

スーパーファミコン®

スクウェア
公認

TREASURE HUNTER G™

トレジャーハンター-G



OFFICIAL GUIDE BOOK



『霸王マガジン』
オリジナルCG

鉄の鳥起動開始!

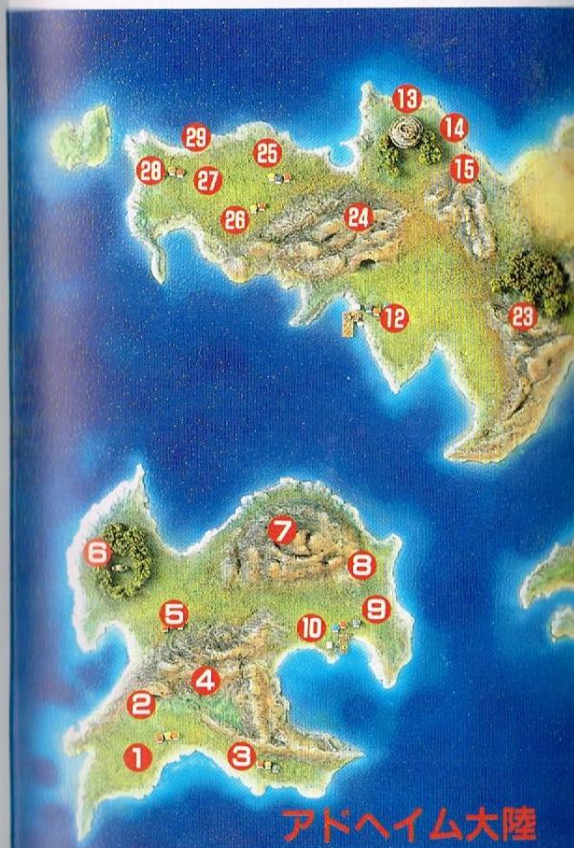
かの島よりおとすれし
7つの宝を手にする勇者が
巨大な鳥を大空へ放つ
暗き雲を突きぬけて
目指す場所は
まだ誰も知らないしりこしえの国



アロシュ国ワールド

CONTENTS

『霸王マガジン』オリジナルCG	3
アロシュ国ワールドマップ	6
トレジャーハンターGの世界	10
キャラクター紹介	12
システム紹介	19
完全攻略編	25
序章	26
黒の魔球の章	33
ゴガンバの水晶の章	45
黄金のらせん像の章	53
ピラミッドアイの章	65
シャトレンの地図の章	87
ヴェールントの羽根の章	109
声の石の章	117
最終決戦の章	123
シークレットファイル編	135
開発者直撃インタビュー	136
もうひとつの『トレG』ワールドを見た!	138
データリスト アイテム編	140
データリスト モンスター編	144



アドヘイム大陸



この地で迷わず
目的地へ行こう
ポロックス

アロシュ国
ダイジェスト

コロボックル島

P.57~



海の真ん中に浮かぶ孤島の住人、コロボックルに頼まれる意外なことは、

マップ

ここでは『トレG』に登場するアロシュ国のワールドマップを紹介しよう。迷ったらすぐチェックだ!



アロシュ国各地名紹介

- | | |
|----------------|---------------|
| ①.....ルーリの町 | ⑩.....ピラミッド |
| ②.....イラートの洞窟 | ⑪.....アラの森 |
| ③.....セビアの町 | ⑫.....ラヴィの町 |
| ④.....イラートの森 | ⑬.....ウイの森 |
| ⑤.....タニアの町 | ⑭.....ファルアの学校 |
| ⑥.....猫森 | ⑮.....アロシュ城 |
| ⑦.....アブノバ山 | ⑯.....ストーンヘンジ |
| ⑧.....ヘルマンの穴 | ⑰.....スコの森 |
| ⑨.....ヘルマンの森 | ⑱.....ムバンの森 |
| ⑩.....ゴルゴピナの港町 | ⑲.....ハームの町 |
| ⑪.....コロボックル島 | ⑳.....ウノイの町 |
| ⑫.....アクラスの港町 | ㉑.....ザザの森 |
| ⑬.....バベルの塔 | ㉒.....レクルの町 |
| ⑭.....ダハラの森 | ㉓.....地下都市 |
| ⑮.....ノイエの森 | |

ピラミッド

P.66~



▲大小2つのピラミッドは、地下通路でつながっているという真相は?

ストーンヘンジ

P.88~



▲アロシュ城の後ろにひっそりと建つ、ストーンヘンジ。ここにはどんな秘密が隠されているのだろうか。

バベルの塔

P.66~



◀機械でできた、天高くそびえ立つバベルの塔。中で待っているのは、味方か敵か。

レドマップ

ここでは『トレG』に登場するアロシュ国のワールドマップを紹介しよう。迷ったらすぐチェックだ!

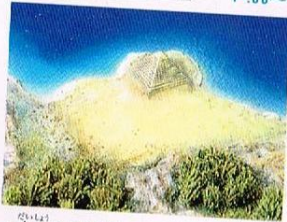


アロシュ国各地名紹介

- | | |
|---------------|----------------|
| ①.....ルーリの町 | ⑩.....ヘルマンの森 |
| ②.....イラートの洞窟 | ⑪.....ゴルゴビナの港町 |
| ③.....セビアの町 | ⑫.....コロボックル島 |
| ④.....イラートの森 | ⑬.....アクラスの港町 |
| ⑤.....タニアの町 | ⑭.....バベルの塔 |
| ⑥.....猫森 | ⑮.....ダハラ |
| ⑦.....アブノバ山 | ⑯.....ダハラの森 |
| ⑧.....ヘルマンの穴 | ⑰.....ノイエの森 |
| ⑨.....ヘルマンの森 | ⑱.....ピラミッド |
| | ⑲.....アラの森 |
| | ⑳.....ラヴィの町 |
| | ㉑.....ウイの森 |
| | ㉒.....ファルアの学校 |
| | ㉓.....アロシュ城 |
| | ㉔.....ストーンヘンジ |
| | ㉕.....スコの森 |
| | ㉖.....ムバンの森 |
| | ㉗.....ハームの町 |
| | ㉘.....ウノイの町 |
| | ㉙.....ザザの森 |
| | ㉚.....レクルの町 |
| | ㉛.....地下都市 |

ピラミッド

P.66~



▲大小2つのピラミッドは、地下通路でつながっているというが真相は?

◀機械でできた、天高くそびえ立つバベルの塔。中で待っているのは、味方が敵か。

ストーンヘンジ

P.88~



▲アロシュ城の後ろにひっそりと建つ、ストーンヘンジ。ここにはどんな秘密が隠されているのだろうか。

バベルの塔

P.66~



場
バ
の



TREASURE HUNTER G™

トレジャーハンターG



OFFICIAL GUIDE BOOK

トレジャーハンターGの世界

BACKGROUND OF TREASURE HUNTER G

はるか遠い昔、まだ世界には誰の姿もなく、
ただ世界樹だけが深く思索をむさぼるように佇んでいるだけであった。

ある日世界樹は3つの果実を実らせた。

1つめの果実は早朝、世界樹の麓に落ち、その果実から
「妖精」が誕生した。

2つめの果実は昼間、地上に転がり落ち、その果実から
「人間」が生まれた。

3つめの果実は夜中、闇の中に吸い込まれ、その果実から
「魔族」が生まれ落ちた。

“聖なる心”を持つ妖精は世界樹の国に暮らし、
“無垢なる心”を持つ人間は地上に生活し、
“邪悪な心”を持つ魔族は闇の国に潜んだ。
三者は会うことも交流することもなく、
その存在さえも意識することはなかった。
そうして世界は“バランス”を保っていたのだ……

今からちょうど1000年前のことである。

闇の国に強大な指導力と強烈な支配欲を持つ新しい王が誕生した。

新しい王は闇の国の支配に飽き足らず、野望を抱いた。

地上を闇の世界に創り変え、支配すること……。

人間との戦いは簡単に終わるはずであった。

だが、人間の英知は闇の国の野望を打ち砕いた。

人間は“地の力”を引き出すための道具を使い、

世界樹の国に棲む妖精の力を借りることに成功したのだ。

妖精たちの聖なる力によって、闇の国の者たちは

永遠の闇に封印されたのだった……。

1000年後の今、人間たちはもはや“過去の大战”も世界樹の国の存在も忘れ去り、
平穏な日々を過ごしている。

愛しあったり、けんかしたり、喜んだり、悲しんだりしながら……。

あらすじ

SYNOPSIS

アの家に戻ってきたG・ブラウン。ひどいケガをしているうえに、ひとり言を言いながら、なにやら思い詰めたように考えごとをしている。のあとなら、いろいろ楽しい話をしてくれる親父が、なんにも話してくれな。レッドにはどうにもおもしろくない。「いったい何が起こったっていうと聞かせるレッドに、ブラウンは「おまえの知ったことじゃない」と冷たい返す。こうなれば売り言葉に買い言葉。「ウソつき親父になんてつきあられない！」。口げんかの果てに、レッドは家を飛び出してしまふ。かわいい弟を残していくわけにもいかず、ふたり一緒にルーリに住むじっちゃんの家へ向かうことに。

そろそろ家が恋しくなってきた頃、ルーリの町に騒ぎが起こった。すぐそばの洞窟でおかしなものが発見されたというのだ。みんなはそれを「鉄の鳥」と呼んでいる。「鉄の鳥……そういえば親父のひとり言にそんな言葉が……」。とにかく確かめるためにレッド、ブルー、じっちゃんの3人は洞窟に向かう。ところがそこで起きたことは……。

父に会わなくちゃ。レッドとブルーは親父に何とかして再会しようとする。父ブラウンはもうタニアの家にはいなかった。残っていたのは謎の手紙だけ。「世界樹の国に向かう」というメッセージを残して消えた親父を探す旅が始まる。

旅の案内役は古ぼけた手帳だけ。今まで親父が見てきたこと、行ってみたいところが逐一書いてある「冒険の手帳」だ。かつて親父が訪れた世界の遺跡や、オーパーツのありかを手帳を手掛かりにめぐり、「謎」を解いて親父に会わなくては……。『金儲け』目当てではないトレジャーハンティングの旅の始まりだ。

の相連れは、もちろん弟ブルー、ある事件を境に行動を共にすることになる少年レイン、そして愛すべきおサルのボンガ。もし無事、ブラウンに会うことができるのか？ ブラウンは世界樹の国に向かうことになったのか？

謎と冒険に満ちた3人と1匹の旅ははたして……

キャラクター紹介

トレジャーハンターの血を受け継ぐG家の兄弟、

CHARACTERS

そして彼らを支える仲間たちはこんなヤツらだ！

生まれつきの冒険家は、明るい元気者！

レッド

G.RED

この物語の主人公。代々トレジャーハンターであるG家の長男。元気で明るい性格だが、猪突猛進型のため、失敗することもしばしば。幼い頃に病気で母を亡くし、タニアの町で、父親ブラウンの男手一つで育てられた。

普段一緒に過ごす時間が少ないだけに、父親の愛情に飢えているのだが、なかなか素直になれなくて、ついつい反抗的な態度を取ってしまう。

留守がちな父に代わり、弟ブルーの面倒を見てきたため、弟とは非常に仲がよい。

トレジャーハンターという仕事がどんなものなのかはなんとなくわかっているが、トレジャーハンターとして生きていくかを決めるのはまだまだ先だと思っている。



レッドの特技

剣技

名称	SP	効果
飛力の剣	3	相手を1マス吹き飛ばす剣技
連続の剣	10	2回連続でアタックする技
貫通の剣	18	4マス先まで貫通する剣技
回転の剣	12	回転してアタックする剣技
大貫通の剣	32	8マス先まで貫通する剣技

レッドが得意とするのは、武器の力を最大限に引き出し、さまざまな効果を生み出す剣技。一度に複数の敵を攻撃したり、連続攻撃できるようになる。剣や斧を装備していないと使用できない。

剣技は、冒険の途中で会う修行者などに伝授してもらうことによって修得する。いくらレベルが上がっても、イベントをこなしていけないと技は増えないのだ。

★ 回転の剣



敵に周りを囲まれたら、この技で一掃だ！

見ひ弱そうで、じつは怖いもの知らずの弟くん

ブルー

BLUE



レッドの弟。子供っぽくて、おしゃべりて、
えん坊。兄レッドのあとをいつも追いかけて
いる。喜怒哀楽をはっきり表現する天真爛漫な
性格。機械いじりや工作が好きで、トラップづ
くりはお手のもの。ひ弱な印象だが、そこはG
家の男。ひとたびヤリヤオノを持てば、立派に
（それなりに？）活躍する。

ブルーの特技

ワナ

名称	SP	効果
ふっとびのワナ	2	踏んだものを吹っ飛ばす
妄想のワナ	4	踏んだものを妄想状態にする
あちちのワナ	12	踏んだものに炎アタックする
くさいワナ	14	踏んだものを混乱させる
おねむのワナ	18	踏んだものを眠らせる

ブルーの特技は、手先の器用さを生かした、踏むと作動する地雷タイプのワナ。敵の動きを先読みして、要所要所に仕掛けておくと、効果絶大だ。しかし、ワナは一度仕掛けると見えなくなるうえ、味方が踏んでも作動するので、注意が必要。冒険の途中で出会う、道場の師範や修行者から伝授してもらうことにより修得。

★ふっとびのワナ

▶まずは、敵が襲つてきそうなところにワナを仕掛けましょう。



◀踏んだ者はあつという間に、ランダムでどこかへ吹っ飛ばされるのだ。

★あちちのワナ

◀火に弱い者にはとくに絶大な威力を誇る、数ある中でも使える部類に入るワナ。それだけに、自分で踏んでしまうと墓穴を掘ることになるぞ。



動物ともお話できる神秘的な女の子

レイン

RAIN

いつもどこか遠くを見ているような神秘的な少女。おしゃべりではないが、自分の意見をはっきりと言うしっかりした性格。森で何者かに襲われているところをレッドの祖父シルバーに救われた。何か事情があるのか、どこから来たのかだれにも言おうとしないが、シルバーの住むルーリーの町で傷ついた体を癒している。



レインの特技

魔法

名称	SP	効果
プチファイヤー	2	正面に炎の攻撃
ベリファイヤー	16	正面一直線上3マスに炎の攻撃
グランファイヤー	36	正面一直線上5マスに炎の攻撃
プチヒーリング	3	周囲の1人が自分のHPを40回復
ベリヒーリング	8	選んだ1人のHPを50回復
グランヒーリング	22	仲間すべてのHPを60回復
プチキュア	2	周囲の1人が自分の状態を回復
ベリキュア	8	選んだ1人の状態を回復
グランキュア	10	仲間すべての状態を回復
プチアクト	10	選んだ1人のACTマックスを少し増加
ベリアクト	20	選んだ1人のACTマックスを増加
グランアクト	60	仲間すべてのACTマックスを少し増加
プチアプサム	12	正面の敵のHPを吸い取る
ベリアプサム	24	正面の敵のHPをたくさん吸い取る
グランアプサム	48	周囲の敵のHPを吸い取る

レインが得意とするのは、回復魔法。HPやステータス異常の回復や、戦闘支援などを行うものだ。

攻撃力も防御力も低いので、前線で戦うのには向かない。とくに敵に周りを囲まれたりしないように注意しよう。HP回復の魔法を使うのはレインだけなので、戦闘早々気絶されるとマズいだ。

★レインの魔法の覚え方★

- プチファイヤー→魔人の塔で修得。以後、Lv18以上でベリファイヤー修得、以後、Lv26以上でグランファイヤー修得。
- プチヒーリング→魔人イベント終了後、戦闘中レインの番で、仲間のHPが1/3になっていると、キラキラが体から出て、修得。以後、1レベルアップするとベリヒーリング、さらに1レベルアップするとグランヒーリングを修得。
- プチキュア→魔人イベント終了後、宿屋に泊まると修得。以後、1レベルアップするとベリキュア、さらに1レベルアップするとグランキュアを修得。
- プチアクト→コロボツルがレインの中に入ったときに修得。以後、1レベルアップするとベリアクト、さらに1レベルアップするとグランアクトを修得。
- プチアプサム→ハームの町でモオに助けられたあと修得。以後、1レベルアップするとベリアプサム、さらに1レベルアップするとグランアプサムを修得。

魔法が使える、ヴァイオリンも弾ける凄いサル

ポンガ

PONGA



チョッキを着た愛らしいサル。レインのベットもしい。たえずうちよろしている落ち着きのないヤツだが、その可愛らしさで周りの者をごまかせる。しかも、その知能は人間並みて、魔法も使える。ヴァイオリンの演奏が得意。

ポンガの特技

魔法

名称	SP	効果
プチファイヤー	2	正面に炎の攻撃
ベリファイヤー	16	正面一直線上5マスに炎の攻撃
グランファイヤー	36	正面一直線上5マスに炎の攻撃
プチクール	2	正面1マスに氷の攻撃
ベリクール	19	正面十字に氷の攻撃
グランクール	32	正面十字×3に氷の攻撃
プチサンダー	8	周囲4マスに雷の攻撃
ベリサンダー	16	周囲12マスに雷の攻撃
グランサンダー	30	周囲24マスに雷の攻撃
プチメテオ	10	周囲2列にメテオの攻撃
ベリメテオ	18	周囲3列にメテオの攻撃
グランメテオ	38	周囲4列にメテオの攻撃
プチキュア	2	周囲の1人が自分の状態を回復
ベリキュア	8	選んだ1人の状態を回復
グランキュア	10	仲間すべての状態を回復

攻撃魔法を得意とするのが、このポンガ。おもに炎、氷、雷などの力を借りた。非常に強力な攻撃用の魔法を操ることができる。ほかのキャラがイベントをこなさなければ特技を修得することができないのに対し、ポンガだけはレベルアップしさえすれば次々に使える魔法が増えていくのがうれしい。

★ポンガの魔法の覚え方★

下記のレベルに達したときに修得する。

プチファイヤーLv5
ベリファイヤーLv15
グランファイヤーLv28
プチクールLv8
ベリクールLv11
グランクールLv20
プチサンダーLv10
ベリサンダーLv18
グランサンダーLv22
プチメテオLv13
ベリメテオLv16
グランメテオLv24
プチキュアLv6
ベリキュアLv9
グランキュアLv26

シルバー

G.SILVER



レッドたちの父方の祖父。つまり親父の親父。かつては名うてのトレジャーハンターだったが、今は隠居の身。ルーリの町で好物の「ツルギの実」をツマミに酒を飲みながら、悠々自適に暮らしている。

とはいえ、若い頃に身につけた体術はまだまだ衰えを見せず、いざというときにはとても頼りになる存在。亡き妻のことを今も深く愛していて、彼女から送られた時計を肌身離さず持っている。



亡き妻の思い出を大切にしまっているじつちゃん。

ブラウン

G.BROWN



レッドとブルーの父親。世界の遺跡やお宝のあるところを駆け巡る、筋金入りのトレジャーハンター。勇敢で行動的なロマンチスト。自らの冒険で目にしたさまざまな出来事や事件をみんなに話してはホラ吹きよばわりされているが、あっけらかんとしていっこうにめげない。

子供たちに跡を継がせたいとは思っているが、危険な商売でもあるので出したものかと心揺れるところもある。



これぞ冒険親父のモットーさすげだ。

ハロー博士

Dr.HELLO



若くてハンサムな科学者だが、人嫌いなようでひとり研究所にもって、いろいろな発明に明け暮れている。唯一の友は肩の上のカケス。いつか、とんでもない発明をしてくれるかも。



▲……とはいうものの、発明は失敗ばかり……!?

魔人ミオ

MIO



親父ブラウンと面識があったという魔人。しゃべり方は10代の女の子のようだが、じつは200歳を超える。いろいろと冒険の手助けをしてくれるのだ。



▲レイのような可愛い女の子が好み。あんた百合か。

敵キャラ紹介

ソトたちの行く手
に敵キャラたち。

ENEMIES

こちらにも個性豊かなヤ
ツらばかりだ。

閻王

人間の住む地上界の支配をたくらむ魔族の
王。1000年もの長きにわたり、妖精たちの力に
よって封印されていたが、秘宝を狙う者たちの
手によってその封印は解かれた。閻王は復活し、
地上への侵攻を始めた。今まで平和だった町や
森に魔獣が出現しはじめたのは、そのためだ。
そればかりではなく、閻王はなにかとてつもない
怪物を復活させようとしているらしい!?



ヘル・アスタロット

閻の国の女戦士。物語序盤で、鉄の鳥を
捕獲しようとした犯人である。レッドたち
の冒険をさまざまな場所で妨害する。ゾン
ビたちや部下であるシニフィエ、シニフィ
アン兄弟を操り、戦いを挑んでくるが、自ら
も火災、雷の攻撃を仕掛けてくる。



ドラクル・ララキュー

ヘルと同じく、閻の国からの使者である。
オーパーツ「ピラミッドアイ」の眠るピラ
ミッドで、レッドたちを待ち受けている。外
見はなかなかの美人だが、ブルーいわく「臭
い」らしい。



シニフィエ&シニフィアン兄弟

ヘルヘルの部下部下。ヘルヘルの寵愛寵愛を受けるためだけに戦う。そのグロテスクな姿態姿態はまさに魔獣魔獣と呼ぶにふさわしいのだが、少々少々ダジなキャラクターでもある。シニフィエはガスによる攻撃、シニフィアンは火炎の攻撃を仕掛けてくる。

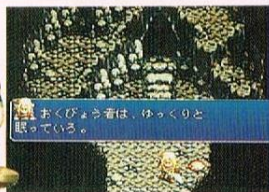
▼シニフィエ



▲シニフィアン

J.レッド

秘宝「ダーククラウン」の入手を企み、閻王閻王を復活復活させてしまった張本人張本人。奇しくもレッドと同じ名前だが、こちらは、仲間も平気で裏切る悪党だ。



おくびょう者は、ゆっくりと眠っている。

▲自分の利益のことしか考えないヒトイヤツ。哀れカメラムライ父。

カメラムライ

本名不詳。その姿かたちを見て、ブルーが勝手に「カメラムライ」と名づけてしまっただけである。父親の仇を討とうと、犯人の後を付け狙っている。



レッド！ お宝の命もらったっ！ 父の、30のカキだあ！

▲同僚の余地はあるのだが、レッドたちにしてみれば迷惑なだけ。

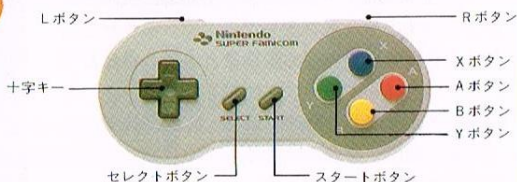
システム紹介

SYSTEMS

満載の『トレG』。プレイするまえに必読!

コントローラーの使い方

基本的なコントローラーの操作方法は、以下の表のとおり。通常マップでのダッシュやバトル時のナメ移動は、覚えておくと便利だ。各種ボタン操作は、メニュー画面のコンフィグで設定を変えることもできる。



村や町の中などをはじめとする通常マップ時



十字キー	8方向に移動できる
Aボタン	バシバシするとき、および人に話しかけるときに使用
Bボタン	十字キーと同時押しでダッシュが可能
Xボタン	メニュー画面を呼び出す
Yボタン	メニュー画面を呼び出す

通常マップ画面で呼び出せるメニュー画面時



十字キー	左右でキャラクター選択、上下でコマンド選択を行う
L/Rボタン	キャラクターの向きを変える
Aボタン	選択したコマンドを実行する
Bボタン	選択したコマンドをキャンセルする
Xボタン	選択したコマンドを実行する
Yボタン	アイテムウインドウ上で、アイテムの並べ替えを行う

慎重な操作が要求されるバトル時の操作方法



十字キー	8方向への移動とコマンドの選択に使用
L/Rボタン	キャラの向き変更。押したまま十字キーで斜め移動
Aボタン	敵への攻撃、コマンドの実行に使用
Bボタン	選択したコマンドをキャンセル
Xボタン	コマンドウインドウを呼び出す
Yボタン	コマンドウインドウを呼び出す

メニュー画面の見方

メニュー画面は、通常マップ画面時、XかYボタンを押すと表示される。ここでは、各キャラクターの状態確認や各種の設定などを行うことができる。

アイテムの使用や整理、武器・防具の装備などで頻繁に利用することになる、このメニュー画面の見方を説明しておこう。

①現在手持ちのお金

②現在パーティにいる

キャラクターの3Dグラフィック



③コマンドウインドウ

もちもの

キャラクターが修得している特技を見るこ
装備、使用、入れ替えなどを行う。

とくぎ

キャラクターが修得している特技を見るこ
とができる。

せってい

コントローラー、カーソル位置の記憶、サ
ウンドなどを好みの設定に変更できる。

おわり

ここにカーソルを合わせ、AかXボタンを
押すとメニュー画面を終了することができる。

④ステータスウインドウ

①	②	③	④	⑤	⑥
レド	Lv	24	HP	177/230	
3	ACT	2038	SP	44/84	
7	EXP	2036	毒	1	混乱
8	レベル	10	6	1	妄想
9	Fガード	61	7	1	眠り
10	Bガード	46	12	1	

①現在選択されているキャラ名

②現在のレベル

③現在のアクションポイント

④現在の経験値

⑤HPの現在値/最大値

⑥SPの現在値/最大値

⑦現在の攻撃力

⑧現在の前方の防御力

⑨左右、斜め後方、後方の防御力

⑩素早さ、数値が大きいほど先に行動

⑪数値が大きいほど、クリティカルが出やすい

⑫数値が大きいほど、回避しやすくなる

⑬状態変化攻撃に対する耐性

⑭弱点の有無。白字が弱点

ステータス異常



毒

行動のたびにH
P減少。バトル
終了で回復。



混乱

思うとおりに動
かせない。5ター
ン後回復。



妄想

行動不能。4ター
ン後か攻撃さ
れると回復。



眠り

眠りに陥り行動
不能。2ターン
後に回復。

FガードとBガード

Fガードには、FガードとB
ガードの2種類がある。Fガードは、下図の赤色のマスにいる相手(正面)から攻撃された場合の防御力を表す。一方、Bガードは下図の緑色のマスにいる相手(側面・斜め後方・背面)から攻撃された場合の防御力を表している。たいてい、FガードよりBガードのほうが低くなっている。



Fガード

現在いる
場所

Bガード

情報集め&ショップガイド

トレジャーハンティングの基本はバシバシだ!!

アイテムや情報は、あらゆるところに隠されている。トレジャーハンターならば、自についたものも、無くなったものはなんでもかんでも、迷わず

バシバシすべし! 方法は簡単。物や人に向かってAボタンを押すだけでいいのだ。タルやツボを壊しまくると快感を味わうのもまた一興である。

① 隠す

人に向かってAボタンを押すと話しかけることができる。さまざまな人から得られる情報は、冒険を進めるうえで重要だ。

◀ 人に出会ったら挨拶がわりにバシバシ!



② タルや草花を刈る

タルや草花のまえてAボタンを押すと、壊したり刈ったりすることができる。隠されているアイテムを逃さずゲットしよう。



◀ アイテムが現れるのは1回きりだ。

③ 調べる

タンスや貼り紙のまえてAボタンを押すと、タンスの中身を調べたり、貼り紙を読んだりすることができる。



◀ 情報はこんなところにも隠されている。

お店で冒険の準備を万端に

町や村には、宿屋や冒険に欠かせない品々を揃えている各種のお店、ほかにもいろいろと役に立つ施設が用意されている。

所持金と相談しつつ、パーティを回復させたり、装備を固めたりと、準備を整えて次のクエストに向かうようにしよう。

宿屋

1泊すれば、パーティの全キャラクターのHPとSPを完全に回復できる。

教会

SPの最大値アップとセーブを行うことができる。SPアップには50Givが必要。

バー

いろいろな情報が得られるほか、買い取り屋より高くカエルを買い取ってくれる。

買い取り屋

パーティの所持品を買い取ってくれる。お店で買い取りはやっていないのだ。

武器屋

短剣から斧まで、ありとあらゆる武器を専門に扱うお店。

道具屋

回復アイテム、戦闘用攻撃アイテム、ブーツ類を扱うお店。

● お店の利用方法

『TREG』での買い物は、一風変わったセルフサービス方式。欲しい商品のまえて立ってAボタンを押し、手に入れたらカウンターでお金を払う。

◀ 商品のまえて立つことで、その名称と効果、値段がわかるぞ。

カジノ

所持しているカエルを使って、さまざまなゲームを行う。勝てば賞品がもらえる。

防具屋/服屋

服からアーマーまでさまざまな防具を扱う。

食べ物屋

状態を回復するポーションや、いろいろなカエルを扱うお店。



戦闘システム

戦略性の高い、まったく新しい独自戦闘のシステム "アクションポイント・バトル"。すべての動きをアクションポイント (以下ACTと略す) が

握るこのバトルでは戦術が必要とされる。システムをしっかりと把握して、バトルを有利に進める方法を練ろう。

バトル画面の見方



バトル画面には、味方と敵のほかにも、数多くの重要な情報が表示されているぞ！

- ①行動中のキャラの名前
- ②グリッド (移動・攻撃により2ポイント以上ACTを消費するマス目)
- ③HPの現在値/最大値
- ④ACTの現在値/最大値
- ⑤グリッドごとの消費ACT
- ⑥ACTメーター (キャラが現在いるグリッドで何グリッド分の移動・行動が行えるかを示したメーター)

バトルの流れ

1 敵と遭遇！

マップ上をうろついている敵と接触すると、バトルに突入する。また、敵の待ち伏せを受ける場合もあるぞ。



▲待ち伏せを受けた場合は、戦闘直前まで敵の存在を確認することはできない。

2 戦闘開始画面をしっかりと確認！

続いて、戦闘開始画面が表示される。ここでは①戦闘参加キャラクター②グリッドレベル③バトルクリア条件の重要な情報が表示されるので、必ず確認しよう。



グリッド色	青	黄	赤
レベル1	2	4	6
レベル2	3	6	9
レベル3	4	8	12
レベル4	5	10	15
レベル5	8	12	18

グリッドレベルとACT消費値

グリッドレベルによって、各色グリッドのACT消費値は左表のように変化する。レベルが高いほど消費値が多い。

3 さあバトルに突入だ！

いよいよ戦闘開始！各キャラのACTをうまく使いつつ、武器やアイテムなどを駆使して戦おう。



4 クリア条件を満たせば終了！

戦闘開始画面で表示されたバトルクリア条件を満たすと、戦闘は終了する。このとき、 $(HP \text{ マックス} - HP \text{ 残量}) \div 2$ の値のHPが回復する (ただし小数点以下切り捨て)。

グリッドとアクションポイントを理解しよう

各モンスターには固有のグリッドがあり、モンスターの種類、レベルにより、グリッドの広さ、色の広さなどが変わってくる。グリッドの色は4色に分かれており、グリッド別の消費ACTは青→黄→赤の順で多くなる。モンスターの近くによればほとんど、消費ACTは多くなるのだ。



▲グリッドに彩られるバトル画面。どこまで動けて、何回攻撃できるかがこれで決まるのだ。

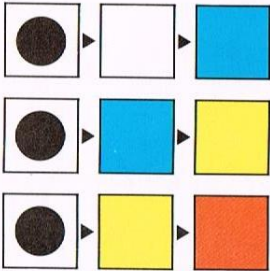


▲移動、攻撃などの行動を実行するとキャンセルがきかないので、無駄な行動は極力省こう。

移動

移動するときには、グリッドを一つ通過するごとに、グリッドの色に応じたACTを消費する。現在いるグリッドを起点としてカウントし、移動したグリッドにより、ACTが決まるというわけだ。右の例を参考にして、動き方を覚えてほしい。なお、異なるグリッドの消費ACTは常に異なる。目標点までは最短ルートで行くように心掛けよう。

2 4 6 の場合



黒丸のグリッドから矢印のグリッドまで移動した場合の消費ACT

- 1+2=3 ポイント
- 2+4=6 ポイント
- 4+6=10 ポイント

向きを変えるのは消費ACTゼロ

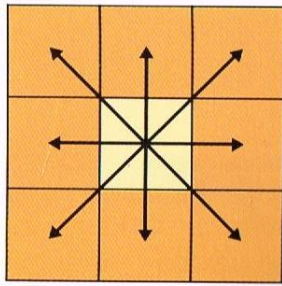
L、Rボタンを押すと、位置はそのままでキャラの向きだけを変えることができる。このときの消費ACTはゼロだ。

ナナメ移動でACT消費節約!

L、Rボタンを押したまま、十字キーを押すと、ナナメ移動のみ可能になる。うまく使ってACT消費を節約しよう。

攻撃・アイテムの使用/特技の使用

ターンが回ってきたら、十字キーでキャラクターを動かし、その方向を向いてAボタンで攻撃しよう。ボタンを1回押しごとに攻撃を仕掛けるぞ。移動時は、右図のように上下左右ナナメの8方向に動かすことができる。攻撃や、アイテム、特技を使用する場合も、グリッドの色に応じてACTを消費する。



▲接近戦では、ACTを多く消費する。効率よく戦わねばならない。



◀状況に合わせて、武器を持ち替えるのも戦略の一つ。

戦闘時に使うコマンド

YかXボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示される。戦闘時に使うコマンドは全部で5種類。移動や攻撃と組み合わせて使用することで、より戦

略的な戦いを行うことが可能になるぞ。ただ漫然と戦っていたのでは長びいてしまう戦闘も、うまくやれば手早く終わらせることができるのだ。



1 もちもめ

おく 所持品を一時的にその場に置いておくときのコマンド。人形やカエルは置いただけでは、役目を果たさないで「つかう・はなつ」と間違えないように。



◀所持品がないときは、つばいになつてしまつたときなどに。

はなつ

カエル系のアイテムなら「はなつ」、人形なら「つかう」というコマンドが表示される。これらのアイテムを行動させたいときは、このコマンドを使う。



◀前方のマスがうまつているときは使えないので注意しよつ。

なげる

向いている方向にアイテムを投げる。ほとんどのアイテムは敵に投げつけることでダメージを与えられる。味方に回復アイテムを投げると、回復させることができる。



◀相手に当たつたアイテムはなくなつてしまつぞ。

2 とくぎ

各キャラクターがもっている魔法や特殊攻撃などを使うことができる。特技を使用するためには、その技が必要とするだけのSPがなければならぬ。

また、射程範囲内に対象とな

る相手がいない場合は使用できない。

剣技や魔法は、それぞれ射程範囲が異なっているので、状況に合わせていちばん効果的な技を使おう。SPを多く使う技ほど強力で、広い範囲を攻撃できるぞ。



▲ワナはむやみやたらに使うと自分のほうが困ってしまうハメになる。風の使いどころだ。

3 なかま

仲間のステータス画面を呼び出す。十字キーでキャラを選択すると、ステータス画面が表示される。さらにA、Xボタンを押すと、所持アイテム一覧も表示される。



◀HP残量などの確認に。

4 しらべる

敵や味方のステータスを選択される。「しらべる」を押し決定すると、カーソルが表示されるので、十字キーでステータスを見たい相手にカーソルを合わせればOK。



▲これで敵のHPや弱点までバツチリわかってしまうのだ。

5 おわり

このコマンドを使うと、ACTの残り数にかかわらず行動

を終了させることができる。あえて行動させる必要がなくなったときに使おう。

だが、レッドよ。
このいる所が言葉もある。



これさえ読めば、詰まることなくクリアできる！

完全攻略編

完全フローチャートから始まり、全マップの紹介、戦闘攻略解説など、すべてのプレイヤーの疑問に答える、完全攻略編。これを読めば、エンディングまで迷うことなく進めること間違いなしだ！





ルーリの町

じっちゃんに住む町、ルーリが冒険の始点となる町だ。そしてここには出逢いと別れがある。



イベントフローチャート

- オープニングイベント
- ハバルトさんより「鉄の鳥」の情報を得る
- ▼
- イラートの洞窟へ
- ▼
- 親父捜しの行動開始
- ▼
- 道場で訓練
- ▼
- レイン登場
- 町を出るとポンガが仲間になる
- ▼
- セビアの町に向かう

不思議な少女とおさるとの出逢い

レッドがじっちゃんに叩き起こされて目を覚ますとすぐに、「鉄の鳥」が見つかったという情報が飛び込んでくる。早速向かったイラートの洞窟で初めて会ったポンガと、町に戻ると再会し、その飼主の少女レインとも知り合うことになる。



▲ポンガはこのあとすぐ仲間に。

CHECK 1 雑草刈りで200Givもらえるぞ!

モーラさんの家のまえに生えている草を全部バンバシで刈ってから彼女の家に行くと、ごほうびに200Givもくれる。



▲雑草刈りで、このごほうびはオイシー!

- バー
- 宿屋
- 道場
- じっちゃんの家

IHOP DATA

宿屋

0Giv

入手可能アイテム

①手甲 ②ミニポーション ③180Giv ④ノコチカラの実 ⑤キツケポーション ⑥50Giv ⑦~⑩ノコチカラの実 ⑪4・9・5・2・10・7・6・5・2・1・3・6・10・10Giv・ノコチカラの実 ⑫ミニポーション ⑬5Giv(メルちゃんに返さなかった場合) ⑭さびた短剣 ⑮高級な手甲 ⑯ノコチカラの実 ⑰140Giv ⑱ノコチカラの実 ⑲10・50・50・50・Giv ★カエル



CHECK2 道場でトレーニング!

イワートの洞窟から戻ると、道場でトレーニングを受けられるようになっている。ここではイワートの基本を教えるうえに、ブルーにふとびのワナを授けてくれるのだ。レッドは「ノコチカラの実」をもらえるぞ。ぜひ立ち寄りてい

◀ここで教えてくれることは、よく覚えておこう。大切な基本だ。

んだものをどこ
吹き飛ばすワナ



ブルーには ふとびのワナをさびけよう。

CHECK3 ネズミ退治でGiv稼ぎ!

宿屋の南にある工場に行くとき、地下室にネズミが出て困っているという。そのネズミを退治してやると、お礼として最高で200Givをくれるぞ。ネズミは大した敵ではないが、ポンガを仲間に加えてからくるとかなり楽になる。

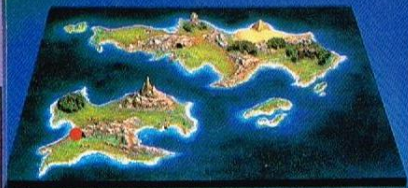


◀バックをとられないように注意しよう。

▶戦闘でお金が得られない分、小銭稼ぎは欠かせない。



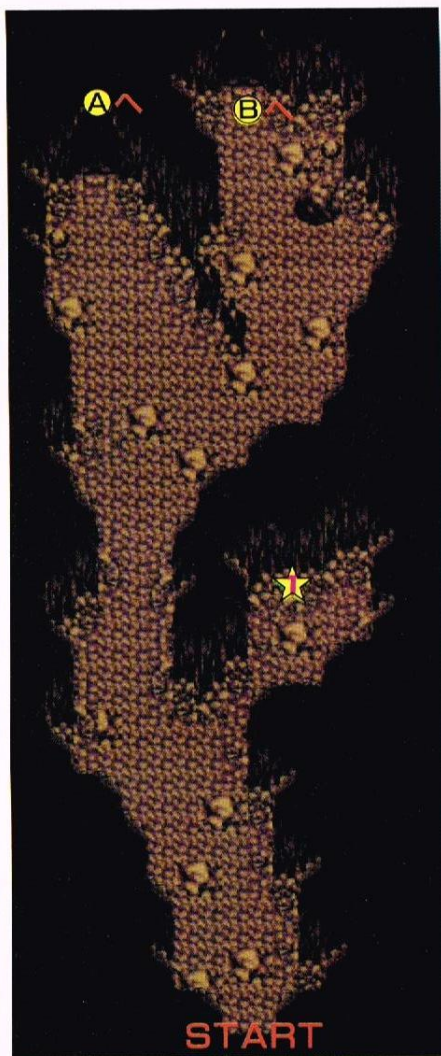
やっつけてくれたのか。ありがとう。おれは、どのくらいいばらえたいのかな?



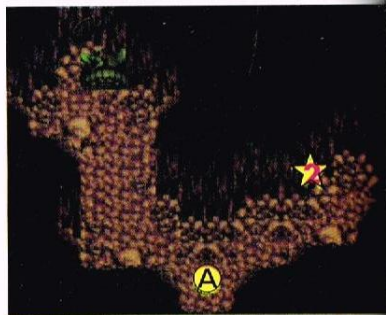
イラートの洞窟

親父のホラ話に出てきた「鉄の鳥」がこんな身近にあったなんて!? 早くも事件の予感が……!

初めての戦闘! でもじっちゃんがいるから大丈夫



すぐめずらしいものが発見されたとな
ば、そこへ行かないわけにはいかないのが
レジャーハンターの血というもの。レッド
ちはじっちゃんといっしょに、この洞窟に
け付ける。彼らがそこで見たものは……!?



☆☆ ダンジョンの中でも セーブや回復ができるぞ!!

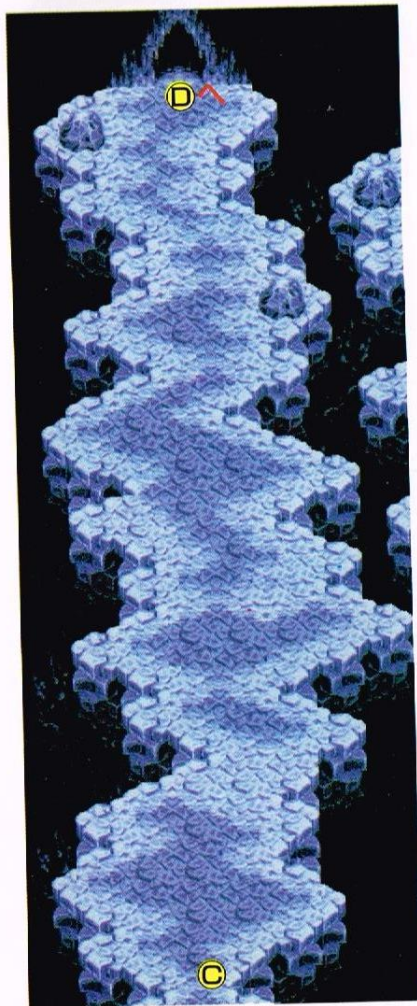
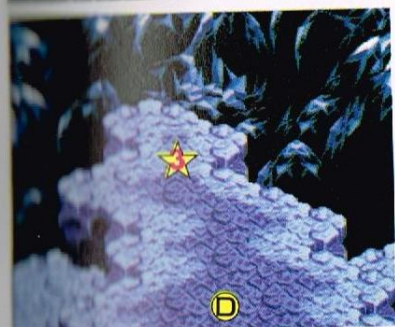
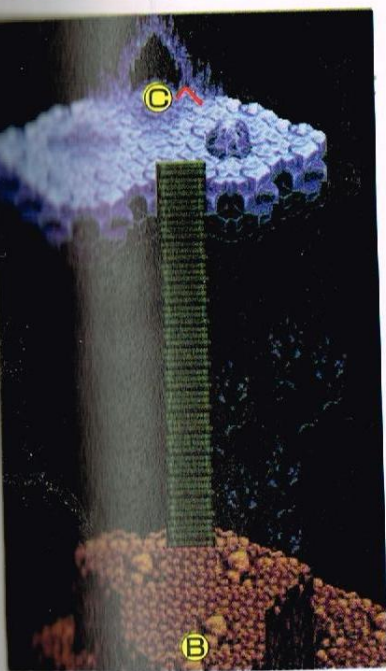
洞窟に入ってすぐのところにある金色
の像が記録の像。まえに立ってバシバシ
するだけで、セーブをすることができる。
2の位置にあるのは回復の像。これもバ
シバシすれば、HPとSPが全回復する
というスグレモノだ。



この像は、記録の像じゃ。
記録の像に語りかけてみる。

基本だね。
◀ここまめにセーブするのが

鉄の鳥爆破!? 親父はどこへ……!?



★ 親父発見!! が、すぐ事故に巻き込まれる!

初めて見る「鉄の鳥」は、氷漬けにされていた……。いつの時代に誰がこんなものを作り出したのだろう? 驚嘆して見ているレッドたちのまえに新しい人影が。そいつらはなん

と、「鉄の鳥」を爆破しようとしていたのだ! さらに驚くことに、姿をくramしていた親父がそこに現れたのだ。しかし、親父は「鉄の鳥」とともにどこかへ飛び立ってってしまう。



▲この後再会する間もなく……!?



セビアの町

ルーリの町にはない武器屋や防具屋などが揃っている。ここで最初の装備を万全に。



イベントフローチャート

武器、防具購入
ネズミ退治
情報収集

町を出ると、ルーリの町
が火事に

ルーリの町に向かう

- | | |
|--|---|
| 武器屋 | 食べ物屋 |
| 教会 | 宿屋 |
| バー | 道具屋 |
| | 洋服屋 |

★SHOP DATA

 宿屋	40Giv	 洋服屋	
 武器屋		カワの服	430Giv
短剣	100Giv	チョッキ	250Giv
双頭のヤリ	100Giv		
ブーメラン	330Giv	 食べ物屋	
 道具屋		ネジロバチのミツ	60Giv
ミニポーシオン	50Giv	キツケポーシオン	90Giv
		カエル	40Giv

入手可能アイテム

①カブの実 ②キツケポーシオン ③ミニポーシオン ④ソコチカラの実 ⑤高級な手甲 ⑥ネズミの牙 ⑦20Giv ⑧30Giv ★カエル

こまめに小銭を稼いで、冒険の準備を整えよう

準備を始めようということになったものの、ルーリの町には金がない。そこでじっちゃんやりのセピアの町に行き武器と防具を買ってくるよとされる。だが、レッドたちは手持ちの金がない。じっちゃんがくれたのは、たったの100Gだけ。よーするに、自分の力で稼げということなの。お金のすみからすみまでバシ

バシして小銭稼ぎに励もう。武器と防具を買って町を出ようとすると、ルーリの町で大火事が起きているという知らせが飛び込んでくる。そのあとでは、ルーリの町にあったバシバシで取れるアイテムがすべてなくなってしまふぞ。まだ、ルーリでチェックしていないところのある人は、武器や防具を買ってまえに、いったん戻ろう。



▲とにかくありとあらゆるところに探りを入れよう。思わぬところに小銭は落ちてている。

防具を買いそろえるのはあとでいいぞ!!

先に買ってしまうと、実はルーリの町が火事になったあと、洋服屋での買い物ができるのだ(ただし1回のみ)。武器も防具も1つずつ買えばストーリーは進行する。じっちゃんに言われた最低「カワの服」を買えばOK。



▲優しい店のおばさん。お金を節約したければこのときまで待とう。



▲通常料金にはちよつと高め、宿屋も、火事のあとにはただで泊まれる。

ネズミ退治で得をしろ!!

ネズミ退治ができる場所は3箇所ある。1つは食べ物屋の下。ネズミ退治をしたあとは、お礼が半額でできるようになる。もう1つはバーの地下。ネズミ退治のお礼は「ミニポーション」だ。おじさんはやはり、ぶいもうだけど。



▲ブルーは「いくのよそーよー」と言うが、大したものが出るわけではない。

◀お礼に300Givもくれるぞ。結構わりのいい仕事だ。



ブルーのちょっといい話

「カエル」はこのバーで売るー

「カエル」は買い取り屋さんよりバーのマスターのほうが高く買ってくれるよー。



▲しかもルーリの町よりレートが高い。ここで売ろう。

ルーリの町が火事に!!……そして悲しい別れ

イベントフローチャート

ルーリの町が火事に
町の人々を助ける
じっちゃん死亡
レインが仲間になる

セビアの町に避難

タニアの実家に向かう



▲魔物に立ち向かうじっちゃん。



火事の知らせを聞いてルーリの町に戻ると、すでに大惨事となっている。モーラさんやメルちゃんらを火の手から救ってあげよう。行く手を遮る火はバシバシで消せるぞ。じっちゃんの家までたどり着くと、魔物がレインを襲おうとしている! それをかばったじっちゃんが、なんと命を落とすことに……。力を落とすレインを励ますと、彼女がパーティに加わる。とりあえずはセビアの町に避難し、タニアの実家へ向かうのだ。



▲がっかり肩を落とすレインを、一緒に行こうと励ます。

◀レインをかばったじっちゃんが大ケガを……。死んじやうなんて悲しすぎるぞ!



▲セビアの町で買い物を買います、いきなりショッキングな情報が。



▲ボンガも大活躍! メイルちゃんを助けたぞ!



ルーリの町 戦闘マニュアル

ブルーの「双頭のヤリ」をうまく使おう

セビアの町で武器を買っておけば問題ないだろう。ブルーの「双頭のヤリ」は、自分の前後にいる相手を同時に攻撃できる便利な武器だ。邪魔なネズミどもは2匹同時に倒してしまおう。間違えて仲間を刺してしまわないように、位置関係に注意しよう。



▲2匹同時に刺せる位置に動こう。少ないターンでやっつけられる。



▲ネズミはブルーたちに任せておいてレッドにウィルを早く倒させよう。

EPISODE

黒の魔球の章

1

「冒険の手帳」を片手に
魔人の塔へ向かう
レッドたち
そこで4人を待つものは……





イラストの森

タニアの町へ向かうため通り抜ける森。そこでレッドたちはこの世界に起きている異変を知る。



クリスタルに封印された妖精のメッセージ

森にさしかかるとすぐに、不思議なものが見つかる。クリスタルの中に妖精が閉じこめられているのだ。そこに居合わせたジイさんがふわふわと空に浮かび上がったかと思うと、妖精からのメッセージが……。妖精は、闇王が復活し、この地上の世界が危機に晒されていることを語る。何とかしないと、地上は魔族に征服されてしまう……!?

▶ジイさんの声だ。そりや妖精の声だ。



◀世界は大変なことになっていくらしい。

イベントフローチャート

封印された妖精からのメッセージを聞く

森の出口で、ルーリの町の火事を起こした犯人とバトル

タニアの町へ向かう

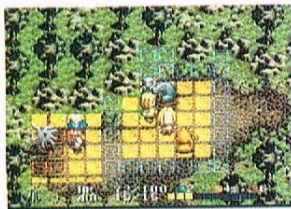
入手可能アイテム

1. 斧
2. 回復IV
3. ノアカワの実
4. ポーション
5. ポーション

イラートの森 戦闘マニュアル

ステータス異常に気をつける

この森に出現するモンスターでイヤな相手は、ネジロバチとデンキオチュー。ネジロバチは毒攻撃をしてくる。毒は早く回復させないと、かなりのダメージを負うことになるぞ。デンキオチューは妄想状態にするうえ、雷属性の攻撃がイタイので、注意して戦おう。



▲妄想にかかりやすいレッド。どのキャラが何に弱いかわ覚えておこう。

CASE 1

妄想や毒は素早く回復!!

毒状態になると、1回行動するごとにHPが奪われるので、放っておくと危険だ。妄想状態も、何もできなくなってしまうのがキビしい。この辺りでは、ポンガがもうプチキュアを使えるはずなので素早く回復させよう。



▲ポンガはプチキュアをレベル6で使えるようになるぞ。



▲やつぱり魔法を使えるおさるなんて、タダモノじゃないよね。

CASE 2 ウィルを次々と呼び出すファイアーノッカーを先に倒せ!

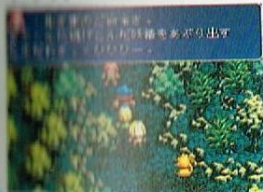
森の山口で出くわすのは、ルールの町を火の海にしたアイツだ! 家を焼かれた町の入道じっちゃんの仇をとってやろう。

まず、なるべく早めに倒しておきたいのがファイアーノッカー。そのままにしておくと、ウィルを次々と呼び出してしまふのだ。レッドはとにかくファイアーノッカーのところに早くたどり着くようにし、あとの3者にほかのモンスターの相手を任せよう。レッドにポーションを持たせておくのを忘れずに。

速くイヤな敵ほど、えてして遠くにいるもんです。



◀ウィルをあんまり増やされると、非常に面倒なのだ。





タニアの町

レッドたちの実家がある町。隠された冒険部屋で親父の失踪の理由を知ることになる。



イベントフローチャート

実家で冒険部屋発見
「冒険の手帳」と2通の手紙を入手

▼
カメザムライ登場

▼
手紙を魔人に届けに行く

★SHOP DATA

食べ物屋	ミニポーシオン	300Giv	宿屋	宿屋	30Giv
	おやすみカエル	400Giv		道具屋	ノーマルブーツ
	ふんぞりカエル	400Giv			どこかいけつぽ

入手可能アイテム

①高級な手甲②ソコヂカラの実③ツルギの実④毒玉⑤10Giv⑥30Giv
⑦SPポーシオン⑧20Giv⑨ラビットの実⑩80Giv⑪120Giv⑫ミニポーシオン
⑬くさいブーツ⑭犬の牙⑮カワの服⑯おやつ ★カエル

■ 食べ物屋 ■ 宿屋 ■ 道具屋 ■ 教

「冒険の手帳」を入手!! 親父の行方を追え!

連続的な事件を経て、実家へ戻ってきたレッドたち。家にはやはり親父の姿はない。し、レッドもブルーもそのことを知らなかった冒険部屋へ。大切な手帳と、親父が

書き残していった手紙が2通あった。1通は失踪の真実を語る手紙、もう1通はアブノバ山にいる魔人に届けてほしいという手紙だ。親父は魔人に何を知らせたいのだろう。



◀親父もまた、世界の危機を知っていたのだ。

CHECK 1 隠された冒険部屋を探れ!

一見今までの家となんの変りもないようだが、そこかしこをバシバシしまくってみよう。親父がしかけておいた、イタズラめいたメッセージがいろいろ出てきたと思いきや、手帳を調べると隠し階段が出現! そこを下っていくと、じっちゃんの話に聞いた冒険部屋が確かにあった! 親父が秘密にしてきたことが、ここでわかることになる。



◀ここをバシバシすると階段が!



▲親父を信じきれないレッドだが、

CHECK 2

トレーニングで特技修得

実家のまえに道場の師範たちがいて、妄想のワナを教えてください。



▲またまたトレーニングで、ブルーが特技を修得!

CHECK 3

この怪しい奴は何者?

前の中をうろちょろしている変な奴。話しかけると捨てぜりふを吐いて、逃げ去ってしまう。この時点では何も起きないが、またどうことになりそう?



▲号んだかよくわからん変な奴。その後からでるのか?

CHECK 4

ホヒホヒ人形からお金をもらおう

道具屋などで時折見られる、首をつったような景気の悪そーな人形。このホヒホヒ人形に向かってバシバシすると、なぜかお金を恵んでくれる。



▲景気は悪そうだが、実体は幸せを呼ぶ人形らしい。

CHECK 5

ハチ退治でちょっともうけ

実家の右横に生えている木をバシバシすると、ハチの巣が落ちてきて、バトルに入る。ハチを退治すると、男の子からお礼として「デリシャスおやつ」がもらえるぞ。



▲ハチにさされて痛い思いをしづらい。

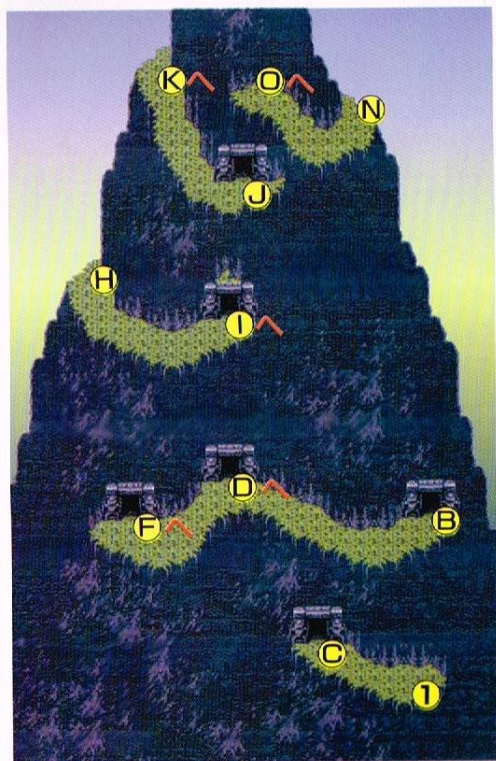
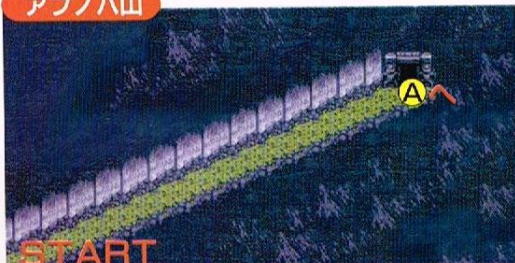


アブノバ山～魔人の塔

親父の手紙を届けに訪れたアブノバ山。初めての
の本格的なダンジョンだ。

親父の手紙を届けに、魔人に会いに行く!

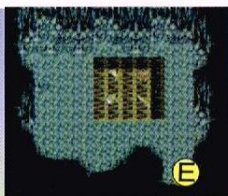
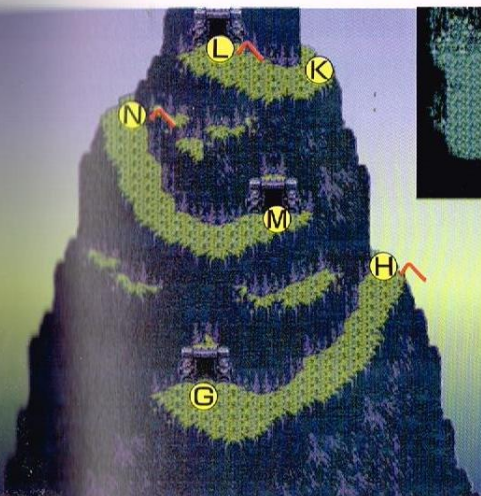
アブノバ山



魔人の塔までの道のりは、かなり長い
。Monsterも手強くなってくる。お金に
裕があったら、先にゴルゴビナの港町に行
て、装備を強化しておくのもいいだろう
。初のボス戦も待ってるからね。

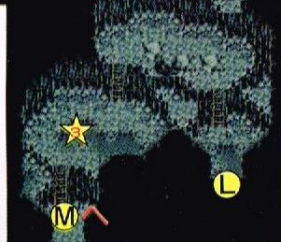


いたるところに修行者! 特技をたくさん修得できる!



武器屋

ひんじやくな剣	210Giv
オノ	400Giv
手甲	400Giv
ジュラハ	700Giv



入手可能アイテム

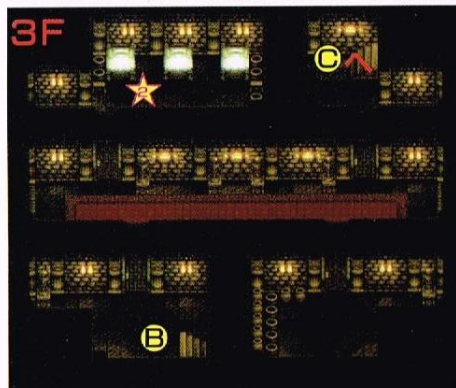
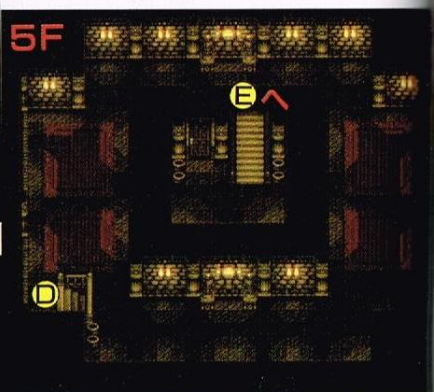
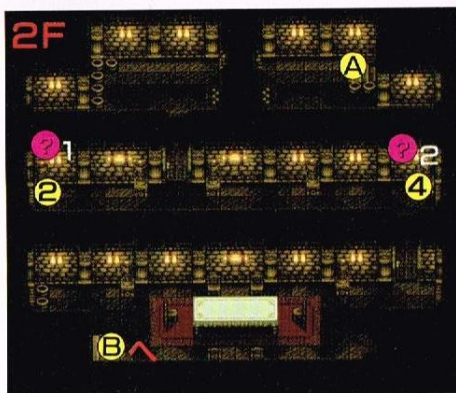
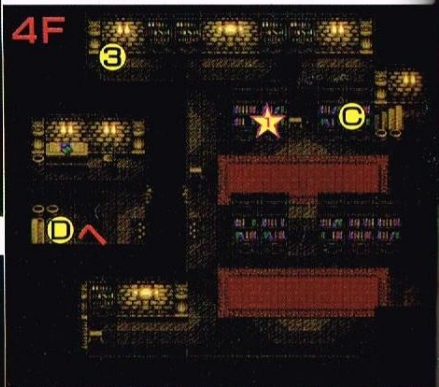
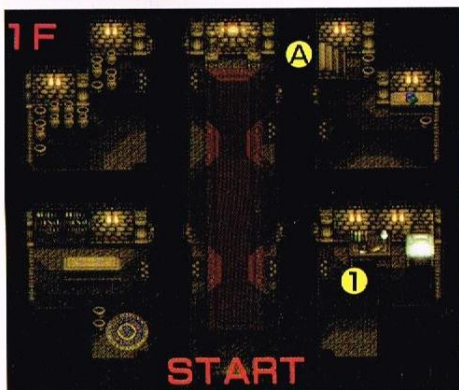
- ①1100Giv
- ②1300Giv

お茶目な魔人、ミオ登場！ レインの力が解き放たれる

魔人の塔

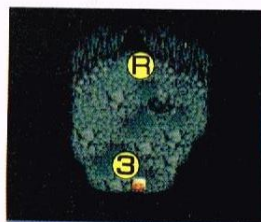
入手可能アイテム

- ①450Giv
- ②スパヤサの実
- ③レーザーアーマー
- ④ラビットの実



行きはヨイヨイでもなかったが、帰りはやっぱりコワイんです

アブノバ山-帰り路



帰りのときこのみ開かれる通路の奥は!?

19のマップの◎は、行きの
には開かれていない。帰り
になって初めて、先へ進
り口ができるのだ。ここに
作られた通路の先に待ち
ているのは、鉄の鳥爆破を

企てたヘル・アスタロット！ ポ
ス戦のまえにセーブと回復を忘
れずに！

入手可能アイテム
③ポーション

1~3 条件を満たして勝利すれば、特技を教えてもらえるぞ！

のアブノバ山でやっと、
ドが特技を使えるように
あや！ 1の修行者からは、
の剣と連続の剣、2の修
者からは貫通の剣（ブルー
は獲得の場合、ふっとびの
も）、3の修行者からは回
の剣、あちちのワナ（未修
の場合、妄想のワナも）、
条件を満たしてバトルに勝て
て教えてもらえる。

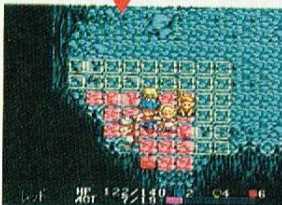
はほとんど問題ないが、
は少し頭を使わないと
けない。でもちょっとした
でクリアできるはずだ。



行者を捕らえる。
12では、逃げる修



13ではネズミを倒
してはいけない。



▲修行者のACTはこちより圧倒的に
多い。4者でとりかおるようにして端
においつめよう。



▲まずは下の広いスペースに下がって
ネズミをおびきよせ、狭い通路を開け
させるのがコツ。

1 2

魔人ミオとの出会いによりレインの力が覚醒!!

ミオに会って、塔の中をひととおり探検したあとは、1泊させてもらうことになる。そのとき、レインが1人モンスターに襲われてしまう。一度は気を失いかけたレインだが、炎の魔法を使ってモンスター

を撃退! モンスターの正体はミオだった。レインの隠された力を開放するための荒療治だったというわけ。このあと、レインはファイヤー系、回復系の魔法が使えるようになる。ようやくレインの本領発揮だ!

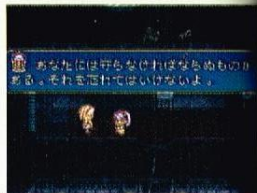


▲レインがいかに強そうなモンスターに襲われている!? すわ、ピンチ!……と思いきや……?

▼これはいきなりグランファイヤー!? レインにはこんなスゴイ力が隠されていたのだ。



▲ミオに気に入られたレインだが、約200歳の魔人(女)に口説かれてもうれしくないものと思われる。



▲冗談ばかりでなく、本気で親身になってくれます。レインの守らなきゃいけないものって?

??

隠れている修行僧を見つけ出せ!

魔人の塔の2階には、隠れている修行者がいる。1泊するまえには1の位置にいて、見つけるとほうびに「スパヤサの実」をくれる。宿泊後は2の位置に隠れており、再び見つけると今度は「ラビットの実」をくれるぞ。

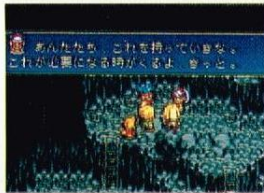


▲少しわかりにくいところにいるが、頭がちよっと見えてるね。

3

ミオが第1のオーパーツを授けてくれる!

魔人の塔からの帰り路、ミオが現れて、見慣れないものをくれる。それこそが、親父も追い求めていた「オーパーツ」の一つ「黒の魔球」。この時点では効果がわかりにくいですが、確実にのちの役に立ちってくれるシロモノだ。



▲冒険のカギを握る「オーパーツ」。まず1つめを手に入れた!

またもや獣人の待ち伏せ!

行きるとき、P.39のマップの①のまゝでレッドたちを待ち受けていた獣人3人組が、もう1人仲間を加えて、またまた登場。勝負を挑んでみる。離れて弓で打ってくる戦法は変わらず。近接戦法でいってもたいては戦しない相手だ。敵にしては友好的なヤツらである。



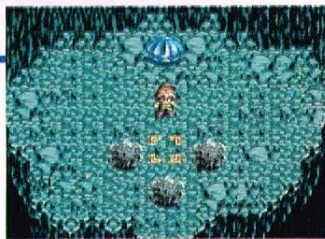
▲強くなるよう日々鍛錬しているらしいがたいしたことない。

アブバ山～魔人の塔 戦闘マニュアル

敵もずいぶん手強くなってきたぞ!!

こちらのパーティが、みなをいくつか使えるようにして戦力的にアップしたのを合わせて、モンスターのほグレードアップしている。攻撃を仕掛けてくるもの放っておくと分裂して増えちゃうものなど、いやな

相手が多くなってきた。とくにいやなのが、ルナティックアイス。パーティ全員がHPを奪われてしまう。魔人の塔にたどり着くまでは、全体回復の魔法が手に入らないので、かなり苦しめられるだろう。とにかく早めに倒そう。



▲これまたいい遠くにあるのがイヤ。近づいてしまえば、倒すのはたやすいのだが。

CASE1 特定の不利な条件が与えられる場合も!

魔人の塔の屋上で初めて出るパターンだが、特定の状況において、1人のキャラに不利な条件が与えられる場合がある。このときは相手がたかがコウモリで、戦闘フィールドも狭いのでとくに苦戦することも少ないが、十分な注意が必要だ。



▲なんでこうなったかというと、バカバカしい理由なんです。



▲戦闘開始画面のメッセージに注意! かなり不利な条件なのだ。

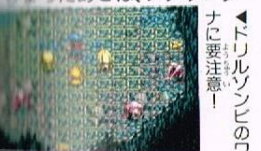
BOSS 攻略 ヘルは火が苦手! ファイヤーでガンガン攻めよう!

ヘルは、火、氷、ワーブ、プチサンダーも駆使して攻撃してくる。はじめはおもに火炎波を使い、ドリルゾンビが全部倒されてしまったあとは、プチサンダー

を使ってくるぞ。ヘルは火と雷が苦手なので、ボンガの魔法でガンガン攻めよう。レインは回復に努め、レッドはバックをついて連続の剣で攻めるといい。



▲鉄の鳥を壊したの
は魔王の配下!



▲ドリルゾンビのつなげに要注意!

BOSS DATA	ヘル・アスタロット		Lv20	HP660
			ACT4	
アタック	90	毒	1	
Fガード	28	混乱	3	
Bガード	22	妄想	4	
すばやさ	12	眠り	1	
つうれつ	20	弱点	火・雷	
かいひ	37			



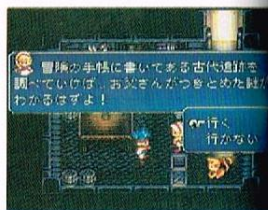
親父を捜しに行くか? 決断するのはキミだ!

アブノバ山からタニアの町に戻ってくると、返答によってちょっとした分岐が生じるイベントが起こる。

親父ブラウンを捜しに行こうと言うレインに、「行く」と答えるか、「行かない」と答えるか。トレジャーハンターとしては、当然「行く」と答えたいところ

だが、イベントの内容としては、「行かない」のほうがおもしろいのだ。「行く」と答えたい人も、一度「行かない」のパターンを見ておくことをおすすめする。

ちなみに、どちらを選んでも、次にゴルゴビナの港町に進むことには変わらない。



▲こう言うレインにどう答えるか。2つのドラマが用意されている。

1 親父を「捜しに行く」と答えた場合

この場合は、とくにどのおりなく、ストーリーはすんなりと進む。親父の残した「冒険の手帳」に従って、ゴルゴビナの港町に行くことを決めるのだ。レインと一緒に「行く」と促すあたり、ヒーローらしくてイイ感じである。王道ですね。



▲次はどうすればいいの? 迷ったら親父の手帳をチェック!



▲まだちょっと引け目を感じているレインに手を差しのべる。

2 親父を「捜しに行かない」と答えた場合

ちょっと情けないけど、「行かない」と答えてみる。すると、レインは悲しんでポンガとともにどこかへ走り去ってしまう。町の人に聞けばどっちのほうへ行ったか教えてくれるので、捜す手間はあまりかからない。イラストの森を抜けて、ルーリの町へ行くと、レインと再会できる。



▲この答えはショックだったようだ。

▼うーん、女の子を泣かせちゃいけないなあ。

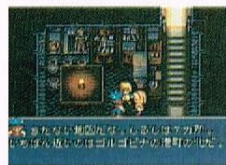


▲ちょっと感動的なエピソードがあったりするわけです。



女の子が泣きながら走っていったよ。森には魔物がいて危ないのになあ。

『トレG』には、このように全体的なストーリーにはとくに影響を及ぼさないが、選択によって違った展開になるイベントがいくつかある。2つのパターンをチェックするとより楽しいぞ。



◀もう一つの大陸を目指すのだ!



少し遠いぞ。

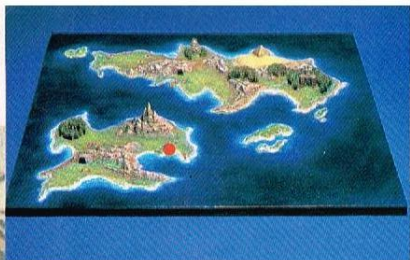
EPISODE

ゴガンバの水晶の章

2

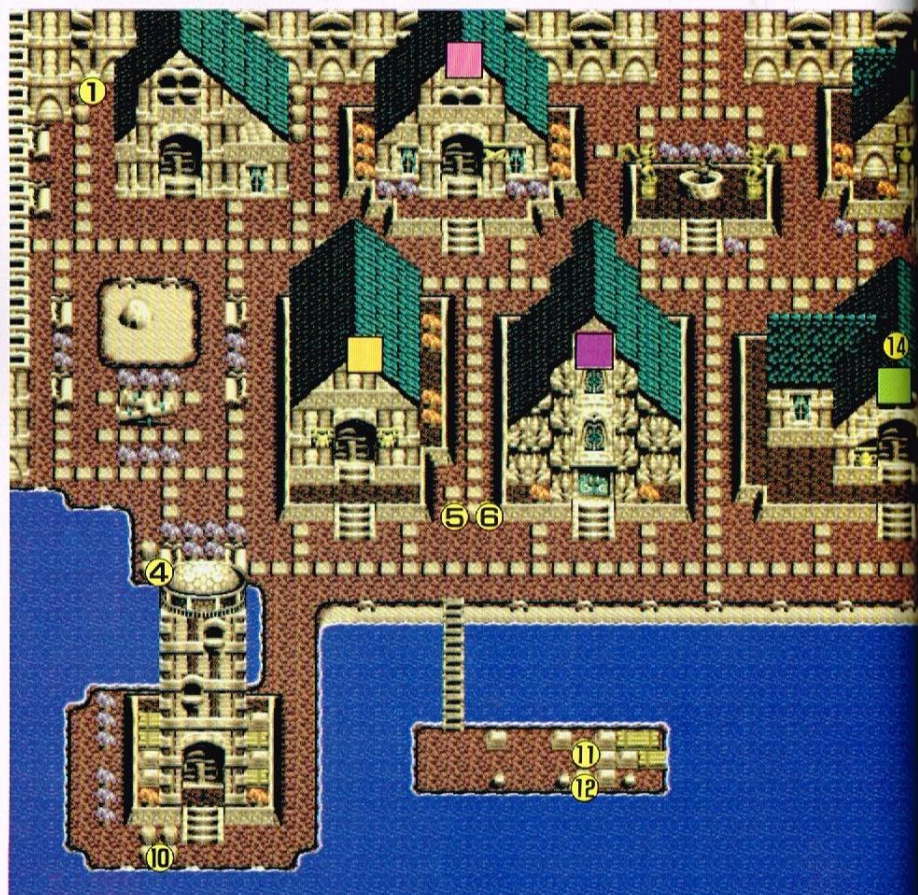
荒れ狂う海を静めるには
第2のオーパーツが必要だ
しかし秘宝のまえには
巨大なモンスターが
立ちままだかり……





ゴルゴビナの港町

テムリア大陸に行くためには、この町から船に乗らなければならない。が、海が静まらず……。



イベントフローチャート

秘宝の洞窟
「ヘルマンの穴」の
古代文字の情報を聞く

海を静める秘宝を取りに
「ヘルマンの穴」へ

宿屋	20Giv
武器屋	210Giv
ひんじゃくな剣	1200Giv
ヤリ	680Giv
つららつえ	900Giv
つららブーメラン	

防具屋	火竜のアーマー	800Giv
	ジュラハ	700Giv
	火竜のチョッキ	600Giv
	グースの手甲	700Giv

道具屋①	どこかいけつぽ	200Giv
------	---------	--------

教会 宿屋 武器屋 防具屋

目指すはテムリア大陸! しかし海が荒れ出航不可能

船を操しに行くという決断
 ゴルゴビナの港町に来て
 みたものの、海がひどく荒れ
 船が出せないのだとい

う。ヘルマンの穴にある、海を
 静める秘宝「ゴガンバの水晶」
 があれば、なんとかなるかも!?
 しかし、ヘルマンの穴の入り口
 の扉を開くには、古代文字を解
 読しなければならぬらしい。



◀まあ、冒険に障害は
 つきものだ。



CHECK 1 ネズミ退治で宿代がタダに!

宿屋の入り口の左側の壁
 に、穴が開いているのに気が
 ついただろうか。ここを
 バシバシすると、いきなり
 ネズミとのバトルになる。
 ネズミを退治したあとに宿
 屋に行くと、お礼としてた
 だで泊めてくれるぞ。



▲いきなりネズミ退治に突入!

また、魔人の塔のイベン
 ト以降、宿に泊まると、レ
 インがプチキュアの魔法を
 使えるようになる。

▶レインの魔法もた
 ぞ。んだんそろつてきた



CHECK 2 ヒントは「冒険の手帳」に……

北のテムリア大陸に渡る
 ためにも必要なオーパーツ
 「ゴガンバの水晶」。それを
 入手するためには、洞窟の

扉の謎を解かなくてはならな
 い。しかし、かつてそれを解
 いた人がいるという。その人
 こそG・ブラウンだ!



▲さすがはトレジャーハンター。
 親父もなかなかやるもんだ。

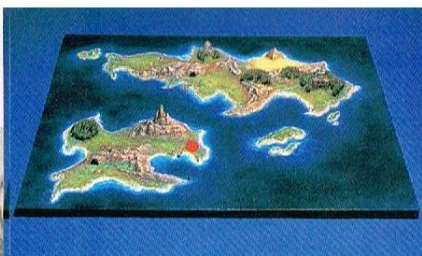


▲……ということは、手帳に何か
 書いてあるはず……?

いてつツボ	250Giv
グットブーツ	1800Giv
めざましリング	3200Giv
道具屋②	
妄想の玉	100Giv
毒玉	150Giv
ネコの牙	200Giv

入手可能アイテム

- ①くさいブーツ ②カエル ③カエル ④50Giv ⑤15Giv
 ⑥10Giv ⑦990Giv ⑧200Giv ⑨230Giv ⑩くさいブーツ
 ⑪20Giv ⑫毒玉 ⑬280Giv ⑭320Giv



ヘルマンの森

ゴルゴビナの港町からヘルマンの穴に行くまで
に抜ける森。とくにイベントは起きない。



小さな森を抜ければ、遺跡はすぐそこだ!

この森では特別イベントが起きることもない。ただ通り抜けていくだけの小さな森だ。

モンスターもあまり強いものは出てこないで、アイテムを取ったら、先へ急ごう。

ここを抜ければ、第2のオーパーツの眠るヘルマンの穴に着く。



▲経験値稼ぎにも向かないしね。

CHECK 1 氷属性の武器を買いそろえておけば楽勝!!

ここには、火属性の魔獣が多く出る。ゴルゴビナの港町に、氷属性の武器と火属性の防具がそろっているの、それらを買ってれば楽勝だ。



▲氷属性の武器での攻撃が効つく!

入手可能アイテム

- ①ツルギの実
- ②いてつくツボ
- ③1200Giv

CHECK 2

SPの無駄遣いは避けよう

この森は小さいので、記録の像はもちろん、回復の像も置かれていない。

SPの無駄遣いは、ここではできるだけ避けよう。



▲特技なしでも楽に倒せるはず。

ヘルマンの穴

それほど大きくはないダンジョンだ。謎解きに引っ掛からなければ、クリアは早い!?

ここをクリアさえすれば一人前のトレジャーハンターだ!?

わりとシンプルな作りのダンジョンである。ほぼ一本道に進めばいいので、とくに迷うことはないはず。ここで迷うことが

あるとしたら、道よりもむしろ謎解きだろう。ここをクリアできれば、もう一人前のトレジャーハンターの仲間入りだ。



◀謎を解いてゴガンバの水品を手に入れる!

★ タダじゃ扉は開かない呪文はアレに書かれてる

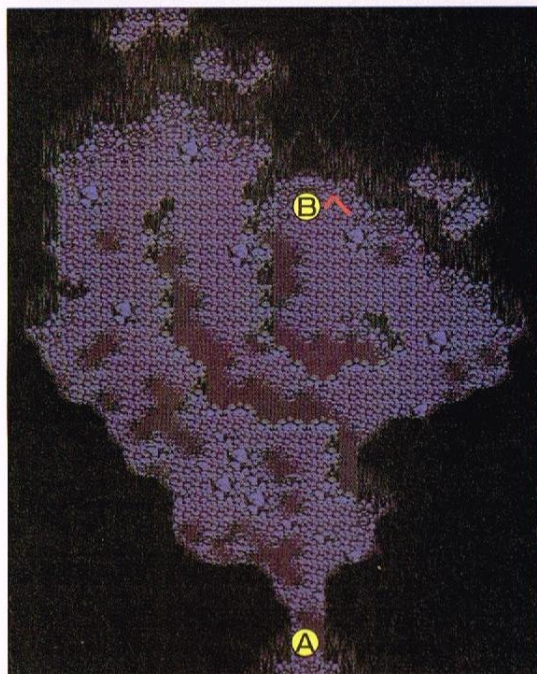
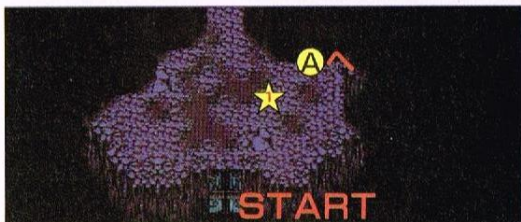
扉の横に書かれている古代文字は、扉を開くための呪文らしい。「ひらけゴマー」と言うがごとく、扉に向かって何か叫ばないとダメなのだ。ゴルゴビナの町で気づいたように、いま一度親父の手帳を開いてみよう。



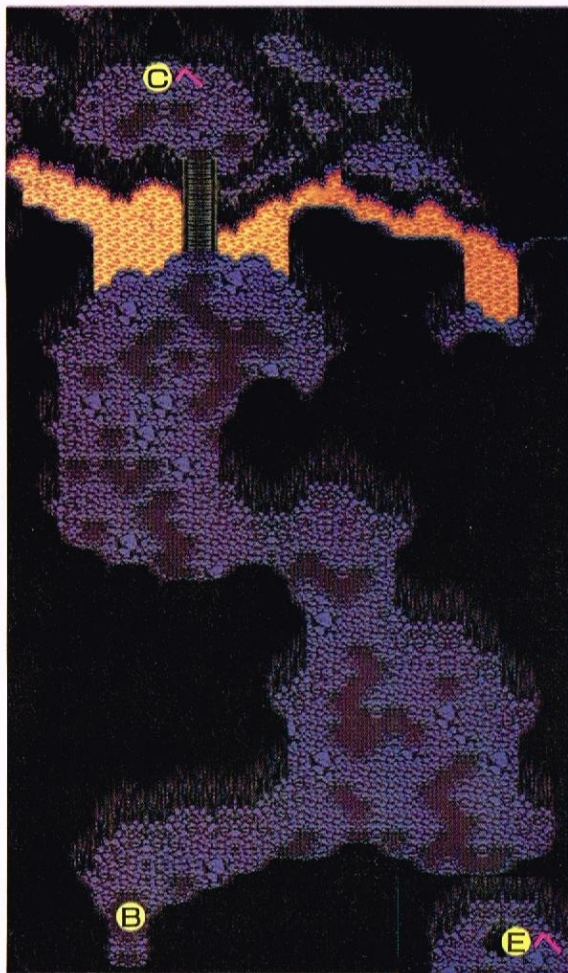
▲なんだってこんな呪文なんだろ。古代の人もお茶目だったんすかね。



▲恥ずかしくなければ何回叫んでもいいけど、1回でいいんです。



ダンジョン自体は迷うところもないけれど……!?



★ それって一体どういう意味!?
マップを見れば一目瞭然!

この扉を開けるためには、不思議な文句の謎を解かなくてはならない。これは、P.51のマップを見てもらえば一目瞭然。さあ、この地形は何に見える?



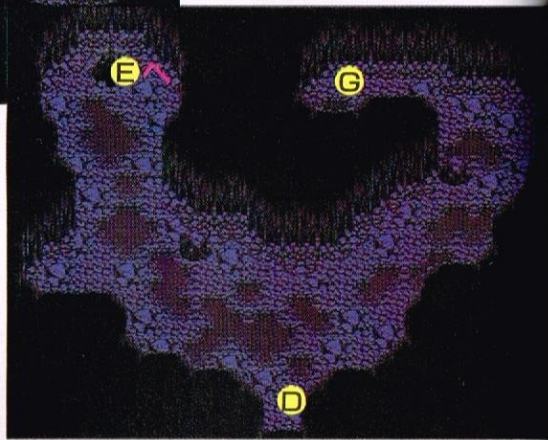
▲そのとおりの順番で、そこに見える部分をバシバシすればいい。



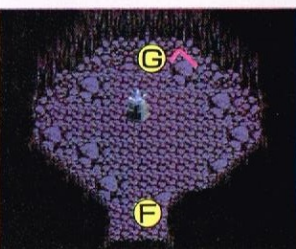
▲2つの穴がちょうど目にあたるわけだね。気づけば簡単なことだ。

回復の像なし! SPを節約しよう

森に引き続き、このダンジョンにも回復の像がない。ボス戦に控えて、SPおよびSPポーションを無駄遣いしないように!



謎を解いて扉を開け! オパーツはそこに!



▲「ゴガンバの水晶」を取ると、③の位置に階段が現れ、左ページのマップへと続く。

入手可能アイテム

① S P ポーション D

ヘルマンの穴 戦闘マニュアル

増殖する敵をすばやく倒せ!!

ここにも、またまた分裂して増殖するタイプの敵が多く出現する。バックをつかれると結構イタイので、あまり増えられるとやっかいだ。モール類は早めに倒しておこう。4人全員で手前の敵を相手にするのはなく、レッドカブルーを奥のほうにいる早く倒

したい敵に向かわせるのだ。レインは攻撃力も防御力も低いし、ポンガはブーツが履けない分ACTが少ないので、適任ではない。

状況に合わせて、戦力をうまく分散させるようにしないと、これからの戦いがキツくなって来るぞ。



▲1体1体はべつにたいした相手ではないのだが、増殖して束になってかかってこられると、やはりキツイのだ。

CASE1 通り道が詰まらないように気をつけつつ前進!

橋の上でモンスターに遭遇した場合、通り道が非常に狭まった状態になる。足留めをくらっているうちに増殖されるとツライので、道が詰まらないように注意!



▲早く向こう岸で渡ってしまいたいぞつ。



も早く倒したい敵。

BOSS 攻略

ポンガの出番! 氷の魔法でやっつけろ!

ミノタウロスは、ミノタウクル(突進・くらくと吹っ飛ばされる)とミノクエイク(地叩き・全体攻撃)を使ってくる。ミノクエイクのダメージはかなり大きいので、仲間のHPに注意。弱点は氷と雷なので、ポンガの魔法の使いどころだ。

▼ダークハウンドを先に倒しておいたほうがいい。



BOSS DATA

ミノタウロス

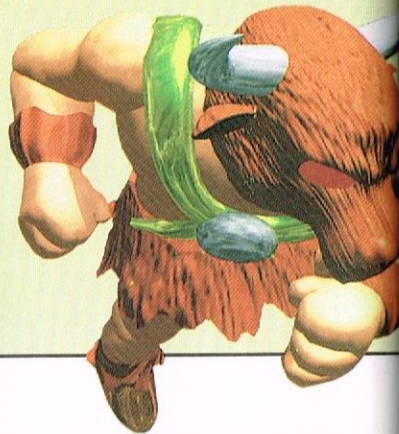
Lv18

HP598

ACT2

アタック	77	すばやさ	45	毒	2
Fガード	32	つうれつ	17	混乱	1
Bガード	26	かいひ	42	妄想	5
		弱点	雷・氷	眠り	1

▼ポンガのベリクール。どんどん氷攻めしよう。



EPISODE

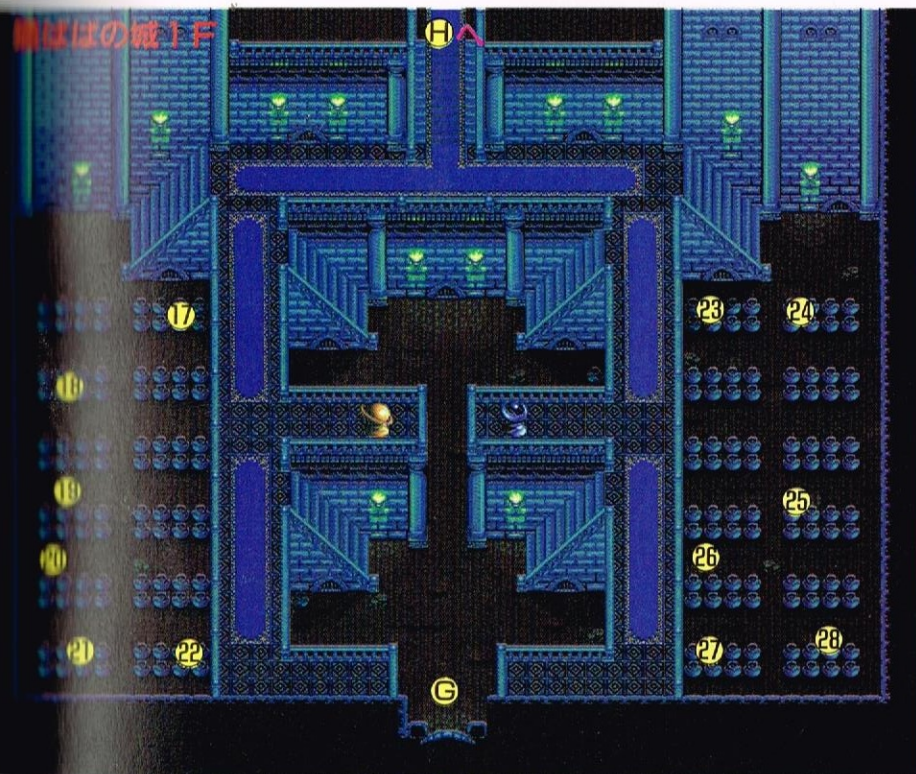
黄金のらせん像の章

3

しゃべるクジラと
出会う4人は
テムリア大陸を目指す途中
小さな孤島へ立ち寄る



全29個のアイテムは、残らず入手せよ!



ツボを壊し続けると突然モンスターが!

城の1階には、無数のツボが置いてある。これを壊すと、アイテムも出現するがモンスターも出現するときがあるので注意が必要だ。



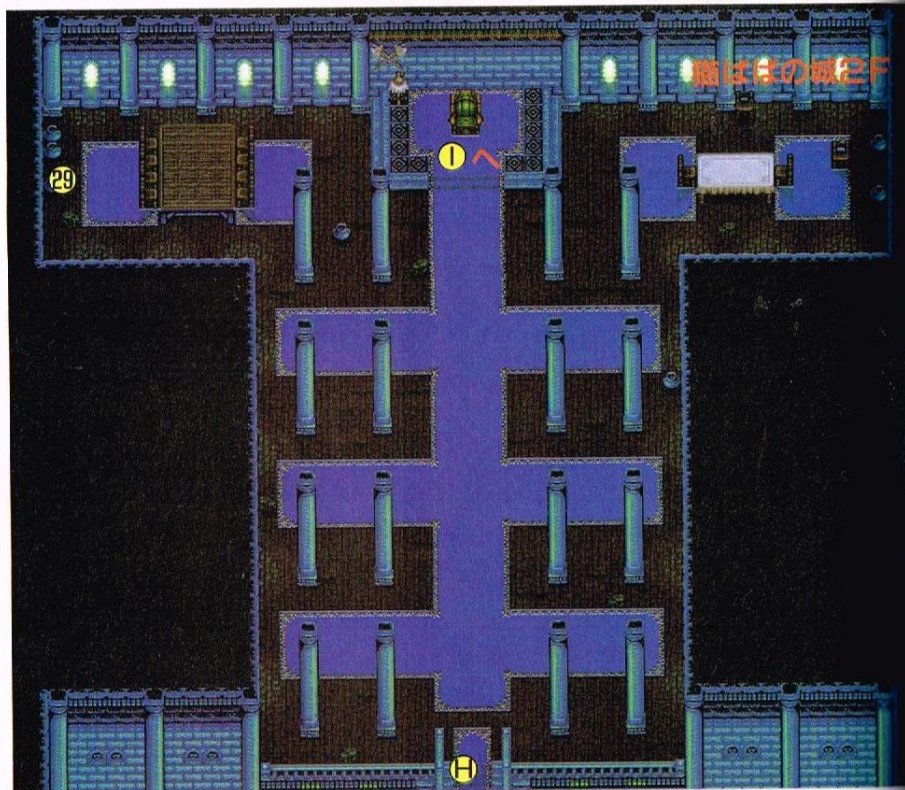
▲どンドン壊すと、アイテムを入手することができるが……。

◀調子に乗って壊すと、突然モンスターが! というパターンも。

入手可能アイテム

- | | | |
|-----------|-----------|------------|
| ① スバヤサの実 | ⑩ ハイゴの実 | ①⑥ すごいカエル |
| ② スバヤサの実 | ⑪ ふんぞりカエル | ①⑦ カエル |
| ③ おやすみカエル | ⑫ ソコチカラの実 | ①⑧ カエル |
| ④ カブの実 | ⑬ ソコチカラの実 | ①⑨ カエル |
| ⑤ ツルギの実 | ⑭ ソコチカラの実 | ②⑩ ポーション |
| ⑥ おやすみカエル | ⑮ ふんぞりカエル | ②⑪ いてつくツボ |
| ⑦ カブの実 | | ②⑫ SPポーション |
| ⑧ ツルギの実 | | ②⑬ ミニポーション |
| ⑨ くさい玉 | | ②⑭ カエル |
| | | ②⑮ SPポーション |
| | | ②⑯ SPポーション |
| | | ②⑰ 天河竜のツボ |
| | | ②⑱ ポーションD |
| | | ②⑲ つえ |

手強い敵との3連戦開始! セーブを忘れるな!!



CASE 1 猫ばばとの対決後も気を抜くな

城の最上階では、猫ばばと名乗る不思議な老人との戦闘になる。ここで猫ばばを倒したら、いったん戻ってセーブしよう。

猫ばばの玉座の先には、さらに強敵となるモンスターが連続して登場するぞ。体力も回復させてベストの状態に進もう。

▶ハンブルターターを倒せば、すごいカエルが手に入るぞ。

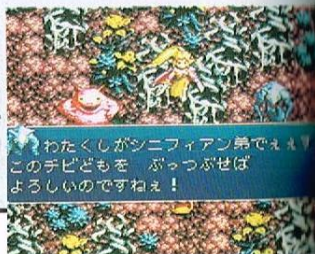


おんろちゃん!
つぼみがウゴウゴしてるよー!



▲この状態になったら、いったんセーブすること。

▶さらに森を抜ければ、すると、ヘルガ攻撃を仕掛けてくる!



猫森 戦闘マニュアル

BOSS 攻略 ザコは無視して、猫ばばに集中!

めったに全体攻撃をしてこない猫ばば。個人攻撃の魔法なら、回復魔法をかければい

いので、ザコを相手にせず、一気に入猫ばばをかたづけてしまおう。



▲炎系の魔法は、数ターンなら無視していてもいいだろう。

BOSS DATA		猫ばば		Lv 22	HP 413
ACT 4					
アタック48	すばやさ30	毒2	混乱1		
Fガード33	つうれつ15	妄想6	眠り5		
Bガード27	かいひ 32	弱点: 雷、氷			

BOSS 攻略 体力が少なくなったら画面端へ

多彩な攻撃をしてくるので、体力がなくなりがち。でも、

敵は移動してこないで、画面端でゆっくり回復できる。



▲ダメージを受けたら画面下へ。

BOSS DATA		ハンブルイーター		Lv 21	HP 1848
ACT 3					
アタック83	すばやさ33	毒1	混乱7		
Fガード38	つうれつ12	妄想5	眠り1		
Bガード27	かいひ 20	弱点: 火、雷、氷			

BOSS 攻略 森の出口で、ヘル軍団と戦闘に!

猫森の出口では、ヘルが部下を率いて待ち構えている。まずは先に部下を1匹ずつ倒

して、最後にヘルと戦うようにしよう。とくにシニフィエとシニフィアンを残したまま

▼シニフィエ

シニフィアン▼

BOSS DATA		ヘル・アスタロト		Lv 20	HP 660
ACT 4					
アタック90	すばやさ12	毒1	混乱3		
Fガード28	つうれつ20	妄想4	眠り1		
Bガード22	かいひ 37	弱点: 火、雷			

戦うと、またたくまに全員眠らされてしまうので、苦戦は必至。1体ずつを全員で倒す、という形が正解。



BOSS DATA		シニフィエ		Lv 23	HP 591
ACT 4					
アタック88	すばやさ19	毒4	混乱0		
Fガード20	つうれつ2	妄想1	眠り2		
Bガード12	かいひ 26	弱点: 火、物			

BOSS DATA		シニフィアン		Lv 22	HP 369
ACT 5					
アタック77	すばやさ23	毒3	混乱1		
Fガード26	つうれつ44	妄想0	眠り3		
Bガード16	かいひ 45	弱点: 雷、氷			



コロボックル島

クジラに乗ってテムリア大陸を目指す4人。途中で立ち寄った島で、意外な依頼を受けるが……。

コロボックル島に棲む魔物を退治せよ!

「ハイブーション」でクジラを救った4人は、休息のためにコロボックル島に立ち寄る。そこでコロボックルに魔物退治を依頼されるが、これは簡単な仕事。



▲コロボックルのいう魔物とは、じつはグルリネスミだったのだ。

あつというまにモンスターを倒すと、いよいよ島の洞窟を探索することになるぞ。ここには第3のオーパーツ、「黄金のらせん像」が眠っているのだ。



▲魔物退治のお礼に、洞窟の場所を覚えてくれる。本番はこれから。

イベントフーチャート

「すごいカエル」を「ハイブーション」にしてクジラを救う

▼
コロボックル島の洞窟に立ち寄り「黄金のらせん像」を入手

▼
コロボックル島出発後、ヘルの亡霊が出現し、戦闘

入手可能アイテム

- ① スパヤサの実
- ② ラビットの实
- ③ 火竜のヤリ



コロボックル島

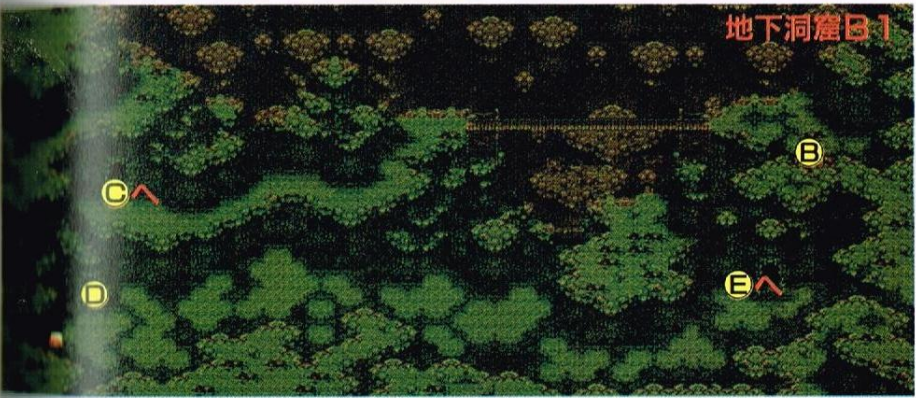
レッドとブルーの2人で地下ダンジョンをクリアしよう!

風の洞し穴から地下の洞窟へ落ちると、パーティは
に分かれてしまう。レッドとブルーの兄弟は、回
護法の保護がなくなると、洞窟を進まなければならない
のだ。体力が少なくなってきたら、迷わず回復アイテム
を使っていこう。洞窟の最後までたどり着くと、そ
れはレインとボンガが待っているの、合流して次
洞窟へ進むことができるぞ。

? レインとボンガがいなくなる

穴から落ちてくると、レイン、ボンガとはぐれてしまう。ここから先はしばらく、レッドとブルーのみなので、あまり無理はせずに体力回復アイテムを使いつつ、進んでいこう。

先に進むしかない。ここは
▶気がつく、レインと
ボンガがいなくなる。ここは

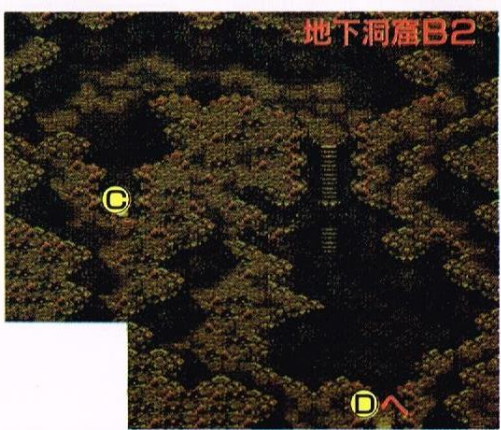


橋を渡っていくと先には?

レインたちを探していると、目前に釣り橋が現れる。通常は走って渡ってしまうが、ここでちょっと立ち止まってみよう。すると橋といっしょに下に落ちて、近道をする事ができるのだ。

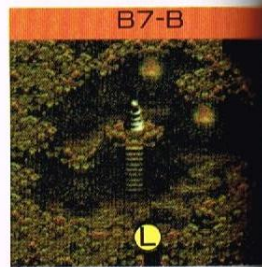
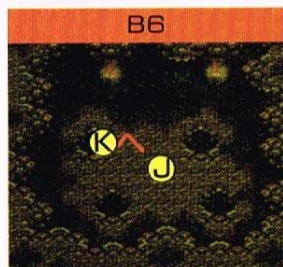
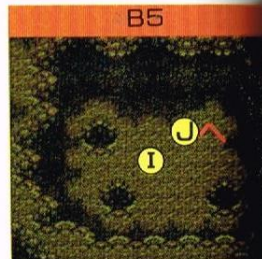
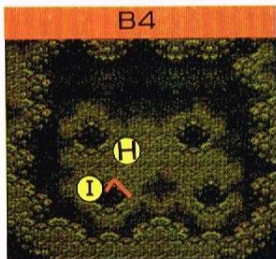
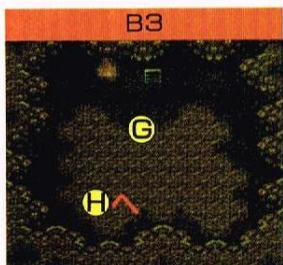
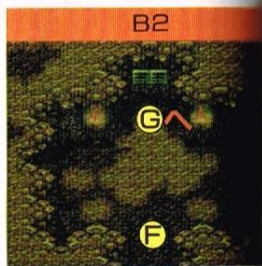


◀洞窟の奥で、やつとレインとボンガに再会。これでひと安心だね。



壁面のヒントを頼りに謎を解明せよ!

洞窟の奥には、小部屋がある。ここには、ひとつの言い伝えが書かれている。その言葉を読んだあと、小部屋の床に穴が開いて、またまた下へ落ちてしまうレッドたち。そこは、永遠に続くかと思うほどの、ループダンジョンになっていて、ある道順で通らないとクリアできないのだ。



CASE 1 ループダンジョン攻略法

「聞こえない音を聞き、見えないものを見、選んでないものを選べ」。このとおりに、音



▲この部屋で、穴のないところへ近づくと新しい穴ができる。

のしない穴に入って、穴のりいところを通り、最後に通っていない穴を選べばクリアだ



▲無事にクリアすると、扉のある部屋に出るぞ。

コロボックル島 戦闘マニュアル

BOSS 攻略 接近しての攻撃を避けて、間接攻撃で体力を削れ

体力があり、なかなか倒れないタフさが特徴的なミノタウロス。接近してしまうと、強烈な一撃がくるが、近づかなければ怖くない。最初にザコをかたづけて、ミノタウロスを単体にしたあと、ヤリやブーメランなどを使った間接攻撃でちくちくと体力を削っていく。もちろん、雷や氷系の魔法も有効。HPだけは近づいて、連続斬りだ。



◀体力が600近くあるので、倒すのに少し時間がかかるかも。根気よく、間接攻撃で体力を削っていけ。



◀うかつに隣にならぶと、大ダメージをくらってしまう。

BOSS DATA	ミノタウロス		Lv 18
	HP 598		ACT 2
アタック77	すばやさ45	毒2	混乱1
Fガード32	つうれつ17	妄想5	眠り1
Bガード26	かいひ 42	弱点：雷、氷	

BOSS 攻略 執念の塊、亡霊ヘルとの決戦が始まる!

コロボックル島を離れたレドたちは、海上で何度かの戦闘のあと、突如現れたヘルのみたまに襲われる。

▶コロボックル島をばなれると……



◀姿を変えたヘルと再戦だ!

ヘルの本体はみたまにあり!

戦いに負けてもなお、亡霊は仕舞って勝負を挑んでくる。8つのみたまをすべて消滅すれば、倒したことになる。



▶全員攻撃は、こまめに回復することがポイント。



▲毒は全員まとめて回復しよう。

◀妄想は早めになお治しておこう。



BOSS DATA	ヘルのみたま		Lv 24
	HP 199		ACT 1
アタック70	すばやさ3	毒7	混乱7
Fガード25	つうれつ18	妄想7	眠り7
Bガード25	かいひ 30	弱点：雷	

カエルゲーム必勝法

カエルカジノで貴重なアイテムをゲットしよう!

2つの港町にある、カエルの像がたつ建物。ここには、「カエル」を賭けてミニゲームをする、カエルカジノが存在するのだ。ミニゲームは全部で3種類あり、勝てば貴重なアイテムをくれるぞ。ここではその3種類のゲームで勝利するための、必勝法を伝授しよう。

▶「カエル」は、カジノで賭けるのだ。
▶町で手に入れたカエルは、カジノで賭けるのだ。



ゴロゴビナの港町

◀この建物がカエルカジノ。町に入るとすぐは開いてないが、あることすると……。

アクラスの港町

▶こっちは、すぐに入ることができる。中にある巨大カエルに話しかけてみよう。



カエルレース

4匹のライバルカエルとともに、右端にあるゴール目指して飛び跳ねて進むレース。ほかのカエルをうまく踏めれば、一気に大ジャンプしてリードすることができる。スタートの瞬間がポイントだ。

入手アイテム

地獄の毒リング



▲スタートをワテンボ遅らせ、ほかのカエルの後ろにつくようにする。あとはラインを変えて進んでいけば、ほかのカエルを踏んで大ジャンプできる。



ハエ取りゲーム

無数に飛んでいるハエを、10回という回数なかでどれだけ食べることができるか、というシューティングゲーム。こまめに左右に動きながら、いかにたくさんのハエを一度に食べるかが重要となる。

入手アイテム

ぶつぶつブーツ



▲とにかく左右に体を振ること。ハエが一カ所に固まった瞬間に、舌を伸ばそう。1回で4~7匹捕まえることができれば、楽勝だろう。

ジャンプ玉よけゲーム

ラインから飛んでくる玉を、うまくよけながら時間がかかるのを待つアクションゲーム。反動だけのゲームなので、テンポよくジャンプするのがコツ。速い玉と遅い玉を見極めるのが難しい。

入手アイテム

天国の毒リング



ラインにいるのが基本。そこから左右のラインをよけて、またセンターに戻る。レバーを押しっぱなしにすれば、2ライン連続で飛ぶ。

カエルは店で買わずに 外の人から購入すべし

「カエル」がなくなっちゃったら、カジノ内にある売り場では買わずに、いったん外に出よう。5匹まとめて売ってくれるオジサンがいるはずだ。こっちのほうが安く入手できるぞ。



◀カジノ内の売り場では、「カエル」の値段が高いので、一度外にでよう。



▶この人から「カエル」を買えば、まとめて5匹買うことができる。

カジノの地下に暗黒ケロケロワールド発見!

アタラスの港町にあるカエルカジノには、巨大なカエルの像がある。じつは、この像に話しかけると、パスワード入力画面が現れるのだ。ここで直感を頼りに単語を入力すると……。なんと、エレベーターが現れた！ そして地下に行くと、そこには暗黒カジノがあったのだ！

▶この像に語りかけをみよう。

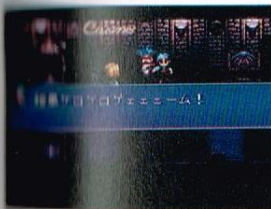


◀ある鳴き声を入れると、入り口が。

なんとGiv取りほうだい?



▶なんとGiv取りほうだいのゲームができる！ もちろん、持ち金に計算されるぞ！



地下には暗黒カジノが存在した。この暗黒カジノのゲームをすべてクリアすると……。



ブル
主演!?

宿屋ミニイベント集

ストーリーにつまったら宿屋に泊ってみよう

『トレG』の楽しいイベントの一つに、宿屋に泊まったときの兄弟の会話がある。たいていは、ブルーのとぼけた話にレッドが突っ込むといった形なのだが、ときにはストーリーのヒントとなるセリフが聞けることもあるぞ。何度も泊まって、会話を楽しんでみよう。



▲次の目的地の相談をするレッドとブルー。

▼これで目的地が決まったぞ。



▲ストーリーがかなり進むと、宿屋の会話もどんどん進む。何も泊まっていると、ブルーのこんな問題発言が飛び出したりしてレインの答えやいかに!?

どこまで見たことがある!? イベントの数々

確に無邪気なブルーの小さな発見。かにそつうなんだよねえ。



そのほかにも、まだまだあるおもしろい会話。とてもそのほとんどがブルーの独壇場となっているの笑える。イベント発生条件は複数あるので、いろいろ試しながら泊ってみよう。意外な会話を楽しめるぞ。

いろいろなアイテムを持って泊ってみよう!

ミニイベントは、ストーリーの進行状況のほかに、持ち物などで発生することもある。いろいろなアイテムを持って泊ってみよう。



▲夜中にブルーが泣きだしたおかげで、眠れなかったレッドが文句をいう。でも、結局のところは弟のことを心配しているのだ。

◀傑作なのがこの、ブルー式おやすみのあいさつ。レインも愛用している。



おにやにゆみにゆー!



▲詳しくは、P.136からの開発者インタビューを見てね。

EPISODE

ピラミッドアイの章

4

冒険の手帳に記された
大小2つのピラミッド
巨大な迷宮の奥深くに
眠る秘宝とは……？





アクラスの港町

ヘルスの亡霊との戦いで傷ついたクジラのために、まずは「ハイポーション」の材料探しだ。



イベントフローチャート

「ハイポーション」の材料である「すごいカエル」探しを開始

地下水路で「すごいカエル」入手

宿屋の3階で「ハイポーション」を入手

クジラのケガを治し、クジラと別れる

Dr.ハローと鉄の鳥の情報入手後、バベルの塔へ

★SHOP DATA

武器屋	小剣	330Giv
	大命中のヤリ	1400Giv
	野バラのつえ	800Giv
	雷のブーメラン	1140Giv

防具屋	リングアーマー	900Giv
	うろこアーマー	1000Giv
	ウィズジュラハ	900Giv
	火竜のアーマー	800Giv

宿屋	50Giv
----	-------

食べ物屋	SPポーション	700Giv
	ポーション	900Giv

道具屋	妄想の玉	200Giv
	毒玉	300Giv
	グットブーツ	3600Giv
	チビットブーツ	5400Giv

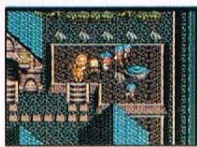
入手可能アイテム

①ソコチカラの実 ②チンセイ液 ③ソコチカラの実 ④バンノウ液
⑤ソコチカラの実 ⑥ソコチカラの実 ⑦ネコの牙 ⑧ノーマルブーツ
⑨ぶつぶつブーツ ⑩火竜の手甲 ⑪ツルギの実 ⑫ソコチカラの実 ⑬470Giv

お世話になったクジラと別れ、親父情報入手のため東へ西へ

カエルやヘルの亡霊と戦いながら、大嵐に満ちた航海を無事終え、アトラスの港町に降り立つ。一行は、戦いの後、クジラがケガをおってし

まった。クジラのケガを治すには、再び「ハイポーション」が必要。レッドたちは、まずは親父の行方を気にしながらも、「ハイポーション」探しを開始した。

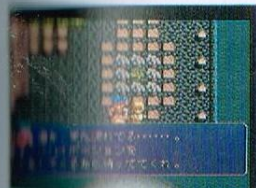


「ハイポーション」の材料は、地下水路にある。

「ハイポーション」でクジラのケガを治してあげよう!

「ハイポーション」を手に入れたら、やはりまた「すごいカエル」が必要。「カエル」は地下水路にいる。地下水路への入り口は、町の右上で子供が隠れているところにある。

▶ 宿の3階にガールガガが例のものを作つてくれる。



カエルを探しながら泳ぎ続けなければならないクジラのために急げ!!



▲ケガが治ると、クジラは再会の誓いをして去っていく。

**要
注意**

1泊するとクジラが……

「ハイポーション」探しの途中で1回でも宿屋に泊まると、なんと、クジラは死んでしまうのだ! 厳重注意!!

嗚呼悲惨! クジラ非業の死!!



店の売りものをタダで入手!!

町の道具屋の壁にはヒゲが入っていて、そこをバシバシすると穴が開く。そうすると、その穴を通して外に出られるのだが、これを利用して、なんと店の売りものを

持ち逃げできるのだ。しかも、持ち逃げした直後に店の親父と話すすと、怒られるどころか、持ち逃げした犯人を捕まえてほしいと頼まれ、承諾すると500Givまでもらえてしまう。

▼持ち逃げ犯人は目の前にいるのに……ちょっとマヌケな親父だ。



道具屋の穴は、開けたあと一度でも外に出てしまうとふさがってしまいます。



ブルーのちょっといい話

こんなとこにアイテムがあるよー

カジノの先に見えるタルの中にもアイテムあるよー。



▲ここでバシバシするとタルのここに行けるんだー。



アケラスの地下水路

ちょっと複雑な構造の地下水路。このどこかに「すごいカエル」はいる。

「ハイパーシオン」の材料である「すごいカエル」を探せ!!

「すごいカエル」が^らいる^か地下水路^{すいろう}は^ど土管^{どかん}だらけ。土管には^{とく}特定の^{とくてい}スイッチ^{スイッチ}を入れなければ^と通れ^とないものがあり、「カエル」を見つ^みける^みためには、4つある^よスイッチ^{スイッチ}を^じ順番^{じゅんばん}に入れて^い土管^{どかん}を通^{とお}れる^とようにしなければ^なら^なない。



★「大きい玉をもらおう」

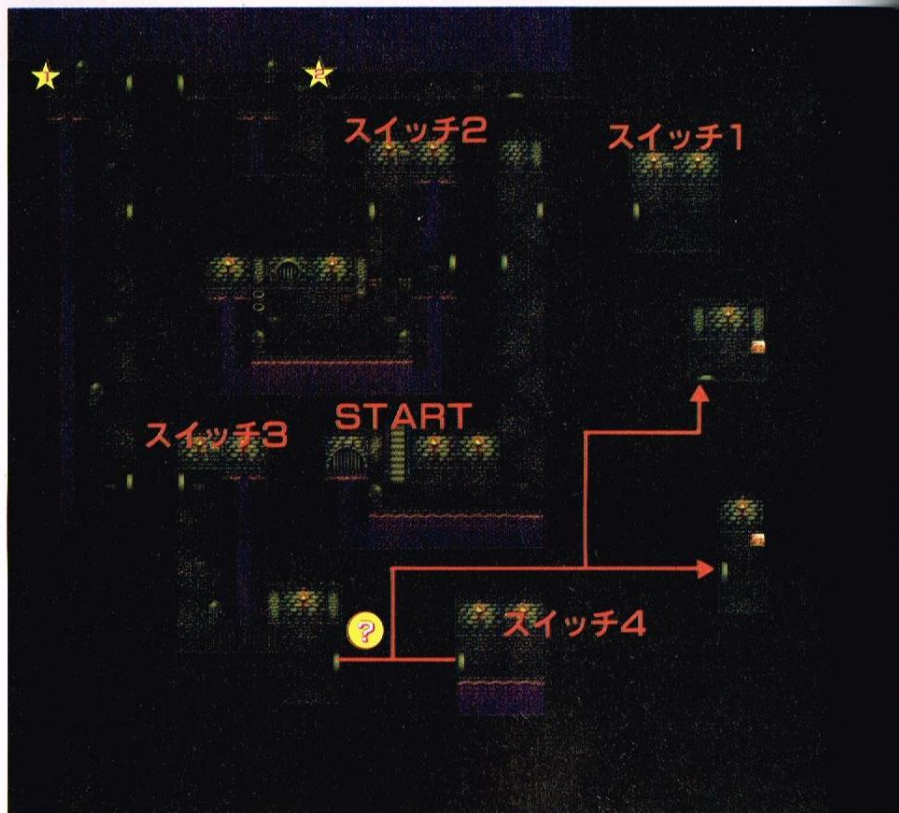


◀この玉の原料はヘドロだったのか。

ここの男の子に話しかけると、「大きい玉」がもらえる。

入手可能アイテム

- ①リアルリング
- ②ラビット剣



隠し通路を発見!!

スイッチ3がある場所からスイッチ4がある場所へと移動するときに入る土管、この中から宝箱のある2つの隠し部へと行くことができるのだ。



隠し通路の一つにある「ラビット剣」は2回攻撃ができるスグレモノ。



あ!! 「すごいカエル」が……

スイッチ4で通れるようにした、「大きい玉」をくれる男の子の右側にある土管を抜けたところで、ゲコゲコ跳ねていくカエルを目撃! きっとあれが例の「すごいカエル」に違いない、と勢い勇んで後を追おうとすると、突然魔獣が現れ、戦闘に。



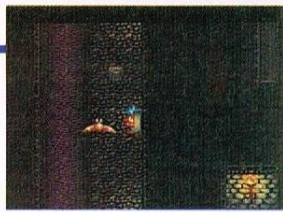
「すごいカエル」を見つけた! と思いきゃ……。

アクラスの地下水路 戦闘マニュアル

コウモリ型魔獣には要注意!!

よくにやっかいなのは、オウモリというコウモリ型魔獣。飛行系だけに移動範囲が広く、かなり離れた距離から攻撃してくるやなヤツ。アタック値もそこそこあるので、移動するだけ

のときはガード数値の低い背を向けよう十分気をつけよう。ブルーのヤリやボンガのブーメランなど、間接攻撃ができる武器や、攻撃魔法で先に倒しておけば、戦闘がずいぶん楽になるはずだ。



▲暗い場所だけに地下水路ではコウモリがたくさん飛びかっている。

CASE 1 コウモリを先に倒そう

上で述べたとおり、やっかいなコウモリは先に倒すべし。



よく見ても背後には気をつけよう。

CASE 2 とにかく「すごいカエル」を速攻入手!!

戦闘条件は「すごいカエル」を手に入れること。つまり、この戦闘では無理に敵を倒さなくても、「すごいカエル」さえ入手してしまえばOKなのだ。戦闘を早く終わらせたい場合は、「カエル」入手を最優先にして動こう。



▲「コウモリはこゝろあえず無視しよう。」

「カエル」はだれが入手してもOK。





バベルの塔

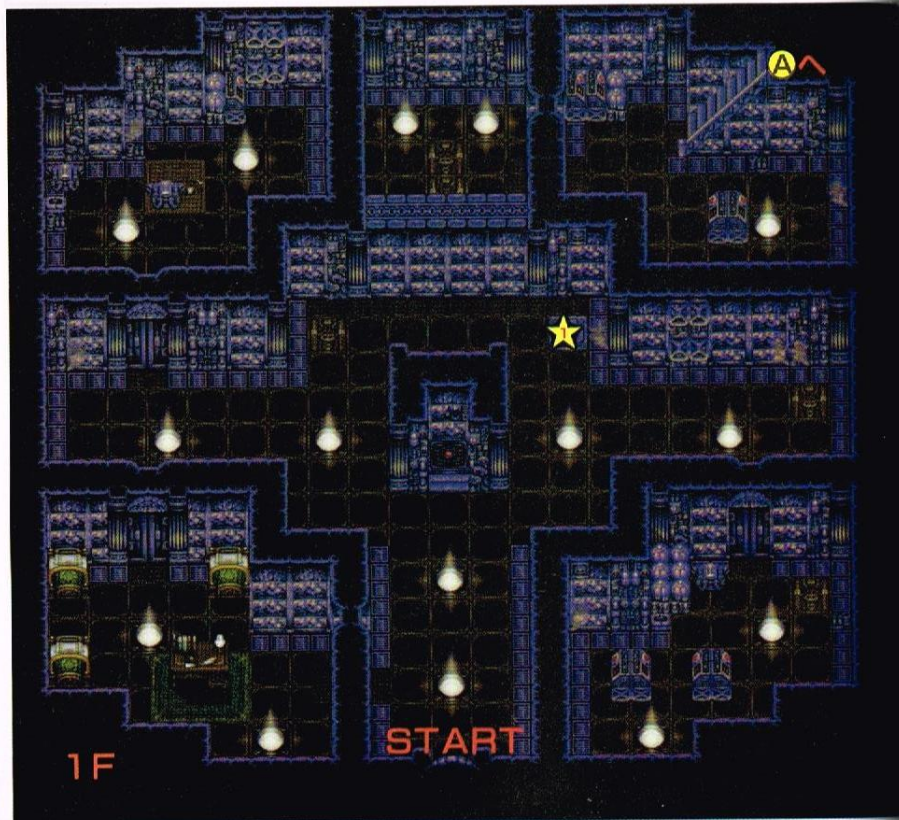
アクラスで聞いた噂を頼りに、レッドたちは門を離れ、バベルの塔を目指す。

親父の行方を追って、やって来た先は怪しげな機械の塔

鉄の鳥がバベルの塔につこんだという情報を聞き、急いでやって来たはいいが、塔は警備ロボットや怪しげな機械だらけ。しかも塔の主のDr.ハローにはなにやら怪しい噂が。いったいこの先で何が待ち構えるのか？

イベントフローチャート

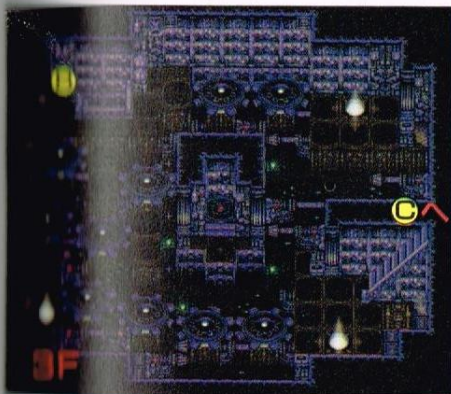
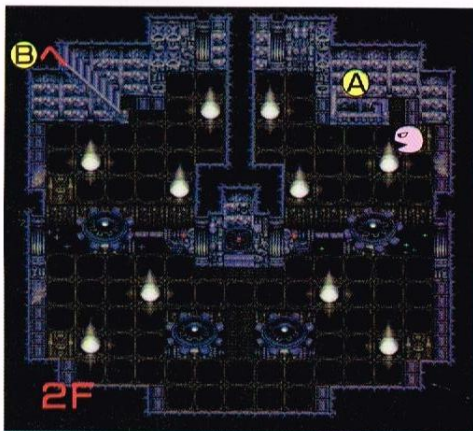
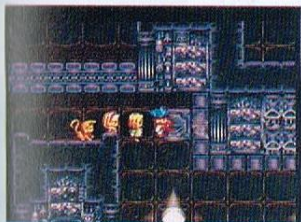
- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 入り口の警備ロボットに「ハイポーション」を渡す | 塔の最上階でハローに会う |
| ↓ | ↓ |
| 2体の警備ロボットと戦闘。勝つと塔の中へ入れる | 暴走するフランケンと戦闘 |
| ↓ | ↓ |
| | アクラスにあるハロー一家の「キー」をもらう |



Dr.ハローに会うため最上階を目指せ!!

★ スイッチを踏むと通行可能に

塔の中に入れてもエレベーターらしきものは使用不可で、一見行き止まりに見える。しかし床のスイッチを踏めば壁がなくなり、階段のところへ行けるようになる。



警備ロボットに話しかけると……

塔の各所にいる警備ロボットに話しかけてみると、Dr.ハローの研究を邪魔してきた者かどうか質問をされるが、ノーでもイエスでも結局は戦闘に突入することになる。

レベLを上げた人は、あえて話しかけてみるのも、疑い深いロボットたちだ。

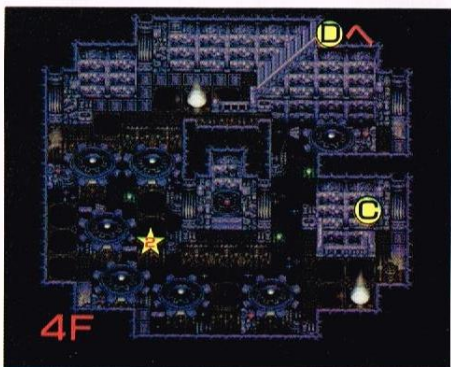


★ カメザムライ見参!!

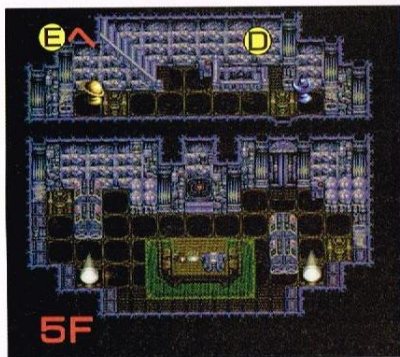
塔の4階では、いったいどこから来たのか、突然カメザムライが襲ってくる。どきどきからカタキ討ちらしいが、まったく身に覚えのないレッドたちは、ひたすら「???」。



◀ 意気込んで斬りかかる彼だったが、あっさりかわされ、衰れ、下へと落ちてしまうのであった。



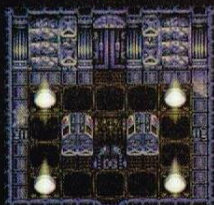
最上階へたどり着くと、そこには鉄の鳥が!!



5F



B1F

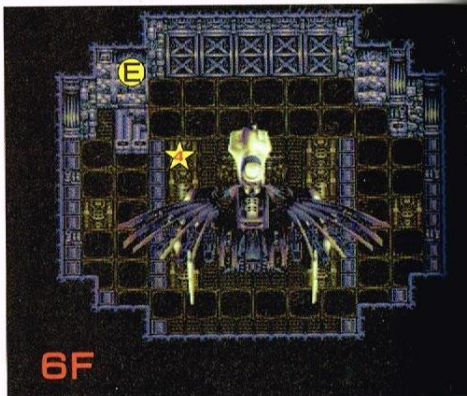


5階でセーブ&回復しよう

最上階に行く、地下での戦闘までイベントが強制で進んでしまうので、ここで回復とセーブをしておこう。



▲つねにセーブと回復を心がけておこう。



6F



Dr.ハローとご対面! と叫びや

ようやく最上階にたどり着き、ハローと対面したレッド一行。噂にたがわぬ変人ぶりを披露してくれるハローから貴重な親父情報をもらってさあ、お次は……と、突然地下で異変が!?



◀かなり変わった人物だが、どうやら真の人間ではなさそうだ。



▶異変を確かめに地下へ行くと、なんとハローの発明品が暴れていた!

バベルの塔 戦闘マニュアル

暴走するフランケンベアを止める!!

いったい何が原因なのか、突如暴れるはじめたフランケンベアにオロオロするばかりのDr.ハロー。レッドたちに、暴れるフランケンベアを止められるよう頼みこむ。ここで行われる戦闘はベア戦とラビット戦の2回。どちらも敵がすごく強いというわけではないが、2回連続で戦うことになるので、体力の残りに気をつけながら戦おう。



▲1ターンでカワイイ姿に反して、けつこう狂暴なフランケンベア。

【CASE1】

1体ずつ集中攻撃で倒していこう

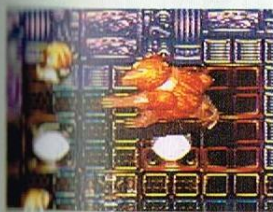
フランケンベアは2体で暴れてくるが、移動範囲は広いので、2体同時に襲ってくることはまずないぞ。対処法としては、1体に集中して攻撃するのがベストだ。



▲1つまく誘導すれば、あちちのワナにも効く。



▲フランケンベアの弱点は雷。雷系の武器や魔法で戦っていこう。



▲倒れていると、フランケンベアの攻撃を受けてしまう。



【CASE2】

とにかく数を減らすことが先決

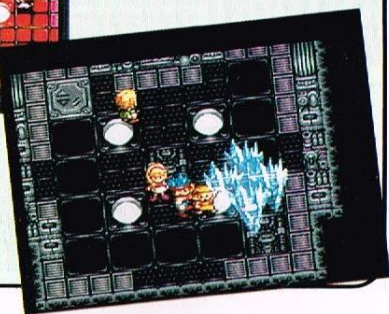
フランケンラビット1体自体はHPが少なく、すぐに倒れるが、なにせ数が多い。1ターンめの敵の放電攻撃をしのいだあと、2ターンめから連続で倒していこう。



◀1ターンめはラビットが先制で攻撃してくるので、とりあえず放電をしのいだら、手近なヤツから倒そう。



▶ラビットの弱点である火または氷の属性を持つ武器、もしくは魔法で戦うと、より早く、効果的に倒せる。





Dr.ハロー家の地下道

ハローの話だと、親父はピラミッドへと向かったらしい。親父を追ってピラミッドへ逃げ!

地下道を通して、次に目指すはピラミッド

フランケンを止めたお礼に、レッドたちはアクラスにあるハロー家の「キー」をもらう。カケスの話によれば、ハロー家の地下にはピラミッドへと通じる地下道があるとのこと。さあ、再び親父の行方を追って、ピラミッドへGO!!

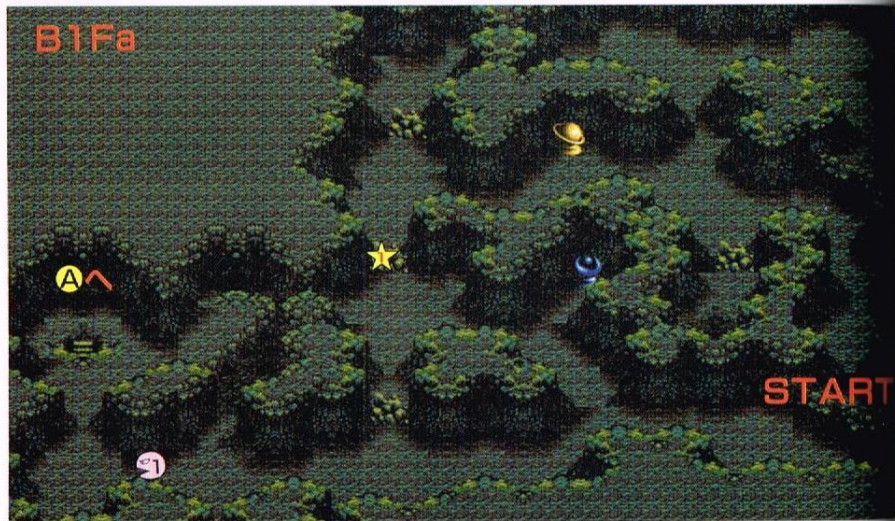


▲この機械を作動させて穴を開ける!

イベントフローチャート

「キー」でハロー家へ入り中の機械を作動させて地下道への穴を開ける

▼
穴へ入り、地下道へ



★ 道をふさぐ岩をバシバシ!

道の途中にある岩の壁はバシバシすれば壊せる。ただし、岩の中から魔獣が出てくることもあるので、用心しながらバシバシしよう。



◀困ったらバシバシだ。

1 いきなり魔獣が!

下へ下りる階段の手前でいきなり魔獣に襲われる

▶このようにことが今後多々ある。



たかが一本道、されど一本道。油断は禁物だ

Bへ

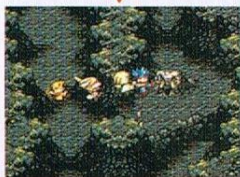
2

バシバシすると
魔獣が出現!

狭い道に鎮座している邪
魔な岩壁をバシバシすると、
またもや魔獣が中から現れ、
戦闘に。



▲道を通りやすくしようとバシ
バシすると……。



▲うわっ! 魔獣だ!! びつくりしたなあ、もう。

ピラミッドの村へ

B

B2F

A

3 出口で魔獣が急襲!! 要注意だ!!

階段を上れば、そこはピ
ラミッド。ようやく目的の場所
に行ける、と思いきや、階段に
上ろうとした途端いきなり魔

獣が襲ってきた! この戦闘
では、体力を吸い取ってくる
イールドオチューを先にかた
づけると、あとが楽になる。



▲目的の地を目前にして、また
もや魔獣が出現。

火系の武器、魔法で攻めろ!!

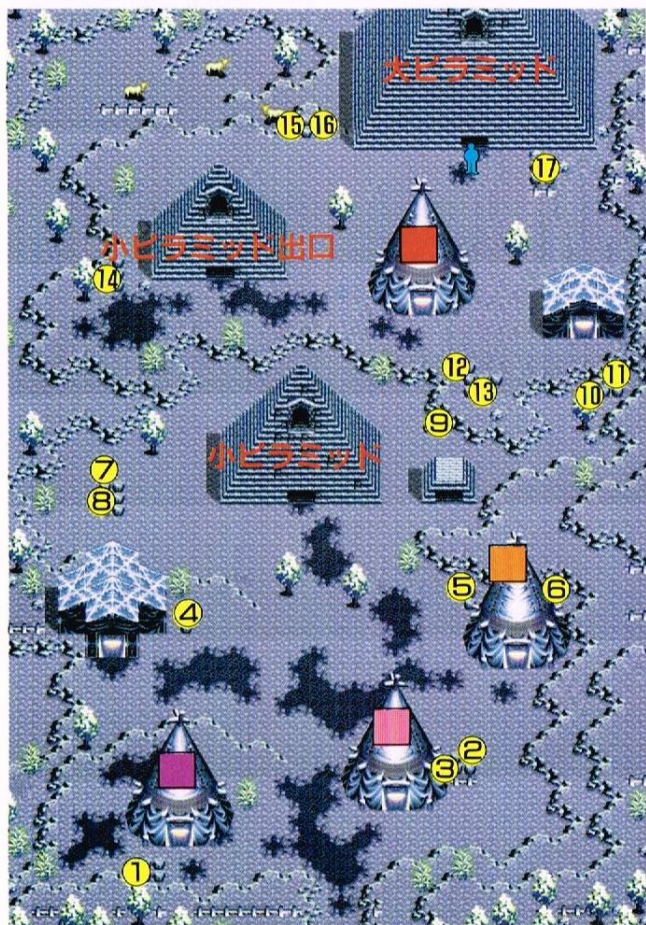
◀ボス格の敵は出てこないが、少
数が多いため、ボンガやレインの魔
法を使って倒していこう。

B1Fb



ピラミッドの村

目的地に着いた一行は、ピラミッドに入る前に村で情報収集と冒険の準備をすることにする。



イベントフローチャート

小ピラミッドに入る




小ピラミッドから出て、大ピラミッドの入り口にいる修行者に話しかける

修行者が出した魔獣と戦闘。勝つと、ブルーが「おねむのワナ」を修復し、大ピラミッドに入れるようになる

入手可能アイテム

- ①ミニポーション
- ②SPポーション
- ③おやすみカエル
- ④ミニポーション
- ⑤ミニポーション
- ⑥ポーションD
- ⑦SPポーション
- ⑧ポーション
- ⑨おやすみカエル
- ⑩リアルリング
- ⑪SPポーション
- ⑫ポーションD
- ⑬SPポーションD
- ⑭ポーション
- ⑮SPポーション
- ⑯グースの手甲
- ⑰ハイゴの実

★SHOP DATA

 宿屋1	80Giv	 武器・防具屋	
 宿屋2	80Giv	剣	700Giv
		風のチャクラム	1000Giv
		石竜の手甲	900Giv

 宿屋1  宿屋2  武器・防具屋  教会

ピラミッドに入るまえにしっかり準備しておこう

村には、町ほど充実してないが、ひとりのものがそろっている。看板が出ていないので取りにくいけど、一応、武器&防具、宿屋、教会もある。道

具屋だけはないが、村のあちこちにアイテムが隠されているので、道具のほうも心配はない。ピラミッドには村で準備を完璧に整えてから入ろう。



▲買い取り屋もちゃんといる。

CHECK1 修行者のおばさんが出す魔獣と対決!

大ピラミッドのまえにいるおばさん、じつはこの人、ただの商人ではなくて、アブノミ山でも見かけた修行者のひまり。見かけにまんまとだまされてしまったが、修行してくれるというので、まあ、よしとしよう。

おばさんが出すのは、バベットの塔にもいたロボット系魔獣。これらの魔獣は雷が弱点なので、ボンガにどんどん魔獣を任せよう。魔獣をすべて倒すと、ブルーが「おねむのワナ」を使えるようになる。



▲戦闘では、なるべくバラバラにならないようにつまみ移動していきなす。

▲ワナ修得後、おばさんが入り口からどいてくれ、大ピラミッドの中に入れるようになる。

CHECK2 村の中にはアイテムがいっぱい

見たところ、この村には道草がない。さあ困った、と焦りつつ、とりあえず村の中のタルなどをバシバシしてみよう。すると、出るわ出るわ、採集補助アイテムから貴重な

回復アイテムまで、あちこちのタルの中に隠されているではないか! 村中くまなく探せば大量のアイテムを確保できる。これで道具のほうは完璧OKだ。



▲バシバシ前に、物が持てる状態かどうかを確認しておこう。



▲めったにお目にかかれない貴重な「ハイゴの実」も手に入る!



ブルーのちよつといい話

「短剣」を高く売れるよー

小ピラミッドの左にあるタルの近くに「短剣」を高く買ってくれる人がいるのー。



▲ちよつと怪しい人だけど、高く売れたからいいや。



ピラミッド

親父が発見したというピラミッド。はたして、親父とはこの中で会えるのだろうか……？

古代遺跡の奥に眠るのはお宝？ それとも……

ずっと捜し続けている親父がピラミッドに向かったと聞いて、やって来たレッドたち。それに

しても、なぜ親父はピラミッドに？ もしかして、ここにはオーパーツがあるのかも……？

入手可能アイテム

①まがったヤリ

小ピラミッド

小ピラミッドは大ピラミッドへ行くための通路みたいなもので、ボス戦はないが、場合によっては戦闘が多くなるので、油断禁物！

小ピラミッド外観



★ 崩れる石段がポイント

入り口を目指して上っている途中、突然石段が崩れ、下に落ちてしまうことがあるが、あわてるなかれ。入り口へ行くには、一度落ちてから別のところから上っているようにしているのだ。

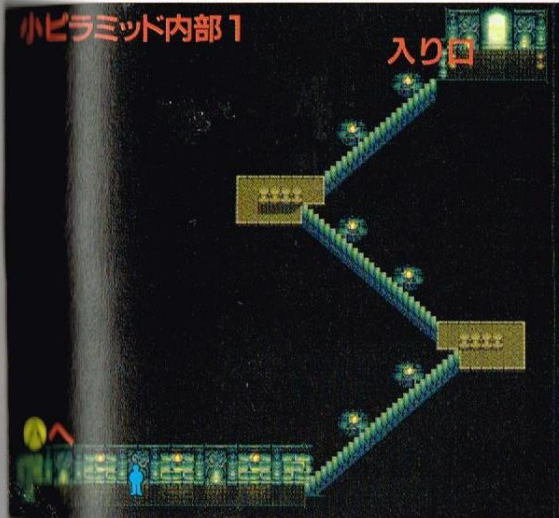


▲うわっ、何だ!? 石段が崩れて、下に落ちるうー!!

▼でも、大丈夫。落ちるのは1段だけ別のところから上ればいいのさ。



火が弱点の敵が多いので、火系の武器を装備



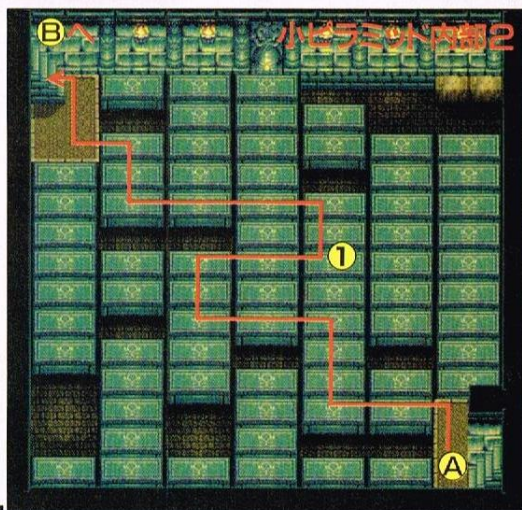
ここでも修行者を発見!!

またまた修行者と遭遇。ネズミを倒さずに幻を倒すと、「くさいワナ」を修得できる。

▲仲間のだれかにネズミを集中させておくのが、この修行のポイントだ。

1歩歩くごとにミイラとご対面

この階の床はすべて棺になっていて、中にはミイラが潜んでいる。不用意に進むと、小ごとに戦闘ということになりかねない。



階段の手前で戦闘

出口まであともう少し、というところで、いきなり魔獣に襲われる。

◀振り向けば……うわ！魔獣だ!!

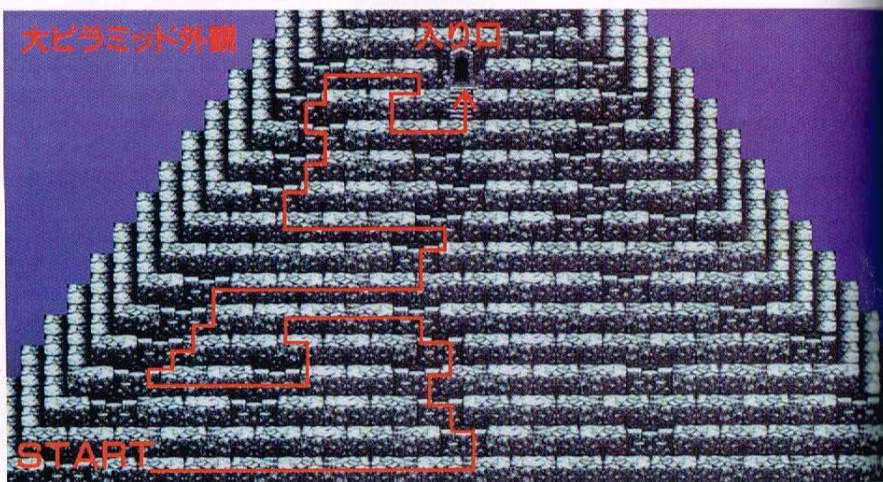
世界最大のピラミッドの謎に迫る!!

大ピラミッド

大ピラミッドの奥では、じつはボスが待ち構えている。ボス戦に備えて、中に入るまえにアイテムなどをチェックしておこう。

大ピラミッド外観

入り口



不正解ルートを通ると……

入り口へは、正解ルートを通っていかなければならない。不正解を通ると、石段が下まで崩れて、ピラミッドの外へ出されてしまう。



◀一度落ちはじめると、ピラミッドの外へ出るまで止まらないのだ。



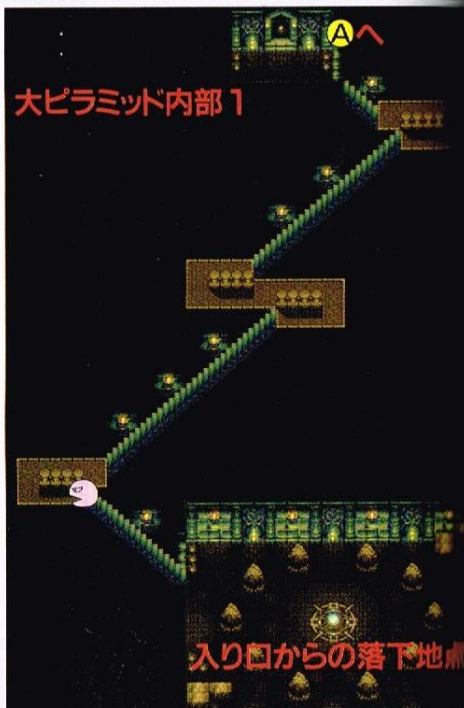
階段で魔獣が待ち構える

階段を上っていくと、階段の上にいる魔獣がいきなりレッドたちに襲いかかってくる。このタイプの戦闘は3回ある。



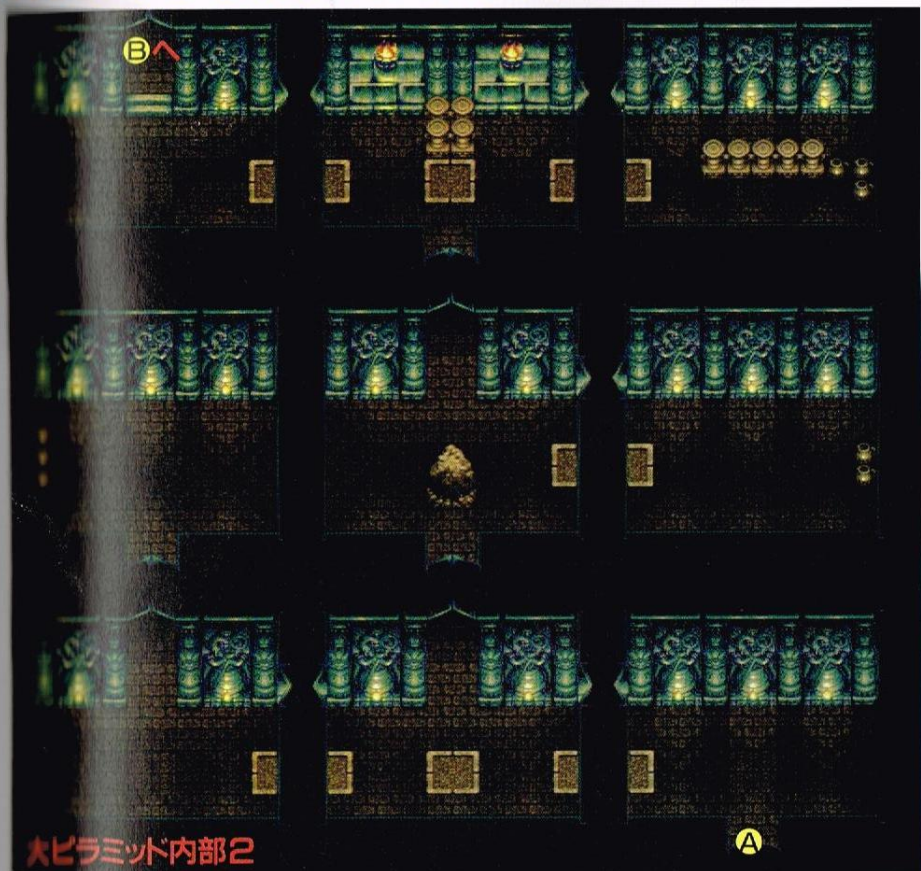
▲岩が落ちてくる! と思ったなら、岩の形をした魔獣だった!

大ピラミッド内部 1



入り口からの落下地点

いよいよピラミッド最奥部へ。そこで待つものは……



大ピラミッド内部2

真奥の部屋をオーパーツ発見!!

大ピラミッド内を奥へ向かって進んでいくと、祭壇のようなものがある部屋に行き当たる。壁のメッセージを精読してみる

▼このあとにはボス戦が。

……。とりあらず、いうとおりにしてみると、なんと、第4のオーパーツ「ピラミッドアイ」が出現!!



「ピラミッドアイ」入手!!

大ピラミッド内部3



ピラミッド 戦闘マニュアル

敵は強いが、火には弱い

3回攻撃をしてくるタルマン、回復を使ってくるマミーマンにワナを使うアワフキゴロンガと、なにかとやっかいな攻撃をしてくる敵が多いピラミッド。しかし、これらの魔獣はほとんどが火に弱い。

そこで、ブルーに「火竜のヤリ」を持たせ、ポンガとレインには魔法を使って攻撃させよう。「火竜の手甲」がある場合は火系の武器を持っておらず、魔法も使えないレッドに装備させるのも可。

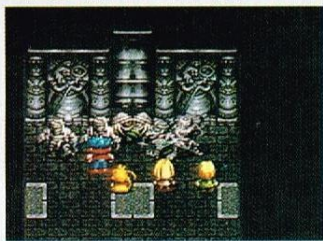


▲魔法を使って合理的に倒していこう。

CASE 1 マミーマンは先に倒そう

マミーマンは、攻撃力の面ではそれほど恐れる必要はない魔獣だが、回復魔法を使ってほかの魔獣を回復させてしまうのが非常にやっかいなので、先に倒してしまおう。

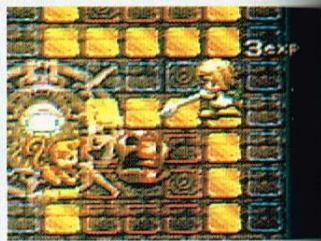
▶マミーマンが集団で出てくるときは、とくに要注意！



CASE 2 アフにご用心!!

岩の形をした魔獣、アワフキゴロンガがき出すアフは、「妄想のワナ」と同じで、踏くと妄想にふけてしまうので、アフが吐き出された位置はしっかり覚えておこう。

▶ヤリやブルーメンなどで攻撃すればアフを踏まなくてすむ。



CASE 3 こんな場合はグランメテオで一掃だ!

ピラミッドでの戦闘は狭い場所でのものが多い。ゆえに敵が多い場合は混戦になり、敵からダメージを受ける率が増えてしまう。そんなときは広範囲に攻撃できるメテオ系の魔法を使おう。ピラミッドの敵は炎が弱点だが、物理攻撃もわりと効く。直線しか攻撃できない炎系よりも、移動しないで広範囲に攻撃できるメテオ、とくにグランメテオを使えばダメージを受けずに早く効率よく倒せる。



◀巨大な岩が降ってきてハレーションを起こす、昇るからに豪快なグランメテオは、狭い場所ならほぼ全員の敵にダメージを与える。

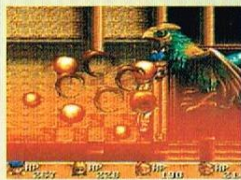
▶敵が1ヶ所に集まったときに使うとより効果的。SPに余裕があれば、連続で使って1ターンで連鎖をつけることも可能だ。



BOSS 攻略1

敵は動けないので1体ずつじっくり仕留めよう

オーバーパス入手後、ピラミッドで最初のボス戦であるコカトリス戦に突入する。コカトリスは2体いるが、2体とも移動してこないで、1体1体集中して戦うことができる。



◀敵は炎の全体攻撃、岩の全体攻撃、単体への混乱の3パターンで攻撃してくる。



◀▲レッドに連続の剣を使わせるると早い。全体攻撃を受けたら、すぐに回復を。



BOSS DATA	コカトリス		Lv29	(1体につき)
			ACT4	HP992

アタック	88	毒	6
Fガード	62	混乱	7
Bガード	51	妄想	3
すばやさ	36	眠り	2
つうれつ	1		
かいひ	20	弱点：雷、氷、物	

BOSS 攻略2

氷系攻撃と連続の剣でララキューを集中攻撃

ララキューによって封印を解かれた古代の魔獣、コカトリスをなんとか倒すと、今度は魔尊に燃えるララキュー本人がマミーマンを従えて襲ってくる。コカトリス戦から立ち続けに戦うことになるので、まずはHPの残りを確かめ、足りない場合はすぐに魔法かアイテムで回復してから、ララキューに戦いを挑もう。



◀マミーマンとは足止め程度に戦え。

狙▶なるべくバックを撃つて攻撃しよう。



BOSS DATA	ドラクル・ララキュー		Lv30	
			ACT4	HP869

アタック	122	毒	1
Fガード	94	混乱	2
Bガード	72	妄想	3
すばやさ	47	眠り	6
つうれつ	11		
かいひ	60	弱点：氷、物	

闇王様を邪魔する者は消す!!



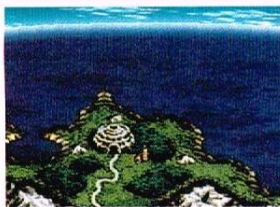
ララキューは2回連続で、炎や雷、アタック魔法を使ってくる。

あの森この森イベント情報

知られざる森には、じつはスゴイことが!!

直接ストーリーには関係がないため、結局は行かずに終わってしまうのが、バベルの塔付近にあるダハラの森とノイエの森。町の人のお話にも出てこなかったから、きっと何も無い、と思っていると、チッチッチ、甘い甘い。じつは、これらの森では大金と貴重なアイテムを入手することができるのだ。

ダハラの森



▲バベルの塔のすぐ右にある。

ノイエの森



▲ダハラの森のすぐ下に位置する。

ダハラの森でひともうけしよう!!

この森にはヴォルトグースという魔獣がいて、大金をしょこたま貯めこんでいるらしい。こいつを倒せば、すごい額のGivが手に入る。ラッキー!

入手可能アイテム

3000Giv



▲6000!? やった、大金持ちだ!!



▲しかし半分はこの親父に取られる。



ノイエの森で迷子の子ヤギを捜してあげよう

ダハラの森のすぐ下にあるノイエの森では、迷子の子ヤギを捜してウロウロしている男の子と山を食い、話しかけると、迷子のマリリンちゃんをいっしょに捜してほしいと頼まれる。ここでイエスと答えて、子ヤギを探し出してあげると、お礼に男の子から「ニコニコ人形」がもらえるのだ。

子ヤギなんだ。この森のごどこかにいると
思うんだけど。
おにーちゃんたちについていってもいい?

◀ヤギかあ……ま、人助けだ。
とりあえず、やりましょう!

はいい
た。

ありがとう。
おれいにニコニコ人形あげる。

にこにこ人形もらった!!

あ! ぼくのマリリン!

◀▲そういえば、左上に
1匹だけの子ヤギがいたよ
うな……つて、やっぱり、
こいつか! よかったよ
かった。え? お礼をく
れる? いや、悪いなあ。

入手可能アイテム

- ①火竜のヤリ
- ②カプトの実
- ③スパヤサの実
- ☆にこにこ人形



宝物売買の秘テクニック

本来のトレジャーハンティングを楽しんでみる

『トレG』の世界には、いろいろな宝物が登場する。それらは買い取り屋と呼ばれる人たちに売って、Givに換金することができる。しかし、ちょっと待ってほしい。せっかく苦労して手に入れた宝物なんだ。もっと高値で売れる場所があるんじゃないかな？ そこでここでは、名品、珍品を求めている人々をまとめて紹介しよう。

▶ 宝物は、できるだけ高値で取り引きしよう。



▶ ときには武器屋で買ったものを転売すると、高収入になることも。

名品、珍品をここで取り引きしてみよう

アクリスの港町 「くさいブーツ」



▶ 履いてもただで混乱するだけのくさいブーツ。どうせなら、ここで取り引きしてしまおう。

ラヴィの町 「高級な手甲」



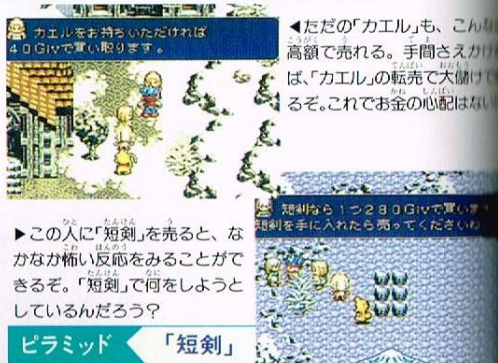
▶ 履いても高値で売れるが、ここではそれ以上に高い値段がつく。

アクリスの港町 「リアルリング」



▶ 妄想と闘う町人が求めるのは、「リアルリング」。かなりの高額だが、売るかどうかはプレイヤー次第。

ウノイの町 「カエル」



▶ ただの「カエル」も、こんな高額で売れる。手間さえかければ、「カエル」の転売で大儲けできるぞ。これでお金の心配はない。

▶ この人に「短剣」を売ると、なかなか怖い反応をみることができそう。「短剣」で何をしようとしているんだろう？

ピラミッド 「短剣」

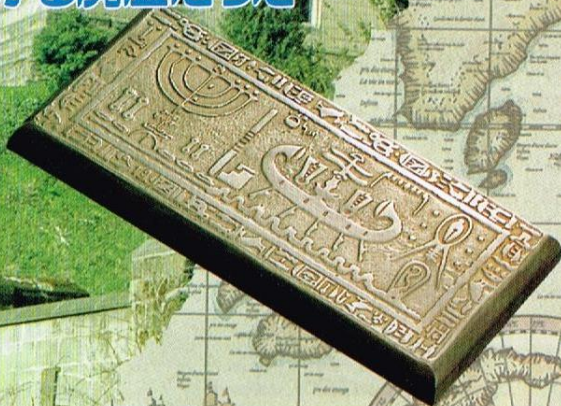
▶ 短剣なら1つ280Givで買い取ります。短剣を手に入れたら売ってください。

EPISODE

シャトレンの地図の章

5

ついに父親との再会を
果たすレッドとブルー
しかし喜びも束の間
次の目的地はなんと
地下に広がる廃虚だった





アラの森

ピラミッドまで迎えにきたハローのモグラマシンが壊れたので、しかたなく徒歩で移動。

森の出口で意外な人物の思わぬ登場

迎えに来てくれたはいいが、
 発進した途端にバーストしてしま
 ったモグラマシン。いくら待
 っても直る気配はないので、
 とりあえず徒歩で移動すること
 になった。アラの森を抜ければ、町に
 出られるはず……と、森の出口
 にいるのは、いったいだれ？



▲彼の発明品だけのことはある……。

イベントフローチャート

ハローのモグラマシン
 故障後、徒歩で移動開始
 森に入る

▼
 J. レッドと対決

▼
 森を抜ける



「レッド」対「レッド」の因縁対決!

森で待ち構えていたのは、魔王の
 封印を解いてしまった、あのこそ泥J. レ
 ド。彼の言い分ではレッドを名乗るのは1
 で十分とのこと。何だか変な言い分だが
 負けるわけにはいかない!



◀何なんだ、こ
 つは! たまたま
 同じ名前だった
 けなのに。

▶しかし、自信たつが
 りに言うだけあつて、
 けっこう強い。



◀アツサムライとか ジョウオウトとか
 ひるやツバサかりでできるわー

◀地獄男とは……
 ブレーのネー
 グセンスには
 脱帽。

ウイの森

何の気なしに入ってみた森では、この先の展開に関わる重要なイベントが待っていた！

3つめのクリスタルがある森でファルアと遭遇

イベントフローチャート

ごろつきに襲われている
ファルアを助ける



3つめのクリスタル発見



助けたお礼に、ファルアの
学校に招待される

★

またまた
クリスタルを
見つけた!!

おも思わぬところでクリスタルを発見。これで3つめ。このあと、妖精の回想シーンに入る。



▲これはどうやら、過去の
大戦でアトランティスが崩
壊したときのことらしい。



ブルーの
ちょっといい話

ラヴィの町って
知ってるうー？

アラの森の近くにラヴィの町があってね、武器とかいろいろ買えるよー。



▲ウイの森に入るまえに行くとくいいよー。

START



ファルアの
学校へ

★ 襲われているファルアを助けよう!



◀弱い者いじめは見逃ごせない!

▶背後を襲われな
いよう注意しよう。



ファルアを襲ったごろつきは3人いるが、1人倒すと残りの2人は逃げていく。



ファルアの学校

カストラートであるファルアを連れ戻しに、アロシュ城から王と兵士がやって来た!!



イベントフローチャート

2階の寝室に泊まる

兵士が壊した石碑から
悪霊出現、バトルへ

▼
ウイの森へ出る。そこで
アロシュ城の王たちと会う

▼
王、ファルアを許す。
レッドたちは兵の代わりに
城まで王を護衛することに

▼
学校へ戻り、ファルアに王の
来訪を告げる

▼
王一行がやって来る

入手可能アイテム

- ①ソコチカラの実
- ②スバヤサの実
- ③ノーマルブーツ
- ④ダットブーツ
- ⑤くさいブーツ
- ⑥歌う妄想の剣

アロシュ城の王たちからファルアを守れ!!

深い森で助けたファルアは、ほど入ろうとして入れなかつた。アロシュ城のkastラートだしい。kastラートとは、音楽家のこと。人間としてではなく、楽器としてしか扱われないことが苦痛になり、城を脱出したとのことだった。今、あなたに歌を教えて、

平和に暮らしているが、さっきのごろつきといひ、そろそろ城の者が彼の居所を嗅ぎつけてやって来る頃。不安に思うファルアだったが、やはり予感的中した。とうとう城から王がじきじきに連れ戻しにやって来たのだ。レッドたちはファルアを守りきることができるのだろうか。



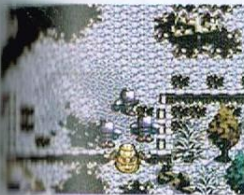
▲聞けば、かわいそうな身の上のファルア。なんとかしてあげたい。

CHECK 1

ファルアを連れ戻しに、学校へ乗りこんでくる王と兵たち

ファルアの不安が中し、アロシュ城からやって来た王たちが、強引に学校へ乗りこ

んできた。王はファルアに城へ戻るよう命令する。そんなとき、突然悪霊が出現した!!



▲石碑を壊すとは、いくらなんでも乱暴すぎる。



▲ほら言わんこつちゃない。石碑を壊したバチが当たった。

CHECK 2

王様は、じつは無敵?

護衛中に戦闘に入った場合、王を守ることを優先……しなくてもいいのだ、じつは。王は素早く攻撃を避けるので安心。しかし、油断は禁物。



▲王様は避けのスペシヤリストだ!

VS.悪霊 ワンポイントアドバイス

悪霊には物理攻撃は効かないが、物理以外の属性の攻撃ならなんでも効く。一度に複数の敵を攻撃できるポンガの魔法を使えば、楽勝だ。



▲ファルアたちの歌にひるんでいるスキに倒せ!



▲悪霊が使うワナにひっかかると混乱してしまうので、要注意。



▲ブルーは「火電のヤリ」、レッドは「雷電の剣」で戦え!



ブルーのちょっといい話

「歌う妄想の剣」で妄想させちゃえー!

ファルアさんからもらった「歌う妄想の剣」で戦うと、敵を妄想させられるんだー。



▲あいつもこいつも、えいっ。わあー、妄想だらけだあー。

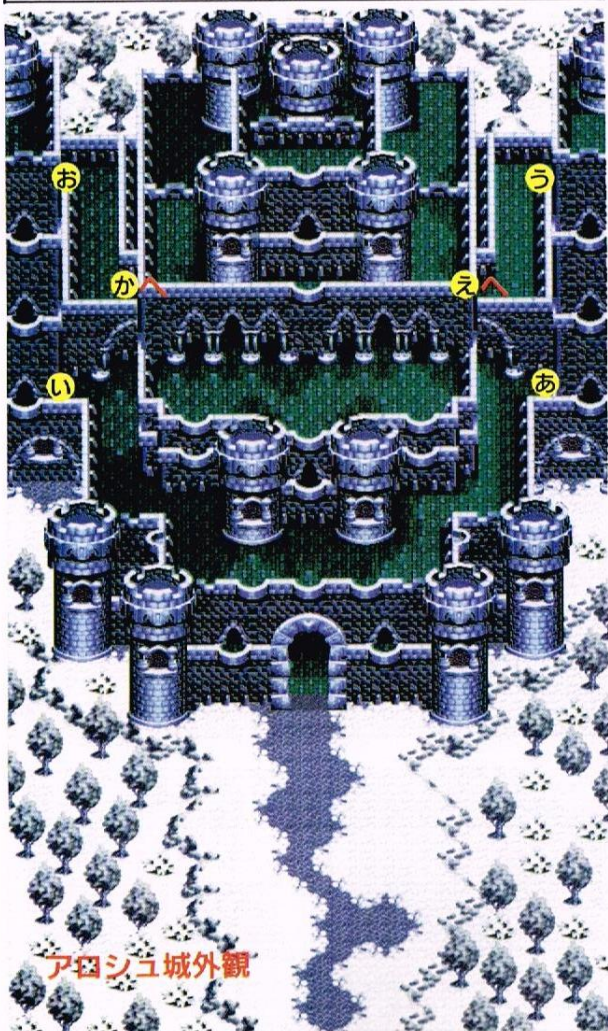


アロシュ城

護衛のお礼に、レッドたちは城内へ招待される。ワクワクしながら入っていった彼らだが……

入手可能アイテム

- ①リアルリング ②犬の牙 ③チビットブーツ ④石竜の手甲
⑤ミニポーション ⑥ミニポーション ⑦めざましリング



アロシュ城外観

イベントフローチャート

うたげの間で王にもてなされる

王妃登場。ブルーを連れ去る

城の裏庭で異変が起こり様子を見に行く

ブルーを連れて城を出る

トート国の兵士、蘭半

ハロー、モグラマシーン再び登場。

一行はバベルの塔へ

レッド一行、王に招かれ城の中へ

ファルアの学校から城へ無事、王を送り届けることになったレッドたちは、お礼にうたげの間でもてなされることになった。親父のことは気にならないけど、ちょっとここで骨休めもしたいし、と、思い、とりあえずうたげの間へと向かう。



▲アラの森を出たばかりのとき呼ばれてもらえなかったが、ここでようやく中に入れるようになる。

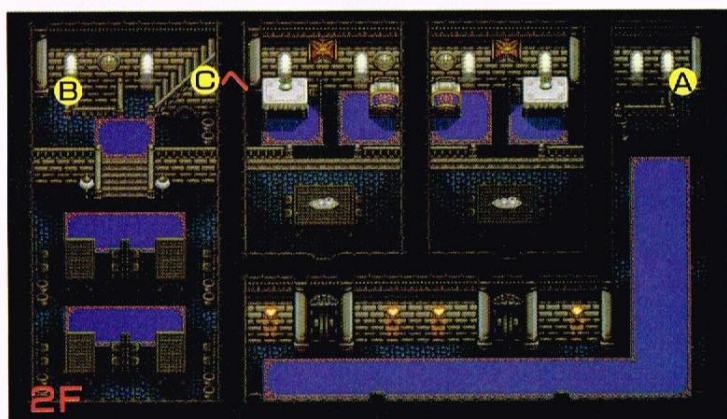
城に入ったら
まずは探検だ!

うたげの間に行くまえに、ちょっと城の中を探検してみよう。城にはいくつかアイテムが隠されている。とくに東側の階段を上って4階まで行くと、ACTがかなり増える「チビットブーツ」があるので、ぜひ取っておきたい。

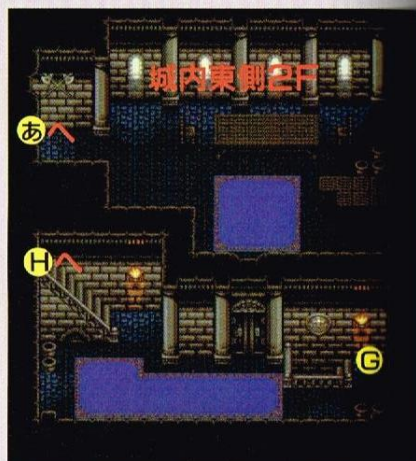
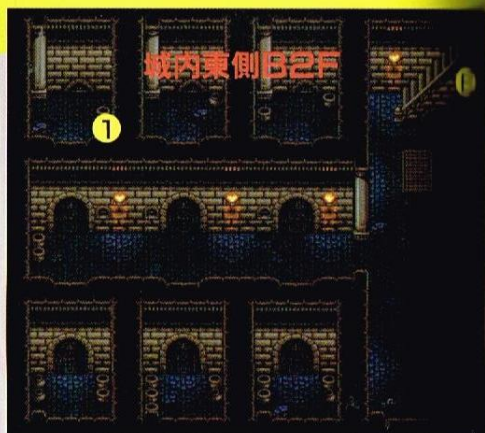
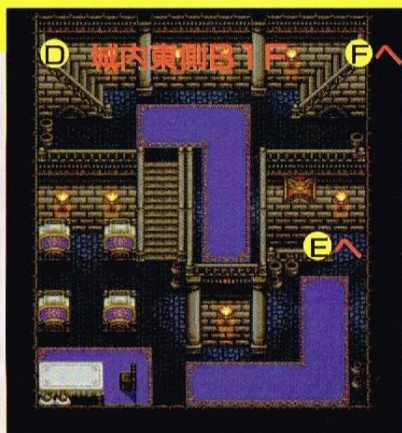


王子と王妃
連れ去られる

うたげの間へ行く
ごちそうを食べ
もなく、王妃が
を連れ去るイ
トが起こる。王
は、どうやらブルー
すでに死んだは
の王子と思ひこん
らしい。



▲ここが問題のうたげの間。本当ならばここで楽しく過ごすはずだったが……。なにやら城の裏庭で異変が起きたりと、それどころではないらしい。



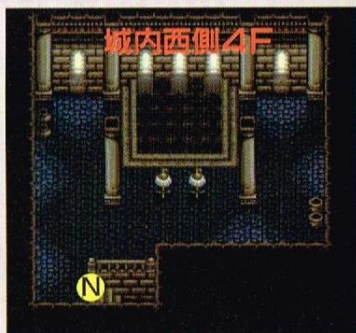
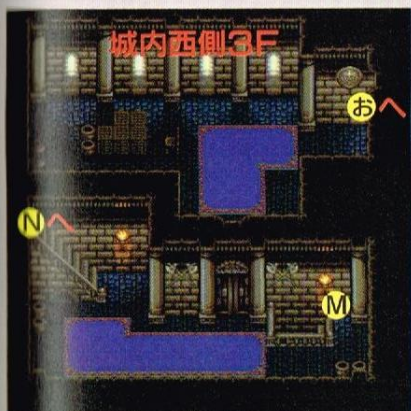
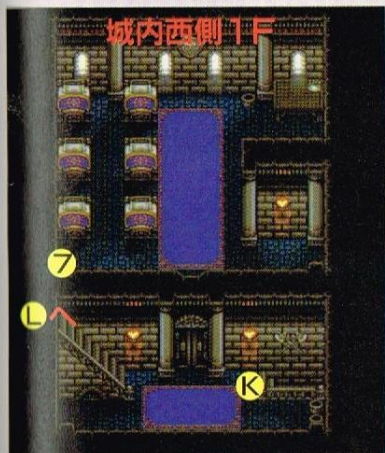


各部屋を隅々までチェック!

城に隠されたアイテムは、壊せるツボの中にだけ入っているわけではない。壊せないツボも要チェックだ。



▲地下牢の下側の扉は、上の扉のスイッチと同じくらいの位置をバミバミすると開く。



城の裏庭で、4つめの クリスタルを拜見

ブルーが連れ去られたあと、王のしるしに城の裏庭の森で異変が起こったと知らせが入る。とりあえずブルーのこころをなんとかして王にまかせよう。2人と1匹は裏庭へ向かう。そして、ここで発見したのは、4つめのクリスタル。どうやら、これが異変の原因らしい。

▶ここで初めてレッドたちは闇王の姿を見る。



突然木の陰から襲ってくる魔獣に注意

奥へ急いでいると、いきなり木の後ろから魔獣が出現する箇所がある。ここで襲ってくる魔獣は、氷系のものが多く、ポンガとレインのファイヤーを使って倒していこう。



▲クリスタルの手前辺りで、いきなり襲われる。



城では、さまざまな出逢いや別れ、ハプニングが

アロシユ城では、さまざまなイベントが一度に起こる。王妃との出逢いと別れ、4つめのクリスタルの発見、ストーンヘンジの謎、トート国兵士の襲来、そして、Dr.ハローとの再会。怒

濤のように押し寄せてくる数々のイベントを、翻弄されながらもこなしていくうちに、きっと気がつくはず。物語が、いよいよ終盤へ向けて加速をつけはじめたということに。



◀ハロー氏、再度登場！
ラマシーンで登場！

CHECK 1 錯乱するほどに激しく悲しい母の愛

錯乱して、ブルーを自分の息子と思いこんでしまった王妃に、本当の息子は魔獣に食われてしまい、死んでしまったことをわからせようとする。だったが、彼女はなかなか信じない。しかし、本当はわかっていたのだ。ようやく事実を認めた王妃は、レッドたちを優しく送り出してくれた。



◀息子が魔獣に食われてしまっ
は、錯乱するのも無理はない。

▶王妃に、今は亡き母親の面影を見るブルー。

CHECK 2 城を出ると、トート国の兵士が!!

と王妃に別れを告げて、あ、再び親父捜しを開始！……と思ったら、いきなりトート国の兵士が現れ、アロシユ城

の情報をくれと言われる。答えがイエスでもノーでも、結局は彼らと戦うことになる。



◀ノーなら即、戦闘に。イエスなら、話をしたあと兵士たちに襲われる。

▲多勢に無勢で、四面楚歌状態に陥るレッドたち。しかし、そのとき……!

◀これぞ天の助け。Dr.ハロー、再び参上!! 今度は故障しないぞ。



ブルーのちょっといい話

お城の中に買い取りおじさんがいるよー

あのねー、お城の3階の外のおにねー、買い取りのおじさんがいるんだよー。いらぬもんは、ここで売っちゃえばいいよー。だけど、買い取りのおじさんって、どうしてみんなおんなし顔なの？



▲ういつす！ちわつす！おじさん、げんきー？



ムバンの森

「のぞきツボ」でレクルの町に親父がいることが判明。さあ、今度はレクルの町へレッツゴー!!

カメザムライ、再び!! 3度めの正直なるか!?

今度は故障せずに動いたモグラマシンでバベルの塔まで戻ってきた一行は、世にも不思議な「のぞきツボ」で、親父がレクルの町にいることを確認。親父はケガをしているようだが、彼に何があったのか!? とにかく、ムバンの森を抜けて町へ逃げ!!

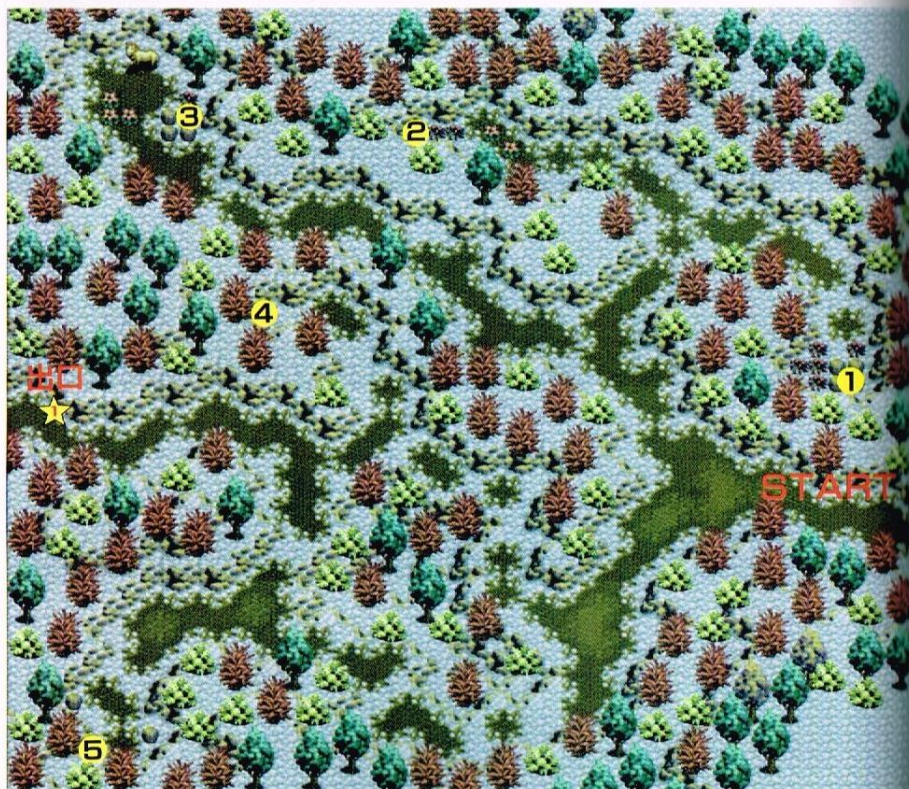
イベントフローチャート

バベルの塔の「のぞきツボ」で親父の居所わかる。徒歩でレクルの町を目指す

森の出口付近で
カメザムライと対決

入手可能アイテム

- ①1200Giv
 - ②めざましリング
 - ③ツルギの実
 - ④SP ポーションD
 - ⑤マミーの牙
- ★カエル



ついに親父発見！ レクルの町へ逃げ!!

長かった親父捜しも、これでようやく終わる。レクルの町は、ムバンとザザの森を抜けたところにある。さっそく向かうとしよう。



「はははは！ それは愛しのミオに心こめてプレゼントしたのだから嬉しいさっ！」
 係？ ハローとミオつて、どんな関係？ ちよつと気になる。

★ 森でカメザムライが待ち伏せ

もうちょっとで森を抜けられる、というところで、またまたカメザムライと遭遇。しつこいなあ、ほんとにもう。



「はははは！ どこへ逃げようとムダだ！」
 ▲つばりも遠慮したままの彼と今度は戦うことだ。

ムバンの森 戦闘マニュアル

消えるスケスケルトンに注意せよ

この辺りは緯度が高いのか、一年中雪に覆われている。したがって、ここで出現する魔獣も氷系ものがほとんど。火系の装備をしてから森に入らなうにしよう。森で出現する魔獣のなかでとくに注意し

ておきたいのが、スケスケルトンという魔獣。姿を消して忍び寄ってくるので、気づかないうちにダメージを受けていることも。これを見破るには、グリッドの色の変化に注意していなければならない。



▲グリッドの色が消えているところに注目。

CASE 1 バックよりはフロントから攻撃だ!!

一見、とても弱そうに見えるカメザムライだが、じつはレベルが34もあり、アタック値も128と、意外と強い。しかし、それよりも注目すべき点は、甲羅があるせいか、通常敵と違ってバックの守りが非常に堅いところ。やはり「カメ」と命名されるだけのことはある、ということか。カメザムライは火と雷に弱い。武器で戦う場合は、火系、雷系のもので敵の正面を狙っていく。このほか、ブルーのあちちのワナも有効だ。



▶武器だけでなく、魔法ももちろん使用可。魔法なら、バック、フロント関係なく攻撃できる。

◀ワナをたくさん仕掛けておいて、カメザムライをうまく誘導するのも手。ただし、仕掛けた場所はしっかり覚えておこう。



ハームの町

レクルの町へ向かうまえにちょっと立ち寄って見たが、どうも普通の町とは様子が違う……？

イベントフローチャート

ムバンの森を抜け、
町に入る

ワナにはめられ、右上の家
に閉じこめられる

魔人ミオに助けられる



入手可能アイテム

- ①150Giv
- ②80Giv
- ③ネズミの牙
- ④ネコの牙
- ⑤犬の牙
- ⑥850Giv
- ⑦グースの手甲
- ⑧ぶつぶつブーツ
- ⑨眠る良い子の服

各店内でのバトル中に入手できるアイテム一覧

■ 武器屋

剣	火竜のヤリ	つえ
ラビット剣	まがったヤリ	つらつえ
ヤリ	オノ	ブーメラン
双頭のヤリ	戦いのオノ	つららブーメラン
双頭のヤリ	大命中のオノ	雷のブーメラン
火竜のヤリ	風のチャクラム	

■ 宿屋 ■ 武器屋 ■ 防具屋 ■ 道具屋

防具屋

リングアーマー	グースの手甲
ハイアージュラハ	めざましリング
手甲	ガードリング
高級な手甲	

道具屋

ポーションD	バクハツの実	ばくはツボ
S PポーションD	マミーの牙	プロテクトリング
おやつ	おやすみカエル	
にこにこ人形	大くさいの玉	

一見、閑静な普通の町に見えるが……？

CHECK 1 この町の店は、店であって店でなし

けっこう大きな町らしいので、ここで装備や道具を揃えていこうと店の中に入ってみると、おかしなことに店の人が見当たらない。代わりにいたのは、なんと魔獣。こいつと戦うと、戦闘中に大量のアイテムを獲得できる。



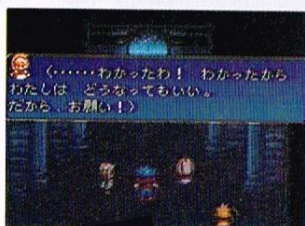
▲宿屋にも人はまったくいず。これでは泊まることはできない。



▲なにも買えなくても、これなら許す。

CHECK 2 レッド一行、絶体絶命のピンチに陥る!?

町に入ると、町の人にアグッパさんを助けてほしいと頼まれる。そこで一肌脱ごうと右上の家へ入るが、じつはこれは魔獣のワナだった!



◀しかし、レインが条件をのむことで、魔人ミオが助けてくれた。



▶ミオとの再会を喜ぶ間もなく、魔獣が襲撃!!



▲閉じこめられてしまった! しかも水汲め!? ビーンツ!!

▶魔獣を倒したあと、改めて再会を喜ぶ一行。このとき、レインはプチアブサムを覚える。

レインちゃん、好きよ! プチアブサムっ!

プチアブサムを覚えた!!



ウノイの町

ホームと違ってこちらはちゃんとした普通の町。安心して、次なる冒険のための準備を整えよう。



イベントフローチャート

ムバンの森を抜けたあと、立ち寄る

▼
ザザの森に入るまえに、準備を整える

★SHOP DATA

■ 宿屋 70Giv

■ 道具屋

天河竜のツボ	300Giv
犬の牙	300Giv
マミーの牙	500Giv

入手可能アイテム

- ①210Giv
- ②220Giv
- ③200Giv
- ④190Giv
- ⑤970Giv

「ぼこぼこ人形」入手

宿屋と道具屋の間に、「ぼこぼこ人形」を1220Givで売ってくれるおじさんがいるのだ。

攻撃する人形だ。隣接した敵味方を

「ぼこぼこ人形を買わねえか？」
「ローマ博士の発明品。値1220Givでいいよ。」



■ 宿屋 ■ 道具屋 ■ 教会

ザザの森

ハームの町、ウノイの町と立ち寄ったら、次はいよいよ真の目的地、レクルの町を目指す。

この森を抜ければレクルの町は目の前だ!!

こさえクリアすれば、親父
レクルの町へ行くことが
ある。さあ、あともうひとふ
りだ。この森には特別なイ
テムは何もない。要するに、
だけの森なのだ。アイテム
入手したら、早急に通り返し
まおう。

イベントフローチャート

ハーム、ウノイの町に立ち
寄ったあと、森に入る

▼
森を抜け、目的地のレクル
の町へ

入手可能アイテム

- ①ハイゴの実
- ②バクハツの実
- ③ばくはツボ
- ④1100Giv
- ★カエル





レクルの町

ザザの森を抜け、ようやく目的の町にたどり着いたレッドたち。早く親父に会いに行こう!!



イベントフローチャート

ザザの森を抜け、レクルの町に入る

▼
町の人から親父が宿屋にいることを聞く

▼
宿屋で親父と再会。親父の代わりに地下都市へ行くことに

▼
宿屋のおかみから石板を受け取る

▼
地下都市へ

★SHOP DATA

■ 宿屋 60Giv

■ 武器屋

勝負師のヤリ 1700Giv

グレートなヤリ 1750Giv

勝負師のオノ 1400Giv

グレートなオノ 1400Giv

■ 防具屋

プレートアーマー 1800Giv

うろこジュラハ 1800Giv

ハイアージュラハ 1800Giv

火竜のチョコキ 600Giv

■ 道具屋

S P ポーション 350Giv

ポーション 450Giv

入手可能アイテム

①リアルリング ②200Giv ③グットブーツ ④ひんじゃくな剣

⑤ひんじゃくな剣 ⑥ミニポーション ⑦150Giv

■ 宿屋 ■ 教会 ■ 防具屋 ■ 武器屋 ■ 道具屋



地下都市

地下都市には、何か世界の命運に関わるものが隠されている……？

神秘的な雰囲気が漂う。ここには何が？

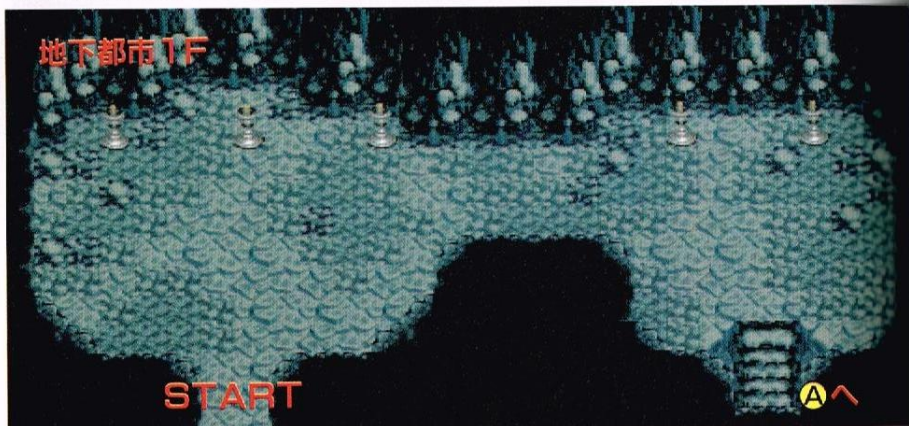
親父の代わりに来たものの、ここにはいったい何があるのか、一抹の不安を感じるレッドたち。入り口にいる人が言っていた言葉を参考に、とりあえず「石板」を壁にはめてみる。すると目の

まえに扉が現れた。この先何が出てくるかわからないけど、これでもじっちゃんや親父の血を引いた、冒険一家G家の一員。ここで退いたら男がすたる。覚悟を決めて、さあ、地下へ！

イベントフローチャート

地下都市最奥部で巨像を操る者とバトル

第5のオーバーツ「シャトレンの地図」入り



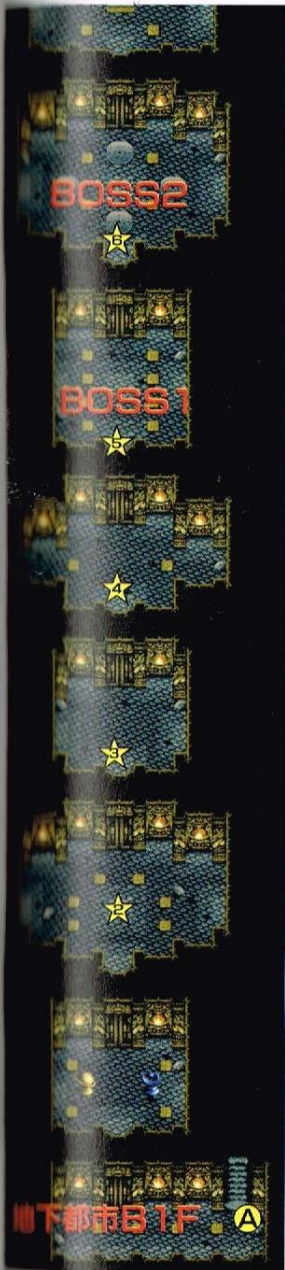
1 町で入手した「石板」がカギ

地下都市入り口の部屋は、最初に入ったときは扉が見当たらず、行き止まりにしか見えない。しかし左の壁を見ると、何かをはめこめるようになっている。ここに「石板」をはめれば扉が出現。



▲いきなり渡されてわけがわからなかったが、そうか。「石板」は地下都市へのカギだったのか。

1回のバトルごとにセーブと回復を



避けられないバトルの数々

B1階は奥まで一本道となっているが、奥へたどり着くまでに、強制で起こるバトルを何度かクリアしていかなければならない。この地下都市からグリッドレベルはいきなり5になり、敵も格段に強くなる。心してかかろう。

▶ 魔獣もかなりの強い。



▶ ボムオーガは自爆がやっかい。



▲ テススケルトンは頭だけになると、異常に強くなる。要注意!!



強敵グラントウロス登場

5つめの部屋に入ったとき、いきなり中ボス戦に突入する。敵はグラントウロスとボムオーガ。グラントウロスはHPが1000を超えるうえに、アタック値が異常に高い。中ボス以外の敵の数も多く、かなり苦戦を強いられそうな予感が。



▲ 見るからに強そう。長期戦は必至だ。アイテムを大量に用意しよう。



謎の人物、巨像を操る者と対決!!

苦戦しながらもなんとか中ボスや多くの魔獣たちを倒して、ようやく最奥へたどり着いたレッドたち。そこで待っていたのは、巨像を倒した謎の人物だった。彼はレッドたちを見た途端、有無を言わず、いきなり襲いかかってきた! とりあえずここは、戦闘に勝つことが先決だ。



▲ 人間のせいの世界が危機に陥ったって? こつちを人間と言うからには、こいつは人間じゃないのか?

地下都市 戦闘マニュアル

魔法を有効に使っていろ

地下都市では、バトルごとにセーブと回復ができるようになっている。ゆえに、SPの残りを気にしながら戦う必要はない。ここの敵は、ボスじゃないものでもかなり強い。魔法を使いながら戦わないと、なかなかバトルが終わらない

うえ、必要以上にダメージを受けてしまいかねない。相手が強いからこそ早期決着をつけるようにするのが、地下都市バトルでの必須条件。敵の弱点をついた魔法をどんどん使って、効率よく敵を倒していくようにしよう。



▲ボムオーガが降りこんだら要注意！ 爆するまえにやつつけよう。

BOSS 攻略1 グランタウロスは氷に弱い!

グランタウロスの弱点は氷。ボンガのクール系の魔法でHPを半分くらい削ったら氷系の武器やレッドの連続の剣で一氣にカタをつけろ。

進め! ▶ グランタウロスの突進には気をつけよう。



▲ 眠り以外の状態攻撃も効く。

BOSS DATA	Lv38	ACT2	HP1008
-----------	------	------	--------

アタック	144	毒	2
Fガード	54	混乱	1
Bガード	44	妄想	3
すばやさ	34	眠り	5
つうれつ	18		
かいひ	55	弱点: 氷	

BOSS 攻略2 グランメテオで先手必勝

このボス戦では、氷系の攻撃も効くが、それよりも物理攻撃をしたほうがより効果的。そこで活躍するのが、ボンガのグランメテオ。一回の攻撃で敵全体にダメージを与えられるので、非常に便利かつ合理的。あとはレッドの連続の剣で操る者を集中攻撃だ。



◀ SPポジションをあらかじめたくさん持っておこう。

▶ 勝つと、操る者がレッドに大貫通の剣の特技を授けてくれる。



BOSS DATA	操る者	Lv39	ACT1
-----------	-----	------	------

アタック	112	毒	6
Fガード	95	混乱	7
Bガード	65	妄想	7
すばやさ	39	眠り	7
つうれつ	9		
かいひ	40	弱点: 氷、物	

BOSS DATA	巨像	Lv36	ACT1
-----------	----	------	------

アタック	108	毒	7
Fガード	80	混乱	7
Bガード	60	妄想	7
すばやさ	42	眠り	4
つうれつ	20		
かいひ	20	弱点: 雷、氷、物	

EPISODE

ヴェールントの羽根の章

6

幻の大陸アトランティス
ここで4人は
翼の乙女より啓示を受ける
その内容とは……





スコの森

小さな森だが、アクラスの港町、ピラミッド、ラヴィの町の3方向にそれぞれ道が続いている。

地下都市で「シャトレンの地図」を入手すれば通行可能に!

「シャトレンの地図」を入手後、レクルの町でまたもや行方不明になった親父。どうやらストーンヘンジに向かったらしいとの情報を得て、レッドたちは大陸を東へと向かう。ザザの森、ムバンの森を通り抜け、スコの森に到達。以前は、岩に道をふさがれていて通れなかったが……。



▲通行止めのとくでも、しっかり魔獣は現れる。



イベントフローチャート

ザザの森、ムバンの森を通り抜ける



スコの森に入る



ラヴィの町に向かう

CHECK 1

タルの近くで敵が待ちかまえているぞ!

スコの森にある4つのタル。これをバシバシしようとする、不意に魔獣が襲ってくる。しかも、タルにアイテムはないのだ。



▲敵に襲われたらうえに収穫なし。悲しい……。

CHECK 2 道をふさいでいた障害物がなくなり通行可能に!

「シャトレンの地図」を入手したあとでスコの森に来ると、以前道をふさいでいた障害物がなくなり、ようやく森を通り抜けられるようになる。

▶以前は岩があつたのだが……。



◀きれいに取り除かれてる。

ラヴィの町

アロシュ城の城下町。ストーンヘンジに続く裏門は番兵がしっかりガードしている。



イベントフローチャート

町の裏手からストーンヘンジへ向かう



「シャトレンの地図」が効力を発揮する



闇王が現れ、襲ってくる



闇王の封印をよけると、突然ワープする

★SHOP DATA

宿屋	5Giv
武器屋	雷のチャクラム 1000Giv
	命中チャクラム 1100Giv
	良質のブーメラン 1300Giv
	命中ブーメラン 1500Giv
防具屋	火竜のアーマー 800Giv
	ハイアーマー 1600Giv
	チョッキ 450Giv
	火竜のチョッキ 600Giv
道具屋	パンノウ液 180Giv
	ばくはつポ 400Giv
	大妄想の玉 500Giv
	天国の毒リング 1200Giv

入手可能アイテム

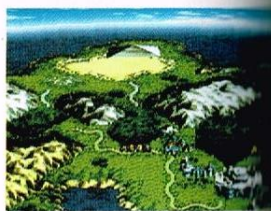
- ①地獄の毒リング
- ②チンセイ液
- ③チンセイ液
- ④キツケポーション

宿屋
 教会
 武器屋
 防具屋
 道具屋

町の裏門からストーンヘンジに向かおう!

ラヴィの町には第5章の段階ですでに行くことができるが、そのときは装備を整えるほかにイベントは特にならない。イベントの進行上でラヴィの町が重要になってくるのは、地下都市で第5のオーパーツ「シャトレンの

地図」を手に入れたあと。レクルの町でまたもや親父が行方不明になるので、そのあとを追って大陸を東へ横断し、ストーンヘンジをめざそう。途中で3つの森を通り抜ければならないが、この長旅の終着点がラヴィの町なのだ。



▲ラヴィの町へはサザ、ムバン、入の3つの森を抜けていく。

CHECK 1 アロシ城からは行けないぞ!

ストーンヘンジに行くために再びアロシ城にやって来たが、城では王が外出中のため中に入れてもらえない。確か、ストーンヘンジはアロシ城のほかにラヴィの町の裏門にも通じていたはず。早速ラヴィの町に行ってみると、町の裏手をふさいでいた門番がいなくなっているのだ。



◀以前は門番が道を通せんぼしていた。



▲兵士がいなくなっている。ここからストーンヘンジに行こう。



◀城に王は不在。ラヴィの町に行こう。

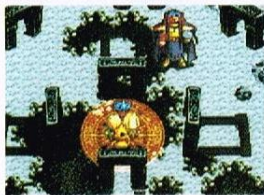
CHECK 2 閻王の攻撃を間一髪で回避!

「シャトレンの地図」の力で、レッドたちはストーンヘンジの中央にたどり着いた。しかし、突然そこに宿敵である閻王が現れ、問答無用で襲いかかってきた! 閻王の攻撃を

間一髪で避けると、突然ストーンヘンジ中央に不思議な魔法陣が描かれ、レッドたちを包みこんで消え去った。虚空に消えたレッドたちの行く先は……?



▲こんなスゴい攻撃を食らったら、ひとたまりもない。



▲画面が暗くなり、ストーンヘンジ中央に魔法陣が現れる!



ブルーのちょっといい話

1 カエルおぼさんに「カエル」を売ってのー

この町には「カエル」がいっぱいいるのー。つかまると高く売れるんだよ。



▲ちょっとだけおカネがたりないときにペンリなのー。

2 「高級な手甲」も高く売れるのー

ラヴィの町には、「高級な手甲」を高く買い取ってくれるおばあさんもいるのー。



▲わーい、おカネがたくさんだ。

アトランティス

地図の上にはない、世界のひずみに沈んだ太古の王国、それがアトランティスだ。

マップ右上の城の入り口をめざそう!

水上の手を逃れストーンヘンからワープすると、岩や船に浮かび、ヒツジや馬の顔した住人が歩きまわる摩訶不思議な世界にたどり着く。まず城を倒しつつ、迷路のような城を進み、その先にある城の入り口をめざそう。

イベントフローチャート

城に行き翼の乙女から世界を救うよう頼まれる

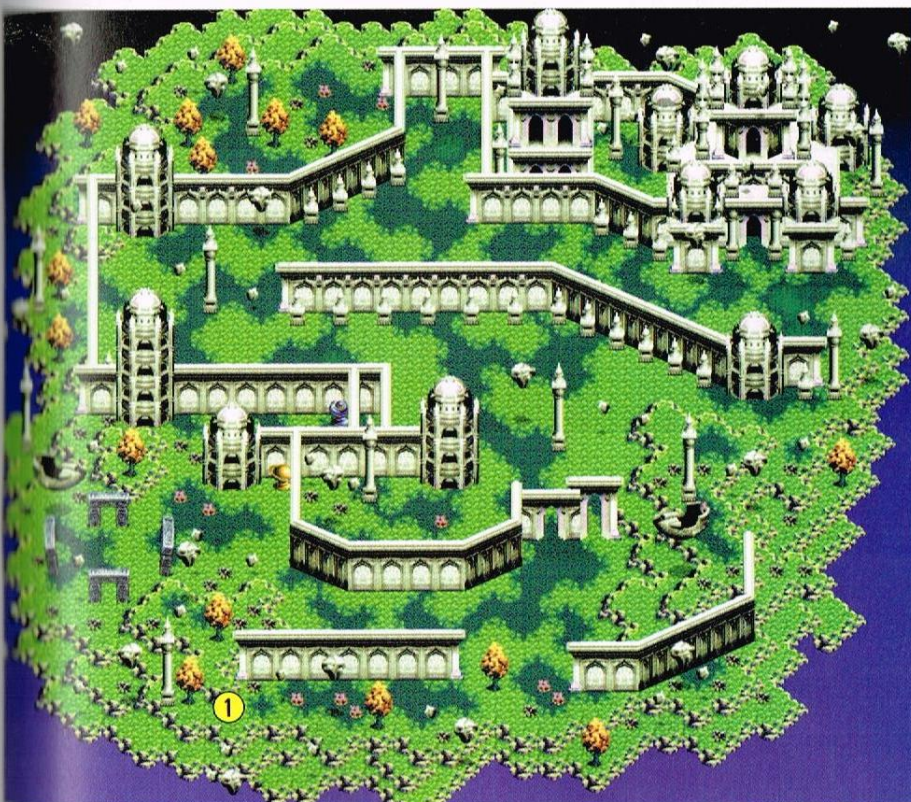
第6のオーバーテイク「ヴェールントの羽根」を入手

入手可能アイテム

①ラビットの糞



「一生懸命バシバシして見つけよう。」





アトランティス 戦闘マニュアル

グリッドレベルアップ! バトルがさらに白熱!

アトランティスでのバトルから、グリッドレベルが4になる。青色グリッドの行動ポイント消費量が5、黄色のグリッドが10、赤色のグリッドが15にそれぞれ増えるため、今まで以上に移動には慎重になる必要がある。しかも敵の

防御力が上がるので、攻撃力の低いレインやポンガは、これまで以上に魔法の使い方が重要になってくる。幸いアトランティスには回復の像もあるので、へんにSPをケチらずに特技や魔法をバンバン使っていくといいだろう。



▲グリッドレベルは4。敵の攻撃もいよよ激しくなってくる。

CASE 1 ポムオーガの自爆に気をつけよう

ポムオーガは、こちらの側までくると、その場にしゃがみこむという性質をもっている。このときはポムオーガから速くに離れよう。そうしないと次のターンでポムオーガは自爆し、周りの者は大ダメージを受けてしまうのだ。



▲ポムオーガが近づいてきてしゃがんだら、すばやくその場を離れよう。



▲離ればダメージを受けない。

CASE 2 もそもそモールは特技で倒せ!

もそもそモールは、アトランティスに現れる魔獣のなかでもかなりの強敵だ。防御力が高いので、通常攻撃ではあまりダメージを与えられない。ただし、火と氷が苦手という弱点があるので、火系や氷系の魔法・特技をうまく使って攻撃すると効果的だ。



▲2回攻撃できる連続の刺でダメージ倍増。



▲あちちのワナをしかけて、敵をおびきよせよう。



▲ペリファイヤー、ペリクールなどの魔法で攻撃しよう。

CASE 3

デススケヘッドにご用心

デススケルトンを一度倒すと、頭の部分だけが生き残って襲ってくる。これがデススケヘッドだ。HPはデススケルトンよりも低いが、攻撃力がとても高い。早めに倒さないと痛い目を見るぞ。



▲デススケヘッドを最優先で倒したいところだ。

アトランティス城

翼の乙女は、彼女のメッセージを受け取った者を城の奥深くで静かに待ちつづけている。

宝箱には強力なアイテムが眠っているぞ!

城の中の宝箱には、今後の冒険に欠かすことのできないアイテムが入っている。慌てなければ、すべて手に入れることはそれほど難しい。



▲宝箱発見。この城のアイテムは使えるものばかりだ。

入手可能アイテム

- ①良質の手甲
- ②ラビットブーツ



修行馬の試練にチャレンジ!

修行馬に話しかけると、修行するかどうかを聞かれる。「はい」を選べば魔獣との戦いになり、それに勝てば「もえる剣」をごほうびにもらえるのだ。



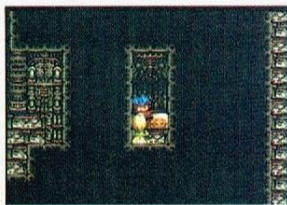
▲修行は厳しいが、それだけにやりがいもある。

隠された秘密の通路を発見しよう!

周囲を壁に囲まれた小部屋にある宝箱。これを取るには隠された秘密の通路を発見しなくてはならない。その通路の入り口は、修行馬のいる通路の東の端にある。そこから壁の中を進めば、宝箱のある小部屋に行けるぞ。

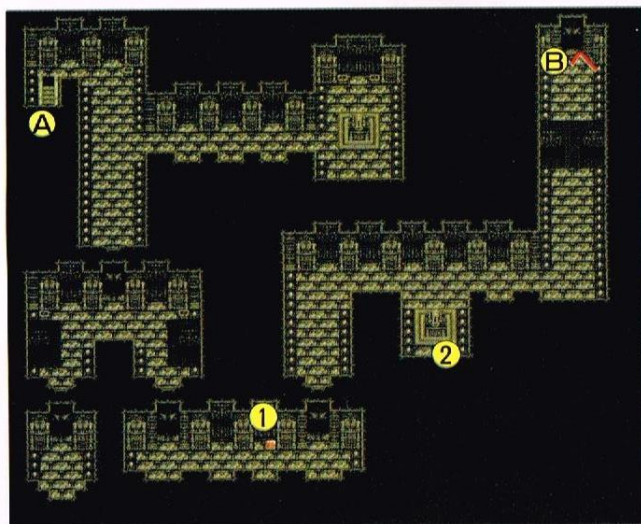


▲東に進み、突きあたりを南へ。



▲西、北と進めば小部屋へ到達。

翼の乙女がついにレッドたちの前にその姿を現す……



入手可能アイテム

- ① グレートアーマー
- ② 魔力のつえ

CHECK 1 マップの隅々までくまなくチェックしよう!

つい見過ごしてしまいそうな場所にも、しっかり宝箱は隠されている。ここで見つかる「魔力のつえ」は、装備すると魔力がアップするレイン専用のアイテムだ。戦闘で使う回復魔法や攻撃魔法の威力がアップするので、ぜひとも手に入れておきたい。



▲これ以上右に進めないで、姿に思っバシバシしてみよう……。



▲なんと宝箱発見! バシバシはしてみるもんだよね!

CHECK 2 第6のオーパーツ「ヴェールントの羽根」を入手!

翼の乙女との会話は、ストーリー上きわめて重要な意味を持っている。妖精の封印されたクリスタルの謎、闇王の目的などが明らかにされ、レッドたちは翼の乙女から、世界樹の国に行き、妖精を解放する解放球を手に入れるように頼まれるのだ。



▲世界樹の国へ行くために必要な「ヴェールントの羽根」をもらう。



▲美人の頼みは断れない! いざ世界樹の国へ向けて出発!

EPISODE
声の石の章
7

ついに完成した
鉄の鳥に乗って
4人は最終目的地へと向かう
目指すは世界樹の国だ





ストーンヘンジ

ストーンヘンジでの親父との再会。物語は終幕へ向けて一気に加速していく。

行方不明の親父と再々会!

アトランティスから戻ると、行方不明になっていた親父とストーンヘンジの入り口で再会する。親父の話から、鉄の鳥の修理が完了したことを知らされたレッドたちは、Dr.ハローと鉄の鳥の待つバベルの塔へ戻ることを決めたのだが……。



▲どうやら行き違いになったようだ。

イベントフローチャート

アトランティスから帰還

▼
ストーンヘンジを出て、親父と再会する

▼
鉄の鳥の修理が完了したことを知る

▼
カメザムライ登場。レッドたちに果たし状を渡す

ストーンヘンジからの帰り道にトラブル発生!

ストーンヘンジからバベルの塔へ戻ろうとした矢先、そこへカメザムライが現れ、果たし状をたたきつけて去っていく。どうにも不可解なこのカメザムライの行動は、どうやらレッドを親の仇のJ.レッドと間違えているためらしいのだ。こんな思い込みの激しいヤツは、相手にしないのが一番!



▲猛烈に突進してきて、レッドに手紙を渡して去っていくカメザムライ。いったい何事だ?



▲今どき果たし状とは、けっこうなヤツ。敵でなければ、案外いいなのかも。

CHECK 1

カメザムライの大いなる勘違い

カメザムライは、J.レッドに父親を殺されているという、じつはとてもカワイソウなキャラ。しかし、どこをどう間違ったのか、G.レッドを親の仇と勘違いして、しつこく付け狙っているのだ。しかも、G.レッドにも全く相手にされない。カメザムライはやっぱりカワイソウなキャラなのだ。



▲ブルーの一言。カメザムライにも聞かせてやりたい……。



J.レッドさん

▲名前以外は、どこをどう見ても似ない2人。

バベルの塔

再びバベルの塔に戻ってきたが、魔獣の襲撃で塔は炎に包まれる。鉄の鳥が危ない！

魔獣襲来！ 不吉な予感…



▲突然の魔獣の攻撃に困惑するカケス&Dr. ハロー。

イベントフローチャート

- バベルの塔へ移動
- ▼
- 魔獣襲撃
- ▼
- 塔が炎に包まれる
- ▼
- 鉄の鳥緊急発進
- ▼
- 閻王が現れ、親父と対決
- ▼
- 親父から最後のオーパーツ「声の石」を受け取る

CHECK 1 魔獣の進攻を食い止める

鉄の鳥がある部屋の1階下には、回復の像と記録の像がある。HPやSPを回復させて、このあとの戦闘に備えておこう。その下の階には、魔獣の群れがすでに押し寄せてきている。敵を倒しつつ、さらに階下をめざして進んでいこう。



▲塔を進んでいくと、突然の魔獣の待ち伏せにあう。

CHECK 2

バベルの塔が炎に包まれる！

階段までたどり着くと眼前に火の手があがる。諦めてDr.ハローのもとへ戻ろう。



るに
敵階下から追ってくる

CHECK 3 最後のオーパーツを息子に託して親父は戦う！

バベルの塔は紅蓮の炎に包まれた。爆発物の宝庫である塔に長く居続けるのは危険だ。レッドたちは調整前の鉄の鳥で脱出しようとするが、そこへまたも閻王が現れ、これを阻止しようとする。それを見た親父が塔に残り、レッドたちに「声の石」を託して閻王に戦いを挑む。勝負の行方はいかに？



▲第7のオーパーツ「声の石」をレッドに渡した親父。ついに7つのオーパーツがすべてそろった。



▲閻王に突撃していく親父の勇姿。閻王の攻撃と親父の攻撃が交錯し、そのあと塔は大爆発を起こす。

バベルの塔 戦闘マニュアル

強敵を先に倒す戦法がバスト!

バベルの塔に現れる魔獣は、一癖も二癖もあるモンスターばかりだ。倒しても数ターンで復活する敵、仲間のHPを回復させてしまう敵、食らうと毒・混乱・妄想・眠りなどの状態になってしまう攻撃をしてくる敵など、倒す順番を

間違えると、えらく苦労する羽目になる。しかし、逆に言えば、敵を倒す順番で戦闘は楽にもなるということでもある。バベルの塔での戦いは、敵を倒す順番が攻略の大きなカギを握っている。強敵ほど先に倒す、これが最高の戦法だ。



▲デーモンキャップなどはバベルの塔の中でも最強クラスだ。

CASE 1 どれい商人の復活を絶対に許すな!

どれい商人は一度倒すと、マントの姿になって攻撃してこなくなる。だが、このマントを放っておくと、数ターンで元のどれい商人に復活してしまうのだ。マントの状態でも攻撃の手を緩めずに、一気に倒し切ってしまう。



▲マントは攻撃してこないし、防御力も弱い……。



▲しばらくすると復活してしまう。うなる前に倒そう。

CASE 2 突っ込むばかりが能じゃない

最初のターンで、自分が移動しても攻撃できそうにないときは、何もせずに行動を終了させ、相手が近づいてくるのを待つのも一つの手だ。敵が近寄ったところで攻撃すれば、アクションポイントを攻

撃に効率よく配分できる。移動に使うポイントは、なるべく少ないほうがいいのだ。この戦法をマスターすれば、1ランク上の戦いができるぞ。敵にいかにか攻撃させないかが、戦闘の重要なポイントなのだ。



▲待てば罌路の日和あり。のんびりと敵が近づくの待とう。



▲十分に近づいてきたところで、あらためて攻撃すればよい。

階段から次々と敵が出現!

階段から現れる敵は、私たちのあとを追いかけてくる。えに、倒しても次から次々現れる。バトルテクニックがあるなら、ここで経験値稼ぎをしてみよう。



▲敵が強い分、経験値もがっばり上がる。

CASE3 デスベッドインプをまず叩け!

敵役から続々と湧いて出てくる魔獣は、必ずデスベッドインプが1匹、ザザスケルトンが2匹というチームで襲ってくる。このうち、先に倒すのはデスベッドインプのほう。ザザスケルトンをいくら攻撃しても、与えたダメージをデスベッドインプが回復してしまうから意味がないぞ。パト

ルが始まったら、まず全員右下に移動して、デスベッドインプを攻撃する。雷が弱点なので、レッドに「天竜電の剣」を装備させて、特技の連続の剣を使うと特に有効。残ったザザスケルトンは、正面の防御力が非常に高い。常に側面や背後に回りこんでから攻撃するよう心がけよう。



▲体力を回復されてしまうと、それまでの苦労が水の泡だ。デスベッドインプは先に倒すのが鉄則。



▲バトル開始。デスベッドインプのものと一直線に移動する。



▲全員で囲んで攻撃する。魔法や特技も惜しまずにおこう。



▲そのあとでザザスケルトンに対処。側面や背後に回りこんで攻撃だ!

CASE4 特技や魔法はバンバン使おう!

層上に戻ろうとするときに現れる魔獣、デーモンキャップの吹き矢は、当たると毒・混乱・妄想・眠りなどの状態を引き起こすという恐るべき攻撃だ。先に倒しておきたいのだが、ほかの敵が邪魔でなかなか近づけさせてくれない。魔獣の攻撃の可能な魔法や特技で勝負しよう。

レッドは特技で!



▲連続の剣はもちろん有効だが、間合いによっては貫通の剣も役に立つぞ。

ポンガは魔法で!



▲敵が一直線上に並んだ。魔法を使うチャンスだ!



▲デーモンキャップは炎に弱い。「もえる剣」を装備して戦おう。



▲ペリファイヤーを使えば、2体同時にダメージを与えられる。



▲仲間が眠ったら、グランキユアで回復しよう!



鉄の鳥 世界樹へ

爆発するバベルの塔をあとにして世界樹の国へ
飛び立った鉄の鳥。だが鉄の鳥に異変が……

今こそオーパーツを使うのだ!

十分な調整なしに進化した鉄の鳥は、操縦不能に陥り墜落の危機を迎える。そのとき、親父から託されたオーパーツ「声の石」がまばゆい光を放つ。ブルーのリックサックの中にある、7つのオーパーツを使うときが、ついにやってきたのだ!



▲落雷が鉄の鳥を強烈に揺さぶる。

イベントフローチャート

オーパーツの力で鉄の鳥が制御可能に

▼
魔獣プレスベルクの襲撃

▼
再びオーパーツ発動。
オーロラの中を世界樹の国へと向かう

BOSS 攻略

プレスベルクは火が苦手

プレスベルクの攻撃は4パターン。つつき、かみつき、オッドプレス、ボンアタックの4つだ。オッドプレスやボンアタックはパーティ全体への攻撃なので、ダメージを受けたら、レインの回復魔法でこまめに回復しよう。また、プレスベルクは火と氷に弱いので、レッドは「もえる剣」を装備して戦い、ポンガはベリファイヤー、グランクールなどの魔法を駆使して戦おう。



▲プレスベルクの口から吐き出されるオッドプレスは脅威だ。



▲「もえる剣」を装備し、連続の剣を使おう



▲特技・連続の剣を使えば、2倍のダメージが与えられるぞ!



ブルーの ちょっといい話

「眠る良い子の服」ってスゴいの一。そうびして戦うとねえ、運がよければ魔獣が寝ちゃうんだよ。お。えいっ、オマエも眠っちゃえー!



▲プレスベルクも眠たかったのかなあ?

BOSS
DATA

プレスベルク

Lv40

HP1700

ACT4

アタック: 135 すばやさ: 53 毒3 混乱7 妄想3 眠り1
Fガード: 88 つうれつ: 23
Bガード: 68 かいひ: 40 弱点: 火、氷



FINAL EPISODE

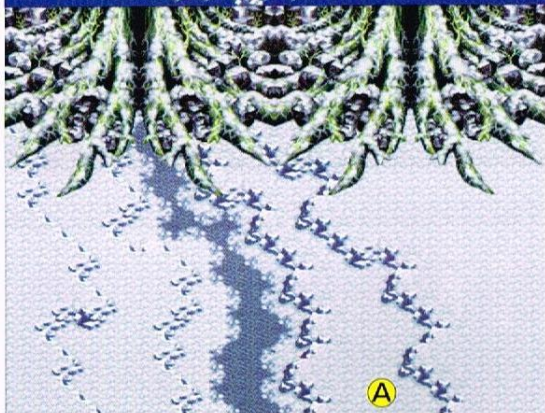
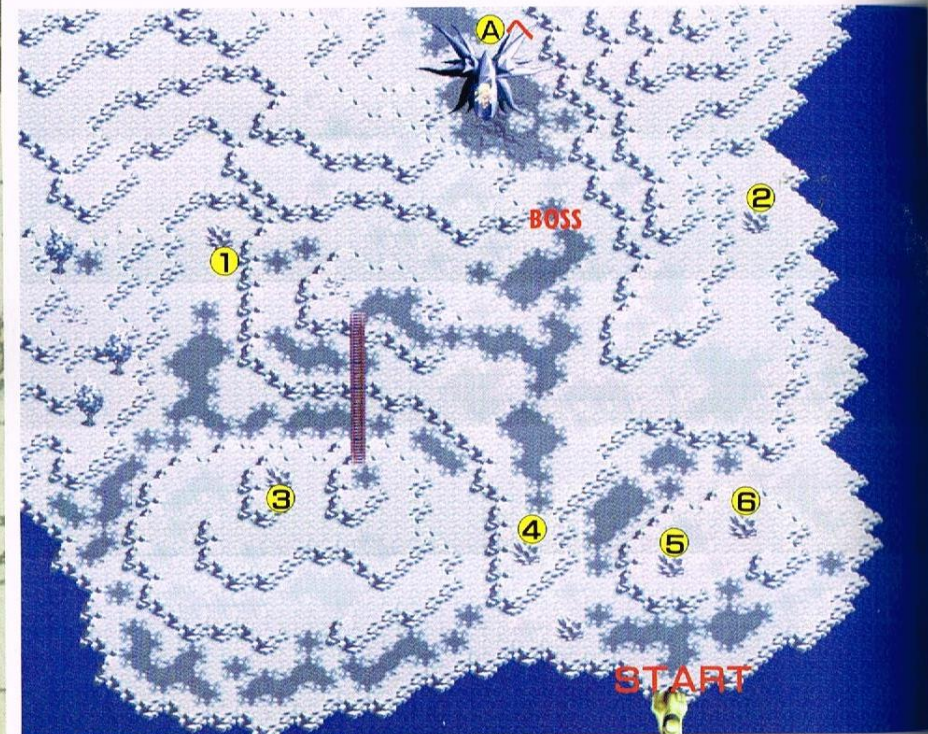
最終決戦の章



世界を支配せんとする
閻王との最終決戦が
いま始まる。
世界の存亡は
この一戦にかかっている!

世界樹の根元

鉄の鳥がたどり着いた大地は、氷に覆われた白銀の世界だった。



イベントフローチャート

世界樹の根元へ向かう途中、
闇王の部下フェンリルと戦う

▼
5つめのクリスタル発見

▼
レイン、ボンガの不思議な
力で世界樹の頂上へ

入手可能アイテム

①～⑥ ソコチカラの実

こまめに体力を回復しながら進もう!

鉄の鳥が不時着した場所に戻れば、Dr. ハローの開発した記録回復マシンでHPやSPの回復が手軽にできる。バトルでもHPの残りを気にせず、魔法や

特技をどんどん使って戦えるので頼もしい限りだ。したがって、敵と一度戦ったら、回復のために鉄の鳥に戻るくらいの気構えでいるといいだろう。



▲記録回復マシンは、氷の世界のオアシスだ。

CHECK 1 閻王の腹心フェンリル登場!

世界樹へと続く道の中央に立ちふさがるデッドエンドイエティを倒し、さらに先へ進んでいくと、閻王の部下フェンリルが現れる。見事フェンリルを打ち倒せば、「氷の剣」が手に入るぞ。



▲先にはフェンリルが待ちかまえている。



▲まずはイエティと戦おう。



▲フェンリルが突進してくると、バトルに突入する。

ブルーの
ちょっといい話

氷をバシバシして
アイテムを見つけるのー

あちこちにある大きな氷をバシバシするとね、ぽきんってくたけて、中からアイテムが出てくるのー。



▲氷の結晶を見つけたら、バシバシするのー。

CHECK 2 クリスタル発見!

5つめのクリスタルを発見。翼の乙女は、6匹の妖精を閻王にすべて封印されたとき、世界蛇が蘇ると語っていた。世界樹の国へ急ぎ、早く「解放球」を手に入れなくては!



▲ついに5匹めの妖精まで、閻王に封印されてしまった。

CHECK 3 レインとボンガに導かれ世界樹の国へ

フェンリルを倒し、世界樹の根元にやってきたレッドたち。世界樹は驚くほど大きく、天を仰いでみても、樹の頂上まで見通すことができない。と、そのときレインとボンガ



▲世界樹のあまりの大きさにレッドたちは息をのむ。

の身体が金色に輝きだし、全員が身体が宙に浮かび上がった。そのまま何かに引き寄せられるように、レインたちは世界樹の幹の周りをらせんを描きながら上昇していく。



▲このレインとボンガの不思議な力はいったい……?

世界樹の根元 戦闘マニュアル

魔法でルナティックアブサムを攻撃!

世界樹の根元^{せかいじのねもと}に出現する魔獣^{まじゅう}のパターンは種類^{しゅるい}だけで、ルナティックアブサム、てながゾンビ、デッドエンドイエティ^{いーてい}の組み合わせ^{あわせ}である。この中で、もっとも注意^{ちゅうい}しなければならないのが、味方全体^{あかたぜんたい}に攻撃^{こうげき}してくるルナティック

アブサム。地形^{ちけい}が複雑^{むくざつ}に入り組^くんでいるので、ルナティックアブサムになかなか近づけない^{もんだい}のが問題^{もんだい}なのだ。こんなときは、直接^{ちくせつ}攻撃^{こうげき}よりも魔法^{まほう}が威力^{えいりき}を発揮^{はつげん}する。とくにベリファイヤー、グランファイヤーは効果^{こうか}バツグンだ。



▲魔法^{まほう}なら移動^{いどう}する手間^{てま}が省^{はぶ}けるので、ばやく倒^{たお}すことができる。

BOSS 攻略

フェンリルが獣人化してからが本当の勝負だ!

A:フェンリル変身前

フェンリルは、火^ひと物理攻^{ぶつりこう}撃^{げき}に弱^{よわ}い。早^{はや}めに近づ^{ちかづ}き、レッドの「もえる剣^{もえるけん}」で攻^{こう}撃^{げき}しよう。炎系^{えんけい}の魔法^{まほう}も有効^{ゆうこう}だが、あまり使^{つか}いすぎると、この後の戦^{たたか}いが大変^{たいへん}になるぞ。

B:フェンリル変身後

変身^{へんしん}した後のフェンリルは攻^{こう}撃^{げき}力が高^{たか}くなっている。殴^{なぐ}られるとかなりのダメージを受^うけるので、レインは回復魔^{くわふま}法^{ぽう}に専念^{せんねん}し、攻^{こう}撃^{げき}魔法^{まほう}はなるべくポンガに任せ^{まか}せるようにするなど、役割^{やくわい}をうまく分担^{ぶんたん}して戦^{たたか}おう。



▲フェンリルが変身^{へんしん}すると周^{まわり}りのザコ敵^{ざこてき}は消^きえてしまう。

BOSS DATA

フェンリル

Lv40(41)

HP446

ACT3(4)

(1463)

アタック：134(155)

毒：6(4)

Fガード：75(60)

混乱：5(4)

Bガード：55(45)

妄想：3(4)

すばやさ：50(55)

眠り：5(4)

つうれつ：21(30)

弱点：火、物(火)

かいひ：60(66)

※()内は変身後の数値です



▲フェンリルに殴^{なぐ}られると、遠^{とほ}くに吹き飛ば^{飛ば}されてしまう。



▲レッドは、「もえる剣^{もえるけん}」を装^ま備^びし、特技^{とくぎ}連^{れん}続^{ぞく}の剣^{けん}で攻^{こう}撃^{げき}。



世界樹の国

世界樹の国は、すでに闇王に支配され、魔獣のさまよう暗黒の世界となっている。



イベントフローチャート

闇王の城に向かう

入手可能アイテム

- ① S P ポーションD
大命中ブーメラン
- ② グレートなオノ
パンノリング
- ③ カイヒの実
ラビットの实
マジカルアーマー
- ④ ツルギの実
ラビットの实
まがったヤリ
- ⑤ ツルギの実

CHECK 1

記録の像だけ……？ 回復の像は……

記録の像と回復の像は、いつもワンセットで出てきて、冒険を強力に支援してくれていた。だが、その回復の像は、この世界では右上の建物の地下にあるので、注意しよう。



▲回復の像と記録の像は別々の部屋にあるのだ。

CHECK 2 強力なアイテムを上手に使おう

攻撃力が上がる「ツルギの実」などは、入手したらレッドに渡して使ってしまう。下手に取っておくと、アイテム欄がすぐにいっぱいになって、ほかのアイテムが持ちきれなくなってしまうぞ。また、ここ

で手に入る「マジカルアーマー」も重宝するアイテム。防御力は「グレートアーマー」などに劣るが、装備すると火、氷、雷、物理といった、各キャラが持っている弱点がすべてなくなってしまうのだ。



▲宝箱がある部屋には魔獣がうろついている。



▲「マジカルアーマー」はスグレモノの防具だ。

世界樹の国 戦闘マニュアル

より高度な戦術を身につけよう

世界樹の国を徘徊する魔獣は精鋭ぞろい。敵に向かって一直線に突撃するだけでは、生き残るのは難しくなってくるだろう。しかし、より高度な戦術を身につければ、苦しい戦いも勝ち抜けるはず。レッドならば敵の弱点によって武

器を使い分けたり、敵の側面や背後に回りこんでから攻撃することが重要だ。しかも、魔獣から受けるダメージは最小限にしておきたいところ。防御力の低いキャラが敵に囲まれるような事態は、なるべく避けよう。



▲敵にまったく攻撃させずに倒しきるの、バトルの理想形といえる。

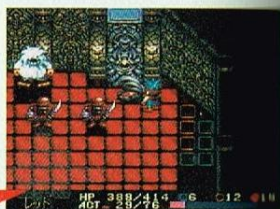
CASE 1 急がば回れ! グリッドを有効に活用しよう

ルナティックアプサムは、真っ先に倒しておきたい敵。しかし、ルナティックアプサムとレッドたちの間にほかの敵がいるようなときは、一直線に移動するよりも、消費APの少ないグリッドを通過して、大きく回りこむようにして近づこう。



▶このように、くると大回りすれば……。

▲右上のルナティックアプサムを叩くには……。



▲1回の移動でルナティックアプサムのすぐ側に到達できる。

CASE 2 画面内のアイテムも利用価値大!

バトルではときどき画面内に「バクハツの実」などの攻撃アイテムが落ちている。これを利用しない手はない。ブルーなどに取りに行かせ、敵に投げつければ大きなダメージを与えられるぞ。世界樹の

国の敵の中に、デーモンキャップが2匹、ザザスケルトンが3匹、どれい商人が1匹出現するパターンがあるが、この部隊とのバトルなどは、まさにこのアイテムを拾って投げける戦法がうってつけだ。



▲「バクハツの実」を取ったら、その場で敵に向かって投げる。



▲画面上を飛んでいって、敵に当たって大爆発!

CASE 3

敵の移動範囲を見切れ

魔獣を自分の近くまで移動させて、次のターンになったら集中攻撃してその敵を倒す。敵の移動範囲を熟知すれば、このように敵を誘導することもできるようになる。



▲この位置からでは、敵は近づくとしかできない。

閻王の城

世界樹の国の城は、閻王の居城となっていた。
決戦の時が刻一刻と迫る。

広い城内は魔獣の天下！ 慎重に歩を進めよう

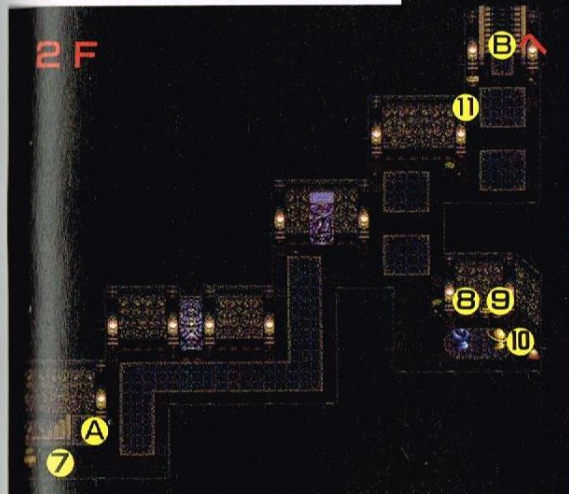
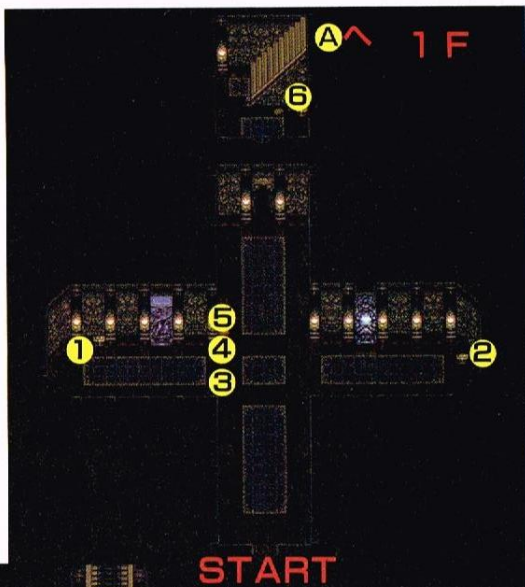
レッドたちが城に侵入すると、いきなり魔獣が襲ってくる。閻王の城では、あちこちに魔獣が潜んでいるので、一瞬たりとも気を抜けないぞ。



◀テッドエンド
イエティが、3
方向からレッド
たちに襲いかか
ってくる。

入手可能アイテム

- | | |
|----------|-----------|
| ①雷のブーメラン | ②いやしの玉 |
| ③スバヤサの実 | ④カプトの実 |
| ⑤ソコデカラの実 | ⑥大命中チャクラム |
| ⑦グレートなオノ | ⑧歌う妄想の剣 |
| ⑨もえる剣 | ⑩まがったヤリ |
| ⑪ラビット剣 | |



CHECK 1

回復の像を拠点にして戦おう

2階の東側には、回復の像と記録の像がある。ここから先は回復の像を拠点にして、たびたび戻って回復するといいだろう。

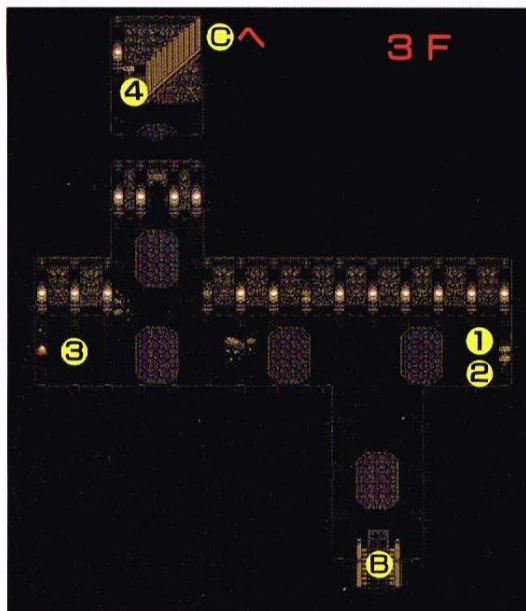


◀回復の像には、何も戻ってはいけないことになる。

迫りくる魔獣を蹴散らし、城の最上階を目指せ!

闇王の城では、今までの冒険とは比較にならないほど、数多くの魔獣と戦うことになる。先を急ぎたくなるかもしれないが、焦らずに目の前の敵を倒すことに全力を傾けよう。HPやSP

が少なくなったら、一度回復の像まで退却すればいいのだ。闇王の城では、一度倒した魔獣は復活しない。退路はいつでも確保できていることを忘れなければ、道はいつか開けるはずだ。



CHECK 2

「大剣」は意外な力を秘めている武器だ

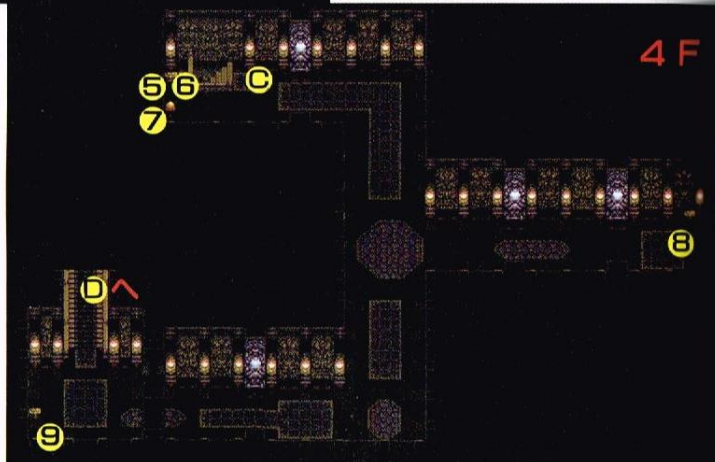
城の4階で手に入る「大剣」は、「氷の剣」よりも攻撃力は低いものの、闇王との戦いで威力を発揮する。捨てずに持っておこう。



▲「大剣」を手に入れたら、必ずレッドに渡ししておくこと。

入手可能アイテム

- ① ラビットブーツ
- ② 良質の手甲
- ③ ラビットの実
- ④ パンノウリング
- ⑤ ふんぞりカエル
- ⑥ 大剣
- ⑦ ラビットの実
- ⑧ マミーの牙
- ⑨ アタックリング



閻王との対決も間近。万全の態勢で最後の戦いに臨め!

アイテムの整理も済ませよう

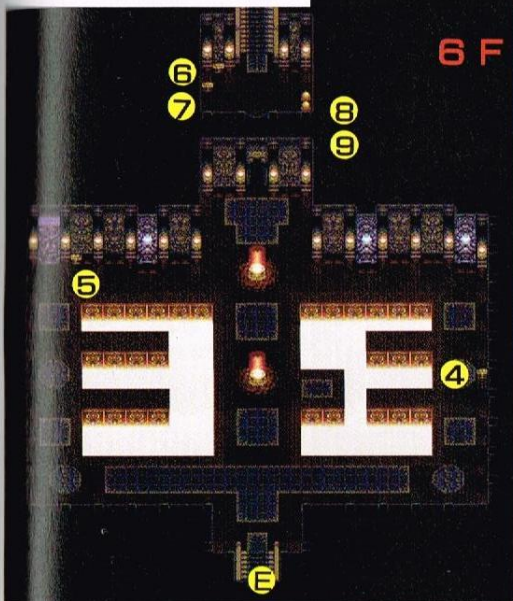
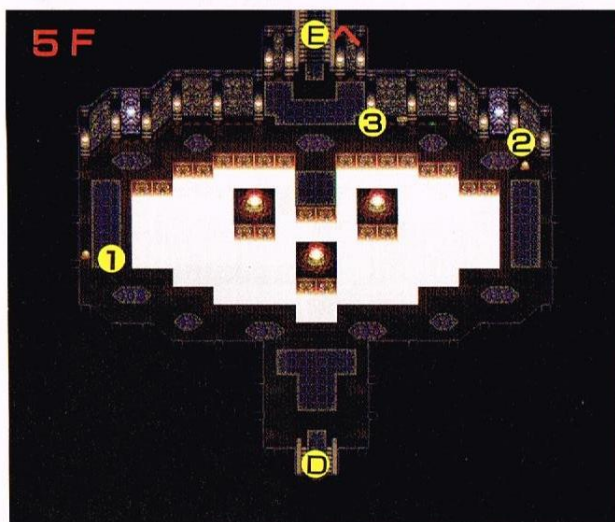
5階と6階の巨大な回廊での戦いを切り抜けたら、そろそろアイテムの整理を始めよう。間近の戦いは激戦になるだろうから、特技や魔法を多用するレッドとボンガに「SPポーションD」をなるべく多く持たせておくことが必要だ。また、「ポーションD」も各キャラに等分に持たせ、回復面も万全にしよう。



レッドには「SPポーションD」をたくさん持たせよう。

入手可能アイテム

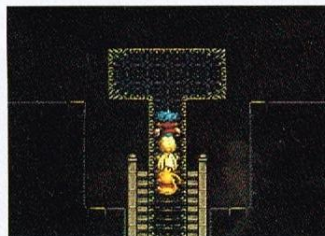
- ①ツルギの実 ②カブトの実 ③ガードリング
 ④チビットブーツ ⑤グットブーツ ⑥プレートアーマー
 ⑦SPポーションD ⑧ソコチカラの実 ⑨ソコチカラの実



CHECK 3

いよいよ決戦の火蓋が切って落とされる!

回廊を抜け、6階の階段を上ると、大きな広間に出る。閻王は、その奥でレッドたちを待ち受けているぞ。



▲いよいよ対決のときがやってきた。準備はできているかな?

閻王の城 戦闘マニュアル

バトルはやっぱりおもしろい!

閻王の城でのバトルは、出現する魔獣も最強クラスだし、敵しい戦いが続くはずだ。だが、どんな戦いであろうとも、戦況は戦い方一つで有利にも不利にもなる。戦術を練り、実行して、それが成功したときのうれしさ。これこそがバトルの最大の醍醐

味であり、魅力であると言ってもいいだろう。この閻王の城でのバトルに、これまでの冒険で培った経験と戦術を最大限に活用して挑んでみよう。たくましく成長したレッドたちが、きっと存分に力を発揮し、大活躍してくれることだろう。



▲ルナティックアプサムの大軍を、わずかに1ターンで全滅させることができる。

CASE 1 デッドエンドイエティは懐に飛びこめば楽勝だ!

閻王の城に突入した直後に襲ってくるデッドエンドイエティは、戦闘が始まったらすぐにイエティの方へ移動して密着してしまえば、投げてくる雪玉に当たらなくなる。雪玉は放物線を描いて飛んでいくため、2マス以上離れていないと当たらないのだ。



▲このようにびつたり密着してしまおう。



▶イエティが雪玉を投げてきて……。投げてきて……。投げてきて……。



▲密着しているレインにはかすりもしない。こうなったら、もうこっちのものだ。

CASE 2 フリーザーマミーは子だくさん

フリーザーマミーは、攻撃力自体は大したことはない。しかし、早めに倒さないと次から次へとフリーザーチューを作りだしてしまうのだ。フ

リーザーマミーもフリーザーチューも名前前から想像できるとおり火に弱い。レッドの「もえる剣」や炎系の魔法で早めに倒してしまおう。



▲フリーザーマミーが腕を左右に振りはじめると……。

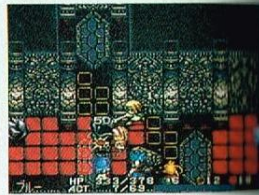


▲フリーザーチューが現れる。数が増えてしまうと厄介だぞ。

CASE 3

デスゴロンガに真横からの攻撃は禁物

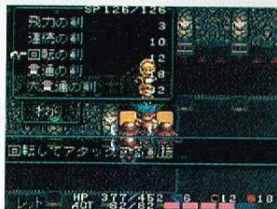
デスゴロンガは、攻撃力は凄まじいが真横にしか動けないという欠点を持つ。攻撃は上や下、斜めから行おう。



▲真横以外から攻撃すれば、反撃を受けることはない。

CASE4 狭い通路に誘いこんで特技でしとめる!

特技は、時と場所を選んで使いわけるといっそう効果的だ。狭い通路に敵が大勢いるときは、回転の剣などが絶大な威力を発揮するぞ。



▲防御力の高いサザスケルトンが多数集まってきたときには、レッドは連続の剣を使うよりも回転の剣を使ったほうがいいぞ。



▲回転の剣でレッドの周りの敵をまとめて攻撃。その後ろからラインとボンガが飛び道具や魔法でレッドを支援すれば完璧だ。



▲防御力が低い敵はブルーで倒す。

CASE5

グランメテオで爽快感を味わおう

5階へ続く階段を守っているルナティックアプサムは、魔法で倒すと楽しいぞ。



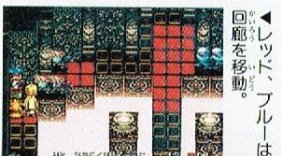
▲ボンガのグランメテオ2発で、ルナティックアプサムは全滅だ。

CASE6 対岸の敵は魔法で撃破!

5階のルナティックアプサムも魔法で倒そう。近づくためには、ぐるりと回廊を回りこまなければならないからだ。ここはグランファイヤーを使えば、あっという間に倒せる。



▲ライン、ボンガはグランファイヤーで対岸の敵を攻撃しよう。



▲レッド、ブルーは回廊を移動。



▲ルナティックアプサム以外の敵をレッドとブルーで倒す。

CASE7 各キャラの持ち味を生かせば百戦百勝!

バトルで各キャラがどの敵と戦うか、役割を分担するコツをつかんだら、もう怖いものはない。レッドは強い敵と正面きって戦い、ブルーはちょっと弱めの敵、ラインとボンガは魔法で敵の弱点をついて攻撃、というように、相手に応じて臨機応変に戦おう。



▲ブルーは少し弱めの敵と戦う。



▲ライン、ボンガは魔法で攻撃。



▲そして、レッドは中央突破。6階の回廊での戦いはこのようにするといいだろう。

BOSS 攻略

ついに閻王との決戦! しかしレインが……



閻王とのバトルにはレイン
がない! 彼女は閻王に封印
されてしまうので、残った
3人で戦わなければならない
のだ。回復魔法の使い手、レ
インが参戦できないため、HP
の回復はアイテムで行う。特
技・魔法をフルに使って短期
決戦を挑むしかなさそうだ。



▲接近戦では強烈な雷を落とすので、まさに閻の帝王。

BOSS DATA	閻王	Lv55	HP1313
		ACT4	
アタック: 144 すばやさ: 49 毒: 5 混乱: 7 Fガード: 90 つうれつ: 15 妄想: 6 眠り: 7 Bガード: 56 かいひ: 66 弱点: 物			

閻王必勝攻略法

閻王とのバトルで超重要なのは、1ターンめのレッドの行動。特技大貫通の剣が閻王に届くギリギリの位置に移動し、そこか

ら閻王と手前にいるデスベッドインプを攻撃しよう。うまくいけば、1ターンでデスベッドインプは2匹とも消滅するぞ。

レッドは正面から



▲「大剣」を装備し、特技・大貫通の剣で閻王とザコを同時攻撃。

ブルー、ポンガは側面から



▲グリッドの表示されない床を大きく回りこみ、閻王の側面へ移動。

閻王を取り囲め!



▲「SPポーションD」でSPを回復しつつ、3方向から総攻撃だ!

激しい死闘の果てにレッドたちが見たものは!!

レッドたちの前に閻王は力尽き、床に崩れ落ちたかに見えた。だが、レッドたちが過去に倒した閻王の部下たちの亡霊が彼に力を与え、閻王は真の姿へと変化する。さあ、閻王との最終決戦の始まりだ! そしてその後待つ、世界蛇とは……!?



▲物語の結末は自分の目で確かめよう。

ついに世界蛇が復活!



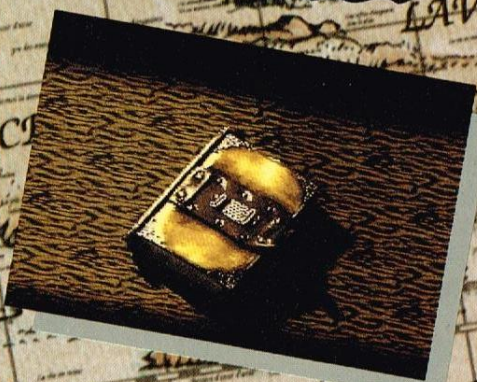
シークレットファイル編

『トレG』誕生の秘密が明かされる!

開発秘話直撃インタビュー

武器防具完全データリスト

モンスター詳細データ公開



『トレG』の世界をもっと深く知るために用意された、極秘のデータの数々。開発者が明かすゲーム内の秘密や、武器の細かい数値など、ゲームを進めるうえで知っておくと有利になるお得な情報が満載。このシークレットファイル編で、『トレG』を120%楽しもう!



『トレG』開発元のステイングが語る!

開発秘話 直撃インタビュー

『トレG』の生みの親ともいえる2人の開発者に、このゲームの誕生秘話やゲーム内の^①イベントをズバリ聞いてみました!

『トレG』誕生から宿屋の秘密まで開発者自身が明かす!

バトルが先に生まれて
ストーリーがついてきた

—まず『トレG』の大元にある、コンセプトは何でしょう?
米光 今回は、従来のRPGの戦闘システムに対する不満を解消するために、まずバトルシステムから考えはじめました。今までの制限された単調なバトルではなく、プレイヤーが自由に行動できるようなシステムを目指したんです。

山藤 とくにキャラのアクション性を、バトルに盛り込もうといろいろ考えました。キャラのやわらかい動きを表現するために、3DレンダリングされたC

Gを取り込んだり、戦闘中に文字情報をいちいち出さずに、行動できるようにしました。行動と行動のあいだに、いちいちウィンドウが現れないので、戦闘のテンポがすごくよくなるわけです。

米光 ストーリーは、戦闘システムが形になってから考えはじめましたね。

—意外ですね。『トレG』の雰囲気からいっても、まず世界観から生まれたのかと思いましたけど……。

米光 最初は、映画の『フィールド・オブ・ドリームス』みたいな話を考えていたんですけど、開発していくうちに、スクウェアの坂口博信さんなどのアイデアも盛り込まれて、いまでは原形をとどめていないぐらい変わってしまった(笑)。

山藤 確かに。前に坂口さんに会ったときに、「7回泣かせるストーリーにしよう!」と言われて。それで話を組み立ててみたら、全編泣く話ばかりになっちゃったんですよ。そこで、いろいろ手を加えていくうちに、だんだんと姿を変えて、いまの冒険活劇っぽい『トレG』ワールドが生まれたんです。

ブルーはパーサク化する
アブナイ男の子だった!?

—『トレG』にでてくるキャラはみんな個性的ですが、生みの親としてはとくにどのキャラがお気に入りですか?

米光 やっぱり主人公たちですね。あと名もない町の人も気に入ってます。プレイするとわかるんですが、町の人たちにも多くのお礼が用意してあります。それと、閻王率いる悪役軍団ですね。今回は、この悪役軍団を深く見せるための演出にも、凝ったつもりです。

—そういえば、物語の各要所で、閻王と部下の会話シーンが挿入されていますね。

米光 そうですね。あれは悪役陣からの視点を入れることで、悪役の言い分というか、彼らの屈みたくないものがほのかに表現できればいいな、と思ったわけです。

—なるほど。確かにあの演出で、閻王の目的がはっきりしてきますよね。

山藤 僕が気に入ってるのは、ブルーですね。あの無邪気な雰囲気は子供そのものなんだけど、



山藤 武士

株式会社ステイング代表取締役。『トレジャーハンターG』では、メインプログラムを担当。現在2児のお父さん。

米光 はやたらと大人っぽい。それがまたかわいいですね。

米光 ブルーといえば、開発当初とは全然違うキャラになりましたよね。当時は、子供なんですけど、泣き出すと突然狂暴化するパーサーカーという設定だったんです。でも、それは突拍子もないだろうということで、ただの泣き虫ブルーに落ちついたんです。

——パーサーカー・ブルー！それはそれで見てみたかったですね。

山藤 今回のキャラクターはすべて、生き生きとしたものにしてよと性格付けをしました。ところが、ストーリーを考えていくうちにキャラたちの元気が良すぎて、勝手な行動をとりはじめたんですよ。ああ、レッドならこうするに違いない、ブルーならこういうだろうなって思えてきて。キャラが一人歩きしはじめたってことですかね。

米光 だから、今回のキャラ設定で、年齢はとくに決めてないんですよ。ゲームをプレイした人たちがこうだと感じた年齢でいいじゃないか、と思ひました。まさに性格重視のキャラクターたちなわけです。

行動が自由なので どんな楽しみ方もできる

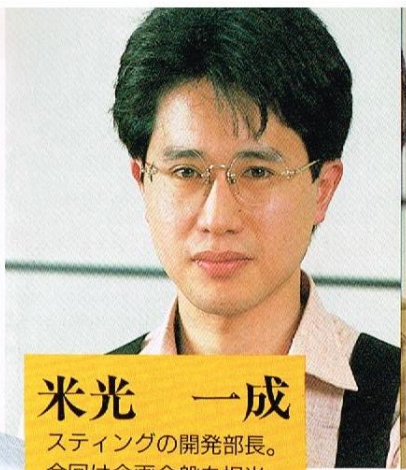
——『トレG』は、いろいろなところにユニークなイベントがたくさん存在しますよね。

山藤 そういった意味では、自由度の高い内容になっています。メインのストーリーは1本なんですけど、気がつかないと通りすぎちゃうイベントがたくさんあるわけです。だから、一回クリアしても、再度挑戦してそういったイベントをすべて見る、という遊び方もありますね。

——具体的には、どんなイベントがあるんですか？

米光 たとえば、宿屋のイベント。普通なら、レッドとブルーの楽しい会話を聞くことができます。ストーリーが進むと、この会話も新しく増えて、いろいろなイベントを見ることができるようなんです。でも、ここでちょっとしたことをすると、変わった話が始まるんです。

山藤 パーティ全体で、5匹以上のカエルを持ったまま宿屋に泊まってみたり、ブルーがオノ系の武器を持ったまま寝たりすると……。そのときそのときで、



米光 一成

スティングの開発部長。
今回は企画全般を担当。
頭のなかでは、早くも次回作が練られている！

違った反応を見ることができすよ。

——それはぜひ見てみたいですね。では最後に、気が早いかもかもしれませんが、続編の可能性は？
山藤 そうですね。前向きに考えています。いま考えると、いろいろやり残したことや表現しきれなかった部分が出てくるので、次回作ではそういうところにチャレンジしたいですね。それが『トレG』の続編になるか、違うタイトルになるかは、未定ですけど。ぜひ、スティングの次の作品に期待してください。

米光氏もオススメ このシーンは必見！

企画担当の米光氏のお気に入りのシーンは、ラスト近くの闇王とのバトルからエンディングにかけて。とくに闇王とのバトルでの音楽は、通常のRPGとは違って変わって、静かな雰囲気

になっているので注目してほしいとのことだ。また、上でも述べているように、宿屋のミニイベントにも力を入れていて、数十種類のパターンが用意されているらしい。君はどこまで見つけられるかな？



▶宿屋のイベントは、持ち物の種類でも変化するらしいぞ。

闇王とのバトルの前に、音楽に耳を傾けてみよう。新しい感動があるはずだ。



『トレG』立体モデルの製作者・鬼頭氏に聞く！

もうひとつの『トレG』ワールドを見た！

巻頭ポスターでもその優雅な姿を示している、鉄の鳥。この機体は、いかにして誕生したのか？ 製作者に聞いてみた！

20余点の立体モデル。注目すると意外な発見が!?

モデルの資料はラフ絵と文字データのみ

——これまでに、ゲーム関係の作品に携わったことはありますか？

鬼頭 ゲーム関係だと、『ファイナルファンタジーⅦ』のTVCFで登場した、魔導アーマーがありますよね。あれの製作にちょっとだけ携わってました。お手伝いという感じですね。あのときは、チームを組んでやっていたから、個人での仕事としては、今回の『トレG』が初めてになります。

——今回、どれくらいのモデルを製作されたのですか？

鬼頭 物語の中盤で出てくる鉄

の鳥やアトランティス、オーパーツと武器防具など、数多くの作品を作りました。通常、ほかの仕事ですと2週間ぐらいで仕上げられるんですけど、今回の製作期間は、全部まとめてほしい半年くらいかかりました。ある程度まとまった時間をいただいたので、非常にいい仕事ができたとおもいます。

——では、実際にモデリングする際の、製作手順などを教えてください。

鬼頭 まず、開発の方との打ち合わせでは、イメージ的なラフ絵と、文字資料をもらいます。あとは、そのモデルのベースとなるものを伝えられます。たとえば、鉄の鳥であれば「蒸気で動くような機体」とか、「のんびりとし

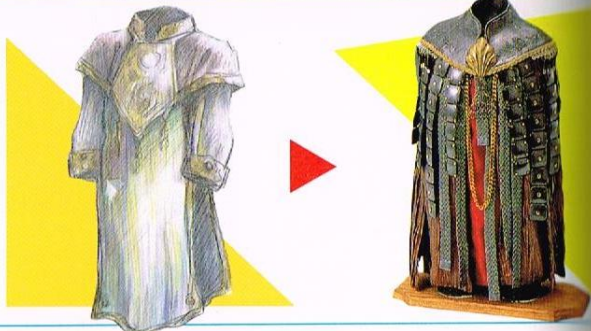
た動作を思わせるようなシルエット」などといった具合です。それから、自分なりのイメージで作らせてあげていくわけです。羽根はハングライダーをモチーフにして、ふんわりとした動きを表現してみよう、とかね。

——オーパーツなどのアイテム類も、ご自身でデザインされたんですか？

鬼頭 オーパーツに関しては、「ピラミッドアイ」だけ最初から、はっきりとした輪郭がありましたね。これは開発の方からの注文どおりです。そのほかのものに関しては、イメージだけ聞いて、あとはまったくの想像で作りました。だから僕が感じた『トレG』の世界観が、そのまま凝縮されているんじゃないかな。

実録！ こうしてジュラハはできあがる！

『トレG』に登場する、数々の武器や防具などのアイテム群。これらも鬼頭氏の手にかかれば、リアルな立体モデルへと姿をかえる。開発側からイメージイラストを渡され、それに見合った素材を探しだし、鬼頭氏の独特な世界観で膨らませると右のような立体モデルが生まだされるのだ。



自分のモデルが動く と感動します

製作するときに、いちばん
気をつけるところは？

鬼頭 まずリアルリティですね。
モデルって、見ている人に「嘘っ
ぱい」って思われたら終わりなん
です。だから、その機体が本当
に存在するかのように見えるよ
う、努力しました。それと今回
は、ゲームの世界との結びつき
に気をつけました。「トレG」の
世界観って、どっちかというど
コミカルな部分がありますから、
こういった重厚なモデルなどの
相性をどうマッチングさせるかが
問題でもあり、テーマでもあり
ました。そういうところがうまく
表現できていればな、と思ひ
ます。

—武器や防具をはじめ、鉄の
箱なども素材が本物に近い感じ
がしますが、これはどうやって
集めたのですか？

鬼頭 普段からそういうものを
集めて、ストックしておくんで
す。たとえば、ビデオデッキが
壊れてあると、ばらして持って
帰ったり(笑)。あとは市販の

プラモデルのジャンクパーツと
か、お風呂のタイルを直すパテ
とか、いろいろ使ってます。じ
つは鉄の鳥もよく見ると、意外
なものが使われてたりするんで
すよ。

—それらを、イメージどおり
に組み立てていくわけですね。
鬼頭 そうです。固まったもの
から削りだしていく作業ってい
うのは、マイナスの思考なので
苦手ですね。それよりも、いろ
いろなものを盛り上げていくほ
うがプラス思考なので、考えが
広がります。

—ご自身がデザインした立体
モデルが、ゲームに取り込まれ
たりして、登場するのを見た感
想は？

鬼頭 実際にゲーム画面を見
ると、すごく忠実に再現されて
いるので、感動しますね。剣や槍
も、よく見ると細かいところま
でちゃんと再現されているので、
驚きました。こういうところに、
開発スタッフのこだわりを感じ
ます。でもなによりも、鉄の鳥
が動いているシーンが衝撃的で
すね。結局デザインしたモデル
も、それが掲載される雑誌も、絵
柄は動きませんから。ゲーム内



鬼頭 栄作

数々のオリジナル立体モ
デルを製作する、オブジェ
クトデザイナー。今回も
多数のアイテムを製作。

で動いている姿を見て、本当に
感動しました(笑)。

—最後に、『トレG』ファンへ
むけて、メッセージをどうぞ。

鬼頭 実際にゲームに出てくる
武器やオーパーツと僕のモデル
を見比べて、その雰囲気を楽し
んでもらえれば、と思います。
まさに開発スタッフの汗の結晶
なので、じっくりと見てくださ
い。あと、本書の巻頭にあるポ
スターの鉄の鳥は、めったに見
ることのできない後方部分も
写ってますので、そちらも注目
してほしいですね。



▲女の子用の防具なのに、ちょっとダークに作りすぎ
ちゃったかな、とは鬼頭氏の弁。



▲ストーリーにおいて、重要なキーパーツとなる鉄の鳥。細
部まで、じつにリアルに再現されている。

DATA LIST

●PARTI ● アイテム編

『トレG』に用意されている、武器、防具、道具など、役に立つものから、あんまり役に立たないものまですべてのアイテムのデータを大公開。

なかにはちょっと見つかりにくいようなアイテム

もあるが、キミはすべてのアイテムを手に入れることができたかな？

なお、この買値の欄が「—」になっているものは、非売品である。

アイテム名	投げるときの効果、説明	使うときの効果、説明	買値 (G)	売値 (G)
★剣 おもに切りつけて攻撃する武器 レッド専用				
短剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック32	アタック+5 つうれつ+3の剣	100	30
小剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック58	アタック+19 つうれつ+6の剣	330	200
長剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック75	アタック+38 つうれつ+3の剣	—	600
歌う妄想の剣	味方に投げわたし 魔獣を妄想に	アタック+27 つうれつ+2の剣	—	3000
さびた短剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	アタック+3の剣	—	10
氷の剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック140	アタック+41 つうれつ+30の氷剣	—	5000
天河竜の剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック150	アタック+29 つうれつ+10の雷剣	—	5400
ひんじやくな剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック38	アタック+8 つうれつ+1の剣	210	80
剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック68	アタック+26 つうれつ+3の剣	700	450
大剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック83	アタック+32 つうれつ+99の剣	—	800
ラビット剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック108	2回アタック+6 つうれつ+5の剣	—	4000
もえる剣	味方に投げわたし 魔獣にアタック129	アタック+34 つうれつ+50の火剣	—	4800
★ヤリ 遠距離攻撃も可能な武器 ブルー専用				
ヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック59	前2マスにアタック+2 つうれつ+1	1200	750
双頭のヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック25	前後にアタック+6 つうれつ+1	100	40
火竜のヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック60	前2マスに火アタック+5 つうれつ+5	—	360
大命中のヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック65	前2マスにアタック+10 つうれつ+99	1400	440
グレートなヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック70	前2マスにアタック+17 つうれつ+8	1750	1200
勝負師のヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック90	前2マスにアタック+24 つうれつ+20だがよくはする	1700	1200
まがったヤリ	味方に投げわたし 魔獣にアタック155	1マスあけてアタック+13 つうれつ+20	—	800
★オノ 相手をふきとばすことができる武器 レッド、ブルーが装備可能				
オノ	味方に投げわたし 魔獣にアタック57	1マスとばしアタック+8 つうれつ+50	400	200
戦いのオノ	味方に投げわたし 魔獣にアタック70	2マスとばしアタック+11 つうれつ+50	—	600
大命中のオノ	味方に投げわたし 魔獣にアタック80	5マスとばしアタック+10 つうれつ+90	—	600
天河竜のオノ	味方に投げわたし 魔獣にアタック101	3マスとばしアタック+24 つうれつ+60	—	600
グレートなオノ	味方に投げわたし 魔獣にアタック85	2マスとばしアタック+27 つうれつ+70	1400	900
勝負師のオノ	味方に投げわたし 魔獣にアタック88	いちかばちの5マスとばしアタック+48 つうれつ+70	1400	1000

アイテム名	投げるときの効果、説明	使うときの効果、説明	買値 (G/V)	売値 (G/V)
★チャクラム 不思議な形をした飛び道具 レイン専用				
チャクラム	味方に投げわたし 魔獣にアタック20	2マス飛びアタック+6 つうれつ+1	—	500
鳳のチャクラム	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	2マス飛びアタック+11 つうれつ+1	1000	600
雷のチャクラム	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	2マス飛びアタック+11 つうれつ+3	1000	600
命中チャクラム	味方に投げわたし 魔獣にアタック55	2マス飛びアタック+10 つうれつ+55	1100	700
大命中チャクラム	味方に投げわたし 魔獣にアタック64	2マス飛びアタック+8 つうれつ+99	—	900
★つえ 魔力をおびたつえ レイン専用				
火のつえ	味方に投げわたし 魔獣にアタック20	火アタック+8 つうれつ+1 マジック+3	—	50
つえ	味方に投げわたし 魔獣にアタック20	アタック+7 つうれつ+1 マジック+5	—	60
つららのつえ	味方に投げわたし 魔獣にアタック36	氷アタック+7 つうれつ+1 マジック+3	680	200
野バラのつえ	味方に投げわたし 魔獣にアタック42	アタック+10 つうれつ+9 マジック+10	800	400
魔力のつえ	味方に投げわたし 魔獣にアタック45	アタック+20 つうれつ+1 マジック+20	—	450
★ブーメラン 遠距離攻撃も可能な飛び道具 ポンガ専用				
ブーメラン	味方に投げわたし 魔獣にアタック30	2マス飛びアタック+8 つうれつ+1	330	60
つららブーメラン	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	2マス飛び氷アタック+10 つうれつ+1	900	450
雷のブーメラン	味方に投げわたし 魔獣にアタック50	2マス飛び氷アタック+12 つうれつ+5	1140	420
良質のブーメラン	味方に投げわたし 魔獣にアタック70	3マス飛びアタック+8 つうれつ+3	1300	770
命中ブーメラン	味方に投げわたし 魔獣にアタック70	2マス飛びアタック+8 つうれつ+75	1500	670
大命中ブーメラン	味方に投げわたし 魔獣にアタック150	2マス飛びアタック+18 つうれつ+120	—	770
★アーマー 戦闘用の頑丈な鎧 レッド、ブルーが装備可能				
レザーアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック35	ガード+6の服	—	450
リングアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	ガード+10の服	900	600
うろこアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック75	ガード+9の服 雷もガード	1000	700
火竜のアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック35	ガード+7のアーマー 火もガード	800	410
ハイアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック85	ガード+14のアーマー	1600	800
プレートアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック75	ガード+19のアーマー	1800	900
グレートアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック115	ガード+22のアーマー	—	2800
マジカルアーマー	味方に投げわたし 魔獣にアタック185	ガード+15のアーマー 火雷冷に強い	—	6600
★服 戦闘用の服 おもにレッド、ブルーが装備可能				
かたい服	味方に投げわたし 魔獣にアタック55	ガード+1の服 レインも装備可能	—	100
カフの服	味方に投げわたし 魔獣にアタック25	ガード+3の服 レインも装備可能	430	300
眠る良い子の服	味方に投げわたし 魔獣を眠りに	ガード+5の服 見る者を眠くする不思議な服	—	2500
★ジュラハ 防御力に優れたマントの一種 レッド、ブルー、レインが装備可能				
ジュラハ	味方に投げわたし 魔獣にアタック5	ガード+5の服	700	350
ウィズジュラハ	味方に投げわたし 魔獣にアタック5	ガード+7の服	900	600
マジカルジュラハ	味方に投げわたし 魔獣にアタック5	ガード+9の服	—	1000
ハイアージュラハ	味方に投げわたし 魔獣にアタック5	ガード+10の服	1800	1500

アイテム名	投げるときの効果、説明	使うときの効果、説明	買い値 (Glv)	売り値 (Glv)
うるこジュラハ	味方に投げわたし 魔獣にアタック55	ガード+9の服 雷もガード	1800	1400
★チョッキ 耐久力に優れたチョッキ ポンガ専用				
チョッキ	味方に投げわたし 魔獣にアタック5	ガード+2の小さいチョッキ	250	150
良いチョッキ	味方に投げわたし 魔獣にアタック30	ガード+6の小さいけど良いチョッキ	600	250
火竜のチョッキ	味方に投げわたし 魔獣にアタック45	ガード+6 炎もガード	600	300
★手甲 腕につける防具 全員装備可能				
手甲	味方に投げわたし 魔獣にアタック28	ガード+2のありふれた手甲	400	200
火竜の手甲	味方に投げわたし 魔獣にアタック98	パンチで火を2マスとばすガード+1の手甲	—	600
グースの手甲	味方に投げわたし 魔獣にアタック42	ガード+3のめずらしい手甲	700	200
石竜の手甲	味方に投げわたし 魔獣にアタック55	ガード+5の手甲	900	400
高級な手甲	味方に投げわたし 魔獣にアタック80	すこいかざりのついたガード+1の手甲	—	700
良質の手甲	味方に投げわたし 魔獣にアタック72	ガード+10の手甲	—	1200
★リング ステータス異常を防ぐ不思議な指輪 全員装備可能				
天国の毒リング	味方に投げわたし 魔獣にアタック70	毒を防ぐリング	1200	280
プロテクトリング	味方に投げわたし 魔獣にアタック107	倒れそうときHPを全回復してくれるリング	—	4200
アタックリング	味方に投げわたし 魔獣にアタック145	アタック+5のリング	—	700
ガードリング	味方に投げわたし 魔獣にアタック85	ガード+6のリング	—	800
パンノウリング	味方に投げわたし 魔獣にアタック95	毒、混乱、妄想、眠りを跳ね返すリング	—	4800
めざましリング	味方に投げわたし 魔獣にアタック95	眠りに陥らないリング	3200	1600
地獄の毒リング	味方に投げわたし 魔獣を毒状態に	相手に向かって毒を出すことがあるリング	—	200
リアルリング	味方に投げわたし 魔獣にアタック90	妄想に陥らないリング	—	1010
★ブーツ ATCを増加してくれるブーツ レッド、ブルー、レインが装備可能				
ノーマルブーツ	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	ACT MAX+2のブーツ	900	400
グットブーツ	味方に投げわたし 魔獣にアタック69	ACT MAX+6のブーツ	1800	900
チビットブーツ	味方に投げわたし 魔獣にアタック76	ACT MAX+10のブーツ	2700	1800
ラビットブーツ	味方に投げわたし 魔獣にアタック102	ACT MAX+18のブーツ	—	1800
ぶつぶつブーツ	味方に投げわたし 魔獣にアタック40	イボが足を刺激して気持ちいい 1/6の確率で、HP3回復	—	220
くさいブーツ	味方に投げわたし 魔獣を混乱	ACT MAX+5だが、強烈にくさい	—	10
★回復アイテム HPやSPを回復することができるアイテム				
おやつ	HP回復 魔獣にアタック20	HP 1回復 ブルーのみ30回復	—	3
すてきなおやつ	HP回復 魔獣にアタック50	HP 2回復 ブルーのみ80回復	—	200
デリシャスおやつ	HP回復 魔獣にアタック50	HP 3回復 ブルーのみ30回復	—	650
ミニポーション	HP20回復	HP20回復	300	200
ポーション	HP50回復	HP50回復	450	300
ポーションD	HP100回復	HP100回復	—	600
ネジロバチのミツ	毒を消す 毒のないときはHP10回復	毒を消す 毒のないときはHP10回復	60	50
キツクポーション	妄想、眠りを消す そうでないときはHP10回復	妄想、眠りを消す そうでないときはHP10回復	90	50

アイテム名	投げるときの効果、説明	使うときの効果、説明	買値 (GIV)	売値 (GIV)
チンセイ液	混乱を消す そうでないときはHP10回復	混乱を消す そうでないときはHP10回復	—	50
パンノウ液	毒、混乱、妄想、眠りを消すかHP10回復	毒、混乱、妄想、眠りを消すかHP10回復	180	150
SPポーション	味方にSP40回復 魔獣にアタック44	SPを40回復する薬	350	300
SPポーションD	味方にSP100回復 魔獣にアタック88	SPを100回復する薬	—	900
いやしの玉	周りのもののHPを完全に回復する玉	周りのもののHPを完全に回復する玉	—	1000
にこにこ人形	味方に投げわたし 魔獣にアタック80	周りに元気を与える人形	—	1000
★ステータスUPアイテム 1つ食べると、ステータスを1上げることができるアイテム				
タイキウ液	タイキウ力をどれか+1	タイキウ力をどれか+1	—	300
ラビットの实	味方にACT+1 魔獣にアタック60	ACT MAX+1の实	—	1400
カブトの实	味方にFガード+1 魔獣にアタック56	Fガード+1の实	—	500
ツルギの实	味方にアタック+1 魔獣にアタック99	アタック+1の实	—	1200
ソコチカラの实	味方にHP MAX+1 魔獣にアタック10	HPMAX+1の实	—	150
カイヒの实	味方に回避+1 魔獣にアタック30	回避+1の实	—	300
ハイゴの实	味方にBガード+1 魔獣にアタック51	Bガード+1の实	—	700
スバヤサの实	味方にすばやさ+1 魔獣にアタック20	すばやさ+1の实	—	200
★攻撃アイテム 戦闘時、攻撃に使用するアイテム				
バクハツの实	味方に投げわたし 魔獣にアタック122	投げ当てるとバクハツ 食べるとケンな实	—	800
カエル	味方に投げわたし 魔獣にアタック10	緑色の生きもの	40	5
おやすみカエル	味方に投げわたし 魔獣にねむけじる	魔獣に当たり、ねむけじるを出すカエル	400	200
ふんぞりカエル	味方に投げわたし 魔獣にアタック10	魔獣に3回当たり アタック50	400	200
りきみカエル	味方に投げわたし 魔獣にアタック10	魔獣に1回当たり アタック80	—	400
どこかへいけツボ	味方に投げわたし 魔獣にアタック3	周りのものを運ぶ精霊が出るツボ	200	120
いてつくツボ	味方に投げわたし 魔獣にアタック3	1カウント後に氷をまき散らすツボ	250	100
天河竜のツボ	味方に投げわたし 魔獣にアタック3	2カウント後に雷をまき散らすツボ	300	110
ばくはツボ	味方に投げわたし 魔獣にアタック3	3カウント後に爆発するツボ	—	200
ネズミの牙	味方に投げわたし 魔獣にダメージ	前方の敵に、(120-残りHP)の威力で攻撃 残りHPが80以上のときは威力40	100	50
ネコの牙	味方に投げわたし 魔獣にダメージ	前方の敵に、(150-残りHP)の威力で攻撃 残りHPが100以上のときは威力50	200	90
犬の牙	味方に投げわたし 魔獣にダメージ	前方の敵に、(200-残りHP)の威力で攻撃 残りHPが120以上のときは威力80	300	200
マミーの牙	味方に投げわたし 魔獣にダメージ	前方の敵に、(250-残りHP)の威力で攻撃 残りHPが150以上のときは威力100	500	250
くさい玉	味方に投げわたし 魔獣を混乱に	混乱するほどくさい玉	—	200
毒玉	味方に投げわたし 魔獣に毒	毒をまき散らす玉	150	80
眠り玉	味方に投げわたし 魔獣を眠りに	眠くなる玉	—	200
妄想の玉	味方に投げわたし 魔獣を妄想に	妄想がつまった玉	100	70
大妄想の玉	味方に投げわたし 魔獣たちを妄想に	とんでもない妄想がつまった玉	500	300
大きくさいの玉	味方に投げわたし 魔獣たちを混乱に	猛烈にくさくて猛烈に混乱する玉	—	400
ぼこぼこ人形	味方に投げわたし 魔獣にアタック80	周りに当たり散らす人形	1200	900

DATA LIST

●PART I ●モンスター編

■表の見かた

			② アブサムゾンビ		
③ Lv	32	④ HP	100	⑤ ACT	3
⑥ アタック	99	⑦ 痛烈	12	⑧ 毒	4
⑨ Fガード	38	⑩ 回避	46	⑪ 混乱	3
⑫ Bガード	30	⑬ 素早さ	32	⑭ 妄想	2
⑮ 属性	物	⑯ G-Lv	3	⑰ 眠	1
⑱ 弱点	火、雷	⑲ アイテム	ポーションD		

- ①モンスター、キャラのグラフィック
 ②モンスター、キャラの名前
 ③レベル ④ヒットポイント
 ⑤アクションポイント ⑥攻撃力
 ⑦この数値が大きいほどクリティカルが出やすい
 ⑧毒の耐久力 ⑨フロントガード（前面の防御力）
 ⑩この数値が大きいほど攻撃を避けやすい
 ⑪混乱の耐久力 ⑫バックガード（側面、背後の防御力）
 ⑬大きいほど、順番が早く回ってくる ⑭妄想の耐久力
 ⑮攻撃するときの属性 ⑯グリッドレベル（1～5）
 ⑰眠りの耐久力
 ⑱弱点の属性（※火=火属性、雷=雷属性、氷=氷属性、物=物理属性）
 ⑲戦闘終了後に落とすアイテム
 ※耐久力の値は0～7、数値が大きいほどかかりにくくなる。0だと確実にかかり、7だと絶対にかからない。



ねじれモール

Lv	11	HP	50	ACT	3
アタック	48	痛烈	15	毒	1
Fガード	10	回避	25	混乱	1
Bガード	10	素早さ	2	妄想	1
属性	物	G-Lv	1	眠	1
弱点	火、氷	アイテム	3んぞりカエル		



ヒートモール

Lv	14	HP	41	ACT	3
アタック	64	痛烈	18	毒	1
Fガード	21	回避	16	混乱	1
Bガード	21	素早さ	7	妄想	0
属性	火	G-Lv	1	眠	0
弱点	雷、氷	アイテム	りきみカエル		



ハンブルモール

Lv	18	HP	36	ACT	3
アタック	61	痛烈	60	毒	3
Fガード	33	回避	20	混乱	1
Bガード	33	素早さ	12	妄想	2
属性	物	G-Lv	1	眠	2
弱点	雷、氷	アイテム	SPポーション		



アクアモール

Lv	20	HP	91	ACT	3
アタック	59	痛烈	20	毒	2
Fガード	18	回避	22	混乱	0
Bガード	18	素早さ	28	妄想	1
属性	氷	G-Lv	1	眠	1
弱点	火	アイテム	さびた短剣		



もそもそモール

Lv	35	HP	128	ACT	3
アタック	99	痛烈	14	毒	3
Fガード	70	回避	33	混乱	1
Bガード	70	素早さ	12	妄想	1
属性	物	G-Lv	4	眠	3
弱点	火、氷	アイテム	大命中チャクラム		



ドリルゾンビ

Lv	15	HP	78	ACT	6
アタック	59	痛烈	4	毒	3
Fガード	28	回避	4	混乱	0
Bガード	25	素早さ	38	妄想	2
属性	物	G-Lv	1	眠	1
弱点	火、雷	アイテム	ノーマルブーツ		



アブサムゾンビ

Lv	32	HP	100	ACT	3
アタック	99	痛烈	12	毒	4
Fガード	38	回避	46	混乱	3
Bガード	30	素早さ	32	妄想	2
属性	物	G-Lv	3	眠	1
弱点	火、雷	アイテム	ポーションD		



てながゾンビ

Lv	39	HP	113	ACT	5
アタック	130	痛烈	10	毒	6
Fガード	44	回避	20	混乱	2
Bガード	36	素早さ	39	妄想	5
属性	物	G-Lv	5	眠	5
弱点	火、物	アイテム	ソコチカラの実		



スケスケルトン

Lv	33	HP	229	ACT	4
アタック	96	痛烈	10	毒	5
Fガード	25	回避	45	混乱	2
Bガード	17	素早さ	34	妄想	2
属性	物	G-Lv	3	眠	1
弱点	火	アイテム	SPポーション		



デスケルトン(全身)

Lv	35	HP	156	ACT	3
アタック	110	痛烈	20	毒	4
Fガード	70	回避	31	混乱	3
Bガード	45	素早さ	43	妄想	2
属性	物	G-Lv	4	眠	4
弱点	雷、物	アイテム	-		



デスケヘッド

Lv	35	HP	90	ACT	2
アタック	156	痛烈	3	毒	3
Fガード	70	回避	79	混乱	3
Bガード	45	素早さ	33	妄想	3
属性	物	G-Lv	4	眠	3
弱点	雷、物	アイテム	ラビウ剣		



ザザスケヘッド

Lv	37	HP	115	ACT	1
アタック	165	痛烈	10	毒	6
Fガード	100	回避	63	混乱	6
Bガード	60	素早さ	40	妄想	6
属性	物	G-Lv	5	眠	6
弱点	火、雷	アイテム	-		



ザザスケルトン

Lv	39	HP	174	ACT	3
アタック	130	痛烈	3	毒	7
Fガード	92	回避	19	混乱	2
Bガード	61	素早さ	39	妄想	3
属性	物	G-Lv	5	眠	4
弱点	火、雷	アイテム	SPポーションD		



グルリネズミ

Lv	3	HP	26	ACT	3
アタック	30	痛烈	1	毒	1
Fガード	15	回避	6	混乱	0
Bガード	9	素早さ	15	妄想	1
属性	物	G-Lv	1	眠	1
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	-		



溶岩ネズミ

Lv	16	HP	97	ACT	3
アタック	50	痛烈	5	毒	1
Fガード	30	回避	46	混乱	0
Bガード	20	素早さ	33	妄想	2
属性	火	G-Lv	1	眠	1
弱点	氷	アイテム	ネズミの牙		



ハジケネズミ

Lv	23	HP	99	ACT	3
アタック	69	痛烈	3	毒	2
Fガード	26	回避	30	混乱	2
Bガード	17	素早さ	33	妄想	2
属性	物	G-Lv	2	眠	2
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	チャクラム		



ザザクローラー

Lv	25	HP	157	ACT	3
アタック	92	痛烈	13	毒	1
Fガード	43	回避	26	混乱	1
Bガード	24	素早さ	11	妄想	1
属性	物	G-Lv	2	眠	1
弱点	雷、氷	アイテム	短剣		



しりあげクローラー

Lv	28	HP	150	ACT	2
アタック	92	痛烈	13	毒	2
Fガード	55	回避	30	混乱	2
Bガード	44	素早さ	12	妄想	2
属性	物	G-Lv	3	眠	2
弱点	雷	アイテム	めざしリノグ		



ネジロバチ

Lv	8	HP	38	ACT	4
アタック	40	痛烈	16	毒	6
Fガード	40	回避	88	混乱	0
Bガード	34	素早さ	23	妄想	1
属性	物	G-Lv	1	眠	2
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	ネジロバチのミツ		



ぶんぶんバチ

Lv	29	HP	90	ACT	5
アタック	98	痛烈	16	毒	4
Fガード	30	回避	88	混乱	4
Bガード	20	素早さ	43	妄想	4
属性	物	G-Lv	3	眠	4
弱点	火、雷	アイテム	ポーション		



ウロンコウモリ

Lv	8	HP	68	ACT	3
アタック	40	痛烈	2	毒	1
Fガード	20	回避	32	混乱	1
Bガード	8	素早さ	18	妄想	1
属性	物	G-Lv	1	眠	2
弱点	火、雷、物	アイテム	ミニポーション		



オウゴンコウモリ

Lv	24	HP	80	ACT	4
アタック	70	痛烈	7	毒	3
Fガード	32	回避	63	混乱	3
Bガード	22	素早さ	23	妄想	3
属性	物	G-Lv	2	眠	3
弱点	雷	アイテム	ポーション		



ムラサキコウモリ

Lv	34	HP	159	ACT	6
アタック	114	痛烈	15	毒	2
Fガード	70	回避	74	混乱	3
Bガード	55	素早さ	39	妄想	4
属性	物	G-Lv	4	眠	5
弱点	火、雷、物	アイテム	ポーションD		



デンキオチュー

Lv	8	HP	122	ACT	2
アタック	44	痛烈	3	毒	0
Fガード	14	回避	20	混乱	1
Bガード	7	素早さ	5	妄想	3
属性	雷	G-Lv	1	眠	0
弱点	火、氷、物	アイテム	妄想の玉		



イールドオチュー

Lv	36	HP	288	ACT	2
アタック	115	痛烈	4	毒	4
Fガード	50	回避	15	混乱	4
Bガード	25	素早さ	27	妄想	4
属性	物	G-Lv	3	眠	4
弱点	雷、物	アイテム	マジカルアーマー		



フリーザーオチュー

Lv	38	HP	200	ACT	2
アタック	120	痛烈	8	毒	5
Fガード	68	回避	20	混乱	3
Bガード	44	素早さ	38	妄想	0
属性	氷	G-Lv	5	眠	4
弱点	火、物	アイテム	大きくさいの玉		



ファイヤーノッカー

Lv	10	HP	133	ACT	2
アタック	50	痛烈	26	毒	1
Fガード	20	回避	23	混乱	2
Bガード	14	素早さ	18	妄想	0
属性	火	G-Lv	1	眠	0
弱点	氷、物	アイテム	火竜の手甲		



ブリザードノッカー

Lv	35	HP	237	ACT	3
アタック	99	痛烈	20	毒	0
Fガード	55	回避	25	混乱	3
Bガード	35	素早さ	39	妄想	4
属性	氷	G-Lv	3	眠	5
弱点	火	アイテム	グレートナマリ		



ウィル

Lv	8	HP	76	ACT	3
アタック	33	痛烈	0	毒	2
Fガード	18	回避	15	混乱	0
Bガード	16	素早さ	19	妄想	1
属性	火	G-Lv	1	眠	1
弱点	雷、氷、物	アイテム	パンダ液		



ブリザードウィル

Lv	32	HP	113	ACT	2
アタック	98	痛烈	23	毒	2
Fガード	53	回避	20	混乱	2
Bガード	37	素早さ	43	妄想	2
属性	氷	G-Lv	3	眠	6
弱点	火	アイテム	つらばブレイク		



ルナティック アイス

Lv	13	HP	50	ACT	1
アタック	45	痛烈	1	毒	1
Fガード	20	回避	1	混乱	7
Bガード	20	素早さ	7	妄想	1
属性	氷	G-Lv	1	眠	0
弱点		火	アイテム	いてつくツボ	



ルナティック アブサム

Lv	41	HP	140	ACT	1
アタック	90	痛烈	2	毒	3
Fガード	60	回避	1	混乱	7
Bガード	40	素早さ	34	妄想	2
属性	—	G-Lv	5	眠	4
弱点	火、雷、物	アイテム	いしの玉		



ふなくいくらげ

Lv	21	HP	111	ACT	3
アタック	82	痛烈	6	毒	3
Fガード	22	回避	92	混乱	2
Bガード	22	素早さ	38	妄想	2
属性	—	G-Lv	1	眠	2
弱点		火	アイテム	SPボーション	



ヘドロくらげ

Lv	25	HP	165	ACT	3
アタック	73	痛烈	26	毒	6
Fガード	41	回避	36	混乱	2
Bガード	41	素早さ	47	妄想	1
属性	物	G-Lv	2	眠	2
弱点	火、雷、氷	アイテム	毒玉		



ノーヘッダー

Lv	25	HP	199	ACT	7
アタック	120	痛烈	10	毒	5
Fガード	70	回避	50	混乱	2
Bガード	25	素早さ	35	妄想	1
属性	物	G-Lv	2	眠	3
弱点	氷、物	アイテム	大命のオノ		



デクニンギョウ

Lv	25	HP	153	ACT	3
アタック	79	痛烈	15	毒	4
Fガード	29	回避	60	混乱	2
Bガード	25	素早さ	33	妄想	2
属性	物	G-Lv	2	眠	2
弱点	火、雷	アイテム	命チーメン		



テツノヨロイ

Lv	26	HP	197	ACT	3
アタック	98	痛烈	13	毒	2
Fガード	34	回避	37	混乱	2
Bガード	22	素早さ	32	妄想	2
属性	物	G-Lv	2	眠	2
弱点		雷	アイテム	バクハツの実	



フランケン ラビット

Lv	26	HP	105	ACT	6
アタック	68	痛烈	45	毒	5
Fガード	41	回避	58	混乱	2
Bガード	35	素早さ	35	妄想	2
属性	雷	G-Lv	2	眠	2
弱点	火、氷、物	アイテム	天河竜のツボ		



タルマン

Lv	27	HP	246	ACT	3
アタック	96	痛烈	20	毒	4
Fガード	24	回避	25	混乱	2
Bガード	17	素早さ	39	妄想	3
属性	物	G-Lv	2	眠	4
弱点		火	アイテム	天河竜のツボ	



タルマン2

Lv	28	HP	93	ACT	3
アタック	100	痛烈	28	毒	0
Fガード	28	回避	80	混乱	0
Bガード	24	素早さ	39	妄想	0
属性	物	G-Lv	2	眠	0
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	グットブーツ		



ヴォルトグース

Lv	30	HP	296	ACT	7
アタック	113	痛烈	24	毒	1
Fガード	60	回避	50	混乱	2
Bガード	32	素早さ	41	妄想	3
属性	物	G-Lv	3	眠	4
弱点		物	アイテム	グースの手甲	



オッドゴースト

Lv	32	HP	196	ACT	2
アタック	100	痛烈	13	毒	5
Fガード	52	回避	32	混乱	5
Bガード	41	素早さ	42	妄想	2
属性	物	G-Lv	3	眠	1
弱点	火、雷、氷	アイテム	くさい玉		



ボムオーガ

Lv	36	HP	357	ACT	3
アタック	130	痛烈	10	毒	1
Fガード	30	回避	20	混乱	2
Bガード	25	素早さ	31	妄想	3
属性	物	G-Lv	4	眠	5
弱点	氷	アイテム	バクハツの実		



ブラッドキャップ

Lv	36	HP	210	ACT	2
アタック	117	痛烈	9	毒	4
Fガード	55	回避	70	混乱	1
Bガード	35	素早さ	23	妄想	3
属性	物	G-Lv	3	眠	3
弱点	物	アイテム	パンノウ葺		



デーモンキャップ

Lv	40	HP	200	ACT	6
アタック	87	痛烈	14	毒	6
Fガード	66	回避	30	混乱	1
Bガード	43	素早さ	38	妄想	3
属性	物	G-Lv	5	眠	2
弱点	火、物	アイテム	パンノウ葺		



デスベッド インプ

Lv	42	HP	222	ACT	5
アタック	144	痛烈	15	毒	2
Fガード	64	回避	79	混乱	3
Bガード	42	素早さ	59	妄想	4
属性	物	G-Lv	5	眠	6
弱点	雷	アイテム	眠る良い子の服		



アワフキ ゴロンガ

Lv	28	HP	161	ACT	4
アタック	72	痛烈	22	毒	1
Fガード	39	回避	50	混乱	3
Bガード	39	素早さ	56	妄想	2
属性	物	G-Lv	2	眠	2
弱点	火	アイテム	キツクポーション		



ボルケノ ゴロンガ

Lv	34	HP	150	ACT	4
アタック	120	痛烈	23	毒	5
Fガード	38	回避	40	混乱	2
Bガード	38	素早さ	33	妄想	4
属性	火	G-Lv	4	眠	2
弱点	氷	アイテム	アタックリング		



デスゴロンガ

Lv	44	HP	220	ACT	10
アタック	155	痛烈	10	毒	6
Fガード	75	回避	30	混乱	6
Bガード	75	素早さ	39	妄想	3
属性	物	G-Lv	5	眠	1
弱点	氷、物	アイテム	大妄想の玉		



マミーママ

Lv	27	HP	180	ACT	2
アタック	74	痛烈	40	毒	0
Fガード	30	回避	30	混乱	0
Bガード	30	素早さ	22	妄想	0
属性	物	G-Lv	2	眠	0
弱点	物	アイテム	マミーの牙		



マミーマン

Lv	27	HP	201	ACT	2
アタック	74	痛烈	5	毒	2
Fガード	48	回避	44	混乱	2
Bガード	34	素早さ	35	妄想	2
属性	物	G-Lv	2	眠	3
弱点	火、雷	アイテム	高級な手甲		



フリーザーマミー

Lv	44	HP	284	ACT	4
アタック	115	痛烈	14	毒	4
Fガード	80	回避	48	混乱	2
Bガード	50	素早さ	35	妄想	3
属性	氷	G-Lv	5	眠	4
弱点	火	アイテム	SPポーションD		



奴隷商人

Lv	38	HP	120	ACT	6
アタック	120	痛烈	22	毒	2
Fガード	65	回避	20	混乱	1
Bガード	45	素早さ	32	妄想	4
属性	物	G-Lv	5	眠	3
弱点	氷	アイテム	-		



奴隷商人マン

Lv	38	HP	233	ACT	0
アタック	0	痛烈	22	毒	0
Fガード	55	回避	134	混乱	0
Bガード	35	素早さ	32	妄想	0
属性	物	G-Lv	5	眠	0
弱点	氷、物	アイテム	プロテリング		



死の商人

Lv	45	HP	190	ACT	4
アタック	166	痛烈	20	毒	4
Fガード	90	回避	25	混乱	4
Bガード	65	素早さ	38	妄想	4
属性	雷	G-Lv	5	眠	4
弱点	火	アイテム			-



死の商人マント

Lv	45	HP	190	ACT	6
アタック	0	痛烈	11	毒	0
Fガード	55	回避	96	混乱	0
Bガード	35	素早さ	38	妄想	0
属性	物	G-Lv	5	眠	0
弱点	火、物	アイテム	はくはツボ		



ダークハウンド

Lv	20	HP	210	ACT	4
アタック	67	痛烈	10	毒	2
Fガード	46	回避	45	混乱	1
Bガード	27	素早さ	33	妄想	4
属性	火	G-Lv	1	眠	5
弱点	氷、物	アイテム	犬の牙		



巨大イカ

Lv	24	HP	376	ACT	2
アタック	93	痛烈	19	毒	3
Fガード	20	回避	22	混乱	5
Bガード	20	素早さ	3	妄想	1
属性	物	G-Lv	1	眠	4
弱点	火	アイテム	ポーシヨシ		



デッドエンド イエティ

Lv	42	HP	352	ACT	2
アタック	128	痛烈	2	毒	2
Fガード	80	回避	28	混乱	4
Bガード	60	素早さ	45	妄想	2
属性	氷	G-Lv	5	眠	3
弱点	火、雷	アイテム	ポーシヨシ		



ミノタウロス

Lv	18	HP	598	ACT	2
アタック	77	痛烈	17	毒	2
Fガード	32	回避	42	混乱	1
Bガード	26	素早さ	45	妄想	5
属性	物	G-Lv	1	眠	1
弱点	雷、氷	アイテム	靴いのオノ		



ハンブル イーター

Lv	21	HP	1848	ACT	3
アタック	83	痛烈	12	毒	1
Fガード	33	回避	20	混乱	7
Bガード	27	素早さ	33	妄想	5
属性	物	G-Lv	1	眠	1
弱点	火、雷、氷	アイテム			-



ヘル アスタロット

Lv	20	HP	660	ACT	4
アタック	90	痛烈	20	毒	1
Fガード	28	回避	37	混乱	3
Bガード	22	素早さ	12	妄想	4
属性	火	G-Lv	1	眠	1
弱点	火、雷	アイテム			-



シニフィエ兄

Lv	23	HP	591	ACT	4
アタック	88	痛烈	2	毒	4
Fガード	20	回避	26	混乱	0
Bガード	12	素早さ	19	妄想	1
属性	物	G-Lv	1	眠	2
弱点	火、物	アイテム	大くさいの玉		



シニフィアン弟

Lv	22	HP	369	ACT	5
アタック	77	痛烈	44	毒	3
Fガード	26	回避	45	混乱	1
Bガード	16	素早さ	23	妄想	0
属性	火	G-Lv	1	眠	3
弱点	雷、氷	アイテム	大妄想の玉		



ヘル の亡霊

Lv	24	HP	0	ACT	1
アタック	70	痛烈	18	毒	0
Fガード	30	回避	30	混乱	0
Bガード	30	素早さ	255	妄想	0
属性	物	G-Lv	1	眠	0
弱点	火、氷、物	アイテム			-



ヘル の霊球

Lv	24	HP	199	ACT	1
アタック	70	痛烈	18	毒	7
Fガード	25	回避	30	混乱	7
Bガード	25	素早さ	3	妄想	7
属性	物	G-Lv	1	眠	7
弱点	雷	アイテム			-



フランケンベア

Lv	27	HP	330	ACT	8
アタック	68	痛烈	4	毒	6
Fガード	38	回避	29	混乱	2
Bガード	28	素早さ	13	妄想	3
属性	物	G-Lv	2	眠	5
弱点	雷	アイテム	-		



コカトリス

Lv	29	HP	992	ACT	4
アタック	88	痛烈	1	毒	6
Fガード	62	回避	20	混乱	7
Bガード	51	素早さ	36	妄想	3
属性	火	G-Lv	2	眠	2
弱点	雷、氷、物	アイテム	-		



ドラクル・ ララキュー

Lv	30	HP	869	ACT	4
アタック	122	痛烈	11	毒	1
Fガード	94	回避	60	混乱	2
Bガード	72	素早さ	47	妄想	3
属性	物	G-Lv	2	眠	6
弱点	氷、物	アイテム	天河竜の剣		



グランタウロス

Lv	38	HP	1008	ACT	2
アタック	144	痛烈	18	毒	2
Fガード	54	回避	55	混乱	1
Bガード	44	素早さ	34	妄想	3
属性	物	G-Lv	4	眠	5
弱点	氷	アイテム	天河竜の斧		



巨像

Lv	36	HP	485	ACT	1
アタック	108	痛烈	20	毒	7
Fガード	80	回避	20	混乱	7
Bガード	60	素早さ	42	妄想	7
属性	物	G-Lv	4	眠	4
弱点	雷、氷、物	アイテム	カブトの実		



巨像を操る者

Lv	39	HP	837	ACT	1
アタック	112	痛烈	9	毒	6
Fガード	95	回避	40	混乱	7
Bガード	65	素早さ	39	妄想	7
属性	火	G-Lv	4	眠	7
弱点	氷、物	アイテム	-		



フレスベルグ

Lv	40	HP	1785	ACT	4
アタック	135	痛烈	23	毒	3
Fガード	88	回避	40	混乱	7
Bガード	68	素早さ	53	妄想	3
属性	物	G-Lv	5	眠	5
弱点	火、氷	アイテム	-		



フェンリル

Lv	40	HP	446	ACT	3
アタック	134	痛烈	21	毒	6
Fガード	75	回避	60	混乱	5
Bガード	55	素早さ	50	妄想	3
属性	氷	G-Lv	5	眠	5
弱点	火、物	アイテム	-		



フェンリル2

Lv	41	HP	1463	ACT	4
アタック	155	痛烈	30	毒	4
Fガード	60	回避	66	混乱	2
Bガード	45	素早さ	55	妄想	4
属性	雷	G-Lv	5	眠	4
弱点	火	アイテム	氷の剣		



道場の師範

Lv	0	HP	100	ACT	4
アタック	30	痛烈	2	毒	7
Fガード	24	回避	10	混乱	7
Bガード	14	素早さ	3	妄想	7
属性	物	G-Lv	1	眠	7
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	-		



師匠

Lv	0	HP	140	ACT	4
アタック	38	痛烈	8	毒	7
Fガード	30	回避	18	混乱	7
Bガード	20	素早さ	3	妄想	7
属性	物	G-Lv	1	眠	7
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	-		



修行者

Lv	9	HP	20	ACT	6
アタック	10	痛烈	0	毒	7
Fガード	12	回避	135	混乱	4
Bガード	12	素早さ	8	妄想	4
属性	-	G-Lv	1	眠	4
弱点	物	アイテム	かたい服		



獣人3人組

Lv	10	HP	90	ACT	3
アタック	50	痛烈	5	毒	1
Fガード	27	回避	10	混乱	0
Bガード	17	素早さ	8	妄想	0
属性	物	G-Lv	1	眠	1
弱点	物	アイテム	アリスやおやつ		



猫ばば

Lv	22	HP	413	ACT	4
アタック	46	痛烈	15	毒	2
Fガード	33	回避	32	混乱	1
Bガード	27	素早さ	30	妄想	6
属性	火	G-Lv	1	眠	5
弱点	雷、氷	アイテム	火のつえ		



兵士

Lv	31	HP	160	ACT	3
アタック	84	痛烈	20	毒	2
Fガード	57	回避	38	混乱	2
Bガード	43	素早さ	22	妄想	1
属性	物	G-Lv	3	眠	2
弱点	火、雷、氷	アイテム	ポーション		



ごろつき

Lv	28	HP	444	ACT	3
アタック	98	痛烈	25	毒	3
Fガード	65	回避	60	混乱	3
Bガード	37	素早さ	12	妄想	3
属性	物	G-Lv	3	眠	3
弱点	火、雷、氷	アイテム	-		



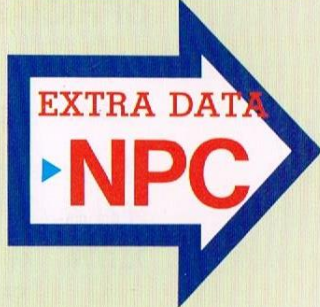
J.レッド

Lv	30	HP	398	ACT	3
アタック	115	痛烈	18	毒	5
Fガード	71	回避	50	混乱	3
Bガード	47	素早さ	43	妄想	3
属性	物	G-Lv	3	眠	5
弱点	物	アイテム	-		



カメザムライ

Lv	34	HP	488	ACT	3
アタック	128	痛烈	3	毒	3
Fガード	42	回避	39	混乱	3
Bガード	62	素早さ	31	妄想	3
属性	物	G-Lv	3	眠	4
弱点	火、雷	アイテム	-		



じっちゃん

Lv	13	HP	86	ACT	30
アタック	50	痛烈	100	毒	7
Fガード	70	回避	99	混乱	7
Bガード	70	素早さ	16	妄想	7
属性	物	G-Lv	0	眠	7
弱点	-	アイテム	-		



ハバルト

Lv	10	HP	100	ACT	10
アタック	10	痛烈	5	毒	7
Fガード	50	回避	50	混乱	7
Bガード	50	素早さ	6	妄想	7
属性	物	G-Lv	0	眠	7
弱点	火、雷、氷、物	アイテム	-		



王様

Lv	20	HP	89	ACT	20
アタック	5	痛烈	3	毒	7
Fガード	15	回避	48	混乱	2
Bガード	10	素早さ	39	妄想	2
属性	-	G-Lv	0	眠	4
弱点	-	アイテム	-		

この本の内容についてのお問い合わせは、講談社霸王マガジン編集部あてにお願いいたします。お問い合わせは、官製ハガキでお願いします。

なお、勝手ながら、電話でのお問い合わせには応じられません。

<あて先> 〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社

霸王マガジン編集部 「トレジャーハンターG」係

構成／有限会社ヴァリス

カバー・本文レイアウト／有限会社エストール

監修／株式会社スクウェア

©1996 スクウェア／ステイニング

トレジャーハンター^{ジー}G

オフィシャルガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

(定価はカバーに表示してあります)

発行 1996年6月7日 第1刷発行

発行者 野間佐和子

発行所 株式会社 講談社

〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21

電話 東京 (03)5395-3466(編集部)

(03)5395-3605(販売部)

印刷所 大日本印刷株式会社

製本所 株式会社国宝社

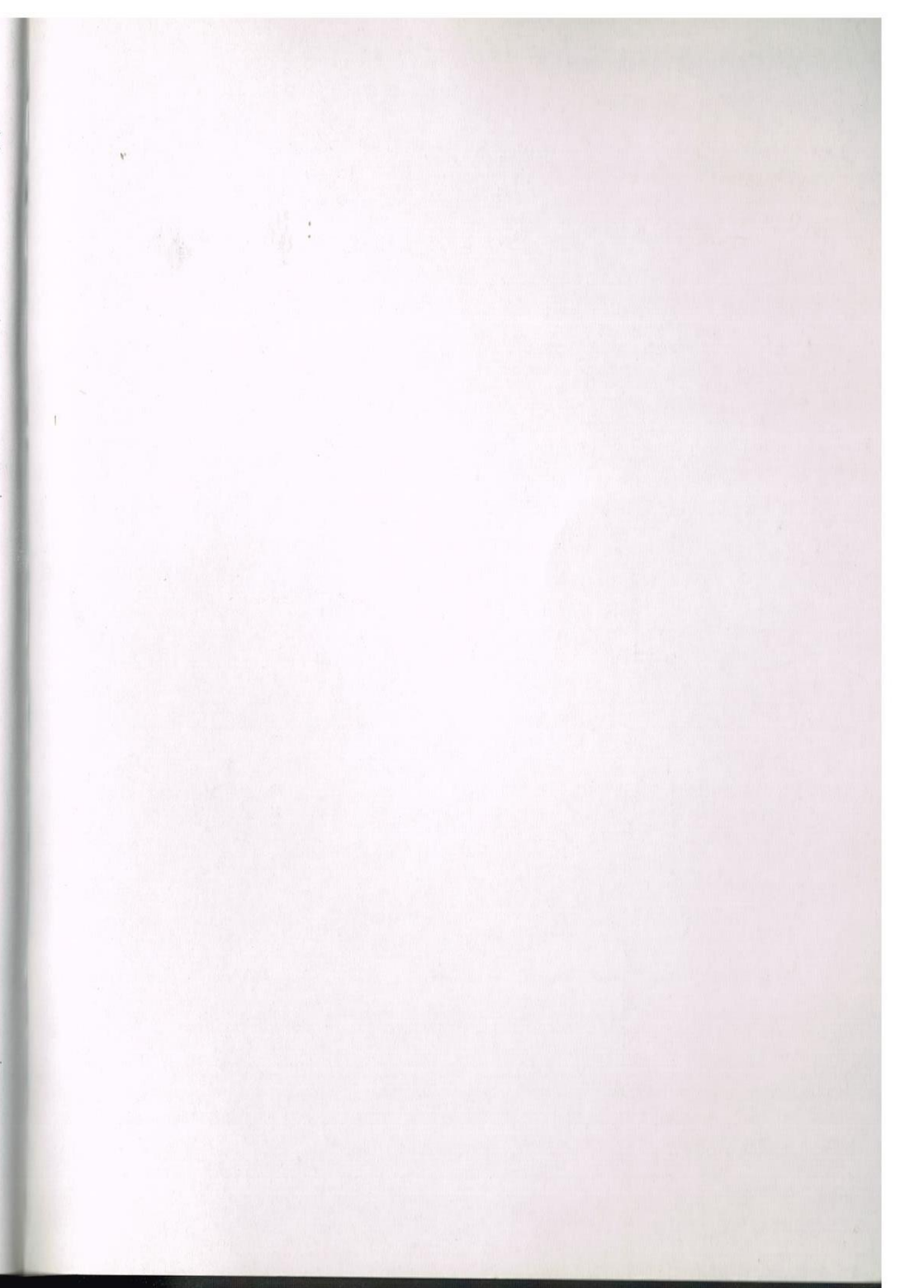


©KODANSHA 1996 Printed in Japan

★落丁本・乱丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
(電話 03-5395-3603)

★本書の無断複写(コピー)は著作権法上での例外を除き、禁じられています。

ISBN4-06-336050-4(はお)



霸王マジン

ISBN4-06-336050-4

C0676 P1200E (0)

講談社

定価1200円(本体1165円)



9784063360509



1910676012001



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です

© 1996 スクウェア/ステイニング