



CAPCOM[®]



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

© CAPCOM 1993, 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

SHVC-AF2J-JPN

CAPCOM[®]

ごあいさつ

このたびはブレス オブ ファイア II (SHVC-AF2J -JPN) をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき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。

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

BREATH OF FIRE II

— 使命の子 —

®



CONTENTS

もくじ

ストーリー.....	2	合体.....	28
ブレス オブ ファイア IIの世界... 4		遊びについて.....	30
キャラクター紹介.....	6	共同体について.....	34
操作方法.....	14	ドラゴンズ・ティア.....	35
ゲームの始め方と終わり方.....	16	アイテムの紹介.....	36
メニュー画面とコマンド.....	18	魔法の紹介.....	37
フィールドの冒険.....	22	アイテム一覧.....	38
町や城について.....	23	魔法一覧.....	40
戦闘シーンとコマンド.....	24	モンスターの紹介.....	43

ストーリー

遠き勇者と まだ見ぬ勇者の物語

はくりゆうぞく せんし なかま かつやく
白竜族の戦士リュウとその仲間の活躍により

じやあく めがみ やぼう う くだ
邪悪なる女神ミアの野望は打ち砕かれ

せかい へいわ と もど
世界は平和を取り戻した

こくりゆうぞく はくりゆうぞく
黒竜族と白竜族は

りゅう せんし どうごう は
竜の戦士のもとに統合を果たしたが

みずか かだい ちから
自らの過大なる力ゆえに

せかい きき せきにん かん
世界を危機におとしいれたことに責任を感じ

すがた かく
姿を隠した



ねん さいげつ なが
あれから500年の歳月が流れた

にん ゆうしや ものがたり
8人の勇者の物語は

ひとびと きおく なか
人々の記憶の中すでに

とお かし でんせつ
遠い昔の伝説となっていた

へんきよう むら
辺境の村ゲイト

ちち 妹 ねん く しやうねん
そこに父と妹の3人で暮らす少年がいた

じぶん ま う うんめい し
自分に待ち受けるあまたの運命をまだ知らぬ

しやうねん なまえ
少年の名前はリュウ

うんめい せかい うんめい
やがてその運命は世界の運命へとつながる……

ブレス オブ ファイアIIの世界 せ かい

このブレス オブ ファイアIのこうだい 広大なせ かい 世界を、
あなたは仲間たちとな か ま 共にとも 旅をたび します。



Follow the path of...

世界中で多くの人々が、あなたとの出会いを待っています。

キャラクター紹介

ここでは、ブレス オブ ファイア II に登場する8人の勇者を
紹介します。

彼らはあなた自身であり、あなたが旅の途中で出会う仲間
でもあるのです。



リュウ

りゅう いちぞく
竜の一族

身長 ◆ 167cm

体重 ◆ 57kg

5月1日生まれ ◆ 16歳

本作の主人公。6歳までは父
と妹のユアと一緒に暮らして
いたが、ある事件をきっかけ
として、天涯孤独の身となっ
た。

剣で戦うことを得意とし、ど
んなに重い鎧でも装備できる。
特殊能力「変身ドラゴン」は、
このゲーム中最大の攻撃力を
誇る。

特技

きあい

特殊能力

変身ドラゴン



ニーナ

ひよくぞく
飛翼族

身長 ◆ 160cm

体重 ◆ 34kg(軽い骨格のため)

10月9日生まれ ◆ 17歳

ウィンディア王国の第一王女
ニーナは、気品、礼節、社交
性と、全てを兼ね備えた王女
であった。しかし、背中には
えた不吉の象徴である黒い翼
のために、幼少の頃より人々
から忌み避けられた。

攻撃魔法を得意とし、どんな
にかたい敵にも強大なダメー
ジを与えることができる。使
い方によっては、ニーナは最
強の戦士となるであろう。

特技

きりよく

特殊能力

攻撃魔法



ボッシュ

のぼせ
野馳り

身長 ◆ 156cm

体重 ◆ 60kg

12月16日生まれ ◆ 15歳

やや小太りながら運動神経はよく、いつも陽気なお調子者。主人公とは10年来の付き合い。ボッシュは生まれた時から天涯孤独の身だったが、陽気な性格ゆえ、常に自分の人生を楽しんでいる。

弓矢を得意とし、一度に複数の敵を攻撃できるオートボウやツインボウを装備すれば、パーティーに欠かせない戦力となる。回復魔法も一通り使えるため、万能キャラと言えよう。

特技

ねらう

特殊能力

回復魔法



リンプー

フーレン
虎人

身長 ◆ 154cm

体重 ◆ 42kg

4月19日生まれ ◆ 15歳

特技

さそう

特殊能力

一発魔法

虎人の娘リンプーは、生まれながらにして戦いの天才だった。強靱な体力、獣のごとき俊敏さ、無双の戦士に匹敵する腕力。希少な種族虎人としての生い立ちが、リンプーを常に戦いへと駆り立てるのだ。攻撃力と素早さは全キャラ中トップをほこり、どんな敵もリンプーの前では、何もできずに倒されるであろう。また、合体して変身したリンプーなら、最強の呪文を一度だけ唱えられる。



ランド

こうかくぞく
甲殻族

身長 ◆ 218cm

体重 ◆ 140kg

3月14日生まれ ◆ 31歳

とくぎ
特技

きつけ

とくしゅのうりよく
特殊能力

かいふくまほう
回復魔法

ランドは、巨大な体とそれをつつむ固い殻、そして温和な性格で知られる甲殻族の出身である。そんな種族に似合わず、若い時に村を飛び出したランドは、いろんな職業を経験し、多くの危険を乗り越えてきた。すべての局面を彼は腕と度胸だけで渡ってきたのだ。まさにランドは天性の冒険者といえよう。

その体の大きさゆえ、ほとんどの防具を装備できないが、もともと力とスタミナが高いため、何も買わなくても戦える。体の固さと自分の回復魔法によって、パーティーの先頭に立ち戦えるキャラだと言える。

ステン

ハイランダー
高山族

身長 ◆ 169cm

体重 ◆ 60kg

7月15日生まれ ◆ 19歳



ステンは東方の高地民族ハイランダーの出身。彼らは優秀な戦士の一族であり、特に近衛兵は最も優秀な戦士だけで構成されていた。

ステンも昔は近衛兵団だったが、ある日を境にへらへらとした男となり除隊となった。そしてなぜか、今でもへらへらとした男として旅をしている。ステンは独自の戦闘方法を持ったキャラである。炎と爆裂の魔法、身軽さ、そして武器の多彩さを生かして、あらゆる局面に対応できる。相手の弱点にあった武器で致命的な打撃を与え、生まれ持った素速さですべての攻撃をかわす。まさに一撃離脱型と言える。

とくぎ
特技

しにまね

とくしゅのうりよく
特殊能力

ほのう ばくれつ まほう
炎、爆裂の魔法



タペタ

ほふくぞく
匍匐族

しんちよう
身長 ◆ 160cm

たいじゆう
体重 ◆ 88kg

がつ にちう
3月3日生まれ ◆ 17歳

とくぎ
特技

つきつき

とくしゆのうりよく
特殊能力

ふめい
不明

エカル=ホツパ=ド=ペ=タペタ。

この長い名前を持つ者こそ、王子タペタである。

ナルシストでおしゃべりでキザ。彼は皆にそう思われていたが、本人はまるで自覚がなかった。

しかし彼は嫌われ者ではない。明るくて楽しくて憎めないやつだと思われている。

おそらくタペタを使った人は、その弱さにおどろくかもしれない。しかし、彼の力が発揮されるのは後半からである。

タペタは長い間育てて、はじめてその真価をみせるキャラである。



アスパー

くさひと
草の人

しんちよう
身長 ◆ 181cm

たいじゆう
体重 ◆ 58kg

がつ にちう
2月2日生まれ ◆ 111歳

にんげん
(人間でいえば16歳)

とくぎ
特技

しぜん

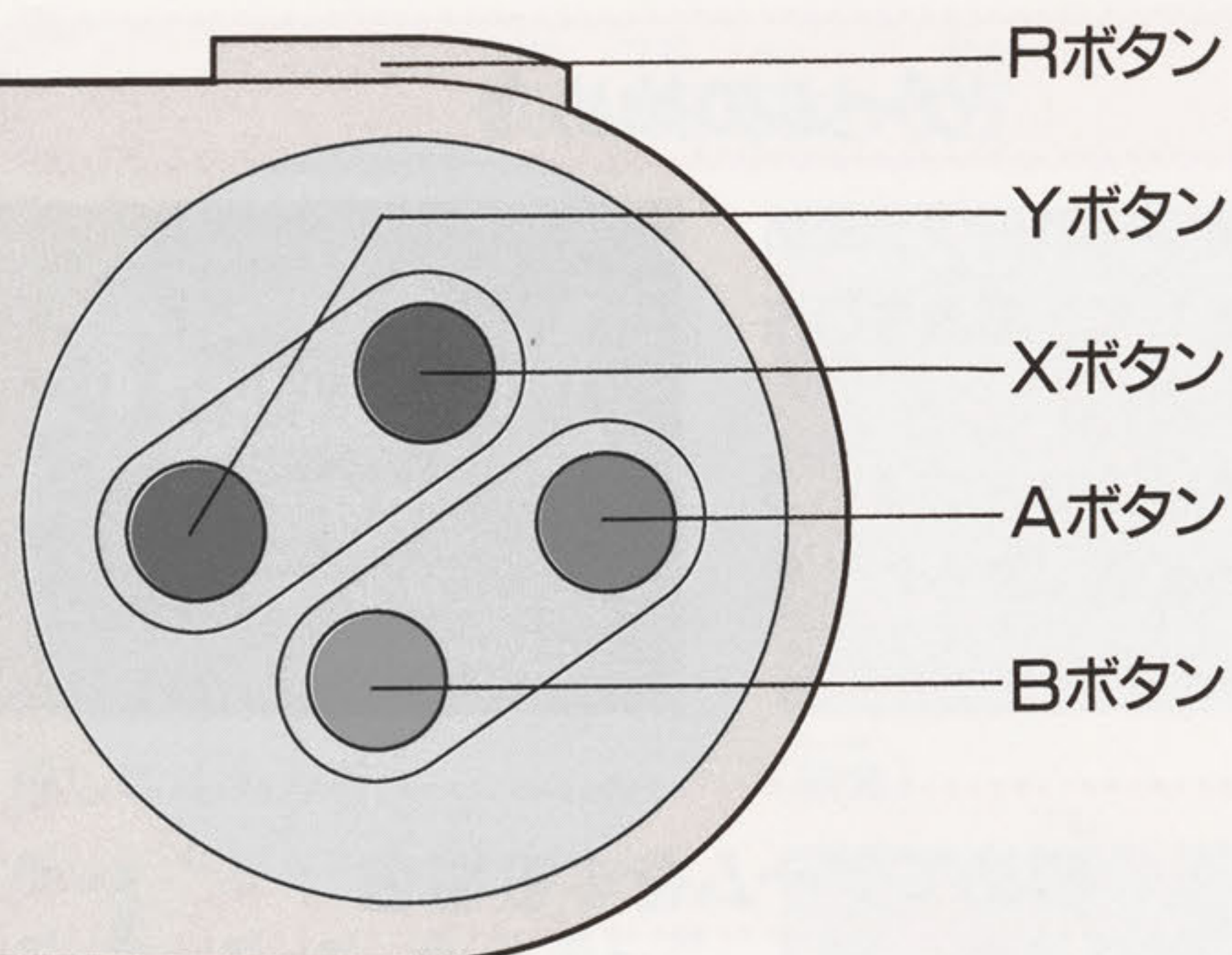
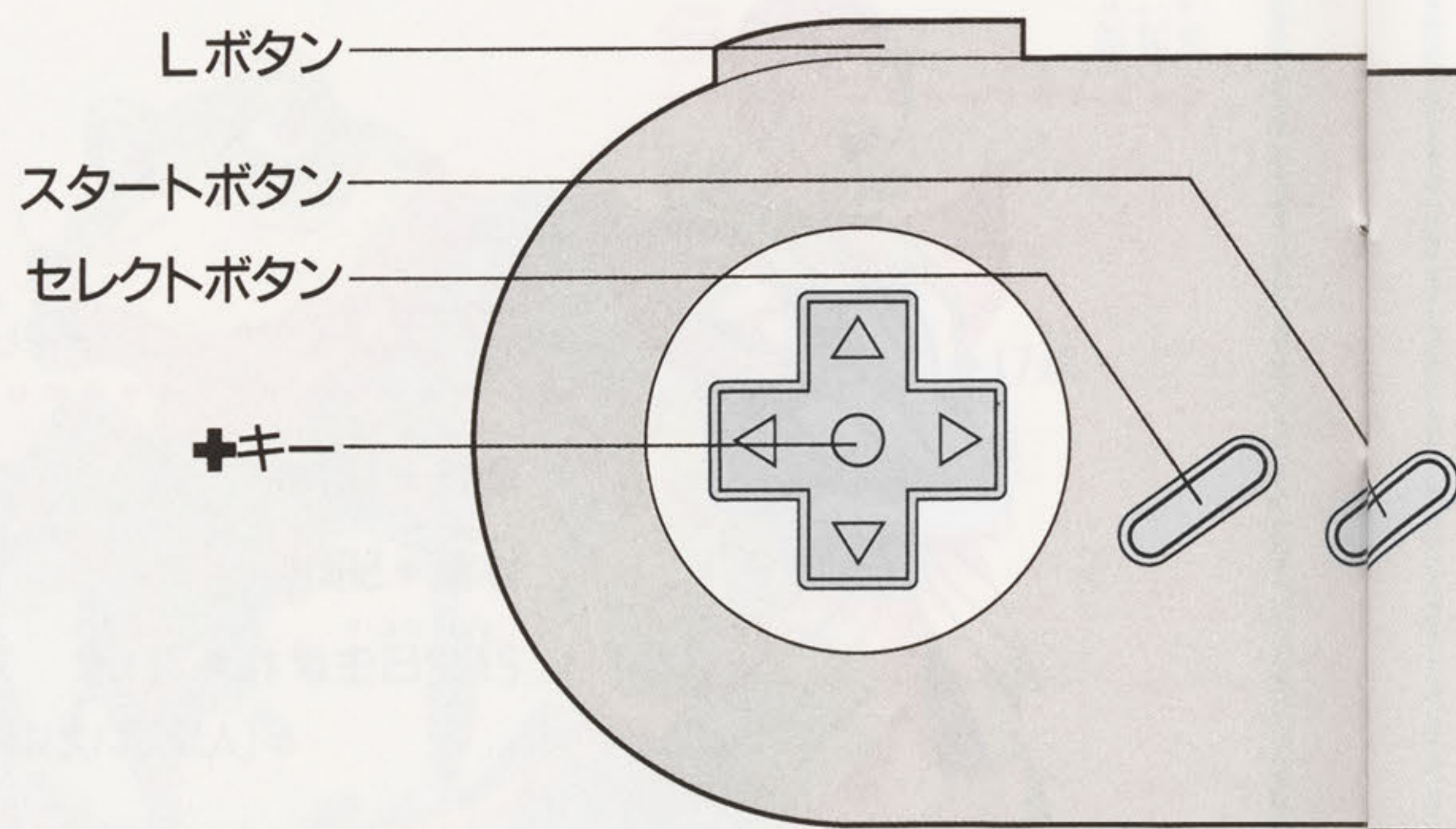
とくしゆのうりよく
特殊能力

ほじよまほう
補助魔法

草の人は、この世界で最も長命な種族のひとつで、若いうちは世界を旅し、年をとると樹木となる定めをもっている。アスパーも草の人の多分にもれず、人生のほとんどを旅と共に過ごしてきたが、草の人の間で最も硬い謎と言われる、「どうして自分たちは存在するのか？」という謎を持つに至った。その謎の答えを求めて今日もアスパーは旅を続ける。アスパーは魔法全般、特に補助系を得意とし、パーティーを下から支えるキャラと言える。長期戦や、通常ではダメージを与えられない敵と戦ったとき、最も頼もしい仲間となる。

このほかにも仲間になるキャラがいます。探してみてくださいね。

コントローラーの操作方法



コントローラー各部の名称と使い方

スタートボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲームのスタートに使用します。
+キー	<ul style="list-style-type: none"> ● フィールドや町でのキャラクターの移動、メニューやコマンドでのカーソルの移動に使用します。
Lボタン Rボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● パーティーの順番を変えます。 ● 戦闘中に、「じんけい」、「ぼうぎよ」のコマンドを選ぶのに使います。
セレクトボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● フィールドマップ上で使用すると世界マップを見ることができます。

※このゲームは一人用です。
1P用コントローラーのみ使用できます。

Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択したコマンドを決定します。 ● 人と話すときに使用します。 ● 宝箱の前で押すと、中身を調べられます。
Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● Aボタンで選んだコマンドを、キャンセルします。 ● メニュー画面で、前の画面に戻るときに使用します。
Xボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● メニュー画面を呼び出します。(メニュー画面は、戦闘中・イベント中以外ならいつでも呼び出せます。) ● 戦闘中に、パーティーのHP、AP、状態を表示します。
Yボタン	<ul style="list-style-type: none"> ● 先頭のプレイヤーの遊びを行います。(詳しくは、「遊びについて」をご覧ください。)

ゲームの始め方と終わり方

ゲームの始め方

カセットを家庭用ゲーム機にセットして、電源をONにしてください。

「ブレス オブ ファイア II」のタイトルが画面にあらわれます。



初めてゲームをする場合

タイトル画面やデモ中にスタートボタンを押すと、下の画面になります。

初めてゲームをする場合は、「旅の記録を作る」を選んでAボタンを押してください。

「旅の記録を作る」で主人公の名前を入力したら、「ゲームを始める」を選んでください。オープニングからゲームがスタートします。



前回の続きでゲームをする場合

「ゲームを始める」を選び、前回セーブした旅の記録を選んでAボタンを押してください。

前回の続きからゲームが始まります。

ゲームの終わり方

ゲームを記録したいときは、村や町にある「教会」か「竜神のほこら」に行ってください。「教会」では神父さんに、「竜神のほこら」では竜神のほこらに話しかけると、ゲームを記録してくれます。

ゲームを終了したいときは、「ゲームを終了する」を選んでから、電源を切ってください。

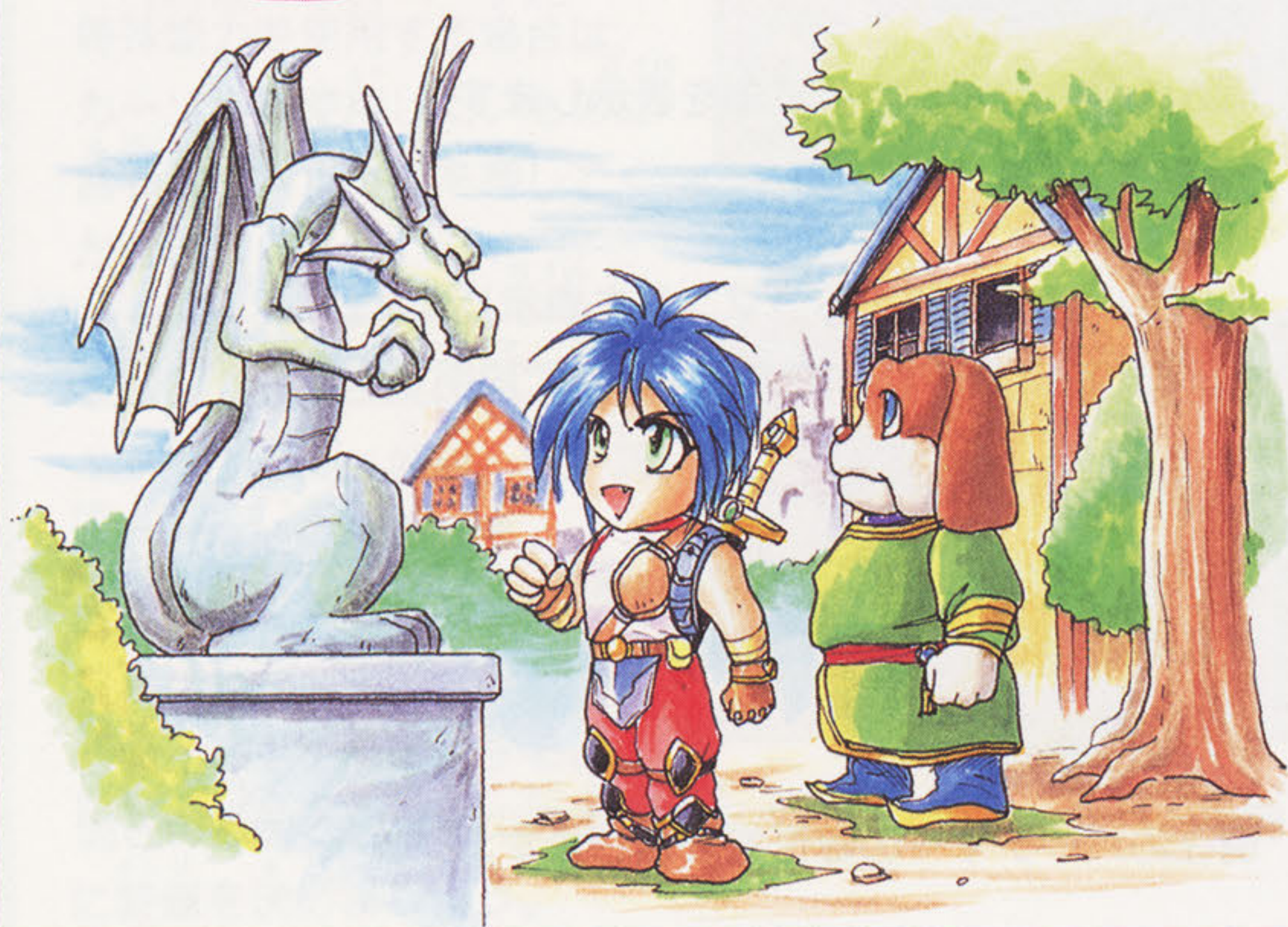
※ゲームを終了するとき
はリセットボタンを
せずに電源を切っ
てください。



〈教会〉



〈竜神のほこら〉



メニュー画面とコマンド

戦闘中・イベント中以外のときにXボタンを押すと、メニュー画面になります。

メニュー画面ではいくつかのコマンドが使えます。



①地名・国名表示

現在プレイヤーのいる、地名や国名を表示します。

②モンスターメーター

その地域に、どの程度モンスターがひそんでいるかがわかります。このモンスターの動きが活発なほど、危険な地域と言えます。

③所持ゼニー

現在のパーティーの所持金を表示します。

④コマンド

メニュー画面で使えるコマンドを表示します。
(コマンドについては次ページ以降で説明します。)

⑤パーティーの状態

パーティーの顔と状態を表示します。状態の見方は、ステータスを参照してください。

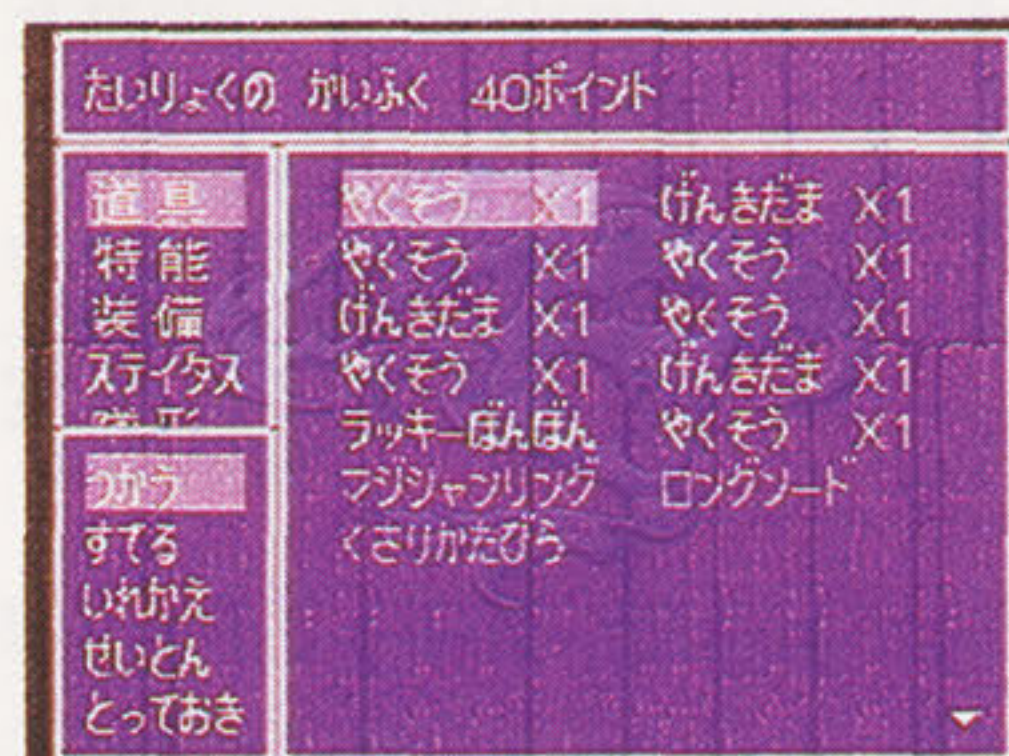
⑥隊形表示

現在のパーティーの隊形を表示します。

メニュー画面のコマンド

道具

現在パーティーの持っている道具を使ったり、捨てたり、整頓したりすることができます。



つかう 現在使用可能なアイテムを使います。

すてる いらぬアイテムを捨てます。

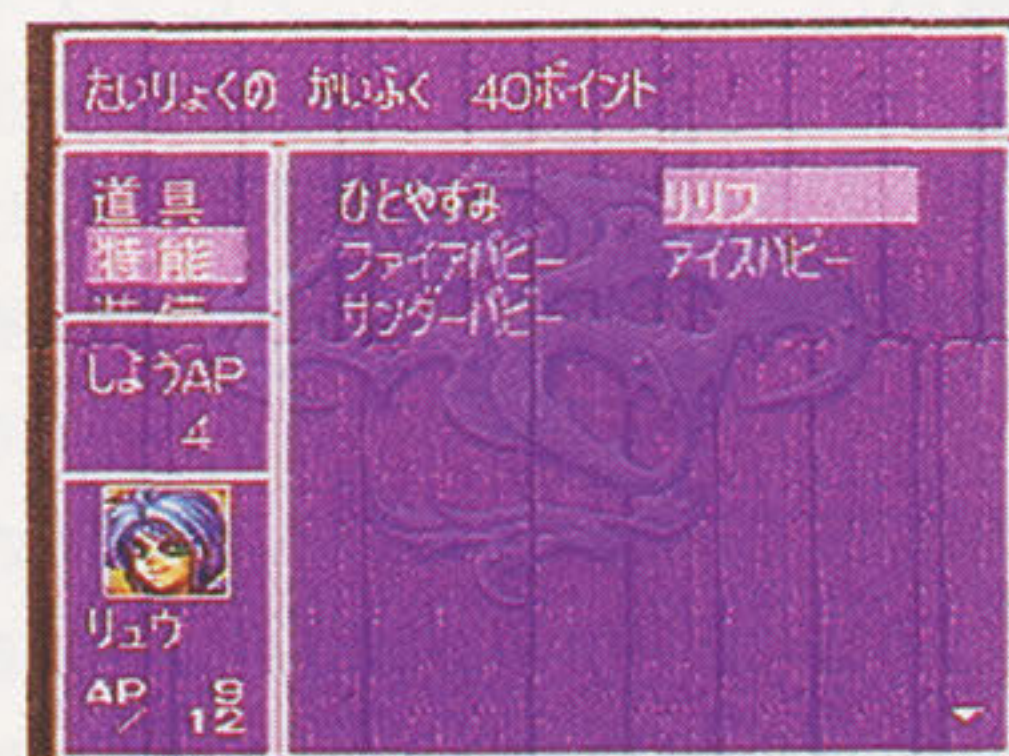
いれかえ アイテムの順番を入れ替えます。

せいとん アイテムを道具、武器、防具の順番に並べ換えます。同じアイテムは、一つの欄に自動的に9個までまとめられます。

とっておき 特に重要なアイテムを表示します。

特能

パーティー内のキャラクターの特殊能力を表示します。特殊能力を使用する場合は、カーソルを使用したいものに合わせてAボタンを押してください。



*特能とは、魔法やリウの変身ドラゴンのことです。

装備

キャラクターに武器、鎧、盾、兜などを装備させます。武器や鎧は装備しないと役に立ちません。

装備するものを選択すると、現在の数値と装備後の数値が表示されますので、それを参考に装備を決めましょう。



ステータス

キャラクターの能力と状態を知ることができます。

✦キーで知りたいキャラクターを選択し、Aボタンで決定してください。

	リュウ		HP	57 / 66
	LV 9		AP	14 / 14
			EXP	1985 / 2153
強さ	40	攻撃力	48	
スタミナ	26	守備力	42	
素早さ	32	行動力	30	
賢さ	29	調子	ええかんじ	
運の良さ	37	根性		
ぶき	どうのけん	たて	てつのごう	
よろい	レンジャースーツ	かまど	せいどうのかまど	
そのた	そのた	そのた	そのた	

●●●●●●●●●●ステータスの見方●●●●●●●●●●

- LV(レベル)……戦いで得た経験値が、ある一定値に達するとレベルが上がり、能力が上昇します。
- ドラゴズ・ティア …そのキャラクターの、あなたに対する共感度を色で表示します。
- HP(体力)……ヒットポイントです。現在HP/最大HPで表示され、0になると戦闘不能となります。
- AP……アビリティポイントです。現在AP/最大APが表示されます。特殊能力を使うごとに減り、0になると使用不能となります。
- EXP(経験値)……戦闘で敵を倒すと得られます。
- 強さ……力の強さです。攻撃力に影響します。
- スタミナ……体の頑丈さです。防御力に影響します。
- 素早さ……攻撃できる順番に影響します。
- 賢さ……頭の良さです。魔法の成功率や、魔法で受けるダメージに影響します。
- 運の強さ……さまざまなことに影響します。
- 攻撃力……武器による攻撃の力です。
- 防御力……物理的な攻撃を防ぐ力です。
- 行動力……素早さから防具の重さを引いたものが行動力となります。
- 調子……何日かおきに変わります。調子が悪いときは、何をやってももうまくいかないかも知れません。
- 根性……戦闘不能になっても根性さえあれば、再び立ち上がります。

隊形

パーティーの陣形変えや並び変えを行います。パーティーに合った隊形を組めば、より有利に戦闘を行います。



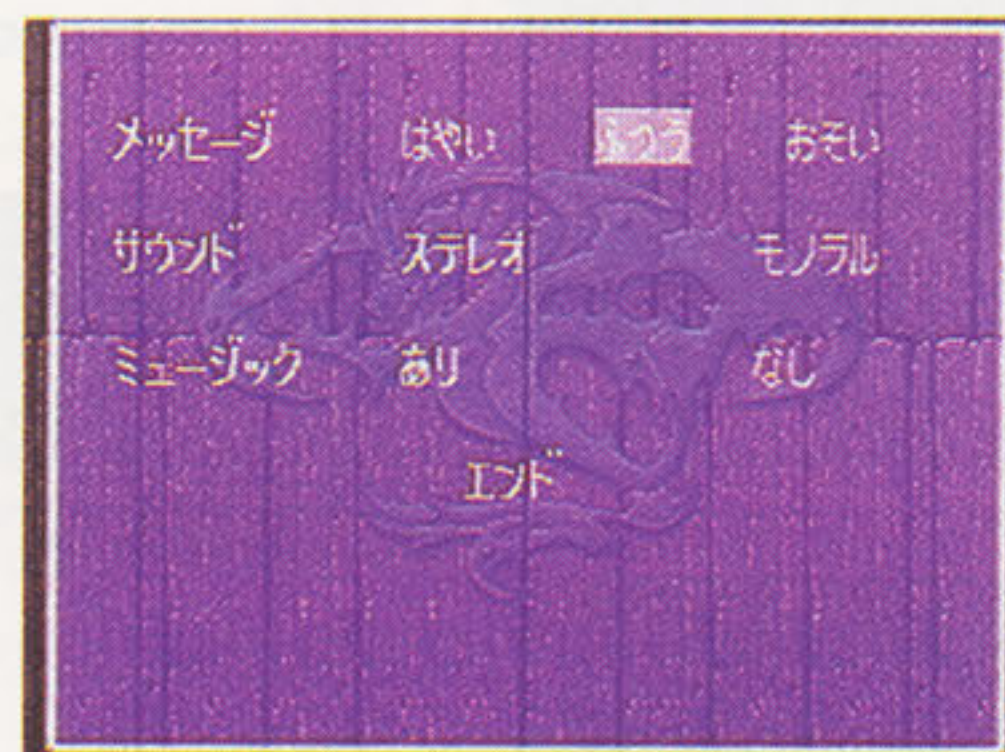
じんけい パーティーの陣形を変えます。陣形には攻撃力UPや防御力UPなどの効果があります。

ウォークアバウト…最も標準的な陣形です。
 スクランブル……攻撃に専念します。
 キープライフ……守りを固めます。
 パラレル……敵の急所をねらいます。

ならびかえ パーティー内のキャラクターの、位置変えを行います。

オプション

ゲームの環境を、自分の好みに応じて変更できます。変更できるものは、以下の通りです。



メッセージ メッセージの速度を変えます。
サウンド ステレオかモノラルかを選びます。
ミュージック BGM ON/OFF。



BREATH OF FIRE II

ぼうけん フィールドの冒険

ブレス オブ ファイア II の世界には、広大なフィールドが存在します。フィールドは時間と共に昼から夜に変わって行き、冒険中はモンスターと出会うこともあります。



フィールドには、さまざまな地形や建物があります。平地に森、険しい山道や人が近づかぬ禁断の地など。その一部をここで紹介します。

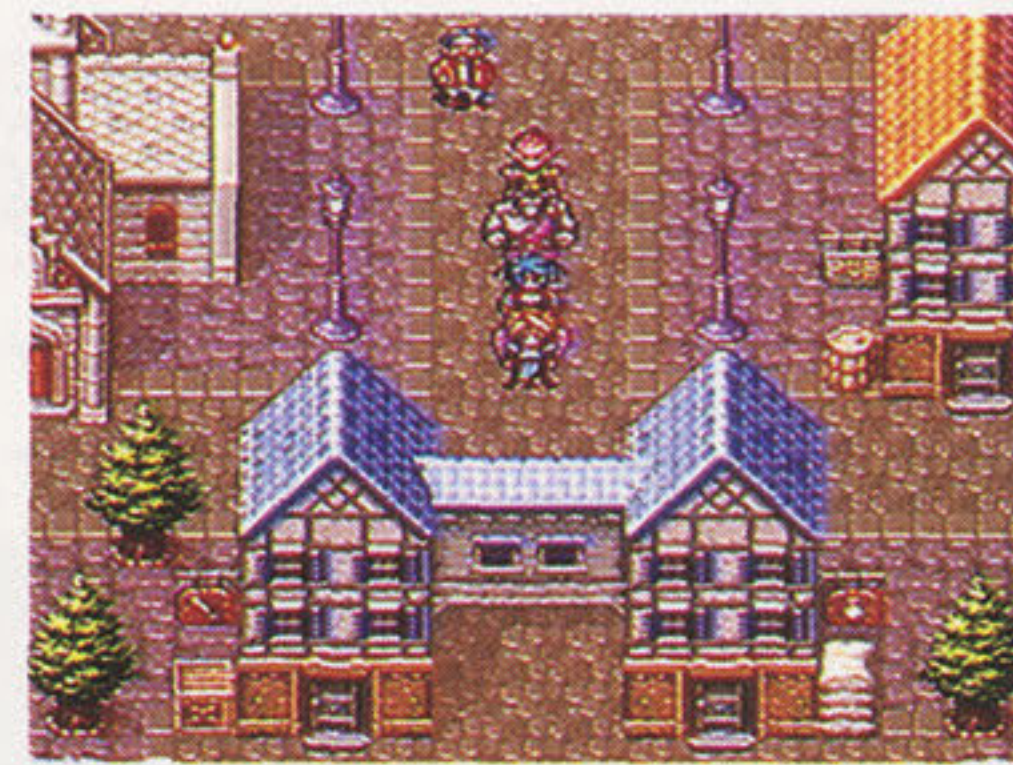


▲ ???

BREATH OF FIRE II

まち しろ 町や城について

世界のあちこちに町や城があります。町や城では、冒険の情報を与える人や、武器屋・道具屋などがあります。また、夜に訪れれば、昼とは違ったことが起こるかもしれません。



武器屋

剣や弓などの武器と、鎧や盾などの防具を売っています。



道具屋

薬草や毒消しなどの便利なアイテムを売っています。

預かり屋

お金やアイテムを預かってくれます。



宿屋

一晩泊まれば、パーティー全員のHPとAPが回復します。また、毒などのステータス異常も治ります。



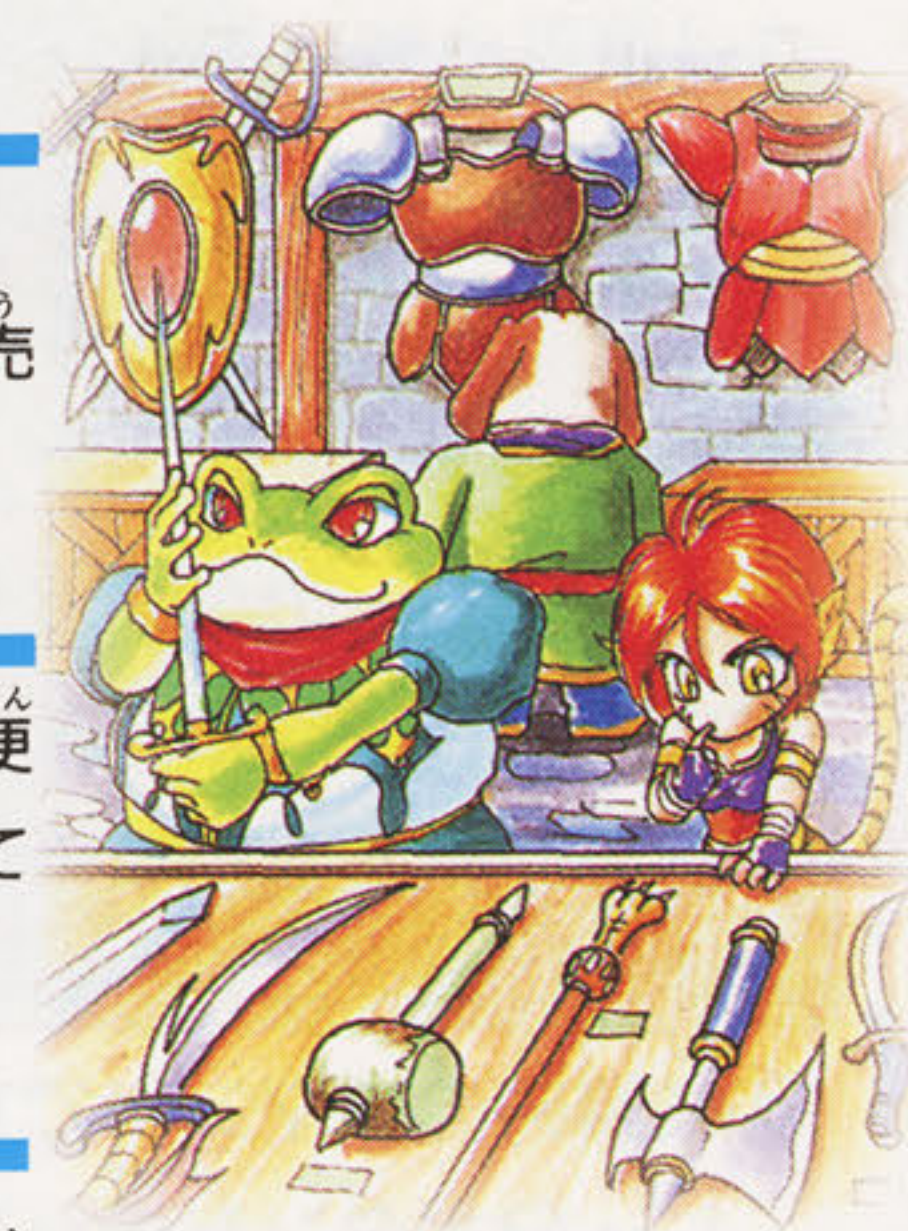
エバ教会

ゲームの記録をしめるほかに、悩み事の相談に乗ってくれます。



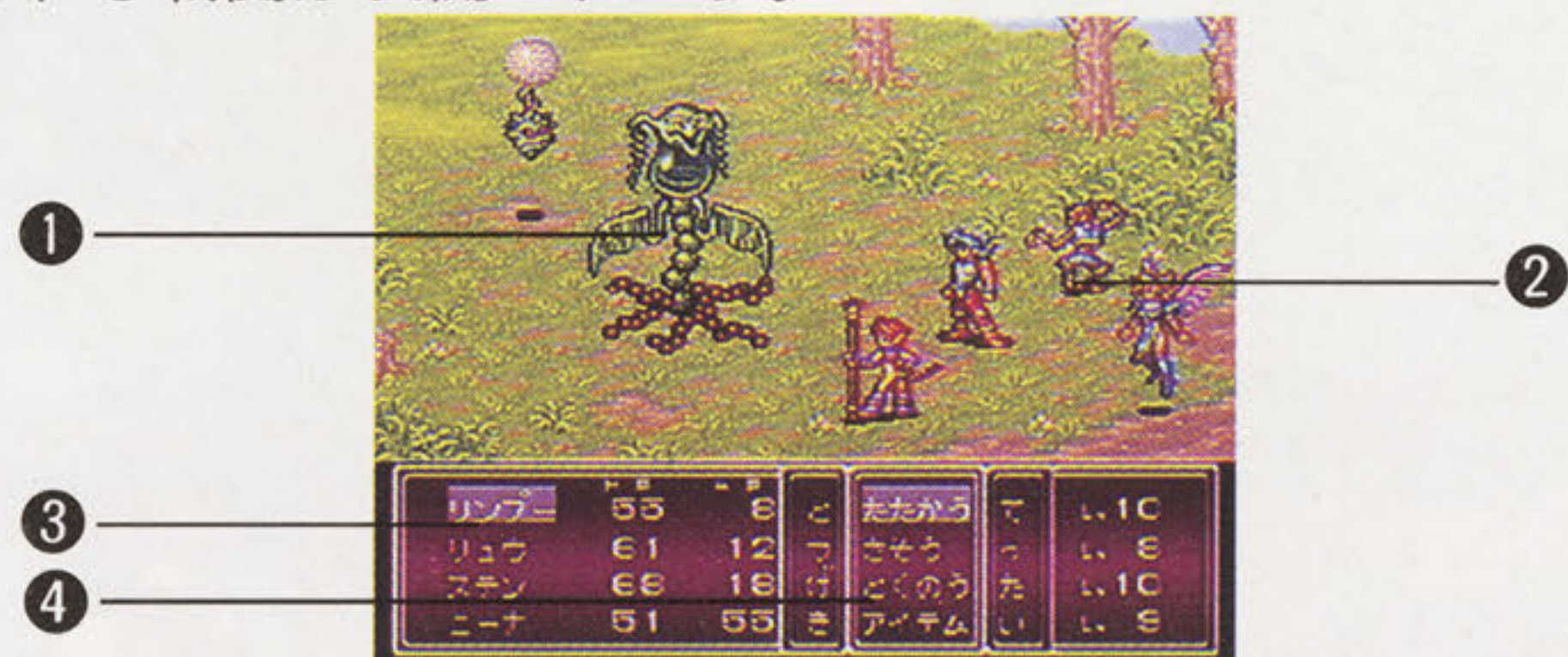
竜神のほくら

竜神のほくらに話しかけると、ゲームの記録のほかに、メンバーが4人以上いるときは、メンバーの入れ替えをしてくれます。



せんとう
戦闘シーンとコマンド

フィールド移動中などに敵と出会うと、画面は自動的に戦闘シーンに変わります。戦闘シーンは前作を受け継ぎ、斜め見降ろしのディオラメンションシステムとなっており、臨場感あふれる戦闘が展開されます。



- ①敵キャラクターです。
- ②パーティーのキャラクターです。
- ③パーティーの状態を表示します。プレイヤーがコマンド「たたかう」を選択した場合は、敵の名前と体力が表示されます。
- ④戦闘時のコマンドです。コマンドは以下のように十字キーとL・Rボタンを使って選択し、Aボタンで決定します。

じんけい

Lボタン

たたかう とくぎ
とくのう アイテム

ぼうぎょ

Rボタン

せんとう しゅうりょう
戦闘の終了

敵を全滅させると戦闘は勝利となり、敵の強さに応じた経験値とゼニー、更にまれにアイテムが入ります。味方が全滅した場合は、所持金が半分となって、以前にセーブしたところから始まります。

せんとうじ
戦闘時のコマンド

たたかう

装備している武器で（何も装備していない場合は素手で）敵を攻撃します。

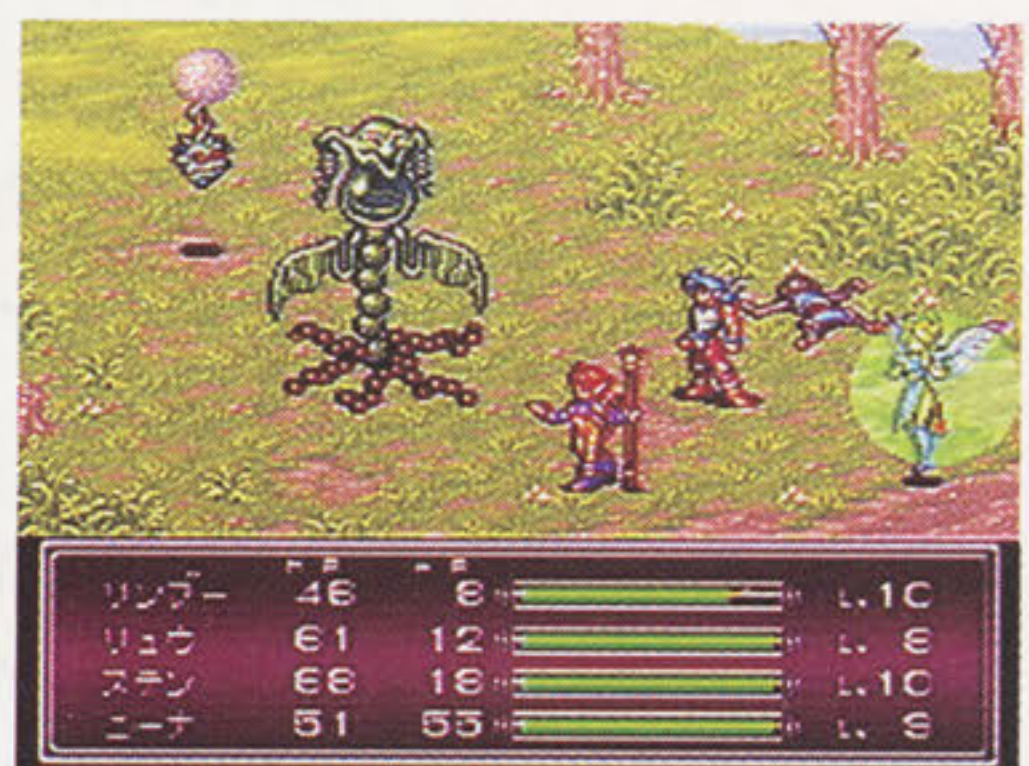
「たたかう」を選んだときは、パーティーの状態ではなく敵の名前と体力が表示されますので、それを見ながら攻撃したい敵を選んでください。



※初めて出会った敵の体力は分かりません。

とくぎ

キャラクターの特技を使います。特技はキャラクターごとに違うだけでなく、合体して初めて使えるものもあります。



とくのう

キャラクターの特殊能力を使います。回復魔法や攻撃魔法のほかにリュウの変身ドラゴンも、このコマンドで行います。



アイテム

道具を使って体力を回復させたり、毒を消したりするほか、装備の変更もできます。

また、いくつかの武具はアイテムで使うことにより、何らかの効果を発揮します。



とつげき

全員を攻撃に専念させるコマンドです。Bボタンを押すまで通常攻撃をし続けるため、戦闘の高速化をはかれます。

てったい

戦闘から逃げ出します。失敗すると、敵に一方的に攻撃されてしまいます。



じんけい

陣形を、その場で変えます。

ぼうぎょ

防御に専念し、敵から受けるダメージを半減します。敵から受ける魔法攻撃のダメージも、少しだけ減ります。



ステータスの異常について

戦闘中、敵の特殊攻撃によって、毒や石化などのステータス異常が起きることがあります。ステータス異常とその効果、回復方法を以下にまとめます。

名称	効果	回復方法
眠り	戦闘終了まで行動不能。	ばんのうやく、ヤクリフの魔法、仲間同士で攻撃
毒	歩いている間HPが減ります。	どくけし、ばんのうやく、ヤクリ系の魔法
特殊能力忘れ	「とくのう」を選択できなくなります。	ばんのうやく、ヤクリフの魔法
呪い	調子が「絶不調」になります。	きよめのつゆ、ばんのうやく、ヤクリ系の魔法
ゾンビ	放っておくと完全ゾンビとなります。	ベムのなみだ、ばんのうやく、ヤクリ系の魔法
完全ゾンビ	味方を攻撃しだす。終了後は戦闘不能。	ベムのなみだ、ばんのうやく、ヤクリフの魔法
戦闘不能	回復させるまでは、何もできません。	リバル、リバルの魔法、きつけ薬

ブレス オブ ファイア II の合体は、前作のシステムを更に拡大発展させたもので、以下のようになっています。

- ① 全てのキャラクターが合体を行える。
- ② 合体は、シャーマンという合体専用キャラクターと行い、最大二人のシャーマンと合体できる。

がったい なに 合体とは何か

キャラクターをレベルアップで強くする以外に、その能力を飛躍的にアップさせる方法があります。

それこそが『合体』なのです。

世界に散らばる伝説の巫女シャーマン。彼女らは、他人の精神と同調することにより、その肉体をも同調させることができます。

シャーマンと合体することに成功したキャラクターは、合体中はシャーマンの精神と力を得られるため能力は2人の力を合わせたものとなるのです。

シャーマンについて

シャーマンは全世界に6人います。それぞれ異なる属性を持っており、合体による能力アップも違います。

属性について

6人のシャーマンの属性は、火、水、風、土、魔、聖となっています。キャラクターごとに相性のいいシャーマンや、悪いシャーマンがいます。組み合わせは168通りあります。いろいろ試してみましょ。

シャーマン二人との合体について

ブレス オブ ファイア II では、最大二人のシャーマンと合体できます。合体の方法は一人のシャーマンと合体するときと同じです。一人のシャーマンと合体するより、二人のシャーマンと合体した方が、より多くの変化があるかも知れません。

がったい おこな ばしょ 合体を行う場所

合体は、「共同体の合体小屋」で行います。



シャーマンと
リンブーの精神が
同調し、
合体!!

がったい
合体



がったい けっか 合体の結果

合体を試みた結果として、「失敗」、「能力アップ」、「姿が変化」の3つがあります。

「失敗」は、その組み合わせでは精神が同調せず、合体不能ということです。

「能力アップ」は、シャーマンの属性にあった能力がアップします。

「姿が変化」は、キャラクターの姿が変化し、パラメーターの飛躍的アップ、更に特技の変化など、合体前の何倍もの強さを持ったキャラクターになります。

がったい かいじょ 合体の解除

合体の解除は合体の時と同じく、「共同体の合体小屋」か、アイテム「かいじょだま」で行えます。「かいじょ」のコマンドを選んでください。

また、戦闘中に一定のダメージを受けても、合体は解除してしまいます。常にHPに気を配りましょ。

主人公のリュウを含めた8人のキャラクターはみんな、固有の遊びを持っています。以下にその遊びを紹介します。

釣り

リュウ

リュウの遊びは「釣り」です。竿とえさをお店で買ってください。戦闘後に現れる魚場に向かって主人公を先頭にしてAボタンを押してください。



●「釣り」の仕方

竿とえさを装備した後、上部のパワーメーターを見ながらAボタンでキャストイング（竿を投げる）をしてください。



キャストイングしてからが本番です。下に落ちるエサをAボタンでうまく動かしてください。魚が食いついたら竿と魚の

耐久力を比べながら、タイミングよくAボタンで魚を引き寄せます。Bボタンでエサをまきもどすことができます。



●「釣り」の成功

釣った魚は、アイテムとして使用したり、他の物と調合して新たなアイテムにもできます。

また、まれに宝箱を釣り上げることがありますが、何が入っているかは、開けてからの楽しみです。

うまくすればマニー12を釣ることができます。
いろいろためしてみてくださいね。

狩り

ボッシュ・リンプー

ボッシュかリンプーがパーティーにいれば、「狩り」を行うことができます。

「狩り」をするには、戦闘後たまに現れる、ガサガサした草むらに入ってください。

画面は「狩り」のシーンとなります。

●「狩り」の仕方

「狩り」のシーンは、迷路状になった森の中で行います。

プレイヤーはリンプーなら杖、ボッシュなら弓を使ってYボタンで動物を攻撃してください。

一定ダメージを与えると、動物をしとめることができます。

●「狩り」のテクニック

「狩り」をやっている間、動物に逃げられることが多いはず。そこでちょっとしたテクニックを教えます。

〈動きを読む〉

動物は、決して適当に動いているわけではなく、パターンに基づいて動いています。動きを先読みしましょう。

〈物陰に隠れる〉

動物には視界範囲があります。岩や木に隠れば、容易に動物に近づけるでしょう。

●「狩り」の成功

しとめた動物は、魚と同じようにアイテムとして使ったり、調合したりできます。

また、珍しい動物の肉は、特別な使いみちがあるかも知れません。



スピンドッシュ

ランド

ランドの遊びは、体を丸めて地面の上を転がる、「スピンドッシュ」です。

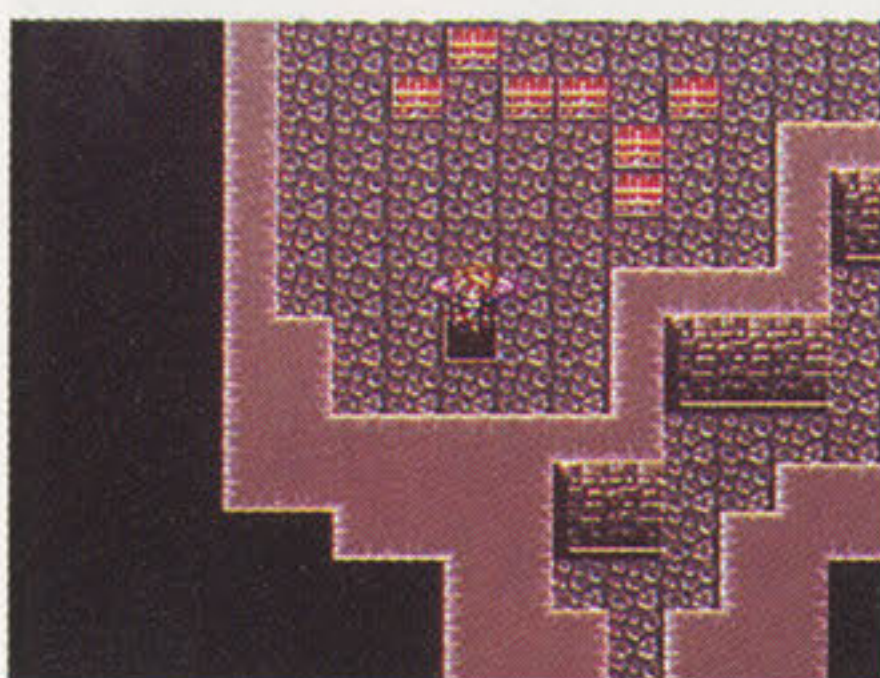
フィールド上でランドを先頭にしてYボタンで使えます。

「スピンドッシュ」中は移動速度が2倍で、しかも敵に出会いません。しかし、障害物や崖などにぶつくと、元の姿に戻ってしまいます。



空中浮遊

ニーナ



ニーナの遊びは、体を浮かせる「空中浮遊」です。

ニーナが先頭にいると、落とし穴などのトラップに引っかかりません。落ちてもしっぽり上げてくれます。

ぼうなぐり

リンプー

リンプーの遊びは、「ぼうなぐり」です。ダンジョンで、岩が行く手をふさいでも、リンプーを先頭にしてYボタンを押せば、たちまち岩は木っ端微塵になります。



うでの腕伸ばし

ステン



ステンの遊びは、腕を伸ばして物につかまる「腕伸ばし」です。フィールド、町、ダンジョンではステンが先頭にいると渡ることができるちょっとした崖があります。

カエル変化

タペタ

タペタの遊びは、カエルに変化する「カエル変化」です。フィールドでタペタを先頭にして、Yボタンで使えます。あまり幅のない、段差や崖を飛び越せるほか、川を泳ぐこともできます。

しんりんほこう
森林歩行

アスパー



フィールドでアスパーを先頭にすると、普段は通れない森の中を通れるようになります。

ゲームが進むと、リュウたち8人のアジトとなる「共同体」が出てきます。

この「共同体」を発展させることが、このゲームの大きな楽しみの一つでもあるのです。

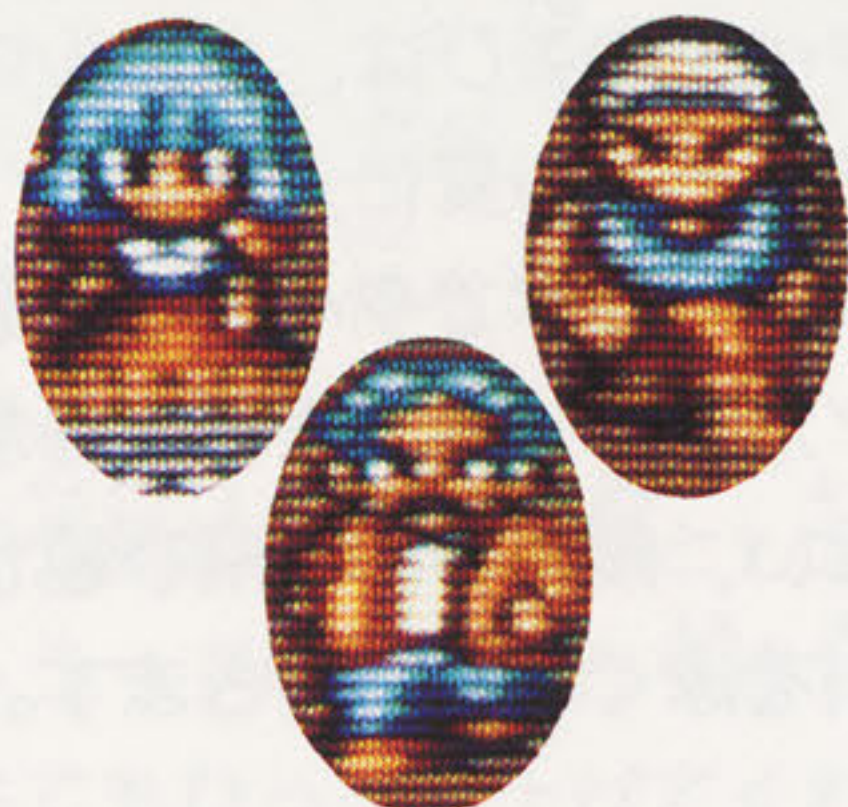
はってん しかた 発展の仕方

共同体を発展させることのできる大工さんは、この世界に3人います。3人のうちだれを選ぶかによって、できあがる町が違って来るので、あなたの好みで選びましょう。



きょうどうたい じゅうにん 共同体の住人

共同体が発展すると、空きの建物がでてきます。この空きの建物には、世界各地からさまざまな住人を連れてくることができます。



ぶきや 武器屋	めづらしいぶきう 珍しい武器を売ってくれます。
どうぐや 道具屋	きちょうう 貴重なアイテムを売ってくれます。
うらなし 占い師	たびいすえうらな 旅の行く末を占ってくれます。
まほうや 魔法屋	うしなこだいまほうおし 失われた古代魔法を教えてください。
ゆうぎや 遊戯屋	ビルメダルがあれば、ゲームができます。

この他にも、世界にはいろいろな職業の人がいます。頑張ってみつけて出して、自分だけの「共同体」を作りましょう。イベントをうまくクリアし、隠れた人を見つけて、連れてくることにより、「共同体」を空に浮かせることもできます。空に浮かせることにより新たな展開になることも……。

「ドラゴンの形をした、神秘の宝石。その色は常に定まらず、さながら人の心のごとく変化する」

ドラゴンズ・ティアとは、

リュウがいつも肌身離さず持っている、母親の形見です。

この宝石は、ただの宝石ではありません。

その色は相手の感情に応じて、

千変万化に変わります。

ドラゴンズ・ティアとは、人の心を映す鏡。

相手がどんな態度をとろうとも、その本心を暴きます。

ドラゴンズ・ティアは、相手の心を包み隠さず映します。

人と話すときは、

このドラゴンズ・ティアにも注意を払ってください。

きっと、冒険の大いなる手助けとなるでしょう。

●ドラゴンズ・ティアの色と感情の相関●

きついでき 殺意、敵意	(黒)	深く憎んでいる。敵のボスなど。
	(赤黒)	たいがいの場合、交戦することになる。
ふしん 不審	疑心(赤)	信用していない、怪しいと思っている。
ちゅうりつ 中立	(橙)	なんとも思わない。基準点。
しんせつ 親切	理解(黄)	気のよい人。一般的な村人たち。
きょうめい 共鳴、共感	(黄緑)	主人公の意見、行動に積極的に賛成する。
こうい 好意	協力(エメラルドグリーン)	主人公を助ける。
ちゅうせい 忠誠	(水色)	我が身を捨てても主人公を助ける。
うんめい 運命	(虹色)	超越的な力が結びつけた仲間。

BREATH OF FIRE II

しょうかい アイテムの紹介

ぼうけん とちゅう て はい ぶき ぼうぐ どうぐ
冒険の途中で手に入る、武器、防具、道具などのアイテムの
いちぶ しょうかい
一部を紹介します。

アイテムはお店で買うほかに、たからぼこ て はい
宝箱で手に入れたり、モンス
ターをたおしたときに手に入ったりします。

●ドラゴンブレイド●

いにしえのゆうしゃ つか
いにしえの勇者が使ってい
たといわれる、でんせつ ぶき
伝説の武器。
げんざい せんざい ふめい
現在はその存在さえ不明。



●くじらベル●

くじらをよびます。



●イモータルリング●

ぶんけん とうじょう まぼろし
文献にのみ登場する、幻の
リング。

それをはめたものは、し
死すら
もくふく
も克服できるという。



●デモニックナイフ●

あくま ちから ふういん
悪魔の力を封印したナイフ。
も もの むげん ちから あた
持つ者に無限の力を与える。

BREATH OF FIRE II

まほう しょうかい 魔法の紹介

まほう ほのお かみなり てき こうげき きず ひと たいりよく
魔法には、炎や雷で敵を攻撃するものや、傷ついた人の体力
かいふく なんじゅうしゅるい まほう
を回復させるものなど、何十種類もの魔法があります。
なか だいひょうてき しょうかい
その中で代表的なものを紹介します。

レイガ

もっともしょぼてき こおり まほう てき ずじょう こおり
もっとも初歩的な氷の魔法です。敵の頭上に氷のつぶてを落
としてこうげき
攻撃します。
てき ひとり やく あた
敵一人に約30のダメージを与えます。

パドラーム

ほのお て てき にぎ
炎の手が、すべての敵を握り
つぶ
潰します。
も もり おおかじ
燃えやすい森では、大火事にな
ることにも。



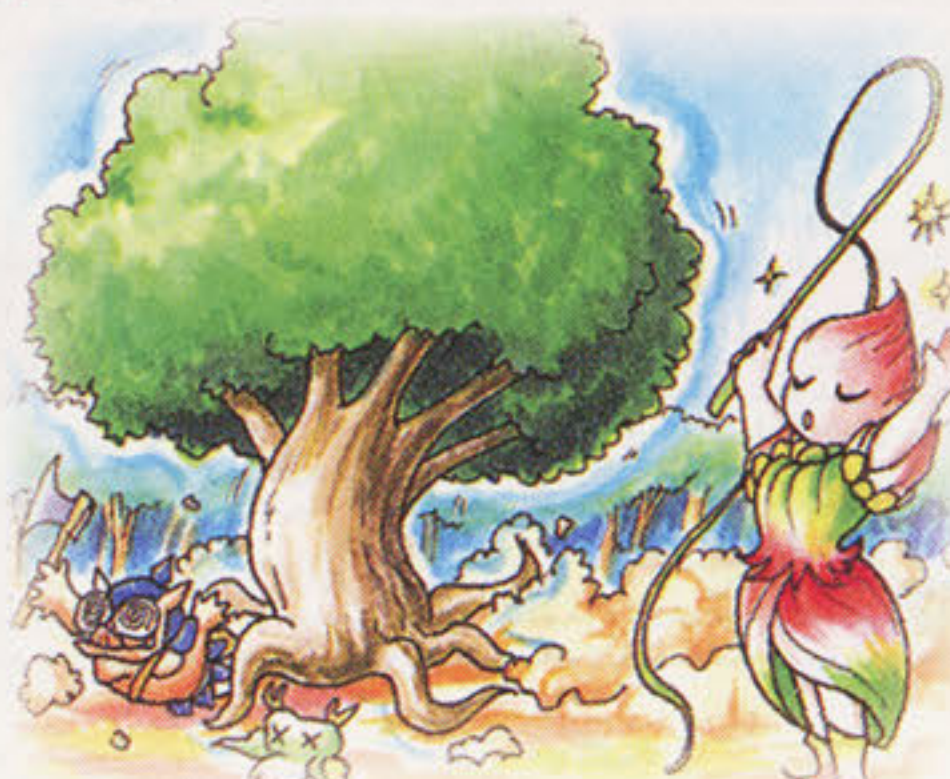
へんしん 変身ドラゴン

リュウのみがつかえる、とくしゅのう
りよく
特殊能力です。
からだ なが ち
その体に流れるドラゴンの血
にめざ とき はじ つか
目覚めた時、初めて使える
ようになります。
アイス、ファイア、サンダー
の3種類があります。



みどり まほう 緑魔法

これは魔法ではなく、アスパ
ーの特技「しぜん」で使います。
しょう ところ もり なか
使用できる所は森の中などに
げんてい いるよく
限定されますが、その威力は
ぜつだい
絶大です。
き てき とっしん こう
木を敵に突進させるなどの攻
げき
撃をします。



アイテム一覧

やくそう	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のHPを40ポイント回復させます。	
げんきだま	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のHPを100ポイント回復させます。	
トプリフエキス	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のHPをMAX値まで回復させます。	
リフレラルエキス	通常時・戦闘時
パーティー全員のHPを120ポイントずつ回復させます。	
きつけやく	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を戦闘不能状態から復帰させ、さらにHPをMAX値まで回復させます。	
つきのしずく	通常時・戦闘時
パーティー全員を『毒』『眠り』『のろい』『特能忘れ』『ゾンビ』『完全ゾンビ』『戦闘不能』の状態から回復させ、かつ、それぞれのHPをMAX値まで回復させます。	
どくけし	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『毒』の状態から回復させます。	
ちりよくのみ	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のAPを20ポイント回復させます。 代償としてHPが減ります。	
きよめのつゆ	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『のろい』から回復させます。	
ベムのなみだ	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『ゾンビ』『完全ゾンビ』状態から回復させます。	
ばんのうやく	通常時・戦闘時
プレイヤー1人を『毒』『のろい』『眠り』『完全ゾンビ』『特能忘れ』の状態から回復させます。	

ちえのたま	通常時・戦闘時
プレイヤー1人のAPを100ポイント回復させます。	
スタミナのもと	通常時
プレイヤー1人の『スタミナ』を1ポイント上げます。	
ラッキーぼんぼん	通常時
プレイヤー1人の『運の良さ』を1ポイント上げます。	
パワーフード	通常時
プレイヤー1人の『強さ』を1ポイント上げます。	
みそにこみ	通常時
プレイヤー1人の『賢さ』を1ポイント上げます。	
こんじょうだま	通常時
プレイヤー1人の『根性』を1ポイント上げます。	
ファイアスパイス	戦闘中
戦闘中、アイテムとして使うと、『パダーマ』の効果があります。	
とっこうやく	戦闘中
戦闘中、アイテムとして使うと、『ギガート』の効果があります。	
ビルメダル	
遊戯屋で使用します。	
かいじょだま	通常時
プレイヤー1人の合体を解除します。	
ちえのわ	
装備したプレイヤーの賢さを上げます。	
すずのくびわ	
先頭のプレイヤーが『その他』に装備している時、エンカウントの確率が一律『少ない』になります。	

かいふく しゆるい
HP回復(5種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	かいふくたいしょう 回復対象	こうか 効果
リリフ	4	プレイヤー1人	HPを40ポイント回復
アプリフ	7	プレイヤー1人	HPを100ポイント回復
トプリフ	14	プレイヤー1人	HPを全快させる
リフラル	20	プレイヤー全員	HPを120ポイント回復
リフレスト	50	プレイヤー全員	HPを全快させる

かいふく しゆるい
ステータス回復(4種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	かいふくたいしょう 回復対象	こうか 効果
ヤクリ	4	プレイヤー1人	どく・ゾンビの状態から回復させる
ヤクリフ	8	プレイヤー1人	ねむり・どく・ゾンビ・完全 ゾンビ・特能忘れ・呪い の状態から回復させる
リバル	10	プレイヤー1人	12/16の確率で戦闘不能 状態を回復。戦闘復帰時 のHPはMAX値の1/4
リバルラ	20	プレイヤー1人	16/16の確率で戦闘不能 状態を回復。完全回復状 態で戦闘復帰

あいて たい
相手に対してかけるHP・APの回復(=吸収)
しゆるい
(2種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	しょうたいしょう 使用対象	こうか 効果
マレクタ	0	敵1体	敵のAPを30%吸収
レクタ	5	敵1体	敵のHPを30%吸収

じょうしょう しゆるい
ステータス上昇(5種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	しょうたいしょう 使用対象	こうか 効果
カテクト	5	プレイヤー1人	ぼうぎょりょく 防御力を20%あげます。
ミカテクト	10	プレイヤー全員	ぼうぎょりょく 防御力を20%あげます。
ハサート	4	プレイヤー1人	すばや 素早さを100%上げる。
ギガート	6	プレイヤー1人	こうげきりょく 攻撃力を100%上げる。
パリア	6	プレイヤー1人	まほうこうげき 魔法攻撃や炎、吹雪から のダメージを半減する。 特殊攻撃は変わらない。

さ しゆるい
ステータスを下げる(5種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	しょうたいしょう 使用対象	こうか 効果
ナシバリ	6	敵1体	敵の動きを数ターンで止 めます。
ペポーパ	5	敵1体	敵の魔法使用禁止。魔法 はコマンドとして選択で きるが、魔法の効果は現 れない。
ダール	5	敵1体	敵の素早さ50%ダウン。
ストール	5	敵1体	敵の攻撃力を30%下げる。
デイル	5	敵1体	敵の防御力を50%下げる。

こうげきまほう しゅるい 攻撃魔法(17種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	しょうたいしょう 使用対象	とくせい 特性	こうか 効果
パダム	4	てきいったい 敵一体	ほのお 炎	てきいったい 敵一体に 25ポイントのダメージ
パダーマ	12	てきぜんたい 敵全体	ほのお 炎	てきぜんたい 敵全体に 60ポイントのダメージ
パドラーム	20	てきぜんたい 敵全体	ほのお 炎	てきぜんたい 敵全体に120ポイントのダメージ
レイガ	4	てきいったい 敵一体	こおり 氷	てきいったい 敵一体に 30ポイントのダメージ
レイギル	10	てきいったい 敵一体	こおり 氷	てきいったい 敵一体に100ポイントのダメージ
グレイゴル	17	てきぜんたい 敵全体	こおり 氷	てきぜんたい 敵全体に100ポイントのダメージ
バル	6	てきぜんたい 敵全体	かみなり 雷	てきぜんたい 敵全体に 25ポイントのダメージ
ババル	11	てきぜんたい 敵全体	かみなり 雷	てきぜんたい 敵全体に 50ポイントのダメージ
バルハラ	30	てきぜんたい 敵全体	かみなり 雷	てきぜんたい 敵全体に180ポイントのダメージ
シェーザ	5	てきいったい 敵一体	かぜ 風	てきいったい 敵一体に 30ポイントのダメージ
シェザーガ	14	てきぜんたい 敵全体	かぜ 風	てきぜんたい 敵全体に 80ポイントのダメージ
メガ	6	てきいったい 敵一体	ぼくれつ 爆裂	てきいったい 敵一体に 40ポイントのダメージ
ドメガ	26	てきぜんたい 敵全体	ぼくれつ 爆裂	てきぜんたい 敵全体に150ポイントのダメージ
ガダブレダ	14	てきぜんたい 敵全体	じしん 地震	てきぜんたい 敵全体に 70ポイントのダメージ
キリエ	12	てきぜんたい 敵全体	しんせい 神聖	アンデッド系の敵全体を殺す
ワース	8	てきいったい 敵一体		てきいったい 敵一体を殺す
ド・ブンバ・ラ	20	てきぜんたい 敵全体		がめんちゆう 画面中の敵のHPを1/2にする

がめん しょう まほう しゅるい サブ画面で使用する魔法(4種類)

まほうなまえ 魔法名前	しょうひ 消費AP	しょうたいしょう 使用対象	こうか 効果
ラーク	6		てき しゅつげんりつ おさ 敵の出現率を抑える
ヒュール	8		ど でもいった事のある町に瞬間移動
デルダン	8		ダンジョンからフィールドに脱出
ひとやすみ	0		はんいちぶん じかん すす 半日分の時間を進める

BREATH OF FIRE II しょうかい モンスター紹介



マジシャンマミー

さまよう亡霊と化した魔法使い。
炎と氷の魔法を使うが、自分の体が炎に弱いため、なるべく炎の魔法は避けている。

ロードスラッグ

スラッグ族の王族。いくつかの魔法を使って消極的に戦う。

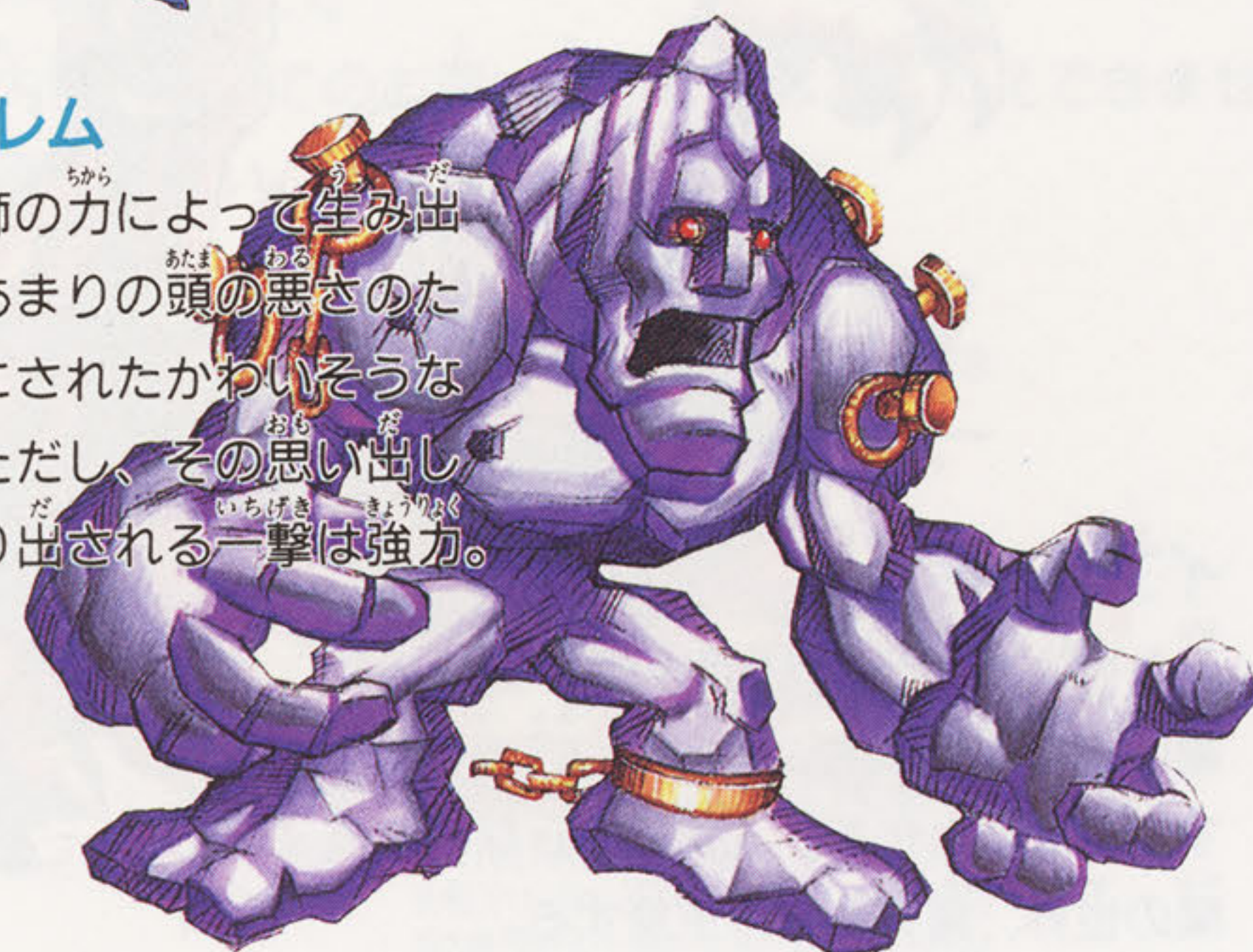


ソルジャーナッツ

豆つぶのような大きさのため、踏まれただけで死んでしまうように思える敵。しかし身に秘めた爆発力はすさまじく、後先を考えずにする突撃は猛牛なみ。

ストーンゴーレム

邪悪な魔術師の力によって生み出されたが、あまりの頭の悪さのために野放しにされたかわいそうなゴーレム。ただし、その思い出したように繰り出される一撃は強力。



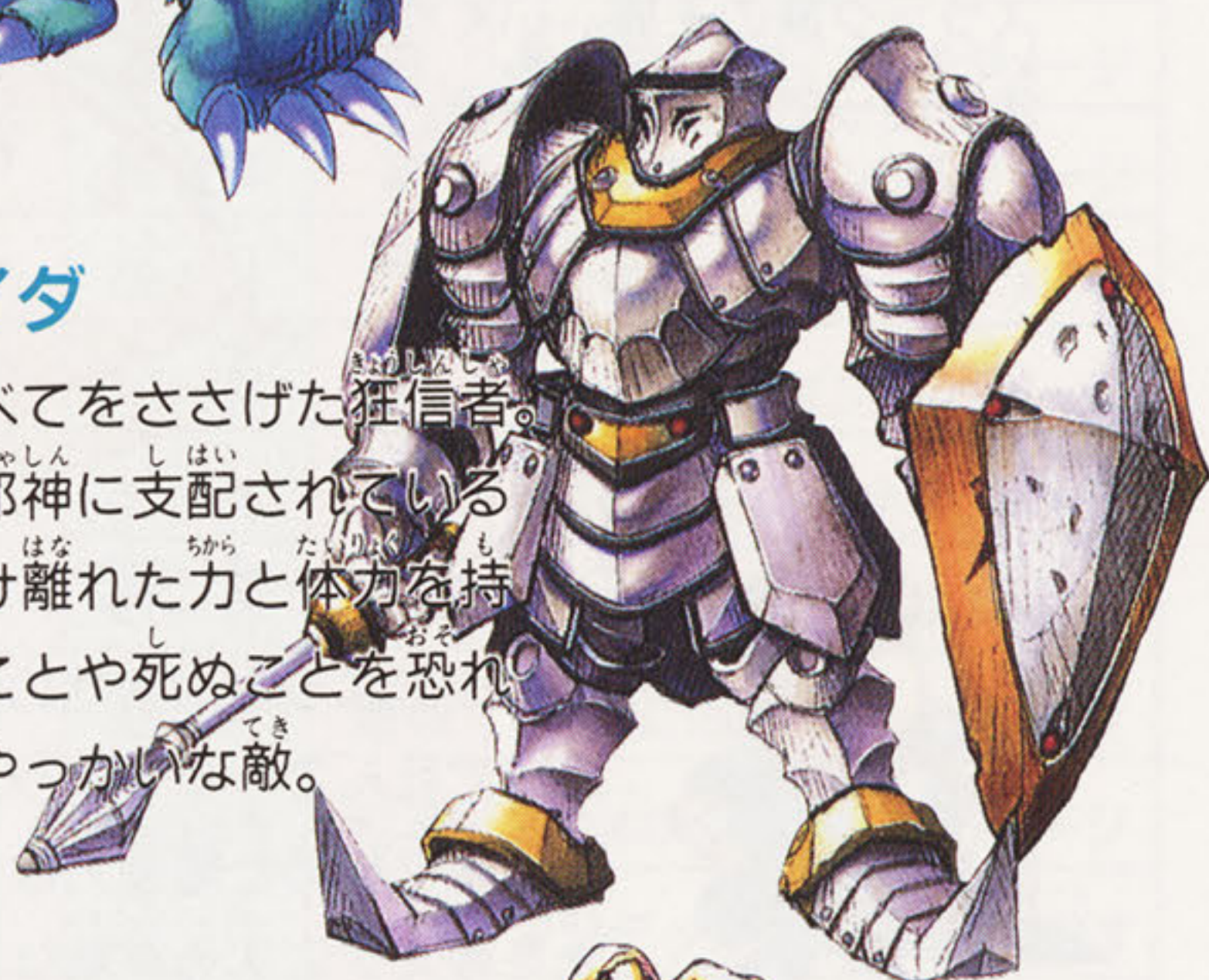


バガバア

森に出現する熊型のモンスター。長く鋭い爪を縦横に振り回して、獲物の首を一撃ではね飛ばそうとしてくる。なかなかのやり手。

ダーククルセイダ

邪神にその身のすべてをささげた狂信者。すでに肉体と魂を邪神に支配されているため、常人とはかけ離れた力と体力を持っている。傷つくことや死ぬことを恐れないため、非常にやっかいな敵。



イフリート

炎から生まれた灼熱の魔神。永遠に燃え続ける炎をその身にまとい、近づくものすべてを灰と化す。人間の知らない深い闇の世界、魔界にのみ生息する。

使用上の注意

- 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。
- 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避けてください。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。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。おそれ入りますが、弊社まで御一報ください。尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

株式会社 **カプコン**®