



メガドライブ

ランドストーカー

皇帝の財宝

ランドストーカー(皇帝の財宝)必勝攻略法

**必勝
攻略法**

漸新三次元画面+超難解迷路。
渾身のグラフィック。ライルが
探し求めていた財宝とは……。

**全マップ
攻略図説付
完璧掲載!!**

編者 ファイティングスタジオ

双葉社

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

- ゼルダ伝説必勝攻略法
- 裏版ゼルダの伝説必勝攻略法
- スーパーマリオⅡ必勝攻略法
- スーパーマリオⅢ必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部Ⅱ必勝攻略法
- じゃじゃ丸忍法帳必勝攻略法
- じゃじゃ丸撃魔伝必勝攻略法
- 天地を喰らう必勝攻略法
- 天地を喰らうⅡ必勝攻略法
- ファミスタ'91必勝攻略法
- ファミスタ'92必勝攻略法
- 女神転生必勝攻略法
- 女神転生Ⅱ必勝攻略法
- ワルキューレの冒険必勝攻略法
- リンクの冒険必勝攻略法
- 魔界島必勝攻略法
- ファミリージョッキー必勝攻略法
- 夢工場ドキドキパニック必勝攻略法
- 三国志中原の覇者必勝攻略法
- 三国志Ⅱ霸王の大陸必勝攻略法
- じゃリン子チエ必勝攻略法
- ファミコンウォーズ必勝攻略法
- えりかとさとり夢冒険必勝攻略法
- 源平討魔伝必勝攻略法
- 貝獣物語必勝攻略法
- プロ野球?殺人事件!必勝攻略法
- ハイドライドⅢ必勝攻略法
- ドラゴンスピリット必勝攻略法
- クインティ必勝攻略法
- ケルナグール必勝攻略法
- 新燃えろ!プロ野球必勝攻略法
- ウィロー必勝攻略法
- マルサの女必勝攻略法
- マザー必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光Ⅱ必勝攻略法
- 遊遊記必勝攻略法
- スウィートホーム必勝攻略法
- サンサーラ・ナーガ必勝攻略法
- 魔神英雄伝ワタル外伝必勝攻略法
- ウィザードリィⅢ必勝攻略法
- イースⅡ必勝攻略法
- イースⅢワンダラーズ・フロム・イース必勝攻略法
- ファイアーエムブレム必勝攻略法
- ファイアーエムブレム外伝必勝攻略法
- バトルフリート必勝攻略法
- ドクターマリオ必勝攻略法
- 忍者らホイ!必勝攻略法
- 虹のシルクロード必勝攻略法
- じゅうべえくえすと必勝攻略法
- メタルマックス必勝攻略法
- ファミリーサーキット'91必勝攻略法
- A列車で行こう必勝攻略法
- ロードランナー必勝攻略法
- スターウォーズ®必勝攻
- ヨッシーのたまご必勝攻
- がんばれゴエモン外伝2天下の財宝必勝攻略法
- エスパードリーム2新たなる戦い必勝攻略法
- シルヴァ・サーガ必勝攻略法
- スーパーマリオUSA必勝攻略法

ランドストーリー

ランドストーリー
【皇帝の財宝】
必勝攻略法



LAND STALKER

ランドストーリーカー

皇帝の財宝
必勝攻略法



3次元リアルマップで繰り広げられる「ランド
ストーリーカー」の世界。完全マップ掲載でメルカ
トル島のすべての地域をカバー。どんな謎もす
べて解決してくれる冒険のハンドブックだ!

C O N T E N T S

ランドストーリー主要CAST	3	メルカトル城の地下	77
メルカトル島アドベンチャーMAP	4	メルカトル城の塔	81
モンスターファイル	6	メルカトルの町～迷いの森	84
アイテムファイル	10	迷いの森・グリーンメイズ	86
命の素入手場所データ	12	迷いの森～マサンの村	95
ライルのアクションテクニック	13	港町リュマ・メルカトル城	97
〈オープニングイベント〉	16	魔女の家	98
〈プロローグ〉	18	〈メルカトルってどんな町?〉	100

1章

19

●マサンの村	20
滝壺のほこら	22
マサンの村～グミの村	26
●グミの村	28
グミの村～ガケ崩れ	30
沼地の神殿	31

2章

37

グミの村～港町リュマ	38
剣士の家	40
●港町リュマ	42
盗賊団の洞窟	44
巨木トレント	50
港町リュマ～メルカトルの町	52
●メルカトルの町	54
メルカトル城	60
地下墓地	63
メルカトルの町～ミルの塔	66
ミルの塔	70

3章

101

●バーラの町	102
バーラの町周辺	104
バーラの鉱山	108
バーラの町～デステルの村	116
●デステルの村～湖	120
古代の洞窟	124
古代の洞窟～湖の神殿	130
湖の神殿	136

4章

147

ミルの塔	148
マサンの村の洞窟	149
メルカトルの町～山岳地帯	150
山頂の洞窟	158
●地下の町カザルト	164
地下の大洞窟	166
地下宮殿	179

ランドストーリー主要Cast

ノール王の財宝をめぐって

上へ下への大さわぎ!!

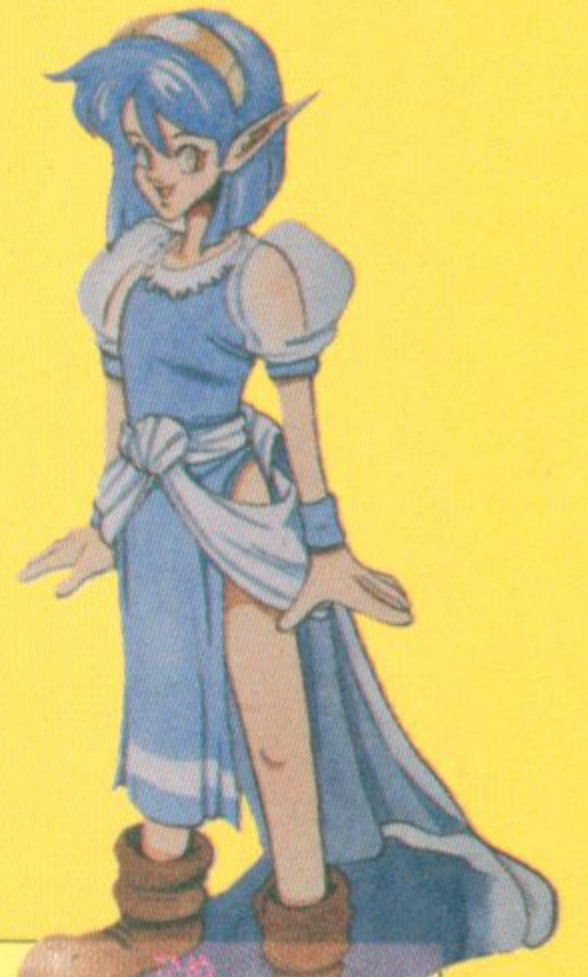
とう さんかくちたい
塔・山岳地帯

おう ざいほう
ダンジョン



▼フライデー

ぞく おんな こ
サクキュバス族の女の子。
かのじょ どう しゅしん
彼女はメルカトル島の出身
で、今回のライルの冒険の
こんかい ぼうけん
アドバイザー的存在。ここ
ぞという時に頼りになる。



▲ロリア姫

メルカトル公爵の城に
あそびにきた、ちよつと
わがままなお姫様。し
かし彼女にはノール王
の財宝を解くカギが…。



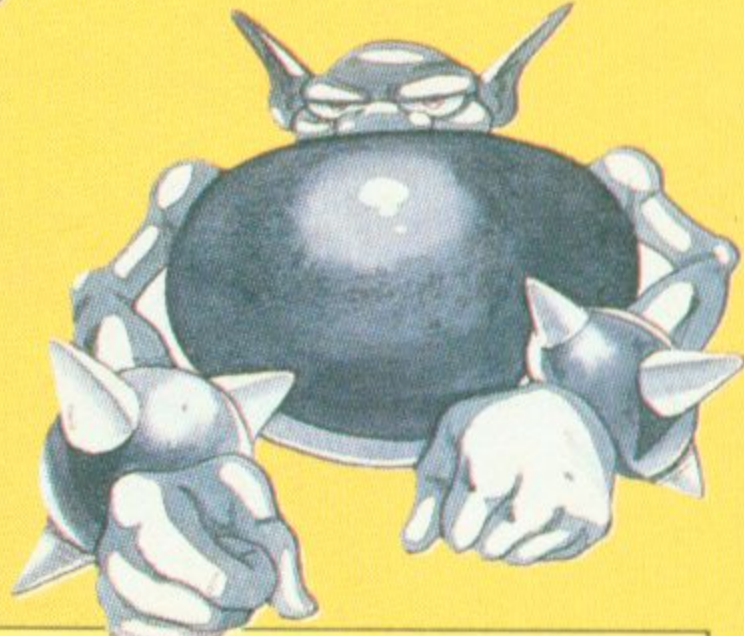
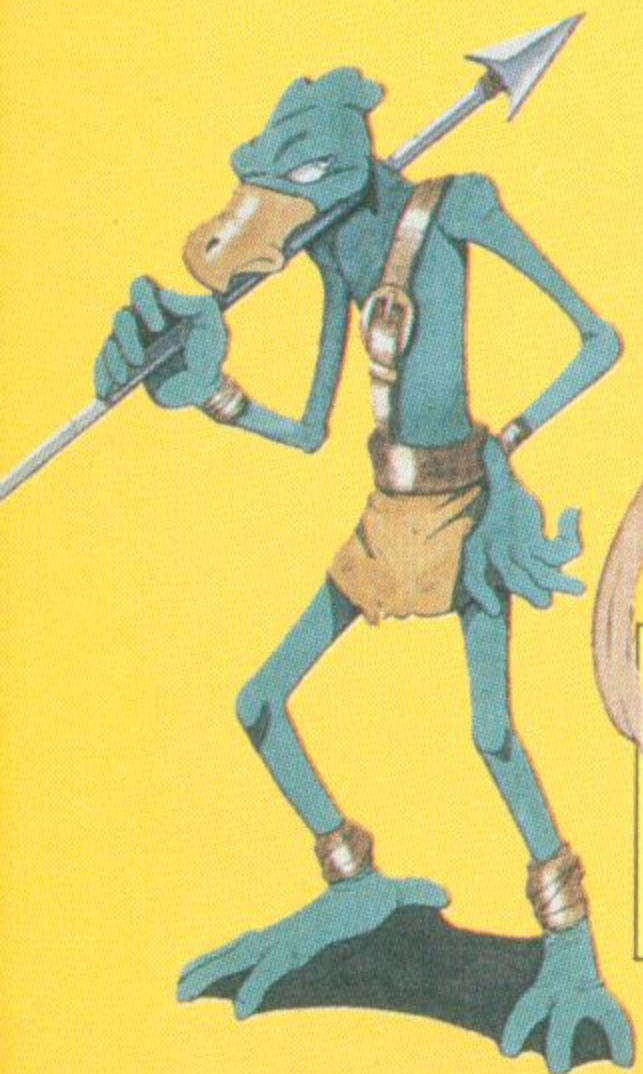
▲ライル

せかいじゅう ざいほう ねらひ
世界中の財宝を狙う一
流(?)のトレジャー
ハンター。剣術を得意
とし身のこなしも軽い。
こんかい
今回はフライデーと組
んでトレジャーハンタ
ー憧れのノール王の財
宝にアタックする。

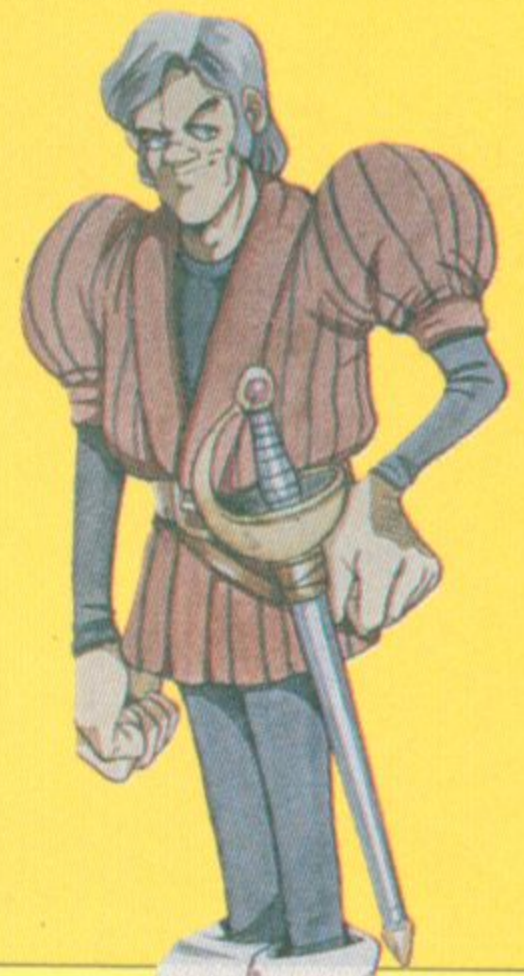
▼グース

▶カーラ

▼ズワム



ライルと同じくノール王の財宝を狙うオマヌケ3
にんぐみ さきざき じゃま かなら なに
人組。ライルの行く先々で邪魔をするが必ず何か
マヌケなことをしてくれる



▲メルカトル公爵

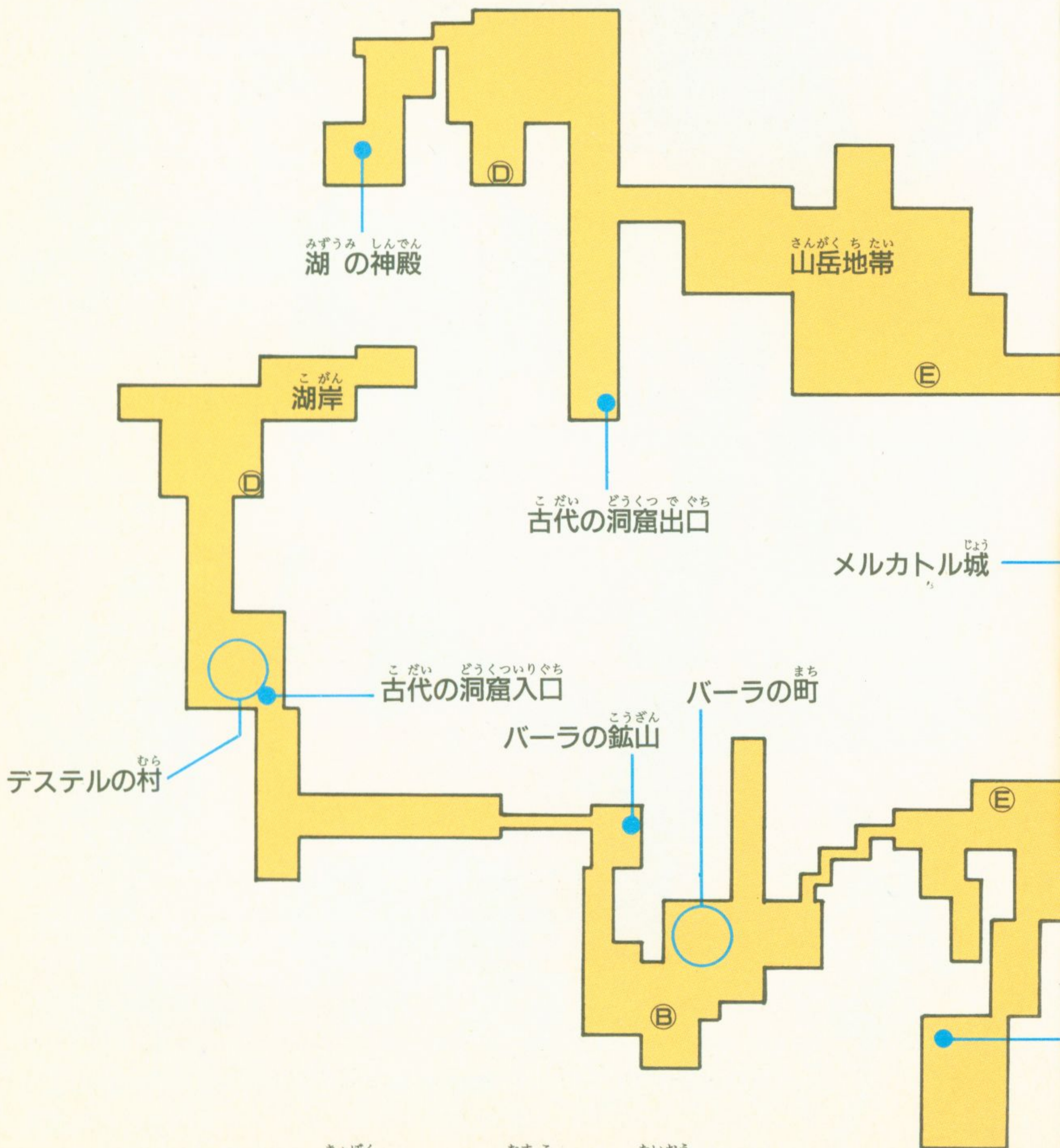
こうてい
皇帝ゲームによって
ここの島に派遣された
たいりくしゅしん きぞく りょうみん
大陸出身の貴族。領民
ひょうばん よ
に評判は良いが、世界
せい は やぼう も
制覇の野望を持つ!

ランドストーリーの世界

メルカトル島アドベンチャーMAP

ここではノール王の財宝が隠されているというメルカトル島のフィールド関係図を見てもらおう。ライルたちがメルカトル島に上陸して最初に入るのが島の東

端にある原住民が住むマサンの村。ここから冒険は始まる。はたしてこの島のどこにノール王の財宝が眠っているというのだろうか？



ワープゾーン ※A~Eは巨木トレントの息子たちの対応

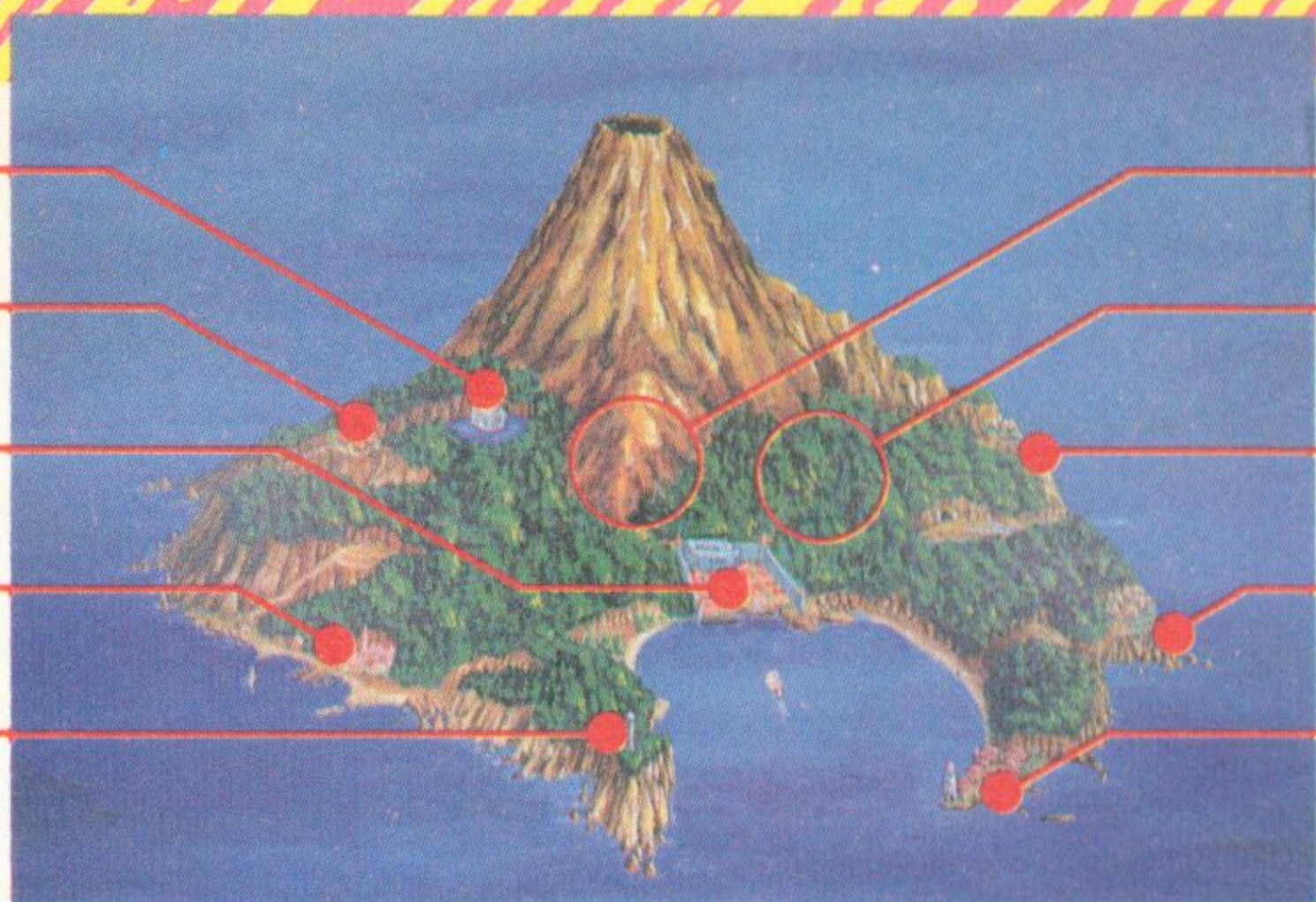
みずうみ しんでん
湖の神殿

むら
デステルの村

まち
メルカトルの町

まち
バーラの町

とう
ミルの塔



さんかくちたい
山岳地帯

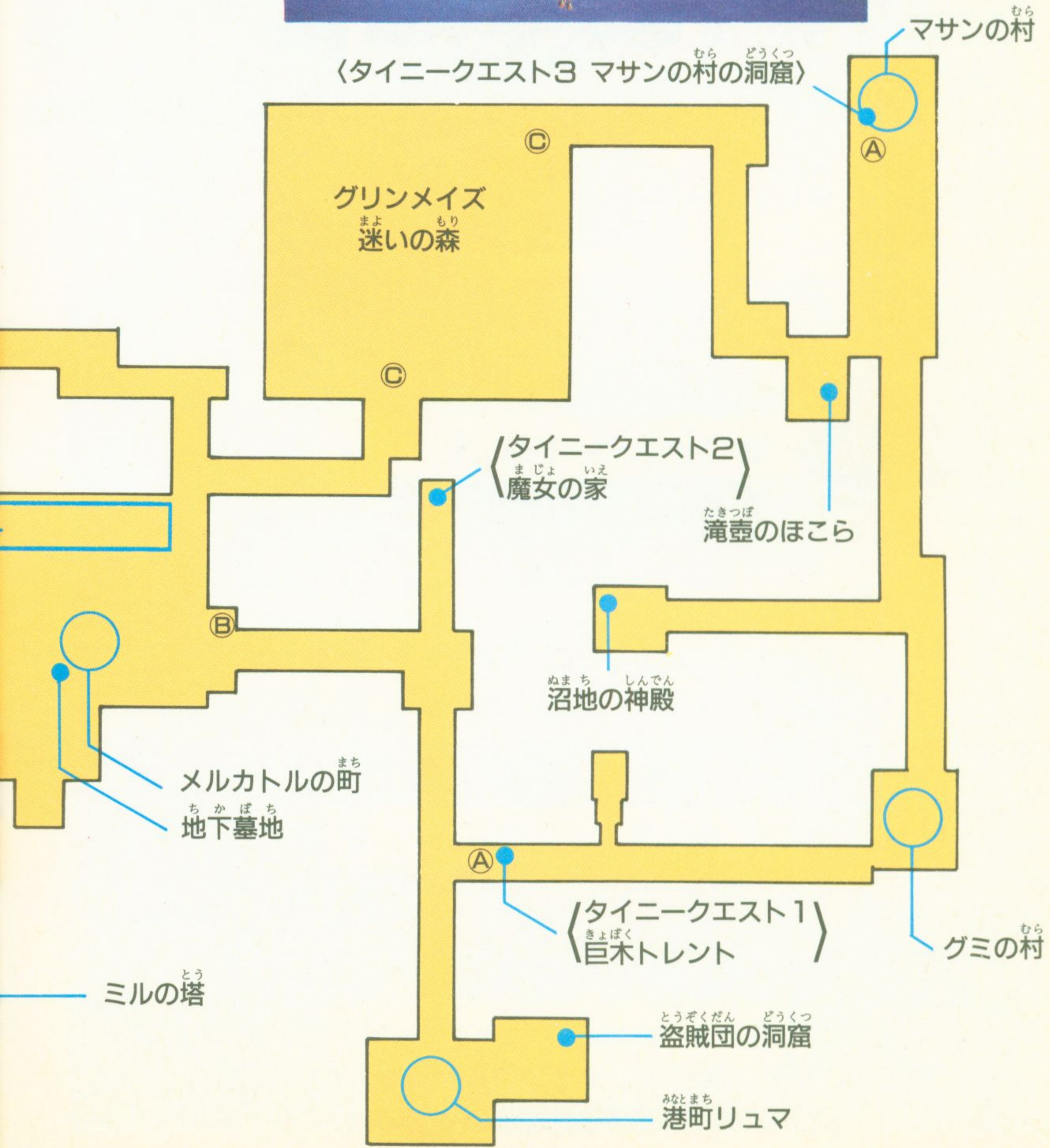
まよ もり
迷いの森

むら
マサンの村

むら
グミの村

みなとまち
港町リュマ

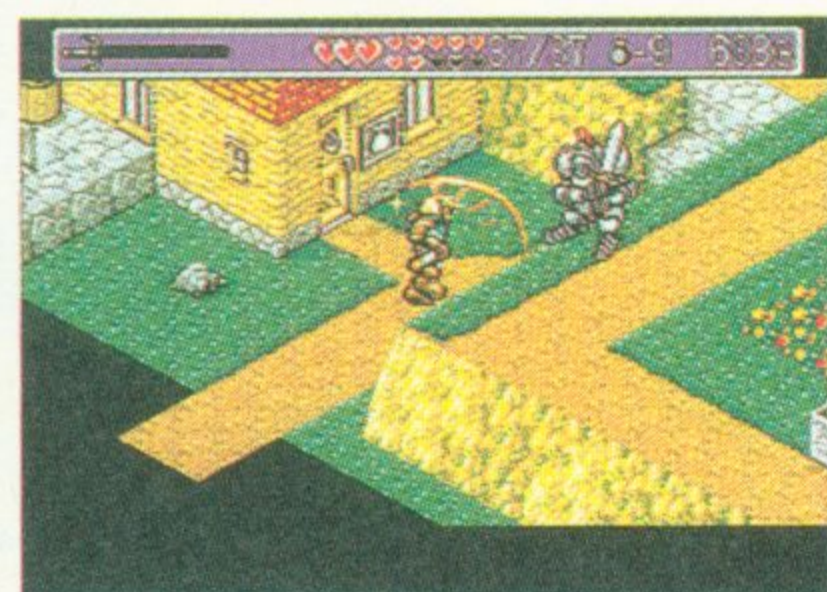
〈タイニークエスト3 マサンの村の洞窟〉



メルカトル島 とう モンスターファイル

メルカトル島の冒険の行く手を阻む敵を知れ!

メルカトル島はモンスターがうろつく恐怖の島として大陸でも有名な地域。ライルの冒険でもそのモンスターたちが行く手を阻む。モンスターはいくつもの種族に別れているが、基本的に1種族に3段階のレベルが存在する。この〈モンスターファイル〉ではそのレベルをA~Cで表示してある。モンスターの落とすアイテムも楽しみだ。



▲敵の強さを知って戦おう
 ◀敵を倒すと時々箱に入ったアイテムを落としていく

モンスター名	落とすアイテム	確率	金貨	HP	攻撃力	防御力	備考	
スライム	A	エケエケの実	1/64	1	2	1	3	大気によって自然発生した生物。身体はほとんどが水分で構成され、身体表面は水分の揮発を防ぐためゲル状の物質で覆われている。白・青・黄色・赤などに色分けされてる
	B	エケエケの実	1/64	2	4	2	3	
	C	リストアー	1/128	3	6	3	7	
	D	金の女神像	1/128	4	8	5	18	
	E	ダールの秘薬	1/128	5	8	7	22	
	F	遊技券	1/512	6	7	9	30	
ラフリップス	A	エケエケの実	1/64	2	3	2	7	このようにフィールドに生えているが、近付くと巨大化し襲い掛かる。毒を持つ
	B	毒消し草	1/64	4	5	3	13	
	C	リストアー	1/64	6	7	5	21	
オークソルジャー	A	エケエケの実	1/64	2	4	2	5	メルカトル島のほぼ全域に棲息する鬼人族の一種。動きは緩慢だが力が強い
	B	エケエケの実	1/128	4	5	4	14	
	C	ガイアの像	1/256	6	8	6	19	

モンスター名		落とすアイテム	かくりつ 確率	さんか 金貨	HP	こうげき 攻撃 りよく 力	ぼうぎよ 防御 りよく 力	備 考	
ラルバ		A		3	4	3	9	じんぞく かお も 人族の顔を持った ミミズの化け物。 ひと ねら ちちゆう 人を狙って地中を いどう 移動しながら、人 に近付くと地上に すがた み 姿を見せる	
		B	どくけ そう 毒消し草	1/64	4	8	4		22
	—	—	—	—	—	—	—		
グロウゴースト		A		0	4	1	1	ソウルズレイクか ら発生する。いく ら倒しても、無限 に出現し、人を追 いかける	
		B		0	7	3	3		
	C		0	10	5	5			
モノアイ		A		4	7	4	9	メルカトル島の先 住民。3メートル を越す上背から強 烈なこん棒の一撃 を繰り出す	
		B		6	8	6	19		
	C		8	9	8	25			
カオスビジター		A		5	5	3	25	名前 <small>なまえ</small> の通り黄泉 <small>とこよみ</small> の 国 <small>くに</small> からの来訪者 <small>らいほうしや</small> 。 このモンスターは ノール王 <small>おう</small> の魔法実 験 <small>けん</small> で生まれた	
		B		7	7	5	30		
	C	リストアー	1/128	9	10	7	35		
マンイーター		A	ガイアの像 <small>ぞう</small>	1/128	7	8	3	8	ダンジョンなどで 宝箱 <small>たからばこ</small> に擬態 <small>ぎたい</small> してい る。自分のテリト リー <small>じぶん</small> に入った敵を 執拗 <small>しつよう</small> に追いかける
		B	ダールの秘薬 <small>ひやく</small>	1/128	10	10	5	16	
	C	金の女神像 <small>きん めがみぞう</small>	1/128	12	11	7	19		
スケルトン		A	エケエケの実 <small>み</small>	1/64	4	7	3	10	魔道士 <small>まどうし</small> などに召還 <small>しょうかん</small> されたアンデッド ・モンスター。死 をも恐れない破壊 の使者 <small>ししや</small>
		B	エケエケの実 <small>み</small>	1/64	6	8	4	17	
	C	ダールの秘薬 <small>ひやく</small>	1/128	8	9	6	29		
サイレントマンデー		A		3	22	4	18	音もなく人に近付 き襲いかかる。戦 闘のため生まれ てきた、根っから の戦士 <small>せんし</small>	
		B	エケエケの実 <small>み</small>	1/128	5	25	6		20
	C	ダールの秘薬 <small>ひやく</small>	1/64	7	26	8	23		

モンスター名	落とすアイテム	確率	金貨	HP	攻撃力	防御力	備考
リザードマン	A	エケエケの実 1/128	5	6	5	17	湿地帯などに棲息する爬起類よりの
	B	金の女神像 1/128	6	7	6	29	亜人種。筋力が発達し、攻撃・防御とも優れている
	C	タールの秘薬 1/128	8	12	7	33	
ガードナイト	A		5	7	4	16	公爵が保有する私設軍隊の中核をなす剣士。動きは鈍いが戦闘能力は抜群に高い
	B	エケエケの実 1/128	7	8	6	17	
	C	ガイアの像 1/128	9	9	7	26	
モンコントルーバー	A	マインドリペア 1/256	4	10	4	7	首から上が一角獣の亜人種。公爵の親衛隊として雇われた傭兵。素早いフットワーク
	B		5	13	6	14	
	C	エケエケの実 1/128	7	23	7	17	
ハングマン	A	毒消し草 1/64	3	8	3	5	俗称で「死をもたらす者」とも呼ばれる化け物。高度な殺戮呪文を操り死をもたらす
	B	マインドリペア 1/64	5	12	4	5	
	—	—	—	—	—	—	
ソウルズレイク	A		10	7	1	50	グロウゴーストを無限に生み出す死霊のかたまり。無敵のものもいるので注意
	B		20	15	2	50	
	C				3		
タロス	A		7	7	3	99	ダンジョンなどで見かける像と同じ姿をしている。像と思っっているといきなり襲いかかる
	B		9	12	5	60	
	C				7		
ワンダリングゴースト	A		3	5	3	6	空中を移動しながら人を攻撃してくる。ジャンプ切りで対応すると効率よく戦える
	B	エケエケの実 1/64	4	7	5	12	
	C	エケエケの実 1/128	5	9	7	20	

クエイク



ダンジョンなどでポイントを守る中ボス。2タイプいて1タイプはHPが150もある体力の持ち主

金貨	HP	攻撃力	防御力
100	80	12	15

ファイアーエレメント



使者の靈魂が炎の化身となったモンスター。攻撃力が高いので戦う時にはHPに注意しておきたい

金貨	HP	攻撃力	防御力
100	30	25	

ボルポム



このモンスターもダンジョンなどを守る中ボスキャラ。HPが小さいもう1タイプが存在する

金貨	HP	攻撃力	防御力
210	30	22	

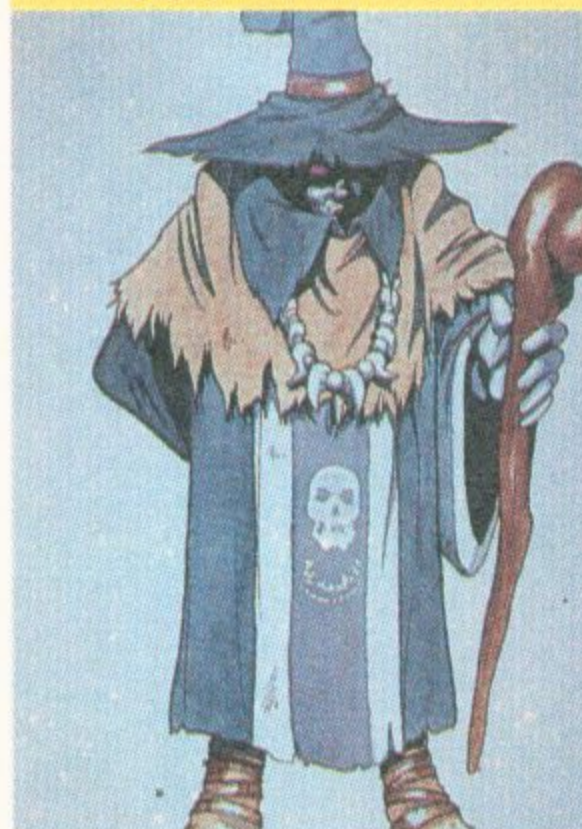
ダークエルフ



魔道士ミルに使える幻の戦士。姿を何にでも変えられるが、今回はライルの姿を借りて登場している

金貨	HP	攻撃力	防御力
220	30	20	

魔道士ミル



ミルの塔の主。メルカトル公爵の兄でもある。魔力によって素早い移動能力を持ち、杖から火の玉を発射して攻撃を仕掛けてくる。ライルの味方

金貨	HP	攻撃力	防御力
128	2	5	

ゼッド



ドラゴニュートの賞金稼ぎ。背中の大きな翼で空中に飛び上がり、急降下でアタックしてくる。動きは素早いですが攻撃の狙いは地上に降りた時だ

金貨	HP	攻撃力	防御力
220	15	13	

メルカトル公爵



メルカトル島を治める公爵。世界制覇を企むノール王の財宝を狙う。剣の使い手だが、修行不足の感じ。剣の打ち込みは鋭いが防御はガラ開き

金貨	HP	攻撃力	防御力
168	12	15	

ノール王



ライルが目指す財宝とともに地下宮殿に眠るノール王の亡霊。強力な破壊力を持ち、財宝を狙う侵入者を死に追いやる。防御力も高いので長い戦いになるぞ

金貨	HP	攻撃力	防御力
200	40	31	

とう メルカトル島 アイテムファイル

ぼうけん たす ライルの冒険を助けてくれるアイテムを知る

ライルがメルカトル島で旅をする中で重要なのはアイテム類。どんな装備を持っているか、どんな治療アイテムを持っているか、戦闘補助アイテムを持っているかで、その冒険の難易度がかなり変わってくる。特に重要なのはフィールドやダンジョンに隠されたアイテム。取りこぼすことなく手に入れよう。



◀ 宝箱に入ったアイテム
▲ 装備アイテム類はそのままの形で置いてある

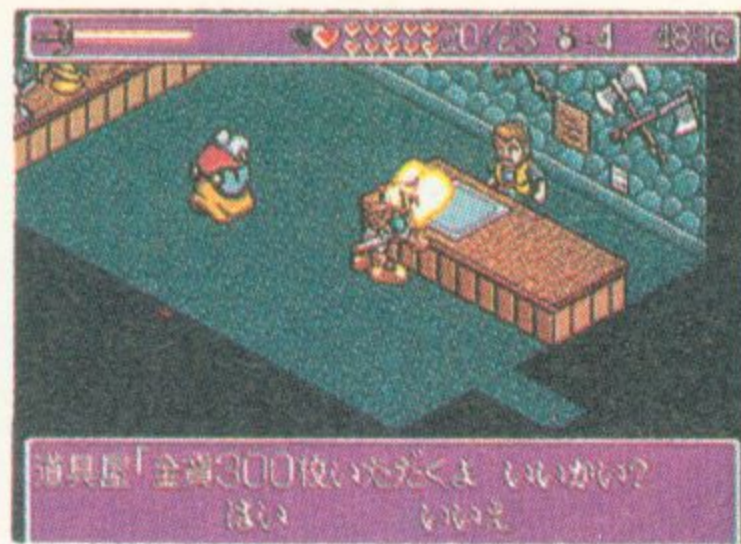
アイテム名	使用効果	値段	入手場所
ブロードソード	ライルが最初から装備	—	
イフリートソード	炎の剣	—	ガケ崩れ近くの剣士
らいじんのけん	スパーク	—	パーラの町の井戸の中
こおりのけん	フリーズ (魔法発射)	—	湖の神殿
ガイアのけん	地震によるダメージ	—	地下大洞窟
レザーブーツ	同上	—	
ヒーリングブーツ	回復のブーツ	—	ドワーフ洞窟
フレイムガード	溶岩の上を歩ける	—	マサン村の中の洞窟
アイアンソール	トゲでダメージを受けない	—	地下大洞窟 1
スノウスパイク	氷の床を歩ける	—	地下大洞窟 2
レザーブレスト	同上	—	
スチールブレスト	防御力+1	450	メルカトル町の道具屋
クロムブレスト	防御力+2	—	夕穴の洞窟
シェルブレスト	防御力+3	—	湖の神殿
イージスブレスト	防御力+4	—	地下大洞窟
サターンストーン	魔法蓄積速度+1	—	犬の魔法使いの洞窟
マースストーン	毒・麻痺の防御	—	ドワーフと湖の間
ムーンストーン	幻覚・呪いの防御	—	山岳地帯
ビーナスストーン	魔法蓄積速度+2	—	地下大洞窟
いのちのもと	HPの上限を上げる	300	店売り・宝箱
めいきゅうのカギ	ダンジョン内で手に入る鍵	—	宝箱
エケエケのみ	HP回復 (MAX HPの半分)	15	店売り・宝箱・モンスター
どくけしそう	毒抜き	20	店売り・宝箱・モンスター

アイテム名	使用効果	値段	入手場所
アンチパラライズ	麻痺の治療	100	店売り・宝箱・モンスター
リストアー	毒・マヒ・狂いの治療	200	店売り・宝箱
ダールのひやく	HP全回復	300	店売り・宝箱
ガイアのぞう	地震によるダメージ	200	店売り・宝箱・モンスター
きんのめがみぞう	魔法蓄積一定時間フル	200	店売り・宝箱・モンスター
マインドリペア	幻覚の治療	80	店売り・宝箱・モンスター
チャイム	命のもとの位置を知らせる	500	メルカトル道具屋 1
バニーちゃん	??		店売り(特殊)
うさぎのふく	??	1500	店売り(特殊)
まじんのぞう	??		店売り(特殊)
ティーバック	??	—	ホーリー50人抜き
どくけしのほん	教会	10	教会アイテム
のろいときのほん	教会	50	教会アイテム
きろくのほん	教会	—	教会アイテム
げんかくのほん	教会	50	教会アイテム
ピンクのほん	教会/店	100	テスト村教会/あやしい店
やどちょう	宿屋	20	宿屋アイテム
しまのちず	宿屋・島の地図	—	各宿屋他
ジプタのひほう	オープニング用	—	—
じゃしんのいし	神殿の扉を開くアイテム	—	グミ村村長の家の中
ゴラのせきばん	ジュエルの位置がわかる	—	盗賊団のアジト
つうこうしょう	メルカトルの町に入れる	—	港町町長にもらう
あかのジュエル	財宝の謎を解くカギ	—	マサン族村長
あおいリボン	??	—	城の中庭
アミュレット	ミルの塔の結界を破る	—	メルカトル地下墓地
にんにく	ダークエルフ撃退用	—	ミルの塔内・地下洞窟
むらさきジュエル	財宝の謎を解くカギ	—	魔道士ミル
しいれめんきよ	仕入れができる	—	メルカトル町道具屋 2
モズのふえ	犬と話しができる	—	グリーンメイズの木こり
たいようせき	灯台を復活させる	—	グリーンメイズ最深部
ゴラめ	関門への道を開く	—	山岳地帯(ゼッド)
イカダのき	イカダを作れる	—	地下大洞窟
アックスマジック	特定の木を切り倒せる	—	ミルからもらう
ゆうぎけん	遊技場で1回遊べる	—	ドンメル将軍
カンテラ	暗い部屋を明るくする	—	地下大洞窟
ゴラをつめ	地下宮殿関門用 1	—	地下大洞窟
ゴラをつの	// 2	—	地下大洞窟
ゴラのきば	// 3	—	地下大洞窟

ぼうけん たす
 ライルの冒険を助ける
 いのち もとにゆうしゆ ば しよ
命の素入手場所データ

みなもと いのち もと
ライルのパワーの源ともいえる命の素!

ライルが冒険する中で成長するにはアイテムの装備とこの命の素の獲得しかない。特にこの命の素はライルのHPの上限を決定するものだからたくさん集めよう。



▲◀店で売っているところでもほとんどは宝箱

No.	所在地	No.	所在地	No.	所在地
1	初期装備	28	ミルの塔に行く途中	53	テステル村の古代洞窟 3
4	初期装備	29	ミルの塔 1	54	テステル村の古代洞窟 4
5	山頂の洞窟(最初の宝箱)	30	ミルの塔 2	55	テステル・湖・山岳地帯の三叉路
6	山頂の洞窟(箱が必要な階段の上)	31	ミルの塔 3	56	湖の神殿 1
7	マサンの村(民家)	32	メルカトル城(地下)	57	湖の神殿 2
8	マサンの村(石像の上に乗る)	33	メルカトル城(西の塔)	58	湖の神殿 3
9	滝壺のほこら(アスラルの横)	34	グリーンメイズへの途中(敵全滅後)	59	湖の神殿 4
10	滝壺のほこら(攻略後の出口前)	35	グリーンメイズ(きこりの家の手前)	60	湖の神殿 5
11	マサン・グミ(神殿の三叉路)	36	グリーンメイズ(地下)	61	湖の神殿 6
12	グミの村(民家の二段ベッド)	37	グリーンメイズ(地下の滝の裏)	62	湖の神殿 7
13	原住民の神殿(祭壇の部屋)	38	リュマの町(復活後の灯台)	63	湖の神殿 8
14	原住民の神殿(上から落ちて取る)	39	魔女ミザリーの洞窟	64	ミルの塔前(木を伐採)
15	グミの村(村長の家)	40	バーラ側のトンネル入口 1	65	マサンの村の洞窟(木を伐採)
16	剣士の家に向かう崖の途中	41	バーラの漁師の家(裏側)	66	山岳地帯の入口(トンネルの陰)
17	リュマの町(村長の家)	42	バーラの廃坑 1	67	山岳地帯(橋のもう 1 本奥の道)
18	盗賊団の洞窟 1	43	バーラの廃坑 2	68	山岳地帯(滝の上の細い道)
19	盗賊団の洞窟 2	44	バーラの廃坑 3	69	山岳地帯(地下)
20	盗賊団の洞窟 3	45	バーラ側のトンネル入口 2	79	山岳地帯・湖・テステルの三叉路
21	盗賊団の洞窟 4	46	バーラ・テステル間の崖中腹	71	山頂の洞窟(転がる玉の奥)
22	トレントの木(ボス部屋)	47	テステルの村の手前(崖の裏側)	72	地下大洞窟 1
23	メルカトルの町(グリーンピーの店)	48	テステルの村(宿屋の宝箱)	73	地下大洞窟 2
24	メルカトルの町(3回壺を片付ける)	49	テステルの村・湖間の崖中腹	74	地下大洞窟 3
25	メルカトル城(調理場)	50	湖の南側(階段の途中の隠し)	75	地下大洞窟 4
26	メルカトルの町(地下墓地)	51	テステル村の古代洞窟 1	76	地下大洞窟 5
27	フライデー村に行く途中	52	テステル村の古代洞窟 2	77	地下宮殿

※マサンの道具屋、グミの宿屋、リュマの道具屋、メルカトルの道具屋、バーラの道具屋、ケルケトの滝の土産物屋、テステルの道具屋、カザルトの道具屋(カザルトではいくつも買える)

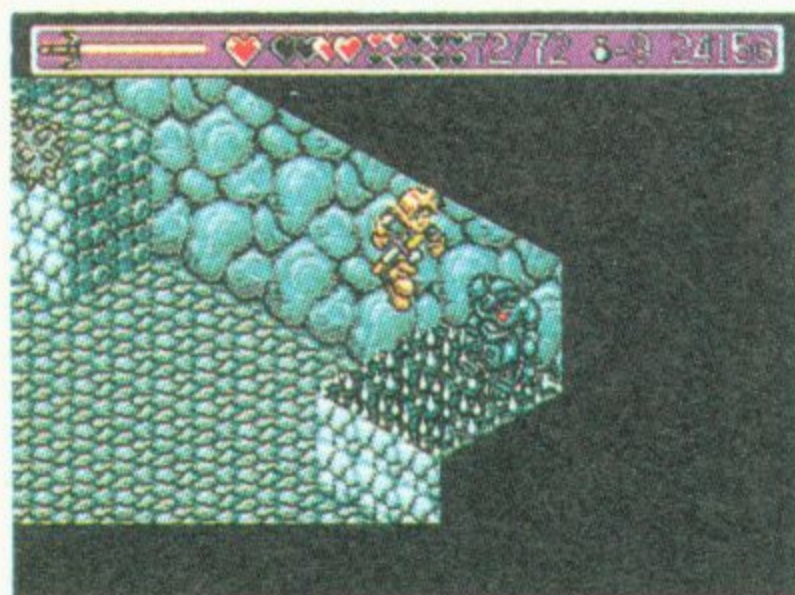
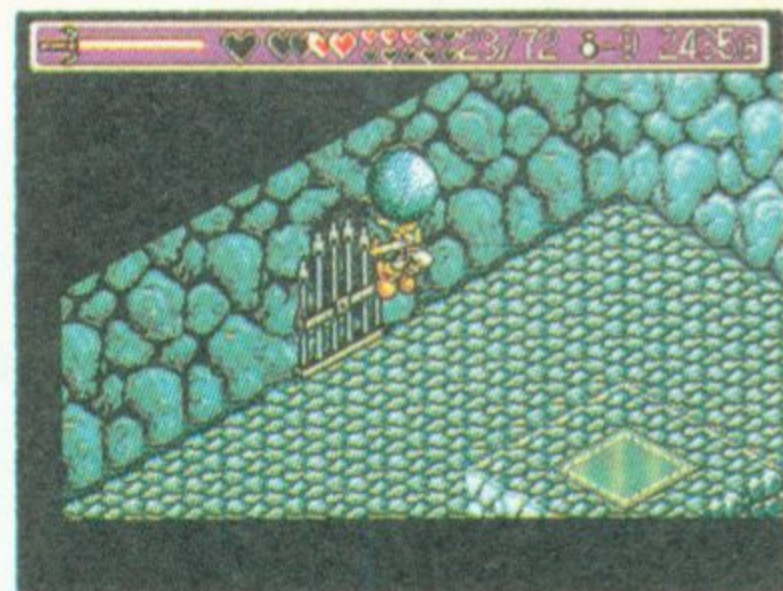
こうりやく ひっさつ ダンジョン攻略の必殺ワザ

ライルのアクションテクニック

ダンジョンをクリアするジャンプ・バリエーション!

●物を遠くに飛ばすならジャンプ投げ

ダンジョンの中ではスイッチをONさせるために物を投げ付ける場合がある。それがすぐ近くだったら、立ったままでもいいだろうが、遠い場合はより遠くへ飛ばすためにジャンプ投げが必要。ジャンプと投げるタイミングで物の飛ぶ距離が変わってくる。



●高いところを調べるジャンプ調べ

高い場所に何かある場合はジャンプ調べでチェック。もしかしたらアイテムが手に入るかもしれない。しかしこのワザは壁や丘などの陰になった見えない場所で物を探すときに発揮する。何かがあるかわからない場所でジャンプ調べをすると秘密の階段なども発見できるよ。

●ジャンプで斜めに渡る空中方向転換

必ずマスターしないとゲームをクリアできないというのがこの空中方向転換。足場が斜めに位置する時や階段から飛び移る時などに有効に必要になってくる。このジャンプはまず一方を目指してジャンプし、ジャンプしたとたんに直角に方向を



▲足場と足場は斜めの位置関係



▶落ちてしまう足場が続いていたりすると

変える。これにより1ジャンプ分前に進み、1ジャンプ分横にも移動する。



▲こういう時に空中方向転換が必要になる



▶連続ジャンプの見せどころだ!

●落ちる足場や消える足場は連続ジャンプ

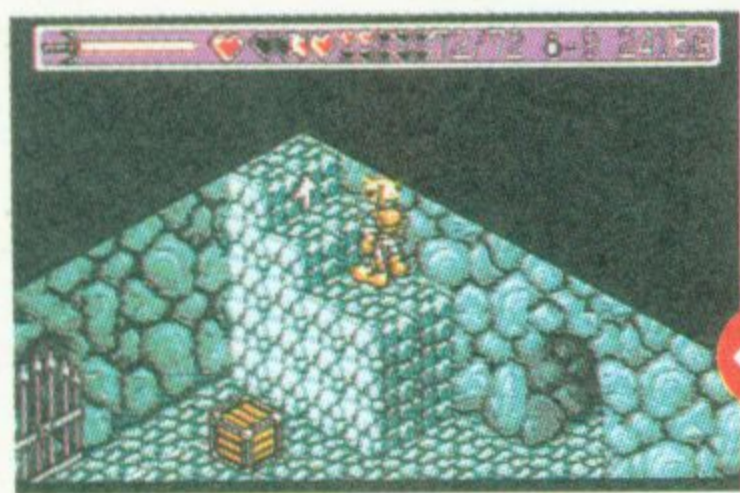
場所により足場を踏むとそのとたん、足場が落ちてしまうことや、スイッチを押した一瞬だけ足場が出現するようなトラップがある。これを乗り越えるには素早い連続ジャンプが必要。特に一瞬現れる足場はタイミングが難しいから練習してね。

トラップ解除は物を使ってきり抜ける

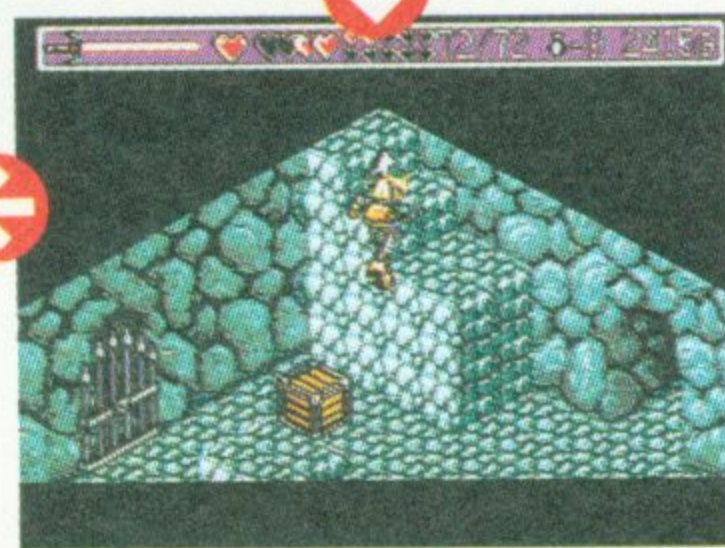
●人や物に乗って高い場所へ移動する

どうしても上がれない高い場所には物や人などに乗ってから一段高い場所へ飛び移る場合がある。つまり自分がジャンプできるのは階段1段の1.5

倍分しかない。それではいきなり人の頭や像の上には登れないわけだ。そこでそれより低い物に一度乗って、それからさらに高い場所に移る。



▲そうするとちゃんとジャンプして乗れるわけだ



◀目標はライルよりはるかに高い場所。こんな時どうする？
◀一度目標物より低いものに乗ってから、そこからジャンプ

●ツボや箱を積み上げて階段をつくる

階段もないのにかなり高い場所へ移動しなければならぬという時に、ツボや箱が置いてあればそれを積み上げて階段をつくれればよい。この時

ちゃんと自分が乗っていける足場の分ずらすことを考えないといけな



▲これでちゃんと階段が出来上がった



◀まず土台となる場所を決める。目的場所との間隔はいいかな？
◀あとはツボや箱を少しづつズラして積み上げていく

●タイムリミット付きのスイッチは早業で！

スイッチによって解除されるトラップの中にはタイムリミット付きのものもある。スイッチを押してONさせてから急いでドアに向かって

ギリギリの時間でドアが閉まってしま



▲ゲーム制作者側もギリギリの時間を想定しているぞ！



◀スイッチをONさせたらとにかく急いで走り出せ
◀特に注意しないといけないのはジャンプ。踏み外すとアウトだ

ノール王の財宝を手に入れるために忘れちゃいけない

5つのポイント

POINT① マメにセーブすること

こういったゲームの基本だが、とにかくマメにセーブしておくおことだ。特にこのゲームでは死んでしまうと前にセーブしたところからやり直すしかない。それまでの冒険を大切にするためにもマメにセーブする！

POINT② 見えない道を探せ！

フィールド上には木に囲まれたり、丘や森の陰になったプレイヤーから見えない道がいくつも隠されている。そういう道を見付けないと先に進めないよ。途中で一段高くなっていたりするからジャンプしながら進むといいだろう。

POINT③ プレートを読む

ダンジョンなどの壁にあるプレート。ここにはそのダンジョンをクリアするためのヒントが書かれている場合が多い。だから必ずプレートを見付けたら読むようにしよう。これがダンジョンの基本だ！

POINT④ 命の素を数多く入手しろ！

ライルの強さはアイテム装備でアップすることができるが、HPは自分で命の素を見付けるしかない。いくら敵と戦っても上がるものじゃないから、とにかく自分のテクニックで手に入れるしかないのだ。

POINT⑤ 3つのタイニークエストを解け

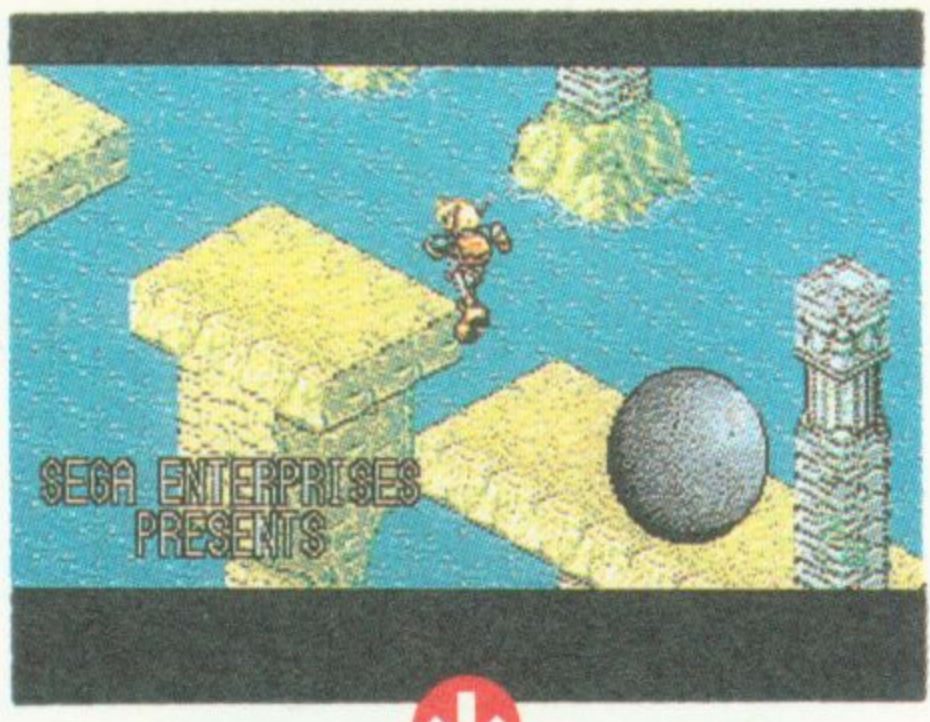
このメルカトル島には3つのタイニークエストがある。これはストーリーの本スジとは関係ないが、解くと便利になったり、アイテムが手に入ったり…冒険が有利になる。「巨木トレント」「魔女の家」「マサンの村の洞窟」だ！



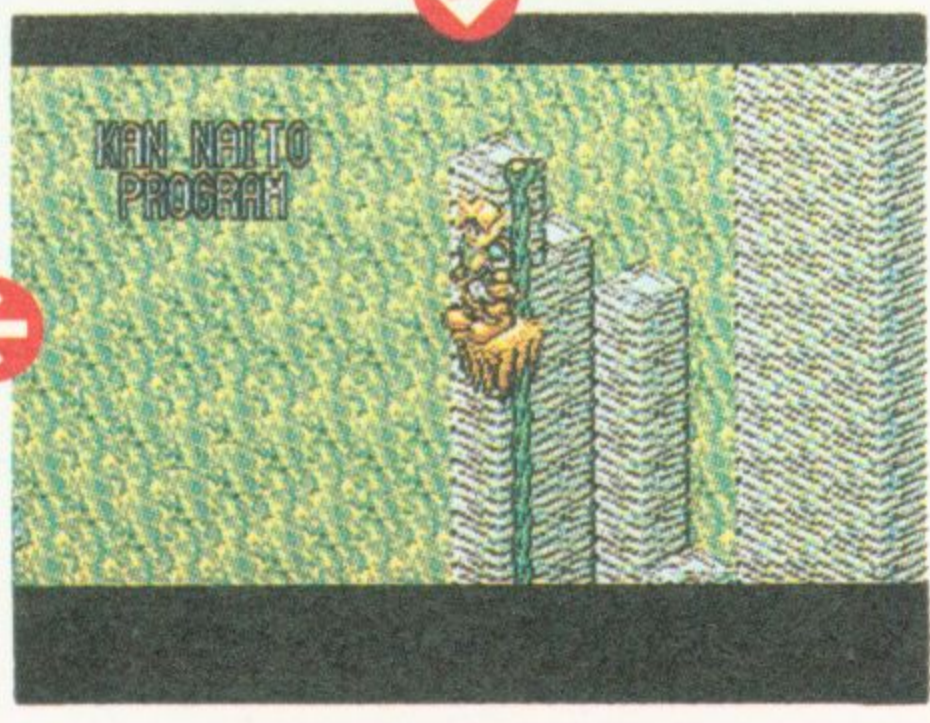
オープニング・イベント **俺が一流の** トレジャーハンター、ライル様だ

OPENING 1 **世界に眠るお宝を探す!**

俺はトレジャーハンターのライル。トレジャーハンターっていうのは、世界中に眠る伝説の秘宝を探し出し、それを欲しいっていうお客に高い値段で買ってもらう夢あふれる(?) 冒険家のこと。
 今回もジプタの秘宝を探して大活劇を繰り広げたばかりさ。

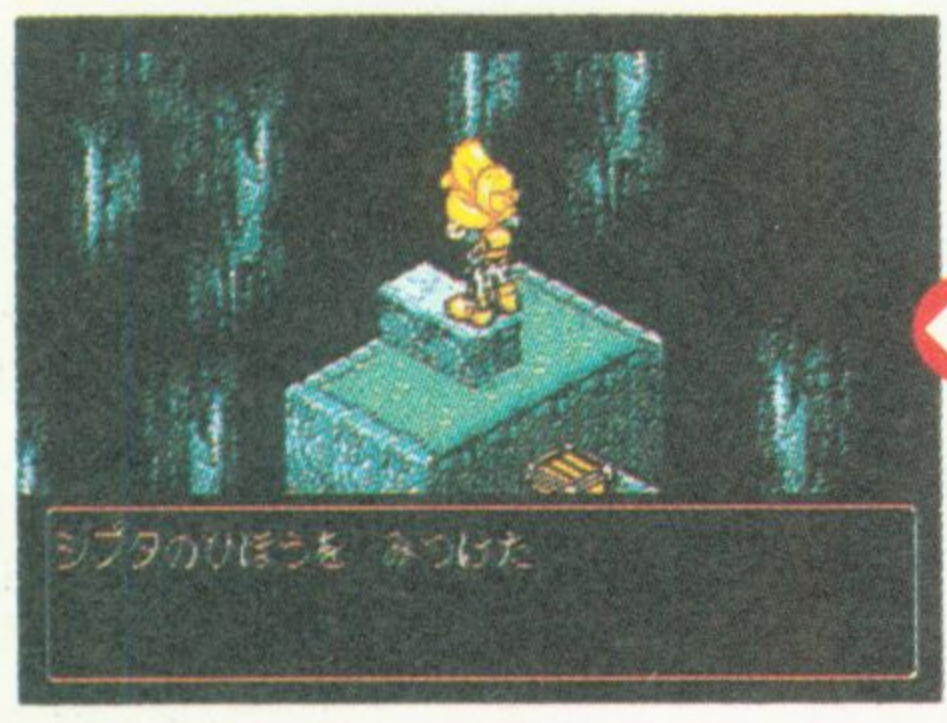


▶たとえ後ろから大きな石に追い掛けられようが…ヒエ〜!



▶たとえどんな断崖絶壁や空中高い足場の上でも…ドツビヤ〜!

▶「トレジャーハンターのライル様は、こうして「ジプタの秘宝」を手に入れた



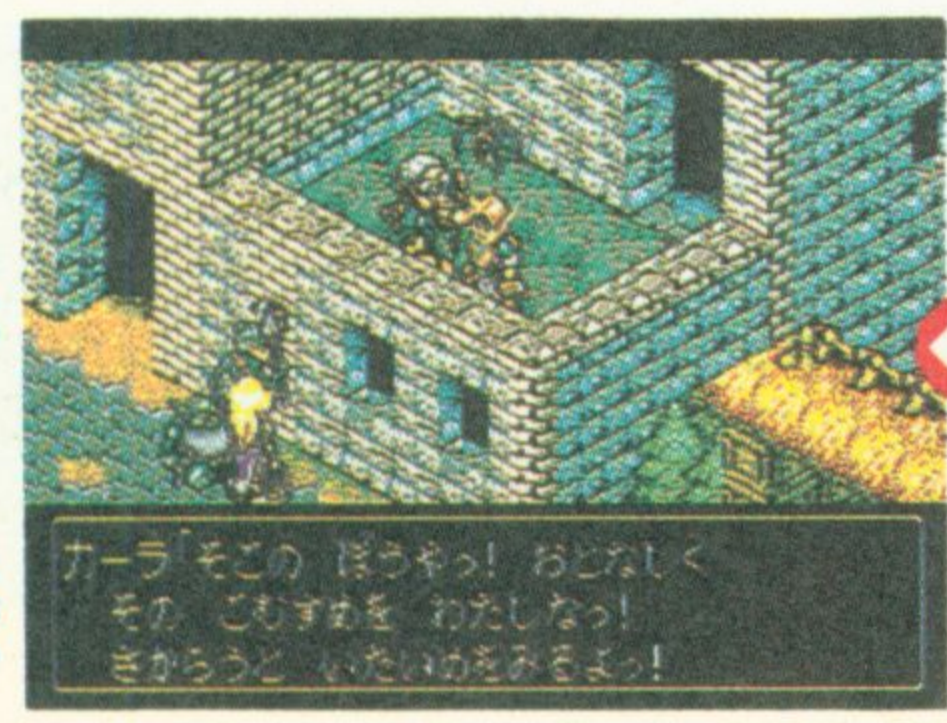
OPENING 2 **カルバの町での取り引き最中に…**

ジプタの秘宝を持って、客のいるカルバの町に戻ってきた。そして客にブツを渡して代金を受け取った時、何か小さいものがカバンに飛び込んできた。フライデーというサツキュバスだ。後からやって来た、騒がしい3人組に追われているようだ。騒ぎはごめんだ! とにかく逃げ出そう。



▶カルバの町に戻って、この「ジプタの秘宝」を客に高い値段で売り付ける

▶「なんだか騒がしい3人組がフライデーというサツキュバスを追いかけている



▶商談成立した時…何か小さなものがカバンに飛び込んできた

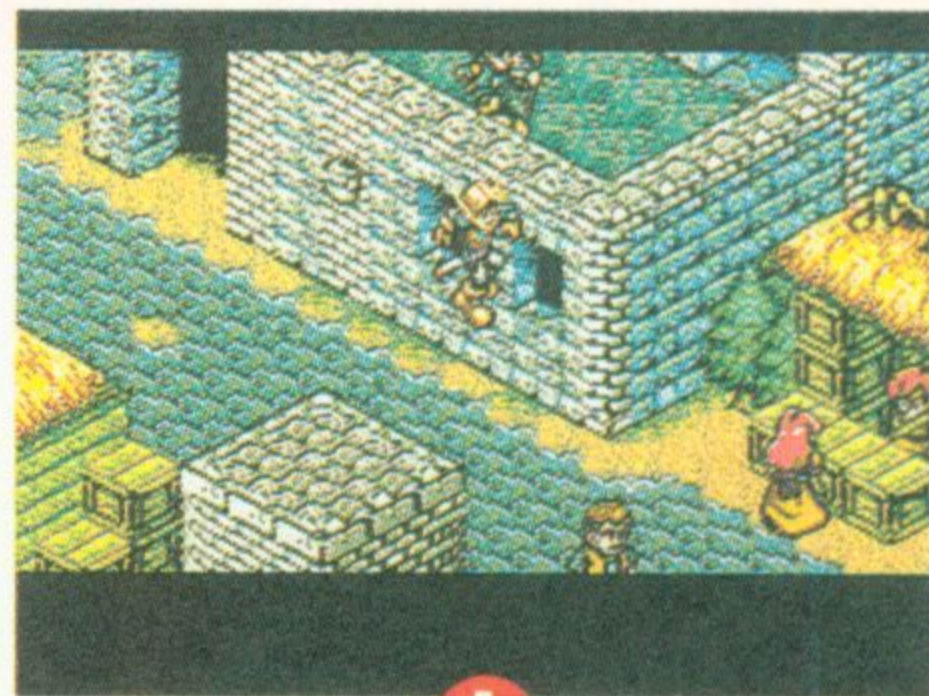
OPENING3

でんせつ おう ざいほう じょうほう 伝説のノール王の財宝の情報

とりあえず逃げてはみたものの、なぜあの3人組に追われているのだろうか？その理由を聞いてみると…ドツシエ〜！この小さいのが、トレジャーハンターたちの夢ともいえる伝説のノール王の財宝のありかを知っているというのだ。

そうなりや話は違う、さっきの騒がしい3人組にこのフライデーを渡すわけにはいかない。何が何でも逃げてやる。

ほら…あいつらオマヌケだから、こうやって家の陰に隠れていれば、見つかりっこないよ…ほらね。カーラ、グース、ズワムのオマヌケ3人組は通り過ぎてしまった。さあ、詳しい話を聞こうじゃないか。



◀ 3人組が必至に追いかけてくるけど、あんなオマヌケをまくなんてカンタンさ



◀ ちょっと家の陰に隠れていると…ほら、気が付かないで通り過ぎていった

OPENING4

おお ざいほう とう ノール王の財宝はメルカトル島

▶ 本当には大丈夫なんだろうな
フライデーちゃん。全財産を
この鳥にかけたんだからね



…ということはノール王の財宝の秘密はメルカトル島にあるってわけだ。モンスターがウロウロしている島だが、ノール王の財宝と聞きちゃ行かないわけにはいかないな。早速、船で…いや、すぐに島に出発だ。そのためならどんなに金がかかってもしょうがない。全財産をはたいてリースした怪鳥デルドリツヒIII世の背中に乗ってメルカトル島に出発だ！



ノール王の財宝が眠る
メルカトル島へ
向けて出発だー!!

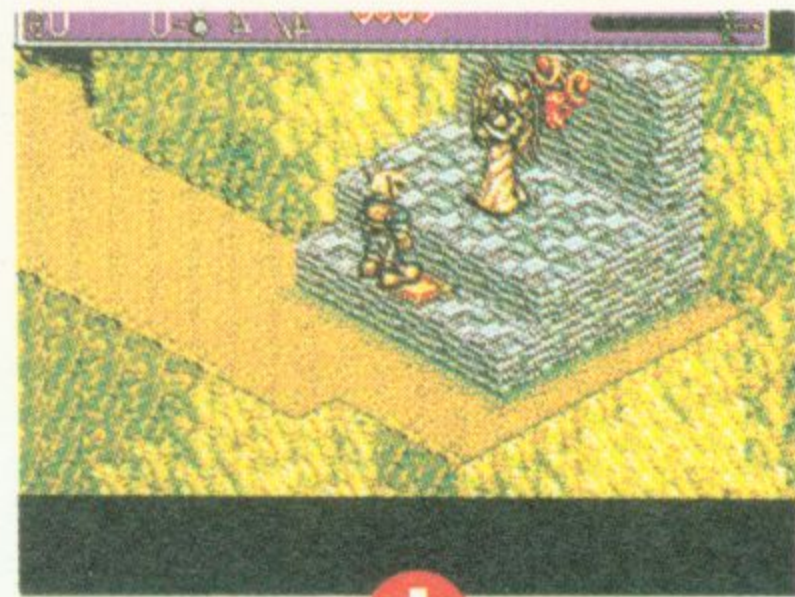
プロローグ 山頂の洞窟

目指すは伝説のノール王の財宝

SCENE

メルカトル島に上陸したが…

メルカトル島に到着した。ここが島のどのあたりなのかは分からないが、女神像の前とは縁起がいいぞ！ さっそくその横にある洞窟の入口から冒険を始めよう。さあ、ノール王の財宝はどこだ～!! 洞窟探検なんてトレジャーハンターには朝メシ前よ。



◀メルカトル島の最初の一步が女神像の前とは縁起が良いぜ!

▶この洞窟には宝箱がいっぱい。命の素やお金が入った宝箱。こりやあノール王の財宝も近いかもしれないぞ



いのちのもとを みつけた



おおいなるかみよ
このちに ふみゆるものに
わざれいしを もたらさんごを…

◀洞窟のプレートには無気味なことが書かれていたけど…

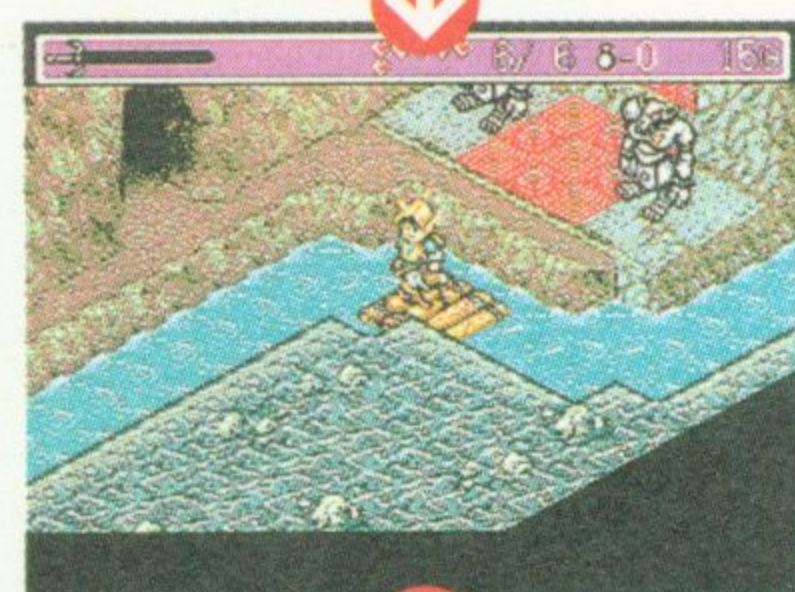
SCENE

よくあるパターン。滝からダイビング

この洞窟には宝箱がいくつもある。命の素やお金や…、こりやあ財宝も近くにあるかもしれないなあ、なんて気楽に考えていた俺が甘かった。ちよつと踏んだ板がスイッチになって大きな石がゴロゴロ通路を転がってきた。横のドアはカギが掛かっているし逃げ道はない。思い切ってジャンプしたらイカダの上。あとは流れが急になってきて…パターン通り滝からダイブ!



◀スイッチを踏んだら大きな石がゴロゴロ。通路に逃げ道はない!



◀ジャンプしたらイカダの上。だんだん流れが速くなってきた気がする



◀よくあるパターン…もしかしたらこの先は…

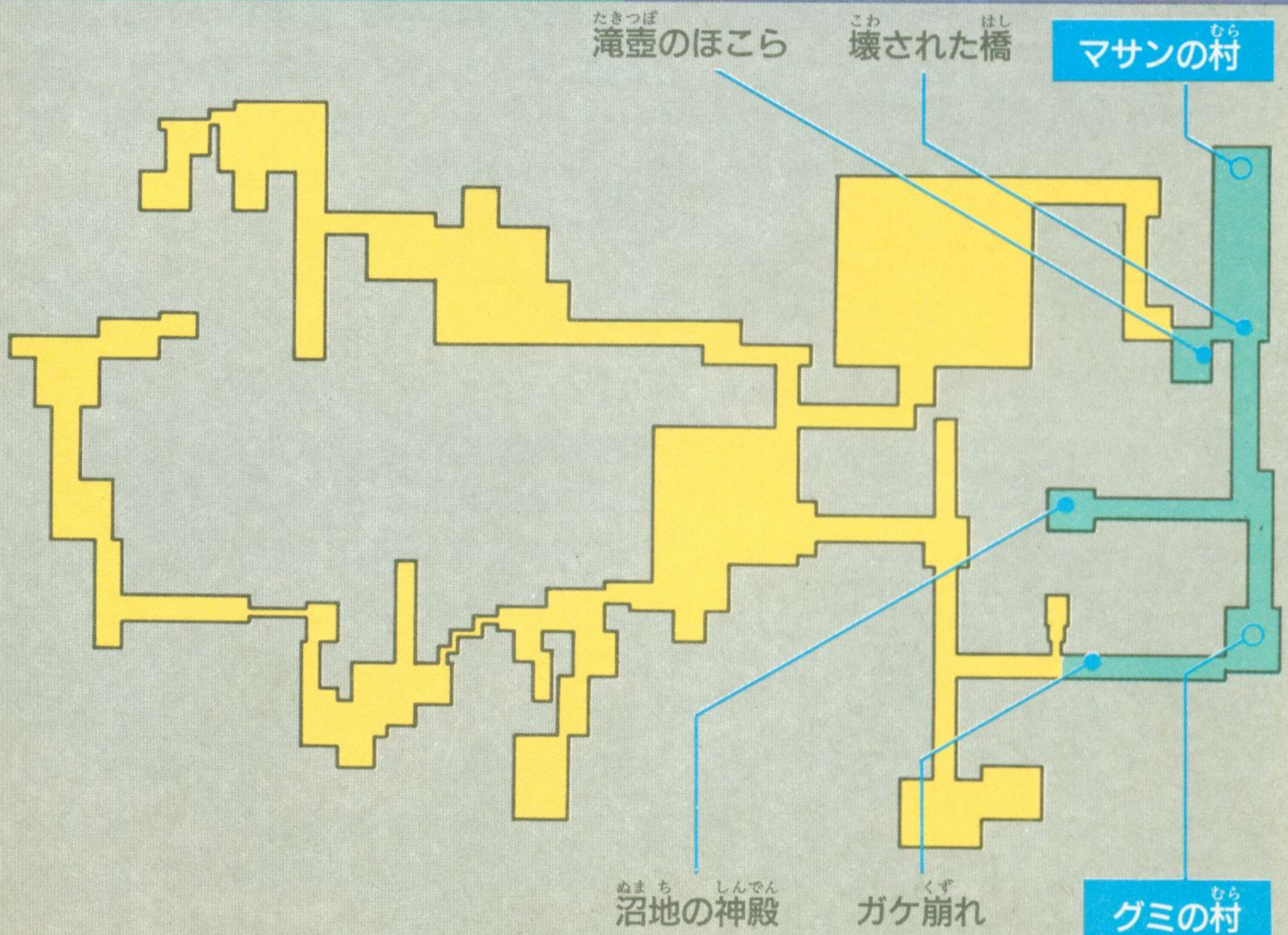


おん
く
す
た
の
か
た
た

1章

げんじゅうみん 原住民たちの ふしぎ じけん 不思議な事件に ま こ 巻き込まれた かつ やく ライルの活躍!

たき お たす
滝から落ちたライルを助けて
くれたのはマサン族というメル
カトル島の原住民。このマサン
ぞく げんじゅうみん
族ともうひとつの原住民グミ族
ぞく げんじゅうみん ぞく
あいだ ゆうかい じけん はっせい
の間に誘拐事件が発生した。不
しぎ じけん かいけつ
思議な事件もライルが解決!



おんじん ぎり にんじょう いなかむらじゅうにん
恩人は義理と人情の田舎村住人

むら
マサンの村

さんちよう どうくつ お
 山頂の洞窟からドジなことに落ちて
 き うしな はこ こ かん
 気を失ったライルが運び込まれて看
 じよう
 病してもらったのは、メルカトル島
 とうたん むら
 の東端にあるマサンの村だった。

SCENE 1

き つ そんなちよう いえ
ドジなライルが気が付いた村長の家



ライル「う うく くっ…んっ…」

おう ざいほう さが さんちよう どうくつ いど
 ノール王の財宝を探しに山頂の洞窟に挑ん
 だライルだったが、ドジなことに滝から真つ
 さか お
 逆さまに落ちてしまった。しかしちょうどそ
 こにさしかかったマサンの村のファラに助け
 られ、彼女のおじいさんである村長の家で看
 ひよう
 病されていた。

でもライルは不死身さ。古女房のようなフ
 ライダーにたたお げんき ぼうけんかいし
 ライダーに叩き起こされて元気に冒険開始！

SCENE 2

むら じょうほう あつめ
村の情報を集めてみると…!



フライデー「あいさいねーちゃんて悪かったわね
 このけむくじゃら!! いーった!

すけ
 この助けられたマサンの村はメルカトル島
 とうたん
 の東端にあるっていうのは宿屋のMAPを見
 て分かったけど、これからどうしよう? ま
 ずは村で情報を集めてから決めよう。

むらびと はなし
 村人の話では、この村の南にあるグミ族の
 れんちゆう なか わる はなし き
 連中とは仲が悪いということだ。話を聞きな
 ながらアイテム類をちゃんと手に入れておく、
 ぬ め
 抜け目のなさもトレジャーハンターには必要。

SCENE 3

たきつぽ ろうじん ものし
滝壺の老人って物知りじいさん!



モリオ「ところでおぬし
 滝つぽ老人には あったかな?
 はい いえ

むら じょうほう あつ やど や しゅくはくきやく
 村で情報を集めていると宿屋の宿泊客にちよ
 っと変なことを聞かれた。「滝壺の老人にあ
 ったか?」ってね。そんなじいさんには会
 ったことはないぞ…そういえば村の人が「昔の
 ことなら滝壺老人に聞け!」っていついた
 な。だったらその、物知りのじいさんに会い
 にでかけるとするか! 滝壺老人がいるのは
 ちか たきつぽ
 この近くの滝壺のほこら。

SCENE 4

むら せきぞう の ふとど もの しあわ 村の石像に乗る不届き者には幸せが!



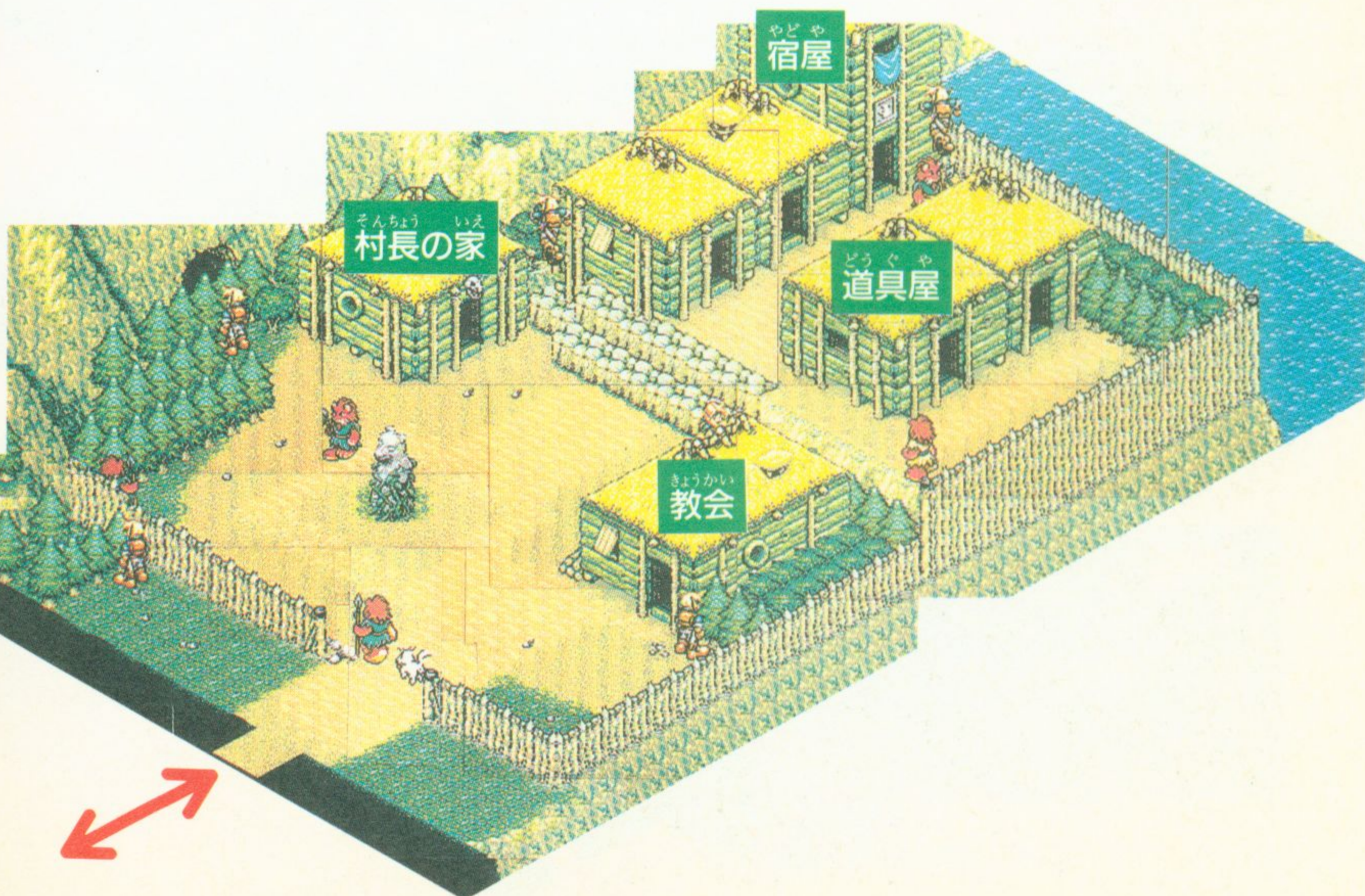
むら ひろば ま なか ぞく せきぞう かざら
村の広場の真ん中にマサン族の石像が飾られている。
この石像、むらびと たいせつ
村人の大切なものだろうが、トレジャーハンターのかん なに
の勘に何かビビッとくるものがある。ライルは
おも き せきぞう あたま の い
思い切って石像の頭に乗った…と言っても、いっ きの
れるわけじゃない、ひろば いぬ むらびと の
広場をうろつく犬や村人に乗って
からと うつ
飛び移る。するとどこからともなく たからばこ なか
宝箱。中には
いのち もと はい
命の素が入っていた! ラッキー!!

●ショッピングカタログ

エケエケのみ 金貨 15枚

いのち もと 命の素 金貨150枚

●宿泊 金貨 20枚



SCENE5

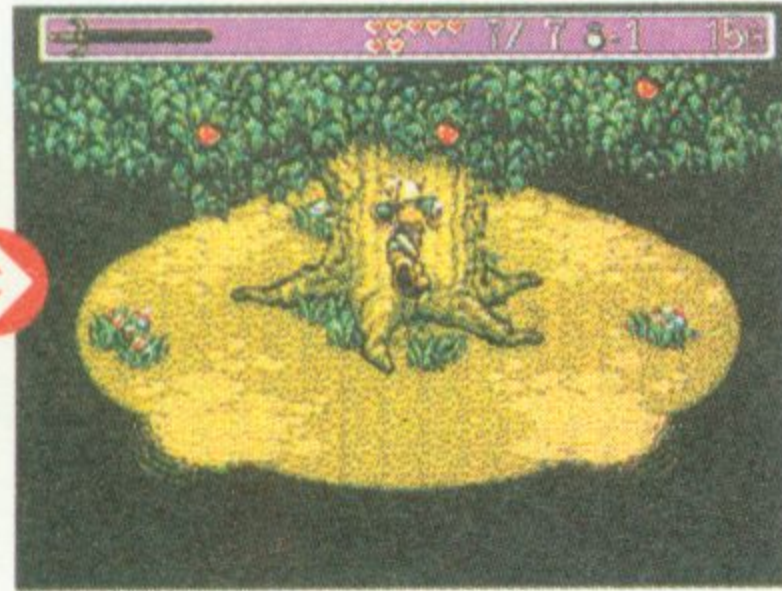
むら つづ はし は かいこうさく つうこうど
村へ続く橋は、破壊工作で通行止め

マサンの村を出て滝壺のほこらへ向かう途中、マサンの村の村人に出会った。どうやら橋がグミ族によって破壊され、通行止めとなっているらしい。グミ族ってマサン族と違って気が荒い連中なのかな？

そういえば、マサンの村を出たすぐのところに大きな木があった。中に何もなければどちょっと気になる木!?

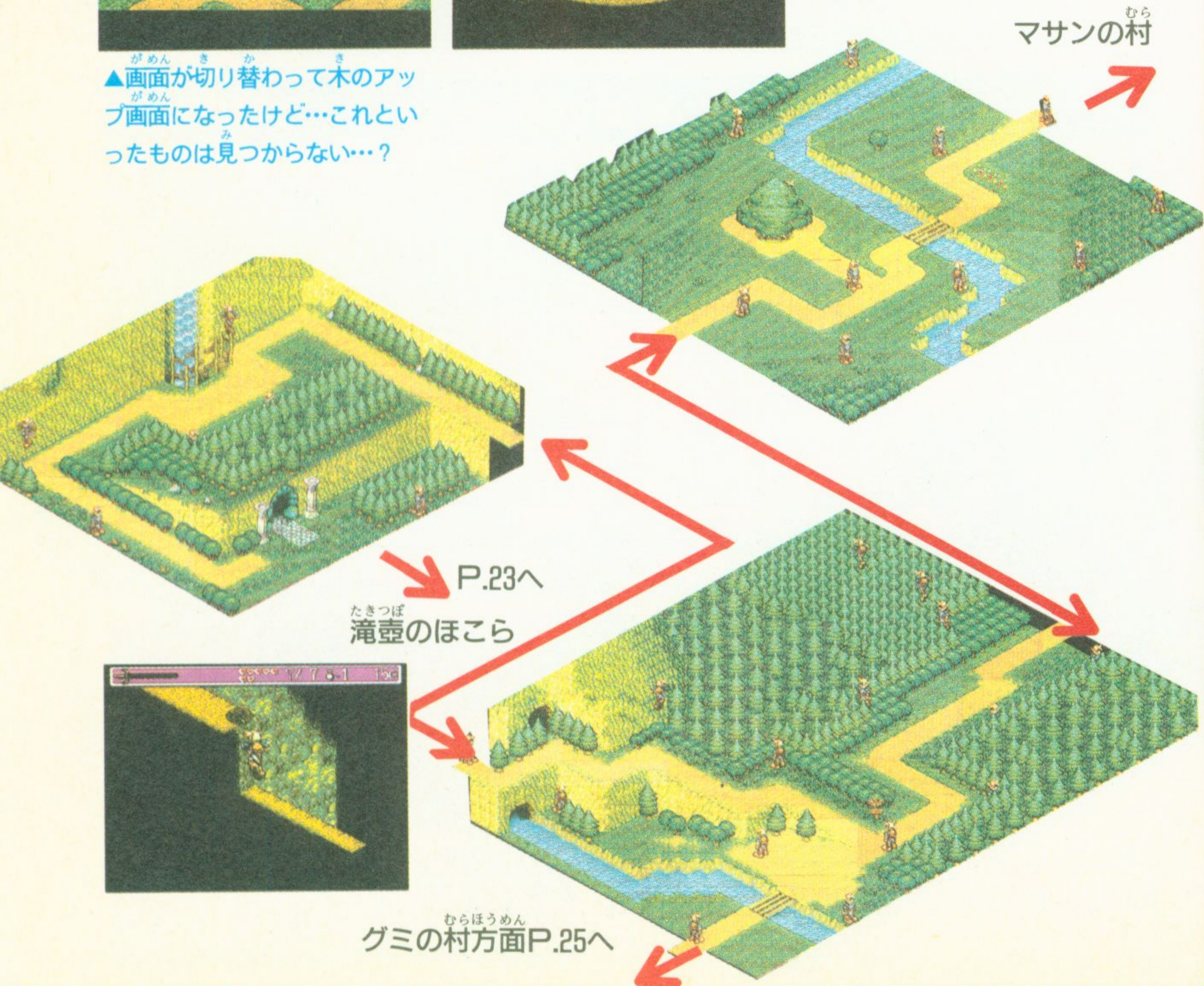


※「グフォアーン」
オレはもう かんぜんに あったまぎただ
あいつら ぜったい かんべんできねえだ



◀マサンの村を出たところにある木。近付いてみると…なんだろう～!

▲画面が切り替わって木のアップ画面になったけど…これといったものは見つからない…?

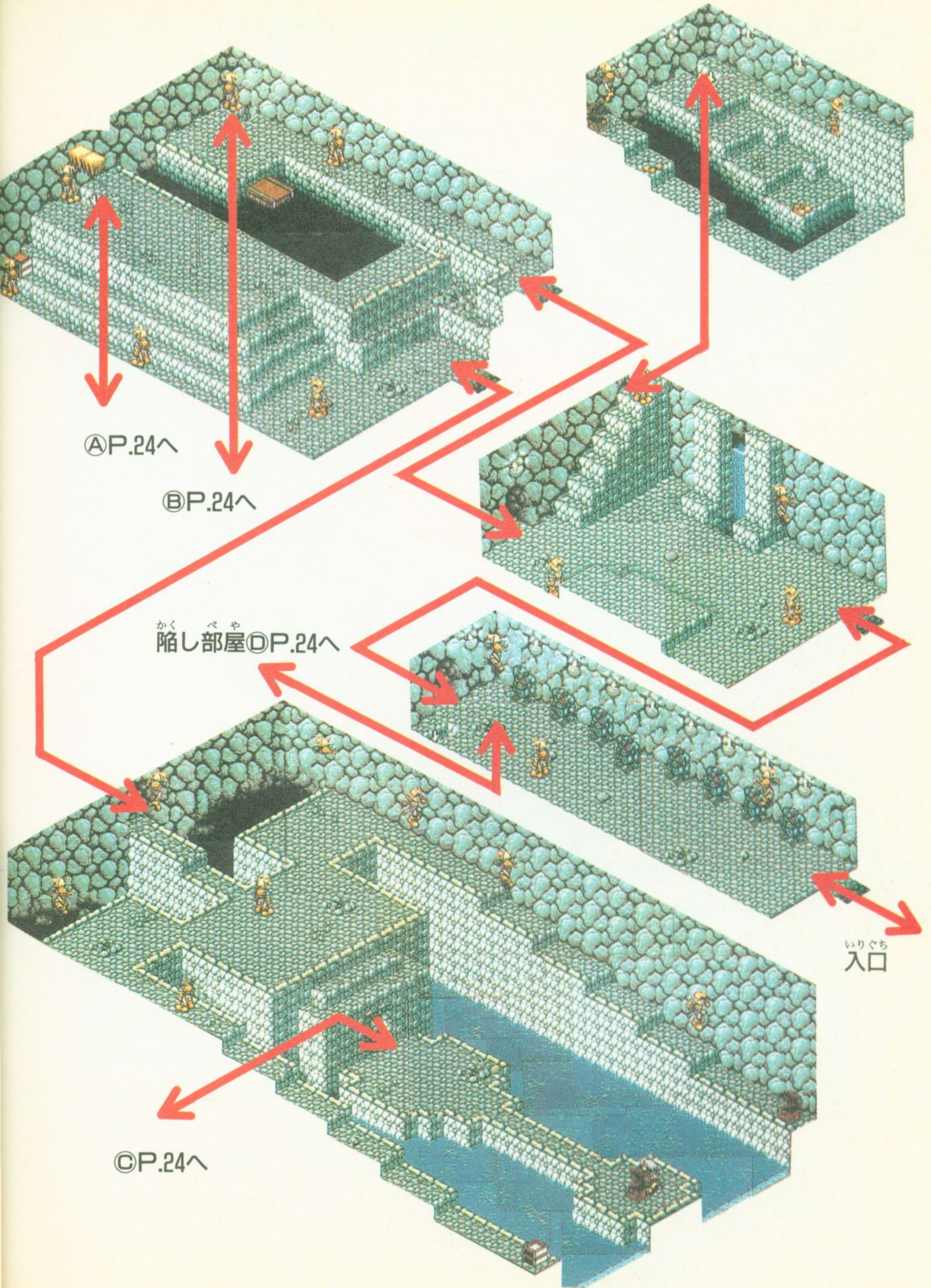


マサンの村

P.23へ

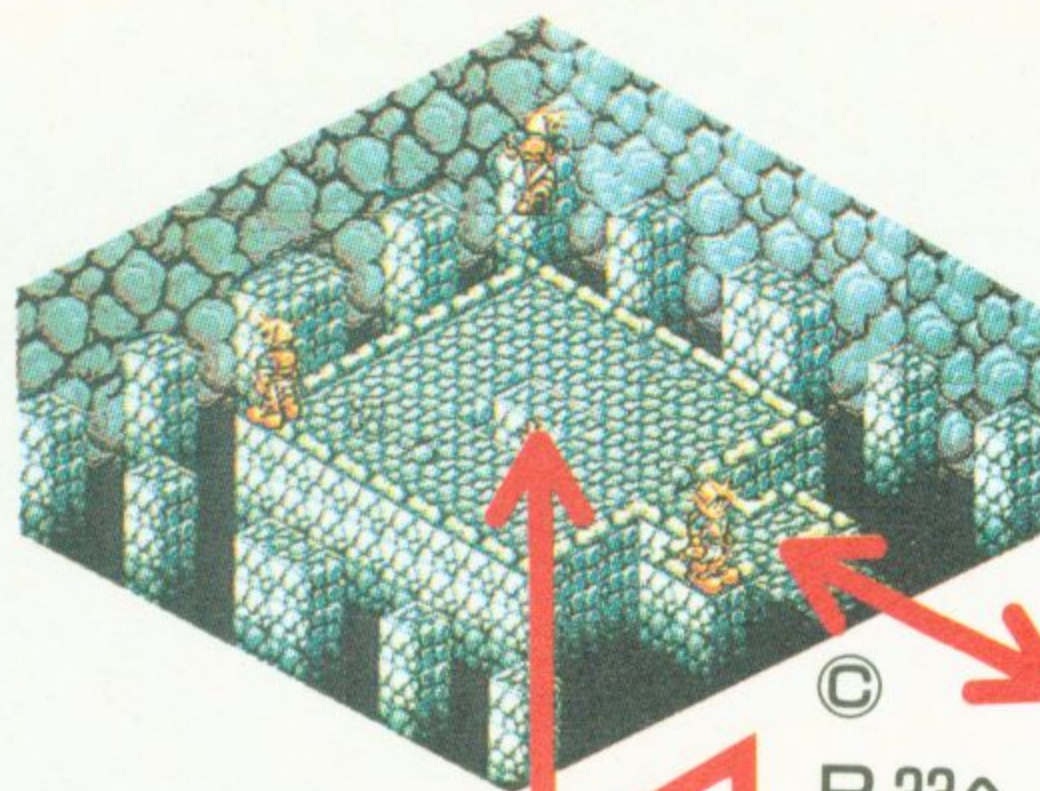
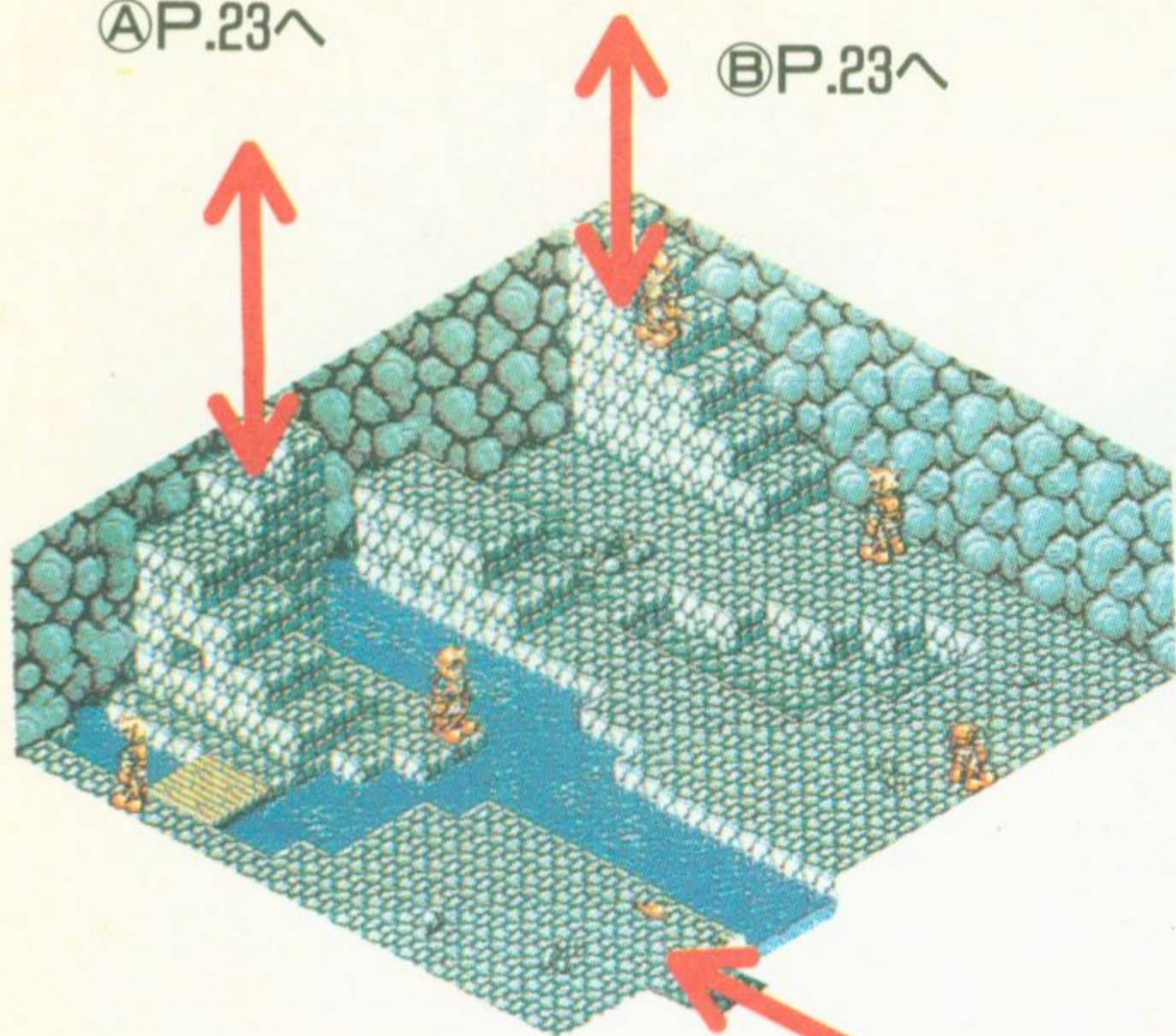
滝壺のほこら

グミの村方面 P.25へ

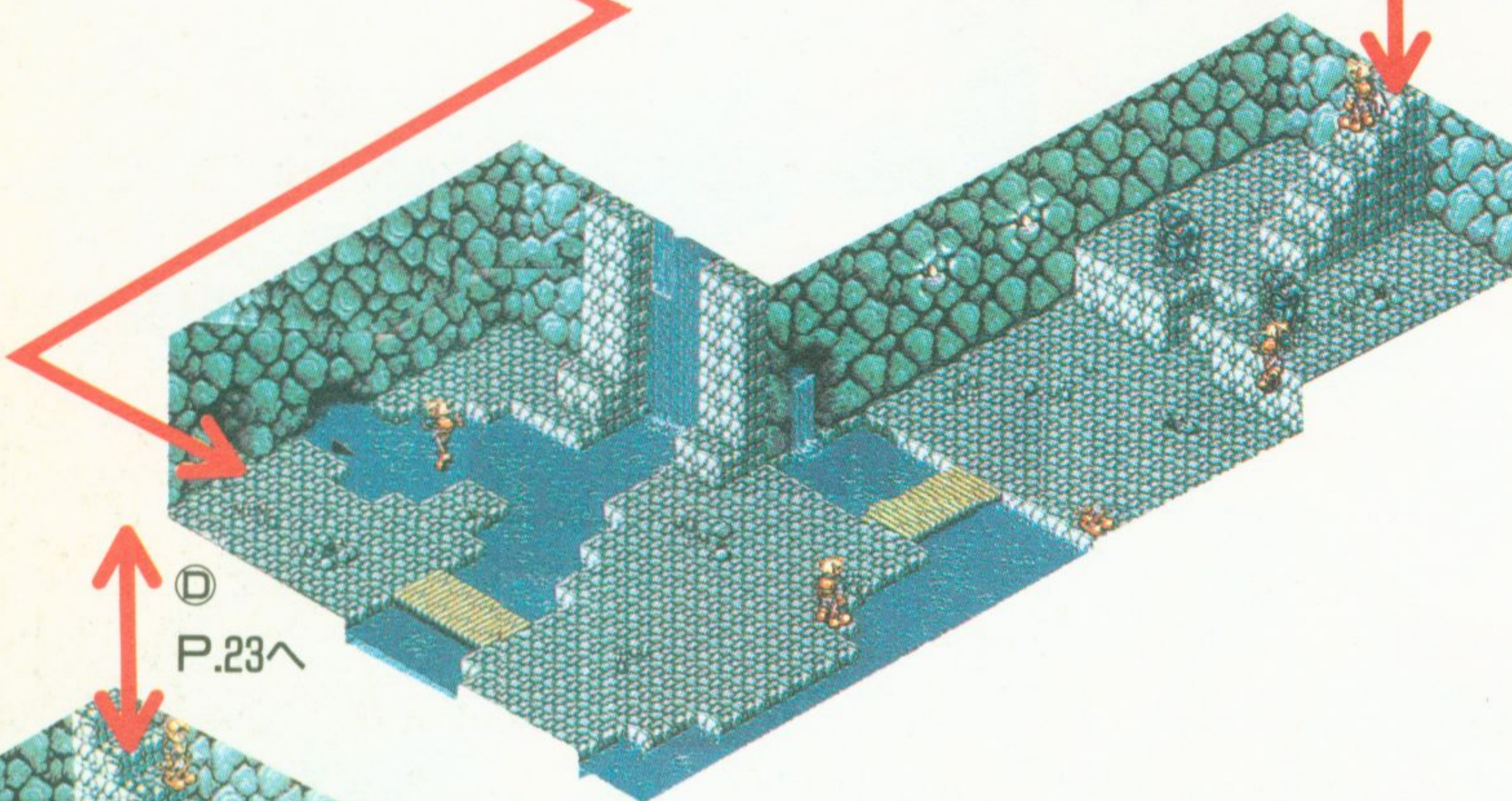


ⒶP.23へ

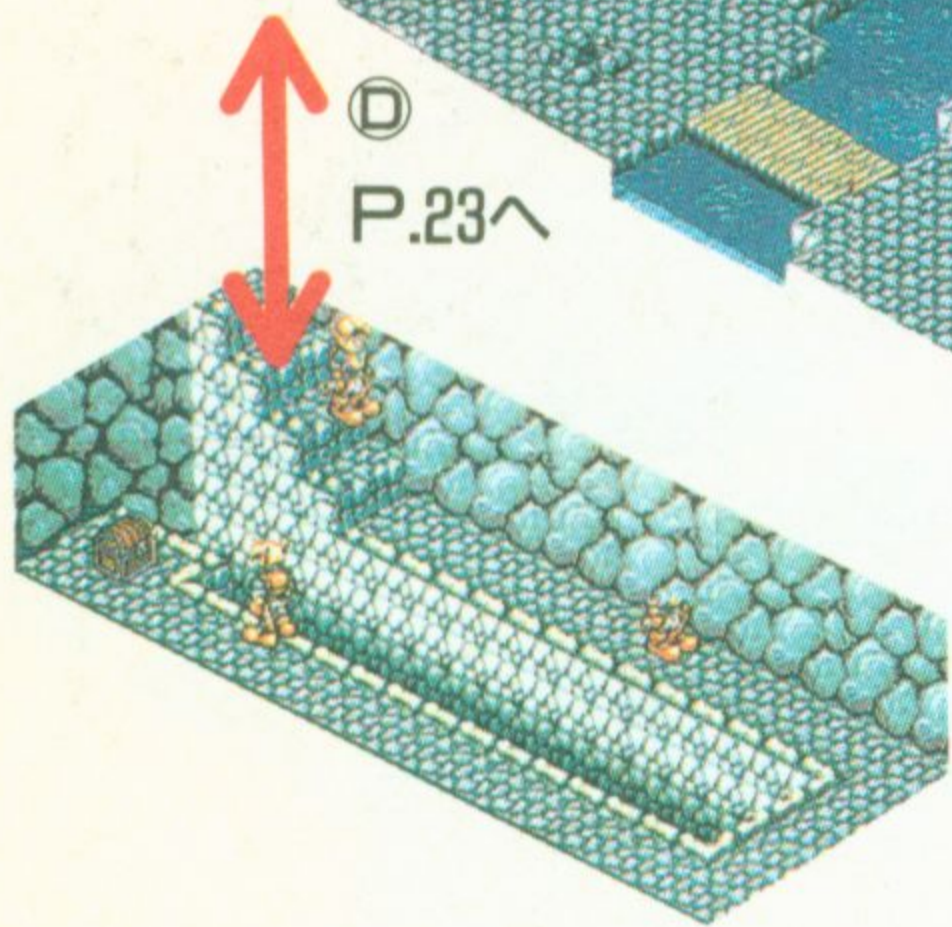
ⒷP.23へ



Ⓒ
P.23へ



Ⓓ
P.23へ



SCENE6

ダンジョンの基本関門を通り抜ける!

●洞窟攻略の基礎は迷宮の鍵!

ダンジョンの関門の基本は鍵。重要なポイントにはカギのついたドアで区切られていたりする。そのドアを開けるのに必要なものが迷宮の鍵なのだ。基本的には、そのダンジョンで必要な鍵は、同じダンジョン内に隠されている。だからどこから進むかが問題となってくるわけだ。



●トラップを解除させるのはスイッチ

ダンジョンにはワナが仕掛けられている場所がある。それがどんなものかはダンジョンによって色々。その様々なワナを解除してくれるのがスイッチ。定位置にあったり、モンスターを倒したら落ちて来たり…。とにかくスイッチはON状態（赤い色）にしておこう。

●モンスター全滅で道が開ける

ドアはドアでも迷宮の鍵で開かないドアがある。それは基本的に鉄格子のドア。これはその部屋のモンスターを全滅させると同時に開放される。鉄格子のドアだけじゃなく、モンスターを全滅させると、足場や隠し通路が出来て、道が開けるというわけだ。だからモンスターは基本的には全滅させるもの。

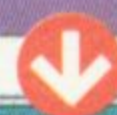


SCENE7

滝壺の老人の正体は…賢者アスラル!

滝壺のほこらのトラップをすべて解除すると、ほこらの中央に出ることができる。そこには一人の老人が…。この人がウワサの滝壺の老人、その正体は賢者アスラル。

しかし話を聞いてもノール王の財宝に関する決定的な情報は得ることができなかった。昔、ノール王の兵隊が重要なことをしに島に来たのは確かだというが、それが財宝なのかは謎。でもこのアスラルが調べてみてくれるという。まあ、あてにしないで待ってみようかな。



▲滝壺のほこらの奥にたどりつくところには…

▲その老人が物知りの賢者様

SCENE8

マサンの村がグミ族に襲われた!



●橋は直ったようだが、何か異変が!
 無事、滝壺のほこらで賢者アスラルと出会うことができたライルはマサンに戻る途中。壊れていたグミの村へ続く橋は修理されていたが、マサンの村人の様子がおかしい。皆、何かに興奮し、怒っているようだ。きっとマサンの村に何かとんでもないことが起こったに違いない。

●ライルの命の恩人、マサンの村のファラを助けろ!

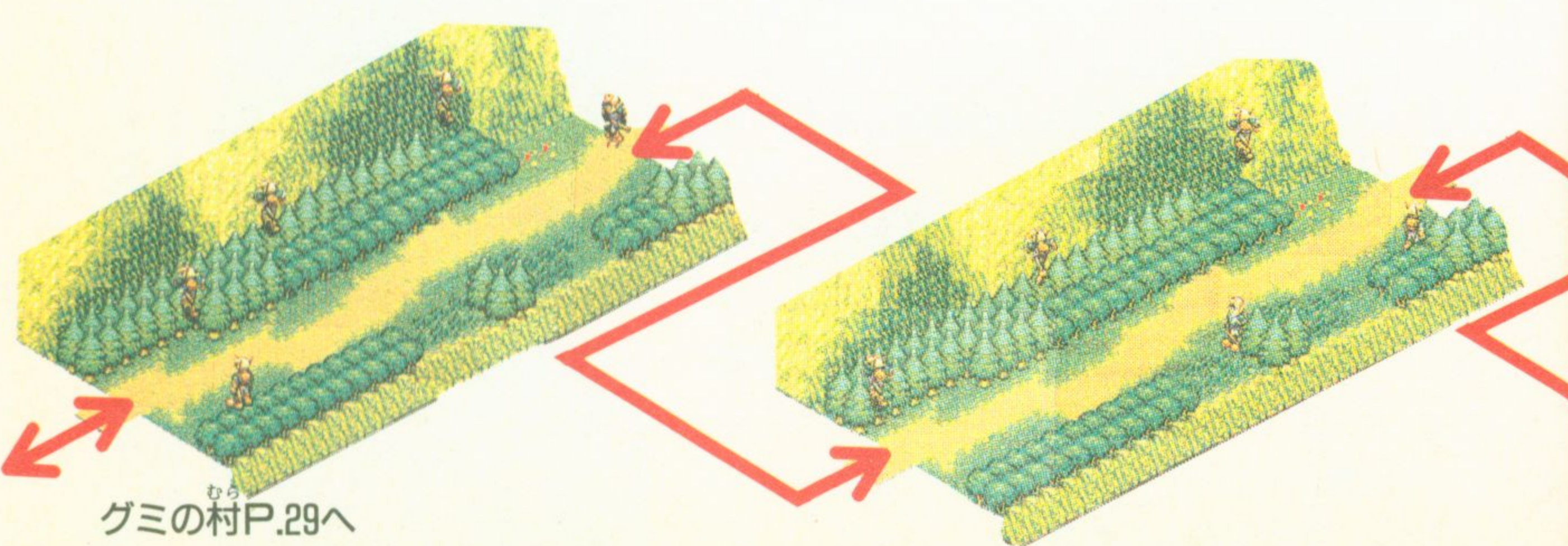
マサンの村に戻ったら、もう大騒ぎ。あのウワサのグミ族がマサンの村を襲い、ライルの命の恩人でもあるファラをさらっていったというのだ。こりゃあ大変だ。ここでファラを見捨てたらトレジャーハンターの男が廃るってもんだ…というよりゲームが進まない。



SCENE9

グミの村は南! 立て札でチェック

「グミの村は南」というマサンの村の情報だけをあてにして出発したがやっぱりちょっと不安。でも見付けた立て札にちゃんと矢印があった。南がグミの村、西へ行くと沼地の神殿。まずは最初の目的通り、グミの村を目指して突き進め! こういう立て札は絶対確認して目印として覚えておこう。

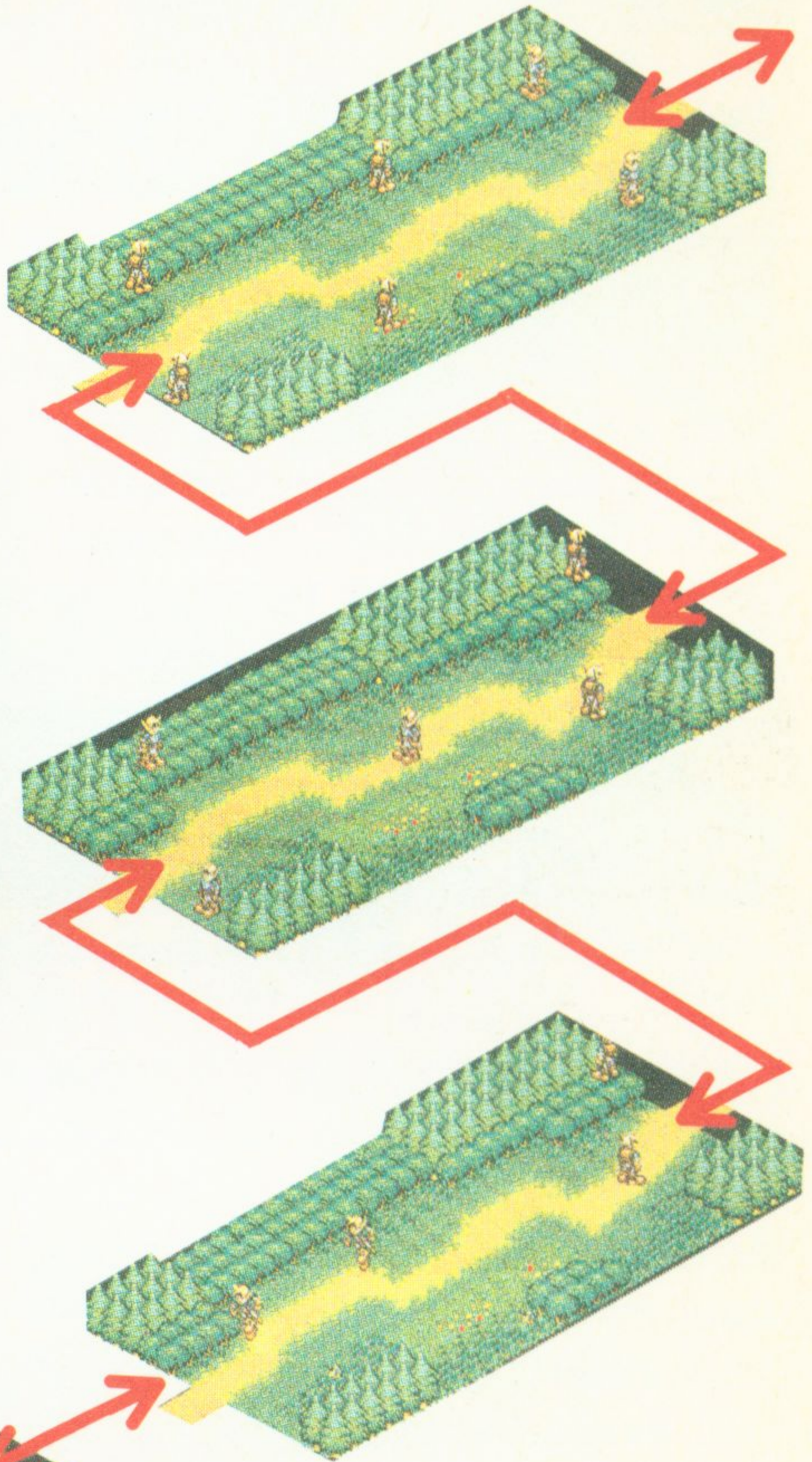


SCENE 10

たからばこ おか み ぼしよ かいだん
宝箱の丘には見えない場所に階段が!!

マサンの村からグミの村に向かう途中、小高い丘の上に宝箱があるポイントを発見。でもちょっと見るとその丘の上には上がる階段が見当たらない。じつは丘の影になったところに階段があるのだ。これが3Dアクションのすごいところ。

マサンの村方面P.22へ



ルートは無いように見えるけど...

▶ 一見すると丘に上れる

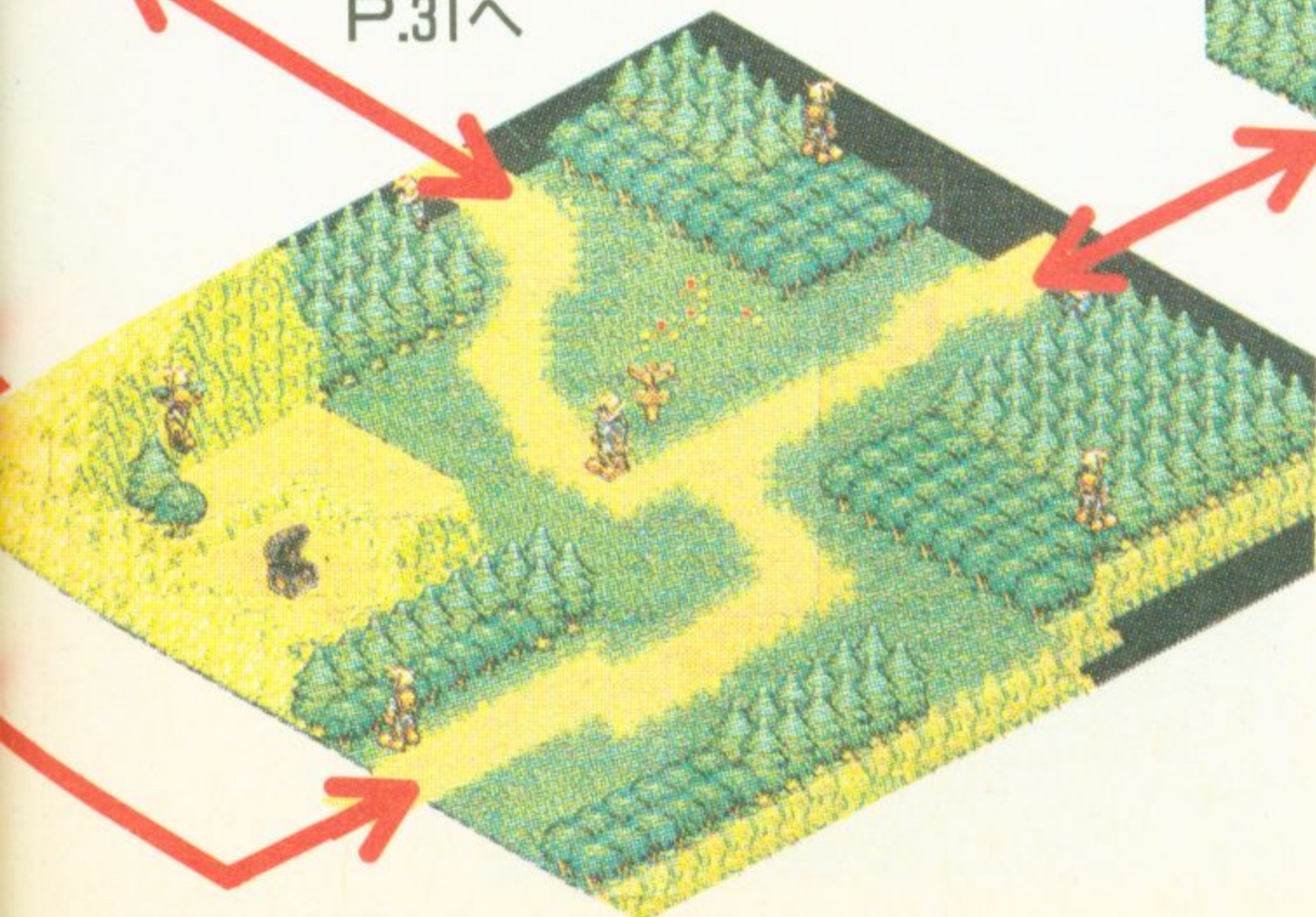


クシヨンのせいとリアクションがあるというのが3Dアクションのすごいところ。

▶ 丘の影にちゃんと階段



ぬまち しんでんほうめん
 沼地の神殿方面
 P.31へ



不思議な力に操られるグミ族

グミの村

何かに取りつかれたように儀式を行うグミ族たち。彼らがなぜ怪しげな儀式を行うのか、その秘密を探るべく、グミの村で情報収集だ！

SCENE 1

村の中では怪しい儀式。ファラが生贄!?



※「いま村はぎしきのさいちゆうだべよそもんは けえってける」

やっとたどり着いたグミの村。でも入口には厳戒体制で中に入れてくれない。中では怪しい儀式が行われているというのだが。なんとかして中を見たいと思ってあちこち探してみると…さすがトレジャーハンター。村の裏山への道を発見。そこから村の広場の影にいけるぞ。そこで見たものは…生贄にされそうなファラの姿だった！



▲村の入口の横に裏山に入れる道を発見したぞ！



▲裏山の道は村の広場の影まで続いていて儀式が見れる



▲アッ!! ファラが生贄としてどこかに連れていかれた！

SCENE 2

ファラは沼地の洞窟に連れさらわれた

ファラがどこかに連れさらわれた後、グミの村に入ってみた。村に入るとどこかで見たようなヤツガライルを見て逃げて行った。誰だったかなあ。ともかく村で情報収集だ。広場の横にはマサンの村の子供がブルブル震えて隠れていた。話ではファラは沼地の神殿に連れていかれたという。それにしてもこの村の連中は何かに取りつかれているようだ。

P.30へ



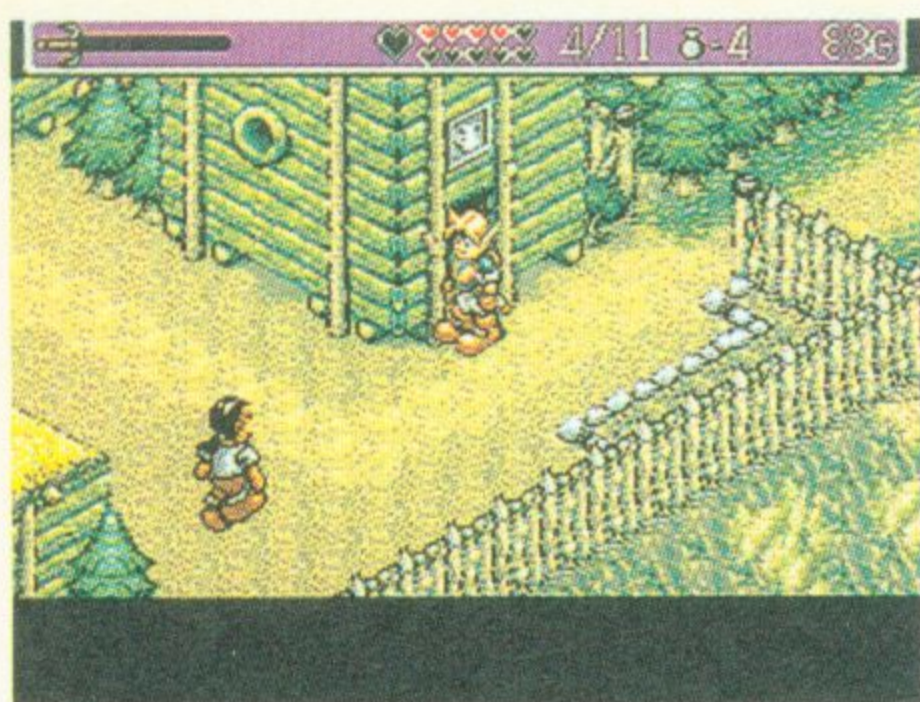
クンタ「ふえーん ごわかったよーおとーちゃんたちは あいつらをおっかけて沼地の神殿のほうに いったよー ふえーん」

子供。広場の横にマサンの村のファラの行方は？



※「よそもんは けえってけれ! あだしに ちかつかないでくれ!

族。教会でお祈りをするグミ。何かに取りつかれた？



◀ 村に入った時に、ビック
 リして逃げた男。どこかで
 会ったような気がする



◀ 道具屋と宿屋を兼ねた家
 はちやんと営業しているの
 がせめてもの救い

宿屋「買ってくれるか？
 金貨15枚だべ いくらか？
 はい いくら

●ショッピングカタログ

エケエケの実 み 金貨 15枚 きんか まい

命の素 いのち もと 金貨206枚 きんか まい

●宿泊 しゆくはく 金貨 20枚 きんか まい



P.26へ

SCENE 13

むら に おとこ お
村から逃げた男を追え!

のエリアに
逃げて男は村にいな
かった。あとはこの先



に進む
オークなどのモン
スターを排除しながら先



むら いりぐち み に おとこ き
村の入口でライルを見て逃げた男が気になる。
でも村の中にはいないようだ。逃げたとしたらこ
むら みなみ にし つう みち お い
の村の南から西に通じる道しかない。追って行く
くず お みち い どま おとこ
とガケ崩れを起こして道は行き止り。そこに男が
むら やどや おとこ
…マサンの村の宿屋にいた男モリオだ。彼は村で



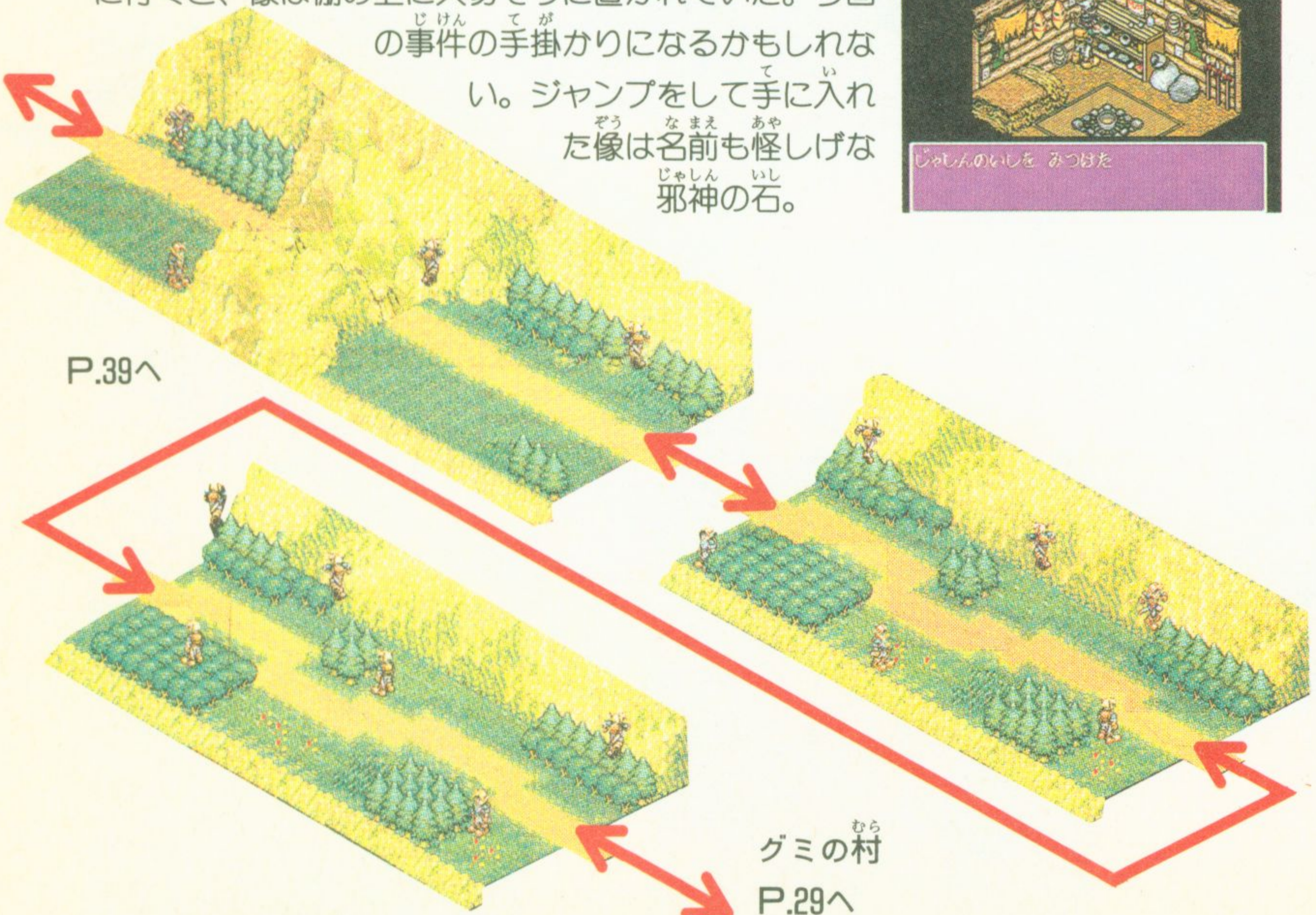
ドロボウをしたらし
いのこ 残っているのは
そんな いえ ぞう
村長の家の像ぐらい。

くず い どま いり
◀ガケ崩れで行き止り入
ぐち まえ おとこ
口がある。その前に男が
ウロウロしていたぞ

SCENE 14

そんな いえ ふる ぞう じゃしん ぞう
村長の家にある古びた像は「邪神の像」

い きたな ぞう そんな いえ
モリオが言っていた汚い像というのは? で村長の家
い ぞう たな うえ たいせつ お こんかい
に行くと、像は棚の上に大切そうに置かれていた。今回
じけん てが
の事件の手掛かりになるかもしれな
い。ジャンプをして手に入れ
ぞう なまえ あや
た像は名前も怪しげな
じゃしん いし
邪神の石。



SCENE 15

ぬまち しんでん いりぐち あ かぎ
沼地の神殿の入口を開けられる鍵とは？

つらがつが連れて来られた沼地の洞窟に来た。入口にはマサンの村人がいたが、神殿の入口が開かないという。

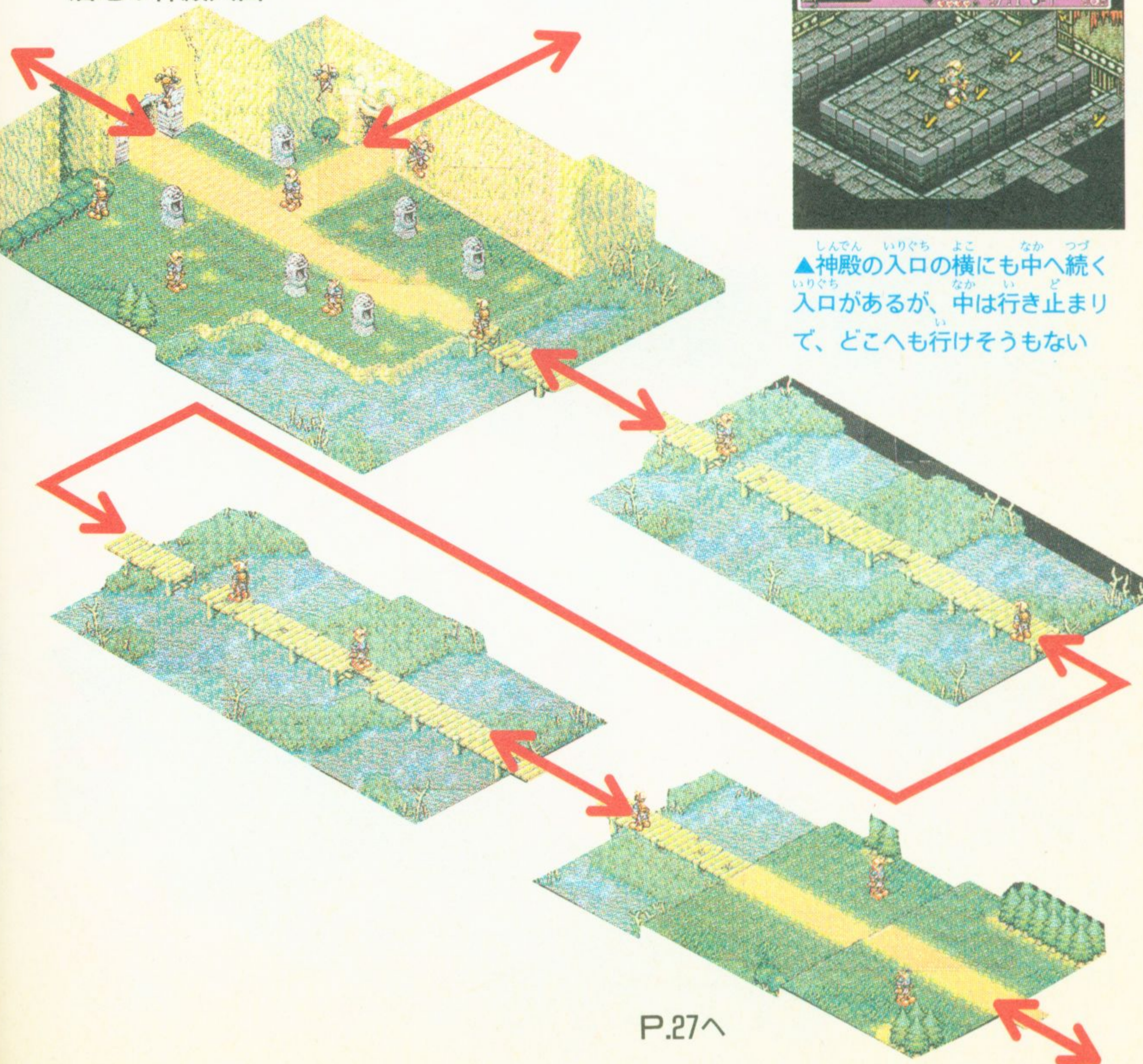
グミ族は何かヘンなもの
物で扉を開けたという。ヘンなもの
ば…邪神の石ぐらい
しかないけれど！
大正解で～す。

▶ 神殿の入口を何かヘンなもの
物で開けていたって！



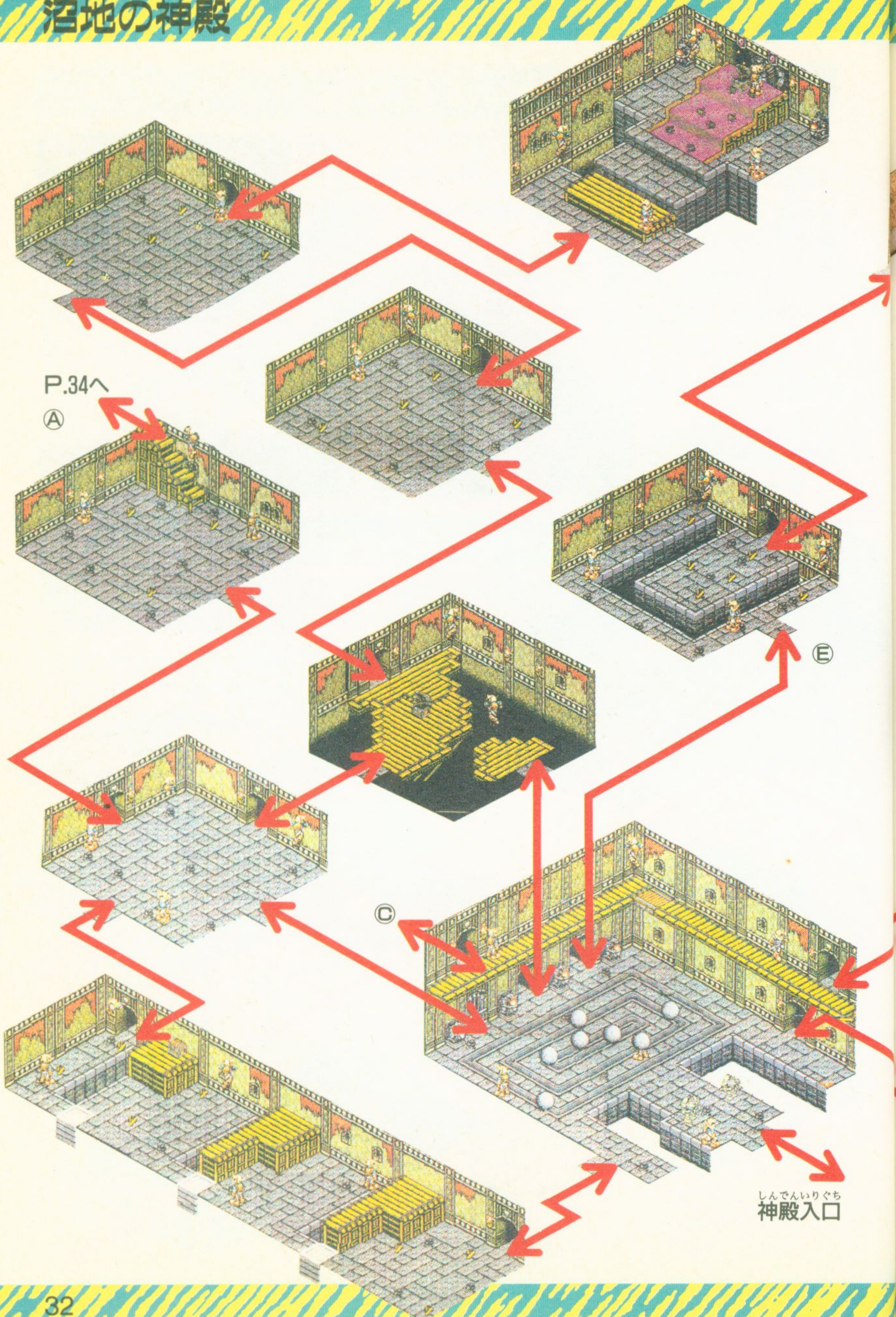
▲やっぱり邪神の石を使うと神殿の入口が開いた！

ぬまち しんでん いりぐち
沼地の神殿入口



▲神殿の入口の横にも中へ続く入口があるが、中は行き止まりで、どこへも行けそうもない

P.27へ



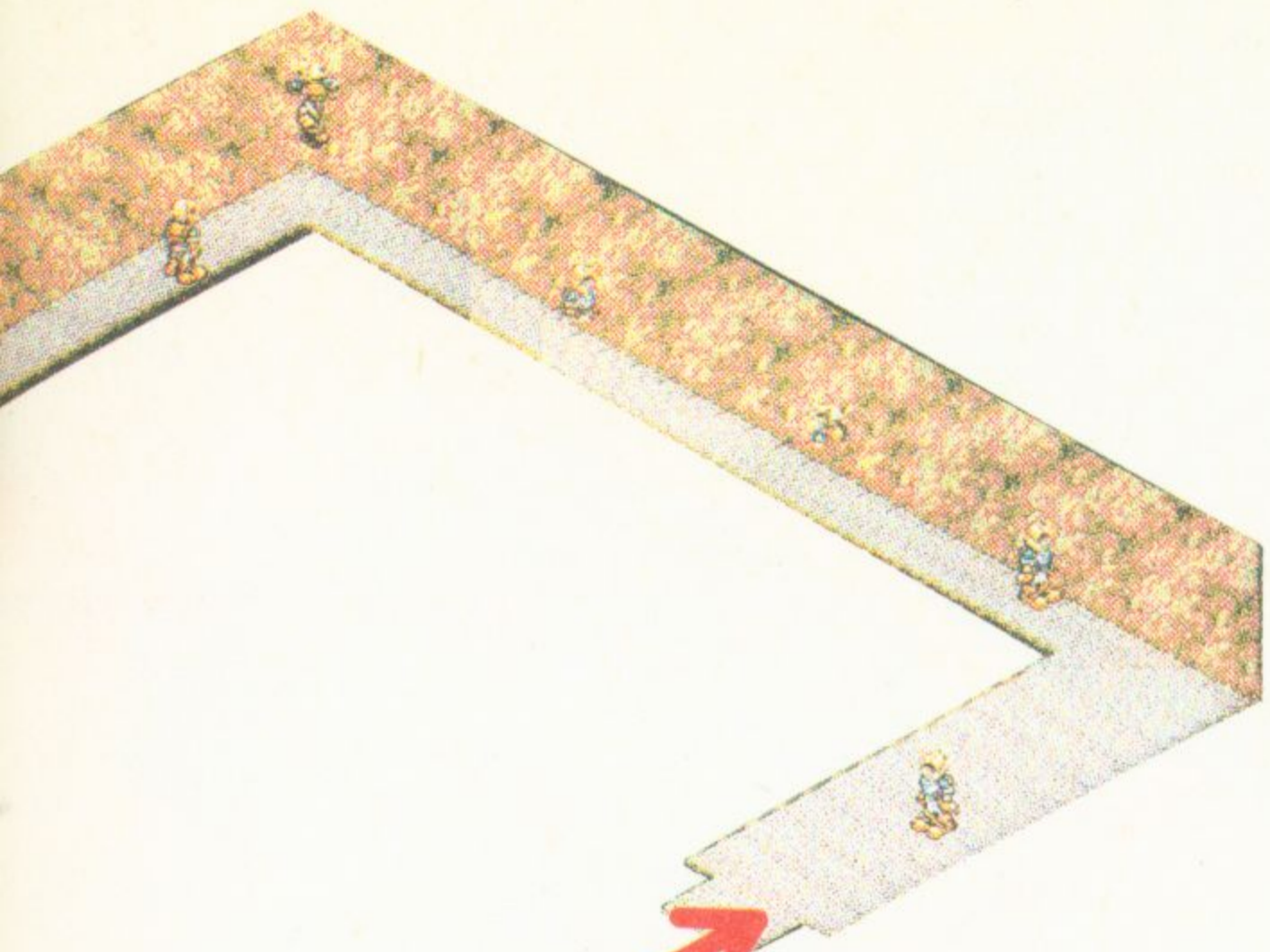
P.34へ

Ⓐ

Ⓔ

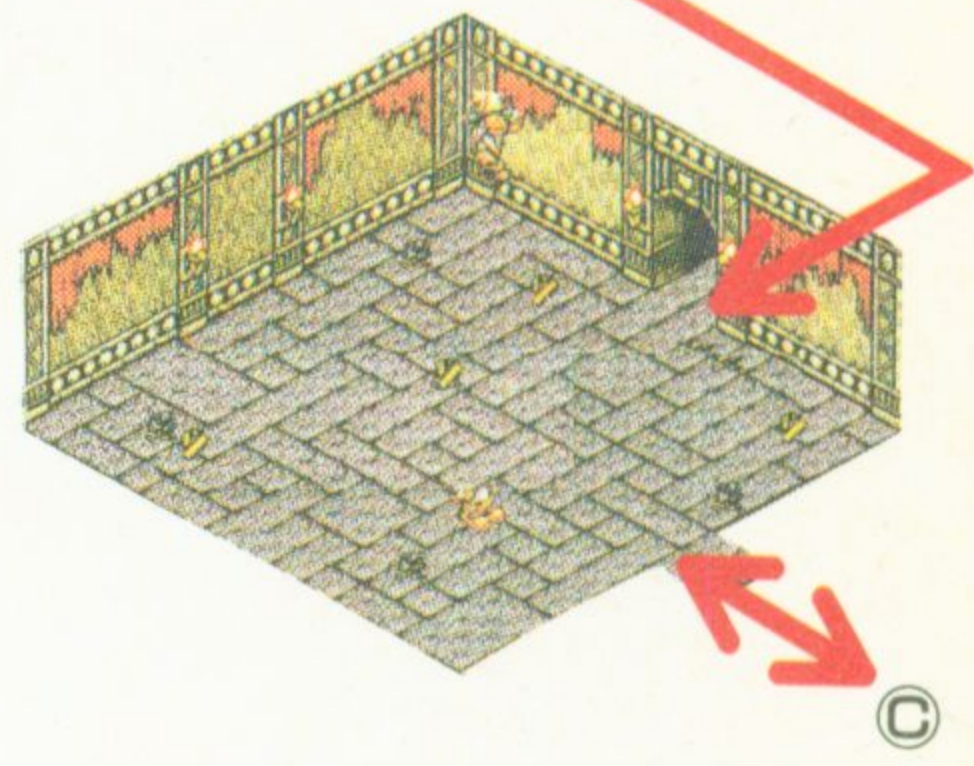
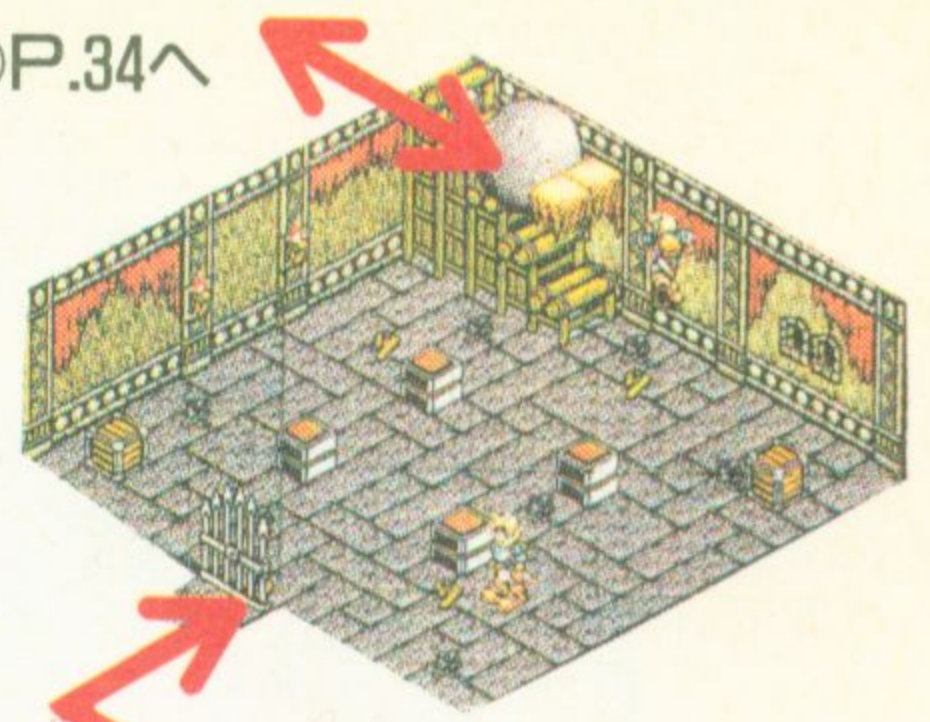
Ⓒ

しんでんいりぐち
神殿入口

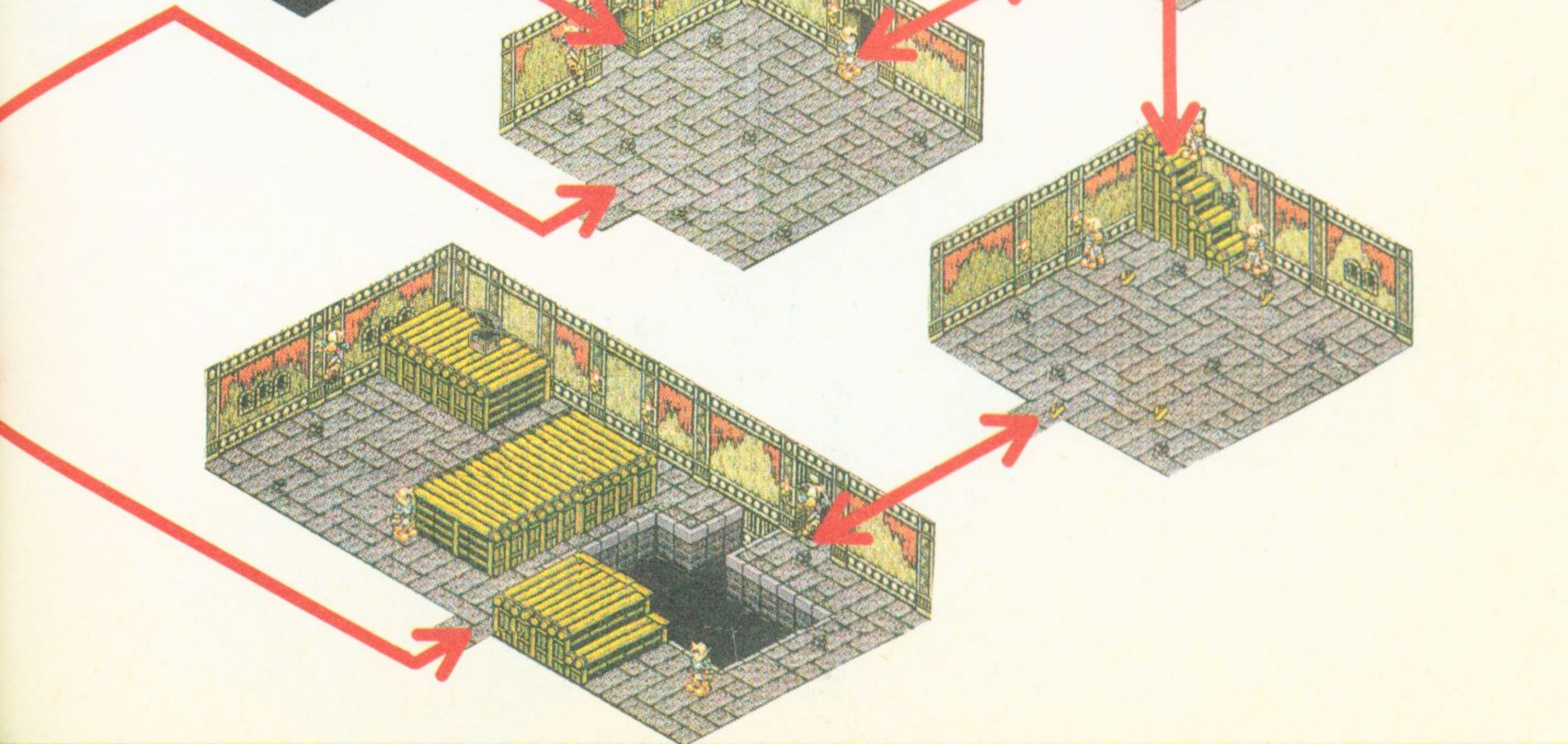
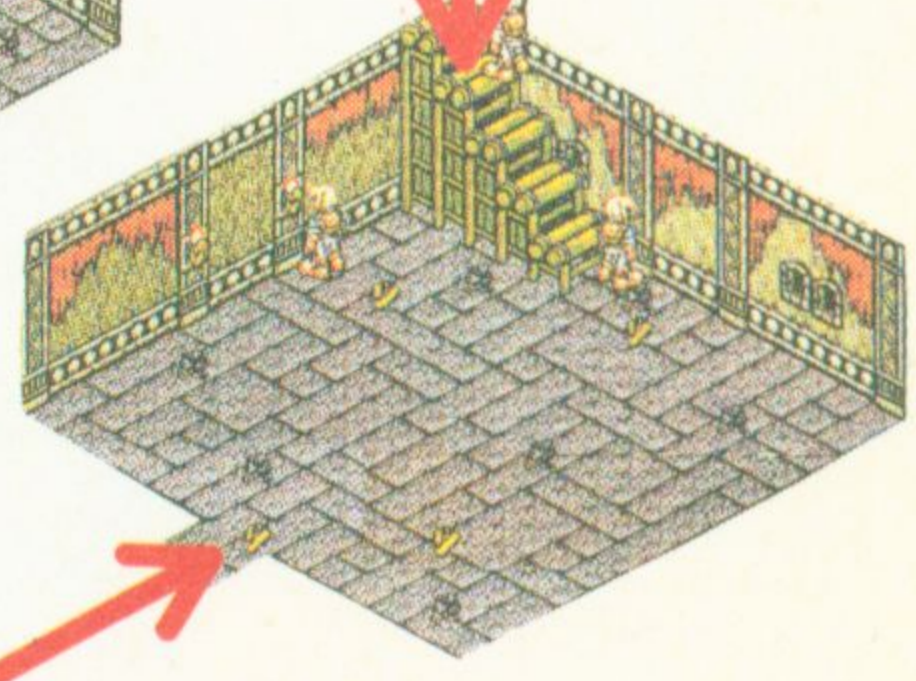
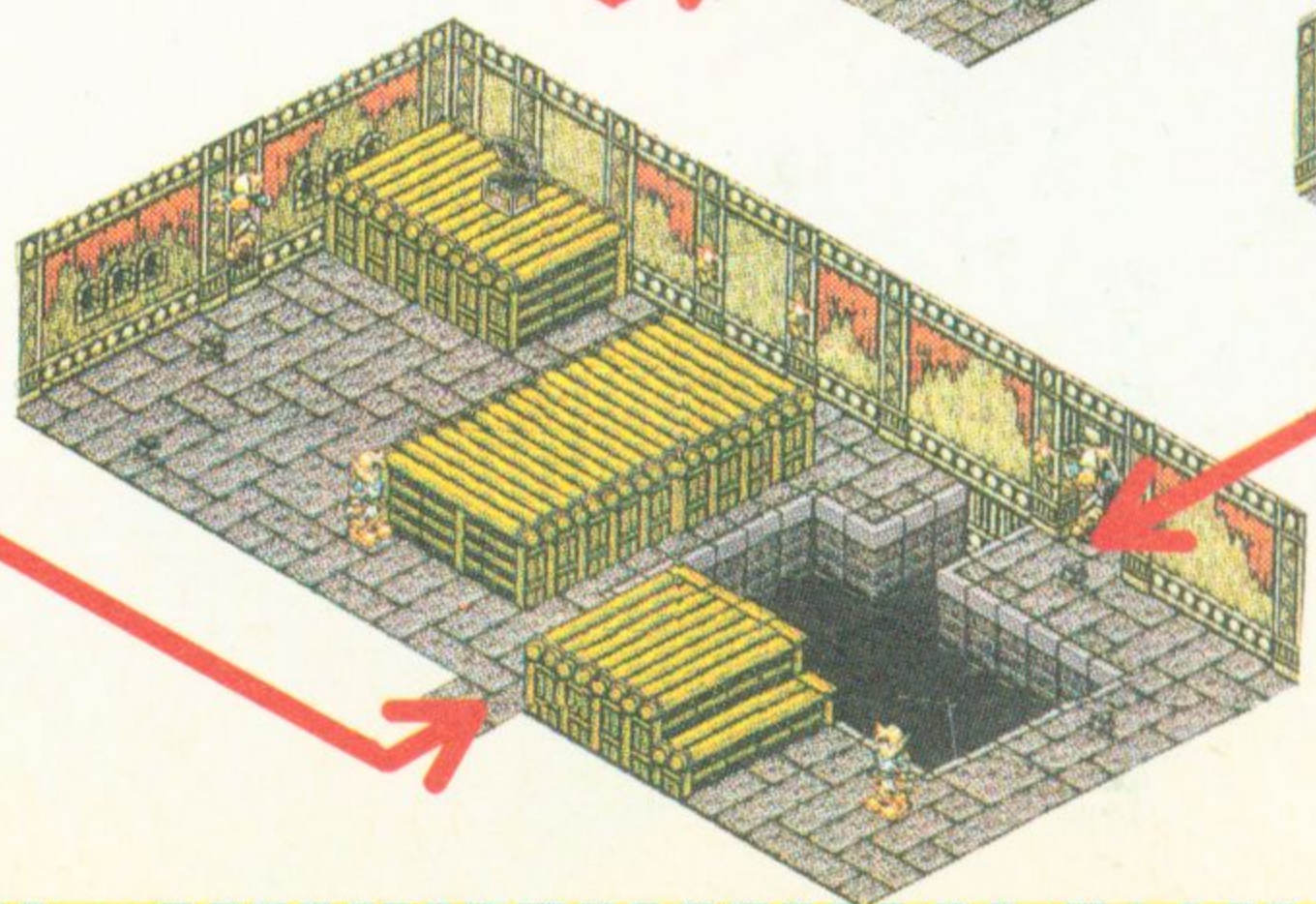
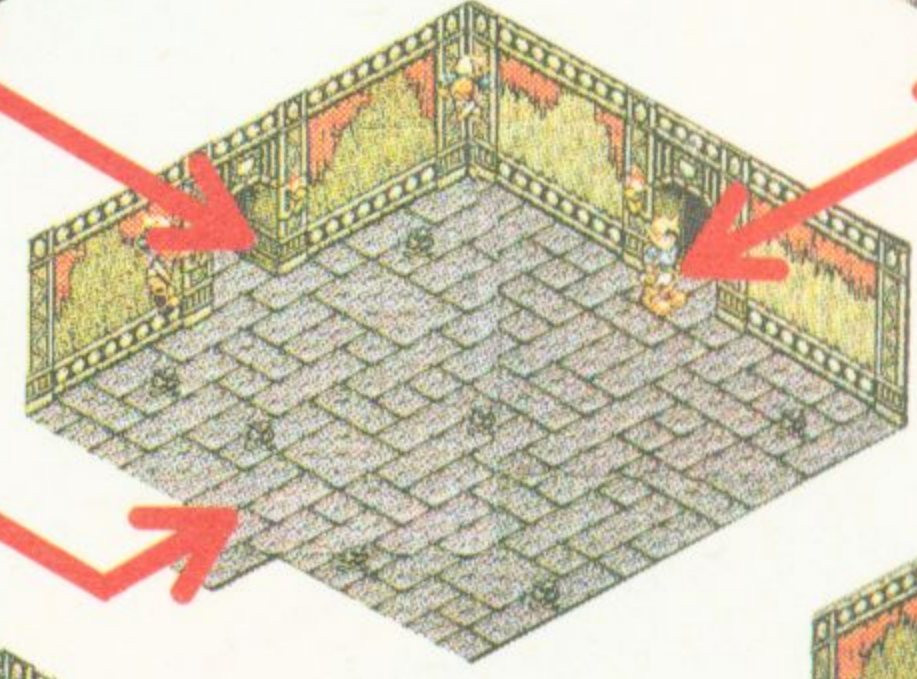
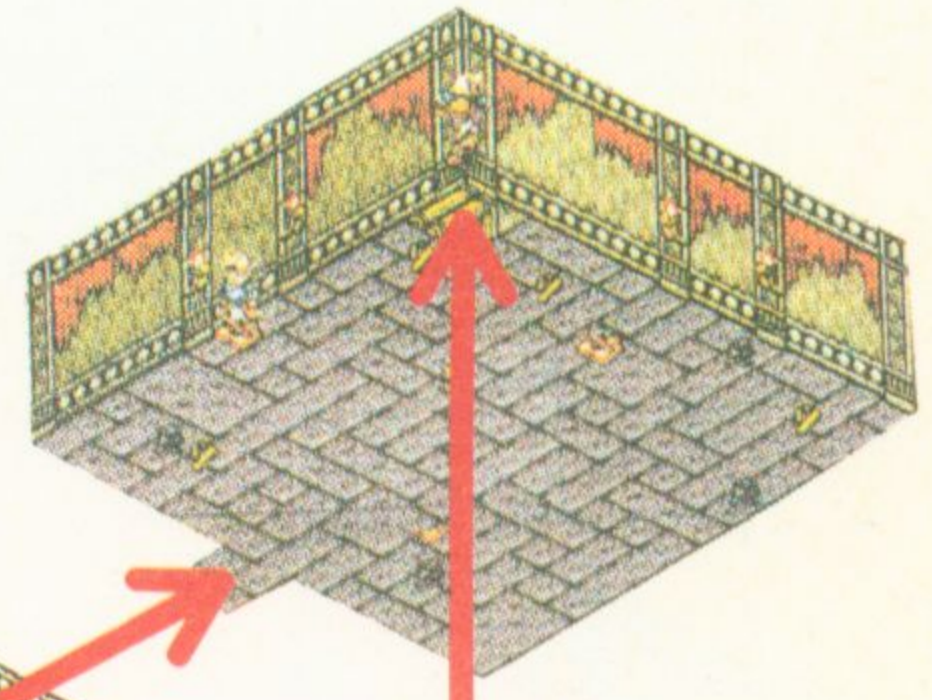
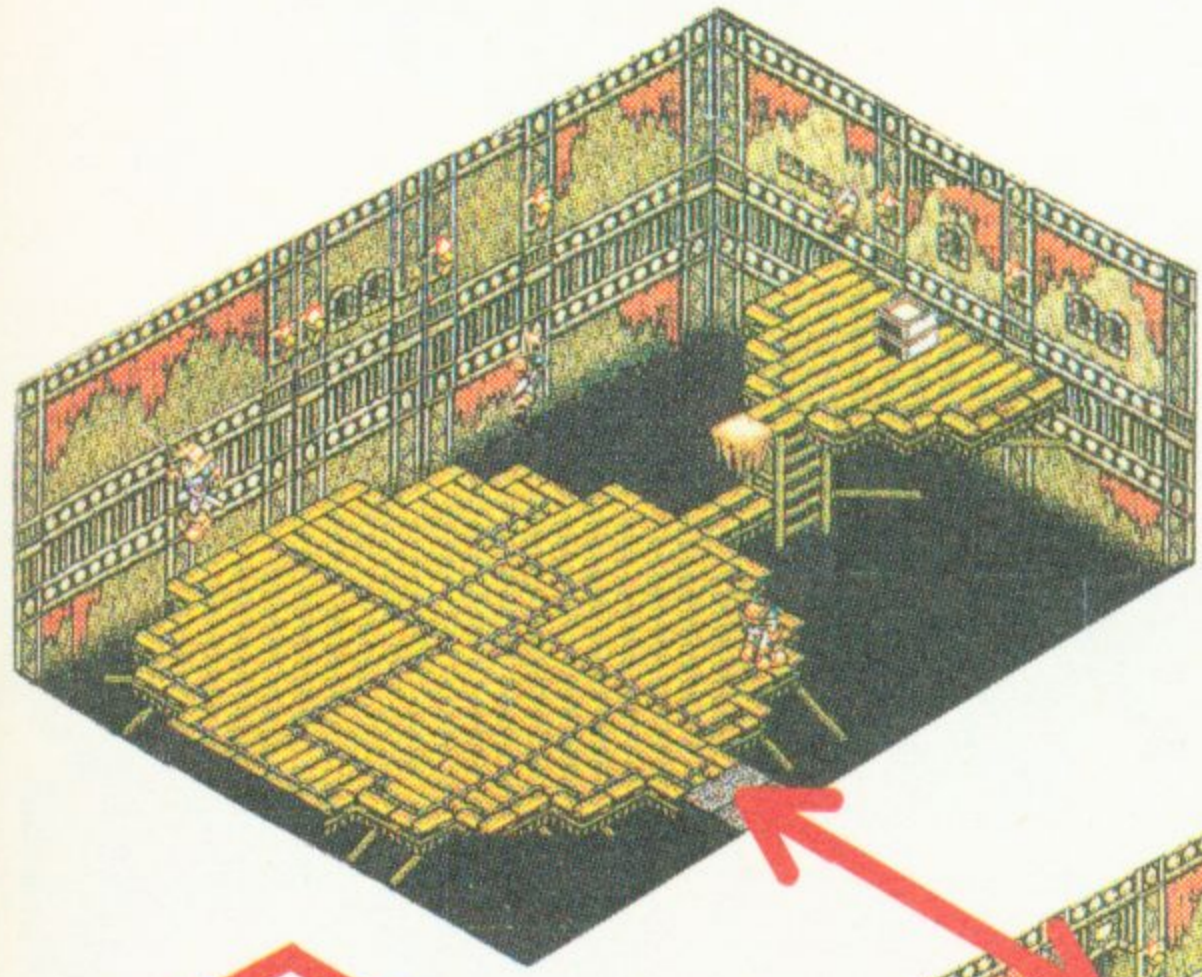


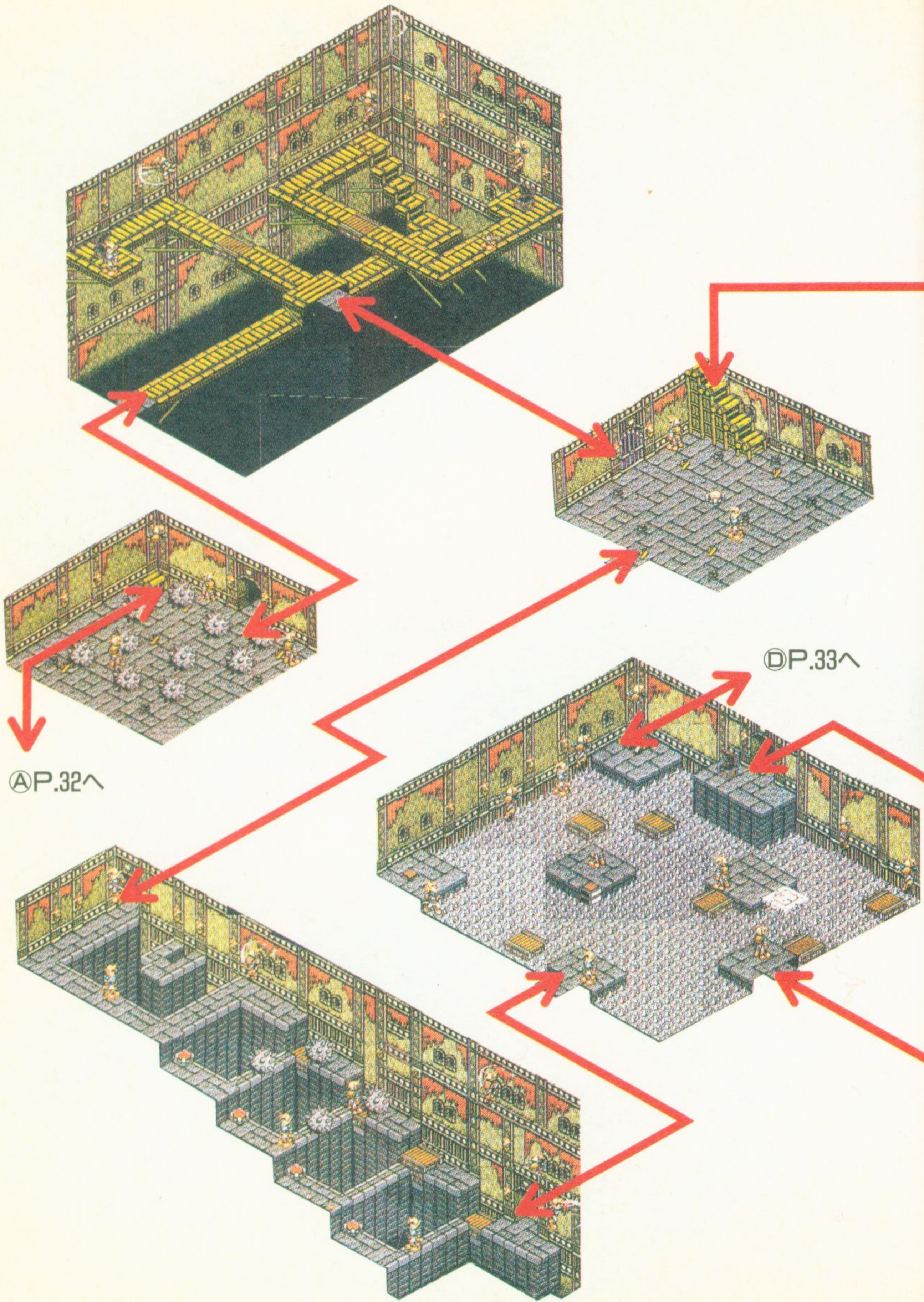
しんでんいりぐちよこ
神殿入口横へ

◎P.34へ

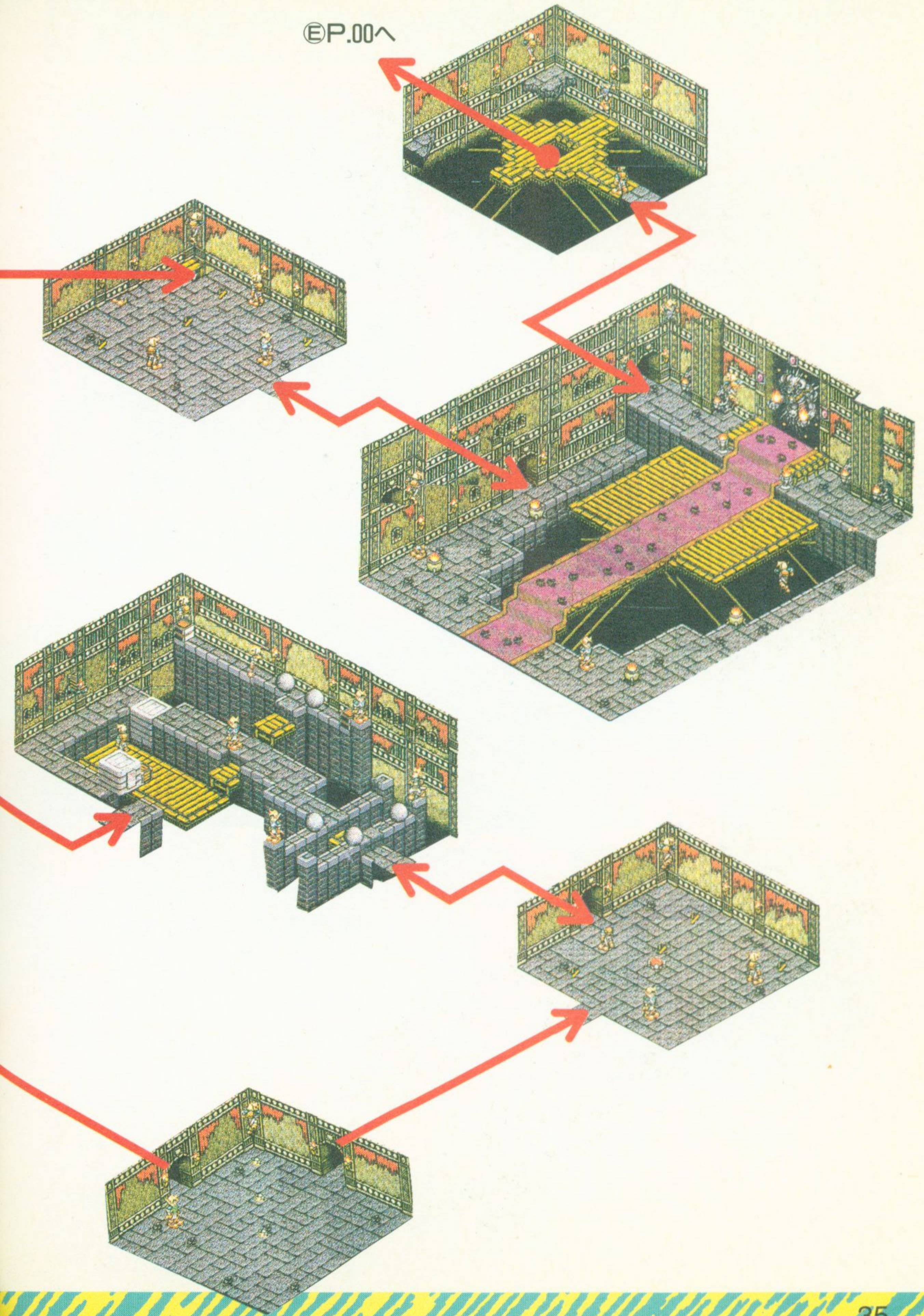


◎





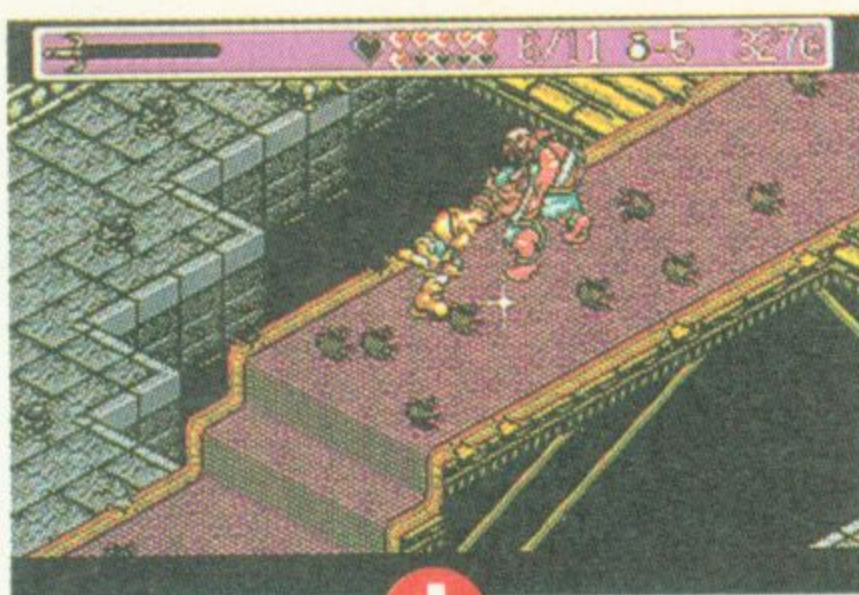
ⒺP.00^



SCENE 16

ぞく あやつ
グミ族を操っていたのはオークキング

複雑な沼地の神殿。いくつも重なったトラップを外して進んでいくと、とうとう儀式をしている部屋に出た。そこではグミ族の連中が怪しげな儀式の真っ最中。ライルに気が付くとオークキング2匹を呼び出した。このオークキング、見た通りオークとたいして変わらない。通常通り戦闘していれば簡単に倒せるはずだ。戦闘のコツは2匹をバラバラにしないで一気にジャンプ切り！ 2匹がバラバラになると手こずるぞ。オークキングを倒すと命の素が入った宝箱が落ちて来る。あとは縛られているファラに近付き助けるだけ。



グミ族の儀式の途中。2匹のオークキングが現れて決闘た！



オークキングを倒すと命の素の宝箱。そしてファラを助ける

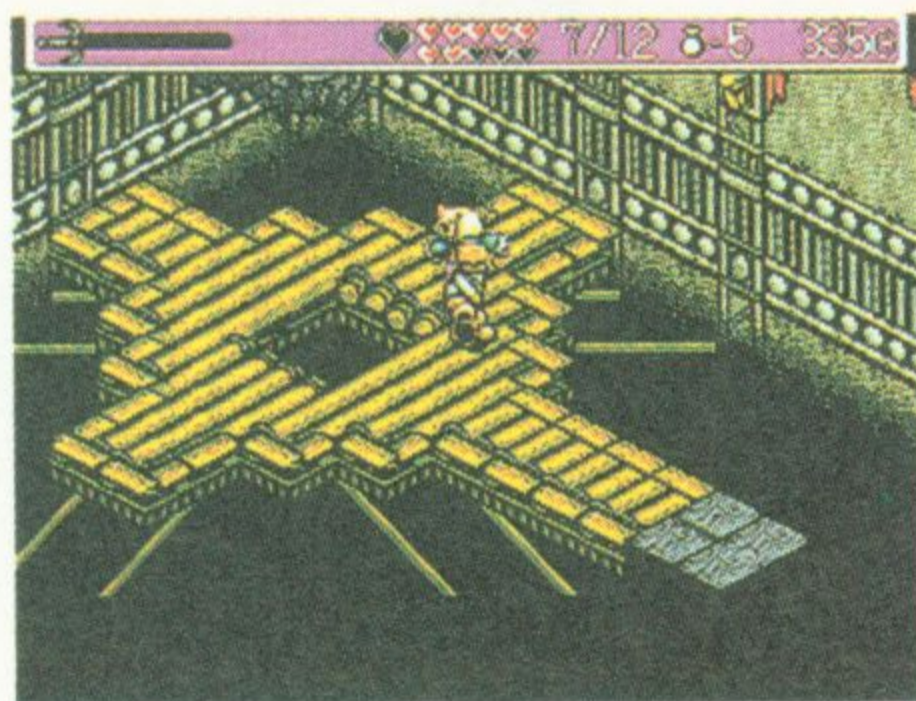
ファラ「こわかった…こわかったけど
きっとお助けにきてくれるって
しんじてたよ」

SCENE 17

ぬまち しんでん じけん けつまつ
沼地の神殿事件の結末は…

ぬまち しんでん だっしゅつ
●沼地の神殿の脱出ルート！

神殿でオークキングを倒し、ファラを解放する。ファラはさっさと一人で帰ってしまった。よく見ると儀式の部屋の奥にまだ部屋がある。その部屋の中央から一気に下に落ちると…見覚えのある部屋だ。この部屋は、神殿の入口にあったもう一つの行き止まりの部屋じゃないか。簡単に外に出られるぞ！



むら かんしゃ しるし あか
●マサンの村では感謝の印として赤いジュエル

ファラを助けてマサンの村に戻る。するとファラのおじいちゃんである村長が、ファラを助けてあげたお礼に、村の言い伝えどおりに赤いジュエルをもらうことができた。何をやるものなのかは分からないけど、重要なものらしい。ノール王の財宝に何か関係があるのだろうか？



わしらの村の古いのつたえてすじゃ
村長「ライルさん わしらの気もちすじゃ
このジュエルを うけとってくだされ！」

しょうき もど むら ひとびと
●正気に戻ったグミの村の人々

グミの村に行くと、村には活気が戻っていた。どうやらオークキングに操られていたらしい。正気に戻った村人たちから情報を聞いてみよう。村長の家へ行くと宝箱があり、命の素が手に入るぞ。

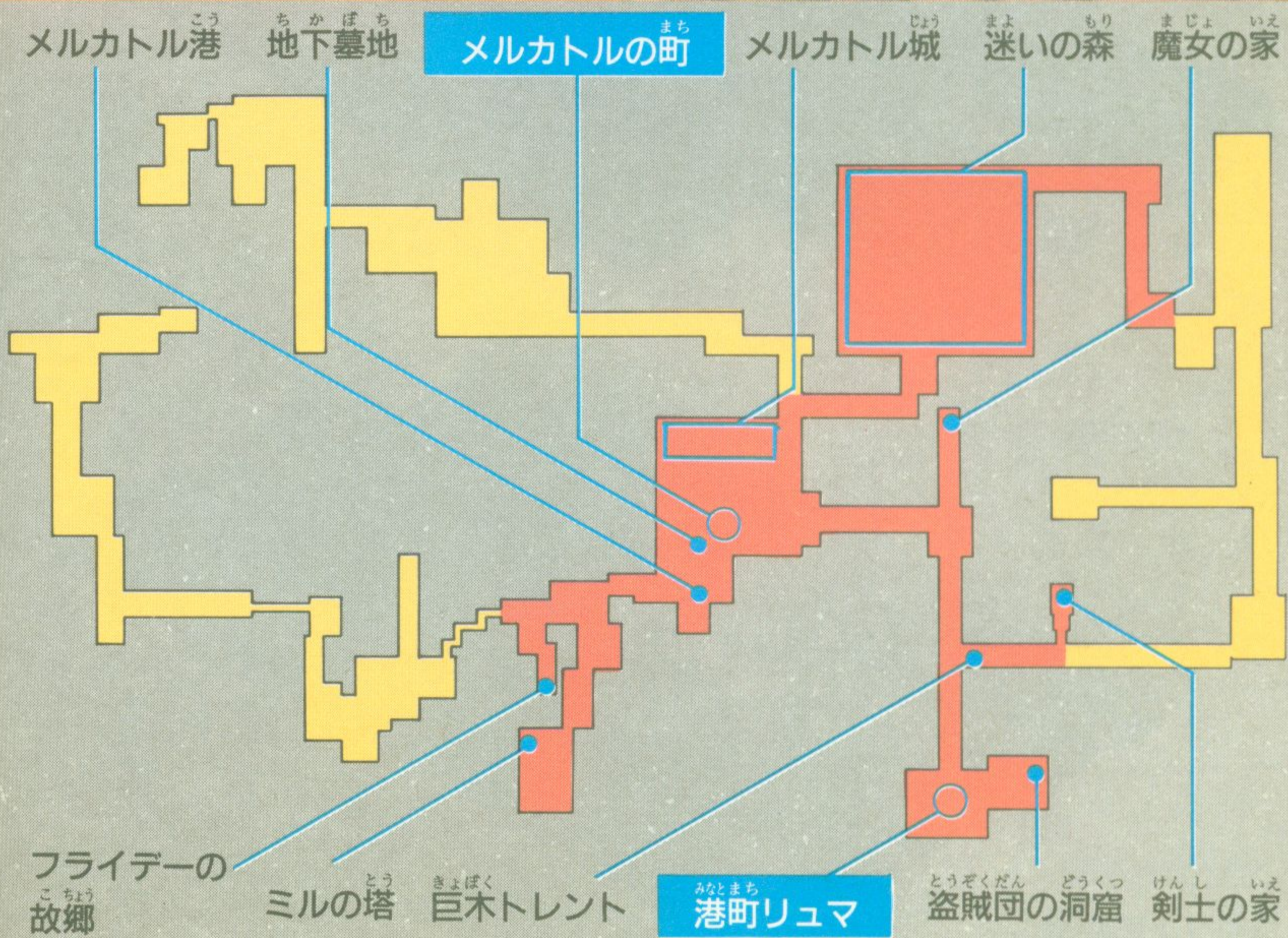
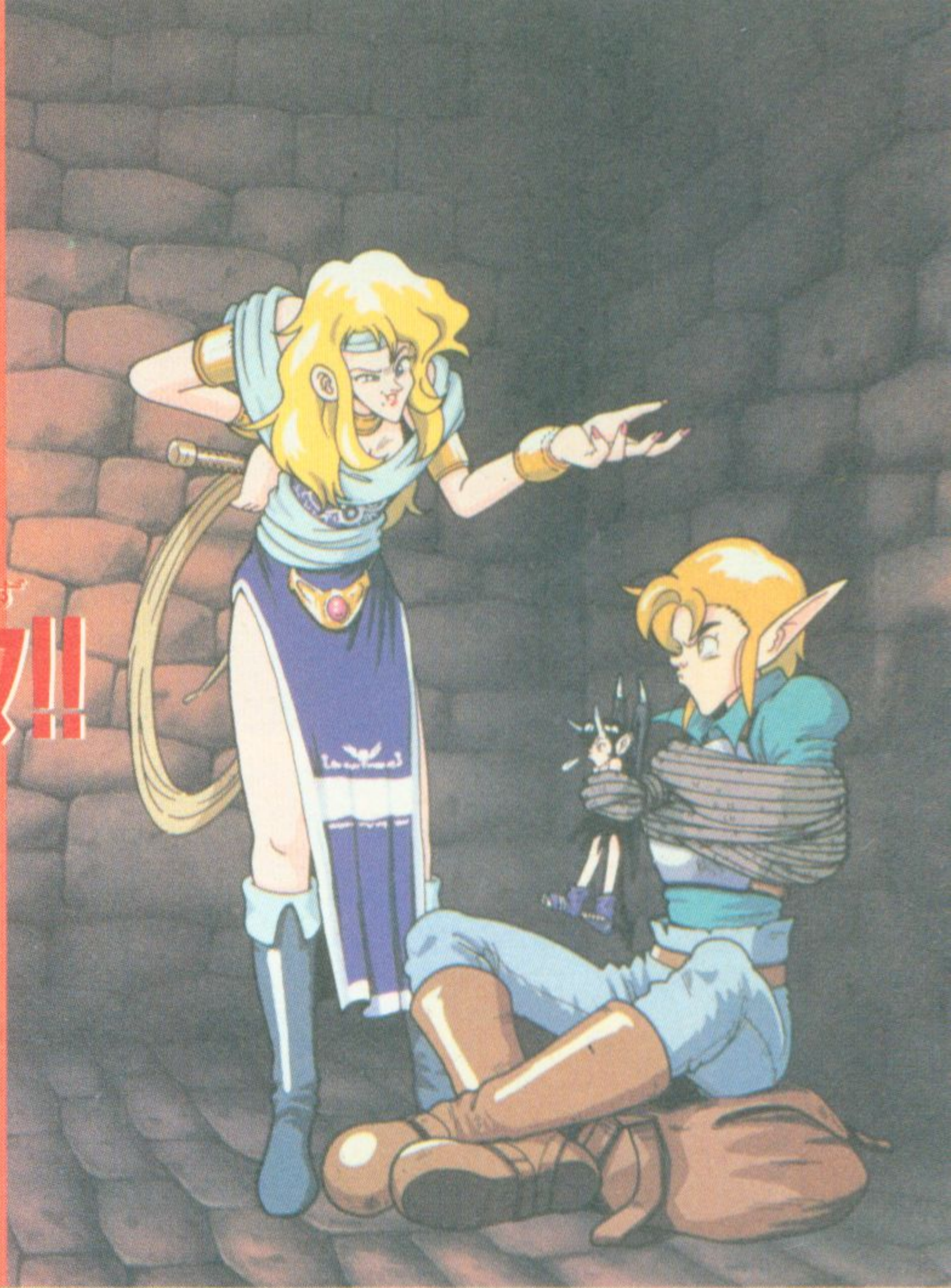


村長「わしらまで あやつられるとは…
マサン様は じつにもうしわけない
わしらをゆるしてくだされ」

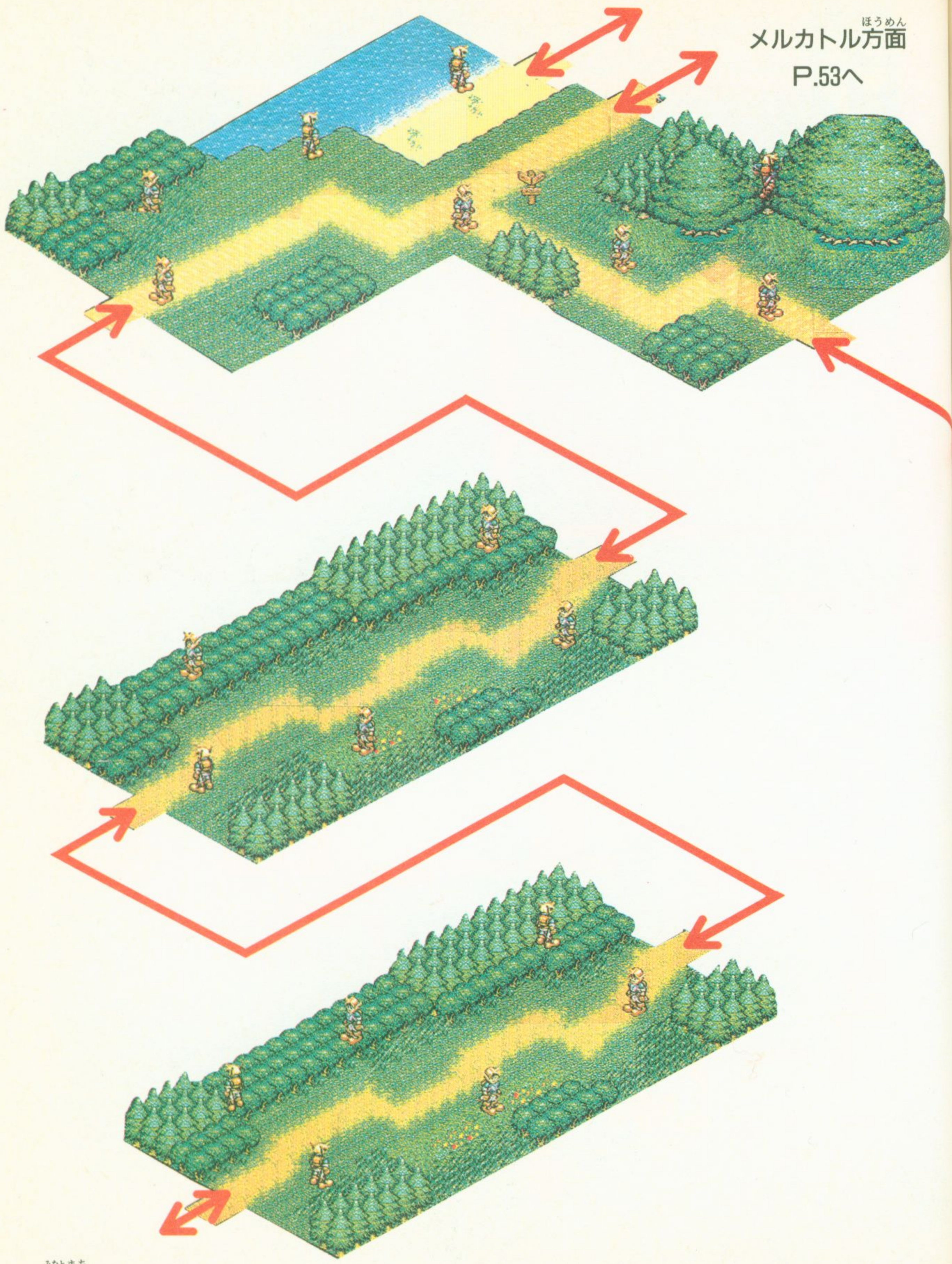
2章

善と悪が 入り乱れて！ 財宝めぐり 難事件の数々！！

みなとまち 港町リュマの町長誘拐事件か
はじ ら始まり、メルカトルの町や城
ひとそうどう でも一騒動。大陸制覇の野望を
くわだ 企てる大悪党の公爵とどこか憎
めないオマヌケ3人組のカーラ
たち…。善と悪の大騒動！



ほうめん
メルカトル方面
P.53へ



みなとまち
港町リュマP.43へ

SCENE 1

くず みち ぞく こうじ ふくきゅう
ガケ崩れの道はグミ族の工事で復旧

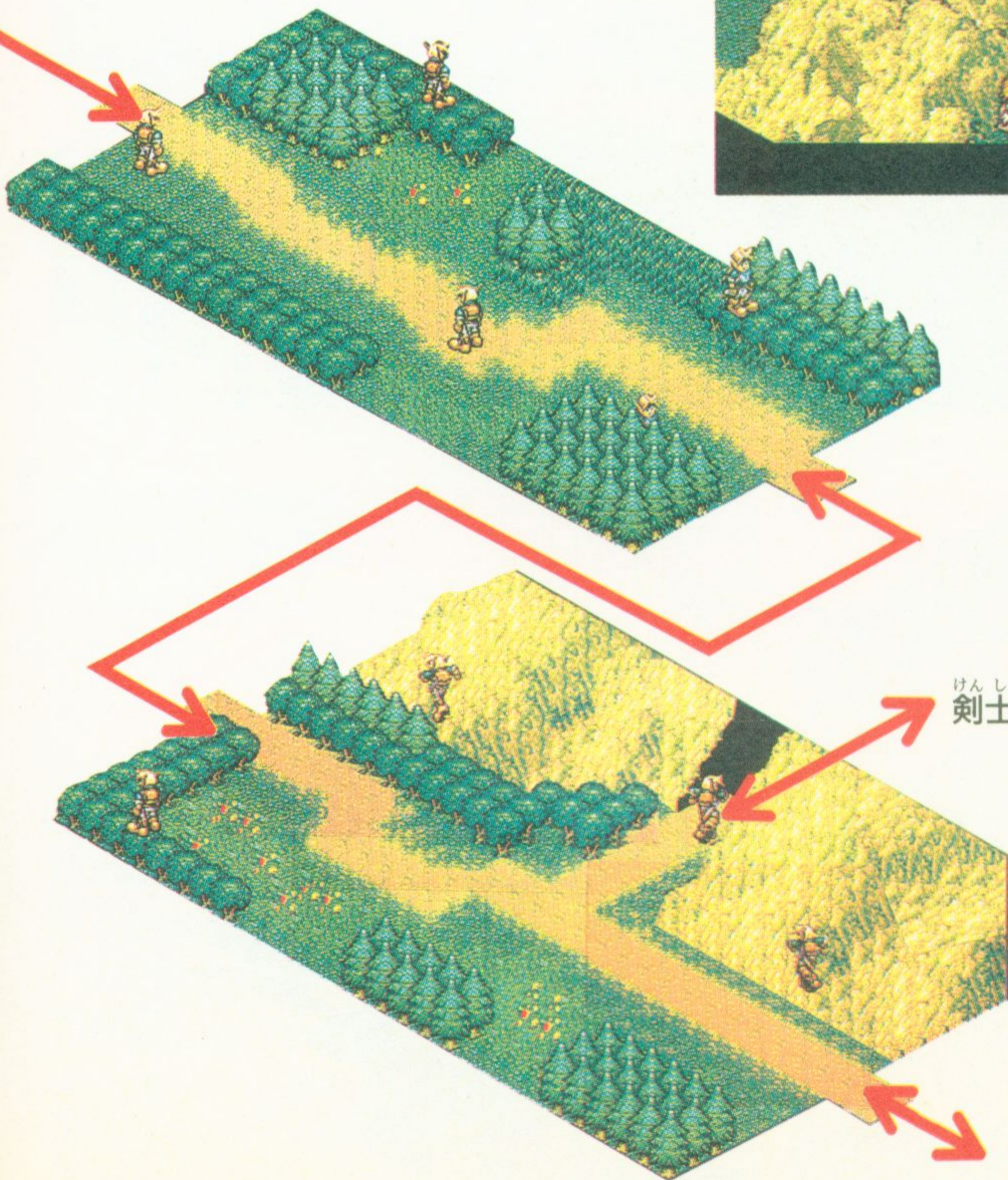
グミ族もすっかり正気に戻り、昔のようにマサン族とグミ族は仲良く暮していけそうだ。でも肝心の財宝探しはガケ崩れによって行き詰り…と思ったが、なんとグミ族の連中が、メルカトルや港町リュマへ通じる道を開通させてくれたのだ。これでまた冒険を続けることができる。ありがとうグミの村のみんな。もう怪しい呪術にひっかかるなよ～！



◀ガケ崩れだった道をグミの連中が工事してくれた



◀ガケ崩れの土砂も片付けられ、これで道が開通した



けんし いえ
 剣士の家P.40へ

むらほうめん
 グミの村方面
 P.30へ

SCENE2

ほのお けん ゆず けんし
炎の剣・イフリートソードを譲る剣士

足場へ空中方向転換！
▶右側の足場からイガイガ鉄球を飛び越し、次の



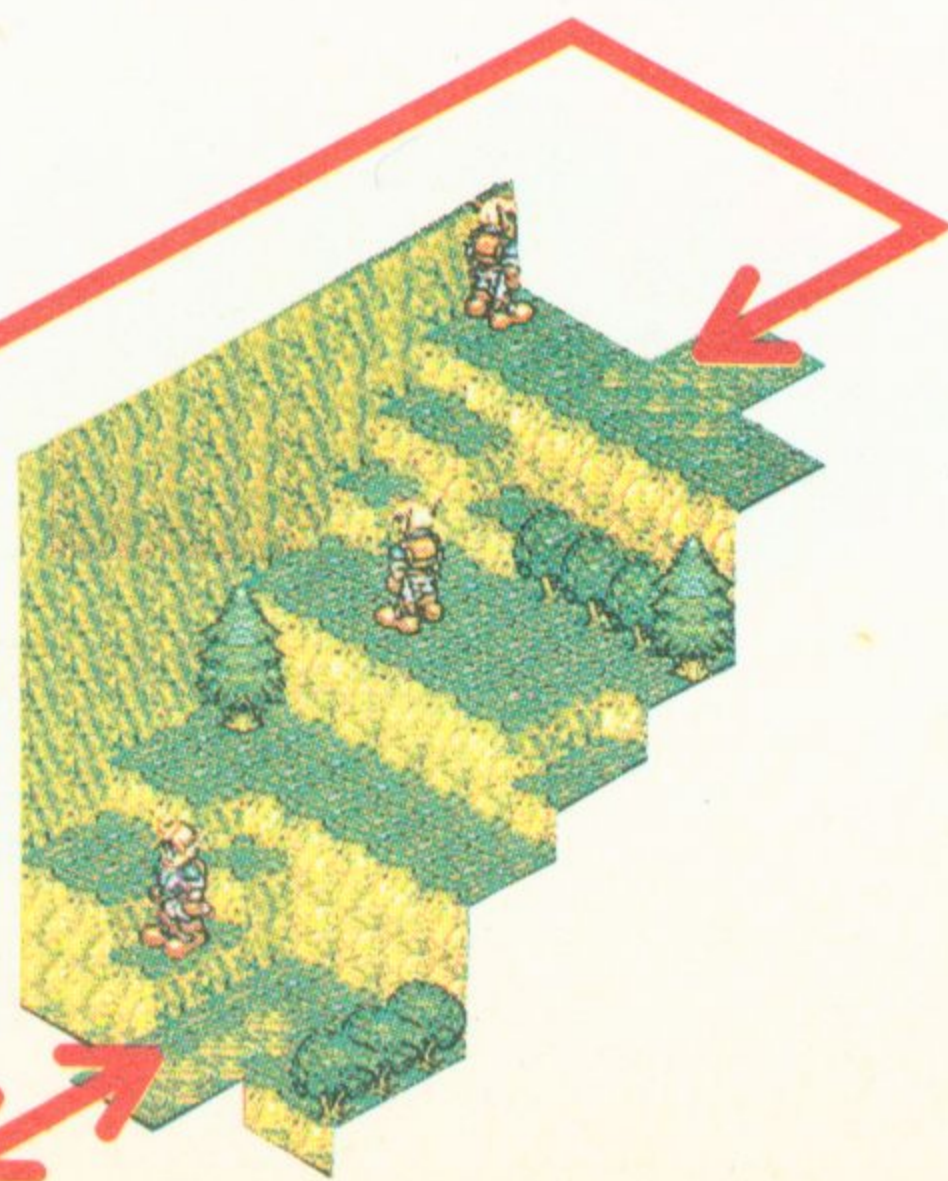
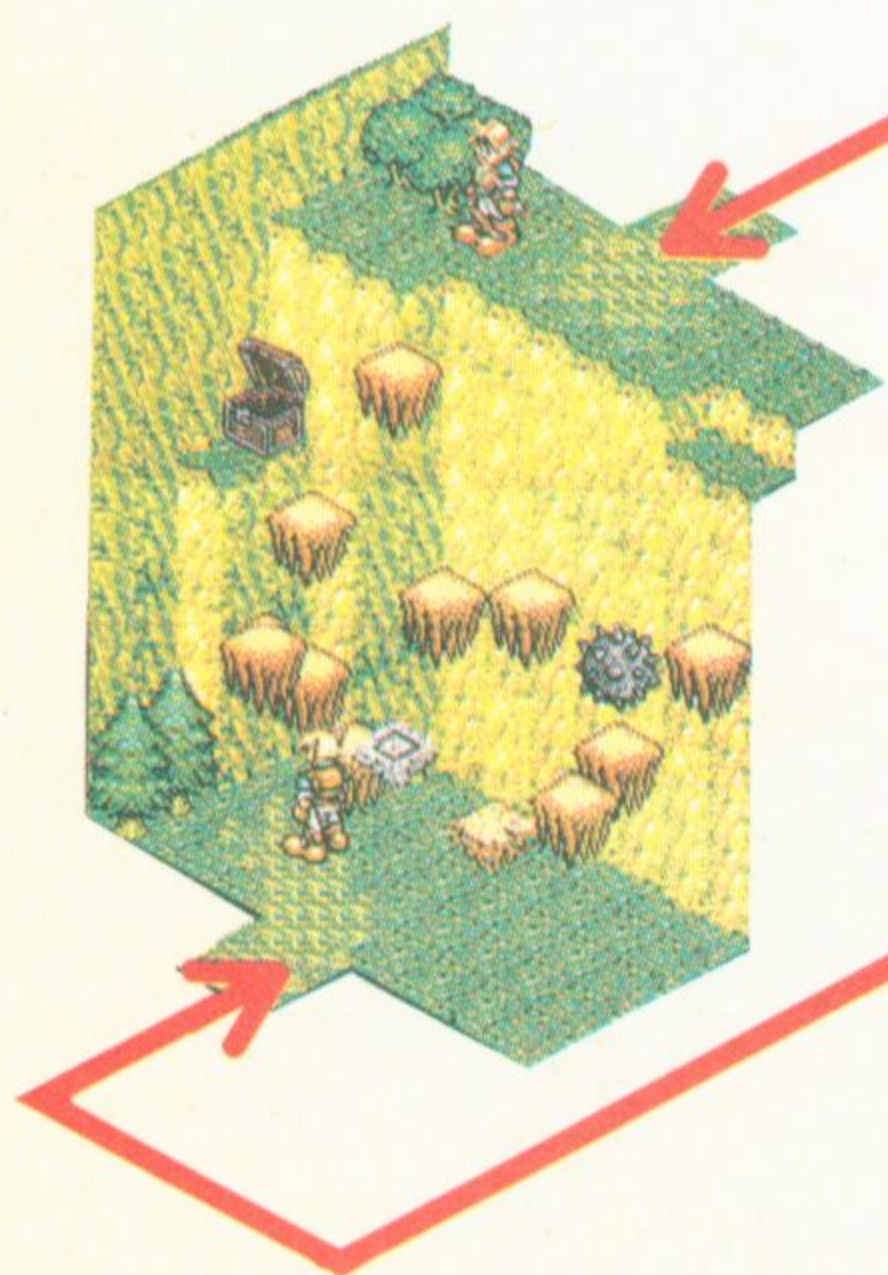
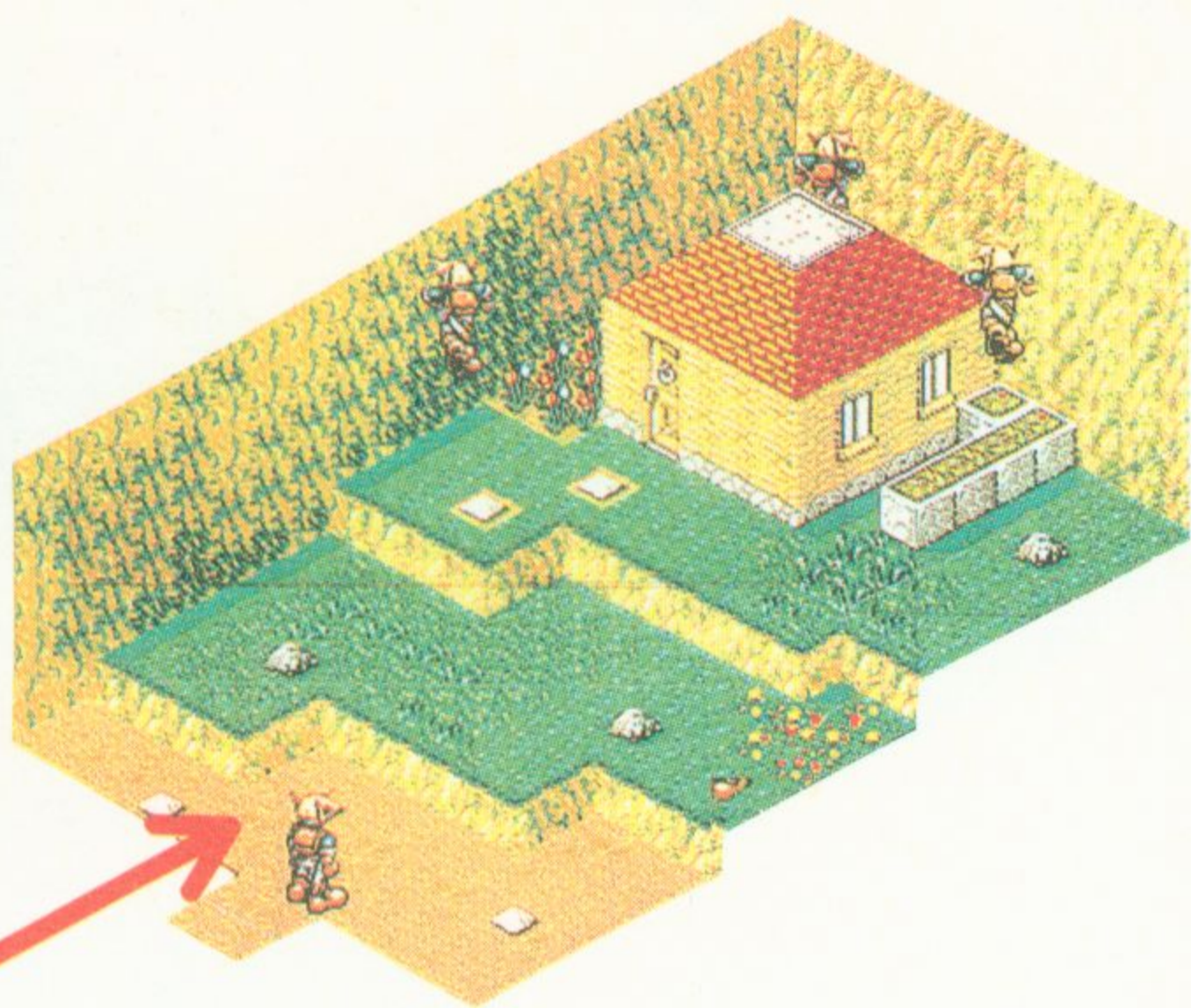
▶宝箱の中身を手に入れ
たらそこからジャンプで
最上段の足場へ



▶家の中の剣士は、ライ
ルにイフリートソードを
譲ってくれた



ガケ崩れの道を通ると本道から脇道へ抜ける
小道を見つけて興味本位で進んでみる。すると
絶壁が道を寸断していた。でも空中に足場が浮
いていて、なんとかすると絶壁を上れそうだ。
ガケの途中の宝箱には命の素、そしてガケを越
すと家がある。中には剣士が住んでいて、炎の
パワーがあるイフリートソードをくれる。これ
で冒険もしやすくなるってもんだ。



P.39へ

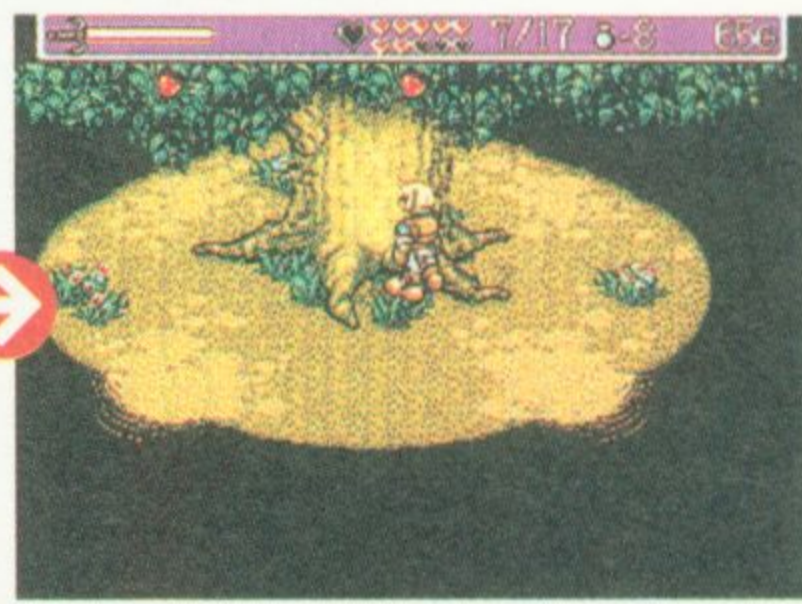
SCENE3

ねむ きよぼく ひみつ
眠ったままの巨木の秘密？

と待つて、大きな木が！



も起きそうにない



近付くと

そしてもう1本は、その2まわりも大きな巨木。巨木に近付くと…なんと、この木は眠っているじゃないか！

けれど…

SCENE4

まち つうこうしょう ひつよう
メルカトルの町には通行証が必要

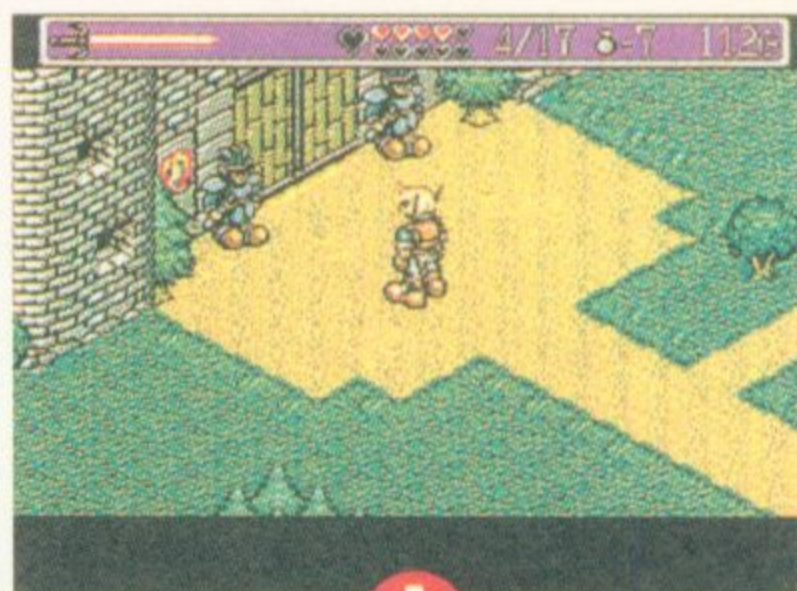
グミの村から出たライルだが、北のメルカトルの町へ行くか、南の港町リュマへ行くのかちょっと悩んだ。その結果、どっちもいちおう覗いてみることにした。でもメルカトルの町は、町の入口に兵士がいて、通行証の無いものは通してくれない。

しかたがないので、南の港町リュマへ行くことにした。この港町にノール王の財宝のヒントはある？



※「リュマの町によこそ！」

▲さすが港町っていうだけあって開放的な雰囲気がある。名物は灯台なのか



メルカトルの町はかなり大きそう

でも兵士がいて通行証がなければ入れない

とうぞくだん ちょうちょう ゆうかい まち
盗賊団に町長が誘拐された町

みなとまち
港町リユマ

この港町は一見穏やかそう。でも、一部の町の人のおかしい。なにか隠し事をしているようだ。この町で何が起きているのだろうか？

SCENE5

とうぞくだん おそ こま まち
盗賊団に襲われて困っている町

町に入るとすぐに、町を観光して歩いてみた。するとこの町の置かれた立場が分かってきた。どうもこの町はちよくちよく盗賊団に襲われていて困っているらしいんだ。そのため今、町長を始めとする数人で盗賊団に掛合いに出ているという。盗賊団のアジトはこの町の東にあるイカダ乗り場からいけばすぐに盗賊団の洞窟に入れるのだが、今行っても、イカダ乗り場には兵士がいて、イカダに乗せてくれない。どうやればイカダに乗せてくれるのだろうか？



SCENE6

ないしよ ちょうちょうゆうかい じ けん
内緒にしていたのは町長誘拐事件！

●町長の家では町長不在の秘密の幹部会議が盗み聞きされた

町長の家に行ってみたが、町長不在の幹部会議が行われていた。そこでライルが何を話しかけてもじやまにされるだけ……。諦めて外に出たら、町長の花壇と窓との間に人影がチラリ。花壇の横から家の横に入り込むとなんと会議を盗み聞きした男。



●町長と町民の救出依頼がやってきた

男の話では町長は盗賊団に殺されたという。そこで再度、町長の家に行くと秘密がバレてしまったため全てを話してくれた。そしてライルに盗賊団に誘拐された町長一行の救出が依頼された。

SCENE7

道具屋も開店休業、灯台の大将も!

どうりでこの町がガランとしているワケだ。町長と一緒に盗賊団のアジトに話し合いに出かけた人たちも一緒に監禁されているのだから。それで道具屋は開店休業、灯台の大将も留守にしているってワケだ。道具屋が帰ってこないアイテムは買えないってことだけど、せめてもの幸いは、宿屋でエケエケの実だけは買えること。



● 宿泊

● 金貨 20枚

● ショッピングカタログ

エケエケの実	金貨 15枚
毒消し草	金貨 20枚
ガイアの像	金貨200枚
金の女神像	金貨200枚
命の素	金貨206枚

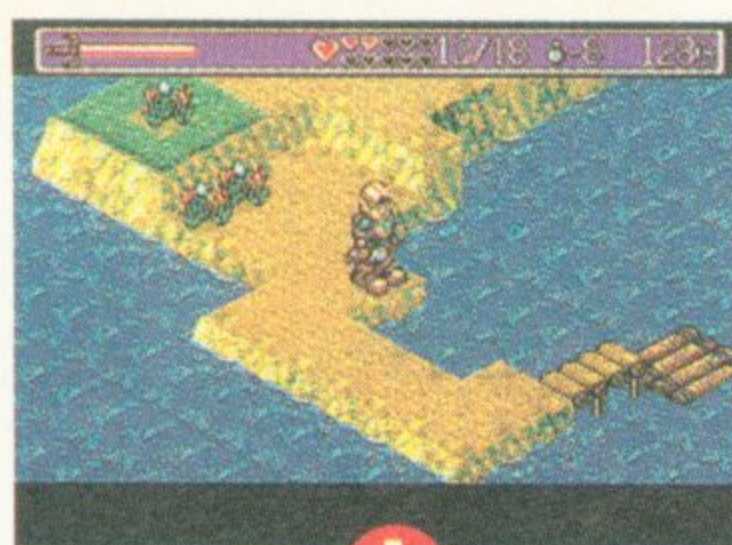


SCENE8

さすがはドジのオマヌケ3人組!

町長の家に集まった町の幹部たちに、町長一行の救出を依頼されたライルは早速イカダ乗り場にやってきました。もう兵士はいなくなっていたが…向こうから、イカダに乗って誰かがやってくる。ゲゲッ! ヤツらはカルバの町でフライデーを追っかけていたカーラたち3人組。でもやっぱりドジ。イカダが流れに乗ってしまい、どこかへ流されちゃった。

▼でもそのまま流れに乗ってどこかへいっちゃった。何しに出て来たの?



盗賊団の洞窟に行く
 向こうからカーラたち3人組が来た

SCENE9

イカダに乗ってフライデーに返事!

イカダに乗ればあとはフライデーの問い掛けに返事をするだけで町と洞窟を自由に行き来できるのだ。

「盗賊団のアジトに行くのネ?」。準備が良ければ、OK、出発だ!

港町P.43へ



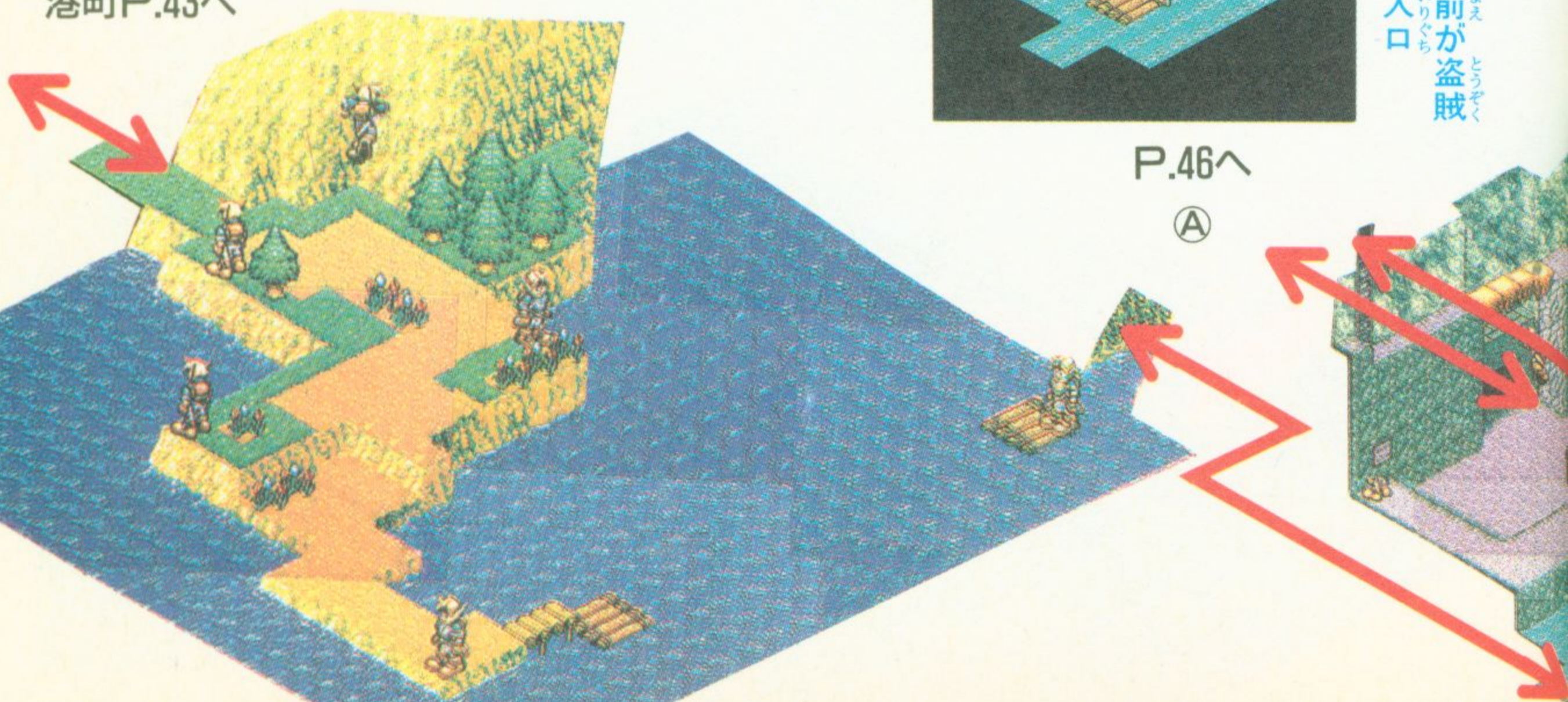
▲イカダに乗ったらフライデーの質問に返事をするだけで洞窟へ行ける

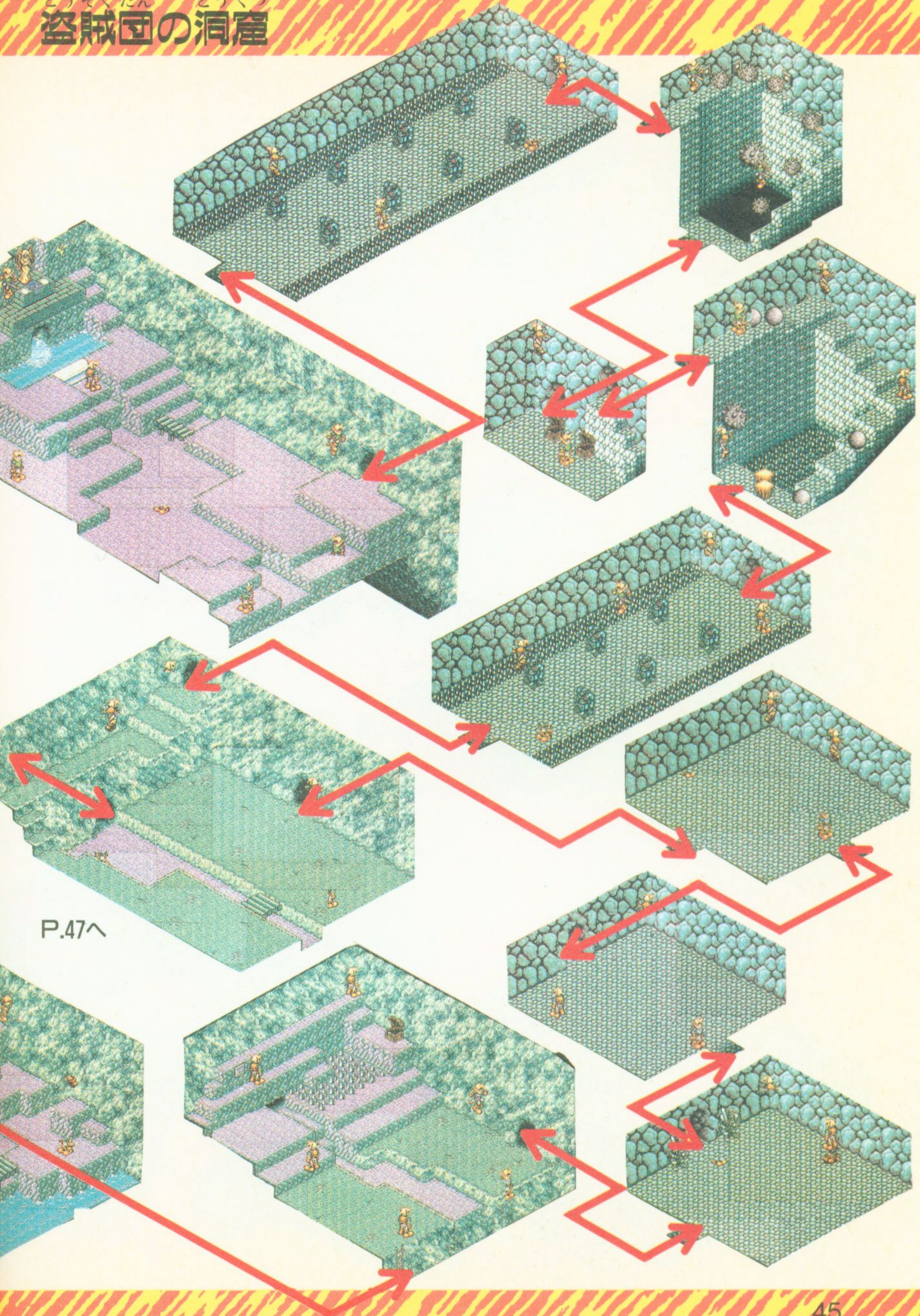


準備がよければ、返事はへはいで出発!
 すぐ目の前が盗賊団の洞窟の入口

P.46へ

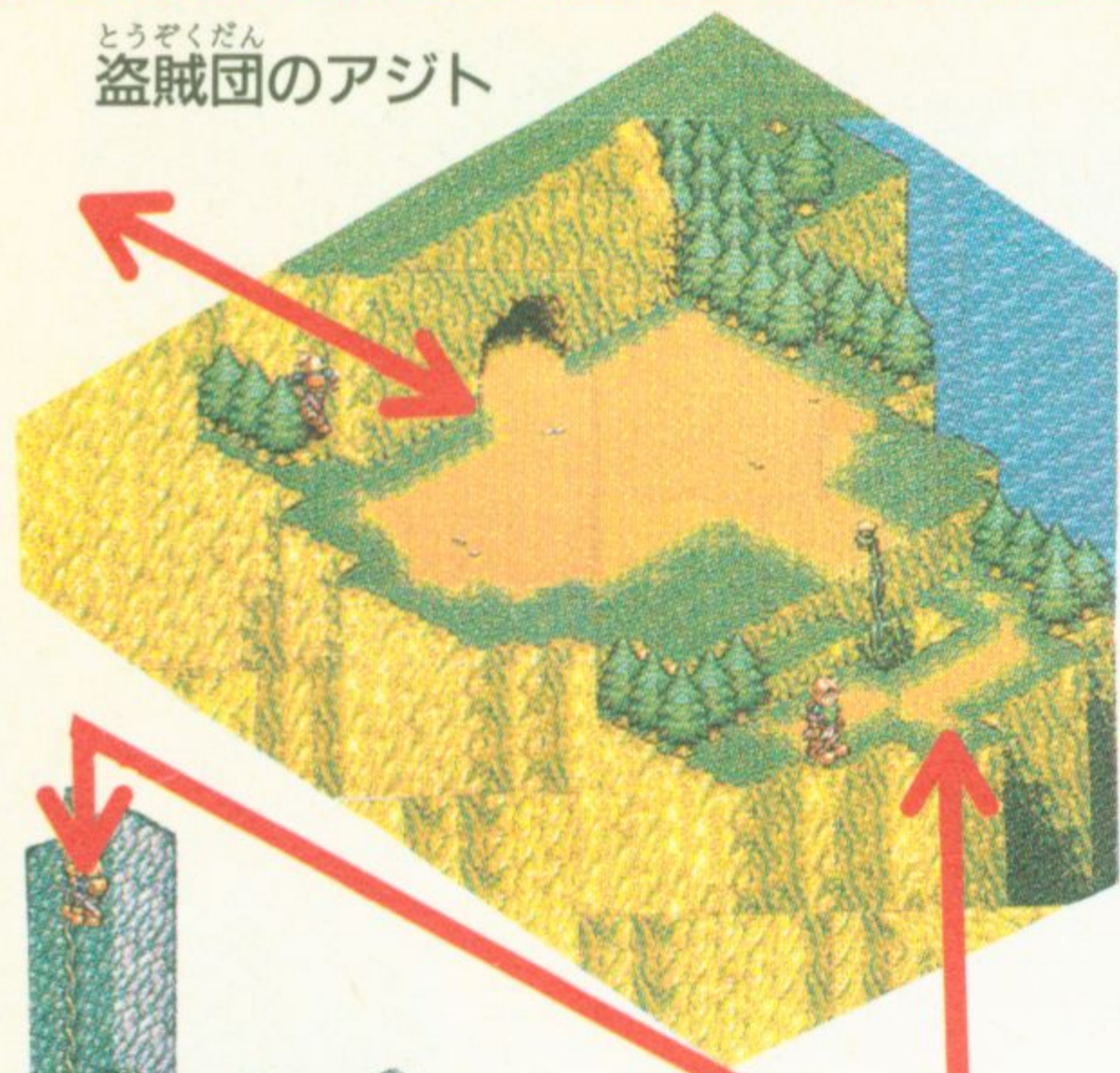
(A)





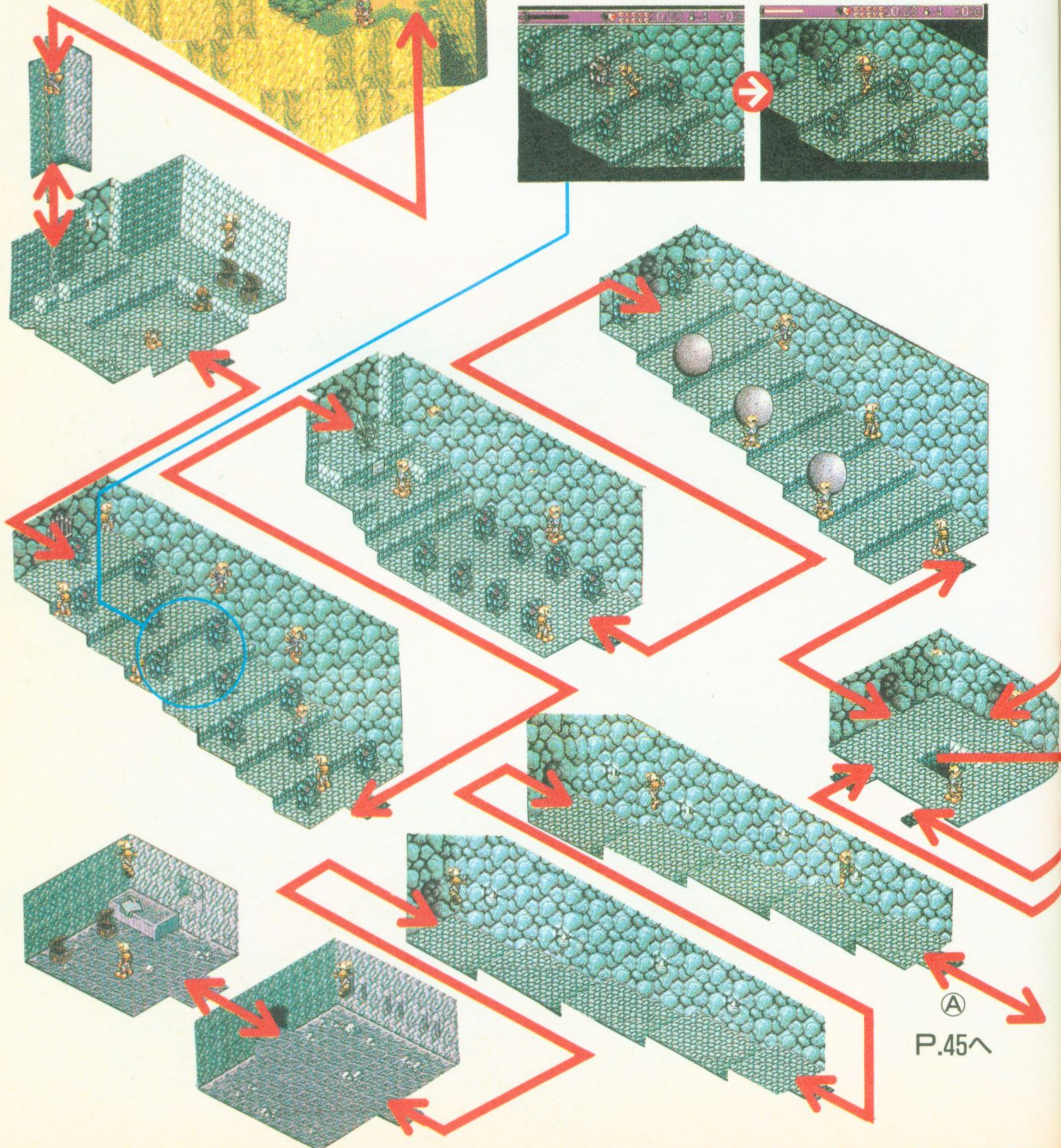
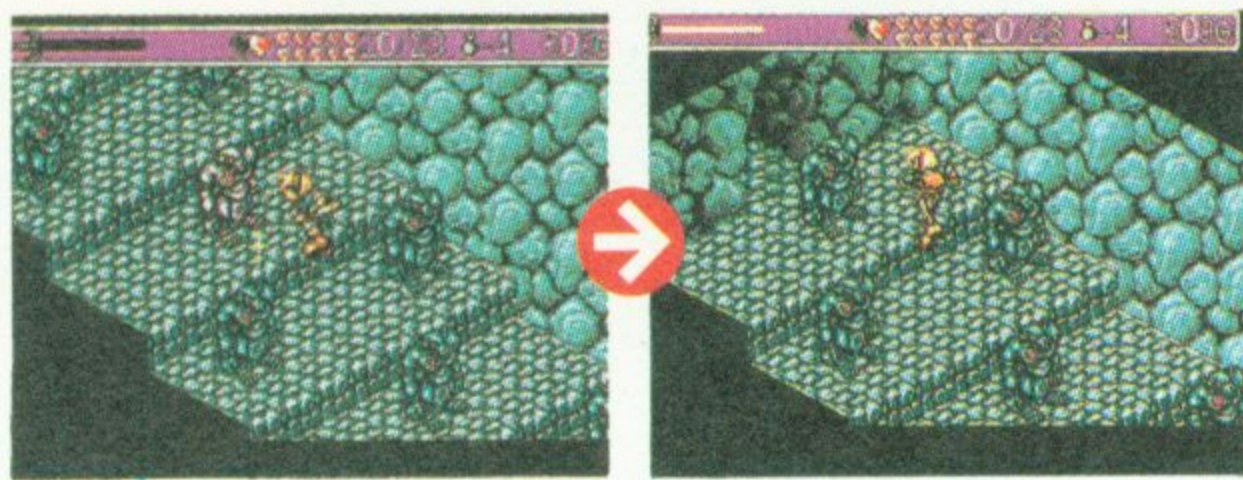
P.47へ

とうぞくだん
盗賊団のアジト



いろちが ぞう とびら かぎ
●色違いの像が扉の鍵!

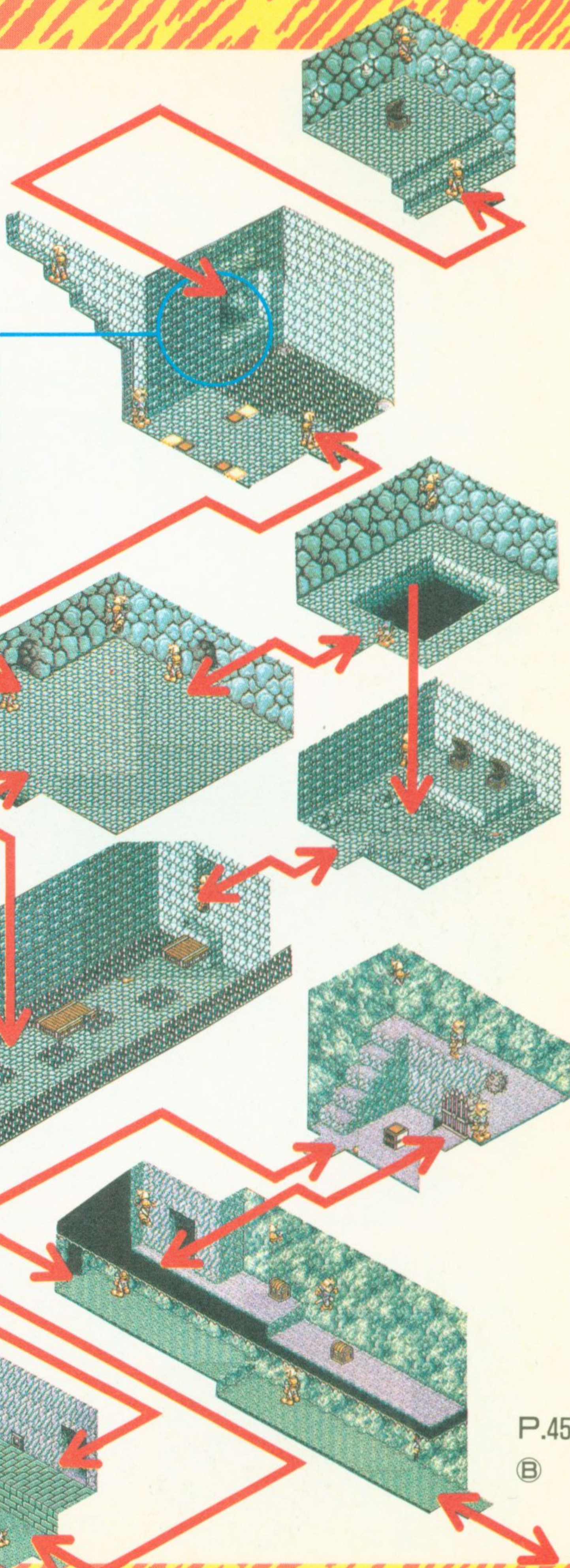
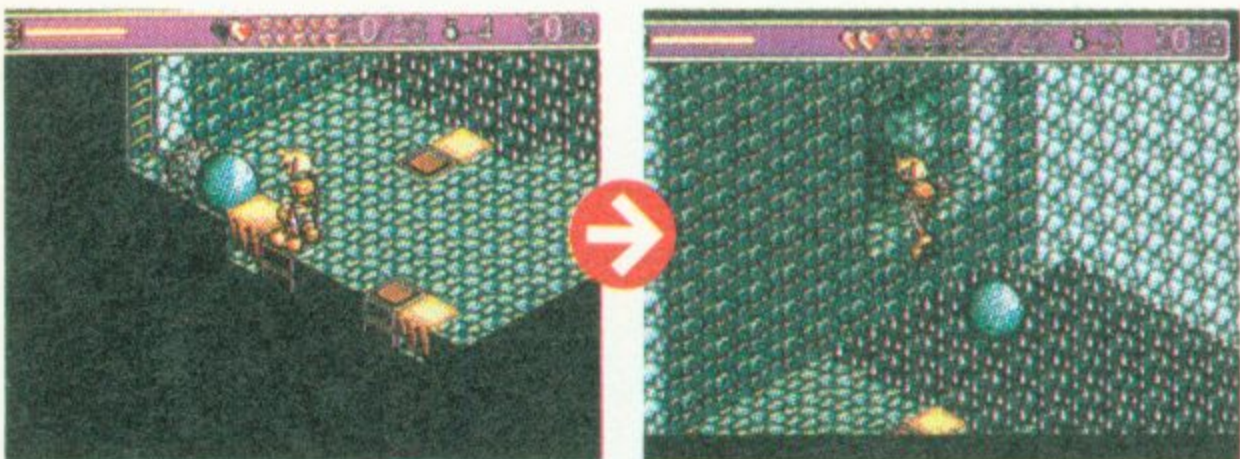
この部屋の出口には像が立っていて奥に
すす すす
進めなくなっている。しかし、ほら、部屋
へ や でぐち ぞう た おく
に並ぶ像の中に、1つだけ色違いの像が立
なら ぞう なか いろちが ぞう た
っていたでしょ。この像に切りつけると像
ぞう ぞう き ぞう
は消えてしまい、出口の像も消え去った。
き でぐち ぞう き ぞう
これで奥に進めるわけだ。
おく すす



Ⓐ
P.45へ

●^{たか}高い^{ばしょ}場所^のには^{てつきゅう}鉄球^のに乗って!

ハリ^{うえ}のダメージゾーン^{なき}の上^かに何か^かがありそう。まず^{かいだんした}階段下^ののスイッチ^にに^の乗り^て鉄球^だを出して^と止めておく。そこから^{てつきゅう}鉄球^のに乗れば^{いどう}そのまま移動^{でき}でき、ポイント^きに来たらジャンプ!



P.45へ

Ⓑ

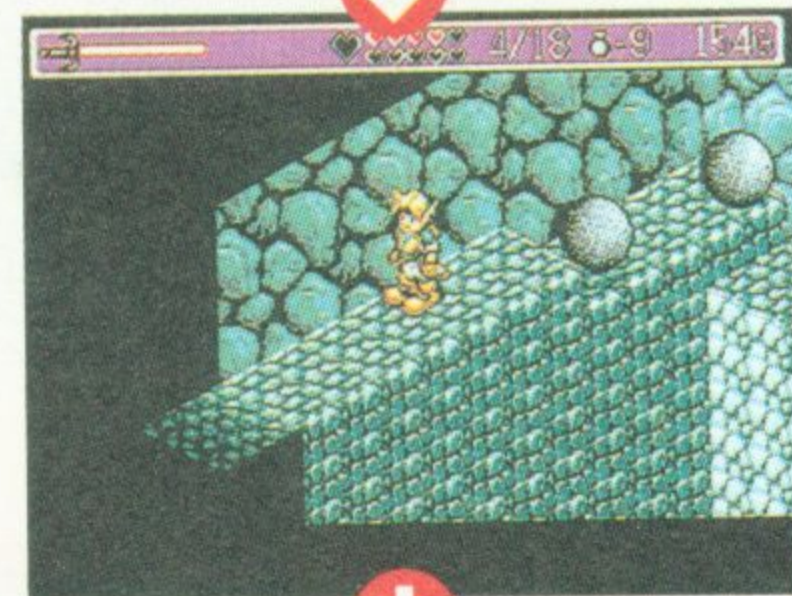
SCENE 10

めがみぞう どうくつ まも がみ
女神像は洞窟の守り神!

●まずは一気に洞窟を上り、女神像の謎を解く
イカダでたどり着いた洞窟の入口。その入口
にヒントとなるプレート「女神の守りなくして
は先に進めない」。とにかく洞窟を進めるとこ
ろまで進んでみることにする。洞窟の前半はモ
ンスターや鉄球のトラップに悩まされる程度。
洞窟を奥まで進むと女神の像があった。この像
に洞窟の謎を解くカギがあると思うんだけど…
とにかく女神像の周りをウロウロしていたらヒ
ョンなことから押してしまった。すると…女神
像が後ろに下がって流れ出す水がせき止められ
たのだった。



◀ 入口に重要なヒントと
なるプレート。ちゃんと
読んでおこう



◀ 鉄球などのトラップを
抜けて奥にくると女神像
があるはず



◀ 女神像の前に立つと…
あれまあ! 体力をフル
回復してくれる



▶ それどころか、ジャン
プして押してみたら、女
神像が後に動いて、その
下から流れていた水がせ
き止められた。そして隠
し通路が出現!

SCENE 11

めがみぞう あ みち
女神像が開けてくれた2つの道

●最初にアタックするのは洞窟の入口の隠し通路
女神像が開けてくれた隠し通路は2つ。最初は洞
窟の入口にできた通路。この通路にアタックする前
に一度町でセーブをしてくと失敗しても安心。こ
こでは中段のフロアの隠し通路で必要な鍵などが手
に入るぞ。もちろん、セーブはこの鍵が手に入っ
ても遅くはない。



●洞窟の中段に現れた隠し通路はアジトへと続く!
この隠し通路の奥に、目指す盗賊団のアジトがあ
るというわけだ。しかしこの先は、これ以上複雑な
トラップやテクニックが必要となるので慎重に進ん
でもらいたい。アタックする前に町でセーブをして
おかなくていいのかな?

SCENE 12

複雑なトラップが数々登場!

ここではトラップがますます複雑になる。まず嫌なのは、乗るとすぐに消えてしまう足場の連続ジャンプ。前もってジャンプの順番と方向を頭にイメージさせて、それから一気にジャンプ。他には大きな鉄の玉の上に乗って移動しながらジャンプしたり、タイマー付きのスイッチとの時間勝負!



空中の足場を飛ぶときは飛ぶ順番を決めてから

大きな鉄の玉が2つ落ちてくるトラップ。もちろん押し潰されるとダメージとなるがトゲのない方なら上に乗ってしまえばOKさ。あとはこの鉄の玉からジャンプ!



リズムカルに一気に渡るのが一番

SCENE 13

盗賊団のアジトで町長たちを救出

トラップの最後は通路の出入り口を像がふさいでいるもの。でもこれは並んでいる像の中にちょっと色の違う像があるから、それを剣で叩けば道が開ける。あとはその奥にあるツタをスルスル上ればなんとどこかの地上。でもそこは盗賊団のアジト。出て来たボスと対決だ!

ボスを倒すとアジトの中の町長たちを助け、ついでに宝箱の中もいっただこう。その中にノール王の財宝のヒントとなるゴラの石版があった。これで...と思ったところにカーラたち3人組の登場。フライデーを人質に捕ってゴラの石版を脅し取られた。でもフライデーが覚えてくれたはず。



ツタを上れば盗賊団のアジトだぞ



出てきた盗賊団のボスと対決だ!



▲につっきカーラたちが石版を横取りしてしまった



▲宝箱から財宝の手掛かりとなるゴラの石版を見つけたら



SCENE 14

とうぞくだん ちょうちょういっこうゆうかい じけん けつまつ
盗賊団・町長一行誘拐事件の結末

●町長から感謝の気持ちとしてもらった通行証

港町リュマに戻ったライルは、さつそく町長の家に顔を出した。町長は感謝の気持ちをこめて、メルカトルの町へ入れる通行証をライルにくれた。これであの兵士に行く手を阻まれたメルカトルの町に入れるってわけだ。でもこれでやっと港町らしい活気が戻ってきた感じがするよ。



●道具屋再開、灯台の大将も元気に仕事をしていた

ライルにとって待っていた道具屋の再開が一番ウレシイかもしれない。ここには色々なアイテムが売っているから買い物も楽しいよ。それに灯台の大将も仕事を再開して子供もウレシそう。町の人々も盗賊団の恐怖から解放されてノビノビ生活しているようだ。

SCENE 15

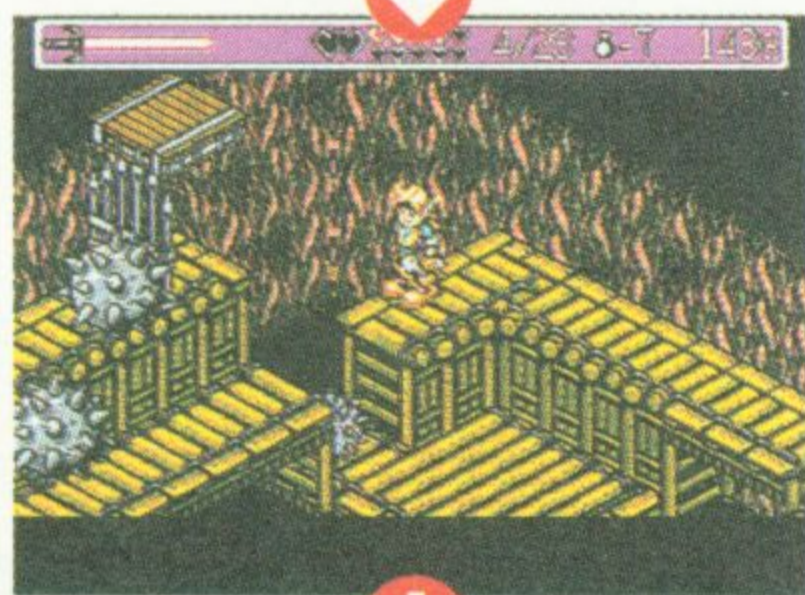
きよぼく めざ
巨木トレントが目覚めていた!

港町リュマからメルカトルの町へ行く途中、あの気になる巨木を覗いてみた。するとあの巨木が目覚めているではないか! 巨木は腹の中を何か荒らされて痛がっている。助けてやろう。

巨木トレントの中はダンジョンになって、どこかにモンスターがいるはず。そいつを倒すとトレントはお礼として、島を楽に移動できるワープゾーンを使わせてくれる。トレントの子供の大木たちはそれぞれ対になっていて、2本とも見付けると自由に行き来できるようになるのだ。



▼ トレントは腹が痛い
と悩んでいた



▼ そこでライルはトレントの内部に侵入し



▼ 中のモンスターを退治してやった

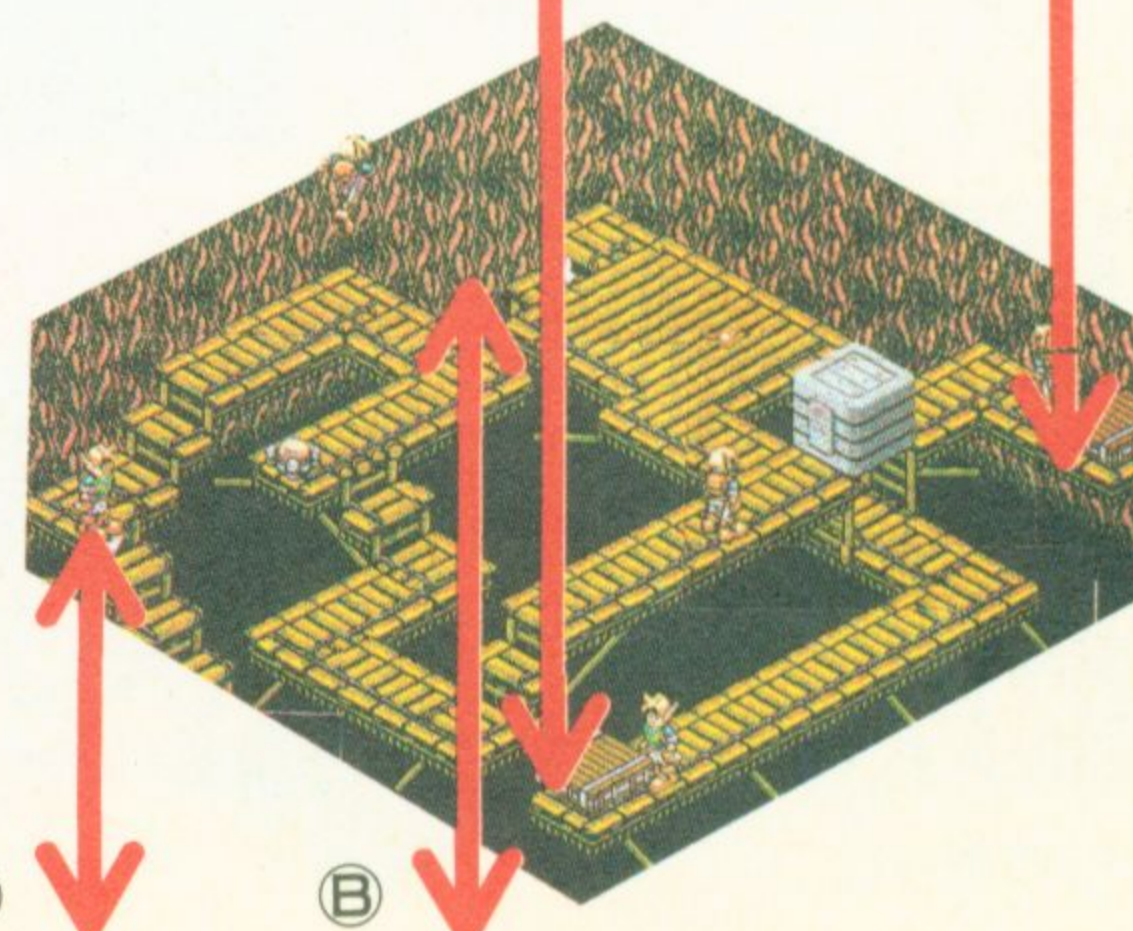
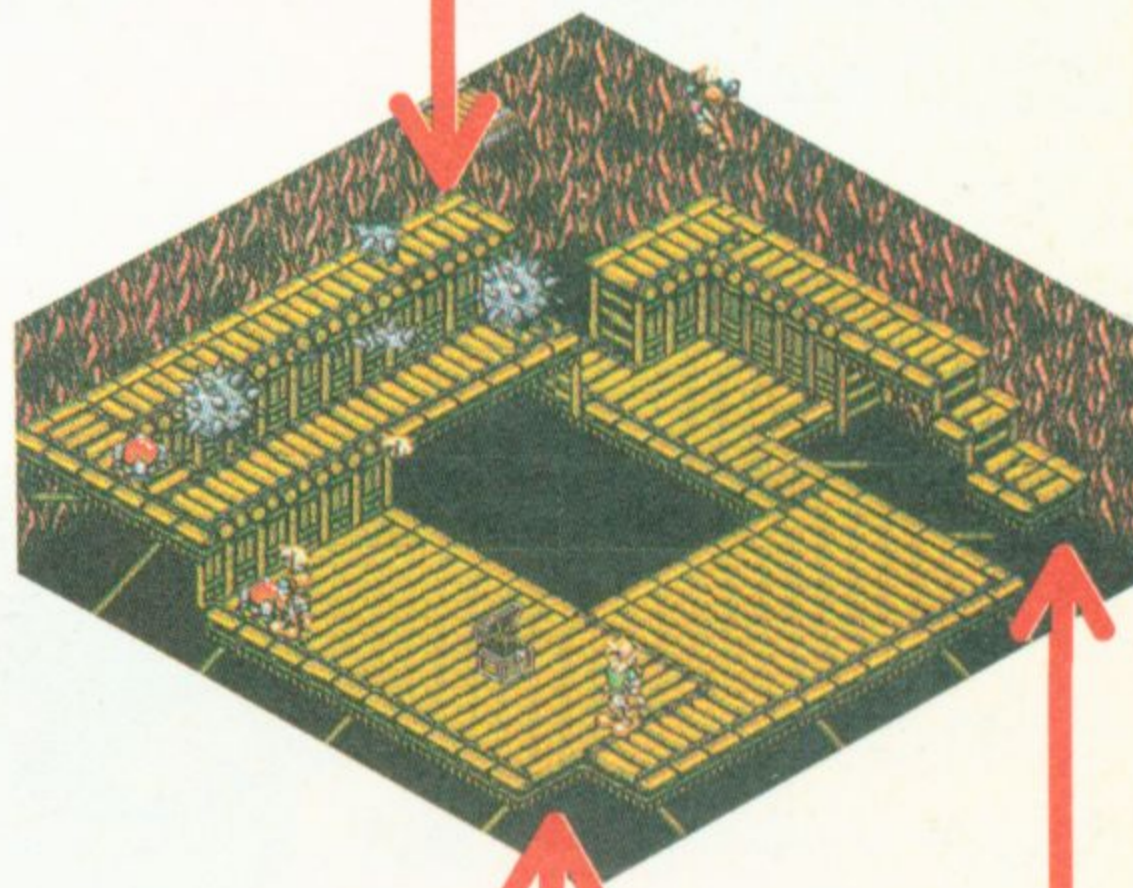
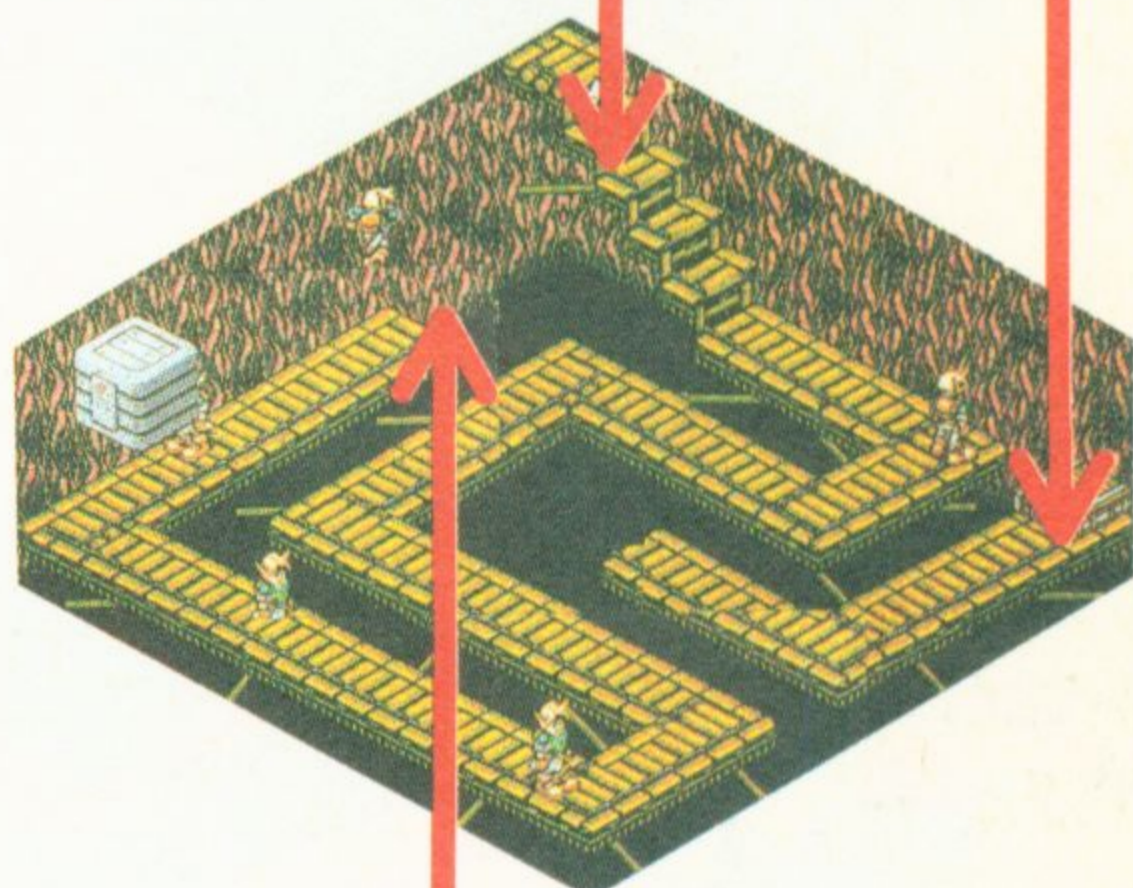
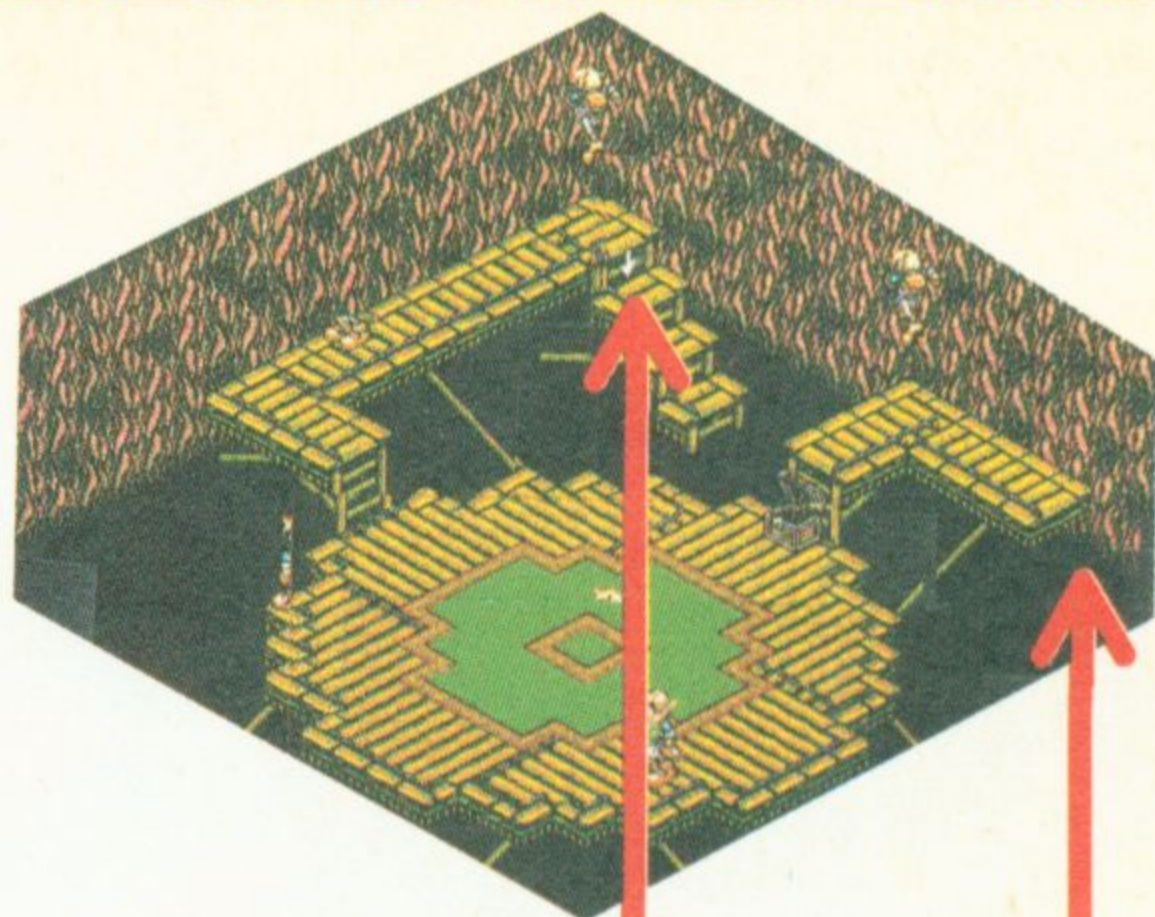
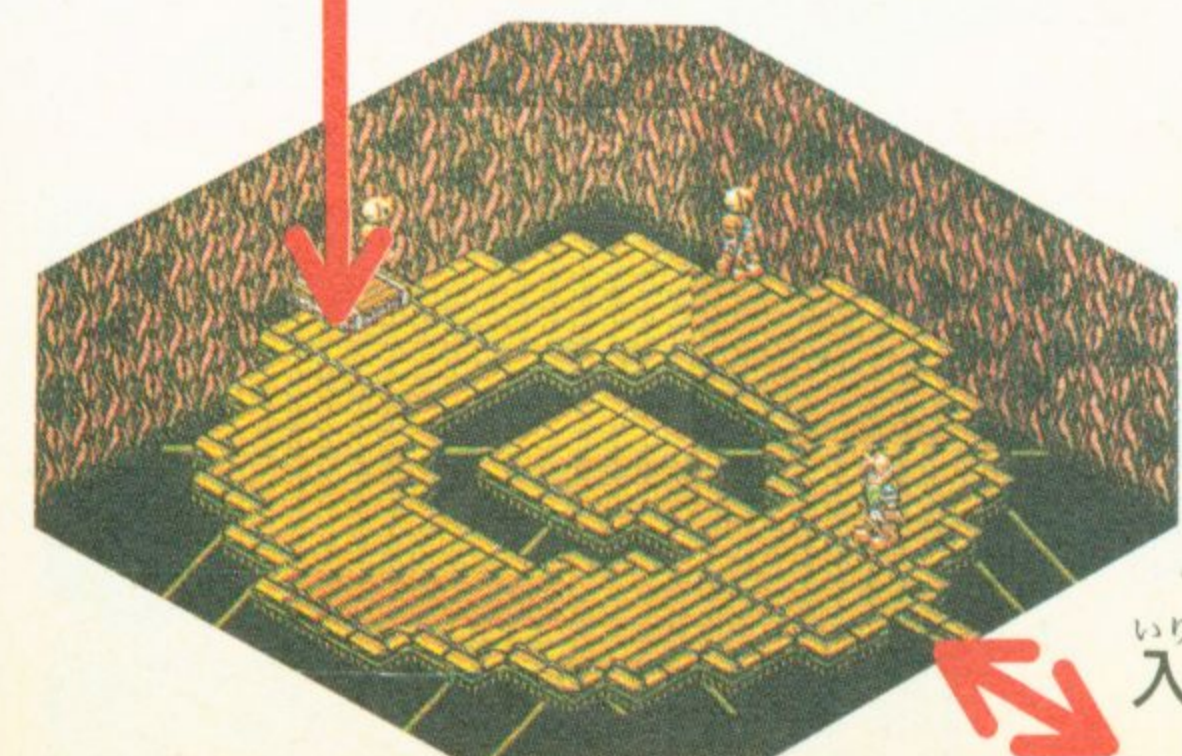
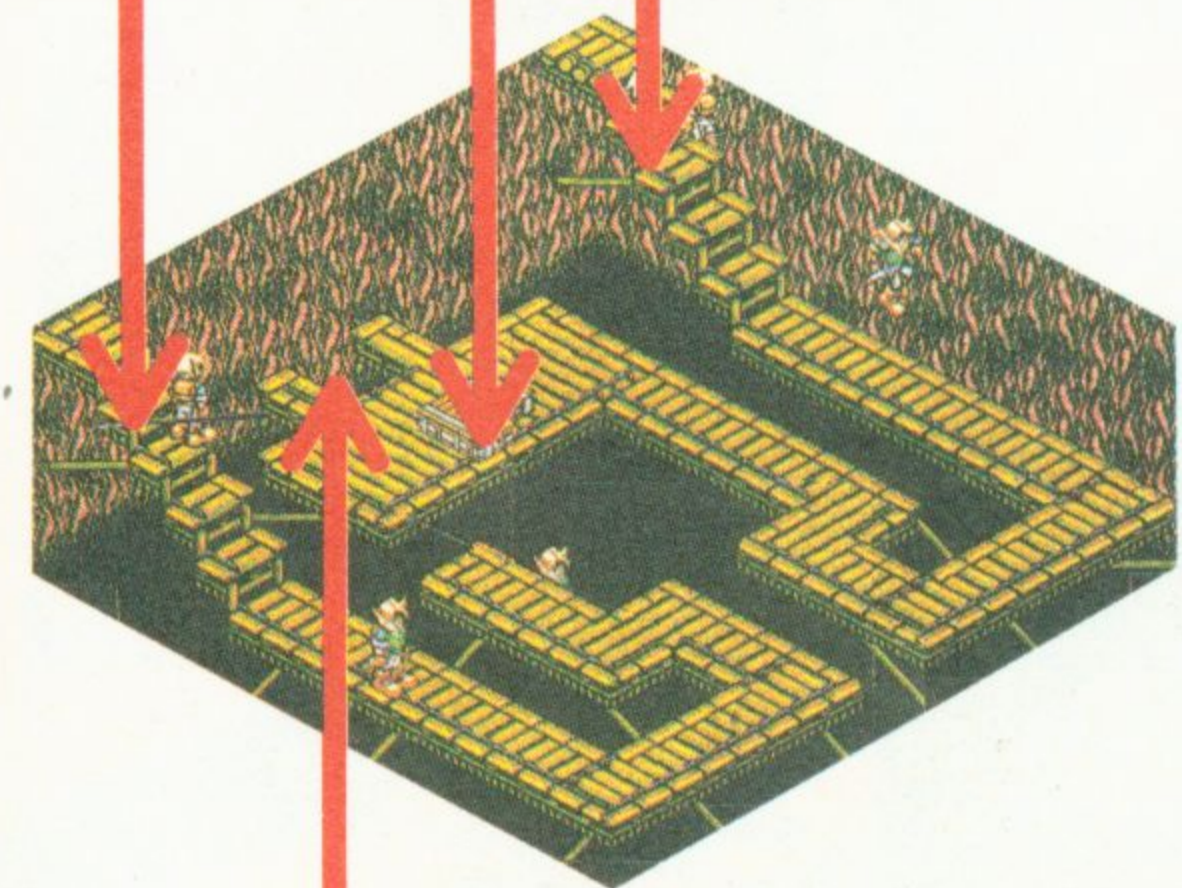
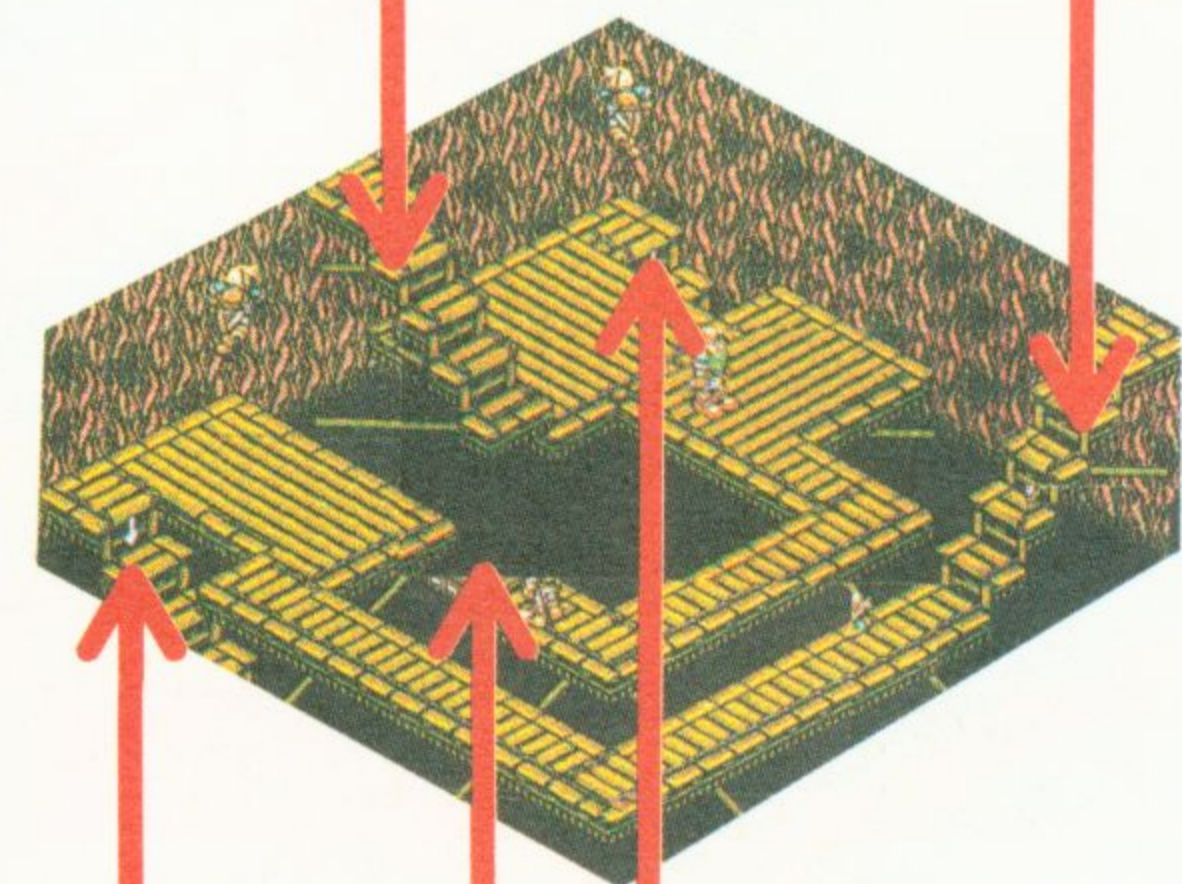
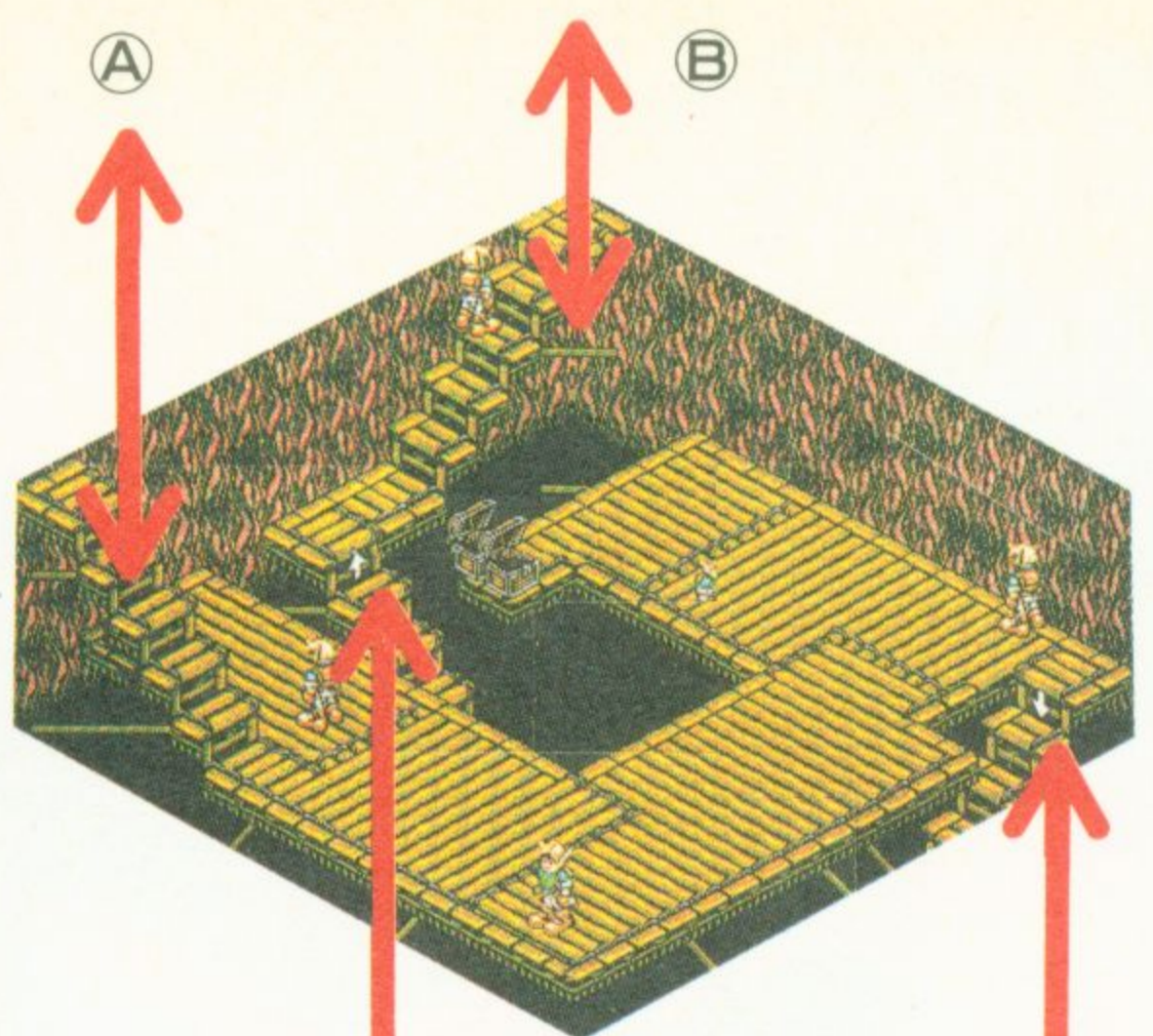


▲ 2本が対になっていて両方見付けるとワープが可能になるという



▲ お礼に息子の木たちを使って自由にワープすることを許してくれた

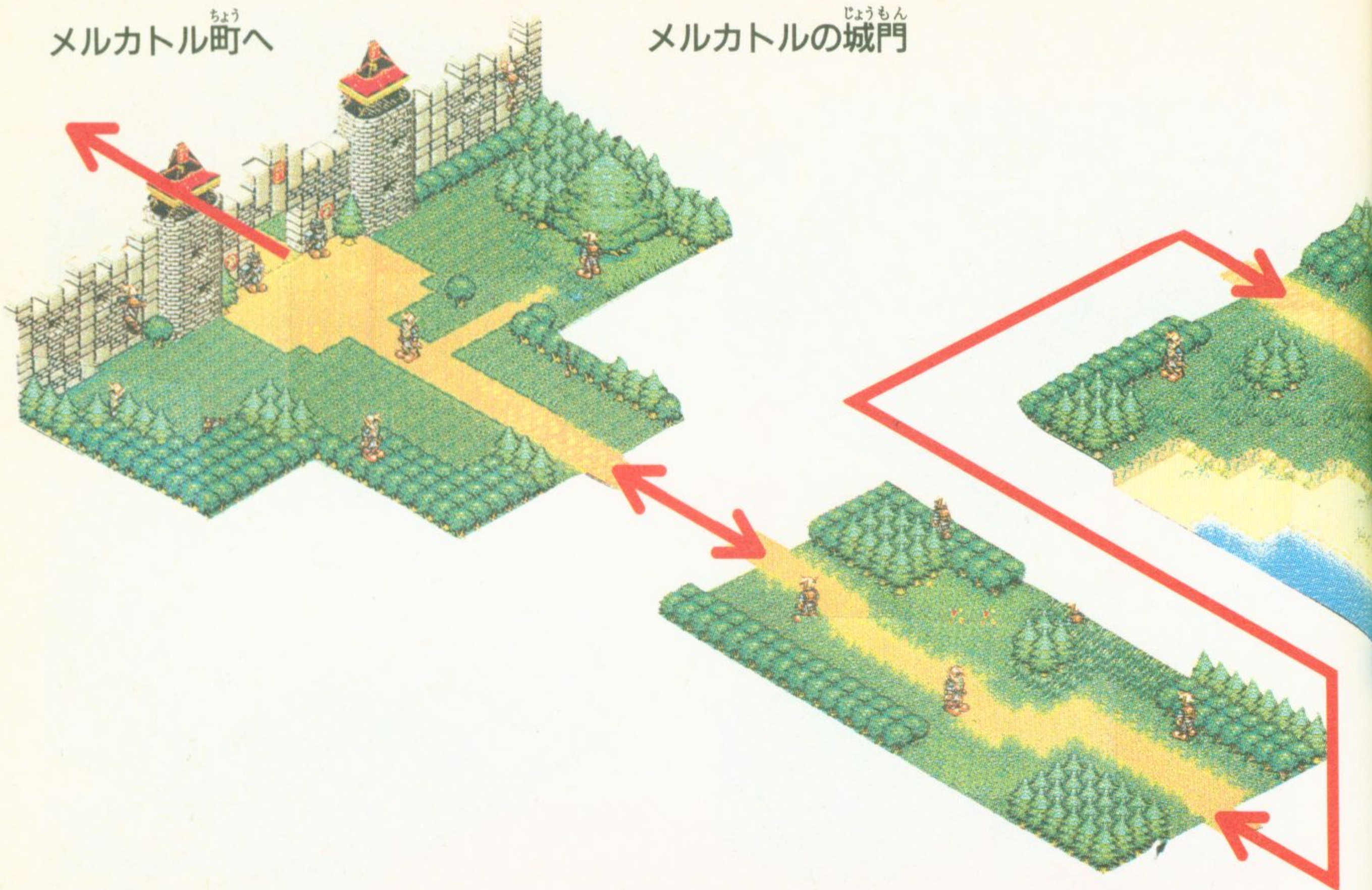
タイニークエスト



入りぐち
入口

メルカトル町へ

メルカトルの城門



SCENE 16

魔女の家には何か秘密があるのかな？

メルカトルの町へ行く途中、また本道から別れた小道をみつけた。この道は魔女の家へと通じる道。途中、高いガケを登らなければいけないが、移動する足場に箱を乗せてその上に乗って足場と一緒に移動すればちゃんと上れるようになっている。でもやっと来た魔女の家には魔女と犬がいるだけ。あとは何もなさそうだ。



ミザリー「ふがふが ようきなすったの！
まあ ゆっくりしていきなばれ！
ふがふが ひひひひ ふがふが」

▲魔女の家には年老いた魔女と犬が一匹いるだけ

◀箱と足場を組み合わせるとガケを上れたのに…

SCENE 17

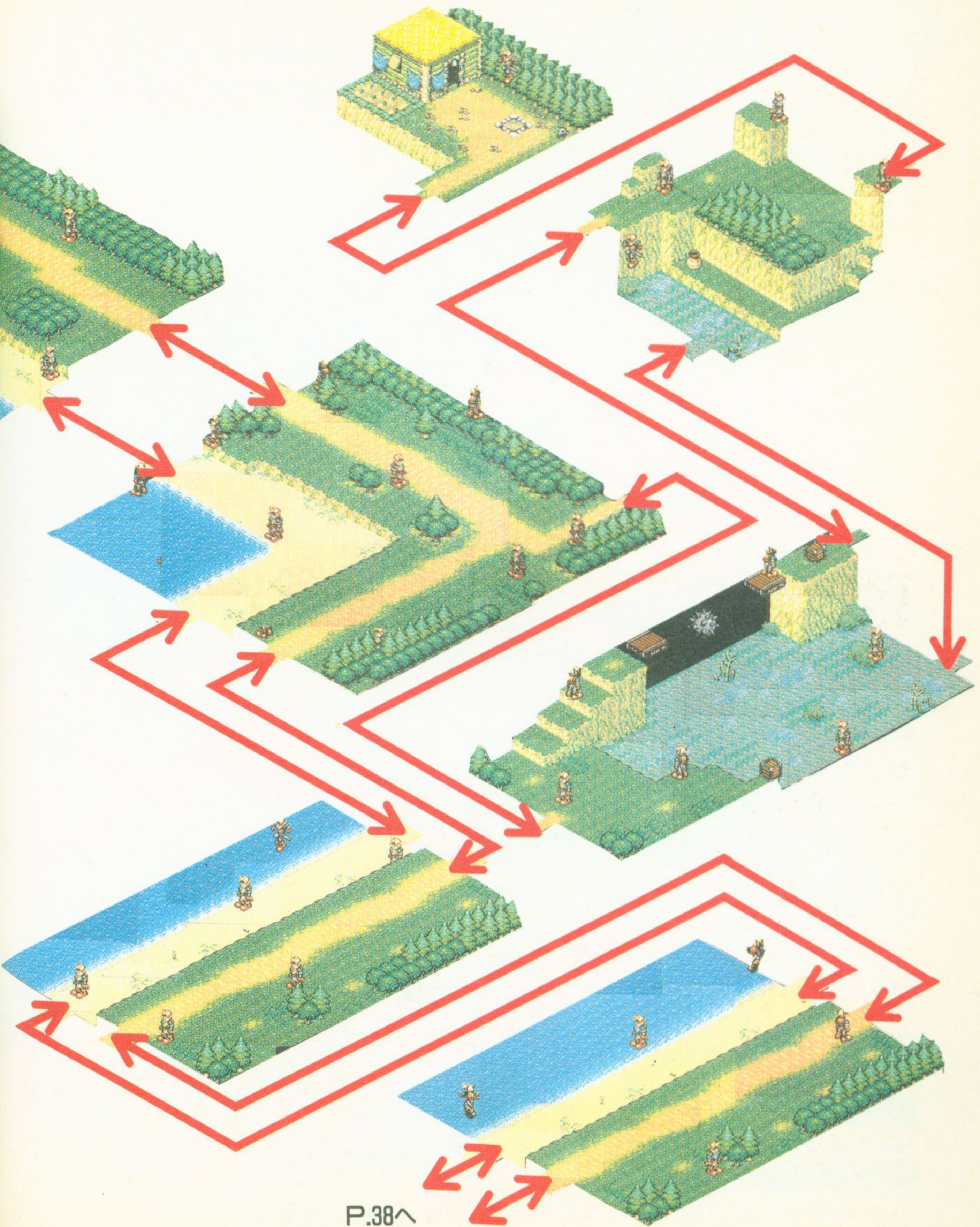
メルカトルの門番はお金をせびる！

メルカトルの町の門番に通行証を見せたけど、お金を要求してきた。なんてヤツらだ！ 絶対、お金なんか渡さないぞ。すると案外すぐに弱気になって町に入れてくれた。最初から素直に入れりゃあいいものを…。



※「ただでとおまわけにはまいかねえな
わるいけどな…へへへ
オレさ 兵士のしごとだけでは

まじょ いえ
魔女の家



P.38^

こうしゃく おさ しま ちゅうしん ち
公爵が治める島の中心地

まち
メルカトルの町

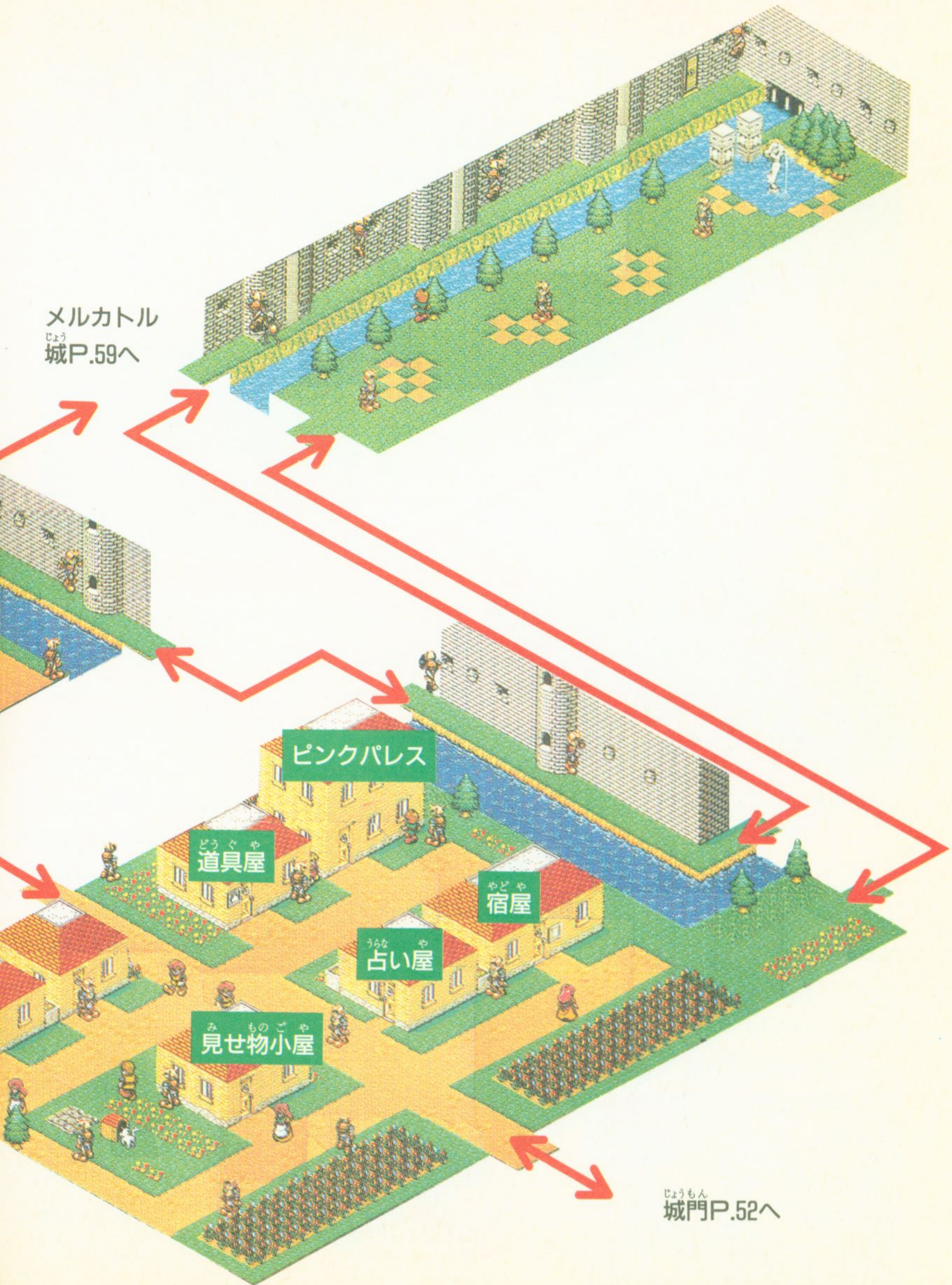
この島の中心地であるメルカトルの町はメルカトル公爵が治める城下町。公爵は町の人々に評判が良い好人物らしいが、物価が高いのが気になるところ。



●ショッピングカタログ

エケエケの実	金貨 22枚
ガイアの像	金貨300枚
金の女神像	金貨300枚
毒消し草	金貨 30枚
スチールプレスト	金貨480枚
※アンチパラライズ	金貨100枚
※リストアー	金貨200枚
※ダールの秘薬	金貨300枚
※マインドリペア	金貨 80枚

●宿泊 金貨 20枚



メルカトル
じょう
城P.59へ

ピンクパレス

道具屋

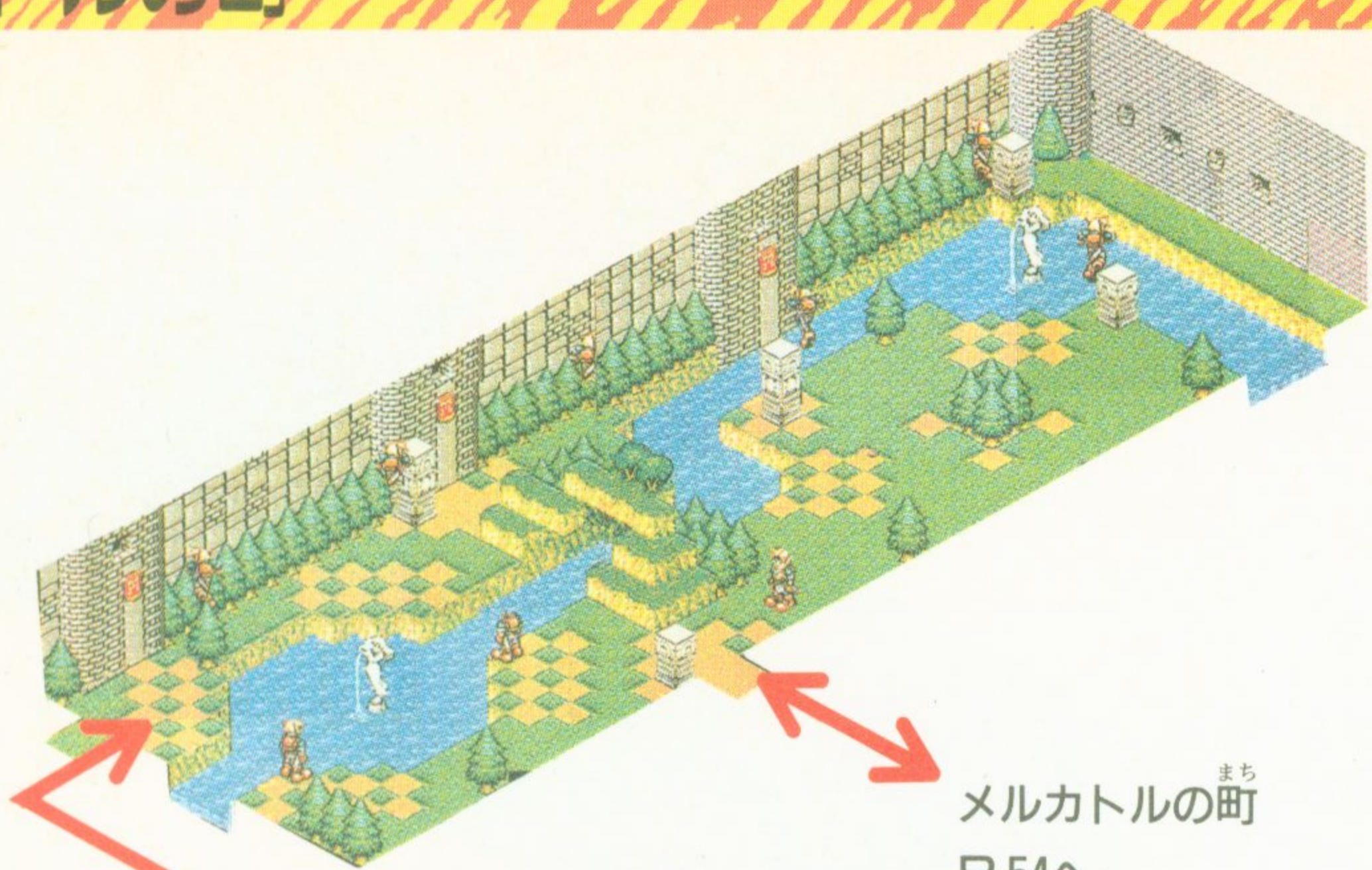
宿屋

占い屋

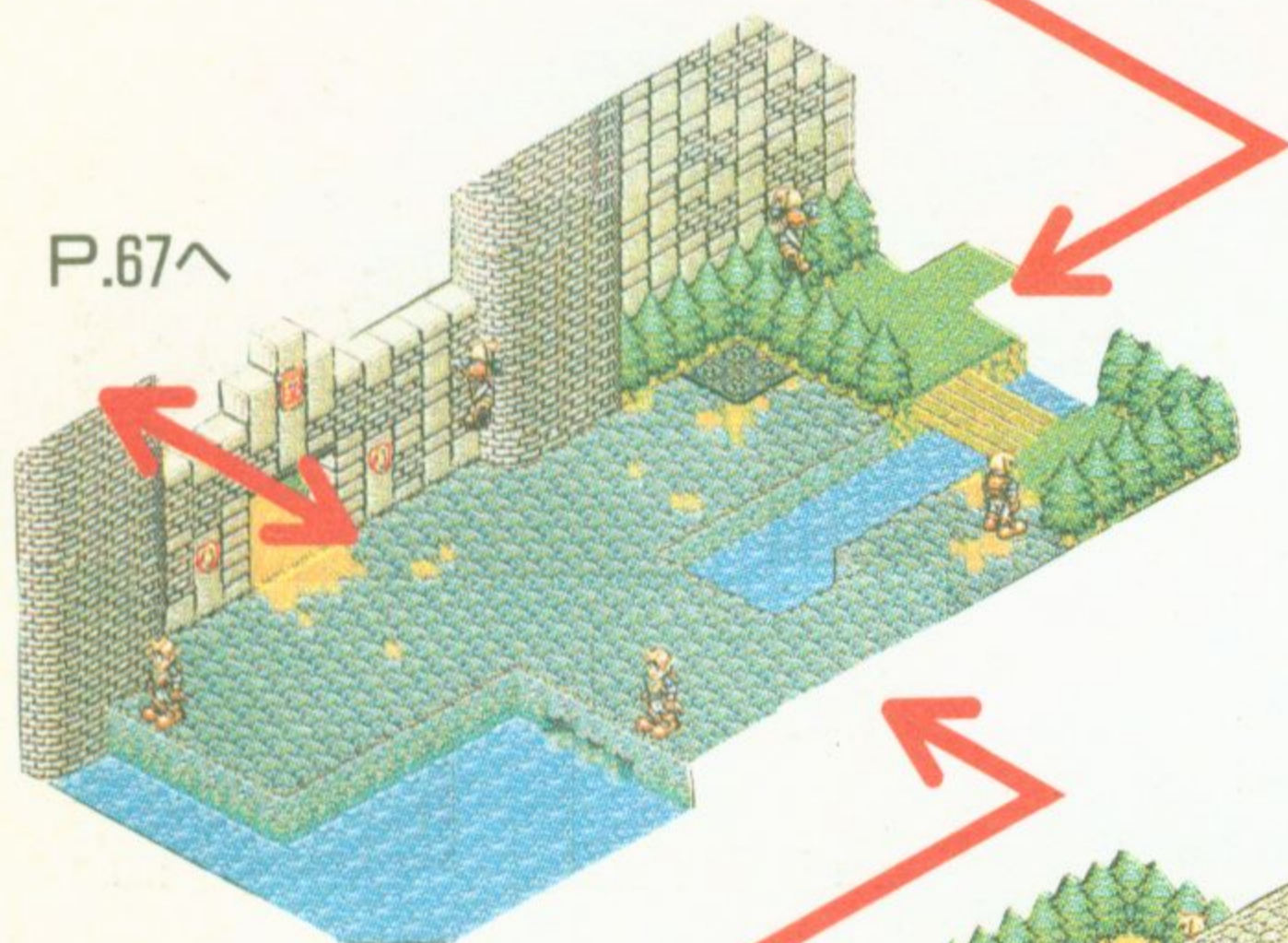
見せ物小屋

じょうもん
城門P.52へ

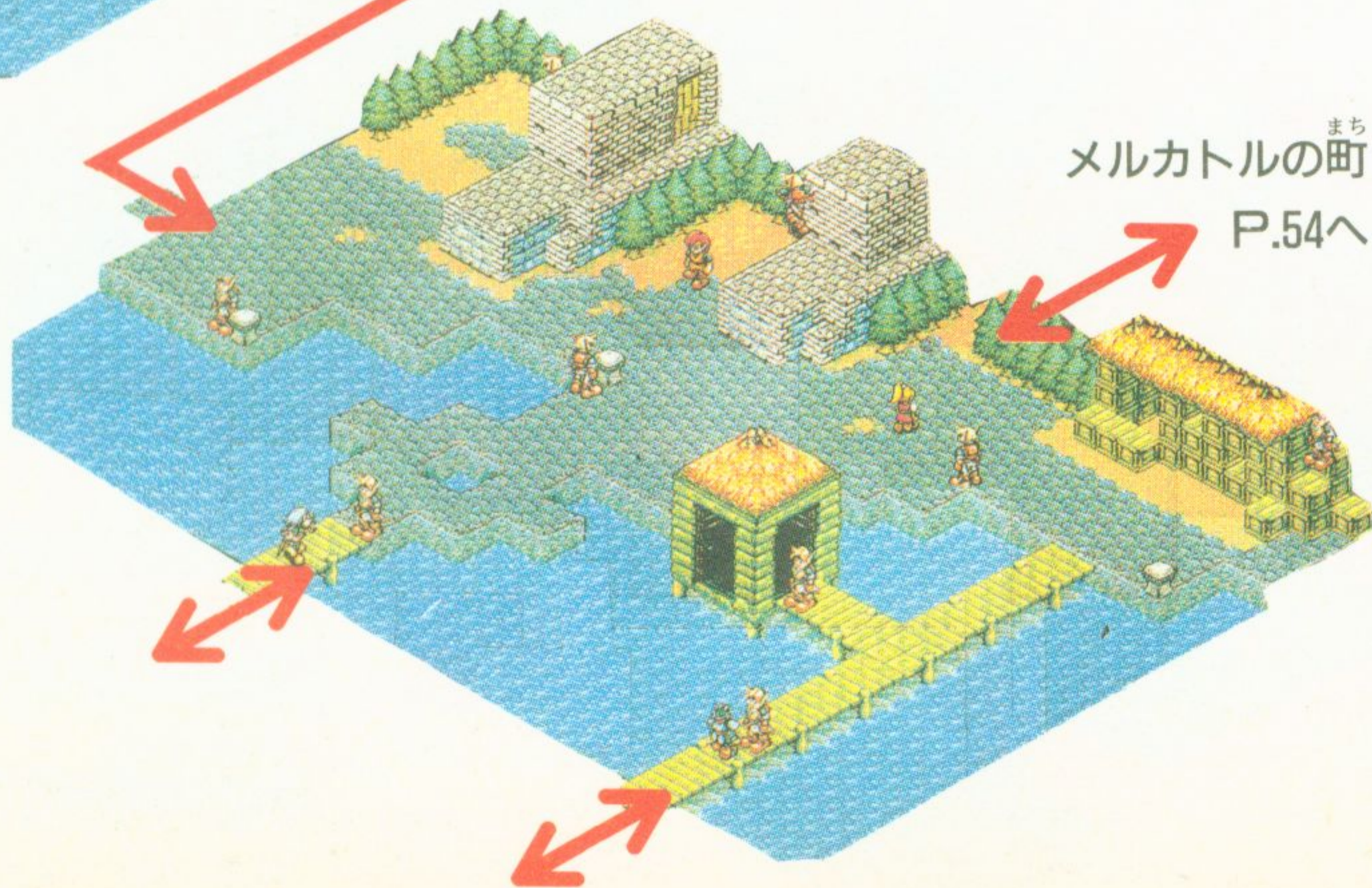




メルカトルの町^{まち}
P.54へ



P.67へ



メルカトルの町^{まち}
P.54へ

SCENE 18

町には楽しい遊び場がいっぱい!

● 占いおばばは魔法も使える…というウワサ

町には人の悩みや頼みを聞いてくれる優しい(?) 占いおばばが住んでいる。キレイになりたい人をそれなりに、若くなりたいたい人もそれなりに、ちゃんと占い、魔法で希望を叶えてくれるというウワサ。でも財宝のありかは無理みただけだね。それじゃあライルには関係ない。

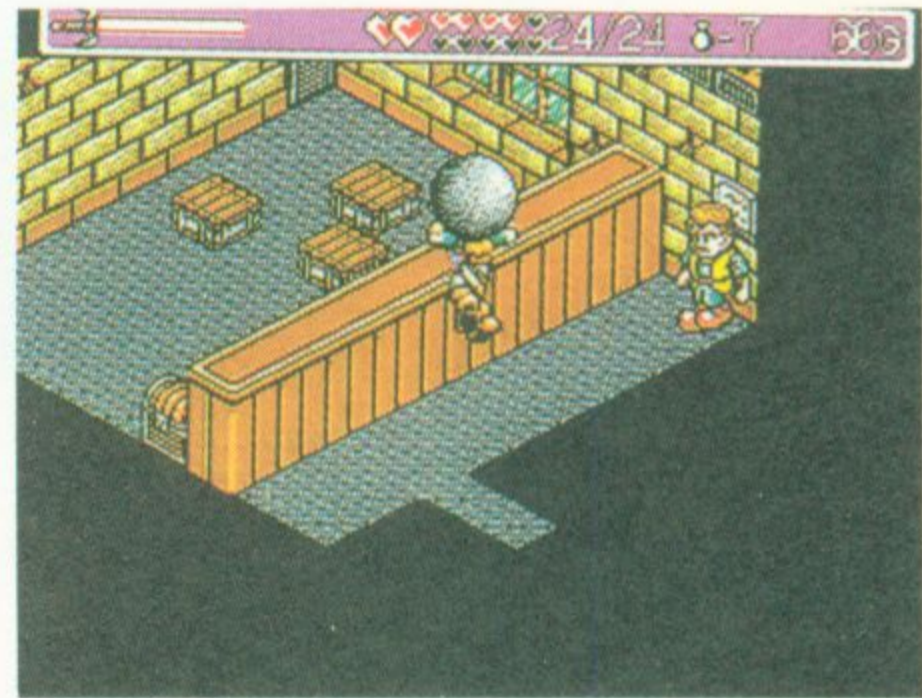


● モンスターに変身して稽古する道場

町でモテモテの色男がいる。それがこの道場の道場主ホーリー。確かに腕はたつが、どうみてもただのおじいさん。でも女性にはモツテモテ。やっぱり男は強くなければモテないものなのかと実感。そこでライルも道場で稽古。モンスターに変身したじいさんと戦って勝てばレベルに応じて賞金がもらえる。

● 射的屋ならぬ玉投げ屋って何?

遊んでお金がもらえる場所がある。それは玉投げ屋だ。お金を払って大きな鉄の玉を借り、それをカウンター越しにジャンプ投げ! カウンターの向こうに飛んだ玉が動き回っている3つの台のどれかに乗ればOK。動きが早い台ほど賞金が高い。でもそれだけ難易度も高いけどね。



● 子供は入れてくれないピンクパレス

町の中に1カ所だけ未成年立ち入り禁止の家がある。ピンクパレスといって、キレイなお姉ちゃんたちがいて大人の男性がウレシそうに2階に上がっていくんだけど、中で何をしているかは不明。アツ! 今、エッチな想像をしたキミ「オ・マ・セ・さん」。けっしてそんな(どんな?) 場所ではありません。

● ライルが城に入った後、港にマサン旅の店

メルカトルにも大きな港がある。この港には大陸から月に1度船が着く。その時は港も大にぎわい。普段は無いマサン族の店も出て、エケエケの実の安売りをしはじめる。



SCENE 19

メルカトル城へ入り込むために!

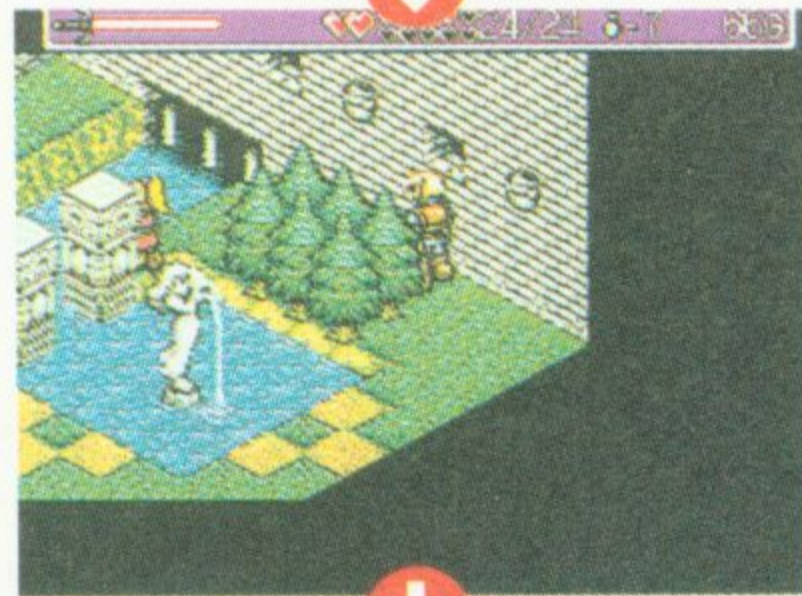
町で評判のメルカトル公爵にぜひ会ってみたい。でも城の門に行くと兵士が中に入れてくれない。どこかに抜け道でもあるのだろうか？城の周りをウロウロしていると城の東の裏口の前でジ〜ッと父親の帰りを待つ少女に出会った。その女の子と話をしていると、裏口から兵士が出て来た。その兵士、城の偉い人らしい。何かコソコソしていて…マリーちゃんのところに行くって言っていた。マリーちゃんといえばピンクパレスの女の子じゃないか。追っかけてみようかな。でもあそこは未成年では入れない。どうしよう？

「このドンメルというお偉いさん、マリーちゃんのところに行くって。つまりピンクパレスだ。うまく行けば中に入る手掛かりが…」



※「ここからさきは、メルカトルの城だ。公爵さまのしょうたい塔しかとおすわけにはいけません。」

城の門に行っても門番の兵士に追い帰される。どうしよう

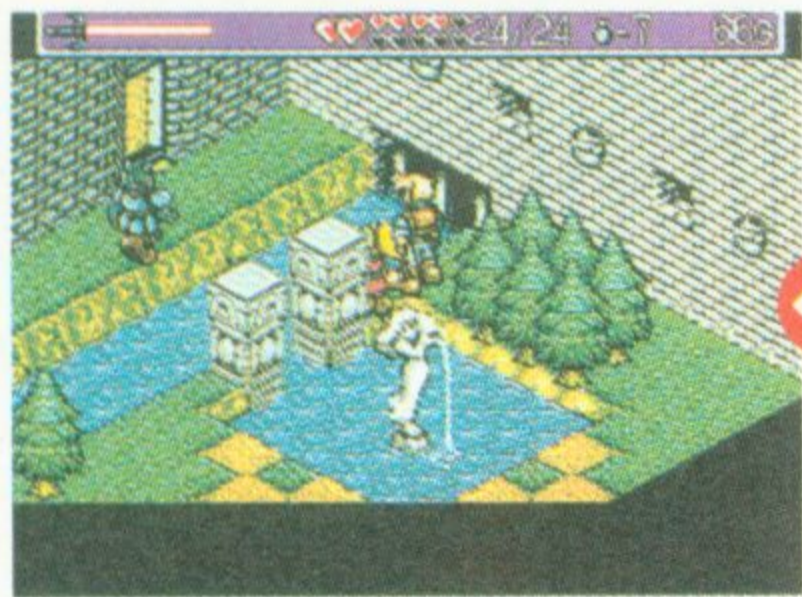


城の周りをウロウロしていると東の裏門前に女の子がいた



ドンメル「それじゃあ、オレは、ちよっくらマリーちゃんのところへいって来るから、あとほ、たのんたぞ…」

女の子と話をしていると、城の裏口からちよつと偉そうな兵士が…



SCENE 20

困った時の占いおばば頼み!

こういった時は、占いおばばに頼んでみようかな。なんでも相談にのってくれるってウワサだし。そこで占いおばばのところに行くと…ドツシエ〜!! 一発で大人に変身だ!

大人のカッコウさえしていれば、あの未成年禁止のピンクパレスにも入れるってワケだ。それじゃああのドンメルという城のお偉いさんを探しにピンクパレスに行ってみよう。

ピンクパレスの受付に行ってもどうやらバレなかつたみたい。担当してくれるのはリンダちゃん。これからお部屋で何が起こるか、ドキドキしてくるなあ。



おばば「おん! これで、おまえさんがゆめにまで来た、ピンクパレスには入れるぞい…フゥ、フゥ、フゥ」

占いおばばのところへ行ったら一発で大人に変身させてくれた



なつておきます、それでは、さよなら、主人「リンダ! このかたさ、ごめんないして!!」

ピンクパレスでも誰も気が付かない。ドキドキするなあ

メルカトル城

SCENE 21

口止め料代りにお城へご招待

ピンクパレスの2階の個室でリンダちゃんと2人つきり...と思ったら、フライデーが出て来て大ヤキモチ。でもそれは勘違い。ここは大人の悩みを聞いてくれるところだったのだ。部屋の外に出るとあのドンメルとバッタリ出会った。ドンメルは口止め料代りに城に招待するという。



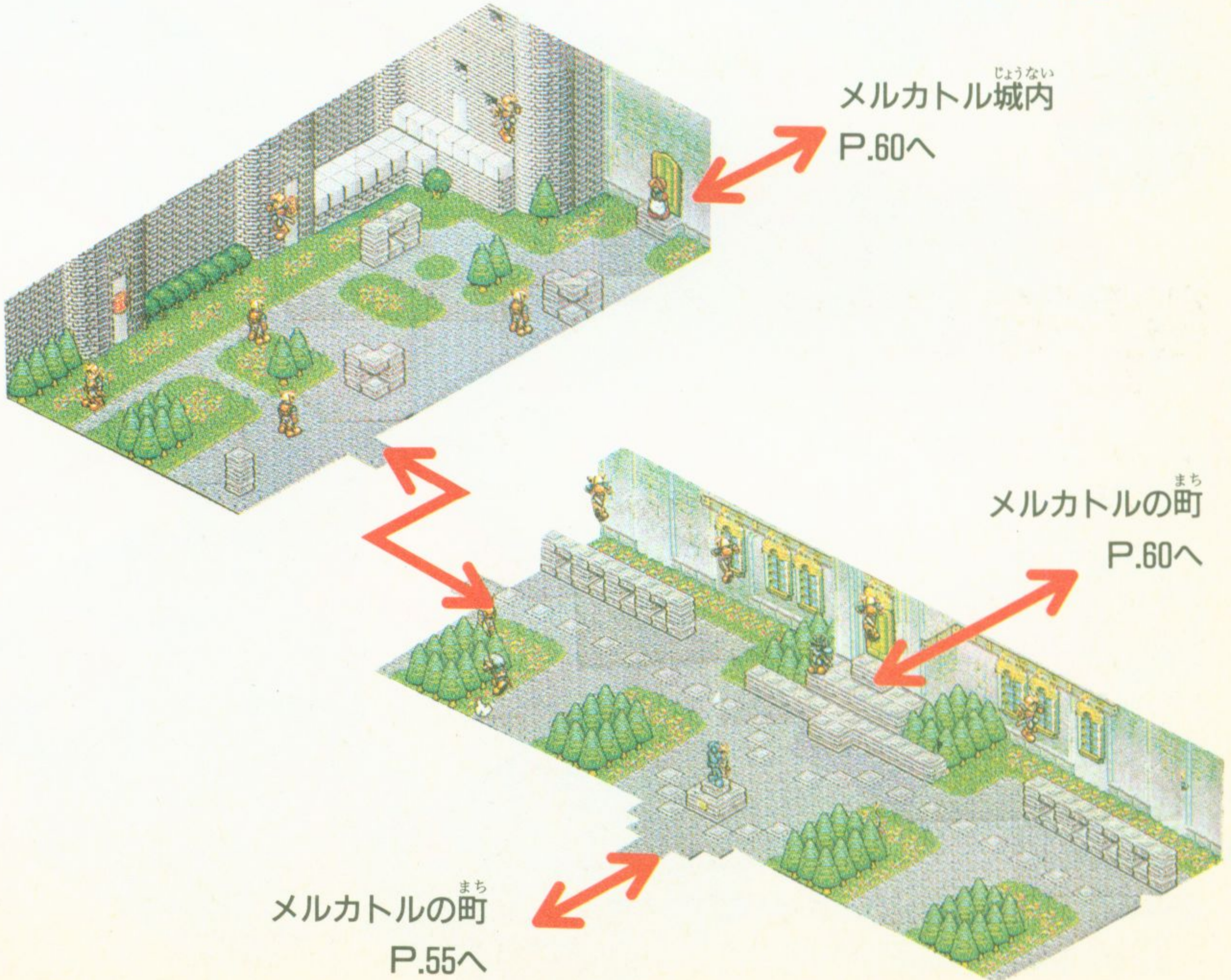
個室でリンダちゃんと2人つきり...と思ったら



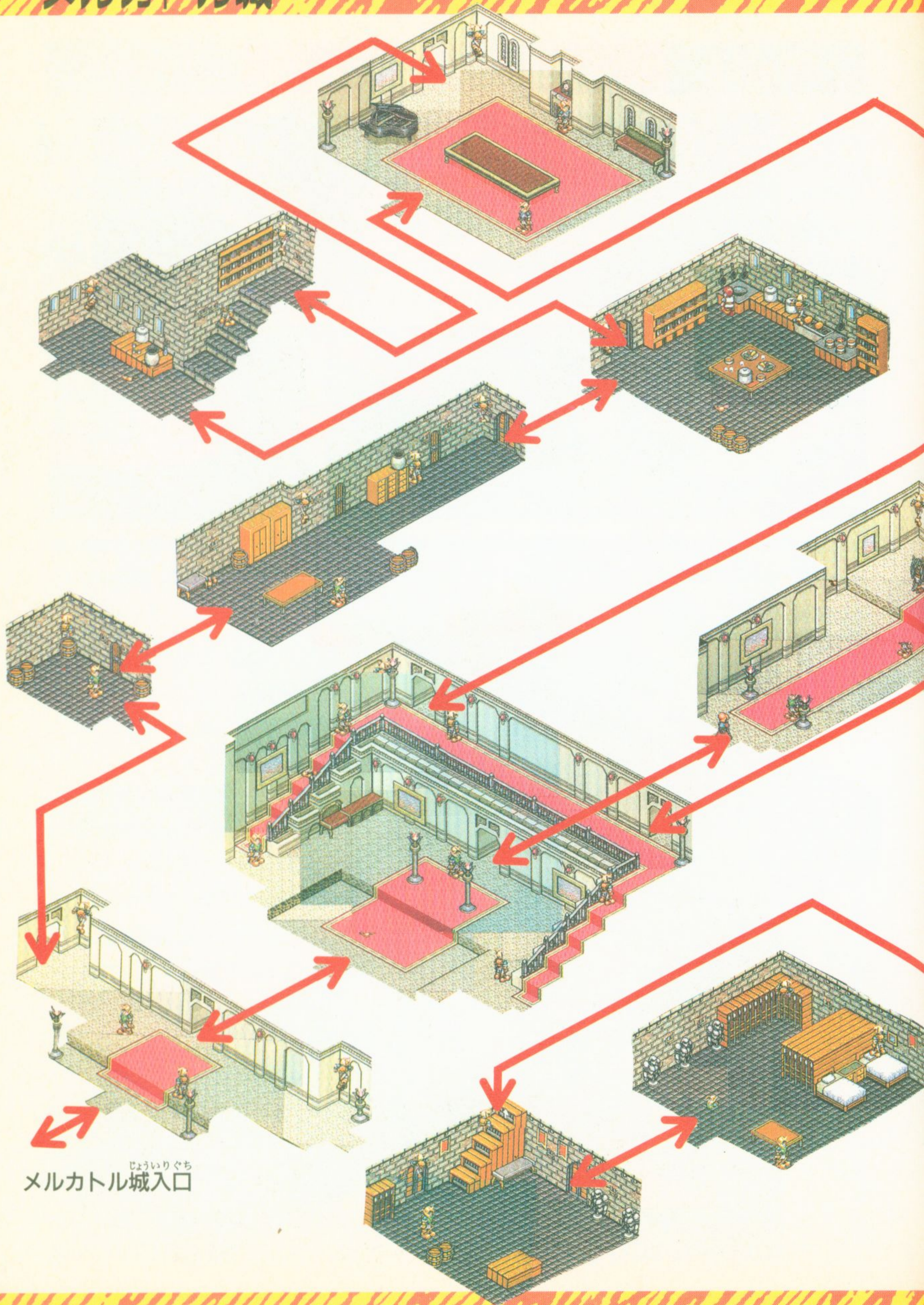
▲ヤツは慌てて部屋に呼び込み、口止めしてお城へ招待してくれる

▲部屋の外に出るとドンメルというお偉いさんとバッタリ鉢合わせ

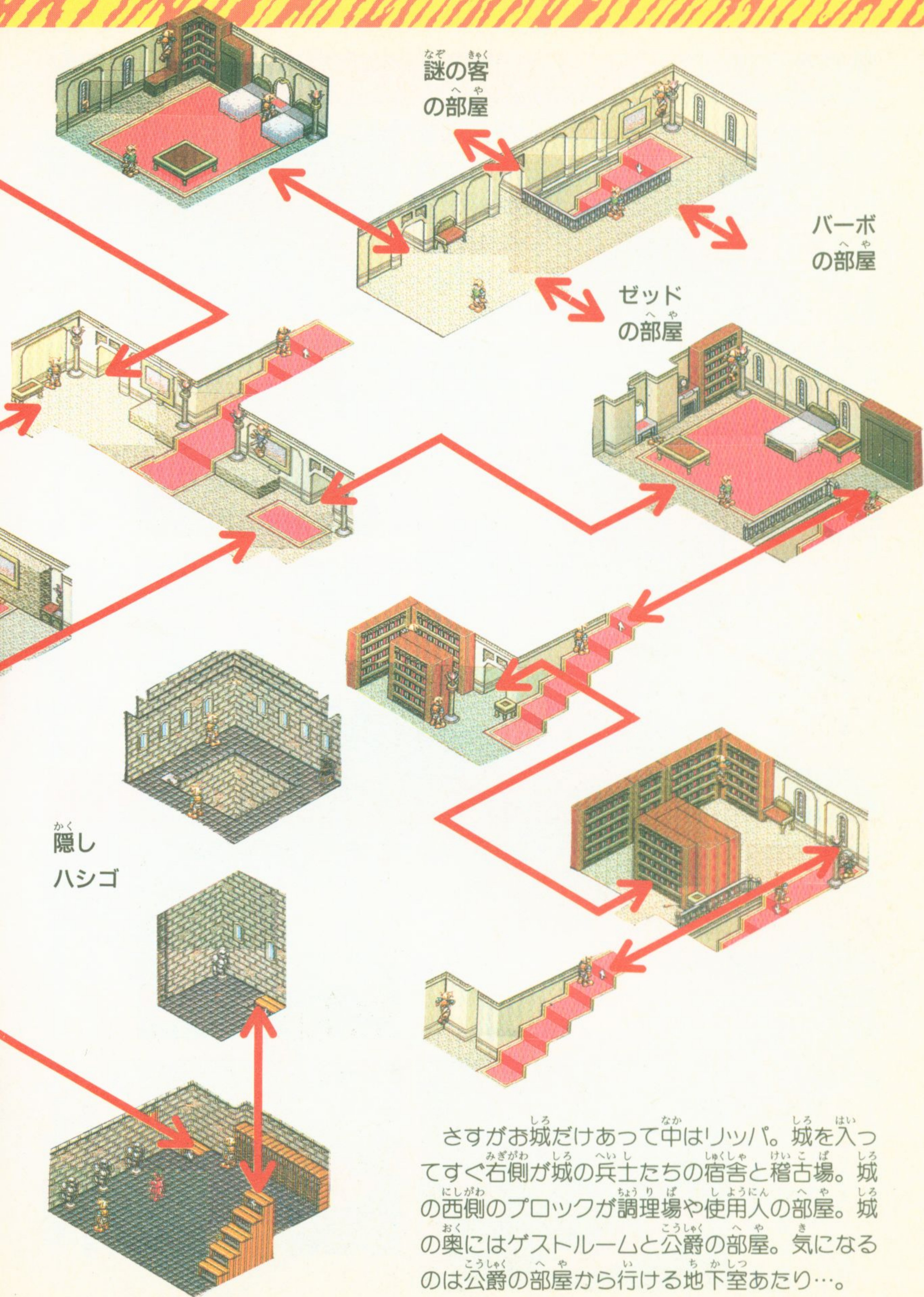
▲フライデーがヤキモチをやいて出て来たが、ああ、勘違い



メルカトル城^{じょう}



メルカトル城入口^{じょういりぐち}



SCENE22

こうしゃく しょうたいきやく
メルカトル公爵と招待客

ドンメルしょうたいの招待を受けて城へ入ったライルは公爵こうしゃくの歓迎を受けた。ズラリと並んだ兵士と使用人おおひろま。その間を執事に案内され大広間へ。そこにはメルカトル公爵と先客の2人がいた。

先客とは賞金稼ぎでドラゴニユートのゼット、ガムール国出身で剣士のバーボ。これにライルを加えた3人…みんな腕には自信のある使い手。大広間を出ると案内されてゲストルームのフロアの自分の部屋に行く。あとは晩餐会まで自由に城を見られるが、ゲストルームの1つが嚴重あつかに扱われていて、気になってしまう。



城門で番兵に話すと城の中に入れてくれる。やっぱり招待客だからね



城に入るとズラリと兵士や使用人が並び、執事に案内されて大広間に



そこには公爵の他に先客が2人いた。こいつらは何者だろう？

自分を含めて3人と腕におぼえのある剣の達人ばかり。きっとこのあたりに、3人が呼ばれた秘密がありそうだな

SCENE23

こうしゃく にん いらい
公爵が3人に依頼したこと

城を見学していたら支度ができ、歓迎の晩餐会が行われた。その席で公爵に町の南の塔に住むミルという魔道士を倒してくれと頼まれた。魔道士ミルは魔力を使って平和な町から財産を巻き上げているのだという。その塔に入るにはまず地下墓地にあるアミュレットが必要らしい。



晩餐会の支度ができたら入口の女の子がいなくなる



中では豪華な晩餐会。一流音楽家のピアノ演奏も聞けるけど……

3人が集められたワケが初めてわかった。町の平和を乱す魔道士ミルを倒してほしいということなんだ。一肌脱がなきゃいけないか！

SCENE24

ちかぼち まう ぶきみ かげ
地下墓地で待ち受ける無気味な影!

魔道士ミルの塔に入るためにはアミュレット
というものが**必要**らしい。それはこのメルカ
ルの町の地下墓地にある。墓地の入口は教会の
隣。そこから地下へ降りると、一番手前の管理
人室に入った。その**墓石のプレート**を読むと
管理人が現れて8つの部屋の謎を解けという。

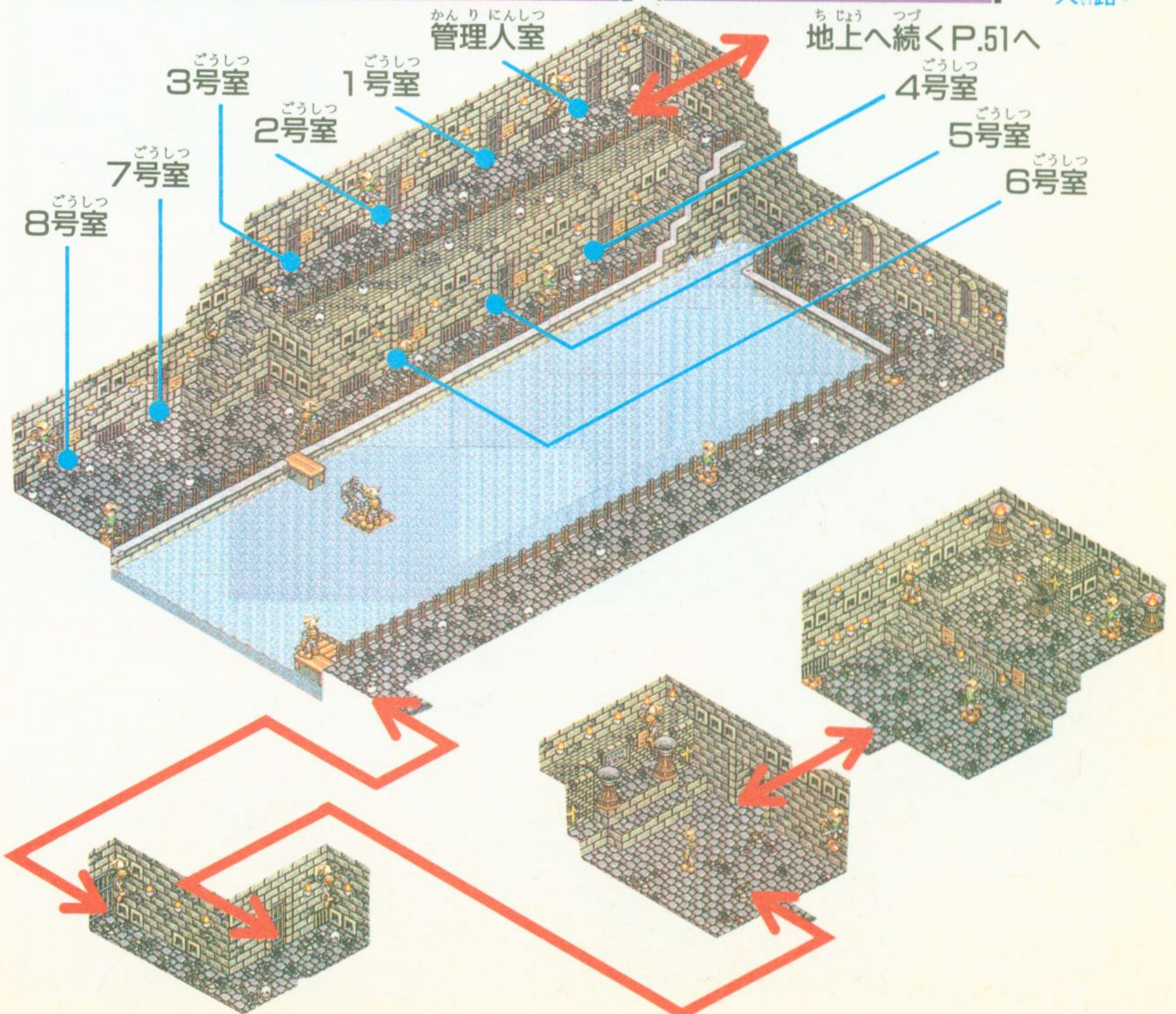


地下墓地の入口は教会の隣の建物。町の人が大勢集まって来た

プレートを読むと管理人が現れて、8つの部屋の謎を全て解くと向こう岸に渡れるという。向こう岸にはアミュレットがあるに違いない!



地下墓地に降りて通路すぐにある管理人室に入つてプレートを**読む**



SCENE25

3つの難問を解いて向こう岸に渡れ

1号室 ダリエル・ニュートン

「黄色は赤の次、赤は白の次、彼は落ちてくるものに意味があることに気が付いた」これは落ちてくるスライムを、白、赤、黄色の順番で倒せばOK。



2号室 ルビー・サイレント

「彼は願いが叶うまで全く音をたてなかった」この部屋の謎はいたって簡単。モンスターが出現しても一歩も歩かないでいればそれでクリアできる。



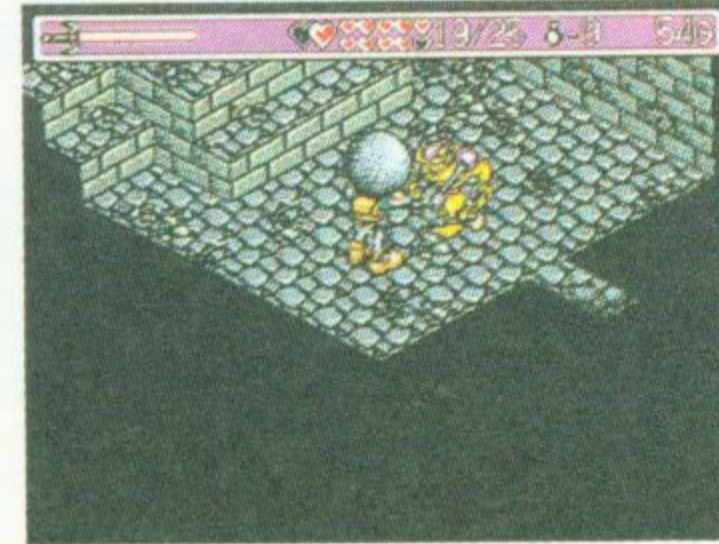
3号室 J・スカイウォーカー

「空の戦士、ジャックは空の散歩が好きだった」部屋の壁側に見えない階段があり、それを上っていくとまるで空を歩いているように見えるわけだ。



4号室 マリー・ヒステリカ

「ヤキモチやきのマリーは天国に行っても亭主に物をぶつけているだろうか？」部屋にある鉄球をモンスターにぶつけて倒す。ジャンプ投げが有効だ！



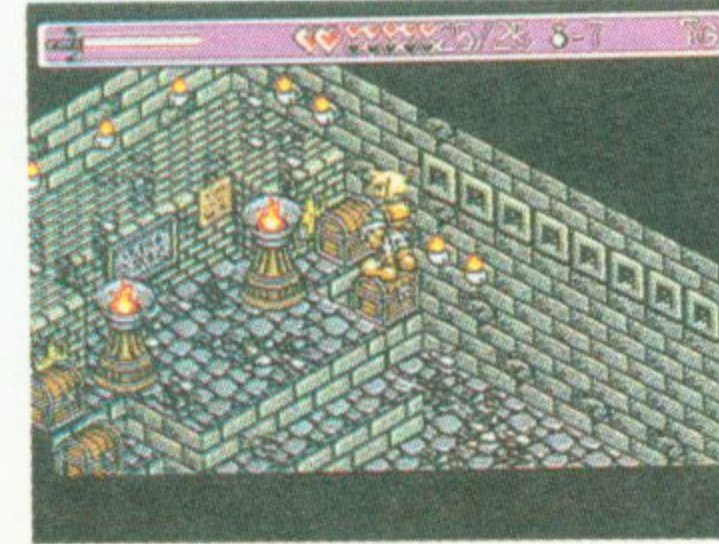
5号室 ジム・ライト

「彼は明りの横で本を読むのが好きだった」落ちて来たスイッチをすぐにおしたらダメ。スイッチを明りの横に持って行き、そこでスイッチの上立つ。



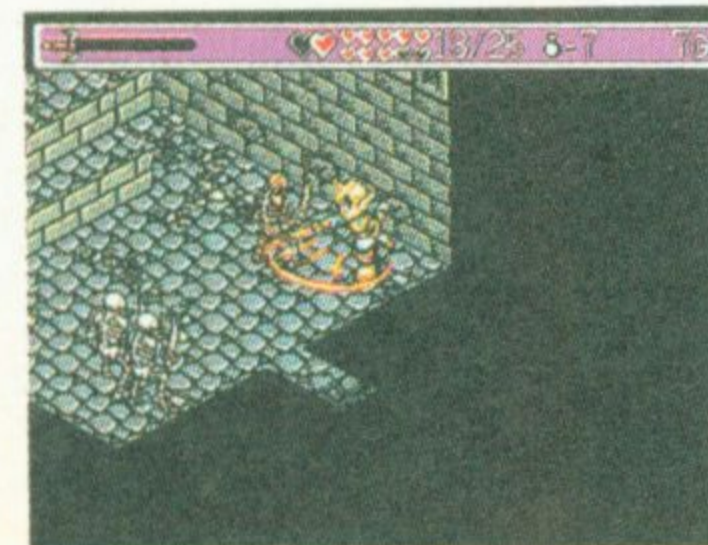
6号室 ダーティ・モル

「天下の大ドロボウここに眠る。数々の盗みを働き天罰を受ける」この部屋には天から宝箱が落ちて来るが絶対に開けちゃダメ。開けずにジ〜ッとガマン。



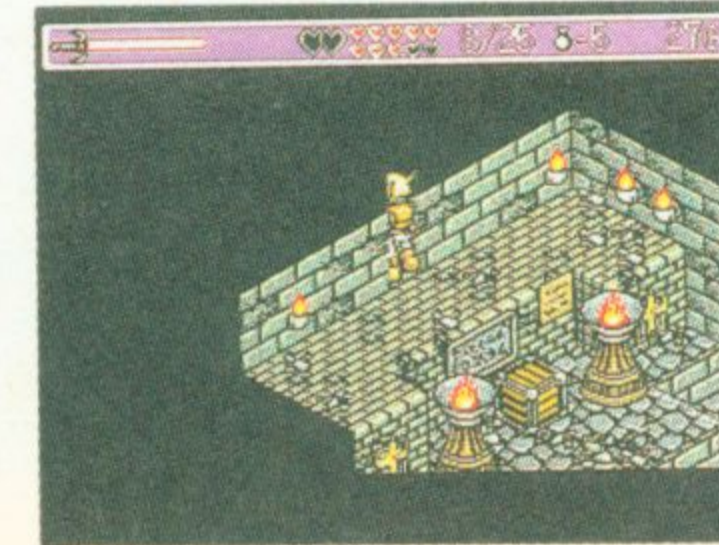
7号室 キラー・ザ・ブラック

「殺人鬼ブラック、多くの人を殺したため、恨みを持つ人に何度も復讐される」出て来るモンスターの中で、一匹だけ黒っぽいやつを殺す。



8号室 カン・ナイト

「汝の目に映るもの、全てが真実とは限らぬ」落ちてきた箱を台に使用してお墓の祭壇の上に登ると、正面のカベの中に入れる。つまりカベは幻ってこと。



SCENE26

地下墓地の渡し舟はミイラ男？



※「どうじゃい むこうぎしに
わたる気は あるか？」
➤はい いいえ

地下墓地の1号室から8号室までの8つの謎を全て解き明かすと、地下墓地の棧橋に、ミイラ男の渡し舟が待機している。イカダに乗るとミイラ男が地下墓地の向こう岸まで連れて行ってくれる。

この渡し舟で岸に渡ると、いよいよ地下墓地最後の関門となる。待っているのはアミュレットだけじゃないはずだ！

SCENE27

最後の関門も2つの謎解き！

9号室はデッド・アンド・エンド、不吉な名前だ。中に入ると先にきたバーボがやって来ていた。そして先を急いだバーボは火の玉に襲われて逃げ惑いながら死んでしまった。この部屋プレートには「火の玉の意志に身をまかせろ」だ。つまり火の玉に襲われても時間がたてば火の玉がドアを開けてくれるはずだ。

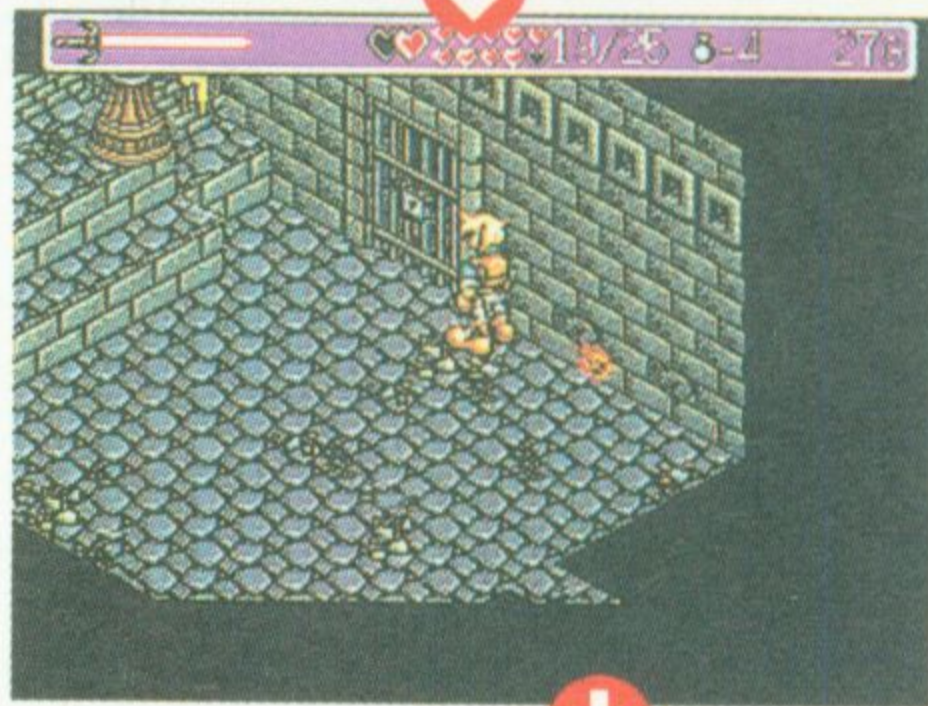
最後の部屋にはミイラ男。しかしいくら切りつけても手応えがない。部屋のプレートには「見えるのは幻、そのかたわらに真実は痛みをともなう」とある。つまり見えているミイラ男は幻で、実態は見えていないってことなんだ。だからミイラ男自体で

はなく、剣を振りながら歩き回り、手応えがあればミイラ男にもダメージがある。倒すと祭壇の上にアミュレットが入った宝箱が置かれている。次はミルの塔だ。

▼ミイラ男を倒すと祭壇の上に宝箱が置かれている。中身はアミュレット



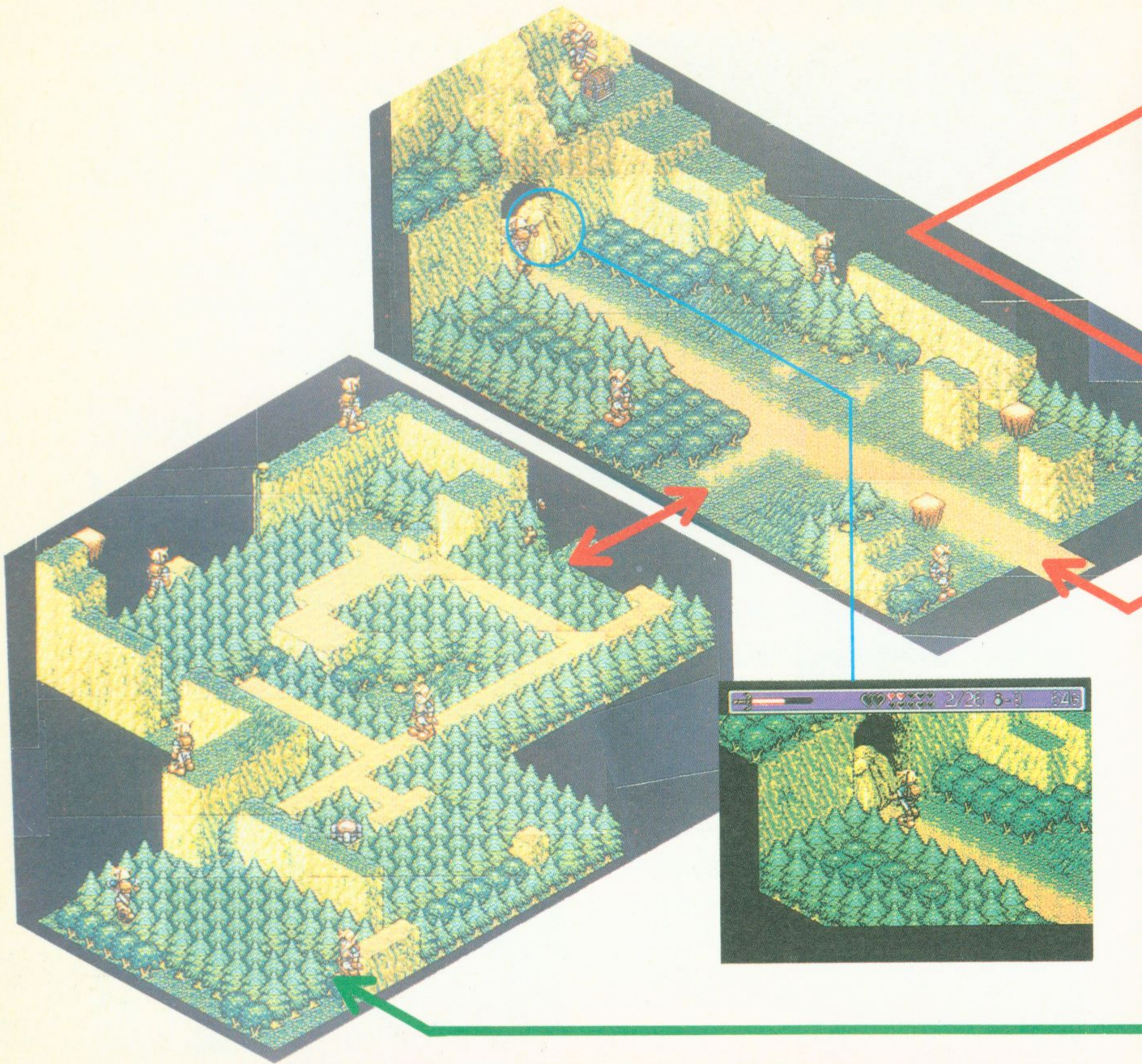
◀9号室に入るとバーボが先に来ていた。しかし先を急いで動いたら…死んだ！



◀ここは火の玉が出たらしばらく逃げまわっていけばよい



▲ミイラ男は実体ではなく虚像。だからミイラ男の姿にとらわれず、剣を振り回しながら周囲を切りつけてみよう。

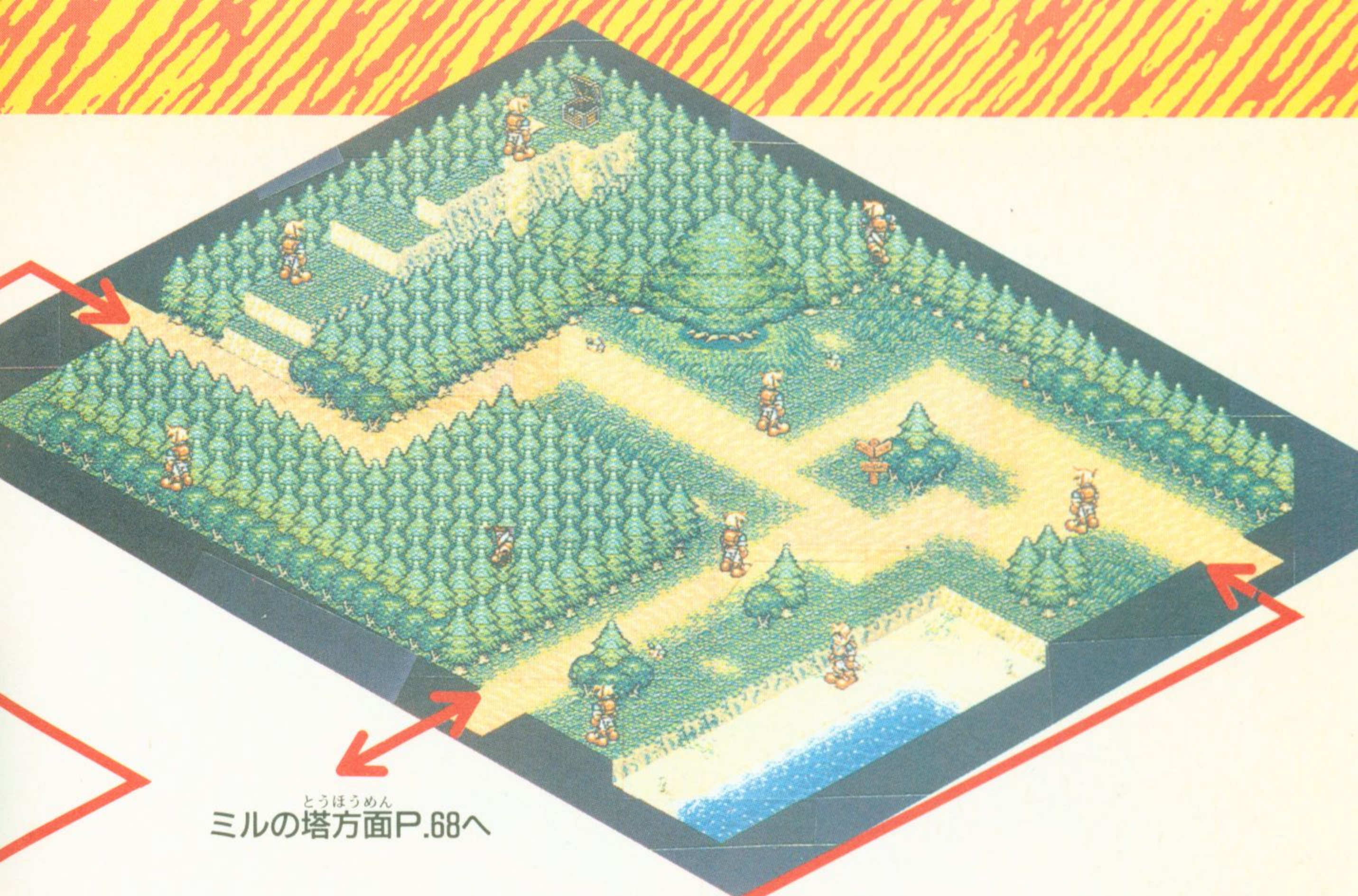


SCENE28

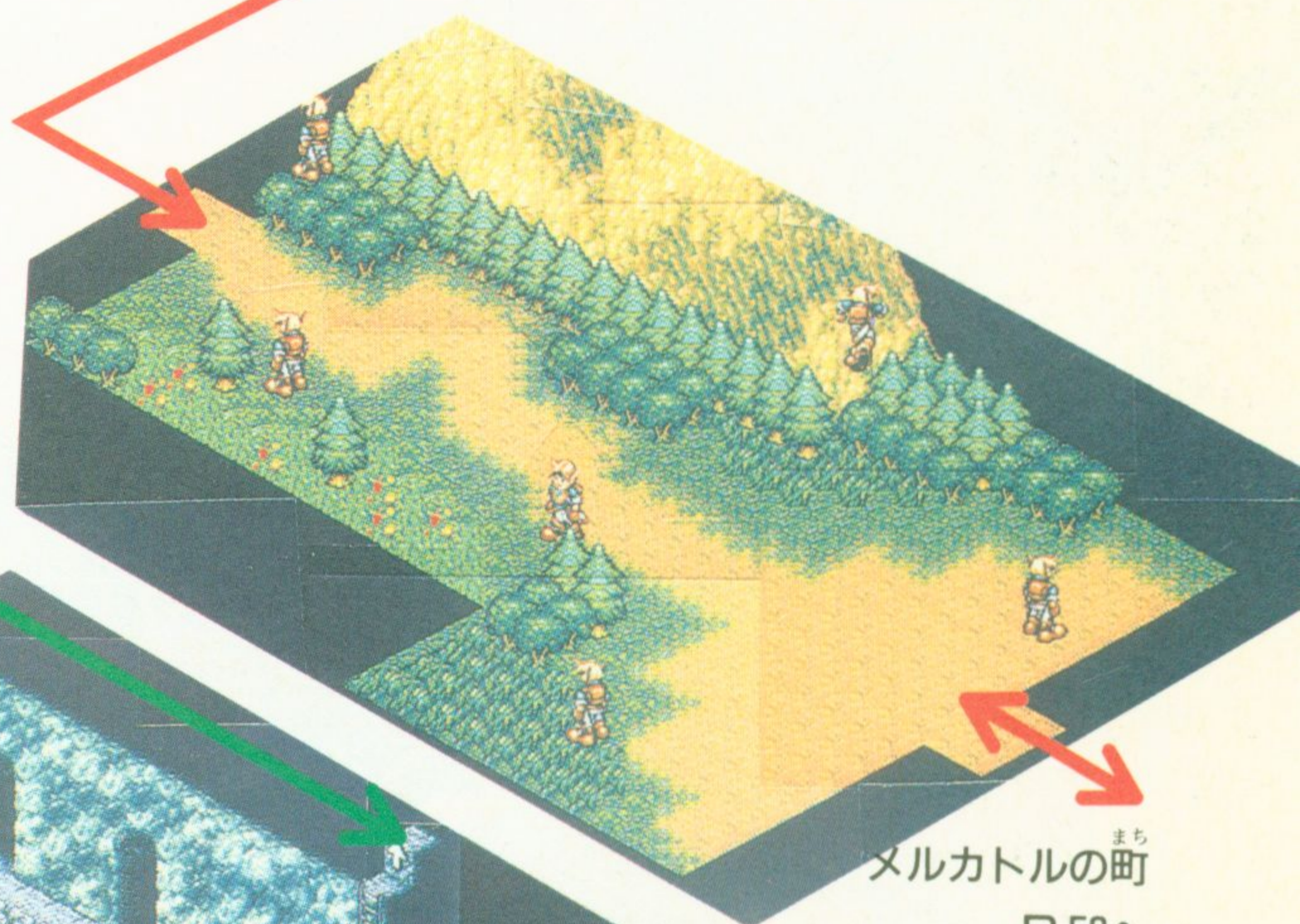
ちょっと寄り道してフライデーの故郷^{よ みち こ きょう}

ミルの塔^{とう}へ行く^い前に^{まえ}、ちょっとバーラの町^{まち}方面^{ほうめん}も見ておこう。しかし残念^{ざんねん}なことにバーラへ続^{つづ}くトンネル^いが岩^{いわ}でふさがれている。でもそこに小道^{こみち}があり、それをたどっていくと地下室^{ちかしつ}に…するとフライデーが出てきて、ここがフライデーの故郷^{こきょう}だという。ここではエケエケの実^みをタダでフル^{そうび}装備^そさせてくれるから、時々^{ときどき}寄^よってみるといいね。





とうほうめん
ミルの塔方面P.68へ

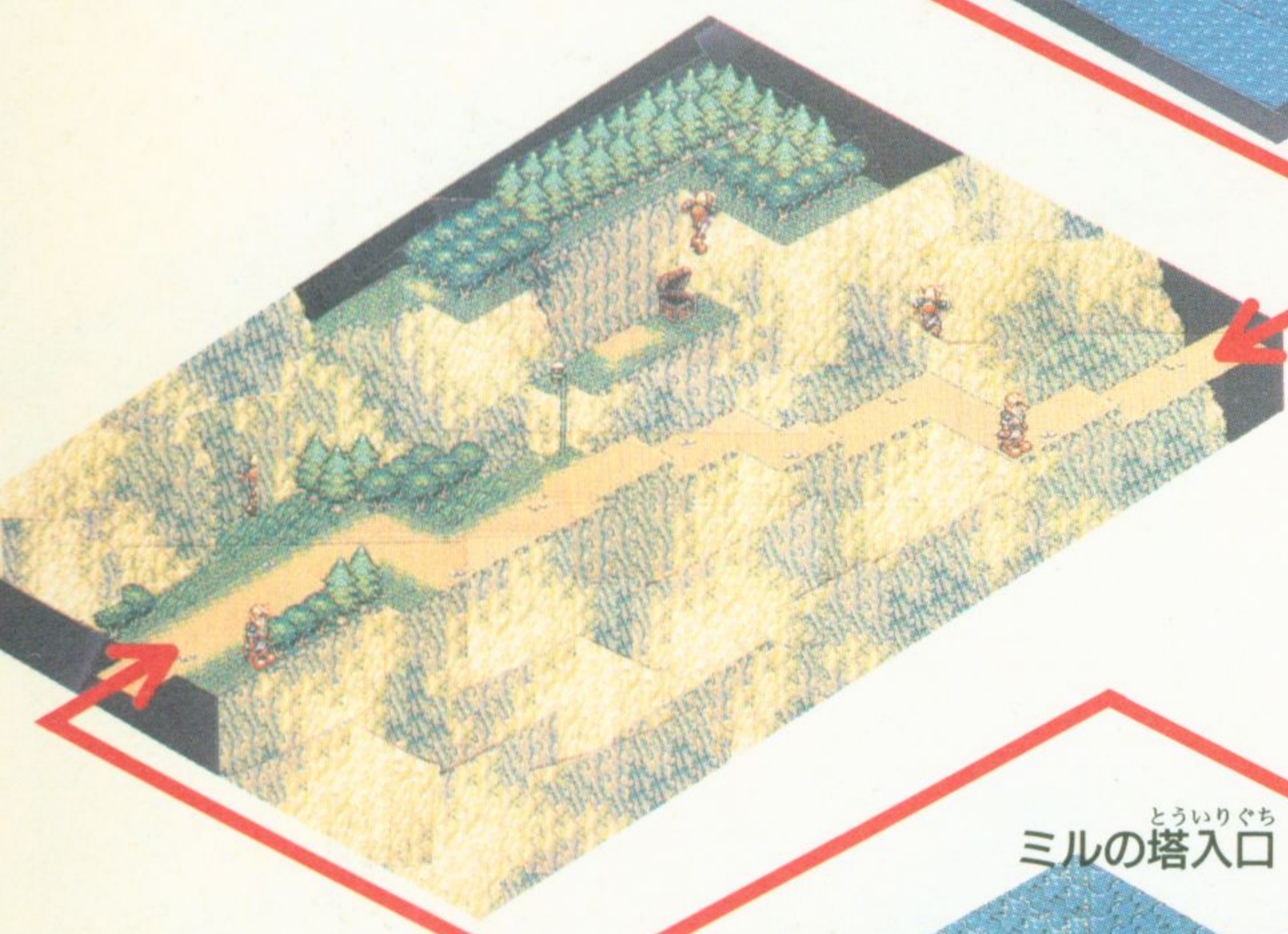
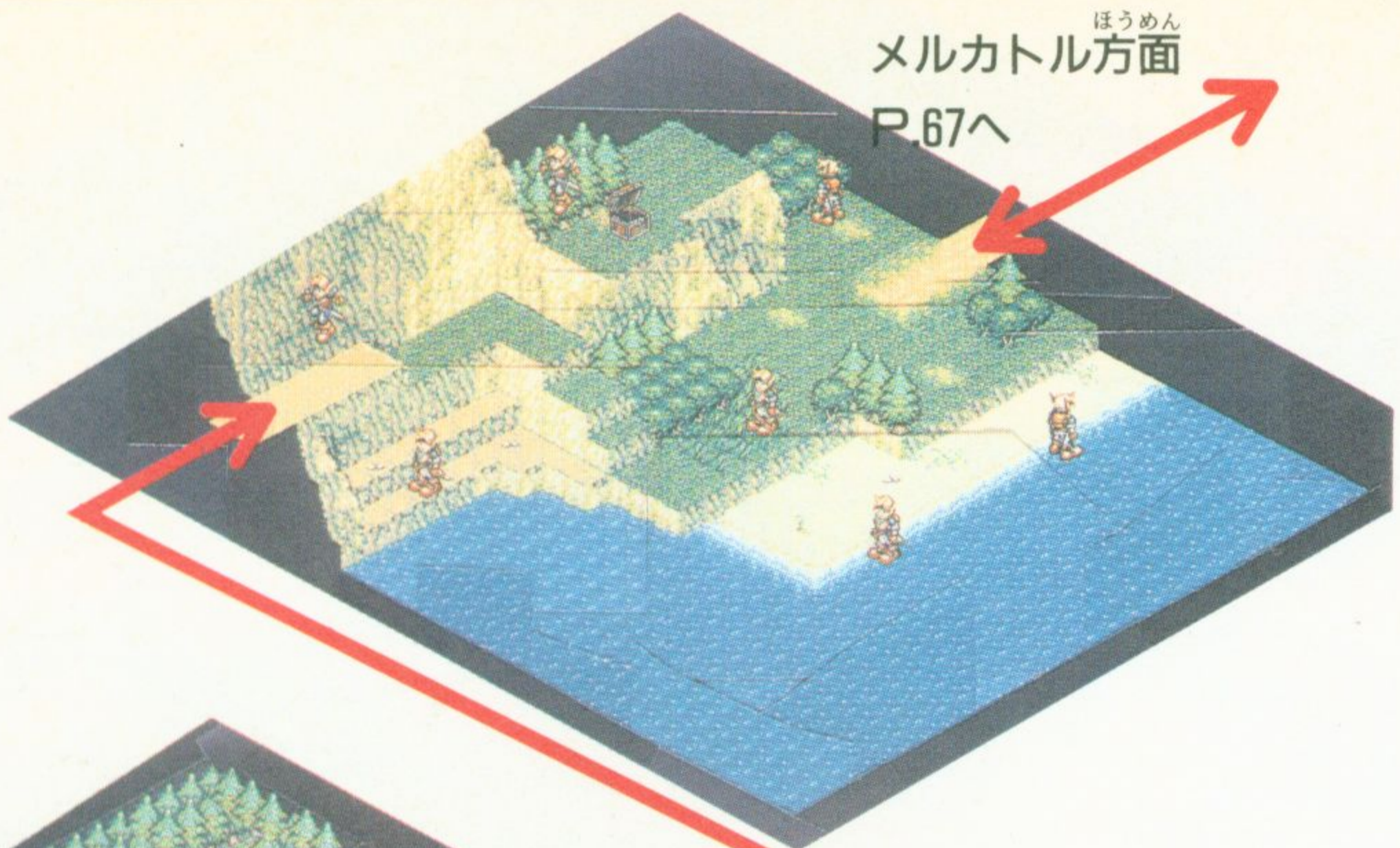


まち
メルカトルの町
P.56へ

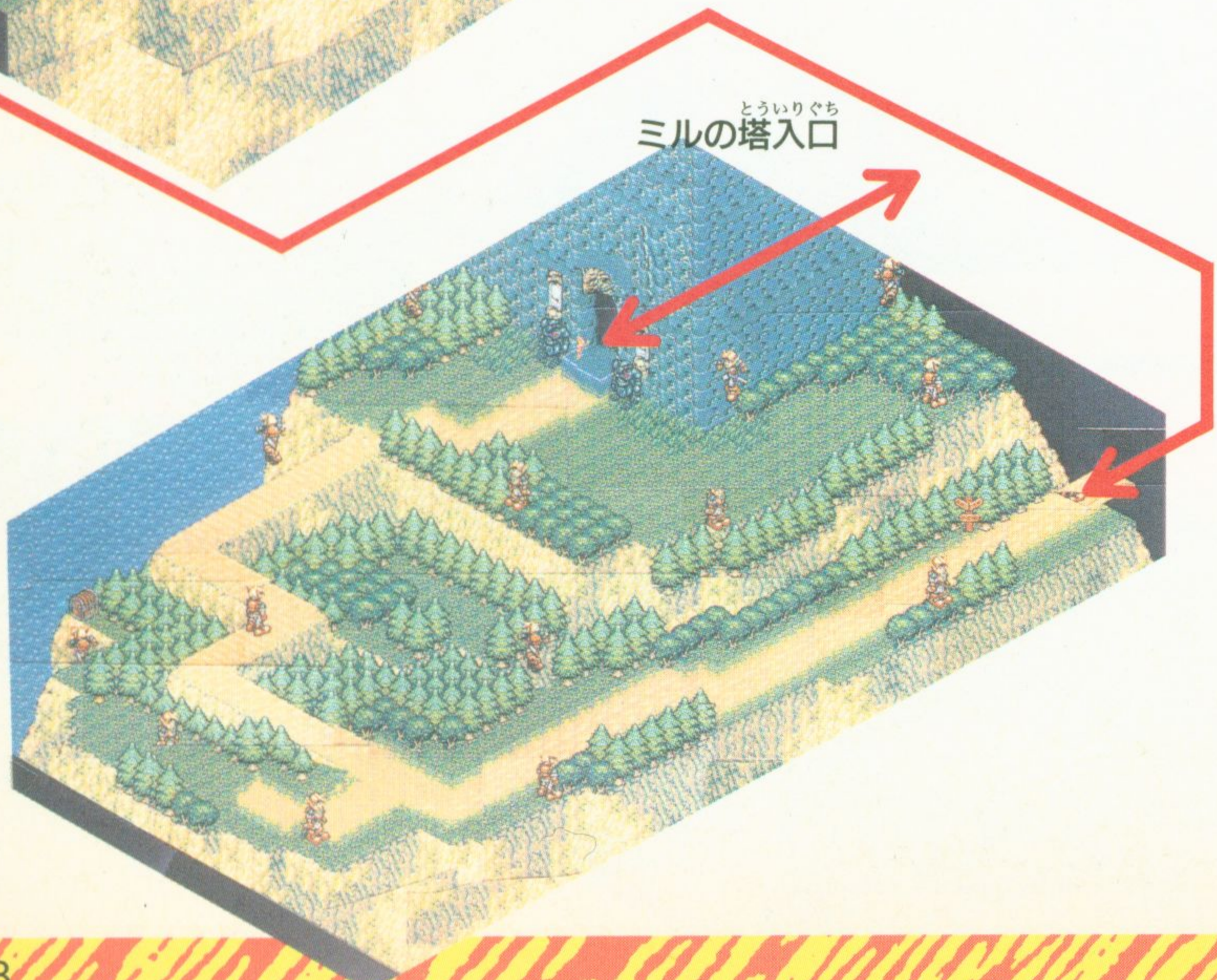
◀このトンネルの先に^{ここ}バーラの町があるというのに、大きな岩がトンネルをふさいでしまっている



メルカトル方面^{ほうめん}
P.67へ



ミルの塔入口^{とういりぐち}



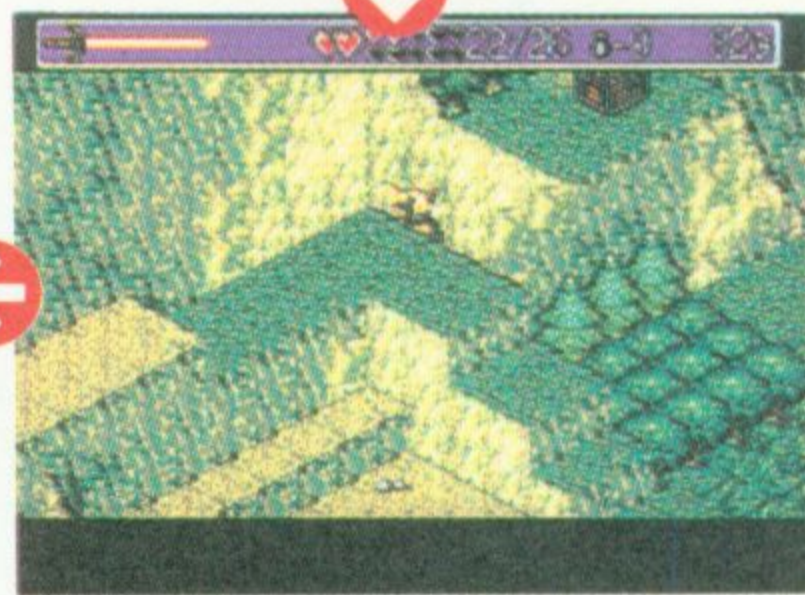
SCENE29

丘の上の宝箱は足場を動かして取る

ミルの塔へ向かう途中、小高い丘の上に宝箱があるのに気が付いた。しかしここはどうやってもいけそうもない。丘の陰に階段もない。しかし発見！ まず丘の左側の陰に行って一段高い場所に乗る。じつはこれが足場のスイッチ。あとは丘の右の陰にある足場が動くので乗る。



◀丘の上に宝箱があるがどこから行くのかわからない



◀まず丘の左の陰に入っ
て一段高くなっている場所へ上がる



▶じつはそれがスイッチとなり、丘の右側の足場が上下に動き出す。あとはこの足場に乗ればちゃんと丘に上がれるわけ

SCENE30

曲がり角や階段の敵に注意!

さあもうすぐミルの塔だ。しかしそこまで行くにもモンスターがヤマほどいる。ここで注意しておかなければならないのは、階段状の場所や曲がり角でのモンスターとの遭遇。階段状の場所ではジャンプ切りをしないとダメージを受けやすいし、曲がり角では横を狙われやすい。

そこでモンスターの動きを見て、その不利な一瞬をつくらないように敵との間合を計って進むべきだ。



◀階段で相手の位置が下している場合、敵にダメージを与えにくい



◀曲がり角で敵と遭遇するのも危険、曲がり切った後に敵と対決するか…



◀敵を真直な道に呼び込んで戦闘するのが安全な戦いかただ



▲アミュレットを持たないでやっていると、塔の入口にハリアが…
◀でもアミュレットさえ持っていればハリアもこの通り解除される

SCENE30

数々のワナが仕掛けられた悪魔の塔

●何度も意志を確かめられるぞ

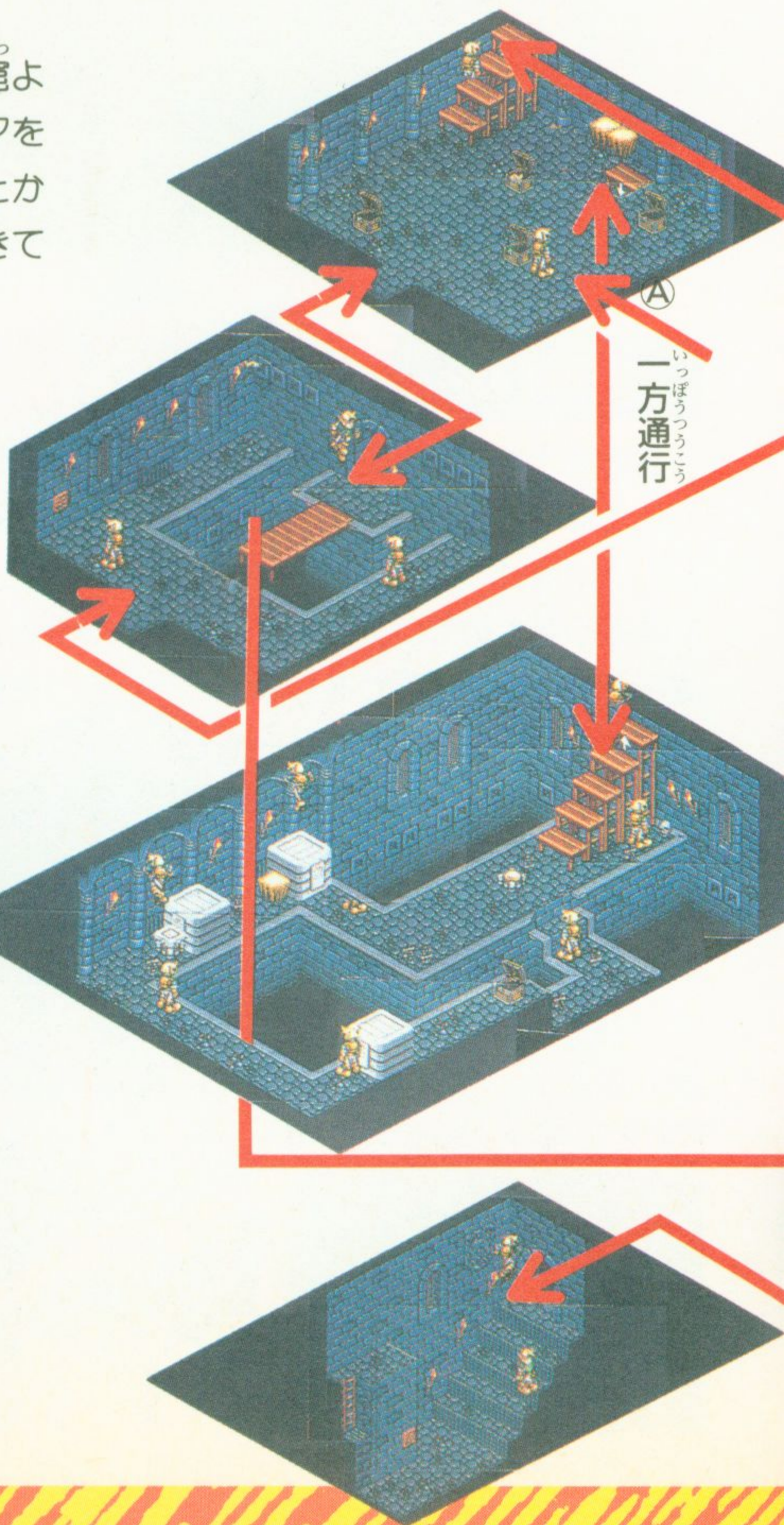
まず入口を入ったら壁にプレートが。プレートをよむと塔に入る意志をチェックされる。そしてライルが本当に塔に入る意志があるかを確認したら壁が開くようになっている。わりと良心的な仕掛け。これからは必ずプレートをよむようにしよう。

●どんどん複雑化するトラップ解除

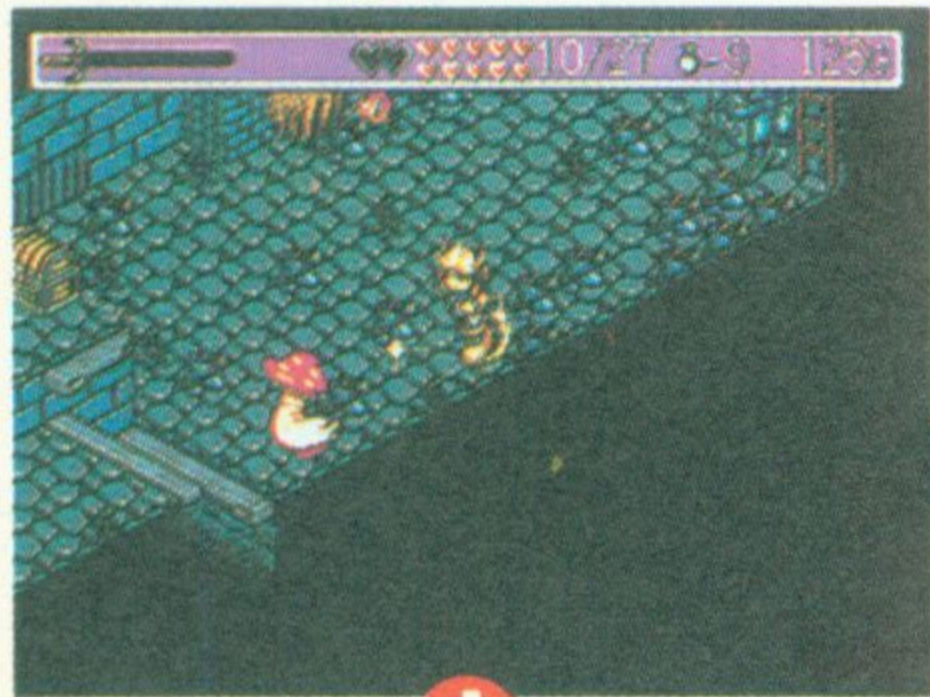
この塔のワナや仕掛けは、今までの洞窟よりはるかに複雑化している。一つのドアを開けるにしても、単純にスイッチ一つとかモンスターを倒すだけではなくなっている。この塔の最初の部屋もちよつとテクニックが必要。まず下段に下りてモンスターを全員倒してドアを開け、上段に戻って空中の足場を渡りドアにたどり着く。足場の1つはタッチするとすぐに落ちるので注意。失敗したら部屋に入り直して最初から。



壁のプレートには何度も意志を確かめられる。チェックすると壁の左が開く



まず下段に降りてモンスターを全滅させドアを開ける



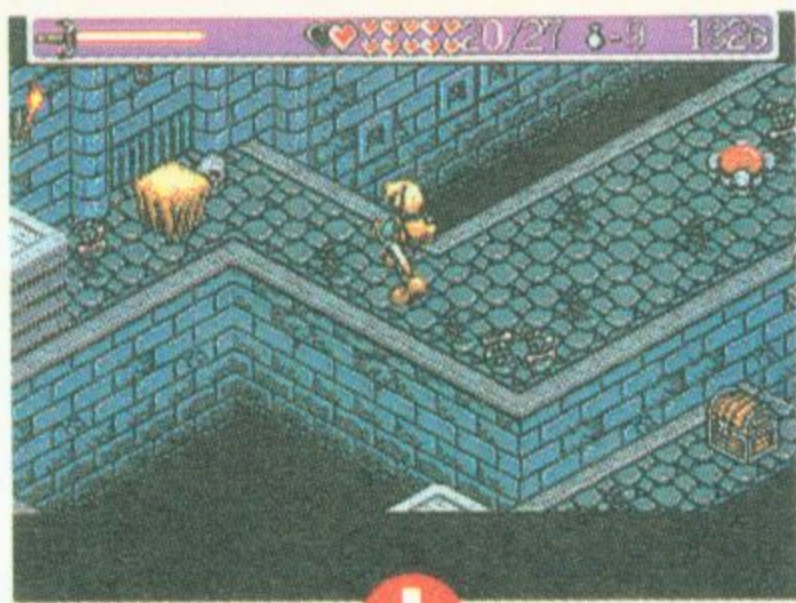
上段に戻り足場を渡る。失敗したら部屋に入り直し!



SCENE 31

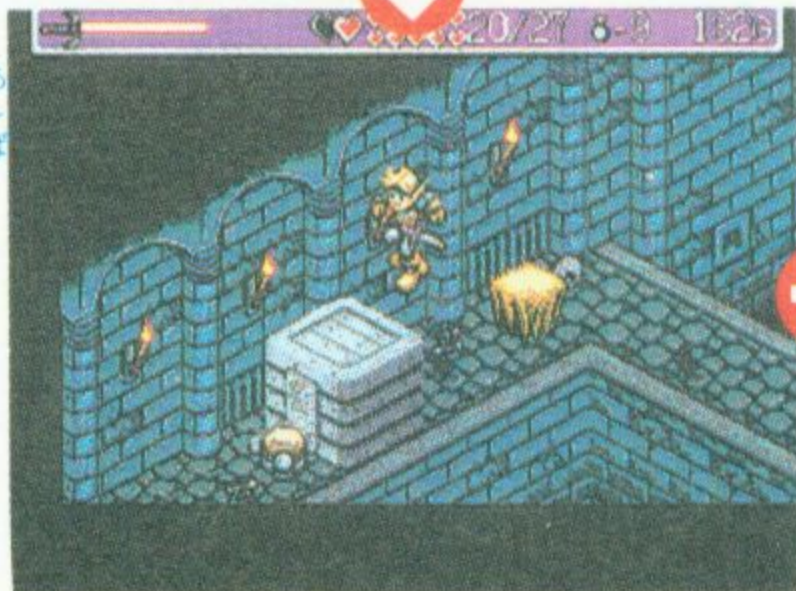
トラップ解除はスピードも必要

まずスイッチをONしてすぐに走り出す。石の壁は解除されている



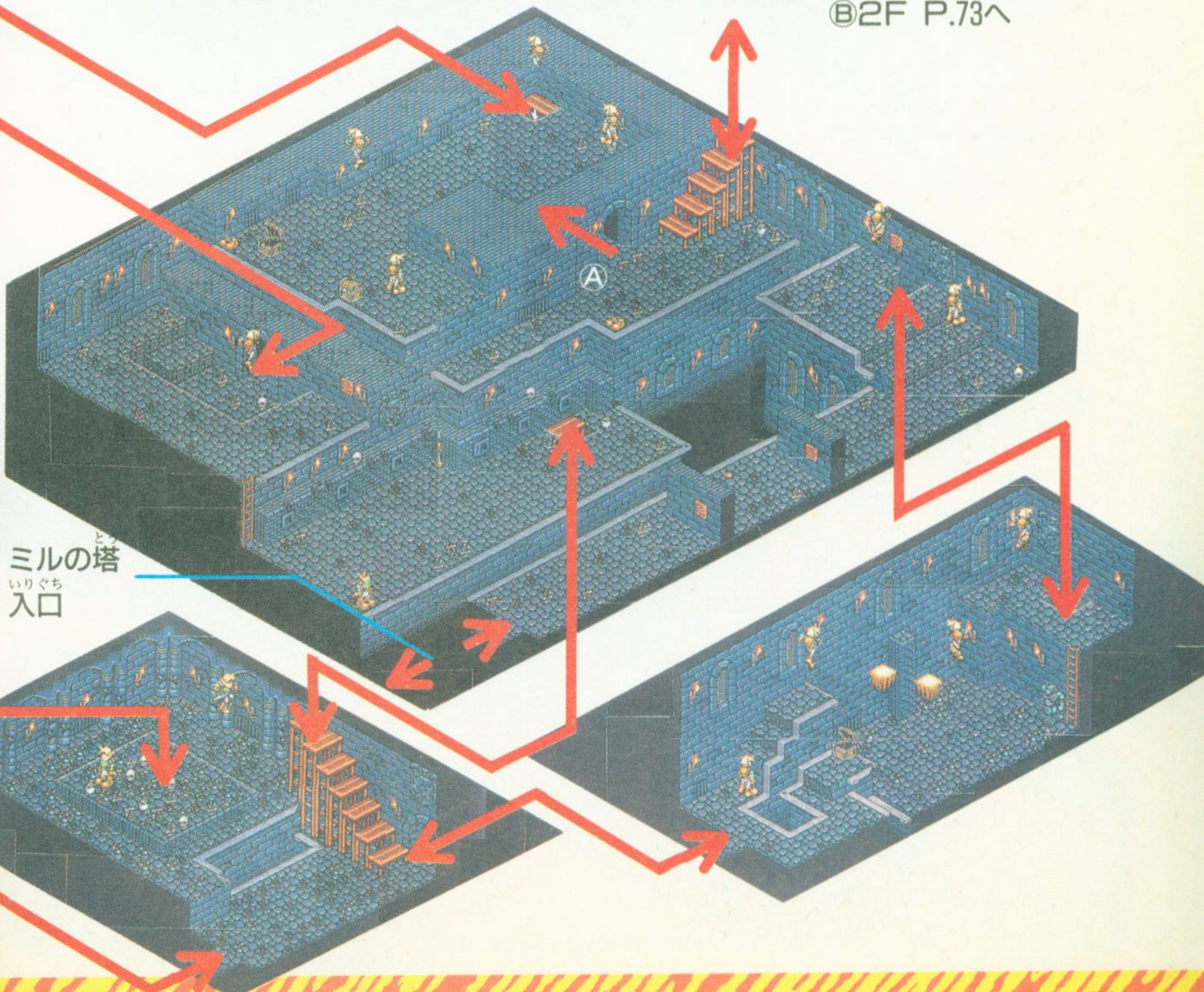
この部屋のトラップは時間との戦い。まずスイッチをON（赤い状態）にすると途中の石の壁と次のスイッチのカバーが解除される。しかしこれは一定時間ですぐに戻ってしまうから大急ぎ！ 足場ギリギリからジャンプして石の壁を

足場のギリギリからジャンプして石の壁に乗って、下のスイッチもON



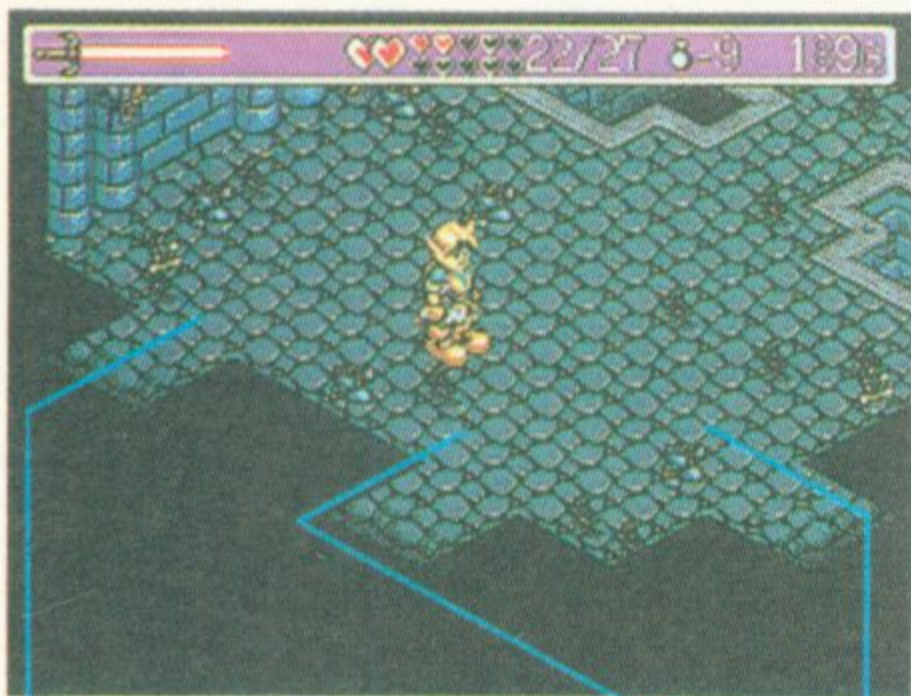
時間になると解除されていた石の壁はもちろん次のスイッチの上にもカバーがかかりタツチできなくなる。その前に通り抜けないといけない

②2F P.73へ



ミルの塔
入りぐち
入口

ミルの塔の2階入口の3つの通路

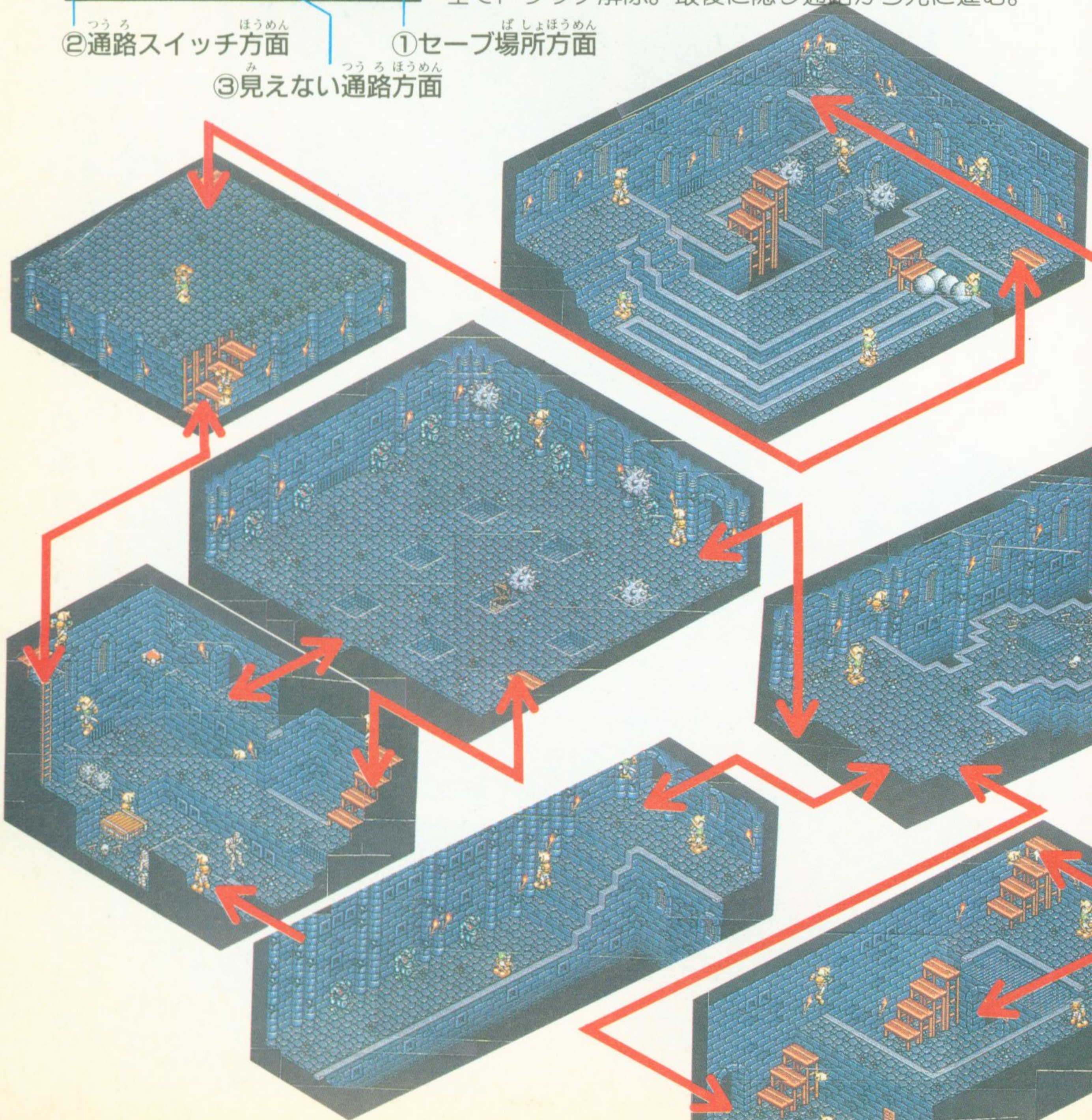


この塔の1階から2階に上がった時の通路の紹介をしておこう。ここには3つの通路が用意されている。まず向かって右が塔の中のセーブ場所やヒントのプレートがある部屋方面。真ん中は隠し通路の部屋方面。左はトラップ解除の部屋方面。手順としては、右通路でヒントを得てセーブをしておき、次に左でトラップ解除。最後に隠し通路から先に進む。

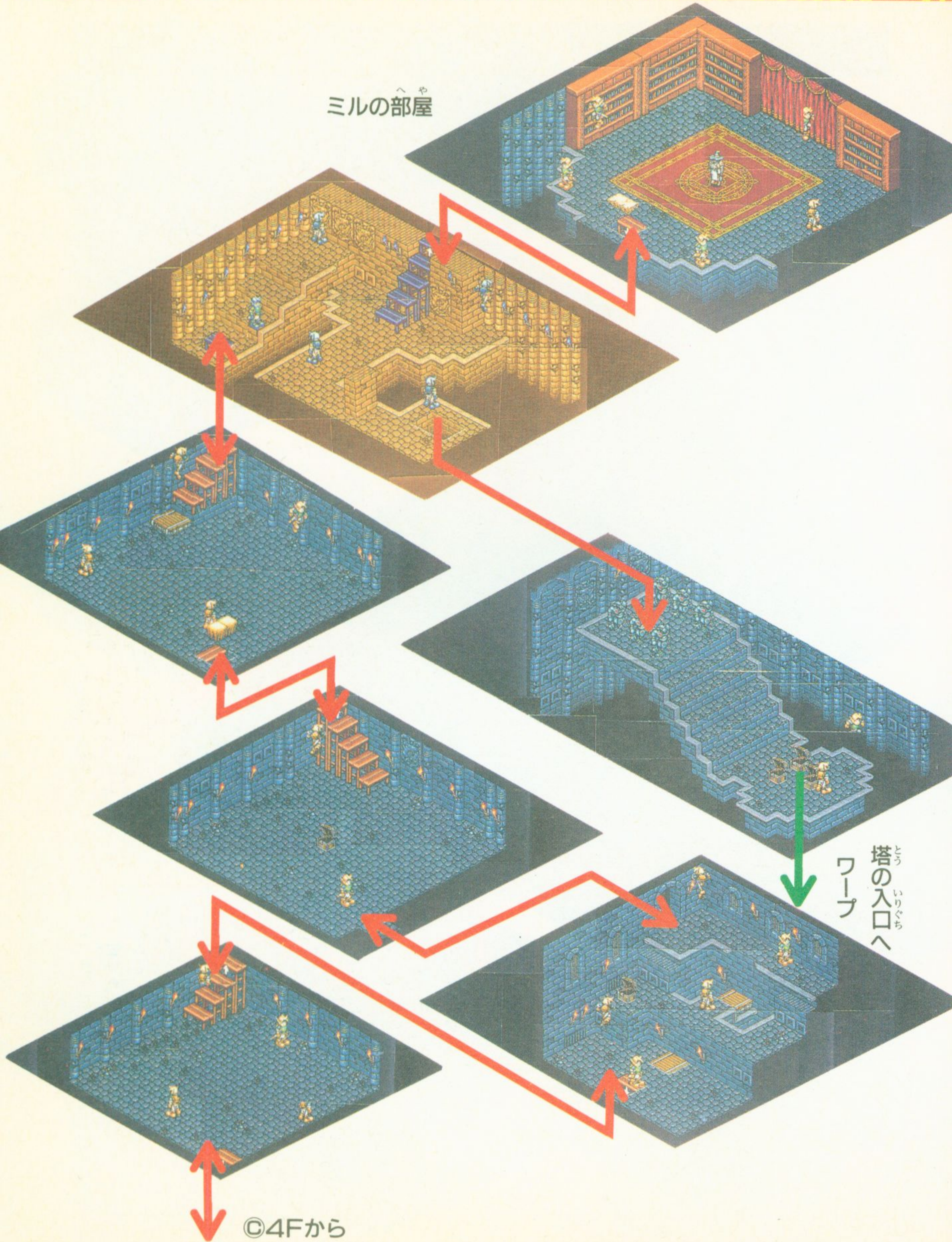
② 通路スイッチ方面

① セーブ場所方面

③ 見えない通路方面



ミルの部屋^{へや}



SCENE32

ダークエルフはにんにく嫌い

1階から2階へ上がると、なんとライルとまったく同じ姿をした敵ダークエルフと出会ってしまう。このダークエルフ、絶対ライルを通してくれないけれど、この塔の宝箱から手に入れた「にんにく」を使うと逃げてしまう。ダークエルフはこれから道しるべとなってくれるはず。



◀ こんなにライルがパワ
ーアップしてもダークエ
ルフは通してくれない

▶ アイテム欄にちゃんと「にんにく」を持っているかな？ これはこの塔の宝箱に隠されているよ



◀ でもアイテムの「にんにく」を使うとダークエルフは逃げて行く

SCENE33

塔の中でもセーブができる

ミルの塔を一気に攻略するのは大変。一気に攻略しようとして死んでしまったら最初からやり直し。でも大丈夫。ちゃんと塔の中でもセーブできる場所があるんだ。しかもこの場所では、エケエケの実と毒消し草は無料でフル補充できるからウレシイ。

2階へ上がったらすぐセーブしておこう。それにももしもワープゾーンで迷ってもここに出れるよ。



SCENE34

ダークエルフは塔の案内人？

複雑なミルの塔。この塔を攻略するにはプレートに書かれたヒントだけ。でもそれ以上に心強いのは敵であるダークエルフ。コイツは敵のはずだけど、にんにくを使ったら、一目散に主人である魔道士ミルの元へ帰ろうとしている。そこでダークエルフの後を追うとミルのいる場所へ行けるということになる。つまりダークエルフの逃げる方向に道があるってわけ。

ここでもダークエルフに出会ったが追うと部屋の壁に消えてしまった。つまり隠し通路！



◀ またまたダークエルフに出会ったが、ヤツは逃げていく



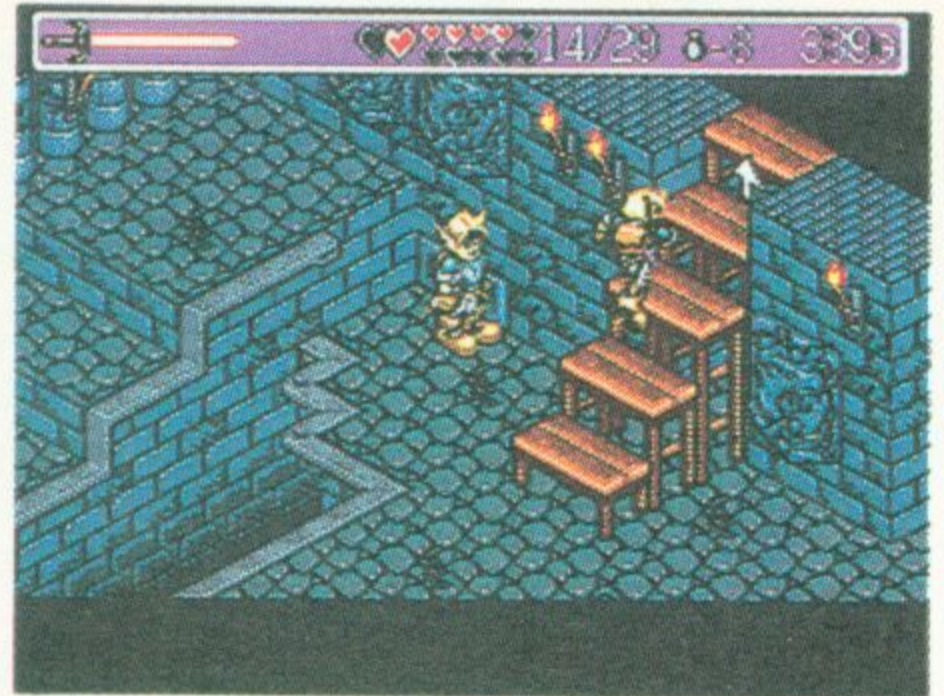
◀ 逃げた先には壁しかないが… 隠し通路だね

SCENE35

魔道士ミルとはいったい何者？

●ダークエルフがちょくちょく現れるとミルは近い

ダークエルフは逃げているばかりではない。ミルのいる部屋に近くなるとライルに戦いを挑んでくる。しかしいくら同じ姿だといっても力はライルの方が上。わりと簡単にダークエルフは逃げてしまう。あとは塔を上るとちょろちょろ現れるが、ミルの部屋に向かって逃げるばかり。



▶ミルは部屋の周りをグルグル回りながら、杖から火の玉を撃つ



▶ミルの動きを読んで先回りをしてミルに効率良くダメージを与える



●ミルとの対決は動きのパターンを読んで！

やっと魔道士ミルの部屋にたどり着き、ミルと決闘となった。ミルの動きは素早く、しかも持っている杖から火の玉を撃ち出す。ただミルの後を追っかけているだけではいくらやってもダメ。ミルは部屋の周りに添って動き回るからその動きの先を読んで部屋をショートカットして動くといいだろう。とにかくミルの動く先を読んで行動することだ。あとは効率良くダメージを与えることができるかが問題だ。

●ミルの言うことが本当ならば…

ミルと戦っているとミルから降参してくる。ミルの話では公爵はミルの弟で大陸制覇の野望のため、町の人々から高い税金を取っているという。ミルはすんなりとジュエルを渡してくれたし…どうも最初から公爵は気に入らなかったし…どうやらミルの言うことが本当らしい。



▲ワープして塔の入口に出てくるんだ



▲穴から落ちると宝箱。ジュエルを手に入れると…



◀ミルの方から降参してきて戦闘は終わった



◀もしミルの言うことが本当ならば…



◀部屋を降りると宝箱と穴がある

SCENE36

メルカトル公爵とカーラはグル!

ミルの塔から無事むらさきジュエルを手に入れたライルは、メルカトル城に戻ってきた。しかしミルの言うことが真実ならば、この公爵は大悪党ということになる。

城に入ると執事の案内でメルカトル公爵のいる部屋に案内された。そこでライルは兵士たちに取り押えられてしまった! やつぱりミルの言うことが真実だったのだ。しかも、な、なんと…カーラたちまでがグルだったとは、これは予想しなかった展開だ!

▶そこに登場したのは、あのカーラたちオマヌケ3人組。公爵とカーラたちはグルで、最初からノール王の財宝をヤマわけするつもり…



▼城門の兵士や城の門番までライルの偉業を褒めたたえてくれる



◀城に入ると執事が出てきて公爵の部屋まで案内される



◀しかし公爵は兵士たちにライルを取り押さえるように命じた

SCENE37

カーラもライルも落とし穴の中へ!

カーラたちオマヌケ3人組が現れて真相を話し始めた。ヤツらはノール王の財宝を半分にあれ!? カーラたちはも公爵にだまされていたようだ。足下の床がパックリ口を開いてカーラたちは地下に落とされた。ライルもジュエルを取られて地下に…ヒエ〜!!

▶公爵は最初からヤマわけなどするつもりはなく独り占めする腹積もりだったわけだ! と考えつつヒエ〜! と落ちていく

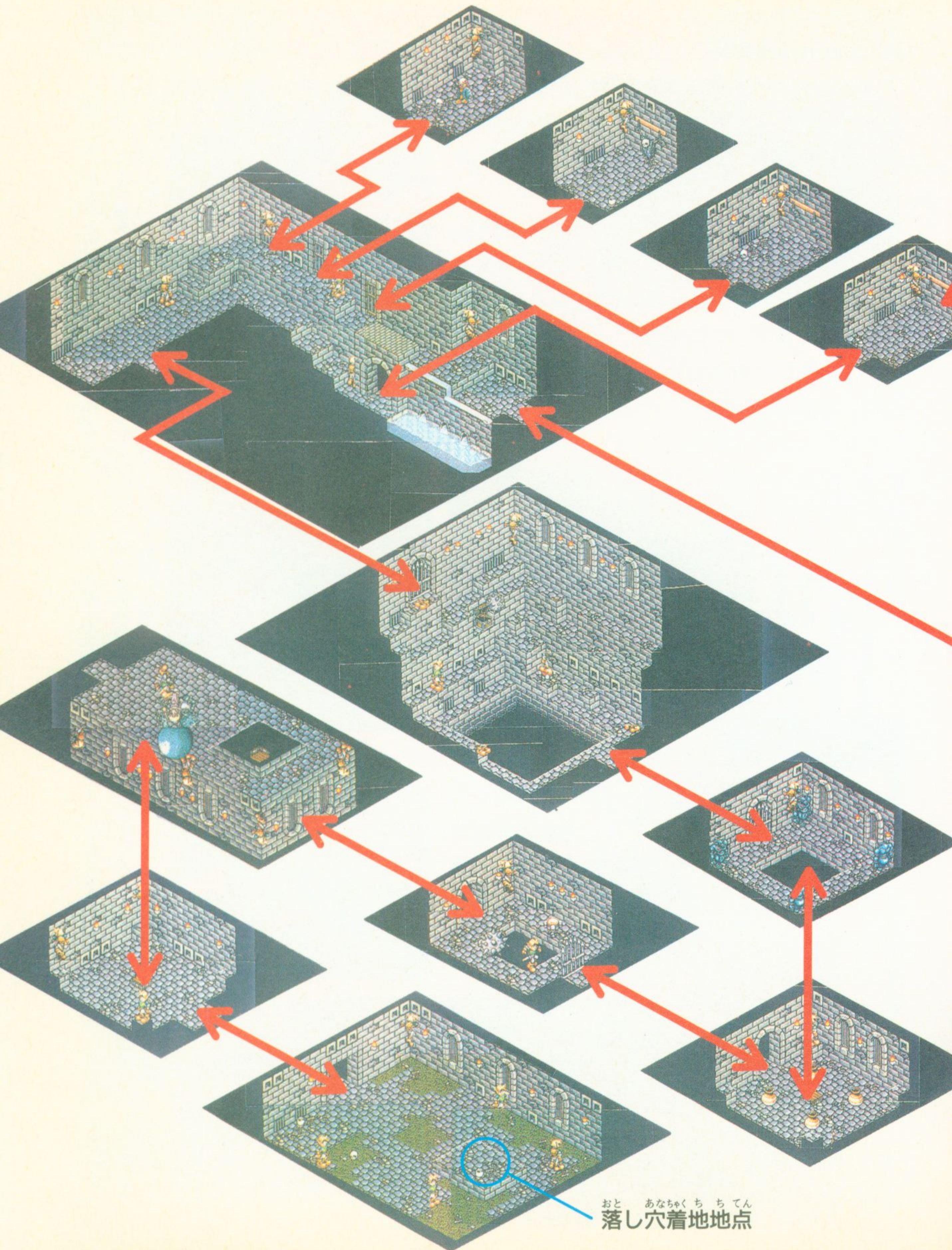


◀でもカーラたちもたまされていたようだ。落とされ穴に落とされて…

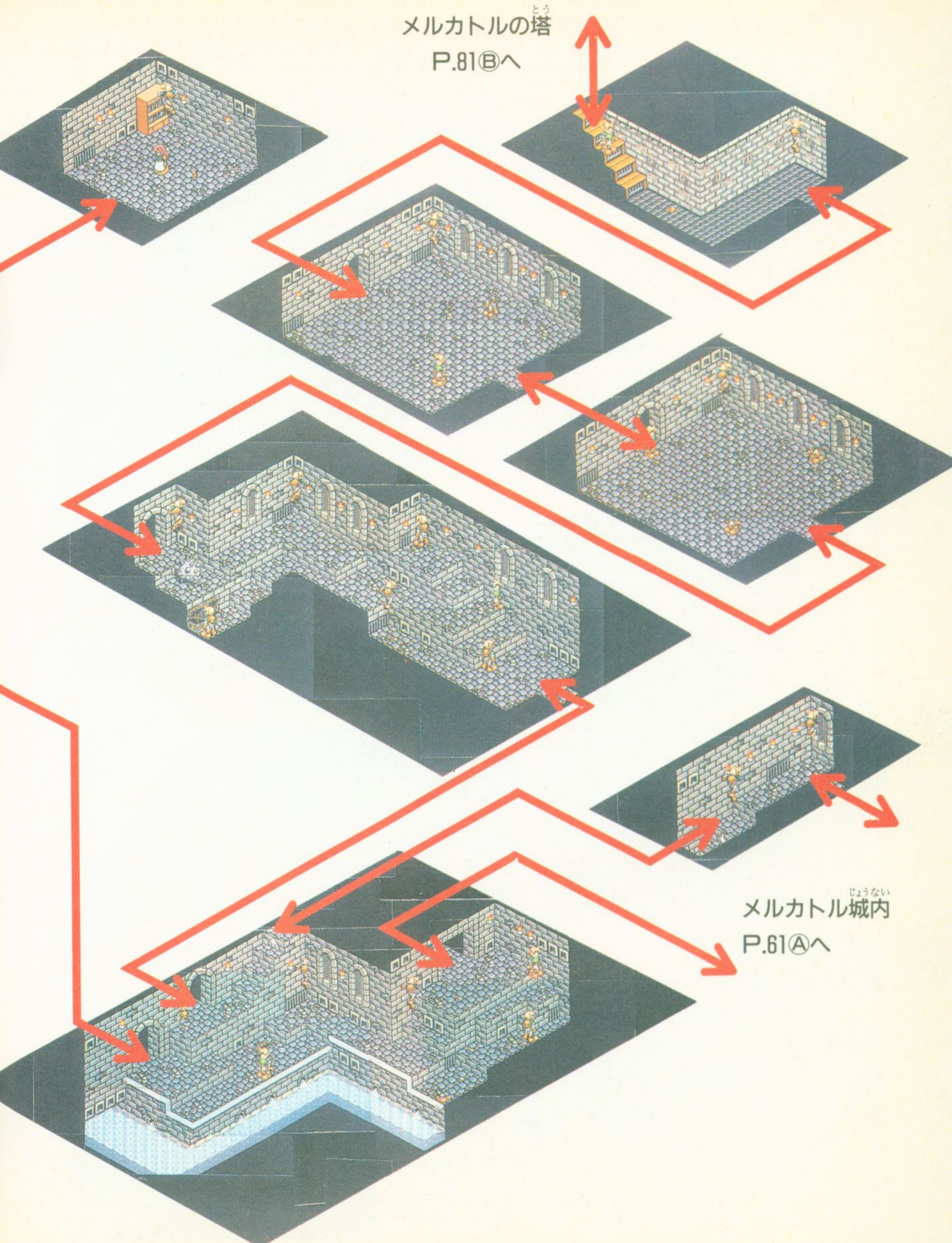


◀ライルもジュエルを取られて穴の中に落とされてしまった

メルカトル城の地下



メルカトルの塔^{とう}
P.81③へ



メルカトル城内^{じょうない}
P.61①へ

SCENE38

トラップをめぐり抜け脱出しろ!

●カーラたちを尻目に「お先にしつれ〜！」

落ちた場所にはモンスター。このモンスターを全滅させると次の部屋。ここでは足場に乗って上のフロアへ移動。そこにはカーラたちが大きな鉄球で身動き取れない状態。

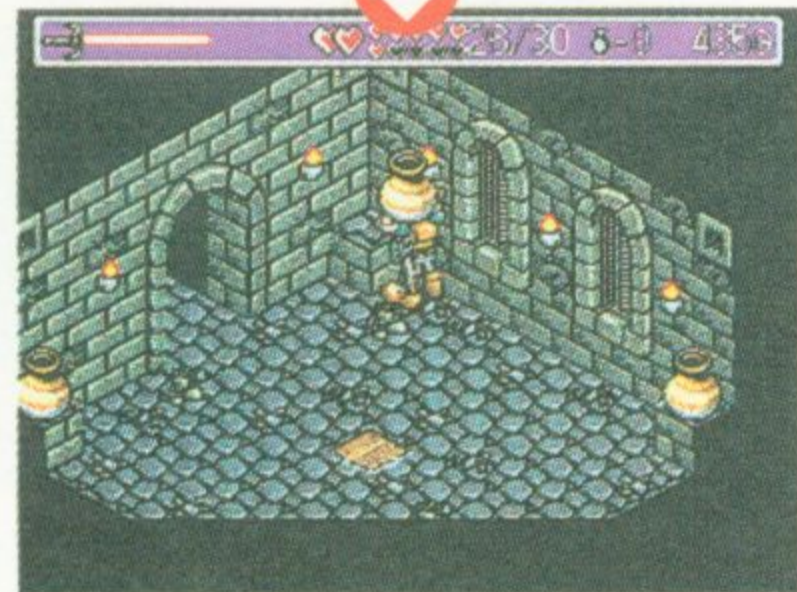
次の部屋はトゲトゲの鉄球がグルグル回っているが、それに注意して落ちてくるスイッチを2個ONさせるとドアが開く。

その先には4つのツボだけでドアもない。でも落ち着いて…ツボを部屋の角の台に乗せると上から足場が降りてくる。これに乗ってさらに上のフロアに!



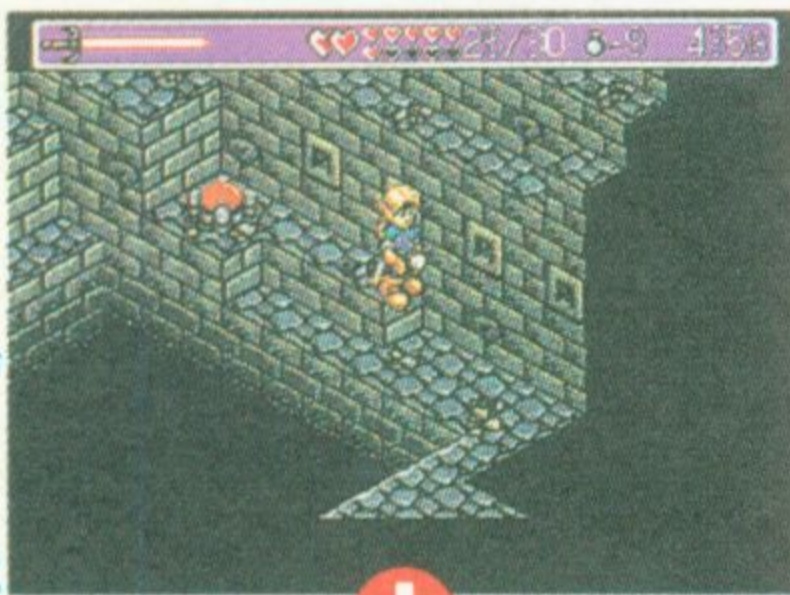
カーラ「あんたたちなんかには ぜったいにまけないわよっ! あの いまいましい公爵をキーン! おもいだすぞ! ムカッわっ!

◀カーラたちは鉄球が頭の上にあつて、身動きできなくなっている



◀4つのツボを角に置く
と足場が出てきて上のフロアに上がれる

▶スイッチを押し続けたら一気に部屋の周りを走って上に登る



●さあ急げ! タイムアップ前にドアに入れ!

この部屋もスイッチの時間制限トラップ。スイッチをONさせたら、一気に部屋の周囲に添って上って上って上りあがる。もうとにかく一か所でもスベったりしてしまったらドアは無情にも目の前で閉じてしまう。

▶どこかでトジるともう一歩のところまでドアが閉じてしまうことになる



◀何度でもやり直しはできるが、リスミカルにジャンプしてスムーズに走り抜こう。それさえできれば十分ドアが開まる前にクリアできる

SCENE39

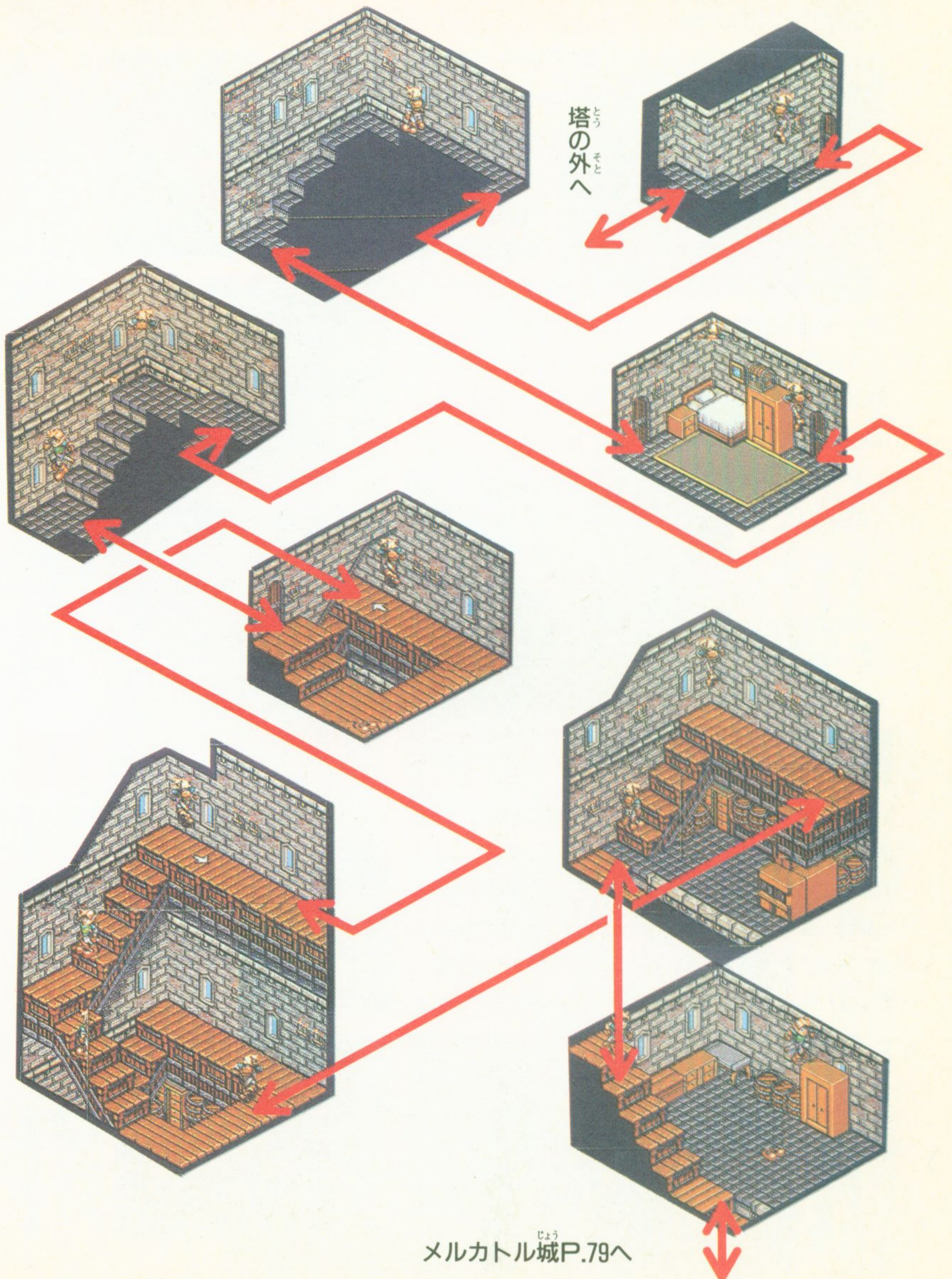
ロリア姫は城にとじ込められている

メルカトル城の地下を歩き回っていたら、もうすでに国に帰ったと言われていたロリア姫の従者が監禁されている部屋に入った。じつは公爵が大陸制覇のために使おうとロリア姫を塔に監禁しているというのだ。公爵ってヤツはどこまでも汚いやツなんだろう。どうせならこのロリア姫も救出してやろうじゃないか。



モリス「メープルのジュレルのようしゅであられるロリアド・ウシカ女王づきのきょういくたいしん モリスといます

メルカトル城の塔

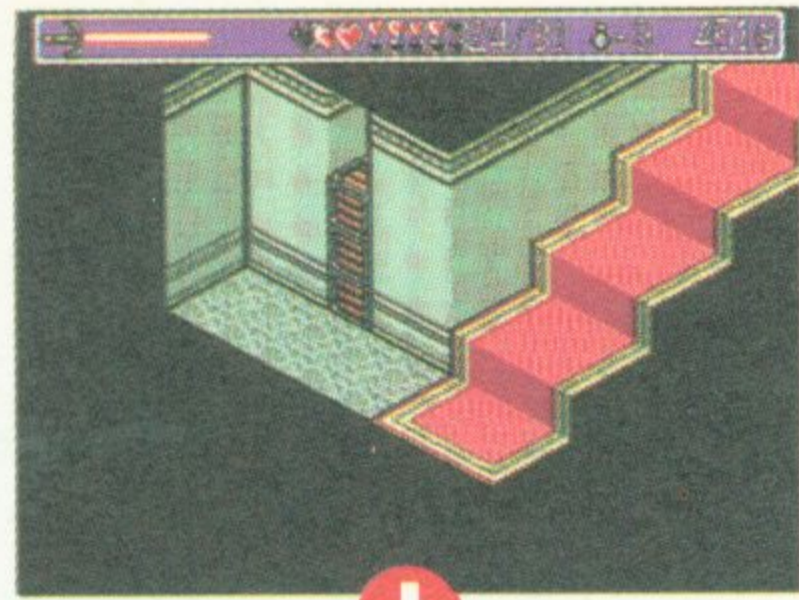


SCENE40

塔の警備は嚴重だ！

一度、城の地下から城の中に戻れそうな道を見つけたが、夕テに積まれた箱がふさいでいて通れない。そうか、ここはメルカトル公爵の部屋の地下だ！

そこで一気に塔を上ることにした。しかしさすがロリア姫を幽閉している塔だけあって、警備が嚴重。公爵直属の闇の騎士団というけっこう手強い兵士たちが、フロアごとに出現して、ライルの行く手に立ち塞がる。兵士と戦う時は必ず階段は避け、平坦な場所を選ぶようにしておくくと有利に戦えるはずだ。



城の地下から出ようとしたが、箱がしまで出られない



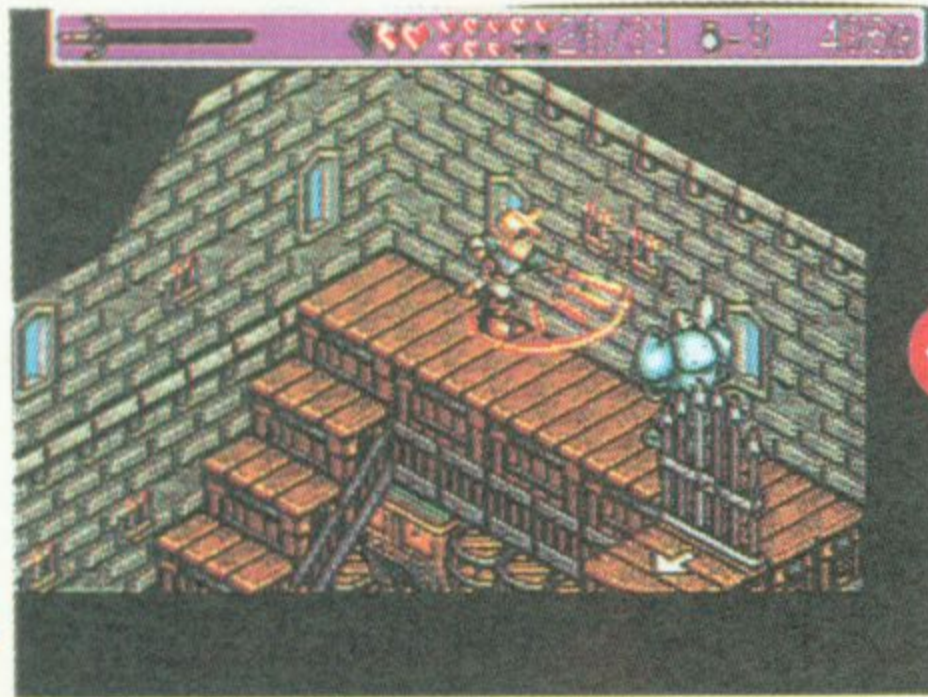
塔を上ると公爵直属の闇の騎士団という手強い兵士たちが警備していた

※「われら メルカトル公爵ちよくぞくのやみの さしだんなり このさきなんびとなりとも かしはせぬ！」



こいつらは階段などで戦っては不利！ 必ず平坦な場所です戦おう

※「ブギャース！ ブギャース！ われらのなかまのカタキッ！ おもしろいがい！」



ひとつのフロアで2か所に潜んでいる場合がある。とにかくハックせず前に出て攻撃を仕掛けることだ

SCENE41

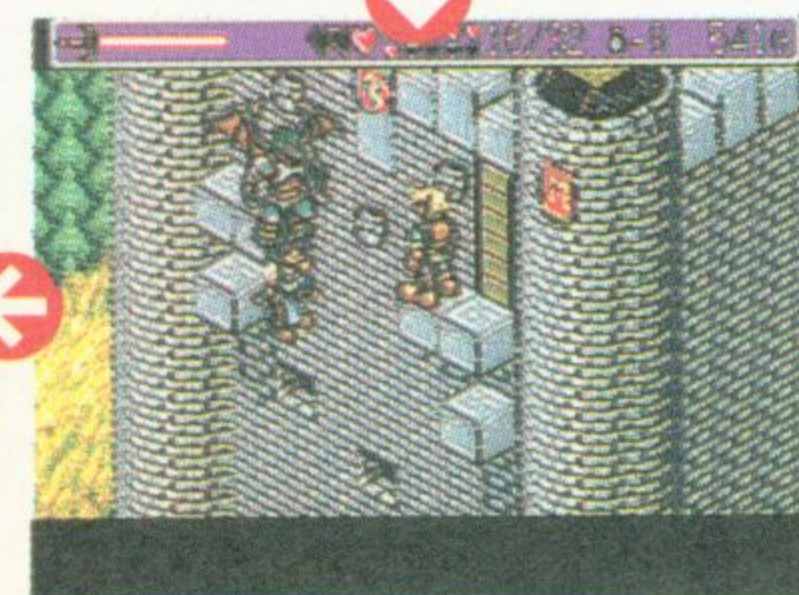
ゼットにロリア姫をさらわれた

塔の最上階の部屋にはロリア姫がいた…が、公爵の手先となった賞金稼ぎのゼットが一足先にロリア姫を押さえていた。そして部屋から塔の奥に逃げたと思ったら、なんと塔のてっぺんからロリア姫を抱いて空を飛んでいってしまった。これじゃあトンビに油揚げさらわれただ！



部屋にロリア姫がいたことはいたが、ゼットが先にきていた

ロリア「そこのあなたっ！ あたしをたすけてきたの？ そうなのねっ？ キャー！ キャー！ がっ！ いっ！」



ゼットは塔から姫を抱いて空に飛んでいってしまった



あとは一気に高い塔から飛び降りるだけ。着地したのは城の庭。城の雰囲気が変わったとウロウロする女の子がいるぞ。でもその前にセーブ！

※「た たいへんです！ えたいのしれない よろい兵士が とつせん お城の中に！」

SCENE 42

灯台の明りは迷いの森の太陽石

●**港は真っ暗！ リュマの灯台の明りが消えた！**
 城の地下と塔から脱出したライルが町に戻ると、
 とんでもないことになっていた。公爵が船で町から
 脱出する時に、後を追ってこれないように港町リュ
 マの灯台の明りを消してしまったという。灯台の明
 りは太陽石というグリーンメイズにある特別な石が光
 りを放っていたのだ。公爵はその石を盗ませていた
 のだ。これじゃあ港に停泊した船も港から出ていけ
 ないじゃないか！



▲城から町へ戻ると公爵が逃げ出した
 ことで町は大騒ぎ！

●城の兵士の宿舎へ行く
 とドンメル将軍が襲われ
 ていた



●**城のドンメルが迷いの森の入口を知っている**
 城に戻ると、兵士宿舎でドンメル将軍が公爵
 直属の闇の騎士団に襲われていた。助けると公
 爵の悪巧みを全て教えてくれた。そして太陽石
 のあるグリーンメイズへの入り方も…。まずこの
 上の階の宝箱から鍵を手に入れろ！

●ドンメル将軍のいうと
 おりヨロイを切ると...上
 への道か



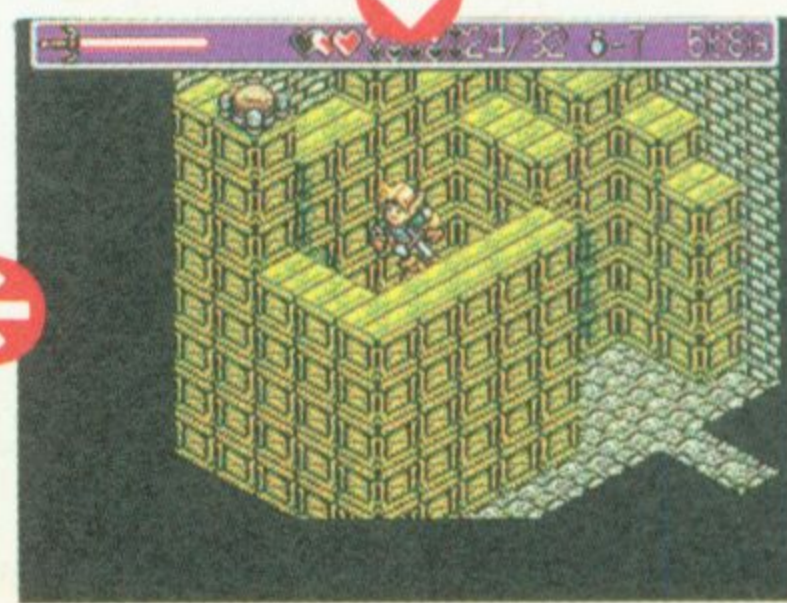
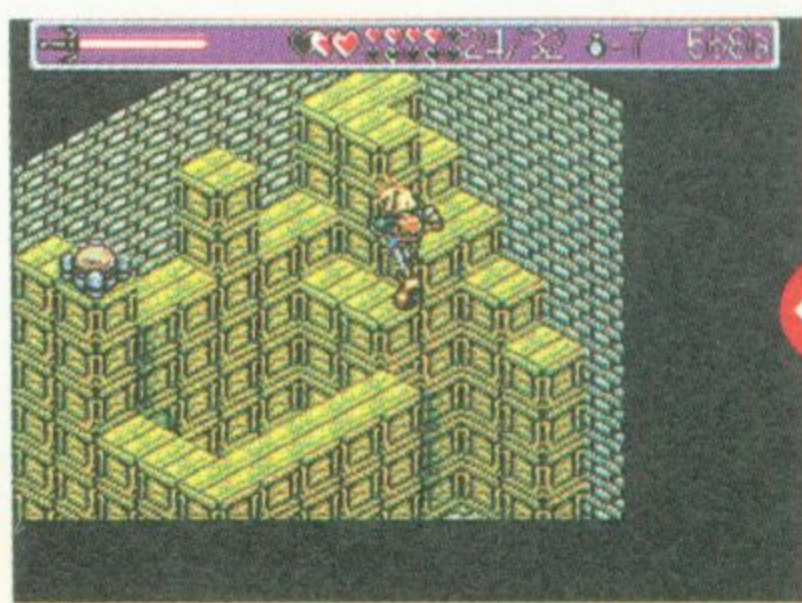
▲宝箱の中には迷宮の鍵
 が入っていた。これで城
 の外堀の扉を開けること
 ができるぞ！ さあ、グ
 リンメイズで太陽石を手
 に入れて公爵を追うぞ！

●**グリーンメイズの秘密の入口を開けろ！**
 城の外堀の扉を鍵で開け中に入った。中は高
 い足場が組まれていて、その一番奥にスイッチ
 が置かれている。この足場を上るには、手前の
 足場の壁の陰にある階段を上る。そこから空中
 方向転換で次にジャンプ。そしてスイッチON。



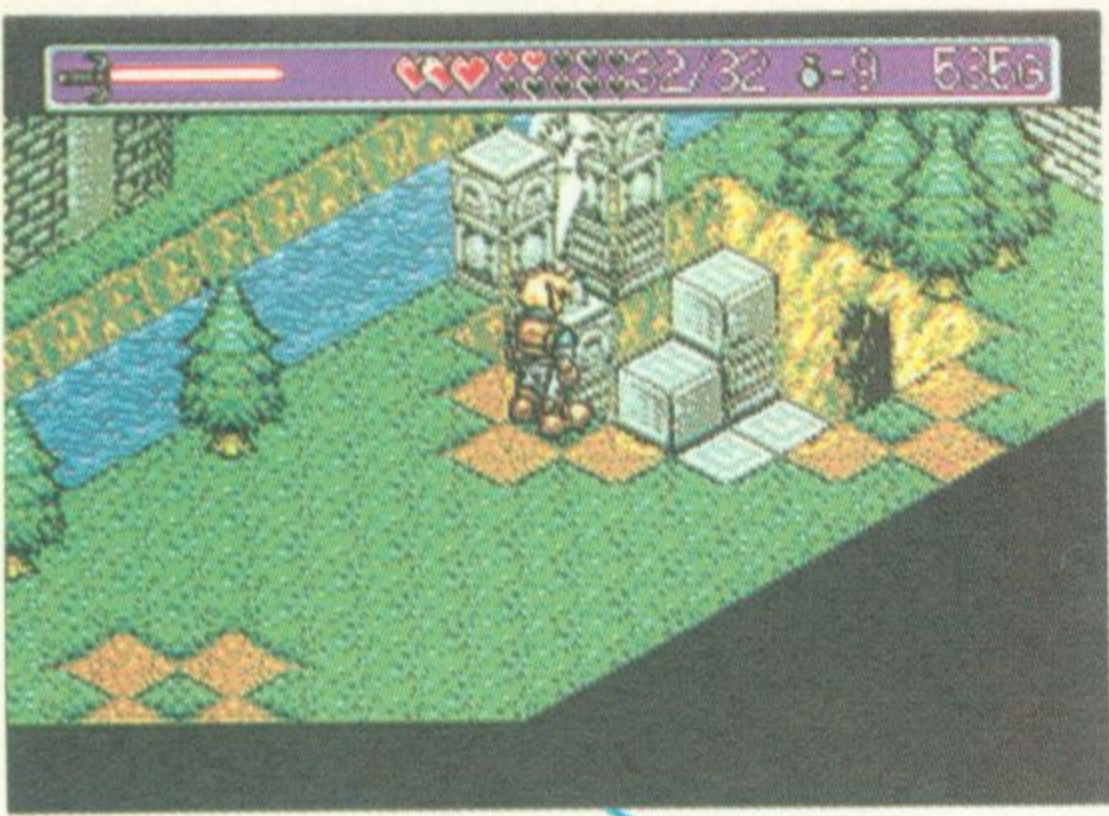
▲外堀の扉を迷宮の鍵を
 使って開けて中にはいっ
 てみる

●そこから空中方向転換
 ジャンプで渡り、慎重に
 進むと、一番奥にスイッ
 チがある。これをONさ
 せると噴水のところに秘
 密の通路ができるわけ



▲部屋の中は、高い足場
 が組まれていて、手前の
 足場の陰に階段がある

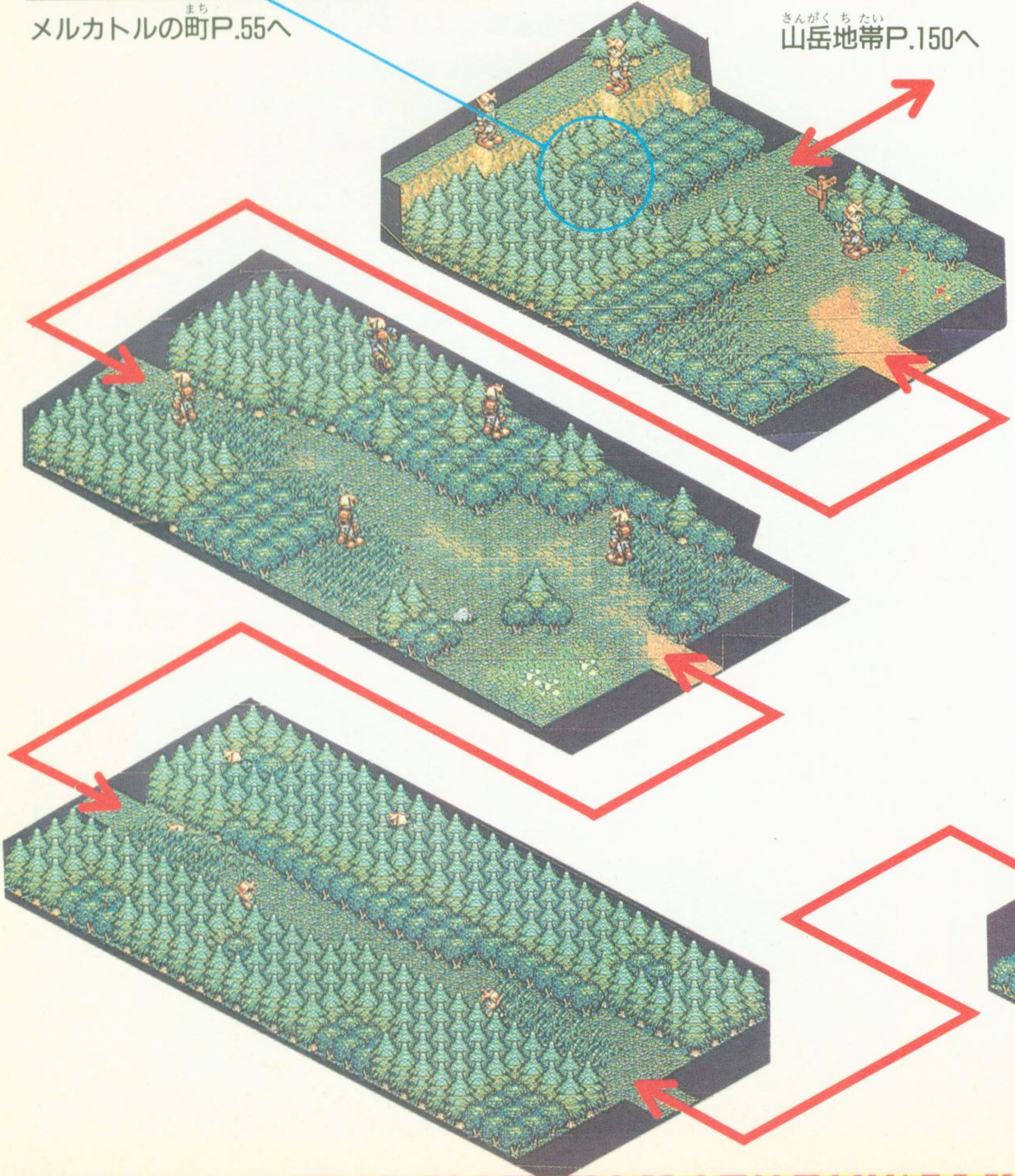
メルカトルの町～^{まち}迷いの^{まよ}森^{もり}



メルカトル城の外堀の扉から外に出ると噴水の様子が変わっていた。なんとそこに迷いの森への入口ができていたのだ。そこに入ると地下通路があり、出ると迷いの森に続く道が開けていた。ここから迷いの森・グリーンメイズの冒険が始まる。

メルカトルの町P.55へ

山岳地帯P.150へ



SCEN43

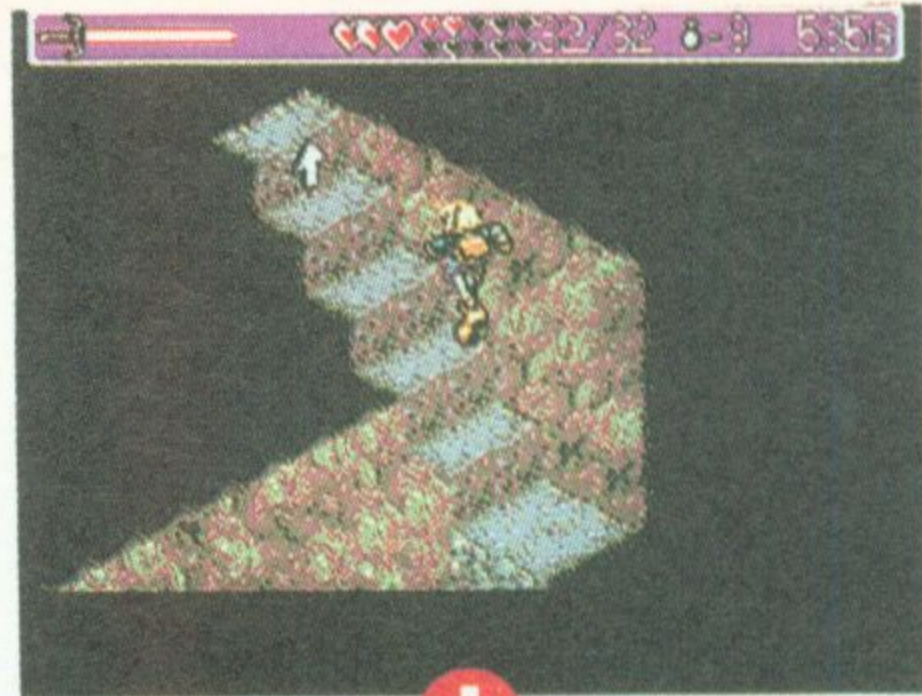
いりぐち
グリーンメイズの入口はどこ？

メルカトルの町の城の東、噴水があった場所にグリーンメイズの入口がある。そこから入ると地下通路。地下通路から出たところが迷いの森・グリーンメイズに続く道。

そこには道が2つあるが、ひとつはグリーンメイズへ続く道、そしてもうひとつは山岳地帯へ続く道。でも山岳地帯へ続く道は、道をふさぐ木を切れないと進むことができないようになってる。

そこで目的地への道を進むことにしよう。出現するモンスターは今までよりもちよつとレベルが高くなっている。必要以外は逃げていた方が得かもしれないよ。特にゴーストが出す火の玉に注意したい。

▶グリーンメイズの入口にはおしいさんがいて、そこがグリーンメイズということをおし教えてくれる



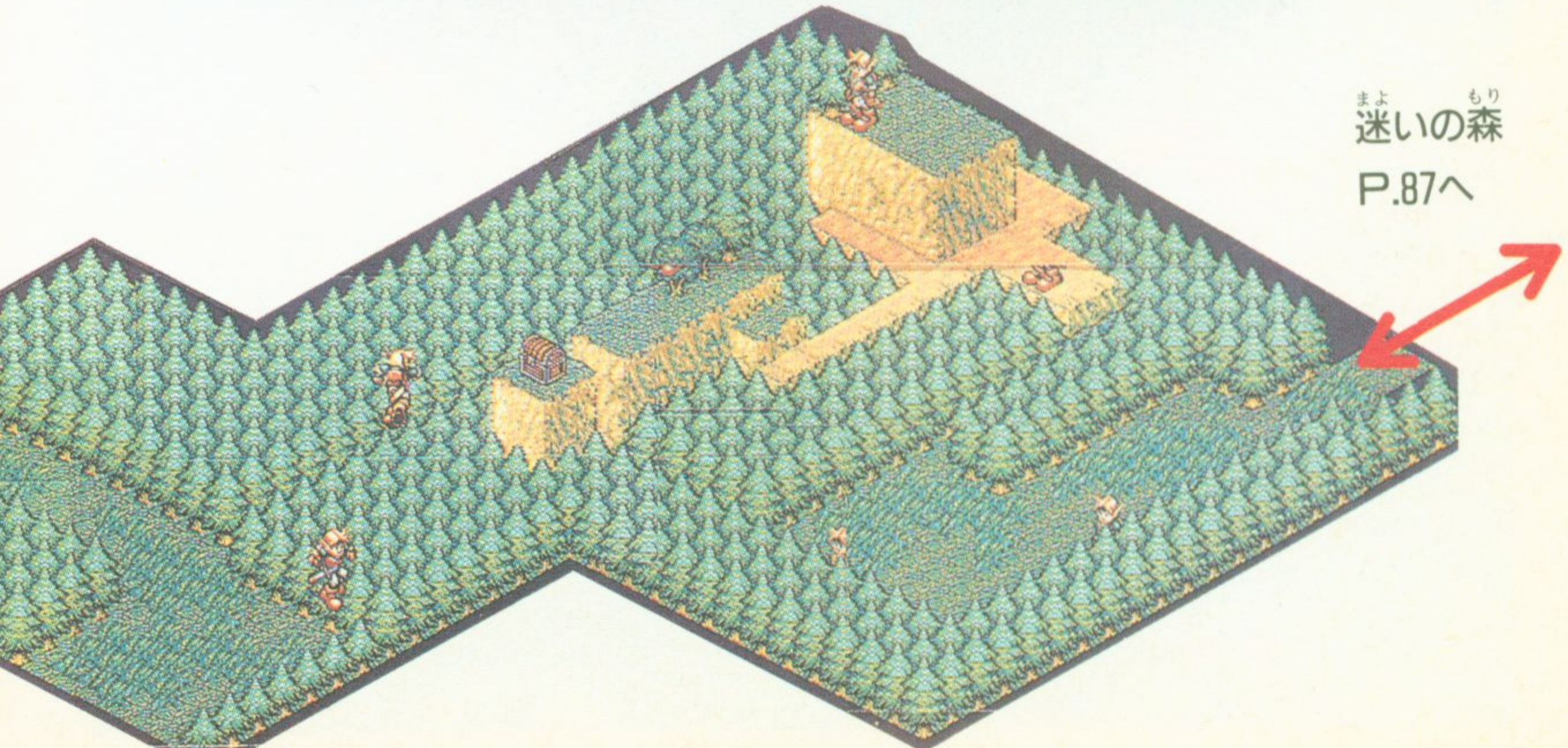
◀メルカトルの町の噴水跡にできた秘密の入口を入り、地下通路を通る



◀出てきたところはグリーンメイズと山岳地帯への道の分岐点。でも山岳地帯には進めない



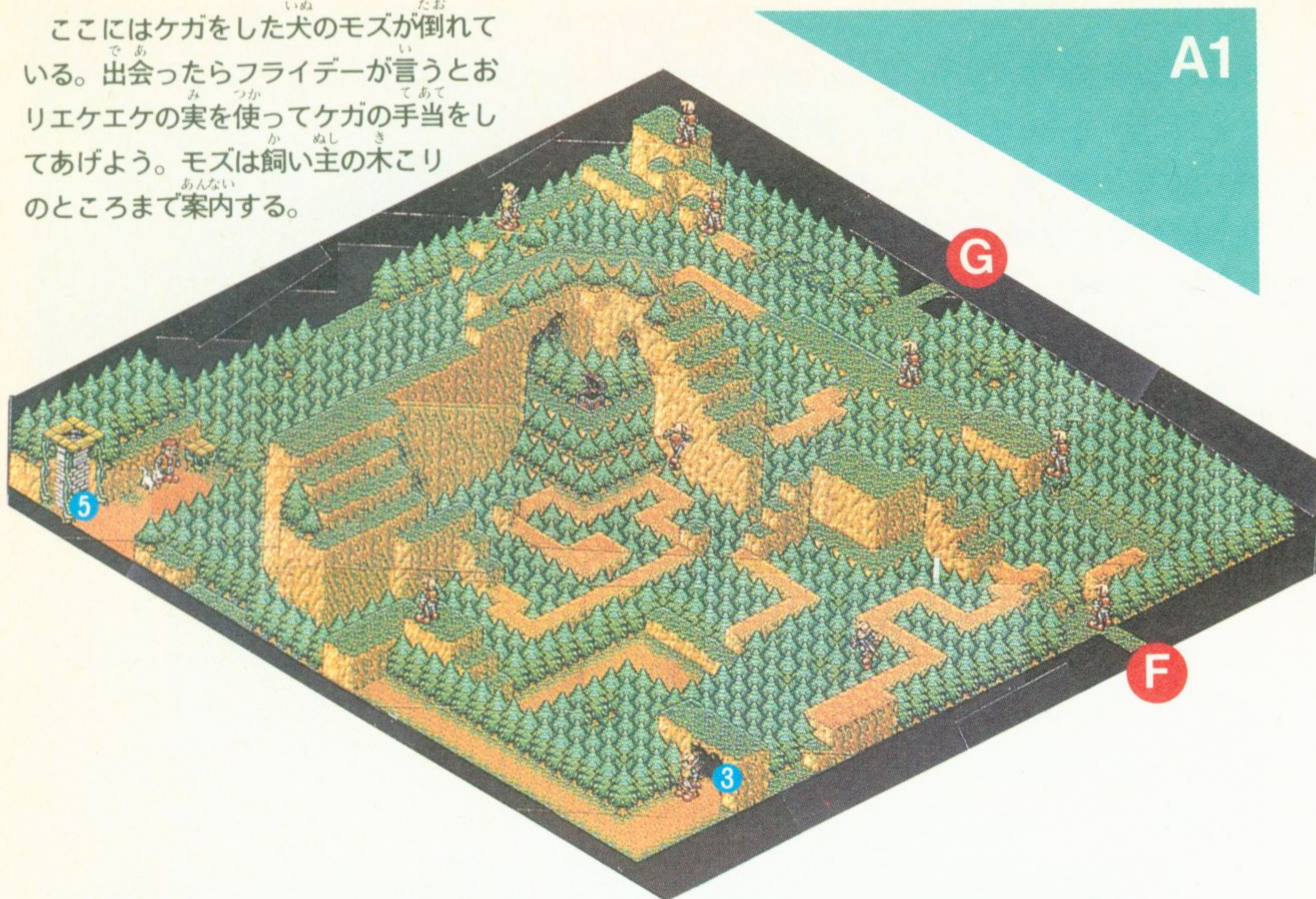
◀ちよつとレベルが高くなっているモンスターたちと戦いグリーンメイズへ向かう



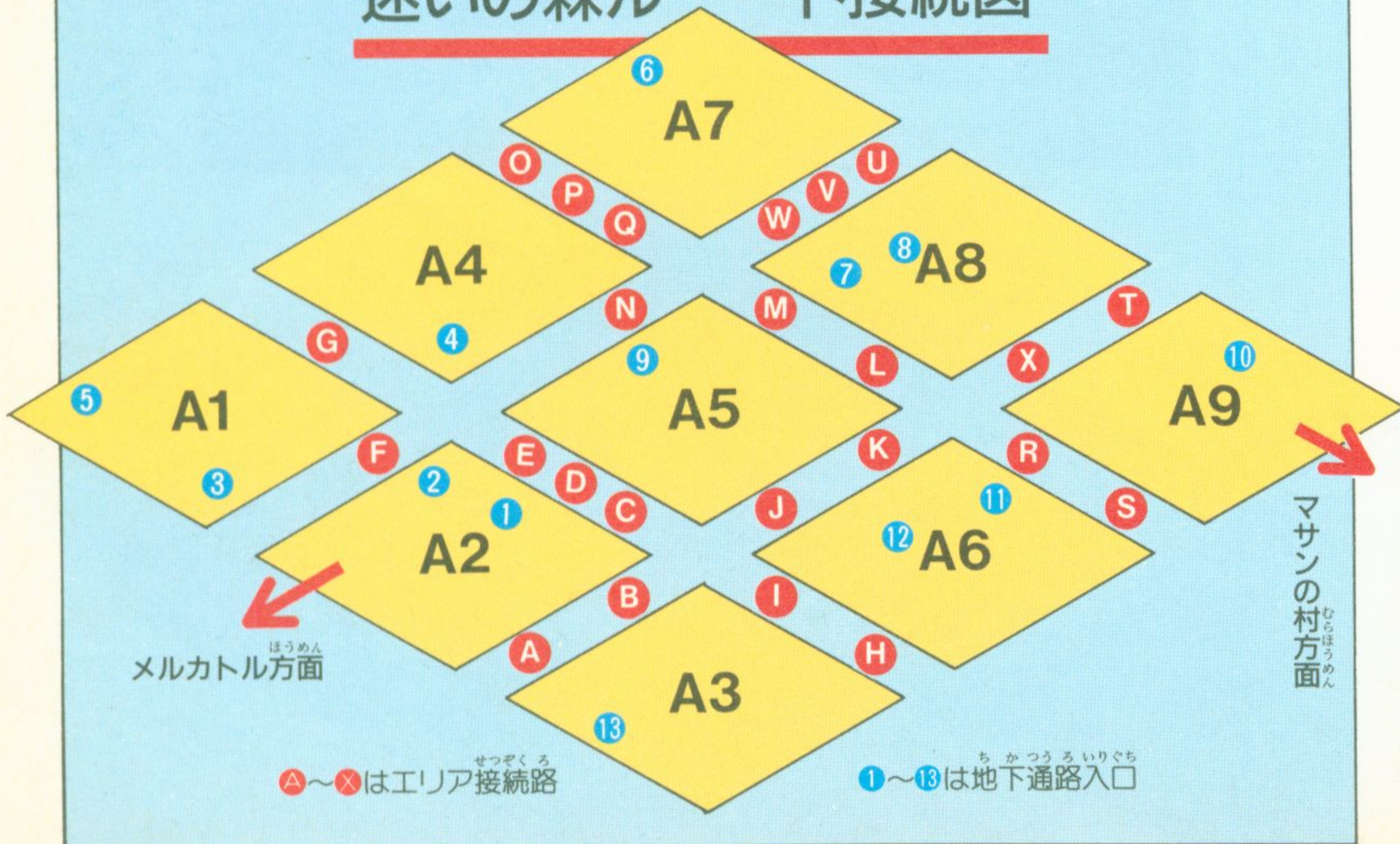
まよりの森
P.87へ

迷いの森・グリーンメイズ

ここにはケガをした犬のモズが倒れている。出会ったらフライデーが言うとおりにエケエケの実を使ってケガの手当をしてあげよう。モズは飼い主の木こりのところまで案内する。

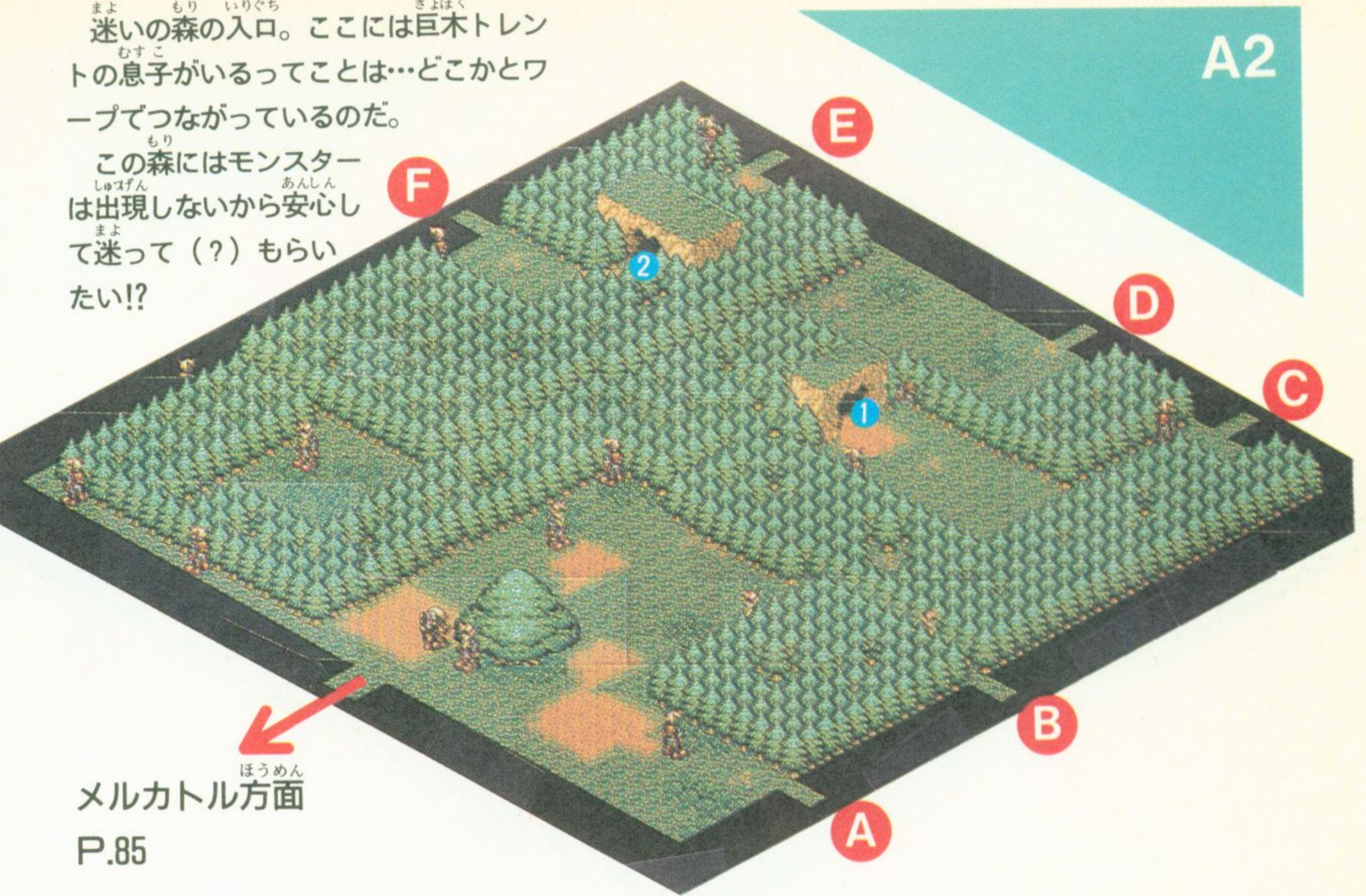


迷いの森ルート接続図



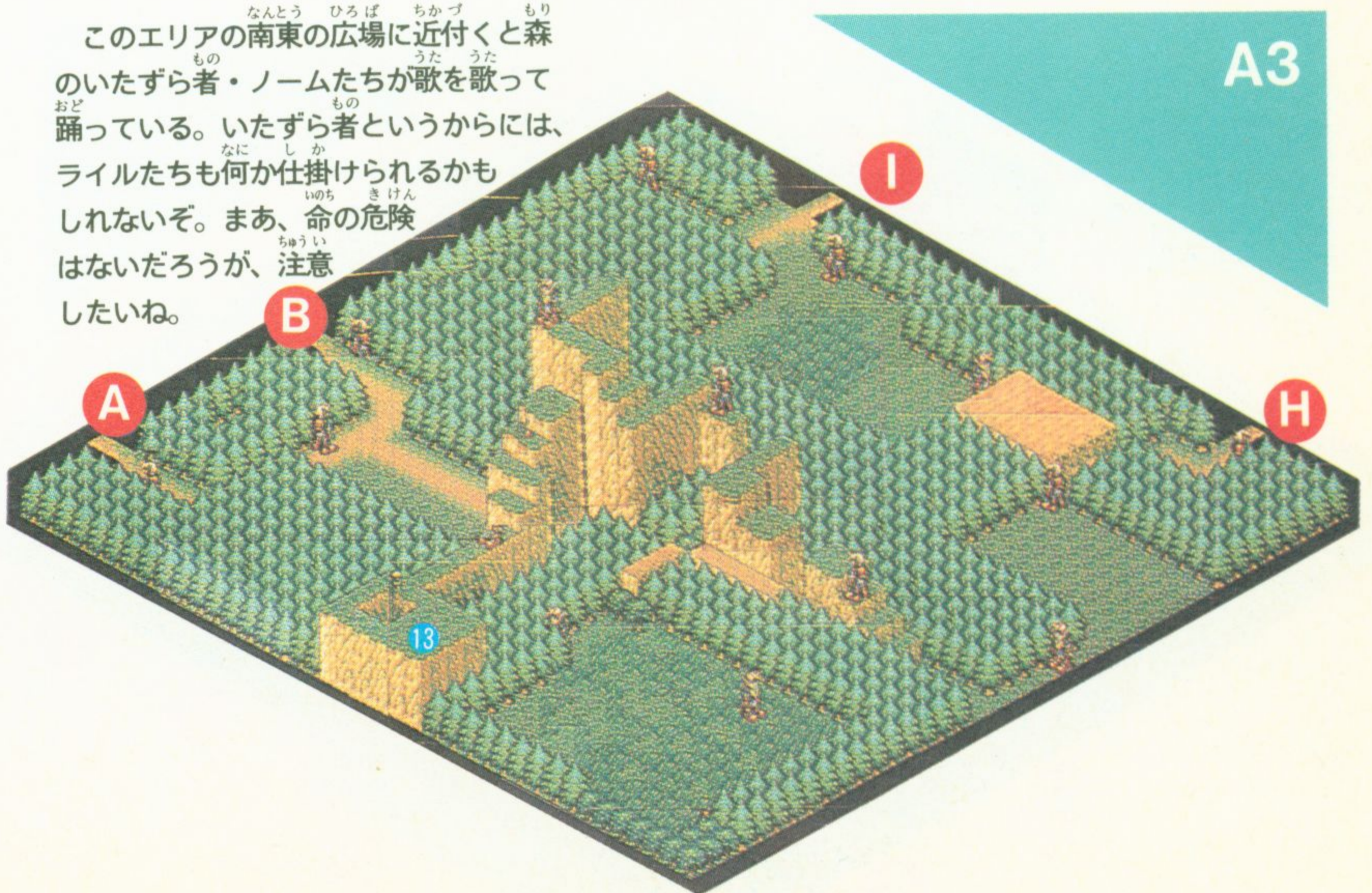
まよ もり いりぐち きよぼく
 迷いの森の入口。ここには巨木トレン
 トの息子がいるってことは…どこかとワ
 ープでつながっているのだ。

この森にはモンスター
 は出現しないから安心して迷って(?)もらい
 たい!?



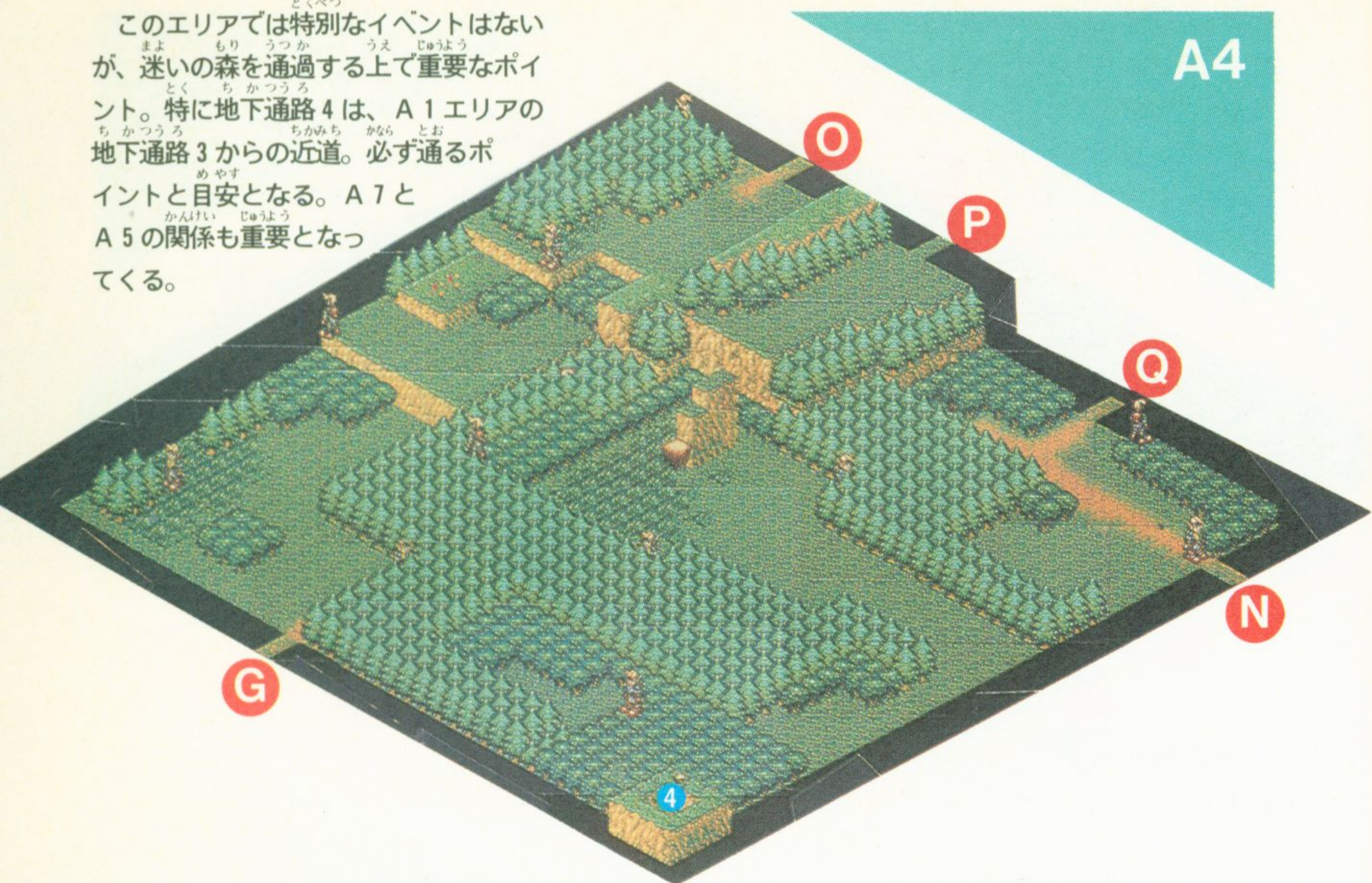
メルカトル方面
 P.85

このエリアの南東の広場に近付くと森
 のいたずら者・ノームたちが歌を歌って
 踊っている。いたずら者というからには、
 ライルたちも何か仕掛けられるかも
 しれないぞ。まあ、命の危険
 はないだろうが、注意
 したいね。

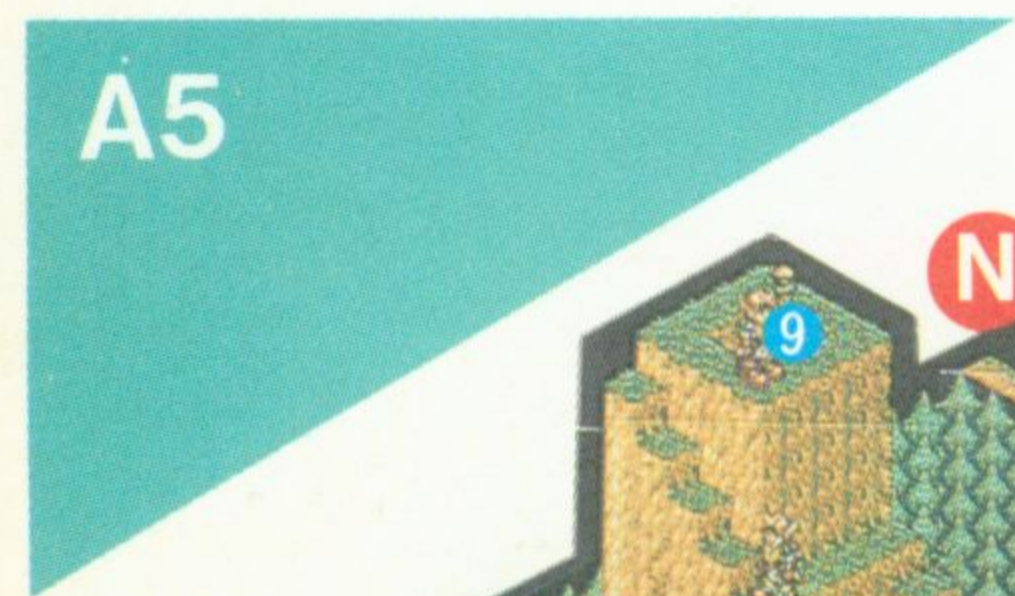


迷いの森・グリーンメイズ

このエリアでは特別なイベントはないが、迷いの森を通過する上で重要なポイント。特に地下通路4は、A1エリアの地下通路3からの近道。必ず通るポイントと目安となる。A7とA5の関係も重要となってくる。



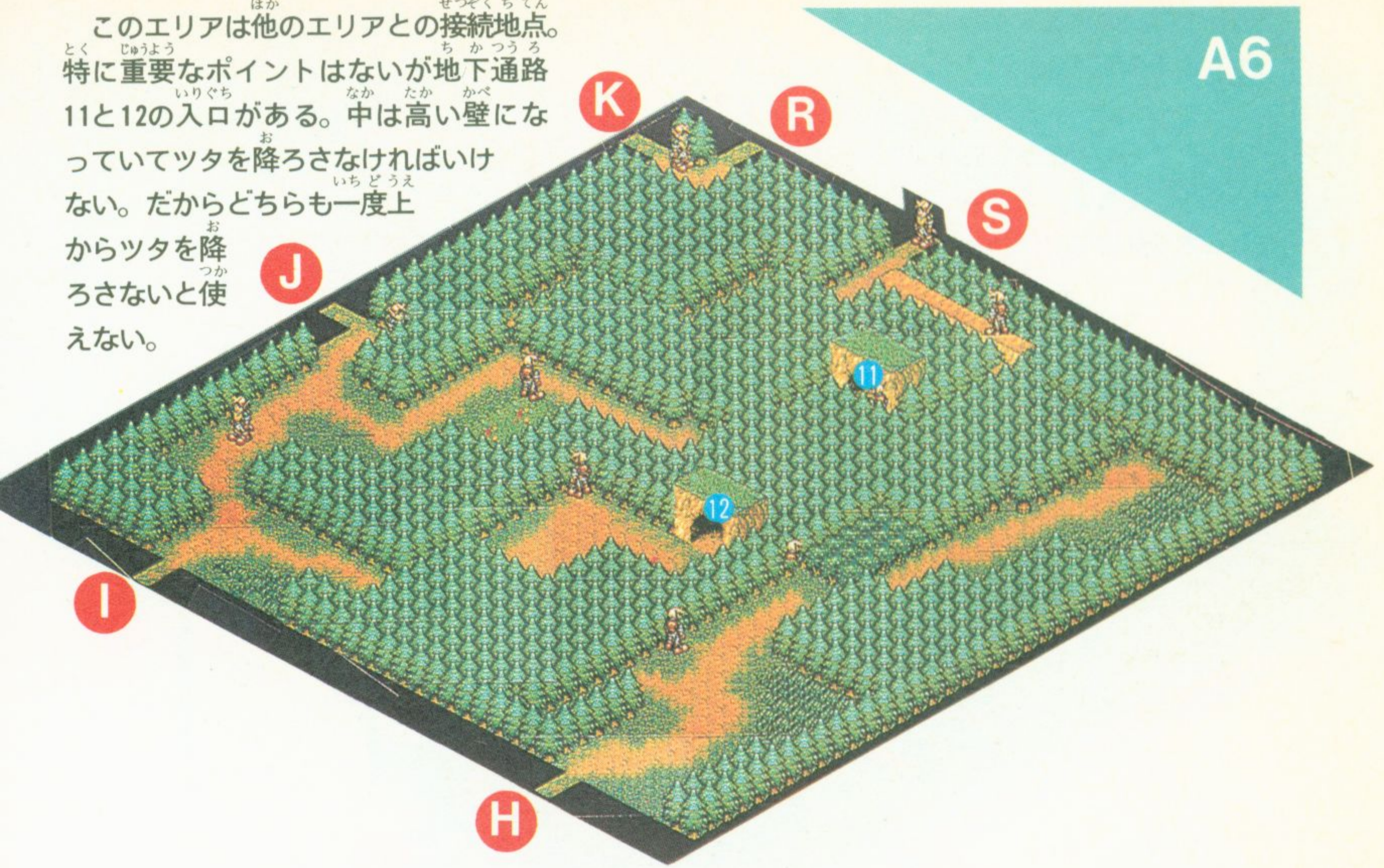
A4



A5

このエリアには特徴となる高い塔のような地形がある。これは迷いの森のヘソと呼ばれ、色々な地下通路とつながる地下の中心となる地下通路9なのだ。中央のダメージゾーンの沼には注意しよう。もし入るなら急いで渡れ！

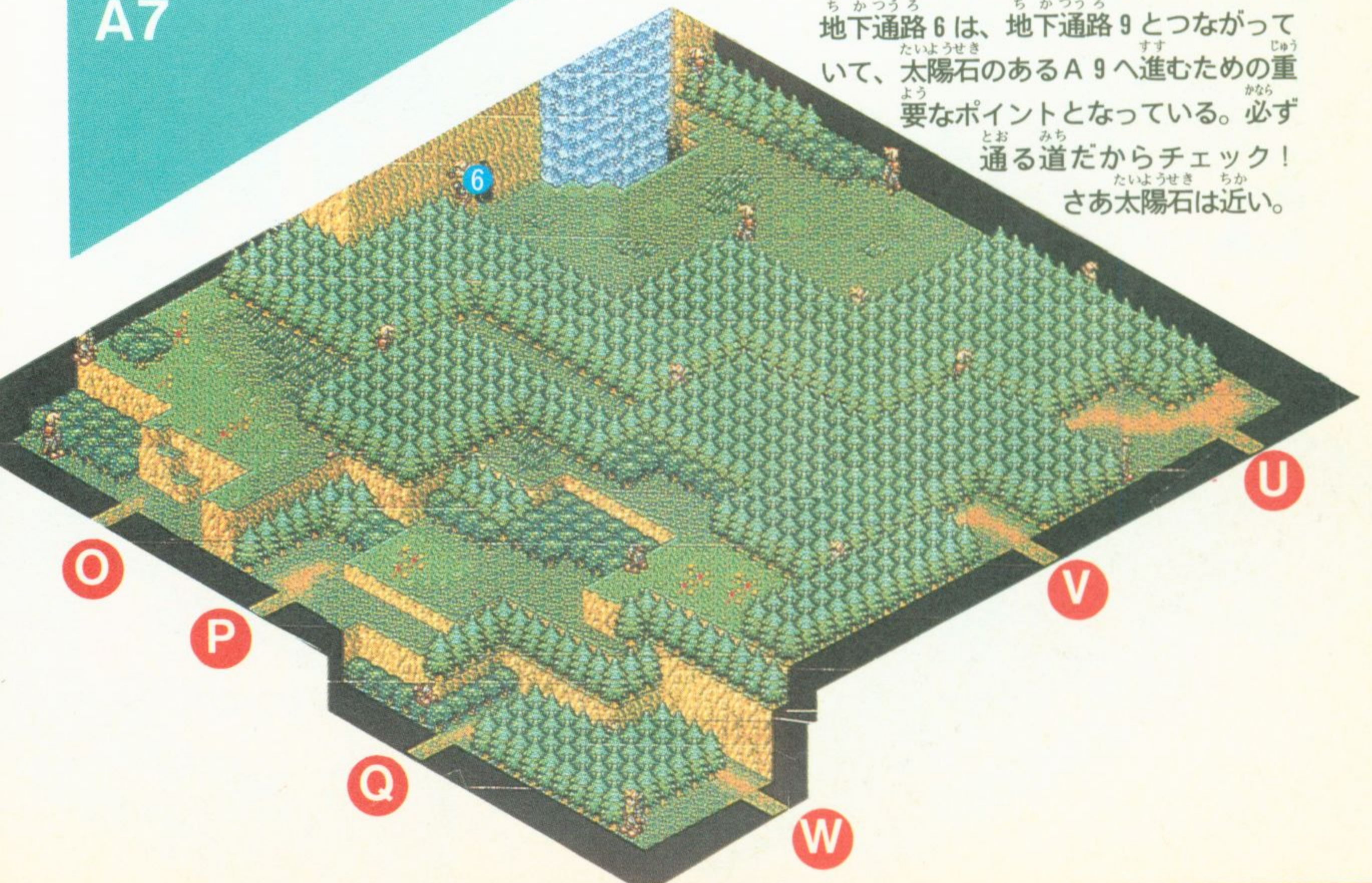
このエリアは他のエリアとの接続地点。
 特に重要なポイントはないが地下通路
 11と12の入口がある。中は高い壁にな
 っていてツタを降ろさなければいけ
 ない。だからどちらも一度上
 からツタを降
 ろさないと思
 えない。



A6

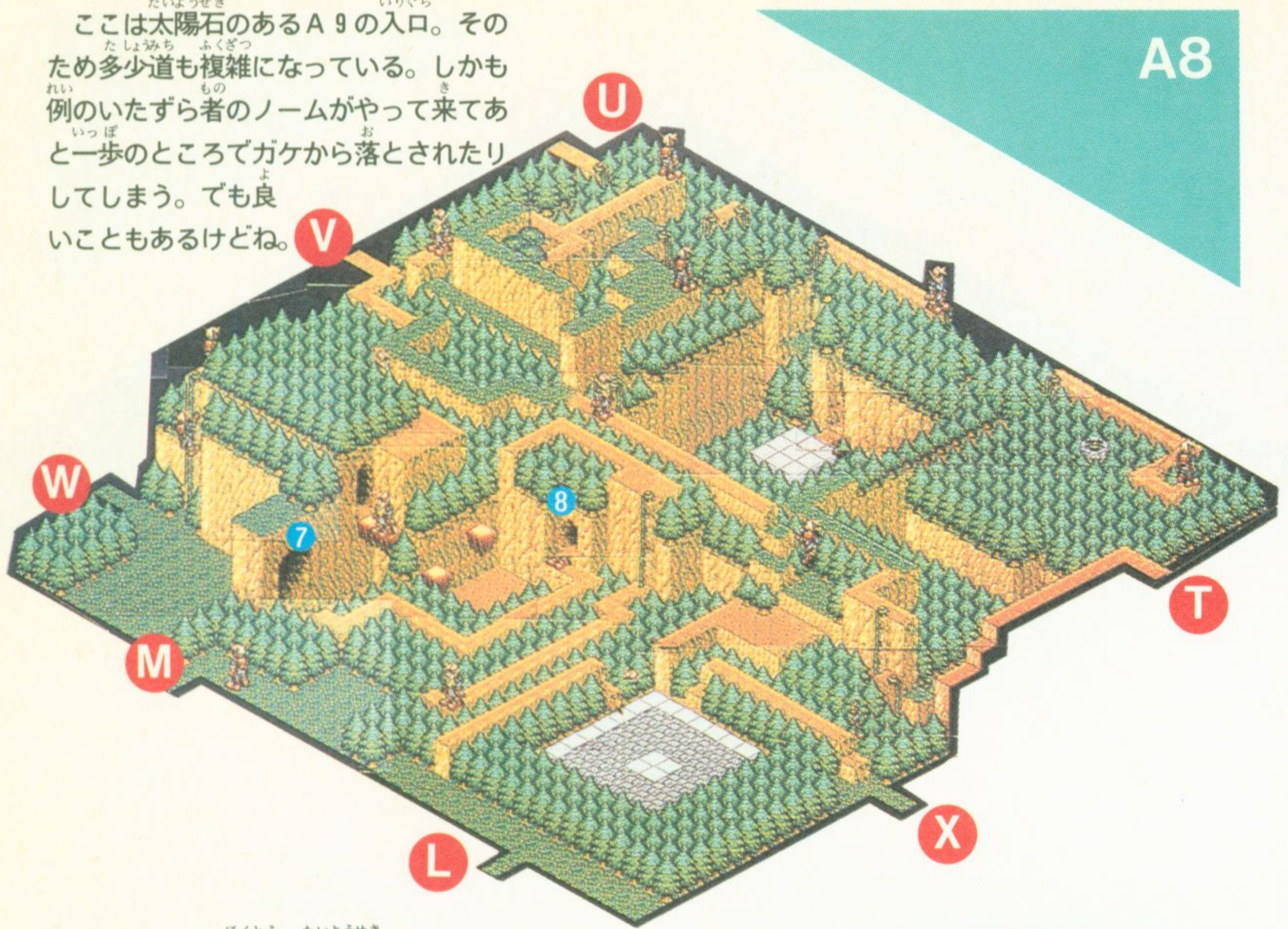
A7

ここには滝がある。この滝の横にある
 地下通路6は、地下通路9とつながって
 いて、太陽石のあるA9へ進むための重
 要なポイントとなっている。必ず
 通る道だからチェック！
 さあ太陽石は近い。



迷いの森・グリーンメイズ

ここは太陽石のあるA9の入口。そのため多少道も複雑になっている。しかも例のいたずら者のノームがやって来てあと一歩のところまでガケから落とされたりしてしまう。でも良いこともあるけどね。



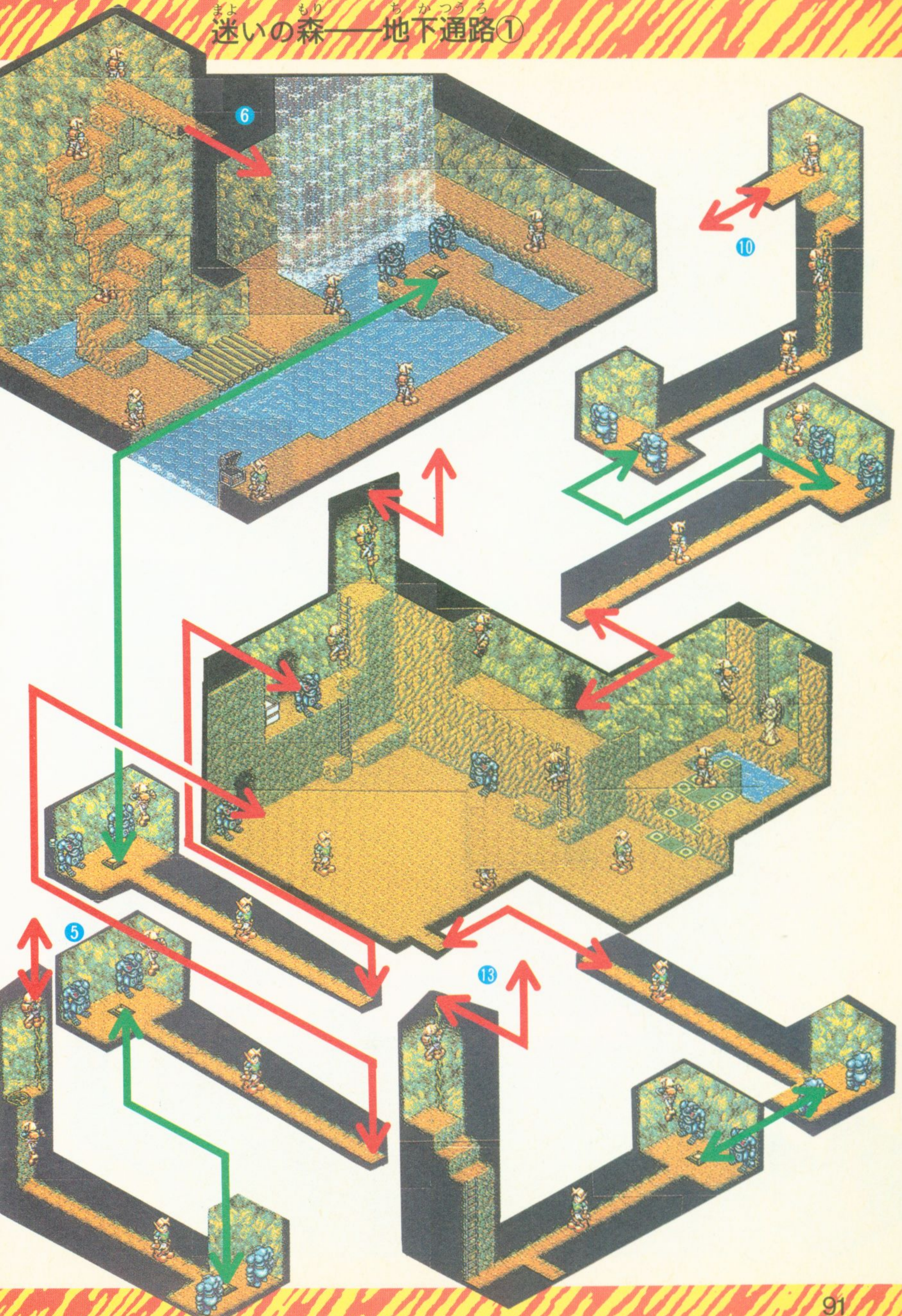
A8

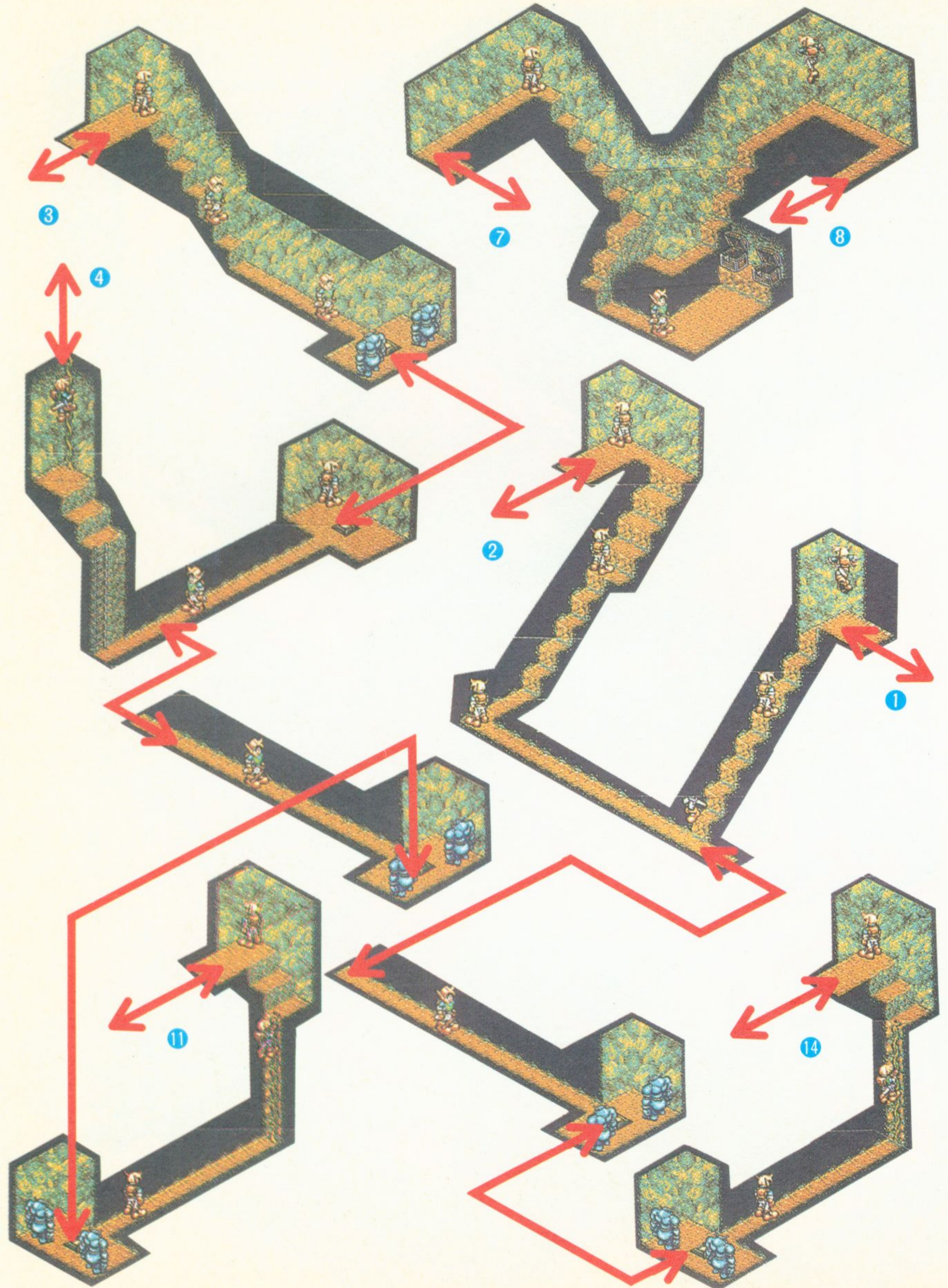
このエリアの北東に太陽石がある。でもすぐには手に入らない。無事、手に入れたらあとは帰るだけ。この巨木トレントの息子は森の入口と対応していてメルカトルに帰るには便利。でもマサンの村との通路も開いておくと便利。



A9

マサンの村方面へ
P.95へ





SCENE44

迷いの森にはイベントがいっぱい

●傷ついた犬のモズを助けると…

迷いの森のA1で傷つき倒れている犬に出会う。フライデーはエケエケの実を使って傷を治してあげようという。やっぱり見捨ててはおけない。エケエケの実を犬にやるとすぐに元気になって、どこかに案内しようとする。

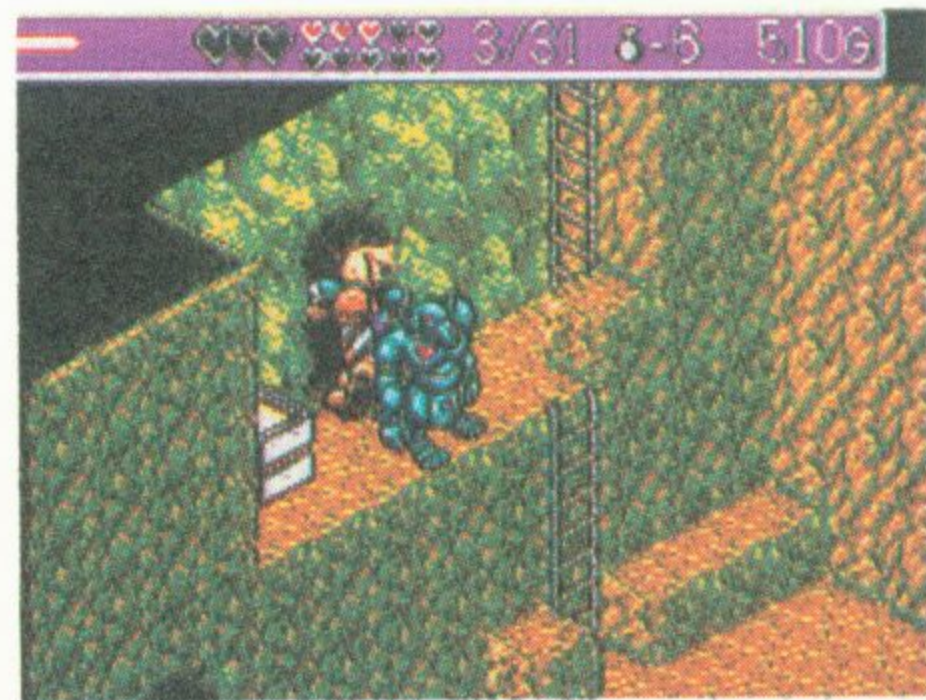
ライルたちは犬のモズの後を追うと…途中で命の素があつたり…その先にはモズの飼い主である木こりが住んでいた。木こりはモズを助けたお礼に、モズの笛をライルたちにくれた。これは犬とお話ができるという特殊な笛。やっぱり良いことはするもんだね。



◀森で傷ついたモズという犬に出会った。エケエケの実で回復させると…



◀飼いの木の木こりの家で案内してくれて、モズの笛が手に入る



●地下道を使って迷いの森をショートカット!

この迷いの森にはワープゾーンでつながった地下道がいくつもある。この地下道のつながりを頭に入れておけば、この森もかなり楽に進むことができるようになる。特に「グリーンメイズのヘソ」と呼ばれている地下道は森の中央に位置し、各地下道と結ばれているから目安としても使いやすいよ。

●その他、色々あるぞ、楽しいイベント!

この森には楽しいイベントが用意されている。A3エリアではノームたちの踊り、A8エリアのあるポイントに行けばオマヌケ3人組・カーラたちがウロウロしている。イベントの他にも宝箱やアイテムが隠されているから漏らさず手に入れよう。



◀森のいたずら者と呼ばれるノームたちが踊っている。ライルもいたずらされるぞ!

▶森の中にはいくつかが宝箱やアイテムが隠されている。漏らさず手に入れようぜ!



◀やっぱりカーラたちも城の地下を脱出してこのグリーンメイズにやって来ていたんだ!

SCENE45

うえ まよ
ガケの上で迷っていると…

太陽石のあるA9にあと一步と迫ったエリアA8。ここはガケの上の細い道を進む。ガケの上からどつちに進むか迷っていると…ノームが現れて、とんでもない方へ落とされる場所がある。そうすると、またグルリと1周してこないと同じポイントまでこれないんだ…出会わないことを祈る。



◀A8のガケの上でウロウロしているとなームが現れてガケから落とされてしまう



▶でも、ノームのおかげで良いこともあるよ。宝箱やリストアーをくれるおじさんとか



◀あと少しで目的のA9の北に出られたのに…。これでまた途中からやり直したよ

SCENE46

たいようせき て い
太陽石を手に入れろ!

▶キラキラ光るのは太陽石。でも木があつて中に入れない



▶モズの笛を使うとモズに笛の音が聞こえて、木こりのおじさんが来る



▶おじさんは早速、じゃまな木を切り倒してくれる

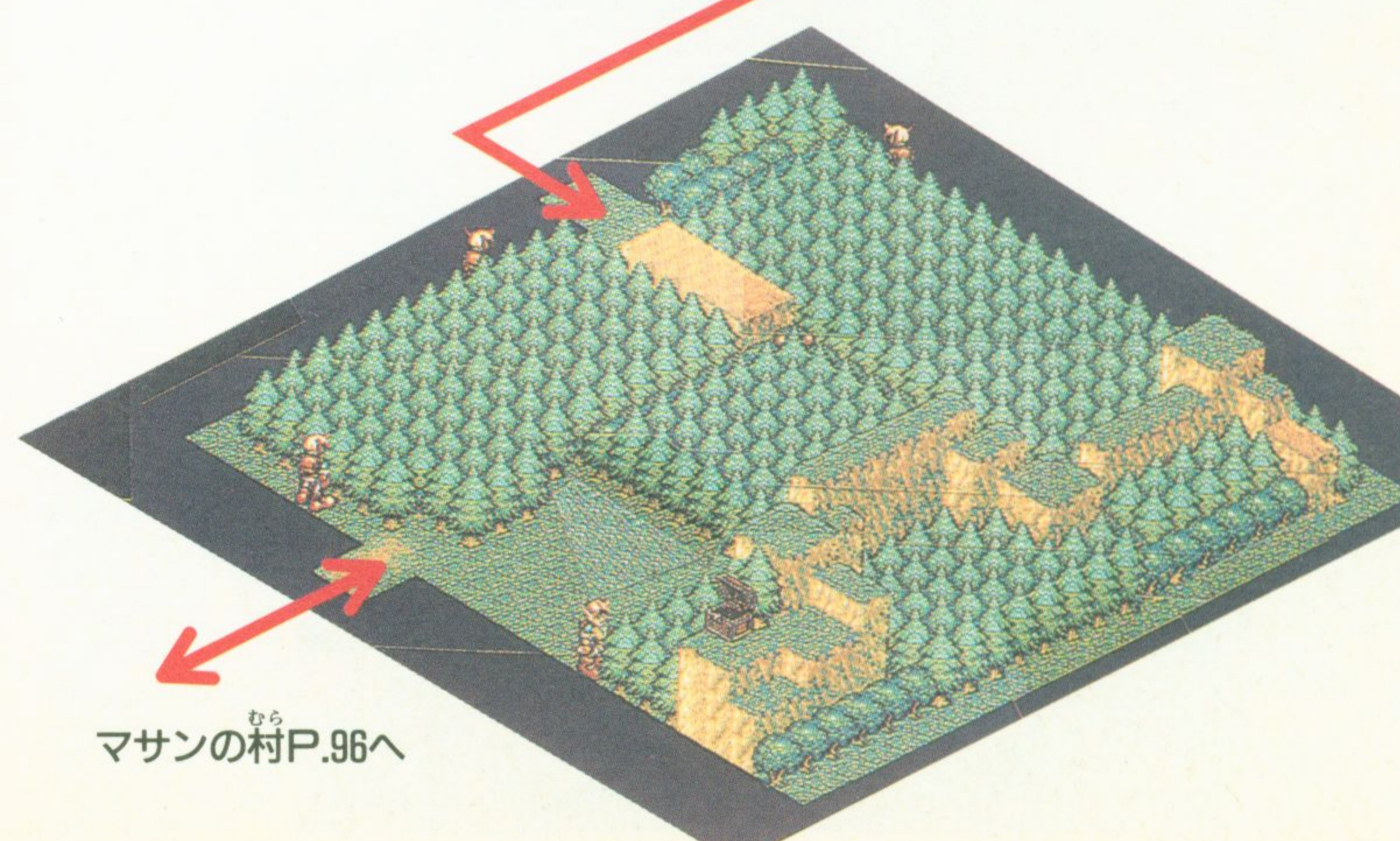
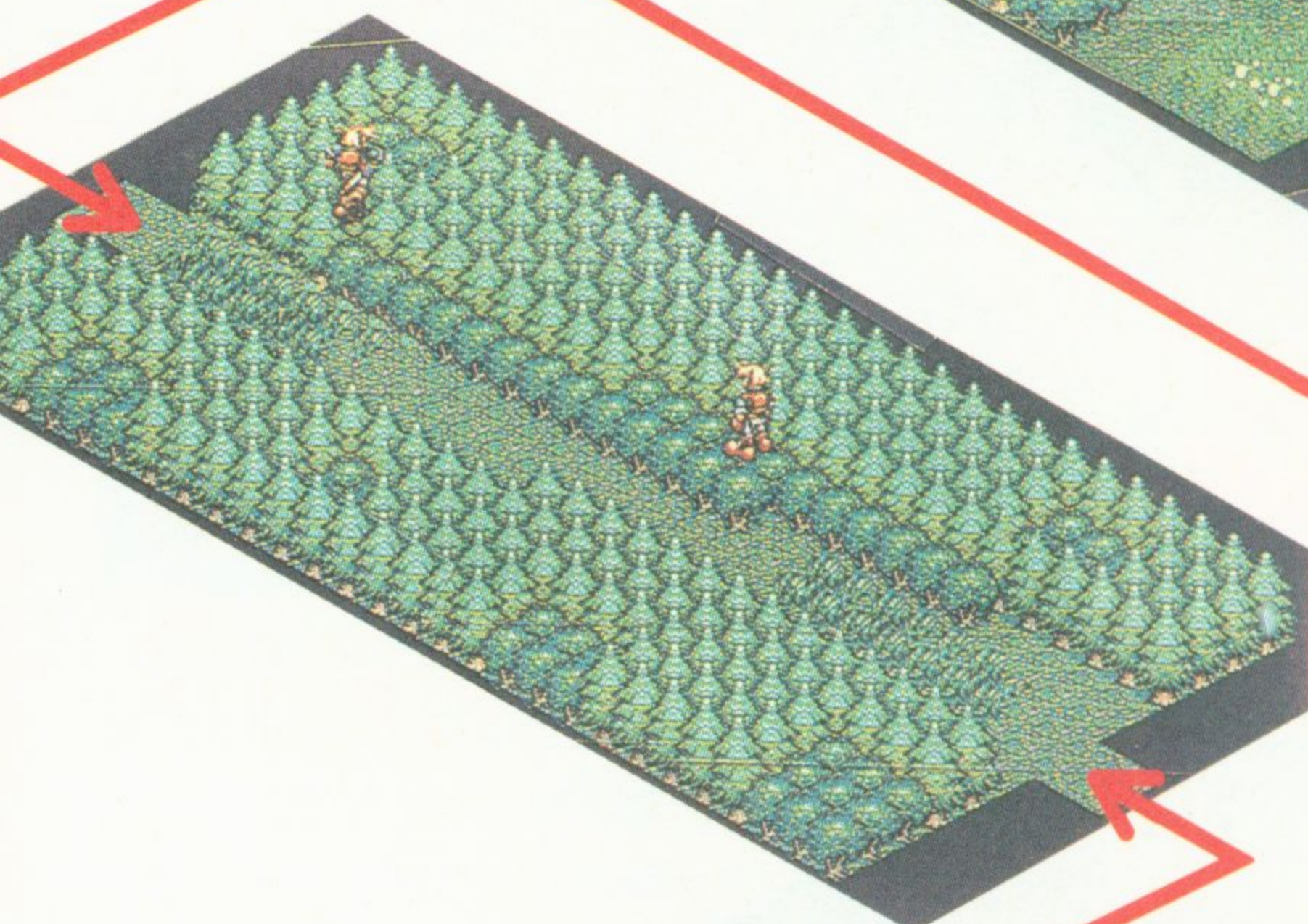
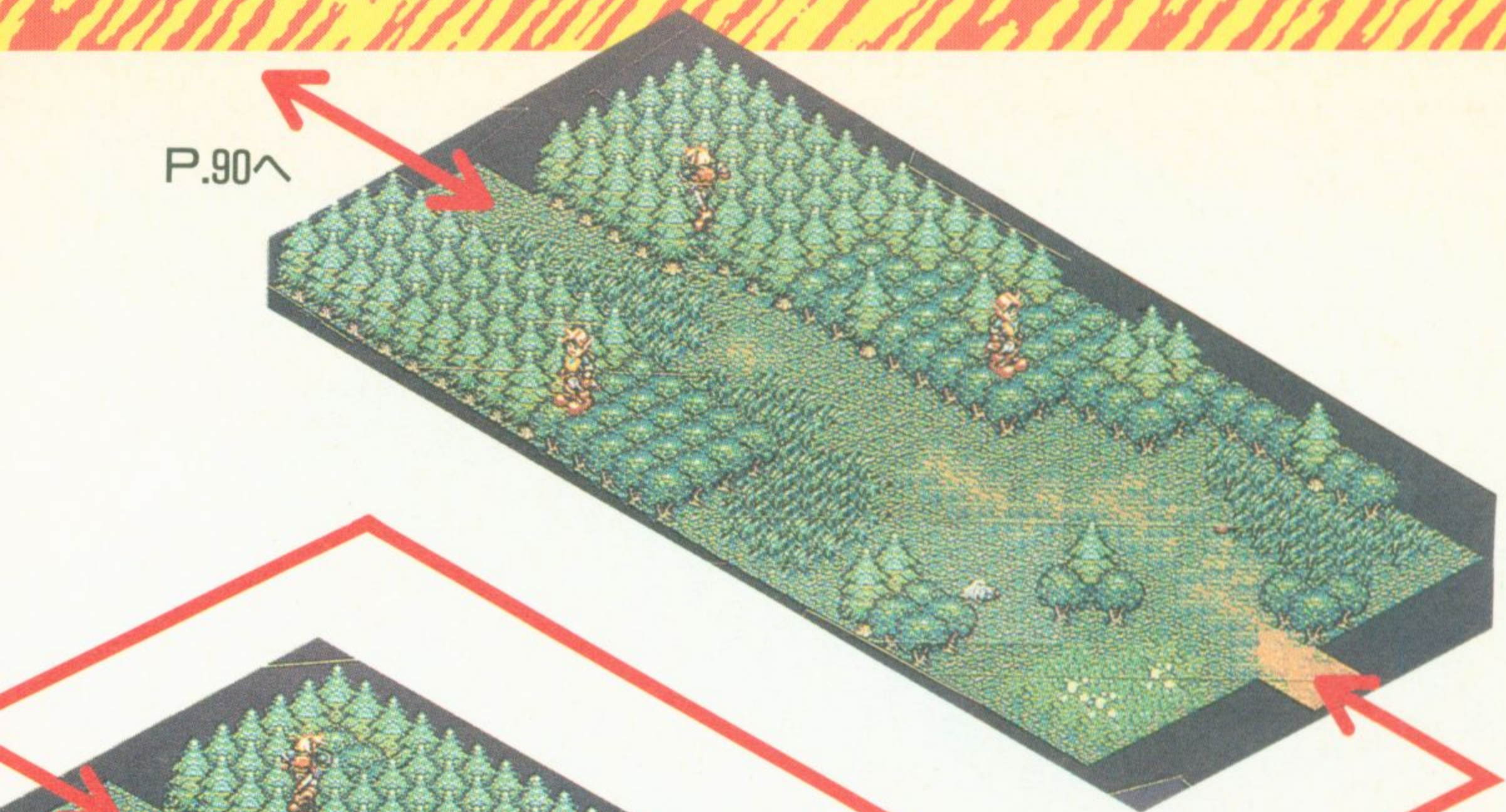


まよ もり ほくとう
やっと迷いの森の北東にたどりついた。そこにはキラキラ光る太陽石が見えているのだが、木に囲まれていて手に入れることができない。こんな時、木こりのおじさんがいてくれれば…モズの笛を吹けばモズが気が付いてくれるかも。そこでモズの笛を使ってみると、やっぱりモズと木こりのおじさんがやって来て、すぐに木を切ってくれた。これで太陽石が手に入った。あとは港町リュマの灯台に行くだけだが、マサンの村方面の道を開いておいた方が便利。

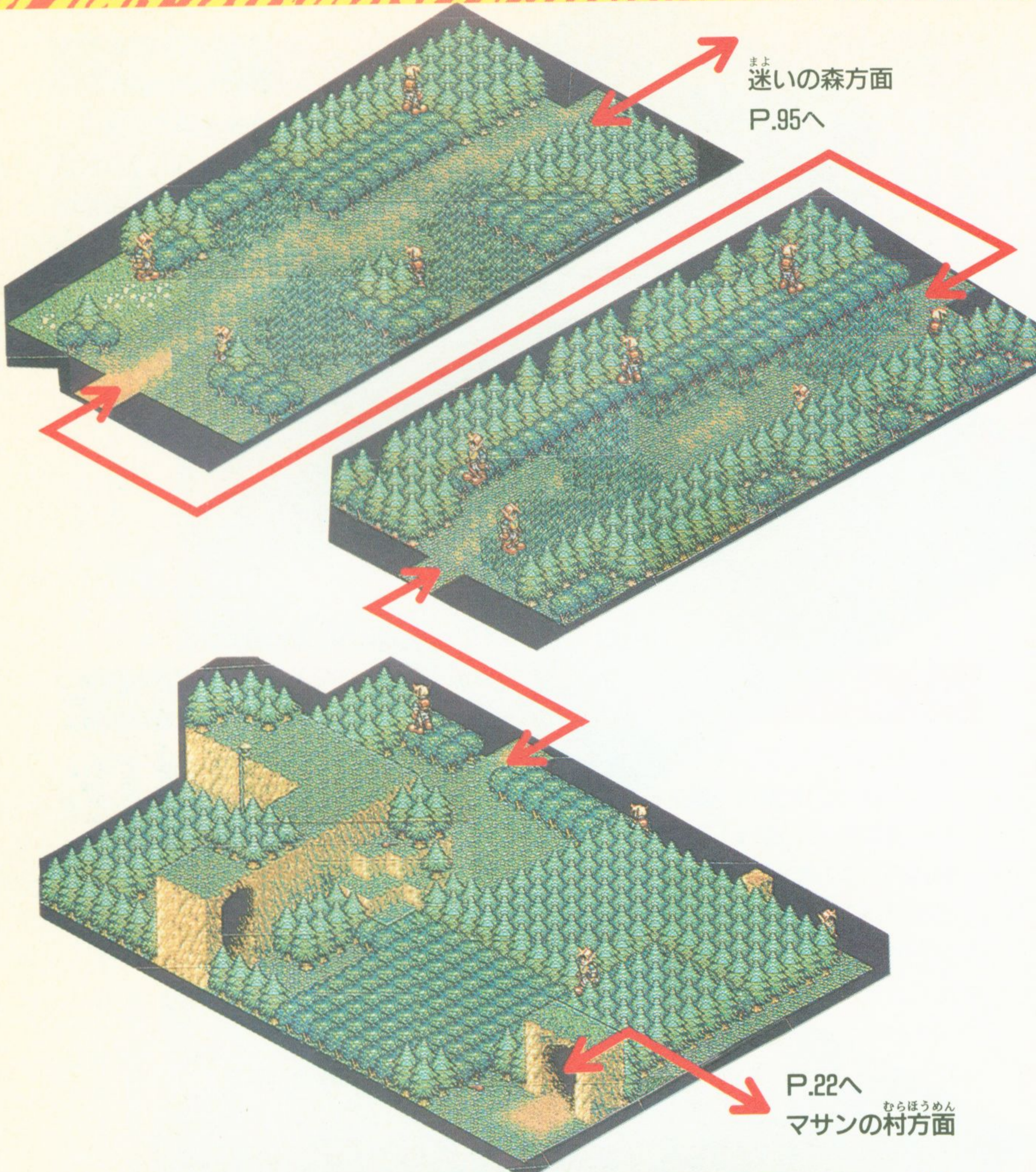


◀モズや木こりのおじさんのおかげでなんとか太陽石を手に入れた。あとはリュマの町に行くだけだが、帰り道はマサン方面に抜けてみようか!

P.90へ



マサンの村^{むら}P.96へ



まよ
迷いの森方面
P.95へ

P.22へ
むらほうめん
マサンの村方面

▶地下道を通って、ツタを降ろして、抜け出たところは…なんか見覚えがある出口なんだが、どこだったっけ



◀マサンの村からグミの村へ行く橋、滝壺のそこからへ行く道の横にあった穴だ！ ツタが上がって進めなかった場所！

SCENE47

港町リュマの灯台に明りが戻った!

公爵の悪巧みで盗まれてしまった太陽石。そのため港町リュマの灯台の明りが消えてしまったわけだ。その灯台に迷いの森で手に入れた新しい太陽石を持っていくと…灯台のおじさんが太陽石をセットして、再び灯台に明りが戻ったぞ。もちろんリュマの町の人々も大喜び!



◀ 太陽石を持って港町リュマにやって来た。やはりちよつと暗い?



◀ 灯台のおやしに太陽石を渡すとセット。灯台に明りが戻ったぞ



▶ 灯台のおやしは大喜びだし、町長の家に行くと町の幹部や町長も涙を流さんばかりに喜んだ。これでメルカトルの港の船も出られるだろう

※「いやいや! あんたのおかげで町もすくわれましたよ! それにしても…」

※「おおお!! それほまさしくたいようせき! ありがとう!! あとは わしがやりますしゃ…」

SCENE48

メルカトル港の船が出るぞ~!

メルカトルの町に戻ると、メルカトルの港では足止めをくっていた船の出港の準備ができていた。これもライルが太陽石を持ってきたおかげだ。それは船の人々も知っていて、ライルの乗るならタダにしてくれるという。

どうやら公爵はバーラの町へ行ったようだし、バーラへの陸路はトンネルを大きな石でふさがれていて通れないし…お言葉に甘えて乗せてもらうことにしよう。船にはピンクパレスの親子も大陸へ戻るため乗船していた。

それでは船に乗り、船首の乗組員に話し掛けて出港だ! ライルの目的地はバーラの町だ。



◀ 出港の準備はできていた。ライルならタダで乗せてくれるって



◀ 船にはピンクパレスのマリイとプリンの親子も乗っていた

※「あんたのおかげで 灯台もなおったから ふなちゃんほ いらないぜ! どうだい?」

プリン「あたしは この町で生まれたから たいりくは ほしめてなの え? パパ?」

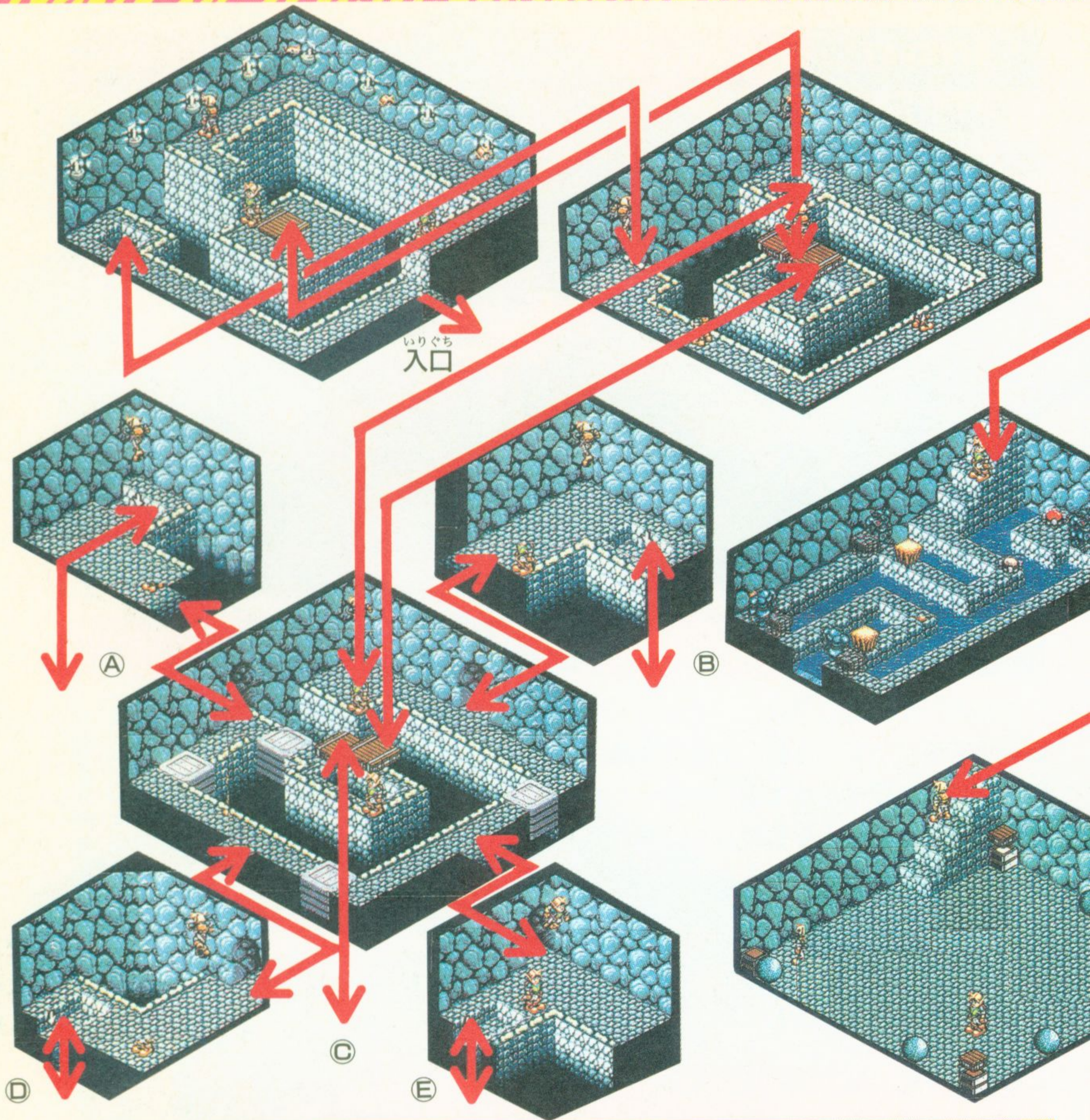


▶ さあ出港だ! 船はバーラの町を経由して大陸に戻る。ライルたちの目的地はそのバーラの町。船は島の中央メルカトルから西に動きはしめた



※「アイアイサー! しゅんぴオーケー! しゅっぱつ しんごーうっ!

まじよ いえ 〈タイニークエスト〉魔女の家



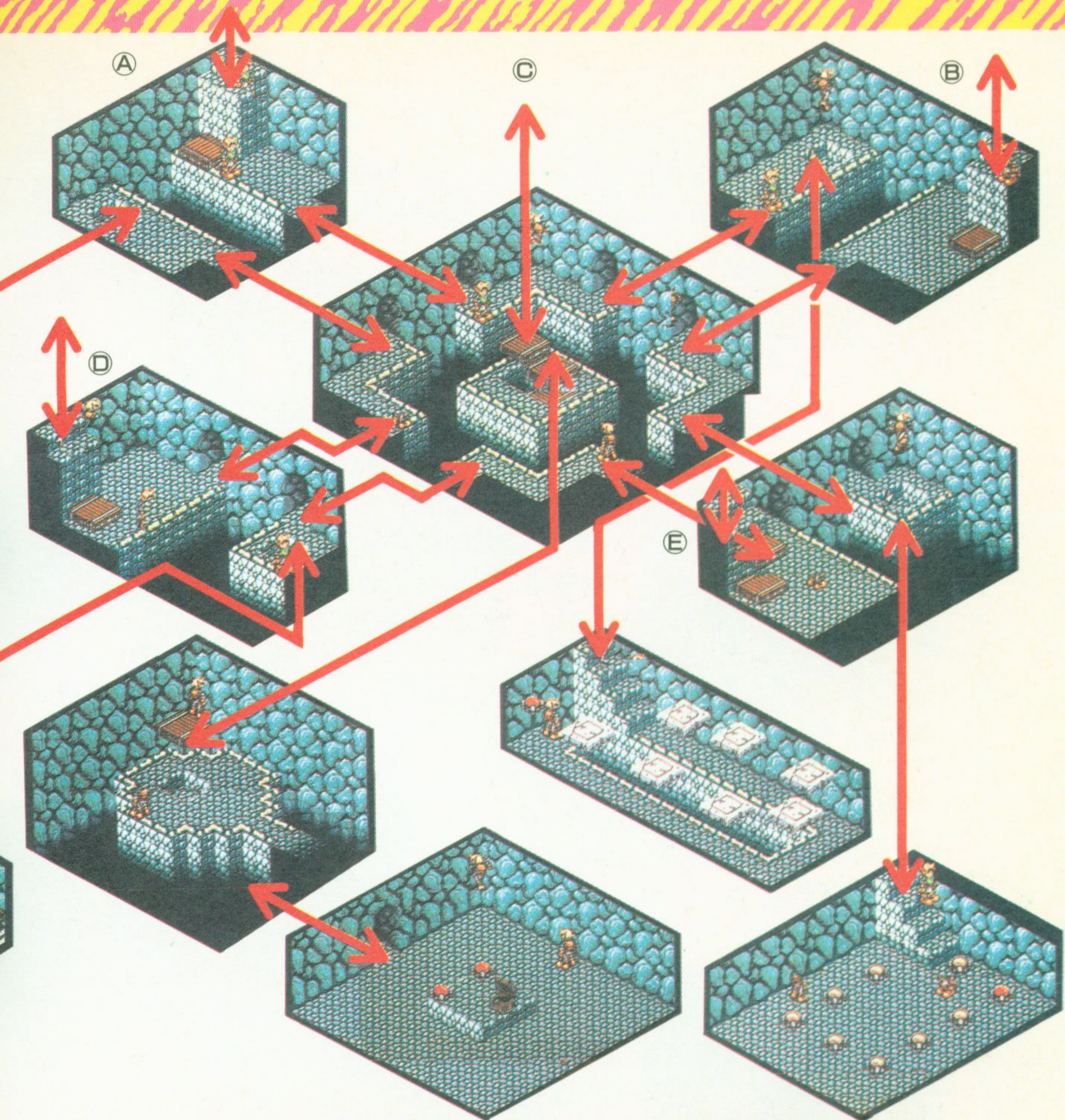
SCENE49

ほん かんけい にゆうしゆ
本スジとは関係ないがアイテム入手!

▶ 魔女の家に乗り込んだライルも犬にされてしまう。これじゃあ戦えないぞ!?



マサンの村に寄った時、村の犬と話をしたら魔女の魔法で犬にされたという人間。恋人も犬にされ魔女の家にいるという。そこでライルは魔女の家に乗り込んだ。しかしライルも犬にされてしまった。犬の姿で魔女の家のダンジョンをクリアすれば、ラストで魔女がドジッて自滅。ハッピーエンドが待っている。



▲ダンジョンを犬の姿で乗切るのは一苦勞



▲最後の部屋にたどりつくと、魔女はスイッチを間違え自滅!



▲人間の姿に戻った恋人たちは、魔女の家で幸せに暮らしました

メルカトルってどんな町？

この長〜い第2章の中心舞台となったメルカトルの町、このメルカトルってどんな町なのだろう。やり残したことはないかな？

●寝込んだ道具屋は転職希望！

この町には2つの道具屋があった。営業しているのは東地区の激安店だけ。西地区の道具屋は病気で寝込んでいる。しかも転職希望。相談にのって、次は何屋をやるかライルが決めてあげよう。怪しげな店は…役に立たないかな？



●船がつけば店の仕入れもできる

転職希望の病気の道具屋の新しい仕事を決めてやると、商品を仕入れるための仕入免許がもらえる。この仕入免許を持って港の間屋に行つて商品を仕入れるとその品物が店に並ぶ。間屋にあるのは薬屋用か怪しげな店用か？

●ばあさんの家のツボの整理

町の家を訪ねていくと、2階にツボが散乱しているばあさんの家がある。この2階のツボを棚の上に整理してあげると、お礼に命の素が手に入る。3回はトライしてね。さあ、キミならどうやってこの棚の上に整理する？



●ホーリーの道場で50人抜きすると…

道場をやっていてモンスターに変身してライルと戦うホーリー。お金を払って対戦するが、勝てばお金がもらえるようになっている。しかも腕を上げ50人抜きをするとティーバックがもらえる。さてティーバックって何？

●町の秘密の遊び場には行ったかい？

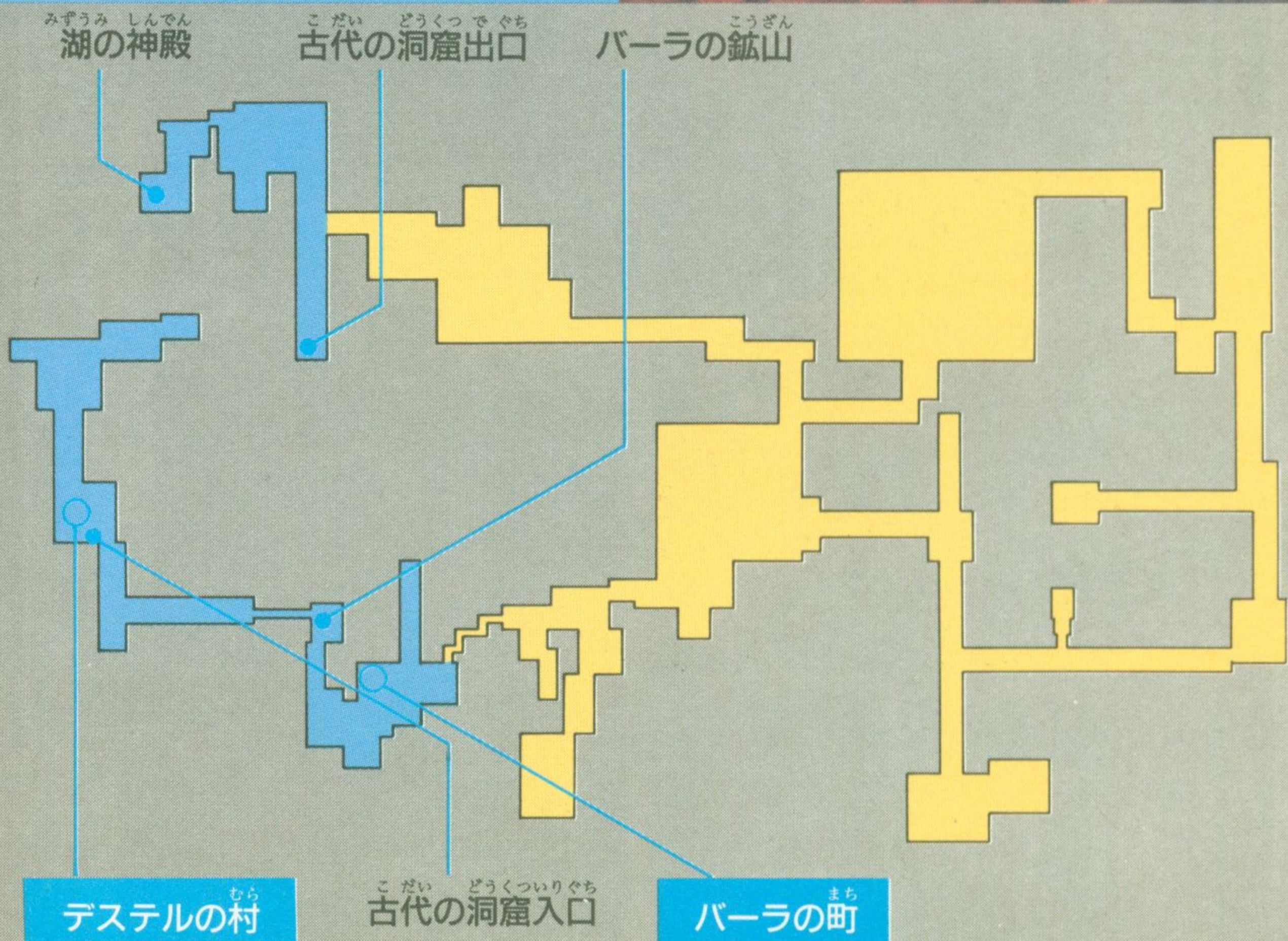
公爵がいなくなったメルカトルを平和な町にしようとドンメル将軍が治める。そのドンメルから遊技券をもらおうと町の井戸の奥にある遊技場に入って遊ぶことができるんだ。この井戸の奥…ちゃんと行って見たかな？



3章

公爵の 後を追え! 大陸制覇の野望 なんか打ち砕け

メルカトル公爵には一歩遅れ
をとったけど、トレジャーハン
ターの名に賭けてどこまでも追
っかけてやる! バーラ、デス
テル、湖の神殿…やっとう
悪党公
爵に追いつくぞ!!



ちょうみん なにもの つ さ 町民が何者かに連れ去られた

まち バーラの町

メルカトルの町から船でやってきた
ライルを待ち受けていたのは公爵直属
の闇の騎士団だった。町の人々のほと
んどはヤツらに連れ去られたらしい！

SCENE 1

まち ひとびと 町の人々はいったいどこに？

ふねからお下りたライルはさつそくまちなか
に入った。するといきなり出てきたのはまち
人ではなく、公爵直属の闇の騎士団の連中
だった。なんとこの町には人影が見当たら
ない。町に残っているのは、病気がちの道
具屋のじいさんと教会の神父様の2人だけ。
あとの人々はどこに行ってしまったという
のだろう？ 何か公爵の悪巧みの匂いがす
るぞ！

まちなかはい
町の中心に入ると公爵直属の
闇の騎士団がお出迎え！
3
人とは卑怯なり

まちいえ
町の家を訪ねていくと、中
で兵士が待ち伏せしていたり
する

まちのこ
町に残っているの
は病気がちの道具屋
のじいさん…



メルカトルの町から乗った
船の旅もここまで。バーラの
町の棧橋でお別れた！



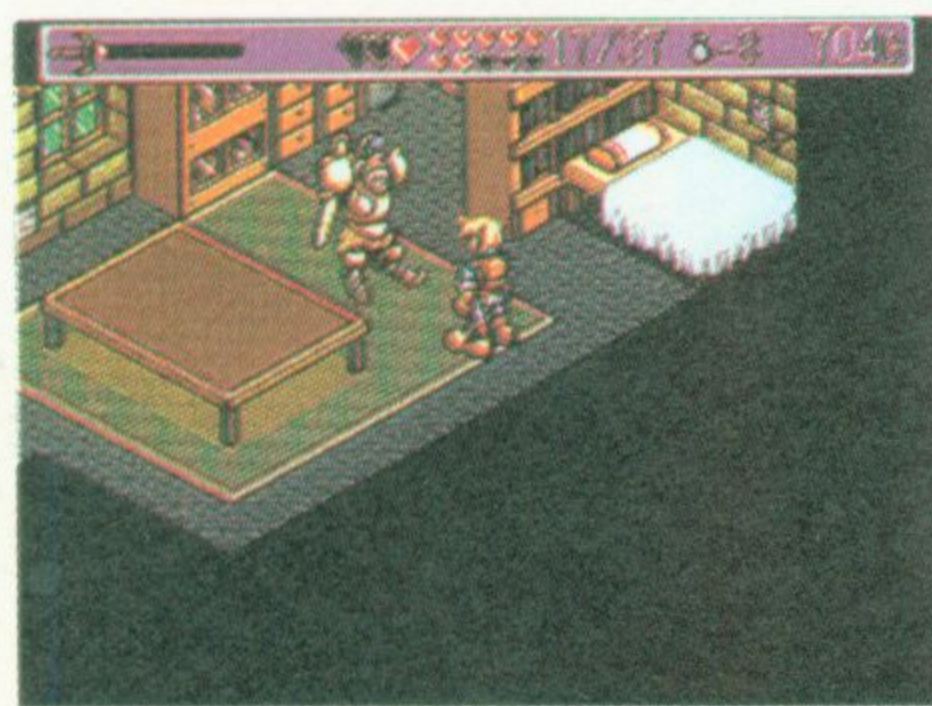
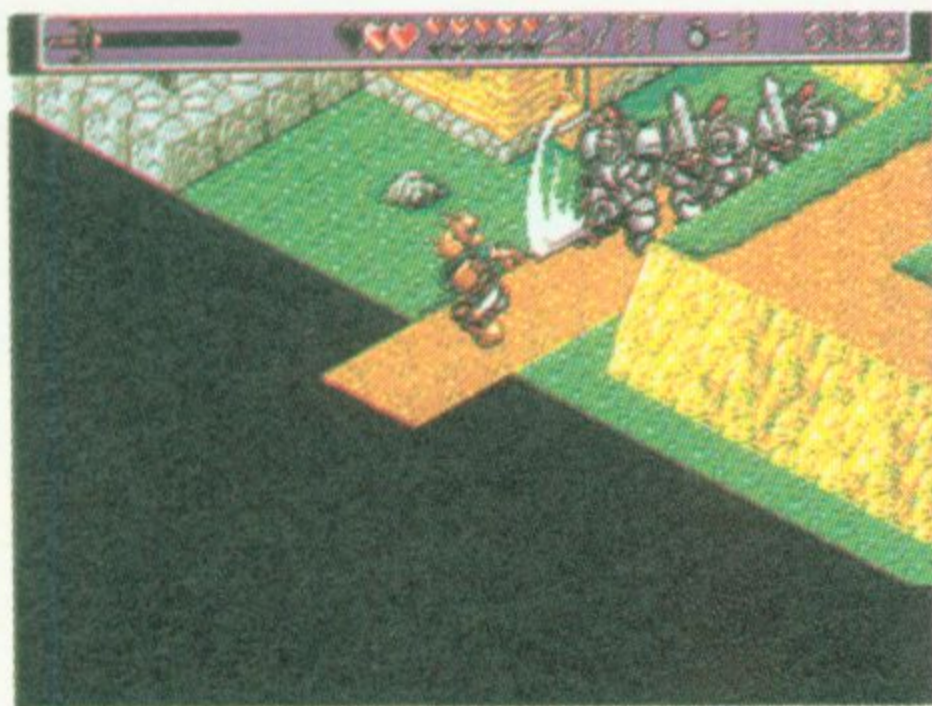
棧橋を進むと、すぐにバー
ラの町の入口だ。この道を西
へ進むとバーラの鉱山



町の中に入ったのはいいが
ひっそり静まりかえっている
じゃないか



教会の神父さんも残ってい
るからセーブはできる



町の入口にある巨木トレン
トの息子は、メルカトルの町
の東入口の息子と対応してい
るんだ



だから、町の人々が戻るま
で何か必要になったらメルカ
トルの町に戻って用事をすま
せるのに便利

●ショッピングカタログ

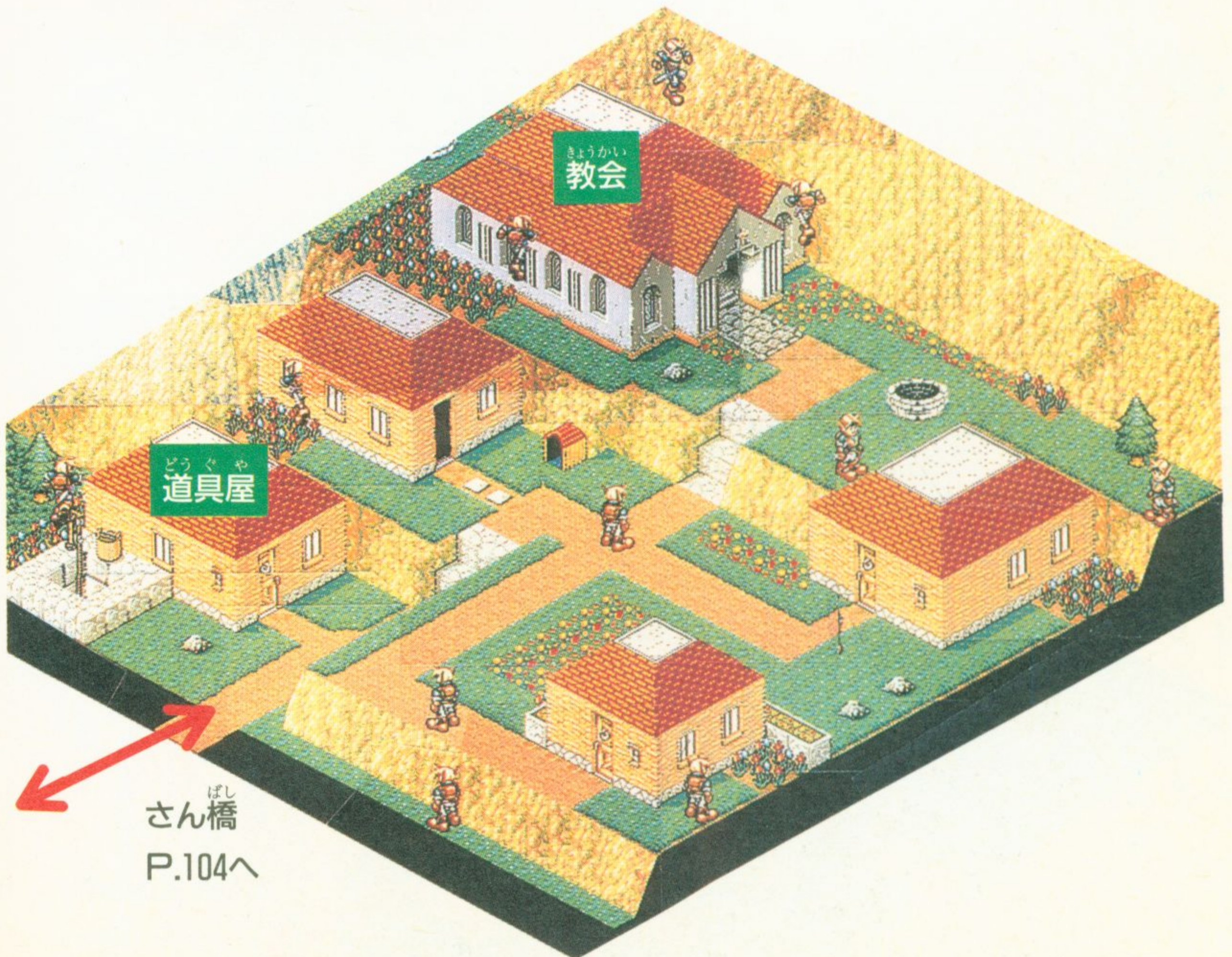
エケエケの実 金貨 15枚

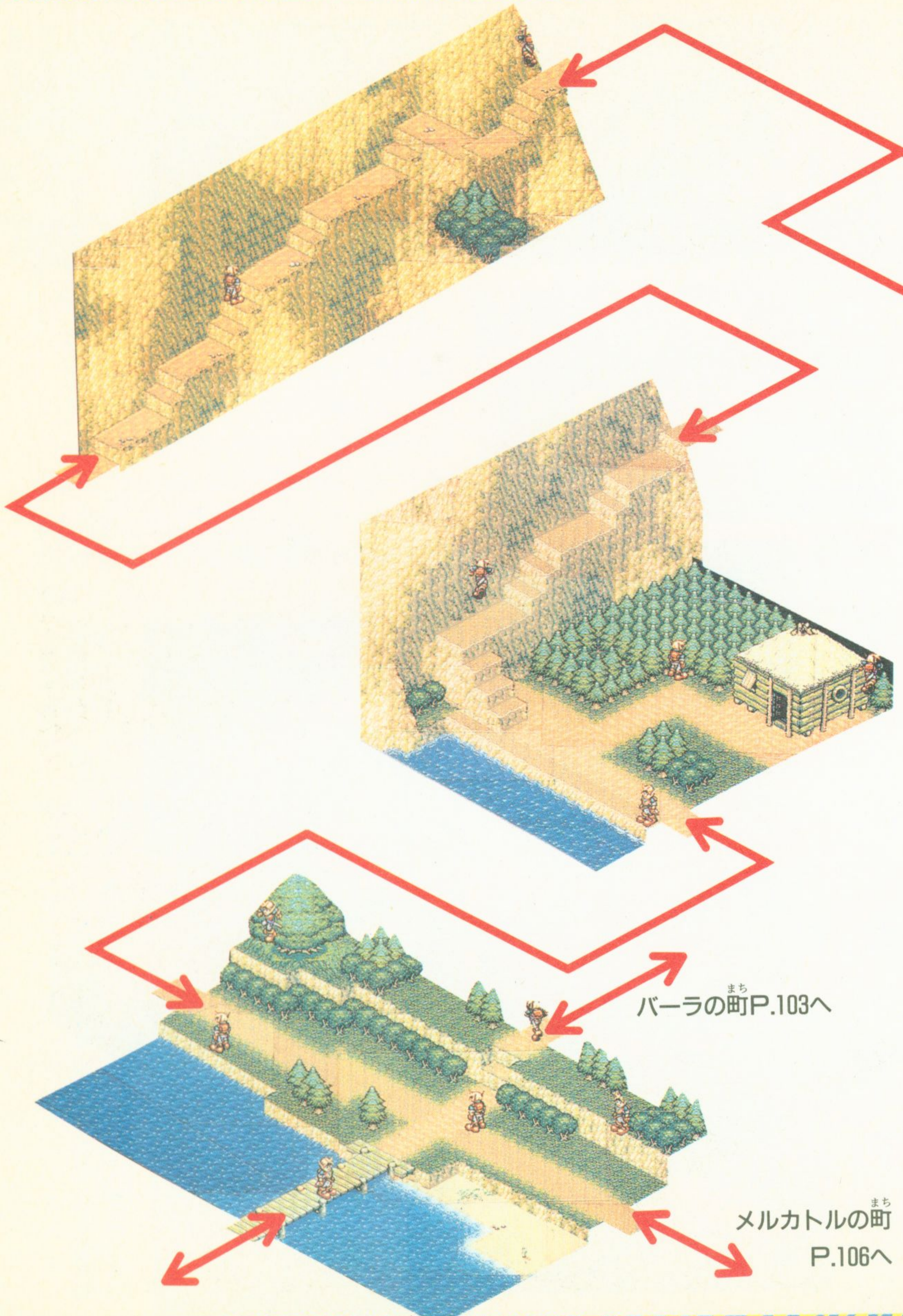
毒消し草 金貨 30枚

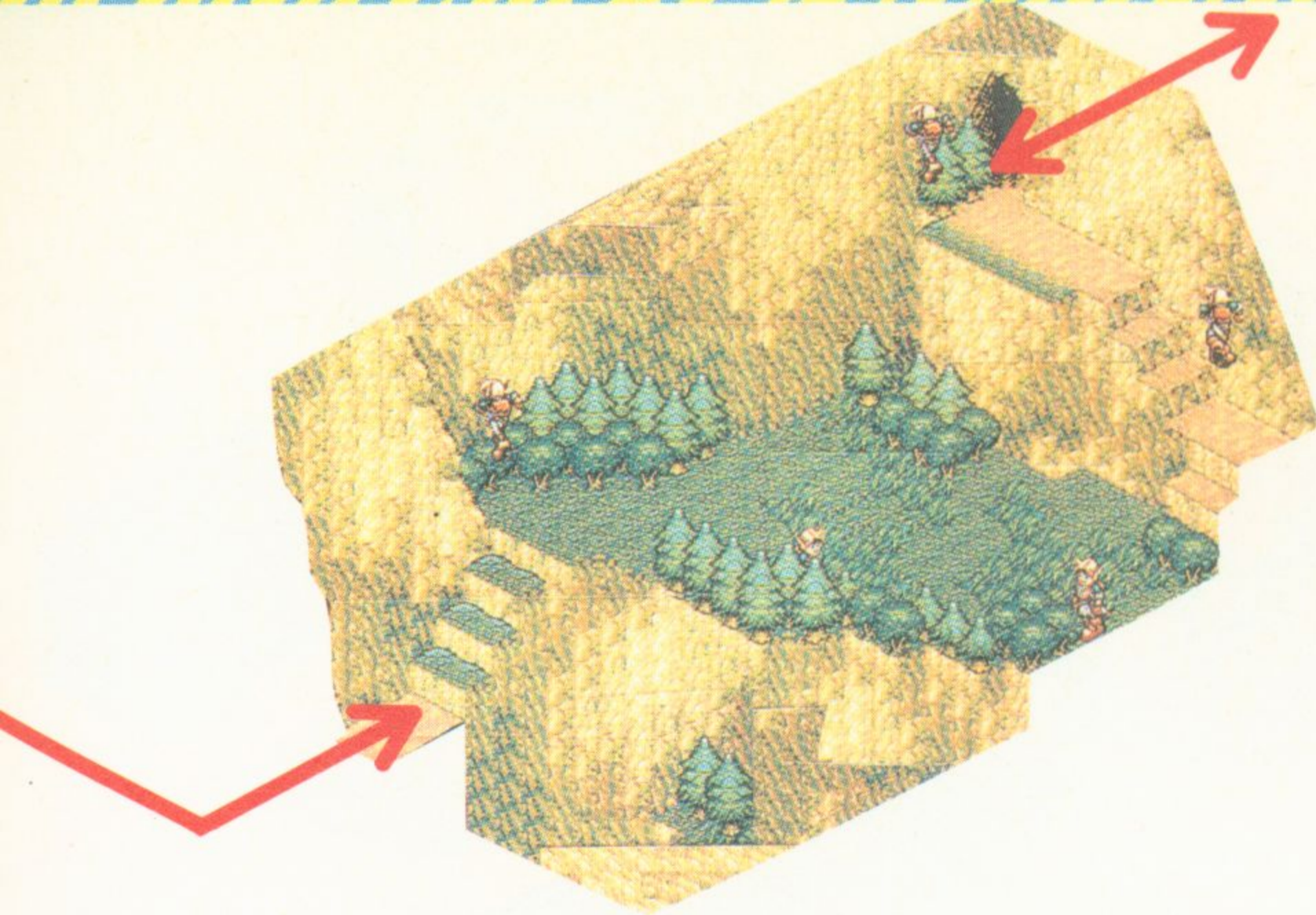
ダールの秘薬 金貨200枚

命の素 金貨450枚

●宿泊 金貨 20枚







バーラの^{こうざん}鉱山
P.109へ

SCENE2

なん ^{のが} ^{りょうし} ^{いえ} 難から逃れた漁師の家

町から出て西へ進むと漁師が住んでいる家があった。
漁師の話によると、ある日、人相の悪い兵士たちがやっ
て来て町の人を山に連れて行ったという。漁師は海に出
ていて難から逃れたのだという。山…つまりバーラの^{こう}
^{ざん}山の方だ！ ジュエルを狙った公爵の悪巧みだろうね。
なんとかして町の人々を助け、公爵の野望を阻止したい。



SCENE3

こうざん ^{いりぐち} ^{てごわ} 鉱山の入口までは手強いモンスター

ここから^{こうざん} ^{いりぐち} ^{やま} ^{のぼ}鉱山の入口までは山を登らなければ
いけない。しかも途中には手強いモンスターが
ゾロゾロ出てくる。こんな急な坂道・階段で敵
と遭遇するのはつらい。とにかく敵と戦うには
なるべく長い足場を使って、^{かいだん} ^{けん}階段が剣のじゃま
にならないようにしたい。



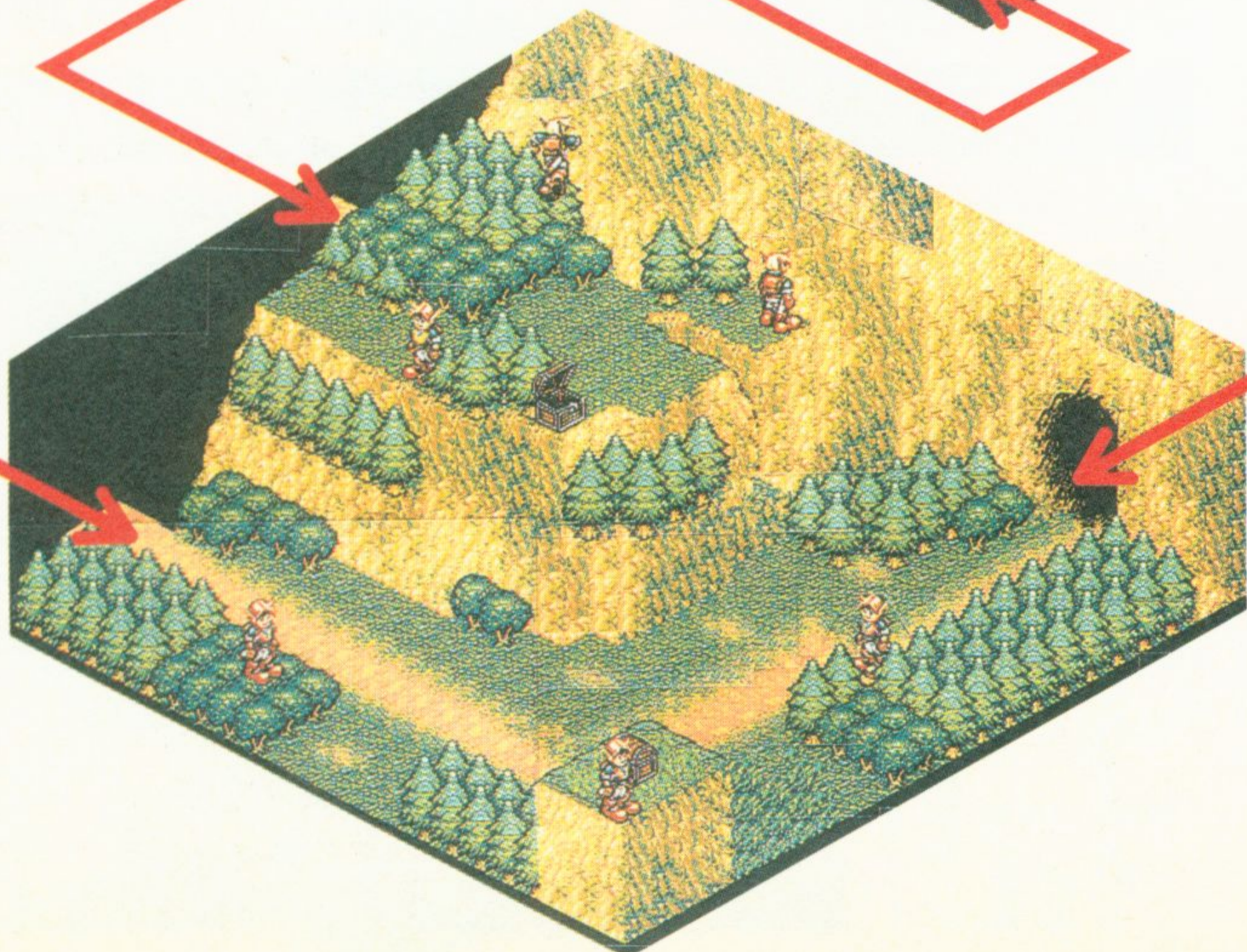
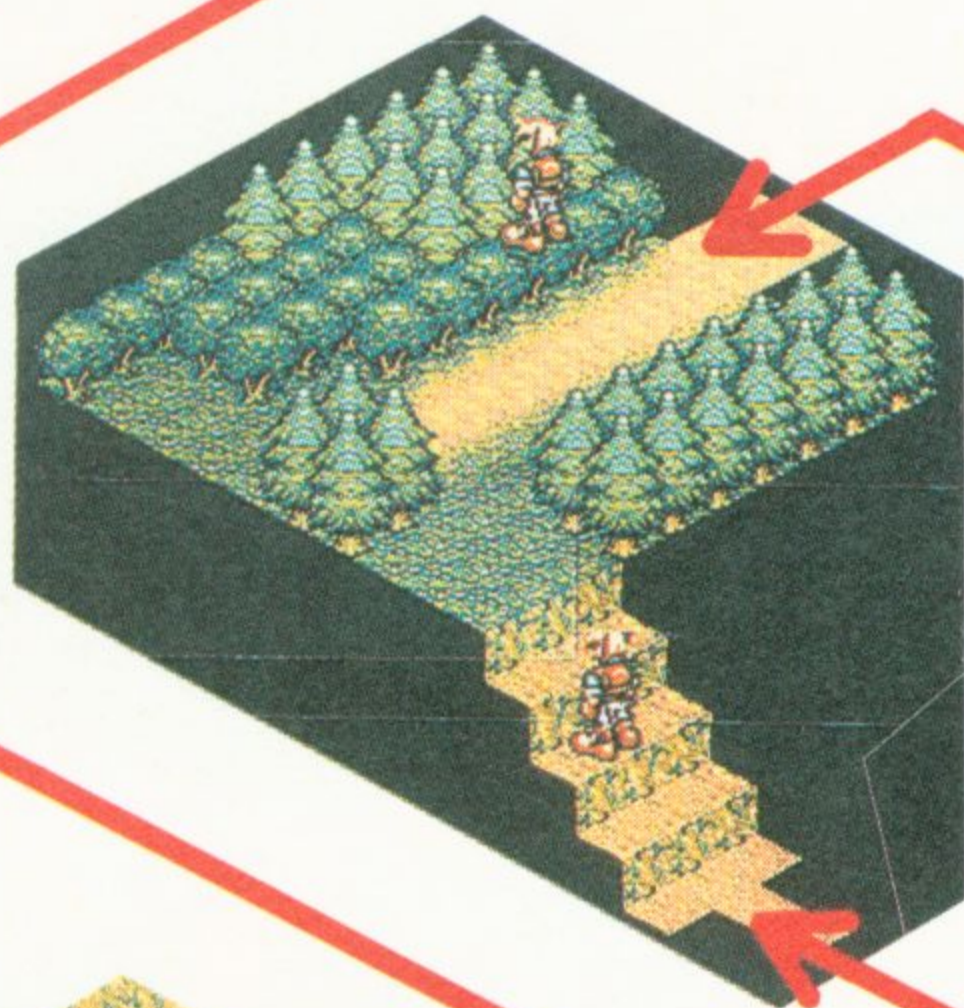
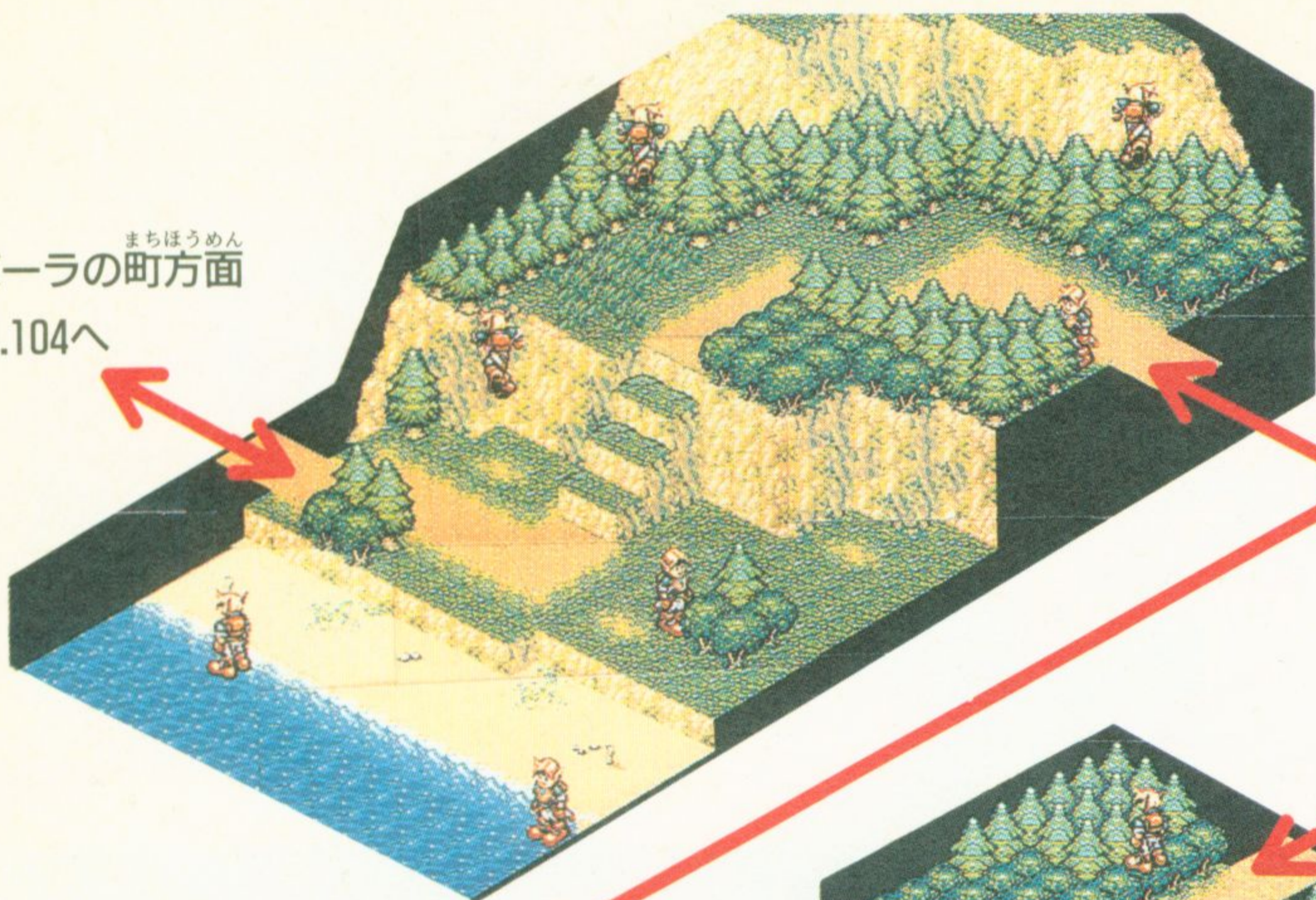
◀ 急な階段が続く山道で
モンスターと遭遇するこ
とになる

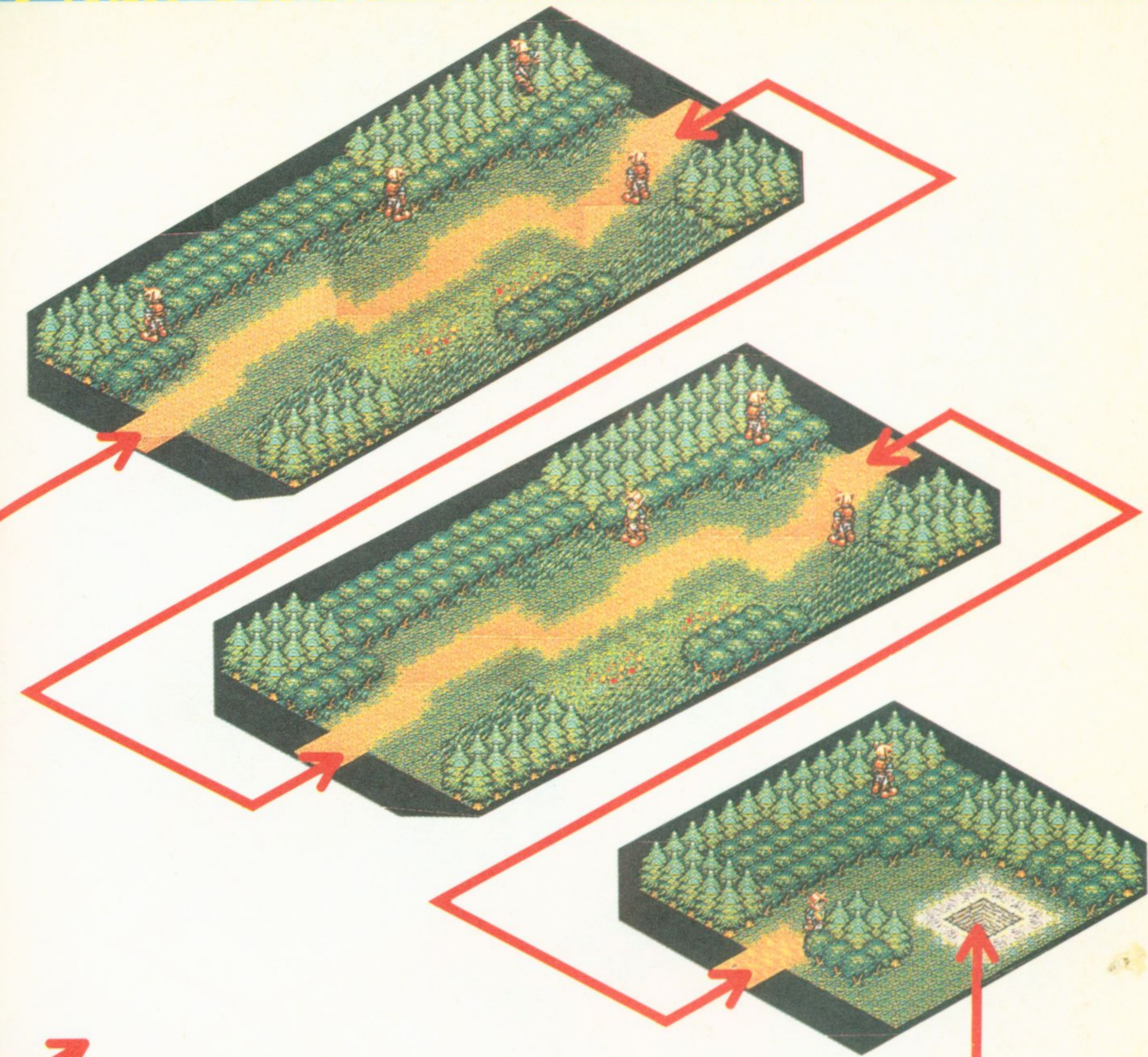
▶ 難所を乗り越えようとす
ぐに洞窟の入口が見えて
くる。ここがバーラの^{こう}
^{ざん}山の入口だ。ここに町の
人たちが監禁されている
らしい



◀ 敵と戦うには剣を振り
回しやすい、長い足場を
キープして戦おう

まちほうめん
バーラの町方面
P.104へ





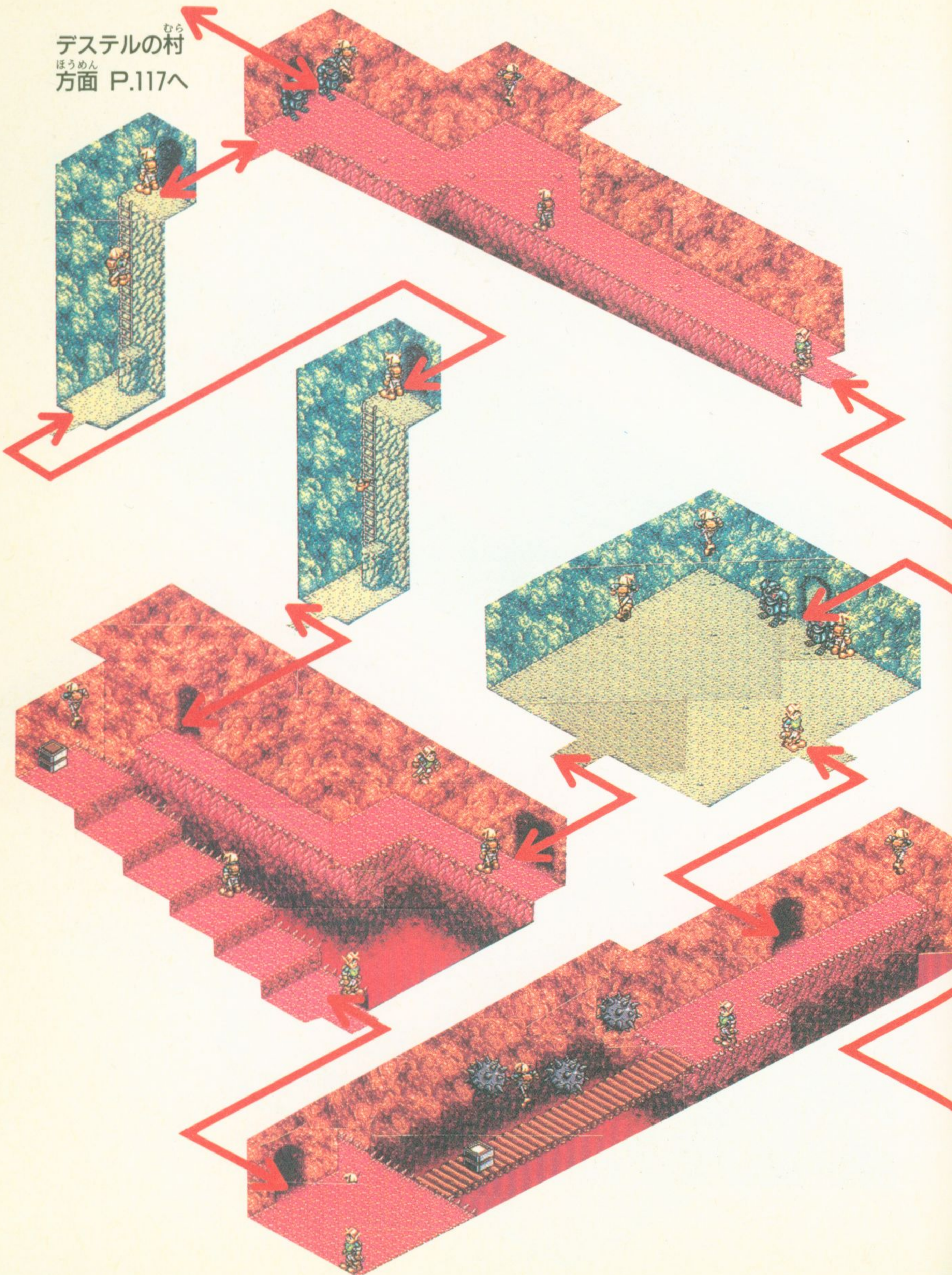
メルカトルの町方面^{まちほうめん}P.66へ



メルカトルの町方面^{まちほうめん}へ抜けるトンネル。メルカトル側の入口が石でふさがれているが、バーラの人々を救^{ひとびと}出^{きゆう}すと石はなくなり通行^{しゆうつう}できるようになる。だからトレントの息子^{むすこ}の木でワープしなくても行けるようになる。

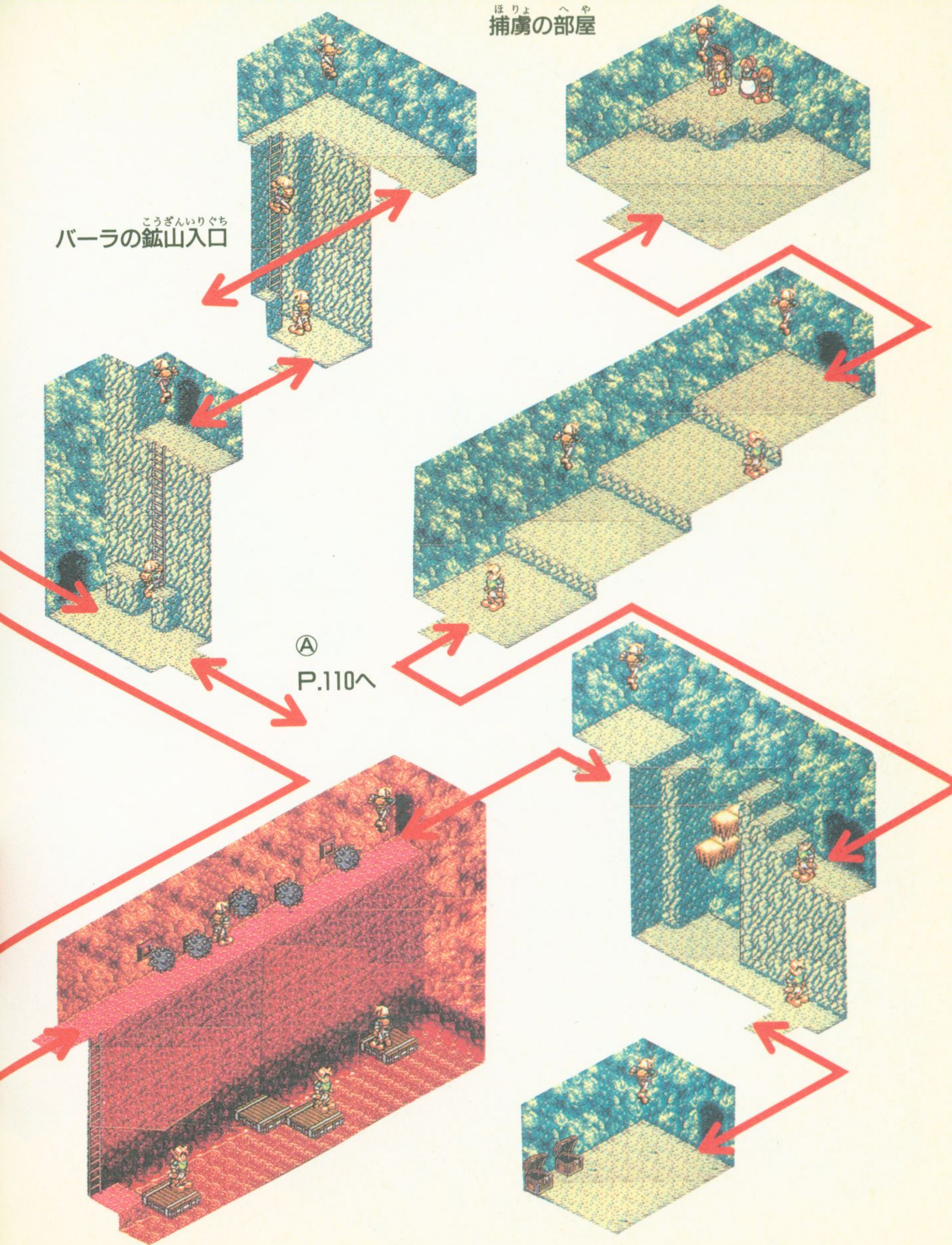
バーラの^{こうざん}鉱山
だっしゆうつこう
脱出口

デステルの村
ほうめん
方面 P.117へ

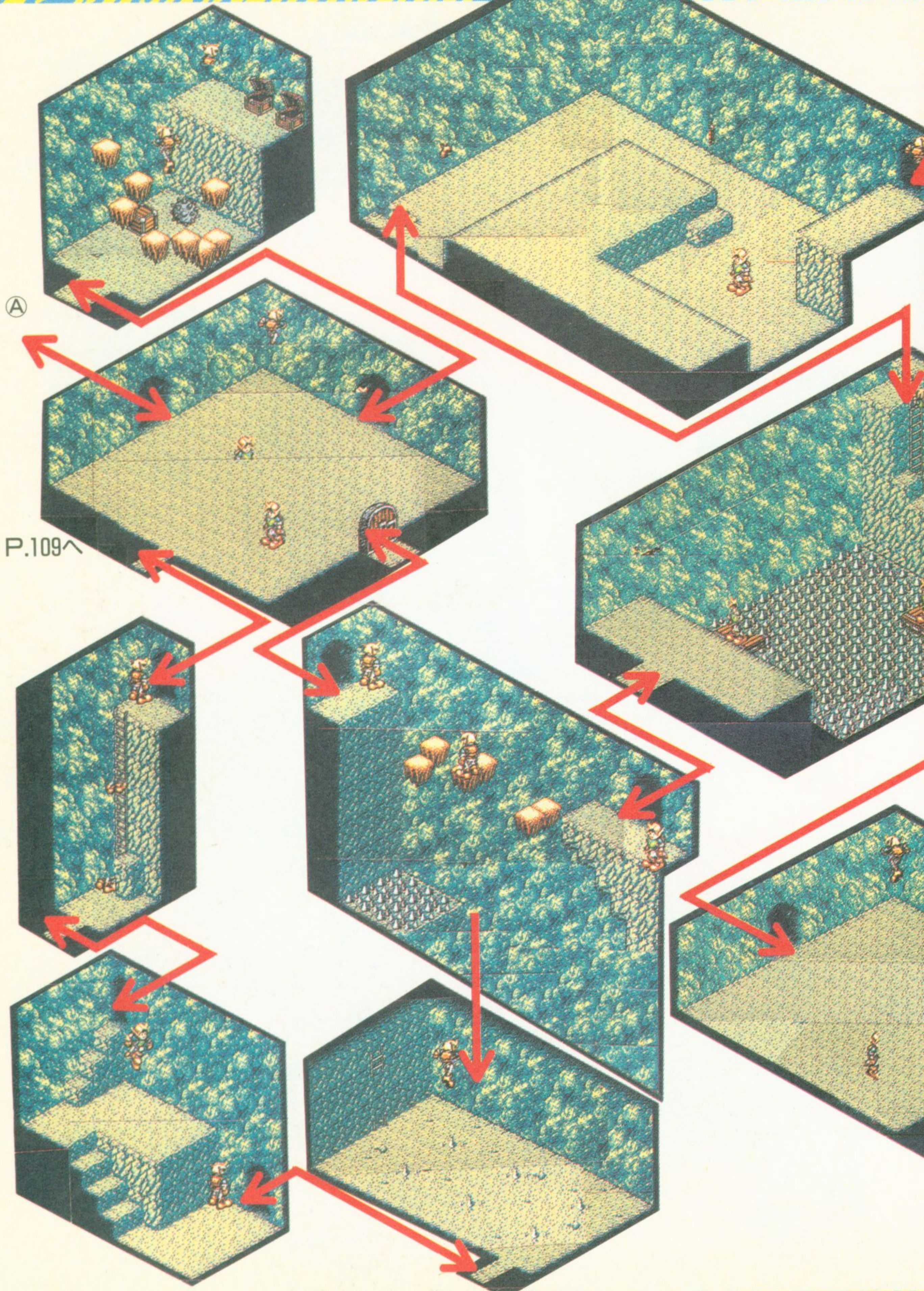


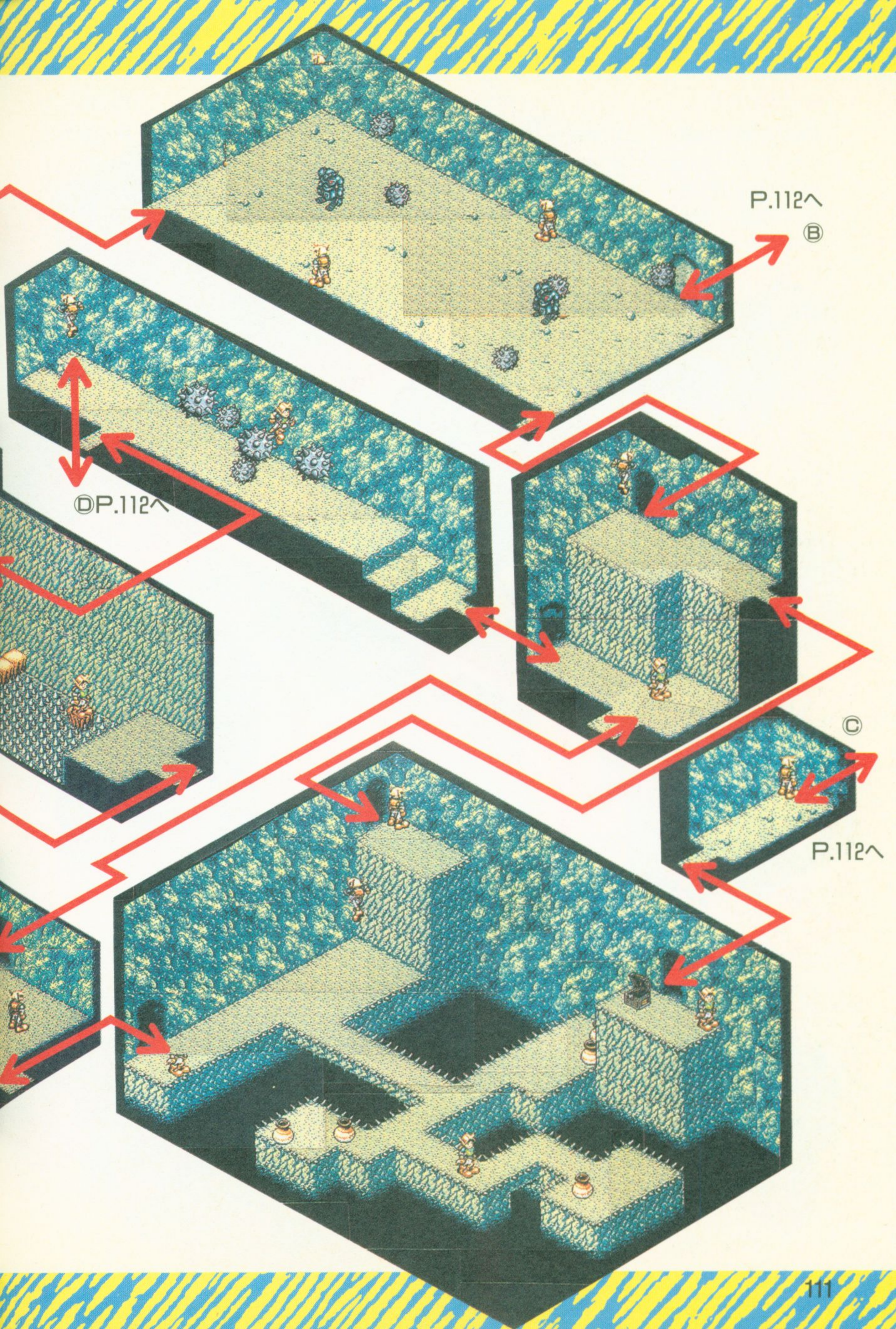
ほりよへや
捕虜の部屋

こうざんいりぐち
バーラの鉱山入口



Ⓐ
P.110へ





P.112^

ⓑ

ⓐP.112^

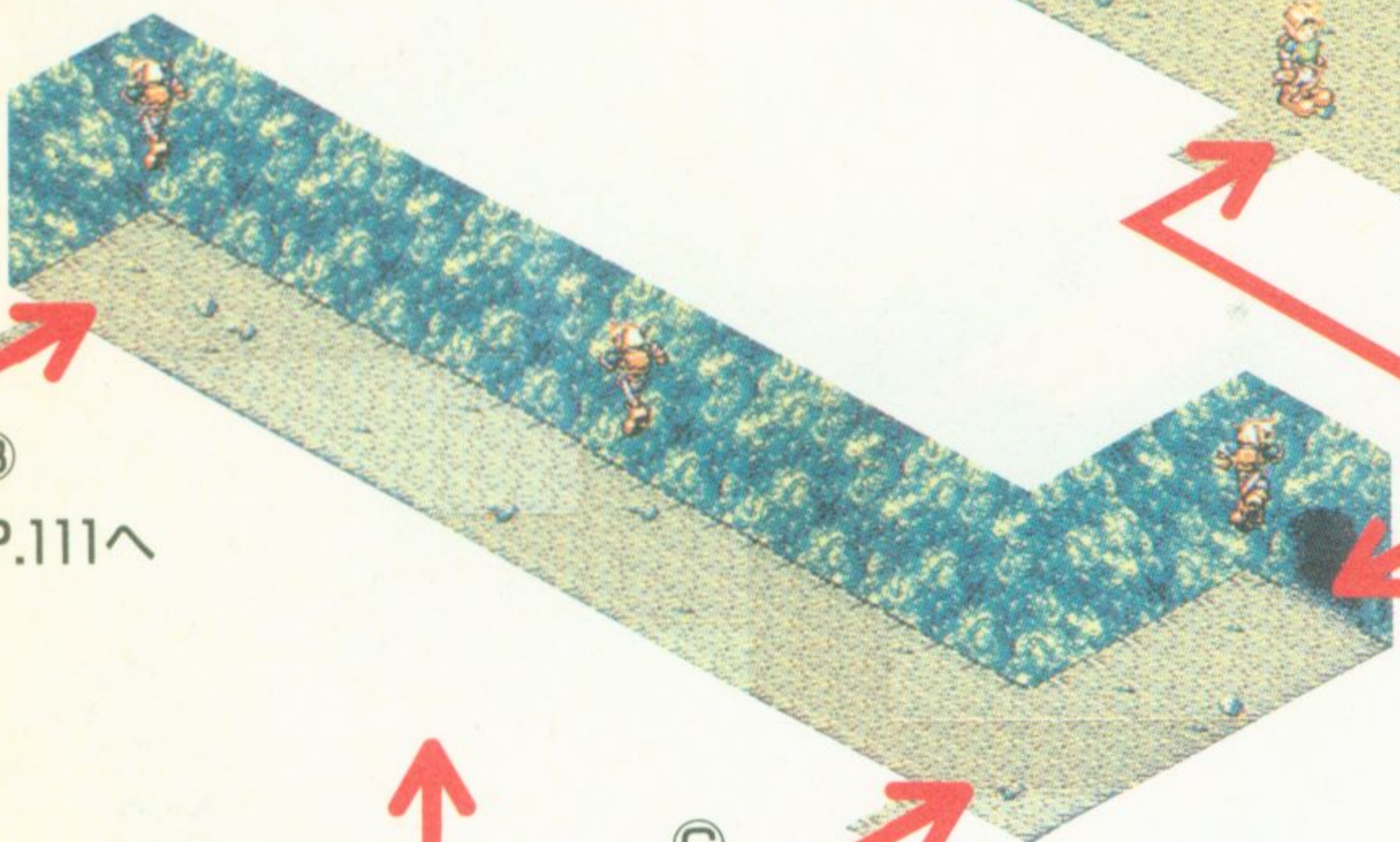
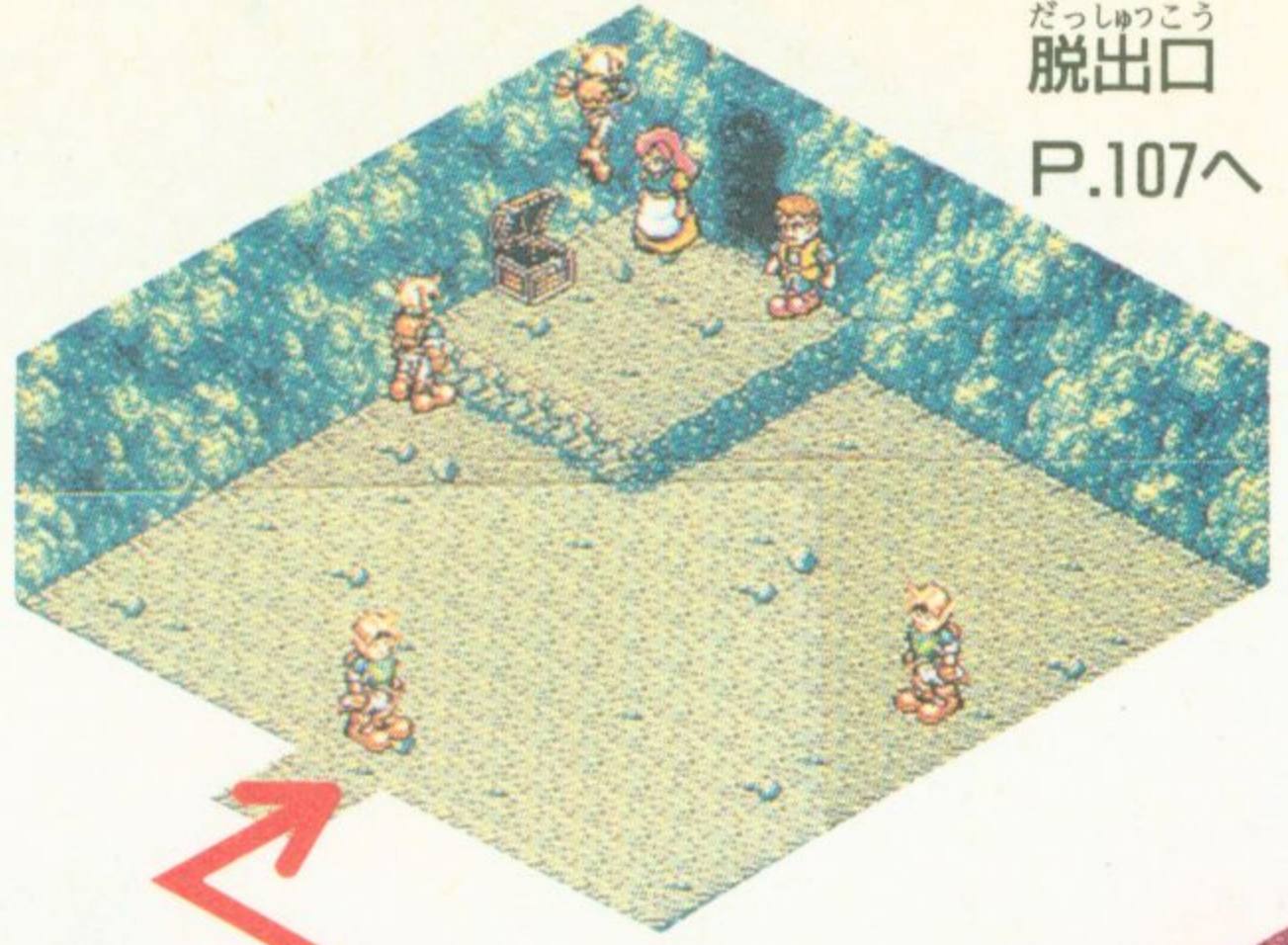
ⓒ

P.112^

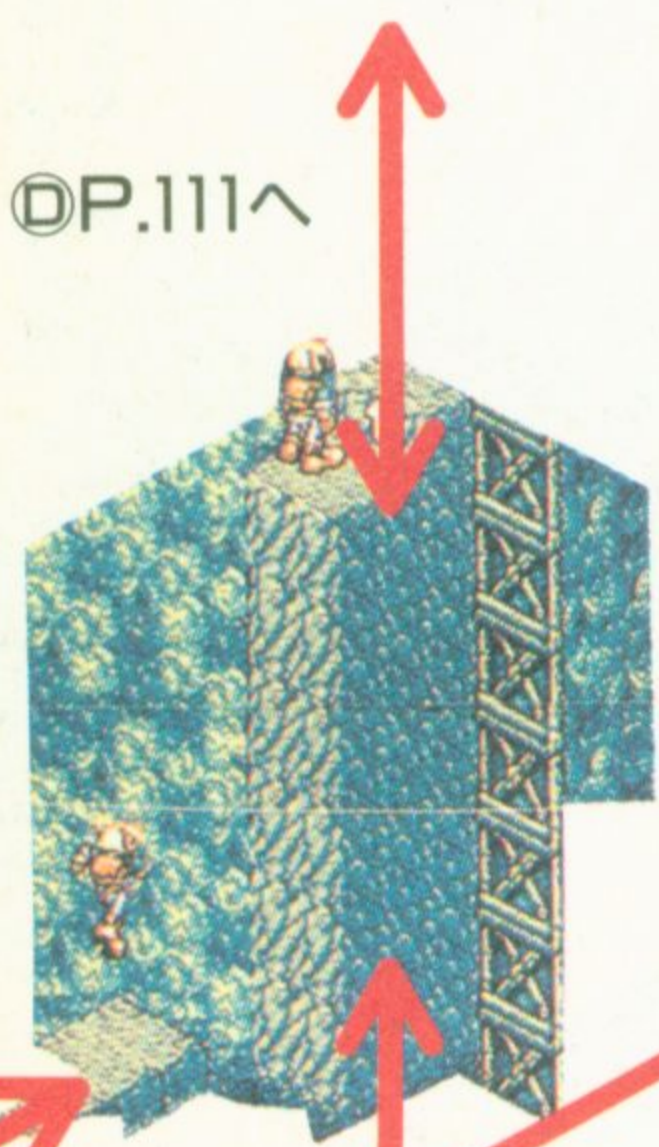
●捕虜の部屋

東地区の捕虜の部屋。ここでは町の人々の手
 によって地上への脱出口が作られている。3
 か所の捕虜の部屋をすべて解放するとこの脱
 出口が完成して使えるようになる。これで脱
 出が楽になるはず！

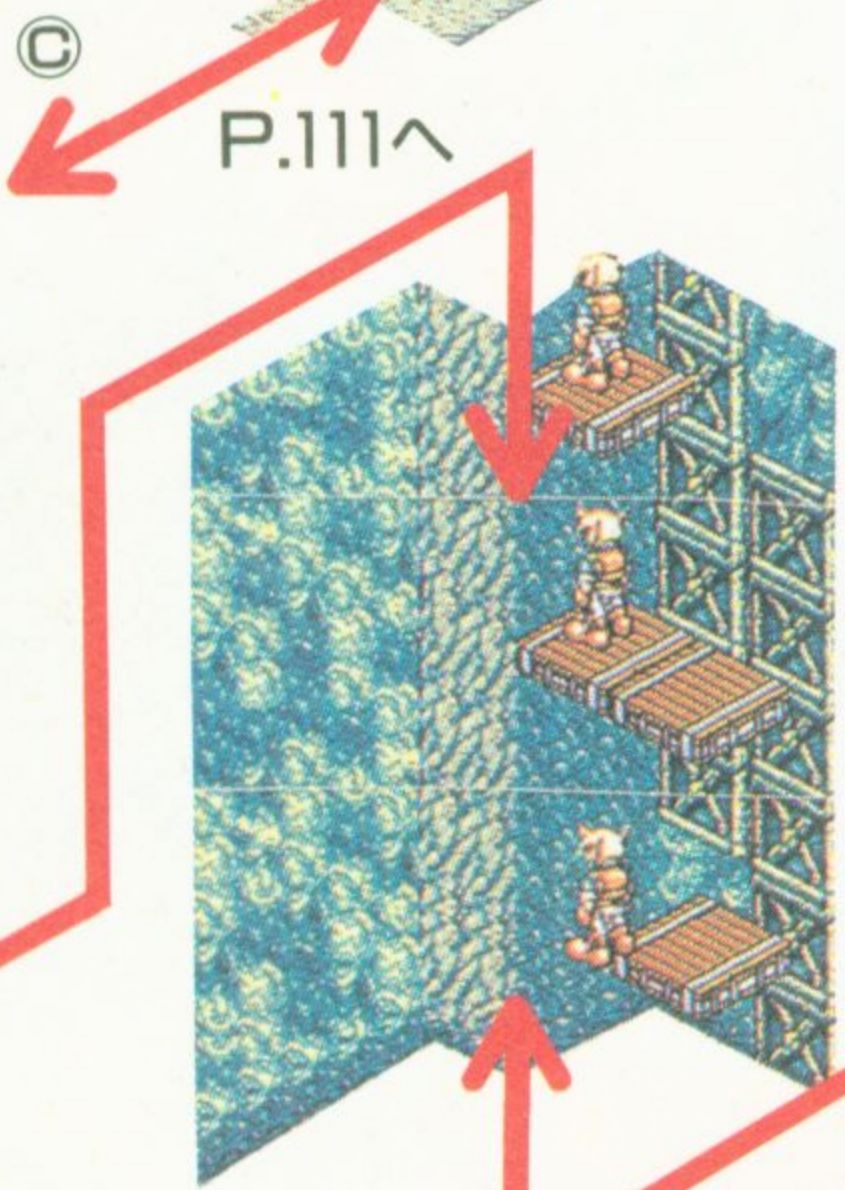
だっしゅつこう
 脱出口
 P.107へ



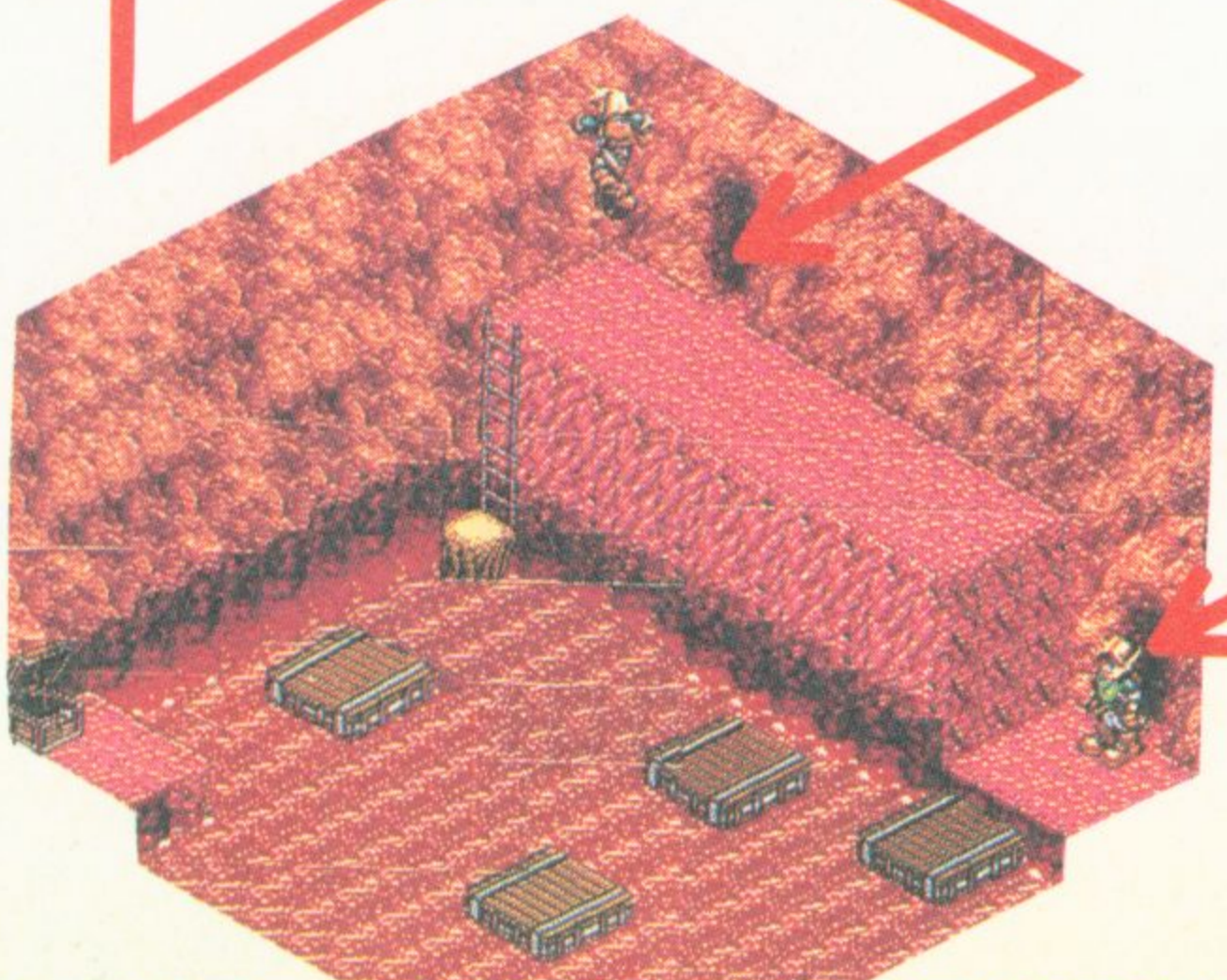
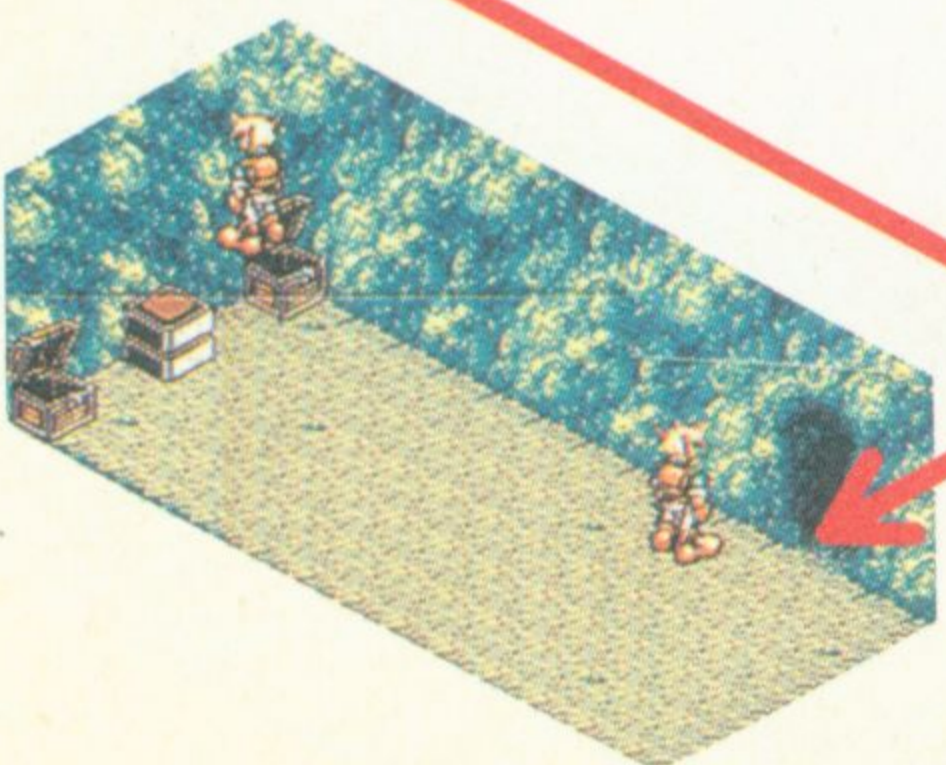
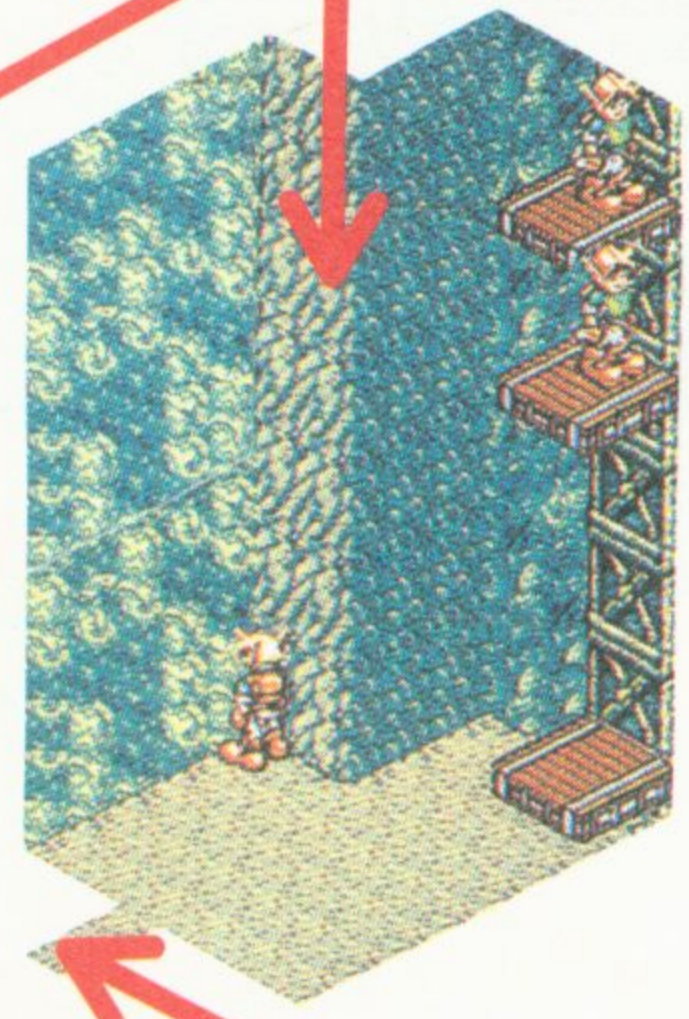
Ⓑ
 P.111へ

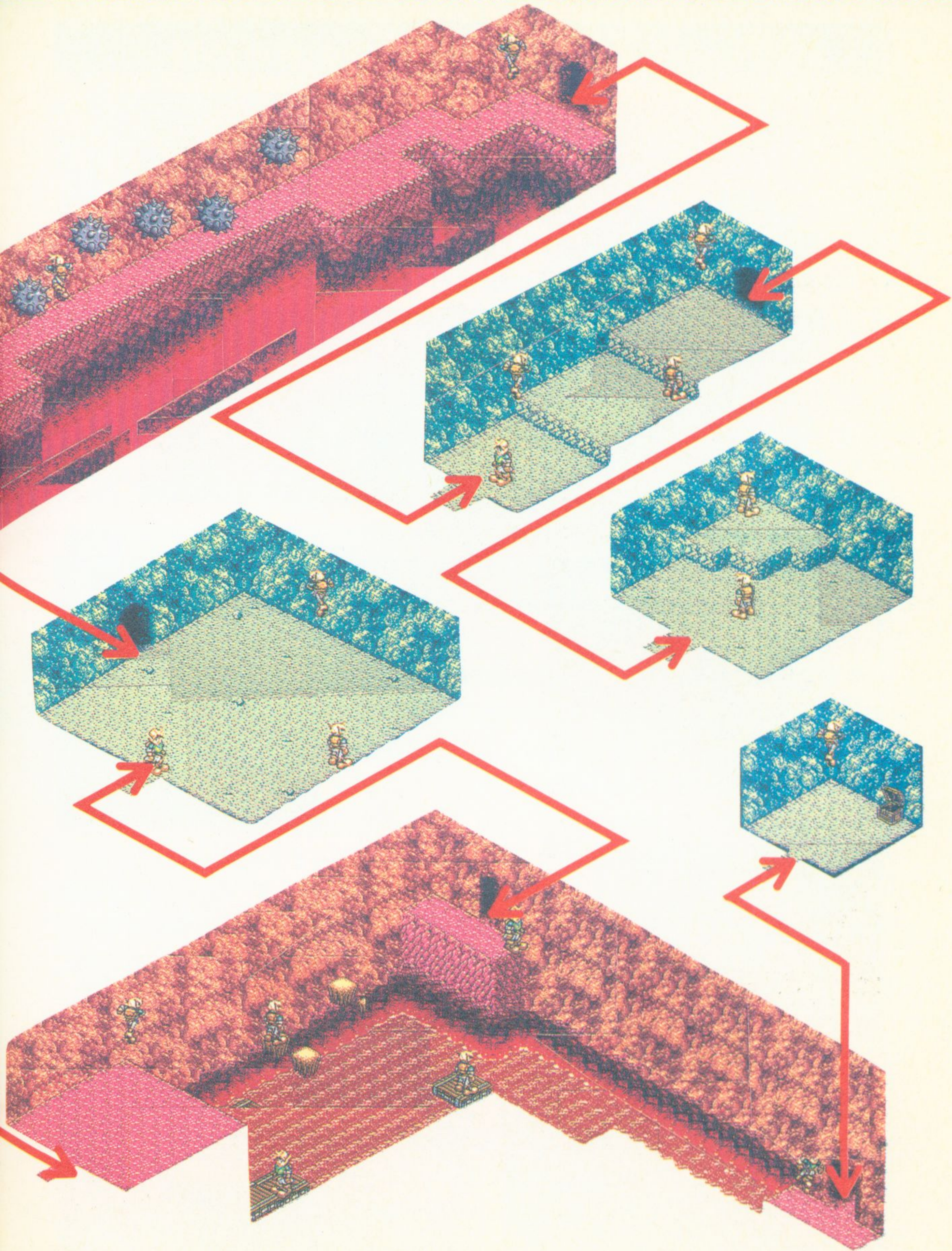


Ⓓ P.111へ



Ⓒ
 P.111へ





SCENE4

入り組んだ鉱山は3つの地区分け!

バーラの鉱山は迷路のように入り組んだつくりになっている。しかしここは大きく3つのブロックに分けられていることを知っていれば攻略しやすいだろう。まず最初は入口から下りてすぐに西の穴を進み西地区を攻略しよう。そして攻略したら一度町へ戻ってセーブする。



▶ 入口を下りると東と西の2つの通路。これはまず西地区を攻略だ!

▶ 鉄球がしゃまなので、途中の足場に箱を引っ掛けておき、登って箱を持つ。そして最後の足場に箱をスラして置いてその上からジャンプ



▶ 東地区に進むとツボを積み重ねて登るようなテクニカルな場所もある

SCENE5

3か所に分けられた町の人たち

●西地区の町の人たちを救出したら...

まずは西地区攻略。ここを守るのは闇の騎士団・財宝発掘班班長のブギノフ。こいつを倒すとこの地区の町の人々を救出し、迷宮の鍵も手に入る。しかしこのまま他の地区へ進まず、一度町へ戻りセーブしておいた方がいいだろう。



※「とんでひにいる なんとやらというのはまさに おまえのことだ! ブギヤース!

●東地区では脱出用抜け穴の作業が進む

東地区には闇の騎士団のブギルがいる。こいつを倒すと町の人々を救出できるが、さすが鉱山労働者だけあって部屋の奥に脱出用の抜け穴を掘っている途中だった。でもまだ未完成。全員助けたらここから脱出だ。公爵はすでに財宝のありかを知り、西の村に向かったという。

●最後の地区で町の人々を全員解放!

東地区から奥に進むと最後の地区。ここは闇の騎士団の団長ブギスを守る。こいつを倒すと中に閉込められていた人たちが一斉に外に逃げだす。これで町の人々全員を救出したことになる。あとはここからライルが無事に脱出できるかだ!

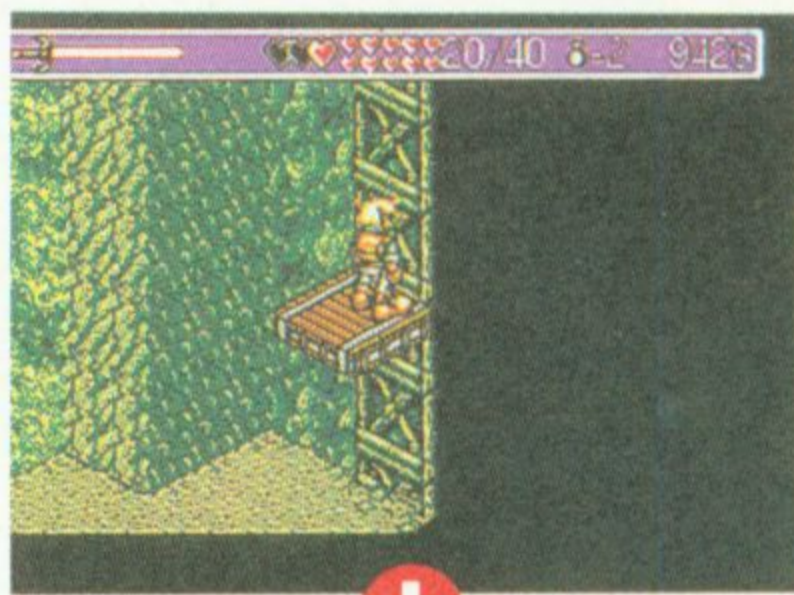


※「あ、ありがたいっ! これで町にもどれるぞっ! どなたかは しりませんが かんじいしますぞっ!

SCENE6

町の人々が作った東地区の脱出路

町の人々を3地区から全員救出したらライルがこの鉱山から脱出する番だ。ここで死んでしまったら意味がない。そのまま鉱山の入口から脱出してもいいが、簡単なのは東地区の監禁場所に戻り、完成している脱出用抜け穴を使う。外に出るとバーラの町の東側のフィールド！



東地区の監禁場所に脱出用の抜け穴が完成している



エレベーターを乗り継いでいくと地上に出られるぞ



脱出した場所はバーラの町の東のフィールド。ここから南に進むとバーラの町の東のトンネル入口に出られるぞ！ さあ町に帰ろう

SCENE7

バーラの町に活気が戻る

無事バーラの町に帰ると、町に人が戻りにぎやかになっていた。町長の家に行くと町の人々を救出したお礼に、鉱山で見つけた剣をくれるという。剣は町の道具屋の隣の井戸の中に隠されている。井戸の中に入って探すと雷神の剣が見つかるはずだ。

次は公爵の後を追って鉱山の西にあるドワーフたちの住む村を目指そう。鉱山の西地区の入口に像がじゃまで入れなかった場所がある。そこが村への抜け道だという。さあ、道具や薬を補充したら再度、鉱山の入口からドワーフたちの住む村を目指そう！



町長の家に行くと、お礼に鉱山で見つけた剣の隠し場所を教えてください



井戸の中を探すと雷神の剣があるはずだ。さっそく装備しよう

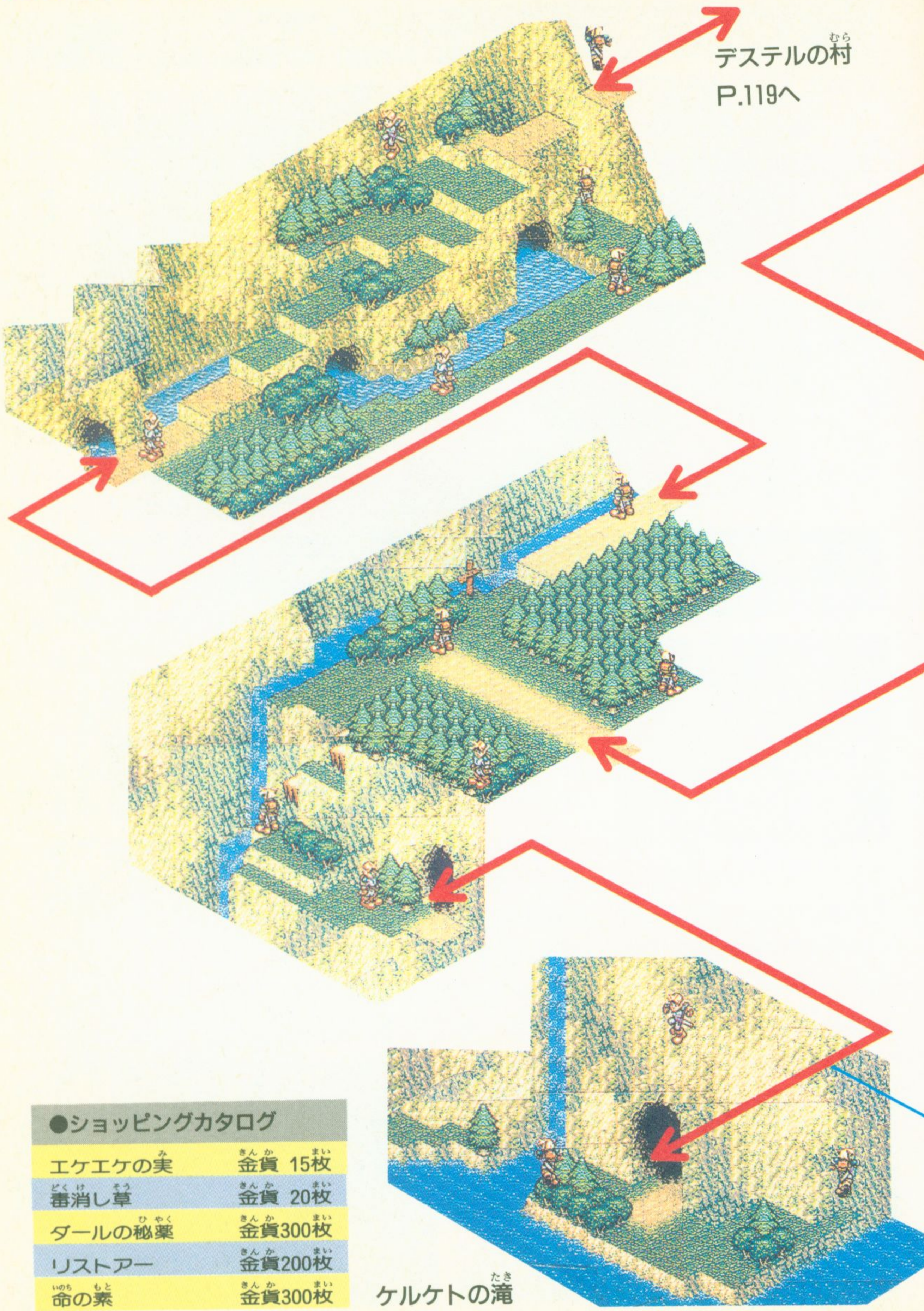


最初に鉱山の西地区の入口へ来たときは、村への抜け穴は像によってふさがれていた



町の人々を救出して、再度鉱山の西地区の入口にやってくる。抜け穴が開いている

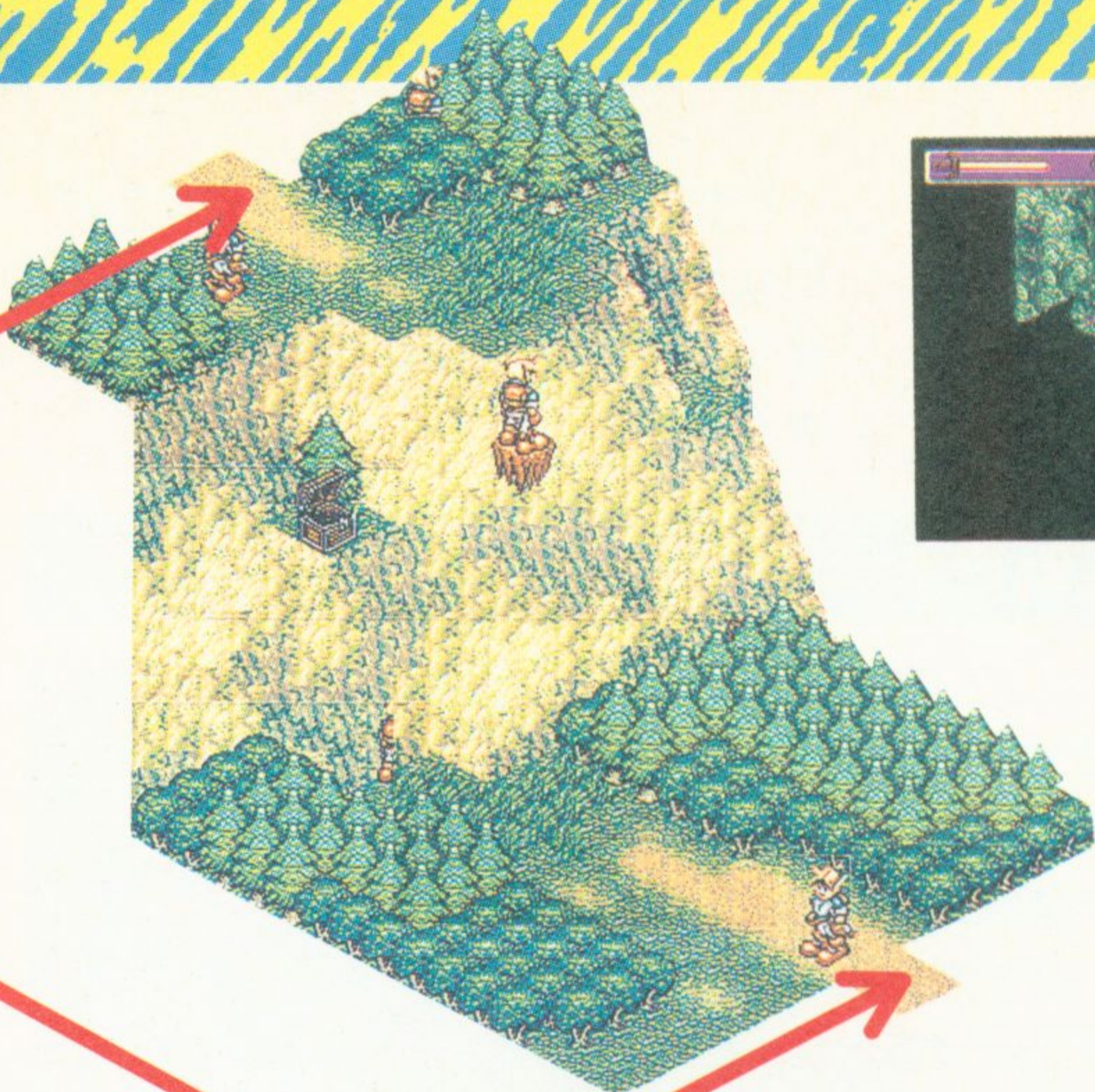
デステルの村
 P.119へ



●ショッピングカタログ

エケエケの実	金貨 15枚
毒消し草	金貨 20枚
ダールの秘薬	金貨300枚
リストアー	金貨200枚
命の素	金貨300枚

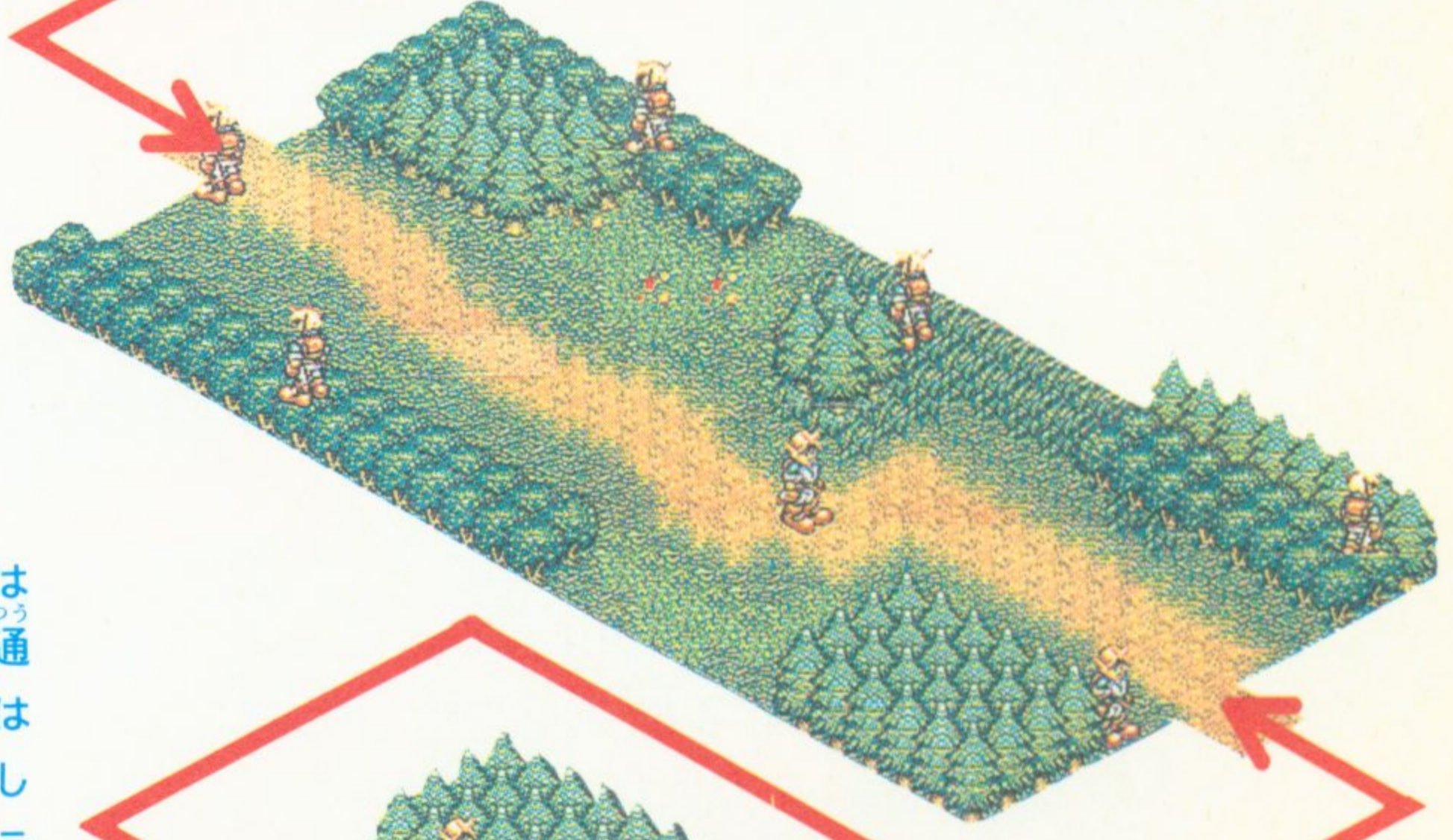
ケルケトの滝



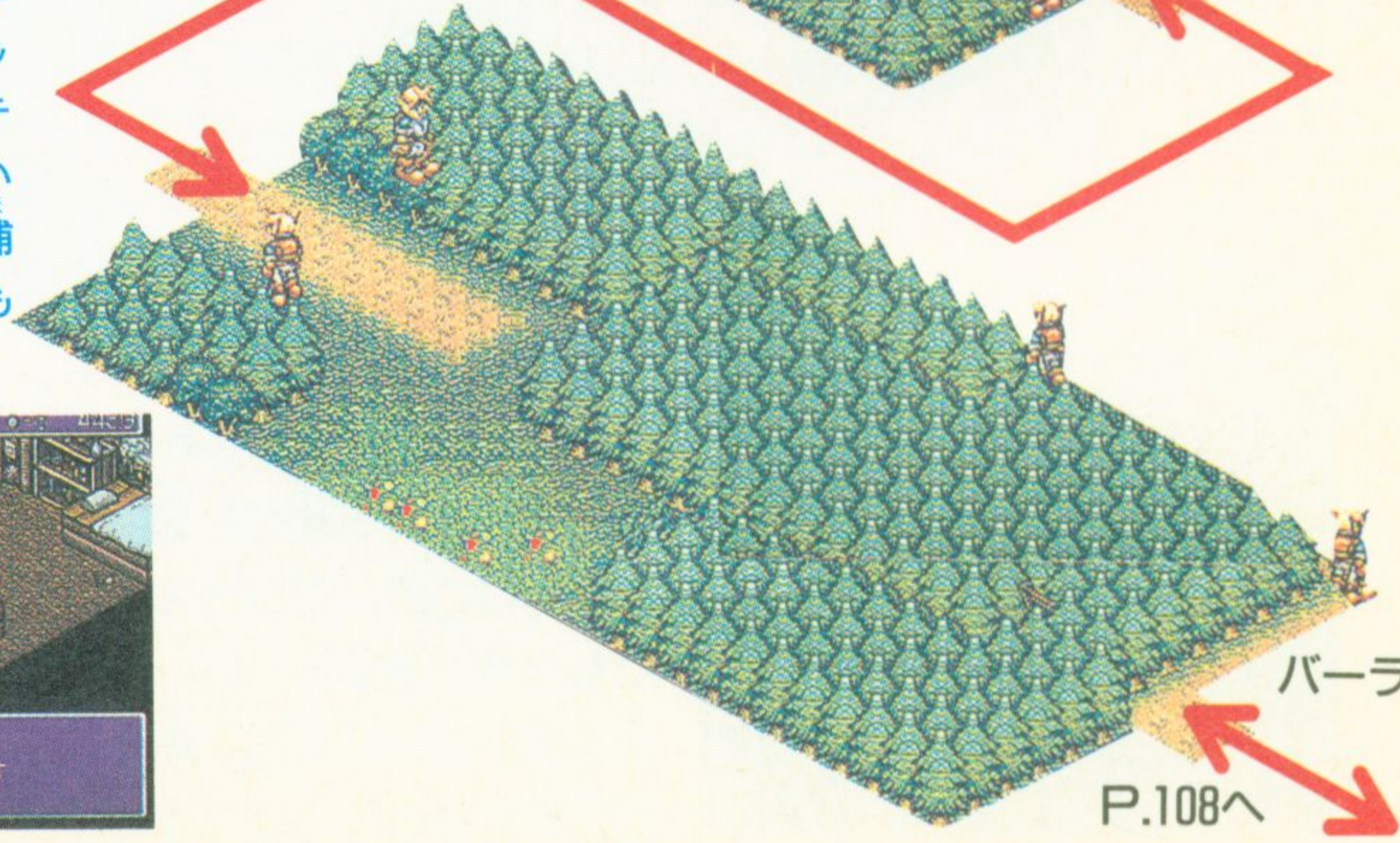
ハラーの鉦山の西地区
 から入った村への抜け道
 地下道を通って…



▲地上へ出た！ この先にドアと
 つたちが住む村があるという。途
 中ケルケトの滝見物もいいかもね



▼ケルケトの滝の横には
 滝壺と滝の上をつなぐ通
 路があり、その中には
 土産物屋さんが店を出し
 ている。この先、デステ
 ルの村では置いていない
 ものもあるから、時々補
 充しにくるのもいいかも
 ね



ハラーの鉦

P.108へ



へいわ この 平和を好むドワーフたち

むら デステルの村

はなをこよなく愛するドワーフたちが
住むデステルの村に公爵たちがやって
来て、ジュエルを探して荒らし回った
ようだぞ！

SCENE 8

こうしゃく あ へいわ むら 公爵たちに荒らされた平和な村

●村の入口の教会の神父は秘密の本の愛読者！

むら へい きょうかい しんぶ ひみつ ほん あいどくしゃ
村に入るとすぐ教会がある。とにかくセーブをし
てもらおうと中に入ると、見慣れない本が神父の横
に置いてある。それを手にすると神父が大慌て。何
やら秘密の匂い。神父に秘密にしてくれと頼まれた
からOKすると中身を見せてくれた…するとなんだ
かピンクになっちゃって…神父さんのエッチ！



●宿屋の主人の横に気になる宝箱

やど や しゅじん よこ き たからばこ
宿屋に入ると受付カウンターの中に宝箱が
ある。気になるので主人がちょっとズレた瞬
間に中に入り宝箱を開けた…中は命の素！
宿屋の奥にはマサンの村の宿屋からクサレ縁
のモリオという男。彼もノール王の財宝を狙
っているらしい。

●封印された古代の洞窟の井戸

むら いど みは ふういん
村にある井戸には見張りがついて封印されている
ようだ。理由を聞くと、この井戸は古代の洞窟とい
うとっても危険な場所へ続いているため、村長が封
印をして、誰も近付けないようにしたという話だ。
そんなに危険な場所に村からすぐに入れるというの
も物騒な話だぜ！



●公爵に持ち去られた最後のジュエル

そんちょう いえ たず そんちょう な
村長の家を訪ねてみた。すると村長はもう泣きそ
う。大切なお花畑が公爵たちによって荒らされてし
まったからだ。そのうえ村に伝わるジュエルは公爵
たちの手にあるらしい。これで公爵は最後のジュエ
ルを残すだけになる。急がなければノール王の財宝
が公爵たちのものになってしまう！

●ショッピングカタログ

エケエケの実 み 金貨 きんか 15枚 まい

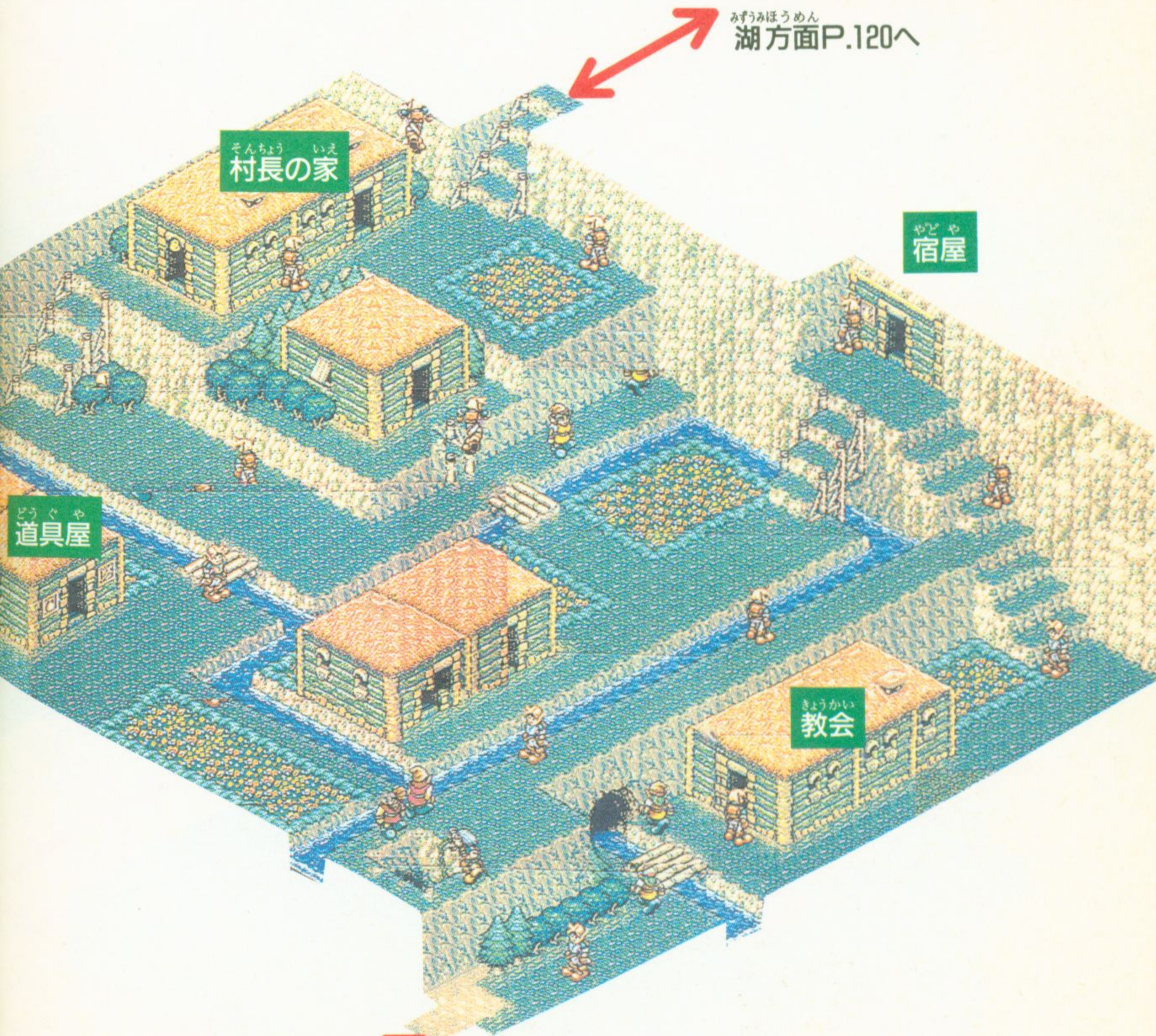
毒消し草 どくけいそう 金貨 きんか 30枚 まい

ダールの秘薬 ひやく 金貨 きんか 200枚 まい

リストアー りすとあー 金貨 きんか ? 枚 まい

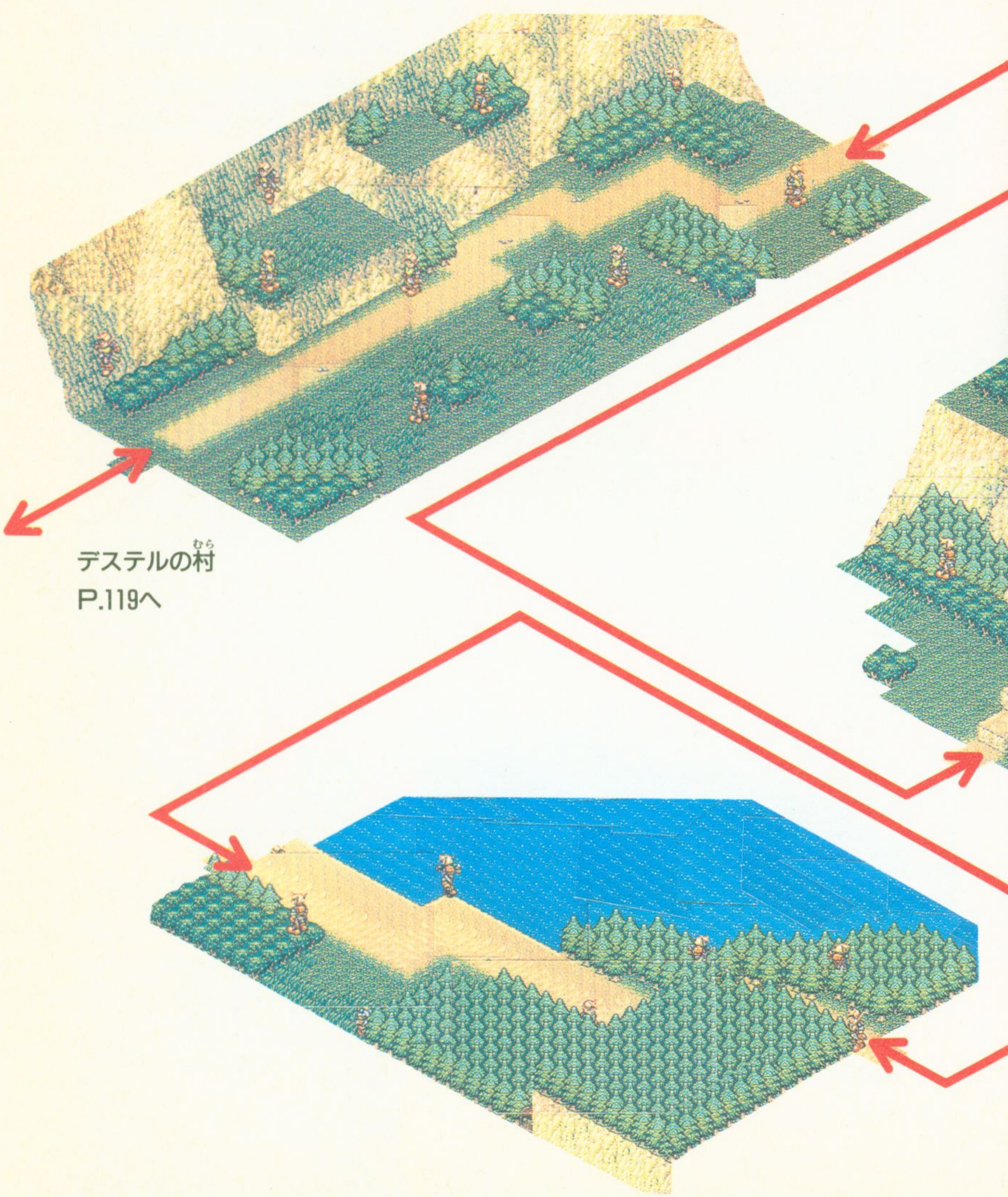
命の素 いのちもと 金貨 きんか 600枚 まい

●宿泊 しゆくはく 金貨 きんか 20枚 まい

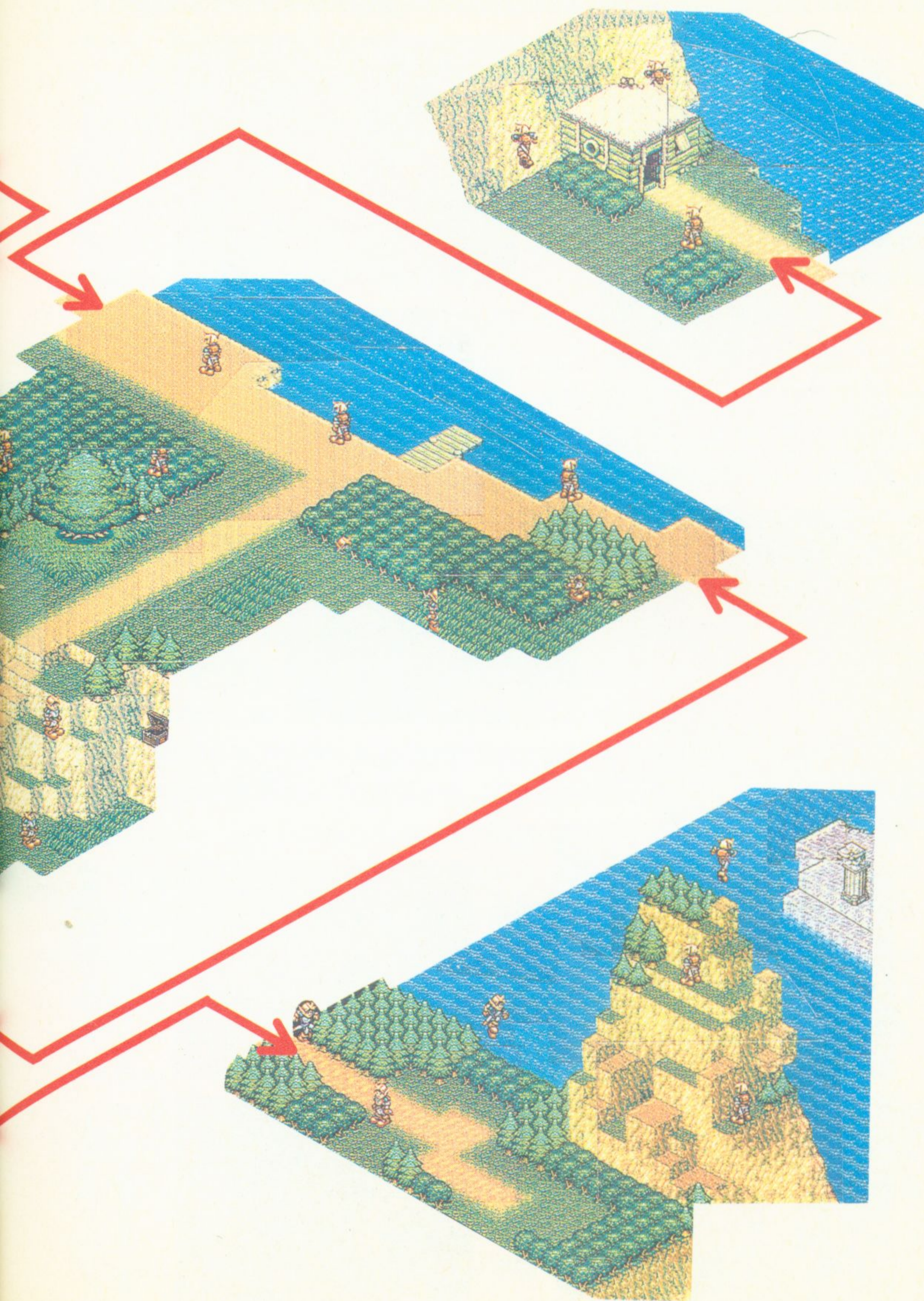


みずみほうめん
湖方面P.120へ

まちほうめん
バーラの町方面
P.116へ



デステルの村
P.119へ



SCENE 9

あと一歩で公爵に追いつけない!!

●湖についたら公爵はイカダで出発!

公爵の後を追ってデステルの村から大急ぎで湖までやってきた。しかし…ガーン! 湖についた時にはすでに公爵たちはイカダに乗って出発準備が整っていた。公爵たちは最後のジュエルを探しに湖の神殿に行くつもりなのだ。

あと一歩で公爵を捕まえることができたのに、ここでまた差をつけられるワケにはいかない。どこかに湖を渡る船やイカダはないものか? とにかく探してみることにしよう。それにしても公爵ってヤツはどこまでもいけ好かないヤツなんだ! 今度会った時こそ、ただじゃおかないからな。



◀デステルの村から大急ぎで湖までやって来たが、公爵たちはすでにイカダに…



◀湖畔にたたずむライルたちを残して最後のジュエルを探しに湖の神殿に向かった



●イカダはすべて公爵たちのもの

公爵たちを追うために船やイカダを探してみた。湖畔の西にある家に行くと、じいさんがいてイカダはすべて公爵たちに貸してしまったという。ああ、なんてこった。それじゃあ公爵たちに追いつく手段はなくなってしまったのか。みすみす公爵に最後のジュエルを渡してしまうことになる。

●山のとっぺんから神殿の公爵を…

それでも諦めきれないライルは湖畔の東に向かってみることにした。湖畔の東は高い山になっていて、もしかしたら神殿の様子が見えるかもしれない。ライルは必至にその山の頂点に登った。

しかしその山のとっぺんから見えたのは公爵たちが悠々とイカダで神殿に乗り込む姿だけ。しかも公爵はライルたちを見つけて、神殿までジャンプしてみろだと…ちくしょ〜! できもしないことを…ますます腹が立ってきた。何が何でも湖の神殿にたどり着いてやる。



◀湖畔の東にある高い山のとっぺんまで登ったら公爵たちが悠々と…



◀悪態をつく公爵に、トツカ〜んと頭にきてしまったライル

デステルの村

SCENE 10

デステルの村の井戸封印が破られた

なんとか湖の神殿に渡る方法はないものかと考えながらデステルの村に戻ってきたライル。すると村では騒ぎが持ち上がっていた。封印されていた井戸の周りに人が集まっている。宿屋に泊まっていた男がこの古代の洞窟の話聞いたとたん、封印を破って洞窟に入ってしまったのだという。ああ、あのモリオっていう男だ。

そういえばこの古代の洞窟は湖の向う側とながっているという話を耳にしたことがある。それじゃあもしかしたら湖の神殿にいけるかもしれないじゃないか。井戸の周りで悩んでいるヒマはない。すぐに洞窟に入ってみよう。



湖から戻ってみるとデステルの村では大騒ぎ!



宿屋に泊まっていた男が古代の洞窟のことを聞いて入っていったらしい



こんな恐ろしい洞窟に何をしに入ってしまったんだらう?

▶ そうですね、この洞窟は湖の向う側に続いているという話を聞いた。それじゃあすぐにでもこの洞窟にアタックしよう



SCENE 11

古代の洞窟はテクニカルな場所

この古代の洞窟というところは、モンスターがウヨウヨいて、しかもとってもテクニカルな場所。きちんと装備をしてから井戸に飛び込もう。特にダールの秘薬とエケエケの実を満タンにしておいた方がいいだろう。いくらあっても足りなくなるかもしれない。それほど危険な場所なのだ。

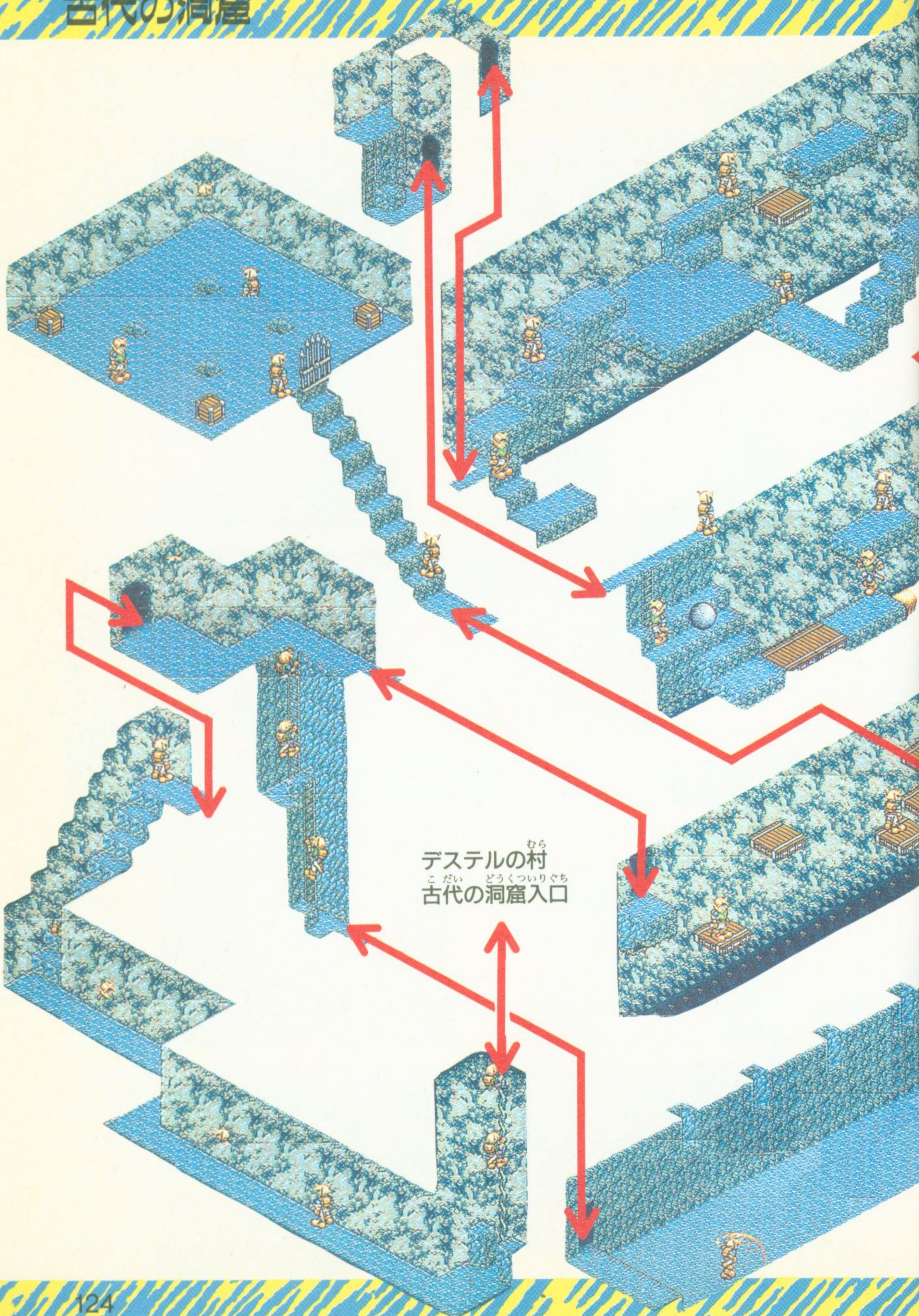
それと湖から帰って来て装備をしたら、とにかく一度セーブしておくこと。これを忘れたらとんでもないことになる。一度のチャレンジで最後まで進めると思っていたら大きな間違い。最低2度はアタックするつもりでチャレンジしよう。



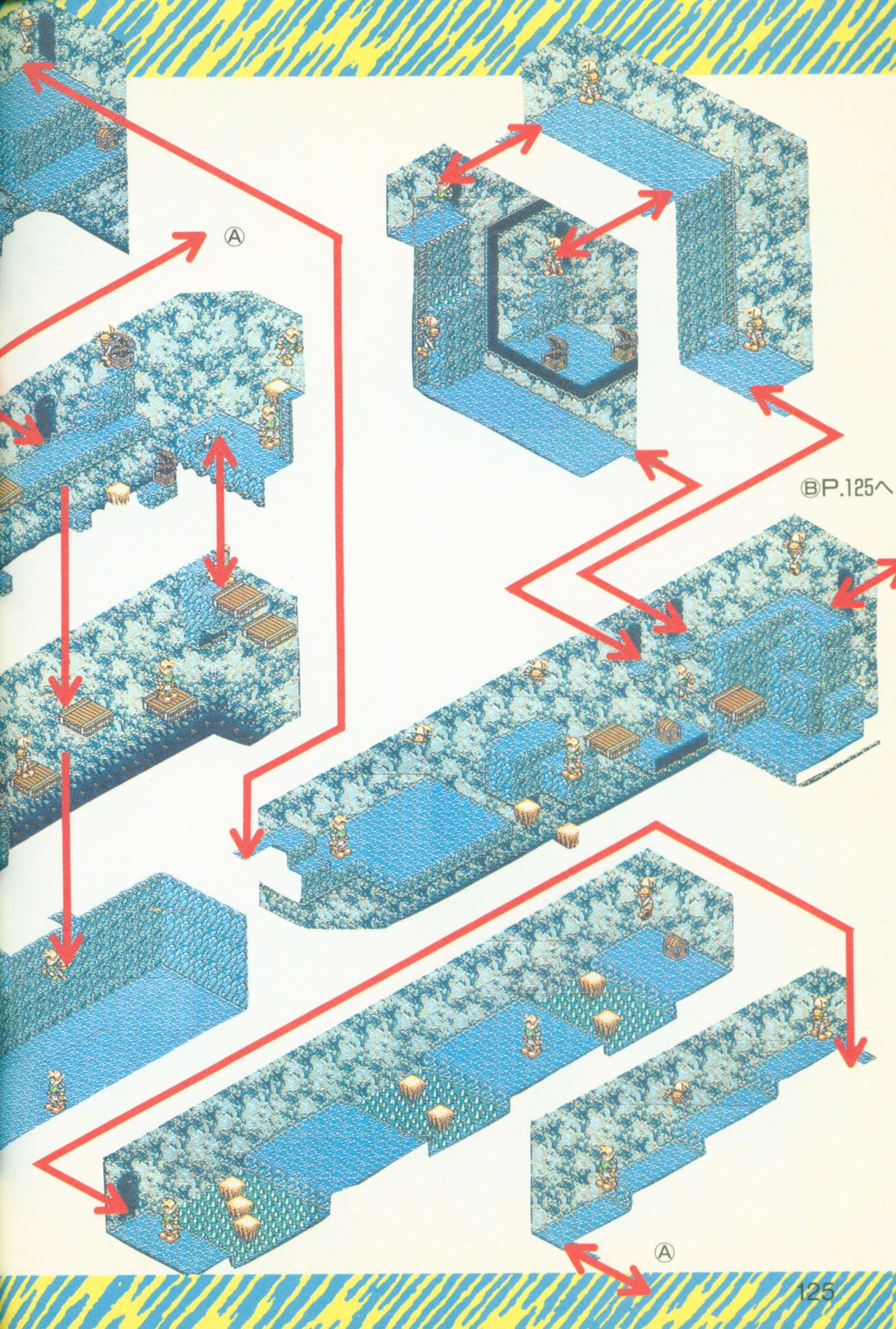
井戸の中は通路になっている。戻る時はツタを使って上げられる



ヒエ〜! 移動する足を慎重にジャンプして渡らなければいけない



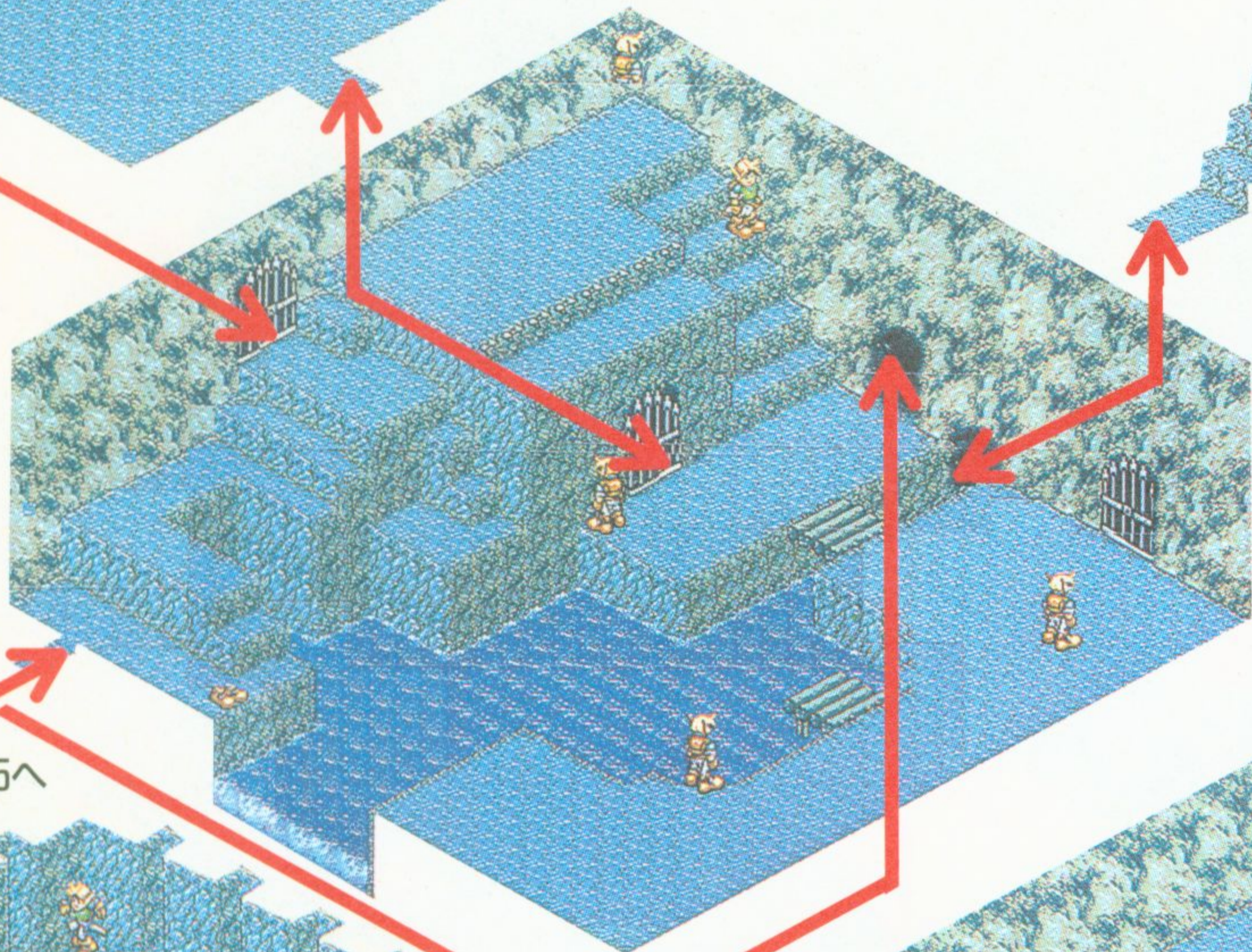
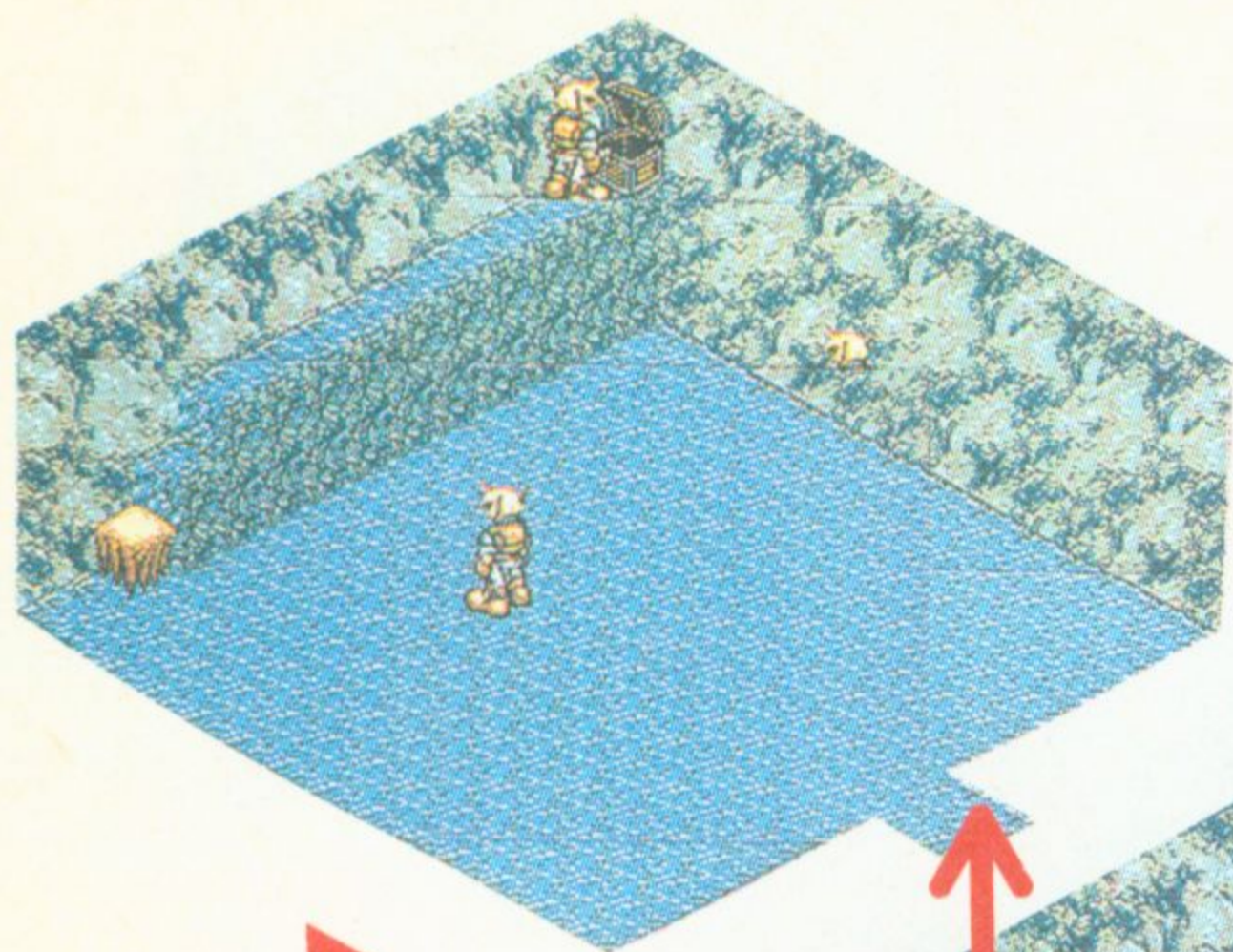
むら
デステルの村
こ だ い ど う く つ い り が ち
古 代 の 洞 窟 入 口



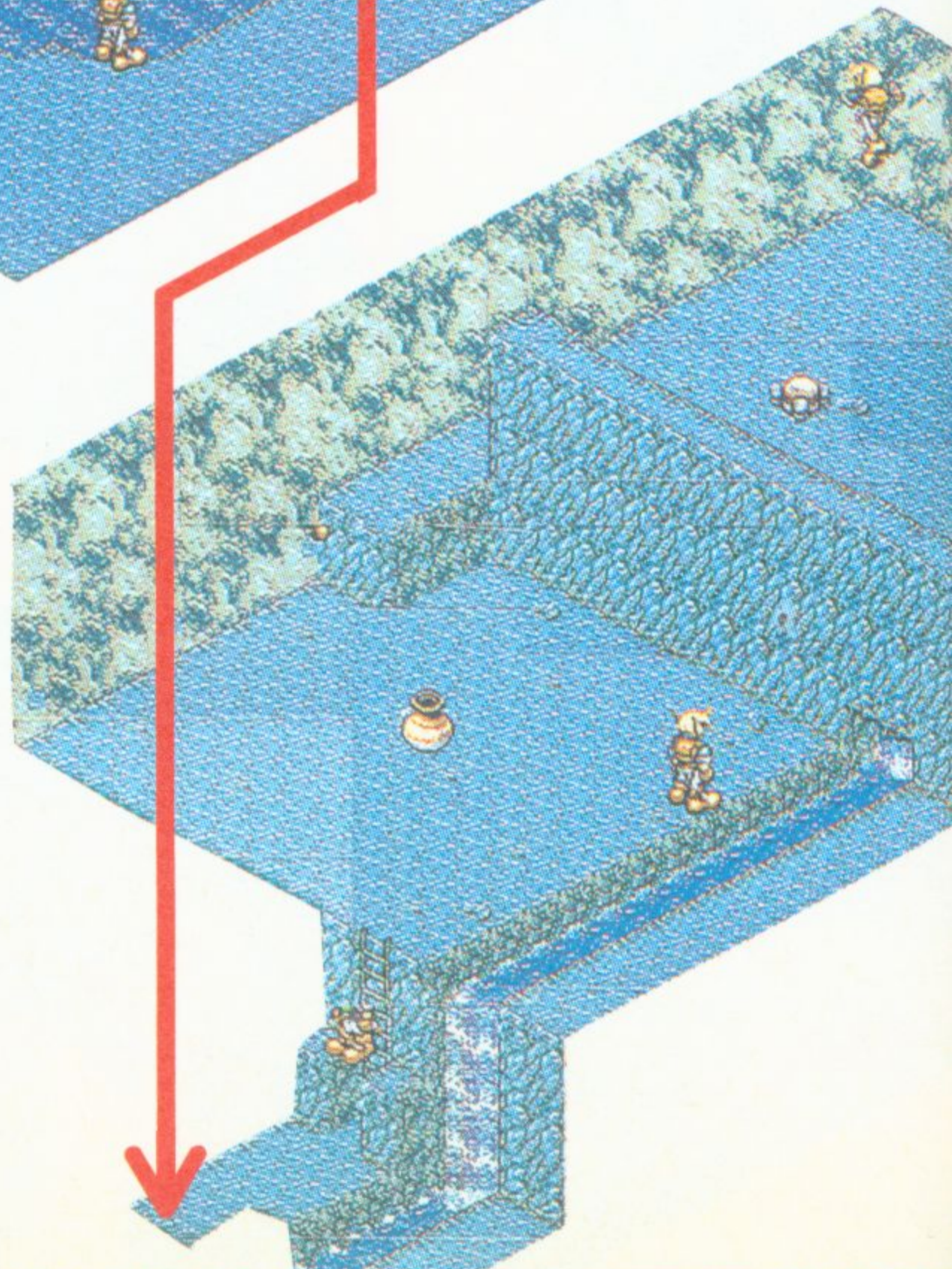
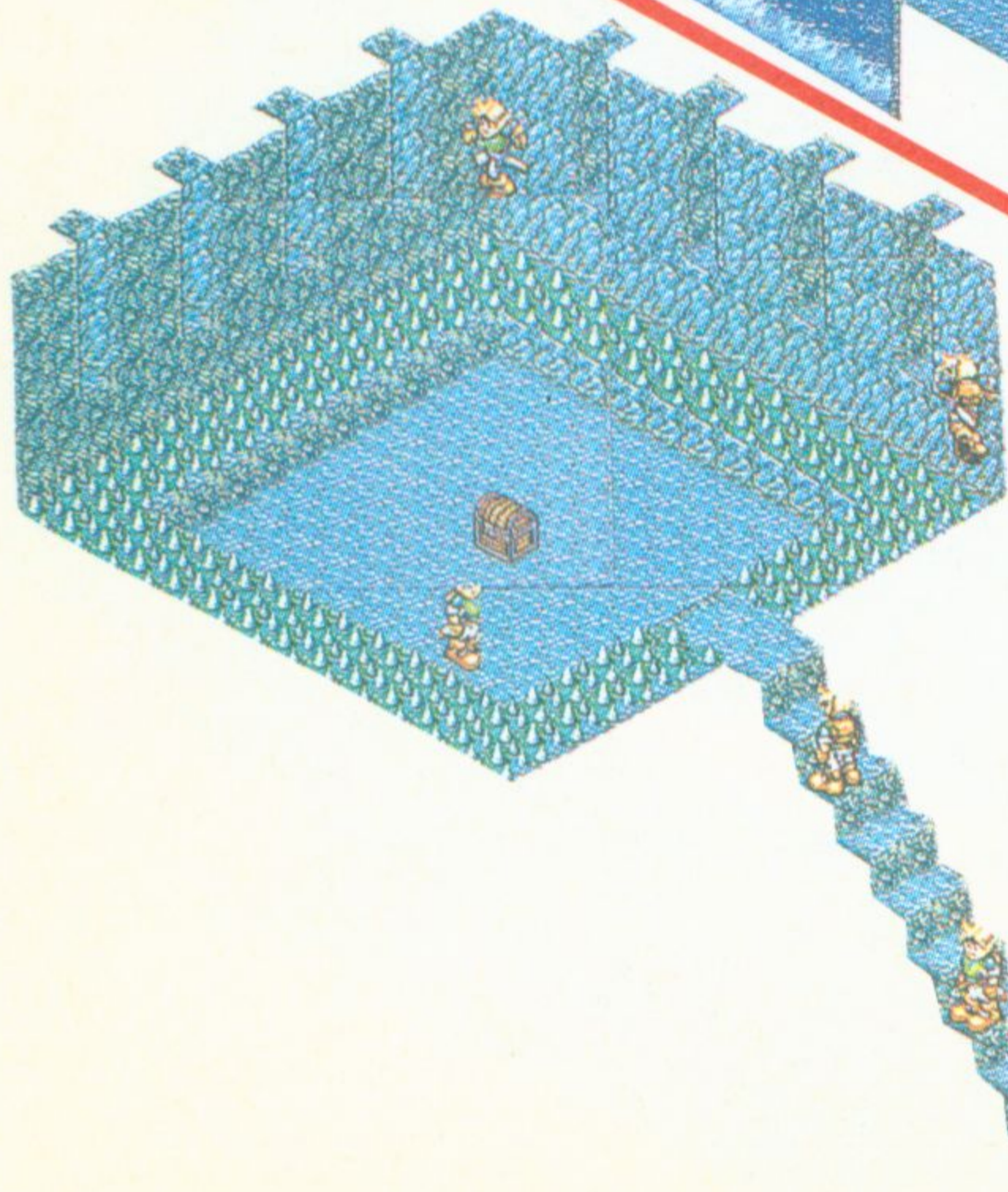
Ⓐ

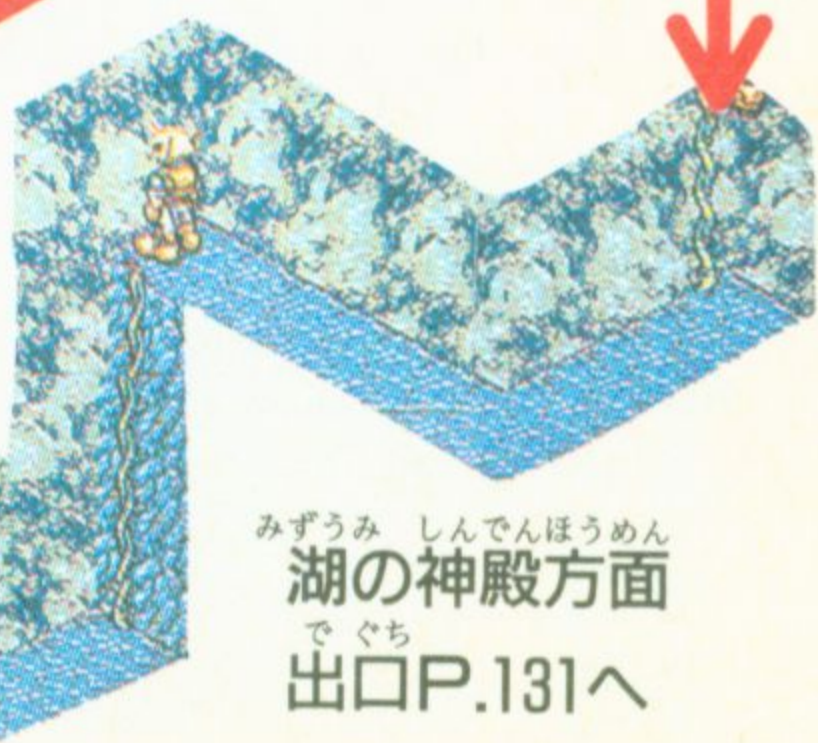
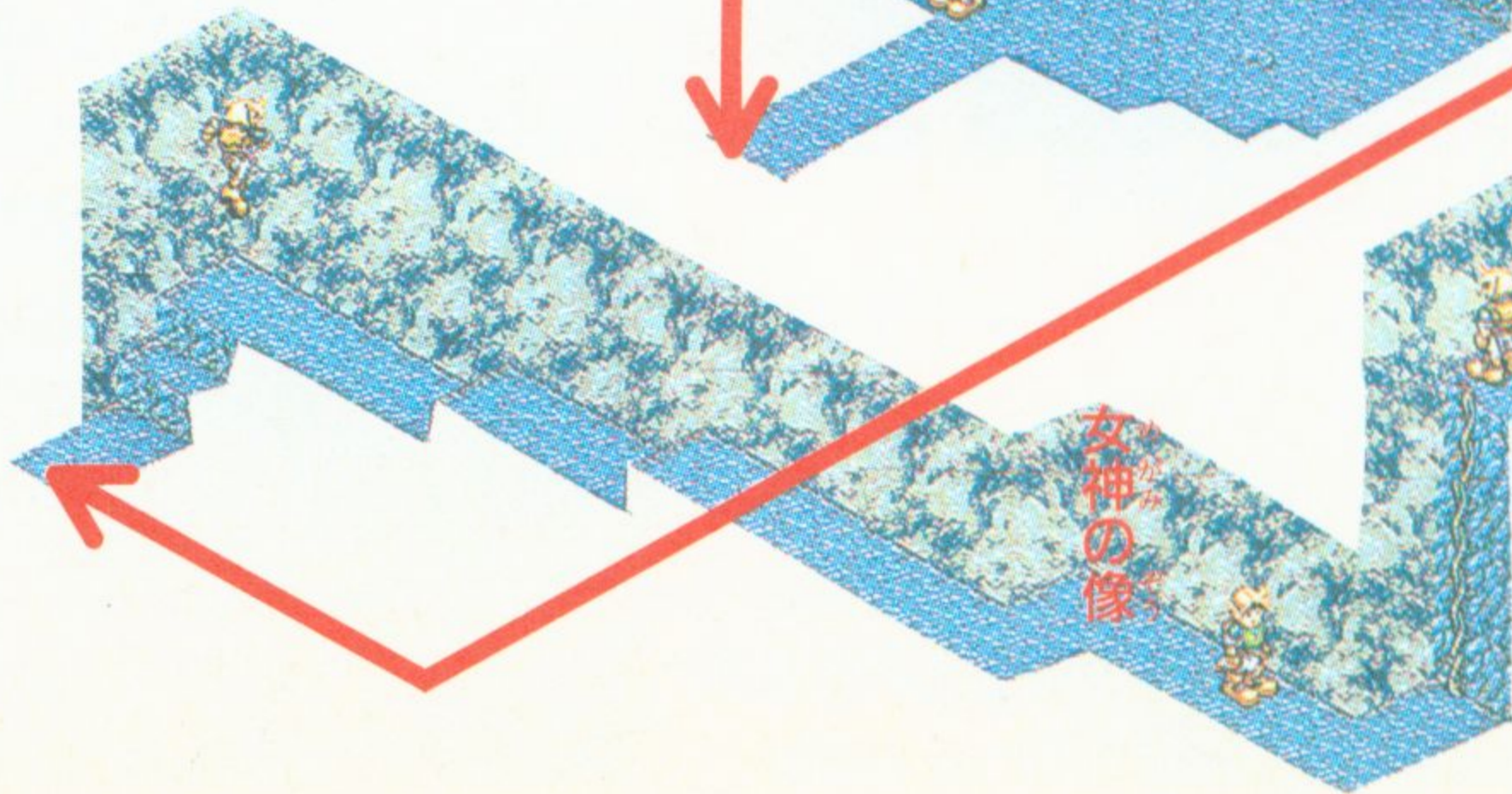
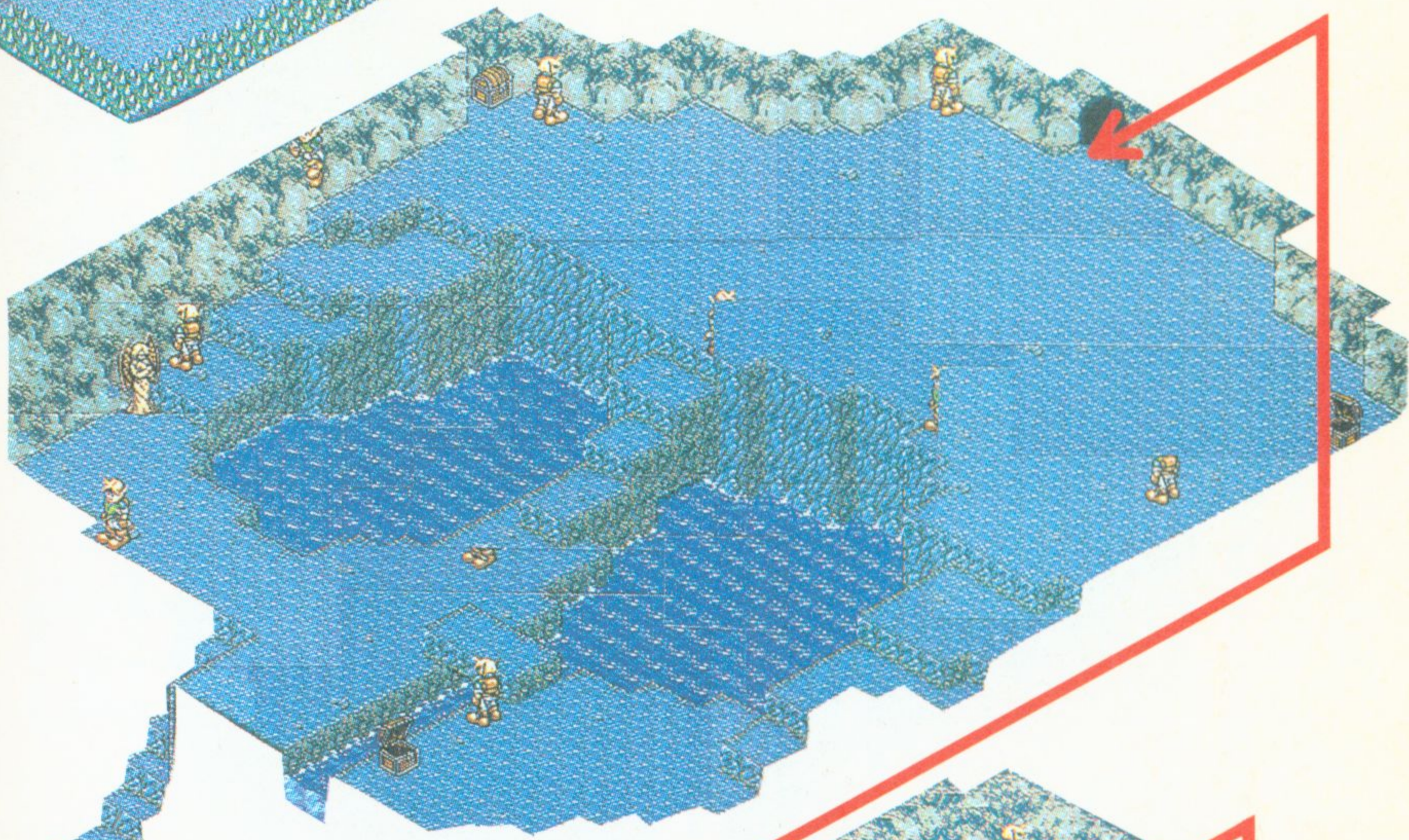
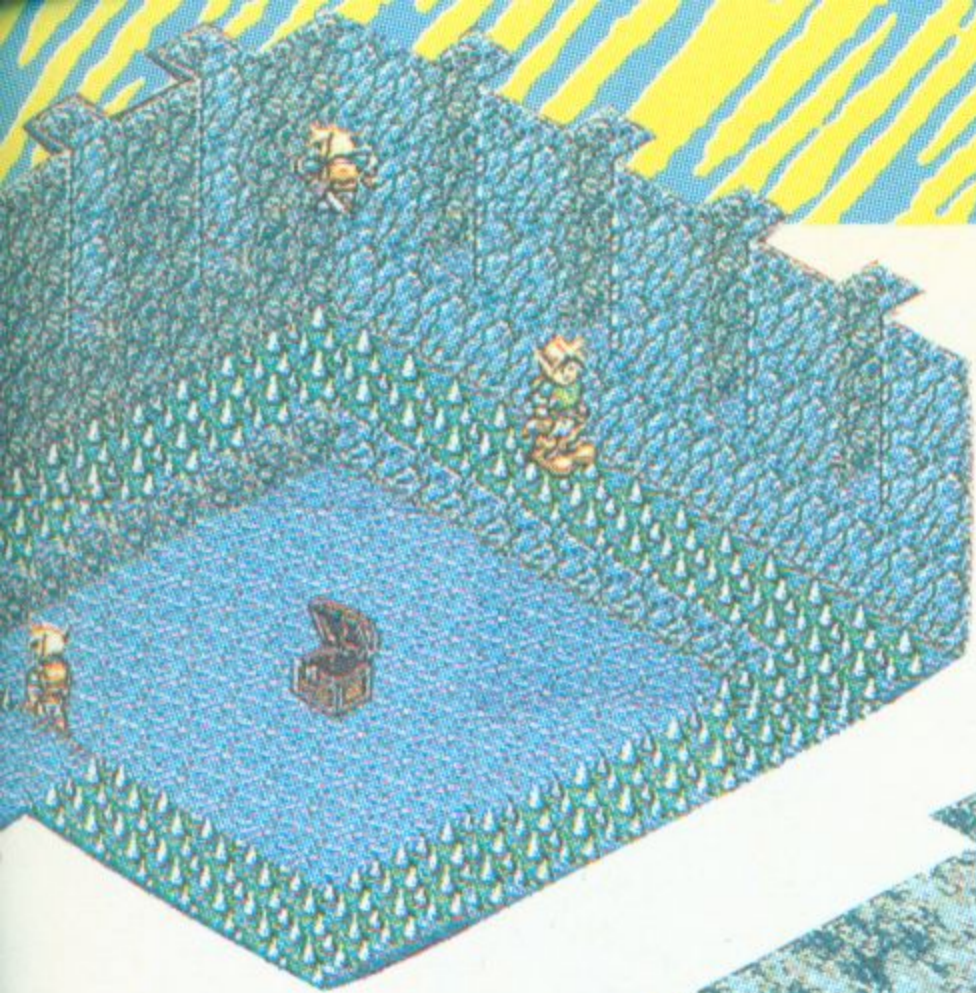
Ⓑ P.125

Ⓐ



Ⓑ
P.125へ





女神の像

みずうみ しんでんほうめん
湖の神殿方面
でぐち
出口P.131へ

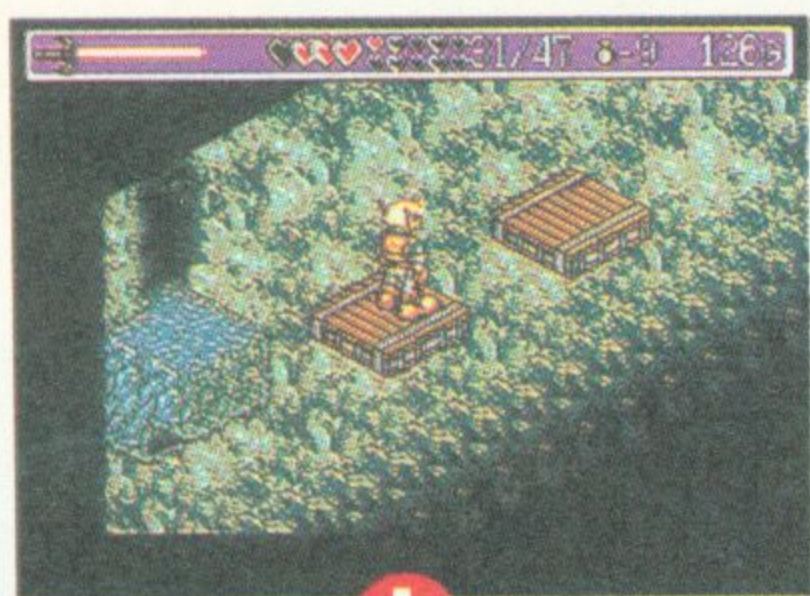


SCENE 12

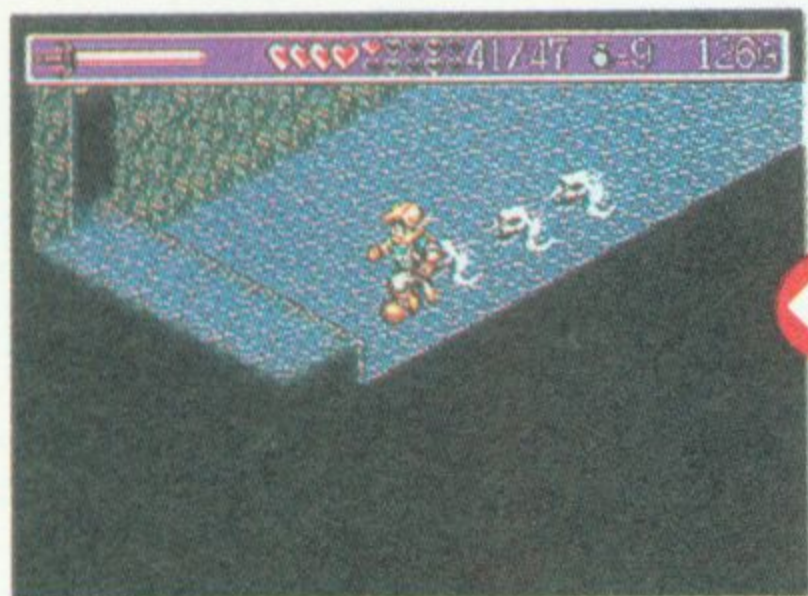
テクニカルな空中歩行をクリア

● 1階でも2階でも一歩間違えば地下1階！

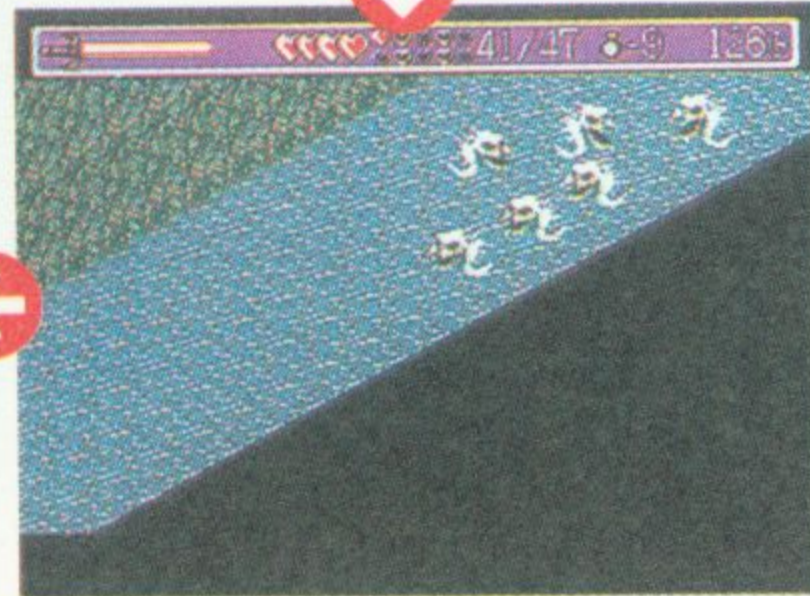
この洞窟の最初の難関は空中移動する足場を乗り移って進む地下1階から3階まで吹き抜けのフロア。吹き抜けだから1階、2階、3階の一部で失敗しても、すべてモンスターがゾロゾロ出る地下1階に落ちてしまいやり直しとなる。



▶ 例え1階であろうと2階であろうと、空中移動でトジると...



▶ この地下1階に落ちたらモンスターと戦うよりもとにかく急いで逃げ出すことだ。そしてまた最初からやり直し。なかなか厳しいでしょ



▶ 地下1階のモンスター無限エリアに落ちてしまうことになる

● 鉄球に押し出されないように注意しろ

2階フロアをクリアする直前にある鉄球トラップ。もちろんここをノーダメージで進もうとは思わない。ダメージを受けても鉄球に押し出されて地下に落とされないように、鉄球が消えた瞬間にアタックするようにしよう。ダメージは覚悟のうえ！



▶ 2階フロアの最後のポイント。ゴロゴロ落ちてくる鉄球に注意。



▶ まともに鉄球に当たるとダメージどころか地下1階に押し出されてしまう



▶ だから最初から多少のダメージ覚悟で鉄球に押し出されないようにアタックする

● 足場の位置関係を見極めろ！

この空中移動で重要なのは、移動する足場と足場の位置関係。足場から足場へ渡るタイミングがあるのかどうかだ。例えば2階フロアの最初は足場に乗って次はフロア向こうの階段横にジャンプする。3階フロアの最後の足場は、足場と足場が斜めの位置関係だから空中方向転換で渡る...わかったかな？



SCENE 13

テクニカルなトリックを解除!

● 4つの穴と3つの箱の謎!

1階フロアの途中にある部屋。この部屋はどれか3つの穴に3個の箱を入れて、残る1つの穴に自分が入る。するとトラップのスイッチがONして宝箱が出てくる。

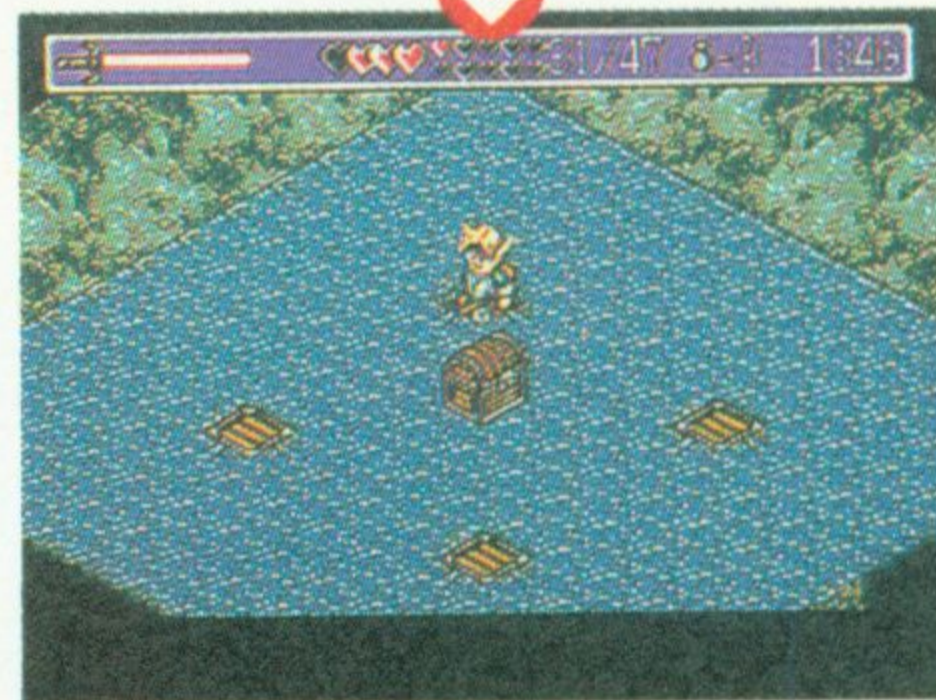
▶なるべく多くのモンスターを階段付近に集めて隣の部屋に呼び込む



▶モンスターがスイッチを踏むように誘導、スイッチONで一瞬出る足場でジャンプ!



◀部屋にある箱を穴に入れるのだ。正確に落とさないと穴にキチンと入らないぞ



◀3つの穴に箱がキチンと納まったなら、残った1つの穴に自分が入ってスイッチON!

● 一瞬スイッチは敵に踏ませろ!

壁の隣の部屋にスイッチがあるが一瞬しかONしない。そこで隣の部屋までモンスター数匹を誘い込み、モンスターがONした瞬間出た足場に乗って上に上がる。

SCENE 14

古代洞窟を脱出しろ!

もう古代の洞窟も最後、ここまで来たらとにかくモンスターとの対決に命をかけるだけ。慎重にモンスターと戦い、扉を開けたりアイテムを手に入れたり。戦う時はとにかく自分有利に戦える場所を選ぶことだ。剣を振り回しにくい場所では戦闘しないことだ。

あとはこの洞窟の最後にある、女神の像の前で体力をフルに回復してもらい、地上に出よう。もし地上で危なくなったら、この女神像まで戻って再度アタックをかけてもいい。ここまで来たらとにかく死なないで神殿まで行き着くことだ。神殿に行けばセーブできるからね。

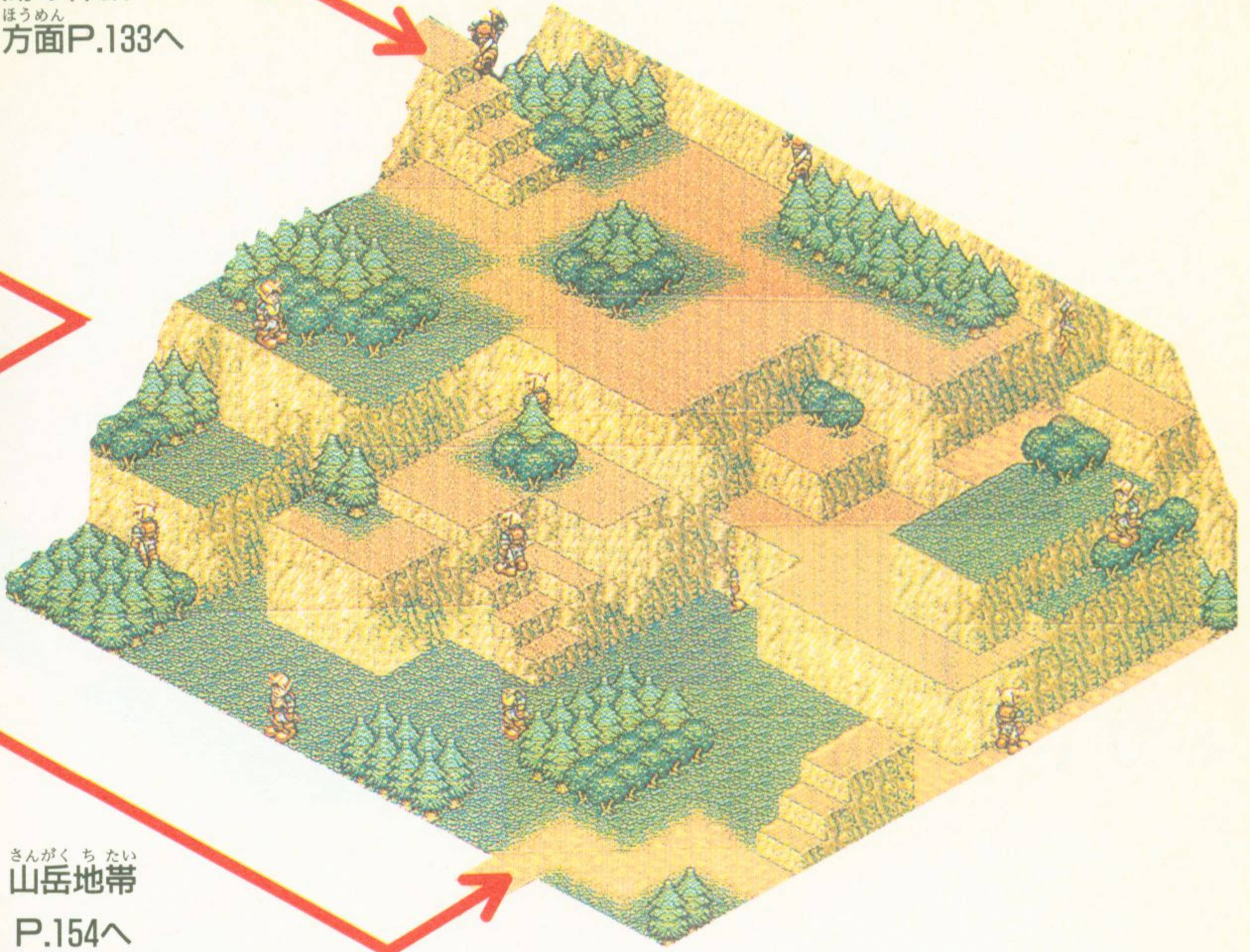


◀敵との戦闘も慎重にしたい。洞窟を出てから先はまだ長いからね

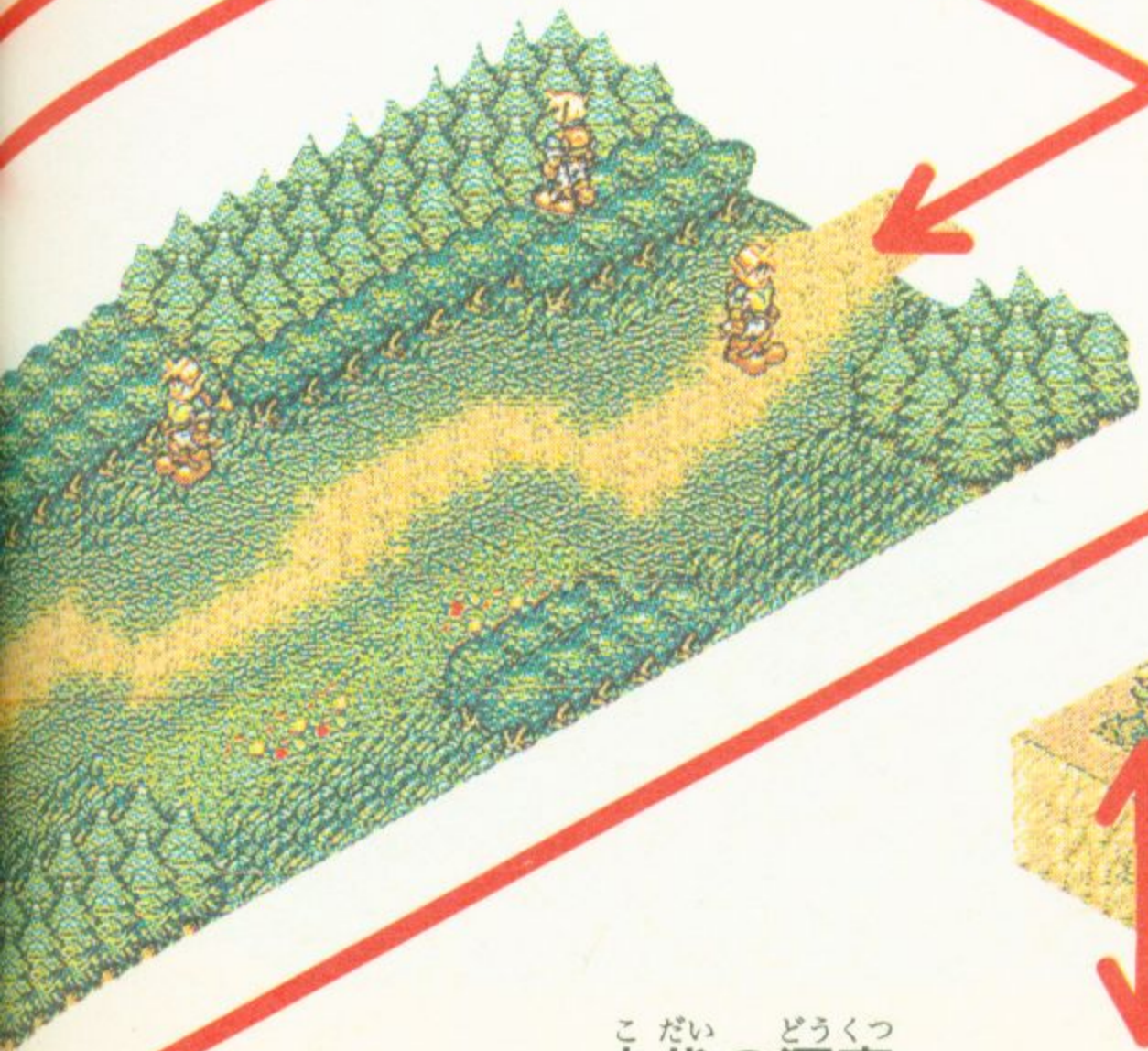


◀洞窟を出る時は必ず女神像で体力をフルに回復してもらおう

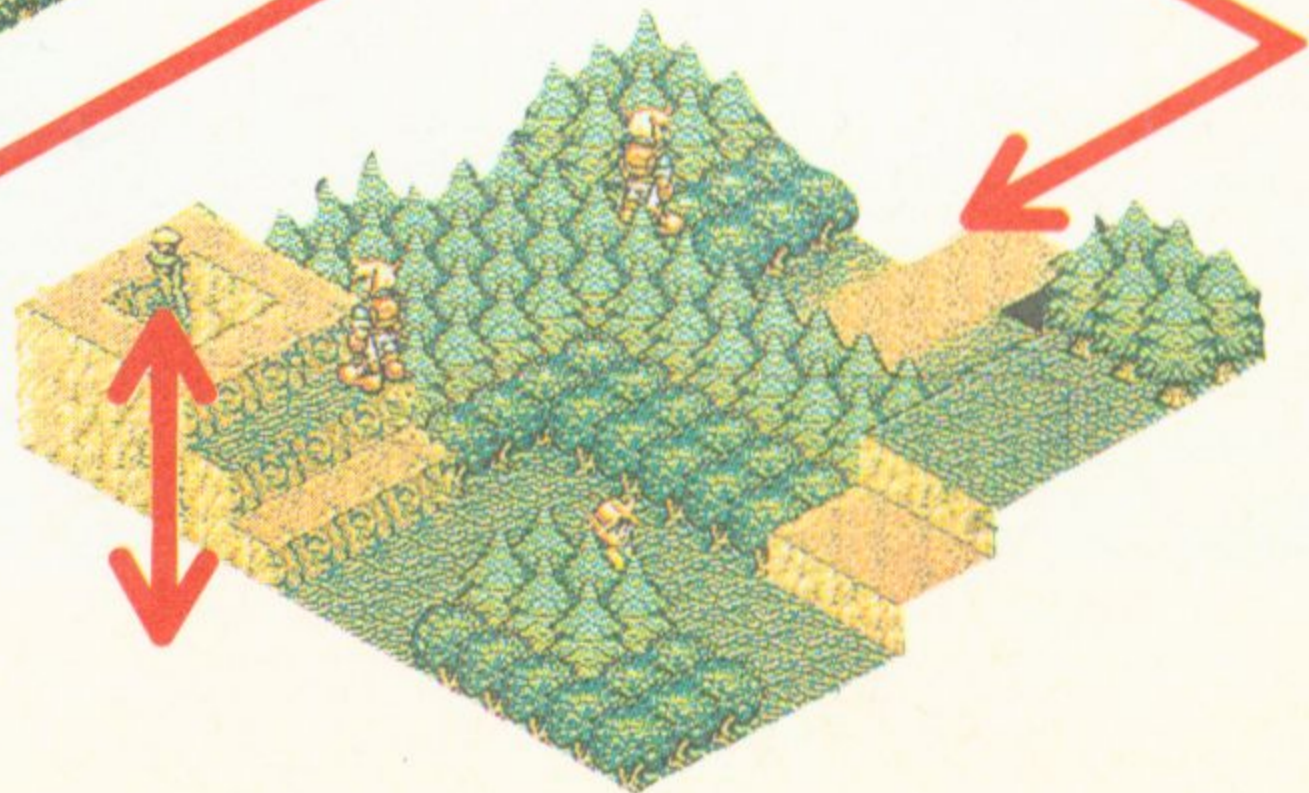
みずうみ しんでん
湖の神殿
ほうめん
方面P.133へ

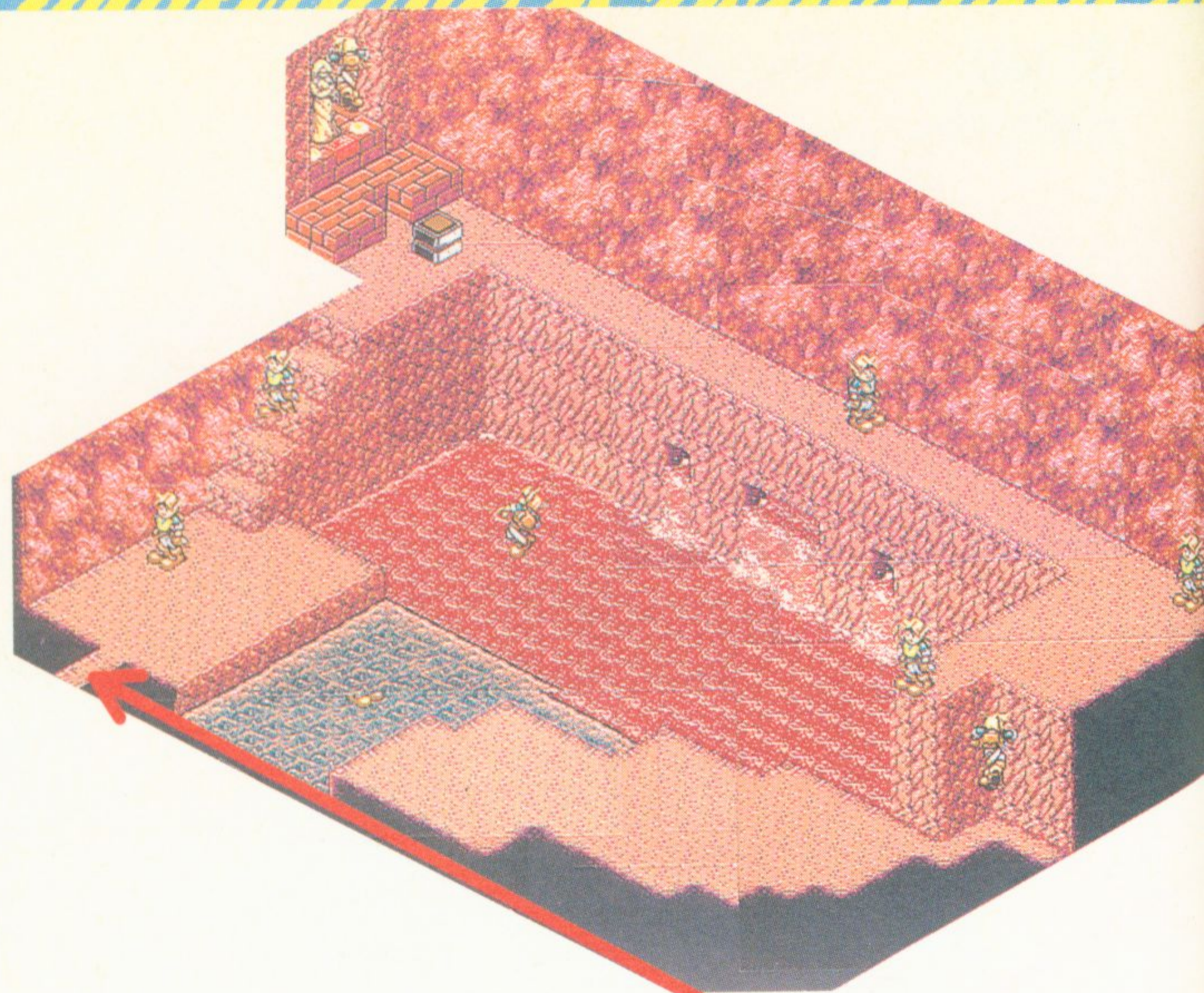


さんがくちたい
山岳地帯
P.154へ

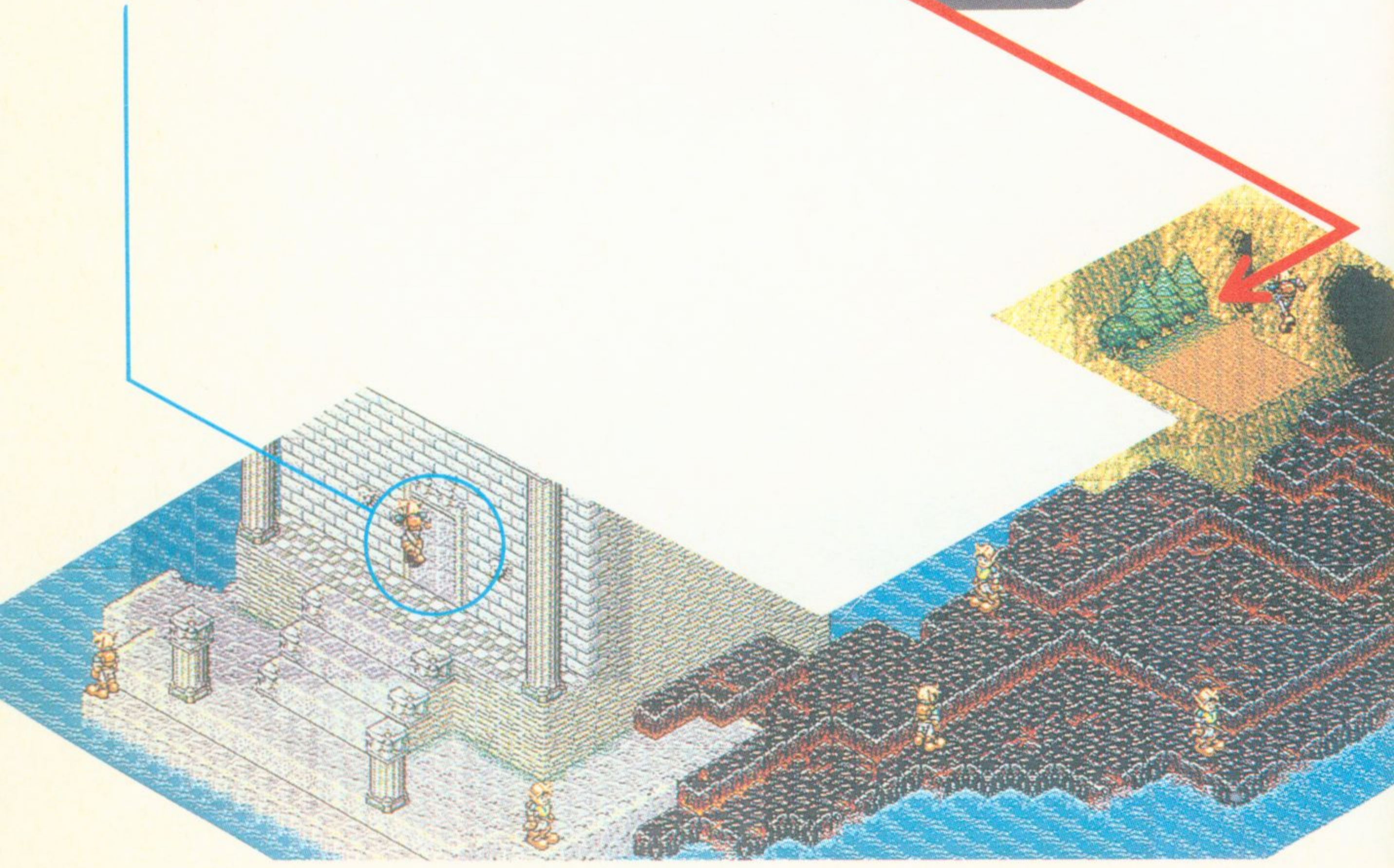


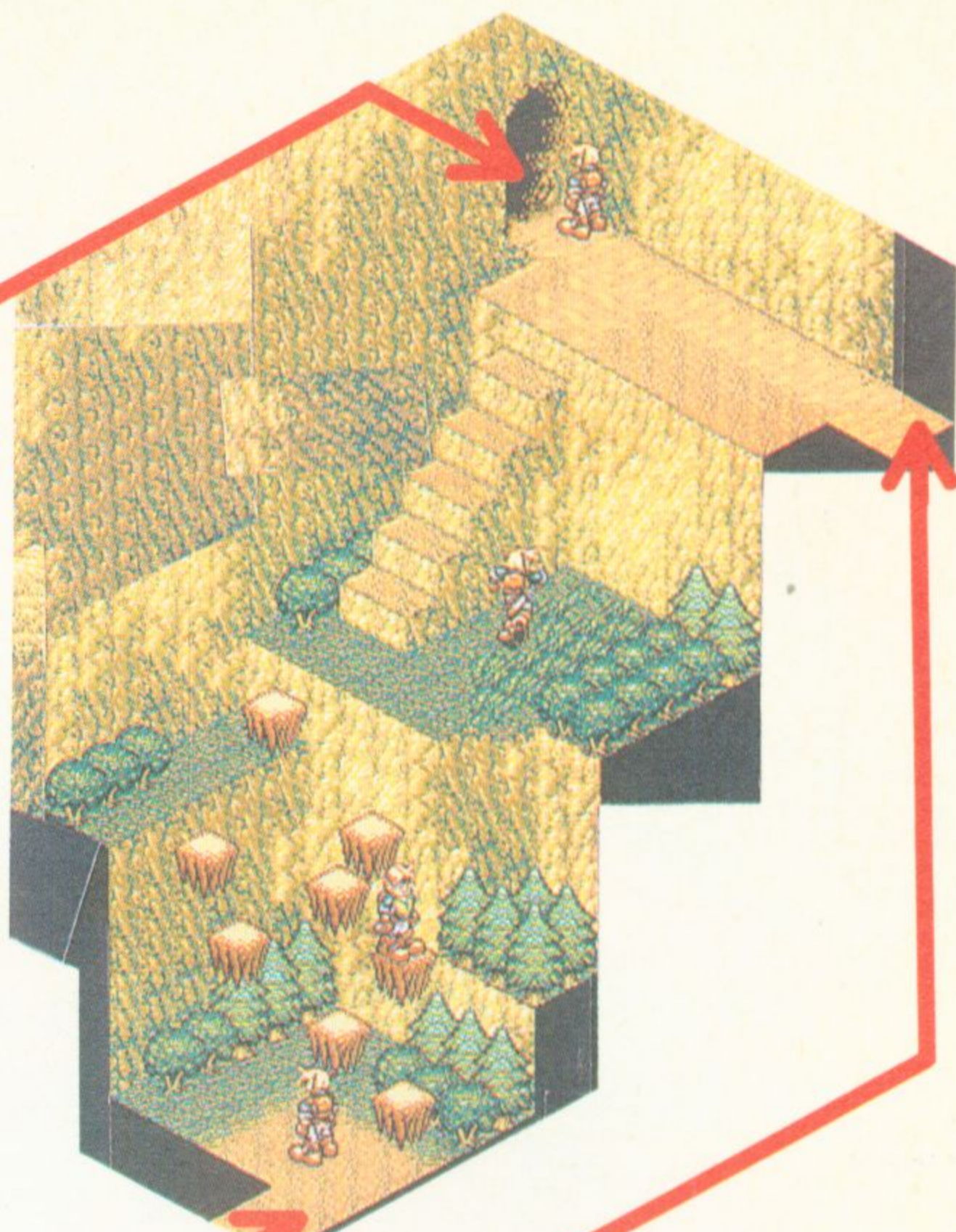
こだい どうくつ
古代の洞窟
でぐち
出口P.127へ



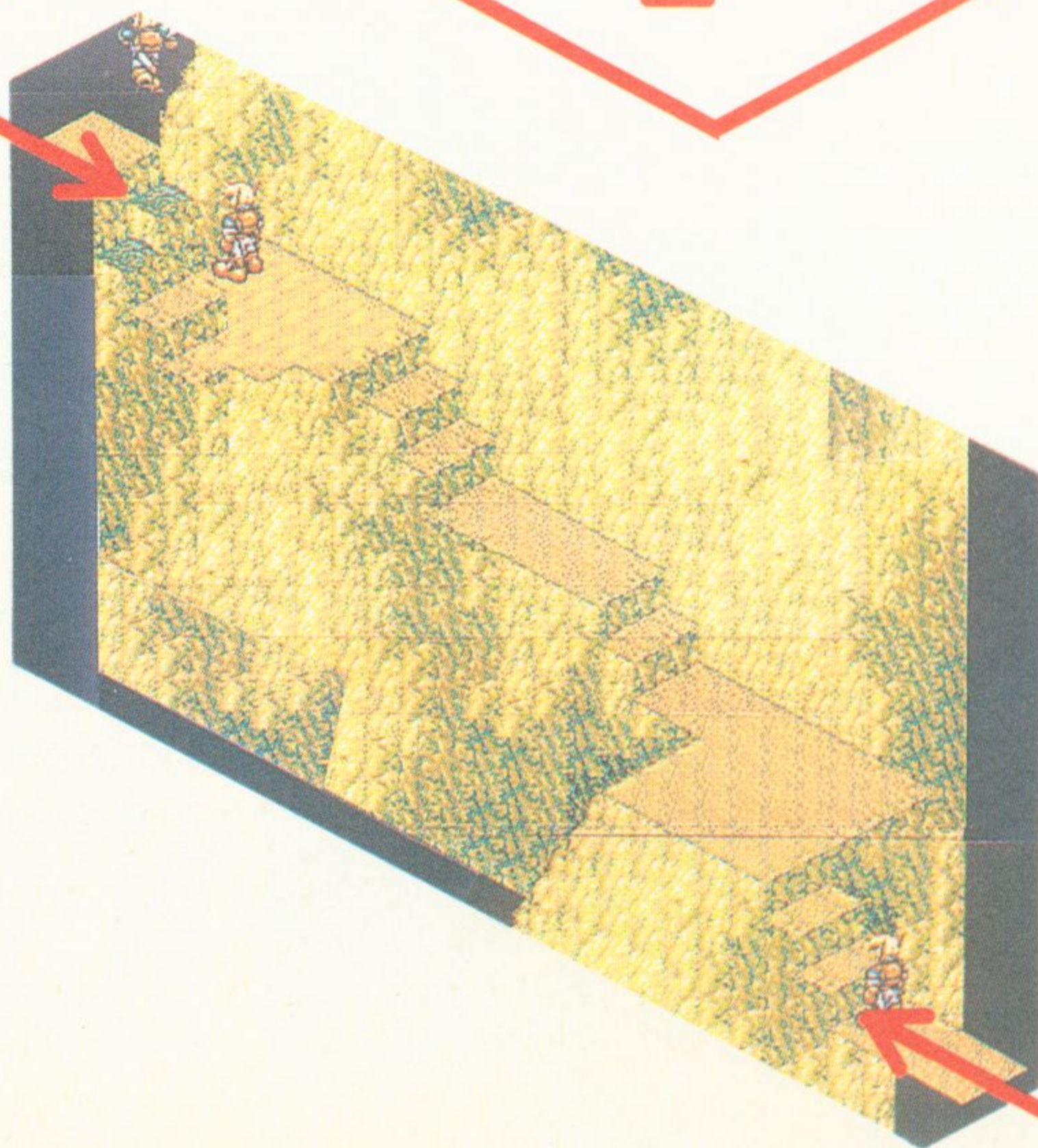


み ず う み し ん で ん い り ぐ ち
湖の神殿入口



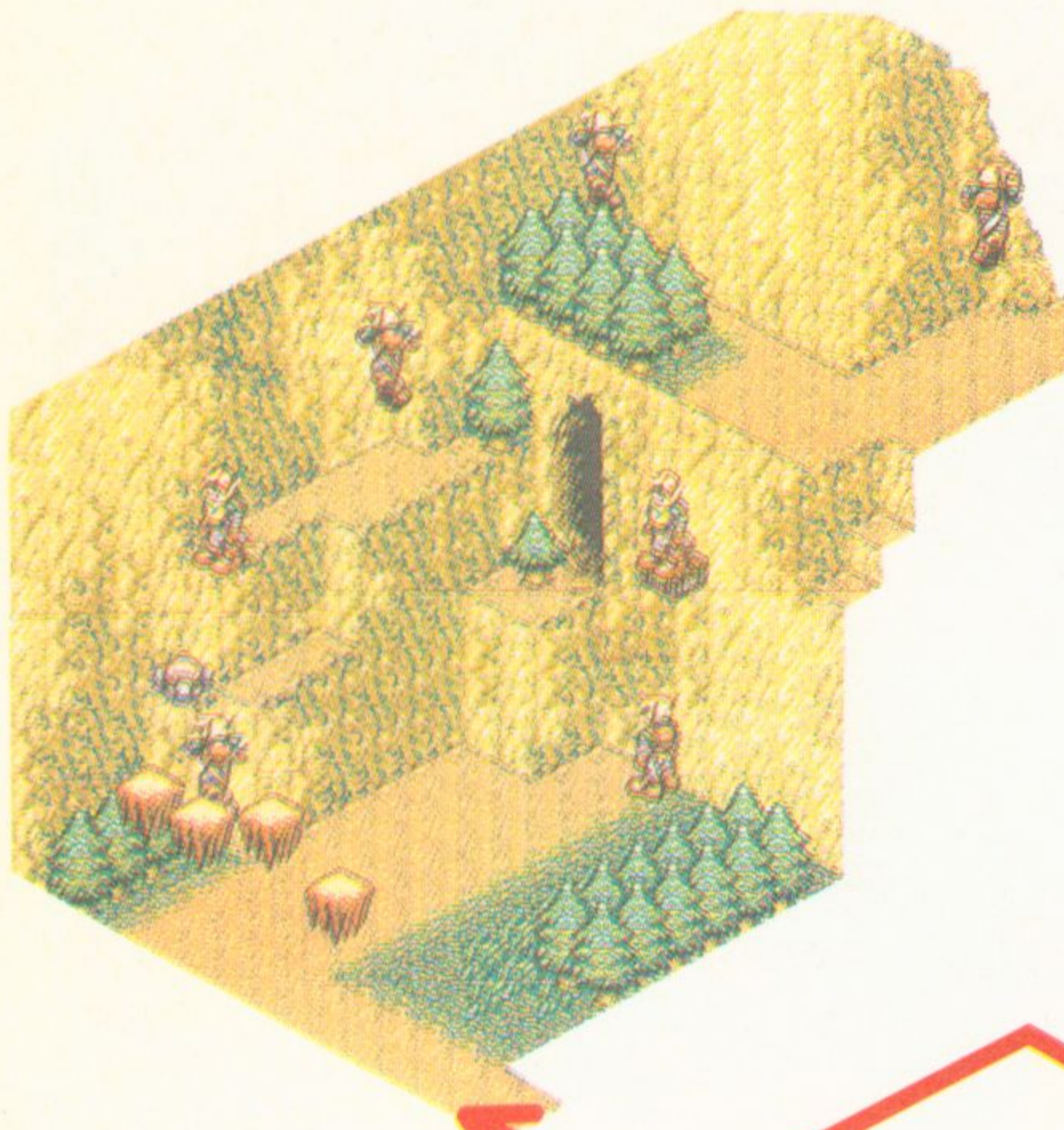


P.134^

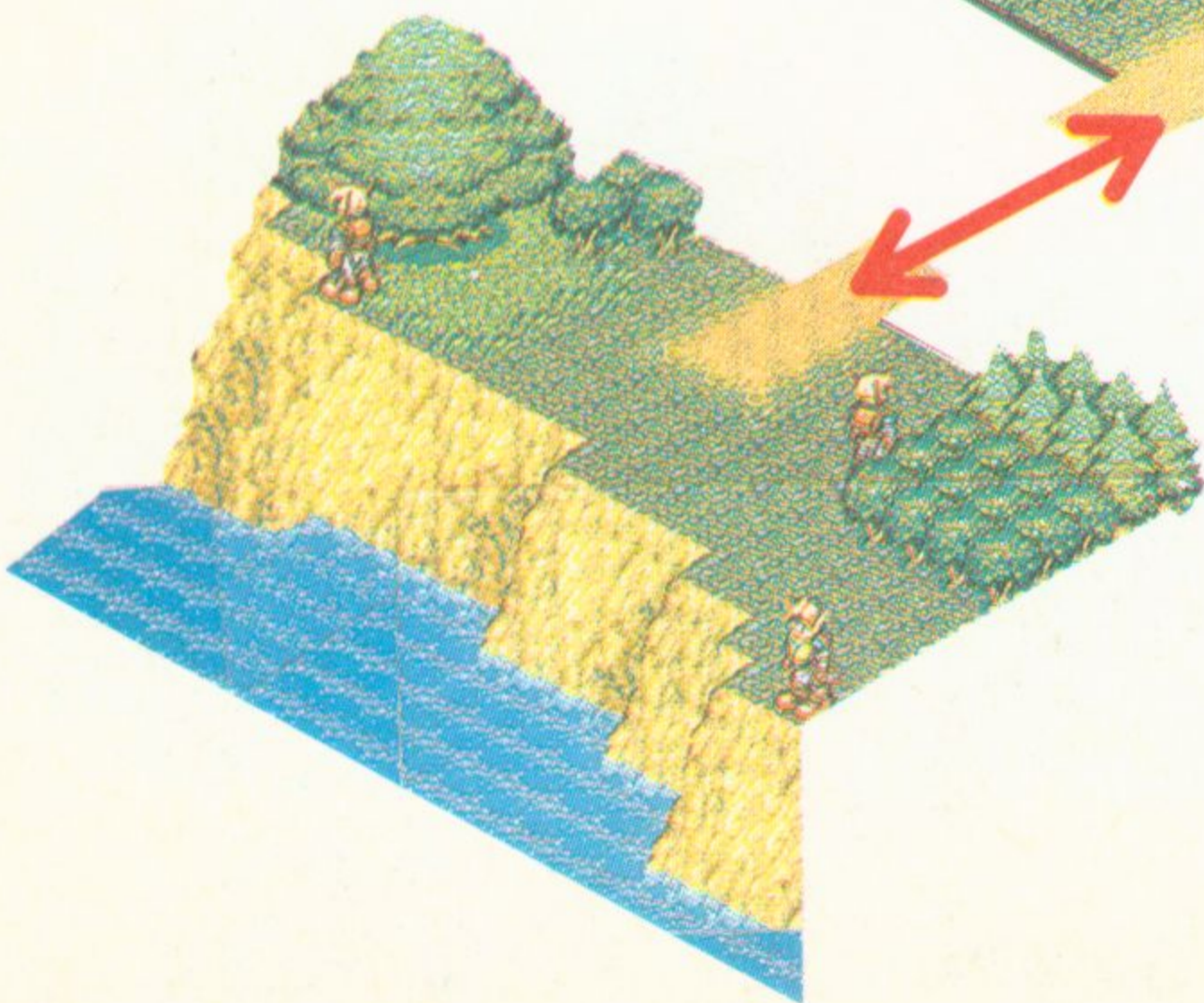
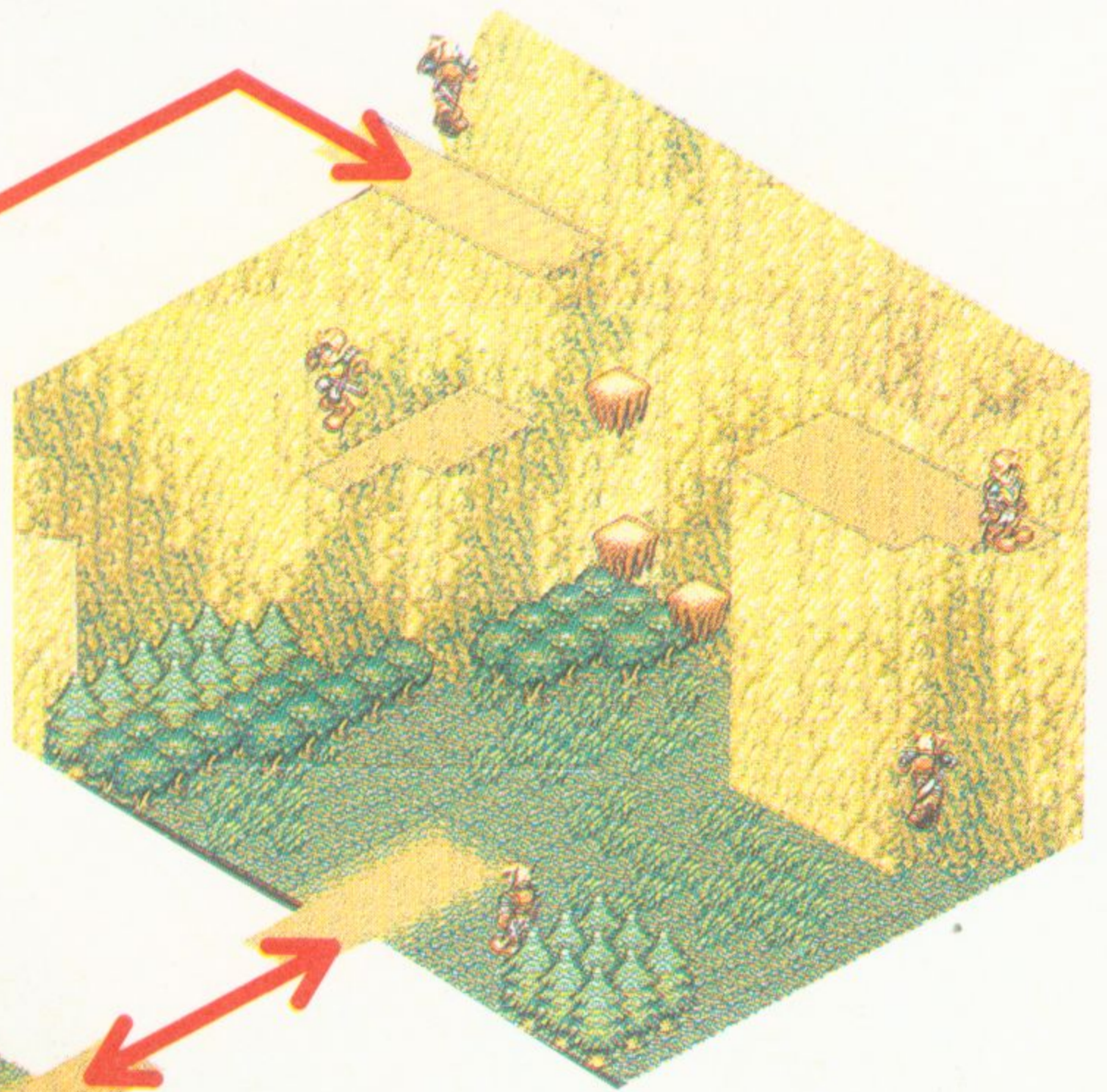


P.131^





P.133へ
み づ う み し ん で ん ほう め ん
湖の神殿方面



SCENE 15

女神像にガイアの像を捧げると…

地上に出たライルはひたすら北に向かった。するとガケの山側に洞窟の入口のような場所を発見した。その中は女神像が置かれた小さなほこら。ライルは体力を回復してもらい、そこにある宝箱からガイアの像を手に入れた。そしてほこらのもう一方の穴から出てみると…なんと湖の神殿の横じゃないか。だが湖があり目の前なのに渡れない。そう言えばほこらの入口のプレートに女神像にガイアの像を捧げろと書かれていた。そこで女神像の前でガイアの像を使うと…地震が起こり、溶岩が吹き出し…後には固まった溶岩で神殿に渡る道ができていた。



▲地上に出たライルはとにかく北に進み、小さなほこらを見つけた

▲その女神にガイアの像を捧げると、地震が起こり溶岩が吹き出した

▲地震の後に湖の神殿と陸続きにしてもらっていた



▲ほこらの出口は湖の神殿の横に出られるようになっていたが、湖を渡れない

SCENE 16

神殿の中でセーブしてもらおう

湖の神殿に入ると公爵の親衛隊がいた。だがここでは戦わず、すぐに公爵の元に戻った。ライルはとりあえず神殿の奥にあるセーブ場所で旅の記録をつけた。この神殿から町に戻るにはほこらの入口から南に下りた大木のワープを使いデステルの北の湖畔に出る方法がある。



▲神殿に入ると公爵の親衛隊のモノコーン軍団がいた

▲奥に進んでとにかくセーブしておこう。これでひと安心

▲町に戻るには、ほこらの入口を南に下りて巨木のトレントの息子でワープする。するとデステルの村の北の湖畔に出る。アイテム補給はこれでOK



みずうみ
湖

の

しん
神

でん
殿

れん
連

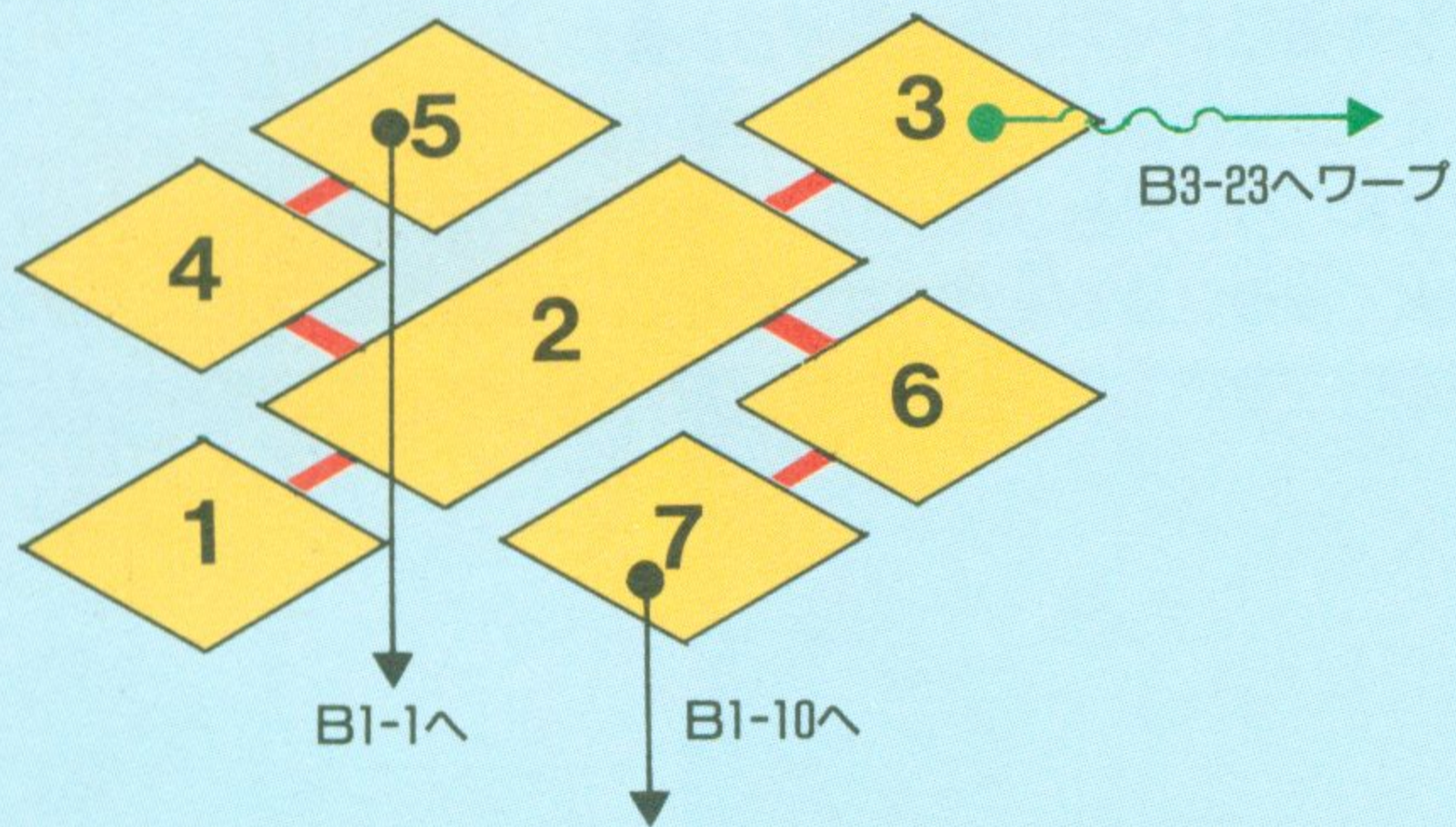
らく
絡

ず
図

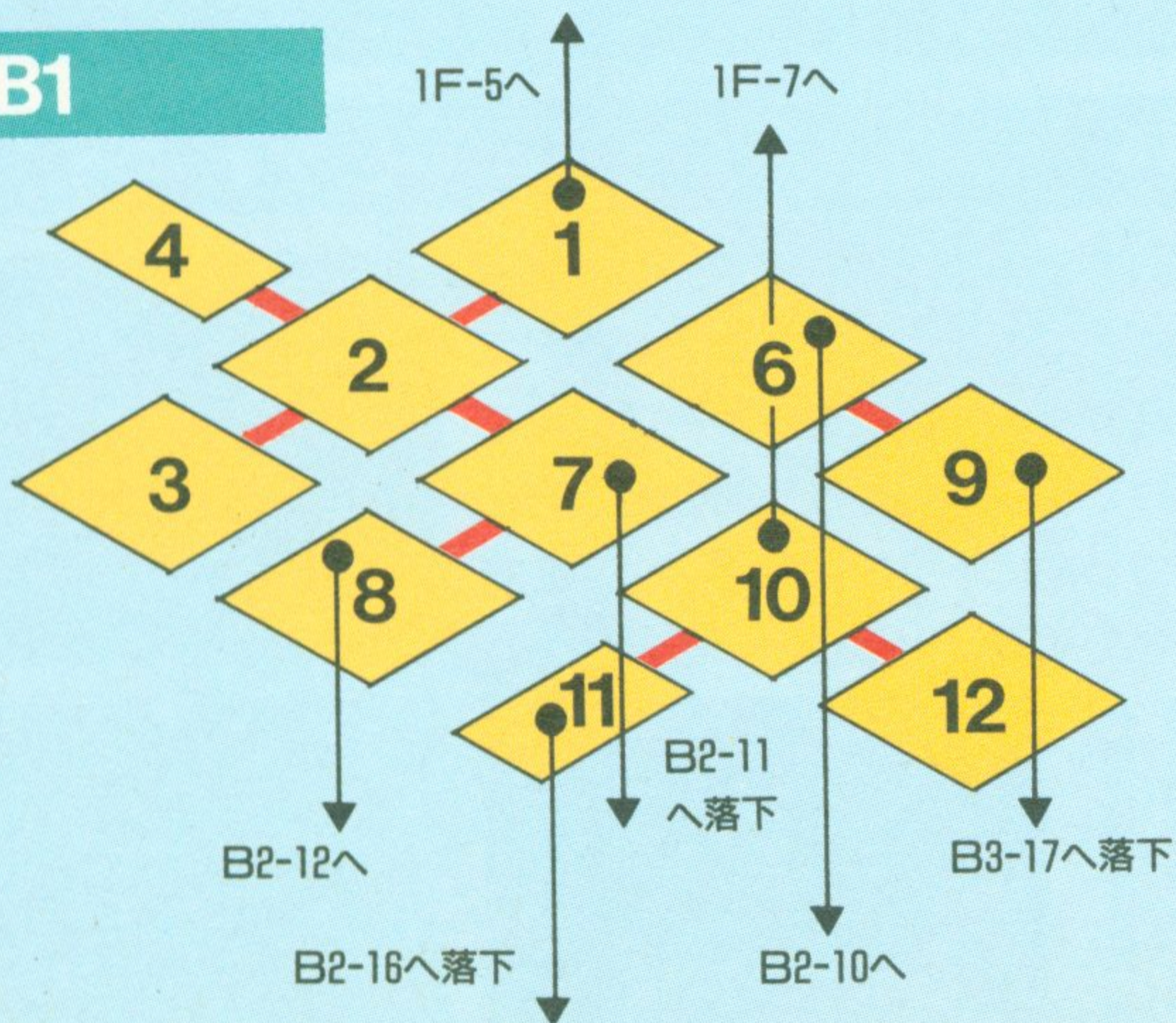
この湖の神殿は小さな部屋がいくつもつながってフロアを形成している。フロアは1階から地下3階までの4フロア。このフロアのトラップをひとつづつ解除して道を開いて行くことにな

る。まずはこの連絡図を目安に歩いてみよう。思い掛けないところに道があったりするから注意して進もう。とにかく上に行ったり下に行ったり、フロアごとに進むわけじゃないんだよ。

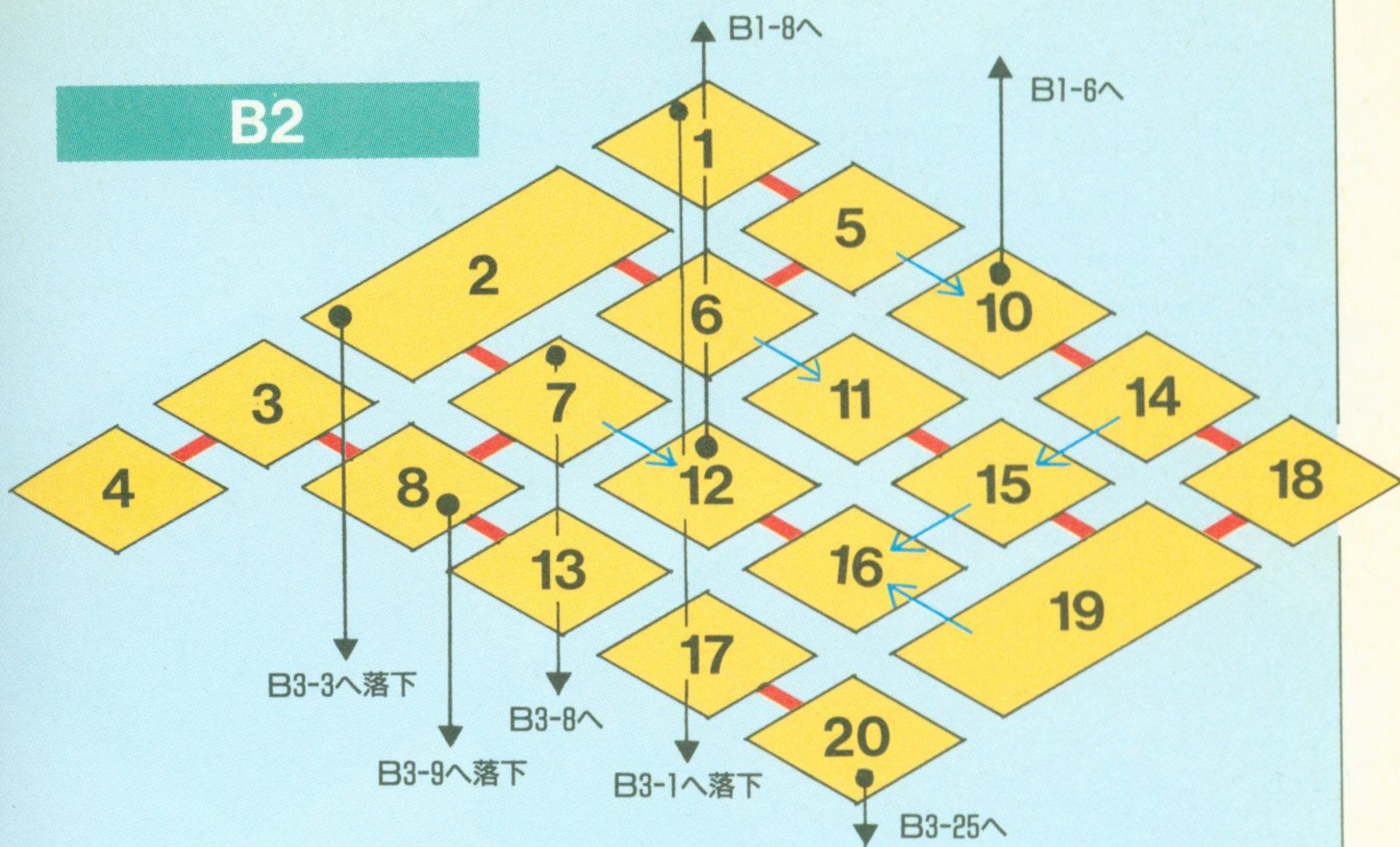
1F



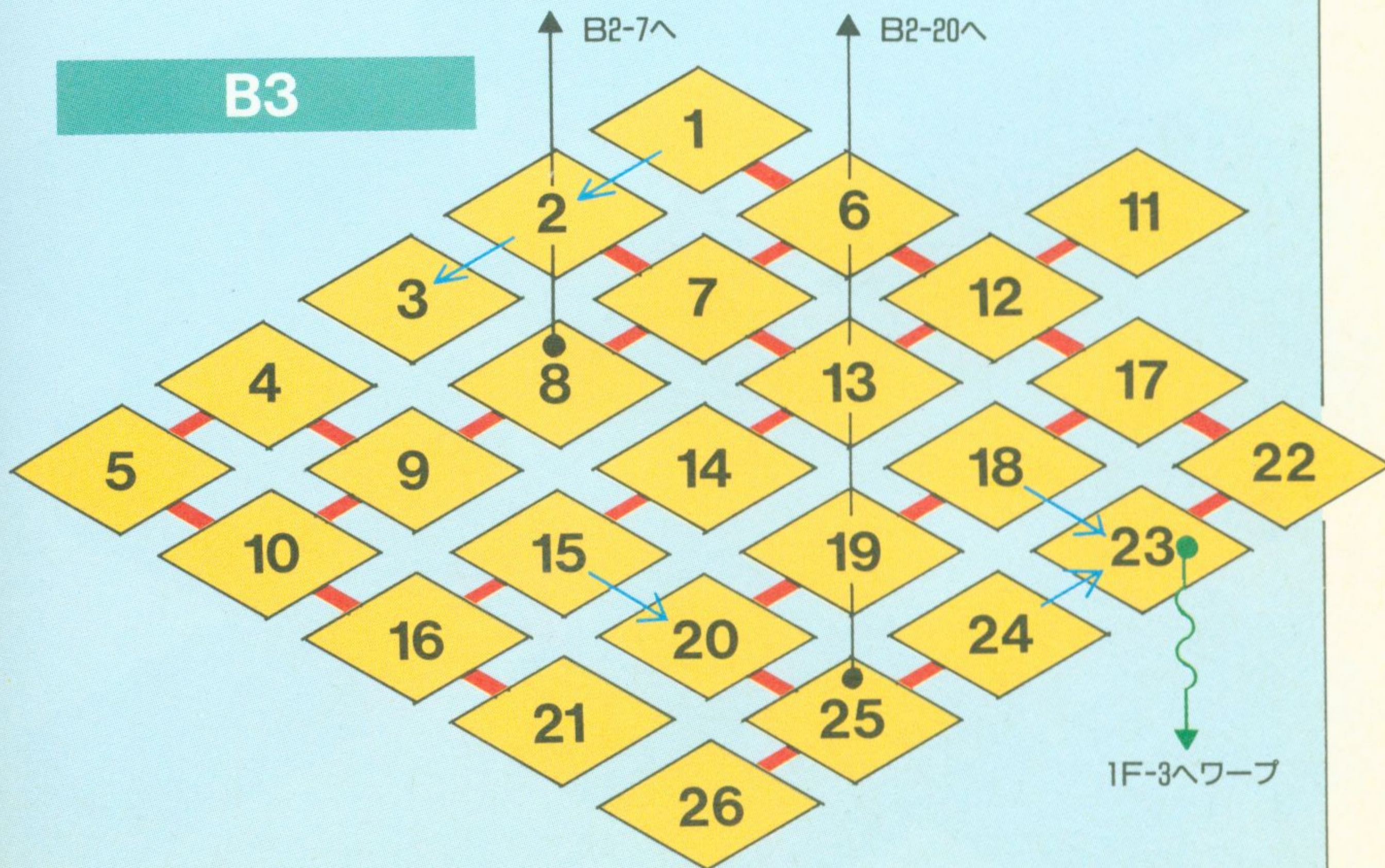
B1

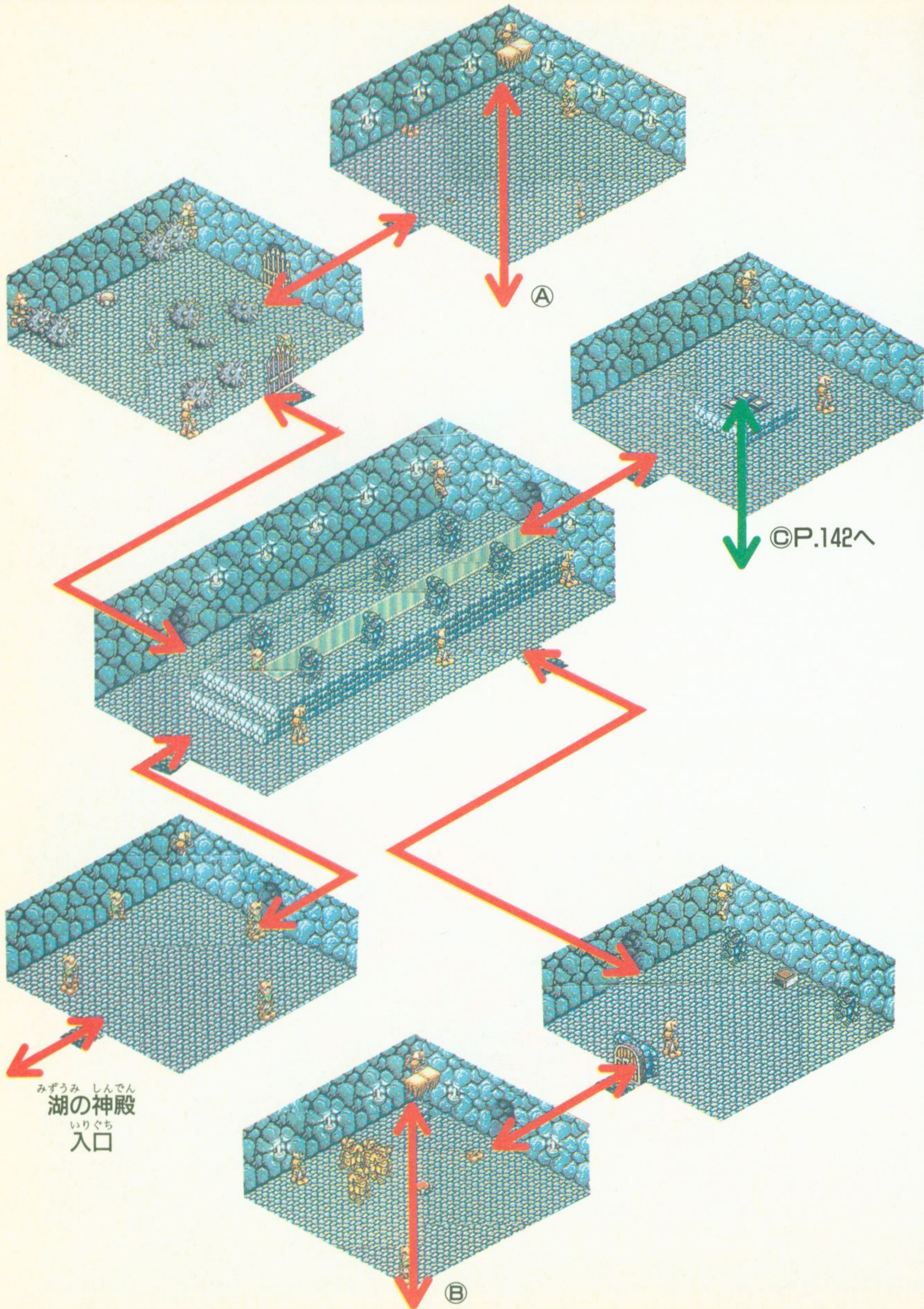


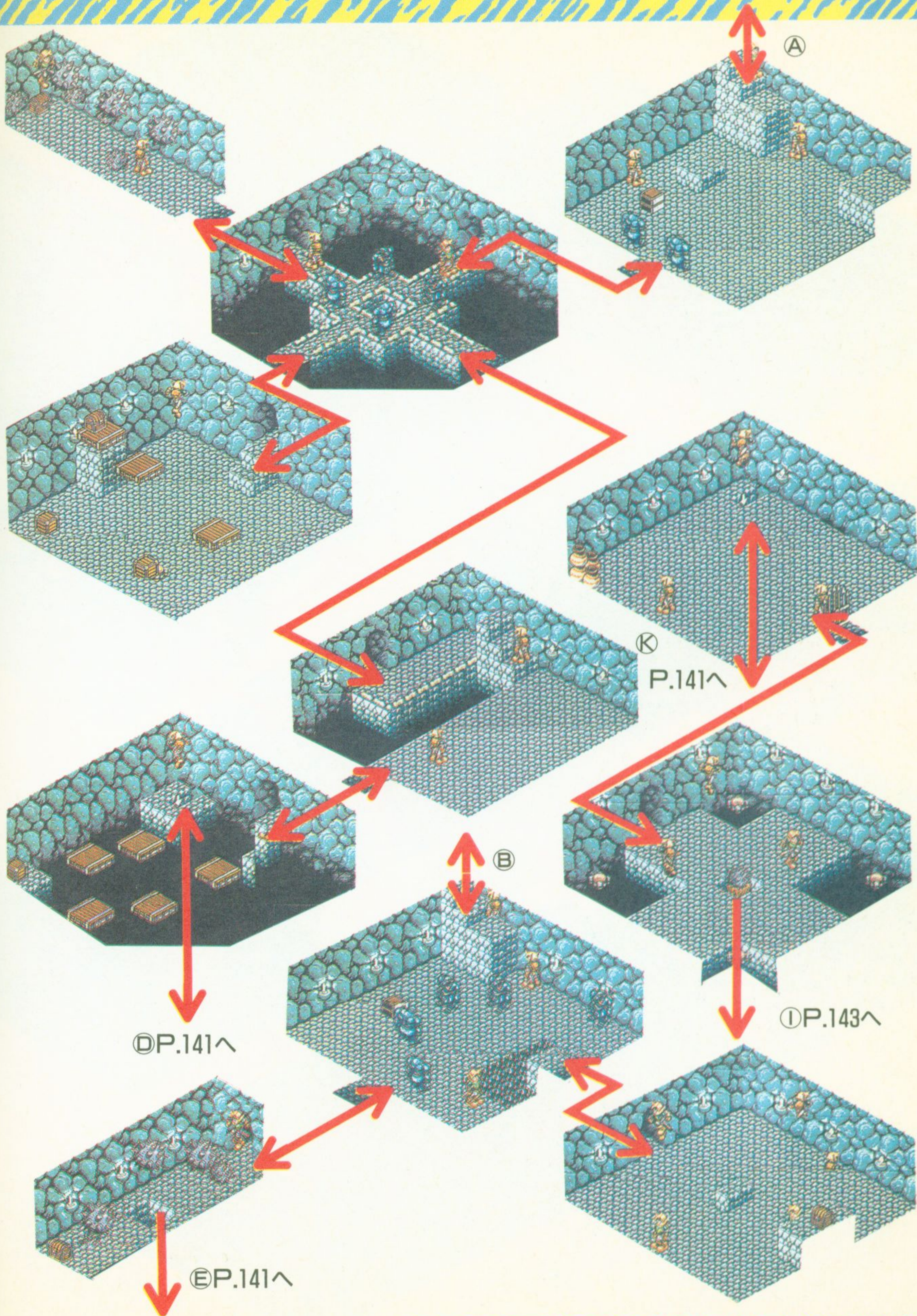
B2

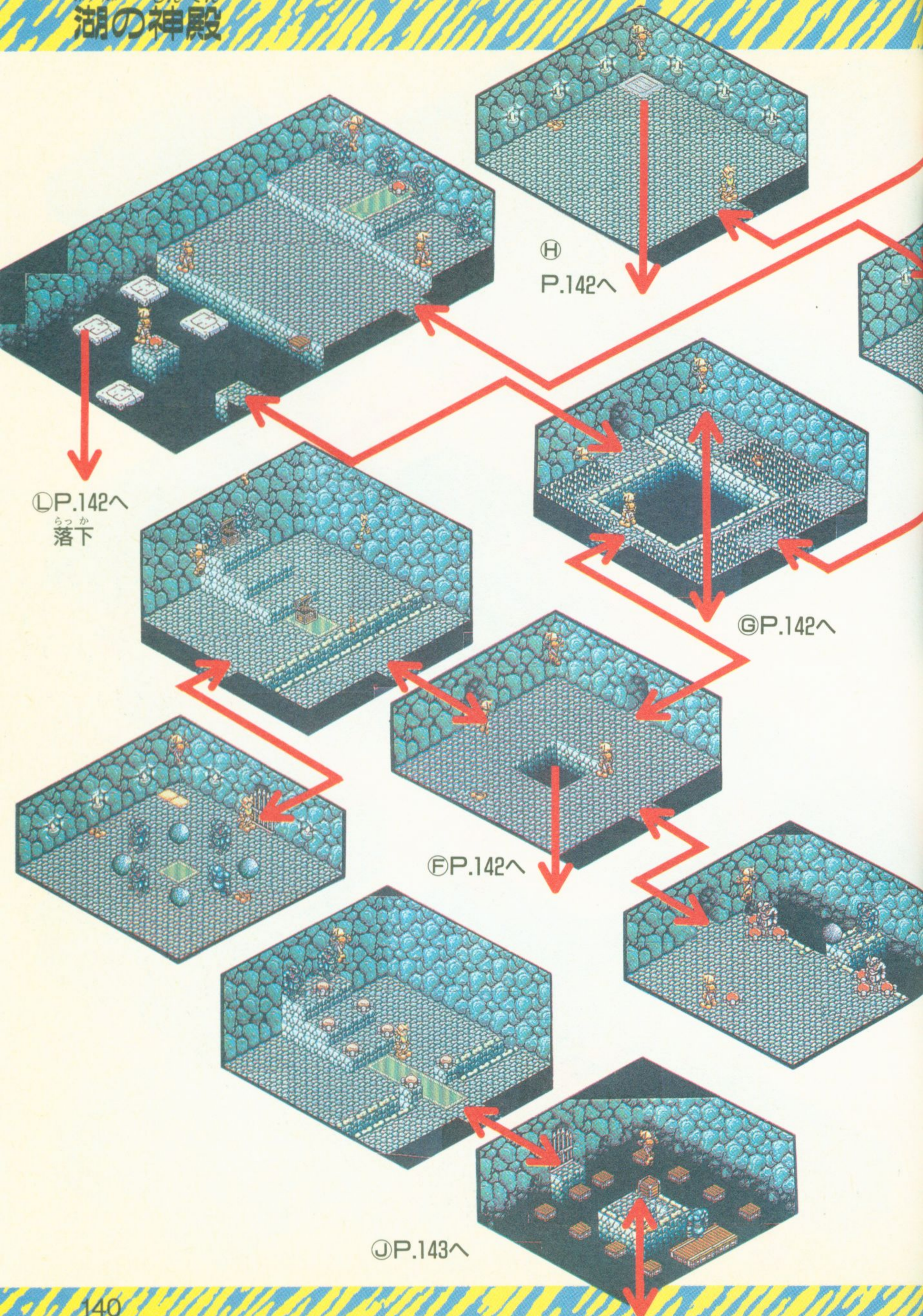


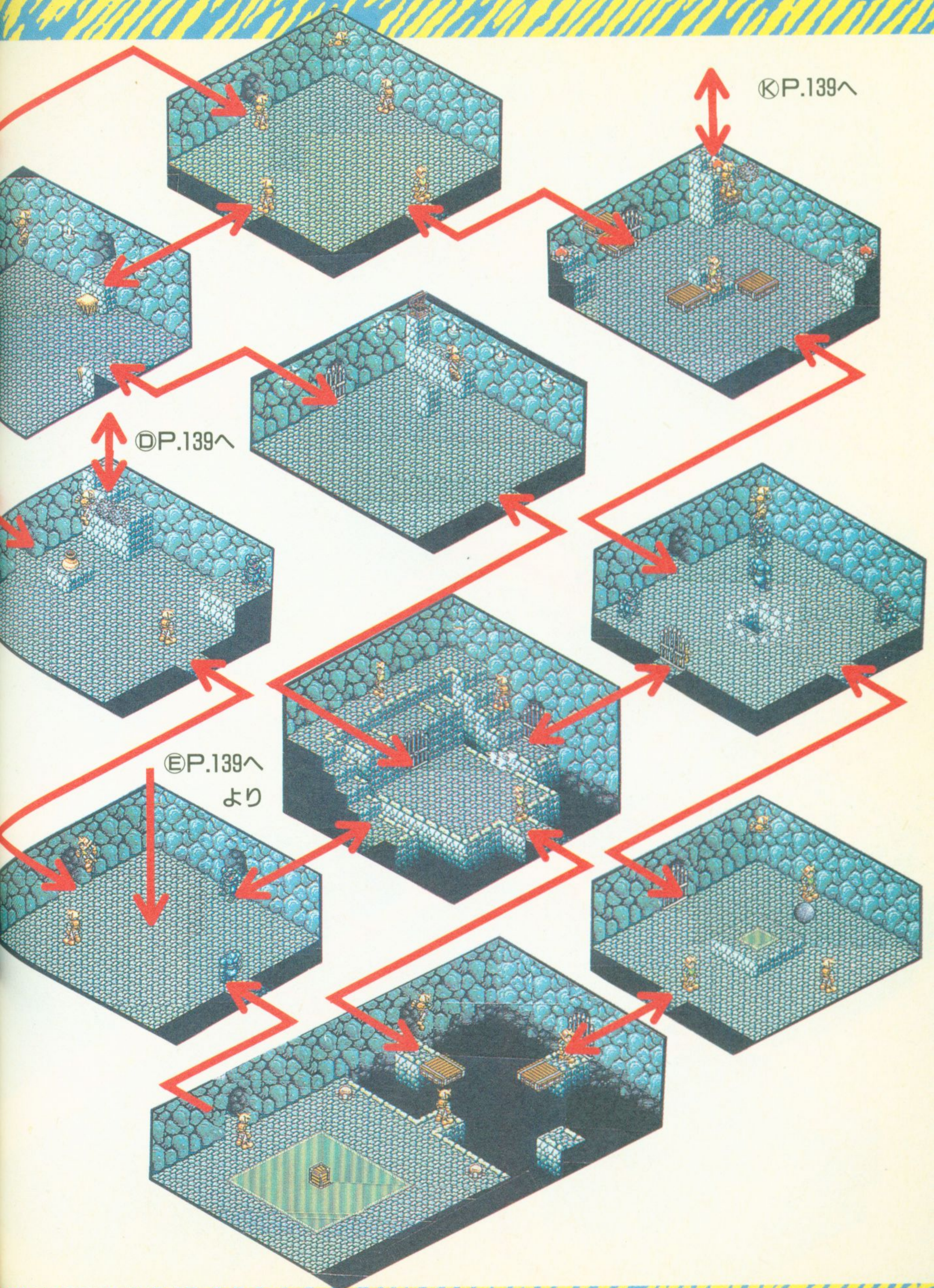
B3











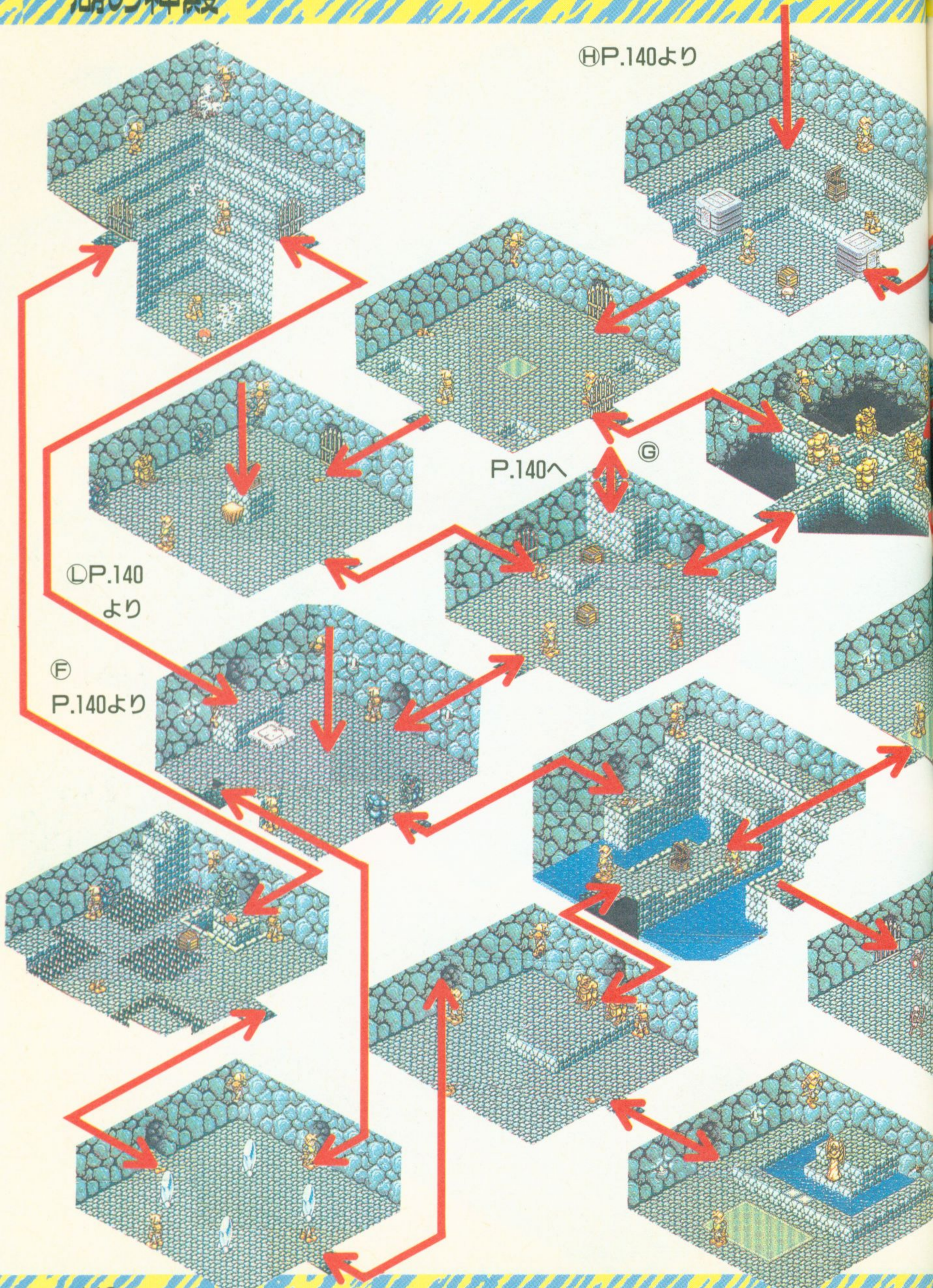
ⓂP.140より

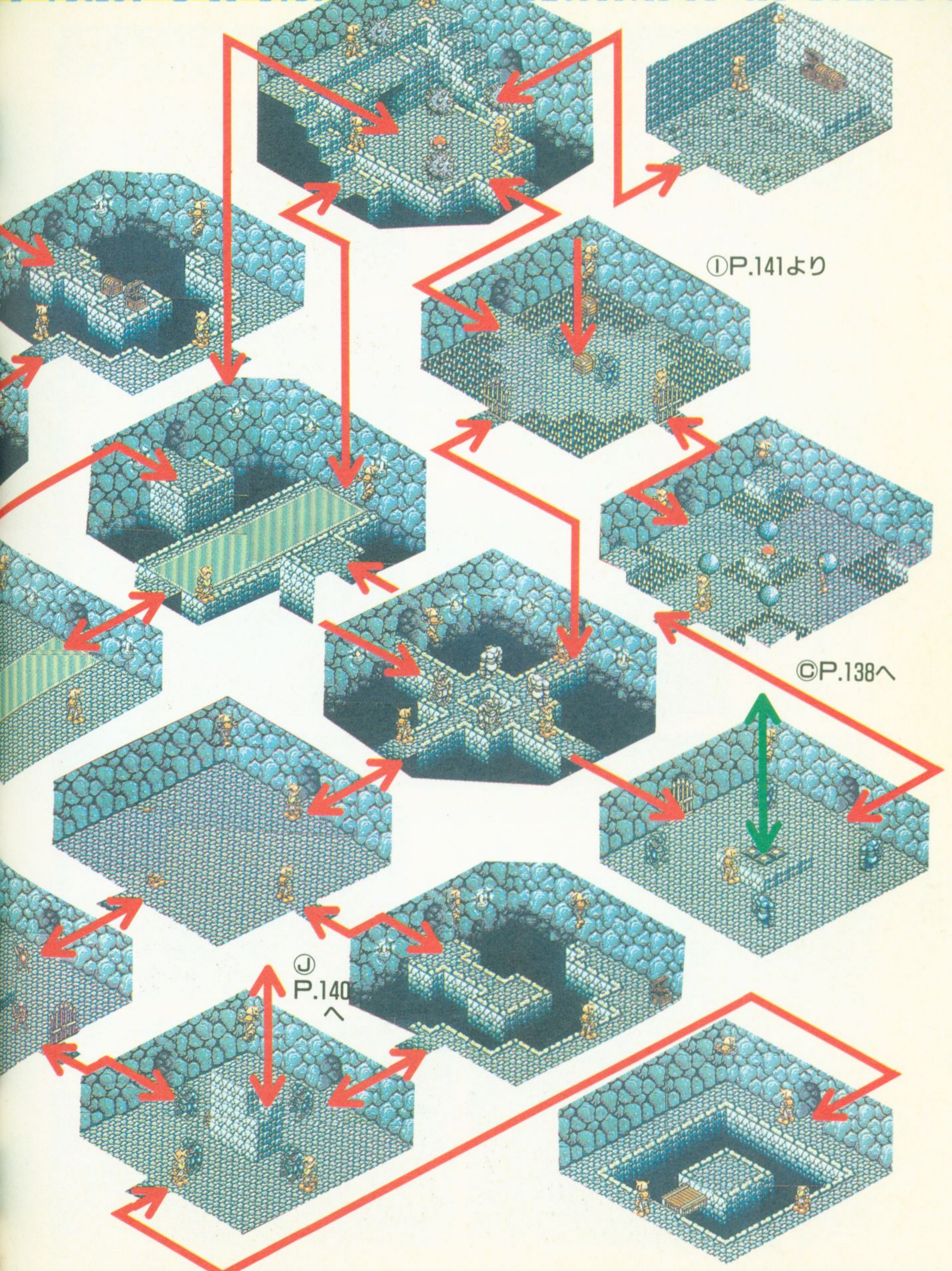
P.140へ

Ⓜ

ⓁP.140
より

ⓍP.140より





①P.141より

©P.138へ

©P.140へ



SCENE 17

まずは早業で迷宮の鍵を手に入れる

まず1F-5からB1-1へ下りて進む。ここには像の回転トラップがあり、1度に45度しか回転しないため、進むと1回どこかの部屋に入らなければならない。

先に進むと早業トラップの部屋。このスイッチは押した一瞬しかONしない。しかも足場から遠く離れている。ここで使うのは箱。まず箱を持って足場に乗り、スイッチ目掛けてジャンプ投げ、そして箱がスイッチを押した瞬間に出た足場にジャンプしてすぐにまたジャンプ。この連続ジャンプで迷宮の鍵が手に入る。



まず1F-5から地下へ入る。そこには回転トラップがある



部屋に入ると向う側に公爵の親衛隊に見つかった!



ここは早業トラップ。まず箱を持ってスイッチに向かってジャンプ投げ

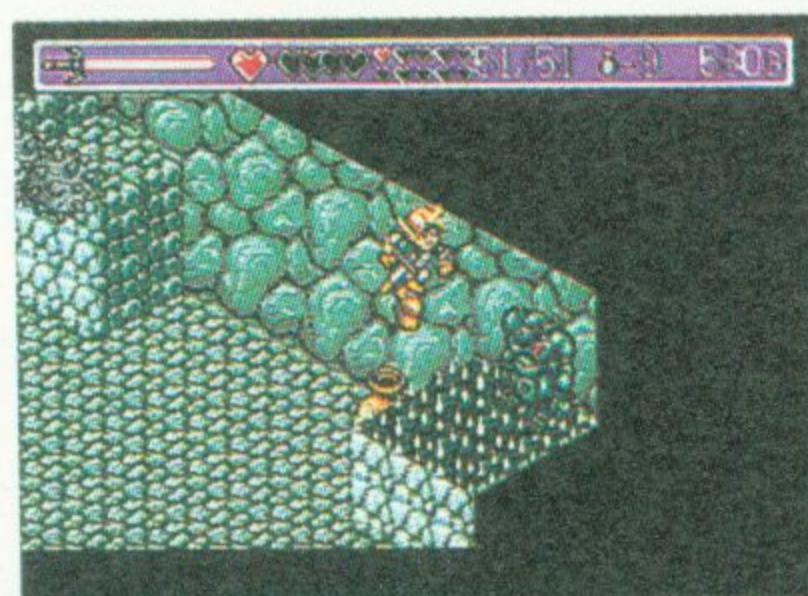


箱がスイッチをONした一瞬に出る足場に向かって連続ジャンプ! これで高い場所へ上がれるわけだ

SCENE 18

頭をつかわなきゃ進めない!

このダンジョンは小部屋の連続。それだけトラップも多いということを忘れずに。例えば、B2-12はツボを足場にして部屋の像に切りつけてエレベーターを出す。B1-8は途中で箱を持って最後の足場に置いて箱の上からジャンプする。これはまだ序の口さ!



ツボを足場にして部屋の角の像に切りつける。するとエレベーターが...



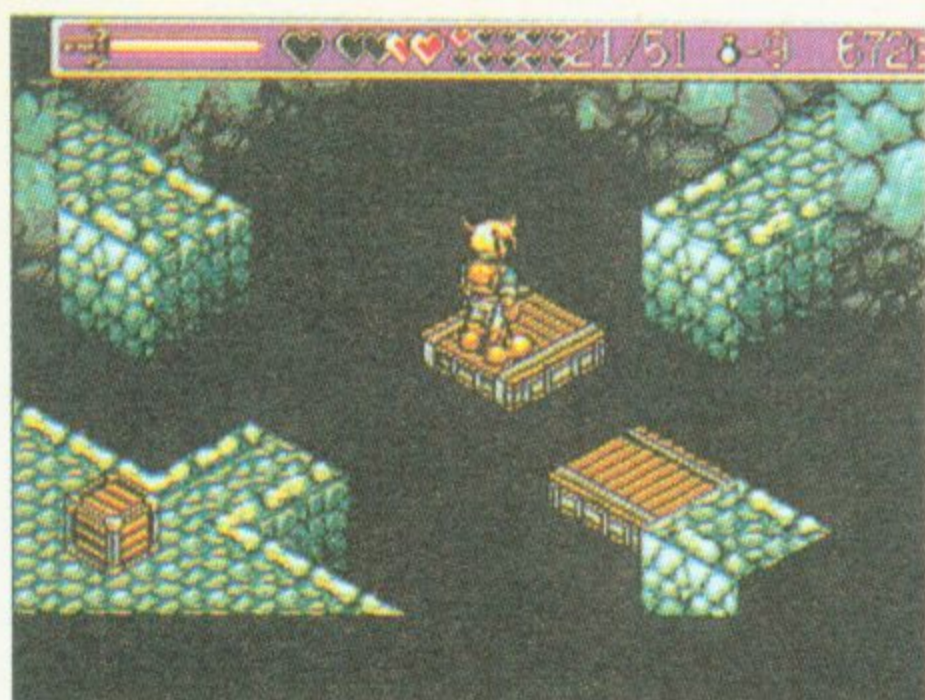
最後の足場の上に箱を乗せて、そこからジャンプで向う側に渡る



足場を渡ってジャンプして途中で箱を持つ。そしてジャンプ。空中方向転換も使う

SCENE 19

神殿で使う上級テクニック



●ジャンプで足場に乗り移る

B 2-19では、まず最初に足場に乗り移る。足場は乗ると動き出す仕組み。足場が動いている内にその足場に対して直角に置かれた足場に飛び移る。足場は動いて手前のモンスターたちの場所へ着く。あとはモンスターを全滅させてドアを開け、再度足場に乗り移って北側のドアに入る。

●大きな石をジャンプ投げ!

B 2-18のドアを通るには、まず部屋にある大きな石を持ってドアの前に立つ。そこから部屋の中央に向かって石をジャンプ投げ!すると石が部屋の中央に落ちた一瞬だけドアが開くから、そこに飛び込むって仕組み。最初の早業よりは楽に通れるはずだから安心してね。



●嫌味な公爵と出くわした!

B 3-18からB 3-13に入った時、なんと向う側を公爵たちが歩いているじゃないか。ここからは向こうに行けないことをいいことに「最後のジュエルは目の前だからゆつくり歩いて行こう」なんて言って、本当にゆつくり歩きやがる!この野郎、なめるんじゃね~よ!!

●足場の連続ジャンプで切り抜ける!

B 3-25からB 2-20へ上がったところ。このドアを開けるには...まず箱を持ち、足場から像のある足場まで渡る。足場は落ちてしまうが像の足場だけは残っている。そこで足場ギリギリから像に向かって箱を投げて像の上に箱を乗せ、ドアを開ける。あとは残った足場を使ってドアまで連続ジャンプ。



●氷の剣は絶対に手に入れる!

B 2-20から隣の部屋に入りスイッチをONすると、B 3-26の部屋に足場が出てくる。これで部屋の中央にあった剣が手に入る。この剣は氷の剣。絶対手に入れておきたいアイテムだ。

SCENE20

まだまだ続くテクニカルな後半戦

●簡単なんだけど一度悩むと分からなくなる

B3-8から上に上がるには、一段高くなっている場所に階段にギリギリに箱を置き、その箱の上から階段に向かってジャンプする。ただそれだけで階段に上がれるのだが、一度悩んでしまうと簡単なことだけに、とことん煮詰ってしまったたりすることがある。分かったかな！



●落ちる足場を連続ジャンプ！

B2-2では、まず部屋の周りにある足場を使ってフロアの方に移動する。この時、足場はどんどん落ちていくから素早く連続ジャンプ。そしてフロア上のスイッチをONさせて入口横に動く足場を出しておく。それから部屋の中央のスイッチをONさせる。このスイッチはB3-9の足場を出す。



●上の部屋から足場に着地！

B3-9に足場が出たら、その上のB2-8から落ちて足場に着地する。そこから再度ジャンプしてB3-10へ続くドア前に移動する。ここで足場が出ていないと、いくら上の部屋から落ちてでもドア前に着地することはできない。ちゃんとB2-2で足場を出しておくことが必要なのだ。



SCENE21

公爵を追い詰めた…と思ったら

B3-16のドアを鍵を使って開け、B3-15からB3-14に入った。そこには公爵の親衛隊が3匹いて襲い掛かって来る。そいつらを倒して先に進む。そしてとうとう公爵のいるB3-11にやって来た。もちろんここには公爵がいて戦闘となる。公爵も剣の使い手だがライルには勝てない。負けると分かった時に公爵は宝箱を出して反省をした。ライルはその素振りにまたもだまされた！ 宝箱を開けていると、ゼットが上から降りてきて不意打ちをくらった!!



公爵「くそ!! きさまごときに… この わたしが…!!」

◀とうとう公爵を追い詰めた。ところが公爵は宝を出して反省…



公爵「よ よくやったぞ ゼット! ひははははは きまあみろ こぞうめ!!」

◀上からゼットが降りてきて不意打ち!

4章

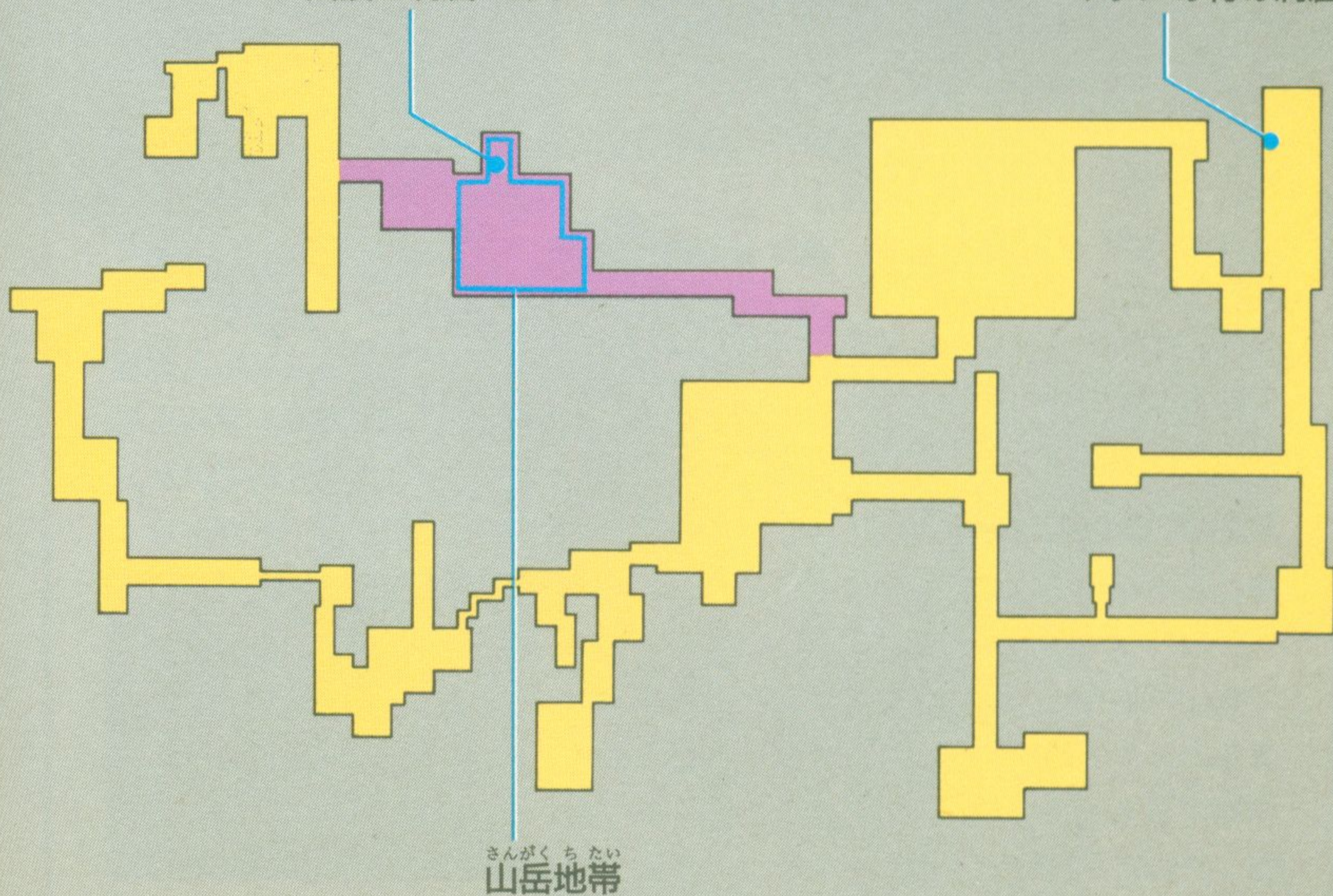
最後の最後まで 財宝をめぐって 追いつ追われつ の大乱戦!

またまた公爵のワナに引っ掛
かってしまったドジなライル。
最後の最後まであきらめないで
追っかける!! 今度の舞台は山
岳地帯から山頂の洞窟...そして
地下の大洞窟!



山頂の洞窟へのワープゾーン

マサンの村の洞窟



SCENE 1

魔道士ミルに助けられたドジなライル

ゼットに不意打ちをくらったライルは絶体絶命のところを不思議な光りにつつまれて助けられた。助けてくれたのは魔道士ミル。ミルは魔法を使ってライルをミルの塔に呼び戻してくれたのだ。そこでライルはミルから幻の木を切れるアックスマジックという魔法を授かり、公爵が先に進む、山岳地帯への道を教わった。

山岳地帯への道はメルカトルの町の北東の隠し通路から行けらしい。そして山岳地帯からはノール王が財宝とともに眠る地下の国へ行けるという。公爵はすでに5つのジュエルを手に入れて、地下の国に向かっていているという。



危険なところをミルに助けられてミルの塔に呼び戻された



アックスマジックを授かり山岳地帯へ向かって出発した!

アックスマジックで幻の木を切れ!

●ミルの塔を出たらまずはコテ試し

ミルの塔を出たらすぐ南に幻の木に行く手をふさがれた宝箱がある。この幻の木は他の木とちょっと色が違うからすぐにわかる。この木を剣で切るとアックスマジックの力で簡単に切り倒せる。宝箱の中には命の素!



●マサンの村の中にも幻の木と洞窟

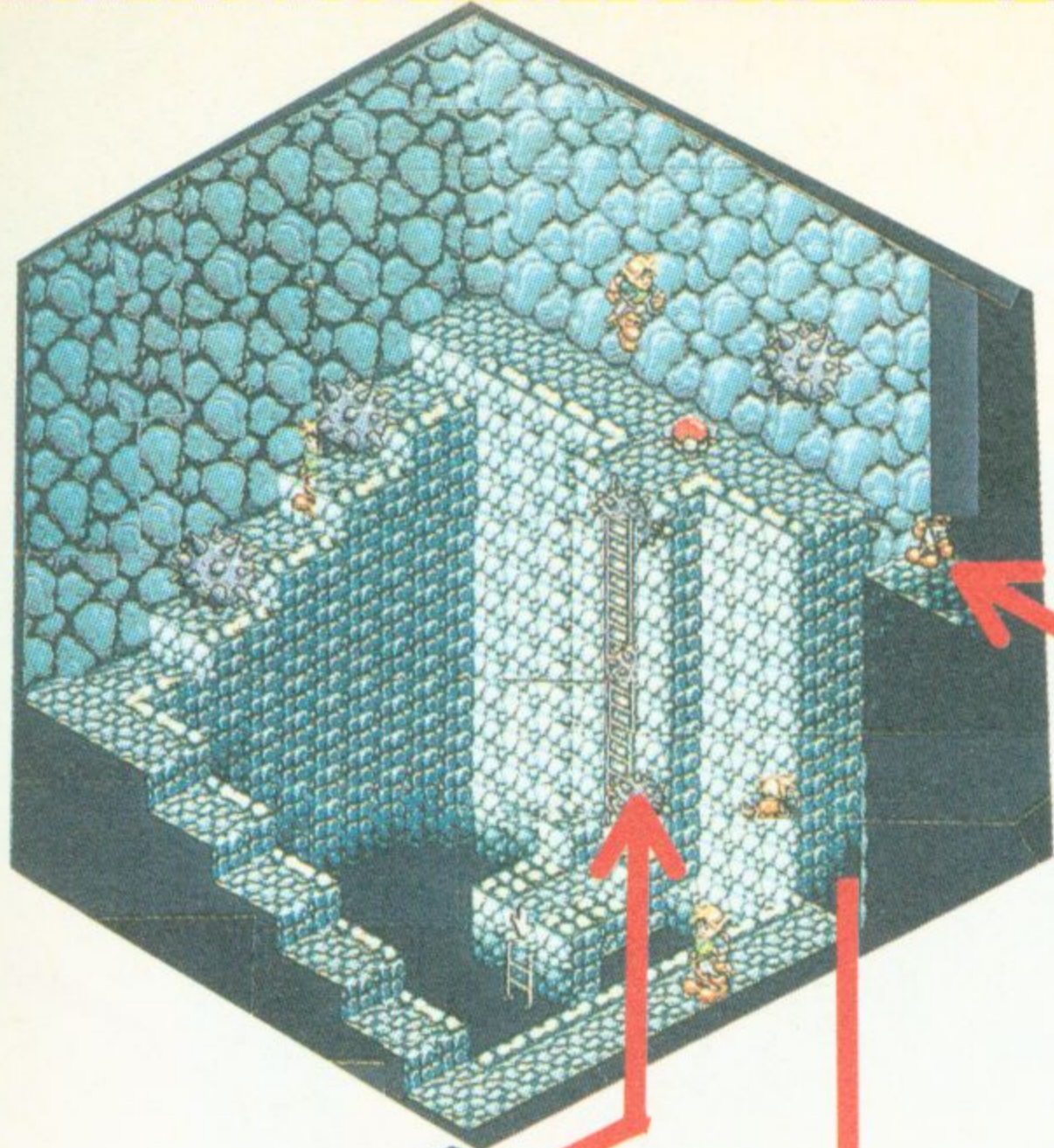
そういえばマサンの村の中にも幻の木で入口をふさがれた場所がある。その中はなんと洞窟になっている。洞窟の奥には命の素、ダールの秘薬、そしてフレイムガードが隠されていた。山岳地帯へ行く前に寄ってみてはいかがかな!

●山岳地帯への道を切り開く

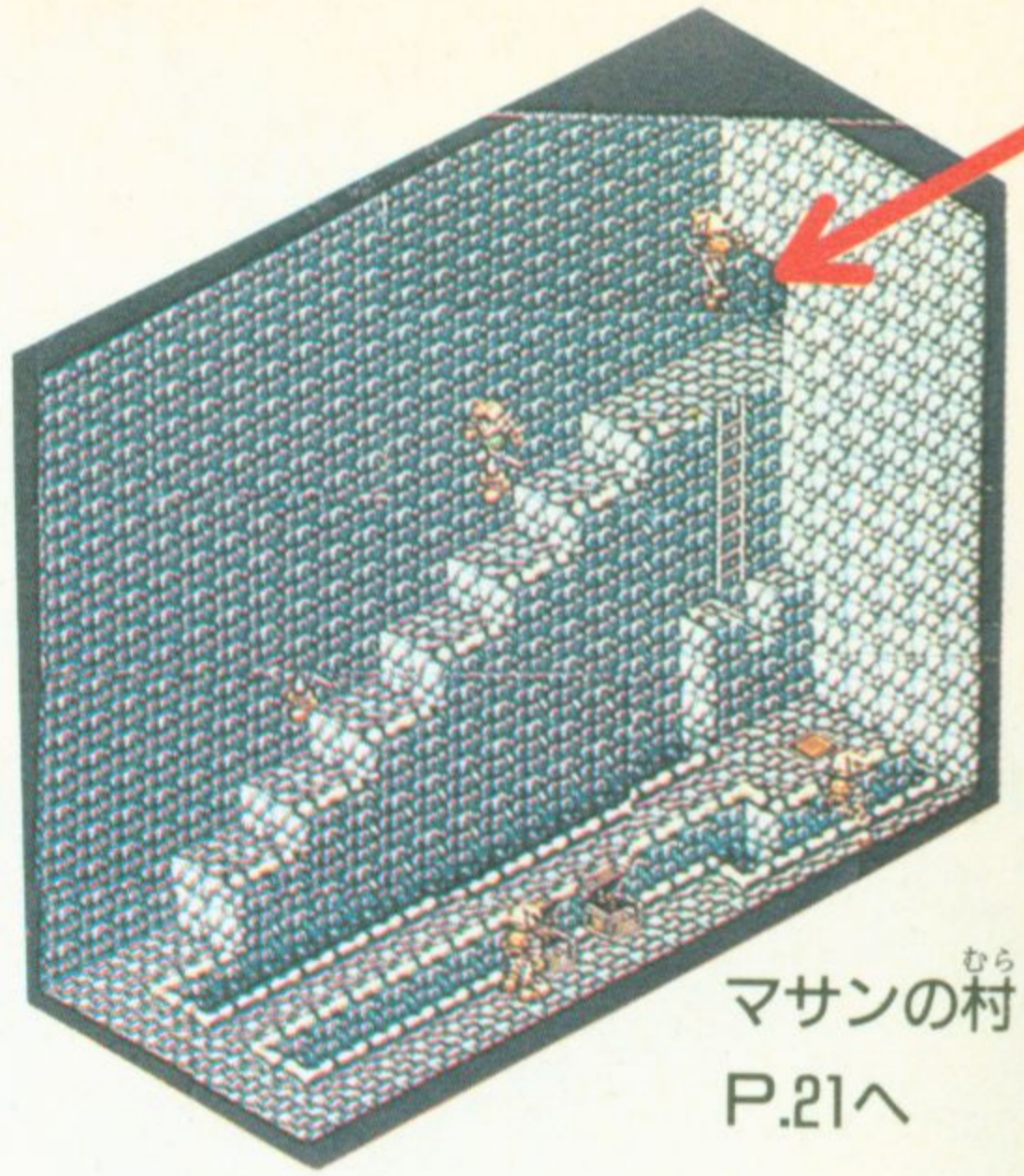
アックスマジックの最大の目的はなんといっても山岳地帯への道を切り開くこと。目指すはメルカトルの町からグリーンメイズへ抜ける秘密の地下道を出た場所。山岳地帯への道しるべがあつたのに木がじゃまをしているところ。



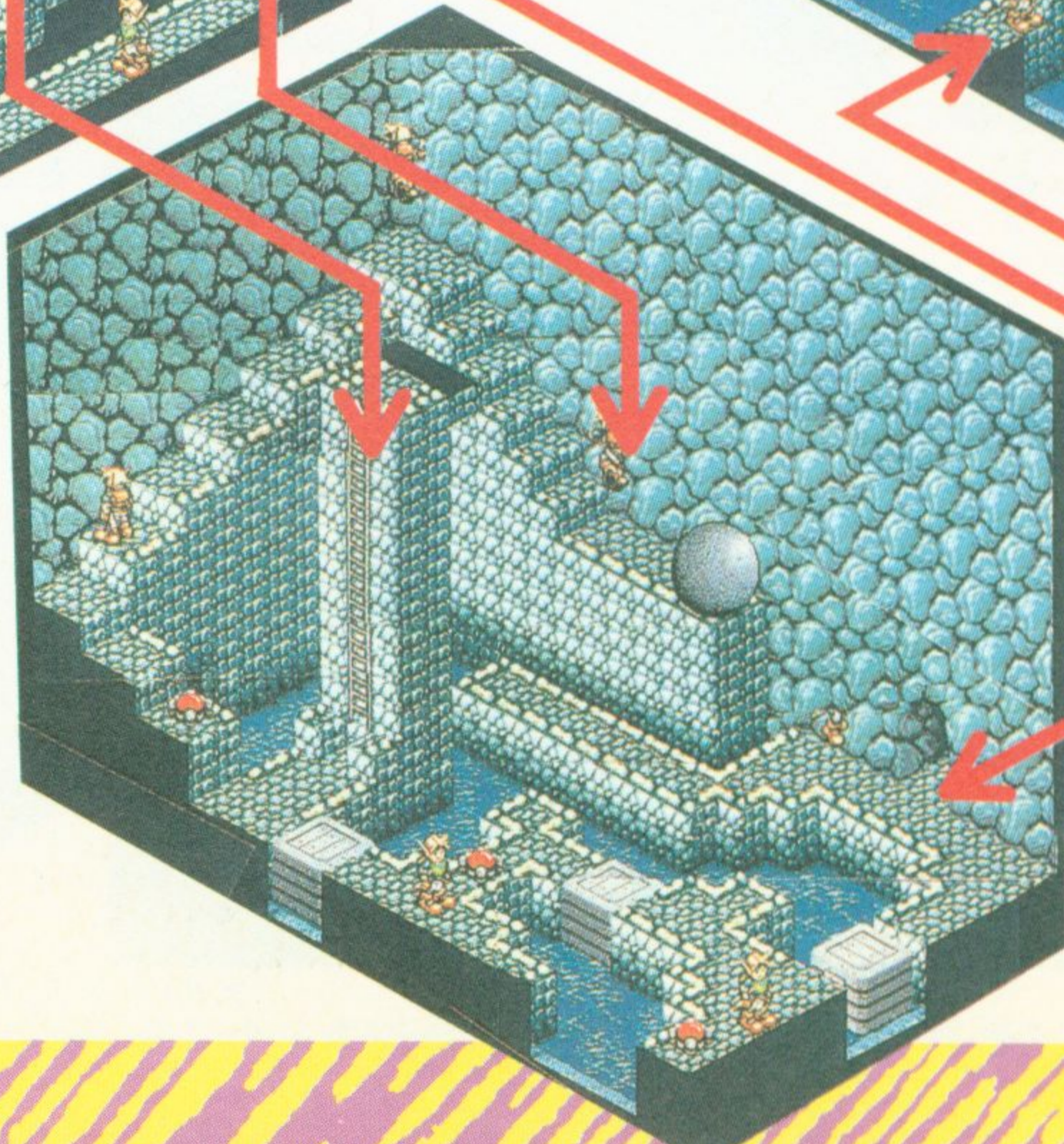
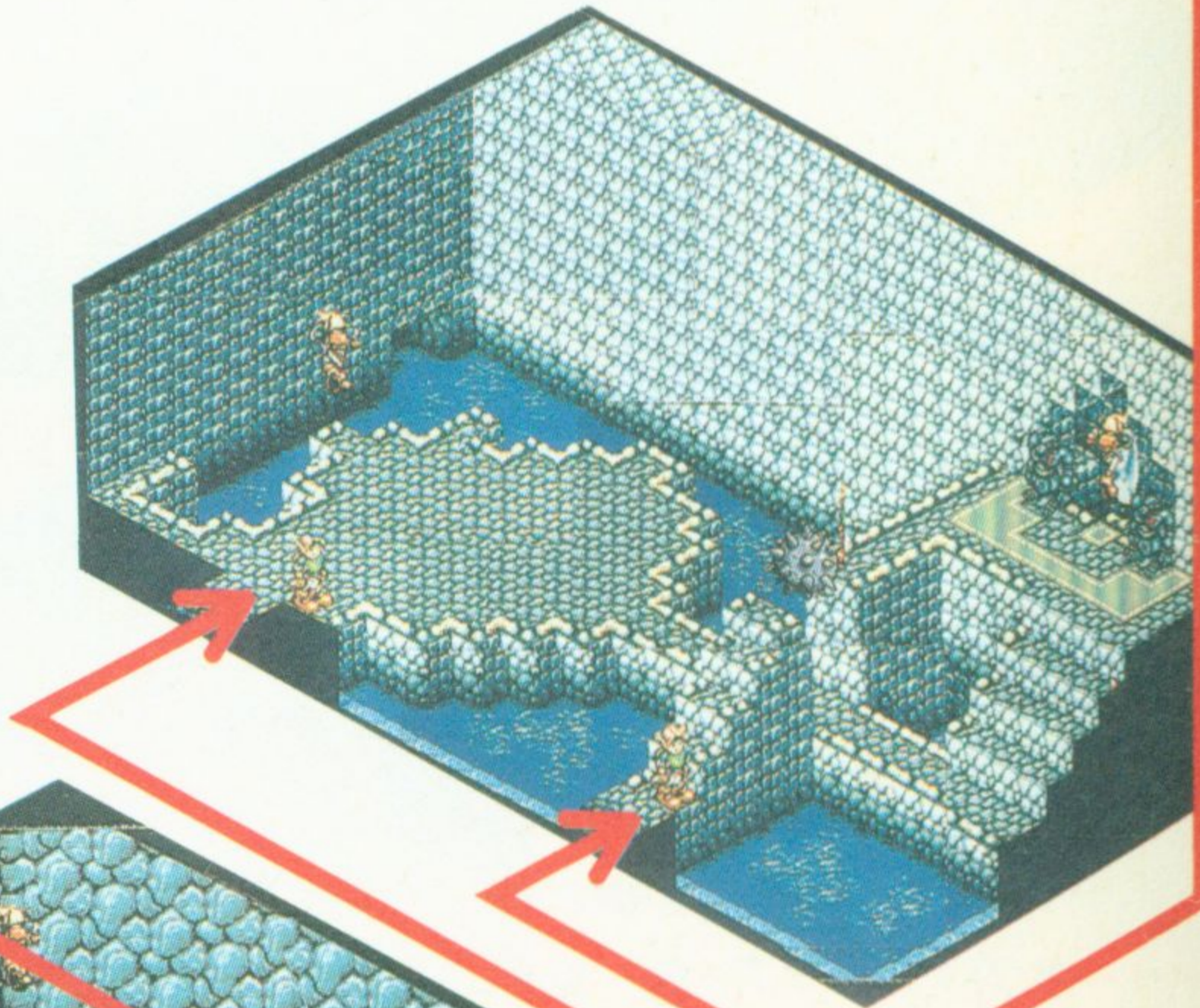
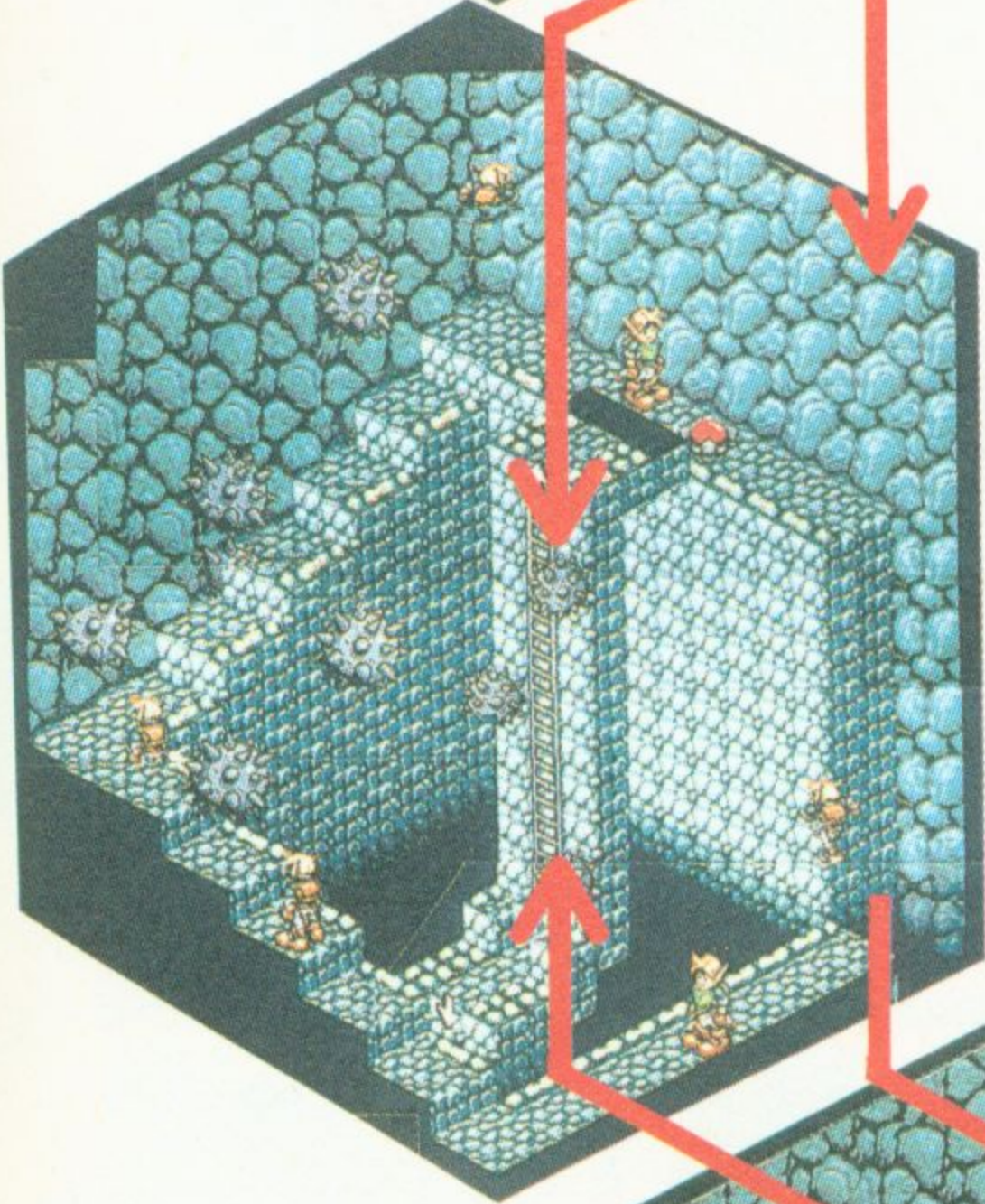
〈タイニークエスト〉マサンの村の洞窟

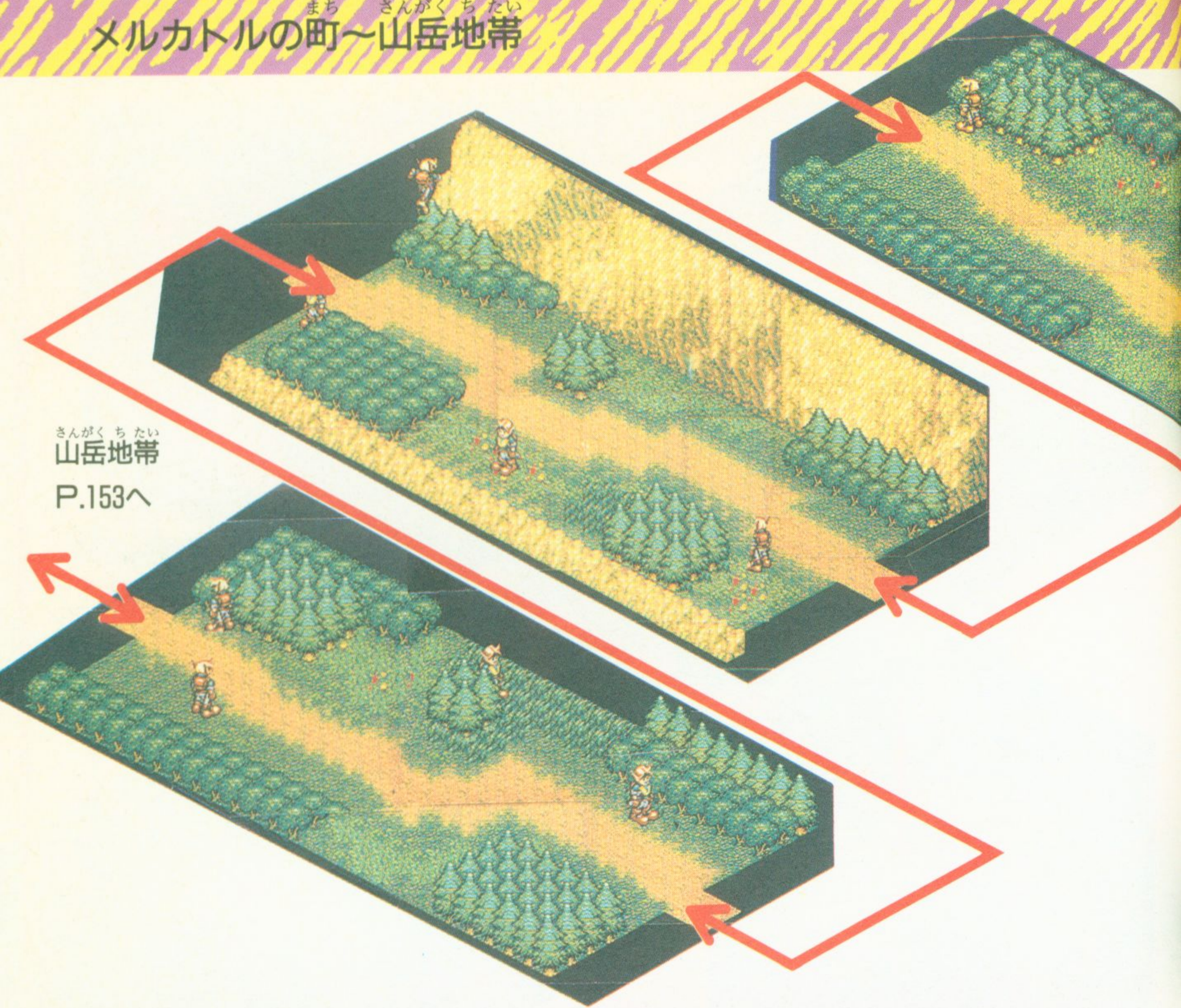


いりぐち
入口



マサンの村
P.21へ





さんがくちたい
山岳地帯
P.153へ

SCENE2

みち き ひら
アックスマジックで道を切り開け!

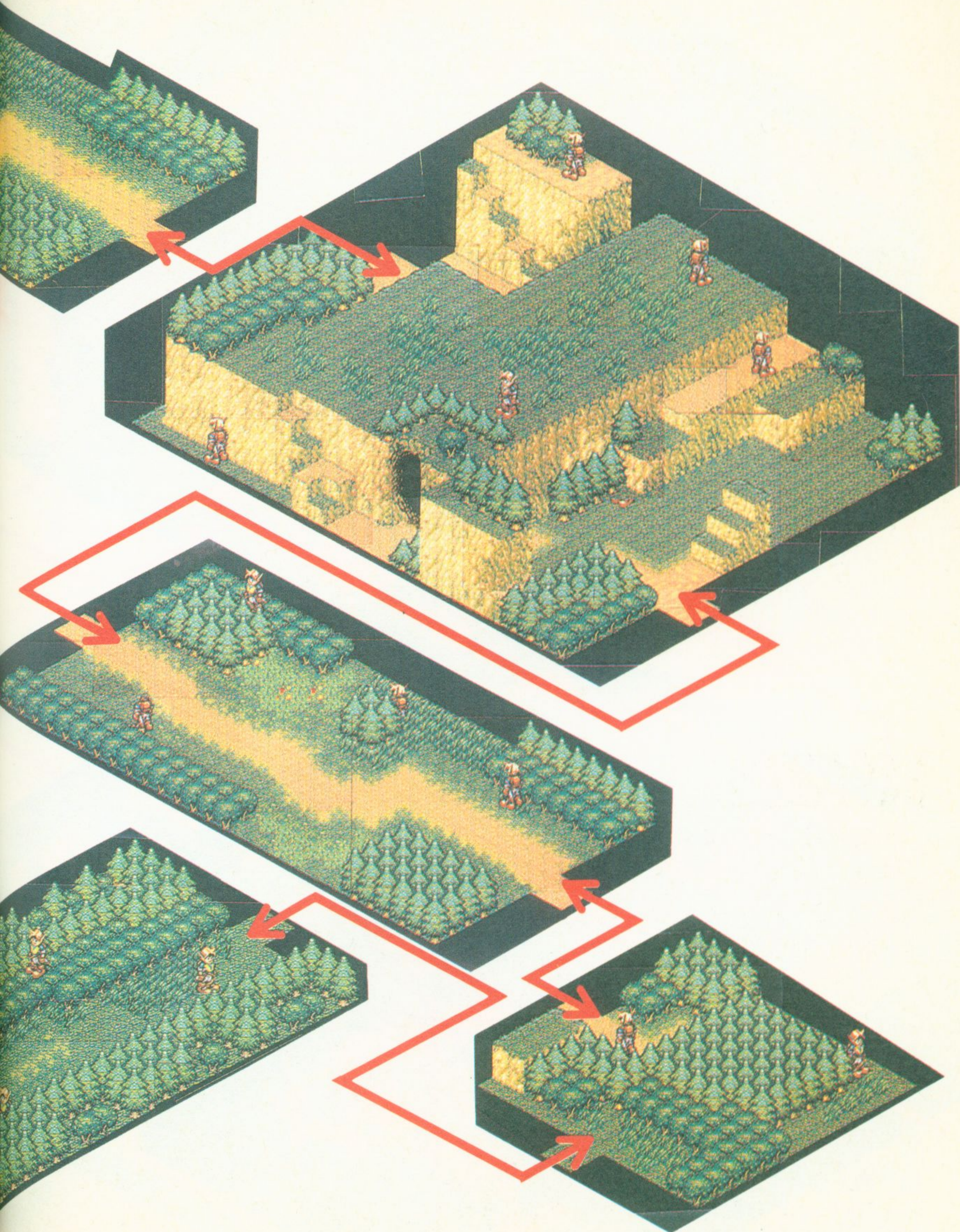
メルカトルの町の噴水後にできたグリーンメイズへ続く秘密の地下道。この地下道を出たところが山岳地帯への隠し通路のある場所でもあるのだ。そこに山岳地帯への道しるべがあるのに、道は幻の木でふさがれている。この木をアックスマジックの力を借りて剣で切り倒す。これで山岳地帯への道はできた。これから先のモンスターは強力だから、装備アイテムや治療アイテムを補給してから乗り込もう。



まよ もり ち かつろ
◀迷いの森への地下通路
を出たところに山岳地帯
への入口もある
▶強力なモンスターたち
と戦いながら先を目指す
のだ!

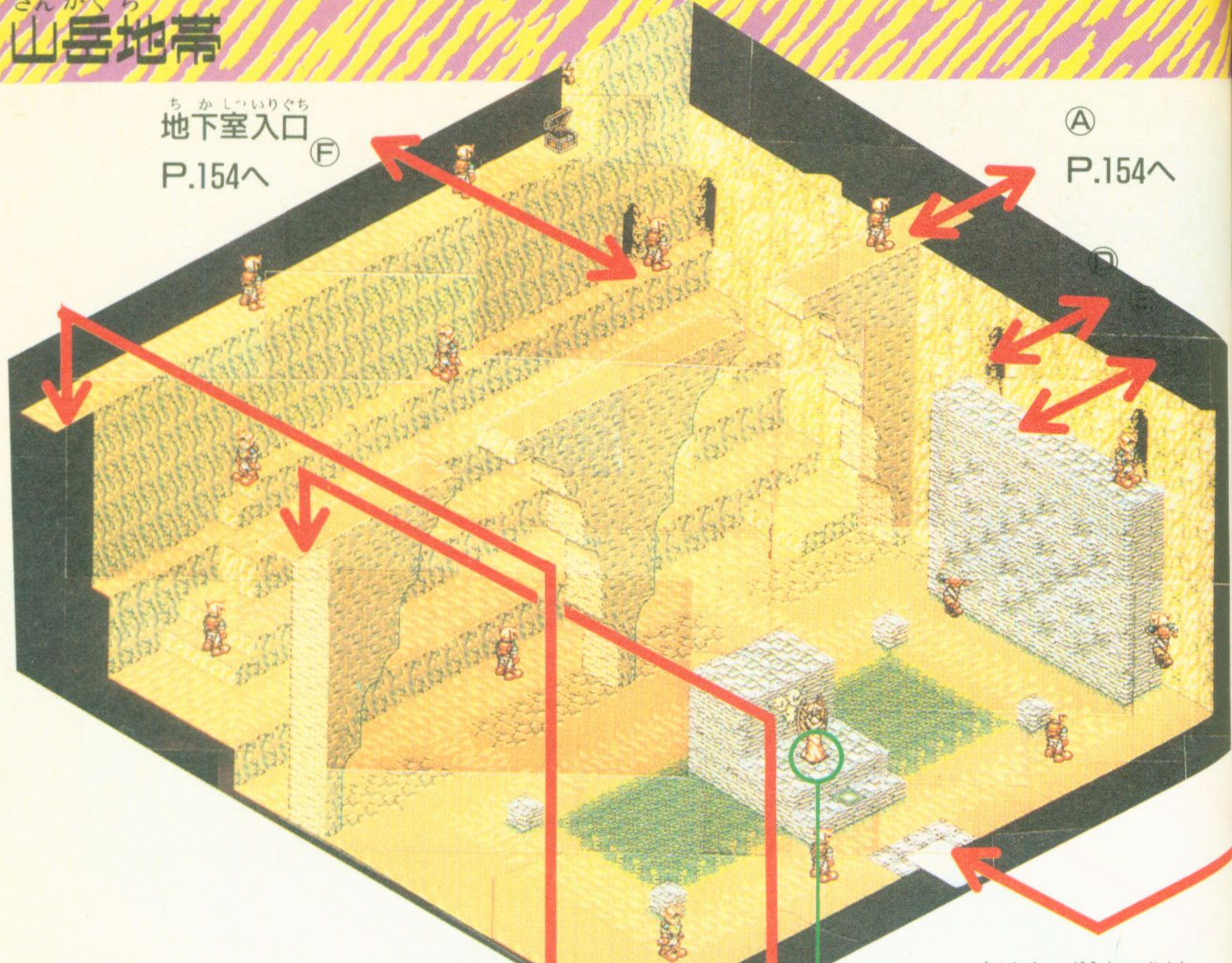


ほうめん
メルカトル方面P.84へ

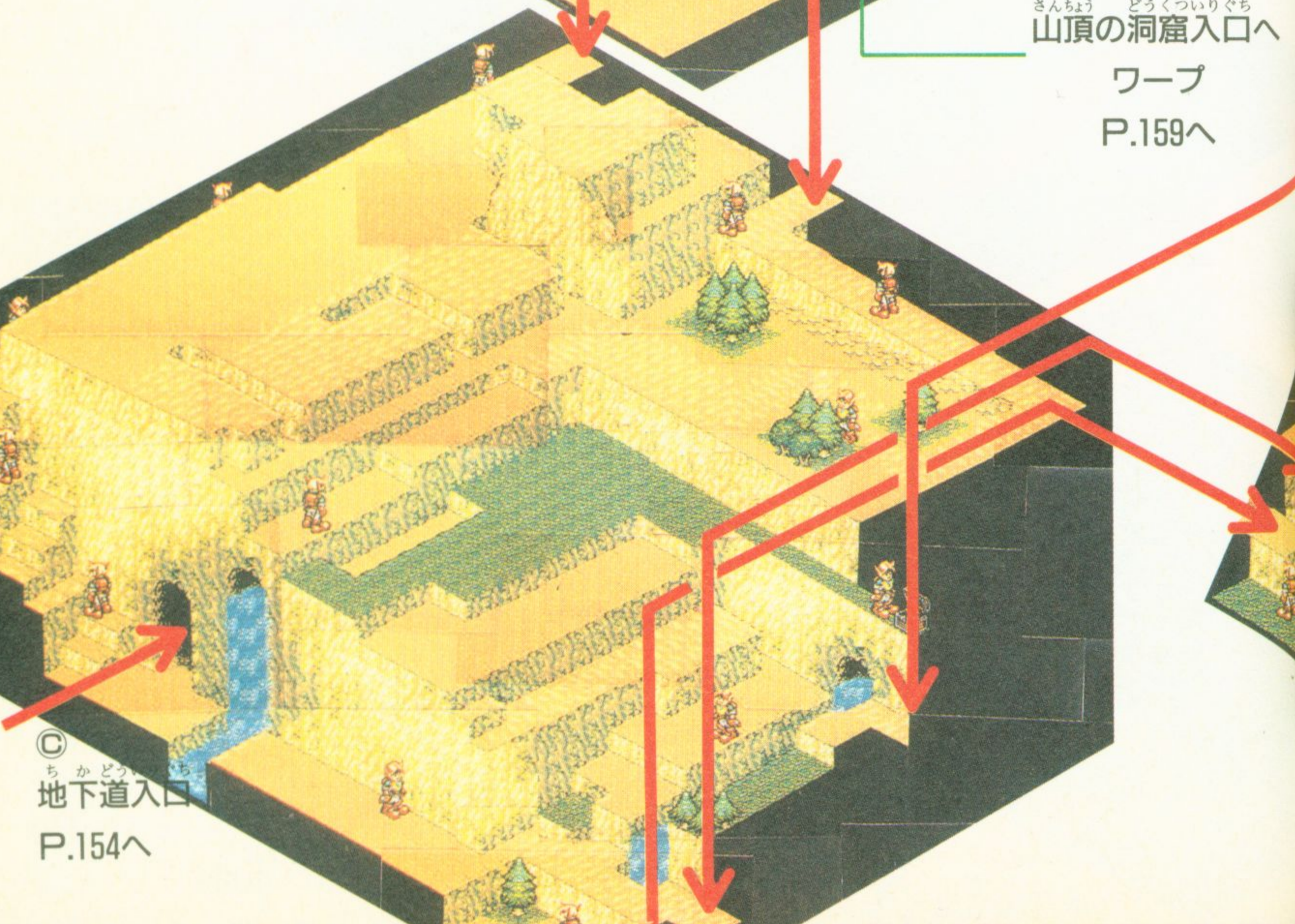


ちかしのついでりぐち
地下室入口
P.154へ

Ⓐ
P.154へ

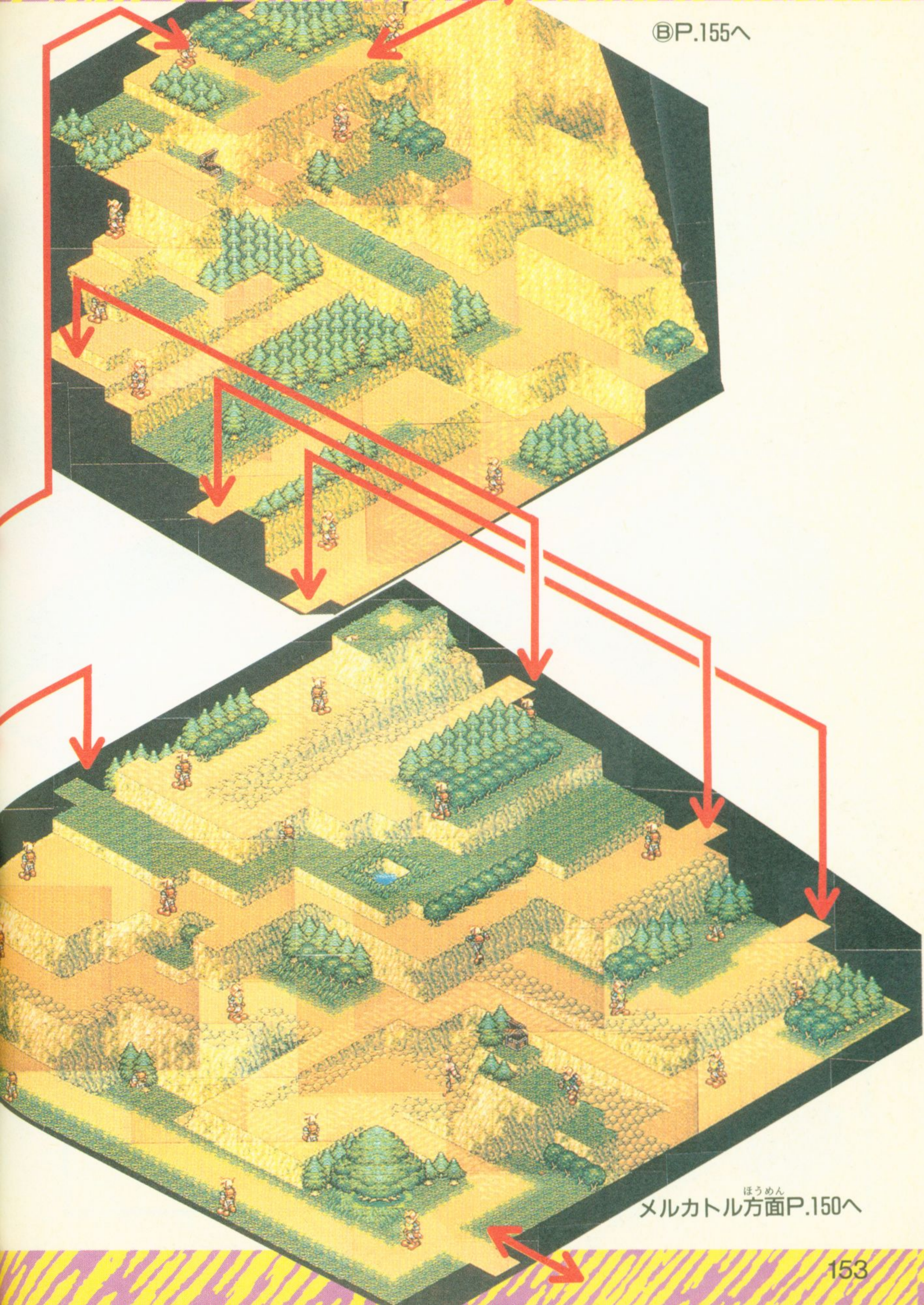


さんちよう どうくついでりぐち
山頂の洞窟入口へ
ワープ
P.159へ



Ⓒ
ちかどついでりぐち
地下道入口
P.154へ

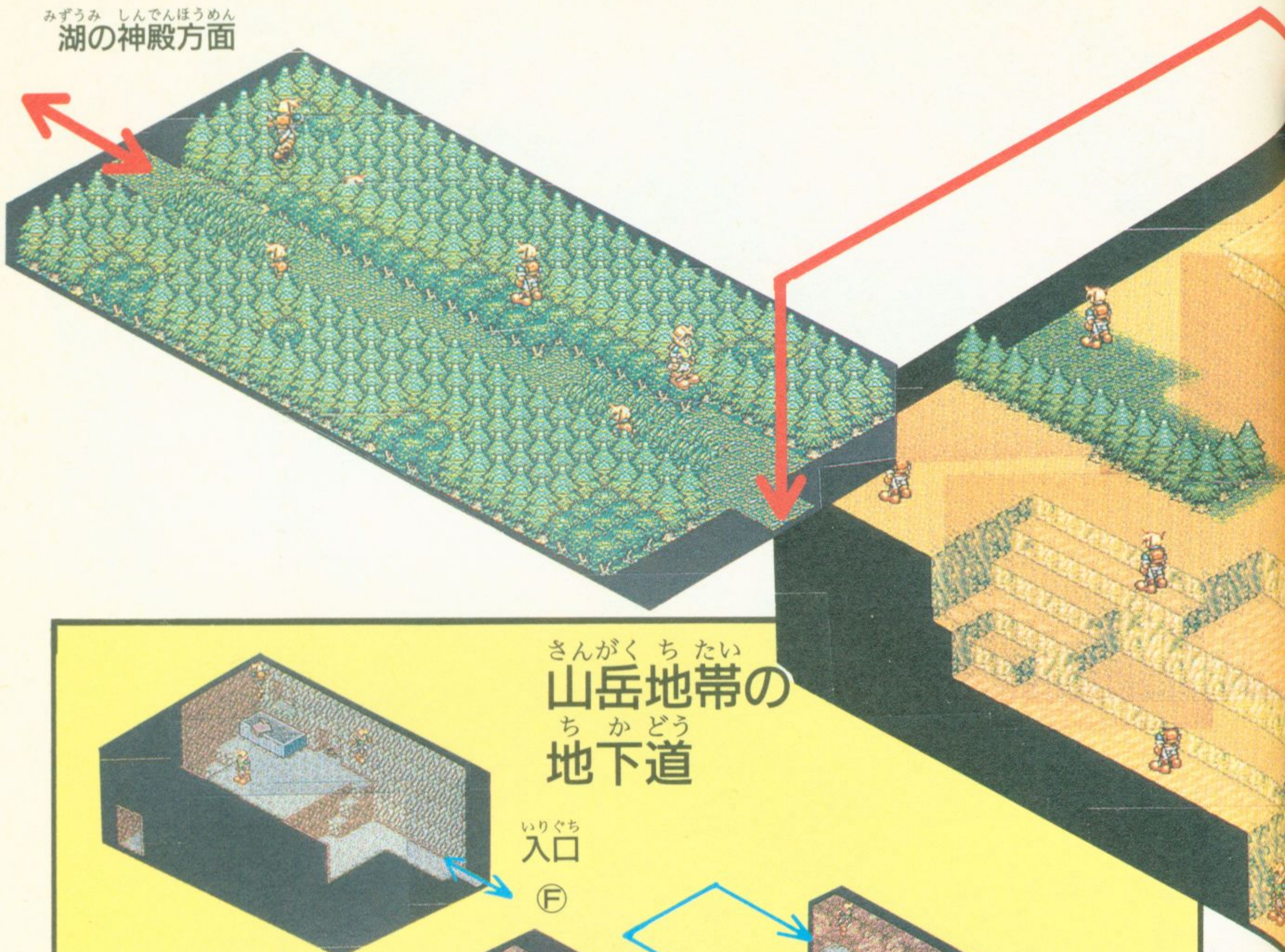
◎P.155へ



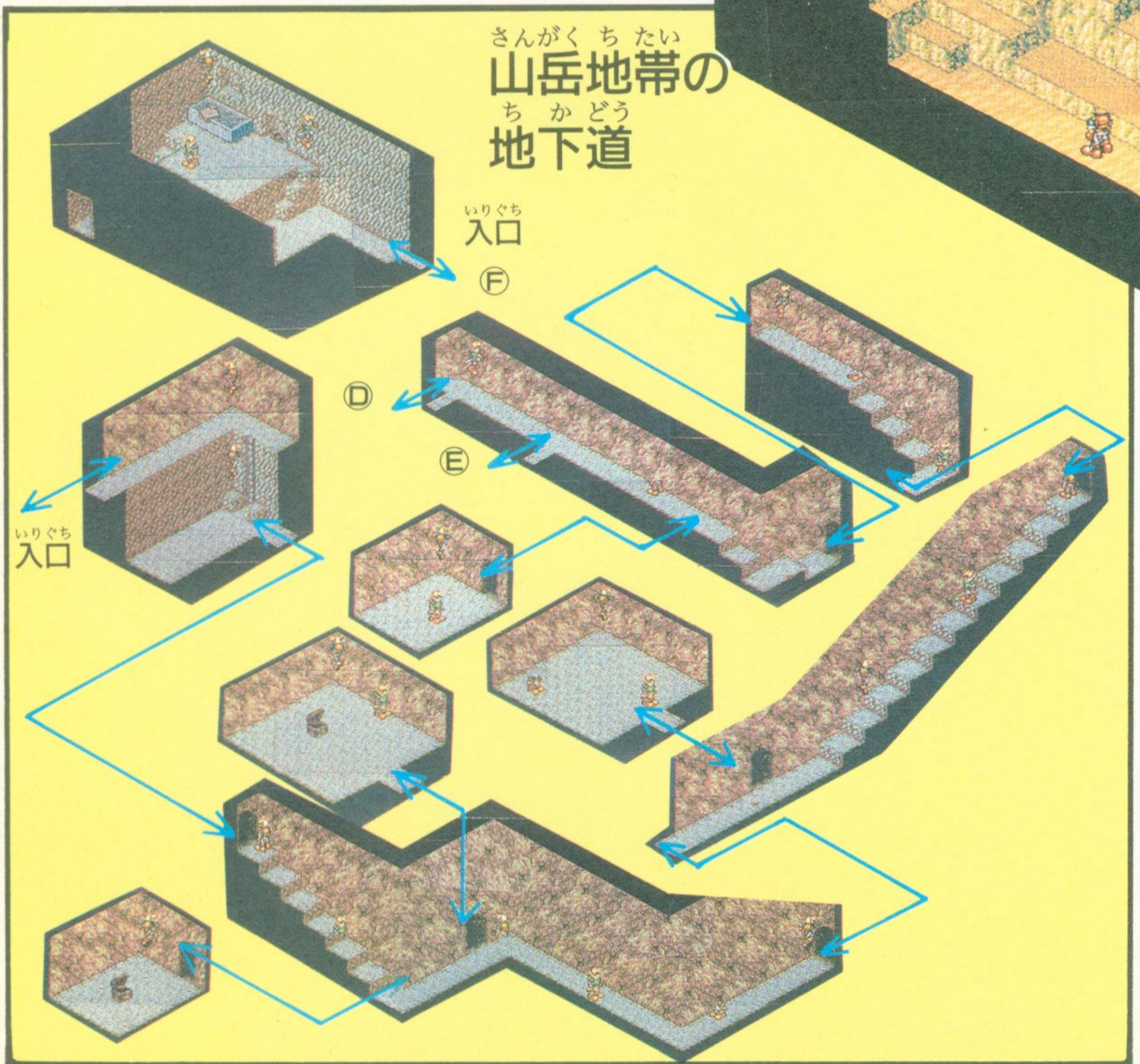
ほうめん
メルカトル方面P.150へ

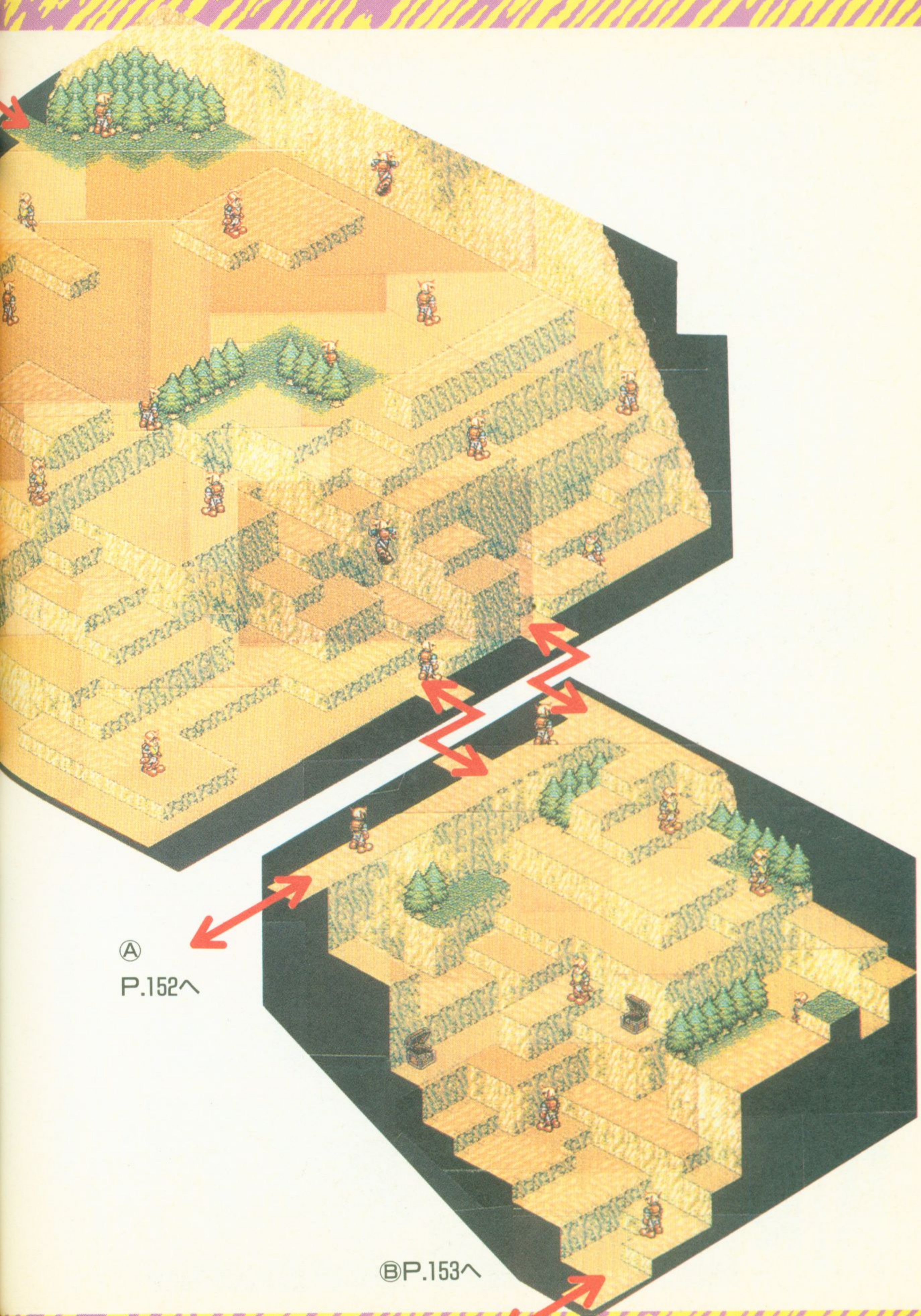
さんがくち
山岳地帯

みずうみ しんでんほうめん
湖の神殿方面



さんがくちたい
山岳地帯の
ちかどう
地下道





Ⓐ
P.152^

Ⓑ P.153^

SCENE3

こうていさ りょう めいろ
高低差を利用したフィールド迷路!

この山岳地帯は高低差を利用した自然の迷路に仕上がっている。そのため、どの道がどこへつながっているかをマップでチェックして進まない、同じところをグルグル回ることになってしまう。ポイントは上から下へジャンプで降りられる場所や坂道の歩き方。



山岳地帯の入口の大きなメルカトルの町の西の木と対応している



坂道が縦織りになっていたりする場所がポイントとなる



山岳地帯の特徴は高低差を利用した迷路。そのため上から飛び降りることができるところなども通路と考えるだけだ

SCENE4

けっちやく ととき き
ゼッドと決着をつける時が来た

山岳地帯の高い橋を渡っていると、ゼッドがやって来た。すぐにでも戦って決着をつけてやろうと思っていたら、フライデーが出てきてこの高い場所ではゼッドが有利になるという。そこで両者合意のもとに、この通路の先の広場で改めて戦うことにした。

広場で待っていたゼッドに話し掛けるとすぐに戦闘開始。ゼッドは空中に飛び上がり、上から攻撃を仕掛けてくる。最初のアタックをかわすのは難しいが、地上に降りたところを集中的に攻撃して何度か繰り返す。



高い通路でゼットと出会うが、フライデーの提案で場所を変える



通路の先の広場でゼットが待っていた。改めて戦闘開始!



空中に上り、上から仕掛けるアタックをかわすのは難しい



ゼットにある程度ダメージを与えるとゼットは降参し、山頂の洞窟へワープする鍵となるゴラの目をくれた。これを下の女神像で使えという!

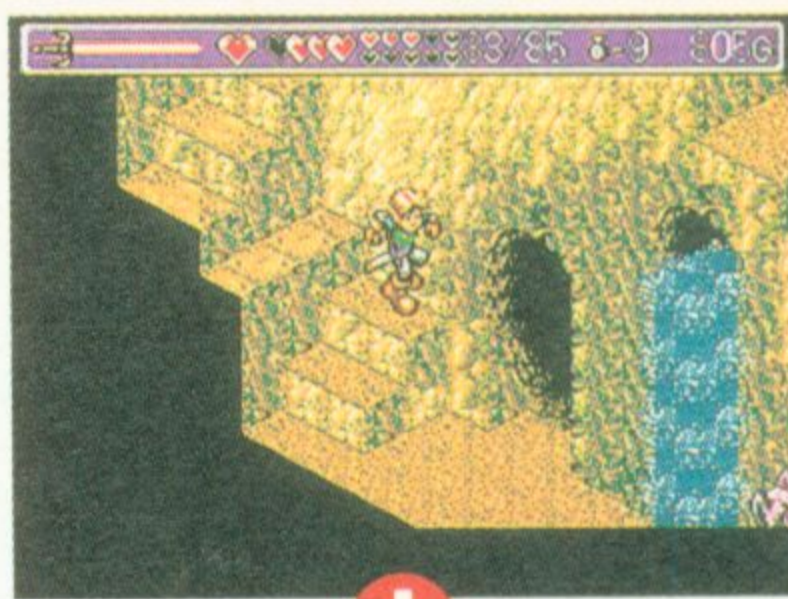
SCENE5

山岳地帯の地下通路に宝物

この山岳地帯に2つの地下通路がある。この地下通路にはそれぞれ宝物やアイテムが隠されているのだ。ストーリーの本スジには関係ないがこの先、山頂の洞窟や地下の国に進むことを考えると手に入れておいた方が有利なもの。しかも地下通路には、見えない通路や出入り口があるので黒い壁や影はちよくちよく押してみた方がいいだろう。

特にムーンストーンが置かれている場所は、正攻法で取りに行ってしまうのはいけない。その手前の階段の前から見えない通路が続いている。

階段の前から見えない通路でムーンストーンのところまでつながっている。正攻法で取りに行くといくらやっても取れないよ



地下通路のひとつの入り口はここ。この先は女神像のあるエリアに続く

地下通路の隠し出入り口を見付けるとこんなところに出られるよ

もうひとつの地下通路の入口。女神像のあるエリアの東

SCENE6

女神像の前から山頂の洞窟へ

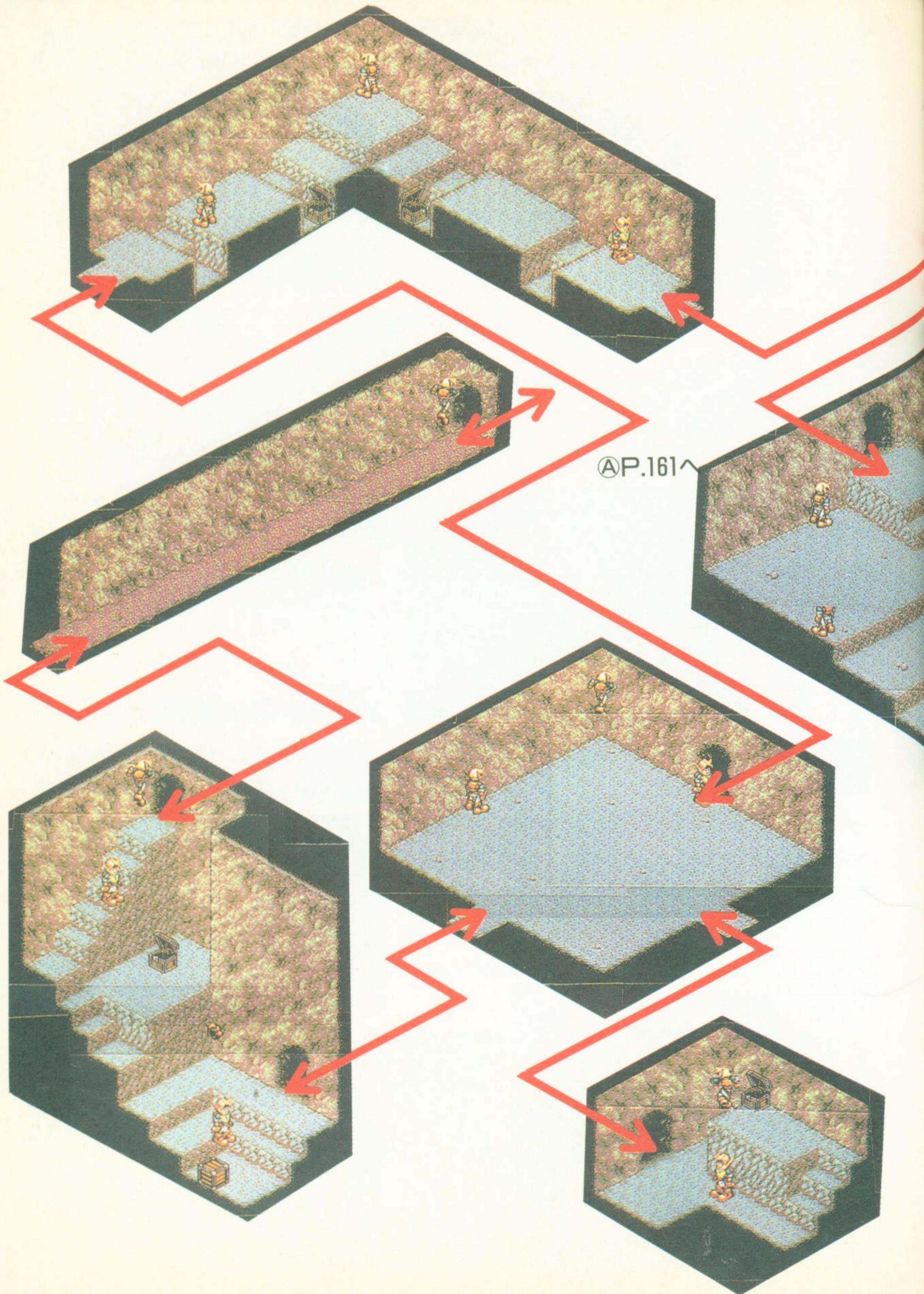
ゼッドからもらったゴラの目。これを高い橋のあるエリアの女神像の前で使うと、女神像が後ろに下がり、ワープゾーンが出現した。このワープゾーンに立つと一気に山頂の洞窟の前の女神像にワープする。いよいよ公爵の後を追えるというわけだ!

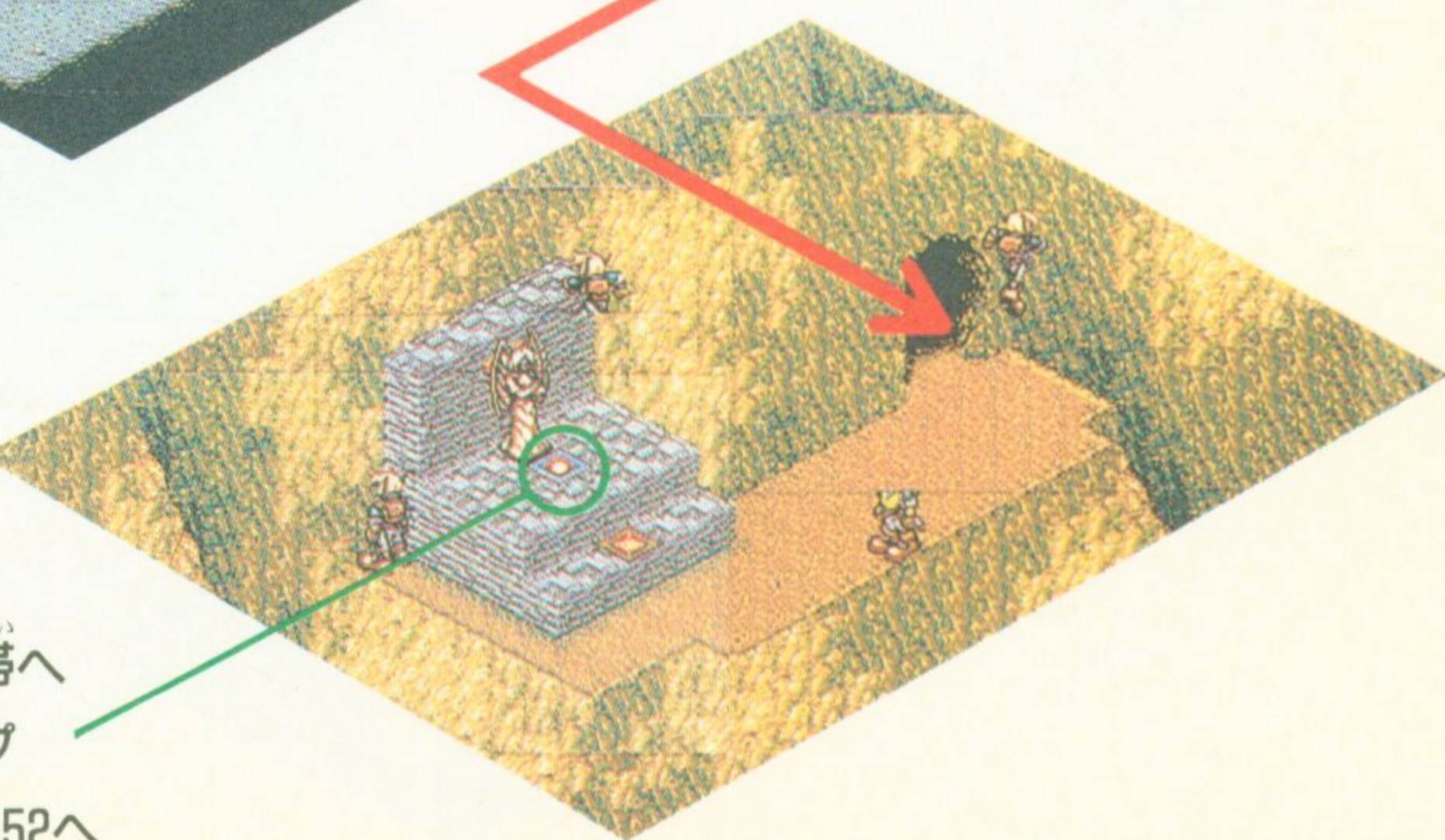
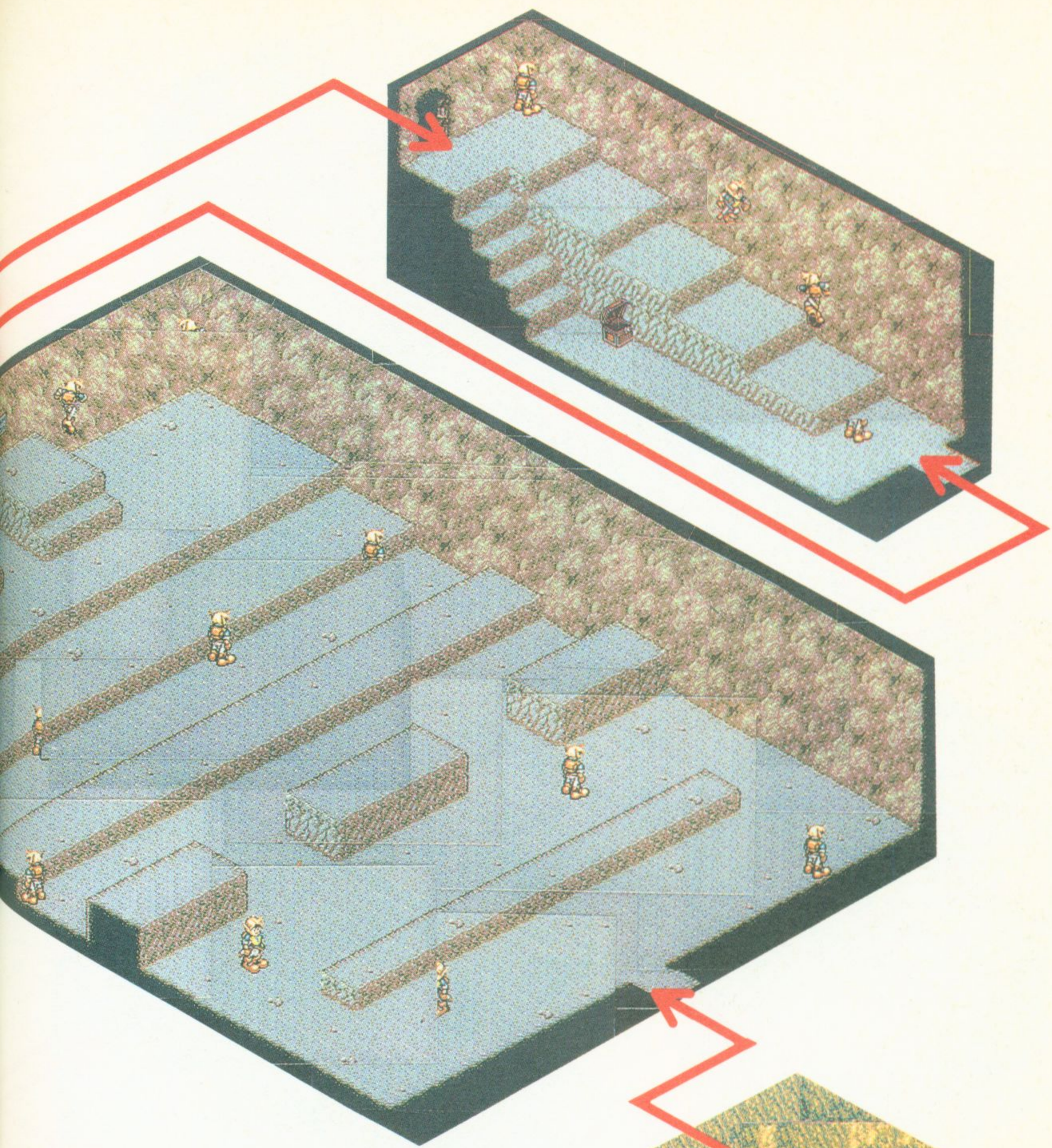
ワープしたところは見覚えのある...メルカトル島に最初に上陸した山頂の洞窟の入口じゃないか。ここがやっぱり入口だったのだ



女神像の前で体力回復してもらったらゴラの目を使う

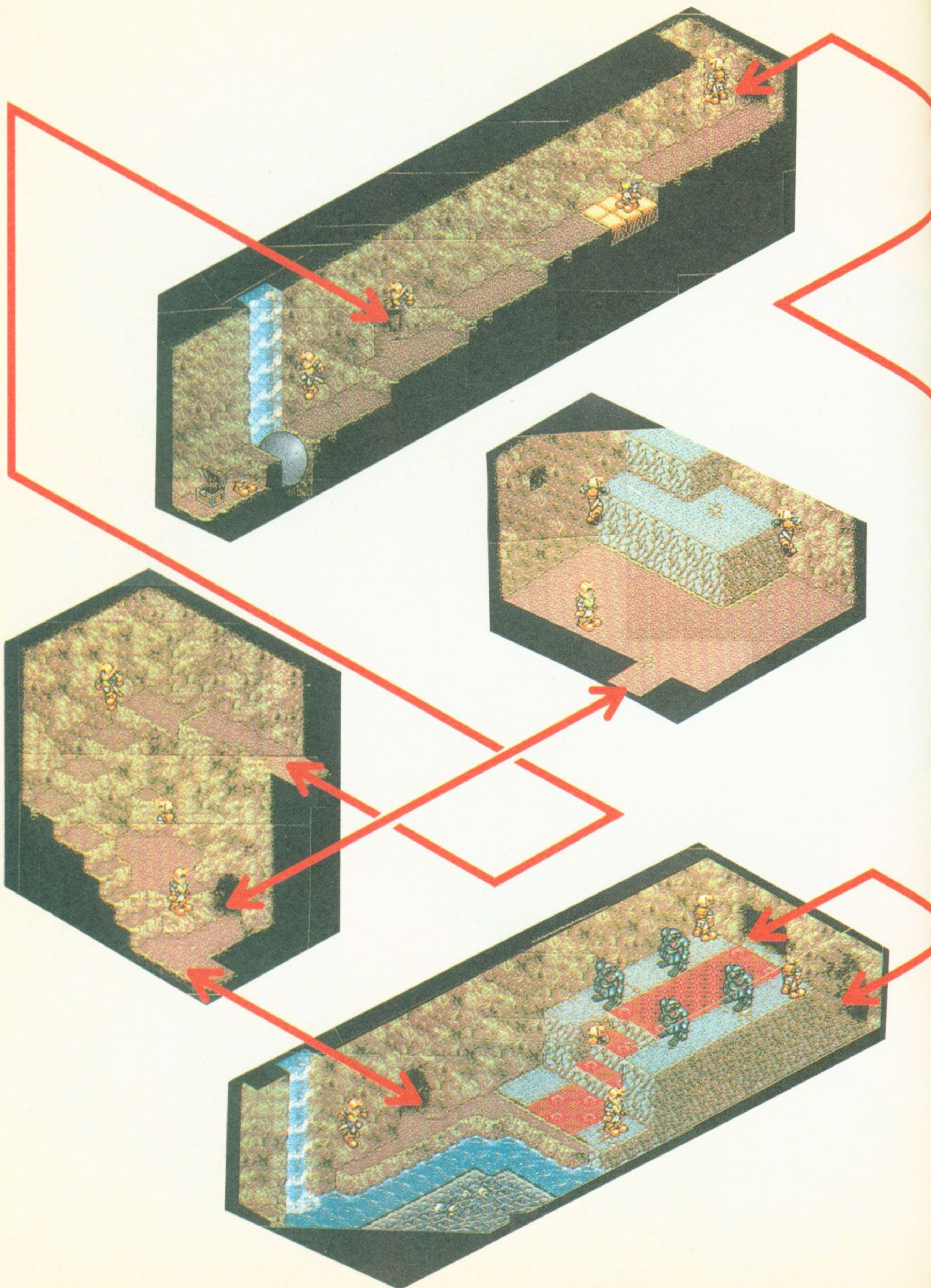
女神像が後ろに下がりワープゾーンが出現した。ここに立つと...

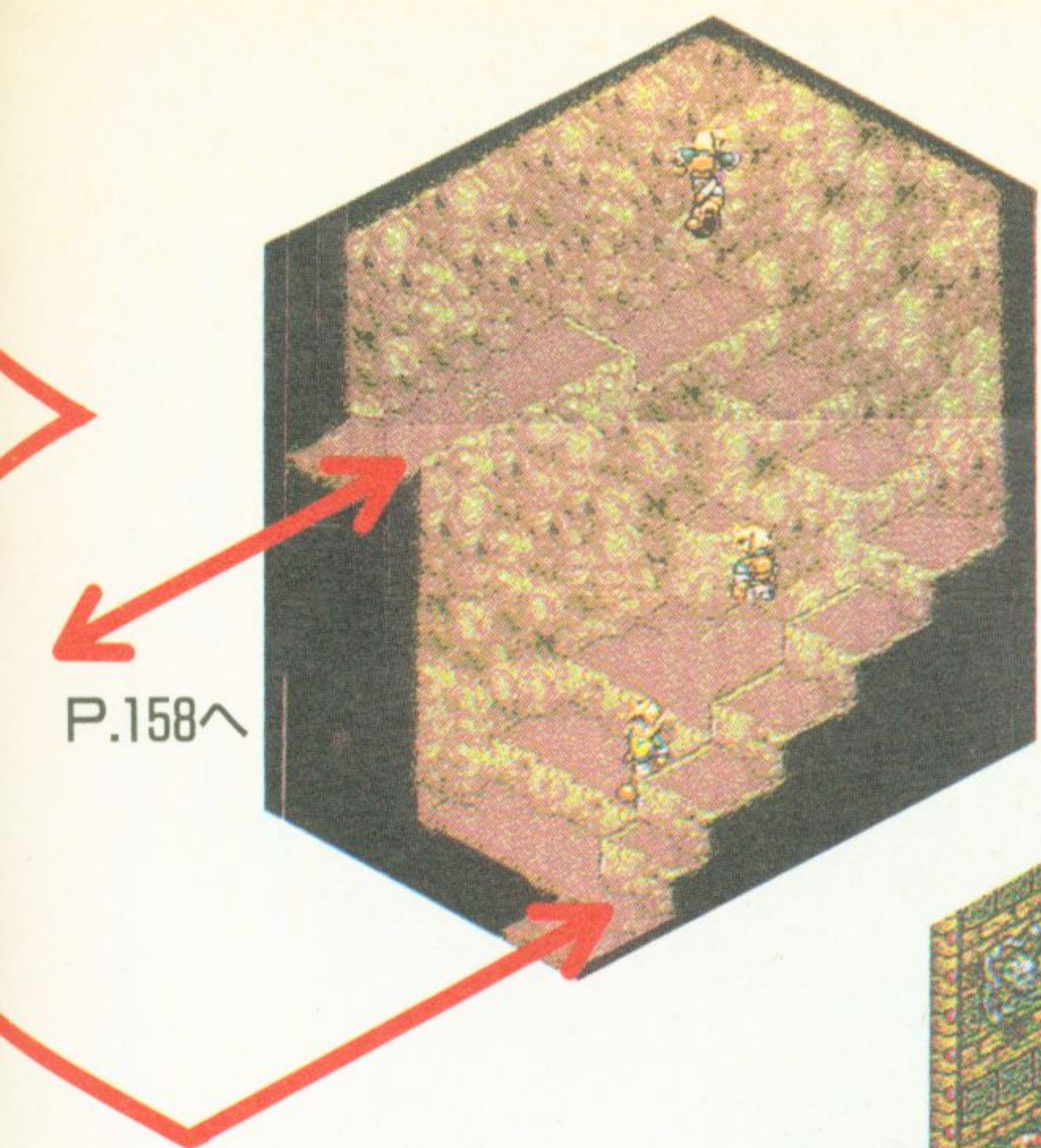




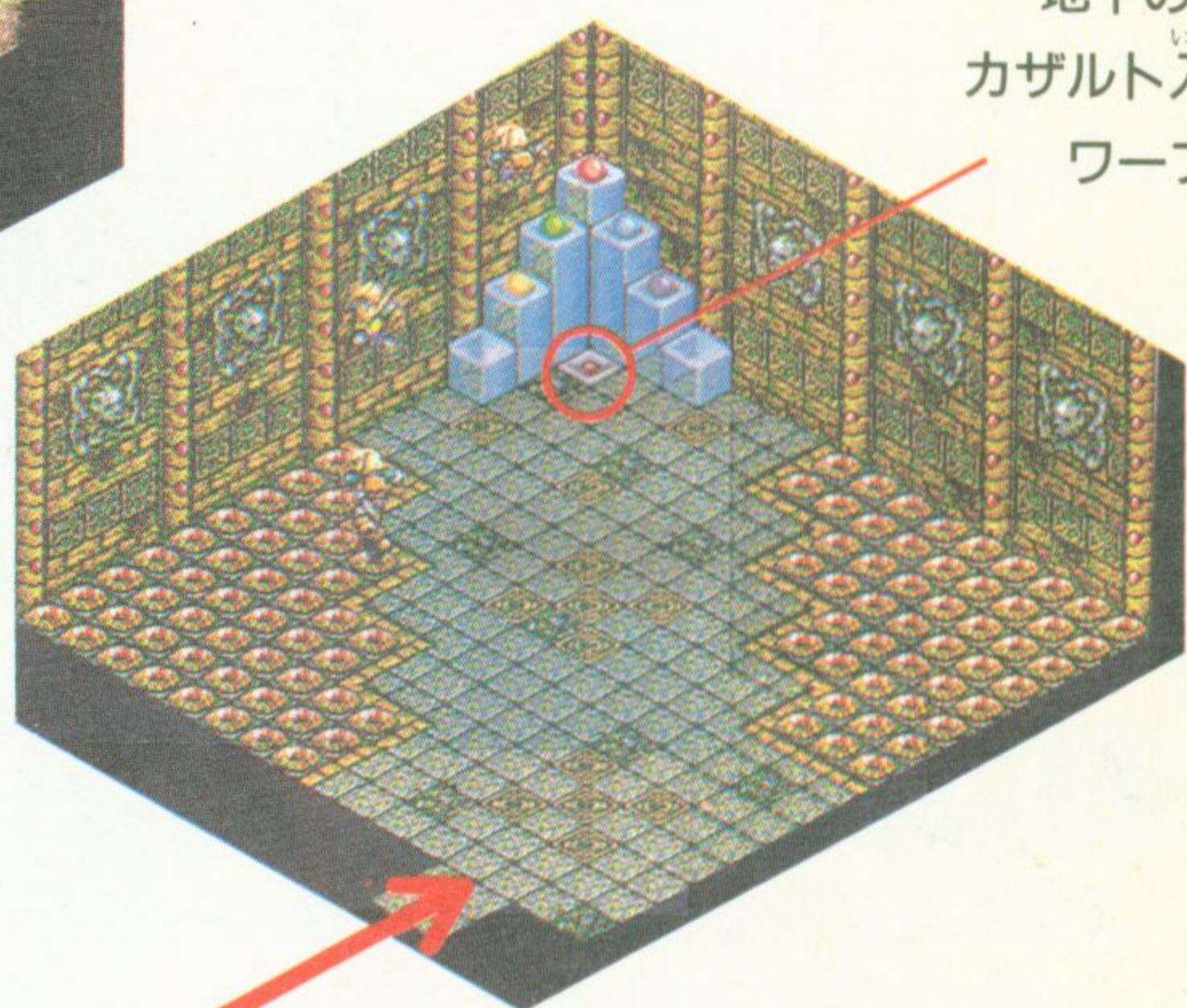
さんがくちたい
山岳地帯へ
ワープ
P.152へ



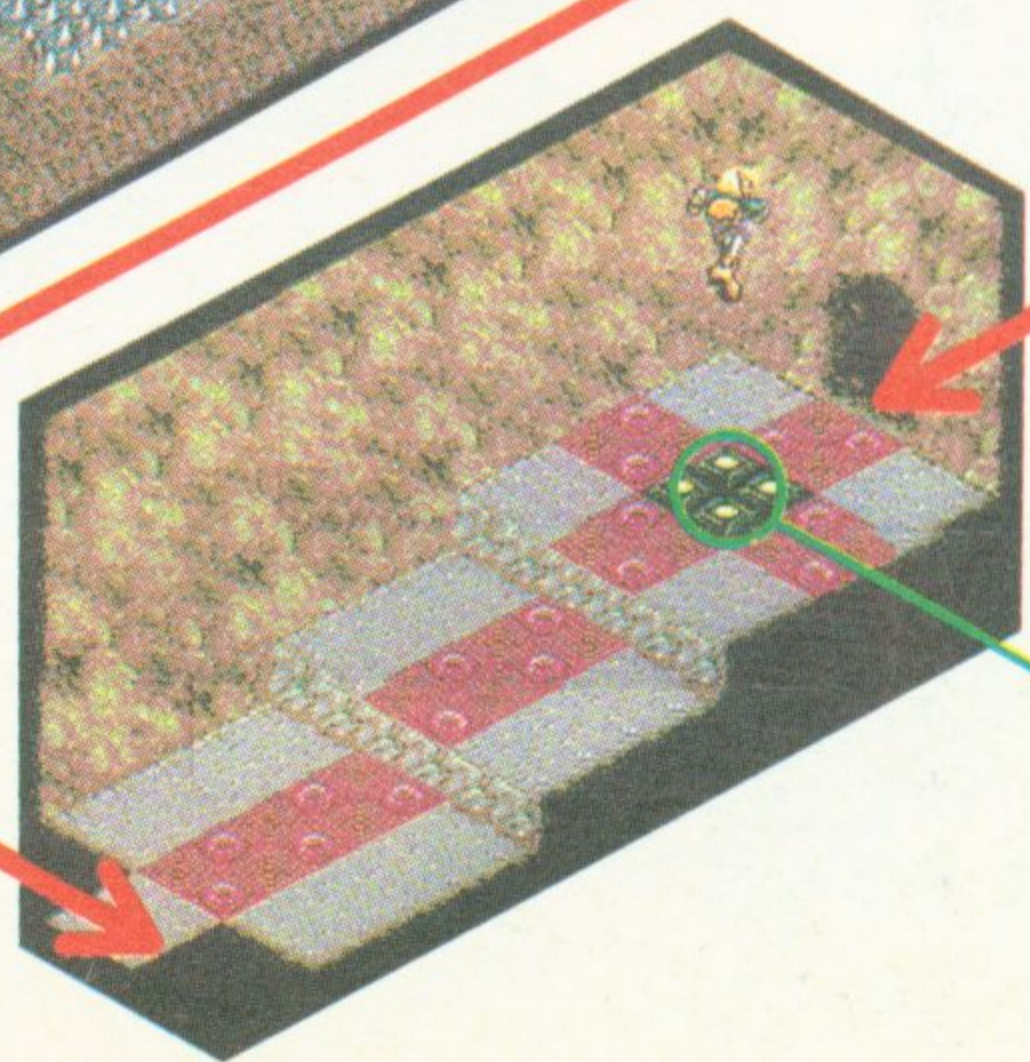
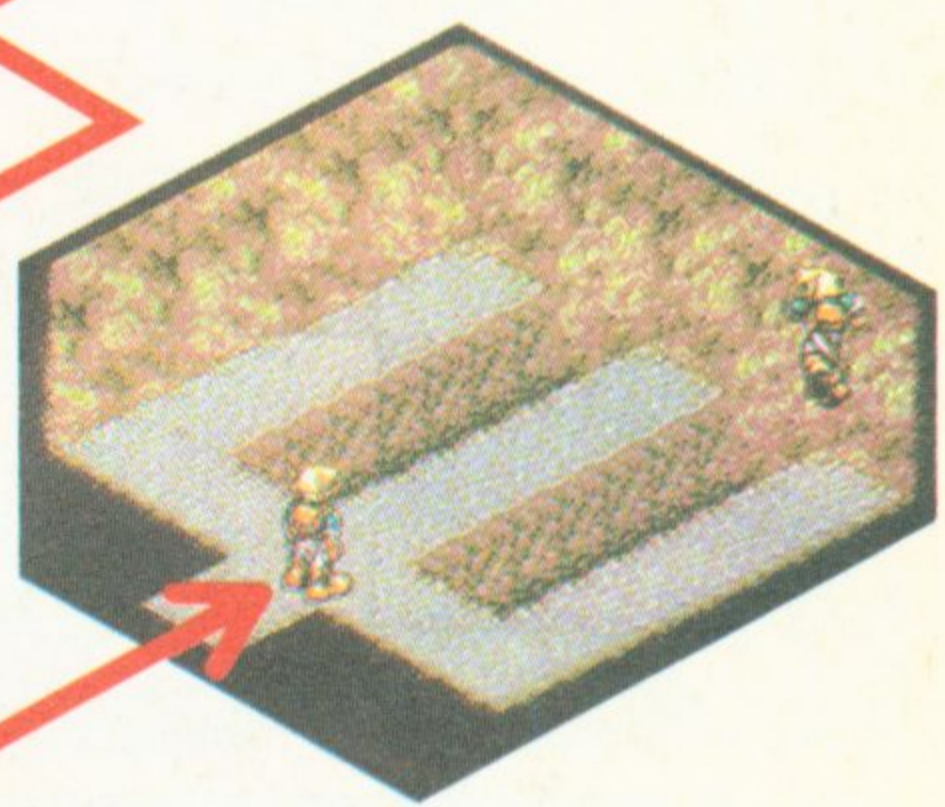
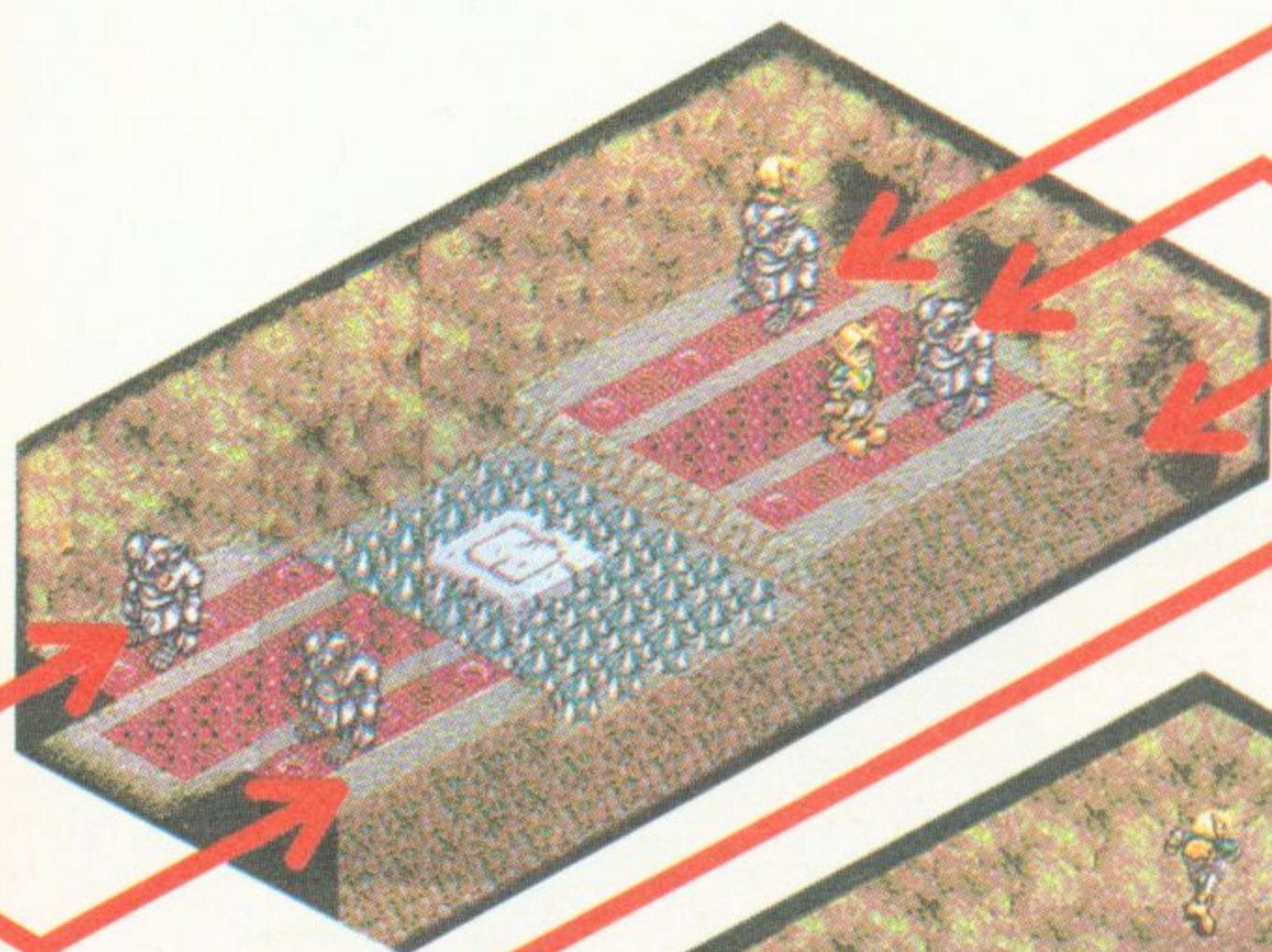




P.158へ



ちかまち
地下の町
いりぐち
カザルト入口へ
ワープ



まち
メルカトルの町へ
ワープ



SCENE7

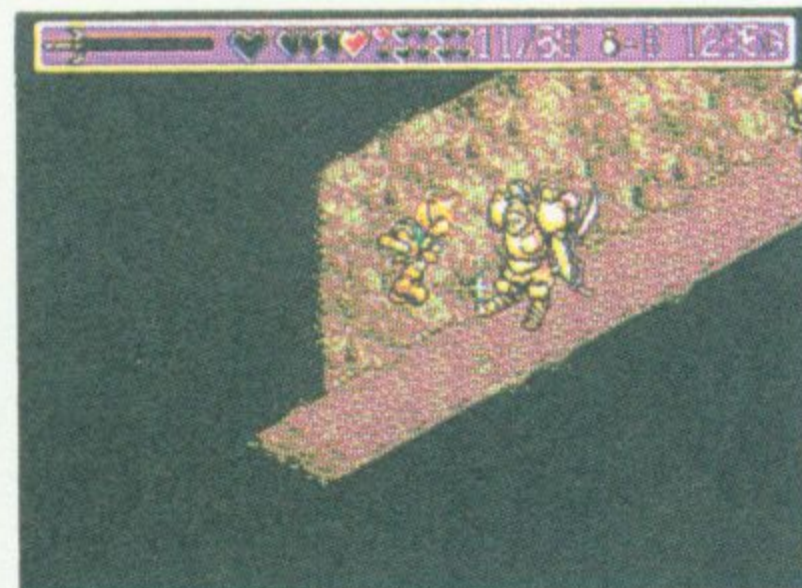
見覚えのある洞窟…懐かしいなあ!

山岳地帯の女神像からワープしたところは、
ライルが最初にメルカトル島に上陸した場所。
やはりここがノール王の財宝へ続く道だったの
だ。かなり回り道をしてしまったことになる。
最初にトジらなければ…と思いつつ懐かしい洞
窟に入っていく。モンスターは最強レベルだ!



◀ここは確か…メルカトル島に最初に上陸した場所じゃないか

▶最初に来たときは、ここで石に追い掛けられてトジってしまったわけだ。今回はトアも開いているし、石はすでに転がった後



◀モンスター類は最強レベルまでアップしているから油断するな!

SCENE8

公爵を発見したがまた逃げられた!

洞窟を進むと2つの通路がある場所に来た。
この通路の左側に入ると部屋になっていて、そこには公爵とロリア姫がいた。公爵はジュエルをセットし、ロリア姫に代々伝わる歌を歌わせた。するとその歌がスイッチとなり、公爵はノール王と財宝が眠る地下の国へワープしてしまった。また公爵を逃してしまったが、ロリア姫を助けられたのだから良かったとしておこう。でもこのロリア姫、騒がしいしわがままだし、とんでもない姫様だよ。執事が来て連れて帰ってくれなかったらどうなっていたかわからない。



◀敵を全滅させるとトアが開く。この左側に公爵がいる

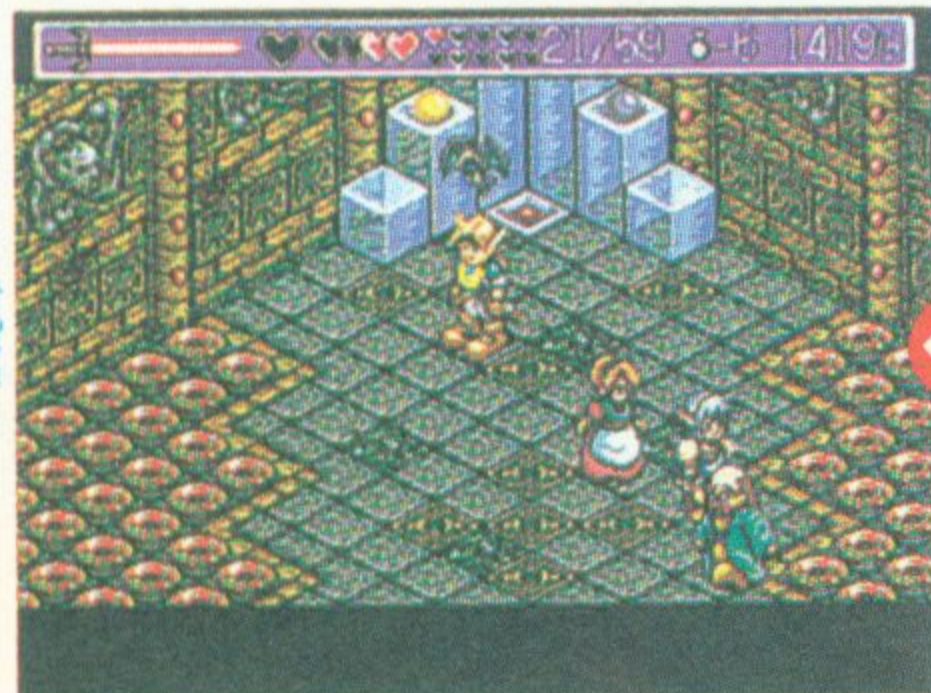


◀中には公爵とロリア姫がいた。公爵は姫の歌でワープしてしまった



◀公爵は逃げてしまったがロリア姫を助けられて良かった

▶でもこの姫様、わがままで騒がしくて…でも執事たちがやって来て姫を連れて帰っていった。めでたし、めでたしってやつですか



さんちょう どうくつ ちゅうけい ち てん
山頂の洞窟はワープゾーンの中継地点

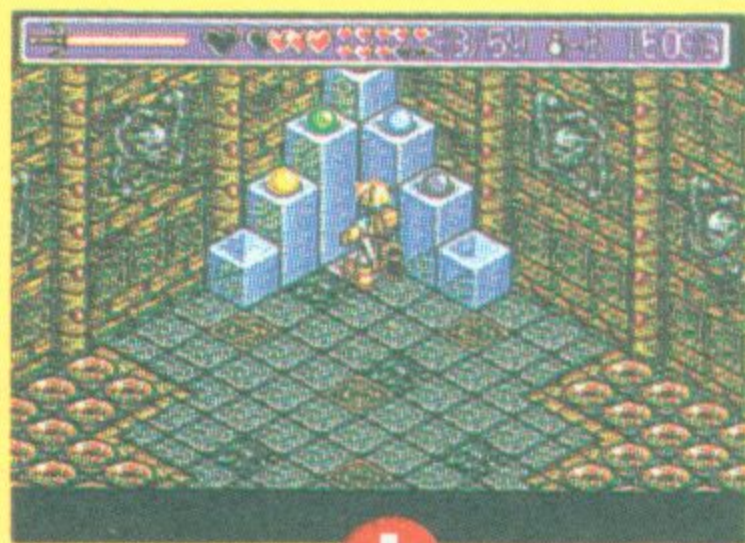
●メルカトルの町の西にワープ！

公爵がワープした部屋の右隣の部屋にもワープゾーンがある。このワープゾーンはメルカトルの町の西とつながっているのだ。これはなかなか便利。



◀この山頂の洞窟の部屋にはもうひとつワープゾーンがあり、メルカトルの町へ

◀ワープアウトしたの
はメルカトルの町の西側の庭園。これは便利だ！



▶もちろん公爵が先にワープしてしまったこのワープマシンの先には



●もちろん地下の国への入口

公爵が先にワープしたが、ここからワープすると地下の国へ行くことができる。まさにこの山頂の洞窟は中継地点なのだ！

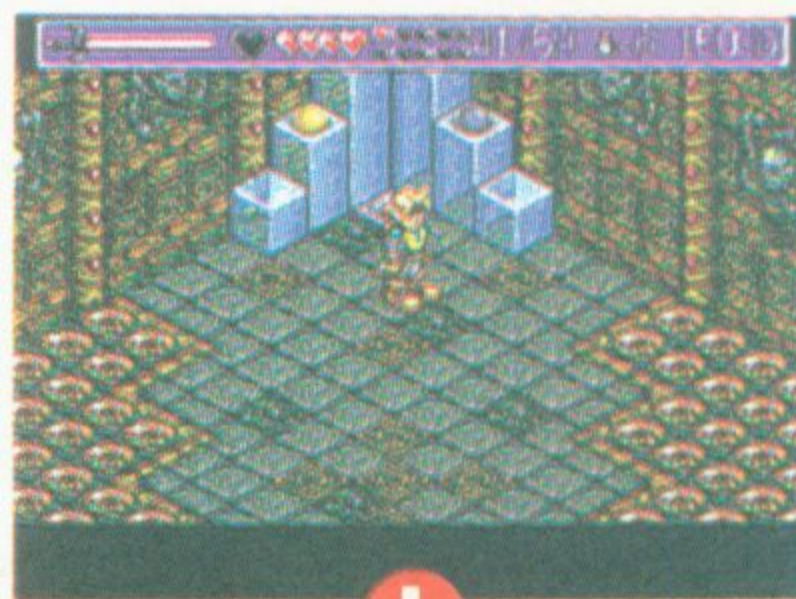


▶ノール王とその財宝が眠る地下の国へ続いているという話。まさに中継地点だね

SCENE9

公爵の後を追ってワープで地下の国へ

公爵の後を追ってワープマシンに乗った。すると出たところは…乗ったところとまったく同じような部屋。でも外に出てみるとどこのフィールドかさっぱりわからない。でもすぐ目の前に洞窟の入口がある。その中は、地下の町カザルトというノール王ゆかりの町だった。



◀ワープアウトした場所はワープした部屋とまったく同じ！



◀でも外に出たら様子が違う。やっぱりちゃんとワープしていたんだ



▶洞窟の中は地下の町カザルト。ここはいつだってどういう町なのか、さっそく町の人から情報を集めよう

えいえん せいめい え まち ひとびと 永遠の生命を得た町の人々

ちか まち 地下の町カザルト

地下の町カザルト。ここはその昔ノール王が地下宮殿を作らせた人々が永遠の生命を手に入れて住んでいる町。財宝はもうすぐだ！

SCENE 10

かっ き な しず まち 活気の無い、静まりかえった町

町に入ってすぐに気が付いた。この町は誰も外を歩いていないんだ。だから町もみょうに静まりかえっている。でも家の中にはちゃんと人が住んでいる。町には道具屋もあれば宿屋もある。ちゃんとセーブできる教会もあるんだ。でも町の人たちには活気がない。



町に入ったが誰も外を歩いていない。なんだか無気味に静かな町だ

▶ しかも教会だってちゃんとある。だからセーブもしておけるんだ。なのに活気がないんだよ



神父「冒険の記録なら きふばいろん いつでもじゆうに記録できるが どうだね？」



宿屋「あらまあ！ お客さんがくるなんて なんびやくおんぷり！ すると……」

しかし町にはちゃんと道具屋や宿屋もある。リッパに町なんだ

SCENE 11

ちか まち ひみつ 地下の町カザルトの秘密

● 永遠の生命は仕事の代償

この町の人たちは何百年も生きていうという。その永遠の生命は、その昔ノール王が地下宮殿を造る時に手伝ったかわりに手に入れたものだという。その地下宮殿にはこの町の人たちも近付けないという。



※「オしたちや えいえんの いのちをもらったかわりに ノール王の地下きゆうでんを つくらされたんだ」

● 地下宮殿への関門

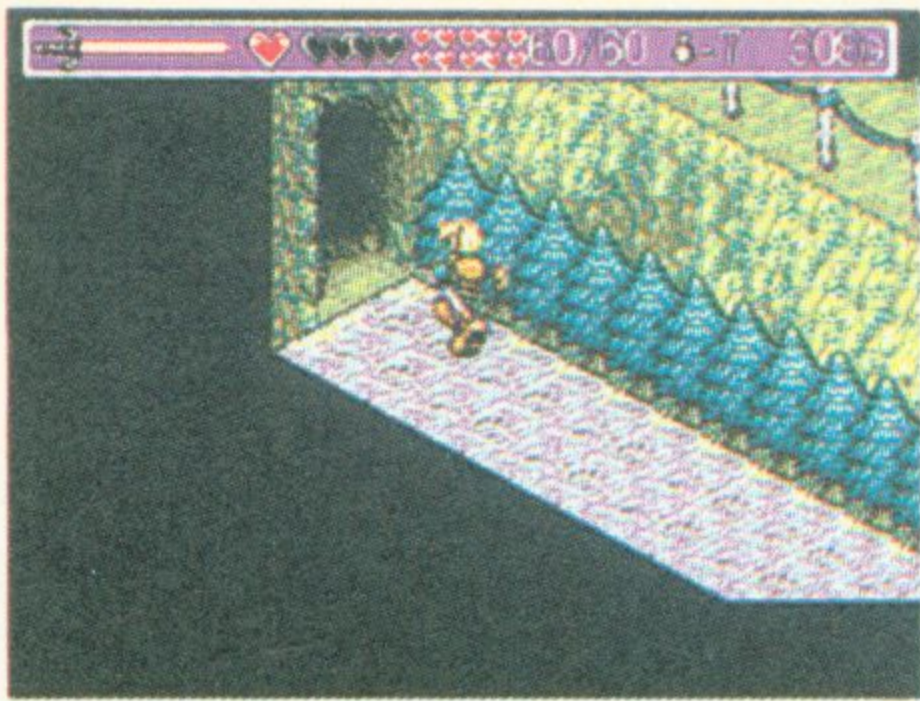
地下宮殿へは地下の大洞窟を通らなければならない。そこはとにかく大きく広い迷路だという。しかもそこには3匹のとんでもないモンスターが門番をしているらしい。なかなか手強そうな場所だね。



※「地下きゆうでんには しんども たどりつけないと ぼもうよ！ たって ノール王みすから せつげいした」

ちか だいどうくつ
地下大洞窟
いりぐち
入口

P.166へ



◀ 通路はその大迷宮へライル
 たちを導く。公爵もこの道を
 通ったのだろうか？

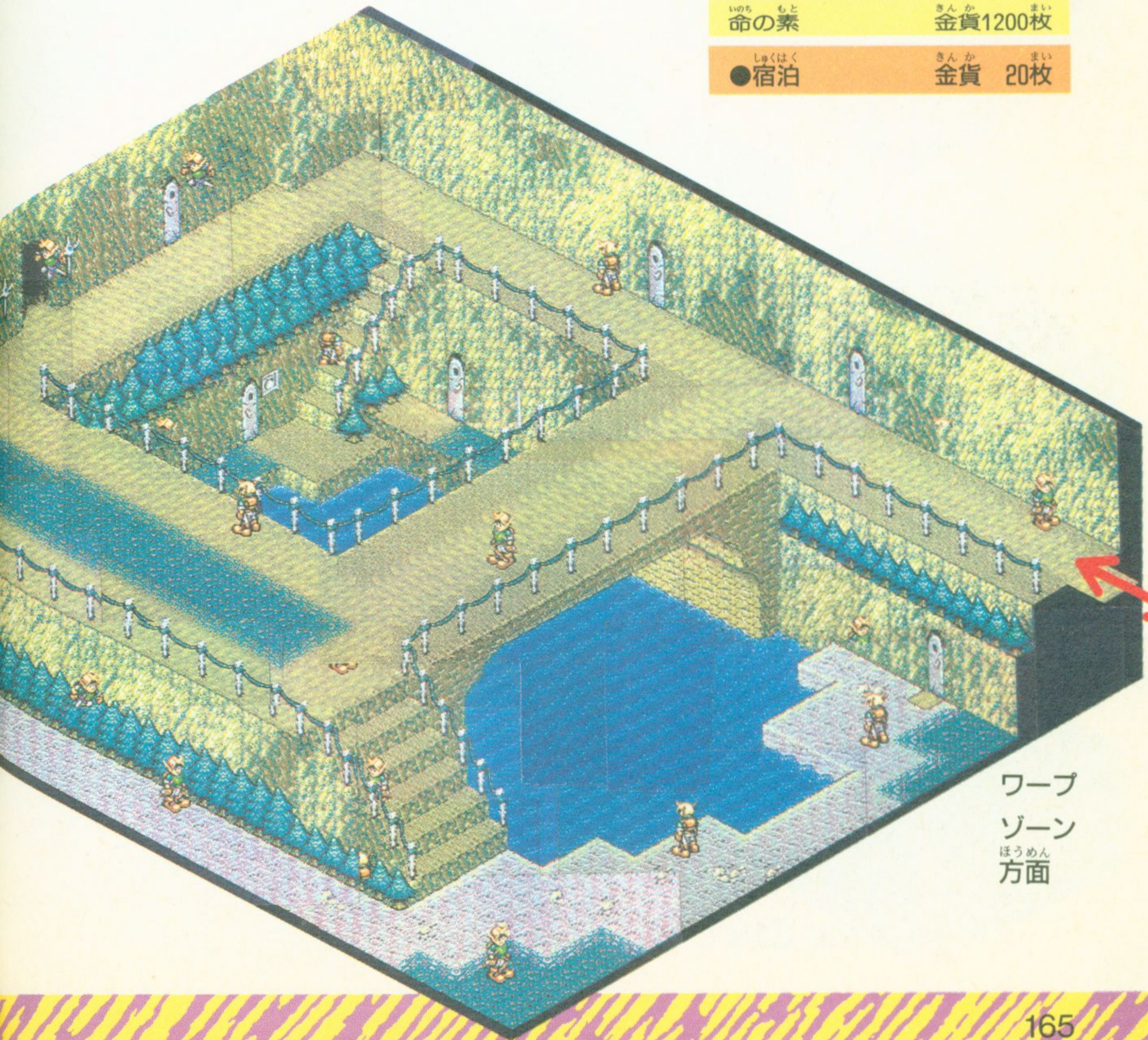


◀ 町の南西には地下大洞窟へ
 続く通路がある。この先に大
 きく広い迷路があるわけだ

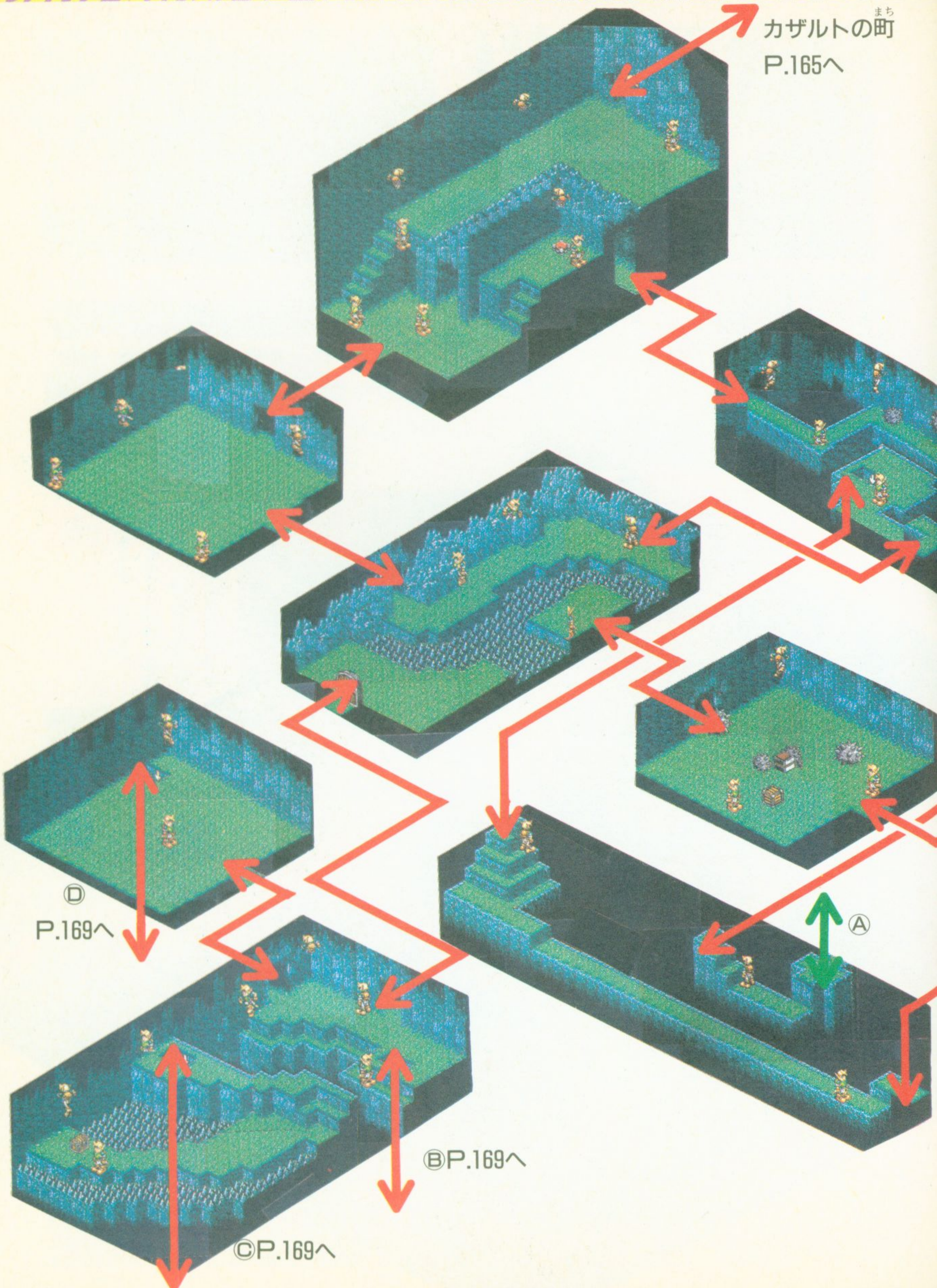
●ショッピングカタログ

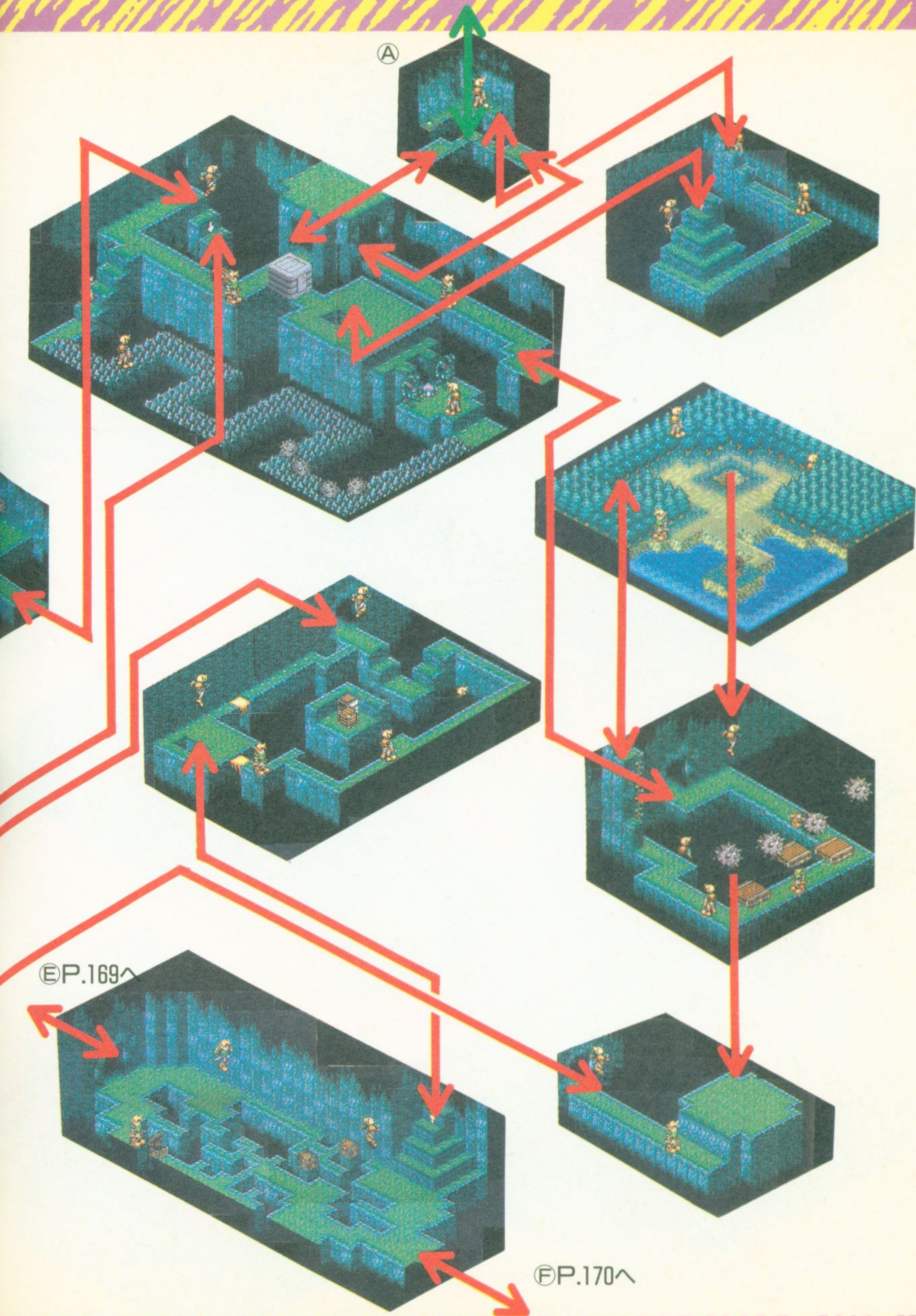
エケエケの実	金貨 15枚
ダールの秘薬	金貨 200枚
リストアー	金貨 200枚
金の女神像	金貨 200枚
命の素	金貨1200枚

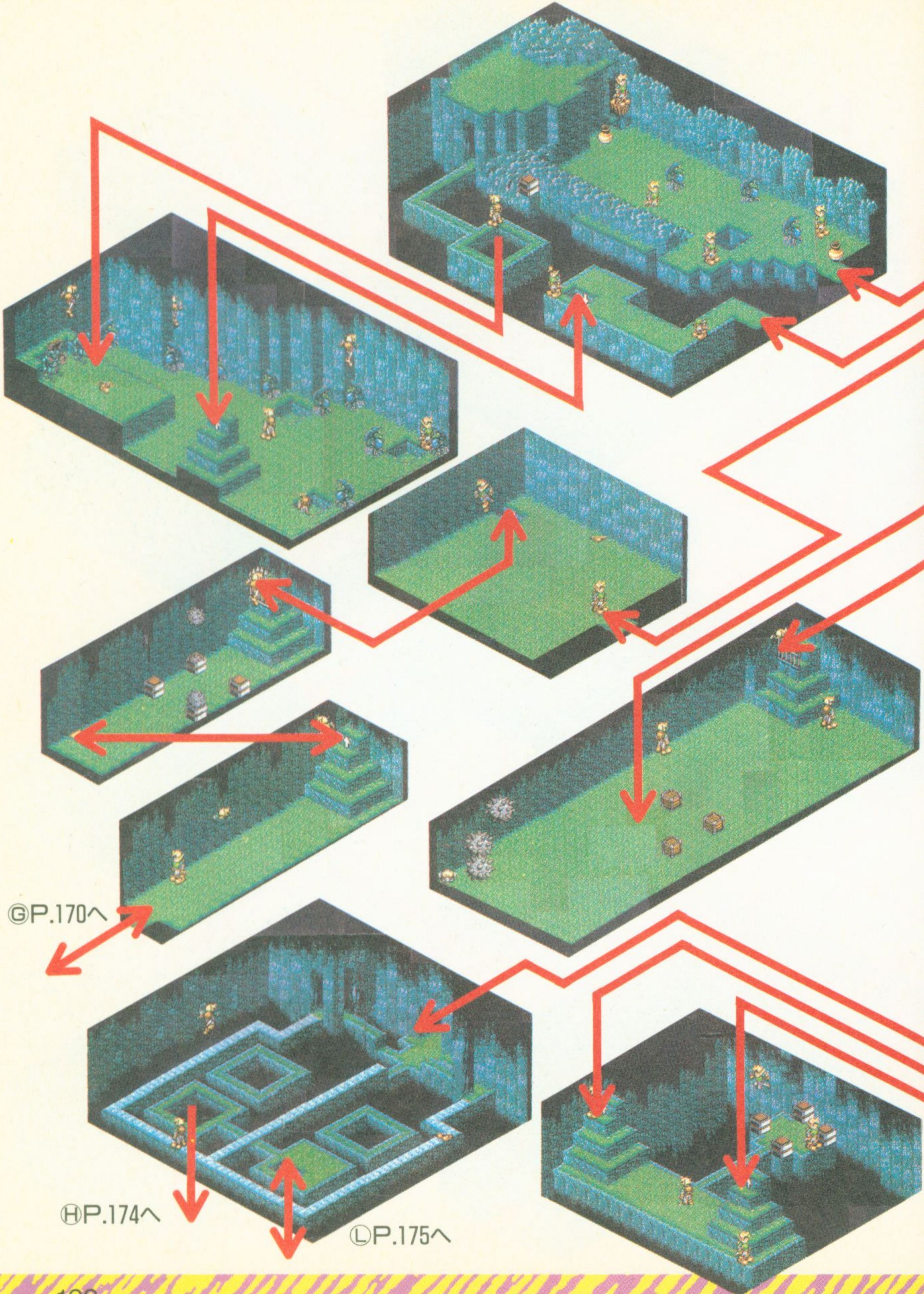
●宿泊 金貨 20枚

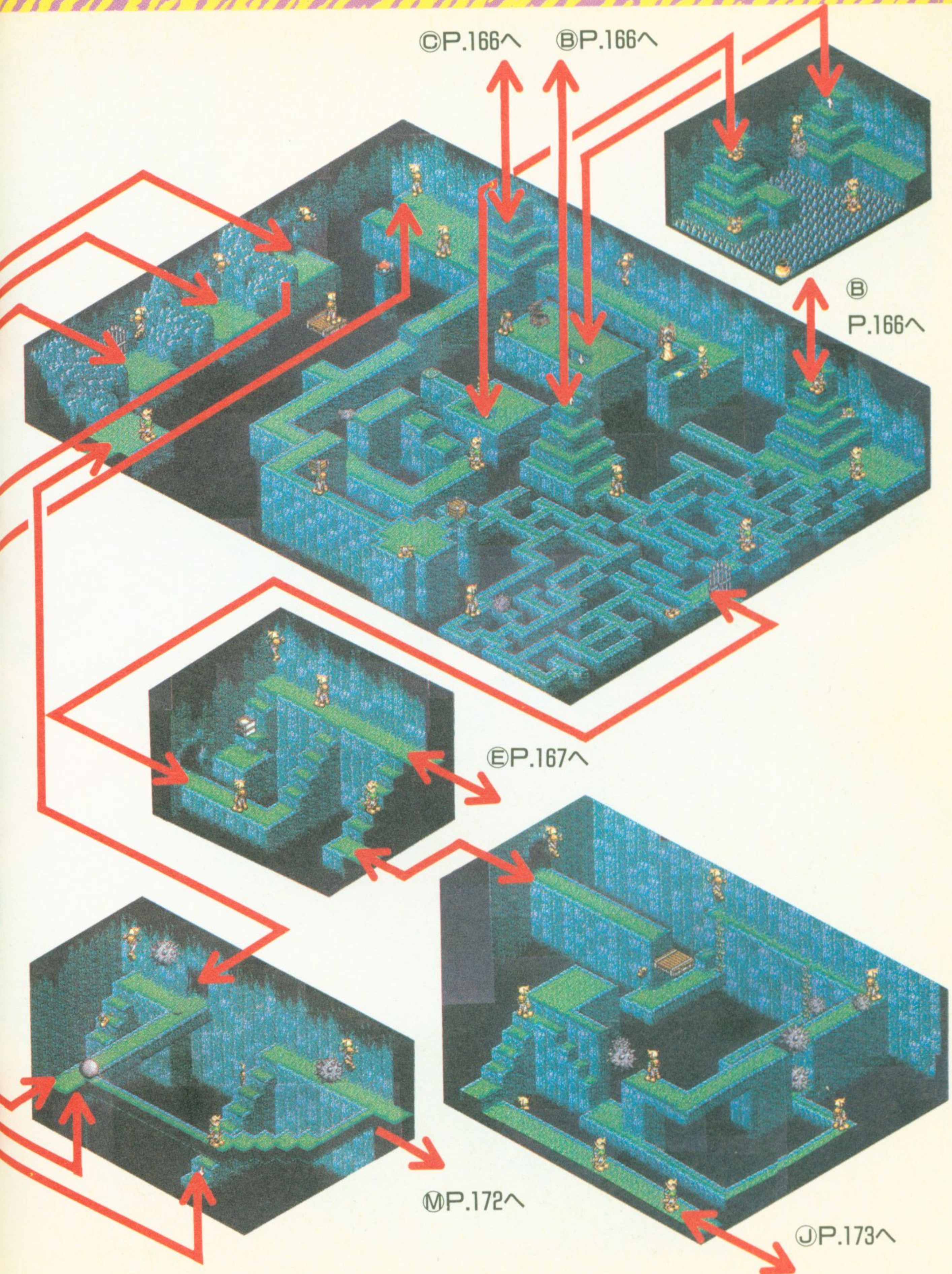


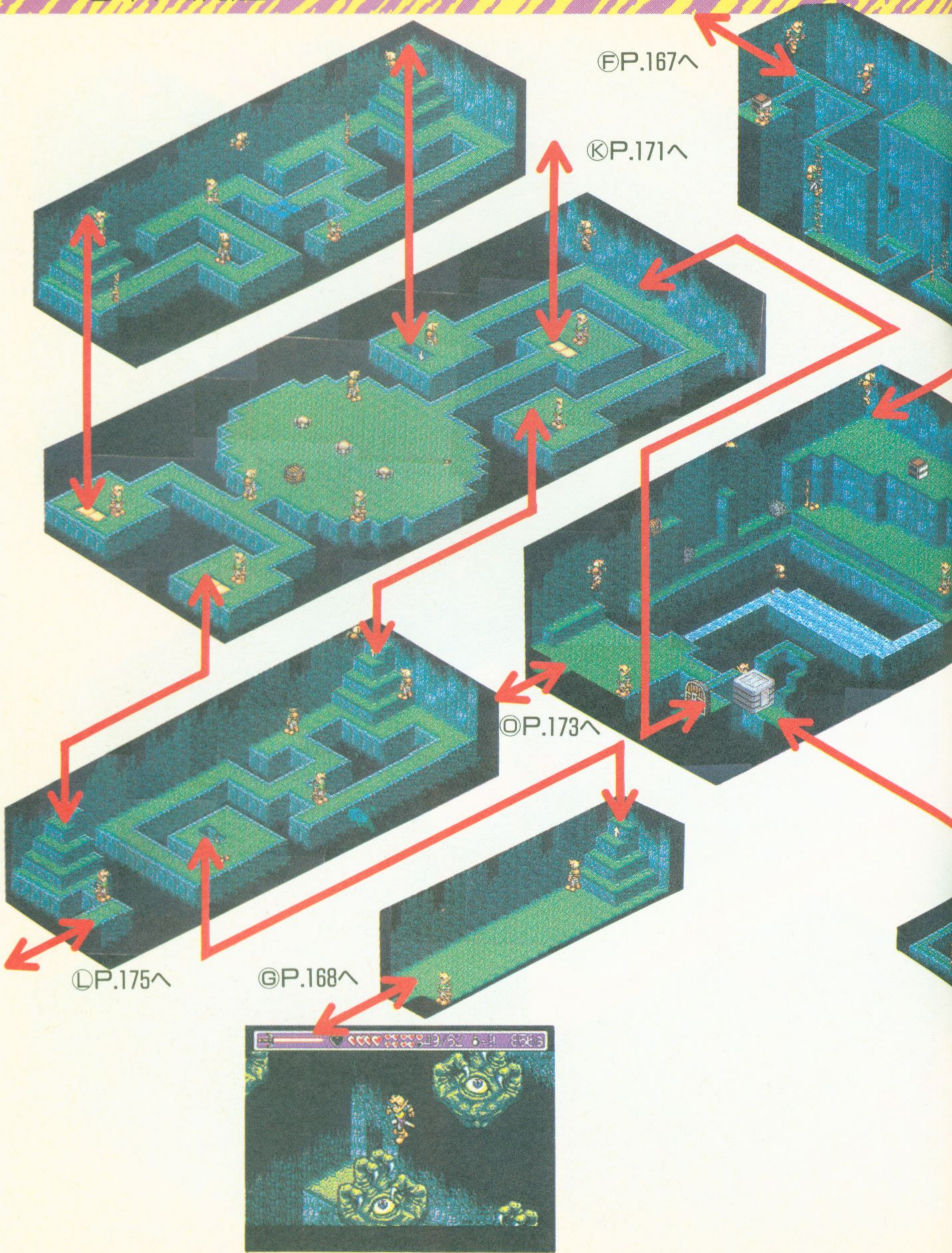
ワープ
 ゾーン
 ほうめん
 方面

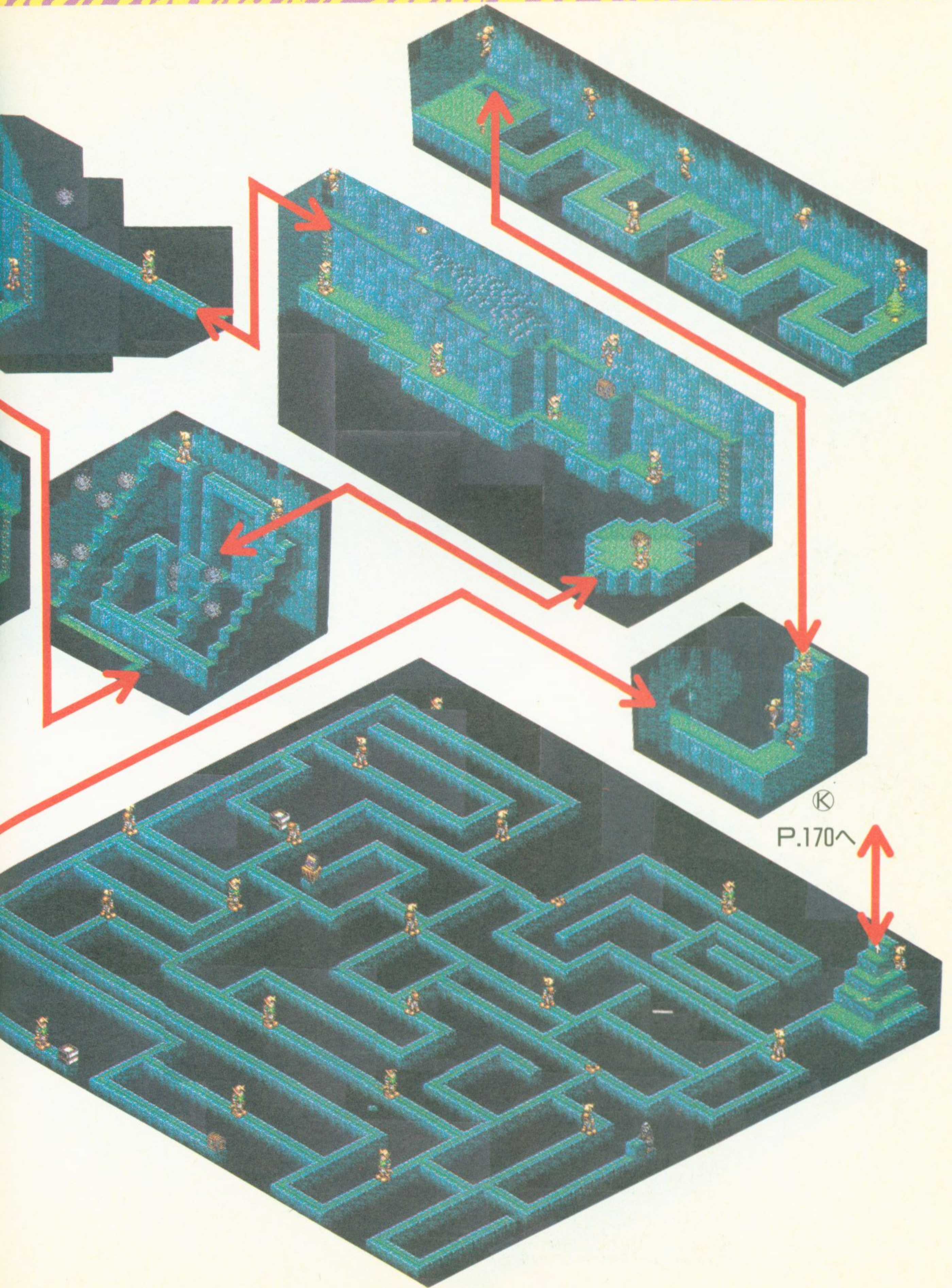








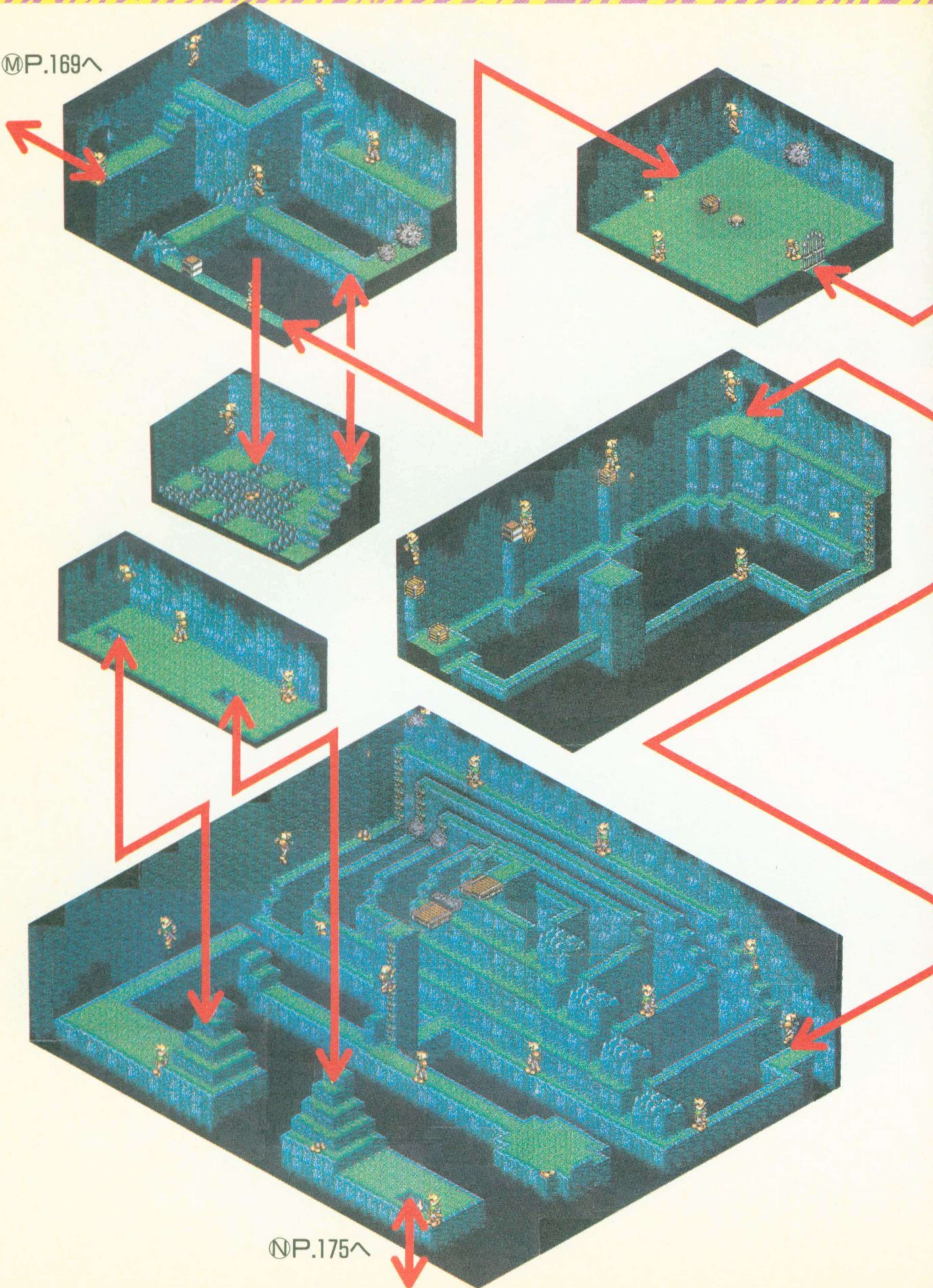




®
P.170^

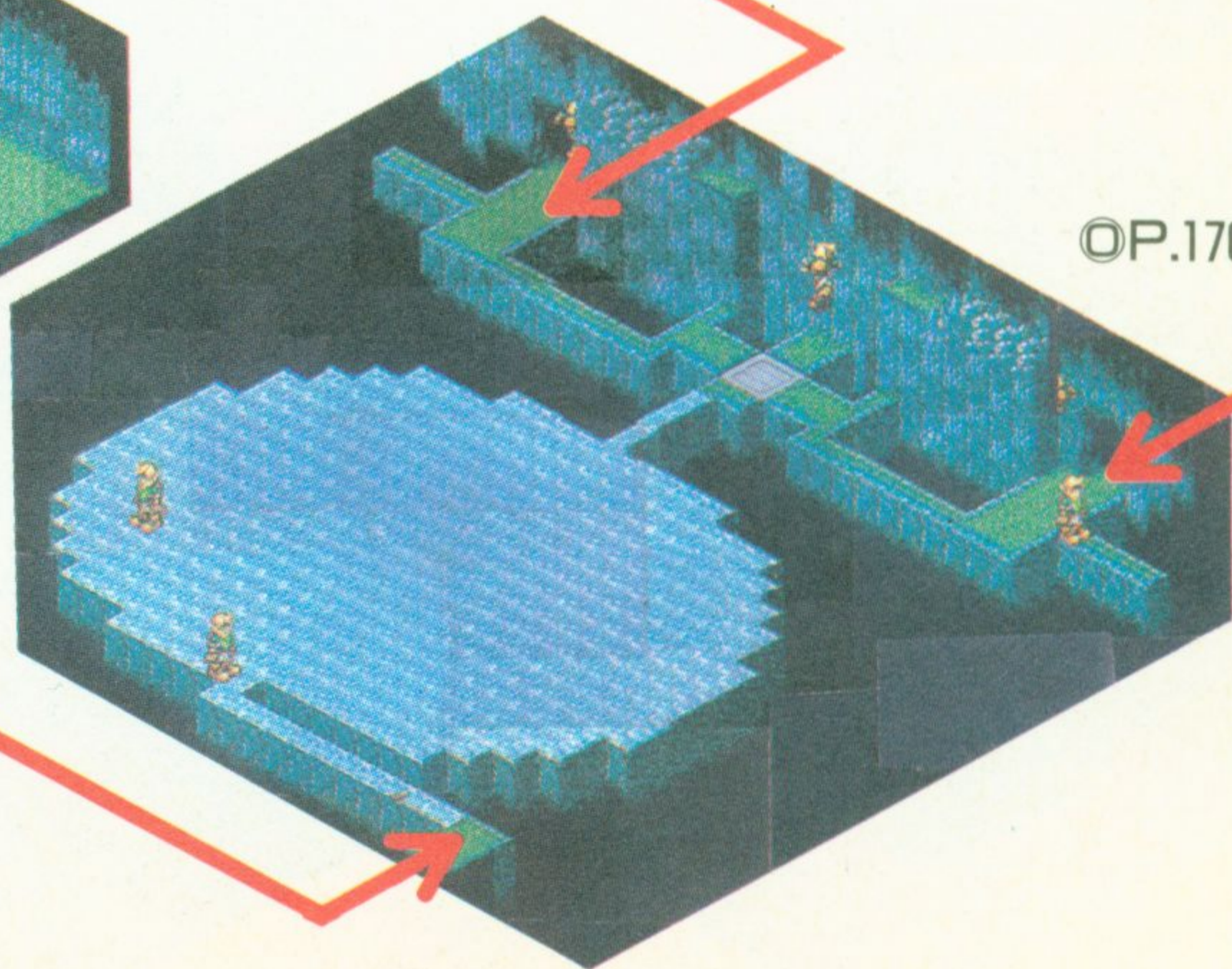
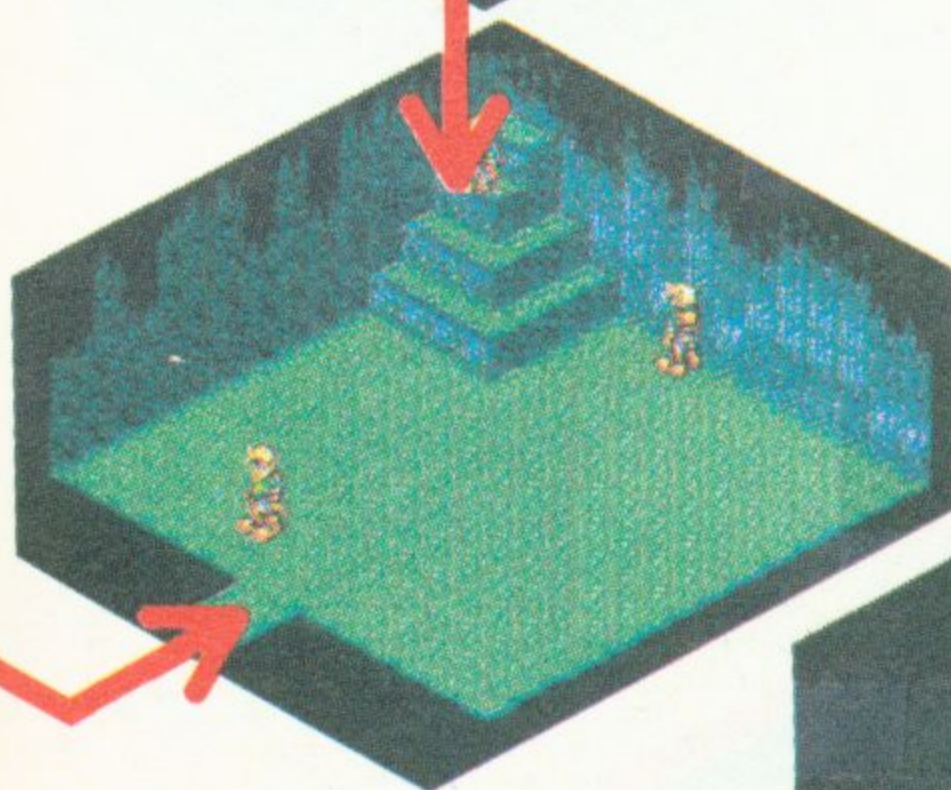
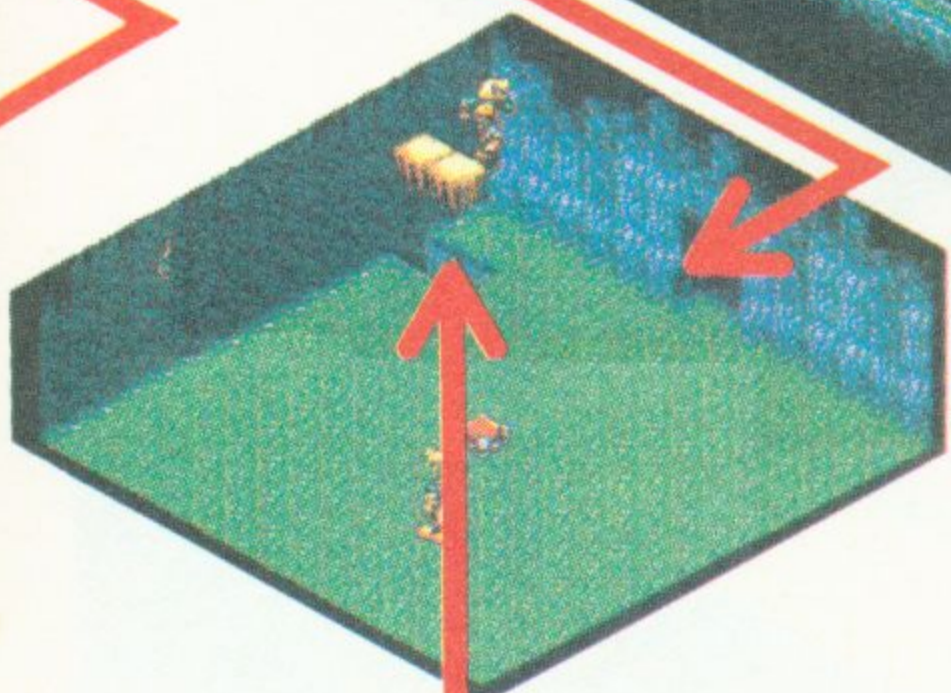
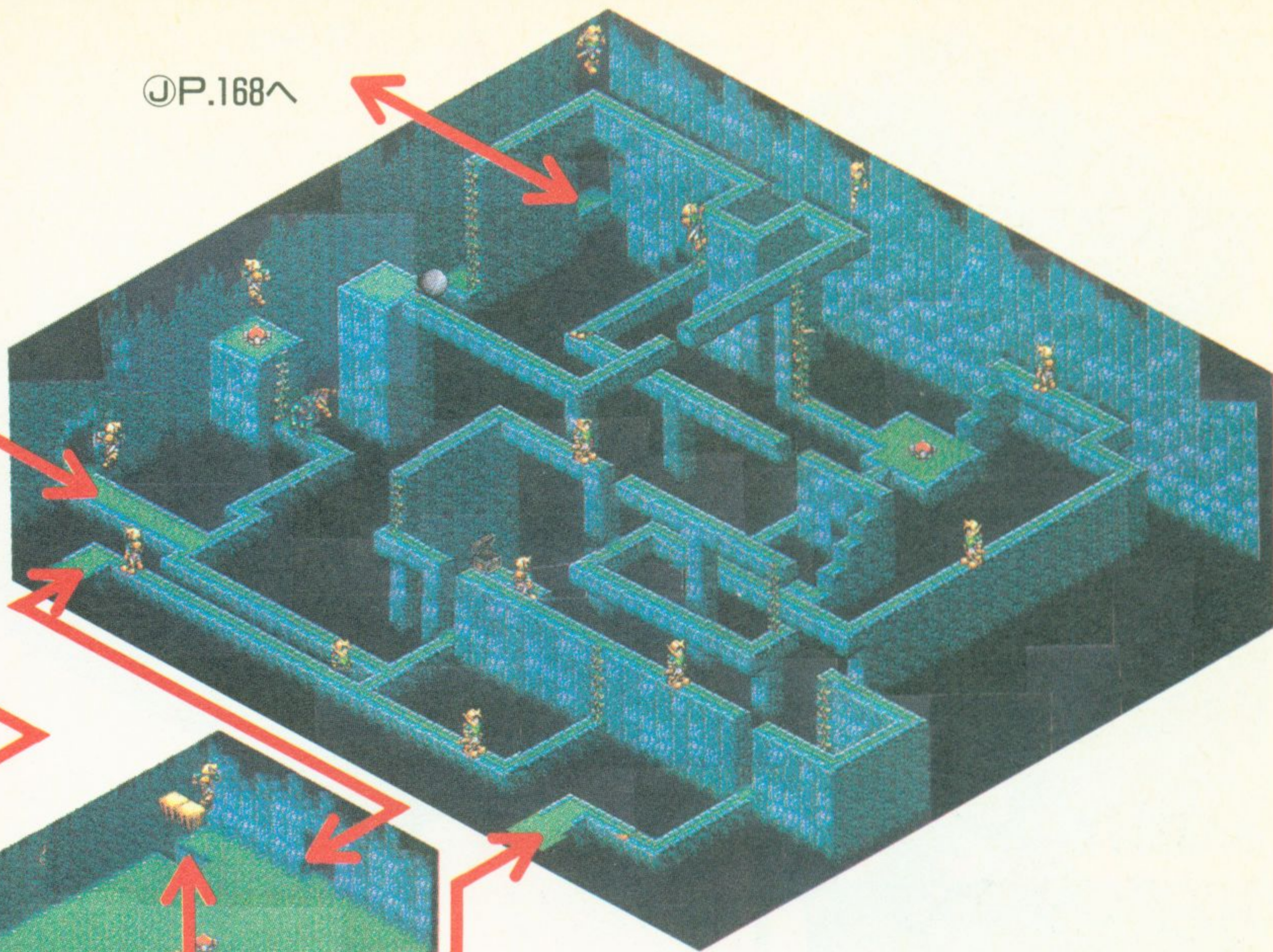


ⓂP.169へ



ⓃP.175へ

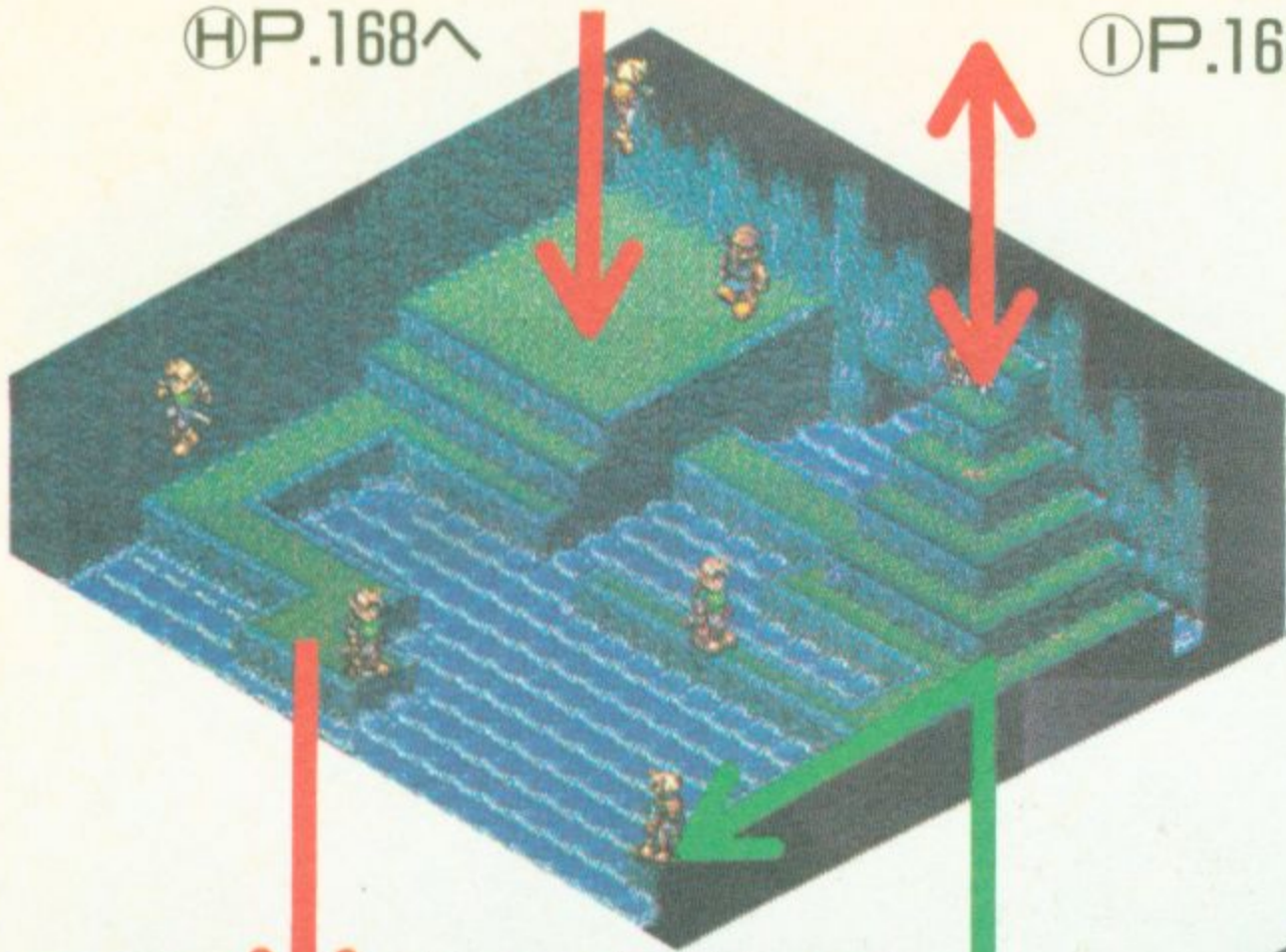
◎P.168^



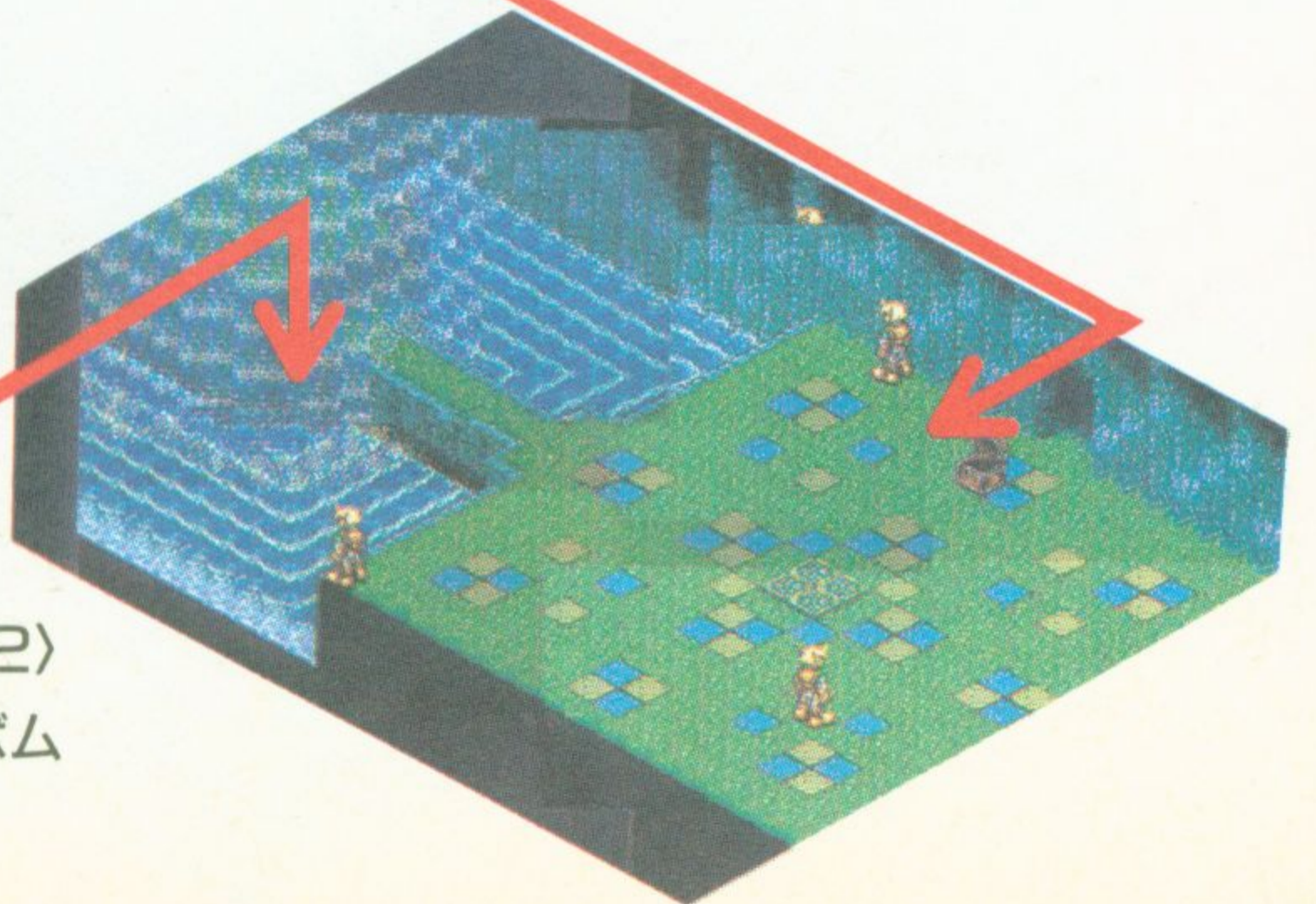
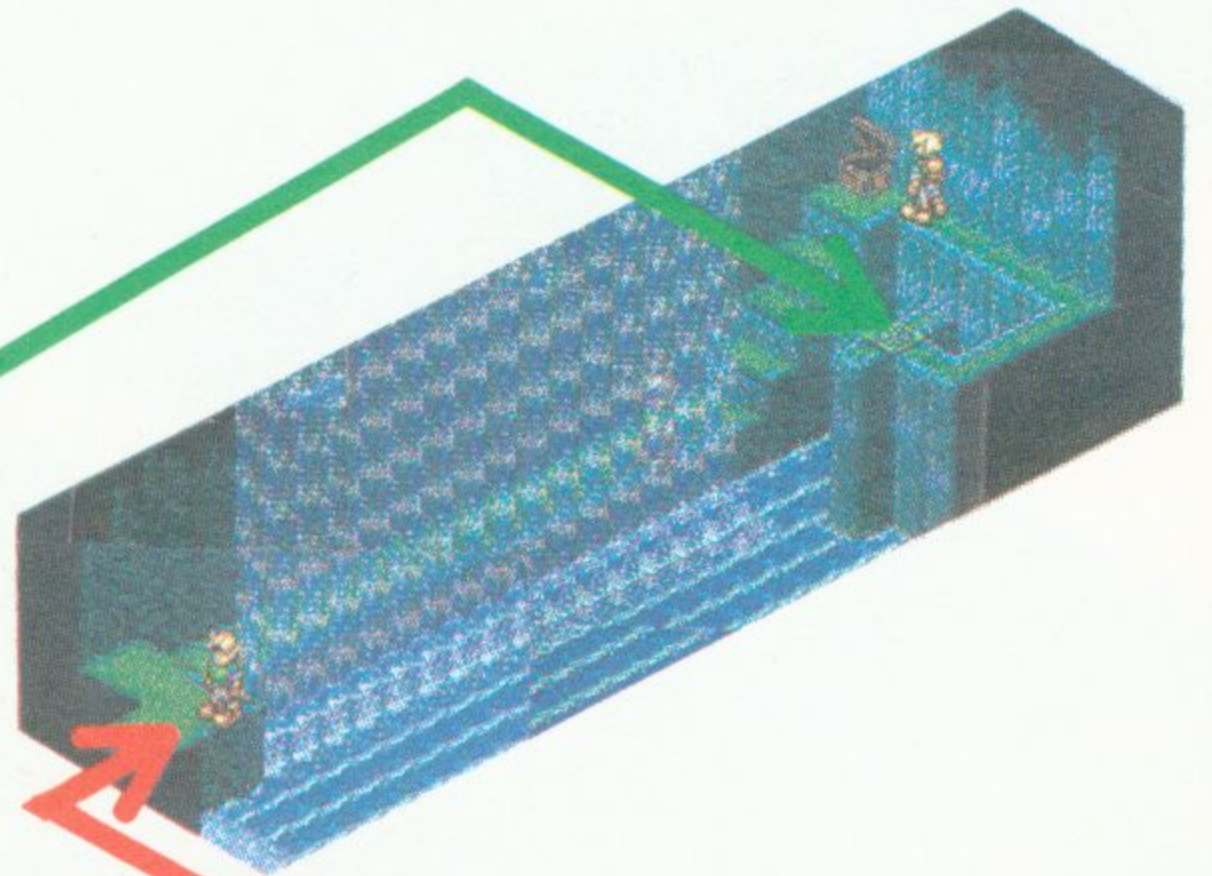
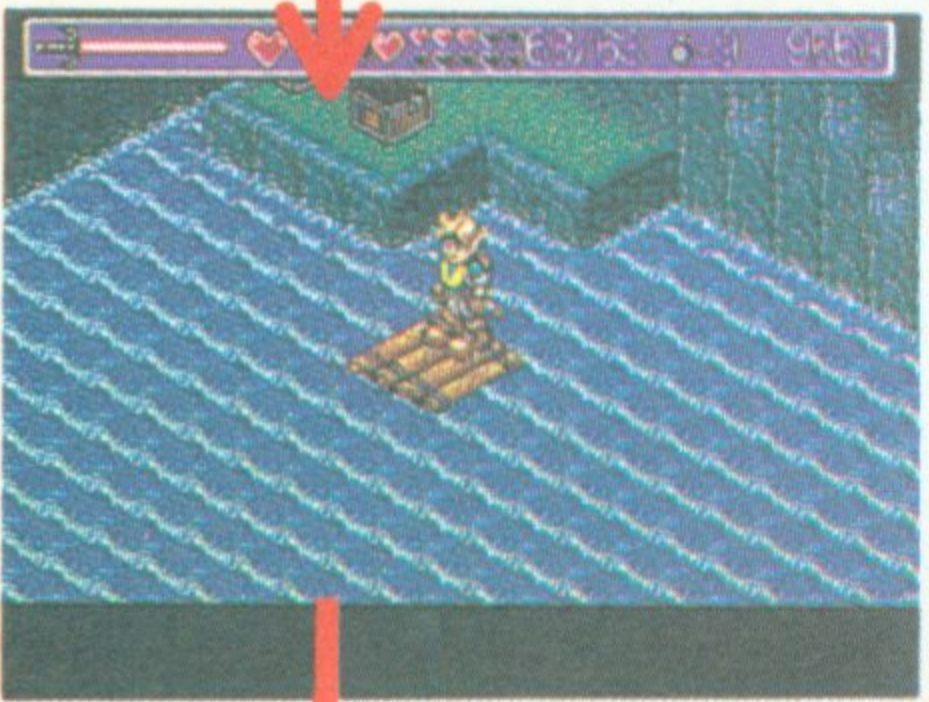
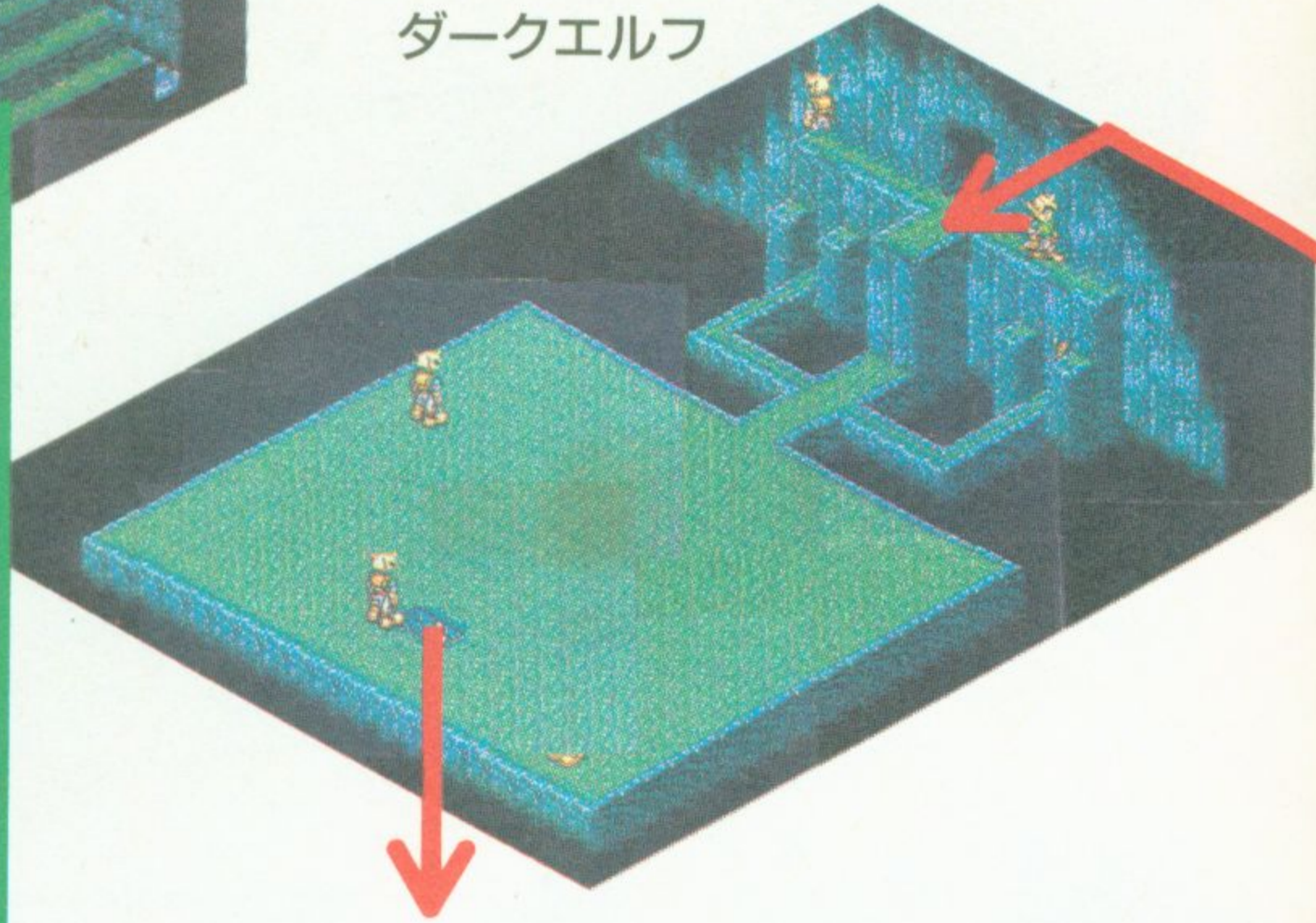
◎P.170^

⑨P.168へ

⑩P.168へ



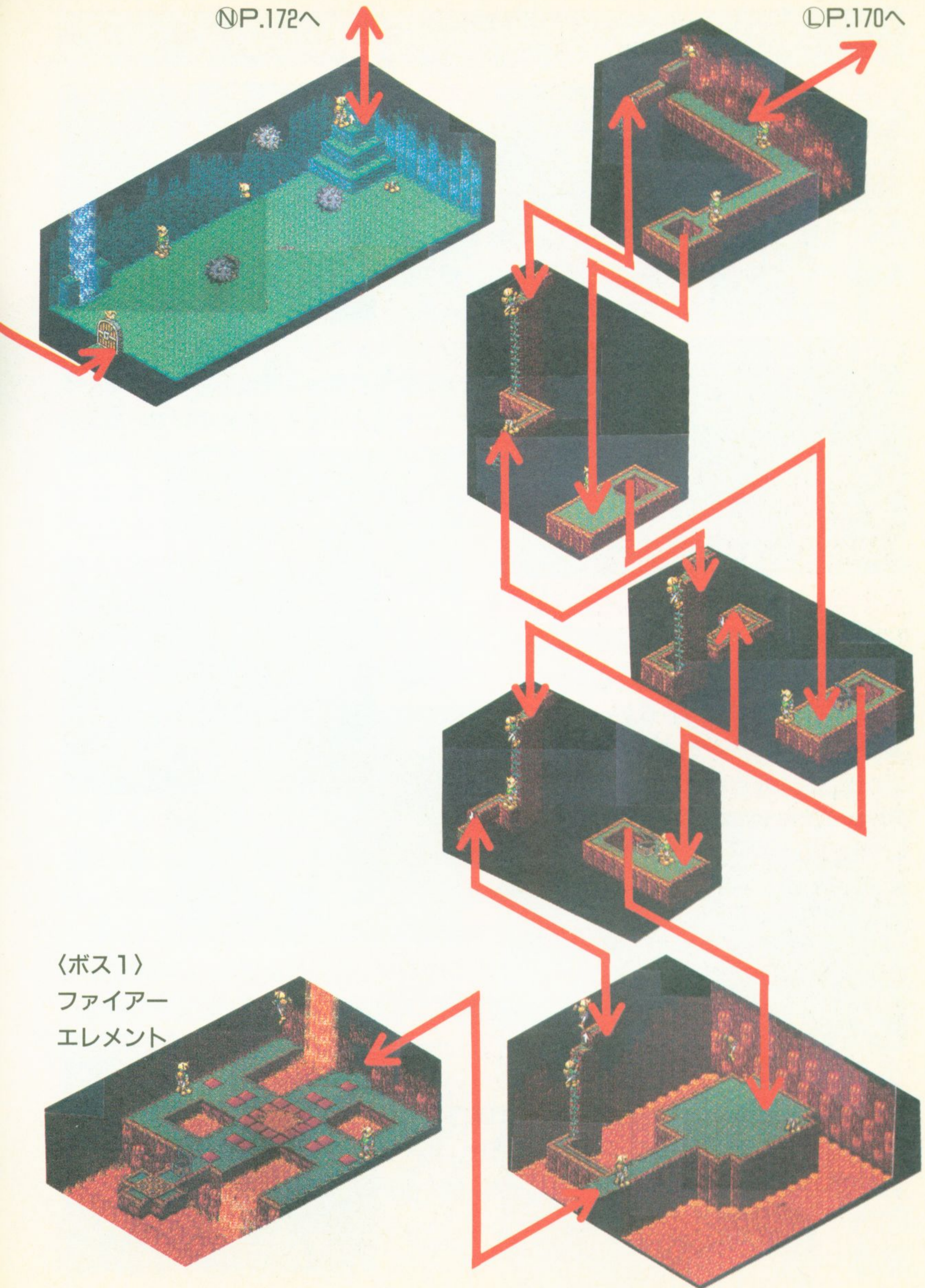
〈ボス3〉
ダークエルフ



〈ボス2〉
ボルボム

ⓃP.172へ

ⓁP.170へ



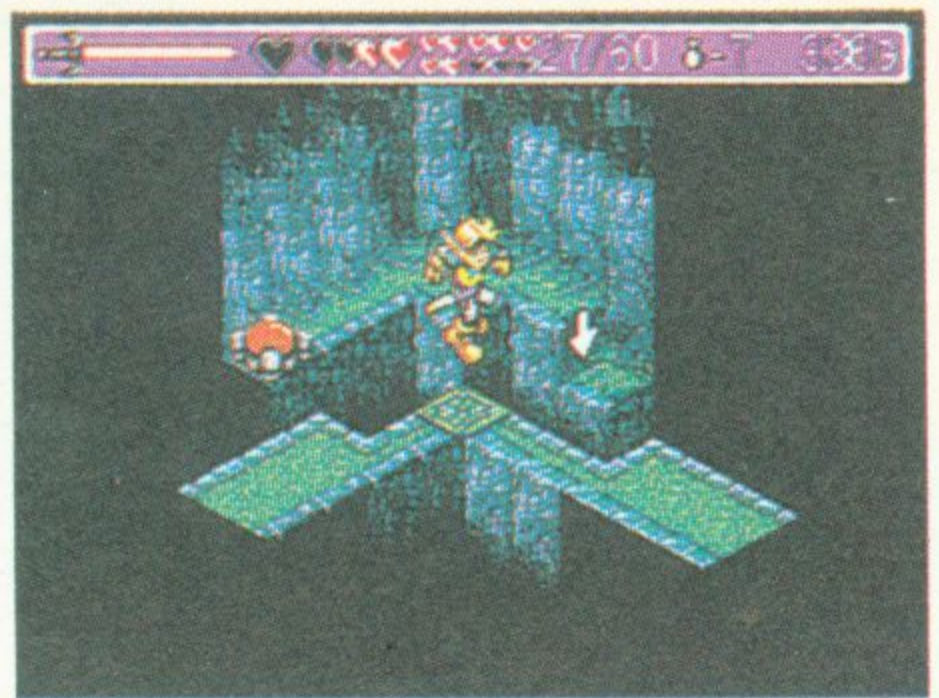
〈ボス1〉
ファイアー
エレメント

SCENE 12

「ランドストーカー」最大の洞窟!

●空中方向転換で一方通行のワープゾーンを越える

まずは序盤戦。ダンジョンのほこらの中にワープゾーンができるが、これはワープしても意味がない一方通行のトラップ。だからこのワープゾーンを飛び越して先に進まなければいけない。つまり空中方向転換ジャンプ。先には地上エリアがあり、幻の木を切って抜け道を作り、地下のガイアの剣を入手。



●暗闇はカンテラを使え! 無ければ手探り!?

ダンジョンの前半で真っ暗闇のエリアがある。本当ならカンテラを使えば明るくなるのだが、最初はまだ入手できていない。そこで最初は手探り状態で歩く。左に宝箱が見えるがこれに気を取られてはいけない。ここはまず階段を下りて、右側にある出口に向かえ!



●ガケの上は? またまた空中方向転換!

途中道がふさがれたガケの上の道。ここは空中方向転換ジャンプで先に進む。この先にカンテラが入った宝箱が置かれているぞ! こうした空中方向転換ジャンプは、この先いろんな場所で多用することになる。ちゃんとできるかな?



●スイッチをONさせるにはどうするの?

大洞窟にはいくつものスイッチがあり、中にはどうONさせればいいのかわからないものもある。例えばここはフロアの端にある箱を持ってきて、その箱の上からジャンプしてONさせる。この隣の部屋ではツボを投げてON。ツボが壊れたらやり直し。

●迷宮のカギを手に入れろ!

左の柱の上に箱とスイッチがあるがこれを下に降ろす。この2つをフロアの左側に持って行き、箱を足場にして左側から中央の台にアプローチ。台の左にスイッチと他の2つの箱で階段をつくとスイッチONで宝箱を出て、しかも台に上がって手に入る。



SCENE 13

大洞窟には死の門番が3匹!

●第一の門番はファイアーエレメント

ライルが最初に遭遇できるのはファイアーエレメント。こいつは溶岩から突然姿を現し炎の玉を撃ち出す。フロアは溶岩地帯もあるから注意して戦いたい。そこで最高の攻撃場所を教えよう。まず溶岩の上でも平気なフレイムガードを装備し、フロア左上の写真の場所に立つ。ここは死角になってダメージを受けない。あとは攻撃するだけ。倒すとゴラの爪が手に入る。



◀溶岩の中から突然出現して炎の玉を撃ち出す。神出鬼没の動きで翻弄される。



◀このポイントが死角。フレイムガードを装備し、ヤツが現れたら素早く剣を振る!

▶丸まって猛スピードで体当たりをしたり、大きなツメで襲い掛かったり



ボルボム「ホホホ! キャーホホホ!
きさまには 宝をわたさないでちゅよー
キャキャキャー ンヤー



▶接近戦は不利。逃げ回りながら球体を解除したときを狙いガイアの剣で地震を起こす



●イカダに乗ってボルボムと対決

滝の先にボルボムがいるガイカダが必要。イカダとなる木を大洞窟内で手に入れて戻ってくる。イカダで進むとヤツのいる部屋。ヤツは丸まって猛スピードで体当たりしてくるので、逃げ回りながら球体を解除したところでガイアの剣で地震を起こして攻撃。



◀ミルの塔で一度対戦したタックエルフだが、かなりパワーアップしている



◀ジャンプ切りの連続で壁際に追い詰めると楽勝!

●パワーアップしたダークエルフ!

最後の門番はダークエルフ。こいつの部屋の前でにんにくを手に入れることができるが、ダークエルフはパワーアップしてにんにくが全然利かない。確かに剣の力も強力になっているが、人間タイプだけにジャンプ切りの連続で圧倒し、壁際に追い詰めることができたなら楽勝! 倒すと地下宮殿へのワープゾーンが開く。

SCENE 14

むげん 無限エリアでアイテム入手

ファイアーエレメントを倒すと先に進める場所がある。そこには無気味な目のある手の像が空中に浮かんでいる。ここは下に落ちたら上から出てくるリピートゾーン。何度も落ちながら自分の位置を補正して像の上にあるアイテムを手に入れよう。命の素とスノウスパイクがある。



◀無気味な手の像が空中に浮く部屋。この下はとくなっているの？



◀部屋に落ちると上から下へ無限状態で落ちていく。ヒエ〜！



▶落ちている時も位置の補正はできる。補正しながらアイテムのある手に乗り、手に入る。あとは左の出口の足場に着地し先に進む

SCENE 15

つか ワープゾーンを使ってマメにセーブ

3匹の門番を倒す度にワープゾーンが開通していく。ワープゾーンは、山頂の洞窟のメルカトルの町へ続くワープゾーンの部屋の隣。だから死の門番を倒す度にワープしてメルカトルの町でセーブしよう。もちろんアイテムの補充も必要だ。

最後の門番がダークエルフを倒すと地下宮殿への道を開けるが、ここにもこのワープゾーンが使えるのだ。だから地下宮殿へ進む前にも必ずメルカトルの町でセーブしておこう。エケエケの実とダールの秘薬はフル装備しておこう。



◀門番を倒す度にワープゾーンが開通する。この先はどこに...



◀ワープ先は山頂の洞窟。メルカトルの町へのワープゾーンの隣



◀メルカトルの町へ戻りセーブしたりアイテムの補充をしたり



▶最後の門番ダークエルフを倒すと地下迷宮への道が開ける。ここもワープゾーンで山頂の洞窟へ出る。つまりメルカトルに行けるわけだ

SCENE 16

さいご 最後のダンジョンは超テクニカル!

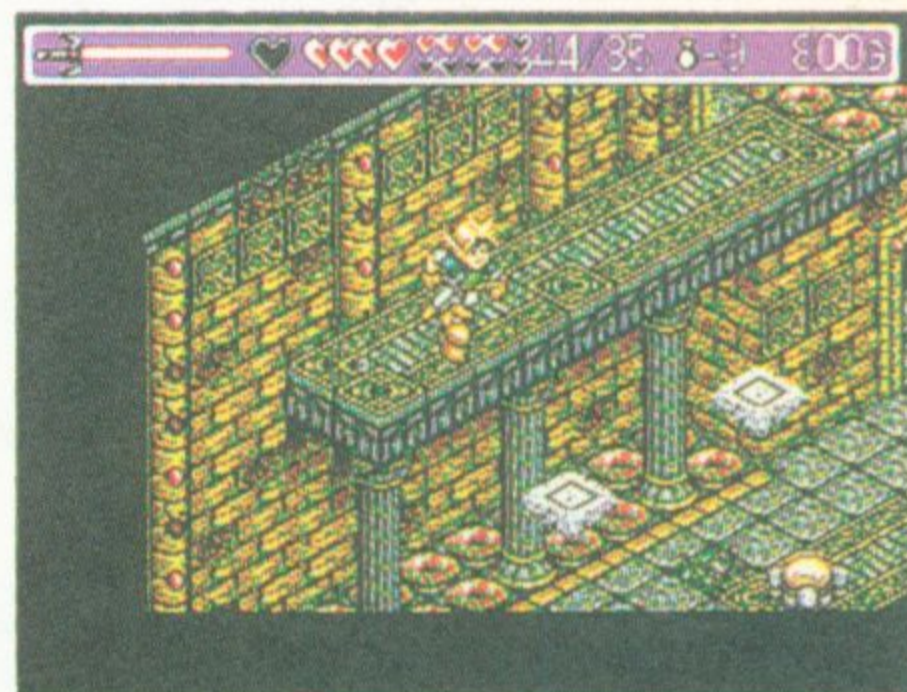
●鉄球を避けながら通路を進め!

地下宮殿の最初のフロアはゴロゴロ転がる鉄球や
通る人を押し出す鉄球を避けながら、細い通路を突
き進む。途中、部屋の台の上にジャンプして渡り、
部屋の陰にある通路を通過して隣の部屋の入口がある
中2階に上がる。モンスターは出ないが鉄球でダメ
ージを受けすぎないように注意。



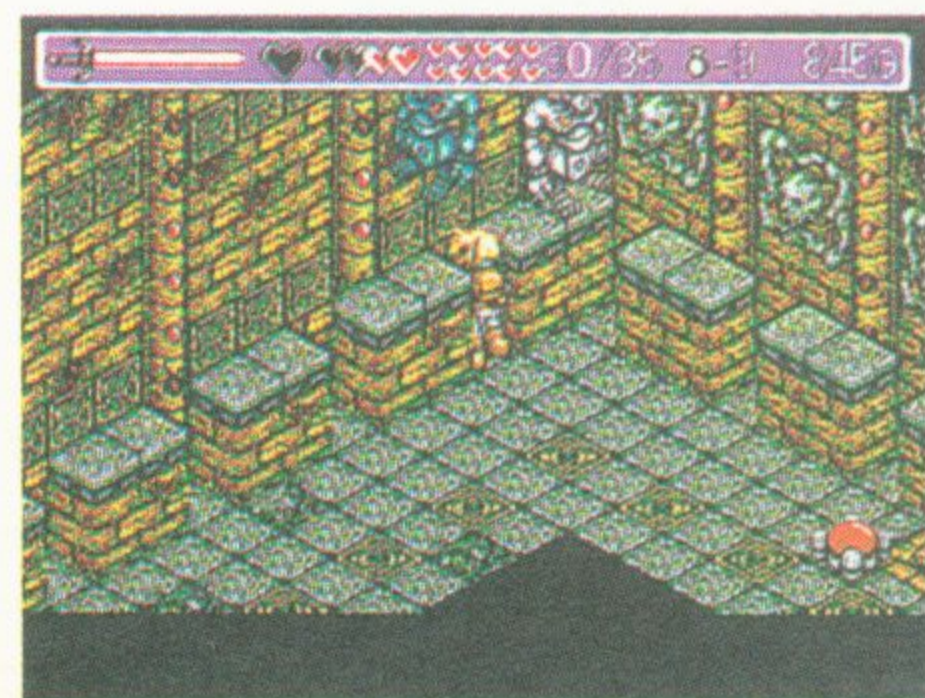
●空中を移動する足場を乗り移れ!

敵を全滅させると出てくるツボがポイント。この
ツボを持ったまま、部屋の中央の柱に登り、出てき
た足場を空中移動せず乗り継ぐ。ここでもちゃんと
ツボを持っていること。足場を渡って中2階にたど
り着いたらツボを使ってスイッチをON。これでド
アが開く。



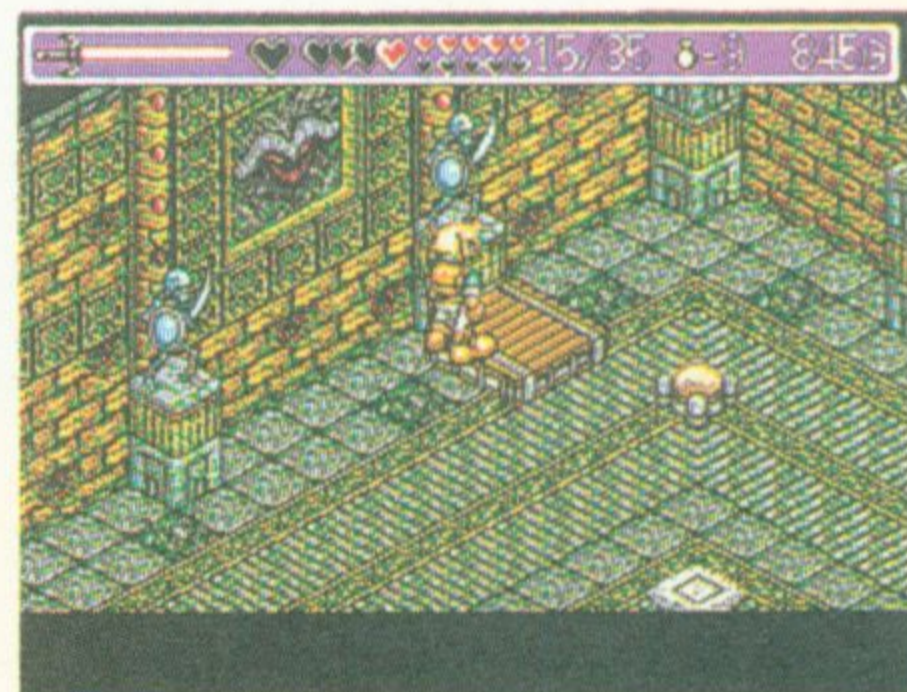
●勢いをつけて連続ジャンプ!

中2階の端から足場にジャンプ。この足場はすぐ
に落ちてしまうから、すぐに再度ジャンプ。でも幅
がギリギリなので最初のジャンプは少し勢いをつけ
て飛ぶのがコツ。トラップはタイムリミットがある
ので素早く次のドアへ入ろう。



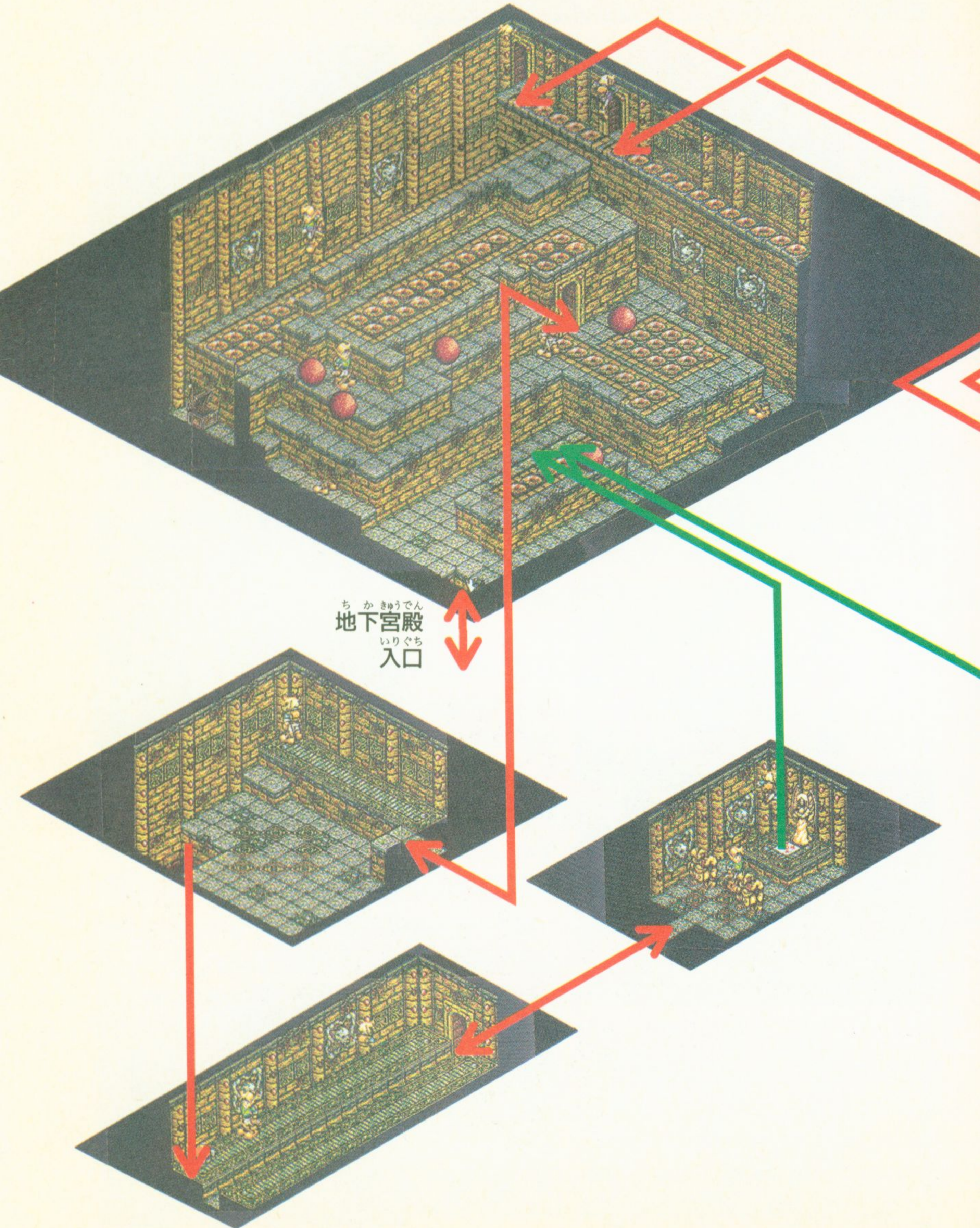
●動く像をライルの頭で歩かせる早業テクニック

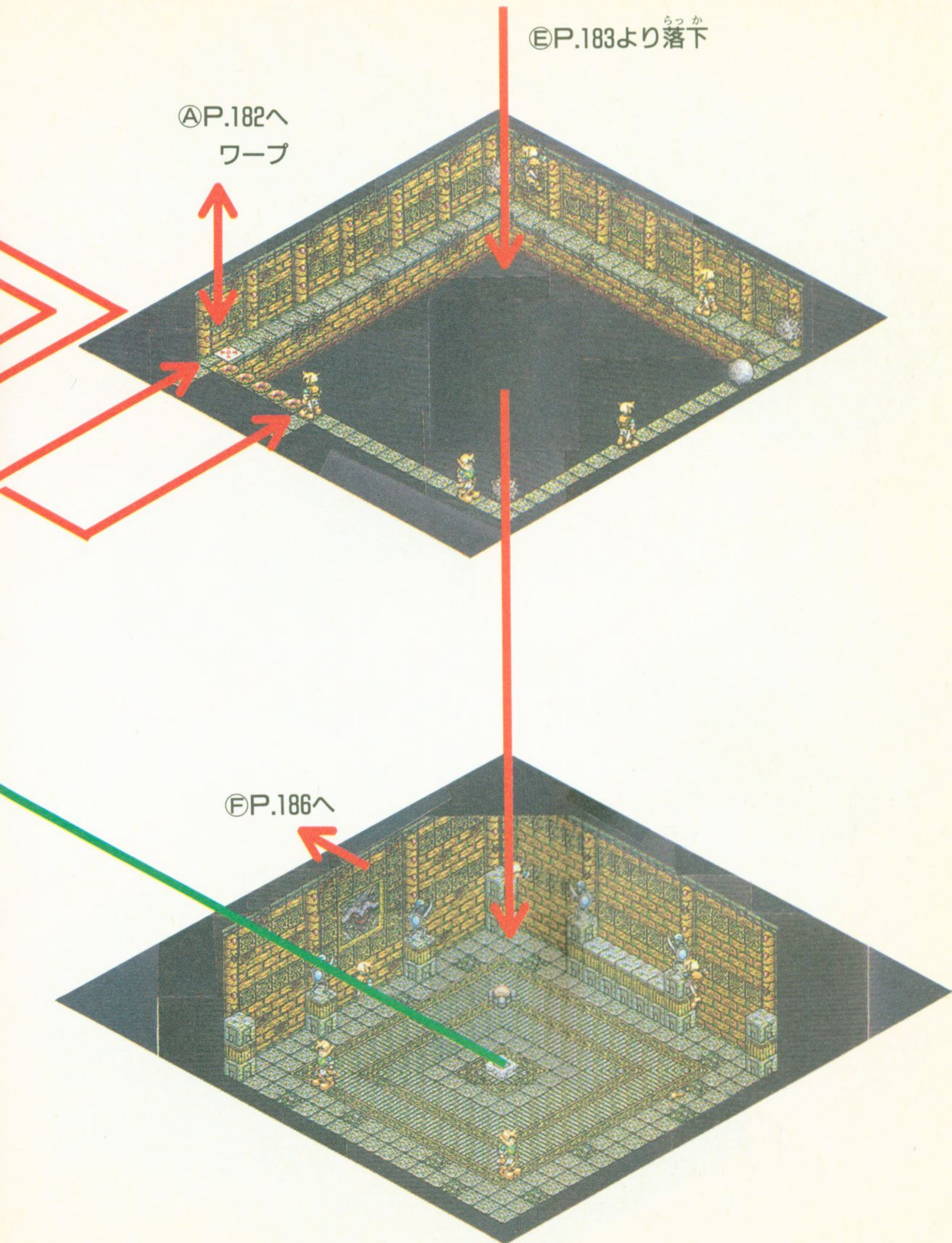
スイッチを入れると青い像が動きだす。その像を
左のスイッチまで進ませるために、柱と柱の間にラ
イルが入り頭の上を通過させる。通ったらすぐ次に
移動…素早くこれを繰り返す。像がスイッチを踏む
と今度は白い像が左から右に動き始める。すぐに戻
って通してあげる。



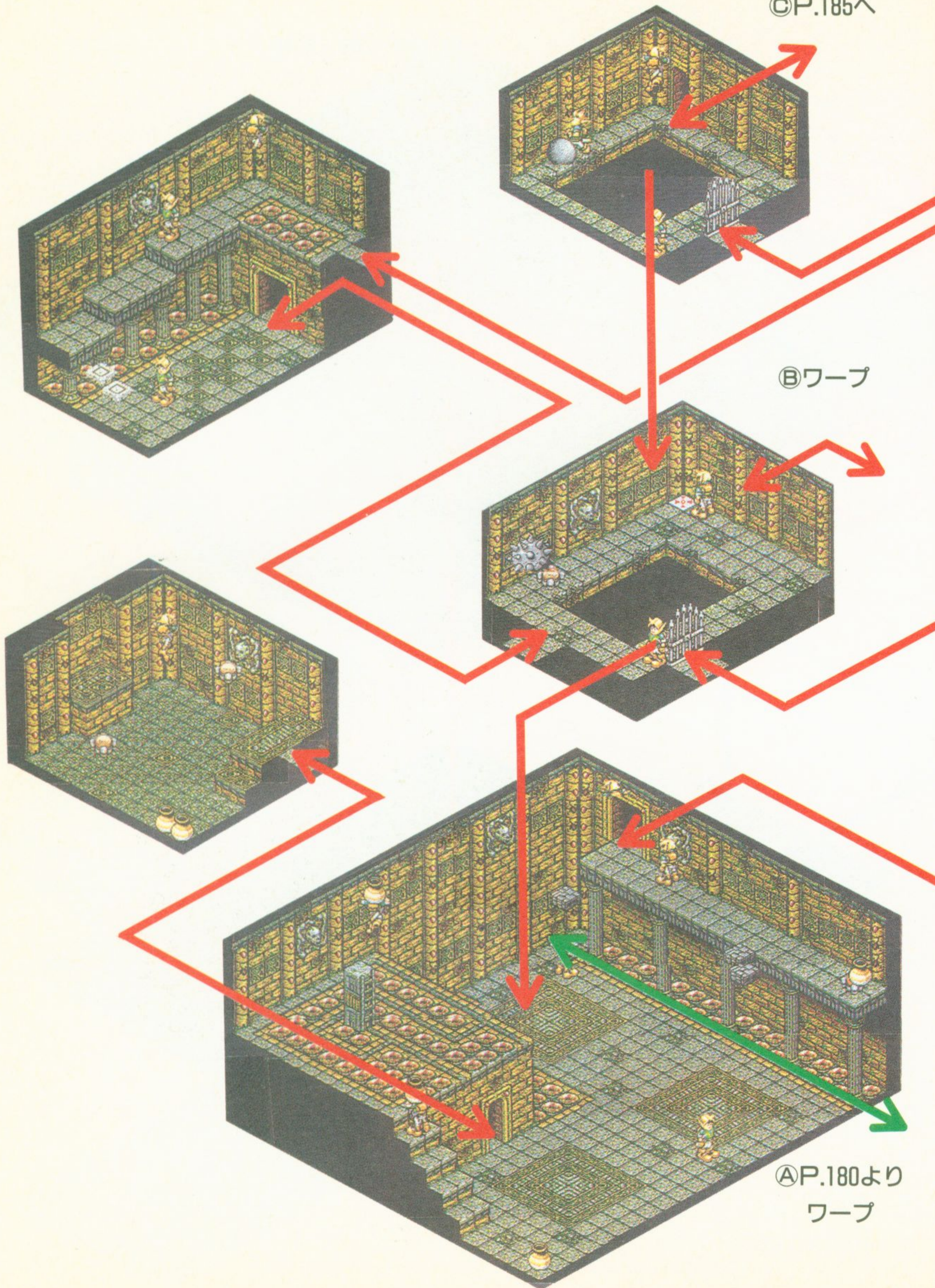
●ダンジョンを一気に落ちると足場に着地!

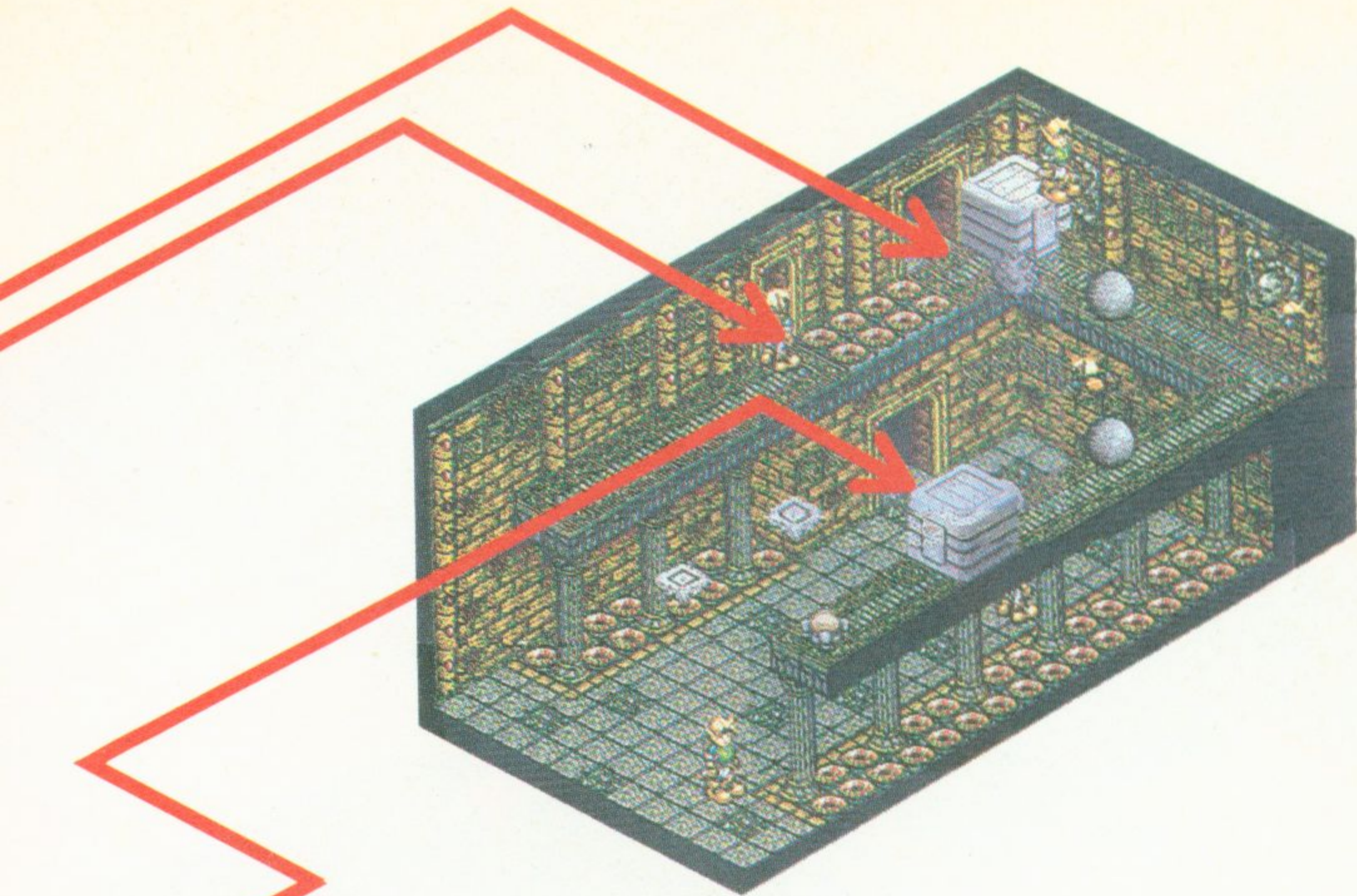
上の早業テクで開いた階段を登り部屋でスイッチ
を入れる。そして先に進んで敵を倒すと部屋の中央
に穴が開く。そこから一気に飛び降りる! 途中に
足場が出てくるが、常にそこに乗れるように補正す
ると最後の移動足場に着地できる。



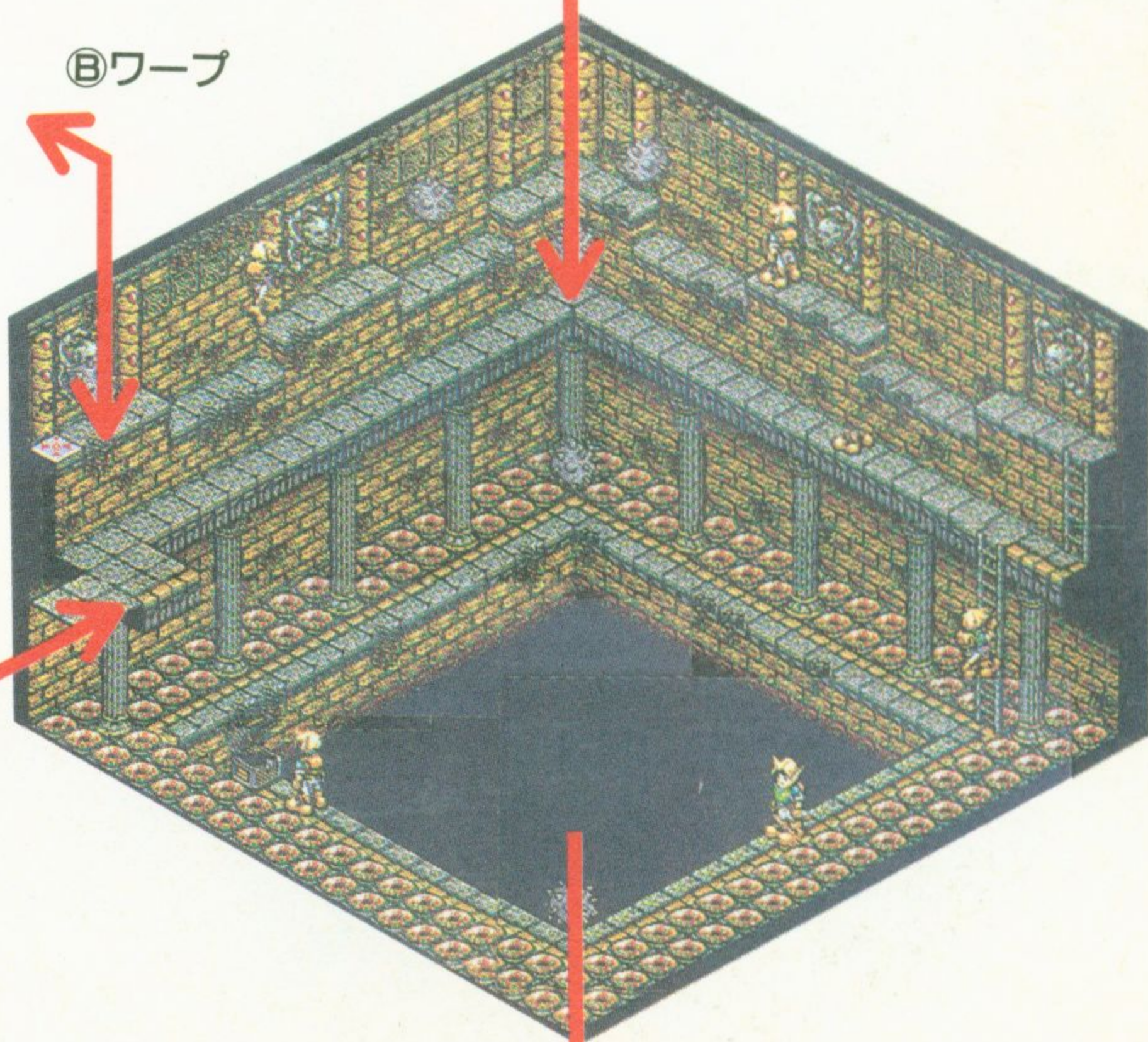


©P.185へ



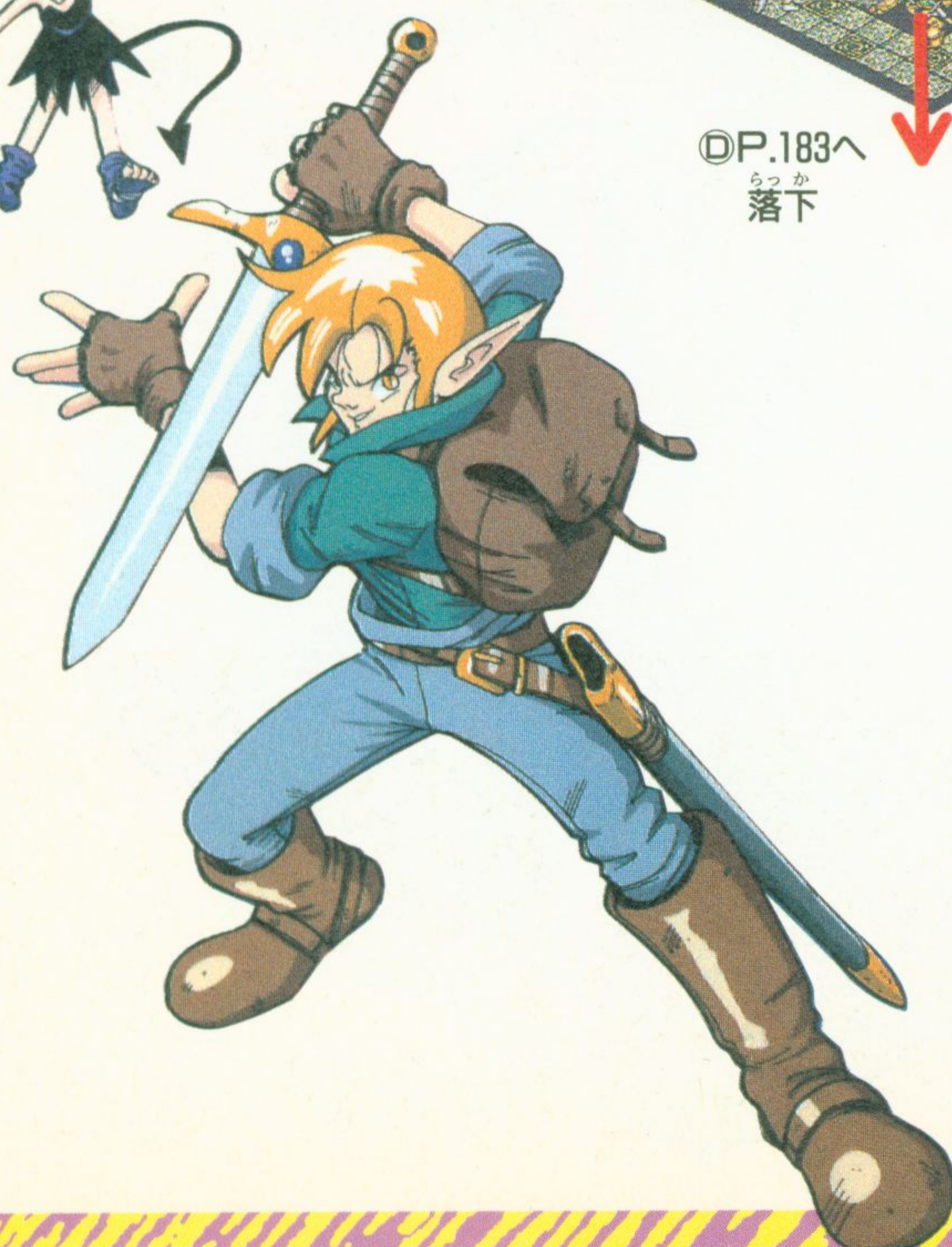
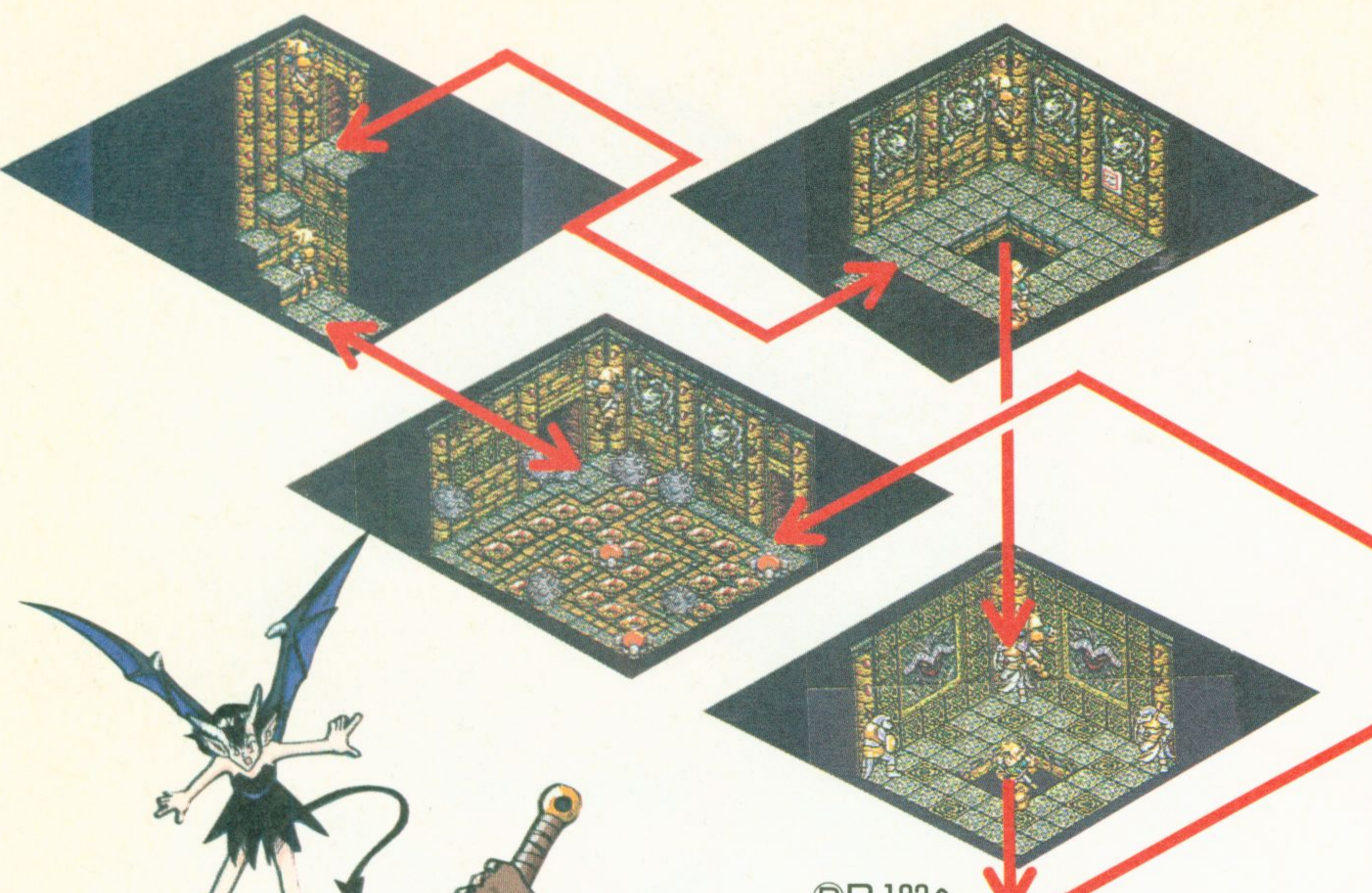


◎P.184より^{らっか}落下

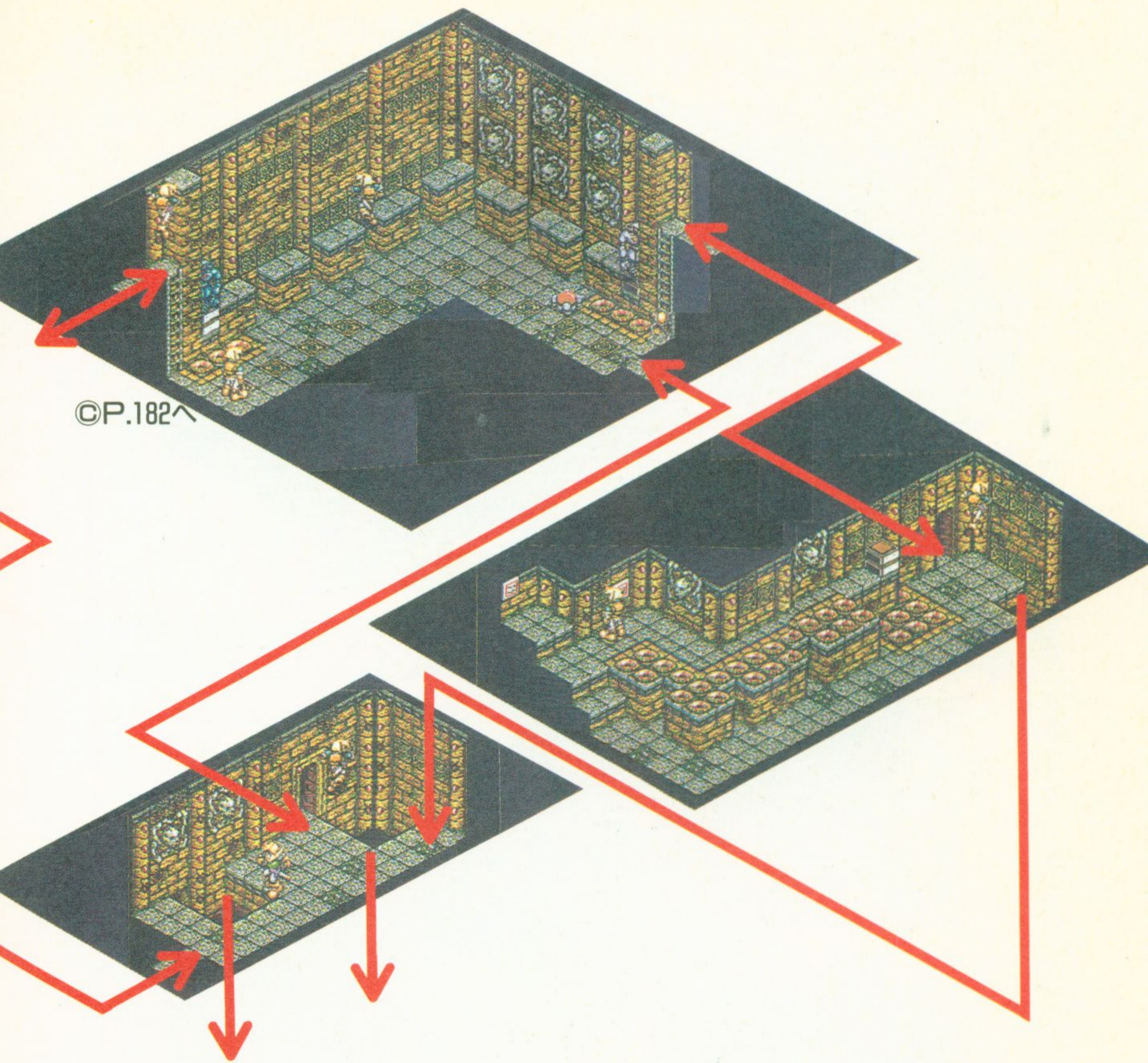


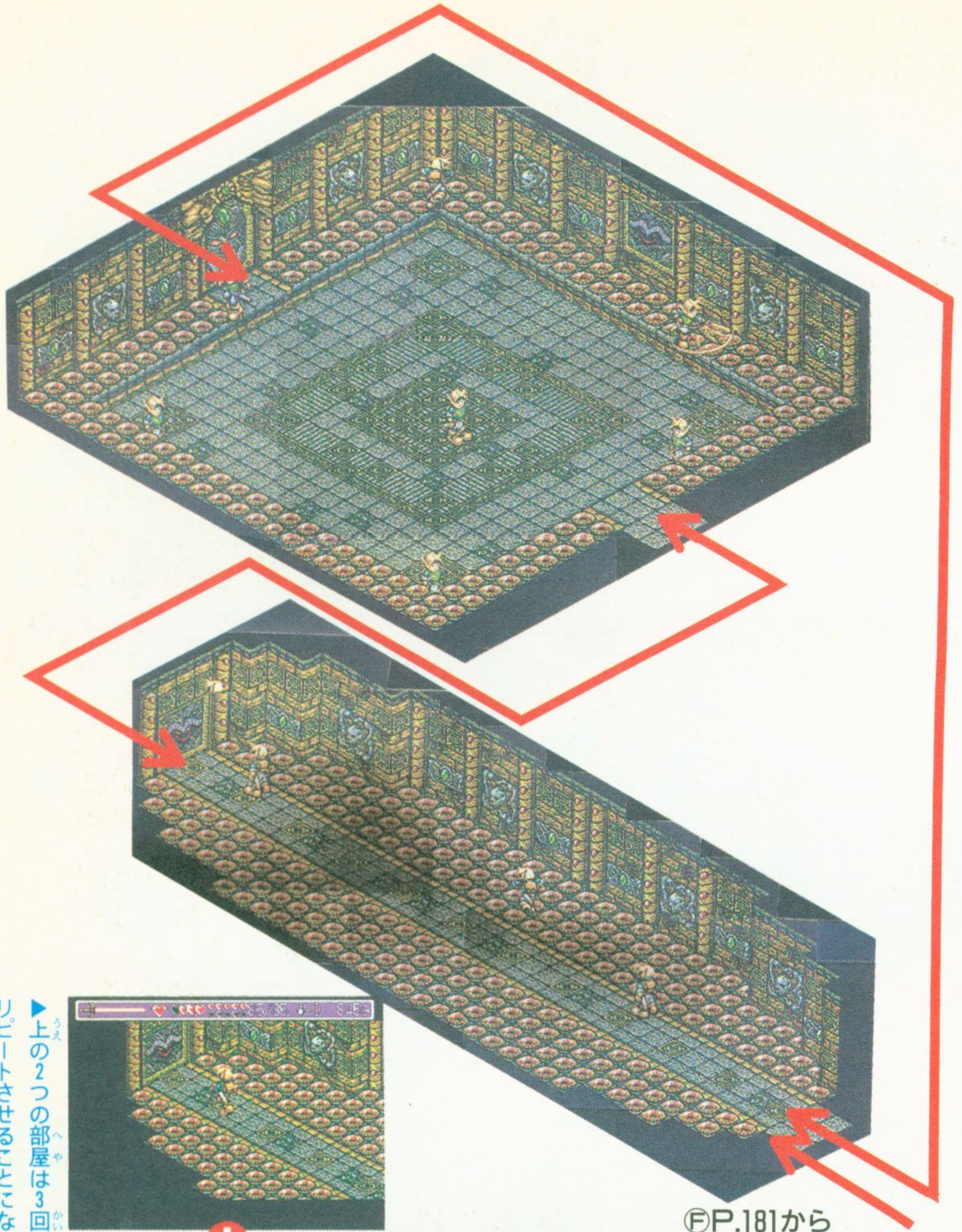
◎ワープ

◎P.181へ^{らっか}落下



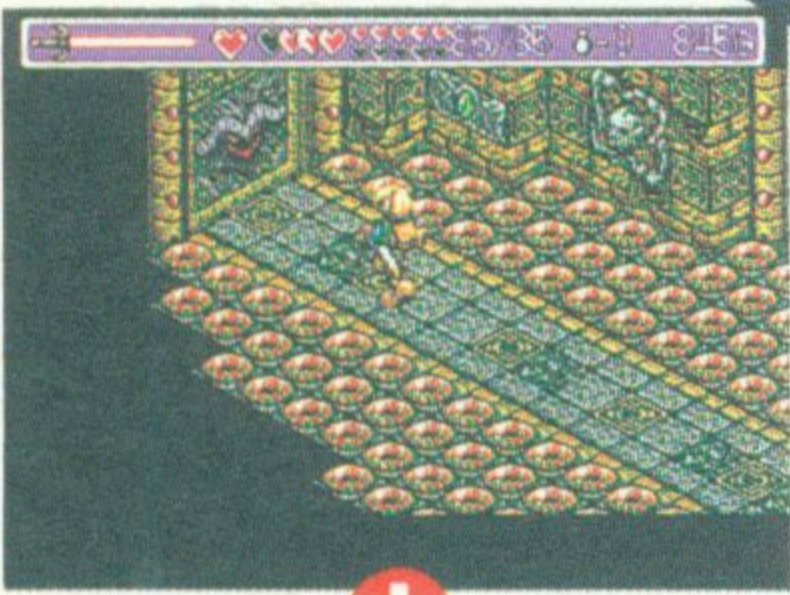
◎P.183へ
らっか
落下



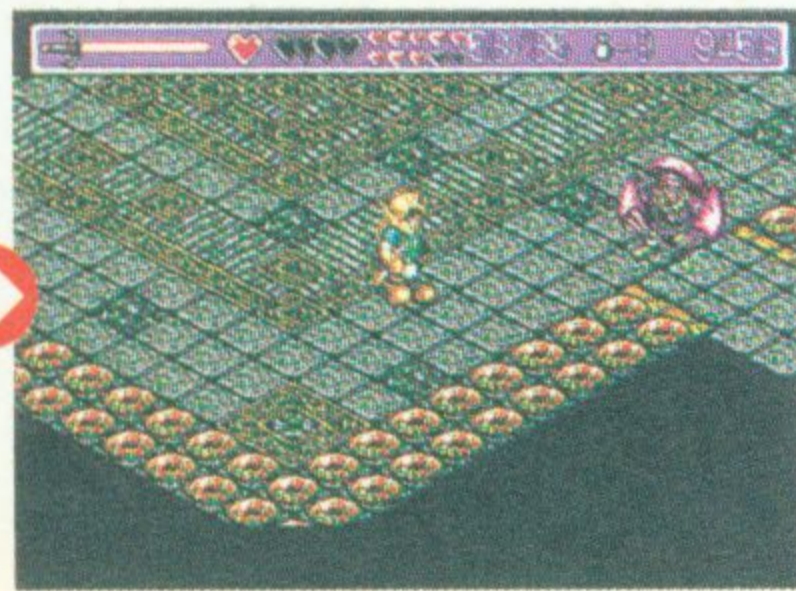


①P.181から

▲上の2つの部屋は3回
リピートさせることにな
る。迷ったわけじゃない



▶最初は大きなハンマー
を持ったクエイクが登場
する



◀2度目はホルボム。3
度目に部屋に入ると財宝
の部屋への道が出る

SCENE 17

財宝の部屋への関門に2匹の強敵

最初は大きなハンマーを持ったクエイク。ハンマーを打ち下ろす度に地面が揺れて動けなくなるが、敵の移動中に横からダメージを与える。次の部屋に待っているのはボルボム。大洞窟の門番のボルボムより弱いから、同じ方法で簡単に倒せるはずだ。



◀最初のクエイクは大きなハンマーを打ち下ろし金縛りにしてしまう



◀敵が移動している間に一気に攻撃。ぶつからないように注意



▶ボルボムは大洞窟の門番で登場したものよりHPが低い。だから同じ戦法で相手をしていけば簡単に倒すことができるはず

SCENE 18

財宝を守るノール王の亡霊

2匹の敵を倒したら最後の財宝の部屋へ続く通路が出現した。通路の先の長い階段。そしてやっと財宝が眠る部屋に入った。部屋の周りには全部財宝。感動的だ…これが探し求めていたノール王の亡霊が出現した！ ノール王の亡霊はテレポートしながらライルに襲いかかる。敵の攻撃力は高く、受けると一気に大ダメージ。近くに現れたら接近戦で側面から攻撃。離れていたならガイアの剣の力で地震を起こす。とにかくうまく攻撃を避けることだ。



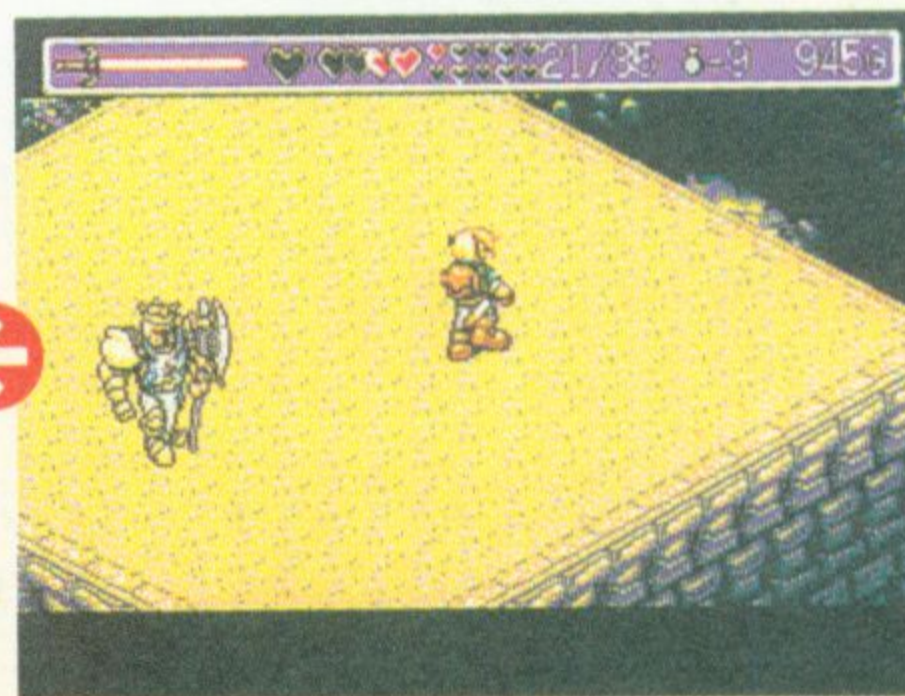
◀最後の部屋へ続く通路に出た。この先にワープゾーンがある



◀次は長い階段をひたすら登る。そして財宝の部屋に入る



▶テレポートで移動。近くに出たら側面攻撃、離れていたなら剣で地震を起こす



◀財宝を守るノール王の亡霊が出現した。こいつの攻撃力はかなり高い

SCENE 19

ざいほう へ や きよだい てき
財宝の部屋に巨大な敵!

ノール王の亡霊を倒した! と、そこへ
…ゲゲッ!! メルカトル公爵が現れた。い
つのまにか追い越していたんだ。どうやら
ライルの後をついて楽に進んできたようだ。
どこまでも汚い手を使うヤツだ。公爵が高
笑いをしている時、何か大きな影が近付い
てきて、一瞬のうちに公爵は炎につつまれ
焼き殺されてしまった。いったい何が起こ
ったのだろうか? 大きな影の正体は…財宝
を守る最後の敵ゴラ。さあライルはどうなる?
財宝のヤマを手にするのか!



◀ やつと財宝を手にしたと思
つたら公爵が現れた。しかし
その彼も…



ライルとゴラの
対決は?
ノール王の財宝は?
待ち受ける感動の
クライマックス!!

こうふん かんどう さいげん
「ランドストーリーカー」の興奮と感動を再現!

キミはもう トレジャーハンターだ!!

●^{きょくもく}曲目

1. ランドストーリーカー
オープニング・メドレー
 2. トレジャーハンター・ライル
 3. メルカトルの^{みなとまち}港町
 4. ライルが行く
 5. ^{うなばら}海原を越えて
 6. あたしフライデー
 7. ^{まえ}お前たち、^{でばん}出番だよ!
 8. メルカトリアンズ
 9. ^{ひめ}ロリア姫に^{ささ}捧ぐバラード
 10. ^い行く手を^{はば}阻むもの
 11. ^{いっしゅんか}その一瞬^か駆け抜けて
 12. ミステリアス・アイランド
 13. ^{ざいほう}財宝の^{しゅごしん}守護神たち
 14. ^{いだい}偉大なる^{ぼうけんしゃ}冒険者たちへ
- 作曲者 ^{さつきよくしゃ}武内 ^{たけのうち}基朗 ^{もとあき}
編曲者 ^{へんきよくしゃ}小谷野 ^{こやの}謙一 ^{けんいち}



●VICL-5179●2,500円(税込み)
●発売元/ビクター音楽産業株式会社

〈ゲーム中に流れるBGM全26曲にシンセサイザー
音を^{おん}加えて^{くわ}完全^{かんぜん}収録^{しゅうろく}〉〈さらに^{だいひょうきょく}代表曲にフルアレンジ
ジを^{くわ}加えた^つボーナス・トラック付き〉

ノール王の^{おう}財宝^{ざいほう}をめぐって^{おん}モンスター^{だいい}がうろつく
メルカトル島を^{とう}舞台^{ぶたい}に^{だい}大騒動^{そうどう}! ^{あっかん}悪漢^{こう}メルカトル公
^{しゃく}爵、^{にんぐみ}オマヌケ3人組の^だカーラ、^{だい}グース、^{だい}ズワム、^{だい}大
^{まどうし}魔道士の^{ぜんあくい}ミル、^{みだ}善悪入り^{じけん}乱れて^{ぞくしゅつ}事件^{さいげん}が続出。
ライルと^{ぼうけん}フライデーの^{さいげん}冒険がオリジナルCDで再現される。
あの^{こうふん}興奮と^{かんどう}感動をキミのものに!

キングノールの^{ざい}財宝^{ほう}は
手^てに入^いれたか……

平成4年
12月16日

CD
発売

双葉社の 完璧攻略シリーズ

マップ、データ、究極テクニックなど全て完璧!
難解なゲームは、双葉社の攻略本におまかせ!!

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

PCエンジン完璧攻略シリーズ

メガドライブ完璧攻略シリーズ



スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

B6判

ポピュラス必勝攻略法
スーパーマリオワールド完璧版必勝攻略法
シムシティ必勝攻略法
がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻必勝攻略法
スーパーワガンランド必勝攻略法
ダンジョン・マスター必勝攻略法
シムアース必勝攻略法
ゼルダの伝説神々のトライフォース必勝攻略法
ドラゴンスレイヤー英雄伝説必勝攻略法
ウルティマVI偽りの予言者必勝攻略法

スーパーファミスタ必勝攻略法
ヘラクレスの栄光III神々の沈黙必勝攻略法
サンドラの大冒険-ワルキューレとの出逢い-必勝攻略法
初代熱血硬派くにおくん必勝攻略法
大戦略エキスパート必勝攻略法
スーパーマリオカート必勝攻略法
真・女神転生必勝攻略法
レナス古代機械の記憶必勝攻略法

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

新書判

スーパーマリオIII必勝攻略法(A5判)
ゼルダの伝説必勝攻略法
裏版ゼルダの伝説必勝攻略法
天地を喰らうII必勝攻略法
女神転生II必勝攻略法
マザー必勝攻略法
ヘラクレスの栄光II必勝攻略法
ウィザードリィIII必勝攻略法
ファイアーエムブレム必勝攻略法
バトルフリート必勝攻略法
虹のシルクロード必勝攻略法
じゅうべえとくえすと必勝攻略法

メタルマックス必勝攻略法
ファミリーサーキット'91必勝攻略法
イースIIIワンダラーズ・フロム・イース必勝攻略法
ロードランナー必勝攻略法
スターウォーズ®必勝攻略法
ファミスタ'92必勝攻略法
ヨッシーのたまご必勝攻略法
がんばれゴエモン外伝2天下の財宝必勝攻略法
ファイアーエムブレム外伝必勝攻略法
エスパードリーム2新たなる戦い必勝攻略法
シルヴァ・サーガ必勝攻略法
スーパーマリオUSA必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

新書判

ファミスタ必勝攻略法
ジャングルウォーズ必勝攻略法
ゲームボーイウォーズ必勝攻略法
フリートコマンダーVS. 必勝攻略法
ウィザードリィ・外伝 I 必勝攻略法
ウルティマ失われたルーン必勝攻略法

ヘラクレスの栄光・動き出した神々必勝攻略法
メトロイドII必勝攻略法

PCエンジン完璧攻略シリーズ

新書判

桃太郎伝説ターボ必勝攻略法
桃太郎活劇必勝攻略法
桃太郎伝説II必勝攻略法
R-タイプI・II必勝攻略法
ガイアの紋章必勝攻略法
ドラゴンスピリット必勝攻略法
ニュートピア必勝攻略法

PC原人必勝攻略法
源平討魔伝必勝攻略法
ベラボーマン必勝攻略法
ワルキューレの伝説必勝攻略法
ドルアーガの塔必勝攻略法

メガドライブ完璧攻略シリーズ

新書判

ファンタシースターII必勝攻略法

シャイニングフォース必勝攻略法

4コマまんが王国シリーズ

君の大好きな、マリオが、ソ
ンクが、ゴエモンが、4コマ
まんがで大活躍、大爆笑だ!!



- ファミコン 4 コマまんが王国 ①②③
- ウィザードリィ 4 コマまんが王国 ①②③
- 熱血硬派くにおくん 4 コマまんが王国 ①②
- スーパーマリオ 4 コマまんが王国 ①②③
- がんばれゴエモン 4 コマまんが王国 ①
- ゼルダの伝説 4 コマまんが王国 ①
- 桃太郎伝説 4 コマまんが王国 ①



これからも、人気ゲームが
まんがとなって
続々登場

定価 各580円

この本の^{ほん}内容^{ないよう}についてのお問^とい合^あわせは、
ゲームの^{せいかくじょう}性格上、お答^{こた}えできま^せませんので、
ご遠^{えんりょ}慮^{りょ}ください。

また、キミが^み見^みつけたスーパ^みーテクニッ^くクな
どを^{おく}送^{おく}って^くだ^さい。

〒162 東京^{とうきょう}都^と新宿^{しんじゅく}区^く東^{ひがし}五^ご軒^{けん}町^{ちやう}3-28

双^{ふた}葉^ば社^{しゃ} ファミコ^{へんしゅう}ン^ぶ編^{へん}集^{しゅう}部^ぶま^で、ハガ
キ^{ふうしよ}か^{ねが}封^{ふう}書^{しよ}で^{ねが}お^{ねが}願^がい^{ねが}し^{ねが}ま^{ねが}す。この本^{ほん}の良^よか^よった
と^わろ^わ悪^{わる}か^{わる}った^{わる}と^わろ^わも、書^かい^かて^かく^かだ^かさ^かい。

メガドライブ完璧攻略シリーズ③

ランドストーリーカー(皇帝の財宝)必勝攻略法

編 著 ファイティングスタジオ
発行者 井上功夫
発行所 株式会社 双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
振替 東京8-117299
印刷所 三晃印刷株式会社

ゲーム構成・ライター▶ビーノイズ
デザイン▶スタジオザット
マップ制作▶立石章三郎、芝田和弘、波里心一

© 1992 SEGA/CLIMAX
©FUTABASHA Printed in Japan
禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。
定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-28184-0 C0076

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- ポピュラス必勝攻略法
- スーパーマリオワールド完璧版必勝攻略法
- シムシティ必勝攻略法
- がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻必勝攻略法
- スーパーワガンランド必勝攻略法
- ダンジョンマスター必勝攻略法
- シムアース必勝攻略法
- ドラゴンスレイヤー必勝攻略法
- ゼルダの伝説神々のトライフォース必勝攻略法
- スーパーファミスタ必勝攻略法
- ウルティマVI偽りの予言者必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光Ⅲ神々の沈黙必勝攻略法
- 初代熱血硬派くにおくん必勝攻略法
- サンドラの大冒険必勝攻略法
- 大戦略エキスパート必勝攻略法
- スーパーマリオカート必勝攻略法
- 真・女神転生必勝攻略法
- レナス必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

- ファミスタ必勝攻略法
- ジャングルウォーズ必勝攻略法
- ゲームボーイウォーズ必勝攻略法
- フリートコマンダーVS.必勝攻略法
- ウィザードリィ・外伝Ⅰ必勝攻略法
- ウルティマ失われたルーン必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光動き出した神々必勝攻略法
- メトロイドⅡ必勝攻略法
- カエルの為に鐘は鳴る必勝攻略法

4コマまんが王国

- ファミコン4コマまんが王国 ①②③
- ウィザードリィ4コマまんが王国 ①②③
- 熱血硬派くにおくん4コマまんが王国①②
- スーパーマリオ4コマまんが王国 ①②③
- がんばれゴエモン4コマまんが王国 ①
- ゼルダの伝説4コマまんが王国 ①
- 桃太郎伝説4コマまんが王国 ①
- RPG4コマまんが王国 ①

定価各580円

ランドストーリーカー(皇帝の財宝)
必勝攻略法 定価880円(本体854円)

1992年12月12日 第1刷発行

編著／ファイティングスタジオ

発行者／井上功夫

発行所／株式会社双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

ISBN4-575-28184-0

C0076 P880E

定価880円(本体854円)



9784575281842



1910076008802



メガドライブ完璧攻略シリーズ③

ランドストーリーカー(皇帝の財宝)必勝攻略法

双葉社

©1992 SEGA/CLIMAX