

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



ENIX

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……。





おう しょうかん 王が召喚した悪魔 あくま の名はデストール。王はデス
 ールに悪魔 あくま の力で世界中の黄金 おうごん を手にしたいとい
 う願 ねが いを伝 つた えた。それ たい に対しデストールは、恐 おそ
 しい取 と り引 ひ きを提 てい 案 あん した。「生 い き物 もの の命 いのち 一つにつ
 き、
 おうごん 黄金 おうごん 一つを交 こう 換 かん しよう」と。



おう ^{あくま} と ^ひ ^{せいりつ} ^ひ ^{いっ}
 王と悪魔の取り引きは成立した。その日から、一
 ぼん ^{はな} ^{いちわ} ^{どり} ^{いのち} ^{ひと}
 本の花、一羽の鳥のように、命が一つ、また
 ひとつ ^{せかい} ^き ^ま
 と世界から消え去った。すべての生き物が消
 えた ^{おうこく} ^{あくま} ^{まもの}
 フレイル王国は、悪魔のしもべ、魔物たちの
 巣 ^す となっていった。

2 CAST

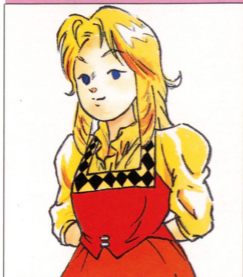
おも とうじょうじんぶつ
主な登場人物

しゅじんこう 主人公(あなた)

てんくう かみ めい 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。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。

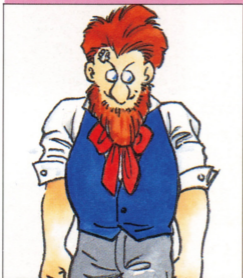


リーサ



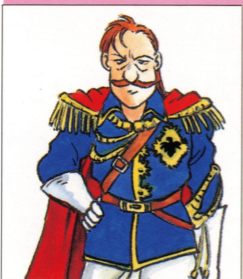
あなたがグラスバレーで助ける
しょうじょ少女です。天才てんさい発明家はつめいか、レオの
 たった一人ひとりの娘むすめですが、マグリ
 ッド王おうに父親ちちおやを連行れんこうされ、ひと
 りぼっちどうぶつずになってしまいます。
 動物どうぶつず好きの彼女かのじょは、犬いぬ、カタツ
 ムリにんぎょう、人形にんぎょう、イルカかわいを可愛かわいがっ
 ていましたが、その消息しょうそくも今は
 不明ふめいです。

レオ



フレイル王国おうこくいち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。彼の溢れる才能かれあふさいのうは、
 発明はつめいだけでなくかいは絵画えにも認めみとめら
 れます。がけの上うえの家いえにある絵
 も彼の作品かれさくひんです。

マグリッド王



自分の財産じぶんだんを築きずくためには、手
 段えらを選やばない野心しんか家かです。物欲ぶつよく
 の強い彼つよは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、生き物いものの命いのちと黄金おうごんを交換こうかん
 する取り引きとひにごう意ごういします。そ
 して、彼自身かれじしんもデストールての手
 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

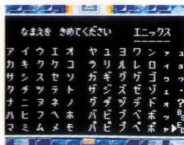
ゲームの始め方

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

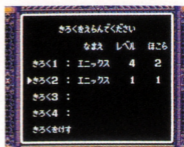
ゲームを中断するときは必ずセーブしましょう。

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。



前回の続きを始めるとき

さいしょ きろく はじ おな ようりよう
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
かい えら ぜん
回セーブしたほこらからゲームを再開す
ることが出来ます。



がめん き か 画面の切り換え

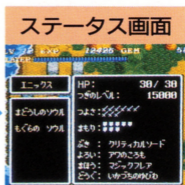
「メイン画面」からセレクトまたはXボタンを押すことで「サブ画面」に、Aボタンを押すことで「ステータス画面」に切りか換わります。



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

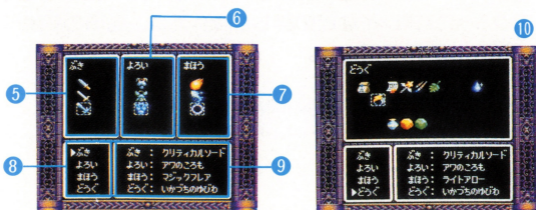
通常^{つうじょう}のプレイ画面^{がめん}です。アクションステージでも町^{まち}やほこらでも画面^{がめん}の構成^{こうせい}は変わりません。



- ① 主人公^{しゅじんこう}の現在^{げんざい}のレベル^{あらわ}を表^{あらわ}します。
 - ② これ^{いま}までに獲得^{かくとく}した経験^{けいけん}値^ちを表^{あらわ}します。
 - ③ 今^{いま}持^もっているGEM^{ジェム}の量^{りょう}を表^{あらわ}します。
GEM^{ジェム}は魔法^{まほう}に必要^{ひつよう}で、使^{つか}うごと^しに消費^{しょうひ}します。
 - ④ HP^{あらわ}(ヒットポイント)を表^{あらわ}します。この全体^{ぜんたい}の長さ^{なが}がそのレ^レベル^べルの最大^{さいだい}値^ちで、あお部分^{ぶぶん}が残り^{のこ}のHP、あか部分^{ぶぶん}はダメージ^うを受けた量^{りょう}を表^{あらわ}します。
- * 全体^{ぜんたい}の長さ^{なが}はレベルアップ^こごとに長^{なが}くなり、HPが50を越^こえるいろ^{いろ}か^か変わ^かります。

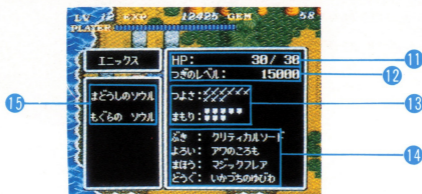
サブ画面

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

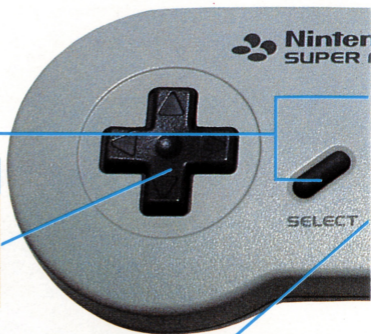
コントローラーの基本操作は次のようになっています。アクションプレイなどの詳しい操作法は、各項の解説ページをお読みください。

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。

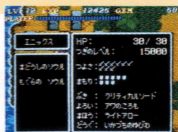


LR=カニ歩き・GEMを吸い寄せる

かま じょうたい けん つ ジェム
 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、おししながら十字キ
 ーを操作すると体の向きはそのままで移
 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

しゅじんこう のうりょく かくにん がめん
 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

すす かた ゲームの進め方

各エリアのほこら

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

まち え じょうほう
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。

さき
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。

各エリアのほこ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

しめい
 それがソウルブレイダーの使命です。

まおう ふういん
 魔王デストールによって封印された
 いもの たましい かくち まもの す ふう
 生き物の魂は、各地の魔物の巣に封
 いん さいられています。その魔物たちを倒
 たしめい かいほう
 し魂を解放してやるのが、このゲ
 もくてき
 ームの目的です。アクションステー
 たしめい かいほう いもの まち もど
 ジで魂を解放された生き物は町に戻
 たてもの ふっかつ
 って建物などとともに復活します。
 ぼうけん ひつよう さまざま じょうほう
 そして冒険に必要な様々な情報やア
 ていじょう
 イテムをあなたに提供してくれます。
 あく げんきょう まおう たお
 悪の元凶である魔王デストールを倒
 すためには、いろいろな生き物の協
 りよく え いっぽ ちか
 力を得て、一歩ずつ近づかなければ
 ならないのです。



かく 各エリアのほこら

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。

ほこらは、このゲームのスタート地
 てん たいりよく かいふく
 点であり、体力回復、ゲームのセーブ、
 かん ない い どう おこな
 マップ間やエリア内の移動を行
 ばしよ じょうげ きゆう
 う場所です。上下左右のブロックが
 うえ うえ かん い どう
 あり、上はセーブとマップ間の移動、
 した まち い どう きゆう
 下はそのエリアの町への移動、左右
 ぼしよ にん い ぼしよ
 はアクションステージの任意の場所
 い どう とびら かなら きゆう
 へ移動するための扉です。必ず左右
 とびら あ あお つぎ
 の扉を開けて(青くなる)から次のス
 すす くだ
 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



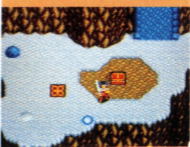
一つの魔物の巣からは何匹もの魔物が出現します。

魔物の巣を全滅



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。

プレートを踏む



プレートを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。

まもの す ふういん と
 魔物の巢の封印を解くと、
 つぎ お
 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
 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。



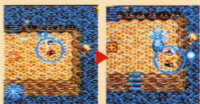
3 封印されていた宝箱が現われる

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 新たな魔物の巢が現われる

封印した魔物の巢とは別の魔物の巢
 が現われることがあります。もちろ
 ん新しい魔物の巢も封印を解かなけ
 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。

人間



建物



通路



植物



動物



復活前の町



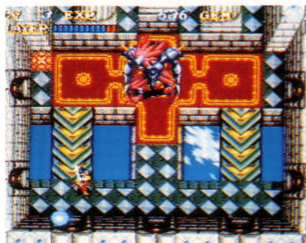
復活後の町



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。



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

ゆきぶか やま ち か つく
 雪深い山の地下に作られた
 やま せいれい まち じゆ
 山の精霊たちの町です。寿
 みょう みじ かれ
 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
 たの じんせい せいいっばい
 楽しんで暮らしています。



5

レオの研究所

まぐりつどおう さばく なか
 マグリッド王は砂漠の中の
 いっけん や はつめいか かんきん
 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

ぼうくん おう しろ
 暴君マグリッド王の城です。
 まおう と あくま
 魔王デストールと悪魔の取
 りひきをむす
 り引きを結んだマグリッド
 おう はいきよ か
 王ですが、ここも廃虚と化
 し、おう へいし すが み あ
 し、王や兵士の姿も見当
 りません。



この6つのエリアを解放したとき、
 まおう しん すが あらわ
 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 そうび つか
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▲の数が、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■の数が、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。

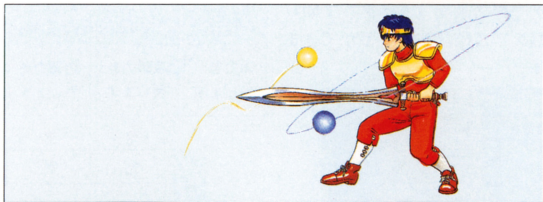
けん つか かつ 剣の使い方

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。

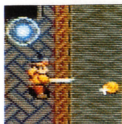
しゅじんこう じぶん せたけ なが けん み つ
主人公は自分の背丈ほどの長い剣を身に付けています。
まほう のぞ ゆい い つ さい だい ぶ き
魔法を除けば、これが唯一最大の武器になります。
まもの たい なが けん ゆうこう つか たたか
魔物に対し、この長い剣を有効に使って戦いましょう。

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
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
を發揮できる「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。くうちゅう と て き が け
空中を飛ぶ敵を崖
とちゅう たお かべ
の途中で倒してしまったとき、壁
ごしに まほう つか て き たお
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
ほうほう ジュム て
にい 入れ しまし ょう。

剣を振る

Bボタンを押すことで、主人公は長い剣を振り下ろします。この攻撃が最も敵に対して大きなダメージを与えられるので、剣の強さに自分の強さをプラスした、最大限の能力を発揮する攻撃方法です。



POINT

剣の届く敵すべてにダメージを与えます。



剣で攻撃できるのは前方だけでなく、横、後ろなど広い範囲です。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すが、敵の攻撃を受けず、しかもこちらの攻撃が届く位置で戦えるように、長い剣を有効に使って戦いましょう。

まほう つか かた 魔法の使い方

てんくう なかま
天空の仲間が、
あなたまりよくの魔力かつやく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。



まほう お はっしゃ
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。

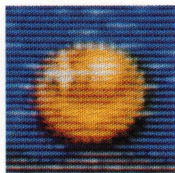


GEM

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、そのエリアのほこら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

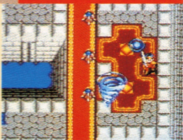
ソウルから発した炎が、一定の場所でしばらくのあいだ燃え続け、それに触れた敵にダメージを与えます。一度に4カ所炎が立ち昇ります。



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。

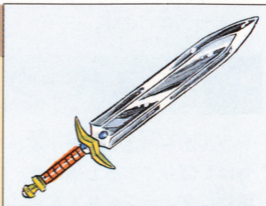


しょうかい アイテム紹介

武器

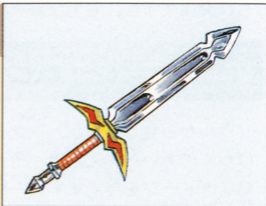
いのちの剣^{つるぎ}

あなたが最初^{さいしょ}に手^てに入れる^い剣^{けん}です。攻撃力^{こうげきりょく}の小さい^{ちい}剣^{けん}ですが、スタート時点^{じてん}では欠かせ^かない武器^{ぶき}です。



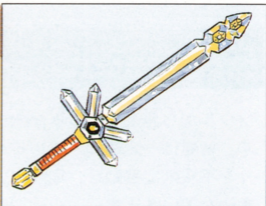
サイコソード

強力^{きょうりょく}な剣^{けん}ではありませんが、装甲^{そうこう}した魔物^{まもの}など、倒^{たお}せない敵^{てき}の動き^{うご}を一定時間^{いっていじかん}止める^とことができます。



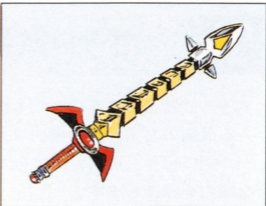
クリティカルソード

この剣^{けん}は能力^{のうりょく}以上の力^{いじょう}を發揮^{ちから}して、敵^{てき}を一撃^{げき}で倒^{たお}してしま^うことがあります。



ラックブレード

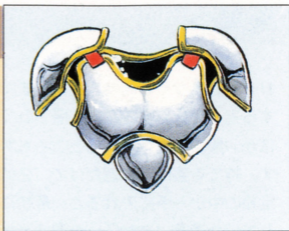
魔物^{まもの}を倒^{たお}したときに、大きな^{おお}名^なGEM^ながで^でやすくなり^なます。名^な前^{まえ}通り^{どお}幸運^{こううん}を呼^よぶ剣^{けん}です。



鎧

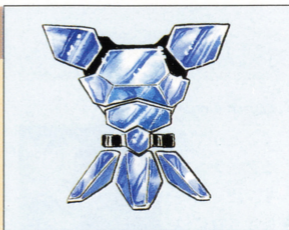
鉄の鎧

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。



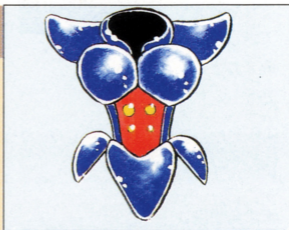
コールドアーマー

防御力は大きくありません
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

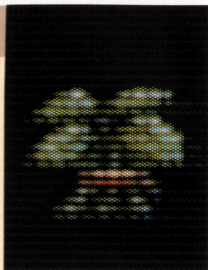
この鎧を装備していると、
魔法を使ったときのGEMの
消費量が半分になります。



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。



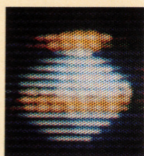
ドリームロッド

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ぐ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、この葉をととても愛してい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と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 から 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 しゅつげん
同じ種類の何匹もの魔物が出現します。

チェリーヘッド

さいくつばう いちばん
採掘場が一番
おお しゅつげん
多く出現する
てき たいゆよく
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 ち 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、
ふつうのけん
で
はたお
倒せません。
あるけん て
を手に
い
入れるまでは避けるだけにしま
しょう。



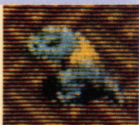
ブッシャー

なが しょくしゅ
長い触手をも
しょくぶつ まもの
つ植物の魔物
です。離れた
はな
ところにて
もしょくしゅ こうげき
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

じゆう すがた け
自由に姿を消
すことのでき
るまもの
魔物です。
すがた あらわ
姿を現したと
きにしかこうげき
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
巢を持たない
まもの
魔物たち

まもの す いがい ばしよ しゅつげん
魔物の巢以外の場所
で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。

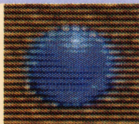
ゲッパー

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。



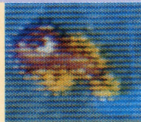
シャバ

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。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。

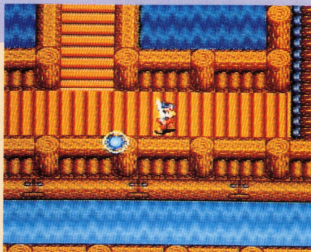


ゆて 行く手をさえぎるトラップ

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せん。



氷の通路

かた こお こおり うえ
 硬く凍った氷の上で
 とちゆう しんこうほうこう
 は、途中で進行方向
 か
 を変えることができ
 ません。自由に動く
 じゆう うご
 ためには、あるアイ
 ひつよう
 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、ここをとおると
 と
 ダメージを受けます。
 とう
 ある装備があればダ
 そうび
 メージを受けること
 はないありません。



槍の床

ゆか やりと
 床から槍が飛び出す
 と
 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
 み しんちょう すす
 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

ガラスバレー

ゆめ お
夢で起こったことは
それだけで終わりません

ゆめ お げんじつ すく えいきょう あた
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。ゆめ なか なに へんか お かなら ぼ
夢の中で何か変化が起こったら、必ずその場
所しょに行ってみるようにしましょう。

STAGE 1

ガラスバレー

さいくつじょう
採掘場のエレベーターは
すいしゃ うご
水車で動いています

さいくつじょう はつめい すいしゃ どうりょくげん
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。と 止まっているエレベーターを動かすためには、
すいしゃ うご ひつよう
水車を動かすことが必要なのです。

STAGE 1

ガラスバレー

とくべつ けん
特別な剣でしか
たお てき
倒せない敵もいます。

けん こうげき おと は かえ
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
う敵てきがいます。この魔物まものを倒すには現在の装備たお げんざい そうびでは無理。
とくべつ けん て い さいちようせん
特別な剣を手に入れてから再挑戦さいちようせんしましょう。

STAGE 1

ガラスバレー

て い つぎ
ブラウンストーンを
手に入れて次のエリアへ

そんちよう はなし て い つぎ
村長そんちようと話はなしをして、ブラウンストーンを手に入れたら、次のエリ
アへの道みちが開ひらけます。いちど 一度、ガラスバレーのほこらにもど
う。うえ 上のブロックから他の地域ほか ちいきに移動いどうできるようになっています。

STAGE 1

グラスバレー

グラスバレーのほこらへの
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

グリーンウッド

水の神殿には
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

グリーンウッド

いかだはグリーンウッドの
住人しか乗れません

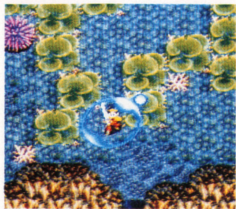
グリーンウッドの住人である証、たとえばグリーンウッドを創設した犬のターポに關係のあるものを持っていれば納得するかも知れません。

STAGE 3

セントエルズ

火山の溶岩地帯は噴火を
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

セントエルズ

にんぎょぞう はな
人魚像に話しかけると
あら つうろ ひら
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。この人魚像がみずさきあんないにんかいちゆう つうこう ど と はら つぎ すす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

レオの研究所

そうこう てき たお
装甲した敵を倒す
とくべつ ぶき
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

レオの研究所

のうりよく すぐ
能力の優れているものが
さいてき そうび
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

マグリッド城

じったい てき たお
実体のない敵を倒すには、
とくべつ ぶき ひつよう
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 Coordinator 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 YUKIHIDE TAKEKAWA

©1992 KAZZ TOYAMA

©1992 AMENITY Co.,LTD


©1992 ENIX

禁無断転載

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。