



Wonder Swan®  
Color



# FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII



ステレオ対応

©1988, 2001 SQUARE

ILLUSTRATION / ©1988 YOSHITAKA AMANO

**SQUARESOFT**



## ちゅう 注 意

### かなら 必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

### とあつかじょうちゅうい 取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管およ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。

# FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

## C o n t e n t s

- 04 Prologue
- 06 操作方法
- 08 キャラクター
- 12 ゲームの始め方とセーブ
- 14 ワードメモリーシステム
- 16 メニュー画面の見方
- 18 メニューコマンド
- 25 バトル画面の見方
- 28 バトルコマンド
- 31 熟練度システム
- 32 成長システム
- 34 乗り物ガイド
- 35 お店ガイド
- 36 魔法リスト



# P r o l o g u e

遙か彼方の世界において…

永く続いていた平和が今、終わりを告げた

パラメキア帝国の皇帝は魔界から魔物を呼び出し、

世界征服にのりだしたのである



これに対し反乱軍はフィン王国で立ち上がったが、  
帝国の総攻撃に合い、城を奪われ、辺境の町アルテアへと  
撤退しなければならなかった

ここフィン王国に住む4人の若者達も  
敵の攻撃によって両親を失い

執拗な敵の追手から逃げ続けていた…



# 操作方法

ワンダースワンカラー本体を〔横〕に持ってプレイします。





STARTボタン	メニュー画面を開く。
Aボタン	コマンドの決定や情報、アイテムを収集する為のボタンで主に次の機能があります。 <ul style="list-style-type: none"><li>・コマンドの決定。</li><li>・会話をする。</li><li>・調べる。</li><li>・飛空船などへの乗り降り。</li></ul>
Bボタン	キャンセル、戻る。 街やダンジョンなどで押しながら移動するとダッシュします。
Xボタン	キャラクターの移動。 カーソルの移動。
Yボタン	キャラクターの変更。(ボタンアイコン表示時)

## Yボタンの機能

Yボタンは主にフィールド画面で押すと、メニュー画面に切り替えることができ、「コンフィグ」で自由に設定出来ます。(P18参照) ボタンの初期設定は以下になっています。

Y1ボタン	メニュー画面「そうび」コマンドを選択した画面を開く。
Y2ボタン	メニュー画面「アイテム」コマンドを選択した画面を開く。
Y3ボタン	メニュー画面を開く。(STARTボタンと同じです)
Y4ボタン	メニュー画面「まほう」コマンドを選択した画面を開く。



# キャラクター

## メインキャラクター



### Frioniel —フリオニール—

幼い頃にレオンハルトの両親に拾われ、レオンハルト、マリアと共に兄弟のように育てられた。フィン王国がパラメキア帝国軍に襲撃された時に両親を失い、反乱軍として帝国への復讐に立ち上がることを決意する。

### Maria —マリア—

レオンハルトの実妹。行方のわからぬ兄レオンハルトの身を案じながら、帝国軍との戦いを続ける気丈な少女。







 **Guy** -ガイ-

鍛え抜かれた肉体、隆々とした筋肉と怪力では誰にも負けない。その大きな体からは想像もつかぬ程、朴訥で優しい性格である。動物との意思の疎通をはかることができる。



 **Leonhart** -レオンハルト-

マリアの実兄であり、フリオニールとは義兄弟で、親友でもある。両親を帝国軍に殺され、四人で追手から逃げ続けていたが、森の中で突然黒騎士に襲われ一人だけ行方不明になってしまう。




## サブキャラクター

この物語には多くのキャラクターが登場し、時には主人公達を助け、時には一緒に戦ってくれます。



 **Hilda** —ヒルダ—

フィン王国の王女。フィンがパラメキア帝国軍に襲われた際に傷つき、床に臥せている父王にかわり反乱軍を指揮している。

 **Ming = Wu** —ミンウ—

王女ヒルダの右腕であり、偉大なる白魔導師。反乱軍ではその豊富な知識と経験を生かし、指導者として軍をまとめ、時には戦いにも参加する。





 **Gordon** -ゴードン-

カシュオーン王国の兄弟王子の弟君。祖国は帝国との戦いで滅亡した。その時、兄を見捨て逃走したことを恥じ、自らを臆病者と思いつけている。

 **Richard** -リチャード-

帝国軍によって全滅させられた竜騎士の最期の1人といわれている。竜騎士の中でも1、2を争う、実力を持つ。



 **Reila** -レイラー-

7つの海を股に掛ける海賊船の女船長。海賊として世間からはぐれ者として生きてはいるが、世界を征服しようとしているパラメキア帝国にはいい気はしていない。



# ゲームの始め方とセーブ

## ゲームの始め方

ワンダースワンカラー本体に「FINAL FANTASY II」のカートリッジを正しくセットし電源をオンにします。デモ画面のあと、またはデモ画面でいずれかのボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。



## 初めてゲームをする場合

初めからプレイするには、ニューゲームを選び決定します。

### ●名前の入力

ニューゲームを選ぶと名前入力画面が表示されます。カーソルをキャラクターの名前に合わせて決定すると、文字入力画面が表示されます。カーソルを移動させてAボタンで文字を選択、Bボタンでキャンセルします。文字入力が終わればSTARTボタンを押します。

全員の名前の入力を終了したら、STARTボタンを押してゲーム開始です。



## セーブデータがある場合

スタートメニューでロードゲームを選ぶとファイル画面になります。続きを始めたたいファイルにカーソルを合わせ決定します。



## さいかい

「ちゅうだん」したゲームデータでプレイを再開することができます。



## セーブのしかた

フィールド上(城、町、ダンジョン以外)ならどこでもセーブを行うことができます。宿屋に泊まってもセーブはできません。

## ちゅうだん

メニュー画面で「ちゅうだん」を実行すると、いつでも一時的なセーブが行えます。「ちゅうだん」したデータはスタートメニューで「さいかい」を選択すると中断した続きがプレイできます。「ちゅうだん」したゲームデータは「さいかい」した時点で失われます。

※「ニューゲーム」、「ロードゲーム」でプレイを始めた場合も、「ちゅうだん」したゲームデータは失われてしまいますので、大切なゲームデータは必ず「セーブ」して下さい。

## ソフトリセット

次の操作方法で本体の電源を切らずにリセットすることができます。

A、B、STARTボタンを同時に押す。



# ワードメモリーシステム

人と話をする時や、何かを調べる時は、その前に立ちAボタンを押します。この時、画面左下にワードメモリーウィンドウが表示されれば、以下のコマンドが実行できます。



## おぼえる

会話の中に緑色で表示された言葉があると、ワードメモリーウィンドウの「おぼえる」で覚えることができます。「おぼえる」を選び、覚えたい「ことば」にカーソルを合わせAボタンを押して下さい。覚えた「ことば」はメニュー画面でも参照することができます。





## たずねる

ワードメモリーウィンドウから「たずねる」を選ぶとウィンドウが開き、覚えている「ことば」が表示されますので、たずねたい「ことば」にカーソルを合わせAボタンを押します。



## アイテム





手持ちのアイテムを人に渡したり、使いたい時は、このコマンドを選びます。アイテムを選択し、Aボタンを押して下さい。



# メニュー画面の見方

バトルやイベント中以外の時にSTARTボタンを押すと次のようなメニュー画面が表示されます。

The menu screen is divided into two main sections. The left section lists party members with their portraits, names, and HP/MP values. The right section contains a list of menu options, a timer, and a gold count. Red lines with numbered circles (1-6) point to specific elements: 1 points to the party list, 2 points to the menu list, 3 points to the 'アイテム' (Items) option, 4 points to the 'セミテ' (Save) option, 5 points to the 'タイム' (Time) display, and 6 points to the 'ポ' (Gold) display.

	フリオニール <small>きろく</small> HP 330 / 330 MP 40 / 40
	マリア HP 220 / 220 MP 75 / 75
	ガイ HP 640 / 640 MP 5 / 5
	ミンウ HP 175 / 175 MP 135 / 143

メニュー項目:  
アイテム  
セキ  
まじな  
ステータス  
たいねつ  
ことば  
ロケーション  
かきかへ  
ゲーム

セミテ

タイム 00 : 50  
6756ポ  
1370きる

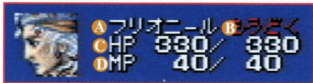
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



## ① パーティキャラクター

キャラクターの情報が確認できます。それぞれの数値等は次のようになっています。

- ④ キャラクターの名前
- ⑤ ステータス異常/ステータス異常のときは、その状態の名称が表示されます。
- ⑥ 現在のHP/HPの最大値
- ⑦ 現在のMP/MPの最大値



## ② メニューコマンド

メニュー画面で使用できるコマンドが表示されています。

- ③ 現在地 現在いる場所の地名。
- ④ プレイ総時間 現在までのプレイ時間。
- ⑤ プレイ総歩数 現在まで歩いた歩数。
- ⑥ ぎる 所持金。(単位/ぎる)

### —メニューコマンド—



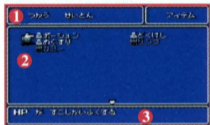
# メニューコマンド

メニュー画面では次のコマンドが使えます。コマンドを実行するとそれぞれのメニュー画面に切り替わります。

## アイテム

現在持っているアイテムを使うコマンドです。アイテムは最大63個まで持つことができます。Bボタンを押すと「つかう」以外のサブコマンドを選択できます。

- ① 「アイテム」サブコマンド
- ② アイテムのリスト 持っているアイテムが表示されます。
- ③ アイテムの説明 カーソルで指したアイテムの説明が表示されます。



## つかう

アイテムを使います。使うアイテムを選択しAボタンを2回押してください。アイテムによっては次に誰に使うか選択しAボタンを押します。

### ●アイテムの並び替え

1つ目のアイテムを選択しAボタンを押します。つづけて、別のアイテムを選択してもう1度Aボタンを押すと2つのアイテムが入れ替わります。



## せいとん

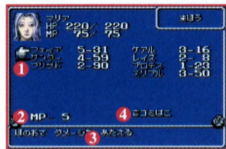
バラバラに並んでいるものを「回復アイテム」、「攻撃アイテム」、「武器」、「防具」、「その他のアイテム」の順に自動で並べ替えます。順番はコンフィグで自由に設定できます。



## まほう

「まほう」コマンドを実行し、キャラクターを選択すると「まほう」画面が表示されます。

- 1 魔法の名称／熟練度(レベル-ポイント)
- 2 MP消費量
- 3 魔法の説明
- 4 魔法を忘れたい時に使用します。(下記参照)  
現在使用不可の魔法は暗く表示されます。



### つかう

使う魔法をカーソルで合わせてAボタンを押し選択します。その状態で別の魔法を選択すると魔法を並べ替えることができます。魔法を使う場合はもう一度Aボタンを押し、次に誰に使うかを選択しAボタンで実行します。

### わすれる

魔法を忘れたい時は魔法を選択した状態で「ゴミばこ」にカーソルを合わせてAボタンを押します。

### 魔法の覚え方

魔法は「魔法の本」を魔法屋で購入したり、宝箱等から手に入れて、「アイテム」画面で「魔法の本」を使うと覚える事ができます。どのキャラクターでも全ての魔法を覚えることができ、1人につき、最大で16個の魔法を覚える事ができます。それ以上覚えたいときは忘れたい魔法を忘れさせてから別の「魔法の本」を読みます。

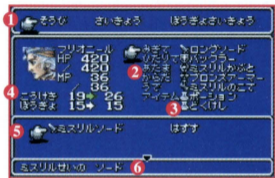
## そうび

「そうび」コマンドを実行し、装備するキャラクターを選択すると「そうび」画面が表示されます。

- 1 「そうび」サブコマンド
- 2 装備箇所と現在の装備
- 3 バトル中に使用できるアイテム
- 4 現在と装備後のステータス

装備後のステータス値は緑がアップ、赤がダウン、白が変化なしを示します。

- 5 装備可能な所持アイテム
- 6 装備アイテムの説明



## そうび

装備アイテムを装備します。装備したい箇所にカーソルを合わせてAボタンを押すと装備できるアイテムが表示されます。アイテムを選び決定すると装備できます。「はずす」を選択すると装備をはずすことができます。

## さいきょう

所持アイテムの中から自動で各部位に装備を行います。武器は最も熟練度の高い武器を利き手に装備します。盾を含む防具は最も防御力の高いものを装備します。

## ぼうぎょさいきょう

武器、盾以外の所持アイテムの中から自動で防御力の高いものを装備します。



## ステータス

選択したキャラクターのステータスの詳細が表示されます。Aボタンでステータス2に進むことができます。

### ステータス1

HP	1040 / 1040	ミスティルアクス
MP	35 / 35	ガリアマ
1	1	ミスティルのたて
2	7	アサマ
3	31	プロテスのかぶと
4	5-81%	カリダ
5	18	ミスティルアーマー
6	4-40%	ミスティルのこて
7	4-55%	アイテム
		とどけし
A: つきのパーシ		B: もとろ

- 1 キャラクターの利き腕です。  
利き腕に武器を装備しないと攻撃力は減少します。
- 2 装備している武器の攻撃力+キャラクターの攻撃力
- 3 命中レベル/命中確率  
数値が高くなると攻撃ヒット回数が増えます。
- 4 装備している防具の防御力+キャラクターの防御力
- 5 回避レベル/回避確率  
物理攻撃を回避する確率です。
- 6 魔法防御レベル/魔法防御確率  
魔法を防御する確率です。
- 7 各武器、盾の熟練度(レベル-ポイント)

### ステータス2

HP	1040 / 1040			
MP	35 / 35			
1	ちから -36	せいしん -10	ちせいの -10	
2	まじいよく 35	はげやう 25	まじよく 5	
	ケアル 3-80MP	3 プロテス 1-12MP		
	レス 1-40MP	1 テレポ 1-33MP	1	
	ブリッド 2-58MP	2		
A: もとのパーシ		B: もとろ		

- 1 各ステータスの数値
- 2 覚えている魔法の名前/  
熟練度(レベル-ポイント)/使用MP  
選択したキャラクターのステータスが表示されます。



## たいれつ

戦闘時のキャラクターの位置を決定します。

カーソルでキャラクターを選びAボタンを押すごとにキャラクターが前後に移動します。

キャラクターを後ろに下げると、弓矢以外の直接攻撃を全く受けなくなりますが、敵に対しても弓矢以外の武器では攻撃できなくなります。魔法は前後どちらでも効果は変わりません。

※すべてのキャラクターを後ろに下げることはいけません。

	フリオーネル HP 226 / 226 MP 20 / 20	アイテム まほう さうな ステータス たいれつ ことば コンパイル ジョー セーブ  プラマンド  タイム 00 : 59 8931ポイント 10300ギル
	マリア HP 120 / 120 MP 40 / 40	
	ガイ HP 432 / 432 MP 5 / 5	
	ヨーセフ HP 235 / 235 MP 5 / 5	

## ことば

「おぼえる」コマンドで覚えた「ことば」を閲覧できます。

めがみのバル たいようのほのお だいせんかん りくろせん ミスリル のほら	じゅうような ことば  フィンのくのにの もんしょう  はんらんぐんの あいことば としても つがわれている
B: もとる	



## コンフィグ

ゲームのシステムを自分の好みに応じて変更できるコマンドです。

### オートターゲット

バトル時に攻撃対象のモンスターが、自分のターンが来る前に他のキャラクターに倒されてしまった場合のターゲットの移動のON/OFFを設定できます。

ON	ターゲットがいなくなっても、自動で他のターゲットに変更してくれます。
OFF	ターゲットがいなくなってしまった場合、攻撃は空振りになってしまいます。

### ミニマップ

世界地図の表示を2種類の表示から選ぶことができます。

### Bボタンダッシュ

町やダンジョンなどで、Bボタンを押しながらダッシュ移動できるかどうかのON/OFFを選択できます。

### カーソルいちきおく

メニュー画面やバトル画面でのカーソル位置の設定を次の2つから選択します。

しよき	カーソルはつねに最初の位置を指します。
きおく	カーソルは前回使用したところを指します。

### サウンド

音の出力を切り替えることができます。



## ◆ Yボタンせってい

Yボタンにメニュー画面のコマンドを設定させることができます。  
X4、2ボタンで設定したいYボタンにカーソルを合わせます。  
次にX1、3ボタンでYボタンのアイコンを移動しコマンドの機能を選択します。すべての設定を終え、Aボタンを押すと、選択した機能が有効になります。



## ◆ メッセージそくど

メッセージを表示する速度を4段階から設定できます。

## ◆ ウィンドウカラー

ウィンドウの色調をR=赤、G=緑、B=青の強弱の組み合わせで調整できます。



## ◆ せいとんせってい

「せいとん」コマンドを実行した時のアイテムの並ぶ順番を設定できます。

- ちゅうだん / 実行するとゲームを一時的にセーブします (P13参照)
- セーブ / 現在の状態を保存することができます (P13参照)









# バトル画面の見方

フィールドやダンジョンなどで敵に遭遇すると次のようなバトル画面に切り替わります。










- ① ウィンドウが開き、バトル中のメッセージや魔法、アイテムの効果説明が表示されます。
- ② パーティキャラクターのグラフィック
- ③ 敵のグラフィック
- ④ 敵の名前
- ⑤ バトルコマンド
- ⑥ キャラクターのHPとMP

## ステータスの異常

	状態	名前	効果	主な解除方法
バトル後も継続		どく	毒によってHPが徐々に減少する。	ターン毎に一定の確率で回復する、 バスナLV1以上
		ねむり	眠ってしまい、操作不能になる。	ターン毎に一定の確率で回復する、 バスナLV2以上
		ちんもく	魔法が使えなくなる。	ターン毎に一定の確率で回復する、 バスナLV3以上
		こびと	体が小さくなり物理攻撃が 当たらなくなる。	ターン毎に一定の確率で回復する、 ミニマム、バスナLV4以上
		まひ	体が動かなくなり、 操作不能になる。	ターン毎に一定の確率で回復する、 バスナLV5以上
		こんらん	コマンド入力不可、 味方にも物理攻撃をしてしまう。	ターン毎に一定の確率で回復する、 バスナLV6以上



	状態	名前	効果	主な解除方法
バトル後も継続		もうどく	毒によってHPが徐々に減少する。	どくけし、エスナLV1以上
		くらやみ	視界が悪くなり、 物理攻撃が当たりにくくなる。	めぐすり、エスナLV1以上
		のろい	バトル中のすべての行動の 成功率が低下する。	じゅうじか、エスナLV2以上
		わすれる	魔法が使えなくなる。	とんかち、エスナLV3以上
		かえる	魔法が使えなくなる。 物理攻撃が当たりにくくなる。	おとめのキッス、エスナLV4以上
		いし	石になって操作不能になる。	きんのはり、エスナLV5以上
		戦闘不能	回復するまで操作不能になる。	フェニックスのお、レイズ、 聖堂で復活

※「バスナ」「エスナ」はレベルが上がると回復の成功率が上がります。



# バトルコマンド

## ●たたかう

装備している武器で攻撃します。武器を装備していないときは素手で戦います。



## ●まほう

覚えている魔法を使います。使う魔法を選択し、敵、又は味方の、「単体」、「全体」を選択し決定します。カーソルを上に移動させていくと「全体」が選択できます。



## ●もちもの

アイテムの使用および、装備の変更ができます。使うアイテムを選びAボタンを2回押します。戦闘中に使用できるアイテムは「そうび」画面で持たせたアイテムだけです。



## ●にげる

バトルから逃げ出すことができます。1人でも成功すると全員がバトルから離脱できます。



## バトルの終了

バトルは敵に勝つか、敵・味方が逃げ出すまで続けます。

バトル終了後、お金(ぎる)が入手でき、熟練度などが上がります。



## ゲームオーバー

全員が戦闘不能、いし、かえるになった場合はゲームオーバーになります。

ゲームオーバーになるとセーブしたところからやり直しになってしまいます。



# 熟練度システム

武器や魔法には熟練度というものが設定されており、ポイントが100になると、レベルが1つ上がります。

## 武器

武器は、バトル終了時に手に持っている武器の熟練度のみ上がります。武器を両手に持った場合、いずれの武器の熟練度も上がります。また武器と盾を装備させる場合は利き腕に武器を持たせないと攻撃力は大幅に低下します。レベルが上がるにつれ攻撃回数や命中率が上がります。



## 盾

盾にも熟練度が設定されています。レベルが上がるにつれ回避率が上昇します。

## 魔法

魔法はその1つ1つに熟練度が設定されています。レベルが上がるにつれその効果、効力と戦闘時にかける成功率が上がります。また魔法の熟練度は戦闘時以外に使用した時にも上がります。

# 成長システム

キャラクターはプレイヤーの戦い方によって成長の仕方が変わってきます。

基本的には使った能力が成長していきます。キャラクターの各ステータスは単に戦闘を繰り返す事によって上がるのではなく、戦い方や行動によって、それぞれの数値が変化します。

※途中で逃げ出した時や、戦闘不能、いしの状態のままバトルが終了した場合は成長しません。



※ステータスの中には他のステータスが上がった場合に下がってしまうものがあります。

例 ちせい…………ちからが上がった時に下がる。

たいりよく……ちせいが上がった時に下がる。

ちから…………せいしんが上がった時に下がる。





## 成長要素リスト

行動	成長する主なステータス	ステータスの上昇によって成長する主な能力
「たたかう」コマンドを選ぶ	ちから	物理攻撃の命中率、威力
バトル中のHPの減少	たいりょく	HPの最大値
白魔法を使う	せいしん	白魔法の成功率、効力
黒魔法を使う	ちせい	黒魔法の成功率、効力
バトル中のMPの減少	まりょく	MPの最大値
武器を使って攻撃する	めいちゅうりつ	攻撃回数、命中率
物理攻撃の目標になる	かいひりつ	物理攻撃の回避率
	すばやさ	先制攻撃の発生率
魔法、特殊攻撃の目標になる	まほうぼうぎょ	特殊攻撃の回避率



# 乗り物ガイド

「ファイナルファンタジーII」の世界にはフィールドを自在に移動できる5つの乗り物が登場します。



## 船

海を自由に移動できますが、川や湖には入ることができません。



## カヌー

川や湖を移動できる小型の船。川や湖を移動しようとすると自動で乗り降りできます。



## 雪上船

雪原を移動することができる船。雪原地帯に入れる唯一の乗り物です。



## チョコボ

どこかの森に生息している人なつっこい生き物です。ワールドマップ上を徒歩の2倍のスピードで、敵に遭遇することなく移動することができます。海や川は渡れません。



## 飛空船

空を徒歩の4倍のスピードで移動します。操作キャラクターを飛空船に合わせAボタンを押すと乗ることができ、もう1度Aボタンを押すと降りることができます。飛空船への乗り降りは、平地に限られています。



# お店ガイド

カウンター越しに店の人に話しかけると、アイテムの売り、買いができます。

## かう

アイテムを選択し、決定すると購入できます。



## うる

売るアイテムを選択すると売値が表示されますので、良ければ決定します。装備しているアイテムは装備をはずさなければ売ることは出来ません。

### 宿屋

HP、MPを完全に回復できます。



### 武器屋

敵を攻撃する武器を売っています。



### 防具屋

敵の攻撃から身を守る防具を売っています。



### 道具屋

ポーションなど便利な道具が売っています。



### 魔法屋

「魔法の本」が売っています。町によって売っている本が異なります。



### 聖堂

女神像の前に立ち祈りを奉げると、戦闘不能の仲間を復活させることができます。



### パブ

お酒を飲むことはできませんが、様々な情報が手に入ります。



# 魔法リスト

## 白魔法

名称	効果
ケアル	HPを回復する。
レイズ	戦闘不能の状態を直す。
バスナ	バトル時の一時的ステータス異常を直す。
エスナ	永久的ステータス異常を直す。
バリア	特殊攻撃を防ぐバリアを張る。
ブリンク	分身を作りだし回避率を上げる。
プロテス	魔法の膜で防御力を上げる。
シェル	魔法で包み込み魔法防御力を上げる。
ウォール	魔法の壁を作り魔法防御力を上げる。シェルよりも効果が高い。
デスペル	特殊攻撃を防ぐバリアを消し去る。



名称	効果
ミニマム	相手を「こびと」状態にする。
サイレス	相手を「ちんもく」状態にする。
アンチ	相手のMPにダメージを与える。
フォーク	相手を「わすれる」状態にする。
スロウ	一時的に攻撃回数を減らす。
チェンジ	相手とHP、MPを入れ替える。
フィアー	敵が恐怖を覚え、逃げだしやすくなる。
テレポ	相手を異次元へ転送する、ダンジョン等から地上へ戻る。
ホーリー	聖なる力でダメージを与える。
アルテマ	封印された究極の魔法。





## 黒魔法

名称	効果
ファイア	炎でダメージを与える。
サンダー	稲妻でダメージを与える。
ブリザド	冷気でダメージを与える。
クラウド	毒素でダメージを与える。
ド레인	相手のHPを吸収する。
アスピル	相手のMPを吸収する。
フレアー	核融合をおこしダメージを与える。
スリプル	相手を「ねむり」状態にする。
スタン	相手の神経に働きかけ「まひ」状態にする。
ストップ	相手の時間間隔をマヒさせて動きを止める。





名称	効果
コンフュ	相手を「こんらん」状態にする。
ブライン	相手を「くらやみ」状態にする。
カーズ	相手を「のろい」状態にする。
トード	相手を「かえる」状態にする。
ブレイク	相手を「いし」状態にする。
デス	相手を即死させる。
デジョン	相手を異次元へ転送する、ダンジョン等で前の階に戻る。
バーサク	一時的に攻撃力を上げる。
ヘイスト	一時的に攻撃回数を上げる。
オーラ	武器を特殊なオーラで包み攻撃力を高める。



はるか天空を見上げ、人々はなにを思うのか。

# Blue Wing Blitz™

ブルーウイングブリッツ

シミュレーションロールプレイングゲーム

価格：4,700円(税別)

2001.7.5 ON SALE





and more ...

FINAL FANTASY III  
FRONT MISSION  
Romancing Sa-Ga

FINAL FANTASY™

ファイナルファンタジー

ロールプレイングゲーム 価格:4,800円(税別)

はたらくチョコボ™

IT'S BEH FRONTIER. RECOMBINATION IS CROCODILE.

開拓シミュレーション 価格:4,200円(税別)

WILD CARD

Role Playing Card Game

ワイルドカード

プロデューサー河津秋敏、サウンド伊藤賢治の  
「サガ」チームがおくる本格RPG...

それは、全てがカードで表現された世界。

ロールプレイングカードゲーム  
価格:4,300円(税別)

NOW ON SALE



SQUARE LINE-UP for WonderSwanColor

発行・株式会社 集英社

FINAL FANTASY II  
ファイナルファンタジーII

物語の最後まで  
徹底攻略!!

歴戦勇士も  
新米戦士も

レジスタ  
すべての勇者必読!!

Vジャンプ  
Vジャンプブックス  
【ゲームシリーズ】

©1988,2001 SQUARE  
ILLUSTRATION/©1988 YOSHITAKA AMANO

自由自在な  
キャラ育成法伝授!!  
物語を彩る  
サブキャラの魅力満載!!



## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

# SQUARESOFT

株式会社スクウェア スクウェア・ユーザーサポート

〒141-0021 東京都品川区上大崎2-27-1 サンフェリスタ目黒6F

PHONE:03-5496-7117(月～金 11:00～19:00 祝祭日は除く)

ホームページ <http://www.playonline.com/>

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

“” 及び WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。

MADE IN JAPAN