KONAMI

KONAMI OFFICIAL BOOKS



続・ボクらの太陽

太陽少年ジャンゴ

公式ガイドコンプリートエディション

KONAMI

続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ 公式ガイドコンプリートエディション

星読みのザジのワンポイント ボス攻略

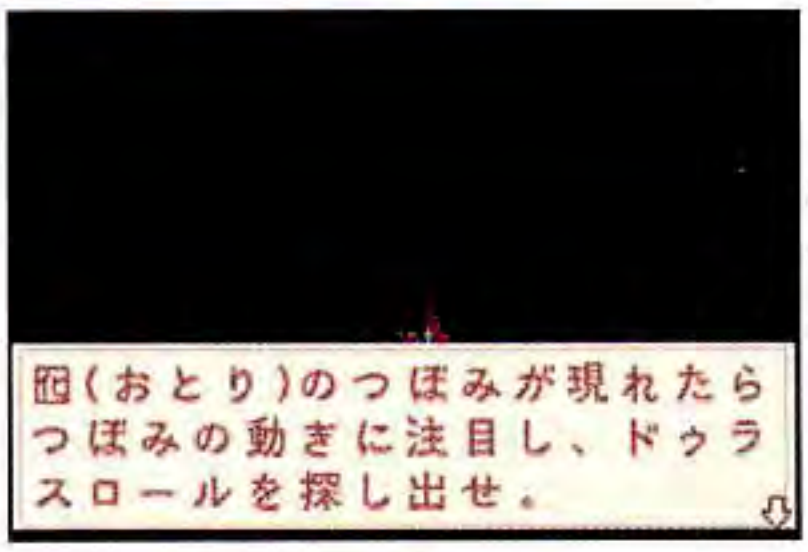
ボスのポイント攻略を紹介するで！　本誌から切り離して使ってや。



ボス戦における注意

ここで紹介するのはイモータルボスの攻略。見出しの苦手魔法のエンチャントは、必ずおこないたい。ボスに与えるダメージがまるで違うのだ。

- ●ボス戦→バトルドライブで1セット
- ●棺桶は一定間隔で暴れる
- ●バトルドライブには太陽光が必要



←イモータル戦でゲームオーバーになると、戦い方のヒントが得られるのだ！

VS 白きドゥネイル

大聖堂

得意 クラウド　苦手 アース

ドゥネイルは上空におり、そのままでは攻撃できない。マップの4すみにある錆びたレバースイッチを全部入れるか、フレイムのエンチャント攻撃（スピア）で中央の燭台に火を灯すとドゥネイルは明かりにつられて下りてくる。そこを攻撃。



⬆まず、ドゥネイルを燭台の明かりで下までおびき寄せる。



⬇下りてきたドゥネイルにすかさず攻撃。これを繰り返す。

バトルドライブの注意

帰路に関しては大聖堂の正面扉を開けるために棺桶を重量スイッチに乗せるポイントがある以外は、広場に運ぶまでの距離は短く、問題はない。バトルドライブはドゥネイルが燐粉を出して浄化の邪魔をしてくるので、燐粉をよけてからドゥネイルを棺桶に押し込もう。



←一番簡単なバトルドライブ。油断さえしなければ楽勝だぞ。

VS ヴァンパイア

遺跡

得意 ダーク　苦手 ソル

サバタのブラックホールが完成するのを待ち、ヴァンパイアを吸い込ませてから攻撃すれば大ダメージ。サバタがダウンするとブラックホール生成がやり直しになるので、ヴァンパイアの攻撃をすべてジャンゴへと誘導しよう。



⬆まずサバタのブラックホールが完成するまで時間を稼ぐ。



⬇完成後はヴァンパイアを攻撃して押し込み、大ダメージを与える。

バトルドライブの注意

サバタがジャンゴを棺桶で引きずる帰路。ジャンゴはライフがどんどん減っていくので広場まで早めに棺桶を運ばなくてはならない。バトルドライブは太陽光が必要な関係上、サバタ（太陽光に弱い）のライフが自動的に減っていく。この点にくれぐれも注意したい。



←なにもしなくてもサバタのライフは減る。ライフの回復はこまめにしよう。

VS 赤きドゥラスロール

暗黒街

得意 ソル　苦手 ダーク

ダークのエンチャント攻撃がポイント。与えるダメージが大きく、護衛の暗黒の根を倒すのに必要だ。第2形態は複数のつぼみが出現するが、そのどれかにドゥラスロールがいる。最終形態の人型はチェンジウルフが効果的。背後から噛み付いてダメージを与えつつライフを回復しよう。



←チェンジウルフでドゥラスロールに噛み付く。回復アイテムの節約にもなる。

バトルドライブの注意

対ドゥラスロールはバトルドライブ前の帰路がダントツに長いのが特徴。パズルが多いので棺桶の暴れるのに注意しながら先に進むこと。バトルドライブは広範囲に拡散する棘に注意。何度も連続してくらいやすいので、棘をきちんとよけながらドゥラスロールをけん制すること。



←いきなり放ってくる棘に注意。ばらばらと広範囲に広がるのがやっかいだ。

VS 青きドヴァリン

地下水路

得意 フロスト　苦手 フレイム

長い腕を使って攻撃してくるドヴァリン。腕を攻撃しつつ、予備動作をよく見て腕攻撃を直前にかわす。ドヴァリンが顔を出したらリーチの長いスピアで攻撃だ。その後の地面を揺らす体当たりは急いでバットに変身すればかわせる。ダメージを極力うけないように、粘り強く戦うこと。



←ドヴァリンが水中から姿を現したら、すかさずスピアで攻撃する。

バトルドライブの注意

地下水路からの帰路は一本道なので迷う場所はない。センチピードやフェンサーの攻撃で棺桶を離してしまうことが多いので、先に敵を全滅させると安全だぞ。バトルドライブは大量に放出される泡玉を回避しながら、エクトプラズムを棺桶に押し込んでしまおう。



←泡玉は広範囲にゆっくり飛ぶ。よけにくいので、いったん遠くへ逃げてもいい。

VS 黒きダーイン

螺旋の塔

得意 ダーク　苦手 ソル

途中まではサバタとの共闘で、ヴァンパイア戦と同じ戦法が通じる。ダーインはライフが半分になると正体を現し、1対1の勝負になる。ダーインは地中に姿を隠してジャンゴをつかもうとするので、回避しつつ地上に出てくるのを待とう。つかまれるとダーインのライフが回復してしまうぞ。



←地中からのつかみは常に移動していれば避けられる。つかまるとかなり痛いぞ。

バトルドライブの注意

螺旋の塔から広場に棺桶を引っ張っていくのはかなりつらい仕事に思えるが、実は帰路でエレベーターが使用できるので、短時間で下りることが可能だ。バトルドライブではダーインはクロロホルルン＋を放ってくる。これをソードで切りつけて弾きつつ、ダーインを浄化しよう。



←クロロホルルン＋を攻撃しつつ（ソードがオススメ）ダーインを浄化する。

VS 終末の獣 ヨルムンガンド

変異域

得意 － 苦手 －

ヨルムンガンドは非常に強力なラスボス。太陽ゲージがない状態では一切の攻撃が通じないので、必ず日中にプレイしよう。ヤツの弱点は顔の左右についている巨大な目だ。片方の目に一定のダメージを与えると、ヨルムンガンドは動きをとめるので、すかさず反対側の目にも攻撃を加えよう。すると、ヨルムンガンドは口から舌を出すので、接近してすばやく攻撃する。この一連の攻撃で、ヨルムンガンドにまとまったダメージを与えられるのだ。基本的にこの戦法を徹底するだけで勝つことができるぞ。

ヨルムンガンドの攻撃はどれも強力なので、回避に力を入れて戦うこと。特にヨルムンガンドが攻撃態勢に入っているときに無理に攻撃すると、確実に反撃を受けてしまう。あまりダメージを受けすぎると回復アイテムが足りなくなるので、ヨルムンガンドのすきを突き、最小限の損害でカウンターを当てていくのが理想である。



←一番多用する噛み付き。3回連続でくり出すので急いで逃げよう。



➡攻撃で左右の目を閉じさせて舌に攻撃。これが最高の攻略パターン。



←やっかいなハンマーはチェンジバットでよけることが可能。

CAUTION! 飲み込まれないように要注意！

ヨルムンガンドに噛み付かれると、ジャンゴは口の中に取り込まれてダメージを受ける。これだけならまだいいのだが、放っておくとジャンゴが飲み込まれてゲームオーバーになってしまうぞ。+字ボタンとA、Bボタンを連打してジャンゴを吐き出させよう！



⬆ヨルムンガンドに噛み付かれたら、すぐにボタンを連打しないと食べられてしまうぞ！

VS 闇のネットナビ シェードマン

螺旋の塔

得意 ダーク 苦手 ソル

シェードマンは闇の力に守られているため、序盤はダークのエンチャント攻撃が有効。一定のダメージを与え、ロックマンの指示を受けたら今度はソルのエンチャント攻撃を使おう。シェードマンの攻撃は予備動作とスキがやや大きいので、よけてから反撃すれば効果的にダメージを与えられる。



←シェードマンの攻撃を冷静に回避し、攻撃後のスキを狙ってすかさず反撃していこう。

バトルドライブの注意

螺旋の塔からの帰路はダーイン戦と同じく、エレベーターを使用できるので快適。バトルドライブはシェードマンが放つクラッシュノイズに注意。これをくらうとジャンゴの動きを少しの間止められてしまうからだ。やや棺桶から離れた位置でクラッシュノイズの様子を見ながら戦うといいぞ。



←クラッシュノイズが少々やっかい。あまり中央付近でウロウロしないように。

スミス直伝・太陽鍛冶

合成一覧

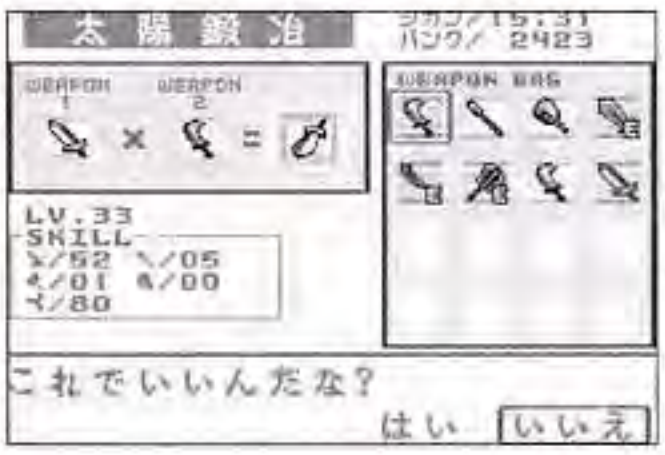


強力な武器を作り、戦いを有利に進めてくれ。ワシも手伝うぞ！

どのアイテムを組み合わせれば何ができるかが一目瞭然！

太陽鍛冶によって作り出される武器は、素材となる武器と2つのアイテムの武器レベルによって決まる。同系統の武器を合成すれば、同じ系統の武器ができ、異なる系統の武器を合成すると掛け合わせなかった系統の武器を作り出すことができるのだ。同系統の武器同士の合成では、2つの武器レベルの平均に+6した数値より下で、かつ一番近いレベルの武器が完成する。一方、異なる系統の武器を合成する場合は、2つの武器の平均に±6（ランダム）した数値よりも下で、かつ一番近いレベルの武器が作られるというわけだ。なお、太陽鍛冶の基本については、P.024～025に載っているぞ。

ここでは、武器合成をおこなった場合にどの武器ができるのかを掲載する。なお、表内の数字は、それぞれ表の左側の武器の番号に対応している。



←強い武器を使っても、掛け合わせる武器が弱いともとより弱い武器が出来あがる場合もある。要注意だ。

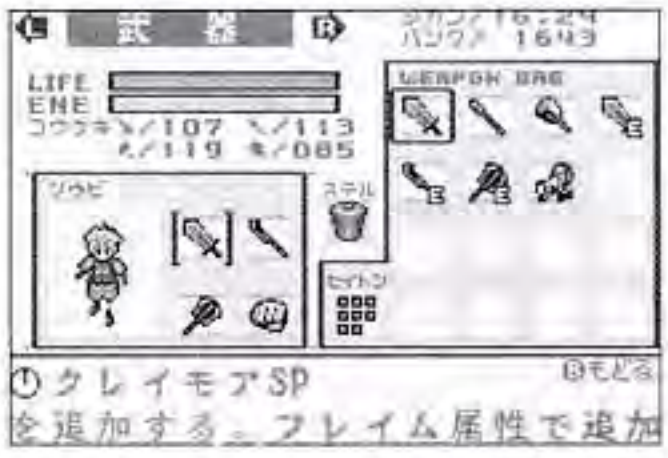
合成結果

ソード	×	ソード	＝	ソード
スピア	×	スピア	＝	スピア
ハンマー	×	ハンマー	＝	ハンマー
ソード	×	スピア	＝	ハンマー
スピア	×	ハンマー	＝	ソード
ハンマー	×	ソード	＝	スピア

SP（特殊能力）の付加を狙おう

武器を合成する際、GREATを叩いた回数が多く、かつBADを叩いた回数が少ない場合は、出来上がった武器にSP（特殊能力）が付加されることがある。特殊能力は下の表の24種類で、いずれも戦いにおいて有利に働いてくれるものばかりだ。

なお、SPのついた武器を合成材料にした場合、新たにできあがる武器にSPが引き継がれることがある。その条件も武器にSPを付加させるのと同様、GREATを多く叩くことだ。なお武器に付加されるSPは、最大でその武器自身のものと、合成材料となった2つの武器のものそれぞれ1つずつの、合計3つだ。



←武器に付加されるSPは最大で3種類。前の武器から引き継がれたSPは、次の武器に引き継がれることはないのだ。

SP一覧

系統	SP内容	系統	SP内容
攻撃力アップ	カラダに応じて攻撃力アップ	ダメージ追加	クラウド属性の攻撃をすると追加ダメージ
	ココロに応じて攻撃力アップ		アース属性の攻撃をすると追加ダメージ
	ハヤサに応じて攻撃力アップ		ビースト系の敵に追加ダメージ
	ライフに応じて攻撃力アップ		シング系の敵に追加ダメージ
	エナジーに応じて攻撃力アップ		ファントム系の敵に追加ダメージ
	ステータス以上で攻撃力アップ		アンデッド系の敵に追加ダメージ
	太陽の光に応じて攻撃力アップ		イモータル系の敵に追加ダメージ
	夜間は攻撃力がアップ	特殊効果	時々敵の防御力を無効にする
ダメージ追加	時々ダメージを追加する		時々敵をマヒさせる
	倒した数に応じて追加ダメージ		敵を倒すとライフが回復または減少する
	フレイム属性の攻撃をすると追加ダメージ		エンチャント攻撃時の魔法コストが下がる
	フロスト属性の攻撃をすると追加ダメージ		武器へのダメージを減らす

ソード×ソード

ソード／ソードNo.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1. グラディウス	1	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	1	4	6	9	9
2. ショートソード	3	2	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	3	5	7	9	10
3. ブロードソード	3	4	3	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	3	5	7	10	10
4. ロングソード	4	4	5	4	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	4	6	8	10	11
5. ツヴァイハンダー	4	5	5	6	5	7	7	8	8	9	9	10	10	11	4	6	8	11	11
6. フランベルジュ	5	5	6	6	7	6	8	8	9	9	10	10	11	11	5	7	9	11	12
7. クレイモア	5	6	6	7	7	8	7	9	9	10	10	11	11	12	5	7	9	12	12
8. マジックソード	6	6	7	7	8	8	9	8	10	10	11	11	12	12	6	8	10	12	13
9. バスタードソード	6	7	7	8	8	9	9	10	9	11	11	12	12	13	6	8	10	13	13
10. グレートソード	7	7	8	8	9	9	10	10	11	10	12	12	13	13	7	9	11	13	14
11. 武士道ブレード	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	11	13	13	14	7	9	11	14	14
12. ブラッドソード	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	12	14	14	8	10	12	14	14
13. ヴォーパルソード	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	13	14	8	10	12	14	14
14. 太陽の剣	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	14	14	9	11	13	14	14
15. なまくら	1	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	15	4	6	9	9
16. 刀	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	4	16	8	11	11
17. 村正	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	6	8	17	13	13
18. 暗黒の剣	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	14	14	9	11	13	18	14
19. グラム	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	14	14	14	9	11	13	14	19

スピア×スピア

スピア／スピアNo.	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
20. ショートスピア	20	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	20	23	25	28	28
21. グレイブ	22	21	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	22	24	26	28	29
22. ロングスピア	22	23	22	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	22	24	26	29	29
23. ランス	23	23	24	23	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	23	25	27	29	30
24. コルセスカ	23	24	24	25	24	26	26	27	27	28	28	29	29	30	23	25	27	30	30
25. ファイヤーボー	24	24	25	25	26	25	27	27	28	28	29	29	30	30	24	26	28	30	31
26. パルティッシュ	24	25	25	26	26	27	26	28	28	29	29	30	30	31	24	26	28	31	31
27. アイスグレイブ	25	25	26	26	27	27	28	27	29	29	30	30	31	31	25	27	29	31	32
28. パルチザン	25	26	26	27	27	28	28	29	28	30	30	31	31	32	25	27	29	32	32
29. サンダースピア	26	26	27	27	28	28	29	29	30	29	31	31	32	32	26	28	30	32	33
30. ブラッドスピア	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	30	32	32	33	26	28	30	33	33
31. グランドランス	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	31	33	33	27	29	31	33	33
32. ハルバード	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	32	33	27	29	31	33	33
33. ホワイトクイーン	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	33	33	28	30	32	33	33
34. 六尺棒	20	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	34	23	25	28	28
35. ルーングレイブ	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	23	35	27	30	30
36. ルーンスピア	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	25	27	36	32	32
37. ブラッククイーン	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	33	33	28	30	32	37	33
38. グングニル	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	33	33	33	28	30	32	33	38

ハンマー×ハンマー

ハンマー／ハンマーNo.	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
39. クラブ	39	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	39	42	44	47	47
40. ハンマー	41	40	42	43	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	41	43	45	47	47
41. メイス	41	42	41	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	41	43	45	48	48
42. フレイル	42	42	43	44	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48	42	44	46	48	48
43. アックス	42	43	43	43	43	45	45	46	46	47	47	48	48	49	42	44	46	49	49
44. モール	43	43	44	45	45	44	46	46	47	47	48	48	49	49	43	45	47	49	49
45. シルバーメイス	43	44	44	45	45	46	45	47	47	48	48	49	49	50	43	45	47	50	50
46. シルバーフレイル	44	44	45	46	46	46	47	46	48	48	49	49	50	50	44	46	48	50	50
47. バトルアックス	44	45	45	46	46	47	47	48	47	49	49	50	50	51	44	46	48	51	51
48. ウォーハンマー	45	45	46	47	47	47	48	48	49	48	50	50	51	51	45	47	49	51	51
49. ブラッディメイス	45	46	46	47	47	48	48	49	49	50	49	51	51	52	45	47	49	52	52
50. モーニングスター	46	46	47	48	48	48	49	49	50	50	51	50	52	52	46	48	50	52	52
51. アースシェイカー	46	47	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	51	52	46	48	50	52	52
52. あかつき	47	47	48	49	49	49	50	50	51	51	52	52	52	52	47	49	51	52	52
53. とんかち	39	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	53	42	44	47	47
54. ヘヴィメイス	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48	49	42	54	46	49	49
55. ヘヴィアックス	44	45	45	46	46	47	47	48	48	49	49	50	50	51	44	46	55	51	51
56. たそがれ	47	47	48	49	49	49	50	50	51	51	52	52	52	52	47	49	51	56	52
57. ミョルニル	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	52	52	52	52	47	49	51	52	57

大地の巫女リタの鍛練

得意、苦手属性一覧



敵ごとにエンチャントを付け替えて有利に戦おう

『ゾクタイ』に登場する敵は、得意とする属性や苦手とする属性を持っているものが多い。苦手属性で攻撃すれば大ダメージを与え有利に戦いを進められるが、得意属性で攻撃するとほとんどダメージを与えられないので注意が必要だ。なお、属性は武器にエンチャント魔法を付けることによって変わるぞ。



←苦手がない敵に対しては、エナジー消費を抑えるためにエンチャント魔法を使わずに戦うといいぞ。

姿	名称	得意	苦手
	スパイダー	–	–
	ポイズンスパイダー	アース	クラウド
	ビー	–	–
	ポイズンビー	クラウド	アース
	キラービー	クラウド	アース
	バット	–	–
	ヴァンパイアバット	ダーク	ソル
	クロウ	–	–
	ガーゴイル	クラウド	フレイム
	センチピード	アース	クラウド
	バンデット	–	–
	ヘルハウンド	フレイム	フロスト
	グレイブキーパー	–	–
	バンデット+	–	–
	暗黒の根	ソル	ダーク
	シャイアン	クラウド	アース
	オクトパス	フロスト	フレイム
	コカトリス	クラウド	アース
	コカトリス+	クラウド	アース
	サンドウォーム	アース	クラウド
	サーペント	フロスト	フレイム
	グール	ダーク	ソル
	ゾンビ	ダーク	ソル
	グール+	ダーク	ソル
	マミー	ダーク	ソル
	ガスト	ダーク	ソル
	マミー+	ダーク	ソル
	スケルトン	–	–
	スケルトンフェンサー	–	–
	スケルトンアーチャー	–	–
	スケルトン+	–	–
	リッチ	クラウド	アース
	リッチ+	フレイム	フロスト
	クレイゴーレム	アース	クラウド
	ストーンゴーレム	–	–
	ゴーレム+	アース	クラウド
	ミミック	–	–
	ソード	–	–
	ソード+	–	–
	アックス	–	–
	アックス+	–	–
	クロロホルルン	ダーク	ソル
	モエルルン	フレイム	フロスト
	ヒエルルン	フロスト	フレイム
	イエロースライム	全属性	–
	グリーンスライム	全属性	–
	パープルスライム	全属性	–
	ブラックスライム	全属性	–
	ゴースト	ダーク	ソル
	レイス	ダーク	ソル

続・ボクらの太陽

太陽少年ジャンゴ

公式ガイド

コンプリートエディション



STORY

～物語～



太陽と月、闇に帰りし時

くさびたる太陽の街　大いなる黄昏に包まれ　深き影を生まん

そは終末を呼ぶものなり

死の都「イストラカン」での冒険を終えた太陽少年「ジャンゴ」は、
太陽の使者「おてんこさま」と共に自らの故郷、太陽の街「サン・ミゲル」に舞い戻る。
しかしそこは、未だに「アンデッド」の彷徨う死の街であった……
すべての生命種をアンデッドと化す闇の呪い、闇の一族「イモータル」よる「吸血変異」……
太陽の街が浄化されないその理由とは？

調査に乗り出すジャンゴとおてんこさまであったが、その前に１人のヴァンパイアが立ちはだかる。
太陽銃「ガン・デル・ソル」を奪われ、太陽少年であることすらも奪われるジャンゴ……

はたして彼は、奪われた太陽銃を取り戻すことができるのか？
死の街に人々の笑顔を取り戻すことができるのか？
そして……
自らの「太陽」を取り戻すことができるのであろうか？

本書カバーの使いかた※

本書カバーを取り外し、折り返し部分にある線にカッターを入れて組み立て、日当たりのいい場所に設置しよう。反射した光を太陽センサーに当てれば、もっと光が集まるぞ！　日光があまり差さない日でも、ある程度の集光が可能だぞ。

『ゾクタイ』を屋外で遊ぶときの注意点！



- 直射日光はさける！
- 長時間続けてプレイしない！
- 日焼け止めを塗っておく！
- 水分の補給は頻繁にする！

※必ずしも一定の効果があるわけではありません。補助としてお使いください。

CONTENTS

～もくじ～



ストーリー …… 002
キャラクター紹介 …… 004

システム解説

基礎知識 …… 010
基本動作 …… 013
キャラクターの特徴 …… 016
経験値＆レベルアップ …… 017
太陽センサーと太陽ゲージのしくみ …… 018
時間帯によるゲームの変化 …… 019
サン・ミゲルの施設 …… 020
　果物屋＆道具屋 …… 021
　武器屋＆棺桶屋＆町の住人たち …… 022
　太陽バンク・暗黒ローン・倉庫・時計塔・宿屋 … 023
　鍛冶屋 …… 024
　図書館 …… 026
ステータス異常 …… 029
選択肢＆好感度 …… 029
敵モンスター …… 030
通信＆ジョイスポット配信 …… 031
ダンジョン＆トラップ …… 032
　ダンジョン内の仕掛けとトラップ …… 033
イモータル戦 …… 035
武器別基本戦術指南 …… 036
ソード一覧＆スピア一覧 …… 038
ハンマー一覧 …… 039
ガン一覧＆防具一覧 …… 040
アイテム一覧 …… 042
棺桶一覧 …… 045
貴重品一覧 …… 046
魔法一覧 …… 047
敵モンスター一覧 …… 048
　ザコ …… 048
　中ボス …… 052
　ボス …… 053
　レア …… 054

マップ攻略

全体マップ …… 056
攻略ページの見かた …… 060
進行フローチャート …… 061
①フィールドマップ・渓谷／街門 …… 062
②イモータルダンジョン・大聖堂 …… 064
③イモータルダンジョン・遺跡 …… 078
④イモータルダンジョン・暗黒街 …… 094
⑤イモータルダンジョン・地下水路 …… 116
⑥イモータルダンジョン・螺旋の塔 …… 122
⑦イモータルダンジョン・変異域 …… 138
⑧アンデッドダンジョン・廃墟 …… 160
⑨アンデッドダンジョン・森 …… 166
⑩アンデッドダンジョン・地下墓地 …… 172
⑪アンデッドダンジョン・時の家 …… 176
⑫アンデッドダンジョン・宝物庫 …… 184
⑬アンデッドダンジョン・闘技場 …… 196
⑭アンデッドダンジョン・夢幻街 …… 198

『ゾクタイ』クリア後の秘密

太陽樹の成長＆エピローグ …… 200
ロックマンイベント …… 201
ブラックパンサー＆？？？の秘密 …… 202
アルバムとサウンドモード＆紋章 …… 203

制作者インタビュー …… 204

太陽コラム

①クリムゾン・モンスターについて …… 074
②ゲームクリア後のリザルト …… 089
③対戦ポイントを集めてアイテム交換！ …… 108
④黒ジャンゴの暴走条件 …… 141
⑤倉庫の中のアンジェレッタ …… 152
⑥キャラクターの好感度 …… 171
⑦経験値の効率よい稼ぎ方は？ …… 195

キャラクター紹介

『続・ボクらの太陽』に登場する、魅力的なキャラクターたちを一挙大公開！
仲間たちと力をあわせ、イモータルの野望を打ち砕くのだ!!



太陽少年
ジャンゴ

太陽の力を持つ太陽仔。伝説のヴァンパイアハンターである紅のリンゴと、月下美人・マーニの血を受け継ぐ。

太陽の使者
おてんこさま

ジャンゴのアドバイザーで太陽の精霊。前作から引き続き、イモータルと戦うジャンゴを勇気づける存在だが…。

半ヴァンパイア
黒ジャンゴ

ヴァンパイアの血を受け、アンデッドに変異したジャンゴ。これにより、暗黒魔法を使えるようになったが、太陽仔としての力は使えない。



暗黒少年
サバタ

暗黒の力を持つ暗黒仔でジャンゴとは兄弟。
かつて銀河意思ダークの下にいたが、最後
にはジャンゴと共に戦った。



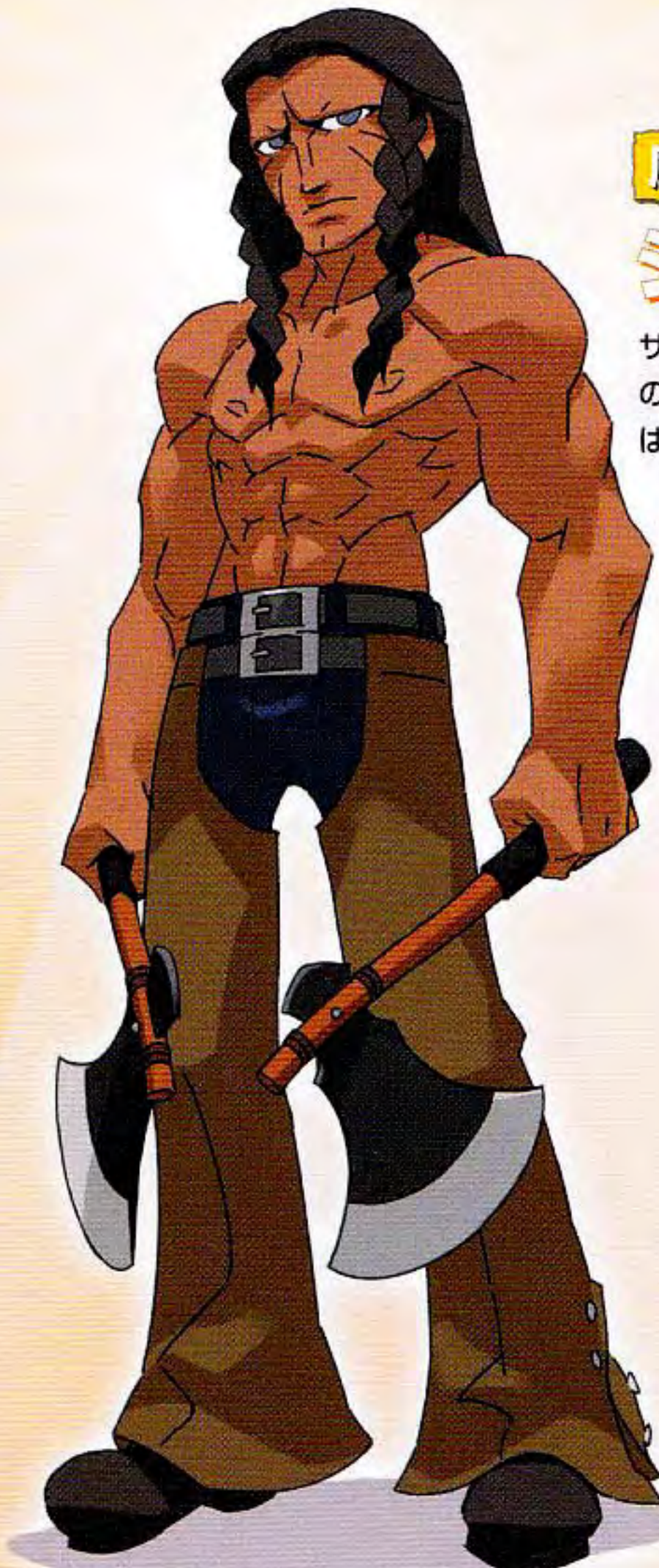
ひまわり娘
ザジ

かつて紅のリンゴとともに
イモータルと戦った、ひま
わり娘と呼ばれる魔女の
弟子。独特の口調が特徴の
元気娘。



大地の巫女
リタ

ジャンゴに心ひかれる大地の巫女。
太陽樹を守り、育てる能力を持つ。
サン・ミゲルでは果物屋を営む。



風の戦士
シャイアン

サン・ミゲルを守る4人の守人の最後の生き残り。ジャンゴと再会した後は、街で武器屋を営む。



鋼鉄の腕
スミス

かつては凄腕のガンスミスとして、ジャンゴの父親に銃を教えた。現在は鍛冶屋として腕をふるっている。



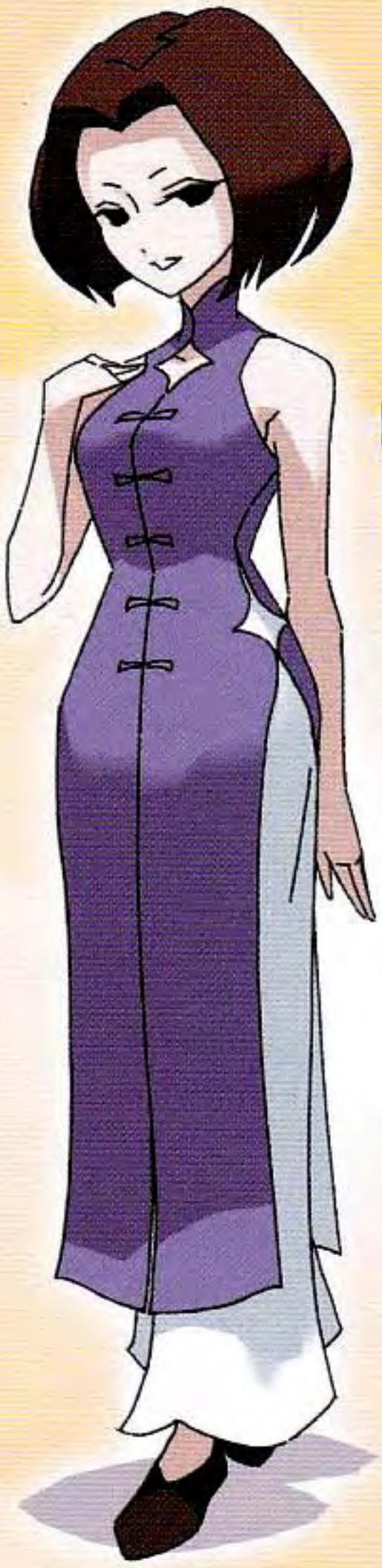
残された少女
スミレ

スミスの孫娘。人気の絶えたサン・ミゲルで、街の人たちの帰りを待つ。少々人見知りをするお年頃。

少女の友達
クロ

スミレの飼い猫。なぜかことあるごとにジャンゴの前に姿を現す。どこかへと導こうとしている…!?





司書
レディ

サン・ミゲルの図書館で司書をしている。裏の仕事人・ギルドマスターでもある、ミステリアスな雰囲気が魅力の女性。



道具屋の店員
キッド

アフロが目印のマイトガイ。クールを装っているが、その内面は非常にアツい。ジャンゴと出会ってからは、街で道具屋を営む。



謎多き吸血鬼
ヴァンパイア

ジャンゴの行く手に立ちはだかるヴァンパイア。おてんこさまのおぼろげな記憶や太陽銃を扱える点など、謎が多い存在だ。

キャラクター紹介

海のイモータル
ドヴァリン

4兄妹の長女でダーインの妹。水を支配する力を持つ。地下水路に封じられていたはずだが…。

空のイモータル
ドゥネイル

4兄妹の次女で、大空を支配する。大聖堂に封じられていたが、封印が解けた早々、ジャンゴに襲い掛かる。

陸のイモータル
ドゥラスロール

4兄妹の末っ子。大地を支配する植物の化身。サン・ミゲルをおおう暗黒樹を統べる。

影のイモータル
ダーイン

4兄妹の長兄で、闇を統べる存在。銀河意志ダークに従い、ジャンゴに接触を試みる。その真意は…!?

システム解説

『ボクらの太陽』からあらゆる面で進化をとげた『続・ボクらの太陽』。
その基本システムをここで解説。
これを熟読すれば『ゾクタイ』のどんな状況にも
対応できるようになるぞ！



基礎知識

冒険に旅立つ前に、ゲームを進めるための基礎知識を、しっかり頭に入れておこう！

操作説明

Lボタン

■アクション画面
●魔法の使用、エンチャント魔法のON・OFF
■メニュー画面
●メニューの切り替え

Rボタン

■アクション画面
●Rボタンを押しながら＋字ボタンで視点移動
■メニュー画面
●メニューの切り替え

＋字ボタン

■アクション画面
●キャラクターの移動
●キャラクターの向きの変更
●Rボタンを押しながら＋字ボタンで視点移動
●張りつき
■メニュー画面
●項目の選択



Aボタン

■アクション画面
●チャージ、調べる
●パネルを読む
●宝箱を開ける、話す
●ノック（張りつき中）、棺桶をつかむ
●メッセージを進める
■メニュー画面
●項目の実行

SELECTボタン

■アクション画面
●SELECTボタンを押しながらRボタンで武器、Lボタンで魔法のクイックチェンジ
●ゲージの表示の切り替え
■メニュー画面
●メッセージの早送り

STARTボタン

■アクション画面
●メニュー画面を呼び出す
■メニュー画面
●項目の実行、リスト呼び出し

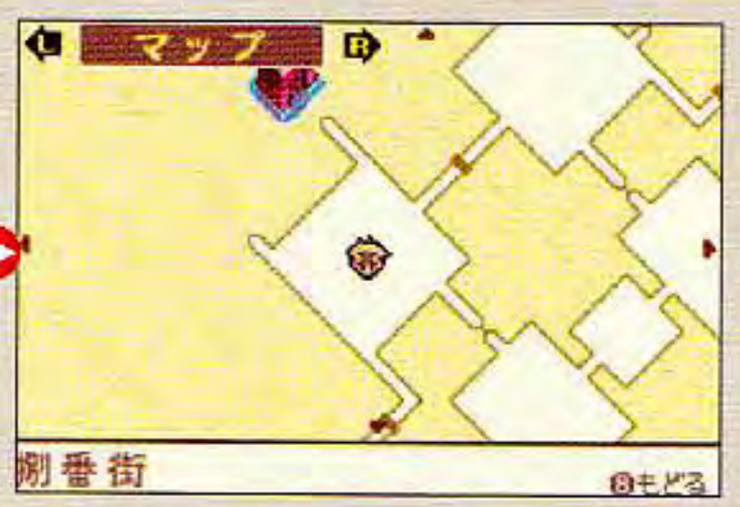
Bボタン

■アクション画面
●攻撃、メッセージの早送り
■メニュー画面
●アクション画面に戻る、キャンセル

手軽にメニューを選択することが可能

メニュー画面でSTARTボタンを押すと、画面の左側にメニューのリストが表示される。このリストから利用したいメニューを選べば、L、Rボタンで切り替えるよりも、手軽にメニューの選択が可能だ。自分に合った方法で選ぼう。





初期設定

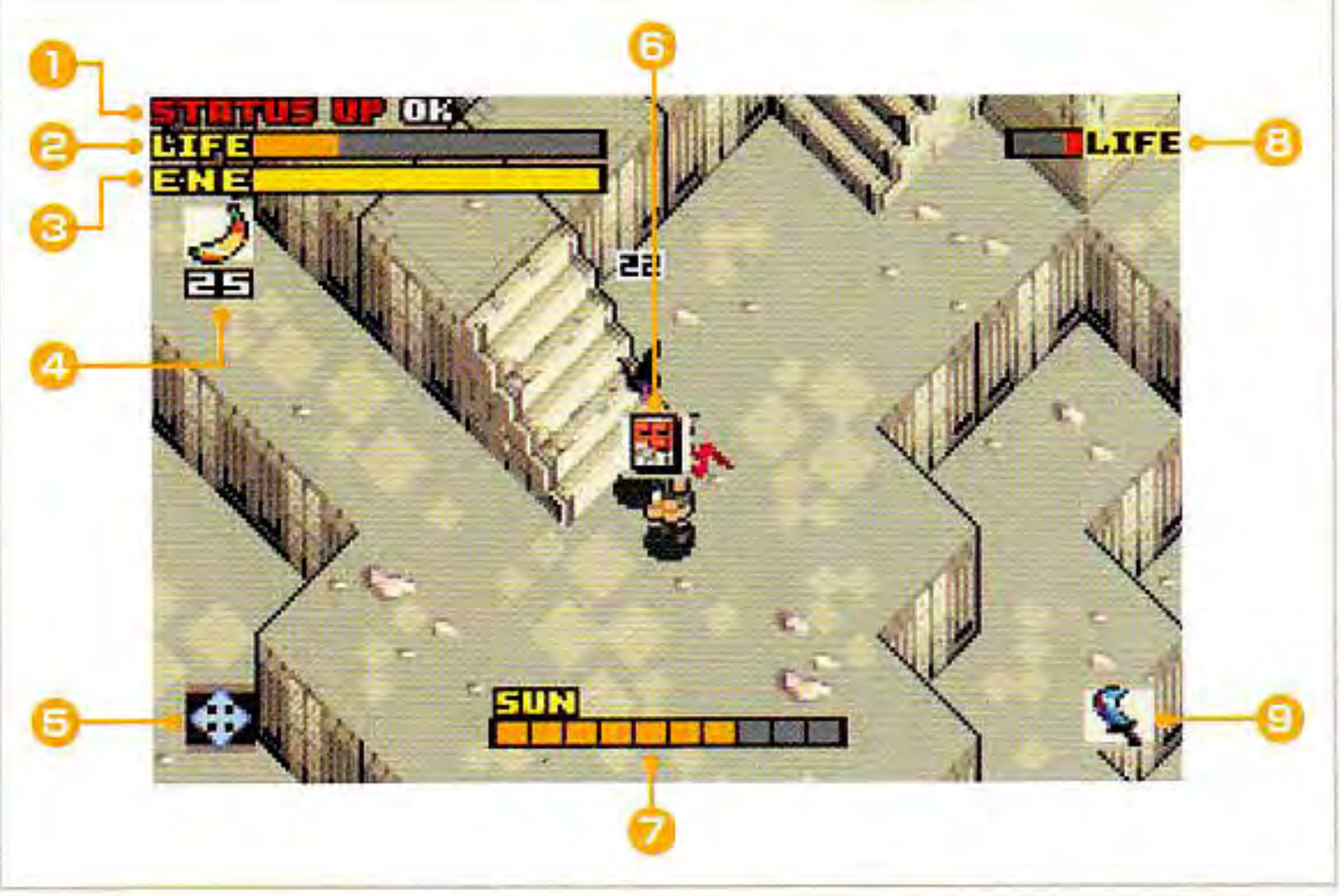
『続・ボクらの太陽』のカートリッジをセットして、ゲームボーイアドバンス（SPを含む）の電源を入れると、最初に太陽センサー、日付と時刻、プレイヤーが住む地域の設定をすることになる。カートリッジには時計機能が内蔵されていて、これらの設定はゲームの進行に大きく影響するのだ。特に時刻は重要な意味を持つので、正しく設定しよう。



←サン・ミゲルの街の時計塔でも、日付と時刻の設定は可能。設定を間違えても安心だ。

アクション画面の見かた

敵との戦闘や謎解きなど、冒険が繰り広げられるアクション画面には、多くの情報が表示されている。プレイ中は、これらの情報をこまめに確認することが大切だ。





↑特にライフゲージは、チェックをおこたると命取りになる。危なくなったらすぐに回復だ。

1 ステータスアップ表示
ステータスポイントの振り分けが可能なことを示すマーク。レベルが上がると表示される。

2 ライフゲージ
ジャンゴの体力。敵の攻撃を受けたり、トラップにかかったときなどに減少し、ゼロになるとゲームオーバーになる。

3 エナジーゲージ
エナジーの残量で、基本的には魔法を使うと消費する。エナジーが不足していると、魔法を使うことができない。

4 アイテム効果の残り時間
効果に時間制限があるアイテムを使うと、ここに残り時間が表示される。効果があとどのくらい続くかが、ひと目でわかるのだ。

5 使用可能な魔法
Lボタンで使える魔法。SELECTボタンを押しながらLボタンを押すと、装備している魔法の中から使いたいものを選べる。

6 入手したアイテム
宝箱や敵が落とした袋を開けると、入手したアイテムが表示される。持ち物がいっぱいで取れない場合でも、中身は見られる。

7 太陽ゲージ
太陽センサーが感知している、太陽光の強さを示すゲージ。ゲージが上がると、さまざまな効果が得られる。

8 暗黒ゲージ
最後にダメージを与えた敵の体力。与えたダメージと比べれば、敵がどのくらいの体力を持っているかがわかる。

9 使用可能な武器
Bボタンで使える武器。SELECTボタンを押しながらRボタンを押せば、使う武器を切り替えられる。

↗ マーカー
ほかのエリアへ続く通路を示す矢印。すべての通路に進むことで、フィールドやダンジョンを隅々まで調べるのが冒険の基本だ。

メニュー画面の項目と見かた

アクション画面でSTARTボタンを押すと、メニュー画面に切り替えられる。この画面ではマップの確認など、攻略に欠かせないメニューが表示される。

また、右上には時刻などが表示されており、SELECTを押しながらAボタンを押せば、日の出時刻などの違う情報もチェックできる。

マップ

探索中のフィールドやダンジョンのマップを見られる。階段や仕掛けの位置もわかるので、こまめに確認すればスムーズに探索を進められる。

地図を入手すると…



マップをチェック可能！



←ダンジョンでは地図を手に入れなければ、マップを見ることはできない。

マップ中の記号

ダンジョンの出入口
ダンジョンとフィールドをつなぐ出入り口。脱出時にはここを目指そう。

上り階段
上のフロアに上る階段。マップでは青く表示される。

下り階段
下のフロアに下りる階段。マップでは赤く表示される。

昇降床
ジャンゴが乗ると、上か下のフロアに移動する昇降床。

太陽スタンド
太陽エネルギーを蓄積する太陽スタンド。エナジーの回復が可能。

中ボス部屋
ソードやアックスなど、中ボスクラスの敵がいる部屋。

ボス部屋
ダンジョンのボスであるイモータルがいる部屋。入る前に万全の準備を。

ワープ魔方陣
出入り口の手前にワープするなど、さまざまな効果が得られる魔方陣。

棺桶があるエリア
イモータルを封じた棺桶があるエリア。棺桶を見失ったら確認しよう。

通行可能な通路
仕掛けを解くなどして、扉が開いた状態。自由に通り抜けが可能だ。

通行不能な通路
カギや仕掛けによって扉が閉じている通路。扉を開かないと通行不可。

アイテム

持っているアイテムを使える。また、いらないアイテムを捨てたり、種類ごとに整頓も可能。回復系のアイテムは惜しまず使おう。



貴重品

冒険中に手に入れた貴重品を見られる。貴重品は持っているだけで効果があるが、「暗黒カード」だけは使わないと効果がないので要注意。

武　器

ソード、スピア、ハンマー、ガンの系統ごとに、1つずつ武器を装備できる。アクション画面では、装備した武器だけが使用可能。



防　具

手に入れた防具のなかから、1つを選んで装備できる。防具にカーソルをあわせると、画面の下に特徴の説明が表示されるので、この説明を参考に装備する防具を選ぼう。

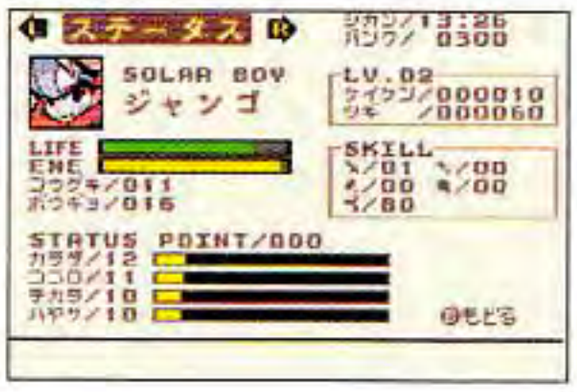
魔　法

身につけた魔法の中から、4つを選んで装備できる。魔法は装備しないと使えないので、必要に応じてつけかえよう。



ステータス

主人公の能力を詳しく確認できる。また、レベルが上がれば、このメニューでステータスをアップすることが可能だ。



コンフィグ

＋字ボタンの操作、メッセージの表示速度、マーカーのオン・オフの設定ができる。

スリープ

省電力モードにしてゲームを中断できる。解除はSELECT＋L＋Rボタン。

セーブ

冒険の途中経過をセーブできる。作成できるデータは1つなので、上書きに注意。

基本動作

豊富なアクションをすべてマスターして、新たな冒険に挑むのだ。進め、太陽少年ジャンゴ！

移　動

＋字ボタンを押す

＋字ボタンを押すと、ジャンゴを8方向へ移動させられる。メニュー画面のコンフィグで操作設定を変更すれば、上下左右でななめに移動する設定にもできる。



⬆＋字ボタンのななめ入力が苦手なプレイヤーは、操作設定を変更しよう。

押　す

移動ブロックに向かって＋字ボタンを押す

岩や木箱などの動かせる障害物に密着して、その方向に＋字ボタンを押すと、障害物を押して動かせる。引くことはできないので、よく考えて動かそう。



⬆穴に障害物を落として道を作るなど、活用する場面は多い。

張りつき・張りつき移動

壁に向かって＋字ボタンを押し、そのまま進む方向へ＋字ボタンを押す

壁に密着した状態で、その方向に＋字ボタンを押すと、ジャンゴが壁に張りつく。さらに、そのまま壁が続いている方向に＋字ボタンを押すと、張りついたままで移動が可能。壁ぎわにある狭い通路は、張りつき移動でないと進めない。



⬆壁の方向に＋字ボタンを押し続けていないと離れてしまうので注意。

⬇張りつき移動中は足音がしないため、敵を避けて進む手段にも使える。



壁たたき

壁に張りついてＡボタンを押す

壁に張りついているときにＡボタンを押すと、壁をたたいて音を出すことができる。敵を特定の場所に誘い出したり、壊れる壁の判別に利用しよう。



⬆聴覚がすぐれた敵には非常に有効。敵の注意をそらして、その間に進もう。

見回す

Ｒボタンを押しながら＋字ボタンを押す

Ｒボタンを押しながら＋字ボタンを押すと、約1画面分先まで周囲を見回せる。周りにいる敵の様子を探ったり、仕掛けなどの位置を調べるのに便利だ。また、この操作中はジャンゴは移動しないので、転落死の危険がある場所でも安心して活用できる。



⬆常に周囲を見回していれば、行く手に待つ危険を事前に察知できる。

⬇見回しているときも敵は行動しているので、襲われたら応戦しよう。



棺桶を運ぶ

棺桶の近くでＡボタンを押し、そのまま＋字ボタンを押す

イモータルを封印した棺桶の近くでＡボタンを押すと、棺桶についた鎖を握る。そして、Ａボタンを押したままで＋字ボタンを押せば、棺桶を運べるのだ。



⬆棺桶を引いているときは、動きが遅くなる。敵の攻撃に気をつけること。

チャージ

Aボタンを押しつづける

太陽ゲージが1以上ある状態で、日光が差している場所でAボタンを押し続けると、エナジーを急速に回復できる。太陽ゲージの数が多いほど、回復速度は速い。



⬆天窓の下など、ダンジョン内にもチャージができる場所はある。

話す

話せるキャラクターの前でAボタンを押す

ジャンゴが近づくと、頭の上に吹き出しが表示されるキャラクターとは、Aボタンで会話ができる。街での会話でゲームが進展することもあるので、こまめに話しかけよう。



⬆会話でアイテムがもらえたり、選択肢が発生することも。

調べる・宝箱を開ける

宝箱や調べられるものの前でAボタンを押す

アイテムが入った宝箱は、近づいてAボタンを押せば開けられる。また、さまざまな仕掛けの前でAボタンを押すと、謎解きのヒントが得られることがある。特にダンジョンの探索中は、気になるものを見つけたら、必ずAボタンで調べてみよう。



アイテムを入手！

⬅赤い宝箱は消費アイテム、緑は武器か防具、青は重品。青はカギが入っている。

あやしいものをチェック!!

➡ヒントパネル以外にも、調べられる仕掛けはたくさんある。念入りにチェックしよう。



攻撃

Bボタンを押す

Bボタンを押すと、使用中の武器を使って攻撃できる。攻撃には敵にダメージを与えるだけでなく、障害物を壊したり、仕掛けを作動させるなど、さまざまな使い道があるのだ。また、使っている武器の系統によって、攻撃の特徴は大きく変わる。系統ごとの武器の特徴は、よく覚えておこう。

ソード

すばやく振れるうえに、正面の広い範囲を攻撃できる万能型の武器。壁などの障害物に隠れて、ななめの位置から敵を攻撃すれば、反撃されにくい。



⬅背後から攻撃して、すばやく逃げる戦法に適した武器だ。

スピア

攻撃できる距離が長く、離れた位置にいる敵にもダメージを与えられる武器。移動ブロックの属性キューブを、2マス押せる特性もある。



⬅他の武器では届かない仕掛けも、簡単に作動させられる。

ハンマー

振りが遅いため攻撃の瞬間にスキができるが、抜群の威力を誇るダメージ重視の武器。移動ブロックの木箱を壊すことができる。



⬅動きが遅い敵には非常に有効。当たれば大ダメージだ。

素手

攻撃範囲は狭いが、最もすばやく攻撃できる。また、素手のスキルレベルに応じて威力も上がるため、スキルレベルを上げれば最強の攻撃になる。



⬅攻撃範囲の狭さと、属性をつけられないのが弱点だ。

ガン

強力な弾を発射して、遠距離から敵を攻撃できる武器。発射するたびにエナジーを消費する。また、この系統の武器を装備すると、素手は使えない。



⬅強力だが、撃ち過ぎるとエナジーが持たない。乱用は禁物だ。

魔法

Lボタンを押す

魔法には月光魔法、太陽魔法、暗黒魔法の3つの系統があり、それぞれ用途が異なる。どの系統の魔法も冒険に不可欠なので、それぞれがどんな場面で活用できるかを、しっかりつかんでおこう。また、エナジーを補給できる場所が少ないダンジョン内では、魔法の使用を最小限におさえることも大事だ。

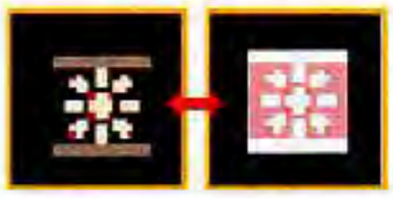
月光魔法



月光魔法は、エンチャント魔法とスペシャル魔法に分けられる。戦闘と謎解きの両方で重要な役割を果たす、かなめの魔法だ。

エンチャント魔法

武器に属性をつける魔法。苦手な属性をつけて敵に大ダメージを与えたり、属性に反応する仕掛けを作動させたりと、用途は幅広い。



Lボタンを押すと、属性が効果を発揮する。



スペシャル魔法

スペシャル魔法は、赤と黒のジャンゴを切り替えるトランス(P.016参照)と、太陽のかけらを召喚するライジングサンの2種類だ。



⬆ライジングサンを使うと、一時的に太陽ゲージを4まで増やせる。

太陽魔法



太陽の力を使って、特殊なアクションをおこなう魔法。エナジーは消費しないが、太陽ゲージの量が少ないと使えない。



⬆太陽ゲージの数が多いほど、効果時間や威力がアップするのだ。

太陽魔法の使用制限

4種類の太陽魔法には、使用可能になる太陽ゲージの量が、それぞれ決められているのだ。たとえばダッシュの魔法は、太陽ゲージが1以上ないと使えない。



暗黒魔法



暗黒魔法のほとんどは、動物に変身して特殊能力を発揮するもので、黒ジャンゴにしか使えない。



⬆唯一、変身魔法ではないスリーピング。棺桶で眠ってエナジーを回復できる。

変身できる動物の特徴

バット

開いた窓や狭い通路を通り抜けられる。また、超音波で隠れた宝箱を発見することができる。



⬆床の仕掛けやトラップは無視して移動できる。

マウス

壁にあいた穴を抜けられる。バットとマウスに変身中は、受けるダメージが2倍なので注意。



⬆バットと同様、狭い通路も通行可能だ。

ウルフ

Lボタンで噛みつき攻撃が可能。背後から敵に噛みつき、さらにLボタンを連打で吸血攻撃になる。



⬆吸血攻撃が成功すると、ライフを回復できる。



キャラクターの特徴

今回の冒険では、それぞれ異なる特徴を持つ、3種類のキャラクターを操作することになるぞ！

2タイプのジャンゴ

主人公のジャンゴは、2つめのイモータルダンジョン、遺跡での冒険で半ヴァンパイア化してしまう。そのため、続く暗黒街での冒険は、黒ジャンゴで挑むことになる。そして、暗黒街をクリア後は、トランスの魔法を使って、赤ジャンゴと黒ジャンゴの能力を使い分けられるようになるのだ。2タイプのジャンゴは特徴が大きく異なり、それぞれの長所を活かせば、より有利に冒険を進められる。

赤ジャンゴ

ダーク以外の属性のエンチャント魔法がすべて使えるため、戦闘、謎解きのどちらもこなせる。基本的には、こちらの姿で行動しよう。



←敵の弱点に応じてエンチャント魔法を使い分ければ、有利に戦闘を展開できる。

赤ジャンゴの特徴

- 太陽魔法が使える
- ダーク以外の属性のエンチャント魔法が使える



トランスの魔法

黒ジャンゴ

暗黒魔法が使用可能になり、武器を使った攻撃の能力もアップ。だが、日光や水に触れるとダメージを受けるという大きな弱点がある。

黒ジャンゴの特徴

- ソード、スピア、ハンマータイプの武器での攻撃スピードが1.5倍になり、吹き飛ばし効果がつく
- 太陽銃をかまえるとダメージを受ける
- 暗黒魔法が使える
- 夜にエンチャント・ダークの魔法を使って攻撃すると、必ずクリティカルになる
- 太陽ゲージがあるとき、または雨のときに屋外にいるとライフが減っていく
- エンチャント魔法は、エンチャント・ダークのみ使用可能
- 特定の条件を満たすと暴走する（P.141参照）



サバタ

前作では敵として登場していた、ジャンゴの双子の兄弟、サバタ。今回は遺跡からの脱出時と、5つめのイモータルダンジョン、螺旋の塔で、彼を操作できる。ジャンゴとは対照的に、太陽ゲージがないときに有利に戦えるキャラクターだ。



⬆サバタの能力は非常に高く、敵に倒される心配はまずない。

サバタの特徴

- 武器、防具と魔法は専用のものしか使えない
- Bボタンを押し続けて離すとタメ攻撃が可能
- 太陽ゲージがあるときに屋外にいるとライフが減っていく
- 緑色の宝箱は開けられない

有効な回復手段のちがい

ジャンゴとは逆に、サバタは暗黒虫を取るとエナジーを回復できる。また、暗黒チャージは、太陽ゲージが1目盛りでもあるとできないのだ。

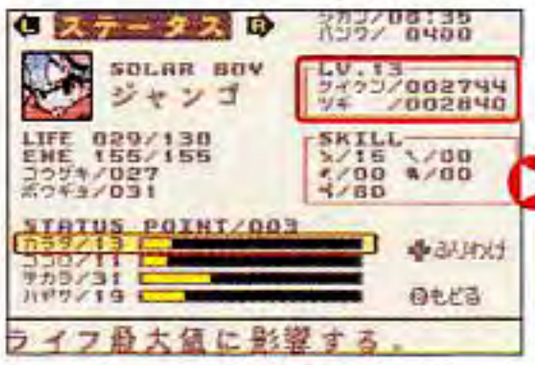
キャラクター	回復手段				
	太陽虫	暗黒虫	回復虫	チャージ	太陽スタンド
赤ジャンゴ	○	×	○	太陽	○
黒ジャンゴ	○	×	○	太陽	○
サバタ	×	○	○	暗黒	×



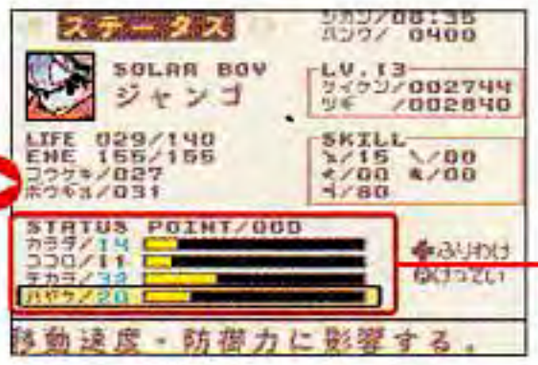
経験値&レベルアップ

ステータスポイントを自由に振り分けて、プレイヤーの思いどおりにジャンゴを育てられるぞ！

ジャンゴは敵を倒すと経験値を獲得し、それが一定の数値に達するとレベルアップする。レベルが上がると、3ポイントをステータスに振り分けられる。



⬆レベルアップに必要な経験値は、ステータス画面でチェックできる。



⬆レベルが上がったら、自由にステータスを選んで強化しよう。

サバタのレベルは？

螺旋の塔などで操作できるサバタは、ジャンゴよりもレベルが10高くなっている。ただし、敵を倒しても経験値は得られない。



⬆サバタは敵を倒しても得るものは少ない。戦闘はひかえよう。

●「カラダ」はライフをアップ！

簡単には倒れない、強固なジャンゴに育てたければ、カラダを重点的に強化しよう。



←ライフが多ければ、それだけ生存率は高くなるのだ。

●「ココロ」はエナジーをアップ！

魔法をどんどん使って敵と戦いたければ、ココロを強化してエナジーの最大値を増加するのだ。



←エンチャント魔法や太陽銃を惜しまず使いたい人におすすめ。

●「チカラ」は攻撃力をアップ！

敵に大ダメージを与えて一気に倒したい！　そんなプレイヤーは、ひたすらチカラを鍛錬だ。



←攻撃は最大の防御。高い攻撃力で、敵をすばやく片づけよう。

●「ハヤサ」は移動速度をアップ！

ハヤサを重点的に上げれば、戦闘を回避しやすく、探索もスピーディーに進められる。



←ハヤサは防御力もアップさせるので、打たれ強くなる。



太陽センサーと太陽ゲージのしくみ

このゲームの最大の特徴である、太陽センサーと太陽ゲージ。そのしくみを解説しよう！

アクション画面に表示されている太陽ゲージは、太陽センサーが感知している太陽光の強さを表している。太陽ゲージの量はゲームの進行に大きく影響するので、常に確認しよう。なお、太陽センサーが感知するのは太陽の光だけで、電気の光をあてても太陽ゲージは増えない。ゲームのタイトルどおり、太陽こそが重要なキーポイントになっているのだ。

太陽ゲージに注目!!



➡天気や日当たりの状態などで、太陽ゲージは変動する。目を離さないこと。

日当たりがいい場所で遊ぼう!!

太陽ゲージを高い状態に保つには、日当たりがいい場所で遊ぶのが一番。暑さ対策の帽子と飲み物を用意したら、太陽の光を求めて外へ飛び出そう!



←太陽ゲージが5以上になる場所で遊ぶのがベストだ。30分～1時間ごとに休憩しよう。

太陽ゲージの増減による影響

ジャンゴは太陽ゲージが高いほどエナジーを補給しやすく、太陽魔法の効果が上がるなどのメリットもある。そのため、太陽ゲージは高いほうが、ゲームを有利に進められる。ただし、太陽ゲージが高い状態のまま長時間プレイしていると、ジャンゴがオーバーヒートで倒れてしまう。また、ときには太陽ゲージが低いほうがいい場合もあり、日陰に移動して太陽ゲージを下げるなどの調整も大切だ。

太陽ゲージが多いときのメリット

- 天窓の太陽光が敵に与えるダメージが増える
- エナジーが自然に回復するスピードと、太陽チャージでの回復スピードが上がる
- 太陽魔法の効果がアップする
- 太陽スタンドに太陽エネルギーが蓄積される
- 太陽ゲージが1以上でパイルドライバーを起動でき、太陽ゲージの高さに応じて威力も上がる
- 太陽ゲージが1～8のときに太陽床が出現する
- 鍛冶ゲージのスピードが速くなり、スムーズに太陽鍛冶をおこなえる
- ダンジョン内の天窓がある部屋が明るくなる
- 太陽樹の成長が速くなる
- 太陽ゲージが高いほど、イモータルのダーイン、ヨルムンガンドとの戦いが有利になる

太陽ゲージが多いときのメリット

- オーバーヒートしやすくなる
- 黒ジャンゴとサバタのライフが減るスピードが速くなる
- 賞味期限があるアイテムの腐りが速くなる
- 太陽警報機が起動する
- トラップの太陽風が強力になる
- 太陽ゲージが9以上になると太陽床が消える

太陽ゲージが少ないときの注意点

- 太陽ゲージが1以上ないとパイルドライバーを起動できない
- 太陽ゲージが低いと一部の魔法が使えない
- 太陽ゲージがゼロだと雨が降ることがある
- 暗黒ローンの利率が上がる



時間帯によるゲームの変化

実際の時間に対応して、ゲームの世界でも時間が流れていくぞ！

ゲーム内の時間の変化

『続・ボクらの太陽』には時計機能が内蔵されており、ゲームの世界でも時間が流れていく。それに応じて、フィールドに出現する敵が変化したり、時刻にあわせたイベントが発生するなど、さまざまな変化が起こるのだ。



➡夜になると、フィールドに強い敵が出現する。

時間に応じた変化やイベント

- 昼→夕方→夜でグラフィックが変わる
- 日の出、正午、日の入の時間に街かフィールドにいると鐘が鳴る
- 日の出、日の入の時間にダンジョンにいるとデモが入る
- 一部の街の住人の居場所が変化する

時間に合わせたプレイスタイル

太陽光の恩恵が得られる日中は、ダンジョンの攻略や、パイルドライバーを使ったイモータルの浄化など、本格的な冒険に取り組める。だが、太陽ゲージを上げられない夜になると、これらの冒険をこなすのは困難だ。ライジングサンの魔法を使って太陽ゲージを上げても、日中ほどスムーズにゲームを進めることはできないので、夜は翌日の冒険にそなえた準備にはげもう。

日中の『ゾクタイ』スタイル

ダンジョンの攻略には太陽の光が不可欠なので、日中は積極的にダンジョンに挑戦しよう。イモータルダンジョンをクリアしたら、一気にイモータルの浄化まで終わらせるのがベストだ。



⬅エナジーはチャージで回復。太陽スタンドのエネルギーは温存しよう。

日中にオススメの行動

- イモータル、アンデッドダンジョンの攻略
- パイルドライバーを使ったイモータルの浄化
- 太陽鍛冶

夜の『ゾクタイ』スタイル

夜になったら、経験値を稼いでジャンゴのレベルを上げたり、宝箱のアイテムを集めたりして、翌日の冒険にそなえるといい。戦闘で使うエナジーは、太陽スタンドで補給しよう。



⬅アイテムは、すでにクリアしているダンジョンで集めるのがベストだ。

夜にオススメの行動

- ジャンゴのレベルアップ
- アイテムの収集



サン・ミゲルの施設

冒険の拠点になる太陽街には、多くの施設が存在する。すべての施設を活用しよう！

10種類の施設を活用しよう

太陽街には10種類の施設があるが、最初は宿屋、棺桶屋、時計塔、太陽バンク＆暗黒ローン、図書館の5つしか利用できない。残りの施設は、冒険が進むか、ダンジョン内で街の住人たちを救出すると利用可能になるのだ。使える施設が増えるにつれて、街は便利になっていく。



←ダンジョン内で助けたキャラクターは、先に街へ戻ってジャンゴを待っている。

太陽樹の秘密

イモータルのドゥラスロールを浄化すると、マップの⓮の位置に太陽樹が復活する。以降は太陽樹の成長に応じて、さまざまなイベントが発生するのだ。



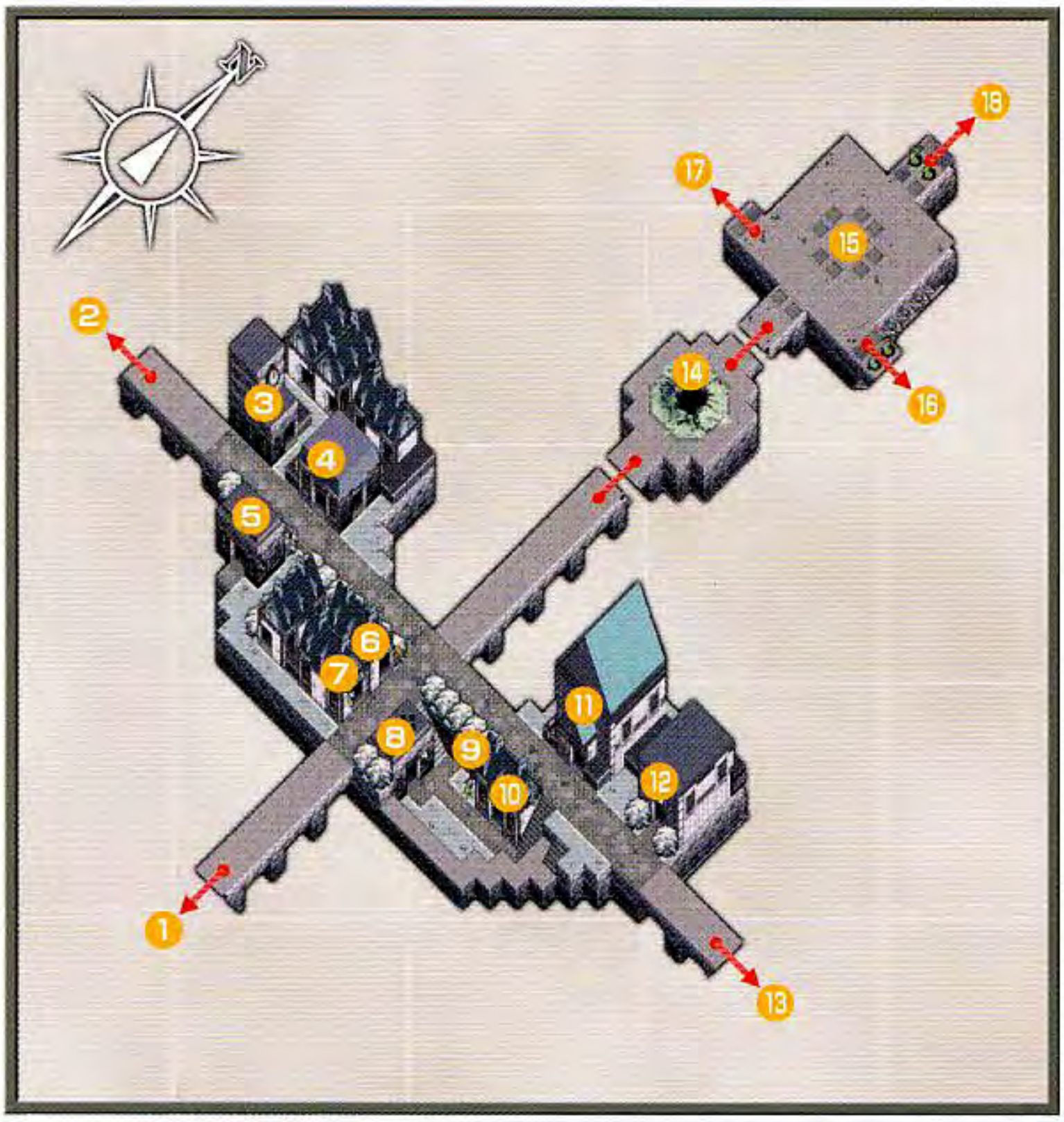
←太陽樹は常に太陽エネルギーを吸収して、それが一定量に達すると成長する。

▶▶▶くわしくはP.200で▶▶▶

太陽街MAP

街の構造はシンプルで、迷う心配はない。それぞれの施設と出口の位置はよく覚えておこう。

1. 陸番街への入り口
2. 捌番街への入り口
3. 時計塔
4. 太陽バンク＆暗黒ローン
5. 棺桶屋
6. 果物屋
7. 道具屋
8. 鍛冶屋
9. 倉庫
10. 武器屋
11. 宿屋
12. 図書館
13. 肆番街への入り口
14. 太陽樹
15. 広場
16. 弐番街への入り口
17. 拾番街への入り口
18. 拾弐番街への入り口



果物屋 ▶大聖堂クリア後に開店

大地の巫女、リタが経営する果物屋。売られている果物の種類は豊富で、ライフやエナジーを回復するものから、一時的にステータスを上げるものまで、効果もさまざまだ。果物は太陽光によって腐るので、必要なときにはどんどん使って、新鮮なものを買い直そう。



↑値段は手頃だが、どれも効果は高い。



商　品	入荷タイミング
大地の実	最初から売られている
太陽の実	最初から売られている
太陽のしずく	最初から売られている
転移の葉	最初から売られている
はやさの実	遺跡クリア後に入荷
しのびの実	遺跡クリア後に入荷
ちからの実	遺跡クリア後に入荷
トマトジュース	遺跡クリア後に入荷
千里眼の実	暗黒街クリア後に入荷
赤いキノコ	暗黒街クリア後に入荷
青いキノコ	変異域クリア後に入荷

道具屋 ▶遺跡でキッドに出会った直後から開店

アフロヘアの青年、キッドが経営する道具屋。黒ジャンゴには不可欠な「日焼け止め」などのアイテムや、防具が売られている。ゲームの後半に入荷する防具はどれも値が張るが、そのぶん防御力も高い。チカラが上がるなどの特殊効果を持つ防具もあるので、資金に余裕があるなら購入するのも手だ。



↑道具屋で売られている回復アイテムは、果物よりも効果が低いが、腐らないのだ。



種　類	商　品	入荷タイミング
アイテム	回復薬	最初から売られている
	魔法薬	最初から売られている
	毒消し	最初から売られている
	日焼け止め	最初から売られている
防具	クロスアーマー	最初から売られている
	レザーアーマー	最初から売られている
	チェインメイル	最初から売られている
	シルバーチェイン	暗黒街クリア後に入荷
	スケイルメイル	暗黒街クリア後に入荷
	武者鎧	地下水路クリア後に入荷
	プレートメイル	地下水路クリア後に入荷
	ブリガンダイン	螺旋の塔クリア後に入荷

武器屋 ▶ 暗黒街でシャイアンに出会った直後から開店

孤高の戦士、シャイアンが経営する武器屋。ソード、スピア、ハンマーの3タイプの武器が売られている。ここで買える武器は、そのまま戦闘で使うのはもちろん、太陽鍛冶の素材としても活用できる。合成に使う武器が足りないときは、武器屋で仕入れよう。防具に比べると値段はかなり安く、手軽に買えるのだ。



↑新しい武器が入荷されたら、タイプごとに最も強力なものを買っておきたい。



種類	商品	入荷タイミング
ソード	グラディウス	最初から売られている
	ショートソード	最初から売られている
	ブロードソード	最初から売られている
	ロングソード	地下水路クリア後に入荷
	ツヴァイハンダー	地下水路クリア後に入荷
	フランベルジェ	螺旋の塔クリア後に入荷
	クレイモア	螺旋の塔クリア後に入荷
	マジックソード	変異域クリア後に入荷
スピア	ショートスピア	最初から売られている
	グレイブ	最初から売られている
	ロングスピア	最初から売られている
	ランス	地下水路クリア後に入荷
	コルセスカ	地下水路クリア後に入荷
	ファイヤーポー	螺旋の塔クリア後に入荷
	バルディッシュ	螺旋の塔クリア後に入荷
	アイスグレイブ	変異域クリア後に入荷
ハンマー	クラブ	最初から売られている
	ハンマー	最初から売られている
	メイス	最初から売られている
	フレイル	地下水路クリア後に入荷
	アックス	地下水路クリア後に入荷
	モール	螺旋の塔クリア後に入荷
	シルバーメイス	螺旋の塔クリア後に入荷
	シルバーフレイル	変異域クリア後に入荷

棺桶屋 ▶ 最初から開店

不気味な店主が経営する棺桶屋。棺桶は、倒したイモータルを封印する以外に、スリーピングの魔法を使ったときの寝床にも使われる。棺桶の種類によって、封印の強さや寝心地などの特徴は異なるので、自分のプレイスタイルに合ったものを買おう。なお、新しい棺桶を買うと、持っていた棺桶は自動的に下取りされる。

商品	入荷タイミング
オークコフィン	最初から売られている
ブロンズコフィン	最初から売られている
アイアンコフィン	大聖堂クリア後に入荷
シルバーコフィン	大聖堂クリア後に入荷
太陽コフィン	遺跡クリア後に入荷
棺桶獣エレファン	遺跡クリア後に入荷
ヴァンパイアの棺	暗黒街クリア後に入荷
アイアンメイデン	暗黒街クリア後に入荷

街の住人たち

アンデッドダンジョンの森、廃墟、時の家で救出できる3人のキャラクターは、街に戻るとそれぞれの生活を始める。

名前	とらわれている場所
ルイス	アンデッドダンジョンの森にいる
マルチェロ	アンデッドダンジョンの廃墟にいる
???	アンデッドダンジョンの時の家にいる

太陽バンク&暗黒ローン▶最初から開店

街の施設で装備品やアイテムを買うには、この世界の通貨であるソル(SOL)が必要。太陽バンクは、太陽スタンドに蓄積した太陽エネルギーを、ソルに換金してくれる施設だ。また、暗黒ローンを利用すると、太陽エネルギーを借りてエナジーを回復するなどのサービスを受けられる。



←太陽バンクに預けたソルには利子がつく。また、ソルを太陽エネルギーに戻すことも可能。

◆暗黒ローンご利用マニュアル◆



暗黒ローンは、街にある暗黒ローンのスタンドを調べるか、貴重品の「暗黒カード」を使えば利用できる。「暗黒カード」はどこにいても使えるので、場所を選ばずにサービスを受けられるのだ。

1 サービスは3種類

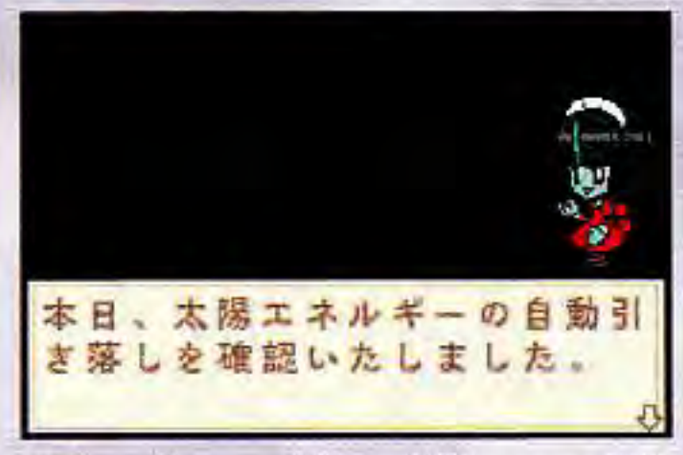
暗黒ローンで受けられるサービスは3種類。ひとつめがエナジーの回復、ふたつめがエリアに入った直後の状態に戻れる「やり直し」、最後がゲームオーバーになったときのコンテニューだ。



↑「やり直し」とコンテニューは、暗黒ローンにソルを支払っておこなう。

2 返済は3日目

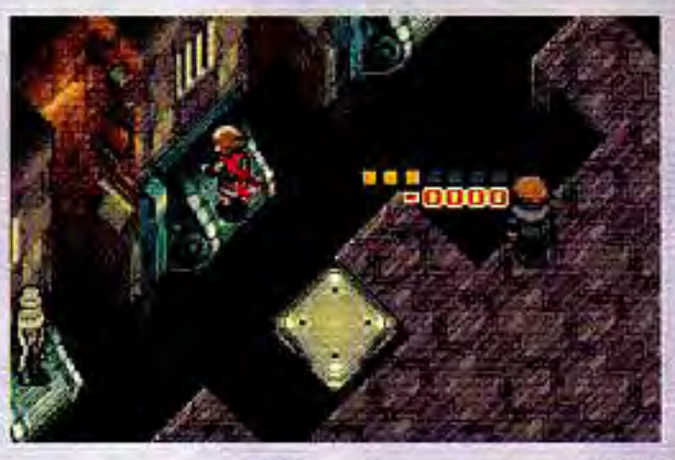
エナジーの回復は、暗黒ローンから太陽エネルギーを借りておこなう。借りたエネルギーは、その日から3日目に、利子をつけて返済することになるのだ。返済の利率は、太陽ゲージが低いほど増える。



↑借りた日から3日目に、太陽バンクか太陽スタンドから自動的に返済される。

3 4日目になると…

太陽スタンドと太陽バンクの両方を合わせても、借りた太陽エネルギーを返せなかった場合、返済は4日目に繰り越される。そして、4日目にも返せなかったら、おしおきで不足ぶんをおぎなうことに…。



↑おしおきでは+字ボタンとAボタンを連打して、不足ぶんの太陽エネルギーを返済する。

倉庫、時計塔、宿屋▶時計塔と宿屋は最初から開店／倉庫はカギ入手後に使用可能

時計塔では時計の設定、宿屋では太陽ダケを使ってライフの回復が可能。宿屋にはザジがいるので、彼女に用があるときにも行く必要がある。スミレが管理している倉庫には、アイテム、武器、防具を預けることができる。ただし「倉庫のカギ」を手に入れないと、利用できないのだ。



←夜になるとスミレはいなくなるが、置かれている人形を調べれば倉庫は使える。

倉庫のカギは3つある!

「倉庫のカギ」は全部で3つあり、新しいカギを手に入れるたびに、倉庫に預けられる数が増える。「倉庫のカギ」は、ルイス(森)、マルチェロ(廃墟)、幽霊親子(時の家)を救出すると、ひとつずつ入手可能だ。



←新しい「倉庫のカギ」を手に入れたら、すぐスミレに渡そう。

鍛冶屋 ▶大聖堂クリア後に開店

鍛冶屋では、ふたつの武器を合成して強力な武器が作れる、太陽鍛冶をおこなえる。太陽鍛冶には失敗の可能性もあるため、素材の武器をムダにするリスクをともなうが、成功すれば格段に強い武器を作ることが可能だ。余分な武器を手に入れたら積極的に合成して、早めに太陽鍛冶のコツをつかもう。



←太陽鍛冶は、太陽ゲージがひとつ以上ないとできない。日中にやるのがベストだ。

太陽鍛冶の手順

武器を鍛える回数に影響する鍛冶ゲージは、太陽ゲージの数に比例してスピードが上がる。そのため、太陽ゲージが高いほど、太陽鍛冶をスムーズにこなせるのだ。ただ、プレイヤーによっては、鍛冶ゲージが速すぎて失敗することもありえる。鍛冶ゲージが最適な速さになるよう、太陽ゲージを調節しよう。

1 素材にする武器を選ぶ

最初に、素材に使うふたつの武器を選ぶ。完成が予想される武器が表示されるので、強力な未知の武器ができないか、いろいろな組み合わせをためそう。ただし、異なるタイプの武器を素材にすると、完成する武器の表示が「?」になる。



←装備している武器を、素材に選ぶことはできない。



➡まちがって貴重な武器を素材にしないよう、注意すること。

2 炉の温度を決定

太陽鍛冶が始まると、太陽ゲージの高さに合わせた早さで鍛冶ゲージが上がり始める。このとき、鍛冶ゲージが上下についたマークの位置まで増えたら、タイミングよくAボタンを押そう。マークの中央に合わせて鍛冶ゲージを止めるのが理想だ。

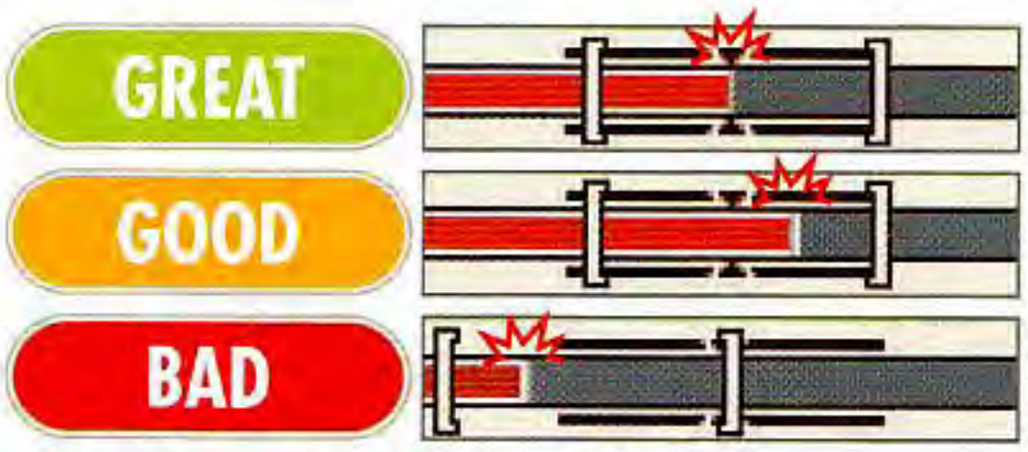


←太陽ゲージが低いと、鍛冶ゲージのスピードが落ちる。

低い ―――――― 高い
(鍛冶ゲージスピードダウン) (鍛冶ゲージスピードアップ)

3 Aボタンで武器を鍛練

鍛冶ゲージを止めると、今度は止めたポイントを中心に上下する。このときAボタンを押せば、武器を鍛錬できる。なるべくマークの中心で武器を叩けるよう、タイミングよくAボタンを押そう。鍛冶ゲージが青くなったら、2の手順に戻る。



⬆鍛錬の結果は、3段階で評価される。強力な武器をつくるには、とにかくGREATを数多く出す必要があるのだ。

4 武器が完成!

制限時間がなくなるまで2～3の手順をくり返すと、新しい武器が完成する。さっそくメニュー画面を開いて、できあがった武器の性能をチェックしよう。性能に不満が残るようなら、その武器を素材にして、もう一度太陽鍛冶にチャレンジだ。



➡スミスのコメントで、完成した武器のでき具合がわかる。



←太陽鍛冶は無料なので、素材さえあれば何度でもチャレンジ可能。

完成する武器の法則

完成する武器の種類は、素材に使ったふたつの武器の組み合わせで決まる。その法則を理解すれば、意図的に欲しい武器をつくることも可能だ。武器リスト（P.038～）も参照して、欲しい武器の作成にチャレンジしてみよう。なお、同じ種類の武器を素材にした場合、できあがる武器も同じものになる。

同じ系統の武器を素材にした場合

同じ系統の武器を素材に使うと、できる武器も同じ系統のものになる。種類は（素材にした武器の平均+6）のレベルのものが選ばれるのだ。該当するレベルの武器がなければ、それ以下のもっとも近いレベルのものになる。



⬆平均レベルを上げるために、素材の武器はなるべくレベルが近いものを選ぼう。

異なる系統の武器を素材にした場合

異なる系統の武器を素材にした場合は、素材に使わなかった系統の武器ができる。たとえば、剣と槍を素材にすると、ハンマータイプの武器を作れるのだ。完成する武器のレベルは（素材にした武器の平均±6）となる。



⬆強力な武器ができるか、弱い武器になってしまうか　。幸運を信じて、挑んでみる!?

強力な(？)レアランク武器ができることも！

完成が予想される武器がランクB以上で15回以上鍛錬をした場合、強力なレアランクの武器が完成することがある。また、素材の武器に関係なく、1回も鍛錬をしなかった場合は、もっとも弱いレアランクの武器ができる。



⬆武器のスキルが上がればレアランクの武器ができる確率も上がるぞ。

武器のクオリティ

太陽鍛冶をおこなうと、新しい武器に−10～+10のクオリティが付加される。GREATを多く出すほど威力の強い武器を生み出すことができるのだ。また、夜になると攻撃力がアップするなど、さまざまな特殊効果が付加される場合もあるぞ。



⬆特殊効果（SP）は24種類。詳しくは綴じ込みポスターの裏側を参照してほしい。

ダメージポイント

太陽鍛冶で作られた武器は、使用するたびにダメージポイント（DP）が蓄積され、一定数を超えるとクオリティが下がってしまう。節制のカードを使えば、DPを全回復できるほか、武器の中には、DPの蓄積を抑える効果を持つものもある。



⬆DPの蓄積量は、アイテム名の左にグラフで表示される。こまめに確認しよう。

スキルで紋章をゲット！

ソード、スピア、ハンマーのどれかのスキルが50以上になったら、鍛冶屋にいるスミスに話しかけてみよう。すると、条件を満たしたスキルの種類に応じて、スペードの紋章、ダイヤの紋章、クラブの紋章のどれかがもらえる。ちなみにこのときもらえなかった紋章も、本編をクリア後に対応する武器のスキルを99にすれば入手が可能だ。詳しくはP.203を参照してほしい。



⬆もらえる紋章は、ソードならスペード、スピアならダイヤ、ハンマーならクラブだ。

図書館 ▶ 最初から開館　三賢者のカード収集中、暗黒街で出会った直後からレディが戻る

図書館では、冒険で得てきたさまざまなデータを見ることができる。また、アンデッドダンジョンで特殊な任務にチャレンジする、依頼を受けることも可能。一部のデータは本編をクリアしないと見られないが、冒険の中でデータを収集し、また依頼をクリアしていくことは、本作の楽しみのひとつだ。

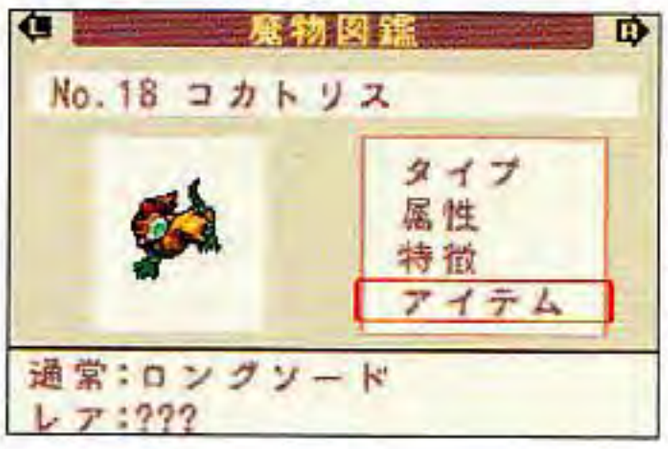


←レディが戻ったら、通信対戦で獲得した対戦ポイントをカードと交換できる。

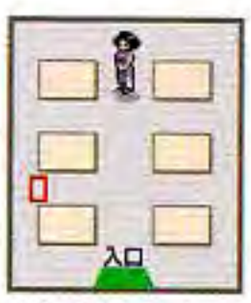


魔物図鑑

倒したことのある敵のデータを見ることができる。属性や攻撃の特徴を調べておくと、次に遭遇したときには有利に戦えるのだ。敵は全部で57種類登場する。



←持っているアイテムは、落としたことがあるものだけが記録されるぞ。



武器図鑑

手に入れたことのある武器のデータを見ることができる。武器の特殊能力もチェックできるので、新しい武器を手に入れたら、隠された能力がないか調べてみよう。



←武器は全部で60種類もある。すべてのデータをそろえるのは、至難のわざだ。



アルバム

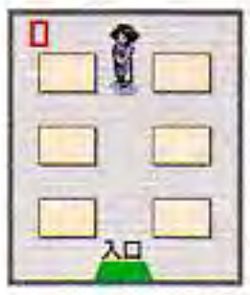
手に入れたブロマイドを見ることができる。ブロマイドの入手方法はさまざまで、本編をクリア後にプレイできるミニゲームで、入手できるものもあるのだ。



←ブロマイドにカーソルを合わせると、キャラクターのプロフィールを読める。

ブロマイドの入手法　特に入手が困難なブロマイドは、ドヴァリンとシェードマン。どちらも条件が非常にきびしい。

ブロマイド	入手方法
赤ジャンゴ	宝物庫のパネルめくりの間をクリア
黒ジャンゴ	地下墓地の「犬」をクリア
おてんこさま	地下墓地の「僕」をクリア
サバタ	地下墓地の「岩」をクリア
リ　タ	地下墓地の依頼「挑戦状・その2」をクリア
ザ　ジ	時の家の依頼「ひまわり」をクリア
スミス	鍛冶でSPの武器を作成時にGREATを16回以上出す
スミレ	森の依頼「挑戦状・その1」をクリア
クロA	ミニゲームのブラックパンサーをクリア
クロB	ブラックパンサーで2000点以上獲得(2回目以降)
キッド	宝物庫の紋章ブロックパズルの間をクリア
シャイアン	闘技場の「ブロンズ」をクリア
レディ	廃墟の依頼「足元注意」をクリア
棺桶屋	宝物庫の氷ブロックパズルの間をクリア
エンニオ	宝物庫の岩ブロックパズルの間をクリア
マルチェロ	夢幻街のレベル1をクリア
???	夢幻街のレベル9をクリア
ルイス	夢幻街のレベル5をクリア
ヴァンパイア	闘技場の「シルバー」をクリア
リンゴ	地下墓地の「骨」をクリア
ダーインB	闘技場の「プラチナ」をクリア
ダーインA	地下墓地の「鳥」をクリア
ドゥネイル	夢幻街のレベル3をクリア
ドゥラスロール	夢幻街のレベル7をクリア
ドヴァリン	夢幻街のレベル10を2回クリア
ロックマン	ロックマンイベントをクリア
シェードマン	闘技場の「ゴールド」をクリア



追憶の書

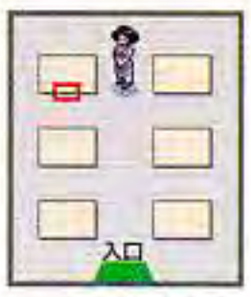
本編をクリアしないと見られない特別なデータ。プレイ時間やコンテニューの回数、倒した敵の数など、プレイ内容に関するさまざまな記録を確認できる。今まで太陽センサーが集光した太陽光の総量を確認することもできる。



←それぞれの項目をチェックすれば、自分のプレイスタイルや長所、短所がわかる。



➡クリア後の行動でも、記録は更新されていく。さらなる高みを目指して冒険を続けよう！



調査記録

イモータル＆アンデットダンジョンの、攻略の進行度をチェックできる。進行度はダンジョンごとに、「???」、「調査中」、「調査完了」の3段階で示され、完全にクリアしたダンジョンには、★マークがつけられるのだ。ゲームをどれだけ進めたかの目安にしよう。



←アンデッドダンジョンは、表示が「調査完了」になるまで、根気よく探索しよう。



➡本編をクリアしてからでないと入れない、特別なダンジョンも存在するのだ。



称号記録

獲得した称号を確認できる。称号は特定の条件をクリアすると取得（条件を満たした後、レディに話しかける必要のある称号もあり）できるようになっている。また、紋章のように貴重品に追加されることもないので、称号記録を見ないと得たことを確認できないのだ。

称号は全部で12種類あり、最後の称号であるグランドマスターを取得すると、同時に貴重品の「世界のカード」が手に入る。これは本作をきわめた証といえる、栄えあるアイテムだ。

称号一覧

ダークハンターの称号は、魔物図鑑にすべての敵を登録すれば取得可能。落とすアイテムは未確認でもOKだ。

称　号	入手法
ソードマスター	ソードのスキルを99まで上げる※
スピアマスター	スピアのスキルを99まで上げる※
ハンマーマスター	ハンマーのスキルを99まで上げる※
フィストマスター	素手のスキルを99まで上げてリタと話す※
ガンマスター	ガンのスキルを99まで上げてサバタと話す※
アデプト	レベルを99まで上げる
デイウォーカー	本編をクリアする
アドベンチャラー	調査記録をコンプリートする
エージェント	すべての依頼をクリアする
コレクター	すべての武器、防具、ブロマイドをコンプリートする
ダークハンター	魔物図鑑をコンプリートする
グランドマスター	グランドマスター以外の称号をすべて取得して???に話しかける

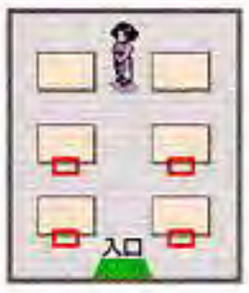
称号のことは???に聞こう

本編をクリアしたあとに???と話すと、取得している称号について説明してくれる。興味があれば、話を聞いてみよう。



⬆なぜか称号のことにも詳しい???。果たして彼は何者なのか!?

※紋章についてはP.203参照



依頼書

町の住人からの依頼を受けられる。依頼を受けると、目的地のアンデッドダンジョンにワープし、すぐに任務に取りかかることになる。



←任務を達成するか、途中で失敗すると図書館に戻されてしまう。敵に倒されるとゲームオーバーだ。

依頼のポイント

それぞれの依頼には、特殊なクリア条件が設定されている。通常のダンジョン探索と同じ感覚でプレイしていると、達成できないのだ。それぞれの依頼の特徴を紹介しておこう。

潜入任務・その1～3

敵に見つからずに、ダンジョンをクリアする任務。敵の死角を突いて、慎重に行動することが大事だ。



↑敵は倒しながら進むのがベストだが、倒してはいけない敵もいる。その判断も重要。

徒手空拳

素手の攻撃だけで、ダンジョンの敵を全滅させる任務。なるべく敵の背後から攻撃しよう。

足下注意

落とし穴だらけのダンジョンを突破する任務。「千里眼の実」で落とし穴の位置を確認しよう。

戦術指南・その1～2

攻撃せずに敵を全滅させる任務。くさったアイテムをわざと取らせてダメージを与えるなどの特殊な戦略が求められる。



↑落とし穴や木箱などの仕掛けも活用して、敵を排除するのだ。攻撃すると失敗になる。

挑戦状・その1～3

制限時間内にダンジョンをクリアする任務。太陽魔法のダッシュが使えると有利なので、太陽ゲージが高いときに挑戦しよう。「はやさの実」も必須。

墓守

ダンジョンにいる敵を全滅させる任務。敵は弱い魔物ばかりだが、数が多い。ダンジョンを隅々まで調べて全滅させよう。

ひまわり

特殊なクリア条件はないが、最強クラスの敵が数多く出現。十分にレベルを上げてからチャレンジしよう。

依頼リスト

それぞれの依頼は、発生タイミングと特殊条件を満たしていないと発生しない。また、目的地のアンデッドダンジョンをクリアしていない場合も同様なので気をつけよう。

依頼			発生タイミング	特殊条件	初回報酬
廃虚	②	潜入任務・その1	渓谷・街門クリア後	なし	ポイズンガード
	③	徒手空拳	大聖堂クリア後	潜入任務・その1クリア	力のカード
	④	足下注意	地下水路クリア後	徒手空拳クリア	レディのブロマイド
森	⑤	潜入任務・その2	大聖堂クリア後	潜入任務・その1クリア	盗人の服
	⑥	戦術指南・その1	遺跡クリア後	潜入任務・その2クリア	戦車のカード
	⑧	挑戦状・その1	暗黒街クリア後	戦術指南・その1クリア	スミレのブロマイド
地下墓地	①	墓守	遺跡クリア後	なし	女帝のカード
	⑨	挑戦状・その2	地下水路クリア後	挑戦状・その1クリア	リタのブロマイド
	⑩	潜入任務・その3	螺旋の塔クリア後	潜入任務・その2クリア	狩人の服
時の家	⑦	戦術指南・その2	暗黒街クリア後	戦術指南・その1クリア	女教皇のカード
	⑪	挑戦状・その3	螺旋の塔クリア後	戦術指南・その2クリア	トラックスーツ
	⑫	ひまわり	変異域クリア後	挑戦状・その3クリア	ザジのブロマイド

※依頼名の数字はおすすめの順番です



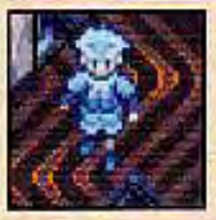
ステータス異常

ステータス異常はやっかいだが、落ちついて対処すれば被害をおさえられるぞ！

敵のなかには、ステータス異常の攻撃をしてくるタイプも少なくない。いつステータス異常にかかってもいいように、それぞれの効果と対処法はしっかり頭に入れておこう。また、エンチャント魔法やダンジョンの仕掛けを活用すれば、敵をステータス異常におとしいれることも可能だ。

ステータス異常一覧

引火、氷結、石化にかかったときには、＋字ボタンをすばやく押して振り払うのが基本。逆に混乱にかかったら、効果が切れるまで動かずに待つのが得策だ。



氷結

氷結時にダメージを受けると共に、凍っているあいだは移動速度が遅くなる。



石化

石化しているあいだは動けない。また、このときに攻撃されると、2倍のダメージを受ける。



混乱

＋字ボタンを押したときに進む方向がおかしくなる。一定時間が過ぎるか、「万能薬」で回復可能。



腹痛

移動したときに、画面にモザイクがかかる。一定時間が過ぎるか、「万能薬」で回復可能。



引火

火がついているあいだ、少しずつダメージを受ける。火の数に応じてダメージも増える。



毒化

ライフが少しずつ減る。しばらくすると治るが、「毒消し」などがあれば使って回復しよう。



カーモスの呪い

雨を受けすぎるとなる。太陽チャージと太陽魔法が使えなくなる。「太陽のしずく」などで回復可能。



選択肢&好感度

ジャンゴをとりまくキャラクターには、好感度が設定されている！

ザジやリタなどの主要キャラクターには、それぞれジャンゴに対する好感度が設定されている。好感度は、ゲームが進展したときに発生する選択肢などで増減し、イベントの内容に影響を与えるのだ。



←選択肢でどの答えを返したかによって、主要キャラクターたちの好感度が増減する。



➡好感度が設定されているキャラクターは、ザジ、リタ、スミレ、サバタ、レディだ。

好感度でイベントが変化！

主要キャラクターたちの好感度は、エピローグで誰が登場するかなどをはじめとした、特定のイベントの内容に影響する。その時点でもっとも好感度が高いキャラクターが、イベントで重要な役割を果たすことになるのだ。



←全員の好感度をまんべんなく上げた場合、最も高くなるのはリタ。さすがはヒロイン!?

▶▶▶くわしくはP.165で▶▶▶



敵モンスター

敵の特徴をつかんで、ダンジョンの探索や戦闘を有利に進めよう！

通常のモンスターは4タイプ

敵は視覚と聴覚、あるいはそのどちらかを持っており、ジャンゴに気がつくと襲ってくる。行動パターンはそれぞれ異なるので、敵の特徴と状況にあわせて臨機応変に対処しよう。

アンデッドタイプ

全6種類

アンデッドタイプの敵はホルルン液や爆弾を吐いてくるので、離れていても油断は禁物。エンチャント・ソルを使った攻撃で一気に倒そう。



←マミーなどの敵は視覚を持たないが、聴覚が鋭い。足音で気づかれないよう注意だ。

基本的な特徴
- ソル属性と太陽の光に弱い

シングタイプ

全14種類

シングタイプの敵は、全体的にライフと攻撃力が高いのが特徴。行動パターンは単純なので、倒す必要がなければ無視して逃げるのが無難だ。



←宝箱になりすまして襲ってくるミミックは、武器で攻撃すれば判別できる。

基本的な特徴
- ライフと攻撃力が高い
- 苦手属性がない

ファントムタイプ

全9種類

4種類のスライムを始めとして、ファントムタイプにはステータス異常の攻撃が得意な敵が多い。うかつに近づくのは危険だ。



←ジャンゴの周囲を神出鬼没に飛び回るゴーストは、エナジーを奪うやっかいな敵。

基本的な特徴
- ステータス異常の攻撃が得意

ビーストタイプ

全21種類

ビーストタイプの敵は、群れで襲ってくる傾向が強い。動きも速いので、行動パターンをつかんで、1体ずつ確実に倒していくのがベストだ。



←バンデットは、攻撃と同時にアイテムを奪う。すぐに倒して取り戻そう。

基本的な特徴
- 動きがすばやい
- 集団で襲ってくる



通信&ジョイスポット配信

ゲームボーイアドバンスの通信機能を使った『ゾクタイ』ならではの特殊システムを紹介。

通信対戦&通信販売

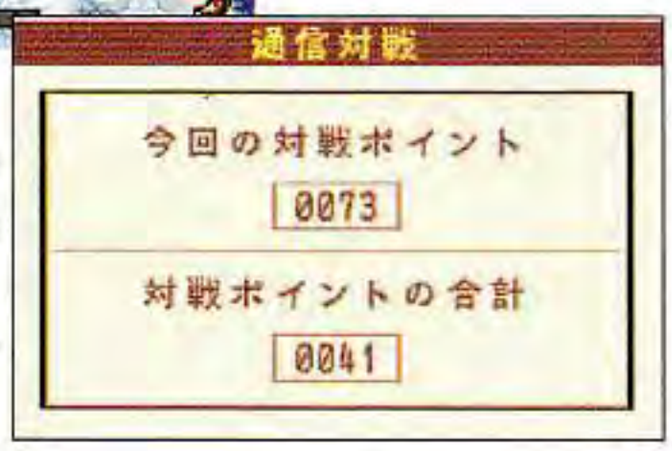
通信ケーブルを使ったプレイシステムである通信対戦と通信販売。『ゾクタイ』の世界をより楽しむためには欠かせない要素だ。通信には、手塩にかけて育て上げたジャンゴ同士が戦う通信対戦と、友達同士で武器の売買をおこなう通信販売の2つのモードが用意されているぞ。

通信対戦

2~4人でコインを奪い合う対戦モード。制限時間内にコインをたくさん集めたプレイヤーの勝利となる。複数のマップとルールを選べるぞ。



←コインはひとり一枚持っている。互いに攻撃し合って奪い合おう。多人数ほど面白い。



➡終了後は対戦ポイントが配分される。100ポイントためるといいことがあるぞ(P.108)。

通信販売

通信ケーブルをつないで武器屋のシャイアンに話しかけると、友達と武器の売買ができる2人専用モード。持っているソルのぶんだけ買える。



←通信ケーブルをつないだ状態で、シャイアンに通信販売を頼むと通信販売画面へ。



➡武器の売却価格は自分で決められる。高くして友達とケンカしないように！

ジョイスポット配信

『ゾクタイ』は「ジョイスポットサービス」に対応しており、サービス実施店でゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタを使うと、無料で通信サービスを受けられる。データ配信を受けると、いろいろお得なイベントがおこるかも！？

なお、サービスの実施時期については、コナミのウェブ上（http：//www.konamijpn.com）や、月刊コロコロコミックなどで随時告知があるので、ゲームを思う存分遊びながら、こまめに情報をチェックするようにしよう。

配信時に用意するもの

- ゲームボーイアドバンスまたはゲームボーイアドバンスSP
- 『続・ボクらの太陽　太陽少年ジャンゴ』のカートリッジ
- ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ

配信期間

●夏のデータ：2004.7~8月●秋のデータ：2004.9~11月●冬のデータ：2004.12月~2005.2月●春のデータ：2005年3月以降

※配信期間は予定のものであり、変わる場合もあります。

ダンジョン&トラップ

ここではダンジョンの構成と、ダンジョン内で直面することになる仕掛けについて解説するぞ！

2タイプのダンジョン

ダンジョンには、イモータルダンジョンとアンデッドダンジョンの2種類がある。イモータルダンジョンは最深部にボスがいて、ストーリーの展開上必ずクリアしなくてはならないダンジョンだ。アンデッドダンジョンでは、ダンジョンごとに趣向をこらした仕掛けが待ち構えているぞ。



←入り口を見れば、イモータルダンジョンとアンデッドダンジョンの区別がつくのだ。

Immortal DUNGEON

大聖堂・遺跡・暗黒街・地下水路
螺旋の塔・変異域

最深部でイモータルが待ち受ける。ゲームをクリアするためには、必ず挑まなくてはならないダンジョンだ。内部は非常に広く、入り組んでいるぞ。



←ダンジョンごとに必ず1体ボスがいる。ボスを倒した後は広場に戻ってバトルドライブをおこなおう。

Undead DUNGEON

渓谷／街門・廃墟・森・地下墓地・
時の家・宝物庫・夢幻街・闘技場

アンデッドダンジョンは、ダンジョンごとに目的が大幅に異なる。一部のダンジョンには街の住人がいることがあり、助けると街にやってくるのだ。



←街に来た住人たちは、それぞれの方法でジャンゴの戦いをサポートしてくれるのだ。

使用キャラが限られる場所も

イモータルダンジョンでは、ジャンゴ以外のキャラクターで冒険を進める場所などもある。その場その場にあったキャラクターで戦うことになるのだ。



←一部のボスではサバタとジャンゴの共闘も！　燃える展開だ。

最強のダンジョン 夢幻街！

夢幻街は、入るたびに構成が変化するダンジョンだ。13階まで進むとボス戦になるぞ。また、このダンジョンでしか手に入らないアイテムも多いのだ。



←夢幻街ではセーブができない。死んでしまうとそれまでの苦労が水の泡だ。

ダンジョン内の仕掛けとトラップ

ダンジョン内は、ただ敵がうごめいているだけではない。各種のトラップを含め、実にさまざまな仕掛けが張りめぐらされているのだ。ここではそれらの仕掛け＆トラップ全42種類をすべて紹介するぞ。



天窓

この上で太陽エナジーをチャージできる。また、ソル属性に弱い敵はこの上ではダメージを受ける。



張りつき通路

狭い通路。張りつき移動やマウス、バット状態でのみ通行が可能。通常状態だと下に落ちてしまう。



重量スイッチ

上に乗ったり、物を置けばスイッチが入る。ただし、物がなくなるとスイッチが切れることが多い。



紋章スイッチ

同じマークがついた紋章ブロックを乗せると作動するスイッチ。4種類ある。



落とし穴

下の階層へ落とされるトラップ。バットに変身すれば、落とし穴の位置が分かるぞ。



すべり床

摩擦がほとんどない氷の床。足を踏み入れると障害物に当たるまで止まらず、方向転換もできない。



鳴り床

この上を通ると大きな音がして、広範囲の敵に気づかれてしまう。基本的にはさけて通った方がいい。



太陽警報機

踏むと警戒音が鳴り、敵が寄ってくる警報装置。ただし、太陽ゲージがなければ起動しない。



ワープ魔方陣

2つで1セットになっており、この上でAボタンを押すともう1つのワープ魔方陣に瞬間移動する。



タイム魔方陣

現在の世界で使うと過去へ、過去の世界で使うと現在へ移動する魔方陣。時の家のみに存在する。



太陽結界

イモータルを封印した棺桶を拘束する結界。暗黒街にのみ存在する。



水たまり

赤ジャンゴは問題ないが、黒ジャンゴは通過できない。チェンジ・バットで上を通過しよう。



溶岩

灼熱の溶岩。踏むとダメージを受けた上に引火してしまう。そのかわり落ちても転落死はしない。



ハスの葉

ヒーリングの魔法をかけると大きくなるハスの葉。大きくしたあとは上を渡れる。



太陽の根

ヒーリングの魔法をかけると成長する植物の根。成長したあとは階段の代わりに使える。



燭台

フレイム属性で攻撃すれば、火を灯すことができる。何らかのスイッチになっていることが多い。



レバースイッチ

攻撃すればレバーを倒し、スイッチを入れられる。錆びているものはハンマーでしか倒せない。



接触スイッチ

ジャンゴが触ることでON、OFFが切り替わるスイッチ。ちなみに赤がスイッチON、青がスイッチOFF。



移動床

特定の条件で作動する、移動する床。足を踏み外すとゲームオーバーになることが多いので注意。



昇降床

ジャンゴが乗ると上か下の階に移動する床。乗ってしばらくしないと動かないものもある。



重量昇降床

普通に乗ると1階、マウスに変身して乗ると2階、バットに変身して乗ると3階へ行く昇降床。



太陽移動床

太陽ゲージの有無で動きが違う移動床。太陽センサーを隠したり開放したりしてコントロールする。



岩ブロック

押すと動かせる岩。エンチャント・クラウドを使っている状態で攻撃すると、破壊もできる。



鉄ブロック

他のブロック同様に押すことができるが、どんな手段をもってしても破壊することができない。



属性キューブ

フレイム攻撃:周囲に熱を放出。フロスト攻撃:地面に落下。クラウド攻撃:移動。アース攻撃:破壊。



小さな窓

人が通れない小さな窓。チェンジ・バットでバットに変身すると通れるようになる。



火炎弾

道を封じている障害物。フロスト属性攻撃で破壊すれば先に進める。



太陽風

マップ内を吹きあれる強風。太陽ゲージがあるほど強くなり、逆に太陽ゲージがないと無風になる。



鉄球

特定の重量スイッチを踏むと落ちてくる巨大鉄球。くらうと大ダメージを受けてしまう。



太陽タケノコ

攻撃すると精霊虫を出す。夜間と千里眼の実、チェンジ・バットの使用中は光を放つ。



暗黒虫

ジャンゴが取るとエナジーが減ってしまうが、サバタが取ると回復する精霊虫。



太陽床

太陽ゲージが1～8のときに出現する床。太陽ゲージがゼロだったり、9以上のときは出ない。



木箱

押すと動かせる木箱。ハンマータイプの武器で攻撃すれば、壊すこともできる。



氷ブロック

一度押すと段差を落ちるか障害物に当たるまで止まらないブロック。フレイム属性攻撃で破壊可能。



紋章ブロック

パズル部屋で使われる。紋章スイッチとセットになっているので同じマークのスイッチに乗せよう。



小さな穴

ネズミしか通れないような小さな穴。チェンジ・マウスでマウスに変身すると通れる。



壊れる壁

太陽魔法ダイナマイトで破壊できる壁。見た目は普通の壁と同じだが、壁たたき時の音が違う。



噴出火炎口

定期的に火炎を放出する穴。火炎に触れるとダメージを受け、ジャンゴが押されてしまう。



ハチの巣

巨大な蜂の巣。ジャンゴが近づくとビーなどを出す。攻撃して地面に落とせば破壊できる。



太陽ダケ

攻撃すると月光虫を出す。何度攻撃しても壊れないので、永久的に利用できる。



太陽虫

ジャンゴが取るとエナジーが回復するが、サバタが取ると減ってしまう精霊虫。



月光虫

ライフを回復させる精霊虫。満月の日に天窓の下でチャージをすると出現。



イモータル戦

強大な力を持つイモータルは、倒すだけではだめだ。パイルドライバーを使って封印せよ！

イモータル戦の流れ

イモータルダンジョンの最深部で出現するイモータルは、戦って倒すだけでは完全に滅することはできない。そのあと棺桶に封印して街まで運び、パイルドライバーでバトルドライブをおこなって浄化する必要があるのだ。この一連の作業は、イモータルダンジョン攻略の最大の山場となるぞ！

1 イモータルとの戦い

イモータルダンジョンのボス部屋につくと、イベントのあとにイモータルとの戦闘が始まる。ボス部屋に入る前に、ライフとエナジーを回復しておこう。



⬆戦闘が始まったら、後戻りはできない。全力でぶつかるのみだ！

2 棺桶の運搬

イモータルを倒すと、持っている棺桶に封印される。次はその棺桶を引いて、街へ帰還だ。マップを頼りにルートをわり出して、ダンジョンを脱出しよう。



⬆ボス部屋へ来たときとは、違うルートで脱出しなければならない場合も。

3 パイルドライバーで浄化

街に戻ったら、魔方陣の中心に棺桶を置いて、パイルドライバーを起動させる。イモータルのライフをゼロにするまで太陽光を照射すれば、浄化完了だ。



⬆パイルドライバーは、太陽ゲージが1以上ないと起動できない。

戦いのポイント

イモータルはライフが減るにつれて、攻撃パターンが複雑になっていく。そのため、敵の多彩な攻撃を早く見切って、冷静に対処することが大事だ。



⬆予想外の攻撃でやられることも少なくない。倒せるまで根気よく挑戦だ！

運搬のポイント

イモータルが封印された棺桶は、暴れて抵抗することがある。このとき棺桶に触れるとダメージを受けるので、武器で攻撃しておとなしくさせよう。



⬆棺桶がふるえだしたら、抵抗を始める合図だ。すぐに鎖を離そう。

浄化のポイント

太陽パイルの威力は、太陽ゲージが高いほどアップする。イモータルの浄化は、太陽光が充実している日中でなくてはならない。



⬆太陽パイルの威力が低いと、浄化が成功しにくい。



武器別基本戦術指南

『ゾクタイ』には5種類の攻撃方法がある。ここでは、それぞれの攻撃方法の長所と短所、さらに基本的な戦い方を紹介しよう。

ソード　攻撃力は低めだが、扱いやすさが魅力の武器



スピード	○
ダメージ	△
リーチ	△
攻撃範囲	◎
オススメ度	◎

ソードの特徴

- 攻撃速度が速い
- 攻撃範囲が広い

ソードは攻撃範囲が広く、微調整して敵のいる方を向く必要がない。おおざっぱな方向調整で戦えるため、特に動きのすばやい敵に対して有効だ。反面、攻撃の射程自体は短いので、暗黒の根などの遠距離攻撃をしてくる敵とは相性が悪い。また、攻撃範囲が広いため、謎解きの際に隣にある関係ないブロックにまで影響を与えることもあるので注意。



←バットなど、動きのすばやい敵に対してはソードが便利。敵の方を向いて振り回すだけで倒せる。

スピア　離れたところにまで攻撃が届く便利な武器



スピード	△
ダメージ	○
リーチ	◎
攻撃範囲	△
オススメ度	○

スピアの特徴

- 射程が長い
- 穴を越えて攻撃できる
- 属性キューブを2マス動かせる（エンチャント・クラウド）

2マス先まで攻撃が届き、攻撃力もまずまず。スパイダーやオクトパスなど、遠距離攻撃をしてくる敵に対してはスピアがもっとも有利に戦えるぞ。また、攻撃射程の長さを活かして離れたところの仕掛けを作動させるのにも使える。なおスピアのみ、クラウドをエンチャントして攻撃すると属性ブロックを一気に2マス動かせる。重要なので覚えておこう。



←スピアなら穴を越えての攻撃が可能。ハンマーと並び、謎解きで使用する機会が多い武器だ。

ハンマー　扱いが難しいが、攻撃力ならピカイチ



スピード	×
ダメージ	◎
リーチ	△
攻撃範囲	△
オススメ度	△

ハンマーの特徴
- 攻撃力が高い
- 錆びたレバースイッチを入れられる
- 木箱を壊せる
- 攻撃速度がとにかく遅い

同レベルの武器を使った場合、攻撃力がダントツで高いのがハンマーだ。ただし攻撃範囲・射程ともに短く、攻撃速度も非常に遅い。動きの遅い敵を相手にするとき以外は、あまりにも使いづらい武器だ。ハンマーの真価は謎解きで発揮される。木箱を破壊したり、錆びたスイッチを入れることができるのだ。スピア以上に、謎解きで活躍する武器といえる。



←ボス戦ならば、相手が大きく攻撃が当たりやすいため、ハンマーの高い攻撃力を活かせる。

ガン　ほかを圧倒する長い射程がウリだが…



スピード	○
ダメージ	◎
リーチ	◎
攻撃範囲	△
オススメ度	△

ガンの特徴
- 射程が非常に長い
- 攻撃するたびエナジー消費
- エンチャントなしで属性がつく
- Bボタン押しっぱなしでタメ攻撃が可能

通常は射程距離の長いショットを放つが、Bボタンを押し続けてから離すと、サバタの場合はその場で回転攻撃、ジャンゴの場合はチャージショットが撃てる。ただし、攻撃するたびにエナジーを消費する。特にジャンゴのガン・デル・ソルのエナジー消費量は非常に多く、連射するのは難しい。

素手　すさまじい攻撃速度で将来性はNo.1



スピード	◎
ダメージ	○
リーチ	×
攻撃範囲	×
オススメ度	○

素手の特徴
- チカラとスキルが攻撃力に加算される
- 攻撃速度が非常に速い
- エンチャントできない

攻撃速度が非常に速く、連続してダメージを与えられる。さらにチカラとスキルがそのまま攻撃力に加算されるので、戦えば戦うほど強くなっていく。反面、エンチャントができないという欠点もある。

ソード一覧

攻撃範囲が広く攻撃速度も速い、扱いやすいタイプの武器だ。全19種類。

グラディウス ランクC

レベル	威力	価格	適正値
1	5	100	低

特殊効果	–

ショートソード ランクC

レベル	威力	価格	適正値
5	12	120	低

特殊効果	–

ブロードソード ランクC

レベル	威力	価格	適正値
9	16	150	低

特殊効果	–

ロングソード ランクC

レベル	威力	価格	適正値
13	21	190	低

特殊効果	–

ツヴァイハンダー ランクB

レベル	威力	価格	適正値
17	25	240	低

特殊効果	10%の確率でダメージ10追加

フランベルジュ ランクB

レベル	威力	価格	適正値
21	30	300	中

特殊効果	フレイム属性での攻撃時にダメージ10追加

クレイモア ランクB

レベル	威力	価格	適正値
25	34	370	中

特殊効果	10%の確率でダメージ10追加

マジックソード ランクB

レベル	威力	価格	適正値
29	39	450	中

特殊効果	エンチャント攻撃によるエナジー消費が20%ダウン

バスタードソード ランクA

レベル	威力	価格	適正値
33	43	540	中

特殊効果	ダメージ（同類の敵を倒した数÷64）追加（最大10まで）

グレートソード ランクA

レベル	威力	価格	適正値
37	48	640	中

特殊効果	DPの蓄積を半分に抑える

武士道ブレード ランクA

レベル	威力	価格	適正値
41	42	750	中

特殊効果	威力20×(カラダ×10−ライフ)÷(カラダ×10)アップ

ブラッドソード ランクA

レベル	威力	価格	適正値
45	57	870	中

特殊効果	敵を倒すごとにライフが赤ジャンゴは−1、黒ジャンゴは+1

ウォーバルソード ランクS

レベル	威力	価格	適正値
49	61	1000	高

特殊効果	–

太陽の剣 ランクS

レベル	威力	価格	適正値
53	66	1250	高

特殊効果	攻撃力が太陽ゲージ分アップ

なまくら ランクR

レベル	威力	価格	適正値
1	1	50	低

特殊効果	10%の確率で防御力を無効にする

刀 ランクR

レベル	威力	価格	適正値
17	34	500	低

特殊効果	攻撃力(ハヤサ÷8)アップ

村正 ランクR

レベル	威力	価格	適正値
33	52	900	中

特殊効果	攻撃力(ハヤサ÷8)アップ

暗黒の剣 ランクR

レベル	威力	価格	適正値
53	66	1500	高

特殊効果	夜間攻撃力10アップ

グラム ランクR

レベル	威力	価格	適正値
57	70	2000	高

特殊効果	–

スピア一覧

射程が長く、離れた位置にある仕掛けや敵に攻撃が届く。全19種類。

ショートスピア ランクC

レベル	威力	価格	適正値
1	8	100	低

特殊効果	–

グレイブ ランクC

レベル	威力	価格	適正値
5	15	120	低

特殊効果	–

ロングスピア ランクC

レベル	威力	価格	適正値
9	20	150	低

特殊効果	–

ランス ランクC

レベル	威力	価格	適正値
13	25	190	低

特殊効果	–

※「価格」は買値。売値は半額になる。「適正値」は太陽鍛冶の炉の温度。高いほどゲージの右になる。

※DPはダメージポイントの略です。

コルセスカ ランクB

レベル	威力	価格	適正値
17	30	240	低

特殊効果	10%の確率で敵をマヒさせる

ファイヤーポー ランクB

レベル	威力	価格	適正値
21	35	300	中

特殊効果	フレイム属性での攻撃時にダメージ10追加

バルディッシュ ランクB

レベル	威力	価格	適正値
25	40	370	中

特殊効果	DPの蓄積を半分に抑える

アイスグレイブ ランクB

レベル	威力	価格	適正値
29	45	450	中

特殊効果	フロスト属性での攻撃時にダメージ10追加

パルチザン ランクA

レベル	威力	価格	適正値
33	50	540	中

特殊効果	10%の確率で敵をマヒさせる

サンダースピア ランクA

レベル	威力	価格	適正値
37	55	640	中

特殊効果	クラウド属性での攻撃時にダメージ10追加

ブラッドスピア ランクA

レベル	威力	価格	適正値
41	60	750	中

特殊効果	敵を倒すごとにエナジーが赤ジャンゴは-1、黒ジャンゴは+1

グランドランス ランクA

レベル	威力	価格	適正値
45	65	870	中

特殊効果	アース属性での攻撃時にダメージ10追加

ハルバード ランクS

レベル	威力	価格	適正値
49	70	1000	高

特殊効果	攻撃力10×[エナジー÷(ココロ×5+100)]アップ

ホワイトクイーン ランクS

レベル	威力	価格	適正値
53	75	1250	高

特殊効果	攻撃力が太陽ゲージ分アップ

六尺棒（ろくしゃくぼう） ランクR

レベル	威力	価格	適正値
1	4	50	低

特殊効果	10%の確率で防御力を無効にする

ルーングレイブ ランクR

レベル	威力	価格	適正値
17	40	500	低

特殊効果	攻撃力(ココロ−8)アップ

ルーンスピア ランクR

レベル	威力	価格	適正値
33	60	900	中

特殊効果	攻撃力(ココロ−8)アップ

ブラッククイーン ランクR

レベル	威力	価格	適正値
53	75	1500	高

特殊効果	夜間攻撃力10アップ

グングニル ランクR

レベル	威力	価格	適正値
57	80	2000	高

特殊効果	−

ハンマー 一覧（いちらん）

攻撃速度は遅いが、攻撃力が非常に高い。謎解きに使う機会も多い。全19種類。

クラブ ランクC

レベル	威力	価格	適正値
1	11	100	低

特殊効果	−

ハンマー ランクC

レベル	威力	価格	適正値
5	18	120	低

特殊効果	−

メイス ランクC

レベル	威力	価格	適正値
9	24	150	低

特殊効果	−

フレイル ランクC

レベル	威力	価格	適正値
13	29	190	低

特殊効果	−

アックス ランクB

レベル	威力	価格	適正値
17	35	240	低

特殊効果	ビーストタイプへの攻撃時にダメージ10追加

モール ランクB

レベル	威力	価格	適正値
21	40	300	中

特殊効果	シングタイプへの攻撃時にダメージ10追加

シルバーメイス ランクB

レベル	威力	価格	適正値
25	46	370	中

特殊効果	ファントムタイプへの攻撃時にダメージ10追加

シルバーフレイル ランクB

レベル	威力	価格	適正値
29	51	450	中

特殊効果	アンデッドタイプへの攻撃時にダメージ10追加

バトルアックス ランクA

レベル	威力	価格	適正値
33	57	540	中

特殊効果	ダメージ(同類の敵を倒した数÷64)追加(最大10まで)

ウォーハンマー ランクA

レベル	威力	価格	適正値
37	62	640	中

特殊効果	DPの蓄積を半分に抑える

ブラッディメイス ランク A

レベル	威　力	価　格	適正値
41	68	750	中

特殊効果	敵を倒すごとにライフが赤ジャンゴは－1、黒ジャンゴは＋1

モーニングスター ランク A

レベル	威　力	価　格	適正値
45	73	870	中

特殊効果	イモータルタイプへの攻撃時にダメージ10追加

アースシェーカー ランク S

レベル	威　力	価　格	適正値
49	79	1000	高

特殊効果	攻撃力10×(ライフ－カラダ×10)アップ

あかつき ランク S

レベル	威　力	価　格	適正値
53	84	1250	高

特殊効果	攻撃力が太陽ゲージ分アップ

とんかち ランク R

レベル	威　力	価　格	適正値
1	7	50	低

特殊効果	10%の確率で防御力を無効にする

ヘヴィメイス ランク R

レベル	威　力	価　格	適正値
17	46	500	低

特殊効果	攻撃力(カラダ－8)アップ

ヘヴィアックス ランク R

レベル	威　力	価　格	適正値
33	68	900	中

特殊効果	攻撃力(カラダ－8)アップ

たそがれ ランク R

レベル	威　力	価　格	適正値
53	84	1500	高

特殊効果	夜間攻撃力10アップ

ミョルニル ランク R

レベル	威　力	価　格	適正値
57	90	2000	高

特殊効果	－

ガン一覧

攻撃するごとにエナジーを消費する。全3種類。

ガン・デル・ソル ランク A

レベル	威　力	価　格	適正値
－	75	－	－

特殊効果	ソル属性、威力が太陽ゲージ分アップ

ガン・デル・ヘル ランク A

レベル	威　力	価　格	適正値
－	80	－	－

特殊効果	ダーク属性、夜間威力10アップ

ロックバスター ランク S

レベル	威　力	価　格	適正値
－	85	－	－

特殊効果	攻撃力40×(カラダ×10－LIFE)÷(カラダ×10)ダウン

防具一覧

ジャンゴの防御力を上げる。弱いものはショップでも買えるが、効果の高いものは簡単には手に入らない。全33種類。

クロスアーマー

耐久力	10
重　量	5
価　格	50

特殊効果	－
入手方法	初期装備、道具屋(遺跡でキッド救出後)

レザーアーマー

耐久力	15
重　量	10
価　格	100

特殊効果	－
入手方法	渓谷の宝箱、道具屋(遺跡でキッド救出後)

チェインメイル

耐久力	20
重　量	15
価　格	200

特殊効果	－
入手方法	道具屋で購入（遺跡でキッド救出後）

シルバーチェイン

耐久力	25
重　量	20
価　格	400

特殊効果	全ステータス＋1(黒ジャンゴは－1)
入手方法	道具屋で購入(暗黒街クリア後)

スケイルメイル

耐久力	30
重　量	25
価　格	800

特殊効果	－
入手方法	道具屋で購入（暗黒街クリア後）

武者鎧

耐久力	35
重　量	30
価　格	1200

特殊効果	チカラ＋2
入手方法	道具屋で購入(地下水路クリア後)

プレートメイル

耐久力	40
重　量	35
価　格	1600

特殊効果	–
入手方法	道具屋で購入（地下水路クリア後）

ブリガンダイン

耐久力	45
重　量	40
価　格	2000

特殊効果	太陽風の影響が無くなる
入手方法	道具屋で購入（螺旋の塔クリア後）

メイルオブソル

耐久力	25
重　量	22
価　格	1750

特殊効果	ソル属性耐性付加、 スタンドの蓄積スピードが2倍になる
入手方法	太陽樹満開イベントで出現する宝箱

メイルオブダーク

耐久力	30
重　量	22
価　格	1750

特殊効果	ダーク属性耐性付加
入手方法	全依頼クリアでレディから入手

メイルオブルナ

耐久力	25
重　量	22
価　格	1750

特殊効果	全属性耐性付加
入手方法	サバタ専用装備

火竜の牙

耐久力	30
重　量	33
価　格	750

特殊効果	フレイム属性耐性付加
入手方法	夢幻街クリア （レベル2、4、6、8）でランダム入手

水竜の尾

耐久力	30
重　量	33
価　格	750

特殊効果	フロスト属性耐性付加
入手方法	夢幻街クリア （レベル2、4、6、8）でランダム入手

風竜の翼

耐久力	30
重　量	33
価　格	750

特殊効果	クラウド属性耐性付加
入手方法	夢幻街クリア （レベル2、4、6、8）でランダム入手

地竜の爪

耐久力	30
重　量	33
価　格	750

特殊効果	アース属性耐性付加
入手方法	夢幻街クリア （レベル2、4、6、8）でランダム入手

ドラゴンスケイル

耐久力	25
重　量	22
価　格	1000

特殊効果	フレイム、フロスト、クラウド、 アース属性耐性付加
入手方法	魔物図鑑コンプリートでレディから入手

妖精の衣

耐久力	16
重　量	4
価　格	500

特殊効果	精霊虫（太陽虫・月光虫・暗黒虫）効果が2倍になる
入手方法	大聖堂の宝箱

大地の衣

耐久力	28
重　量	8
価　格	750

特殊効果	太陽の果実の効果が2倍になる
入手方法	太陽樹成木イベントで出現する宝箱

レインコート

耐久力	12
重　量	6
価　格	250

特殊効果	黒ジャンゴの雨ダメージ無効、 カーモス状態にならない
入手方法	雨が降っている最中か、止んでから 5分以内に倉庫内のスミレと話す

光のガーブ

耐久力	30
重　量	12
価　格	1250

特殊効果	太陽ゲージ値が常に2倍になる
入手方法	夢幻街クリア（10周目）で入手

闇のガーブ

耐久力	20
重　量	15
価　格	200

特殊効果	常に夜間の状態になる （ジャンゴの状態のみ）
入手方法	変異域の宝箱

マジックローブ

耐久力	26
重　量	16
価　格	750

特殊効果	魔法によるエナジー減少が20%ダウン
入手方法	宝物庫「紋章の間」初回クリアで入手

血塗れのマント

耐久力	22
重　量	12
価　格	750

特殊効果	全ステータス−2（黒ジャンゴは＋2）
入手方法	暗黒街の見えない宝箱

スカルスーツ

耐久力	20
重　量	16
価　格	750

特殊効果	敵の視界が半分に狭まる（他のアイテム・ 魔法等による効果と重複はしない）
入手方法	螺旋の塔の宝箱

トラックスーツ

耐久力	25
重　量	16
価　格	1000

特殊効果	取得経験値が1.5倍になる
入手方法	依頼「ひまわり」 初回クリアで入手

盗人の服

耐久力	18
重　量	24
価　格	1000

特殊効果	通常アイテムのドロップ率が 20%にアップ
入手方法	依頼「徒手空拳」 初回クリアで入手

狩人の服

耐久力	24
重　量	24
価　格	100

特殊効果	レアアイテムのドロップ率が 20%にアップ
入手方法	依頼「潜入任務・その3」 初回クリアで入手

ポイズンガード

耐久力	18
重　量	28
価　格	250

特殊効果	毒化しない
入手方法	依頼「潜入任務・その1」 初回クリアで入手

ウエポンガード

耐久力	24
重　量	28
価　格	500

特殊効果	ＤＰが蓄積されなくなる
入手方法	暗黒街の宝箱

パレードアーマー

耐久力	32
重　量	28
価　格	750

特殊効果	クリムゾン・モンスターの出現確率が 20%にアップ
入手方法	変異域の宝箱

忍装束

耐久力	18
重　量	28
価　格	750

特殊効果	ハヤサ＋10
入手方法	遺跡の宝箱

スパイクメイル

耐久力	40
重　量	40
価　格	1500

特殊効果	ダメージを受けた直後、周囲の敵に 自動的にダメージを与える
入手方法	武器図鑑コンプリートで レディから入手

黒の鎧

耐久力	50
重　量	50
価　格	1750

特殊効果	攻撃力[20×ライフ÷(カラダ−10)] アップ、常にライフが減少
入手方法	闘技場の「プラチナ」初回クリアで入手

アイテム一覧

さまざまな効果を得られるが、1回使うとなくなる。また、赤ジャンゴと黒ジャンゴとで効果が異なるものもある。全49種類。

大地の実

価格	50
状態	くさりやすい
変化	くさった実

効果	赤	ライフ40%回復
	黒	腹痛になる

太陽の実

価格	100
状態	くさりやすい
変化	くさった実

効果	赤	エナジー40%回復、 サバタが使うとエナジー40%減
	黒	腹痛になる

はやさの実

価格	100
状態	くさりやすい
変化	くさった実

効果	赤	30秒間移動速度が 基本移動速度の1.5倍になる
	黒	腹痛になる

しのびの実

価格	100
状態	くさりやすい
変化	くさった実

効果	赤	30秒間足音が立たなくなる
	黒	腹痛になる

ちからの実

価格	100
状態	くさりやすい
変化	くさった実

効果	赤	30秒間ブロック押し、棺桶運びが速くなる
	黒	腹痛になる

チョコバナナ

価格	300
状態	くさらない
変化	−

効果	60秒間ブロック押し、棺桶運びが速くなる

がまんの実

効果	
赤	15秒間ライフが減らなくなる
黒	腹痛になる

価格	400
状態	くさりやすい
変化	くさった実

千里眼の実

効果	
赤	30秒間隠されたモノが見えるようになる
黒	腹痛になる

価格	50
状態	くさりやすい
変化	くさった実

くさった実

効果	
赤	ライフ5%回復、腹痛になる
黒	腹痛になる

価格	5
状態	くさらない
変化	–

赤いキノコ

効果	
赤	15秒間小さくなる。受けるダメージが2倍になり、敵の視界が半分に狭まる
黒	腹痛になる

価格	50
状態	くさりにくい
変化	悪いキノコ

青いキノコ

効果	
赤	30秒間透明になる ダメージを受けると効果は消える
黒	腹痛になる

価格	200
状態	くさりにくい
変化	悪いキノコ

悪いキノコ

効果	
赤	エナジー5%回復、混乱する
黒	混乱する

価格	5
状態	くさらない
変化	–

太陽のしずく

効果	
赤	カーモスの呪いを回復
黒	カーモスの呪いを回復

価格	50
状態	くさりやすい
変化	くさった水

トマトジュース

効果	
赤	ライフ5%回復、腹痛になる
黒	ライフ40%回復

価格	50
状態	くさりにくい
変化	くさった水

くさった水

効果	
赤	エナジー10%回復、腹痛になる
黒	腹痛になる

価格	5
状態	くさらない
変化	–

おいしい肉

効果	
	ライフ60%回復

価格	150
状態	くさりやすい
変化	くさった肉

干し肉

効果	
	ライフ40%回復

価格	150
状態	くさらない
変化	–

くさった肉

効果	
	ライフ5%回復、腹痛になる

価格	5
状態	くさらない
変化	–

チョコレート

効果	
	ライフ20%回復

価格	100
状態	くさりやすい
変化	チョコまみれ 溶けたチョコ デラックスチョコ

溶けたチョコ

効果	
	ライフ20%回復

価格	50
状態	くさらない
変化	–

チョコまみれ

効果	
	ライフ20%回復

価格	0
状態	くさらない
変化	元のアイテム

デラックスチョコ

効果	
	ライフ40%回復

価格	300
状態	くさらない
変化	–

回復薬

効果	
	ライフ20%回復

価格	50
状態	くさらない
変化	–

魔法薬

効果	
	エナジー20%回復

価格	100
状態	くさらない
変化	–

毒消し

価格	50
状態	くさらない
変化	–

効果：毒化を回復

万能薬

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：毒化、混乱、腹痛を回復

日焼け止め

価格	50
状態	くさらない
変化	–

効果：
赤：効果なし
黒：60秒間太陽光によるダメージを受けなくなる

テルテルボーズ

価格	400
状態	くさらない
変化	–

効果：日の入まで太陽ゲージを2以上に保つ

ズーボルテルテ

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：日の入まで太陽ゲージを2未満に保つ

おてんきゲタ

価格	300
状態	くさらない
変化	–

効果：テルテルボーズかズーボルテルテどちらかの効果を発動する

転移の葉

価格	50
状態	くさらない
変化	–

効果：ダンジョンの外にワープする

愚者のカード

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：そのエリアの初めからやり直す

女教皇のカード

価格	600
状態	くさらない
変化	–

効果：ココロを+1する

女帝のカード

価格	600
状態	くさらない
変化	–

効果：カラダを+1する

皇帝のカード

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：30秒間全属性への耐性を付加する

恋人のカード

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：リタ（カーミラ）を召喚し、エナジー全回復する

戦車のカード

価格	600
状態	くさらない
変化	–

効果：ハヤサを+1する

力のカード

価格	600
状態	くさらない
変化	–

効果：チカラを+1する

運命の輪のカード

価格	800
状態	くさらない
変化	–

効果：ランダムでステータスを+2する

正義のカード

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：画面内の敵にライフ減少分のダメージを与える

吊るされた男のカード

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：ライフとエナジーの値が入れ換わる

死神のカード

価格	200
状態	くさらない
変化	–

効果：エナジーが全回復する代わりに、ライフがゼロになる

節制のカード

価格	400
状態	くさらない
効果	セットしている武器のDPをゼロにする
変化	–

悪魔のカード

価格	200
状態	くさらない
効果	暗黒虫を召喚する
変化	–

塔のカード

価格	200
状態	くさらない
効果	画面内の全キャラに レベル×8のダメージを与える
変化	–

星のカード

価格	400
状態	くさらない
効果	所持しているアイテムの賞味期限をリセットする
変化	–

月のカード

価格	200
状態	くさらない
効果	月光虫を召喚する
変化	–

太陽のカード

価格	200
状態	くさらない
効果	太陽虫を召喚する
変化	–

審判のカード

価格	400
状態	くさらない
効果	ライフがゼロになったときに自動的に全回復
変化	くさった実

チョコレートの変化について

チョコレートは、時間が経つと溶けたチョコになるが、チョコレートの下にアイテムを配置しておくことで別のアイテムに変化するのだ。ちなみに、下に置くアイテムがちからの実ならチョコバナナ、チョコレートならデラックスチョコ、その他のアイテムならチョコまみれとなる。



←チョコレートとアイテムの配置はこのように。なお、チョコまみれは一度使うと元のアイテムが姿を現す。

棺桶一覧

イモータルを封印してて運んだり、中で眠ってエナジーを回復したり…。さまざまな場面で使うことになる貴重品だ。全8種類。

オークコフィン

価格	重量	封印	寝心地
60	◎	×	○

特殊効果	–

ブロンズコフィン

価格	重量	封印	寝心地
80	△	▲	△

特殊効果	–

アイアンコフィン

価格	重量	封印	寝心地
100	×	△	△

特殊効果	封印したイモータルに逃げられない

シルバーコフィン

価格	重量	封印	寝心地
120	○	○	▲

特殊効果	敵に発見されない

太陽コフィン

価格	重量	封印	寝心地
140	▲	▲	▲

特殊効果	ワープ魔方陣での転移が可能

棺桶獣エレファン

価格	重量	封印	寝心地
160	×	×	△

特殊効果	パイルドライバーに向かって自動的に移動、スリーピング時に操作(攻撃)可能

ヴァンパイアの棺

価格	重量	封印	寝心地
180	○	×	◎

特殊効果	太陽パイルの攻撃力が下がる

アイアンメイデン

価格	重量	封印	寝心地
200	×	◎	×

特殊効果	太陽パイルの攻撃力が上がる

◎←○←△←▲← ×は、左のものほど効果が高いことを表しています。

貴重品一覧

持っているだけで効果のあるアイテム。必要となる場所以外では自由に使うことはできない。全22種類。

倉庫のカギ

効果	スミレに渡すと倉庫が使用可能になる
入手	廃墟、森、時の家

○のカギ

効果	○の扉の鍵を開ける
入手	各イモータルダンジョン

△のカギ

効果	△の扉の鍵を開ける
入手	各イモータルダンジョン

□のカギ

効果	□の扉の鍵を開ける
入手	各アンデッドダンジョン

赤の水晶

効果	大聖堂の大広間の階段を出現させる
入手	大聖堂で入手

青の水晶

効果	大聖堂の大広間の階段を出現させる
入手	大聖堂で入手

緑の水晶

効果	大聖堂の大広間の階段を出現させる
入手	大聖堂で入手

黄の水晶

効果	大聖堂の大広間の階段を出現させる
入手	大聖堂で入手

石版のかけら

効果	遺跡の後半部への道を開く
入手	遺跡で入手

おいしい水

効果	砂漠でライフの減少を防ぐ
入手	遺跡の砂漠で入手

魔術師のカード

効果	地下水路のタロット封印の扉を開く
入手	大聖堂で入手

教皇のカード

効果	地下水路のタロット封印の扉を開く
入手	遺跡で入手

隠者のカード

効果	地下水路のタロット封印の扉を開く
入手	暗黒街で入手

世界のカード

効果	すべての称号を手に入れた証
入手	グランドマスターを除く全称号コンプリートで???より入手

スペードの紋章

効果	Sランクのソードが合成可能になる
入手	(クリア前)ソードスキルが50以上でスミスから入手(クリア後)ソードスキルが99以上でスミスから入手

ハートの紋章

効果	素手の攻撃力が20×(カラダ×10−ライフ)−(カラダ×10)%アップ
入手	素手スキル99以上でリタより入手

ダイアの紋章

効果	Sランクのスピアが合成可能になる
入手	(クリア前)スピアスキルが50以上でスミスから入手(クリア後)スピアスキルが99以上でスミスから入手

クラブの紋章

効果	Sランクのハンマーが合成可能になる
入手	(クリア前)ハンマースキルが50以上でスミスから入手(クリア後)ハンマースキルが99以上でスミスから入手

ジョーカーの紋章

効果	チャージショットのタメ時間が1/2になる
入手	ガンスキル99以上でサバタより入手

暗黒カード

効果	暗黒ローンの利用、エリアのはじめからのやり直しが可能
入手	渓谷クリア後、太陽街でザジより入手

PET

効果	ロックマンイベントが発生
入手	本編初回クリア時に、エンディングで入手

ロックマンイベントに出現する謎のネット端末「PET」とは？

ロックマンイベント(P.201)で活躍するPET。これは「ロックマン エグゼ」シリーズに登場する、疑似人格プログラムを備えた近未来のネット端末だ。もっと詳しく知りたいキミは「ロックマン エグゼ」シリーズをプレイしてみよう。

アニメ「ロックマンエグゼ アクセス」も、毎週土曜の朝8時30分からTV東京系列全国ネット他にて絶賛放映中だ！

ゲームの情報は「ロックマン エグゼ」のオフィシャルサイト(http://www.capcom.co.jp/rockmanexe/)でチェックしよう!

© CAPCOM CO., LTD.

魔法一覧

戦いを有利に進めることのできる各種魔法。3系統あり、月光・太陽魔法は赤ジャンゴが、暗黒魔法は黒ジャンゴが使える。

月光魔法

エナジーを消費して使用。エンチャント魔法は武器に属性を付加し、スペシャル魔法は単体で独自の効果を得られる。

エンチャント・ソル

属性	ソル	エナジー	5
効果	セットしている武器にソル属性を付加		

エンチャント・ダーク

属性	ダーク	エナジー	5
効果	セットしている武器にダーク属性を付加。黒ジャンゴ専用		

エンチャント・フレイム

属性	フレイム	エナジー	10
効果	セットしている武器にフレイム属性を付加		

エンチャント・フロスト

属性	フロスト	エナジー	10
効果	セットしている武器にフロスト属性を付加		

エンチャント・クラウド

属性	クラウド	エナジー	10
効果	セットしている武器にクラウド属性を付加		

エンチャント・アース

属性	アース	エナジー	10
効果	セットしている武器にアース属性を付加		

トランス

属性	ルナ	エナジー	−
効果	赤ジャンゴと黒ジャンゴをチェンジする		

ライジングサン

属性	ソル	エナジー	100〜ALL
効果	一定時間太陽ゲージを4上昇させる。暗闇エリアを明るくする		

ゼロシフト

属性	ルナ	エナジー	10
効果	瞬間移動をする。移動中は無敵になる。サバタ専用		

ブラックサン

属性	ダーク	エナジー	100〜ALL
効果	一定時間太陽ゲージをゼロにする。サバタ専用		

太陽魔法

太陽ゲージがあれば使える魔法で、単体で独自の効果が得られる。太陽ゲージの量が多ければ多いほど、効果は高まる。

フリーズ※

属性	フロスト	太陽ゲージ	−
効果	背後から使うことで人型の敵を氷結させる		

ダッシュ※

属性	クラウド	太陽ゲージ	1以上
効果	高速移動をする。移動中は受けるダメージが2倍になる		

ヒーリング

属性	アース	太陽ゲージ	2以上
効果	太陽の根やハスの葉などの植物を元気にする		

ダイナマイト

属性	フレイム	太陽ゲージ	3以上
効果	床に爆弾を設置する		

暗黒魔法

黒ジャンゴでのみ使用可能な魔法。なお、黒ジャンゴと赤ジャンゴの切り替えはトランスでおこなう。

スリーピング

属性	ルナ	エナジー	−
効果	棺桶で眠り、時間経過でエナジーを回復する。ダメージを受けると強制解除		

チェンジ・バット

属性	ダーク	エナジー	10
効果	バットに変身する。変身中は細い通路や小さな窓を通り抜け可能。受けるダメージが2倍になる		

チェンジ・マウス

属性	ダーク	エナジー	10
効果	マウスに変身する。変身中は細い通路や小さな穴を通り抜け可能。受けるダメージが2倍になる		

チェンジ・ウルフ

属性	ダーク	エナジー	10
効果	敵の背後から使うことで噛みついた敵からライフを奪い回復する。攻撃力はチカラ+ハヤサ		

※フリーズは大聖堂クリア後、宿屋で居眠り中のザジに2回話しかけると入手できる（任意イベント）

※ダッシュは暗黒街クリア後、武器屋のシャイアンに話しかけると入手できる（任意イベント）

敵モンスター 一覧

敵の詳細な能力から落とすアイテム、攻撃方法などを完全公開。全57体。

データの見かた

01



スパイダー

タイプ ❸ ビースト

体力 ❹	1	得意 ❺	—	苦手 ❻	—
防御 ❼	2	経験 ❽	3	熟練 ❾	5

フリーズ ❿ ×　ウルフ ❿ ×

主な出現ステージ ⓭：森（昼夜）

アイテム ⓫：大地の実／回復薬

動きのすばやい、クモ型モンスター。見えないクモの巣を張りながら移動する。クモの巣に触ると動きを止められてしまう。 ⓬

技名 ⓮	攻撃力	属性
接触	22	—

❶敵の外見。数字は魔物図鑑の番号　❷敵の名前　❸敵の系統
❹敵のライフ　❺得意。その属性での攻撃はほとんど効かない
❻苦手。その属性で攻撃すると大ダメージを与えられる
❼敵の防御力。数値が高いほど、ダメージが与えづらくなる
❽敵を倒して得られる経験値
❾敵を倒して得られるスキルポイント。とどめを刺したときに使っていた武器に加算され、スキルポイントが100に達するとスキルが1アップする
❿フリーズとチェンジ・ウルフの魔法が効くかどうか。○が効果あり、×は効果なし
⓫敵を倒して得られるアイテム。左側が通常アイテム、右側がレアアイテムで、レアアイテムの出現率は低い
⓬その敵に関する解説　⓭その敵の主な出現ステージ
⓮その敵の使う攻撃とその攻撃力、および属性

ザ　コ

イモータルに操られ、ジャンゴに襲い掛かってくる全35種類のモンスターたち。ダンジョン探索の最中、何度も戦うことになるぞ。経験値稼ぎをするときも、お世話になる連中だ。

01



スパイダー

タイプ ビースト

体力	11	得意	—	苦手	—
防御	2	経験	3	熟練	5

フリーズ × ウルフ ×

主な出現ステージ：森（昼夜）

アイテム：大地の実／回復薬

動きのすばやい、クモ型モンスター。見えないクモの巣を張りながら移動する。クモの巣に触ると動きを止められてしまう。

技名	攻撃力	属性
接触	22	—

02



ポイズンスパイダー

タイプ ビースト

体力	20	得意	▲ アース	苦手	◆ クラウド
防御	7	経験	30	熟練	10

フリーズ × ウルフ ×

主な出現ステージ：森（昼夜）、大聖堂（昼夜）

アイテム：クラブ／ハンマー

スパイダーの強化版。毒液を受けると毒化してしまう。クモの巣を操るスパイダーと連携を取られると危険だ。

技名	攻撃力	属性
接触	25	—
毒液	25	▲ アース

03



ビー

タイプ ビースト

体力	8	得意	—	苦手	—
防御	5	経験	1	熟練	5

フリーズ × ウルフ ×

主な出現ステージ：陸番街（昼）

アイテム：大地の実／しのびの実

急停止したりまっすぐ突進したりするため、動きが読みづらい敵。攻撃範囲の広いソードで戦うといいぞ。

技名	攻撃力	属性
接触	25	—
針	25	—

04



ポイズンビー

タイプ ビースト

体力	60	得意	◆ クラウド	苦手	▲ アース
防御	10	経験	10	熟練	5

フリーズ × ウルフ ×

主な出現ステージ：暗黒街（昼夜）、時の家（過去）

アイテム：毒消し／回復薬

ハチの巣に隠れているビーの強化版。攻撃を受けると毒化してしまう。ハチの巣の近くでは張り付き移動をしよう。

技名	攻撃力	属性
接触	50	—
毒針	60	▲ アース

05



キラービー

タイプ ビースト

体力	120	得意	◆ クラウド	苦手	▲ アース
防御	20	経験	30	熟練	5

フリーズ × ウルフ ×

主な出現ステージ：地下墓地（「骨」選択時）

アイテム：毒消し／回復薬

攻撃力、ライフともに最強のビー。ポイズンビーとは異なり、攻撃を受けても毒化しないのが救いだ。

技名	攻撃力	属性
接触	60	—
針	80	◆ クラウド

06 バット



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
11	－	－
防御	経験	熟練
3	1	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：大聖堂（昼夜）

アイテム：大地の実／しのびの実

空中を飛んで攻撃してくる。動きがすばやいので、影の位置をよく見て敵の動きを読もう。

技名	攻撃力	属性
噛み付き	23	－

07 ヴァンパイアバット



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
25	ダーク	ソル
防御	経験	熟練
3	5	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：遺跡（昼夜）、暗黒街（昼夜）

アイテム：大地の実／しのびの実

バットの強化版。攻撃をくらうと、受けたダメージ分ヴァンパイアバットのライフが回復してしまうのだ。

技名	攻撃力	属性
吸血	30	ダーク

08 クロウ



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
12	－	－
防御	経験	熟練
3	4	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：拾弐番街（昼夜）

アイテム：大地の実／はやさの実

空中を高速で飛び、一直線に襲い掛かってくる飛行型モンスター。その動きを捉えるのは至難の業だ。

技名	攻撃力	属性
接触	25	－
急降下	25	－

09 ガーゴイル



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
100	クラウド	フレイム
防御	経験	熟練
2	50	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：地下墓地（「鳥」選択時）

アイテム：大地の実／はやさの実

クロウの強化版。攻撃力とライフが大幅にアップした強敵だ。無理に戦わず、逃げたほうが安全かも ？

技名	攻撃力	属性
接触	90	－
急降下	90	－

10 センチピード



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
500	アース	クラウド
防御	経験	熟練
30	150	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：地下水路（昼夜）、変異域（昼夜）

アイテム：おいしい肉／干し肉

巨大なムカデ型モンスター。攻撃が通用するのは頭のみで、ダメージを与えるごとに体が小さくなっていく。

技名	攻撃力	属性
接触	80	－
体当たり	90	－

11 バンデット



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
200	－	－
防御	経験	熟練
10	80	10

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：暗黒街（昼夜）、地下墓地（「犬」選択時）

アイテム：おいしい肉／ブロードソード

獣型モンスターで、攻撃を受けるとアイテムを盗まれてしまう。バンデットを倒せば盗られたアイテムを取り戻せるぞ。

技名	攻撃力	属性
接触	50	－
噛み付き	70	－

12 ヘルハウンド



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
600	フレイム	フロスト
防御	経験	熟練
60	300	10

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：変異域（昼夜）

アイテム：おいしい肉／コルセスカ

グレイブキーパーやバンデットの強化版。すべての攻撃がフレイム属性で、攻撃を受けると引火してしまうのだ。

技名	攻撃力	属性
接触	90	フレイム
噛み付き	110	フレイム
ファイヤーブレス	130	フレイム

13 グレイブキーパー



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
100	－	－
防御	経験	熟練
40	50	10

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：大聖堂（昼夜）

アイテム：おいしい肉／干し肉

墓を守る獣型モンスター。本物の墓の前ではしっかりお座りをする、わりとかわいらしいところも 。

技名	攻撃力	属性
接触	25	－
噛み付き	60	－

15 暗黒の根



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
10	ソル	ダーク
防御	経験	熟練
5	40	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：陸番街、捌番街、拾番街（昼夜）

アイテム：－

近づくとつかまってダメージを受けてしまう。また、ダーク属性以外はきかないので、なるべく近づかないほうが安全。

技名	攻撃力	属性
締め付け	1	－

17 オクトパス



タイプ：ビースト

体力	得意	苦手
200	フロスト	フレイム
防御	経験	熟練
5	40	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：地下水路（昼夜）

アイテム：－

1マス以内に近づくとつかまってしまうので、離れてスピアで攻撃するといい。常に移動していれば岩も当たらないぞ。

技名	攻撃力	属性
岩	85	－
締め付け（水上）	10	－
締め付け（水中）	90	フロスト

18 コカトリス



タイプ：ビースト

体力	500	得意	クラウド	苦手	アース
防御	40	経験	200	熟練	10

フリーズ：× ／ ウルフ：×

主な出現ステージ：螺旋の塔（昼夜）、地下墓地（「鳥」選択時）

アイテム：ロングソード／ツヴァイハンダー

技名	攻撃力	属性
接触	80	−
体当たり	90	−
石化光線	100	クラウド

石化光線を放ってくる。もし石化してしまった場合は、＋字ボタンをすばやく動かして石化を解除しよう。

22 グール



タイプ：アンデッド

体力	140	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	5	経験	12	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：大聖堂（昼夜）、地下墓地（「僕」選択時）

アイテム：大地の実／グラディウス

技名	攻撃力	属性
接触	25	−
ホルルン液	35	−

ジャンゴを見つけるとホルルン液を飛ばして攻撃してくる。ホルルン液は地面に落ちた後も攻撃判定があるぞ。

23 ゾンビ



タイプ：アンデッド

体力	300	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	7	経験	25	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：地下墓地（「僕」選択時）

アイテム：グラディウス／ショートソード

技名	攻撃力	属性
接触	30	−
ホルルン液	45	−

グールがパワーアップした姿。攻撃力やライフが上がっているが、基本的な攻撃方法はグールと同じだ。

25 マミー



タイプ：アンデッド

体力	300	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	7	経験	40	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：遺跡（昼夜）、地下墓地（「岩」選択時）

アイテム：ショートスピア／グレイブ

技名	攻撃力	属性
接触	35	−
噛み付き	45	−
爆弾	70	フレイム

視覚は持たないが、音で敵の存在を感知する。フレイム属性の攻撃を当てると引火し、連続してダメージを与えられるぞ。

26 ガスト



タイプ：アンデッド

体力	300	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	20	経験	100	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：暗黒街（昼夜）

アイテム：グレイブ／ロングスピア

技名	攻撃力	属性
接触	50	−
噛み付き	80	−
爆弾	100	フレイム

マミーの強化版。ライフが0になると自爆するので注意。やはり視覚は持たないので、張りつき移動をすれば見つからない。

28 スケルトン



タイプ：シング

体力	70	得意	−	苦手	−
防御	7	経験	30	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：遺跡（昼夜）、変異域（昼夜）

アイテム：クラブ／ハンマー

技名	攻撃力	属性
接触	25	−
殴り	45	−

骨でできたアンデッドモンスター。倒しても一定時間で復活する。エンチャント攻撃でトドメを刺せば、本当に倒せる。

29 スケルトンフェンサー



タイプ：シング

体力	300	得意	−	苦手	−
防御	50	経験	150	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：変異域（昼夜）、地下水路（昼夜）

アイテム：ブロードソード／ロングソード

技名	攻撃力	属性
接触	85	−
横斬り	100	−
突き	105	−
連続突き	95	−

剣を持ったスケルトン。攻撃がより強力になっているぞ。スケルトンと同様、トドメはエンチャント攻撃で刺そう。

30 スケルトンアーチャー



タイプ：シング

体力	300	得意	−	苦手	−
防御	50	経験	150	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：変異域（昼夜）、地下水路（昼夜）

アイテム：ロングスピア／ランス

技名	攻撃力	属性
接触	85	−
矢	100	−
殴り（弓）	130	−
殴り（素手）	100	−

弓矢を持ったスケルトン。弓を構えたら横にずれれば矢に当たらずにすむぞ。やはりトドメはエンチャント攻撃で。

34 クレイゴーレム



タイプ：シング

体力	200	得意	アース	苦手	クラウド
防御	10	経験	40	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：遺跡（昼夜）、地下墓地（「岩」選択時）

アイテム：ハンマー／メイス

技名	攻撃力	属性
接触	35	−
転がり	45	−

岩でできたモンスター。転がっているゴーレム同士がぶつかると、一定時間気絶する。ここが攻撃のチャンスだ！

35 ストーンゴーレム



タイプ：シング

体力	600	得意	−	苦手	−
防御	50	経験	200	熟練	10

フリーズ：○ ／ ウルフ：○

主な出現ステージ：螺旋の塔（昼夜）

アイテム：フレイル／アックス

技名	攻撃力	属性
接触	80	−
転がり	90	−

ゴーレムの強化版。やはり狙うは相打ち後の気絶。ちなみに、ストーンゴーレムには苦手属性は無い。

37 ミミック



タイプ：シング

体力	得意	苦手
300	—	—
防御	**経験**	**熟練**
5	40	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：暗黒街（昼夜）、夢幻街（昼夜）

アイテム：グラディウス／ショートソード

技名	攻撃力	属性
接触	45	—

宝箱のふりをしていて、開けようとすると襲ってくる。宝箱を開ける前に、1回攻撃する癖をつけておくといいぞ。

42 クロロホルルン



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
20	ダーク	ソル
防御	**経験**	**熟練**
0	1	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：廃墟（昼夜）、地下墓地（「僕」選択時）

アイテム：太陽の実／魔法薬

技名	攻撃力	属性
接触	1	ダーク

黒い小さな火の玉で、ジャンゴにまとわりつきライフを消耗させる。＋字ボタンをすばやく動かして振りほどこう。

43 43.モエルルン



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
300	フレイム	フロスト
防御	**経験**	**熟練**
0	2	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：遺跡（昼夜）

アイテム：太陽の実／魔法薬

技名	攻撃力	属性
接触	10	フレイム

触られるとジャンゴに引火する。火を消すのも振りほどくのも＋字ボタンをすばやく動かせばOK。

44 ヒエルルン



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
30	フロスト	フレイム
防御	**経験**	**熟練**
0	2	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：遺跡（昼夜）

アイテム：太陽の実／魔法薬

技名	攻撃力	属性
接触	10	フロスト

クロロホルルンのフロスト版で、接触すると同時に氷結効果で動きを止める。さわられたらすぐに振りほどこう。

45 イエロースライム



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
100	全属性	—
防御	**経験**	**熟練**
0	0	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：弐番街（昼夜）、遺跡（昼夜）

アイテム：ちからの実／魔法薬

技名	攻撃力	属性
接触	40	ソル
破片	50	ソル

ある程度ダメージを与えると分裂する。魔法耐性が非常に強く、エンチャント中はほとんどダメージが与えられない。

46 グリーンスライム



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
200	全属性	—
防御	**経験**	**熟練**
5	20	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：捌番街（昼夜）

アイテム：毒消し／魔法薬

技名	攻撃力	属性
接触	40	アース
破片	50	アース

ジャンゴが触ると毒化してしまうスライム。もちろんスライム特有の分裂能力も持っている。

47 パープルスライム



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
100	全属性	—
防御	**経験**	**熟練**
5	30	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：地下水路（昼夜）

アイテム：ちからの実／魔法薬

技名	攻撃力	属性
接触	50	クラウド
破片	50	クラウド

触れると石化してしまうスライム。石化したらすぐ解除しないと連続でダメージを受けてしまう。もちろん分裂もする。

48 ブラックスライム



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
300	全属性	—
防御	**経験**	**熟練**
10	40	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：螺旋の塔（昼夜）

アイテム：ちからの実／がまんの実

技名	攻撃力	属性
接触	80	フレイム
破片	90	フロスト

攻撃を受ける度に破片を飛ばす最強のスライム。ランダムでフレイムかフロストの属性攻撃を仕掛けてくる。

49 ゴースト



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
82	ダーク	ソル
防御	**経験**	**熟練**
10	20	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：暗黒街（昼夜）、時の家（現在）

アイテム：太陽のしずく／赤いキノコ

技名	攻撃力	属性
取り憑き	1	ダーク

ジャンゴにまとわりつき、エナジーを徐々に減少させる。また、まとわりつかれている間はジャンゴの動きが鈍くなる。

50 レイス



タイプ：ファントム

体力	得意	苦手
100	ダーク	ソル
防御	**経験**	**熟練**
40	120	5

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：変異域（昼夜）

アイテム：太陽のしずく／青いキノコ

技名	攻撃力	属性
取り憑き	1	ダーク

ゴーストの強化版で、まとわりつかれるとエナジーが減るのに加え混乱までしてしまう。ソル属性の攻撃で倒そう。

中ボス

各イモータルダンジョンにあるトラップ部屋で戦うことになる、強力なモンスターたち。ザコとは異なり、一度倒すと復活はしない。倒すと魔法カードの入った宝箱を落とすぞ。

16 シャイアン



タイプ：ビースト

体力	1500	得意	クラウド	苦手	アース
防御	20	経験	100	熟練	50

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	50	－
トマホーク	60	－
回転斬り	55	クラウド
振り下ろし	80	－

アイテム：－

暗黒街に登場する。ライフが減るとアイテムを使おうとするので、攻撃を仕掛けてなんとしてでも阻止しよう。

20 サンドウォーム



タイプ：ビースト

体力	2000	得意	アース	苦手	クラウド
防御	60	経験	2000	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	100	アース
体当たり	110	アース
尻尾攻撃	120	アース
岩	110	－

アイテム：いずれかのカード

変異域に登場する中ボス。ときどき地上に現れて地面に横たわるので、弱点の頭をクラウド属性で攻撃しよう。

21 サーペント



タイプ：ビースト

体力	2000	得意	フロスト	苦手	フレイム
防御	70	経験	3000	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	100	フロスト
体当たり	130	フロスト
泡玉（小）	110	フロスト
泡玉（大）	120	フロスト

アイテム：いずれかのカード

変異域に登場。頭と尻尾が弱点なので、足場を飛び越えていくときに狙おう。水に突き落とされると即死なので注意。

32 リッチ



タイプ：アンデッド

体力	5000	得意	クラウド	苦手	アース
防御	60	経験	2500	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	100	クラウド
ライトニングボウ	110	クラウド
サンダーボルト	145	クラウド

アイテム：いずれかのカード

変異域に登場する、クラウド属性の魔法を使う中ボス。アース属性での攻撃が有効だ。

33 リッチ+



タイプ：アンデッド

体力	8000	得意	フレイム	苦手	フロスト
防御	60	経験	3500	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	110	フレイム
ファイアボール	120	フレイム
オービタルフレイム	145	フレイム
インフェルノ	130	フレイム

アイテム：いずれかのカード

リッチと同様変異域に登場するが、こちらはすべての攻撃がフレイム属性。引火するので注意しよう。

38 ソード



タイプ：シング

体力	600(小剣100)	得意	－	苦手	－
防御	8(小剣4)	経験	150	熟練	100

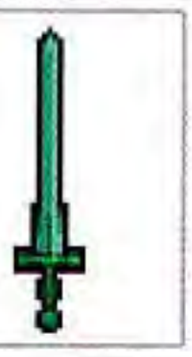
フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	55	－
残像	55	－
スレイブソード	50	－

アイテム：いずれかのカード

遺跡に登場する剣型の中ボス。周りに従わせている小剣を弾き飛ばし、ソード本体にぶつけると大ダメージだ。

39 ソード+



タイプ：シング

体力	1000(小剣200)	得意	－	苦手	－
防御	50(小剣10)	経験	800	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	100	－
残像	100	－
スレイブソード	110	－

アイテム：いずれかのカード

螺旋の塔に登場する中ボスで、ソードの強化版。小剣の動きがすばやくなっているので、油断は禁物だ。

40 アックス



タイプ：シング

体力	500	得意	－	苦手	－
防御	10	経験	300	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	40	－
回転斬り	58	－
振り下ろし（小）	50	－
振り下ろし（大）	100	－
シャドウアタック	40	－

アイテム：いずれかのカード

遺跡に登場する斧型の中ボス。誘導性能の高い回転攻撃が強力だ。赤く光ったら、離れて攻撃に備えよう。

41 アックス+



タイプ：シング

体力	1000	得意	－	苦手	－
防御	50	経験	1000	熟練	100

フリーズ：×　ウルフ：×

技名	攻撃力	属性
接触	90	－
回転斬り	110	－
振り下ろし（小）	100	－
振り下ろし（大）	200	－
シャドウアタック	85	－

アイテム：いずれかのカード

螺旋の塔に登場する。アックスの強化版だ。回転攻撃はアックスよりもさけづらくなっているので、特に注意しよう。

ボス

それぞれのイモータルダンジョンの最後に待ち受ける、強力なモンスターたち。彼らとの戦いの後は、基本的に浄化のためのバトルドライブが待ち受けているぞ。1回勝っただけでは安心できないのだ。

51 白きドゥネイル



タイプ：イモータル

体力	500	得意	クラウド	苦手	アース
防御	–	経験	200	熟練	0

フリーズ ×　ウルフ ×

アイテム：–

大聖堂のボス。錆びたレバースイッチかエンチャント・フレイムを使って燭台に火を灯し、寄ってきたところを狙おう。

技名	攻撃力	属性
接触	30	–
急降下	45	–
燐粉	8	クラウド
燐粉玉	30	クラウド
ラルバ接触	23	–
ラルバ噛み付き	23	–

52 ヴァンパイア



タイプ：イモータル

体力	1500	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	–	経験	300	熟練	0

フリーズ ×　ウルフ ×

アイテム：–

遺跡のボス。サバタが作ったブラックホールに追い込んだら、エンチャント・ソルを使って大ダメージを与えるのだ。

技名	攻撃力	属性
接触	35	–
切り裂き	40	–
ヴァンパイアソード	40	
吸血	8	ダーク
太陽ショット(ドラグーン)	100	ソル
太陽ショット(ヴィザード)	80	ソル

53 赤きドゥラスロール



タイプ：イモータル

体力	1700	得意	ソル	苦手	ダーク
防御	–	経験	600	熟練	0

フリーズ ×　ウルフ ○

アイテム：–

暗黒街のボス。3つの形態で襲い掛かってくるぞ。最終形態まで追い込んだら、チェンジ ウルフで背後から攻撃しよう。

技名	攻撃力	属性
接触	50	–
棘	50	–
大棘	85	–
鉄球	70	–
花粉	60	アース

54 青きドヴァリン



タイプ：イモータル

体力	2200	得意	フロスト	苦手	フレイム
防御	–	経験	1000	熟練	0

フリーズ ×　ウルフ ×

アイテム：–

地下水路のボス。敵の攻撃をうまく誘導するのがポイントだ。スピアとエンチャント フレイムの組み合わせで戦おう。

技名	攻撃力	属性
接触（本体）	100	–
腕攻撃（腕）	25	–
腕攻撃	90	–
バブルブレス	50	フロスト
ダークブレス	30	ダーク
墨玉（空中）	65	ダーク
墨玉（地上）	50	ダーク
岩	70	–

55 黒きダーイン



タイプ：イモータル

体力	5000	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	–	経験	1000	熟練	0

フリーズ ×　ウルフ ×

アイテム：–

螺旋の塔のボス。序盤はヴァンパイアと同じ戦いかたでOK。後半は攻撃後のスキを狙い、こちらの攻撃を当てていこう。

技名	攻撃力	属性
接触	85	–
切り裂き	120	–
ヴァンパイアソード	100	–
影の腕（地上）	80	ダーク
クロロホルルン＋	80	ダーク
ダークブラスト	75	ダーク
影の腕（地中）	65	ダーク

56 終末の獣 ヨルムンガンド



タイプ：イモータル

体力	5000	得意	–	苦手	–
防御	–	経験	0	熟練	200

フリーズ ×　ウルフ ×

アイテム：–

変異域の最深部にいるラスボス。顔の左右を攻撃し、動きを止めてから開いた口の中をソル属性で攻撃しよう。

技名	攻撃力	属性
接触	100	–
噛み付き	120	–
噛み砕き	90	–
蛸の腕／暗黒根	150	–
ソード／アックス／ハンマー	120	–
ダークブレス	80	ダーク
怪光線	100	ランダム

57 闇のネットナビ シェードマン



タイプ：イモータル

体力	5000	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	–	経験	3000	熟練	0

フリーズ ×　ウルフ ×

アイテム：–

クリア後のロックマンイベントに登場するボス。途中で弱点が変化し、前半はダーク、後半はソルが弱点になる。

技名	攻撃力	属性
接触	100	–
切り裂き	150	–
レッドウイング	130	–
クラッシュノイズ	180	–
吸血	60	ダーク
ウイングストーム	120	–
ダークエアレイド	140	

レア

色以外、見た目・攻撃方法はザコと同じ。だが、そのライフと攻撃力の高さは段違い。一撃で倒されてしまうこともある危険な相手だ。その分倒したときに得られる経験値やアイテムは魅力的なのだ。

14 バンデット+



タイプ：ビースト

体力	4000	得意	−	苦手	−
防御	90	経験	2000	熟練	10

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：バンデット、ヘルハウンドの出現する場所

アイテム：サンダースピア／正義のカード

やはりアイテムを奪ってくるが、それよりも攻撃をよけることに専念することが重要。うまく後ろに回り込もう。

技名	攻撃力	属性
接触	130	−
噛み付き	200	クラウド

19 コカトリス+



タイプ：ビースト

体力	8000	得意	クラウド	苦手	アース
防御	100	経験	3000	熟練	10

フリーズ ×　ウルフ ×

主な出現ステージ：コカトリスの出現する場所

アイテム：グレートソード／星のカード

石化光線はもちろん恐いが、体当たりの攻撃力がなにより驚異的。くらったら生き延びることはまず不可能だ。

技名	攻撃力	属性
接触	150	−
体当たり	300	−
石化光線	200	クラウド

24 グール+



タイプ：アンデッド

体力	3000	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	80	経験	500	熟練	10

フリーズ ○　ウルフ ○

主な出現ステージ：ゾンビ、グールの出現する場所

アイテム：バスタードソード／恋人のカード

ゾンビと同じ形で、色が赤いクリムゾン・モンスター。イモータルをもはるかにしのぐライフと攻撃力が特徴だ。

技名	攻撃力	属性
接触	90	−
ホルルン液	110	−

27 マミー+



タイプ：アンデッド

体力	3500	得意	ダーク	苦手	ソル
防御	90	経験	500	熟練	10

フリーズ ○　ウルフ ○

主な出現ステージ：マミー、ガストの出現する場所

アイテム：パルチザン／塔のカード

マミーのクリムゾンバージョン。引火させられるので、他の敵よりは倒しやすい。火をつけたら見守ろう。

技名	攻撃力	属性
接触	100	−
噛み付き	200	−
爆弾	250	フレイム

31 スケルトン+



タイプ：シング

体力	3500	得意	−	苦手	−
防御	80	経験	1200	熟練	10

フリーズ ○　ウルフ ○

主な出現ステージ：スケルトンフェンサー、スケルトンアーチャーの出現する場所

アイテム：バトルアックス／皇帝のカード

スケルトンのクリムゾンバージョン。通常のスケルトンと同様にエンチャント攻撃でないとトドメをさせない。

技名	攻撃力	属性
接触	100	−
殴り	200	−

36 ゴーレム+



タイプ：シング

体力	4000	得意	アース	苦手	クラウド
防御	100	経験	1500	熟練	10

フリーズ ○　ウルフ ○

主な出現ステージ：クレイゴーレム、ストーンゴーレムの出現する場所

アイテム：ウォーハンマー／節制のカード

転がり攻撃が非常に強力。同士うちや壁への激突を狙っていこう。エンチャント クラウドを使って攻撃しよう。

技名	攻撃力	属性
接触	120	−
転がり	200	−

マップ攻略

本作中に登場するイモータルダンジョンをはじめとする全17マップを解説。
アイテムの位置や隠し部屋、
そしてボス攻略まで全てを網羅する完全攻略ページだ。

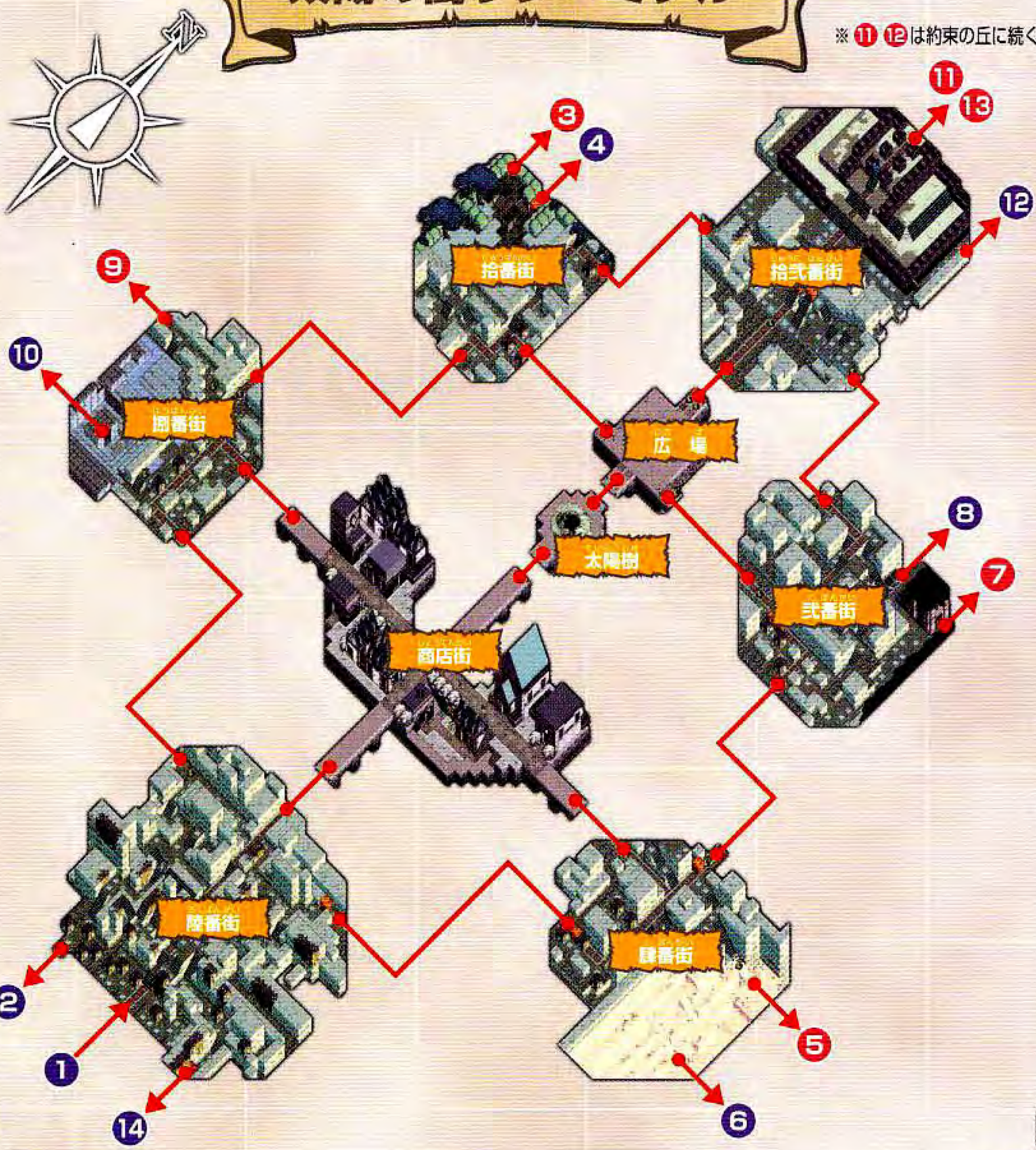


太陽の街サン・ミゲル 全体マップ

1 渓谷・街門……P.062
2 廃墟……P.160
3 大聖堂……P.064
4 森……P.166
5 遺跡……P.078
6 地下墓地……P.172
7 暗黒街……P.094
8 時の家……P.176
9 地下水路……P.116
10 宝物庫……P.184
11 螺旋の塔……P.122
12 夢幻街……P.198
13 変異域……P.138
14 闘技場……P.196

太陽の街サン・ミゲル

※11 12は約束の丘に続く

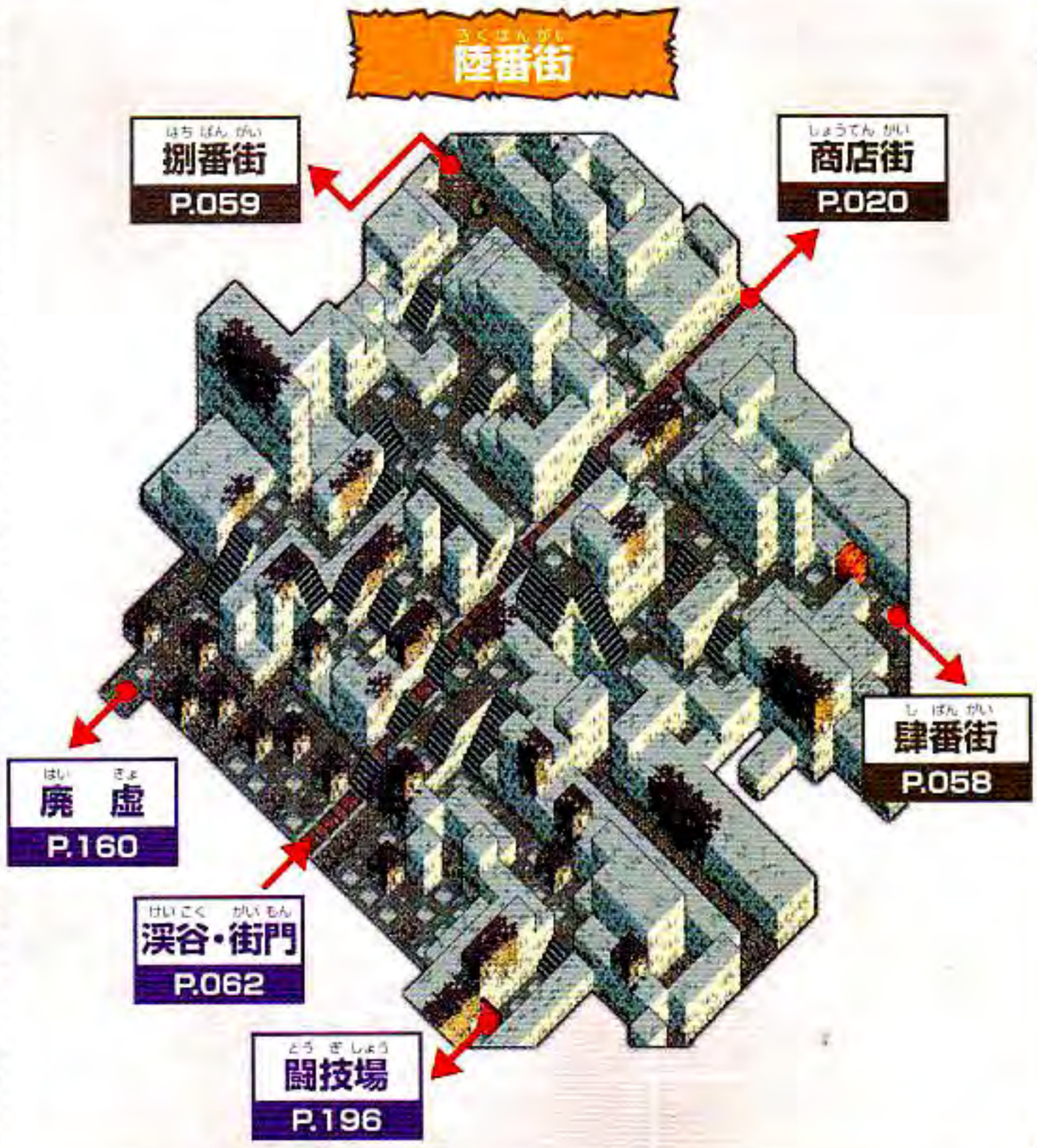


渓谷・街門を抜けた後にたどりつくマップ

最初のマップである渓谷・街門をクリアした後にくる陸番街。商店街へ続くルートが確保されたマップだ。捌番街へのルートは暗黒の根（遺跡クリア後、エンチャント・ダーク入手後に倒せる）、肆番街へのルートは木箱（大聖堂でクラブ入手後に壊せる）で閉ざされている。



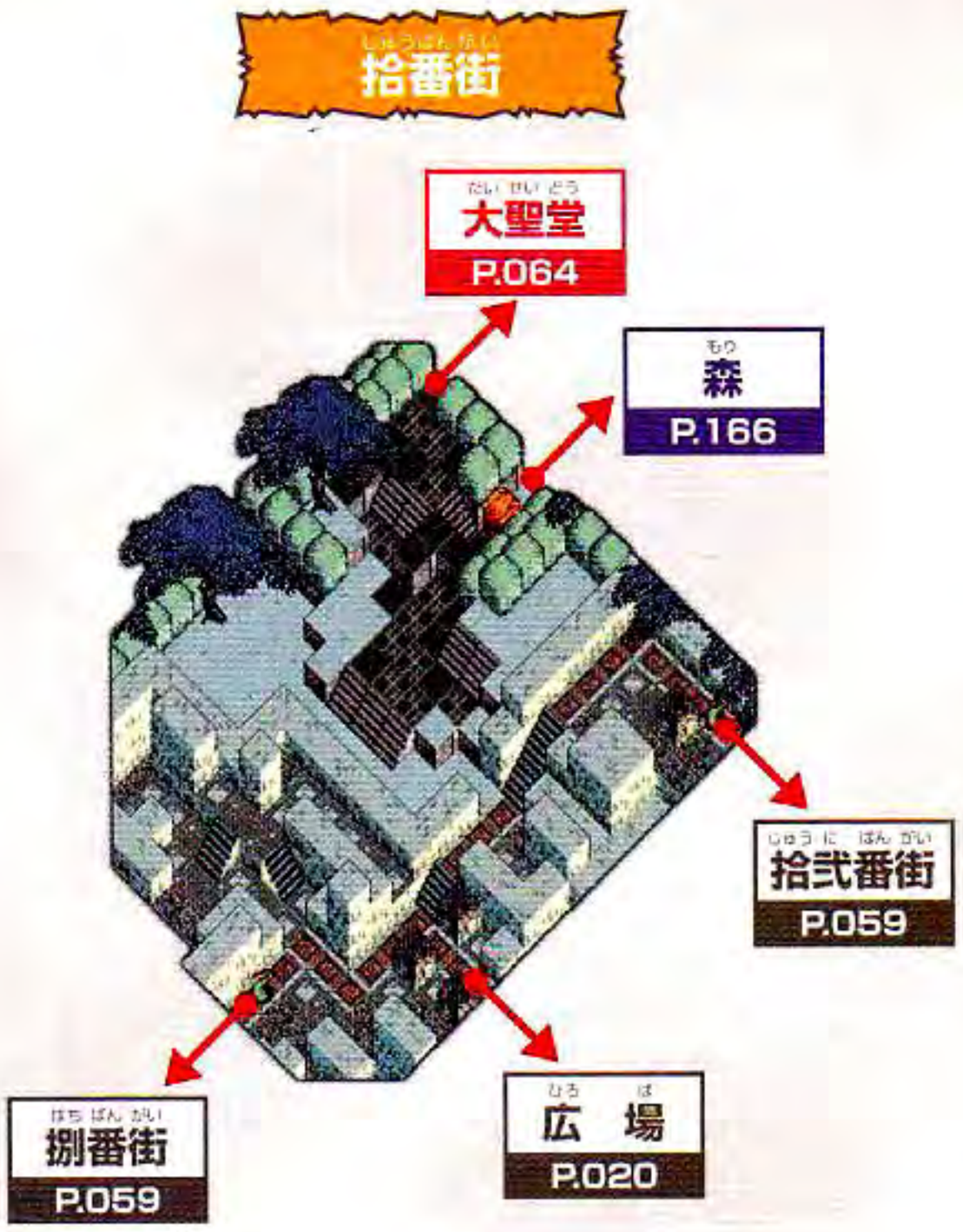
↑アンデッドダンジョンは2つ。廃墟は最初から入れるが闘技場が開くのはゲームクリア後。



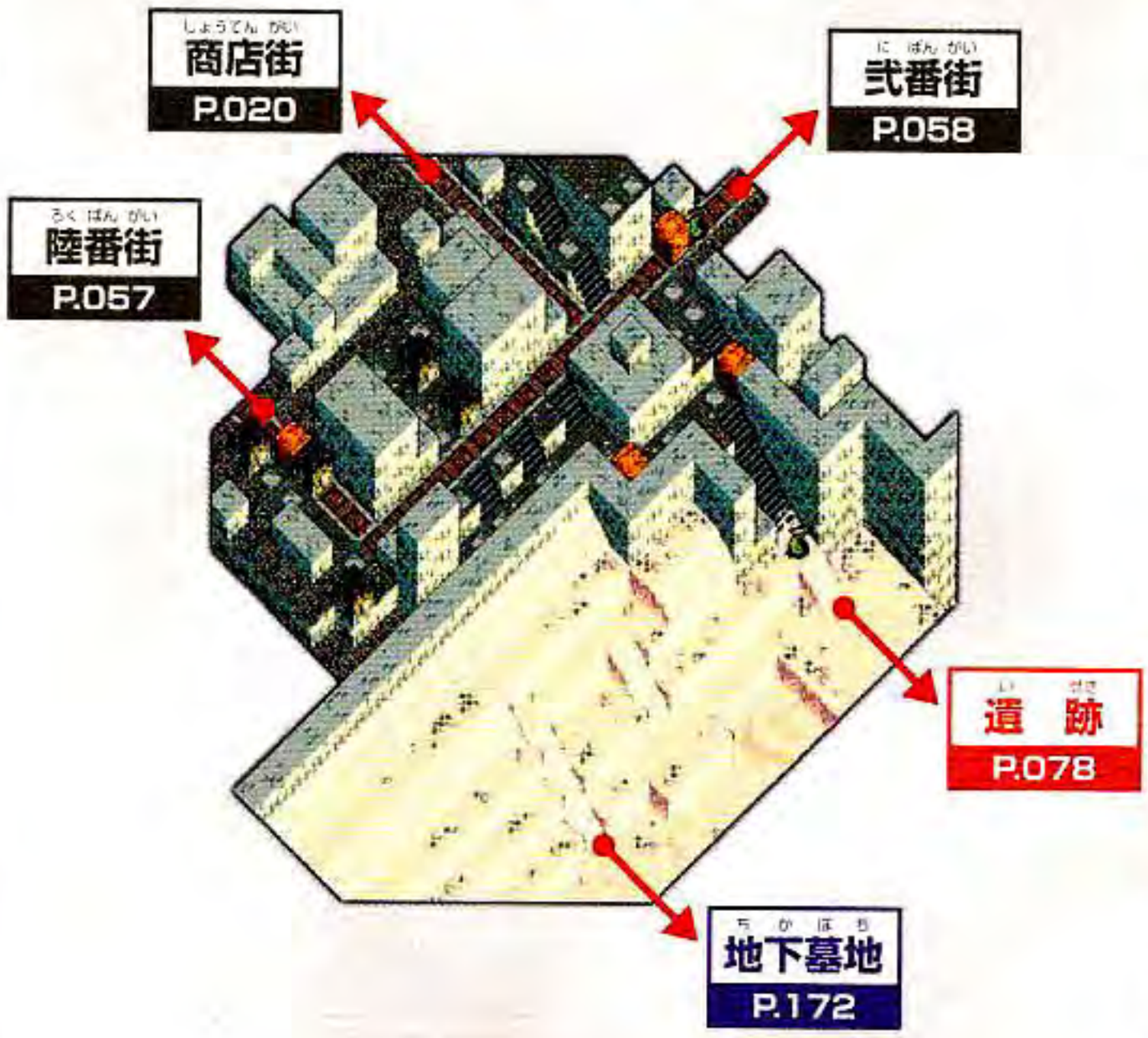
最初のイモータルダンジョンが存在する

イモータルダンジョン・大聖堂とアンデッドダンジョン・森に続く道がある。森は大聖堂でクラブを取り、木箱を壊さないと入ることはできない。捌番街、拾弐番街へのルートは暗黒の根によって閉ざされている。遺跡クリア後にエンチャント・ダークを覚えないと倒すことはできないぞ。

↑この地区はアンデッドダンジョンとイモータルダンジョンが並んでいる。



肆番街



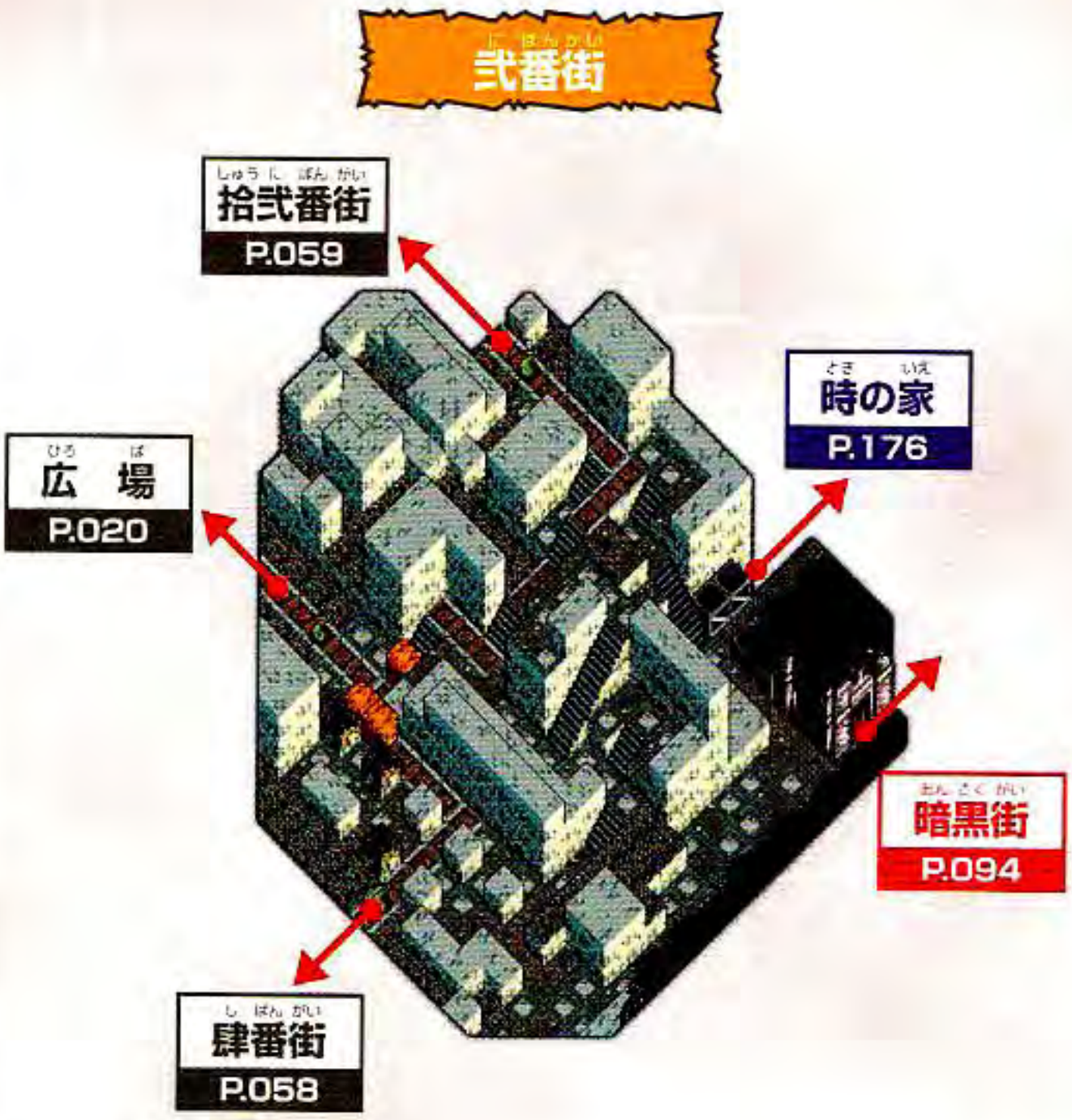
ハンマーで木箱を壊せば遺跡に行ける

サン・ミゲル東側の地区。イモータルダンジョン・遺跡とアンデッドダンジョン・地下墓地へ続く通路がある。遺跡前の木箱をハンマーで壊せば、両方に行けるようになるぞ。弐番街、陸番街に直接行くにも木箱の破壊が条件。弐番街の場合、暗黒の根も倒す必要がある。



⬆遺跡の前にある暗黒の根は大聖堂クリア後、鍛冶屋のスミスと話せば消えている。

弐番街



強敵イエロースライムにくれぐれも注意！

イモータルダンジョン・暗黒街とアンデッドダンジョン・時の家に続く道がある地区。拾弐番街、広場、肆番街への通路はすべて暗黒の根によって封鎖されているので、暗黒の根を倒せるエンチャント・ダークが不可欠だ。イエロースライムが多いので注意。



⬆序盤の強敵イエロースライムはエンチャントなしの攻撃でじっくり倒そう。

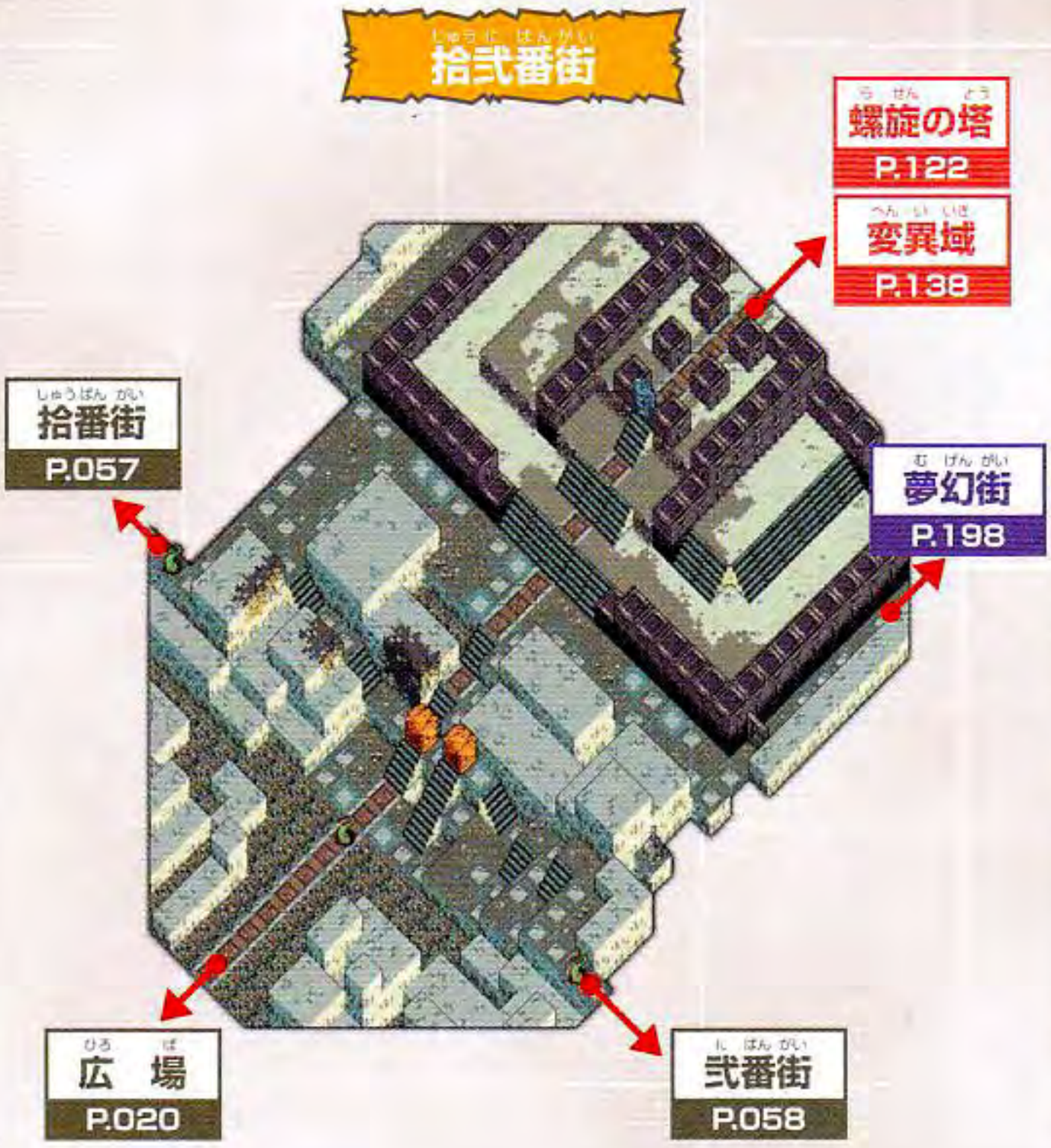
地下水路への道のカギはクロが握る

イモータルダンジョン・地下水路とアンデッドダンジョン・宝物庫がある地区。地下水路は暗黒街クリア後に商店街にいるクロを追いかけてくると入れるようになる。宝物庫、拾番街、陸番街への道はすべて暗黒の根で閉ざされているので、エンチャント・ダークを覚えるまで我慢だ。



⬆暗黒街クリア後、スミレの飼い猫クロを追ってくると地下水路への扉が開く。





最後のダンジョンが待つ謎のエリア

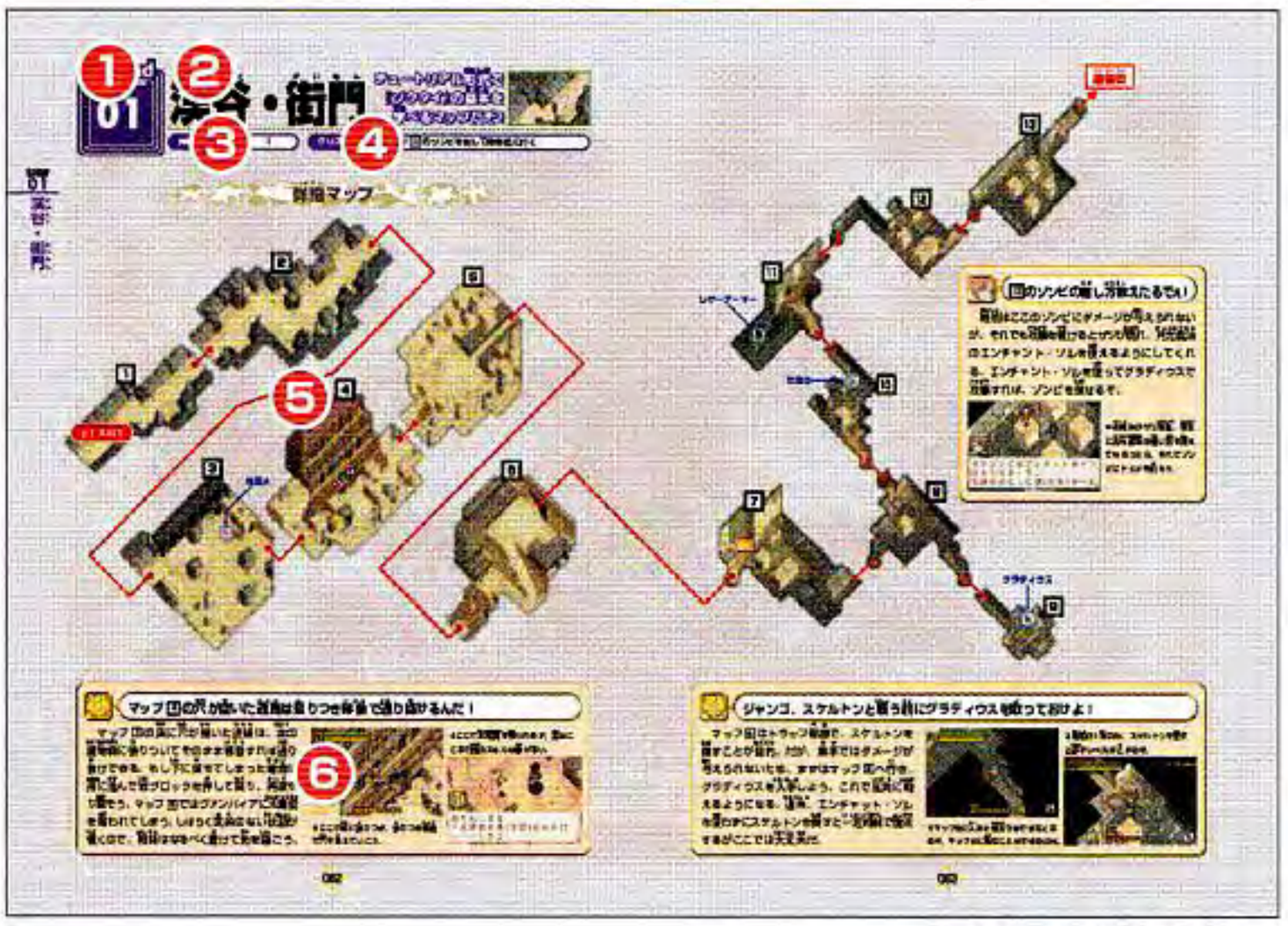
螺旋の塔と変異域という巨大なイモータルダンジョンがある地区。この2つのダンジョンには終盤にならないと入れない。また、アンデッドダンジョン・夢幻街も太陽銃がないと入れないのだ。また、広場、拾弐番街、弐番街へのすべての通路が暗黒の根でふさがれている。



⬆太陽銃でこのレバースイッチを撃てば夢幻街への扉が開く。詳しくはP.198へ。

攻略ページの見かた

マップ攻略に記載されるマップアイコン、アイテムアイコンの意味は把握しよう。
ひとつの落とし穴がジャンゴの運命を左右することもあるのだ。





※イモータルダンジョンは全体マップと攻略チャートが最初に入ります

1. アンデッドダンジョン、イモータルダンジョンの区別と通し番号
2. マップ名
3. ジャンゴのオススメレベル
4. マップクリアの条件
5. マップ
6. 攻略ポイント
7. 対ボス攻略ポイント
8. ボスデータ
9. 帰路＆バトルドライブ攻略ポイント

マップアイコン一覧					
START	スタート地点		太陽タケノコ		△のカギの扉
	マップつながり		地　図		□のカギの扉
	バット変身時に移動可		見える宝箱のアイテム		落とし穴
	マウス変身時、赤いキノコ使用時に移動可		見えない宝箱のアイテム		落とし穴落下地点
	壁破壊後に移動可		ミミック		ワープ魔方陣
1	マップ番号		ダイナマイトで破壊可能な壁		タイム魔方陣／チェンジ魔方陣
	移動床、昇降床のルート		張りつき移動エリア		太陽結界
	天　窓		落下するエリア	BOSS	ボス部屋
			太陽床	A P.124	マップ移動先。A→Aとつながる
			○のカギの扉		

アイテムアイコン一覧							
	大地の実		ちからの実		青いキノコ		チョコレート		日焼け止め
	太陽の実		がまんの実		太陽のしずく		回復薬		テルテルボーズ
	はやさの実		千里眼の実		トマトジュース		魔法薬		ズーボルテルテ
	しのびの実		くさった実		おいしい肉		毒消し		おてんきゲタ
			赤いキノコ		干し肉		万能薬		転移の葉

進行フローチャート

攻略の自由度が高い『ゾクタイ』。ここでは本書がおすすめする進行ルートを紹介する。
この攻略チャートを目安にすれば、ゲームの完全クリアへの道のりがかなり楽になるぞ。

オススメ攻略ルート

渓谷・街門 P.062
↓
廃墟 P.160
↓
大聖堂 P.064
↓
森 P.166
↓
遺跡 P.078
↓
地下墓地 P.172
↓
暗黒街 P.094
↓
時の家 P.176
↓
地下水路 P.116
↓
宝物庫 P.184
↓
螺旋の塔 P.122
↓
夢幻街 P.198
↓
変異域 P.138
↓
本編クリア
↓
闘技場 P.196



必ずしもすべてのダンジョンをクリアする必要はない

ゲームをクリアする上で絶対にプレイする必要があるマップは、渓谷・街門&イモータルダンジョンの合計7つ。他のアンデッドダンジョンはクリアしなくてもいいが、最低でも倉庫のカギ（P.023）を入手できる廃墟、森、時の家はプレイしておこう。

■マップが出現する（入れるようになる）条件

マップ名	クリアの必要性	出現(入れるようになる)条件
渓谷・街門	必ずクリアする	最初に自動的に入る
大聖堂	必ずクリアする	渓谷・街門クリア後、サン・ミゲルでザジにスミスの救出を依頼された後
遺　跡		大聖堂クリア後、鍛冶屋のスミスに話しかけた後
暗黒街		遺跡クリア（初めて黒ジャンゴになった）後、鍛冶屋のスミスに話しかけた後
地下水路		暗黒街クリア後、倉庫のスミレと話し、クロを追いかけた後
螺旋の塔		地下水路クリア後
変異域		螺旋の塔クリア後
廃　墟	クリアしなくてもOK	渓谷・街門クリア後
森		大聖堂でクラブをとった後
地下墓地		遺跡に入れるようになった後
時の家		暗黒街クリア後、太陽樹復活イベントを見て太陽魔法「ヒーリング」を覚えた後
宝物庫		暗黒街クリア後
夢幻街		螺旋の塔クリア後、スミスに太陽銃を修理してもらった後
闘技場		本編をクリア後

Undead DUNGEON 01

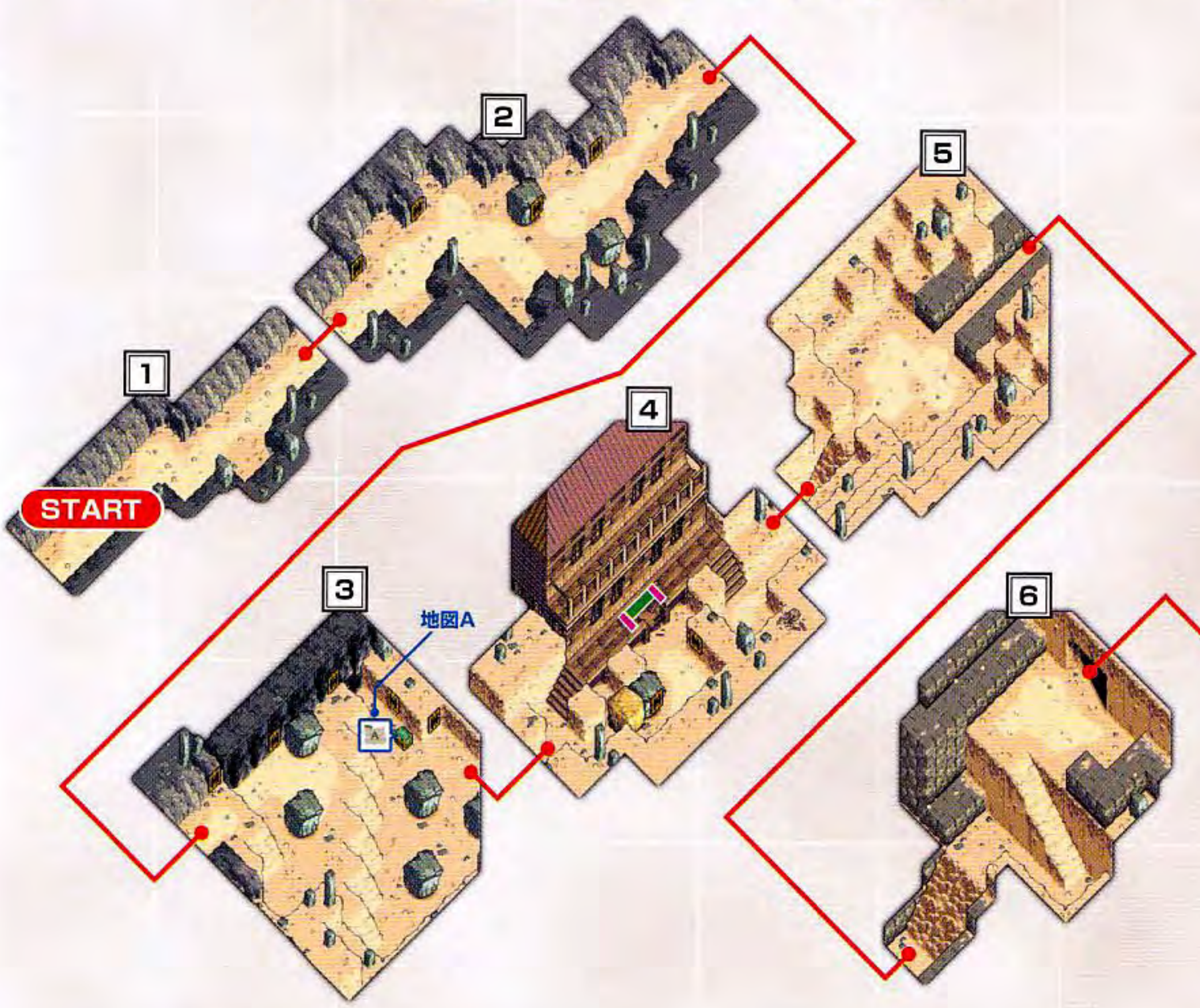
渓谷・街門

チュートリアル形式で『ゾクタイ』の基本を学べるマップだぞ！



推奨レベル 1　クリア条件 マップ13のゾンビを倒して陸番街に行く

詳細マップ



マップ4の穴が空いた通路は張りつき移動で通り抜けるんだ！

マップ4の床に穴が開いた通路は、左の建物側に張りついてそのまま移動すれば通り抜けできる。もし下に落ちてしまった場合は南に進んで岩ブロックを押して戻り、再度やり直そう。マップ5ではヴァンパイアに太陽銃を奪われてしまう。しばらく武器のない状態が続くので、戦闘はなるべく避けて先を急ごう。



⬆ここで壁に張りつき、張りつき移動で穴を越えていこう。

⬇ここで太陽銃を奪われるが、実はここまで銃のスキルは稼げない。





13のゾンビの倒し方教えたるでぇ!

最初はここのゾンビにダメージが与えられないが、それでも攻撃を続けるとザジが現れ、月光魔法のエンチャント・ソルを使えるようにしてくれる。エンチャント・ソルを使ってグラディウスで攻撃すれば、ゾンビを倒せるぞ。

←星読みのザジ登場。彼女に月光魔法の使い方を教えてもらったら、それでゾンビにトドメを刺そう。

ジャンゴ、スケルトンと戦う前にグラディウスを取っておけよ!

マップ8はトラップ部屋で、スケルトンを倒すことが目的。だが、素手ではダメージが与えられないため、まずはマップ9へ行き、グラディウスを入手しよう。これで互角に戦えるようになる。通常、エンチャント・ソルを使わずにスケルトンを倒すと一定時間で復活するがここでは大丈夫だ。



↑マップ8に入ると後戻りはできなくなるが、マップ9に進むことはできるのだ。

↓最初の1回のみ、スケルトンを倒すと必ずレベルが上がるぞ。



Immortal DUNGEON 02

大聖堂（だいせいどう）

最初に挑戦（ちょうせん）することになる本格的（ほんかくてき）なダンジョンだ!!



推奨レベル 4〜10

クリア条件 白きドゥネイルを浄化する

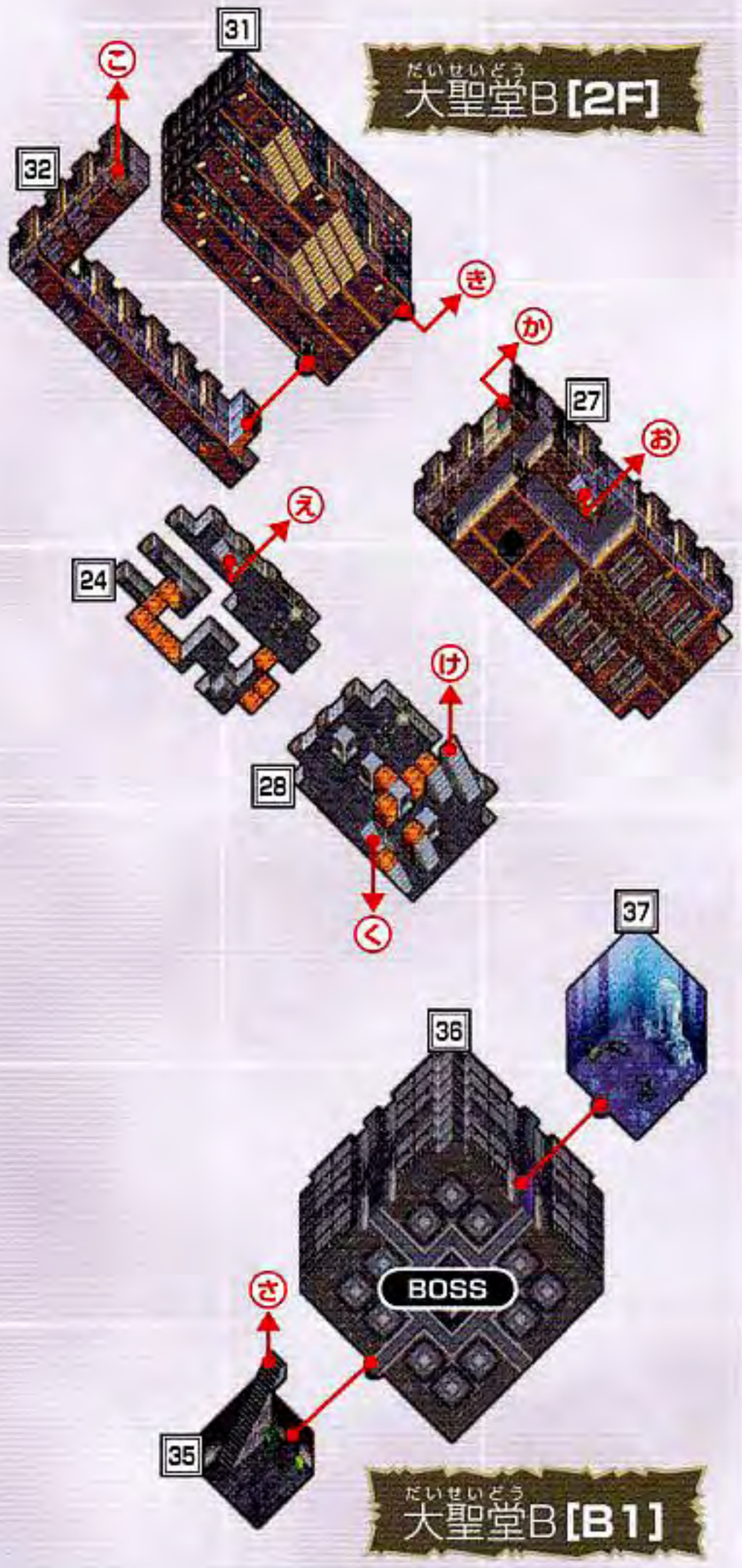
全体（ぜんたい）マップ



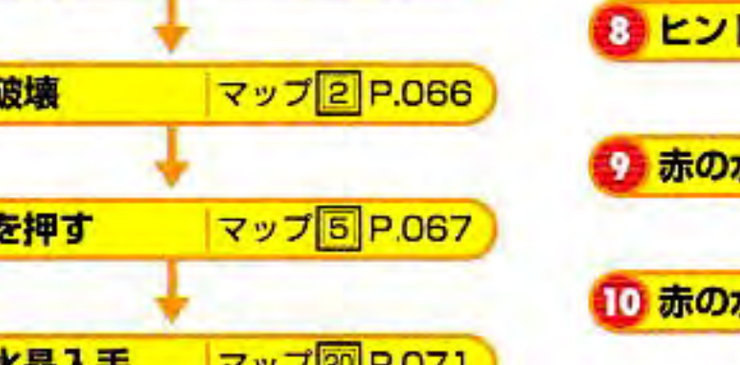
大聖堂B [3F]



大聖堂B [2F]



大聖堂B [B1]



大聖堂B [1F]



攻略フローチャート

1. クラブ入手 | マップ 8 P.067
2. 木箱破壊 | マップ 2 P.066
3. 墓石を押す | マップ 5 P.067
4. 黄の水晶入手 | マップ 20 P.071
5. 黄の水晶使用 | マップ 24 P.070
6. △のカギ入手 | マップ 24 P.070
7. スピア入手 | マップ 20 P.071
8. ヒント確認 | マップ 29 P.073
9. 赤の水晶入手 | マップ 25 P.072
10. 赤の水晶使用 | マップ 28 P.073
11. △のカギ入手 | マップ 33 P.070
12. 緑の水晶入手 | マップ 34 P.075
13. 緑の水晶使用 | マップ 29 P.073
14. 青の水晶入手 | マップ 6 P.067
15. 青の水晶使用 | マップ 30 P.073
16. 白きドゥネイルを倒す | マップ 36 P.076
17. ○のカギ入手 | マップ 22 P.070
18. ダンジョンを出る | マップ 1 P.066
19. バトルドライブ | 広場 P.020

詳細マップ



マップ2では岩ブロックを押して道を切り開くんだ！

マップ2では、岩ブロックが道をふさいでいる。木箱が邪魔をしているためマップ4には進めないので、まずはAの岩ブロックをAに、Bの岩ブロックをBに押して穴に落とし込み、道を作って北へと進んでいこう。マップ8でクラブを手に入れれば木箱が壊せ、マップ4とマップ5へ行くことができる。

↑マップ2にあるAとBの岩ブロックを穴に落とせば先に進めるようになる。

↓Eの木箱を壊したら、CをC、DをDに落とす。これでマップ3に行ける。

クラブを入手したら木箱を壊してマップ 4 へ！

マップ 8 にはハンマー（クラブ）がある。これを取るには Ⓕ を Ⓔ に、Ⓖ を Ⓕ に移動させればOKだ。ハンマーを手に入れたらマップ 2 に戻ろう。これを使って 4 につながる道を封じている木箱を壊せば、先に進める。



グレイブキーパーが素通りする墓石を押すんだぞ、ジャンゴ！

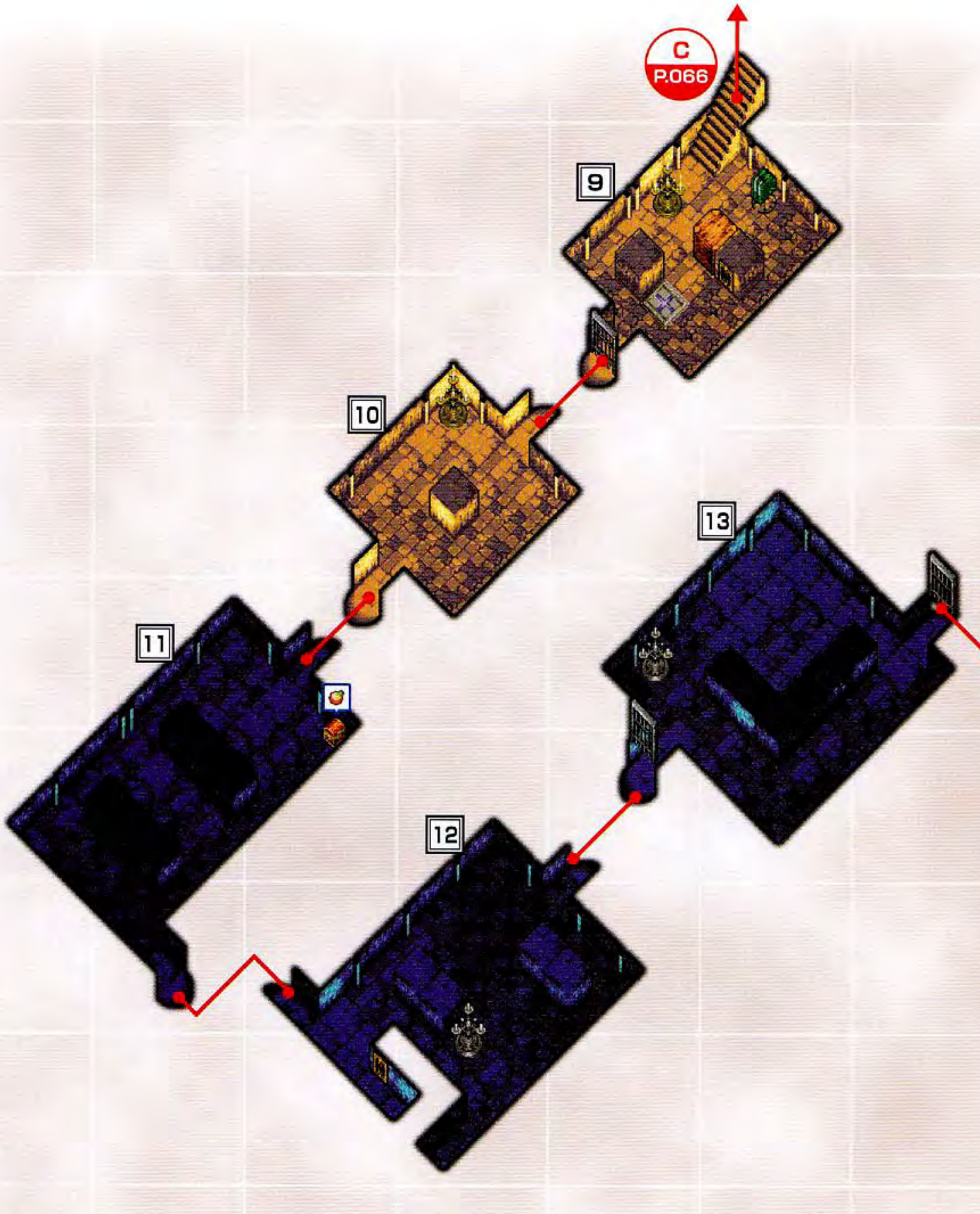
マップ 5 には12個の墓石があり、そのうち動く3個の墓石を押せばマップ 4 に秘密の通路が現れる。ただし、関係ない墓石を押してしまうとゴーストが出てきて混乱させられるので注意が必要だ。動く墓石の見分け方は簡単。グレイブキーパーは、動かない墓石の前でのみ、おすわりをする。つまり、素通りした墓石を押せばいいのだ。



⬆グレイブキーパーに見つからないようにその動きを観察しよう。

⬇ちなみに、正解の墓石はマップ中のⒽ、Ⓘ、Ⓙの3ヶ所だ。





たくさんの仕掛けをクリアしないと先に進めないぞ！

大聖堂の地下にはいくつもの仕掛けがある。まずはマップ9の仕掛け。これは木箱を押して床スイッチに乗せれば自由に通り抜けできるぞ。マップ12、13はエンチャント・フレイムを使って燭台に攻撃し、部屋を明るくすると戦いやすい。ただし、ゾンビに見つからなければ鉄格子は閉まらない。

マップ14、16、17の仕掛けは、少々複雑。マップ14はソードを使って2つの燭台に同時に火をつけよう。Ⓐに火を灯せば宝箱が出現するが、スピアが必要だ。マップ16は2つの燭台に火を灯してからすぐに、ハンマーで錆びたレバースイッチを叩けばOK。マップ17はⒹの燭台に火を灯した後、急いで張りつき移動で逆側に渡り、Ⓔの燭台に火をつけよう。これで各部屋の鉄格子が開く。

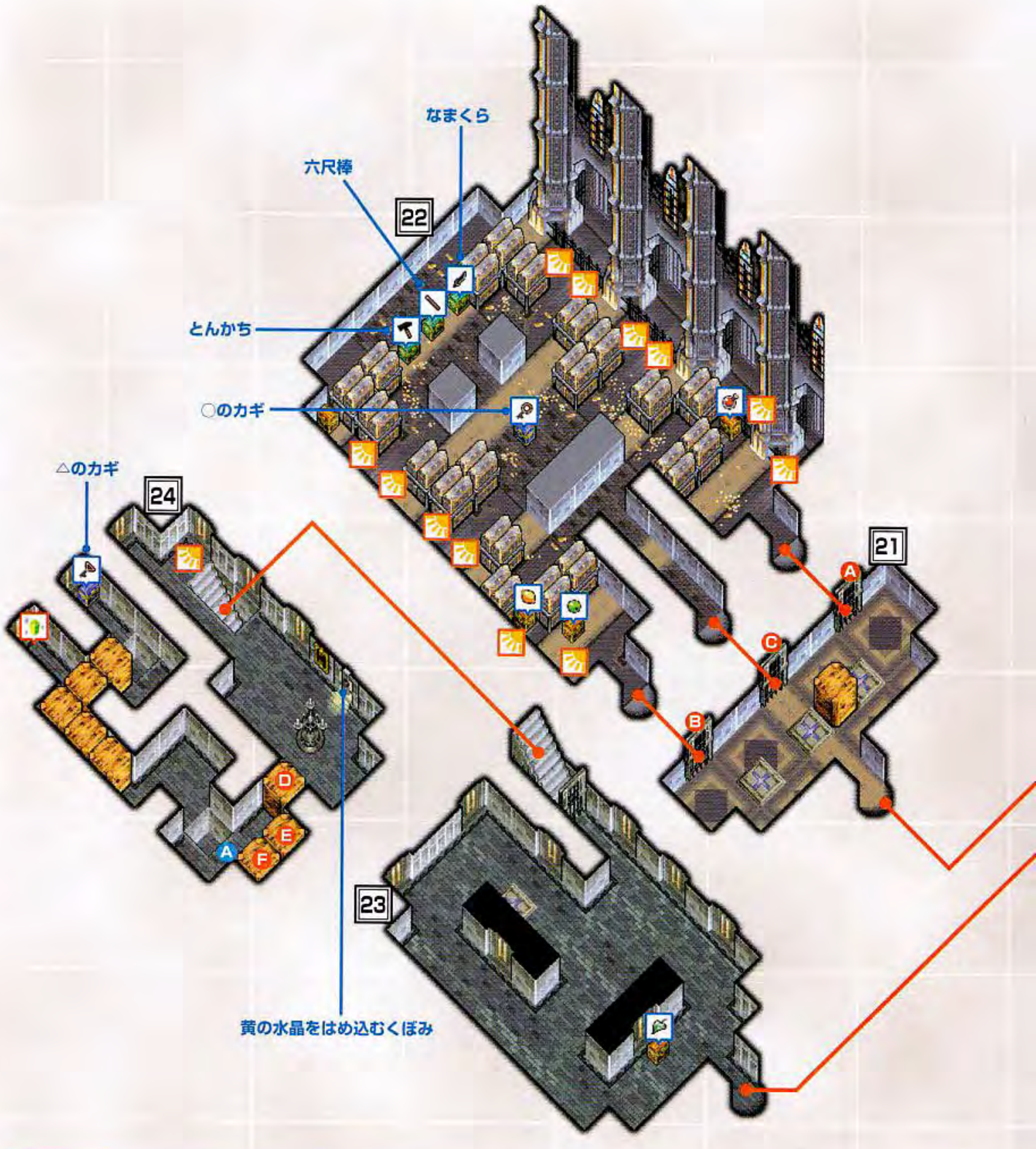
接触スイッチへの道を作るんだ

マップ15の鉄格子は、接触スイッチに触れば開けられる。まずはBの木箱をAに移動させ、その後Cの木箱をBに移動させよう。これで階段を上って接触スイッチまで進めるようになる。



錆びたレバースイッチを ハンマーで叩け！

マップ18の昇降床は、途中までしか動いてくれない。上の段まで到達させるためには、途中にある2つの錆びたレバースイッチを入れなくてはならない。昇降床で上下に移動している間に、タイミングよくハンマーで叩こう。



燭台に火を灯し、黄の水晶をセットするんだ！

マップ21は重量スイッチに木箱を乗せることで、それに対応した鉄格子が開く。Cのみ重量スイッチを3つ全部同時に踏む必要がある。イモータル戦の帰りに立ち寄り、木箱、棺桶、ジャンゴでそれぞれ重量スイッチを1つずつ踏めばOKだ。

マップ23では重量スイッチの上で壁たたきをし、ゾンビをおびき寄せよう。その間に鉄格子の前まで移動しておき、ゾンビが重量スイッチを踏んでいる間に通り抜けてしまうのだ。

マップ24の壁には、黄の水晶をはめ込める。燭台に火を灯すのも忘れずに。奥の宝箱を取るためには、まずDをAまで押す。その後EとFを破壊し、Aを穴に落とす。あとはその先の木箱を破壊し、最後の木箱を穴に落とせばいい。

スケルトンを全滅させろ！

マップ20に来ると、スケルトンが現れる。このスケルトンを全滅させると宝箱が現れ、黄の水晶を入手できる。水晶は全部で4色あり、それぞれ特定の場所にはめ込むことで、ここからマップ35に通じる階段が出現するのだ。

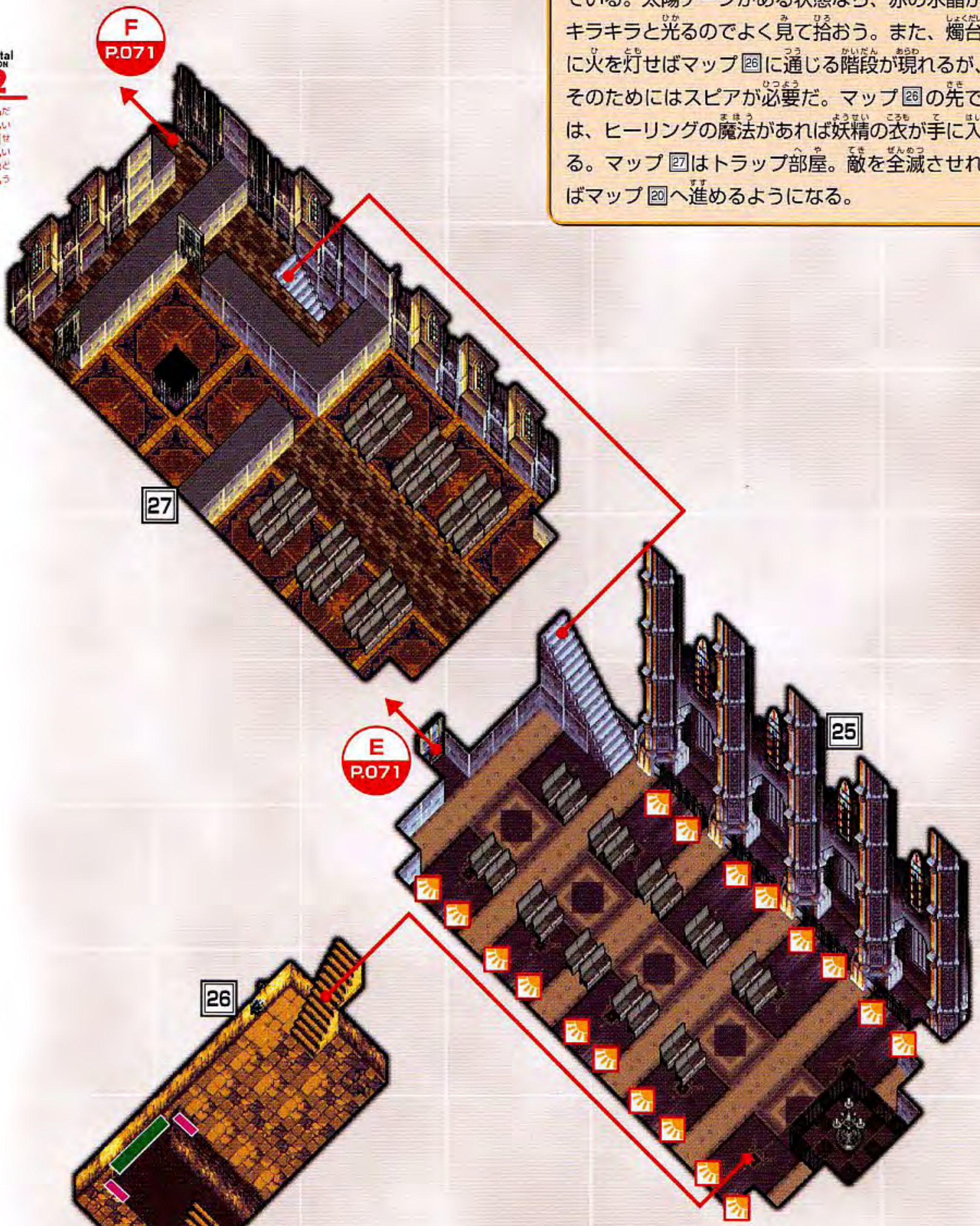


先に進むにはスピアが必要だ！

マップ19にあるレバースイッチを入れると、鉄格子が開いてマップ28にいけるようになる。ただし、レバースイッチは離れたところにあるため、スピアがないと攻撃が届かない。スピア（ショートスピア）はマップ20の宝箱に入っているぞ。

赤の水晶を見つけ出せ！

マップ25の天窓のどこかに、赤の水晶が隠れている。太陽ゲージがある状態なら、赤の水晶がキラキラと光るのでよく見て拾おう。また、燭台に火を灯せばマップ26に通じる階段が現れるが、そのためにはスピアが必要だ。マップ26の先では、ヒーリングの魔法があれば妖精の衣が手に入る。マップ27はトラップ部屋。敵を全滅させればマップ20へ進めるようになる。



赤の水晶
（マップ25 どれかの天窓の近く太陽光があるときのみ光る）



青の水晶のありかは…？

マップ30の壁には、青の水晶のありかを記したヒントパネルと、青の水晶をはめ込む場所がある。ヒントは少々わかりづらいが、大聖堂の前に2つの石像があったことを思い出せば簡単。マップ6に戻り、2つの石像を壊せば青の水晶が手に入る。

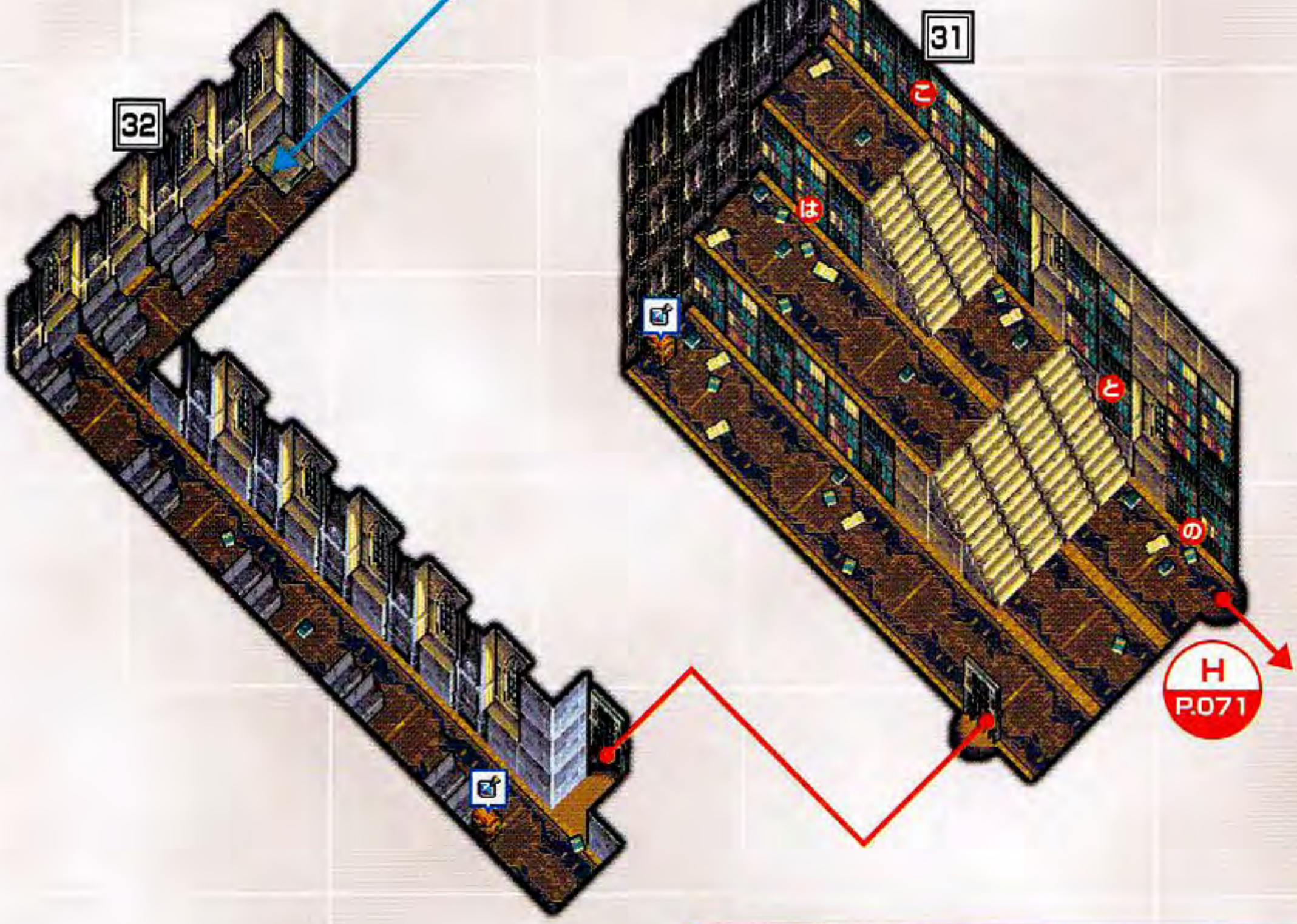


←Aを A に、Bを B に移動→Aを元に戻す→Cを C に移動という手順でヒントパネルの元へ行ける。

赤と緑の水晶はここへ！

マップ28の壁には、赤の水晶をはめ込む場所がある。同様にマップ29の壁には、緑の水晶をはめ込むことができる。もちろん黄の水晶と同様、燭台に火を灯すのも忘れずに。なお、マップ29のヒントパネルを見ておかないと、緑の水晶は入手できない。

←マップ29には落とし穴が多い。マップ中の矢印の通りに進めば、落とし穴に落ちずにすむぞ。



こ、と、の、はを調べるんだ！

マップ31の本棚は、50音順に本が並んでいる。29のヒントパネルの情報を元に、こ（か行）、と（た行）、の（な行）、は（は行）の順に調べよう。つまりマップ中、こ→と→の→はの順にスイッチを押せば鉄格子が開くのだ。

太陽コラム

クリムゾン・モンスターについて

グール＋やマミー＋といった赤い敵はクリムゾン・モンスター（レア）。能力が非常に高く、倒すと多くの経験値を得られる。クリムゾン・モンスターはその種類の敵（例えばグール＋ならグールかゾンビ）を100体以上倒すと出現するようになる。パレードアーマーを装備すると出現率が上がるぞ。



←序盤に出会うと手も足も出ない。天窓などを利用して運良く倒すことに成功すれば、多くの経験値が得られる。

木箱を動かして道を作れ

マップ33では木箱を使って接触スイッチと鉄格子への道を作る必要がある。まずはAをAに移動させ接触スイッチを触る。その後BとCを壊し、Dを Bへ、AをCへそれぞれ移動させればOK。



←Aを動かしたあとに、すぐ接触スイッチに触ってしまおう。これがポイントだ。

緑の水晶へはこう進め！

緑の水晶はマップ34にある。まずは移動床に乗り、すべての燭台に火を灯そう。スピアを使い火をつけていくのだ。

奥の部屋ではまず、Eの木箱をDに落とす。その後FをEまで押し、逆に回りこんで戻り、重量スイッチに乗せる。あとは接触スイッチに触れば緑の水晶が入った宝箱が出現するぞ。



↑6つの燭台に火をつける。エンチャント・フレイムを忘れずに。

↓Bの木箱をここまで押してくるのがコツ。これで重量スイッチまで押していける。



女教皇のカード

37

36

BOSS

I
P.071

35

VS BOSS

BATTLE 燭台を灯してドゥネイルを狙え！

ドゥネイルは普段は空を飛んでいるため、攻撃が当たらない。急降下攻撃をさけてそのスキに攻撃を加えるという手もアリだが、少々効率が悪い。マップの四隅にある錆びたレバースイッチをすべて叩けばマップ中央の燭台に火が灯り、ドゥネイルが光に誘われて下りてくるので、そこを攻撃するといいぞ。ちなみに、エンチャント·フレイムを使ってスピアで中央の燭台に攻撃すれば、レバースイッチに関係なく直接燭台に火を灯すことが可能だ。

ドゥネイルは燭台に誘われている間、燐粉玉を飛ばして攻撃してくる。燐粉玉は着弾すると広範囲に燐粉をまき散らすので、地面に落ちる前に壊すかよけよう。ある程度ダメージを与えると、ドゥネイルは燐粉玉攻撃と同時にイモムシ型の幼虫ラルバを生む。数が増えると厄介なので、見つけ次第倒そう。



白きドゥネイル	
ライフ	500
得意属性	クラウド
苦手属性	アース
経験値	200



←狙いは4つの錆びたレバースイッチ。ハンマーで叩いてまわろう。



←すべてのレバーを倒せば燭台が灯り、ドゥネイルが動きを止めるぞ！



←普段は燐粉で攻撃してくる。攻撃範囲はドゥネイルの前3マスくらいなので、正面に行かなければ安全だ。



←ラルバを放っておくと身動きが取れなくなってしまう。めんどうがらずに、見つけ次第倒しておこう。

帰路と浄化 大広間の扉を開ければゴールはすぐだ！

帰るときは、マップ20の大広間を南に抜けていくことになるが、扉には○のカギがかかっているため、そのままでは通り抜けできない。この○のカギはマップ22の中央の部屋にあるぞ。マップ21の3つの重量スイッチに、木箱、棺桶、そしてジャンゴが同時に乗れば真ん中の鉄格子が開くのだ。この真ん中の鉄格子に限り、一度開くと開きっぱなしになるので、重量スイッチから下りても大丈夫。そのまま○のカギを取りにいけるぞ。

広場まで棺桶を引きずってくれば、ここでバトルドライブがおこなわれる。ドゥネイルは棺桶から燐粉を飛ばして攻撃してくるが、射程が短いので、ジェネレーターの外を回るように動けばまず当たらないので安心だ。



←バトルドライブには太陽光は必須。太陽ゲージがないと倒せないぞ。



←マップ21の3つの重量スイッチを同時に踏めば、中央の鉄格子が開く。その先ではカギのほか、武器も取れるぞ。



←ドゥネイルの攻撃は射程が短い。外周沿いを移動しながら、ジェネレーターに張りついたエクトプラズムに攻撃しよう。

Immortal DUNGEON 03 遺跡

砂漠の中に隠れた古い遺跡が舞台
道に迷わないように注意しよう



推奨レベル 12～18

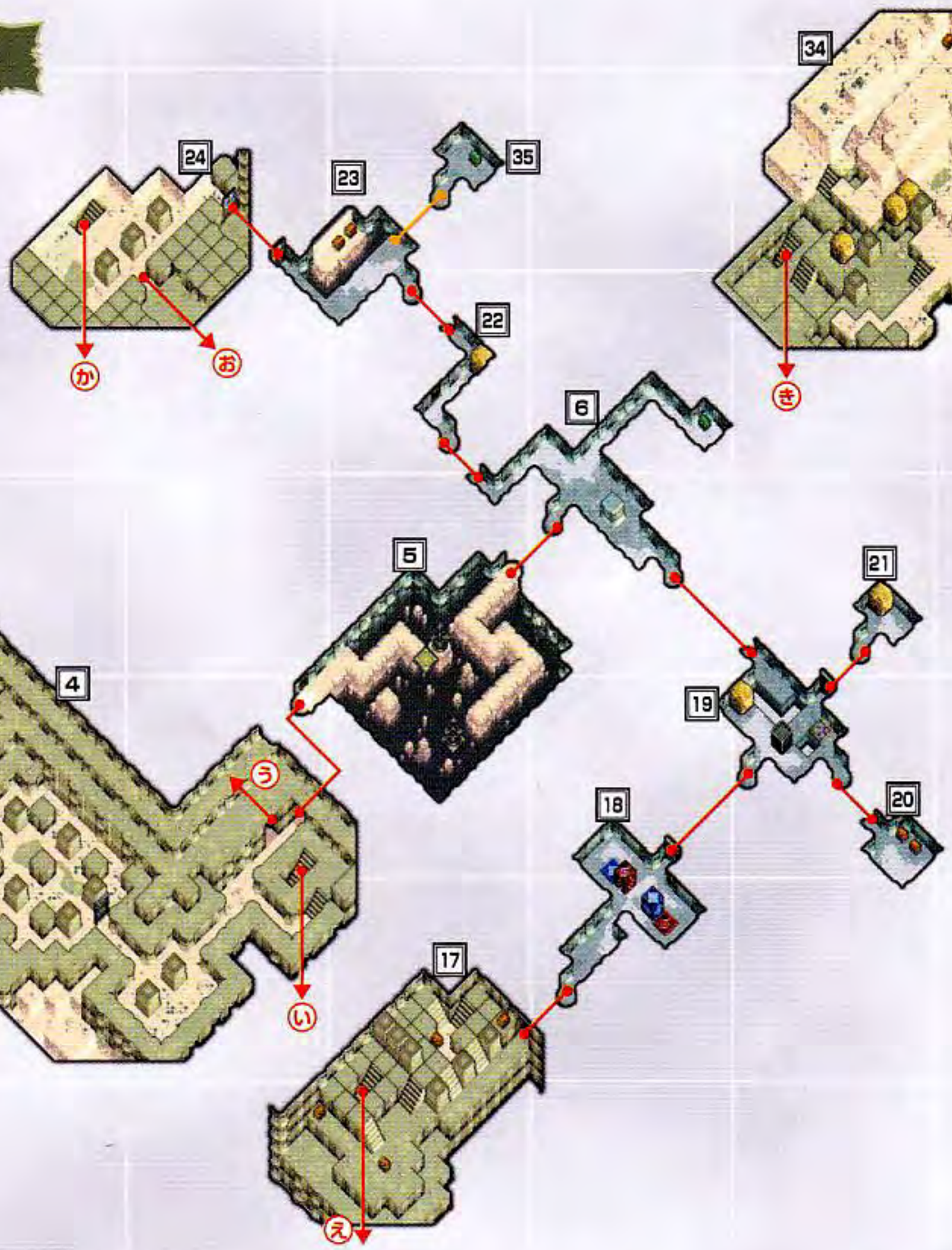
クリア条件 ジャンゴを浄化する

全体マップ

遺跡A[1F]



遺跡A [2F]



攻略フローチャート

1. エンチャント・フロストを覚える　マップ 6 P.083
2. 炎を消す　マップ 7 P.082
3. △のカギ入手　マップ 14 P.084
4. エンチャント・クラウドを覚える　マップ 15 P.085
5. 紋章パズルを解く　マップ 18 P.085
6. △のカギ入手　マップ 21 P.086
7. 紋章パズルを解く　マップ 28 P.087
8. 燭台に火を灯す　マップ 33 P.088
9. △のカギ入手　マップ 34 P.089
10. アックスを倒す　マップ 36 P.088
11. ○のカギ入手　マップ 36 P.088
12. ダイナマイトを覚える　マップ 36 P.088
13. 岩に刻まれた文字を読む　マップ 38 P.090
14. 石版のかけらを3枚入手　マップ 38 P.090
15. 石版のかけらを岩にはめ込む　マップ 38 P.090
16. 燭台に火を灯す　マップ 40 P.090
17. 属性キューブパズルを解く　マップ 43 P.091
18. 属性キューブパズルを解く　マップ 44 P.091
19. 重量スイッチパズルを解く　マップ 45 P.091
20. 重量スイッチを押す　マップ 46 P.091
21. ヴァンパイアを倒す　マップ 48 P.092
22. サバタに交代　マップ 48 P.092
23. ダンジョンの外へ　マップ 1 P.081
24. バトルドライブ　広場 P.020

遺跡B【砂漠】

遺跡B【B1】

遺跡B【B2】

遺跡B【B3】

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

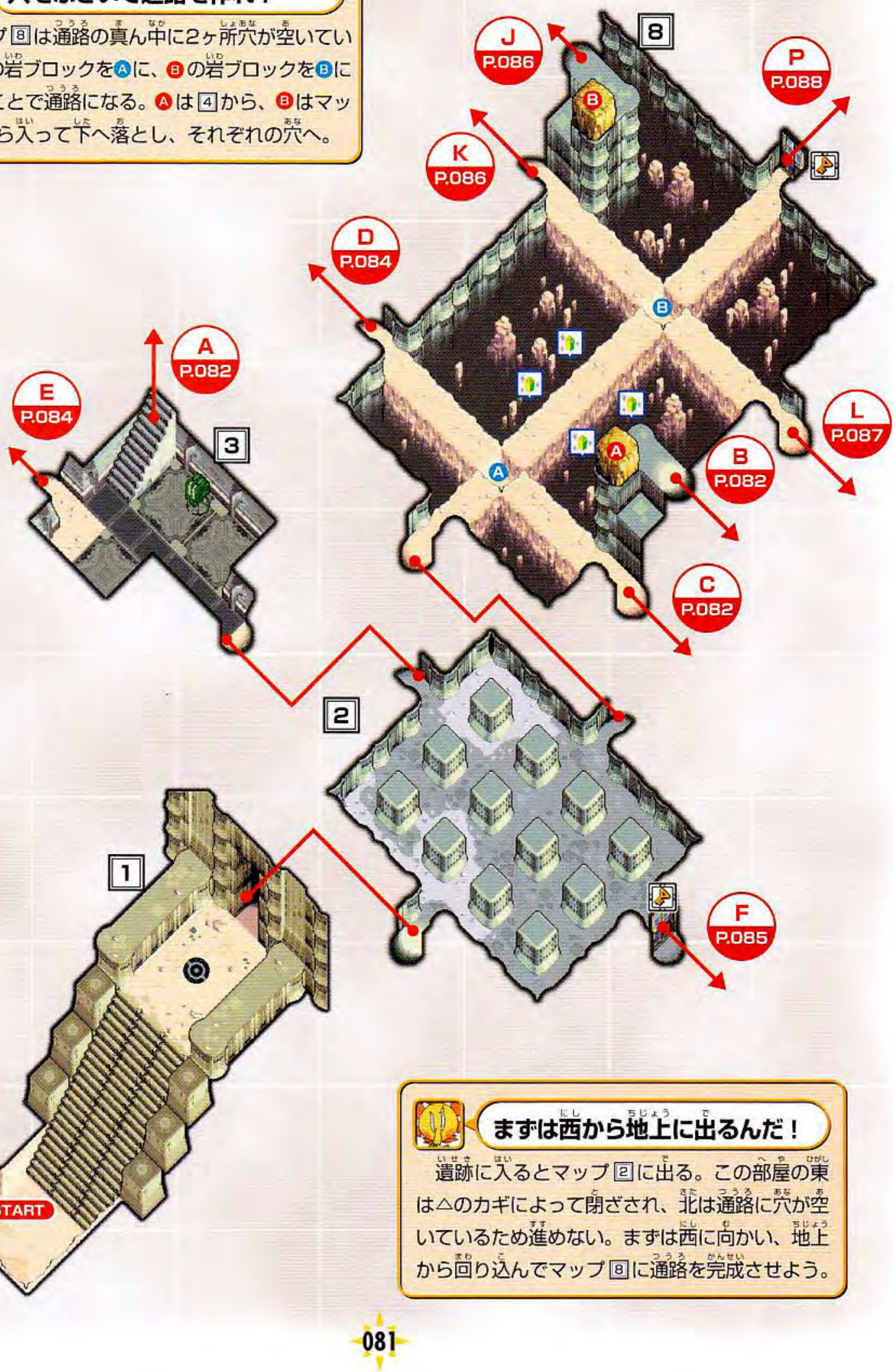
49

BOSS

詳細マップ

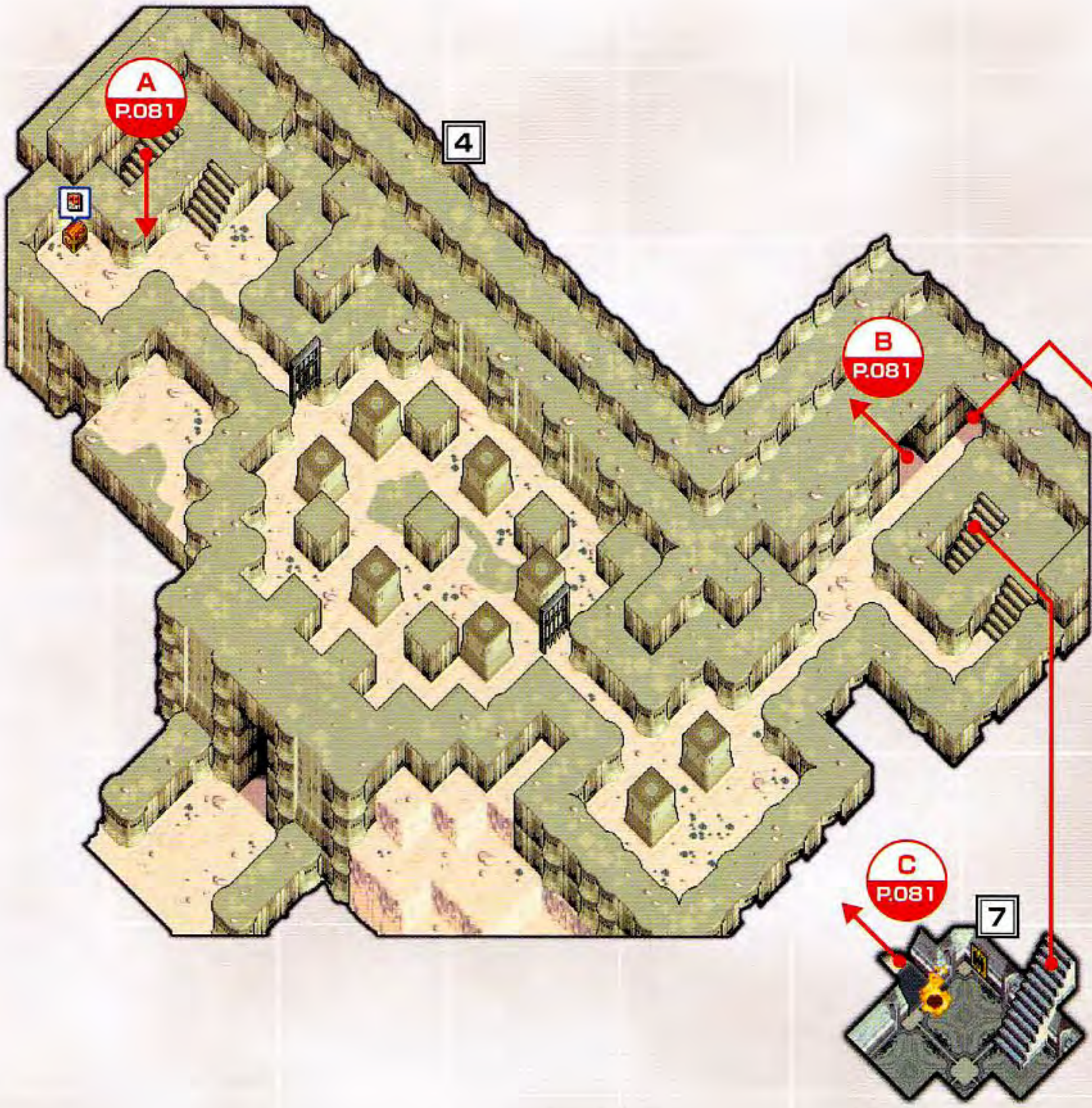
穴をふさいで通路を作れ！

マップ8は通路の真ん中に2ヶ所穴が空いている。Ⓐの岩ブロックをⒶに、Ⓑの岩ブロックをⒷに落とすことで通路になる。Ⓐは4から、Ⓑはマップ24から入って下へ落とし、それぞれの穴へ。



まずは西から地上に出るんだ！

遺跡に入るとマップ2に出る。この部屋の東は△のカギによって閉ざされ、北は通路に穴が空いているため進めない。まずは西に向かい、地上から回り込んでマップ8に通路を完成させよう。



トラップ部屋を通り抜け、マップ8に通路を作れ！

マップ4の中央部はトラップ部屋。ヴァンパイアバットを倒すと鉄格子が開く。トラップ部屋を抜けたら、エンチャント・フロストを入手するため北へ向かおう。魔法を手に入れたらマップ8に移動して岩ブロックを下に落とす。その後マップ7を経由してマップ8へ向かい、岩ブロックを中央の穴に落とそう。



⬆ここでソードを振っていればいい。エンチャント・ソルを使えば万全。

⬇マップ7のモエルルンと火炎弾はエンチャント・フロストがないと倒せない。





移動する燭台に火を灯せ！

マップ5では移動床に乗って移動することになる。Aの燭台に火を灯すと移動床が動き出すぞ。Bの燭台は常に動いているので、一番近づいたときを見計らってスピアで火を灯そう。これで移動床が右側の通路に到着する。



←マップ5の中は太陽風が吹いている。太陽センサーを手で隠し、太陽ゲージを0にすれば風はやむぞ。

キッドと話して魔法をゲットだ!

マップ6にはキッドがいる。ここでキッドと話すと、以後サン・ミゲルに道具屋が開店するぞ。また、このときフロストのレンズももらえる。キッドと話をした後は奥の宝箱を調べてから、ひとまずマップ8に戻って通路を作ろう。

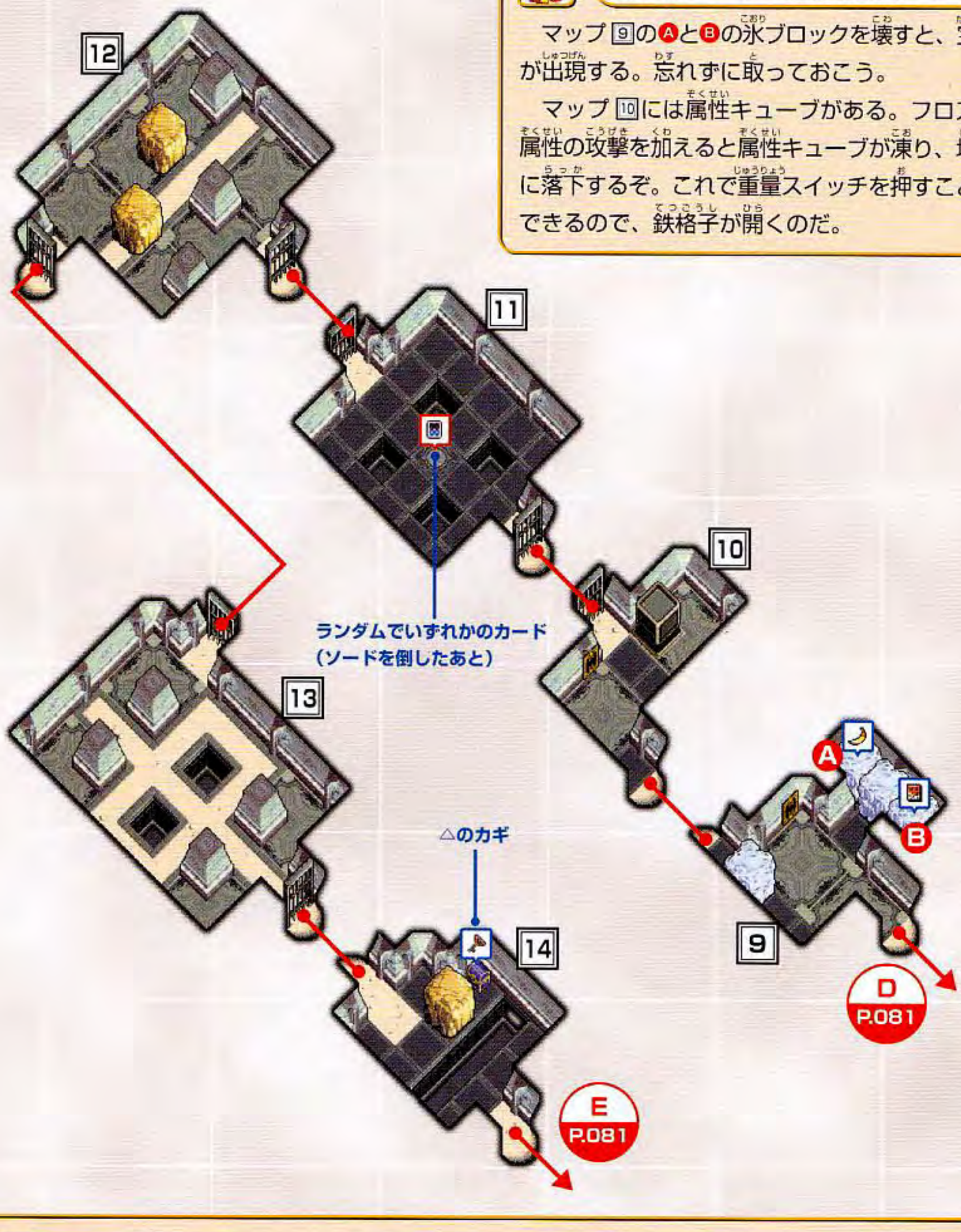


←キッドからフロストのレンズをもらえる。これでエンチャント・フロストが使えるようになるのだ。

属性キューブを地面に落とせ！

マップ9のAとBの氷ブロックを壊すと、宝箱が出現する。忘れずに取っておこう。

マップ10には属性キューブがある。フロスト属性の攻撃を加えると属性キューブが凍り、地面に落下するぞ。これで重量スイッチを押すことができるので、鉄格子が開くのだ。



連続するトラップ部屋に気をつけろ！

マップ11～13はいずれもトラップ部屋だ。マップ11はソードが相手で、狙い目はスレイブソードを出したとき。回転するスレイブソードに攻撃して弾き飛ばし、ソードにぶつけよう。マップ12に出るのはイエロースライム。岩ブロックでつぶそう。マップ13ではクレイゴーレムが出現する。誘導して衝突を狙おう。



⬆スレイブソードを弾き飛ばしてソードに当てれば大ダメージだ！

⬇クレイゴーレム同士をうまくぶつければ大チャンス！



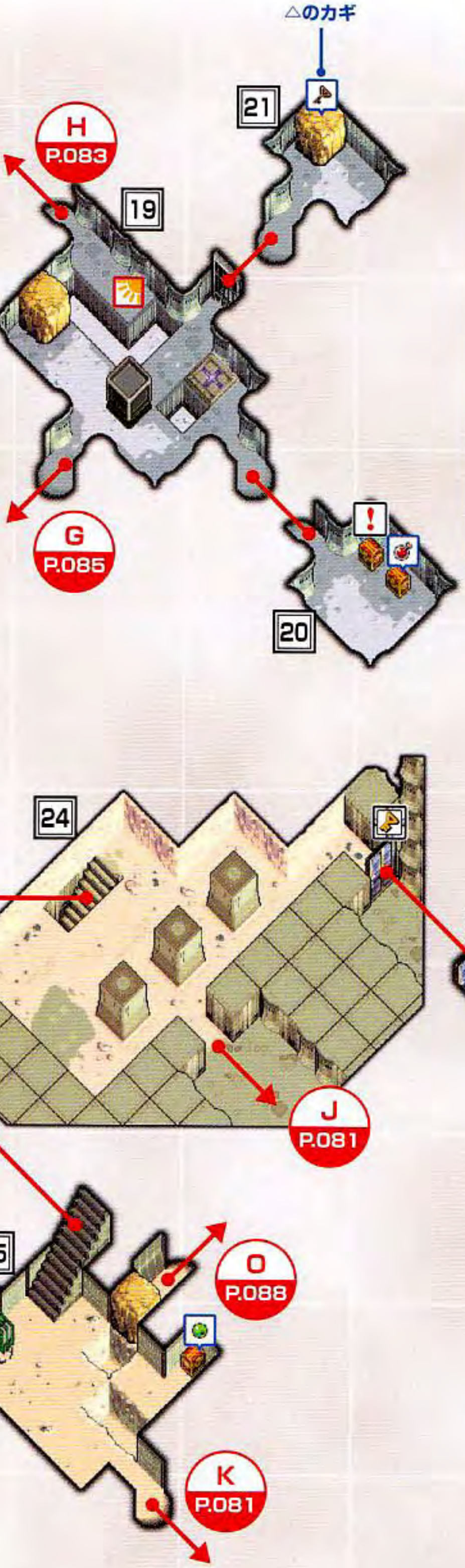
紋章ブロックの仕掛けを解け！

マップ18では紋章ブロックをそれぞれ同じマークの紋章スイッチの上に乗せれば鉄格子が開く。まずはCをAまで移動させよう。続いてDをBの紋章スイッチの上へ。最後にAをCの紋章スイッチの上に移動させればクリアだ。



ここにはサバタがいるぞ!

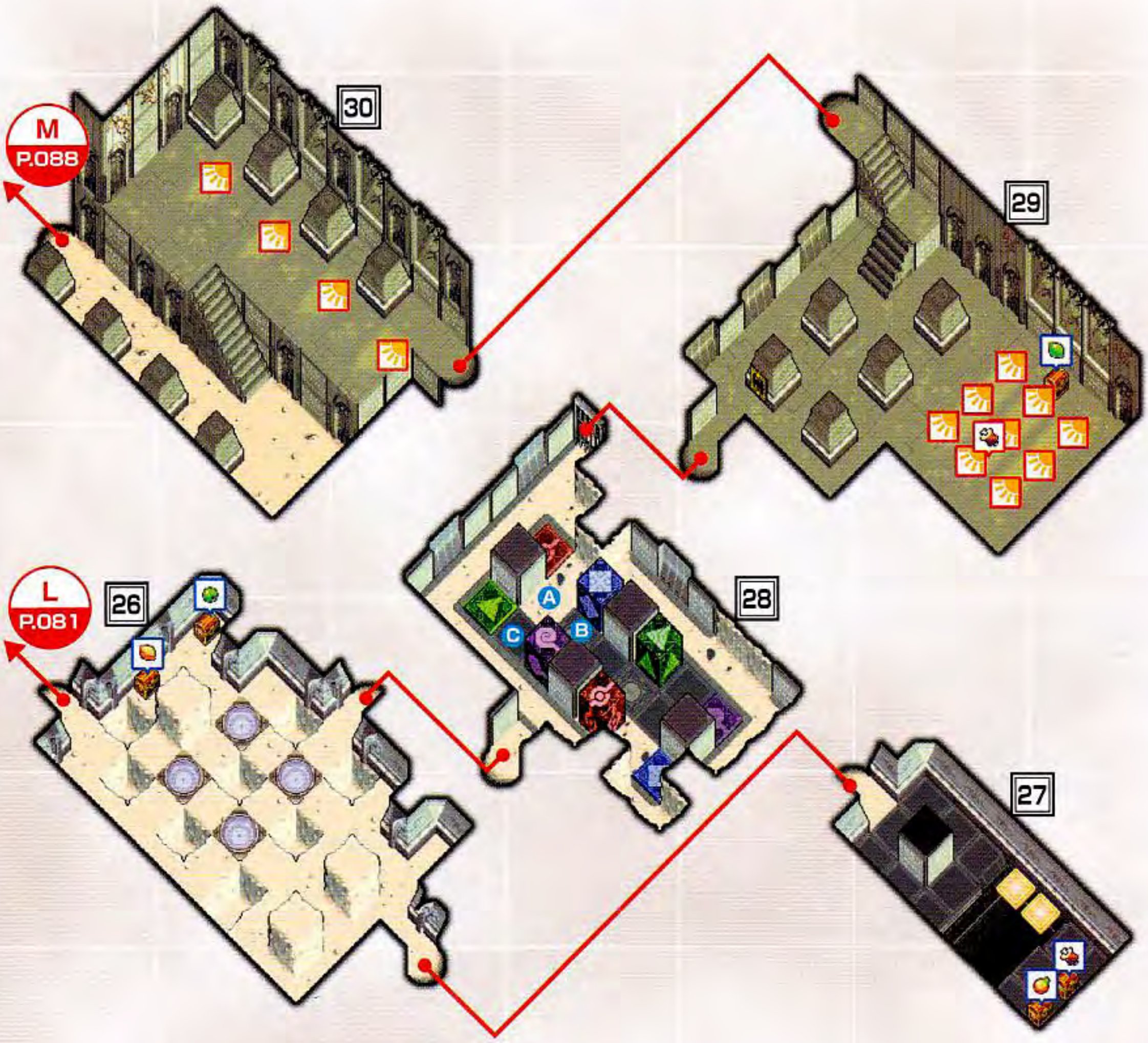
△のカギを使ってマップ15に入ると、そこでサバタと会える。彼と話をすると、クラウドのレンズをもらえるのだ。これでエンチャント・クラウドが使用可能になるぞ。



エンチャントを上手く使うんだ！

マップ19の鉄格子は、重量スイッチに属性キューブを乗せれば開けられる。まずはエンチャント・クラウドを使ってソードかハンマーで東に1マス移動させよう。その後、スピアを使って北に一気に2マス移動させる。最後にエンチャント・フロストを使って攻撃を当てればOKだ。

なお、マップ21、22の岩ブロックは、エンチャント・クラウドを使った武器ならば破壊が可能。マップ21では△のカギを入手するために、マップ22では通路を確保するために破壊する必要があるぞ。



マップ28の複雑な紋章ブロックパズルは、まず東側から始末しーや！

マップ28では、4つの紋章ブロックを使ったパズルが待ち構えている。まずはフレイムの紋章ブロックをAまで移動させよう。その後、フロストの紋章ブロックをBまで移動させ、フレイムの紋章ブロックをCまで移動させる。ここまでくればあとは簡単。フロスト、クラウドの順に紋章ブロックを対応する紋章スイッチの上へ移動させよう。あとはフレイム、アースの順に紋章スイッチの上へ移動させればOKだ。



↑まずはフレイムの紋章ブロックをAの位置へ。



↑その後、東側から北へ回りこんで…。



↑フロストの紋章ブロックをBまで移動させる。



↑一歩西へ移動し、フレイムの紋章ブロックをCへ。



↑あとはすんなりフロスト、クラウドの順に目的地へ。



↑フレイムを移動させた後、アースで完成。



マップ36でアックスを倒せ！

マップ36はトラップ部屋。中に入るとアックスとの戦いが始まるぞ。アックスを倒すと宝箱が3つ出現する。ダイナマイトの魔法、○のカギ、そしていずれかのカードが手に入るのだ。



←振り下ろし攻撃の後、アックスはしばらく動きを止める。このスキに攻撃しよう。

マップ33ではマミーを火種にするんだ！

奥の燭台に火を灯せば鉄格子が開くが、火炎が噴出しているので近づけない。フレイムのエンチャント攻撃でマミーに火をつければ、マミー自身が燭台に突っ込み、火を灯してくれるぞ。



すべての宝箱を取るためには Aの岩ブロックの使い方がポイントだぜ

干し肉を手に入れるためには、Aを Aに落とし、道を作ればOKだ。△のカギは特に岩ブロックを動かす必要もなく、道を進めば普通に手に入る。

問題はグレイブだ。これを取る場合は、まずAをBに移動させよう。その後、BをCまで動かす。CをDまで移動させたら反転して来た道を戻り、Eに落とそう。最後にBをFに押し込む。これでグレイブが取れるぞ。グレイブは優れたスピア系の武器だ。



⬆まずはAの岩ブロックを Bにはめ込む。



⬆続いてBの岩ブロックを押して Cの位置で止める。



⬆その後、Cをひとまずここまで。その後反転して…。



⬆今度はここまで押してきたら、そのまま Eに落とそう。



⬆Cの上を通って Bの前まで進む。



⬆最後にここに収める。これでグレイブが取れる。

太陽コラム

ゲームクリア後のリザルト

ゲームをクリアすると、エンディング後に今までの経過を示したリザルト画面を見られる。リザルトの内容は以下の通り。

★PLAY TIME＝クリアまでにかかった時間

★ENERGY＝太陽光総蓄積量

★PLAY SIDE＝赤ジャンゴ、黒ジャンゴのどちらを多く使ったかの表示

★PLAY STYLE＝使用頻度の高かった武器タイプ

Q P.085

37

水飲み場

38

石版をはめ込むくぼみ

水飲み場

地図B

39

40

先に進むために、3つの石版のかけらを探し出すんだ！

砂漠では時間とともにライフが減っていく。マップ37の水飲み場からおいしい水を持っていこう。マップ38の中央部にある石碑を調べると、石版のかけらのありかのヒントをもらえる。石版のかけらを3つ石碑にはめ込めば、遺跡が出現しマップ39へ。





石版の隠し場所（以下のうちランダムで3ヶ所）	
あ	枯れたオアシスの下
い	サボテンの王の下
う	2つのドクロの間
え	ミミックの下
お	朽ちたゴーレムの後ろ
か	群れからはぐれた炎の下
き	バットの巣の下
く	サボテンの輪の中





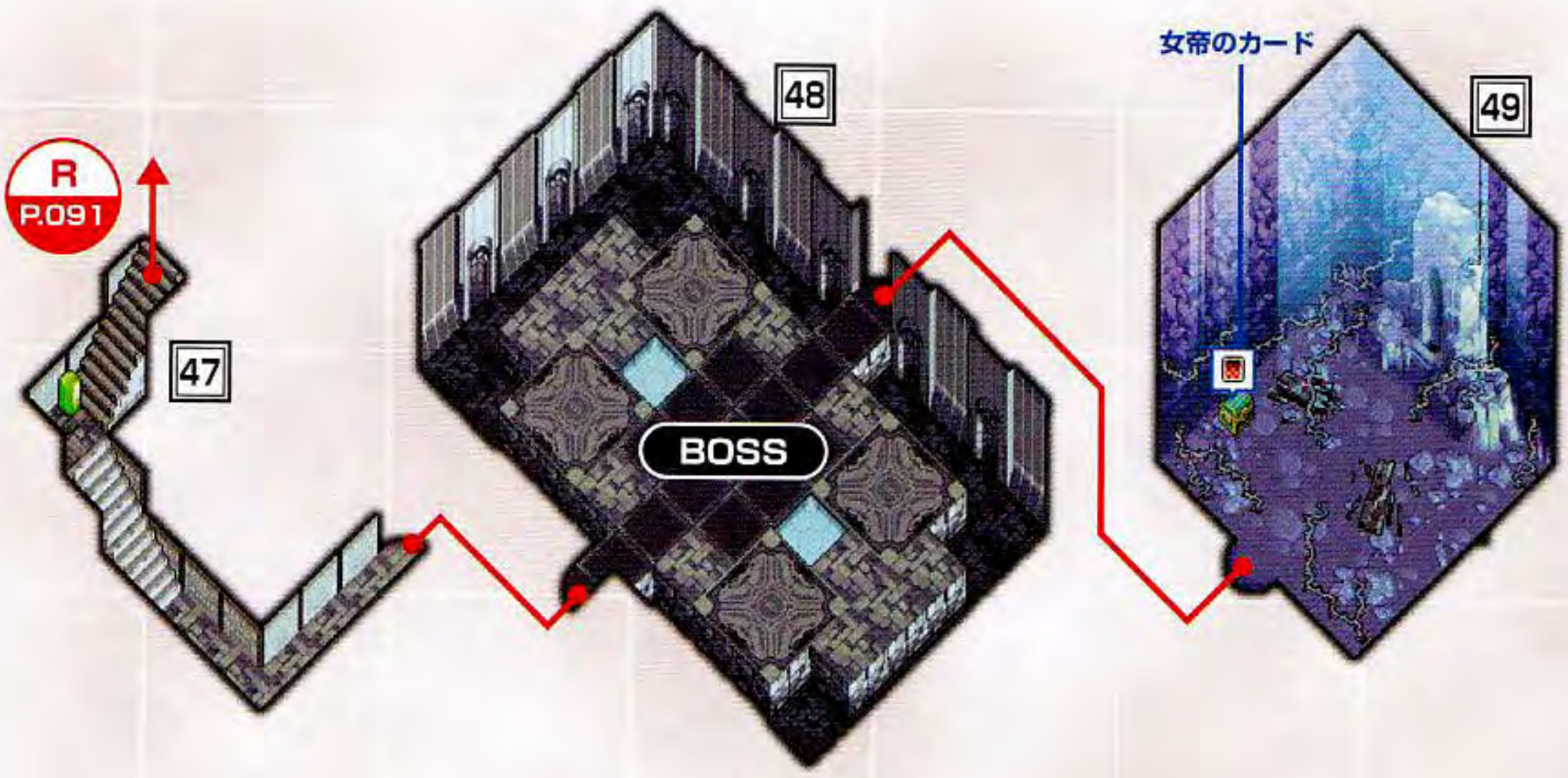












さまざまな謎を解いて先へと進んでいけ

石版のかけらを3つ集めて遺跡の中に入ると、マップ40、43、44、45、46の5ヶ所で謎解きが待ち受ける。

まずマップ40では、4つのヒントパネルを見て兄弟の年の順に燭台に火を灯す必要がある。兄弟のうち1人はウソをついているので、だれがウソをついているかを見極めるのが重要だ。

マップ43は、属性キューブにエンチャント・フレイムで攻撃すると、周囲に熱を発することを利用しよう。まずエンチャント・クラウドを使って攻撃し、西に1マス動かす。その後エンチャント・フレイムで攻撃し、再度エンチャント・クラウドを使ってスピアで南に向かってキューブを飛ばそう。

マップ44は水の試練。まずエンチャント・クラウド+スピアを使い、Aのブロックを東へ2マス動かす。その後スピアでBのブロックをBの重量スイッチへ動かそう。続いてAのブロックをスピアで西→北→西へ2マスずつ動かす。最後に2つのブロックにエンチャント・フロストで攻撃すればOK。

マップ45は地の試練。重量パネルをすべて赤くすればいい。パネルが青くなったら一歩戻る、という方法で通ってきたパネルをなるべく赤く保つようにすればクリアできる。

マップ46は風の試練。まずはC→Dの順にレバースイッチを入れ、十字ボタンを上に入れながら風に流されていこう。Aの位置についたら、スピアを使ってEのレバースイッチを入れる。これで重量スイッチまで、風の影響を受けずに進めるぞ。



←ここまでくれば水の試練は簡単。属性ブロックにエンチャント・フロストで攻撃だ。



←正しい順に火を灯せば先に進む階段が現れる。正解は火→風→水→地。



←地の試練は、レバースイッチを入れないとクリアにならない。忘れないように。

VS BOSS

BATTLE サバタと協力してヴァンパイアを倒せ！

遺跡でボスとして現れるのはヴァンパイア。ヴァンパイアはソル属性が弱点だが、エンチャント・ソルを使って攻撃してもほとんどダメージを与えられない。サバタが作ったブラックホールに閉じ込めてから攻撃することで、ようやくまとまったダメージが与えられるようになるのだ。

まずはブラックホールを完成させるまで、サバタを守りきろう。ヴァンパイアは基本的にジャンゴを狙ってくるが、ヴァンパイアソードには注意が必要だ。ヴァンパイアソードはジャンゴが直前までいた場所を狙って飛んでくるので、流れ弾がサバタに当たらないように位置を調整しよう。また、ときどきサバタを直接狙うヴァンパイアソードが出現することがある。これはサバタに当たる前に叩き落す必要があるぞ。

ブラックホールが完成すると、ヴァンパイアの動きが鈍くなる。ここでヴァンパイアに攻撃を当てると、徐々にブラックホールに近づいていくぞ。ヴァンパイアをブラックホールに押し込んだらチャンス到来だ。エンチャント・ソルを使った攻撃で大ダメージを与えよう。



ヴァンパイア	
ライフ	1500
得意属性	ダーク
苦手属性	ソル
経験値	300



←ヴァンパイアソードがサバタに当たらないように、うまく誘導しよう。



←直接サバタを狙うヴァンパイアソードは、出現と同時に叩き落そう。



←ここが攻撃のチャンスだ！　なお、ヴァンパイアがブラックホールに吸い込まれていないととどめがさせないので注意しよう。

帰路と浄化 帰り道もバトルドライブも、時間との勝負だ！

ヴァンパイアを倒すと、ジャンゴがヴァンパイアの血に冒されてしまう。ここから、操作するキャラがサバタに変わる。画面右上のジャンゴのライフがゼロになる前に、バトルドライブをおこなわなくてはならない。時間的に余裕があまりないので、マップを見ながらまっすぐ広場に向かおう。太陽ゲージが出ているとサバタのライフが減っていくので、帰り道は太陽光を受けない状態にしておくといい。

バトルドライブでは、サバタのライフの減少は避けられないため、こちらもやはり時間との勝負になる。幸いジャンゴは攻撃をしてこないので、エクトプラズムにさえ気をつければ、サバタが倒れる前に浄化を完了させられる。ちなみにガン・デル・ヘルはエクトプラズムを大きく弾き飛ばせるので、エクトプラズムを棺桶に押し戻しやすいぞ。



←バイルドライバーには太陽ゲージが必要。そのため、バイルドライブ中はサバタのライフも減るのだ。



←ジャンゴのライフが0になる前に広場にたどり着かなくてはならない。マップを見て帰り道を確認しよう。



←エクトプラズムを大きく吹き飛ばせるので、棺桶に押し込むのも楽。積極的に狙っていこう。

Immortal DUNGEON 04

暗黒街

狭い通路が複雑に入り組んだ場所
暗黒魔法を使おう！

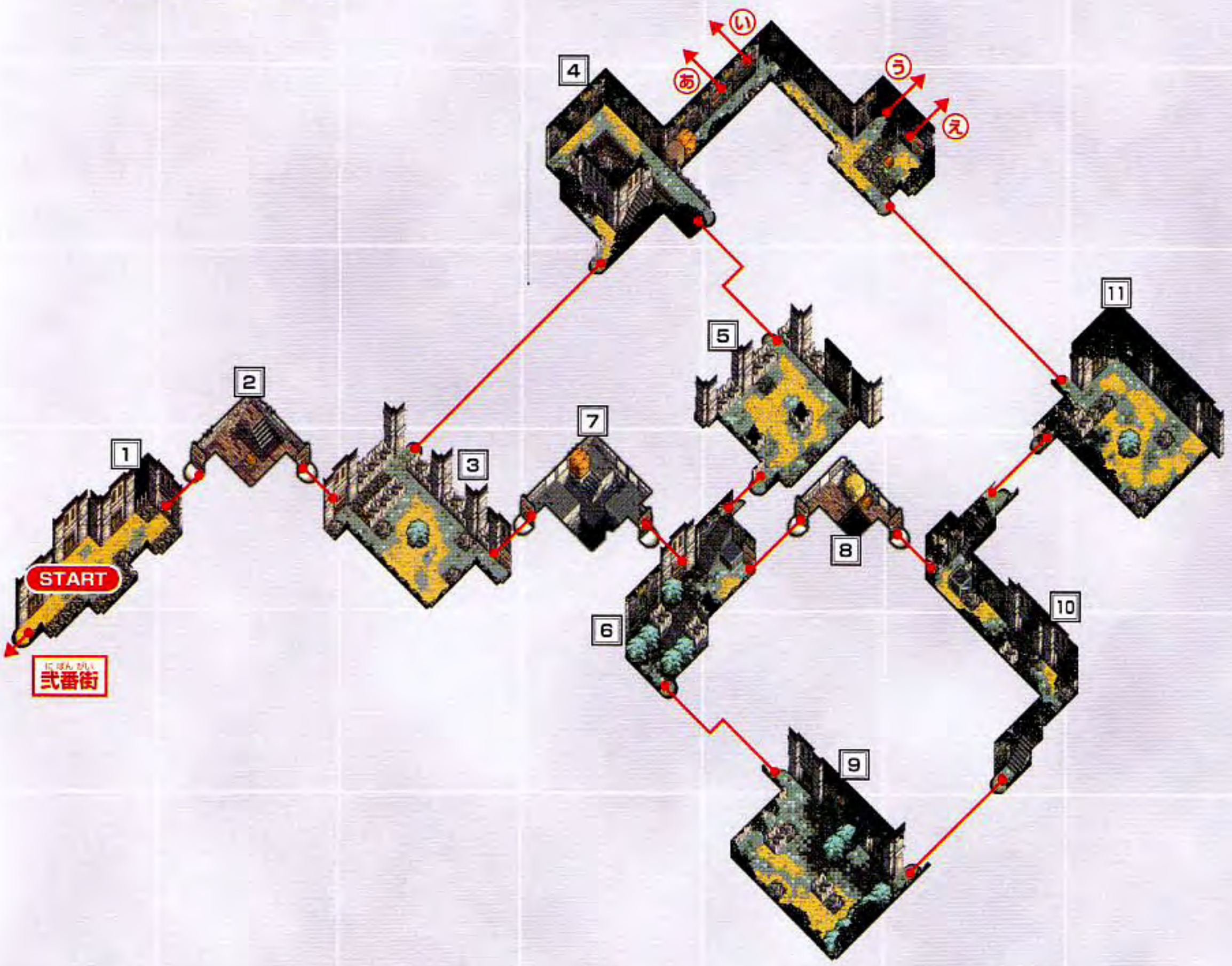


推奨レベル 20~25

クリア条件 ドゥラスロールを浄化する

全体マップ

暗黒街A【屋外】



暗黒街A【1F】



攻略フローチャート

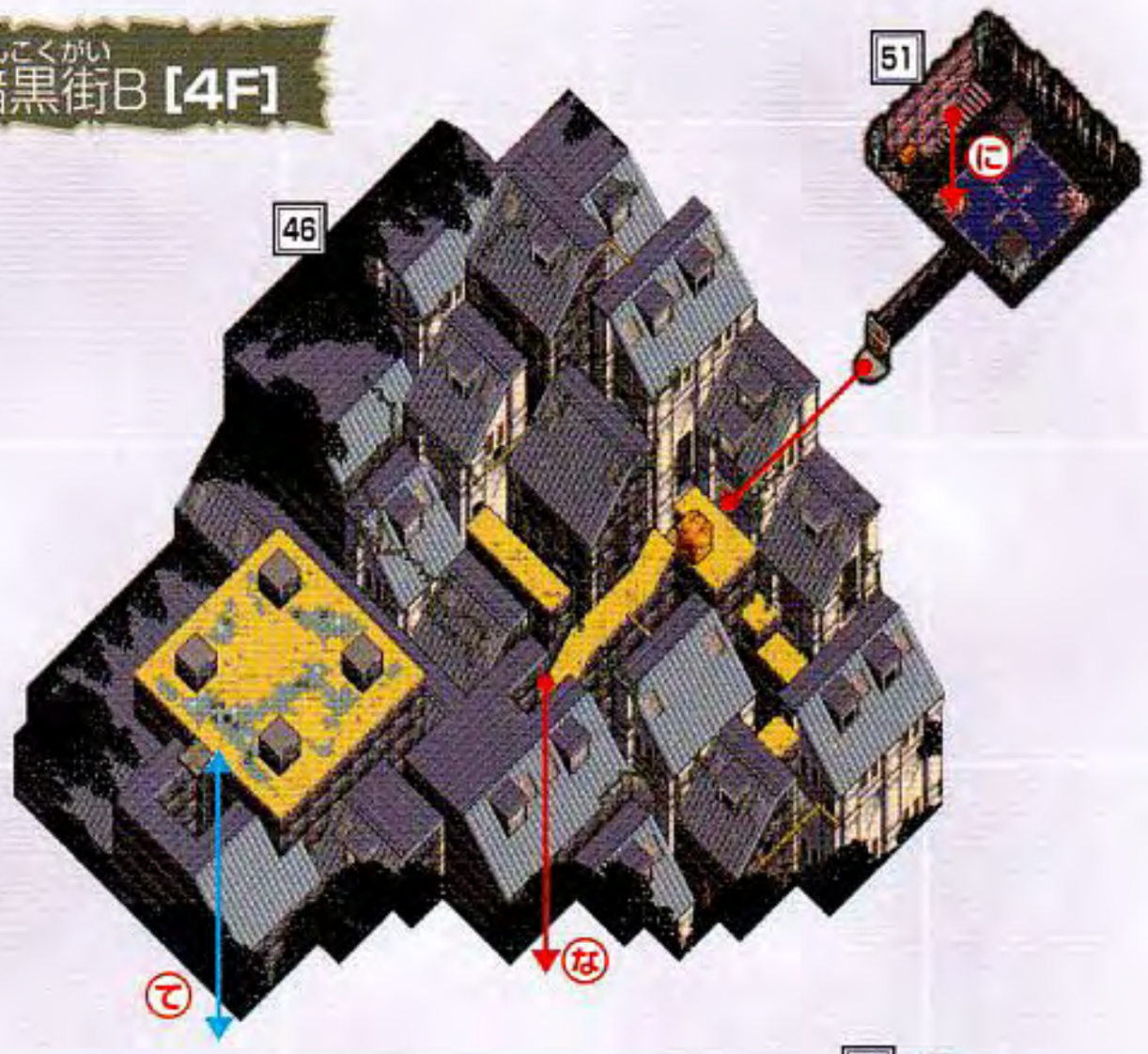
1. クロを追う — マップ 1 P.098
2. クロを発見、追う — マップ 4 P.098
3. 2Fから木箱を落とす — マップ 25 P.104
4. ○のカギ入手 — マップ 27 P.104
5. 2Fから木箱を落とす — マップ 28 P.105
6. 2Fから木箱を落とす — マップ 25 P.104
7. ○のカギ入手 — マップ 25 P.104
8. ○のカギ入手 — マップ 41 P.109
9. 2Fから木箱を落とす — マップ 28 P.105
10. シャイアンを倒す — マップ 46 P.110
11. ○のカギ入手 — マップ 46 P.110
12. 奥の扉を目指す — マップ 46 P.110
13. ドゥラスロールを倒す — マップ 55 P.111
14. 地形変化 — マップ 55 P.112
15. パズルを解く — マップ 57 58 59 P.112
16. ダンジョンの外へ — マップ 1 P.098
17. バトルドライブ — 広場 P.020
18. ヒーリングを覚える — 太陽樹 P.020

暗黒街A [2F]



暗黒街A [3F]

暗黒街B【4F】



暗黒街B【2F】

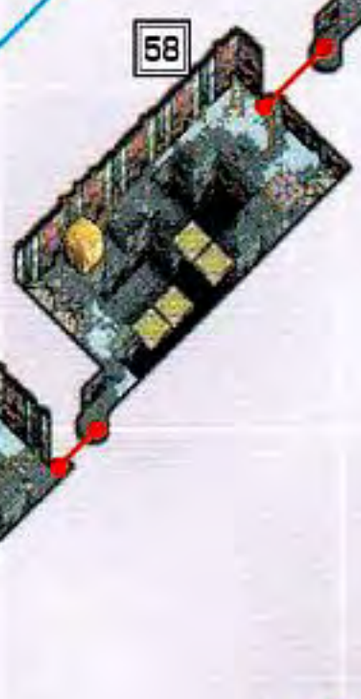




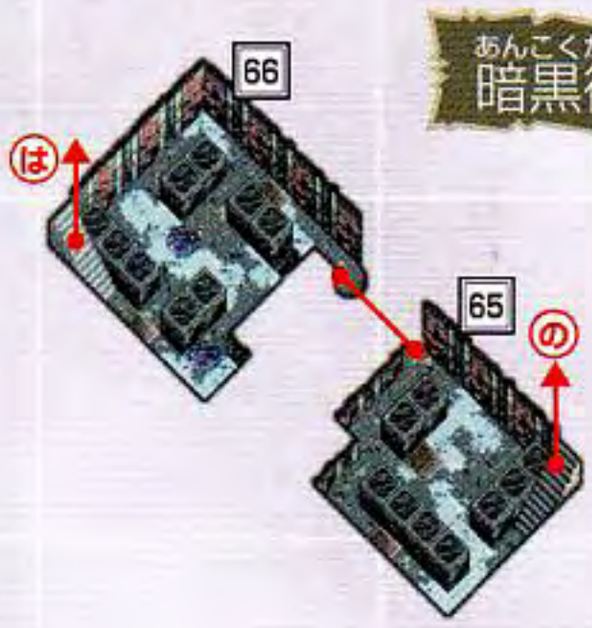








暗黒街B【B1】



詳細マップ



張りつき移動で壁を越えろ

マップ4の通路のAの部分は途中で壁にさえぎられているため、一見先に進めないように見える。だが、北側の壁に張りつくことで、狭い隙間をすり抜けることができるのだ。

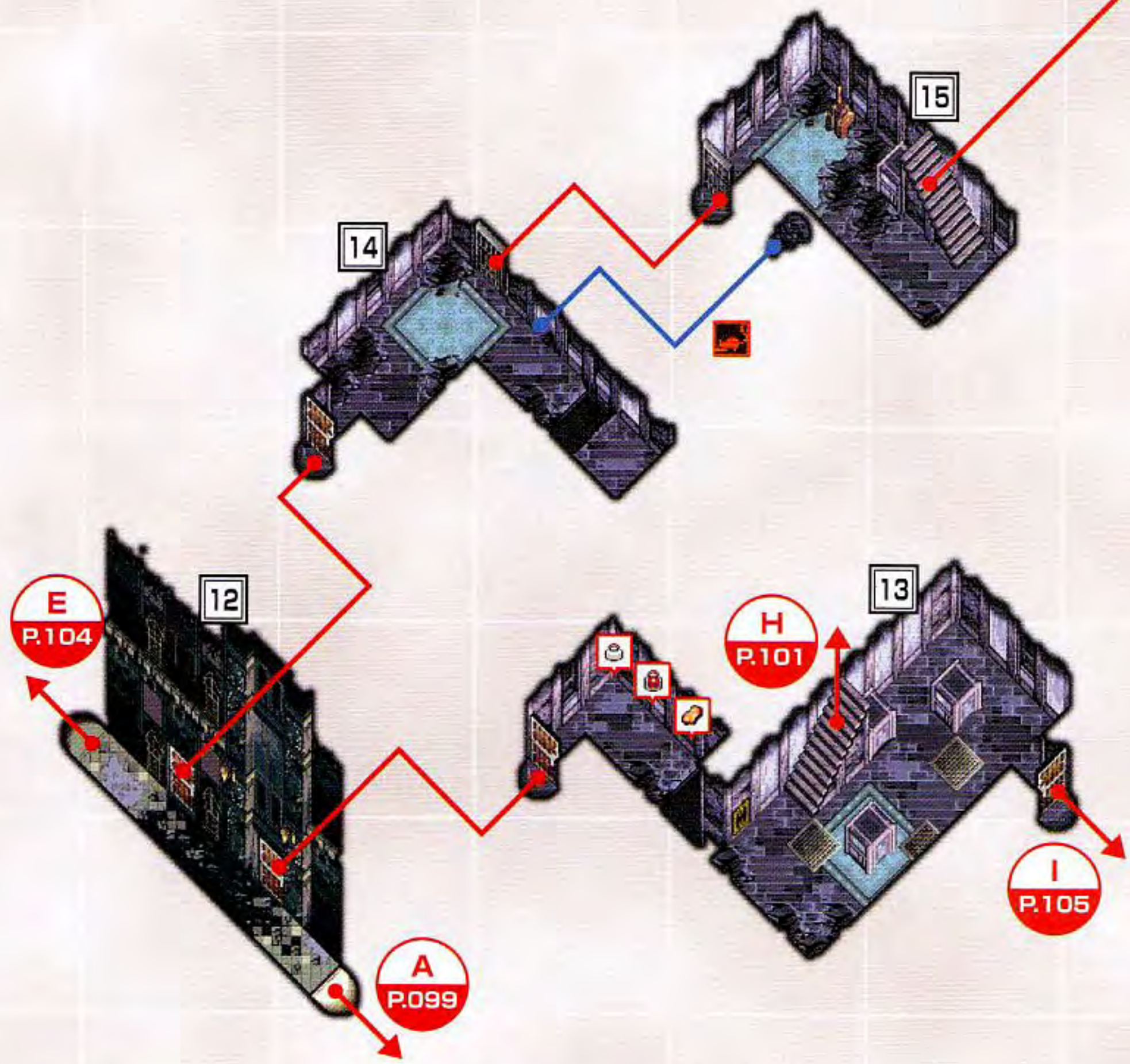


8に入(はい)ると謎(なぞ)の声(こえ)が…

マップ8に入(はい)ると、謎(なぞ)の声(こえ)が暗黒魔法(あんこくまほう)スリーピングについて解説(かいせつ)してくれる。スリーピングを使(つか)えば、いつでもエナジーを回復(かいふく)できるのだ。

棺桶で眠(ねむ)れば、太陽の光に頼(たよ)らずともエナジーを回復することができる。

←今作(こんさく)の棺桶(かんおけ)は、イモータルをひきずっていくためだけのものではないぞ。



コウモリに変身しましょう

マップ13とマップ19の窓に近づくと謎の声が聞こえ、暗黒魔法チェンジ・バットについて解説してくれる。チェンジ・バットを使ってバットに変身すれば、部屋の窓を通りぬけたり、通常は見えない宝箱が見えるようになったりするのだ。



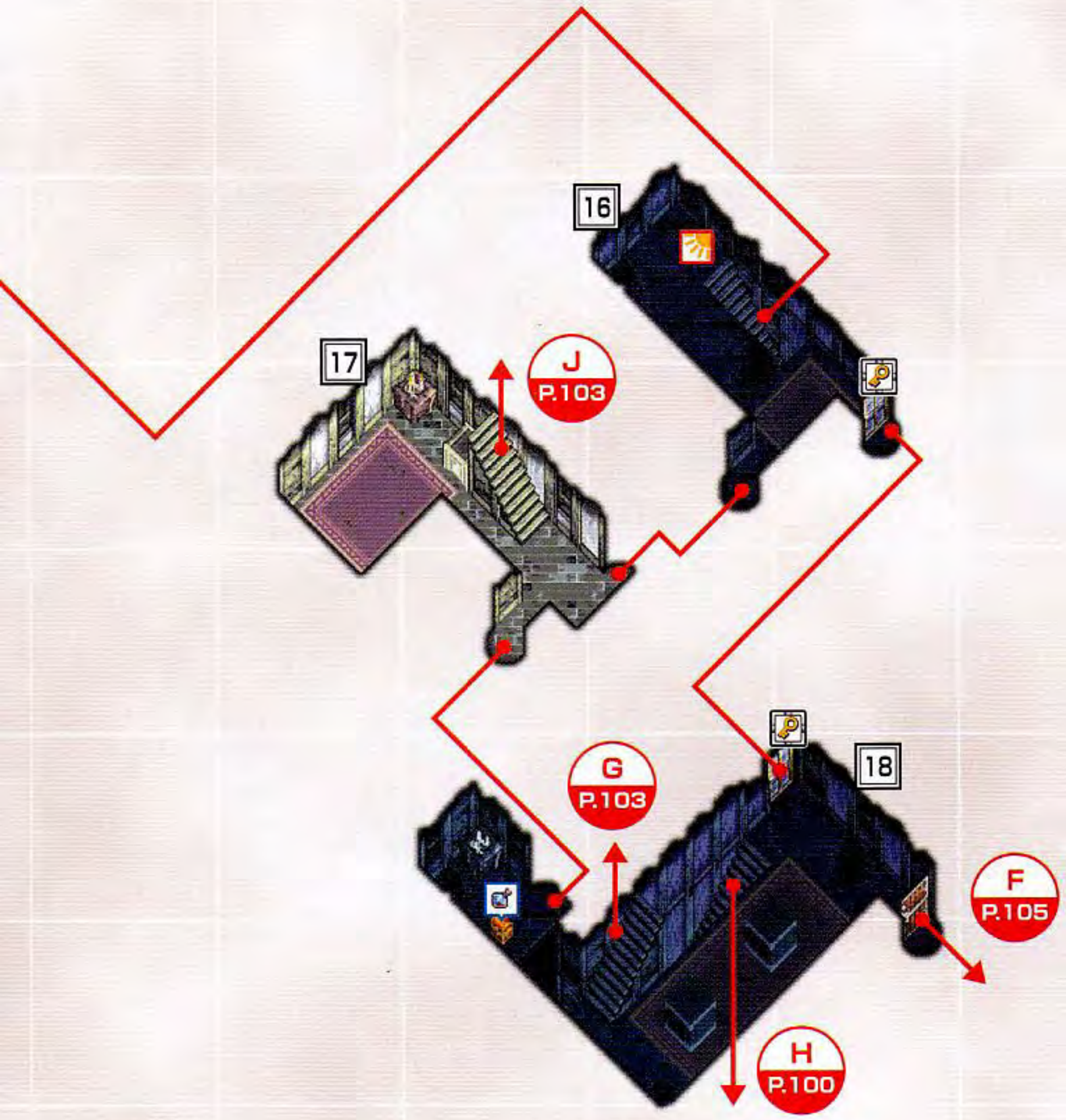
←ふだんは見えない宝箱が見えるので、アイテム探しには必須の魔法となる。

ネズミなら小さい穴も通れますね

マップ14に入り壁の穴に近づくと、謎の声が暗黒魔法チェンジ・マウスについて解説してくれる。チェンジ・マウスを使ってマウスに変身すれば、壁に空いた小さな穴から移動することができるようになるのだ。



←マウスになると敵に見つかりにくくなるという特徴もあるのだ。



攻防一体の技ですよ！

マップ17に入ると、謎の声が暗黒魔法チェンジ・ウルフについて解説してくれる。人型の敵に対して背後から使わないと効果はないが、ダメージを与えつつライフも回復できる重要な攻撃だ。回復アイテム代わりに使うのもいいぞ。



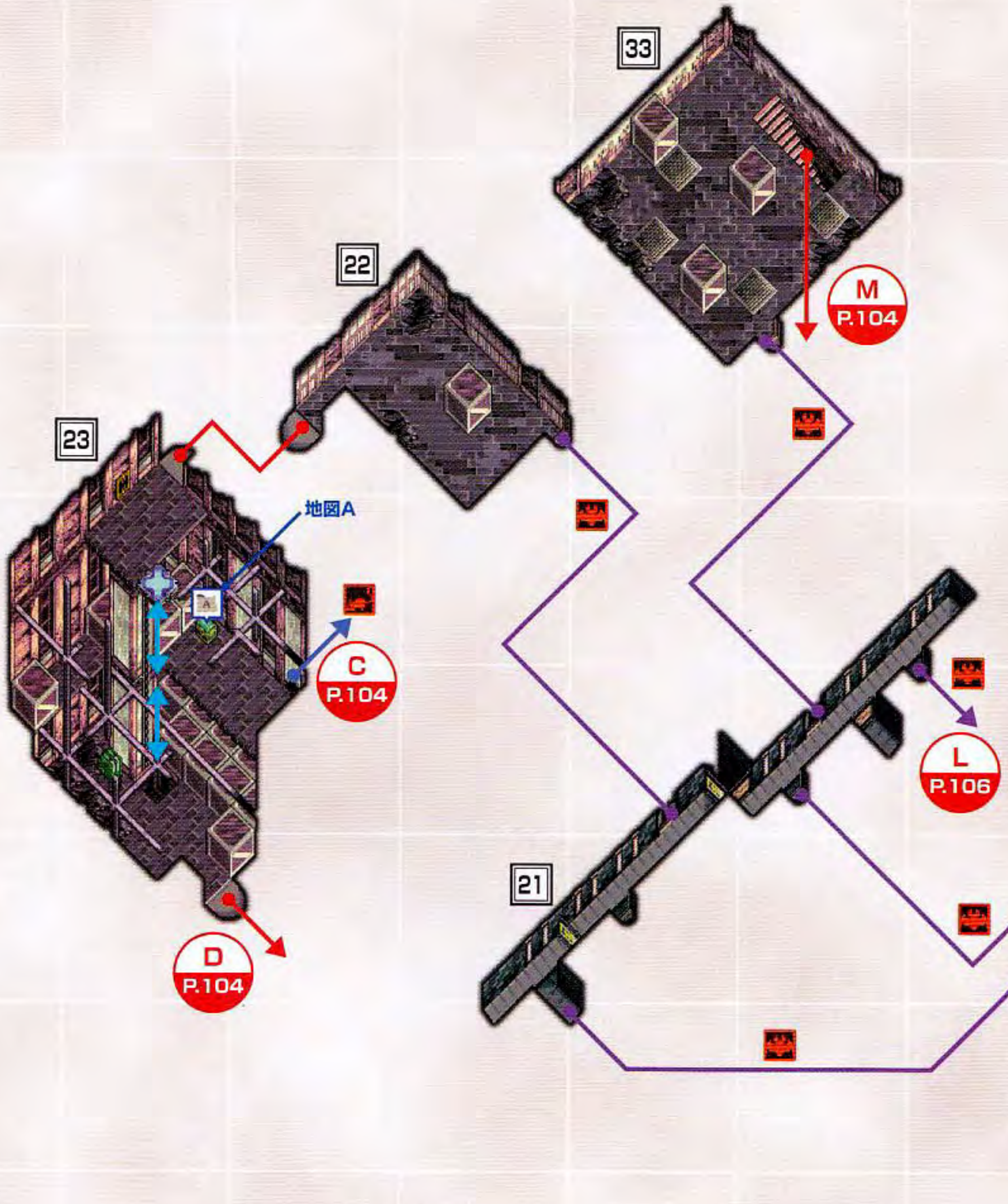
←敵の背後からしか使えない。攻撃力はチカラとハヤサの値により変化する。

太陽がないと視界が悪いぜ

マップ16のように暗くなっている部屋は、太陽ゲージがあれば明るくなって見やすくなる。ただし、マップ18のように暗くなっていても窓のない部屋では、太陽ゲージがあっても明るくはならないのだ。



←屋内だけ太陽ゲージを出すようにうまく調整すれば探索が楽になるぞ。



重さで行き先が変わるんや

マップ23の重量昇降床は、乗ったときのジャンゴの重さによって行き先が変わる。もっとも軽いバットなら上段、次に軽いマウスなら中段、ジャンゴなら下段に移動する。



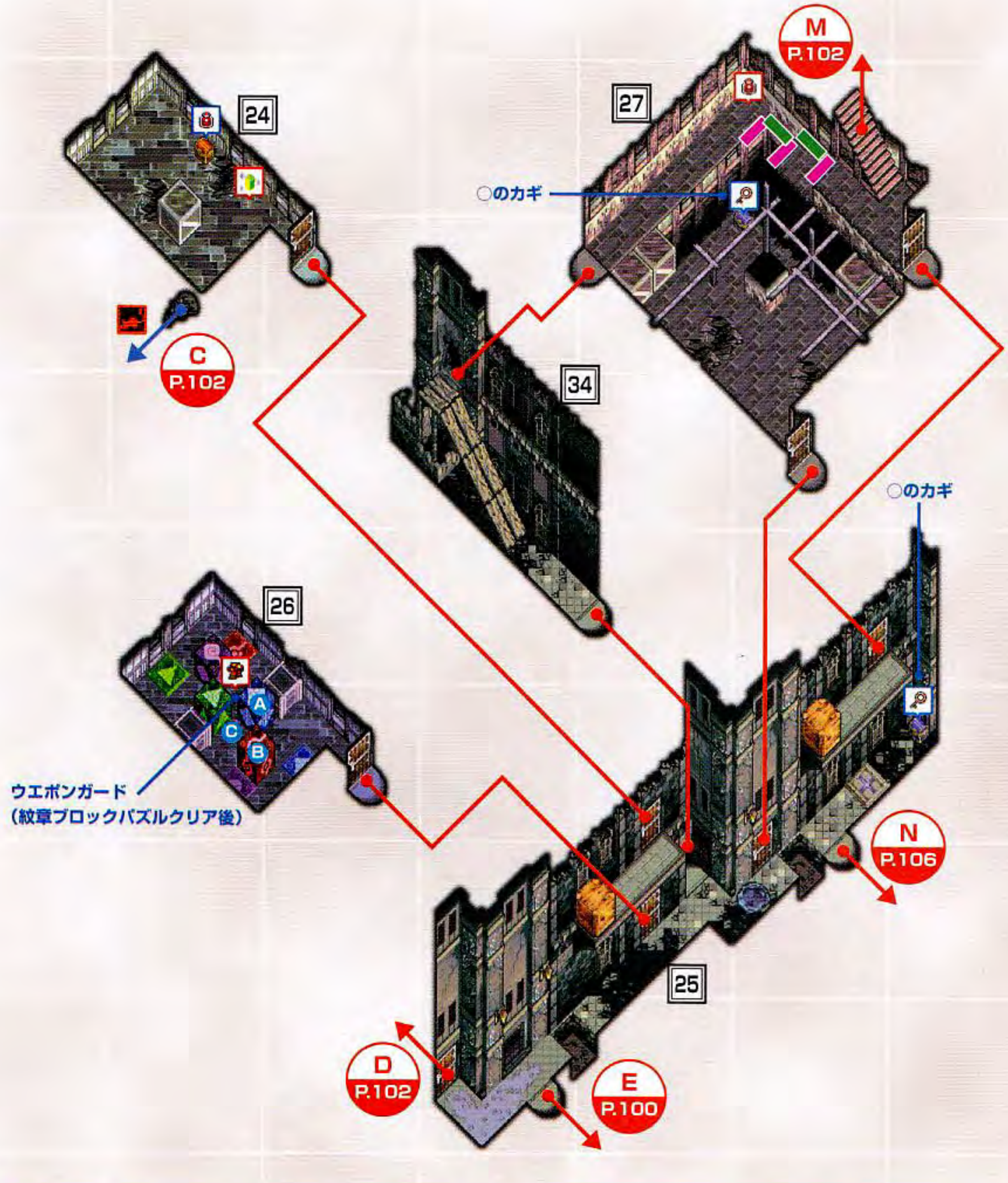
←例えば中段に行きたければ、重量昇降床に乗る前にマウスにチェンジだ。



鳴り床はなるべく踏むんやないで

マップ13やマップ33には格子状の床がある。この上を通ると大きな音がするので、敵に気づかれてしまうぞ。集中攻撃を受ける可能性があるので、特に注意しよう。

←鳴り床を通ると敵がいっせいにこちらに向かってくる。敵を集めたいときには便利だが…。





25と28の通路（つうろ）には仕掛（しか）けがいろいろあるでぇ～

暗黒街内（あんこくがいない）の多（おお）くの部屋（へや）をつなぐマップ25とマップ28の通路（つうろ）だが、意外（いがい）に通行（つうこう）は困難（こんなん）だ。まず、通路（つうろ）に空（あ）いている穴（あな）は2階（かい）のベランダから木箱（きばこ）を落（お）として埋（う）めよう。また、ダメージを受（う）ける水（みず）たまりや、踏（ふ）むと炎（ほのお）が噴出（ふんしゅつ）する重量（じゅうりょう）スイッチは、バットに変身（へんしん）すれば安全（あんぜん）に通過（つうか）することができるのだ。



⬆木箱（きばこ）を下（した）に落（お）とせば穴（あな）が埋（う）まる。これで通行（つうこう）ができるようになるぞ。

⬇通（とお）り抜（ぬ）けできない水（みず）たまりも、バットに変身（へんしん）すれば問題（もんだい）なし。



紋章ブロックパズルをクリアすれば、強力な防具が手に入るようだぞ

マップ26は紋章ブロックパズルになっている。まずはアースとフロストの紋章ブロックを、それぞれの紋章スイッチの上に移動させよう。その後フレイムの紋章ブロックをAまで移動させる。続いてクラウドの紋章ブロックをBまで移動させよう。その後は逆に回りこみ、Cの位置まで戻す。後はフレイム、クラウドの順にそれぞれの紋章スイッチの上に移動させればウエポンガードが手に入るのだ。



⬆まずはアース、フロストの順に目的地へ移動。



⬆次にフレイムをAまで移動させよう。



⬆続いてクラウドをいったんBまで移動させる。



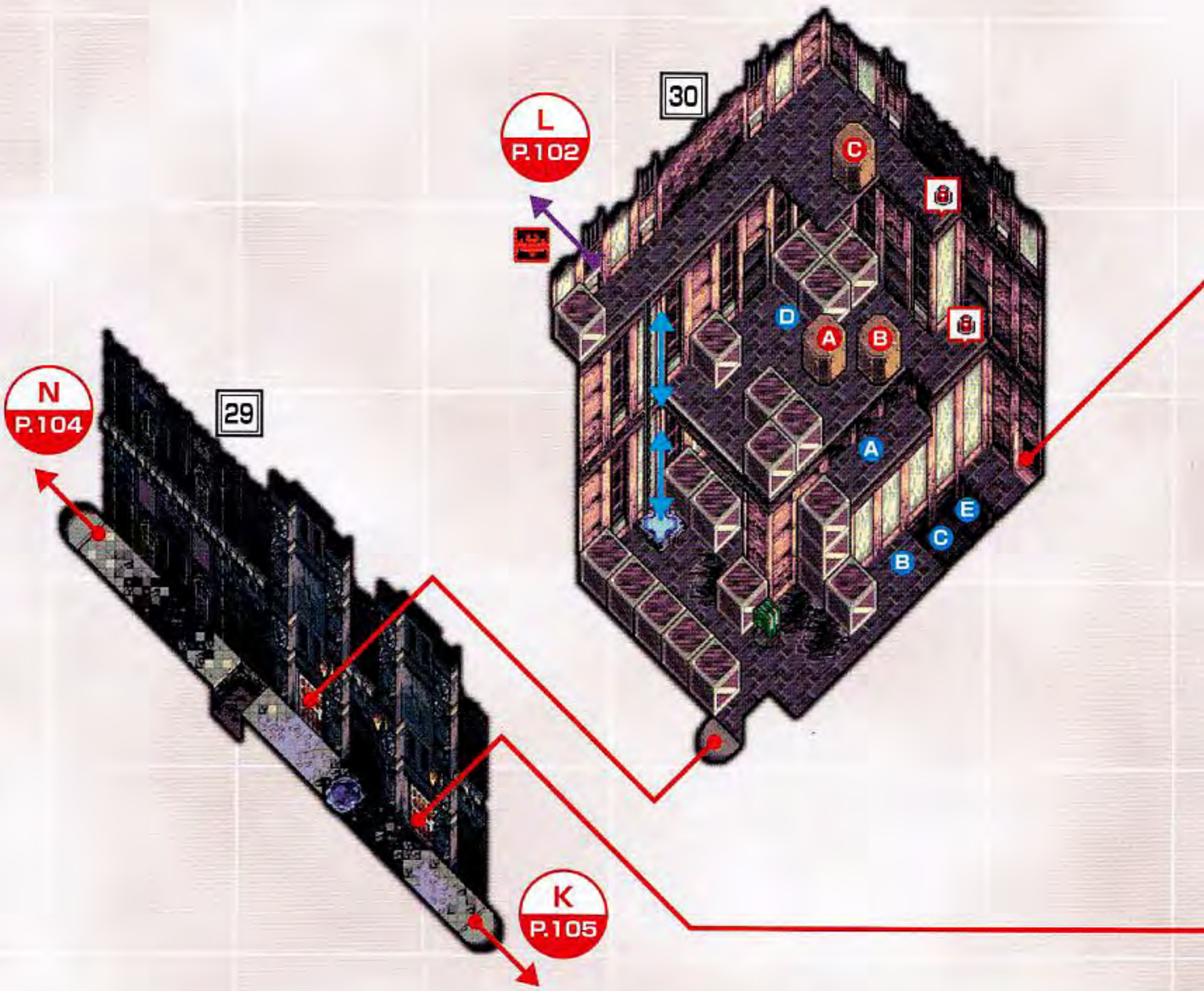
⬆その後、逆に回りこんでクラウドをCまで移動させる。



⬆あとはフレイム、クラウドの順に目的地へセット。



⬆これで宝箱が出現し、ウエポンガードをゲットだ。



重量昇降床をうまく使って奥への通路を完成させましょう

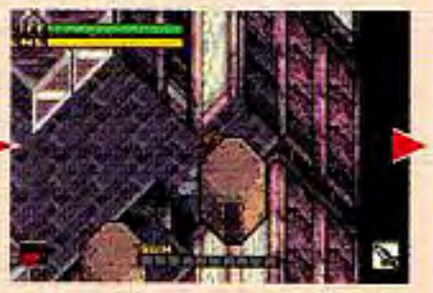
ここではマップ23と同様の重量昇降床を使い、鉄ブロックで奥の部屋に通じる部屋を作ることが目的となる。まずはマウスになって2階部分へ行き、Aを(A)に落とそう。次に(B)を北に1マス押してから(E)に落とす。次にバットに変身して3階へ行き、(C)を(D)に落とそう。再び2階に戻って(C)を(B)に落としたら、黒ジャンゴに変身して1階に降りよう。後は(C)を(C)に落とせば通路は完成。マップ31でアイテム入手後は30からバットで21へ。



↑まずは2階で鉄ブロックを(A)に落とそう。



↑次に(B)の鉄ブロックを北へ押し、壁にくっつける。



↑(B)の鉄ブロックを東に押し、1階の(E)へと落とす。



↑3階部分に移動して(C)の鉄ブロックを(D)に落とす。



↑2階に戻り、(C)の鉄ブロックを(C)に落とす。



↑1階のくぼみが埋まり、マップ31への通路が完成。



壁たたきをうまく使って敵の自爆を誘うんや！

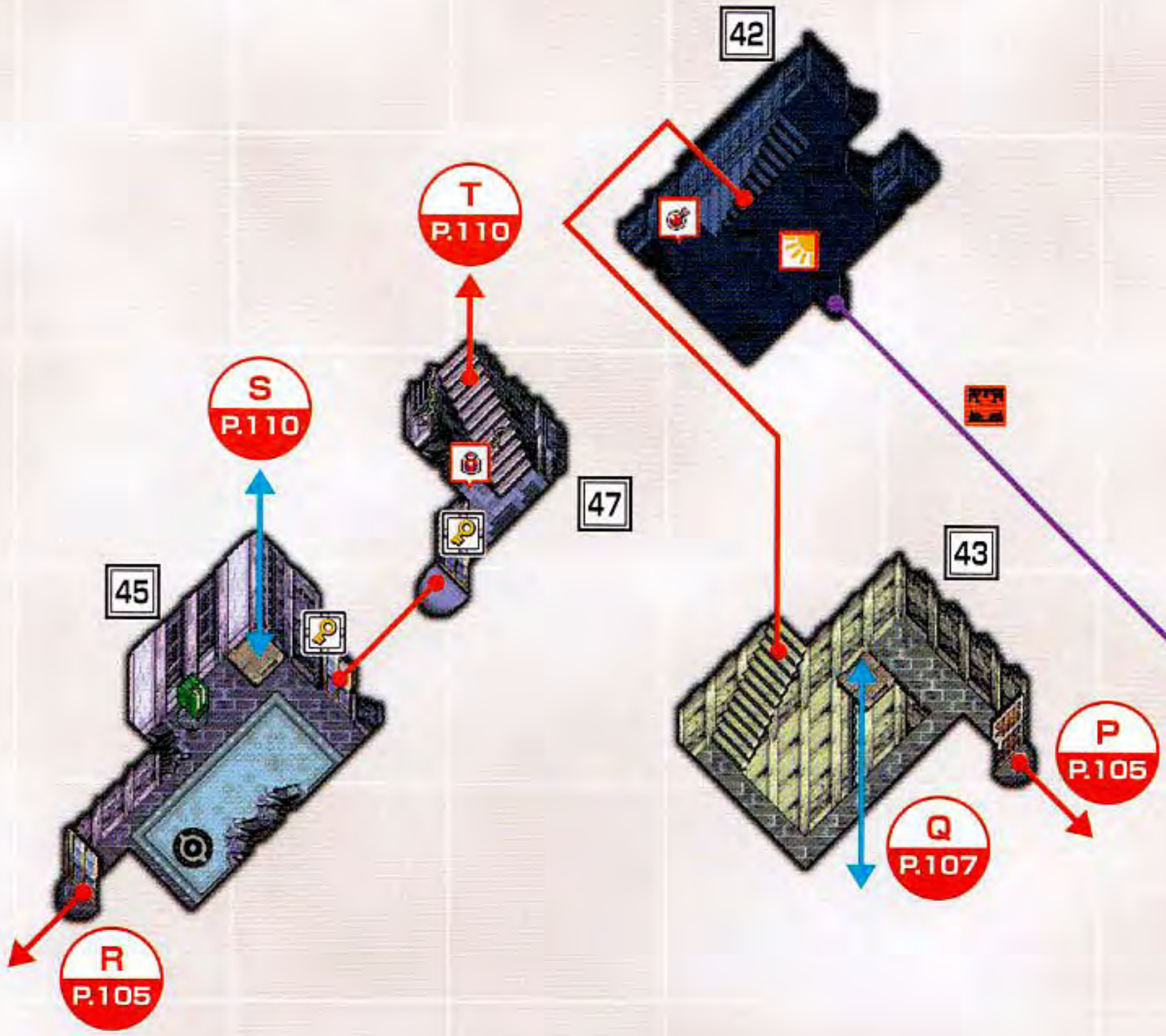
マップ31はトラップ部屋で、4体のガストとの戦いが待ち受けている。正面から戦うと強敵なので、壁たたきで敵の注意を引き、爆弾を投げさせよう。その後爆弾を弾き飛ばすなどしてガストにぶつけ引火させたら、あとは手を出さず、息を潜めて壁に張りついていよう。ガスト同士が接触・引火し、勝手に自滅してくれる。



⬆壁たたきをして爆弾を待つ。うまく敵を誘導するか爆弾を弾き飛ばして…。



⬆ガストが燃え出せばこちらのもの。あとは黙って火が燃え広がるのを待とう。



太陽コラム

対戦ポイントを集めてアイテム交換！

『ゾクタイ』では通信対戦プレイをおこなえるが、この時の成績に応じてもらえる対戦ポイントが100ポイントたまると、図書館のレディと話すことでアイテム交換してもらえる。アイテムの種類は右表の通りで全部で13種類。珍しいカードを入手することができるぞ。ちなみに手に入るカードはランダムなので、お目当てのカードを手に入れるまで、対戦ポイントをためて交換し続けるのがおすすめ。友達を誘ってガンガン通信対戦しよう！

交換カード※

- ●愚者のカード
- ●悪魔のカード
- ●皇帝のカード
- ●塔のカード
- ●恋人のカード
- ●星のカード
- ●正義のカード
- ●月のカード
- ●吊るされた男のカード
- ●太陽のカード
- ●死神のカード
- ●審判のカード
- ●節制のカード

※それぞれのカードの効果はP 044～045を参照して下さい



○のカギはここにあるぜ、ボーイ

マップ41には○のカギが入った宝箱がある。ちなみにその横には見えない宝箱があり、中にはトマトジュースが入っている。回復アイテムに余裕がない場合は、見落とさずに入手しておきたいところだ。



←バットに変身すればこの通り。この宝箱の中にトマトジュースが入っているぞ。



冷静さを欠いているシャイアンの目を覚ましてくれ！

マップ 45 から昇降床でマップ 46 に入ると、シャイアンが襲いかかってくる。シャイアンは振り下ろし、回転斬り、トマホーク投げの3種類の攻撃を繰り出してくる。シャイアンは攻撃力が高いので距離をとって様子を見つつ、隙をついて攻め込もう。シャイアンはライフが1/4減るごとにアイテムを使おうとする。順番ははやさの実、おいしい肉、青いキノコの順だ。アイテムを探っている間に攻撃すればそのアイテムを奪えるぞ。



⬆シャイアンがトマホークを投げたら…。



⬆トマホークをよけ、一気にシャイアンに接近！



⬆動きの止まっているところに攻撃を叩き込もう。



⬆近くにいると回転斬りをしてくるが…。



⬆その後、シャイアンは目を回して動きを止める。



⬆わざと近くで回転斬りを出させるのがコツだ。



バットとマウスに変身しながら、51への扉を目指してください

マップ50からマップ46に入ったら、小窓や壁の穴を通り抜けつつ、先へ進んでいかなくてはならない。ゴールはマップ51につながる扉だ。

まず、バットにチェンジしてAの窓から中に入ろう。その後、マウスにチェンジしてBへ。屋根を上に進んでCに入ったら、屋根の橋渡しをしている細い棒を通って先に進もう。Dの小窓から中に入ったら、バットにチェンジしてEの窓に入る。これでゴールだ。



⬆まずはバットにチェンジしてAの小窓に入ろう。



⬆その先でマウスにチェンジし、壁の穴へ。



⬆屋根の上へと向かい、壁の穴から中に進もう。



⬆屋根のてっぺんにかかっている棒を渡ろう。



⬆その後、屋根の小窓から中に入る。



⬆バットにチェンジして近くの窓へ。これでクリア。



帰りは地形が変わっているな…

マップ57、58ではまず棺桶を重量スイッチに乗せよう。その後、移動床を使って岩ブロックの後ろに回りこむ。マップ57では通路を空け、マップ58では岩ブロックを穴に落とし、通り道を作ってから進もう。落下しないように注意しよう。



棺桶は重量スイッチに置くんやで～！

マップ59では、まずは棺桶を置いたまま張りつき移動でAの西側に回りこみ、まっすぐ押してAをAに落とし込もう。これで通路ができるので棺桶を取りに戻り、今度は棺桶を重量スイッチの上に乗せる。これで移動床の位置がずれるので、Bの木箱をBに、Cの木箱をCにそれぞれ落とし込むことができるようになる。後は棺桶のところに戻り、階段を上れば先に進めるぞ。



ここには怪しげな部屋があるな

マップ62はパズル部屋だが、今はまだクリアできない。地下水路攻略の際に再びここに来る必要があるので覚えておこう。詳細はP.118。



レバーの反応が鈍いみたいだな

マップ67の錆びたレバースイッチをハンマーで叩くと、移動床が動く。ただし、叩いてから動き出すまでにかなりのタイムラグがあるので注意。我慢しきれずにジャンゴが動いてしまうと足を踏み外す危険が非常に高いぞ。



63には太陽結界があります

マップ63にある黄色い魔方陣は太陽結界。この上に棺桶を置いておくと、勝手に移動することがないのだ。マップ探索をする場合は、棺桶をひとまずここにおいておけば安心だ。

VS BOSS

BATTLE ドゥラスロールの攻撃は3段階に変化する

暗黒街のボス・ドゥラスロールは、第1形態のつぼみ、第2形態の花、そして第3形態の本体というように、3段階に形態を変えて襲い掛かってくる。もちろん、それぞれの形態により攻撃方法は異なるぞ。ちなみに各形態は、ドゥラスロールのライフが減るにつれて変化していくのだ。

つぼみ形態では、暗黒の根と無数の棘で攻撃してくる。棘を撃ち始めたら距離をとって攻撃をよけ、その後接近して攻撃、という方法でダメージを与えていこう。暗黒の根は近づかなければ問題はないが、邪魔ならエンチャント・ダークで倒してしまおう。

花形態では、まずつぼみが5個、地中から出現。そのうち本物は1つで、他は偽物。本物と偽物はチェンジ・バットを使うことによって見分けることができる。偽物だった場合は花粉がまき散らされ、ポイズンビーが出現する。



赤きドゥラスロール	
ライフ	1700
得意属性	ソル
苦手属性	ダーク
経験値	600

最終形態になるとドゥラスロールの本体が出現。地中から飛び出してきて、着地した瞬間に棘鉄球や巨大な棘で攻撃してくる。棘鉄球や大棘をよけつつ、着地後のスキを狙って攻撃していこう。



←つぼみ形態では、棘を撃ち始めたら距離をとろう。さもないと連続で棘をくらってしまうぞ。



←ポイズンビーは放っておくと非常に面倒な存在。こまめに倒しておこう。



←最終形態に限り、チェンジ・ウルフで噛み付くことが可能だ。積極的に狙っていこう。

帰路と浄化 棺桶を重量スイッチに乗せれば解法が見つかるぞ

ドゥラスロールを倒した後は広場に向かうことになるが、途中の通路が壊れているため来たときとは別のルートをたどることになる。この帰り道にはいくつかのパズルがあり、ひとつひとつクリアしていかなくてはならない。解法についてはP.112を参照してほしい。重量スイッチに棺桶を置くことを徹底すればそれほど難しいパズルではないぞ。

バトルドライブでのドゥラスロールの攻撃は、つぼみ形態の棘と似たもの。なるべく棺桶に近づかないようにしていればダメージも受けにくい。



←最初は通れなかった場所も、重量パネルに棺桶を置けば…。



←移動床が移動して、通行可能に。同様の仕掛けが非常に多いのだ。



←通路が崩れてしまっているため、来た道は戻れない。南に進み、パズルを解いていこう。



←バトルドライブに突入すると、ジャンゴが倒れてしまうが、制限時間内に太陽チャージをおこなえば、太陽の力を取り戻せる!

Immortal DUNGEON 05

地下水路

クリアしてきたダンジョンに再度挑戦する



推奨レベル 30~35

クリア条件 ドヴァリンを浄化する

全体マップ

地下水路B [2F]



地下水路B [1F]

地下水路B [B1]

攻略フローチャート

1. エンチャント・アースを覚える　マップ 1 P.119
2. 大聖堂へ行く　マップ 1 P.064
3. 魔術師のカード入手　マップ 7 P.067
4. 遺跡へ行く　マップ 1 P.078
5. 教皇のカード入手　マップ 32 P.088
6. 暗黒街へ行く　マップ 1 P.094
7. 隠者のカード入手　マップ 62 P.113
8. パープルスライムを倒す　マップ 2 P.119
9. オクトパスを倒す　マップ 5 P.119
10. スケルトンフェンサーを倒す　マップ 8 P.119
11. ドヴァリンを倒す　マップ 20 P.120
12. ダンジョンを出る　マップ 1 P.119
13. バトルドライブ　広場　P.020

地下水路に入るためには三賢者のカードが必要だ！

クロを追って地下水路に到達すると、リンゴに三賢者のカードを集めてくるように頼まれる。カードのありかに関するヒントは、サン・ミゲルの宿屋にいるザジから得られるぞ。ザジに話を聞いたら、すでに攻略した3つのイモータルダンジョンに、再度訪れてみよう。



⬆カードのありかをザジが占ってくれる。心当たりの場所は…？



⬆新たな魔法を得たことで、行ける場所が増えているのだ。

魔術師のカードは大聖堂で

魔術師のカードは「聖なる地、ハスの葉の向こう側」にある。これは、大聖堂のマップ7のことだ。マップ6と7にある小さなハスの葉にヒーリングの魔法を使えば、成長して大きなハスの葉になる。この状態ならば、ハスの葉の上を通ることができるようになるのだ。



⬅ハスの葉にヒーリングの魔法を使う。この先の宝箱にカードが入っているのだ。

教皇のカードは砂漠の遺跡で

教皇のカードは「渇きの地、閉ざされた壁の向こう側」にある。これは遺跡のマップ32。遺跡のマップ31は一見行き止まりだが、壁たたきをしてみると他のところと音が違う。ここにダイナマイトの魔法を使えば壁が崩れ、奥へ行けるようになるのだ。教皇のカードはそこにあるぞ。



⬅壁を叩くと赤いマークが出てポコンという音がする。ここにダイナマイトを仕掛けるのだ。

最後のカードは暗黒街に隠されている！

隠者のカードは「暗き街、属性に守られた家の中」にある。「暗き街」は暗黒街のことで、「属性に守られた」はマップ31の属性キューブのことを示している。パズルの解きかたは下の通り。まずはエンチャント・アースを使って、属性ブロックを1つ消滅させるのがポイントだ。



⬆まずは鉄ブロックを1マス北へ移動させよう。



⬆次に、この属性キューブをエンチャント・アースで破壊。



⬆その後、鉄ブロックを穴に落とし込もう。



⬆部屋の西の属性キューブを、エンチャント・クラウドで1マス東へ。



⬆東の属性キューブをエンチャント・フレイムで動くようにしたら・・。



⬆西へ1、北へ2、西へ3マス移動させ、クラウド+スピアで北へ。



⬆残るキューブを東へ1、北へ1、西へ2マス移動させ、同様に北へ。



⬆最後に2つの属性キューブを、エンチャント・フロストで攻撃！

詳細マップ



ボスにたどり着くまでには3つのトラップ部屋があるぞ

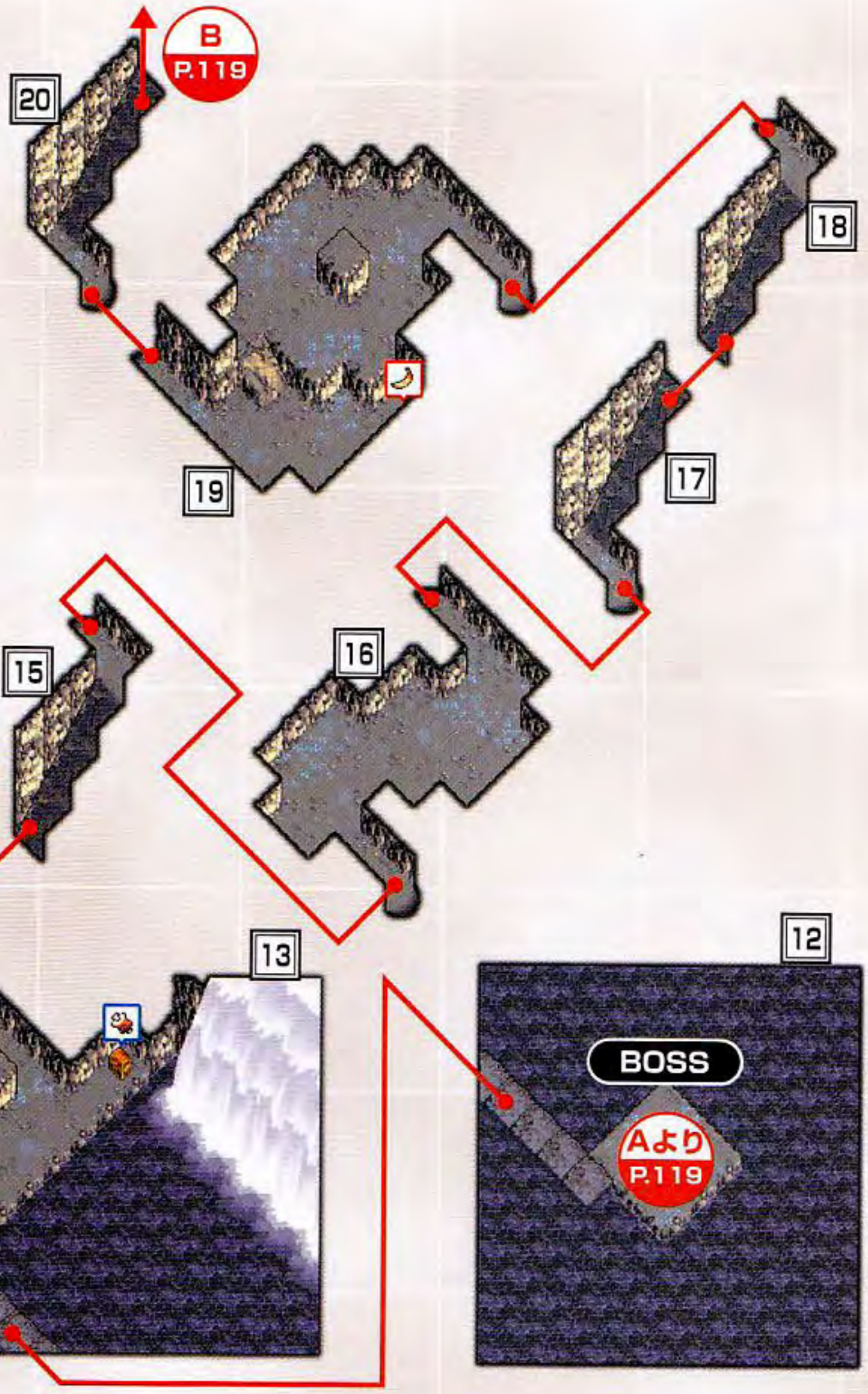
マップ2、5、8はトラップ部屋で、2ではパープルスライム3体、5ではオクトパス6体、8ではスケルトンフェンサー3体を倒さなければ先に進めない。これらの敵は接近戦が危険な相手なので、スピアを使って戦うといい。なお、これらの敵は数マップ進んでから戻ると復活するので、経験値稼ぎに使えるぞ。



⬆オクトパスはエンチャント・フレイムで大ダメージを与えることができるぞ。

⬇パープルスライムはマップを1回切り替えると復活。経験値稼ぎに便利だ。





帰り道ではさまざまな敵に注意が必要だ

マップ12でドヴァリン戦を終えると、マップ13への道ができる。ここから棺桶を引きずってダンジョンの外に出れば、広場でバトルドライブをおこなえる。マップ13には地図Bがあるので、帰り道が短いとはいえ、取っておくことをおすすめする。また、マップ21（P.119）で力のカードを取るのも忘れないこと。



⬆センチピードはクラウドが苦手属性。エンチャント・クラウドを使おう。

⬇スケルトンアーチャーはエンチャント攻撃でトドメを刺さないと倒せないぞ。



VS BOSS

BATTLE エンチャント・フレイム+スピアで攻撃だ

マップ10に到達するとマップ12に引きずり込まれ、ドヴァリンとの戦いが始まる。移動できる範囲が非常に狭いので、敵の攻撃をうまく誘導することがポイントになるぞ。なお、ドヴァリンはイモータルにしては珍しくフレイム属性が苦手となっているので、本体に攻撃するときはエンチャント・フレイムを使おう。また、ハンマーやソードでは攻撃が届かないので、ここでは基本的にスピアを使うこと。

序盤は、2本の腕を出して直前までジャンゴがいたところに叩きつける腕攻撃、岩を4つ飛ばしてくる岩攻撃、ジャンゴの足場に突っ込み地震を起こす体当たりの3種類の攻撃をしてくる。まず腕攻撃は足場の端の方に誘導して回避し、2本の腕を同時に攻撃してやろう。岩攻撃も直前までジャンゴがいたところを狙ってくるので、足場の端の方に誘導してやれば、その間ドヴァリン本体に攻撃できる。体当たりの前には、ドヴァリンが体の前で腕を巻く。この間にドヴァリンに攻撃が当たれば、体当たりは仕掛けてこないので安心だ。ある程度ライフが減ると、バブルブレスとダークブレス、さらに墨玉という3種類の攻撃が追加される。バブルブレスの方は攻撃すれば破壊が可能。ダークブレスは、黒ジャンゴになれば当たってもほぼダメージを受けないぞ。墨玉は地面に落ちるとしばらく攻撃判定を残すが、その前に破壊してしまえば大丈夫だ。



青きドヴァリン	
ライフ	2200
得意属性	フロスト
苦手属性	フレイム
経験値	1000



←腕攻撃をうまく誘導すれば、2本同時に攻撃することができる。エンチャント・フレイムを使って大ダメージのチャンスだ。



←ダークブレスがきたら大チャンス！　黒ジャンゴにチェンジして敵の目の前に足を落ち着け、ガンガン攻撃してやろう。

帰路と浄化 強敵の潜む地下から、地下水路の入り口を目指せ

ボス戦の前にジャンゴは水中にひきずりこまれてしまったため、まずは地上に戻る必要がある。道は一本道なので迷う必要はないが、狭い通路に強敵がひしめいているので注意が必要だ。通路が狭いため、敵を全滅させてから先に進んだほうが安心だ。

バトルドライブでは、ドヴァリンはバブルブレスで攻撃してくる。ブレスの密度が高い上、ダメージをくらうとジャンゴの動きが止まってしまうので、移動がままならなくなってしまう。なるべく距離をとって戦ったほうが安全だ。ジェネレーターの外周沿いを移動するといいぞ。ただしその場合、ジェネレーターにとりついたエクトプラズムに対応するのが遅れてしまう可能性がある。そんな場合は、ダッシュの魔法を使おう。



←帰り道では無理に敵の相手をせず、ちからの実を使ってさっさと抜けてしまう手もあり。



←バブルブレスをくらうと、敵にジェネレーターをのっとる時間を与えてしまう。ブレスはきっちりよけよう。



←太陽魔法はエナジーを消費しないので、移動時は常にダッシュを使っておくといいぞ。ただしライフの残りには注意しよう。

Immortal DUNGEON 06 螺旋の塔

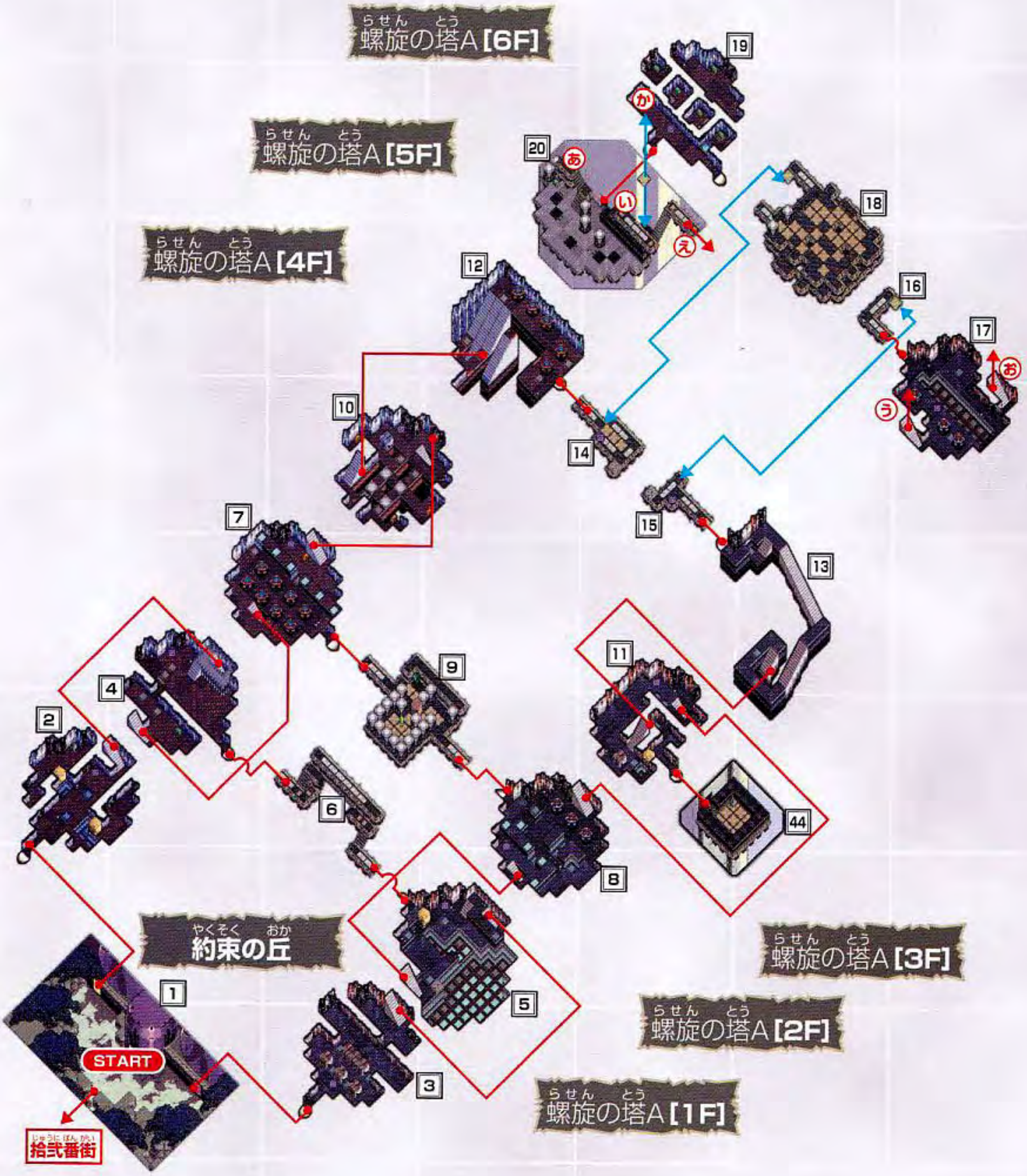
ジャンゴとサバタをチェンジしながら進んでいこう



推奨レベル 40~45

クリア条件 ダーインを浄化する

全体マップ



螺旋の塔B【13F】

螺旋の塔B【12F】

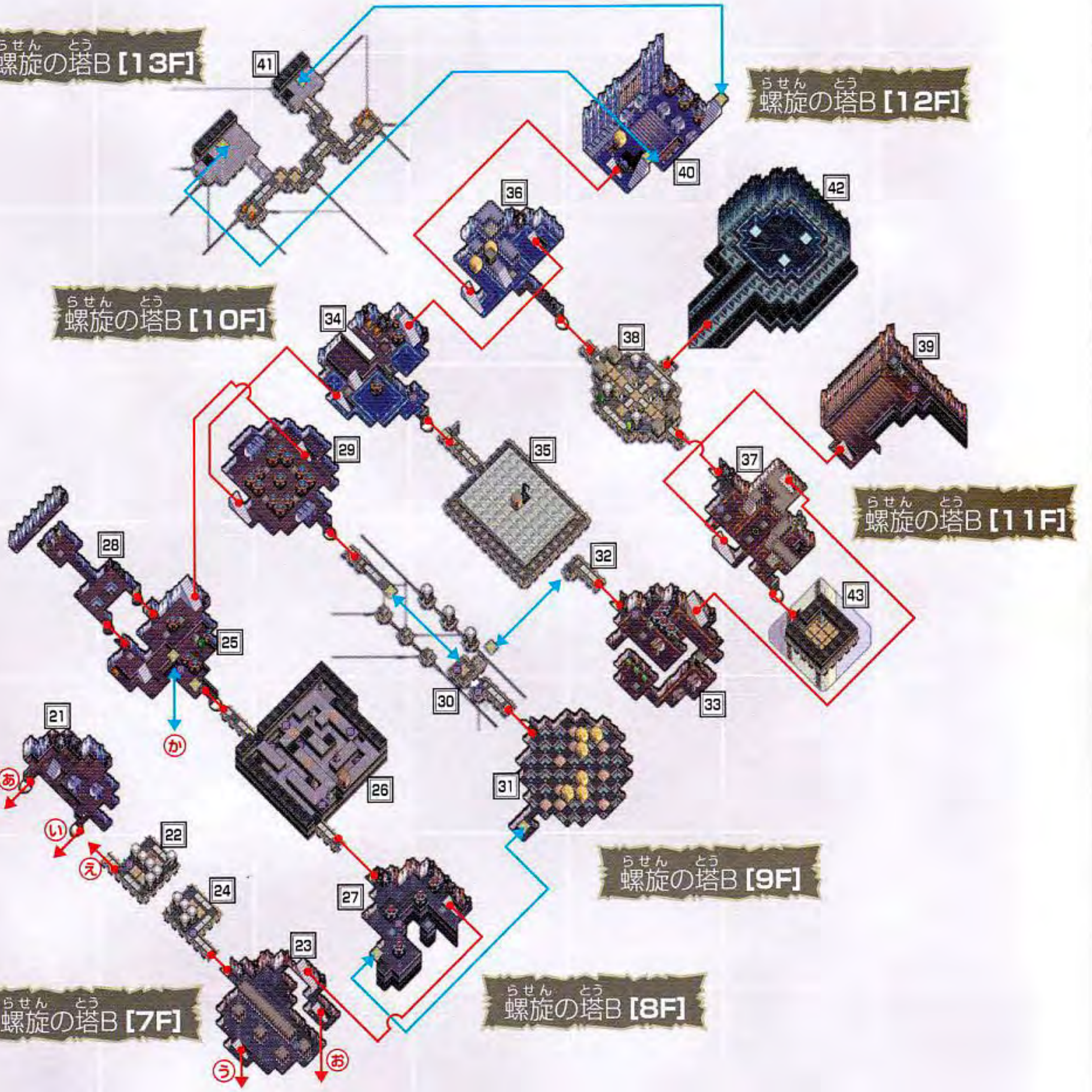
螺旋の塔B【10F】

螺旋の塔B【11F】

螺旋の塔B【9F】

螺旋の塔B【8F】

螺旋の塔B【7F】



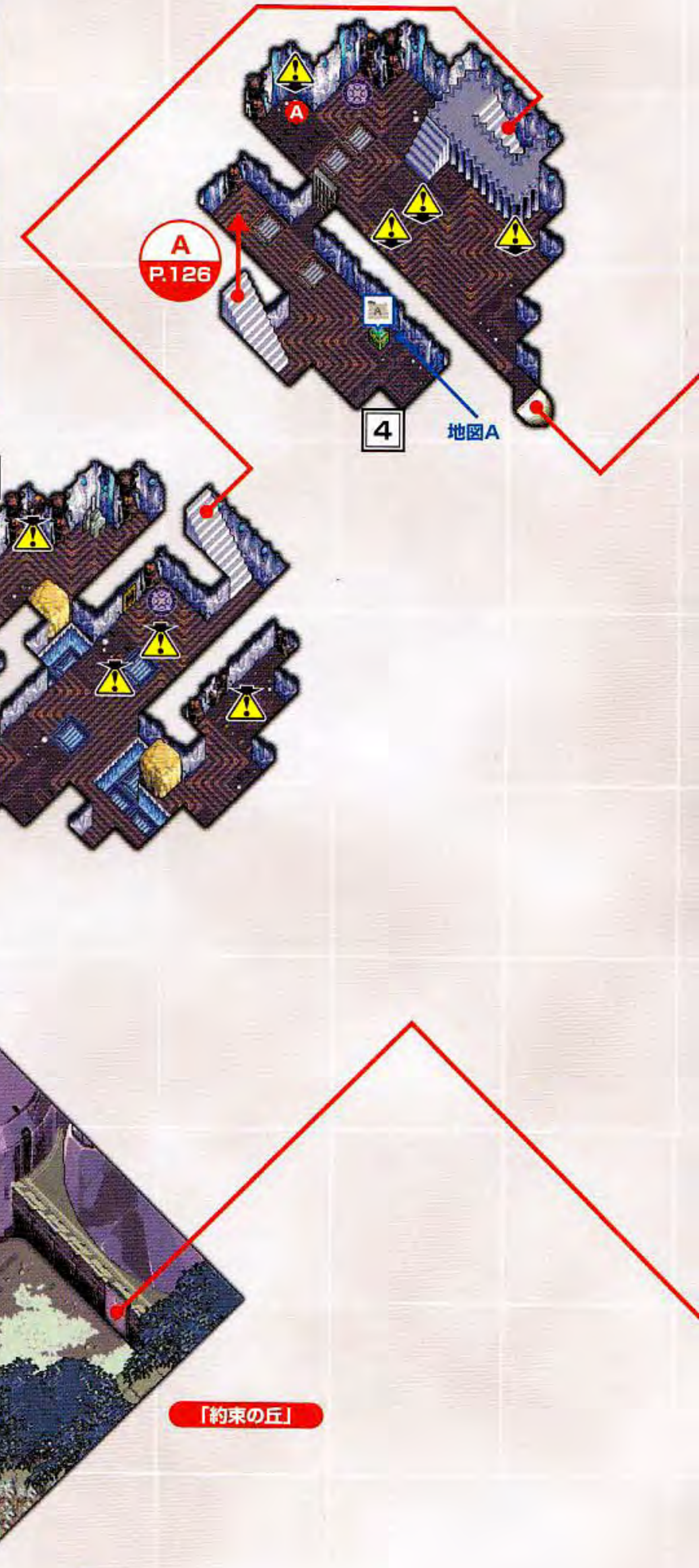
攻略フローチャート

1. サバタと扉を開ける | マップ 1 P.124
2. ソード＋を倒す | マップ 18 P.128
3. △のカギ入手 | マップ 27 P.131
4. 錆びたレバースイッチを倒す | マップ 26 P.131
5. △のカギ入手 | マップ 28 P.130
6. ヒント確認 | マップ 33 34 P.132・133
7. アックス＋を倒す | マップ 35 P.133
8. サバタとジャンゴ合流 | マップ 38 P.134
9. ダーインを倒す | マップ 42 P.135
10. エレベーターに乗る | マップ 43 P.135
11. ダンジョンを出る | マップ 1 P.124
12. バトルドライブ | 広場 P.020

詳細マップ

ふたりの力で扉を開くぞ

準備が整ったらマップ 1（約束の丘）でサバタに話しかけよう。左の扉に移動し、サバタの指示に従って、太陽ゲージをゼロにしてチャージをおこなおう。扉が開いたらジャンゴの番。太陽ゲージを出して、チャージしよう。このマップはチェンジ魔方陣を利用してふたりを交互に使う必要があるぞ。





落(お)とし穴対策(あなたいさく)にはチェンジ・バットです

マップ4には落(お)とし穴(あな)があるので注意(ちゅうい)。チェンジ・バットを使(つか)えば落(お)とし穴(あな)の場所(ばしょ)もわかるし、何(なに)より落(お)ちずにすむ。とはいっても、まずはマップ2のレバースイッチを入(い)れる必要(ひつよう)があるので、Aから下(した)に飛(と)び下(お)りよう。

ジャンゴの進路(しんろ)を作(つく)ってやれよ

マップ5ではジャンゴが岩(いわ)ブロックを落(お)とし、サバタが重量(じゅうりょう)スイッチを踏(ふ)むと、マップ4の鉄格子(てつごうし)が開(ひら)く。これでジャンゴも先(さき)に進(すす)めるようになるのだ。重量(じゅうりょう)スイッチから離(はな)れても鉄格子(てつごうし)は開(ひら)いたままなので心配(しんぱい)ない。

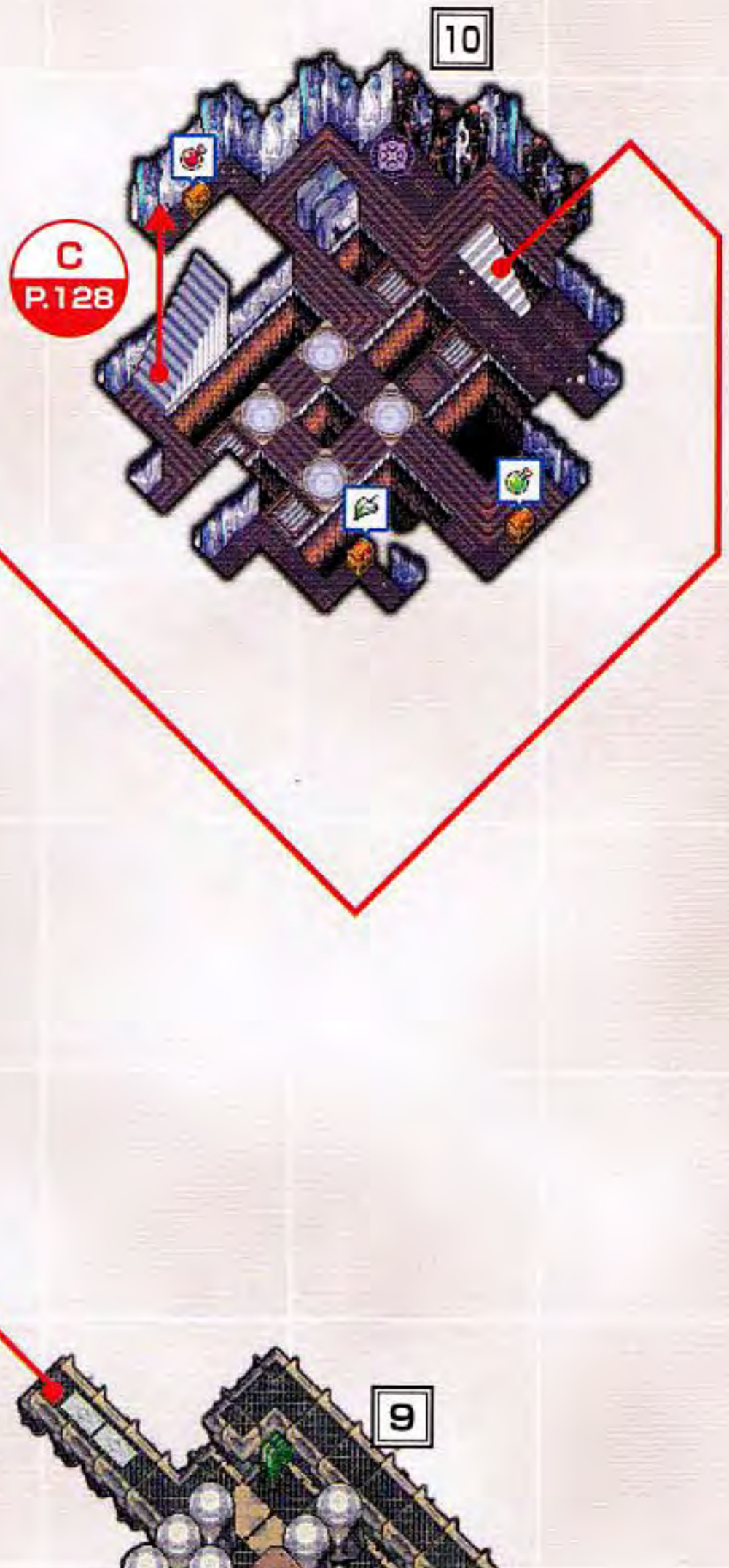


強敵コカトリスに注意しろ

マップ10には太陽警報機がある。うかつに踏んでしまうと強敵のコカトリスが寄ってくるので、太陽ゲージをゼロにして進むといいぞ。



←太陽警報機は、真ん中の丸い部分さえ踏まなければ作動はしないが難しい。





ライフに不安があったらこれを使い

マップ9には太陽ダケがある。鉄ブロックはマップ9に入るたびに位置がリセットされるので、ジャンゴでもサバタでも、何度でも利用が可能だ。ライフが減って危なくなったら、ここで回復するといいぞ。



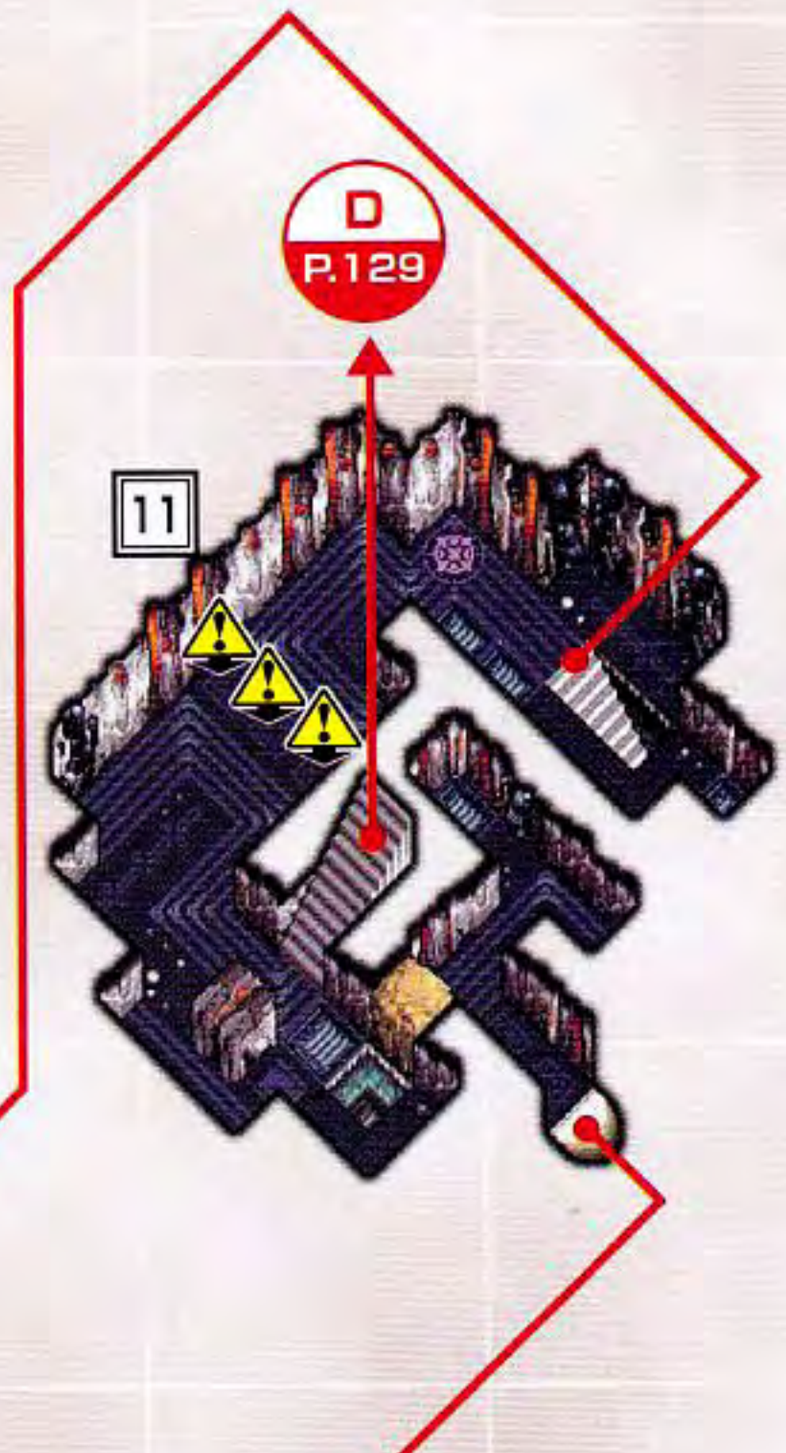
←「太陽」ダケから出る月光虫だが、サバタもこれで回復できるのだ。

落とし穴はゼロシフトで越せるぞ

ゾンビの動きを見ているとわかるが、マップ11には落とし穴がある。もちろん走り抜けることはできないが、ゼロシフトを使えば落とし穴に落ちることはないぞ。

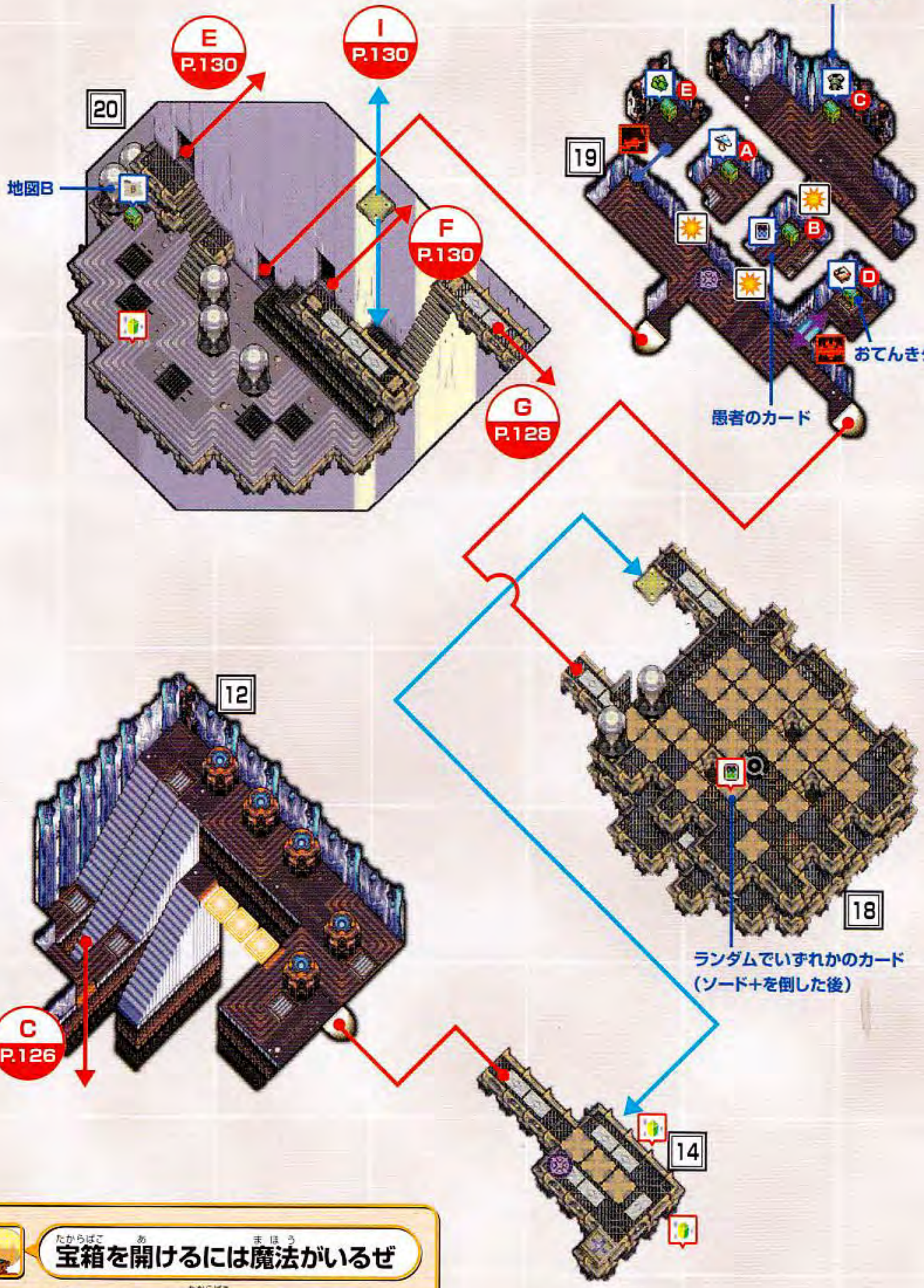


←道いっぱいに落とし穴があるので通り抜けは無理。ゼロシフトで一気に越えてしまおう。



帰りは近道しましょう

ダーインを倒した後、マップ43（P.135）でレバースイッチを入れると、一気にマップ44まで降りてくることができる。かなり入り口に近いところまでこられるので非常に便利だ。



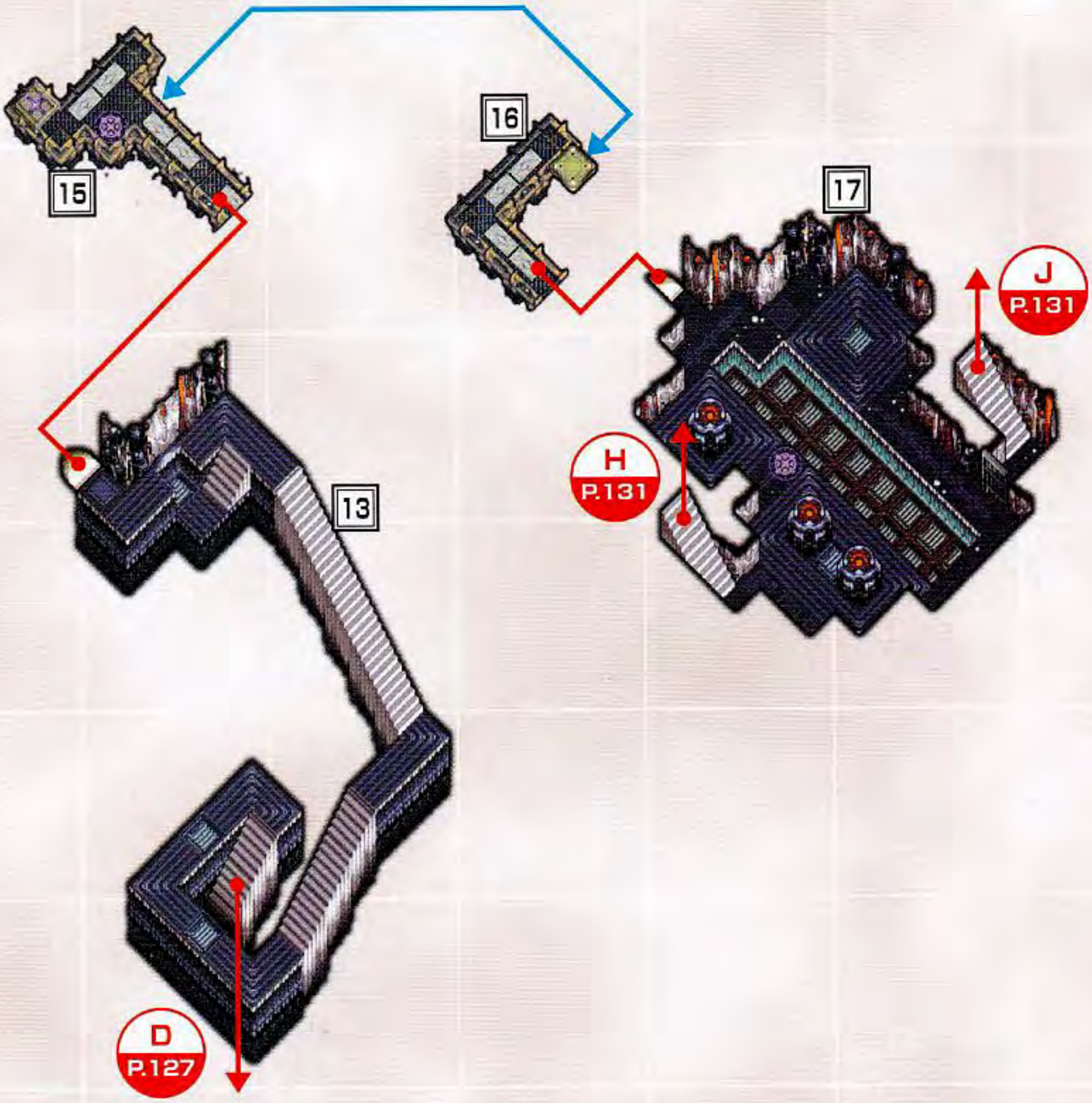
宝箱を開けるには魔法がいるぜ

マップ19には5つの宝箱があるが、それぞれ魔法を使わないと取ることができない。Ⓐ、Ⓑ、Ⓒは壁の薄くなっているところをダイナマイトで爆破して、Ⓓはチェンジ・バットで段差を越え、Ⓔはチェンジ・マウスで壁の穴から中へ入ればそれぞれ取れるぞ。



重量スイッチで昇降床を呼べ

マップ14と15ではそれぞれ、重量スイッチを踏むことで昇降床を呼べる。ただし、14のスイッチでは15の、15のスイッチでは14の昇降床が現れるので、両方のスイッチを踏む必要があるぞ。





トラップ部屋ではソードよりも強い、ソード+が襲ってくるで！

昇降床でマップ18に到着すると、いきなりソード+との戦いに突入する。各種能力こそ上がってはいるが、攻撃方法などはソードのときと変わっていないので、同様の攻略法が通用する。ただし、大ダメージを与えられるスレイブソード弾き飛ばしは、スレイブソードの軌道が直線的になっているので少々難しい。



⬆マップ18に到着するといきなりトラップ。昇降床に乗る前に準備しよう。

⬇弾き返すのが少々困難になってはいるが、相変わらず反撃に使える。





敵の動きをよく見るのよ

マップ28のレバースイッチを倒すと、奥の通路に爆弾が落ちてくる。これを利用して奥の通路にいるマミーを倒せば、△のカギが手に入るぞ。レバースイッチ1本につき爆弾は1発しか出てこないので、ムダ撃ちは厳禁だ。



←爆弾はレバースイッチのちょうど正面に落ちてくる。失敗した場合はマップを切り替えればやり直せるぞ。



重量スイッチを解放するんだ

マップ22には重量スイッチがあり、その上にクレイゴーレムがいる。クレイゴーレムを倒すには、まずジャンゴがマップ22からマップ24にあるレバースイッチをスピアで攻撃し、鉄格子を開く。その後、サバタが24から22のクレイゴーレムに攻撃すればいい。これでマップ20に昇降床が出現、マップ17の鉄格子が開き、ジャンゴもサバタも先に進めるようになるのだ。



錆びたレバースイッチにたどり着け

マップ26での目的は、Eの錆びたレバースイッチをハンマーで叩くこと。これでマップ25の移動床が下り、先に進めるようになる。手順は、まずサバタがAのレバースイッチを倒す→ジャンゴがBのレバースイッチを倒す→サバタがAのレバースイッチを倒す→ジャンゴがCのレバースイッチを倒す→サバタがDのレバースイッチを倒す→ジャンゴがEの錆びたレバースイッチを叩く、でOK。その後ジャンゴがマップ25でレバースイッチを倒せば、サバタの帰り道も確保できるぞ。

グールを倒してカギを奪うんだ

マップ27には、頭の上に袋を乗せた変なグールがいる。このグールを倒すと袋を落とすが、その中に△のカギが入っているのだ。このカギを奪えばカギのかかった扉を開け、マップ26へと進むことができるようになるぞ。



←見るからに変なグール。なぜわざわざ頭の上に袋を乗せているのか…？



2つのヒントを重ねてみては？

マップ33と34のヒントパネルには、文章が虫食いになっているヒント文が書いてある。これを重ね合わせてみると、ブロックをどちらに何マス動かせばいいか、ということがわかる。ちなみにこのヒントは、ランダムで決定されるのだ。





移動床はレバーで止まるで！

マップ30では移動床に乗って進んでいくが、途中に火炎が噴出しているので、すんなり通り抜けはできない。レバースイッチを倒すと移動床はいったん止まるので、火炎が止まるのを待ち、レバースイッチを元に戻して進んでいこう。



←レバースイッチを入れれば火炎の前で止まれる。タイミングを見て先へ進もう。実はバットになると落ちないので簡単。



ブロックを指定位置に動かして

マップ33と34のヒントパネルの内容は、マップ35のことを表したもの。ヒントの内容どおりに、鉄ブロックを動かそう。するとアックス＋が現れ、戦いになるぞ。ソード＋のときと同様、こちらもアックスの強化版だ。



←シャドウアタックの誘導性が上がっているので、よけるのが困難。ライフの残量には注意しよう。

ブロックで穴を埋めましょう

マップ31では岩ブロックを穴に落とし、通路を作りながら進んでいく。マップの通りに、Aを Aに、Bを Bに、Cを Cに…と落として行き、最後に Fを Fまで運べばクリアだ。これでマップ30へ進むことができるようになるぞ。



←最後の1つ以外は、常にブロックの隣の穴に落とす…という方法でいいのだ。



同じ岩ブロックを使って、2ヶ所に通路を作りましょう

マップ36では、通路を作るのに同じ岩ブロックを2回使う。見事属性キューブを重量スイッチの上に乗せることができたら、マップ38へ続く1枚目の鉄格子が開き先に進めるようになるのだ。



⬆まずはAの岩ブロックを2マス東へ。



⬆続いて、Bの岩ブロックをその隣に移動させよう。



⬆Bの上からスピア+クラウドで属性キューブを飛ばす。



⬆その後クラウドでBの岩ブロックを壊す。



⬆階段の前を通ってAを運んで…。



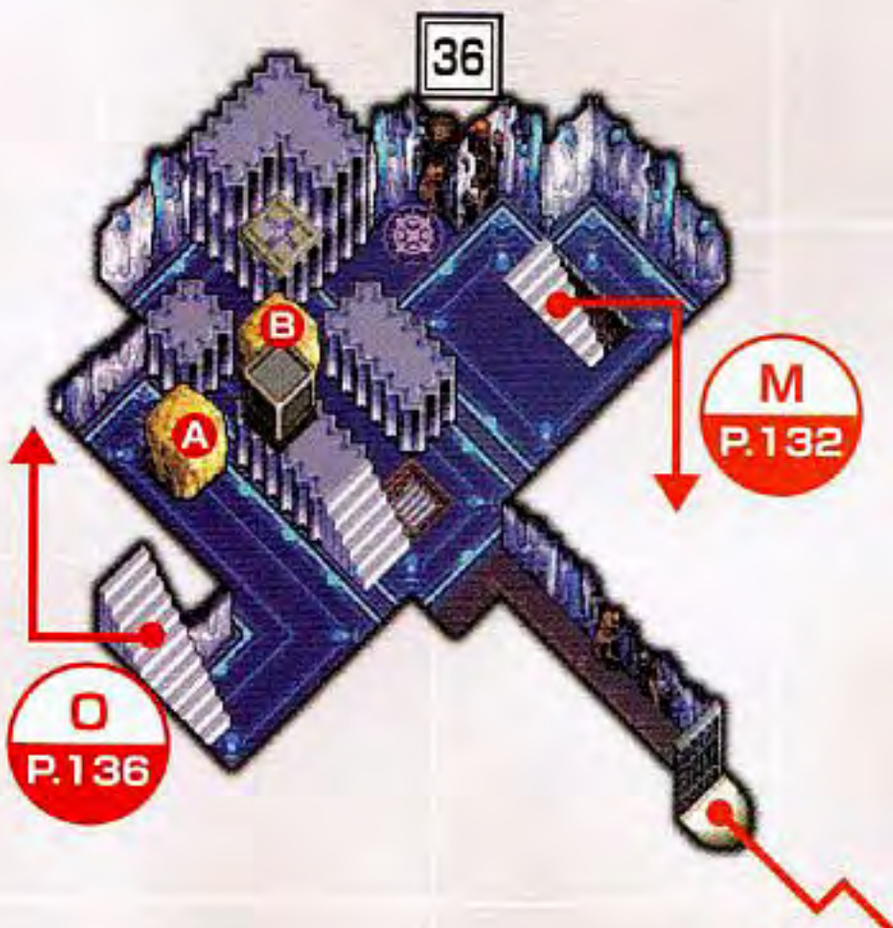
⬆ここまで持ってくる。その後、階段を上って…。



⬆スピア+クラウドで属性キューブを西へと飛ばそう。



⬆スピア+フロストで属性キューブを地面に下ろそう。





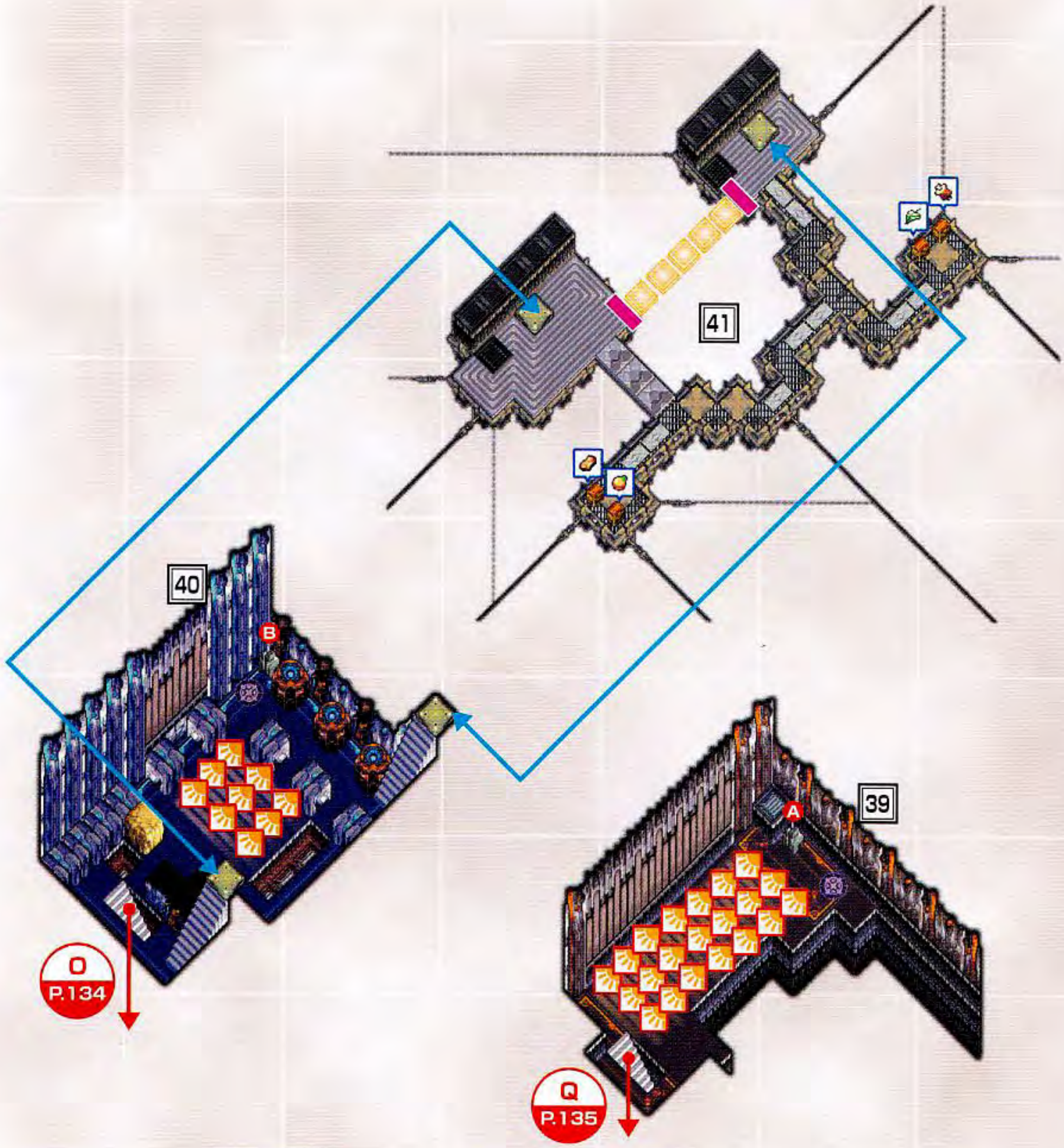


ボス戦の前に、しっかり準備するんやで

サバタかジャンゴがマップ38に到達すると、強制的に残ったほうにチェンジする。ふたりが38に到達することでプレイヤーがジャンゴになり、いよいよボスに挑めるようになるのだ。ちなみに38には太陽ダケと太陽スタンドがある。ボス戦に挑む前に準備を整えよう。



←ふたりがマップ38に到達すると、以後はジャンゴのみを操作することになる。サバタを動かすことはなくなるのだ。



マップ 39 とマップ 40 でレバースイッチを倒せばマップ 38 に入れるぞ！

マップ 39 とマップ 40 にはそれぞれレバースイッチ A、B がある。これはマップ 38 の鉄格子に対応し、マップ 39 のレバースイッチを倒せばサバタが、マップ 40 のレバースイッチを倒せばジャンゴが、それぞれマップ 36 に進めるようになる。なお、マップ 40 からマップ 36 に戻るときは、岩ブロックを穴に落とせば、すぐにマップ 36 につながる階段に行けるようになる。



←レイスに触られると混乱してしまう。エンチャント・ソルで早めに倒そう。

VS BOSS

BATTLE 2タイプの形態で襲ってくる強敵だ

ダーインは、まずはリンゴの体を乗っ取った状態で戦いを挑んでくる。動きが速くなっており、正面からの攻撃がまったく当たらなくなっているが、攻撃内容自体は、前回に遺跡で戦ったときとほとんど変わってはいないので、同様の戦い方が通用するのだ。ただし、新たに追加された巨大なクロロホルルンを飛ばしてくるクロロホルルン＋には注意が必要。接触する前に破壊してしまおう。

ダーインのライフが半分以下になると、ダーインはリンゴの体から離れ、影となって襲ってくる。以後はジャンゴのみで戦うことになるぞ。後半のダーインはクロロホルルン＋に加え、暗黒弾を無数に放つダークブラスト、地面からジャンゴをわしづかみにする影の腕で攻撃してくる。ダークブラストはダーインから離れれば弾の隙間が大きくなるのでよけやすくなるぞ。画面が暗くなったら影の腕がくる合図。直前までジャンゴがいたところを狙ってくるので、常に移動していればつかまる心配はないぞ。



黒きダーイン	
ライフ	5000
得意属性	ダーク
苦手属性	ソル
経験値	2000



←ダークブラストを撃たれたら距離をとろう。ダメージが大きく、連続でくらうと危険だ。



←サバタのブラックホールに追い込み、エンチャント･ソルで攻撃。前半戦の戦いかたは、遺跡で戦ったときとまったく同じ。



←ダークブラストを撃った後や、影の腕をさけ続け、画面が明るくなった後が攻撃のチャンスだ。

帰路と浄化 エレベーターを使って一気に入り口近くまで戻ろう

ダーインを倒したら浄化のために広場まで戻らなくてはならないが、ジャンゴが通ってきた方は鉄格子が閉まっているため、サバタが通ってきた側から帰ることになる。その際、マップ45の重量スイッチに棺桶を置き、下りてきた燭台にエンチャント･フレイムで火をつければ、マップ44のエレベーターに通じる鉄格子が開く。マップ44に入ったら、レバースイッチを倒そう。これで部屋の中に入れば、一気にマップ8に出ることができる。あとは岩ブロックを穴に落としこみ、その先の落とし穴から落ちれば螺旋の塔の出口は目の前だ。

バトルドライブでは、ダーインはクロロホルルン＋で攻撃してくる。クロロホルルン＋は弾速が遅く、エンチャント･ソルを使えば簡単に倒せるので意外に楽な相手だ。エクトプラズムを棺桶に押し戻す機会も多いぞ。



←まずは棺桶を重量スイッチに乗せる。すると燭台が下りてくるので…。



←エンチャント･フレイム＋スピアで火を灯す。これで鉄格子が開くのだ。



←エクトプラズムを棺桶に押し込むと…？この姿は、リンゴもまたジャンゴとともに戦っている、ということだろうか。

Immortal DUNGEON 07 変異域

原種の欠片
「ヨルムンガンド」が深層で待つ
ラストダンジョン



推奨レベル 50~55

クリア条件 マップ73でヨルムンガンドを倒す

全体マップ

変異域 [B1F]



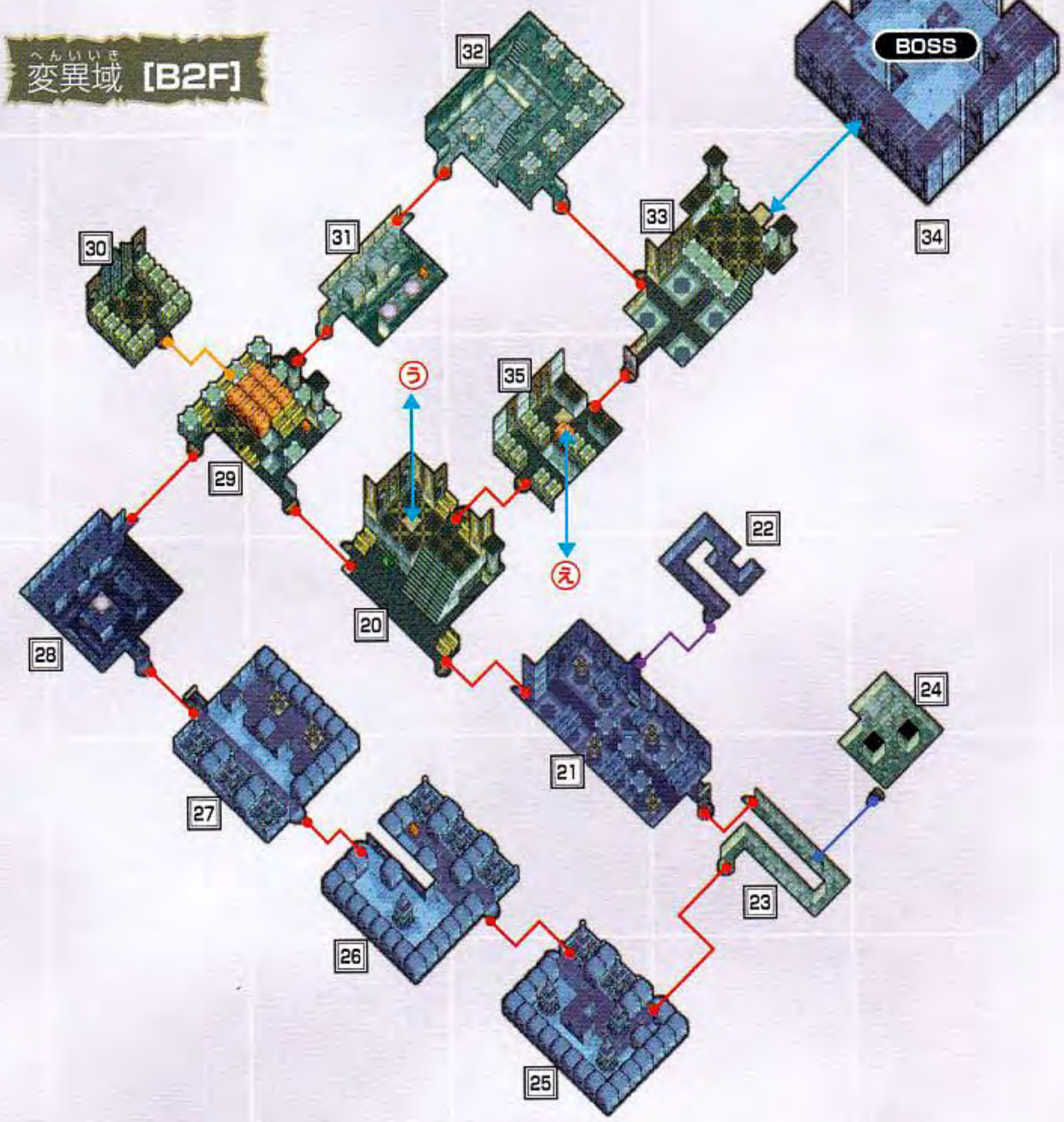
変異域 [1F]

約束の丘

変異域 [?]

変異域【?】

変異域【B2F】



攻略フローチャート

1. 地図入手 | マップ 2 P.142
2. パズルを解く | マップ 10 P.144
3. △のカギ入手 | マップ 5 P.143
4. サンドウォームを倒す | マップ 18 P.145
5. □のカギ入手 | マップ 18 P.145
6. 燭台すべてに火を灯す | マップ 21 27 P.146
7. リッチを倒す | マップ 34 P.149
8. ○のカギ入手 | マップ 34 P.149
9. サーペントを倒す | マップ 47 P.153
10. ○のカギ入手 | マップ 47 P.153
11. パズルを解く | マップ 51 P.154
12. リッチ+を倒す | マップ 34 P.157
13. 変異域最下層へ移動 | マップ 64 P.158
14. ヨルムンガンドを倒す | マップ 73 P.158
15. 本編クリア

変異域 [B3F]



変異域 [B4F]



変異域【?】



太陽コラム

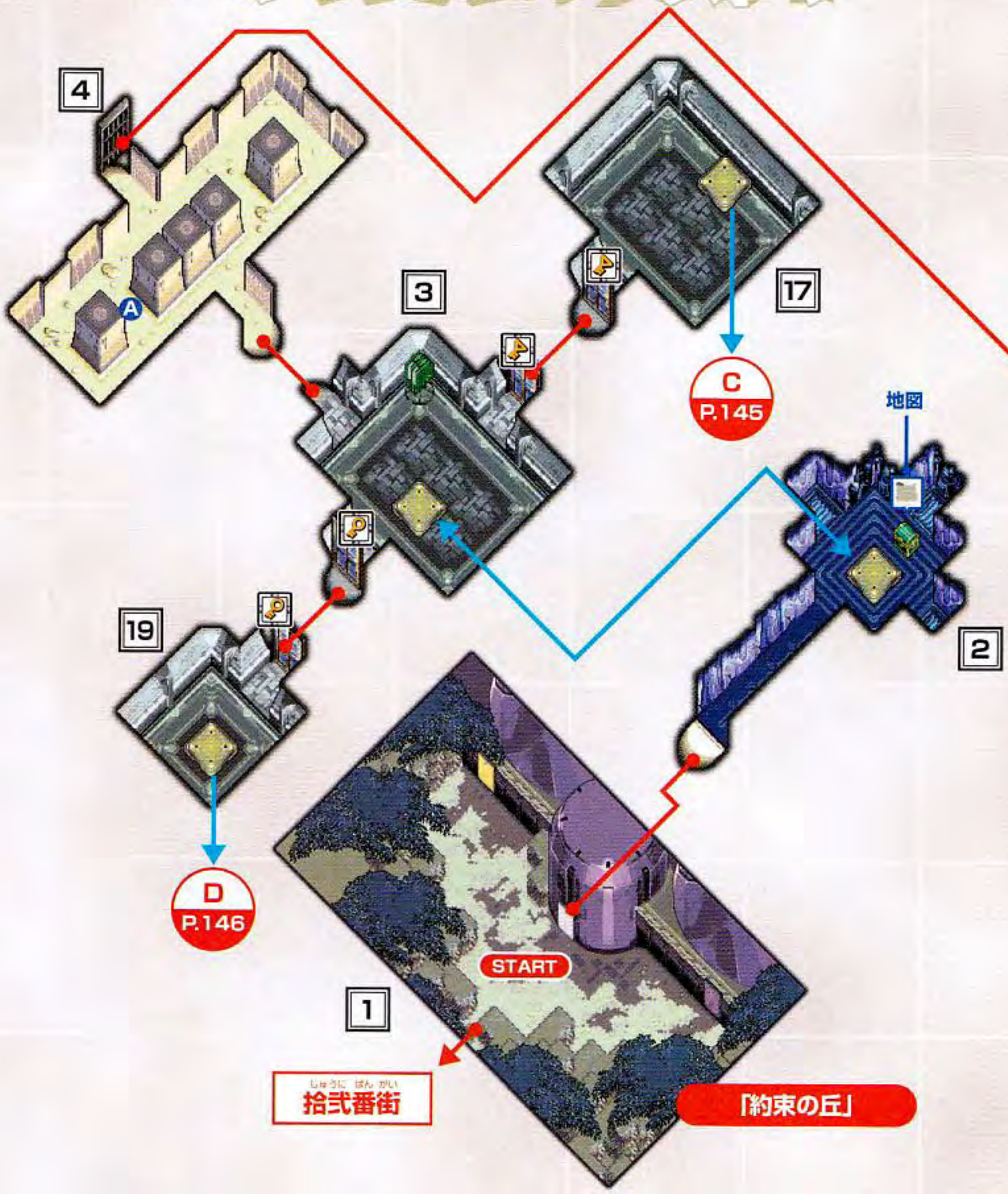
黒ジャンゴの暴走条件

黒ジャンゴでプレイしていると、時々黒ジャンゴの暴走が見られる。暴走は黒ジャンゴで200～300回敵を攻撃した後（空振りは無効）、ダメージを受けると発生し、マップ内の敵すべてに黒ジャンゴのライフ最大値の半分ダメージを与える強力な特殊イベントである。



←暴走は強いが、黒ジャンゴのライフを半分消耗してしまう。得かどうかは状況しだいだ。

詳細マップ



最後のダンジョンは5つものエリアに分かれているのだ

「アース」「クラウド」「フロスト」「フレイム」「ダーク」の5つのエリアで構成された変異域はケタ違いの広さと難易度を誇る。レベル50以上はほしいところだ。マップ 4 は敵に気づかれると、鉄格子が10秒間閉まるので、Ⓐで壁叩きして敵をおびき寄せ、そのスキに反対側から逃げよう。



←マップ17はサンドウォーム戦へ、マップ19は次のエリアへ続く。まずマップ4から進んでそれぞれのカギを拾ってこよう。



←マップ4では無理にスケルトンフェンサーと戦う必要はない。Ⓐの地点で壁叩きしてフェンサーを誘導すれば逃げ切れるぞ。



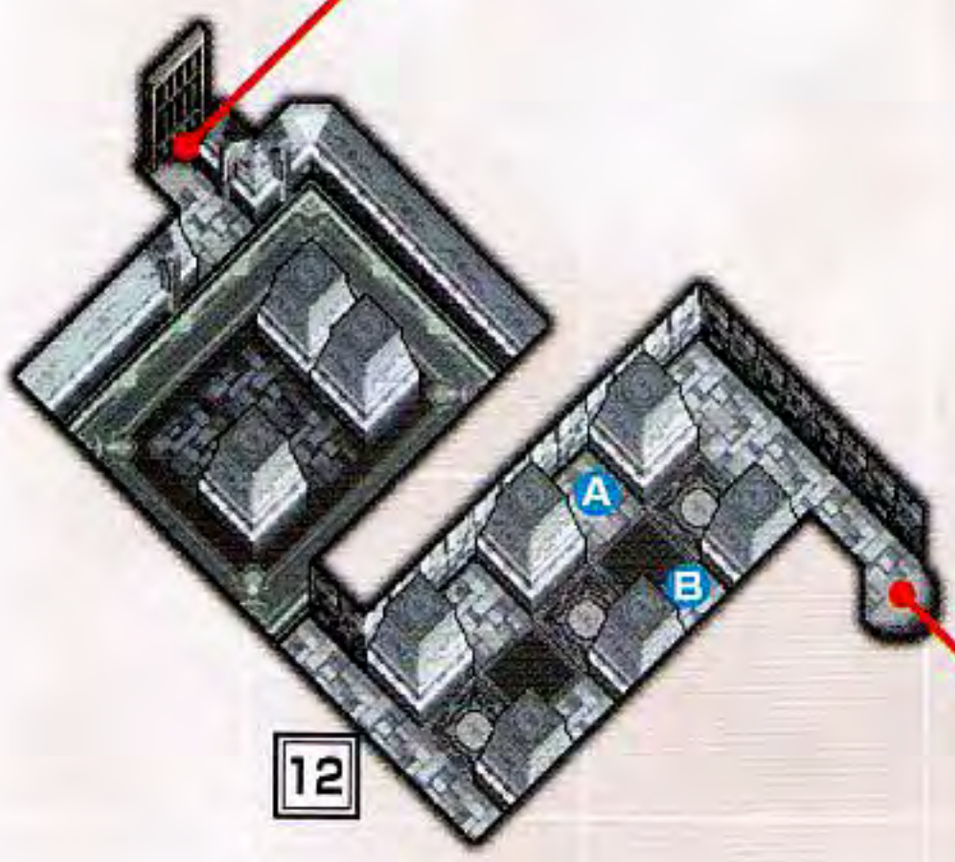
仕掛けはいろいろ。注意しろよ!

マップ7&9はマップ4と同様、敵に見つかると鉄格子が10秒閉まる。Ⓑ、Ⓓで壁叩き→敵をおびき寄せて逃げ切るか、敵を全滅させよう。マップ8はガストがⒷの噴出火炎口の前を通過する瞬間に重量スイッチを踏んでガストを燃やし、燭台に火を灯せば鉄格子が開く。マップ5はマップ15から来た場合、岩ブロックを落とせば△のカギが手に入る。

←マップ5の壁はダイナマイトで破壊可能。マップ16に入れば、星のカードが入手できる。









マップ10のパズルは属性キューブの落とし方がキモになるで！

マップ10のパズルは属性キューブを段差下の重量スイッチに乗せると、鉄格子が開く仕組み。解法は右の写真の通りだ。マップ11＆15は穴に落ちるとゲームオーバーになるので慎重に移動すること。マップ12＆15は敵に気づかれると鉄格子が10秒間閉まる。A、Bで壁叩きをしてB、Dに隠れ、敵がA、Bに集まったら背後から逃げよう。マップ13の△のカギはバットで取る。重量スイッチを踏むと吹っ飛ばされるぞ。



↑Aの岩ブロックを段差の下に落とす。



↑次にBの岩ブロックを北側に1マスだけ動かす。



↑Bの岩ブロックをAの上から段差の下に落とす。



↑クラウド＋スピアで属性キューブを下に落とす。



↑クラウド＋スピアで属性キューブを重量スイッチへ。



↑最後に属性キューブへエンチャント・フロスト攻撃。



VS BOSS

BATTLE　サンドウォームが地面に横たわったら攻撃チャンス

アースエリアの最後でジャンゴを待ちかまえているのがサンドウォーム。見た目とは裏腹に地中ではすばやく動き、タフネスさも兼ね備えた強敵だ。サンドウォームの苦手属性はクラウド（得意属性はアース）なので事前に魔法をチェンジし、武器にエンチャントしておこう。

サンドウォームは頭に攻撃すると大ダメージを与えられるので、地上で横たわったときは大チャンス！　すぐに接近して頭を中心に何度も斬りつけよう。体へのダメージは極端に少ないので注意。また、サンドウォームが地中に潜っている間は完全無敵なので、飛んでくる土砂をよけながら地面の上に顔を出すのを待つこと。



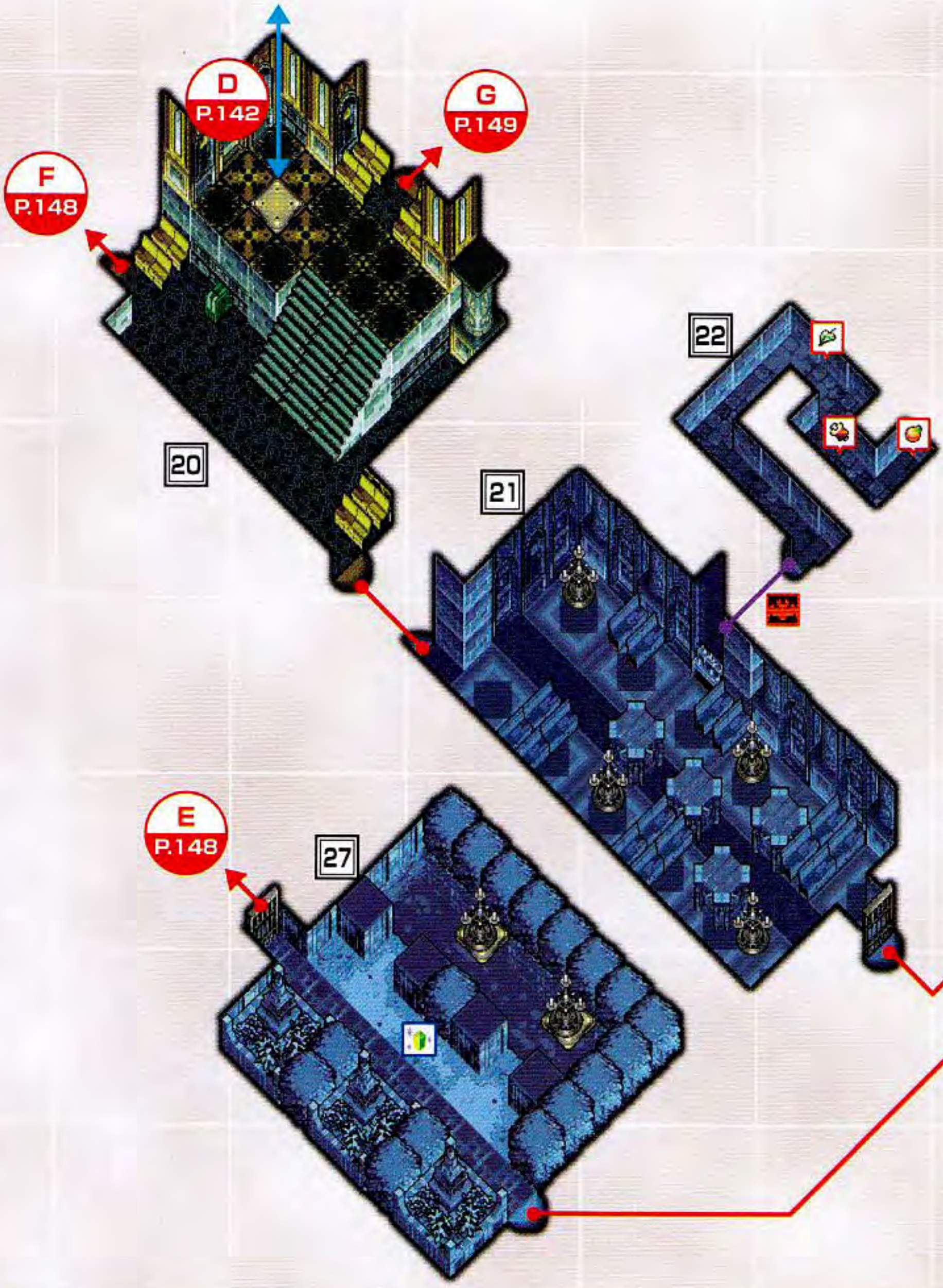
←この状態は頭にダメージを与えられない。しっぽはよけながら、体に攻撃だ。



↑地中に潜ったサンドウォームに攻撃するすべはない。地面に顔を出すのを待とう。



↓この状態が一番無防備。すぐに接近してソードで何度も頭を攻撃しよう。



すばやく燭台に火をつけるんだ

マップ21の鉄格子は4つの燭台すべてに火をつけないと開かない。敵を全滅させてから挑戦したほうが確実だ。西から近い順に灯すこと。



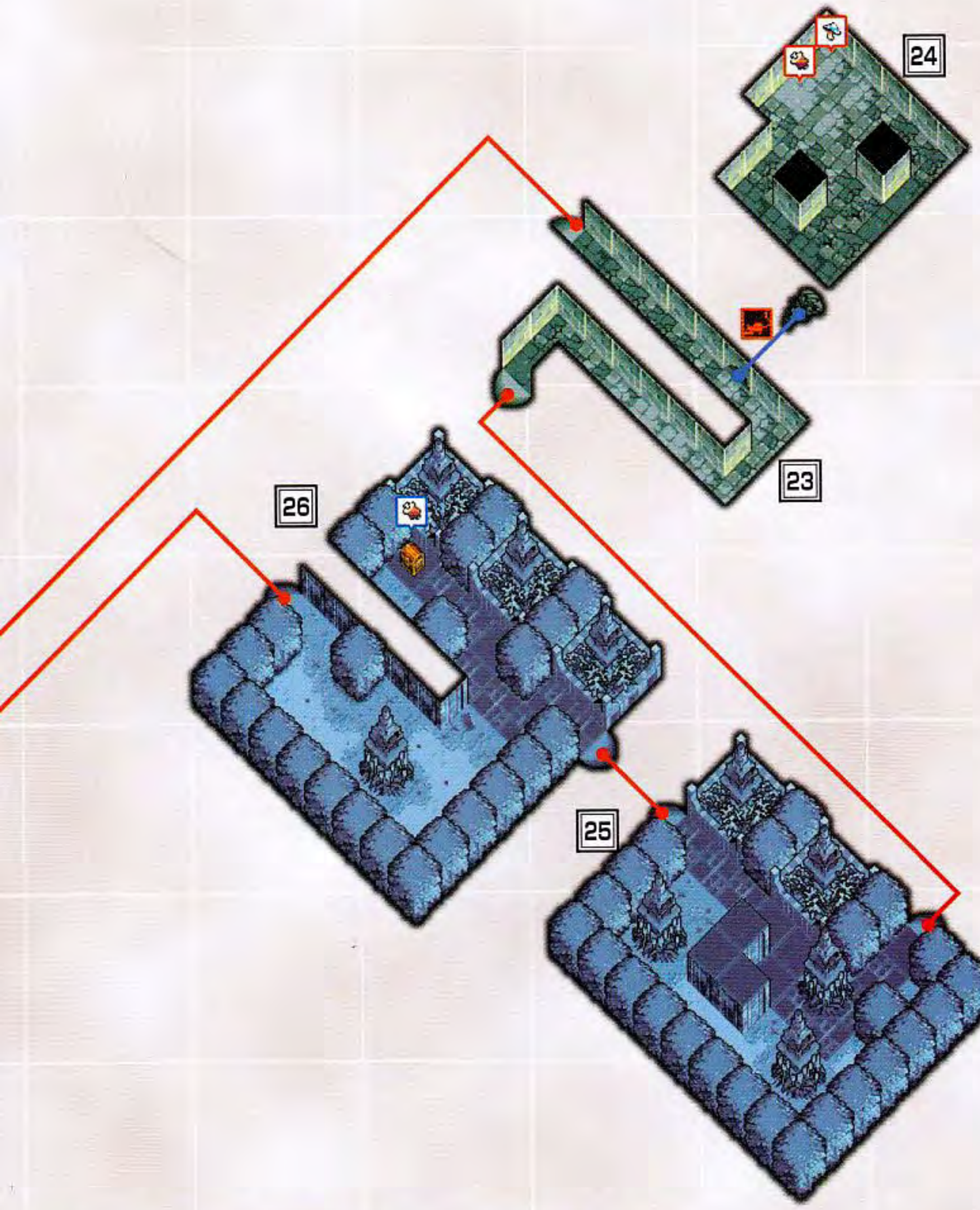
←敵を全滅させてから4つの燭台に火を灯して鉄格子を開く。すばやさが必要なので、はやさの実を使うと確実だ。

タイミングよくスピアで攻撃です!!

マップ27は東と西に交互に移動する燭台に火を灯すと鉄格子が開く。壁の切れ目からフレイムのエンチャント攻撃で2つの燭台に火を灯そう。



←写真の位置で燭台に火を灯す。1つ火を灯したら、すかさず移動してもう1つの燭台に火を灯すようにしたい。



忘れずにアイテムを回収するのだ

マップ23からマウスに変身すれば、マップ24へと行ける。青いキノコやおいしい肉が取れるが、ヘルハウンドがいるので慎重に行動しよう。



←マウスに変身すればおいしい肉が取れる。ヘルハウンドは引火を引き起こす強敵なので、自信がなければ戦わないように。

石化状態にされてはいけない！

マップ25とマップ26でもっとも恐ろしいのが、暗やみからいきなり現れるコカトリス。石化光線をくらいやすいので、慎重に移動しよう。



←マップ25＆26は暗闇エリア。コカトリスの弱点はアースだ。ライジングサンを使えばその場が明るくなるぞ。

太陽床があれば簡単になる

マップ29と31は太陽警報機と敵が配置されている。太陽ゲージが1～8まであれば太陽床が出現するので、なるべく日中にプレイしよう。



←夜間にプレイすると敵から逃げにくい。太陽床さえ出ていれば戦闘を回避できるのだ。

このマップの壁も壊せるで

マップ28で木箱を壊せばマップ31への通路ができる。また、木箱AとBをAとBのくぼみに落とせば、マップ20への帰路を作れるぞ。



←木箱を破壊するとレイスが出てくるので注意。破壊可能な壁をダイナマイトで壊すと、防具闇のガーブが手に入る。



VS BOSS

BATTLE リッチとの戦いは視界の狭さに注意が必要だ！

スケルトンフェンサーとスケルトンアーチャーを配下にしたがえるクラウドエリアのボス、リッチ。舞台が暗やみのエリアなのでリッチの位置を見失いやすい。もしも太陽の実や魔法薬に余裕があるなら、ライジングサンを使ってマップを明るくしよう。

リッチの苦手属性はアース(得意属性はクラウド)。背後から攻撃を当てるとダメージが増えるので、フェンサーとライトニングボウを回り込んでよけながらリッチの背中を攻撃しよう。

リッチにある程度ダメージを与えると雷雲を召還してサンダーボルトを放ってくる。くらうと大ダメージなので、常に移動しながらかわそう。動きを止めると、サンダーボルトの絶好の餌食だぞ。



←アースのエンチャント攻撃でリッチの背中を攻撃するのが基本。まわりが暗いので注意。



⬆フェンサーやアーチャーと出会い頭に激突することもある。注意だ。



⬇サンダーボルトは強力無比。ジャンゴがいる場所を狙うので常に動こう。



マップ37ではレイスに注意しろ、ジャンゴ！

マップ37にはスケルトンフェンサーとレイスが出現する。レイスにとりつかれると、太陽エナジーを奪われ一定時間混乱状態になってしまい、この間に致命傷を受けることも少なくない。慎重に倒そう。

←意外な強敵レイス。特にフェンサーのような攻撃力の高い敵と一緒に出た場合は注意。





マップ42では太陽銃を使え！

マップ42のレバースイッチはすべり床のせいで接近できない。ここは射程の長い太陽銃の出番だ。すべり床に乗って南側へ移動中に太陽銃でレバースイッチを撃てば、しっかりレバーが倒れるぞ。



このエリアのどのレバースイッチから入れたらええか教えたるで～！

あちこちにレバースイッチがあるフロストエリア。奥に進むには正しい順番でレバースイッチを入れる必要がある。マップ36に降りてきたら、最初にマップ37のレバースイッチⒶを入れる。すると、マップ38の鉄格子が開くので、マップ40（P.152）まで移動しよう。マップ40のレバースイッチⒶを入れると、マップ41の鉄格子が開き、同時にⒶに氷ブロックが発生する。氷ブロックを壁にしてマップ42へ向かおう。そこでレバースイッチを入れて鉄格子を開け、マップ40のレバースイッチⒷを入れる。これでマップ37のⒷに氷ブロックが発生するので、マップ44（P.152）からマップ37に移動し、Ⓑの氷ブロックを利用してレバースイッチⒷを入れよう。マップ37南の鉄格子が開くので、そこから先に進める。



⬆最初にマップ37のレバースイッチⒶを入れる。



⬆次にマップ40（P.152）でレバースイッチⒶを入れる。



⬆マップ42とマップ40でレバースイッチを入れる。



⬆最後にマップ37のレバースイッチⒷを入れる。



すべり床は1手先を読んで移動しろ

すべり床のトラップが満載のフロストエリア。すべり床は一回進入すると、障害物に当たるまでツルツル直進してしまうので、その後の行動を考えてから、すべり床に足を踏み込もう。特にマップ38のセンチピードには要注意だ。



太陽コラム

倉庫の中のアンジェレッタ

倉庫番スミレは就寝時間が早く、午前6時～午後9時までの間しか倉庫にいない。では、それ以外の時間は誰が倉庫番をしているのか？　実は午後9時～午前6時まで人形のアンジェレッタが倉庫番をやっているのだ。彼女は人形なのでしゃべりはしないが、倉庫自体はなんの問題もなく使えるぞ。一見の価値ありだ。



←うわさのアンジェレッタ。夜間は倉庫、昼間は宿屋の2階に行けば見られるぞ。



太陽魔法ヒーリングの出番だ

マップ45には太陽の根がある。太陽魔法ヒーリングで太陽の根を回復すれば、おいしい肉が取れるぞ。ただし、太陽ゲージが一定以上ないと太陽魔法は使えないので、日中に遊ぶのがベストだ。

VS BOSS

BATTLE ダメージを与えにくいので、じっくり戦え！

フロストエリアのボスは海竜サーペント。水中を縦横無尽に動き回る強敵だ。苦手属性はフレイムで、得意属性はフロスト。サーペントの頭と赤いしっぽに攻撃すると大ダメージを与えられるので、戦闘中は常にこの2つの急所を攻撃するようにこころがけよう。大きなチャンスは、サーペントがフィールドをジャンプで横断するとき（体当たり）に見せるしっぽ。ソードかスピアなら攻撃を当てやすいので、武器を変更しておこう。また、注意したいのがフィールドからジャンゴが落ちるとゲームオーバーになってしまうこと。サーペントの体当たりで押し出されることもあるので、フィールドの端で戦うのは危険。常に安全な場所で戦おう。



←サーペントが首をもたげると、大量の泡玉を吐く。沈む瞬間に頭を狙って攻撃しよう。



⬆体当たりは弱点のしっぽを攻撃するチャンス。少し早めに攻撃だ。

⬇体当たりで落とされると一撃でゲームオーバー。端は危険だ。







マップ端の溶岩に触れると引火してまうで！

ここからはフレイムエリア。マップのあちこちに溶岩があるが、これに触れるとジャンゴがダメージを受けてしまう。ダメージもばかにならないので、常に通路の中央を歩くようにしたい。



←溶岩に落ちることはないが、ダメージは受ける。不用意に動かないように。



まず最初に火炎弾を消すんだぜ、わかったか、ボーイ？

マップ54では火炎弾が邪魔。フロストのエンチャント攻撃（スピア）で火炎弾を消し、太陽銃でレバースイッチを入れマップ53の鉄格子を開けよう。



←スピアにフロストをエンチャントし火炎弾を消す。後はレバースイッチを狙い撃ち。

属性キューブで氷ブロックを溶かすのがポイントです！

マップ51のパズルは東の重量スイッチを踏んでマップ50の鉄格子を開けるのが目的。魔法をこまめにチェンジして、属性キューブをコントロールしないとクリアできないようになっているぞ。



⬆最初にAの岩ブロックをAに落とす。



⬆属性キューブをクラウド＋スピアでAの上に移動。



⬆属性キューブにフレイムのエンチャント攻撃。



⬆属性キューブをクラウド＋スピアでBに落とす。



⬆落ちた属性キューブの放熱で氷ブロックが溶ける。



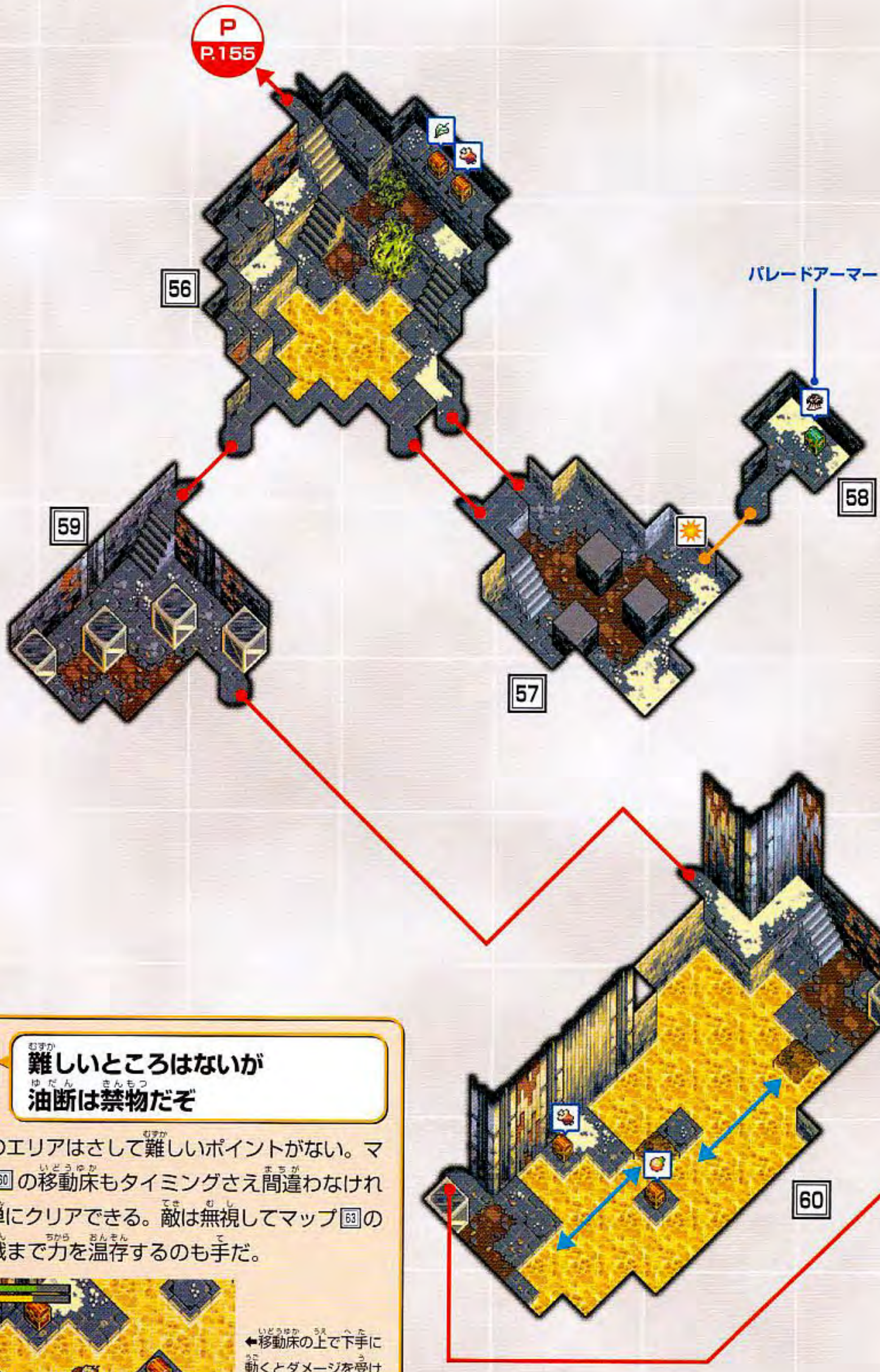
⬆クラウドのエンチャント攻撃で岩ブロックAを破壊。



⬆属性キューブをアースのエンチャント攻撃で破壊。



⬆最後に重量スイッチをジャンゴが踏んで完了。



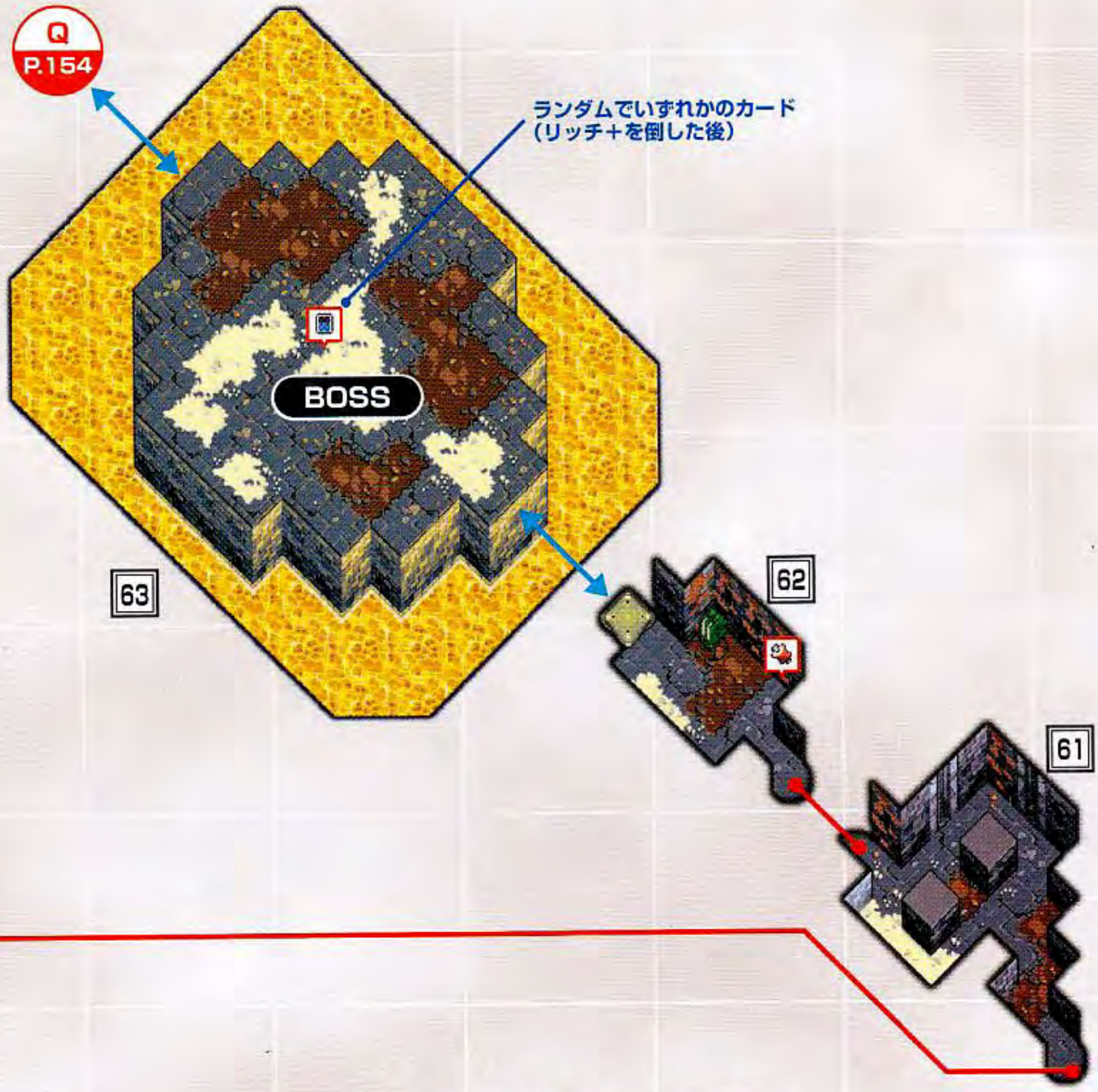


難しいところはないが油断は禁物だぞ

このエリアはさして難しいポイントがない。マップ60の移動床もタイミングさえ間違わなければ簡単にクリアできる。敵は無視してマップ63のボス戦まで力を温存するのも手だ。



←移動床の上で下手に動くとダメージを受けてしまう。タイミングよく移動しよう。



VS BOSS

BATTLE リッチ+の周囲をまわる炎に注意せよ！

フレイムエリアのボスはリッチの強化版リッチ+。フレイム属性の攻撃をどんどん繰り出す強敵だ。苦手属性はフロストで、得意属性はフレイム。ファイアボールとオービタルフレイム、インフェルノといった攻撃を扱う。これらをかわしながら背中に攻撃していこう。ファイアボールとインフェルノは、ジャンゴがいる場所を狙うので、まわりこんでかわそう。オービタルフレイムはリッチ+を軸に回転する火の玉の列。回転方向にあわせてジャンゴを移動させ、リッチ+本体に反撃していくといい。ある程度リッチ+にダメージを与えるとより攻撃が激しくなるので、落ち着いて反撃すること。あせるといらないダメージを受けてしまうぞ。



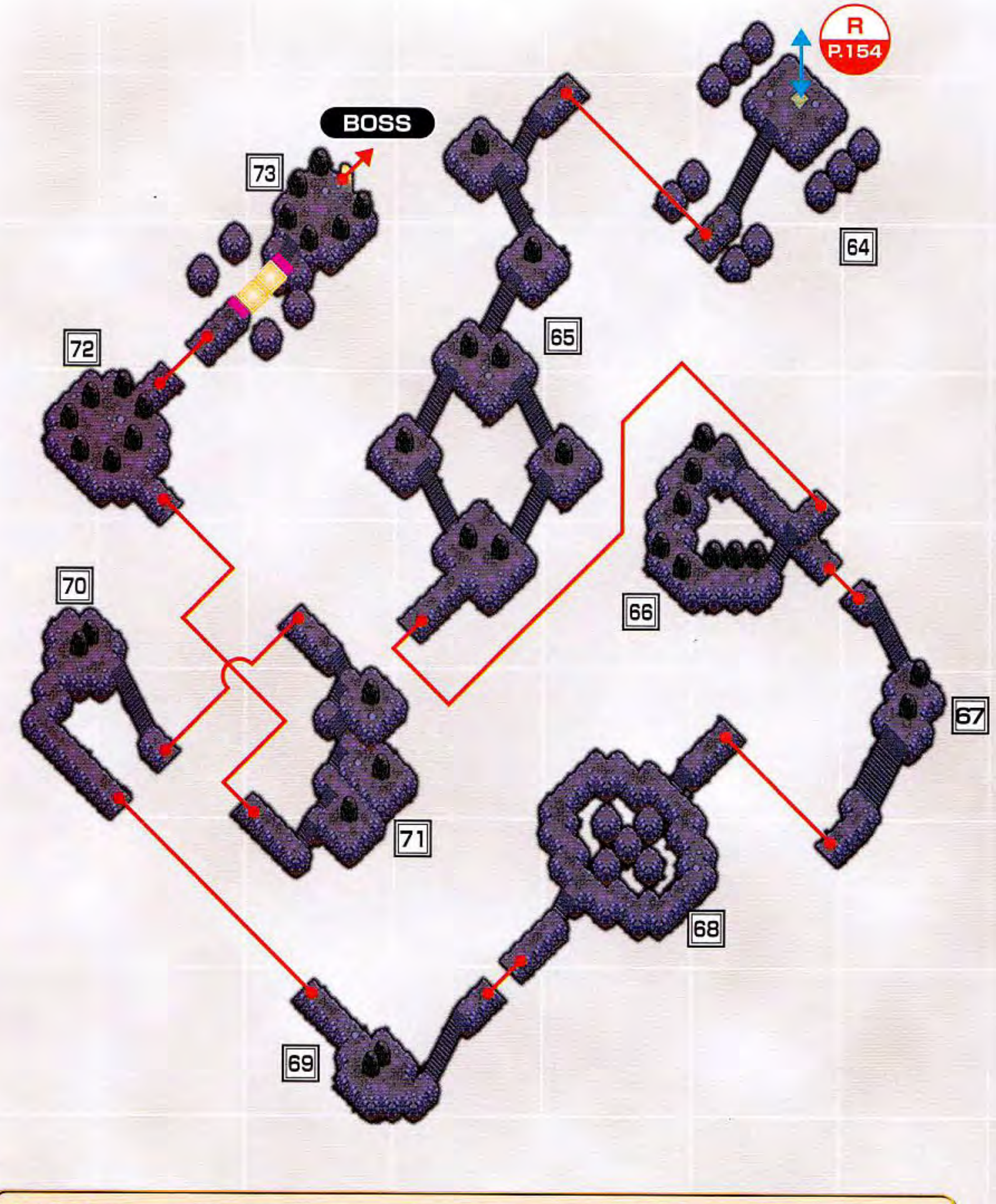
←オービタルフレイムはリッチ+に密着するとかわすことができる。このスキに背中を攻撃だ。



↑インフェルノはジャンゴが直前にいた位置を狙う。移動してかわそう。

↓時間の経過とともにリッチ+の攻撃は激しくなる。回復を忘れずに！





ジャンゴ、ここから先はセーブができないぞ！　万全の準備をしておけ！

変異域のラストエリアは1本道で迷う場所はない。ただし、ここから先はセーブが一切できないので、1回サン・ミゲルに戻ってセーブやアイテムの買いこみなど、準備を完了してからラスボス戦に挑むほうが得策だ。どちらにせよ、これが最後のダンジョン。気合を入れて挑もう!



←おてんこさまの言うとおり、消耗したままヨルムンガンドに挑むのは危険。1回戻ろう。

VS BOSS

BATTLE ヨルムンガンドの目と舌を狙って攻撃だ！

終末の獣ヨルムンガンドは今までのボスとはケタ違いの強さを誇る。特に攻撃バリエーションの多彩さは他のボスの追随を許さないほどだ。ヨルムンガンドには苦手属性は特にないので正攻法で挑もう。ヨルムンガンドの急所は目だ。左右の目、どちらかに一定のダメージを与えると、ヨルムンガンドは動きを停止する。そこで逆側の目を攻撃すると、たまらず口から舌を出すので、これにめいっぱい攻撃しよう。かなりのダメージを与えられるぞ。基本的にこれだけで十分勝利できる。本体へ太陽銃で攻撃する手もあるが、エナジーの消耗が激しすぎるので、おすすめはできない。



ヨルムンガンド	
ライフ	5000
得意属性	—
苦手属性	—
経験値	0



←ヨルムンガンドの左右の目を攻撃し、次に舌を攻撃する。狙いどころは、はっきりしているぞ。



⬆噛み付きは3回連続で繰り出す。速く動きださないと逃げられない。



⬆噛み付かれたら＋字ボタンとボタン連打で逃げる。放置すると即死。



⬆ソードは速い。動きは直線的なので東西どちらかに移動してかわそう。



⬆本体に接近すると蛸の腕や暗黒の根で反撃されるので攻撃したら回避。



⬆アックスは南から北に移動すれば簡単に回避できるぞ。



⬆ダークブレスに触れると連続でダメージを受ける。黒ジャンゴなら大丈夫。



⬆怪光線は属性ごとに石化や毒化などの効果を持つ。回転するように回避。



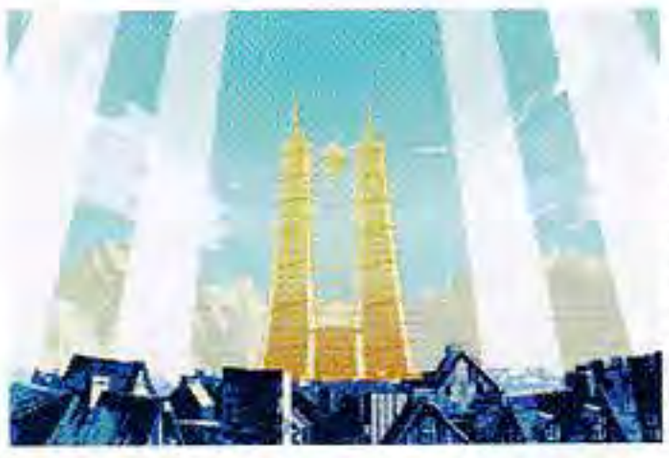
⬆ハンマーはジャンゴの動きを止める。バットに変身すれば大丈夫。

エンディング

ヨルムンガンドのライフをゼロにすると、ジャンゴがヨルムンガンドに飲み込まれるイベントが発生する。おてんこさまから指示があったら、太陽チャージで、ヨルムンガンドにとどめをさそう。終末の獣という元凶がさった今、サン・ミゲルにはどんな未来が待っているのか？　結末はプレイヤー自身の目で確かめよう。



←太陽チャージで、10秒以内にヨルムンガンドのライフをゼロにする。これが本当に最後の一撃だ！



←ダーインが消え、そして今原種の欠片ヨルムンガンドが消えた。はたして太陽の街に光はよみがえるのだろうか？

Undead DUNGEON 08

廃墟

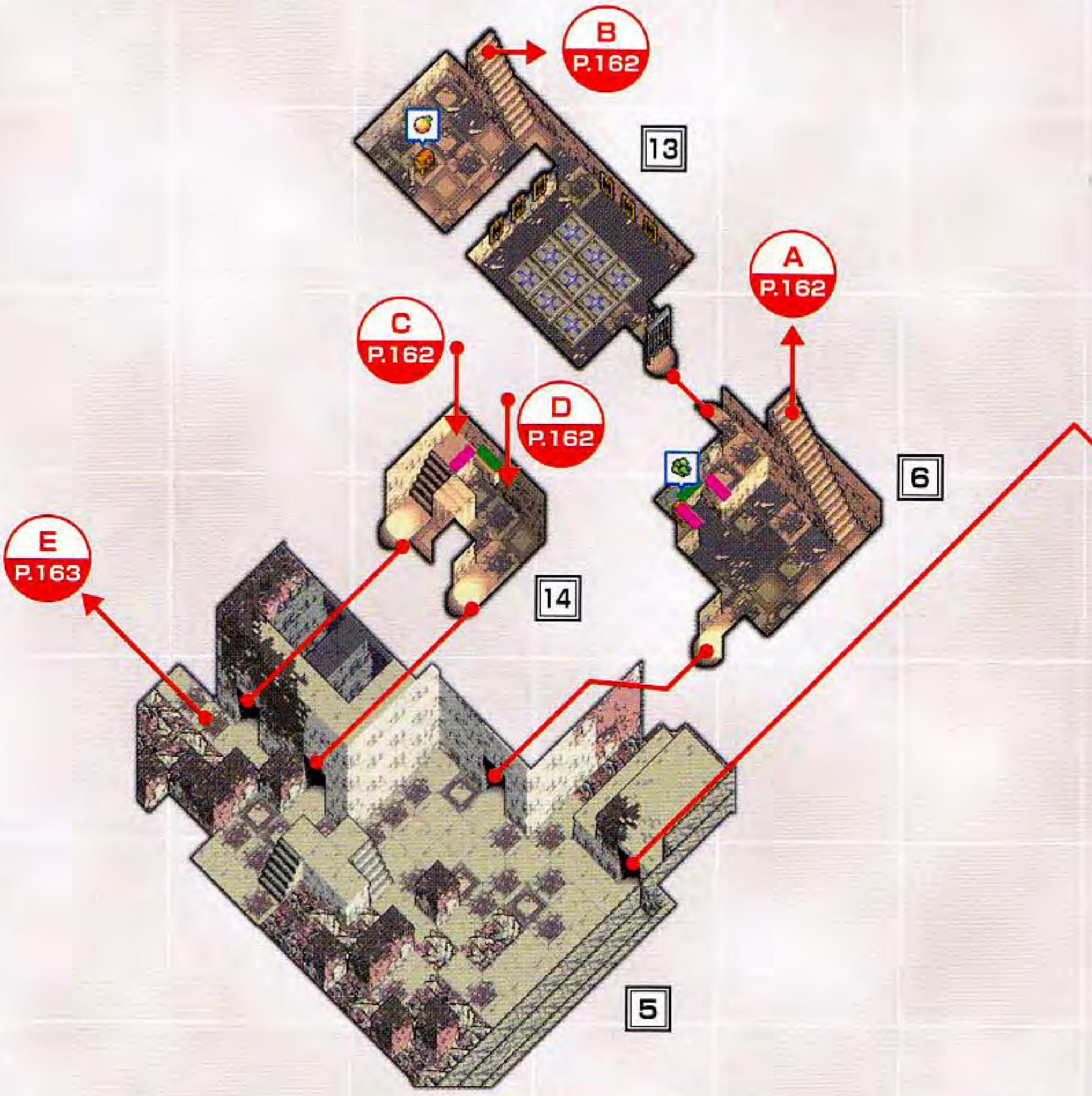
サン・ミゲルの外れにある
朽ちた居住区
その奥にはとらわれの人物が



推奨レベル 2~6

クリア条件 マップ34でマルチェロを救出する

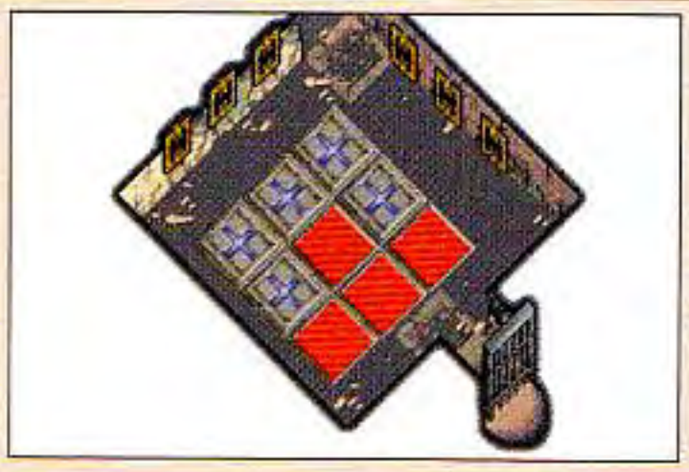
詳細マップ



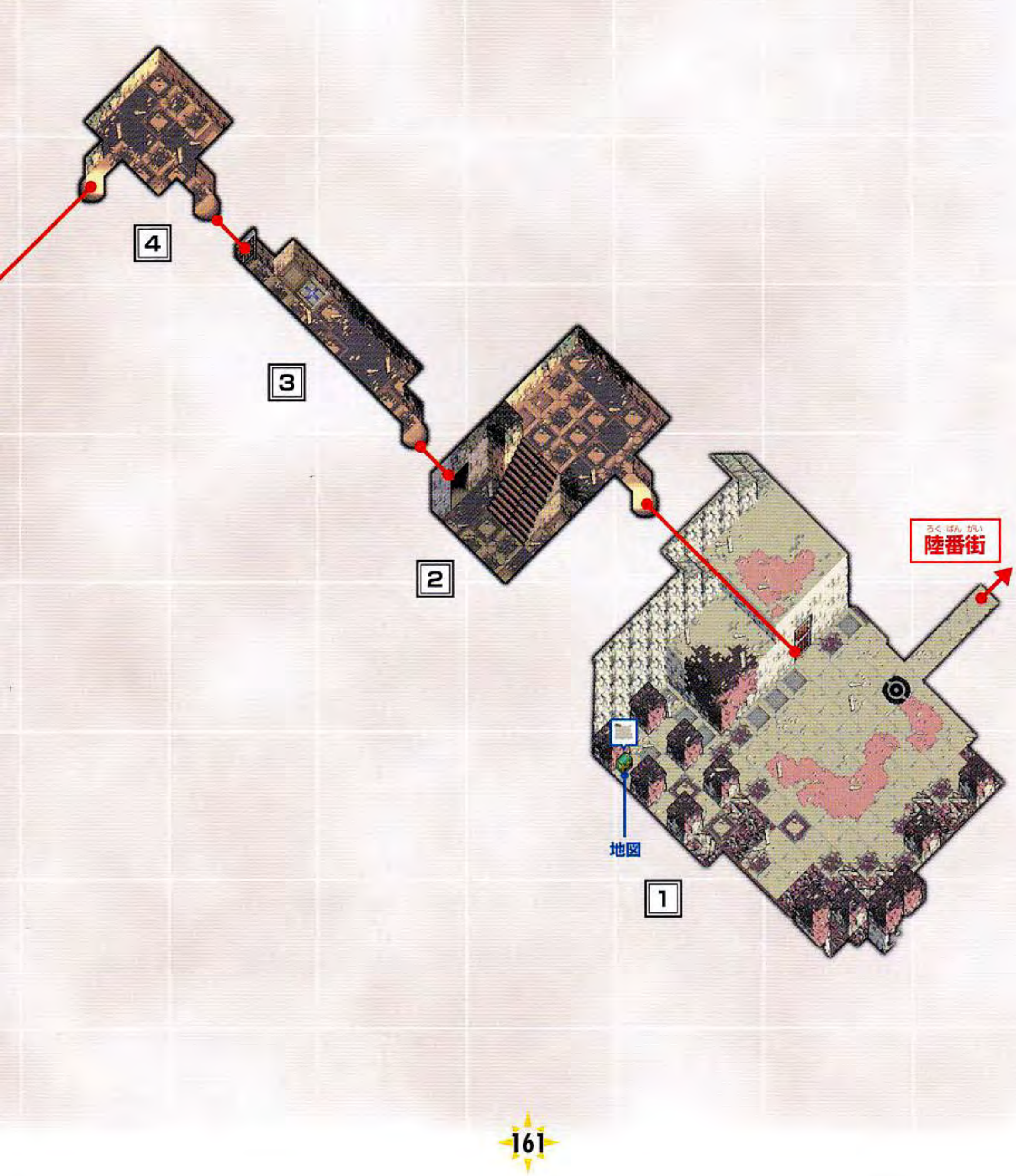


ヒントパネルを見て、踏むパネルを決めるんやで！

マップ13には床一面に重量スイッチが配置されており、これらを踏んで、正解のパターンに変えれば鉄格子が開くしくみになっている。壁のヒントパネルにその列の色の並び方が「赤：3　青：0」などと記されているので、この情報をヒントにして、たて列と横列の重量スイッチの赤と青の配置を変えていこう。



←マップ13の解答は左マップのとおり。凸型に重量スイッチを踏んで赤色に変えよう。


4
3
2
陸番街
地図
1

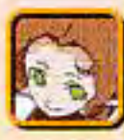




エンチャント・クラウドを覚えて いないと岩ブロックは壊せない

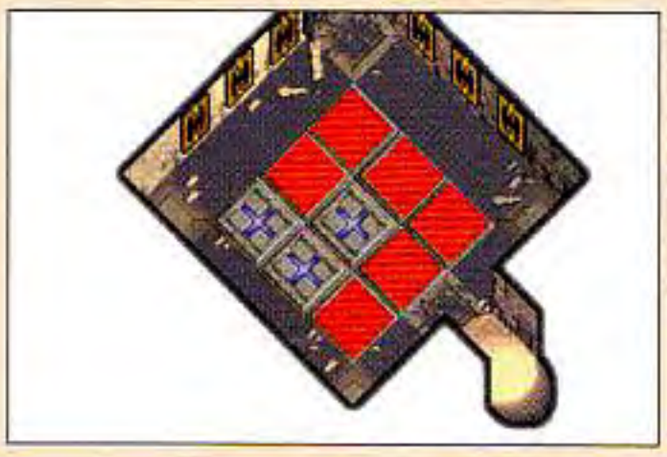
マップ9で次のマップへの入り口をふさいでいる岩ブロックを壊さないとマップ10へは進めない。ただし、先に進むだけなら、西の通路の切れ目から下に落ちれば問題はない。

←クラウドのエンチャント攻撃で岩ブロックを壊す。クラウドは遺跡で覚えられる。



マップ10の重量スイッチの 解答はこんな感じです！

マップ10の重量スイッチのパズルはマップ13（P.166）と同様のもの。実際にクリアする順番はマップ10の方が先だ。ヒントに従って重量スイッチを踏めば鉄格子が開いて先に進めるぞ。



←コの字型に重量スイッチを踏み、左のマップの形に色を変えよう。



マップ11の重量スイッチは こうやって解決するんだぜ！

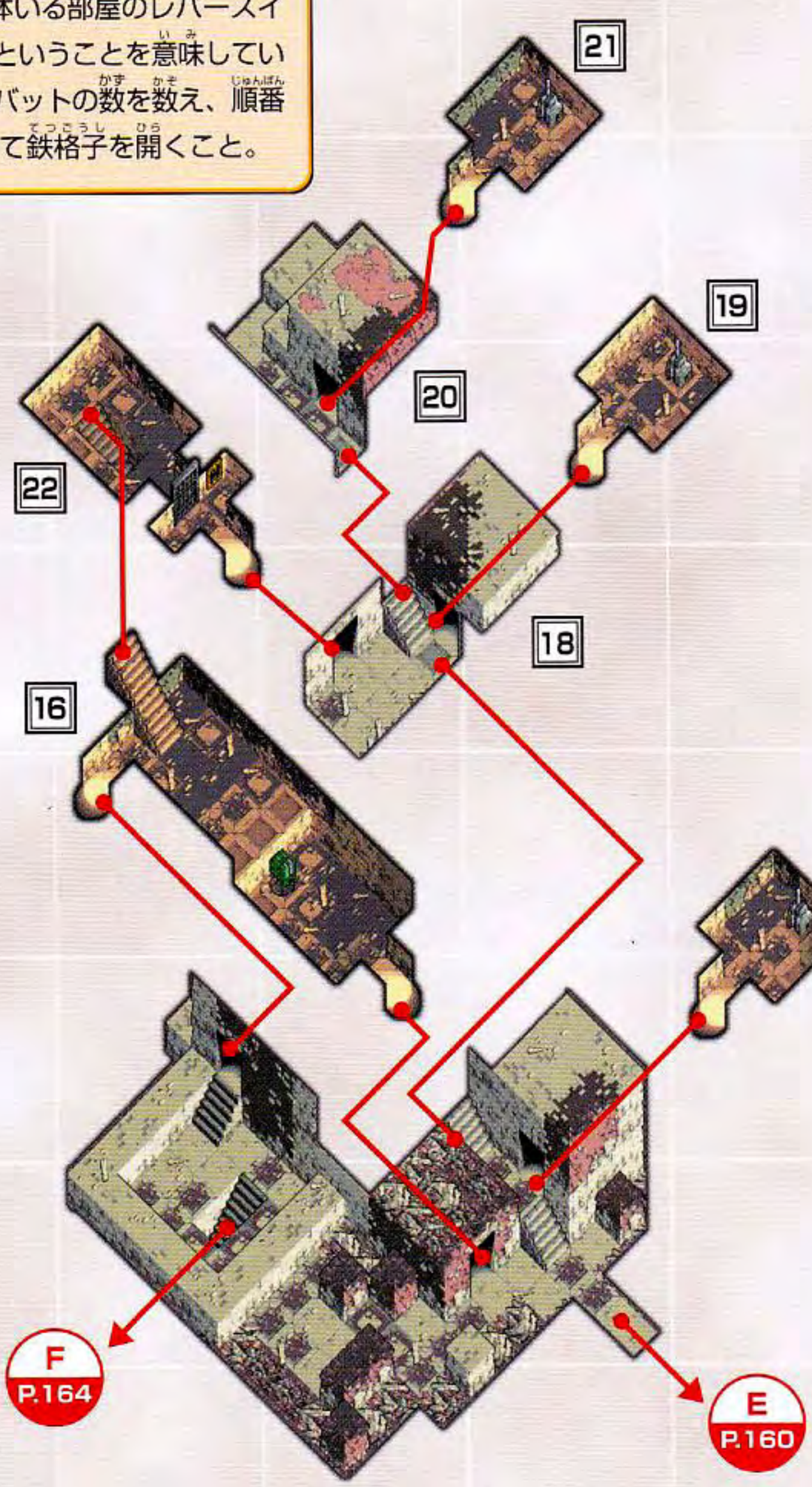
マップ11にも重量スイッチによるパズルが用意されている。「赤：？　青：？」という情報の欠けたヒントパネルもあるので、じっくり考えて答えを導きだそう。



←マップ11の解答。十字型に重量スイッチを踏んで、赤色にすればいい。

バットの数がカギになるぞ

マップ22の鉄格子は、マップ17、19、21のレバースイッチを順番に入れると開く仕組みになっている。ヒントパネルを調べると「5、7、3、の順にスイッチを入れよ」と記されている。この数字はマップ17、19、21にいるバットの数に対応しており、バットの数が5体、7体、3体いる部屋のレバースイッチから順番に入れろ、ということを意味しているのだ。マップ内にいるバットの数を数え、順番にレバースイッチを入れて鉄格子を開くこと。





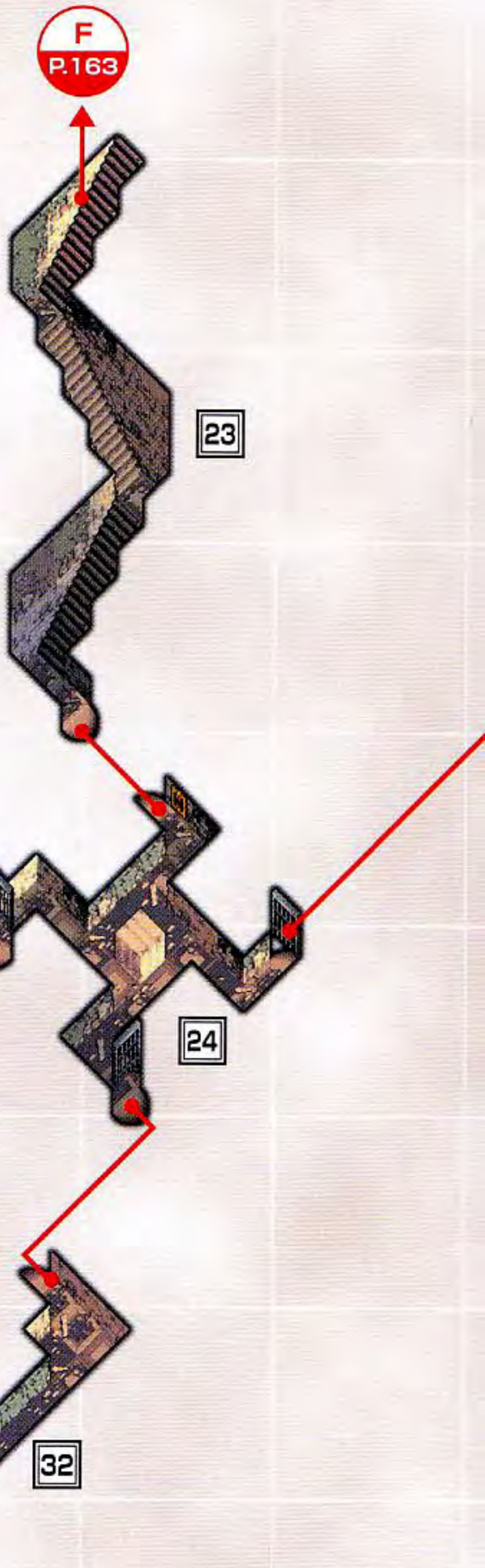
グールの後ろをゆっくり歩くのがコツだ

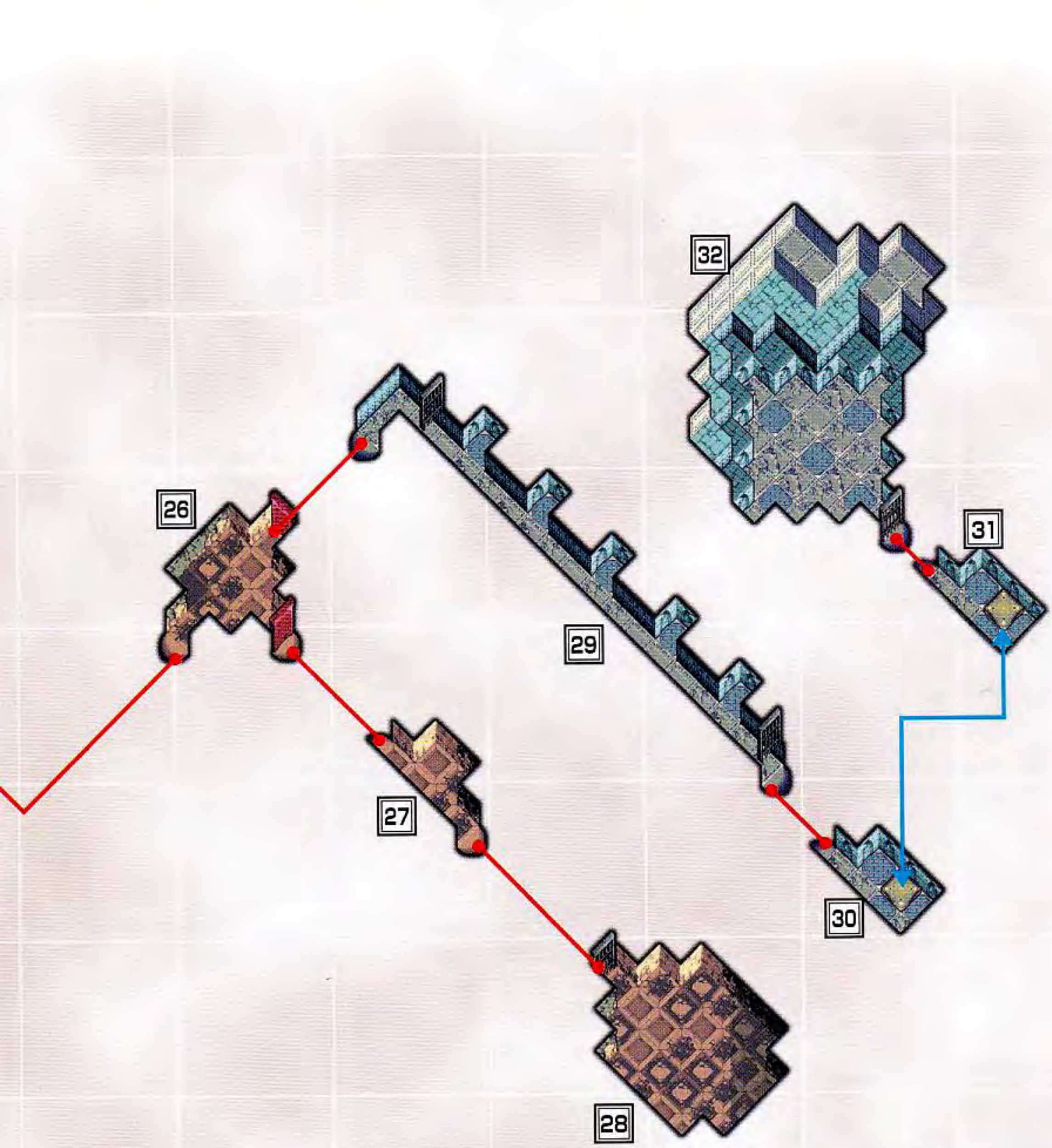
マップ24ではグールが3体、中央の空間をグルグル回っている。グールに気づかれると鉄格子が閉まり、グールを全滅させても鉄格子が開かなくなってしまう。そこでグールの後ろについて、ゆっくり移動しながら鉄格子へ向かおう。このマップのグールは視界が狭く、ジャンゴが接触しないかぎり気づかれることはない。

鉄格子を抜けてマップ34までたどりつけば、マルチェロを救出し、倉庫のカギを入手することができるぞ。



←写真のように、グールの後ろについて少しずつ移動しながら鉄格子へ向かう。





ジャンゴ、こっちのマップは図書館での依頼専用やで！

マップ26～32は図書館で仕事の依頼を受けた場合にのみ入れるマップ。マップ29～32が依頼「潜入任務・その1」専用のマップで、マップ27～28が依頼「足元注意」専用のマップだ。普通に入った場合はマップ26の扉が開いていないので、先には進めないぞ。マップ28、29、32は敵を倒さなければならないトラップ部屋なので、ライフやエナジーの回復など事前の準備をおこたらないように。



←依頼「潜入任務・その1」は、マップ28と32で、スケルトンと強制戦闘が起こる。エンチャント攻撃だ。



←依頼「足元注意」ではマップ28でスケルトンをうまく落とし穴に落として全滅させればクリアとなる。

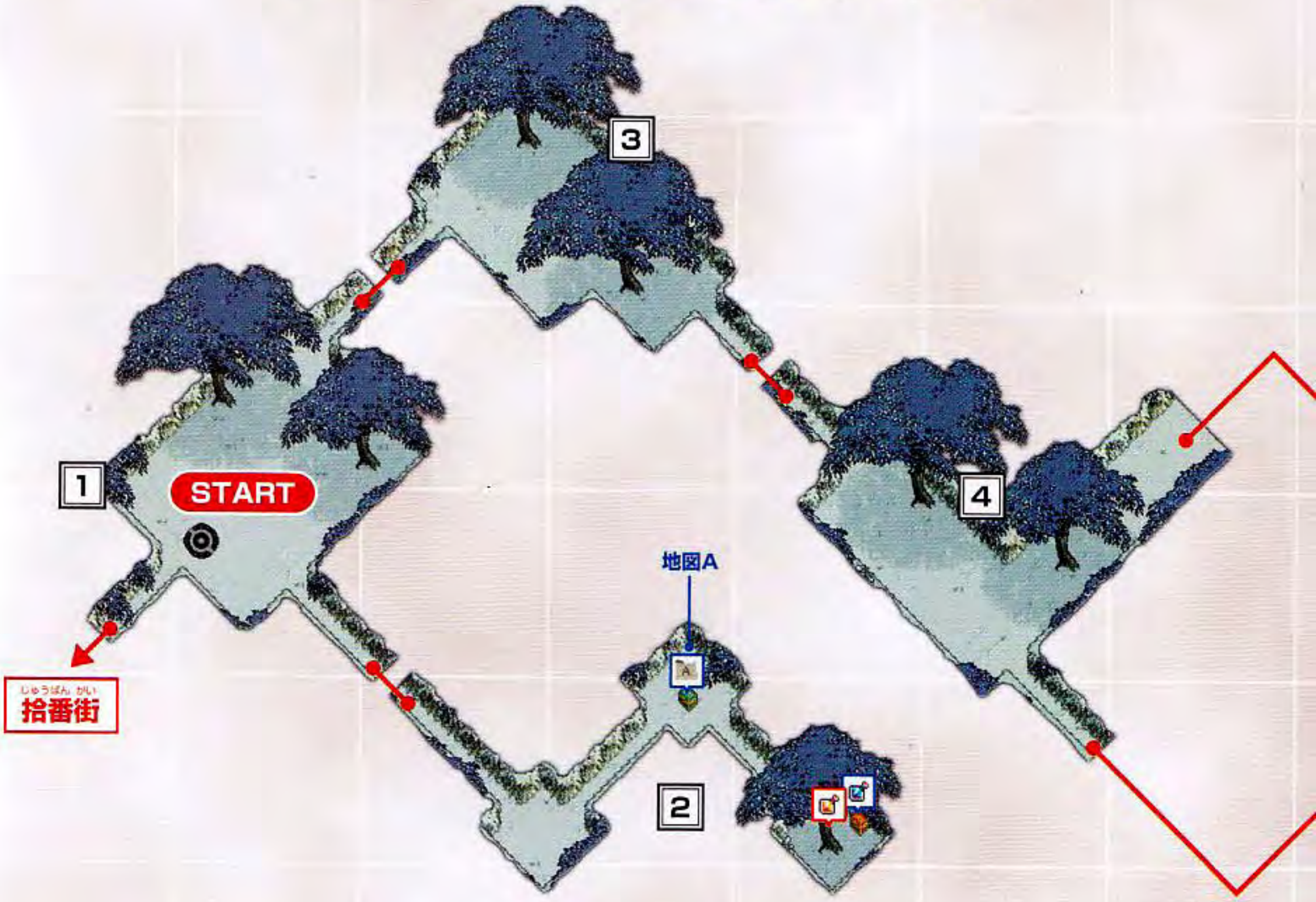
Undead DUNGEON 09 森

太陽移動床の特性を知らないとクリアできないダンジョンだ



推奨レベル 10〜12　クリア条件 マップ30でルイスを救出する

詳細マップ



木陰になっている部分は太陽光が届かへんから、注意するんやで！

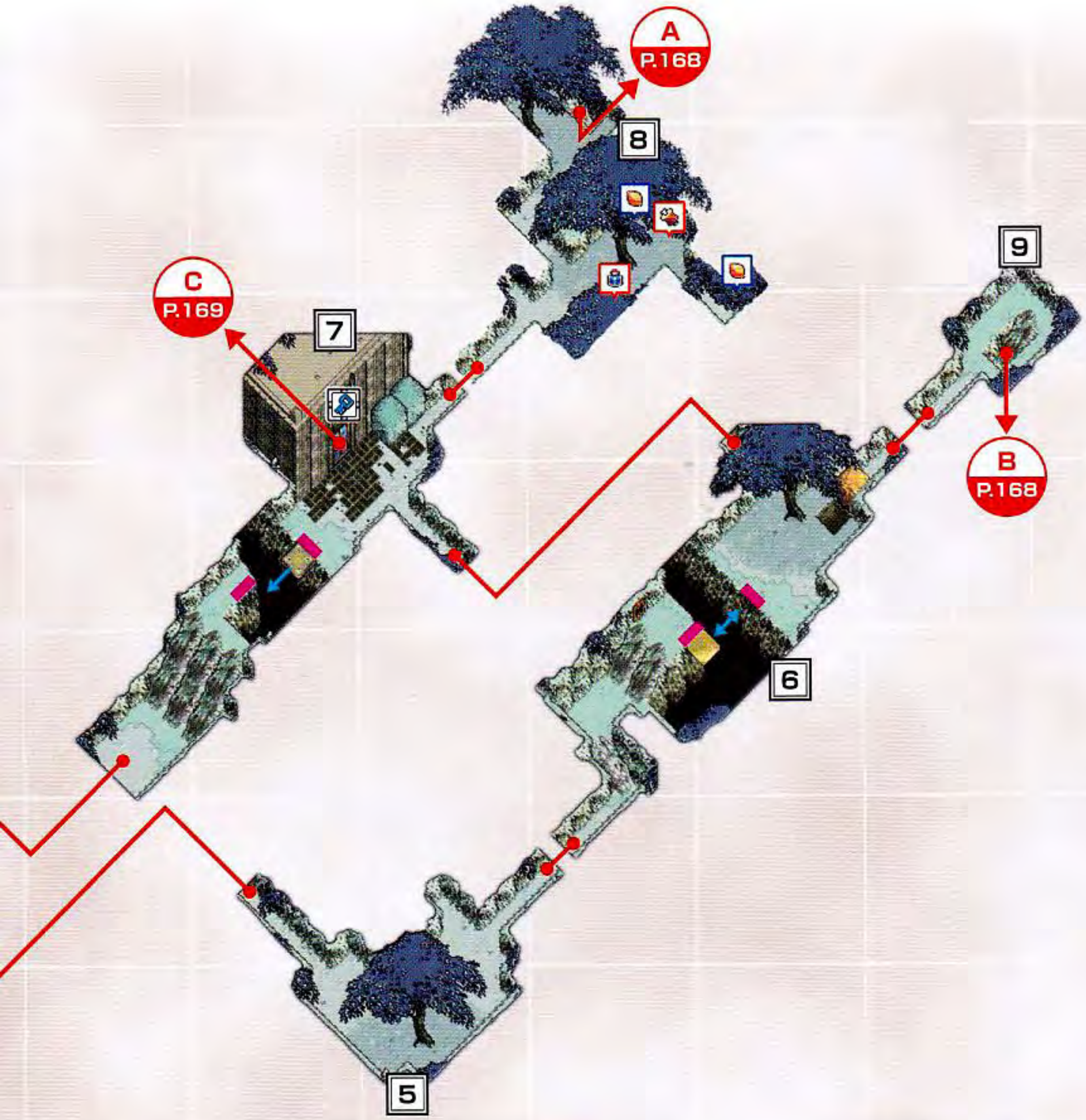
森は大聖堂のとなりにあるアンデッドダンジョン。位置的に見ても一番最初に来ることになるであろうアンデッドダンジョンだ。屋外のマップが続くので、太陽光には困らないが、木陰に入るとチャージできなくなる。太陽エナジーを回復する意味でも、なるべく日なたを移動するようにしたい。また、マップ2の地図Aは、最初に必ず入手しておくこと。



←敵は弱いが、同じような地形が続くので、地図がないと迷いやすい。最初に地図をとろう。



←スパイダーは動きをとらえにくい。スピアで対抗するか、場合によっては逃げてしまおう。





太陽移動床は太陽ゲージの有無で移動をおこなうのだ

マップ6にある太陽移動床。この太陽移動床は太陽ゲージのある、なしで動く。ここでは太陽ゲージがゼロだと南側の崖に来るので、太陽センサーを隠して太陽ゲージをゼロにしよう。太陽移動床に乗ったら太陽センサーを開放し北側に移動だ。



←集光を調整して太陽移動床をコントロール。落ちるとゲームオーバーになるぞ。



ジャンゴ様！ マップ7の扉はカギを使わないと開きません！

マップ7の館の扉を開ける□のカギはマップ8から地下に進まないと入手不能。まず森・B1を冒険してこよう。B1からマップ9に上がって来られるので、カギを手に入れたら館に入ろう。マップ7の移動床は北→南の一方通行なので注意すること!



←森・B1で□のカギをとって戻ったら、マップ9→6→7へと移動して館に入ろう。



マップ12の敵を全滅だ！

マップ12→13は鉄格子が降りている。これを開けるにはマップ12のポイズンスパイダーを全滅させればいい。太陽床を渡り、敵を全滅させよう。

←太陽ゲージがゼロで太陽床がない場合、写真のようにリーチの長いスピアでポイズンスパイダーを攻撃しよう。

マップ13と14に秘密があります

マップ13ではクロロホルルンの数と同じ時刻の方向へ進み続けよう。クロロホルルンが3体なら、3時の方向（東）といった具合だ。4回繰り返すとマップ14に進める。マップ14では東のゾンビを壁叩きなどでおびき寄せ、重量スイッチを踏ませて鉄格子を開ける。太陽床がないとゾンビが来られないが、天窓でゾンビが倒されても困る。ゾンビが重量スイッチの直前にきたら太陽センサーを隠すのがコツ。

天窓で本物のグールを探し出すんだ、ジャンゴ

マップ18、21は敵の全滅で鉄格子が開く。マップ20は東側のレバースイッチを入れると鉄格子が開くが、3つはダミー。間違うと鉄球落下で大ダメージを受ける。東側のグールを利用して重量スイッチを2つ同時に踏むと西側の部屋に天窓が出現するので、体をブルブルさせたグールの後ろにあるレバースイッチを入れよう。



←東側のグールと一緒に重量スイッチを踏む。天窓の横にいるグールの動きをチェックだ。



天窓が示す方向へ進むんや！

マップ16は扉が3つある。しかし、どれに入っても先に進めるわけではない。入り口から天窓が続く扉に入らないと永久にマップ16でループしてしまう。

←太陽ゲージがあれば正しいルートが一発でわかる。ただし答えは入るたびに変わるので、覚えておいても無駄だぞ。

数字がゼロになった瞬間を狙え!

マップ24の鉄格子は、天窓の形が数字の「0」の状態でレバースイッチを入れると開く。天窓の数字はスパイダーを倒すと変化するぞ。



←写真のように天窓の形が「0」になったらレバースイッチを入れると、鉄格子が開く。間違えたら部屋に入りなおそう。



太陽センサーの量を調整しろ!

マップ26の鉄格子は太陽移動床に乗って、宙に浮いている2つの接触スイッチにジャンゴが触れると開く。タイミングよく太陽センサーを開放しよう。



←接触スイッチを2つとも点けるまで、太陽移動床で何回も東西を往復。奥のマップ30には倉庫のカギとルイスがいる。

太陽コラム

キャラクターの好感度

ここでは選択肢におけるキャラクター好感度の変化を紹介している。好感度はエピローグに登場するキャラクターの順番などに影響するので（P.200）、お気に入りのキャラクターがいるなら好感度を高めておこう。選んだ選択肢や行動よって好感度が下がる場合もあるので注意しておきたい。



←螺旋の塔、ダーイン戦前の「同志～」を選ぶとゲームオーバーになる。つまりここでは好感度の減少はない。

■好感度の増減表

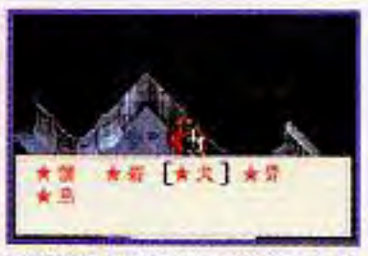
……強制イベント　……任意イベント

状　況	選択肢 or 行動	ザ　ジ	リ　タ	スミレ	サバタ	レディ
初回ゲームスタート時に 前作『ボクタイ』のパスワード入力	なし		+1			
太陽街でザジからスミスの救出を 依頼された後、ザジに2回話しかける	A「すごい」	+1				
	B「恐ろしい」	−1				
倉庫のカギをスミレに渡したとき（初回）	なし			+1		
白きドゥネイルを浄化後、太陽樹で リタと再会したとき	A「うれしい」		+1			
	B「不安かも」		−1			
白きドゥネイルを浄化後、宿屋で 居眠り中のザジに2回話しかける	A「分かった」	+1				
	B「・・・」	−1				
遺跡でサバタに出会う	A「引き返す」				−1	
	B「そうはいかない」				+1	
暗黒街のバイルドライバー戦前に 宿屋の2Fでザジに話しかける	A「情けない」	−1				
	B「明日もまた日は昇る!」	+1				
暗黒街をクリアする前に 黒ジャンゴで倉庫のスミレに話しかける	なし			+1		
暗黒街でレディと出会う	A「覚えてる」					+1
	B「知らない」					−1
三賢者のカードをすべてそろえた後に 宿屋のザジに話しかける	Aザジの星読みを利用した	+1				
	Bザジの星読みを利用していない	−1				
地下水路クリア後～螺旋の塔クリア前に 倉庫のスミレに話しかける	A「だいじょうぶ」			+1		
	B「ダメかも」			−1		
地下水路クリア後～螺旋の塔クリア前に 果物屋のリタに話しかける	A「信じている」		+1			
	B「分からない」		−1			
螺旋の塔で、黒きダーインとの戦闘前	A「同志になる」				−1	
	B「断る!」				+1	
リタからハートの紋章を入手した時	なし		+1			
太陽樹が花満開になった時	なし		+1			
サバタからジョーカーの紋章を入手した時	なし				+1	
依頼コンプリート後、 図書館のレディに話しかける	なし					+1
トータル好感度の増減		最大+4 最小−4	最大+5 最小−2	最大+3 最小−1	最大+3 最小−2	最大+2 最小−1

Undead DUNGEON 10

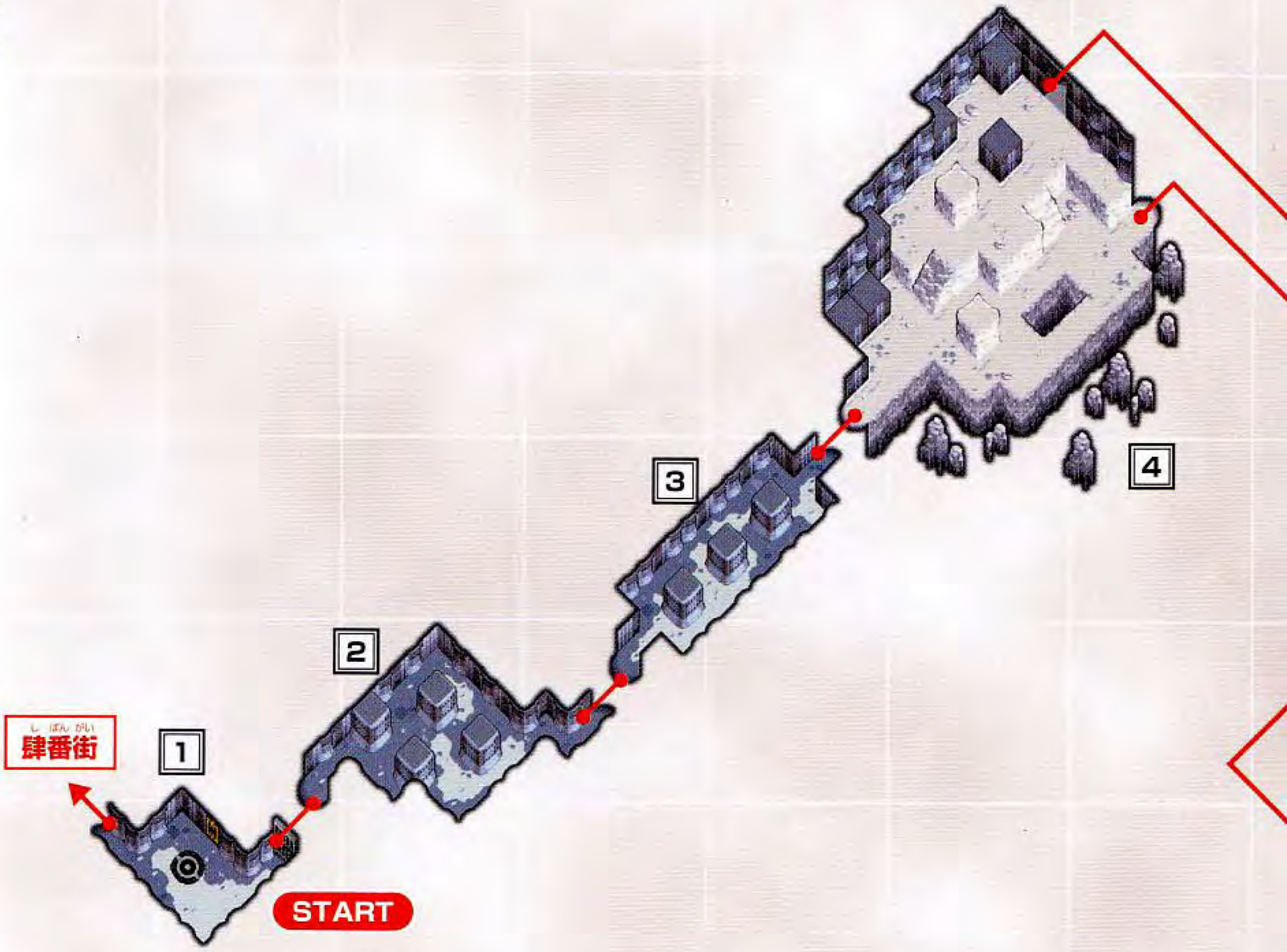
地下墓地

出現する敵を自分で選べる奇妙なダンジョン



推奨レベル 10~45　クリア条件 すべての訪ね先をクリアする

詳細マップ



地下墓地で出現する敵は、ジャンゴの選択次第で変化するんや

地下墓地に入ったらマップ1のヒントパネルで自分が挑戦するモードを選び、鉄格子を開けよう（右表参照）。モードによって出現する敵が違うため、敵の弱点に対応したエンチャント攻撃の準備をすること。また、モードによって最後のトラップ部屋（マップ18）の勝利条件も変化するので、注意しておこう

モード	メインとなる敵	出現条件
「僕」	グール／ゾンビ	最初から
「岩」	クレイゴーレム／マミー	遺跡クリア後
「犬」	バンデット／ガスト	暗黒街クリア後
「骨」	スケルトンフェンサー（アーチャー）	地下水路クリア後
「鳥」	ストーンゴーレム／コカトリス	螺旋の塔クリア後

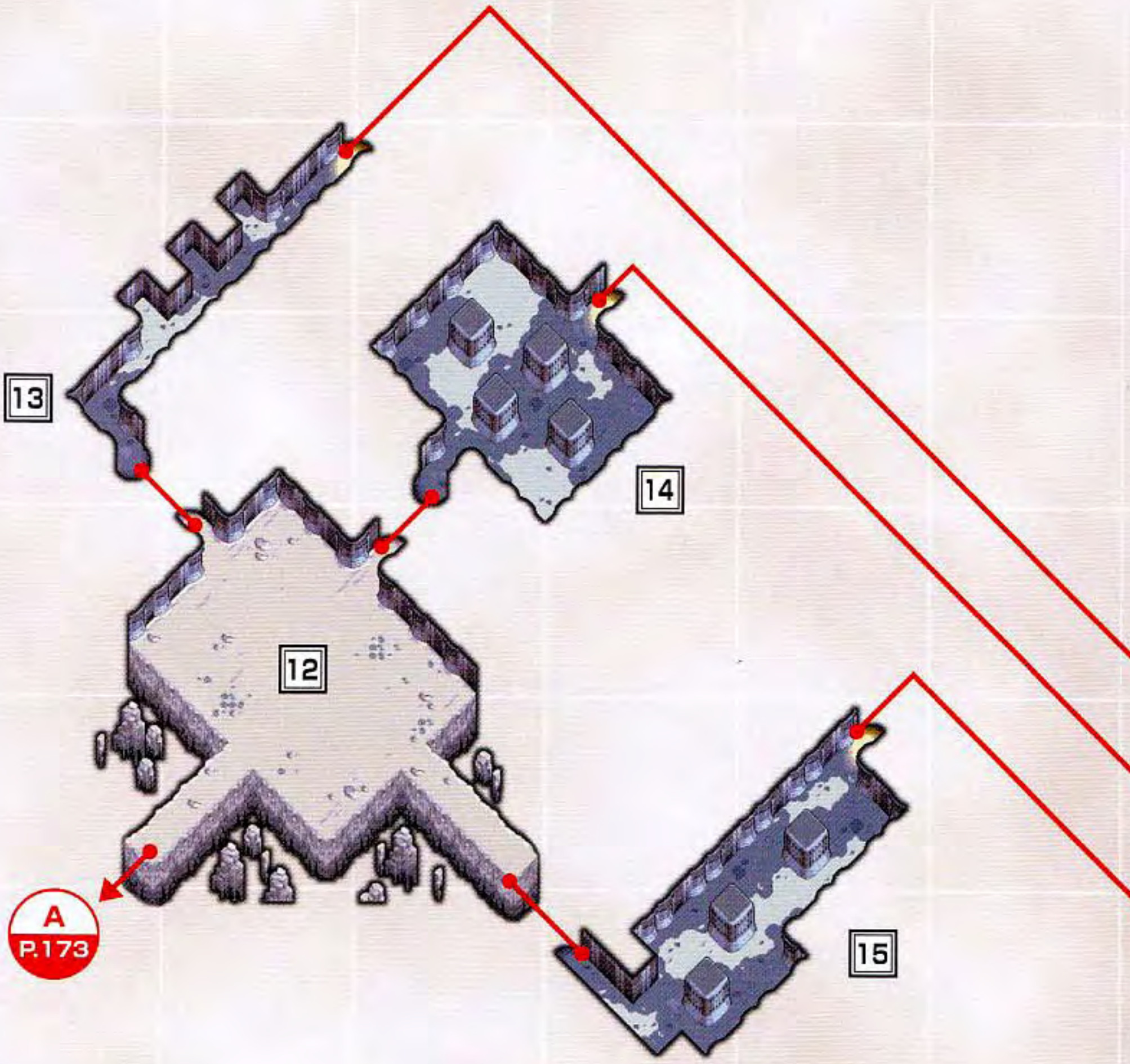


敵の数が多いから、いざとなったら逃げるが一番！

マップ1～10は特に仕掛けらしい仕掛けのないエリア。そのかわり、たくさんの敵が出現するため、戦うと消耗が激しい。マップの構造上逃げやすいので、危なくなったらすぐ逃げよう。



←モードが「鳥」だとコカトリスの石化光線が怖い。コカトリスの正面に立たないように。





どのルートでも先に進むことが可能だ

このページのマップはルートが3つに分かれている。しかし、マップ13、14、15のどのルートを通過しても、必ずマップ16にたどり着くので、自分の好きなルートを選んでかまわない。戦闘を避けるならマップ13がオススメ。



←マップ13は敵がくぼみにおさまっているので、横を走り抜ければ一気に逃げられる。



モードによって勝利条件は違います！

マップ18のトラップ部屋はモード別に出現する敵と勝利条件が違う（下表参照）。勝利条件を満たせないと、マップ17からやり直しになる。厳しい条件が多いので、敵の弱点である魔法を武器にエンチャントするのを忘れないように。

モード	勝利条件
「僕」	ゾンビを全滅させる
「岩」	ノーダメージでクレイゴーレムを全滅させる
「犬」	30秒以内にバンデットを全滅させる
「骨」	見つからずにスケルトンフェンサーを全滅させる
「鳥」	ライフが10倍あるコカトリスを倒す

ここで入手できるアイテムは貴重品ばかりだ

マップ18をクリアすると鉄格子が開き、マップ19に進める。ここではモード別にアイテムが手に入るのだ。ブロマイドを入手できるので、アルバムのコンプリートを目指すなら、必ずクリアしておくこと。

モード	報酬
「僕」	おてんこさまのブロマイド
「岩」	サバタのブロマイド
「犬」	黒ジャンゴのブロマイド
「骨」	リンゴのブロマイド
「鳥」	ダーインAのブロマイド

Undead DUNGEON 11 時の家

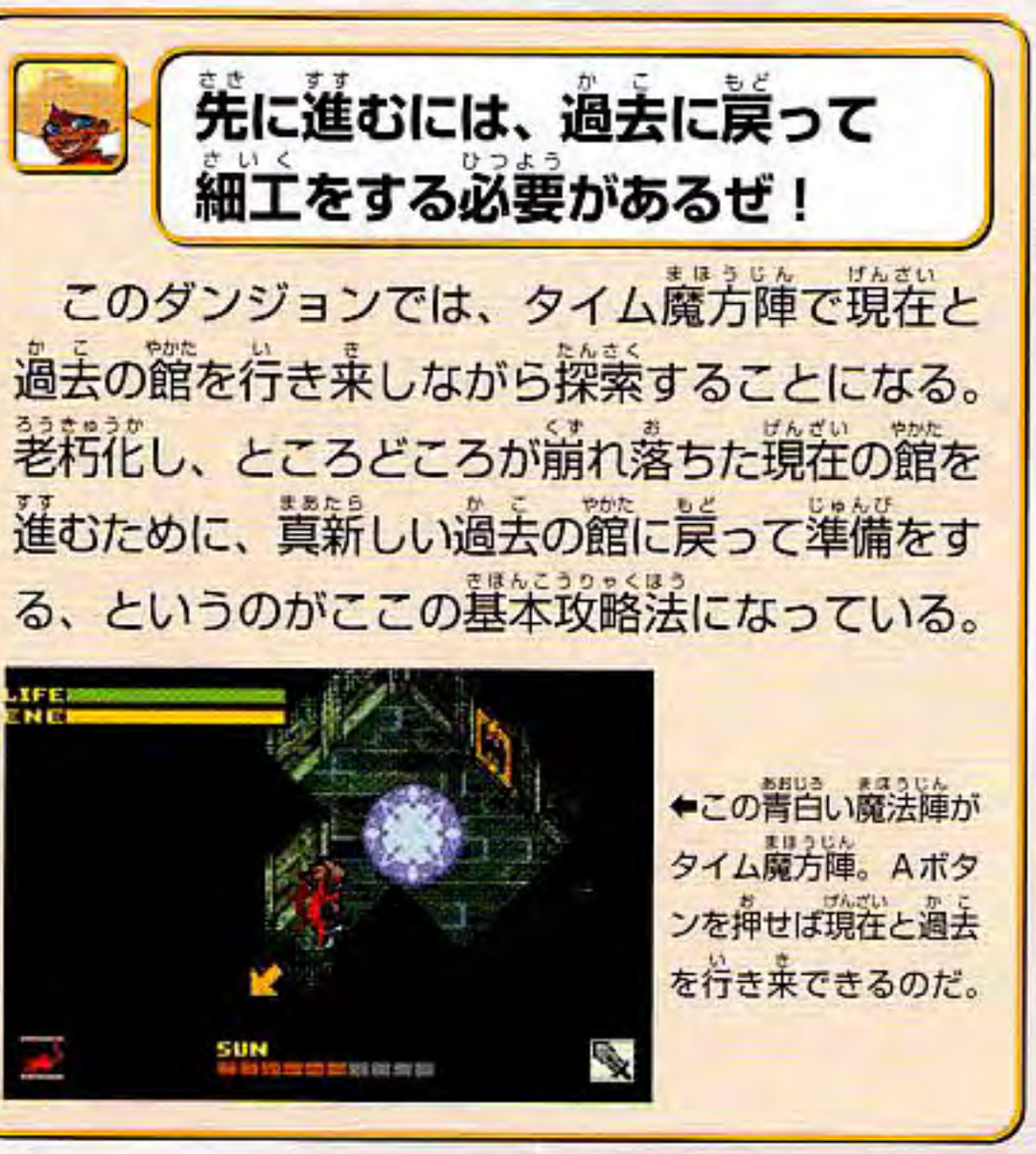
過去と現在をタイム魔方陣で行き来する不可思議なダンジョン



推奨レベル 20~25

クリア条件 マップ42で敵を全滅させる

詳細マップ



先に進むには、過去に戻って細工をする必要があるぜ！

このダンジョンでは、タイム魔方陣で現在と過去の館を行き来しながら探索することになる。老朽化し、ところどころが崩れ落ちた現在の館を進むために、真新しい過去の館に戻って準備をする、というのがここの基本攻略法になっている。

←この青白い魔法陣がタイム魔方陣。Aボタンを押せば現在と過去を行き来できるのだ。



太陽魔法ヒーリングはあるか？

時の家に入るには、太陽魔法ヒーリングでしおれた太陽の根を復活させ、通路を作らなくてはならない。太陽魔法なので太陽ゲージが必要だぞ。



←ヒーリングで太陽の根を回復。ヒーリングは暗黒街クリア後に太陽樹で入手できる。



とらわれの???さんを助けましょう!

マップ8の西側にいる???。ゲーム中で唯一名前がはっきりしない謎の人物だ。彼は救出後に商店街に住み着き、ジャンゴにブラインドボックスを売ってくれるようになる。

このマップを進むルートを紹介しよう

マップ4の壁をダイナマイトの魔法で破壊したら、マップ7のレバースイッチを入れてマップ6の鉄格子を開こう。先にあるマップ9のタイム魔方陣で過去に行き、マップ11のレバースイッチを入れ、マップ6の鉄格子を開けておく。過去で鉄格子を開けておけば、現在に戻っても鉄格子は開いているのだ。その後、マップ10で地図を拾ってタイム魔方陣で現在の館に戻る。過去で開けたマップ6の鉄格子の先にあるマップ8の西側に進み、ダイナマイトで壁を破壊して???を救出し、マウスに変身してマップ12へ行こう。



時の家の2階部分の進みかた、うちが教えたるで〜！

マップ13に上がってきたら、最初にマップ16に行き、敵を全滅させよう。敵全滅後は鉄格子が開くので、マップ17で□のカギを入手すること。マップ18に行き、先ほど入手したカギで扉を開け、マップ22まで移動する。敵が多いので、戦わずに逃げ切ってもいいぞ。マップ22に来たら、タイム魔方陣で過去に行き、Ⓐ でAボタンを押し木片を使って橋をかけ、マウスに変身して向かいにある暗証番号設定装置で4ケタの暗証番号を設定する。暗証番号は「0000」が簡単でオススメだ。過去で暗証番号を設定しておけば、現在の暗証番号扉を開けられるようになるぞ。すべてを完了したらタイム魔方陣で現在に戻り、マップ24の重量昇降床で下の階へ移動すればいい。



←過去のマップ21で暗証番号を入力。現在の暗証番号扉を開けられるようになる。



過去の館にもアイテムがある。忘れずにとっておけ

マップ13にはエナジーを吸い取るゴーストが3体いる。天窓が出ていれば光を浴びて消滅するが、夜間だとそうはいかない。ソードですばやく倒そう。また、マップ22のタイム魔方陣で過去に行ったとき、マップ23でアイテムを入手できる。



←マップ23のアイテムは千里眼の実など。過去に行ったとき、できれば入手しておきたい。



現在から過去へ移動し、太陽の根を育てておけ！

このページのマップも館内部と同じで、最初に過去に行く必要がある。まず、マップ25からマップ27へ進み、タイム魔方陣で過去に行こう。過去のマップ26にはAの地点にしおれた太陽の根があるので、ヒーリングで元気にしてあげよう。マップ27から現在に戻ると、現在のマップ26にもしおれた太陽の根が出現する。ヒーリングで太陽の根を元気にすれば、現在のマップ28へと進めるぞ。



←まず、過去のマップ26に向かい、しおれた太陽の根をヒーリングで元気にしておく。



←現在のマップ26に戻ると、太陽の根が同じ場所に現れる。元気にすれば通路が完成。



墓石を押して幽霊少年のもとへたどりつけ！

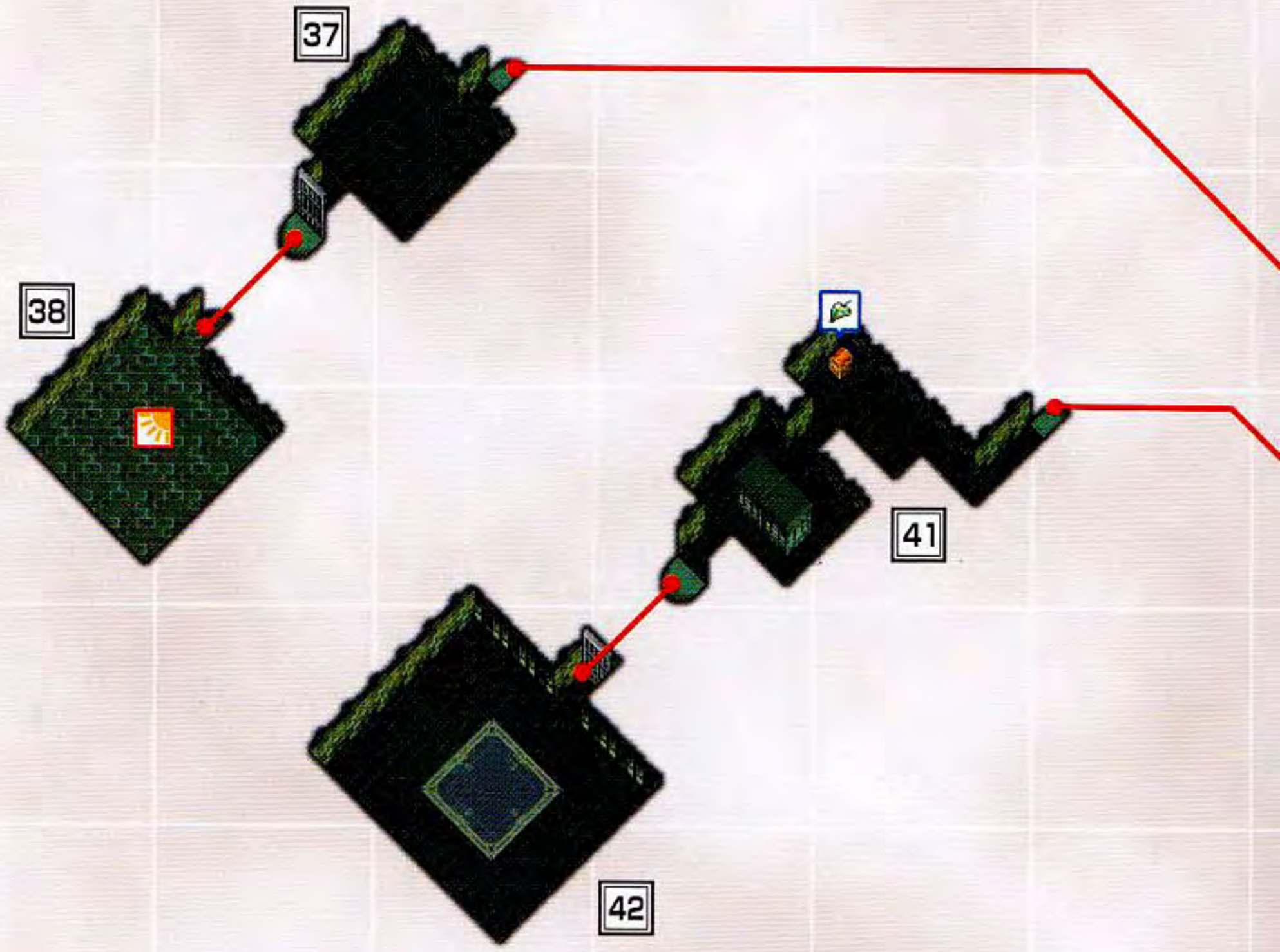
現在のマップ 26 からマップ 28 に来ると、そこは墓場。3つの墓石がたたずんでいるので、どれでもいいから押してみよう。すると、落とし穴が出現して、マップ 29 に落とされてしまう。落ちた先には幽霊少年がおり、「パパを助けて！」と依頼される。この依頼を受け（断ると話が進まない）□のカギを入手したら、マップ 25 に行こう。バットに変身し、重量昇降床でマップ 32 へ行くのだ。



←マップ28で墓石を押して落とし穴から下の階に落ち、幽霊少年の依頼を受ける。



←□のカギを入手したらマップ25まで移動し、バットに変身して館の最上階まで移動。

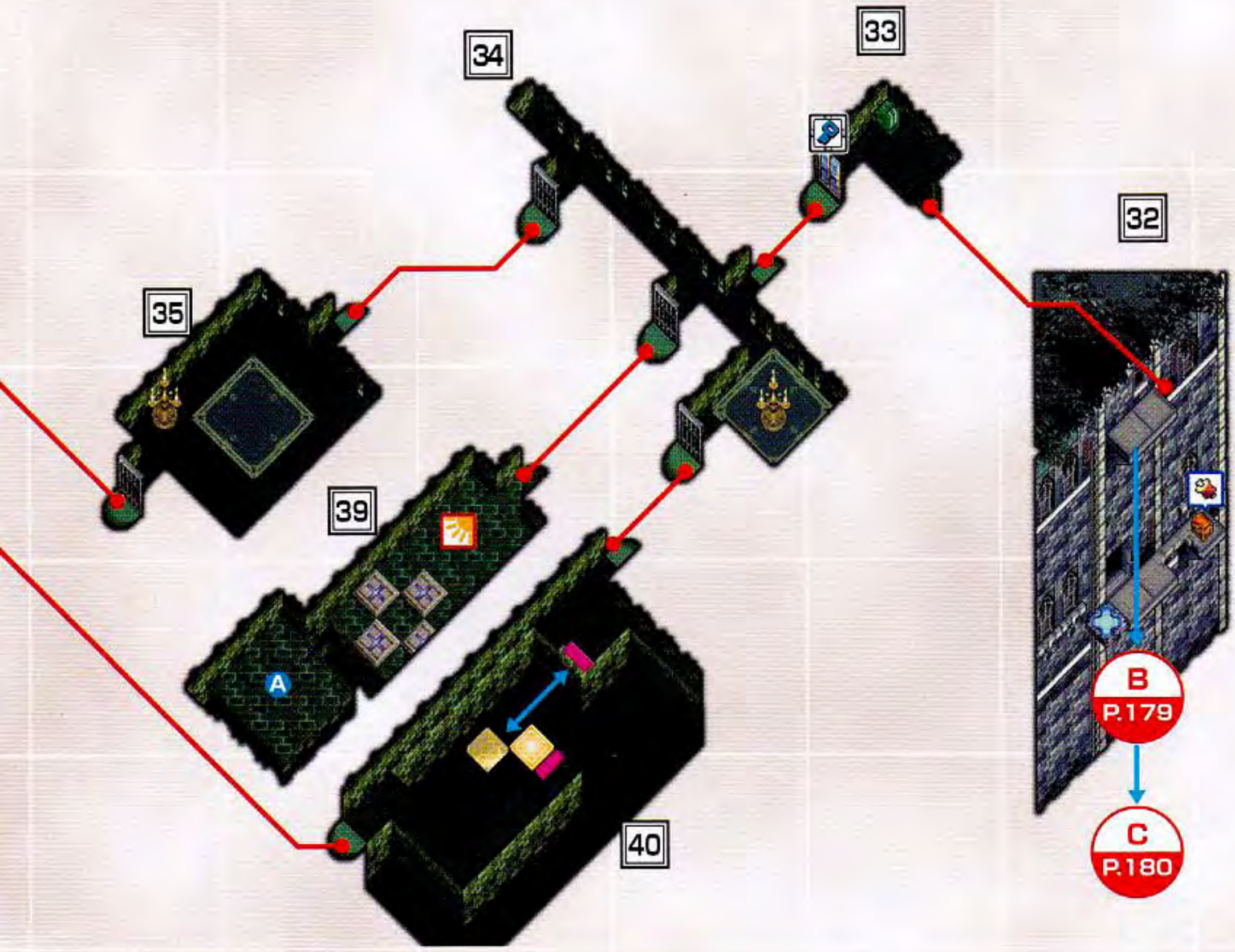




マップ 42 の敵を倒せば時の家はクリアになります

マップ 42 にはマップ 29 で救出を依頼された幽霊少年の父親がいる。スケルトンアーチャー、スケルトンフェンサーを全滅させて、父親を救出しよう。父親救出後はマップ 29 で幽霊親子にお礼を言われ、倉庫のカギを入手できる。

←スケルトン軍団にはエンチャント攻撃で対抗。バックステップに注意しよう。



ジャンゴ、時の家の最上階の攻略ルートはこうなっているぞ

マップ34のレイスを全滅させると西の鉄格子が開くので、そこからマップ35へ進もう。マップ35～38も同様に、ゴーストを全滅させることで鉄格子が開く（他の敵は倒さなくてもいい）。マップ38でゴーストを全滅させるとマップ34の真ん中の鉄格子が開くので、そこからマップ39へ移動しよう。

マップ39は重量スイッチを踏んだ方向にAの部屋の天窓が移動するので、それを利用してレイスを倒そう。ゴーストを倒すとマップ39の東の鉄格子が開くのでそこからマップ40に移動する。

マップ40には太陽移動床がある。ジャンゴを乗せたら太陽センサーを隠して太陽ゲージをゼロにし、南側に移動させる。移動途中に太陽センサーを開放し、太陽床を出現させて飛び乗ろう。太陽センサーを隠す→太陽移動床移動→太陽センサーに集光→太陽床に乗るという操作をすばやくやろう。



←マップ40の太陽移動床のトラップは意外と難しい。集光すると同時に太陽床へ乗ろう。

Undead DUNGEON 12 宝物庫

ダンジョン内に仕掛けられた高度なパズルがジャンゴを待つ!!



推奨レベル 25~30

クリア条件 すべてのパズルエリアをクリアする

詳細マップ

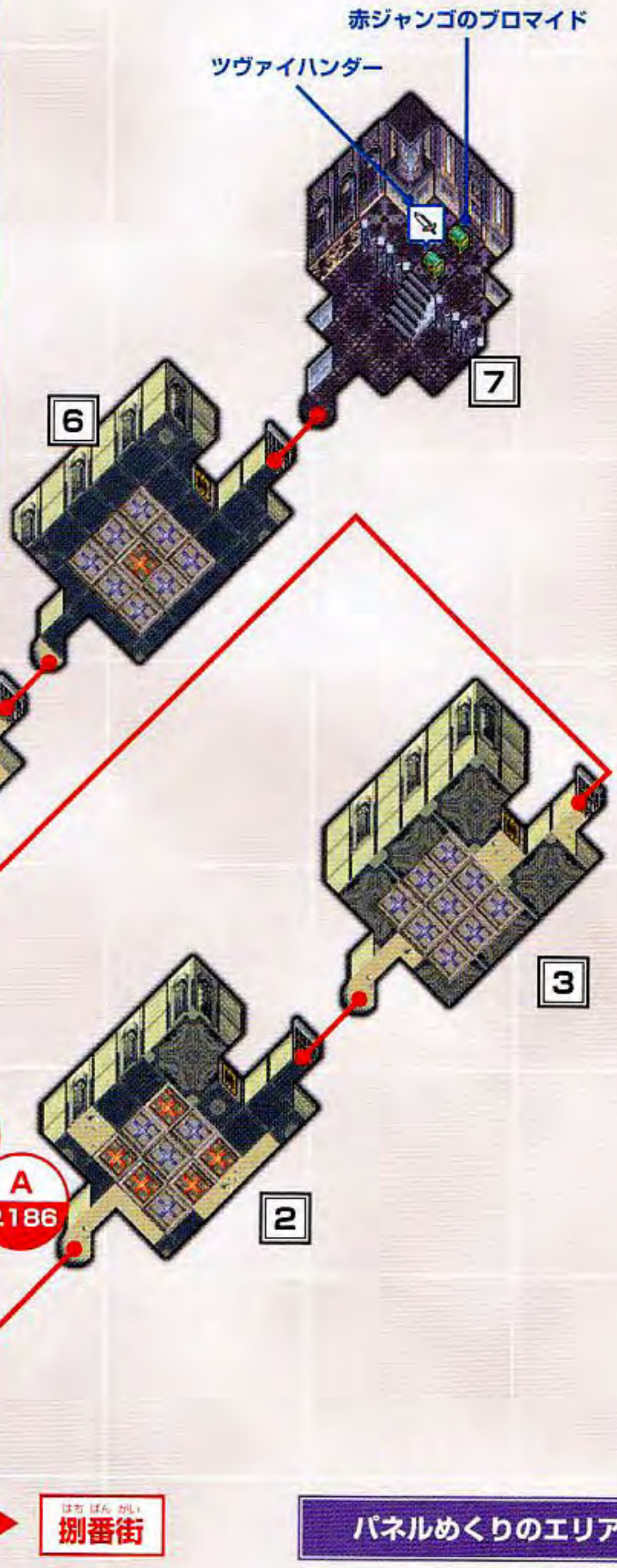


パズルは全部で4種類だ。これを覚えておけよ、ボーイ！

「パネルめくり」「紋章ブロックパズル」「氷ブロックパズル」「岩ブロックパズル」の4種類のパズルに挑戦する特殊なダンジョン「宝物庫」。敵は一切出現しないので、腰をすえて挑戦しよう!



←入り口の属性キューブはアースのエンチャント攻撃での破壊かクラウドのエンチャント攻撃で動かす。



パネルめくり

宝物庫のみに存在する特殊パズル「パネルめくり」。パネルの上でAボタンを押すと、そのパネルと隣接するパネルが反転するので、すべてのパネルを赤色になるようにうまくパネルをめくっていこう。全部のパネルが赤色になれば、次のマップへ続く鉄格子を開くことができるぞ。5つのパネルめくりをクリアすれば最後の部屋にある、とても貴重なアイテムを入手できるのだ！



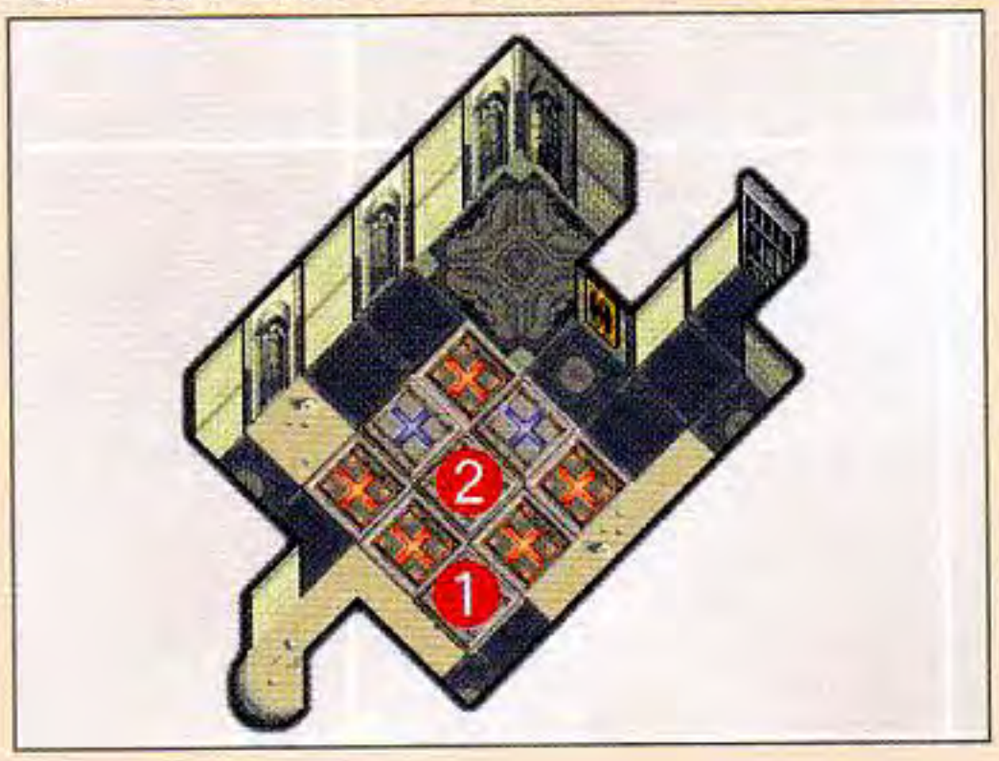
⬆パネルの上でAボタンを押すと、パネルをめくることができる。



⬆最後の部屋にたどり着けば、貴重なアイテムが手に入るぞ。

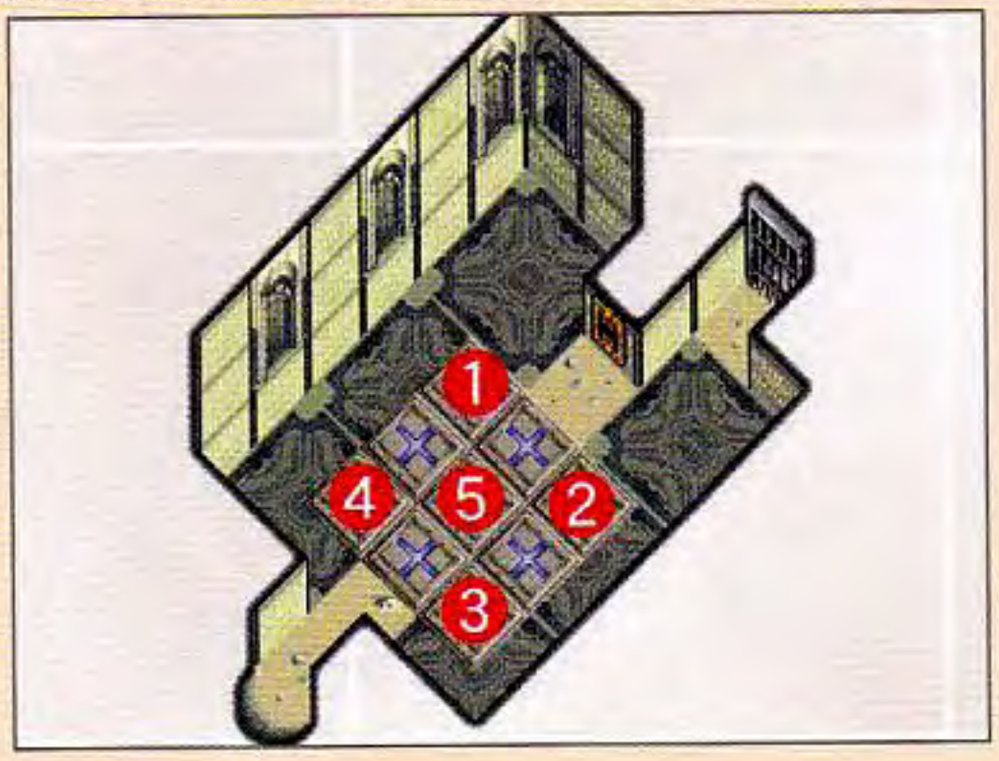
マップ 2 の解法

もっとも簡単なパネルめくり。必要手数はたったの2手。一番下と真ん中のパネルをめくるだけでOKだ。



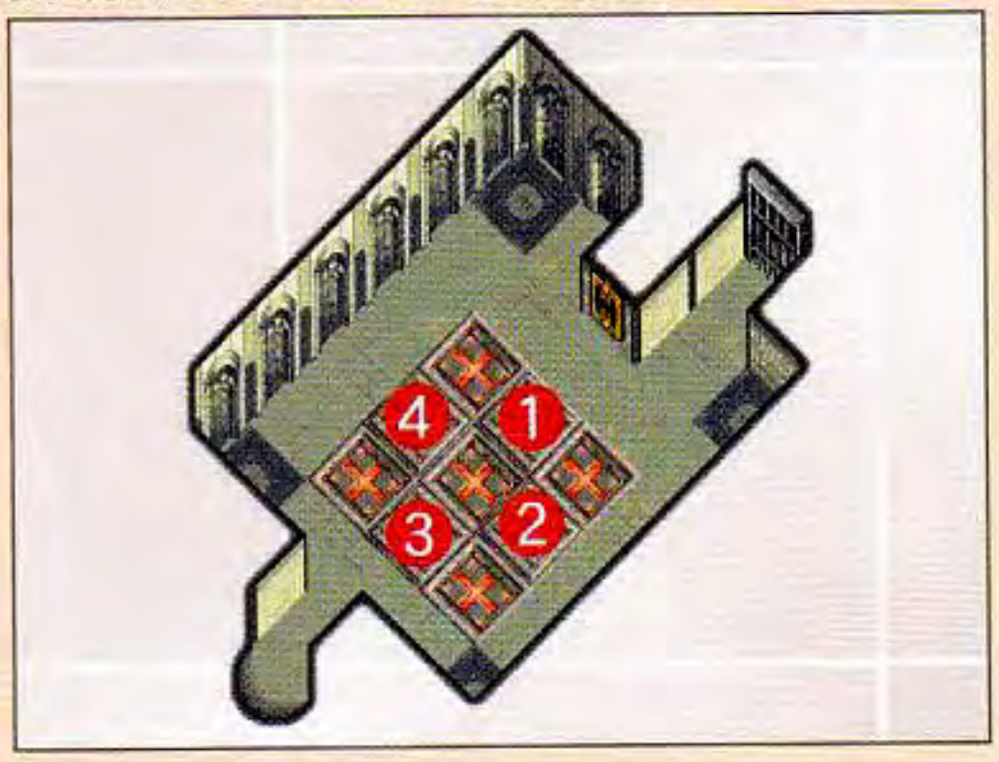
マップ 3 の解法

すべてのパネルが青い状態。すべて赤くするための必要手数は5手。解法の順番でパネルをめくろう。



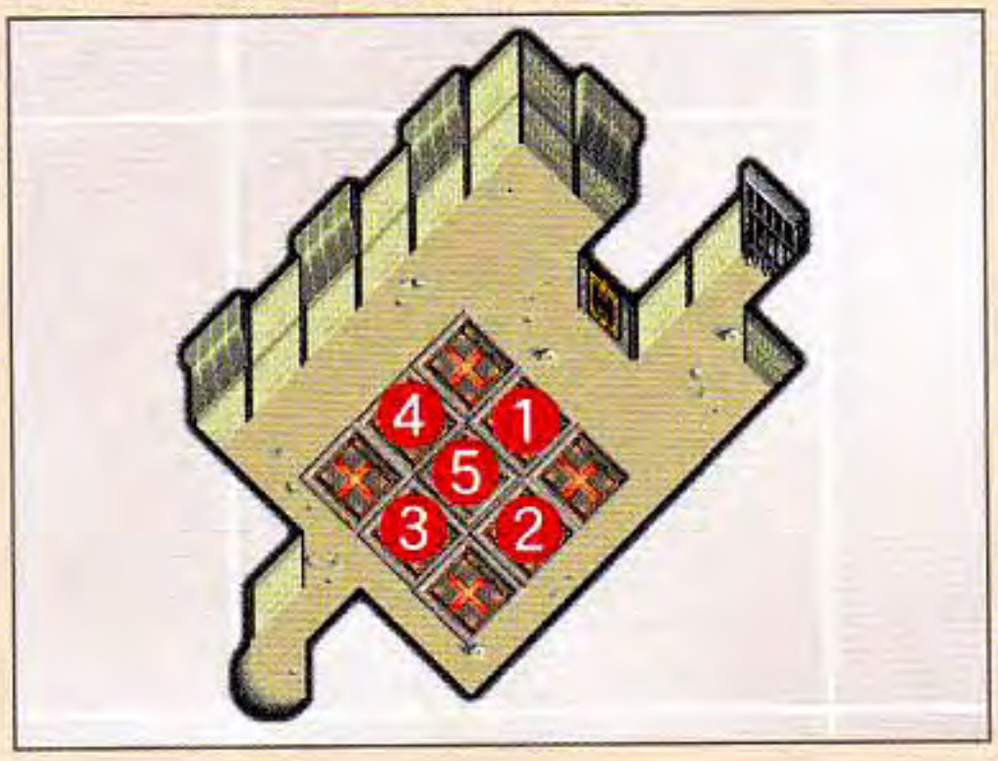
マップ 4 の解法

マップ3の逆パターンになっている。必要手数は4手。青のパネルをめくっていけばクリアできる。



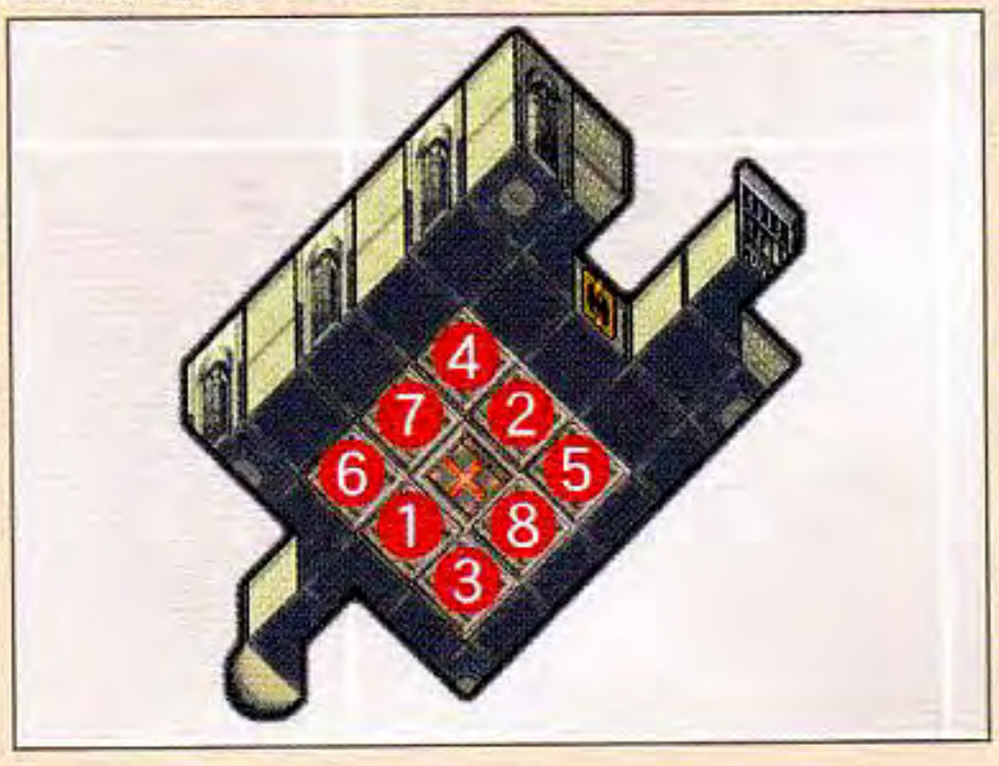
マップ 5 の解法

ほとんどのパネルが赤なので簡単に見えるが、これがなかなか難しい。必要手数は5手。



マップ 6 の解法

マップ5とは対照的にほとんどのパネルが青。非常に難易度が高い。必要手数はこれまでで最長の8手だ。



紋章ブロックパズルエリア



紋章ブロックパズル

マップ 8 の解法

紋章ブロックを対応する紋章スイッチの上におく紋章ブロックパズル。マップ8のパズルはフレイムの紋章とフロストの紋章のみだ。



⬆最初にフロストの紋章を北に1マス移動させる。



⬆フレイムの紋章を脇に移動させて道を作る。



⬆フロストの紋章を南に押しここまで移動させる。



⬆フレイムの紋章を西側に押し、壁にくっつける。



⬆引き続きフレイムの紋章を押しこの壁につける。



⬆フレイムの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆次にフロストの紋章ブロックを北に1マス移動。



⬆フレイムの紋章ブロックを西の壁にくっつける。



⬆フレイムの紋章ブロックをセット。鉄格子が開く。

マップ 9 の解法

くぼみに2つの紋章ブロックをはめ込めばいいだけなので簡単に見えるが、解法を導き出すには少しひねりが必要。じっくり考えよう。



⬆フロストの紋章ブロックをこの位置に落とす。



⬆❶の道を利用しフレイムの紋章ブロックを移動。



⬆落としたフロストの紋章ブロックをここに移動。



⬆さらにフロストの紋章ブロックを西に動かす。



⬆ひとまずここでストップ。これで通路ができた。



⬆❺の通路を使用しフレイムの紋章ブロックを移動。



⬆フレイムの紋章ブロックを紋章スイッチに落とす。



⬆フロストの紋章ブロックを押して東側に移動。



⬆フロストの紋章ブロックをパネルにセットで完了。

マップ 10 の解法

狭い範囲に紋章ブロックと紋章スイッチが密集した難易度の高いマップ。よく考えないといきなり手詰まりになってしまうぞ!



⬆最初にアースの紋章ブロックを西に1マス移動させる。



⬆フロストの紋章ブロックを東に1マス押す。



⬆続いてフロストの紋章ブロックを北の壁にくっつける。



⬆次にアースの紋章ブロックを西の壁にくっつける。



⬆フレイムの紋章ブロックを南の壁にくっつける。



⬆フロストの紋章ブロックを東の壁にくっつける。



⬆クラウドの紋章ブロックを南に1マス動かす。



⬆最後にクラウドの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆完了後、鉄格子が開きマップ11へ行けるようになる。

マップ 11 の解法

紋章ブロックが4つあり、マップも広いようで意外に動かす場所が少ない難易度の高いマップ。こまめにアースの紋章ブロックを動かすのがコツ。



⬆最初にアースの紋章ブロックを西に移動させる。



⬆階段を上がりフロストの紋章ブロックを落とす。



⬆通路を利用してフレイムの紋章ブロックを落とす。



⬆下に降り、アースの紋章ブロックを東に移動。



⬆フレイムの紋章ブロックを壁にくっつける。



⬆フレイムの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆次にフロストの紋章ブロックをここまで移動。



⬆フロストの紋章ブロックを西の壁にくっつける。



⬆フロストの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆クラウドの紋章ブロックを北の壁にくっつける。



⬆クラウドの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆アースの紋章ブロックをここに移動させる。



⬆さらにアースの紋章ブロックを北側に移動させる。



⬆アースの紋章ブロックを紋章スイッチに乗せて完了。

マップ 12 の解法

マップは狭いが極めて難しい紋章ブロックパズルだ。途中まではすんなりいくが、終盤の手順がかなり複雑だ。じっくり考えよう。



⬆クラウドの紋章ブロックをここに移動。



⬆フレイムの紋章ブロックを北に1マス移動。



⬆クラウドの紋章ブロックを北に1マス移動。



⬆フレイムの紋章ブロックを西の壁につける。



⬆フレイムの紋章ブロックを南に1マス移動。



⬆フロストの紋章ブロックを北に2マス移動。



⬆アースの紋章ブロックを南に1マス移動。



⬆フロストの紋章ブロックを北の壁につける。



⬆フロストの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆アースの紋章ブロックをこの位置まで移動。



⬆アースの紋章ブロックを北に1マスだけ移動。



⬆アースの紋章ブロックを南に2マス移動。

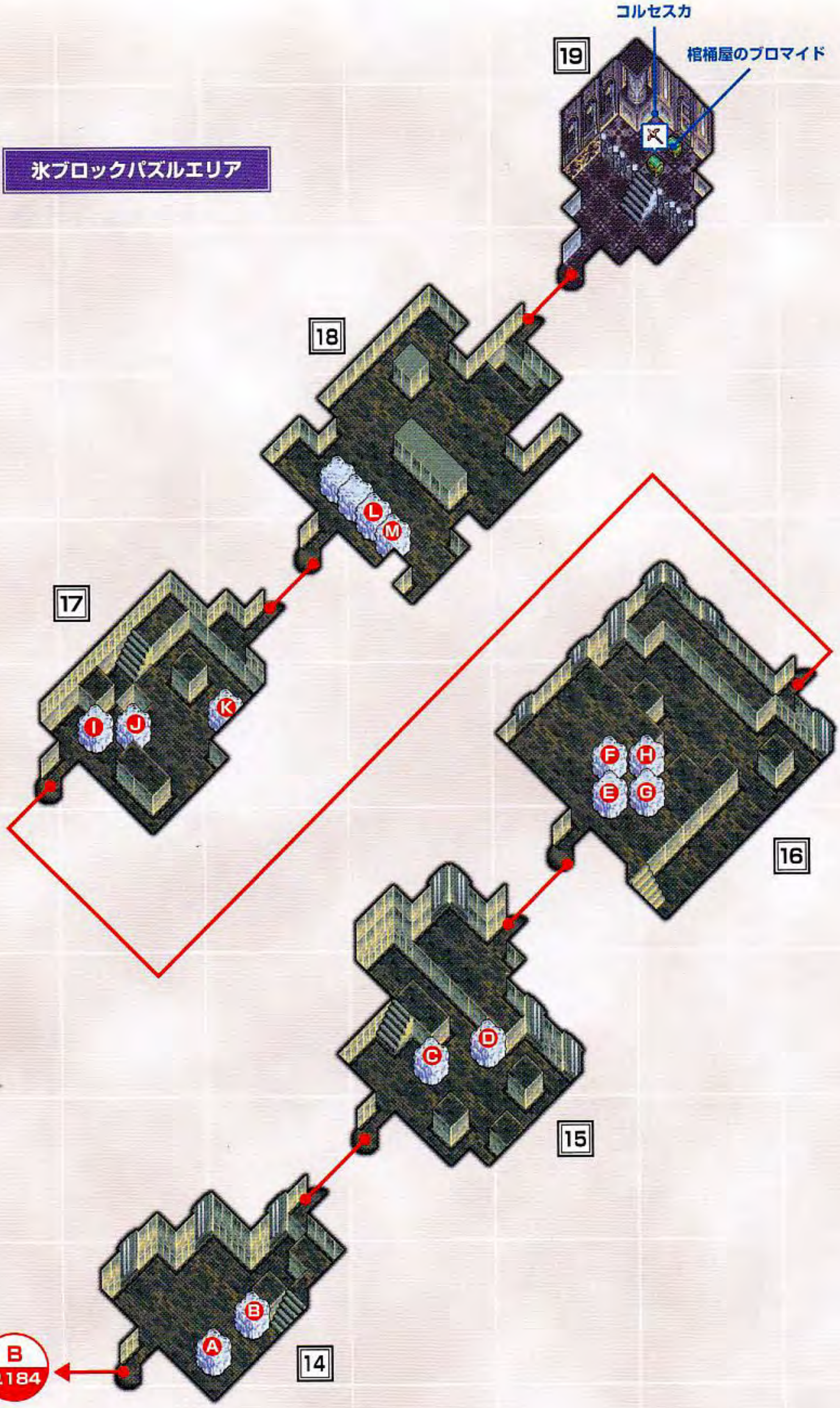


⬆フレイムの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。



⬆アースの紋章ブロックを紋章スイッチにセット。

氷ブロックパズルエリア



氷ブロックパズル

マップ 14 の解法

氷ブロックパズルを攻略するときは、氷ブロックをフレイムをエンチャントした攻撃で破壊できることも忘れないようにしたい。



↑最初にBの氷ブロックを西側に押して移動させる。



↑Aの氷ブロックをBの氷ブロックをくっつける。



↑Aの氷ブロックを北側の壁に押し出す。



↑Bの氷をフレイムのエンチャント攻撃で破壊。



↑空いたスペースからAの氷ブロックをくぼみに押す。

マップ 15 の解法

氷ブロックを動かせる範囲が狭いので、一見すると簡単に見える。しかし、初手を間違うともうクリアできない、意外と厳しいマップだ。



↑Dの氷ブロックを東に1マス→南に2マス移動。



↑引き続き、Dの氷ブロックを東に移動させる。



↑次にDの氷ブロックを北に移動させる。



↑Cの氷ブロックを北側に押して壁につける。



↑Dの氷ブロックを西に移動させれば通路完成。

マップ 16 の解法

マップが広く、手数も多い。難易度はかなり高めなので、頭の中で慎重に手順を考えないとすぐに手詰まりになってしまうぞ。



↑最初にEの氷ブロックを西の壁にくっつける。



↑同様にHの氷ブロックを西の壁に押し出す。



↑Eの氷ブロックをHの氷ブロックにつける。



↑Fの氷ブロックをEの氷ブロックにつける。



↑同様にGの氷ブロックを西側に押し出す。



↑Gの氷ブロックを北に押して下の段差に落とす。



↑Eの氷をフレイムのエンチャント攻撃で破壊。



↑Hの氷ブロックを北側に押し、段差の下へ。



↑Fの氷ブロックを東に押して段差の下へ。



↑引き続きFの氷ブロックを北側に移動。



↑Fの氷ブロックを西に押しGとくっつける。



↑Fの氷ブロックを北の壁にくっつける。



↑Gの氷ブロックを西に押して通路を作る。



↑Fを東→北と移動させ通路を作る。これで完了。

マップ 17 の解法

Ⓘ～Ⓚのどの氷ブロックでくぼみを埋めるかが問題になる。間違った氷ブロックを使うと、それだけでクリアできなくなるぞ。



⬆最初にⒿの氷ブロックを北へ押し出す。



⬆次にⒾの氷ブロックを東に向かって押す。



⬆続いてⒾの氷ブロックを北に向かって押す。



⬆Ⓚの氷ブロックを南に向かって押す。



⬆次にⒿの氷ブロックを東側の壁にくっつける。



⬆Ⓙの氷ブロックを南側に押し、この位置に。



⬆マップの南からⒿの氷ブロックの東側へ。



⬆Ⓙの氷ブロックを西に押し、Ⓘにくっつける。



⬆Ⓚの氷ブロックを西の壁にくっつける。



⬆Ⓙの氷ブロックを北へ押し、壁にくっつける。



⬆Ⓘの氷ブロックをくぼみへとはめ込む。



⬆Ⓚの氷ブロックを北へ押し、壁にくっつける。



⬆Ⓙの氷ブロックを西に押し、Ⓚとつける。



⬆これで通路が完成し、マップ18へ行ける。

マップ 18 の解法

マップがやたらと広く、どの氷ブロックを最初に動かせばいいか、迷ってしまうことが多い。まず、Ⓜの氷ブロックを北側に運ぼう。



⬆Ⓜの氷ブロックを北へ押し、壁につける。



⬆Ⓜの氷ブロックを東の壁に押し出す。



⬆Ⓜの氷ブロックを北の壁にくっつける。



⬆Ⓜの氷ブロックを西の壁にくっつける。



⬆Ⓛの氷ブロックを北の壁にくっつける。



⬆Ⓛの氷ブロックを東の壁にくっつける。



⬆Ⓛの氷ブロックを北の壁にくっつける。



⬆Ⓛの氷ブロックを西に押し、Ⓜにつける。



⬆Ⓛの氷ブロックをくぼみに落として完了。

アックス

エンニオのブロマイド

岩ブロックパズルエリア

25

N O P Q

24

23

L J K M

D E F

G H I

22

21

A B C

20

C
P.184

岩ブロックパズル

マップ 20 の解法

岩ブロックをうまく動かして次のマップに続く通路を完成させるのが目的。攻略手順は案外複雑なので、慎重に行動しよう。



⬆最初にCの岩ブロックをくぼみに落として埋める。



⬆次にBの岩ブロックを北に押し下の段に落とす。



⬆Bの岩ブロックを東に押し写真の位置に移動。



⬆引き続きBの岩ブロックを南に1マス移動。



⬆Aの岩ブロックを東に押し、下の段へと落とす。



⬆落としたAの岩ブロックをこの位置まで移動。



⬆Aの岩ブロックを北に1マス移動させる。



⬆Aの岩ブロックを東に移動させ、壁にくっつける。



⬆AとBの岩ブロックをくっつければ、通路が完成。

マップ 21 の解法

岩ブロックを動かせる範囲が全然ないように見えるマップだが、Eの岩ブロックを下に落とせばその問題も解決。後は意外と簡単だ。



⬆Dの岩ブロックを北に押し、この位置まで移動。



⬆Eの岩ブロックを下の段差に落として道を作る。



⬆Fの岩ブロックを南に1マス移動させる。



⬆Dの岩ブロックを北に1マス移動しスペースを作る。



⬆Fの岩ブロックを西に1マスだけ移動させる。



⬆Fの岩ブロックを南に移動。この位置まで動かす。



⬆東→北とFの岩ブロックを動かし、くぼみを埋める。



⬆Dの岩ブロックをFと同じルートで移動させる。



⬆Dの岩ブロックでくぼみを埋め、通路を完成させる。

マップ 22 の解法

一見、岩ブロックの数が足りないようにも思えるが、Gの岩ブロックをこまめに移動させることで、その問題は解決できる。



⬆Gの岩ブロックを東に1マス移動させる。



⬆回り込んで南からGの岩ブロックを押す。



⬆Gの岩ブロックを北に押し続け、段差に落とす。



⬆できた通路を使い、Iの岩ブロックを落とす。



⬆Hの岩ブロックを東に1マス移動させる。



⬆Hの岩ブロックを北に押し、この位置まで動かす。



⬆Gの岩ブロックを西に1マス動かし通路を作る。



⬆できた通路を利用し、Hの岩ブロックを西に押す。



⬆Hの岩ブロックをIの隣に落とし、通路完成。

マップ 23 の解法

手数自体はそれほど多くはないが、1つの岩ブロックをあっちこっちに動かすため、かなり難易度は高くなっている。よく考えよう。



⬆最初にⓂの岩ブロックを北に押し、ここまで移動。



⬆Ⓜの岩ブロックを西にむかって押し続ける。



⬆Ⓜの岩ブロックを西に押し続け、ここでストップ。



⬆Ⓚの岩ブロックを西に1マス動かし、通路を作る



⬆階段を上り、Ⓙの岩ブロックを西に1マス移動。



⬆Ⓙの岩ブロックを北に押し、この位置まで動かす。



⬆階段を下り、Ⓛの岩ブロックを北へ。



⬆Ⓛの岩ブロックをすき間にはめ込む。



⬆Ⓚの岩ブロックをひたすら東へ押す。



⬆Ⓚの岩ブロックをここまで移動させる。



⬆Ⓚの岩ブロックを北に１マスだけ移動。



⬆Ⓚの岩ブロックを西に動かし、Ⓜとくっつける。



⬆階段を上り、Ⓙの岩ブロックを西に押し続ける。



⬆Ⓙの岩ブロックをくぼみに落とせば通路完成だ。

マップ 24 の解法

マップが狭く、空間が岩ブロックで2つに仕切られている。岩ブロックで2つの階段を結び、2つの空間を相互に行き来しよう。



⬆Ⓟの岩ブロックを西に2マスだけ動かす。



⬆西の階段を上り、Ⓝの岩ブロックを押し続ける。



⬆Ⓝの岩ブロックを段差の下に落とす。



⬆Ⓞの岩ブロックを北に移動。通路を作る。



⬆できた通路の上を通ってマップ右の空間へ移動。



⬆階段を降り、Ⓠの岩ブロックを西に押し続ける。



⬆Ⓠの岩ブロックをくぼみに落として道を作る。



⬆Ⓞの岩ブロックを南に押し、ここに移動。



⬆Ⓟの岩ブロックを西に押し、壁にくっつける。



⬆Ⓝの岩ブロックを北の壁にくっつける。



⬆Ⓝの岩ブロックを西に押し続け壁にくっつける。



⬆Ⓞの岩ブロックを北に１マス移動させる。



⬆Ⓞの岩ブロックを西に押し、Ⓟにくっつける。



⬆完成した通路を通って次の部屋に向かう。

太陽コラム

経験値の効率よい稼ぎ方は？

『ゾクタイ』にはレベルアップの概念があり、対ボス戦でレベルが低いとまったく歯が立たない状況もでてくる。そんなときは、敵をどんどん倒して経験値を稼ぎ、レベルアップしてジャンゴの能力を底上げしよう。ここでは経験値を稼ぐときの心得と、経験値を稼ぎやすい場所を紹介している。画面を切り替えて敵を復活させるテクニックは、経験値を稼ぐために不可欠だ。効率よく敵を倒していこう。経験値を稼ぐことは同時に武器のスキルを上げることになるため、一石二鳥だぞ！

経験値稼ぎの心得

★敵を全滅させたら、2画面分移動して再び戻り、敵を復活させる。

★ライフが減ったら暗黒魔法「チェンジ・ウルフ」で敵のライフを奪って回復する

ここで敵を倒せ！！



←暗黒街のマップ51（P 110）。クリムゾン・モンスターが出れば、さらに効率がいい。



➡地下水路のマップ5（P.119）。パープルスライムの群れで経験値を稼げるのだ。



←地下墓地（P 172）。メインに出現する相手を選べるのが魅力。戦いやすいぞ。



➡夢幻街（P.198）。敵の経験値は多いが、クリアしないとすべてパー。上級者向け。

■レベルアップに必要な経験値

レベル	必要な経験値	レベル	必要な経験値
1	0	51	60,500
2	10	52	63,460
3	60	53	66,520
4	130	54	69,660
5	240	55	72,900
6	380	56	76,230
7	550	57	79,650
8	760	58	83,170
9	1,010	59	86,790
10	1,300	60	90,510
11	1,620	61	94,320
12	1,980	62	98,230
13	2,390	63	102,250
14	2,840	64	106,370
15	3,330	65	110,590
16	3,870	66	114,920
17	4,450	67	119,350
18	5,090	68	123,900
19	5,770	69	128,550
20	6,500	70	133,310
21	7,280	71	138,180
22	8,110	72	143,160
23	9,000	73	148,260
24	9,950	74	153,480
25	10,940	75	158,800
26	12,000	76	164,250
27	13,110	77	169,810
28	14,290	78	175,500
29	15,520	79	181,300
30	16,820	80	187,230
31	18,180	81	193,280
32	19,600	82	199,450
33	21,090	83	205,750
34	22,650	84	212,180
35	24,280	85	218,740
36	25,970	86	225,420
37	27,730	87	232,230
38	29,570	88	239,180
39	31,480	89	246,260
40	33,460	90	253,470
41	35,520	91	260,820
42	37,650	92	268,300
43	39,870	93	275,930
44	42,160	94	283,690
45	44,530	95	291,590
46	46,980	96	299,630
47	49,510	97	307,810
48	52,130	98	316,140
49	54,840	99	324,620
50	57,620		

Undead DUNGEON 13 闘技場

すべてのボスが集う闘技場
クリアまでの道のりは険しいぞ！



推奨レベル 45~99　クリア条件 ブロンズ、シルバー、ゴールド、プラチナの全モードをクリアする

ボスを倒して4つのモードを制覇しよう！

闘技場はボス戦だけを連続しておこなえる、とても特殊なダンジョン。闘技場には難易度別に4つのモードがあり、それぞれ対戦するボスが決まっている。一番難易度が高いプラチナモードを制覇するのが、このダンジョンの目的だ。ただし、闘技場に入るには条件があり、1回ゲームをクリアしたセーブデータが必要。この条件を満たさないと、闘技場への扉は開かれないぞ。ゴールドモード以降はボスの強さもケタ外れなので、十分な準備が必要だ。



←ボス戦だけの特殊ダンジョン、闘技場への挑戦は1回本編をクリアした後になる。難易度はかなり高いぞ。

詳細マップ



ヒントパネルでモード選択。
ワープ魔方陣でAボタンを押すとスタート！

闘技場をクリアするまでの手順

闘技場で最初に挑戦できるモードはブロンズのみ。基本的にランクの低いモードをクリアすると、次のモードに挑戦できるようになる。ただし、ゴールドだけは例外で、ロックマンイベント(P.201）とシルバーの両方をクリアしていないと出現しない。



←最初はブロンズのみが選べる。クリアすれば次のシルバーに挑むことが可能だ。



➡プラチナモードをクリアすると、図書館の調査記録に★マークがつく。完全クリアの証。

闘技場のオールクリアにはロックマンイベントの攻略が欠かせないというわけだ。

闘技場クリアまでの流れ

①ゲームクリア後に闘技場に入れるようになる
②ブロンズモードをクリア
③シルバーモードをクリア
④ロックマンイベントをクリア
⑤ゴールドモードをクリア
⑥プラチナモードをクリア

■各モード出現条件

ブロンズ	最初から
シルバー	ブロンズクリア後
ゴールド	シルバー&ロックマンイベント(P.201)クリア後
プラチナ	ゴールドクリア後

■モード別クリア後の獲得経験値

ブロンズ & シルバー	2000
ゴールド & プラチナ	7000

モード別出現ボス一覧

4つのモードに出現するボスは右表の通り。最低でも5回連続で戦うことになるので、大地の実や太陽の実といった回復アイテムはたくさん用意しておこう。ボスによって弱点が違うので、戦闘ごとにエンチャントする魔法を変えるのも忘れないこと。防御力はそれほど高くないが、防具「大地の衣」を装備しておくと太陽の果実の効果が2倍になるため、こういった持久戦では非常に頼りになるぞ。ゴールド以降は敵の強さが大幅にアップするので注意。

■各モードのボスの得意属性と苦手属性

ブロンズモード				
ソード	得意	−	苦手	−
アックス	得意	−	苦手	−
シャイアン	得意	クラウド	苦手	アース
サンドウォーム	得意	アース	苦手	クラウド
リッチ	得意	クラウド	苦手	アース
サーペント	得意	フロスト	苦手	フレイム
リッチ+	得意	フレイム	苦手	フロスト

シルバーモード				
ドゥネイル	得意	クラウド	苦手	アース
ヴァンパイア	得意	ダーク	苦手	ソル
ドゥラスロール	得意	ソル	苦手	ダーク
ドヴァリン	得意	フロスト	苦手	フレイム
ダーイン	得意	ダーク	苦手	ソル

ゴールドモード				
ソード	得意	−	苦手	−
アックス	得意	−	苦手	−
シャイアン	得意	クラウド	苦手	アース
サンドウォーム	得意	アース	苦手	クラウド
リッチ	得意	クラウド	苦手	アース
サーペント	得意	フロスト	苦手	フレイム
リッチ+	得意	フレイム	苦手	フロスト
シェードマン	得意	ダーク	苦手	ソル

プラチナモード				
ドゥネイル	得意	クラウド	苦手	アース
ヴァンパイア	得意	ダーク	苦手	ソル
ドゥラスロール	得意	ソル	苦手	ダーク
ドヴァリン	得意	フロスト	苦手	フレイム
ダーイン	得意	ダーク	苦手	ソル
ヨルムンガンド	得意	−	苦手	−

ココに注目!!

★ゲームオーバーの後、コンティニューしてもソルは取られないが、レベルやスキルは開始前の状態に戻る

★闘技場ではセーブ、暗黒カードの借り入れができない



←ゴールドで戦うシェードマンは、序盤の弱点はダーク、後半の弱点はソルなので要注意!



➡プラチナモードはジャンゴのレベルがかなり高くないとキツイ。レベル90以上は欲しい。

各モードクリア後の報酬

各モードをクリアすると、それぞれの報酬が手に入る。特にブロマイドや黒の鎧はここでしか手に入らない貴重品だ。どのモードでも2〜3回クリアすると武器が手に入るようになるため、武器合成に使う素材集めに利用することもできる。何度もクリアすれば経験値も稼げるぞ。

■モード別報酬一覧

モード	初　回	2回目	3回目以降
ブロンズ	シャイアンのブロマイド	Cランクの武器をランダムで1つ	
シルバー	ヴァンパイアのブロマイド	Bランクの武器をランダムで1つ	
ゴールド	シェードマンのブロマイド	Aランク※1の武器をランダムで1つ	
プラチナ	黒の鎧	ダーインのブロマイドB	Aランク※2の武器をランダムで1つ

※1 バスタードソード、グレートソード、バルチザン、サンダースピア、バトルアックス、ウォーハンマー
※2 武士道ソード、ブラッドソード、ブラッドスピア、グランドランス、ブラッディメイス、モーニングスター

Undead DUNGEON 14 夢幻街

入るたびに構造が変化する高難易度のダンジョン



推奨レベル 55~99　クリア条件 難易度レベル10までダンジョンをクリアする

ランダムダンジョン、夢幻街のしくみ

夢幻街は前作『ボクタイ』の蒼空の塔の流れをくむランダムダンジョン。ランダムの名が示すとおり、マップの構成がプレイするたびに変化するのが特徴だ。出現する敵も非常に強く、セーブ&コンティニューができないので、中途半端なレベルや装備ではとても歯が立たないぞ。夢幻街では各階ごとにカギを入手して次の階へ進む扉を開けていく。カギは各階にあるトラップパネルを踏めば入手できるが、その効果はさまざまで、必ずカギを入手できるとは限らないので注意（表参照）。最上階の13階でボスを倒せばそのレベルはクリア。レベル10をクリアすれば夢幻街はオールクリアだ！

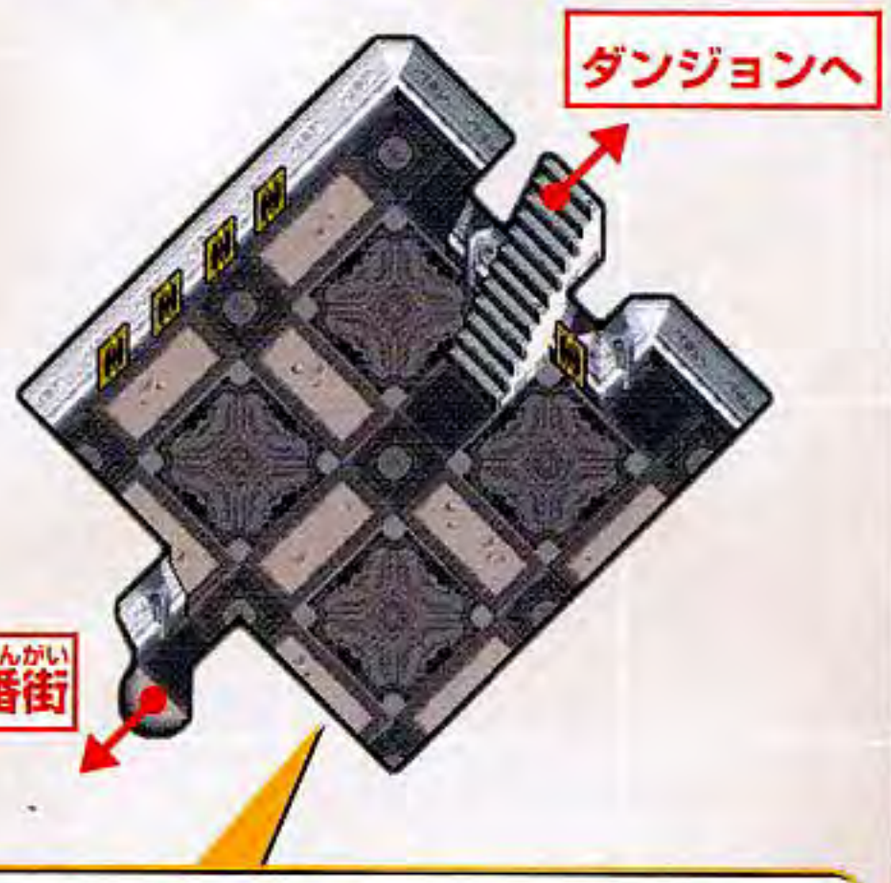


←マップの構成はプレイするたびに違う。□のカギを入手して次の階へ進む扉を開けよう。



➡トラップパネルを踏むとさまざまな効果が起きる。なかには嬉しくないことも……。

詳細マップ



最初はレベル1からダンジョンスタート！
クリアするごとにレベルが上がる（10まで）

夢幻街の特徴

①ダンジョンはランダムに作られる
②ダンジョンの階層は各13階層
③難易度はレベル10まで
④セーブ、コンティニュー不可。途中で力尽きたら最初からやり直し（経験値、スキルも同様）

■トラップパネルの効果一覧

	名称	内容	敵がスイッチを踏んだ場合
良い効果	カギ落下	次階層への青い扉を開ける□のカギが落ちてくる	次階層への青い扉を開ける□のカギが落ちてくる
	ライフ回復	ライフが全回復する	キラキラ光るエフェクトのみ
	はやさの実	はやさの実を使ったときと同様の効果。移動速度がアップする（30秒間）	キラキラ光るエフェクトのみ
	がまんの実	がまんの実を使ったときと同様の効果。ライフが減らなくなる（15秒間）	キラキラ光るエフェクトのみ
悪い効果	警報	警報が鳴り、部屋の四方にある鉄格子が閉まる（20秒間）	警報だけ鳴る
	腹痛	腹痛になる。移動中は画面がモザイク状になる	黒いエフェクトのみ
	毒化	毒化し、ライフが1ずつ減っていく	黒いエフェクトのみ
	混乱	混乱し、＋字ボタンの上下左右が逆になる	黒いエフェクトのみ
	鉄球落下	巨大な鉄球により大ダメージを受ける	巨大な鉄球が落下する
	大爆発	スイッチの上で大爆発が起こる。ほぼ即死する	スイッチの上で大爆発が起こる

ボスとクリア後の報酬

夢幻街の各レベルの最上階は13階。ここではボスが待ち構えており、彼らを倒すとそのレベルはクリアとなる。報酬はブロマイドや貴重な防具など、魅力的なものばかり。レベル10を3回以上クリアするとテルテルボーズなど、これまた貴重な消費アイテムを入手できるようになる。

■出現する敵の経験値

1～7階	200＋（ダンジョンレベル×20）
7～13階	250＋（ダンジョンレベル×20）



←対戦するボスはソードや暗黒の根からリッチ＋まで、バリエーションに富んでいる。



➡報酬のほとんどがここでしか入手できない貴重な品。コンプリートを目指そう！

■登場ボス一覧

レベル1	ソード＋
レベル2	ゾンビ＆ストーンゴーレム＆ガスト
レベル3	暗黒の根×8
レベル4	アックス＋
レベル5	コカトリス×4
レベル6	ヘルハウンド×2
レベル7	サンドウォーム
レベル8	リッチ
レベル9	サーペント
レベル10	リッチ＋

■レベル別クリア後の報酬

レベル1	マルチェロのブロマイド
レベル2	火竜の牙、氷竜の尾、風竜の翼、地竜の爪のいずれか1つ（同じものは1度だけ）
レベル3	ドゥネイルのブロマイド
レベル4	火竜の牙、氷竜の尾、風竜の翼、地竜の爪のいずれか1つ（同じものは1度だけ）
レベル5	ルイスのブロマイド
レベル6	火竜の牙、氷竜の尾、風竜の翼、地竜の爪のいずれか1つ（同じものは1度だけ）
レベル7	ドゥラスロールのブロマイド
レベル8	火竜の牙、氷竜の尾、風竜の翼、地竜の爪のいずれか1つ（同じものは1度だけ）
レベル9	？？？のブロマイド
レベル10	光のガーブ
レベル10(2回目)	ドヴァリンのブロマイド
レベル10（3回目以降）	テルテルボーズ、ズーボテルテ、おてんきゲタ、がまんの実、デラックスチョコのいずれか1つ

夢幻街の攻略法は？

まず、夢幻街に挑戦するには最低でもジャンゴのレベル50以上は必要。それ以下の能力では敵が強力すぎて、すぐにゲームオーバーになってしまうぞ。攻略の基本は「トラップパネルを敵に踏ませる」こと。トラップパネルには悪い効果が多く、カギを取る前にジャンゴが致命傷を受けることも少なくない。



←小部屋の宝箱はミミックの場合も多いので、最初に攻撃して確認すること。



➡敵にトラップパネルを踏ませる。時間はかかるが一番確実なクリア方法だ。

そこで、壁叩きなどで敵をおびき寄せてトラップパネルを踏ませ、エフェクトで良い効果か悪い効果を見極めるのが重要な戦略になる。良い効果だったらジャンゴが自分で踏み、悪い効果だったらそのトラップパネルは踏まなければいい。敵がトラップパネルを踏んでもカギは手に入れることができるので、とても有効な戦法だ。

また、夢幻街では得られる経験値も多いが、セーブ＆コンティニューができないので、慎重なプレイが必要。レベル9のボス、サーペント戦のように、フィールドから落ちたら即ゲームオーバーになる場所もあるので、最後まで油断は禁物だ。

夢幻街の鉄則！

★トラップパネルは面倒でも敵に踏ませよう!!
自分で踏むと即死する場合も多いぞ！
★敵が強いので、余計な戦闘は一切しないこと!!

ぼうすクリア後

『ゾクタイ』の秘密

このページでは『ゾクタイ』クリア後の秘密を中心に解説しているぞ。
皆が知りたいこんな秘密やあんな秘密を、全部まとめて紹介だ！

太陽樹の成長

大聖堂クリア後によみがえる太陽樹。ゲーム中、太陽樹は太陽光を浴びることで成長していき、最終的にはきれいな花を満開にさせるほどの巨木になる。成木になった太陽樹は夜明けに朝露というカーモスの呪いやライフ、太陽エナジーをいっぺんに回復するしずくをジャンゴに与えてくれるのだ。現在蓄積されている太陽光の量は、図書館の追憶の書で太陽エネルギーとして見ることができる。また、日の出の時刻はステータス画面でSELECT+Aボタンで確認可能だ。

朝霧イベント

★太陽樹が成木以上の時、日の出時刻に太陽樹の元にいると、朝露を浴びることができる



←朝露はジャンゴの体を浄化する。ただし、アイテムとして持つことはできないので注意。

状態		解説	鳩
穴		初めて太陽樹を見た時の状態。 おてんこさまとの会話発生	―
種		大聖堂クリア後、 リタと再開した時の状態。 選択肢でリタの好感度変化	―
芽		暗黒街クリア後、 太陽樹復活イベントで変化した状態。 太陽魔法「ヒーリング」入手	2羽
苗木		太陽エネルギー総蓄積量86400で この状態に変化	4羽
幼木		太陽エネルギー総蓄積量129600 で、この状態に変化	6羽
成木		太陽エネルギー総蓄積量172800 で、この状態に変化 。 「大地の衣」出現	8羽
花満開		ゲームを一回クリア後、太陽エネルギー総蓄積量216000で、この状態に変化。「メイルオブソル」出現	―

エピローグ

スタッフロール後のエピローグでジャンゴと会話する人物は、ザジ、リタ、スミレ、サバタ、レディの5人の中から好感度の高いキャラクターが選ばれる。次のクリア時には、次に好感度が高いキャラクターが出現する仕組みだ。5回クリアして5人全員が出現した状態だと、再び1人目にループする。また、好感度が同じだった場合、下表の優先順位でキャラクターが出現するぞ。



←意中のキャラクターとエピローグをすごしたかったら、P 171の太陽コラムを見てみよう。

■エピローグに登場するキャラクター

1回目のクリア	ザ　ジ
2回目のクリア	リ　タ
3回目のクリア	スミレ
4回目のクリア	サバタ
5回目のクリア	レディ
6回目以降	ザジに戻り、以下ループ

ロックマンイベント

ゲームをクリアして太陽街方面に戻ると、あのロックマンからジャンゴに通信が入る。ロックマンから闇のネットナビ「シェードマン」の退治を依頼されるので、おてんこさまに事情を説明し、シェードマンに会おう。街のどこかにいるというシェードバットを4体倒し、キーアイテムを4つ手に入れ、螺旋の塔のボス部屋に行けばシェードマンと戦えるぞ！



←ゲームクリア後に太陽街に行くと、ロックマンから通信が。「エグゼ」シリーズのロックマンだ！



➡おてんこさまと話し螺旋の塔入り口に行くとシェードマン登場。シェードバットを探そう!

シェードバットはここだ!!



←シェードバット(緑)は大聖堂のマップ30(P.073)の東のすみにいる。落とし穴に注意しながら倒し、キーアイテムを入手しよう。



←シェードバット(赤)は遺跡のマップ34（P.089）の一番北で待っている。少しわかりにくいので気をつけよう。



←シェードバット(黄)は暗黒街のマップ40（P.109)の西側の壁に張りついている。これも、かなりわかりにくい。



←シェードバット(青)は地下水路のマップ13（P.120）の真ん中に登場。比較的わかりやすい位置にいるぞ。

VS BOSS

BATTLE ダークのエンチャント攻撃で闇の衣をはがそう!

シェードマンは闇の力に守られており、序盤はダークのエンチャント攻撃しか通用しない。ある程度ダメージを与えると闇の衣がはがれるので、その後は本来の弱点であるソルのエンチャント攻撃で対抗しよう。シェードマン戦はさけることを中心に考えて戦うのが得策。バットを放つレッドウイング、突進攻撃の切り裂きは予備動作が大きいので、よく見てさけよう。クラッシュノイズの音波をくらうとジャンゴの動きが止まるので危険。大きく移動して回避すること。バットを大量に放つウィングストームも一方向に移動してかわし、接近して反撃しよう。



シェードマン	
ライフ	5000
得意属性	ダーク
苦手属性	ソル
経験値	3000



←まず闇の力を削ぐため、ダークのエンチャント攻撃。ロックマンの指示後はソルに変更。



←攻撃をさけ、すぐに反撃が基本。特にウィングストーム後は反撃の大チャンス。



←棺桶の運搬はダーインとまったく同じ。バトルドライブはクラッシュノイズに注意!

© CAPCOM CO., LTD

ブラックパンサー

ブラックパンサーは2周目以降のスタッフロール時に遊べるクロを主役にしたミニゲーム。おじゃまキャラをよけつつゴールを目指そう。＋字ボタンの左右で移動、Ａボタンでジャンプだ。よけた数はコンボになり、得点が加算されていく。クロの前にいるネズミをジャンプで攻撃するとボーナス点。おじゃまキャラに当たりすぎるとクリアできなくなるぞ。



←スタッフロールの間だけのミニゲーム。おじゃまキャラの来襲をかわそう！



➡一度ミニゲームをクリアしたデータがあれば、クロに2回話しかけるだけで遊べるぞ。

発生条件

★ゲームクリア回数が偶数回のスタッフロール

■ミニゲームクリア時の報酬（倉庫内のミニゲームのみ）

初回クリア時	クロのブロマイドA
得点2000点以上（初回のみ）	クロのブロマイドB
得点2000点以上	干し肉
得点1999～1500点	おいしい肉
得点1499点以下	くさった肉

おじゃまキャラ



爆弾

ノーマルなおじゃまキャラ。特に目立った動きをしないので、もっともよけやすい。



バット

2つに分身しながら現れクロが接近すると1つになる。ネズミの動きで本物がわかる。



ビー

ある程度得点を取ると現れるおじゃまキャラ。動きがトリッキーでかなりよけにくい。

？？？の秘密

？？？が売るブラインドボックスの中身は右表のとおり。各レベルごとに9つのアイテムからランダムで選ばれた1つが中に入っている。また、ブラインドボックスのレベルは条件を満たすと更新される。世界のカードを入手すると、ブラインドボックスの中身がレベル2になるのだ。レベル3以降の更新は、ジョイスポット配信によっておこなわれるぞ！



←世界のカードはグランドマスターの称号（P027参照）を得た後にもらえる。

■ランダムボックスをレベルアップさせる条件

レベル1	初期状態
レベル2	世界のカード入手以降
レベル3	2004.7～8月のジョイスポット配信
レベル4	2004.9～11月のジョイスポット配信
レベル5	2004.12～2005.2月のジョイスポット配信

※配信期間は予定のものであり、変わる場合もあります。

レベル1のブラインドボックス

はやさの実	回復薬	ツヴァイハンダー
しのびの実	魔法薬	コルセスカ
ちからの実	チョコレート	アックス

レベル2のブラインドボックス

赤いキノコ	魔法薬	バスタードソード
青いキノコ	万能薬	パルチザン
回復薬	チョコレート	バトルアックス

レベル3のブラインドボックス

大地の実	トマトジュース	ツヴァイハンダー（固有SP付）
太陽の実	日焼け止め	コルセスカ（固有SP付）
太陽のしずく	チョコレート	アックス（固有SP付）

レベル4のブラインドボックス

？？？

レベル5のブラインドボックス

？？？

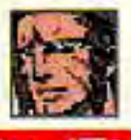
アルバムとサウンドモード

図書館のアルバムで27枚のブロマイドをすべて集めると、タイトルのメニュー画面に「SOUND」の項目が追加される。このモードでは、『ゾクタイ』で使われているBGMを聴くことができる。すべてのブロマイドの入手条件については、図書館のアルバムの項目（P.026）を参照して欲しい。



←アルバムをコンプリートしてレディに話しかけるとタイトル画面に「SOUND」の項目が追加されるのだ！

■ブロマイド一覧

 赤ジャンゴ	 黒ジャンゴ	 おてんこさま	 サバタ	 リタ	 ザジ	 スミス	 スミレ	 クロA
 クロB	 キッド	 シャイアン	 レディ	 棺桶屋	 エンニオ	 マルチェロ	 ???	 ルイス
 ヴァンパイア	 リンゴ	 ダーインA	 ダーインB	 ドゥネイル	 ドゥラスロール	 ドヴァリン	 ロックマン	 シェードマン
赤ジャンゴ	黒ジャンゴ	おてんこさま	サバタ	リタ	ザジ	スミス	スミレ	クロA
クロB	キッド	シャイアン	レディ	棺桶屋	エンニオ	マルチェロ	???	ルイス
ヴァンパイア	リンゴ	ダーインA	ダーインB	ドゥネイル	ドゥラスロール	ドヴァリン	ロックマン	シェードマン

紋章

ソード、スピア、ハンマー、素手、ガンの5つの武器のスキルを一定以上にすると、特定のキャラクターから紋章を入手できる。ソード、スピア、ハンマーはそれぞれレベル49以上の武器合成が可能になり、素手とガンは攻撃時に便利な特殊効果がつくようになる。1回のプレイですべての紋章を入手するのは不可能なので、1度本編をクリアした後、2回目以降のプレイの楽しみとして、じっくり武器を鍛えるといいだろう。



←ソード、スピア、ハンマーは鍛冶屋のスミスから紋章をもらうことができる。



➡素手はリタ、ガンはサバタからそれぞれ紋章をもらえる。スキル99が必要だ。

■紋章入手の条件

 スペードの紋章（ソード）	●螺旋の塔クリア後、武器のスキルが50以上ある状態で鍛冶屋のスミスに話しかける ●最初にもらえる紋章は1つだけで、残る2つは本編をクリアした後、武器スキルを99にしないともらえない ●紋章を得た武器はSランク（レベル49以上）の武器合成が可能になる
 ダイヤの紋章（スピア）	
 クラブの紋章（ハンマー）	
 ハートの紋章（素手）	●素手スキルが99のときに果物屋のリタに話しかける ●紋章を得た後はライフが減ると素手の攻撃力があがる
 ジョーカーの紋章（ガン）	●ガンスキルが99のときに約束の丘のサバタに話しかける ●紋章を得た後はチャージショットのタメ時間が半分になる

interview

『続・ボクらの太陽』制作者インタビュー

新要素が惜しみなく盛り込まれた『続・ボクらの太陽』。多くの人材が携わった本作品のメインスタッフ3人に開発秘話をうかがった。



構想当初はサバタが主人公だった!?

―― まず、最初に『ボクらの太陽』(以下『ボクタイ』)を経て『続・ボクらの太陽』(以下『ゾクタイ』)を制作することになった経緯を教えてください。

日並：従来にないゲームということで、ある程度の反響は予想していたのですが、オリジナルのタイトルだし、ちょっと苦戦するんじゃないか？ という意見もありました。ところが、ユーザーの反応は予想以上によかったんです。また、日照時間の少ない冬は受け入れられにくいのではないかと思っていたのですが、意外に冬場にも売れ続け、暖かいシーズンになると再び盛り上がるといった形でした。アメリカでも、去年の9月に発売され、現在も好評です。というわけで、ユーザーの評価も高く、続編希望も多数よせられたので、続編を作らない理由はないという判断です(笑)。

――『ゾクタイ』の設定は前作クリア直後のサン・ミゲルが舞台ですね？

中村：前作を制作している段階で、続編を作るためのネタは考えていました。『ゾクタイ』で最初にやろうと思ったのは、サバタを主人公にした物語でしたが、(小島)監督の意向により、今回もジャンゴを主人公にした物語になりました。前作とのつながり、語られなかった謎、父親であるリンゴの話、その辺をからめて作られたのが今回のサン・ミゲルでの物語ですね。

――ジャンゴではなくサバタを主役にする案があったという話ですが、それは黒ジャンゴ、赤ジャンゴというアイデアと関係があるのでしょうか？

中村：それはまた別の話ですね。今回、ジャンゴが半ヴァンパイアになるっていうネタは監督のアイデアです。

――途中から黒ジャンゴ、赤ジャンゴチェンジできますが、バランス調整はかなり大変だったのでは？

中村：そうですね、黒ジャンゴの役割はなに？って感じになってしまって。バランスというか黒ジャンゴの位置付けが難しかったですね。また、サバタが暗黒属性を持ったキャラクターなので、ジャンゴも黒くなったし、どうやって2人の差別化をするのか、キャラクターの違いをどう表現するのか、かなり悩みましたね。

奥田：当初は敵をふっ飛ばせたりする黒ジャンゴがけっこう強い印象がありました。そういったところのバランスをどう落ち着けるのかが、チーム内で話題になりましたね。

中村：初期段階では黒ジャンゴが武器を振るたびにダメージを受ける仕様でした。ヴァンパイアの力を制御できていないという演出で。

奥田：ガンガンライフが減るっていう話だったんですが、さすがにそれは難しいなぁということで現在の形、時々暴走するという形に落ちつきました。

――『ボクタイ』のメイン武器であった太陽銃が今回サブウェポン的な扱いになっていますが、これは新要素である魔法の影響でしょうか？

中村：メインの武器が近接武器になったのは、続編を作るにあたって前と同じことはしたくなかったからです。ストーリーとかマップをちょっと変えて作るんじゃなく、システムの部分から進化したものにしたかったんです。それから『ボクタイ』は斜俯瞰画面のゲームなんで、シューティングという部分でどうしても難しくなる傾向がありました。

――システム上の都合でそうなっているということですか？

中村：そうですね。ですから、接近戦で敵を直接攻撃するほうが直感的だし、操作的にもミスが少なくなるんじゃないかということで近接武器を作りました。また、前作の太陽銃は太陽エネルギーがなければまったく攻撃できないという武器だったんですが、「じゃあ、太陽エネルギーがない場合はどうなるの？」という根本的な問題がありまして…。で、剣だったら太陽エネルギーがなくてもある程度は使えるんじゃないか、と考えたわけです。前回の太陽エネルギーがないと戦えないという状況を、緩和したかったので、近接攻撃を採用しました。

奥田：あと、ユーザーさんからもいろんな武器を使いたいという要望があったのも大きいですね。前作は太陽銃を強くしていきましたが、今回はプレイヤー自身、ジャンゴ自身がパワーアップしていくので、武器を選んだり、自分なりにカスタマイズできる要素を増やそうと考えました。

――銃、素手を除いた3種のほかに、候補の武器はあったのでしょうか？

中村：最初は5種類くらいありました。弓矢や格闘武器もあったんですが、システムを整理する段階で削りました。戦闘における役割とか、必要な要素だけを絞り込んだ結果、現在の3つの武器になったという感じですね。

――武器に魔法をエンチャントするというアイデアは、接近戦用の武器を作るという時点で出たのですか？

中村：そうですね。前作の太陽銃の太陽光をエネルギーにして敵をやっつけるという要素は継承させたかったんで

す。それを剣に変えた場合どう表現するか、剣ならそれに魔法をつけてみようと…。今回、ひとつの目標がありまして、前作は「太陽アクションRPG」というサブタイトルがついていましたが、実際はRPGというよりアクションゲーム寄りでした。ユーザーさんからもRPG要素を求める意見が多かったんで、剣と魔法というRPGの王道的要素、主人公の成長やカスタマイズを、『ボクタイ』の中に落としこんだ形が『ゾクタイ』なわけです。

鍛冶屋は太陽プラントの発展形

――今回は味方を含めてキャラクターがかなり増えていますが、シナリオを作る上で苦労した点はありますか？

中村：『ボクタイ』では現場にいる人たちだけで話が進む、という構成だったんですが、今回は現場にはいないけど色々な人たちに支えられて戦っているんだ、という部分を描きたかったんです。でも、新しい町で新しい人に出会って、ヒントをもらって、また次の町に行くっていうものにはしたくなくて…。町の住人がゲーム的な記号としての存在ではなく、町の中でどういう役割を担い、どういう考えをもって行動しているのかという、1つの『ボクタイ』の世界観をキチンと作りたかったんです。住人1人1人の役割とか言動を、バリエーションが被らないように組み立てていくのが苦労といえば苦労でしたね。

――プログラム的に大変だったところはありますか？

奥田：『ボクタイ』では時間帯によって変化する要素もありますから、例えば、雨が降ったら外に突っ立ってるのもおかしいな、じゃあ家に帰らせよう、とか。ジャンゴがイモータルを棺桶で引っ張ってって、商店街に置いたら住人が怖がるから、逃げたりとか。町の住人が実際にそこで生活しているような振舞いを再現するのは大変でしたね。

――新要素の太陽鍛冶が非常に面白いですね。あのアイデアはどういったところから出てきたものですか？

中村：『ボクタイ』で太陽プラントという、太陽光を当てて植物を育てていく要素がありました。あれは植えた後は放置というか、自分はダンジョンで冒険してて気が付いたら育っているという感じだったんです。太陽光を使ってはいるんだけど、自分がやってる感が弱かった…。その辺りを改善して、戦闘にもからむ要素で、かつ太陽光を直接使う何か新しいギミックが欲しいなということで出てきたのが太陽鍛冶なんです。

――ゲーム自体のスケールアップに伴い、難易度もかなり上がってる感じですが。

中村．難易度上がってます？（笑）

奥田：けっこう操作が難しく感じられるところはあるかもしれないですね。あとは、プレイヤーのスキルを上げればクリアできる、というコンセプトがありまして…。勝てないときにはレベルを上げようとか、そういったことで自分のスキルを高めてぶつかってくださいという感じで作ってあります。

中村：レベルが足りないなと思ったらアンデッドダンジョンを探索してみるとか、武器が弱いなと思ったら太陽鍛冶をやってみるとか。難しい方が燃えるっていう人は「レベルも上げずに武器も作らずに挑戦してみよう!」とかね。挑戦の仕方はいろいろあります。

ないように、必ず個人差が出るように作ってあります。

奥田：ええ、ほんとに好みで進めてもらえればという感じですね。

中村：初心者の方は平均的にパラメーターを上げていくのがオススメだし、上級者になったら極端な上げ方をしてみてどんな結果が待っているのか…という感じですね。

ユーザー同士のつながりが狙い

――今回難しいと感じるのは、謎解きやパズルも同じですね。特にパズルはどのようにして考えるのですか？

奥田：うちにパズル好きのスタッフがいるので（笑）。

中村：元々、『ボクタイ』の開発当初はパズル要素をあそこまで盛り込むつもりはなかったんですが、フタをあけてみたらダンジョン一杯にパズルが盛り込まれていまして（笑）。あと戦闘ばかりだと、敵と戦っている感じは出



「『ゾクタイ』はゴシックホラーとファンタジー、そして西部劇の3つがモチーフなんです」

中村　如哉［なかむら　いくや］

■ディレクター、脚本、キャラクター原案

interview

日並：寄り道も一杯できますしね。

中村：今回、経験値もすごくたまりやすいんで、ちょっと戦っただけでもどんどんレベルが上がります。レベルアップ時のステータスの上げ方もプレイヤーの自由にできるので、自分好みのキャラクターに成長させて楽しんでほしいですね。

――制作サイドの皆さんのオススメの能力値の上げ方などはありますか？

日並：最初はハヤサを若干あげていったほうが被害が少なくなると思います。魔法がいらない序盤はチカラとハヤサがオススメです。でも、お話が進むとやっぱりそれだけでは勝てなくて、ライフもいるし、そう思ったらエナジーも多い方が断然いいし（笑）。ボスと当たる頃には他の要素も…という感じで上げていくのがいいんじゃないでしょうか。

――最後には全部上げたくなって、99まで上げてしまうという感じですか？

中村：全部を99まで上げることはできないんですけどね。唯一の正解が

せるんですが、ダンジョンそのものを攻略しているという印象がなくなってしまうんです。やはり自分の手で仕掛けを解いて、1個ずつ進んでいくという方がダンジョンを攻略しているという感じを出せるので、パズル要素を入れています。

――そういった意味合いで宝物庫のようなダンジョンが用意されているのですか？

中村：前作はメインのダンジョンにもけっこう難しいパズルがあって、パズルが苦手な人にはちょっと辛いかなっていう反省がありました。なので、今回は本編部分にあるものはかなり簡単にして、パズル好きのために宝物庫を用意して「挑戦する？」という感じにしました。担当スタッフにも「難しいの作っちゃっていいよ」と（笑）

――今回、ジョイスポット配信や通信対戦といった通信関係のものが随分強化されていますが、それはユーザー間のつながりを重視した結果ですか？

奥田：『ボクタイ』にも特殊なアイテ

ムを得るには通信を使わないといけないのがありました。でも周りの友達が『ボクタイ』を持っていない場合はどうしたらいいの？ という意見が出まして。今回は本編中に必要なものとか、集めたい物は収集できる形にして、それに加えて遊びの幅を広げるという意味で通信を設けました。ジョイスポットは今まで大きな都市でしかイベントが開かれてなくて、なかなかそういう場に行けないユーザーさんもいたんですけど、そういう方たちも町のゲーム屋さんにいけばジョイスポットでイベントアイテムを入手できるように、という配慮です。

中村：『ゾクタイ』は作った武器に自分の名前がつくし、同じ名前の武器でも人によってクオリティが変わるんです。自分が作った武器を友達に売ったり買ったりして、その値段も言い値で好きな値段をつけられるので、タダであげてもいいし、無茶な値段をふっかけてもいいと(笑)。そういったコミュニケーションをとりながら友達と一緒に盛り上がってほしいですね。

の人がそういう行動をするのか」とか、「なんで今こういう性格になってんの？」ということはゲーム中で詳しくは描いていませんが、作っている側としてはちゃんと考えてあるんです。そういうことを気にしない人は本編のストーリーだけを楽しんでくれればいいし、細かい設定が好きな人はそういうところを自分で想像して楽しんでくださいと。わざとすき間を作っておいて、そのすき間を埋めて下さいねっていう感じの作りにしています。

――スケールの大きい物語になっていますが、これは前作から継続性を持たせたのでしょうか？

中村：スケールでいうと、前作は宇宙までいってますから(笑)。敵の親玉が銀河意思ダーク、なんだそれはと(笑)。いやまあ、監督が考えた設定なんですけどね(笑)。今回は町の人とのコミュニケーションというか、町の中でのお話にしたかったんですが、町の中のちょっとしたいざこざっていう感じにしてしまうと、今度はスケールが小さくなってしまうので、その裏には壮大な銀河意思の企みがうごめいているという作りにしました。

――１度クリアした後も何度も遊べるようになっていますね。

中村：『ボクタイ』は難易度を変えながら何周も遊べましたが、『ゾクタイ』はゲーム性がＲＰＧ寄りになったので、繰り返しプレイするという遊び方ではなくて、クリアしたあとに更に遊べる形にしました。そういう更なる遊びの部分を活かすために本編部分はレベル50くらいでもクリアできるようにしてあります。本編が終わった後に起こるイベントがあったり、本編が終わった後のレベルに合わせたダンジョンがあったりとか。お話が終わった後も隅々まで遊んでもらいたいですね。

ゲームのイメージは「西部劇（せいぶげき）」

――敵キャラクターのセリフが前回に引き続き独特で、色々と想像をかきたてられます……。

中村：敵キャラを含めて「なんでそ



interview

「クロがお気に入りなので、ミニゲームを作っちゃいました(笑)」

奥田　雅史［おくだ　まさふみ］

■メインプログラマー

さくなってしまうので、その裏には壮大な銀河意思の企みがうごめいているという作りにしました。

――『ボクタイ』は西部劇であると小島監督にお伺いしましたが、今回もかなりウェスタン調なイメージですね

中村：そうですね、ジャンゴが棺桶を引きずっているモチーフは西部劇のマカロニウェスタンからきています。前作はそのへんのモチーフを掘り下げている余裕がなかったので、今回は徹底してマカロニウェスタン風にしました。特にサウンドスタッフがいい仕事してくれまして、かなりかっこいいマカロニ風の曲になっています。悪党どもに蹂躙された町に１人のヒーローがやってくるというマカロニの王道で始まり……まぁ最後に去ってはいきませんけどね(笑)。流れ者が町を救うマカロニの王道スタイルをとりつつ、『ボクタイ』らしさを出すという感じです。『ボクタイ』はゴシックホラーな要素と今回登場した剣と魔法といったファンタジー要素、そしてマカロニウエスタン。この3つのイメージをモチーフに世界観が構築されています。

――制作者の方々は好きな西部劇の作品はあるんですか？

中村：『夕陽のガンマン』。『荒野の用心棒』それから『続・荒野の用心棒』。ジャンゴというのは『続・荒野の用心棒』の主人公の名前なんですけど、今回ようやくゲームのタイトルにも「続」がついて、元ネタに追いついたかなと(笑)。「続」というタイトルは最初から決まってました。監督も当然「続」だろうみたいな。僕の方でも「続」ですねと（笑）。語呂のよさは偶然なんでしょうけど、ちょうど4文字ぴったりの『ボクタイ』、『ゾクタイ』と濁音もいい感じに入ってて、力強い略称になっていると思います。……次が困るんですけどね(笑)。やるかどうかわからないですけど。

――今回、あまりおてんこさまが出ないのはどうしてでしょうか？

中村：『ボクタイ』ってジャンゴが単身敵地に乗り込んで戦うっていう話で、少年１人では心許ないからサポートとしておてんこさまがいたんです。今回は町の住人との協力がテーマだったんで、強力なサポーターがいると町の人の存在が希薄になってしまうんです。おてんこさまがいると、結局ジャンゴとおてんこさまだけの話になってしまうので、町の住人やサバタを引きたたせるために、おてんこさまには一歩引いてもらいました。

――ジャンゴ、サバタなどのネーミングの由来はありますか？

中村：ジャンゴやサバタ、リタといった人間側のキャラクターは、おもにマカロニウェスタンが元ネタです。町の住人とかもほとんどマカロニがらみの名前ですね。イモータル側の名前は、北欧神話からとっています。前作のムスペルやガルム、ヘルなんかも北欧神話が元ネタです。

――ゲームをクリアしても、正体が見えないキャラクターがいますが、あれは一体？

中村：それは特に深い意味はなくて、要するに他人のすべてを理解できるわけではないと(笑)。レディのように、大人の女性にはやっぱりミステリアスな部分が欲しいですし。？？？についてはあからさまにあの人っぽいキャラクターなんですけど、「あの人なの？」それとも「あの人になってるつもりの人？」という微妙さを楽しんで欲しいですね(笑)。

――キャラクターを作るときはデザイ

ン、性格設定どちらかが先になるのでしょうか？

中村：デザインでも性格でもなくて、一番最初に考えるのはゲームの中での役割ですね。町の住民だったら、町の中でこの人は何をやる人なのか、鍛冶屋だったらこういう性格だろう、こういう外見だろうといった感じで、役割にそって後から性格なり外見を決めていきます。敵についても、例えば3面のボスだからこのくらいの攻撃をして、こういうステージに出るから、こういう外見だろうというのが決まって、そこから性格とか具体的なデザインを決めていくという感じで、まずゲームありきという作りかたですね。

――ボスの形態がかなり独特で、動かすのは結構難しかったのでは？

奥田：そうですね。空を飛んでたり地面から出てきたりという風に各ボスが独立しているので、それぞれでどんな遊びをさせようかなというところを考えました。チームの皆と相談して、大変なんですけれども、楽しくできたところですね。

――最初はボスがもっと多かったりしたんですか？

中村：数としては企画当初のままです。ロックマンのイベントもあらかじめやることが決まっていましたし。ただ、一時期ドヴァリンが削られそうになりましたけど(笑)。

ロックマン参入(さんにゅう)までの秘話(ひわ)

ロックマンの話が出ましたが、カプコンさんとのコラボレーションに至るまでの経緯は？

中村：それはカプコンの稲船さんと小島監督との友情の結晶というやつですね。突然「やるよ！」みたいな。「え、もう決まってんの？」みたいな(笑)。

奥田：意気投合されて。

日並：「ゲーム業界に新風を起こしたい」という、両プロデューサーのチャレンジということですね。

キャラクターのイメージの問題など意見交換が大変だったと思うのですが、そういった点のご苦労は？

中村：それはもうお互いに。すり合わせにこちらから行ったり、こちらに来てもらったりしながらで。

日並：テキストもお互いのキャラクターが登場するところは直せるところは全部直すという感じです。

中村：お互いにギリギリな状況で作ってるんで辛いんですが(笑)。ロックマンの舞台は近未来のサイバーな世界で、こちらはゴシックでファンタジーな世界。でもお客さんを楽しませたいという目的は一緒でしたから…。少年を主人公とした冒険物語っていう根っこの部分は同じ訳ですからね。

――皆さんのお好きなキャラクターとその理由をお教えください。

日並：どうしても記憶に残るのが時計塔のエンニオ。素直にいうこと聞いてくれればいいお爺さんなんですけど、どうしてこいつはこうなんだと(笑)。

中村：あのお爺さんは本当はさびしがりやなんです。そのさびしさを素直に表現できないためにああいう態度になってしまう。ジャンゴが来てくれて内心嬉しいんだけど、ついついじゃけんにしてしまうんです。

奥田：僕はやっぱりサバタが好きですね。あと、クロがちょっと気に入ってて。エンディングのミニゲームを作ってあげたくらい気にいってます(笑)。

日並：気に入ったから作ったのか(笑)。

――途中までクロはラスボスでは ないかと疑っていたのですが……。

中村：それは狙い通りです(笑)。この黒猫の正体は何だろうというのを二転三転させつつシナリオを進めていくという、キーキャラクターですから。「こいつがみんなを操ってるのか？」みたいな勘ぐりをいれつつ遊んでもらいたいですね。僕は全部のキャラクターに愛着がありますけど、特に好きなキャラクターをあげるならサバタとザジでしょうか。サバタは自分の思っていることを、他人の気持ちを考えずにズバズバ言ってしまう性格なんですが、普段僕が考えていることをそのまま表現できるキャラクターなんです(笑)。ザジは今回のヒロインというか微妙な立ち位置ですが、小島監督がらみの作品で初めて(？)の大阪弁キャラクターなんです。『ボクタイ』の世界観に、大阪弁のキャラクター。なんじゃそりゃ！って感じかもしれませんが、最初はお嬢様風で全然キャラクターが立たなかったんです。マンガでもおてんこさまが関西弁だし、最終的に「大阪人にしてまえ！」と。大阪弁にしたとたん生き生きとキャラクターが立ちました(笑)。

今後の『ボクタイ』シリーズの展望をお聞かせください。

日並：それは皆さんが望む形のものを色々と実現させたいなと思ってます。ユーザーのご意見によって今後の事は決まって行くと思います。

奥田：これから色々と新しいハードがでてくるので、『ボクタイ』の世界をさらに多くの人に知ってもらえたらいいな、と思ってます。

中村：ネタのストックはまだまだあります。特にジャンゴとサバタについて、ジャンゴの中での太陽と暗黒の位置づけと、サバタとの関係について決着をつけたいなという部分があります。「起承転結」でいうと、まだ「承」までしか描けていないので。

奥田：サバタの主人公はやってみたいですねぇ。

中村：あとは親父リンゴの若き日の冒険とかね。機会があれば…。

「ロックマンとのコラボレーションで、業界に新風を送り込みたいですね」



interview

日並　雅宏［ひなみ　まさひろ］

■ラインプロデューサー

最後に読者へのメッセージをお願いします。

中村：『ゾクタイ』は『ボクタイ』以上に太陽を使ったギミックを色々練りこんでいます。前回はひたすら太陽光があればいいっていう作りでしたが、今回は臨機応変に太陽光があるなしの駆け引きを楽しんでもらいたいです。RPG要素もパワーアップしてるので、成長やカスタマイズという部分でも楽しんでもらいたいですね。

奥田：『ボクタイ』もライブ感がウリだったんですが、今回はさらにライブ感が溢れる要素を多く詰め込みました。コレクター要素も色々あるので、長く遊んでもらえると嬉しいです。

日並：健康に気をつけて、太陽と上手に付き合って遊んで下さい。そして太陽や自然環境の変化を再確認し、生活スタイルが変わっていく自分を楽しんでもらえればと思います。

― 本日はありがとうございました。

KONAMI OFFICIAL BOOKS

続ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ 公式ガイド コンプリートエディション

Planning & Editing
高口友昭／戸部浩史(Konami Media Entertainment)
Color Field 安藤伸一／渡辺幸一(カラーフィールド)

Writing
藤平吉和／荻原冬樹／三上一輝(カラーフィールド)、岩崎　誠

Design & Layout
シレロ・グラフィック、吉川真人／萩原夏弥(カラーフィールド)

Cover Design
島田忠司/門倉徳映 (Banana Studio)

Photograph
柴泉寛/本松紳司 (ハンド・メイド)

Produce
亀井英雄 (Konami Media Entertainment)

Supervise
株式会社カプコン
株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン



2004年8月24日　初版第1刷発行

発行人　永田昭彦
編集人　内藤收由
発行所　株式会社コナミメディアエンタテインメント
〒150-0043
東京都渋谷区道玄坂1-12-1　渋谷マークシティウエスト

〈書籍の乱丁・落丁に関するお問い合わせ〉
コナミホットライン：TEL 0570-086-573　月～金曜日9：00～19：00 (祝祭日除く)
※書籍の内容、ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

〈販売・営業に関するお問い合わせ〉
ブックセンター：TEL 03-5458-6436　月～金曜日10：00～16：00 (祝祭日除く)

印刷所　共立印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでお送りください。小社送料負担により、お取り替えいたします。
但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部または全部を無断で複写複製することは、著作権者および出版社の権利侵害になります。

©2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

© CAPCOM CO., LTD.
©2004 Konami Media Entertainment
Printed in Japan

ISBN4-86155-014-9 C0076

NK0014

URL http://www.konami.co.jp/kme/

ISBN4-86155-014-9

C0076 ¥1238E

株式会社コナミメディアエンタテインメント
定価:1,300円(本体1,238円) ©

9784861550140

1920076012389

KONAMI

続・ボクらの太陽



故郷に太陽を取り戻せ！

アイテム、武器、防具から、魔法や敵の全データ掲載！

イモータル、アンデッドの全マップを完全攻略！

難しいパズルも、解きかたを詳しく解説！

太陽ゲージや太陽鍛冶のしくみも完全解明！

隠し仕様も公式攻略本ならではの大公開！

ゲーム制作チームインタビューを独占掲載！