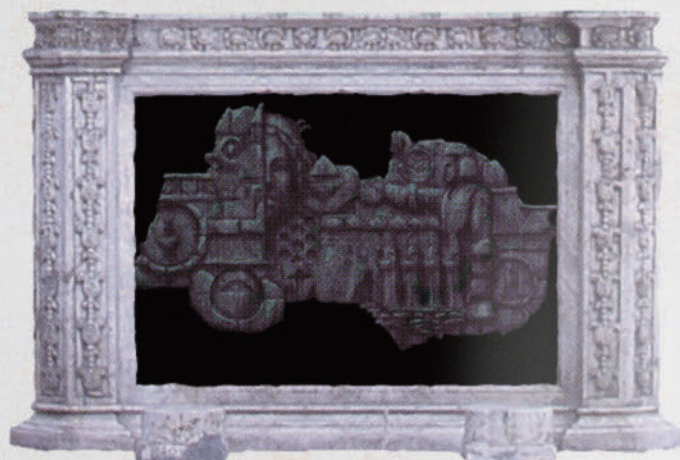




謎の巨大遺跡「LA-MULANA(ラ・ムラーナ)」が発見された！祖父の代よりこの遺跡の存在を追い求めている考古学者、ルエミーザ・小杉博士は遺跡の謎を解き明かすために旅立ったのだ。博士を操作するのはキミだ！



NIGORO

遺跡探検考古学アクションゲーム

LA-MULANA

ラ・ムラーナ

公式ガイド
基礎知識編



LA-MULANA の魅力を徹底紹介！
ゲーム序盤攻略のヒントも掲載！
遺跡の謎を解き明かせ！

問題ない！

NIGOROの攻略本だよ。

冒険の準備はいいか？

はじめに

LA-MULANA はかつての2Dアクションゲームが進化したらどうなるか？というテーマで作られたゲームです。そのため謎解きやシステムが複雑なところがあります。本書を読むことでゲームをスムーズに進められるようになれば幸いです。

～遠い昔の伝説～

それはこの地におりたつた
それは空からおとすれた
この世界にひとり 動けぬ体でひとり
かえろう そらへかえろう
かえりたい そらへかえりたい

こどもたちよ わたしをたすけて
こどもたちよ わたしをそらへ
おまえたちはそのためにうまれたのだ

「旅立ちを見届ける一族」に伝わる民謡
訳：ショーン・小杉

ストーリー

私の名はルエミーザ・小杉。大学で考古学を教えている。教授じゃない、助教授だ。大学での講義の傍ら、休暇となればまだ見ぬ古代遺跡を探して世界中を飛び回っている。

その日、講義を終えて自分の研究室に戻ると机の上に小汚い封筒が置いてあった。差出人不明。消印なし。ふざけている。どうやってここまで入ってきたのかは知らないが、バレバレだ。これはウチの家にしかない封筒だ。

『ついに見つけたぞ。私の勝ちだ。』

見覚えのある手帳の切れ端に書かれた見慣れた文字が俺を笑っているようだ。裏には「遠い昔の伝説」という題名の詩が書かれている。封筒の奥には今まで見た事もない文様の入った金貨。しかしこの金貨に刻まれた文字はよく知っている。

親父はついに見つけたらしい。私がこの仕事につくきっかけであり、研究者自らムチを片手に遺跡に潜っていくなんて悪癖を私に仕込んだ考古学ジャンキー。いい歳してガキのように私と遺跡探し勝負を挑んできた素晴らしい親父。

全ての文明の起源となった、未だ知られぬ古代文明遺跡。親父のライフワークとも言える研究が実を結んだらしい。この短い勝ち誇った子供のような手紙がいつものスタートの合図だ。私に来いと言っているのだ。まだ休暇は残っていたかな。

また私を利用しながら目当てのお宝だけは自分が持っていくつもりだろうが、それももう終わりだ。もう子離れしてもらおう。500年生きてても拝めないかもしれないこんな素晴らしい研究対象を前に出されたら、今度こそ親父を出し抜こうと言う欲などかわいいものだ。私もどうしようもない程に考古学ジャンキーなのだ。

私は愛用の考古学研究専用のノートパソコンを始め、何かと便利な相棒のムチと銃、あらゆるヤバめの機材を大量にカバンに詰めて空港へ向かった。

行き先は、全ての文明、全ての生命の起源と言われる伝説の地、「LA-MULANA(ラ・ムラーナ)」

CONTENTS

★★★ [LA-MULANA 公式ガイドブック 基礎知識編] ★★★

冒険の準備はいいか?.....1

- これがLA-MULANAだ!.....5
- LA-MULANAとは?.....7

始める前に.....10

- ゲームの目的を知っておこう!.....11
- ゲーム画面と遊び方.....12
- 基本操作を身につけよう!.....13
- メニューを使いこなそう!.....15
- アイテムメニュー.....17
- ソフトメニュー.....19

キャラクター.....22

基礎知識.....32

- アイテムを理解しよう!.....33
- アイテム紹介.....35
- 冒険の基本.....37
- ゲームの進め方.....38
- ヒントはどこだ?.....39

フィールド攻略.....42

- フィールドの構造.....43
- 謎のラ・ムラーナ遺跡.....56

資料編.....58

- ドット絵集.....59
- 楽譜集.....60

『これが LA-MULANA だ!』

遺跡探索考古学アクションゲーム

LA-MULANA の世界へようこそ! このゲームは難解でボリュームのあるゲームで覚えなければならぬこともたくさんあるが、まずは LA-MULANA がどんなゲームなのかを紹介しておこう!



LA-MULANA は 2D ジャンプアクション、広いマップを謎を解いたりアイテムを集めて歩き回る探索アクションというジャンルのゲームだ。400 画面にもおよぶ広大なマップが待ちかまえているぞ!



ゲームを始めたばかりの頃はどこに進んでいいか迷うこともあるだろう。しかしいくら広いとはいえ、手近なものからクリアしていけばきっと先が見えてくるんだ。焦らず、長〜く遊ぶつもりでやるのがいいぞ。



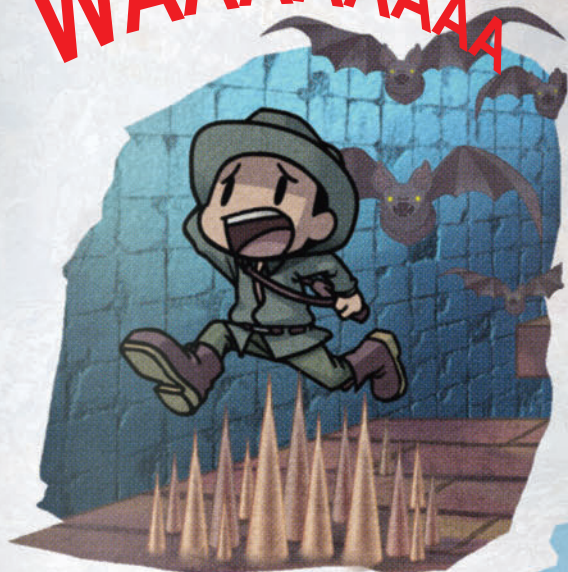
遺跡に眠る古文書から謎を解き明かせ!



LA-MULANA

博士の目の前で仕掛けが解かれていく!
これぞ謎解きの醍醐味!

WAAAAAAA



この部屋は一体? 激しい戦いの予感!

『LA-MULANA とは?』

いったいどんなゲームなんだろう?

このページではこのレトロな風貌のゲーム、LA-MULANA とはいったいどんなゲームなのかをさらにくわしく解説してみるぞ。



LA-MULANA は謎解きをメインにしたアクションアドベンチャーゲームだ。謎を解くことで行動範囲が広がっていく探索アクションと呼ばれるタイプのゲームだ。敵を倒すのはもちろん、膨大なヒントから謎解きを楽しむことがメインになるぞ。



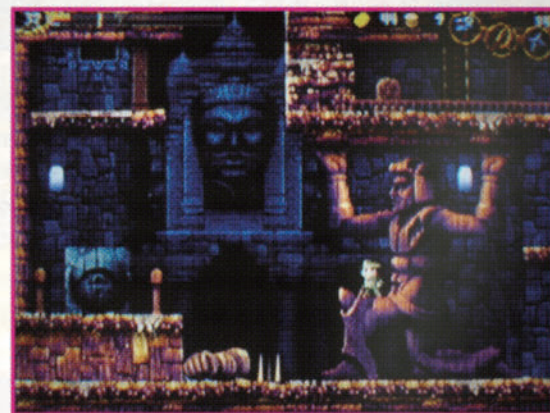
探索アクションゲームの歴史は、古くはゼルダの伝説やメトロイドなどの名作ゲームを生み出している。LA-MULANA はその流れを受け継ぎ、あえて2Dで探索ゲームの進化を目指して作られたゲームだ。とにかくボリュームのあるゲームなので、クリアするのも大変だ。

アクションや謎解きも難しい部類に入るだろう。しかしそれを乗り越えた時のうれしさがこのジャンルのキモでもある。ボリュームの分だけたっぷりと時間をかけてクリアし

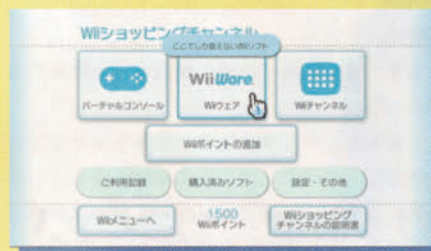


てもらいたいゲームだ。焦らず気長に構えよう!

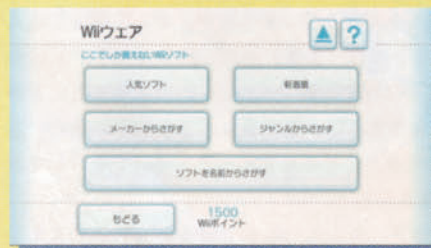
謎解きや、それに関する古文書の数も多いし、ゲームの後半に行くにしたがって謎解きもどんどん難しくなっていく。しかし必ずどこかにヒントがあるのが LA-MULANA だ。古文書の内容をメモに取ったり、簡単なマップをノートに書いてみたりするとあっさりクリアできちゃうこともある。どうしてもわからなければ誰かに聞いてみるのも手だ。今はインターネットがあるので攻略サイトを探すのもいいし、LA-MULANA に挑戦している人が集まるサイトで、みんなで考えるのもいいだろう。むしろそうやって多くの人とこのゲームを遊ぶのが一番楽しいかもしれないね。



LA-MULANA をゲットしよう!



① Wii ショッピングチャンネルから Wii ウェアを選ぶ



② ここから LA-MULANA をさがそう

LA-MULANA は Wii ウェアという Wii のショッピングチャンネルから買うことが出来るゲームソフトだ。1200Wii ポイントでダウンロードできるぞ。Wii ポイントとはショッピングチャンネルでゲームを買うために使うもので、クレジットカードやゲームショップなどでポイントを購入することで買い物が出来るぞ。



③ ポイントはこの画面から追加しよう

コラム No.1 遺跡探索の心構え

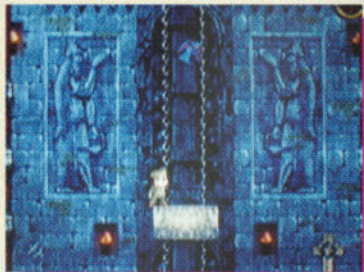
これまでの紹介ページでも書いて来たが、このゲームの膨大な量の謎には必ずヒントが存在している。しかしヒントと言っても謎の解き方そのものズバリを教えてくれる物はほとんどない。冒険の始めの頃はいいが、遺跡の奥に入っていくと仕掛けとヒントの位置が遠く離れていたり、幾つものヒントを組み合わせで初めてわかるものなんてものもある。それがLA-MULANAが難しいと言われる理由だ。

ヒント集めの基本はハンディスキャナで古文書を読み、長老や遺跡の語り部と話し、与えられたヒントがどの謎についての物なのかを推理していくことだが、このページではそれとは違う視点のヒントを紹介しようと思う。LA-MULANAの主人公はルエミーザ・小杉博士。考古学者だ。遺跡を調べるのが職業の主人公なのだ。遊ぶ側も考古学者になったつもりで挑んでみると、ヒントは古文書などの文章だけではないことがわかる。

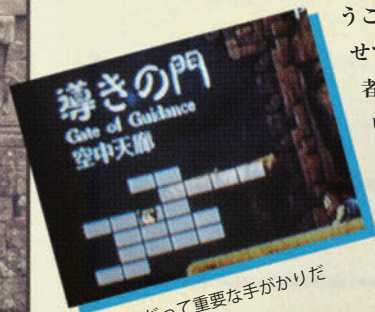
例えば遺跡画面にもヒントは隠されている。遺跡には何を意味しているかわからない壁画や石像が並んでいるが、似たような壁画がいくつかあることに気づいただろうか？壁画や風景からだけでは仕掛けの解き方まではわからないが、似たような壁画があるものは何かしら関連があるのでは？と推理するわけだ。

アイテムとして入手できるマップにも重要なヒントがある。マップを見ると遺跡の部屋ごとにつけられている部屋の名前がわかるのだが、古文書のヒントの中にはこの部屋の名前を示している物も多い。さらにはハンディスキャナで調べられる壁画や石像にも神様の名前が書かれてあったりする。部屋の名前と神様の名前、アイテムの名前や仕掛け、敵の名前などが関連してたりもする。アクション面でも気をつけるべきことがある。ルエミーザ博士は忍者の末裔ということもあり、ものすごいジャンプ力だ。つついジャンプ力に任せてスイスイ部屋を渡り歩いてしまいがちだが、そんな陽気な侵入者を餌食にするようなトラップも多いのだ。何も考えずに床にいた穴に落ちると真下に針が仕掛けられていたりするのだ。未知の遺跡を歩いていると思えば、まだ進んだことのない画面に入るときは慎重になるべきだ。それを気をつけるだけで幾つものトラップを回避できるだろう。

とにかく、考古学者になったつもりで慎重に、背景の小さな変化にも目を光らせてみよう！



▲ 同じような壁画がある場所は謎解きもつながりがあるのかもしれない



▲ 地図だって重要な手がかりだ

始める前に



[始まり]

始まりを意味する文字。生命が立ち上がる様を表している。



『ゲームの目的を知っておこう！』

これを知らなきや楽しくないゾ！



ゲームの目的は全ての文明の起源となったといわれる古代文明遺跡「LA-MULANA(ラ・ムラーナ)」の探索だ。しかし謎を解くといっても、その謎がいったい何なのか分からない状態だ。これでは何から始めればいいのか分からないだろう。しかし、以下の4つの事を目標にすれば自ずと道は開けるはずだ！

目指すべき目的はこれだ！

ラ・ムラーナ遺跡の謎を解け！

遺跡の謎を解くにはほとんどの謎を解かなければならない。目の前にある謎を解いていけばゴールに近づくということだ。

遺跡に眠るアイテムを手に入れろ！

遺跡の中には不思議なアイテムがゴロゴロしている。博士を強化したり仕掛けを解く物など種類は様々。集めて探索の場を広げよう！

どこかに眠っているガーディアンを倒せ！

遺跡の各部にはガーディアンと言う大ボスが眠っている。倒すと重要な場所への道が開けることもある。

フィールドの謎を解き明かせ！

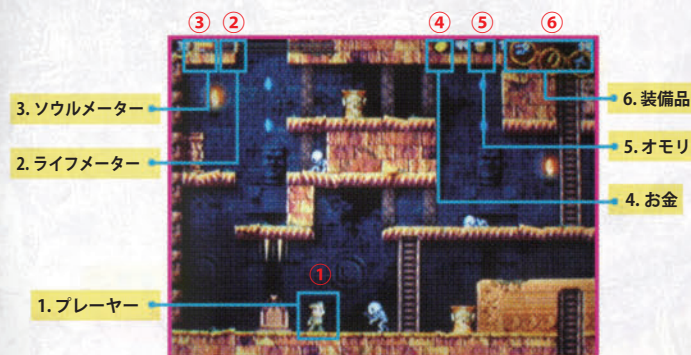
遺跡はフィールドという単位で区切られている。とにかく今いるフィールドをクリアするのも手だ。

ゲームの進め方

準備万端で遺跡に挑むはずだった博士だが空港でほとんどの探索道具を没収され、心許ない状態。でも大丈夫。次の事を心がければ冒険は進められるぞ！

- お金を貯めて村の店で必要な物を買ひ揃えよう。特にハンディスキャナ、古文書リーダーはぜひ準備しておきたいアイテムだ。
- 自信のない人はまず「導きの門」の全ての仕掛けを解いてみよう。自信がついたら他のフィールドに足を伸ばしてみるといい。最初から様々なフィールドを冒険してみるのもいいが無茶は禁物だ！
- ライフが減ってきたら、安全なところで魂の石を集めよう。また村外れや遺跡のどこかにはライフを回復してくれる温泉があるぞ。
- 忘れないで欲しいのは君は「考古学者」だという事だ。遺跡のちょっとした変化や怪しい箇所を目を光らせよう！

『ゲーム画面と遊び方』



遊ぶためにはまず画面の
方を知っておこう！ゲーム
中プレイ画面が一番重要だ
が、ライフや各種の選択し
た装備品の状態など、上側
のステータス類も常にチェ
ックしなきゃいけないぞ。
プレイ画面同様に注目すべ
き点を解説していこう。

〈1 プレーヤー〉

このゲームの主人公、ルエミーザ博士。
キミの分身だ。

〈2 ライフメーター〉

プレイヤーの体力を示す。残り体力が少なくなると警告音が鳴る。右の縦棒が上限。

〈3 ソウルメーター〉

時々、敵が落とす緑色の「魂の石」を取ると値が増える。ライフの上限と同じ量を取ると体力がすべて回復する。倒した相手によっては多量の「魂の石」を落とすぞ。

〈4 お金〉

敵や壺から入手できるお金。ショップで
買い物をするのに必要。

—〈5 オモリ〉

敵や壺から入手できる。これを使って解く仕掛けや開く扉がある。

〈6 裝備品〉

現在手に持っているメインウェポン、サブウェポン、装備アイテムが表示される。サブウェポンの上の数字は残弾数だ。

メニュー

博士はノートパソコンをもっていて、その画面がメニューになっている。武器やアイテムの選択や解説、ソフトの起動など、各種の設定画面が表示される。メニュー数を増やすソフトなんてモノもある。アクションテクニックだけでなく、メニューも使いこなせないと言ったゲームクリアは難しいぞ。また、コントローラー等の設定タブもあるので、必要ならば調整しよう。



『基本操作を身につけよう!』

博士を自在にあやつれるようになろう!

十字キー

左右の移動、ハンゴの昇り降り。
ショップの出入り等。

+ボタン

パソコンのメニュー画面の
開閉を行う。

1ボタン

メインウェポン使用、
キャンセル。

Bボタン

サブウェポン使用。
メニュー画面切替。

Aボタン

使用アイテムを使う。
メニュー画面切替。

-ボタン

ポーズ状態にする。

HOMEボタン

Wiiメニューを開く。

LRボタン

Wiiリモコンはボタンが少ないので、マンチャク
やクラシックコントローラで遊ぶのがおすすめ。
クラシックコントローラならLRボタン
を使って、メインとサブの切替がメニューを開
かなくても出来るぞ。

LA-MULANAではWiiリモコン、Wiiリモコン+マンチャク、クラシックコントローラ、ゲームキューブコントローラの各種コントローラに対応している。Wiiリモコンはボタン数が少ないのが難点だが、誰でも持っているものなので慣れている人はこれでもいいだろう。Wiiリモコン+マンチャクの組み合わせもやはりWiiとセットになっている。Wiiリモコンだけでは足りなかった分のボタン数をカバーすることができるぞ。唯一片手でメインウェポンやサブウェポンの切替ができるのも特徴だ。クラシックコントローラは十字キーで行う移動などの操作が左スティックでも可能だ。最も大きい利点は上でも書いたが、LRボタンでメインウェポンとサブウェポンの切替ができる点だ。ゲームキューブコントローラもクラシックコントローラと同様にLRボタンでメインウェポンとサブウェポンの切替ができるところが便利。自分にあったプレイスタイルを探そう!

LA-MULANA
ラ・ムラナ

【飛ぶ】

◀ 忍者の末裔だけに物凄いジャンプ力。ちょっとした壁なら簡単に越える。

【歩く】

◀ 普段からフィールドワークが多いので年齢にそぐわず疲れ知らずだ。

【メイン攻撃】

◀ 博士の基本攻撃方法。やけに扱いが慣れているが、そこは気にしちゃダメだ。

【サブ攻撃】

◀ 飛ばす物が多い。場面に合わせて使い分けよう。残りの弾数には気をつけて。

【入る】

◀ 上キーでショップやテントなどに入ることができる。特にノックはいらない。

【オモリを置く】

台に重なって下キーを押すことで仕掛けが作動する。オモリの数には余裕をもって。▶

【アイテムを使う】

アイテムボタンでアイテムをかける。その状況にあった物を使う。▶

【昇る】

◀ やはり野外での活動が多いせいかどこまでも昇る。降りるのも素早い。

【押す】

◀ 遺跡内にはブロックや扉など左右キーで押せるものがある。引くことはできないぞ。

【泳ぐ】

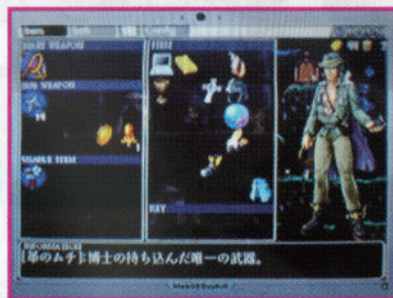
◀ 日本古来の泳法をマスターした博士は泳ぎが上手い上に息も長い。

【壁に張り付く】

あるアイテムを取得すると、ジャンプ中に斜め上キーで壁に張り付くことができる。▶

『メニューを使いこなそう!』

博士を助ける便利なメニュー達



LA-MULANA は謎解きゲームで、謎を解くために必要な要素も多くて大変だ。パソコンのメニューの機能を活用すれば冒険もスムーズになるぞ。メニューの仕組みを詳しく説明していこう。

これが冒険家愛用パソコン MobileSuperX だ!

博士の持っているパソコンはスパイや冒険家愛用の品で動作の信頼性で評価の高い日本製だ。ゲーム中のメニューはこのパソコンの画面なのだ。博士の持っているアイテムを管理したり、インストールしたソフトを



▲機能をしっかり覚えておこう!

▲メニューを切り替えて使えんだ。

起動してメールを見たりメモを残しておくことができる。メニューは複数あり、タスクバーを切り替えて使う。各メニューでは使いたいアイテムやソフトにカーソルを合わせて決定ボタンで選ぶ。右上でカウントされているのはプレイ時間だ。

ポーズ画面も重要!



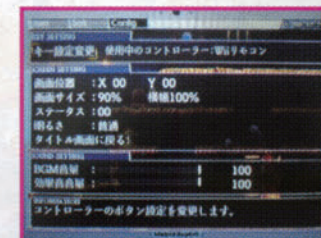
ポーズボタンは休憩時だけに使用するものと侮ってはいけない。マップ表示ソフトと各フィールドに対応した地図をもっていればマップと現在いる部屋名が表示される。聖杯を持っていれば、各フィールドへとワープするためのメニューも表示できるが、そのためには行きたいフィールドの聖杯石碑の解読が必要だ。ワープ先は指定したフィールドの聖杯石碑前になるぞ。



▲行きたい場所にワープできるぞ。

まだまだあるぞ MobileSuperX の機能

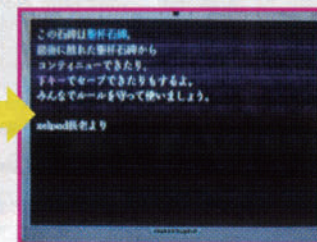
コンフィグメニューではコントローラーのキー設定の変更、画面のサイズや明るさ、BGM や効果音の音量などの調整ができる。自分にあった設定にすることも冒険を快適に進めるコツだ!



ハンディスキャナから古文書を読みとれ!



▲この石碑をスキャナで読んでみよう。



▲するとこんな風に表示されるぞ。

パソコンの機能には文字を読み込んで解読するというものもある。ハンディスキャナを装備すると、石碑や死体が残したメモを読むことができる。しかしラ・ムラナ文字はそのままでは読めないで、古文書リー

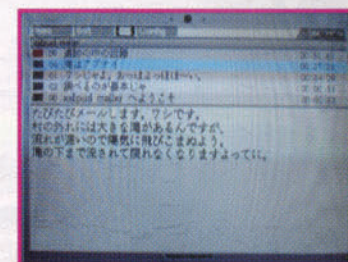
ダーをソフトメニューで起動しておこう。ヒントを得るには古文書を読み解くしかない。それ以外にも背景の壁画などもスキャンできる。気になるところはスキャナで調べるようにしよう。

起動ソフトでメニュー機能が増える!

冒険を始めて長老と会話すると、xelpud mailer というソフトがもらえる。これをソフトメニューで起動してみよう。するとタスクバーに長老からのメールを読むメニューが加えられる。他にもメニューが増えるソフトがあるし、石碑を解読する古文書リーダー、マップを表示するグルグルマップ、スキャンした文章を保存する文章右衛門などは早めに手に入れたいソフトだ。



▲このアイコンを選んでボタンを押そう。



▲長老からヒントのメールが届くんだ。

『アイテムメニュー』

集めたアイテムを使ってみよう！

メニューの中で一番使うのがアイテムメニューだ。武器の切り替えやアイテムを選択する重要なメニューだ。カーソルで選んで決定ボタンで装備するぞ。



〈1 メインウェポン〉

博士の武器を選ぼう。武器によって威力や攻撃範囲が違うぞ。状況に応じて使い分けることが肝心だ。

〈2 サブウェポン〉

Bボタンで使う飛び道具だ。メインウェポン同様、選択次第で敵へのアドバンテージが変わる。盾なんかもあるぞ。

〈3 使用アイテム〉

手に持って使うアイテムを装備する。ハンディスキャナのような特殊なものから、壁にはめ込む物など種類は様々。

〈4 装備アイテム〉

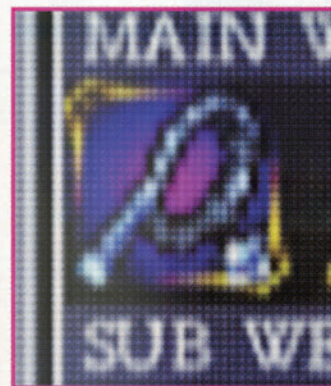
持っているだけで効果があるアイテムだ。カーソルをあわせると説明が見られる。

〈5 インフォメーション〉

カーソルを合わせたアイテムの解説文が表示される。何に使うかわからないアイテムがあれば調べてみよう。

〈6 ルエミーザ博士〉

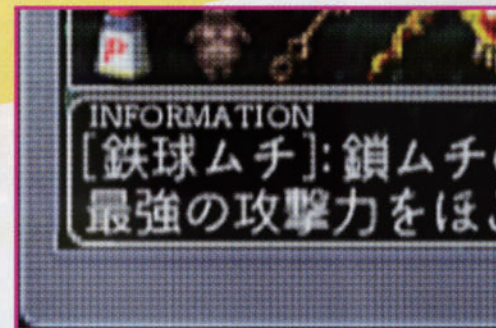
装備した武器や取得したアイテムによって博士のグラフィックが変わるぞ。



アイテムメニューでは現在選択している装備のバックが青く光る。変更する時はメインウェポン、サブウェポン、使用アイテムの順でカーソルが切り替わってくれる。それぞれの欄で左右キーで希望のものまでカーソルを動かし、決定ボタンで装備する。装備を決定するとカーソルが次の欄に移動する。使用アイテムを選択した後はカーソルはメインウェポンの欄に戻るぞ。



入手したものの、何に使うか分からないアイテムがあるかもしれない。そんな時はインフォメーションを見てみよう。思わぬヒントが得られることがあるかも。中には冒険の途中で姿を変えるアイテムなんてものもあるので、アイテムの変化も見逃さないようにしよう！



仕方のないことかもしれないが、装備が増えると右の博士がどんどん変な格好になっていくぞ。武器を持ち変えるのはかっこいいが、服の上に服を着たり、帽子の下に兜をかぶったりするのはどうなんだ？博士の妙な組み合わせの着替えを見つけるのも面白いかもしれない。

『ソフトメニュー』

博士のパソコンを強化してくれるぞ！

ソフトメニューもアイテムメニュー同様に重要。博士のパソコンで起動するソフトの管理ができるぞ。様々なソフトを試して機能を強化しよう。



＜1 ソフト一覧＞

全 20 個のソフトがある。ソフトには種類があるので覚えておこう。

●アプリケーション起動ソフト

起動するとメニュー項目がふえるソフト。重要。

●補助機能追加ソフト

ポーズ画面にマップ表示したり、メニュー機能を強化するもの。

●アプリケーション機能強化

アプリケーション起動ソフトの機能を強化する。

●ゲームソフト

遊ぶことは出来ないが、起動すると何かあるかも？

＜2 メモリバー＞

ソフトには使用メモリ数があり、パソコンの総メモリ量を超えて起動は出来ない。

＜3 機種名＞

使っているパソコンの機種名だ。はじめは博士が持ち込んだパソコンだ。残念ながら段々力不足になるかもしれない。

＜4 インフォメーション＞

カーソルをあわせるとアイテム同様にソフトの解説文が表示される。利用方法が分からない時は参照しよう。

各ソフトには使用するメモリ容量が設定されている。ソフトを起動させるにはその分、パソコンのメモリに空きがないといけないわけだ。古文書リーダーやグルグルマップなど基本的な物はメモリ使用量が少ないが、便利なソフトやゲームソフトは使用メモリが多い。メモリバーを超えてソフトを起動することはできないため段々容量が不足がちになるが、物語が進むとメモリ容量の多いマシンを入手できるぞ。



ソフト組み合わせ効果

ソフトの中には同時に起動した物の組み合わせによっては、さらに便利な機能が現れることがある。冒険に役立つ機能や謎解きに必須な物、プレイヤーの強化をしてくれる物、はたまた予想外の出来事を起こしてしまう物まである。いくつかの組み合わせを紹介するので、残りは皆で探してみよう。ソフト収集や組み合わせ探しも楽しいぞ。

オススメ組み合わせ効果



現在位置
ゲート
聖杯石碑
光十字
妖精
ショップ
語り部
賢者
別のフィールドへ

グルグルマップ+グルグルストリート
グルグルストリートで色分けされた地図を見る事が出来るが、組み合わせると各種アイコンまで表示される。

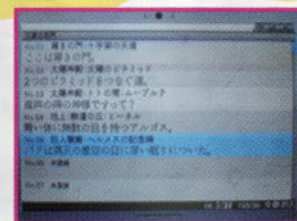


▲見やすくて便利になるぞ。

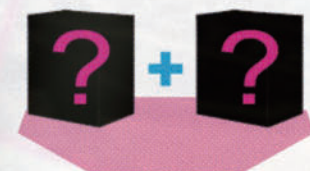


文章右衛門+追加文章メモリ

文相右衛門は古文書や会話を記録できる便利なソフト。追加文章メモリを組み合わせると記録できる数がふえるぞ。



▲これでも足りない人は紙にメモだ！



? + ?

瀕死でゲームオーバーになりそうになった時に一度だけ復活するらしい。



▲うっかり死んでも大丈夫？

コラム No.2 古代遺跡の知識

ラ・ムラーナ遺跡はすべての文明の源となった遺跡である。地上に栄えた古代文明はラ・ムラーナ遺跡にルーツがあるのだ。

ということは、ラ・ムラーナ遺跡を探検するにあたり、有名な古代文明の知識ぐらいいは知っておいたほうがより LA-MULANA の世界に入って楽しめるはずだ。

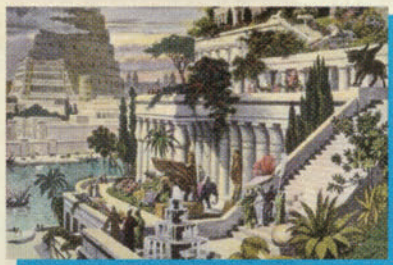
誰でも知っているような有名どころでいえば世界四大文明。エジプト、メソポタミア、インダス、中国の古代文明だ。

エジプト文明はピラミッドやスフィンクスで有名だ。誰でもエジプトの壁画といえば横向きの人間を描いた物と思いつくはずだ。独特の生死感と神話があり、エジプト神話はギリシャなどヨーロッパの神話のルーツといわれているぐらいだ。

メソポタミアとは、世界最古の古代文明といわれるシュメール文明を中心としたものだ。中東に残るジグurat、宇宙人がもたらしたといわれる高度な文明。

インダス文明はインドを中心とする文明で、ラーマヤナなどの世界最古の古文書には核戦争と思われる描写があることで有名だ。インダスの神話から派生したヒンドウの神々などとはとてもユニークだし、仏教発祥の地というのも見逃せない。

中国文明はいくつかの文明が断絶的に興っており、長江文明、黄河文明などがある。発掘され



た遺跡は少ないのだが、秦の始皇帝陵は巨大なピラミッドになっている。

それ以外にも、メキシコや南米にもインカ、マヤなどの有名な古代文明が栄えていたし、日本などは縄文時代と呼ばれる1万年も前の文明が実はかなり高度なものだったという説もある。

遺跡としては残っていないが、アメリカにもメソアメリカ文明やインディアンが伝える歴史があるし、カンボ

ジアのアンコール遺跡群などもまだまだ全てが解明されていない独自の文明だ。

今はいい世の中になっていて、これらの古代文明に興味があればネットで検索すればたくさんの画像が見られる。遺跡に残された文様や構造など、ラ・ムラーナ遺跡に通ずるものを見つけてみるのも一興だろう。



キャラクター

之

[誕生]

誕生を意味する文字。生まれてきた子を取り上げる様を表している。



ルエミーザ・小杉

Lemeza Kosugi

考古学者。31歳。日系3世。祖父は日本人で忍者の末裔でもある。現在は大学で教鞭をふるう傍ら、現地で遺跡の調査を行う現場主義者。

同じく考古学者の父親と遺跡探索や研究成果を競う事も多いが、経験の差からかいつも父親においしい所を持っていかれているのを悔しがっている。

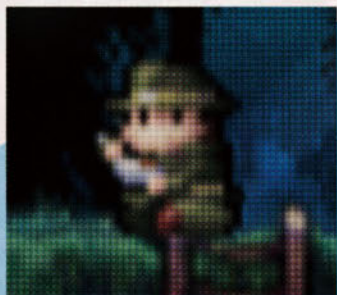
冒険者用ノートパソコン「MobileSuperX」を手放さない。嫌いな物は特にないが、好物はカレー。



◀ 博士は忍者の末裔だ。常人では進めない所でも根性でなんとかなる。



◀ 博士は尻に火がつこうが感電しようがつぶされようが、冒険を続けるのだ。



◀ 博士ほどの男になると、どこでもカレーを食べる

ゼレブド長老

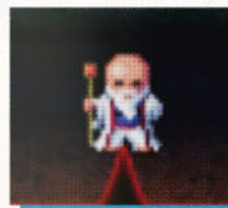
Elder Xelpud

年齢不詳。ラ・ムラーナの遺跡を守る「旅立ちを見守る一族」の長老。

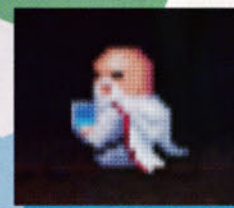
一族の掟に従い遺跡を守っているが、「ラ・ムラーナの遺跡を守る」事以外には驚くほど寛容な上、無類のハイテク好き。

自分が利用する為に村外れの大瀑布で発電までしている。

しかしそのお陰で一族の村がジャングルの奥地にあるわりに物資が豊富なのである。



◀ 偉い人のはずだが、暇があれば博士にメールを出してばかりいる。



不意打ちでテントをおとずれるとゲームに熱中してたりする。▶



ショーン・小杉

Shorn Kosugi

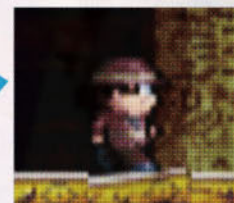
歴史学者。62歳。日系2世。

人類学、歴史学の権威として知られる人物でルエミーザの父親。そのほか生物学や天文学にも精通しており、人類の起源を追い求めている。

数年前、「全ての文明の起源となる文明がある」という大胆な説を発表した後、行方不明になっている。年齢60を越えるとは思えない肉体と凄まじいサバイバリティを誇る鉄人である。



▲ もう結構な年だが、体力、行動力は博士もびっくり。



◀ 遺跡に入ったきり消息を絶った博士の父親。



ムーブルク Mubruk

遺跡の中で眠りにについている少女。3019歳？
四賢者の一族の一人で、幼いながらも賢者に引けをとらない優れた知能の持ち主。彼女を眠りから開放することができれば、遺跡に関する豊富な知識で手助けをしてくれるに違いない。

永遠の命を与えられて遺跡のどこかで眠っていると言う。▶



妖精女王 Queen of Fairies

かつては地上にも生息していた妖精族の生き残りの長。

冒険者の手助けをしてくれるが、まずは力を試される事になるだろう。その他にも重要な使命を背負っているらしいのだが……



◀ 試練をクリアすると妖精達が博士に協力してくれるそう？



四賢者 Four Philosophers

遺跡の中で永遠に眠り続けていると言う伝説の賢者達。
伝説では遺跡の全てを知り尽くし、その知識を後の者に伝えるために眠り続けているらしいのだが、その姿を見た者はいない。

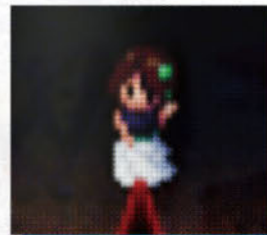


▲ この石像は四賢者に関係あるのだろうか？



他にもいるぞ、愉快的遺跡の住人たち

遺跡には他にも会話を出来る人？たちがいる。地上の村人やお店はもちろんだが、実は遺跡の中にも会話できる人がいる。とはいっても人と言うか、幽霊やガイコツだったりするかもしれないが、それでも遺跡の中の数少ない情報源だ。



▲ 言葉の悪い売り子



▲ 威厳たっぷりな骸骨



▲ 死んでも商売！

敵キャラクター

博士を襲うモンスター達の一部を紹介！

遺跡の中には様々なモンスターが徘徊している。その数総勢120種類以上！その中でも冒険の始めに目にするモンスターを紹介しよう。

モンスター

遺跡の中に多数はびこる雑魚モンスター。雑魚と言っても中には強敵が。

スケルトン

◀ 死者の骨に再び魂が宿ったアンデッド。攻撃を受けても崩れるだけで再び立ち上がってくる。



ミルメコレオ

◀ ライオンとアリの混ざったモンスター。近づかなければ無害なモンスター。



バット

遺跡内を飛び回るコウモリ。数が多いので案外手こずるだろう。▶



トグ

壁に仕掛けられた穴から次々出て来るカエル型のスライム。弱いがとっても邪魔な敵だ。▶



マスクマン

ラ・ムラーナの中に住む原住民の一部だったもの。盾で攻撃を防いでしまう。▶



ロックハンド

▲ 巨人像の腕だけが意思を持ってうろついている。博士を見つけると猛スピードで突っ込んで来るぞ！



ヘッジ



◀ 普段は鈍いが、敵を見つけると体を丸めて体当たりをして来るハリネズミ。

コダマネズミ

◀ 敵を見つけると自らの体を爆発させて攻撃してくるネズミ。



ケイトシー

玉乗りをしている猫。かわいいからと近づくとボールをぶつけられるぞ！▶



ゴースト

死者の魂がただよっているもの。出たり消えたりを繰り返す。▶



キラロック

◀ 遺跡を守る仕掛け。敵が近づくと大爆発を起こす。



アルゴス

青い体に無数の目を持つ巨人。地上の村の外れに住んでいる。倒すにはあるアイテムが必要なので、博士が弱いうちは近づいてはダメだ！▶



カコウジュウ



ルームガーダー

遺跡の重要な部屋を守る中型のモンスター。彼らがいる場所の先には何かしらの秘密が隠されているかもしれない。中にはガーディアンに匹敵するような強さのルームガーダーもいるぞ！戦う前に装備を整えて体力を回復しておこう！



◀ ライオンの顔に馬の足のついた怪物。その足で自由に跳ね回り、近づくものを蹴り殺す。うかつに近づくと強烈な蹴りが飛んで来るぞ！

フェル



人間の体に2対の翼、犬の顔を持ち、熱をあやつる悪魔。力も強く、炎をまとった岩を投げつけて来る。▶



バスズ

ハエの姿をした地獄の首領と伝えられているが、実際はラ・ムラーナの中心で遺跡のすべてを見張っている。▶

ベルゼブブ



▲ 4つ目の牛の顔を持った巨人。戦いの天才で、6本の腕であらゆる武器を使いこなす。知力も高く、死なない体を身につけているというが……

シュウ

ガーディアン

ラ・ムラーナの遺跡を守ると言われている大型のモンスター。その存在も攻撃も圧倒的。倒すには万全の準備とかなりのアクションテクニックが必要だ。ガーディアンを倒すと遺跡のさらに奥へと進めるようになるが、どうしても勝てない場合は博士を鍛えて再戦しよう！



アンフィスバエナ

▲ 体の両端に頭を持つ蛇のガーディアン。2つの頭が同時に攻撃を仕掛けてくる為、逃げ出すことは不可能と考えた方が良い。

エルマック

◀ 太陽の化身と言われている巨大なエリマキトカゲ。口から炎を吐き、巨体ながらも猛スピードで走る事が出来る。



バハムート

巨大な魚のガーディアン。海を支配すると言われているモンスターで、水の中を縦横無尽に動き回る。口から強烈なプレスを吐き、巨体による体当たりも仕掛けて来る。中盤の難敵！▶

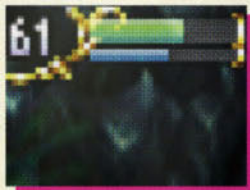


コラム No.3 疲れたときの休憩方法

ルミエザ博士には体力ゲージがあり、このゲージが0にならない限りは博士は死なない。ゲームを進めて博士の体力が増えてくれば、アクションが難しい難所もダメージ覚悟で突破することも出来る。そういった戦法を取るとなると、しっかり把握しておきたいのが体力の回復方法だ。特に他のゲームと大きく違うところは、セーブやコンティニューでは体力が回復しないところだ。ピンチになったからわざと死んで体力を戻してやろう！という方法が使えないのだ。ピンチのときにセーブすれば再開はピンチのままになるのだ。

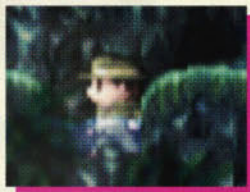
このゲームには体力を回復する方法がいくつかある。その時その時の状況に応じて適切な体力回復方法を選ばないと面倒なことになる。全ての体力の回復方法を解説しておくので、それぞれの特徴と利点を覚えておこう！

ソウルメーター 一番オーソドックスな回復方法。敵を倒すと時々出現する緑色の玉、「魂の石」を取ると、体力ゲージの下にあるソウルメーターが上昇する。このメーターが体力の上限と同じだけたまると、体力が全回復するのだ。ゲーム開始直後の弱いころの博士であれば、わりと早くメーターがいっぱいになる。しかし博士が強くなって体力が多くなるとメーターをためるのも大変だ。この回復方法の一番の利点は回復のタイミングを好きなときに選べることだ。体力回復方法がない難所に向かう前に、メーターを満タンぎりぎりの状態で止めておき、ピンチになったら敵を倒して魂の石を取ることで好きなときに全回復できる。



妖精 とあるイベントをこなすと、遺跡の所々に白い光が現れる。それに触れると妖精が出現する。赤色の妖精が体力を回復してくれる。しかも一定時間博士の後をついてくるので、ルームガーダーと戦うときなどに連れて行くと戦いかなり楽になるはずだ。問題があるとすれば、必ず体力回復妖精が出てくれるわけではないということ。しかも一度出現するとしばらくの間、妖精の光が出現しなくなる。

温泉 地上の村から左に進むと温泉がある。入っているだけで体力を回復してくれるので、もっとも楽な回復方法かもしれない。地上に戻って長老に話をするついでに寄るといいだろう。欠点があるとすれば、地上に戻らなければならないということ。聖杯石碑を記録していないフィールドを探索している時だと、地上に戻ることでもう一度難所を最初からやり直さなければならないこともある。



生命の宝珠を取る 体力ゲージを32アップしてくれるアイテム、生命の宝珠。発見したらすぐ取りたくなるが、実はコレも重要な回復手段。体力をアップしてくれると同時に全回復してくれるので、発見してもあえて取らずにおいて、ピンチになったら取りに行くというのも有効な回復手段だ。

ガーディアンを倒す ガーディアンを倒すとご褒美として体力が全回復するのだが……強力なガーディアンを倒すために体力が必要なので、これを当てるのは間違いというべきか。



基礎知識



[営 み]

営みを意味する文字。杯を運ぶ人間をあらわしている。



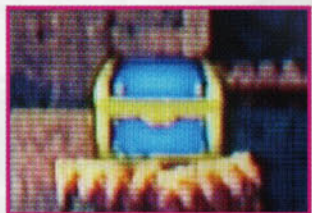
『アイテムを理解しよう!』

入手方法とアイテムの種類を解説するぞ

ここからはもっと踏み込んだ攻略情報を解説しよう。

LA-MULANAにはかなりの数のアイテムが登場するが、様々な形で散らばるように存在している。宝箱の中に入っていたり、壁の中に隠されていたり、お店で売っていたり。

入手困難なものもあるが、どれもゲームを進めるには欠かせない。入手方法やアイテムの種類にはルールがあるので、覚えておくと冒険に役立つ。まずは入手する手段を知っておこう!



▲ 豪華な宝箱



▲ 叩くと壊れる壺



▲ うろつくモンスター

宝 箱

遺跡の中でのお宝と言えば宝箱だ。中に入っているのは役に立つ高級なアイテムばかり。その代わりに宝箱を開けるには仕掛けられた謎を解かなければならない。仕掛けを解くと宝箱の鍵が外れてふたが開く。そうなれば武器で宝箱を叩けば中身を出すことができるんだ。

壺・モンスター



▲ いろんな壺があるぞ

遺跡内に無数にある壺からは主にコインを入手できるが、時にサブウェポンの弾や錘も入っている。モンスターからも同様にアイテムを入手できるが、ソウルメーターを上昇させる魂の石を落とすことが壺との違いだ。

財 宝

少々地味な箱だが、あなどってはいけない。この小さめの宝箱にはコインがぎっしりつまっている。壺と違って簡単には開けられないのが残念!



▲ 仕掛けが解けたら武器で叩いて箱を開ける!

お 店



▲ 上キーを押して中に入るぞ

ほとんどのフィールドにあるお店。錘やサブウェポンの弾を扱っているが、中には高級アイテムやソフトがあることも。特に地上の店は役立つ物ばかりだぞ!

アイテムの種類



★ 武 器 ★

アイテムの取得方法を理解したら、次はアイテムの種類を覚えよう。アイテムメニューを見るとわかるが、アイテムには武器、道具、装備品などに分類できる。道具や装備品などは青色の大型宝箱に入っている。重要なものや役立つものは宝箱自



▲ これが武器屏だ

体が隠されていることもあるぞ。

戦闘や謎解きに必須になる武器だが、これらは武器屏と呼ばれる石の屏の中に隠されている。叩くと天罰があるので注意しよう!

★ 使用アイテム・装備アイテム ★



装備アイテムは持っているだけで効果のあるアイテム。手に持つものを選択できるものを使用アイテムという。



使用アイテムによっては特殊な使い方をするものもあるが、基本はアイテムボタンを押すことで装備しているアイテムを使うことができるんだ。古文書や壁画の形から使うものを推理しよう!

★ ドロップアイテム ★



▲ 金持ちへの道は小銭集めから?

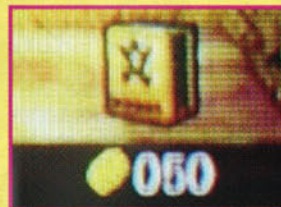


壺やモンスターから得られる小さなアイテムをドロップアイテムと呼ぶ。主にコインやサブウェポンの弾や錘や魂の石などだ。ルームガーダーからは大量にゲットできるぞ。どの敵が何を落とすか覚えておくといいだろう。

★ 他にも…… ★

これらの他にも、各フィールドの地図やライフを増加させる生命の宝珠などがある。印という物を入手すると、同じ古代文字で書かれた封印を破壊できるようになるらしい。いわゆる鍵のような物だ。

★ ソフト ★



パソコンにインストールして起動できるソフト。現代文明の物なので宝箱の中にはなく、店で売っていることが多い。探検中に命を落とした冒険家が遺跡の中で落とした可能性があるかも?

パソコンにインストールして起動できるソフト。現代文明の物なので宝箱の中にはなく、店で売っていることが多い。探検中に命を落とした冒険家が遺跡の中で落とした可能性があるかも?



▲ 生命の宝珠



▲ これが印の封印だ

『アイテム紹介』

使い道を知らなきゃ意味がない！

アイテムメニューでアイテムにカーソルを合わせると、インフォメーションに説明が表示される。それでアイテムの使い道を探るといい。様々なアイテムが冒険の手助けをしてくれるのだが、ここでは冒険の序盤に必要なアイテムを紹介しよう。

武器

武器はメインウェポンが6種類、サブウェポンが14種類ある。状況に合わせて使い分けるのがコツだ。



■ 革のムチ

博士の自前のムチ。心許ないがはじめはこれでしのぐしかない。



■ 鎖ムチ

革のムチの倍の破壊力があるぞ。手に入れる時は慎重に！



■ 手裏剣

基本的なサブウェポン。強敵にはまずコイツで様子見だ！



■ ナイフ

小回りのきく便利なナイフ。ムチよりも強く、素早い武器だ。



■ 斧

とても重く振りが遅いが威力はバツグン。攻撃範囲も広いのだ。



■ 車手裏剣

床を転がりながら進む手裏剣。敵を突き抜け、坂も登る。

アイテム

とにかく数が多い使用アイテムと装備アイテム。遺跡の奥にはまだまだ多くのアイテムが隠されているぞ。



■ 聖杯

聖杯石碑を読むと場所が記録されて、ワープできるようになる。



■ ハンディスキャナ

地上で売っている。石碑や死体、壁画などを調べることができる。



■ 時のランプ

火を吹き消すことで時間をとめる伝説のアイテム。入手困難！



■ ほら貝

仕掛けが解けると不思議なメロディーで知らせてくれる。



■ 防水ケース

これがないと水中ではパソコンが使えないぞ！



■ ヘルメスの靴

伝説の英雄がはいていたといわれる靴。歩くスピードが速くなる。



■ 十字架

怨霊の苦手な十字架。ある敵に触れるだけで倒せるようになる。



■ 兜

変わった形だが、かぶることで滝に入っても流れなくなる防具。



■ 魚水晶

霊魚が宿った水晶玉。水の中の毒を中和してくれる。



■ イカリ

ガラクタ。だがその重みで水流に対して体が安定する。

ソフト

パソコンで起動できるソフト。お店で買うことがほとんどなので、お金をためよう。



■ xelpud mailer

長老からのメールを受信する。メニューで起動を忘れずに！



■ 文章右衛門

古文書や語り部のメッセージをMENUボタンで保存できるようになる。



■ 撮る de ヨムヨム

遺跡の写真をスキャンして隠された文章を探しだす。



■ 古文書リーダー

石碑の古代文字を翻訳してくれる。早いうちに買っておくこと！



■ グルグルマップ

地図を拾っていればポーズ画面で簡易マップを表示する。



■ GUILD

隠された店があるとブザーで知らせてくれる。

その他

アイテムメニューには表示されない消耗品。



■ 生命の宝珠

博士のライフ上限をアップし、回復もしてくれる。



■ オモリ

仕掛けを解くには欠かせない存在。店で買ったり遺跡内で拾おう。

『冒険の基本』

遺跡冒険初心者必読！

ラ・ムラーナの遺跡はとても複雑だ。何も考えずにうろろしているとすぐに迷ってしまうぞ！次に何をするか、目標を持って探索しないと行き詰まってしまうんだ！



▶ 仕掛けを解こう！

冒険の基本は遺跡内の仕掛けを解いていく事だ。仕掛けの解き方は様々で、スイッチを押したり、台座にオモリを置いたり、敵を倒したり…

▶ オモリは大切に

特にオモリは冒険を進める上では欠かせない。仕掛けを発動させたり、中にはオモリで開く扉も存在するんだ。遺跡内の鍵のような存在だ。無駄遣いをしないように心がけてくれ！



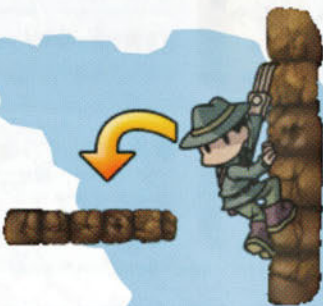
▶ 怪しい場所はスキャナで調べよう！

ハンディスキャナも冒険には欠かせないぞ！遺跡の中にはヒントを教えてくれる人はほとんどいないのだ。ヒントは自分で探すしかない！古い石碑や白骨死体、その他にも怪しい所はスキャナで調べてみよう！何か見つかるかもしれないぞ。



▶ テクニックで乗り越える

なにも頭を使うだけが仕掛けを解く方法とはかぎらない。遺跡を隅々まで探索するにはアクションのテクニックも必要！「ここは登る事が出来るの？」というような場所でもテクニック次第でのりこえられるかもしれない？



▶ 仕掛けを解く時は慎重に

どうやらラ・ムラーナの遺跡は神聖なる力で守られているようだ。盗掘や侵入が容易でないのはこれが原因。むやみやたらにそこらのものを触ったり壊したりしないこと！神聖な遺跡を荒らすものには強烈な雷の天罰が下るぞ。仕掛けを解く時は慎重に！



『ゲームの進め方』

何をしたいかわからない人のために

ここまでLA-MULANAの遊び方を説明してきたが、慣れていないとすぐにどう進めてよいのかわからなくなるのがこのゲームだ。ここでは知識面ではなく、ゲームをスタートしてからの手引きを紹介したいと思う。慣れない人はこの通りに進めてみよう！

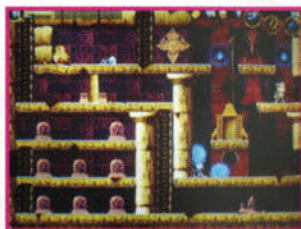
- ゲームはまず地上の村からスタートする。1つだけ開いている長老のテントを尋ねよう。
- 地上と遺跡には壺や箱が残されている。これらの中には冒険に役立つ物やお金が入っている。まずは地上や遺跡の入り口付近で壺を壊してお金を貯めよう。
- 長老と話をすると xelpud mailer というソフトをもらえるはずだ。メニューを開いてソフトメニューで xelpud mailer を起動しておこう。長老からヒントのメールが次々届くので、とりあえずメールの指示に従ってみるといい。
- 地上の村にはいくつかお店がある。すぐには全てのアイテムを買うお金は貯まらないと思うので、お金が貯まってから買いにこよう。石碑を調べるハンディスキャナと、古文書を読みとる古文書リーダーだけ買っておけばとりあえずは大丈夫。
- 遺跡に入ると、宝箱や様々な仕掛けがある。謎を解くにはいろんな方法がある。始めのうちは長老がメールでいろいろ教えてくれるはずだ。仕掛けの種類を少しずつ覚えていこう。
- 遺跡の中にはモンスターがたくさんいる。体力が減ってきたら無理をせずに地上まで戻ろう。体力を回復できる温泉があるぞ。
- 聖杯石碑を見つけたら必ず読んでおこう！聖杯石碑に触れると死んでもそこからコンティニュー出来るので、最初のうちは何か仕掛けを解くたびに戻ってきた方が安心だ。
- 遺跡の仕掛けや罠には必ず何かしらのヒントがある。手当たり次第に壁をたたいたりしていると痛い目を見るぞ。ヒントをメモって推理してから仕掛けに挑もう。
- 画面を切り替えた先に罠が待ちかまえている事が多い。次の画面がどうなっているか確認もせずに飛び降りるとたいいて罠が待ちかまえているぞ！
- LA-MULANA の基本はとにかくヒントを集め、推理して仕掛けを解いていくこと。ハードなアクションゲームと思っているかもしれないが、実は難解なアドベンチャーゲームでもあるんだ。こうして少しずつ謎を解いていけば、仕掛けの特徴も覚えて、博士もアイテムで強くなり、どんどん先に進めるようになるはずだ。
- そして最後に重要な事だが、LA-MULANA には決まった進め方はない。好きな所を進めばいいし、強い敵がいたら自分が強くなるまで後回しにしても構わないんだ。まずは慣れる事！慣れてきたら最初からやり直すって手もあるぞ！

『ヒントはどこだ?』

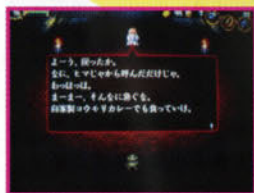
ヒント集めは効率よく!

ゲーム中、博士は様々な場所でヒントを得ることができる。

それは村の住人からだったり、遺跡内の石碑からだったり。あちこちで見たり聞いたりしたヒントをまとめることで遺跡の深部に迫ることができる。後で困ることのないようしっかりヒントを探して欲しい。



いろんな人?に話を聞こう



▲役に立たない話もあるけどね!

地上にいる長老はメールでの手助け以外にもいろんなヒントをくれるので、冒険が進むたびに訪れるのもいいだろう。長老以外にも遺跡内外には色んな人?が住んでいるので見つけて訪れてみよう。ヒントを聞けたり、重要なアイテムを売っている店だったりするぞ!

考古学とは調べることナリ!

遺跡内でのヒントの大部分は石碑を読むことで得られる。石碑に書かれた古文書がどこの仕掛けのヒントになっているかを推理するんだ。



▲ム、ここのことかな?

部屋の名前や石像の名前がヒントになっていることもあるので、石碑以外の怪しいものもスキャナで調べておこう。「この文章はこの部屋の石像のことを言っているのか?」とひらめけば次は行動あるのみ!



▲なにやら場所を示しているような?

危険の前にセーブ!

プレイ中に強敵と戦う前やライフが少なくなってきた時は、聖杯石碑でセーブしておくといい。石碑の前で下ボタンを押せばセーブ画面になる。聖杯石碑を通過するだけでも、以後そこからのコンティニューが可能になる。もし博士が途中で倒れることがあってもこの手順さえ踏んでおけば安心だ。

ただしロードしても体力は回復しないのでピンチのときにセーブするのは危険だぞ!



▲どのフィールドの聖杯石碑にするかもポイント

あぶないトラップも知っておこう!

遺跡内部にはアイテムだけでなく、博士の邪魔をする仕掛けが存在するぞ。モンスターだけでなくこちらにも注意しよう。またトラップだけでなく、逆に博士を助けてくれる仕掛けも紹介しよう。



★落とし穴★

一見、普通の床と変わらないが、その上を通過すると穴が開いて落下してしまうトラップだ。



★針★

刺さると大ダメージを受ける針。尖っている所以外なら安全。



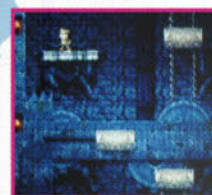
★天罰★

この目玉の壁画に注意! これがある部屋でむやみに壁を叩いたりすると雷が発生してライフが大幅に減らされるんだ! 最も注意したいトラップのひとつだ。

★壊れる壁★



武器で壊せる壁や、上に乗ると崩れる壁もある。



★移動床★

エレベータのように移動する床。タイミングよく乗ろう。

★ブロック★

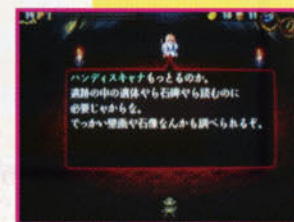
押すことが出来るブロック。ブロック台に乗せると?



使ってみればキーアイテム!



ハンディスキャナ等の使用アイテムはしかるべき場所で使わないと効果がない。例えば鍵のようなアイテムは鍵穴の前で自分で使わなくてはならないというわけだ。それぞれの用途はそれまで得たヒントやアイテム説明を参考にしてみよう。装着して長老と話をするアイテムの説明もしてくれるぞ!



コラム No.4 ソフトの組み合わせ表

メニューで選択することで起動し、アイテムとは違った特殊な効果を発揮するパソコンソフト。博士のノートパソコンに機能を追加してくれるものから、マップ表示や隠れた店があることを教えてくれるものまである。

実はこのソフト、単体でも便利な機能を提供してくれるが、組み合わせることでさらに特殊な効果を発揮するものがあるのだ。効果のないただのゲームソフトかと思いきや、実は隠れた便利機能がついていることもあるのだ。パソコンのメモリ以上は起動できないので組み合わせ方法を考えなければならないが、これを利用しない手はない。

ここではゲーム中で効果を発揮するソフトの組み合わせを表にしてみた。しかしながら、どれも便利な機能ばかりなので虫食い表にさせてもらっている。あいているところは君自身が冒険の中で見つけてみよう。組み合わせ効果があるものは起動するときにメニューが音で知らせてくれるぞ。表を全て埋めることが出来れば冒険のプロフェッショナルになるのも不可能じゃない！

ゲルゲルマップ + ゲルゲルストリート	色つき枠アイコンつきの完全マップを表示する。
文章右衛門 + 追加文章メモリ	文章右衛門の文章記録数が増える。
ENGA MUSICA + ?	ゲーム中の全曲を聴く事が出来る。
Death Village + ?	ダメージ後の無敵時間を延長する。
薔薇と椿 + ?	ムチ以外のメイン武器を強化する。
ミラクルウィッチ + ?	必ずお宝妖精が出現する。
ミラクルウィッチ + ?	必ず鍵妖精が出現する。
ミラクルウィッチ + ?	必ず武器妖精が出現する。
ひっこしぼろぼろ + ?	死んでもしまっても一度だけ復活する。
? + ?	妖精の復帰時間が短くなる。
? + ?	ムチ系武器を強化する。
? + ?	開発者の隠しメッセージが読めるようになる。
? + ?	起動すると聖杯画面で裏フィールドにも飛べるようになる。

フィールド攻略

ㄥ

[滅 び]

滅びを意味する文字。息絶える人間を表している。



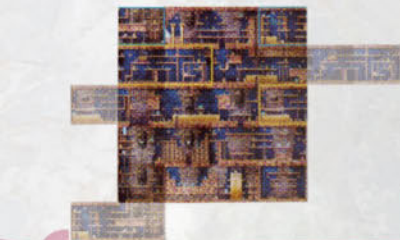
『フィールドの構造』

知らなきゃ迷って死んじゃうぞ！

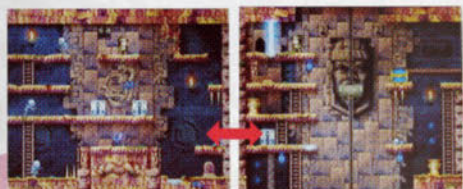
遺跡の「フィールド」はいくつかの「ルーム」で区切られている。地図を見るとルームごとに名前がつけられているのがわかるはずだ。さらにこの攻略では1画面分のエリアを「ビュー」と呼ぶことにする。倒した敵やオモリ台はルームを切り替えることで復活することも覚えておこう。



遺跡内の各フィールドは複数のルーム、合計20のビューから構成される。上下左右のビューは両端でつながっていて、右の図のように4×5マスにおさまるようになっていた。これを覚えておくことでフィールドの構造も理解しやすいぞ。



このように4×5ビューにまとまる。これを理解するんだ！



例えば導きの門の場合、蛇の至聖所の遺骨の背後から聖杯の竪穴に抜けられるのだ。

フィールドやルームの名前も重要だ！

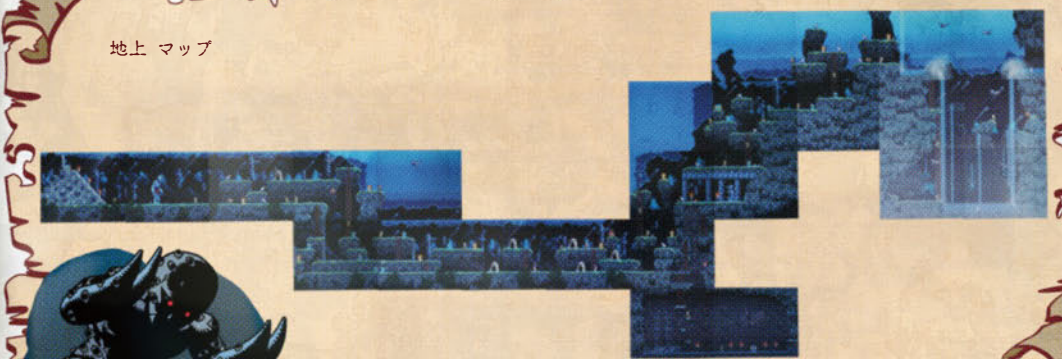
フィールドは勿論だが、ルームごとに名前がついている。遺跡のあちこちにみられる死体が残したメモや石碑にはルームの名前が書かれているものがあるのだが、これが重要なヒントになることも。新しいフィールドにきたら地図を見つけて確認するようにしよう。



地上

冒険は地上にある「旅立ちの村」から始まる。すぐに怪物たちを狩ったり、壺からアイテムを得てもいいが、重要なポイントから先にまわって遺跡攻略の準備をしよう！

地上 マップ



ポイント1 テント群

まずは村の長であるゼルフド長老に挨拶しよう。今後なにかと助けてくれるはずだ。長老と話せば、商店が開くので取得したコインで基本的なアイテムを買うといい。



ポイント2 滝

村の観光名所らしいが、流れが速い上に水温も低い。今の装備ではすぐに溺れてしまうだろう。



ポイント3 遺跡入り口

遺跡の入り口は村人によって封印されているが、長老と話すとあけてもらえる。遺跡に入るにはオモリが1つ必要。敵を倒したり壺を壊してオモリを調達してから来るといい。

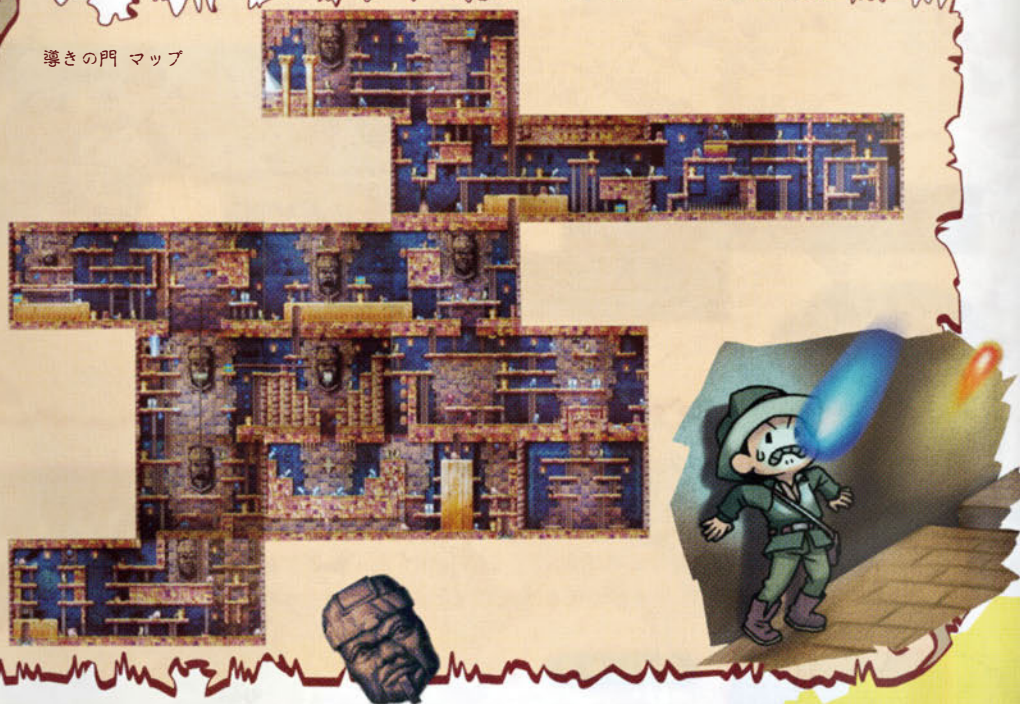


ルエミーザ博士の冒険日記①

何時間車に揺られたことだろうか。いや、さらに何時間も歩いた記憶があるが、意識が朦朧として定かではない。とにかく、やっと遺跡を守るとい部族の村にたどり着いた。早速、長老に挨拶すると遺跡の入り口の封印を解いてくれた。私の愛機「Mobile Super X」に勝手にソフトをインストールするおまけ付きでだ。少し辺りを探索すると村の外れに青い巨人がいた。とても倒せそうにはない。東側には大滝があるのが確認できた。やはり遺跡には長老が開けてくれたところから入るしかないらしい。それにしてもこの長老を模した像はどこか腹立たしい。

導きの門

導きの門 マップ



導きの門のポイント

導きの門というだけあって、仕掛けも素直で解きやすい。ほとんどの仕掛けが同じビューか隣のビューに関連しているので分かりやすい。
フィールドに入ったら、生命の宝珠や、地図、聖杯石碑などを見つけること。これらはすぐに見つかるだろうが、ガーディアンと対決するためのアंकとアंकジュエルを発見する仕掛けが複数のルームにまたがっているのによく観察することが必要だ。

ルエミーザ博士の冒険日記 ②

生命の宝珠や地図は簡単に入手することができたが、今私は非常に悩んでいる。
つい先刻のことなのだが化け物たちを片付けているとムチの先端が紋様の描かれた壁に当たった。その途端、私の体を稲妻が駆け巡った。周辺の石碑を読むと、「みだりに傷つけるな」と書いてあった。もっと早く教えろ。
いや、落雷のことはいい。問題は件の壁の前の石碑に書かれた文言だ。
「力を望むなら勇気を示せ」
もう、ここにいる時点で十分勇気は見せていると思うのだが、これを彫った人物は不満だとい

その名の通り、遺跡を冒険するための基本的な知識を教えてくれるフィールドだ。手始めにこのフィールドをクリアしてみて、これから先の探索を進めるコツを掴もう。

ポイント1 勇気の間



壁に石の蓋で封印された場所がみえるが、開けるには台座に錘を置くしかなさそうだ。しかし針の山が邪魔をして通れない。「勇気を示せ」というヒントが近くにあるが、はたして？

ポイント2 石をくわえた顔壁画



銀色の石をくわえた顔面像。そこからパイプのようなものが壁を這っている。隣のルームまで続いているみたいだが、下に落ちないように石をムチで叩いてみよう！

ポイント3 4つの石碑



象形文字が大きく刻まれた4つの石碑が並んでいる。うかつに触れれば天罰が下るが、それだけに怪しい。仕掛けを解くヒントがあるはずだ。それを探そう。

ポイント4 屏風岩



屏風岩と言われる巨大な岩だ。入念に調査していれば、どこかでこれに関する話を聞いているはず。テキトウに探索するだけでは、ここに隠された重要な秘密を解くことはできないぞ。



アंकから不思議な光が！



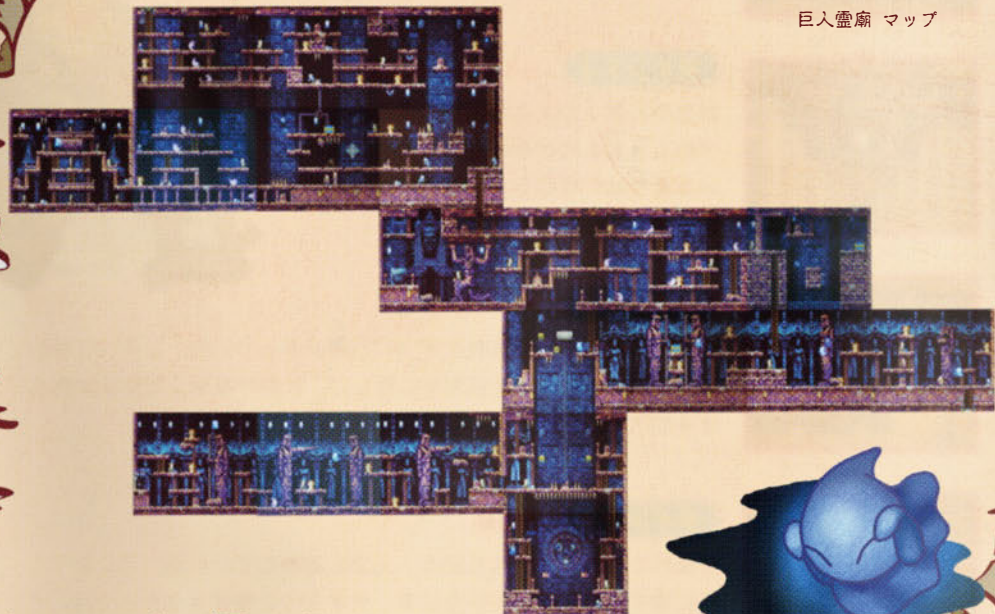
ガーディアン「アンフィスバエナ」出現！

うのか。それでもかというほどの勇気を見せ付けた結果、壁の一部が開く。中身は秘密だが、これからの冒険で必需品となるだろう。どうも“これ”を十分に集めるには化け物達を狩らないといけならしい。“これ”のために戦わなくてはいけないとは多少矛盾している気がしないでもないが、楽をするための苦勞をおしんではいけないということか。

きょじんれいびょう
巨人霊廟

導きの門とは違い、いくつかの古文書をヒントに謎を推理していくフィールドだ。石碑に書かれた物語を読み解いてみよう。手当たり次第に謎を解こうとすると痛い目にあってしまうぞ。

巨人霊廟 マップ



巨人霊廟のポイント

仕掛け自体は複雑なものは少ない。しかし、ヒントのほとんどが安置されている巨人像の名前に関するものばかり。つまりはそれぞれの像の名前を把握しないといけないわけだ。

もうひとつの特徴として、仕掛けに罠のオマケ付きな場所がいくつかある。謎を解いたと思って油断しないことだ。どんな事態が待っているかわからない。また、敵も中々手強いものが多い。この点も注意してほしい。

ルエミーザ博士の冒険日記 ③

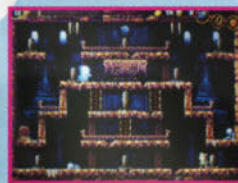
巨人族とやらの石碑の分析を行っているとき長老からメールが届いた。巨人族の石碑を読まないと謎が解けないらしい。もうやってるっての。しかし、謎をなんでも知ってる素振りを見せるな。石碑もあの爺さんが置いたんじゃないのか？

これがゼブで向こうがレド…、フトはどれだ？ こういう作業は苦手なんだが。メモをしながら探索していると、リュックからひとつ錘が落ちて巨人の足元まで転がっていた。すると、鋭い音と共に針が出てきた。足ツボを押されるのは好きだが、貫通するのは勘弁だぞ。待てよ、巨



ポイント1 車手裏剣の部屋

ただ待っているだけでは何も起きない。積極的に行動しよう。オバケの王がいるらしいが、恐れることはない。王を怒らせることができれば彼も姿を現すかもしれない。



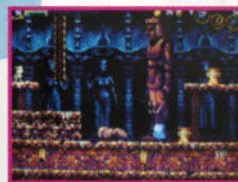
ポイント2 2度読んではいけない石碑

二度と読むなと書かれた石碑。二度目を読むと遺跡中にモンスターが増量されてしまうのだ！ しかも元に戻す方法はない。読んだ後にセーブしちゃうと取り返しがつかないぞ！



ポイント3 星の巨人部屋

頭上に梯子があるが、途中で切れているためのぼることができない。何か足場にできるものがあるといいのだが、それらしき物も見当たらない。梯子まで届けばなんでもいいのだが。



ポイント4 天文盤

両脇に踏み台のようなものが付いた天文盤だ。高いところから踏み台に乗ると円盤部分が回転する。これを動かすと天も動くと言われているのだが……。



と、閉じ込められたー！？



強敵！ガーディアン「サキト」

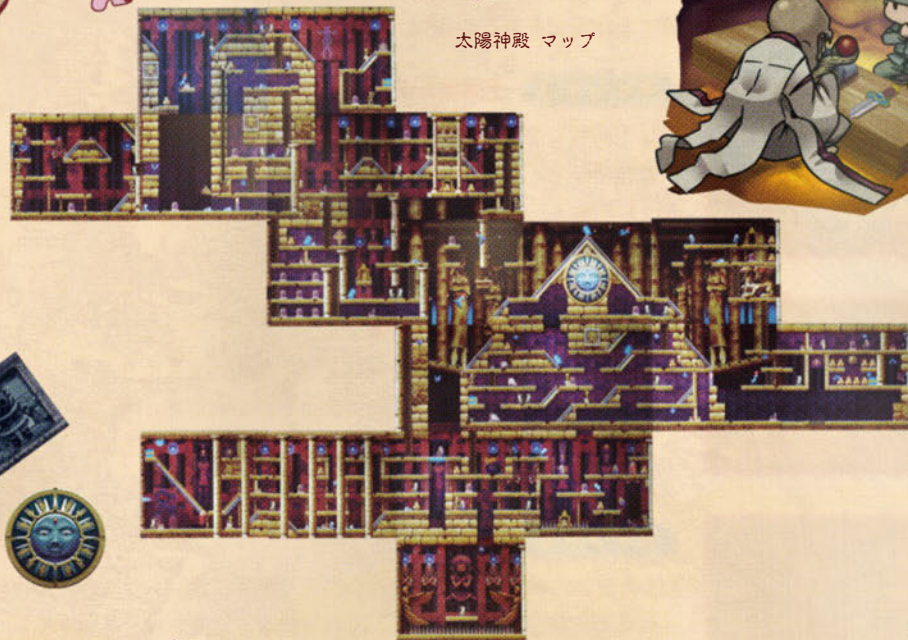
人の足元に関するメモを見たはずだ。罠があるということは宝もあるに違いない。面倒なので、もう端から巨人の足元に錘を置いてやりたいが、それでは足が穴だらけになるので、さらに入念に石碑や死体が残したメモを分析することにした。やはり、こういう作業は苦手だ。助手でもいればいいのに。



たいようしんでん
太陽神殿

このあたりから取れない宝箱や入れない部屋などが増えてくるが、この段階では出来ることだけをすれば問題ない。謎はあまり難解なものではないので丁寧に進むだけでいいぞ！

太陽神殿 マップ



太陽神殿のポイント

前フィールドに続いてやはり仕掛け自体は複雑ではないが、探索中に閉じ込められることが多い。そういう場合は、慌てず脱出の方法を探すこと。もし、安易な手段に頼ってしまうと、そこには二度と入れなくなってしまうかもしれないからだ。

また、自分は今どこにいるのかということにも着目すべきだろう。どのルーム、どのビューにいるのか常に意識しよう。そこにもヒントがある。

ルエミーザ博士の冒険日記 ④

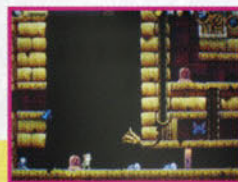
しばらく太陽神殿を探索していると宝箱も何もない部屋があった。特に罠の心配はないだろうと安心して梯子を降りたとたん、閉じ込められてしまった。もし、この日記を読んで軽率だと思う人間がいたら、ぜひ私と一緒に冒険して欲しい。勿論、私は後から進むが。

閉じ込められた部屋をしばらく探索すると、巧妙に隠された仕掛けを発見した。なんとか仕掛けを解き脱出することができたのだが閉じ込められたおかげだろうか？すぐ近くにあった宝箱が開いている。早速取りに行くと、また閉じ込められた。また、だ！めげずに部屋のあちこちを調べなんとか脱出できたが、どうも妙だ。先ほどから閉じ込められてばかりいる。実は先に

LAMANA
リ・ムナ

ポイント1 照明の部屋

照明器具のようなものが見えるが、このエジプト様式のフィールドには不自然である。何を照らしていたのか。それは実際に装置を作動させてみないと分からない。



ポイント2 ムーブルク

四賢者に仕えていたという少女「ムーブルク」。最初は部屋の扉が閉ざされている。仕掛けを解けば目覚めて、長老と同じようにヒントをくれるようになるぞ。遺跡の歴史に詳しいようだ。



ポイント3 ピラミッド

見事なピラミッドである。レリーフもまた美しい。だが、ただのピラミッドでないことは明白だ。内部に入ることは容易だが、「太陽の中に飛び込む」とは何を意味するのか。



ポイント4 ウジャトの目

すべてを見通すとも言われるウジャトの目。その下で何をする？何を思う？どんな結果になろうと、それはこれまでの行動を見続けたウジャトの審判によるものだ。瞑想してよく考えよう。



ルームガーダーと対決だ！



何か重要そうな部屋だが入れない。

探索したピラミッドでも同様に出口をふさがれたのだ。ここは伝説の遺跡だ。どんな罠があってもおかしくはないが、いささか不自然な気もする。いや、それとも、ここはそれほど重要な場所なのだろうか？

そら すいげん 空の水源

一つの謎を解くために複数の仕掛けを作動させる事があるが、それらを解いてしまえば後は難しいことはない。探索する順番さえ間違わず、怪しいところを調べていけば迷わずに済むだろう。

空の水源 マップ

空の水源のポイント

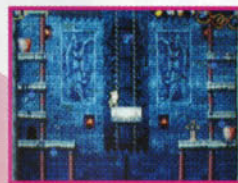
このフィールドでは、謎や仕掛けを解く頭脳よりもむしろアクションテクニックが重要だ。仕掛けの半分は移動床で登ったところにあり、その途中、敵に邪魔されることが多々あるからだ。また、滝の水圧を防ぐ準備と毒を含んだ水に耐える体力が必要になる。ここも後から何度も訪れることになるのだが、ある仕掛けを作動させ、ガーディアンを倒すことができれば当面の目的は達成したことになる。

ルエミーザ博士の冒険日記 ⑤

ここまでくると、もう驚きというか未知のものと遭遇することには慣れてきていた。昔、何かの本で足の生えた巨大な魚が海岸に打ち上げられている写真を見た気がするが、実際に目撃するとは思わなかった。

生臭さに耐えながら探索していると、ひとつの石碑が目を惹いた。赤き輝きは魚の主が持つ？ 魚の主とはあの鉄パイプが股間ついていて、且つ攻撃的な魚人種のことだろうか。首を傾げな

ポイント1 賢者の部屋



僧侶の姿をした半漁人の壁画が目立つが、左下に奇妙な文字と住居の入り口が見られる。中には物言わぬ石像だけが安置されている。石像は何かの仕掛けなのか。

ポイント2 聖池



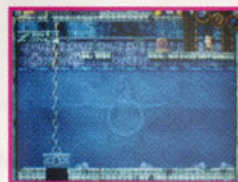
聖池と名付けられているが、毒水で満たされているヒドイ池。水中には敵が泳いでおり、強引に池を泳ぎ抜けるにもタイミングが難しい。宝箱も見えるが開ける方法は謎だ。

ポイント3 滝の参道



移動する床に乗ってひたすら上を目指すことになる。滝の中や空中から化物達が狙ってくるが、上手くかわすこともできる。誰かが助けてくれれば心強いのだが。

ポイント4 オアネスの壁画



フィールドの最下層部。巨大な石の水槽に巨大なチェーン。水だらけのこの場所は誰が何の為に作ったのか。石槽の下には何があるのか。チェーンが動いた時何が起きるのか。

なんかスゴイの

落ちてきた～！



またもや取れない宝箱が！



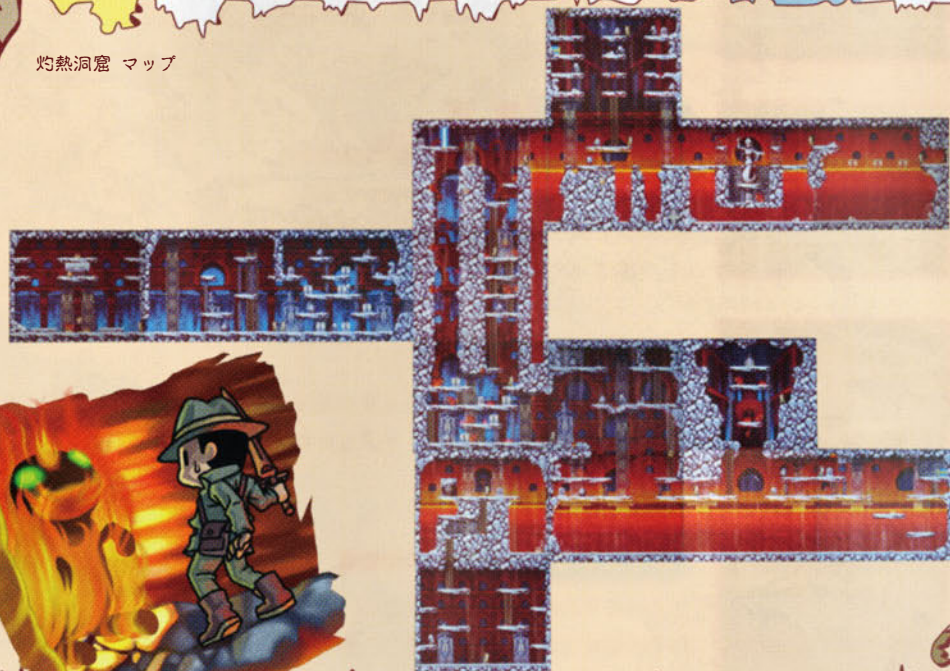
がらとりあえず鉄パイプ狩りに精を出していると、下層部の方でチョウチンアンコウのような魚を見つけた。鼻がある…。これもあいつらの仲間か？

ところで今まで黙っていたが、私はアンキモも好物なのだ。正直なところ、最近はコウモリカレーばかりでうんざりしていた。このあと、私がとった行動は大多数の人間の予想を裏切ったはずだ。至極和やかなムードで交渉は進み、アンキモこそ手に入らなかったが、代わりに彼から赤い宝石を譲っていただいた。後はアンクを探すだけである。

しゃくねつどうくつ 灼熱洞窟

最初にこのフィールドを訪れた時、謎解きの面ではあまり労することなく解決するだろう。それだけ出来ることが限られているのだ。問題はここを駆け抜ける体力が十分かということだ。

灼熱洞窟 マップ



灼熱洞窟のポイント

空の水源同様にテクニックが重視され、それ以上に注意力が必要となる。抜ける床などのトラップや攻撃してくる石像も多数配置され、敵も爆発するもの、広範囲に攻撃を行うものなどばかりで、まともに相手をしているとライフを消耗してしまう。敵を排除する場合はサブウェポンに頼った方が無難かもしれない。このフィールドの奥に到達するまでライフを温存出来るかがポイントだ！

ルエミーザ博士の冒険日記 ⑥

熱い…。こんな場所が存在するとは考えていなかった。私が想定していたのはせいぜい、気温や湿度の変化くらいで、マグマの中を突っ切る事になるとは微塵も予想していない。

噴き出る汗と冷や汗でグッショリになりながらも最深部らしきところまで来た。が、ここに来て私は行き詰ってしまった。解読した石碑から、まだここではやることがあるはずなのだが、何かが足りないらしい。とは言え、これ以上進まないものは仕方がない。まだ未踏の区域があるので先にそちらへ行くことにした。

今度は何も見えない…。私は暗闇が支配する地へと来てしまったようだ。わずかに目が利くので恐る恐る先に進む。少し進んだところでと気になるものを見つけたが、調査したものの、これと

ポイント1 溶岩と沈むブロック

煮えたぎるマグマを渡るには、このたった3つのブロックを順々に飛び移らなければならない。しかも、素早く移動しないと、ブロックは簡単に沈んでマグマに浸かってしまう。



ポイント2 巨人像?

巨大な蛇女の像があるがスキャンや攻撃には反応しない。床を渡る際はジャンプを利用すること。のんびり歩いていると簡単に抜け落ちてしまうぞ。



ポイント3 炎の竪穴

仕掛けを解くと左に入口が現れる。しかしそこに入るには炎が邪魔をしている。壁につかまってタイミングを見計らうことが出来れば入ることが出来るかも？



ポイント4 溶岩の難所

隣のルームに行こうにも、敵の攻撃や絶え間なく飛び散る溶岩に邪魔をされて、中々切れた床を渡ることができない。タイミングを見計らうのがとても難しいポイントだ。



炎の剛速球～！

ここに入ることが出来るのはいつだろうか？

いって成果は得られなかった。仕方なく来た道に戻ると、なんとこれまで開けることが出来なかった宝箱が開いている。中身を取り出すとそれは銅鏡だった。両手で持った途端、突然光を一直線に放ち始めた。その光を辿るように遺跡内を巡ると目玉のレリーフのもとに辿りついた。すると銅鏡がより一層強く輝きだし、レリーフがどこかへ続く門へと変化した！

好奇心と興奮に急ぎ立てられるようにして門をくぐると、そこには死の予感の漂う場所が待っていた。ここはこれまで探索してきた場所とは何かが違う。もう一人の自分がそう囁いていた…。

ほか その他のフィールド

博士の日記はここで終わってしまったが、
この先も冒険はまだ続く。



ポイント1 死滅の碑

暗闇で覆われているフィールド。暗い中で攻撃を受けてしまうので
明かりをとす何かが必要だ。明らかに部屋数が少ない。ガーディ
アンはどこにいる？残りのルームに行く方法は？



ポイント2 双連迷宮

様々なフィールドから侵入できるが、何かの力で肝心なところが封
印されている。毒ガスの部屋が怪しい。どうすれば封印を解くこと
ができるのだろうか。



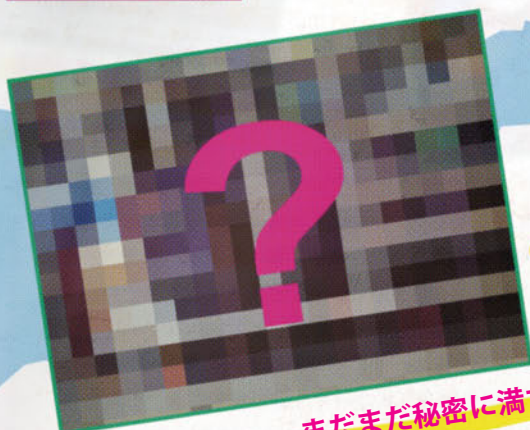
ポイント3 無限回廊

いけどもいけども同じ部屋をまわっている。まさしく無限に続く回
廊。これで終わりなのか。それとも無限を越えた先には何か重要な
ものが隠されているのか？



ポイント4 聖母の祠

遺跡の最も奥にあると言われる謎のフィールド。アンクなどの重要
なものが見当たらない。この謎が解ける時、君は遺跡の核心に迫
っているのかもしれない。



ラ・ムラーナの遺跡は
こんなものじゃない？

まだまだ秘密に満ちたフィールドが隠されているかも？

『謎のラ・ムラーナ遺跡』

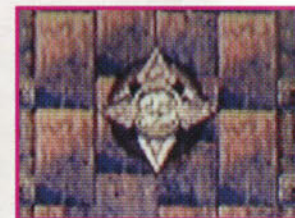
まだまだ序盤が終わっただけだ！

ここまで紹介したのは遺跡の謎のほんのさわりにすぎない。これまでの探索中、謎解きとは無
関係と思われる壁画などを見ているはずだ。何かを守るように鎮座する目、下半身が蛇の女神
像等々。これらの謎が解けるのはいつだろうか？



★ゲートをふさぐ目★

巨大な目が描かれた謎の壁画。この目玉の模様はいたるところで
見つかるのだが……



★光十字★

どこのフィールドにも必ずある謎の十字壁画。
何かの目印にはなるかな？



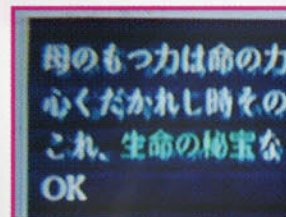
★入れない場所★

この巨大な石像の裏に小部屋があるのだが、この石像を何とかし
ない限りは入れないだろう。



★賢者★

神殿のような部屋の中にたたずむ石像。いかにも何かありそうだ
が、石像が話しかけてくるなんてこともない。



★「母」という言葉★

古文書の中に時々出てくる「母」という言葉。それがいったい何
を意味しているのか。



★象の石像★

何か変わったものがあったらハンディスキャナで調べてみるとい
い。意外なヒントが隠されているかもよ！

コラム No.5 NIGORO って？



このゲームの発売元は株式会社アスタリズムという会社で、その中でゲームを作っているのがNIGOROというチームだ。LA-MULANA以外ではFlashゲームをいくつかリリースしている。

NIGORO サイト ▶ <http://nigoro.jp/>

冒険の中で手に入れられるパソコンソフトの中にはゲームソフトというものがある。博士の持っているパソコンで遊べるわけではないが、このゲームソフトの元になっているのがNIGOROサイトのFlashゲームなのだ。

「Death Village」は主人公を誘導するタイプのパズルゲーム。ステージエディットも出来て、ユーザーが投稿してくれたステージがたくさんそろっている。

NIGOROのFlashゲームの中でも一番人気なのが「薔薇と椿」。マウスを操作してビンタをするという女の戦いゲーム？だ。

「宇宙船キャプスターⅡ」は宇宙船を誘導して多彩なステージをクリアしていくゲーム。

「ひっこしぼろぼろ」は引越しトラックの荷台から落ちてくる荷物をジャンプでかわしていくアクションゲーム。

「バウンスショット」はインベーダーとブロック崩しを足したようなシューティングゲーム。

2番人気の「めくり番長」はマウス操作で女の子のスカートをめくり続けるというけしからんゲームだ。

「ミラクルウィッチ」はマウス操作のARPG。

「こちら未来開発宇宙支社」は現在は残念ながら遊ぶことが出来ない。しかしこうしてLA-MULANAの中にゲームソフトとして登場したからには、近いうちに遊ぶことが出来るようになるかもしれない。



ゲームソフトにはxelpud mailerのように特殊効果があるものはない、ある意味コレクターアイテムなのだが、組み合わせて起動することで隠し効果が現れるものもある。元になったFlashゲームを知っていると組み合わせの推理を考えやすいかもしれない。

ゲームソフトのタイトルを見ていてなんだか気になるものがあつたなら、実際にNIGOROサイトで遊んでみてはどうだろう。全て無料のFlashゲームだ。

他にも今後、NIGOROの新作Wi iWareが発売されるときにはまずこのサイトで告知をしていくことになるので、LA-MULANAを気に入ってくれた人はぜひともチェックしてみておいてくれ。

資料 編



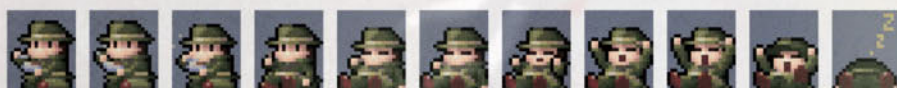
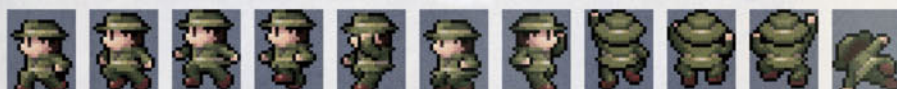
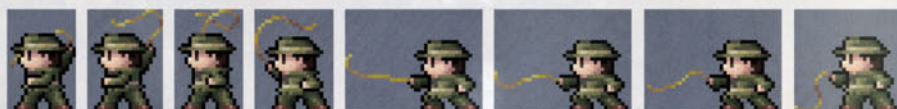
〔再生〕

再生を意味する文字。大地のゆがみを表している。



ドット絵集

【ルエミーザ博士】



【妖精】



【バット】



【スケルトン】



【ゼルド長老】



【妖精女王】



【ネブル】



【店主】



【ムーブルク】



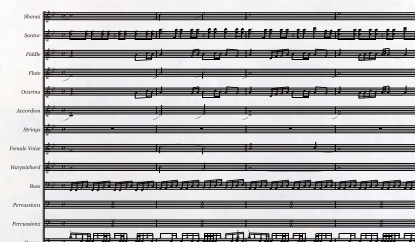
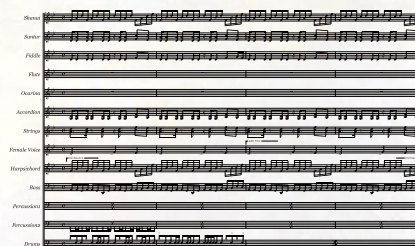
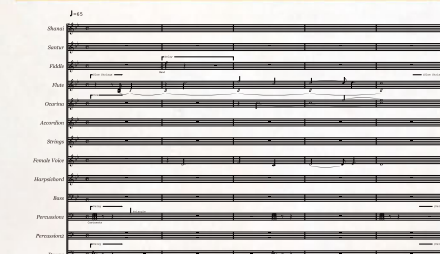
楽譜集

ゲームで使われているBGMの楽譜集だ。人気のある曲をいくつか掲載してみた。実際のBGMデータからおこした楽譜で、ゲーム中では楽器ごとにエフェクトが重ねられている。

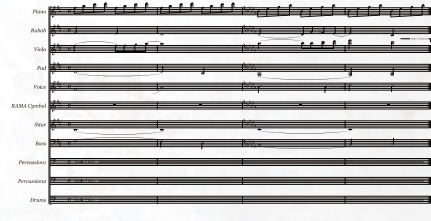
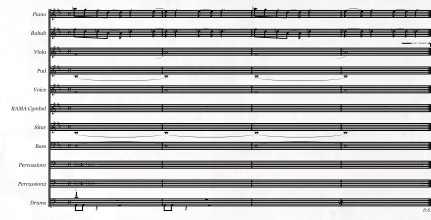
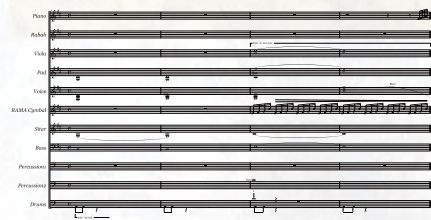
ドラム譜解説



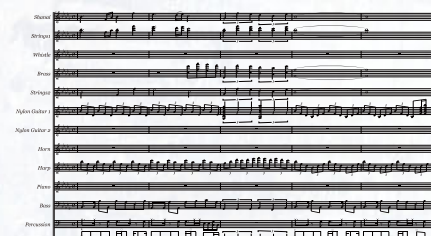
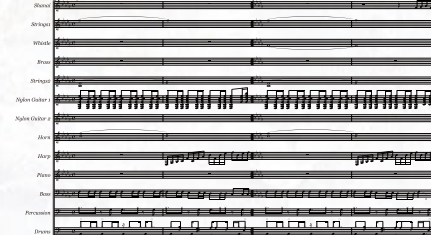
Earth Wind



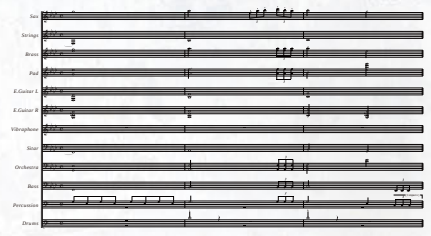
LA-MULANA

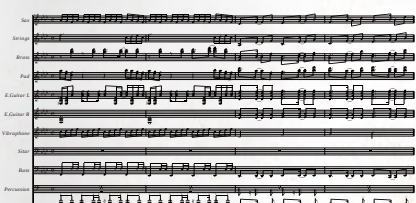
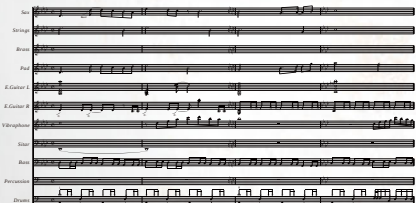


Mr.Explorer

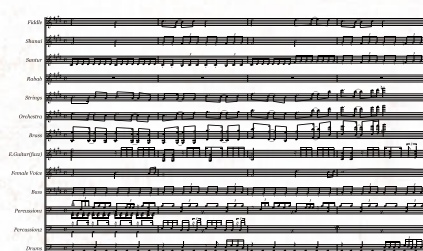


Fearless Challenger





Grand Histry



LA-MULANA(ラ・ムラーナ)公式ガイドブック 基礎知識編

© ASTERIZM CO., LTD.

2011年6月14日 第1版第1刷発行

著者 憤死確定

樫村匠

発行者 仲村尚史

発行所 株式会社アスタリズム

<http://asterizm.jp/>

編集所 NIGORO

<http://nigoro.jp>

Wii・Wii ウェアは任天堂の登録商標または商標です。

本書に記載されている会社名、商品名、製品名などは一般に各社の登録商標または商標です。

本書中では®マークは明記しておりません。

本書の内容は著作権上の保護を受けています。著作権者・出版者の文書による許諾を得ずに、本書の一部又は全部を無断で複写・複製・転載することは禁じられています。

Printed in Japan

ISDN4-110-4126

落丁・乱丁本はお取り替えいたしません。

定価はカバーに表示してありません。

