

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

CHRONO TRIGGER

クロノ・トリガー

TM



取扱説明書

SHVC-ACTJ-JPN

SQUARESOFT

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン^{よう}用ゲームソフト『クロノ・トリガー』をお買い上げいただきまして、誠に^{まこと}ありがとうございます。あらゆる時代を通して展開される、壮大なストーリーを十分に^{じゅうぶん}お楽しみいただくためにも、ご使用前^{まい}に取り扱い方、使用上^{あいう}のご注意など、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は、大切に保管してください。

使用上^{しやうじやう}のご注意^{ちゆうい}

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上^{けんこうじやう}の安全に関するご注意^{あんぜん かん ちゆうい}

疲れた状態や、連続した長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



CHRONO

クロノ・トリガー

TRIGGER

TM

C O N T E N T S

プロローグ	4
コントローラー そうさほうほう の操作方法	6
ゲーム はじ の始め方 かた	8
ゲーム しんこう 進行の手引き てび	10
メニュー がめん 画面 りようほう の利用法	12
いどう 移動システム	22
じょうほうしゅうしゅう 情報収集とお店	26
せんとう 戦闘システム	28
ぶき 武器 ぼうぐ &防具 しょうかい 紹介	34
アクセサリー しょうかい 紹介	36
アイテム しょうかい 紹介	37
わざ 技 まほうしょうかい &魔法紹介	38

P R O L



これは、^{とき ひ がね ひ}時の引き金を引いてしまった者の宿命の物語。^{もの しゅくめい ものがたり}

^{わす}忘れられし^{ゆうきゅう か こ}悠久の過去へ、

^{そうぞう ぜっ はる みらい}想像を絶する遥かな未来へ…。

今、時空の扉

クロノ・トリガーの世界^{せ かい}

^{とき こ たび で}時を越える旅に出よう

「クロノ・トリガー」の物語は、^{ものがたり}
^{おうこくれき ねん げんだい きてん}王国歴1000年の現代を起点に、
^{か こ みらい てん かい}過去、未来へと展開していきます。
^{れきし か}そして…歴史を変えていくのです。



^{か こ}過去

O

G

U

E

そこにはさまざま^{じけん}事件や^{であ}出会いが

^{きみ}君を^ま待っている。

さあ、^{じくう}時空を^こ越える^{だいぼうけん}大冒険に

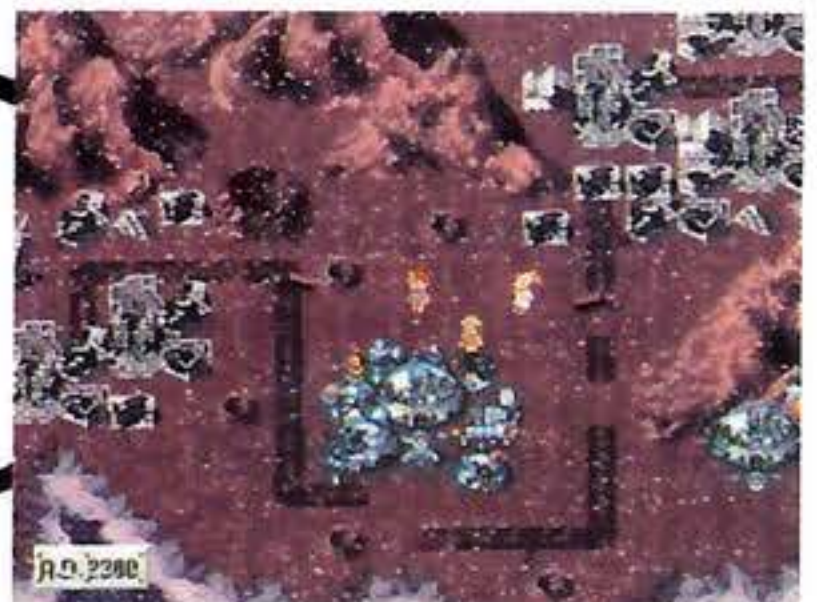
^{たび}旅^だ立とう!!

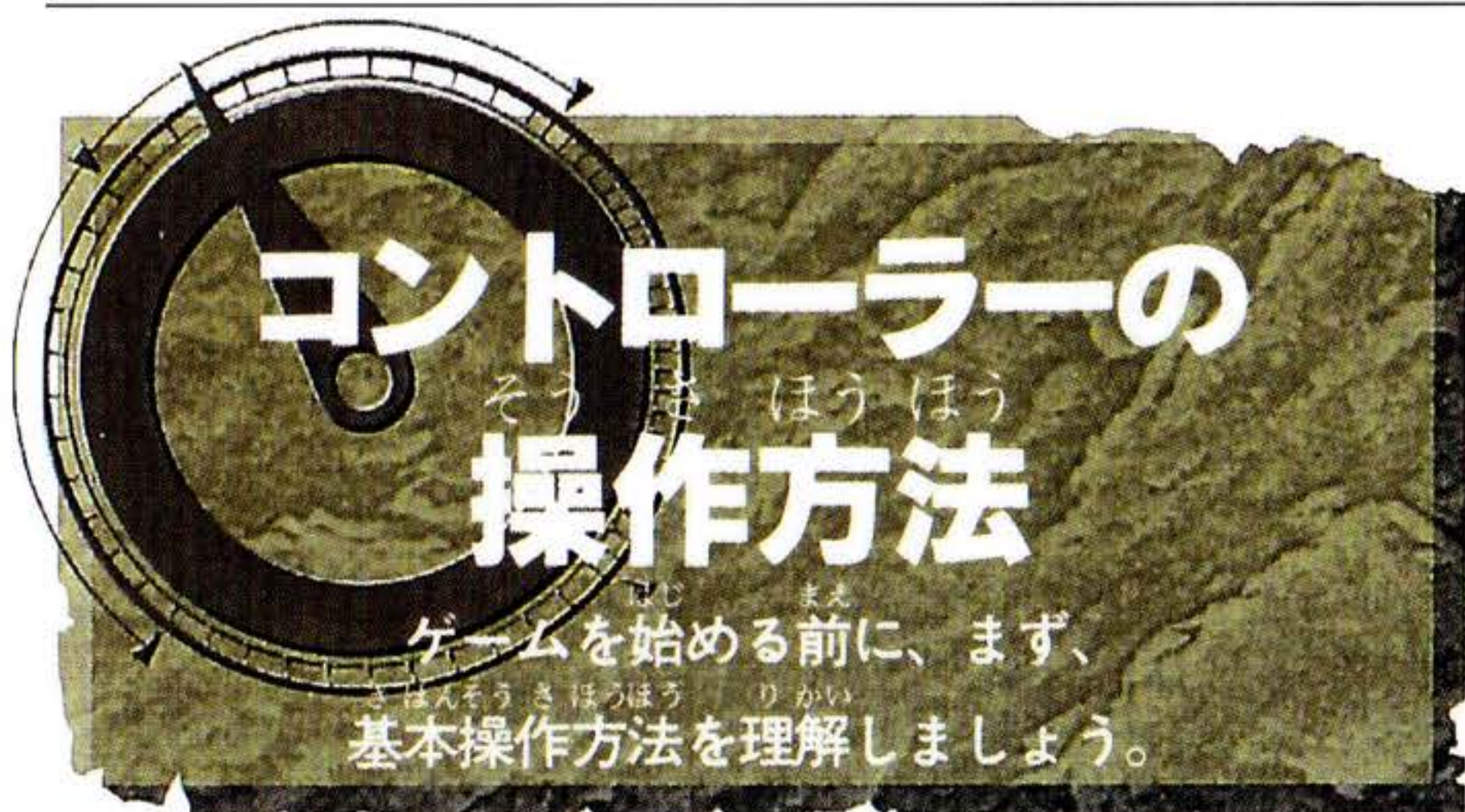
が開かれる...

げんだい
現代

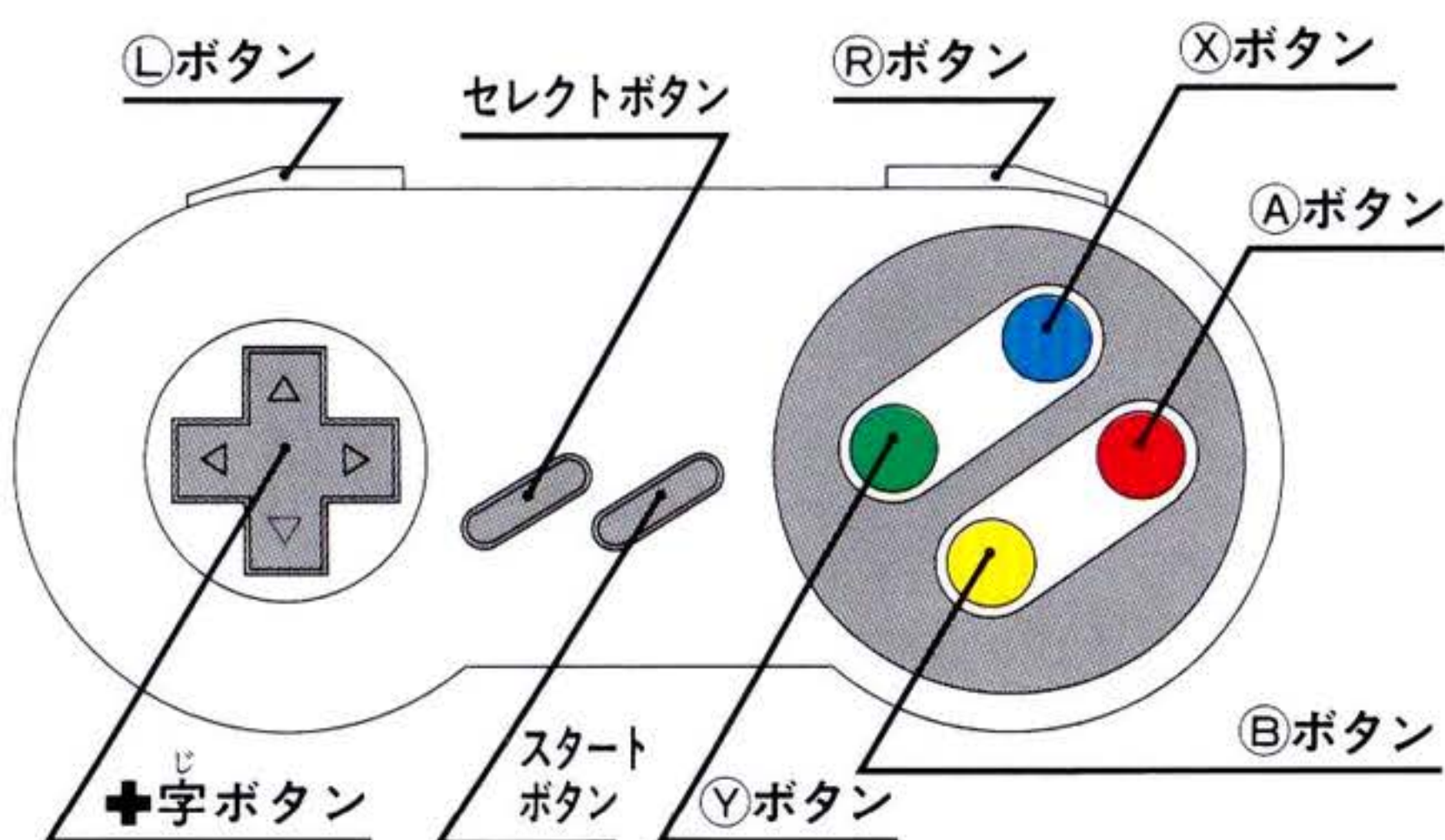


みらい
未来





■ 各ボタンの名称と基本操作



十字ボタン

キャラクター、カーソルの移動

キャラクターを操作します。また、メニュー画面などでカーソルの移動を行います。



セレクトボタン 全体マップの呼び出し

ワールドマップ画面(→P22)で全体マップを表示します。

スタートボタン ゲームの一時中断

戦闘を一時中断(再開)するときに使用します。

Aボタン 決定/建物内、洞窟などへの進入

コマンドの決定に使用します。また、ワールドマップ画面
上の建物や洞窟などに入る(→P23)ときにも使用します。

Bボタン キャンセル/ダッシュ移動

コマンドのキャンセルに使用します。また、フィールド画
面の移動時に、**+**字ボタンと併用することによって、ダッ
シュ移動(通常移動の2倍速)ができます。

Xボタン メニュー画面の呼び出し

メニュー画面(→P12~21)を呼び出すときに使用します。

Yボタン パーティ変更画面、タイムゲージ画面の呼び出し

パーティのメンバー変更画面(→p24)を呼び出すときに使
用します。また、シルバードに乗っているときは、タイム
ゲージ画面を呼び出します(→P25)。

L/Rボタン 戦闘からの離脱/タイムゲージの操作/
アイテム画面でのショートカット

戦闘からの離脱(→P31)、タイムゲージの操作(→P25)、
アイテム画面でのショートカット(→P15)に使用します。



■ゲームスタート

➡最初からゲームを初める

✚字ボタンの上下で“ニューゲーム”
を選択してⒶボタンを押すと、戦闘
中の時間の流れを設定するバトルモ
ード(→P17)選択画面が表示されま



す。ここで、「ACTIVE(アクティブ)」か「WAIT(ウェイト)」を
選択決定し、名前入力(下記参照)を終えるとゲームスタートで
す。なお、セーブデータがない初期状態では、タイトル画面でⒻ
/Ⓑ以外のボタンを押すと、バトルモードの選択から始まります。

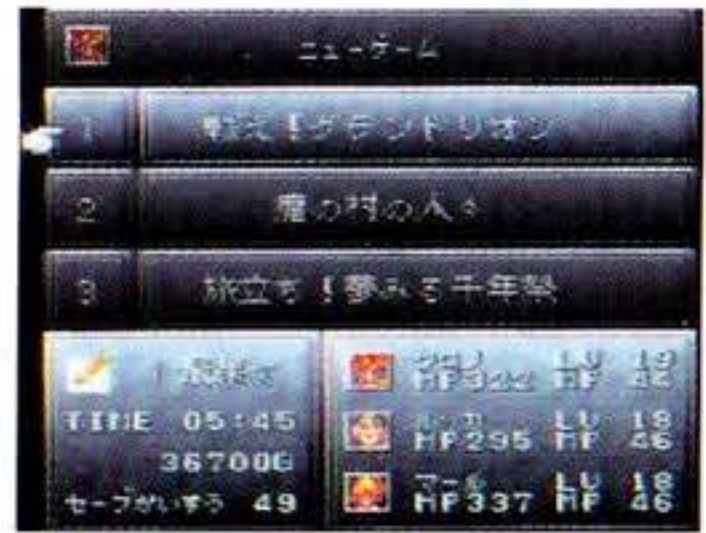


名前を入力方法

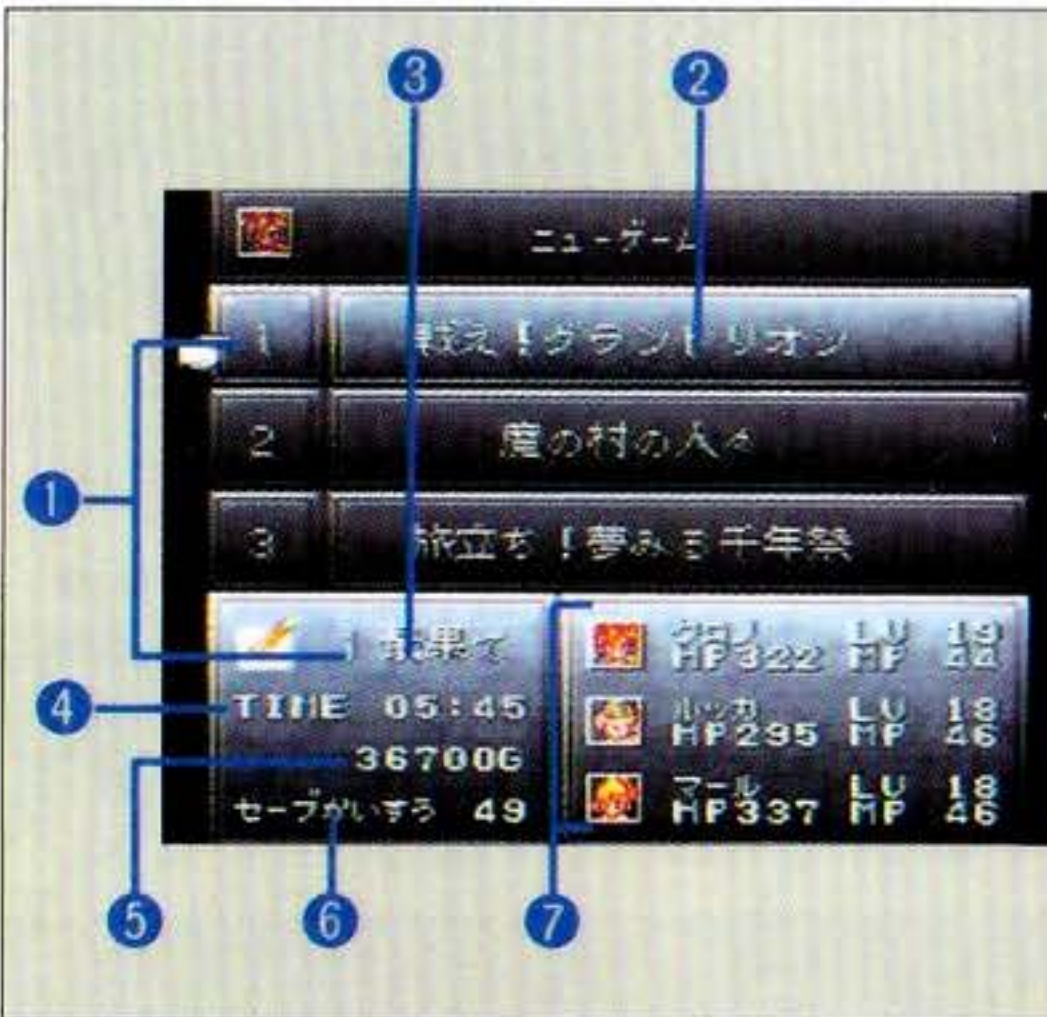
✚字ボタンの上下左右で、文
字にカーソルを合わせてⒶボ
タンで決定します(最大5文
字まで入力可能)。Ⓑボタンで
文字取り消し。入力後、スタ
ートボタンで終了です。

つづ はじ ➡続きからゲームを始める

い ぜん
以前にセーブしたデータがある場合、
+字ボタンの上下で特定のセーブフ
ァイルを選択、Aボタンを押すとゲ
ームが始まります。



- ①ファイルナンバー
- ②クエストタイトル
- ③セーブした時代
- ④ゲームスタート時からの総プレイ時間
- ⑤所持金
- ⑥セーブした回数
- ⑦セーブした時点のパーティメンバーとそのステータス



ほうほう セーブの方法

ワールドマップ画面上ではどこでも、フィールド画面ではセーブポイントを利用することによって、それぞれゲームのセーブが可能です（セーブの詳細→P21）。

■ゲームオーバー

せんとうちゅう
戦闘中に、パーティ全員が戦闘不能（HP 0）になると、ゲームオーバーです。その後、いずれかのボタンを押すとタイトル画面に戻ります。





■ゲーム序盤のプロセスを紹介

ゲームスタートから、主人公クロノが時を越える冒険に旅立つまでの流れを、ゲームの基本システムを交えながら紹介します。

1 物語は主人公クロノの家からスタート

クロノが目覚め、母親が階下へ下りると、クロノを操作可能となります。とりあえず1階へ降りて、家の外に出てみましょう。

2 トルース町を探索する

町には、お店や民家が立ち並んでいます。中に入るときはAボタンです(→P23)。

POINT1 [2つの画面を移動]

建物内やダンジョンの移動はフィールド画面、町の内外等の移動はワールドマップ画面を利用します(→P22~23)。



POINT2 [町長の屋敷]

町長の屋敷にいる人々に話しかけると、冒険の初心者のために、ゲームシステムのイロハを教えてください。

3 町の北にあるリーネ広場で女の子と出会う

リーネ広場の「リーネの鐘」の前に行くと、女の子がウロウロしています。近づくとドシンとぶつかり、彼女はペンダントを落としてしまいます。



POINT3 [数々のアトラクション]

リーネ広場にあるアトラクションでシルバーポイントを集めると、見せ物小屋でゲーム(賞品付き)を楽しめます。



4 マールとともにルッカの発明品を見に行く

ペンダントを拾い、女の子に渡すと、彼女の名前が「マール」であることがわかり、一緒に行動することになります。その後は、広場のどこかにいる女性から、ルッカの発明品が完成したらしいという話を聞き、広場の奥へと向かいましょう。なお、この女性に話を聞かないと、奥へ通じる通路に人が立っていて、先へ進ませてもらえません。



5 時空を越える冒険へ旅立つ

ルッカの発明品は物体転送機。マールに話しかけると、勝ち気な彼女は自分も挑戦してみたいと単身機械の中に入りますが…大トラブル発生！ 時を越える壮大な冒険が、今始まったのです。



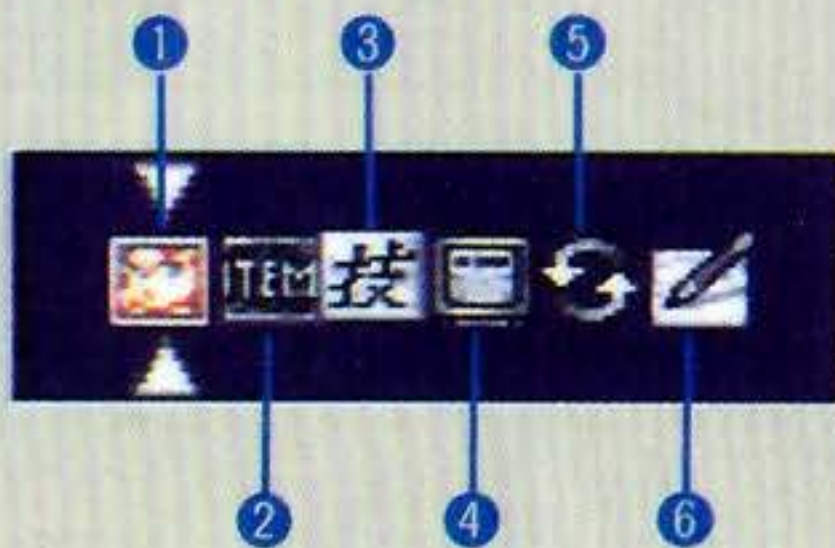


■ 各コマンドの見方と利用法

戦闘時以外、いつでも⊗ボタンで呼び出せるのがメニュー画面です。十字ボタンの左右で、いずれかのコマンドを選択、△ボタンで決定しましょう。



➡ 各コマンドの役割

①ステータス&装備 ステータスの確認及び、武器等の装備を行います (→P13~14)。	③技&魔法 技と魔法の使用と確認を行います (→P16~17)。
②持ち物 持ち物の使用や確認、入れ替えや整頓を行います (→P15)。	④コンフィグ ゲーム環境の設定変更を行います (→P17~21)。
	⑤ならびかえ パーティの隊列の並び替えを行います (→P21)。
	⑥セーブ ゲームデータの保存を行います (→P21)。



ステータス & 装備

ステータスの確認と武器等の装備を行う

ステータスを確認する

十字ボタンの上下でキャラクターにカーソルを合わせると、ステータスや装備を見ることができます。下記でそれぞれ紹介します。



- ①現在のレベル
- ②現在のHP／最大HP
- ③現在のMP／最大MP※
- ④現在の攻撃力
- ⑤現在の防御力
- ⑥そのキャラクターが使用できる魔法の属性
- ⑦装備している武器、防具、アクセサリ
- ⑧経験値
- ⑨次のレベルアップまでに必要な経験値



⑩各種ステータス

ちから	日本刀、剣の攻撃力に影響する
めいちゅう	ボウガン、銃の攻撃力に影響する
すばやさ	コマンド入力までの時間に影響する
まりよく	魔法攻撃で敵に与えるダメージに影響する
かいひ	敵の攻撃をかわす確率
たいりよく	レベルアップ時のHPの上昇度に影響する
まほうぼうぎょ	敵の魔法攻撃に対する防御力

※MPは、マインドポイント (Mind Point) の略称です。

➡ 武器・防具・アクセサリーを装備する

このコマンドでは、ステータスの確認以外に、武器、防具、アクセサリーの装備を行います。以下で順を追って紹介します。

1 装備キャラクターを 選択決定する

まず、**+**字ボタンの上下で装備したいキャラクターを選択し、**A**ボタンを押して決定します。



2 装備する物を 選択決定する

画面右側の“そうび”にカーソルが現れたら、**+**字ボタンで武器、防具、アクセサリーのマーク（→P 35）のいずれかを選択（この際**L**／**R**ボタンで装備キャラクターの変更も可能）、決定してください。すると、カーソルが画面左側へ移動しますから、装備したい品を選択、**A**ボタンで決定しましょう。



装備後のステータスを確認

上記の装備したい品を選択した時点で、ステータス画面の各数値が、装備後の値に変化。数値が青の場合は現状よりアップ、グレーの場合はダウンです。

持ち物

持ち物の使用と整頓を行う

持ち物を使用する

まず、**+**字ボタンで黄色く表示された持ち物（回復アイテム）を選択し（**L**/**R**ボタンでリストのショートカットが可能）、**A**ボタンを2回押します。次に、使用したいキャラクターを選択決定すれば使用可能です。なお、武器、防具、アクセサリー（いずれもマークで表示→P35）を選択して**A**ボタンを2回押すと、装備できるキャラクターを確認できます。



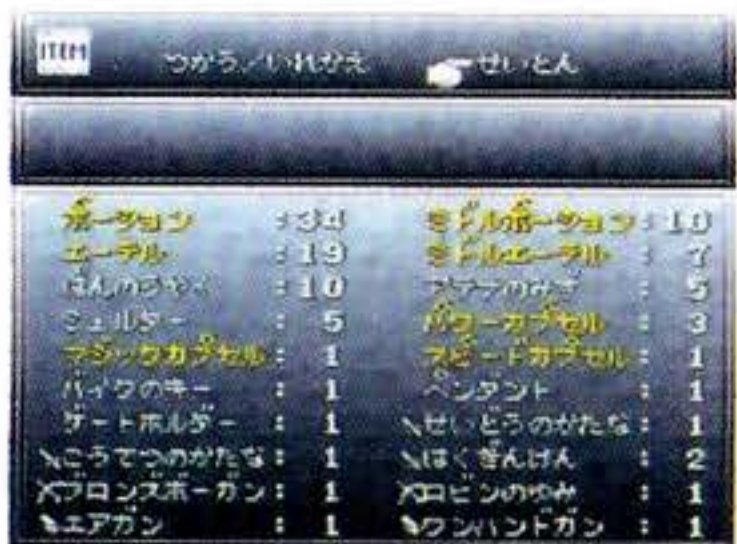
持ち物を入れ替える

カーソルで入れ替えたい一方の持ち物（または空欄）を選択、**A**ボタンを1回押して決定。そして、もう一方の持ち物（または空欄）を同様に選択決定すると完了です。



持ち物を整頓する

まず**R**ボタンで画面上部のウィンドウにカーソルを移動。次に**+**字ボタンの左右で“せいとん”を選択、**A**ボタンで決定します。この操作で、種類別に並び替わります。





わざ まほう

技 & 魔法

わざ まほう しょう かくにん おこな
技、魔法の使用と確認を行う

➡ 技、魔法を確認する

かく も わざ まほう ないよう
各パーティメンバーの持つ技・魔法の内容をチェックします。

➡ 技、魔法を使用する

せんとう じ い がい しょう か のう かいふくけい わざ まほう しょう
戦闘時以外でも使用可能な回復系の技・魔法を使用します。

1 わざ 技のタイプを せんたく 選択する

まず、**+**字ボタンの
上下でカーソルを
希望のキャラクター
に合わせます。次に、
+字ボタンの左右で
技のタイプ（1人技、
2人技、3人技）を
選択します。なお、
上記の選択の順番
は逆でもOKです。
2つの選択が完了
したら、**A**ボタンで
決定しましょう。



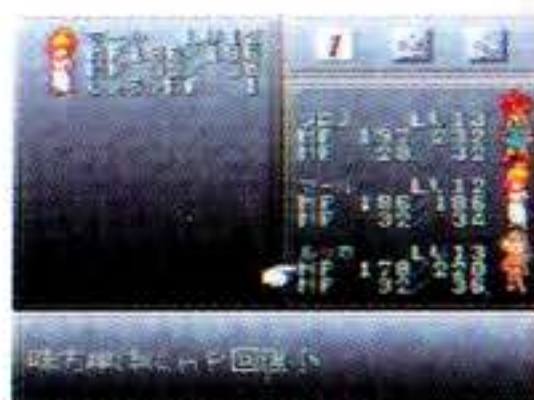
2 とくてい わざ 特定の技、 まほう 魔法を選択する

技、魔法名(魔法名には★)は3色で表
示されています。白は戦闘時のみ使用
可能、黄色は戦闘時とメニュー画面で
使用可能、グレーはまだ使用不可を示
しています。黄色の技、魔法は、**+**字ボ
タンで選択、**A**ボタンで決定後、キャ
ラを選択決定すれば使用できます。技、
魔法は、技ポイント(→P32)を規定数
ためると使用可能となり(魔法は条件
あり→P33)、グレーの技、魔法を選択
すると残り技ポイントを確認できます。

かく にん じ
確 認 時



し よう じ
使 用 時



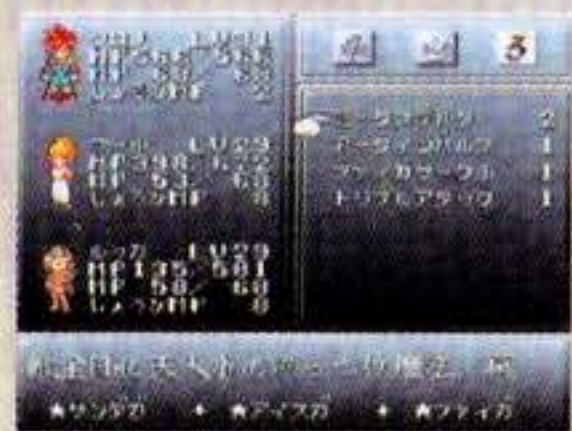
関係技の使用キャラクターを確認

関係技は、2～3人のキャラクターがそれぞれの技（魔法）を組み合わせることで繰り出す技です。その対象キャラクターと技（魔法）を確認するときは、技のタイプの選択で、2人技か3人技を選び、それぞれ技名にカーソルを合わせればOK。画面左側にキャラクター、画面下側に組み合わせる技（魔法）がそれぞれ表示されます。

2
人
技



3
人
技



コンフィグ

かくしゅせってい へんこう
各種設定を変更する

十字ボタンでカーソルを設定したいアイコンに合わせ、Aボタンを押していくと、順次設定変更ができます。



ステレオサウンド【オン/オフ】

「オン」でステレオ、「オフ」でモノラルに切り替わります。



バトルモード【ウェイト/アクティブ】

このゲームの戦闘には、常に時間の流れが存在します（→P28）。その時間を設定するのがこのコマンドです。「アクティブ」は、コマンド入力の有無にかかわらず敵が行動。「ウェイト」は、「わざ（れんけい）」か「アイテム」コマンドを選択決定し、ウィンドウが開いているときのみ、敵の行動が停止します。



メニューカーソル位置【記憶しない/記憶する】

メニュー画面および、各メニューコマンド画面でのカーソル表示位置を設定します。「記憶しない」では、カーソルは常に左（左上）の位置に表示。「記憶する」では、最後に決定したときに選択していた位置に、カーソルが表示されます。

記憶しない

常に1番左の位置に、カーソルは表示。



Aボタン



常に左上の位置に、カーソルは表示される。

記憶する

前回選択した位置にカーソルは表示される。



Aボタン



前回選択した位置に、カーソルは表示される。

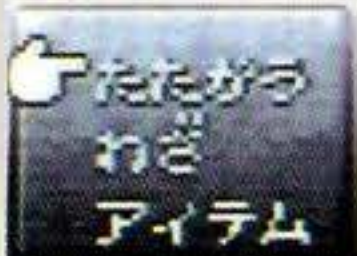


バトルコマンド位置【記憶しない/記憶する】

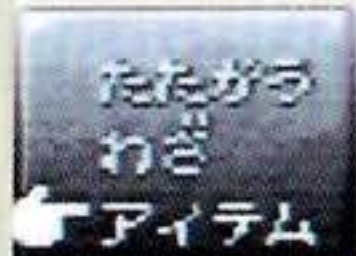
戦闘コマンドのカーソル表示位置を設定します。「記憶しない」に設定すると、カーソルは常に1番上（“たたかう”）に表示。

「記憶する」に設定すると、最後に決定したときに選択していたコマンドの位置に、カーソルが表示されます。

記憶しない



記憶する





技・アイテム使用位置【記憶しない/記憶する】

戦闘時の技、アイテムウィンドウのカーソル表示位置を設定します。「メニューカーソル位置」と同様、「記憶しない」では、常に左上の位置にカーソルが表示。「記憶する」では、最後に決定したときに選択していた位置に、カーソルが表示されます。

記憶しない

パーティコン	: 34	エーテル	: 19
ミドルエーテル	: 7	はんのうやく	: 10
アテナのみず	: 5	せいどうのがたな	: 1

記憶する

パーティコン	: 34	エーテル	: 19
ミドルエーテル	: 7	はんのうやく	: 10
アテナのみず	: 5	せいどうのがたな	: 1



バトルスピード

【バトルゲージスピード= 1 ~ 8】

【バトルメッセージスピード= 1 ~ 8】

戦闘時の環境を設定します。上段でバトルゲージがたまる速度を、下段でメッセージウィンドウ（敵の行動、パーティキャラのレベルアップの表示）の表示時間を設定可能。十字ボタンの上下で上段か下段を選択後、左右で数字（数字が大きいほど戦闘の経過速度が遅く、メッセージの表示時間が長い）を選択し、Aボタンで決定しましょう。数字を小さくすると戦闘が比較的難しくなり、大きくすると、逆にやさしくなります。



十字ボタンの上下で設定項目を選択、左右で数値を変える。

バトルゲージ



コマンド入力までの時間の目安。

バトルメッセージ



敵と自キャラに関するメッセージ。



ウィンドウ【1～8】

ウィンドウのパターンを設定します。**+**字ボタンの左右で好みのウィンドウを選択し、**A**ボタンで決定します。



バトルゲージ【オフ/1/2】

戦闘時のウィンドウの表示内容を設定します。**+**字ボタンの左右で「オフ」にすると、パーティキャラクターの名前とHPの現在値、最大値、MPの現在値が表示。「1」か「2」にすると、パーティキャラクターの名前とHP、MPの現在値、バトルゲージ(→P29)が表示されます。なお、「1」と「2」では、HP、MPの現在値とキャラクター名の位置が異なります(右の写真参照)。

オフ

	HP	MP
クロノ	232/232	32
マール	186/186	34
ロボ	265/265	28

1

	HP	MP
クロノ	232:32	
マール	186:34	
ロボ	265:28	

2

HP	MP	
232:32		クロノ
186:34		マール
265:28		ロボ



コントローラー【スタンダード/カスタム】

コントローラーの操作を設定します。「スタンダード」に設定すると、ノーマル操作(→P6～7)。「カスタム」に設定すると、カーソルが画面右側へ移動。**+**字ボタンの上下で操作内容を選択し、右で設定を変えます。**+**字ボタンの左か**B**ボタンで、画面左側のコントローラーアイコンにカーソルが戻ります。「スタンダード」に戻す場合、このアイコンにカーソルを合わせて決定ボタンを押します。



まず、**+**字ボタンの上下で操作内容を選択。次に、右を押していくと、希望のボタンを選択ができます。



技・アイテム説明【オン/オフ】

戦闘時のウィンドウで、使用する技、アイテムを選択したときの内容説明の表示「オン（あり）」「オフ（なし）」を設定します。



ならびかえ

パーティの隊列を変更する

まず、**+**字ボタンの上下で並び替えたいキャラクターを選択し、**A**ボタンを押します。次に、もう一方のキャラクターを選択、**A**ボタンを押すと完了です。なお、クロノは並び替えることができません。



セーブ

ゲームデータを保存する

+字ボタンの上下でファイルを選択、**A**ボタンで完了です。すでにあるデータを変更する場合は、「はい」を選択して**A**ボタンで決定します。なお、ワールドマップ画面上ではどこでもセーブ可能です。



セーブポイントを利用しよう

ダンジョン内には、セーブポイントが存在します。上に乗って**A**ボタンを押すと、セーブ画面が表示。上記と同じ操作でセーブすることができます。



移動の基本となる2つの画面

ワールドマップ画面では目的地への移動、フィールド画面では情報収集や探索とそのため
の移動を行います。

ワールドマップ画面



フィールド画面



ワールドマップ画面 WORLD MAP

移動方法

十字ボタンでキャラクターの移動を行います。なお、この画面には、敵が出現しないので、戦闘は行われません。



全体マップで現在地を確認

セレクトボタンを押すと、全体マップと現在地が表示。Bボタンで通常画面に戻ります。

たてものない どうくつ はい
➡建物内、洞窟などに入るには

ワールドマップ画面上にある、特定の
たてものない どうくつ まえ た ばしょめい
建物や洞窟などの前に立つと、場所名
ひょうじ
が表示されます。このときⒶボタンを
お
押すと、その場所に入る（フィールド
がめん き か
画面に切り替える）ことができます。



しんにゆう
進 入できるポイントは
こんな所があります

ワールドマップ画面から進入で
きる場所(フィールド画面)は、
いりぐち まえ た なまえ ひょうじ
入口の前に立つと名前が表示さ
れます。左がその一例で、他に
かずおお
も数多くあります。進入可能な
ポイント※は、ほか ちが けいじょう
ポイント※は、他と違った形状
はんべつ
により判別できます。

がめん
フィールド画面

FIELD

い どうほうほう
➡移動方法

ワールドマップ画面と同様、**+**字ボタ
ンでキャラクターの移動を行います。
Ⓑボタンを押しながら**+**字ボタンを押
すことで、ダッシュも可能です。特に
ダンジョンでは、追いかけてくる敵か
のが き けん かい
ら逃れるときや、危険なトラップを回
ひ びじょう ゆうこう い どうしゅ
避するときなど、非常に有効な移動手
だん
段となることでしょう。



まち むら しんにゆう か の う たて
※町や村などにある進入可能な建
物の ほか たてものない いろ こと
物は、他の建物と色が異なります。

■タイムワープの方法^{ほうほう}

このゲームの特徴の1つであるタイムワープ。同一世界の過去、
現在、そして未来を旅するわけです。ここではこのタイムワープの方法を、以下で紹介しましょう。

ゲートを通して他の時代へ進む^{とお ほか じ だい すす}

ゲートは、時空の歪みのことで、2つの時代の同じ場所をつなぐ門のようなものです。このゲートの前に立って④ボタンを押すと、自動的にゲートの中に入り、別の時代へタイムワープします。



“時の最果て”から特定の時代へ進む^{とき さい は とくてい じ だい すす}

“時の最果て”は、時空を旅する者が行き着く場所です。ここには、過去通ったことのあるゲートとつながる「光の柱」があります（通ったゲートの数だけ「光の柱」が増えていきます）。この光に重なって④ボタンを押すと、時代と場所が表示、「はい」でその時代へワープします。



パーティメンバーの 変更が可能^{へんこう かのう}



“時の最果て”にきた段階から、戦闘時以外、時と場所を問わずパーティメンバーの変更が可能となります。⑤ボタンを押して左の変更画面を呼び出したら、十字ボタンで変更したいキャラクターにカーソルを合わせて④ボタン。次に、もう一方のキャラクターにカーソルを合わせて④ボタンを押せば完了です。

■シルバードの操作方法

この世界で活躍する、時を越えるタイムマシン、シルバードを紹介しましう。シルバードは冒険が進むに従い、より高機能な乗り物へと進化していきまう。その操作法をマスターしましう。

第1段階

時を越えるタイムマシン

初期のシルバードは、時を越える機能のみの純粋なタイムマシンです。機体に重なり①ボタンを押すと搭乗、②ボタンで降車。搭乗時にはタイムゲージ(下記参照)が自動的に表示されます。



●タイムワープの方法

タイムゲージの針を、十字ボタンの上下左右か③／④ボタンで、行きたい時代にセット、①ボタンで決定しましう。



第2段階

タイムワープも可能な飛行機

物語が進むと、シルバードは飛行機に姿を変えます(もちろんタイムワープも可能)。①ボタンで乗降、十字ボタンで移動。移動中に⑤ボタンを押すと、タイムゲージが表示されます。



“時の最果て”で
冒険のヒントを
もらおう

“時の最果て”には、1人の老人がいます。
彼は、冒険のヒントを教えてください、
行き詰まったときは必ず訪ねてみましう。
特に、シルバード入手後のヒントは重要です。



■冒険の進行の鍵となる情報収集

このゲームは、^{どういつ}同一世界の^{せ かい}過去、^{か こ}現在、^{げんざい}未来を^{たび}旅していきます。そのため、^{みらい}1度行った場所（時代）でも、^{ど い}違う時代^{ばしょ}でイベントをクリアしてから^{じ だい}戻ってくると、^{ちが}様々な^{じ だい}変化^{もど}が起きます。

はな ➡話す

^{ひと}人の前で^{まえ}Ⓐボタンを押すと、^お話を^{はなし}聞く^きことができます。ウィンドウが表示中^{ひょう じ ちゅう}でも、キャラクターの移動は^{い どう}可能^{か のう}です。



メッセージウィンドウの移動



メッセージウィンドウは、Ⓨボタンで上下に移動します。ウィンドウの影に隠れた物^{かげ}を見るのに便利^{べんり}です。

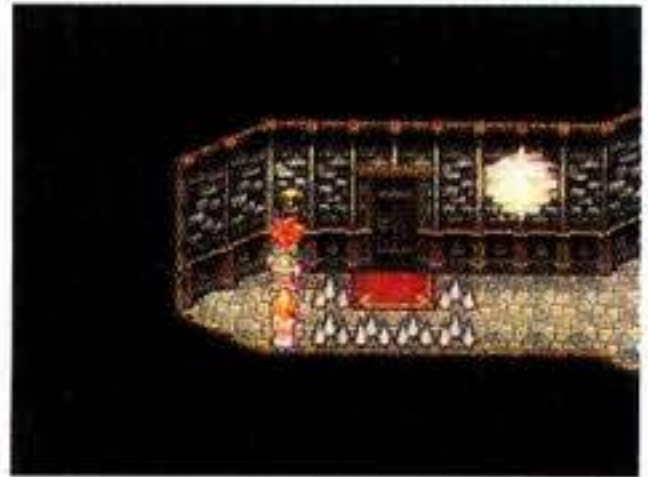
しら 調べる

は がみ まえ お
張り紙などの前で④ボタンを押すと、
よ か のう たからばこ まえ
読むことが可能。また、宝箱の前で④
お なか み にゅうしゅ
ボタンを押せば、中身を手に入れます。



さ どう スイッチを作動する

ダンジョンにあるスイッチの前で④ボ
お さ どう とびら
タンを押すと、スイッチが作動。扉の
かいへい かいじょ か のう
開閉、トラップの解除などが可能です。



みせ り ようほう お店の利用法

せんとう かね た ぶ き ぼうぐ
戦闘でお金を貯めたら、武器や防具、アイテムをそろえていき
ましよう。下記では、お店での売買の方法を紹介します。



“かう”をせんたくけつ
ていご じ
定後、十字ボタン
じょうげ しょうひん せん
の上下で商品を選
たく
択し、④ボタン。
じ こすう
十字ボタンで個数
せってい じょうげ
を設定（上下=10
こたん い さゆう
個単位、左右=1
こたん い ごと
個単位）後、④ボ
お
タンを押します。



“うる”をせんたくけつ
ていご じ
定後、十字ボタン
じょうげ う もの
の上下で売る物を
せんたく
選択し、④ボタン。
ご さ き
その後は、左記の
“かう”と同様の
そう さ ほうほう こすう
操作方法で個数を
せってい
設定し、④ボタン
お
を押します。

こうにゅう ぶ き ぼうぐ 購入した武器・防具 をその場で装備

ぶ き とう こうにゅうご
武器等を購入後、そ
の場で買った物を装
び
備できます。まず、
が めん ひだりう え
カーソルを画面左上
の“かう／うる”の
ところに戻し、次い
で十字ボタンの下を
お
押すと、カーソルが
が めん か ぶ い どう そう
画面下部へ移動。装
び
備させたいキャラク
せんたくけつてい
ターを選択決定すれ
ばOKです（装備の
ほうほう
方法→P14）。



■戦闘の基本的な流れ

戦闘中に時間の流れが存在し、コマンド入力時も敵が行動する ATB。ver.2では、さらに敵が個別の登場パターンを持っています。ここでは、戦闘の基本的なプロセスを紹介しましょう。

1 戦闘突入

フィールド画面上で敵に遭遇すると、戦闘に突入します（画面切り替えはなし）。突入方法は、主に下記の2パターンです。

CASE1 画面上の敵に接触する

画面上にいる敵に接触すると、敵、パーティがともに陣形を組み、戦闘に突入します。



CASE2 特定のポイントに立つ

特定のポイントに立つと、画面内あるいは画面外から敵が集まり、戦闘に突入します。



2 ウィンドウ表示^{ひょうじ}

戦闘^{せんとう}に突入^{とつにゅう}するとパーティのHPとMP、バトルゲージ^{せっていへんこう}(設定変更可能^{かのう}→P19)、敵^{てき}の名前^{なまえ}が表示^{ひょうじ}。同時に、バトルゲージが溜まり始めます。なお、**Y**ボタンでウィンドウの移動^{いどう}が可能です。



3 コマンド選択^{せんたく}

バトルゲージが右端まで溜まると、コマンド^{か き い こう}(下記以降で紹介^{しょうかい})が表示^{ひょうじ}。2人以上^{り い じょう}がこの状態^{じょうたい}になった場合^{ばあい}、**+**字ボタンの左右^{さゆう}か**X**ボタンでコマンド入力^{にゅうりょく}の順番^{じゅんばん}を変えることができます。



▶ たたかう

直接攻撃^{ちよくせつこうげき}です。“たたかう”を選択決定^{せんたくけつてい}後^ご、**+**字ボタンで攻撃^{こうげき}する敵^{てき}にカーソルをあわせ、**A**ボタンで決定^{けつてい}します。

▶ わざ

技^{わざ}、魔法^{まほう}を使用^{しよう}します。“わざ”を選択決定^{せんたくけつてい}後^ご、**+**字ボタンで使用する技^{わざ}か魔法^{まほう}(魔法名^{まほうめい}には★)を選択^{せんたく}し、**A**ボタン。なお、MPが足りない場合^{ばあい}、技^{わざ}、魔法名^{まほうめい}はグレーで表示^{ひょうじ}され使用^{しよう}できません。使用する技^{わざ}、魔法^{まほう}を決定^{けつてい}したら、**+**字ボタンでかける敵^{てき}(攻撃系^{こうげきけい})あるいは味方^{みかた}(回復系^{かいふくけい})にカーソルをあわせ、**A**ボタンで決定^{けつてい}します。



■れんけい

各キャラクターがそれぞれ習得している技、魔法を組み合わせ
て攻撃します。以下でこのコマンドの利用法を紹介しましょう。

1 れんけいコマンドに切り替える

複数のキャラクターがコマンド入力待ちになると、“わざ”コマンドが“れんけい”コマンドに切り替わります。ただし、この時点で連係技を覚えている（→P32）ことがその条件となります。



2 技を選択する

“れんけい”を選択決定したら、十字ボタンの上下で“ふたりわざ”あるいは“さんにんわざ”の欄に表示された技を選択、Aボタンを押します。なお、グレーの技名は、対象キャラのMPが不足しているか、一方のキャラのコマンドが“れんけい”に切り替わっていないことを示しています。技を選択決定後、かける敵（味方）を選択し、Aボタンで決定します。連係技の選択決定操作は、1人が実行すればOKです。



“れんけい”でも1人技が使用可能

上記の“れんけい”コマンドでは、連係技のほかに、1人技も使用できます。使用方法は、P29の“わざ”コマンドと同様です。



ふたりわざ	68	1
かいてんオーシ	53	1
かえんしゃりん	58	-

【ふたりわざ】

キャラクター2人のそれぞれの技
あるいは魔法を組み合わせる
出す連係技(→P40~43)。使用する
場合、どちらの対象キャラクター
でもコマンド入力が可能です。



かえんしゃりん	68	2
さんにんわざ	53	3
ミックスデルタ	58	8

【さんにんわざ】

キャラクター3人のそれぞれの技
あるいは魔法を組み合わせる
出す連係技(→P44~45)。「ふた
りわざ」同様、対象キャラクター
は誰でもコマンド入力できます。

■アイテム

回復アイテムを使用
します。「アイテム」
を選択決定後、**+**字
ボタンで使いたい

アイテムを選択して、**A**ボタンを押します。次に、使いたい
仲間を選択したら、**A**ボタンで決定しましょう。



せんとう 戦闘から逃げる

コマンド表示後、**○**/**Ⓡ**ボ
タンを同時に押し続けると、
戦闘から逃げることはでき
ます。ただし、逃げられな
い場合もあります。

4

戦闘開始

コマンドを入力すると行動開始です。行動する前に敵が攻撃してくる場合もあります。また、攻撃目標の敵を他のキャラクターが倒した場合は、自動的に他の敵を攻撃することになります。なお、技やアイテムを使用したときや、ダメージを受けたときに表示されるHP、MPの数値は、出現方式が異なります。

5

戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了。経験値、技ポイント（下記参照）、お金が入手でき、さらに、アイテムを入手することもできます。また、経験値が一定値まで溜まるとレベルアップします。



戦闘不参加の

キャラクターにも
経験値が入る

経験値は、戦闘に参加していないキャラクターも入手できます（75%）。なお、技ポイントは入手不可です。

■技・魔法の習得方法

戦闘を繰り返すと、技、魔法が覚えられます（魔法を覚えるには一定条件が必要→P33）。そして、技ポイントを規定数めると、覚えた技、魔法が使用可能となります。規定数までの残り技ポイントは、メニュー画面の技&魔法コマンドで確認可能（→P16）。なお、関係技を覚えるには、対象キャラクター全員が、関係技に必要な技、魔法を使用可能な状態で、一緒に戦闘を行わなければなりません（1回でOK）。



まほう　つか
魔法を使えるように
なるには



ゲームのシナリオ上、主人
公達は当初、魔法の存在を
知りません。“時の最果て”
で修業を行い、魔法の能力
に目覚めると、以降、戦闘
を繰り返すことで魔法を覚
えられるようになるのです。
そして、技と同様に、技ポ
イントを規定数までためる
と使用可能となります。

■ステータス異常

ステータス異常は「ばんのう
やく」で回復できますが、戦
闘が終わると自然回復します。



こんらん

自分が何をしてい
るのかがわからな
くなり、味方を攻
撃してしまう。



どく
毒

HPが少しずつ減
少していき、さら
に、攻撃力もダウ
ンする。



ブラインド

目がよく見えなく
なり、敵に対して
攻撃が命中しにく
くなる。



スロウ

次の行動までに時
間がかかる（バト
ルゲージの上昇速
度が遅くなる）。



ロック

特殊な能力を封印
され、すべての技、
魔法が使用できな
くなる。



スリープ

コマンド入力がで
きない上、防御力
がダウン。攻撃を
受けると目覚める。



ストップ

動きがいつさい止
まり、何もできな
くなる。バトルゲ
ージも停止する。



■戦闘には欠かせない武器と防具

武器・防具は、基本的にお店で購入することができます。ただし、より強力なタイプは様々な時代のどこかに眠っています。

武器

各キャラクターに応じた5タイプの武器

武器は全部で5タイプ、それぞれ10数種類存在します。また、タイプにより装備可能キャラが決まっています。



日本刀

装備キャラクター
クロノ

極東の島国で利用されていた武器。重量感があり、抜群の切れ味を誇ります。
例：ぼくとう／せいどうのかたな



ボウガン

装備キャラクター
マール

固定式の弓から強力な矢を放つ武器。力のない者でも容易に扱えます。
例：ブロンズボーガン／ロビンのゆみ



銃

装備キャラクター
ルツカ

殺傷力の高い遠距離戦用武器。使用者の腕力に関係なく威力を発揮できます。
例：エアガン／まめでっぼう



剣

装備キャラクター
カエル

西洋の騎士団が愛用する武器。鋭利な両刃であらゆる存在を両断します。
例：ブロンズソード／アイアンソード



パーツ
装備キャラクター
ロボ

近未来の戦闘ロボット用武器。現代では考えられない破壊力を誇ります。
例：ブリキンアーム／ハンマーアーム

エイラは
素手で戦う

6人のキャラクターの中で、エイラだけは武器を装備できません。そのかわり、強靱な肉体を武器とし、素手で敵にダメージを与えます。

防具

敵の攻撃から身を守る2タイプの防具

防具は全部で2タイプ、それぞれ数10種類存在します。また、タイプにより装備可能キャラが決まっています。



あたま
頭

頭部を保護するヘルメットタイプの防具
全キャラ対応品もあれば、女性キャラ専用品もあります。その素材も皮や鉄、石など多種多彩です。



からだ
体

体全体を覆うアーマータイプの防具
動きやすさを重視した作りの服やロープ、強固な材質によって頑強さを誇る鎧などがあります。

武器・防具マークの見方

ゲーム中、武器や防具のタイプは、下のようなマークで表示されます。装備時はもちろんのこと、お店でもこれらのマークが使われていますので、ここで各マークの意味を覚えておきましょう。

武器

防具



日本刀



ボウガン



銃



剣



パーツ



頭



体



■多彩な能力が備わったアクセサリたさい のうりょく そな

アクセサリは、装備そうびすることによってさまざまな効果こうかを発揮はつきします。各キャラクターのステータスをチェックしながら、下記か きの表を参考ひょう さんこうにして装備そうびしましょう。



ぎんのイヤリング	HPの最大値が25%アップする
きんのイヤリング	HPの最大値が50%アップする
シルバーピアス	技、魔法の消費MPが1 / 2になる
ゴールドピアス	技、魔法の消費MPが1 / 4になる
サーチスコープ	敵のHPが表示される（ルッカ初期装備 しよき そうび ）
いかりのうでわ	敵の攻撃を受けた際、50%の確率で反撃する
はちまき	すばやさが1上がる（クロノ初期装備 しよき そうび ）
リボン	めいちゅうが2上がる（マール初期装備 しよき そうび ）
パワーてぶくろ	ちからが2上がる（カエル初期装備 しよき そうび ）
プロテクター	たいりよくが2上がる（ロボ初期装備 しよき そうび ）
マジックスカーフ	まりよくが2上がる
パワーマフラー	ちからが4上がる（エイラ初期装備 しよき そうび ）
スピードベルト	すばやさが2上がる



■長い冒険には欠かせないアイテム

アイテムは、大きく分けてHP回復、MP回復、ステータス異常回復の3タイプがあり、お店で購入することができます。

HP回復	ポーション	値段:10	HPを50回復する(味方1)
	ミドルポーション	値段:100	HPを200回復する(味方1)
	ハイポーション	値段:700	HPを500回復する(味方1)
MP回復	エーテル	値段:800	MPを10回復する(味方1)
	ミドルエーテル	値段:2000	MPを30回復する(味方1)
ステータス異常回復	ばんのうやく	値段:10	ステータス異常回復(味方1)
	アテナのみず	値段:200	戦闘不能を回復する(味方1)
HP・MP全回復	シェルター	値段:150	ワールドマップとセーブポイントでHPMP全回復(味方全)

上記のアイテム以外に、お店では売っていないカプセル（例＝パワーカプセル）があります。使用すると、各ステータスがアップします。



■ 戦闘時の心強い味方となる技と魔法

技、魔法ともに、一定量のMPを消費することで繰り出せます。技は、キャラクター全員が覚えることができますが、魔法は、覚えられるキャラクターが決まっています。



武器の力を利用して放つ

技には、1人で繰り出す技のほかに、2人、3人で協力して繰り出す連係技があります。



1人技 ひとりわざ

1人技は、6人のキャラクターで合計30種類あります。下記ですべて紹介しましょう。

クロノ	かんてんぎり	MP 2	回転しながら周囲にいる敵を斬る
	かまいたち	MP 2	直線上の敵に真空波をぶつける
	ぜんりよくぎり	MP 4	敵1体に通常の2倍のダメージ
	みだれぎり	MP 12	敵1体を1度に4回攻撃する

マール	オーラ	MP 1	みかた り かいふく しょう 味方 1 人のHPを回復(小)する
	ちょうはつ	MP 1	てき たい こんらん 敵 1 体を混乱させる
ルツカ	かえんほうしゃ	MP 1	ちよくせんじょう てき か えんこうげき 直線上のすべての敵に火炎攻撃
	さいみんおんば	MP 1	てきぜんたい ねむ 敵全体を眠らせる
	ナパームボム	MP 3	いっていはん い てき ばくだん こうげき 一定範囲の敵を爆弾で攻撃する
	メガトンボム	MP 15	いっていはん い てき きょうりょく ばくだん こうげき 一定範囲の敵を強力な爆弾で攻撃
カエル	ベロロン	MP 1	みかた り かいふく しょう 味方 1 人のHPを回復(小)する
	ベロロンぎり	MP 2	てき たい した ひ こ き 敵 1 体を舌で引き込み斬る
	ジャンプぎり	MP 4	てき たい ぎ 敵 1 体をジャンプしてから斬る
	カエルおとし	MP 15	てきぜんたい すく 敵全体にHPが少ないほどダメージ
エイラ	キッス	MP 1	みかた り かいふく 味方 1 人のHPとステータスを回復
	まるまじろキック	MP 2	てき たい と げ 敵 1 体に飛び蹴りをする
	ひっかきかみつ	MP 3	てき たい こうげき 敵 1 体にひっかき攻撃をする
	がんせきなげ	MP 4	てき たい な と 敵 1 体を投げ飛ばす
	いろじかけ	MP 4	てき たい まど ぬす 敵 1 体を惑わしアイテムを盗む
	しっぽたつまき	MP 10	しゅう い てき たつまき こうげき 周囲の敵を竜巻で攻撃する
	きょうりゅう	MP 15	てきぜんたい すく 敵全体にHPが少ないほどダメージ
	3 だんキック	MP 20	てき たい かいれんぞく と げ 敵 1 体に 3 回連続で飛び蹴りをする
ロボ	ロケットパンチ	MP 1	てき たい と こうげき 敵 1 体にパンチを飛ばして攻撃する
	ケアルビーム	MP 2	みかた り かいふく しょう 味方 1 人のHPを回復(小)する
	かいてんレーザー	MP 3	てきぜんたい こうせん はな 敵全体にレーザー光線を放つ
	ロボタックル	MP 4	てき たい たい あ こうげき 敵 1 体に体当たり攻撃する
	ヒールビーム	MP 3	みかたぜんいん かいふく しょう 味方全員のHPを回復(小)する
	マシンガンパンチ	MP 12	てき たい れんぞく こうげき 敵 1 体を連続パンチで攻撃する
	サークルボム	MP 14	いっていはん い てき ばくだん こうげき 一定範囲の敵を爆弾で攻撃する
	エレキアタック	MP 17	てきぜんたい でんげきこうげき 敵全体にフルパワーの電撃攻撃



2人技 ふたりわざ

6人キャラの組み合わせは全15通りで、技は各3種類。計45種類をすべて紹介します。

① クロノ + マール	かいてんオーラ	かいてんぎり+オーラ
	かいてん 回転しながらオーラを放出し、味方全員のHPを回復(小)	
	アイスソード	ぜんりよくぎり+アイス
	てき たい 敵1体をアイスの魔法がかかった刀で攻撃する	
	アイスガソード	みだれぎり+アイスガ
	えんはん い てき 円範囲の敵をアイスガの魔法がかかった刀で攻撃する	
② クロノ + ルツカ	かえんしゃりん	かいてんぎり+かえんほうしゃ
	えんはん い てき ほのお つつ 円範囲の敵を炎に包まれた回転斬りで攻撃する	
	ファイアソード	ぜんりよくぎり+ファイア
	てき たい 敵1体をファイアの魔法がかかった刀で攻撃する	
	ファイガソード	みだれぎり+ファイガ
	えんはん い てき 円範囲の敵をファイガの魔法がかかった刀で攻撃する	
③ クロノ + ロボ	こうそくかいてん	かいてんぎり+かいてんレーザー
	てきぜんたい 敵全体をフル回転レーザーで攻撃する	
	だいかいてんぎり	ぜんりよくぎり+かいてんレーザー
	ロボがクロノをぶん回して、ロボの周りの敵を攻撃する	
	スーパーエレキ	サンダガ+エレキアタック
	てきぜんたい 敵全体をサンダガを吸収したフルパワー電撃で攻撃する	
④ クロノ + カエル	エックスぎり	かいてんぎり+ベロロンぎり
	クロノとカエルがクロスして、敵1体を攻撃する	
	やいばのたき	ぜんりよくぎり+ウォーター
	たき 滝からクロノが刀を突き立てながら落下し、敵1体を攻撃	

④ 十カエル クロノ	ひらいしん	サンダガ+ジャンプぎり
	敵1体に剣を突き刺し、そこにサンタガを落とす	
⑤ クロノ +エイラ	ドリルキック	かいてんぎり+まるまじろキック
	エイラが回転しながら落下し、敵1体にきりもみキック	
	かみなりかみつき	サンダー+ひっかきかみつき
	サンダーを吸収したエイラが敵1体を引っかけ噛みつく	
	ハヤブサぎり	ぜんりよくぎり+がんせきなげ
	クロノが横方向へ一直線に飛び、横線上の敵を攻撃する	
⑥ マール +ルツカ	はんさようボム	アイス+ファイア
	水と火の衝突によって生じる魔法で、円範囲の敵を攻撃	
	はんさようボム2	アイスガ+ファイガ
	「はんさようボム」の強力版で、円範囲の敵にダメージ	
	はんさようボム3	アイスガ+フレア
⑦ マール +ロボ	「はんさようボム2」の強力版で、敵全体にダメージ	
	オーラビーム	オーラ+ケアルビーム
	オーラを円状に放出し、味方全員のHPを回復(小)する	
	アイスタックル	アイス+ロボタックル
	アイスを身にまとったロボが、敵1体にタックルする	
⑧ マール +カエル	ケアルガウィンド	ケアルガ+ヒールビーム
	ケアルガを円状に放出し、味方全員のHPを回復(大)する	
	アイスウォーター	アイス+ウォーター
	氷のシャワーを降らせて、敵全体にダメージを与える	
	ひょうが	アイスガ+ウォータガ
	特大のつららで、敵全体にダメージを与える	
	ダブルケアルガ	ケアルガ+ケアルガ
	味方全員のHP、戦闘不能、ステータス異常を全回復	

⑨ マール +エイラ	ダブルいろじかけ	ちょうはつ+いろじかけ
	2人で挑発し、敵1体からかなりの確率でアイテムを盗む	
	こおりなげ	アイス+がんせきなげ
	円範囲の敵に複数の氷の固まりを投げつける	
	ひょうがなげ	アイスガ+がんせきなげ
	円範囲の敵に特大の氷の固まりを投げつける	
⑩ ルツカ +ロボ	ファイアパンチ	ファイア+ロケットパンチ
	円範囲の敵を炎のパンチで攻撃する	
	ファイガタックル	ファイガ+ロボタックル
	ファイガを身にまとったロボが、敵1体にタックルする	
	ダブルボム	メガトンボム+サークルボム
	ロボの周りの敵を最強のボムで攻撃する	
⑪ ルツカ +カエル	レッドニードル	ファイア+ジャンプぎり
	敵1体を炎のジャンプぎりで攻撃する	
	ラインボム	メガトンボム+ジャンプぎり
	横方向へ大量のボムを落とし、横線上の敵にダメージ	
	カエルフレア	フレア+かえるおとし
	敵全体をフレアを吸収した巨大カエルで攻撃する	
⑫ ルツカ +エイラ	ほのおげり	ファイア+まるまじろキック
	炎を脚にまとったエイラが、敵1体に炎のキックをする	
	かえんたつまき	ファイガ+しっぽたつまき
	敵全体をファイガを含んだ竜巻で攻撃する	
	ほのお3だんげり	ファイガ+3だんキック
	エイラが大ジャンプから敵1体に炎のキックをする	
⑬ +カエル ロボ	ぶんなげソード	かいてんレーザー+ベロロンぎり
	ロボがカエルをぶん投げて、敵1体を攻撃する	

れんけいわざ
連係技の
消費MPについて



連係技の消費MPは、組み合わせる技、あるいは魔法の消費MPがそのまま適用されます。例えば、クロノとマールの2人技「かいてんオーラ」の場合、クロノは「かいてんぎり」の2MP、マールは「オーラ」の1MPをそれぞれ消費することになります。

⑬ カエル
ロボ

シャボンプレス	ロボタックル+ウォーター
泡に包まれたロボが落下し、敵1体にダメージを与える	
ケアルガウェイブ	ヒールビーム+ケアルガ
ケアルガを円状に放出し、味方全員のHPを回復(大)する	

⑭ ロボ+エイラ

おたちだい	ロボタックル+いろじかけ
ロボの上でエイラが挑発し、敵全体の動きを止める	
だいかいてんがり	ロボタックル+まるまじろキック
エイラが回転しながら、敵1体にきりもみキックをする	
じごくくなげ	マシンガンパンチ+がんせきなげ
ロボとエイラが敵1体を投げ合ってダメージを与える	

⑮ カエル+エイラ

ベロロンキッス	ベロロン+キッス
味方全員のHP(回復小)とステータス異常を回復する	
シャボンタックル	ウォーター+まるまじろキック
泡に包まれたエイラが落下し、敵1体にダメージを与える	
あぐらおちぎり	ジャンプぎり+3だんキック
カエルとエイラが大ジャンプし、敵1体に剣を突き刺す	

P38~45で紹介している技の中で、天、冥、水、火のいずれかの属性(→P47)を持つ技があります。属性を持つ技は、表内でそれぞれ、天=黄、冥=グレー、水=水色、火=赤で表示しています。



3 人技 さんにんわざ

きゅうきょく 究極のれんけいわざ 連係技である3人技は、全部で10種類。
かき 下記でそのすべてをしょうかい 紹介しましょう。

①クロノ +マール +ルツカ	ミックスデルタ サンダガ+アイスガ+ファイガ てん みず ひ がったい まほう てきぜんたい 天、水、火の合体魔法で敵全体にダメージを あた 与える
②クロノ +マール +ロボ	キープアレイズ かいてんぎり+アレイズ+かいてんレーザー み かたぜんいん かい せんとう ふ の う じ どうかいふく 味方全員に1回だけ戦闘不能自動回復
③クロノ +マール +カエル	アークインパルス ぜんりよくぎり+アイスガ+ジャンプぎり あ と こおり まほうけん てき たい こうげき ジャンプした後、氷の魔法剣で敵1体を攻撃する
④クロノ +マール +エイラ	ファイナルキック サンダガ+アイスガ+3 だんキック てき たい てん みず きゅうつ 敵1体に天と水のエネルギー球付きのドリルキック
⑤クロノ +ルツカ +ロボ	ファイガサークル ぜんりよくぎり+ファイガ+かいてんレーザー まわ まわ てき こうげき クロノをぶん回し、ロボの周りの敵を攻撃する
⑥クロノ +ルツカ +カエル	デルタストーム サンダガ+ファイガ+ウォータガ てん ひ みず がったい まほう てきぜんたい 天、火、水の合体魔法で敵全体にダメージを あた 与える
⑦クロノ +ルツカ +エイラ	ガトリングキック サンダガ+ファイガ+3 だんキック てき たい てん ひ きゅうつ 敵1体に天と火のエネルギー球付きのドリルキック

技の有効範囲について

敵に対して繰り出す技の中で、有効範囲が敵1体や全体というように、はっきり決まっていない技があります。そうした技は、カーソルを合わせた（ターゲットとなる）敵の位置とその時使用する技の特徴によって、有効範囲が変わってきます。右記で一例を挙げて紹介しておきますので参考にしてください。また、ロボの連係技の中には、対象範囲がロボを中心とした円内の敵に対してダメージを与えるものがあり、この場合、ロボの周りに敵がいないと、その技を使用することができません。

▼例
敵3体にかいてんぎりを繰り出す

■左側の敵にカーソル



カーソルを合わせた敵を中心に回転するため、中央の敵も有効だが、右側の敵には届かない。

■中央の敵にカーソル



中央の敵を中心にする
と、両隣の敵はともに有効範囲に入り、3体を同時に攻撃できる。

⑧クロノ
+ロボ
+カエル

トリプルアタック

かいてんぎり+ロボタックル+ベロロンぎり

3人でクロスし、敵1体を同時に攻撃する

⑨クロノ
+ロボ
+エイラ

ビッグトルネード

かいてんぎり+かいてんレーザー+しっぽたつまき

3人で回転して竜巻を発生させ、敵全体にダメージ

⑩クロノ
+カエル
+エイラ

3じげんアタック

かいてんぎり+ベロロンぎり+3だんキック

エックスぎりにエイラが加わり、敵1体にダメージ

魔法 MAGIC

4つの属性からなる魔法

魔法には4つの属性があり、それぞれ、覚えられるキャラクターが決まっています。また、魔法を覚えられないキャラクターもいます。

天

天に宿る聖なる力による魔法

クロノが覚えられる「天」の魔法は、雷や風の力で敵にダメージを与えます。



サンダー	MP 2	敵1体に雷を落とす（ダメージ小）
サンダガ	MP 8	敵全体に雷を落とす（ダメージ大）
レイズ	MP 10	味方1人の戦闘不能を回復する
シャイニング	MP 20	敵全体に聖なる最強魔法をぶつける

火

邪悪なものを焼きつくす火の魔法

万物を焼きつくす「火」の魔法は、ルッカが覚えることができます。



ファイア	MP 2	敵1体に炎をぶつける（ダメージ小）
プロテクト	MP 6	味方1人の物理防御力を上げる
ファイガ	MP 8	敵全体に炎をぶつける（ダメージ大）
フレア	MP 20	敵全体を強烈な光と熱で攻撃する

冥

闇に包まれた未知なる魔法

冥界に宿る闇の力を利用する魔法で、クロノの「天」の魔法とは対極の存在です。なお、その内容や術者などは、まったく謎に包まれています。





だ い し ぜ ん み ず り ょ う ま ほ う
大自然の水を利用する魔法

「水」の魔法は、マールとカエルがおぼ
れますが、内容はそれぞれ異なります。



●マール

アイス	MP 2	て き た い こ お り 敵1体に氷をぶつける (ダメージ小)
ケアル	MP 2	み か た り 味方1人のHPを回復 (中) する
ヘイスト	MP 6	み か た り こ う ど う ま じ か ん 味方1人の行動待ち時間を1/2にする
アイスガ	MP 8	て き ぜ ん た い こ お り 敵全体に氷をぶつける (ダメージ大)
ケアルガ	MP 5	み か た り 味方1人のHPを回復 (大) する
アレイズ	MP 15	み か た り せ ん と う ふ の う な お ぜ ん か い ふ く 味方1人の戦闘不能を治し、HP全回復する

●カエル

ウォーター	MP 2	て き た い す い ほう 敵1体に水泡をぶつける (ダメージ小)
ヒール	MP 2	み か た ぜ ん い ん 味方全員のHPを回復 (中) する
ウォータガ	MP 8	て き ぜ ん た い す い ほう 敵全体に水泡をぶつける (ダメージ大)
ケアルガ	MP 5	み か た り 味方1人のHPを回復 (大) する



敵のHPに水魔法をぶつける
ぜんりょくさり ★ファイア



敵のHPに水魔法をぶつける
★ファイア ★アイス

れ ん け い わ ざ ぞ く せ い
連係技の属性について

魔法には、4つの属性が存在しま
すが、技には基本的に属性が存在
しません。ただし、技と魔法の組
み合わせによる連係技には、組み
合わせる魔法の属性がつきます。
また、属性の異なる魔法の組み合
わせによる連係技の場合、まった
く別の属性に変化します (例えば、
火+水で冥に変化)。

【故障品について】

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

- 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき理由による動作不良の場合は、新品ソフトと無償交換いたします。
- お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、交換はいたしません。ご了承ください。
- リチウム電池の保証は、発売日より5年間とさせていただきます。保証期間切れのソフトについては、有償にて電池交換いたしますので、下記の電話番号にてお問い合わせください。
- ソフトを送る際には、必ず梱包をしてください。万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、何卒ご了承ください。
- 尚、誠に勝手ながら中古品につきましては保証の対象外とさせていただきます。ご了承ください。

あて先

〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

株式会社スクウェア 故障係

PHONE 03-5488-1525 (月～金/10:00～18:00 祝日を除く)

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

SQUARESOFT

発売元 株式会社スクウェア

©1995 スクウェア
キャラクター

©1995 スクウェア ©1995 バードスタジオ/集英社

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。