©TAITO CORPORATION 1997/Published by XING
©SHINSEISHA 1997

ゲーメスト
ギアーズ

ゲームを10倍面白くする本

GEST® GEARS

1997
No.01

刻を越えた超攻略!

コミカル & ユニーク!
かわいらしくて楽しい
ファンタジーアクションここに復活!

プリルラ

ROUND 1～6
MAP掲載
隠しキャラの出現場所
教えます!

クレジット無限の条件や
裏コマンドモードなど…

PU·LI·RU·LA
オリジナルモード
隠しコマンド
一挙公開!

PU・LI・RU・LA

1991年・株式会社タイトーの作品。
8方向レバー1本＋3ボタン。
横スクロールアクションゲーム。

テレビアニメのようなグラフィックが特徴的。ちなみに業界初のアニメ絵である。当初、「プリルラ」は海外発売のみの予定であったが、91年AMショーの出展以来、コミカルでかわいらしいキャラクターとそのユニークなセンスで話題となり、同年12月国内発売となった。

1991年発売の人気作品

株式会社エス・エヌ・ケイ：「餓狼伝説」
株式会社カプコン：「ストリートファイターⅡ」「ワンダー3」「キャプテンコマンドー」
コナミ株式会社：「出たな!!ツインビー」「ゼクセクス」
株式会社セガ・エンタープライゼス／サクセス：「コットン」
株式会社タイトー：「ガンフロンティア」「メタルブラック」「プリルラ」
データイースト株式会社：「ウルフファング」
株式会社ナムコ：「スターブレイド」「スティールガンナー」「ドラゴンセイバー」
ビデオシステム株式会社：「スーパーバレー'91」

Contents

システム基礎 ……2
杖の使い方＆敵を倒すには？ …3
魔法を使おう！ ……4
ラウンド1攻略 ……5
ラウンド2攻略 ……6
ラウンド3攻略 ……8
ラウンド4攻略 ……10
ラウンド5攻略 ……12
ラウンド6攻略 ……14
ラスボス攻略 ……16
2人プレイをしてみよう ……17
オリジナルモード公開 ……18

いこう！
冒険の旅へ

とりあえず したごしらえ

CDロムをセットしてタイトル画面が出たら、早速スタートボタンを押そう！アーケードそのままの興奮と共に、素敵な物語が始まるぞ。

ザック（男の子）でスタートしたい場合は1Pコントロールパッド、メル（女の子）で始めたい場合は2Pコントロールパッドのスタートボタンを押すのだ。もちろん、猛者が2人集えば同時プレイも可能だ。

ゲームをスタートする前に、ゲームの設定を変えたい場合には『オプション』を選んで、自分のお好みの設定にしてゲームをスタートしよう。家庭用ならではという、ユーザーフレンドリィな感じですな。

オプションでは、プレイヤーの数、難易度、クレジット（コンティニュー回数）の数などを設定できる。

プリルラ初心者の方や、これから繰り広げられる激闘に向けて大いに不安を感じられる方は、ここでクレジット数を増やすなり、難易度を下げるなりして本編へと進もう。

操作を押さえろ97

操作系統から説明させて頂くであります。プレイヤーはパッドに応じて、フィールドを8方向に動くことができる。場所によっては動ける範囲が分かりづらいところもあるので、敵に追い詰められても焦らないように、ポイントごとのフィールド行動可能範囲を押さえておこう。

アタックボタンでプレイヤーは魔法の杖を振ることができる。この杖から発生する魔法の光を敵に当てて、立ち塞がる強敵たちを調伏していくのが我らの使命である。

アタックボタンは連打も可能で、パッドと組み合わせることにより、さらに攻撃バリエーションを増やすこともできる！

（杖の振り方に関しては後述）

ジャンプボタンをポチっと押せばプレイヤーはふわりと宙を舞うぞ。ジャンプ中にアタックボタンを押せば、ジャンプしながら杖を振ることができる。

ジャンプ中は、ある程度までなら空中制御が可能なので、空中の敵をサバくのにタイミングを合わせたり窮地を脱したりする時に使おう。

マジックボタンを押すことにより、プレイヤーは「マジック」を使うことができる。この「マジック」は、プレイヤーの「スコア」によって効果が違ってくる。詳しくは後ほど。

ちなみに「マジック」はライフゲージの横にあるストックがないと使えないぞ。

オプション画面で最初から使えるマジックの数を変えられるが、漢なら当然少なく、はじめてならちょっとサービスしておこう。

SYSTEM

杖振り入門

このコーナーではパッドとアタックボタンの組み合わせにより発生する杖っ振りのバリエーションを紹介しよう。

『パッド進行方向＋アタック』

プレイヤーが進行方向に上半身を乗り出して攻撃する。リーチが長く使い勝手が大変よろしい。

ボス戦などでは重宝するので、攻撃間合いと杖を出す速度などをしっかりと把握しとこう。これだけでハマる奴もいるぞ。

『パッド下＋アタック』

プレイヤーがしゃがんで杖を振る。魔法の光の発生時間が最も長いのが特徴だ。

腰が入っていて力強い攻撃なのだが、いかんせん杖を出し終わった後のスキが大きいのがネック。

一発必中のキメ撃ちで使って行こう。もちろん連打も効かないぞ。

敵の攻撃間合いを見切って杖を延ばそう。

『パッド進行方向逆＋アタック』

一旦、前方に杖を振った後、続けざまに振り返って杖を振る。一度に前後に攻撃できるので、敵に囲まれた時など非常に有効。頻用度は高い。

1ポイント激闘アドバイス

敵を倒す際には、しっかりと座標を合わせてきゃつらの急所を一撃で貫くが必勝の要。

『この地点ではこの攻撃を使う』とあらかじめ決めておくのが一流プリルラーへの道だ。

包囲された時には振り向き攻撃で乗り切れ！

敵の出現と同時に屠り去るが理想だ。

SYSTEM

速攻魔法教室

このゲームにおける『魔法』は、プレイヤーキャラのスコア「10の位の数字」によってその内容が変わる。種類は全部で8種類。
そのうち2P同時で使えるものが一つ。
どれも個性的でのっぴきならねえシロモノばかりだぜ！

10ケタの位を調節して魔法を選ぼう。

魔法の種類と効果

「動物魔法」
　ボス戦の時のみ、スコアの10の位が2、9の時、ラップマンではなく動物魔法に変更となる。レンジは不可。

「ラップマン」
　素晴らしき味方、ラップマンを呼び出すイケてる魔法。
敵を引っ捕らえて片っ端からチンしてしまうぞ。

「ジミー召還」
　精霊を呼び出す。敵の回りを回ると、敵は動物の姿に戻る。妖精を呼び出している間の無敵時間を有効に使おう。

「キラキラ魔法」
　プレイヤーの杖から光が降り注ぎ、画面全体の敵にダメージを与える。ボス戦などはボスがどこにいようとダメージをあたえることが可能。

「ショックのパー」
　2P同時プレイのみ使える魔法。2人同時にマジックボタンを押すと発動する。謎の大爆発で周囲の敵に大ダメージだ！

「竜巻」
　その名の通りのツイスター。敵を巻き上げてダメージをあたえる大自然技。

「動物魔法」
　助けた動物たちが救援に駆けつけてくれる感動の魔法。
ボス戦で有効に使おう。

「ミカタ氏」
　ピンク色したニクイい奴、ミカタ氏を呼び出して敵に一撃くれてやるイキな魔法。

ROUND 1

無くした「時間」を追いかけろ！

まずは小手調べやみくもに進め

お祖父さんに魔法の杖を授かったら、早速冒険の旅に出発だ！

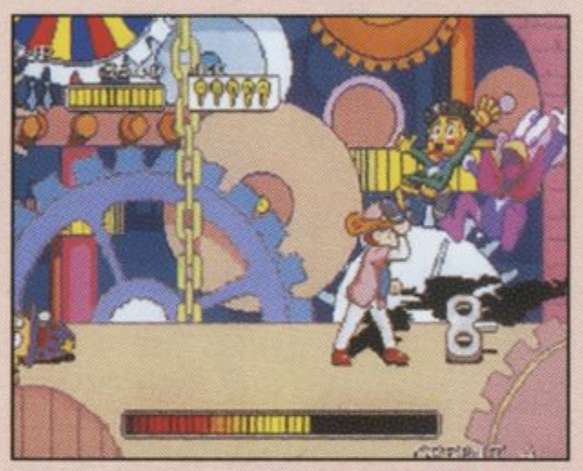
しばらく進むと、おもむろに敵ロボが出現する。軽くイナして戦いのプロとトーシローの差を見せつけてやろう。基本操作はここでバチシーと押さえておこう。

出撃プリルラー！世界の平和を救えるのは我々だけだ！

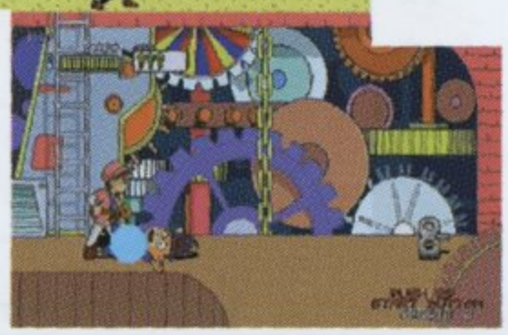
1面ボス『腹話術師』

マンホールを降りるといよいよボス戦！ボスが現れた瞬間に、ボスの眼前にてアタックボタン連打の嵐だ。これだけで1面ボスは轟沈確定。

戦いとはいつの世も無情で非情なものである。



この位置で連打していればノープロブレム。



ROUND 1

ROUND 2

本当の戦いはこれからだ！
激闘・結晶体の山

フンドシしめてかかろう

ステージ2は水晶に彩られた不思議な山道。道中は地面に敵影が反射して、敵の座標が分かり辛いのが困りもの。

最初に漂っている「アンクルクラゲ」は、いちいちジャンプしなくても遠間から杖を伸ばして叩けば問題ナシ。クラゲの足の部分を狙おう。

しばらく行くと、超高速で突進してくるダチョウもどき「アラ人」が出現するが、画面中央でタイミングよく振り向き攻撃を使って撃退しよう。

ジャンプして逃げても、アラ人はジャンプ追尾攻撃をしてくる場合があるので、地上戦でカタをつけとくのが吉。

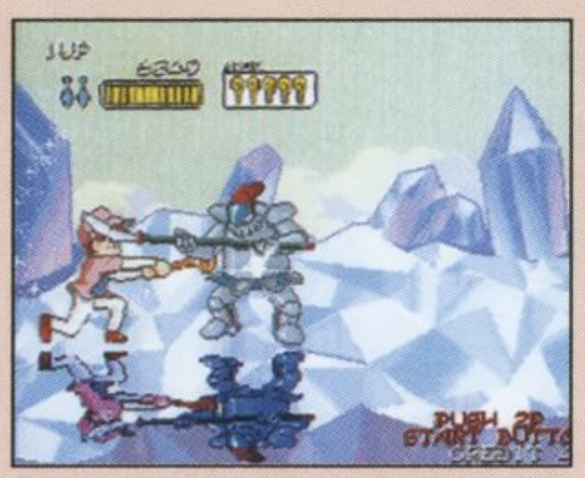
アラ人地帯を抜けると、今度は左右から、シャボン弾を飛ばして攻撃してくる「しのだボールC」が出現する。こやつはストローにシャボンをつけている間に、速攻で片付けてしまおう。

カボチャの妖精をゲットしてひとしきり体力を回復させた後は、2面道中最大の難敵「ナガダイB」の登場である。

このキャラの攻撃リーチは異様に長く、その動きも俊敏にして軽快。ヘタに殴りにいっても大ダメージをくらうのは必然の理。

ここは相手の攻撃間合いギリギリの位置から、微妙にY軸をずらしつつ攻撃しよう。パッド下+アタックか、パッド入れアタックがお進めだ。そしてナガタイBがダウンしたなら、重なって起き上がりを潰すように杖を連打！

地面に写りこむ敵影に惑わされないように。



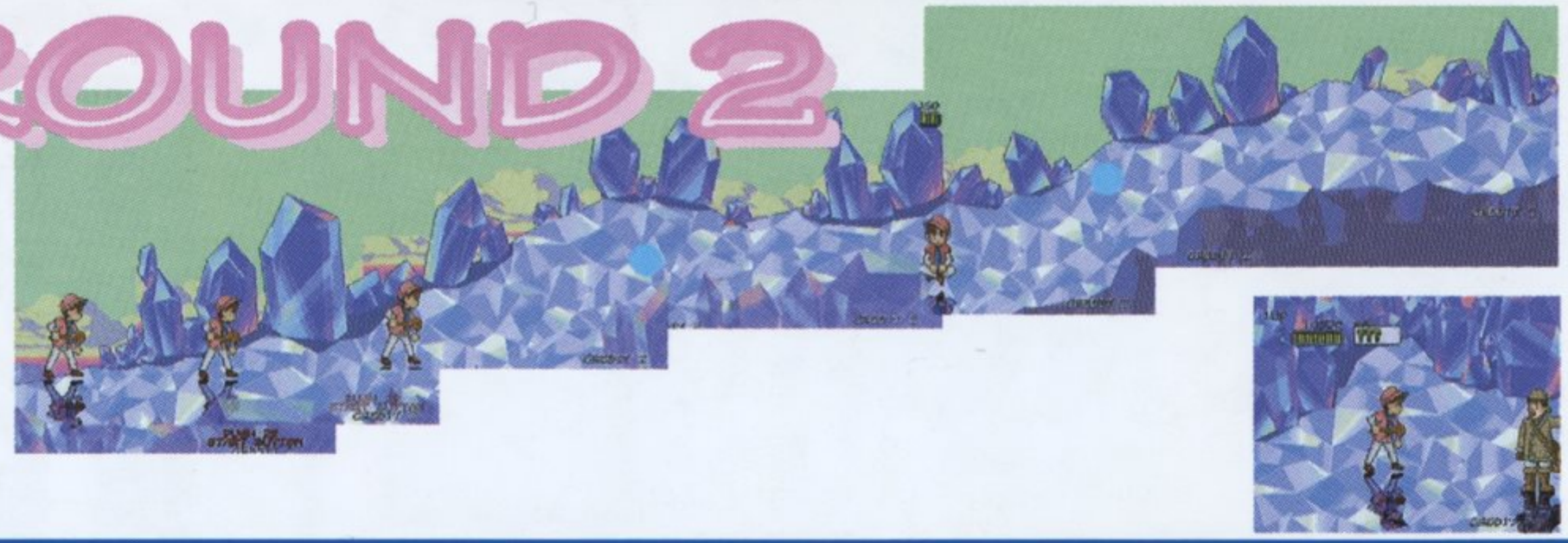
間合いを究めろ！
ダッシュには要注意

2面ボス『カリフォルニアレーズン』

崖の下に待ち受けていたのは、ちょっぴりヤバめで化粧の濃い、謎の巨顔クリーチャーだった！

こやつの攻撃は、接近戦で放つ熱いベーゼ、ウインクと共に射出される3連流し目レーザー、そしてジャンプによる体当たりなど、何ともシュ

ROUND 2



ールなモノばかり。

基本的には接近して杖の連打でケリはつくのだが、ここで注意したいのは奴のジャンプ攻撃。杖大振りはスキが大きいので、アタックボタンのみ連打で押して、ジャンプに対処しよう。

3連レーザーは、ウインクが見えたら間合いを取って、ジャンプなどで回避すれば問題はない。

レーズンのジャンプに気をつけて、杖の連打でいてまえ！

突進系のサバきかた

このゲームには前述の「アラ人」のような、突進攻撃系統の敵が多く出現する。

大抵、出現と同時にプレイヤー目がけて突っ込んでくる場合が多いので、出現位置を押さえておいて、常ににきゃつらの来襲に備えておくが熾烈な戦場を生き抜くコツである。

相手の進路上にあらかじめ陣取っておき、敵が突進してきたらタイミングよく杖での一撃を繰り出すというのが、広く市民に親しまれている対処法である。

この場合「早めに杖を振る」のがポイント。杖の部分で殴るのではなく、杖の先から出ている魔法の光を当てる感じで攻撃しよう。

また、無理してY軸（縦の動き）を相手に合わせようとするのは、移動スピードの早い突進系の敵に対しては大変危険。

ある程度距離を置き、間合いをあけて確実に仕留めるのがリスクの少ない倒し方だ。

なお、2面の途中で出現するアラ人のように、左右同時に挟み込んで突進してくる敵もいるので、その場合は振り向き攻撃を忘れないように。

ROUND 3

臨界突破 誇大妄想家の町

背景に心を奪われるな

3面はいきなりシニカルな演出と共に幕を開ける。タイトー社員と思しき巨顔と回転する女性、至るところにF2基盤（プリルラで使われていた、業務用のシステム基盤）のパワーを炸裂させているニクイ心くばりと演出にはシャッポを脱ぐ思いだ。

とっても不思議。
天才の仕事と言うべきか。

して、しばらく進むと壁からニョッキリと女性の足が生えている奇異な光景に遭遇する。この足にはバッチリゴッキリ当たり判定があるので、背景と間違えてうかつに触らないこと。

かなりやばめ ベロ地帯

足地点を過ぎると、空から「もりばんしい」という青竹に内蔵された敵が降ってくる。こ奴らは攻撃形態に変化すると同時に蹴散らしてしまおう。

これに続いて、爆弾を投下してくる飛行ユニット「GISAKAGAMI」が出現する。これはY座標を合わせて待ち受けて、ジャンプ攻撃一発で仕留めよう。

ここで注意したいのは「GISAKAGAMI」を倒す時に、あまり前に行き過ぎると背景のベロ攻撃に当たってしまうというコト。ベロの前ではいったん止まり、「G～」を片付けた後にタイミングを見計らって抜けよう。

チョー きちいっす

ベロ地帯を抜けると次は暴走一輪車「アッパー」が集団で駆けてくる。こ奴らは体当たりの他に爆弾攻撃も仕掛けてくるので、しょこんとこ注意しておこう。

「アッパー」は画面中央で待ち受けて、早めに振り向き杖を出して一掃してしまおう。自信が無い方は、一度ジャン

意外に攻撃範囲は広い。
くわばらくわばら。

ROUND 3

3面ボス『目張入ノ助』

VS独楽野郎戦では画面中央は危険なので、画面端にて対応するのがリスクの少ない戦い方。

一寸傾いたイキな奴、目張入ノ助が3面のトリだ。見栄をきりながら近寄ってきて、怒髪を振り回して攻撃してくる危険な生命体である。

対抗策としては、相手と距離を置き、近寄ってきたところに攻撃を加えるという手段が有効。

もちろん、ナマ杖ではダメージをくらってしまうので、出すのはパッド入れ杖かパッド下杖攻撃。少々時間はかかるが、確実な手段だ。入ノ助の移動先に、魔法の光を置いておくようにするのがポイント。

問題は、間合いを調整するときに発生する画面のスクロール。連続してスクロールするのではなく、画面切り替えになっているところがツライが、慣れれば問題ナシかな。

早めの杖振りが勝利の秘訣

間合いの調整がやっかい。ヤバイとおもったらマジック！

プで回避して、間合いを取って杖を振ろう。

しばらく進むと、今度は畳敷きの怪しげな居間に出る。同時に、瓢箪型の突撃兵、「瓢箪唐独楽野郎」が出現する。こいつは全方向に弾（独楽?）を打ち出してくる危険な奴。進行ルートを先読みして、遠間からパッド入れ杖で攻撃しよう。無理して接近戦を挑むと、いきなり弾を撃たれたりしてまいっちんぐな感じ。

ROUND 4

熱砂の追撃戦 吹き荒れろ サンドストーム

砂漠にゃ涙は似合わねぇ

一転して舞台は砂漠。サボテンが立ちならぶ荒野、乾いた空気がハードボイルドなこのゲームにはよく似合う。

てなわけでステージ4だが、ここからは複数の敵のコンビーネーション攻撃が厳しくなってくる。

どの場面にも言えることだが、一度にすべての敵を倒そうとするのではなく、ヤバイ敵から倒していく。順番を決めておくのがポイント。

場面場面で、「自分の苦手な敵」「好戦的な敵」から率先して倒していこう。

んで、このステージの初盤では「しのだボールA」というしのだシリーズのプロトタイプが登場する。

こやつはプレイヤーとY軸（タテ軸）が合うと、いきなり自分の首を投げつけてくる危険な習性をもっている。横からにじり寄って攻撃するのは大変冒険。Y軸をずらして近寄って、パッド下杖をブチ込んでやろう。

タテ軸ずらーし法で接近しよう。

続いて、「さそりっぱ」という植物モンスターが出現する。花の部分を振り回して攻撃してくるが、タイミングを見計らって下半身（？）を攻撃すればパツイチでナックダウンだ。

しばらく進んで行くと、暴走バイク「アッパー」とロボ軍団との複合攻撃が開始される。ここで率先して倒すのは、1も2もなくバイク部隊だ。

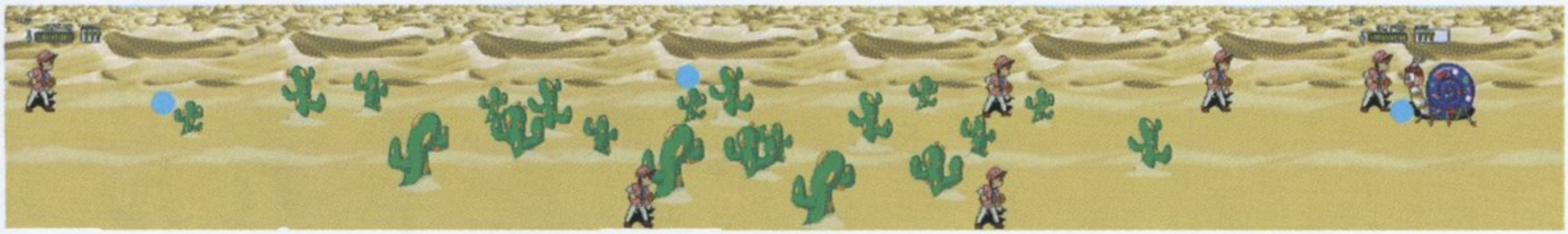
画面中央で待ち受けて一蹴してしまうのもいいが、ジャンプで画面端に逃げて、態勢を立て直して反撃するのも手だ。「アッパー」の突撃の他に、投げてくる爆弾にも注意しておこう。

4面の終盤には、ほうきに乗った魔法使い（姓名不詳）が現れる。この娘は画面の端と端を反復しながら、三角形の弾を4発撃ってくる。

弾は小刻みに歩いて避けれるが、すわ危機と思ったらジャンプで逃げるのも手。大きく半円を描くように避けてもOK。上下にスクロールさせるような感じだ。

この魔女はプレイヤーがダメージを与えると、残像を残しつつ画面端へと移動する。だが、一度ダメージを与えたら、速攻で反対側の画面端にジャンプして追いかければ、連続してダメージを与えることが可能だ。

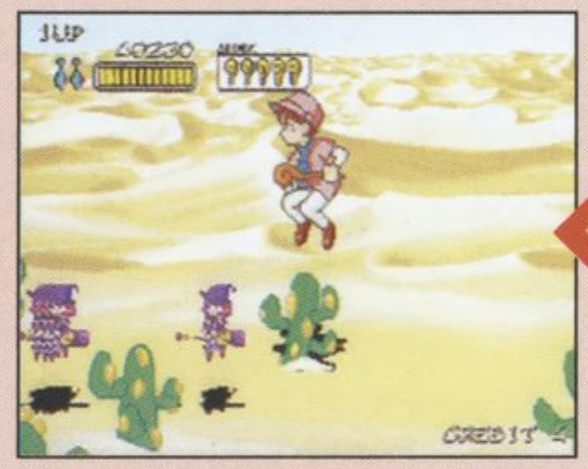
ROUND 4



4面ボス『おーおー』

砂漠の最後で待ち受けるこ奴こそが水不足の原因をこさえている悪漢・おーおーである。

カタツムリなのに水なしでいきられるのかしらんという疑問は置いておいて、とっとと退治してしまおう。



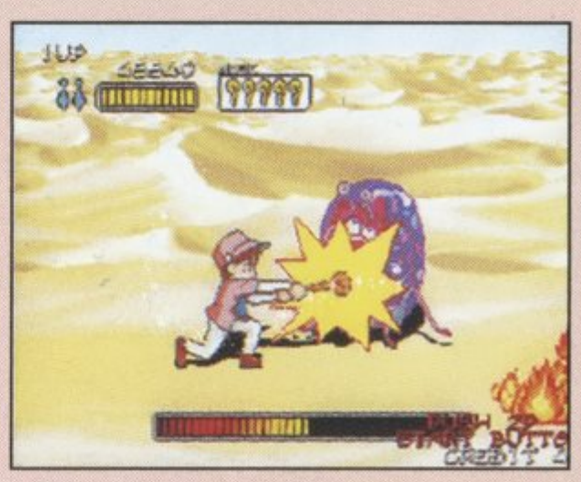
ジャンプで追いかけて再攻撃！

一度ダメージを与えたら…。

おーおーは最初に画面右上から出現するが、プレイヤーもそれに合わせて右上へ。そして、おーおーが出現すると同時にパッド入れ杖攻撃を繰り返そう。

あんまり近寄り過ぎて接触ダメージを受けないように心掛けておけば問題ないだろう。こーして連続してダメージを与え続けていると、おーおーは文字どおり手も足も出ないままに撃沈される運命。

もし、途中でパッド入れ攻撃が失敗しても、一度離れておーおーが火を吹き終わった後に、再度近づいてパッド入れ攻撃を敢行すればOK。



パッド入れ攻撃を連続して当てるのだ！

倒したあとに出現するカタツムリはできるかぎり歩かせるようにしよう。結構、点数は高めだ。

ROUND 5

プリルラ旅情編
冬枯れの街

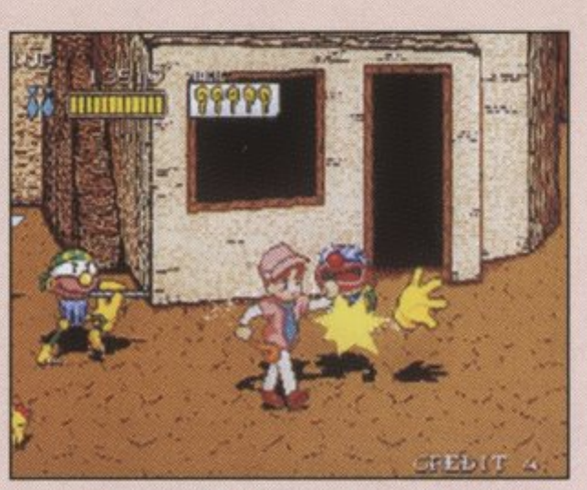
ゲームすべてに言えることだが、前進する時には一気に画面をスクロールさせずに、敵をチョビチョビ出していきながら、一匹ずつ倒していくのが確実で安全な攻略法。

この面でも、ザコ&耐久力のある敵の複合攻撃が何度か展開されるが、少しづつ画面をスクロールさせていき、地道に敵を倒していけば、戦いも幾分楽になる。

一度に多数の敵を相手にしないようすることが、戦場で生き残る秘訣だ。

5面中盤の難関は、しのだ&ナカダイの複合攻撃。ここは、ナカダイから逃げ回りつつ、まずはザコから最初にしとめていこう。

なにぶん敵の数が多いので、ジャンプをうまく使って、挟まれないようにして杖を振ろう。マジックのストックが3つ以上あるなら、ここで使ってもOKだ。



しのだの飛び道具に留意して、一匹づつ狩っていこう。

厳しくなってきた今日この頃

5面は砂漠に続いて、水不足に悩む街。時が止まってしまったせいで、砂漠に降った雨水もここには流れ込んでこない。乾き切ってしまったゴーストタウンが戦場だ。

最初はロボ軍団&もりばんしいの複合攻撃。もりばんしいが暴れださないうちに、速攻でケリをつけておこう。出現順に倒していくのがコツだ。

しばらく行くと、邪悪な顔が並ぶ花畑（？）が出現する。やみくもに花を殴っても手痛いしっぺ返しを食らうので、花畑中央にある花を杖で一撃。さすれば花畑は本来の姿に戻るであろう。

任意スクロールアクション

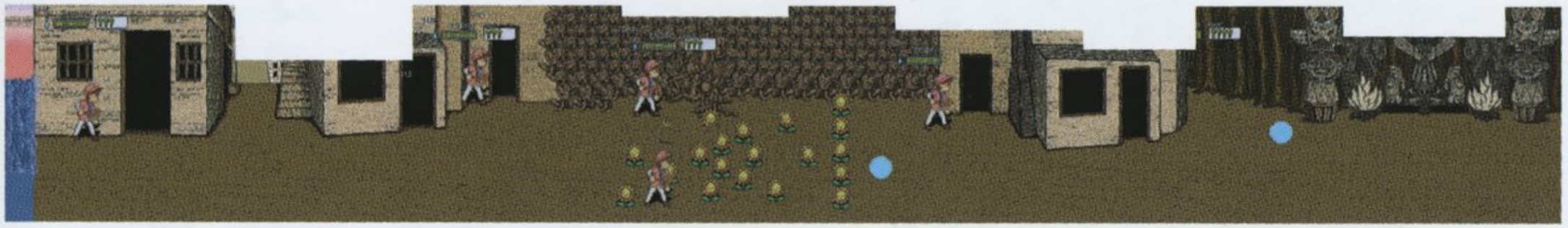
これを杖で叩こう。

5面ボス『シャーマン』

腰に物騒なエモノを付けて踊り来る、謎の新興宗教教祖「シャーマン」が次のターゲットだ。

最初、シャーマンが登場して魅惑のダンスを披露してい

ROUND 5



る間は当たり判定がないので、アセってマジックなんぞを使ったりしないように。

シャーマンの攻撃方法は、腰の入った突進&スナップの効いたパンチ攻撃。

特にヤバイのは突進攻撃。プレイヤーが画面のどこにいようが、的確にサーチして力ッ飛んで来る、恐怖の攻撃法だ。回避法は、シャーマンが移動をやめて、溜めをつくった瞬間、同時にジャンプして逃げればOK。

だが、ここで注意したいのは、シャーマンが跳んでくる方向にはジャンプしちゃダメだってコト。できればY軸をずらしてジャンプするのがベスト。

そして、ジャンプして逃げた瞬間、おそらくシャーマンもプレイヤーを追尾して、すぐ側に位置しているはずだ。そこを素早く杖で一撃だ！（本当に速攻。叩いた後はジャンプして逃げるが良策）

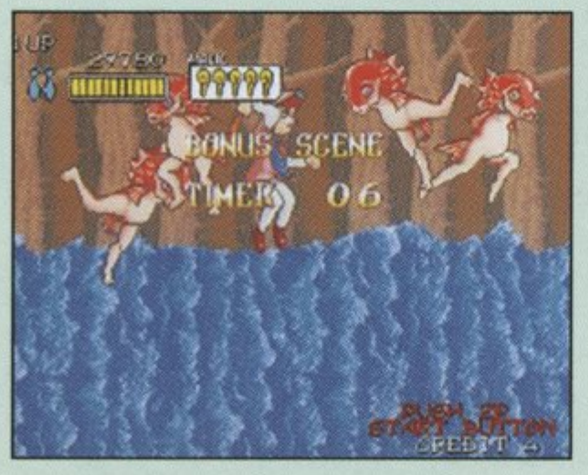
タイミング次第では杖連打で2回叩けるが、安全策としては間合いをあけての遠距離杖攻撃。時間はかかるが、確実に仕留められよう。

調子に乗って、接近して杖を振っていると手痛い反撃をくらうので注意しとこう。

ジャンプで逃げて、追いかけてきたところを打て！

ボーナスステージ

洪水と共に始まるボーナスステージ！これは画面中央で待機して、降ってくる魚人に合わせて振り向き杖を当てよう。



ROUND 6

最終決戦間近！
エッシャーワールド

エッシャー展 IN プリルラ

さあ、いよいよ時のネジ追撃戦も終盤だ。これまで以上にクールにそしてソリッドに戦いに臨もう。

最初は「しのだ&ロボ軍団」が登場するが、ここはしのだの飛び道具に気をつけて、あせらずに蹴散らしていこう。しのだの前にうっかり立つなどして、無駄なダメージを食らわないように。

畳み掛けるように、次はもりばんしい軍団&魔女の複合攻撃。まずは落下して来たもりばんしいから撃退だ。その後、魔女とはタイマンで戦おう。

もりばんしいを残しておくと厄介なので、倒し漏らしがないように、一気にやっつけよう。

魔女を倒すと、強敵・瓢箪唐独楽野郎が出現する。奴が弾を発射するモーションを見計らって、リーチの長い杖攻撃で蹴散らそう。

不思議な絵画が展示された回廊を抜けると「アラ人&しのだ&ナガタイ」という、最悪の複合攻撃が開始される。

ジャンプで逃げて、常にナガタイと距離をおきつつ、先にアラ人・しのだから倒しておこう。

残ったナガタイは、恒例通り間合いギリギリで杖を出して（Y軸をずらしつつ）倒そう。一度ダウンさせたら重なっての杖連打を忘れずに。いきなりのダッシュ攻撃にも警戒しとこう。

そして、6面の終盤には、さらに具合の悪いナガタイラッシュが待っている。ここは一体づつ処理していくのは至難の技なので、素直にマジックを使って抜けよう。

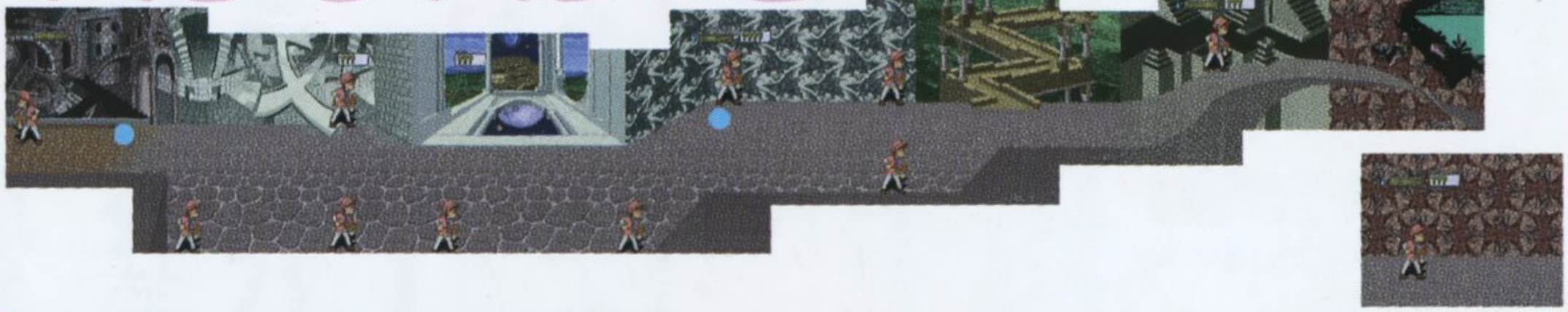
まずはもりばんしいから！

どないせっちゅーねん！
理想はラップマンかな。

6面ボス『チャッキー』

1面で登場した、腹話術師の人形が狂暴化して襲い掛かってくる！

ROUND 6



チャッキーの行動パターンは『ジャンプ攻撃』から『突進攻撃』の繰り返し。

腕を振り上げて襲い来るジャンプ攻撃には、無理して付き合わずにこちらもジャンプで回避しよう。

そして、ジャンプし終わって、着地したところを杖で一撃！チャッキーが突進してくる前にダメージを与えよう。

突進し始めてからの攻撃は大変危険。杖がギリギリ届く距離まで離れての攻撃が理想。突進し終わった後に攻撃も可能だが、チャッキーが次に繰り出すジャンプ攻撃に備えて、回避行動を忘れないようにしておこう。

チャッキーを倒すと、真の6ボス「ジャック」が出現する！まあ、最初に射出する火の玉（影を見てかわそう）を避ければ、後は重なって杖連打だ。はにゃはにゃ。

ダッシュ攻撃の間合いは広い。注意。

最終ボス（？）『ジャック』

速攻を目指すなら、開幕、ジャックの出現地（ステージ中央）で連打。もし、連打が途切れてしまったり、開幕に合わせることができなかったら、ジャックのジャンプ攻撃直後、腕を振り上げ終わったところを積極的に攻める。

間合いを開けての攻撃は安全性は高いが、いかんせん時間がかかりすぎるのが難点。ヤツのジャンプからダッシュ攻撃の移動時間にどれだけ攻撃を当てられるかが勝負だ。

なお、チャッキーを倒した後は、ライフ回復マジックが出るので、少々ゴリ押しも可能。

ちんたらやってると即身ブーツがやってくる！

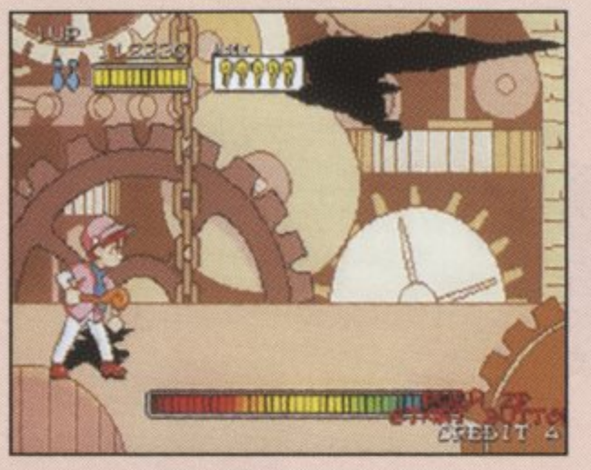
ROUND 7

時を返せコノヤロウ！ラストバトル

くる強敵だ。
まともに戦えば10秒もたずにのされちまう強敵だが、じっくりと戦えばそんなには強くないぞ。

アチョーじゃ勝てねい

時のネジを取り戻し、世界にも平和が戻って…と思いきや、いきなり再登場するジャック氏！フッ、まだやられたりねぇのかボウズ…と余裕をかますのはまだ早え！
今度のジャックは強さが段違い！火の玉攻撃に加え、三角形の拡散飛び道具を放って



画面の左側ではこの位置で火の弾をかわして…、

すれ違いざまに１発入れとけ！

というわけで攻略

ジャックがジャンプして着地したところを叩けば、三角弾は出されなくて済む。画面左右で交互に待機しながら、時間をかけて戦おう。
プレイヤーの移動範囲はＹ軸（タテ軸）を固定。写真のようにジャックのジャンプ軌道を完全に制御してしまい、Ｘ軸（ヨコ軸）をいったりきたりしながら戦おう。
画面右から左に行く途中は、少し上にずれるのがポイントだ。
また、この方法のほか、火柱は火の粉のカゲを見ながら、左（右）下方向に大きく移動、三角弾はジャックの向いている逆の方に移動すると回避できる。
いずれにしろ、時間切れ（即身ブーツ）がライバルとなるので、確実にダメージを与えていこう。

右のアンチはここ。

ADVISE 2人プレイをしよう

2P同時の勧め

このゲームは薄暗い部屋に籠もって一人でプレイするより、明るい太陽の下、2人でワイワイとプレイするほうがよく似合う。いや別に電源とモニターを外にもって行けってなわけじゃないですが。

友達や恋人が家にきた時、接客用ゲームとしても大活躍するはずだ。プリティでコケティッシュなグラフィックはきっと彼女に大ウケ！そしてハードでシビアなゲーム展開は、硬派でガリゴリのゲーマーのマニア心すらも満たすだろう。

2P同時で1コインクリアを成し遂げることこそ、真のプリルラーの目指す道だろう。違うか。

何にせよ2P同時でしか使えない魔法もあったりすることだし、一度は2P同時プレイをやってみることをお勧めする。何より楽しいしね！

1人より2人がいいさみたいな。

どうぶつさんのひみつ

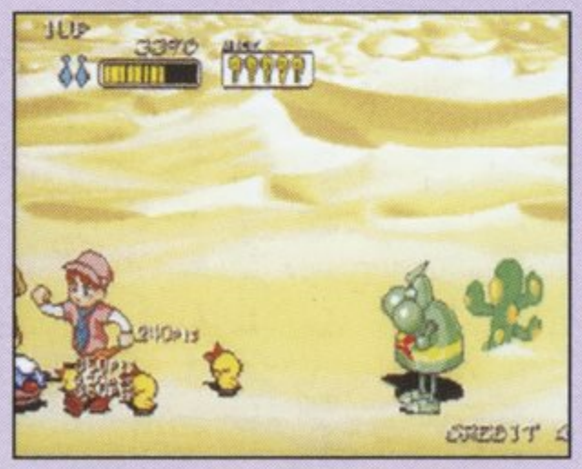
実はプリルラに登場する敵たちは、魔法で姿を変えられてしまった動物たちなのだ。

魔法の杖から発せられる光により、元の姿に戻ることができるのだが、その場合、プレイヤーに駆け寄ってきて（？）得点を与えてくれる可愛い奴らなのだ。

でも、動物に接触する時に入る点数がいつもまちまちなのはどーしてかな。そう思ったことはないかな？そんなアナタの疑問を解消するのがこのコーナーだー。

実は高得点をとる秘訣は至って簡単。要は「敵を倒して出現した動物が、どれだけ長い距離を走ったか」によって点数が変わる。走った距離が長ければ長いほど、動物を助けた時に高得点が得られるってなわけです。

倒した瞬間に動物に接触するんじゃなくて、しばらく泳がせて動物をゲットすればおのずと高得点。やったね兄貴。



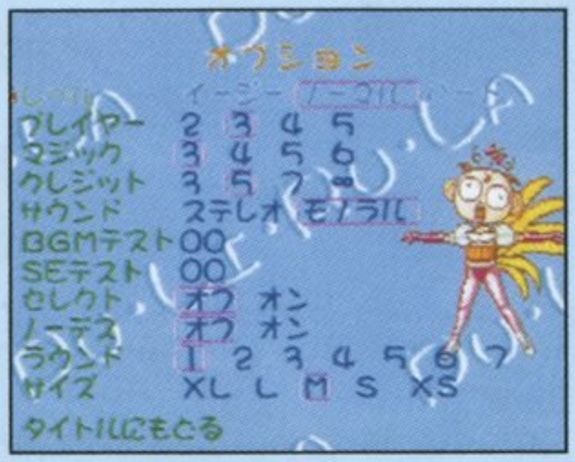
いかに長く走らせるかがミソ。

ADVISE

オリジナルモード大公開

コンシューマの定番モードから、マニア心をくすぐるヤバ系のものまで、隠されたプリルラを大公開！

どのモードもさらにプリルラが楽しめるっつう代物だ！早速オプション画面に切り替えてコマンドを入れてみよう。



コマンドを全部入れるとこのようになる。

裏モード

ちょっと条件付のものあるけどそれはがんばってね。

ザック&メルの杖の軌道上の残る魔法の光が、ザックは即身ブーツ（タイムアップ状態になると出てくるヤツ）、メルはひよこに変わり、攻撃範囲がほぼグラフィックどおりになる。

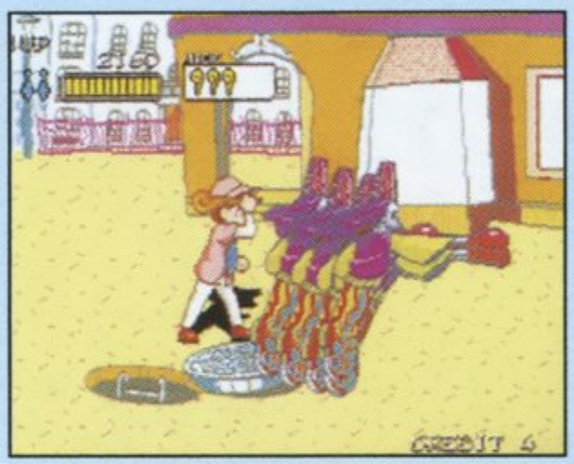
杖の振り（魔法の光の軌道）そのものは変わらないが、杖のリーチが格段に伸びるため、敵が倒しやすくなるぞ。

特にザックの即身ブーツの リーチは半画面分ほどあるため、敵の攻撃範囲の外から倒すことができる。ボス戦なんか遠距離から連打しているだけで勝ててしまうのだ。

パッド前入れの振りやパッド下の振りは、ほぼ画面端から端までとどく。敵から見たら悪魔的な存在にちがいない。女の子ちゃんバージョンのひよこも即身ブーツほどではないが、やはりリーチが格段に違う。

即身ブーツやひよこのせいで自キャラが見にくくはなるけど、攻撃範囲がこんなにこんなに広いためほぼ無敵状態を誇る。まず飛び道具を出す敵以外にはやられないだろう。そのほか杖がどんな軌道で、どんな当たり方しているのかが、ばっちり確認できるぞ。

今まで、敵を当てづらいと感じていた人は、このモードで杖の仕組みを覚えておくと、かなり役立つ。特に縦と奥のラインに対しての攻撃範囲は変わってないため、感覚的は同じはずだ。



上がザックの「即身ブーツ」。下がメルの「ひよこ」。開発段階ではＨＥＮモードも呼ばれていた。

ノーデスモード

敵の攻撃をくらっても、全くダメージをくらわないというもの。転びはする。カボチャ探しなど、調べごとをする人にはおすすめ。下手だけどどうしてもインクリアをしたい！という人の最後の手段でもある。

ラウンドセレクト

好きなラウンドからスタートすることができる。ちなみにラウンド7はラスボス戦のこと。調べごとや練習するには重宝する。途中でラウンドを変えたり、今やったラウンドをもう一度やり直すといったことはできない。

キャラセレクト

通常、1Pはザック、2Pはメルしか使うことができないが、このモードをオンにすることによって、どちらでも使うことができる。当然、同キャラも可能だ。

ラスボスを倒すのは、1コインクリアでなくてもいい。

オリジナルモード コマンド

○キャラセレクト：最終ボスを倒したのち「オプション」のSEの数字を07・00・09・10の順にあわせ、それぞれアタックボタンを押す。

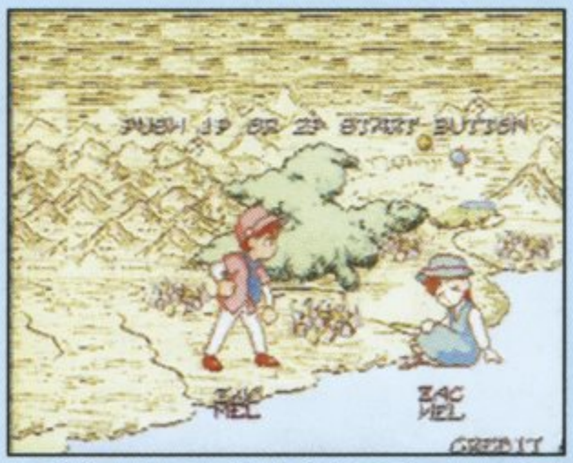
○ノーデスモード：「オプション」のSEを選択。SEの数字を10・08・09・01の順にあわせ、それぞれアタックボタンを押す。

○ラウンドセレクト：「オプション」のSEを選択。SEの数字を10・08・09・02の順にあわせ、それぞれアタックボタンを押す。

○クレジット無限大：ボーナスステージで魚人族を全部倒したのち「オプション」のSEを選択。SEの数字を09・00・04・10の順にあわせ、それぞれアタックボタンを押す。

○キャラサイズセレクト：「オプション」のSEを選択。SEの数字を00・09・01・01・03・01の順にあわせ、それぞれアタックボタンを押す。

○裏モード：「オプション」のSEを選択。SEの数字を08・00・09・01・04・08・00の順にあわせ、それぞれアタックボタンを押す。



通常のセレクト画面にキャラ名が増える。

同キャラも大丈夫。

キャラサイズセレクト

キャラの大きさを変えることができる、かなりめずらしいモード。

Mが通常の大きさ。XLは巨大に、XSはミクロになる。ザック&メルのほか、敵キャラや動物たちまでも超巨大or超ミクロになってしまう。

大きくなればなるほどフィールドが狭まるため、敵との距離が必然的に縮まり敵をとらえやすくなるが、やられやすくもなる。逆に小さくなればなるほどフィールドが広くなるので逃げ回りやすいが、キャラクターが本当に小さいので、ライン合わせなどが難しくなる。

どちらも面白いので、通常クリアをした人は、やってみよう。

こちらがXL。全サイズがちがうでしょ。

これがXS。

クレジット無限大

通常、制限があるコンティニューを無限にするモード。

4面最後のボーナスステージの魚人族を全部倒すのは、ちょっと練習したほうがいい。適当だと結構逃げられるぞ。

ちょっと練習しないと厳しい。

隠しキャラ&アイテムを出す方法

○カボチャ出現条件

出現場所は固定だが、実は出現するかしないかはランダムである。よって神頼みしかない。だが、ほとんどの場合、ラウンドに1個は出る。

○紫のゾウ

ラウンド3の足と足の間にある緑色のドアを開けると、ゾウが出現する。結構な点数を出してくれるぞ。

ただし、このドアの周辺にはかなりの数のザコ敵が出現する場所でもあるので、ゾウを出すなら、ある程度敵を倒してからの方がいいかも。

ちなみにとなりの窓も開けられるが、なにもない。

ゾウの出る扉。敵の挟みうちに合う危険性が…。

編集後記

なぜかプリルラの記事を書くことになってしまってえらく苦労しました。6年って早いなあ。プリルラって不思議で素敵なゲームですよね。むはー。（田渕健康）

6年近くたった今でも通用するプリルラのグラフィックには凄さを感じます。なんかこう…ほのぼのとしたゲームもいいですね。（ゆさ）

■企画：ティー・ヅィー
■制作：株式会社　新声社
　　ゲーメスト編集部
■編集チーフ：石井ぜんじ
■編集スタッフ：遊佐孝之
■ライティングスタッフ：田渕健康
■制作協力：株式会社エクシング
　　新声パブリッシング
■デザイン：武川　彦

■発行元：株式会社エクシング
　　エンタテイメント事業部発行
　　連絡先　03-5443-1636
■印刷：株式会社ソニー・ミュージック
　　コミュニケーションズ
©　TAITO CORPORATION 1997／
　Published by XING
©　SHINSEISHA　1997

本誌からの無断転載を禁ず。
ゲーメストは株式会社新声社の登録商標です。

論

プリルラは、アーケードゲームのジャンルで言うならば、横スクロールアクションゲームに属す。近ごろは、カプコンのD&D®シリーズなどがあるが、あまり見かけなくなったジャンルである。

プリルラが発売された1991年というと、あの対戦格闘ゲームの火付け役、ストリートファイターⅡが発売された年。その前には、ファイナルファイトが発売され、ファイナルファイト型のアクションゲームが全盛の時代である。だが、アクションゲームとしてのプリルラは、ファイナルファイト型のなぐりからつかみという、特殊な連携を持っていない。魔法を使ったりはするものの、基本は杖でピシピシとたたいていくだけというシンプルなゲーム性になっている。

ダブルドラゴンからファイナルファイトへ流れていくアクションゲームを本道とするなら、プリルラはその流れに全く属さない。むしろもっと古いタイプのゲームといえる。

だが、グラフィックはコミカルながら独特なセンスで描き込まれた、味のあるものになっている。背景のチョーきてるセンスと、キャラクターのプリティー感こそが、プリルラをプリルラらしくしていると思う。

何につけてもマイペース。何となくイイ感じのオーラがプリルラ全体から発散されているのである。

ゲーメスト
ギアーズ
No.01

GAMEST GEARS®

©TAITO CORPORATION 1997/Published by XING
©SHINSEISHA 1997

T-26106G