

スーパーファミコン®

SHVC-AEGJ-JPN



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO



# TREASURE HUNTER G™

トレジャーハンター-G



取 扱 説 明 書

**SQUARESOFT**

## 警告

つか じょたい れんぞく ちようじかん しょう けんこうじょうこの  
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんの  
で避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を  
見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験  
する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談  
してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを  
止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してく  
ださい。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてくだ  
さい。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他  
の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲー  
ムをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをす  
る前に医師に相談してください。

## 注意

けんこう がめん はな しょう  
健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。  
ちようじかんしょう とき てきど きゅうけい  
長時間使用する時は、適度に休憩してください。  
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続する  
と、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

## 警告

かさい かんでん ぼうし つき かなら まも  
火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。  
●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

### 【使用上のお願ひ】

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。



# TREASURE HUNTER G™

## トレジャーハンターG

### もくじ

トレジャーハンターGの世界	4
基本操作方法	6
ワールドマップと移動方法	8
始め方と終わり方	10
メニュー画面の見方	12
情報収集とお店ガイド	17
バトルシステム	20
キャラクターの成長	26
キャラクター紹介	28
武器・防具・アイテム紹介	31
特技紹介	38

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン用ゲームソフト『トレジャーハンターG』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。オーバーツを巡る壮大な冒険物語と、新システム“アクションポイント・バトル”をお楽しみいただくためにも、ご使用前に取り扱い方、使用上のお願など、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は大切に保管してください。

# S TORY

かつて、人間は地の力と共に生きていた。天と地と命が一体であり、すべてがメッセージであった。すべてが一つであることを思い出せなくなってしまう時代。これは、過去の記憶を未来へ運ぶための冒険の話。

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

ある日世界樹は3つの果実を实らせた。

一つ目の果実は早朝、世界樹の麓に落ち、その果実から「妖精」が誕生した。

二つ目の果実は昼間、地上に転がり落ち、その実から「人間」が生まれた。

三つ目の果実は夜中、闇の中に吸い込まれ、その果実から「魔族」が生まれ落ちた。

“聖なる心”を持つ妖精は世界樹の国に暮らし、

“無垢なる心”を持つ人間は地上に生活し、

“邪悪な心”を持つ魔族は闇の国に潜んだ。

三者は出会うことも交流することもなく、その存在さえも意識することはなかった。

そうして世界は“バランス”を保っていたのだ……。

今からちょうど千年前のことである。

闇の国に強大な指導力と強烈な支配欲を持つ新しい王が誕生した。

新しい王は闇の国の支配に飽きたらず、野望を抱いた。

地上を闇の世界に創り変え支配すること……。

人間との戦いは簡単に終わるはずであった。

だが、人間の英知は闇の国の野望を打ち砕いた。

人間は“地の力”を引き出すための道具を使い、世界樹の国に棲む妖精の力を

借りることに成功したのだ。

妖精たちの聖なる力によって闇の国の者たちは

# 世界

トレジャーハンターGの

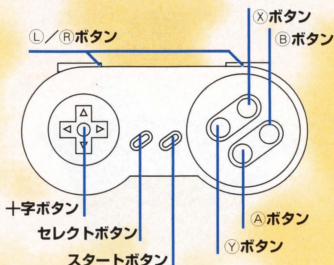
永遠の闇に封印されたのだった……。  
千年後の今、人間たちはもはや“過去の大战”も  
世界樹の国の存在も忘れ去り、  
平穏な日々を過ごしている。  
愛し合ったり、喧嘩したり、喜んだり、悲しんだりしながら…。

# 基本操作方法

## BASIC OPERATION

### 基本的な操作方法をマスターしよう

まずは、基本的なコントローラーの操作方法を説明しましょう。各部名称は右記を、各ボタンの使い方は下記を参照にしてください。さらに詳しい操作方法については、様々なシーンごとに説明しています。



### 各ボタンの使い方

#### ▼通常マップ画面時

町や村の中を始めとする、いわゆる通常マップ時の操作は下記の表のとおりです。



十字ボタン	8方向に移動できます。
セレクトボタン	使用しません。
スタートボタン	使用しません。
L/Rボタン	使用しません。
Aボタン	バシバシシステム(→P15)実行時と人々に話しかける時に使用します。
Bボタン	十字ボタンと同時押しでダッシュが可能です。
Xボタン	メニュー画面を呼び出します。
Yボタン	メニュー画面を呼び出します。

## ▼メニュー画面時

通常マップ画面で(X)、(Y)ボタンを押すことで表示されるメニュー画面時の操作方法です。



<b>十字ボタン</b>	最初の画面では左右でキャラクター選択、上下でコマンド選択。コマンド選択・決定後は上下左右でコマンド選択を行います。
<b>セレクトボタン</b>	使用しません。
<b>スタートボタン</b>	使用しません。
<b>L/Rボタン</b>	キャラクターの向きを変えます。
<b>Aボタン</b>	選択したコマンドを実行します。
<b>Bボタン</b>	選択したコマンドをキャンセルします。
<b>Xボタン</b>	選択したコマンドを実行します。
<b>Yボタン</b>	アイテムウィンドウを開いているときのみ、アイテムの並び替えを行います。

## ▼バトル画面時

素早く、かつ慎重な操作が要求される、バトル時の操作方法は下記の表のとおりです。



<b>十字ボタン</b>	8方向への移動とコマンドの選択に使用します。
<b>セレクトボタン</b>	使用しません。
<b>スタートボタン</b>	使用しません。
<b>L/Rボタン</b>	キャラクターの向きを変えます。また、どちらかのボタンを押したままだと、十字ボタンで斜めのみ移動が可能です。
<b>Aボタン</b>	敵への攻撃、コマンドの実行に使用します。
<b>Bボタン</b>	選択したコマンドをキャンセルします。
<b>Xボタン</b>	コマンドウィンドウを呼び出します。
<b>Yボタン</b>	コマンドウィンドウを呼び出します。

※各種ボタン操作は、メニュー画面のコンフィグで設定を変えられます。

# ワールドマップと移動方法

HOW TO MOVE & WORLD MAP



## 広大な世界で繰り広げられる冒険の数々

レッドと仲間たちが冒険するこの世界は非常に広大です。旅立ちの前に、冒険の舞台となる「アロシュ国」に関する基礎知識と、2種類ある移動方法について覚えておきましょう。



## 移動はエリアマップとワールドマップで行う

ゲーム中の移動は、2種類あるマップ画面で行います。「エリアマップ」では徒歩またはダッシュによる通常移動を、「ワールドマップ」では、町や村、洞窟単位での移動を行います。右記で、この2種類の移動方法について説明しましょう。

### ▶ 乗り物に乗っての移動

物語が進行すると、上記の2種類の移動方法の他に、乗り物に乗って移動することも可能となります。その乗り物とは「クジラ」と「鉄の鳥」の2種類。どちらも、どうやって入手するかは不明ですが、手に入れることができれば、これまででは行けなかった場所にも行けるようになることでしょう。



## アロシュ国

レッドたちが住むアドヘイム大陸と、海を挟んで北に位置するテムリア大陸の、2大陸を中心に成り立つアロシュ国。ここでは、主な町や城などの位置を紹介しましょう。

- ① ルーリの町
- ② イラートの洞窟
- ③ セビアの町
- ④ イラートの森
- ⑤ タニアの町
- ⑥ アブノバ山
- ⑦ ゴルゴビナの港町
- ⑧ ウノイの町
- ⑨ レクルの町
- ⑩ ハームの町
- ⑪ アクラスの町
- ⑫ ラヴィの町
- ⑬ アロシュ城



# ワールドマップと移動方法

## エリアマップ [情報収集と戦闘が主な目的]

町や村、ダンジョンの中などは、常にこの「エリアマップ」で進行します。さまざまな情報収集や、「バシバシシステム」を使用しての探索、モンスターとの戦闘などが主な目的となります。十字ボタンで歩いて移動、また、**Ⓑ** ボタンを十字ボタンと同時に押すことでダッシュ移動も可能です。



## ワールドマップ [エリア間の移動が主な目的]

町や村、ダンジョン等を出ると「ワールドマップ」に切り替わります。ここでは、主に各エリア間の移動を行います。戦闘はいっさい行われません。十字ボタンで目的のエリアへと歩いていけます。



# W O R L D M A P



# 始め方と終わり方

## START&END

### ゲームの始め方

オープニング画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面に切り替わります。「NEW GAME」か「CONTINUE」を選択、決定してゲームを始めましょう。



### NEW GAME [最初からゲームをスタート]

最初からゲームを始めます。まず、主人公であるレッドとその弟のブルーの名前入力画面が表示されますので、P11の説明を参考にして2人の名前を入力してください。入力が終わると、いよいよ壮大な冒険の始まりです。

### CONTINUE [セーブした場所からスタート]

記録の像や、教会でセーブした場所からゲームを再開します。十字ボタンの上下で、再開したいファイルを選択し、(A)ボタンを押して決定してください。(B)ボタンを押すと、ファイルの読み込みをキャンセルしてモード選択画面に戻ります。なお、「CONTINUE」は、以前にセーブしたファイルがないと選択できません。



### ゲームの終わり方

記録の像や教会でデータをセーブをした後、本体の電源を切ることでゲームを終了することができます。また、パーティメンバー全員のHPが0になり、気絶してしまうとゲームオーバーです。



## セーブの方法

ゲームデータの保存は「記録の像」と「教会」で行うことができます。下記の説明で、それぞれの利用法を覚えましょう。

### 記録の像【ダンジョンなどでゲームデータを保存】

ダンジョン内などに存在します。像の前に立ってAボタンを押すと、セーブするかどうか聞かれますので「はい」を選択、決定し、データを保存するファイルを決めてください。



### 教会【町や村でゲームデータを保存】

町や村などに存在します。神父さんに話しかけると用件を聞かれますので、十字ボタンで「記録をつけに」を選択、決定したら、データを保存するファイルを決めてセーブしましょう。



## 回復の方法

HPやSPは、戦いをすることによって減っていきます。ここでは、2種類あるHPとSPの回復方法を紹介します。

### 回復の像【ダンジョンなどで体力を回復】

主にダンジョン内などに存在する、不思議な力に満ちた青い像です。像の前に立ってAボタンを押すと、パーティ内の全キャラクターのHPとSPが最大値まで回復します。



### 宿屋【町や村などで体力を回復】

町や村などに存在します。お金を払って1泊することで、パーティ内の全キャラクターのHPとSPを完全に回復してくれます。なお、宿泊料金はそれぞれの宿屋によって異なります。



## 名前入力の方法

十字ボタンで文字を選択し、Aボタンで決定、Bボタンで文字を取り消すことができます。画面を下にスクロールさせるとカタカナも入力可能です。入力終了したら、スタートボタンで決定してください。



# メニュー画面の見方

A VIEW OF MENU WINDOW

## メニュー画面を利用しよう

エリアマップ画面時、(X)か(Y)ボタンを押すことで表示されるメニュー画面では、各キャラクターの状態確認や各種の設定等が行えます。ここでは、このメニュー画面の見方と利用法を紹介しましょう。



### ▶ メニュー画面の見方

メニュー画面には各種情報が表示されます。この内、**1**コマンドウィンドウと、**2**ステータスウィンドウは、十字ボタンの左右で選択したキャラクターの個別ウィンドウとなります。なお、(L)、(R)ボタンでそのキャラクターを回転できます。

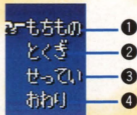


現在の手持ちのお金

現在パーティ内にいるキャラクターの3Dグラフィック

## 1 コマンドウィンドウ

メニュー画面で使用できるコマンドは右の4つです。まずは、各コマンドの意味と利用法を覚えましょう。コマンドを使用するキャラを変更するには十字ボタンの左右を押してください。



### 選択中のキャラは明るく表示

現在、選択されているキャラクターは、明るく表示されます。また、そのキャラクターは3Dで元気よく動いていますから、すぐに判別できるはずですよ。



## ① もちもの 所持品の確認と使用及び入れ替え

キャラクターが所持するアイテムの確認や使用、入れ替えなどを行います。十字ボタンでアイテムを選択し、**(A)**、**(X)**ボタンを押すとコマンドが表示されます。なお、アイテムごとにコマンドの内容は異なります。以下を参照してください。

### そうび・はずす 武器・防具の装備とリリース

武器や防具の装備、リリースを行います。選択したアイテムが装備可能な装備可能な場合は「そうび」コマンドが、すでに装備中のアイテムを選択した場合は「はずす」コマンドがそれぞれ表示されますので、**(A)**ボタンで決定しましょう。なお、装備中のアイテムは赤字で表されています。



### つかう・のむ・たべる アイテムの使用

選択したアイテムを使用します。表示されるコマンドはアイテムのタイプにより異なります。例えば、戦闘時に効果のある特殊アイテムなら「つかう」コマンドが、ポーション系なら「のむ」コマンドが表示されますので、**(A)**ボタンで決定しましょう。なお、戦闘中のみ使用可能なアイテムも存在します。



### 所持品の整とんはYボタンで可能

「もちもの」コマンドを選択、決定し、所持アイテムの一覧が表示されているときに**(Y)**ボタンを押すと、所持品を一発で種類別に並び替えることができます。所持品の数が多くなるにつれ、誰が何を持っているのか把握しにくくなりがちです。時々**(Y)**ボタンを押して、常にアイテムを整とんしておくように心掛けましょう。



## なげる 敵や味方に所持品を投げる

敵や味方に向かってアイテムを投げます。HPが回復するアイテムを投げると、相手（敵も含む）のHPが回復。その他のアイテムの場合は、味方には投げ渡し、モンスターにはダメージや特殊効果を与えます。



## わたす 所持品をほかの仲間に渡す

パーティ内にいる他のキャラクターにアイテムを渡します。L、Rボタンでアイテムを渡したい相手の方向にキャラクターの向きを変え、Aボタンで渡しましょう。ただし、相手がアイテムを20個持っているとは渡せません。



## すてる 所持品を捨てる

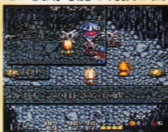
Aボタンを押すことで、選択しているアイテムを捨てることができます。

### リュックサックについて

1人当たりの持ち物は最大20個。ただしブルーの「リュックサック」には冒険の手帳やオーパーツなどを入れておくことができます。

## ② とくぎ 特技を使用する

キャラクターが修得しているさまざまな特技を使用します。十字ボタンで使用する特技を選択し、Aボタンを押して使用しましょう。特技の横の数字は、消費SPを表しています。また、使用可能な特技は白い字で表示されています。



## ③ せってい コントローラー等を好みの設定にする

コントローラーの設定を始めとする、さまざまなゲーム中の環境設定を行うことができます。ゲームをよりスムーズに進行させるためにも、プレイヤーの好みに合わせて自由に設定を変更するといいでしょう。

### カーソル1 **ⓧ ボタンでコマンドを開いたときのカーソル位置を記憶**

ⓧ ボタンを押してコマンドを開いたときに、選択したコマンドを記憶しておくかどうかを設定します。十字ボタンで「もどす」、「きおく」のいずれかを選択したら、Ⓑ ボタンを押してウインドウを閉じてください。「もどす」だと、カーソルは常に1番上に、「きおく」だと、カーソルは常に前回選択したコマンドに現れます。

### カーソル2 **Ⓨ ボタンでコマンドを開いたときのカーソル位置を記憶**

Ⓨ ボタンを押してコマンドを開いたときに、選択したコマンドを記憶しておくかどうかを設定します。十字ボタンで「もどす」、「きおく」のいずれかを選択したら、Ⓑ ボタンを押してウインドウを閉じてください。「もどす」だと、カーソルは常に1番上に、「きおく」だと、カーソルは常に前回選択したコマンドに現れます。

### コントローラ **好みのコントローラにカスタマイズ**

各ボタンの操作を自由に設定することができます。十字ボタンで「カスタム」を選択してⒶ、ⓧ ボタンを押すと右のカスタマイズ画面が表示。十字ボタンでカーソルを動かし、変更したい操作ボタンを選択しましょう。ここで、任意のボタン(ⒶⒷⓧⓎのいずれか)を押すことで、操作ボタンを入れ替えることができます。

ⓧ ボタン	ウインド1	けってい
Ⓨ ボタン	ウインド2	
Ⓐ ボタン	けってい	アタック
Ⓑ ボタン	キャンセル	ダッシュ
	カスタムおわり	

### サウンド **ゲーム中の音をステレオかモノラルに設定**

ゲーム中の音楽の出力を、ステレオ/モノラルのいずれかに設定します。十字ボタンで「ステレオ」か「モノラル」を選択し、Ⓑ ボタンを押してください。

## ④ おわり メニュー画面から抜ける

ここにカーソルを合わせてⒶ、ⓧ ボタンを押すことで、メニュー画面を終了することができます。また、メニュー画面中にⒷ ボタンを押しても同様です。

## 2 ステータスウインドウ

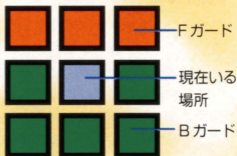
メニュー画面では、十字ボタンで選択したキャラクターの詳細なステータスを確認することもできます。下記で、各項目の意味について説明しましょう。

レッド ①	② Lv 1	⑤ HP 89/89
	③ ACT 7	⑥ SP 32/32
	④ EXP 0	
7 アタック : 24	10 おばやさ : 12	毒1 混乱6 妄想1 眠り1
8 Fガード : 22	11 つよめつ : 10	
9 Bガード : 19	12 がいひ : 20	弱点 : 火 雷 氷

- ① 現在選択されているキャラクターの名前
- ② 現在のレベル
- ③ 現在のアクションポイント (→P22)
- ④ 現在の経験値
- ⑤ HPの現在値/最大値
- ⑥ SPの現在値/最大値
- ⑦ 現在の攻撃力
- ⑧ 前方の防御力
- ⑨ 左右と斜め後方、および後方の防御力
- ⑩ 行動を起こせる順番の速さ
- ⑪ 痛烈な攻撃が出せる確率
- ⑫ 相手の攻撃をかわせる確率
- ⑬ それぞれ、毒、混乱、妄想、眠りの攻撃に対する耐性 (0~7の範囲で数字が大きくなるほど耐性が強くなる)
- ⑭ それぞれ、火、雷、氷、物理攻撃に対する弱点の有無。白く表示されたモノが弱点となる。

### FガードとBガード

防御力には、攻撃を受ける方向によって異なるFガードとBガードの2種類が存在します。Fガードとは、下図の黄色いマスにいる相手から攻撃された場合 (正面) の防御力、Bガードとは、下図の緑色のマスにいる相手から攻撃された場合 (斜め後方・側面・背面) の防御力を表しています。



### ステータス異常



#### 毒

行動の度にHPが減少。アイテム、バトル終了で回復。



#### 混乱

プレイヤーの思う通りに動かせない。5ターン後に回復。



#### 妄想

妄想により行動不能。4ターン後、または攻撃を受けると回復。



#### 眠り

睡眠状態に陥り行動不能。2ターン後に回復。

### 弱点をカバーするアイテムを利用

数あるアイテムや防具の中には、装備することでステータス異常を回避できるものもあります。それらを有効に活用して、戦闘中不利にならないよう心掛けましょう。





# 情報収集とお店ガイド

## INFORMATION & SHOP GUIDE



### バシバシシステムを有効に生かそう

冒険に好奇心は付き物です。気になる場所やモノ、人などを見つけたら、

Ⓐボタンを押してバシバシしてみましょう。バシバシすることによって得られる効果はさまざま。下記で、その代表的なものを紹介しましょう。



#### 話しかける

人に近寄ってⒶボタンを押すと、話しかけることができます。さまざまな人の会話で得られる情報は、冒険を進める上で非常に重要です。人に出会ったら、挨拶代わりにまずバシバシしてみるといいでしょう。



#### タルを壊す・草花を刈る

タルや草花の中には、いろいろなモノが隠れています。タルの前でⒶボタンを押すと、タルを壊すことができます。同様に、草花の前でⒶボタンを押すと草花を刈ることができます。また、タルや草花以外にも、バシバシすることで何かを発見できる場所があります。怪しい場所ではとりあえずバシバシ、これは鉄則です。



#### 調べる

タンスや貼り紙の前でⒶボタンを押すと、タンスの中身を調べたり、貼り紙を読んだりすることができます。何となく気になるモノや場所を見つけたら、どんどんバシバシして調べてみましょう。これも鉄則です。



#### 記録の像・回復の像もバシバシで

ダンジョン内などで「記録の像」や「回復の像」などの便利な像を見つけたときも、やっぱりバシバシ(→P11)。像の前立ってⒶボタンを押せばオーケーです。





## 宿屋やお店で冒険の準備を整えよう

町や村には、パーティを回復してくれる宿屋や、役立つ品々を扱う各種のお店があります。また、ほかにも冒険の手助けをしてくれるさまざまな施設が存在します。以下でそのすべてを紹介しますので、大いに活用してください。



### 宿屋 HP・SPの回復



パーティ内の全キャラクターのHPとSPを完全に回復することができます。主人に話しかけると、泊まるかどうか聞かれますので「はい」を選択、決定してください。その後、指示されたベッドに入りましょう。



### 教会 レベルに合わせたSPアップとセーブ



SPの最大値アップとセーブを行うことができます。ただし、SPをアップさせるには、教会への寄付と一定以上のレベルが必要となります（→P27）。セーブの仕方についてはP11を参照してください。



### お店 冒険に必要な品々を購入可能

お店では、冒険に欠かせないさまざまな品物を買うことができます。お店は全部で4種類あり、店の前にある看板で何を扱っているか知ることができます。



#### ●武器屋

小ぶりの短剣から巨大な斧まで、ありとあらゆる武器を専門に扱うお店です。各キャラクターに合った武器を見つけましょう。



#### ●防具屋/洋服屋

さまざまな防具を扱うお店です。数ある防具の中には、弱点を補う品などもあります。こまめに覗いてみましょう。



#### ●道具屋

HPを回復するポーションを始め、戦闘中に敵にダメージを与える牙や、ACTをアップさせるブーツ類なども扱う賑やかなお店です。



#### ●食べ物屋

名前こそ食べ物屋ですが、ステータス異常を回復する各種のポーションや、いろいろなカエルなどを扱う不思議なお店です。

## 買い取り屋

## 所持品を買い取ってくれる商人



パーティの所持アイテムを買い取ってくれる商人です。話しかけると、誰の持ち物を買収するかを聞かれますので、十字ボタンでキャラクターを選択、決定し、同様に売りたいアイテムを選択、決定しましょう。



## バー

## カエルの高価買い入れと情報収集



カエルの買い入れのほか、いろいろな情報入手することができる酒場です。買い取り屋より高い値段でカエルを買い取ってくれるのが魅力。また、店内にいる客から意外な情報を得られることもあるでしょう。



## カジノ

## カエルを使った様々なゲームでアイテムゲット



所持しているカエルを使って、さまざまなゲームを行うカジノです。ゲームに勝てば、いろいろな賞品を手に入れることができます。各ゲームのルールは、店内にいるお姉さんに教えてもらいましょう。



## お店の利用方法

買い物は基本的にセルフサービスです。まずは、店主に話しかけてみましょう。扱っている品物について教えてくれるはず。後は、商品の前に立って品定めをした上で、購入したい品があったら△ボタンを押して商品を手に入れましょう。最後に、もう1度店主に話しかけてお金を払い、入手した商品を誰に持たせるかを決めればOKです。お金を払わずに店を出ようとする、お店の人に怒られてしまいますので気を付けましょう。

とりあえず店主に話しかけて…



購入する意志を店主に伝える



店の奥で商品を選び…



最後に誰が持つかを決めればOK



# バトルシステム

## BATTLE SYSTEM

### アクションポイント・バトルで戦略的に戦おう

各キャラクターのアクションポイントが戦いのカギを握る、スリリングかつ戦略性に富んだ「アクションポイント・バトル」。ここでは、この独自のバトルシステムについて説明していきます。



#### ▶バトル画面の見方

バトル画面には味方と敵のほかに、数多くの重要な情報が表示されています。これらの情報の意味を正確に理解し、十分に活用して、スムーズかつ戦略的に戦闘を行えるようになりましょう。



- ① **グリッド**▶ 移動・攻撃により2ポイント以上ACT (アクションポイント) を消費するマス目 (グリッドのない場所の移動・攻撃による消費ACTは1ポイント)。現在いるグリッドと同じ消費ポイントを持つグリッドが強調して表示される。
- ② **HPの現在値/最大値**▶ 行動キャラクターのHPの値。
- ③ **ACTの現在値/最大値**▶ 行動キャラクターの移動、攻撃などにより消費するポイント。
- ④ **グリッドごとの消費ACT**▶ グリッド別に表示した各キャラクターの移動、攻撃などにより消費するACT。
- ⑤ **ACTメーター**▶ 行動中のキャラクターが現在いるグリッドで何グリッド分の移動、攻撃が行えるかを示したメーター。消費ACTの異なるグリッドに移れば、当然、メーターのゲージもそのグリッドに合わせて変化する。

## バトルの流れ

ダンジョン内などで、モンスターに遭遇すると戦闘開始です。ここでは、バトル時における基本的な流れと進め方について説明していきましょう。

## 敵と遭遇・戦闘に突入

戦闘に突入する条件は2つあります。まず、1つは、マップ上をうろつく敵に接触してしまった場合。もう1つが、敵の待ち伏せを受けた場合です。後者の場合、戦闘突入直前まで敵の存在を確認することはできません。あたりに敵の気配がなくても油断は禁物です。



## 戦闘開始画面でバトルの詳細を確認

続いて戦闘開始画面が表示されます。この画面では、右記のとおり、3つの情報が表示されます。いずれも重要な情報ですので、必ず確認しておきましょう。



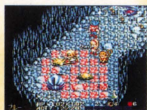
### ●グリッドレベルとACT消費値

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

- ① 戦闘参加キャラクター
- ② グリッドレベル。このレベルによって、各色グリッドのACT消費値が変化します(左表参照)。
- ③ バトルクリア条件。この条件を満たすと戦闘終了です。

## 移動・攻撃を繰り返して戦略的に戦う

いよいよ戦闘開始です。各キャラクターのアクションポイントを上手く使いながら、さまざまな武器やアイテム、特技などを駆使して戦略的に戦いましょう。各キャラクターの役割を決め、協力し合って戦うことが勝つための重要なポイントとなります。






## バトルクリア条件を満たせば戦闘終了

戦闘開始画面で示されたバトルクリア条件を満たすと戦闘終了です。戦闘終了後、気絶していないキャラクターには経験値が入り、レベルアップすることもあります。また、バトル終了後、各キャラのHPがある程度回復します。アイテムを入手することもあります。



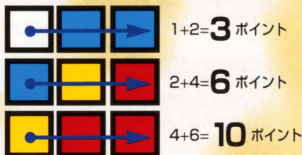
## グリッドとアクションポイント 各種行動で消費

グリッドの色は4色に分かれており、グリッド別の消費アクションポイントが透明→青→黄→赤の順で消費アクションポイントが多くなります。下記で、であった場合、具体例をあげて説明しましょう。

### 移動

移動するときはグリッドを1つ通過するごとに、グリッドの色に応じたアクションポイントを消費します。つまり、現在いるグリッドを起点としてカウントし、移動したグリッド数により消費アクションポイントが決まるというわけです。右記の具体例も参考にしてください。なお、透明なグリッドの消費ACTは常に1です。

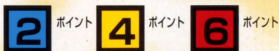
黒丸のグリッドから矢印のグリッドまで移動した場合の消費アクションポイント



### 攻撃・アイテムの使用・特技の使用

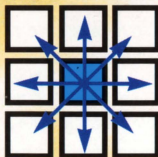
攻撃や、アイテム・特技を使用する場合も、移動時と同様に、グリッドの色に応じてアクションポイントを消費します。右記がその具体例。当然、接近戦ではアクションポイントを多く消費することになります。

各グリッド上で行動キャラクターが、敵を攻撃、もしくはアイテム・特殊攻撃を使用した場合の消費アクションポイント



## 移動と攻撃 バトルの基本となる行動

バトル時の基本行動は移動と攻撃です。ターンが回ってきたら、十字ボタンでキャラクターを動かし、敵の方向を向いてAボタンで攻撃しましょう。ボタンを1回押すごとに攻撃を仕掛けます。移動時は、右記のように上下左右だけでなくナナメにも移動することができます。また、L/Rボタンを押したまま十字ボタンを押すと、ナナメにのみ移動可能となります。



### キャラの向きを変えるだけならACTは消費しない

L、Rボタンを押すことで、キャラクターの向きのみを変えることができます。敵に囲まれたときなどは、1体倒したらすぐに向きを変えて次の敵に攻撃できるわけです。なお向きを変えるだけならアクションポイントを消費することはありません。

## コマンドウインドウの利用 戦略の要となる操作

①か②ボタンを押すと、コマンドウインドウが表示されます。コマンドは全部で5種類あり、P22で説明した、移動や攻撃と組み合わせて使用することで、より戦略的な戦いを行うことが可能です。ここでは、各コマンドの内容と使い方を説明しましょう。

① 持ちもの  
② とくぎ  
③ ながま  
④ しらべる  
⑤ おわり

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

### ① 持ちもの 所持品の使用

所持しているアイテムを使用します。十字ボタンで使用するアイテムを選択し、④ボタンを押すと、アイテムのタイプに応じてコマンドが表示されます。下記で、戦闘時のみ使用可能な3種類のコマンドについて説明します。

#### おく 所持品を一時的に置いておく

アイテムをその場に置きます。持ち物がいっぱい状態で、敵を倒してアイテムが出現したときなどに、一時的に不必要なアイテムを置いておくコマンドです。



#### はなつ 所持品を放つ

アイテムを放ちます。ただ目の前に置くだけの「おく」とは異なり、例えば「カエル」なら「はなつ」ことで敵に向かっていきます。



#### なげる 敵や味方に所持品を投げる

向いている方向にアイテムを投げます。各種の玉や牙など、本来、投げて使用するアイテムに限らず、ほとんどは投げつけることで敵にダメージを与えることができます。ただし、敵に当たったアイテムはなくなってしまいますので注意しましょう（壁に当たった場合は回収可能）。また、味方に向かってアイテムを投げると、そのアイテムを渡すことができます。なお、ポーション等を投げた場合は、相手を回復することができます。



## ② とくぎ 魔法や特殊攻撃を行う

SPを消費してさまざまな魔法や特殊攻撃を行うことができます。使用できる特技は各キャラクターごとに異なり、その効果も多種多様です（→P38「特技紹介」）。下記で、特技の使い方と修得方法について説明しましょう。

### 特技発動の手順

#### 1 特技コマンドを選択決定

まず、十字ボタンで「とくぎ」コマンドを選択し、AボタンかXボタンを押して決定しましょう。



#### 2 使用したい特技を選択

続いて、十字ボタンで使用したい特技を選択、決定してください。なお、SPの確認も忘れないように。



#### 3 射程範囲を確認して実行

最後に、技の射程範囲や使用する方向を確認したら、AボタンかXボタンを押して実行しましょう。



### 特技の使用可能条件

特技を使用するためにはいくつかの条件があります。まず、技を使用できるだけのSPがあることが大前提。SPは宿屋や教会、アイテムなどによって回復可能です。また、射程範囲内に対象となる相手（攻撃：敵/回復：味方）がいないと使用することはできません。そのほか、特定の武器を装備していないと使用できない技もあります。



### 罨を仕掛けた位置は必ず覚えておこう

ブルーが使用する各種の罨は、威力も高くなかなか頼りになる特技です。ただし、使用の際には、罨を設置した場所を必ず覚えておくように。罨は、1度仕掛けると見えなくなる上、敵、味方問わず作動してしまうのです。くれぐれも注意しましょう。





## ③ なかま

仲間のステータス画面を呼び出す

ほかのキャラクターのステータス画面を確認することができます。十字ボタンでキャラを選択するとステータス画面が表示、さらに(A)、(X)ボタンを押すと所持アイテム一覧が表示されます。



## ④ しらべる

敵や仲間のステータスを調べる

敵モンスターや味方キャラクターのステータスを見ることができます。「しらべる」を選択、決定するとカーソルが表示されますので、十字ボタンでカーソルを動かし、ステータスを見たい相手（味方/敵）を選択してください。なお、ステータスウインドウの見方は、敵、味方とも共通です（→P16）。



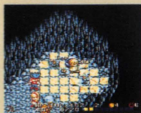
## ⑤ おわり

行動を終了する

行動を終了します。このコマンドを選択、決定することで、アクションポイントの残り数に関わらず強制的に行動を終了させることができます。ただし、当然ながら残りのアクションポイントを使うことはできません。

## バトルに勝利するための“戦術”を極めよう

強力な武器を手に入れたり、数々の特技を覚えたとしても、それですぐにバトルに勝てるとは限りません。バトルに勝つためには、戦力をできるだけ効果的に使用する必要があります。それが“戦術”です。例えば、戦闘中に「もちもの」コマンドで武器や防具を選択すると、アクションポイントを消費せずに装備を替えることができます。これを応用すれば、敵のタイプや状況に合わせて装備を使い分けることが可能となり、より有利に戦闘を行えるようになります。戦いの中で、自分だけの“戦術”を見つけてこそ、1人前の冒険者だといえるでしょう。



# キャラクターの成長

## CHARACTER'S GROWTH

### 戦闘を重ねてキャラクターを育てよう

キャラクターは、戦闘経験を積むことでどんどん成長していきます。ただし、漫然と戦っているだけではバランスの取れた成長は望めません。ここでは、具体的なキャラクターの成長の仕方を説明しましょう。



### 経験値の取得方法

経験値は、バトル中およびバトル終了時に取得することができます。具体的には、下記の4種類のシチュエーションで取得可能です。各取得方法を覚え、常に頭に入れて戦えば、より効率の良いレベルアップが可能となるでしょう。なお、レベルアップについてはP27を参照してください。



#### モンスターを攻撃するたびに経験値アップ

バトル中、**A**ボタンでモンスターを攻撃するたびに、少量の経験値を得ることができます。例えば、1ターン中に3回モンスターを攻撃したなら3回分の経験値を得られます。

#### 特技の使用とその結果とどめを刺すと経験値アップ

バトル中、特技を使用するたびに、少量の経験値を得ることができます。また、特技でとどめを刺すことができれば、さらに多い経験値を得ることができます。

#### モンスターのとどめを刺すと経験値アップ

手段に関係なく、モンスターにとどめを刺すことで、やや多めの経験値を得ることができます。早く成長させたいキャラクターには積極的にとどめを刺させるよう心掛けるといいでしょう。

#### アクションポイント バトル勝利で経験値アップ

戦闘終了後、バトル中の行動内容に関わらず、気絶していないキャラクターは一律に経験値を得ることができます。最後まで気絶しないようがんばって戦いましょう。

## レベルアップ

レベルアップするには一定の経験値が必要です。各キャラクターとも、戦闘によって得た経験値が100になるごとに、1レベルアップします。レベルアップ時に100を越えた端数の経験値は次回に持ち越されます。なお、レベルアップは戦闘終了後に限らず、戦闘中に行われる場合もあります。



## 特技の修得方法

各キャラクターが使用するさまざまな特技は、戦闘経験を積むだけでは修得できません。その修得方法はキャラクターによって異なり、レドとブルーの2人



はイベントによって修得することができます。また、レインはイベントだけではなくレベルアップによっても修得することが可能です。ポンガの場合は、レベルアップしていくにしたがって修得していきます。

## SP (スペシャルポイント) のアップと回復

SPは、HPとは異なりレベルアップするだけではその最大値が増えません。また、回復の方法もHPとは異なります。下記で、SPアップとSP回復の仕方について説明します。

### ● SPアップ

キャラクターがレベルアップすると、SPの最大値が潜在的に増加します。この増加分は、教会に行き「SPアップに」を選択、寄付をすることで引き出してもらえます。レベルアップごとに教会に足を運んでみるといいでしょう。

### ● SP回復

SPの回復は、宿屋や回復の像、アイテムなどで行います。HPと違って、自動的に回復することはありません。



# キャラクター紹介

## CHARACTER INFORMATION



### 冒険に旅立つ3人と1匹

代々続くトレジャーハンターの家系…G家の兄弟、レッドとブルー。謎に包まれた神秘的な少女レイン。そして、レインのペットであるサルのパンガ。ここでは、冒険に旅立つ3人+1匹について紹介しましょう。



# G. RED

レッド 性別/男子



G家の長男にして本編主人公

代々トレジャーハンターであるG家の長男。元気で明るい性格だが、猪突猛進型のため失敗することもしばしば。幼い頃に病気で母をなくし、タニアの町で父親ブラウンの男手1つで育てられた。留守がちな父親に代わり、弟ブルーの面倒を見てきたため非常に仲がよい。トレジャーハンターという仕事がどんなものか、何となくはわかっているが、トレジャーハンターとして生きていくかどうかを決めるのはまだまだ先だと思っている。



# G.BLUE

ブルー 性別/男の子



甘えん坊な  
レッドの弟

レッドの弟。子供っぽくておしゃべりで甘えん坊。兄レッドの後をいつも追いかけている。喜怒哀楽をはっきり表現する天真爛漫な性格。機械いじりや工作が好きで、トラップづくりはお手の物。ひ弱な印象だが、そこはG家の男。ひとたびヤリやオノを持たせれば立派に活躍する。



# RAIN

レイン 性別/女の子



謎めいた  
神秘的な女の子

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



# PONGA

ポンガ 性別/???



魔法を使いこなす  
不思議なサル

チョコキを着た愛らしいサル。どうやらレインのペットらしい。たえずうろちょろしている落ち着いた感じが、そのかわいらしさでまわりの者をなごませる。しかもその知能は、人間並み。彼の機転によってパーティが救われることもきっとあるはずだ。ヴァイオリンの演奏が得意。





## 冒険に大きく関わる3人

ここでは、レッドたちの父親と祖父を始め、物語に関わってくる3人の重要な人物について紹介しましょう。

### G.BROWN ブラウン 性別/男



父親  
レッドとブルーの

レッドとブルーの父親。世界の遺跡や、お宝のあるところを駆けめぐる、筋金入りのトレジャーハンター。勇敢、行動的なロマンチスト。子供たちに跡を継がせたいとは思っているが、危険な商売でもあるのでどうしたものか心揺れるところもある。



### G.SILVER シルバー 性別/男



祖父  
レッドとブルーの

レッドたちの父方の祖父。つまりおやじのおやじ。かつては名うてのトレジャーハンターだったが、いまは隠居の身。ルーリの町で好物のツルギの実で酒を飲みながら、悠々自適に暮らしている。レッドたちからはじっちゃんと呼ばれ大変愛されている。



### Dr.HELLO Dr.ハロー 性別/男



若くて人嫌いなハンサムな科学者

若くてハンサムな科学者だが、人嫌いなようでひとり研究所にこもっているいろいろな発明に明け暮れている。唯一の友は肩の上のカケス。口癖は「失敗を恐れているは何もできない」。もしかしたら、いつかとんでもない発明をしてくれるかも…。



# 武器・防具・アイテム紹介

WEAPON, ARMOR & ITEM INFORMATION



## 様々な武器・防具・アイテムを使いこなそう

冒険を進めていく上で、レッドたちの大きな助けとなってくれるのが、さまざまな武器や防具、それに、数多くのアイテムです。ここでは、それらの中から代表的なものを紹介しますので冒険に役立ててください。



## 武器

WEAPON

キャラクターの標準装備となるのがここで紹介する全6系統の武器です。系統ごとに独特の個性を持っているため扱える武器はキャラ別に異なります。

## 剣

レッド専用の  
主に切りつけて  
攻撃する武器です

名称	効果
短剣	アタックが5、つうれつが3上昇
ひんじゃくな剣	アタックが8、つうれつが1上昇
小剣	アタックが19、つうれつが6上昇
剣	アタックが26、つうれつが3上昇
長剣	アタックが38、つうれつが3上昇
大剣	アタックが32、つうれつが99上昇
歌う妄想の剣	アタックが27、つうれつが2上昇
ラビット剣	アタックが6、つうれつが5上昇
さびた短剣	アタックが3上昇
もえる剣	アタックが34、つうれつが50上昇
氷の剣	アタックが41、つうれつが30上昇
天河竜の剣	アタックが29、つうれつが10上昇

## 冒険のカギを握るオーパーツ

世界中に散らばっているさまざまなオーパーツ。それぞれがいろいろな効果を持っていますが、それ以外にも何か大きな目的が秘められているらしいのですが…。



# ヤリ

ブルー専用の  
遠距離攻撃も可能な武器です

名称	効果
ヤリ	アタックが2、つうれつが1上昇
双頭のヤリ	アタックが6、つうれつが1上昇
火竜のヤリ	アタックが5、つうれつが5上昇
大命中のヤリ	アタックが10、つうれつが99上昇
グレートなヤリ	アタックが17、つうれつが8上昇
勝負師のヤリ	アタックが24、つうれつが20上昇
まがったヤリ	アタックが13、つうれつが20上昇

# オノ

レッドとブルーが装備可能な  
相手を弾き飛ばすことができる武器です

名称	効果
オノ	アタックが8、つうれつが50上昇
戦いのオノ	アタックが11、つうれつが50上昇
大命中のオノ	アタックが10、つうれつが90上昇
天河竜のオノ	アタックが24、つうれつが60上昇
グレートなオノ	アタックが27、つうれつが70上昇
勝負師のオノ	アタックが49、つうれつが70上昇

# ブーメラン

ポンガ専用の  
遠距離攻撃も可能な飛び道具です

名称	効果
ブーメラン	アタックが8、つうれつが1上昇
つららブーメラン	アタックが10、つうれつが1上昇
雷のブーメラン	アタックが12、つうれつが5上昇
良質のブーメラン	アタックが8、つうれつが3上昇
命中ブーメラン	アタックが8、つうれつが75上昇
大命中ブーメラン	アタックが18、つうれつが120上昇

# チャクラム

レイン専用の  
不思議な形をした飛び道具です

名称	効果
チャクラム	アタックが2、つうれつが1上昇
鳳のチャクラム	アタックが11、つうれつが1上昇
雷のチャクラム	アタックが11、つうれつが3上昇
命中チャクラム	アタックが11、つうれつが55上昇
大命中チャクラム	アタックが8、つうれつが99上昇





# つえ

レイン専用の  
魔力を帯びたつえです

名称	効果
火のつえ	アタック8、つうれつ1、マジック3上昇
つえ	アタック7、つうれつ1、マジック5上昇
つららのつえ	アタック7、つうれつ1、マジック3上昇
野バラのつえ	アタック10、つうれつ9、マジック10上昇
魔力のつえ	アタック20、つうれつ1、マジック20上昇

# 防具

ARMOR

防具には「アーマー」「ジュラハ」「チョッキ」「手甲」「ブーツ」「リング」の6種類がありキャラによって装備できるものが異なります

# アーマー

おもにレッドとブルーが装備可能な  
戦闘用の服や頑丈な鎧です

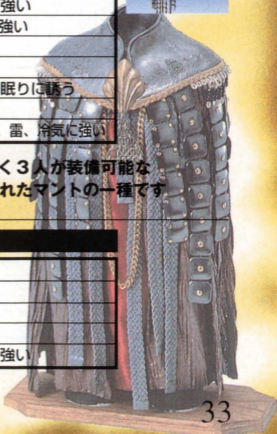
名称	効果
かたい服	ガードが1上昇。レインも装備可能
カワの服	ガードが3上昇。レインも装備可能
レザーアーマー	ガードが6上昇
リングアーマー	ガードが6上昇
うろこアーマー	ガードが9上昇。雷に強い
火竜のアーマー	ガードが7上昇。火に強い
ハイアーマー	ガードが14上昇
プレートアーマー	ガードが19上昇
眠る良い子の服	ガードが5上昇。敵を眠りに誘う
グレートアーマー	ガードが22上昇
マジカルアーマー	ガードが15上昇。火、雷、冷気に強い



# ジュラハ

ポンガを除く3人が装備可能な  
防御力に優れたマントの一種です

名称	効果
ジュラハ	ガードが4上昇
ウィズジュラハ	ガードが7上昇。
マジカルジュラハ	ガードが9上昇。
ハイアージュラハ	ガードが10上昇。
うろこジュラハ	ガードが9上昇。雷に強い



# チョッキ

ボンガ専用の  
耐久性に優れたチョッキです

名称	効果
チョッキ	ガードが2上昇
良いチョッキ	ガードが6上昇
火竜のチョッキ	ガードが6上昇。火に強い

# 手甲

全キャラクター装備可能な  
腕に付ける防具です

名称	効果
手甲	ガードが2上昇
火竜の手甲	ガードが1上昇。攻撃時に炎を飛ばす
グースの手甲	ガードが3上昇
石竜の手甲	ガードが5上昇
高級な手甲	ガードが1上昇。過剰な装飾が特徴
良質の手甲	ガードが10上昇

# ブーツ

ボンガを除く3人が装備可能な  
ACTを増加してくれるブーツです



名称	効果
ノーマルブーツ	ACTの最大値が2上昇
グットブーツ	ACTの最大値が6上昇
チビットブーツ	ACTの最大値が10上昇
ラビットブーツ	ACTの最大値が18上昇
ぶつぶつブーツ	移動時に1/6の確率でHPを3回復
くさいブーツ	ACTの最大値が5上昇するが、混乱する

# リング

全キャラクター装備可能な  
ステータス異常を防ぐ不思議な指輪です



名称	効果
天国の毒リング	毒をふせぐ
プロテクトリング	倒れそうなとき、HPが全回復する
アタックリング	アタックが5上昇
ガードリング	ガードが6上昇
パンノウリング	毒・混乱・妄想・眠りを跳ね返す
めざましリング	眠りにおちいらぬ
地獄の毒リング	相手にむかって毒を出すことがある
リアルリング	妄想におちいらぬ

# アイテム

ITEM

お店などで手に入るアイテムは回復アイテムや、攻撃用アイテムなどさまざまな効果のものが揃っています

## 回復

### HP回復

HPを回復してくれる  
各種のポーションです

名称	効果
ミニポーション	HPが20回復
ポーション	HPが50回復
ポーションD	HPが100回復
ハイポーション	強力すぎて人間には使用できない回復薬

### 特殊HP回復

ブルーのみ多大な効果を発揮する  
少し変わったHP回復アイテムです

名称	効果
おやつ	ブルーのみHP30回復、他のキャラクターは1回復
すてきなおやつ	ブルーのみHP80回復、他のキャラクターは2回復
デリシャスおやつ	ブルーのみHP30回復、他のキャラクターは3回復

### ステータス回復

ステータス異常を治療する  
いろいろな薬です

名称	効果
ネジロバチのミツ	解毒
キツケポーション	妄想、眠りを回復
チンセイ液	混乱を回復
パンノウ液	すべてのステータス異常を回復
タイキュウ液	任意のステータス異常耐久力を1上昇

### SP回復

SPを回復することができる  
貴重なポーションです

名称	効果
SPポーション	SPを40回復
SPポーションD	SPを100回復

## 攻撃

# ツボ

戦闘中に使用可能な  
不思議な効果がある魔法のツボです

名称	効果
どこかいけツボ	キャラを別の位置に移動させる
いてつくツボ	氷をまきちらすツボ
天河竜のツボ	雷をまきちらすツボ
ばくはツボ	爆発するツボ

# 牙

戦闘中に使用することで  
敵にダメージを与える特殊武器です

名称	効果
ネズミの牙	前方の敵にダメージ。威力は小
ネコの牙	前方の敵にダメージ。威力は中
犬の牙	前方の敵にダメージ。威力は大
マミーの牙	前方の敵にダメージ。威力は最大

## マルチ

# カエル

戦闘時に使えるだけでなく  
さまざまな使い道のあるカエルです

名称	効果
カエル	戦闘中に敵を攻撃
すごいカエル	ハイパーションと交換
おやすみカエル	眠り状態にする
ふんぞりカエル	敵に4度体当たり攻撃
りきみカエル	戦闘中に敵を1回攻撃

# 人形

戦闘中に使うことで  
意外な効果を発揮してくれる人形です

名称	効果
にこにこ人形	まわりの味方に元気を与える (HP回復)
ぼこぼこ人形	まわりの敵にあたりちらす (攻撃)

## 間接

玉

戦闘中に使用することで  
敵の状態を変化させる奇妙な玉です

名称	効果
くさい玉	混乱させる
毒玉	毒をまきちらす
眠り玉	眠くなる
妄想の玉	妄想する
大妄想の玉	とんでもなく妄想する
大きくさいの玉	もうれつに混乱する
いやしの玉	HPが完全に回復する

## ステータスアップ

実

食べるといろいろな効果がある  
奇妙な果実です

名称	効果
ラビットの实	ACTの最大値が1上昇
カブトの实	Fガードが1上昇
ツルギの实	アタックが1上昇
ソコチカラの实	HPの最大値が1上昇
カイヒの实	回避が1上昇
ハイゴの实	Bガードが1上昇
バクハツの实	投げ当てると爆発。食べるとダメージ
スバヤサの实	すばやさが1上昇

## 情報

手帳

冒険に役立つと思われる  
さまざまなことが書いてある文書です

名称	効果
冒険の手帳	へんなことが書いてある

## 行き詰まったら冒険の手帳を開くべし

ブラウンの残した「冒険の手帳」には、とにかくいろいろなことが書いてあります。  
どうしても解けない難問にぶつかったら、この手帳のことを思い出してください。

# 特技紹介

ONE'S SPECIALTY INFORMATION



## 各キャラクターごとの特技を使いこなそう

SPを消費することで使用可能な特技は、キャラクターごとに修得できる技の種類が決まっています。ここで紹介する特技を使いこなして、より戦略的に戦いを行えるようになります。



### レッド G.RED

武器の力を最大限に引き出し  
さまざまな効果を生み出す技です。  
ただし、剣やオノを装備していないと  
使用することができません。

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

### ブルー G.BLUE

手先の器用さを活かした  
踏むと作動する地雷タイプのトラップです。  
敵の進路を先読みして  
要所要所に仕掛けておくと効果絶大です。

名称	SP	効果
ぶっとびのワナ	2	踏んだ者をぶっとばすワナ
妄想のワナ	4	踏んだ者を妄想状態にするワナ
あちちのワナ	12	踏んだ者に炎アタックするワナ
くさいのワナ	14	踏んだ者を混乱させるワナ
おねむのワナ	18	踏んだ者を眠らせるワナ

# レイン

RAIN

HP やステータス異常の回復や  
戦闘支援などを行う魔法です。  
特に、戦闘支援の魔法を使いこなせば  
かなり有利にバトルを展開できるでしょう。

名称	SP	効果
プチファイヤー	2	正面に炎のアタック
ベリファイヤー	16	正面一直線上3マスに炎のアタック
グランファイヤー	36	正面一直線上5マスに炎のアタック
プチヒーリング	3	周囲の1人が自分のHP40回復
ベリヒーリング	8	選んだ1人のHPを50回復
グランヒーリング	22	仲間すべてのHPを60回復
プチキュア	2	周囲の1人が自分の状態回復
ベリキュア	8	選んだ1人の状態を回復
グランキュア	10	仲間すべての状態を回復
プチアクト	10	選んだ1人のACTマックスを少し増加
ベリアクト	20	選んだ1人のACTマックスを増加
グランアクト	60	仲間すべてのACTマックスを少し増加
プチアブサム	12	正面の敵のHPを吸い取る
ベリアブサム	24	正面の敵のHPをたくさん吸い取る
グランアブサム	48	周囲の敵のHPを吸い取る

# ポンガ

PONGA

主に炎、氷、雷などの力を借りた  
非常に強力な攻撃用の魔法です。  
中でも、消費SPの高い魔法は  
一瞬で敵を葬り去るほどの威力を誇ります。

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

## 【故障品について】

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ROMカセットに故障内容を書き添えて、下記当社あてに、送料着払いにてお送り下さい。検査の上、症状が確認されたソフトについては、次のように処理させていただきます。

○製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき理由による動作不良の場合は、新品ソフトと無償交換いたします。

○お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、交換はいたしません。ご了承ください。

○リチウム電池の保証は、発売日より5年間とさせていただきます。保証期間切れのソフトについては、有償にて電池交換いたしますので、下記の電話番号にてお問い合わせください。

○ソフトを送る際には、必ず梱包をしてください。万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、何卒ご了承ください。

○尚、誠に勝手ながら中古品につきましては保証の対象外とさせていただきます。ご了承ください。

あて先

〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー9F

株式会社スクウェア 故障係

PHONE 03-5496-7117(月～金/10:00～18:00 祝日を除く)

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、何卒ご了承ください。

# SQUARESOFT

## 発売元 株式会社スクウェア

©1996 スクウェア/スティング

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。