

for Playstation ゲームストムック EXシリーズVol.25

トレジャーギア TREASURE GEAR™ PERFECT GUIDE BOOK



全アイテム完全収録!!

アイテム合成一覧表×設定原画集

EXシリーズVol.25
TREASURE GEAR

for Playstation

トレジャーギア●パーフェクトガイドブック

●原案：加藤 博 ●監修人：高橋コウジ

●発行：株式会社新井社 〒101 東京都千代田区有明3-25-7 TEL.03(239)3921

新井社



©1997 Mirasoft/ADK



定価：本体1280円 十税 (送料310円)

雑誌63381-90 □ SHINSEISHA1997

ISBN4-88199-377-1 C9476 ¥1280E

好評発売中!!

■ゲームストムック / EXシリーズ

- X-MEN ● 951円
- ストリートファイターZERO ● 951円
- ヴァンパイアハンター ● 951円
- 鉄拳2 ● 951円
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ● 951円
- THOR～精霊王紀伝～ ● 951円
- メールブラーナ ● 951円
- サイバードール ● 951円
- Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX ● 951円
- ストリートファイターZERO2(PS版) ● 951円
- ストリートファイターZERO2(サターン版) ● 1165円
- サイキックフォース(PS版) ● 951円
- SPECTRAL TOWER ● 1146円
- バトルアスリーテス大運動会 ● 1146円
- TOMB RAIDERS ● 1243円
- Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX～翔～ ● 1243円
- 海腹川背・旬 ● 1243円
- ドキドキプリティリーグ ● 1534円
- ファイターズインパクト ● 1250円
- マリーのアトリエ ● 1580円
- ネオリユード ● 1250円
- ZERO DIVIDE2 ● 1250円
- あすか120%BURNING Fest. ● 1580円

(価格は全て本体価格です)

for Playstation ゲームストムック / EXシリーズVol.25

トレジャーギア

TREASURE GEAR™

PERFECT GUIDE BOOK



△モンスター△全図録!! △アイテム△全図録!!

アイテム合成一覧表×設定原画集



©1997 MiraiSoft/ADK



9784881993774



1929476012807

定価: **本体1280円** +税 (送料310円)

雑誌63381-90 © SHINSEISHA1997

ISBN4-88199-377-1 C9476 ¥1280E

EXシリーズ
Vol.25

for Playstation

トレジャーギア●パーフェクトガイドブック

平成9年8月31日発行 第4巻第31号通巻909

発行: 加藤 隆 ●編集: 山本昌巳代子

●発行: 株式会社新書館 〒100 東京都千代田区有明3-26-1 TEL. 03(5283)9321

新書館



TREASURE GEAR

トレジャーギア

PERFECT GUIDE BOOK

S T O R Y

その名は「タイマブ」。かつてこの地に魔法文明が栄えた時代があった。しかし、野心を持った魔道士によって、人間界と魔界をつなぐ魔法の力が弱体化し、魔界の勢力が人間界に侵食するという事件が起こった。

魔界と人間界が結ばれた時、4人の勇者「タイスマン」が現れ、かつての力を回復した魔法の力によって、かくも人間界を救ったことができた。

タイスマブと生き残った人間は二度とこの地を離れず、居させないように、強大な魔法全てを大陸のいたる所に封印した。

この出来事は後に「滅びの七日間」と呼ばれた。

数百年の時が経ち、人は再び平和な暮らしの喜びを取り戻していた。長きにわたる平和の日々は、人々から悲劇の記憶を薄れさせ、過時を克らす「冒険者」という職業を生み出した。彼らは、大陸に点在する遺跡に潜り込み、魔法の宝物を手に入れては高値で売りさばっていた。封印された遺跡は、魔力によって常に謎をまき散らし、凶悪な魔物となっており、さらに行手を知るモンスターやドラゴンといった危険をかえりみず一攫千金を狙う者連珠を絶たなかった。

主人公が尋ねた。冒険者、だった。恋人でもあるパートナーと二人で名うての冒険者として活躍していたが、悲劇は突然起こった。また誰も生きて帰ったことのないダンジョン。過酷「魔物の墓」に挑戦した時、パートナーが真にはまり、強力な死の呪いをかけられてしまったのだ。命からがら逃げたはいつか、死の呪いは医学では手が付けられないものであった。何とか一つだけ残された方法……それは噂でしかなかった伝説の回復アイテム「生命の実」を手に入れることだった。

主人公は「生命の実」を探して旅立つ。それは、パートナーを救うためであったが、いつしか伝説のアイテムへの冒険者としての好奇心が芽生え立っていた。「生命の実」は本当にあるのか？ フォアマンとは何者なのか？ そして、それはどこにあるのか。

長く苦しむ冒険の末、ついに「生命の実」の手がかりがジレンの村にあると分かったところから物語は始まる。



CONTENTS

TREASURE GEAR | PERFECT GUIDE BOOK FOR PLAYSTATION

- 005 キャラクター紹介
- 012 職業&特殊技能
- 032 システム解説
- 047 モンスターリスト
- 069 基本&ダンジョン攻略
- 081 モンスター&アイテムBest10
- 084 武器・防具リスト
- 089 アイテムリスト
- 097 アイテム合成表
- 107 トラップ解析
- 111 設定原画集



【キャラクターファイル】

CHARACTER FILE

シェイドとフラットの2人の主人公、
そしてレーレの村に登場する人々を紹介しよう。
さらに10種類の職業と60種類の技能も徹底解説。



シェイド



【シェイド】 男主人公
冒険者として名を馳せている、18歳
の若者。持ち前の高い冒険のため
か暴論でいることが多い。

フラット



【フラット】 女主人公
冒険者として名を馳せている。【シェ
イド】といつも一緒にいる、18歳の
少女。とても優しい性格で、だれか
らも好かれている。

ランブル亭 レーレ村の酒場兼宿屋



【ジョン・ランブル】

ランブル亭の主人。行方不明の妻がいる。奥さんがいづれでも戻ってこれるように、冒険者が少なくなつてここでも販売を続けている。



【オダ】

主人公の精神の主治医。道徳だが通好き。主人公とは家入でレーレ村まで来てくれている。もとは王室に仕えたえらい人らしく、精神の薬を和らげる高価な薬を手に入れてきた。



【ポルタカ】

ランブル亭にある預かり所のおやじ。冒険者がダンジョンで手に入れたアイテムを倉に替える。主人公はそのお金のほとんどを當代にしている。陽気な性格で、村長とは旧知の仲。ダジャレ好き。



【アリア】

ジョンの娘。雨に出て母を探したらしい。



【カナツ】

吟遊詩人。冒険者の話を聞き、新しい曲を作ろうとしている。酒場の唄を弾いている。



【ロクラン(格闘)】

歌姫。ときどき酒場のステージで歌う。きれいな少女。

他の冒険者

ランブル亭には主人公以外の冒険者たちがたむろしている。部屋を借りているのは主人公だけ。



【ディック】

【サリュー】

格闘風の冒険者。悪らけると怖い。

【ハンス】

寛く丸男の冒険者パーティ。最初は主人公にからんでる。

【クルート】

ケチャック家

レーレ村(人口12人)の村長。冒険者に警告する役目として先祖代々の村を守っている。



【モンシヤ】

レーレ村の村長。若い頃は冒険者だったらしい。歳はずでにいない。



【シーナ】

村長の孫娘。

主に後半登場のキャラクター



【クロス・フォンブル・ヨハイア】
お菓子もの種族な冒険者。いつも実をはべらせて自慢語をしているが、大半は嘘。



【エリス】
クロスの取り巻きの女性。



【ミューシャ】
クロスの取り巻きの女性。



【ガナン】
人と話をしながらない暴烈な冒険者。主人公と似たような理由で冒険をしているらしい。



【フォンナ】
村長の親戚のおばさん。何かと冒険者に対して不満ばかり言う。冒険は村の掃除をしている。

モスタ家

中年夫婦がひっそりと住む家。子供がいないので何かと冒険者たちの世話を焼いてくれる。



【ナスク】
家の主人。レーレ村と町の間の変遷で暮らしているらしい。



【ラーニャ】
ボルカタの奥さん。主人公らと息子（娘）のように思っている。（エンディングのみ登場）

その他のレーレ村の住人



【マキユク】
いつも散歩をしている。愛好者。エンディングにのみ登場。



【ウエン】
占い師。はつきり言っていてデキトーであり占い師らしい。



【マクラ】
中年のうだつの上がない冒険者。いつもウエンの所にいる。



剣を振るえば天下一品!

戦士の特徴



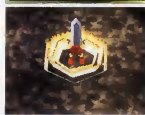
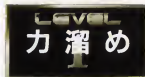
冒険当初の職業。体力、攻撃力、防御力に優れている。棍棒類、ナイフ、片手・両手剣、斧類、盾と幅広い武装が可能だが、魔力が低いのが欠点。

長剣を振るってモンスターをなぎ払いダンジョンを突き進む戦士。剣を操る事に関してはエキスパートだ。能力的に傑出した部分はないが、非常に扱いやすい。

戦士



戦士の特殊技能



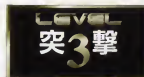
必要装備	消費気力
なし	-5

気力を充実させて一定時間攻撃力を倍にする。高レベル時に使うと絶大な威力を誇るが、攻撃をヒットさせないと意味が無いぞ。



必要装備	消費気力
棒、片、両、斧	-10

その場でジャンプ斬りを繰り返す特殊技能。攻撃するまでやや遅いが、攻撃力は通常の2倍。正面の相手をまとめて倒すのに便利。



必要装備	消費気力
片、両	-10

武器を前方に突き出し、ダッシュ。前方の相手を串刺しにするように突っ込んでいく。ダッシュ途中の方向転換、急停止は出来ない。



必要装備	消費気力
片、両	-10

剣から音速の刃を繰り返してモンスターを斬り裂く。射程は長い。剣を装備していない(棍棒や斧ではダメ)使えない技能だ。



必要装備	消費気力
棒、片、両、斧	-20

文字通り回転して周囲の敵全てを攻撃する。引きつけて使えば回りの敵を一網打尽にする事も出来る強力な技能。



必要装備	消費気力
棒、片、両、斧	-25

連続した3段攻撃を繰り返す戦士最強の技能。気力の消費は激しいがその分強力だ。堅い敵に複数回の敵に使ってみよう。

魔導士

その魔力は他者の追隨を許さない



身体能力は最低だが、それを補って余りある強力な魔力を備える魔導士。アグレッシブな特殊技能は、凡庸のモンスターでは到底太刀打ちできないのだ。

魔導士の特徴



魔力は高いが、他の能力がすべて低い。ナイフ、棍棒、杖といった軽めの武器を装備出来る。

魔導士の特殊技能

LEVEL 1魔法



必要魔力 消費魔力

なし -5

L1の巻物を気力の限り使える(アームの巻物、敵調べの巻物、スタンの巻物の3種類)。消費魔力が少ないが効果もそれなり、だ。

LEVEL 2魔法



必要魔力 消費魔力

なし -10

L2の巻物を気力の限り使える(火炎の巻物、離魂の巻物、サーモの巻物の3種類)。サーモは経験値を稼ぎたい時に貴重する。

LEVEL 3魔法



必要魔力 消費魔力

なし -15

L3の巻物を気力の限り使える(稲妻の巻物、混乱の巻物、マップの巻物の3種類)。稲妻とマップの巻物は使いやすいぞ。

LEVEL 4魔法

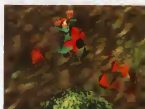


必要魔力 消費魔力

なし -20

L4の巻物を気力の限り使える(竜巻の巻物、シフトの巻物、ワナ兎の巻物の3種類)。竜巻の巻物は非常に使える攻撃魔法だぞ。

LEVEL 5魔法



必要魔力 消費魔力

なし -25

L5の魔法を気力の限り使える(毒石の巻物、毒消しの巻物、絆毒の巻物の3種類)。毒消しの魔法は囲まれた時の回避手段に有効。

LEVEL 6魔法



必要魔力 消費魔力

なし -30

L6の巻物を気力の限り使える(死の巻物、石化の巻物、魔王の巻物の3種類)。どれも使いどころが消費魔力の大きさには注意。

絶大なる信仰の力なり

神の教えを民に布教する使徒……のはずだがここでは冒険者の一職業。しかし、神の力を借りた聖なる奇跡の能力は、厳しい冒険の大きな助力となるだろう。

僧侶の特徴



魔道士に比べると戦術のサポートの役割を果たす特殊技能を数多く持つ。魔力以外の能力も割と高いので扱いやすさは抜群。棍棒、メイス、杖と扇の軽い物は装備が可能。



僧侶

僧侶の特殊技能



必要装備	消費気力
なし	-5

L 1の奇石を気力の限り使える(回復の奇石、盲目の奇石、毒消しの奇石の3種類)。回復と毒消しは職業レベルが低い時でも活躍。



必要装備	消費気力
なし	-10

L 2の奇石を気力の限り使える(防備の奇石、聖光の奇石、遠見の奇石の3種類)。アイテムを見渡せる遠見はかなり便利だ。



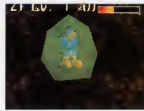
必要装備	消費気力
なし	-15

L 3の奇石を気力の限り使える(超回復の奇石、封じの奇石、神光の奇石の3種類)。超回復の奇石はこの技能レベルの柱。



必要装備	消費気力
なし	-15

L 4の奇石を気力の限り使える(超防衛の奇石、状態回復の奇石、睡魔の奇石の3種類)。混乱も治す状態回復が使えらる。



必要装備	消費気力
なし	-25

L 5の奇石を気力の限り使える(全快の奇石、バリアの奇石、重力の奇石の3種類)。全快とバリアの奇石は冒険者の必需品。



必要装備	消費気力
なし	-30

L 6の奇石を気力の限り使える(神の矢の奇石、時間止の奇石、無敵の奇石の3種類)。無敵と時間止は後半のダンジョンで多用。

魔曲士の特徴



魔法が強いが、それ以外の能力も弱くない。魔法と盾石の特徴を併せ持った魔曲士の特殊技能を持つ。相棒、ナイフ、竖琴が装備できるが、盾ははいささい装備できない。

奏でる音色でモンスターも虜にする

この世界の吟遊詩人ももうべき職業の魔曲士。竖琴を奏でた優雅な音色で敵を倒していく。見た目は華麗だが、特殊技能のほとんどに竖琴が必要なので副職業には向いていない。



魔曲士

魔曲士の特殊機能

LEVEL 1 音量UP



必要装備 消費気力

竖琴 -5

装備している竖琴の攻撃力を上げる。「竖琴限定」なのは魔曲士ならではの。当然竖琴以外の武器を装備していても何の意味も無い。

LEVEL 2 BGMチェンジ



必要装備 消費気力

なし -5

ゲームのBGMをランダムに変化させる。これも魔曲士ならではの特殊技能。実用性は全く無いが、気分転換には便利。

LEVEL 3 クレイジー



必要装備 消費気力

竖琴 -5

竖琴から発した音に当たった敵を混乱状態にする。混乱状態の相手でも無防備というわけではないので注意しよう。

LEVEL 4 バインド



必要装備 消費気力

竖琴 -10

竖琴から発した音に当たった敵を金縛りにする。足の早い相手の動きを止めるなど、使い道はいろいろ。消費気力の少なさも魅力。

LEVEL 5 ワルキューレ



必要装備 消費気力

竖琴 -10

聖霊ワルキューレを召喚して敵に大ダメージを与える攻撃的な特殊技能。消費気力が少ないので多用も出来る便利な技能だ。

LEVEL 6 レクイエム



必要装備 消費気力

竖琴 -30

音の間を越える敵にダメージを与える特殊技能。最大の気力を消費するだけあって、おいそれとは使えないが破壊力抜群。

獣使い

ムチを使ってモンスターを調教(?)するのを生業としている獣使い。職業レベルがMAXになれば、モンスターを仲間にする事も出来る調教のプロフェッショナル。



ケモノの扱いは
お手のもの

獣使いの特徴



平均的なパラメータだが、特殊技能はユニーク。モンスターと仲良くなれる。片手剣、ナイフ、ムチ、軽い盾が装備可能。

獣使いの特殊技能

LEVEL 1
おどし



必要装備 消費気力

ムチ -10

ムチで刺して、敵を気絶させる。間合いを上手に調節すれば一発で複数の敵を気絶させる事も出来る。その気絶させたら、後はご自由に。

LEVEL 2
誘惑



必要装備 消費気力

なし -10

目の前にいる敵を誘惑状態にする。誘惑状態に陥った敵は攻撃もせず、ひたすら後を着いてくる。カルガモ気分を満喫だ。

LEVEL 3
ムチ転がし



必要装備 消費気力

ムチ -10

ムチで転がし一時的に敵を金縛り状態にする。ただし、敵が硬直している時間はかなり短いのでその後は迅速に行動すること。

LEVEL 4
恐怖



必要装備 消費気力

ムチ -15

ムチで刺して、敵を金縛り状態にする。「おどし」のバージョンアップ版。金縛りの効果はかなり長いので比較的使用える。

LEVEL 5
バーサー



必要装備 消費気力

ムチ -15

ムチで叩いて、敵を混乱状態にする。とっさの回避手段には向いていないが強力な敵と一対一で対面したときには便利な技能。

LEVEL 6
仲間



必要装備 消費気力

なし -20

目の前の敵を仲間にする、あるいは意味では究極ともいえる技能。仲間にしたモンスターは自分を守るように行動するのだ。

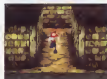
発明家

ダンジョンの中の発明王



アイテム同士を合成して全く違うアイテムを作り出す事が出来る発明家。然るべき知識があれば、ダンジョンで出現するアイテムのほとんどを作り出せるのだ。

発明家の特徴



全体的に平凡な能力だが、魔力だけは高い。片手剣、両手剣の一部、片手斧、棍棒、ナイフ、軽い盾を装備出来る。

発明家の特殊技能



必要装備 消費魔力

なし -5

自らの能力を一時的に上昇させる。レベルの不足分を補う意味で使いたいのが時間とはそれほど長くない。消費魔力が少ないのが魅力。



必要装備 消費魔力

なし -5

薬同士を合体してアイテムを作り出す。僧侶を副職業にしていないう場合、回復系の薬を大量に作っておきたいところ。



必要装備 消費魔力

なし -5

アクセサリ同士を合体させてアイテムを作る。アクセサリ類では是非、身代わりの首飾りを揃えておこう。力尽きても安心。



必要装備 消費魔力

なし -5

武器同士を合体させてアイテムを作る。戦士だけが持つ事を許される最強のバトルアックスなども作成が可能だぞ。



必要装備 消費魔力

なし -5

盾を合体させてアイテムを作る。盾類は、その重量からか、意外な程持つ職業が限られるが、作っておいて損はないぞ。



必要装備 消費魔力

なし -5

巻物・宝石を合体させてアイテムを作る。巻物・宝石は1-1-3、1-4-1-6同士でしか合成出来ない制約があるので注意しよう。



闘士

闘士の特徴



体力、攻撃力、防御力がズバ抜けて高い。魔力は低いが強力な体術(特殊技能)を持つ。肉体で勝負する主義のため、素手に近いナックルしか装備不可能。

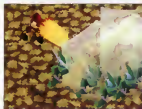


肉弾戦で右に出る者なし

己の肉体のみで勝負する格闘戦のエキスパート、闘士。モンスターとまともに殴り合える程の身体能力を持つ猛者にもみ与えられる称号でもある。

闘士の特殊技能

LEVEL 1 オーラショット



必要装備 消費気力

なし -5

拳から気の弾を放つ。闘士特有の飛び道具だが、実は射程がかなり短いので接近戦向きな技能という感じが強い。

LEVEL 2 ぶん投げる



必要装備 消費気力

なし -5

目前の敵を投げ飛ばす。リーチが短いのでかなり使いにくい。攻撃範囲がそれほど広くないのも使いにくい要素。

LEVEL 3 回転蹴り



必要装備 消費気力

なし -10

その場でジャンプして旋風脚を繰り出す。囲まれた場合や密集している敵を倒すには有効だ。例によって攻撃範囲は狭い。

LEVEL 4 ハイパーショット



必要装備 消費気力

なし -10

より強力なオーラショット。一回り大きく射程も長い気の弾を放つ。消費気力もリーズナブルなのでかなり使いやすい。

LEVEL 5 体当たり



必要装備 消費気力

なし -15

敵に強力タックルをかましてダメージを与える。タックルの際かなり前進するのでリーチはある。攻撃力も高い。

LEVEL 6 三段攻撃



必要装備 消費気力

なし -20

パンチ、タックル、ハイパーショットによる三段攻撃。ズバ抜けた破壊力を誇るが全て前面への攻撃なので囲まれたときには不向き。

闇に映える忍びの技



忍者の特徴



攻撃力と素早さはピカイチ。その反動が防御力と幸運が低めの設定。片手剣、両手剣の一部、ナイフを装備できる。



忍者

闇から闇へ駆け抜け、表舞台に決して姿を現さない影の存在忍者。そんな忍者もこの世界では立派な主役。磨き抜いた技で、モンスターどもの寝首をかく。

忍者の特殊技能

LEVEL 1 八方手裏剣



必要装備 消費気力

なし -5

八方向に手裏剣を放つ技能。さすがに命中率高く、周囲の敵にまんべんなくダメージを与える。ただし、威力自体は低めだ。

LEVEL 2 飛突き



必要装備 消費気力

片手剣
両手剣 -10

ジャンプして真下の相手を剣で突き刺す攻撃。通常の2倍の攻撃力を誇るが、剣を装備していないと振り出す事が出来ない。

LEVEL 3 目つぶし



必要装備 消費気力

なし -15

目潰し粉をまいて敵を暗黒の世界に誘う。当たれば効果は大きいですが、目潰し粉をまく範囲が狭いのが欠点。消費気力も大きめ。

LEVEL 4 変わり身の術



必要装備 消費気力

なし -20

事前に使っておくと攻撃された瞬間に変わり身を預して他の場所へとワープする。ダンジョンの後半では非常に使える技能だ。

LEVEL 5 火遁の術



必要装備 消費気力

なし -25

前方に強力な爆炎を発生させ、攻撃する。見た目もダメージも納得の特殊技能。爆炎も画面の3/4くらい移動するので当てやすい。

LEVEL 6 秘剣カマイタチ



必要装備 消費気力

片手剣
両手剣 -30

高速で剣を振り、真空の刃で周囲の敵を斬り裂く忍者究極の技。強力だが、剣を装備していないとこの技能は使えない。

盗賊

どんな世界でも必ず存在する盗人稼業の人々。鮮やかな盗みの技術を生かし、一攫千金を狙って今日も明日も明後日も、ダンジョン深くへ潜り込む。



多芸多彩な指先の魔術士



盗賊の特徴



素早くと華やかに襲まれていくが攻撃力と防御力が低い。敵のアイテムを盗み取る技術を持っているのも見逃せない。装備は貧弱で、武器はナイフ類のみ扱える。

盗賊の特殊技能

LEVEL 1
集1中



必要装備 消費気力

なし -5

意識を集中させて一定時間ワナの回避率を上げる。どうしてもワナを踏みたい時には重宝する技能だ。

LEVEL 2
盗2む



必要装備 消費気力

なし -10

敵を倒さずしてアイテムを奪える技能。必ずしも成功しないが、貴重なアイテムを持っているモンスターにはガンガン実行しよう。

LEVEL 3
狙3い



必要装備 消費気力

なし -10

一定時間クリティカルヒットの確率が上昇する。攻撃力が低い盗賊には便利だが、それほど多用する技能ではない。

LEVEL 4
忍び足



必要装備 消費気力

なし -10

一定時間響いている敵を起こさなくなる。ムダな戦闘回避の為には是非使いたい技能。ダンジョンの深層でお世話になる。

LEVEL 5
急所突き



必要装備 消費気力

ナイフ -15

文字どおり急所を突き、一撃で敵を葬る荒技。非力な盗賊が瞬時に敵を倒すのはなかなか爽快。リーチが短いのが欠点。

LEVEL 6
強6奪



必要装備 消費気力

なし -10

攻撃して敵の持ち物を落とす。盗むのではなく落とすと、というのがミソ。回収する際に反撃のリスクを負うが、消費気力は少ない。



モノマネの王道をゆく

変身士の特徴



幸運が突出しているが、後は人並の能力。特異な特殊能力の代償か、武器・防具を一切装備する事が出来ない。

変身士

モンスターに変身する能力を持った変身士。気に入った相手の能力をコピーして意のままに操る事が出来る変身は、本当の意味での特殊技能といえるのかもしれない。



変身士の特殊能力

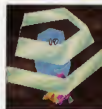
LEVEL 1 人間に戻る



必要装備 消費気力

なし 0

LEVEL 2 変身 1



必要装備 消費気力

なし -10

LEVEL 3 変身 2



必要装備 消費気力

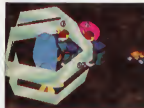
なし -5

変身したモンスターから人間に戻る技能。不本意な変身をしたときや道具を使いたいときは即座にこれを使って人間に戻ろう。

直接攻撃してきた相手に変身する。つまり敵の攻撃を喰らう必要があるちょっと危険な変身方法だ。飛び道具では変身不可な点に注意。

直接攻撃してきた相手に変身する。変身1と同じ効果を持つが、気力の消費量が少ないのが利点だ。こちらも飛び道具では変身不可。

LEVEL 4 変身 3



必要装備 消費気力

なし -15

LEVEL 5 変身 4



必要装備 消費気力

なし -10

LEVEL 6 変身弾



必要装備 消費気力

なし -25

攻撃が当たった相手に変身する。変身1・2より格段に使いやすいが、弓矢や魔法等ではなく、直接攻撃をしなければ変身出来ない。

攻撃が当たった相手に変身する。変身3と同じだが、より気力の消費量が少ない。これも直接攻撃しなければ変身は出来ないぞ。

変身弾という飛び道具を放ち、当たった敵に変身する。最も安全で確実な変身方法だが、消費気力の大きさも変身士の技能中最大だ。

【システム解説】

SYSTEM

リアルターンシステムや職業の組み合わせによるサポートスキルなどなど、
新しい要素がいっぱいのトレジャーギア。
冒険に出る前にまずはシステムを理解しておこう。



ゲームの流れ

まず全体の構造を掴んで冒険に挑もう

START



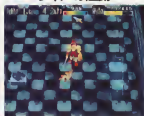
主人公の性別選択
主人公を男女のどちらかから選び、それぞれに名前を付けよう。

レーレの村

パートナーが腕にはまるオープニングデモの後、冒険の拠点となるレーレの村からゲームスタート。村の人に話しかけたら、3つのダンジョンのどれかに進もう。



フィアの遺跡



フロア数	10/20/30F
入手アイテム	勇氣の紋章
入手職業	・変身士 ・魔曲士 ・僧侶

▲村の東(右)側の出口がフィアの遺跡への入り口。フロア数はそれぞれ、最初に渡ったダンジョンから10/20/30階となる。

ドレインの森



フロア数	10/20/30F
入手アイテム	力の紋章
入手職業	・騎士 ・忍者 ・獣使い

▲村の南(下)から出るとドレインの森へと進む。最上階まで登って力の紋章を手に入れ、再び1階まで戻って村を再訪しよう。

ツウェイの洞窟



フロア数	10/20/30F
入手アイテム	知恵の紋章
入手職業	・魔術士 ・発明家 ・盗賊

▲村の西(左)から出るとツウェイの洞窟へと進む。知恵の紋章を手に入れ無事脱出すれば新たに3つの職業が手に入る。

アイテム収集&キャラ育成

ダンジョンはクリア後は30階層になり、最上階に必ずエスケープメダルが落ちている。最後の湖の扉へ進む前に、3つのダ

ンジョンに何度も入り、キャラクターの職業レベルを上げたり、強力なアイテムを集めるなどして最後のダンジョンに備えよう。

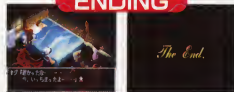
次のページへ

湖の塔40Fにある生命の実を手に入れる



最初の3つのダンジョンをクリアすると湖の塔が現れ、村の北の出口から行けるようになる。この40階で生命の実を手に入れ、無事に村まで戻ればエンディングだ。

ENDING



2周目START

エンディングを迎えた後、もう一度データをロードしてゲームを始めると2周目遊ぶ事ができる。2周目からは全てのダンジョンが99階層になり、より高い難易度で楽しむことができる。また新たなモンスターも登場する。

フィアの遺跡

フロア数	99F
入手アイテム	フィアの石版

ドレインの森

フロア数	99F
入手アイテム	ドレインの石版

ツウェイの洞窟

フロア数	99F
入手アイテム	ツウェイの石版

湖の塔99Fにある最終アイテムを手に入れる



湖の塔99階にある最終アイテムを持ち帰れば、トレジャーマスターという最高の称号が与えられる。この後は、全職業マスターや全アイテム制覇などプレイヤーの自由な目的にあわせてゲームを進めよう。

□ボタン メインウィンドウを開く

□ボタンを押すとメインウィンドウを開くことができる。このメインウィンドウはゲーム中でも最も使用頻度の高いウィンドウで、道具の使用やマップの調整、師匠など重要なコマンドが揃っている。また、主人公のステータスも同時に開かれる。ステータスの見方やコマンドについては後のページで説明しよう。



△ボタン 技能ウィンドウを開く

△ボタンを押すと開く技能ウィンドウは、R1ボタンに技能を設定する時に使う。現在選択している職業と副職業が表示されるのでどちらかを選び、すでに獲得している技能を選択して設定しておこう。設定後、R1ボタンを押すだけで選んだ技能を使うことができるぞ。技能については各職業紹介のページを見よう。



STARTボタン

コンフィグウィンドウを開く

STARTボタンを押すと表示されるコンフィグウィンドウでは、ウィンドウの色やカメラ視点の変更、BGMの設定などが行える。

方向キー

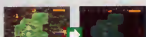
カーソル、主人公の移動

ウィンドウが開いている時は、上下左右でカーソルの移動、冒険中は8方向にキャラクターを動かすのに使用する。

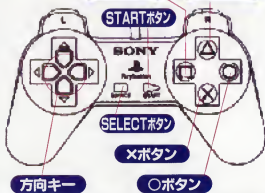
SELECTボタン

表示マップの強調

マップ表示中にSELECTボタンを押すと画面が少し暗くなり、マップが見やすくなる。湖の渾の中や天空のフロアなど、まぶしくてマップが見づらいフロアではマップを強調させたままにしておくといい。もう一度SELECTボタンを押せば通常の状態に戻る。覚えておくと便利な機能だ。



□ボタン △ボタン



R1ボタン 選んだ技能を使う

R1ボタンを押すと技能ウィンドウで設定しておいた技能を使用できる。技能はそれぞれ種類や職業によって必要な装備・アイテム・気力などが異なる。必要な条件を満たしていないと使えないので注意しよう。技能の内容も職業により、強力な攻撃であったり、回復やアイテムの合成、変身など実に様々だ。



R2ボタン 体の向きを変えずに移動

R2ボタンを押しながら方向キーで移動するとキャラクターの向いている方向を変えずにそのまま移動できる。敵に背を向けずに間合いを離す時などに使えるが、ダッシュは不可能。



STARTボタン

コンフィグウィンドウを開く

STARTボタンを押すと表示されるコンフィグウィンドウでは、ウィンドウの色やカメラ視点の変更、BGMの設定などが行える。

方向キー

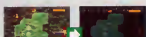
カーソル、主人公の移動

ウィンドウが開いている時は、上下左右でカーソルの移動、冒険中は8方向にキャラクターを動かすのに使用する。

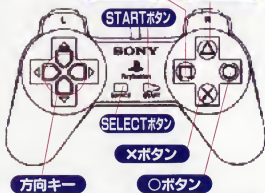
SELECTボタン

表示マップの強調

マップ表示中にSELECTボタンを押すと画面が少し暗くなり、マップが見やすくなる。湖の渾の中や天空のフロアなど、まぶしくてマップが見づらいフロアではマップを強調させたままにしておくといい。もう一度SELECTボタンを押せば通常の状態に戻る。覚えておくと便利な機能だ。



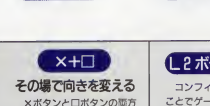
□ボタン △ボタン



R1ボタン



R2ボタン



L1ボタン

L1ボタン

間接攻撃武器の使用

矢や爆弾といった間接攻撃武器を道具ウィンドウで選択して装備しておけば、L1ボタンを押すだけで間接攻撃ができる。遠距離から一方的に攻撃できる間接攻撃は非常に便利。うまく使っていこう。



L2ボタン 視点の切り替え

コンフィグで設定するカメラ視点とは別に、L2ボタンを押すことでゲームの視点を3種類で切り替えることができる。通常の状態がノーマルで、クォーターが斜めから見おろす視点、ワイドが横からの視点となる。この視点はゲーム中いつでもL2ボタンを押すことで切り替えられる。もっとも視界が広くて分かりやすいのはノーマル視点だが、たまに視点を切り替えてみると新鮮な感じにプレイできるぞ。



▲ポリゴンだから視点も3種類から自由に選べる。ワイドでプレイするとまるで別のゲームのようだ。いろいろな視点で楽しもう。

×+□

その場で向きを変える

×ボタンと□ボタンの両方を押したまま方向キーを押すことでキャラクターの向きをその場で変えられる。ターンを消費しない重要なテクニックだ。

×+○

その場で時間を進める

×ボタンと○ボタンの両方を押し続けると時間を進めることができる。ステータス異常解消やトランプ解除、モンスタースターの時に使うと便利。

レールの村

すべての冒険の拠点となる中心の村

レールの村には、村民の家、ランブル亭、古い監、そして民家と2軒あり、冒険の進行具合にあわせてNPCが出入りしている。ダンジョンを出た後や冒険途中で力尽きた時などはすべて村に戻されての再スタートとなる。村では特にイベントが起こるなどはないが、村の人々がプレイヤーを色々と助ましてくれ、ダンジョンをクリアした後など、冒険が進んだ時は話しかけてみよう。村で一番重要な施設、預かり所はランブル亭の

奥にある。預かり所については別のページで紹介しよう。

村の東西南北に出口があり、そ



▲バーには主人公と同じ職業者も訪れる。話を聞いてみよう。

れそれぞれ東/フィアの遺跡、南/ドレインの森、西/ツウエイの洞窟、北/湖の塔、へと通じている。



▲井戸の右にある怪しい雰囲気のある建物は古い邸が隠れている。

基本画面の見方

残り体力と気力に気を配ろう



何もウィンドウを開いていない基本画面では、画面上部に「現在のフロア/キャラクターレベル/残り気力/残り体力」という必要最小限の情報が表示されている。気力は%で表示され、一定ターン数の行動ごとに1%ずつ減っていく。0%になると行動不能になり、

20%に回復するまで眠ってしまう。体力は、現在の体力値/体力最大値で表示され、体力0になると冒険失敗になってしまう。さらにオートマッピングの表示(マップの見方については別ページで解説)があり、画面下にはメッセージが表示される。

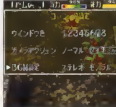
コンフィグ設定

好みに合わせて設定を変えてみよう

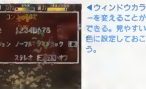
ゲーム中にSTARTボタンを押すとコンフィグウィンドウが開く。それぞれの項目で方向キの左右で好みの設定を選び、Bボタンを押して決定する。ウィンドウカラーでは、1~8までの8色から好きなカラーを選ぶことができる。カメラ視点は、ノーマル/ダイナミック/オフの3種類から選ぶことができる。ノーマルやダイナミックに設定しておくと、アイテムや技能使用時、戦闘中など様々な場面で自動的に迫力のある視点に切り替わるのだ。BGM設定は、使っているテレビに合わせてステレオかモノラルかを選択しよう。BGMオフにも設定できる。



▲ウィンドウカラーを変更することができる。見やすい色に設定しておこう。



▲BGMをオフに設定すると劇中音楽だけでなくBGMが薄らくなる。これはこれだけではない。



▲ウィンドウカラーを変更することができる。見やすい色に設定しておこう。



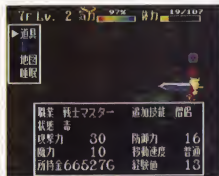
▲カメラ視点をダイナミックにすると同調中に視点がめまぐるしく変わる。カメラ視点をオフが一層やりやすい。

ステータスについて

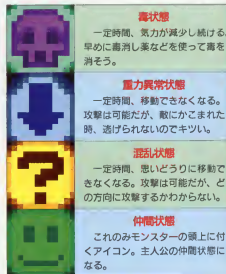
キャラの強さや状態、成長の確認

□ボタンを押すとメインウィンドウと一緒に主人公のステータスが表示される。ここでは現在選択している職業と追加職業(副職業、サポートスキル)、主人公の状態、所持金や強さを知ることができる。主人公はトラップや敵の特殊攻撃、マイナスアイテムの服用等によって特殊な状態(ステータス異常)になってしまうことがある。ステータス異常は一定ターン進むと自然に回復するが、アイテムを使用しても回復できる。また、別のフロアに移動する事も回復する。ステータス異常を知らせる表示は、キャラクターの頭上にアイコンで表示されるもの、ステータスウィンドウの状態欄に漢字で表示されるものもある。

攻撃力は数値が大きい程、敵に大きなダメージを与えることができる。防御力は数値が大きい程、受けるダメージ量が少なくなる。魔法は数値が大きい程、魔法や奇跡の効果が大きくなる。それぞれ、キ



ャラレベルや装備によって数値が異なる。移動速度は主人公の移動スピードを意味する。「速い・普通・遅い」の3段階あり、職業によって異なる。レベルアップやアイテムでも変わらな



毒状態

一定時間、気力が減少し続ける。早めに毒消し薬などを使って毒を消そう。

重力異常状態

一定時間、移動できなくなる。攻撃は可能だが、敵にかまれた時、逃げられないのでキツイ。

混乱状態

一定時間、思いどろりに移動できなくなる。攻撃は可能だが、どの方向に攻撃するかわからない。

仲間状態

これのみモンスターの頭上に付くアイコン。主人公の仲間状態になる。

興奮状態

一定時間、眠れなくなる。それほど驚しいステータス異常ではないだろう。

誘惑状態

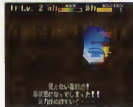
一定時間、敵が友達に見えて、攻撃できなくなる。タツシユもできなくなるのでかなりツライ。

技能封じ状態

技能が使えなくなる。技能封じルームの場合は、そのルームから出るまでずっと続く。



▲トラップは全部で16種類ある。そのうち7種類のトラップがステータス異常を引き起こす。



▲ステータス異常は別のフロアに移動すればアイテムで解消できるということを知っておこう。

▶状態回復の薬石を使えばどんなステータス異常もアイテム。ただし、技能封じルームだけは例外。



MAPについて

らくらくオートマッピング

トレジャーギアのダンジョンのマップは、入るたびにまったく別の構成に変化する。例えば30Fから31Fに登り、31Fで落ちた場合30Fから落ちた場合でも先ほどの30Fとは別のマップになっているのである。マップの種類は数千種類に及び、中には開発スタッフの名前で構成されたマップなんてものもある。はいるたびにマップが変わる以上、マッピングをする意味がなわいだが、さいわいトレジャーギアにはオートマッピングという便利な機能がついている。主人公がすでに通った箇所が塗りつぶされていき、一度見つけたアイテムや出口の位置も表示される。このマップはつねに画面に表示されているので、これを見ながら移動すれば楽にマップの全てを探索することができる。

マップ上の水色のマスが主人公、赤色のマスがモンスター、黄色のマスがアイテム、白色のマスが出口の位置をそれぞれ表している。ただし、モンスターの位置が表示されるのはアイテム「サーモの巻物」を使用した時のみ。また、マップ探索前でも、アイテム「遠見の奇石」を使えばアイテムの位置が、マ



ップの巻物」を使えばマップの構成と出口がそれぞれ表示される。

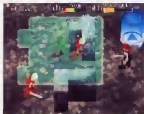
このオートマッピング表示は、メインウィンドウ内の「マップ」で表示形式や表示位置などを調節できる。その他、オートマッピングの特徴やセレクトボタンを使ったマップの強調などについて、下で説明しよう。

認識範囲が狭い



▲画面に見えていても主人公のまわりの部分しかオートマッピングでは表示してくれない。認識範囲が狭いと弊の多い。

SELECTボタンでMAPの強調



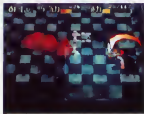
▲SELECTボタンを押すとメインゲーム画面が暗くなり、マップが強調される。洞の奥の天空のステージなどは重要が非常に明るくマップが見づらくなる。そんな時はSELECTボタンを押してマップを見やすくしておこう。

不透明/半透明/オフ



▲メインウィンドウの地図では、マップの表示形式を不透明と半透明で切り替えられる。また、マップを消すこともできる。

表示位置



▲表示位置も5種類のなかから好きな位置を選択することができる。画面右下に表示されるのが一見わかりやすいかな?

MAPの大きさ



▲表示マップの大きさも「小さい・普通・大きい」の3種類から選べる。「大きい」だとちょうど画面いっぱい大きくなる。

レベルアップについて

主人公レベルと職業レベル

レベルには、画面上右に表示される主人公レベルと、技能ウィンドウで見ることのできる各職業ごとのレベル、職業レベルの2種類がある。どちらもモンスターを倒した時に得られる経験値が一定数値に達した時にレベルアップする。

主人公レベルはレベル30が最高で、レベルが上がると体力の最大値や攻撃力、防御力、魔力などがアップする。主人公レベルはダンジョンから出た時点で0に戻るが、職業レベルはダンジョンから出た後、冒険の途中で力尽きた場合でもそのまま維持される。例えば、初めての職業で経験値を1000集めてダンジョンを出た場合、次の冒険で経験値が800になった時点で職業レベル5になるということだ。

●職業レベル

LV.	必要経験値	LV.	必要経験値
2	64	5	1600
3	256	6	4096
4	768		

●主人公レベル

LV.	必要経験値	LV.	必要経験値	LV.	必要経験値
2	10	12	532	22	7519
3	23	13	697	23	9775
4	40	14	911	24	12707
5	62	15	1189	25	16518
6	90	16	1550	26	21472
7	126	17	2019	27	27912
8	172	18	2628	28	36294
9	231	19	3419	29	47167
10	307	20	4447	30	61314
11	405	21	5783		

睡眠について

ぐっすり眠って気力を回復!

メインウィンドウ内の睡眠コマンドを使用すると1フロアにつき1回だけ睡眠をとって気力を回復させることができる。浅く眠る/眠る/深く眠るで、それぞれ気力が10%/20%/50%回復できる。ただし、睡眠中はまったくの無防備なので注意。モンスターからの攻撃を食らうと起きるが、睡眠中自分から起きることはできないぞ。



▲気力が70%の時に、深く眠ると100%に回復してもあと20%5分眠り続けよう。



▲睡眠は危険な行為。残り体力わずかでも倒れるので覚めるのは自覚行動だ。

特殊なルーム

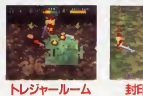
ピンチ&チャンス3つのルーム

ダンジョンの中には右のような3つの特殊な場所が存在する。モンスタールームは敵が多数いて主人公が一斉に襲いかかってくるといふ恐ろしいルーム。トレジャールームにはアイテムが沢山落ちてくる。気がついたらそれは封印ルームで、ここに入っている間は技能がまったく使えなくなる。



モンスタールーム

▲モンスターがうじゃじゃうじゃいて、一斉に襲ってくる。隠れられないように!



トレジャールーム

▲アイテムがいっぱい落ちてくる。但し、いいアイテムがあるとは限らない。



封印ルーム

▲技能が使えなくなる。まずは逃げて去って休養を取ろう。

リアルターンシステム 行動したぶんだけ時間が進む

リアルターンシステムとは、プレイヤーが行動したぶんだけ時間が進み、何もしなければ時間は止まっているというシステムだ。このシステムによってアクションの苦手な人でもじっくり考えながら戦闘を行うことができる。何もしなければモンスターの吐いた炎でさえも途中で静止するこのシステムをうまく使えば、飛び道具をたみに避け敵の背後にまわって斬るなどの高度な戦闘も可能なのだ。気力の減少やステータス異常

も何もしなければ静止しますが、時にはチェスのように次の手をじっくり考えてアクションできるのがこのシステムの魅力だ。行動したぶん時間が進むといっても、武

装の装備やコンフィグ、マップの設定変更などの操作はターン消費にならない。リアルターンシステムで有利になるのも不利になるのもプレイヤー次第なのだ。



▲トルドバグファイヤーを放つモーションを見た。時間を止める。



▲方向キーでもちろんメロと入力して、うまく火の玉を投げよう。



▲得意に時間を止めて、次のファイヤーを出す前にトルドを斬る。

CHECK! こんな点に注意しよう

アイテムを食べたり飲んだりしている間、また技能や奇跡、毒物などを使った特定のモーション中は、時間が進むがモンスターの攻撃を受け付けない無敵状態になる。しかし、タイミングによっては無敵でなくなる瞬間に攻撃を喰らう場合もある。この無敵時間をうまく使えば、敵や爆弾が爆発する時に無敵になってやり過ごすことも可能だ。敵や自分の攻撃スピードもさまざま、ターンの切れ目が見分けづらいので注意。

食事中は無敵だが…



睡眠中は無敵じゃない



スピードはさまざま



装備などはターン消費なし



SAVEとLOAD 預かり所がマジックメモリーで

ゲームのデータはメモリーカード1枚につき1つだけ保存できる。データを複数預けたい時は、メモリーカードをその分用意しよう。消費プロックは2プロックだ。ゲームデータのロード（呼び出し）はタイトル画面のみ行える。

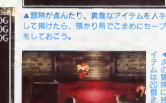
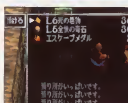


預かり所(ランブル亭) 職業変更や道具の預かり・受け取り

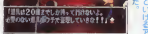
レーレの村の中央にあるランブル亭、その奥にある預かり所は冒険中に何度もお世話になる施設だ。ここではゲームデータのSAVE、職業の変更と道具を預ける、預けた道具を引き出すことができる。

預けられる道具は最高50個まで。不要な道具は売却できる。セーブした時、主人公が所持しているアイテムも記録されるので最高30個のアイテムを持って、次の冒険に持っていきけるアイテムは20個までなので実際には80個が最高。

メインとサブの職業を変更できるのも預かり所だけ。メインの職業をすでに獲得している職業の中から設定できる。副職業にはマスターレベルの職業のみ設定可能だ。



▲預けられるアイテムは最高50個。マジックメモリーやエスケープメダルを溜めておくための職業がくっつくように定められるぞ。



▲預けたアイテムは、職業をアイテムを入力して預けたら、預かり所まで自動的にセーブしておこう。

お金について

お金の使い道は恋人の薬代のみ

ステータスウィンドウに表示される主人公の所持金は、主に預かり所で道具を売却する事によって増やすことができる。このお金は、医師オダに話しかけることで薬代になる。薬は7種類まで登場し、①大キノコのエキス/1000G ②メフラスガエルの油/2000G ③黄金マグロの赤身/4000G ④サカサコーモリの肉/8000G

④ランゴの糖/15000G
⑤ヨーガの魂/24000G
⑥賢者の聖水/50000G
となっている。薬代を支払う、または支払わない事によるメリット・デメリットは特にない。恋人が復活し、医師オダがいなくなった後目以降ではお金の使い道はなくなる。



▲お金がまったたら医師オダに話しかけて薬代を渡そう。

冒険の失敗

体力0で力尽きたら…

冒険の途中、つまりダンジョン内で残り体力がゼロになると主人公は倒れてしまい、レーレの村に強制的に戻される。主人公レベルは当然、1に戻されるが、職業レベルの経験値は維持される。しかし、生きてダンジョンを出た場合と違って、所持していたアイテムはすべて失ってしまう(預かり所アイテムは無事)。この場合、失っ

たアイテムと獲得した職業レベルの経験値とを考えて、失ったアイテムの方が大きいのなら、リセットして前回のセーブデータからやり直しても一つの手である。失ったアイテムがたいした事なくて、冒険で得た職業レベルの経験値が大きい場合はそのままゲームを続けたい。両方を天秤にかけてよく考えよう。

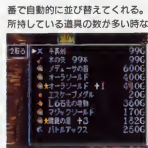


▲ふもったした道中が死を招く。貴重なアイテムが一掃でパーになるのはつらい。

道具について

道具の整理 △ボタンで便利なイッパツ整理整頓!

道具コマンドを選択すると「持ち物全て/装備物/道具」と装備できる道具とできない道具とを分ける道具ウィンドウを開くことができる。アイテムは新しく手に入れた順に表示されるが、道具ウィンドウを開いた状態で△ボタンを押すと所持しているアイテムを「片手武器、両手武器、盾、間接武器、弓、指輪、首飾り、腕輪、食べ物、飲み物、巻物、寶石、効果アイテム、特殊アイテム」の順



▲まるで駒ごとのように並べておけるのも備えているのに便利。使い分け易い。

どの機能を使うと道具の確認がラクになるぞ。



▲△ボタンでの整理は種類が所でも見える。効果の道具もイッパツで並び替え。便利!

アイテムの色 鑑定状況に応じて色が異なる

1 周目の湖の場から、拾っただけでは正体分からないアイテムが登場する。この正体不明のアイテムは登場するが、「もの知りメダナ」というアイテムを使うことで鑑定できる。一度鑑定されたアイテムは、その冒険中は次に拾った時に自動的に鑑定される。例えばコーティング劑と酸の水はグラフィックが同じなので見た目では区別がつかない。この2つは、金の小瓶、銀の小瓶という不定名

で登場する。金の小瓶を使ってみるとそれがコーティング劑が酸の水の方が判明し、判明した方は次からはちゃんとしたアイテム名で出てくるようになる。ただし、一度ダンジョンから出るたびに冒険に出た場合は、また不定名に戻り、金と銀の小瓶が何かかわかなくなると言うわけだ。金の小瓶を使ってみて、それがコーティング劑だった場合、もうひとつの銀の小瓶は使わなくても酸の水だと

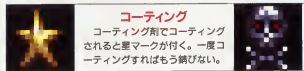
わかる。この時、「名前」という機能を使えば、銀の小瓶に「酸の水」と名前を付けることができる。一度、名前を付けてやればダンジョンにいる間、次からはその名前が登場するようになる。道具ウィンドウでは、鑑定されたアイテムは白色、正体不明のアイテムは緑色、名前を付けられた正体不明のアイテムは黄色、鑑定済みで名前が付けられているアイテムは水色で表示される。

装備 武器や防具の「装備」と「はずす」

道具ウィンドウで装備アイテムを選んで「装備」を選択すれば武器や防具などの装備アイテムを身につけることができる。装備中のアイテムはアイコンが白いマスで囲まれる。一度に装備できる装備品は、「片手武器+盾+間接武器+弓+指輪+首飾り+腕輪」だ。も

ちろん、職業によっては装備できないものもある。また、装備の変更は新しく装備した道具を装備すれば自動的に切り替わるが、両手武器を装備する時は、盾や片手武器を「はずす」コマンドではずさないとい装備できないので注意しよう。

盾と武器はコーティング剤を使う上で強さを上げることができる。例えば、攻撃力10の剣にコーティング剤を使うと剣+1となり、攻撃力11となる。コーティング剤は重ねて使うのも有効で、ひとつの道具を最高+9まで上げることができる。ガンガン強くしよう。

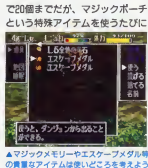


コーティング
コーティング剤でコーティングされると聖マークが付く。一度コーティングすればもう錆びない。

呪われた状態
ドロクロマークの付いた武器は外すことができない。しかし、コーティング剤が酸の水を使うと…。

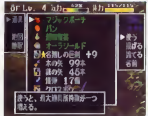
使う 食べたり飲んだり読んだり

道具を選んで「使う」コマンドを選択すれば、その道具を使うことができる。飲み物なら飲み、巻物なら読み、その道具の効果がそれぞれ現れることになる。毒薬などのマイナスアイテムは「使う」を選択すると自分が飲んでしまったステータス降参を引き起こす。よく考えて使おう。マジックモリなどの貴重なアイテムも一度使うと当然無くなる。マジックモリの貴重なアイテムは使いどを考慮しよう。



▲マジックモリやエスコープメダル等の貴重なアイテムは使いどを考慮しよう。

1個ずつ増えていき、最大30個まで持つようになる。
▼マジックポーチをどんだん使ってアイテムも持てる数を増やそう。



▲マジックポーチをどんだん使ってアイテムも持てる数を増やそう。

捨てる すべてのアイテムは捨てることができる

アイテムは全てモンスターに投げつけて攻撃することができる。ただし、回復アイテムなどはモンスターに投げつけてもダメージにならないので注意。また、投げてモンスターにぶつからなかった時は地面に落ちて残るが、モンスターにぶつかった時は消えて無くなってしまふ。貴重なアイテムをうっかり消さないようにしよう。



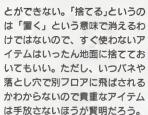
▼矢が無くならない。そんな時は不要な道具を捨てて敵を攻撃!



▲レリークの酸水やドロフ毒は投げつけて使うアイテムだ。

捨てる どのアイテムを取り、どれを捨てるか

マジックポーチを使ってアイテムの所持数を増やしても、すぐにいっぱいになってても足りない。状況に合わせて、どのアイテムを捨て、どれを持っていくか悩むと、それを決めていくのは難しい。所持数がいっぱいだと持っているアイテムをいったん捨てて空きを作らないと新たに拾うことができない。「捨てる」というのは「棄」という意味で捨てるわけではないので、すぐ使わないアイテムはいったん地面に捨てておいてもいい。ただし、いつバネや落としかで別フロアに飛ばされるかわからないので貴重なアイテムは手放さないほうが賢明だろう。



捨てる 足元に落ちているアイテムを捨てる

アイテム所持数に空きがある場合は、落ちているアイテムの上に乗るだけで勝手に捨てる。アイテムがいっぱいだとそのアイテムに乗ってしまい、何かを捨てるか使うかして空きを作らなければ捨てることもできない。メインウィンドウ内の「捨てる」コマンドは、

アイテムいっぱい状態でアイテムの上に乗ると、そこで何かを捨てるなりして空きを作った時に使うことができる。敵に倒まれていて、1ターンもムダにすることなく足元のアイテムを拾いたいというよっぽど特殊な状況以外では使うこともないだろう。

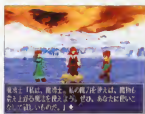


▼足元に落ちているアイテムを捨てる

職業について

全10種類の職業を使い分けよう

冒険開始時、主人公の職業は戦士のみだが、ダンジョンをクリアする度に3種類ずつ増えていき、最終的に10種類の職業を選べるようになる。職業によって能力や装備できる武器の種類、技能が異なる。各職業は職業レベルを上げることで、それぞれ6種類の技能を身につけていく。冒険中、主人公は現在選択中の職業と副職業の技の両方を選んで使うことができる。この2つの職業の組み合わせをうまく使っていきたい。



職業の増やし方

▲最初に3つのダンジョンから敵軍を持ち帰ることで職業が増えていく。このダンジョンで特定の武器が入るが、別ページに載せてある。新しい職業の手に入るダンジョンから始めてもいい。



職業の変更

▲職業の変更は、レベルの1に属する限りいつでも可能。すでに獲得している職業の中から自由に選んで職業を変える。職業を変えたら持っている武器や防具も変更可能なものに交換するのを忘れず。



職業レベルを上げる

▲転職したら、まずはモンスターをほとんど倒して経験値を貯め、職業レベルを上げよう。職業レベルのレベルアップに必要な経験値は別ページに掲載している。頑張って、ダンジョンを出たり、力尽きてもそのまま継続される。



マスターレベル

▲職業レベルをマスターレベル(LV.6)まで上げれば技能を6種類すべて使えるようになる。職業レベルのレベルアップに必要な経験値は別ページに掲載している。頑張ってマスターレベルまで上げよう。



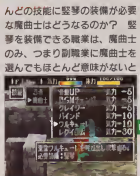
サポートスキル

▲マスターレベルになった職業のみ副職業に設定できる。職業を戦士、副職業にマスターレベルに上がった勇者を設定すれば、勇者を威力の弱い速攻の戦士の服生/この副職業の技能がサポートスキルだ。

CHECK!

サポートスキルを使うには

冒険を続けるうえで非常に頼りになるサポートスキルだが、各技能の中には使うのに特定の装備を必要とするものがある。詳しくは各職業の技能紹介ページに載せてあるが、例えば盗賊のレベル5技能「急所突き」というサポートスキルを使うには、ナイフを装備している必要がある。したがって、ナイフを装備できない騎士などは、副職業に盗賊を選んでも「急所突き」のサポートスキルは使えないということである。それでは、ほと



▲技能を使うのに必要なのは剣力だけではない！よく考えずに副職業を選んで...

うことである。変身士、発明家、騎士などの技能は何の装備も必要ないのでOKだが副職業を選ぶ時は必要装備の確認を/



▲いざという時に「技能を使うのに装備が足りない!」、ということに、恥を覚悟しよう。

[モンスターリスト]


MONSTER LIST


トレッジャーギアに登場するモンスター全104種類を大紹介。攻撃力や防御力をはじめ、経験値や入手アイテムなど細かいデータまでを初公開! ちなみに登場モードの99Fモードというのは、ダンジョンの最上階が99階になった以降、つまり2周目から登場するという意味。

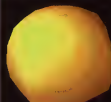



MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名			出現場所		出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	魔力	経験値
	モンスター一覧					入手可能アイテム	

グリーンスライム	洞窟			10Fモード			
	ナシ	20	16	2	0	0	1
<p>フィアの洞窟に出現するアメーバの様なモンスター。スローな動きでプレイヤーキャラに追が特殊能力も無く、モンスターの中でも最弱の部類に入る。どの職業でも楽勝だ。</p>					回復薬		

パープルスライム	洞窟			10Fモード			
	ナシ	30	19	5	1	0	2
<p>紫色のスライム。能力的に見ればグリーンスライムにちょっと毛が生えた程度の実力。通常攻撃でカンタンに倒せるがグリーンスライムよりは若干移動速度が早い点に注意。</p>					木の壺 革のムチ アイアンナックル		


ゴールドスライム	洞窟			30Fモード			
	ナシ	160	50	10	2	10	55
<p>金色のボディにふさわしくスライム属の中では最強のモンスター。特殊能力こそ無いがHP、攻撃力共に雑魚スライムとは比較にならないほど強い。移動速度も遅くない。</p>					鉄の盾 お金 (999G)		


バット	洞窟			20Fモード			
	ナシ	50	24	3	3	0	5
<p>フィアの洞窟を徘徊する大型のコウモリ。非力だが速いので、足が速い職業では振り回りにくい。常にバタバタと翼の音をさせているのでフロアでの存在の有無はスグわかるぞ。</p>					状態回復薬		


ドラゴンバビー	洞窟			99Fモード			
	ナシ	160	35	8	3	20	120
<p>ドラゴンの幼体、つまり子供だ。子供とはいえってもそのHPと攻撃力は高く、生命力は働れない。プレスなどの特殊能力を使わないのが賢いか。歯と炎の刺を出す事もある。</p>					炎の刺 パーサーナイフ		


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名			出現場所		出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	魔力	経験値
	モンスター一覧					入手可能アイテム	

ドワーフ	洞窟			20Fモード			
	ナシ	100	25	8	1	10	20
<p>洞窟に住む亜人種。この世界では凶暴で、斧を振るい、冒険者に襲いかかる。HPが高めなので攻撃力が低くても苦戦は少ない。足が速いのが弱点なので、そこを突こう。</p>					ハントアックス 力の美 回復薬		

スコーピオン	洞窟			30Fモード			
	ナシ	110	30	10	2	0	90
<p>洞窟を根城にする巨大なサソリ。高い能力に加え、特殊能力には毒針り攻撃を使う難敵。毒に対する対抗手段を持たない時点での戦闘は危険なので、戦わずに逃げ回るのも有効。</p>					毒消し草 超回復薬		


スネーク	洞窟			10F			
	毒	40	20	7	3	5	6
<p>緑色のムチの様にしなる身体を持つヘビ。毒へなどで噛まれると毒に侵されてしまう。また、移動速度が速いので、油断すると連続で噛まれて大ダメージを受けるぞ。</p>					毒消し草 スタミナドリンク		


コカトリス	洞窟			10Fモード			
	石化プレス	102	25	5	2	10	25
<p>一見すると大きいニワトリにしか見えないが、石化プレスという切り札を持つ厄介な敵。石にされると攻撃されほうだいなので、十分に注意して戦う必要がある。</p>					断崖薬		


ゴブリン	洞窟			10Fモード			
	ナシ	31	18	4	2	4	2
<p>洞窟の低い階層で冒険者を待ち受ける人間に似た種族。能力はグリーンスライムと並び最弱レベルなので、一対一対戦に倒せばなんの問題もないはずだ。</p>					ダガー ワース草		


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力	経験値
	モンスター解説					入手可能アイテム	

サラマンダー		洞窟		20Fモード			
	ファイヤーボール	70	13	4	3	10	21
火の精霊。攻撃力は低く、肉弾戦は問題無いが、遠距離から火の弾を吐き出す。複数匹で出現されるとかなりツライ。貴重なマジックメモリーを落とすのは魅力。			炎の指輪 疲労の指輪 マジックメモリー				

ヘルハウンド		洞窟		99Fモード			
	ナシ	158	30	12	2	22	123
地獄の番犬。洞窟の奥に住む上級のモンスターだ。能力的にズバ抜けてはいないが、HPは高め。特殊能力は無いので、ある程度の能力があればさほど強敵にはならない。			耐魔の首飾り				


スパイダー		洞窟		20Fモード			
	スパイダーネット(マヒ)	82	27	7	1	7	6
漆黒の身体でプレイヤーににじりよるオクモ。近づくともヒ効果のあるクモ糸を吐いてくるので、警戒を怠って戦おう。スローな動きが最大の弱点だ。			酸の水				


ホブゴブリン		洞窟		10Fモード			
	ナシ	60	20	8	2	3	3
ゴブリンより大型の種族。喉で攻撃してくるがリーチが無くスピードも遅い。飛び道具、長い剣などで待ち伏せて攻撃すれば楽勝だ。ただ、バットと同時に出現したら注意。			メイス パン				


サイクロプス		洞窟		99Fモード			
	石を投げる	221	30	10	1	0	265
強力な肉体を持った一つ目の巨人。HPが高いだけでも厄介なのに、投石攻撃までしてくる。幸い足が遅いので、横や背後に回り込んでチクチク攻撃戦法が有効。			大地の指輪 力の指輪				


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力	経験値
	モンスター解説					入手可能アイテム	

エブリート		洞窟		30Fモード			
	炎の魔法	105	30	10	1	20	44
上半身だけを实体化させた火の精霊。強力な炎の魔法を使いこなすので、魔法を使われる前に素早く接近して速攻で倒そう。動作が遅い点も覚えておこう。			炎の指輪 火炎の杖				

グリーンドラゴン		洞窟		30Fモード			
	プレス	242	35	8	1	50	250
足歩行の巨大なドラゴン。高い能力値に加えプレスまで吐き出す。スコビーオン等と一緒に行動する事が多い。くれぐれも固まれないように。地獄が待っている。			etc				


ヒドラ		洞窟		99Fモード			
	プレス(三方向)	251	36	10	1	34	275
三つの首を持つ巨竜。それぞれの首からプレスを吐き出しプレイヤーに襲いかかる。とにかくプレスが強力なので正面から攻撃しては絶対ダメ。回り込んでの攻撃に頼もう。			大地の杖 守りの指輪 マジックメモリー				


ハービー		洞窟		30Fモード			
	ナシ	102	25	6	3	8	31
人間と鳥が合わさった容姿を持つモンスター。空中から飛来し、プレイヤーにまとわりつく。足の遅い職業だと逃げていくので、一体ずつ確実に始末したほうがいいだろう。			干し肉				


サーベルタイガー		洞窟		99Fモード			
	ナシ	162	31	9	3	11	150
巨大な2本のキバを持つ野獣。特殊能力はないが足が速く、HPも高めでしぶとい。遠距離にいると思ってもスグに接近しが詰まるので飛び道具を使うときは注意しよう。			鋼の剣				


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力	経験値
	モンスター解説					入手可能アイテム	

バジリスク	洞窟		99Fモード				
	石化光線	170	32	10	1	40	220
洞窟の通路を塞くような大きさを持つ、トカゲの様なモンスター。なんといっても怖いのが石化光線。うっかり嗅らうと致命のなので、遠くから飛び道具で倒そう。一番安全だ。				混乱よけの腕輪 盲目薬 最悪の薬			

キラーフイッシュ	森		20Fモード				
	ナシ	66	25	6	3	0	12
ひと昔前、空を飛ぶように改良された軍用ピラニアが人を襲うというストーリーの洋画があったが、そんな感じのモンスター。移動速度が速いだけで強敵ではない。				ハイパーナックル			


キャンサー	森		30Fモード				
	泡吹き (三方向)	52	27	20	1	0	23
森の湿地帯をウロウロしているカニ。しかし、三方向に吐き出す泡は強烈でレベルが低いと全弾喰らって即死の可能性もある危険な敵。弓矢など、飛び道具で倒すのがベストだ。				鉄の盾 守りの腕輪			


マーマン	洞窟		99Fモード				
	水しぶき	201	34	9	2	0	125
三つ又の槍を携えた半魚人。かなりのHPを持つ、水しぶきという特殊能力を持つ強かなモンスター。セオリーによって回り込み攻撃で倒してしまおう。				回復薬			


マーメイド	森		20Fモード				
	ナシ	50	28	4	2	0	15
こちらはご存知人物。マーマンと同じく三つ又の槍で攻撃してくるが、HPが低いので遠かに戦いやすい。一対一で戦う分には特に問題が無い敵だ。				幸運の首飾り 力の美			


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力	経験値
	モンスター解説					入手可能アイテム	

コボルト	森		20Fモード				
	バックダッシュ	49	20	6	2	0	6
犬の顔を持つ悪人種。冒険者を始末して切りつけてくる。バックダッシュを頻繁に行うので攻撃のタイミングがなかなか掴めない。うっとうしい場合は飛び道具で倒そう。				ワース草 パン 草のムチ			

ビクシー	森		30Fモード				
	ナシ	1	2	1	4	0	55
森の妖精。パラメータだけ見ると単なる雑魚と思えないが、魔法のステッキによる一撃は超強力。レベルに関係なく必ず、体力が半分奪われる。要警戒!				必殺の腕輪			


ニサック	森		10Fモード				
	バックダッシュ	25	15	1	1	0	1
森の小人。とりたてて強い敵ではないがバックダッシュを使いこなしてプレイヤーにまとわりつき、頭突きで攻撃してくる。ラクに倒せるが低レベル時に囲まれるとマズい。				ワース草 力の美			


レサック	森		10Fモード				
	バックダッシュ	35	20	3	2	0	2
ほとんどニサックと変わらない容姿を持った森の小人。ニサックよりややパワーアップしており、移動速度も速い。それでも雑魚モンスターの仲間である。				パン 知恵の美			


ノサック	森		30Fモード				
	バックダッシュ	100	30	8	3	10	50
森の小人さんこのレベルまでくるとかなり強い。相変わらずプレイヤーを追いついて頭突きを入れてくるがスピードがあるので囲まれると、思わぬダメージを喰う事も。				干し肉 体力の美 パン ワース草			


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	魔力	経験値
	モンスター解説			入手可能アイテム			

キラービー	森		20Fモード			
	ナシ	61	25	7	4	0
	大型のハチ。非常にスピードが速く、足が速い職業ではアックというまでに速いつかれてしまう。とはいえハリの攻撃を連続で喰らうのは痛い。速攻で倒そう。			状態回復薬		

シュリーカー	森		30Fモード			
	胞子	111	28	9	2	0
	胞子をまき散らすキノコのお化け。胞子を喰らうと睡眠状態になってしまうので危険。ピクシーと同時に出現すると非常にヤバイ相手だ。飛び道具で倒すのが無難か。			状態回復薬 キノコ 毒キノコ		


シュリーカー	森		30Fモード			
	胞子	120	31	7	3	0
	シュリーカーの色違いバージョン。シュリーカーよりわずかに能力が高いが、基本的にほぼ同じモンスター。こちらの胞子攻撃にも十分な注意が必要だ。			高薬 キノコ 毒キノコ		


ポイズンシード	森		30Fモード			
	毒	120	31	7	3	0
	グログロと囁き声を上げながら移動するカエル。毒々しい赤色の身体が示すとおり、毒をもって、攻撃されると毒状態に陥ってしまふ。攻撃させられないように戦おう。			ポイズンウィップ スタミナドリンク 毒薬 マジックメモリー		


バンシー	森		30Fモード			
	ナシ	81	10	1	0	0
	常に泣きはらした顔をしている陰気なモンスター。プレイヤーを誘惑状態にする急攻で攻撃してくる。これを浴びると誘惑状態になり、攻撃とダッシュが不能になってしまう。			魔力の首飾り 超回復薬 耐魔の首飾り		


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	魔力	経験値
	モンスター解説			入手可能アイテム			

トレント	森		20Fモード			
	ナシ	95	25	10	1	0
	魂を持ち、自らの意思で行動する老木。移動速度が速いので大した異質にはならないが、防御力は高い。ヒット&アウェイで確実に倒そう。つまらないダメージを受けないように。			木の樫樽 魔法の杖 木の堅夢 木の盾		

レンジャー	森		20Fモード			
	罾を仕掛ける	61	20	5	4	0
	トラップ作りを特殊技能とする変わった敵。プレイヤーの周辺でせせと罾作りに精を出す。放っておくと罾だらけになって行動が制限されてしまうため、早めに倒そう。			盲目薬 毒消し草 回復薬 物知りメガネ		

リサードマン	森		99Fモード			
	ナシ	160	53	15	2	0
	強靱な身体を持つツカグ人間。特殊能力こそ無いが、HP、攻撃力ともに高く、しかも防衛力まであるため打たれ強い。弓矢などの飛び道具で倒した相手。			鋼の剣 雷帝刺 マジックシールド マジックメモリー		

ユニコーン	森		99Fモード			
	後ろ足蹴り	191	31	13	3	0
	頭部に長い角を生やした白馬のような幻獣。攻撃力はそれほどでもないが、後ろ足蹴りという必殺の攻撃を備えている危険な相手。足もかなり速い。			ハーサークナイフ 賢者の杖 クジャク ほれ薬		

ワイバーン	森		30Fモード			
	ナシ	153	29	16	2	0
	空を舞う巨大な翼の怪なモンスター。翼で移動するわりにスピードは遅いが、その分重装甲で装甲が堅い。軸あわせがしづらいため、こちらの攻撃がヒットしにくい感がある。			身代わりの首飾り 毒よけの首飾り 干し肉		

MONSTER LIST

グラフィック	モンスター名		出現場所		出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	魔力
	モンスター解説			入手可能アイテム		

バイソン		森		99Fモード	
ナシ	210	33	7	4	0 110
ドレインの森に生息する猛牛。なんせ突進力がスサマじく、ちょっと油断するとガンガン突っ込まれて連続でダメージを受けるハメになる。接近戦はあまり挑まない方が……。			鉄の髪髯		

ジャイアンコング		森		20Fモード	
両手パンチ	48	25	10	1	0 13
ドレインの森に生息する巨大なゴリラ。このレベル（20Fモード）の敵では平均的な能力値だが、両手パンチの破壊力は強烈。体力が少ないと即死もありうる。			etc		

ヒルジャイアント		森		99Fモード	
ナシ	249	56	15	2	0 290
巨大な煙棒を武器とする巨人。パラメータを見ても生半可な強さではないので、中途半端な攻撃をするくらいなら、最初から逃げに徹した方が賢いかも。			木の煙棒 メイス スレッジハンマー 大地の指輪		

クラーケン		森		99Fモード	
スミイカ	249	97	13	1	0 300
大きい。単体のモンスターとして見た場合、あらゆる意味で最強レベルに達する怪物だ。特殊能力のスミは睡眠状態を誘うし、とにかく攻撃力が尋常ではない。経験値もトップ。			真目薬 クレイモア ポイズンウィップ オーラシールド		

クローラー		森		10Fモード	
ナシ	35	22	10	1	0 2
森に生息する大きなイモムシ。低い階層に出る割に巨大なので、始めは面食う。そこそこの能力値を持つが移動が速いのでヒット&アウェイに強ければ楽勝だ。			木の弓 スタミナドリンク		

MONSTER LIST

グラフィック	モンスター名		出現場所		出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	魔力
	モンスター解説			入手可能アイテム		

マンイーター		森		10Fモード	
花粉（暗闇）	26	13	3	0	3 1
根を足のように自在に動かし、移動する植物のモンスター。特殊能力の花粉攻撃は暗黒状態を引き起こす。周囲を囲まれた時に輪らうと危険なので十分注意しよう。			回復薬 状態回復薬		

ドルイド		森		20Fモード	
ナシ	54	15	3	0	22 10
何故かドレインの森で冒険者を待ち受ける魔法使い。肉体的能力は取るに足りないが、得意の魔法で火炎の弾を放ってくる。序盤はかなり強敵なので慎重に近づいて攻撃しよう。			魔法の杖 火炎の巻物		


メイジ		遺跡		30Fモード	
ナシ	183	0	3	2	63 35
強力な魔法攻撃を修得した魔法使い。防御力がほとんど無いため、接近すればこっちのものだが、遠距離から魔法の弾を撃たれる展開になるとツライ。速攻で倒すか逃げよう。			火炎の巻物 水筒の杖 ワース草		


ウイスポ		遺跡		20Fモード	
ナシ	1	2	1	2	0 12
遺跡を徘徊する火の玉。プレイヤーにまわりつく姿も不気味だが、HPと移動速度に難があるので、出現した瞬間に攻撃すれば問題は無い。囲まれないように注意しよう。			魔力の首飾り		


アメーバ		遺跡		10Fモード	
ナシ	36	20	6	1	3 3
単細胞生物が巨大化したもので、冒険者を体内に取り込もうとする。ハリネズミの様にトゲを出して攻撃してくるが、意外とリーチがありダメージを受けやすい。			レリックの薬水 超回復薬		


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名						出現場所	出現モード
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力	経験値	
	モンスター解説						入手可能アイテム	

ゴースト	遺跡						10Fモード			
	バックダッシュ	18	8	3	2	2	1			
いわゆる幽霊。あまり強くは無いがバックダッシュを多用するのでこちらの攻撃が当たりにくい。踏み込んで攻撃するが、じっくり見きわめてから手を出そう。							薬消しの巻物 水蟲の指輪			

ダークアイ	遺跡						30Fモード			
	重力結界	144	0	5	0	13	22			
一つ目で球体の不気味なモンスター。重力結界という特殊能力を持ち、プレイヤーの動きを封じ込めてくる。また自キャラの装備レベルを下げる弾を吐いてくるぞ。							酸の水 技能封じの腕輪			


ボンバード	遺跡						99Fモード			
	冷凍プレス	181	27	10	3	0	130			
全身が骨だけになっても冒険者を襲う事をやめない怪鳥。高い移動力に加え、冷凍プレスという飛び道具を持つ。危険な相手なので最初から相手にしないのも手だ。							幻覚水 水蟲の指輪 水蟲の杖			


ゴーストナイト	遺跡						20Fモード			
	全方位斬り	75	26	8	1	0	9			
霊がやどって悪意を持った甲冑のモンスター。剣を振るい冒険者を無差別に襲う。全方位斬りという戦士勝負の特殊能力を修得しているのかついに接近しないように。							鋼の刺 守りの腕輪 技能封じの腕輪			


レイス	遺跡						20Fモード			
	ナシ	140	26	10	2	0	21			
昔もなく冒険者に迫り、攻撃する死神の様な変形のモンスター。いかにも特殊な能力がありそうだが、実際は通常の攻撃のみ。それほど大敵というわけではない。							くさった水 回復薬 超回復薬			


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名						出現場所	出現モード
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力	経験値	
	モンスター解説						入手可能アイテム	

マミー	遺跡						20Fモード			
	ナシ	59	22	6	1	0	6			
全身を包帯でグルグル巻きにしたミイラ男。スピードは遅いが、包帯攻撃のリーチがあるので攻撃するときは慎重に。そこに気をつければ単なる雑魚モンスター。							状態回復薬 技能封じの腕輪 回復薬			

スケルトン	遺跡						10Fモード			
	ナシ	33	20	6	3	0	6	etc		
甲冑を装備した骨だけの戦士。身が軽いため(?)足がかなり速く、逃げるのに苦労する。攻撃も速いため、複数のスケルトンに囲まれるとピンチ。常に広場所で戦おう。										


ゾンビ	遺跡						10Fモード			
	ナシ	28	11	2	0	0	1			
動く死体。ご存知ゾンビ。遺跡の手番から登場するだけあって、能力的には最弱クラスのモンスター。複数で襲われない限り、カンタンに倒せるだろう。							コーティング剤 酸の水			

ヴァンパイア	遺跡						99Fモード			
	誘惑	141	0	12	3	0	150			
麗役に生きる吸血鬼。娘らってしまうとしばらくの間、攻撃とダッシュが不能になる誘惑の特殊能力を持つうえ、こちらのレベルを下げるエナジードレインを繰り出す強敵。							衰弱の首飾り 状態回復薬			


リッチ	遺跡						99Fモード			
	引き寄せ	248	0	3	1	70	250			
HPが大きい上、ダメージ+重力異常攻撃を持つ。防御力や移動速度は低いが数回だが、他のモンスターと複数が出た場合は一回選んで体勢を立て直してから勝負したい。							死の巻物 マジックメモリー			

MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	魔力	経験値
	モンスター解説			入手可能アイテム			




メテューサ	遺跡		30Fモード	
石化光線	102	24	6	2 0 13
石化光線を特殊能力として持つモンスター。例によってこうろくタイプの敵と戦う場合は遠距離からの飛び道具がいい。安易な横近は死を招くだろう。			毒薬 メテューサの首	




グール	遺跡		30Fモード	
バックダッシュ	188	27	5	4 0 30
ソンビと同じアンデッドモンスター。しかし、こちらは死人のくせに足が速く、足の遅い職業ではスグに追いつかれてしまう。バックダッシュも行う妙に器用な敵。			タカー パン 干し肉	



ゴーレム	遺跡		30Fモード	
ナシ	5	30	250	0 0 80
石で構築された身体を持つ巨人。HPが高い分、異常な防衛力を誇る。倒した後に大爆発を起こすので素早く逃げよう。他のモンスターを爆風に巻き込むという戦法も可能だ。			爆弾	



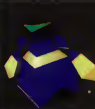
ポンドラゴン	遺跡		99Fモード	
踏みつけ	234	32	13	1 0 290
死してなお、動き続けるドラゴン。HP、攻撃力ともに非常に強力なモンスターで非力な冒険者では歯が立たない。特殊能力の踏みつけもまた破壊力抜群。			最悪の美 混乱よけの腕輪 マジックメモリ	




ドール	遺跡		30Fモード	
バックダッシュ	133	29	5	2 0 30
古代兵器と思われる機械仕掛の人形。大して強くないが、バックダッシュを繰り返すので攻撃がなかなかヒットしない。まわりつかれると面倒なので飛び道具で速攻だ。			賢者の杖 回復薬	

MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード	
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	魔力	経験値
	モンスター解説			入手可能アイテム			




ガードール	遺跡		30Fモード	
時限爆弾	139	30	8	3 27 50
ドールのなかでもいちばん厄介なタイプ。時限爆弾をセットしながらプレイヤーに近づいてくるのだ。下手に近くで攻撃すると爆風に巻き込まれるので飛び道具で倒そう。			エスケープメダル 回復薬	




パワードール	遺跡		30Fモード	
ビーム	154	32	12	4 31 70
ドールの上位バージョン。能力値がアップしているが、一番の変化は特殊能力。プレイヤーに向かってビームを放ってくるのだ。このビームが細く、非常に見にくいので注意。			知恵の実 回復薬	



パワーナイト	遺跡		30Fモード	
ナシ	193	34	14	2 0 110
真紅のヨロイをまとった巨大な騎士。大きいだけあってパワー、リーチともに強力。ドール系のモンスターと一緒にいると厄介だ。一対一で戦うのが理想。			力の腕輪	




テスカネ	遺跡		20Fモード	
絶命	58	19	6	3 11 8
ロープをまとい、大きな鎌で冒険者を切り刻むモンスター。絶命という相手を一撃で黄泉の国へ送る必殺技を持つ。リーチがあるのでもナイフあたりでは苦戦を免れない強敵。			耐震の首飾り 回復薬	




グリフォン	塔		40Fモード	
竜巻	79	20	6	2 20 11
パラメータを見る限りはそれほど強力ではないが、竜巻という特殊能力を持つ。うっかり近づきすぎると竜巻で吹き飛ばされる上に大ダメージを喰らってしまう。			竜巻の巻物 干し肉	

MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名						出現場所	出現モード
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力		
	モンスター解説							入手可能アイテム




ワーウルフ		塔			99Fモード		
ナシ	154	35	13	4	0	130	
<p>いわゆるオオカミ男。非常に足が速いのが特徴。接近されると連続攻撃を喰らって大ダメージを受ける可能性があるので出現したら待ち伏せて一撃で斬り伏せたい。</p>						緑のナイフ	




マンティコア		塔			99Fモード		
混乱針	226	34	15	2	59	250	
<p>ライオンの頭部にサソリの尻尾を持つモンスター。頑丈な身体もさる事ながら、いちばん怖いのは混乱針。刺されると混乱状態に攻撃もままらなくなってしまうのだ。</p>						魔力の首飾り スタミナドリンク	



フライアーマー		塔			40Fモード		
ナシ	29	15	6	2	0	1	
<p>上半身だけで浮遊する騎士。塔に出現するモンスターの中では弱い部類に属するので、戦う際には特に問題はない。存分に倒して序盤の経験値にしよう。</p>						回復薬 鉄の刺 メイス ダガー	




ハイパーアーマー		塔			40Fモード		
ソニックブレード	155	10	8	2	0	90	
<p>フライアーマーの色違いバージョン。しかし、能力値は最速。特殊能力のソニックブレードもかなり強力なので、安全にいくなら飛び道具で始末しよう。</p>						鎧の刺 火炎の杖 刺のムチ ドラゴンファンク	




カップ		塔			40Fモード		
ナシ	51	10	6	2	15	28	
<p>形がまるでグラスの様なモンスター。ノンノと動き緑色の液体を放つ（当たると武器のレベルが下がる）。非常に動きが速いので一対一ならば苦戦はしないだろう。</p>						コーティング剤 酸の水	

MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名						出現場所	出現モード
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	威力		
	モンスター解説							入手可能アイテム




クラウド		塔			40Fモード		
ナシ	51	10	8	2	15	28	
<p>フワフワした雲とも言うべきモンスター。HP、防御力が若干高く、飛び道具を吐く。多少なりともレベルが上がってはいればかなり楽に倒す事が出来るが油断はしないように。</p>						回復薬	




ローバー		塔			40Fモード		
全方位攻撃	53	15	5	1	50	5	
<p>触手をたくさん持つ軟体動物。巨体の割に攻撃力は低く、見かけ倒しな印象。ただ、触手のリーチは長いので中途半端な間合いではガツガツとダメージを喰らうので注意。</p>						メイス 火炎の杖 刺のムチ ハイパーナックル	



プリースト		塔			40Fモード		
ナシ	53	15	5	1	50	5	
<p>僧侶。動きが速く非力なので、敵として見た場合は非常にラクな相手。野さえあれば自分に魔法をかけているが（回復系）、単に大きなスキを作っているだけ。</p>						盲目の奇石 防御の奇石 再消しの奇石 全快の奇石	




ウィザード		塔			40Fモード		
ナシ	136	0	7	2	61	50	
<p>高レベルの魔道士。強力な稲妻の魔法を使ってくる。まともには喰らうと大ダメージなので魔法を放つまでの一瞬のタイムラグに攻撃してイッキに倒そう。</p>						サーモの巻物 変消しの巻物 稲妻の巻物 超防御の奇石	




ルインガーダー		塔			40Fモード		
ナシ	101	25	9	2	0	18	
<p>重厚なヨロイをその身にまとった騎士。刺による攻撃のみだが、HPと防御力が高めで、比較的浅い層からでも出現するのでレベルが低いときは苦戦するだろう。</p>						鎧の刺 炎の刺	


グラフィック	モンスター名		出現場所		出現モード		
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	威力	経験値
	モンスター解説				入手可能アイテム		




ミラージュ	塔	40Fモード				
混乱弾	98	10	4	1	20	15
不気味なローブをまとった魔導師。雷撃系の魔法と、混乱状態を引き起こす魔法の2種類を使いこなす。混乱の魔法は有効範囲は狭いが、モンスター密集地帯で喰らうと悲惨だ。				混乱の巻物 稲妻の巻物		




オーク	塔	40Fモード				
ナシ	88	18	3	2	0	4
ブタの様な顔を持つ亜人間。塔の序盤から数多く登場する。足は速くないが狭い通路で狭み討ちに合うとパワーがあるだけに危険。一歩ずつ確実に倒して行こう。				木の棍棒 メイス 革のムチ		



ドッペルゲンガー	塔	40Fモード				
ナシ	110	0	1	0	0	30
他のモンスターに化ける能力を持ったモンスター。変身するとそのモンスターと同じ能力を有するようになる。出現した瞬間に変身する事が多いので存在に気が付かない事も。				回復薬 超回復薬		




ガーゴイル	塔	40Fモード				
斜めダッシュ	105	26	7	3	0	25
塔内部を飛行しているモンスター。移動速度が早いため狭い塔の通路では逃げていると結局追いつめられる事が多い。やはりキッチリと討つ事が重要だろう。				石化の巻物 状態回復薬 物知りメガネ		




ゼラチンキューブ	塔	40Fモード				
ナシ	220	14	3	1	0	8
巨大なカンテンの様な半透明のモンスター。特に強力な相手では無いが、巨大な故に通路を塞ぐ事が多い。他のモンスターから逃げて出現する時と非常に危険だ。				パーサーナイフ 火炎の杖 ポイズンウィップ ハイパーナックル		


グラフィック	モンスター名		出現場所		出現モード		
	特殊能力	HP	攻撃力	防衛力	移動速度	威力	経験値
	モンスター解説				入手可能アイテム		




デーモン	塔	99Fモード				
衝撃波	155	35	15	4	0	190
鎖を振り回し冒険者の首を刈り取る魔界から来た悪魔。そのスピードで一気に接近し連続攻撃を仕掛けてくる。特殊能力の衝撃波も要警戒の強敵といえる。				力の実 知恵の実 体力の実 マジックメモリ		




パワーホーン	塔	40Fモード				
ナシ	148	35	9	2	0	80
サイの頭を持つ人型のモンスター。棍棒を振り回し容赦無く冒険者を襲う。パワーが持ち味なので接近戦はかなり強い。貴重なアイテム、身代わりの首飾りを落とす。				身代わりの首飾り ドラゴンファンク		



ミノタウロス	塔	40Fモード				
ぶん回し	182	35	9	1	0	140
牛の頭部を持つ半人半獣のモンスター。巨大な斧はリーチ、パワー共に抜群で、特殊能力のぶん回しはまともに喰らうと信じられないダメージを受ける。飛び道具で倒そう。				力の腕輪 力の実 ドワーフ酒 マジックメモリ		




キメラ	塔	99Fモード				
一斉発射	181	30	13	2	400	200
様々な動物が合成されたモンスター。三つの首からそれぞれ弾を吐き冒険者を苦しめてくる。飛び道具を何発も喰らっては勝ち目が無いので回り込みながら接近し攻撃しよう。				魔導の指輪 身代わりの首飾り 必殺の腕輪		





セントリー	塔	40Fモード				
ジャンプ突き	137	30	10	3	0	150
下半身が馬という騎士。素早い移動から目キャラに輪を合わせると、猛然と突進して卑劣にしようとする。ジクザグに蛇行して、輪をずらしながら移動しよう。				スレッシュハンマー マジックシールド オーラシールド クロスボウ		


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所				出現モード	
	特異能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	魔力	精神値	
	モンスター解説						入手可能アイテム	

レッドドラゴン		塔		40Fモード		
ブレス	255	39	15	2	75	378
 <p>超巨大なドラゴン。HP、攻撃力はトップクラスだが、何より怖いのが灼熱のブレス。高遠な上、射程も長い。しかも、噴らうと大ダメージ。これは逃げるのが勝ちか？</p>				etc		

ホーミングボム		洞窟/墓/遺跡		30/33/40/99Fモード		
自爆	60	30	20	4	0	30
 <p>どこにでも出現する爆弾モンスター。プレイヤーキャラを追尾し、一定時間接近していると自爆する。厄介な敵だ。移動速度が速く、一回敵はされると連続攻撃で立てない事も。</p>				爆弾		


タイムボム		洞窟/塔/遺跡		30/40/99Fモード		
自爆	70	0	25	2	0	10
 <p>基本的にホーミングボムと同じタイプのモンスターだが、こちらは打撃技で攻撃をしてこない。爆発する事のみがこのモンスターの仕事なのだ。接近して自爆を誘い、逃げよう。</p>				爆弾		


アークエンジェル		塔		40Fモード		
サンダー	179	36	10	3	50	190
 <p>武器で身を固めた天使。只でさえ強力なのにサンダーの魔法まで使うというマケツキ。正面から攻めるのは危険なので常に回り込んで横からの攻撃を徹底しよう。</p>				オーラシールド 超回復薬 スタミナドリンク 状態回復薬		


エンジェル		塔		40		
体力最大値減少	00	00	00	00	00	00
 <p>塔を周回する天使。魔法の弾を飛び道具として放ってくる。威力的には大した事はないが、体力の最大値を減少させる弾も同時に放つのでかなりイヤな相手だ。</p>				状態回復薬 毒弾の首飾り 精霊の指輪		


MONSTER LIST


グラフィック	モンスター名		出現場所				出現モード	
	特異能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	魔力	精神値	
	モンスター解説						入手可能アイテム	

モンスターソード		塔		40Fモード		
ナシ	102	10	6	3	0	11
 <p>血を求めさまよう、魂が宿った剣。2回連続の攻撃を繰り出し、リーチも長い。ナイフなどの武器では一方的に切り刻まれる可能性があるため、飛び道具で倒そう。</p>				剣の刺		

イーター		森/塔/遺跡		20/40/10Fモード		
ナシ	35	15	5	1	0	2
 <p>洞窟を除くすべてのダンジョンに出現するザコモンスター。能力値が特に優れているわけでもなく、序盤の格好の経験値稼ぎの相手になってくれるだろう。</p>				パン 干し肉		

ローグ		洞窟/墓/遺跡		20/20/40/20Fモード		
盗む	60	20	7	4	0	9
 <p>すべてのダンジョンに出現する盗賊。「ウヒヤヒヤ」と気味の悪い笑い声を上げながらアイテムを盗もうとする。盗られたアイテムは倒せば取り返せるぞ（ダメな時もある）。</p>				etc		

ナイトメア		遺跡		99Fモード		
ナシ	109	0	12	4	39	80
 <p>攻撃力は持たないが、こちらの気力を吸い取ってくるいやな相手。気力がゼロになると昏倒してしまうので、その時点でモンスターに囲まれたらアウト。要注意の敵だ。</p>				回復薬		

ザッキュバス		塔		99Fモード		
ナシ	91	0	9	3	42	70
 <p>塔に出現する争魔。性質はナイトメアとよく似ているが、こちらの方が若干細みしやす。HPが低いので出現と同時に倒して他のモンスターと一緒に行動させないように。</p>				ほれ薬		

グラフィック	モンスター名		出現場所			出現モード		
	特殊能力	HP	攻撃力	防御力	移動速度	魔力	経験値	
	モンスター解説					入手可能アイテム		



トラップドア		塔			40Fモード		
	66	20	6	1	4	3	
<p>デカデカした顔が張り付いたドア(?)。プレイヤーキャラに倒れ込んでダメージを与えるが、落ちついて待ち伏せ攻撃すればラクに倒せる。塔序盤のザコモンスターだ。</p>					<p>回復薬 木の盾</p>		



フェイク		洞窟/墓/遺跡			3D/30/40/30Fモード		
ナシ	150	37	9	2	12	80	
<p>ダンジョンでアイテムに変身して犠牲となる冒険者をジッと待っているモンスター。ダンジョン深層でマジックメモリーを見つけてこいつだったときの虚脱感がまたずい。</p>					<p>パン 超回復薬 状態回復薬 毒薬</p>		



ボンバーマニア		塔			99Fモード		
ボム	198	30	8	1	13	90	
<p>日本語だと爆弾愛好家。身もフタもない名前だが、破壊力のある爆弾を大量に所持し、ところかまわず設置するかなりデンジャラスなモンスターだ。</p>					<p>爆弾</p>		



ループ		塔			99Fモード		
ナシ	140	37	10	1	0	75	
<p>傾けない姿勢とは裏腹に積極的に攻撃をし続ける敵。毒状態になる激りを繰り返し出してくる。気力を消費しているときはうっとうしくてたまらない相手だ。</p>					<p>毒消し草</p>		

【基本&ダンジョン攻略】

BASICS TACTICS

冒険途中で力尽きないための知って得する基本攻略&各ダンジョンごとの要注意モンスターとその対処法、各職業ごとのオススメ装備までを徹底解析。

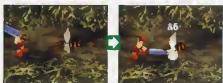


POINT 1 基本は待ち伏せ攻撃だ

トレジャーギアでは自分が動かなければ敵も一切動かない。ターン制のシステムを最大限に利用して敵と戦おう。基本的には自キャラを一箇所に動かさず性質がある。敵の対面した場合、間合いを十分に把握し、向かってきた敵がちょうど当たるような感覚で、打撃を繰り出そう。間合いの調節は一步一步ゆっくり確実に行うのがベター。どうせこっちが移動しなければ敵は動かないのだから。



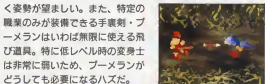
④基本は「待ち伏せ」。敵がちょうど当たるように攻撃するのだ。



④敵のスピードが速いなら、攻撃のタイミングも早めにしよう。

POINT 2 飛び道具は惜しまずに使え

ダンジョン奥へ進めば進むほど、剣やムチ等の直接攻撃だけでモンスターを倒すのは難しくなる。そこで脚光を浴びるのが弓矢をはじめとする飛び道具だ。離れた位置から攻撃出来る飛び道具は、接近戦が苦手な職業に取っては必須のアイテム。弓矢は数に限りがあるが、すべての職業で使える上、ダンジョンに落ちている確率も高く、常時増殖できる点も嬉しい。惜しむ事無くどんどん使ってい



④飛び道具は近距離でも遠距離でも使える。ダメージも高くなるので、積極的に使おう。



④自キャラの飛び道具と、敵の飛び道具(魔法など)は相殺する。

POINT 3 レベルアップは確実に

ダンジョンの浅い階は難易度が低いので敵はスムーズに、さくさく進む。モンスターから逃げるのも簡単で、アイテムだけ回収したらさっさと次の階へと進んでしまいがちになる。実はこれが落とし穴で、モンスターと戦わずに次々と奥へ進み、レベルアップを

怠っていると強敵に遭遇したときに絶対的な能力が足りず(特に体力)、アックと言う間に即死する事が多くなってしまふのだ。冒険に慣れないうちは、キャラの副職業が無いときは、面倒でも確実にレベルをアップさせよう。キャラの最大レベルは30だが、

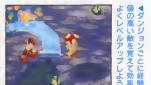
せめて30階に達するまでにレベル20程度には経験値を稼ぎたいところ。副職業が倍倍で、回復系奇術が使えらる場合はダンジョンの低階層は無視してガンガン進み、経験値の高いモンスターを倒して一気にレベルアップをする方法もあるぞ。



④レベルアップは経験値を稼ぐのが基本。高レベルの敵を倒すと経験値が倍増する。



④レベルアップは経験値を稼ぐのが基本。高レベルの敵を倒すと経験値が倍増する。



④レベルアップは経験値を稼ぐのが基本。高レベルの敵を倒すと経験値が倍増する。

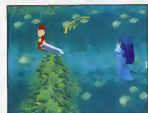
POINT 4 回り込んで軸をずらせ!

ダンジョン後半に出現するモンスターは強力だ。特に強力な飛び道具を使ってくる相手に、正面から斬り合うのは非常に危険だ。少しでもリスクを少なくする方法で戦い、冒険を有利に進めよう。基本的にモンスターは正面から自キャラを攻撃しようとする。飛び道具を放つのも自分の正面にプレイヤーキャラを認めた場合。つまりこちらから攻撃する際は



④飛び道具を撃つ前のモーションが覚えたらさっさとモンスターの横に回り込んで攻撃だ。一部の行動をターン数を利用してゆっくり行えば、より確率に打てる。

飛び道具を放つ前にはだいたい正面から向かってきず、モンスターの斜め前や横(後ろ)から攻撃するのがいちばん安全と考えるのだ。例えば飛び道具を持った敵と戦う場合、ある程度間合いを詰めた相手飛び道具を放つのを待つ。前兆があるので、それが見えたら敵の横に回り込もう。後は飛び道具を放った相手の手口に攻撃しよう。飛び道具を持つ、ほとんどの有効なで実戦で有効活用しよう。



④飛び道具はやはり強い。対敵活発かつリマスターして、累計ダメージをカット。



④飛び道具はやはり強い。対敵活発かつリマスターして、累計ダメージをカット。

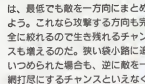


④敵が少しずれてもいると、飛び道具が当たらずにすり抜けるので、少しづつ狙っていきましょう。

POINT 5 敵とはタイマン勝負

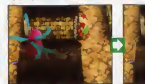
このゲームはモンスターに囲まれてしまう事が多い。特に障害物が無い広いマップで自キャラの足が重い職業の場合、囲まれやすさは抜群(?)といえる。気力が少なくて技能が使えなかつたり、有効なアイテムを持っていない場合は致命的だ。

そこでモンスターと戦う場合は常に一対一で勝負する、という事を意識しよう。前方左右から敵が来たり、前後を挟まれた場合は極力逃げて、体勢を立て直しつつどうにか敵を出現してどうしても敵群が避けられない場合



④モンスターは基本的に一対一で戦うのが基本。高レベルの敵を倒すと経験値が倍増する。

は、最低でも敵を一方方向とまめよう。これなら攻撃する方向も完全に敵れるので生き残れるチャンスも増えるのだ。狭い狭小路に追いつめられた場合も、逆に敵を一網打尽にするチャンスといえなくもない。



④十字路で待ち伏せしてナメにアタック。リスクの少ない戦法だ。



④狭小路もタイマンには好都合。しかし、敵が多すぎると自滅するハメに。

POINT 6 睡眠は安全を確認してから

気力を回復する睡眠は冒険が進めば進むほど、重要な選択支のひとつになる。フロアに一回の睡眠だけ許されない以上「寝床」を探るのはなかなか重要な仕事といえるのだ。

まず、覚えておきたいのが、モンスターは大別して2種類の行動パターンがあるという事。常に起

きて自キャラを探すタイプと、普段は寝ていて、自キャラが接近すると目覚めて追いかけて来るタイプと2種類だ。後者が多いマップはプレイヤーが判断しない限り比較的安全して睡眠できる。

厄介なのは前者が多いマップで、

どこにいてもプレイヤーを追尾するのだからなかなか安心して眠れない。

それでも比較的安全なのがマップ隅この狭小路。こういう場所なら敵が来るのに時間がかかるし、万一来ても基本的に一対一だからだ。



▲睡眠場所探しは結構重要。安全な場所じゃないと敵が襲ってきて……



▲マップ隅の狭小路。こういう場所が実は安全地帯だったりして。

▲モンスタールームで全ての敵を倒して眠るのもなかなか有効だ。

POINT 7 飲食時の無敵時間の利用

トレジャーギアは飲食時のアクションが完全無敵になっているが、これを利用してピンチをやり過ごす事も出来る。

体力が少ないときに飛び道具が目前まで迫り、よけても当たると回復の寶石も使えない……こんな絶体絶命のピンチに陥ったら、出来る事はひとつ「食べる」(飲む)しかない。

飲食時は無敵なので飛び道具は無効になり、絶体絶命の状況を切り抜ける事が出来るのだ。石化光線や武器を跨ぎつつものにも使えるとっさに回復するのも使える。危ない、と思ったらコントローラ



▲敵に囲まれたときに物を食べてダメージを受けない。無敵は無敵なのだ。



▲タイミングが悪いと食べ終わって瞬間に攻撃を受ける事も。これはしょうがない。

一から手を離して状況を判断するコツをたよめよう。

ただ、キノコや回復薬やワース等を飲み食いした場合はいいが、悪魔薬やドワーフ酒を飲んでもしまうと、一時しのぎにはなっても



▲飛び道具をかわさないと判断したら、いきなり食事。無敵なのでダメージも受けずびとまず受けた。しかし、食べるアイテムを選ばないと返って悲惨な事に。

新たなピンチを招く事が多い。あくまで緊急手段として覚えておこう。



▲食べ物は回復系アイテムのパンやワース等だとオススメ。薬系は最後の手段だ。

POINT 8 M・メモリーを貯める

ダンジョン途中でセーブ出来る便利なアイテム・マジックメモリー。あれは冒険が非常にラクになるアイテム軍頭だ。実はこのアイテム、99Fモードでは18F~29Fに落ちてくる確率が極めて高いのだ。よって欲しい場合はこの限られたフロアを徹底的に探索しよう。1つ持っているだけで冒険時の精



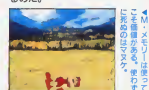
神の負担がまるで違うぞ。



また、マジックメモリーを大量に集めたいという人は、冒険を始めて2つ目のダンジョン(20Fモード)を利用する方法がある。

▲冒険2つ目のダンジョンでメモリーを入手して貯める。繰り返して。

まま帰ろう。これを繰り返せばマジックメモリーを貯める事が出来るのだ。



▲マジックメモリーは20Fモードのダンジョンで入手出来る。

POINT 9 後半はひたすら逃げよう

一周目のクライマックス40Fモードや真目の99Fモードはレベルがダンジョンに達していても相当に苦しい。とにかくモンスターが強力で、油断すると即、死が待っているからだ。こういう場合はとにかく戦闘モードから頭を切り替えよう。とにかく「逃げる」のだ。

なすりつけまわす逃げて出口を探し、次のフロアに行く。アイテム収集も二次だ。この逃げる戦法は後半戦でかなり有効。いくらモン

スターが強力でも戦わなければ負ける事はない。ある意味では最強の戦法だろう。

ただ、逃げるのにもコツがいる。後半の飛び道具を撃ってくる相手にはジクサクに反応しながら逃げ



▲敵の飛び道具は必ず反応しながら逃げる。逃げ遅れればダメージも受ける。

よう。飛び道具が避けやすくなるぞ。また、アイテムは回復薬を大量に持ち節約しと使おう。無敵もスゴク重要だよ。

ただし、足の遅い職業ではややりにくいので注意。



▲回復薬は必ず大量に準備しておく。無敵もスゴク重要だよ。

POINT 10 有効な職業の組み合わせ

メイン職業とサブ職業の組み合わせにはサブ職業がマスターになっている事が条件。組み合わせて楽しみたい人は何回も冒険に出て全キャラの職業の技能レベルを



▲戦士は物理攻撃の組み合わせ、魔法士は魔法攻撃の組み合わせ。

MAXにしよう。職業は多彩だが、冒険の目的を決めれば必ずどれを選ぶか決まってくる。例えば戦士メインと僧侶サブの組み合わせはオートドット



▲魔法士は魔法攻撃の組み合わせ、戦士は物理攻撃の組み合わせ。

クスだが、ゲームをクリアするならこれだけで十分な使える組み合わせ。アイテムを収集を目的にするならば発明家と盗賊の組み合わせも面白い。盗賊の技能で盗んだアイテムを発明家の技能で合成して行くのだ。

このように組み合わせ次第ではいくらでも遊べる要素があるのだから様々な職業の組み合わせに挑戦しよう。

冒険をラクに
進めるための

攻略手順

ゲームスタートから2周目クリアまでちょっとラクに進めるためのポイントを紹介。2周目で詰まってる人は、これを見ながらもう一度最初からやり直したほうが早いかもよ。

まずは最初のダンジョンだけでアイテム集め

2周目、99Fモードに突入してからアイテムを集めるのはしんどい。ゲームクリアまで必要なアイテムを比較的のアイテムの集めやすいゲーム序盤で揃えておくと後のゲーム期間が非常に楽になるのだ。ゲーム開始後、3つのダンジョンのどれか1つをまずクリアする。クリア後は、すぐ次のダンジョンに行かずにもう一度そのダンジョンに入ろう。最上階の20Fには必ずエスケープメダルが落

ちているので、拾ったらまた階段を登る。登った先はまた20階までエスケープメダルが落ちてくる。それを拾ったらまた登り……と、これを繰り返すだけで簡単にエスケープメダルを集めることができるのだ。この時、最低1個はマジックメモリーも落ちているので、何度か入って20階くらいは集めておこう。20Fモードでアイテムを集めて預かり所に貯めておこう。

【とにかく汎用集めろ】

- マジックメモリー
- エスケープメダル
- キノコ
- コーティング剤
- マジックポーチ

アイテムを集めながら戦士と僧侶をマスターに!!

サポートスキルは早めに身につけた方が良い。特に回復に強い僧侶を副職業にするのがオススメだ。そのためにはフィアの遺跡をクリアして僧侶の職業を入手、その後僧侶でどんだん敵を倒して職業レベルを上げる必要がある。そこで経験値稼ぎにオススメなのが、ドレインの森の23F周辺だ。まずは鉄の矢などの間接武器をしっかり揃えてドレインの森へ。モンスターから逃げまくってとにかく23F

まで早く。23Fからは、経験値が高い割にはそれほど強くはない格好の力猫、シュリウキとジュリウキを矢で倒しまくると。気を抜くと力尽きるが、うまくやれば経験値0から始めるもマスターレベルまで1時間からすらに上げられるのだ。マスターレベルに必要な経験値は4056だから、まあ40匹くらいジュリウキを倒せばOKだ。僧侶がマスターになったらサポートスキルLV5で全快の奇跡を使

い放題。これで次の冒険がさらさらくになるぞ。



▲クロスボウと鉄の矢で離れた階位から倒す。ピクシーには要注意!

マジックメモリーを頼りにイッキに2周目クリアを目指す!!

2周目以降は4つのダンジョンすべてを99Fで往復しなければならず、かなり辛い。マジックメモリーを持たずに突入し、戻りの90Fで力尽きた、なんてことになるのと再起不能の精神的ダメージを受けることになる。マジックメモリーは必需品である。マジックメモリーの数があるぶんだけラクになるっていいだろう。例えば、



職業組み合わせの一例

全十種類の職業を組み合わせることにより様々な楽しさが派生する。ここでは組み合わせのほんの一例を紹介。あとは君達自身で最高の組み合わせを見つけよう。

A 戦士 + 僧侶

オーソドックスな組み合わせ

メインの職業に戦士、副職業に僧侶という組み合わせ。非常に手堅い、スキのない職業の組み合わせといえる。腕力、体力に関してはメイン職業が戦士だから問題ない。戦闘で消耗したら僧侶の技能で回復出来るし(奇石を持っている必要がある)、ゲームクリアが最もラクな組み合わせだろう。戦士を戦士に変えてもいいが、リーチが短い分より上級者向けといえる。



▲戦士は戦士の能力をフル活用。使いやすいぞ。



▲身につけたサポートスキルで回復。無敵にも使えるのだ。

B 魔導師 + 僧侶

巻物&奇石使い放題!

攻撃的な巻物を使いこなす魔導師と、回復系の奇跡を得るとする僧侶の組み合わせ。強力な巻物と奇石を両方使えるのだから非常にセイタク。気力が十分にある状態では無敵といえるが、問題はその気力の消費量の大ささ。パン、干し肉は必須アイテム。魔力の蓄積で魔力を高め、敵の指輪で移動時の気力消費を抑えさせる努力も必要。結局いかに省エネで戦えるかがカギになるぞ。



▲攻撃は魔導師の巻物でOK。



▲ここ、体力が落ちたら回復の巻物を使って巻物で回復。

C 忍者 + 盗賊

暗殺者を目指すキミに

忍者と盗賊という日除者同士(?)の組み合わせ。クリティカルヒットを出しやすい忍者でモンスターをなぎ払い、盗賊の技能でアイテムを奪くという強い展開が可能。盗賊の技能には急所突きという一発技もあるため暗殺者気分も満喫できる。ただ、イマイチ決め手に欠けるというのも事実で、守備面では特に不安が残る。パラメータ回復をアイテムに頼るしかないのも痛い。



▲足が速いので逃げるのはラク。回り込んで襲撃!



▲盗賊の技能で盗みも奪く。アイテムを蓄積分奪え!

D 変身士 + 魔曲士

難易度HARDを求めるアナタは…

とにかく難解に遊びたいという、アマノジャクなキミには変身士+魔曲士という組み合わせがオススメ。変身士は弓矢、ブーメラン以外の武器が出来ないうえ、副職業の魔曲士の技能は撃撃が無しとほとんど使えない(でも変身士は撃撃を装備出来た!)。つまり全く意味の無い組み合わせなのだ! この難易度では特に進むのは全く無謀だが、難易度だけはAクラス。マゾのアナタに!



▲射し、射しは、なんだこれ。



▲副職業の技能は撃撃が無い。変身士の技能に期待するしか、と使えないしなんだがもう……

勇氣を司る賢者フィアのダンジョン

フィアの遺跡

レーレの村の東から行く事のできるフィアの遺跡。ここには勇氣の紋章とフィアの石版が眠っており、変身士・魔曲士・僧侶の職業が手に入る。

難易度はわりと低めのダンジョンだ

ダンジョンが変わっても攻略方法は同じため、各モンスターごとの対応が重要。各ダンジョンの要チェックモンスターを7体ずつ取り上げて解説している。対モンスターの基本は敵のリーチ外からの間接攻撃。これが一番安全な方法だ。モンスターの攻撃力と特殊能力を精記して、残り体力にも注意しよう。フィアの遺跡ではここに紹介した以外にも、メテューサ、ダークアイ、ナイトメアなどに注意だ。

メイジ



▲赤いマークが出たら敵を倒しておくのでラインをすらし、方向キーをチョンチョンと入力しながら近づいて倒そう。

パワーナイト



▲降り下ろす時はリーチも攻撃力も高。昇を倒り上げた時、近くにいるなら降り、届かない距離なら昇を倒してから倒そう。

リッチ



▲リーチが短い力強い魔法攻撃に要注意。避けなくなる上、ダメージを喰う。敵うなら遠くから倒したほうが無難。

デスクナー



▲敵名という特殊攻撃が怖いデスクナー。後ろうとイッパツ死た。振り回すコマのリーチも長い。無難に矢で倒したほうがいい。

ガードール



▲知らぬ間にセットしている毒罠に要注意。後ろうとダメージ。倒すとエスケープメダルを出すことがある。覚えておこう。

ゴレム



▲HPが少なめのゴレムに倒せるが、倒れた時毒がするるので注意。動いたら毒が止まるので倒すのは危険だ。

ヴァンパイア



▲レベルを下げられる。神隠し状態にもさせられる恐ろしい敵。見かたからすぐに倒れて矢で倒そう。接近戦は最モツ。

力を司る賢者ドレインのダンジョン

ドレインの森

レーレの村の南から入るドレインの森。河や怪しいキノコの森の奥には、力の紋章とドレインの石版が眠る。闘士・忍者・獣使いの職業が手に入る。

難易度が低めで広いのでやりやすい

ドレインの森も30Fくらいまではかなり簡単なダンジョン。マップ構成がだいたい広いルームが多いので出口もすぐ見つかるだろう。23F以降に登場するキノコのモンスター、シュリーカーとジュリーカーで経験値を稼ごう。なお、全ダンジョンに共通して登場するモンスター、ホーミングホームとログにも注意。特にログスは、紋章や石版などの最下層アイテムでも盗む。取り戻せなかったら悲惨だぞ。

パンシー



▲リーチは短いが誘惑攻撃をしてくるので構まなくやっかい。正面以外にまわって斬るか矢で倒そう。

レンジャー



▲あえてレンジャーにワザを任せると次の階に無事こいいう手もある。近づくと間接攻撃にされるので気を付けよう。

クラークン



▲神隠し状態になるスゴい敵はしてくる。攻撃力もHPも非常に高い。そのぶん経験値も高いが無難に倒さす逃げたほうが。

ドルイド



▲メイン同様。赤いマークが出た後必ず倒しておく。レナリメイジほど連続では飛ばしてこない。

キャンサー



▲名の通り方向攻撃はスピードも速く、ダメージも大きい。本体も防御力が高いので、倒れて泡を落すついでに避け倒そう。

ピクシー

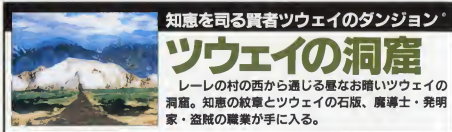


▲見た目の可愛さから軽くみると怖い目をみるピクシー。攻撃力が非常に高く、スピードも速い。ダッシュで倒れて矢で倒そう。

バイン



▲炎を吐いて攻撃ができる。アツい炎でHPを大幅に奪われる。近づかれないのがベストだが失敗したら必ず体力回復が先。



知恵を司る賢者ツウェイのダンジョン

ツウェイの洞窟

レーレの村の西から通じる屋なお暗いツウェイの洞窟。知恵の紋章とツウェイの石版、魔導士・発明家・盗賊の職業が手に入る。

20F以降からやっかいなモンスターが登場

最初の3つのダンジョンの中では他の2つに出、かなりイヤなモンスターが出てくるダンジョン。特に20F以降から出てくるので、1周目はツウェイの洞窟を3つ目を持ってこないほうがいいぞ。地形も複雑なマップが多く、出口探しに苦労する本当にイヤなダンジョンだ。ここに撃ったモンスター以外では、毒を持つスネークと石化攻撃をしてくるコカトリスに注意。

エフリート



▲炎の魔法をガンガン飛ばしてくるイヤなモンスター。ハツキリって逃げた方がいい。地形を利用して斬るか、矢で斬そう。

バジリスク



▲止まって顔に向けたら石化ビームを吐くので斬れよう。石化ビームさえ避ければ怖くない。

スコビオン



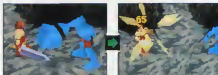
▲毒を持つのは注意。スピードは遅いのでダッシュで勝負しを斬した後、矢で斬るか剣闘にまわりこんで斬ろう。

サラマンダー



▲サラマンダーの炎は地形を利用してシャットアウトし、斬る。雑踏物が無い時は、ゆっくりターンを重めて炎を避ける。

サイクロプス



▲近づくと巨大パンチ、隠れると石を投げつけてくる。パンチのせり落としが怖い。明まで近づいて倒してしまおう。

ゴールドスライム

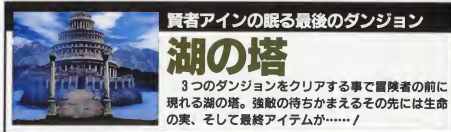


▲スライムのくせにスピードも攻撃力もあり、HPも高い逃げても付いてくるので割まあいいうちに斬ってしまうほうがいい。

グリーンドラゴン



▲飛ぶ龍は飛べない強力なプレスを吐く。壁を上げるとその後プレスを吐くので、わざとプレスを吐かせてその間に横から斬ろう。



賢者アインの眠る最後のダンジョン

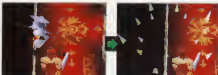
湖の塔

3つのダンジョンをクリアする事で冒険者の前に現れる湖の塔。強敵の待ちかまえるその先には生命の実、そして最終アイテムが……！

強敵が多数登場、難易度高し!!

最後のダンジョンだけあって強力なモンスターが多い。他のダンジョンはだいたい7フロアごとに階層が変化するが、湖の塔はだいたい10フロアで階層がチェンジする。30F以降からの天空フロアではもう戦わずに逃げたほうがいいようなモンスターがうようよしているので30Fまでにレベルを上げ、準備を整えておこう。ボンバーマニア、エンジェル、サックユバス、ハイパーアーマーにも注意。

セントール



▲猛スピードで突進してくるので相手の正面から戦わずに後ろに移動し、突進を避けた後横から斬る。

ウィザード



▲赤い魔法陣が出たら顔を潰してくるので早く斬るか、隠れてやり過ごしてから斬る。落ちつければ簡単に倒せる敵だ。

パワーホーン



▲何手も斬っても何の手もまた出てくる。おぼろげに一つも多めに斬り倒すのを忘れずに。

グリフォン



▲竜巻に巻き込まれると降り回りで大ダメージなので、まずは竜巻を出させ、治まった直後に接近して斬そう。

ミノタウロス



▲斧のフン回しに注意。真真正正にミノタウロスが振り回さった時、近くならすぐ斬って倒す。通常攻撃も威力大なので注意。

モンスターソード



▲攻撃力が非常に高いうえ、連続で攻撃をしてくる。そのうえ、スピードも速いのでダッシュで思い切り間合いを離してから突く。

レッドドラゴン



▲最後のモンスター。隠れていても大ダメージの炎をガンガン飛ばしてくる。パリアや炎消しの巻物など万全の準備で逃がそう。

各職業別オススメ装備

各職業別に最強と思われる武器・盾・間接武器の組み合わせの一覧を紹介。これを参考に最強装備を目指し、アイテム集めに励んでもらいたい。

最強はやはり戦士！ 変身士はブーメランのみ…

剣と盾は+9までコーティングしたものと表示してある。また、間接武器は基本的にクロスボウ+鉄の矢になっているが、ブーメランや手裏剣を装備できるものは無制限に使える点を考慮してブーメランと手裏剣にした。また、単純に強さの面だけ見れば爆弾の方が最強になるが、これは全職業共通なので外した。さらに、両手

武器が装備できる職業の場合、戦士なら盾を外してバトルアックス+9で攻撃力+21、発明家も同様に盾を外してクレイモア+9で攻撃力+18という手もある。攻撃力を重視したいプレイヤーは、盾を外してもいいだろう。

アクセサリはいちがいこれにベストとは言えないが、まあ、是非一度お試しを。

200G	エスケープダブ	200G
	エスケープダブ	200G
	マッシュメモリー	2000G
	マッシュメモリー	2000G
	マッシュメモリー	2000G
	鉄の球	49G
	コーティング盾	200G
	コーティング盾	200G
	コーティング盾	200G
	コーティング盾	200G

▲職業を最強装備にするには、最悪の場合、コーティング剤が117個以上必要！

戦士		魔導士		僧侶		魔曲士	
金剛剣+9	+17	青水晶の杖+9	+18	賢者の杖+9	+17	金の竖琴+9	+21
レッドシールド+9	+24	なし	+0	オーラシールド+9	+19	なし	+0
クロスボウ+鉄の矢	+11	クロスボウ+鉄の矢	+11	クロスボウ+鉄の矢	+11	クロスボウ+鉄の矢	+11
獣使い		発明家		闘士		忍者	
ポイズンウィップ+9	+13	金剛剣+9	+17	オーラナックル+9	+17	クジャク+9	+18
スパイクシールド+9	+16	オーラシールド+9	+19	なし	+0	なし	+0
クロスボウ+鉄の矢	+11	クロスボウ+鉄の矢	+11	鉄の矢	+1	手裏剣	+10
盗賊		変身士					
バーサークナイフ+9	+13	なし	+0				
なし	+0	なし	+0				
ブーメラン	+5	ブーメラン	+5				

全職業共通おすすめアクセサリ

- 精霊の指輪
- 身代わりの首飾り
- 竜の腕輪

独断と偏見で選ぶ RANKING

数多く登場するアイテム&モンスター、その中から独断と偏見で選ばれたTOP10を公開。

使えるアイテムBEST10

使えるアイテムナンバー1は全員一致で身代わりの首飾りとなった。ちょっと油断すると力尽きて砕け散ってパーになるというこのゲームで、このアイテムの果たす役割は果てしなく大きい。身代わりの首飾りを落としてくれるパワーホーンを見ると胸がときめくようになるとキミも立派なトレジャーマスターだ。2位はやはりマジックメモリー。深く潜る時の心のよりどころ、99Fモードからは本当に必需品だ。3位の全快の奇石は、懐悩のスキルを持つてる時の必需品。最も使う奇石とっていいだろう。4位以降からは人によって、またはそれまでの冒険の内容によって順位に違いがでてくるところだろう。もしくは超くさった水LOVEという人もいるかもしれない。人それぞれにラブラブアイテムがある。それでいいのである。



▲身代わりの首飾りさえあれば死んでも大丈夫なんだあノ

使えるアイテムBest10

1位	身代わりの首飾り
2位	マジックメモリー
3位	全快の奇石
4位	キノコ
5位	エスケープメダル
6位	コーティング剤
7位	竜の腕輪
8位	バリアの奇石
9位	マジックポーチ
10位	精霊の指輪

イヤなモンスターTOP10

1位	レッドドラゴン
2位	ヴァンパイア&ナイトメア
3位	リッチ
4位	ホーミングボム&タイムボム
5位	セントール
6位	ピクシー
7位	デスカーネ
8位	キャンサー
9位	ローグ
10位	フェイク

イヤなモンスターTOP10

イヤなモンスターNo.1も全員一致、満場一致、反対なしという勢いでレッドドラゴンであった。その巨大さ、大ダメージの炎のスピードと飛距離、最悪である。下手をすると体力フルでも炎2発で即死。いったい何度やられたことか…。2位のヴァンパイアとナイトメアは特殊攻撃のエナジードレインや気力奪い、誘惑攻撃がイヤ。リッチは重力異常になる上、大ダメージ。ホーミングボムとタイムボムは寝ている時にふわふわと近づいてきて背筋が冷たくなる。セントールはそのスピード、ピクシーは異様に高い攻



▲実えあるTOPの座に輝いたレッドドラゴンさん。恐怖ノ

撃力とスピードが嫌われる原因に。デスカーネは絶命攻撃が怖い。キャンサーは泡3方向攻撃が、ローグは盗み、フェイクはアイテム化けとその聖陶しさがイヤ! まあ、嫌われるのもモンスターの仕事か?

[アイテムリスト]

ITEM LIST

トレンジャーギアに登場する全ての武器・防具・アイテムを紹介。本来とはちょっと違う使い方や発明家の含めでもか作れないアイテム等いろいろ紹介しているぞ。要チェック

表の見方

①	②	③	④	⑤
		攻撃力/防御力	登場モード	売却価格
		③	④	⑤

① 武器名/防具名

② 盛りつぶされた職業がその武器や防具を装備できる職業です。

③ 攻撃力/防御力 その武器を装備した時にアップする攻撃力、その防具を装備した時にアップする防御力。

ともに全くコーティングしてない状態での表記です。

④ 登場モード 10Fモードという表記は10Fモード以降から登場するという事です。99Fモードという表記のあるアイテムは2周目以降から登場します。

⑤ 売却価格 預かり所で売却した時の値段。



片手武器

右手に持つ片手武器全31種類のデータを公開。
各職業の最強武器をチェックしよう。

ナイフ

装備可能な職業の多い万能な武器。スピードはあるが、リーチの面でイマイチだ。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+1	10Fモード	10
敵のナイフ								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+2	10Fモード	100
ダガー								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+3	10Fモード	20
ブラッドナイフ								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+1	-	150
パーキングナイフ								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+4	40Fモード	200

棍棒

威力が上がるにつれ重くなるため、装備可能な職業が減っていく。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+1	10Fモード	5
メイス								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+3	10Fモード	50
スレッジハンマー								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+5	40Fモード	300

杖

魔導士と僧侶にとってはメインとなる武器だ。合成で強力な杖を手に入れよう。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+2	10Fモード	100
火炎の杖								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+4	-	250
露王の杖								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+5	-	300
水鏡の杖								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+5	10Fモード	350
大地の杖								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+7	10Fモード	430
賢者の杖								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+8	30Fモード	450
潜水島の杖								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+3	-	550

片手斧

柄は片手斧と両手斧でそれぞれ1種類ずつしか存在しない。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+4	10Fモード	80

モーニングスター

スピードは遅い代わりにまとめて攻撃できる便利な武器だ。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+4	10Fモード	120

剣

スピード、リーチともに使い勝手のいい片手剣。コーディングで強くしよう。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+3	10Fモード	80
鋼の剣								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+4	10Fモード	180
炎の剣								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+5	10Fモード	250
水鏡剣								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+5	-	350
雷布剣								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+7	30Fモード	400
雷剣								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+8	-	800

ムチ

長い攻撃リーチが魅力のムチは獣使い専用の武器だ。

種族	職業	属性	属性	属性	属性	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+1	10Fモード	50
別のムチ								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+2	10Fモード	80
ロングウィップ								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+3	-	110
ポイズウィップ								
戦士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	魔道士	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	魔道士	魔道士	攻撃力+4	10Fモード	250

拳当て 騎士専用の武器。拳当てはリーチの短さが欠点。

アイアンナックル

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+1	10Fモード	10

ハイパーナックル

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+2	10Fモード	30

ドラゴンファンング

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+3	30Fモード	140

オーラナックル

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+5	—	200

両手武器

両手で扱うため盾を装備できなくなるが、その分、与えるダメージは強力だ。

両手剣 装備可能な職業はかなり限定されるが、リーチ、攻撃力ともにピカイチ。

ヤシヤ

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+7	10Fモード	250

アシユラ

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+8	10Fモード	400

グシク

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+9	20Fモード	700

クレイモア

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+8	10Fモード	150

名無しの巨剣

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+10	10Fモード	300

両手斧 合成でのみ手に入る唯一の両手斧(バトルアックス)。攻撃力は最終の+12/

バトルアックス

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+12	—	250

聖琴 魔道士のみ装備できる聖琴。飛び道具を無限に出せる事の特徴だ。

木の聖琴

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+5	10Fモード	150

鉄の聖琴

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+7	10Fモード	200

鉄の軽琴

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+8	10Fモード	300

鉄の聖琴

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+10	—	400

金の聖琴

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+12	—	700

盾

唯一の防具となる盾だが、魔導士・魔道士・闘士・忍者・盗賊・変身士と半分以上の職業が盾を装備できない。

草や木の盾以外は調べてしまおう。最低1回はコーティングしておこう。

木の盾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+1	10Fモード	5

鉄の盾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+2	10Fモード	20

鉄の軽盾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+4	10Fモード	50

魔鏡の盾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+5	20Fモード	140

マジックシールド

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+6	30Fモード	170

スパイクシールド

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+7	—	300

ドラゴンスケイル

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+8	—	350

ダイヤの盾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+9	20Fモード	899

オーラシールド

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+10	30Fモード	400

レイドシールド

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+15	40Fモード	500

メテオの盾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+1	?	800

間接武器

安全な間合いから一方的に攻撃できる間接武器。うまく使えば冒険がとてラクになるぞ。

矢 すべての職業が装備できる間接武器の基本。補充を怠らないようにしよう。

木の矢

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+0	10Fモード	1×本数

鉄の矢

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力+1	10Fモード	2×本数

爆弾 すさまじい破壊力で敵をまとめてかたつける爆弾。自分が頼らないように注意。

爆弾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力50	20Fモード	5×弾数

炎の爆弾

騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い	攻撃力/防衛力	登場モード	売却価格
発明家	騎士	忍者	盗賊	変身士	攻撃力80	—	10×弾数

手裏剣

忍者専用の飛び道具。無制限に使えるので設置がラクだ。

手裏剣						攻撃力/防弾力	装備モード	売却価格
騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い				
発射家	騎士	忍者	盗賊	変身士		攻撃力10	20Fモード	99

ブーメラン

複数飛ばせるうえ、攻撃力を持ったまま戻ってくる素晴らしい武器／

ブーメラン						攻撃力/防弾力	装備モード	売却価格
騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い				
発射家	騎士	忍者	盗賊	変身士		攻撃力+5	20Fモード	50

弓

装備することで間接武器の弓をさらに強力なものにできる弓。騎士と変身士以外には必需品といっていいだろう。

弓

攻撃力の低い矢をくっつけて強力にパワーアップできる。

木の弓						攻撃力/防弾力	装備モード	売却価格
騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い				
発射家	騎士	忍者	盗賊	変身士		攻撃力+3	10Fモード	40
鉄の弓						攻撃力/防弾力	装備モード	売却価格
騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い				
発射家	騎士	忍者	盗賊	変身士		攻撃力+7	20Fモード	90

クロスボウ

矢の攻撃力を10もアップさせる魅力的なクロスボウ。是非欲しい！

クロスボウ						攻撃力/防弾力	装備モード	売却価格
騎士	魔導士	僧侶	魔道士	獣使い				
発射家	騎士	忍者	盗賊	変身士		攻撃力+10	40Fモード	250



装備アクセサリ

指・首・腕にしっかり着けてパワーアップ!

指輪

様々な特殊攻撃のダメージを減らしてくれる有り難いアクセサリ。

種別	効果	装備モード	売却価格
炎の指輪	大ダメージを受ける炎を祛くモンスターは多い。炎の指輪を優先的に装備しよう。	20Fモード	100
氷の指輪	氷のダメージを受けると凍る。特に指輪を持っていないなら装備しておこう。	20Fモード	100
毒の指輪	毒のダメージを受けてきたら、特殊攻撃の毒を吸って装備しておこう。	20Fモード	100
大地の指輪	モンスターの特殊攻撃を受けて、敵の指輪を使い分けていこう。	20Fモード	100
雷の指輪	雷のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	30Fモード	150
風暴の指輪	雷が大好きなモンスターは多い。雷のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	30Fモード	200
回復の指輪	敵のダメージを受けてきたら、体力を回復するアイテムを装備しておこう。	40Fモード	300
炎の指輪	炎のダメージを受けてきたら、炎のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	40Fモード	200

首輪

首輪というはアタマが、まあ首飾りである。身代わりの首飾りは冒険の必需品!

種別	効果	装備モード	売却価格
炎の首飾り	炎のダメージを受けてきたら、炎のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	10Fモード	100
氷の首飾り	氷のダメージを受けてきたら、氷のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	30Fモード	500
毒の首飾り	毒のダメージを受けてきたら、毒のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	20Fモード	150
大地の首飾り	モンスターの特殊攻撃を受けて、敵の指輪を使い分けていこう。	20Fモード	100
雷の首飾り	雷のダメージを受けてきたら、雷のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	30Fモード	30
風暴の首飾り	雷が大好きなモンスターは多い。雷のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	40Fモード	100
回復の首飾り	敵のダメージを受けてきたら、体力を回復するアイテムを装備しておこう。	40Fモード	100
炎の首飾り	炎のダメージを受けてきたら、炎のダメージを受けるとダメージ軽減指輪はいい。エンジェルが落とす。	40Fモード	200

腕輪

腕輪はどれもなかなかオウシイ特徴を持っているものが多いぞ。

力の腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
装備すると攻撃力が少し上がる。これで攻撃力の低い職業を助おう。	10F モード	100	
守りの腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
装備すると防御力が少し上がる。攻撃力よりもまずは防御力から補強しよう。	10F モード	100	
体力の腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
体力を回復する時に装備して、残り体力が10以上の時は他の腕輪に変えよう。	10F モード	100	
工場の腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
ミスリルの首飾り同様、売却専用のアクセサリ。お金が必要ならなら捨てていい。	30F モード	500	
必殺の腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
クリティカル(必中の一撃)の出る確率が上がる。	30F モード	150	
混乱しけの腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
装備しているときモンスターやトラップによる混乱状態を回復できる。	20F モード	150	
電気の腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
攻撃力、防御力アップ、炎のダメージ減らす。3つの特典のある夢の腕輪。	-	200	
技師しけの腕輪			
備考	登場モード	売却価格	
装備すると技師が使えなくなるマイナスアイテム。敵死して捨てよう。	40F モード	250	

食べ物

体力、気力、攻撃力や魔法までアップしてくれる賢
険には必要不可欠な食べ物。うまく食べ分けよう。

草

回復量かわずかながら、軽視されがちなの草類だが、捨ててくれないなら食べてしまおう。

ウースト

備考			
気力が20%回復、体力5回復でピンチの時に頼りないしちったした補充に使おう。	登場モード	売却価格	
	10F モード	3	

パン

食べ物による回復のメインは気力だから気力よりも体力の増補を妨くようにしよう。

パン

備考			
経験が取れない状況で気力の回復を行う時は食べ時に頼るしかない。	登場モード	売却価格	
	10F モード	5	

肉

見かけも嬉しい肉のかたまり。効果のほうも大きいぞ！

干し肉

備考			
気力を全回復できるうえ、体力も50回復できる有り難い食べ物だ。	登場モード	売却価格	
	10F モード	10	

キノコ

正体不明のキノコは50%の確率で毒キノコ、食べる前に必ず判定しておこう。

キノコ

備考			
体力と気力の両方をイッキに全回復できる貴重なアイテム。大事にこつておこう。	登場モード	売却価格	
	20F モード	20	

毒キノコ

備考			
毒状態になるうえ、体力最大値が減るという最悪のアイテム。敵にぶつけろ。	登場モード	売却価格	
	40F モード	50	

実

食べるだけで能力が上がる不思議な実。拾ったらすぐに食べてパワーアップだ。

力の実			
備考	登場モード	売却価格	
攻撃力が防御力が少し上がる。見つけたら必ず食べよう。	30F モード	30	
知識の実			
備考	登場モード	売却価格	
魔法力が少し上がる。持って帰って積り所に溜めておいてもいい。	30F モード	30	
体力の実			
備考	登場モード	売却価格	
体力の最大値がほんの少し上がる。早めに食べておこう。	30F モード	30	

飲み物

飲み物は回復だけでなく、マイナス効果も蓄めて
様々な効果を持っている。むやみに飲むのは危険だぞ。

ビン

回復アイテムよりもマイナスアイテムの方が多く、マイナスアイテムは敵に投げつける。

回復			
備考	登場モード	売却価格	
気力10%、体力20回復できる。こんなんでいいぞ。	10F モード	10	
超回復			
備考	登場モード	売却価格	
回復アイテムは中程にしたモンスターに投げて、回復させてやることもできるぞ。	10F モード	30	
スタミナドリンク			
備考	登場モード	売却価格	
気力を半分、体力を100回復という強力な回復薬。ピンチに使う。	10F モード	50	
仙薬			
備考	登場モード	売却価格	
気力は10%だけだが、体力は全回復する。状況におつて他の回復薬との使い分けを。	40F モード	100	
高知し薬			
備考	登場モード	売却価格	
毒状態を解除するだけでなく、気力を10%回復できることに注目。	10F モード	50	
状態回復薬			
備考	登場モード	売却価格	
どんな状態でもすぐ回復、気力も10%回復できるつねに1個は持っていたし。	10F モード	150	
さした水			
備考	登場モード	売却価格	
使った気力から5%ダウンし、体力も10%減する。敵にぶつけよう。	30F モード	1	
超さした水			
備考	登場モード	売却価格	
気力も体力も減ってしまうマイナスアイテム。合成してもロクなものにならない。	30F モード	1	
養心の薬			
備考	登場モード	売却価格	
体力が10%、気力が全て無くなるという文字通り最悪の飲み物。絶対に飲むな。	40F モード	50	
魔法			
備考	登場モード	売却価格	
魔法の量が満状態になってしまう。いいところなし。	40F モード	50	
睡眠の薬			
備考	登場モード	売却価格	
敵に投げてもいいが、安全な所で飲んで気力を回復させるのもいい。	20F モード	30	
胃液薬			
備考	登場モード	売却価格	
自分の胃以外まったく見えなくなってしまう。敵にぶつけるしかない。	20F モード	10	
カフェイン			
備考	登場モード	売却価格	
興奮状態になり、ほんのわずかの間、眠れなくなる。使い過ぎない。	40F モード	5	
怪力薬			
備考	登場モード	売却価格	
一定時間、攻撃やダメージがなくなる。モンスターにぶつけよう。	30F モード	150	

ピン マイナスアイテムは捨てるだけでなく、モンスターにぶつけて使ってみよう。

トーフス			
備考	登場モード	売却価格	
一定時間、怒りように動けなくなる。これも敵にぶつけて使おう。	20F モード	250	
返却水			
備考	登場モード	売却価格	
一定時間、技能が使えなくなる。敵でもイモイモはこぼれない。	20F モード	10	
釣魚水			
備考	登場モード	売却価格	
一定時間、全てのアイテムが干渉に見える。気力は全て回復しない。	20F モード	300	
レリークの聖水			
備考	登場モード	売却価格	
強いモンスターを仲間にしてもいいが、自分で飲むと気力を10%回復できるぞ。	?	10	

巻物 色々な効果のある巻物。魔導士のスキルを身につけていれば、気力の限り使い放題だぞ。うまく使って戦いを有利にしよう。**巻物** 回復をいろいろと助けてくれる便利な巻物。実に様々な効果があるのだ。

アームの巻物			
備考	登場モード	売却価格	
一定時間、攻撃力と防御力と魔力の威力が上がる。後半のマップで使おう。	10F モード	30	
敵調べの巻物			
備考	登場モード	売却価格	
使うと魔法陣を前方に発射し、当たった敵の体力を表示する。特に使う必要はない。	20F モード	30	
スタンの巻物			
備考	登場モード	売却価格	
やっかいな敵はこれで凍結させられるが、魔法陣を当てるのが少し面倒。	10F モード	30	
火炎の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
前方に火炎弾を撃つ。スピードもけっこう速いので有効だ。	10F モード	100	
雷電の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
強力なモンスターはこれで黙らせてから攻撃すれば反撃されず安全だ。	10F モード	100	
サイモの巻物			
備考	登場モード	売却価格	
どこにモンスターがいるかイッパツでわかるので、経路確認などの時に便利だ。	10F モード	100	
縮退の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
敵本の輪を落とすと回りのモンスターにダメージを与えることができる。	10F モード	200	
混乱の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
敵を混乱状態にさせられるが、魔法陣を当てなければならぬのでちょっと面倒。	10F モード	200	
マップの巻物			
備考	登場モード	売却価格	
マップと出口の位置がわかる。入り組んだ地形のマップで使うととても便利だ。	10F モード	200	
魔導士の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
魔力は消費を呼び出し、回りの敵に大ダメージを与える。敵に囲まれた時に使おう。	20F モード	250	
リファの巻物			
備考	登場モード	売却価格	
靴にかけられた状況やモンスタールーム、封印ルームからの脱出に使うといいたろっ	20F モード	280	
ワナ罠の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
真実を見ることでないワナが全て見えるようになる。仕掛けはネや素と少し複雑に使う。	-	280	
寶石の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
落ちた回りのモンスターにまとめて大ダメージを与えることができる。	30F モード	330	

巻物 強力な攻撃魔法の巻物も有り。使う時は主人公と敵の向きに注意。

炎の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
距離になれるので敵に囲まれた時やピンチの時に。ただし、時間は短いので注意。	30F モード	330	
誘惑の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
当手な敵にこれで魔法陣を当てれば、相手を攻撃不能状態にさせられる。	-	330	
死の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
当たったモンスターを即死させる強力な攻撃魔法。なるべく敵を押しつけて使おう。	40F モード	360	
石化の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
敵を石化させる。魔法陣を当てるのを失敗しないように真をつけたら	40F モード	360	
魔王の巻物			
備考	登場モード	売却価格	
強力な攻撃魔法。できるだけ多くの敵をまとめて、経路確認をイッキに奪きたい。	-	360	

奇石 奇跡を呼び起こす石、それが奇石だ。巻物と同様に、実に様々な効果がある。惜しまず使っていこう。**奇石** 懐古のスキルがあれば、一つの奇石を気力の限り何回でも使えるぞ。

回復の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
使えば体力を20回復できる。まめに使っていこう。	10F モード	20	
盲目の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
使うと前方に奇跡陣を発射し、当たった敵を盲目状態にする。	10F モード20		
真消しの奇石			
備考	登場モード	売却価格	
真消し量と同じ効果。気力がもたないのでも真はよく出そう。	10F モード	20	
防壁の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
一定時間、防御力を上げておくことができる。敵うちょう前に使っておこう。	10F モード	60	
聖光の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
使う時は敵との間合いを十分とって、ラインをちゃんと揃えよう(アンデッドに有効)。	10F モード	10	
遠見の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
その周のどこにアイテムが落ちているかすべて表示される便利な奇石。	10F モード	30	
超回復の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
当選しているか一瞬で力尽きるこのゲーム。残り体力には十分に気を配ろう。	10F モード	170	
封じの奇石			
備考	登場モード	売却価格	
魔法陣や魔力消費攻撃など様々な特殊攻撃をしにくくするモンスターはこれで封じよう。	10F モード	170	
神光の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
攻撃力のある神の光が出る時間はひじょうに短い。ひきつけてから使おう。	10F モード	170	
防弾の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
攻撃力の高いモンスターと戦闘に入る前には、これで防御力の確保を。	20F モード	250	
状態回復の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
特殊攻撃やトラップによる異常状態をイッパツで治せる。ピンチまで使っておこう。	20F モード	250	
縮退の奇石			
備考	登場モード	売却価格	
強いモンスターは、マメに特殊状態にして倒した方が安全だ。	-	250	

奇石 一度使えば無くなってしまおうか、力尽きたら元も子もない。惜しまず使おう。

宝珠の奇石			
備考	宝珠モード	売却価格	
体力を全回復させるうえ、状態もすべて回復させる素晴らしいアイテム。必需品。	30Fモード	300	
バリアの奇石			
備考	宝珠モード	売却価格	
バリアは、別の階に移動したり、トラップを踏んだりすると切れるので注意。	30Fモード	300	
魔力の奇石			
備考	宝珠モード	売却価格	
経路の奇石と同時にな成でのみ手に入る奇石にしてはイマイチ。	—	300	
神の矢の奇石			
備考	宝珠モード	売却価格	
強力な攻撃魔法。モンスターをまとめて倒そう。	40Fモード	330	
時鐘止めの奇石			
備考	宝珠モード	売却価格	
時鐘が止まっているのは短い間だけ。ピンチの時に使おう。	40Fモード	330	
無敵の奇石			
備考	宝珠モード	売却価格	
やはり、無敵でいられる時間は短い。本当にピンチまでとっておこう。	—	330	

対道具 道具に対して用いるアイテムは3つ。中でもコーティング剤は大切な。

小瓶 正反対の効果を持つ壺の小瓶と銀の小瓶だが、解明効果はどちらもある。

コーティング剤			
備考	宝珠モード	売却価格	
武器が盾をどれか一つ強化し、錆びなくする。+3まで強化可能だ。	10Fモード	200	
銀の水			
備考	宝珠モード	売却価格	
武器が盾に対して使用すると-1し、弱くしてしまう。	30Fモード	43	

メガネ かけると正体不明のアイテムを鑑定し、無くなってしまおう不思議なメガネ。

物知りメガネ			
備考	宝珠モード	売却価格	
正体不明のアイテムを鑑定できる。10%の確率で所持アイテムのすべてを鑑定することもある。	40Fモード	130	

記録 力尽きたら主人公レベルやアイテムがすべてパーになる過酷なシステムの中で唯一の救いとなるセーブ用アイテム。

マジックメモリー ダンジョンの中でセーブが可能になる非常にありがたいアイテム。貴重な。

マジックメモリー			
備考	宝珠モード	売却価格	
30Fモードでは19-20階の部屋に落ちている。もっとも最終で売れるアイテムでもある。	10Fモード	2000	

通常道具

所持数を増やせる道具とダンジョンから脱出できる道具、どちらも超便利!

道具入れ 持てるアイテム数は多ければ多いほど冒険がラクになる。

マジックポーチ			
備考	宝珠モード	売却価格	
最大道具所持数+1を増える(最大30個)。必ず持つておこう。	10Fモード	300	

メダル ダンジョンからアイテムをすべて持ったまま村まで戻れる事のアイテム。

エスクープメダル			
備考	宝珠モード	売却価格	
ダンジョンから脱出できる。紋章等の種下層アイテムを持っていると使用不可。	10Fモード	20	

紋章 最初のダンジョンの最上階にある3つの紋章。手に入れる事でそれぞれ3つずつの新たな職業が手に入る。

紋章A 手に入れると変身士、魔道士、僧侶の職業が手に入る。

勇者の紋章			
備考	宝珠モード	売却価格	
勇気を司る賢者(ワイズマン)フィアのダンジョン、フィアの遺跡の最上階に落ちている。	—	—	

紋章B 手に入れると騎士、忍者、獣使いの職業が手に入る。

力の紋章			
備考	宝珠モード	売却価格	
力を司る賢者(ワイズマン)トレインのダンジョン、トレインの遺跡の最上階に落ちている。	—	—	

紋章C 手に入れると魔術士、発明家、盗賊の職業が手に入る。

知恵の紋章			
備考	宝珠モード	売却価格	
知恵を司る賢者(ワイズマン)ツウェイのダンジョン、ツウェイの遺跡の最上階に落ちている。	—	—	

生命の実 死の呪いをかけられた恋人を救うことのできる唯一のアイテム、それが生命の実だ。

生命の実 1周目の最終目標アイテム。これを手に入れて戻れるエンディングだ。

生命の実			
備考	宝珠モード	売却価格	
1周目のラスト、遺跡の6Fに落ちている。手に入れて無事ダンジョン脱出を目標そう。	—	—	

最下層アイテム

2周目に突入するとダンジョンをさらに深く登れるようになる。その先には…。

石版A 賢者ツウェイの古い石版。持っていると同様の方向が変わる。			
ツウェイの石版			
備考	登場モード	売却価格	
2周目のツウェイの身の上層、39Fに落ちている。	-	-	
石版B 賢者ドレインの古い石版。持っていると同様の方向が変わる。			
ドレインの石版			
備考	登場モード	売却価格	
2周目のドレインの身の上層、39Fに落ちている。	-	-	
石版C 賢者フィアの古い石版。持っていると同様の方向が変わる。			
フィアの石版			
備考	登場モード	売却価格	
2周目のフィアの遺跡の上層、39Fに落ちている。	-	-	

トレジャーマスター

究極の冒険者の称号であるトレジャーマスター。その証である最終アイテムとは？

? 石版を3つすべて手に入れたら、いよいよ最後の謎の塔へ突入だ。			
?			
備考	登場モード	売却価格	
2周目の最終アイテム。手に入れたら、村まで戻ればトレジャーマスターとして認められる。	-	-	

どう手に入れ、いつ、どこで、どう使うか？

アイテムの種類は数多くあれど、持てる数は30個が限度。次から次へと出てくるアイテムの中からどれを選んで次のフロアへ持っていくか？ トレジャーギアでは、そんな選択をつねに迫られる。アイテムの使い方がダンジョン攻略の大きなカギのひとつであることは間違いないだろう。マイナスイテムひとつ取ってみても、捨てるだけで

なく敵にぶつけて状態異常を起こさせたり、自分で敵むと気力が回復したりと意外な効果があることもある。必要な道具を、敵を倒して手に入れるか、合成して発明するか、フロアの隅々まで探しまわるか、ひとつのアイテムを見てみてもそこにプレイヤーの個性が表れて面白みなのだ。自分の厳選したアイテムで預かり所をいっぱいにするな

ど、プレイヤーごとに色々な楽しみ方ができる。何度でも遊べるというこの作品の魅力のひとつなのだろう。



↑ 2周目のダンジョン、39F。マイナスイテムの使い方を確認しよう。



↑ 2周目のダンジョン、39F。マイナスイテムの使い方を確認しよう。



発明家の職業を！ 100倍面白くする！ アイテム合成表



2つのアイテムを合成してまったく別のアイテムを作り出す！ピンチをアイテム合成で作り返した道具を使って切り抜けたり、合成でしか手に入らない強力な武器を作り出したり、と発明家の魅力はいろいろ！そこで全アイテムの合成表を大公開。なお、エスケープメダルやコーティング剤等の特殊アイテムは合成できないので注意。?マークは秘密、是非、自分の目で確かめてくれ！

ナイフ

ナイフも2本あれば、銀のナイフが作れるのだ。他にも必殺の腕輪や衰弱の首飾り、スパイクシールドなどが作れるところにも注目！

ナイフ	ナイフ	銀のナイフ	ダガー	ブラッドナイフ	パーサークナイフ
ナイフ	銀のナイフ	ダガー	銀のナイフ	衰弱の首飾り	銀のナイフ
銀のナイフ	ダガー	ダガー	?	パーサークナイフ	ダガー
ダガー	銀のナイフ	?	銀のナイフ	パーサークナイフ	必殺の腕輪
ブラッドナイフ	衰弱の首飾り	パーサークナイフ	パーサークナイフ	?	ナイフ
パーサークナイフ	銀のナイフ	ダガー	必殺の腕輪	ナイフ	?

斧

木の棍棒どうしを合成するとなんとパンになる。これは覚えておくと何かと便利だぞ。マジックシールドを作れることも覚えておこう。

棍棒	斧	木の棍棒	メイス	スレッジハンマー	ハントアックス	モーニングスター
モーニングスター	木の棍棒	木の棍棒	メイス	スレッジハンマー	ハントアックス	モーニングスター
木の棍棒	パン	ハンドアックス	魔法の杖	モーニングスター	魔法の杖	魔法の杖
メイス	ハンドアックス	モーニングスター	?	マジックシールド	スレッジハンマー	スレッジハンマー
スレッジハンマー	魔法の杖	?	神の矢の尻石	?	超防盾の奇石	超防盾の奇石
ハンドアックス	モーニングスター	マジックシールド	?	モーニングスター	刺のムチ	刺のムチ
モーニングスター	魔法の杖	スレッジハンマー	超防盾の奇石	刺のムチ	守りの腕輪	守りの腕輪

剣

金剛剣と雷帝剣を合成すると名無しの巨剣ができる。ちょっともったいない気もするが攻撃力重視の戦士でいきたいなら作ってもいいかも。

剣	鉄の剣	鉄の剣	炎の剣	水龍剣	雷帝剣	金剛剣
鉄の剣	鋼の剣	メイス	鋼の剣	炎の剣	?	雷帝剣
鋼の剣	メイス	ハンドアックス	炎の指輪	水龍の指輪	?	?
炎の剣	鋼の剣	炎の指輪	炎の杖	クレイモア	魔鏡の盾	鉄の剣
水龍剣	炎の剣	水龍の指輪	クレイモア	?	マジックシールド	雷帝剣
雷帝剣	?	?	魔鏡の盾	マジックシールド	クレイモア	名無しの巨剣
金剛剣	雷帝剣	?	鉄の剣	雷帝剣	名無しの巨剣	ダイヤの盾

杖

火炎の杖と大地の杖、雷王の杖と大地の杖で賢者の杖ができるぞ。?マークが多い杖の合成、さて何が出来るかは合成してのお楽しみ。後悔はさせないぞ。

杖	魔法の杖	火炎の杖	雷王の杖	水龍の杖	大地の杖	賢者の杖	青水龍の杖
魔法の杖	木の棍棒	炎の指輪	魔力の首飾り	水龍の指輪	大地の指輪	水龍の杖	精霊の指輪
火炎の杖	炎の指輪	火炎の巻物	?	大地の杖	賢者の杖	炎の剣	火炎の巻物
雷王の杖	魔力の首飾り	?	船室の巻物	?	賢者の杖	水龍の杖	?
水龍の杖	水龍の指輪	大地の杖	?	?	?	?	水龍の指輪
大地の杖	大地の指輪	賢者の杖	賢者の杖	?	大地の指輪	?	落石の巻物
賢者の杖	水龍の杖	炎の剣	水龍の杖	?	?	?	?
青水龍の杖	精霊の指輪	火炎の巻物	?	水龍の指輪	落石の巻物	落石の巻物	?

ムチ

あまりめほしい物は作れないムチの合成。さて、刺のムチどうしを合成してみると…?

ムチ	革のムチ	刺のムチ	ロングウィップ	ボイズウィップ
革のムチ	刺のムチ	革の盾	ボイズウィップ	毒よけの首飾り
刺のムチ	革の盾	?	革のムチ	革のムチ
ロングウィップ	ボイズウィップ	革のムチ	ボイズウィップ	刺のムチ
ボイズウィップ	毒よけの首飾り	革のムチ	刺のムチ	状態回復の奇石

ナックル

アイアンナックルどうしてハイパーナックル、ハイパーナックルどうしてドラゴンファンクとLVアップ。

ナックル	アイアンナックル	ハイパーナックル	ドラゴンファンク	オーラナックル
アイアンナックル	ハイパーナックル	アイアンナックル	ハイパーナックル	ドラゴンファンク
ハイパーナックル	アイアンナックル	ドラゴンファンク	魔魂の指輪	アイアンナックル
ドラゴンファンク	ハイパーナックル	魔魂の指輪	ドラゴンファンク	?
オーラナックル	ドラゴンファンク	アイアンナックル	?	オーラシールド

両手武器

名無しの巨剣どうしを合成してできるレッドシールドは、防御力+15の最強の盾だ。戦士は是非、手に入れよう。

両手武器	ヤシャ	アシュラ	クジャク	クレイモア	名無しの巨剣	バトルアックス	木の堅琴	鉄の堅琴	鋼の堅琴	鎧のナイフ	ダガー	エルクの前輪	疾風の指輪
ヤシャ	アシュラ	手裏剣	ナイフ	鉄の剣	?	炎の剣	鋼の堅琴	鎧のナイフ	ダガー	エルクの前輪	疾風の指輪		
アシュラ	手裏剣	クジャク	必殺の前輪	炎の剣	炎の剣	?	ナイフ	?	?	疲労の指輪	疾風の指輪		
クジャク	ナイフ	必殺の前輪	エルクの前輪	鎧のナイフ	スレッジハンマー	アシュラ	鉄の堅琴	?	?	?	疾風の指輪		
クレイモア	鉄の剣	炎の剣	鎧のナイフ	名無しの巨剣	?	名無しの巨剣	鉄の堅琴	アシュラ	?	クジャク	精霊の指輪		
名無しの巨剣	炎の剣	スレッジハンマー	名無しの巨剣	レッドシールド	クレイモア	ヤシャ	鋼の剣	鋼の剣	クジャク	力の腕輪			
バトルアックス	炎の剣	?	アシュラ	クレイモア	名無しの巨剣	ヤシャ	木の堅琴	鋼の堅琴	鎧の前輪	大地の指輪			
木の堅琴	鋼の堅琴	ナイフ	鉄の堅琴	鉄の堅琴	ヤシャ	ヤシャ	木の弓	疾風の指輪	鋼の堅琴	木の弓	エルクの前輪		
鋼の堅琴	鎧のナイフ	?	?	アシュラ	鋼の剣	木の堅琴	疾風の指輪	鉄の堅琴	?	疾風の指輪	木の堅琴		
鉄の堅琴	ダガー	?	?	?	鋼の剣	鋼の堅琴	鋼の堅琴	?	?	?	竜巻の巻物		
鎧の堅琴	エルクの前輪	疲労の指輪	?	クジャク	クジャク	鎧の前輪	木の弓	疾風の指輪	?	?	幸運の首飾り		
金の堅琴	疾風の指輪	疾風の指輪	疾風の指輪	精霊の指輪	力の腕輪	大地の指輪	エルクの前輪	木の堅琴	竜巻の巻物	幸運の首飾り	?		

間接武器

木の矢と鉄の矢を合成すると爆弾ができる / どんどん爆弾を作っておこう。

間接武器	木の矢	鉄の矢	爆弾	時限爆弾	手裏剣	ブーメラン
木の矢	—	爆弾	鉄の矢	木の弓	鉄の矢	革の盾
鉄の矢	爆弾	—	木の矢	鉄の弓	爆弾	爆弾
爆弾	鉄の矢	木の矢	—	青キノコ	時限爆弾	?
時限爆弾	木の弓	鉄の弓	青キノコ	—	ブーメラン	手裏剣
手裏剣	木の矢	爆弾	?	ブーメラン	ヤシャ	クロスボウ
ブーメラン	革の盾	爆弾	?	手裏剣	クロスボウ	クロスボウ

盾

アがまた多い盾の合成。作ったらメモって埋めていこう。ドラゴンスケイルとスパイクシールドを合成するとレッドシールドができる。どちらを取るか？

盾	革の盾	木の盾	鉄の盾	魔鏡の盾	マジックシールド	スパイクシールド	ドラゴンスケイル	ダイヤの盾	オーラシールド	レッドシールド	メテューサの盾
革の盾	木の盾	鉄の盾	メイス	魔法の杖	ボイズウィップ	?	アシュラ	ミスリルの首飾り	ハイパーナックル	木の樹幹	木の盾
木の盾	鉄の盾	木の樹幹	アイアンナックル	木の堅琴	鋼の堅琴	鉄の堅琴	ドラゴンファンク	ミスリルの首飾り	?	革の盾	魔鏡の盾
鉄の盾	メイス	アイアンナックル	防割の奇石	マジックシールド	魔鏡の盾	ダイヤの盾	ドラゴンファンク	?	?	?	?
魔鏡の盾	魔法の杖	木の堅琴	マジックシールド	マップの巻物	魔力の首飾り	ダイヤの盾	?	オーラシールド	?	紅魔の首飾り	混乱よけの腕
マジックシールド	ボイズウィップ	鋼の堅琴	魔鏡の盾	魔力の首飾り	オーラシールド	技能おじの腕輪	?	オーラシールド	?	メテューサの盾	オーラシールド
スパイクシールド	?	鉄の堅琴	ダイヤの盾	ダイヤの盾	技能おじの腕輪	死の巻物	レッドシールド	体力の腕輪	?	?	?
ドラゴンスケイル	アシュラ	ドラゴンファンク	ドラゴンファンク	?	?	レッドシールド	?	鉄の盾	?	?	?
ダイヤの盾	ミスリルの首飾り	ミスリルの首飾り	魔鏡の盾	オーラシールド	オーラシールド	体力の腕輪	鉄の盾	?	大地の杖	バリアの奇石	射魔の首飾り
オーラシールド	ハイパーナックル	?	?	?	?	?	?	大地の杖	オーラシールド	守りの腕輪	レッドシールド
レッドシールド	木の樹幹	革の盾	?	射魔の首飾り	メテューサの盾	?	?	バリアの奇石	守りの腕輪	名無しの巨剣	射魔の首飾り
メテューサの盾	木の盾	魔鏡の盾	?	混乱よけの腕輪	オーラシールド	?	?	射魔の首飾り	レッドシールド	射魔の首飾り	石化の巻物

弓

木の弓どうして鉄の弓、鉄の弓どうしてクロスボウ、クロスボウどうしてブーメランと覚えればOK。

弓	木の弓	鉄の弓	クロスボウ
木の弓	鉄の弓	木の矢	鉄の弓
鉄の弓	木の矢	クロスボウ	鉄の矢
クロスボウ	鉄の矢	鉄の矢	ブーメラン

指輪 水晶の指輪と疲労の指輪で「身代わりの首飾り」が作れる。身代わりの首飾りをガンガン作っておこう！

指輪	炎の指輪	氷晶の指輪	疾風の指輪	大地の指輪	精霊の指輪	闘魂の指輪	回復の指輪	疲労の指輪
炎の指輪	火炎の巻物	疾風の指輪	闘魂の指輪	パン	ドワーフ酒	体力の腕輪	疲労の指輪	最悪の水
氷晶の指輪	疾風の指輪	水晶の杖	木の髪髻	落石の巻物	聖光の奇石	鋼の髪髻	回復の奇石	身代わりの首飾り
疾風の指輪	闘魂の指輪	木の髪髻	竜巻の巻物	シフトの巻物	竜巻の巻物	精霊の指輪	大地の指輪	ワナよけの首飾り
大地の指輪	パン	落石の巻物	シフトの巻物	大地の杖	遠見の奇石	水晶の指輪	氷晶の指輪	闘魂の指輪
精霊の指輪	ドワーフ酒	聖光の奇石	竜巻の巻物	遠見の奇石	聖光の奇石	?	超回復の奇石	混乱の巻物
闘魂の指輪	体力の腕輪	鋼の髪髻	精霊の指輪	水晶の指輪	バーサークタイプ	精霊の指輪	闘魂の巻物	
回復の指輪	疲労の指輪	回復の奇石	大地の指輪	水晶の指輪	超回復の奇石	精霊の指輪	全快の奇石	闘魂の指輪
疲労の指輪	最悪の水	身代わりの首飾り	?	闘魂の指輪	混乱の巻物	闘魂の巻物	闘魂の指輪	ワナよけ

首飾り コーティング剤やエスケープメダルが作れるところに注目！後半でエスケープメダルが不足したら合成で手に入れよう。

首飾り	幸運の首飾り	ミスリルの首飾り	魔力の首飾り	耐風の首飾り	身代わりの首飾り	毒よけの首飾り	ワナよけの首飾り	衰弱の首飾り
幸運の首飾り	?	エスケープメダル	耐風の首飾り	ミスリルの首飾り	毒よけの首飾り	?	毒よけの首飾り	身代わりの首飾り
ミスリルの首飾り	エスケープメダル	ダイヤの指輪	マジックポーチ	コーティング剤	エスケープメダル	酸の水	酸の水	酸の水
魔力の首飾り	耐風の首飾り	マジックポーチ	黄竜の杖	知恵の実	薬酒しの巻物	毒消しの奇石	?	?
耐風の首飾り	ミスリルの首飾り	コーティング剤	知恵の実	オーラシールド	薬酒しの巻物	状態回復の奇石	超防風の奇石	くさった水
身代わりの首飾り	毒よけの首飾り	エスケープメダル	薬酒しの巻物	薬酒しの巻物	薬酒しの巻物	ミスリルの首飾り	幸運の首飾り	最悪の水
毒よけの首飾り	?	酸の水	毒消しの奇石	状態回復の奇石	ミスリルの首飾り	ポイズンウィップ	幸運の首飾り	ポイズンウィップ
ワナよけの首飾り	毒よけの首飾り	もの知りメガネ	?	超防風の奇石	幸運の首飾り	幸運の首飾り	?	身代わりの首飾り
衰弱の首飾り	身代わりの首飾り	酸の水	?	くさった水	最悪の水	ポイズンウィップ	身代わりの首飾り	?

腕輪 竜の腕輪と混乱の腕輪でレッドシールドになる。竜の腕輪は貴重だが2個以上あるならいいかも。体力の実や力の実も作れるぞ。

腕輪	力の腕輪	守りの腕輪	体力の腕輪	エルクの腕輪	必殺の腕輪	混乱よけの腕輪	竜の腕輪	技能封じの腕輪
力の腕輪	力の実	アームの巻物	バリアの奇石	ブーメラン	クレイモア	石化の巻物	?	毒よけの奇石
守りの腕輪	アームの巻物	体力の実	鉄の盾	防風の奇石	エルクの腕輪	魔鏡の盾	?	時間止めの奇石
体力の腕輪	バリアの奇石	鉄の盾	体力の実	?	ハイパーナックル	回復の奇石	守りの腕輪	衰弱の首飾り
エルクの腕輪	ブーメラン	防風の奇石	?	?	ヤシャ	メテューサーの盾	?	?
必殺の腕輪	クレイモア	エルクの腕輪	ハイパーナックル	ヤシャ	クジャク	手裏剣	ドラゴンファンク	死の巻物
混乱よけの腕輪	石化の巻物	魔鏡の盾	回復の奇石	メテューサーの盾	手裏剣	メテューサーの盾	レッドシールド	石化の巻物
竜の腕輪	?	?	守りの腕輪	?	ドラゴンファンク	レッドシールド	?	封じの奇石
技能封じの腕輪	?	時間止めの奇石	衰弱の首飾り	?	死の巻物	石化の巻物	封じの奇石	封じの奇石

食べ物 パン2個で干し肉になるのを覚えておこう。力の実と体力の実でキノコを作るのも有効だ。

食べ物	ワース草	パン	干し肉	キノコ	毒キノコ	力の実	知恵の実	体力の実
ワース草	毒消し草	回復薬	超回復薬	干し肉	毒薬	仙薬	毒キノコ	毒キノコ
パン	回復薬	干し肉	状態回復薬	キノコ	木の魔棒	ワース草	ワース草	ワース草
干し肉	超回復薬	状態回復薬	スタミナドリンク	超くさった水	メイス	スタミナドリンク	仙薬	超回復薬
キノコ	干し肉	キノコ	超くさった水	毒キノコ	ワース草	カフェイン	マップの巻物	ドワーフ酒
毒キノコ	毒薬	木の魔棒	メイス	ワース草	毒消し草	爆弾	もの知りメガネ	魔法薬
力の実	仙薬	ワース草	スタミナドリンク	カフェイン	爆弾	力の腕輪	魔力の首飾り	キノコ
知恵の実	毒キノコ	ワース草	仙薬	マップの巻物	もの知りメガネ	魔力の首飾り	魔力の首飾り	パン
体力の実	毒キノコ	ワース草	超回復薬	ドワーフ酒	魔法薬	キノコ	パン	体力の腕輪

飲み物1 回復薬どうして超回復薬、超回復薬と超くさった水でキノコを作れるところに注目 / 別々に飲むよりずっとお得です。

飲み物	回復薬	超回復薬	スタミナドリンク	仙薬	毒消し草	状態回復薬	くさった水	超くさった水	最悪の水
回復薬	超回復薬	スタミナドリンク	状態回復薬	木の槌	状態回復薬	スタミナドリンク	毒消し草	毒消し草	くさった水
超回復薬	スタミナドリンク	仙薬	状態回復薬	くさった水	状態回復薬	パン	毒キノコ	キノコ	超くさった水
スタミナドリンク	状態回復薬	状態回復薬	アームの巻物	トーフ酒	回復薬	干し肉	毒薬	毒薬	最悪の水
仙薬	木の槌	くさった水	トーフ酒	?	革のムチ	干し肉	幻覚水	カフェイン	技能対しの腕輪
毒消し草	状態回復薬	状態回復薬	回復薬	革のムチ	回復薬	超回復薬	毒薬	幻覚水	回復薬
状態回復薬	スタミナドリンク	パン	干し肉	干し肉	超回復薬	毒消しの奇石	カフェイン	忘却水	睡眠薬
くさった水	毒消し草	毒キノコ	毒薬	幻覚水	毒薬	カフェイン	超くさった水	最悪の水	盲目薬
超くさった水	毒消し草	キノコ	毒薬	カフェイン	幻覚水	忘却水	最悪の水	疲労の指輪	レリックの聖水
最悪の水	くさった水	超くさった水	最悪の水	技能対しの腕輪	回復薬	睡眠薬	盲目薬	レリックの聖水	状態回復の奇石

飲み物2 忘却水とほれ薬を合成するとエスケープメダルができる。捨てる前にちよっと巻物でみよう。

飲み物?	毒薬	睡眠薬	盲目薬	カフェイン	ほれ薬	トーフ酒	忘却水	幻覚水	レリックの聖水
毒薬	最悪の水	混乱の巻物	幻覚水	マジックポーチ	盲目薬	睡眠薬	レリックの聖水	ほれ薬	忘却水
睡眠薬	混乱の巻物	睡魔の巻物	?	盲目薬	レリックの聖水	死の巻物	賢者の杖	レリックの聖水	超くさった水
盲目薬	幻覚水	?	盲目の奇石	混乱の巻物	幻覚水	賢者の首飾り	ほれ薬	盲目の奇石	疲労の指輪
カフェイン	マジックポーチ	盲目薬	混乱の巻物	体力の薬	忘却水	超回復薬	混乱よけの腕輪	バーサークナイフ	ハンドアックス
ほれ薬	盲目薬	レリックの聖水	幻覚水	忘却水	?	?	エスケープメダル	マジックポーチ	マジックポーチ
トーフ酒	睡眠薬	死の巻物	賢者の首飾り	超回復薬	?	力の実	炎の巻物	ほれ薬	稲妻の巻物
忘却水	レリックの聖水	賢者の杖	ほれ薬	混乱よけの腕輪	エスケープメダル	炎の巻物	知恵の実	身代わりの首飾り	スタンの巻物
幻覚水	ほれ薬	レリックの聖水	盲目の奇石	バーサークナイフ	マジックポーチ	ほれ薬	身代わりの首飾り	身代わりの首飾り	忘却水
レリックの聖水	忘却水	超くさった水	疲労の指輪	ハンドアックス	マジックポーチ	稲妻の巻物	スタンの巻物	忘却水	スタンの巻物

巻物1 稲妻の巻物どうして雷帝剣、混乱の巻物どうしたとバーサークナイフができる。あとはマップの巻物を作るのもいい。

巻物1	アームの巻物	敵討への巻物	スタンの巻物	炎の巻物	睡魔の巻物	サーモの巻物	稲妻の巻物	混乱の巻物	マップの巻物
アームの巻物	力の実	スタンの巻物	敵討への巻物	稲妻の巻物	敵討への巻物	稲妻の巻物	炎の巻物	睡魔の巻物	サーモの巻物
敵討への巻物	スタンの巻物	サーモの巻物	アームの巻物	稲妻の巻物	サーモの巻物	スタンの巻物	睡魔の巻物	スタンの巻物	アームの巻物
スタンの巻物	敵討への巻物	アームの巻物	睡魔の巻物	混乱の巻物	混乱の巻物	マップの巻物	電巻の巻物	睡魔の巻物	敵討への巻物
炎の巻物	稲妻の巻物	稲妻の巻物	混乱の巻物	炎の指輪	アームの巻物	マップの巻物	雷石の巻物	炎の指輪	サーモの巻物
睡魔の巻物	敵討への巻物	サーモの巻物	混乱の巻物	アームの巻物	混乱の巻物	マップの巻物	?	スタンの巻物	シフトの巻物
サーモの巻物	稲妻の巻物	スタンの巻物	マップの巻物	マップの巻物	マップの巻物	マップの巻物	炎の巻物	マップの巻物	?
稲妻の巻物	炎の巻物	睡魔の巻物	電巻の巻物	雷石の巻物	?	炎の巻物	雷帝剣	電巻の巻物	雷石の巻物
混乱の巻物	睡魔の巻物	スタンの巻物	睡魔の巻物	炎の指輪	スタンの巻物	マップの巻物	電巻の巻物	バーサークナイフ	睡魔の巻物
マップの巻物	サーモの巻物	アームの巻物	敵討への巻物	サーモの巻物	シフトの巻物	クマ見	雷石の巻物	睡魔の巻物	?

巻物2 石化の巻物とシフトの巻物で身代わりの首飾りが作れる / シフトの巻物と姿消しの巻物でエスケープメダルを作るのもいい。

巻物?	電巻の巻物	シフトの巻物	ワナ見の巻物	雷石の巻物	姿消しの巻物	誘惑の巻物	死の巻物	石化の巻物	竜玉の巻物
電巻の巻物	夜産の指輪	姿消しの巻物	もの知りメガネ	シフトの巻物	シフトの巻物	サーモの巻物	必殺の腕輪	混乱よけの腕輪	?
シフトの巻物	姿消しの巻物	?	姿消しの巻物	大地の杖	エスケープメダル	稲妻の指輪	魔力の首飾り	身代わりの首飾り	エスケープメダル
ワナ見の巻物	もの知りメガネ	姿消しの巻物	?	?	シフトの巻物	死の巻物	?	?	電巻の巻物
雷石の巻物	?	大地の杖	?	大地の杖	ダイヤの盾	睡魔の指輪	睡魔の指輪	混乱よけの腕輪	石化の巻物
姿消しの巻物	シフトの巻物	エスケープメダル	シフトの巻物	ダイヤの盾	守りの腕輪	幸運の首飾り	身代わりの首飾り	技能対しの腕輪	エルクの腕輪
誘惑の巻物	サーモの巻物	稲妻の指輪	死の巻物	賢者の指輪	幸運の首飾り	?	稲妻の指輪	メデュースの盾	死の巻物
死の巻物	必殺の腕輪	魔力の首飾り	?	賢者の指輪	身代わりの首飾り	稲妻の指輪	?	?	知恵の実
石化の巻物	混乱よけの腕輪	身代わりの首飾り	?	混乱よけの腕輪	技能対しの腕輪	メデュースの盾	?	メデュースの盾	コーティング剤
竜玉の巻物	?	エスケープメダル	電巻の巻物	石化の巻物	死の巻物	知恵の実	?	コーティング剤	?

奇石1

回復の奇石と聖光の奇石、防御の奇石と神光の奇石で超回復の奇石を作り出すことができる。スレージハンマーを作るのもいいだろう。

奇石1	回復の奇石	聖目の奇石	毒消しの奇石	防御の奇石	聖光の奇石	毒見の奇石	超回復の奇石	封じの奇石	神光の奇石
回復の奇石	毒消しの奇石	防御の奇石	回復の奇石	毒見の奇石	超回復の奇石	もの知りメガネ	毒消しの奇石	聖光の奇石	聖目の奇石
聖目の奇石	防御の奇石	封じの奇石	回復の奇石	封じの奇石	毒見の奇石	もの知りメガネ	毒消しの奇石	技能封じの装備	?
毒消しの奇石	回復の奇石	回復の奇石	回復の奇石	封じの奇石	防御の奇石	回復の奇石	防御の奇石	聖目の奇石	?
防御の奇石	毒見の奇石	封じの奇石	封じの奇石	超防御の奇石	超回復の奇石	封じの奇石	神光の奇石	毒見の奇石	超回復の奇石
聖光の奇石	超回復の奇石	毒見の奇石	防御の奇石	超回復の奇石	神光の奇石	幸運の首飾り	神光の奇石	神光の奇石	?
毒見の奇石	もの知りメガネ	もの知りメガネ	回復の奇石	封じの奇石	幸運の首飾り	サーモの巻物	ミスリルの首飾り	聖光の奇石	スレージハンマー
超回復の奇石	毒消しの奇石	毒消しの奇石	防御の奇石	神光の奇石	神光の奇石	ミスリルの首飾り	状態回復の奇石	聖光の奇石	状態回復の奇石
封じの奇石	聖光の奇石	技能封じの装備	聖目の奇石	毒見の奇石	神光の奇石	聖光の奇石	聖光の奇石	時間止めの奇石	神の矢の奇石
神光の奇石	聖目の奇石	?	?	超回復の奇石	?	スレージハンマー	状態回復の奇石	神の矢の奇石	?

奇石2

状態回復の奇石どうし、状態回復の奇石と超防御の奇石、状態回復の奇石と神の矢の奇石、状態回復の奇石と時間止めの奇石で全快の奇石/


奇石2	超防御の奇石	状態回復の奇石	超回復の奇石	全快の奇石	バリアの奇石	聖力の奇石	神の矢の奇石	時間止めの奇石	無敵の奇石
超防御の奇石	耐魔の首飾り	全快の奇石	マジックシールド	エルクの装備	コーティング剤	体力の装備	オーラシールド	バリアの奇石	バリアの奇石
状態回復の奇石	全快の奇石	全快の奇石	超防御の奇石	?	超防御の奇石	力の装備	全快の奇石	全快の奇石	バリアの奇石
超回復の奇石	マジックシールド	超防御の奇石	?	神の矢の奇石	?	クロスボウ	神光の奇石	酸の水	マジックポーチ
全快の奇石	エルクの装備	?	神の矢の奇石	時間止めの奇石	状態回復の奇石	超回復の奇石	スレージハンマー	買者の杖	体力の実
バリアの奇石	コーティング剤	超防御の奇石	?	状態回復の奇石	?	守りの装備	魔力の首飾り	?	耐魔の首飾り
聖力の奇石	体力の装備	力の装備	クロスボウ	超回復の奇石	守りの装備	時間止めの奇石	力の実	神の矢の奇石	時間止めの奇石
神の矢の奇石	オーラシールド	全快の奇石	神光の奇石	スレージハンマー	魔力の首飾り	力の実	スレージハンマー	?	時間止めの奇石
時間止めの奇石	バリアの奇石	全快の奇石	酸の水	買者の杖	?	神の矢の奇石	?	?	神の矢の奇石
無敵の奇石	バリアの奇石	バリアの奇石	マジックポーチ	体力の実	耐魔の首飾り	時間止めの奇石	時間止めの奇石	神の矢の奇石	オーラシールド

【トラップ解析】

TRAP LIST

ダンジョンに仕掛けられた18種類のトラップを紹介。時にはトラップをわざと踏んで利用するのも手なのだ。






落とし穴「足元に何も無い！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	変化なし
-----------------	---	----	------

特殊効果 主人公を下の階へ落とす

ひとつつのフロアに落ちてしまう。ダメージはまったく受けない。ダンジョンからの帰りに、むしろ嬉しいトラップだ。




仕掛けバネ「宙に投げ出される！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	変化なし
-----------------	---	----	------

特殊効果 主人公を上の方へ飛ばす

落とし穴とは逆にひとつ上のフロアに飛ばされるトラップ。落とし穴同様、どうってことのないトラップだ。

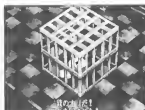


飛び出し槍「するどい痛みが走る！」

体力減少量(LV1、装備なし)	-2	状態	変化なし
-----------------	----	----	------

特殊効果 地上から槍が飛び出し、主人公を貫く

4本の槍が地上から飛び出すトラップだが、ダメージは微量。このトラップも特に気にする必要はないだろう。




鉄のオリ「回りを囲まれた！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	変化なし
-----------------	---	----	------

特殊効果 移動のみ一定時間禁止

一定時間、鉄のオリに閉じこめられ移動できなくなる。オリの中なら動けるし、攻撃もできるので落ちついてオリの中から敵を倒そう。




落石「つぶれてしまう！」

体力減少量(LV1、装備なし)	-5	状態	変化なし
-----------------	----	----	------

特殊効果 岩が落ちてくる

天井から岩が落ちてきて、主人公にダメージを与える。やはりダメージ量はわずかなので無視していいだろう。




トリックワイヤー「足を滑らせた！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	変化なし
-----------------	---	----	------

特殊効果 主人公の持ち物をランダムで落とす

主人公の所持アイテムを落とす。装備品も落とされ、トラップの上に落ちた道具を拾おうとしてもまた戻りかかるといふ悪癖のトラップ。




ワープの魔法円「体が軽くなった！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	変化なし
-----------------	---	----	------

特殊効果 同じ階層のどこかに飛ばされる

同じフロアのどこかに飛ばされる。入り込んだマップのフロアの出口近くから遠くに飛ばされるとちょっとショック。




呪いの魔法円「装備が外れない！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	変化なし
-----------------	---	----	------

特殊効果 主人公の装備に呪いかかる

装備品が呪われ、外せなくなってしまう。コーティングしてあれば大丈夫なので武器と盾は早めにコーティングを施そう。




爆炎の魔法円「炎に包まれる！」

体力減少量(LV1、装備なし)	-12	状態	変化なし
-----------------	-----	----	------

特殊効果 なし

トラップの中では最もダメージの大きいもの。それでも大したダメージは受けなが、残り体力わずかだろうつのは避けよう。




混乱の魔法円「混乱状態になってしまった！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	混乱
-----------------	---	----	----

特殊効果 混乱状態のステータス障害を引き起こす

一定時間、思い通り移動ができなくなる。攻撃は可能だが、攻撃方向はランダム。敵に囲まれたらアイテムなどで切り抜けよう。




重力異常の魔法円「重力異常状態になってしまった！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	重力異常
-----------------	---	----	------

特殊効果 一定時間、一歩も動けなくなる

一定時間、移動ができなくなる。体の向きを変えることや攻撃は可能なので、敵が来てても落ちついて倒そう。

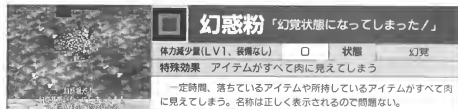


目潰し粉「目が見えない！」

体力減少量(LV1、装備なし)	0	状態	暗闇
-----------------	---	----	----

特殊効果 主人公以外すべて見えなくなる

一定時間、真っ暗になって主人公以外まったく見えなくなる。まわりをモンスターに囲まれているなら斬りまくっておこう。



幻惑粉 「幻覚状態になってしまったノ」

体力減少量(LV1, 装備なし) 0 状態 幻覚

特殊効果 アイテムがすべて肉に見えてしまう

一定時間、落ちているアイテムや所持しているアイテムがすべて肉に見えてしまう。名称は正しく表示されるので問題ない。

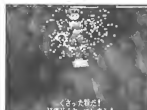


しびれ粉 「体が動かないノ」

体力減少量(LV1, 装備なし) -1 状態 まひ

特殊効果 まひ状態のステータス障害を引き起こす

一定時間、行動不能に陥る。移動はもちろん、攻撃もできないので、モンスターに囲まれた状態でこのトラップにかかること危険。



腐食粉 「装備が腐ってしまうノ」

体力減少量(LV1, 装備なし) 0 状態 変化なし

特殊効果 装備中のアイテムのレベルを1下げる

装備中の武器や盾が-1ぶんレベルダウンしてしまうというイヤなトラップ。コーティングしておけば防ぐことができる。



見えない針 「突然、痛みが走るノ」

体力減少量(LV1, 装備なし) -1 状態 変化なし

特殊効果 なし

見えない針に攻撃されるトラップ。ダメージは主人公LV1 装備なしの状態でも1という超微量なので問題ない。



見えない毒針 「毒状態になってしまったノ」

体力減少量(LV1, 装備なし) -1 状態 毒

特殊効果 毒状態のステータス障害を引き起こす

毒を受けて、一定時間気力が減り続けてしまう。早めに解毒し薬や状態回復の奇石を使うか、別のフロアに移動するかしらう。



見えない麻酔針 「急に眠くなってきたノ」

体力減少量(LV1, 装備なし) -1 状態 睡眠

特殊効果 睡眠の「少し眠る」と同じ

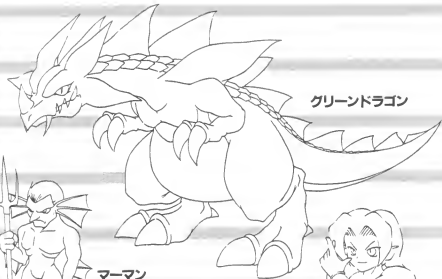
気力10%回復ぶん眠ってしまう。何度も眠って気力の回復を行えるので、むしろ有り難いくらいのトラップだ。

【設定原画集】

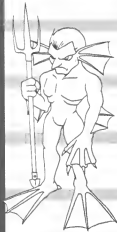
GRAPHIC OF T.G

ポリゴンになる前のモンスターの原画を大紹介。
絵画とポリゴンのそのデザインの違いを楽しんでほしい。





グリーンドラゴン



マーマン



メテューサ

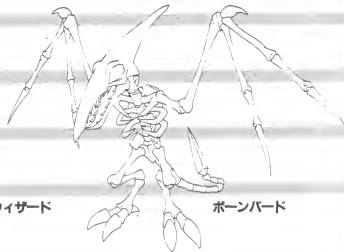


ポイズントード

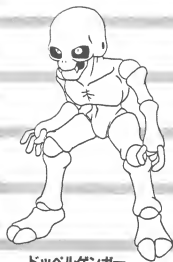
こうして原画を見てみると、どれもかなり忠実にポリゴン化されているのがよくわかる。100体以上を作って動かすのは大変な作業だ。



ウィザード



ボーンバード



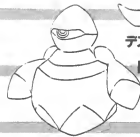
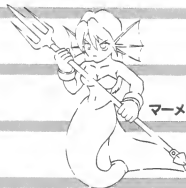
ドッベルゲンガー



ユニコーン



デスカーネ

ドール・ガードール
パワードール

マーメイド



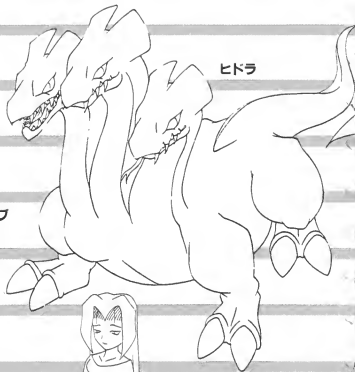
プリースト



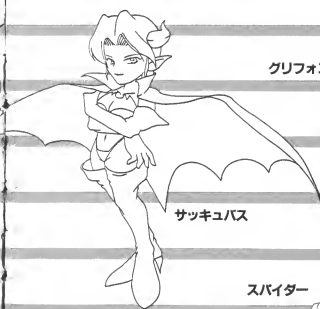
ミノタウロス



ルーフ



ヒドラ



サッキュバス

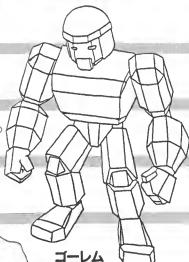
グリフォン



マンイーター



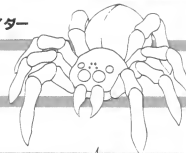
パンシー



ゴーレム

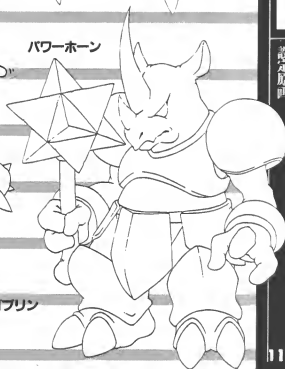


ローバー



スパイダー

パワーホーン



ホフゴブリン



クロウラー



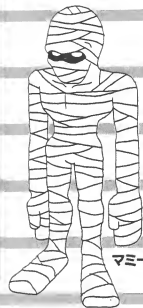
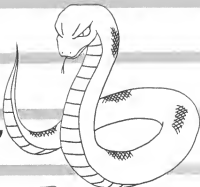
バイソン

原画ではサッキュバスのセクシーな面やパンシーの表情などがよくわかる。マンイーターにも目があるんだね。

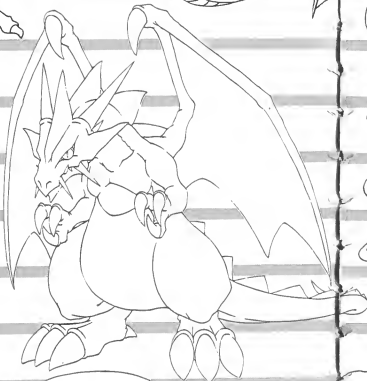


コカトリス

スネーク



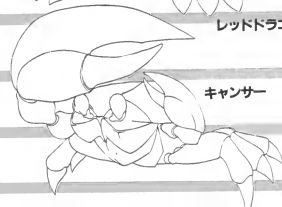
マミー



レッドドラゴン



クラウド



キャンサー



キメラ



アメーバ



サイクロプス

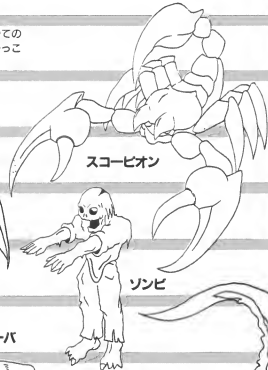


バジリスク



エフリート

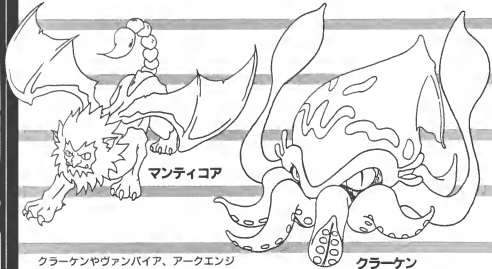
アメーバに取り込まれているのはかつての冒険者の亡骸だろうか。エフリートがかっこいい。クラウドにも目がある。



スコルピオン



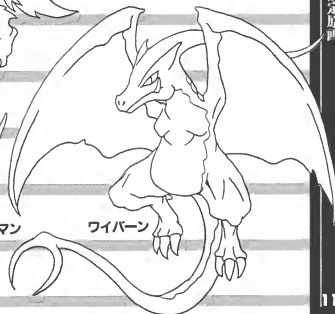
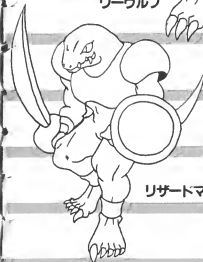
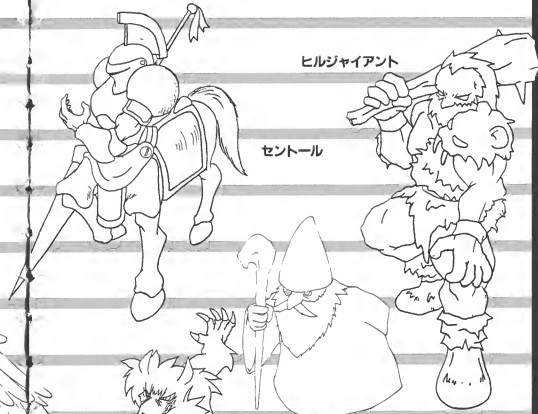
ゾンビ

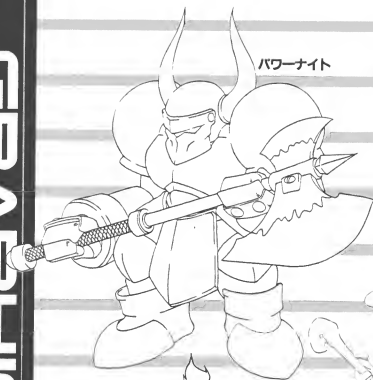


クラークンやヴァンパイア、アークエンジェル、セントール……いろいろと泣かされた強敵揃いだ。



ダークアイ





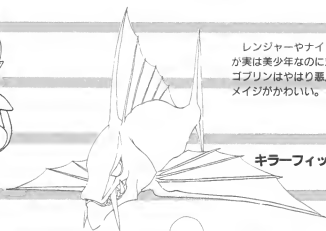
パワーナイト



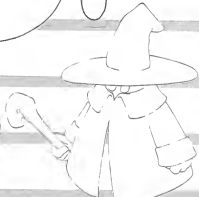
ゴ布林



レンジャー



キラーフイッシュ



メイジ



リッチ



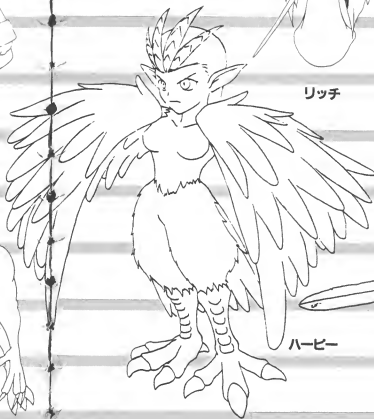
ローグ



サーベルタイガー



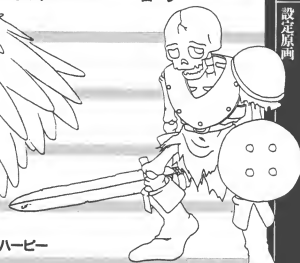
ナイトメア



ハービー



グール

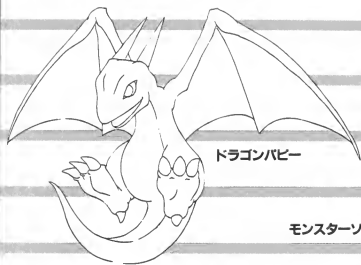


スケルトン



バット

レンジャーやナイトメア
が実は美少年なのに対し、
ゴ布林はやはり悪人面。
メイジがかわいい。



ドラゴンバビー



モンスターソード

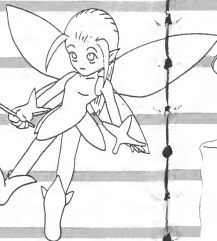


フェイク

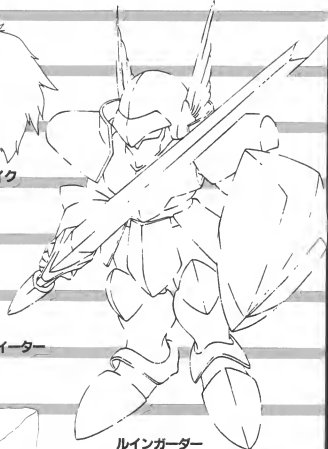
グリーンスライム
パープルスライム
ゴールドスライム



ピクシー



イーター

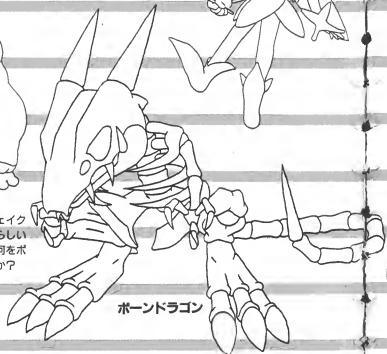


ルインガーター

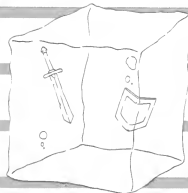


ジャイアンコング

ゲームでは憎たらしいフェイクも原画では愛らしい。可愛らしいイーター、ゲーム中いつも何をポリポリ食べているのだろうか？



ホードラゴン



ゼラチンキューブ



ガーゴイル



ホーミングボム



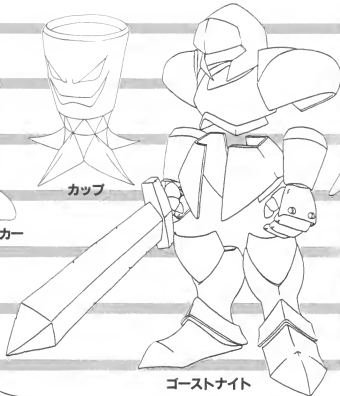
タイムボム



シュリーカー&ジュリーカー



カップ



ゴーストナイト



ミラージュ

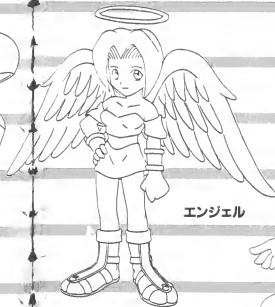
サラマンダー



レイス



オーク



エンジェル



ヘルハウンド



ボンバーマニア

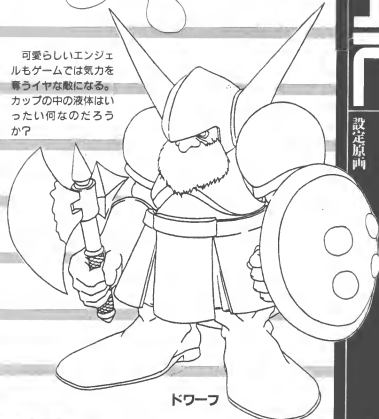


コボルト

可愛いエンジェルもゲームでは気力を奪うイヤな敵になる。カップの中の液体はいったい何なのだろうか？



トラップドア



ドワーフ



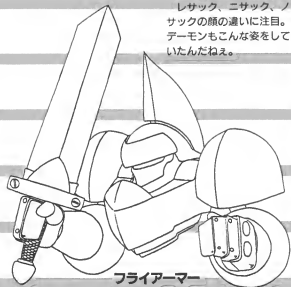
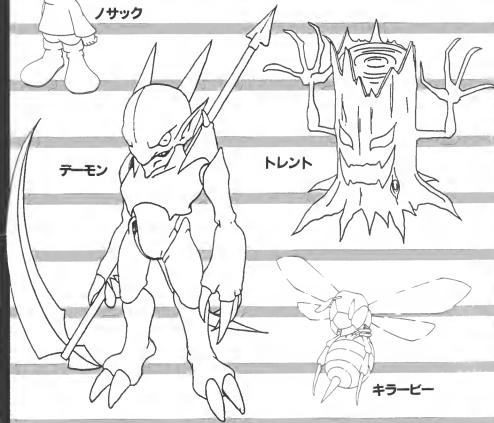
レサック



ニサック

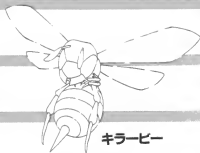


ノサック

フライアーマー
ハイパーアーマー

デーモン

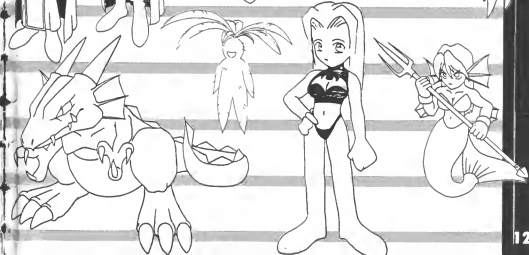
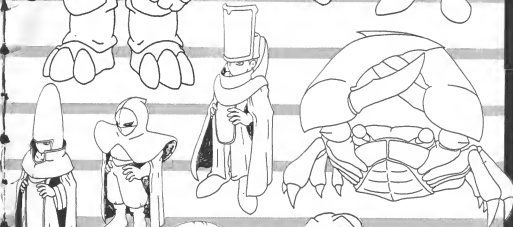
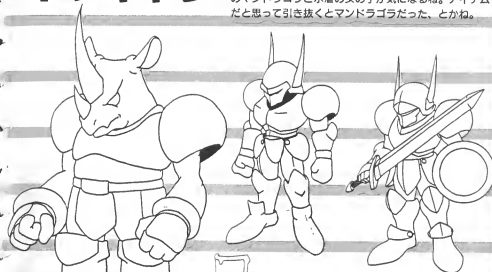
トレント



キラabee

ボツキャラ

パワーホーンやルインガーダー、キャンサーの原型が見られる。マーメイドはちょっとだけ決定稿と違う。下のマンドラゴラと水着の女の子が気になるね。アイテムだと思っ引き抜くとマンドラゴラだった、とかね。



ゲームストブック/EXシリーズVol.25
トレジャーギアパーフェクトガイドブック

平成9年8月31日 第1版第1刷発行



- 発行人——加藤 博
- 編集人——高橋己代子
- 進行管理——伊藤勝章/野口 晶/中村 健/今任隆幸
- アシスタント——鳥塚享亨/佐竹 修/竹内正浩/沼田孝一
- 編 集——カラーフィールド
- デザイン——スクエア/小松宏明
- 制作協力——有限会社未来ソフト
- 印 刷——大日本印刷株式会社
- 発行——株式会社 新声社

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26

営業部 TEL 03-3293-9321

編集部 TEL 03-3293-9336

©1997 Miraisoft/ADK ©SHINSEISHA 1997

定価はカバーに表示してあります。

本誌からの無断転載を禁じます。

●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承下さい。



TREASURE GEAR

読者アンケート

☆この本の値段はどうか？

高い 普通 安い

☆良かったところ、悪かったところをお書き下さい。

--	--

☆増刊号、ムックでやってほしい企画があればお書き下さい。

--	--

☆今、もっともハマっていることは何ですか？

--	--

☆定期的に購入している雑誌等をお書き下さい。

--	--

☆この本の感想をお書き下さい。

--	--

どうもありがとうございました。

きりとり

郵便ハガキ

切手を貼って
下さい

1 0 1 - □ □

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

EXムック編集部

EXシリーズVOL.25

「TREASURE GEAR」係

お名前			年齢	歳	男・女
ご住所	〒				
	☎				
ご職業					
お買い上げ年月日		年	月	日	
お買い上げ店名					

きりとり