

スーパーファミコンは任天堂の商標です。



スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

デモンズ・ブレイゾン Demon's Blazon™

魔界村 紋章編



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-3Z

© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM®

videogameden

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコンソフト『デモンズ・ブレイゾン—悪魔の紋章—』(SHVC-3Z)をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して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、ごく稀に、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時に、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。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

本製品には多数の魔物が登場しますが、このゲームの内容は、カプコン・オリジナルの架空の産物であり、特定の思想・宗教・団体・個人などとは、一切関係ありません。

デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編

C O N T E N T S

† 悪魔の物語	2
† 操作方法	4
† アクション(攻撃)	6
(移動・ジャンプ)	8
(ホバリング・飛行・落下)	9
(ヘルクライム)	10
(頭突き)	11
(魔法・侵入)	12
† ゲームスタート	13
† コンティニュー	14
† オプション	15
† 画面の見方	16
† マップ	18
† 紋章	20
† 変身	21
† タリスマン	25
† 店	26
† テクニック	28
† ゲームオーバー	30
† 魔界秘録	31

ま かい ひ し
魔界秘史

かつて この世に ふたつの世界あり
ひとつは 光につつまれし 人界
ひとつは 闇におおわれし 魔界

ある時 魔界に 六つの石 魔天より降る
その石に刻まれし 紋章
赤・地・象・水・時・天 大いなる力を 秘む

魔界に住む 魔物ども
紋章の力を求め 烈しく 争う
戦い 果てもなく拡がり 魔界 大いに荒廃す

その時 魔界に 赤を持てる「赤き魔物」現われ
地・象・水・時の 紋章もつ 魔物どもを
ことごとく斃し 魔界の争い 鎮めり

「赤き魔物」さらに強き敵を求め
ついに 天の紋章をもつ 魔竜に挑む
その烈しき戦い 魔天をも 揺るがす

永きにわたる戦いの末 魔竜を倒せども
「赤き魔物」も また 深き傷を負い
魔界へ 戻らんとす

ここに「白き魔物」あり
傷つきし「赤き魔物」を 背後より襲いて
深き闇の底に封印し かの六つの紋章 奪う

「白き魔物」紋章にて 魔界を焼き尽したる後
逃げ惑う 焼け出されし魔物どもを 集め
自らを「白き王」と 名のりたり

「白き王」紋章の力を集め 天に向けて放てば
魔天砕け 魔界と人界 ここに繋がる
それを見し魔物ども 皆 服従を誓う

「白き王」魔物どもを率いて 人界を攻め滅し
これを新たな魔界と定め 秩序を以て 君臨す
その揺るぎなき世 今や 千年に及ぼんとす



プロローグ

コロシアムの地下牢の通路は、何百年にもわたる拡張や改修によって、さながら蟻の巣のように複雑に張りめぐらされている。

今、その通路の一角で、数十匹の人の魔物が耳障りな金属質の音で悪態をつきながら、ひしめいていた。

顔を隠すために、白い頭巾を頭からすっぽりと被ったその魔物たちは「シャド・フ」と呼ばれる低級な悪魔で、月に一度アリーナで開催される「儀式」に必要な囚われの魔物たちの世話を、生業としている。

まさに、今夜開かれるその「儀式」のため、参加させる囚われの魔物の選別で大わらわの時に非常召集をかけられたのだから、彼らが怒るのも無理なかった。

やがて、突然その喧騒が嘘のようにひたりと収まり、辺りを重苦しい静寂が押し包んだ。

通路の奥の暗がりから姿を現したのは、彼らのよく知っている矮小な「シャド・フ」の長ではなく、見上げるような巨体に美しい漆黒の翼を生やした、いかにも身分の高そうな悪魔だったからだ。

また、その手から洩れる赤い石の輝きも、「シャド・フ」たちの目を釘付けにするのに、十分だった。

漆黒の翼の悪魔は、「シャド・フ」たちの欲深な視線が手に握った石に注がれているのに気付くと、鋭い眼光で彼らを一瞥してから、低い声で命令し始めた。

「我が王「ファランクス」様の命を伝える。

「シャド・フ、どもよ。この火の紋章のかけらを使い、「赤き魔物」を千年の眠りより蘇らせよ。

そして今日の儀式で「腐竜」と戦わせるのだ。」

「シャド・フ」たちは恐慌に陥った。

今夜のメインイベントに選ばれた「赤き魔物」とは、千年前に魔界を一夜で焼きつくしたと伝えられる、史上最悪の悪魔なのだ……。

Yボタン 攻撃 (ATTACK)

- 魔力を放ちます。(攻撃します)。
- サブ画面で、アイテム等を装備します。
- メッセージの進行・決定に用います。

Xボタン 魔法 (MAGIC)

- 魔法(スペル・ポーション)を、使います。

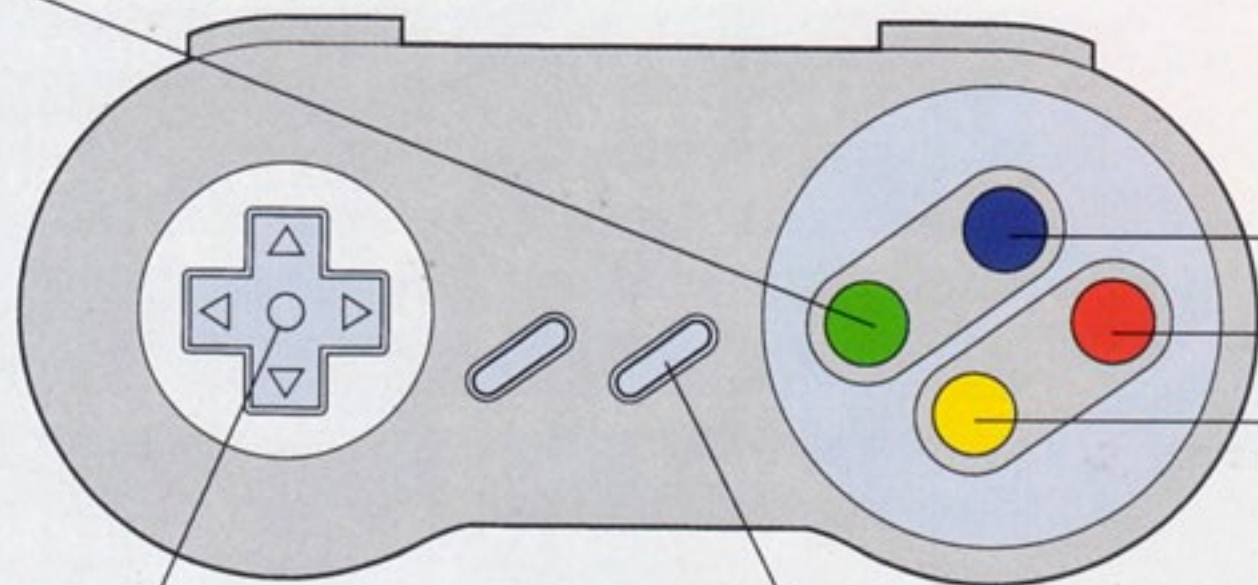
Aボタン 特技 (SPECIALITY)

- 特技を、行います。

Bボタン ジャンプ/ホバリング (JUMP/HOVERING)

- (地上で押した場合)ジャンプします。
- (空中で押した場合)ホバリングします。

コントローラ



+キー 移動 (MOVE)

- プレイヤーを、左右に移動させます。
- サブ画面で、カーソルを上下左右に移動させます。

STARTボタン メニュー (MENU)

- アクション画面↔サブ画面に、切り換えます。
- ゲームをスタートさせます。



サブ画面



アクション画面

Bボタンを押して、
地上からジャンプ!



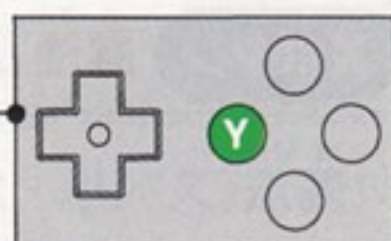
もう一度押すと、
空中でホバリング



※このボタン操作は、初期設定です。
ボタン設定は、タイトル画面の"OPTIONS"(P15)で、変更できます。
※初期設定では、SELECT・L・Rボタンは使用しません。

こうげき
攻撃

ATTACK



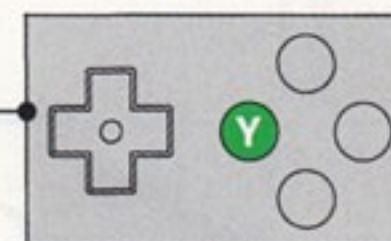
Yボタンを押すと、
魔力を放ち、攻撃し
ます。

ジャンプやホバリング等で空中にいる時や、壁に張りついている時にも、魔力を放ち、攻撃することができます。



ひ まりょく
火の魔力

FIRE POWER



レッドアリーマーが、最初から使える火の魔力は、『ファイアー』ですが、途中で『火の紋章のかけら』を入手すると、他の火の魔力も使えるようになります。

使う火の魔力は、サブ画面で変更されます。

●火の魔力の種類



ファイアー FIRE

レッドアリーマーが、最初から身につけている、炎を放つ魔力です。



バスター BUSTER

高速回転する火球を放つ魔力です。岩などの硬い物でも、粉々に破壊してしまう力があります。



トルネード TORNADO

蒸気の竜巻を作り出す魔力です。竜巻の上には、乗ることもできます。



クロー CLAW

溶岩の塊を放つ魔力です。刺などにひっつくと、冷えて固まり、ヘルクライムできる足場になります。



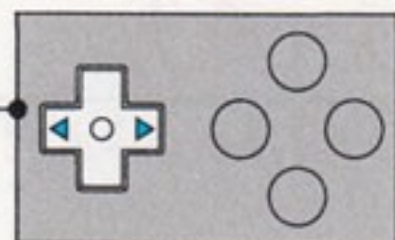
D.ファイアー DARK FIRE

黒い火の精霊を放つ魔力です。火の魔力の中で、最強の威力を誇ります。

※レッドアリーマー以外の形態(変身)では、火の魔力を使用できません(専用の魔力を使います)。

移動

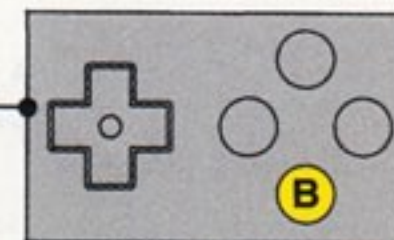
MOVE



プレイヤーが地上にいる時、
 +キーを右（左）に入力すると、その方向に移動します。

ホバリング

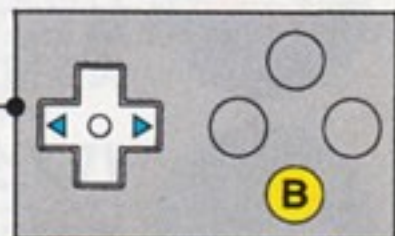
HOVERING



プレイヤーが、ジャンプ中や落下中にBボタンを押すと、プレイヤーはその場で停止し、ホバリング（滞空）します。
 もう一度Bボタンを押すと、ホバリングを解除できます。

ジャンプ

JUMP



プレイヤーが地上にいる時や壁に張りついている時、Bボタンを押すと、ジャンプします。

その時、+キーを右（左）に入力している、その方向に斜めにジャンプします。

※（Bボタンを押す長さによって、ジャンプの高さは変わります。）



飛行

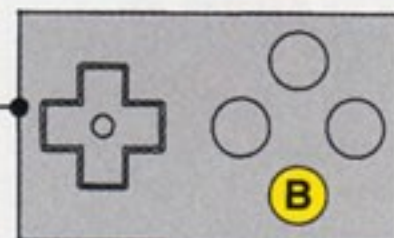
FLIGHT



プレイヤーがホバリング中に、+キーを右（左）に入力すると、その方向に飛行（空中移動）します。右（左）の入力を止めると、再び、その場でホバリングします。

落下

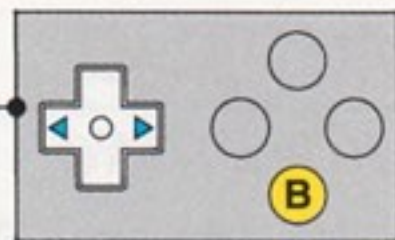
FALL



プレイヤーが、ホバリング中や飛行中にBボタンを押すと、プレイヤーは落下します。

ヘルクライム

HELLCRIMB



レッドアーマーが空中にいる時、壁に接触すると、壁に張りつきます。



レッドアーマーが壁に張りついている時、Bボタンを押すと、ジャンプします。ジャンプの途中で壁の方向（左右）に \oplus キーを入力すると、ジャンプ前より高い位置に張りつくことができます。

これを繰り返すと、壁をよじ登ることができます。これをヘルクライムといいます。

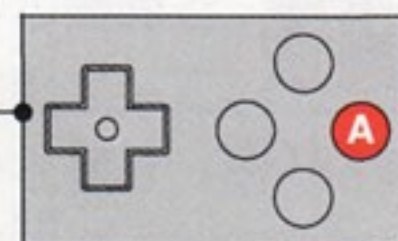


※壁に張りついている時、 \oplus キーの下を押すと、真下に落下できます。

※レッドアーマーが、張りつけない壁もあります。

特技 頭突き

HEAD BUTT



レッドアーマーが地上に立っている時、Aボタンを押すと、奥の方に向かって頭突きします。

頭突きすると、レッドアーマーより奥の方にある彫像などを破壊したり、扉を開けたりできます。

頭突きで壊せるものの中には、よくアイテムが隠されています。



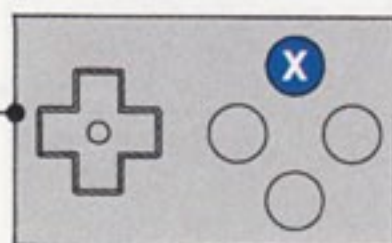
頭突きなどで手に入るアイテム

<p>金貨 20zam</p>	<p>銀貨 5zam</p>	<p>銅貨 1 zam</p>
<p>ソウル ライフ回復+1</p>	<p>ラージ、ソウル ライフ全回復</p>	<p>クリア、ソウル ライフゲージ+1増加</p>

※ zam=魔界の通貨単位

魔法

MAGIC

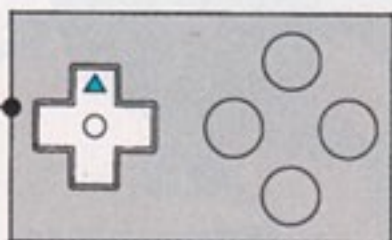


Xボタンを押すと、魔法を使用します。
ただし、魔法を使用するためには、攻撃魔法『スペル』の書かれたベラムか、防御魔法『ポーション』の入ったポットを、サブ画面で装備していなければなりません。(詳しくは、P26～P27の『店』を参照してください。)



侵入

ENTER



奥に入口が開いている場所の手前に立ち、+キーを上方向に入力すると、その中に侵入できます。



タイトル画面で、+キーを左右に動かして、①～③の何れかを選び（選んでいる文字が明るくなります）、STARTボタンか、Yボタンで、決定してください。

①を選ぶと……



ゲームが始まります。

②を選ぶと……



コンティニュー画面になります。前回の続きから始めたい時、選んでください。(詳しくは、P14を参照)

③を選ぶと……



オプション画面になります。ボタンやサウンドの設定を変更したい時、選んでください。(詳しくは、P15を参照)

しばらく放っておくと……



プロローグが始まります。(STARTボタンか、Yボタンでカットできます。)



[CONTINUE]

▽パスワードの入力

①PASSWORD

(パスワード)

ゲームを終了する(→P30)と、パスワードが表示されます。必ずメモしておいてください。

また、このパスワードは、電源を切らない限り、コンティニュー画面にも自動的に入力されています。

✦キーを上下左右に動かして、変えたいアルファベットに合わせ、Yボタン(順送り)か、Bボタン(逆送り)で、アルファベットを変えて、メモしておいたパスワードを入力していきます。

②END

(エンド)

①で、全てのアルファベットをパスワード通りに入力できたら、✦キーでここに合わせて、YボタンかSTARTボタンを押します。すると、セレクト・マップが表示され、ゲームが再開されます。

※コンティニューでは、所持金と、購入した魔法は、記憶されません。

③EXIT

(エグジット)

コンティニュー画面を出て、タイトル画面に戻ります。



[OPTIONS]

▽操作ボタンの変更

▽サウンドの変更

①KEY CONFIG.

(キー・コンフィグ)

操作に使用するボタンを変えることができます。

✦キーを上下させて変えたい操作の名前に合わせ、A、B、X、Y、L、R、START、SELECTのうち、どれかのボタンを押すと、今後、選んだ操作が、その押したボタンで行えるようになります。

※複数の操作を、同じボタンで行うことはできません。

②SOUND MODE

(サウンド・モード)

使用するテレビの音響装置に合わせて、サウンド方式をSTEREO(ステレオ)かMONAURAL(モノラル)に変更できます。

✦キーを左右に動かして、切り換えてください。

③EXIT

(エグジット)

オプション画面を出て、タイトル画面に戻ります。

がめん
アクション画面

プレイヤー（レッドアーマー）のアクションを中心（ちゅうしん）にゲームを進（すす）めていく、このゲームのメイン（がめん）画面です。

STARTボタンで、サブ画面（がめん）に切り換（か）わりまします。



①レッドアーマー

プレイヤーとなるキャラクターです。

②ライフゲージ

プレイヤーのライフを、宝石（ほうせき）の数（かず）で表（あらわ）しています。ライフが0になると、ゲームオーバーになります。

減少（げんしょう）したライフは、ソウル（しゅる）の入手（にゅうしゅ）や回復（かいふく）魔法（まほう）の使用（しよう）、ステージクリア（とう）等で、ライフゲージ（ぶん）分（ぶん）まで回復（かいふく）できます。

③パワーボックス

プレイヤーの選（せん）択（たく）している攻（こう）撃（げき）・変（へん）身（しん）。

④マジックボックス

プレイヤーの装（そう）備（び）している魔（ま）法（ほう）。

⑤タリスマンボックス

プレイヤーの装（そう）備（び）しているタリスマン（P25）。

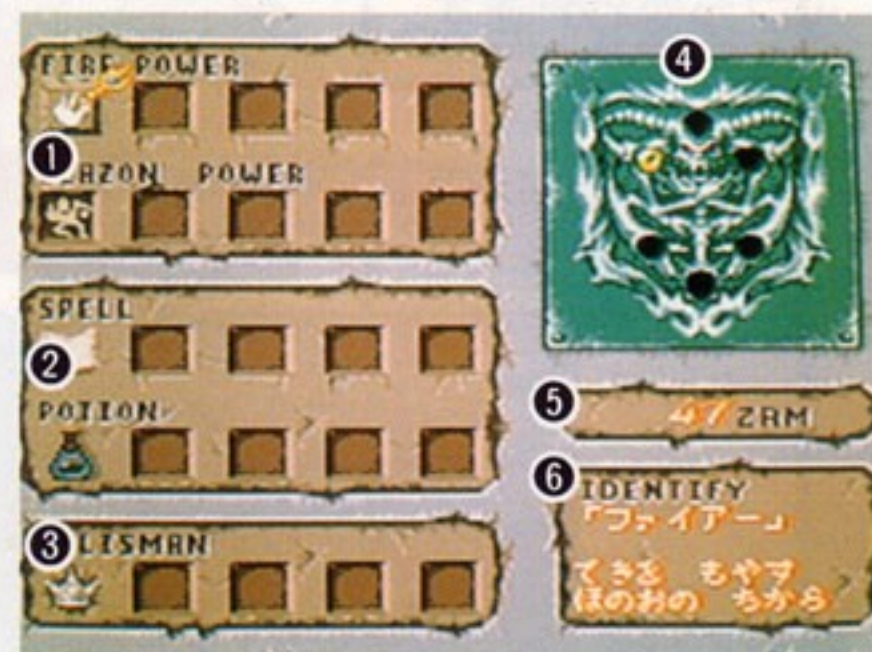
STARTボタンで
サブ画面（がめん）へ→

STARTボタンで
←アクション画面（がめん）へ

がめん
サブ画面

プレイヤーのパワーの選（せん）択（たく）や魔（ま）法（ほう）・タリスマンの装（そう）備（び）、入（にゅう）手（しゅ）した紋（もん）章（しょう）と所持（しよ）金（きん）の表（ひょう）示（じ）を行（おこな）う、このゲームのサブ画面（がめん）です。

STARTボタンで、アクション画面（がめん）に切り換（か）わりまします。



①パワー

上（じやう）段（だん）：火（ひ）の魔（ま）力（りよく）を表（ひょう）示（じ）しまします。

下（げ）段（だん）：変（へん）身（しん）を表（ひょう）示（じ）しまします。

②マジック

上（じやう）段（だん）：所（しよ）有（ゆう）するス（しゅ）ペ（る）ル（る）を表（ひょう）示（じ）しまします。

下（げ）段（だん）：所（しよ）有（ゆう）するポ（ポ）ー（お）シ（し）ョ（ョ）ン（ん）を表（ひょう）示（じ）しまします。

③タリスマン

所（しよ）有（ゆう）するタリスマン（ひやう）を表（ひょう）示（じ）しまします。

装（そう）備（び）の仕（しか）た

①・②・③のアイテムから、それぞれひとつずつ同（どう）時（じ）に装（そう）備（び）で（き）まします。カーソル（うご）を+キーで動（えら）かして選（えら）び、Yボタン（こうげき）（攻（こう）撃（げき）ボ（ボ）タン）で装（そう）備（び）してください。

④ブレイゾン

所（しよ）有（ゆう）する紋（もん）章（しょう）を表（ひょう）示（じ）しまします。

⑤ザム

所（しよ）持（じ）金（きん）（zam）を表（ひょう）示（じ）しまします。

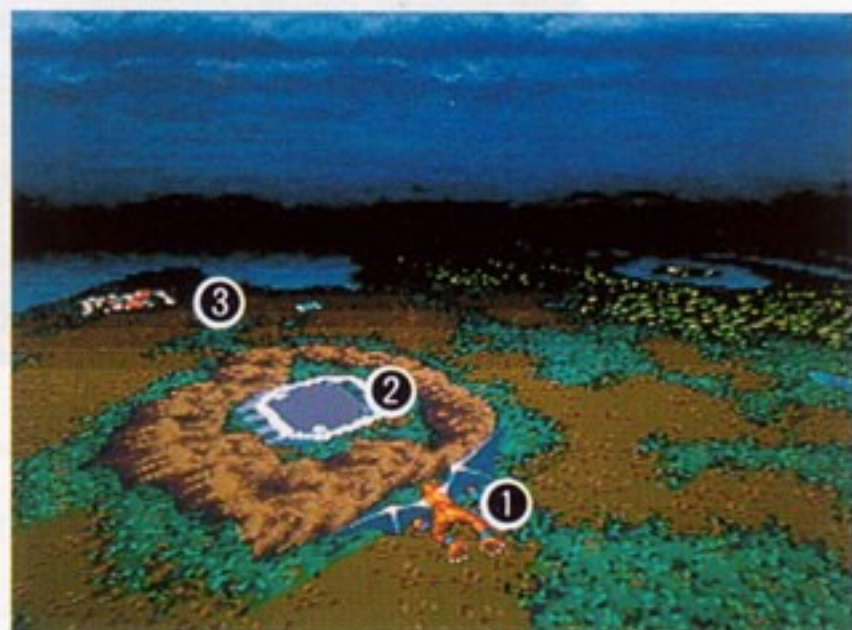
⑥アイデンティファイ

カーソル（さ）の指（し）す品（しな）を説（せつ）明（めい）しまします。

セレクトマップ

ステージをクリアすると、画面が切り換わり、下のよう画面になります。これを、セレクトマップといい、ステージ間の移動（つまり、ステージをクリアしたり、抜けたりして、別のステージに行く時）には、必ずこのセレクトマップが使われます。

セレクトマップの見方



① レッドアリーマー

このレッドアリーマーを操作して、目的のステージに向かいます。

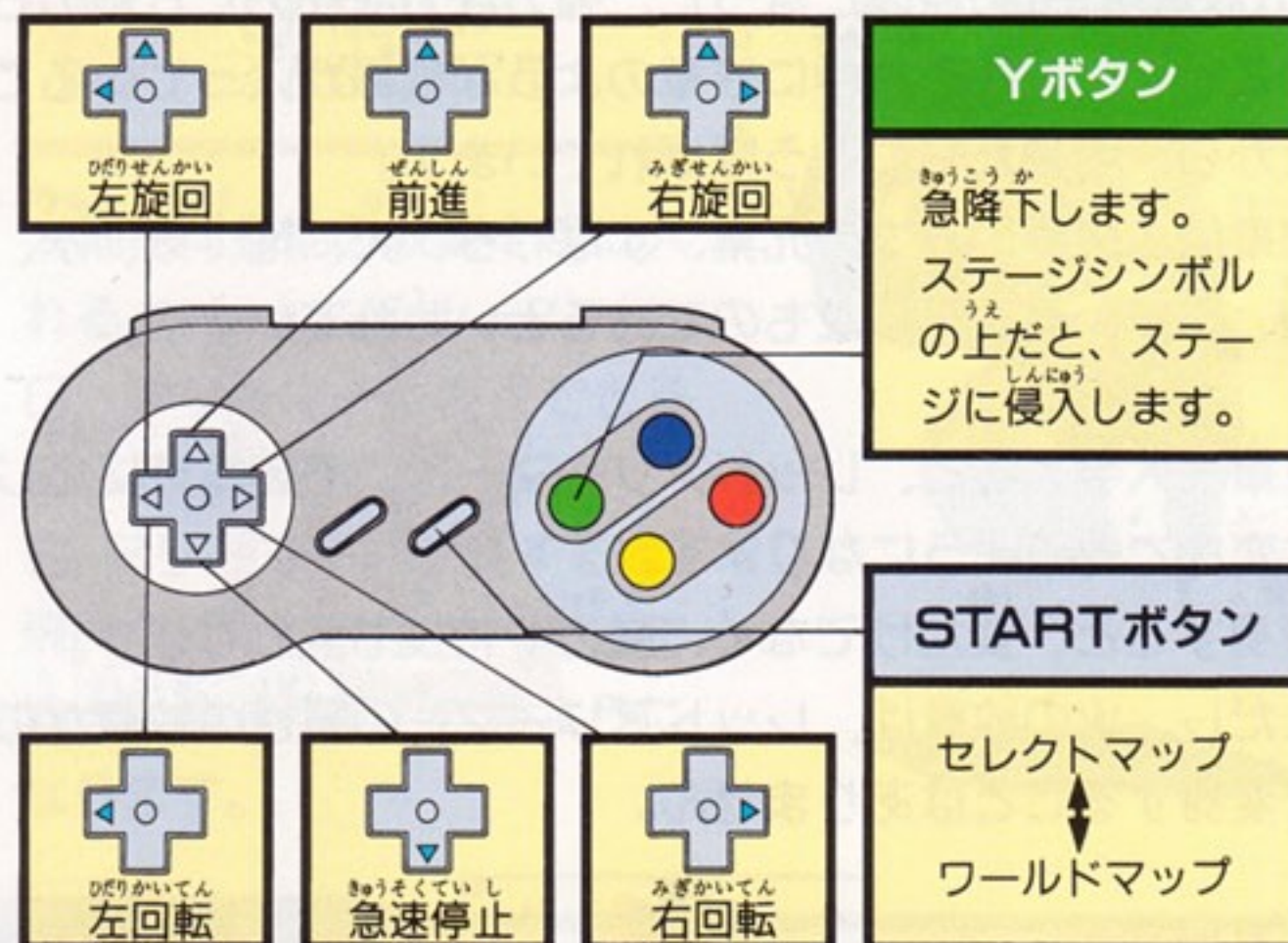
② ステージシンボル

現在、プレイヤーが出てきたステージの、セレクトマップ上での、シンボル。

③ ステージシンボル

別のステージのシンボル。

セレクトマップでの操作



ワールドマップの見方

① プレイヤーシンボル

プレイヤーの現在位置と向き。



② ステージシンボル

プレイヤーの侵入できるステージの位置。



※ +キーを左(右)に入力すると、プレイヤーシンボルの向きを変えることができます。向きを行きたいステージのシンボルに合わせた後、STARTボタンでセレクトマップに戻れば、まっすぐ進むだけで、楽に目的地前まで行けます。

もんしょう 紋章（ブレイゾン）とは、なんびやくねん 何百年にもわたるまもの 魔物たちのあらそい（もんしょうせんそう 紋章戦争）の原因となった、きょうりょく 強力な力をひそめた6個の石のことで、それぞれ中にもんしょう 紋章のような模様が入っていることから、まもの 魔物たちにそう呼ばれています。

もんしょう 紋章は、まかい 魔界の6つの元素、すなわち、ひ 火、ち 地、き 気、みず 水、とき 時、てん 天が、ぐげんか 具現化したものであるといわれています。

もんしょう 紋章を入手すると、レッドアリーマーは、そのもんしょう 紋章に応じてへんしん 変身できるようになります。

へんしん 変身すると、すがた 姿だけでなく、まりょく 魔力やとくぎ 特技も変わります。

ただし、ひ 火のもんしょう 紋章は、レッドアリーマーのぞくせい 属性のもんしょう 紋章なのでへんしん 変身することはありません。

G.アリーマー



地

EARTH



火

FIRE



A.アリーマー



気

AIR



水

WATER



天

HEAVEN



時

TIME



T.アリーマー



L.アリーマー



グランド

G.アリーマー

GROUND
ARREMER

だいち 大地を司る地のもんしょう 紋章を手に入
れると、レッドアリーマーは、
G. アリーマーにへんしん 変身できる
ようになります。

G. アリーマーにへんしん 変身すると、
と 飛べなくなりますが、とっしん 突進で、
ちじょう 地上をこうそくいどう 高速移動できるよう
になります。



とくぎ
特技

とっしん
突進/DASH



ちじょう 地上に立っているとき、Aボ
タンを押すと、むいていた
ほうきゆう 方(左右)にとっしん 突進します。
とっしんちゅう 突進中、しょうがいぶつ 障害物があると、
じどうてき 自動的にたいあ 体当たりします。
たいあ 体当たりで、さまざまなもの
がはかい 破壊できます。

ちまりょく
地の魔力

トレマー/TREMOR



じめん 地面にしょうげきはし 衝撃波を走らせ、てき 敵
をくだ 砕きます。せひく 背の低い敵に
ゆうこう 有効なこうげき 攻撃です。



アエリアル

A. アリーマー AERIAL ARREMER

たいき つかさど き もんしょう て
大気を司る気の紋章を手に入
れると、レッドアリーマーは、
A. アリーマーに^{へんしん}変身
できるようになります。
A. アリーマーに^{へんしん}変身する
と、^{きりゅう}気流を無視して飛べる
だけでなく、^{うへほうこう}上方向に飛行
できるようになります。

ただし、ヘルクライムは、できなくなります。



とく ぎ 特 技



じょうしょう 上昇/RISE

と
飛んでいる（ホバリング
している）時、Aボタン
を押すと、^{まうえ}真上に^{じょうしょう}上昇し
ます。

き まりょく 気の魔力



ハリケーン/HURRICANE

しんくう やば と てき き
真空の刃を飛ばし、敵を切
り裂きます。
^{ほか}他にも切れる物が……？



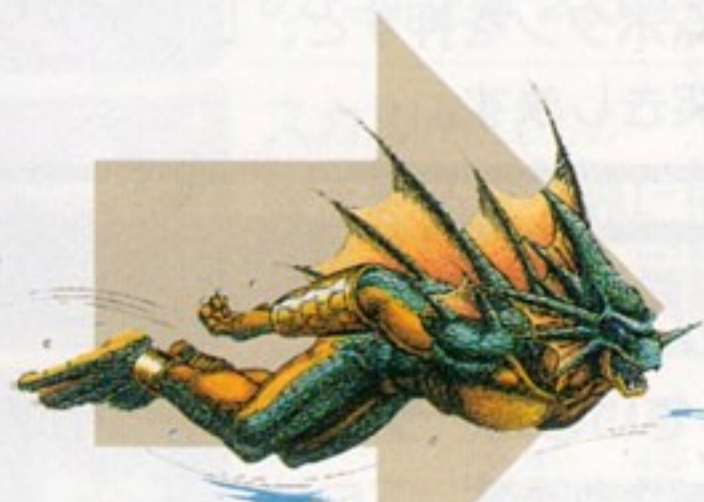
タイダル

T. アリーマー TIDAL ARREMER

たいかい つかさど みず もんしょう て い
大海を司る水の紋章を手に入れる
と、レッドアリーマーは、T. ア
リーマーに^{へんしん}変身できるようになり
ます。T. アリーマーに^{へんしん}変身すると、
^{ひこう}飛行もヘルクライムもできなくな
りますが、^{ちようじ}長時間^{かんすい}水中で活動でき
るようになります。（通常は、^{つうじよう}水中
では一定時間毎にダメージを受け
てしまいます。）



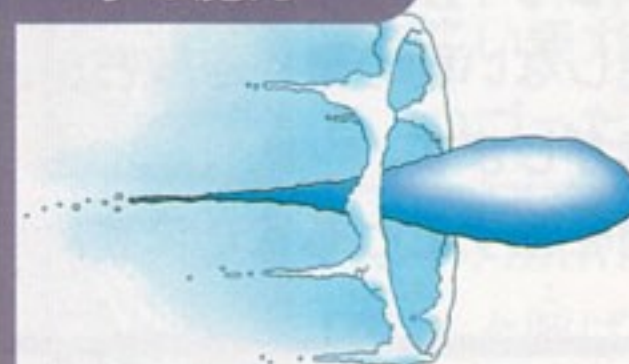
とく ぎ 特 技



せんこう 潜行/DIVE

すいちゆう と
水中にいる時、Aボ
タンを押すと、^{しんこう}進行
方向に向かって、ま
っすぐに泳ぎます。

みず まりょく 水の魔力



ストリーム/STREAM

こうあつ すいりゅう はっしゃ てき
高圧の水流を発射し、敵を
つらぬきます。水中の^{すいちゆう}構造
物も、破壊できます。



レジェンド
L. アリーマー
LEGEND
ARREMER

時間を司る時の紋章を手に入
れ、レッドアリーマーは、L. アリーマーに
変身できるようになります。
L. アリーマーに変身すると、
身体が硬質化し、敵の攻撃等によるダメージが、
半減されるようになります。



ずつ
頭突き/HEAD BUTT

地上に立っている時、Aボタンを押すと、レッドアリー
マーと同じように頭突きします。

とく ぎ
特 技

こうか
硬化/HARDENING

L. アリーマーに変身している間、ライフ・ゲージが青
くなり、ダメージが半減されます。

とく せい
特 性

とき まりょく
時の魔力



ダーク
D. フレア/D. FLARE
光を発しない闇の業火を放ち、
敵を焦がします。
構造物を壊すこともできます。

『タリスマン』とは、人界に古くから伝わり、人間に崇め
られていた、恐るべき力を秘めた魔器です。
全部で5種の『タリスマン』が知られており、それぞれ異
なる力を、装備した者に与えるといわれています。
人間たちが、滅びる前に人界のどこかに隠したらしいので
すが……。

タリスマン入手すると、サブ画面で装備できます。装備
している間、タリスマンの効果はずっと持続します。
(注：タリスマンは、互いに反発し合う性質をもっている
ので、一度にひとつしか装備できません。)

かく
隠されたタリスマン



クラウン/CROWN

黄金を捜し求めて、多くの国を侵略し、無数
の人命を奪った強欲な帝王の冠。



スカル/SKULL

魂を集めに人界に現われ、人間の英雄に退治
された魔物の、醜悪な頭蓋骨。



アーマー/ARMOR

かつて、無敗を誇った剣闘士が常に身につけ
ていたという、錆びた青銅の鎧。



ファング/FANG

凄まじい怪力を持つといわれる竜の牙を抜い
て、つづった首飾り。



ハンド/HAND

『死神』と呼ばれた高名な魔術師の死体から切
り取った手を、乾燥させたお護り。



だいひつ や
代筆屋のモラック

わしは、攻撃魔法スペル(呪文)
を扱う代筆屋『ワイズマン』の店
主モラックだ。
わしの店に用なら、ベラム(羊
皮紙)を持ってきてくれ。



ベラム

そしたら、そいつにスペルを書
き込んでやろう。

いよう！俺様の店「ブラックロ
ータス」へよくきたな。
防御魔法ポーション(薬)のこと
なら俺様に任せとけ。



ポット

どうだ、欲しいだろ？早くポッ
ト(壺)を見つけてきな。
安くしとくぜ！



くすり や
薬屋のフォラパ

スペルのリスト



シャドー 10zam
影の結界を張るスペル。



ホールド 20zam
敵の動きを止めるスペル。



インプ 20zam
使い魔を召喚するスペル。



ショック 50zam
地震を起こすスペル。

ポーションのリスト



マーキュリー 6zam
前のエリアに戻るポーション。



サルファー 10zam
セレクトマップに戻るポーション。



ハーブ 25zam
ライフを回復するポーション。



エリクサー 100zam
装備していると、死んだ時、復活で
きるポーション。

ものし 物知り『マルアス』の質問箱

我が輩の名前は、『マルアス』。
本を読んで、知識を深めること
が、我が輩の唯一の楽しみでの。
最近、人間の残した漫画とい
うものにこってあって……。
おっと、失敬！
聞きたいことがあるんじゃない
な。

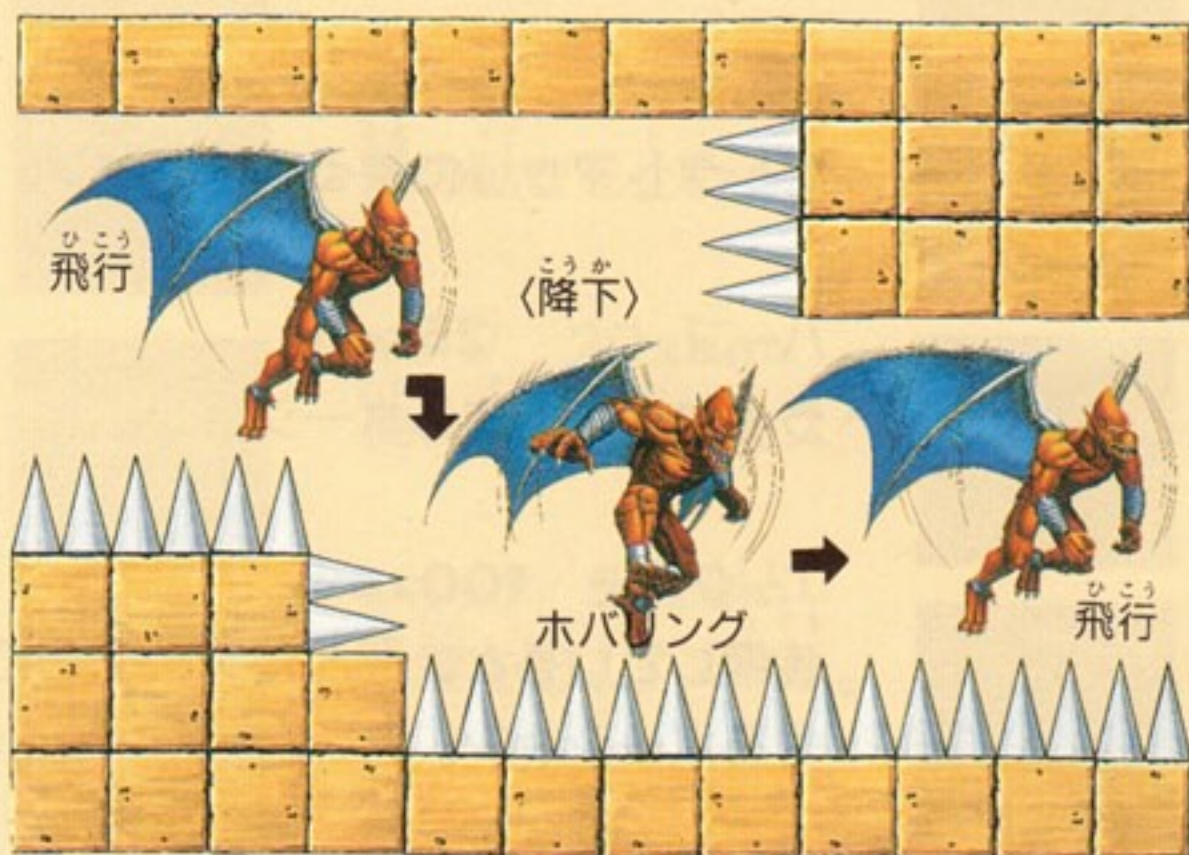


マルアス

Q 途中で死んでしまい、なかなか先に進めない！

A うまくホバリングを活用することが、全てに共通する基本じゃよ。

ジャンプ中や落下中に、いかに効果的にホバリング体勢に入るかで、展開は大きく変わるはずじゃ。



Q つまってしまい、どうしてよいか、解らない！

A その場所にあるものを、もう一度よく見て、何か出来ることはないか、考えてみるんじゃ。

頭突きで壊せそうな物は、ないかな？

そばに、ヘルクライムできそうな張りつける壁が、あるのではないかな？

それとも、突進して動かせそうな物は？

よくよく調べてみることじゃ。

Q もっと上手に頭突きしたい！

A ここだけの話じゃが、ジャンプ中に頭突きをする名づけて『真空頭突き』という技があるらしいぞ。

この技で高い所にあるものも楽に壊せるじゃろ？

※（オプション画面で、SPECIALITYをRボタンに設定すると、頭突きの時、便利です。）

Q 魔法を、巧く使えない！

A 魔法の特性を、知ることじゃ。

例えば、スペル『シャドー』は、敵のすぐ側で使わないと効果がないし、ポーション『エリクサー』は、装備しておくだけで、効果を発揮するぞ。



☆ どうしても先に進めない人に……

この『取扱説明書』のどこかに隠されているパスワードを入力すると、練習モードでプレイできる。探してみよう。

アクション画面で、プレイヤーのライフゲージが減少し、ライフが0になってしまうと、ゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、以下の選択肢が表示されます。
 +キーを上下に動かして選択し、Yボタンか、STARTボタンで決定してください。

→もういちど ちょうせんする
 ステージを えらびなおす
 ゲームを しゅうりょうする

【もういちど ちょうせんする】を選んだ場合

ゲームオーバーになったエリアの最初から、再びゲームが始まります。

【ステージを えらびなおす】を選んだ場合

セレクトマップ上に戻ります。(ステージ選択から、やり直すことができます)。

【ゲームを しゅうりょうする】を選んだ場合

現在の状況(進行状況・所有アイテム等)に応じたパスワードが、表示されます。

パスワードはメモしておいて、次回始める時にコンティニュー画面(P14)で入力してください。

YボタンかSTARTボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

まかいひろく 魔界秘録

†混沌の時代

▽世界が地上と地底に別れる。

†旧世界の時代

▽地上に人間、地底に悪魔それぞれ栄え、人界と魔界ができる。

▽『紋章』、魔界に降る。

▽魔界で、紋章戦争始まる。

▽『赤き魔物』の出現・『赤き魔物』、『紋章』を統一し、紋章戦争終結する。

▽『赤き魔物』魔界を焼きはらう。

▽『白き王』の台頭・『白き王』、『赤き魔物』を倒し、魔物を地上に導く。

†白き王の時代

▽魔物により、人類ほぼ死滅する。

▽地上、新たな魔界となる。

▽『赤き魔物』、復活する。

(『デモンズ・ブレイゾン』の舞台)

†新世界の時代

▽人界と魔界、再び別れる。

⋮



燃え盛る炎のような鮮やかな真紅の身体から『赤き魔物』と呼ばれる、この物語の主人公の悪魔。千年前、突如として魔界に現れた彼が、当時、四天王と呼ばれた『地』『気』『水』『時』の紋章を持つ魔物の王をたったひとりで倒し、紋章戦争をあっという間に終結させたことは有名である。

『ソムロ』との戦いの直後、『ファランクス』に不意打ちされ、深手を負った彼は、魔界を焼きつくした張本人として濡れ衣を着せられ、今ではコロシラムの地下深くに封印されている。

しかし……。

まもの 魔物とは

魔界の中には、地を這うもの、空を飛ぶもの、水中で泳ぐもの等、実に多様な『魔物』が棲息している。

中でも、知能が高く、ある程度の会話が可能である種は『悪魔』と呼ばれる。これは人界で言う『人間』にあたるが、その性質は総じて凶暴で好戦的である。

白き王『ファランクス』が人界を征服して新たな魔界を作ると、もともと人界に出没していた『精霊』、魔界のだす特有の毒気により蘇った人間の屍『不死の魔物』、白き王が紋章の力で作り出した『魔法生物』などが新たに魔物として加わり、その種は一気に増えた。

S H A D O F

シャド・フ

顔まで覆う白いぼろ布に身を包み、片言の言葉を話す、人型の低級悪魔。彼らは、布を無理矢理剥がそうとしたり、死んだりすると、布を残して消滅してしまうので、その正体を知る者は無い。



R E M R A I T H

レムレース

魔物に、石版に張りつけにされたまま餓死した人間が、怨念の力でその縛られた石版ごと動き出したものである。

地縛霊の一種であるため特定の場所をうろつくだけだが、あらゆる攻撃を受けない、その石版の身体は脅威である。



GULLTAV

グルタフ

ロシアの周囲に棲息し、イベントで倒れた敗者の腐肉をむさぼり喰う、食屍鬼の一種である。非常に縄張意識が強く、侵入者がいると、いつもは肉をばらすのに使っている斧を投げつけてくる。



F. ZOMBIE

フライング・ゾンビ

魔物たちとの戦いに倒れ、甲冑を着たまま土中に埋もれていた騎士を、白き王が不死の兵とするため蘇らせたもの。

魔物となった今でも、騎士だった頃の記憶がわずかに残っており、一定の場所を死守しようとする。



RORM

ローム

魔物に殺され、非業の死を遂げた人間の浮遊霊が、魔界の毒気により実体化して魔物となったもの。その顔には、殺された時の苦悶の表情が浮かんでおり、生けるもの全てに対しての深い憎しみに満ちている。

IRON MAIDEN

アイアン・メイデン

鉄の棺桶に入れられたまま放置されていた犯罪者の死体が、魔界の毒気によって蘇り、不死の魔物となったもの。

ねじ曲がり、腐乱したその姿からは、もはや人の面影を見いだすことはできない。



MELTED IRON

メルト・アイアン

火に属する下級精霊の一種。

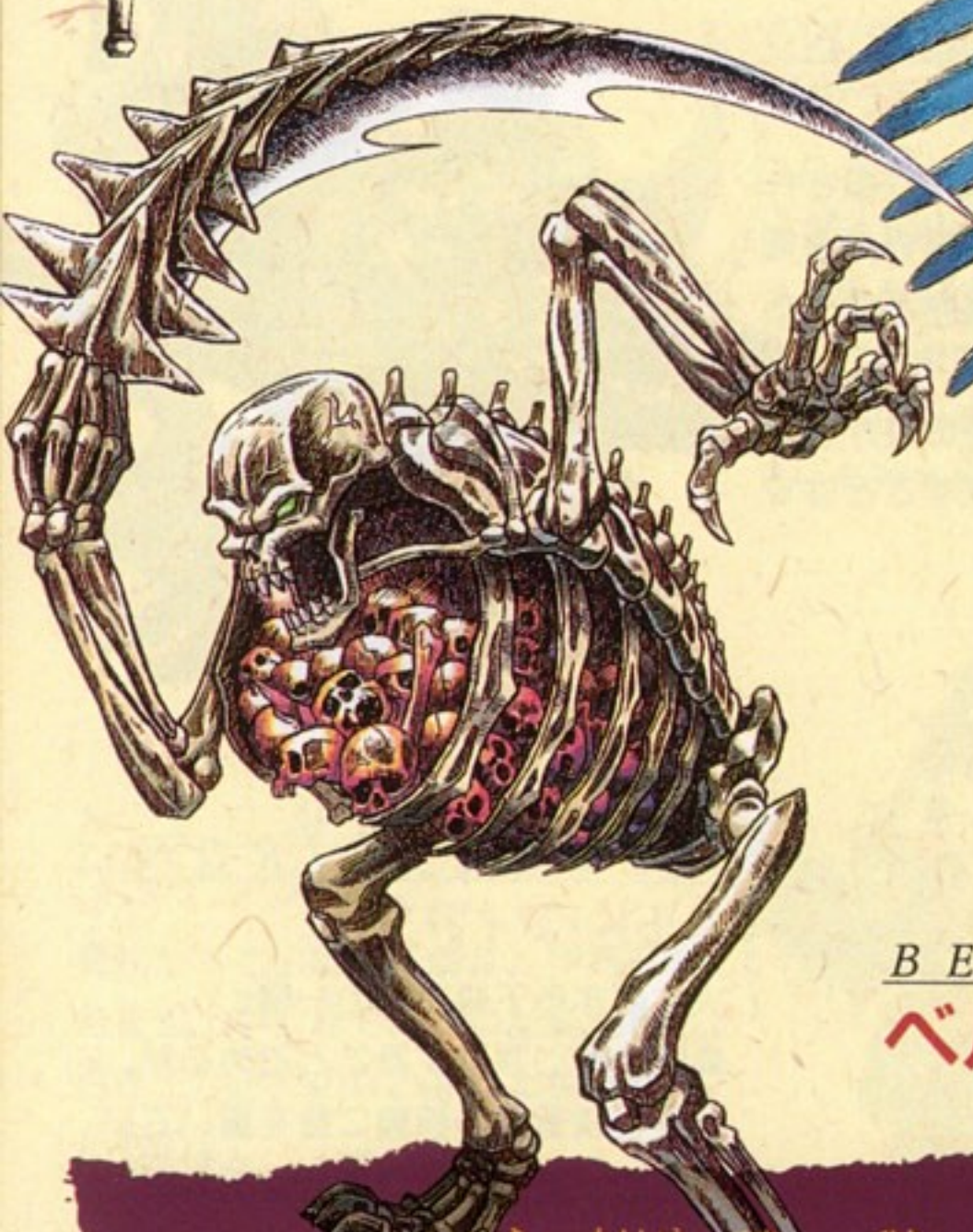
精霊全般に共通することであるが、魔界と精霊界の狭間に身を置いていたため、その形は魔界では不安定であり、絶えず揺らめく炎のように形を変えている。

BAT EYE

バット・アイ

白き王の作り出した魔法生物の一種。千里を見通すといわれる一眼巨人(サイクロプス)の目をくり抜いてベースとし、コウモリの翼と猛禽の足をこれにつけて移動手段としている。普段、白き王の目として、各地で偵察の任にあたる。





BELTH
ベルス

ファランクスが気の紋章を使って人や魔物の骨片を浮かせ、知能を与えて作り出した悪魔である。もともと人間の残党狩りのために作られた魔物のため、その俊足で獲物を追いかけて、片手の巨大な鎌で首を刈り取るハンティングを得意としている。彼の唯一の趣味は、自らの肋骨の中に収めた首のコレクションである。丁度、珍しい首を探している時に、頭突きを特技とする赤き魔物の話を聞き、その首を狩ることを楽しみにしている。



HIPPOGRIPH
ヒポグリフ

普段、石像に擬態して獲物をあざむき、獲物が接近するのを待ち続ける、変わった習性をもつ悪魔。その普段の石像の姿とは対照的に、一度本体を現した後の突進の速さには、目を見張るものがある。



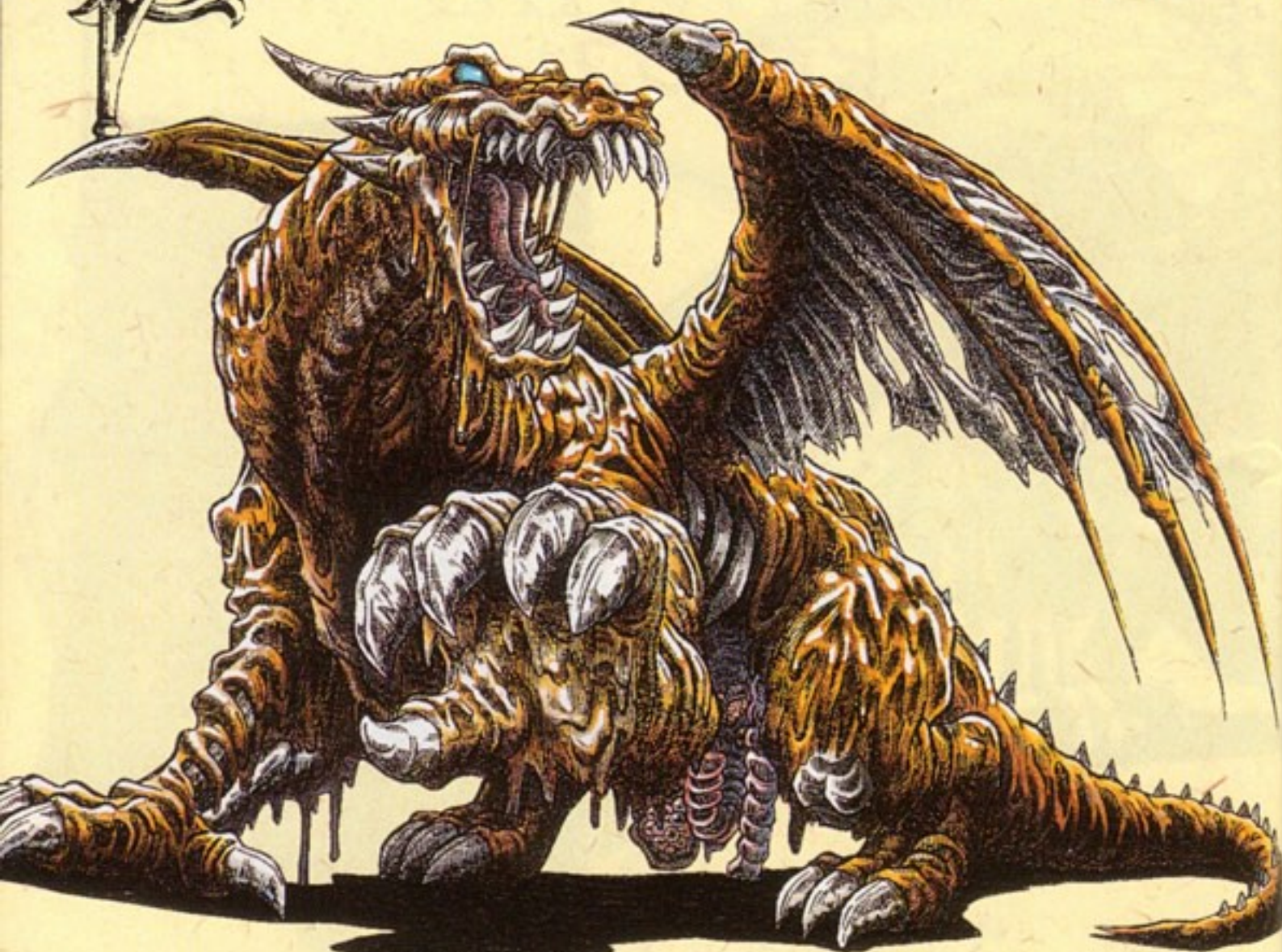
SCULA
スキュラ

一見したところ、一体の魔物に見える『スキュラ』は、実は二体の魔物が合体した悪魔であり、互いに巧妙な共生関係にある。上部の方は攻撃を担い、下部の方は移動を担って互いに弱点をカバーし、見事な連携プレーを見せる。



S O M U R O

ソムロ



かつて悪魔たちに『魔天』と呼ばれた、地上と地底を隔てる地殻に住んでいた魔界最大の悪魔。

白き王の人界征服以前から人界と魔界を行き来していた数少ない悪魔である彼が、しばしば人間に目撃され『竜』として恐れられたことは有名である。

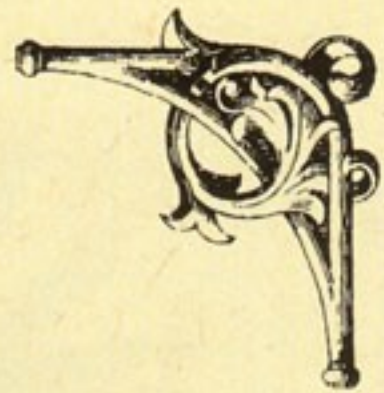
最強の紋章『天』の所有者であった彼は、千年前『赤き魔物』と死闘を演じ、一度倒された。

やがて彼は『天』の紋章の残存パワーで復活をとげたものの、完全では無かったため身体が腐り始めてしまい、今では『腐竜』と呼ばれ、コロシアムの儀式で魔物たちを湧かせる見せ物となっている。



A L M A

アルマ



大変珍しい『時』の属性をもつ『アルマ』は、紋章戦争終結後に生まれた、悪魔としては比較的若い年齢にある、血気盛んな魔物である。

強靱な翼と天賦の魔力に恵まれた彼は、早くからフアランクスの目に留まり、側近として召し抱えられ、人間の残党狩りや反乱軍の鎮圧において目覚ましい戦果を揚げた。

短期間で異例の出世を遂げ、将軍の地位にまで上り詰めた彼は魔界最強と称えられたが、また赤き魔物と比較されることも多く、彼の高いプライドはやがて赤き魔物との対決を望むようになる。



PHALANX

ファランクス



魔界に君臨する『ファランクス』は、全ての紋章を
統べる支配者として、また千年前の魔界の大火から
魔物たちを救い出し新たな地（人界）へ導いた救世
主として、『白き王』と崇められる悪魔である。

だが『赤き魔物』を奇襲して紋章を強奪したり、魔
物たちの心をつかむために、わざと魔界に火を放つ
など、実は、目的のためには手段を選ばない狡猾で
残忍な本質を隠している。

今回『アルマ』の要請があったとはいえ、宿敵とも
いえる『赤き魔物』を解放する許可を与えたその真
意は、深い謎に包まれている。

使用上の注意

- 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。

株式会社カプコン

コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
コンシューマ東日本営業部
〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43F)

サービスセンター 〒547 大阪市平野区瓜破南1-4-35

お問い合わせ ●東京/ ☎03(3340)0719

●大阪/ ☎06(946)3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)

※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040

名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264

松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

■電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

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