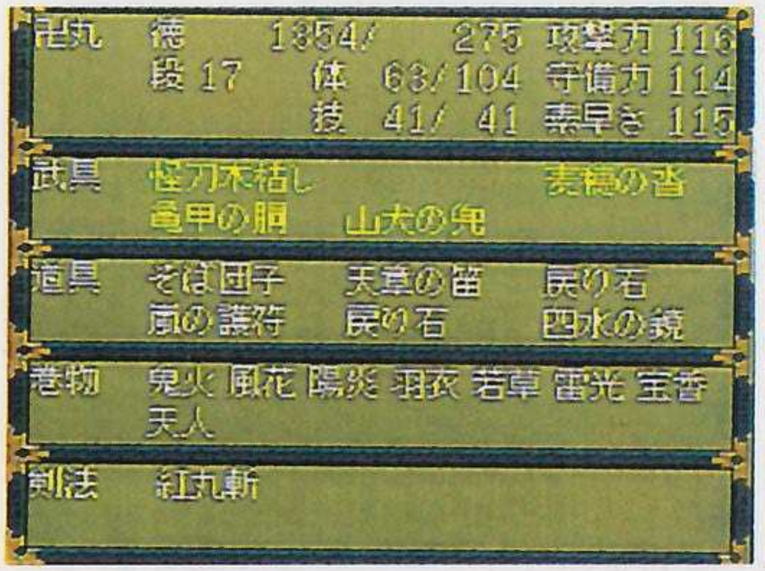
◀体力や技を温存しながら進みたい時に使うと便利なコマンドです。

状態 仲間の状態を正しく把握

仲間の状態を確認するコマンド。内容と表示は、移動時の「状態」コマンドと同じです。

強敵との戦闘で、戦い方の方針を決定する時などに参考にすると便利です。

また、このコマンドは「作戦」と同様、ターンを消費しません。その後、改めて、そのキャラクターのコマンドを入力できます。



◀「一覧」で状態を確認している画面例。持ち物などもよく確認して下さい。

?? ある条件で特殊コマンドが登場

メニューに「??」が表示されている時は、このコマンドを入力することはできません（選択しても何も起こりません）。

特別な条件を満たしている時のみ、コマンドメニューの「??」の欄に、特殊なコマンドが登場し、そこで初めて選択可能になります。どのようなものが用意されているか、楽しみにしていて下さい。



◀「砲撃」コマンドが登場。はたして、どんなことが起こるのか……。

道具・店

ITEM AND SHOP

アイテムでパワーアップ！ 宿で回復!!

ここでは、道具類と店の代表的なものを紹介しておきます。

道具類は、基本的に装備を固めるためのもの(武具)と、それ以外のもの(道具)に分かれ、その中でも、装備は、装備する部位によって4つのタイプに分かれています。

店については、それぞれで、扱っているアイテムは違います。

宿屋

体力と技の回復場所であり、データセーブポイントでもあります。「宿泊」で回復。「記録」でセーブです。



▲ここでは泊まり客から情報を得ることもできます。

庄屋

宿屋のない小さな村では、庄屋が宿屋代わりになります。

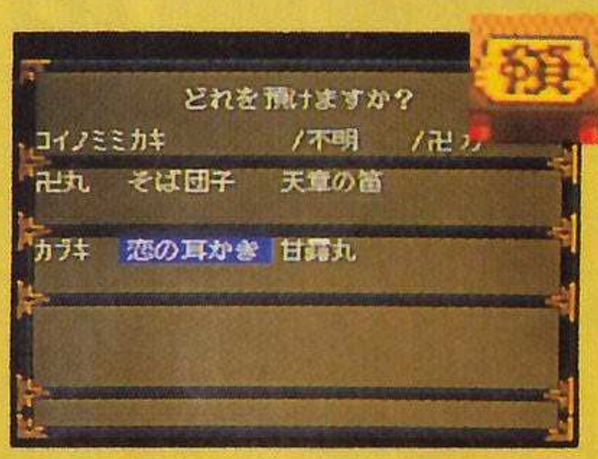
コマンドや操作方法は、宿屋と同じです。



▲軒先のちょうちんが庄屋の目印。他に客がいることも…。

預かり所

武具、道具、巻物、お金を預けることができます。預けたものは、大和各地にある預かり所で引きだすことができます。



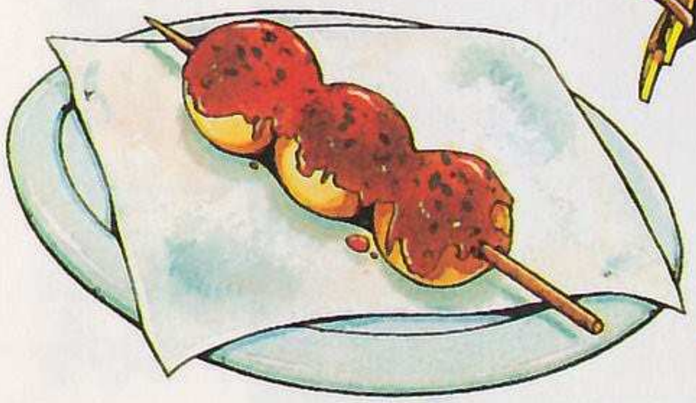
▲これは預ける時の画面。預けるものを方向キーで選択。



◀嵐の護符。代表的な移動用の道具。店で手に入れることができる。



▼金箔の兜。頭装備用の武具の例。守備力をアップさせる武具。



◀美素団子。ゲーム序盤での、代表的な体力回復用の道具。

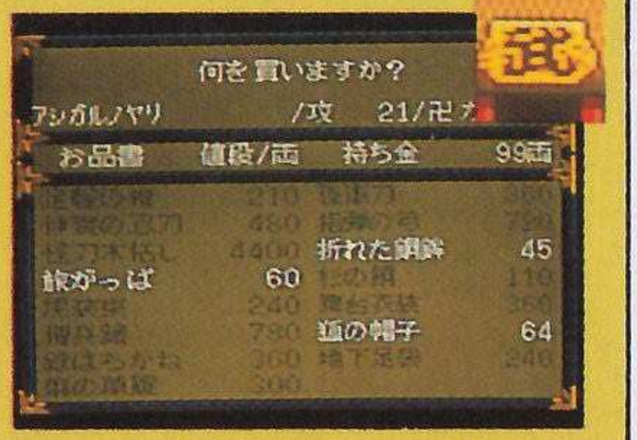


▲狐軍力。腕装備用の武具の例。攻撃力をアップさせる。

武具屋

武具(装備)を専門に扱っている店。武具の売買をすることができます。

基本的に、売値は買値の半分です。

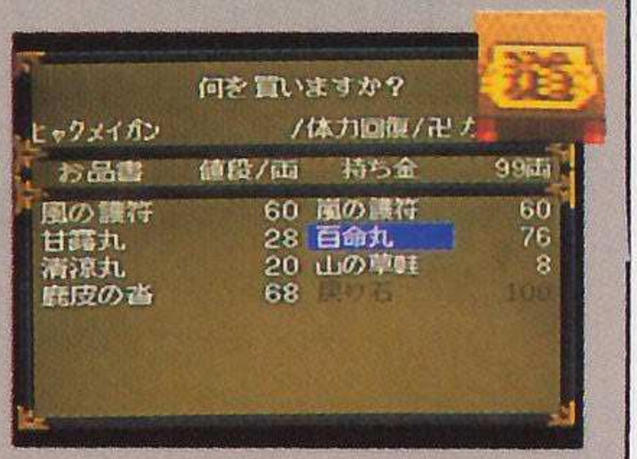


▲名前と値段。画面上部には性能が表示されます。

道具屋

道具を専門に扱っている店。道具の売り買いをすることができます。

基本的に、売値は買値の半分です。

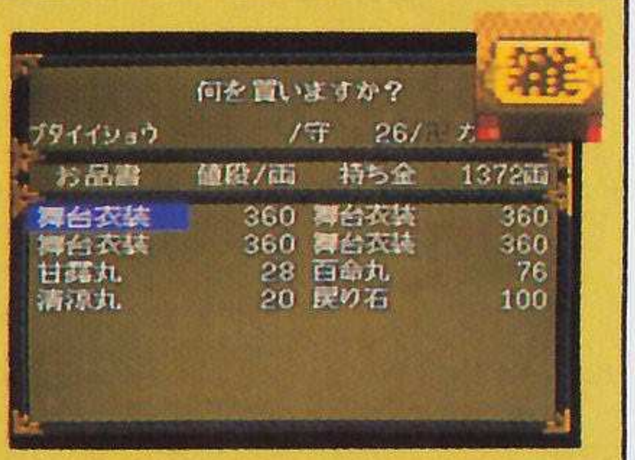


▲名前と値段が2列表示されます。画面上部は性能表示。

雑貨屋

その名の通り、さまざまなアイテムを売買しています。

ここでも売値は、基本的に買値の半分です。



▲名前と値段、そして効用などが表示されます。

誰が持つかをよく考えて!

仲間が2人以上いる場合は、手に入れた道具や武具を「だれが持つのか」決定しなくてはなりません。

武具はだれが装備可能なのかをよく考えて、持ち主を決定して下さい。

▶アイテムを手に入れると、右のような画面表示が現われる。ここで持つ人を決定。





▲鹿皮の沓。足装備の例。履物は仲間たちの素早さをアップさせる武具。

▶僧兵ヨロイ。胴装備用の武具のひとつ。守備力をアップしてくれます。

敵 ENEMY

フィールドマップ上には、さまざまな敵キャラクターが出現します。

敵は、それぞれ個性的で、ある時は単体で、またある時はグループで、卍丸たちに強烈な攻撃を仕掛けてきます。

敵を倒すと、徳とお金を得ることができます(中にはアイテムを落とすものもいます)。





◀敵の出現シーン。素早さによっては、敵が先制攻撃を仕掛けてくる場合もあります。

根の一族のボスキャラクターたちは約50種類。ボスたちは、根の国の三博士の命を受け、大和各地の城や洞などで卍丸たちを待ち受けています（中には前作に登場したボスがパワーアップしたものもいます。お楽しみに！）。

これらのボスは当然、大きな体力を持ち、特殊な攻撃を仕掛けてきます。装備や道具を整え、戦略を立てて挑んで下さい。

また、各地に咲く暗黒ランは、伝説の聖剣を手に入れると、斬ることができるようになります。



悪の三博士



▲根の一族の参謀である〝三博士。右からデーロン、デロレン、ベーロン。彼らは、大和各地に現われ、物語の進行にいろいろな形で絡んでくる。



アドバイス ADVICE

ADVICE 1 人の話は必ず聞く!特にイベントのあとは!!

初めての場所は、くまなく探索し、出会った人には必ず話しを聞くように。思いがけない場所で、思いがけない人から重要な情報が聞ける場合が、数多くあるはずです。



また「天外魔境II」では、人々の話の内容が、イベントの前と後で変わることも数多くあります。特に暗黒ランと城をクリアした後は要注意です。



▲イベントをクリアした後には、思いがけない人から、重要な情報を得られる場合がたくさんあります。

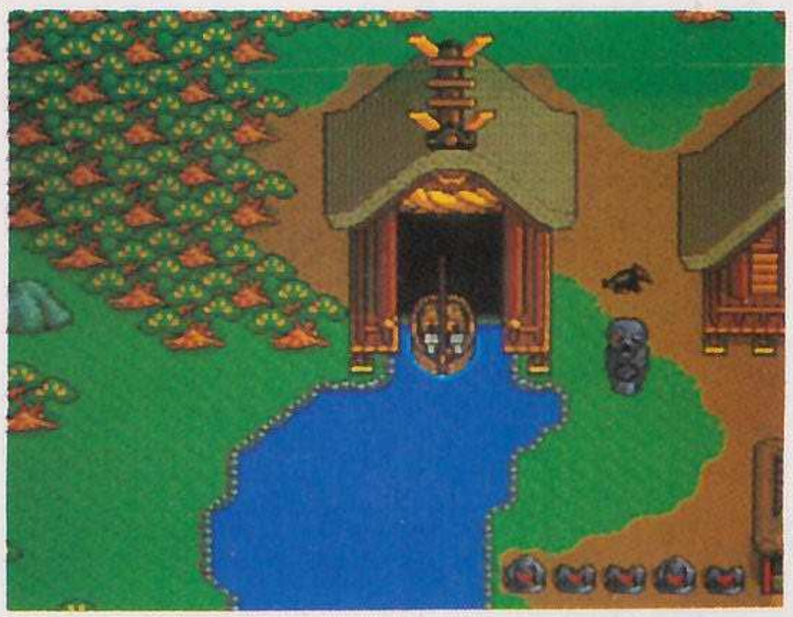
ADVICE 2 乗り物がない!そんな時は獲得場所へ戻れ!

ゲームの中には、数多くの乗り物が登場します。そこで、乗り物に関するアドバイスをひとつ。

プレイ中に乗り物を見失ってしまった場合は、その乗り物を手に入れたポイントに戻ってみて下さい。そこで再び乗り物を発見できるはずです。



また、新たな乗り物を手に入れた時には、「行ける場所にはすべて行く」という気持ちで、いろんな可能性を探って下さい。



▲乗り物を手に入れたら、そのポイントをしっかり覚えておく。見失った場合は、そこに戻ってくれば乗り物があるはず。

操作方法、コマンドなどをマスターしたら、いよいよ冒険の旅へ。打倒ノヨミ王、暗黒ラン。ここでは、励ましの言葉に代えて、4つのアドバイスを贈ります。参考にしてプレイして下さい。

ADVICE 3 広大なマップ!確認しながら着実に進め!!

ジパング大和地方は、非常に広大。どの国を旅する時も、ヘルプメニューの「地図」コマンドを利用し、常に卍丸たちの位置を確かめるよう心がけて下さい。



また、ダンジョンに関しては、恐ろしく広いものもいくつかあります。巨大なダンジョンは、マップを描きながら進むくらいの覚悟で臨んで下さい。カンや記憶に頼るよりも、その方が安全で確実です。



▲序盤はそう大きくないダンジョンも、後半になるとかなりの広さになります。マッピングなしでは迷子になるかも!?

ADVICE 4 あやしいポイントは、Ⅰボタンで徹底調査!

「天外魔境Ⅱ」には、数多くの謎が隠されています。「何か秘密がありそうだ」と感じたら、Ⅰボタンでその周辺を徹底的に調べてみる。これが、ゲームの謎を解く上で非常に重要なポイントです。

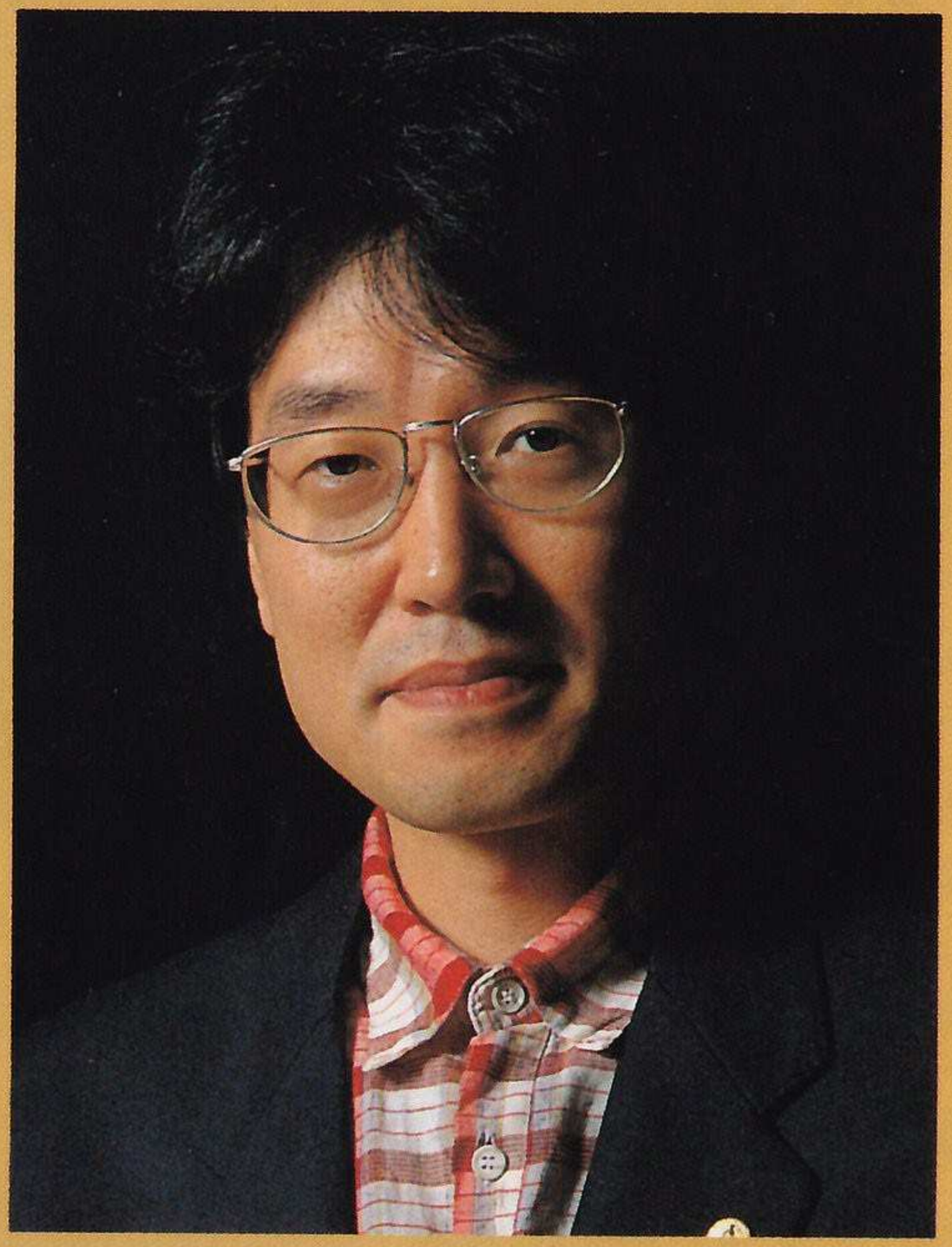


特に、建造物は要注意。秘密の出入口や機能を発見するには、調べてみるのが最も有効な方法です。

「調べる」方法は、調べたい場所や物に接っしてⅠボタン!



▲例えば、スタート直後。卍丸の家の2階の窓をⅠボタンで調べると……。ロープで家の外へ脱出することができる。



PLAN & SUPERVISE

企画・監修

広井王子

雪の札幌ハドソンが血に染まっていた。

「天外II」は、大モメにモメて、なぐり合いになっていた。

「やるっきゃねェだろうがッ!!」と、オレは机をたたき割った!!

「まあ、僕がやれば、100年はトップのゲームになりますよ……。そのかわり、何十人かのスタッフが死にますがネ」と、桝田省治が少年のような目をキラキラさせてつぶやいた。

「オレも暴れてやるッ!!　日本国民を1億回涙させ、どんな映画より100億倍の感動を創り上げるとここに宣言しよう！ガハハハハ!!」と、岩崎啓眞がガキのようなバカ笑いをした。

「まったく、テメーらは、おもしろいぜ!!」と、オレはスタッフ500人があきれかえる中で、燃える二人の手を握った。ジュッ！と、オレの手がこげた。〈負けるかッ！〉と、オレも燃えた。メルトダウン寸前だ。こうして、三人の熱量が、雪を溶かし、札幌を異常気象におとし入れ、「天外II」はスタートしたのだ。

PROFILE

レッドカンパニー総帥。コンセプトプランナー。

ニューヨークで、P.H.チャダ氏原作の「FAR EAST OF EDEN」に出会い、ゲーム化を考える。そして1989年、ゲーム界に「天外魔境　自来也」を発表。TVアニメ「魔神英雄伝ワタル」などの設定や原作を手がけ大ヒットをとばしたり、小説家としても活躍中。また、最近は池上遼一氏の作画で、マンガ原作者としても活躍中。



PROFILE

ゲーム制作とは全く関係ない仕事で、さくまあきら氏と知り合い、才能を見出される。以後、同氏の要請に応え「桃伝」「桃鉄」「桃活」などの桃太郎シリーズで演出と広告を担当。その間「天外魔境　自来也」をアクションRPGからコマンド型RPGに変身させる荒技も披露。最近では「メタルマックス」（宮岡寛氏デザイン）をプロデュースし強引に世に送る。1990年、結婚。ちなみに仲人は、有名な広井王子氏である。

DIRECT & SCREENPLAY

監督・脚本

桝田省治

1989年暮れ　第1回「天外II」打ち合わせ風景

広井：今度は暗黒卵で行こうと思ってんだ！

桝田：はい（でかい蘭の華が咲くわけね！）

広井：で、敵は出雲の根の一族でどうかな!?

桝田：はい（古事記ネタは右翼がヤバイよぉ）

広井：敵の大将は暗黒仏陀っていう神だ!!

桝田：はい（宗教ネタは、もっとヤバイぞ）

広井：カラクリ城とか骨の城…幻城もイイな

桝田：はい（こいつ思いつきで言ってやがる）

広井：主人公は三日月丸って名の少年剣士!!

桝田：はい（地味な名だな…変えちまおう）

広井：剣士だと必殺剣でバーンといかなきゃ

桝田：はい（必殺？　戦闘のバランスは…!?）

広井：旅立ちは火多!!　飛驒の読み変えね！

桝田：はい（火多？　またダジャレかよ）

広井：そんなとこかな!!　後は任せたッ!!

桝田：はい（おいおい任せたってアンタ…）

そして「天外II」はスタートした。その後、卵は二つの玉として復活。僕はといえば相変わらず、広井王子氏を尊敬してやまない。



EFFECT & ART
演出
岩崎啓眞

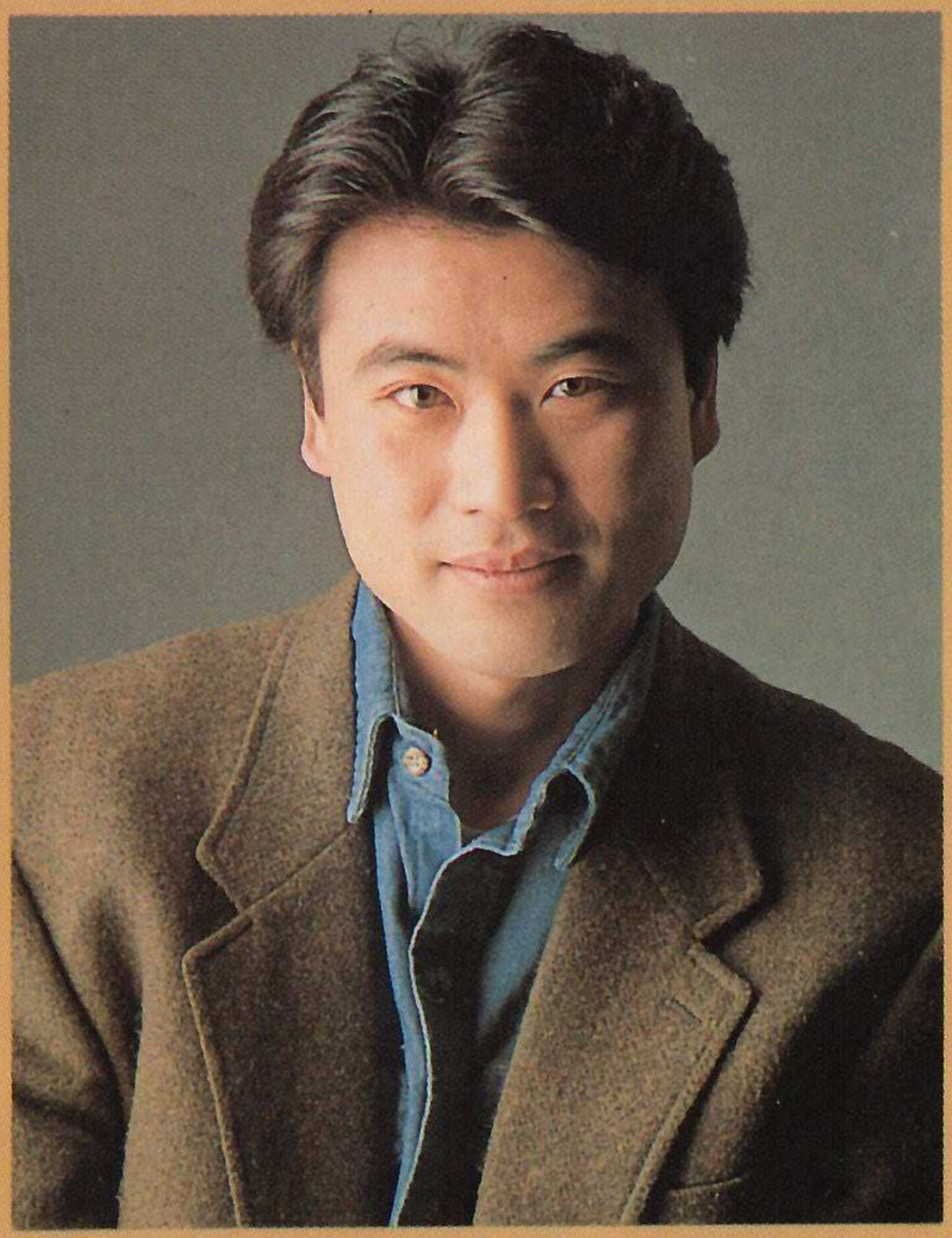
このゲームはビジュアル・マップ・プログラムなど全部合わせると、約130メガバイトあります。ビット表現で1040メガビット、普通のＲＰＧに換算して260本の容量を使用しました。それだけの内容を一本にしたのだから、普通のＲＰＧの260倍の密度!!　ビジュアルは並のオリジナルアニメより作画枚数が多いし、アニメの密度としてもイースの４～６倍の密度のアニメをパワフルに展開します。まさにＣＤ以外ではありえないスーパーＲＰＧ!!

というと、買ってくれたみなさんには心地よく響くでしょう。ですが、巨大なゲーム、それもこんな巨大なゲームになると、作る方にとっては地獄以外の何物でもありません。泣きそうになるくらい大変でした。「天外魔境IIIが欲しい」などとは、間違ってもアンケートハガキに書かないように。

ちなみに予測プレイタイムは70～80時間です。一日２時間なら１カ月以上持つように作りました。じっくり楽しんでください。

PROFILE

1963年生まれ28歳。1985～88年の春までＣＤ－Ｉソフトの開発に従事。88年よりフリーになりＰＣエンジンのゲーム制作に入る。89年春、「凄ノ王伝説」開発。同年春～冬に「イースⅠ・Ⅱ」を制作し、90年初頭に「イースⅠ・Ⅱ」海外版を制作。この海外版でゲームオブザイヤー、ベストゲームミュージックオブザイヤー、オムニマガジンゲームオブザイヤーなど多数受賞。その後、「天外II」の開発に入って現在に至る。



CHARACTER DESIGN

絵師

辻野寅次郎

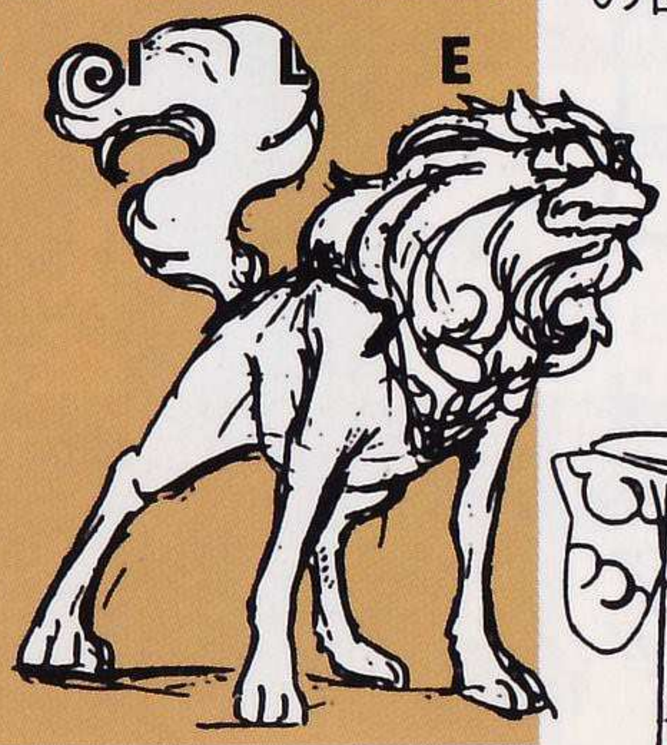
ゲームの中に登場するキャラクターはもちろん、ボツになったキャラ、隠れた設定など、「天外II」の世界を、数えきれないくらい描いた。前作以上に疲れ、前作以上に満足のいく仕上がりになった。

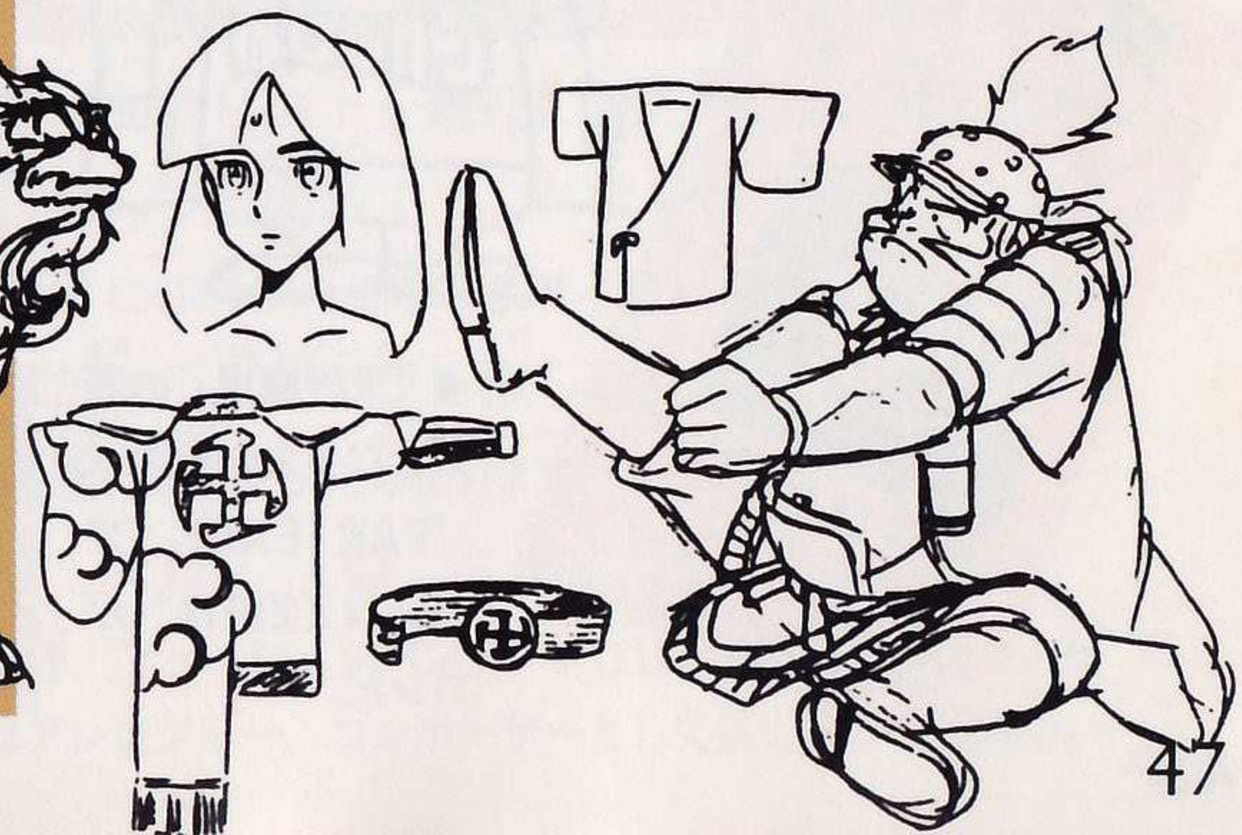
ヘンで、特徴のあるキャラクターたちが、「ホントにここまで動かしていいの？」と思うくらい動いている。ヘタなアニメより、絵が生きている（岩崎さんが「大丈夫！」って言った通り、ホントに「大丈夫！」だった）。

この作品でもう一回り拡がった「天外魔境」の世界。どうか楽しんで下さい。

PROFILE

レッドカンパニーの花形絵師。アニメ界の東大、テレコムでディズニー作品などの原画を手懸け、ひょんなことからレッドカンパニーに流れつく。この作品では数千枚もの原画を描き起こす。その手の速さは、まるで魔法のよう。







ORIGINAL BILL 原案

P・H・チャダ

ＮＡＲＡ、ＫＹＯＴＯ、日本の古都でおます。

ＩＺＵＭＯやＫＩＢＩには古い王国があったという説がおます。

ＫＯＳＨＩやＨＩＤＡにも何ぞあったらしい。

わくわくしますな。

そんな所を歩くんが夢でしてん。

ＡＳＵＫＡの里、前方後円墳、忍者の里、ＩＧＡ、ＫＯＵＧＡ、舞子はん、必殺剣、いろいろありまんがな。

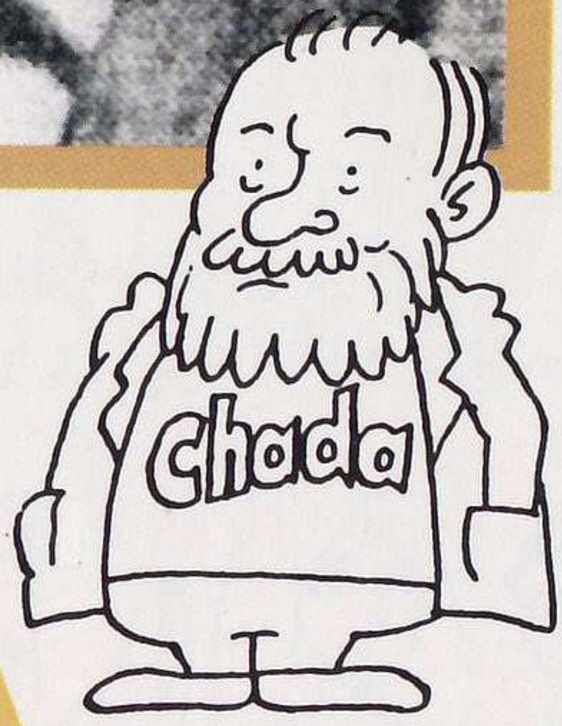
一度ならず二度までも、そんな夢の中の世界へ行けるやなんて……。

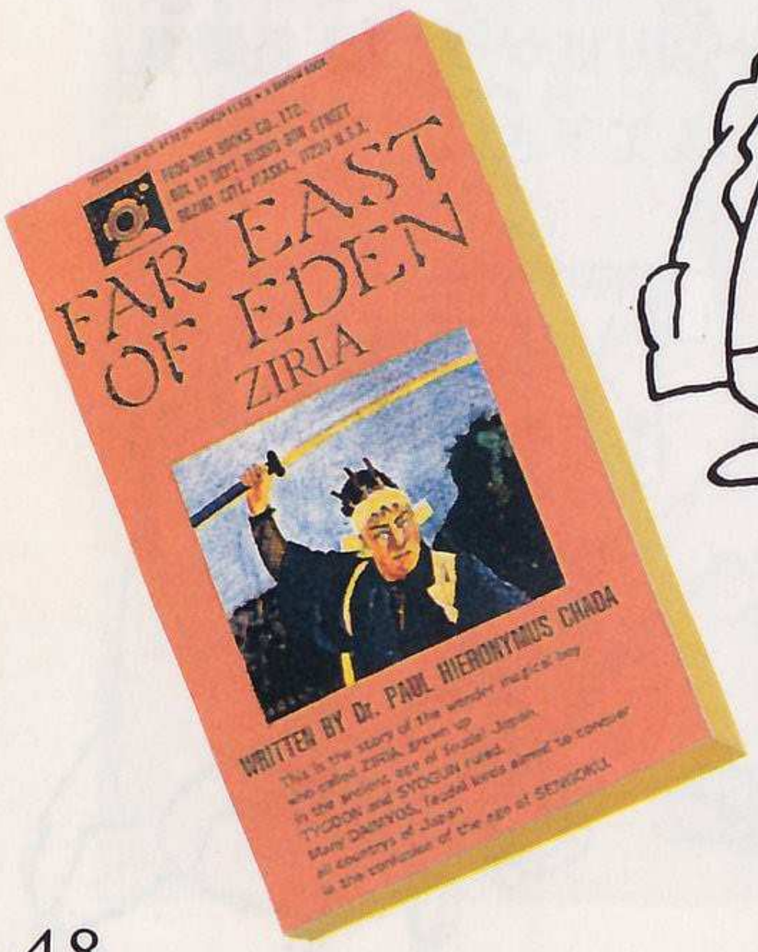
このヒロエニムス・チャダ、ほんに幸せ者でおます。ポン！

はよ、土偶ロボに乗って、ジパングの国を巡りたい。

ああ、待ち遠しい。

～スミソニアン博物館にて～





◀「天外魔境」の原案となった一冊の本。
〝FAR EAST OF EDEN／ZIRIA〟がコレだ。

PROFILE

東洋研究家。スミソニアン博物館　東洋研究室第３主事。中世のヨーロッパだけでなく、日本そのものがファンタジーである！と独自の日本観を持っている。

制作スタッフ紹介





▶天外IIのサウンドを自ら指揮する久石譲氏。

COMPOSITION 音楽 久石譲

「天外魔境II」と関わって、今までに抱いていたゲームのイメージに較べて、はるかにクオリティが高いことに驚き、〝これは自分で作り上げる一編の壮大なドラマである〟と感じました。

「天外魔境II」のメインテーマは、いわゆる久石メロディーと呼ばれるもので、それだけでも存分に楽しんでもらえると思います。ゲームを通して、僕の音楽に親しんで下さい。

PROFILE

1982年にアルバムを発表して以来、常に、第一線で活躍中！
映画音楽「風の谷のナウシカ」「となりのトトロ」などで有名。



COMPOSITION 音楽 福田裕彦

書く曲のリストを最初に見た時は血の気がひいた。なんつー曲数！　これはやせるぞっ!!

僕はヒルルル状態のまま仕事に突入した。始めてみたらこれがエラく楽しい仕事で、血圧上昇食欲増進、終わった頃には太っていた。

PROFILE

1981年、フュージョンバンド「YOU」でプロデビュー。現在はアレンジャー、コンポーザーとして広い分野で活躍中。

天外魔境Ⅱ卍MARU INDEX

暗黒ラン……6.27.42
移動速度……28
委任……29
イベント……9.42
奥義…10.12.14.16.25.32.35
オートバトル……23
かばう……36
カブキ団十郎……12
起……20
鬼道……16
絹……16
記録……20.27
くのー……18
剣法……10
交換……31
攻撃力……24
極楽太郎……14
コマンド……22.23
コマンドメニュー……22
コンティニューの方法……21
作戦……29.36
三博士……7.41
指揮……29
ジパング……5.6.26
術……25.34
宿泊……27
守備力……24
消費技数……31
状態……30.37
庄屋……38
調べる……22.43
城……42
シロ……18
スタートの方法……20
ステータス……22.23.24.30
捨てる……31
素早さ……24
聖剣……6.27
セーブの方法……27
セレクト画面……20
戦国卍丸……10
戦闘不能状態……25
操作方法……22
装備……25.38
備え……36
タイクーン……7
体術……14
体力……24.25
宝箱……22.29
戦う……34
段……22.24
ダンジョン……26.43
地形……28
地図……28.43
敵……23.40
デモンストレーション……20
転……20
天狗……18
道具……32.39
徳……24.25
特殊コマンド……33.37
突破……37
根の一族……6
乗り物……22.26.42
バックアップデータ……20.21
話す……22.28.42
秘芸……12
火の一族……6
武具……33.39
ヘルプメニュー……22.28
巻物……24.31.34
町・村……28
守る……36
店……38
文字表示速度……28
持ち金……22
持物……35
モード……28
宿屋……38
大和地方……7.26
よけ補正……28
よける……36
ヨミ王……6
リセット……27
歴戦の記録……20.21
技……22.24
渡す……31

CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT disc

汚さないで！

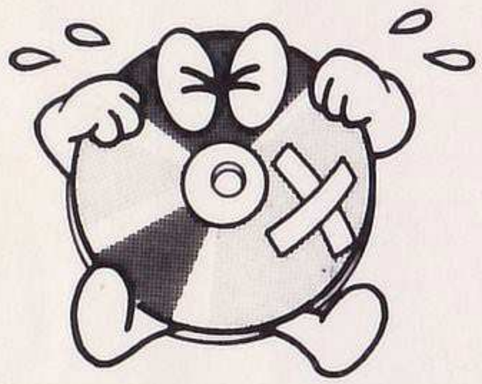


●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

汚れた時は、やわらかい布でふいてね！

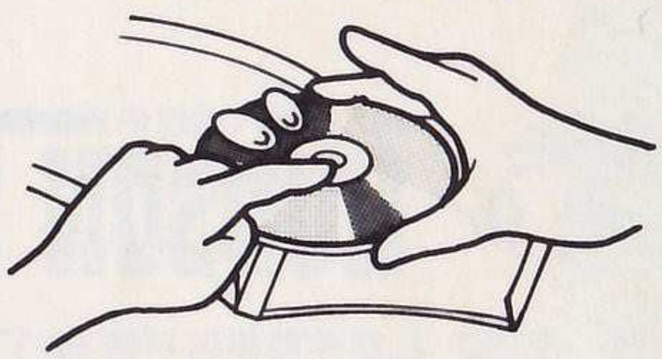


キズには弱いんだ！

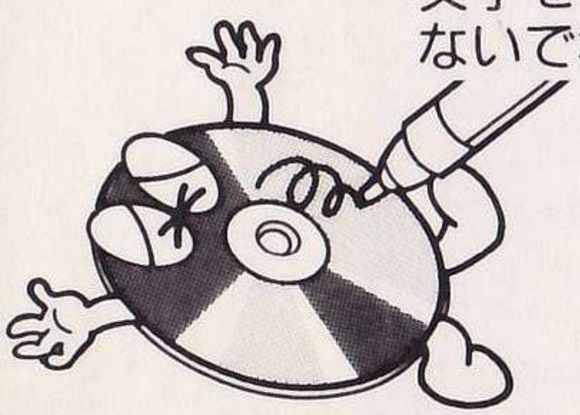


●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

やさしく、出し入れ！

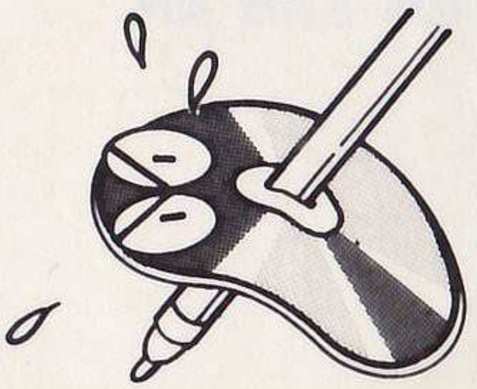


文字を書かないでね！

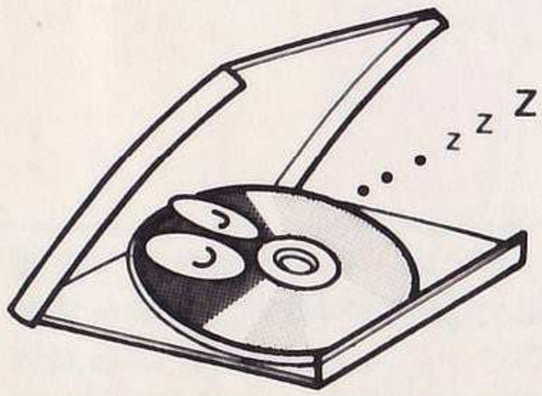


●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

孔を大きくしないで！

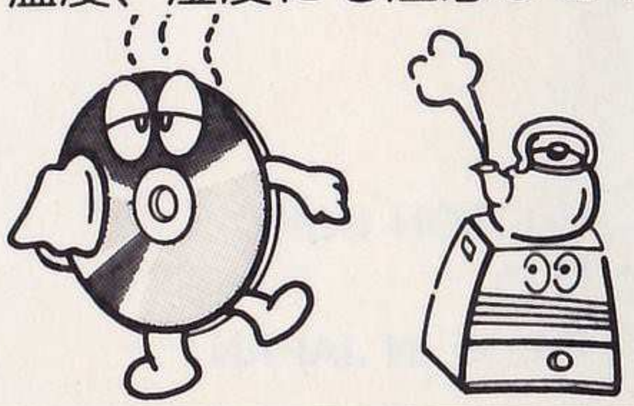


いつまでも大切にね！



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

温度、湿度にも注意して！



★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED
℗1992 MADE IN JAPAN

このCD－ROMには、外国為替法及び外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づく許可を受ける必要があります。

HCD1022

攻撃系

敵にダメージを与える術
相性があるので要注意!

術名	効果	効果範囲	技消費	移/戦	卍	力	極	絹
鬼火	火の粉を敵にぶつける。火系の術	敵方１人	3	戦	○	○		
火天	天をつく天をつく強力な炎が敵にふりそそぐ	敵方１人	10	戦	○			
残火	威力は小さいがダメージを与え続ける炎	敵方全員	13	戦	○			
軍炎	無数の炎が襲う。威力は火天とほぼ同じ	敵方１G	16	戦	○			
神炎	凄まじい炎が敵をつつむ。非常に強力	敵方１人	30	戦	○			
雷光	稲妻による攻撃。雷系の術	敵方全員	4	戦	○	○		
雷電	幾筋もの稲妻が連続して敵に落ちる	敵方１人	12	戦	○	○		
迅雷	雷光のパワーアップ版	敵方全員	14	戦	○	○		
紫雷	雷系、第４の術。迅雷よりも強力	敵方全員	26	戦	○	○		
天雷	天全体を覆う最強の雷攻撃	敵方全員	38	戦	○	○		
風花	疾風が敵を襲う。風系の術	敵方１G	4	戦	○	○		
野分	風花のパワーアップ版	敵方１G	7	戦		○		
花嵐	敵全体を嵐が包む。威力は風系最強	敵方全員	8	戦		○		
神風	敵の体力を奪い、自分の体力にする	敵方１人	12	戦	○	○		
氷刃	冷気が敵を斬る。氷系の術	敵方１人	6	戦		○		
氷竜	強力な冷気の攻撃。威力は氷刃の４倍	敵方１人	23	戦		○		
雨竜	威力は氷竜と同じ。敵１グループに効く	敵方１G	33	戦		○		
凍竜	敵を攻撃し、さらに凍らせる	敵方１G	27	戦		○		

回復系

仲間の体力を回復させる。
移動&戦闘時に使用OK!

術名	効果	効果範囲	技消費	移/戦	卍	力	極	絹
若草	仲間の体力を少しだけ回復させる	仲間１人	3	両	○	○		○
息吹	仲間の体力を中程度回復させる	仲間１人	7	両	○	○		○
昭和	仲間の体力を大きく回復させる	仲間１人	13	両	○	○		○
富士	仲間の体力を最大値まで回復させる	仲間１人	25	両	○			○
日立	息吹の全員版	仲間全員	20	両	○	○		○
有明	昭和の全員版	仲間全員	36	両		○		○

攻撃補助

仲間の能力をアップする
戦闘補助用の巻物

術名	効果	効果範囲	技消費	移/戦	卍	力	極	絹
力王	仲間の攻撃力を上げる	仲間１人	12	戦	○	○		○
火蛇	仲間の攻撃力を上げる	仲間全員	26	戦		○		○
金剛	仲間の守備力を上げる	仲間１人	5	戦	○	○		○
石蛇	仲間の守備力を上げる	仲間全員	12	戦		○		○
風蛇	仲間のすばやさを上げる	仲間全員	9	戦		○		○
花咲	仲間の術の命中率を上げる	仲間１人	12	戦		○		○
追風	仲間の術の持続率を上げる	仲間１人	8	戦		○		○
城壁	敵からの直接攻撃を受けつけなくする	仲間１人	26	戦	○			○
結界	敵からの術攻撃を受けつけなくする	仲間１人	26	戦		○		○
山彦	敵の直接＆術攻撃をすべて跳ね返す	仲間１人	20	戦				○
青松	かけられた術、毒、酸などをすべて消す	仲間１人	4	両		○		○
久松	かけられた術、毒、酸などをすべて消す	仲間全員	8	両		○		○

移動

ワープ、毒防御など……。
移動能力をアップさせる

術名	効果	効果範囲	技消費	移/戦	卍	力	極	絹
清水	毒や酸の沼でのダメージを無効にする	仲間全員	6	移	○			○
羽衣	国内の(すでに行った)町や村へ瞬間移動	仲間全員	6	移	○	○		
天人	国外の(すでに行った)拠点へ瞬間移動	仲間全員	8	移	○			
引波	城や洞窟の内部から脱出できる	仲間全員	6	移		○		○
花道	敵と出会う確率が減る	仲間全員	22	移	○	○		

攻撃補助

敵の能力をダウンさせる
戦闘補助用の巻物

術名	効果	効果範囲	技消費	移/戦	卍	力	極	絹
月読	敵の攻撃力を下げる	敵方１人	4	戦	○	○		○
月光	敵の攻撃力を下げる	敵方１G	7	戦				○
泥虫	敵のすばやさを下げる	敵方１G	4	戦	○	○		○
冬枯	敵の守備力を下げる	敵方１G	7	戦	○	○		○
陽炎	敵の攻撃の命中率を下げる	敵方１G	5	戦	○	○		○
仏滅	攻撃、術などあらゆる成功率を下げる	敵方１G	6	戦	○			○
千湯	敵の知能を下げる	敵方１人	5	戦	○	○		○
万湯	敵の知能を下げる	敵方１G	8	戦	○			○
月寝	敵を眠らせる	敵方１人	8	戦	○	○		○
星寝	敵を眠らせる	敵方１G	17	戦				
兵忘	敵の術を封じこめる	敵方１人	5	戦	○	○		○
子忘	敵の術を封じこめる	敵方１G	11	戦		○		○
地獄	敵を混乱させ、自分自身を攻撃させる	敵方１G	6	戦				○
人形	敵をあやつり、仲間を攻撃させる	敵方１人	10	戦		○		
乱牛	敵を混乱させ、敵味方を判断不能にする	敵方１G	6	戦	○			○
宿木	敵の技数(ＭＰ)を奪う	敵方１人	1	戦		○		○
犬狗	敵にかかっている術をすべて解く	敵方１G	6	戦		○		○

その他

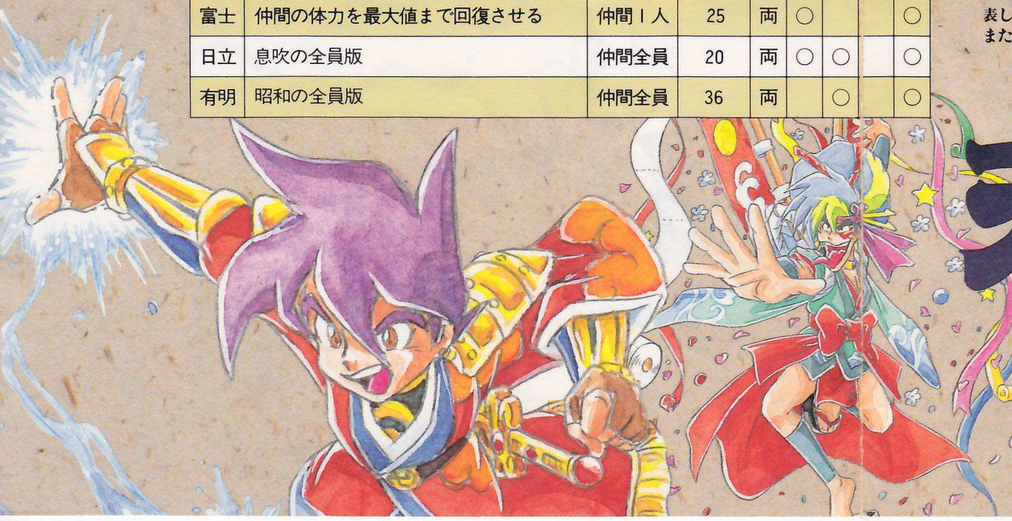
変身、分身、召喚など。
特殊な効力を持つ巻物

術名	効果	効果範囲	技消費	移/戦	卍	力	極	絹
虎王	仲間を虎に変える	仲間１人	9	戦				○
逆水	敵を確実に突破できる	仲間全員	20	戦	○			○
式神	式神が現れ戦闘に参加する*	―――	6	戦	○			○
三角	３匹の鬼が現れ、敵を攻撃してくれる	―――	15	戦				○
赤影	分身の術	―――	17	戦	○	○		○
宝香	洞窟や城の内部にある宝箱の数がわかる	―――	1	移	○	○		○
虹竜	竜を呼び出す。何が起こるか……？	―――	15	戦		○		

＊式神は敵につくか味方につくかわからない

巻物一覧

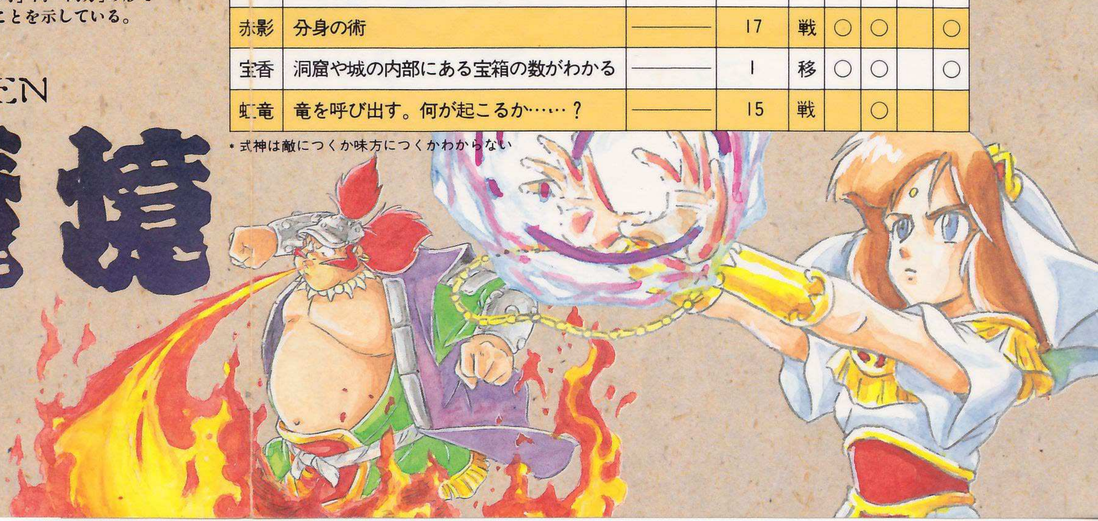
※表中の「敵方１G」とは“敵１グループ”の略。※「技消費」は術を使う場合に必要な技数。
※「移／戦」の欄ではいつ術を使用できるかを「移＝移動時」「戦＝戦闘時」「両＝両方」の形で表している。※「卍～絹」の欄の○印は、その人物が術を使用できることを示している。
また、成長により使える術が増える場合もあります。



FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU



JIPANG
YAMATOMAP

因幡
出雲
石見
長門
安芸
備後
備中
備前
播磨
近江
越前
越後
越中
丹波
京
大和
尾張
伊勢
紀伊
華浪
丹後
若狭
能登
加賀
越前
越後
越中
佐渡
飛騨
美濃
信濃
上野
武蔵
相模
伊豆
甲斐
駿河
遠江
三河
尾張
伊勢
志摩
伊賀
近江
若狭
丹後
丹波
但馬
因幡
伯耆
出雲
石見
隠岐
長門
周防
安芸
備後
備中
備前
播磨
淡路
阿波
讃岐
伊予
土佐
豊後
豊前
筑後
肥後
肥前
日向
大隅
薩摩
壱岐
対馬

津和野城
頭佐の風穴
縞切洞
三徳峠
戸倉峠
田代峠
三室峠
錦峠
広島城
吉備津神社
岡山城
佐々山峠
姫路城
生駒峠
保津峠
藤原峠
鞍馬峠
京都
逢坂峠
白川村
立山峠
両面座
縄文洞
山城村
大山城
鈴鹿峠
松阪城
鬼骨城
長篠城
尾鷲村
和歌山城
金沢城
荻久野峠
木ノ芽峠
富山城
宇奈月洞

注：傘岩仙人の描いた地図を基に、峠や城などの一部を紹介したものです。国のつながりとともにプレイの参考にして下さい。


HE system
PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
II
卍MARU
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
FAR EAST OF EDEN 卍MARU
天外魔境II 卍MARU

SUPER CD-ROM²

FAR EAST OF EDEN 卍MARU

火の勇者の伝説が今、ここに甦える！

美しい島国ジパングで、今、激しい戦いが始まろうとしている。

巨大な植物・暗黒ランの復活とともに、ジパング制覇をもくろむ「根の国」の王ヨミ。その強大な力に立ち向かう火の勇者、戦国卍丸と、その仲間たち。

超人気ＲＰＧ「天外魔境」シリーズの第２弾、空前のスケールで、ここに登場!!



このゲームは、次のようなシステムでお楽しみいただけます。

CD·ROM²ユーザーの方には SUPER SYSTEM CARD



システムカードを変更するだけでCD·ROM²がSUPER CD·ROM²に。このカードがあれば、ＳＵＰＥＲ CD·ROM²用ソフトも、従来のCD·ROM²用のソフトも両方楽しむことができます。

コアグラフィックスユーザーの方には、SUPER CD·ROM²

PCエンジン
スーパーグラフィックス
コアグラフィックスII



これまでのCD·ROMドライバーとインターフェイス部分を一体化したSUPER CD·ROM²。お手持ちのコアグラフィックスと組み合わせれば、すぐにSUPER CD·ROM²用のソフトが楽しめます。

新規ユーザーの方には、PC Engine Duo



PCエンジン本体とSUPER CD·ROM²の機能をひとつにまとめた、新しいハードウェアです。Huカードのゲームも、また従来のCD·ROM²用のソフトも楽しむことができ、PCエンジンをお持ちでない方に最適。

©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED
℗1992 MADE IN JAPAN

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

COMPACT disc

SUPER CD-ROM²

天外魔境II 卍MARU

HCD1022


天外魔境
II
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
このCDは、
SUPER CD-ROM² SYSTEM 以外には
使用しないでください。
COMPACT
disc
HE
system
PC Engine
©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED
℗1992 MADE IN JAPAN
HCD 1022
FAR EAST OF EDEN
ZIMARU
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®