



ファミリー・コンピュータ  
ファミコンマル勝シリーズ⑤

# ドラゴンスレイヤーIV



プロ級  
**勝**

テクニック  
バー・フェイク

戦え! ファミリー!  
宿命の敵ドラゴンを倒せ!!

折込み  
完全マップ(クリアルート)付

登場モンスター完全紹介  
全キャラ別攻略法公開  
コナコ 編集部 編著



伝説の勇者ラークが壁に封じ込めたという邪惡なドラゴンが、いま再び甦った！ ラークの血を引くファミリーは、宿敵を倒すため広大なダンジョン世界へと冒険の旅に出発する。しかし、ダンジョンの中は複雑怪奇で、前進はもう至難の技（？）—— というわけで、さっそく役立つのがこの本。

すべてのキャラ紹介はもちろんのこと、各面の特徴、そして攻略の重要なポイントを徹底究明！ 裏ワザ、攻略ルート図も付いて、この一冊あれば、勝ったも同然だ。では、冒険の旅へ出発っ～//

## コンピテイク の ファミコンマル勝シリーズ

『グーニーズ』『影の伝説』  
『ゼルダの伝説』『グラディウス』  
『スーパーチャイニーズ』  
『ソロモンの鍵』  
大好評発売中  
最新ゲームが続々登場!!  
お楽しみに!!





ファミリーコンピュータ  
カツ  
ファミコンマル勝シリーズ⑥

# ドラゴンスレイヤーIV



プロ級

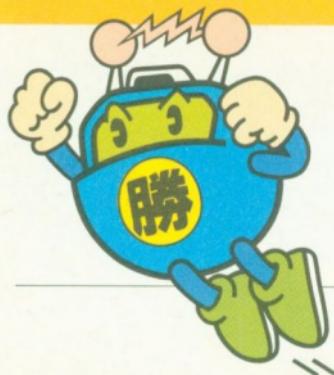
勝

パーフェクト  
テクニック

いま  
ドラゴンが今、よみがえる……。  
せいけん て たなか  
聖剣を手に戦うのは…キミだ!!

# ドラゴンスレイヤーN





- ドラゴンスレイヤーNの秘められた伝説 4
- ドラスレファミリーが開く新しい世界 10
- ドラファミメンバーせいぞろい! 12
- とり方には2つの方法がある  
アイテムリスト 18
- 宝箱の中に隠されているアイテム群 18
- モンスターを倒してとるアイテム群 22
- ダンジョンにうごめく全52匹!  
モンスターリスト 26
- モンスター利用法 41
- 必勝テクとアリガタ情報がマンサイ!  
ワンポイント情報 42

# ドラゴン もくじ スレイヤーIV

これで完ぺき! ダンジョン攻略法	49
MAP1 全体面	50
MAP2 基本面	52
MAP3 ポチ面	54
ポチ面攻略アドバイス	56
MAP4 ゼムン面	58
ゼムン面攻略アドバイス	60
MAP5 リルル面	66
リルル面攻略アドバイス	68
MAP6 メイア面	70
メイア面攻略アドバイス	72
めざすはドラスレ、そしてドラゴン!!	78
ついに平和の日がおとずれた……	79



# 「ドラゴンスレイヤーIV」



せいほう

## 西方のオアシス、レミアの苦難

せいほう  
西方のオアシス……これほど「レミーーー」と名前があったろうか。北にはおだやかに横たわる海。ぐるり振りむくと、太陽に身をまかせた黄金色の大地。そして東から聞こえてくるのはキヨリたちが打つオノの音。

もりとりどうぶつ  
森の鳥や動物、そして人々、いや風にゆれる草花さえもが実り多いこの地に感謝をし、遠方より訪れる人たちは、その活気あふれる姿に目をみはるばかりだった。

しかし、国王フェミス統治のとき、「レミア」の幸福は、あっけなく崩れさった。はるか東より恐ろしいモンスターたちが現れて、レミアに襲いかかったのだ。平和しか知らない人々は、逃げまどうしかなかった。その無防備

ひとびと  
な人々を、家を、大地を、モンスターたちは情けようしゃなくたたきつぶした。このモンスターたちを送りこんでいたのは、もっとも邪悪なるドラゴン、ディルギオスだった。彼はレミアにあらすべての財宝と、刈り入れられる穀物の7割を要求してきた。もちろん国王とて、ただ手をこまねいて見ていたわけではない。そんなとほうもない要求をいちどでもんのんだら最後、その貢ぎものは半永久的に続くだろうから。

しかし、平和しか知らないのは兵士や騎士とて同じこと。しかし、モンスターたちは斬っても斬っても湧きだすように果てしなかった。

そして、ある日。一点の雲りもなかつた空が日にわかに暗くなり、不気味な



# ひ てん せつ の秘密めぐらしけこ伝説

あんうん  
暗雲がまたたく間にレミアをおおいつけした。じき、大地をゆるかすような笑い声が響きわたった。不安そうに見上げる人々が見たのは、雲の中、切れ切れに見える悠々たるドラゴンの姿だった。ときどき赤く光って見えるのが目であろう。

「いくら戦っても死人の山をつくるだけだ。まあ、それはそれでいい退屈し

のぎにはなるかな」

そしてドラゴンの予言はみごとに当たった。多くの人々が死に、残った人々も生きているのか死んでいるのかさだかではないほど疲れはてた。国王についに「限界」を悟った。レミアが生き残る手だけはひとつしかない。ディルギオスの使いという黒装束の男に「降伏する」と伝えたのだ。



## まほうつか 魔法使い・ラークの登場

そして数年後。かつて西方のオアシスと呼ばれたレミアは見るかげもないほど苦渋の地と変り果てていた。人々はうつろな目をし、子供たちは空腹に声をからし泣き続けた。誰もが希望というものを忘れていた。

ディルギオスはすでに地底深く広大なるダンジョン（地下世界）を完成させ、無数のモンスターたちに守らせていた。モンスターも手ごわいが、ダンジョンじたいが複雑に入り組んでおり、多くのトラップが仕掛けられているため、ドラゴンのもとまでたどり着くことすらできないありさまだった。

国王はドラゴンを倒さんと名だたる騎士を何人もダンジョンへと送りこんでみたが、ひとりとして帰ってきたものはいなかつた。

そんなある日。レミアの森にひとりの旅人が息も絶えだえにたどり着いた。のばしほうだいのヒゲと髪。ほほほこけ落ち、ボロをまとったその姿は旅人というより乞食に見えた。しかし、鋭く陥しい目は、賢者のものだった。大きな木にすがりつくように彼は崩れ折れた。すでに何日も飲まず食わずで歩いてきたからだ。

「やあ、気がついたようだね」  
旅人が目を開けると人の良さそうな男とその妻らしい女が彼をのぞきこんでいた。

「ここは？」  
「私たちの家だよ。あんたが倒れているのを見つけてここまで運んだんだ」  
「でも、あんまりいいもてなしはできないんだけどね」  
女がすまなそうにいった。男もため息をつき、ディルギオスがやってきて

以来のことをせつせつと語った。

「そうか……。やはりあいつか。彼は  
ヴェリラの国でディルギオスと戦った  
時のことを思いだしていた。とどめを  
刺す前に逃げられてしまった、あの苦  
々しい失敗を。」

そして、数年の歳月をかけて彼はディルギオスを倒す手立てを探し求め、ついに、この世にただひとつしかない

聖剣を手に入れたのだ。旅人の名はラーヴ。強大な魔力を持つ魔法使いだ。  
3日ほど静養した彼は引き留める夫婦や子供たちに厚く礼をいい旅立った。  
夫婦から聞いたディルギオスのダンジョンへと急ぐために。ここからなら1日で着けるだろう。ルーン文字やシンボルが刻まれ、選ばれたものだけが持てる特殊な杖を彼は握りしめた。

## ダンジョンへ侵入、そして対決

ダンジョンの入口がポッカリと不気味に開いていた。中から聞こえるあの音は風の音か、それとも何かのうめき声か。

「灯よ、ともれ！」  
彼がそう唱えると杖の先に明かりがともり、暗い入口が照らし出された。

複雑に侵入者を惑わす迷路も、巧妙に仕掛けられたトラップも、数かぎりなく放たれたモンスターも彼には通用しなかった。まるで尊かれるように正しい道を静かに歩んで行く彼に群がるモンスターは呪文ひとつで消しとんだ。  
「果たして本当に、この聖剣でとどめを刺せるのか……」彼は自問自答しながら奥へ奥へと歩いて行った。

4日後。彼はようやくディルギオスを捜し当てた。

「なつかしいな。ラーヴ。」

威風堂々、ディルギオスはラーヴを見おろした。

「愚かな人間よ。私を倒せると本当に思っているのか？」

ラーヴはドラゴンに向かって杖を突きつけ、いいはなった。  
「ヴェリラの失敗は一生の悔い。今度こそ決着をつけるぞ」  
ディルギオスは返事の代わりに炎のブ



レスを吐きかけた。しかし、ラークの前に見えない壁もあるかのように炎はどどかない。「忘れっぽい奴だな。私には炎などきかない」ディルギオスは声とも叫びともつかない声をあげると、長く重い尾を振りまわした。ラークは

ひらりとよけた。尾は彼のすぐ脇の岩壁に当たった。重々しい音と共に岩壁が砕け散る。頭脳、体力とも強靭なディルギオス相手にいつまでよけてもいられない。ラークは隙をうかがっていた。

## 突き立て

### られた聖剣

(これほど邪悪ながら優れたドラゴンには、隙などないのか…)

ラークがそう思ったとき、自ら、うち降ろした尾の反動でディルギオスの体勢がほんの少し崩れた。

「今だ!!」

ひらり身をひるがえし、ドラゴンの額の中心に満身の力をこめて聖剣

を突き立てた！ 時間が止まったかのような緊張がダンジョン内にはりつめる。…そして聞くも恐ろしいディルギオスの断末魔の叫び。

ラークは突き立てた聖剣を抜きとり、息絶えたドラゴンを見た。確かに手ごたえはあったが、またドラゴンのすさまじい憎悪の感情がダンジョン内に吐き気のするほど残っていた。

「ディルギオスほどのドラゴンだ。いつの日か復活するだろう」

ラークは念のためドラゴンを壁に封じ込めることにした。岩壁に近寄り精神を極限まで集中させる。

「眠れる地の精よ、目覚めよ。邪悪なるものを封じ込めよ。」

ズズ…と人の耳では聞きとれないほど重く低い音が聞こえ始めた。そしてそれは地下世界全体を揺るがすほどに大きくなっていった。

岩壁がパラリパラリと落ち始め、やがてディルギオスの上に崩れ始めた。永遠に続くのでは、と思うほどガレキは落ち続け……やがてラークが見たのは、一枚の壁画のように壁に埋め込まれたドラゴンの姿だった。



\*\*\*



# とき なが 時は流れ……そして不吉な前兆か！

木もれ陽の遊ぶ森にキコリたちの笑  
い声とオノを打つ音がこだましている。

レミアは、ラークのおかげで完全に復活し、西方のオアシスの姿をとりもどしていた。幸福な時間は過ぎ去ってしまうのも早い。太陽が正面に傾いたかと思ったら、もう空が茜色に染まり始めた。

ゼムンは仲間に別れを告げ駆除を急いだ。そのころ、ゼムンの母親ジーラが居間でゼムンの子供たちにレミアの苦難にみちた昔話をしていた。

「ばあちゃん、そのラークって魔法使い、スゴイ人なんだね！」

上の男の子ロイアスかいうと、その妹もかわいい目をクリクリさせながら

「リルルも魔法が使えたなら」

そんなふたりにジーラは目を細めた  
そして暖炉の上にかかっている絵を指さした。

「ほら、ごらん。あの人がラーク。私のひいひいおじいさんだよ！」

「ええ？？」

「ホホホ、だから、おまえたちも、ラークの血を引いていることになるんじゃ」  
子供たちはなにがなんだか、まだよくわからなかった。

と、そのとき。小さなはね戸をくぐって犬のボチが何か食わえてきた。ボチはジーラの前にそれを置いた。キラリと光るハガネのようなものを。



## ディルギオスの復活

ジーラは、ハッと顔をこわばらせた。  
そのように子供たちは、何かよくな  
いことが起ったことを敏感に感じと  
った。

「ディルギオスは、まだ生きている。  
必ずや復活するだろう。それが百年後  
なのか千年後なのかはからぬが！」

ラークの予言が今、現実になろうとは……。ジーラは子供たちを危険な旅に送り出さねばならないことのつらさを、嘆みしめていた。ボチのもってきたものはモンスターのうろこだった。  
それは復活の前兆。それもラークの予言通りだったのだ。

家に帰るなり、話を聞いたゼムン  
は妻メイアとしくにかかった。彼

らはキコリとして生計はたてていたが、  
ラークの意志を引きつぎドラゴンを倒す  
ことが本当の仕事だった。

心配そうな子供たちに、ゼムンは語

ってきかせた。



「残念なことだが、おまえたちにも話す時がきたようだ。私たちにはドラゴンを倒す使命があるんだよ」

「でもでも、ドラゴンはすごく強いんでしょ？」

「だいじょうぶ。ラークが残してくれたドラゴンスレイヤーがある」

ドラゴンスレイヤー——それは、あ

の聖剣の名前。ラークは、この剣をむやみに持ち出されることを恐れ、4つの宝冠に守らせた。すべてを集めたものだけがドラゴンスレイヤーを手にすることができるのだ。これらの宝冠は德拉ギオスのダンジョンのあちこちに隠されており、子孫といえどもゼムンたちさえ、どこにあるか知らなかった。

## き ふだ せいけん 切り札の聖剣は・ずこに？

ドラゴンの復活が近いということになれば、モンスターたちはすでに大部分復活していると、考えていい。デイルギオスの精神波は恐ろしく強く、壁に封じ込められたままでもモンスターを操ることなど、苦もないこと。4つの宝冠をとられまいと、デイルギオスも命がけでジャマしてくるだろう。

「じゃ、まずその宝冠を集めなきゃいけないんだね！ボクたちも手伝わせてよ」

ゼムンは、この子供たちに秘められ

た力があるのを知っていた。危険な旅になるが、彼らの力なしではディルギオスを倒すことなどできはしまい。ゼムンはためらいを押し殺した。

「そうだ。家族全員が力を合わせればドラゴンを倒すことができるんだよ」

「ボクモ、オワスレナク!!」

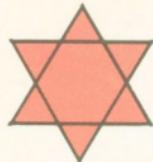
「うわあ！ ボチがしゃべった!!」

ボチは本当の姿に変身していた。彼はよいモンスターだったのだ。ラークがドラゴンを壁に封じ込めたとき、ドラゴンが作り上げた悲いモンスターたちは、あとかたもなく消え去ったが、ドラゴンに操られていただけの、よいモンスターたちはもとの姿にもどった。ボチもそんなひとりだった。そして、ラークが地上に帰る間になぜかなつてしまい、それ以来この家族といっしょに暮らしてきたのだ。

ボチは思った。

「ラーク、ボクハ ラークノイツ  
テタコトヲ オボエティル。コノ  
カゾクヲ マモルヨ」





# ドラスレファミリーが



## 今までのRPGとはちがうぞ！

ふつうのRPG（ロールプレイングゲーム）は、最初のうちL1FEもMAG1Cもスッゴク低くて、とても遠くへなんか行けなかったよね。でも、このゲームはちがうんだ。最初から99の最高値もってる。ということは、だ。キャラクターがすぐ

**最高数値!!**

**99**



死んでしまったりしないから、どんどん広おーいマップを冒険できちゃうということ。当然、むやみやたらに弱いモンスターを倒しまくったりしなくてもいいんだよねえ。ほら、ふつうだと最初のうちは、お金や経験値ためるためにスライムとか農民とか弱いものいじめするじゃん。

でも、そのかわり、ヌケ道とか落しづかって秘密がいっぱいで、アイテム探しもかなり大変。しかも、つぎのクラウンを手にいれるためにぜったい必要なアイテムとかあって、けっこうムズいんだよね。



## 家族の力を使い分けるべし！



ドラスレファミリーの4人と1匹は、それぞれすっごく個性がある。おとうさんのゼムンは力持ちでブロックをドスドス動かせちゃうし、お

かあさんのメイアは空なんか飛べちゃう。妹のリルルはジャンプ力があるし、ポチはモンスターからの攻撃をうけない。おにいちゃんのロイアスは、なんてたってドラゴンスレイヤー使える唯一のキャラ。このように、それぞれ使えるアイテムもちがうんだね。

だから、面によって適したキャラが決まってくる。ほかのキャラだって行けることは行けるけどダメージが2倍になっちゃうんだもんなあ。

ひら あたら せ かい

# 開く新しい世界



## ぜんぶのダンジョンがつながってる！

ドラスレファミリーの舞台になる  
広大なダンジョンは、大きく分けて  
5つ。

でも、その5つがアリの巣のよう  
につながっていて、どこから変わる  
かわからない？　だいじょうぶ！  
それは音楽でわかる。ちがうダンジ  
ョンに入ると音楽もガラリと変わる  
からね。音楽やマップを頭にたたき  
こんでないと……適していないキャラ  
で、べつのダンジョンに迷いこん  
じゃった！　ダメージは2倍になる  
わけだし、あれよあれよといってる  
間に、フト気づくと頭にワッカがつ

いていたあ！　（天国へ召されたわ  
けね）ということもあるゾ！

ここでひとこと。では、いきます。  
「マッピングこそ明白の勝利のカギ  
になる」うーむ。名言だあ。



## 遊び方はみんなで考えてくれい！



この本でもいろんな必勝パターン  
を紹介してるけど、それって本当に  
「たとえばあ」でしかない。ブロック  
の動かし方ひとつとってもイロイ

ロある。でも、そこが、このゲーム  
のイッチャンいいとこ！　友だちの  
を見て「オレのやり方とちがう！」  
とかって楽しんでほしいな。



# ドラファミメンバー

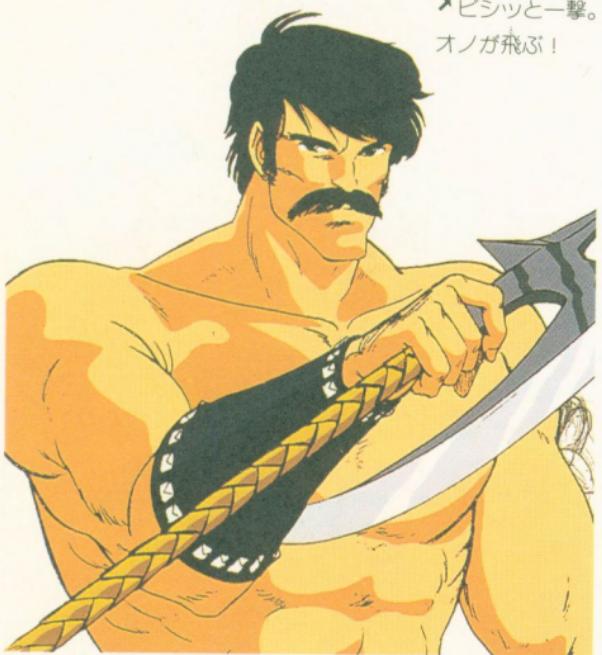
強い家族愛で結ばれたドラスレファミリー。みんな個性  
ことが決まっているんだ。早く特徴をつかんで自由自在



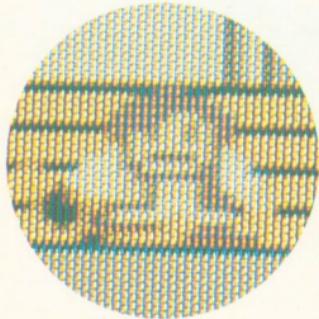
## ゼムン

(おとうさん)

強くてやさしく家族の中心。  
キコリで体力は筋金入り！



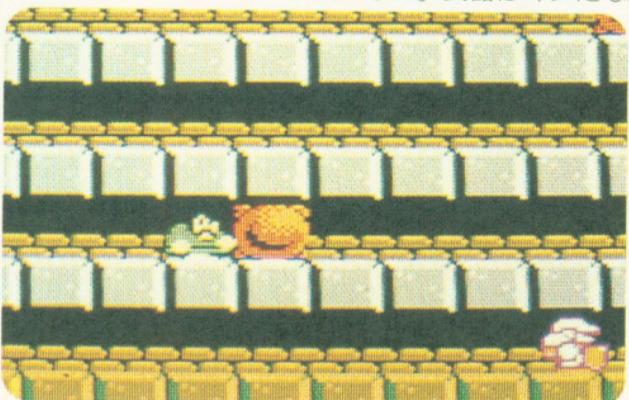
→重いブロックもなんのその。  
ドスコイ！ 一発押しまくろう。



→ビシッと一撃。  
オノが飛び！

一家のあるじ。キコリをして家族を養っている。キコリ  
できたえぬいた体は百人力。  
腕っぷしが強くグローブさえ  
あれば重いブロックでも動か  
しちゃう。

このグローブの使い方もな  
れないうちは、ちょっとタイ  
ヘンかも。でもって、とくに  
ゼムンが活躍するゼムン面は  
頭が必要だよ。くわしくは58  
ページからの攻略法を見てね。  
きっとなんども失敗しちゃ  
うかもしれないけど、コツを  
つかめば、こんなにおもしろ  
い面はない。武器はオノだな。



# せいぞろい!

個がいっぱい、得意なこと苦手な  
王使いこなそう!!



メイア

(おかあさん)

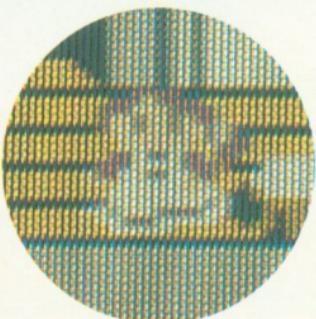
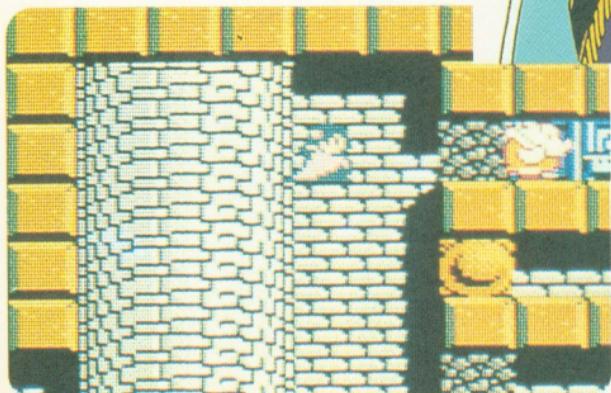
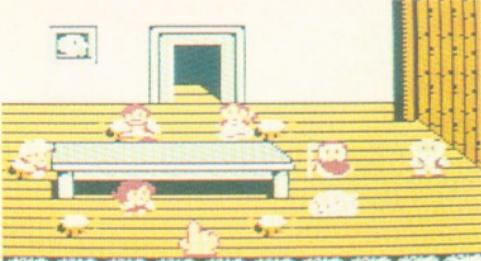
飛ぶのが得意な美人母さん。  
でも、ちょっと体力が…

ゼムンの奥さん。お料理が得意で、  
とっても美人。細くてかよわい体だけ  
ど、魔力は家族一強いんだ。だから、  
いろいろな魔法のアイテムが使えるよ。  
ウイングを身にまとい空を自由自在に  
飛び回れるのもメイアだけだし、どんな  
カギでも開けてしまえるキー・ステ  
ッキを使いこなせるのも彼女だけ。ロ  
ッドを使ってブロックだってビュンビ  
ュン飛ばせるんだ。

面によっては彼女でないとほとんど  
タイヘン（というより、ぜったいムリ  
！）なところもある。MAGICがなく  
ならないよう気をつけなくちゃね！

武器はファイヤーボールだよ。

↓ウイングを使えば、こんなところもスイスイ！





# ロイアス

(元)

たおゆいいつおとこ  
ドラゴンを倒せる唯一の男。  
けんうでまえいち  
剣の腕前もピカ一だゾ！



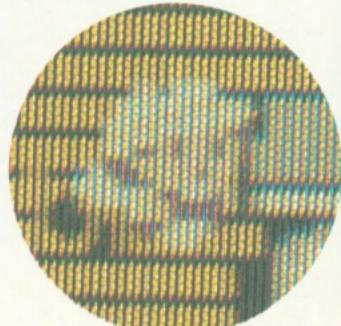
チャンバラゴッコなら村いちばん。  
1年にいちど、お城で開かれる剣の試合で大人を負かせたこともあるんだ。  
じつをいうと、ロイアスは生まれながらの剣士だったから。だから、アーマーなんか着せるとスッゴク似合う。

魔法使いのラークがかつてドラゴン

を倒した聖剣ドラゴンスレイヤーを使いこなせるのもロイアスだけなんだ。  
強大な力を持ったティルギオスを相手にはたして勝つことができるのだろうか？ うーむ。気になる。

ドラゴンスレイヤーを持つ前の武器はふつうの短剣だよ。

→ フルクルまわる短剣。モンスターにスパッと投げつけよう。





# リルル

(妹)

## 身軽さだったら家族でNo.1 けっこう魔法も使えるよ

ロイアスのかわいくてや

ンチャな妹。頭につけた羽

かざりが、なかなかチャー

ミング。いつも家の回りに

ある森で友だちやポチなん

かと走り回って遊んでる。

ちっちゃい体だし、身軽さ

だったら負けないもんね。

ジャンプ力はファミリー

の中ではいちばんなんだ。

高いブロックにでも飛び移

れちゃう。ただ、注意した

いのは、つい調子にのって

飛び過ぎてしまうこと。キ

一操作はしんちょうにしな

きやね。

魔法のアイテムもけっこ

う使えるよ。パワード・ブ

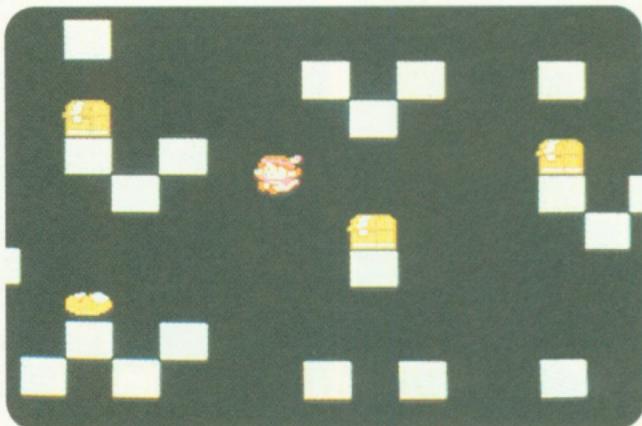
ーツでモンスターなんかポン

ポンふみつぶしちゃえ！

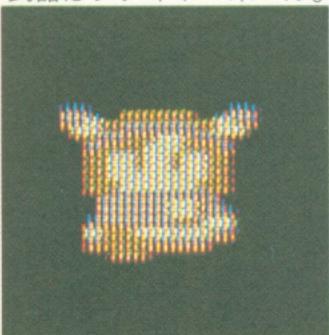
あと、岩を崩すことができるマトックも便利だよね。

武器はファイヤーボール。

↓わつわつわつーなんてところ  
があるんだ。ジャンプ力のある  
リルルじゃなきや、とても「」。



←羽根かざり  
ガチャームボ  
イントよ！





# ポチ

(ペット)

かわいいうえに勇氣も最高、  
モンスターなんか怖くない



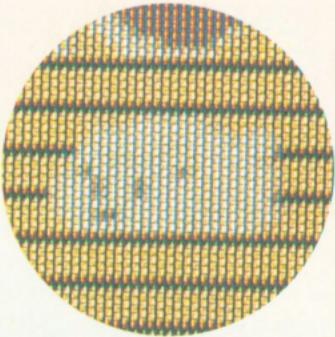
かわいいモンスターだが。



戦うときはイサマシイよ。



↓ほらほら、こんなにモンスターにかかるまでもポチだつたら、ダメージはゼロだよーん！



いつもは犬の姿をしているけど、

じつはモンスターなんだ。でも、よいモンスターでファミリーの仲間だ。それに、人間の言葉も話せるよ。だから、当然ショップで、「あのー、クリスタル1個ください」とかっていえるから安心してね。もち、宿屋にも泊まれるしい。

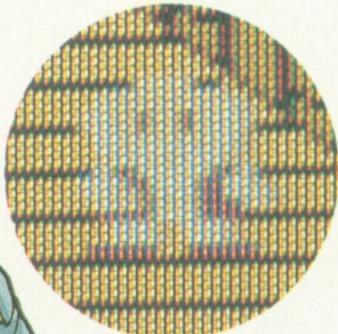
敵のモンスターは味方かと思つて攻撃してこないから、まだダンジョンになれないうちはこのコを使うといいね。そのかわり、重要なアイテムを使うことはできないからブロックがジャマして通れないところは行けないし、ジャンプ力もあまりないから、高い場所に飛びうつるのも、チト苦手だね。

武器は口から吐くちっちゃい炎。

# このふたりはセーブとロードをしてくれる

**ドウエル**  
(おじいさん)

ゲームの続きがしたいなら、  
おじいさんにおまかせっ！



← パスワードを入力  
していくところ。

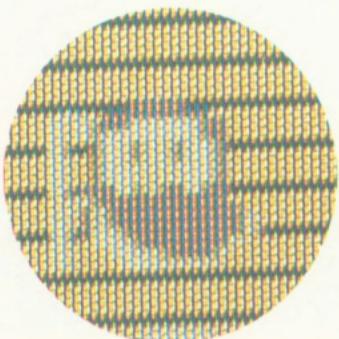
もの静かなドウエルじ  
いちゃん。昔はゼムンの  
ようにキコリをしてたん  
だ。ジーラばあちゃんか  
ら聞いておいたパスワー  
ドを、この人に聞かせる  
と、この前の状態からゲ  
ームの続きができるよ。

入れまちがいのないように落ち着いて  
ボタンを押そう。

**ジーラ**  
(おばあさん)

パスワードを教えてくれる  
親切おばあさんなのだよ

ロイアスやリルルに伝説の魔法使い  
ラークの話をおもしろおかしく聞かせ  
てくれるやさしいばっっちゃま。冒険を  
中止したいときは呪文（パスワード）  
を彼女に教えてもらおう。



← パスワードを教え  
てもうつてること。



# Item List

アイテム・リスト

かた  
とり方には2つ  
ほうほう  
の方法がある!



## 宝箱の中に隠されているアイテム群

やっとこさ宝箱にたどりつけたときほどうれしいことはないよね！ここでは、ちと省略してしまったけど、パン、ポーション、カギなども宝箱から出てくる。モンスターを倒して出るやつのスーパーバージョンと考えてください。

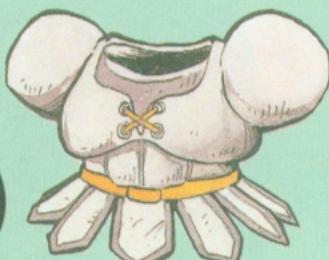


## ★ ウィング



空を自由に飛び回りたい。これはみんな考えることじゃないかな？そんな夢を実現させるのがウイング。ただし、かなりの精神力を使うため使えるのはメイアだけ。しかも装備している間じゅうMAGICが消費される。やたらには使えないね。

## ★ アーマー



ヨロイ作りの名人として名高いラウザックが作ったというアーマー。このヨロイをつけると、敵をやっつけてしまえる究極のアーマー。ただし、敵とぶつかるとダメージを受ける。また、装備している間、MAGICが減り続けるから要注意。

## ★ マトック



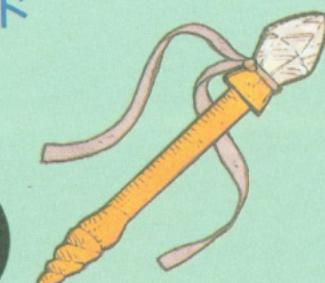
岩をくだくことができる、唯一のアイテムがこれ。1回くだくごとにMAGICも1減ってしまうけど、やっぱこれは便利。だって岩がジャマして通れないような場所やタラメタラあんでもんね。まあすべての岩がくずせるわけではないけど。

## ★ グローブ



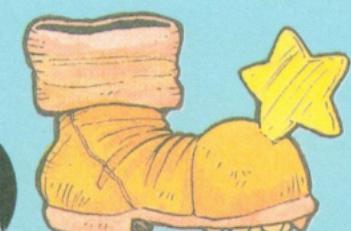
岩対策その2。おとうさんくらいい力持ちでないと、とても無理なんだけど、このグローブを使えば岩をドスドス動かしてしまえるんだ。これなしには進めない場所もあるから要チェック！

## ★ ロッド



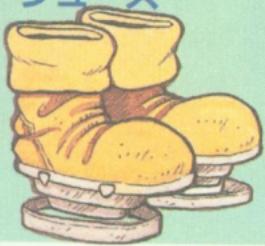
岩対策その3。この魔法のロッドを使えば、岩をかんたんに飛ばすことができる（1回につきMAGIC消費）。しかも岩を飛ばすだけじゃなくてモンスターに岩を当ててやっつけることもできる。ただし、使用方法がちょっとむずかしいけどね。

## ★ パワード・ブーツ



このブーツをはくと属性が武器になる。ポンポン敵を踏みつけていけばいいのだ。しかも、いくら使ってもMAGICが減らないのが最高にうれしい！ とくにジャンプ力のすばらしいリルルなどが使うと気持ちよく敵をやっつけられるんだ。

## ★ ジャンプ・シューズ



これをはくと、いつもの2倍跳べるようになる（1回ジャンプするたびMAGIC 1コを1消費）。ただし、飛び過ぎに注意。とくにジャンプ力のあるリルルなど飛び過ぎて目的場所へうまく着地できないこともある。

## ★ キーステッキ



この杖を使えばどんな扉でも宝箱でも開けてしまうことができる（ただし、1回につきMAGIC 1コを1消費）。とくに地下深くは、行く手をはばむ扉の数がハンパじゃないという。この杖なしではチトきついだろう。

## ★ パワー・ナックル



を使う人間の攻撃力を一拳に4倍にまで、引きあげてしまうんだ。ただし、1回使うごとにMAGIC 1も1減るから、調子にのってビシバシ使っていて、ハッと気付くとMAGIC 1コが0！ なんてことにも。

## ★ ファイア・ロッド



かつて魔術師たちがよく使っていたという魔法の杖。この杖に秘められた魔力によって自分の武器が2倍も遠くに飛ぶようになる。武器の威力は変わらないが、1回につきMAGIC 1コを1消費する。

## ★ シールド



魔術師の名人ヴェラントが作ったといわれる幻のアイテム。を使うと、小ボスなどの投げる岩や火の玉から身を守ることができる。でも、だれかが宝箱から盗み、どこかへ売り払ってしまったらしい…。

## ★ マジック・ボトル



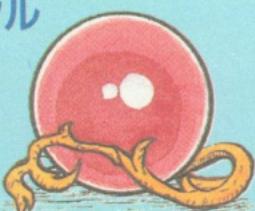
MAGICが最高値まで回復できる。魔法を使わなくてはとても帰れない場所でMAGICが0になってしまい、しかもカモもいない！ なんてドツボにハマッたとき、このマジックボトルがあればラッキー。

## ★ エリクサー



最高位の魔法使いだけが作ることのできる秘薬中の秘薬。それがこれ。 LIFEが最高値まで回復する。死の間ぎわに飲むと生き返ることができる。強勒な敵を相手にするときは忘れず装備しておいたほうがいいね。

## ★ クリスタル



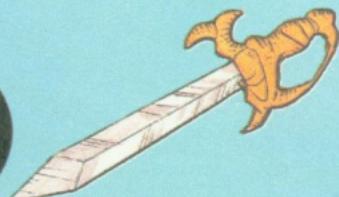
にぎりこぶしくらいの大きさ。この紫の玉を使うと、玉は碎け散り、またたく間に地上へもどれてしまうという、うれしいアイテム。やっぱり、冒険者にとっては必需品ともいえるものでしょうなあ。

## ★ クラウン(宝冠)



かつて魔法使いラークが使った聖剣を守る4つのクラウン。そのクラウンを集めただけが聖剣を手に入れることができるのだ。ダンジョンのどこかに隠されているのだが、何せ広いマップだから大変！

## ★ ドラゴンスレイヤー



ラークが昔ドラゴンを倒すときに使った聖剣。ドラゴンを倒せるのは、この剣しかない。また、選ばれたものしか使えないという。クラウンに守られ、平和なときを見つめてきた聖剣がいま、また必要になったのだ。

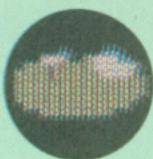


## モンスターを倒して とるアイテム群

ほしいアイテムを神様が見てい  
るんではないのか? ってほど、  
いつもいいタイミングで、そのと  
き必要なアイテムが出てくる。も  
ち、モンスターを倒してから出  
てくるアイテムにかぎってなんだけ  
どね。だからあ「うわわLIFEが  
もうない!」ってときにはパンがよ  
く出てくるしい、これはイイよね!



### ★ パン



もちろん、食料のこと。これを食  
べるとLIFEがらだけ回復する。  
食べ方はいろいろだけど、軽く火を  
通したほうがいい。いたみが卓く、  
ストックしておくことはできないの  
で、とったらすぐ食べること。

### ★ ポーション



魔法の力をもつ薬草をせんじつめ  
て作られている。これを飲むと精神  
が落ちつき、MAGICも5回復。  
魔法は人間の精神力を使うもの。魔  
法を使うものにとっては欠かせない  
アイテムなのだ。

### ★ カギ



大切なもののや重要な道は宝箱や扉  
で守られている。それらを開けるこ  
とができるのは、昔エルフたちが作  
ったといわれる、魔法のカギだけ。  
いちど使ってしまうと、こわれてしま  
うから、こまめに集めておこう。

## ★ ゴールド



ダンジョン内もボクらの世界と同じで、ショップでなにか買うのにも宿屋で泊まるのにも、先立つものが必要なれば始まらない。効率よくお金をかせぐのに最高の面がいくつかあるから捜してみよう。

## ★ 毒薬



アイテムはすべて、ありがたいものばかりではない。この毒薬もそのひとつで、LIFEが5減ってしまう。たいしたダメージじゃないからといって、ユダンしていると後悔することになるかも。

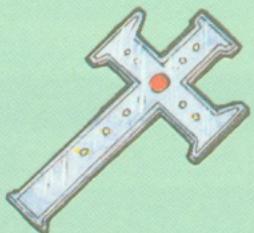
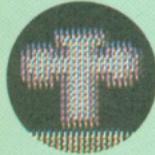
## ★ 指輪



魔法が封じ込められた、この指輪には高価なメノウ石がはめこまれていて、なかなかキレイ。

指にはめると、奇跡が起こる。ある一定時間だけ体が透明（いわゆる無敵）になるのだ。

## ★ クロス



この美しいクロスを天にかざし、「行く手をはばむものどもよ、消え去れ！」と呪文を唱えるだけで近くのモンスターが持っていた宝を残し、一瞬にして壊滅する。しかも、魔法を使えない人間にも効く。

## ★ 巻物



いにしえの魔法使いたちが風のように速く走れる呪文を作った。その呪文を書いた巻物を1つとるとスピードが2倍に、2つとると3倍に、3つとると4倍になる。4つるとある条件（ナイショ）で7倍に！



# キャラクター別使用

ダレがどのアイテムを使えるのか、どんな効果がある

アイテム	父 ゼ ム ジ	母 メ イ ア	兄 ロ イ ア ス	妹 リ ル ル	ポ チ
パン	○	○	○	○	○
ポーション	○	○	○	○	○
ゴールド	○	○	○	○	○
毒薬	○	○	○	○	○
カギ	○	○	○	○	○
指輪	○	○	○	○	○
クロス	○	○	○	○	○
巻物	○	○	○	○	○
ウイング	×	○	×	×	×
キー・ステッキ	×	○	×	×	×
マトック	×	×	×	○	×
グローブ	○	×	×	×	×
ロッド	×	○	×	×	×
パワード・ブーツ	○	×	○	○	×
ジャンプ・シューズ	×	○	○	○	×
パワー・ナックル	○	○	○	○	×
ファイア・ロッド	○	○	○	○	○
エリクサー	○	○	○	○	○
マジック・ボトル	○	○	○	○	○
クリスタル	○	○	○	○	○
アーマー	○	×	○	×	×
シールド	○	○	○	○	○
宝冠・ドラゴンスレイヤー	×	×	○	×	×

いち らん ひょう

# アイテム一覧表

のかが、ひと目でわかるゾ！

こうりょく  
効力



LIFEから、回復 (宝箱の中にあるものは最高値まで回復)。

MAGICから、回復 (宝箱の中にあるものは最高値まで回復)。

GOLDが2、ふえる。(宝箱の中にあるものは50ふえる)。

LIFEが5、減る。

カギが1(宝箱のものは20)ふえる。カギは扉や宝箱を開けられる。

しばらくの間、無敵になる。

その面にいる、すべての敵をやっつける。

移動の速さや武器の飛ぶ距離がアップする。

装備している間、空を飛べるが、その間中MAGICも減る。

扉や宝箱が開けられる。1回につきMAGICが1減る。

特定のブロックを壊せる。1回につきMAGICが1減る。

特定のブロックを動かせる。

特定のブロックを飛ばせる。1回につきMAGICが1減る。

モンスターを踏みつぶせる。

ジャンプ力が2倍になる。1回跳ぶとMAGICが1減る。

攻撃力が4倍になる。1回につきMAGICが1減る。

武器の飛ぶ距離が2倍になる。1回につきMAGICが1減る。

LIFEが口になったとき、最高値まで回復する。

MAGICが口になったとき、最高値まで回復する。

地上にワープする。

体当りで攻撃できるが、その間中MAGICも減る。

小ボスのタマが当たっても、ダメージをうけない。

ドラゴンをたおす、ゆいいつの聖剣。4つのクラウンに守られている。

# Monster List

モンスター・リスト



## BUPURCH ブープラッチ

●体長 160cm  
体重 300kg



南太平洋、タスマニア島原産の原始鳥類で、アフリカのダチョウやオーストラリアのエミューと同じ種族。発達した足でかなり早いスピードで走り回るが、知能が低い。

## ダンジョン

ファミリーの行く手をさえすためには、まず相手を知



## ARYU アリュー

●体長 180cm  
体重 120kg



ヨーロッパ、リヒュティンシュタイン出身の鬼族の騎士。頑丈な鎧を身につけた二刀流の剣の達人。重い鎧を付けているにもかかわらず、身軽でかなりのジャンプ力がある。

## CRAWLER クローラ

●体長 200cm 体重 160kg



南米、コロンビアの高地帯原産。原始昆虫類の幼虫と推測される。地中や岩石中に生息し、食料となる動物がくると、頭部のハサミ状のキバをふりかざして襲う。動作はにぶい。

# こうごめく全52匹!!

かいぶつ  
のが、うるさい怪物たちだ。こいつらを倒  
たお  
けんきゅう  
といさく  
かんが  
上! じっくり研究して対策を考えよう。



## CYCLOPS サイクロップス

●体長 500cm 体重 350kg



ギリシャ北部の山岳地帯出身の巨人族で、人類の覚える前は地上に住んでいた。火を使い、ある程度の文化性があり、怪力と集団行動で敵に襲いかかる。走る速さは人の10倍近い。



## DARU DO ダルドウ

●体長 150cm 体重 120kg



中国山東省出身。もともとは、中國仏教の仏像として、少林寺系寺院にまつられていたが、ウイザードの魔力により命が吹き込まれた。中国武術にたけ、とくに頭突きが得意。



## DEDRUDEATHGADED デドルデスガデド

●体長 160cm 体重 不明



イギリス、ヨークシャー地方の古城に住んでいた幽霊でゴースト族の出身。空中を自由に飛びまわり、人間のオーラを吸収しては、自分のエネルギーに変えている。



## DORAK ドーラク

●体長 300cm 体重 350kg



南太平洋、ビキニ環礁の洞窟に生息する巨大ガニ。全長1メートルはあるかという大きなハサミをふりかざして向かってくる。こうらが重いため、ゆっくりとした横歩き。



## DWARF ドワーフ

●体長 160cm 体重 120kg

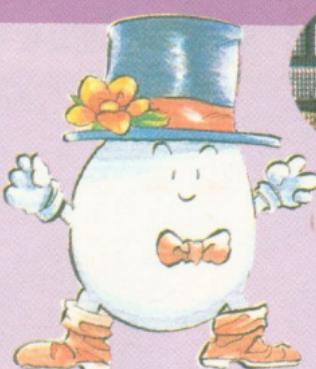


トルコ、カッパトキア地方出身の地底民族。地下に巨大な迷路のような都市を築き、人類が栄える前に高度な文明を持っていた。軽装の鎧と盾を身につけて身軽に飛びまわる。



## EGG MAN エッグマン

●体長 150cm 体重 80kg



地上に最初に誕生したケイ藻類から進化した生物で、体全体が1つの細胞からできている。性格はおとなしく、ただ地下のダンジョンをヒョコヒョコ歩きまわるだけ。



## ELEMENTAL エレメンタル

●体長 200cm 体重 2,000kg



オーストラリア南部の海岸地帯出身。岩石の体を持つ生命体で、地球誕生直後は地表を覆っていた。この生物のおかげで地表には空気があふれたが、猛毒を有し触ると危険。



## FLAIL SNAIL フライルスナイル

●体長 230cm 体重 300kg



南米、アマゾンの熱帯雨林に生息する巨大カタツムリ。原始時代の甲殻類が、その殻に守られて生き残ったもの。頭に4本の毒角を持ち、のっそりと近づいてくる。



東南アジア、フィリピン諸島の密林に住み、フィリピン地方の魔術師によって巨大化された食用カエルと伝えられる。人に慣れ、動作はにぶいが押しつぶされる危険が。



エジプト、王家の谷近くの砂漠に生息する巨大サソリで、もとは王家の谷を守るため、ファラオの呪いによって巨大化されたもの。しっぽに猛毒の針を持ち、動きはびんしょう。



パキスタン北部の山岳地帯に存在するプラズマ火球で、ゾロアスター教の神とされたこともあった。ふつう、3匹が共に行動し、空中を自由自在に猛スピードで飛びまわる。



ギリシャ北東部の山岳地帯出身の巨人族で、知能があまり発達しておらず、きわめて粗暴。腹がへると手当たりしだいに襲いかかる。強力なパワーとかなりのジャンプ力あり。



## GOLEM ゴーレム

●体長 250cm

体重 350kg



北欧のスカンジナビアに伝わる、  
ルーネの儀式によって魂を吹き込まれた土人形。体の中にはルーン文字  
を刻んだ魔法のタブレットが隠され  
ていて、強大な魔力を發揮する。

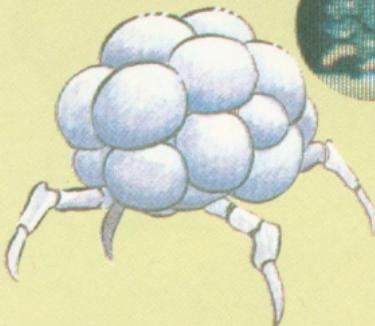


## GRIDEL

## グロイデル

●体長 150cm

体重 120kg



古代、地球上に落ちたいん石によつて運ばれてきた宇宙生命体だ。体にいくつものブヨブヨした細胞を持ち、その体液は有毒。鋭い爪で壁や天井にはりつくこともある。



## KILLER BAT キラーバット

●体長 30cm

体重 5kg



エチオピアの北部山岳地帯の洞窟に生息する。原始時代の始祖鳥からガーゴイルへ進化する途中の生物で、集団で人を襲い、死肉をむさぼる。空中を自在に飛行することができる。



## KIMU キム

●体長 100cm

体重 30kg



北アイルランドに住む妖精族の一員で、胸の宝石によって姿を消し、近づく人間に子供のような悪さをする。闇の中で宝石がギラリと光り、攻撃されると姿を現す。





**KIRRU  
キイルル**

●体長 150cm 体重 130kg

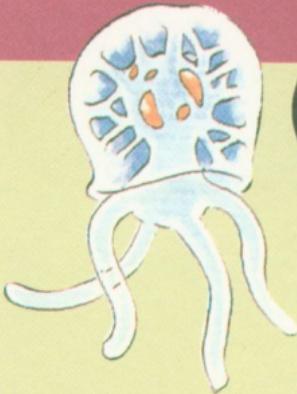


チベット南部の山岳地帯の洞窟に生息する巨大カタツムリで、キリのように鋭くとがった殻を持つ。吸盤のような足があり、天井にはりつき、人が近づくと落下することもある。



**KRAUGEN  
クラウゲン**

●体長 120cm 体重 80kg



南米、アマゾン川中流域に生息する巨大な淡水の毒クラゲで、無色透明。皮膚がかすかに発光するので、かろうじて輪郭が見える。水中同様に空中も自在に泳ぎまわれる。



**LEE  
リー**

●体長 不明 体重 不明



南インド洋、マダガスカル島に住む鬼族で、武術にたけ、好戦的で、手にした長いヤリを武器に、通りかかるものすべてに攻撃を挑む。戦法はチョコマカと動きながらの攻撃。



**LIGHT BALL  
ライトボール**

●体長 30cm 体重 20kg



南アイルランドの洞窟地帯に住む妖精で、性格はおとなしく友好的。地下の暗がりをほんのりと照らし、道にまよった人間の道案内をするという伝説もある。



## LION ライオン

●体長 150cm

体重 80kg



アフリカ、スワジランド北部の草原地帯に生息する白いライオンで、ふだんはおとなしく眠っているが、いちど起ると執念深く追いかけてくる。眠れる獅子には手をだすな！



## LIZARD MAN

### リザードマン

●体長 200cm

体重 250kg



アメリカ、フロリダ半島の沿地に生息する半獣半人の怪物。ワニが人類に進化したもので、高度の文明を持ち、たえず集団で行動する。動作がかなり素早いので注意。



## MAYU マユ

●体長 160cm  
体重 48kg



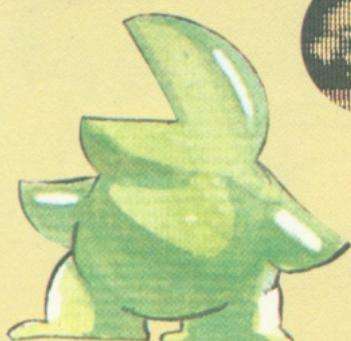
イタリア北部のサンマリノ近郊の野山に住む妖怪で、猫の体を持ったかわいい女の子の姿をしている。人が近づくと、チョコマカとちょっかいを出し、行く手をじゃまする。



## MEMES メメース

●体長 160cm

体重 100kg



ベトナムのメコン川流域の土中に住むドロの精霊。土や川底のヘドロを食べ、体全体にヘドロがこびりついている。知性は低く、周囲には無関心で、ただウロウロ動くだけ。

**META BLACK**  
メッタブラック

●体長 400cm 体重 500kg

**MIMIC**  
ミミック

●体長 100cm 体重 200kg

太平洋の海底、マリアナ海溝の底深くに生息する大ダコで、頭が金属質の殻で覆われている。ダンジョンに入ってすぐに現れる怪物で、体をくねらせながら追いかけてくる。

南太平洋、ソロモン群島に住む怪物で、ある海賊が島に埋めた宝箱を守るために魔術で宝箱に命を吹き込んだもの。本物の宝箱と区別できないが、たまに呼吸のために口を開く。

**MONCH**  
モンチ

●体長 40cm 体重 3kg

**MORICDO**  
モリコド

●体長 300cm 体重 250kg

ボルネオ島中央部の森林に生息する、とても知能が高い小型のサル。人間になつきやすく、岩場に登る手伝いをしてくれるはずだったが、やみの中に消えた幻のキャラ。

シベリアの森林地帯に生息する。昔、この地に落ちた大いん石とともにやってきた宇宙生命体。ふだんはおとなしいが、人が近づくと、ものすごいスピードで体当たりしてくる。

## MU ムウ

●体長 900cm 体重 900kg



鹿児島県屋久島中央部の森林地帯に自生する植物怪物。巨大な神代杉の切りかぶに、木の精霊が宿ったもので、ふだんは地中に潜んでいるが、ときおりニヨッキリ姿を現す。

## ORC オーク

●体長 160cm 体重 300kg



中国、広東省東部の山林に住む鬼族。俗に豚鬼と呼ばれ、古代に入と豚とをかけ合わせて作られた種族。知性は低く、狂暴で、こん棒を持って人間に突進してくる。

## MUMMY マミー

●体長 200cm 体重 100kg



南米、ペルー中部の砂漠地帯に生息する。もとはインカのミイラだったが、魔法の力でよみがえったもの。ゆっくりとしたスピードで、ウロウロと追いかけてくる。

## PRANDI プランディ

●体長 100cm 体重 20kg



東シナ海東部に生息するフグの一種で、古代にとび魚とふぐがかけ合ってできた種族。両生類に属し、水中でも空中でも呼吸できる。空中で自在に泳ぎ、いたって穏やかな性格。



## ROID MOON ロイドムーン

●体長 180cm  
体重 80kg



アフリカ、コンゴ中央部に住むマセル族の祈禱師。マセル族の祈禱師は代々、死後魔界へ降りて悪の戦士となる。頑丈な盾と鋭い剣を持ち、機敏な身のこなしで向かってくる。



## ROCK ロック

●体長 300cm  
体重 800kg



南太平洋、イースター島出身の岩石の怪物で、全身が無数の岩で覆われ、岩人形のような形をしている。体のわりには動作が機敏で、素早い動きで体当たりをしかける。



## ROCK VEEST ロックビースト

●体長 150cm  
体重 400kg



オーストラリアの中部砂漠地帯出身。原住民の魔術によって、エアーズロックの岩石に魂が宿ったもの。鋭い4本のツメで天井をはいまわり、ときたま落ちてはバウンドする。



## ROMAN ローマン

●体長 180cm  
体重 180kg



フランスとスペインにはさまれた小国、アンドラのナイトで、闇の騎士と異名をとった一団。全身を厚い鎧で覆い、手には剣と盾を持ち、好戦的で、機敏に戦いをいどむ。

## SKELETON スケルトン



● 体長 170cm  
体重 30kg



イタリアの首都、ローマの地下墓地に眠るガイコツが、魔術師の手によって騎士としてよみがえったもの。手には鋭い剣を持ち、機敏な身のこなしで切りつけてくる。

## SLUG スラッグ

● 体長 300cm 体重 250kg



南太平洋、ガラパゴス諸島の湿潤な沼地に生息する巨大ナメクジ。体からヌルヌルとした粘液を出し、地表をヌメヌメとはいまわる。動きはのろいが、人にのしかかってくる。

## SLIME スライム

● 体長 100cm 体重 不明



イギリスはロンドンのある鍊金術師の実験室で生まれた液状生物。体内に岩をも溶かす、恐ろしい酸を持ち、壁や岩石にへばりついている。うっかり踏むと酸で足を焼かれる。

## SNAKE KID スネークキッド

● 体長 300cm 体重 180kg



タイの密林の沼地に生息する大蛇で、即効性の猛毒を持つ。地面をクネクネとはいまわり、獲物をみつけるとかま首をもたげ、鋭い毒牙で相手に襲いかかる。

**TIGER**  
タイガー

●体長 250cm 体重 160kg

インド北部の竹やぶの中に200年以上生きている怪物。タイガーとよばれるが、本当は犬。背中に「I(愛)」をせおっている。足が早く、背後より襲ってくる。

**WIZARD**  
ウィザード

●体長 170cm 体重 70kg

メキシコ南部のマヤ、アステカの呪術を伝える魔法使いで、大きなテンガロンハットとポンチョを身にまとっている。おもに黒魔術を使い、機敏な行動で侵入者を襲う。

**WRITH**  
レイス

●体長 300cm 体重 不明

アラブのシナイ半島に住む悪霊の一族。カバラの呪いで地下のダンジョンへ封じ込められたが、その魔力で世界中から魔物を呼び集めた。岩や怪物の体に潜んで待ち伏せする。

**YASHINOTKIN**  
ヤシノッキン

●体長 500cm 体重 100kg

南太平洋、タヒチ島の中央部に自生する、ヤシの木の一種の魔法植物。昔、この地を訪れた魔法使いが、品種改良したもの。頭の葉をパタパタさせて、ひょうきんに動きまわる。

# これが、4つの王冠を守る

クラウン

まも

ドラゴンスレイヤーを手に入れるために、ぜったいに倒さなければ

## TARATUNES タラチュネス

●体長 200cm 体重 250kg



南米、アマゾンの密林地帯に生息する、猛毒をもったクモ「タランチエラ」が、ウィザードの魔法の力で巨大化されたもの。

1個目のクラウンをとった人の相手として現れる。鋭いキバと口から吐く毒液で、獲物をマヒさせ、体を食いちぎる。かなりの強敵といえる。

LIFEポイントを事前に、できるだけ多く確保し、さらにエリクサーを装備したうえで戦うことをおすすめする。

## EREBONE エレボーン

●体長 400cm 体重 80kg



イギリス北部の、スコットランド地方に伝わる死神。土地の宗教ドルイドの、神として崇められている。

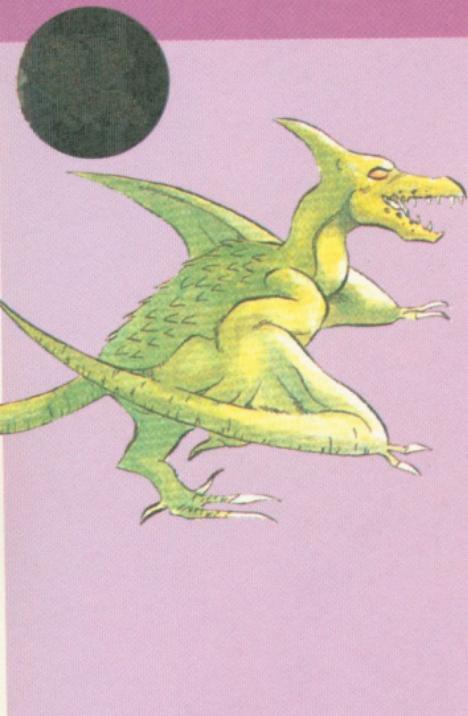
ドルイド教では地上の生物は、みなこの死神のまいた種によって誕生し、やがて時期がくると、この死神がそれらを刈りとって、地下の黄金の国へつれていくという。2個目のクラウンをとった人の相手として現れる。死神には美形がなく、武器にたよることは不可能。マジック・ボトルを多用してほしい。

# 悪で強力なモンスター!

けない4匹。4つのクラウンを警備するこいつらは手強い!!

## ★ ARCHWINGER アークワインガー

●体長 1,000cm 体重 1,800kg



アフリカ、エチオピアの北部山岳地帯に生息する。始祖鳥を先祖とした鳥人類、カーゴイル族の中の最大の種族。原住民の間では、天かける神の、聖なる鳥として崇められているが、性格はきわめて残忍で、するどいツメで地上の人間をさらっては、東へ運び、ひなの餌にする。

3個目のクラウンをとった人の相手として現れる。ジャンプ力をたくみに使って、いかに攻撃からのがれるかが勝利のポイントだ。

## ★ ROCKGAEA ロックガイア

●体長 不明 体重 不明



イタリア南部の地中海に浮かぶ、シシリア島のベスピオス火山に住む岩の化け物。

地中にたまつたマグマに、邪悪な精霊が宿つて生まれたという伝説があり、シシリア島の住民の間では、この怪物があばれると、山が火を噴くといわれて恐れられている。

4個目のクラウンをとった人の相手として現れる。エリクサーを装備したうえで、ジャンプ力で身をかわしながら、魔法で攻撃するとよい。

しゆくめい

てき

# 宿命の敵……ドラゴン!!

ふたたよみがほきゆうきよくてき  
再び甦った究極の敵。そのパワーはほかの怪物たちとは比較になら  
ない。知力・体力を最高に充実させるのが倒すための絶対条件だ！



DILGYOS

ディルギオス

●体長 3,000cm  
体重 8,000kg



イギリス北部のスコットランド地方に伝わる伝説のドラゴンで、その昔、羽根で空を飛びまわっては、地上の国々を荒らしまわった恐ろしい怪獣だ。

そのため、昔、良いウィザードの魔法により、ドラゴンは1枚の大きな壁画にされ、地下のダンジョンの迷路のなかへ封じ込められた。

ドラゴンを封じめた壁画はダン

ジョンの中央よりやや上のところにあって、堅いブロックに閉ざされている。ドラゴンを倒すには4つのクラウンを見つけ出し、ドラゴンスレイヤーを手にいれなければならない。

ドラゴンの壁画の下でドラゴンスレイヤーを何回か振り回すと、その魔力でドラゴンの壁画の中に入ることができる。しかし、ドラゴンスレイヤーを使えるのはロイアスだけだ。

## モンスター

り よ う ほ う  
利 用 法

## ★ モンスターとハサミは使いよう!?

ポチが落し穴からはい出すときや、ゼムンが岩のパズルを動かすのに失敗したとき、ジャンプ力不足をモンスターを足場にしてカバーできる。(L+FEは減るけど)



↑こんなふうに、のればイイわけだね。

## ★ どうせなら、道案内してもらおう

モンスターは、隠された通路や抜け穴を平然と通り抜けてくるので、モンスターを道案内にして、そのあとについていけば、苦労せずにダンジョンを抜けられるぞ。



↑モンスターの動きに注意しよう。

## ★ ときにはタダのりもいいもんだ

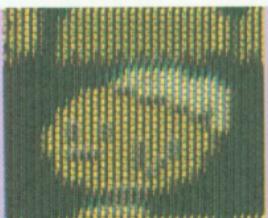
ポチの活躍するダンジョンでは、ポチのジャンプ力ではとうてい越えられない壁がある。そんなときプランディは、ポチを背中に乗せて飛んでくれる。



↑フワフワフワ。気持ちいいゾ。

## ★ 色ちがいに注意せよ!

モンスターは進化につれて身体色が変化する。ダンジョンの奥ほど進化の進んだエリート族が多く、攻撃力も増すので注意が必要!



↑この色ちがいってのがクセ者なんだぜ~。

# ひつ しょう 必勝テクヤ

ちょっとプレイしたくらいで  
ときが必ずやくるであろう。そ

まず、面の切り替えの  
カラクリを知る。



4画面  
×  
1画面

アレがほ、ほ  
しいいい!!!

①カモをねらえ!

効率よくパンやゴールドをとるには、  
「面の切り替え」でもどにもどり、最  
初の状態になってる敵を倒せばいい。

壁にドラゴンが封じ込められている  
面——あそここの下にころがっているブ  
ロックも利用できるぞ。キャラをお母  
さんにしてロッドでブロックをとばし  
まくれば、アイテムはとり放題だ！

かね  
ワーイ金だ！  
かね  
金だ！



# アリガタ情報がマンサイ!

このゲームの本当のテコワサがわからない。「うぬぬ……」と思うなときにきっと役立つんじゃないかな? という情報を伝授しよう。

## 2 お金持ちになる方法

クラウンとドラスレ以外のアイテムはすべてSHOPで売っている。となると、ぜひともほしいのが、お金だよね。でもって、お金持ちになるかっこい方法をいくつか紹介しよう。

## 2の1「LIFE MAGICをマンタンにしておくべし」

ドラファミでは、少なくなったアイテムの順に出る確率が高くなる。アイテ

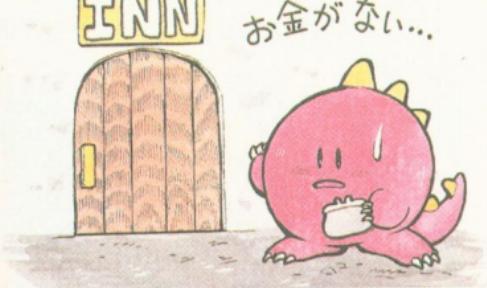


INNに続けて入ると、LIFE値が1つずつ上がる。最高109までいくぞ! お金がすごーくかかるけどね。

ム数が残り1くらいになると、もうゼったい出る。だからあ、LIFEとMAGICをたくさん持つていれば当然力ギヤゴールドが出てくるというわけ。

## 2の2「じっとガマンで、すぐとらない!」

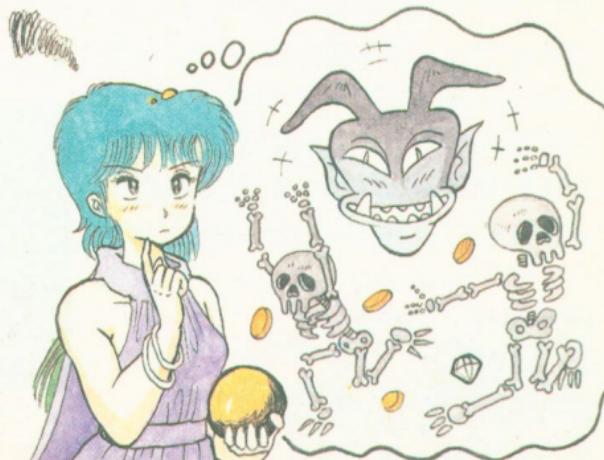
LIFE値などが残り1くらいのとき、敵を倒しても、すぐとらないでほかの敵を倒してみて。いちばんほしいアイテムだったでしょ。できるだけいっぱい出してからとれば一挙に大金持ち!



## 2の3 お金持ち面がある!

古い言い伝えによると……悪魔の顔が笑う間にドクロが踊る。高く飛べるもの、ドクロを踏みつければ金銀財宝ザックザクというのだが……。

以上。最後のお金持ち面の話以外はカギをとりたいときにも通じる話なんで、各自チェックしておくように。



# 地形キャラ攻略法



## ①にっくきサカサツララもへいちゃら。

いたるところでツンツンしようと待ちかまえているサカサツララの上を歩いて、まったくダメージをくわない方法があるんだ。

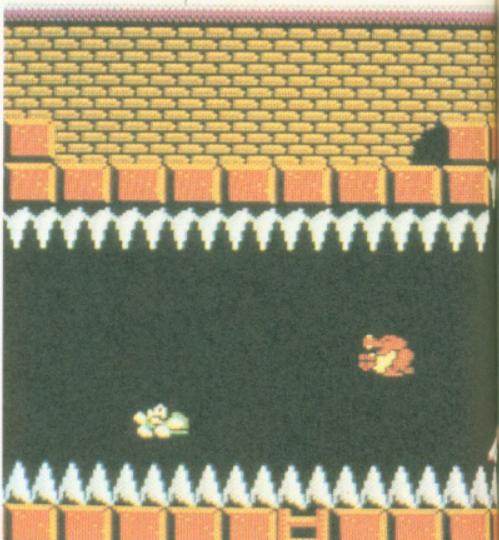
### ①の1「コントローラーで、ななめ上歩きをしよう」

**+**を行きたい方向に向けて、しかも上にも押す。↖か↗かに押すわけだね。ダメージ受けないよ。



### ①の2「ウイングを使おう」

ウイングを使えるおかあさんにだけOKのテク。↓のような場面では、ななめ上にコントローラーを押しても進めない。そんなときはウイングを装備し、すいすい進めましょう。



## ②ぶきみな床に気をつけろ！

メイアの面で発見されたという、特殊な地形キャラ? 青い床に赤だったり自立つんだけど、赤い床に赤だなんて、まるでカメレオンのように、ひそんでるやつもいて。こいつはやっかい。

ダメージもいちど踏んだだけで8~20……と。あっという間にLIFEがガンガン減ってしまう。(こいつはじつはモンスターだった!)



↑プロックの上に色がついている(写真・左)と、思つたら……ヒヤー、モンスター!!(右)

## ③隠されたキャラを見つけよう。

“あわわ、こんなとこ、どうやって登ればいいんだ！” というような場面でも、「もしかしたらにかが隠されているかも……」と疑ってみるべし。ふれるとブロックが出現し足場になったり、なんとハシゴになったりするとも。

## アイテムのじょうずな使い方

### ①グローブ

最初とまどうのが、たぶんおとうさんが使うグローブだろうね。いくつかピックアップして説明しよう。



↑ゼムン面はグローブがぜつたい必要

### ①の1「こまめに持ちかえよう」

ついジャンプした拍子にブロックを動かしちゃった！ いうことがよくある。最初のうちは、こまめに持ちかえて使うほうがいいね。動かしたい岩のどこにきたらいちど深呼吸して装備する。めでたく動いたらすかさず装備を解除。なれてくれば装備したままで行けるようになるよ。



### ①の2「動かしたい方向にゼムンを向けよう」

左上にブロックを押し上げようと思つたのに左上にいってしまった！ こんなときはゼム 動かしたいブロックの向きをいつたん動かしたい方向に向けてから押し上げ、コントローラーを左に押そう。

### ①の3「ブロックの上に乗りつつ動かしてゆく」

図のような場面で必ず必要になるのがこのテク。最初はついついブロックから落ちてしまうけれど気を落ち着けて1歩1歩ゆっくり動かしていくばだいじょうぶ。

→のぼれば天国  
おちたら地獄  
しんちょうにね！



## 2 ウイングやアーマーは むやみに使わない。

くわしくは、アイテムの説明のとこをみてほしいんだけど、アイテムの中には使っても MAGIC を消費しないものと

回使うごとに1減っていくもの、装備している簡じゅう減っていってしまうものの3タイプある。

とくにウイングやアーマーは非常に

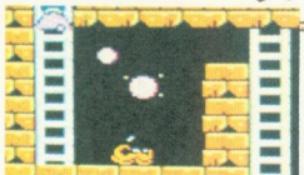


←↑便利なものほど使いたくなっちゃうけど、あとが……コワイ。

便利なアイテムではあっても装備している簡じゅう MAGIC もドンドン減ってしまうから要注意。せこいくらいにケチケチ使おう。

## 四方八方自由自在 武器の飛ばし方

→ ファイヤーボールをナメ飛ばしするメイア。



SHOP

## 1 高いSHOPと安いSHOP

マッピングするときは、すぐ必要じゃなくっても必ずSHOPにも立ち寄り、なにがいくらするのかメモっておくほうがいい。ちなみに私が見つけた安い店はウイザードの面にあって、ウイング、キー・ステッキとも40ゴールド。メチャ安でっせ、ダンナア。そのときはキー・ステッキがほしくてたまらなかったから大感激！ しちゃったよ。



→ 店番のジイさんは、一見、人がよさそうなんだけど、じつは欲の皮がつっぱってたりして…。

合言葉は「重要アイテム、とったら必ず家へ帰ろう！」



← やつぱり、こま  
めに家に帰つたほ  
うがいいみたい。

おとうさんはオノ、おかあさんはファイヤーボール……。アイテムではなくて、ふだんキャラが攻撃のときに飛ばすことができる武器は各自いろいろあり、上下にも飛ばせることは知ってるよね。でも、それだけではなかったんだ。な、なんとナナメ上やナナメ下にも飛ばせるんだ。方法はコントローラーで飛ばしたい方向↖か↗に押しながらDボタンを押せばOK！

## INFORMATION

### 2ムム、秘密のSHOP情報！

そこそこSHOPなんのか 最初は「INN」なんだよね。でもって「INN」と書いた看板にジャンプしてふれるところ、ああら不思議。看板が「SHOP」に変わってるじゃあないの！ 中で売っていたものは……ふつふつふ。

その2 ももししかかして 旅人の話では「若き乙女よ高きところより落ちたとき、トゲの岩を掘るべし」ということなんだけど。ふうむ。どこだかわかる？ なにが売ってるんだろう。もしかすると、もしかするかも……。

ドラファミの特徴のひとつは「死ににくい」こと。ついついドンドン進んでしまってハッと気づくとLIFE 0！ ゲゲッ！ というような悲惨な状況もおきてしまうんだよね。そうなると、いくらコンティニューにしても前回家に帰ったところから再スタートになってしまふから、せっかく苦労してとったアイテムも水の泡。だから、はやる気持ちちはグッとこらえ、「重要なアイテムとったら必ず家へ帰ろう！」



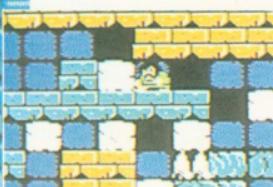
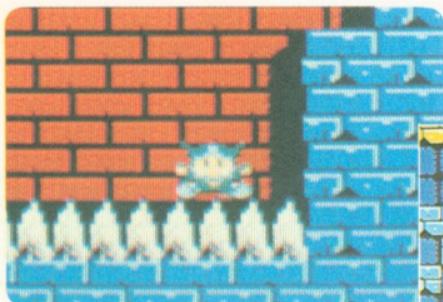
冒險者よ、めげる  
んじやないぞ!



ドラファミってさあ、やればやるほどおもしろいゲームなんだけど、そのぶん「グアーッカリィ!!」っていうような場面もいっぱいあるんだよね。荷重にも扉でとざされたり、その宝箱とるのにハイテクが必要だったり…もうもう、ぜったいにこれはなにか重要なアイテムが隠されているにちがいないわい！ むつふつふ…とドキドキしながら開いてみると「ごめん、ただのパンなのよ！」ってことが多いのだ。

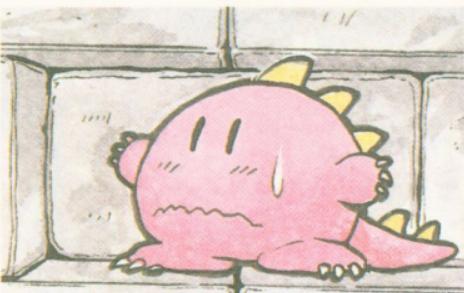
行き詰まつても、簡単  
にあきらめるな！

謎の旅人の話によると、このドラファミでは、「ぜったいに帰れない!!」ということはないんだそうだ。又ヶ道が隠されたりして、必ずやどうにかこうにか帰れる（または行ける）こと



→ハマつたり、死んでしまつたり……まつあんまりないけどねえー！

しかし、がっかりすることが多いからこそ本当に重要なアイテムを見つけたときの感動も大きいのだ。「どうせココもたいしたものないだろ」とかいわないで、くまなくチェックしよう。



ができるようになっているのだ。だから、「これはドツボだな。ハマッタな」と考える前にすべての岩を押してまり、すべての空間を飛んでまわろう。きっと思わずところに突破口がポッカリと開くであろう。根気強く、頑張って突破していくわけやね。

かん  
これで完ぺき!

# ダンジョン 攻略法



さて、いよいよ4つのクラウンを<sup>ひが</sup>  
探しにダンジョン奥深く<sup>おくふか</sup>降りて行こう。  
ディルギオスが仕掛けた数々のトラップ<sup>しりがけた</sup>  
の謎を解きながら迷路を脱出する  
には、なにより頭と根性が必要。

どこになにがあるのか、どこに行く  
とハマルか、ハマッテしまった場合ど  
うすれば脱出できるか、あそこに行く

にはなにが必要なのか、INNはどこ  
か、どこのSHOPになにが売ってい  
るのか、安いSHOPはどこか……  
重要な情報はしっかりチェックして  
いかなくっちゃ。

これから、全マップの紹介と各面の  
とくにチェックしたいポイントを解説  
したい。用意はいいかい?

# MAP1 ぜんたいめん 全面面

# これがダンジョン

## ★ ダンジョンは めん こうせい 5つの面で構成

広い、広い。まあ一ったくドコがどうなってるんだか……。ウッ、イカン、しばしボーゼンとなってしまった。

このマップを見てもらえばわかるように、ディルギオス様のダンジョンは大きく分けて5つの面がある。どこからクリアしてもいいけど、まずはつぎの順番で解いてくのが楽だよ！

1) 基本面：スタートして、すぐの面。当然すべての面に通じている（ドラゴンもいるゾ！）。  
2) ポチ面：ポチ君が活躍する面。落し穴や迷路がいっぱい。ま、楽勝面だけどねー。

3) ゼムン面：おとうさーん、出番ですよぉ！ 別名パズル面ともいわれている。頭と根性のいる面。なかなかムズイ。

4) リルル面：ここは、ジャンプ力のあるリルルちゃんでなくっちゃだわ！

5) メイア面：ウイングの使えるおかあさんじゃないと、チトきつい面。さすがにキビシイよ！



ぜんぼう  
の全貌だあ!!



1

●基本面

4

●リルル面

2

●ポチ面

5

●メイア面

3

●ゼムン面

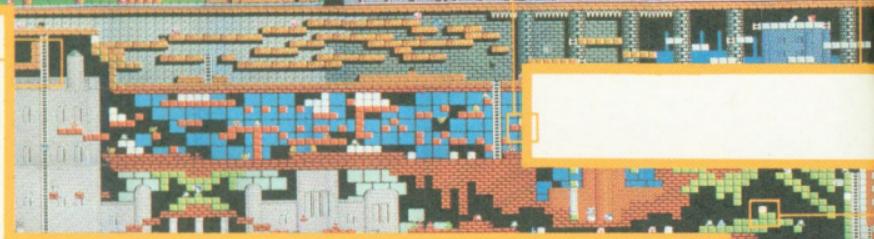
## MAP2

きほんめん  
基本面

# すべての面は基本



クリスタル



ここら  
ターを  
アイテ

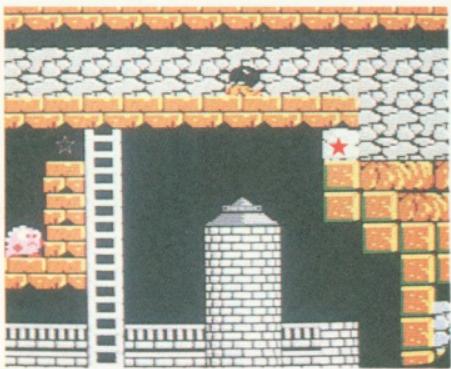
モンスターの上にのると、  
下へつづくハシゴへ行ける。

A  
ハシゴを上る

B  
ハシゴを下る  
走りまわっているモン  
スターに注意。

 地下に向かって  
まっさかさま！

スタートして、すぐ下に行くとズー  
ッと下に落ちてしまえるところがあるよ  
ね。ここから落ちるのが、ほかの面に  
行く草道なんだ。行き方は2通り。1つ  
は☆のところから落ちる方法。ジャン  
プ力が足りなければモンスターにのっ  
ていくといい。2つめは★の岩を飛ば  
すかクズスかして、どかせばいい。



シヨウブ  
=SHOP

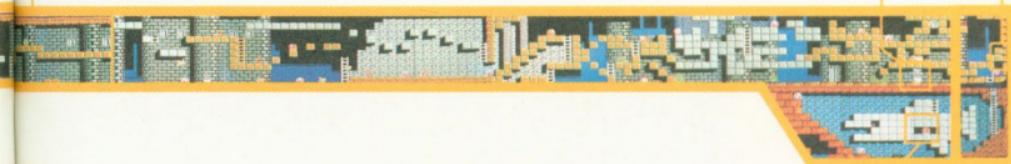
めん

# 面からスタート

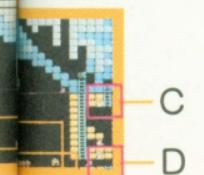
へんでモンス  
倒しまくって  
ムを集めよう。

ブロックをこわして  
下の面へ……。

マジック・ボトル：70  
エリクサー：70



このブロック  
はモンスターだ。



- C ハシゴを上る
- D ハシゴを下る



こんなところに  
ドラゴンが！

およよ、遠い昔、魔法使いラー  
クが壁に閉じ込めたというドラゴンが  
…… / 動かないけど、なんかブキミ  
だよね。ゼムン面はAから、メイア面  
はBから、リルル面はCから、ポチ面  
はDから行くんだよ。

=宝箱

=P.○○でくわしく説明

あ、グローブみっけ！

お魚の形になってる、このブロック  
の中に宝箱があるんだけど、この中に  
じつは重要なアイテムのひとつ、グロ  
ーブが隠されているんだ。

グローブはゼムン面クリアの最大の  
ポイントになるから、ちゃんととって  
おこうねえ。

さあてと、そろそろ

基本面をウロウロすれば、なんと  
なく、このゲームの感触がつかめるは  
ず。最初は、コントローラーの基本的  
な使い方を覚えたり、お金やカギを貯  
めたりしながら、ジャンプのタイミング  
などを知っておこう。自信ついたっ  
て？ ならば、そろそろ……。

# MAP3

## めん ポチ面

# くん ポチ君で、まずは、

P.69

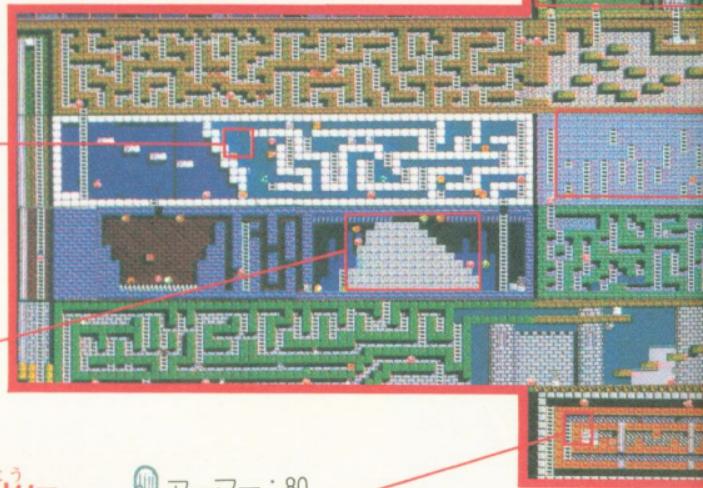
パワード・ブーツをつか  
かね お金を使えるキャラで  
お金をガッポリ集められるとこ。



パワー・ナックル

P.56

こここのブロック  
もくずれるぞ。



### ここは、本当に らくしょうめん 楽勝面だよ。

最初はこの面から攻略したほうがいいみたい。ポチだと、モンスターにぶつかってもダメージないしい。ジャンプや攻撃のコツをつかんだり、このダンジョンがどういうふうに入り組んでいるのかを見たりするのにいい。だから、軽くウォーミングアップする面なわけ。



アーマー: 80  
クリスタル: 60

この店へはムリしてくる必要なし。



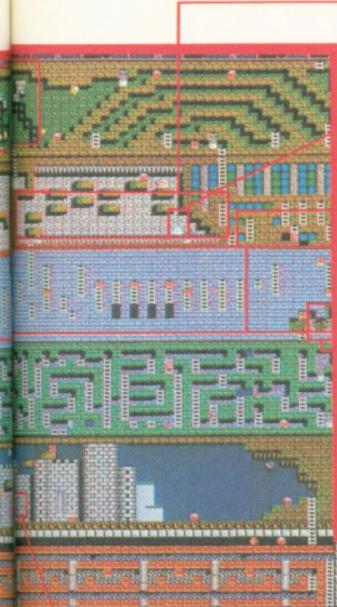
### 行き止まりには 必ず抜け道がある

あちこち迷いながら行ってるうちに、ぜったい、行き止まりにブチ当たってしまう。でも、とにかくブロックに体当たりをくらわそう。ポチはジャンプ力がないから、モンスターの上にのっかりながら体当たりするのもいい。そういううちに必ず抜け道が発見できる。



シヨウブ  
=SHOP

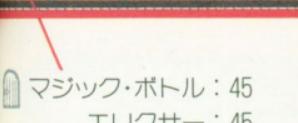
# かる 軽くウォーミングアップ



マジック・ボトル：40  
エリクサー：40

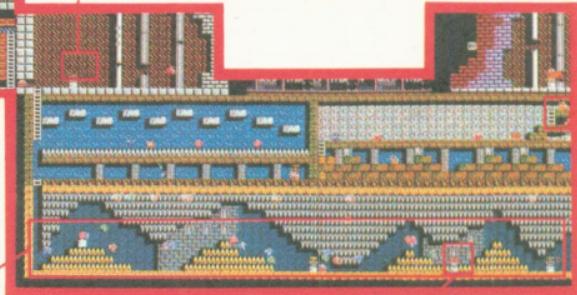
ここ<sup>ながら</sup>の宝はすべてモンスターだ。  
ブロックをこわしまくろう。

P.57



マジック・ボトル：45  
エリクサー：45

サカサツララだらけだし、  
モンスターも強い。気を  
つけて進もう。



パワーナックル：45  
マジック・ボトル：40

パワー・ナックル：50  
ファイア・ロッド：50

マジック・ボトル：35  
エリクサー：35

サカサツララに注意。ジ  
ヤンプはしんちように。



めん  
モンスター面  
こうりやく  
攻略アドバイス

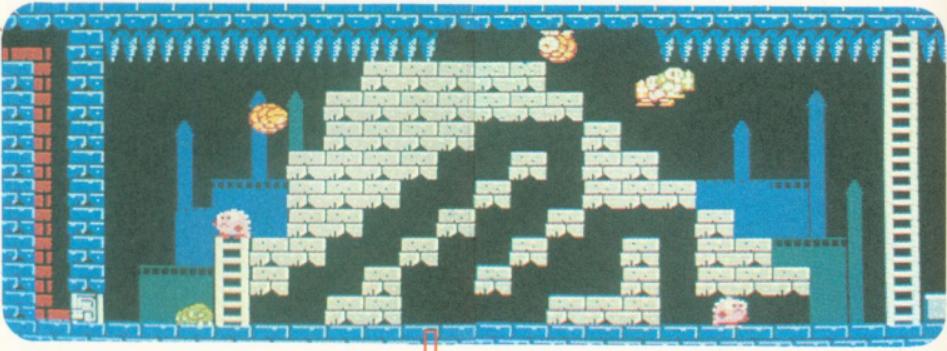
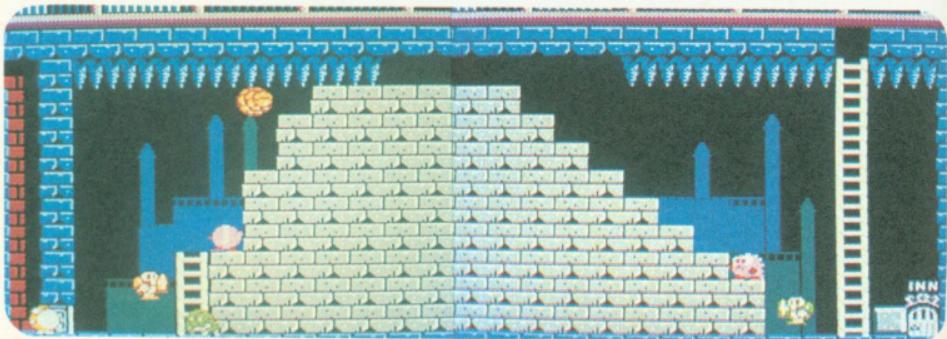
ここはほん

ぬみち  
抜け道がいっぱい！

ボチ面だけに限ったことではないけれど、このダンジョンは抜け道が多い。この山？ もそのひとつ。この山に

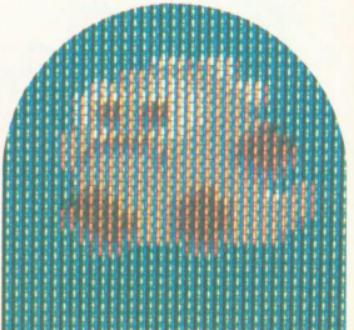
くる前（だから、この左）の長い柱にも抜け道があったでしょ。

とにかく、ボスボスたきまくっていけば、図の矢印から下の迷路へと行けるわけなんだ。



ぬ  
抜けるゾ！

ボクはボチ。強く  
てタヨリになる、  
かつこいいモンス  
ターなんだい！



# のコテシラベだな



変な宝箱がいっぱい！  
でも、重要なのは1個

ここは、宝箱のフリしたモンスターがやたらと出てくる。しかも、ブロックもバスバス抜けるし……。でも、ただひとつ、とても重要な宝箱があるんだ。

その宝箱をとるには、ちょっとコツが必要。上の写真のようにAの宝箱を足場にしてピョンピョン飛び上がって上のブロックの上にのろう。あとは、もうカンタンだ。

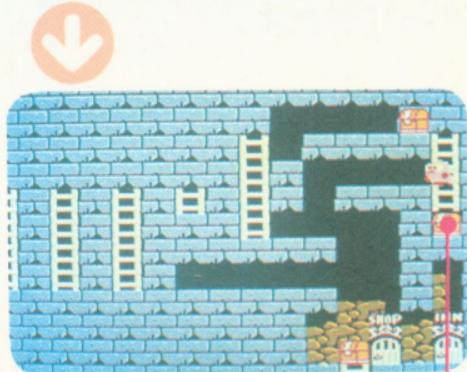
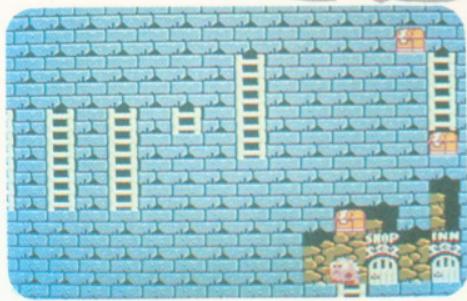
## おもしろ情報

行く手をさ  
えぎる扉は

力ギがなくっちゃね！！

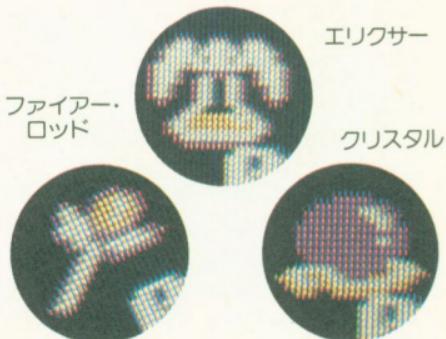
おかあさんのメイアしかキー・ステックを使えない。だから、力ギを持ってないと扉も宝箱もホ力のメンバーには開けられないんだ。

ダンジョンの中にはガンジョウに力ギのかかった扉や宝箱がいっぱい。しかも、ゲームをとくには重要なやつをする。とれるところで、しっかりとつてストックしておこうね。



これが重要！

## ★ボチが使えるアイテム



- そのほか ● パン、ポーション、ゴールド、毒薬、カギ、指輪、クロス、巻物、マジック・ポトル、シールド

# MAP4 ゼムン面

# さあて出ました！

さてさて、  
ソロソロ  
冒険も本格的に  
なってきたよ！

パズルを解くには、むやみやたらとメチャクチヤやってもダメ。いちどウマクいっても、もう1回と思ったときには全然ダメだったりするから。

最初、セレクトボタンを押して画面を止めてから、ゆっくり対策を練ること。急がば回れってか？

まず、グローブの  
使い方になれる！

こここの攻略は、とにかくグローブをいかに使いこなすか、にかかっている。左、右に動かせるようになつたら、つぎは上、下。これを練習してから先に進もう。失敗しても必ず抜け道があってブロックをもとにもどせるようになってるからね。

パズルになっている。よく考えて岩を動かそう。

歩くときは気をつけよう。ブロックがぬけるぞ。

ここで失敗すると、先へ進めなくなるぞ。

マトック

キー・ステッキ：80  
ロッド：50

P.63

根気がいる場所だぞ。1つわかれば、すべてがわかる。



# べつめい 別名パズル面 めん

このあたりのパズルは  
まだまだ序の口だぞ。



キー



ロッド



パワード・ブーツ: 95

クリスタル: 55



ポーション



巻物

グローブ: 30

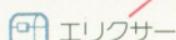
マトック: 60

☞ P.60、P.61 この面からパズルも、  
むずかしくなってくる。

☞ P.62 ここはタイミングが命だ。

☞ P.64

ここもブロックがこわれる。



エリクサー

☞ P.65 クラウンは目の前  
だが、あせって落  
ちるとやり直しだ。



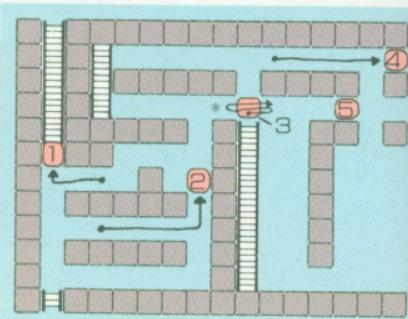
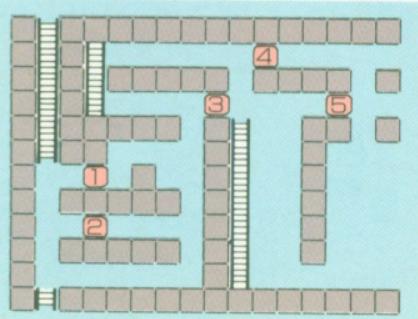
たからばこ

☞ = P.〇〇でくわしく説明

# ゼムン面

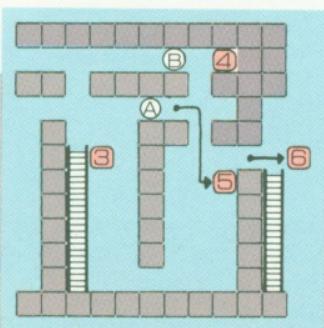
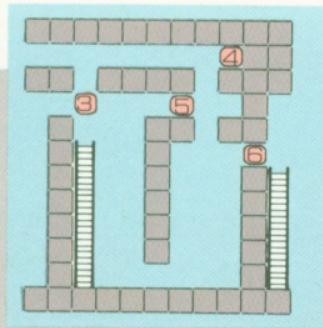
## こうりやく 攻略アドバイスI

うーむ。じっくり  
かんがえ  
考えてから進もう。



- 1)まず、①のブロックをハシゴの上まで押し上げよう。
- 2)次に足場にするため、②のブロックを図の位置まで押し上げる。
- 3)最初③を右へ1つ押し、それを足

- 場にして④を右へ押してゆく。
- 4)④のブロックを押した後、ストンと落ちてしまうから、③をいったん左に押し、そこを足場にして、また\*印まで帰り、③を右に押す。

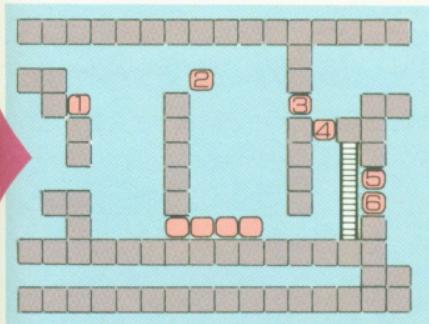


- 1)③を下に2つ押す。③の上に乗りながら、ズリズリッと右へ③を移動させていく。
- 2)Aの場所に飛び移り⑤を右に押す。

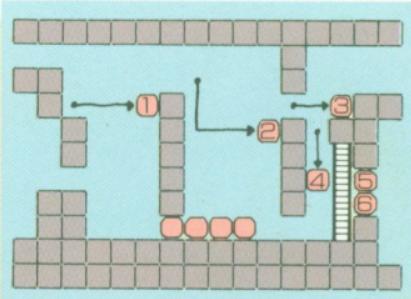
- 3)また③に乗りハシゴから上へ。Bまで行って⑤の上に乗る。
- 4)⑤を下に押し、図の場所まで⑤に乗り右へ移動。5)⑤を右へ押す。

# ブロックの動かし方が問題

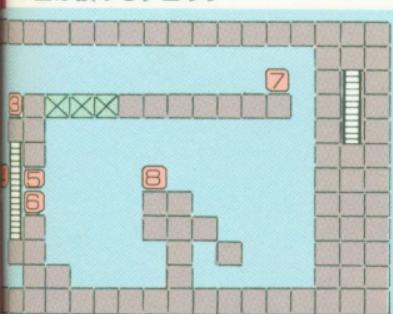
いちばんパズルらしく頭を使う場所がここ。むずかしいところをピックアップして順に説明するね。



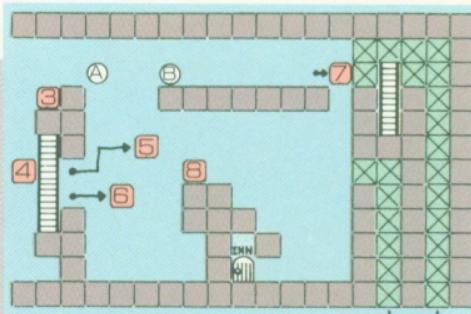
- 1) ①に乗り右へ移動。
- 2) ②に乗り、下へ2つ押し、右へ移動する。



- 3) ③を団の場所まで右へ動かす。
- 4) ④を下に押す。

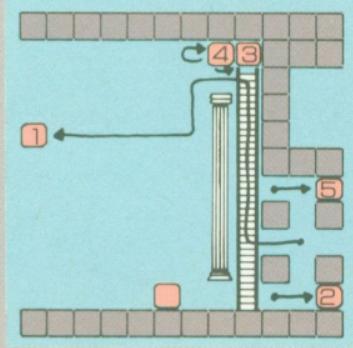
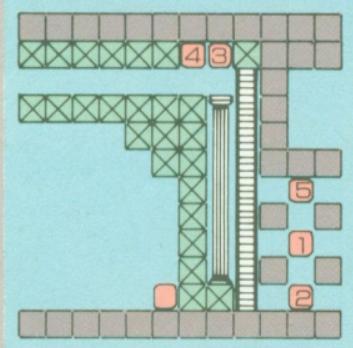
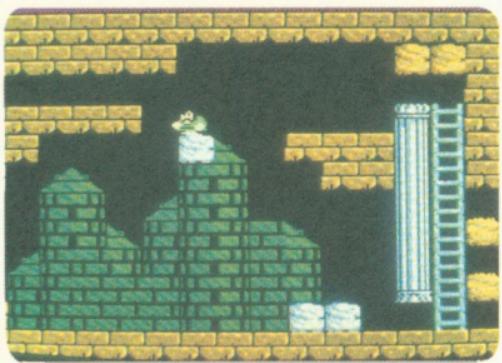


下の面へ行くには、ぬけ道の①と②、2通りの行き方がある。後でチトめんどうなのは①、ただ、INNのある場所に落ちてしまったときは②のブロックや敵を利用して①から行つてもいい、というわけ。



- 1) ⑤を右へ1つ移動。
- ⑥は2つ右へ移動。
- ⑤を上に押し上げ、Aまで登り、⑤の上に降りる。
- ⑦に乗り、右へ移動。Bへ登る。
- ⑦を右へ。後はバスバス、ブロックをぬけて下へ降りよう。

# ゼムン面 攻略アドバイスⅡ



ふえー高所恐怖症なら  
ビクビクだね。

ここは、みんなひっかかるところだろうね。しかも、最初のうちは何回も落ちてしまうムズイ場面だ。下にころがってるブロックで練習を積むのもいいかも。

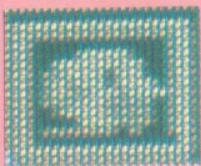
- 1) 上でジャマしてる③④のブロックをどうさなくてはならない。まず、③を右へ。
- 2) いつたん、④を左に移動させる。
- 3) ①をズリズリと柱の左まで移動。
- 4) ここで、グローブの装備をいつたん止め①にのり、またグローブを装備し下へ押す。
- 5) ④を右へ移動。
- 6) ①の上にのりながら、ずず一つと左に移動していく（落ちないようにね！）。

## おもしろ 情報

## ウラワザ みっけ！

オープニングやキャラごとの音楽を、のっけからぜんぶ聞ける裏ワザを見たよ！

コントローラー1の右上とコントローラー2の左下、両方のセレクト、スタート、ABボタンをいっぺんに押すんだ（同時に押すのがミソだからね。指づかいを工夫してガンバルのだぞ）。つぎにスタートボタンを押し、家の中の画面になつたら壁のマークの絵に指を合わせてごらん。ほらね！ 選曲はAボタンで。



↑これがマークの肖像画だよ。

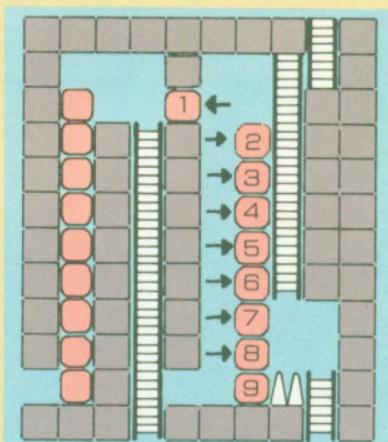
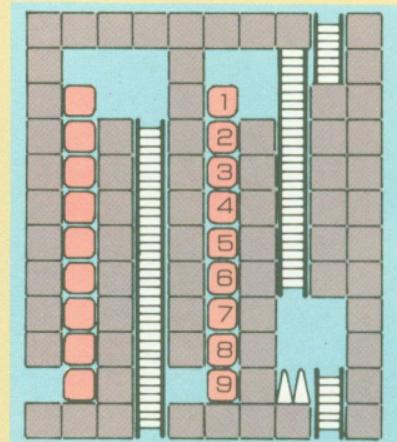
# うへえ!! めんどくさー!!

ここは、もう根性あるのみ！動かせるブロックの左右は、さわるとブロックになってしまふ。

だけど、ハシゴの下に降りると面の切り替えができるから、ミスも平気だ。



↑う～む、頭がこんがらがってきそう……。



## ツンツンはキライ！

この面には上からツンツンダメージをくらわそうとする、うつとうしいヤツがいる。そいつらのかわしかたを2つ紹介しよう。

### Ⓐ 敵を倒すには？

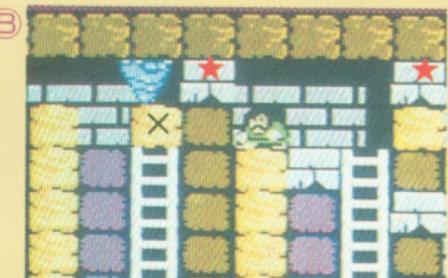
ブロックを1つ上に押し上げておいて、そのブロックを左右に動かして敵をビシバシやっつけるんだ。

### Ⓑ 敵をかわすには？

敵がやってくる前にいちばん上の左右にさわって壁にしてしまう。そうすると、敵もその壁から中には入ってこれない、というわけ。



↑下の写真の×を上に押し上る。



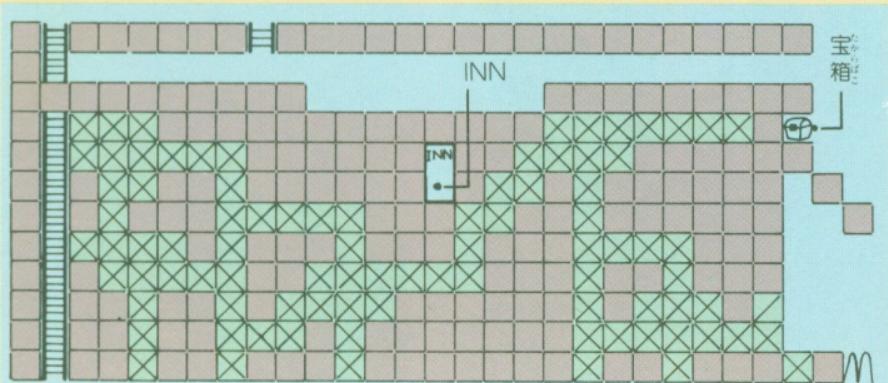
↑★印は壁になったブロック。

# ゼムン面 めん こうりやく 攻略アドバイスⅢ

下へ落ちないように  
Aボタン連射！



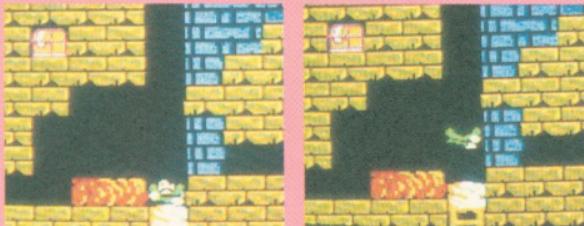
■は抜けるブロック



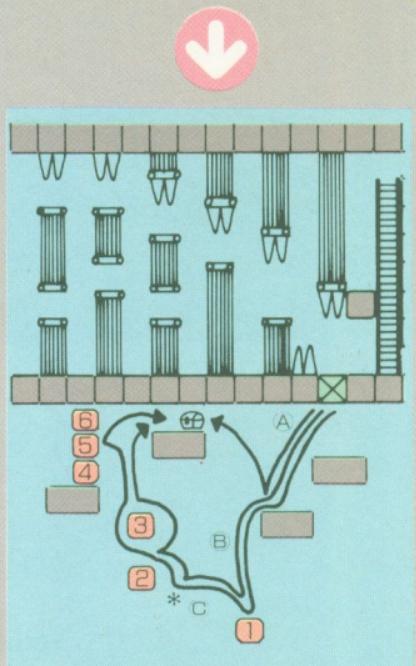
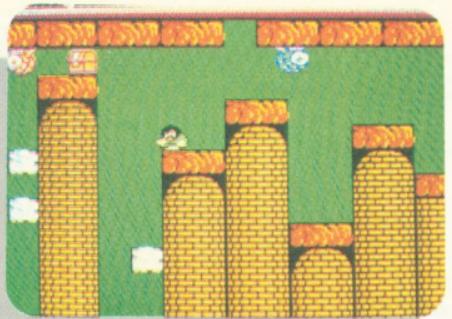
## おもしろ 情報

あれ？ 押しこんだブロックがもどってくる

下のハシゴのほうへブロックを押しこんでみよう。アレレ、もともとどってくるよ。たぶん、このハシゴで面の切りかえをするからなんだろうけど、おもしろいよね！



押したのに…… アレレレ!?



↑図の下半分は上の写真の部分を表す。⑩はモンスターにのつていく方法と自力で行く方法をミックスす。



↑これが、モンスターにつかまっていく方法だよ。楽ちんだけど、気をつけないと落ちてしまう!!

## おお、こんなところに 意味ありげな宝箱が

偶然、下に落ちてしまったら、なんと、あんなところに宝箱が……！なんか行きづらいところにあるけど、じつはいろんな行き方があったんだ。

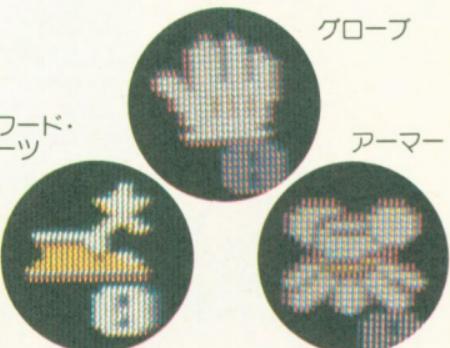
### Ⓐ敵を使って行く方法

敵がやってきたら、すかさず、ひつついで、行ってしまう。

### Ⓑブロックを動かして自力で行く方法

- 1) まず、①のブロックの上にのって \*印のところまで左に押ししていく。
- 2) つぎに②、③と、つたっていき、(ここでBのように敵を使って登ってしまってもいい)
- 3) ④を左へ押す。
- 4) ⑤を右に押し、⑥は左へ。
- 5) ⑥の上にのって宝箱のある、場所まで移動させる。

### ★ゼムンが使えるアイテム



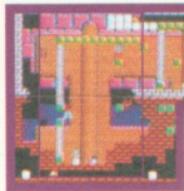
- そのほか●パン、ポーション、ゴールド、毒薬、カギ、指輪、クロス、巻物、パワー・ナックル、ファイヤー・ロッド、エリクサー、マジック・ポトル、クリスタル、シールド

# MAP5 めん リルル面

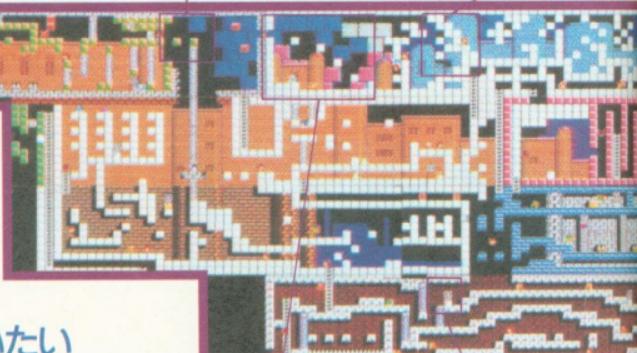
# ピヨンピヨン飛んで

ジャンプを失敗すると、  
ずっと前までもどされ  
てしまうぞ。

このブロックは、どんど  
んこわしてもかまわない。



P.68



かなら そう び  
必ず装備してみたい  
アイテムは？

まずジャンプ・シユーズ。でも  
って、マトック。この2つがないと  
行けない。それから、持っていたい  
のはパワード・ブーツだ。このブ  
ーツはいくら使ってもMAGICには  
減らないから、ヒジョーに便利。  
まずは、この3つを装備して探険  
に行こう。



思わず「マリオ！」つ  
て叫んでしまう隠しブ  
ロックあり。

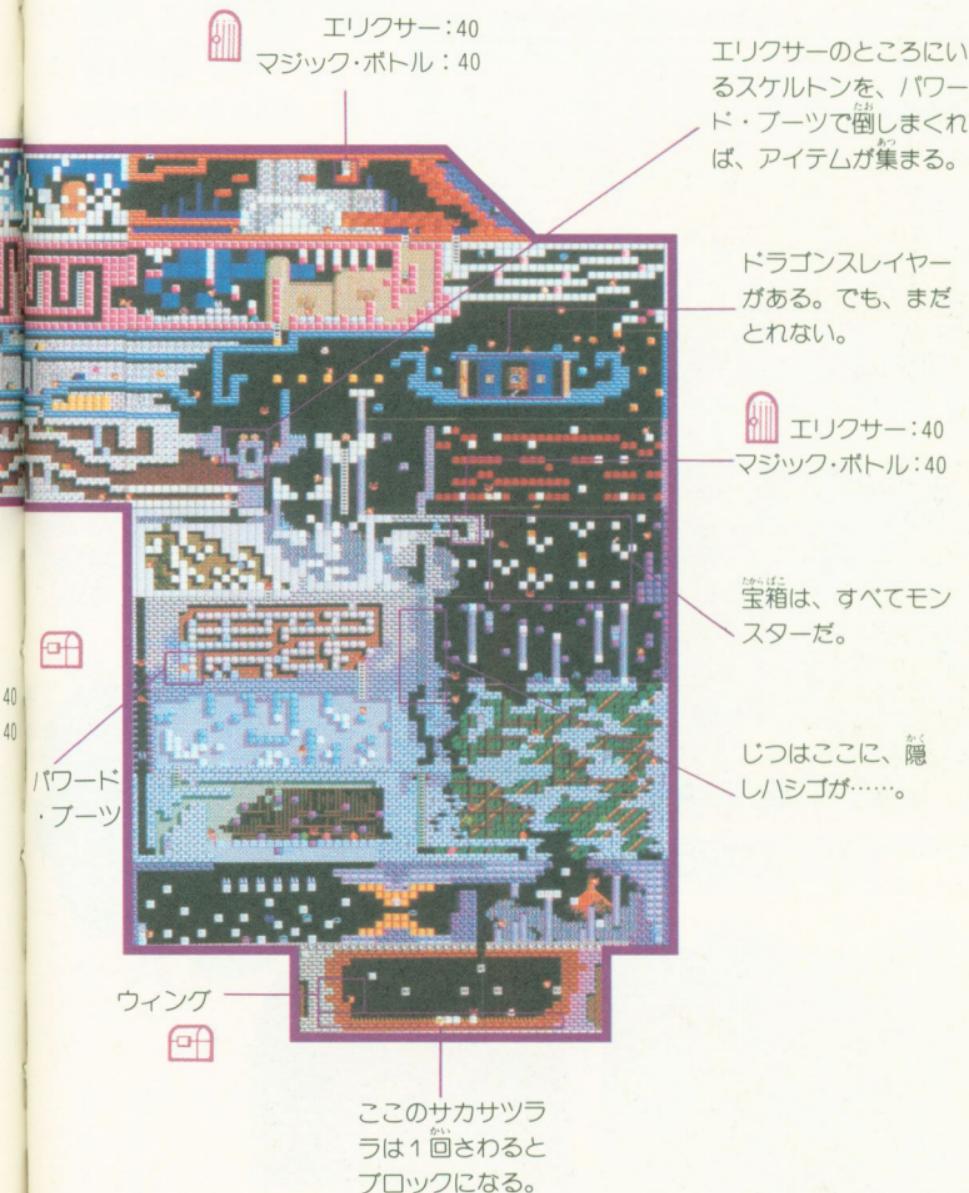
パワー・ナックル：4  
ファイア・ロッド：4

き  
気をつけたいのは、  
めん き か  
面の切り替え

このリルル面はピヨンピヨン、  
ハイジャンプするたびにバシバシ  
面が切り替わってしまう。せっか  
く崩したブロックも、やっつけた  
ばかりのモンスターも、みんな、  
もとどおりになてしまうから、  
なにがなんなのか、よく分からな  
くなってしまうんだよね。

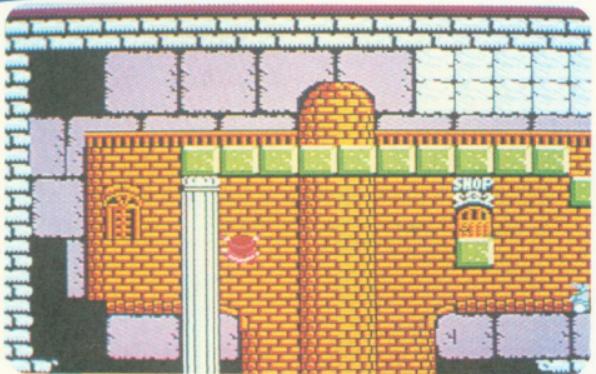
=SHOP

# ワケわかんなあーい!



めん  
リルル面  
こうりやく  
攻略アドバイス

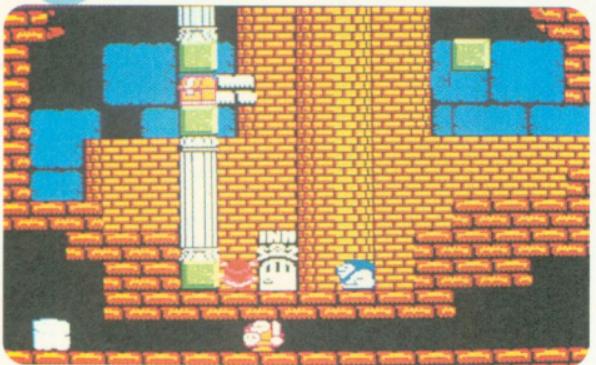
# ジャンプテクさ



\* あら、  
ひだりがわ  
左側に行きたい  
のにい……

ココは、まず、上の縁ブロ  
ックをくずしてから（でない  
と、頭がつかえて思ったよう  
にジャンプできない）下のブ  
ロックに飛び移ろう。

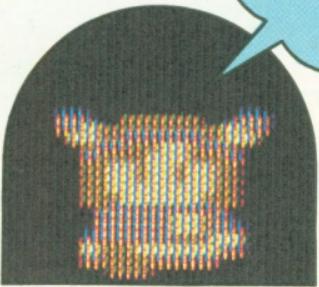
ただし、注意して行かない  
と、こここのブロックもぬけて  
しまうよ。何回か練習すれば  
ジャンプ・シューズなんて使  
わなくても行けるようになる。  
さあ、この宝箱にはなにが入  
っているんだろう!?



たからばこ  
なかみ  
宝箱の中身はなんだ!?

おおおおおおお  
おおおおおお  
おおおおおお  
おおおおおお

パスワードを  
メモろう!



月	日
曜	日





# えあればカンタン!!

## \* アイテムかせぎにピッタリ面みつけ！

なにを買うにも、お金がいるし、扉を開けるにはカギがいる。とくに重要なアイテムは高いから、お金はけっこういるんだよね。そんなときに……↗

### その1 うわさの悪魔面

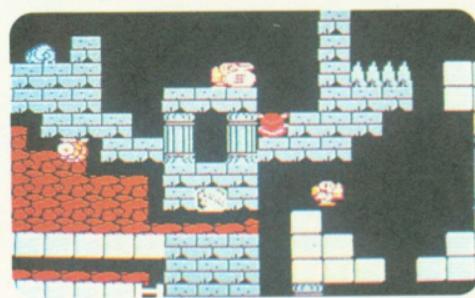
ポチ面のマップ情報でも書いたけど、リルル面に入ってすぐ下にある悪魔面(ほら、悪魔の顔にブロックがなってる)に、パワード・ブーツを装備してリルルで行くと最高にかせげるんだ。

ちなみに私、ここで、いつもお金を済ませる冒險始めます(金にモノをいわすやつ！)。

### その2 ナカナカの効率

ここもなかなかのところ。リルルはジャンプ・シューズやマトックをひんぱんに使うでしょ。MAGIC! Cがけっこうなくなりやすいんだよね。そういうときに利用するといいのが、ここ。ピョンピョンジャンプしてはパワード・ブーツでふみつぶしてアイテムとり！ いちどジャンプすると面が切り替わって敵も復活するし、ダメージもないし、使えるね、ここは。

こっちのダメージも少なくて、しかも早くアイテムをかせげるところがあれば、という人のために。ベストポイントを2つ紹介しよう。



→これが悪魔面。恐しそう  
だけど、じつは……。

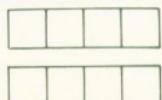
→パワード・ブーツ活用で  
アイテムごっちゃり！

### ★リルルが使えるアイテム



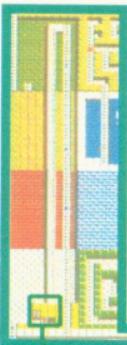
- そのほか●パン、ポーション、ゴールド、毒薬、カギ、ロッド、轆、クロス、巻物、パワー・ナックル、ファイヤー・ロッド、エリクサー、マジック・ボトル、クリスタル、シールド

月	日
曜	日



**MAP6**  
めん  
メイア面

ちかおくふか  
地下奥深く……な

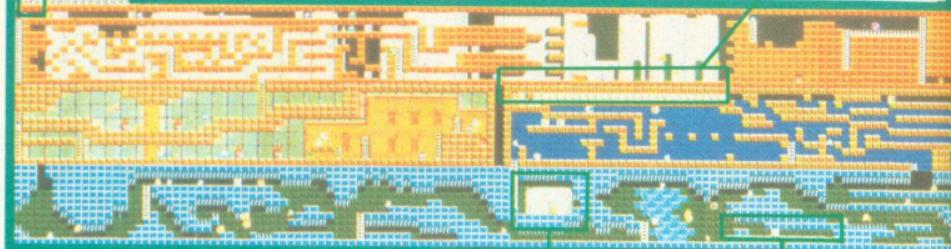


この面の上にあるト  
ピラは、あける必要  
なし。左はじめのブロ  
ックがこわれる。



キー・ステッキ

ここが  
あやしい！



フシギなINN

P.75



=SHOP

# なかなかの手ごわさ!



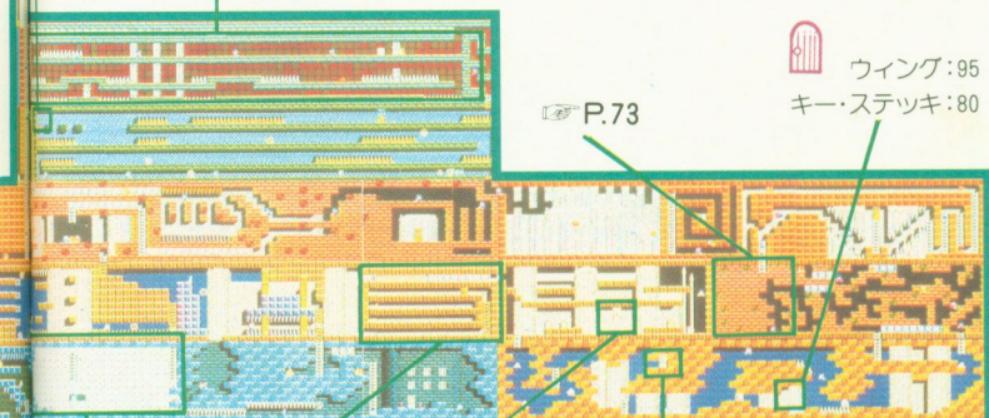
## そろび 装備していたいもの



アーマー

P.76, P.77

ウイング、これはぜったいだね。だって高いところに行くならジャンプ・シューズでも行けそうだけど、ひとりしか通れないような道の下にサカサツララがあつたりして。こんなところはウイングなしでは通れないもの。あと、必要なのはキー・ステッキとロッドだね。



P.72

P.73

P.74



ウイング:95



キー・ステッキ:80

• はウイング  
とで、ドア  
あけて進む。



キー・ステッキ:60  
エリクサー:35



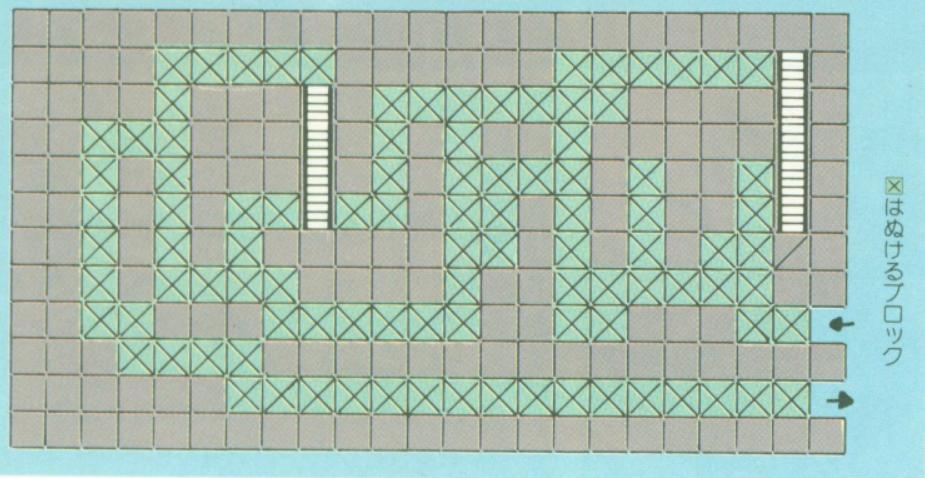
## おかあさんはテクニシャン

この面をクリアするには、なかなかのハイテクが必要になってくるね。ブロックを飛ばして、またそれを止める方法とか。ウイングで飛びつつ、しかもキー・ステッキに持ち替えて、扉を開けつつ飛び移るとかさ(やれやれ)。MAGICの減りも速いし。INNにはコマメに入ったほうがいいね。

 わあ！ ブロックが  
ドンドンぬけるよ！

まず、メイア面の<sup>約</sup>三分の1くらい行ったところ。このブロックもビシバ

シぬけまくるんだ。まあ、ウイングを使えばカンタンにだれでも行けるとは思<sup>おも</sup>うけど、ルートによってはウイングを使<sup>つか</sup>わないでも行ける方法があるから、いろいろ挑戦してみてね。



月	日
曜日	


# メイアが力になる！

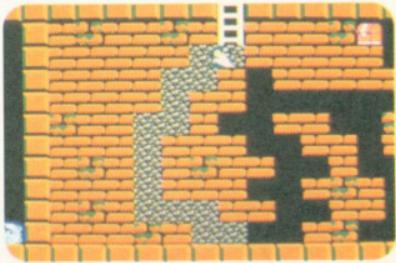
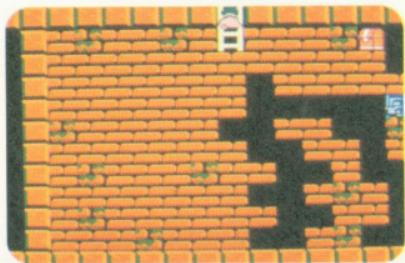


## おおっ！ ここも……!!

メイア面のかなり奥まったところ。ここもブロックがぬけまくるんだ。ここは、ウイングなしではちょっと行け

ないね。

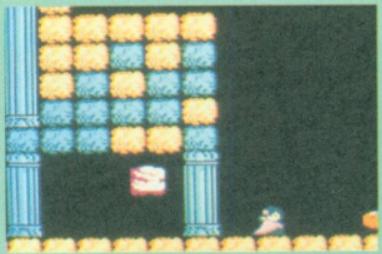
この上に行くと、動かせるブロックのある面になる。ルートはというと、そのブロックを飛ばしてから、左の壁をぬけて左の面へ行く……というわけ。



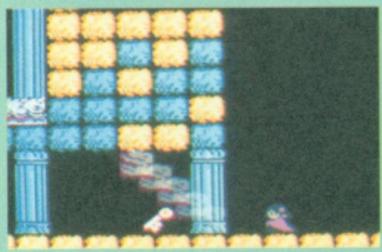
### おもしろ 情報

## ブロックヨーヨーをやってみよう！

おかあさんのメイアはロッドを使ってブロックを飛ばすのがトクい。飛ばすとき、ななめ上に+ボタンを合わせれば、ホラ、こんなワザだってできるんだ。名づけてブロックヨーヨー// キミもやってみようぜ。



←ブロックが飛ります。  
ちょっとヒマな……。



←こんなことも、でき  
るわけだ、な。

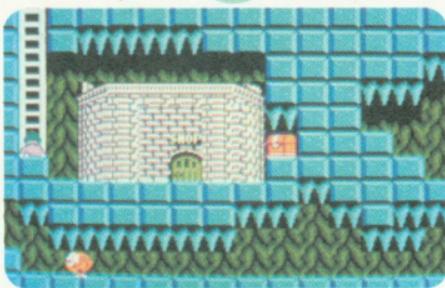
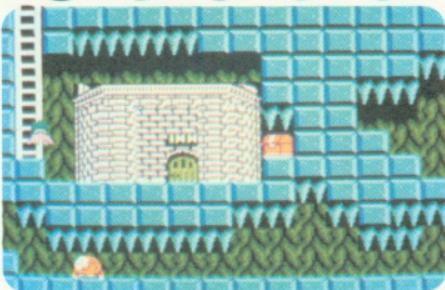
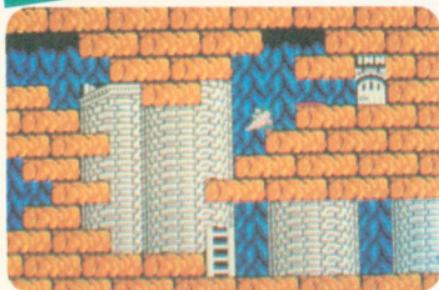
月	日
曜	日





めん  
メイア面  
こうりやく  
攻略アドバイスII

不思議なINN  
見つけた！



かんばん  
看板をピコッと  
お  
押すと……

ワンポイント情報でも少しいったけど、不思議なINNはメイア面にあったのだ。

どちらも最初はINNなのに、INNという看板をピコッと押すとSHOPにな

ってしまう！

しかも、中に入ってビックリ！ さすがは不思議SHOPだけあってバカ安なんだわ。ただし、もういちどINNにしたいときはいったん面を切り替えること。不思議なINN兼SHOPはもう一つあるよ。さがしてみてね！

月 日	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
曜日	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

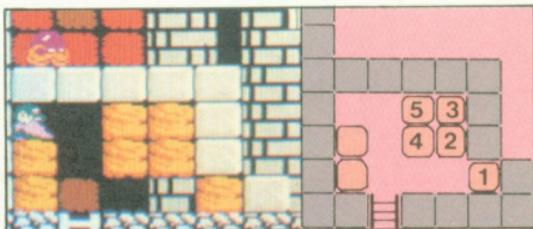
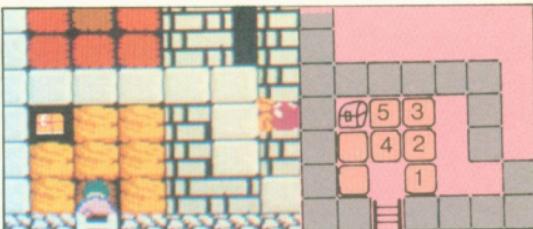
# あけてピックリ宝箱!

## たからばこ 宝箱テクニック1

この宝箱にはメイア面に必要なキー・ステッキが入っている。

これをとるには、ちと痛いメにあわなきやいけない。ロッドを使って、まずいちばん下、右側のブロックを飛ばす。でもって、顔を出して右側にピシッと止めてしまおう。この要領で、右側のブロックを寄せて宝箱の上のブロックも右に寄せればOK! なんだ。

たからばこ  
宝箱をとるには少し痛いメにあう



はい  
ひとつへこんだところに入る

## たからばこ 宝箱テクニック2

この宝箱は無理にとる必要はない(だってただのポーションなんだもん。

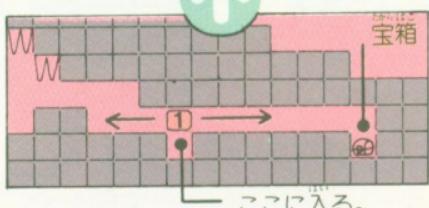
ガーックシきちゃったかな? いじわるなんだから、ねつ。

ただし、宝箱はぜんぶとらなきゃ気がすまない! という人は、まずジャマしてるブロックを飛ばして、それが返ってくる前に、まんなかのへっこんだとこに入って待とう。

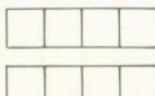
で、もってブロックが戻ってきたところでサッと上へ。

これでポーションは君のもの。

←メイアの左奥にある  
ガジャマするブロック。



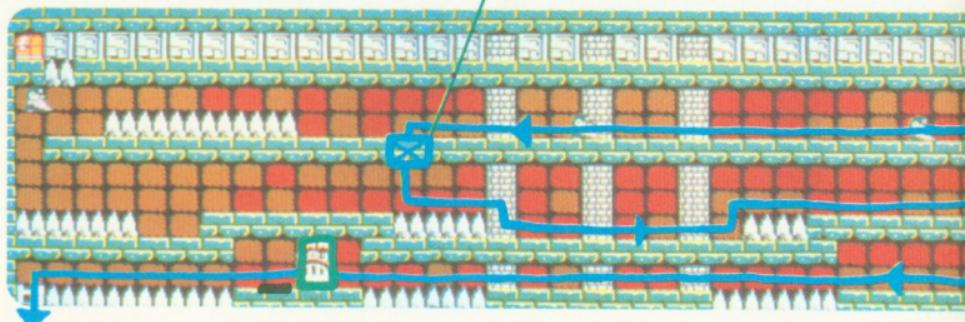
月	日
曜日	



めん  
メイア面  
こうりやく  
攻略アドバイスIII

\* さあ、メイア

ぬけたー！



この面はとにかくコマメにINNに入りながら行かなくてはならない。でないと、なかなか最後まで行けないので死んでしまう。

なぜかというと、面のアチコチに見えない敵が待っているからなんだよね。

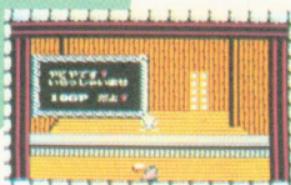
ほら、よくみると緑や赤の線があるでしょ（でも、保護色のように見えにくいんだ!!）。その上を通ると、すっごいダメージくらってしまう。

この敵はいちどふれてからでないと倒せないから、ウイング使ってよけて行くほうがかしこい。でも、ひとりが通るのにせいいっぱいなところはダメージくらうしかないもの。う~ん、こまったもんだね。それは宿命とあきらめ(?)、がんばってよ。

さあ、ここをクリアしたらいよいよメイア最後の面だよ。気イひきしめて、ファイトお～！



INNに入つて  
ばつかじや、  
かね  
お金かかるう！



月	日
曜	日



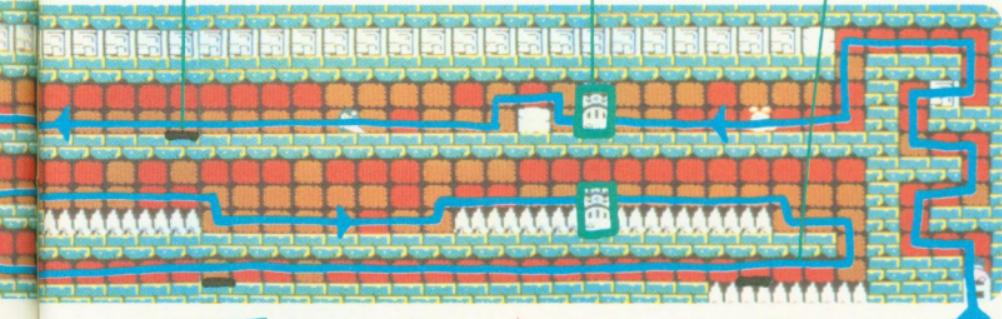


# めん おわ ちか 面も終りに近づいてきた!

見えない敵

休けい

ウイングを使おう！



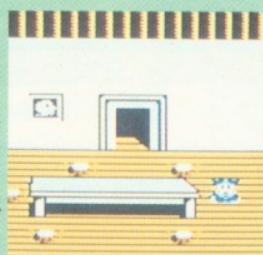
おもしろ  
情報

ばあちゃん  
が変身～!?



↑ここまででは、ふだん  
と変わりないけど……。

ロイアスになつ  
ちゃつた!!  
ギヨ、ギヨツ!!  
画面が光つて……  
ジーラが



↑ファミリーの姿  
も消えちゃうのだ。



## ★メイアの使えるアイテム

ウイング

キー・  
ステッキ

ロッド



●そのほか●パン、ポーション、ゴールド、毒薬、  
カギ、指輪、クロス、巻物、ジャンプ・シユーズ、  
パワーナックル、ファイヤー・ロッド、エリクサー、  
マジック・ボトル、クリスタル、シールド

月	日
曜	日





# めざすは ドラスレ、そしてドラゴン!!

遠い遠い昔、魔法使いラークが倒し、  
壁に封じ込めた最強のドラゴン、ディルギオス。しかし、いまふたたびよみ  
がえろうとしている。

そのことを知ったゼムン一家はドラ  
ゴンを倒す唯一の聖剣、ドラゴンスレ  
イバーを捜しにダンジョンへと降りて  
行った。そこは奥深く複雑に入り組み、  
仕掛けられたトラップも手ごわかった。

だが、みんなの能力を生かして、ついに4つのクラウンを手に入れること

ができたのだ。

さあ、つぎはロイアスの番だ。クラ  
ウンを手に、ドラスレの謎を解かなく  
ては。ロイアスは、もうある考えが浮  
かんでいた。

「ダンジョンのアチコチで見かけた」  
とみんなが話していた美しい絵に何か  
秘密があるはずだ。

ドラゴンを倒す日は近い。ロイアス  
は、みんなの期待を背に、わが家を後  
にしたのだった。

そして、  
対決の日が  
やってきた！



↑ドラゴンと戦うロイアス。いかにドラゴンが吐く炎をくぐりぬけて聖剣を投げるかがポイントだ。

## セリナ姫の肖像とは!?

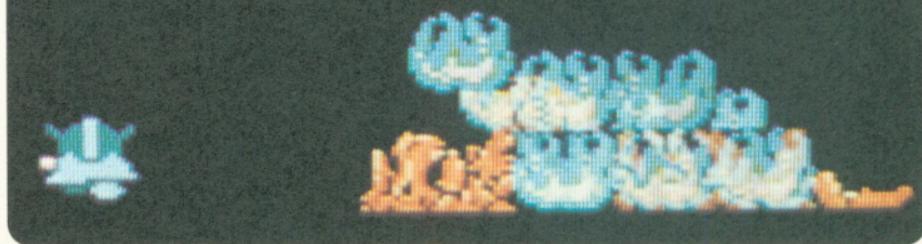
広いダンジョン内で、なんども見た美  
女の絵。「なに使うんだ?」と思った人  
も多いだろう。

これぞ、ラークが残した『セリナ姫の  
肖像画』なんだ!! この絵に秘められた  
ものは……!?

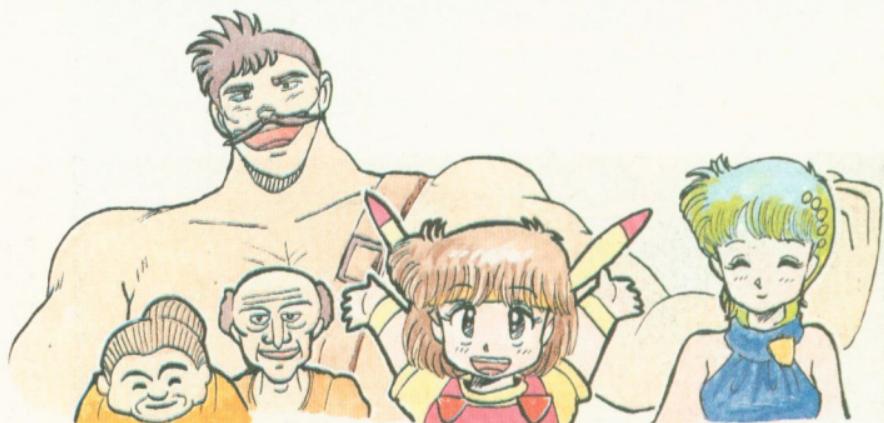


↑飛びついで、さわっても変化ナシだけど…。

やったぞ!!



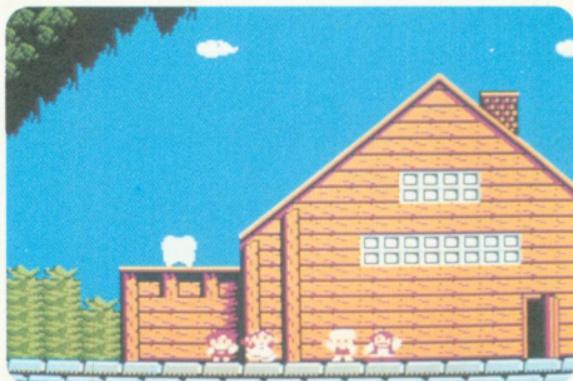
↑ドラゴンを倒すと……ごらんのようにもえてしまうのだ。早く、この場面を実際に見たいナア！



## ついに平和の日がおとずれた……

聖剣をファミリーの協力で手に入れたロイアス。彼は壮絶な戦いの末、みごとにドラゴンを倒した！ ラークの念願は、ここにかなったのだ。

平和の日々を迎えたファミリー……その顔は喜びに輝いていた。



ファミリーでパンザーアイ／ ポチも屋根でうれしそうだね。

キミが見つけた『ドラゴンスレイヤーIV』の  
超プロ級テクニックなどは  
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16  
市ヶ谷KTビル4Fコンピュータ編集部  
「ドラスレIV・超プロ級テクニック係」まで、  
やり方などをくわしく書いてお送り下さい。

ファミコン マル<sup>ケン</sup>勝シリーズ⑤  
ドラゴンスレイヤーIV



1987年8月10日初版発行

編集 コンピュータ編集部

発行者 角川春樹

発行所 株式会社角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

電話 東京(03)238-8521(営業部)

(03)221-9851(編集部)

振替口座 東京3-195208

印刷所 大日本印刷株式会社

編集協力／有オフィス・ノバ 深沢美潮

矢崎治信 西孝広 遠藤英二

本文イラスト／大浦孝浩(日本ファルコム株) 円英智

小出拓 天留子 菅原敬

デザイン／株式会社ティクオフ 撮影／林久平

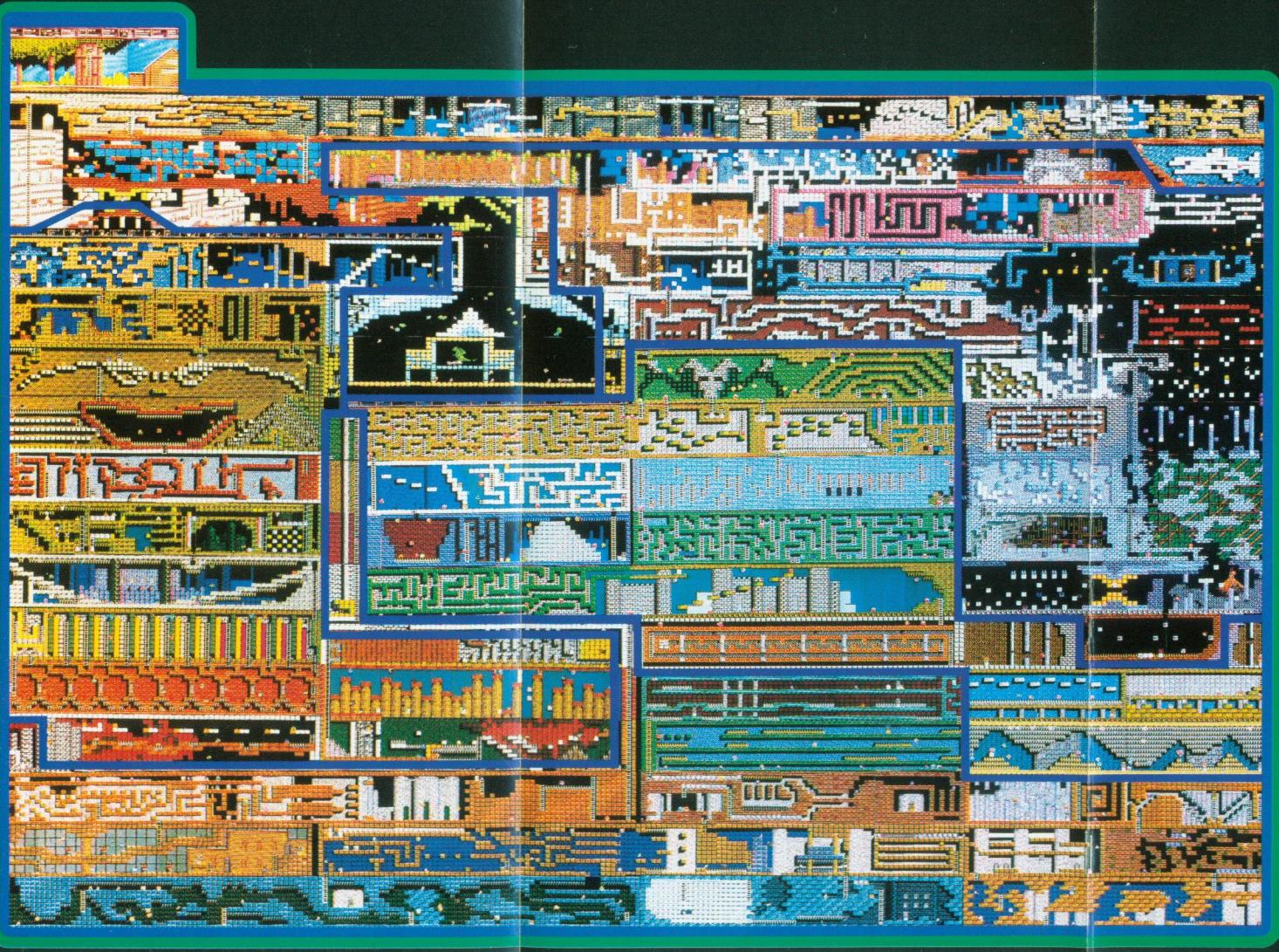
Printed in Japan ©KADOKAWA SHOTEN

この本の内容に関するお問い合わせは  
月・水・金曜(休日をのぞく)の午後4時～6時の間に  
☎03-221-9900までお願いします。 禁・無断転載

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

落丁、乱丁はお取りかえします

ISBN4-04-707008-4 C8276 ©1987 日本ファルコム(株)  
/NAMCO LTD.



これが  
ぜんたい  
**全体  
マップ  
だ！**

さあ、見てくれ！ これがキミが攻略  
しなくてはいけないダンジョンのすべて  
なのだ。うーん、すごいねえ～。

この広大なダンジョンの中には、モン  
スターばかりでなく、パズルになってい  
るブロックや落し穴など、にくたらしい  
トラップも待ちかまえているってわけ。

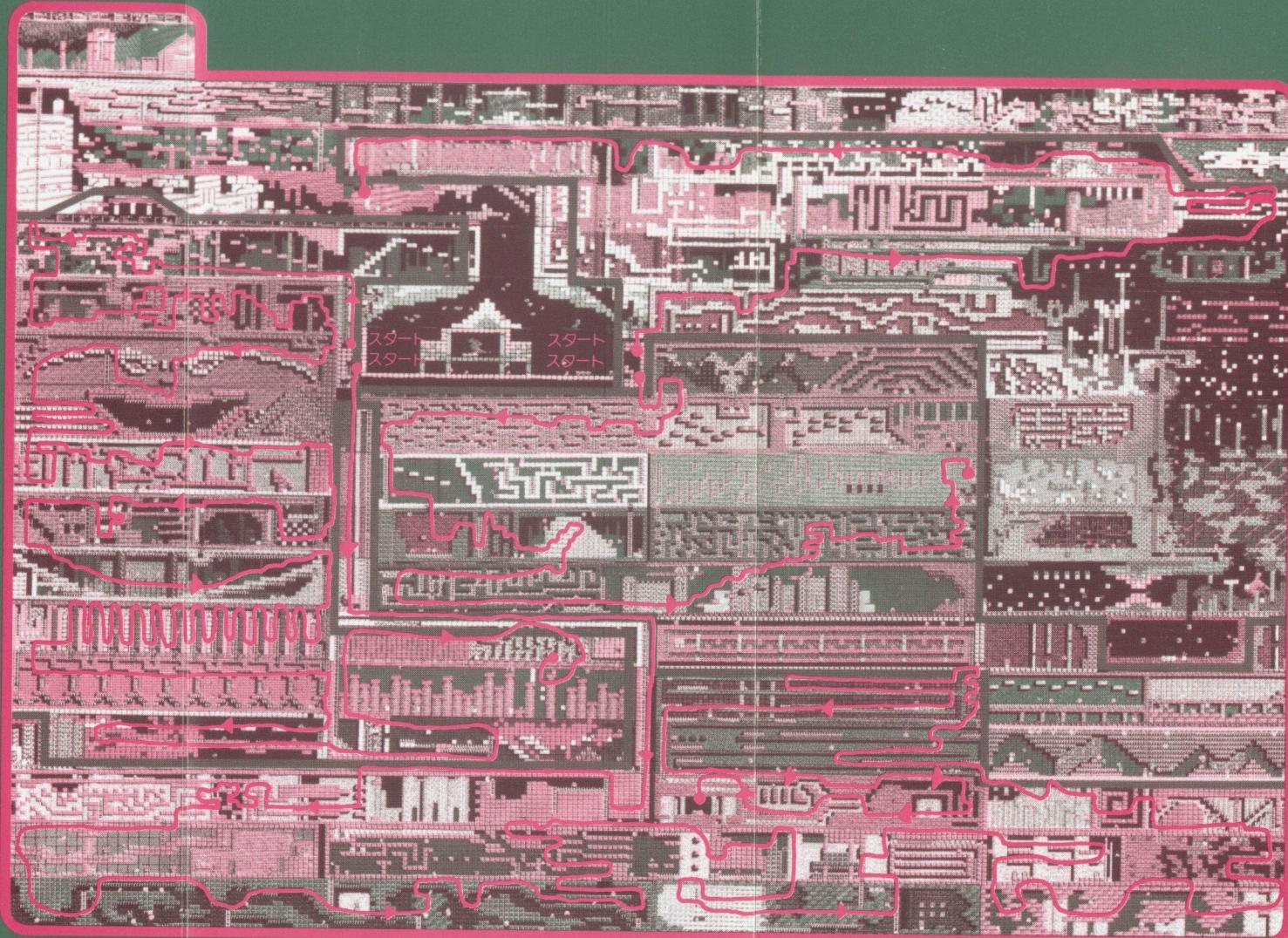
でも、むずかしければむずかしいほど  
ファイトがわいてくるってもの。やった  
ろうじゃないの！ とガンバロウ。

# モデル ルート マップ

このドラスレⅣは、作者が考えに考えて作ってある。各キャラの順番で当然、攻め方もルートも変わってくるんだ。

で、アタマに入れておいてほしいことは、ここで紹介するクリアルートはあくまでクラウンまでの直通ルートってこと。

アイテムをそろえるためには、このルート以外の場所に、いかなければならぬ。いろんなやり方で挑戦してみよう！



# ドラゴンスレイヤーN





ファミコンマル勝シリーズ⑤  
ドラゴンスレイヤーN

RPGの勝情報!!  
AVGの勝ヒント!!  
シューティングGの勝テク!!  
アクションGの勝ワザ!!  
スポーツGの勝データ!!  
ファミコンの勝情報満載

読んだモン勝ち!  
毎月第2・第4金曜日はマルカツの日

マルカツ ファミコン  
**勝 ファミコン**

戦えファミリー!  
宿命の敵ドラゴンを倒せ!!

# ドラゴンブレイヤーIV



©1987 日本ファルコム NAMCO LTD.

ISBN4-04-707008-4 C8276 ¥330E

定価330円