

スーパーファミコン®
取扱説明書 SHVC-SO



Soul Blader



ソウルブレイダー

Soul Blader



ソウルブレイダー



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25

西新宿木村屋ビル

PHONE.03(3371)5581

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



ごあいさつ

このたびはエニックスのスーパーファミコン専用ソフト、「ソウルブレイダー」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。この取り扱い説明書をよくお読みになって正しい使用方法でお楽しみください。

使用上の注意

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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分から15分の小休止をしてください。
- 4 精密機器ですので、極端な温度条件での使用や保管およ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。
- 5 端子部に触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6 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。
- 7 このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 8 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）を生ずるため、接続しないでください。

Soul Blader



ソウルブレイダー

CONTENTS

1. STORY (物語) 2
2. CAST (主な登場人物) 8
3. SYSTEM (基本操作)
 - プレイヤーの登録とセーブ 10
 - 画面の見方 12
 - コントローラーの操作 14
4. RULE (ゲームの進め方)
 - ゲームの進め方 16
 - 各エリアのほこら 17
 - アクションステージ 18
 - 復活した町のステージ 20
 - BOSS 21
 - エリア紹介 22
5. ACTION (アクション操作)
 - 装備とステータス 24
 - 剣の使い方 26
 - 魔法の使い方 28
 - 道具の使い方 29
6. MAGIC & ITEM (魔法とアイテム)
 - 魔法の紹介 30
 - アイテム紹介 (武器・防具) 32
 - (道具) 34
7. MONSTER & TRAP (敵キャラクターとトラップ)
 - 魂を封印している魔物たち 36
 - 巣を持たない魔物たち 37
 - 行く手をさえぎるトラップ 38
8. HINT (ゲーム進行のヒント) 40

1 STORY

ものがたり
物語

このゲームの舞台となるフレイ
ル王国には6つの地域があり、
そこには人間だけではなく、様
々な動物、植物たちが生活して
いました。しかし、現在はそこ
に住む生き物の魂は魔物によっ
て封印されています。すべての
生き物の魂を解放し、6つの地
域を復興させたとき、あなたの
前に、悪魔が真の姿を見せるこ
とでしょう。



OPENING STORY

フレイル王国を統治するマグリッド王は、物欲の
 激しい男であった。王が何よりも欲していたのは
 財産。世界を手に入れるほどの黄金を手にするこ
 と。彼の欲望は、ただそれだけであった。



あるとき、王は天才発明家レオの噂を耳にした。
 そして、ひとつの恐ろしい考えが彼の頭をよぎっ
 た。

「悪魔と取り引きすれば、世界を手にするほどの
 富を得られるのではないか」。王はレオを監禁し、
 悪魔を召喚する機械の製作を命じた。そしてそれ
 はレオにとっても難しい作業ではなかった……。





王が召喚した悪魔の名はデストール。王はデストールに悪魔の力で世界中の黄金を手にしたいという願いを伝えた。それに対しデストールは、恐ろしい取引を提案した。「生き物の命一つにつき、黄金一つを交換しよう」と。



王と悪魔の取引は成立した。その日から、一本の花、一羽の鳥というように、命が一つ、また一つと世界から消え去った。すべての生き物が消えたフレイル王国は、悪魔のしもべ、魔物たちの巣となっていた。

2 CAST

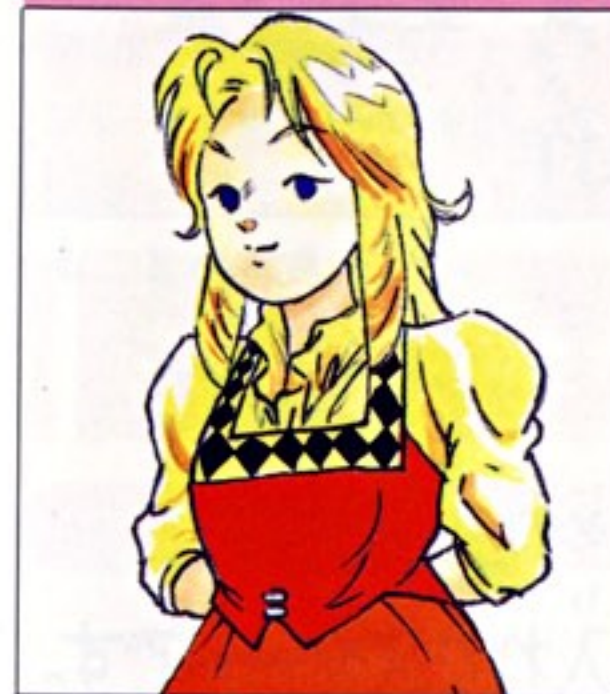
おも とうじょうじんぶつ
主な登場人物

しゅじんこう
主人公(あなた)

てんくう かみ めい あくま た む てんくう しょうねん
天空の神の命で、ひとり悪魔に立ち向かう天空の少年。それが、あなたです。てんくう かみ さず じぶん せ たけ おな
天空の神より授かった、自分の背丈と同じくらい長い聖剣を手にし、魔物と戦います。体のまわりを回っているのはソウル。あなたと同じ天空の人々の魂で、様々なトラップから身を守ってくれたり、戦闘の手助けをしてくれます。

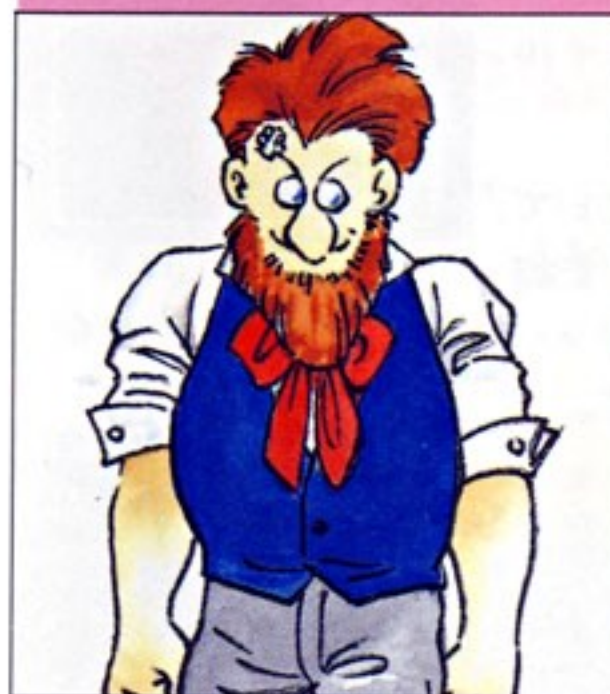


リーサ



あなたがグラスバレーで助ける^{たす}
少女^{しょうじょ}です。天才^{てんさい}発明家^{はつめいか}、レオの
たった一人^{ひとり}の娘^{むすめ}ですが、マグリ
ッド王^{おう}に父親^{ちちおや}を連行^{れんこう}され、ひと
りぼっちになってしまいます。
動物^{どうぶつ}好き^ずの彼女^{かのじょ}は、犬^{いぬ}、カタツ
ムリ^{にんぎょう}、人形^か、イルカ^{かわい}を可愛^{かわい}がっ
ていましたが、その消息^{しゅうそく}も今は
不明^{ふめい}です。

レオ



フレイル王国^{おうこく}一の天才^{てんさい}発明家^{はつめいか}で、
リーサの父親^{ちちおや}。マグリッド王^{おう}に
その才能^{さいのう}を認め^{みと}られ、悪魔^{あくま}召喚^{しょうかん}
の機械^{きかい}製作^{せいさく}のため監禁^{かんきん}されてし
まいます。彼の溢^{あふ}れる才能^{さいのう}は、
発明^{はつめい}だけでなく絵画^{かいが}にも認め^{みと}ら
れます。がけの上^{うへ}の家^{いえ}にある絵
も彼の作品^{さくひん}です。

マグリッド王



自分の財産^{じぶん ざいさん}を築^{きず}くためには、手
段^{だん}を選^{えら}ばない野心^{やしん}家^かです。物欲^{ぶつよく}
の強い^{つよ}彼は^{かれ}レオが発明^{はつめい}した悪魔^{あくま}
召喚^{しょうかん}の機械^{きかい}でデストール^よを呼び
だし、生き物^{いきもの}の命^{いのち}と黄金^{おうごん}を交換^{こうかん}
する取引^と引き^ひに合意^{ごうい}します。そ
して、彼自身^{かれ じしん}もデストールの手^て
下^{した}である魔物^{まもの}に襲^{おそ}われたといわ
れますが……。

3 SYSTEM

基本操作

プレイヤーの登録とセーブの方法

ゲームの始め方

カセットをセットし電源を入れてスタートです。

オープニング画面から、スタートボタンを押すと記録画面になります。初めてのときは記録1～4までの好きなファイルを選んでゲームを始めてください。



*なお4つのファイルがすべて使われていて、新たにゲームを始めたいときは、一度「記録を消す」でデータを消せば、またそのファイルを使って新たにゲームを始められます。

次に主人公に名前を付けます。十字キーで文字を選びBボタンで決定。Yボタンで直前の文字を修正することができます。名前は最高5文字まで、セレクトでカタカナ入力も可能です。名前が決まったらEDを選んでゲームをスタートさせます。



ゲームの終わり方

ゲームを中断するときは必ずセーブしましょう。

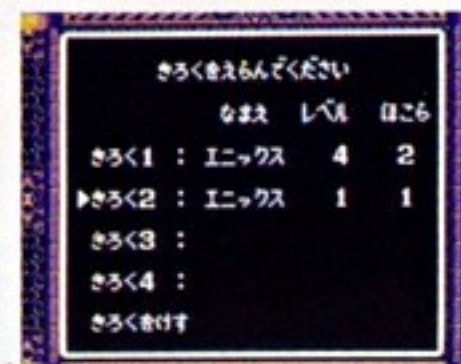
ゲームを途中でやめたいときは、ほこらの上のブロックに入ります。ここで「世界の記録」を選んでください。ゲームを始めるときに選んだ記録に、そこまでのゲームの内容がセーブされます。



3.SYSTEM

前回の続きを始めるとき

最初に記録を始めたときと同じ要領で、プレイするデータを選んでください。前回セーブしたほこらからゲームを再開することができます。



画面の切り換え

「メイン画面」からセレクトまたはXボタンを押すことで「サブ画面」に、Aボタンを押すことで「ステータス画面」に切り換わります。



SELECT
Xボタン



Aボタン



がめん みかた 画面の見方

メイン画面

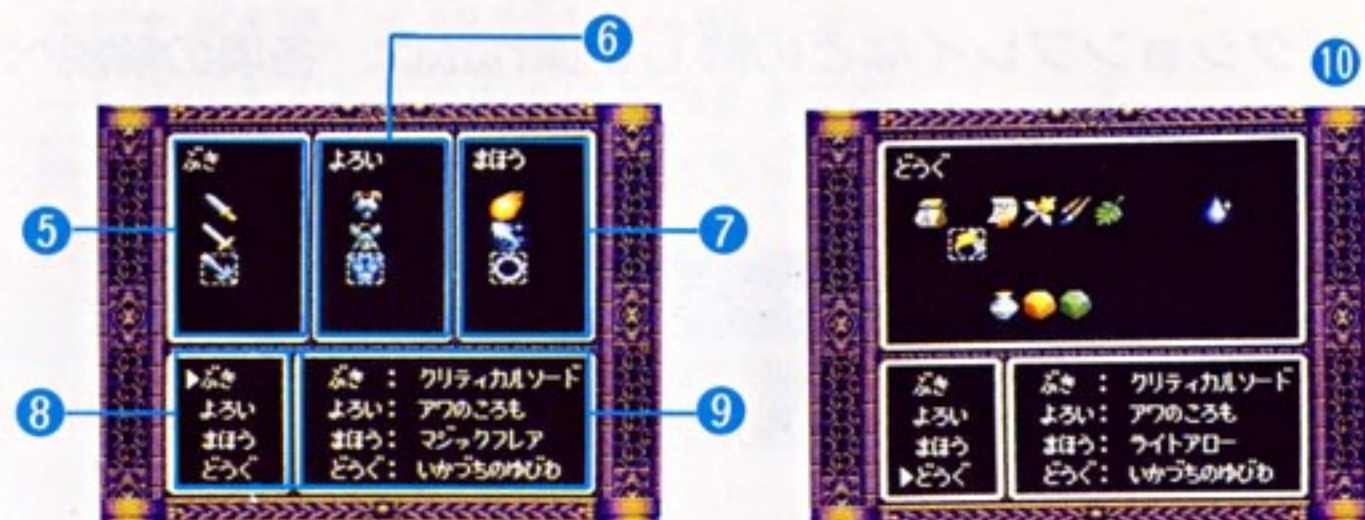
通常のプレイ画面です。アクションステージでも町やほこらでも画面の構成はかわりません。



- ① 主人公の現在のレベルを表します。
- ② これまでに獲得した経験値を表します。
- ③ 今持っているGEMの量を表します。
GEMは魔法に必要で、使うごとに消費します。
- ④ HP(ヒットポイント)を表します。この全体の長さがそのレベルの最大値で、青い部分が残りのHP、赤い部分はダメージを受けた量を表します。
*全体の長さはレベルアップごとに長くなり、HPが50を越えると色が変わります。

サブ画面

主人公の装備を決定、変更するモードです。□で囲まれているものが現在装備されているものです。



- ⑤ 持っている武器を示すウインドーです。
- ⑥ 持っている鎧を示すウインドーです。
- ⑦ 持っている魔法を示すウインドーです。
- ⑧ このウインドーで変更する装備の種類を選びます。
- ⑨ 現在装備しているものを一覧で表示します。
- ⑩ 持っている道具を示すウインドーです。

ステータス画面



- ⑪ 主人公の体力。右がそのレベルでの最大値、左が残りのHPです。
- ⑫ この経験値に達すると次のレベルにアップします。
- ⑬ 主人公の攻撃力と防御力を表します。
- ⑭ 現在の装備を一覧で表示します。
- ⑮ 行動を共にしているソウルを表示します。

コントローラーの操作

コントローラーの基本操作は次のようになっています。アクションプレイなどの詳しい操作法は、各項の解説ページをお読みください。

SELECT・Xボタン=装備を変更する

装備の変更などを行う、サブ画面に切り替わります。

十字キー=移動・選択

主人公の移動やカーソルを動かすときに使います。

START=スタート・ポーズ

ゲームを始めるときと、ゲーム中にポーズをかけるときに使います。ポーズのときは、今いる場所と魔物の巣の残り数が表示されます。



LR=カニ歩き・GEMを吸い寄せる

構えの状態から剣を突きだし、GEMのある方向を向くとGEMを吸い寄せて取ることができます。また、押しながら十字キーを操作すると体の向きはそのまま移動できます。いずれもL・Rどちらでも操作できます。

A=ステータスを見る

主人公の能力を確認するステータス画面に切り替わります。



B=剣を振る・話しかける・決定

アクションステージで剣を振るときや、町で話をするときに使います。また装備選択などの決定も、このボタンでできます。(決定はYボタンでもできます)

Y=魔法を使う

アクションステージで魔法を使うときに使います。またサブ画面からメイン画面への変更にも使用します。



4 RULE

すす かた
ゲームの進め方

ゲームの進め方

各エリアのほくら

各エリアへ

アクションステージ

魔物の巣を全滅させる

生き物の魂が復活

地形の変化など

町で得た情報によって
さらに先のアクション
ステージに進めます。

先のアクションステージ
で、また他の生き物の魂
を解放できます。

町のステージ

復活した生き物と話をする

そのエリアの謎を解く

エリアのボスと対決するまでにはアクションステージと
町のステージを何度も往復することになります。

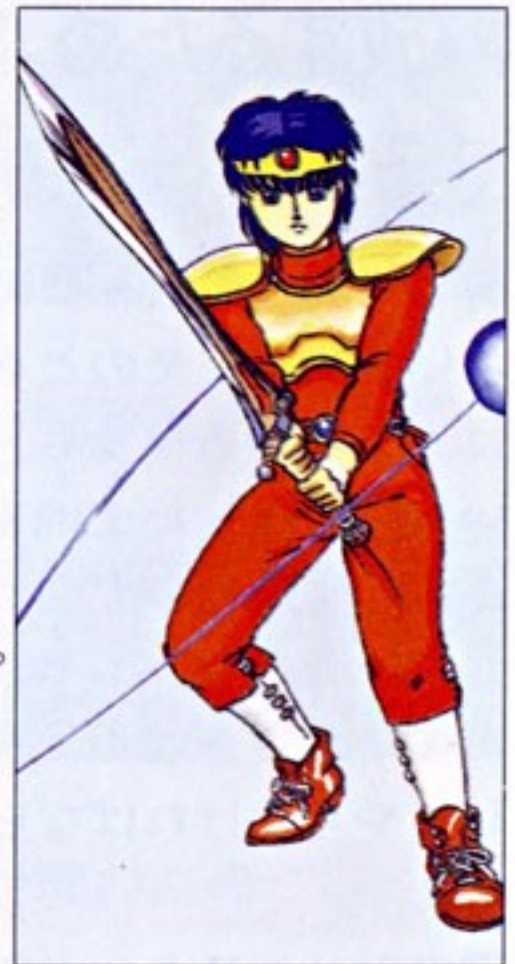
エリアのボスと対決

各エリアには、その地域をまとめているボスがいます。
ボスを倒すことで、そのエリアに平和が戻ります。

各エリアのほくらから次のエリアへ

まもの す ふういん たましい
魔物の巣に封印された魂を
ふたたび せ かい よみがえ
再びこの世界に蘇らせてください
それがソウルブレイダーの使命です。

まおう
魔王デストロルによって封印された
生き物の魂は、各地の魔物の巣に封
印されています。その魔物たちを倒
し魂を解放してやるのが、このゲ
ームの目的です。アクションステー
ジで魂を解放された生き物は町に戻
って建物などとともに復活します。
そして冒険に必要な様々な情報やア
イテムをあなたに提供してくれます。
悪の元凶である魔王デストロルを倒
すためには、いろいろな生き物の協
力を得て、一歩ずつ近づかなければ
ならないのです。



かく 各エリアのほくら

たいりよく かいふく い どう おこな
体力回復とセーブ、マップの移動はここで行います。

ほくらは、このゲームのスタート地
点であり、体力回復、ゲームのセー
ブ、マップ間やエリア内の移動を行
う場所です。上下左右のブロックが
あり、上はセーブとマップ間の移動、
下はそのエリアの町への移動、左右
はアクションステージの任意の場所
へ移動するための扉です。必ず左右
の扉を開けて(青くなる)から次のス
テージへ進んで下さい。



アクションステージ

そのエリアに住んでいた生き物の魂を解放するため、魔物のひそむアクションステージへ進みましょう。

各エリアでは最初に町に向かいますが、そのときの町は人も動物も植物も、何もない荒廃した土地です。あなたは最初のアクションステージに進み、そこに住んでいた生き物の魂を解放してやらなければならないのです。

アクションステージにはたくさんの魔物の巣が存在しています。魔物の巣からは何匹ものモンスターが現われ、それらを全滅させるとプレートが現われます。そのプレートを踏むことで魔物の巣の封印が解かれ、生き物が復活したり、地形の一部が変わるなど、さまざまな変化が起こります。

魔物と戦う



魔物の巣を全滅



プレートを踏む



一つの魔物の巣からは何匹もの魔物が出現します。

その巣から出現する魔物を全滅させるとプレートが出現します。

プレートの踏むと魔物の巣は消滅し、様々な変化が起こります。

HPが0になるとGEMが0になってスタート

HPが0になると、そのエリアのほころから再スタートです。クリアしたイベントや封印した魔物の巣、手に入れたアイテムなどのデータと経験値はそのまま残りますが、GEMは0になります。

魔物の巣の封印を解くと、次のようなことが起こります。

1 封印されていた生き物が復活する

生き物の魂が復活。町に戻って話ができます（住んでいた家なども同時に復活）。この場合（魂解放時）のみ主人公のHPが少しだけ回復します。



2 閉ざされていた通路が開かれる

閉ざされていた通路や階段などが現われたり障害物が消えたりして、ステージの先に進めるようになります。



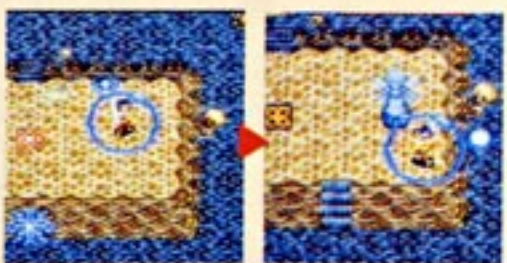
3 封印されていた宝箱が現われる

封印されていた宝箱が現われます。宝箱の中には冒険に役立つ道具や重要なアイテムが隠されていることがあります。



4 封印されていた精霊が現われる

経験値をくれたり、情報を提供してくれたりします。また、ここからそのエリアの町に戻してくれるものもあります。



5 新たな魔物の巣が現われる

封印した魔物の巣とは別の魔物の巣が現われることがあります。もちろん新しい魔物の巣も封印を解かなければなりません。



ふっかつ まち 復活した町のステージ

よみがえ ^い ^{もの}
蘇った生き物たちが
あなたに ^{じょうほう} ^{ていきょう}
情報を提供してくれます。

アクションステージである程度、
魔物の巣の封印を解いたら、町
に戻ってみましょう。蘇った生
き物たちが、あなたに重要な話
をしてくれたり、貴重なアイテ
ムを渡してくれたりします。そ
れらの情報やアイテムはそのエ
リアだけでなく、先のエリアの
攻略にも必要な場合があります
から、こまめに町に戻ってみる
ことを心掛けましょう。

復活するのは人間だけでなく、
動物、植物など様々。すべての
生き物に話を聞けます。また、
階段や扉が復活して、今まで行
けなかったところへも足を踏み
いれられるようになることもあ
りますから、町の変化を注意深
く観察するようにしてください。

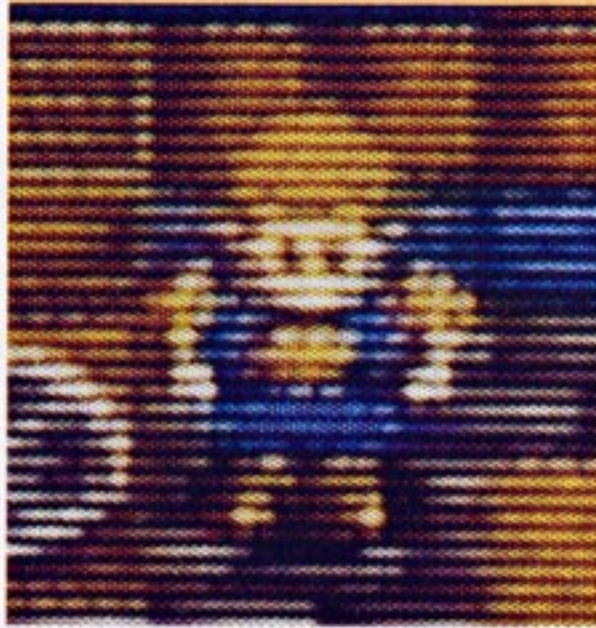


復活前の町



復活後の町

人間



建物



通路



植物



動物



BOSS

ボスを倒すと、そのエリアに平和が戻り、
次のエリアに進むための
アイテムが手に入ります。

アクションステージの最後には、そのエリアのボスがいます。
ボスが封印しているのは各エリアの中心的な生き物で、
それぞれ異なった色の輝きを放つ石を持っています。石を
手に入れることで神のほくらから次のステージに進めます
が、ボス以外の魔物でその時点の装備では倒せないものも
ありますから、その場合は、まだ封印していない魔物の巣
を覚えておいて、後からもう一度戻ってきてください。



エニックスは そんちょうさん
のたまいを かいはうした!



おまえの てにしている ブラウンストーン。
この せかいには ぜんぶで 6つの いしが
そんざいします。

しょうかい エリア紹介

『ソウルブレイダー』には次の6つのエリアがあります。各ステージに隠されている石を手に入れることで次のステージに移動できるようになります。

1 グラスバレー

天才発明家レオが住んでいた町です。レオの一人娘のリーサ、親友だった村長などが住んでいます。町の中央には滝が流れていて、レオの発明による水力発電が行われています。



2 グリーンウッド

深い緑に囲まれた動物たちの楽園。ターボという犬が開拓したといわれ、リス、小鳥、モグラ、ワニなどが仲よく生活しています。アクションステージには3つの神殿があります。



3 セントエルズ

水の中にある人魚の町です。4つの人魚像が、あなたの行先を案内してくれます。水中のため、特殊な鎧を身に付けていないと、とても長時間行動することはできません。



4 山の精霊のすみか

雪深い山の地下に作られた山の精霊たちの町です。寿命の短い彼らは、キノコやカタツムリたちといっしょに、わずかな人生を精一杯楽しんで暮らしています。



5 レオの研究所

マグリッド王は砂漠の中の一軒家に発明家レオを監禁し、悪魔召喚の機械を作らせていました。レオとしばらくのあいだ暮らしていたネコやネズミがいますが、レオの姿は……。



6 マグリッド城

暴君マグリッド王の城です。魔王デストールと悪魔の取り引きを結んだマグリッド王ですが、ここも廃虚と化し、王や兵士の姿も見当たりません。



この6つのエリアを解放したとき、魔王デストールが真の姿を現すことでしょう。

5 ACTION

じっせんてき そうさ
実戦的な操作

装備とステータス

ぶき よろい まほう どうぐ
武器・鎧・魔法・道具は

かならず 必ず装備してから使いましょう。

武器

あなたの武器は剣。強力な剣を装備することで、さらに大きな攻撃力を得られます。ステータス画面下段の▲の数、その武器の強さを表し、上段はそのレベルの主人公の強さを表します。レベルは適性レベルを示します。このレベルに達していないプレイヤーは、その剣を装備しても振ることができません(突くことはできます)。

防具

あなたの防具は鎧。強い鎧を装備すると防御力が高められます。ステータス画面下段の■の数、その防具の強さを表し、上段はそのレベルの主人公の守備力を表します。

魔法

魔法は全部で8種類あります。その場面や敵に応じて効果的な魔法を選んで使いましょう。魔法の選択は、他の装備と同じ手順で行います。

道具

イベントに必要なものから、体力回復に必要なものまで、数多くのものがありますが、すべて装備しなければ効果を発揮しません。また道具のウィンドーだけは、左下の選択ウィンドーで道具を指定しなければ開かないので注意してください。

ソウルについて

主人公のまわりを回っている光球はソウルと呼ばれる天空の仲間たちの魂です。ソウルには、魔法を使うための「魔導師のソウル」、暗闇で周囲を照らす「もぐらのソウル」など、戦いに役立つもの、トラップを見破るためのものなどが用意されています。ソウルは持っているだけで効果を発揮し他の装備のように選択する必要はありません。

サブ画面



セレクトまたはXボタンでサブ画面に(Yボタンでメイン画面に戻ります)。変更する装備の種類を選択します。

種類を選択



装備するものを指定しBボタンかYボタンで決定。その装備の効果は下のウィンドーに表示されています。

装備



装備したものは各ウィンドーで□によって囲まれて表示されます。同時に右下の装備一覧の表記も変更されます。

経験値を積むことで様々な力がアップします。

主人公の力は戦いの経験を積むことで大きく成長していきます。経験値は魔物を倒すことによって得られ、一定の経験値を得るとレベルアップ。HPの最大値と、強さ(攻撃力)守り(防御力)の数値が上がります。なお、次のレベルに必要な経験値は、ステータス画面(Aボタンで切り替え)で確認することができます。



経験値

魔物を1匹倒すごとに得られます

レベルアップ

一定の経験値を獲得すると、すべての力がアップします

HP

体力を表します

つよさ

攻撃力を表します

まもり

防御力を表します

装備

剣

鎧

その装備の能力だけアップします

レベルアップで体力が回復

レベルアップすると、HPは満杯まで回復します。次のレベルに達する経験値をチェックしておく、アクションを有利に進めることができるでしょう。

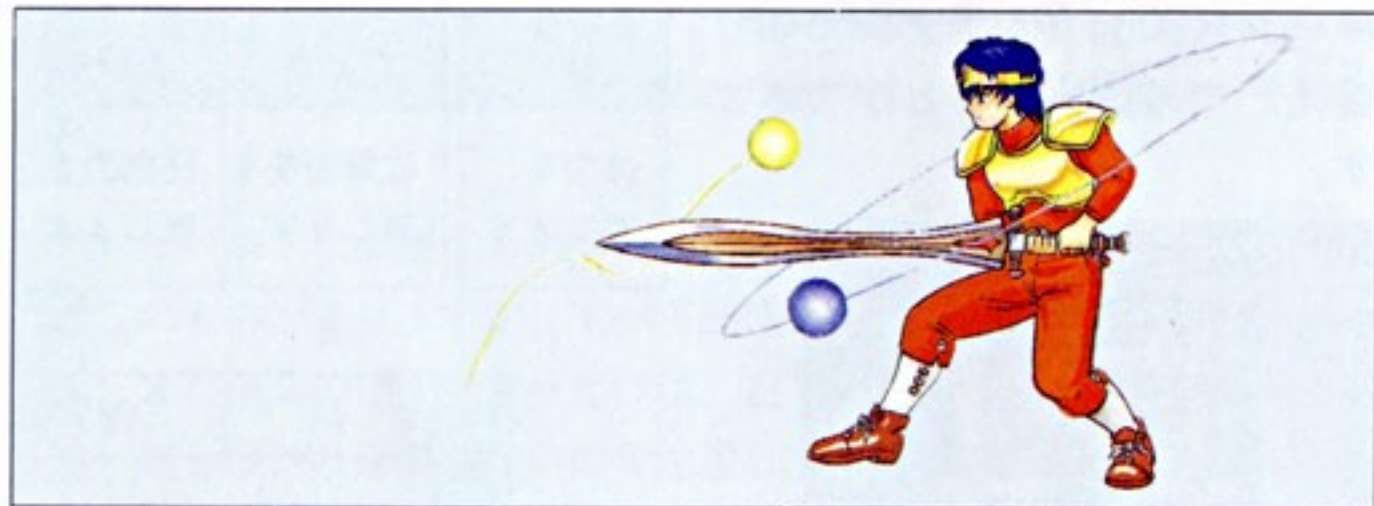
けん つか かた 剣の使い方

さいだい ぶ き
あなたの最大の武器は、
てんくう かみ さず おお けん
天空の神から授けられた大きな剣です。

しゅじんこう じぶん せ たけ なが けん み つ
主人公は自分の背丈ほどの長い剣を身に付けています。
まほう のぞ ゆい い つ さい だい ぶ き
魔法を除けば、これが唯一最大の武器になります。
まもの たい なが けん ゆうこう つか たたか
魔物に対し、この長い剣を有効に使って戦いましょう。

剣で突く

かま じょうたい お
構えの状態から、LまたはRのボタンを押
すと、剣を振り下ろさなくても正面近く
の敵にはダメージを与えることができます。
ただし、このときの攻撃力は剣の持
つ強さの分だけ。剣の強さ+自分の強さ
を発揮できる「剣を振る」アクションに比
べ、敵に与えるダメージは小さいものにな
ってしまいます。



GEMを吸い寄せる



お けん
LまたはRボタンを押すことで剣
ほうこう ジュム す よ
の方向にあるGEMを吸い寄せるこ
とができます。空中を飛ぶ敵を崖
とちゅう たお てき がけ
の途中で倒してしまったとき、壁
ごしに魔法を使って敵を倒したと
きなどは、この方法でGEMを手に入
れましょう。

剣を振る

お しゅじんこう
Bボタンを押すことで、主人公は
なが けん ふ お
長い剣を振り下ろします。この攻
げき もっと てき たい おお
撃が最も敵に対して大きなダメー
ジを与えられるので、剣の強さに
じぶん つよ けん つよ
自分の強さをプラスした、最大限
のうりょく はっ き こうげきほうほう
の能力を発揮する攻撃方法です。



POINT

けん とど てき
剣の届く敵すべ
てにダメージを
あた
与えます。



けん こうげき ぜんぼう よこ うし こう
剣で攻撃できるのは前方だけでなく、横、後ろなど広
はん い しゅじんこう しゅう い けん とど てき
範囲です。主人公の周囲で剣の届く敵なら、すべてダ
メージを与えるはずで、敵の攻撃を受けず、しかも
あた こうげき とど い ち たたか
こちらの攻撃が届く位置で戦えるように、長い剣を有
こう つか たたか
効に使って戦いましょう。

魔法の使い方

天空の仲間が、
あなたの魔力になって活躍します。

魔法は剣では届かない敵を攻撃するのに便利な攻撃です。あなたと同じ天空に住む仲間が魔力として活躍するもので、全部で8種類の魔法を身に付けることができます。P30・31にある各魔法の解説を読んで、その特徴を有効に使える場面で利用してください。



魔法はYボタンを押すとソウルから発射します。

魔法はサブ画面で装備し、Yボタンで使います。あなたのまわりを回っているソウルから発射されますから、敵のいる位置を見てタイミングよく狙ってください。また、発射する方向は体の向きと同じですから、LRで体の向きを固定すると使いやすくなります。

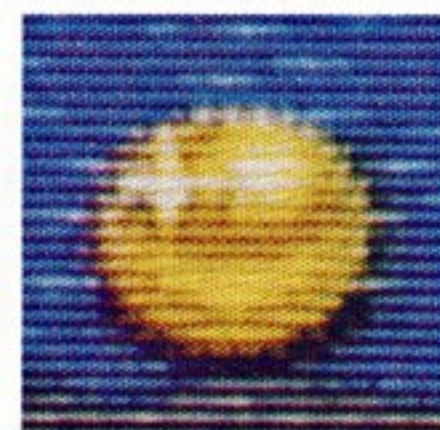


GEM

魔法を使うとGEMを消費します。

魔法を使える回数はGEMによって決まります。GEMは魔物を倒すと現われる金色の物質で、大きさによって量が異なります。またGEMの消費量は魔法の種類によって異なります。有利に戦闘を進めるために、GEMをこまめに集めておきましょう。

*HPが0になると、そのエリアのほころから再スタートとなり、GEMは0になってしまいます。こまめにセーブしておきましょう。



道具の使い方

装備されていれば自動的に使われます。

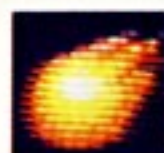
道具は装備さえしておけば、必要な場面で自動的に効果を発揮します。特にボタンを押す必要はありません。道具の中には、アクションシーンだけでなく町のシーンで必要なものもありますから注意してください。



6 MAGIC&ITEM

魔法と主なアイテムの紹介

魔法の紹介



フレイムボール

消費GEM 4

ソウルから炎の弾を発射します。威力は大きくありませんが、剣の届かない敵を攻撃するのに便利です。弾は主人公の向いている方向に飛びます。



ライトアロー

消費GEM 8

ソウルから4方向に光の矢を放つ魔法で、それに触れた魔物にダメージを与えます。光の矢は魔物を突き抜けて進み、複数の敵を攻撃します。



マジックフレア

消費GEM 8

Yボタンを押しているあいだソウルにエネルギーを蓄積し、離れた瞬間に爆発します。空を飛ぶ体力の大きな敵に有効な魔法です。



ローテイター

消費GEM 1

ソウルの周囲に光の輪ができて、近づく魔物たちを攻撃します。Yボタンを押しているあいだ効果がありますが、GEMを1ずつ消費します。



スパークボム

消費GEM 8

ソウルから小さな爆弾が現われます。爆弾はしばらくすると爆発し、周囲にいる魔物にダメージを与えます。使い方の難しい魔法ですが、威力は絶大です。



フレイムピラー

消費GEM 20

ソウルから発した炎が、一定の場所ですばらくのあいだ燃え続け、それに触れた敵にダメージを与えます。一度に4カ所炎が立ち昇ります。



トルネード

消費GEM 8

ソウルから発生した竜巻が敵を攻撃します。竜巻は一定時間、プレイヤーのまわりを不規則に移動し、周囲にいる敵を巻き込んでいきます。



ゴッドバード

消費GEM ?

究極の武器と鎧を手にしたものだけが使える最強の魔法。火の鳥の魂がプレイヤーの剣に宿り、離れた敵に対しても絶大な威力を発揮します。

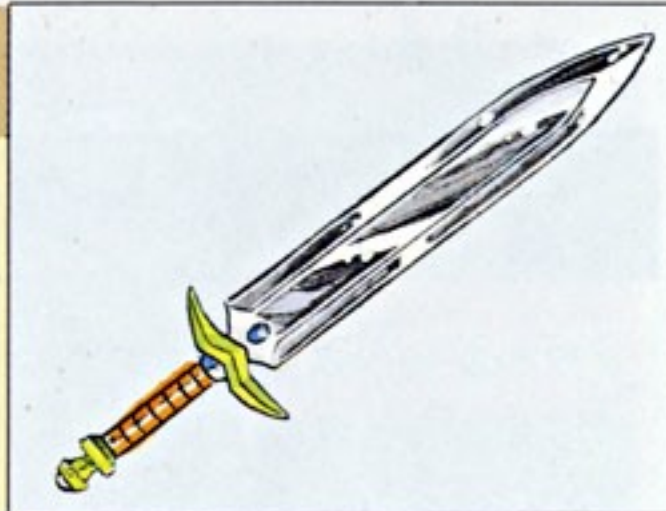


しょうかい アイテム紹介

武器

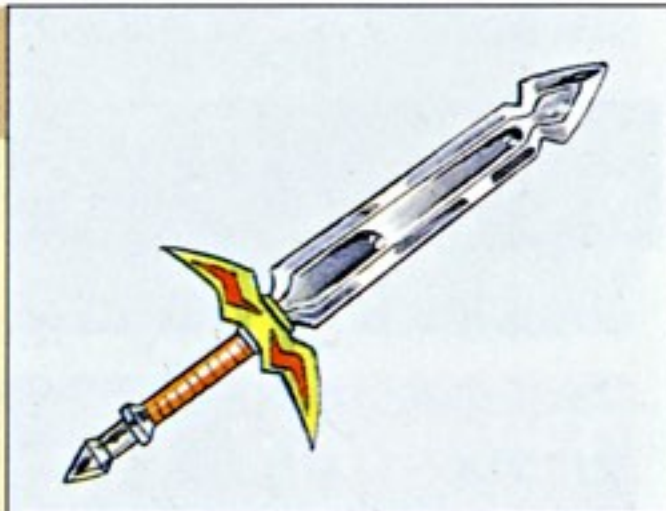
いのちの剣

あなたが最初に手に入れる剣です。攻撃力の小さい剣ですが、スタート時点では欠かせない武器です。



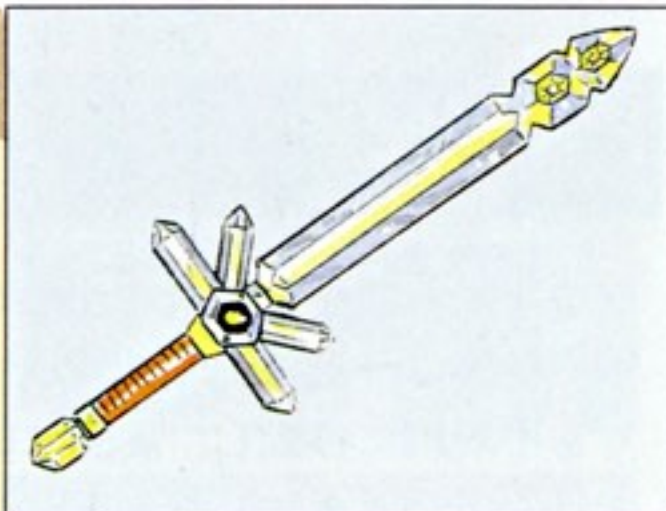
サイコソード

強力な剣ではありませんが、装甲した魔物など、倒せない敵の動きを一定時間止めることができます。



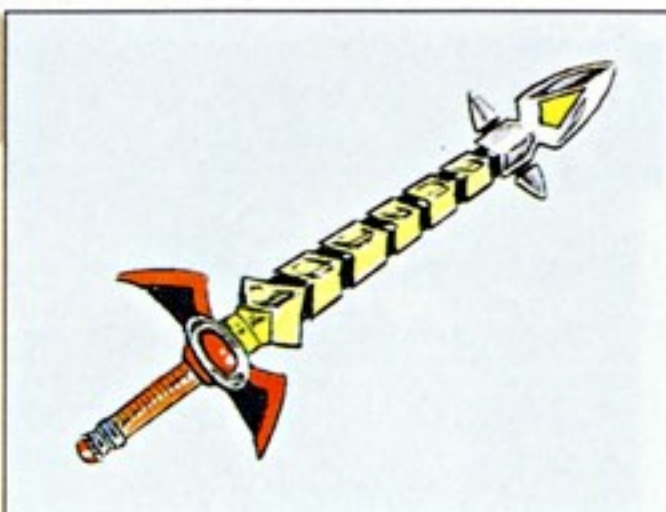
クリティカルソード

この剣は能力以上の力を発揮して、敵を一撃で倒してしまうことがあります。



ラックブレード

魔物を倒したときに、大きなGEMが出やすくなります。名前通り幸運を呼ぶ剣です。



鎧

鉄の鎧

最初に手に入れることができる防具です。装備すれば少しだけダメージが小さくなります。



コールドアーマー

防御力は大してありませんが、これを装備すると加熱トラップからダメージを受けなくなります。



アワのころも

水中を移動するための特殊な鎧です。プレイヤーの体をアワが包み、水圧でのダメージを受けなくなります。



魔法の鎧

この鎧を装備していると、魔法を使ったときのGEMの消費量が半分になります。



道具

薬草

HPが0になると同時に、満杯まで回復するアイテム。宝箱などに隠されているほか、無料で入手できる場所もあります。持てる薬草は1個だけで、2個目を宝箱の中から手に入れたら、最初に装備していた薬草は自動的に使用されます。



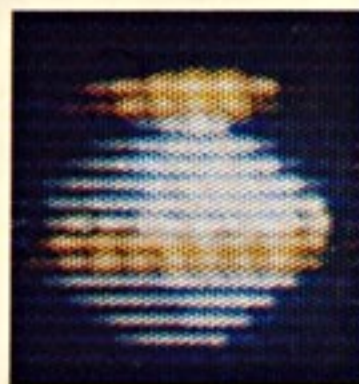
ドリームロッド

夢の中をのぞくことができるアイテムです。眠っている生き物には、これを装備して話しかけてみましょう。



不思議な壺

ふつうは死んでしまうとGEMが0になりますが、これを装備していると元のままで復活。ただし1回使うと壊れてしまいます。



レオの絵筆

天才発明家レオは画家としても有名でした。彼が愛用していた筆がこれです。この筆で「悪魔の世界」という作品をかいたといわれています。



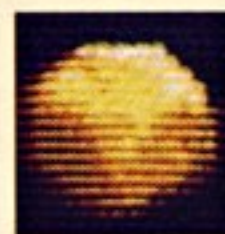
通行手形

グラスバレーの子供たちは、秘密の洞窟に何かを隠しているようです。その洞窟に入るために必要なのが、このアイテムです。



ブラウンストーン

グラスバレーのボスを倒すと手に入り、次の地域に進めるようになります。魔王デストールに近づくために必要なアイテムで、同じような石が他に5つあります。



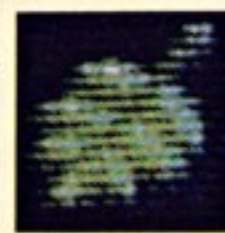
すてきな木の実

グリーンウッドに住むリスたちの大好物です。これを持って行けば、彼らが大切にしているものと交換してくれるらしいのですが。



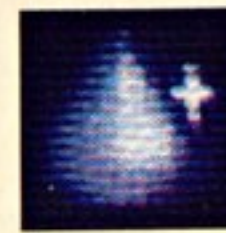
グリーンウッドの葉

グリーンウッドを創設した犬のターボは、この葉をとっても愛していましたといわれています。



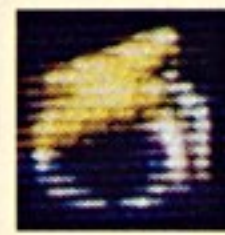
人魚の涙

人魚たちが流す悲しみの涙はとても冷たく、どんなに熱く燃えたぎるものも鎮めてしまうといわれています。



いかづちの指輪

これを身に付けた者が避雷針に触れると天空から雷が落ちるといわれています。どんな魔物でも天空の雷に打たれると消滅してしまうでしょう。



キノコの靴

山の精霊のすみかにあるキノコの靴は氷の上でも滑らない特殊なもの。靴の裏にカタツムリの粘液が塗ってあり、これが滑り止めの役割りをしています。



三種の神器

山の精霊たちに伝わる不思議なアイテムです。3つすべて集めると不思議な力が身に付くといわれています。



扉のカギ

レオの研究所にはカギのかかった部屋があります。それを開けるためのカギです。



7 MONSTER&TRAP

てき 敵キャラクターとトラップ

たましい ふういん まもの 魂を封印している魔物たち

まもの す あら てき す
魔物の巣から現われる敵。1つの巣からは
おな しゅるい なんびき まもの しゅげん
同じ種類の何匹もの魔物が出現します。

チェリーヘッド

さいくづよう いちばん
採掘場で一番
おお しゅげん
多く出現する
てき たいめよく
敵です。体力
もそれほどな
く、特別な攻撃もしてきません。



ボンガード

た ど
立ち止まって
たま
弾をまっすぐ
は
に吐きます。
しょうめん た
正面には立た
ないで横から攻撃しましょう。



ゴルビット

かなり離れた
い ち
位置からでも
やり な
槍を投げつけ
てきます。体
りよく
力もある、かなりの強敵です。



メタグリー

そうこう てき
装甲した敵で、
ふつうの剣で
たお
は倒せません。
ある剣に
い
入れるまでは避けるだけにしま
しょう。



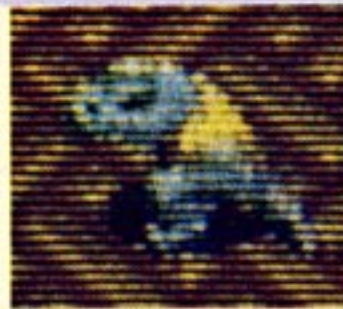
ブッシャー

なが しゅくしゅ
長い触手をも
しゅくぶつ まもの
つ植物の魔物
です。離れた
はな
ところにいて
しゅくしゅ こうげき
も触手で攻撃されますから注意
しましょう。



シャドーリザーマー

じゅう すがた け
自由に姿を消
すことのでき
る魔物です。
すがた あらわ
姿を現したと
きにしか攻撃することができま
せん。



ソリッドアーム

グラスバレーをまとめて
いるデストールの忠実な
しもべのひとりです。大き
く裂けた口からは炎の弾
を吐き、近づく者に対し
て長い腕を伸ばし、鋭い
爪で攻撃してきます。

す も 巣を持たない 魔物たち

まもの す いがい ばしよ しゅげん
魔物の巣以外の場所出現
する敵もいます。これらの
魔物は全滅することはありません。

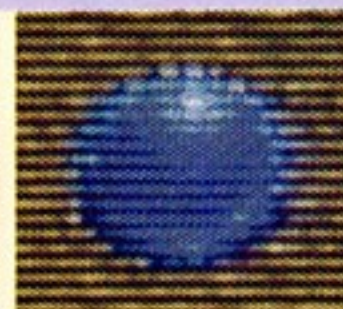
ゲッパー

とうろう す ほのお
燈籠に棲む炎
の魔物で絶え
ず燃え続けて
います。蓄積
され満ち溢れたエネルギーが、
火の粉として発散されます。



ウォータースライム

じゃあく みず
邪悪な水から
う はんえき
生まれた半液
体状の魔物で
す。時おり個
体に変化し、跳びはねてプレイ
ヤーに近寄ってきます。



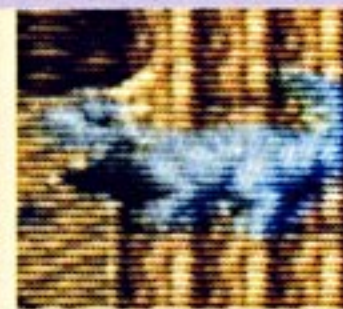
フラワー&フルーチェ

みずべ き はな
水辺に咲く花
の魔物です。
フルーチェと
は共生するパ
ートナーの関係です。見かけは
美しいのですが。



シャバ

みずべ す りょう
水辺に棲む両
棲の魔物です。
ふだんは水中
に潜んでいま
すが、陸に飛び上がり炎を吐い
て攻撃してきます。



バブルフィッシュ

いけ うみ す
池や海に棲む
魚の魔物です。
くち は
口から吐くア
ワは毒性の強
いもので、まるで生き物のようにプ
レイヤーに向ってきます。



行く手をさえぎるトラップ

各アクションステージには、ダメージを受けるもの、動きを邪魔するものなど、そのエリア特有のワナが待ちかまえています。

動く通路

一定の方向に床が動いています。移動スピードの調節が難しく、ここでの戦闘は苦しくなるでしょう。



加熱トラップ

一定時間ごとに熱をもったり鎮まったりします。あるものを装備すれば、熱く燃えるときに通っても大丈夫ですが。



溶岩

溶岩地帯は、加熱トラップと違い、どんな装備でもダメージを受けます。火山の噴火を止める以外に方法はあります。



氷の通路

硬く凍った氷の上では、途中で進行方向を変えることができません。自由に動くためには、あるアイテムが必要です。



ダメージブロック

トゲをもったブロックで、ここを通るとダメージを受けます。ある装備があればダメージを受けることはありません。



槍の床

床から槍が飛び出すトラップです。アップダウンのタイミングを見て慎重に進みましょう。



8 HINT

ゲーム進行のヒント

ゲームの進め方を少しだけアドバイスします。

START

グラスバレー

グラスバレーのほこらでは、まず左のブロックに入りましょう

ゲームはグラスバレーのほこらからスタートします。ここではまず、左のブロックに入りましょう。中には宝箱があり、剣が入っています。これを装備して、いよいよ戦闘開始です。

STAGE 1

グラスバレー

グラスバレーに着いたら採掘場の入口を探しましょう

最初のエリアは人間の町グラスバレーです。荒廃した町を復興させるには、魔物と戦わなくてはなりません。魔物の潜むアクションステージ、採掘場へ向かいましょう。

STAGE 1

グラスバレー

進めなくなったら、町に戻ってみましょう

アクションステージで魔物に封印された人々の魂を解放させたら町に戻って話を聞きましょう。今まで行けなかった場所にも進めるようになるかもしれません。

STAGE 1

グラスバレー

眠っている人に話しかける方法を見つけましょう

町には眠っている人やチューリップがいます。無視しないで、なんとか夢の中で話しかけるような方法を考えてみてください。



STAGE 1

グラスバレー

夢で起こったことはそれだけで終わりません

夢で起こったことは、現実にも少なからず影響を与えているようです。夢の中で何か変化が起こったら、必ずその場所に行ってみるようにしましょう。

STAGE 1

グラスバレー

採掘場のエレベーターは水車で動いています

採掘場のエレベーターは、レオの発明した水車を動力源にしています。止まっているエレベーターを動かすためには、水車を動かすことが必要なのです。

STAGE 1

グラスバレー

特別な剣でしか倒せない敵もいます。

剣で攻撃しても「キン」という音をたてて跳ね返されてしまう敵がいます。この魔物を倒すには現在の装備では無理。特別な剣を手に入れてから再挑戦しましょう。

STAGE 1

グラスバレー

ブラウストーンを手に入れて次のエリアへ

村長と話をして、ブラウストーンを手に入れたら、次のエリアへの道が開けます。一度、グラスバレーのほこらに戻りましょう。上のブロックから他の地域に移動できるようになっています。



STAGE 1

グラスバレーのほこらへの
グラスバレー ワープゾーンを利用しましょう

アクションステージにはワープゾーンが出現することがあります。これはグラスバレーのほこらに通じていて、ここから町へ戻ることもできます。

STAGE 2

水の神殿には
グリーンウッド 判別できない敵がいます

水の神殿には、ソウルがないと判別出来ない敵がいるようです。あるソウルが仲間になってくれれば、その姿を確認することもできるのですが。

STAGE 2

いかだはグリーンウッドの
グリーンウッド 住人しか乗れません

グリーンウッドの住人である証、たとえばグリーンウッドを創設した犬のターボに関係のあるものを持っていれば納得するかも知れません。

STAGE 3

火山の溶岩地帯は噴火を
セントエルズ 止めないと通れません

溶岩地帯は超高温。たとえ熱に強い鎧を装備していてもダメージを受けてしまいます。火山の噴火を止めるアイテムがどこかに存在するようです。

STAGE 3

人魚像に話しかけると
セントエルズ 新たな通路が開けます

セントエルズには4つの人魚像があります。この人魚像が水先案内人となって、海中の通行止めを取り払い、次に進むべき方角を示してくれます。

STAGE 5

装甲した敵を倒す
レオの研究所 特別な武器があります

装甲した敵を倒すには、鋼鉄をも切り裂く剣が必要です。研究所のどこかにあるようなのですが、まず扉の魂を解放してやって他の部屋にも入れるようにしましょう。

STAGE 5

能力の優れているものが
レオの研究所 最適の装備とはいえません

武器や鎧には特殊能力を持つものがあります。ですから、今持っている最強の装備が最適とは限らないのです。たとえば、このステージの加熱トラップでは…。

STAGE 6

実体のない敵を倒すには、
マグリッド城 特別な武器が必要です

マグリッド城には、実体のないゴースト系の敵キャラがいますが、お城の地下には、これらを倒すことのできる特別な武器が眠っていると聞きます。

THE STAFF OF SOULBLADER

Scenario TOMOYOSHI MIYAZAKI

Programmer MASAYA HASHIMOTO

Graphic Designer KOUJI YOKOTA

MASAHIKO TAKAI

TAKESHI MATSUMURO

SHINTARO MAJIMA

Music Composer YUKIHIIDE TAKEKAWA

Music Arranger KAZZ TOYAMA

Sound Creator YOU HIMENO

Music Coordinater AMENITY Co,LTD

Scenario Assistant TATSUO HASHIMOTO

Quintet Staff REIKO TAKEBAYASHI

AKIRA KITANOHARA

Assistant Producer KAZUNORI TAKADO

Director MASAYA HASHIMOTO

Producer YASUYUKI SONE

Publisher YASUHIRO FUKUSHIMA

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。

©1992 QUINTET

©1992 YUKIHIIDE TAKEKAWA

©1992 KAZZ TOYAMA

©1992 AMENITY Co,LTD

©1992 ENIX

禁無断転載