

NATSUME



奇々怪界 謎の黒マント



・取扱説明書・

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

videogamedenスーパーファミコン®

SHVC-KK

奇々怪界

謎の黒マント

ごあいさつ

この度はスーパーファミコン専用カ
セット『奇々怪界 謎の黒マント』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
ただき正しい使用方法でご愛用くだ
さい。なお、この「取扱説明書」は
大切に保管してください。

もくじ

プロローグ	2
キャラクター紹介	4
ゲームスタート	6
オプション	7
基本操作	9
画面表示	10
途中参加	11
攻撃方法	12
アイテム	16
敵キャラクター	18
ボスキャラクター	32
ゲームオーバー・コンティニュー	36

プロローグ



その昔、妖怪たちが七福神
をさらって、大暴れをしたこ
とがありました。

しかし、巫女の小夜ちゃん
に、凝らしめられ、今では妖
怪たちも静かに暮らしてい
ました。



そんなある日のことでした。小夜ちゃんのいる神社へ
化けダヌキの“魔奴化”が駆け込んできたのです。

「小夜さん！」

「どうしたの？ そんなにあわてて」



「オラの仲間たちがおかしくなっちゃったんです。
オラが目覚ましたら仲間の妖怪たちが暴れまわっ
ているんです。止めようとしたら、なんとオラにまで襲
いかかってきて……。」

「どうして？ みんな心を入れかえたはずなのに！」
「オラにもさっぱり……。とにかくオラひとりじゃ手
に負えません。小夜さん、力を貸してください。」

と、その時、……」

「ぐへへへへへ……」

「キャッ」

「ワッ！」

ここまでやってきた!!」



小夜



人里はなれた山あいの神社にすむ巫女。かつて七福
神を奪い、大暴れをした妖怪たちをこらしめました。
人と妖怪のわけへだてのない、とっても優しい女の子
ですが、悪い心を持つ者に対しては容赦しません。

魔奴化



神社の裏山に仲間の妖怪と一緒に暮らしている化け
タヌキ。妖怪たちの仲間ですが小夜ちゃんの一歩の
友達で、森の異変を小夜ちゃんに伝えようと山を降
りてきました。

ゲームスタート



オープニング画面で、スタートボタンを押してください。
キャラクター選択のスタートアップ画面になります。こ
ここで1プレイ、もしくは2プレイを選択し、小夜ちゃん
か魔奴化のどちらかを選んでください。(1P、2Pど
ちらの場合も、小夜ちゃんと魔奴化の好きな方が選べ
ます。)プレイするキャラクターを決めたら、スタートボ
タンでゲーム開始になります。

オプション

オープニング画面でセレクトボタンを押すと、カーソル
が“OPTION”に移動します。そこでスタートボタン
を押すと、オプション画面に切りかわります。

RANK

ゲームの難易度をEASY(簡単)、NORMAL(普通)、
HARD(困難)の中から選べます。十字キーで選択し
てください。

MUSIC/S-E

ゲーム中の20種類の音楽や82種類の効果音を聴
くことができます。

SOUND

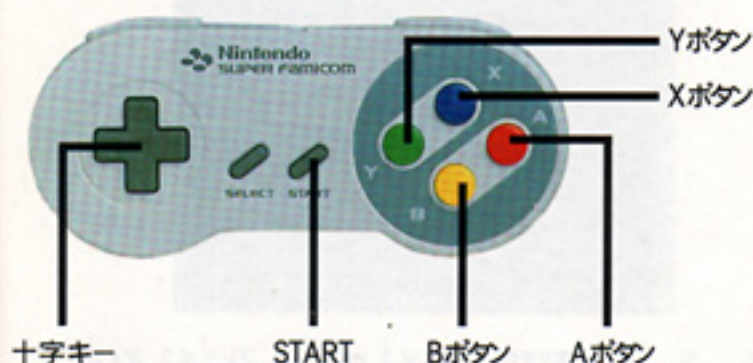
STEREO(ステレオ)・MONAURAL(モノラル)を現在
お使いのTVに合わせると、よりゲームサウンドが盛り
上がります。

KEY CONFIG

お札やおはらい棒、術などの攻撃アイテムのボタン位置の変更をするときは、ここです。KEY CONFIGを選択したら、A、B、X、Yいずれかのボタンを押してください。設定画面になります。十字キーの上下で変更したいキー操作、左右でボタンの種類を選びます。選択したら十字キーの上下かA又はXボタンを押してEXITに合わせてください。そこでA、B、X、Yのいずれかを押すと、オプション画面に戻ります。

OPTION

画面での設定をすべて終えたら十字キーでEXITに合わせてください。A、B、X、Yのいずれかのキーを押すと、オプションで選んだ設定のまま、スタートアップ画面に戻ります。



十字キー スタートアップ画面や設定画面でのカーソルの移動、項目の数や表示の変更に使います。ゲームプレイ中はキャラクターの移動に使います。

A ボタン お札／木の葉の発射ボタン

B ボタン おはらい棒／しっぽの動作ボタン

X ボタン 進行方向への滑り込み。歩くスピードの約2倍の速さで移動できます。

Y ボタン お札／木の葉の連続発射ボタン

START ゲームの一時中断(ポーズ)

画面表示 がめんひょうじ



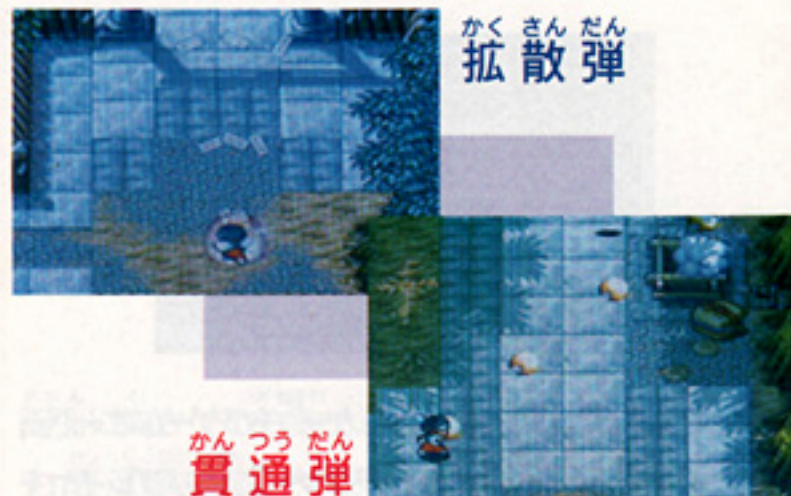
画面^{がめん}に向かって左側^{ひだりがわ}が1P用、右側^{みぎがわ}が2P用の表示^{ひょうじ}です。表示部^{ひょうじぶ}左側にそれぞれが操作^{そうさ}しているキャラクターの顔^{かお}が出^でます。その下^{した}の数字^{すうじ}は、それぞれの残りプレイヤー数^{のこりプレイヤーすう}、赤いハートはキャラクターのライフゲージ^{あかいはーと}になっています。なくなると、そのキャラクターは死^しんでしまいます。マップをクリアすると、ハートの数は1つつ増^ふえ、最大^{さいだい}8個^こになります。グリーン^{たまたま}の玉^{じゅつ}は術^{たまたま}(ボンバー)の玉数^{たまかず}です。その下^{した}の数字^{すうじ}が、現在のスコア^{げんざいのすこあ}です。1Pと2Pの表示ゾーン^{ひょうじゾーン}の中間^{ちゅうかん}にあるTIMEは、マップクリアまでの制限時間^{せいげんじかん}です。0になるまでにそのマップをクリアしないと、プレイヤー^{ひとりうしな}を1人失^しいます。

途中参加 とちゅうさんか



1P時^{プレイじ}、もしくは2Pでどちらか一方^{プレイ}がゲームオーバーになった時^{いつぱう}、プレイ中^{ちゅう}のキャラクターに残^{のこ}りプレイヤーがある場合^{ばあい}には、画面^{がめん}に“とちゅうさんかOK”の表示^{ひょうじ}がでます。途中参加^{とちゅうさんか}したい場合は、空^あいている方^{ほう}のコントローラーのBボタン^{ぼう}(おはらい棒^お)を押^おしてください。ゲーム途中^{とちゅう}のプレイヤーから、残りキャラクター^{のこりキャラクター}を1人分^{ひとり}けてもらって途中参加^{とちゅうさんか}できます。ただし、プレイ中^{ちゅう}のキャラクターに残^{のこ}りプレイヤーがない場合^{ばあい}は、途中参加^{とちゅうさんか}することはできません。

攻撃方法 | こうげきほうほう



お札／木の葉攻撃

Aボタンで小夜ちゃんはお札、魔奴化は木の葉を敵に向かって投げつけます。Yボタンを押すと連射攻撃になり、パワーアップアイテムを取ると、拡散弾、貫通弾にパワーアップします。

拡散弾／貫通弾

ブルーのパワーアップアイテムを取るとお札／木の葉

は広範囲の敵に対する攻撃が可能になります。レッドのパワーアップアイテムを取った場合は、貫通弾になり、敵に命中すると貫通し、更に後ろの敵を次々と倒します。パワーアップアイテムを連続して取ると、合計3段階のパワーアップをし、最終的にはより強力な拡散弾／貫通弾が、広範囲にスピードアップして投げられるようになります。

拡散弾と貫通弾のチェンジ

拡散弾から貫通弾へチェンジするとき、またはその逆のときは、変更したい方のパワーアップアイテムがでたときに、それを取ってください。ただし、チェンジする前と同じレベルにするためには、更にもう1つ同じアイテムをとる必要があります。

例：第3段階の拡散弾からチェンジすると第2段階の貫通弾になる。

攻撃方法Ⅱ こうげきほうほう

おはらい棒／ しっぽ攻撃

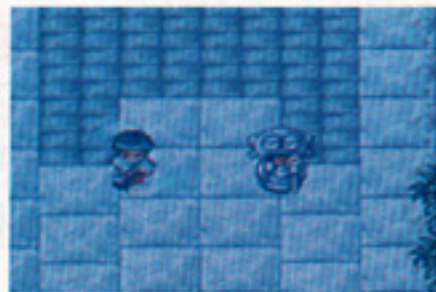
Bボタンを押すと、小夜ちゃんはおはらい棒、魔奴化はしっぽ



を振って敵の攻撃をはらったり、近くにいる敵を弾きとばします。攻守両方を兼ねたアイテムで、敵の連続攻撃から身を守るときに特に有効です。

おはらいスピン／ 無敵地蔵

Bボタンを押し続けると、体が緑色の光の点滅におおわれま

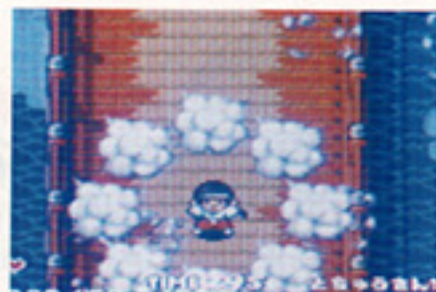


す。点滅が激しくなった所でBボタンをはなすと、小夜ちゃんはおはらいスピンで敵を一掃、魔奴化は無敵地蔵に変身し、敵の攻撃を受け付けません。

術(ボンバー)

LもしくはRボタンを押すと、術が使えます。

同じ術でも効き目に差があり、小夜ちゃん

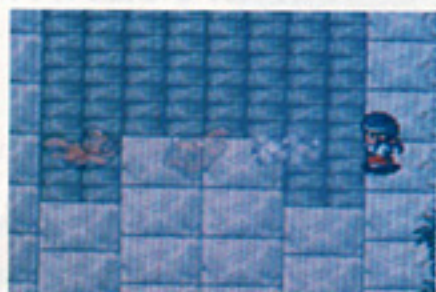


の術は前後左右を中心に猛烈なダメージを、魔奴化の術は、小夜ちゃんほどの威力はありませんが、画面中の敵にダメージを与えます。

スピンアタック

2P時のみのテクニック。

一方のプレイヤー目掛けて滑り込むと、ぶつけられた方が弾



かれて回転し、接触した敵を次々と倒します。ただし、回転している間は、操作ができません。お互いに滑り込みをした場合は、2人とも回転します。

アイテム



グリーンアイテム

これを取ると術の玉数が1つ増えます。
術は合計3個までストックできます。



お茶／お団子

これを取るとキャラクターのライフ
が回復します。お茶で2目盛り、
お団子で完全回復します。



つづら

さまざまなアイテムが中に入っています。マ
ップ上にある場合と、画面上の敵を全
滅させると出現する場合があります。



お守り

敵弾の命中を2発まで防ぎます。



こまいぬ 狛犬

プレイヤーが乗ることができます。乗ると
跳ね回り、体当たりで敵を倒します。常
にジャンプしており、立ち止めることはで
きません。プレイヤーは十字キーで進
行方向のみを操作します。一定時間
経過すると消えてしまいます。



しちふくじん 七福神

マップ上に隠されていて、出現する
と、空中を飛び回りながら、次々とア
イテムを落としてくれます。



敵キャラクター | てきキャラクター



お玉

いつも何匹かの編隊をくんで飛び回る。
全滅させるとアイテムを出す。

フカフカ

ふわふわと飛んできて体当たりをしてくる。
何種類かの飛び方のパターンを持っている。

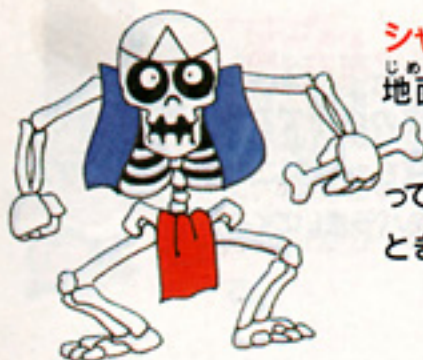


カサベ

ビョンビョンと跳ねながら小夜ちゃんと魔奴化を追ってくる。井戸から出てくこともある。

またさぶろう

木立の中から突然現われ、体当たりをしてくる。左右からしか現われないが、スピードがある。



シャレ幸兵衛

地面から現われて、骨を投げつけながら小夜ちゃん達を追ってくる。耐久力が高く、倒したときにも骨がとんでくる強敵。

化けうり

井戸の中に住んでいる。小夜ちゃん達が井戸から一定の軸の位置に來ると連続して飛んてくる。たまに、アイテムを持っている赤い化けうりが飛んてくることもある。



走り鯛

池や川の中から飛びだしてきて、そこから中をビョンビョンと跳ね回る。

敵キャラクター II てきキャラクター



ダルマだるま左右さゆう門もん

一定の場所いってい ばしょで空から降ふってきて、小夜ちゃん達こよちゃんたちに向かってちびダルマをバラまいてくる。

化ばけとうろう

普段はただのとうろうのふりをして、一定の場所いっ ばしょでじっとしている。しかし、お札お札やおはらいの攻撃こうげきが一発いっぱつでも当たると正体しょうたいを現し、小夜ちゃん達こよちゃんたちを追いかけてくる。



いちどう 一堂いちどうくん

小夜ちゃん達こよちゃんたちに走り寄よってきて、ジャンピング・ヒップブレスで攻撃こうげきをしかけてくる。ヒップブレスをした後は、当たってもはずれても、そのまま走はしって逃にげていってしまう。



ウキザル

木や竹の上からスルスルと降りてきて、小夜ちゃん達こよちゃんたちに飛びかかってくる。



ニョキ

地面の下を移動して、小夜ちゃん達の足元に顔を出す。

カラテン

小夜ちゃん達のまわりをグルグルと飛び回った後、つむじ風を飛ばしてくる。



お芸ちゃん

六角堂ろっかくどうから四方しほうこう向に首くびをのばし、火の玉を飛ばしてくる。ダメージを受けると、六角堂ろっかくどうに引込ひこんだ後、扇状のちおせんじょうに火の玉をばらまく。



敵キャラクター III てきキャラクター



まるやけにゅうどう 丸焼入道

決まった場所^{ばしょ}で通せんぼ^{とお}をしており、小夜ちゃん^{さよちゃん}達^{たち}に向かって強力な炎^{えん}を吹きかけてくる。見かけの巨^{きょ}大^{だい}の通り^{とお}の^{たか}高い耐久力^{たいきうりょく}を持つ。

さらたろう

水^{すい}中^{ちゅう}から顔^{かお}をだして、頭^{あたま}の血^ちを投げつけてくる。



かわたろう

小夜ちゃん^{さよちゃん}達の乗ったイカダ^{いかだ}に泳ぎ寄^{およ}ってきて、小夜ちゃん^{さよちゃん}達^{たち}を水^{すい}中^{ちゅう}に引きずり込^{ひき}もうとする。



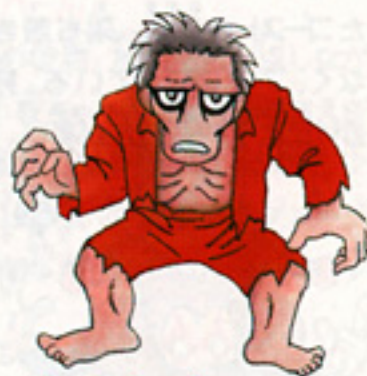
カッパ丸

親分^{おやぶん}カッパ^{かっぱ}が乗^のっ^りて、爆弾^{ばくだん}を投げつけてくる。また、この中^{なか}からはかわたろう^{かわたろう}が次々^{つぎつぎ}と現われ、襲^{おそ}いかってくる。



アブクガニ

泡^{あわ}の中^{なか}に入^{はい}って、どこからともなく飛^とんでくる。イカダの上^{うへ}まで来^くると泡^{あわ}を割^わって落ちてきて、小夜ちゃん^{さよちゃん}達^{たち}に突進^{しん}してくる。



ゾンビビーブル

外人墓^{がいじんぼ}地^ちに大勢^{おおぜい}潜^{ひそ}んでいるゾンビ。歩^{ある}いて向^むかってくるだけと甘^{あま}く見^みていると、突然^{とつぜん}ダッシュ^{だっしゅ}してきたりする。

敵キャラクターⅣ てきキャラクター



ジャック・P

カボチャのランタンの姿をしたゴーストの仲間。落ち着きなく、フワフワしている。見かけによらず耐久力が高い。



ミニバンバイア

ポタスライム同様に飼い慣らされた吸血コウモリ。頭がよいので、色々な攻撃パターンを仕込まれている。

ジョーカー

瞬間移動を繰り返しながら、8方向弾を放つ。弾のスピードはかなり速い。



ポタスライム

地下道の番人がわりに飼われているスライム。爆発する粘液を吐きかけてくる。



ドクロック

ドクロの形をした、岩の怪物。侵入者が近寄ると、頭の上に落下してきて押しつぶそうとする。



バリバール

雷雲の怪物。放電を繰り返しながら、小夜ちゃん達の行く手をさえぎる。電気で体を守っているの、少しぐらいの攻撃ではダメージを与えられない。



フー

つむじ風の怪物。一定の位置から次々と出現し、小夜ちゃん達に向かって突進してくる。



敵キャラクター V てきキャラクター



キャプテン・ヒゲ

くうちゅうせんかん かんちよう うで
空中戦艦の艦長。腕のカギ
つめ ころばき
爪をのばして攻撃してくる。
じぶん せんよう
自分専用のフライングマシー
ンに乗って小夜ちゃん達
を襲う。

ヒゲスナイパー

いっていい あ じよう う
一定位置にいて銃を撃ってく
る。射撃が下手なせいか正面
にしか撃ってこない。そのかわ



り、連発銃や
3Way銃を
も持っている
ものもいる。



ヒゲジャンパー

ジャンプして小夜ちゃん達に
たいあ ときどき いきお
体当たりしてくる。時々勢い
あま あと ふね
余って、ジャンプした後、船か
ら落ちてしまうこともある。

デビルフェイス

くうちゅうせんかん せつ
空中戦艦にいくつも設
置された砲台で、口から
火の玉を発射する。破
壊することによって火の
玉を吐かなくなる。



牢番A

ナイフを使うのが得意で、投げつ
けてきたり、スライディングで突き
刺してきたりする。牢のあちこち
から現われる。



デビルフェイスII

はしらちようこく すがた けいびそう
柱の彫刻の姿をした警備装
置。侵入者や脱走者が前を
通りかかると、目の部分から
レーザーを連続発射する。
破壊できないので、タイミン
グを見て通り抜ける。



敵キャラクター VI てきキャラクター



カンテラー

Dr. リーの作った警備装置。侵入者に向かって火の玉のホーミング弾を飛ばす。ダメージを受けると思はらく機能を停止するが、すぐに復活する。

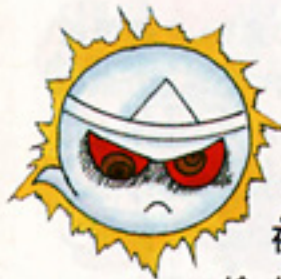
牢番B

階段の上から、小夜ちゃん連れめがけてタルをなげつけてくる。移動はしないが、次々とタルを呼び出す特技を持っている。



ブカブカストロング

Dr. リーの妖怪パワーアップマシンの実験台にされたブカブカ。コントロールされて小夜ちゃん達に向かってくる。耐久力が少し上がった程度だが、装置の中から次々と出現する。



メカシャレ幸兵衛

Dr. リーに改造されてしまったシャレ幸兵衛。ふだんはじっとしているが、小夜ちゃん達が近づくと腕をのばしてナイフを突き刺してくる。高い所にいるので、腕をのばした時でないとダメージを与えられない。



ワンハンド

Dr. リーの作ったものなのか、こういう姿の妖怪なのかはわからないが、研究室のあちこちを這い回っている。



デビルフェイスIII

石像の形をした砲台。小夜ちゃん達を狙って高速の火炎弾を連射する。

敵キャラクター VII てきキャラクター



きょだいてつぎゅう
巨大鉄球

みづ なか こる なに
溝の中をいくつも転がってくる。何をしても壊せないの、つぶされないようにかわさなければならない。

ザバオン

くろ まん つか あく まじゅう
黒マントに仕える悪の魔術師。
プレイヤーの攻撃が当たりにくい位置から弾を乱射してくる。



ケルベロス

くろ まん まかい よ だ
黒マントが魔界から呼び出した魔獣。口から強烈な火炎弾を吐きだす。城の中心部を護るように配置されている。



アーマーガード

しる ちやうおうかいろう まも しんえい お
城の中央回廊を守る親衛部隊。重いヨロイを着ているにもかかわらず、素早い動きでヤリを突き刺してくる。



マッドスパイダー

くろ まん まかい よ だ
ケルベロス同様、魔界から呼び出された魔獣。左右方向に移動しながら、毒の糸の塊をミサイルのように連射してくる。

ボスキャラクター I



豆頭

昔は悪い妖怪だったが、魔奴化同様に改心し、今ではすっかり善良な妖怪になっている。ところが黒マントに術で操られ、再び神社を襲いにやってくる。

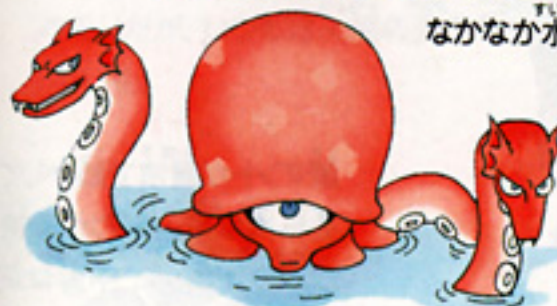


仙人竹

森や林の妖怪の長老のような存在だったが、やはり黒マントに操られて小夜ちゃん達の行く手をはばむ。自ら移動をしないかわりに、頭から子分の妖怪の「化けのこ」を出して自分を守らせ、手から笹の葉弾を飛ばして攻撃する。

スネークラーケン

カッパの川の中に隠れて、操られた日本妖怪を指揮していた。触手の先が海へびの頭になっており、その口から弾を発射する。タコの頭は弱点なのでなかなか水上に現われない



が、その口からは強力な水鉄砲を発射する。

マ・ジン

地下道への入口の番人。普段は魔法のツボの中にいて、いざという時になると現われる。部屋の四隅のツボからツボへと移動しながら火の輪を投げつける。また、煙に変身し、弾を乱射しながら小夜ちゃん達を追ってきたりもする。



ボスキャラクター II



スカルピショップ

西洋妖怪の秘密基地である外人墓地のボス。カマや人魂を飛ばしたり、冷気を吐いて小夜ちゃん達を凍らせたりする。

ダークフリード

黒マントが魔法で動かしている巨大な鎧。黒マントの魔力が力の源なので、中身は空っぽである。黒マントのボディガードとして玉座の間の入口を護っている。



ハービット

いつも城のまわりを飛び回って番をしている。小夜ちゃん達のまわりを飛びながら羽根つぶてを飛ばしてきたり、急降下で体当たりをしたりする。

Dr.リイ

自分の意志で黒マントに従っているマッドサイエンティスト。妖怪をパワーアップする研究をしている。正体は巨大な吸血コウモリだが、いつもは人間の姿をしている。

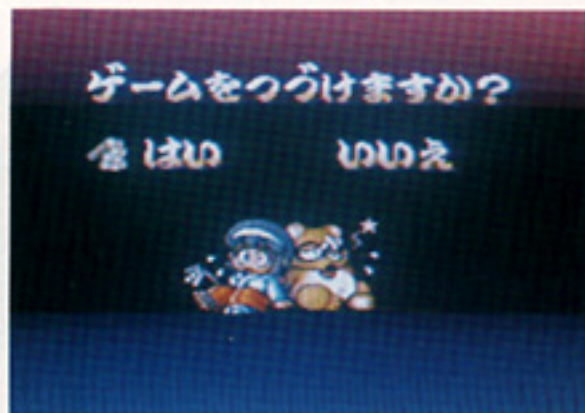


黒マント

日本侵略をたくらむ、西洋妖怪軍団のボス。マントの下顔は誰も見たことがない。



ゲームオーバー・コンティニュー



小夜ちゃん、魔奴化の残りプレイヤー数が0になってしまったらゲームオーバーです。ゲームオーバーになりますと、コンピューターがゲームを続けるかどうかを聞いてきます。『はい』を選択すると、スタートアップ画面と同じ選択をここでも選べ、ゲームオーバーになったマップの最初から再スタートできます。

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ときは、健康のため、約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。
- 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拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。