

マスター・オブ・モンスターズ

# Master of Monsters

とりあつかいせつめいしよ  
取扱説明書

このたびは東芝EMIのメガドライブカートリッジ「マスター・オブ・モンスターズ」をお買上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みください。

## 使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに注意してください。

### 電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

### カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつかけたり、踏んだりするのは厳禁です。また、分解は絶対にしないでください。

### 端子部には触れないで

カートリッジの端子に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

### 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども厳禁です。

### 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

### ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10分～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

※メガドライブ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）に接続すると残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

# CONTENTS もくじ

使用上のご注意 <sup>しやうじやう ちゆうい</sup> .....	2
STORY.....	4
モード説明 <sup>せつめい</sup> .....	5
操作方法 <sup>そうさほうほう</sup> .....	6
ゲームを始める前に <sup>はじ まえ</sup> .....	7
ゲームの進め方 <sup>すす かた</sup> .....	8
通常画面の見方 <sup>つうじやう がめん みかた</sup> .....	9
戦闘画面の見方 <sup>せんとう がめん みかた</sup> .....	10
行動コマンドの説明 <sup>こうどう せつめい</sup> .....	11
●移動 <sup>いどう</sup> .....	11
●戦闘、戻る <sup>せんとう もど</sup> .....	12
●決定～塔の占領 <sup>けつてい どう せんりやう</sup> .....	13
サブコマンドの説明 <sup>せつめい</sup> .....	14
●召喚 <sup>しょうかん</sup> .....	14
●配置、大魔法 <sup>はいち だいまほう</sup> .....	15
●基本大魔法一覧 <sup>きほんだいまほういちらん</sup> .....	16
●マスター別大魔法一覧 <sup>まつだいまほういちらん</sup> .....	17
●精霊 <sup>せいれい</sup> .....	18
●部隊表 <sup>ぶたいひょう</sup> .....	19
●A I.....	20
●設定 <sup>せつてい</sup> .....	20
●終了 <sup>しゅうりやう</sup> .....	21
地形の紹介 <sup>ちけい しょうかい</sup> .....	22
地形別回避率 <sup>ちけいべつかいひりつ</sup> .....	25
モンスターユニット一覧 <sup>いちらん</sup> .....	27

このゲームは、剣と魔法がまかり通るファンタジーの世界を舞台にしたウォー・シミュレーションゲームです。近代戦や史実に基づいたシミュレーションとはひと味違った、既成の概念に捕らわれない自由な戦略を存分に堪能してください。

# STORY

魔王ガイアは、自分の元に5人の魔法使いを呼び寄せた。法と秩序を護る魔法使いウォロック。回復、治癒の魔法を得意とする僧侶ソーサラー。悪に属する魔法使いウィザード。混沌と無秩序を象徴とする魔法使いネクロマンサー。正義と悪のモンスターを操る中立の魔法使いサモナー。

魔王ガイアは5人の顔ぶれを見渡し、ゆっくりとした口調で話し始めた。

「いよいよ、次の魔王を決める時期が来た。魔王になることができるのは、お前たちの中の1人だけだ。偉大なる魔法使いの称号を持つお前たちには、生か死か、はたまた勝利か敗北か、いずれかが与えられよう。おのおの自分の持っている魔力、知力、体力を駆使して、モンスターを創造し、戦わせ、統括していかなければならない。すべての世界を統括し、生き残った国の魔法使いを次期の魔王とすることにする」

魔王ガイアは話し終わると魔法陣の向こう側に位置する扉を示し、5人の魔法使いたちに向かっていった。

「あの扉の向こう側に儂が用意した“マスター・オブ・モンスターズ”の世界がある。心して戦ってくるがよい」

魔法使いたちは怪訝な顔をしながらも、おのおの扉をくぐり抜けると、そこには自分たちが昨日まで住んでいた馴染みの城があった。

しかし、その窓から見える風景は、今までとはまるっきり違う地形が連なっていた。

「ここが“マスター・オブ・モンスターズ”の世界……」魔法使いたちは、最初は戸惑いを示したが、統括者=魔王の座を目指して熾烈な争いを開始した。

# モード説明

ファンタジー・ウォー・シミュレーション・ゲーム『マスター・オブ・モンスターズ』は、2つのモード（キャンペーンモードとマップモード）で遊ぶことができます。



## キャンペーンモード

キャンペーンモードは、モンスターたちを成長させながら、継続した幾つものシナリオをプレイしていくというモードです。遊ぶことのできる人数は、プレイヤー1国対コンピューター1～3国となります。つまり、友だち同士の対戦はできなくなります。しかし、このモードでは、そのシナリオで召喚し、成長させた自分のモンスターたちを、次のシナリオにそのまま持ち越してプレイすることができます。



## マップモード

マップモードは、個別に完結している幾つものシナリオをプレイしていくモードです。遊ぶことのできる人数は、1～4人まで。友だち同士でプレイすることもできますし、1人でもプレイすることができます。そのときは、相手のマスターの操作をコンピューターに設定してプレイするようにしてください。1つのシナリオをクリアすると、別のシナリオでまた新たな戦いを繰り広げていくこととなります。



# 操作方法



- 方向ボタン.....●カーソルの移動  
●コマンドの選択
- スタートボタン.....●スタート時
- Aボタン.....●サブコマンドの表示
- Bボタン.....●キャンセル時
- Cボタン.....●行動コマンドの表示  
●入力の決定

※基本的なコントロールパッドの操作方法は、方向ボタンで選択し、Cボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。ただし、1度行動を終了してしまうと、キャンセルはできなくなってしまうので注意してください。また、方向ボタンとBボタンでカーソルを高速で移動させることができます。

# ゲームを始める前に

- ①初めてゲームをする場合、遊びたいマップにカーソルを移動させて、決定します（マップモードでプレイする場合のみ）。
- ②次に自分が統治する国（マスター）を選択します。それぞれの国は“COMPUTER（コンピューター）”“PLAYER（プレイヤー）”と設定することができます。自分が統治する国を決めたら、その国を“PLAYER”にします。また、複数的人数で遊ぶ時は、その人数分、国の操作を“PLAYER”にすると、最大4人まで同時にプレイすることができます。プレイヤーの選択が終了したら、必要に応じて魔法使い、魔力の変更を行います。そのままプレイする場合は“スタート”を選択し、スタートしてください。
- ③それぞれの国は“BLUE”“RED”“GREEN”“YELLOW”の順で、その国のカラーが決定され、表示されることとなります。
- ④自分がプレイするマスターは自由に選ぶことができます。ゲームに登場するマスターは全部で5人。それぞれのマスターが、様々な特性を持っているので、選ぶ際には慎重に選択してください。
- ⑤マジック（魔力）の変更を行うと、特定のプレイヤーを有利、不利にすることができます。魔力の値は最大100まであります。このマジックの振り分けによってゲームを活発にしたり、地味にプレイすることも可能になります。
- ⑥マップモードでは、各国のBGMというのが設定されていますが、これは好きなように変更することができます。お好みに合わせて設定し直してください。

# ゲームの進め方

## ゲームの目的

キャンペーンモードでは、8つからなるマップを1つずつクリアしていき、最後に控えている敵のマスターを倒すことが目的となります。敵側のマスターを倒していき、自国以外のすべてのマスターを征服することにあります。

## ゲームの終了

- 1つの国が、すべての国を占領した時。
- プレイヤーの統治するマスターがコンピューターの操作するマスターに倒されてしまった時（この場合は、例え他のコンピューターのマスターが2カ国以上残っていた場合でも、終了になります）。
- 最終ターンまでに決着がつかなかった時（この時は、両者引き分けという形になります）。

## ゲームのルール

- 「マスター・オブ・モンスターズ」を、2～4人までのプレイヤー（1人でプレイする場合にはコンピューターが他の人数分を務めることになります）で遊ぶ時、行動の順番はBLUE→RED→GREEN→YELLOWという感じになります。
- 各マスターには、LOW系、CHAOS系、NEUTRAL系と3つのタイプがあり、各マスターによって召喚できるモンスターが限られています。一甲斐にどれが最良のマスターとは言えませんが、各系統の特色をウマくつかんで戦略を立てて行動してください。
- 敗北してしまったマスターが統治していた塔などは、すべて中立となり、そのマスターが召喚したモンスターもすべて消え去ることになります。

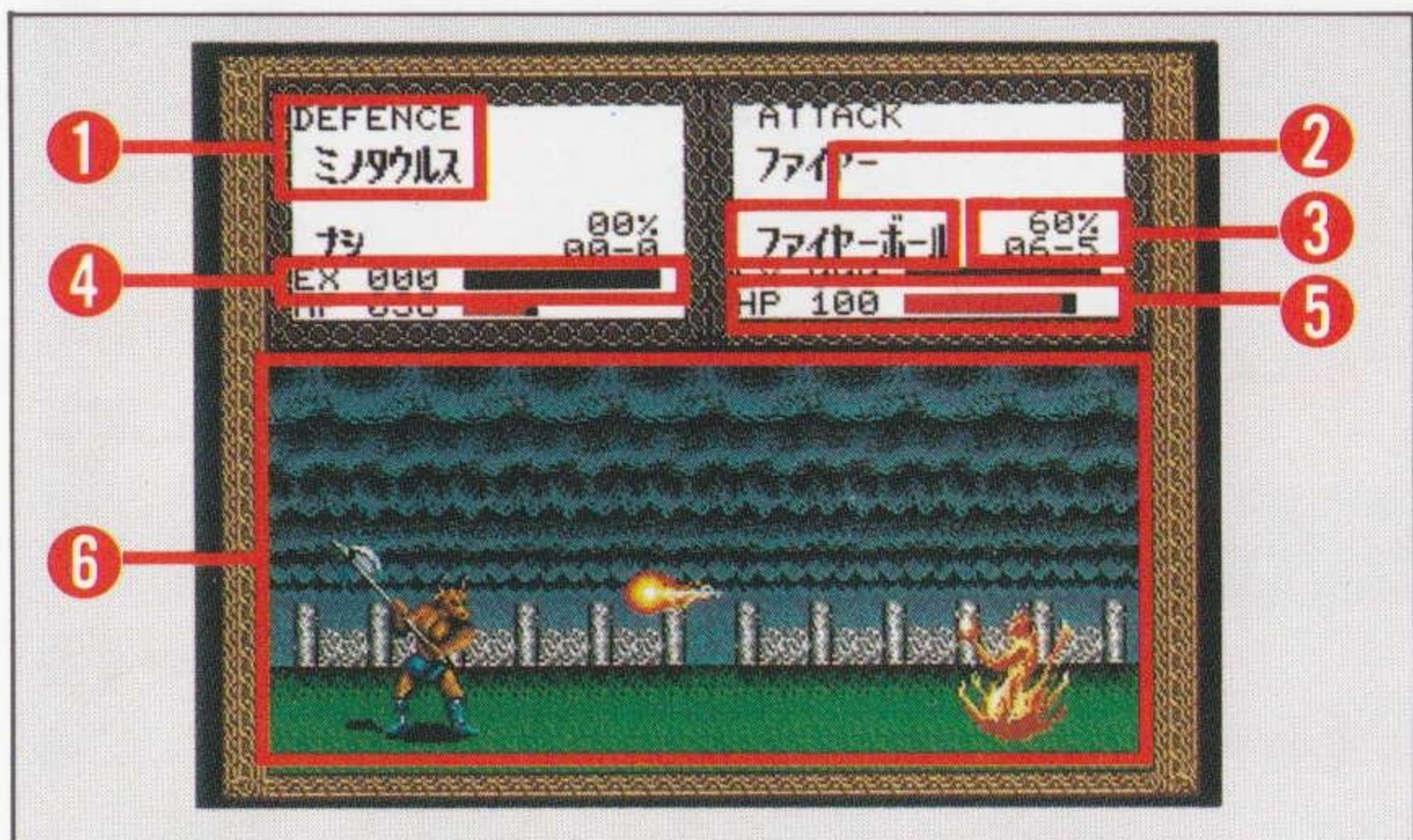


# 通常画面の見方



- ① ビューマップ。この画面上でマスター、モンスターなどの行動が行われます。
- ② フルマップスクリーン。現在ビューマップに表示されている部分が、マップ全体のどの辺であるかを表します。
- ③ 現在、行動している国のマークを表示します。
- ④ 現在、行動しているマスター、ターン数、カーソルの位置をX、Yの座標で表示しています。
- ⑤ 現在の時刻を4段階（朝→昼→夕方→夜）で表示します。各モンスターの戦闘力は、この時刻に大きく影響していきます。
- ⑥ カーソル上ヘックスのところにいるモンスターのグラフィックが表示されます。これにより、どのモンスターがどの成長過程にいるかが一目でわかるようになっています。
- ⑦ 各国の戦力状況を表示します。MPはマスターの持っている魔力数値。Tは占領した塔の数。Mは召喚して、現在、行動しているモンスターの数を表しています。

# せんとう が めん み かた 戦闘画面の見方



- ① モンスター名と、そのモンスターが攻撃側 (ATTACK) にいるか、防御側 (DEFENCE) にいるかを表示しています。
- ② そのモンスターが使用している魔法、武器の名前が表示されます。
- ③ 攻撃時におけるモンスターの攻撃成功率を表示しています。この成功率は、そのモンスターがいる地形条件や時刻値が大きく関係してきます。
- ④ モンスターのEX (経験値) を表示しています。ある程度経験値を積むと、そのモンスターはより強いモンスターへと変身していきます。次のモンスターへ変身していく経験値は、各モンスターによって異なります。
- ⑤ モンスターのHP (ヒットポイント：体力値) を表示しています。この値が0になると、そのモンスターは死んでしまいます。
- ⑥ この画面で、各モンスター同士の戦闘シーンをアニメーションで表示します。モンスターによっては、派手な魔法攻撃などがあり、ビジュアル的に臨場感のあるモノになっています。

# 行動コマンドの説明

通常使用する“移動”や“戦闘”などのコマンドは、ゲーム中、コントロールパッドのCボタンを押しウィンドウを開き、行動を選択して決定していきます。



## 移動

まず、移動させたいモンスターのユニットにカーソルを合わせて、コントロールパッドのCボタンを押します。

すると、画面の左上にメニューウィンドウが開くので、方向ボタンで“移動”を選択し、もう1度Cボタンを押し行動を決定します。

画面上には、そのモンスターが行動できる範囲（それ以上進むことができないヘックスはモノトーンになります）が表示されるので、進みたい場所にカーソルを動かしCボタンで決定します。

決定するとそのモンスターは移動をし、その位置で本当に良ければ、Cボタンで決定します。移動を終了したモンスターのユニットはE (END) のマークが表示されます。



## 戦闘

敵のモンスターに攻撃を仕掛けるには、次の2つのパターンがあります。

①前回のターンからの継続で、自分のモンスターユニットのすぐ隣に敵のモンスターユニットが存在する場合、Cボタンを押すと“移動”か“戦闘”というウィンドウが開きます。

②もう1つは、自分のモンスターを、敵のモンスターユニットの隣に移動させた場合、“決定”“戦闘”“戻る”というウィンドウが開きます。“戦闘”を決定したら、どのモンスターユニットと戦うかをカーソルに合わせて決定します。

戦う前に攻撃方法の選択をすると戦闘が始まります。この戦闘シーンは臨場感たっぷりのアニメーション処理によって行われることとなります。



## 戻る

間違った移動をしてしまった場合は、“戻る”を選択すると1つ前の動作の状態に戻ることができます。



## 決定～塔の占領

自国モンスターのユニットを移動させて、その位置でよければ“決定”のコマンドで移動を完了させます。

それ以外にも“決定”のコマンドは“占領”という意味あいになる場合があります。移動したモンスターのユニットが、中立か敵支配下の塔の上に来た場合です。そこで“決定”のコマンドを選択すると、その塔は、そのモンスターを統括するマスターのカラーに染まり、その塔を占領した (OCCUPATION) というビジュアルシーンが表示されます。



## シミュレーション用語基礎知識

ヘックス：マップ中で表示されている六角形の1マスのことを言います。

ユニット：それぞれのプレイヤーが操作する駒のことを総称してそう言います。

フェイズ：ゲームはBLUE、RED、GREEN、YELLOWの順番で行動をしていきます。前の国から回ってきた順番を次の国に回すまでの間のことをそう言います。

ターン：1ターンは、各プレイヤーのフェイズ行動が終了して、一通り順番が回ったという状態を言います。1ターンが終わると次のターンに進み、ゲームは進行していきます。

# サブコマンドの説明

ゲームをプレイしている最中、コントロールパッドのAボタンを押すと、“召喚”“大魔法”“精霊”など戦闘のために使用するコマンドや、“部隊表”

“AI”など戦略の参考にするようなコマンド、セーブをしたりマジックの変更を行う“設定”コマンドの入ったウィンドウが表示されます。



## 召喚

モンスターを召喚できる場所は、マスターが存在するヘックスに隣接する城、城郭、塔と決められています。

召喚できるモンスターは、各マスターの系統によって異なっています。また、召喚には特定のMP（マジックポイント）を消費することになります。

ゲーム中モンスターは自国が統治している塔の数+1の数だけ召喚することができます。占領している塔の保有数が多い程、有利に戦略を展開することができます。



## 配置

キャンペーンモードの2面以降からのみ使用するコマンドです（マップモード時はまったく使用しません）。これは召喚の他にモンスターの配置を行うことができるコマンドで、前のマップで召喚され、成長したモンスターのHPなどをすべて回復して新たに配置を行えるというものです。



## 大魔法

大魔法は、各マスターが1ターンに1回だけ使用できるコマンドです。大魔法には、自国のモンスターたちのHPを回復したり、敵モンスターを攻撃したりと様々な種類があります。

もちろん大魔法を使用するには、それ相応のMP（マジックポイント）を消費することになります。しかし、この大魔法は、マスター同士に使用することはできません。

大魔法には各マスターが共通して使用できる基本大魔法と、各マスターだけが使えるマスター別大魔法があります。



# 基本大魔法一覧

この基本大魔法は、5人いる内の、どのマスターでも共通に使用することができるという大魔法です。大魔法は、1ターンに1回しか使用できないので、よく考えて使用するようにしてください。

ヒールオール	味方のモンスターすべてに対して有効。すべてのモンスターのHPを1~10回復させることができる。
使用MP：40	
ヒール	味方のモンスター1体に対してのみ有効。その1体のモンスターのHPをある程度回復させることができる
使用MP：10	
スリープ	敵のモンスター1体に対してのみ有効。その1体のモンスターを1ターンの間、眠らせておくことができる
使用MP：20	
アウェイクン	味方のモンスター1体に対してのみ有効。スリープで眠らされたモンスターの目を覚ますことができる
使用MP：30	
ワープ	味方のモンスター1体に対してのみ有効。そのモンスターを自国の塔の間で移動させることができる
使用MP：30	
アゲイン	味方のモンスター1体に対してのみ有効。1度行動を終了したモンスターをもう1度動かすことができる
使用MP：30	
メテオ	敵味方を問わず有効。マスター近辺内へックスに流星を降らせ、流星に当たったモンスターのHPを下げる
使用MP：60	
マインドストリーム	敵味方を問わず有効。指定したへックスを中心に1へックス以内のモンスターのHPを下げる
使用MP：80	



# マスター別大魔法一覧

このマスター別大魔法は、それぞれのマスターだけが使うことのできる特別な大魔法です。しかし、マスター自身や他のマスターへこの魔法を使用することはできません。

## ●ウォーロック

シールド	味方のモンスター1体に対してのみ有効。敵の魔法攻撃に対して、防御率が高くなる
使用MP：20	
ストーム	敵味方を問わず有効。指定したヘックスを中心に1ヘックス以内のモンスターを10ヘックス以内に飛ばす
使用MP：30	

## ●ソーサラー

クイック	味方のモンスター1体に対してのみ有効。戦闘になった時、攻撃回数を1回増やすことができる
使用MP：20	
リフレッシュ	味方のモンスター1体に対してのみ有効。そのモンスターのHPを完全に回復させることができる
使用MP：40	

## ●ウィザード

ストーン	敵のモンスター1体に対してのみ有効。そのモンスターを石化させ、1ターン動けなくすることができる
使用MP：30	
ファースト	味方のモンスター1体に対してのみ有効。そのモンスターの移動力を延ばすことができる
使用MP：50	

## ●ネクロマンサー

リバーズ	この大魔法を使用すると、ゲーム中の時間の流れを逆転させることができる
使用MP：30	
コンヒューズ	敵のモンスター1体に対してのみ有効。自国ターンの間、レベル1の敵モンスターを意のままに操れる
使用MP：70	
●サモナー	
ソニックブーム	敵味方を問わず有効。塔、城郭、城にいるモンスターを除いて、すべてのモンスターのHPを1～5下げる
使用MP：30	
タワーヒール	味方のモンスターすべてに対して有効。塔内にいるモンスターのHPを10～20回復させることができる。
使用MP：40	

## 精霊

各プレイヤーは、1ターンに1回だけ、攻撃のために精霊を召喚することができます。

精霊と敵モンスターを戦わせる

には、カーソルをその戦わせたいモンスターのユニットに合わせて“精霊”のコマンドを選択します。しかし、精霊を召喚するにはMPが無いと呼び出すことはできません。



精霊は、ゲーム中にHPを失っても、そのHPは回復されることがなく、HPがゼロになると消滅してしまい、同じゲーム中では呼び出せなくなります。

ただし、キャンペーンモードでは、次のシナリオマップに移行するとHPが回復し、前のマップで消滅してしまった精霊も復活するようになります。ここで召喚できる精霊は、各マスターごとに定められています。



## 部隊表

部隊表は、ゲームの進行に直接は関係しません。しかし、ゲームの進行状況を把握するためには大切なものです。

マップモードでは、召喚したモンスターがどれだけ生き残っていて、今どんな状態にあるのか、もう行動を起こしているのか、いないのかなどを知ることができます。

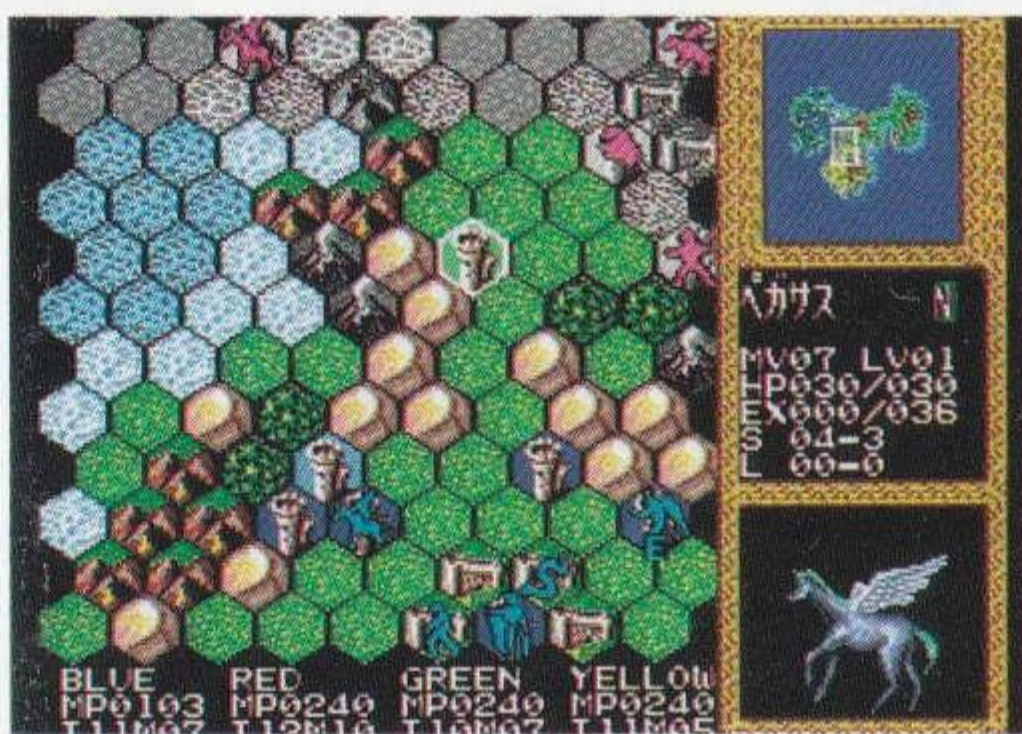
キャンペーンモードでは、前のマップで無事に生き残り、次のマップに配置することができるモンスターを含めて、召喚されているすべてのモンスターが表示されます。



# AI

“AI”は、メガドライブ版だけのオリジナルコマンドで、コンピューターがどのユニットをどのように動かさばいいかを導いてくれるコマンドです。このコマンドをONにすると、移動時にそのモンスターのユニットをどこに移動するのがいいかを、コンピューターがカーソルを動かして指示してくれるというものです。

その手でよければCボタンで移動を決定し、気に入らなければ自分で移動したいと思っ  
ている場所にカーソルを動かして直すことができます。



# 設定

“設定”コマンドを選択すると、画面上にはさらに細かい4種類もの様々な設定条件のコマンドが表示されます。



# セーブ

ゲームを途中で中断するとき  
に使用します。今までプレイして  
きた状態を1カ所だけセーブ  
することができます。



## ●プレイヤー

ゲーム途中に“プレイヤー”のコマンドを選択すると、各マスターの操作方法（COMPUTERにするかPLAYERにするか）、を

変更することができます。ただしマスターは、キャンペーンモード時には変更することができません。



## ●アニメモード

“アニメモード”のコマンドを選択すると、モンスター同士の戦闘シーンのアニメーション処理を

“SLOW（遅く）” “REAL（普通）” “FAST（速く）”の3段階に設定することができます。



## ●ミュージック

ゲーム中に流れるBGMは、プレイヤー（自分）のテーマ曲と、5人の各マスターのテーマ曲を含めて全6曲用意されています。

自分の好きな曲の数字を選択し、決定すると自国のテーマ曲を変更することができます。



## 終了

自国のすべての行動（召喚、移動、精霊、大魔法など）が一通り終わったら、“終了”のコマンドを選択します。すると、

次のマスターの行動フェイズが始まることになり、ゲームはどんどん進行していきます。



# 地形の紹介

このゲームのマップは、城・城郭・塔・草原・森林・河川・海・砂漠・岩場・山岳・火山・沼地・氷原と13種類の地形から構成されています。地形は、モンスターの移動や防御に影響を与えます。各モンスターが持っている特性によって、移動距離は地形ごとに異なっています。塔にモンスターが移動すると、その塔は自動的に占領したことになります。

## 建物

各国の建物は、各マスターの代表する色(青・赤・緑・黄)で表示されています。どの国にも属していない建物は、中立の色(水色)で表示されています。



各マスターが統治する国1つにつき、1つの城が存在する。防御力が非常に高く、あらゆる攻撃に対する耐久力がある。



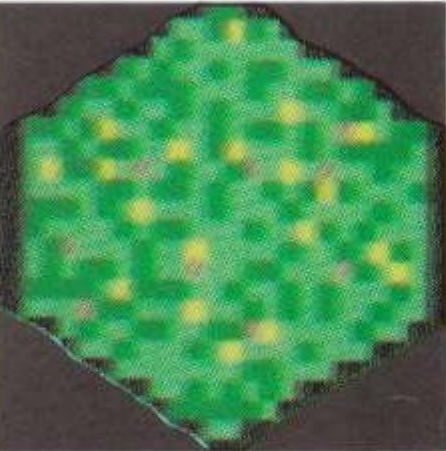
城郭は城に隣接して建てられていて、城と同様、防御力が非常に高い。マスターは城、城郭、塔にしか移動ができない。



モンスターが塔を占領すると、その塔は自国の色で表示される。また、モンスターが占領した塔にいと、ターンの初めに少しだけHP(体力)を回復することができる。

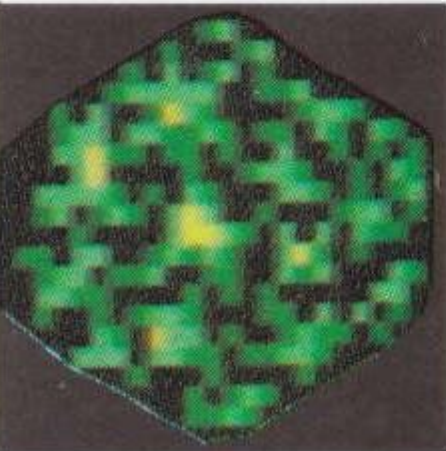
## その他の地形

草原



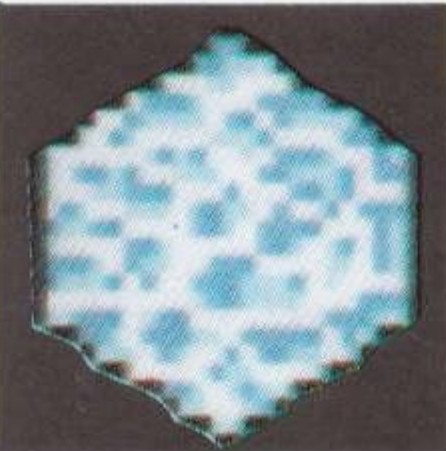
水棲族系のモンスター以外は、移動しやすい地形。しかし、障害物がなにも無いところなので、戦闘時の防御力はとても低い。

森林



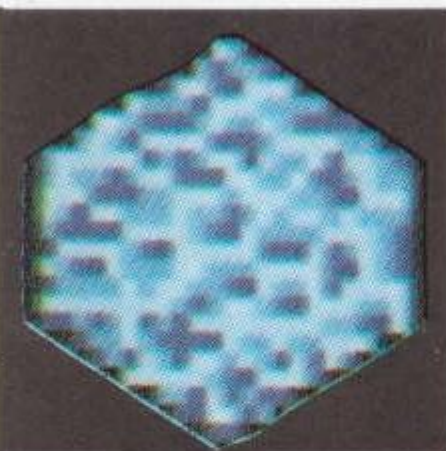
背の高い樹木が密生しているため、空を飛べるモンスターを除いて、移動しにくい地形である。しかし、戦闘時は高い防御力を期待できる。

河川  
浅瀬



陸上を歩くモンスターでも移動することはできるが、移動力の消費は高い。水棲族系のモンスターにとっては防御効果が高いところ。

海



陸上を歩くモンスターは移動することができない。水棲族系のモンスターには移動や防御力ともに高い効果が期待できる。

砂漠



太陽が照りつけるその地形では、トカゲ族系のモンスターを除いて移動しにくい場所である。全般的に防御力も低いところだ。

岩場



大きな岩がゴロゴロとしている場所で、歩行するモンスターにとっては移動しにくい場所である。しかし、身を隠すところが多いため、防御効果は高い。

山岳



険しい山が連なっており、移動力の消費は高い。しかし、巨人族やトカゲ族にとっては、防御力は高い。

火山



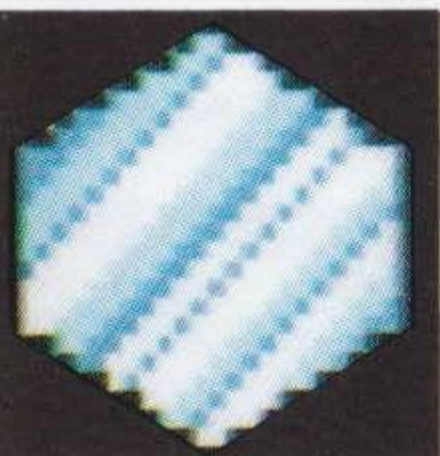
噴火活動を行っている火山地帯。火炎系のモンスター以外は移動ができない。火炎系のモンスターにとっては非常に高い防御力を持っている地形。

沼地



足場が悪いため、大型の巨人族は移動が困難である。水棲族系のモンスターにとっては、非常に高い防御力を発揮するところである。

氷原



氷に覆われた寒々とした平原。冷気を使うモンスターは抜群の攻撃力を発揮するが、他のモンスターには、ちょっと酷なところかもしれない。



# 地形別回避率

ここで、紹介する地形別回避率表は、モンスターの移動型別にまとめた表です。どのモンスターをどの地形に置けば、回避率が高いかひとめで分かることができます。

## 地形別回避率表・その1

	しろ城	とう塔	じょうへき城壁	そうげん草原	しんりん森林	かせん河川	うみ海
まほうつか魔法使い	60%	40%	40%	—	—	—	—
こうくう高空	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%
そら空	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%
そら(火)空	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%
ていくう低空	40%	40%	40%	30%	40%	30%	30%
うみ(大)海	30%	30%	30%	25%	30%	60%	80%
うみ(小)海	30%	30%	30%	25%	25%	80%	60%

	さばく砂漠	いわば岩場	さんかく山岳	かざん火山	ぬまち沼地	ひょうげん氷原
まほうつか魔法使い	—	—	—	—	—	—
こうくう高空	30%	30%	30%	60%	30%	30%
そら空	30%	30%	30%	—	30%	30%
そら(火)空	30%	30%	30%	70%	30%	30%
ていくう低空	30%	40%	40%	—	30%	40%
うみ(大)海	25%	—	—	—	60%	30%
うみ(小)海	25%	—	—	—	80%	30%

※この表中で傍線が引いてあるものは、その地形のヘックスを通り抜けることができないということです。

ち けい べつ かい ひ り つ ひ ょ う  
**地形別回避率表・その2**

	しろ 城	とう 塔	じょうへき 城壁	そうげん 草原	しんりん 森林	かせん 河川	うみ 海
りく だい 陸(大)	40%	40%	40%	20%	40%	—	—
りく しょう 陸(小)	60%	60%	60%	40%	60%	20%	—
りく ひ 陸(火)	40%	40%	30%	30%	50%	20%	—
りく すな 陸(砂)	60%	60%	60%	40%	60%	40%	—
こおり だい 氷(大)	40%	40%	40%	20%	40%	—	—
こおり しょう 氷(小)	40%	40%	40%	30%	50%	20%	—

	さばく 砂漠	いわば 岩場	さんかく 山岳	かざん 火山	ぬまち 沼地	ひょうげん 氷原
りく だい 陸(大)	30%	60%	60%	—	20%	20%
りく しょう 陸(小)	30%	50%	50%	—	20%	20%
りく ひ 陸(火)	30%	40%	40%	70%	20%	20%
りく すな 陸(砂)	60%	60%	60%	—	40%	20%
こおり だい 氷(大)	30%	60%	60%	—	20%	20%
こおり しょう 氷(小)	30%	40%	40%	20%	20%	70%

※この表中で傍線が引いてあるものは、その地形のヘッ  
 クスを通り抜けることができないということです。

い どうがた なに  
**移動型って何!?**

移動型というのは、そのモ  
 ンスターの得意とする移動手  
 段のことを指しています。各  
 モンスターに関する移動型に  
 ついては、次ページからの一  
 覧をご覧ください。



# モンスターユニット一覧

この「マスター・オブ・モンスターズ」に登場するモンスターの数は約80種。ファンタジー系の物語には必ず姿を現すような幻想的なモンスターたちがたくさん登場します。ここではゲーム中に登場する約80種もの、モンスターの役立つユニットデータを紹介していくことにします。



## マスター

このゲームには5人のマスター（魔法使い）が登場します。この様々な特徴を持つ5人のマスターの中から、1人を選びゲームをスタートします。

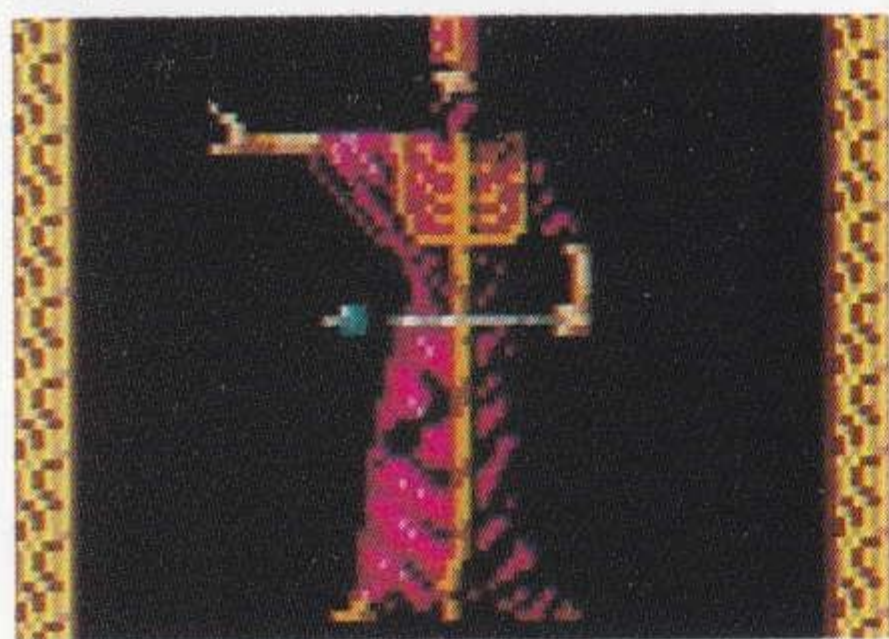
### ウォーロック

法と秩序を象徴とするLAW系のマスター。ローマン、サーペント、ロックなど、陸・海・空の戦力において一番バランスがとれているマスターです。ファイヤーのエレメンタルを守護神にしています。



## ソーサラー

回復、治癒などの魔法を得意とするLAW系のマスター。エンジェルやユニコーンなどの、神のしもべたる軍団を率いています。その機動力には定評があり、エアーのエレメンタルを守護神にしています。



## ウィザード

混沌と無秩序を象徴としているCHAOS系のマスター。その攻撃力はすさまじく、グリフォン、ドラゴンなど成長すると恐ろしいモンスターを操ります。アースのエレメンタルを守護神にしています。





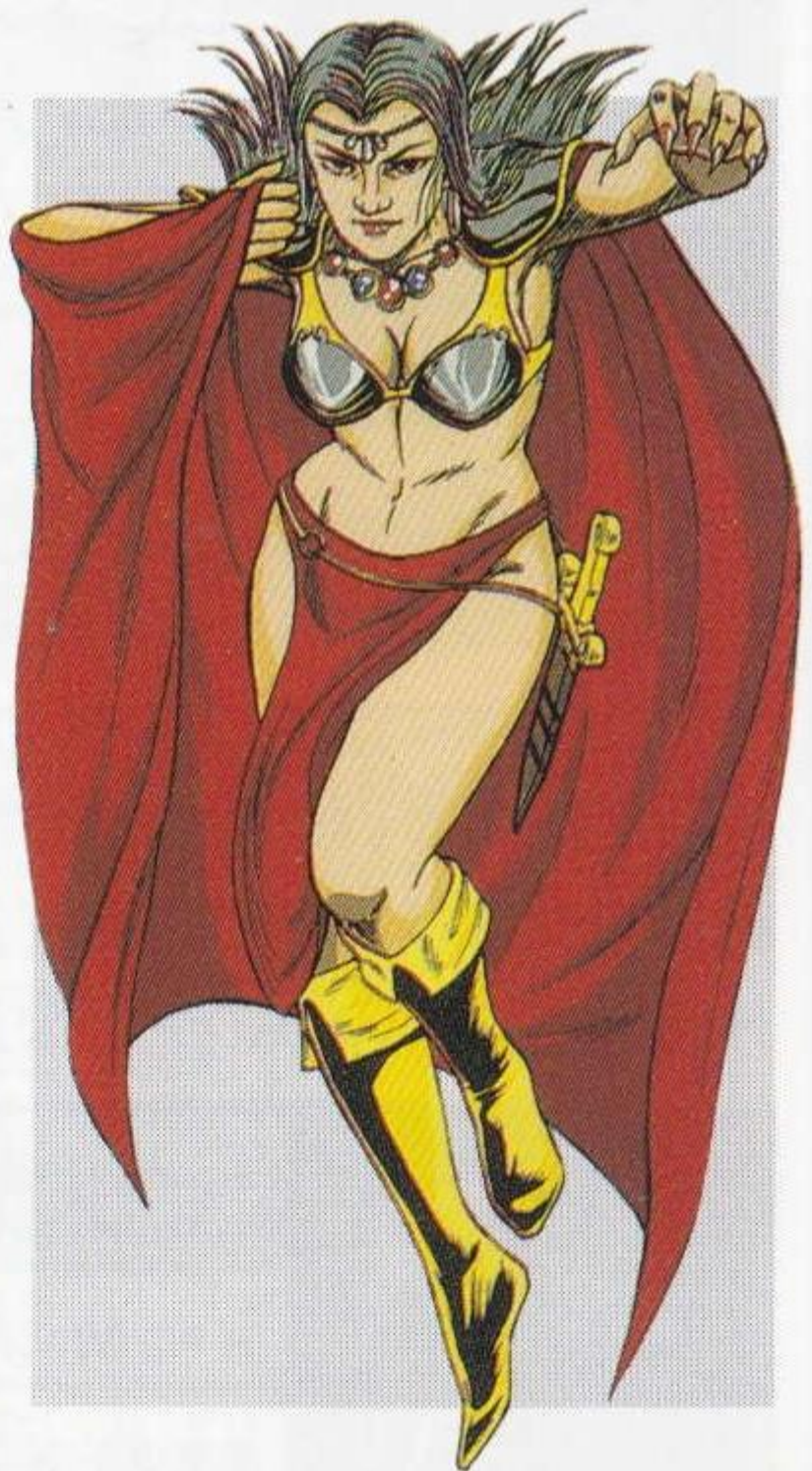
## ネクロマンサー

ウィザードと同じ混沌と無秩序を象徴とするCHAOS系のマスター。デーモン、レイス、クラーケンなどの、攻撃に特徴のあるモンスターをしもべにしています。ウォーターのエレメンタルを守護神にしています。



## サモナー

中立の特性を持つNEUTRAL系のマスター。このマスターはLAW系とCHAOS系のモンスターを操ることができます。特に守護神は持っておらずすべてのエレメンタルを召喚することができます。




## エレメント(精霊)

エレメント(精霊)は、味方が危機に見まわれ援護を必要とした時、魔力によって召喚されます。しかし、その場限りのモンスターなので、成長はしていきません。

	<b>ファイヤー</b>		
	HP : 100	移動力 : _____	召喚できるマスター ・ウォーロック
	装備 : Fボール	移動型 : _____	・サモナー
	<b>ウォーター</b>		
	HP : 100	移動力 : _____	召喚できるマスター ・ウィザード
	装備 : Cボール	移動型 : _____	・サモナー
	<b>エアー</b>		
	HP : 100	移動力 : _____	召喚できるマスター ・ソーサラー
	装備 : Cプレス	移動型 : _____	・サモナー
	<b>アース</b>		
	HP : 100	移動力 : _____	召喚できるマスター ・ネクロマンサー
	装備 : ヘルファイア	移動型 : _____	・サモナー

## モンスター

モンスターは、マスターの魔力により召喚され、戦闘を重ね経験を積んでいくにしたがって成長していきます。ここで掲載している“召喚できるマスター”というのは、マップモード時においてのみのデータです。

	<b>エンジェル(LAW系)</b>		
	HP : 30	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ソーサラー
	装備 : ライトニング	移動型 : 低空	・サモナー



## アーケエンジェル(LAW系)

HP : 62	移動力 : 7	召喚できるマスター ・ソーサラー ・サモナー
装備 : ライトニング	移動型 : 低空	



## エンジェルナイト(LAW系)

HP : 60	移動力 : 8	召喚できるマスター ・ソーサラー ・サモナー
装備 : Hサンダー	移動型 : 空	



## デーモン(CHAOS系)

HP : 30	移動力 : 7	召喚できるマスター ・ネクロマンサー・ウィザード ・サモナー
装備 : Mブラスト	移動型 : 低空	



## アーケデーモン(CHAOS系)

HP : 44	移動力 : 8	召喚できるマスター ・ネクロマンサー・ウィザード ・サモナー
装備 : Mアロー	移動型 : 低空	



## グレートデーモン(CHAOS系)

HP : 66	移動力 : 8	召喚できるマスター ・ネクロマンサー・ウィザード ・サモナー
装備 : Mストーム	移動型 : 空	



## ドラゴン(LAW系)

HP : 40	移動力 : 5	召喚できるマスター ・ウォーロック
装備 : Fボール	移動型 : 陸(火)	



## ドラゴンロード(LAW系)

HP : 51	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ウォーロック
装備 : Fプレス	移動型 : 陸(火)	



## ファイヤードラゴン(LAW系)

HP : 78	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ウォーロック
装備 : Fプレス	移動型 : 陸(火)	



### ドラゴン(LAW系)<sup>けい</sup>

HP : 40

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : Cボール

移動型 : 氷(小)

・ソーサラー



### フロストドラゴン(LAW系)<sup>けい</sup>

HP : 51

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : Cプレス

移動型 : 氷(小)

・ソーサラー



### アイストドラゴン(LAW系)<sup>けい</sup>

HP : 88

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : Cプレス

移動型 : 氷(小)

・ソーサラー



### ドラゴン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 42

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : ——

移動型 : 陸(火)

・ウィザード



### スカイドラゴン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 48

移動力 : 7

召喚できるマスター

装備 : Fボール

移動型 : 空(火)

・ウィザード



### エアードラゴン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 96

移動力 : 8

召喚できるマスター

装備 : Fボール

移動型 : 空(火)

・ウィザード



### ドラゴン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 42

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ——

移動型 : 氷(小)

・ネクロマンサー



### ダークドラゴン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 72

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : Cプレス

移動型 : 氷(小)

・ネクロマンサー





## デストドラゴン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 90

移動力 : 6

召喚できるマスター  
・ネクロマンサー

装備 : Cプレス

移動型 : 氷(小)



## ドラゴン(NEUTRAL系)<sup>けい</sup>

HP : 46

移動力 : 5

召喚できるマスター  
・サモナー

装備 : ———

移動型 : 陸(火)



## シルバードラゴン(NEUTRAL系)<sup>けい</sup>

HP : 70

移動力 : 7

召喚できるマスター  
・サモナー

装備 : Cプレス

移動型 : 陸(火)



## ゴールドドラゴン(NEUTRAL系)<sup>けい</sup>

HP : 70

移動力 : 7

召喚できるマスター  
・サモナー

装備 : Fプレス

移動型 : 氷(小)



## ローマン(LAW系)<sup>けい</sup>

HP : 33

移動力 : 5

召喚できるマスター  
・ウォーロック

装備 : ———

移動型 : 陸(小)



## カルタゴ(LAW系)<sup>けい</sup>

HP : 44

移動力 : 6

召喚できるマスター  
・ウォーロック

装備 : スペア

移動型 : 陸(小)



## シーザー(LAW系)<sup>けい</sup>

HP : 62

移動力 : 6

召喚できるマスター  
・ウォーロック

装備 : ソードパワー

移動型 : 陸(小)



## バーバリアン(CHAOS系)<sup>けい</sup>

HP : 34

移動力 : 5

召喚できるマスター  
・ウィザード

装備 : ———

移動型 : 陸(小)



## バーサーカー(CHAOS系)

HP : 48	移動力 : 5	召喚できるマスター ・ウィザード
装備 : ———	移動型 : 陸(小)	



## マッドファイター(CHAOS系)

HP : 63	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ウィザード
装備 : ヘルファイア	移動型 : 陸(小)	



## ソルジャー(NEUTRAL系)

HP : 34	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ソーサラー
装備 : ———	移動型 : 陸(小)	



## ファイター(NEUTRAL系)

HP : 46	移動力 : 7	召喚できるマスター ・ソーサラー
装備 : ソードパワー	移動型 : 低空	



## クルセイダー(NEUTRAL系)

HP : 70	移動力 : 7	召喚できるマスター ・ソーサラー
装備 : ソードパワー	移動型 : 空	



## ユニコーン(LAW系)

HP : 33	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ソーサラー
装備 : Mアロー	移動型 : 陸(小)	



## トライコーン(LAW系)

HP : 48	移動力 : 7	召喚できるマスター ・ソーサラー
装備 : ———	移動型 : 陸(小)	



## ペガサス(NEUTRAL系)

HP : 30	移動力 : 7	召喚できるマスター ・ウィザード・ネクロマンサー ・サモナー
装備 : ———	移動型 : 空	



## モノペガサス(NEUTRAL系)

HP : 42	移動力 : 9	召喚できるマスター ・ウィザード・ネクロマンサー ・サモナー
装備 : _____	移動型 : 高空	



## レイス(CHAOS系)

HP : 12	移動力 : 3	召喚できるマスター ・ウィザード ・ネクロマンサー
装備 : デスクライ	移動型 : 低空	



## ダークレイス(CHAOS系)

HP : 24	移動力 : 4	召喚できるマスター ・ウィザード ・ネクロマンサー
装備 : デスクライ	移動型 : 低空	



## ブラックレイス(CHAOS系)

HP : 36	移動力 : 5	召喚できるマスター ・ウィザード ・ネクロマンサー
装備 : デスクライ	移動型 : 低空	



## トロール(LAW系)

HP : 40	移動力 : 4	召喚できるマスター ・ウォーロック ・ソーサラー
装備 : _____	移動型 : 陸(大)	



## ジャイアント(LAW系)

HP : 75	移動力 : 5	召喚できるマスター ・ウォーロック ・ソーサラー
装備 : ソードパワー	移動型 : 陸(大)	



## コロサス(LAW系)

HP : 110	移動力 : 6	召喚できるマスター ・ウォーロック ・ソーサラー
装備 : ナックルパワー	移動型 : 陸(大)	



## サイクロプス(CHAOS系)

HP : 46	移動力 : 5	召喚できるマスター ・ウィザード ・ネクロマンサー
装備 : _____	移動型 : 氷(大)	



## モノジャイアント(CHAOS系)

HP : 66

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ソードアイス

移動型 : 氷(大)

・ウィザード  
・ネクロマンサー



## アイスギガント(CHAOS系)

HP : 86

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : ソードアイス

移動型 : 氷(大)

・ウィザード  
・ネクロマンサー



## ゴーレム(NEUTRAL系)

HP : 30

移動力 : 4

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 陸(大)

・サモナー



## ストーンゴーレム(NEUTRAL系)

HP : 35

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 陸(大)

・サモナー



## アイアンゴーレム(NEUTRAL系)

HP : 40

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 陸(大)

・サモナー



## ミノタウルス(CHAOS系)

HP : 38

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 陸(小)

・ネクロマンサー



## ゴーゴン(CHAOS系)

HP : 45

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : Mアロー

移動型 : 陸(小)

・ネクロマンサー



## スカイゴーゴン(CHAOS系)

HP : 55

移動力 : 7

召喚できるマスター

装備 : Mストーム

移動型 : 低空

・ネクロマンサー



## ロック(LAW系)

HP : 30

移動力 : 10

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 低空

- ・ウォーロック
- ・ソーサラー



## フェニックス(LAW系)

HP : 24

移動力 : 9

召喚できるマスター

装備 : Fボール

移動型 : 空

- ・ウォーロック
- ・ソーサラー



## グリフォン(CHAOS系)

HP : 42

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 低空

- ・ウィザード



## ヒポグリフォン(CHAOS系)

HP : 65

移動力 : 8

召喚できるマスター

装備 : Fボール

移動型 : 空

- ・ウィザード



## マンティコア(NEUTRAL系)

HP : 40

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 低空

- ・ウォーロック



## スフィンクス(NEUTRAL系)

HP : 60

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : ヘルファイア

移動型 : 空(火)

- ・ウォーロック



## リザードマン(NEUTRAL系)

HP : 30

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : ソードF

移動型 : 陸(砂)

- ・ネクロマンサー
- ・サモナー



## ツインヘッド(NEUTRAL系)

HP : 48

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : Fボール

移動型 : 陸(砂)

- ・ネクロマンサー
- ・サモナー



## ヒドラ(NEUTRAL<sup>けい</sup>系)

HP : 60

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : Fボール

移動型 : 陸(砂)

・ネクロマンサー  
・サモナー



## マーメイド(LAW<sup>けい</sup>系)

HP : 26

移動力 : 5

召喚できるマスター

装備 : Mプラスト

移動型 : 海(小)

・ウォーロック  
・ソーサラー



## セイレーン(LAW<sup>けい</sup>系)

HP : 45

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : スペア

移動型 : 海(小)

・ウォーロック  
・ソーサラー



## クラークン(CHAOS<sup>けい</sup>系)

HP : 65

移動力 : 6

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 海(大)

・ウィザード  
・ネクロマンサー



## テナクルス(CHAOS<sup>けい</sup>系)

HP : 75

移動力 : 7

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 海(大)

・ウィザード  
・ネクロマンサー



## サーペント(NEUTRAL<sup>けい</sup>系)

HP : 73

移動力 : 7

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 海(大)

・ウォーロック・ソーサラー  
・サモナー



## シードラゴン(NEUTRAL<sup>けい</sup>系)

HP : 83

移動力 : 8

召喚できるマスター

装備 : ———

移動型 : 海(大)

・ウォーロック・ソーサラー  
・サモナー



とうしば じむきょく  
**東芝EMIユーザーテレホン事務局**

**03-3423-8243**

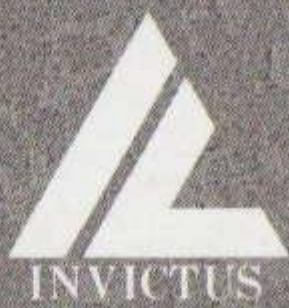
このゲームに関するお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午前10時から午後6時の間、上記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解き方、ウラ技などに関する質問にはお答えできませんので、御了承ください。

とうきょうとみなとくあかさか ちやうめ ばん ごう  
**〒107 東京都港区赤坂2丁目2番17号**

とう しば かぶ しき がい しゃ  
**東芝EMI株式会社**

じぎやうぶ  
**マルチメディア事業部**

©1989 SystemSoft Reprogrammed By ©1991 TOSHIBA EMI



TOSHIBA EMI

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の  
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-63013

TOPM-1001