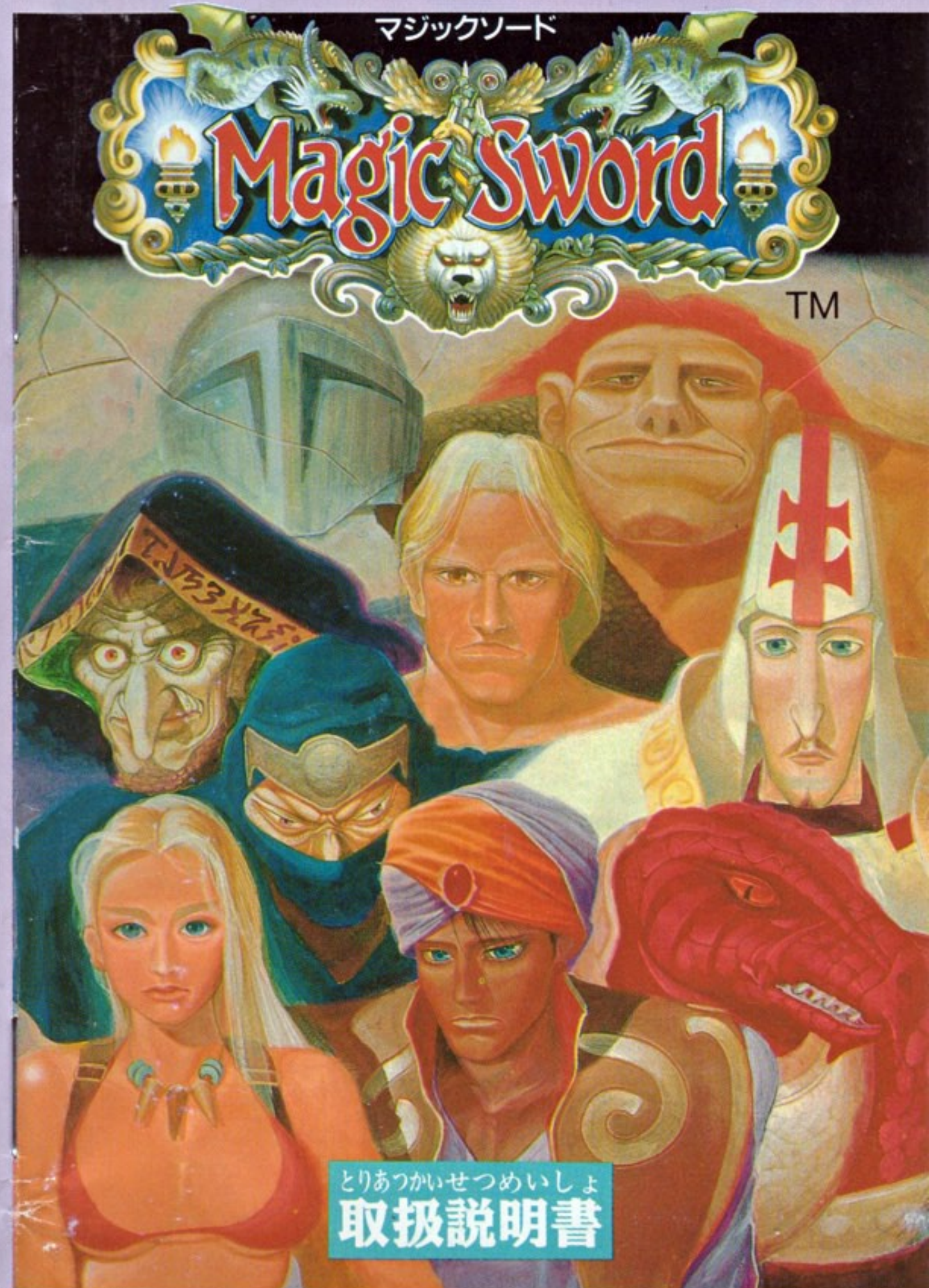


スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

スーパーファミコン®



CAPCOM®



SHVC-MD

©CAPCOM 1990, 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM®

videogameden





## ごあいさつ

このたびはスーパーファミコンカートリッジ・カプコン「マジックソード」(SHVC-MD)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。



## CONTENTS

ものがたり 物語	2
そう さ ほうほう 操作方法	4
ゲームスタートとコンティニュー	6
オプションモード	7
ゲームの進め方	10
キャラクターの紹介	13
キャラクターの特徴	18
アイテムの紹介	20
モンスターの紹介	26
ボスキャラクターの紹介	31
攻略のテクニック	35



# STORY

はるか雲の上まで突き出した巨大な塔……

廃墟となつて久しいその塔に魔王が復活し、

無数の魔物を従えてこの世界の光を奪い

暗黒の王国を作り上げようとしている。

魔王を倒すために立ち上がった勇者に長老は告げた。

「暗黒の力が天空を覆いつつある。竜の塔の最上階、

幻魔宮の奥に光る呪われた水晶球、フラックオーブをその手で打ち壊し、

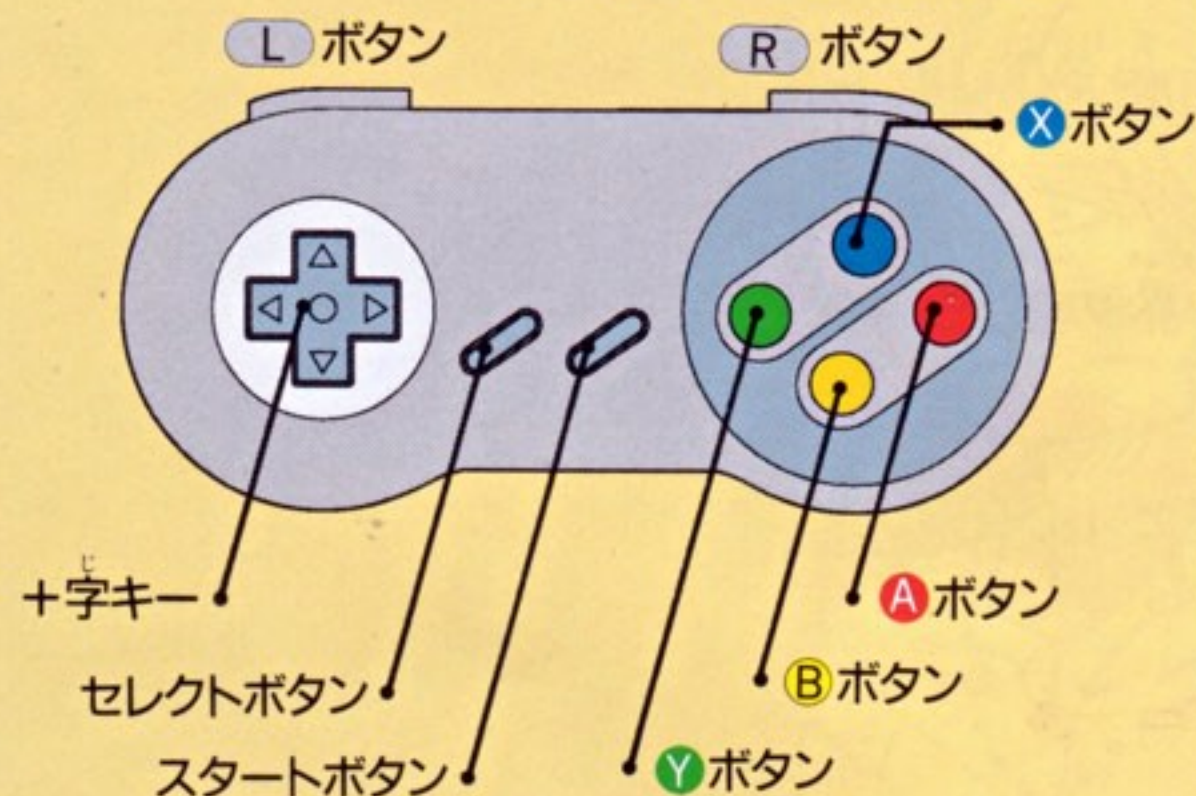
再びこの地上に光を取り戻すのだ!

「あ、勇者よ行くがよい!!」



このゲームは1人用です。本体のコントロールコネクター1にコントローラーを接続してください。

●コントロールパッドの各部の名称と使い方●



スタート  
ボタン

- ① ゲームのスタートに使用します。
- ② ゲーム中に押すとポーズがかかり、もう一度押すとポーズが解除されます。

セレクト  
ボタン

タイトル画面でゲームを始めるか、オプションモードにするかを選択します。

十字キー

- ① プレイヤーの移動、各モードの選択に使用します。
- ② 牢屋、出口の前で上を押すと鍵を開けることができます。
- ③ 下を押すとしゃがみます。

B  
ボタン

プレイヤー、仲間のジャンプに使用します。十字キーの上を押しながらBボタンを押すと高くジャンプし、下を押しながらBボタンを押すと段を降りることができます。

Y  
ボタン

プレイヤー、仲間の攻撃に使用します。ボタンを押さずにいると、画面下のマジックゲージが増加します。

X  
ボタン

ゼニデインを使うときに使用します。

A  
ボタン

攻撃(Yボタン)と同じ

※各ボタンの操作はオプションモードで変更可能です(別ページ参照)。

ひっさつ まほう  
必殺魔法ゼニデイン

プレイヤーは自らバイタリティ1ブロックを消費して、回りの敵全てに強力なダメージを与え、金貨に変えてしまう魔法ゼニデインを使うことができます。ゼニデインは攻撃+ジャンプボタンを同時に押すことでも使用できます。



## ゲームスタートとコンティニュー

### GAME START

ゲームスタート

タイトル画面の時に十字キーまたはセレクトボタンでゲームスタートを選び、スタートボタンを押すとステージセレクト画面になります。十字キーの上下でスタートしたいステージ(フロア00、05、09、13、22、26、30、33)を選択してA・B・X・Y・START(どのボタンでも可能)を押すと選択したステージからゲームスタートとなります。



### CONTINUE

コンティニュー

コンティニューは3回までです。コンティニューするとプレイヤーがアウトした場所から続きができます。(ただし得点は0になります) プレイヤーの体力が0になるとアウトになり、画面中央に残りコンティニュー数とタイムカウンが表示されます。タイムカウントが0になるまでにスタートボタンを押すとコンティニューができます。残りコンティニュー数が0の時や、タイムカウントが0になるとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。



## オプションモード

タイトル画面で十字キー、またはセレクトボタンでオプションモードを選びスタートすると、オプション画面になります。十字キーで上下に動かして項目を選び、左右で設定を変更します。EXITでタイトル画面に戻ります。



### GAME LEVEL

●ゲームレベル●

EASY(やさしい)、NORMAL(ふつう)、HARD(むずかしい)の3段階の難易度が設定可能です。

### CONTROL PAD

●コントロールパッド●

ATTACK(攻撃)、JUMP(ジャンプ)、ZENIDEIN(ゼニデイン)をA・B・X・Y・L・Rボタンのどれにでも設定可能です。

- ※十字キー左右又は、直接コントロールパッドのボタンを押すことによっても設定できます。
- ※A・B・X・Yボタンで設定されなかったボタンはアタックボタンと同じになります。
- ※L・Rは設定しない以外使用できませんが、オプションモードで使用できるようになります。

### MUSIC

●ミュージック●

ゲーム中のBGM(ミュージック)を聞くことができます。

### SOUND

●サウンド●

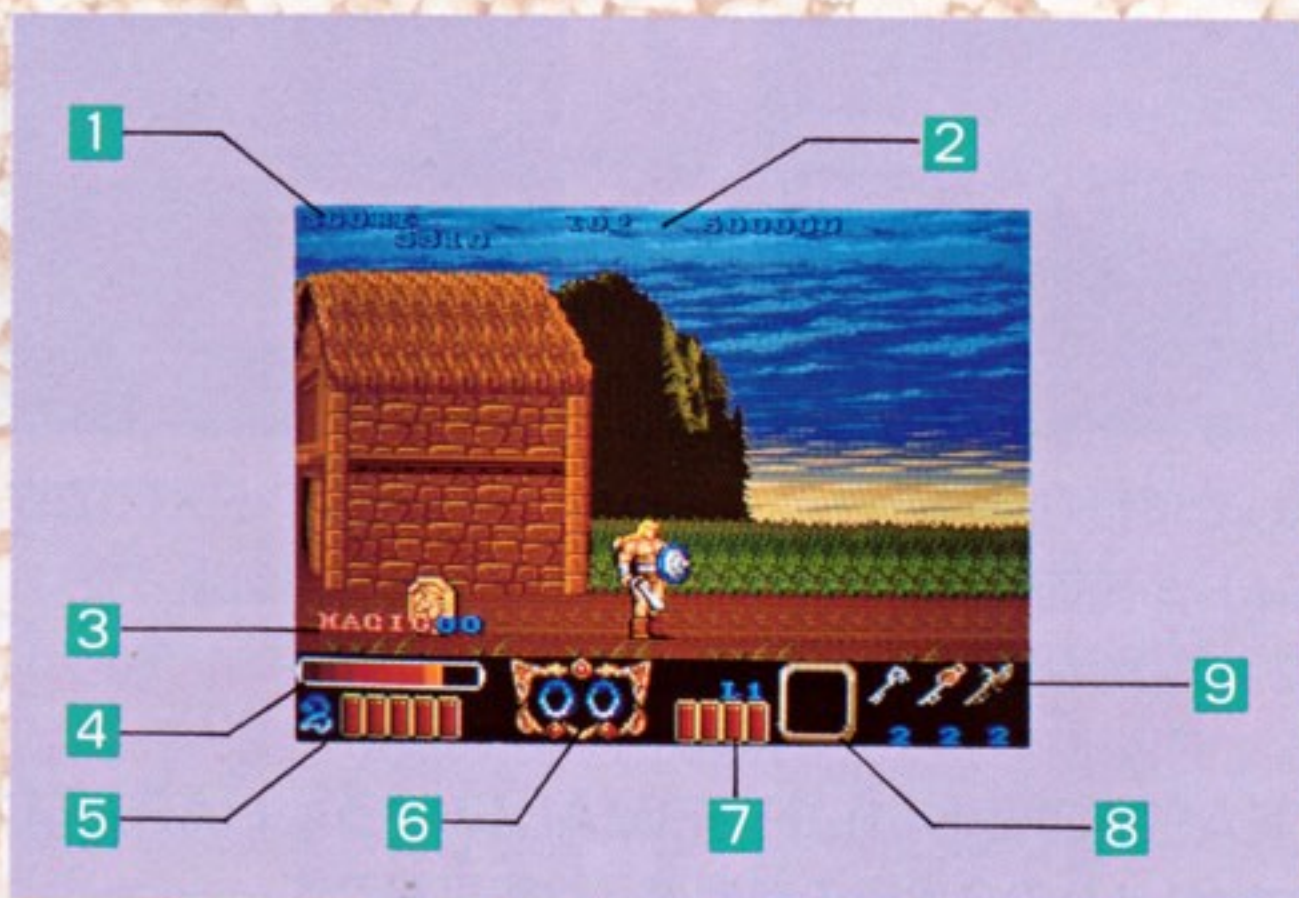
ゲーム中のSE(サウンド)を聞くことができます。

### EXIT

●イグジット●

EXITでスタートボタンを押すとタイトル画面に戻り、変更した設定でゲームを始めることができます。





**1** <sup>げんざい</sup>  
現在のスコア  
敵を倒したり、ステージクリアなどで加算されます。

**2** <sup>とっぷすこあ</sup>  
トップスコア  
一番高い得点が表示されます。  
電源を入れた状態では50万点と表示されています。

**3** <sup>マジックカウント</sup>  
王の杖を取ることによって一定時間(60カウント)チャージされます。  
カウントが0になるまで剣の魔法が使えます。

**4** <sup>マジックゲージ</sup>  
攻撃ボタンを押さないでいるとゲージが増えていきます。  
目盛りが半分で攻撃力2倍、全部で3倍になります。

**5** <sup>プレイヤーバイタリティ</sup>  
プレイヤーの体力です。左側の数字「1」で右側のブロック「5」個分を表します。全て0になるとアウトになります。

**6** <sup>フロア数</sup>  
プレイヤーが現在どのフロアにいるかを表示します。

**7** <sup>仲間ステータス</sup>  
プレイヤーの仲間のレベル、体力を表示します。

**8** <sup>マジックアイテムウィンドウ</sup>  
現在装備中のマジックアイテムを表示します。

**9** <sup>かぎ鍵</sup>  
左から銀、金、プラチナキーの所有数を表示します。





## ◆◆◆◆◆ ゲームの目的 ◆◆◆◆◆

プレイヤーは全51フロア(フロア00含む)ある  
竜の塔の最上階にあるブラックオーブ  
(最上階にいる魔王ドラクマー)を目指して、  
各フロアをクリアしていきます。  
特定のフロアにはボス敵が  
プレイヤーの行く手をさえぎり、  
倒すとより強力な武器を手に入れることができます。  
フロアの中には仲間が捕まっている牢屋があり、  
宝箱や敵を倒して得た鍵を使って  
仲間を(職業は8種類)助け出すことができます。  
助け出した仲間は一定時間が経つと逃げていきますが、  
消える前に触れると  
プレイヤーの後方について援護攻撃をします。  
仲間はそれぞれ特徴のある攻撃を持っています、  
また、魔法のアイテムも豊富で  
いろいろな状況で使い分けることで  
有利な戦いを展開することができます。

## プレイヤーアウト条件

バイタリティが0になると  
プレイヤーアウトとなります。  
す。



## ゲームオーバー条件

タイムカウントが0になる  
までにスタートボタンを押  
すとコンティニューができ  
ます。残りコンティニュー  
数が0のときや、タイムカウ  
ントが0になるとゲームオー  
バーとなり、タイトル画面  
に戻ります。



## 各フロアのクリア条件

各フロアの出口の前に立ち、  
十字キーを上に入れると鍵  
が開いて(牢屋を開ける時  
と同じ操作です)フロアク  
リアとなります。フロア00、  
04、12、24、36、49、50にはボス敵がいて、ボス  
を倒すことでフロアクリアとなります。



## フロアクリア

ボスフロア(00、04、12、24、36)をクリアすると鍵ボ  
ーナスデモとなります。

残りのバイタリティに応じて点数が与えられます。

銀の鍵1個につき	3000点
金の鍵1個につき	6000点
プラチナの鍵1個につき	8000点

が得点として加算されます。

あと、クリアボーナスとしてバイタリティ4ブロック  
が回復されます。



## タイムボーナスについて

タイムボーナスは通常フロアがスタートする時に1800点(ボスフロアは3000点)が用意されています。そのフロアがスタートしてから1秒経過毎に10点ずつ減算されていき、出口の鍵を開けた時点で残っている得点がタイムボーナスとしてスコアに加算されます。

### (例)

通常フロアを78秒でクリアした場合  
 $1800 - (78 \times 10) = 1020$ なので  
 タイムボーナスは1020点

## 宝箱

各フロアには無数の宝箱が設置されています。宝箱は剣でたたくと開きます。中にはアイテムや食料が入っています。(アイテムのページ参照)。ただし、アイテムではなくトラップが飛び出す場合もありますので注意が必要です。



## PLAYER

プレイヤー

★ 勇者 アラン ★



身長: 184cm  
 体重: 85kg

主人公。頭髪は金髪でブルーの瞳を持つ正義感にあふれる24歳の青年。マウラの村で母と二人で暮らしている。母は竜退治の英雄、エストリルのイヴェット一族の末裔で当然アランもその血を引くが、そのことを知っているのは母の養父である村の長老リスのみである。



## アマゾネス サーラ

身長：165cm

体重：？

B88cm W52cm H89cm

19歳



おババの水晶の啓示を受けて、9人の女戦士が竜の塔を、目指し、アマゾネスの国を旅立ったのは7カ月前。塔が見え始めると同時にアマゾネスたちは闇の理力を感じ、立ちすくむことが多くなる。その中でも気丈にパーティーの前進を促すのがサーラであった。

## 魔法使い ニウラ

身長：169cm

体重：60kg

銀髪にバイオレットの瞳を持つ87歳。

魔法使いの間では、数カ月前から竜の塔の異変についての前兆（Omen）を感じる者が増えていた。数十人の弟子を持つニウラは、世界中に散らばる弟子達に幽体離脱の魔法で塔の異変を伝え、自らも2人の弟子アルガとタルールを連れて竜の塔へと赴くのであった。



## 大男 ウウマ

身長：223cm

体重：210kg

頭髪は紅く、瞳はブラック。アランの村から馬で1日のところに大男たちの村タンレーがある。村人たちは温厚で、投げ斧を武器に狩りをして暮らしている。竜の塔の異変を感じ最初に行動を起こしたのは彼らである。19人の男達が投げ斧を手に塔へと向かった。ウウマはその中の1人である。



## 僧侶 アリオー

身長：175cm

体重：65kg

頭髪はブラウン、ひげを生やし赤褐色の瞳を持つ。

修業の旅を続けるアリオーが、塔の全景が見える山岳の町エルンに着いたのは、朝から妙に薄暗い日だった。その街の教会を訪ねたアリオーがドアを開けるとそこには十数人の僧侶が緊張した面持ちで、身支度を整え出かけようとしている。僧侶の1人、パスキンから塔の話聞いたアリオーは神の導きを感じ、一行と行動を共にするのだった。





## 忍者 凱

身長：172cm  
体重：62kg

27歳。瞳も頭髪もブラック。

「霸王の剣、サムライ・ソードを手に入れよ！」

東のショウゲン・ノブナガの命を受け、影の忍者軍団108人が世界へと散った。その軍団の若き頭領が凱である。

サムライ・ソードを見つけるまでは戻ることも許されぬ彼らが探究の末に竜の塔の下に集まったとき、凱が見たのはサイゾウ、サスケの使い手のほか、わずか14名となった軍団の姿であった。



## シーフ デレク

身長：173cm  
体重：60kg

21歳。褐色の肌にグリーンの瞳、頭髪はブラック。

西の盗賊ギルドの長ダールによって、集まった盗賊団の今回の獲物は竜の塔の財宝であった。ところが盗賊の一人が封印された魔物1匹を解き放ってしまったのである。やがて次々と解き放たれる魔の力に盗賊団は混乱する。盗賊の1人、デレクも魔の力に混乱することはなかったものの、塔を出ることはできなくなってしまった。



## ナイト ロタール

身長：189cm  
体重：90kg

30歳。金髪にブラウンの瞳。

ラーマ王朝は、武帝ラーマⅢ世自ら、騎士団を率いる最強の戦闘国家である。その中でも精鋭からなる王宮騎士団は無敵を誇り、その群青色の衣装から青の騎士団と呼ばれ、列強の国々に恐れられながらも、その騎士道精神あふれる数々の武勇は国境を越えてたたえられている。その王宮騎士団第2隊長のロタールが部下のキース以下5人を連れ、辺境の調査のため塔の近くを通りかかったとき、アリオの率いる僧侶の一行と出会ったのだ。



## リザードマン リューゴ

体高：220cm  
体重：100kg

竜の塔の魔物が魔王の魔力を遠く離れて生きていられないのとは違い、リザードマンは強さ、力こそすべての勇猛な竜の戦士である。魔王の復活を感じ、その強大な闇の力に仕えるため、竜の塔へと集まった。リューゴもその1人である。闇の力の強大な力に仕えながらも、それを打ち破る光の力への潜在的な憧れもあるのがリザードマンたちである。





# キャラクターの特徴

## キャラクター

## 出すアイテム

アマゾネス  
サーラ

ハート・緑リンゴ・  
水晶球・王の冠



クロスボウガンで攻撃します。一度の攻撃で2連射し、レベルアップも早いので前半では重宝するキャラクターでしょう。

大男  
ウウマ

毒消し草・900点コイン・  
8000点コイン・青色リンゴ



貫通力のあるブーメランタイプの武器です。レベルが上がると斧も大きくなり当たり判定が高くなります。パワーはあるのですが、少々使いにくいキャラクターでしょう。

魔法使い  
ニウラ

マジックポーション・聖杯・  
ブルーストーン・ゴールデンブック



十字キーの入れた方向にマジックミサイルを撃ちます。威力はありますがスピードと体力に欠ける。

僧侶  
アリオー

ゴールデンポット・  
王の杖・銅のヨロイ



ホーミング光弾が武器です。この武器はアンデッドモンスター(スケルトンetc)を1撃で倒すことができます。また、敵の弾から身を守るバリアーをはることもできます。魔法使い同様、体力スピードに欠ける。

※魔法使い、僧侶は画面下のマジックゲージが半分以上無いと攻撃できません。

## キャラクター

## 出すアイテム

忍者  
凱

ガントレット・指輪・  
聖杯・スクロール



地形に跳ね返る手裏剣が武器です。自分の前方をまんべんなく攻撃します。空中にいる敵、高いところにいる敵に有効です。威力が高くないのが難点です。

ナイト  
ロタール

聖杯・ガントレット  
青色リンゴ・王者の盾



ショットスピードの速い貫通するランスを投げます。最高レベルになれば複数のランスを投げることができます。

シーフ  
デレク

毒きのこ・盾(ノーマル)  
ロブスター・ペンダント



ナイフと爆弾を同時に投げます。攻撃力は申し分無く、さらに隠された宝箱を見つけたり、罠を見破ったりすることができるので初心者向けの使いやすいキャラクターでしょう。

リザードマン  
リュウゴ

死のハサミ・ハンドベル・  
ブルーストーン・肉



8人の中では最も強力なキャラクターです。複数の剣を連射します。中盤以降にならないと仲間間にできないのが欠点です。



# しょうかい アイテムの紹介

アイテムは、宝箱を開けたり、牢から仲間を助けたり、敵を倒したりしたときに出現します。鍵は取った分がどんどんストックされていきます。鍵の種類は3種類で、それぞれ開けられる錠が違います。装備されるアイテムは常に1種類しか持てません。新しく取ったものが装備されていきます。

## マジックアイテム

マジックアイテムは、取った階と次の階まで使え、フロアを2階以上上がると消えてしまいます。もちろん別のアイテムを取れば前のアイテムの効力は消えてしまいます。



### マジックポーション

マジックゲージがたまるのが速くなります。魔法使い、僧侶がいる時は重要アイテムとなるでしょう。



### ガントレット

攻撃力が上がります。ボスと戦う時は必須アイテムです。



### 王の冠

防御力がアップします。これも対ボス戦に役立つはずです。



### ゴールデンポット

仲間の回復力が上がります。敵の攻撃が激しい時は重宝するでしょう。



### 水晶球

隠し宝箱を見つけることができます。シーフがない時に便利なアイテムです。



### ダイヤリング

リザードマンを仲間にすることができます。



### スクロール

アイテムが出やすくなります。敵の多い所で装備すると効果的でしょう。




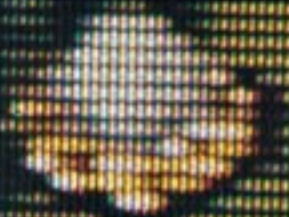





### ペンダント

得点が2倍になります。



## アイテム

と 取った瞬間に効果を発揮するアイテムです。プレイヤーの得にならない物もあるので注意！

おう つえ 王の杖		いってい じ かん けん ま ほう つか 一定時間、剣の魔法が使えます。時間は画面下に表示されます。
つき いし 月の石		ようせい よ 妖精を呼ぶことができます。
ブルー ストーン		とく ぜん 8 まん ぜん か さん 得点として8万点加算されます。
どく け そう 毒消し草		さそりやきのこの毒を消します。
つぼ		なか ま たいりょく 仲間の体力がフルに回復します。
ゴールデン ブック		すべての敵を金貨に変える魔法の本です。必殺魔法ゼニデインと同じ効果があります。
せいはい 聖杯		いってい じ かん 一定時間、からだの周りに魔法のシールドを張る。
ヘルメット		こうげきりょく 攻撃力がアップします。

ゆび わ 指輪		ぼうぎょりょく 防御力がアップします。
どう よろい 銅の鎧		ぼうぎょりょく 防御力がアップします。
ハンドベル		と 取るとリザードマンがやって来ます。
ハート		なか ま のレベルが1つ上がります。
ブルー ハート		なか ま たいりょく 仲間の体力が1つ回復します。
どく 毒きのこ		いってい じ かん からだ むらさき けん 一定時間体が紫になり、剣が振れなくなります。
死のハサミ		と 取ると仲間を失います。6万点が入りますが、デメリットの方が高いでしょう。
リバー ハート		なか ま のレベルが1つ下がってしまいます。死のハサミ同様と取ると損をするので注意！



## 体力回復アイテム

食べ物のたぐいのアイテムは体力を回復することができます。

	<b>緑リンゴ</b> 0.5ブロック 回復します。		<b>ミルク</b> 0.5ブロック 回復します。
	<b>フランスパン</b> 0.5ブロック 回復します。		<b>マッシュルーム</b> 1ブロック 回復します。
	<b>ブドウ</b> 1ブロック 回復します。		<b>トマト</b> 1ブロック 回復します。
	<b>イチゴ</b> 1ブロック 回復します。		<b>青リンゴ</b> 1ブロック 回復します。
	<b>ロブスター</b> 2ブロック 回復します。		<b>チキン</b> 2.5ブロック 回復します。
	<b>佐吉</b> 4ブロック 回復します。		<b>弥七</b> 6ブロック 回復します。

## 鍵

錠には3種類あり、それぞれの色と同じ鍵でないと開けることができません。鍵は各種類、最高9個まで持てます。それ以上取っても増えません。牢屋や出口の錠前を1つ開けると錠前と同じ種類の鍵が1つ減ります。鍵は残り数が1になると赤字で1と表示され、牢屋の錠前を開けるためには使えなくなりますが、出口の錠前には使用できます。

### 銀の鍵

銀の錠を開ける  
ことができます。



### 金の鍵

金の錠を開ける  
ことができます。



### プラチナの鍵

プラチナの錠を開ける  
ことができます。



※その他、フロア50の扉を開ける「最後の鍵」があります。これはフロア49のボスが持っています。



# しょうかい モンスターの紹介

## オーク



豚の顔をした人型モンスター。  
魔王の尖兵として塔の全体を  
通して登場します。

## スケルトン



魔王の魔力で蘇った不死の骸  
骨戦士。動きは素早い。

## まじっし ドクは魔術師

黒魔術を使う、狂信的な魔王  
崇拝者、テレポートによって  
空間を移動し攻撃してくる強  
敵。テレポート・アウトの瞬  
間を叩けば一撃で倒すことが  
可能。



## キング・ドクロ

魔王が滅ぼした王のどくろ。  
魔王の魔法の媒体として利用  
され、魔王にコントロールさ  
れて、侵入者の頭上にいかす  
ちを落とします。



## マミー

蘇った古代のミイラ。動きは  
遅い。打撃には強いが、僧侶  
の光弾で一撃で倒す事ができ  
ます。



## まじっし 魔術師A

魔王に魂を売り渡した男です。  
飛空術と念動を得意とし、空  
中から念動によって、岩石を  
飛ばして攻撃してきます。



## オーガ



身長2メートルのオーガは食  
人鬼。腕力にまかせて鉄球を  
振り回して相手を倒し、死ん  
でいようが生きていようが構  
わずに骨までしゃぶりつくす。

## ゾンビーズ



冒険者の浮かばれぬ魂が魔法  
の布によってその恨みだけを  
増幅され、この塔の中に蘇っ  
た。倒した時に必ず出現する  
コインは、生前の貯金?



## ビーマン



別名「吸血蜂男」。集団で天井にへばりつき、獲物を確認すると一気に獲物目がけて急降下、ただ、獲物がまずいと見るやすぐに天井に逃げます。

## エレキクラゲ

魔王のあくびから生まれる。動きは遅く怖い敵ではありませんが、うかつに近づけば10万ボルトの電撃を食らう。



## 魍魅魍魎ゴースト

魔王の闇の力に引きつけられて、呼びもしないのに集まった低級霊。物欲の邪霊のようで、ひとつの群れを退治するとアイテムが出ます。



## ワーベア

人熊、バンパイア。凶暴この上なく見つかれば戦わずにはすみません。猛烈な攻撃はかまいたちを起こし、前足の長さ以上の攻撃範囲を持ちます。



## どく毒さそり

魔王の足跡から生まれる猛毒のさそり。1匹ではただの雑魚ですが壁穴から次々と現れ、オークなどとからむと、やっかいな敵。刺されればしびれて攻撃不能になる。



## 火竜・水竜



竜の塔建造当時に対侵入者用に塔の主がそれぞれ火竜と水竜のつがいを放し飼いにしたのが始まり。繁殖の結果今では正確な数さえ分からない。

## リビング・スタチュー



生きる石像。侵入者を感知すると動き出す魔法生物、口から火炎弾を出すタイプ。

## エリー・フェアリー

塔の中で戦士を助ける妖精。魔王はフェアリーが嫌いで、見るのも嫌らしく手を出しません。





モルフォ蝶



美しいモルフォ蝶は悪い魔物ではありません。ただ自然に発生して塔の中を自由に飛び回っているだけです。

ヘルハウンド



狂犬ヘルハウンドはいつも腹を空かしています。魔王の力によって脳のはたらきがおかしくなり、闘争本能と空腹感だけが群れをなす彼らの行動を支配している。

バット

何の事はないこうもりだが、しつこさは天下にかなうものがない。魔王か誰かに吸血のすばらしさを教えこまれたのだろう。ポイントゲッターはなぜか好んでこのバットを求める。



コラル・デ・アルマデレ 選帝候

西ゴート王国の文官マルカスと町娘キーナとの間に生まれた子供である。自分にもドラゴンの血が流れている事を知り、12歳で家出。その後魔王ドラクマーの威厳に打たれその手下となり、竜の塔に住むことになる。竜の塔4階に現れ、得意の竜変化で勇者たちの行く手を阻もうとする。



ぞくちよう 族長 ルンゲ・ブンゴ

古代アフリカに栄えた王国で王子として生まれ何不自由なく育つが、成人した年に後継者争いの戦争に巻き込まれ、破れた後にジャングルに身を隠す。その後通り掛かった魔王ドラクマーに助けられ、その手下となる。竜の塔12階でメイジキマイラに変身して襲いかかってくる。なお、竜の塔の入り口に現れるキマイラは彼の精神の投影によるものである。





## だいそうじゅう ロン イェントン 大僧上 竜眼洞

古代中国、殷の時代の呪術師の子。幼い頃から呪術を習得し、9歳ですでに父親を凌ぐ呪術師となる。15歳の時に見つけ出した2匹の毒虫「太郎丸」「次郎丸」を食わせるために大僧正の竜眼洞と名のりその寺に人々を集め餌にしていたが成長した2匹に竜眼洞自身も襲われた。竜眼洞は2匹を倒すが自らも命を落としてしまった。冥界を彷徨う竜眼洞の前に現れた魔王ドラクマー



は、竜眼洞と2匹の巨大毒虫を転生させ手下として竜の塔へ招く。竜の塔24階に現れるが、竜眼洞本人は変身などの能力は見せず、2匹の毒虫（キングクローラー）を操る。

## クピスニカⅡ世

南アメリカの古代チャビン文明の王クピスニカⅠ世の長男として生まれる。彼が王位を継承した後も国中の愛情が弟に向けられていることを知った若き王の嫉妬は、全国民を虐殺してしまう。そしてクピスニカⅡ世は不幸な一生を終えた。魔王ドラクマーはその哀れな魂をドラゴンの一族として竜の塔に転生させた。竜の塔36階に現れ、4階のレッドドラゴンと合体、ダブルドラゴンとなる。



## しんかん 神官 ガルガリアニ

魔王が竜の塔に封印される以前から魔王ドラクマーに仕える神官。長い時を経てついに魔王ドラクマーを復活させることに成功。



初めて魔王をこの世に呼び出したのも彼である。もともとはオリンポスの神殿の掃除係だったが、偶然ブラックオーブを見つけてしまうことから彼の長い旅が始まった。竜の塔49階で、魔王ドラクマーがいる幻魔宮につづく扉への鍵を持っている。メイジキマイラ2に変身する。





## 魔王 ドラクマー

ブラックオーブを手にして世界を暗黒の中にいざなおうとする魔王ドラクマー。

光と闇に別れるこの世界のうち、闇の世界を支配する闇の魔王である。

昔、世界をすべて闇に包み込もうとしたが、現れた光の戦士によって阻止され自らも竜の塔へ閉じ込められてしまう。

しかし長い歳月の後、突然ブラックオーブと共に復活し、再び世界を闇の世界へと導き始めた。

防ぐ方法は魔王を倒し、ブラックオーブを砕くしかないが復活したということは前回の勇者がブラックオーブを完全に壊しきれなかったのではないかと考えられる。それほどまでに強い力をブラックオーブは持っているのだ。

手に入れた者は永遠の命と魔王の座を手に入れるという。



### 1.

残り体力に気を付けろ!!

塔の中は魔物の毒気が立ちこめていて、敵から攻撃を受けなくても少しずつバイタリティが減ってってしまうぞ!!



### 2.

マジックゲージをうまく使用する。

マジックゲージを貯めることで攻撃力が上がるだけでなく、攻撃範囲も広がる。



### 3.

ゼニデインを使うタイミング。

敵に囲まれピンチに陥ったら、敵からダメージを受けるよりはゼニデインを使え。





## 4.

仲間を状況に合わせて選択しよう。

僧侶はアンデッドモンスターに強烈なダメージを与えることができるが体力回復スピードが非常に遅いため、ボスと戦うときは不利になってしまう。仲間をうまく選択するのも勇者としての条件だ。(P18のキャラクターの特徴をよく読んでおこう。)



## 5.

マジックアイテムは有効に。



8種類のマジックアイテムは2フロア間有効だ。取ったフロアで使い道がなくても次のフロアで役に立つこともある。場面によってうまく使いこなせ。

## (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下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 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下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 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下さい。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下さい。
- 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（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

### 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す。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。

製作・発売元

株式会社ステイタス

販売元

株式会社カプコン®

本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12  
東京支社 〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1  
新宿住友ビル43階  
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

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。