

ALICE SOFT  
アリスソフト

〒530 大阪市北区天満3丁目12番3号 ハニービル  
TEL.06-882-0811



# Rance IV

教団の遺産  
MANUAL





## 目次

バックアップについて	3
ランスの物語	4
プロローグ (ヘルマン編)	8
アリスの館	10
ゲームの起動方法	11
拡張機器について	12
ゲームが起動しない時	14
ディスクを破壊した場合	15
エラーサポート	16
ユーザーカードについて	17
オプションセットについて	18
魔法使い物語	19
操作方法	20
現在知り得る闘神都市物語	36
闘神都市v (ユブシロン)	40
キャラクター設定	44
キャラクター対比図	66
ちーぼうのページ	67
読んだら得するコーナー	68
スタッフキャスル	69



## バックアップについて

ゲームを始められる前に、もしブランクディスク（未使用又は内容の失われてもいいディスク）に余裕があるのでしたらバックアップを取る事をお薦めします。

当社は高級ブランドディスクを使用し安全性を高めていますがディスクは些細な事で壊れ安い媒体です。当社の製品には、プロテクトが一切かかっていませんので、ディスクをたくさんお持ちの方は、自由にバックアップを取って、さらに安全性を高めて下さい。

バックアップの取り方は、各機種のマニュアルを参照して下さい。（PC-9801Vは、MS-DOS使用となります）バックアップを取る時は、ライトプロテクト（3、5インチはノッチ、5インチはライトプロテクトシール）をマスターディスクにかけて下さい。

## 不正コピーはダメですよ。

当社の商品には、ユーザー様の不利益になるプロテクトはかけていませんが違法コピーはしないで下さい。（自分の遊ぶのをコピーして商品を中古で売るのもダメですよ）ユーザーとソフトハウスが信じ合い安く良質なソフトの時代が来る様、お互いに努力しましょう。





# Rance History



俺様の名は、ランス。

将来は、100%歴史にその名を残す英雄である。

今回は、特別に俺様のこれまで冒険を語る事にしよう。

始めてこの物語をする者は、俺の偉大なる冒険談に感激し恐れ敬いながらプレイする事を薦める。また、これまでの物語を知っている者も再度、敬意をもって読むがいいぞ。

## 第1部 英雄あらわる!

俺は、16の時に村を出た。

ど田舎の村が舞台では、俺様の実力を十分発揮する事が出来ないからだ。

まあ、その村の美女を総てやりつくしたからかもしれないが。

とにかく、俺は旅に出た。

村一番の庄屋の娘に貢がせていたので金は、たんまりあった。

しばらくは、さんざん遊んだが金も無くなって来たので少し冒険でも

する事にした、冒険のネタや仕事の依頼を自ら探すなんてかったるい事をしなくなかったのでギルドに入る事にした。

優秀な冒険者である俺様が加入してやった幸せなギルドの名は、キースギルドという所だった。

俺様は、いろいろな事件を解決した。すばらしい美女とのロマンスもあった。

少し命があぶない時もあった。すごい冒険をした時もあった。

ある時、いろいろいきさつがあったが奴隷の娘を買う事になった。

奴隷の名は、シール・ブライン、ピンクの髪のかawaii魔法使いだ。

大金を出したかいがあり、家事も冒険の補佐もそして夜のXXXもよくこなす一級品だ、実にいい買い物をした。

4 そうしている内に瞬く間にキースギルドの元で2年の月日が流れた。

## 第2部 リーザスの王女、俺様にほれる!

キースは、一つの仕事を俺に持ちかけてきた。

リーザスの城下町で行方不明になっているヒカリという娘を探すと言う依頼だった。なかなか美女、そして報酬もよかったので俺は、その仕事を引き受けてシールを連れてリーザスへ入った。

リーザス国内でいろいろ情報を集めている内にリーザス城への通行手形を手に入れる事が出来た。そして俺は、城下で行われている剣士の大会に出場してまたたく間に優勝をした、まあ実力だ。

そんな俺の実力を見てかりーザス王女リアから俺に直接の依頼が入った。

仕事の報酬は、ヒカリに関する情報……どうもリーザス王家と今回のヒカリの行方不明の事件は、関りがありそうだ。

その俺の予感、見事に的中したリーザスの王女であるリアは、わがままに育てられサドっけある変態王女だった、部下の忍者かなみなどに城下のかawaii女の子をさらわせては、いじめて楽しんでた。ヒカリもまたその一人だった。まあ、犯人が分かれば後は、早い。たとえ相手が超大国リーザスの王女とあっても容赦は、しない。俺は、ヒカリを助けてリアにたーんと熱いお仕置きをしてやった。任務は、無事に成功したが誤算が一つ残った、リア王女は、俺のお仕置きが気に入ったのか俺にぞっこんになってしまったのだ。

## 第3部 4人の魔女をばこばこする!!

まったくキースは、ろくな依頼を持ってこない。

俺は、4人の女の子の魔法使いの反乱で地下に沈んでしまったカスタムって田舎街を救援する事になった。任務は、反乱を起こした4人の娘を倒すこと。簡単な任務だ。どうやら師であるラギシスを倒して4人の娘達は、街に結界を張り地下に立てこもっているらしい、その上、街の娘達を数名さらうと言う悪行も行っているらしい。が、冒険を続けている内に娘達は、悪くなく利用されていただけと分かってきた。とにかく俺は、その娘達を助け仲間にして本当の悪であるラギシスを退治した。もちろん、4人の娘達は、俺が処女を奪って立派に女にしてやった。

マリア・カスタード、なぜか機械工作が好きなメガネの子。

ミル・ヨークス、色っぽいねーちゃんだったが本当は、10才のガキだった。

エレノア・ラン、催眠を使う少し暗めのいい女。

魔想志津香、最強の魔法使いであるがなまいきだ。



## 第4部 リーザスの国を救う正義の俺様!!

リーザスと言う王国がある、俺にほれてるリア王女が治める肥沃な土地を持つ裕福な国だ。裕福な国があれば貧乏な国があるのが世のならわしで、リーザスの北にやせた土地を持つヘルマンと言う国があった。その国は、当然のごとく幾度となくリーザスの国へ戦争をしかけていた。しかし、巨大な山脈が両国の間にあり小競合程度しかありえなかった。

しかし、ヘルマンの国、正確にはその王子であるパットンが引きいる第3軍が魔人と協力して未知なる力を使い瞬く間にリーザスを占領した。

そんな事態の時にリアは、俺に助けを求めた。

偉大なるランス様、リーザスの国を助けて!と・・・うーん、もてる男は、つらい。国を解放したら絶大な報酬と言う約束をもらい俺は、リアの側近の忍者のかなみ、そしてシルを連れてリーザス解放の為に立ち上がった。

途中でカスタムの街でマリアを初めとするカスタム軍を俺の配下に加え進撃する間にリーザスの残党を仲間に入れてランス軍として連戦連勝をかさねた。

ヘルマン軍とて俺様の天才的な軍略の前には、敵ではなかった。

俺に立ち向かったのは、ヘルマンの将軍トーマ・リプトンと言う親父だ。

頑固でなかなか善戦したが、もちろん俺の前に倒れた。



そして俺は、リーザス城を奪回する最後の戦闘を開始した。

王子パットンを初めとするヘルマン軍は、慌てたそして逃げ惑ったが、魔人達は平静だった。奴等は、この時を待っていたのだ。俺が魔人を倒す武器としてリーザスの地下から魔剣カオスを引き抜いたが、それは太古の魔王ジルの封印であった。燃え盛る戦火の中のリーザス城で魔王ジルの封印は、蘇った。

だが、勇敢で無敵の俺様は、魔人アイゼル、魔人サテラ、魔人ノスを次々と倒し最後に魔王ジルの封印を再び封印したのだ。

うーん、さすが俺様だ・・・で所だったのだが俺様とシルは、ジルの封印すると共に異空間に落ちてしまった。

そんな異空間を漂う俺達の前に光の神が現われ、天註とぬかして俺達を別の大地へと飛ばしやがった。ちょっと前に光の神のプロマイドを踏みつけたのが気にいらなかったらしい・・・心の狭い奴だ。

と言う訳で、今回の俺の冒険は、このアホの光の神のせいで見知らぬ土地へ飛ばされた所から始まる。

補足事項だ!

1: 世界の国々について

この世界では、3つの大国が覇権を争っている。

リーザス、ヘルマン、ゼスの国々だ。最終的には、この俺様が世界を征服するから無駄な争いと言えるな。

2: 魔王と魔人

世界の支配者として絶大な力を持つのが魔王だ。現在の魔王は、リトルプリンセスといい行方不明らしい。その事もあってその配下の魔人達が2手に別れて勢力争いを繰り返している。おかげで奴等が人類に手出しをする事が少なくなっていいかと思っていたら前回の事件だ。俺が世界を征服する為には、いつか奴等と最後の戦いをする必要があるだろう。





## プロローグ (ヘルマン編)

ヘルマンは、初夏と言ってもまだまだ寒い、まして、早朝ともなるとワシの錆びついた身体には、こたえる、こたえる……。

緊急の評議会が開かれたのは、ヘルマン第3軍が独断でリーザスに攻め込み、壊滅してから1月半が経とうとしている、そんな5月の中頃じゃった。

評議委員はハンティを除いて全員揃っとる。いつからそうなったのやら、パメラ王妃が議長席でふんぞりかえっとるし……、気に入らんの一。

その上、今回の議題を提供したのは、ごますりだけが取柄のビッチの奴と来たもんじゃ。最悪じゃな！

しかし、そんな事はどうでもようになった……、ビッチの馬鹿たれの発表はワシを驚かせるのに十分すぎるものじゃった。

リーザス王国の上空に浮かぶ、浮遊大陸の正体を嗅ぎつけよったんじゃ……。おそらく、奴の家におるメイド……確かメリムとか言う考古学狂いの娘が発見したに違いない……。よけいな事してくれたもんじゃ。

ビッチ 「パメラ様、優秀な部下を貸していただければ、わたくしが直々に浮遊大陸へ行き、必ず手に入れてまいります。どうか、御命令を」

ビッチめ、よほど手柄をたてたいと見える、自分から出て行くとは……  
楽な仕事だと思っとるな、馬鹿め。しかし、もしもと言う事もあるからな……

「ワシも行きましょう。浮遊大陸についても、多少知識がある、役に立てると思うが……。」

ステッセル 「フリーク殿、どうなされた、すいぶん慌て様ですな……。なにか気になる事でもおありですかな。」

「そんなもの、あるわけないじゃろう。」

ステッセル 「それでは、あきらめて頂きたい。評議委員が2人も留守にするのは感心しませんなあ。ただでさえ、ハンティ殿の身勝手な行動で秩序がみだれつつあると言うのに……。」

「ぬ、くくっ。」

ステッセル 「ビッチ殿の配下につける者は、全軍から希望者を募る事にして、どうですかな、パメラ王妃。」

王妃 「ん。ステッセル、お主にまかせるぞよ。」

ステッセル 「ビッチ殿。準備が出来次第、行動に移られよ。この件に関しての、全権を預ける。」

ビッチ 「パメラ王妃直々の申し付けと受け取り、ありがたく御勅令うけたまわります。御朗報を、お待ち下さい。」

おのれ、ステッセルの若造めが、駄目元の提案と判断して、ビッチなんぞを選びよって……。くそっ、こんな時にハンティもトーマもおらんとは、……！

トーマの息子に頼むしかないか……。

ヒューバート 「別に嫌がってる訳じゃねーよ。ビッチの……奴の邪魔をしなくちゃならねえ本当の理由を教えてほしいだけだ。」

「今はまだ話せんとするじゃろ。いいから黙ってワシの頼みを聞いてくれ。」

ヒューバート 「ああ、わかったよ。で、他のメンバーはどうなってんだい。」

「デنزは、間違いなくおぬしに付いて行くじゃろ……。あとは、ビッチの所のメリムと言う娘と、イオとか言う第1軍の魔術師じゃ。」

ヒューバート 「ちっ、あの嘘つき女も一緒かよ。完全に捨てゴマ部隊の様相をていして来たな……。」

「……。」

6月1日、浮遊大陸調査部隊は出発した。  
隊長はあのビッチ、成功するはずはないと思うんじゃが……。

あとは任せたぞ……ミスリー……。





## アリスの館

は～い、アリスです。

皆さん、おげんきでした？

「RANCE 4 - 教団の遺産 -」をお買い上げ頂き、有り難うございます。

久しぶりの、RANCEシリーズ最新作ですね。

皆さん首をなが——くして、待ってて頂けましたか？

ねっ、ゆきち。

くわくわーかかか、ぐわぁ。

前回よりも、さらにスケールアップしたって言う話だけど、神様に飛ばされた  
ランスさんたちは、いったいどうなっちゃうのかしら？

くわっぐわーが、げっげっ、くわ——！！

えっ？ゆきちは、どうなるかちょっとだけこっそり聞いたの？

ねえねえ、アリスにだけちょっと、おしえて——！！

くわー……けけけくくくわわー。

えっえっなにに、それはゲームをプレイしてからのお楽しみ……ですって。

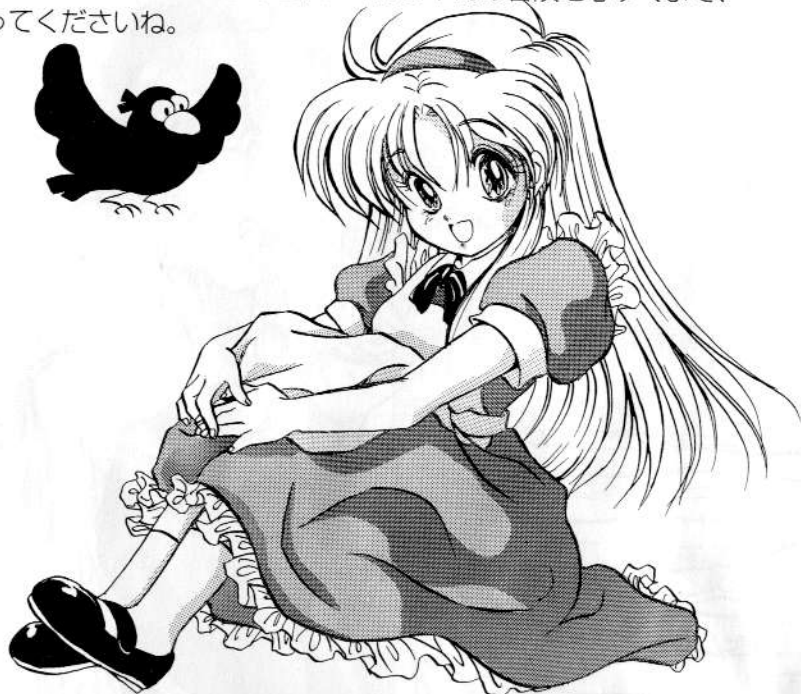
あ——ん、ケチなの。ゆきち。

くくくわわ——ががあ。

い——わよ。アリスも今からやるもんね。

それでは、みなさんまたゲームDISKで会いましょう。

さ、みなさんも、ランスさんと、シルちゃんの冒険を心ゆくまで、  
味わってくださいね。



## ゲームの起動方法

### ・PC-9801の場合

Aドライブに01ディスクを入れ起動し、後はメニューに従って作業してください。

### ・FM-TOWNSの場合

CDドライブにCD、ドライブ0に、プログラムディスク（セーブディスク）を入れて、リセットしてください。



## 拡張機器などを使用したい方へ (技術情報)

ハードディスクのインストールについては、万全を期しておりますが、万一の事故の為、重要なデータなどは、バックアップをとっておく事をおすすめします。

HDD等へのインストールはパーティションにディレクトリを作り、そこにすべてのファイルをコピーし、起動用バッチファイルを作成することで完了します。詳しくは01-DISK内のDOCに各機種ごとの登録方法が書かれています。

### 【とにかくHDDに組み込みたい方】

ディスクを立ち上げると表示されるメニューに従って進めて下さい。  
(98版、FM-TOWNS版、両方共です)

### 【もっと技術的なことが知りたい方】

#### ◇ PC-9801シリーズを御使用の場合は...

・対応機器について  
HDDやMO等各種大容量メディアや、NEC、エプソンのMS-DOS Ver 3.1, 3.3, 4.0, 5.0に対応しています。また、各社のEMM, VMMドライバー+RAMディスク、キャッシュディスクにも柔軟に対応しておりますので御自分の慣れ親しんだ環境へ無理なくインストールすることが出来ます。

当社のソフトはどのようなユーザー様の環境でも動作できるように出来るだけメモリの無駄遣いをしないようにして、520Kバイト程度空いていれば動作するように設計されています。しかし、フリーエリアは出来るだけ広く空けておいてくるとよりスムーズに動作しますので、よりフリーメモリをあけておく事をお勧めします。また、プロテクトメモリ(XMS:EMB)が存在した場合は全てのフリー容量を自動的に使用します。

また、XMS以外の拡張メモリがあった場合はこちらでは一切使用しませんのでそれを使用するドライバーなどを組み込んでみるのも快適にゲームするのに有効です。キャッシュドライバーを付けるだけでずいぶんアクセスが減ります。その他のマシンでもバンク、EMSと種類を問わず組み込みますのでメモリが許す限り組み込むことをお勧めします。



たたいま  
制作中

#### ・サウンドボードについて

このゲームに入っているサウンドドライバーはINT01に対応しており、INT01にしか対応していないマシンでも御利用できます。割り込みは、INT0,INT4,INT5,INT6の全てに対応しています。また、BIOS-ROMは使用しておりませんので、EMSのページフレームをC000hに取りましても正常に動作します。また、ボードのポート変更にも対応しています。088h,08ahにサウンドボードがあるとそちらが優先されます。これで、UVシリーズなどの内臓サウンドボードが外れないマシンでもサウンドボードが御利用できます。

#### ・その他の設定や各ファイルの使用方法について

各ファイルの使用方法やメモリ、ディスク関係の事についての詳細は01-DISK内のHDD-SETUP.DOCを参照してください。

このゲームは初心者でも無理なく動作させるためにHDDを使用する時でも立ち上げディスク方式で動作します。しかし、「立ち上げにFDを使用するのは面倒だ」という方もいらっしゃると思います。当社のゲームはそういう方達のより高度な要望にも対応出来る様になっていますので、腕に覚えの有る方は立ち上げ用のバッチファイルを書き換えるとHDDやMOに無理なく入れる事が出来ます。書き換えの為の情報は上記のDOC内に書いて有ります。ただし、これらは少なからず危険を伴う事ですのでよくわからない方はHDD内のデータを破損してしまう事がありますので無理に書き換えをしようとはしないで下さい。

#### ◇ FM-TOWNSシリーズを御使用の場合は...

メモリが増設されている場合はそのメモリが自動的に使用されます。多く搭載している程ディスクへのアクセスが減少し、スムーズなゲーム進行が期待出来ます。

### RANCE 4 98版 256色機種対応リスト

PC-9821 S1/S2/Ce/Ae/As/Ap/Af/Ne	[D1]	PC-9801FX/FS/FA/RA/DA	[D4]
		XL/RL	[D4]
PC-H98 model80,90,105,T	[D1]	ES	[D4]
SV-H98 model60,50f	[D1]	VX/RX/RS/DX/DS/CS/UX/EX	[D5]
PC-H98 model60,70,100	[D2]	PC-486HX/SG/SR/SE/GR/GF	[D4]
PC-H98S model8	[D2]	PC-386/V/S/G/GS/GE/LSR	[D4]
SV-H98 model30	[D2]	LS/LST/LSC/LSX/VR	[D5]
		PC-286/V/VE/VS/VF/VG/VJ	[D5]
PC-386P,486P	[D1]	VX/X/US/UX	[D5]
PC-386M	[D3]	PC-9821Ts/PC-9821Bシリーズ	[D4]

- [D1] そのままで動作します
- [D2] I/O-DATA製のGA-1024が必要です
- [D3] 1Mバイト以上のプロテクトメモリ拡張が必要です
- [D4] I/O-DATA製のGA-1024が必要です
- [D5] 1Mバイト以上のプロテクトメモリ拡張とI/O-DATA製のGA-1024が必要です

※但し256色表示可能なのは286搭載以上の機種に限ります



## ゲームが起動しない時

ゲームが起動しないときやおかしな症状がでるとき、「バグだ」、「ディスクが壊れている」と思って送り返す前に以下の点をまずチェックしてみてください。これは実際送り返されてきて、DISKに異常がなくそのまま返送したもので数が多かったものの一例です。(尚、「従来の方法でMS-DOSが、組み込めない」という方は、それで正常です。)

- ・途中まで立ち上がって数字などととも Out of memory と表示される。  
　>ハードディスクやMOドライブを何台もつないでいたりしていませんか？ 何台もつないでいるとDOS上で使えるメモリ容量が減少しますので CONFIG.SYS の files や buffers の数値を減らしてください。それでもだめなときはHDDやMOをはずすか、HDDやMOの電源を落としてください。
- ・キー入力が異常でゲームが出来ない  
　>アナログジョイスティックなどがささっていませんか？ ささっていると正常にゲームが出来ませんのでアナログジョイスティックを抜くか、デジタルモードに切り替えてください。
- ・キー入力が出来ない (TOWNSのみ)  
　>ジョイパッドとマウスが逆にささっていたりしませんか？ 左側にパッド、右側にマウスをさしてください。
- ・うまく起動出来ない (TOWNSのみ)  
　>RAMディスクなどを設定していませんか？ メモリを増設していてもRAMディスクで使用している分使用可能メモリが減少しますのでRAMディスクを解除してください。
- ・CGが途中で出なくなったり、色々なところで止まってしまうディスクアクセスがうまくいっていないみたい  
　>一度ディスクドライブのクリーニングをしてみてください。それでも、同じ様な状況が起こるようでしたら、エラーサポートのページをご覧になってサポートを受けて下さい。
- ・ゲームが途中で先へ進めない  
　>よく考えてプレイしてみてください。きっと、先へ進む手だてがあるはずです。

## ディスクを破壊した場合

バックアップをしようとして、誤ってDISKを破壊してしまう方もいます。このような場合の症状はこうなることが多いですのでチェックしてください。以下の状況になってしまった場合は、バックアップから復元していただくか、エラーサポートに修復という扱いでお送りいただくより他に方法は基本的にありません。自分で破壊してしまった場合の修理は有償となりますので注意してください。

### ☆フォーマットしてしまった場合

- ・フォーマットされただけのDISKで何も入っていない。立ち上げるとNo system files と出る。
- ・システムだけ入っていて立ち上げると A> と出て止まる。

フォーマットとはDISKの中身をきれいに消してしまうコマンドです。一度でも実行してしまったものは復活不可能です。フォーマットしてしまった場合はALICE-SOFTWAREエラーサポート係にてフォーマットしてしまったと明記して有償修理を受けて下さい。

### ☆バックアップの手順を間違えて破壊した場合

- ・ゲームDISKにバックアップのツールがそのまま入っている。
- ・消されてしまうはずのDISKの内容がゲームDISKに入っている。
- ・MS-DOSの内容がディスク内に入っている。
- ・ディスクの内容が、書き変わっている。

上の四つはいわゆる「逆コピー」にした時に主に出る症状です。これも完全に元の内容は消されています。途中で気付いて止めた場合でも確実に一部破壊されています。逆コピーしてしまったと明記して有償修理を受けて下さい。

### ☆誤ってファイルを消してしまった場合

- ・以前にあったはずのファイルがふと見てみると存在しない。
- ・消したという事が自分でわかっている。

上の二つはかなり特殊ですが、実際にやってしまった方がいらっしゃいます。これらについても、そのままでは正常にプレイできません。ファイルを消してしまったと明記して有償修理を受けて下さい。

フォーマットやコピーミスはほとんどの場合致命的なミスとなりますので、ほとんどの場合復活は不可能です。当社の製品は出荷時はプロテクトノッチは書き込み可能な状態ですので、3.5インチならば穴のあいた状態に、5インチならば光の通さないシールを貼れば書き込み不可になり、事故の防止が出来ます。

## 「エラーかな？」と思ったら

ゲーム使用中に、「暴走した」「動かない」等といった場合には、まず最初に、このマニュアルの「ゲームが起動しないとき」と書いているページや、注意書き等に該当している部分がないか等といった事を確認して下さい。

どこにも記載していなかったりどうしてもわからない場合は、アリスソフトまで電話にて御連絡下さい。

(ただし、ゲームの進行上のヒント等に関するものについては、基本的にお答えできない事になっておりますので、そういった件でのお電話は御遠慮下さい。また、このソフトはMS-DOSを最初に組み込む必要はありませんので、「従来の方法でMS-DOSが組み込めない」といった方はそれはそれで正常です)

その際、こちらが症状を正確に掴む為に

使用ソフト

[例：・・・という名前のソフトで]

使用機種 (周辺機器を付けていればそれも)

[例：・・・という機械を使っていて、周辺機器は・・・があって]

どのような状態で起こったか (出来るだけ詳しく)

[例：・・・という時に・・・といった事が起こって・・・となった]

等をお教え下さい。

その上でこちらで状態を判断して対応させていただく事となります。

また、御使用上のミス等でディスクを物理的、データの的に壊してしまわれた場合は、全てのディスクと修復代として1000円の無記名郵便小為替 (切手は不可) をお送りください。修復した上で、郵送でお返しいたします。

こちらにお送りになれる際は、

使用ソフト 使用機種 (周辺機器を付けていればそれも)

どのような状態でこういった事が起こったか (これを特に詳しく)

貴方のご住所、お名前、電話番号

等を詳しく書いたメモを同封下さい。このメモがない場合、修復が不可能となったり、返送不可能になり、保留状態となる事があります。必ず同封して下さい。

又、処理にかかる時間は、通常当方に到着してから1週間から10日程度でお客様の手元にご返却致します。(但しその時のエラー状況やその他の状況により多少変化する事があります)

## ユーザーカードについて

パッケージに同封されているユーザーカードに、ご意見をお書きの上で、当社までお送り下さい。

アリスソフトと致しましては、出来る限りユーザー様のご意見に、添ったソフト作りをしていくよう努力していきたいと思っています。

貴方の率直なご意見をお聞かせ下さい。

ユーザーカードの記入方法ですが、それぞれの項目に[点]というものがついています。点数は0点以上10点未満で以下の通りの評価に値します。

(最良) (最悪)

10点<----->0点

\*Rance 4-教団の遺産-バージョンは、ゲームが始まる前に表示されるゲームバージョンナンバーですので、それをお書き下さい。

質問1 ゲームシステム (MAP方法、戦闘方法など) としては、ランス1, 2, 3, 4でどれが一番、面白いやり方でしたか?  
(選択理由、そして改良提案などがありましたらお教え下さい。)

質問2 ゲームの完成度 (システム、バランス) が同じとすると  
1: 長編 (ランス4くらい) で高いソフト  
ソフトハウスとしては、年に1本くらいしか作れない。  
2: 短編 (ランス4の1/3くらい) で安いソフト  
ソフトハウスとしては、年に何本か作れる。  
があると、どちらがよろしいでしょうか?  
(選択理由、そしてパソコンソフトの価格に付いて意見がありましたら、教えて下さい。)

各々、ユーザー様の感じられた点数をお書き下されば嬉しいです。  
ユーザーカードを送付下さった方々の中から抽選で数名様に、アリスソフト特製テレフォンカードをプレゼントさせていただきます。





## オプションセットについて

毎度、好評を頂いている「オプションセット」を今回も、用意致しております。  
ランス製作スタッフ一同疲れた体にムチふって、がんばってつくりますので  
ぜひ、お申し込みくださいませ!!

### 内 容

- ・音楽CD 一枚
- ・オプションディスク 一枚 (内容未定)

### お申込方法

ゲームパッケージに同封されている「ランス4-ユーザーカード」の表下部分  
(点線より下の部分です)、ここに必要事項 (郵便番号、御名前、御住所)  
を、ボールペン等、簡単に文字が消えない筆記用具でお書き下さい。  
(これらが、明記されていませんと、郵便事故等の原因になりますので、ご注意  
ください。)

ユーザーカード (上記作業を行ったもの) + 2500円 (無記名小為替又は  
現金書留) を、同封して (送料込みです) アリスソフトへお送りください。

表下部分切り取ったもの (アンケート部分が無いもの) と、代金のみもしくは、  
アンケート部分と代金のみ、をお送りになられた場合は、オプションセットが、  
発行出来ませんので、正しくお申し込みください。

(現金でお送りになる場合は、必ず、書留でお願いします。)

普通郵便で現金を送る事は、法律で禁止されています)

オプションセットの発送開始日は、ゲーム中の [アリスの館] をご覧下さい。



## ゲームの基本操作

Rance 4-教団の遺産-は、キーボード、ジョイパッド、マウスなどを使ってプレイする事が出来ます。(機種により異なります)

操作説明を統一する為に、以下の通りに決めさせていただきます。  
(マニュアル中の説明もAボタンBボタンとします)

Aボタン : キーボード (リターン)

Bボタン : キーボード (スペース)

選択肢モードでは、カーソルを動かしてAボタンで選択します。

Bボタンは、キャンセルとなりますが、場面によっては、使用出来ない時もあります。

対応機種	キーボード	マウス	ジョイパッド
PC-9801V/286	使用可	使用不可	使用可
FM-TOWNS	使用不可	使用不可	使用可

基本操作	キーボード	ジョイパッド(98)	ジョイパッド(TOWNS)
決定	リターン	Aボタン	Aボタン
キャンセル	スペース ESC	Bボタン Cボタン	Bボタン SELECTボタン
前	8, ↑	十字キー ↑	十字キー ↑
後	2, ↓	十字キー ↓	十字キー ↓
左	4, ←	十字キー ←	十字キー ←
右	6, →	十字キー →	十字キー →
MAP表示	TAB	Dボタン	RUNボタン

## 宿屋

ランス君の冒険の後方基地となります。  
(ただし、フロロおばさんを倒してからです。)  
ここを有効に使って冒険を効率よく続けましょう。

### ○宿泊

一晩休む事が出来ます。  
部屋では、魔法ビジョンを見るなり女の子を呼ぶなりして戦いの疲れをいやして下さい。

魔法ビジョンを見る

地上で放映されている民放の魔法番組を見る事が出来ます。

女の子を呼ぶ

女の子達を自分の部屋に呼びます。  
呼んでもHが出来るとは限りません。

### ○チーム編成

仲間が5名を越えるとチームを編成しなくては、なりません。  
(ゲームの進行により編成が出来なくなる事があります。)

仲間を増やす

パーティが5名に満たない時は、増やす事が出来ます。

仲間を減らす

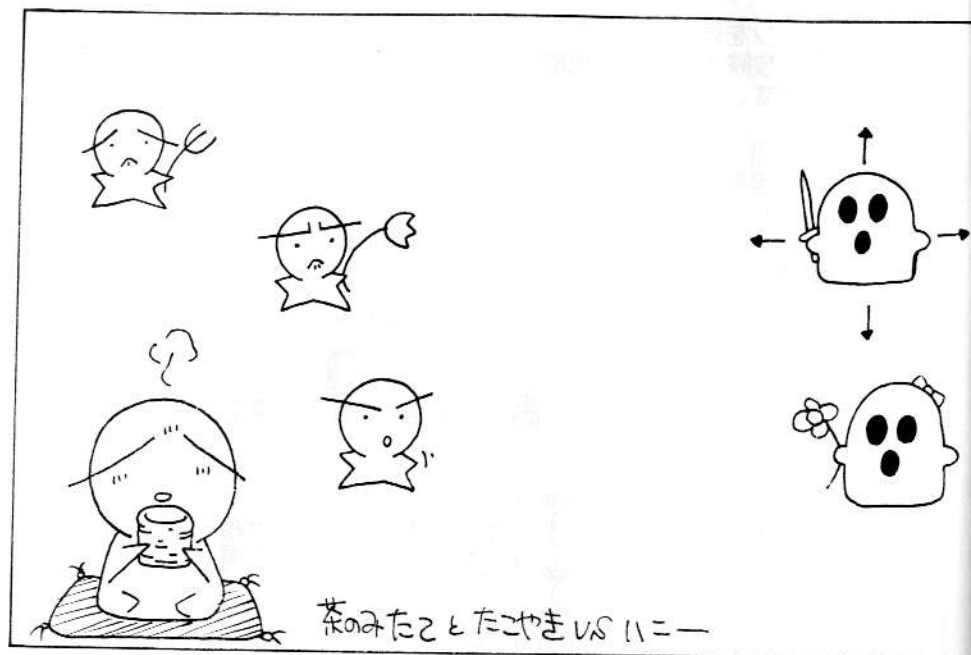
パーティから仲間を外します。  
ランス君とシルちゃんだけは、外す事が出来ません。  
(パーティの人数が少ないほどモンスターと戦って得られる経験値は、増えます。)





## 戦闘について

キャラクターがモンスターなどと接触すると戦闘になります。  
 戦闘はキャラクター達とモンスター達が交互に1ターンずつ行動します。  
 モンスターが全滅するか、ランスが死ぬ、又は、どちらかが逃げると  
 戦闘は終わります。



ランス  
 シール  
 かなみ  
 ターン終了

← 行動するキャラクターを決めます。

← モンスターのターンに移ります。

## 移動

キャラクターを移動させます。  
 移動出来ない所は、カラーが反転するので、移動可能  
 地点にカーソルを動かしてAボタンで決定して下さい。  
 (Bボタンでキャンセルとなります)  
 また、移動終了時に敵キャラと隣接状態になると  
 攻撃する事が出来ます。  
 (ただし、普通攻撃のみです)

## 攻撃

手持ちの武器で射程内にいる敵を攻撃します。  
 攻撃範囲内以外は、カラーが反転しますので、攻撃  
 可能な敵を選んで攻撃して下さい。  
 (Bボタンでキャンセルとなります)

## アイテム

戦闘中に使用出来るアイテムを使います。

## 休憩

休む事により、少し気力を回復します。

## 戦術的撤退

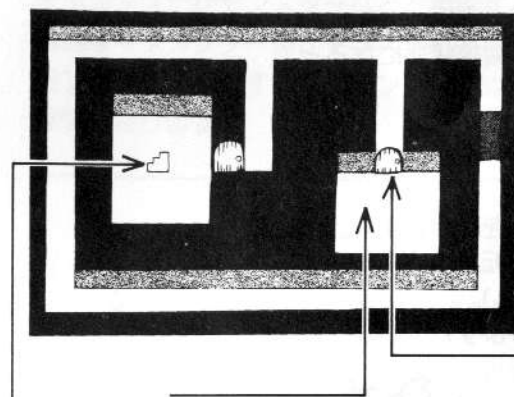
退却を行います。  
 普通は50%の確立で退却出来ませんが、かなみが  
 いると100%退却出来ます。  
 リックがパーティにいと退却してくれません。  
 (注) イベントキャラの敵の時は退却出来ません。

## 終了

モンスターのターンに移ります。



## MAP上の基本操作



赤く塗られている所がキャラクターの  
現在地です。  
カーソル等で前後左右に動かして  
下さい。

扉は鍵がかかっていて、中に入れ  
ない場合があります。  
(必要な鍵を持っていると、扉は  
自動的に開きます)

部屋の中に入ると、部屋MODEに  
入ります。

ある通路や部屋に入ると

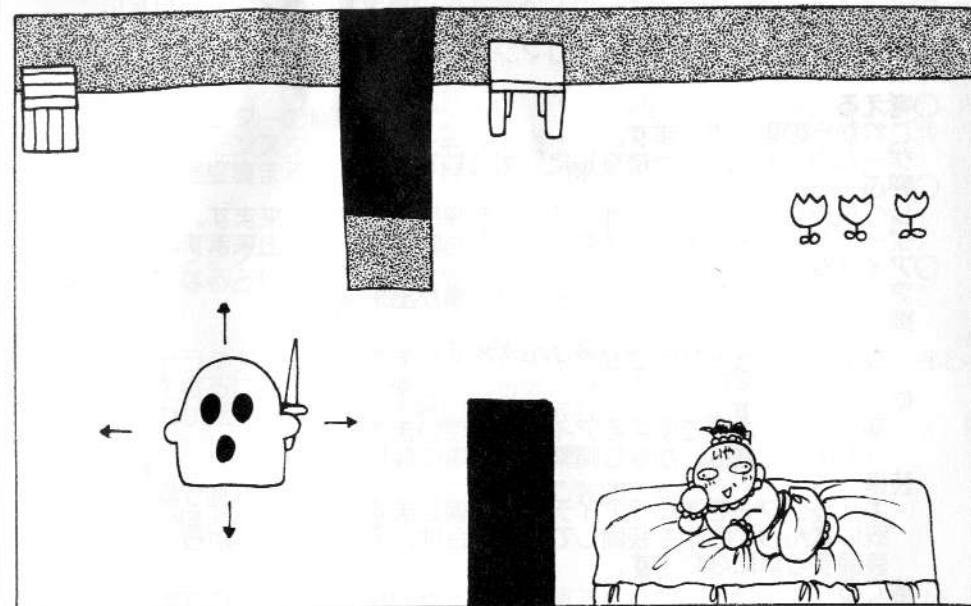
[部屋] 上がり階段があります。	[部屋] 下がり階段があります。	[部屋] 立て札があります。
---------------------	---------------------	-------------------

などというメッセージが出ます。こんな時はAボタンを押すとそれを使  
う事が出来ます。

一度、部屋MODEに入り、そこから出ても、その場でAボタンを押すと  
再び入る事が出来ます。

MAP-MODE中は、Bボタンを押すとキャンプMODEに入る事が  
出来ます。

## 部屋のMODEでの基本操作



・カーソルでキャラクターを動かします。

Aボタン：

キャラクターの目の前の物を調べます。  
人がいると、話しかけます。

Bボタン：

部屋MODEから抜けて、MAPMODEに  
入ります。

部屋MODEでキャンプに入る事は出来ません。



## キャンプMODE

キャラクターは、部屋の中以外では、大抵の場所でキャンプMODEに入る事が出来ます。

キャンプMODEでは、以下のコマンドを使用する事が出来ます。

### ○考える

これからの事を考えます。  
ゲーム中、少し話まったりしたら実行して下さい。

### ○呼ぶ

レベル神ウィリスや設定神システムを呼び出す事が出来ます。  
ゲームがある程度進むと悪魔フェリスも呼び出す事が出来ます。

### ○アイテム

アイテムは、全部で100個まで持つ事が出来ます。

#### 調べる

アイテムを詳しく調べる事が出来ます。  
効果や能力が分かります。

#### 使う

薬など、その場で使えるアイテムを使います。  
(お帰り盆栽は、かなり頻繁に使う事になります。)

#### 装備

キャラクターを選んでアイテムを装備します。  
既になんらかの物を装備している場合は、それを外してから  
装備する事になります。

#### 捨てる

不必要なアイテムを捨てます。

### ○状態

キャラクターの現在の状態(ステータス)を見ます。

### ○休憩

1時間ほど休憩をします。  
総てのキャラクターの体力が回復します。

### ○たたむ

キャンプMODEを終了します。

キャンプ中、アイテムBOXにアイテムが8個以上あって、その枠内に表示されていないアイテムを見る場合、カーソルを一番下持っていきそのまま下に移動させると、続きのアイテムを見る事が出来ます。  
又、8個毎アイテム表示をかえたい時は、カーソルの右を押して下さい。

## 時間関係

このゲームの中では、ゆっくりと時間が流れて行きます。

冒険は、朝8時に始まって夜8時までです。

健康の為に規則正しい生活をするランス君は、8時になるとなにか  
あろうと宿に戻って休憩をします。

たとえ地下迷宮の奥で宝箱を見つけて、今から取るぞという所でも8時  
になると帰宅します。(お帰り盆栽で帰る)

ただし、帰宅する時にシルちゃんマークをしてくれるので次の日は  
その場所から始める事が出来ます。

一晩寝ると、1日たちます。

(いじわるなゲームじゃないので何日立っても解く事が出来ます。  
何日までにXXXに行かないと宝が入らないなんて事ありません。  
ゆっくりあせらず冒険を続けて頂いてかまいません。  
がんばれる人は、最短日数にチャレンジしてほしいけど・・・)

## キャラクターのステータス

### LV:

キャラクターのレベルを現します。  
レベルが高ければ、高いほど強いです。

### EXP:

キャラクターの経験値です。  
何故かモンスターを倒すともらえます。  
ある程度集まるとLVを上げる事が出来ます。

### 体力:

キャラクターの体力です。  
0になると死んでしまいます。

### 気力:

キャラクターの気力です。スタミナのようなものです。  
剣を振るにも、魔法を使う時にも気力は、消費します。  
気力が無くなると疲れて戦闘行動が取れなくなります。

### 命中値:

武器で直接攻撃する時の当てやすさの数値です。  
高いほどよく命中します。

### 回避値:

武器での直接攻撃の避けやすさの数値です。  
高いほどよく回避します。

### 腕力:

力の強さを現します。  
武器などで敵を叩いた時の攻撃力に影響します。

### 知力:

頭のよさです。

## 技能

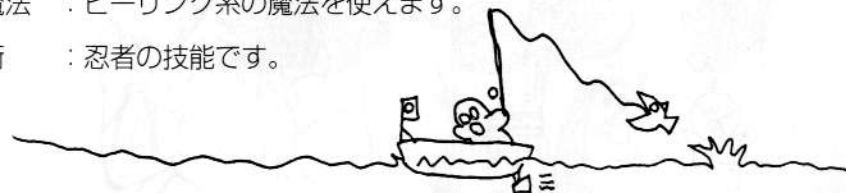
剣戦闘 : 剣などでの直接戦闘の技能です。  
LV2になると必殺技をも使えます。

盾防御 : 盾を使う事が出来ます。  
この技能が無いと盾を装備出来ません。

魔法 : 魔法を使う事が出来ます。  
LVが高いほど高位の魔法が使えます。

神魔法 : ヒーリング系の魔法を使えます。

忍術 : 忍者の技能です。



## 設定神について

キャンプ中のコマンドで「呼ぶ、設定神」を選択すると、設定神が現れます。  
設定神が現れている状況では、以下のコマンドを使用する事が出来ます。

### ○Hな思い出

ランス君の鬼畜な軌跡を見る事の出来るコマンドです。

### ○自動戦闘設定

どのキャラクターを自動戦闘で動かす事が出来るか、設定するコマンドです。

「自動にする」を選択すると、そのキャラクターは勝手に行動するようになります。

「行動1変更」「行動2変更」「行動3変更」「行動4変更」の選択肢は、自動戦闘中の行動パターンになります。

25%のパーセンテージで、の選択肢を実行する事になります。

例えば、ランス君の場合、総ての行動を「襲う」に設定しておくとならば、ランス君は絶対に「襲う」のコマンドしか実行しません。

ただし、そのコマンドを実行出来ない状態の時は、自動的に移動して直接攻撃となります。

また、気力が足りない時は、自動的に休憩を取ります。

### ○FONT設定

このゲームは、2種類のフォントを選択出来る様になっています。  
初期設定は20ドットになっています。

それより小さくしたい場合は「16ドット」を選択して下さい。



### ○戦闘WAIT

戦闘時のメッセージの待ち時間を調整するコマンドです。

5種類のスピードを選択する事が出来ます。

お好みのものを選択して、ゲームを楽しんで下さい。

### ○マップWAIT

部屋MODEになった時のキャラクターの移動スピードを設定するコマンドです。

「現在のウェイトは(X)です」というメッセージが出ます。

(0から15まで選択でき、Xの数が少ない程速くなります)

お好みのものを選択して、ゲームを楽しんで下さい。

### ○(セーブ)

ゲームの過程をディスクに記録するコマンドです。

1から3番のお好きな番号を選択して、セーブして下さい。

A-DISKを書き込み可能状態にしておいて下さい。

### ○(ロード)

セーブしたデータを読み込むコマンドです。

ロードしたい番号を選択して下さい。

現在プレイ中の状態は消えてしまうので、注意して下さい。

### ○おわり

設定神に帰ってもらうコマンドです。





## 魔法技能

魔法を使えるキャラは、同時に最大で4つの魔法を使う事が出来ます。

### 神魔法

**ヒーリング**：体力を回復させる魔法です。

回復出来る体力のポイントは唱える人のレベルにより上昇します。

### 魔法

**炎系魔法**：火の力で敵を攻撃する魔法です。

熱さに弱いモンスターに威力を発揮します。

	攻撃力	距離	必要気力
炎の矢	20	3	10
火爆破	50	5	15
Fレーザー	100	5	40
業火炎破	50	全体	35



**氷系魔法**：冷たいパワーで敵を攻撃する魔法です。

冷たさに強いモンスターには、あまりききません。

	攻撃力	距離	必要気力
氷の矢	20	4	10
白冷激	48	3	18
スノーレーザー	80	5	40



**雷系魔法**：電気の力で敵を攻撃する魔法です。

	攻撃力	距離	必要気力
雷の矢	20	4	10
雷撃	50	4	15
ライトニング	100	5	30
電磁結界	50	全体	50

## キャラ別特殊行動

キャラクターはそれぞれ特殊な行動をする事が出来ます。

特殊行動は一度使うと数ターン使えなくなる行動があります。

選択肢の前に③ランスアタックとあると、後3ターン使えないという事です。

### 特殊技能

#### 襲う

：(ランス：LV1)

弱った女の子モンスターに襲いかかる事が出来ます。  
とってもHな技です。

#### 手加減攻撃

：(ランス：LV12)

死なない程度に5ポイント程度のダメージを敵に与える  
慈悲の攻撃です。

#### ランスアタック

：(ランス：LV10)

気力を多く消費しますが、通常の3倍のダメージを敵に  
与える力任せの必殺技です。

#### 鬼畜アタック

：(ランス：LV50)

ランスの究極の必殺技です。すごいパワーですが副作用が  
あり経験値が無くなります。

#### 観察

：(メリム：LV0)

モンスター辞典を使ってモンスターの弱点などを調べる事  
が出来ます。

#### 射撃

：(マリア：LV0)

チューリップ1号を装備している時に、チューリップ1号を  
発射する事が出来ます。

#### ヒーリング

：(シル：LV1)

神魔法の一つです。  
仲間の体力を回復する事が出来ます。

#### 火井の術

：(かなみ：LV35)

敵全体を攻撃する炎の術です。

## アイテム

**お帰り盆栽** : 帰り木が沢山入った盆栽。  
使うと登録している場所に戻る事が出来る。  
(このゲームでは、カサドの街へ戻ります。)  
何度使っても無くなりません。

**世色癌** : 体力を20だけ回復する事が出来る薬。

**世色癌2** : 体力を60だけ回復する事が出来る薬。

**おかし** : 体力を100だけ回復する事が出来る薬。

**ギルタンV** : 体力を1/10だけ回復する事が出来る薬。

**竜角惨** : 気力を50だけ回復する事が出来る薬。

**ちからのポテチ** : 1戦闘時のみ攻撃力を20上げる薬。

**魔法のパセリ** : 1戦闘時のみ魔力を20上げる薬。

**当るトマト** : 1戦闘時のみ命中力を30上げる薬。

**外れるエビ天** : 1戦闘時のみ回避力を30上げる薬。

**ヒララレモン** : 体力と気力が完全に回復する果物。



## 装備品

各キャラクターは、武器系、鎧系、盾系、など最大で3つのアイテムを装備する事が出来ます。

### 属性:

このゲームでは、属性として  
 ○直接 : 普通の打撃や衝撃によるダメージ  
 ○炎 : 熱い物関係によるダメージ  
 ○氷 : 冷たい物関係によるダメージ  
 ○雷 : ビリビリ関係によるダメージ  
 ○光 : 聖なる関係によるダメージ  
 ○闇 : 邪悪なる関係によるダメージ  
 などの属性があります。

武器や魔法などは、その内のどれかの属性を持っています。  
防具(鎧、盾)がそれらの属性を持っているとダメージをかなり吸収する事が出来ます。

モンスターは、それぞれ属性に対する抵抗力を持っていますので、弱点を見つけ効率よく攻撃すると戦いが楽になります。

装備アイテムは、武器系3系統、鎧系3系統、盾系1系統に別れていて、それぞれキャラクターにより装備出来る物が決まっています。

### 武器1(杖系)

魔法使いなど微力な力の者が使える最低限の武器。  
(シルちゃんなど...)

### 武器2(短剣系)

少し強力な武器、本格的な戦士や騎士以外の普通の人が  
使える武器  
(かなみなど...)

### 武器3(剣系)

本格的に武器の訓練を受けた者のみが使えます。  
(ランス君など...)

### 鎧1(服系)

一般的な服です。誰でも着れます。(サイズさえあれば)  
(マリアさんなど...)

### 鎧2(鎧系)

普通の鎧です、普通の剣士などが使えます。  
(レイラさんなど...)

### 鎧3(重鎧)

かなり体力ある者しか装備出来ません。  
(リックさんだけです。)

### 例外

チューリップ1号は、マリアさんしか使えません。



## 武器

杖系				
木の棒	攻撃力	1	気力	3 距離 1 属性: 直
魔法使いの杖	攻撃力	2	気力	3 距離 1 属性: 直
カパーラの短剣	攻撃力	4	気力	10 距離 1 属性: 闇
炎の杖	攻撃力	8	気力	15 距離 1 属性: 火
びっくりハンマー	攻撃力	10	気力	10 距離 1 属性: 直
魔法のムチ	攻撃力	12	気力	15 距離 3 属性: 直
氷の杖	攻撃力	8	気力	15 距離 1 属性: 氷
光の杖	攻撃力	10	気力	7 距離 1 属性: 光
暗黒の棒きれ	攻撃力	12	気力	20 距離 1 属性: 闇
ロケットパンチ	攻撃力	20	気力	5 距離 2 属性: 直
アリスソード	攻撃力	48	気力	16 距離 1 属性: 直

短剣系				
風の忍刀	攻撃力	13	気力	10 距離 1 属性: 直
ミニハンマー	攻撃力	5	気力	5 距離 1 属性: 直
藤吉郎の弓	攻撃力	20	気力	10 距離 3 属性: 直
忍者ブレード	攻撃力	25	気力	5 距離 1 属性: 直
氷のレイピア	攻撃力	38	気力	7 距離 1 属性: 氷
太陽の剣	攻撃力	23	気力	10 距離 1 属性: 火
ハニーナイフ	攻撃力	20	気力	13 距離 1 属性: 直

剣系				
中古ソード	攻撃力	4	気力	10 距離 1 属性: 直
ロングソード	攻撃力	5	気力	10 距離 1 属性: 直
ロングソード2	攻撃力	9	気力	12 距離 1 属性: 直
イナズマの剣	攻撃力	10	気力	15 距離 1 属性: 雷
日本刀	攻撃力	22	気力	8 距離 1 属性: 直
村正	攻撃力	30	気力	8 距離 1 属性: 直
バスターソード	攻撃力	48	気力	40 距離 1 属性: 直
バイロード	攻撃力	40	気力	11 距離 1 属性: 光
リーザスソード	攻撃力	20	気力	13 距離 1 属性: 直
パワーアップ剣	攻撃力	12	気力	13 距離 1 属性: 直
ぶりょスレイヤー	攻撃力	20	気力	20 距離 1 属性: 直
無敵鉄人の剣	攻撃力	60	気力	100 距離 1 属性: 直
スーパーソード	攻撃力	35	気力	18 距離 1 属性: 直
黄金の剣	攻撃力	32	気力	20 距離 1 属性: 闇
ブラックソード	攻撃力	??	気力	10 距離 1 属性: 闇
氷山の剣	攻撃力	30	気力	15 距離 1 属性: 氷
火炎ブレード	攻撃力	39	気力	22 距離 1 属性: 火
さびた剣	攻撃力	33	気力	50 距離 1 属性: 直
冷たい長槍	攻撃力	15	気力	8 距離 3 属性: 氷
不知火	攻撃力	68	気力	20 距離 1 属性: 闇

服系		
プレランローブ	防御力	1 属性: 直
ヘルマン魔法服	防御力	6 属性: 直
マジックローブ	防御力	8 属性: 直
戦闘工作服	防御力	7 属性: 直
魔法使いの服	防御力	5 属性: 直
ニセ魔法使い服	防御力	1 属性: 直
クラマセン洋服	防御力	9 属性: 雷
ベベター着ぐるみ	防御力	10 属性: 直
セフランの服	防御力	12 属性: 直
炎のローブ	防御力	10 属性: 火
氷のローブ	防御力	10 属性: 氷
雷のローブ	防御力	10 属性: 雷
天使の羽衣	防御力	15 属性: 光
死神の陣羽織	防御力	14 属性: 闇
神官着	防御力	8 属性: 直
アルメの寝間着	防御力	16 属性: 直
カチカチ洋服	防御力	20 属性: 直
風の忍服	防御力	11 属性: 直
ダンディコート	防御力	15 属性: 直

鎧系		
中古アーマー	防御力	10 属性: 直
親衛隊アーマー	防御力	20 属性: 直
アーマー	防御力	18 属性: 直
真紅の鎧	防御力	15 属性: 火
スプリガンV	防御力	20 属性: 直
絶縁体アーマー	防御力	17 属性: 雷
コースアーマー	防御力	21 属性: 直
コースアーマー2	防御力	23 属性: 直
鋼鉄の鎧	防御力	30 属性: 直
ライオネット	防御力	33 属性: 直
ライオネットR	防御力	38 属性: 直
コースアーマー3	防御力	40 属性: 直
呪われた鎧	防御力	32 属性: 闇

重鎧系		
リーザス正規鎧	防御力	40 属性: 直
神の鎧 (丙)	防御力	45 属性: 直
ヘルマン正規鎧	防御力	40 属性: 直

盾系		
中古シールド	防御力	2 属性: 直
ミニシールド	防御力	4 属性: 直
炎の盾	防御力	5 属性: 火
氷の盾	防御力	5 属性: 氷
雷の盾	防御力	5 属性: 雷
ネイシールド	防御力	10 属性: 直
T33型丸盾	防御力	15 属性: 直
T34D試作盾	防御力	18 属性: 直
フルシールド	防御力	20 属性: 直

## 現在知り得る闘神都市物語

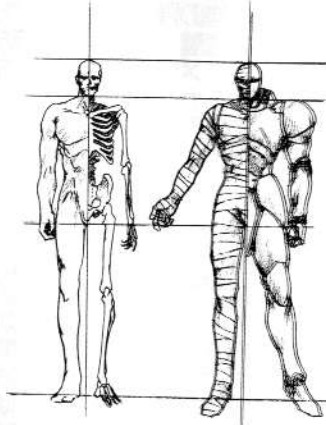
――その昔、魔力が世界を制した時代があった――

人間界に無関心な魔王「ガイ」の時代。人間界は、剣を中心とした「力」こそがすべての世界だった。この頃の魔法使い達は、どんなに強大な魔力を持っていたとしても詐欺師と罵られ、ただ利用されるだけの存在だった。

\* G1350年

一人の魔法使いが、究極とも言える魔法を生み出す。永遠の生命を手に入れる事が出来る、その魔法の名は、「バイオメタル」。若干23歳の異才魔術師「ルーカ・ルーン」、後の「M・M・ルーン」が作り出したその魔法は、人間の細胞を金属質に変え、不老不死にする事が出来ると言うもの。しかし、この魔法はその思惑通りにはいかず、中途半端のまま完璧を向かえてしまう。その魔法こそが「メタルマミー」、現在は失われてしまっている、「闘将」制作の魔法である。

【闘将】とは、生前の肉体の内、脳・左目・骨格だけを残し、布の筋肉金属製の皮を着けた、マミー（ミイラ）の様な物で、絶対服従の魔法をかけられている、不老不死、疲れさえ知らない、無敵の戦士である。その強さは、大小合せて2000を超える屈強なモンスターを相手に、たった一人で、勝利した闘将も存在したと伝えられている事からも見て取れる。闘将は、魔法によって金属質に変えられた、脳を破壊されないかぎり、生き続ける。



\* G1353年

26歳と言う若さで、既に当時最強の魔法使いになっていたルーカは、世界中から選りすぐった、24人の魔法使いと共に【魔教団】を結成、魔法使いの、地位向上の為に立ち上がった。

\* G1360年

結成から7年、年々、力をつけたと言ってもわずかに100人たらず。その、たった100人で、当時、最強の軍事国家であり、世界の中心と言われていた、バルシン王国に宣戦布告。後に【鉄兵戦争】と呼ばれる、3日間の戦争の中に、魔法使いの姿は1人もなく、24体の鉄兵（闘将のプロトタイプ）だけが、確認された。王国側の戦死者は、20000人にのぼり、世界中がこの結果に驚愕した。

魔法使い達の時代の幕開けである……

――聖魔教団と闘神都市――

魔教団は、バルシン王国の跡地に、魔都「デトナルルーカ」を置き、蛮人（魔法使いではない人間の事）の侵略を、無敵の鉄兵でことごとく跳ね返し、

\* G1363年

ついに、人間界を牛耳る事になるのである。（当然、世界中の魔法使いは、魔教団に属している）

\* G1389年

20年もの歳月と、おびただしい数の労働者、そして、M・M・ルーンの強大な魔力によって、第1号の浮遊大魔法都市α（アルファ）が、兵器と言う部分を機密にしたまま、魔都の上空に浮かび上がった。

闘神都市の誕生である。

36 この時、魔教団は、その名前を【聖魔教団】と変える。

――闘神都市・・・闘神の住む天空の都市――

聖魔教団の中心的存在であった、24人の魔法使い達は、永遠の命を得るためとは言え、自らの肉体が布と鉄に取って変わられる事を拒んだ。そのため、浮遊都市の中心に位置する聖棺と呼ばれる部分にミイラとして埋葬され、金属質と化した脳だけが生き続けると言う方法を選んだ。そして、中心的存在、力の象徴を維持する為に考えたのが、遠隔操作可能な体長3メートルにも及ぶ、巨大な金属のあやつり人形……、魔人とも闘えるようにと創られた、闘う神【闘神】が誕生するのである。闘神が住む都市、浮遊都市は、いつしか闘神都市と呼ばれるようになるのである。



――平和？な世界――

魔法使い達の支配する世界は、あらゆる面で平和に見えた。人々を襲っていたモンスター共は、闘将達の存在によって、魔物の世界に封じこまれ、人々を悩ませ続けて来た食料問題も、農作業用の魔法のかかし【魔農民】が解決する事になるなど、まさしく、魔法のちから【魔力】が、世界を支えていた時代であった。しかし……その平和も、つかのまのものになってしまう。

――魔王ガイ――

時の魔王「ガイ」の、人間界への無関心ぶりは相当な物で、魔法使い達の敵対的な動きを知っても、一向に動こうとはしなかった。配下の若い魔人達は、魔法使い達を根絶やしにすべきだと、魔王に詰め寄るしまつ……。そして、魔王ガイの「お前達の好きにすればよろう」と言う言葉が歴史上、最も激しい戦争、32年間にも及ぶ暗黒の時代の引き金になるのである。

――魔人戦争――

G1420年に始まった、数人の魔人と聖魔教団の戦いは、日を増す毎に激しくなり、数年後には、24人中15人も魔人が参戦する事となった。聖魔教団側は、20番目の闘神都市γ（ユブシロン）を建造途中でやむなく放棄するなど、決して万全とは言えない体勢での開戦に戸惑い、さらには1人の魔人を押さえるためだけに、闘神都市を複数使用するはめになり、その結果、魔物の世界から、怒涛の様に押し寄せて来る一般モンスターの軍団を、蛮人達に任せる事になってしまった。

――聖戦――

魔人がどんなに強力でも、聖魔教団はひるむ事なく全力で戦い続けた。

全人類の未来のために……

そして、かつては争った蛮人達と、今、力を合わせて闘っている

その2つの事柄が、魔法使い達に無類の勇気を与えたのだ。



――戦争の行方・思いもなかった結末――

いつ果てるとも知れない戦争の中で、人々の気持ちは、あらぬ方向へと向かいはじめた。

戦争を早く終わらせたい・・・強力すぎる魔の者を倒す苦勞を  
しなくてもすむ方法はないものか・・・。

\* G 1 4 5 1 年

蛮人達は、聖魔教団に反旗をひるがえすのである。

魔人戦争 31 年目にしての悪夢！

真の暗黒は最後の 1 年に集約された。

――闘神暴走――

怒りに我を忘れた M・M・ルーンは、生き残っている数個の闘神都市と、未完成のまま大空へ浮かび上がる事になった、事実上最後の闘神都市 Y (ユブシロン) に、蛮人抹殺の命令をだす。

魔の者に向けられるはずの「魔導砲」(町 1 つを消滅させる威力を持つ闘神都市の主砲)と闘将達は、蛮人の住む地表を地獄色に染めた・・・。

――うらぎりの魔法使い――

教団結成にかかわった、M・M・ルーンの信頼する 24 人の魔法使い達。

自ら闘神となり常に前戦で闘った 20 人。

闘神になる時を棺の中で待ち続けた 3 人。

死よりも永遠の命を選んだ 1 人。

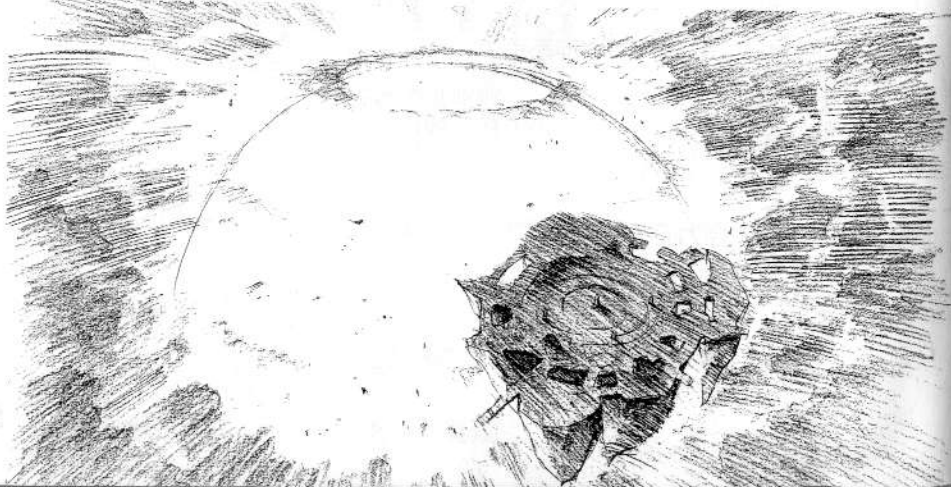
闘神都市 O (オメガ) になるはずだった、青銅の身体を持つ、不老不死の魔法使い、闘将「フリーク・パラフィン」は、M・M・ルーンを倒す事を決意する。カラーの娘の言葉を聞いて・・・。

「あなた方魔法使いが、手を引かなければ、  
人類そのものが、滅亡してしまう・・・。」

しかし、フリークには、M・M・ルーンを倒す術が見つからない。  
魔人をも陵駕すると思えるほどの魔力の前で、フリークは苦悩した。

――小さな闘将――

ある王国にミスリーと言う名のお姫様がいた。父である王様は、屈強な騎士。そして、ミスリーが大好きだった兄は、父の意志を裏切って魔法使いになった。ミスリーの兄が配属されていた、闘神都市 Y (ユブシロン) は、魔人戦争最後の年ミスリーの住む王国も血にぞめた。大嫌いだっただ、父母の死体には目もくれず、ミスリーの兄は、息をしていない妹の身体を都市に持ち帰る。



見習いの魔鉄匠(闘将を作る事が出来る魔法使い)だったミスリーの兄は、ミスリーを闘将として生き還らせる事を決意するが、鬼神の如く人を殺す鉄の妹を見たくない・・・、その思いから、侵してはならない 2 つの事柄を実行してしまう。

絶対服従の魔法をかけない。

魔法の天敵とも言える、ミスリル銀の使用。

その結果、絶対魔法・超装甲の最高傑作、闘将「レプリカ・ミスリー」が誕生するのである。

――マジック・マスターの最後――

フリークは、レプリカの誕生により、長い苦悩の日々から開放されるのである。

魔都「デトナルーカ」の地下から、残っている闘神に蛮人抹殺の指令を出し続けている、狂ったマジック・マスター、M・M・ルーンの所に、フリークとレプリカ、そしてカラーの娘が現れたのは、G 1 4 5 2 年も終りを迎えようとしている頃だった。空間さえも破壊しかねない M・M・ルーンの魔力も、小さな闘将の身体には、触れる事すらかなわない・・・。

「ば・ばかな・・・ミスリルの身体だと?・・・

魔法を跳ね返す素材で、闘将を作れるはずはない!」

最高傑作?の小さな闘将は、難無く M・M・ルーンの頭に小剣を突き立てるのである。



――エピローグ――

戦争は終わった・・・。残っている魔法使いを根絶やしにしようとしていた魔人達も、魔王ガイの命令によって、魔の世界へと戻って行った。

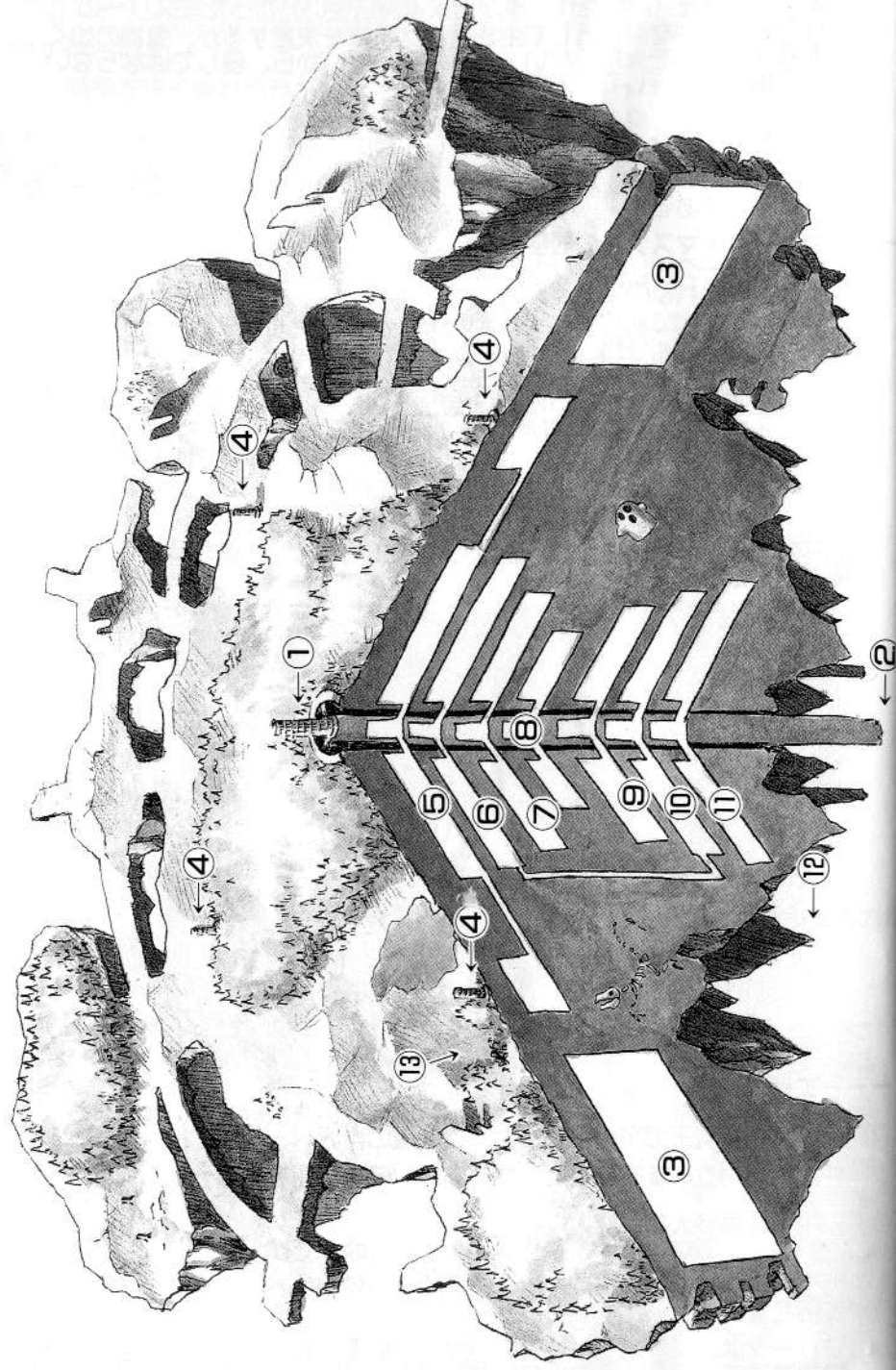
仲間を裏切り、友を殺したフリークは、自らも死を選ぼうとした。

「再び人類が魔人に戦いを挑む時、  
あなたには、すべき事があるはずです。」

カラーの娘はフリークに、世界を見続ける義務があると告げて、永遠の友情を誓った。

フリークは、M・M・ルーンの指令が途絶え、動かなくなった生き残りの闘神達を封印し、それらの完全制御方法が見つかるまで、封印の番をする事にした。

再び人類が魔人に戦いを挑むその時まで・・・



この塔が、闘神都市を大空に浮かべている。

2 : 魔道砲  
闘神都市下部にある巨大なエネルギー砲。  
その一撃は、街を消しさるほど強力である。

3 : コアブロック  
闘神都市ユブシロンは、4つのコアを備えている。  
食料コア

闘神都市自体が自給自足により何年にもおよび戦える  
為の食料を生産する場所である。

主に魔農民と呼ばれる人形が作業にあたっている。  
研究コア  
闘将を作る魔鉄匠達の研究所がある場所である。  
ここでも多くの闘将達が作られ、また修理されたり  
している。

防空コア  
防空戦闘用のドラゴンを配備している場所である。  
ハイ・ドラゴンのキャンデルが最下層から、数10匹  
に及び配下のドラゴン達に指令を出している。

闘将コア  
闘将達の部屋、そして地上へ下り立つ為の揺陸艇を配備し  
ている場所である。  
マウスと呼ばれる魔法機などの組み立て・格納も、  
このコアで行われている。

4 : 塔  
闘神都市に住む魔法使い達が住むはずだった塔である。  
未完成の闘神都市γは、居住施設が最も不十分な部分でもある。

5 : 上部中央区  
各コアへ移動する為のワープ装置がある所。

6 : 上部動力区  
闘神都市を支える魔力を集め貯蔵する所。

7 : 上部指令区  
闘神都市のあまり重要でない事を制御する所。

8 : 聖棺

闘神都市γの本体であるセルジオの体（ミイラ）が  
納められている所。  
セルジオ・コンボは、聖魔教団5人衆の1人で、  
肉弾戦も得意とした、武闘派魔法使い。

9 : 下部指令区  
闘神都市の戦闘指揮所。

10 : 下部動力区  
闘神都市を支える魔力を集め貯蔵する所。  
通常時は、上部のみでこは、予備である。

11 : 下部中央区  
各コアへ移動する為のワープ装置がある。

12 : 連絡通路  
上部から下部へ移動する時に使う階段。

13 : カサドの街  
300年前に闘神都市を探索にきたダラス国探索隊の  
生き残りが作った街。



## \* 闘神都市と闘神のデータ

【魔力】、闘神都市のありとあらゆる機能は、その魔力によってなりたっている。

都市の真中心にある【聖棺】に納められているミイラは、3つの重要な役割を持っている。

1つは、未来永劫尽きる事なく魔力を、浮力の杖と呼ばれる中心の塔に送り続け、都市を大空に浮かべておく事。

2つめは、遠く離れた魔法世界の中心都市【デトナ・ルーカ】の地下に居る、M・M・ルーンからの指令を受け取り、闘神都市全域に命令を出す事。そして3つめは、【闘神】と呼ばれる身長3メートルに及び金属人形の動向を管理する事。

闘神本体や、【魔導砲】などに必要な魔力（動力）は、M・M・ルーンでも聖棺のミイラでもなく、教団の一般魔法使いが多数で作り出している物なのであり、人々が教団の神と崇めた闘う神も、一般魔法使い達の魔力がなければただの銅像でしかないと言うのが真実である。

闘神の身体が破壊された時、闘神都市も崩壊すると言う事実がある……。ミイラの脳と闘神との間に不可思議なつながりがあると思われるが、それに関する真実はM・M・ルーンしか知らない。

## \* 闘将のデータ

魔法使いだけの集団である【聖魔教団】が、世界を支配するには、人数の少なさと言う、致命的な弱点があった。強大な武力を持つ事が世界を牛耳る唯一の方法だった時代、魔法使い達も例外ではなかったのである。

魔教団の【武力】の部分を担当するのが、闘将と呼ばれる鉄兵達である。布の筋肉、金属の外皮、疲れを知らず、老いもない、生前の戦闘能力をそのまま引き継いだ鋼鉄のミイラ……。申し分ない、戦闘兵器である。

しかし、唯一の弱点がある。無敵の肉体を手に入れても、精神的な部分は強化される事はない。闘将は精神的ダメージを受けやすい【魔法攻撃】に弱いのである。

現に、服従の魔法が失敗し反抗的な行動をとった闘将は、魔法によっていとも簡単に、抹殺されているのである。

右絵は、闘神都市Δ（デルタ）に進入して来た妖術魔人アイゼルに対して、闘神自らが打って出た場面である。

闘神Δは、13度にわたる魔人の直接攻撃を退けた優秀な闘神で、M・M・ルーンからの信頼が、最も高かった闘神である。

ちなみに、最強と言われた闘神はΔ（ラムタ）、身長10メートルを超える最大級の闘神で、他の闘神をはるかに凌駕するパワーを有していた。



## ランス

年齢 19才 (G1 998年1月5日生まれ)

身長 173 体重 65

職業 放浪の戦士、キースギルドの契約戦士、英雄 (自称)

装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧、盾

技能 剣戦闘LV2 盾防御LV1

特技 女を濡らす事、自己中心的な考え

経歴 カスタムの街の危機を救う。  
リーザス解放軍の中心となりリーザス国をヘルマン/第3軍より解放した。  
魔人アイゼル、魔人ノス、魔人サテラを倒し、魔王シルを封印した。

この物語の主人公。  
世界平和や正義の為に戦う事をせず、ひたすら自分の利益だけを求める正直な男。  
そして、すごくスケベで女好きである。



## シル・プライン

年齢 17才 (G1 1000年2月10日生まれ)

身長 156 体重 46

B83 W58 H85

職業 ランスの奴隷

装備可能品 杖、服

技能 魔法LV1 神魔法LV1

特技 料理、洗濯

経歴 特に無し

偉大な魔法使いの孫だったが、修行の旅の途中で騙されて奴隷として売られ、そこをランスに買われる。  
以後、ランスの奴隷として共に冒険をしている。  
ランスの命令には、絶対服従であり逆らう事は出来ない。





## マリア・カスタード

年齢 18才 (G1 999年9月8日生まれ)

身長 158 体重 49

B85 W59 H88

職業 カスタムの住人、リーザス国技術顧問

装備可能品 杖、短剣、服

技能 魔法LV1 (封印)

特技 兵器開発

経歴 チューリップ1号、2号、3号を開発  
人工知能カンパンを開発  
カスタムの街の都市設計

カスタムの街の守護となるべく育てられた4人の魔法使いの内の一人。  
が、とある事件が元で魔法使いの能力を失い、本来好きだった機械工作や研究を始め、素晴らしい才能を開花させた。  
世界の常識を覆す新兵器としてチューリップ1号、2号、3号と次々と開発し、現在は、最新の空飛ぶ兵器チューリップ4号の開発を行っている。(この開発のスポンサーは、リーザス国である。)



## 魔想志津香

年齢 18才 (G1 999年7月30日生まれ)

身長 159 体重 48

B82 W57 H85

職業 カスタムの街の住人

装備可能品 杖、服

技能 魔法LV2

特技 魔法

経歴 カスタムの街を陥没に至らしめ、  
時空の門を稼動させた。

父の敵であるラガールを倒す為に日々自分を鍛えている魔法使い。  
あまり他人を信用しないが、マリアだけは友達として少し信用をおいている。





## 見当かなみ

年齢 16才 (G1 1001年5月3日生まれ)

身長 154 体重 41

B80 W55 H81

職業 リア王女直属の忍者

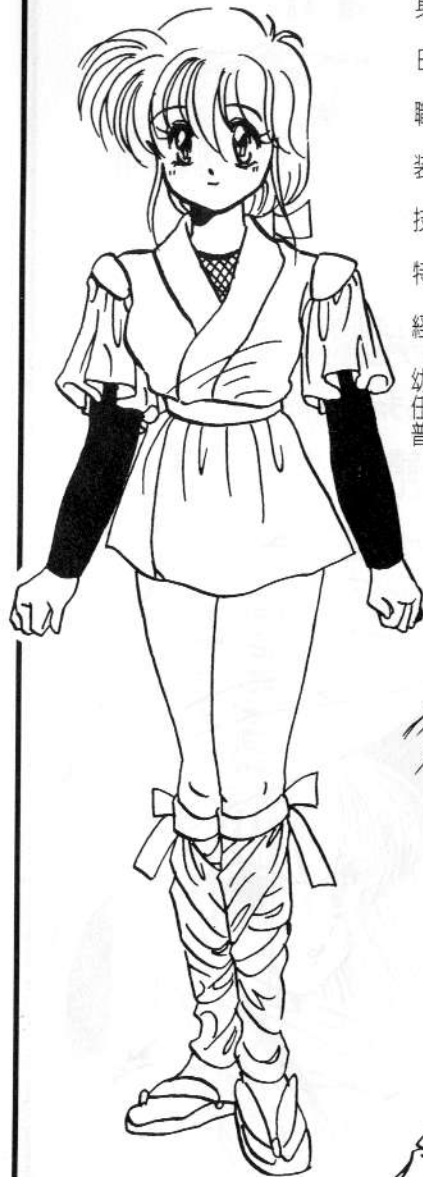
装備可能品 杖、短剣、服

技能 忍者LV1

特技 諜報活動

経歴 特に無し

幼き頃よりリア王女の直属の忍者として影の仕事をしている。任務の為に冷酷な事でも平気で出来る忍者だったが、最近は普通の女の子になりたいと思っている。



## レイラ・グレクニー

年齢 21才 (G1 996年3月22日生まれ)

身長 167 体重 50

B 90 W60 H92

職業 リーザス親衛隊長

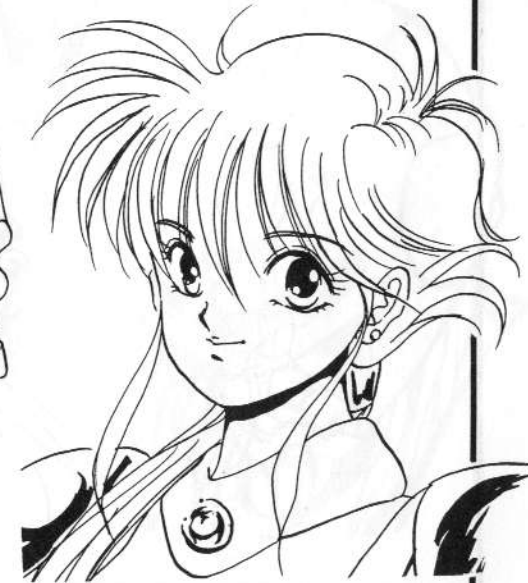
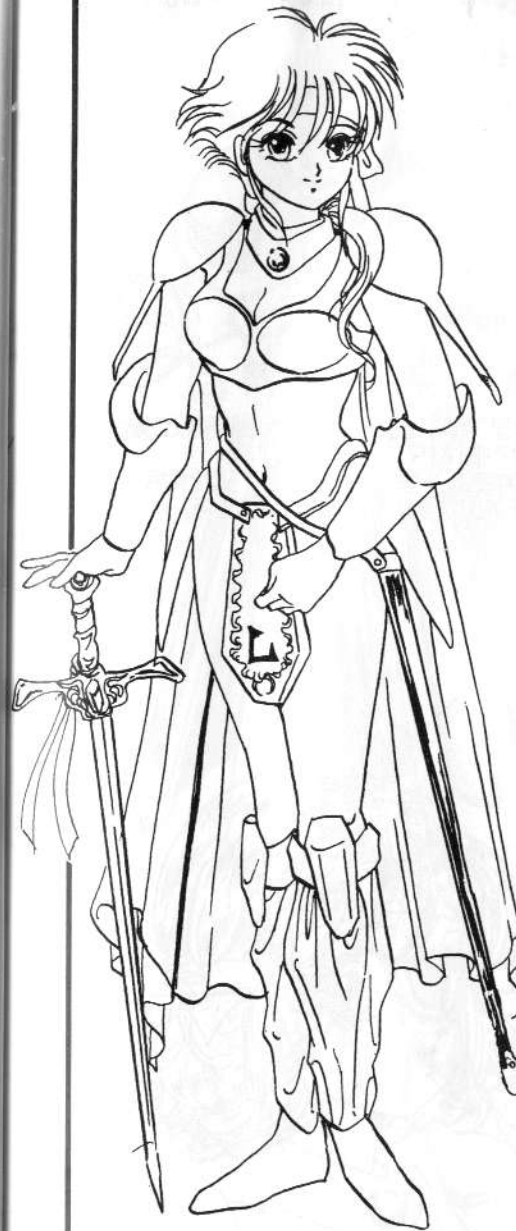
装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧、盾

技能 剣戦闘LV1 盾防御LV1

特技 剣技

経歴 リーザス剣技大会女子の部で最年少優勝(14の時)  
リーザス剣技大会女子の部7年連続優勝

女性ばかりで構成されているリア王女の親衛隊の隊長を勤めている。その剣の腕は、リーザス1と呼ばれるリックには劣るものの、他の男どもを、寄せ付けぬ腕である。彼女は自分が認めた男にだけ、抱かれてきている。16の時の剣技の師であるジバ、20の時に荒野で決闘した武士小林、そしてリーザス解放戦を指揮した男、ランス。



## ジュリア・リンダム



年齢 16才 (G1 1001年4月29日生まれ)

身長 149 体重 38

B75 W54 H72

職業 リーザス親衛隊員

装備可能品 杖、剣、服、鎧、盾

技能 剣戦闘LV0 盾防御LV0

特技 お裁縫、あやとり、パズル

経歴 リーザス王国あやとり大会で準優勝

リーザス国の名門であるリンダム家の娘。厳格な父の薦めにより女性だけで構成されている親衛隊に入団する。親衛隊の中では、一番、実力が無いがリア王女と仲がよいので親衛隊をクビになる事なく続ける事が出来ている。



## リック・アディスン

年齢 27才 (G1 990年2月3日生まれ)

身長 185 体重 80

職業 リーザス第3軍将軍 (赤の将)

装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧、重鎧

技能 剣戦闘LV2

特技 剣術

経歴 25才で将軍 (最年少記録)。しかも、初の農家出身の騎士でもあった。パラパラ砦にて、ヘルマン1個軍をたった1人で撤退に追いやった。

リーザス建国以来、他国に、リーザスの軍勢力を知らしめる役目を背負って来たのは、リーザス1の剣士でもある、「赤の将」である。リックは、その13代目の赤の将であり、既に他国の兵達から、「リーザスの赤い死神」と呼ばれ、恐れられている。流れる様な剣術で敵軍の中を突き進む姿は、まさしく圧巻である。



## フェリス



年齢 不詳

身長 体重 (可変)

B W H (可変)

職業 第9階級魔神

装備可能品 各種悪魔グッズ

技能 悪魔LV2

特技 水泳

経歴 以前は、第6級魔神だったが、ランスに騙され降格された。

ランスに真の名を知られてしまい、ランスの命令を絶対にきかなくてはならない可哀想な悪魔。  
お人好しなのでいい様に利用されてしまう。



## ビッチ・ゴルチ



年齢 57才 (G1 960年3月12日生まれ)

身長 153 体重 39

職業 ヘルマン国評議委員

装備可能品 杖、服

技能 神魔法LV1

特技 出世  
ゴマすり

経歴 ヘルマン第4軍司令官となる。  
シャングリラを攻撃して大敗する。  
評議委員に任命される。

名門ガルチ家の息子として父の七光を最大限に  
利用して出世してきた男。政治、軍事、両面に  
才能が無くヘルマン国のガン細胞。  
身体が大きいヘルマン男児の中にあって、自分の  
小柄な身体にコンプレックスを抱いている。





## ヒューバート・リプトン

年齢 29才 (G1 988年10月10日生まれ)

身長 197 体重 92

職業 ヘルマン第2軍所属、中隊長、正規兵

装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧、重鎧、盾

技能 剣戦闘LV1 盾防御LV1

特技 弓術、馬術

経歴 パットン王子の幼少時の小姓。  
11才で、正規兵試験に合格 (最年少記録)。

幼少の頃から、「数百年に1人の天才児」「さすがはトーマ  
將軍の御子息」と言われていたが、歳を重ねるごとに父親へ  
の反発が強まっていき、剣術、学問、政治、総てに身が入ら  
なくなる。何事にも縛られない自由な生き方を、強く望んで  
いる為、騎士などを嫌う。パットン王子の無二の親友でもあ  
る。



## デنز・ブラウ

年齢 22才 (G1 995年9月23日生まれ)

身長 218 体重 244

職業 ヘルマン第2軍、一般兵

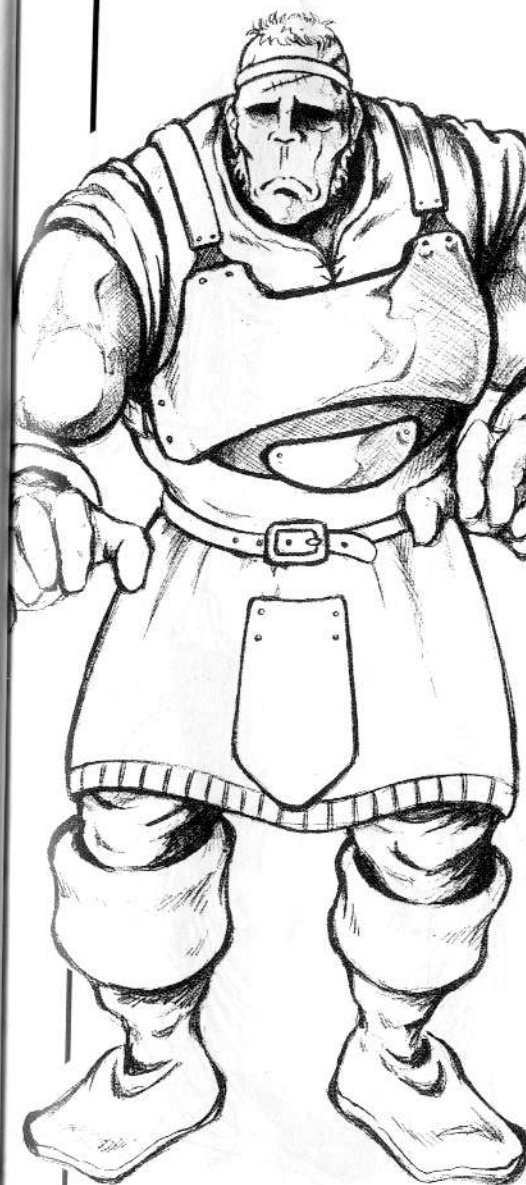
装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧

技能 剣戦闘LV1

特技 模型作り、ヘルマン相撲

経歴 特に無し

頭はうよっと弱いが、腕力と耐久力はたよりになる  
パワーファイター・ヒューバートの人柄に惚れ込んで、  
常に行動を友にしている良き弟分である。  
身長はヘルマン男児としては、それほど珍しくないが、  
横幅がある為とにかく、でかい! (トーマと比べると、  
さうでもない……)  
ピッツには、うすのろと言われっぱなし。



## イオ・イシュタル

年齢 21才 (G1 996年8月22日生まれ)

身長 169 体重 53

B86 W59 H88

職業 ヘルマン第1軍所属、魔法使い

装備可能品 杖、短剣、服

技能 魔法LV1

特技 SMプレイ、嘘つき

経歴 特に無し

ヘルマン第1軍所属の魔法使い、魔法使いとしての実力は平均的でこれといって特徴がある訳ではない。嘘つきなのであまり仲間に好かれる事がなく、どちらかと言うと嫌われ者である。



## メリム・ツェール

年齢 17才 (G1 1000年12月13日生まれ)

身長 155 体重 40

B78 W54 H77

職業 ゴルチ家の召し使い

装備可能品 杖、服

技能 シーフLV1

特技 読書、古代史研究

経歴 特に無し

ヘルマン国の名門の娘だったが、家が没落してゴルチ家へ召し使いとして売られてしまい、その家の次期当主であるピッチに、酷い仕打ちを受けた、かわいそうな子。細々と考古学の研究をして、闘神都市に関する事をついに発見する。



## フリーク・パラフィン

年齢 723才 (G1 294年4月7日生まれ)

身長 181 体重 103

職業 ヘルマン国評議委員、聖魔導師

装備可能品 杖、服

技能 聖魔法LV2 魔鉄匠LV2

特技 魔力で動かせる人形の制作、学問全般

経歴 聖魔教団5人衆の1人。  
魔人戦争を終わらせた。

約650年前に人間界を支配した「聖魔教団」の結成に携わり、歴史上最大の戦争「魔人戦争」をも生き抜いた、青銅の身体を持つ不老不死の魔法使い。現在はヘルマンの知恵袋と呼ばれ、シーラ派・バットン派に別れた国内情勢に頭を抱える毎日を送っている。



## ディオ・カルミス

年齢 597才 (G1 420年4月13日生まれ)

身長 200 体重 160

職業 闘神都市Yの闘将

装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧、重鎧、盾

技能 剣戦闘LV1 盾防御LV1 拳法LV2

特技 あらゆる殺人術

経歴 生身の人間だった頃、世界を震撼させるほどの名を知れた、殺人鬼だった。闘将として目覚めた時、絶対服従の魔法から難無く抜け出した。

数多く生み出された闘将の中で、最強と思われるのが、このディオである。闘将は生前の戦闘能力が大きく影響しており、金属に包まれた無敵の肉体が、その強さに拍車をかける。しかし、魔法の攻撃に対しては、脳が直接影響を受ける為、めっぽう弱い。生前から魔法の存在を否定し続けている狂戦士、ディオ・カルミスには、魔法も意味をなくしてしまう、まるで痛みと言う言葉を知らないかの様に。





## レプリカ・ミスリー



年齢 577才 (G1 440年11月15日生まれ)

身長 165 体重 27

B80 W50 H80

職業 闘神都市Yの闘将

装備可能品 杖、服

技能 けんかLV1

特技 足を使った攻撃、社交ダンス

経歴 フリークに頼まれ、魔人戦争終結に力を借した。  
約560年もの間、闘神都市Yの封印の番をしている。

あらゆる魔法を跳ね返すミスリル銀の身体を持つ、存在してはいけない闘将。闘将を制作する過程で、布の腐敗を防ぐ為に、外皮となる金属にも、強力な魔法がかけられる。魔法を跳ね返す金属に魔法がかけられているのである……。もしかすると彼女は、愛の力が生み出した、幻なのかもしれない。



## ボオルグ・ラウゼン・ストマウス

年齢 644才 (G1 373年3月10日生まれ)

身長 180 体重 503

職業 闘神都市Yの闘将

装備可能品 杖、短剣、剣、服、鎧、重鎧、盾

技能 剣戦闘LV1 盾防御LV1

特技 国政、釣り

経歴 バルシン王国軍総大将

魔人戦争の初期に作られ、30年間を戦い続けたベテラン闘将。戦争最後の年に未完成の闘神都市Yに転属、強襲して来た魔人レキシントンとの戦闘中に左手を失い、修復の為の手術待ちしている時に終戦。仮死状態のまま現在にいたる。いたって正常な闘将で、主の命令をまっとうする事だけを考えている。



## アリシア & シンシア



年齢 14才 (G1 1003年8月11日生まれ)

身長 154 158

体重 41 43

B68 W50 H73 B75 W51 H75

職業 ヨウナシ教の神官

装備可能品 杖、服

技能 神魔法LV1

特技 木登り ゴッドバリア

経歴 聖ヨウナシ降臨教会の名物ツインズ姉妹。  
両親の代では、普通の教会を運営していたが  
その両親亡きあと、或る夜ヨウナシ様の御啓  
示を受けたシンシアが、改宗。  
もともと信心深くないアリシアは、迷惑して  
いる。

双子の姉のアリシアは、そのオツムの軽さゆえ、両親  
にかわいがられ、シンシアは両親に甘えられぬ寂しさ  
から、その身を神に捧げてしまった。  
そのため、姉を信じ切れず愛情薄い可哀想な姉妹。



## アトランタ



年齢 不祥

身長 体重 (可変)

B W H (可変)

職業 魔人レキシントンのガーディアン

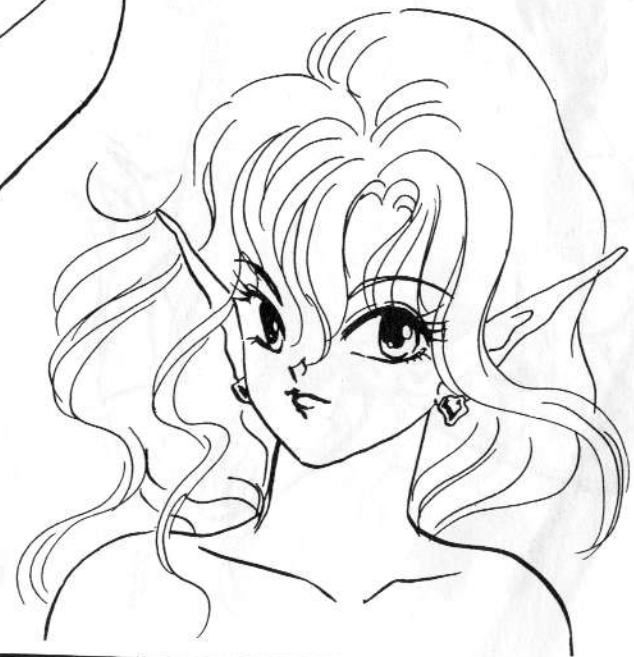
装備可能品 不明

技能 魔法LV2

特技 生き物を鏡の中に閉じこめる。

経歴 魔人レキシントンと共に闘神都市Yと戦う。

魔人のガーディアンとして絶大な力を持っている。  
退屈しのぎに生き物を鏡に閉じこめていたぶって遊ぶと言う  
残忍な性格をしている。



## モガンダ

年齢 不詳

身長 165 体重 88

職業 聖魔教団の魔鉄匠

装備可能品 杖、服

技能 魔鉄匠LV1

特技 独創性のある闘将を作る。  
ダンス

経歴 モンスター闘将を開発

人間を闘将に作り替える手術を行う魔鉄匠である。  
少しおかしな所があり、人間で闘将を作るより、より力のある  
モンスターで作るべきだと主張して異端児扱いをされている。



## 来水美樹

年齢 16才

身長 152 体重 42

B75 W56 H78

職業 高校生、魔王

装備可能品 杖、服

技能 魔王LV1

特技

経歴 この世界に連れ去られて来て魔王の血を受け  
リトルプリンスとして新たな魔王となる。  
魔王が嫌で元の世界に逃げ戻る。

なりたくないのに魔王にされてしまった不幸な子。  
ゲーム中には、出番がないけど制作者の趣味だけで  
この欄に登場。(ほんとに出番が無いから探して  
もないよ。)





# キャラクター対比図

2m



ヒューバートと フェリスの  
それはないでゴザルぞ

このページの中に「ランス」という字がいくつかある by ちーぽう ニーから



トーンはがれても、よし。



## 読んだら得するコーナー

ランス4は、非常に簡単なゲームです。ほとんどと言っていいほど詰まる様な事はないと思います。  
時代のニーズに応じてゲームの難易度は、会を増す事に確実に落ちています。

リトル・ヴァンパイア	: 難易度 10 :	解けたらえらい。
ランス1	: 難易度 5 :	少し難しいかな?
ランス2	: 難易度 4 :	ちょうどいいかな?
ランス3	: 難易度 3 :	少し簡単かな??
ランス4	: 難易度 2 :	時間をかければ、絶対解けるはず

と言う訳なので、楽しんで遊んで下さい。

ヒント1: キャンプMODEで(考える)をすると次の行動をいろいろと考えてくれます。

ヒント2: どうしても勝てない敵の場合は、撤退するといいです。  
(撤退出来ない場合は、勝つまで戦う必要がありますが)

ヒント3: XXXX(秘密)と戦闘して勝てない時、仲間になってくれそうな二人がいる場所に行きましょう。  
(二人のいる場所は、彼らが戦っていた場所・・・)

ヒント4: アイテムは、装備しないと使えません。  
(それが必要なランスが・・・)

ヒント5: イベントにより必要なキャラがいるまで柔軟にパーティ編成をするといいです。

### 知って得する情報

ゲームがスタートしてすぐのランス君は、非常に弱いです。  
ただ、最初の西の塔の2階の部屋にいる「幸福きゃんきゃん」をまっさきに倒すと、とっても幸せになるぞ!間違っても襲ったりしないで下さいね。

アイテム屋の掘り出し物でたまにいい物が売っています。  
大きなイベントの後とか見学すると得です。

意地悪な隠しアイテムとかは、ありませんので何も特徴の無い壁や床を調べる必要は、ありません。(安心してプレイして下さい。)

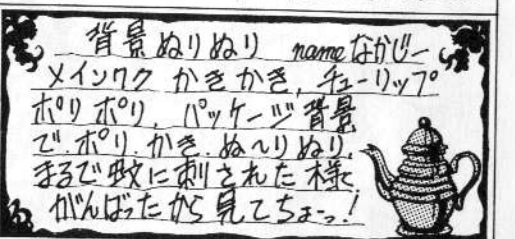
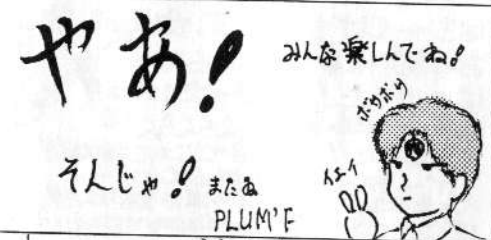
リックがいると戦闘が非常に楽になります。逆に言うとリック無しで戦うと厳しい戦闘を楽しめます。

後、隠しイベントなどが少しありますが、それらは少し難しくしています。  
解かなくてもゲームは、終わる事が出来ますから。



ど〜も、チーフプログラマのWAOです。R3の日は486、R4の日はペンティアム。もしかするとRanceはプロセッサの進化と共に進んでいるのだ。うさぎと鬼、たりもする。R5は次のP6と共にうぶ声をあげる事になるのかな? さてさて、R4ができたからそろそろP6、P7へ向けたシステムを作りたいかな。 (おまけ)

キャラの中では、やっぱりランスが1番好き! 自分の描いたキャラの中だったら、ヒューバートが1番だ。 原画・MAP・ユニット・昔話し 今度もいろいろやっただけ... 3P1人 やっぱり あ〜という間の1年だ...







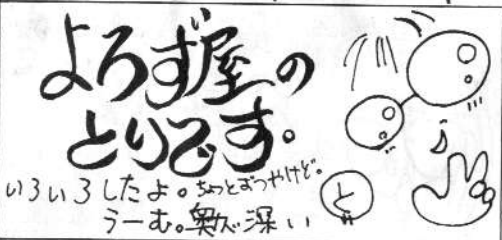
今回は、  
なんもしません  
でした(笑) ランラン  
たふたふババアに  
乳尻ふてもも〜!



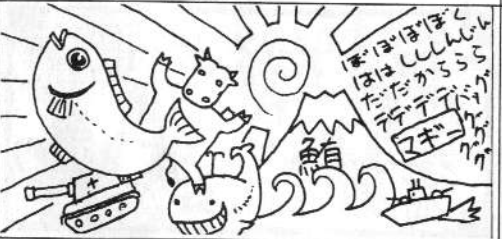
今回は、女の子モニターとか  
ぬりました。  
アランアハ  
ふちゃんも  
へへへませ  
ふかひー



背景描いてます。  
YAS. 家



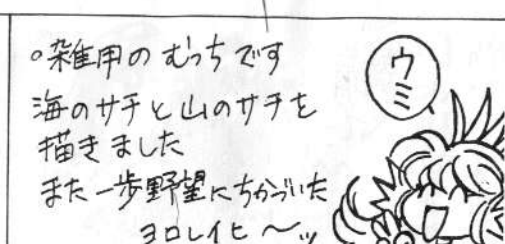
よろず屋の  
とりさす。  
いさいさしたよ。ちとさつかけだ。  
ラーむ。果て深い



フーイフーイ!! ついに、ランスⅣの完成だ!!  
フフフ。楽しいぞ〜! Hだぞ〜!!  
○○○だぞ〜!  
(思った言葉を入れてね!)  
でわでわ 楽しんでね!



ユーザーカードにいろーんな事  
いっぱい書いて送って下さいね!  
楽しみに待ってます。もちろん!  
tentDiskもよろしくね



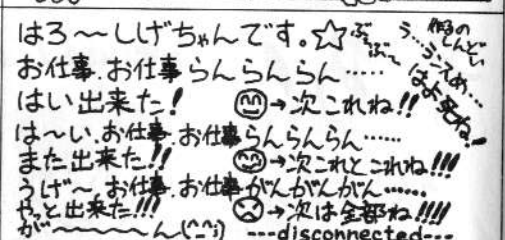
○雑用のもちです  
海のサチと山のサチを  
描きました  
また一步野望にちかいた  
ヨロレイヒ〜ッ



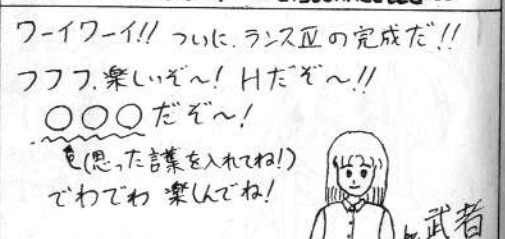
原画にカゲつけて  
ました。CGも  
ちょっとしました。  
ちよも山  
ぞ



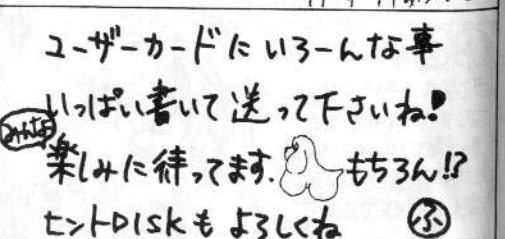
線画修正とCG(少い)をやりました  
とよ。 慕 弦茶



はろ〜しげちゃんです。☆  
お仕事。お仕事らんらんらん……  
はい出来た! →次これね!!  
は〜い。お仕事。お仕事らんらんらん……  
また出来た!! →次これとこれね!!!  
うげ〜 お仕事。お仕事がくがくがく……  
また出来た!!! →次は全部ね!!!!  
か〜ん(ぐ) ---disconnected---



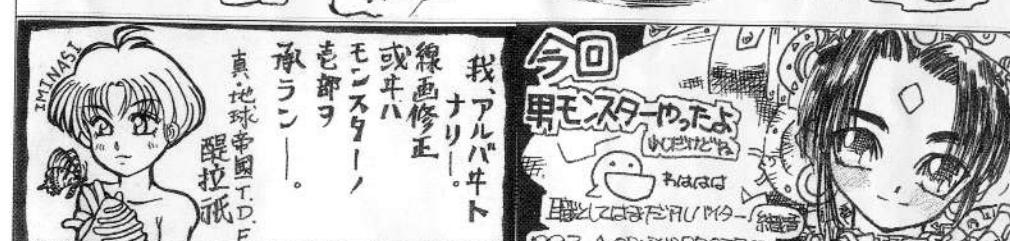
フーイフーイ!! ついに、ランスⅣの完成だ!!  
フフフ。楽しいぞ〜! Hだぞ〜!!  
○○○だぞ〜!  
(思った言葉を入れてね!)  
でわでわ 楽しんでね!



ユーザーカードにいろーんな事  
いっぱい書いて送って下さいね!  
楽しみに待ってます。もちろん!  
tentDiskもよろしくね



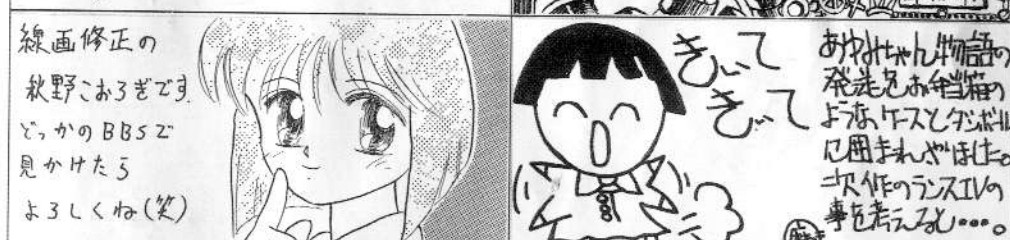
くすん。あち  
ゴオオオ  
あち  
あち



我アルバート  
線画修正  
或年ハ  
モンスターノ  
毛都ヲ  
承ラン!  
真地球帝國T.D.F.  
醒拉祇



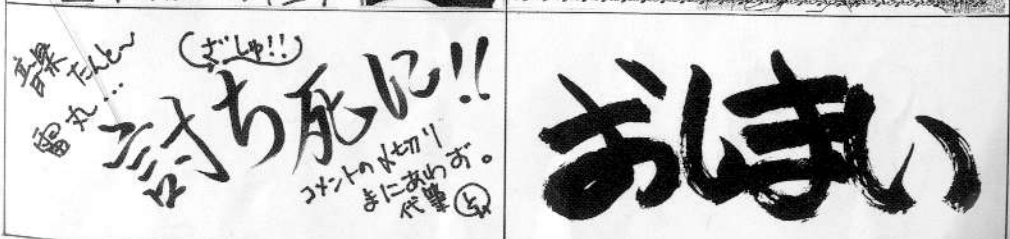
原画修正やっていた  
3重紙。という者です。  
初仕事なので  
結構ノイジーものでした。



線画修正の  
秋野こあさぎです。  
ど、かのBBSで  
見かけたさ  
よろしくね(笑)



ちみろいむ  
という男は  
線画修整と  
日本橋へのパシリ



ちみろいむ  
という男は  
線画修整と  
日本橋へのパシリ

おしまい