

スーパーファミコン[®]



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ザンザラ・ナーガ 2



りゅうつか

こうしき

竜使いギルド公式ガイドブック

SHVC-IV

取扱説明書

このたびはビクターエンタテインメント株式会社かぶしきがいしゃのスーパーファミコン専用カセット「サンサーラ・ナーガ2」をお買い上げいただきありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

使用上のご注意

- ・ご使用後はACアダプタをコンセントからかならず抜いておいてください。
- ・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。
- ・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。
- ・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さけてください。また絶対に分解しないでください。
- ・端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ・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。

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ください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅をうけたり、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、このような症状がおきた場合には、ゲームを止め、医師の診察をうけてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

サンサーラ・ナーガ2

CONTENTS

もくじ

これがサンサーラ・ナーガ2の世界だ	4
ものがたり	6
冒険の仲間たち	8
竜使い 十戒	10
コントローラの使い方	11
旅立ちの準備	12
通常時のコマンド画面について	14
はなす／しらべる／もちもの／マントラ	
そうび／きろく	
戦闘時のコマンド画面について	20
せんとう／にげる／はなす	
コンディションをチェックしよう	
敵を全滅させたら!?	
もしもやられてしまったら!?	
子育てのコツ	26
大研究①ギルド・システム	28
大研究②はらたまスタンプラリー	29
マントラって何???	30
プレス? 何それ???	31
マントラリスト	32
プレスリスト	34
不思議の国の『タオ』のお話	35
武器・防具・アイテム図鑑	36
天才竜使い美少女・アムリタの秘密	42
アルシンハの8つのアドバイス	44

これがサンサーラ・ナーガ2の世界だ!

未知の出会いと、驚異の運命を体感する冒険ドラマの舞台、それが空想の階層世界・カーラチャクラなのだ!

第六階層

タブー・ローカ～汚れた王宮

腐敗した王権、間違いだらけの常識の中で、きみは決断を迫られる。きみは自分自身に正直でいられるだろうか?

第四階層

マハル・ローカ～水没寸前の世界

アムリタのしわざで、この世界は水没間近! きみの力で果たして救えるか?

第三階層

スヴァル・ローカ～灼熱の迷宮

大地の怒りが爆発したのか!? 溶岩のむこうには一体何が!?

だいはち かいそう
第八階層
アローカ〜？

だいなな かいそう
第七階層
サティヤ・ローカ〜ほろびゆく世界
世界の崩壊。信じられない事実。迷っている
時間なんてない。逃げ！走れ！

だいご かいそう
第五階層
ジャナ・ローカ〜天空への飛翔
翼を拡げれば、紺碧の空がきみを呼ぶ。
さあ、大空へ飛びたとう！

だいに かいそう
第二階層
ブヴァル・ローカ〜新たないのち
卵泥棒のボスをやっつけろ。2匹の力強い
パートナーがウツ、生まれる〜！

だいいち かいそう
第一階層
ブル・ローカ〜旅立ち
アマリタがギルドを裏切った!?
さあ、白竜と共に出発だ！

ものがたり

じゃ

その昔、巨大な柱シュメールを軸
に、64層の大地が重なるカーラチャクラ
という階層世界があったんじゃ。そこは、竜
と人とが共存する、いい世界じゃった。竜使いは
みんなギルドに属し、上納金を納める決まりでの。
滞納なんぞしたら、それはドロボー同然、クズレ竜使
いといって、町の誰とも話すことが出来なくなるのじゃ。
そして、ギルドが与える“竜使い”の称号は、竜というき
わめて危険な生き物を連れ歩くための免許証なんじゃ。
じゃから、免許を持たぬクズレやモグリの竜使いとちが
い、人々に畏怖と敬意とをもって迎えられたのじゃよ。
もそもそ、いや違った、もそもそギルドは、竜と人とが、
より安全に共存するためになくってはならん存在じゃ。
ギルドの総本山“龍苑”といえは、6000年の歴
史と伝統を誇る、まことに由緒正しき
竜使いの養成所じゃった……。



りゆうえん
龍苑の、
はす はな き みだ いけ
蓮の花が咲き乱れる池のほとりで
しょうじよ い
少女が言った。

りゆう
「竜はどこから来て、どこへいくんだろう…

りゆうつか りゆう
そもそも、竜使いとは…竜とは、
いつたいたなん
一体何なのだろうか？」

しょうじよ はな あいて
少女が話しかける相手は、

まだ5つにもならない子供だった。

あかご りゆう たまご だ
なんでも赤子のときに、竜の卵を抱いて

ようせいじよ もん まえ な ひろ
養成所の門の前で泣いていたのを拾われたという。

ふつう りゆう たまご にち
普通、竜の卵は100日でかえる。

たまご
が、この卵はいっこうにかえるようすがなかった。

ごしょうだいいじ たまご かか こども
それでも後生 大事に卵を抱えている子供を、

ひとびと おもしろ
人々は面白がってからかった。

しょうじよ
ただひとり、少女をのぞいては——

わたし し りゆうつか
「私は、それを知るために竜使いになる。

まえ たまご
もし、お前のその卵がかえったら……

りゆう わたし りゆう わたし
その竜と私の竜と、私と、

そしておまえと、

いつしよ なぞ と
一緒に謎を解いてみないか？」

こども しょうじよ す
子供は少女が好きだった。

い
言っていることは、ほとんど理解できなかったが

くび たて ふ じゆうぶん
首を縦に振るには、それだけで充分だった。

しょうじよ な
少女の名はアムリタ。

このとき、わずかに8才

ものがたり
——物語は、

ねんご まく
この10年後に幕を

あ
開ける……

冒険の仲間たち



◆主人公

竜使いの少年（または少女）

「龍苑」の門前に竜の卵といっしょに捨てられていた。

ドラゴンプールの婆（爺）さんに育てられ、長老に厳しく教育を受けた。やさしさの中に勇気と冒険心を秘めた若者。

◆緑竜

体力も魔力もそこそこだが、意外な時に、意外な働きをするコボレ竜。





せきりゅう
◆赤竜
さまざまなプレス攻撃を
得意とする魔竜。



そうりゅう
◆蒼竜(青竜)
プレス・マントラは使えないが、通
常攻撃が強力な暴竜。

はくりゅう
◆白竜
主人公と常に行動を共にする
パートナー。千年に一度生まれ
るといわれる不思議な竜で、生
まれた瞬間から人語を解し、そ
の鋭い予知能力で主人公にさま

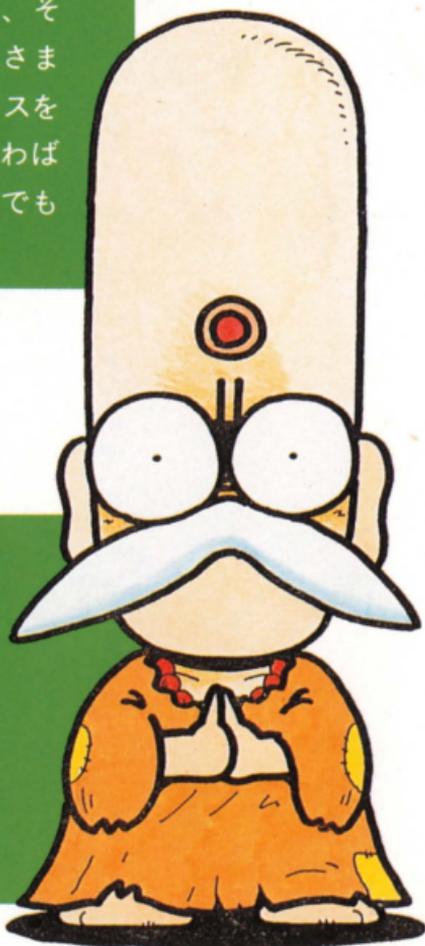
ざまなアドバイスを
与える、いわば
御意見番でも
ある。



◆アルシンハ

でんせつ りゅうつか ぼうれい
伝説の竜使いの亡霊

りゅうつか ししょうてきそんざい
竜使いの師匠的存在ながら、
なぜか、意外に軽い一面をもつ
謎の人物である。旅のさまざま
な局面で主人公にアドバイス
をしてくれる。



りゅうつか じゅうかい
竜使い 十戒

一、常つねに竜りゅうと共ともにあれ

一、正ただしき者ものより

盗ぬすむなかれ

一、無む益えきに殺ころすなかれ

一、やられたら

やりかえせ

一、やられる前まえにやれ

一、一いち日にち一いち善ぜん

一、常じょう識しきを疑うたがつてみよ

一、気きを付つけよ

一、甘あまい言こと葉はと暗くらい道みち

一、小ちいさな予よ算さんで

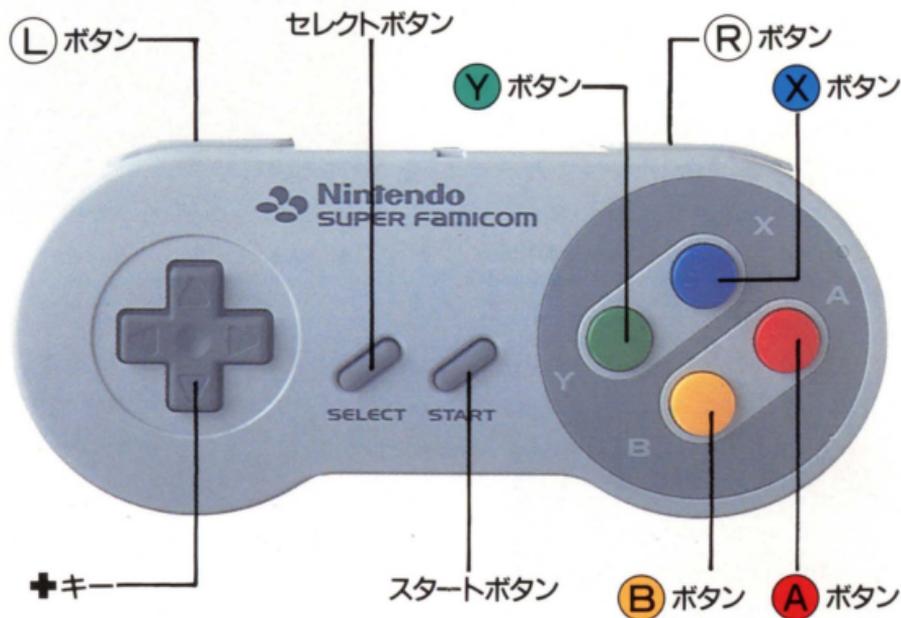
大おおきな仕し事ごと

一、あがめよ讚たたえよ

汝なんじの師し匠しょう

つかかた コントローラの使い方

そうさただ せいかく
★操作は正しく、正確に



+	キー	キャラクターの移動／コマンドの選択
A	ボタン	決定／会話を進める
B	ボタン	キャンセル *キャンセル不可能なところもあります
L	ボタン	しらべる *一歩手前を調べます
R	ボタン	はなす／会話を進める
X	ボタン	メインメニュー表示
Y	ボタン	ちめい表示
スタートボタン／セレクトボタンはゲーム中使用することはありません		



たび だ じゅん び 旅立ちの準備

ぼうけん はじ ◆冒険を始める

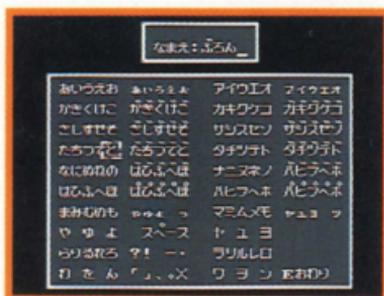
さあ、冒険を始めることにしましょう。電源を入れます。するとタイトル画面が出て、PUSH STARTが点滅します。そこで、STARTボタンを押します。前にセーブしたところから続ける時は「つづきから」に合わせて、STARTボタンを押します。



↑いよいよ冒険の始まりだ！

な まえ にゅうりよく ◆名前を入力する

STARTボタンを押すと、名前を入力画面に切り替わります。主人公に、ステキな名前をつけてください。名前は4文字までで、



＋キーで文字を選び、Aボタンで入力します。名前を入力したら「Eおわり」でAボタンを押すと、次の画面となります。同じようにして、白竜や仔竜たちにも名前をつけます。忘れないうでネ！

しゅじんこう せいべつ き ◆主人公の性別を決める

《せいべつ》画面では、主人公を男の子にするか、女の子にするかを選びます。男の子と女の子では使える装備やストーリー、イベントなどが若干違ってきます。女の子だからといって、モンスターたちがやさしくするわけではありません。(念のため)《せいべつ》を決め、Aボタンを押すと、いよいよ冒険の始まりです！



↑どちらに、しようかな～？



ぼうけん ◆冒険のきろく《セーブ》

ゲームが新しい進み方をしたら、こまめにその進行状態を《セーブ》しましょう。《セーブ》は、黄色の「タオ」というセーブポイントで行なうことができます。「タオ」には色の違う種類もありますので、間違えないように。さて、黄色の「タオ」の上



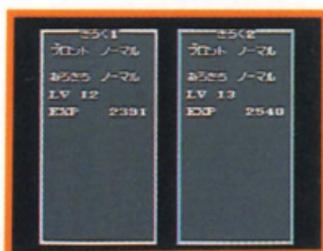
に乗ってコマンドが表示されたら《セーブ》を選びます。+キーを使って《セーブ》1か2、どちらかを選んで、Aボタンを押すと、そこまでのゲームの進行状態がしっかりと《セーブ》されます。なお、《セーブ》は2つまでできます。

↑目が疲れたらサッサとセーブ。

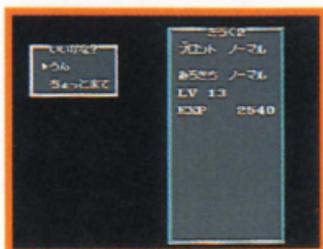
●秘密の《セーブ》用アイテムについては25ページをみてください。

ぼうけん ◆冒険のきろく《セーブ》がある時

《セーブ》データがある時は、タイトル画面に「はじめから」「つづきから」のコマンドが表示されます。ゲームを最初から始める時は「はじめから」を選びます。《セーブ》したところからゲームを続ける時は「つづきから」を選びます。《セーブ》画面が出たら、《セーブ》1か2か、どちらかを選んで、ウィンドの「いいかな？」の確認に、「うん」「ちょっとまで」で答えて冒険の旅を続けましょう。



↑1か2を選びます。

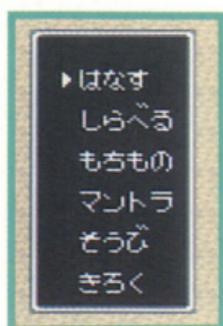


つづき続けるときには《セーブ》内容 → をよくチェックしよう。



通常時のコマンド画面について

いろいろなコマンドをフルに使いこなさなくては、この冒険を進めていくことはできません。ここでは、通常時と戦闘時に分けて、各コマンドの働きを説明することにしましょう。



マップ移動中に立ち止まり **X** ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。ここで自分の使いたいコマンドを **+** キーで選び、**A** ボタンを押すと、そのコマンドが実行されます。通常時のコマンドは6種類。それぞれが、重要な役割を持っていますので、しっかりと使い方をマスターしましょう。

はなす

話したい相手の方向に主人公を向けて **R** ボタンを押すか、またはコマンドの《はなす》を選択すると、話を聞くことができます。とにかく、できるだけ情報収集に全力を上げましょう。



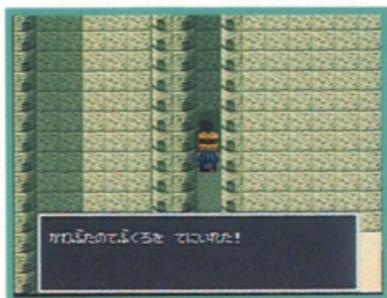
↑相手にむかって話そう。



↑このストウパはあやしいぞ、と思ったらすぐチェック！

しらべる

主人公の一步前のものを調べる時に **L** ボタンを押すか、コマンドの《しらべる》を選んでください。ふしぎなストウパやドアを調べたり、



たからばこ あ ゆ ど
 ▲宝箱を開けたり、行き止まりなど、あやしいところを調べたりします。これは変だぞ、と思われる場所や物があつたら、とにかく徹底的に調べてしまおう。

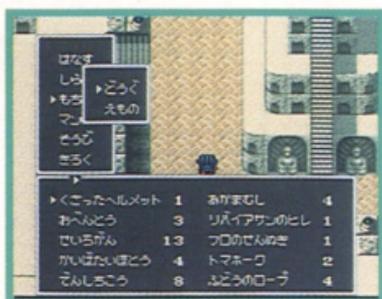
◀《しらべる》は一步前を調べます。

もちもの

主人公が現在持っている《どうぐ》や《えもの》などを表示するコマンドです。必要な《どうぐ》を選んでAボタンを押すと《つかう》ことができ、《えもの》を持ちすぎて新しいア

イテムが持てない時などは、《すてる》ことができます。《えもの》は上手に売って、ルピー（お金）に替えておきましょう。

なお、各階層の最後で、必要ないものは自動的になくなります。



《もちもの》《えもの》の持てる個数および種類	
もちもの	62種 99個（一種あたり） ※1個しか持てないアイテムもあります。
えもの	47種 99匹（一種あたり）
お金	99,999 まで持てます。
+キーで《もちもの》等のリストの送り操作ができます。	



↑強力マントラパワーは、大事なポイントでムダなく使おう。

マントラ

使用できるマントラの中から、+キーで使いたいマントラを選びます。竜のレベルが低いあいだは使えませんが、成長し、レベルが上がるにつれ、より強力なマントラを使えるようになっていきます。



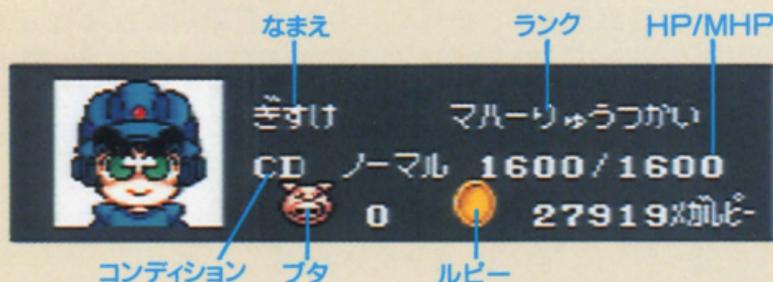
通常時のコマンド画面について2

冒険は常に危険と背中あわせだ。ふだんからの周到な準備とチェックが成功のカギとなる。しっかり、目を通しておこう。

そうび



A ここには、主人公のコンディション等が表示されます。



- ◎ 名前 = 主人公の名前。
- ◎ ランク = ギルド支部で与えられる竜使いのランクを表わします。竜の成長度に応じてギルドでもらえる称号です。
- ◎ CD = コンディション。8種類あります。
- ◎ ブタ = 持ちブタの数を示します。ブタは白・黒両方を持つことはできません。
- ◎ ルビー = 所持金を表わします。ルビーは通貨単位、お金。
- ◎ HP/MHP = (左側の数字が) 0になると死んでしまいます。(右側の数字は) 最大ヒットポイントです。



B ここは主人公のステータスを表わします。

◎ S T = 攻撃力。

◎ A C = 防御力。

◎ A M = 魔法耐久力。数値が高いほど敵の魔法にかかりにくくなります。

◎ A G = すばやさ。《にげる》コマンド選択時に、この数値が大きいほど逃げられる確率が高くなります。

以上はすべて《そうび》によって変化します。

◎ L U C = 運勢を表わします。旅の途中、何度も運勢が変わりますが、それによりあなたの冒険に影響が現われます。特に、バトル時のクリティカルヒットに反映されます。



よ
良い ←



ふつう
普通



わる
悪い →



C ここでは、主人公の《そうび》全般をみることができます。

ぶきやぼうぐを+キーで選びAボタンでそうびさせましょう。また、ぶきには両手持ちのものがあります。それは画面に『!』マークで表示されます。この場合、たては、はずされます。さらに、同じそうび品を2つ以上もっている時、『X』マークが表示されていますので、ご注意ください。そうびはこわれる場合もあります。また、もちものがいっぱいの時は、そうびのつけかえができません。

アサシンのカタール
チャクラム

! バジリアックス

しろがねのゆみ

マンターラのムチ

そうびをはずす

タワシ

マンターラのムチ

しろがねのゆみ

X しろがねのつるぎ

きけんなハリ

タタールのゆみ



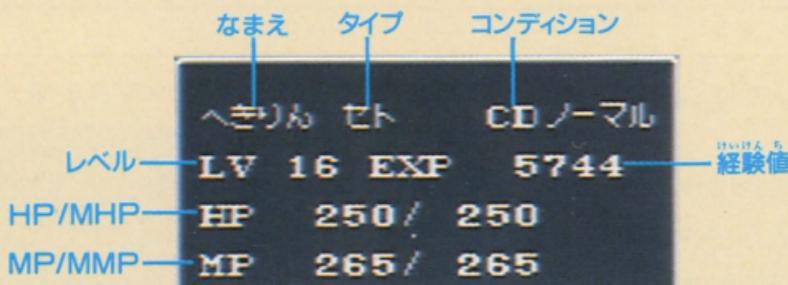
通常時のコマンド画面について3

スリルと波乱に満ちた冒険の中で記録されるこの「竜の成長のきろく」は、まさに、キミだけが手にする輝く勲章なのだ。

きろく (成長のきろく)



A ここには、竜の各種ステータスが表示されます。



◎竜のタイプ = 白竜…セト 赤竜…ラト
蒼竜…ニロ 緑竜…ハリヨ

◎CD = コンディション

◎LV = レベル。

◎EXP = 経験値。バトル、イベント等の経験を積むことによりレベルが上がっていきます。

◎MHP = 最大ヒットポイント。レベルが上がるにつれ増えていきます。



A つづき

- ◎HP=ヒットポイント。0になるとやられてしまいます。
- ◎MMP=最大マジックポイント。レベルが上がるにつれ増えていきます。
- ◎MP=マジックポイント。マントラ、プレス使用時に消費されます。

B ここには、竜のステータスが表示されます。

- ◎ST=攻撃力。 ◎AM=魔法耐久力。
- ◎AC=防御力。 ◎AG=すばやさ。

C ここには、竜の主人公が表示されます。
(飛行モードのときは通常のキャラ表示)

L **R** ボタンを使って、3匹の竜の《きろく》もみることができるんだぞ。

D 竜の成長グラフィック。

仔竜の成長ぶりがグラフィック表示されます。ただし、生まれてしばらくの間は、仔竜にはまだ色がついていません(マップ上の仔竜には買ったおまもりの色がついています)。

E 4種類のアイコン。

レベルアップ等に伴って竜が身につける、特殊能力を表わしています。



プレス



マントラ



ゆうえい
遊泳



ひこう
飛行

F この枠内には、使用可能なマントラとプレスの名称が表示されます。マントラ・プレスのウィンドウが複数ある場合には、**+**キーの左右で画面を切り替えてみましょう。

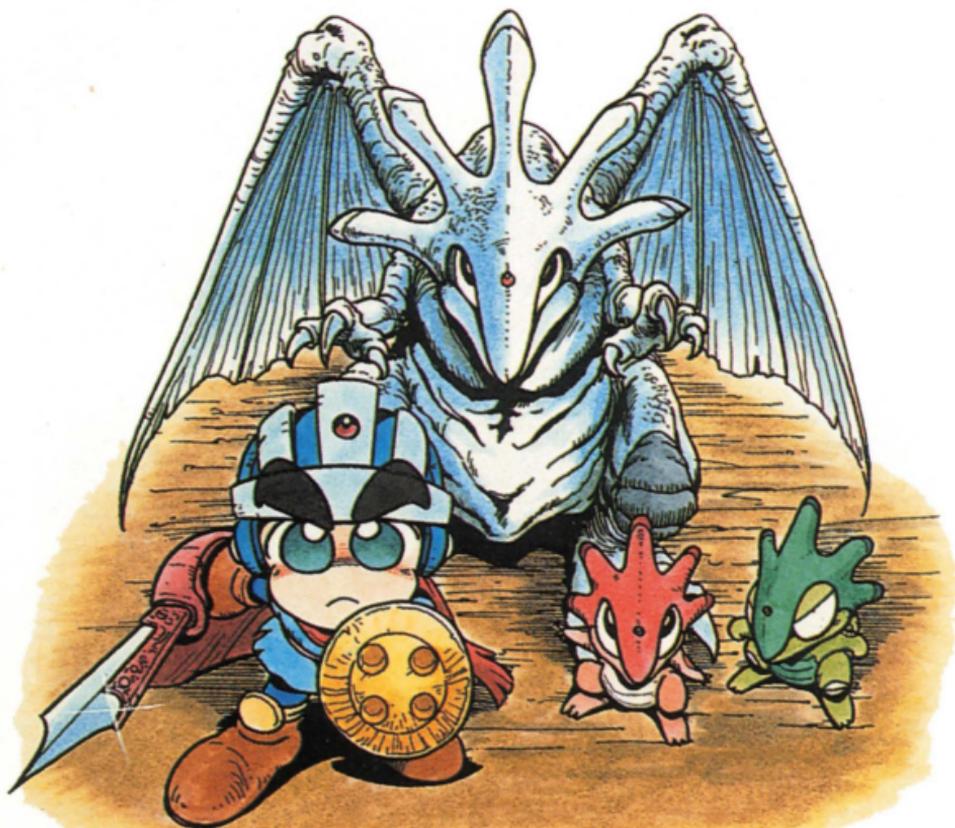


せんとうじ がめん 戦闘時のコマンド画面について1

ぼうけん すす 冒険を進めるためには敵との戦いはさげられません。前に進むにつれ強い敵が現われます。そんな時に備えて、それぞれのコマンドの働きをうまくマスターしてください。

▶せんとう
にける
はなす

マップ移動中に敵に出会うと画面は戦闘シーンにかわります。画面には敵キャラクターと戦闘時に使うコマンドが表示されます。コマンドを選び、もう1度Aボタンを押すと、そのコマンドが実行されます。また、コマンドはBボタンでキャンセルし、変更することができます。



せんとう

このコマンドを選ぶと、さらに、主人公たちが敵に対してどういう攻撃を加えるのかを選ぶコマンドが表示されます。竜には、主人公キャラにはない、マントラ、プレスという特殊コマンドがあるので効果的に使いましょう。攻撃をくわえる敵もコマンドで選びます。また、通常攻撃だけで戦う場合には、**X** ボタンを使いましょう。1度押すだけで「たたかう」コマンドを選んだのと同じ状態になります。(攻撃相手は自動的に決定されます。)



↑たたかう前に(どうぐ)などを点検して作戦をたてよう!



↑スタコラ、サッサ。不利な時はムリしないのも作戦だ。



↑さすが白竜。アドバイスを参考ににするのもいいよ!

にげる

このコマンドを使うと、主人公たちは戦闘を放棄して逃げ出します。ただし、追いつかれると敵の攻撃を受けてしまいます。決断したら、すみやかに逃げるのがポイントだ。しかし、逃げてばかりいると、竜たちが成長せず、後あと、つらい思いをすることになるぞ。

はなす

このコマンドを使うと、主人公は白竜からの適切なアドバイスを聞くことができます。ときには、弱気になったあなたに喝を入れてくれたり、励ましてくれるよ。



せんとうじ がめん 戦闘時のコマンド画面について2

◆コンディションをチェックしよう。

戦闘状態になると、主人公たちや敵キャラクターのコンディションがさまざまに変わります。攻撃によって、時には、体が動かなくなったり、シビレたり、目まいがしたりしてしまいます。この状態を知る手がかりがコンディション・マークなのです。こまめにチェックして、効果的な攻撃の作戦を立てましょう。



イシ
(石化状態)

マップ上のマントラのみできます。それ以外の行動は全てできません。



ドク
(中毒状態)

定期的にダメージを受けます。



ネムリ
(催眠状態)

全ての行動ができません。自動解除。



シビレ
(麻痺状態)

直接攻撃はできません。魔法はできます。自動解除。



ダマリ
(沈黙状態)

マントラ・プレスが使えなくなります。自動解除。



クラクラ
(めまい状態)

勝手に行動してしまいます。自動解除。



ノーマル
(通常の状態)



ムリョク
(戦闘不能状態)

すべての行動ができなくなります。

※戦闘後、イシ、ドク、ムリョクは症状が残りますが、その他は100%通常にもどります。

これらの健康状態は、戦闘中はキャラクター枠内に表示されます。それ以外のときには主人公は《そうび》画面で、竜は《きろく》画面で見ることができます。



てき ぜんめつ ◆敵を全滅させたら!?

やっとの思いでモンスターたちを倒した竜のオナカはもうペコペコです。竜を育てるために、この倒したえものを竜たちに食べさせます。えものを食べさせることによって、戦闘のために失ったHPを回復させることができます。このとき、えものにより回復値が異なります。また、えものをもりもり食べさせることによって竜たちの成長はより促進されます。ただし、人間に近いモンスターは食べることができません。



↑おなかペコペコ
早く食べたい!



↑バリバリ!
ムシャムシャ!



↑うまかった!
もっと食べたい!

たお てき ◆倒した敵はどうするか。

倒した敵は《えもの》として持ちあるくことができるので、はらたまで売って、ルピーにかえしましょう。知っておいてトクなのは、めずらしい《えもの(モンスター)》は高く売れたりすることです。しっかり、覚えておきましょう。

とにかく、竜は《えもの》を丸ごとたいらげてしまうので、アイテムも消化されてしまいます。手持ちのルピーや《もちもの》をチェックして、将来のために、倒した敵のアイテムやルピーを手に入れて《えもの》として持ち歩くか、竜に食べさせるか決めてください。



↑めずらしいものなら
高く買い取るよ!



せんとうじ 戦闘時のコマンド画面について3 がめん

◆もしもやられてしまったら!?

しゅじんこう ばあい 主人公の場合

主人公がやられてしまうと、ポクポク…と木魚の音が流れ、画面はフェード・アウト。ゲームはそこで終わってしまい、最初のタイトル画面にもどります。しかし、また最初からやり直すのでは、このサンサーラ・ナーガ2の長い旅をあなたが終えるころには、パート3が発売されてしまっているかも知れません。

でも、ご安心ください。主人公がやられてしまっても『タオ』という《セーブ》ができるポイントが配置されています。たとえやられても、あなたが最後に《セーブ》したその『タオ』からゲームを再開することができます。なお、主人公が死ぬ以外に、全ての竜が戦闘不能状態、または、石化してしまい、かつ主人公が石化してしまった時にもゲームオーバーとなります。



↑あわれ。ナンマイ、ダブツ〜。
こんな時は『タオ』におまかせ。

りゅう ばあい 竜の場合

あなたの連れてくる竜が戦闘不能状態（ムリヨク）になった場合にも、もちろん、復活させることができます。やられてしまった時には、次の3つの方法で復活させましょう。

- ①黄色のタオで復活させる。
- ②マントラで復活させる。
- ③かいばたいほど（アイテム）で復活させる。

さあ、これで元気がでたかな。



黄色の『タオ』について

『タオ』には5つの種類がありますが、ここで黄色の『タオ』についてかんたんに紹介すると、次のようになります。

まず、現在の状態を《セーブ》することができます。さらに、竜が戦闘不能状態になった時には、ルピーをはらい復活させることができます。『タオ』については35ページを読んでください。



あ、それから、これは秘密のことなのですが、あなただけにそつと教えておきましょう。『タオ』の他に、セーブ用のアイテムがもうひとつあるんです。そこでもセーブができるようになります。それは、あなたが旅の途中で手に入れる《ねぶくろのマント》。このことは絶対に、他の人に教えてはなりません。もしもあなたがこの秘密を誰かにバラしたら、そのときは、スタッフが泣いてしまいます。くわしくは、36ページのアイテム図鑑を調べてください。



優

こ そだ 子 育 て の コ ッ ツ

注

りゅうつか せいしょうねん ふ じん ぶ かい かん しゅう
[竜使いギルド青少年婦人部会監修]

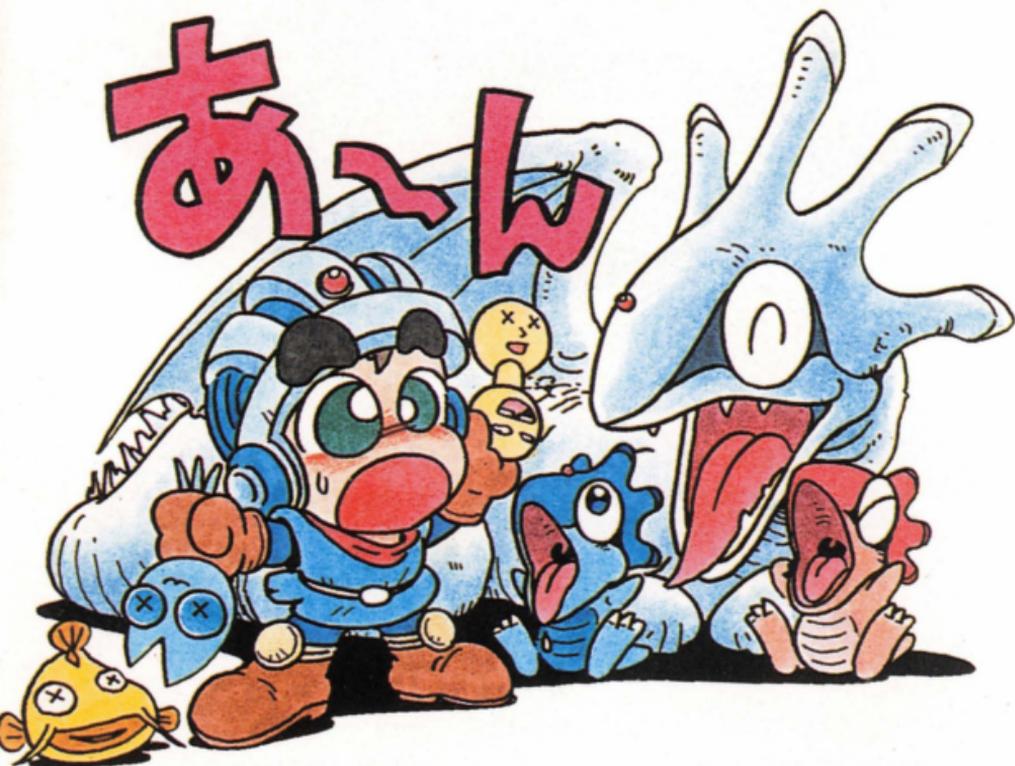
たまご

卵がかえるまでは？

たび とちゆう つ
 旅の途中で、あなたの連れて
 はくりゅう びやういん たまご う
 白竜は、病院でめでたく卵を生
 たまご ぶ じ びやう
 ます。卵が無事かえるまでは、病
 いん はな
 院からあまり離れないで、いろ
 ひと とく いしや かんご ふ
 いろ（特に、お医者さんや看護
 はなし き まわ こころ
 さん）の話をよく聞いて回るよ
 うに心がけましょう。



↑ 生まれたときの感動をキミに伝えたい…なんてネ。



たび だ 旅立ちまでは？

卵たまごがかえっても、生まれただけの小さな仔竜こりゅうを、すぐに危険きけんの多い冒険ぼうけんの旅たびに連れ出すことはできません。そこで、ある程度ていど大きくなるまでは、あなたが狩かりをして歩き、仔竜こりゅうにえものを与あたえなければいけません。その際さい、多少たしょうの危険きけんを冒おかしても、強力きょうりよくなモンスターを食たべさせると仔竜こりゅうの成長せいちょうが早はやまります。

なお、この段階だんかいで仔竜こりゅうにえものを与あたえる際さいには、コントローラそうきの操作さくさが変わります。Rボタンを2度押すと《えもの》が表示ひょうじされるので、+キーで《えもの》を選えらんでAボタンで食たべさせます。仔竜こりゅうがおいしそうたに食たべてくれるよ。



↑えものはそろっているかな。

じょうそうきょういく 情操教育のしかたは？

仔竜こりゅうの成長せいちょうに役立つ、バンパース、れご、ゴムのちくびなどのアイテムを《どうぐ》リストから選えらび、《つかう》で仔竜こりゅうたちに与あたえて元気な竜りゅうに育てましよう。どの竜りゅうに何を与あたえるか、情報じょうほうをよく聞きいてほどほどに与あたえると、きっといいことがありますよ。

たび だ 旅立った後は？

めでたく退院たいいん、とはいっても、旅立たび だったばかりの仔竜こりゅうはまだまだひよわ。戦闘せんとうのたびに受うけるダメージはバカになりません。それを回復かいふくするには、倒たおしたモンスターを食たべさせるのが一番いちばん。しかも、たくさん食たべさせれば食たべさせるほど成長せいちょうが早はやくなります。とにかく、食たべさせましよう。しかし、中毒ちゆうどくや石化せき か状態じょうたいになると、モンスターを食たべても治なおりません。回復かいふくさせるには、薬くすりとうが必要ひつようです(マントラでも可能か能のうですが)。しとめたモンスターを食たべさせるか、えもの(お金かね)にするか、そこがポイントになります。



【大研究①】ギルド・システム

サンサーラ・ナーガ2の世界では、竜使せいかいたちはすべて竜使りゅうつかいギルドというものに属ぞくしています。ここで、ちょっと、この《ギルド・システム》について考かんがえてみることにしよう。

◆偉大なる竜使りゅうつかいをめざせ!

竜使りゅうつかいは、すべてギルドに属ぞくして、その称号しょうごう（ランク）を得て
います。ですから、ランクが上がるにつれて称号しょうごうも変わっていき
ます。最初は“りゅうつかいみならい”として始まり“りゅうつ
かいしょだん”“りゅうつかいめいじん”となり、やがては最高さいこうの
位の竜使りゅうつかいにまでランクは上がります。とにかく、デッカイ目標もくひょう
に向かって一歩一歩がんばろう。

また、余分よぶんな《もちもの》は、ギルド支部しぶで《あずける》こと
ができるから大いに利用りようしよう。料金は10ルピーだ。

おっと、それから、旅の途中で白竜はくりゅうが仔竜こりゅうを生んだら、必ずギ
ルド支部しぶに登録とうろくし、承認しょうにんを受けて下さい。

だいけんきゅう

【大研究②】はらたまスタンプラリー

みなさまご存知、世界の《はらたま》は、味は一番、電話は二番、三時のオヤツは肉まんじゅう……!?, といわれているぐらい有名ですが、とにかく、困った時には行ってみたいお店です。

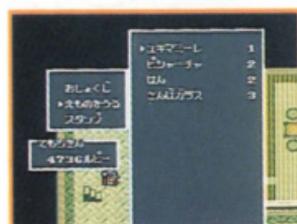
◆はらたまをマークせよ!

《はらたま》はいろいろな情報を集めるにはもってこいのポイントです。お店に立ち寄った時には必ず注文して、積極的に情報を仕入れましょう。あとで役立つことがきつとあるぞ。それから、各階層ごとに展開する《はらたま》チェーンのサービス・スタンプを集めて、ステキな景品を遠慮なくどんどんもらってしまおう。

それに、今度あたらしく、キミの持っている《えもの》を売ってルピー（お金）にかえることもできるサービスを開始したから、とても便利だぞ。



↑豪華景品が当たるよ!



はらたまはサービス満点。↑



なに マントラって何???

マントラとは、^{かんたん}簡単にいうと《^{じゅもん}呪文》《^{まほう}魔法》のこと。マップ移動中や敵と遭遇した時など、このマントラの使い方ひとつで冒険を有利にも、不利にもします。たくさんありますが、^{ぶんるい}分類してしっかりと頭に入れ、十分に活用してください。

また、このマントラは、^{はくりゆう りよくりゆう}白竜と緑竜のレベルが上がっていくにつれて習得され、使うことができるようになります。

★マントラは分類すると3種類!

コンディションマントラ

^{てき みかた}敵、味方のコンディションを^か変える時に^{しゅう}使用します。

ステータスマントラ

^{てき みかた}敵、味方のステータスを^か変える時に^{しゅう}使用します。

特殊マントラ

^{てき みかた とくしゅ こうか}敵、味方に特殊な効果を^{あた}与えます。

◆各マントラの詳しい効力については、32ページのマントラリストに一覧表になっています。



なに ブレス?何それ???

ブレスとは「赤竜」だけが使うことのできる《竜の吐息》のことです。マントラと同じく、この効果とパワーをうまく使いこなせば、戦闘時に大変有利になります。ぜひ覚えておいてください。

特殊ブレス

敵に直接ダメージを与えます。

コンディションブレス

敵のコンディションを変化させます。

攻撃ブレス

敵と味方に特殊な効果を与えます。

★攻撃ブレスを有効に使おう!

<p>か えんけい 火炎系</p>	<p>か えんけい すいせいけい いがい 火炎系・水棲系以外のモンスターに有効です。特に、カリフペンギンなど寒冷地の敵に威力絶大です。</p>		
-----------------------	---	--	--

<p>れい き けい 冷気系</p>	<p>か えんけい か ざん ちたい 火炎系・火山地帯のモンスターに威力絶大です。また、昆虫系・力押し敵にも有効です。</p>		
------------------------	---	---	---

<p>らい けい 雷系</p>	<p>すいせいけい 水棲系モンスターに有効です。</p>		
---------------------	----------------------------------	---	---

<p>は どうけい 波動系</p>	<p>あらゆるモンスターに対して相応の効果があります。</p>		
-----------------------	---------------------------------	---	---

敵の種類によってそれぞれ効果・効力が違うので、詳しくは、34ページのブレスリストでじっくりと研究しよう。





マントラリスト

★コンディションマントラ	消費MP	対象	竜	使用効果
ハラタマ	40	敵1	白	敵のコンディションを「シビレ」状態にする
キヨタマ	120	敵全	白	敵のコンディションを「シビレ」状態にする
カンカーラ	50	敵1	白	敵のコンディションを「イシ」状態にする
パタリ	140	敵全	白	敵のコンディションを「ネムリ」状態にする
ハラホロ	140	敵全	白	敵のコンディションを「クラクラ」状態にする
マーヤー	100	敵全	白	敵のコンディションを「ダマリ」状態にする
セイロガ	30	味1	白緑	味方の「ドク」を解除する
スツキリ	120	味1	白緑	味方の「シビレ」「ネムリ」「クラクラ」「ダマリ」を解除する
アーマダレ	70	味1	緑	味方の「イシ」を解除する
ムツクラ	300	味1	白緑	戦闘不能状態（ムリヨク）から復活させ、HPをいっぱいまで回復させる

略記号の説明	白……………白竜	緑……………緑竜
	味1……………味方1体	味全……………味方全体
	敵1……………敵1体	敵全……………敵全体



★ステータスマントラ	クリコ	クリコラ	クリコーゲン	グリコーン	グリゴン	リポデ	ダルマ	バテル
消費MP	20	40	100	140	200	120	150	120
対象	味1	味1	味全	味1	味全	味1	味全	敵全
竜	白緑	白緑	白緑	白緑	白緑	白	白	白
使用効果	味方のHPをわずかに回復させます	味方のHPをかなり回復させます	味方のHPを回復させます	味方のHPをいっぱいまで回復させる	味方のHPをいっぱいまで回復させる	味方の攻撃力をさらに強めます(バトル中のみ)	味方の防御力をさらに強めます(バトル中のみ)	敵の防御力を弱めます

★特殊マントラ	ブスタ	ババリア	ワシヤワシヤ	サンサーラ
消費MP	100	160	130	240
対象	/	味1	/	敵1
竜	白	白	緑	緑
使用効果	成功すると敵は攻撃しずらくなる	敵の直接攻撃によるダメージをキャンセルすることができる	緑竜の眷族を召還することができる	敵1体を前世の姿に戻す





ブレスリスト

★攻撃ブレス	消費MP	対象	使用効果
チャクラ	120	敵全	波動系／波動光線が敵を強烈につらぬく
ビズラム	110	敵全	雷系／雷系で最大の威力をもつ。その巨大な爆撃雷で敵をおそう
ビズラナ	80	敵全	雷系／吐きつけた爆撃雷が分裂して敵にダメージを与える
ビズラ	50	敵1	雷系／爆撃雷を敵に吐きつけて感電させる
バラフ	100	敵全	冷気系／冷気系で最大の威力をもつ。
バラヒム	70	敵全	冷気系／強力な冷気で敵にダメージを与える
バラハ	40	敵1	冷気系／口から冷気を吐いて敵にダメージを与える
ガラム	90	敵全	火炎系／火炎系で最大の威力をもち、全てを焼きつくす
ガルマナ	60	敵全	火炎系／口から激しく火炎を吐き、敵を攻撃する
ガルマ	30	敵1	火炎系／口から火炎を吐いて敵にダメージを与える

略記号の説明

味1……味方1体
 敵1……敵1体
 味全……味方全体
 敵全……敵全体



★コンディションブレス	ガラ
消費MP	40
対象	敵1
使用効果	敵のコンディションを「ドク」状態にする

★特殊ブレス	マリーヤナ
消費MP	200
対象	敵全
使用効果	敵にダメージを与えてコンディションを「ダマリ」にし、味方を正常化する

不思議の国の 『タオ』のお話

不思議なちからをもつ5つのタイプの『タオ』。ここでは、その役割をもう一度、みなさんにご紹介しましょう。

青い『タオ』



もう、ごぞんじ。ワープポイントとしてマップの各地に配置されています。

緑の『タオ』



回復ポイントとして、HPとMPを回復させるすぐれた効果があります。

黄色の『タオ』



〈セーブ〉ポイントです。また、竜が戦闘不能状態になった時には、ここで復活の儀式を受けて、復活することができます。

赤い『タオ』



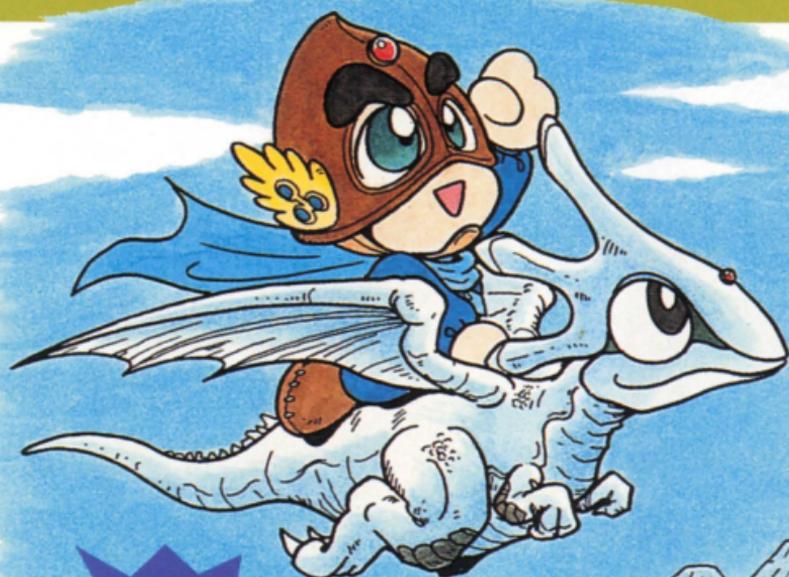
この上に乗ると祝福等のミニイベントが発生します。また、各階層の終わりの儀式は、おまじないのようなもの。うけるも、うけないもご自由に。

灰色の『タオ』



作動休止状態で、何の効果もまったく現われることはありません。





とくしゆ
特殊

ぶき ぼうぐ ずかん
武器・防具・アイテム図鑑

特殊効果を持つものをピックアップしました。
これ以外にもたくさんあります。またバトル
とマップではアイテムとして使用した場合
多少異なることもあります。

武器

けん
剣 SWORD

【クリカラのつるぎ】



一定の確率で相手の
コンディション
を「シビレ」にし
ます。

【アスラのつるぎ】



数回、ランダムに
アタックすること
ができる、かなり
強力な武器です。

【せいろがん】 味方1体の「ドク」を解除します。

【でんしちこう】 味方1体の「イシ」を解除します。

【あかまむし】 バトル中、竜の攻撃力がUPします。



やり 槍 SPEAR

【エイハブのモリ】



あるモンスターに
対してのみ数倍の
ダメージを与えま
す。

【シバのほこ】



アイテムとして使
用すると、敵か味
方のうちどちらか
一方が死んでしま
う、恐ろしい武器
です。

たんけん 短剣 DAGAR

【とらふぐのナイフ】



一定の確率で相手
のコンディション
を「ドク」にしま
す。

【きけんなハリ】



相手のHPを満タ
ンにしてしまうこ
ともあります。

つえ 杖 STAFF

【クリコのつえ】



マントラ「クリコ」
と同じ効果。アイ
テムとして使用す
ると「グリゴン」
と同じ効果が得ら
れます。

【クリコラのつえ】



マントラ「クリコ
ラ」と同じ効果。
アイテムとして使
用すると「グリゴ
ン」と同じ効果が
得られます。

【メーダのつえ】



一定の確率でマン
トラ「マヤー」
か「パタリ」と同
じ効果が得られま
す。

【ウロボロスのつえ】



マントラ「グリコ
ーン」と同じ効果。
アイテムとして使
用すると「グリゴ
ン」と同じ効果が
得られます。

【まんだらげのみ】 竜1体のMPを回復させます。

【かいたいほうとう】 味方1体を戦闘不能状態から回復させます。

【おべんとう】 主人公のHPをいっぱいにします（竜には無効）。



【みずねこのつえ】



マントラ「ハラホ
ロ」と同じ効果が
得られます。

【バラモンのつえ】



味方1体のMPを
回復させます。ア
イテムとして使用
すると、味方全体
のMPを回復させ
ます。

ゆみ や BOW&ARROW (たての項目に矢をそうびして使います。)

【タートルのゆみ】



数回、ランダムに
アタックすること
ができます。

【とらふぐのや】



一定の確率で相手
のコンディション
を「ドク」にします。

【バジリスクのや】



一定の確率で相手
のコンディション
を「イシ」にします。

【リンドブルムのや】



敵全体にダメージ
を与えます。

おの ほか
斧 AXE その他

【バジリアックス】



一定の確率で相手
のコンディション
を「イシ」にしま
す。

【さんせつこん】



強力な武器ですが、
あつかい方がとて
もむずかしい。

【マンターラのむち】



主人公が女の子の
場合これは使えま
す。

【アルのブーメラン】



強力な武器ですが、
なにしろブーメラ
ンですから…。

【ラサのみず】 ある期間、モンスターたちに出会わなくなります。

【かえんびん】 プレス「ガルマナ」と同じ効果があります。

【イッケツのふだ】 敵1体を抹殺します。



ぼうぐ 防具

かぶと 兜 HELMET

【ひこうぼう】



竜が空を飛べるようになった時、これをかぶると竜のついでに空を飛ぶことができます。

よろい 鎧 MAIL

【せんすいふく】



持っているとき、必要となる場所で自動的にせんすいふくになり、水中を泳ぐことができます。陸に上ったら、よろいのそびを忘れずにネ。

【セイロガのよろい】



「ドク」攻撃を受けつけません。アイテムとして使用すると、味方全体の「ドク」を解除します。

【カンカーラのよろい】



「イシ」攻撃を受けつけません。アイテムとして使用すると、味方全体の「イシ」を解除します。



【おいらんのなげき】 敵全体を抹殺します。

【バンバース】【ゴムのちくび】【れご】

【ハミコン】 仔竜の成長にとっても役立ちます。



【ダルマのよろい】



これを装備していると、受けたダメージの半分が回復します。

【タマサのよろい】



敵の直接攻撃を防ぎますが、魔法攻撃に対しては極度に弱くなります。

【ふじみのよろい】



これを装備していると、死亡してもその場で生き返ります。アイテムとして使用すると味方全員が復活します。

て
籠手 GLOVE

【レースのてぶくろ】



これをはめていると、攻撃するたびにマントラ「ハラホロ」と同じ効果が得られます。

【カーラのとぶくろ】



これをはめて攻撃すると、相手は必ず死んでしまうが、自分のHPも減ってしまいます。

たて
盾 SHEELD

【バタリシールド】



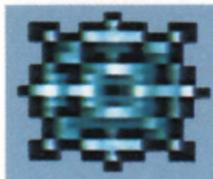
アイテムとして使用するとマントラ「バタリ」と同じ効果が得られます。

【ババリアシールド】



マントラ「ババリア」と同じ効果が得られます。

【ほうりんのたて】



アイテムとして使用するとマントラ「グリゴン」と同じ効果が得られます。

がいとう
外套 MANTLE

【ねぶくろのマント】



これを使って5回までに限りセーブすることができます。もちろん、マントとして使うこともできます。

【ふどうのロープ】 敵1体を「イシ」にします。

【てんによのハーブ】 敵全体を「クラクラ」にします。

【マンボのたいこ】 太鼓のリズムがモンスターたちを呼び集めます。



くつ BOOTS

【しあわせのポックリ】



これをはいて歩くと、しあわせな気分になれるでしょう。

【いだてんのサンダル】



そうびすると早く歩けるようになります。また、こわれません。

【はりもぐらのスパイク】



【はらたまのゲタ】



【チョンチョンのサンダル】



これをそうびすると早く歩けるようになります。

とくしゅ 特殊アイテム

【チンタマニのピアス】



アイテムとして使用すると、味方全体の「ドク」を解除します。

【べにサンゴのかんざし】



アイテムとして使用すると、敵に35ポイントのダメージを与えます。

【どくろのようらく】



敵のマントラを受けつけません。

【どくじゃのうでわ】



攻撃時に相手のコンディションを「ドク」にします。

【ガマのあぶら】【みずねこのマタタビ】 高く売ることのできるアイテムです。

【インドアンコのため】 味方1体のHPとMPをいっぱいにします。

【ブタりょうりセット】 これですべてを料理して食べることができます。



てんさいりゆうつか びしょうじよ
天才 竜使い 美少女

アマリタの秘密

「私は、それを知るために、竜使いになる。もし、おまえのその卵がかえったら……その竜と、私と、そして、おまえと、一緒に謎を解いてみないか？」

このゲーム最大の謎の人物・アマリタが、この言葉を主人公に語った10年後……突然、彼女はギルドを裏切った。天才といわれ、その将来を囑望されていた少女・アマリタが、なぜギルドの掟に反逆し、クズレ竜使いの路を歩まねばならなかったのか。それも、ただひとり心を許し合った主人公にさえ、一言も残すことなく。一体、彼女に、何が起きたというのか！

アマリタは自分の竜を連れ、はるか天空の階層をめざして旅立った。すべての謎を解くために……。

そして、旅の途中、アマリタの竜は仔竜を生んだ。母竜の腹を喰い破り、赤い血をあびて、正に、暗黒の姿をこの世界に現わしたのだ。そして、アマリタとその竜が通り過ぎた後には、すさまじいばかりの破壊の爪跡が残される。まるで、全てのものを混沌の中に投げ込むように……。

その、憂いに満ちたまなざしの奥には、どんな秘密が隠されているのか。また、それほどまでに彼女を駆り立てるものは、果たして……何、なのか。

せかい はじ
世界はいつ始まったのか？

せかい おく
世界に終わりは来るのか？

おき
終わりが来るとしたら、その先にあるものは……。



アルシンの 8つのアドバイス



最後にワシから、この、長くて遠い道のりで
きっと役立つ秘訣を、キミたち若き冒険者に特
に伝授することにしたそう。大サービスじゃ♥

① 情報をたくさん集めよう

とにかく、たくさんの人と話すことじゃ。冒険が進むと、相手の話す内容が微妙に違ってくることもあるものじゃ。メモをとるもよし。記憶するもよし。それぞれじゃ。

② ストウパを調べよう!



あやしいストウパは、徹底的に調べてみる。これが大事なんじゃ。手をぬいたりしてはならんぞ。なにしろ突然そこに道があらわれたり、いままで開かなかったドアのカギが開いたりするぞ。

③ ドアにはいろいろな種類がある

まずは、右の写真をよく見るがよい。するどいキミは、違いにすぐ気づくはずじゃ。そのとおり！
なにごとにも注意が肝心じゃ。もしドアが閉じておいたら、そのドアと同じ色のカギを使うなり、調べるなりして、トライしてみることじゃぞい。かたんに、あきらめないことじゃ。そうすれば、かならずかならず道はひらけるはずじゃ。



④ ^{ひん} ^よ ^び ^{かな} ^ら ^も **そうび品の予備は必ず持つ!**

使^{つか}っているうちに、そうび品^{ひん}はどうしてもこわれてしまうものじゃ。じゃによって、忘れ^{わす}ずに予備^よを用意^{よう}しておくこと。決して^{けつ}わすれてはならんぞ。ま、しかし、もったいないから、こわれてから新^{あたら}しいものをそうびすべきかな。ウン。

それから、もちものがいっぱい^{とき}の時は、そうびのつけかえがでなくなるので注意^{ちゅうい}することじゃ。余分^よなものはマメにギルドに^{あず}預けるか、ルビーに^か替えておくことじゃな。

⑤ ^{ぼうけん} **冒険をセーブしよう**

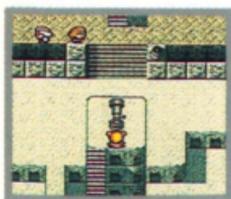
冒険^{ぼうけん}の間には、決断^{かいだん}と選^{せん}択^{たく}を即座^{そくざ}にしなければならぬことが何^{なん}度もあるものじゃ。そんな時^{とき}、もう一度^{いちど}やり直し^{なお}ができるよう必ず^{かなら}冒険^{ぼうけん}をセーブしておくことじゃ。基本^{きほん}じゃぞ。

⑥ ^{かつ} ^{よう} ^{ほう} **ブタの活用法**

一度^{いちど}に、白^{しろ}・黒^{くろ}両方^{りやうほう}のブタを持つ^もことはできない、ということはおもう知^しっているな? ところで、これはまだ知^しらんじゃろう。どこかでブタ^かを買う。それを上^うの階層^{かいそう}で売^うってみる。すると、どうじゃ。今^{いま}いる階層^{かいそう}で売^うるよりも、もっと高^{たか}く買^かってもらえるのじゃ。どうじゃ、ためになるじゃろうが。それから、もう一つ。『ブタのりょうりセット』^{つか}を使^ひえば、非常^{ひじょう}時の大^{たい}切^{せつ}な食料^{しょくりょう}にもなるぞい。まずは、ためしてみることじゃ。

⑦ ^{てん} ^{ぼう} ^{だい} **展望台にのぼってみよう**

旅^{たび}の途^{とちゆう}中にはいろいろなものがあるんじゃが、便利^{べんり}なものがあるのお。ま、この展望台^{てんぼうだい}を調^{しら}べてみるがよい。なにしろ、どんなにマッ^{ひろ}プが広^{ひろ}くてもじゃ、そこ^たに立^たつと、マッ^{ぜん}プ全^{ぜん}体^{たい}をながめることができるのじゃよ。便利^{べんり}じゃのお。





●スタッフ

監督———押井 守
脚本———伊藤和典
キャラクターデザイン———桜 玉吉
音楽———川井憲次

原作———押井 守／伊藤和典
ゲームデザイン———永井 努
柿之本ゆう
CONTROLLED BY———吉岡 賢

もし冒険の途中でわからないことがあったら

質問のしかた

どうしても先に進めないで困っている人は、返信用封筒
(自分の干、住所、名前、を書いて80円切手をはったもの)
を同封のうえ、質問の内容をくわしく書いて係まで郵送し
てください。ヒントを特別に教えてあげます。ただし、ハ
ガキは受けつけませんのでご注意ください。

〔送り先〕

〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F
ビクターエンタテインメント株式会社
「サンサーラ・ナーガ2」ヒント係
TEL 03-3406-9133



Victor

ビクター エンタテインメント株式会社

〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F

© 1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。