

完全攻略本

《圣女之歌II》资料设定光盘赠品

圣女之歌

HEROINE ANTHEM

-THE ANGEL OF SAREM-

目 录

contents

1. 主角介绍	3
2. 战斗设定	11
3. 魔法解析	17
4. 剧情流程	26
5. 精灵坊	66
6. 商店一览	77
7. 物品装备	84
8. 各章节地图	107
9. 怪物图鉴	165
10. 图片欣赏	217
11. 工作人员名单	224



主角介绍

character



character

PDG

character 主角介绍

艾 妲

生长于纯朴山村却有着异常曲折命运的女孩。前作中一场海难使她意外地来到了人鱼秘境伐塞内司，尔后克服万难回到人间的她，继续在青梅竹马忽伦以及狗头军师贝丁的陪伴下，与左右命运的恶势力搏斗。即使经历了无数的劫难，昔日率真善良又充满正义感的个性仍深植内心；但为了信念全力以赴的热情与冲劲，却将遭受到一波波意想不到的黑暗势力打击后，面临最严厉的挑战。而年轻懵懂的心，也在一段段人间真情的洗礼中，一点一滴的蜕变。究竟这个曾经化身为入鱼新娘的少女，还有什么样的命运在等待她？这场末世录的神魔之战，又与她有什么样的关连？



主属性：水
副属性：光

EDDA

战斗设定

职业概念上近似牧师+武僧，懂得各种治疗法术，因此扮演着队伍中重要的补血角色，虽然力量比不上忽伦、肆罗、密尼亚等战士型角色，但是战斗力也是不容小觑，尤其化身为半人鱼型态后的攻击更是惊天动地！缺点是后期的攻击招式相当耗费SP，作为攻击的主力似乎得耗费不少时间才能复原。

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
回斩击	水	1x1	0	2	一般的挥砍攻击
破浪击	水	1x2	6	2	能划破涛浪的冲击波，攻击力强
海澈震	水	2x2	12	3	古代的退潮之法，范围大
真·席达之唤	水	十字	20	3	利用人鱼柔软身体的特性发动连斩
水烙冲击	水	1x3	25	3	唤出水之力迫压敌方
背水连斩	水	1x1	65	4	顺水顺流之力快速的砍法
神使之耀	光	3x3	120	4	人鱼王之技能，放出强大的光芒提高我方攻、防、速度
海袭弓	水	3x2	120	5	召唤湖精王之弓威力强大
女神之歌	无	3x3	180	5	唱出柔美之歌为我方祈福的技能
海蛇袭舞	水	3x3	200	6	人鱼自古流传之战舞
光澈之盾	光	3x3	100	5	吸收大地之力，唤出光之盾增强我方防御力
羽翼之枪	风	1x1	300	7	吸收风之力，唤出神器羽翼之枪
水之末日	水	3x3	350	8	传说“水之末日”之力，水属性最终绝招

character 主角介绍

忽伦

自童年时期便是艾姐身边坚毅的支持力量。由神父抚养长大的他，在宗教战争的召唤下，与死神无数次交手错身，沙场上魂魄般幽暗悲伤的经历，在他年轻的脸庞上镌刻下沉郁的眉宇、嘴角。陪伴着艾姐风雨里闯荡，所为何来？是天地的正义？心灵的追寻？儿女的私情？他，一如往常，用眼神代替言语，向向那把从不离手的长剑……

主属性：火

副属性：光

HULEN

战斗设定

职业概念上近似圣堂武士（帕拉丁），投身军旅后又经过宗教战争的洗礼，使得他在近身战斗的威力上无人能比，可说是队伍中最重要的攻击主力！平常喜怒不形于色，但是当胸中燃烧起熊熊的怒火时，其发挥的威力可相当强大；虽说招式的攻击范围不甚广阔，但在一对一的战斗中可是说不可挡！唯一的缺点就是速度慢了点，很少能避开敌人的攻击（幸好防御力很强），也常在攻击时发生失误（MISS）的情形，所以战斗时别忘记尽量帮他增加速度（DEX）喔！

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
蛇牙	无	1x1	0	2	剑势如蛇一般快速刁钻
崩裂斩	无	2x1	6	2	运用全身力量挥剑，威力足可破土裂石
圣光斩	光	1x1	10	2	剑刃透露神圣的光芒，对暗系敌人能造成更大伤害
烈火剑	火	1x3	22	3	剑刃透出熊熊火焰，对水属性敌人能造成更大伤害
怒火四连杀	火	1x1	40	3	引发胸中怒火化为实体，并传导于剑刃上增强威力
赤暴风	火	2x2	60	3	挥起大地之焰刮起灼热的旋风
击煞猎炎风	火	2x2	90	4	利用风之力燃起燎原暴风
强袭齐列斩	无	3x1	120	4	高等的军队战技，针对前线横扫击溃
伪血炎辗杀剑	火	3x2	160	5	炎之里技，化血液为烈焰包覆剑面、斩杀敌人
散罗刹真空斩	火	1x1	200	5	解放地狱之火毁灭眼前事物，至死方休

character 主角介绍

贝丁

自人鱼秘境 伐塞内司以来就陪伴艾姐一路冒险至今，可说是个最忠心的伙伴(还是被当作宠物?)，同时也大伙旅途中的开心果，不但馊主意一大堆，嘴巴更是停不了的说些有的没的，没事就爱跟人闲话家常聊八卦，臭屁自己过往的冒险事迹，却也因此惹来不少白眼与麻烦；虽然常被威胁着摆上供桌当大餐，但可别忘记它人鱼王国大法师入门弟子的身分喔！当队伍被陆续出现的机关困住的时候，可就得仰赖它的智慧来解决眼前的难题，毕竟滑不溜丢的小鬼头总是有许多古灵精怪的惊人想法啰！^_^



BEDIN

主属性：水
副属性：暗、光

战斗设定

毫无疑问它就《圣女之歌2》中魔法师的不二人选！但这么娇小又爱顺手牵羊的法师可不多见；熟习许多强力的暗系攻击、辅助性法术，可以有效帮助队伍牵制敌人的动作。游戏中期虽然没有惊人的表现或华丽的招式，不过到了后期习得的“死神之约”，对于一般的小喽啰可是方便又好用的清除杀招喔！比较要注意的是贝丁偏低的防御力，在战斗位置选择与购置装备的优先顺序上可要好好斟酌一下，免得一个不小心就被打得头破血流啦！

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
回旋刺击	水	1x1	0	2	一般攻击
燃烧的滚球	火	1x3	4	2	快速冲刺产生烈焰，燃烧敌方
1000kg	无	2x2	6	2	巨槌攻击，有相当的范围
死之剑	暗	1x3	10	2	召唤黑暗剑士穿刺敌方
超必死魔法	无	2x3	16	3	全属性法术，施展者自身会扣减少量HP
运动！	无	1x1	18	3	贝丁自豪之招，具偷窃效应
无敌迅雷脚	无	1x1	20	4	绝对逃跑，与魔王战斗时无效
死神之约	暗	3x3	90	5	吸取敌方灵魂，机率性即死效果；对魔王无效
魔神之剑	暗	3x3	120	6	唤出地狱魔神，斩裂大地

character 主角介绍

茱 儿

前代曾在森林秘境中乍现即逝的白发少女。行踪神秘，虽惯常飘忽不定、离群索居的生活，却与艾姐、忽伦再次因命运而交会。带着缥缈的身世、犀利的言行、不经意的冷漠与落寞，她的加入会在男女主角之间造成什么变化吗？她的未来，又将飘向何处？与忽伦之间一段如风如雾的情愫，能否在并肩作战的旅程中渐行渐明、尘埃落定？

主属性：地
副属性：风、光

JURE

战斗设定

在森林中自然环境下长大的她不但射的一手好弓，更与森林里的精灵们建立了良好的友谊，也因此获得了施展魔法的能力，概念上近似欧洲凯尔特民族的德鲁伊教徒；在战斗中大多处于后排位置进行攻击，但若是以速度这方面着眼的話，茱儿闪躲攻击的能力相当优异，或许可因此帮队伍争取到不少时间吧。茱儿的攻击范围相当广阔，但相对地威力也就显的较弱，不过在面对队形相当分散的敌人时可就非常好用啰。

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
矢	无	1x1	0	2	一般的箭矢攻击
风矢	风	2x2	10	2	将风之力包覆箭矢强化射速及攻击力
叶牙	地	1x3	30	3	猎人技，利用风水地理引起刃叶疾
森人·矢	地	3x3	60	3	森人族著名之狩猎技
安古拉之牙	地	3x3	100	4	召唤大地圣灵之技
伊鲁圣地之罚	地	3x3	150	5	古代飞翼族惩戒之弓，可灭化罪恶为虚无
圣制裁	光	3x3	220	2	传说的诸神黄昏，天神对大地恶气之制裁技

character 主角介绍

娜 娜

一个正值青春期，叛逆又偏激的小女生。失去母亲、没有手足友朋，终日处于孤寂的个人世界。而唯一的亲人～父亲，却是青少年最不屑的狗腿一族。母亲被贩为奴，使她失去了平和表达内心真正感受的能力，并远离开放理性的沟通之道、成为一个沉默寡言的女孩。亚萨城阴暗猥琐交迭的世界里，父亲为生存而不得不谦卑低下的态度，让她对周围人们及所处的生活心生厌恶，也就不自觉用傲慢偏激的态度武装自己，与自己所害怕讨厌的大千世界保持距离。

主属性：无
副属性：无

NANA



战斗设定

由于娜娜在剧情中的设定年纪很轻，又是属于非战斗性质的角色，因此在战斗上只好将其定义为辅助性角色，概念上近似欧美游戏中的诗人，专职帮助提升队友的属性或担任基本的治疗工作；虽然在战斗上不是主力，但制作小组也替她设定了许多有趣的招式，如果您是“萝莉派”的玩家，不妨练来试试看有哪些趣味在里面吧(可不要想在亚萨城的暗巷中把她推倒喔！)。

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
妈妈的背包	无	1x1	0	2	随身凶器、装着许多道具及武器
毒毒不要喝	无	1x1	20	3	过期的药瓶、含有致命的毒素
阿尔法秘咒	无	1x1	50	3	不明的白发大叔交付之技
光光之怒	无	1x1	80	3	爱犬光光狂乱技
悲之娃	无	3x3	120	4	会巨大化的娃娃、来源不明.....
最终金投王	无	2x3	150	5	娜娜之爆发技！可造成敌方极大的伤害

character 主角介绍

蕾咪

乍看下个性慵懒、凡事大而化之(状况外?)的角色,她灵巧如猫的动作,不禁让人联想起制作小组过往作品中的人物。这个在亚萨城内加入艾姐一行冒险旅程的不速之客,似乎肩负了某种使命。看似天真无邪的她,虽然扮演着艾姐的伙伴角色,然而实际上呢?无论如何,攻击力与敏捷力皆突出的她,在游戏的冒险旅程中必然是不可或缺的重要助力。至于这个谜样的人物究竟是敌或友,也只有留待时间来验证了。

主属性: 无
副属性: 无

LAEMY

战斗设定

蕾咪的职业概念为武斗家,虽然攻击力与速度都很高,但对法术却相当的不灵光,可说是纯粹的近距离战斗角色,但与其他人相较闪避敌人的技巧却更高超;再加上本身与招式都无属性的特质,在面对各种属性的敌人时都不会有减值的忧虑,堪称最佳战斗替补。不过蕾咪的体质在被魔法攻击的时候有额外的减值,因此在面对魔法系的敌人时也要特别注意(因为这样所以才很容易被法术控制的吗?)。

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
咪咪拳	无	1x1	0	2	蕾咪的基本攻击招式
喵喵走	无	3x1	9	2	召唤众家喵喵群起暴走围攻敌人
猫轰拳	无	1x2	24	2	将全身的气集中在拳头轰向敌人
气功弹	无	1x3	50	3	将全身的气集中为球状射向敌人
穿弓震雷破	无	右T字	80	3	强力爆裂二连击
跃天一闪	无	2x2	110	4	跃至敌方头顶给予强烈痛击
疾风落翔拳	无	3x1	150	4	如刃之拳、快速斩杀敌方
猛虎万雷惊天掌	无	3x3	200	5	蕾咪自创技,威力可彻钢断岩、惊天如雷

character 主角介绍

密尼亚

不让须眉的撒雷母女战士，其英勇足以领导整个撒雷母军队，十足的领袖特质，让她赢得所有战士的景仰赞佩。然而事实上，卸下战袍的她也有着温柔善良的一面。对于撒雷母王基辅尔有种特别情感的密尼亚，浑然不知这样的情感，其实并非凭空而生。而基辅尔对密尼亚的呵护器重，也凸显了两者的深切关系。那似乎经历共同命运的过往悲歌，犹如牵系彼此的枷锁，紧紧扣住二人的内心世界，也将游戏的终曲带向圣女之歌完结的高潮。



主属性：风
副属性：光、水

MINIYA

战斗设定

在基本的设定概念上与艾姐似乎相去处不远，但在细部上仍有相当的差异存在，尤其是法术性质上，她更着重于攻击性法术的学习，而且就攻击的威力与SP耗损之间的平衡来说，似乎密尼亚更适合扮演攻击的主力；使用短剑与盾牌各一的组合武器，就战斗来说堪称完美的魔法战士，只可惜仍然无法佩上“撒雷母天使”的称号。她也是少数带着伙伴上战场的角色之一，不知道平时他们都躲在哪待命呢？

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
穿刺斩	风	1x1	0	2	撒雷姆基本的斩刺技
伊利速盗	无	1x1	10	2	召唤伊利的窃盗技
魔普、哈卡合击	无	1x2	20	2	魔普、哈卡兄弟的连携合技
大风神	风	1x1	40	3	召唤风精灵、形成强烈旋风
六人友情大合击	无	3x3	60	4	密尼亚小队大合击
风精灵之颂	风	1x3	80	4	唤来圣灵之风、贯穿敌阵
奥汀神之赋	风	2x3	120	5	指挥风之元素舞涌升天、造成敌范围伤害
瓦尔哈那之界	风	3x3	180	6	化身为女武神，命令并驱离眼前敌人

character 主角介绍

肆 罗

一个自命风流潇洒、来自东方的通古斯人，除此之外无人知道他的来历。唯一可以确定的是他似乎奉命前来西方收集某种不可思议的宝物。善于暗系魔法的他不仅法术高强、还能使用纸符变化为攻击用的式神，对艾姐有着不明的喜爱与企图，他与蕾咪一前一后相继出现，也为两者的关系投下了谜团

主属性：暗
副属性：火

SERO

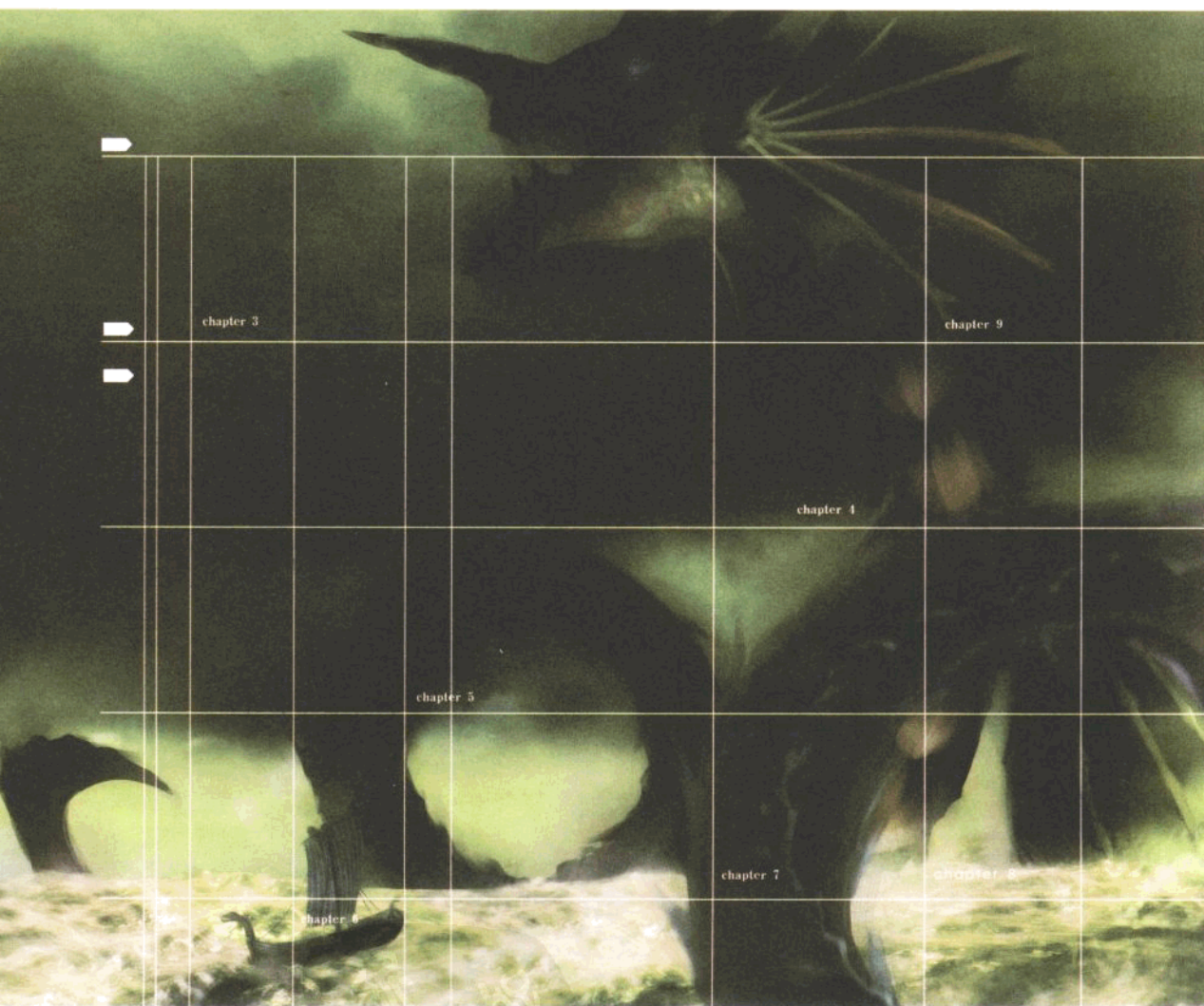
战斗设定

来自通古斯的他在招式与法术上都具备浓厚的东洋色彩，擅长暗系法术与神秘莫测的幻术，概念上结合了武士与歌舞伎的特色；使用双刀流武技的他在攻击威力上与忽伦、密尼亚可说难分伯仲，速度与艾姐、蕾咪相比也不相上下，因此在游戏后期可说是另一个攻击主力；若真要说缺点的话就是他完全不会治疗性法术，因此在队伍中势必得搭配一个后勤角色给予支援，不然就只好多准备些疗伤的物品喽！

招式名称	属性	范围	SP	时间	招式解说
迴罗刀	无	1x1	0	2	东方弧刀斩法
若鬼符	暗	1x1	50	2	低等鬼召唤之符
网罟	无	1x1	70	3	一时间内增强攻防之幻术
羽魅	无	3x1	100	4	基本之幻术，卷起混沌之风、攻击敌方
一歿单降	无	1x1	200	5	肆罗得意技，斩万物归秽土
唤。不动幻王	无	3x3	250	6	召唤武神“不动幻王”

战斗设定

battle



battle

PDG

战斗设定

battle

基本战斗技巧解说

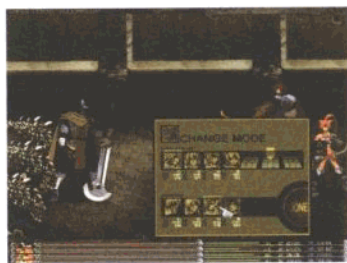
队伍的组成

随着剧情的发展，越来越多的同伴加入队伍，然而能参加战斗的只有四个，因此了解队友的特性并从中选出最佳的组合便是首要之务；先前的主角介绍里对各主角的设定应该已经有清楚的解说。当然如果你想要来点新鲜的组合、例如：全女性角色、全法术角色也都是可以的啦！



知己又知彼方能百战百胜

战斗过程的优劣从战斗位置的设定就开始造成影响，因此依照敌人的属性特质与我方现有队员的组合是相当重要的！最好从这里就取得战斗初期的优势，万一选错战斗组合或位置错误就用换人和移动指令来调整吧！



开始战斗后请多注意敌人攻击招式的属性与影响范围，经由观察→测试→研拟战术→实际执行的步骤来了解敌人的攻击模式，并找出最适当的方式进行战斗，这部分可参考“怪物图鉴”里的资料来协助你拟定战术。

装备水平的提升

队员的装备水平对战斗结果常会有重大的影响，因此每到一个新的区域后最好能够尽速替队友们购买更高级的武器、防具，这样在面临更高等级怪物的战斗中才能获得一些保障；玩家可参考“装备物品”里的资料来了解目前队伍所拥有的装备与该区域预设的装备水平之差异。



关于战斗的其他设定

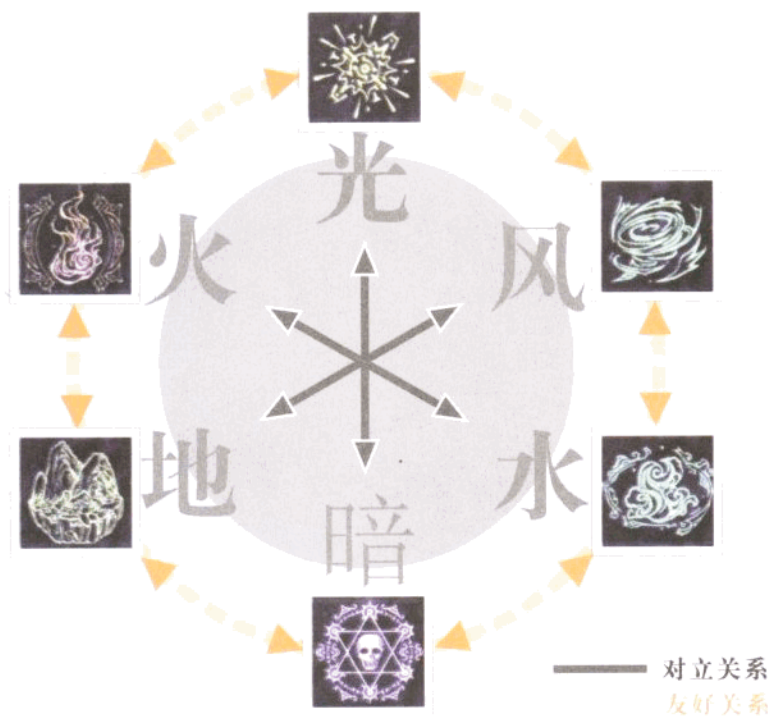
由于圣女之歌2的战斗计算公式加入了许多新概念，有些设定是需要玩家特别注意的：1. 招式与符石法术的差异。其中最大的不同在于符石法术能够对敌人的体力造成直接的伤害！虽然后期的许多招式的伤害力惊人，然而在遇上皮坚肉厚的怪物可就相当辛苦，此时符石法术就能适时派上用场，轻松的解决铜墙铁壁型的敌人。2. 属性伤害的计算方式。是以攻击方的招式属性对守备方的角色属性作为判断的标准（而非攻击方的角色属性对守备方的角色属性），因此某种属性的敌人怪物也可能会施展其他种类属性的招式，至于属性之间的对应关系玩家可以参考后页的招式、法术属性对应关系里的招式、魔法阻抗数值设定。

招式、法术属性对应关系

开始战斗后请多注意敌人攻击招式的属性与影响范围，经由观察→测试→研拟战术→实际执行的步骤来了解敌人的攻击模式，并找出最适当的方式进行战斗，这部分可参考“怪物图鉴”里的资料来协助你拟定战术。



各属性之间的对应关系表如下：



战斗特殊状态

战斗进行的过程中常会发生许多的特殊状况，尤其遇到某些带有特殊效应的敌人，他们的攻击常会对我方造成不利的影响，甚至足以致命！但只要了解这些状态的特性就不需要害怕了；请记得使用用恢复术而非治疗术来解除特殊状态喔！以下是战斗中可能出现的几种特殊状态：

昏 睡

呈现此一状态者将无法进行战斗，受攻击的话会自动清醒。

束 缚

呈现此一状态者将无法进行战斗，直到状态效果消失。

狂 乱

呈现此一状态者将无法加以控制，且该角色会随机攻击其他任何角色

封 咒

呈现此一状态者将无法施展法术，直到状态效果消失

迟缓、晕眩

呈现此一状态者速度将暂时下降，直到状态效果消失。

中 毒

呈现此一状态者每隔一段时间会扣减一定程度的HP，直到状态效果消失

※显示的优先顺序

无法战斗(HP0)>昏睡、束缚(视为无法战斗)>狂乱、封咒、迟缓、晕眩、中毒
若该角色同时处于无法战斗之外的数种复合状态时优先显示昏睡、束缚，此时将不会显示狂乱、封咒、迟缓、晕眩、中毒等次级状态。

光环说明

对我方同伴施展辅助性法术(护盾、加速、力士)后,该角色的脚下会出现一圈光环,代表目前该角色获得法术效果的加持,部分能力值将暂时性增加;当此光环消失也就意味着法术已然失效,该角色增加的部分能力值将会复原。



※辅助性法术效果可同时存在,若是该角色被施展两种以上的辅助性法术,将会依序、循环播放光环效果。

基本战术策略

由于SP会随时间进行自动恢复,被敌人攻击造成的伤害也会转移成SP,因此战斗是以招式为主、法术与物品为辅。

为了在最短时间内取得胜利,针对敌人的弱点来进行战斗绝对是必要的:对速度不快的敌人可提升我方的速度并降低对方的速度以取得命中率的优势,对于攻击力强大的敌人则善用防御指令,以我方速度较慢但防御力量高的角色诱敌攻击,并于敌方攻击的间隔发动反击;而对防御力较高或速度较快的敌人则以攻击法术直接轰杀HP或以辅助性法术加以弱化后再慢慢料理;为了能够更有效率的清除敌人,选择攻击范围与威力最适合的招式与法术更要谨慎小心(招式与法术的攻击范围请见“附录”里的攻击范围图示列表),只要掌握上述几个基本原则后必然可以轻松获得胜利!

※当队伍被敌人左右夹击时请不要过度慌张,将目标锁定在敌方体力最低或是攻击力最高的角色优先铲除,并尽全力先把一边的敌人清空后,那剩下来的另外一侧敌人就可以慢慢料理了。还有、使用物品来恢复队友战斗力所需的时间较短,虽然每次只能恢复一个队员,但在紧急时却能争取到较多的速度优势!