

**狩野製作所
にわか趣味シリーズ
STG 攻略編**

Vol.02

**まもる㍻のは
呪われてしまった！(2008)**



目次

壹. はじめに

貳. 作品概要

参. 攻略記録

肆. 作品に対する感想

伍. おすすめポイント

陸. おすすめの遊び方

壹. はじめに

本シリーズは気に入ったシューティングゲームを遊んで、ゲームの感想や攻略過程を記録するものです。作品はアーケードから据え置き機に移植されたものを中心としていますが、それ以外もこだわらずに遊んでいます。

第2回は以前からよく遊んでおり、大変なお気に入りの「まもるくんは呪われてしまった！」です。好き放題に書くと内容が多くなってしまいますので、頑張ってコンパクトにしました。よろしくお願いします。

貳. 作品概要

◆タイトル：まもるくんは呪われてしまった！（アーケード版・xbox360版），まもるくんは呪われてしまった！～冥界活劇ワイド版～（PS3移植版）

◆制作会社：株式会社グレフ・株式会社ガルチ（現カヤックアキバスタジオ）

PS3版の販売は株式会社サイバーフロント（2013年に解散）

◆稼働開始年：2008年7月にアーケードでの稼働を開始した。2009年6月にXbox360での移植版が発売されたのち、2011年3月にはPS3での移植版が発売された。2024年6月現在、アーケード版とxbox360版の情報はグレフの公式サイト⁽¹⁾に掲載されているが、ガルチのページ⁽²⁾とサイバーフロントのPS3版のページ⁽³⁾は閲覧できない状態になっている。2025年には株式会社シティコネクションから、Xbox360版／PS3版をPS5／NintendoSwitch／Steam／Xboxへ再移植される予定⁽⁴⁾になっている。



◆稼働を確認した施設：姉ヶ崎シューティングスター、秋葉原 Hey、

松山キスケ BOX、栃木アミューズメントヒカリ。常時稼働は姉ヶ崎のみ。

◆ストーリー：プロローグでは、主人公の「まもる」がいきなり車に轢かれてしまう。気が付いたら異世界に飛ばされて…という2008年にはある意味先進的な導入。同じ場所に集った3人の見知らぬ人たちと、強引な案内役の女の子を合わせた5人で異世界（冥界）の問題を解決するお話。アーケードや移植版のアーケードモードでの説明はごく短く、正直なところ何が起きているのか良く判らない。Xbox360版のストーリーモードでは

キャラクター同士の会話が多く、背景に関する情報を理解できる。ストーリーの背景はあまり明るい話題ではないが、ポップな音楽・ビジュアルによって常に明るい雰囲気漂っている。現世の苦しみから解放されたあとの世界に來たと思えば、妙に明るく楽しい雰囲気でも問題ない、のかもしれない…

◆システム：「呪われアクションシューティング」と称される通り、純粋なシューティングゲームというよりアクションゲームに近い特徴をもっている。特徴的なシステムとして、呪いシステム、ステージの半フリースクロール制、ステージを進行する際の時間制限、ステージの順番・数を自由に選べるのが挙げられる。まず基本的なシステムを述べたのち、特徴的な要素について記していく。自機の操作はレバーによる移動+ショット方向の変更、ショットボタンでの通常ショット発射（長押しで方向固定）、呪い弾ボタン（単発で弱呪い弾、長押しで強呪い弾を発射）で行う。自機の回旋速度を選んでゲームを始めるため、まずは自分の操作感覚に合った設定を見つけるところからゲームの攻略が始まる。一番扱いやすい設定・自機を使うのがおススメ。

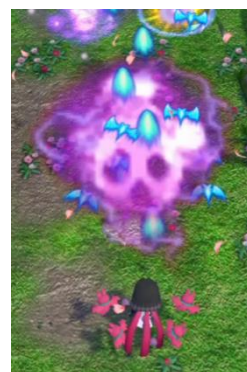
①自機について：選択できる自機の種類はアーケードと移植版で異なる。

1.種類：アーケード版の基本自機は4種類で、隠し機体が1種類。全員分のプロフィールが公式サイト⁽³⁾に掲載されているが、機体性能についてはゲーム内で簡潔に示されているのみで、実態は使ってみないと良く判らない。実は基板に付属したというプレイガイド⁽⁵⁾（紙の冊子）には機体性能について結構細かく記載されているが、公式サイトには掲載されておらず残念。Xbob360 版の



DLC として、2 種類の機体が追加されている。PS3 版では追加分を含めた7 種類の機体を最初から使用することができる。右の画像は追加組のルキノ。

2.攻撃手段：基本はショットで攻撃するが、のちに説明する呪い弾を敵に当ててダメージを稼ぐこともできる。ショットの特徴は機体によって大きく異なり、典型的な縦 STG と違って真横～斜め後ろにショットを出す機体も存在する。呪い弾は攻撃として使う時は強呪い弾（右図）を選ぶが、溜める時間によってダメージが大きくなる。絶え間なくショットでダメージを稼ぎつつ、強呪い弾を撃ち込んでトドメをさすのが効果的である。右図の強呪い弾は、最大の4段階目まで溜めたもの。強そう。



- 3.移動速度：機体によって大きく異なる。呪われたことで移動速度が変化する機体があるため、速すぎ or 遅すぎで扱いづらい機体はクリアが大変になる。一番速度が出るのはマユノの呪われ状態で、ステージのスクロール速度より速くなるものの、ステージ外に出ることはできない。
- 4.ボム：本作にボムはない。呪いシステムで無限に弾消しができるので必要ないから無いものと思われる。ボムで弾消しや無敵を得られたら、強すぎる…
- 5.残機：残機ストックは3個で、最後の1個の時に被弾するとゲームオーバーとなる。すなわち残機3つから連続で被弾できるのは2回まで。一部のステージでは残機を回復するアイテムが出るが、すべて隠しアイテムであるため特定のオブジェクトを破壊しないと出現しない。いくら弾消しが無限にできて簡単に攻略できる場面が多くても、ちゃんと残機を回復しないとクリアは大変。右図だと壺が3つ残っているうち、**左上の壺を壊さないとアイテムが出ない**。アイテムが出る場所を予め知っておかないと、順路（左側の階段）に進んでアイテムを素通りしてしまうことになりかねない。アイテム情報は必修事項。



②ステージについて

- 1.ステージ数：ステージは5ステージあり、4ステージを自由に選んで巡ることになる。4ステージをクリアして制限時間が残っていれば、真ボスが居る最終ステージにご案内となる。4ステージまでで制限時間が尽きると、偽ボスが待つお仕置きステージに飛ばされてしまう。後述するミッションという特殊ステージが出現した場合は、ミッションを選択すればステージ数が増加する。最終ステージを含めて、最多で9ステージを巡ることができる。
- 2.ステージの特徴：ステージは選択する際に難易度が変動する。クリアしたステージ数に応じて、次に進むステージの難易度が上がっていく。STGではよくある事だが、後に巡るステージほど難しくなる。**難易度は炎マークの数（最大6個）で表現される**。5つのステージには難易度に多少の差があるため、元々難しいステージを先に巡っておいて、後から簡単なステージのちょっと難しい状態を巡るという戦略的な作戦を練る余地がある。さて、ステージの選択パターンは、全部で果たして何種類あるのだろうか？「5つのステージから4つを選んで並び替える」場合の数は…⁽⁶⁾ 真ボスが居るステージではオマケ程度の簡単な道中を経て、すぐボスに対面。ボス戦は巨大な構造の周りをぐるぐる回り、常に多方向から攻撃が飛んでくる



ため事故が起こりやすい。ステージが常にボスの方向に向かっているからまだ良いものの、本当のフリースクロールだったら相当難しい構造であると思う。

PS3 版の冥界活劇モード（右図）ではっきりと見えるが、ボスを中心として円形のステージが展開される。これが本当のフリースクロールだと常にボスに向けて自機の方を調整しつつ弾幕を抜けなければならない、相当に複雑な操作が要求されるだろう。実際は自機が常にボスの方を向いてくれる。助かった…



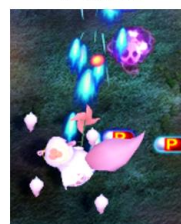
③特徴的なシステムについて：お待ちかね、本作の目玉要素がこちら。

1.呪いシステム：本作最大の特徴。歴代の名作 STG は様々な特徴的なシステムを世に示してきたが、呪いシステムも他に類を見ないユニークな物である。

呪い弾によって自機または敵キャラクターを「呪い状態」に変化させる事ができる。自機は呪い状態で性能が変化し、ショット火力、オプション動作、移動速度が強くなったり弱くなったりする。速度に強弱、という変な表現だが、場面によっては速すぎ・遅すぎは不利になるので一概に速いから強いというものでもない。自機の呪い状態での性能を理解し、適切な場面で呪い状態を発動する（弱呪い弾を撃って自機がそれに触れ、呪われる）ことが攻略において重要である。敵キャラクターを呪うには2つの方法があり、弱呪い弾を設置して触れた敵が呪われるか、強呪い弾を撃って特定の敵を呪うかである。弱呪い弾による呪いは雑魚敵に通用し、敵は発狂状態となり弾をばらまいたり自機に突進したりする。強呪い弾は雑魚敵を貫通して倒し、大型の敵に当たるとダメージを与えるとともに、敵を呪って呪いフィールドを展開する。このフィールドは弱呪い弾と似た性質を持ち、

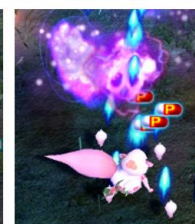
触れた雑魚敵を呪う。すべての呪い状態には時間制限があり、一定時間を過ぎると自機は火力が1段階下がり、大型敵は通常状態に戻る。自機を呪いまくっていると火力がダダ下がりになり、通常ショットで敵を倒せなくなってしまう。また手あたり次第に敵を呪っていると、まとめて自機に突撃してくるなどして危険である。強呪い弾が雑魚敵を呪わず貫通して倒すことを利用して、雑魚敵をさっさと倒しつつ大型の敵の処理に集中するのが安全で

小呪い弾



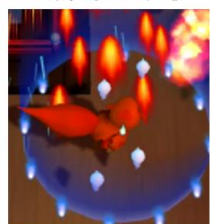
少し先に着弾
周囲に呪いを展開

大呪い弾



前方に直進
当たった敵を呪う

自機 呪われ状態



火力・移動速度に
変化が起こる

良いと思われる。ただ得点アイテムは呪われた敵を倒すことで多く発生するため、それなりに敵を呪わないと得点を稼ぐことができないのが悩み所。

呪い弾発射時の無敵を利用したすり抜け



- 1.呪い弾を発射する瞬間にエフェクトが生じ、一瞬だけ無敵になる。
- 2.敵の攻撃に突っ込んでいくところ。まだ無敵状態のため被弾しない。
- 3.敵の攻撃を抜けるところ。まだギリギリ無敵状態。小呪い弾は自機より速いため先に進んでいる。このまま前進して、右からの攻撃をスルーする。

知っておくとお得な情報として、**呪い弾発射時の無敵を利用したすり抜け**がある。呪いボタンを押した瞬間に画面全体に弾消しが起こり、自機が一瞬だけ無敵になる。上の図のように進行方向に撃って、そのまま着弾した呪いフィールドを踏んで自機を呪っても良いし、進行方向以外の方向に呪い弾を撃って自機を呪わないのも良い。呪い弾を撃って敵か自機が呪われると一定時間は新たに呪い弾を撃てないが、敵の居ない方向（真横とか）に向かって呪い弾を撃つと敵に当たらず画面外に出ていくので、すぐに呪い弾が撃てる状態になる。これを利用して呪い弾を連発すれば、複雑な弾幕でも弾を避けずに、または撃たれてもスルーして攻略することが可能になる。敵や敵の攻撃とすれ違う瞬間に呪い弾を撃ち捨てれば、雑魚敵や中型敵をほぼ無視してステージを進むことができる。あまりにスルーを多用すると全然敵を倒さずに進むため STG っぽくなるが、この使い方を知っていればプレイングの幅が広がるだろう。一応公式サイトにも小さくテクニックとして記載されているが、もうちょっと強調してほしい情報。

- 2.ステージの半フリースクロール：半、というのは後ろには下げれないという意味で半分ということ。逆に言うと、ステージが在る限り前半分のどの方向にでも進むことができる。これを利用して本作にはステージに多数の分岐が存在しており、自分で進む道を選んでステージを進行することができる。進む道によって隠しアイテムがあったり、敵が沢山出てきたりと変化に富む。単純にクリアを目指すなら真っすぐ前向きで良いのだが、時折左右どちらかの分かれ道に直面するのが悩ましい。自由に道を選べるし自由に動けるので、RPG よろしく隅々までステージを冒険してから次にすすみたいところであるが…

3.時間制限：困ったことに本作には時間制限がある。それもたったの5分。



アケシューで5分!?と驚くわけだが、実際はステージクリア時（左図）やアイテム取得で時間制限が緩和され、結局1プレイは10分以上になる。それでも短い…頻繁に緩和されるとはいえ短いことに変わりはなく、前述のフリースクロールに浮かれてステージを探索していると、あっという間

に時間切れになる。多彩な位置から敵を呪ってアイテムを出させたり、ステージを探索したり、行ったり戻ったりしてステージを楽しみたいところだが、実際のプレイで時間制限を守るとなると、ほとんどの敵は速攻して駆け抜けるRTAじみたプレイングが求められる。時間制限のある作品は星の数あれど、フリースクロールを謳いながら厳しい時間制限を課すSTGはあまり無いのではないか、と思う。

4.自在なステージ選択：限られた時間を有効に使うためには、進むステージをあらかじめ自分用にカスタムしたい。本作ではボスステージを除く4つのステージを、任意の順番で選ぶことができる。1面はここ、2面はあそこ、という風に決めておけば、苦手なステージを先に終わらせて残機を維持し、得意なステージで残機を維持・回復する作戦をたてられるだろう。自機のパフォーマンスによってもステージの得手不得手が変わるので、異なる機体の攻略においてもステージ選択が重要となる。ちなみに既にクリアしたステージには「ミッション」というモードが出現し、強化されたボスに挑戦できる。

このボスを倒すと時間制限が大幅に緩和されるため、敢えてミッションを選択してステージ数が増えるリスクを負いつつ、時間制限が緩和されるメリットを狙うというアグレッシブなスタイルで遊ぶこともできる。ミッションを多数こなすと、時間制限が緩和されて5分を上回る状態（5分前行動）が起こりうる。別に起こったから誉められるわけではないが、クリア時の残り時間が最終得点に影響するため、稼ぎ要素の一つになるかもしれない。4つ目のステージをクリアした後はもうミッションは現れず、ラスボスのステージのみが表示される。1回のプレイで巡ることができる最大のステージ数は、通常ステージ（4面）＋ミッション（3面）＋



左：通常のステージ 右：左をクリアした後に出るミッション

オリジナルミッション（ミッションを2つクリアすると追加される）＋ラスボスステージの合計9面になる。ここまで巡ると流石にプレイ時間も長くなり、26～27分くらいにまとまる。長くて30分くらいになる人も居るかもしれない。自由に組み替えられ、かつ状況に応じて寄り道でチャレンジもできる柔軟なスケジュールが、本作の大きな魅力である。

5.冥界活劇モード：PS3版では新たに冥界活劇モードが搭載された。これは従来の自由なステージ選択の代わりに、予め選ばれたステージが「コース」として提示され、コースを選んで進行していく。自機は全7機体から3機体を選び、残機1個につき1人でローテーションを組む。被弾したら次の機体に入れ替わり、残機が補充されたら欠員が復活する。コロコロと機体が入れ替わるSTGだと、戦刃アレスタ⁽⁷⁾が似ているだろうか。あっちは被弾せずにアイテムで入れ替える方式だけど。ステージ選択はゲーム側に任せることになったが、冥界活劇モードではステージの中身が大きく変化したため退屈することはない。「ワイド版」という名の通り、画面が横長になってステージの描写が豪華になった。ステージ内で立ち入れる場所が広がった訳ではないのでステージが別物になる程の変化はないが、見た目の変化は大きい。表示される範囲が広がったことで、敵がより広い範囲から攻撃してくるようになっていく。雑魚敵が湧くポイントも増え、沢山呪って沢山倒して得点を多く稼ぐことができるようになった。システム面の変更としては時間制限がステージ毎にリセットされるようになった。持ち時間は5分だが、次の面以降を考えて時間を節約する必要がなく、持ち時間いっぱいまでステージに留まり攻略を行うことができる。アーケード版で課題だったステージにじっくり向き合う時間的余裕が生まれ、変更点として一番有用なことかもしれない。

参. 攻略記録

- ◆攻略バージョン：アーケード、Xbox360、PS3の全てで、プレイ可能な全機体をクリアした。まず2018年頃にXbox360でクリアしたのち、2020年にアーケードでクリアした。PS3はクリア時期不明だが、おそらく2020年。
- ◆攻略方針：クリア目指しで使用したのはキンヤ。難しいカラクリ城を1面、南国寺院を2面を選んだ。4面は残機回復を重視して桜の古都に決め、消去法で3面は冥界入口とした。ボス単体への正面火力が出ず相性の悪い空中庭園は回避したと思うが、なにぶん昔なので記憶が…当時は中古のXbox360で遊んでいたためひどい処理落ちに耐えながら遊んでいたが、処理落ちが少ない状態

を知らなかったため、そういうものと受け入れてやっていたと思う。

処理落ちの少ない PS3 やアーケードで遊ぶ機会を得た後は、時間の管理についてより注意するようになった。ほとんど RTA と同じように時間を節約して前に進む方針で攻略をすすめた。

- ◆現在の攻略：全機体を一通りクリアし、アーケードでもクリアを揃えたことでかなり作品に慣れたように思う。オリジナルミッションを含む全 9 ステージを巡る完全攻略は、PS3 版で全 7 機体を用いて行った⁽⁸⁾。アーケードモードの通常攻略やその延長にある RTA は進んだが、一方でスコア稼ぎや冥界活劇モードはあまり手を付けていない状態。個人的には、アーケードで 9 面を巡るアケシュの通常クリアっぽい遊び方が気に入っている。

肆. 作品に対する感想

- ◆作品コンセプトについて：特徴として挙げたように、ユニークなシステムを備えた作品であり、これを STG として世に送り出したことは興味深い。家庭機で遊ぶゲームとして考えればプレイヤーによるカスタム性・やりこみ要素があり長く楽しめるゲームだと思うが、アーケードゲームとしては大成しづらいゲームだったと思う。ステージ選択・フリースクロール制・呪いシステムという自由と、時間を含むシステム上の制限が拮抗してしまっている。アーケードで稼働しコインを稼ぐために、時間制限は必要なものだったのかもしれない。ただ作品を楽しむことに、時間制限が余り良い影響を与えていないのではないかと感じている。アーケードを一番楽しむ方法（全てのミッションに赴き攻めて稼ぐ）では時間制限をほとんど気にしないため、時間制限が 5 分と厳しめである必要性は、自分にとっては大きくなかった。
- ◆ストーリーについて：冒頭で流れるプロローグで大体の背景は理解できる。アーケードモードでは殆どストーリーに関する描写が無いため、背景にある世界や状況については良く判らない。そこについては移植版のストーリーモードで詳しく示されるため、移植版を先に遊んだほうが分かり易いだろう。ストーリーモードで物語を読んで、アーケードモードでとある条件を満たしてクリアしたのちご褒美イラストを見れば、物語を最後まで味わえる。
- ◆ゲームシステムについて：特徴的なシステムを搭載しており、似たような作品が見当たらない。PS3 版のボリュームこそが完成版と考えており、時間に追われるアーケード、じっくり巡る冥界活劇という両輪を備えている。
- ◆ビジュアルについて：イラストは柔らかいタッチで、ポップで可愛い

キャラクターが描かれている。主人公のまもるくんも女の子みたいだし。グラフィックは綺麗で見やすく、長時間見ても疲れな。PS3 の限定版に付属してくる資料集「地獄谷ふるるの大冥界」に多数のイラストが掲載されており、これも含めてビジュアル面を大いに楽しめた。

- ◆音楽について：安井洋介氏のポップで軽快な音楽により、楽しく明るい雰囲気演出される。ボス戦の音楽は重厚でカッコよく、演出の幅が広いと感じた。ビジュアルが可愛い系なので、音楽のカッコよさがビジュアルを追い越していくほどの迫力を示している。通常版のサントラ、アレンジサントラ、冥界アレンジのサントラ、xbox360 版限定のサントラと、バリエーションがとても多くいつまでも音楽を楽しめる。

伍. おすめポイント

- ◆ビジュアル面：開幕で主人公があの子となる悲しい展開だが、ポップで可愛く明るい色使いのビジュアルは、楽しさしか感じさせない。印象的な点として、キャラクター達は単に可愛いだけではなく、衣装を含めてキャラクター像がよく練られていることだ。中でも気になるのはマユノ。海のステージではみんなちゃんと水着になるが、他の女性陣がビキニスタイルである一方、内向的なマユノはワンピースの上に 1 枚羽織っている。追加分の衣装を含めて清楚で柔和な、儚く物静かなお嬢さんという印象を受ける見た目だが…現実では長髪で病弱であったようだが、実は本来は明るく活動的なのである。異世界（冥界）での見た目が短髪であるのは、活動的でありたいという本人の願いが現れている。ストーリー内ではボスに向き合い懐に飛び込む度胸を見せる。自分の意見を述べるができる。ゲーム内の性能では、特に呪われ時に一番の俊足を発揮する。まったくもって、か弱い乙女ではない。ゲームを遊んで、ストーリーを読み、資料に目を通すとビジュアルに理由と背景がある事が判る。設定資料集「地獄谷ふるるの大冥界」の存在が大きい、今作のビジュアルにはお気楽で可愛いだけに留まらない、文脈が表現されていると思う。
- ◆音楽面：ゲーム内で遊びながら聴くものよし、サントラで落ち着いて聴くものよし。どの曲も繰り返し聴いて楽しめるスルメ性を持ち、満足感が高い。本作の音楽は安井洋介氏によって作曲され、随所に氏の持ち味を感じられる。Xbox360 版に付属するサントラは入手が難しいが、特におすすめしたい。次のページで、全ての楽曲・アレンジ曲の中から、特に気に入っている曲を何曲か紹介したい。

①Bless you! girl (プロローグ 女性組(ふるる除く ♪♫!)のテーマ)

あっけらかんと明るい(長調)男性組の曲に対して、女性組はどこか悲壮な決意を感じる暗め(短調)の曲である。ただメロディーは同じであるため、同じステージで異なる2曲のどちらが流れても違和感はない。ふるるの扱いは、まあ良いとして…なぜ今作は自機によって旅立ちの曲が違うのだろうか？安井氏が作曲を担当された他の作品の1面で流れる曲を思い返してみると、SILVER LINING (エスカトス)、Aeronaut (ギンガフォース)、Hopeful Morning Glow (ナツキ・クロニクル)など、どちらかというと短調の曲が多い気がする。不安と苦境、打開を望む強い決意を表現するアップテンポの曲が安井ミュージックにおける1面曲の特徴である、と思う。上記の違いについて説明された資料は見つけれなかったので真意のほどは判らないが、前述のキャラクター像が関係しているのではないか。男どもは子供っぽく楽天的であるため、異世界の冒険に心躍り楽しい船出となる。

(勝手な妄想だが)一方で女性陣は全員勘が良く、説明されなくても(自分が死んでいることを含めて)割とヤバい状況であることを察しているのではないだろうか。しかも戦闘は男ではなく自分でやらないといけない。マユノ、ベニ子のような美人は、大抵一々言わずとも男が勝手に戦ってくれるものである。しかし肝心の男らは呑気に冒険を楽しんでいる。悲壮な決意を以って戦いに赴く覚悟が、上記の曲調の違いに表現されているのではないか？知らんけど…

②YO-KAI Disco (冥界入口ステージ)

③Karakuri Spirits (カラクリ城ステージ)

いずれの曲も超有名。ゲーム本体の100倍は知名度がある。説明不要。通常版・アレンジ版・冥界アレンジ版すべて必聴。

②はXbox360版に付属するSUPER ARRANGE VERSIONも見逃せない。

④Superhero (最終面(偽)ステージ)

とても偽ボス用とは思えない渋くてカッコいい曲調。ステージ自体がめまぐるしく進行していくため中々落ち着いて聴けないが、連戦になるボスの攻撃のわずかなインターバルで響く悲壮なメロディラインが耳に残る。

⑤Blessing (スタッフロール)

問題が解決して解き放たれた、迷いなく晴れた曲調。ゲームセンターで一生懸命クリアしたのち、これを聴くと得も言われぬ満足感を感じられる。

◆システム面：ゲームクリアを目指す視点だと、なんといっても弾消しの回数が多いのが便利で良い。困ったらとりあえず呪いボタンを押して弾を消し、呪い弾を画面外に放ってしまえば解決である。ただ残機ストックが3しかなく、連続2被弾しか猶予がないため、ある程度パターン化が必要である。ボムが無いので残機でゴリ押しする事ができないのも、パターン化の要求を強める。それを加味しても十分なほど弾消しが強く、遊び易い作品であると思う。

陸. おススメの遊び方

アーケードで稼働している施設は少ないので、まずは移植版を購入するのが良い。特に PS3 版はプレミア化して高額であるが、シティコネクションから発売される再移植版⁽⁴⁾はリーズナブルな価格になると思われるので、慌てて動かずに1年待つのも良い選択ではないか。まずはアーケードモードで自機の動きを確認し、色々な自機を試して動かしやすい機体を選んで攻略を進めたい。それでは素敵な冥界ライフを。さようなら。

引用

- (1) <http://www.grev.co.jp/mamonoro/>
- (2) http://www.gulti.jp/mamoru_hp/
- (3) http://www.cyberfront.co.jp/title/mamorukun_ps3/
- (4) <https://x.com/claricedisc/status/1776453651772723507>
- (5) URL は無いです。紙なので、見たい人はオークションで見つけて買うか、狩野に連絡してください。シティコネさん、冊子を電子化してくれ～
- (6) <https://x.gd/T5yWy>
- (7) <https://m2stg.com/senxin-aleste/>
- (8) <https://x.gd/FQkMT>

奥付

タイトル：狩野製作所 にわか趣味シリーズ STG 攻略編
Vol.02 まもるくんは呪われてしまった！(2008)
制作者：狩野カチロー（同人サークル 狩野製作所）
制作日：2024 年 7 月 1 日
文字フォント：源柔ゴシック
イラスト：ラッキー大吉祥による制作



狩野製作所

<https://www.greatfairywars.com/>