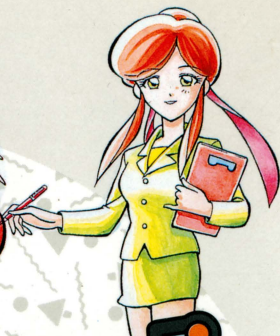
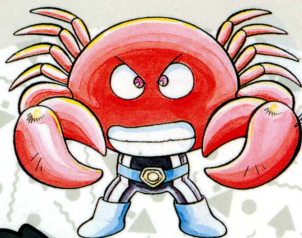
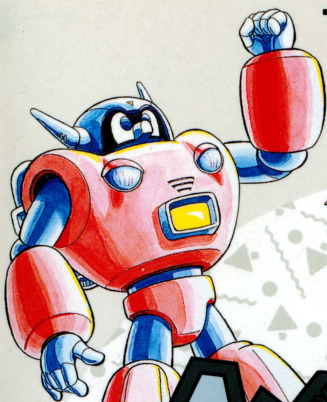


スーパーファミコン



SLASH! IC

スラッシュイック

公式 チャレンジブック

CHALLENGE BOOK



宇宙のどこかにある極楽星という星に、

発明家を目ざす少年がおりました。

小さな体に大きな夢を、

小さな背中に道具をしょって、

少年の夢はりっぱな発明家になること……

ロココ町という名前の小さな町へやってきました。

彼の相棒はズングリムックリのロボット。

けっして強くないけれど大切な親友なのです。

スーパーファミコン

スラップスティック

公式 チャレンジブック

CHALLENGE BOOK





公式 チャレンジブック

も < ジ

ストーリー&登場人物紹介..... 2	アイテムリスト.....20
極楽星ワールドマップ..... 4	モンスターリスト.....25
知っておきたいこと編..... 5	フィールド上・地形ガイド.....32
画面の種類..... 6	冒険の手引き編.....33
コントローラーの使い方..... 7	④データ編.....103
ゲームの始め方..... 8	その1 アイテム全合成表... 104
セーブの仕方..... 9	その2 全連続技一覧..... 108
画面表示の見方とアイコンの使い方...10	その3 「発明の友」の全ありか... 109
戦闘の流れ.....18	その4 開発者からのメッセージ... 110
経験値とレベルアップ.....19	

ストーリー&登場人物紹介

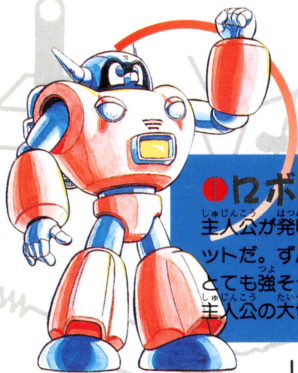
はてしなく^{ひろ}広がる^{だいうちゅう}大宇宙……

その宇宙^{うちゅう}のどこかに極楽星^{ごくらくせい}という星^{ほし}がありました。このゲームの舞台^{ぶたい}は、その極楽星^{ごくらくせい}にある「ロココ町^{ろここちょう}」という名前の小さな町。ロココ町の文明^{ぶんめい}は今の日本^{にほん}より少し^{すこ}だけ進^{すす}んでいます。人々^{ひとびと}はそほくであたたかみがあり、平和^{へいわ}に暮^くらしていました。



●主人公^{しゅじんこう}

お父^{とう}さんのようなりつばな^{はつ}な発^{はつ}明^{めい}家^かになるため、日夜^{にちや}努力^{どりく}している少年^{しょうねん}。ちょっとしたことをヒントに、いろいろなものを発^{はつ}明^{めい}してしまふ。そのすばらしい頭脳^{ずのう}と行動力^{こうどうりき}は、未来^{みらい}の大発^{だい}明^{めい}家^かとしての素質^{そしつ}を持っている……かもしれない。



●ロボット

主人公^{しゅじんこう}が発^{はつ}明^{めい}し、開^{かい}発^{はつ}するロボットだ。ずんぐりむっくりで、とても強^{つよ}そうには見^みえないけど、主人公^{しゅじんこう}の大切な仲間^{なかつま}なのだ。

●アキハバラ博士^{はかせ}

主人公^{しゅじんこう}のお父^{とう}さん。発^{はつ}明^{めい}家^かとしては第一^{だいいち}級のうでを持っている。主人公^{しゅじんこう}のよきアドバイザーだ。



しかしその平和^{へいわ}も長^{なが}くは続^{つづ}きませんでした。

あるとき、ロココ町^{ろここちょう}の周辺^{しゅうへん}に「ハッカー」となる悪^{あく}の軍団^{ぐんだん}が現^{あらわ}れたのです。

彼^{かれ}らは盗^{ぬす}み、破^あ壊^{くわい}などの悪行^{あくぎょう}を重ね、

さらには「改造^{かいぞう}人間^{にんげん}」なるモンスターたちを作り上げて町^{まち}の人々^{ひとびと}を不安^{ふあん}におとしつけました。

彼^{かれ}らがどこからやってくるのか、

そして彼^{かれ}らの目的^{もくてき}が何^{なん}なのか？

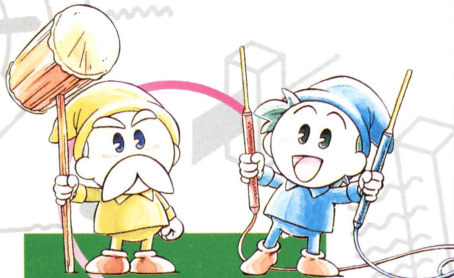
もちろんだれにもわかりません。

そんなハッカーたちにおびえるロココ町に
 ひとりの男の子が引越してきました。
 男の子の夢は自立してお父さんのような
 立派な発明家になること。
 そのためにお父さんのもとを離れ、
 ロココ町で暮らすことになったのです。



● ナギサさん

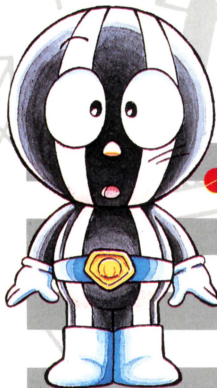
主人公の助手として働く
 美しいお姉さん。実は
 お父さんが作った、
 アンドロイドなのだ。
 カゲになりひなたにな
 り、主人公の冒険を手
 助けしてくれるぞ。



● トンテとカンテン

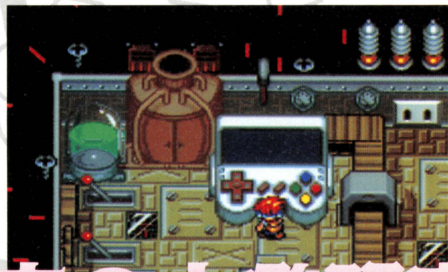
開発室の機械の中に住んでいる、
 フシギなフシギなふたり組。主
 人公の開発を手伝ってくれる、
 よきパートナーたちである。

この男の子こそ、
 このゲームの主人公=キミなのだ。
 ロココ町に住むキミは、
 当然ハッカーたちが引き起こす数々の事件に
 巻き込まれることになる。
 はたしてハッカーたちの正体は何なのか？
 ロココ町をおそう目的は？
 発明家のキミは、ロココ町に平和を
 取り戻すことができるだろうか？



● 戦闘員

ハッカーのし
 たつば戦闘員。
 度胸とか根性
 とかいうこと
 を知らない、
 ちょっと情け
 ないヤツだ。

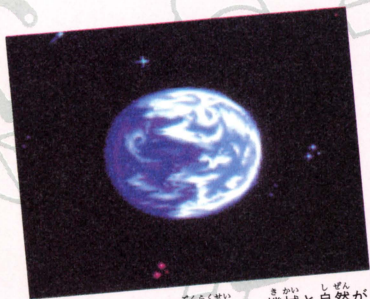


がんばれ!未来の大発明家

ワールドマップ

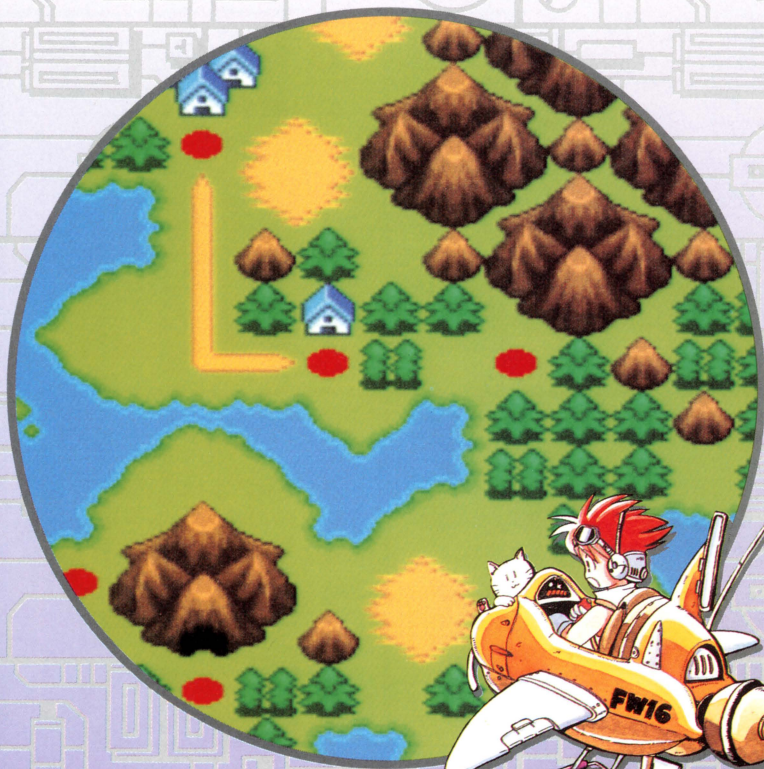


- ①ロココ町
- ②お父さんの家
- ③森
- ④河原
- ⑤洞くつ入口
- ⑥洞くつ入口
- ⑦迷いの森入口
- ⑧幽霊屋敷
- ⑨港
- ⑩船着場
- ⑪密林の村
- ⑫火山
- ⑬秘密の入江
- ⑭雪山港
- ⑮雪山
- ⑯ハッカー航空基地入口
- ⑰ハッカー要塞入口
- ⑱はなれ島
- ⑲はなれ島
- ⑳にわとり農場



▲冒険の舞台となる極楽星は、機械と自然が調和するフシギな星。森あり、山あり河原あり……極楽星の自然をとくと楽しんでね。

極楽星は文明も緑も豊かなのだ



知っておきたいこと

知っておきたいことがたくさんある。
大したことはないということでも
どこかに秘密がかくさねているかも……



画面の種類

このゲームには、さまざまな種類の画面がある。フィールド・ワールドマップ・ウィンドウ・開発、そして戦闘の5つだ。それぞれについて解説するので、文章中に画面の名称が出てきたら参考にしよう。

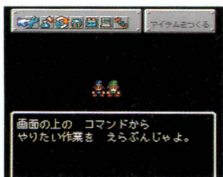
ワールドマップ画面

町などの外に出ると、この画面に切りかわる。道の上を進むと、ほかの場所へ行くことができるのだ。



開発画面

開発室という部屋でのみ切りかわられる画面。何かを作ったり、合成したりといった作業ができるのだ。



フィールド画面

ゲームを進めていくうえで中心となる画面。町や建物内などが映し出され、主人公はその中を進んでいく。



ウィンドウ画面

装備の変更や、さまざまな設定を行うための画面だ。フィールドマップ画面上でのみ切りかわられるよ。



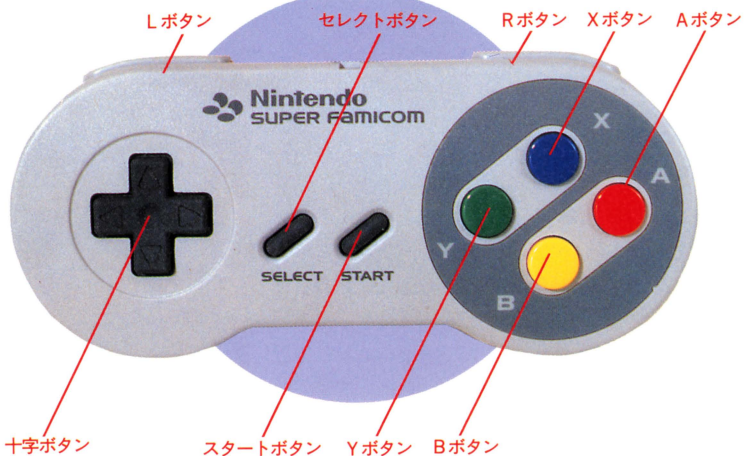
戦闘画面

フィールド画面上にいるモンスターにぶつかると、この画面に切りかわる。文字どおり戦いの場なのだ。



コントローラーの使い方

ゲームプレイ中のボタン操作は、各画面によって多少異なる。ここでは、比較的よく使うものを説明しよう(すべて初期設定)。くわしい操作については「画面表示の見方とアイコンの使い方(10ページ)」を見てね。



十字ボタン……キャラクターの移動やアイコンの選択に使う。

スタートボタン……ゲームスタート。フィールド・戦闘画面で押すとポーズになる。

セレクトボタン……フィールドで押すとウィンドウ画面になる。アイテム装備のウィンドウで押すと持っているアイテムを並びかえる。ワールドマップで押すとマップ全体が見わたせるビューモードになる。戦闘画面で押すとロボットの交代。

Aボタン……フィールドで人や物に向けて押すと、会話したり物を調べたりできる。各画面で選択した項目の決定。ワールドマップの赤い丸印の上で押すと町などに入る。

Bボタン……ウィンドウ画面で押すとフィールドマップに戻る。フィールド・ワールドマップで押しながら移動すると主人公がダッシュ。戦闘中に連打するとチャージ・バーが早くたまる。

Xボタン……フィールドで押すとウィンドウ画面になる。

Yボタン……フィールドで押すと、主人公が現在装備しているアイテムを使う。

Lボタン……フィールドで会話・調べるときだけ、Aボタンと同じ動きをする。

Rボタン……ウィンドウ画面の各ウィンドウで使う。

ゲームの始め方

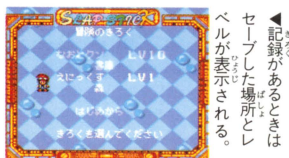
まずは本体にカセットをさして電源を入れよう。するとタイトル画面が現れる。そのまま放っておけばデモ画面が流れ、スタートボタンを押すと右の画面になる。



冒険をはじめます

ゲームをプレイするときは、この項目を選ぼう。Aボタンで決定すると「冒険の記録」という画面になる。すでにセーブしてある記録の続きをプレイするときはその記録を、初めてゲームをプレイするときは「はじめから」を選んで決定しよう。

「はじめから」を選ぶと、名前入力画面になる。十字ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Aボタンで決定すれば主人公に名前がつけられる。ひらがな以外の文字を使いたいときは、「ページ」を選ぶとカタカナや英字・数字を選ぶことができるのだ。



記録があるときはセーブした場所とレベルが表示される。



さろくの消す

すでにある記録をコピーするなら、この項目だ。コピーしたい記録を選び、コピー先へ移動させて決定すればOK。ただし、コピー先にほかの記録があると、その記録を消してしまう。コピーするときは、記録が消えてもいいか確認してからにしよう。

さろくを消す

記録を消したいなら、この項目だ。消したい記録を選んで決定すると、消してもいいかどうか確認のメッセージが出るよ。ここで本当に消してもいいなら「消します」を選ぼう。一度記録を消してしまうともとのには戻らないので、よく確認してから消そう。



セーブの仕方

ゲームのデータを記録することをセーブという。セーブの仕方には、下で説明するようにふたつの方法があるのだ。ゲーム中の状況にあわせて使い分けよう。



セーブには2種類の仕方がある。ひとつは、主人公の家にいるナギサさんに直接話しかける方法。もうひとつは、ナギサさんからもらえるトランシーバーを使うことだ。どちらも「セーブしたい」を選んで決定すれば、すぐその場でデータが記録されるぞ。

遠出しているときはトランシーバーを使う。わざわざロココ町へ戻らなくてもいいので、とても便利だ。でも場所によっては使えないこともある。建物や洞くつの中に入るときなどは、あらかじめセーブしておこう。中に入ってから、どこなら使えるかを確認しておこう。

+

こまめにセーブするクセをつけておこう

戦闘に敗れてゲームオーバーになると、最後にセーブした場所からの再スタートとなる。そのあいだにどれだけゲームが進んでいても、一気に戻されてしまうのだ。とりあえず、どこでもできるのだから、気がついたらすぐセーブするようなクセをつけておこう。



◀ゲームオーバーになると最後にセーブした場所からやり直しになる。



ゲームの終わりの仕方

ゲームを終わらせたいときは、まずセーブしよう。そして、ナギサさんの「安心してまたがんばってらっしゃい」というメッセージが表示されたら、電源を切ればいいのだ。このゲームには、ゲームを終わるためのコマンドはない。なれないうちは、いきなり電源を切るのがコワく感じられるけど、それはいいじょうぶ。ただし、セーブし忘れると最後にセーブしたところからになるよ。



◀ナギサさんの、このメッセージが表示されてから電源を切ろう。それでゲーム終了だ。

画面表示の見方とアイコンの使い方

ゲーム中の画面には、さまざまな情報が表示される。その情報の意味とアイコンの内容や使い方を、画面の種類別に説明しよう。始めから全部覚える必要はないけど、理解だけは早いうちからしておくといいぞ。

フィールド画面

① モンスター。主人公がぶつかると戦闘画面に切りかわる。

② カプセル。アイテムやお金が入っている。カプセルに向かってAボタンを押すと中身が手に入る。持ちものがいっぱいだと取れない。



ワールドマップ画面

① 主人公が立っているポイントの地名。

② ポイント。この上でAボタンを押すと、フィールド画面に入る。

③ 道。ポイントとポイントをつないでいる。イベントをクリアするごとに広がっていく。

ウィンドウ画面

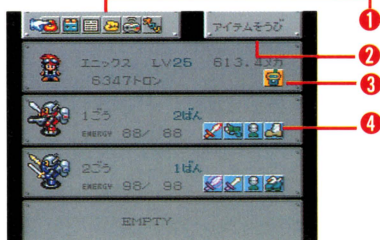
フィールド画面でセレクト・Xボタンを押すと切りかわる。十字ボタンでアイコンを選んで決定すると、装備や各設定を変更することができる。

① アイコン。それぞれのかわいい内容については、11ページを見よう。

② アイコンの名称。

③ 主人公のステータス。アイコンの「ステータス」を大ざっぱにまとめたもの。

(左上から順に) 名前・現在のレベル・現在の経験値・現在の所持金・現在の装備



しているアイテム。

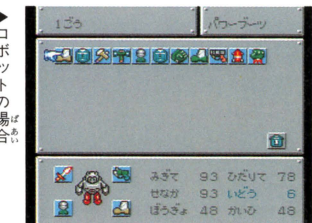
④ ロボットのステータス。主人公と同じく、アイコンの「ステータス」を大ざっぱにまとめたもの。(左上から順に) 名前・戦闘に登場する順番・現在のエネルギー/最大エネルギー・現在の装備。

アイテムそらび

主人公やロボットの装備を変更するアイコンだ。まずは変更したいキャラを、続いて装備したいアイテムを選んで決定しよう。主人公の場合……ひとつしか装備できないので、必要に応じて装備し直そう。フィールドでYボタンを押すと使えるが、アイテムによっては装備しているだけで効果が表れるものもある。ロボットの場合……右手・左手・背中・足の4ヶ所に装備できる。装備したいアイテムにカーソルを合わせると装備できる部分と現在の能力値が、装備すると装備後の能力値が表示される。



主人公の場合



ロボットの場

アイテムは並びかえできるぞ

アイテムウィンドウを見ると、アイテムは手に入れた順に並んでいる。これは、A・Xボタンで自由に並びかえできるぞ。セレクトボタンを使えば、アイテムの種類順に自動的に並びかえてくれるのだ。

手に入れたアイテムは内容をチェックしよう

アイテムを手に入れたら、それがどんな効果を持つものか調べておこう。アイテムにカーソルを合わせてYボタンを押すだけ。あらかじめ効果を知っていれば、使う場所も自然とわかってくるかも。

いらないアイテムを捨てるには

捨てたいアイテムとゴミ箱にカーソルを合わせて決定しよう。ものによっては開発画面の「リサイクル」でお金にかえられる。ムリに捨てず、換金した方がオトクだ。すき間はスタートボタンでつめよう。

メンテナンス

ロボットのためのアイコン。戦闘に参加させる順番を決めたり、アイテムを使ってのエネルギー回復・サビ取り・スクラップからの修理ができる。ただし、回復・サビ取り・修理の3つの整備は、それぞれのアイテムがないとできないぞ。



「いれかえじゅん」を 決めよう

カプセルにカーソルを合わせてAボタンを押すと、戦闘に参加させる順番が決められる。登場させたい順にロボットを選び、決定しよう。

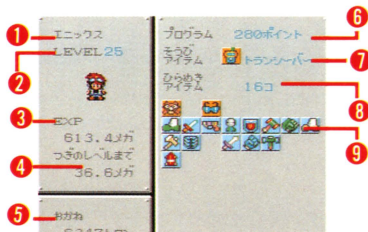
ロボットの整備も できるぞ

カプセルの右どなりには、ロボットに使うアイテムが表示されている。整備に使うアイテムと、使いたいロボットを選んで決定しよう。

ステータス

主人公の装備や現在の所持金、ロボットの装備・プログラムポイントなどのステータスを細かく見ることができる。

- 主人公の名前。
- 現在のレベル。
- 現在の経験値。
- 次のレベルになるために必要な経験値。
- 現在の所持金。
- ロボット1体に振り分けられるプログラムポイント数。
- 現在装備しているアイテム。
- ひらめいたアイテムの数。
- ひらめいたアイテム。
- ロボットの名前。
- 基本ステータス（プログラムポイントの振り分け状況）。
- 現在のエネルギー／最大エネルギー。
- 現在の各能力値。
- 現在装備しているアイテムと、そのレベル。



▲主人公のステータスウィンドウ

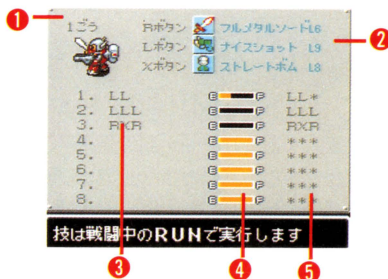


▲ロボットのステータスウィンドウ

れんぞくわざ

開発画面で登録した、各ロボットの連続技を表示するアイコン。確認したいロボットを選んで決定すると、右のような画面に切りかわるのだ。

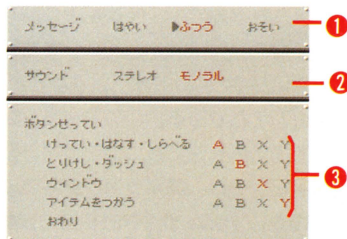
- ① ロボットの名前。
- ② 各ボタンに対応した、装備中のアイテムとそのレベル。
- ③ 登録した連続技の名称。赤く表示されている場合は、現在使えないことを表す。
- ④ 登録してある連続技を使うと消費される、1回あたりのチャージ量。
- ⑤ 登録してある連続技の組み合わせ。



コンフィグ

メッセージスピードを始め、各設定を変更するアイコン。好みに合わせて決定すれば、ゲーム進行がスムーズになるぞ。赤い文字で表示されているのが、現在の設定だ。

- ① メッセージスピードを、はやくい・ふつう・おそいのいずれかに変更できる。
- ② BGMを、ステレオ・モノラルのどちらかに変更できる。
- ③ 各動作のボタン操作を変更する。ちなみに、写真は初期設定。



おわり

ウィンドウ画面を終わらせ、フィールド画面に戻るときに使う。このアイコンを使わず、Bボタンを押すだけでもフィールド画面に戻ることができるぞ。

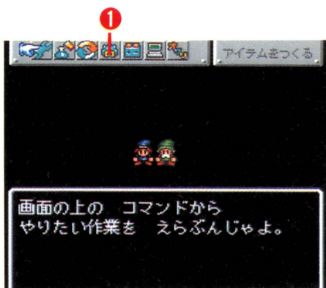




開発画面

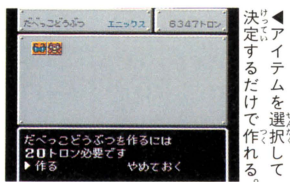
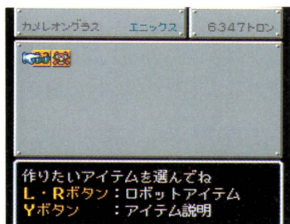
開発室にある発明マシンの前でAボタンを押すと、右のような画面が表示される。各アイコンを選択すると、アイテムの開発やロボットの整備ができる。またレベルアップ時に使えるポータブル発明マシンでも、操作はほぼ同じだ（くわしいことは19ページをみよう）。

①アイコン。それぞれの内容を下を参照しよう。



アイテムをつくる

発明したアイテムを開発するときを使うアイコン。アイテムを作るには、まず主人公が「ひらめく」ことが必要だ。「発明の友」という本を読んだり、人の話を聞いたり、何かを調べたりすると、主人公は「ひらめく」ことがある。このアイコンは、そのひらめいたアイテムを作るためのものだ。作りたいアイテムを選択すると、開発費用と確認のメッセージが表示される。「作る」か「やめておく」かのどちらかを選んで決定しよう。アイテムによっては、お金があれば何コでも作ることができるものもあるぞ。



◀ アイテムを選択するだけで作れる。

アイテムごうせい

現在持っているアイテムのうち、ふたつを組み合わせて新しいアイテムを作り出す。主人公用+主人公用、主人公用+ロボット用、ロボット用+ロボット用と、アイテムの種類に関係なく合成できるが、組み合わせ数は限られている。新しいアイテムを手に入れたら、合成できるかどうか調べてみよう。

- ① 合成するために選んだ、ふたつのアイテム。
- ② 現在持っているアイテム。L・Rボタンで、主人公用・ロボット用を切りかえる。
- ③ メッセージ。選択したふたつのアイテムが合成できる・できないや、合成後の名称、合成する・しないといったメッセージが表示される。



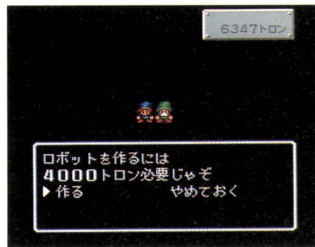
リサイクル

いらないアイテムを、お金にかえるためのアイコン。アイテムを選択すると、いくらになるか、リサイクルする・しないかのメッセージが表示される。どちらかを選んで決定しよう。

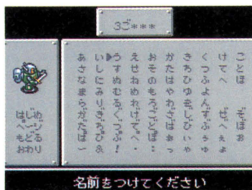


ロボットをつくる

ロボットを作るときに使うアイコンだ。これを選ばると、費用と作る・作らないの確認のメッセージが表示される。どちらかを選んで決定しよう。ロボットは3体まで作れ、それぞれ費用が異なる。お金があれば、早いうちに3体そろえておこう。



▶カッチョイイ名前をつけてあげよう。



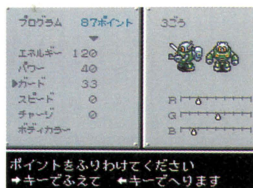
まずは名前をつけてあげよう

ロボットができあがると、名前入力画面になる。主人公のときと同じように、ロボットにも名前をつけてあげよう。どのロボットに何という名前をつけたかは覚えておこうね。

プログラムポイントを振り分けよう

プログラムポイントとは、ロボットのステータスとなる数値のこと。主人公がレベルアップするとポイントがたまる。これを以下の5項目に、十字ボタンの左右で振り分ける。

- エネルギー……ロボットの体力。多めに振り分けておくといいぞ。
- パワー……ロボットの攻撃力。高いほど敵に与えるダメージが大きい。
- ガード……ロボットの防御力。高いほど敵から受けるダメージが少ない。
- スピード……敵からの攻撃の回避率、また敵に与える攻撃の命中率。
- チャージ……チャージ・パーの回復スピード。数値が高いほど早く回復する。



◀振分けは、あとで変更することができるぞ。

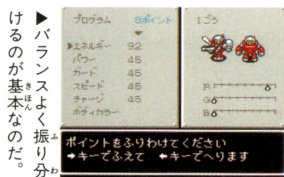
メンテナンス

ロボットの整備を行うアイコン。エネルギーの回復やサビ取り、スクラップになってしまったロボットを、お金を払って修理することができる。直したいロボットを選択すると、整備にかかる費用が表示される。メンテナンスする・しないのどちらかを選ぼう。場合によっては、アイテムを使って直した方が安くすむこともある。そのときは、アイテムコマンドウィンドウの「メンテナンス」で修理しよう。



プログラム

ロボットのステータスや、戦闘中に使う連続技を設定・変更するアイコン。何度でも登録し直すことができるので、状況に応じてかえていこう。どちらも戦闘において重要なポイントとなる。15ページを参考にしながら、よく考えて設定しよう。



「きほんステータス」が変更できる

「ロボットをつくる」で設定した、プログラムポイントの振り分けを変更することができる。変更したいロボットを選んだら、十字ボタンの左右で各項目のポイント数を増減させよう。

「れんぞくわざ」が登録できる

連続技とは、L・R・Xボタンのそれぞれに装備した武器での攻撃を、ここで組み合わせることによって発せられる必殺技のこと。たくさんある技があるので、いろいろと組み合わせを見てつけよう。技に名前をつけることもできるよ。



おわり

開発画面を終わらせて、フィールド画面に戻るときに使う。



戦闘画面

フィールド上でモンスターにぶつかる
と戦闘画面に切りかわるぞ。

① **タイム表示**。0 になる前に戦闘を終え
ると経験値にボーナスポイントが加わる。
0 になると画面上のカプセルは消滅し、
カプセルなどで手に入れたボーナスポ
イントはもらえなくなってしまう。

② **ロボットが移動できる範囲**。十字ボタ
ンで動かそう。

③ **モンスターの名前**。

④ **ロボットのステータス**。数値は現在の
エネルギー/最大エネルギー。数値のう
しろについたドクロマークは、黒がサビ
を、青が混乱状態を表す。現在戦って
いるロボットは名前が青く表示される。

⑤ **ロボットへの命令(戦闘コマンド)**。

こうげき……装備した武器で攻撃する。

「RUN」を選ぶと連続技が使える。

ぼうぎょ……守ってダメージを減らす。

にげる……戦闘から逃げ出す。必ず逃げ

られるとは限らない。主人公の名前……

主人公の行動を決めるコマンド。アイテムを使ったり、ロボットの入れかえができる。

⑥ **チャージ・バー**。このバーが満タンになると、ロボットに命令を出すことができる。



敵が全滅すれば 戦闘終了

画面上のモンスターをすべて倒せば戦闘終了だ。
倒した敵のデータは経験値となって、主人公の
ものになる。タイム内に戦闘を終らせると、ポ
ーナデータの経験値ももらうことができるのだ。

全部のロボットが 壊れると……

戦闘中にすべてのロボットが破壊されると、ゲ
ームオーバーになってしまう。エネルギーが少
くなったら、おしませつ回復アイテムを使おう。とき
には逃げることも、大切な戦略のひとつだ。

戦闘の流れ

フィールド上にウロウロするモンスターにふれると戦闘になる。このとき、敵が主人公の横・うしろからぶつかってくると先制攻撃をしかけてしまう。なるべく正面から当たることだ。



1 歩行可能範囲を移動して

ロボットの行動する順番になると、移動範囲が表示される。十字ボタンで、行かせたい場所へロボットを移動させよう。次に戦闘コマンドから実行したいものを選んで決定する。そのあいだにもタイムは減っていくので、素早く行動しよう。



もちろん、その場から動さなくてもOKだ。

2 まずはスペシャルカプセルを取ろう

戦闘画面上のカプセルは、パンチやソードの直接攻撃で開けることができる。中身はアイテムやボーナスステータ。ときにはワナや、開けただけで装備のレベルが上がることもある。タイムが0になると消滅してしまうので、先に開けておこう。



カプセルの中身はさまざま。開けるまでわからない。

3 チャージ・バーがたまったら戦おう

上記の1や2の行動をとったあと、ロボットの下方にチャージ・バーが表示される。これが満タンになるまで次の命令がくだせない。素早い行動が戦いの勝敗を決めるので、チャージ・バーが早く回復する工夫をしよう。

それには、ふたつの方法がある。開発画面の「プログラム」にある「チャージ」のポイントを高くすること。また、バーが回復しているあいだにBボタンを連打し、スピードを早めることだ。チャージ・バーが満タンになったら、すぐ戦闘コマンドを決定する。この繰り返しと、各モンスターに対するキミの戦略で戦闘を乗り切るのだ。



経験値とレベルアップ

このゲームでは、経験値のことを「データ」と呼ぶ。それを表す単位が「メガ」だ。0.1メガが10たまると1メガとなる。この関係は、よく覚えておこう。データが一定の数値になると、主人公はレベルアップする。データを集めれば集めるほど早くレベルアップするぞ。

データを集めるには、いくつか方法がある。まずは敵をドンドン倒すこと。戦闘画面上のカプセルや、戦いをタイム内で終わらせるなどしてボーナスデータをもらうことだ。データ数が多いほど主人公のレベルア



ップが早い⇒レベルアップすればロボットのプロプログラムポイント数が増えて強くなる⇒強ければゲームを先に進めやすくなる……というように、データ稼ぎはゲーム全体のかなめ、なのだ。

ポータブル発明マシンを使いこなそう

主人公がレベルアップすると、そのときだけ「ポータブル発明マシン」が使えるようになる。これは、簡単に言えば第2の開発室。開発画面のアイコンが使えるので、わざわざ開発室まで戻らなくても用がたりてしまうのだ。遠出しているときは、これをうまく利用しよう。



アイテムをつくる……とちゅうでひらめいたアイテムを、さっそく作ってみよう。アイテムごうせい……手に入れたアイテムを合成してみよう。今までは作れなかった新しいアイテムができるかも？リサイクル……持てるアイテムの数は限られている。持ちきれなくなったり、必要ないアイテムは、すぐお金にかえよう。ロボットをつくる……残念ながら、このアイコンだけは使えないのだ。メンテナンス……プログラムポイントを振り分けてから、ロボットを整備しよう。今の状況に合わせて振り分けると、戦闘が楽になるぞ。おわり……やり残したことがないかどうか、よく確認してから終わろう。

アイテムリスト

ゲームに登場する武器や防具、道具などをまとめてアイテムと呼ぶ。ここでは、そのアイテムに関するデータと特徴などについて説明しよう。

<表の見方>

名称……各アイテムの名前。

攻撃力・防御力……アイテムが持つ、レ

ベル1のときの攻撃力・防御力の数値。

トロン……開発するときにかかる費用。

備考……アイテムの特徴。

武器

ソード（近接系）

名称	攻撃力	トロン	備考
メタルソード	+5	200	開発したロボットが最初から装備している
バトルソード	+10	400	メタルソードの次に攻撃力が高い
フルメタルソード	+20	—	バトルソードより、たよりになる
サンダーソード	+40	—	画面内のすべての敵に雷でダメージを与える

アクス（近接系）

名称	攻撃力	トロン	備考
メタルアクス	+10	400	敵に叩きつけて攻撃する。攻撃力は低い
バトルアクス	+20	—	メタルアクスの次に攻撃力が高い
フルメタルアクス	+40	—	アクス系の中では、もっともたよりになる

ブレイド（遠隔系・特殊系）

名称	攻撃力	トロン	備考
ソニックブレイド	+10	1000	剣の先から三日月型の弾を発射する
プラズマブレイド	+15	2000	剣の先から円状のプラズマを発射する
レーザーブレイド	+20	—	剣の先から、だ円状のレーザーを発射
ソウルブレイド	+55	6000	剣の先から鳥の形をした弾を発射する

🔴ハンマー（近接系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
ドクドクハンマー	+ 8	200	敵に毒を与えることがある
スッポンハンマー	+10	—	敵のHPを吸収することができる
メガトンハンマー	+24	—	敵を画面はしまではじき飛ばす

🔴ストーン（遠隔系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
ヘビーストーン	+12	500	敵を画面はしまではじき飛ばすときがある
パニックストーン	+24	—	敵を混乱させることがある
ブレイクストーン	+36	—	ストーン系の中ではもっとも攻撃力が高い

🔴パンチ（近接系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
パンパンパンチ	+12	200	パンチで敵にダメージを与える
スーパーパンチ	+24	500	パンパンパンチより高い攻撃力がある
ひっさつパンチ	+48	—	装備すると、クリティカルが出やすくなる

🔴ブロー（遠隔系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
ロケットブロー	+16	—	パンチを飛ばして攻撃する
ローリングブロー	+32	—	ロケットブローより高い攻撃力がある
マッハブロー	+64	—	もっとも強烈なパンチを飛ばす

🔴ショット（銃・ボム系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
ハンドショット	+ 4	200	ショットを放ち、敵にダメージを与える
ナイスショット	+10	—	ハンドショットより、高い攻撃力を持つ
バズーカ	+32	1000	弾丸を発射し、敵にダメージを与える

🔴 レーザー銃（銃・ボム系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
ツイストレザー	+25	1000	龍の形をしたレーザーを発射する
チャージレーザー	+35	—	だ円状のレーザーを発射する
はどうレーザー	+45	5000	強烈な波動砲を発射し、敵にダメージを与える

🔴 ボム（銃・ボム系）

名 称	攻撃力	トロン	備 考
ストレートボム	+10	400	前方の敵にボムをおみまいする
ナパームボム	+23	1000	3ラインの敵を攻撃。足元に落ちると炎上する
アイスボム	+28	1400	3ラインの敵を攻撃。頭上から水や雪だるまが落ちる
かくさんボム	+36	2000	3ラインの敵に強烈なダメージを与える

防 具

🟢 シールド

名 称	防御力	トロン	備 考
ヘビーシールド	+8	400	敵にはじかれても、うしろに下がらない。回避力18
サビーズシールド	+12	—	装備していれば、サビることがない。回避力18
サイコシールド	+16	1000	装備していれば、混乱することがない。回避力16
ケミカルシールド	+20	—	かなりたよりがいのあるシールド。回避力16
ハイパーシールド	+34	3000	最高の防御力を誇るシールド。回避力32

🟢 パック

名 称	防御力	トロン	備 考
パックざんがい	+1	—	パックが壊れた状態。あるアイテムと合成すると……？
パワーパック	+0	3000	防御力はないが、装備すると攻撃力+10になる
シールドパック	+10	5000	装備すると、回避力も16上がる

名称	防御力	トロン	備考
ターボパック	+ 2	3000	装備すると、移動力も4上がる
ソーラーパック	+ 5	4000	装備すると毎ターンごとにエネルギーが少し回復する
クイックパック	+ 5	5000	エネルギーが0になっても、一度だけフル回復する

ブーツ

名称	移動力	トロン	備考
ブーツ	+ 4	200	開発したロボットが、最初から装備している
パワーブーツ	+ 6	1000	ブーツにくらべ、移動力がアップする
スワンプブーツ	+ 6	—	移動力アップのほかに、防御力+2
4WDブーツ	+ 8	—	移動力アップのほかに、防御力+4
タンクブーツ	+ 6	—	移動力アップのほかに、防御力+16、回避力が32上がる
ホバーブーツ	+ 8	4000	移動力アップのほかに、防御力+6

アイテム

名称	内容
けむりだま	戦闘中は敵から逃げられ、フィールド上では敵の動きを少しのあいだ止める
すぐナオール	ロボットのエネルギーを、最大値まで回復する
さびトレール	ロボットのサビを取る。サビのまま放っておくとエネルギーが減る
しゅうりキット	スクラップになったロボットを修理する
スーパーボム	戦闘中に、主人公のコマンドで使用する。強烈な破壊力を持っている
スクラップ1~10	開発画面で、さまざまなものと合成できる。1~10の種類がある
トランシーバー	ゲーム序盤でもらえる、ナギサさんとの通信アイテム
びっくりホーン	使うと大きな音が出る。人を驚かせたり、注意を引きつけたりする
さびたドリル	とある場所で拾う、サビついたドリル。このままでは使えないが……？
もぐらドリル	モグラ型のドリル。やわらかい岩やカベは、これで掘ることができる

名 称	内 容
きえるんです	しばらく姿を消すことができる。効果がきれるとなくなる
かわるんです	ネズミに変身する。ネズミ穴を通ったりネズミと話したりできる
カメレオングラス	ワナや隠しトピラなど、ふつうは見えないものが見えるようになる
カギ	カギのかかったドアを開ける。一度使うとなくなってしまう
おてつだいロボ	家事、日曜大工、なんでもこなすロボット。困っている人に貸そう
ライト	暗闇をてらすことができる
はなのたね	森で手に入る花のタネ。その使いみちは……？
だべっこどうぶつ	動物と話ができるようになる
サイバージャック	コンピュータ内部に入ることができる
あかポット	ハッカー宇宙要塞のエンジンを止めるために必要
あおポット	ハッカー宇宙要塞のエンジンを止めるために必要
きいろポット	ハッカー宇宙要塞のエンジンを止めるために必要
ほうせき	ペブシ家の家宝
てがみ	カールのお父さんから、息子への手紙
せきばん	カールが洞くつで見つけた石板
かんぶバッチ	ハッカーの幹部しか入れない場所へも、これがあれば行かれる
おてんきママさん	天気をかえることができる発明品
あかいはな	はなれ島に咲いているという、熱病に効果のある花
いし1、2、3	フシギな光を放つ、フシギな石
スクラップA	ナポレオンのスクラップ
スクラップB	ポリンキー邸の廃墟でもらうスクラップ
ひこうせん	歩いて行かれないような土地へ移動することができる
うちゅうせん	これに乗ると宇宙へ飛び出し、ショコラ星へ移動することができる

モンスターリスト

このゲームに登場するモンスターたちを紹介しよう。本当は、平和をおびやかす悪いヤツらだが、どこかニクめないキャラばかりだ。

<表の見方>

無効技……効きにくい攻撃の種類。

有効技……効きやすい攻撃の種類。


攻撃方法……そのモンスターの攻撃技。

名称のあとについている数値は、その技の攻撃力を表す。


名称

HP	メガ	防御力	素早さ	モンスター
無効技		有効技		
攻撃方法				


ゼンメイン

5	0.1	0	0	
—		—		
からくりパンチ 2		からくりヘッド 2		


ゼンメインターボ

30	0.7	20	24	
—		特殊系		
からくりターボパンチ 48		からくりターボヘッド 50		


きのこん

5	0.1	0	0	
—		—		
フライングハット 3		孢子 3		


どくきのこん

30	0.8	30	24	
—		—		
スクリューハット 59		ドク孢子 56		


くもかいじん

18	0.3	10	16	
連続技		銃・ボム系		
ろくぶてパンチ 15		スパイダーネット 8		


どくぐもかいじん

30	0.9	30	24	
連続技		銃・ボム系		
ひゃくれつパンチ 46		ポイズンネット 43		


ゲル

5	0.1	0	0	
ショット		—		
マッスルパンチ 8		ナイアガラストップ 2		


ゲルゲル

40	0.8	34	24	
銃・ボム・特殊系		パンチ		
スーパーマッスルパンチ 58		ナイアガラポイズン 54		


ガマおやぶん

50	1.4	40	28	
—	—			
パラソルアタック 63		つば 55		


パーチク

30	1.0	30	48	
銃・ボム系		—		
大くちばし 82		エル卵爆弾 78		


ヒネもぐらおとこ

48	1.0	28	16	
—	ハンマー			
逆モグラ叩き 32		地震 46		


スモーカー

20	0.7	14	16	
近接・連続系	銃・ボム・遠隔系			
エネルギーバキューム 34		ブラズマプレス 36		


ひのたまポーズ

20	0.6	5	30	
銃・ボム系		アイス		
ファイヤープレス 34		ファイヤーレイン 34		


フラン・けん

40	0.9	25	8	
連続技		銃・ボム系		
ビッグハンマー 45		うがぁー砲 41		


ピーチク

10	0.2	0	16	
銃・ボム系		—		
くちばし 8		卵爆弾 5		


もぐらおとこ

26	0.6	12	0	
—	ハンマー			
逆モグラ叩き 28		ツチ玉転がし 30		


タックル・ゴリー

65	1.6	68	40	
連続技		—		
ショルダーチャージ 87		ボール爆弾 84		


ヘビースモーカー

30	0.7	20	16	
近接・連続系	銃・ボム・遠隔系			
エネルギーバキューム 41		サンダープレス 44		


ミイラおとこ

30	0.8	20	8	
連続技		銃・ボム系		
呪いの踊り 40		ロケットアーム 41		

ホーホー

10	0.6	20	24	
連続技		銃・ボム系		
ゴーストアタック 36		ブルブルアイス 36		


たまワニ

50	1.1	20	40	
—		—		
タライ落とし 55 プチウォーター 52				


ペッパーキャノン

60	1.3	43	30	
ソード		プラズマ		
拡散ミサイル 66 スポイトボール 68				


メゾンシェル

100	30.0	150	120	
すべて		—		
—				

リトルスター

30	1.2	60	56	
連続・特殊系		近接系		
リトルプレゼント 72 ローリングスターダスト 72				


潜水戦闘員(モリ)

30	1.0	40	40	
—		—		
足ヒレ 77 モリ投げ 76				


タコかいじん

60	1.5	60	32	
連続技・特殊系		—		
デンデコアタック 80 墨吐き 0				


ペッパーロボ

56	1.3	43	30	
ソード		プラズマ		
ジェットタックル 68 ハイレーザー 66				


バイオリオン

20	1.1	30	40	
連続技		—		
かみつき 62 超音波 54				


ウニポン

20	0.9	60	32	
—		—		
拡散ウニ爆弾 74 ポイズンニードル 70				

こんぶあんこう

30	0.9	40	34	
サンダー		—		
カイソウ放電 82 コンプまき 74				


潜水戦闘員(銃)

30	1.0	40	40	
—		—		
潜水銃 74 麻酔弾 74				


バンペー

60	1.5	60	50	
近接系		プラズマ		
バンペースティック 87 アイレーザー 85				

スーパーバンパー

80	1.8	70	95	
近接系		プラズマ		
バンペースティック 130 アイバレス 130				


だいまじんロボ

150	2.4	120	80	
特殊・近接系		銃・ボム系		
だいまじん剣 165 岩石落とし 150				


ぎん・エンゼル

30	2.2	90	80	
連続技・特殊系		—		
銀のラッパ 130 エンゼルアイス 156				

ガンバラナイト

80	1.8	115	62	
連続技・特殊系		ボム		
メガトンボール98/アイアンアロー -96/ジャンピングアタック119				


ガーガリアン

150	2.8	128	90	
—		アイス		
ヒートウェイブ 158 粘着玉 148				


平戦闘員(ヘルメット)

8	0.2	0	2	
—		—		
ヘルメット 2 くるくるヘッド 5				


まじんロボ

120	2.0	80	74	
特殊・近接系		銃・ボム系		
まじん剣 120 投げキッス 80				


どう・エンゼル

20	2.0	70	70	
連続技・特殊系		—		
銅のラッパ 90 エンゼルファイヤー 146				


きん・エンゼル

30	2.2	90	93	
連続技・特殊系		—		
金のラッパ 140 エンゼルサンダー 166				


ファンバラナイト

100	2.2	125	84	
連続技・特殊系		ボム		
ギガトンボール136/セラミックア ロー136/ジャンピングアタック120				


メタルガード

120	3.0	110	110	
連続技・特殊系		遠隔系		
スーパージャンプ斬り 150 ソニックウェイブ 156				


平戦闘員(剣)

25	0.3	10	5	
—		パンチ		
剣 15 はやぶさ剣 20				


平戦闘員(銃)

10	0.3	5	5	
—		—		
ショットガン 28				


平戦闘員(ボム)

10	0.3	5	5	
—		—		
ショットボム 28				


中戦闘員(ヘルメット)

10	0.3	10	24	
—		—		
ヘルメット 42 ぐるぐるヘッド 46				


中戦闘員(剣)

30	0.4	28	24	
—		—		
剣 46 はやぶさ剣 56				


中戦闘員(銃)

30	0.5	20	30	
—		—		
ショットガン 58 レーザーガン 62				


中戦闘員(ボム)

30	0.4	20	30	
—		—		
ショットボム 62				


幹部戦闘員(キック)

30	0.7	34	24	
特殊系		—		
キック 80 ひゃくれつキック 85				


幹部戦闘員(剣)

50	0.9	48	40	
特殊系		ショット		
剣 84 円月剣 90				


幹部戦闘員(銃)

45	1.0	36	32	
特殊系		—		
バズーガ 89 レーザーガン 92				


幹部戦闘員(ボム)

44	1.0	30	32	
特殊系		—		
ナバームボム 92 アイスボム 92				


ミニ戦闘員(黒)

10	0.5	40	50	
—		—		
自爆 110 オンチ攻撃 60				


ミニ戦闘員(赤)

10	0.6	80	80	
—		—		
自爆 140 オンチ攻撃 90				


ミニ戦闘員(青)

5	0.4	20	20	
—		—		
自爆 60 オンチ攻撃 8				


ローズ親衛隊(爪)

50	1.6	72	70	
特殊系		—		
アイアंकローウ 130 ポイズンヘルクローウ 132				


ローズ親衛隊(バラ)

50	1.6	70	68	
特殊系		—		
バラショット 136 拡散バラ爆弾 138				


ローズ親衛隊(爆弾)

50	1.6	60	68	
特殊系		—		
花束爆弾 140 8ミリマシンガン 139				


QQせんとういん

10	0.1	0	0	
—		—		
おたすけリモコン 0				

おめん軍団(ボール)

10	2.0	80	40	
連続技・特殊系		—		
ジャンピングスロー 190 ドッチボール 192				


おめん軍団(風船)

10	2.6	100	20	
連続技・特殊系		—		
バルーンボンバー 120 風船破裂 120				


おめん軍団(重石)

10	2.8	100	28	
連続技・特殊系		—		
ビッグフット 160 横綱ドロップ 165				


グリーンペレー(爆弾)

10	2.0	80	40	
連続技・特殊系		—		
カー爆弾 190 怪獣爆弾 192				


グリーンペレー(大砲)


10	2.5	120	20	
連続技・特殊系		—		
タコ爆弾 120 江戸前火花 120				


グリーンペレー(トラップ)


10	2.6	100	30	
連続技・特殊系		—		
クレーン 165 地震 170				

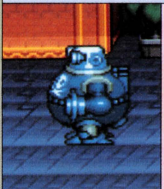
監視丸


—	—	—	—	
—		—		
警報ブザー				

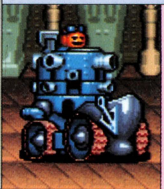
メタクラブ	200	20.0	22	5
	連続技		—	
			メタルクロウ30/ メタクラブJr.10/ バブルボール 青25・紫15・赤 15	


マームラナ	400	50.0	40	24
	連続技		—	
			魅惑のリンブン 42/落雷の杖54	


ビックアイ	600	70.0	64	40
	連続技・特殊・銃・ボム系		ハンマー	
			ハーケンクロウ 80/トリプルレー ザー88/ホバー アタック80	

パペメカ	540	30.0	80	38
	連続技・特殊系		ストーン	
			16ミリ機関砲68/ ヘルミサイル92/ ジャンプアタック 95	

バグバグ	700	40.0	110	42
	連続技・特殊系		レーザー	
			スパークショット 130/スマッシュビ ーム126	

ブラックタンク	1300	90.0	115	68
	連続技・特殊系		ハンマー	
			ガトリングショット 126/ビッグミサイ ル138/ハッカー パラシュート隊 136/タンクアタ ック172	

メカ・デ・ローズ	2000	50.0	130	80
	連続技		—	
			スラッシャー150/ ヒステリックミサイ ル160/ヘッドアタ ック162	

バグバグVer.2	2400	40.0	135	70
	連続技・特殊系		レーザー	
			スパークショット 160/スマッシュビ ーム150	

フィールド上・地形ガイド

アイテムやモンスターもさることながら、フィールドや地形にもさまざまな種類がある。新しい場所へきたら、周囲をよく見回してみよう。気になるところ・ものを見つけたら、細かくチェックしてみよう。意外なものが見つかる……かもしれないぞ。

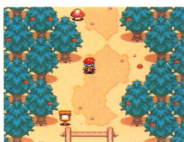


いろいろなフィールドがあるぞ

主人公が進んで行くマップのことをフィールドと呼ぶ。フィールドには、実にさまざまな種類があるのだ。下に載せた

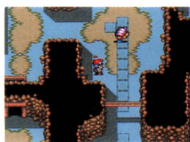
4ヶ所は、そのうちのほんのひとにぎり。冒険しているうちに、アツとおどろくような場所に出ることがあるかもよ?

●森



▲木が多いので敵を発見しづらいのだ。

●洞くつ



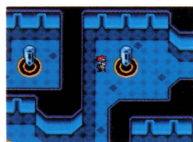
▲入り組んでいるので迷わないように注意。

●ネズミ通路



▲攻略上、とても重要な役割をする通路だ。

●コンピュータ内



▲洞くつと同じで迷いやすいフィールド。

地形もさまざま

フィールドには、いろいろな地形やものがおかれている。気になるところやフシギなものを見つけたら、すぐに調べてみよう。意外な発見があるかもしれないぞ。中でも右の4項目は、それぞれがどんな役割や意味を持っているのかっておかないと、ゲームを先に進められなくなる。せめてこれだけは覚えておきたい。ひとつずつ解説してみよう。もちろん、このほかにも重要なポイントはあるのだ。



カプセル

アイテムやお金の入っている、いわゆる宝箱。ソーンはないからすぐ開けよう。



くずれたカベ

やわらかいカベなので、もぐらドリルを使うと穴を開けることができるぞ。



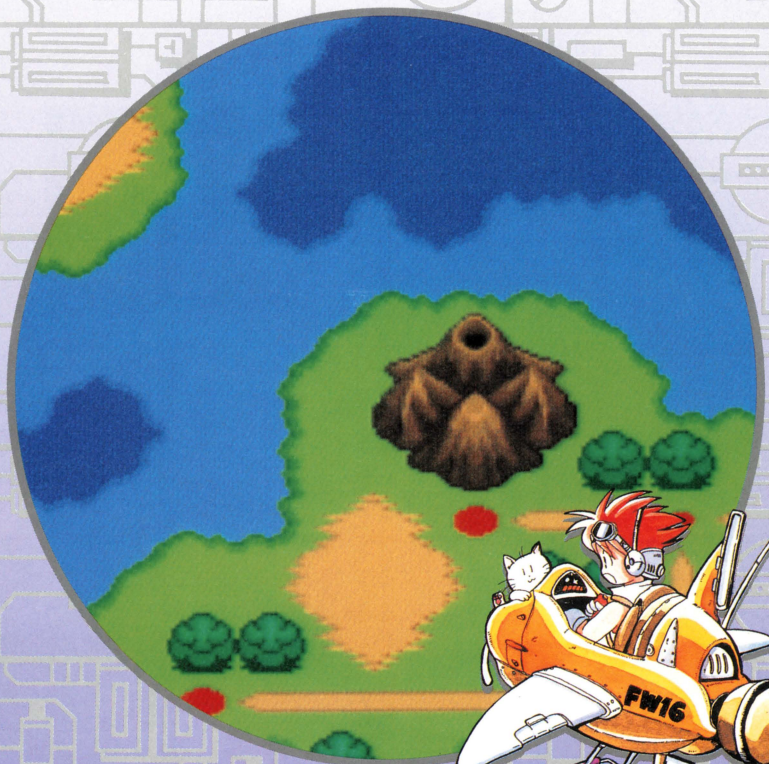
カギつきドア

カギのかかったドア。カギがないと開かない。どこかで手に入れてこよう。

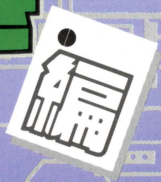


ネズミ穴

ネズミが通れるだけのせまくて小さい穴。ネズミ通路につながっている。

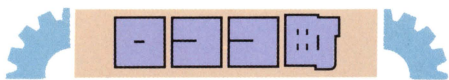


冒険の手引き



さあ、いよいよ冒険の始まりだ！
キミは主人公の少年となって
発明家という夢のトビラを開くのだ！

少年の夢はりっぱな発明家に



目ざめればロココ町

——真つ暗な闇の中で、だれかが呼んでいる。
だれだろう、なんだろう……考えるヒマもなく
突然大きな音が響いた。ドカンッ！

あたりが明るくなると声の主がわかった。お父さんだ。そう、ここはもうロココ町なのだ。



アキノバラ：
はっはっはっ
さずがに 目がさめただろう
しかし よくねむっていたなあ

◀ なかなか起きない息子に父はイタズラしたのだ。



君も 今日からのロココ町の住人というわけだ
世のため 人のため 町のために
若い力を 使ってくれたまえ

▲ 町長は少し太めのおじさん。秘書のローズと発明家のペッパーもいるぞ。

町長にあいさつしに行こう

主人公の夢は、お父さんのようなりっぱな発明家になること。そのためにも、彼は自立した生活を送ることになったのだ。自ざめた場所は、今日から主人公の城となる一軒家の自宅だった。

助手のナギサさんに話しかけると、町長にあいさつしてくるよう言われる。さあ、自立への第一歩。お世話になる町の町長舎へあいさつしに出かけよう。



町長：
おー、いっ・いっっ！
きっ・きっ・きみっ！
その生き物も 外に出してくれっ！

▲ 町長舎の右にいる犬は話すとついてくる。そのまま町長室に入ると……。

●ロココ町●



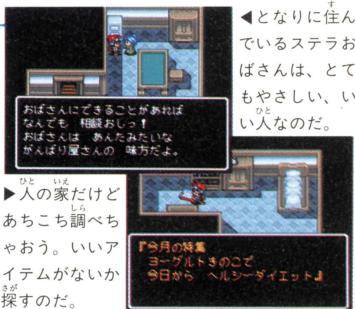
道具屋

けむりだま	20
すぐナオール	60
さびトレール	100
しゅうりキット	300
スーパーボム	200

町中を探検しちゃおう

ナギサさんは、まっすぐ帰ってこいって言ったけど、ちょっとより道しちゃおう。なにせこれから、ここで新しい生活が始まるのだ。お世話になるのは町長だけじゃない。町の人たちにだって、あいさつはしておかなきゃ。

あいさつついでに、家の中も見せてもらおう。ついでにダンスなんかも調べてみよう。見つけたアイテムは、いただいでおくこと。



▶人の家だけど
あちこち調べち
やおう。いいア
イテムがないか
探すのだ。

◀となりに住ん
でいるステラお
ばさんは、とて
もやさしい、い
い人なのだ。



できた

さっそくロボットを作ろう

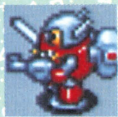
ひととおり探検し終わったら自宅へ戻ろう。お父さんが帰ろうとしているぞ。そう、ここは主人公の家。お父さんは郊外に自分の家も持っている。そこへ帰るところなのだ。

お父さんの話を聞いたら、机の上の本を読もう。ロボットを作れるようになるぞ。ナギサさんの案内で開発室へ行き、さっそくロボット第一号を作ろう。

ロボットは3体まで作れるよ

主人公のレベルに関係なく、お金があればいつでもロボットを作ることができる。開発できるロボットは3体。同じ顔をしているけど、能力や特徴はそれぞれ異なるのだ。

戦闘に参加できるのは1体だけ。なのにすべてのロボットが壊れるとゲームオーバーになってしまう。お金が増えてきたら、多少ムリしてでも残りの2体を作っておこう。ゲームオーバーにならないよう用意しておくのだ。



最初に作るロボット。オススメプログラムは、エネルギー20、パワー7、ガード6、スピード4、チャージ3だ。

敵の近接攻撃に強い。3体の中でも、主力となって活躍してくれるはずだ。ガードのポイント数は高く設定しよう。敵の特殊攻撃に強い。2体目との入れかえをうまくすればかなり楽に戦えるようになるはず。ガードを高くすること。

お父さんの家

お父さんにロボットを見せに行こう

1体目のロボットが完成したら、お父さんに見せに行こう。きっと喜んでくれるぞ。

お父さんの家には先客がいた。ハッカーとかいう組織の戦闘員が勧誘にきていたのだ。だが、そこは天下の大発明家・アキハバラさん。発明を悪いことに使うヤツなどに協力するワケがないのだ。あわれ戦闘員は、あの大音響を発するホーンで追ひ払われてしまう。



◀お父さんの家はロココ町の郊外にある。鳥の巣は、ママにのぞいてみよう。

▶ハッカーの戦闘員が勧誘にきていた。だが、ていよくあしらわれてしまう。

そこでハッカーの今後のために博士のようなすぐれた発明家の力が必用なですよ！



◀戦闘員は待たせられていたのだ。

▶この戦いの流れを覚えよう。

ハッカーとの初戦闘だ

ハッカーがいなくなったら、お父さんに話しかけてみよう。さきほど主人公を眠りからさまし、今のハッカー撃退にも一役かった、大音響を発する重要アイテム・びっくりホーンがもらえるぞ。

お父さんの家を出ると、さっきの戦闘員がよってくる。主人公を人質にして、アキハバラ博士を誘い込もうというワケだ。ところが主人公には作ったばかりのロボットがある。逆に倒しちゃおう。

ロココ町～森～河原～洞くつ入口

わんぱくぼうずたち洞くつへ

ハッカーを撃退したらロココ町へ戻ろう。何やら、おとながたくさん集まって相談しているぞ。主人公とは入れちがいに、どこかへ出かけるようだ。警官の話では、何人かのこどもたちが町を抜け出して河原へ行ったらしい。ハッカーの戦闘員がウロウロしていて危険なので、これから連れ戻しに行くそう。こどもはムチャが好きだもんね。

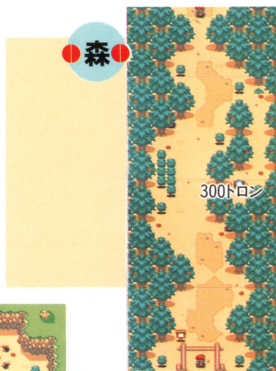


▶おとなにとって、好奇心いっぱいの子どもの行動は迷惑なだけでしかない。

●河原●



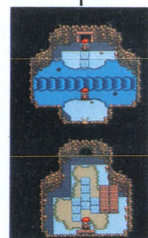
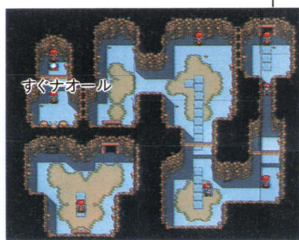
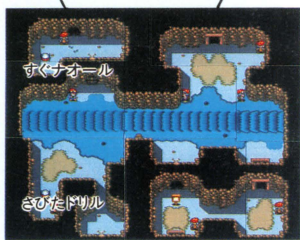
●森●



ワールドマップへ



●洞くつ入口●



●洞くつ●

洞くつ内へ向かおう

おとなたちが出かけたら、さっそくあとを追いかけて洞くつへ行こう。ベツパーの発明品をたよりに、洞くつへ入ろうとしているぞ。ところが彼の発明は、開けた穴をうめただけで役にたたなかった。ベツパーは怒って帰っちゃおうし、おとなたちも村へ戻ってしまう。さあ主人公の出番だ。この影響で意外なところに穴が開いたぞ。さっそく洞くつへ入ろう。



◀発明家と名高いベツパー博士。洞くつのかべを穴を開けようとしたが失敗する。

▶博士の失敗は、こんなところで効果を表した。洞くつ内へは、ここから行こう。



さびたドリルはど~しよう?

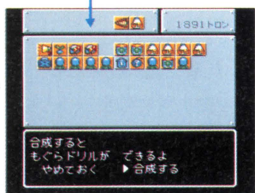
洞くつには、フィールド以上にモンスターがウヨウヨしている。レベルの低いうちはムリに先へ進まず、ゆっくり攻略しよう。戦うときはなるべく正面からぶつかること。こちらが先制攻撃をするためだ。

中をさまよっているうちに、カプセルからさびたドリルを発見する。このアイテム、実は終盤までお世話になる重要品。だがサビついて使えない。サビさえ取ればいいんだけど……さあ、どうすればいいか町へ戻って考えよう。



◀さびたドリルは、このままでは使えないアイテムだ。

▶サビを取ればいいんだから……あのアイテムと合成させればOKだ。



わんぱくぼうずたち発見

さびたドリルのナゾを解明し、もぐらドリルに作りかえたら、再び洞くつへと戻ろう。ドリルをフルに活用して、マップをよく見て、くずれた岩に穴を開けつつ進んで行こう。すると……いたいた。わんぱくぼうずたちがワンワン泣きながら救出を待っていたぞ。話を聞いてみると、緑の髪をしたカール少年がみんなを連れ出したらしい。フロアの奥にドリルで穴を開けてやると、こどもたちは飛び出して帰っていく。カールはあとから戻るというので、ひとまず先に町へ帰るとしよう。



◀こどもたちを発見。みんなぶじて何より。

▶おとな及び町へ戻ろう。カール少年を残し、

ロコ町〜洞くつ入口

いちやく町の英雄だい

自宅へ戻ると、ナギサさんがほめてくれる。彼女だけじゃない。町の人々も、子どもたちを助けたのが主人公だと聞いて、口々にほめたててくれるぞ。しかも町長から、1000トロンもの大金がもらえちゃうのだ。

町長舎を出ようとすると、受付のおばさんに声をかけられる。カールのお母さんに、でも彼は、まだ戻ってきていないらしい。

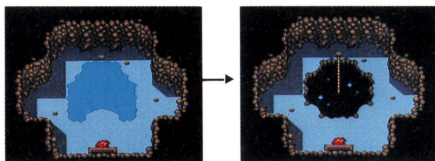


お父さん、いつてらっしゃい

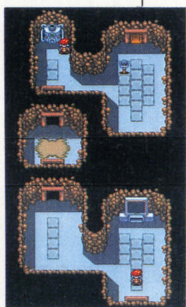
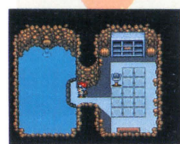
町長舎を出ると、ナギサさんから帰ってコールがかかる。急いで自宅へ戻ってみよう、お父さんがきているぞ。何でもお友だちのフラボノさんと、しばらくのあいだ旅に出るらしい。そのあいだ、ネコのクロガネを預かってほしいということだ。クロガネはいいとしても、お父さんと離れるのはちょっとさびしい。でも自立した人間になるためには、笑顔でいつてらっしゃいを言わなくちゃ。

カールを探して再び洞くつへ

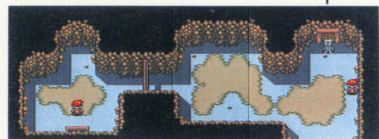
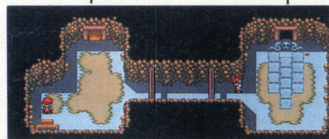
お父さんを見送ったら、カールを探しに洞くつへ行こう。ナギサさんのヒントをたよりに中をウロウロしていると……下の写真の位置で、突然爆発音が鳴り響く。急いで音のした方へ行ってみると、さっきまではなかった大穴が開いているのだ。しかもロープがゆわえつてられている。これをつたって降りてみよう。



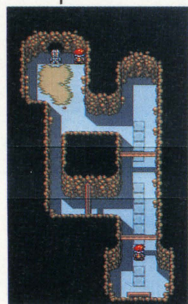
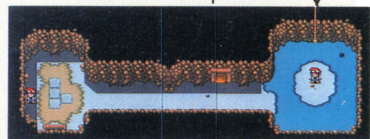
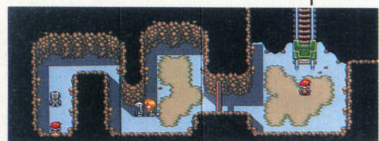
●洞くつ●



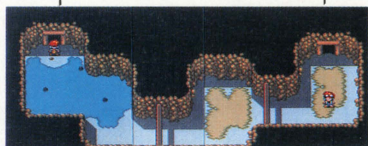
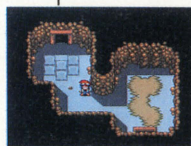
司令室



上から



ハッカー基地
入口



ティアトロンってなんだ？

ロープを降りて先へ進むと、カニを巨大にしたようなヤツがいる。戦闘員をどなりつけているところを見ると、彼もハッカーの一員にちがいない。会話の内容からすると、どうやら「ティアトロン」とかいうものを探しているようなんだけど……それってなんだろう。



◀親分のカニはメタクラブという名前。おフロ好きみたいだぞ。



▶びっくりホーンでおどかせば、ドアから離れる。

◀何度話しかけてもとおししてくれない。

ドアの奥へ行きたい

メタクラブたちがいなくなったら、そのあとに試してみよう。でもとちゅうで、戦闘員とおせんぼされてしまう。何度話しかけても奥へおしてくれないのだ。こうなったら、アレを使っておどかしてやろう。そう、びっくりホーンの出番だ。

ドカンと音をたてると、おどろいた戦闘員がドアの前を離れる。そのスキに、ダッシュしてドアの向こうへすべり込もう。

コテツのたのみを聞いてやろう

戦闘員の姿が目だってきたと思ったら、ここはハッカー基地だった。基地内でとらわれているコテツに話しかけてみよう。彼は足かせるためのカギ探しをたのんでくるぞ。どうやらメタクラブが持っているらしい。



◀彼のたのみはカギ探し。もちろん、引き受けてあげよう。



▶カニは動かない。このスキにカギを探そう。

◀ボイラーをいじってドアを開けよう。

ボイラーの温度をいじっちゃえ

カギを探して奥へ向かうと、ドアの向こうからメタクラブに声をかけられる。主人公を戦闘員とまちがえているのだ。おフロに入っているらしく、ボイラーの温度を上げてくれと言う。ボイラーは正面にある大きな機械。これに向かってAボタンを押すと、温度を上げることができるぞ。ボイラー中央のボタンが真っ赤になるまで何度も押そう。ドアが開いたら中へ入り、タナからカギを取ろう。

ビックリ! 定時報告の時間だ

カギを持ってコテツのところへ戻ろうとすると、いきなりスクリーンから話しかけられる。ハッカー基地の定時報告の時間なのだ。それにしても、ハッカーはなぜ「ティアトロン」とかいうものを探しているんだろう？



◀どの質問にも結果は同じなのだ。てきとうに返事しておこう。



◀人に何かを見せるときは、装備しておかないといけないのだ。

コテツにカギを渡してやろう

取ってきたカギはコテツに渡してやろう。このとき、カギを装備して話しかけよう。人になかを見せるときは、装備するのだ……とコテツは教えてくれる。足かせをはずした彼は、お礼の言葉を残して去っていくぞ。

メタクラブとの戦いだ

コテツを逃がしたら、ロープで降りてきた場所へ戻ろう。そのとちゅうで、ドアに立ちふさがる戦闘員がいる。どうやらここに、カールがつかまっているようだ。戦闘員を倒して中へ入ると、思ったとおりカールとメタクラブがいるぞ。



そしてここで、メタクラブとの戦いになる。最初のボス戦だけどちよつとツライ。メタクラブJr.はスーパーボムでまとめて退治しよう。メタクラブには、ソードで地道にダメージを与え続けよう。



▲メタクラブを倒すとさわかニに戻ってしまう。



◀主人公はスクラップ、カールは石板を入手。

どっちのカプセルを選んでも

ボス戦後、カールが宝物庫へ案内してくれる。たくさんのカプセルがあるけれど、ほとんどが開けられたあとだった。でもふたつだけ中身の入ったものがあるぞ。カールは好きな方を選ばせてくれるけど、どっちを選んでもスクラップしか手に入らないのだ。

ロロロ町～お父さんの家

カールがくれたつシギな石

ハッカー基地をあとにして自宅へ戻ると、なぜかカールがきている。主人公にスクラップをつかませたことを気にして、洞くつで見つけた石を持ってきてくれたのだ。幼いのに、気配りを知っている少年だ。ここはありがたく受け取っておこう。



クワガネの様子を見に行こう

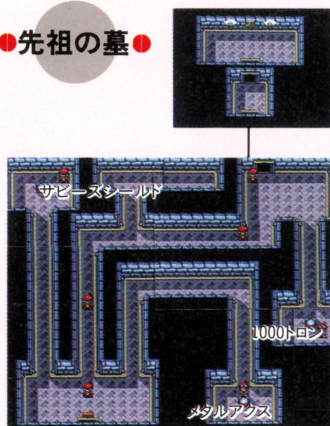
カールが帰ると、ナギサさんが気になることを言う。クワガネの姿が見あたらないらしい。お父さんの家へ行ってみよう。やっぱりそこにいるぞ。話しかけると、主人公の背中を押して家の横へ連れていく。そこへ、なんと家の中から戦闘員が出てきたのだ。彼らがいなくなると、クワガネは家の中のダンスの前で立ち止まった。調べてみると、お父さんからの手紙が隠されていたぞ。

先祖の墓に入ってみよう

先祖の墓の行き止まりで、突然ラスクという青年の姿が浮かび上がる。彼は、3つに割れたティアトロンを守ってほしいと告げた。そのうちのひとつは、ポリンキー伯にあずけたらしい。さっそく行ってみよう。



●先祖の墓●



幽霊屋敷

ぶきみな屋敷についたぞ

何かを発見したミントは、ひとりで先に行ってしまった。そのあとを追うようにワールドマップへ出ると、幽霊屋敷へと道がつながるぞ。屋敷の全体にはきりがかかっている、ふんいきバリバリって感じた。今にも、ホラ……。

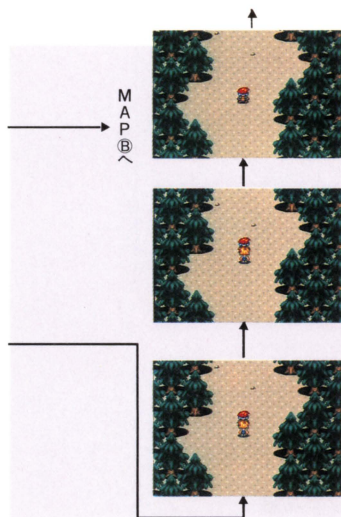


幽霊屋敷そのままの、あやしい感じがただよっている。



▲くるのはわかっていた、というのは、いったいどういう意味があるんだろう。

ワールドマップへ

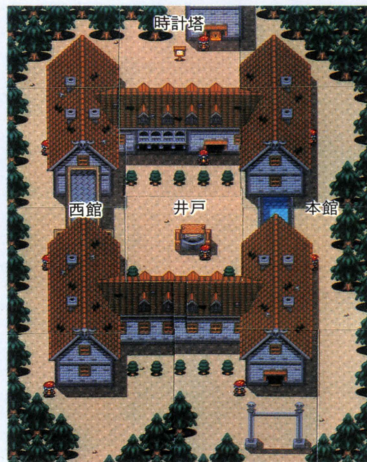


あやしい執事のお出迎え

幽霊屋敷の周りをグルリと歩き回ったら、中に入る前に必ずセーブしておこう。こんなぶきみなところなんだもの、何があったっておかしくない。万全な体勢を整えてから、突入しよう。

見るからにあやしい建物に加え、出迎えた執事もふんいきビシバシ。「待っていた」とか「くるのはわかっていた」なんて意味シンのセリフが飛び出す。かくごを決めて、奥へとおしてもらおう。

幽霊屋敷



フシギな夢は何を意味する

執事のイゴールにとおされたのは、ごくごくふつうのベッドルーム。ひとまずここで寝てほしいと言われるけど、そう簡単に寝られるものでは……ベッドに入ったとたん彼は眠りに落ち、フシギな夢を見た。あのラスクとポリンキー伯、そしてイゴールが何かをどこかへかくそうとしている。ラスクが主人公に気がつくが……そこで目がさめてしまった。



◀執事はこの部屋で寝ろと言う。寝ているあいだに、何をしようというのか。

▶眠ってすぐ夢を見た。ラスクたち3人が、何かをかくそうとしているのだ。



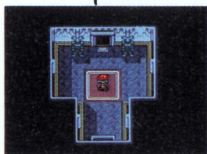
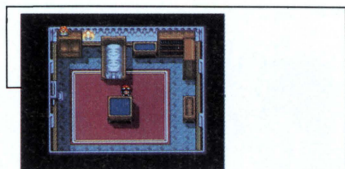
イゴールのあとを追っかけよう



◀眠りからさめたら部屋の外へ出てみよう。ちょうどイゴールが、奥へ向かうところを見かける。追いかけて話をすると寝ていると言って部屋に戻されてしまう。どうやら、どこへ行くか知られたくないようだ。カベにかくれるようにして、あとをつけよう。

◀眠りからさめたら部屋の外へ出てみよう。ちょうどイゴールが、奥へ向かうところを見かける。追いかけて話をすると寝ていると言って部屋に戻されてしまう。どうやら、どこへ行くか知られたくないようだ。カベにかくれるようにして、あとをつけよう。

● 幽霊屋敷・本館



幽霊屋敷はカラクリ屋敷？

イゴールの尾行に成功すると、ドアの向この話声を聞くことができる。声の主はイゴールと、おそらくポリンキー伯なんだろう。確認するために、ドアを開けて入ってみよう。ところが、そこにはだれもいないのだ。部屋を調べようと移動しかけたところへ、突然ミントがやってきた。主人公の姿を見つけると、帰るように説教する。彼女がいる以上、部屋を調べることはできない。あきらめて戻ろうとしたとたん、彼女の悲鳴とドスンという下に落ちたような音が響いた。あわててドアを開けてみるが……やっぱりそこにはだれもいないのだ。これじゃあまるでカラクリ屋敷だ。

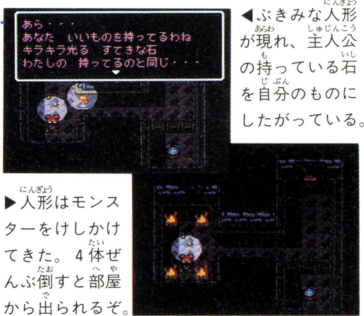


「ようこそ、わが館へ」

ミントのゆくえを知るためにも、部屋をすみずみまで調べよう。ポリンキー伯の日記のほか、フシギな本も見つかるぞ。その本を開いたとたん、画面が切りかわってポリンキー伯を映し出す。彼はひとことあいさつして、主人公に屋敷の説明を始めるのだ。本から顔を上げると部屋の中央に穴が開く。どうやらこういったカラクリは彼の趣味らしい。

人形の手下をやっつけよう

穴から落ちると、屋敷の地下通路で。真っ暗な中に、とつぜんぶきみ人形が現れるのだからコワイ。彼女は主人公が持っている石をほしがり始めた。自分もひとつ持っているけど彼のもほしい。その石には「すてきな力」があるからだと。そこまで話すと人形は消え、モンスターが4体現れる。彼女は主人公を倒してでも、この石がほしいようだ。



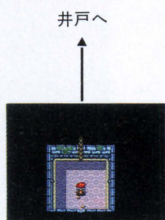
フラボノ老人大弱り

人形にんぎょの手下てしたをすべて倒すと、ドアたかが開いて奥へ進めるようになる。

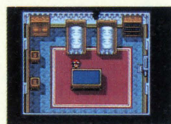
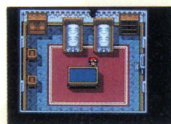
ドアの先には、ミントと知らない老人しがいた。その老人は、お父さんと旅たびをしているハズのフラボノさん。とちゅうまでいっしょにいたんだけど、ハッカーに追われてここへ落ちたらしい。そのショックで腰こしを打ちつけ、とても痛がつている。クスリはカバンの中にあるのだが、そのカバンは愛犬あいけんのバセリが持っているそうだ。



▲バセリは背中にふるしきをしょった
 小さな白い犬。光るもの好きなのだ。

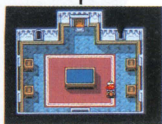


● 幽霊屋敷・地下通路

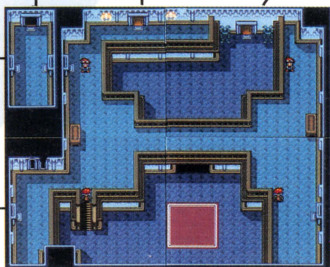
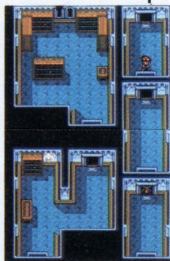
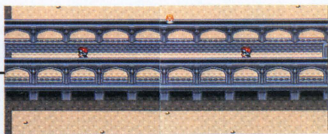


●幽霊屋敷・西館●

開発室



井戸のある中庭へ



バセリを探しに行こう

地下通路を出て、井戸のある中庭から屋敷へ入ろう。ポリンキー伯が現れて、この先の部屋にいる「白き魔物」を退治してほしいとたのんでくるぞ。

▶ 屋敷に入るとすぐ、ポリンキー伯が現れる。魔物退治をたのまれるぞ。



◀ 魔物の本体はバセリだった。彼の好きな光るものを装備し、話しかけよう。

→ 本館へ

ライトをもらって通路を発見

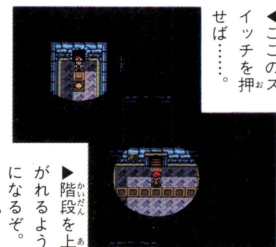
パセリを連れてくるとミントが去っていく。彼女がいなくなると、フラボノはティアトロンとお父さんについて話してくれるぞ。

お父さんは以前からティアトロンを探していたのだが、最近ハッカーも調査に乗り出したらしい。彼らに先を越されないうちに探しに行こうと言うが、腰が痛くて立ち上がれない。いっしょに行かれないかわりに、彼はライトをくれる。これがあれば暗い地下通路も明るく照らせ、遠くまで見わたせるのだ。フラボノは西館の空き部屋で休むと言っている。ひとまずひとりで、地下通路の調査に出かけよう。

スイッチは見えるのに、そこへ行かれないという場所がある。カベを調べてみよう、かくし通路があるぞ。ここのスイッチを押して階段から1Fへ上がろう。

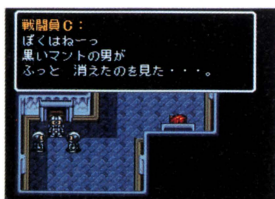


▲お父さんもラスクに、ティアトロンを守ってほしいと言われたのかな。



◀ここのスイッチを押す

▶階段を上められるようになるぞ。



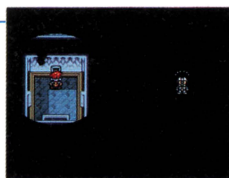
▲戦闘員がジャマで階段を使えない。おどろかせて、どこかへ行かせよう。3人がいなくなったら階段を上がって行こう。

一見はりの3人をおどろかせよう

階段を上がっていくと、3人の戦闘員がコワイ話で盛り上がっている。人形が歩いているのを見たとか、黒いマントを着た男が消えるのを見たとか。本物はコワイワセに、こういう話は好きらしい。それなら……と、またしてもびつくりホーンでおどろかせちゃおう。

戦闘員を助けよう

最上階でミントが戦闘員につかまっている。ところが困っているのは、ミントではなく戦闘員の方だ。なにせ彼女の元気パワーに勝てる人物はいない。こはひとつ、戦闘員を(!?)助けてやるとしよう。部屋の下方にあるブレーカーを押すと、電気がついたり消えたりする。何度か操作するうちに、おびえた戦闘員が部屋を飛び出していくぞ。ミントの話では、彼らはパセリにカギをうばわれ、探し回っているようだ。フラボノのところへ行ってみよう。



◀ブレーカーをいじると戦闘員が逃げていく。

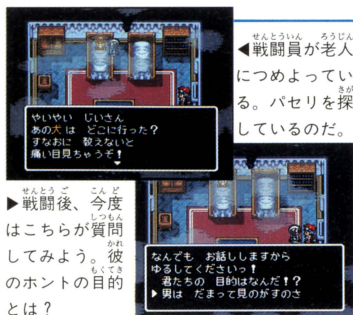


◀彼らはパセリにカギをうばわれたそうさ。

開発室が使えるよ

西館へ向かうとちゆう、またもやポリンキー一伯が現れる。主人公が白き魔物を退治したことを、とても喜んでるのだ。おれいに、奥の部屋を使うお許しがいただけるぞ。

その部屋とは開発室のこと。これはとてもありがたい。てっきり、ここにはないものだと思っていたのに。お言葉にあまえ、さつそく使わせてもらおう。



戦闘員をこらしめよう

西館の空き部屋で、フラボノが戦闘員にからまれている。パセリのゆくえを聞こうとしているのだ。だがすっかり、なめられちゃっている。そこへ主人公が現れたものだから、標的がかわってしまった。戦闘になるけど、ここはラクに勝てるハズ。

フラボノに話を聞くと、パセリがうばったカギは時計塔のものらしい。彼らがあれだけあわてているところを見ると、ティアトロンと何か関係があるのかもしれないぞ。パセリは拾ったものをかくすクセがあるそうだ。彼と話ができれば、カギのありかがわかるんだけど……とここで、動物と会話できるアイテム・だべっこどうぶつをひらめくぞ。



このロボットはなに者だ？

西館には、とてもフシギな部屋がある。言葉を話すロボットが、カンオケのようなものを守っているのだ。ロボットのいう「ご主人様」とは、おそらくポリンキー一伯のことだろう。とすると、カンオケの中身は……。やつぱりこの館は、幽霊屋敷だったのだ！



▲会話できるロボットなんて初めて見る。伯爵が作ったのだろうか。

カギを見つけて時計塔へ

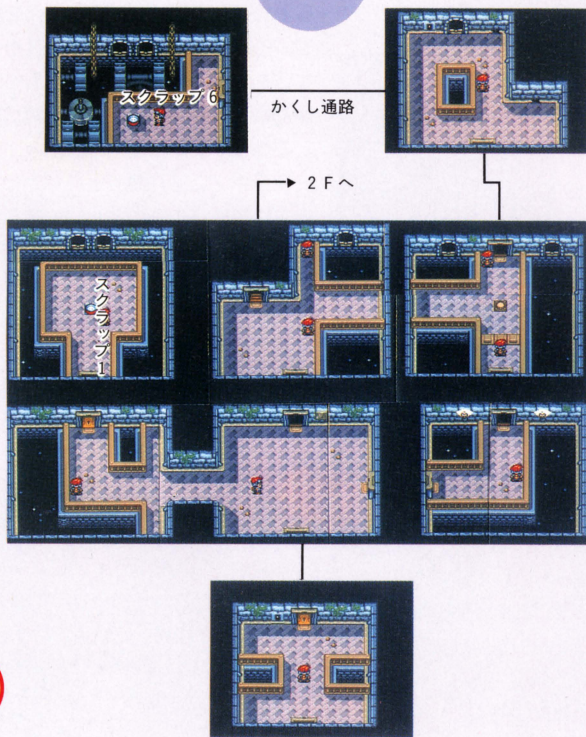
開発室^{かいぱいしつ}でだべっこ^{だべっこ}どうぶつ^{どうぶつ}を作り、バセリ^{きが}を探しに行こう。彼は中庭^{なかにわ}でウロウロしているぞ。アイテム^{アイテム}を装備^{そうび}して話しかけ、カギ^{かぎ}を手に入れるのだ。カギを見つけたら、いったん^{いったん}フラボノ^{フラボノ}のところへ戻^{もど}って報告^{ほうこく}しよう。すると、ミント^{みんと}が時計塔^{けいとう}へ向^{むか}ったという話^わをしてくれる。彼女は、人形^{にんぎょう}が塔^{とう}へ入^{はい}っていくのを見^みたとか言^いっていたらしいのだが……。人形^{にんぎょう}って、もしかしてあの人形^{にんぎょう}？

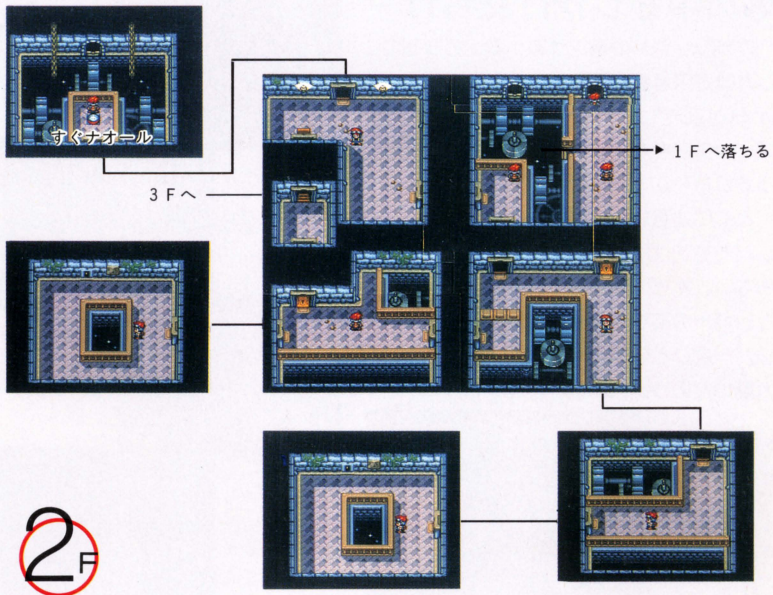


◀バセリは、ちゃっかりカギをかくしていた。

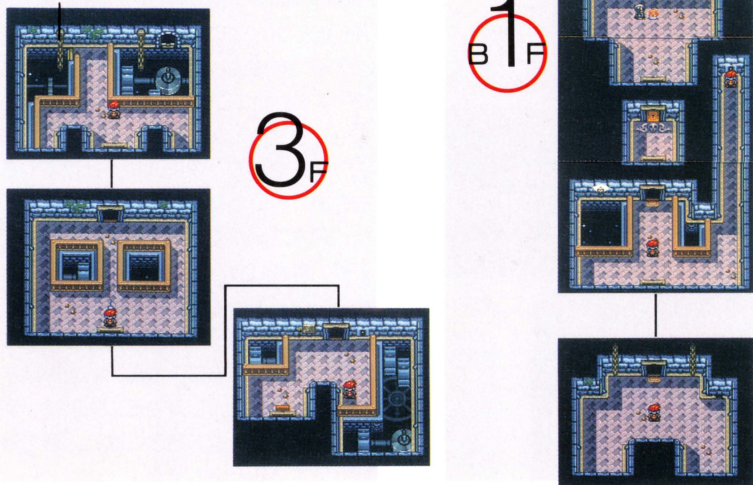
▶ミントも時計塔へ向かった。急いであつを追おう。

●幽霊屋敷・時計塔●





つたっておりる



塔の中もしかけだらけ

カラクリ屋敷の塔だけあって、こちらにもしかけが用意されている。カギつきドアを開けるのにレバーを下げなきゃいけないかったり、スイッチを押さないと行かれないところがあったり……。

とくに注意したいのはカギつきドア。どのレバーを下げれば、どのドアが開くかはわからない。まずは前のページのマップで、ドアとレバーのありかを確認しておこう。そしてレバーをひとつ下げたら戻って、どこのドアが開いたのか調べよう。

▶入ってすぐにさっそくしかけが用意されている。このカギつきドアは、レバーを下げるだけで開くのだ。



◀てすりがへんに切れていたら、そこから落ちることができるという意味だ。

▶このスイッチを押さないと、とおれない通路もあるよ。



◀閉じこめられたらモンスターをぜんぶ倒そう。すると……。

▶カザリにみえるけど、実はロープの役目をする。つたって降りよう。

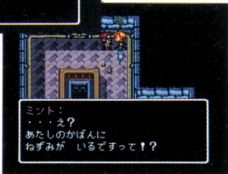


子ネズミを助けてあげよう

ネズミとミントのいる部屋へきたら、だべっこどうぶつを装備してネズミに話しかけよう。親ネズミは、ミントのカバンの中に落ちてしまった子ネズミを心配しているのだ。ミントにワケを話して、子ネズミを助けてやろう。そのあと、いったん部屋を出てまた戻す。すると、子ネズミがカベを調べるよう教えてくれるぞ。言われたとおり、左のカベを見てみると……例によってかくし通路が現れた。もう一度話しかけると、今度は人形の弱点について聞かせてくれるぞ。なんでも人形はネズミがニガテらしい。しかもその人形は、姿をかえられた人間たち。地下には、人形の親玉がひかえているという話だ。



▶ミントにワケを話して子ネズミを助けよう。ミントはネズミが大キライだ。



▶この時計屋の地下には人形たちの親玉がいて、そいつが人間を人形に変えるんだってママが言っていたチュウ。

親ネズミの恩返し

人形たちがグルグル回りながら、たくさん現れる部屋がある。外へ追い出されるけど、めげずにもう一度入ってみよう。しつこい主人公に対して人形が怒っちゃうのだ。もしかして戦闘？ というふんいきのところへ、さっきの親ネズミが現れる。おどろいた人形は、捨てゼリフをはいて逃げていくぞ。そのいきおいでドアが開く。B1Fへ降りていこう。



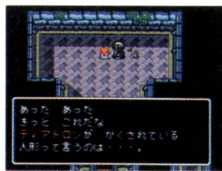
マームラナと対決だ

B1Fの奥で人形を調べていた戦闘員が、主人公と同じ石を見つけた。取ろうとするが、金しぼりにあって動けない。石を守ろうとした人形の親玉・マームラナのしわざだ。

戦闘員をかたづけけたマームラナは主人公にねらいをつけた。石の力で巨大な女王パチに変身し、おそいかかってくる。ついに対決だ。同ラインに並ぶと、リンブンや電撃を浴びてしまう。ちがうラインで行動しよう。背後からのストレートボム攻撃が有効だ。分身はわずかなダメージで消え去るので、スーパーボムを使おう。戦闘後は、人形を調べて石を手に入れよう。

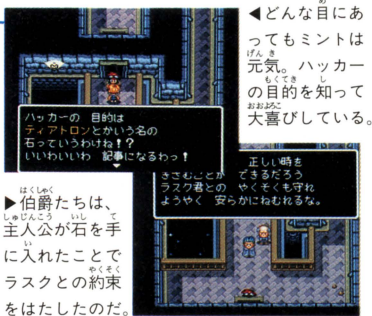


▲戦闘後、人形を調べて石を手に入れよう。



幽霊屋敷よ、さようなら

石を手に入れて外へ出ようとする、ミントが現れる。ハッカーの目的がティアトロンだと知って、特ダネになると大喜び。彼女のあとに続いて町へ戻ろう。とそこへ、ポリンキー伯とイゴールが現れた。主人公の活躍におどろきながらも、ラスクとの約束を守れたことで安心したのだろう。眠りにつくと言って消え去った。やっぱり彼らは幽霊だったのだ。



ロコ町～密林の村

お父さんはどこに？

フラポノと合流した主人公は、老人の家でお父さんの話を聞く。ふたりは旅のとちゅうでハッカーにおそわれた。アキババラはフラポノを逃がし、爆音とともに姿を消したという。おそらくハッカーに連れ去られたのだろう。でもどこに？



◀お父さんのことだ、きつとぶじているにちがいない。

「ロコ町のみなさま
常夏の島の島へ 無料ご招待！
港からおむかえの船が出航します」
ですって。



◀南の島か
招待状が
届いている。

南の島へ出かけよう

フラポノは、以前旅した南の島でティアトロンらしき石を見たと言う。今度の目的地はそこだ。

でもどうやって行こう？

手段を考えながら自宅へ戻ると、なんとタイムリーなことに、南の島からバカンスの招待状が届いていたのだ。急いで港へ行き、船に乗って出かけよう。船着き場には現地のガイドが待っていて、主人公を密林の村へと案内してくれるぞ。

▶島ではガイドが案内してくるぞ。



「通くから よくきた！
かんげい かんげい！
おれ 島のガイド！
この先おれの村！ついてこい！」

え？ 行方不明者が続出？

主人公のほかにも町長やミントが招待されている。だが彼女の話によると、このバカンスにはウラがあるらしい。行方不明者が続出しているのだ。



◀バカンス招待のウラにはハッカーが？

● 密林の村 ●



きょう師の家

村長の家

道具屋

宿屋

▶町長もいるがローズもきているが外出中だ。



「どこぞきみ ローズ 君を
見かけたか？
おれ知らないよ！毎...いや
視察に出ようと思ったんだがな。」

道具屋

けむりだま	30
すぐナオール	90
さびトレール	150
しゅうりキット	450
スーパーボム	300

ここでもおかしな夢を見る

宿屋に行くと、村を見学してから休みにこいと言われる。その言葉にしたがって村を見て回ろう。歩いていると、何度か地震におそわれる。村人の話では、火山にいる神様が怒っているからだそうだ。村長の家では、村長ときとう師がモメている。神様の宝を返すとか、返さないとか、もうたいへんなさわざだ。村を回りきったら宿屋へ戻って寝よう。ここでもおかしな夢をみるのだ。



火山に行ったはいいけれど

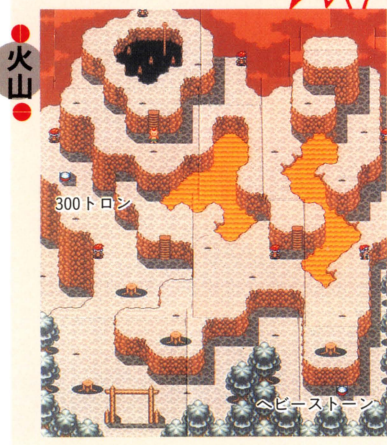
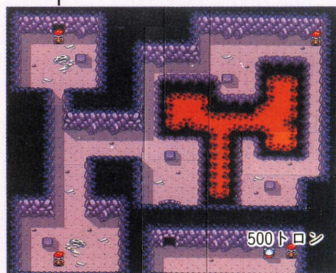
眠りからさめたら、ガイドに火山を案内してもらおう。ロープをつたって火口に降りると、ガイドがロープを引き上げてしまう。ワナだったのだ。



観光なんてウソ。は神様にイケニエを与えるワナだったのだ。

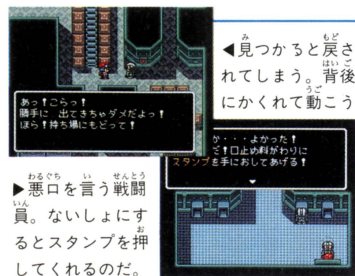


バイオ研究所 ●火山の洞くつ●



たどりついたのはバイオ研究所

ロープがないのでは火口から出られない。このまま立っているより、洞くつ内を調べて歩こう。もしかしたら、どこかに出口があるかもしれないぞ。とりあえずトランシーバーは使えるのでセーブしてもらおう。ここにはモンスターがたくさんいるからぞ。片っぱしから倒して進むうち、みょうな入口が目につく。中に入ると、ステラおばさんたちがいたぞ。



見つからないように奥へ

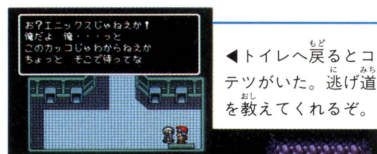
スイッチを押すとベルトコンベアーの流れがわかる。これを利用して、奥へ向かおう。少し進むと、かなり広いフロアへ出る。イゴールを尾行したときの要領で、戦闘員の視界に入らないよう移動しよう。まずはトイレへ行き、戦闘員にスタンプを押してもらおう。

ペッパーはハッカーだった？

スタンプを押してもらったら、広いフロアの左上にいる戦闘員に見せよう。フロアを進み、カギつきドアの前に立つと話声がする。ひとりは女性としかわからないが、相手はペッパー博士だ。彼はここで、人間を改造する研究をしている。さらに、協力してくれているハッカーのために、神様の宝を手に入れようとしているのだ。



▲根性が悪い男だと思っていたらハッカーの協力者だったのだ。



▶落ちたところは火山の洞くつ。でも研究所へきたときはちがう場所なのだ。

コテツの助力で脱出だ

今度はトイレへ行こう。奥まで進むとコテツが立っているぞ。主人公までだまされたと知った彼は、ゴミ捨て場から逃げられることを教えてくれる。ひとりで逃げるのはナンだけど、ここはいったん村へ戻り、助けを求めたほうがよさそう。コテツはついてきてくれないよ。

きとう師の家に出ちゃったぞ

火山の洞くつを、ひたすら逃げよう。だけど強いモンスターも出てくるので、ひたすら倒しまくれば、かなりのデータかせぎにはなるぞ。ただしムリは禁物ね。

洞くつをぶしに抜けきると、あれれ、なんだか見たことのある家に出ちゃったぞ。そう、きとう師の家だ。なんて彼の家とハッカー研究所がつながってるんだ？



▲洞くつの出口はきとう師の家だった。これはきっと何かあるぞ。



■ 奥にきた人たちが、いかにおになった神様。今度は美しい娘はしがってるでも、村に美しい娘はいない。村長、とてもこまった。こまった。

▶ ミントとともに、オトリのイケニエになって研究所へ乗り込もう。

◀ 神様がイケニエをほしがること自体が、おかしいよ。



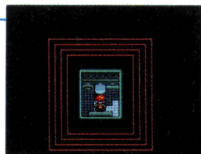
■ おまえ、ここで待つ！すぐに神様のおむかえくるおれたち、神様こわいだから帰る！

ミントとともに再び研究所へ

村へ戻ったら村長と話そう。イケニエになつたハズの主人公が戻つたので、村長は大喜びだ。彼こそ神様だと、事情を説明し始める。なんでも神様にイケニエをささげないと、火山を爆発させるらしい。美しい娘をほしがっているそうだけど……そこへミントが現れ、ムリヤリ研究所へ乗り込むことになるのだ。

所長専用トイレはワープする

研究所に乗り込めど、ペツパーを追ってミントがいなくなってしまう。あとを追っても追いつけないので、トイレへ行ってみよう。ミントがきているのだ。ペツパーがこの奥へ逃げ込んだらしく、主人公に見に行かせる。だが、だれもいない。所長専用トイレをのぞいてみると……わ、いきなりワープしたぞ。



◀ 所長専用トイレをのぞいてもだれもいない。と思ったら突然ワープ。

▶ 先へ進んでも行き止まり。トイレへ戻ってミントに報告しよう。



■ なんとなく、あやしい。



▶ 出前ついでに開発室の本を読み、奥にある機械でカメレオングラスをつくっちゃおう。

◀ コテツにカメレオングラスのことを教えてもらおう。

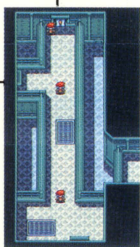
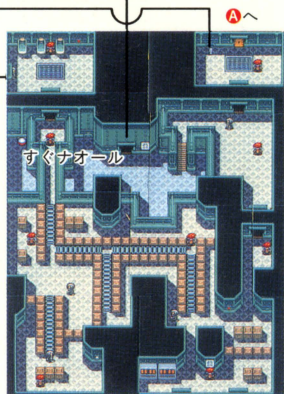


■ エニックスは、カメレオングラスをひらめいた！

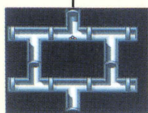
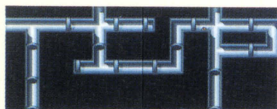
食堂で出前を手伝おう

カギつきドアをくぐって食堂へ行こう。戦闘員の姿をしたコテツからカメレオングラスの話が聞けるぞ。奥にいるコックに話しかけると、研究開発室までの出前をたのまわれる。これはつごうがいい。引き受けよう。出前を終えたら、机の上の本を見ちゃおう。カメレオングラスをひらめくぞ。

Dへ Cへ Fへ 火山の洞くつへ

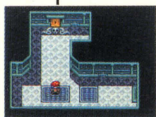


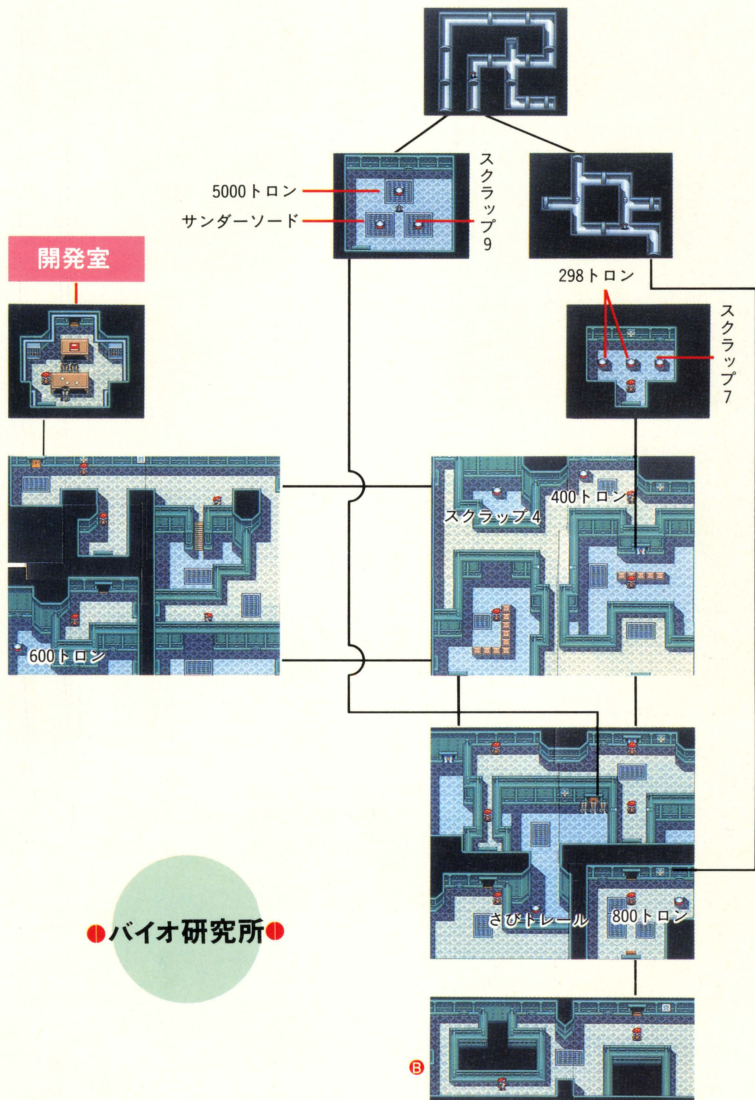
入口

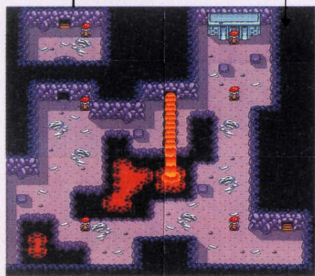
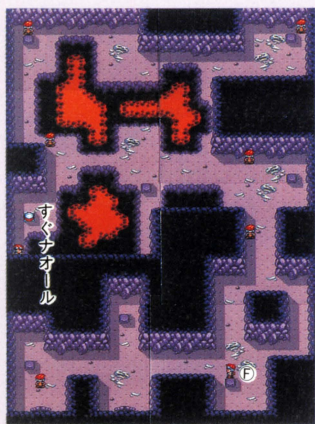


A

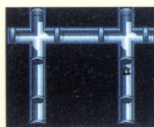
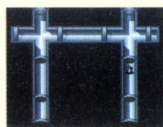
B







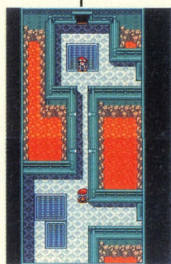
●火山の洞くつ●



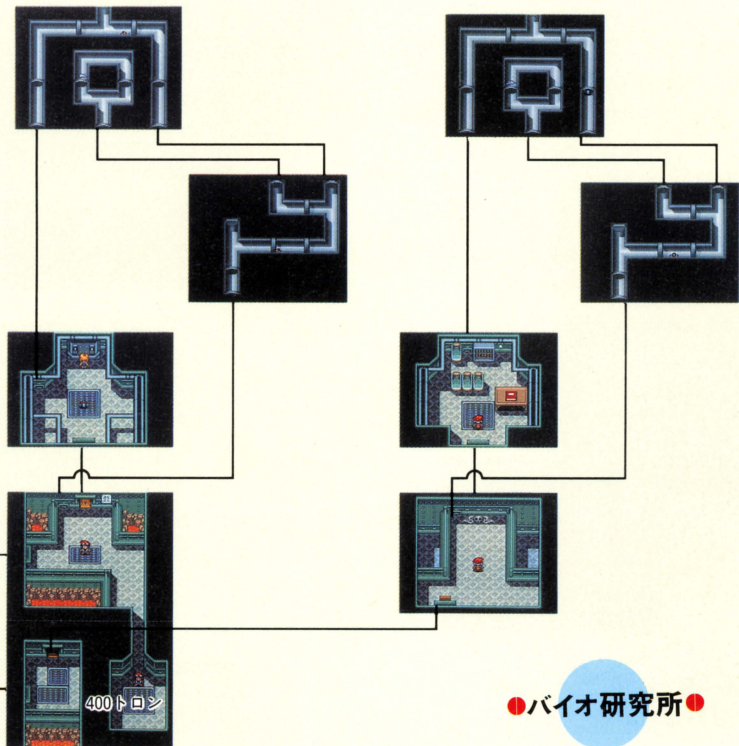
①



②



密林の村の
きとう師の家へ



● バイオ研究所 ●

カメレオングラスで 秘密研究室へ潜入

カメレオングラスを作ったら、トイレでワープしよう。さっきは行き止まりだったところを調べてみると……なんとなくあやしい。さっそくここでカメレオングラスを使い、中へ潜入しよう。

部屋を調べ回ったら赤い本を取り上げてみよう。するとそこへベツパーが現れ、主人公をネズミにかえちゃうのだ。



◀ カメレオングラスでかくしドアを発見。中はベツパーの私室になっている。

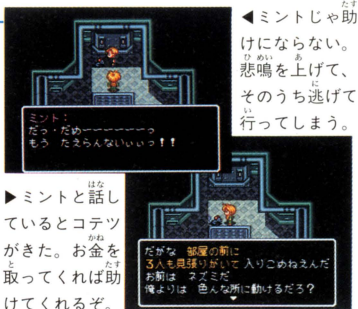
ベツパー：
ほっほっほっ いいかっこうだ
天才英明家ベツパー様にかからうと
こついう日にあつのだ！

▶ 日記を読むと、ネズミにかえられるちゃうのだ。ヒエー。

ネズミだ

コテツに助けてもらおう

ベッパーにネズミにかえられたら、自分ではもとに戻せない。だれかに助けてもらわなきゃ。ネズミ通路をとおって地震発生装置室へ行こう。ミントがいるぞ。話しかけるけど、彼女にネズミの言葉がわかるわけがない。何度か話していると、そこへコテツが現れる。財宝庫のお金を取ってくれば、もとに戻してくれるという。さっそく向かおう。



▶ネズミにたの

まれたとおり、食堂にいる戦闘員を倒そう。楽勝だよ。



ネズミのためみごとに挑戦

財宝庫の前には見張りがいるので、正面からは入れない。せつかくネズミになっているのだから、その特徴をいかし、ネズミ通路から侵入しよう。

ところが、ここもほかのネズミにとおせんぼされている。とおしてやるかわりに、食堂にいる戦闘員を追い払えと言うのだ。戦闘員はチョロイので、さっそく行って追い出そう。

財宝庫で大金を入手！

食堂の戦闘員を倒したら、とおせんぼされたネズミ通路へ戻ろう。じゃま者がいなくなったと知って去っていくぞ。これで、らくらく財宝庫へ入ることができるのだ。

財宝庫には3つのカプセルがある。どれも、ものすごくいいものが入っているぞ。中でも5000トロンにはおどろき。でもこれは、コテツへわたさなくちゃいけない。



▶財宝庫には、まさに財宝が眠っている。5000トロン、ほしいなあ。

▶主人公のようにネズミにさ



一やっともとに戻ったぞ

大金を手に入れたら急いで地震発生装置室へ戻ろう。コテツにお金をわたして、もとの姿に戻してもらうのだ。約束どおり、コテツはもとに戻してくれる。ネズミの正体が主人公だと知って、おどろいていたけどね。

地震発生装置をこわしちゃおう

戦闘員を倒しに食堂へ行ったとき、たくさんのネズミがいたのを覚えているよね。あの中に、コテツの話に出てきた人物がいるぞ。もう一度食堂へ行ってみよう。それらしいネズミと話すと、地震発生装置の自爆スイッチのことが聞ける。「右に3回、左に2回」だ。さあ、地震発生装置室へ再び戻り、こんな装置なんかこわしちゃおう。

地震発生装置は、右に3回、左に2回スイッチをおすと自爆してしまうらしいチュウ



◀このネズミがウワサのぬしなのだ。

▶装置をいじって、爆発させよう。

ズ ▶主人公をネズミにするハズが自分になってしまった。



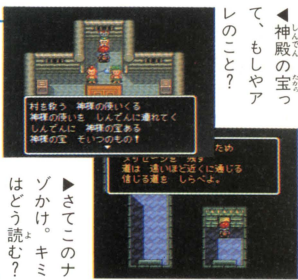
村へ帰ってきとう師をおしおき

ミントと合流したら、研究室を脱出して村へ帰ろう。地震発生装置はこわしたから、もう二度と地震が起きることはない。この事件に関係していたさとう師が、怒って主人公をネズミにかえようとするけど、なぜか自分が変身しちゃうのだ。

神殿にはちょっとしたしかけが

村を救った主人公を、人々はすっかり神様あつかいだ。村長は、昔から村に伝わる言い伝えを話し始める。なんでも「村を救う神様がきたら、神殿の宝をわたす」というものらしい。そこで、今度は神殿へ行くことになる。

神殿にも、ちょっとしたワナがしかけられている。そうおずかしいものじゃないので自力で解決しよう。



◀神殿の宝って、もしやアレのこと?



◀この攻撃がイタイのだ。

▶何度も戦ってムリそうなら、プログラムポイントのガードを上げよう。



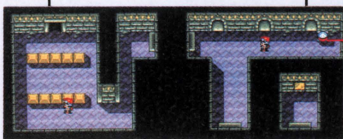
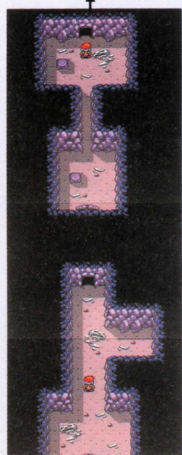
ビックアイとの戦いだ

神殿の奥に、夢に出てきたロボットとベツパーがいる。主人公に気がついたベツパーは、ビックアイを使って攻撃してくるぞ。こいつは3ライン攻撃が得意なので逃げ場が少ない。背後から攻撃されないよう、つねに正面を向いていよう。



火山の洞くつへ

●神殿●



さびトレール



入口

ナポレオンとともに脱出だ

ナゾのロボットはナポレオン。
いぜんあ以前に会ったようなセリフを言うけれど、おぼえがないよね。彼はいれ石をわたしてくれる。これですべてのティアトロンがそろったのだ。



この地デティアトロンを肩つけ
高い階 これを守ってきた
いつか お前にわたせると信じてな
エニックス うげとってくれ

の石でティア
トロンがそろ
ったぞ。

脱出だ。せいで洞くつがくずれそう。▶ベツバーの

こわいのかべも
こわいさ、ないじ
き、ミは、後ろ、さがって。

悪者のあとを追いかけてよう

洞くつから逃げるときに、ナポレオンはスクラップになってしまった。かなしいなきがらを抱いて村に戻ろう。

村人のひとりが、悪者が入り江に逃げたと教えてくれる。ベッパーだ。すべての元凶であるヤツを、ナポレオンをこんなにしたヤツを逃がすわけにはいかない。追いかけてよう。



おれ 見た！
火山の裏の 秘密のいりえに
なると 逃げた

◀ベッパーは秘密の入り江から逃げる気だ。いそいであとを追おう。



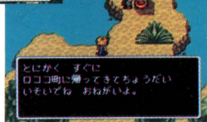
▶すぐに追いかけたのに、ヤツにはまんまと逃げられてしまった。

ソフト：
あつ！ベッパーが
船で 逃げちゃったのよ！
ここまで おいつめたのに！



エニックスは
かわるんてす と 手に入れた！

▶ナギサさんから緊急コールがあった。何かあったのだろう？

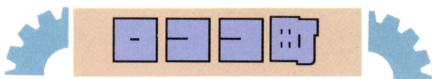


おはやく すてい
ロココ町へ 帰ってきちゃうだ
いそいでね おねがいよ。

◀カプセルは必ず開けておこう。ゼったいに必要だ。

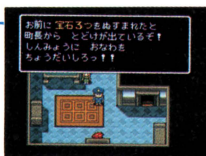
ロココ町に戻らなきゃ

入り江にあるカプセルの中身は「かわるんです」。ネズミに変身できるアイテムだ。アイテム入手後、ナギサさんからコールがかかる。とにかく町に戻ってきてほしいそう。それを聞いていたミントも、いっしょに戻ると言い出すぞ。ここでの収穫はデカかったけど、ナポレオンのことだけが残念だ。



あやや、つかまっちゃったぞ

急いで自宅に戻ったら、なぜか警官が待っていた。なんでも町長の宝石を取ったという罪らしい。え？ 宝石って、ティアトロンのこと？ まさかねえ。これは自分で、必死になって集めたものなのに……という考えもむなしく、問答無用で牢屋に入れられてしまう。しかもすべてのティアトロンを取り上げられてしまうのだ。



お前に 宝を 盗む 罪 犯したと
町長から 通報 されてるぞ！
しんみょうに おなわを
ちょうだいしろっ！

◀自宅には警官が待っていた。おまぬ盗みの容疑でタイホされちゃう。

▶牢屋に入れられたうえティアトロンまで取られてしまうのだ。



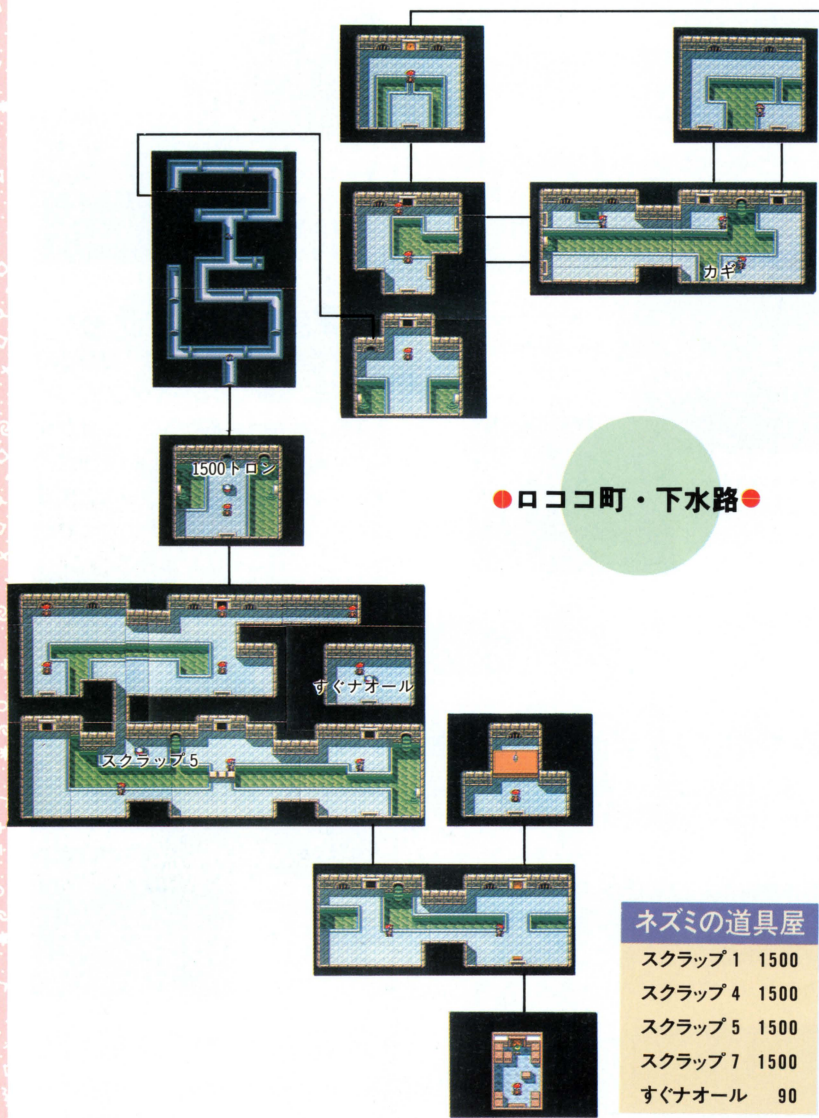
エニックスは
61 を うばわれた！



ベッパーは 牢屋に 入れられて
どうしようもない
町長に おこられてしまう
30分 下げられちゃうなあ。

ネズミになって脱走だ

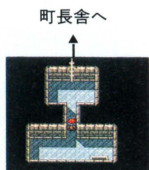
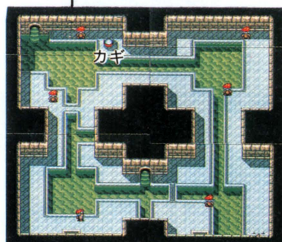
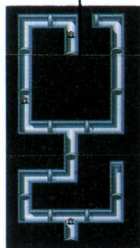
牢屋からの脱走方法はひとつしかない。まずはびつくりホーンを使って警官を呼び寄せよう。そしてすぐネズミに変身する。警官が牢のトビラを開けたら、すぐさま足元から逃げ出そう。



● ロココ町・下水道 ●

ネズミの道具屋

スクラップ 1	1500
スクラップ 4	1500
スクラップ 5	1500
スクラップ 7	1500
すぐナオール	90



カールの協力で下水路を進もう

牢屋を脱出したら自宅へ戻ろう。カールが
 きているぞ。彼は情報通で、主人公が罪をか
 ぶせられたのも、ホントは盗んでいないこと
 も知っている。そして、取られた3つの石を
 取りかえすために協力してくれるのだ。

カールに言われたとおり、町の下水道の入
 口へ行こう。そしてふたりでカタいドアを
 押し破り、ここから町長舎へ侵入するのだ。

お前、町長に大切なものを
 とられたんだってな
 くやしくないのか？
 だまっでなくて、取り返せよ！



◀なまいきなヤ
 ツだけど、たよ
 りになる。石を
 とりかえすのに
 協力してくれる。

▶下水道へのド
 アはカタい。ふ
 たりで押そう。
 十字ボタンの上
 を押すのだ。



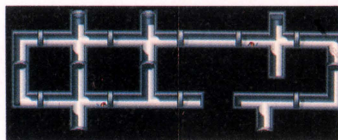
▶下水道をと
 おつてく
 ると、町長
 舎の二こ
 へ
 出
 る
 の
 だ。



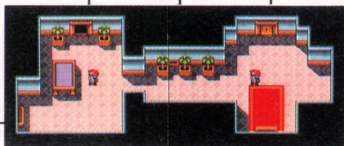
下水路の先は町長舎だ

下水路のモンスターは強いけど、構造はそう複
 雑じゃない。マップを見ながら進めば、ぜったい
 に迷わないはずだ。下水路の出口は町長舎の中庭
 につながっている。ここから中へ入ろう。

●ロココ町 町長舎



屋上へ



中のようなすがおかしいぞ

町長舎のようすがおかしい。職員^{しよくいん}の姿^{すがた}は見^みあたらないわ、戦闘員^{せんとういん}はいるわ、ウワサでは町長^{ちやうちやう}がよく仕事^{しごと}をするわ……。ネズミ通路^{ねずみどうろ}から、ふたりの職員^{しよくいん}のいる部屋^{へや}に行^いこう。ようすが聞^きけるぞ。

▶ ミントも何^{なん}となく感^{かん}づいてい
るみたい。協力^{きやうりき}
して化^{かわ}けの皮^{かわ}を
はがしちやおう。



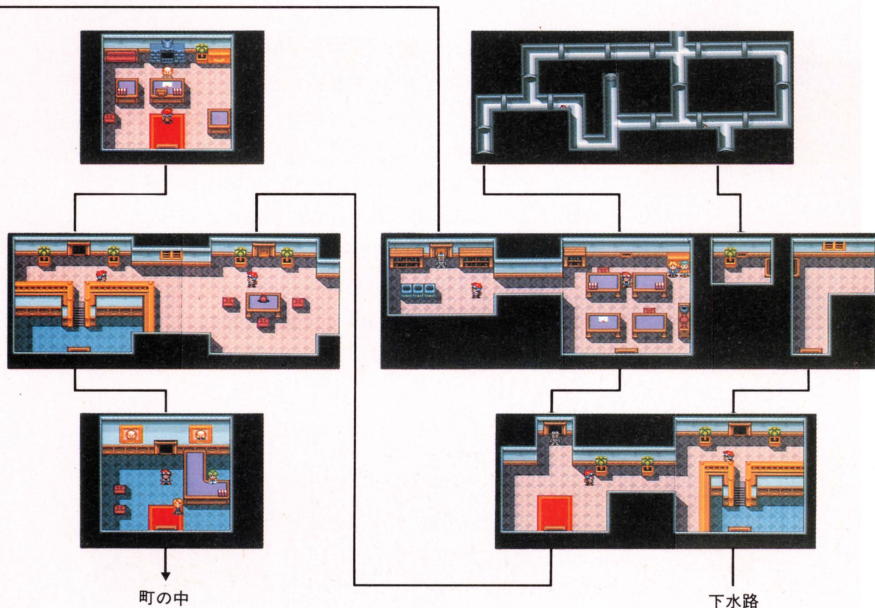
◀ ニセ町長^{ちやうちやう}の正^{せい}体^{たい}見^みたり。化^{かわ}けの皮^{かわ}をはがすに
は、この手^てを使^{つか}
えばいいのだ。



◀ ふたりはハッカード
この部屋^{へや}に閉^へじまっただの
だ。

この町長はニセ者だ

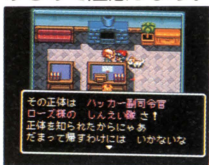
ほかのネズミ通路^{ねずみどうろ}をとあつて、ある部屋^{へや}に
行^いくと町長^{ちやうちやう}がいる。なんとこの町長^{ちやうちやう}は本物^{ほんもの}。
今^{いま}、町長室^{ちやうちやうしつ}にいるのはニセ者^{にせもの}なのだ。受付^{うけつけ}へ
行^いくとミントがいる。彼女^{かのじょ}も、今の町長^{ちやうちやう}がニ
セ者^{にせもの}クサイと感^{かん}づいていた。あとは証拠^{しやうこ}だけ。
本物^{ほんもの}とニセ者^{にせもの}の区別^{くべつ}をつけるには、あの手^てを
使^{つか}えばいい。そう、本物^{ほんもの}の町長^{ちやうちやう}が大キライな
アレを連^つれて町長室^{ちやうちやうしつ}へ行^いこう。



パバメカ、本性を現す

ニセ町長の正体はハッカー指令官・ローズの親衛隊。あの女はハッカーだったのだ。

正体をバラすと、敵はパバメカを使って攻撃してくる。体を見てもわかるとおり、とにかく強い自在に動き回る。背後に回り込まれたら、とんでもないダメージを受けるので注意しよう。ひっさつパンチでク



リティカルをねらったり、ソーラバックでエネルギーを回復しつつ戦うといいぞ。



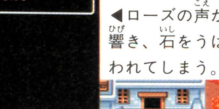
▶パバメカに回復をしながら地道に攻撃だ。

◀もちろん背後から攻撃すること。

▶町長に教えてもらったとおり、だんろの奥に石1の入ったカプセルがあるぞ。



▶部屋裏まったごくらうだったわね最後のひとつが、見ながらくっくく回ったところだったのよ



◀ローズの声が響き、石をうばわれてしまう。

▶ミントに聞いてローズを追いかけて。だがやっぱり逃げられちゃうのだ。



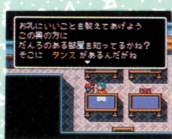
につつきローズが現れて

パバメカを倒したら町長の机の上を調べよう。カギが見つかるよね、これで本物の町長を助けるのだ。町長に話しかけると、この先の部屋のだんろを調べると言う。そこに石をひとつだけかくしたそう。だんろのある部屋はわかるかな？ だんろをよく調べると、サクが取れるようになっていそう。そこから中に入り、石1を取り戻そう。

……とそこへ、どこからカイヤな声。ローズだ。彼女は部屋を暗くし、そのスキに石1をうばってしまう。あとを追って屋上へ行くが……やっぱり逃げられてしまうのだった。

町長のヘソクリをもらっちゃえ

ひとまず平和に戻ったら職員に話をしに行こう。すると町長のヘソクリのありかを教えてもらえるぞ。一度しか教えてくれないので、聞きのがさないように。



港

あめさわガニを助けよう

自宅の前で、わんぱくぼうずたちが相談している。言葉話を話ささわガニが港にいるらしい。あとについて行くと、もとメタクラブのさわガニがいじめられているぞ。

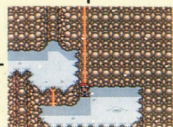
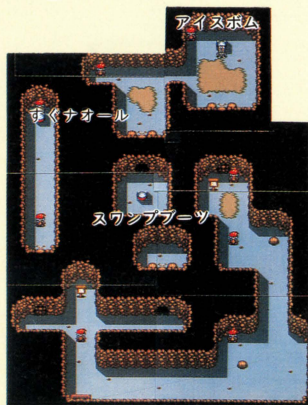


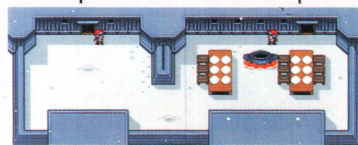
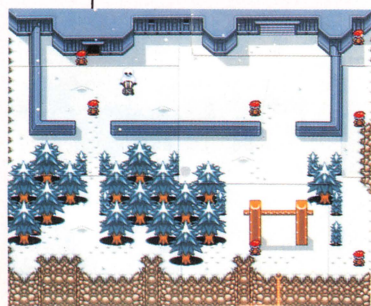
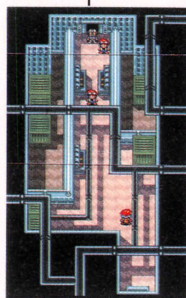
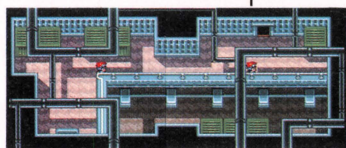
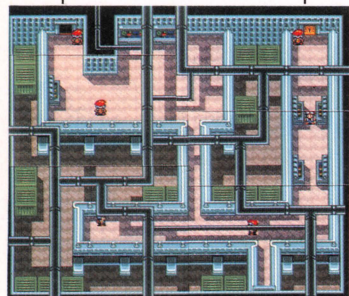
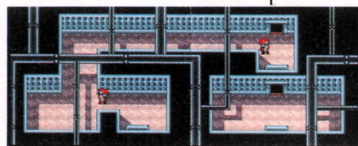
◀お父さんがハッカー本部にいることを知らせにきてくれた。

雪山港～ハッカー航空基地入口

●雪山●

ハッカー航空基地入口





●ハッカー航空基地入口・基地●

まずはカプセルを開けよう

港から船のついでに雪山についたら、まず左上の洞くつに向かおう。ここには便利で強力なアイテムがかくされている。これらを手に入れているかないかで、戦闘の苦楽が大きくかわるのだ。

▶パーティーなんかじゃない。処刑現場だ。カニが助けを求めてくるぞ。



▶主人公にかんぶバッチをわたそうと、危険をおかしたさわガニ。いいヤツだ。



◀戦闘員に話しかけてからでない、カプセルは開けられない。

カニは食べたいけど……

ハッカー航空基地へは、どうどうと侵入しよう。基地の中庭のようなところへくると、パーティーの準備をしている。関係者以外は入れてくれないので、ネズミに変身してムリヤリ入っちゃおう。ところが、パーティーなんてもんじゃなく、さわガニの処刑現場だったのだ。変身をといて空いている席につくと処刑が始まる。あわてたカニは、主人公の姿を見つけて助けを求めてきた。カニは食べたいけど、あいつを殺させるワケにはいかない。戦闘員たちと戦おう。戦闘後、カニはかんぶバッチをくれる。やっぱり助けてよかったよ。

かんぶバッチは役立たず？

かんぶバッチを手に入れても、監視丸の警報ブザーからは逃げられない。そういったもので識別しているのではなさそう。当然、戦闘員が出てきて、戦いになっちゃおうぞ。



◀かんぶバッチをつけていても戦わなくちゃならない。手かげんもなしだ。



▲カールのお父さんはぶじだった。彼の手紙を、息子に届けてあげるとしよう。

カールのお父さん発見！

かんぶバッチを装備して、中庭からさらに奥へ進もう。設計室にひとりの男がいるぞ。話しをしているうちに、なんとカールのお父さんだということがわかる。カールにはティアトロンのお世話になっただけ、ひとつ役だっただけとしよう。おじさんの願いを聞いて、彼に手紙を届けてあげよう。きつと喜ぶにちがいない。

ハッカー-航空基地入口~ハッカー-要塞

手紙を届けて飛行船をもらおう

おじさんの手紙を持って、カールのところへ行こう。てっきり喜び顔が見られると思ったら、なんだかモンクを言っている。よけいなお世話だったかな。帰ろうとすると呼び止められて、返事を書いた石板をわたされた。なんだ、テレただけなのか。石板を持って、今度はおじさんのところへ。これがカギとなって飛行船がもらえるぞ。

カール：
できそうな 紙がなかったから
これに書いた！
お礼をおやじに わたしてくれ！

◀手紙を渡すとついでに返事を書いた石板を持っていくようにまれる。

▶石板に書かれていたのはエンジンについて。これで飛行船がもらえるぞ。

この「お礼はどこで？」
これは 何かの設計図……いや
エンジンの設計図にはがない！

▶かんぶパッチを装備すれば、要塞内だって入れちゃう。よゆうなのだ。



もうすぐ 朝礼が始まります
ブラックモア様から
重大な発表があるそうです
お早く お入りください。



◀お父さんを見つけたけど、記憶だけがどこかへ行ってしまったようだ。

要塞でお父さん発見！でも……

飛行船に乗って、いよいよハッカー要塞へと向かおう。かんぶパッチを見せながら、朝礼の席へ顔を出そう。とそこに、お父さんの姿が。ぶじでなによりと思ったら、すっかり記憶をなくしているのだ。かろうじて自分の名前だけはおぼえているようだけど、息子の顔もわからないなんて……。お父さんをもとに戻さなくちゃ。でもど〜しよう？

飛行船であちこちを回ろう

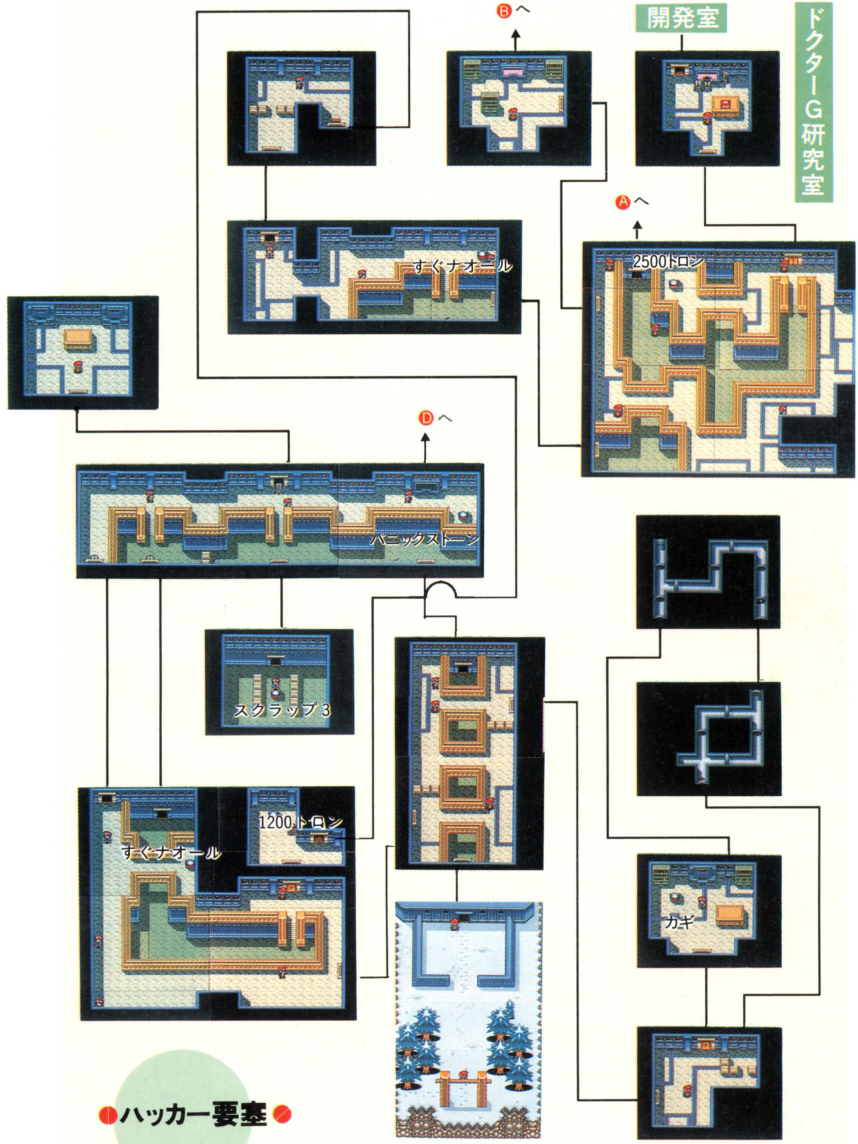
カールのお父さんに飛行船をもらったら、要塞以外の3ヶ所にも行かれるようになる。ワールドマップを見てみよう。左下と右下の2ヶ所のはなれ島と、にわとり農場だ。ストーリーに直接関係ないけど、サブイベントとして楽しめる。ちょっとしたひっかけもあるけど、そうむずかしくはない。要塞へ行く前に、ちょっとより道してのぞいてみよう。



▲ひとつだけヒントを出そう。いなくなったにわとりは家の〇〇にいるぞ。

ドクターG研究室

開発室

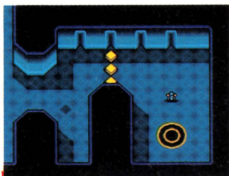


●ハッカー要塞●

ドクターGの実験台になろう

お父さんの記憶を探す手がかりは、きっとこの要塞内にあるにちがいない。あっちこっちへ行ってみるとしよう。

ドクターGの研究室で、彼は実験台になるネズミを探している。なんでもコンピュータ内に入れる機械を開発したようだ。すぐにネズミに変身して話しかけよう。耳に何かをいれられて……気がついたらコンピュータ内部にきているぞ。



実験台とはいえ痛くもなんともない。すんなり成功しちゃうのだ。



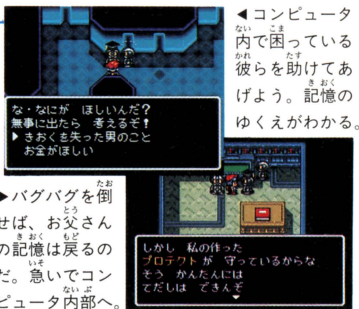
ハッカー要塞

マザーコンピュータルーム

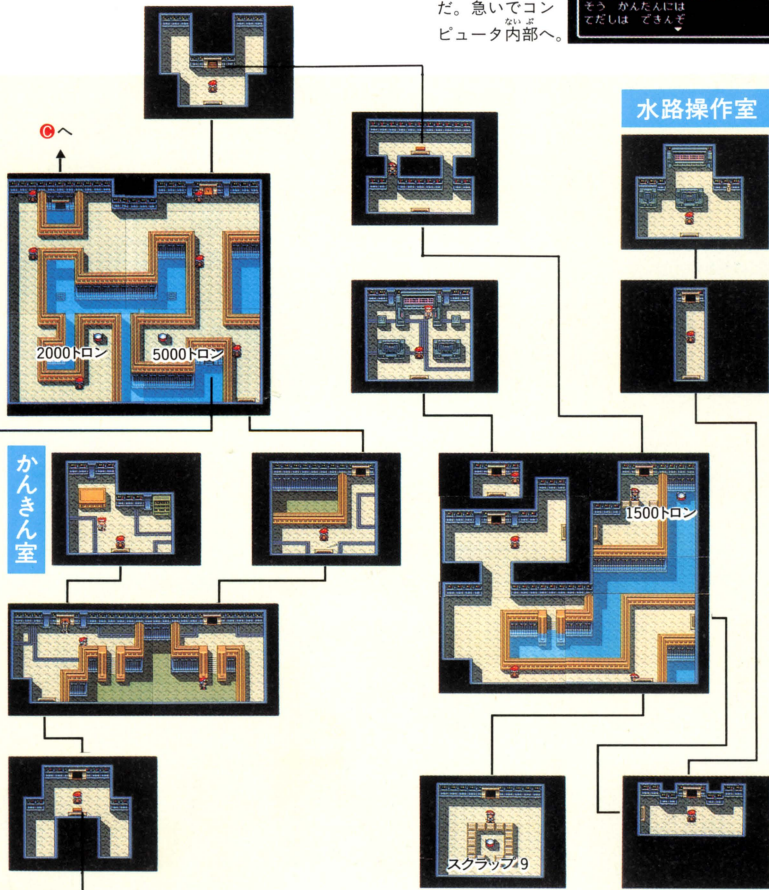


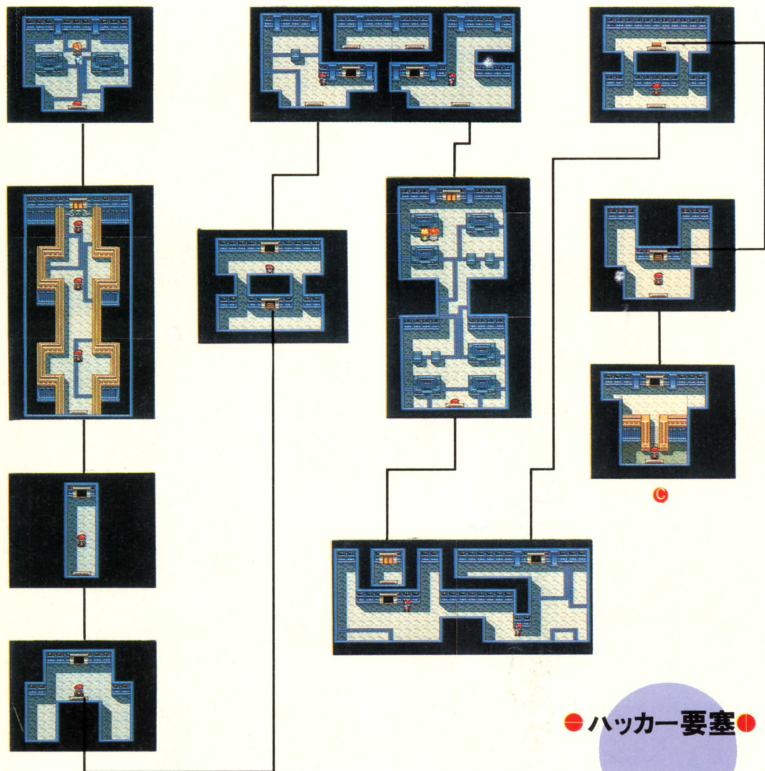
コンピュータ内部に行ってみると

サイバージャックを**はつめい**したら、さっそく作ろう。そしてコンピュータのある部屋から内部へ行く。すると先客のドクターGたちが出口を見失って困っているぞ。助けるかわりに「記憶をなくした男のこと」を教えてもらうとしよう。まずはふたりを外へ連れ出そう。



▶ バグバグを倒せば、お父さんの記憶は戻るのだ。急いでコンピュータ内部へ。





●ハッカー要塞●

バグバグを倒して記憶を取り戻そう

マザーコンピュータールームから、コンピュータ内部へ入ろう。その先にひかえているバグバグを倒せば、お父さんの記憶は戻るのだ。ところで、3体目のロボットは作ってあるかな？

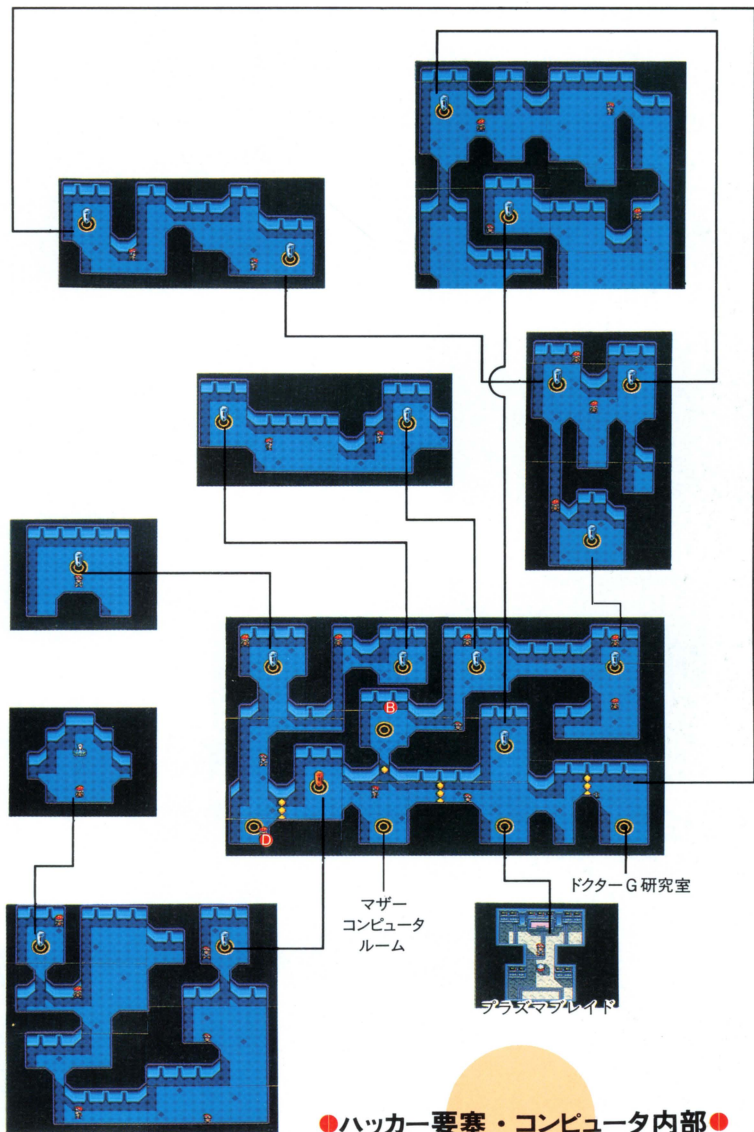
3体目は特殊攻撃に強いので、対バグバグ戦には必ず参加させよう。スッポンハンマーでの攻撃が最適だ。



◀3体目のロボットを活躍させよう。こわれたら優先的に修理だ。

戻った





ロコ町のパンチ!

記憶を取り戻したお父さんは、同時にとんでもないことを思いついた。記憶を失っていたあいに強力なレーザーを作ってしまったのだ。しかもそのターゲットはロコ町!

お父さんのあとについて、レーザーのある部屋の前まで行こう。父はレーザーを壊し、息子は水路操作室でスイッチを下げることに。息子は水路をとってブラックモアを倒すのだ。



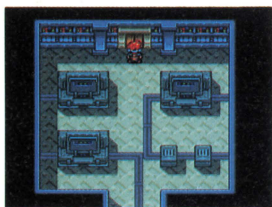
▶水路のスイッチを押すと、今まで水であふれていた通路がとれるように。

◀お父さんがレーザーをこわしているあいだ、水路の水を止めに行こう。



▲接近戦がのぞましい。ときどき相手のボム攻撃が当たらないことがあるからだ。

▶ドアからブラックモアのところへ。



ブラックモアの襲撃だ

水路をとって、ブラックモアがいる司令室へ向かう。ローズとティアトロンのお話をしているぞ。主人公が自力で石を集めたことを知ると、部下のカタキを取るため戦闘になるのだ。

ブラックタンクとの戦いには、防御力を高くしていどまい。シールドとバックを守りのため、レベルと攻撃力の高い武器で確実にダメージを与えよう。ロボットを入れかえるタイミングも影響する。3体をつぶすより1体で集中的に攻撃だ。



爆風に巻き込まれて……

ローズのところへ行くと、ひとつになったティアトロンがあった。ブラックモアが倒れたことを知り、次の司令官への野望を燃やすローズ。そこへブラックモアが現れ、彼女のうちに大激怒。レーザーのリモコンを操作して、ターゲットを極楽星全土に向けたからたいへん。ローズがあわてて止めても、彼の考えはかわらない。あばよというセリフを最後に、スイッチが押された。



◀ブラックモアがキレ、レーザーのスイッチが……

うわ、

(過去の)ロココ町〜森

過去の世界に飛ばされて

目をさますと、そこはロココ町^{ちゅう}だった。でも何^{なん}だか
よすが^{ようす}がおかしい。町長^{ちやう}舎^{しゃ}は建設^{けんせつ}中で、町中^{まちなか}の川^{かわ}も水^{みず}
かさ^{かく}が少ない。もしやここは？ そう、どうやらかな
り昔^{むかし}のロココ町^{ちゅう}へワープ^{ちやう}してしまったようだ。



◀ 町長舎^{ちやうせつ}が建設^{けんせつ}中^{ちゆう}のこと^{こと}は、かなり昔^{むかし}なのだ^{のだ}。

洞くつでポロンに会おう



◀ ポロン^{ポロン}が戦闘員^{せんとういん}におそ^{おそ}わ^われ^れて^てい^いる^る。

主人^{しゅじんこう}公^{こう}を助^{たす}けてくれたのはポロン^{ポロン}という女性^{じよせい}だった。
助^{たす}けるといっても、そんな覚え^{おぼ}えはない^{ない}んだけど。でも
町^{まち}の人^{ひと}がそう^い言^いっている^るのだ^{のだ}。彼女^{かのじよ}は今^{いま}、洞くつ^{どうくつ}へ出^で
かけている。事情^{じじょう}を聞^きくた^ため^めに行^いっ^きて^てみ^みよう^{よう}。

本物のラスクとご対面

ポロンの家^{いえ}にいたのは、あのラスク^{らすく}青年^{せいねん}だった。ポロン^{ポロン}が助^{たす}けた^たという^{いう}のは彼^{かれ}のこと^{こと}。ソックリ^{そっくり}なので、ま^まち^ちがえ^えた^たのだらう^{らう}。彼^{かれ}の熱^{ねつ}が下^げがら^らない^いので、あ^あわ^わて^てた^たポロン^{ポロン}はクスリ^{くすり}を取^とりにステラ^{すてら}おばさん^{おばさん}の家^{いえ}へ。



◀ 道具屋^{どうぐや}に行く^いくとミル^{ミル}、ファイ^{ファイ}に怒^{いか}り^りられ^れちゃう^{やう}。

● (過去の)ロココ町 ●



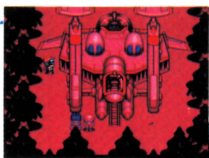
● (過去の)森 ●



(過去の)河原～迷いの森～洞くつ

迷いの森に行ってみると

人まちがいとはいえ、とりあえず迷いの森へ行ってみよう。森の行き止まりへくると、なんとポリンキー伯とイゴールの姿があった。この時代には彼らはまだ生きていたんだね。ところで、中央には何も見あたらないのに、何かジャマしてとおれない。ここはひとつ、カメレオングラスでのぞいてみよう。



◀カメレオングラスをつけると、ホラ、宇宙船が見つかったぞ。

▶宇宙船の中には、ミルフィとナポレオン、そしてガトーがいる。



お前は、ラスク種ではない...だが、どこかラスク種とよなじような所も...

ラスクの必死めのためみごと

◀よほど知られたくないことが。

ラスクと再会したナポレオンは彼から事情を聞き出した。洞くつで、知らない女にティアトロンを盗まれたらしい。ミルフィたちに報告するためナポレオンは戻っていった。だがラスクは、ガトーには知らせないでほしいと叫ぶ。



どうしてもガトーという男にティアトロンのごとも知らせたくないんだ...



あんなに大切な手にわたったら大変なことになるから...

▶急いだがまにあわなかった。



●(過去の)河原●



すくナオール

●(過去の)洞くつ●



●(過去の)迷いの森●

ローズはひどいやつなめだ

ガトーを追って、洞くつへ行ってみよう。そこで、またもやローズの登場だ。ラスクとローズの話をまとめてみると、彼あのケガはローズにやられたものらしい。しかもティアトロンまでうばわれて……主人公の身がわりになった、かわいそうなラスク。復讐に燃えたローズは、話し終わると床上穴を開け、主人公をつき落とすぞ。



▲ナポレオンを直すには、しゅりゃりキットを装備だ。

一歩いているうちにナポレオンと合流

落ちたショックで、主人公はいくつかのアイテムをなくしてしまう。正確にはライトともぐらドリルだ。アイテムを探しつつ、出口を求めつつ歩き回ろう。とちゆうでナポレオンを見かけるハズだ。彼と合流すれば、ライトを使っているのと同じように周囲が明るくなる。なくしたアイテムを探そう。

ティアトロンはすごい発明品だった

ローズたちのいるフロアでは、ティアトロンの実験が行われていた。ラスクの発明したこの石は、時を見せるプリズムなのだ。信用しないローズにガトーは彼女の過去を映し出す。主人公に気がついたガトーは、ティアトロンを持って逃げ出した。ナポレオンも、彼を止めようとあとを追うが……。



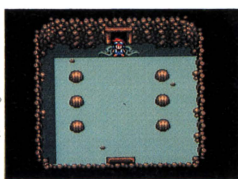
▲どうやらガトーは、以前からねらっていたらしい。



ローズとの戦いだ

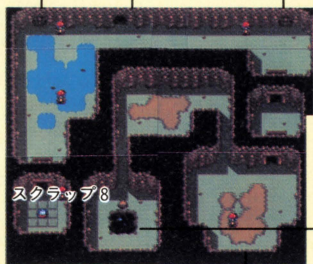
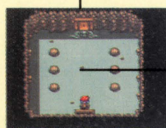
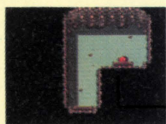
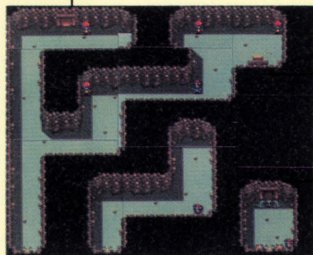
ガトーたちが去ったあと、ローズとの戦いになる。ラスクのカタキでもあるワケだから、女性といえど手をぬかずに倒そう。できれば戦闘前に、装備とプロ

穴は閉じてしまふ。▶



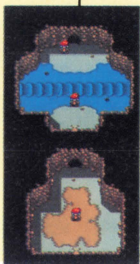
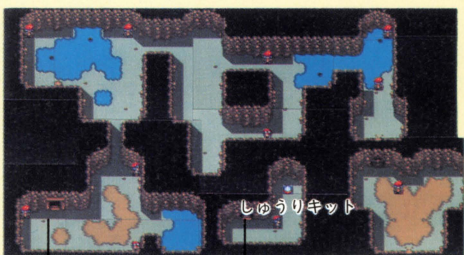
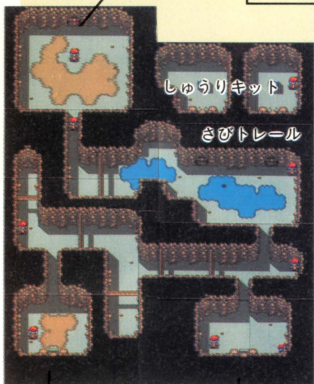
ラムポイントで防御・回避力を上げておくといいぞ。特殊系より、近接系の武器で背後から攻撃するのがオススメだ。

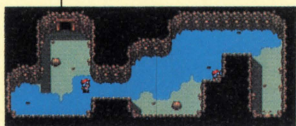
開発室



落ちる

落ちる





● (過去の) 洞くつ入口 ●

ティアトロンが反応して……

ポロン宅では、ラスクとミルフィがもめていた。ラスクがこの世界に残ると言い合っているのだ。おそらく、ティアトロンのことで何かかえがあるのだろう……。ミルフィが宇宙船へ戻っていったらラスクと話そう。彼は主人公にガトーを止めてほしいとたのむ。

一方、ガトーは宇宙船の発進準備をしていた。野望に燃えた彼は、ティアトロンで時を自由に動かすつもりらしい。だがそのとき、ティアトロンが何かに反応し始めた……。



ラスク：やめ また会えたね 知っているよ ティアトロンはガトーに とられたんだろう？

◀彼は以前に、こうなることを見ていたのだらう。

▶ティアトロンが揺れ動き始めた。



……まさか……こいつが？！

ロコロコ町〜ショコラ星

戻ったとたん事件発生

気がついたら、現代の自宅に戻っていた。お父さんは夢だって笑うけど……もしや、すべてティアトロンが見せた「夢」なのかも。

ロコロコ町はぶじだった。お父さんがレーザーを改造したおかげだ。ティアトロンもそろっているというし、ひと安心。家の外へ出てみると町中がさわがしい。あやしい光が、洞くつの方へ落ちたと盛り上がりつつあるぞ。



おぼえてるか？
どうさんは スイッチがおされたら
警察が 自爆するように
レーザー装置を 改造したんだ

◀そういえば要塞の自爆に巻き込まれたんだっけ。町も石もぶじでよかった。

▶町の人々は、洞くつの方に落ちたあやしい光の正体を知りたがっている。



おまわりさん：
おちついてください みなさん！
たしかにさ あやしい光が
どうくつの方へ 落ちました



いま けいけい中だ！
どうくつの中に入りゃ
いかんぞ！

変身！
身！
洞くつへ
入れば
警戒中。

▶洞くつには異星人が警官が洞くつへ向かったら、さっそくあとを追いかけて。今の主人公に、コワイものなどないもね。洞くつに入ると、ヘンなかつこうとヘンな言葉づかいの女性が現れた。彼女はいったい？

ショコラ星からのSOS

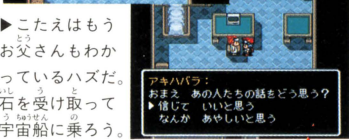
女性に続いて老人も現れた。相手は主人公のことを知っている。さらに、ミルフィという名の女性のことも……人目につかないよう、主人公の家で話し合いをしよう。

彼らはショコラ星からやってきた、ティラミス姫とその侍従。主人公の持っているティアトロンをかりようと、わざわざ極楽星へやってきたのだ。それも、姫の先祖・ミルフィという人物の遺言で。ショコラ星に攻撃をかけているのは、ハッカーの宇宙要塞。強大な力を持っているらしい。それを破壊する方法を知るために、ティアトロンを使いたいというワケだ。決めかねている親子を見て、彼らは「宇宙船」をわたし、去っていった。

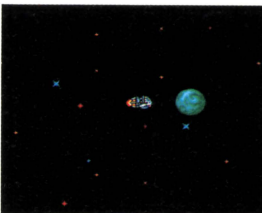


▶こたえはもうお父さんもわかっているハズだ。石を受け取って宇宙船に乗ろう。

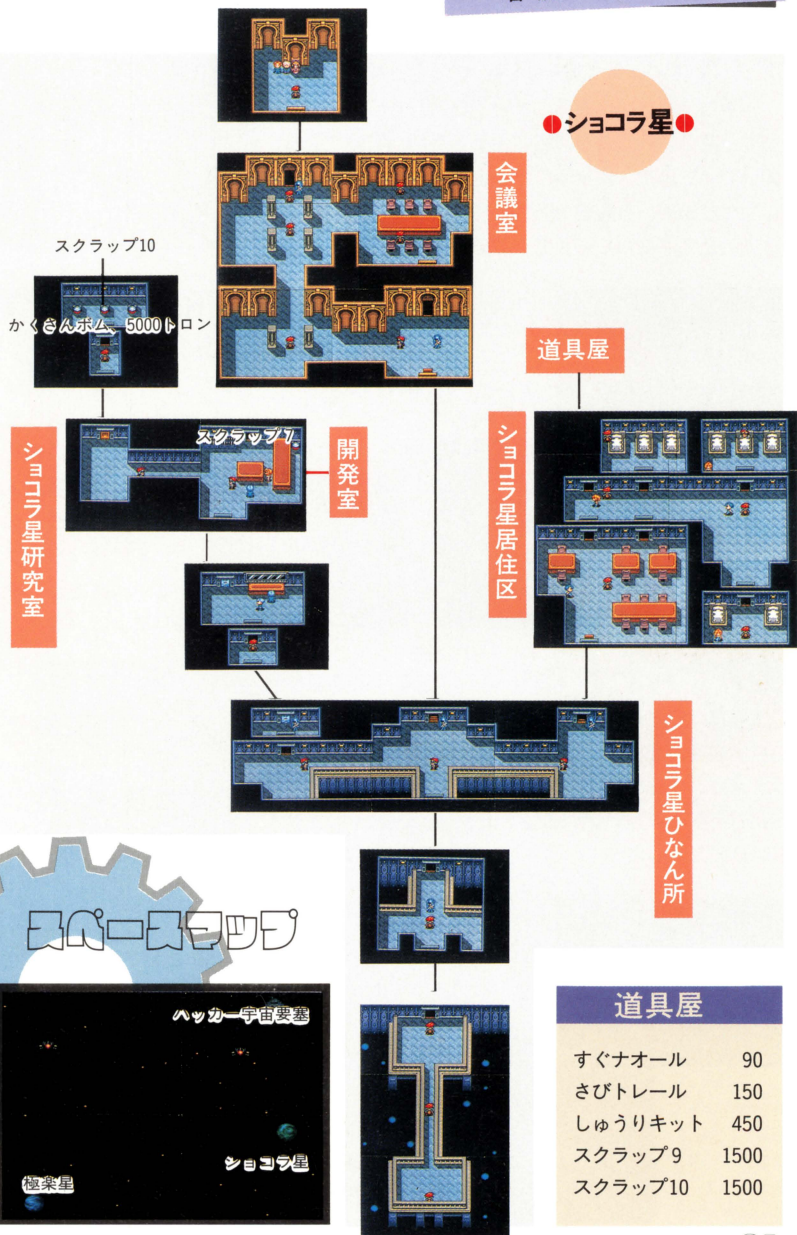
◀彼らはハッカ一要塞を破壊するため、ティアトロンの力をかりにきたのだ。



アキハバラ：
おまえ あの人の話さどう思う？
▶信じて いいと思う
な人が あやしいと思う



● ショコラ星 ●



ティラミスたちにあいさつしよう

ショコラ星へついたら、ティラミスたちのいる司令室へ行こう。兵士たちは彼がくるのを知っていたのか、聞いていたのか、異星人である主人公をスナリとおしてくれるぞ。会議室の奥へ行き、姫たちにあいさつするととても喜んで迎えてくれるのだ。

エニックス様
ようこそ おいでございました
きつと 来てくださると
おもってましたわ



ティアトロンをあずけよう

会議室にはショコラ星の研究所長もいた。さっそくだけど、彼にティアトロンをわたしてやろう。ティアトロンは時の流れを映し出す石。これを調べれば、ハッカー要塞に勝てる何かを作れるはず。すべての石をわたすと、彼はスクラップAにも興味をしめず。かしてあげよう。

私は ロボットの研究もしてましてお
参考に見せていただけませんか？
▶ ちょっとだけだよ
……ゆた



残はナ
がイボ
ヤがラ
ダホッ
がント
の……
のスク
ラップ
A

▶ 研究室には記憶を
なくしたガトーが！
どうやってここへき
たのだろうか？

私に 会ったことがあるぞと？
もうしわけない
私は 認おくと失っていで
阿も 思い出せないです……



研究員の ガトーですか？
あなた まじめなよい青年ですよ
僕も、あなたのことを
たいへん、気に入っております



姫がさらわれた？

司令室にいるじいやと話をしていると、とんでもない事件が起きた。なんとティアトロンとティラミスが、さらわれてしまったのだ。犯人はガトー。記憶をなくしたフリをしてチャンスをとらっていたのだ。しかも、いまやハッカーの総統だ。



ティラミスと ティアトロンは
私の 手中にある
もはや ショコラ星に勝ち目はない
ていこうはやめ こうぶくせよ

なんと



準備ができた
ら「ばっちりさ」
と答えよう。宇宙
船でハッカー要
塞へ向かうのだ。

◀ どちらを引い
ても、けっきよ
く行くハメに。

よいましたか？
ご案内しますが……
よろしければ
▶ ばっちりさ
またまた



ハッカー要塞へ出発だ

緊急会議が開かれた。ティラミス救出のメンバーを決めなければならない。だが当然、だれも自分から行くとは言い出さない。その態度に怒ったじいやは、クジ引きで決めることにした。順番にクジを引いて……主人公は救出メンバーになってしまった。準備が整ったら、ショコラ星入口にいる兵士に話しかけよう。そして宇宙船に乗り込み、いよいよハッカー要塞へ向かうのだ。

ハッカー宇宙要塞

ワープ前にエマージェンシー

宇宙船に乗ったら中央にいる船長と、ほかの職員に話しかけよう。すぐワープが始まるぞ。

だがつぎの瞬間、宇宙船はハッカーからの攻撃をまともに受けてしまう。船内が爆発を起こし、まばゆい光につつまれて……。



うわー!!



←主人公のむぼ
うさにアキれる
コテツだが。

▶たまにはミン
トも役にたつ。
彼女の抗議で、
コテツは要塞へ
向かうことに。



こんな 小さな甲の子がひとりで
その 危険な要塞に行くっていうのに
その手助けも できないの？
それでも 勇気の？

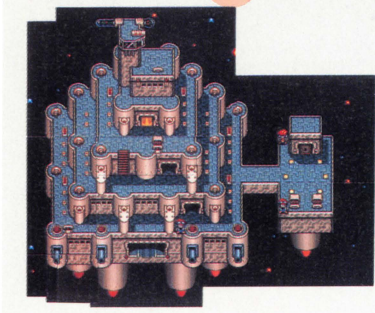
コテツに助けられて

だれかがどこかで声をかけている。うつつらと目を開けると、そこにコテツが立っていた。宇宙船の残がいの下から、彼を助けてくれたのだ。事情を説明すると、すっかりアキれられてしまう。そこへミントが現れた。彼女は主人公に味方してコテツを責め始める。彼女のパワーに負けたコテツは、開き直って要塞へカジを向けてくれたぞ。

いよいよ敵の本拠地だ

コテツの宇宙船は、攻撃も受けずにスナナリ要塞内へ入った。彼のあとに続き、さつそく内部へ突入だ。コテツが戦闘員の気を引いているあいだに、コンペアーに乗って奥へ進もう。カベのスイッチを押せば、流れる方向がかわるぞ。

●ハッカー宇宙要塞●



◀これ以上コテツに
あまえられ
ない。あとは自
分でなんとかし
なくちゃ。

▶コンペアーに
の
乗って移動しよ
う。スイッチを
押せば流れが
かわるよ。

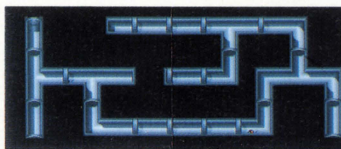


早く姫を探さなきゃ

ネズミ通路をとおっていくと、3人の戦闘員が
おしゃべりしている部屋へ出る。ガトーが姫をさ
らったことや、ヘタなダジャレで盛り上がっている
ぞ。その会話の中で、ガトーの次の攻撃目標を
教えてもらえる。それがなんと極楽星だ。これは
早いところ姫を救出して攻撃を止めさせなきゃ。



●ハッカー宇宙要塞●



2Fへ



貨物室



コテツは何だかたよりになる

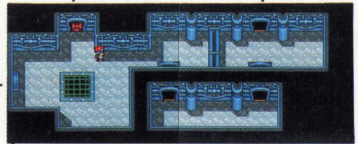
姫を探してウロウロしていると、2Fの青いドアがある場所で呼び止められる。ゲゲ、ハッカーに見つかった……と思ったら、変装したコテツだった。赤いドアを開けるためのパスワードを教えてくれるのだ。何だかコテツって、たよりになるじゃない。



◀パスワードは言葉じゃない。教えてもらった事実が必要だ。

●ハッカー宇宙要塞●

エレベータ



牢屋

1Fから

2F

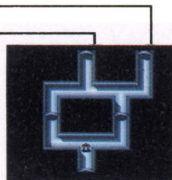
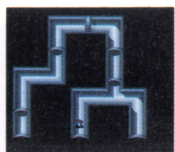
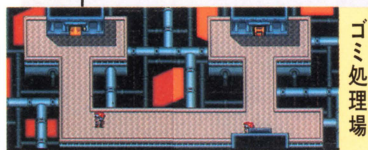
●ハッカー宇宙要塞●



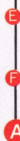
エレベータ

エレベータ
動力室

ゴミ
処理場



開発室

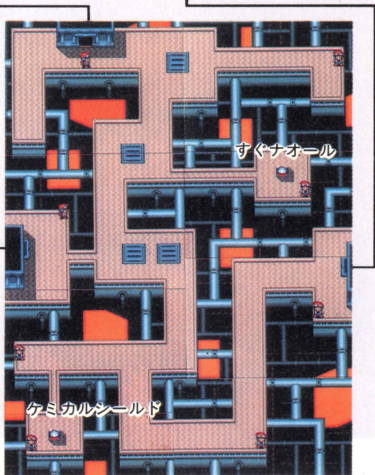


スクラップ6

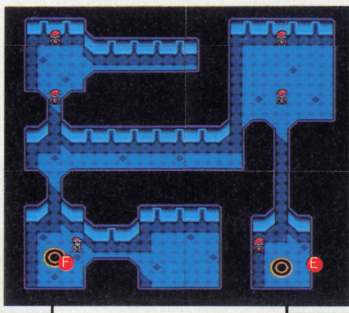


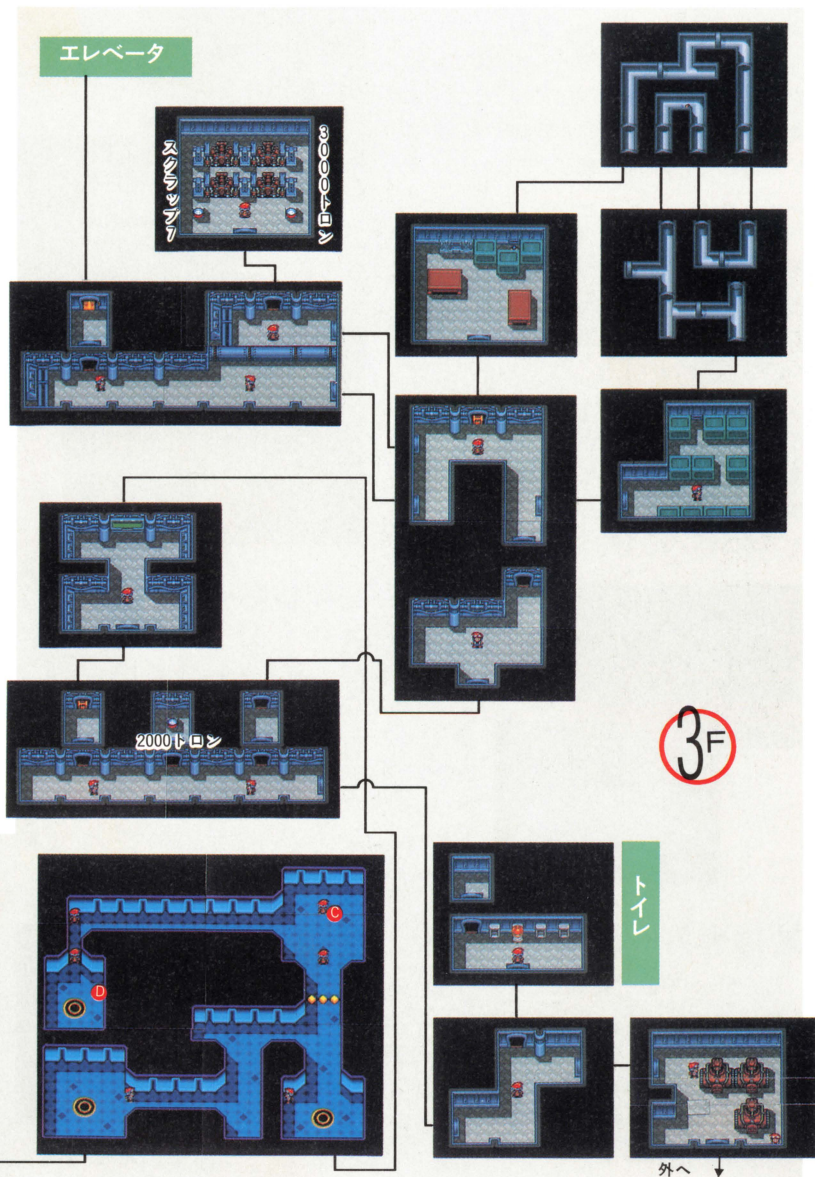
すぐナオール

ケミカルシールド

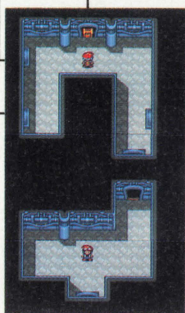
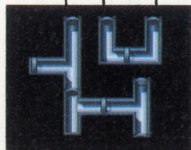
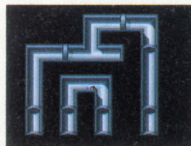
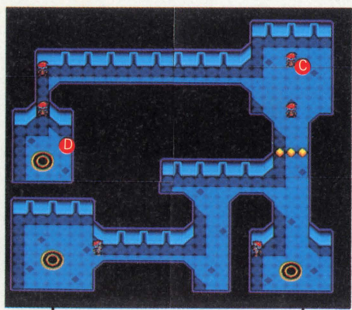
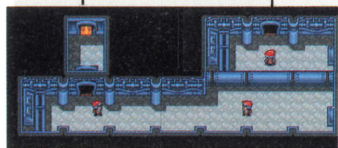


●ハッカー宇宙要塞●





エレベータ



3F

トイレ



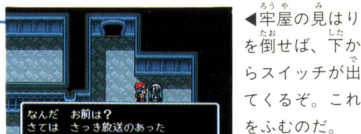
外へ ↓

姫発見! ところが……

コテツにレッドパスワードを教えてもらったら、その部屋の右のフロアへ行く。赤いドアがあるハズだ。そこから道なりに進んでいくと……牢屋の中に閉じこめられているティラミスがいるぞ。

牢を開けるには、まず見はりの戦闘員を倒そう。こいつはザコだから楽勝だ。倒すとスイッチが現れるのでふんでみる。牢が開くよね。これで姫を救出できるぞ。彼女のところへ行って話しかけよう。

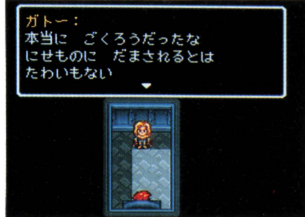
ティラミスが逃げ道を知っているというので、あとについていくと……ここが終点だと言われる。はて、なんのことかと思ったら、姫が本性を現した。なんとガトーが化けていたのだ。そしてB1Fへ落とされてしまう。



◀牢屋の見はりを倒せば、下からスイッチが出てくるぞ。これをふむのだ。

▶姫を発見。これでショコラ星に戻れるぞ。さあ、急いで逃げ出さなくちゃ。

ティラミス！ エニックス様！ さっさと助けに来てくださると思っていましたわ。



やられた

まずはエレベータを動かそう

B1Fへ出てきたら、エレベータ動力室を目ざそう。その手前にミントがきているのだ。彼女のまわりでネズミが困っているのだから、彼女の話聞いてやろう。ミントがネズミ穴の前に立っているのだから、とおれないぞ。そのことをミントに話し、彼女を穴から引きはなそう。そしてネズミ穴から侵入し、エレベータ動力室まで行く。部屋にあるスイッチを押せば、エレベータが動くぞ。



◀この先にエレベータを動かすスイッチが。

▶ミントの前からミントの前へ進む。



姫はガトーの部屋に？

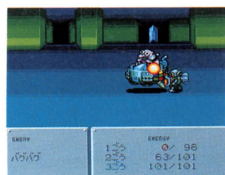
エレベータで3Fへ上ろう。ネズミ穴をとおりある部屋へ行くと、戦闘員がまたおしゃべりしている。こっそり聞いていると、ティラミスの居場所がわかるぞ。今度はきつとだいたいしようぶだ。今来た道に戻って、ガトーの部屋へ行くとしよう。さて、どこにあるかと言うと……？



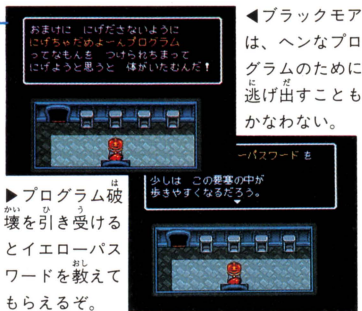
▲ネズミのままで聞き耳をたてよう。姫はガトーの部屋にいるそうだ。

ブラックモアと再会だ

ガトーの部屋へ行くうちゅうにトイレがある。ちょっとのぞいてみよう。なんとブラックモアがそうじをしているのだ。ティアトロンの入手に失敗したので、こんなうちをされたらしい。しかも「にげちゃだめよ〜んプログラム」をつけられているので、脱走することもできないそうだ。彼のために、そのプログラムを破壊しに行っておけるとしよう。



▶プログラムが解除されて、ブラックモアが自由に動けるようになった。



▶プログラム破壊を引き受けたら、イエローパスワードを教えられるぞ。

◀ブラックモアは、ヘンなプログラムのために逃げ出すこともかなわない。

←パスワードも

少しは この要塞の中が 楽きやすくなるだろう。

バグバグ倒してプログラム解除

イエローパスワードをもとに、B1Fのコンピュータがある部屋へ向かおう。ここから内部へ踏み込み、バグバグを倒してプログラムを解除させよう。

一度戦ったことがある相手だから、そうムズかしくはな

◀バグバグ戦の主役は3体目。大いに働いてもらおう。回復はマメにすること。

いはずだ。ただ、かなり強くなっているため、油断はダメ。回復アイテムをたくさん持って行こう。戦闘のポイントは、3体目のロボットを活躍させることだ。

バグバグを倒し、トイレへ戻るとプログラムが解除されている。大喜びのブラックモアは、お礼にカギをくれるぞ。実はこれがないと、ガトーの部屋には行かれないのだ。さあ、ティラミス救出に向かおう。

今度こそ姫を救出だ

カギを持って、3Fから要塞の外へ出よう。右のほうにカギつきドアがあるはずだ。ここがガトーの部屋。急いでドアを開け、ティラミスと再会しよう。



ちょっとしたジャマが入るけど、それは姫のかくされたパワ



▶ガトーが現れちゃった。でもだいじょうぶ。こう見えても姫は強いのだ。

つけたことは ほめてやろう だが それもここでお願いします。

ショコラ星へ戻ろう

ガトーを振り切ったら、宇宙船に乗ってひとまずショコラ星へ帰ろう。じいやが出迎えてくれるぞ。

でもこれで安心してちゃいけない。元凶を倒さない限り、平和はやってこないのだ。道具屋や開発室で、ロボットのチューンナップをほどこそう。

気がすんだら所長に話しかけよう。知らないあいだに、いろんなことがあったのだ。



▲ティラミスのぶじな姿を見て、じいやもひと安心だ。よかったよかった。



メモリー部分に 大変なものが残されていたのだ。その映像を とりだしてみましたので まずは ごらんになってください。

▲ ナポレオンの残骸がいには重要なデータがあったとか。

意外な事実が判明したぞ

主人公が所長にかしたスクラップ、ナポレオンの残骸がいには、とてつもなく重要なものがメモリーされていた。宇宙要塞の心臓部らしい場所が、しっかり映されていたのだ。これで要塞に対抗するためのものを作ることができるだろう。

メモリー内容は、ガトーとナポレオンの会話シーンだ。彼の野望はとどまることを知らず、そして今、本当にそれを現実にさせているのだ。ある意味では、ガトーと主人公はにているのかも……しれないね。



▶ ガトーとの会話の記録がされているぞ。

ガトー： 見えるだろう？
これが 数百年後にショコラ星を攻撃する 宇宙要塞だ

ポットを持って再び要塞へ

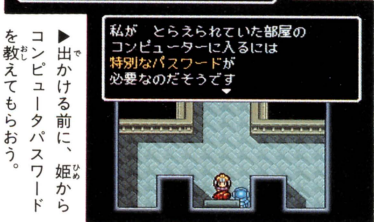
ナポレオンのおかげで、ついに所長は究極のアイテムを生みだした。宇宙要塞の心臓部を壊すための、3つのカラーのポットだ。これを赤・黄・青の順にしかければ、要塞を吹き飛ばせるらしい。ではさっそく、要塞へ戻るとしようか。

宇宙船に乗り込もうとしたとき、あとからティラミスが現れた。彼女はとらわれているあいだに、ガトーの部屋のコンピュータパスワードをおぼえたらしい。しっかり教えてもらっておこう。



あの 映像にあった 3つのエネルギー それぞれに 3つのポットをしかける のです

▲ 3つのポットを受け取る。アイテムが満タンだともえなないぞ。

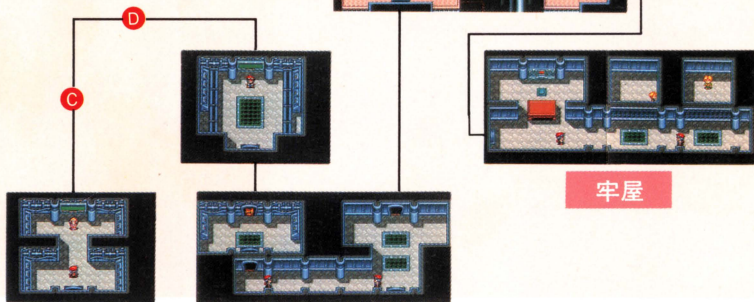
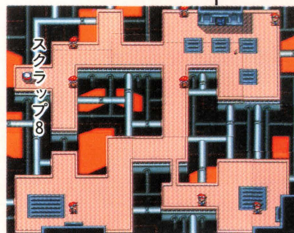
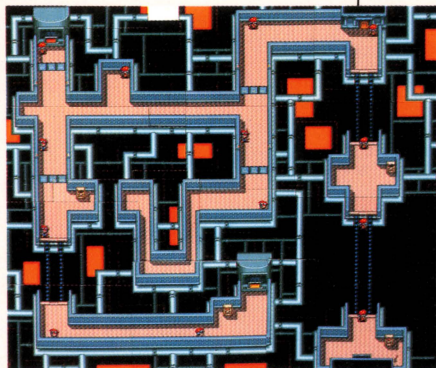
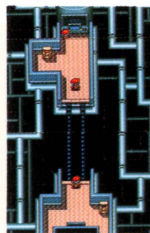


▶ 出かける前に、姫からコンピュータパスワードを教わらおう。

私が とらえられていた部屋のコンピュータには 特別なパスワードが必要なのだそうです

(はなれの)

2F



牢屋

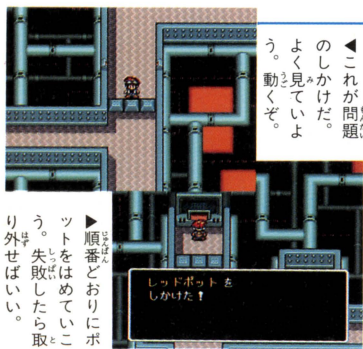
ミントとコテツがつかまって3-

要塞へ戻ってきたら、ガトーの部屋からコンピュータ内につき進もう。先には牢屋があって、ミントとコテツが閉じこめられているぞ。スイッチを押してふたりを助け出すと、とたんに大ゲンカ。そんなことをしているヒマはない、すぐ脱出してもらわなきゃ……と思っているところへ、ブラックモアが現れ、ふたりを連れ去ってしまう。だが彼は味方だった。ブルーパスワードを教えてくれるのだ。



◀ せっかく助けてあげたのに、ふたりはゲンカを始めたのよ。

▶ ふたりは船まで送ってもらえる。これでポットがし



◀ これが問題のしかけた。よく見ていよう。動くぞ。

▶ 順番どおりにポットをはめていく。失敗したら取り外せばいい。

ポットをすべてしかけよう

ブルーパスワードを聞いたら、青いドアをくぐって進もう。その先に、ポットをしかけるべき要塞の心臓部があるのだ。

ちょっとしたワナが用意されている。床から出たり引っ込んだりしているヤツだ。でも落ち着いてよく見ていれば、どんなしかけかすぐわかる。ヒントは「立ち止まって見る」。

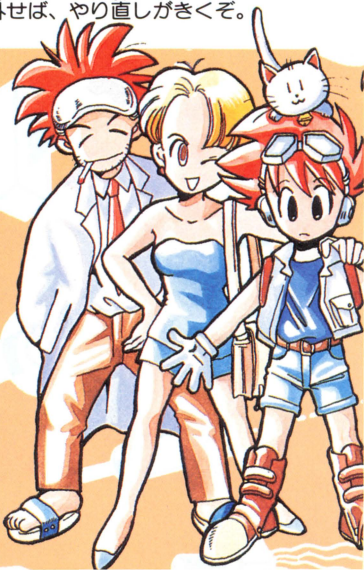
ポットをしかける順番はおぼえているかな。失敗しても取り外せば、やり直しがきくぞ。

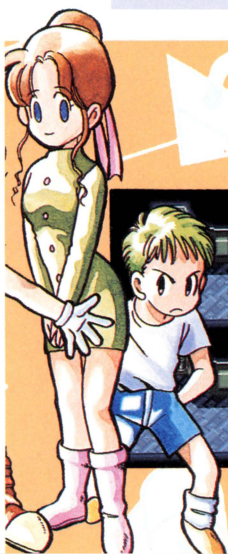
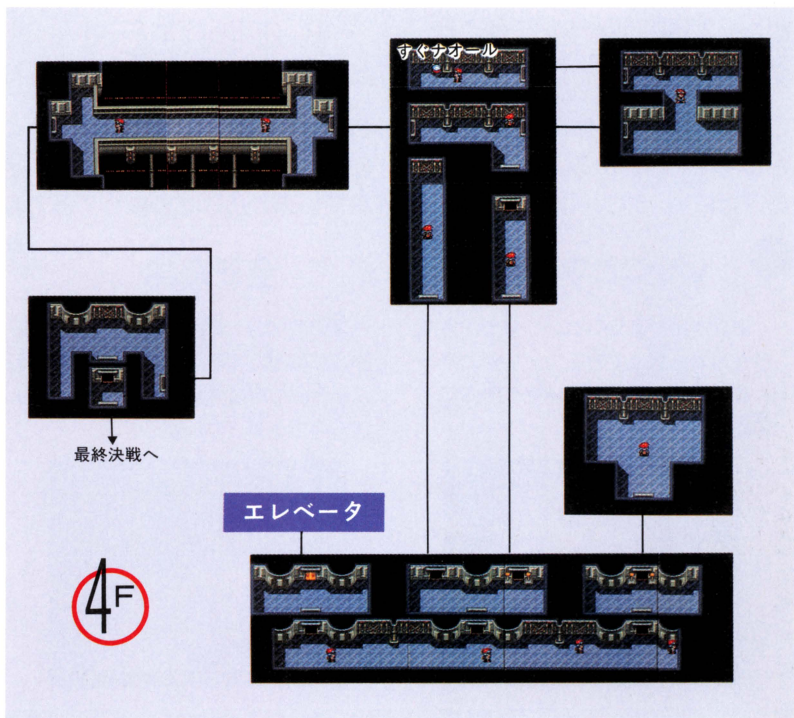
そして4Fで起きることとは?

3つのポットをしかけると、4Fの入口にあった電磁バリアが解除される。これで奥まで進むことができるのだ。

4Fのモンスターも強力になっている。あまりにツライようなら、いったん開発室へ戻ろう。そしてロボットを整備し直すのだ。

さてさて……物語はまだ続くけど、そろそろお別れの時間だ。このあと、何がどうしてどうなるのかは……キミの目で確かめてほしい。





少年は平和を

取り戻せるか!?



サブイベントを楽しもう!

このゲームは、1本のストーリーから枝分かれしたサブイベントがたくさん用意されている。ここで、その一部のヒントだけを紹介しよう。このほかにも、ヒントにたくさんかかされているから、ぜひ探してみよう。

いいこと♡してる

お父さんが旅立つというので、ナギサさんから帰ってきてコールがかかるよね。あのときにすぐ自宅へ戻らず、町長室へ行ってみよう。



ローズ：
何をしていたの？
ふふふ……
とってもいいことよ ぼうや。

宝石事件

過去のロココ町に行ったとき、ペプシさんの家で宝石が盗まれる。だべつこどうぶつを装備してコッカーさんの家のネコと話してみよう。

少しの間だけ ここで待たせていただいただけなんです本当にそれだけなんです 宝石を取るなんて……そんな!



記念撮影

過去のロココ町で町長舎ができたと思ったら、記念撮影に加わろう。そして現代に帰ってきたら、町長室でアルバムを見るのだ。すると……。



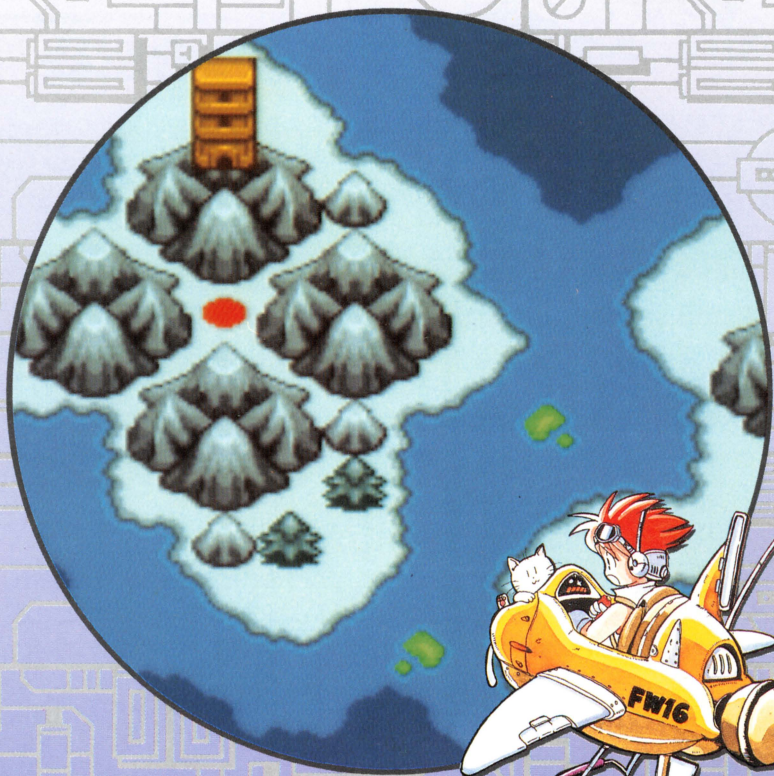
どうか 今後ともみなさまのご協力をおねがいします
さて これから 記念さつえいをおこないたいと思います

増える雪だるま

ハッカー航空基地で、ヒマだから雪だるまを作っている戦闘員がいる。本筋のイベントがひとつ終わるごとに彼を訪ねよう。雪だるまの数が……。



あまりにも ヒマだったから また 作っちゃったよ。



秘データ



「おまけ」の中身って気になるよね？
ほしいものが出てきたときの気分は最高！
そんなおまけを、キミに贈ります

アイテム全合成表

持っているアイテムのうち、ふたつを合成するとまったく新しいアイテムが生まれることがある。ここでは、その組み合わせの法則と、全合成表をいっしょに載せちゃうぞ。作りたいアイテムがあったら参考にしてね。

● 合成の法則をおぼえよう

アイテムの合成には、いくつかの法則がある。やたらめったら組み合わせればいってワケじゃない(もちろん自分で探す楽しみはあるけど)。効率よく合成して、いいものを安く作り上げよう。



● 装備にはランクとレベルがあるのだ

装備品にはランクとレベルがある。ランクとは、ひとつのくくりの中での、順番や等級のこと。ソードを例にあげてみよう。メタル→バトル→フルメタル……という順番だ。レベルは装備品の強さを表す。

ランクのちがう装備品を合成すると、新しいアイテムは高い方のランクになる。ランクは同じでレベルがちがう場合は、両方のレベルをたした数が新しいアイテムのレベルになるぞ。ちなみにレベルの最高値は9だ。

● こういう図式になっている

<高ランク+低ランク>

ランクは高い方が優先。レベルは(ランクの高い方のレベル)+(ランクの低い方のレベルの1/2)となる。

<同ランク+同ランク>

ランクはそのまま。レベルは両方をたしたものとなる。

例) メタルソードLV5+バトルソードLV4
=バトルソードLV6

① バスーカ

ナイスショット+スクラップ?

① しゅうりキット

すぐナオール+スクラップ7
さびトレール+けむりだま
すぐナオール+スーパーボム
すぐナオール+さびトレール
さびトレール+スーパーボム

● **メタルソード** ●

スクラップ1 + スクラップ1

● **バトルソード** ●

メタルソード + スクラップ1

● **フルメタルソード** ●メタルソード + スクラップ9
バトルソード + スクラップ9● **サンダーソード** ●

フルメタルソード + スクラップ7

● **メタルアクス** ●メタルソード + ドクドクハンマー
バトルソード + ドクドクハンマー
フルメタルソード + ドクドクハンマー
メタルソード + スッポンハンマー
メタルソード + メガトンハンマー
スクラップ1 + スクラップ6● **バトルアクス** ●バトルソード + スッポンハンマー
フルメタルソード + スッポンハンマー
メタルアクス + スクラップ1
バトルソード + メガトンハンマー● **フルメタルアクス** ●フルメタルソード + メガトンハンマー
メタルアクス + スクラップ9
バトルアクス + スクラップ1● **ソニックブレイド** ●メタルソード + ツイストレーザー
バトルソード + ツイストレーザー
フルメタルソード + ツイストレーザー
メタルソード + チャージレーザー
メタルソード + はどうレーザー
スクラップ1 + スクラップ10● **プラズマブレイド** ●バトルソード + チャージレーザー
フルメタルソード + チャージレーザー
サンダーソード + スクラップ1
バトルソード + はどうレーザー● **レーザーブレイド** ●

フルメタルソード + はどうレーザー

● **ソウルブレイド** ●レーザーブレイド + 花の種
スクラップ8 + けむりだま● **ドクドクハンマー** ●

スクラップ6 + さびトレール

● **スッポンハンマー** ●

ソーラーバック + スクラップ6

● **メガトンハンマー** ●

スクラップ6 + スクラップ6

● **パンパンパンチ** ●

スクラップ4 + スクラップ4

● **スーパーパンチ** ●

バンバンパンチ+スクラップ4

● **ひっさつパンチ** ●

バンバンパンチ+スクラップ9

スーパーパンチ+スクラップ4

● **ヘビーストーン** ●

ドクドクハンマー+ハンドショット

スッポンハンマー+ハンドショット

スクラップ2+スクラップ8

● **パニックストーン** ●

スッポンハンマー+ナイスショット

メガトンハンマー+ナイスショット

● **ブレイクストーン** ●

スクラップ8+スクラップ9

● **ハンドショット** ●

スクラップ2+スクラップ2

● **ナイスショット** ●

ハンドショット+スクラップ2

● **12ケットブロー** ●

バンバンパンチ+ツイストレーザー

スーパーパンチ+ツイストレーザー

ひっさつパンチ+ツイストレーザー

チャージレーザー+バンバンパンチ

はどうレーザー+バンバンパンチ

● **12ーリングブロー** ●

スーパーパンチ+チャージレーザー

ひっさつパンチ+チャージレーザー

スーパーパンチ+はどうレーザー

スクラップ4+スクラップ9

● **マッハブロー** ●

ひっさつパンチ+はどうレーザー

スクラップ4+スクラップ10

● **ツイストレーザー** ●

スクラップ2+スクラップ7

● **チャージレーザー** ●

スクラップ7+ツイストレーザー

● **はどうレーザー** ●

スクラップ7+チャージレーザー

● **ヘビーシールド** ●

スクラップ5+スクラップ5

● **サビースシールド** ●

ヘビーシールド+さびトレール

スクラップ5+さびトレール

● **サイコシールド** ●

スクラップ5+スクラップ9

● **ケミカルシールド** ●

おてんきママさん+スクラップ9

スクラップ7+スクラップ9

● ハイパーシールド ●

ケミカルシールド+スクラップ9
スクラップ9+スクラップ9

● ナバームボム ●

ストレートボム+スクラップ10

● アイスボム ●

スクラップ10+おてんきママさん

● かくさんボム ●

ストレートボム+ホバーブーツ

● ソーラーバック ●

バックざんがい+おてんきママさん

● クイックバック ●

バックざんがい+しゅうりキット

● ブーツ ●

スクラップ3+スクラップ3

● パワーブーツ ●

ブーツ+スクラップ3

● スワンプブーツ ●

ブーツ+スクラップ7
パワーブーツ+スクラップ3

● 4WDブーツ ●

スクラップ3+スクラップ5

● タンクブーツ ●

スクラップ3+スクラップ9

● ホバーブーツ ●

タンクブーツ+スクラップ10
スクラップ3+スクラップ10

● けむりだま ●

しゅうりキット+スーパーボム
しゅうりキット+しゅうりキット
スーパーボム+スーパーボム

● すぐナオール ●

けむりだま+スーパーボム
けむりだま+しゅうりキット
さびトレール+スーパーボム
さびトレール+さびトレール
しゅうりキット+さびトレール

● さびトレール ●

すぐナオール+すぐナオール
すぐナオール+しゅうりキット

● スーパーボム ●

ストレートボム+けむりだま
スクラップ7+スクラップ7
けむりだま+すぐナオール

● もぐらドリル ●

さびたドリル+さびトレール

全連続技一覧



しょきそうび ばあい れんぞくわざ ぜん
初期装備の場合にできる連続技の全リストだ。

- L……左手にハンドショットを装備
R……右手にメタルソードを装備
X……背中にストレートボムを装備

RR 連続2回斬り（同一ライン）

RRR 連続3回斬り（同一ライン）

RX 1回斬って、体当たりで敵を弾き飛ばす。（体当たりはダメージを与えない）

RL 1回斬って、2回目の斬りで敵を弾き飛ばす。（ダメージは与える）

RRL 2回連続斬り後、3回目の斬りで敵を弾き飛ばす。（ダメージも与える）

RRX 2回連続斬り後、体当たりで敵を弾き飛ばす。（体当たりはダメージを与えない）

RLR 前方で1回斬って、後方でもう1回斬る。

RXR 全ラインの敵前にワープ、それぞれ1回ずつ斬りつける。

RLL 全ラインの敵前にワープ、それぞれ1回ずつ斬りつけ弾き飛ばす。（ダメージは1回斬った分だけ与える）

LL 銃を2回連続撃ち。（ライン移動はなし、敵1体に2発撃つ）

LLL 銃を3回連続撃ち。3ラインに移動、それぞれ1発ずつ撃つ。敵が2体以下の場合も各1発ず

つ撃つ。

LRR 直線上の敵前までワープ、斬りつける。（2回）

（直線上に敵がいなかった場合は、その場で空振り）

LRL 直線上の敵前までダッシュ、前方で斬りつけた後、後方でも斬る。（直線上に敵がいなかった場合は、前後に動いて空振り）

LLR 2回銃を撃った後、敵前にダッシュして斬る。（直線上に敵がいなかった場合は、その場で空振り）

LR 敵前へダッシュして斬りつける。（直線上に敵がいなかった場合は、その場で空振り）

LX 自機が光って敵（カプセル含む）にダメージを与える。

XL 同一ライン上を、ランダムでボムを3発乱れ撃ち。

XR 自機がジャンプして敵の背後から斬りつける。（1回）
（直線上に敵がいなかった場合は、その場で空振り）

XRR 自機がジャンプして敵の背後から斬りつける。（2回）
（直線上に敵がいなかった場合は、その場で空振り）

秘データ
その

「発明の友」
を「発明の友」
を「発明の友」
を開発できない
ものもあるよ

「発明の友」の全ありか

はつめいか あいどくしょ はつめい とも ばしょ
発明家の愛読書・発明の友のある場所
を、ぜひ紹介しちゃおう。レベル
があがったら、すぐ読みに行こう。

LV	アイテム名	場 所	トロン
1	ブーツ	お父さんの家	200
2	メタルソード	自宅	200
3	ハンドショット	自宅	200
4	ストレートボム	自宅	400
5	ヘビーシールド	自宅	400
6	ドクドクハンマー	自宅	200
7	バンバンパンチ	自宅	200
8	パワーブーツ	幽霊屋敷	1000
9	メタルアクス	幽霊屋敷	400
10	サイコシールド	幽霊屋敷・ハッカー要塞	1000
11	パワーバック	幽霊屋敷・ハッカー要塞	3000
12	バトルソード	バイオ研究所	400
13	スーパーパンチ	バイオ研究所	500
14	ヘビーストーン	バイオ研究所	500
15	シールドバック	お父さんの家	5000
16	クイックバック	バイオ研究所・ハッカー要塞	5000
17	ナパームボム	バイオ研究所・ハッカー要塞	1000
18	ターボバック	自宅	3000
19	お天気ママさん	自宅	200
20	きえるんです	自宅	500
21	けむりだま	ロココ町の道具屋	20
22	すぐナオール	ロココ町の道具屋	60
23	さびトレール	ロココ町の道具屋	100
24	しゅうりキット	自宅	300
25	ツイストレーザー	ハッカー要塞	1000
26	ソニックブレイド	ハッカー要塞	1000
27	ブラズマブレイド	ハッカー要塞	2000
28	アイスボム	ロココ町（過去）のポロンの家	1400
29	バズーカ	ロココ町（過去）のポロンの家	1000
30	ハイパーシールド	ショコラ星研究室	3000
40	ホバーブーツ	ショコラ星研究室	4000
50	かくさんボム	ショコラ星研究室	2000

開発スタッフよりメッセージ

—ついに完成ですね。お疲れさまでした。さっそくですが、それぞれ担当されたお仕事を教えてください。

竹林 ゲームデザインとシナリオを担当しました。

北 ゲームプログラムを担当しました。

—製作期間は、どのくらいだったのですか？

竹林 根本のアイデアが出てからは、実に3年経過しています。実質の製作作業を行ったのは、1年半ぐらいですね。

—このゲームは、主人公が発明家というおもしろい設定ですが、システム

面もふくめて、どういったところから、この構想が出たのでしょうか？

竹林 自分で何かを作り、それを育てるゲームを作ろうと思い「発明家→ロボット」というアイデアが生まれました。もともとは現在のようなゲームではなく、発明家がそれぞれ異なる能力を持ったロボットを作り、町の人たちの生活に役立て、その評判によって自分の経験値が手に入る……といったものを考えていました。その中の「悪

の軍団から町を救う」という、ひとつのアイデアが広がり、現在の形になったわけです。

—なるほど。では、すべての面でも苦労されたことは何ですか？

竹林 シナリオのアイデアがぜんぜん出ず、苦しいときがあったことと、製作期間が長引いたこと（とてもトシをとってしまっただ）。

北 私は今回のゲー



株クインテットとは？

ちょっぴりシャイだけどゲーム作りには食欲！ 高品質のクリエイター集団だ。社員数12名(平均年齢25歳)。そのうち5名が女性という、業界ではめずらしいスタッフ構成だ(と思う)。SFC「アクトレイザー」「ソウルブレイダー」「アクトレイザー2」「ガイア幻想紀」などを次々と製作。今まで硬派路線を通してきたにもかかわらず、今回はキレものソフトを出す。

開発スタッフ紹介

「製作が初めてだったので、ほとんど苦勞の連続だったような気がします。とくに戦闘システムは、アイデアを練り直したり、何度も作り直したことがきつかった……。」

—では逆に、これは楽しかったというところは？

竹林 お遊びイベントの作成ですね。スタッフの気がつかないところに、気がつかないあいだに、こっそりとイベントをかくすと(笑)。これには喜びを感じてしまいました。

北 あんがい楽にプログラムを作れたという意味でイベント作成・アルゴリズム作成に使う、コマンドプログラム作りが楽しかったですね。

—いろいろな苦勞があったと思いますが、プレイヤーに、ぜひここは見てほしいといった、オススメイベントやメッセージを教えてください。

竹林 過去のロココ町のサブイベントは、けっこう気に入っています。過去で行ったことが、現在でどうかかわっているか、楽しんでみて下さいね。それと、サイバージャックを使って行ける「ある場所」も、探してみてください。

北 ロボットKを探してね(見えないあたりはバグじゃないよ)。

—では最後に、プレイヤーへのメッセージをお願いします。

竹林 連続わざの持ち方とか、合成の仕方とか……やり方によって、いろんな遊び方ができるゲームだと、自信を持っています。ロココ町の住人になりきって、それぞれの「スラップスティック」を楽しんで下さい。

北 武器の中には、特別な効果を与えるものもあるので、これを有効に使ってください。それと、戦闘中にロボットが使う技は、効果の大きいものもあるので、組み合わせをいろいろ試してみると楽しいですよ。



● 竹林 たけはし りつこ

● 令子 れいこ

ゲームデザイン・シナリオ担当。ゲーム製作中は、数々のワガママ(アイデア?)を爆発させ、周囲を恐怖のウズに巻き込みつつ、SLAPワールドを構築させた。

● 北 きた



● 茂美 しげみ

ゲームプログラム担当。常に冷静で黙々とスピーディーに仕事をこなすプログラム職人。1日20時間の労働にも耐えることから「実はロボット?」とウワサされている。



● 橋本 はしもと まさゆき

● 昌哉 まさや

㈱クインタイトル代表取締役社長。「スラップスティック」では、監督(お目つけ)役として、スタッフが暴走しないよう、目を光らせていた……☆キラ☆

スラップスティック 公式チャレンジブック

S T A F F

●企画

エニックス

●編集

ワークハウス

●構成・文

吉岡聖乃

千葉秀喜

ミュージズハウス

●レイアウト

Have a Nice Day!

(大橋広史・黒川修二・木下友秀・鈴木裕子)

©1994

クインテット

エインシヤント

エニックス

スーパーファミコン は任天堂の商標です

1994年 8月 8日 初版第1刷発行

発行人 福嶋康博

編集人 千田幸信

発行所  株式会社 **エニックス**

東京都新宿区西新宿7-5-25

西新宿木村屋ビル 3F

営業 ☎03-3369-8982

編集 ☎03-3369-7200

印刷所 凸版印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替えいたします

定価はカバーに印刷してあります

©ENIX1994 Printed in Japan.

ISBN 4-87025-755-6

ゲームの内容についてのご質問には、いっさいお答えできません

エニックス



エニックスの本

既刊好評発売中!!

●公式ガイドブックシリーズ

各B6判/オールカラー

トルネコの大冒険—不思議のダンジョン—
公式ガイドブック

定価990円

ドラゴンクエストI・II

公式ガイドブック

定価990円

ドラゴンクエストV—天空の花嫁—

公式ガイドブック上 下

定価上 760円 下 960円

ドラゴンクエストIV—導かれし者たち—

公式ガイドブック上 下

定価上 720円 下 680円

ドラゴンクエストIII—そして伝説へ…—

公式ガイドブック

定価700円

●公式チャレンジブックシリーズ

各B6判/オールカラー

南国少年パプワくん

公式チャレンジブック

定価990円

いただきストリート2

公式チャレンジブック

定価980円

ブレインロード

公式チャレンジブック

定価990円

アクトレイザー2

公式チャレンジブック

定価990円

定価はすべて消費税を含んだ価格です

スーパーファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です

ISBN4-87025-755-6

C0076 P990E


定価990円(本体価格961円・税29円)



9784870257559



1910076009908

 株式会社 **エニックス**

