

スーパーファミコン®
SHVC-AZ9J-JPN



魔天伝説

LEGEND OF MATEN

戦慄のオーバーラップ

とあつかせつめいしよ
取り扱い説明書



ごあいさつ

このたびは、タカラのスーパーファミコン専用ソフト「魔天伝説」を、お買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」を良くお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

！ 警告 (けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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。ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

なが
長い時の流れに隠された戦いが今、始まる！
LEGEND OF MATEN

もくじ 目次

ストーリー	04
コントローラーの操作方法	06
ゲームの始め方・終わり方	08
設定(コンフィグ)について	11
ゲームシステムの説明	12
ステータスの説明	13
通常コマンドの説明	16
移動画面の説明	22
戦闘画面の説明	26
戦闘コマンドの説明	27
キャラクター紹介	30
敵モンスター	34
特殊武器	37
ESP(超能力)	38
アイテム	40
オーパーツとは	45
ゲームプレイのアドバイス	46

STORY

せい き びょう よ だん かい はい いま
21世紀も秒読み段階に入った今、

とう よう しまぐに にほん
東洋の島国・日本が

うちゅう と だ
宇宙に飛び出し

ほうかい しんとしん しんじゆく
崩壊する新都心・新宿。だが、

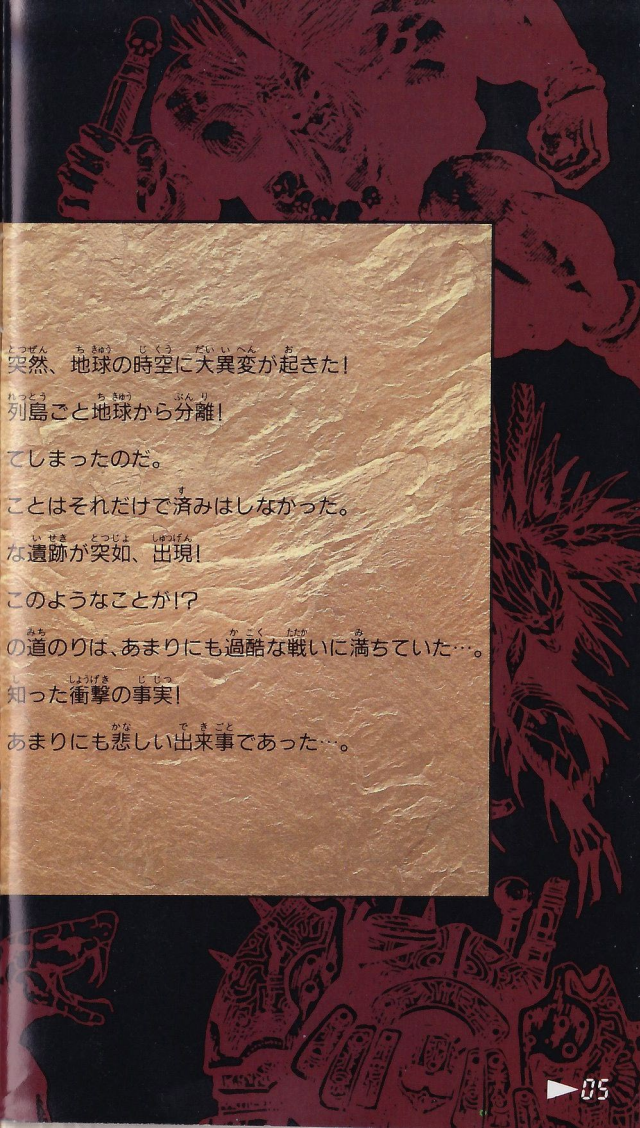
れき しじょう
歴史上のさまざま

は
果たしてなぜ、

ちきゅう もと た あ ゆうし かれ せいかん
地球へ戻るべく立ち上がった勇士! だが彼の生還へ

かれ さいご
やがて彼が、最後に

おくねんまえ ちきゅう お
それは25億年前の地球で起きた、



とつぜん ちきゅう じくう だいいへん お
突然、地球の時空に大異変が起きた!

れつどう ちきゅう ぶんり
列島ごと地球から分離!

てしまったのだ。

ことはそれだけで済^すみはしなかった。

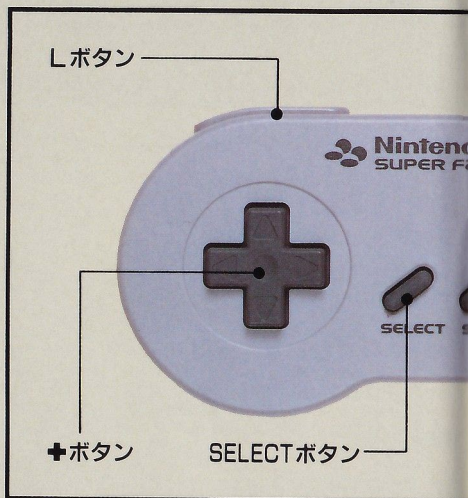
いせき とつじよ しゆげん
な遺跡が突如、出現!

このようなことが!?

みち かこく たたか み
の道のりは、あまりにも過酷な戦いに満ちていた…。

し しょうげき じじつ
知った衝撃の事実!

あまりにも悲^{かな}しい出来事^{できごと}であった…。



STARTボタン——ゲームのスタート

SELECTボタン——設定(コンフィグ)の呼び出し

Aボタン——ステイタス、コマンドの呼び出し、
および決定

Bボタン——キャンセル

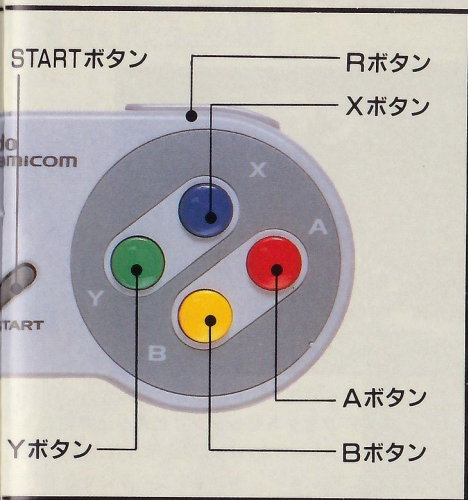
(3D画面)オートマッピング表示切り替え

Xボタン——(2D画面)ステイタス(個人)の呼び出し

(3D画面)ステイタス(個人)の呼び出し

Yボタン——(2D画面)レーダー機能

(3D画面)オートマップ呼び出し



- +**ボタン———カーソルの移動
 (2D画面)それぞれの方向へ移動
 (3D画面)上で前進、右と左はそれぞれの方向
 へ向きを変更、下は後退
- L**ボタン———フィールドステータスの切り替え、アイテム
 超能力使用時のページ切り替え
- R**ボタン———フィールドステータスの切り替え、アイテム
 超能力使用時のページ切り替え
- L、R**ボタン———3Dダンジョン移動中に、一本道のところでは
 同時押し
 L、Rボタンを同時に押しながら前進すると、
 道なりに移動ができます。

はじめかた 始め方



1 スーパーファミコン本体にカセットをしっかりと差し込み電源をONにしてください。TAKARAのロゴが表示された後、タイトル画面が表示されます。

2 「START」、「CONTINUE」のいずれかを十ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。

▶ START

ゲームを最初からプレイするときに選びます。

▶ CONTINUE

ゲーム中にセーブしておくときに表示されます。
ゲームの続きから始めるときに選びます。



キャラクターの選択

STARTを選択すると、5人のキャラクターの顔が表示されます。十ボタンの左右で選び、Aボタンで決定してください。



5人のキャラクターは、それぞれ成長スピードや特性が異なります。詳しくはP30を参照してください。

ネームエントリー

キャラクターを決定すると、次に名前の入力画面へ移ります。十ボタンで入力したい文字にカーソルを合わせ、Aボタンで入力してください。Bボタンで1文字ずつキャンセルできます。入力できる文字数は、最高6文字までです。文字の種類を変え



るには、↓にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。「ひらがな」「カタカナ」「英数文字」の順で切り替わります。入力が終わったら、OKにカーソルを合わせAボタンで決定してください。

ネームエントリーが終わったら、ゲームスタートです。

CONTINUE

CONTINUEを選択すると、コンティニュー画面が表示され、セーブされていたデータが表示されます。続きから始めたいデータに十ボタンで合わせ、Aボタンで決定してください。前回の続きからゲームスタートします。



おわりかた 終わりの方、ゲームオーバー

ゲームをやめる時は、必ずセーブをしてください。セーブをするにはコマンドのSAVEでおこないます。詳しくはP17を参照してください。

また、ゲーム中に全員が戦闘不能状態（状態D）になってしまうと、

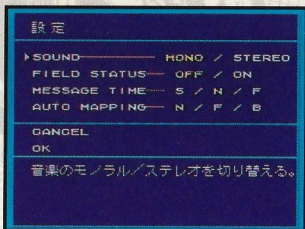
ゲームオーバーになってしまいます。ゲームオーバーになると、タイトル画面にもどされます。データがセーブされていた場合は、自動的にコンティニュー画面が表示されます。





せってい

設定(コンフィグについて)



SOUND

おんがく 音楽のモノラル/ステレオを切り替える。

■ MONO ———— おんがく 音楽をモノラルにします。

■ STEREO ———— おんがく 音楽をステレオにします。

FIELD STATUS

じょう つね フィールド上で常にステータスを表示する。

■ OFF ———— フィールドステータスを非表示にします。

■ ON ———— フィールドステータスを表示します。

MESSAGE TIME

せんとう ひょうじ 戦闘のメッセージ表示速度を変える。

■ F ———— せんとう ひょうじ はや 戦闘のメッセージ表示を速くします。

■ N ———— せんとう ひょうじ はや 戦闘のメッセージ表示をふつうの速さにします。

■ S ———— せんとう ひょうじ おそ 戦闘のメッセージ表示を遅くします。

AUTO MAPPING

ダンジョンでのオートマッピング表示を設定する。

■ N ———— うえ つね きた 上を常に北にします。

■ F ———— うえ じぶん む ほうこう 上を自分が向いている方向にします。

■ B ———— N/FをBボタンで切り替えられるようにします。

ゲームの進行について

『魔天伝説』は行動の選択肢を選ぶことによりゲームを進めていきます。どちらかを選んでしまった後は、別の選択ができないことがあります。選択によっては、その後のゲームを有利に進めたり、あるいは辛いゲーム展開になるかもしれません。行動の選択は慎重におこなってください。

成長システムについて

これまでのロールプレイングゲームでは、経験値を積み上げれば次のレベルになれる。次のレベルではHPアップや呪文を覚えるというのがあたりまえでしたが、『魔天伝説』ではレベルがありません。敵（モンスター）を倒すことにより得たエネルギーをプレイヤーが各パラメータに自由に割り振ることにより成長させていくことができます。エネルギーの割り振り方によっては”攻撃力重視型”、”体力重視型”といったキャラクターや、”武器重視型”、さらにはヒロインの能力を重視してパーティを構成していくなどの自由度があります。ただし、パーティとして一緒にゲームを進めていく仲間のモンスターは特定のイベントをクリアすることでレベルアップします。

武器・アイテムについて

『魔天伝説』にはショップというものがありません。武器、アイテムは買うのではなく、プレイヤーが自ら作り出すことにより手に入れることができます。武器は、敵を倒した時に得られるエネルギーを使うことにより、より強い武器（剣タイプと銃タイプ）へと作り替えていくことができます。また、中には特殊な武器があり作り出すだけでなくイベントとして手に入れる物もあります。また、武器を作り出す能力も、イベントをクリアすることでアップさせていただきます。アイテムは一度拾ったり貰ったりすると、プレイヤーがその特徴を記憶（アイテムマトリクスを入手）したことになり、その後は、エネルギーを使って作り出すことができます。

ステータスの説明



例えば「爆弾」を1つ拾ったとして戦闘でその「爆弾」を使ってしまい0個になったとしても、プレイヤーが望めばエネルギーの許す限り「爆弾」を幾つでも作り出すことができます。しかし、一度も「爆弾」を手に入れていなかった場合、「爆弾」はまったく作ることはできません。

回復、復活について

戦闘不能状態(状態D)になってしまったキャラクターは、会話はできますがパラメータ操作、コマンド操作をすることはできません。そのときは、アイテムの「死返玉(まかるがえしのたま)」を使用するか、ヒロインの超能力でしか復活できません。ただし、特定の敵ボスとの戦闘では、一人でも戦える状態でクリアできていれば、自動的に回復します。

ステータスの説明

ステータス全員

Aボタンを押すと全員の簡易ステータスが表示されます。キャラクター全員の簡単な状態が確認できます。



パーティの並び替え

ステータス(全員)の画面にて、パーティの並び替えができます。パーティの順番は、戦闘の時のコマンドの入力順番や攻撃順番などに影響します。順番を変えたいキャラクターに十ボタンでカーソルを合わせ、十ボタンの左右で選択します。次に入れ替えたいキャラクターを選び、Aボタンで決定してください。



ステイタス(個人)



全員のステイタス表示から、Aボタンを押すと選択されているキャラクターの詳しいステイタスが表示されます。

HP

キャラクターのヒットポイント。0になると戦闘不能となり、各コマンドが使用できなくなります。パーティ全員のHPが0になるとゲームオーバーです。

PSY

超能力ポイント。超能力が使えるのは、ヒロインだけです。

IMG

イマジネーション力。主人公とヒロインがパラメータをアップする時に、使えるENGの上限。いくらENGがあっても、IMG以上にENGを使うことはできない。また、主人公が武器を作成する時とヒロインがサイキックサークルをアップするときの、使えるENGの上限。

**ENG**

エネルギーポイント。モンスターを倒すことにより獲得できる。

PHYSICAL

物理的能力。

PS

攻撃力。肉体的なキャラクターの強さです。

PE

耐久力。モンスターからの攻撃に対する耐久度を示します。

PP

命中率、素早さ。攻撃したときの攻撃の当たる確率と攻撃の早さ。

MENTAL

精神的な強さ。

MS

精神力。精神的なキャラクターの強さです。

ME

集中力。キャラクターの集中力です。防御力、イメージーション力に影響します。

I Q

知力。I Qが高くなければイメージーション力（IMG）を上げることはできません。

DEFENCE

防御力。PD、ED、MDの総称です。

PD

剣、銃弾などの物理的攻撃や肉体的攻撃に対する防御力です。

ED

ビーム、レーザーなどのエネルギー攻撃に対する防御力です。

MD

精神的攻撃に対する防御力です。

ITEM



アイテムを使用します。十ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで決定したあと、キャラクターに合わせAボタンで誰に使用するか決定してください。L、Rボタンでページを切り替えることができます。

ESP



超能力を使用します。超能力はヒロインだけの能力です。超能力にはブーストと呼ぶ機能があり、各能力には5段階のブーストレベルがあります。ブーストのレベルを上げて使用することにより、各超能力の効果がアップされますが、必要とするENGも増加します。使用したい超能力に十ボタンでカーソルを合わせ、十ボタンの左右でブーストレベルを決め、Aボタンで決定します。L、Rボタンでページを切り替えることができます。



CHANGE

けっしょうか
結晶化する
モンスタ—



ストックされて
いるモンスタ—

ひつよう
必要なENG

仲間モンスタ—は2体まで戦闘に参加させられます。3体目のモンスタ—を仲間にしたとき選択したモンスタ—を結晶化させストックすることができます。ストックしているモンスタ—がいるときCHANGEコマンドが使用できます。

ステイタス(全員)の状態から、ストックしたいパーティモンスタ—に合わせAボタンを押すとCHANGEコマンドが表示されます。CHANGEコマンドを選ぶと、ストックされているモンスタ—と呼び出すのに必要なENGが表示されます。呼び出したいモンスタ—に十ボタンでカーソルを合わせ、Aボタンで選択します。結晶化させたいモンスタ—と、呼び出したいモンスタ—の状態が表示されますので、よければAボタンで決定です。

SAVE

セーブはどこでもできます。SAVEコマンドをおこなうとセーブ画面が表示されます。セーブできるのは3コまでです。



MIND



現在のHP / 最大HP

現在のPSY / 最大PSY

現在のIMG

現在のENG

MINDはパラメータや超能力、アイテム、武器をアップさせるときに使用します。キャラクターによってさらに「STATUS」、「ITEM」、「WEAPON」と細かくコマンドが分かれます。すべてのパラメータのアップにはENGを必要とします。

STATUS

瞑想することによりパラメータのアップができます。ただし、IMG値以上にENGを使うことはできません。ENGがいくらあってもIMGを上げておかなければ各パラメータのアップはできないのです。例えば、PSを1アップするのに35のENGが必要な時に、ENGが100あったとしても、IMGが30だった場合はPSをアップできません。まず、IMGの方を35以上にしてから、PSをアップしてください。

PS

物理的攻撃力がアップします。

PE

HPがアップします。

PP

命中率、素早さがアップします。

MS

超能力の攻撃力、IMGがアップします。

ME

PSYがアップします。



IQ

IMGがアップします。

DEF

防御力がアップします。

全体の防御力はDEFで決まります。PD、ED、MDはDEFをどのように割り振るかだけなのでENGは必要としません。PD、ED、MDのどれか一つを上げると他の二つは下がることになります。

PD

物理的、肉体的攻撃に対する防御力がアップします。

ED

エネルギー攻撃に対する防御力がアップします。

MD

精神的攻撃に対する防御力がアップします。

PSY-CIRCLE

ヒロインのサイキックサークルがアップします。サイキックサークルをアップすることにより、より高度な超能力が使えるようになります。サイキックサークルをアップするにはENGだけでなく、IMG値も必要ENG以上になっていなければなりません。

HPをアップするにはPEをアップ。

PSYをアップするにはMEをアップ。

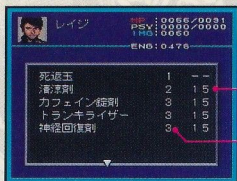
IMGをアップするにはIQ、MSをアップ。

攻撃力をアップするにはPSをアップ。

防御力をアップするにはDEFをアップ。

命中率、素早さをアップするにはPPをアップ。

ITEM



ひつよう
必要な ENG

げんざい しゅゆうすう
現在の所有数

ここではアイテムを作ることができます。各アイテムの字の、左は現在の所持数、右は作るのに必要な ENG 数です。必要な ENG が足りないアイテムは作ることはできません。

作りたいアイテムに十ボタンでカーソルを合わせ A ボタンを押すと、アイテムが増えていきます。一度アイテムを作ってしまうとキャンセルはできません。

WEAPON

このコマンドが使えるのは主人公のみです。武器にそれぞれの特性を持たせることにより、さまざまなタイプの武器が作り出せます。しかし、そのためには ENG、IMG が必要となります。武器の特性を設定していくと必要とする ENG が上昇しますが、主人公が持っている IMG 値と ENG がそれ以上なければ作れません。また、主人公は初めは限られた武器や特性しか持っていませんが、ゲームを進めイベントをクリアしていくことにより、より強い武器を作るための特性を獲得できます。

WEAPON TYPE

武器のタイプを示します。SWORD (剣) と GUN (銃) の 2 種類があります。

DAMAGE CLASS

武器の敵に与えるダメージクラス (攻撃力) を設定します。ダメージクラスが大きいほど敵に与えるダメージは高くなります。



ATTACK TYPE

攻撃の形態を表します。形態は3種類あり、PHYSICAL (物理的攻撃)、ENERGY (エネルギー攻撃)、MENTAL (精神的攻撃)です。武器にこの特性を付けることにより、それぞれの形態に対して弱点のある敵に対し、より攻撃力が上がります。

MAGAZINE

GUN (銃) のみに必要な特性です。弾倉の中に入れられる弾丸の数を示します。例えば10発の場合、10連射をしてしまうと次の回は弾ごめのために攻撃は1回休みとなります。

AUTO FIRE

1回の攻撃で連射できる数です。

AREA EFFECT

攻撃範囲の特性です。

- SINGLE 敵単体に狙いを定めます。
- GROUP 敵のグループに狙いを定めます。
- ALL 出現した敵全体に攻撃します。

	レイジ	HP : 3708 / 3708	PSY : 0000 / 0000	IMG : 6053
ENG : 8772		SWORD		
WEAPON TYPE		PHYSICAL		
DAMAGE CLASS		ENERGY		
ATTACK TYPE		MENTAL		
MAGAZINE		03		
AUTO FIRE		ALL		
AREA EFFECT				
ENG : 1580				
CANCEL OK				

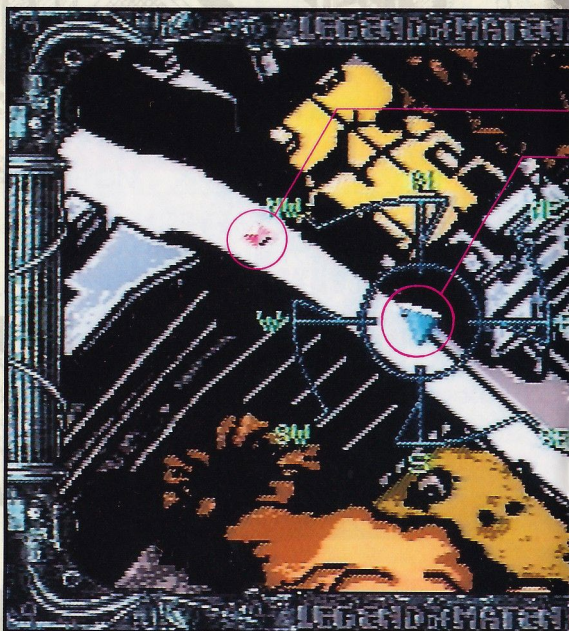
現在の IMG

現在の ENG

必要な ENG

フィールド(2D)

通常つうじょうの移動画面いどうがめんです。フィールドじょうみ上で見えている道みちを移動いどうすることができ、一部いちぶにはふさがれていて進めないところがあります。また、一見いっけん通れなさそうとおなところでも通れるところがあるので、注意ちゅういして移動いどうしてください。プレイヤーは秋飛博士あきひはかせよりもらったナビゲーションシステム「SPIES7300改かい」の機能きのこうを利用りようすることができます。





Yボタンを押すことにより、レーダー機能が働き、衛星からの情報を確認できます。赤い点として表示されるポイントは、何らかのエネルギー反応があることを示します。それがモンスターであるか、アイテムであるかはレーダー上はわかりません。実際にその場に行き確認することが必要です。また、移動しているモンスターについては、レーダーが追従できません。移動しているモンスターは、いきなりおそってきます。



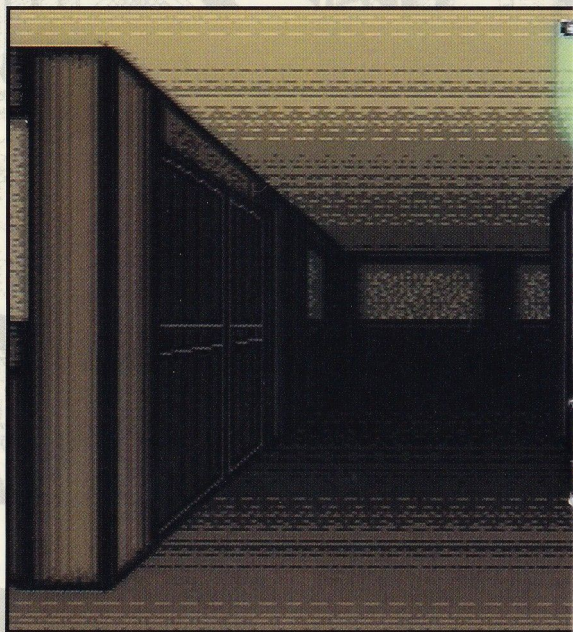
ポイントを表します。

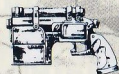
パーティを表します。



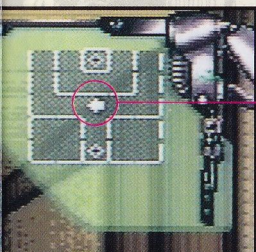
ダンジョン(3D)

たてももの なか ち か はい
建物の中や、地下に入ると、ダンジョン画面に切り替わります。
ダンジョン内ではビューアが表示され、パーティの近辺のマップ
が確認できます。ビューアにはフィールド上のレーダーと同じ機能
がつかねに表示されます。設定(コンフィグ)でAUTO
MAPPINGの設定をしておくと、Bボタンでビューアのパーティ
の向きを切り替えられます。

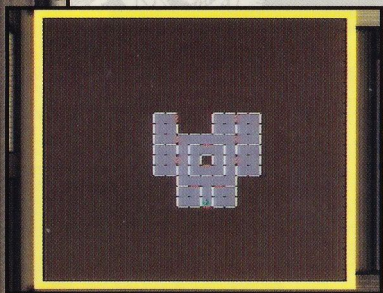




Yボタンをおすことにより、パーティの移動したポイントが自動的に記録される「オートマッピング」が表示されます。



パーティ^{あらわ}を表します。



モンスターと接触すると、戦闘画面に切り替わります。

「FIGHT」、「ESCAPE」のコマンドが選択できます。

- 「FIGHT」 モンスターとの戦闘に入ります。
- 「ESCAPE」 モンスターとの戦闘から逃げます。モンスターの能力が高いと逃げられません。また、待ちかまえていたモンスターからは逃げられません。

ビューアには各キャラクターの現在のHP（ヒットポイント）とPS（超能力ポイント、PSYの略）が表示されます。



現在のHP
現在のPS（PSY）
選択中のキャラクター

ダメージポイント

モンスターから攻撃を受けると、キャラクターグラフィックの横にダメージポイントが表示されます。ダメージポイントの色により、どのDEFを上げておけばよいか、また、どの攻撃が有効かがわかります。

しろ	ぶつり こうげき 物理攻撃（P）	き	エネルギー攻撃（E）	あか	せいしんこうげき 精神攻撃（M）
----	---------------------	---	------------	----	---------------------

戦闘コマンドの説明



じょうたい 状態

モンスターからの特殊攻撃で、キャラクターは以下の状態になることがあります。



じょうたい
状態

D	せんとう ふうじょうたい しょう かいわ さんか 戦闘不能状態。コマンドは使用できませんが、会話は参加できます。
B	どく う じょうたい じょじょ たいりやく へ 毒を受けた状態。徐々に体力が減っていく。
C	こん らんじょうたい こうどう 混乱状態。行動ができなくなる。
S	すい めんじょうたい じょうりやく 睡眠状態。コマンド入力できなくなる。
I	げんかく じょうたい こうげき 幻覚された状態。攻撃ができなくなる。
P	まひ じょうたい こうどう 麻痺した状態。行動ができなくなる。

戦闘コマンドの説明

FIGHTにはさらに「ATTACK」、「ESP」、「ITEM」、「DEFENSE」、「ESCAPE」の5種類があります。

ATTACK

モンスターに攻撃を加えます。モンスターが2体以上いる場合は照準をどちらかに合わせます。武器の特性によっては、モンスター全体やグループに対して攻撃ができます。



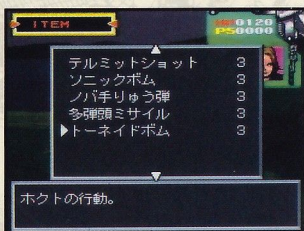
ESP

ヒロインが超能力を使います。使いたい超能力にカーソルを合わせた後、ブーストレベルを決定してください。超能力には敵に使用するものと、味方に使用するものがあります。ブーストレベルを決定した後、誰に対して使用するか決定してください。PSYが足りなければ超能力は使えません。



ITEM

アイテムを使用します。





DEFENSE

なにもせずに**ばうぎょ**防御します。通常よりは**つうじょう**ダメージが**すく**少なくなります。

ESCAPE

戦闘中にプレイヤー側が**せんとうちゅう**有利になると**がわ ゆうり**ESCAPEのコマンドが**つか**使えるときがあります。

りったい
**これが立体とりこみボス
とのバトルだ!!**



セイギの行動。



ブラストゴーレムはなぐりかかってきた。

キャラクター紹介

しょうかい

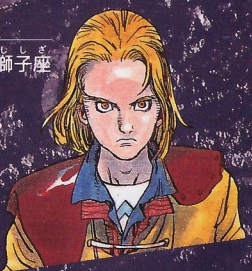
■主人公■

■プレイヤーが選択できる主人公キャラクターは5人います。



ほむら れいじ
炎 礼児

Profile: 血液型O / 獅子座
火を象徴
一途な熱血漢タイプ。



みづき ほくと
水城 北斗

Profile: 血液型A / 射手座
水を象徴
孤独を好むが、人からは好かれるタイプ。

こんごう だいご
金剛 大吾



Profile: 血液型O
牡羊座 / 土を象徴
豪胆無双の快男児。

しろがね せいぎ
白鉄 星義

Profile: 血液型AB
乙女座 / 金を象徴
メカにはめらぼう強い技術者タイプ。



さこんじゆ らい
左近樹 雷

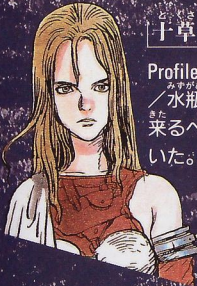
Profile: 血液型B / 魚座 / 木を象徴
神経質などころがあるが、
頭脳明晰なタイプ。





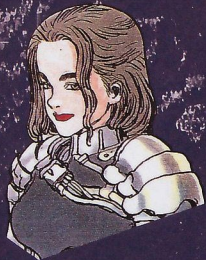
■ ヒロイン ■

■主人公キャラクターと旅を共にするヒロインも5人います。
選択した主人公により出会えるヒロインは変わります。



十草 祥子

Profile: 血液型A/B
/水瓶座/土を象徴
来るべき運命を待ち受けて
いた。使命感の強い少女。



五十嵐 いずみ

Profile: 血液型A
/双子座/木を象徴
神秘的な雰囲気を漂わ
せた霊感の強い少女。

永井 美沙

Profile: 血液型O
/蠍座/水を象徴
才気にあふれた
活動的な女性。



ひろせ やすみ
広瀬 安見

Profile: 血液型A
/蟹座
金を象徴
生命を尊ぶ、責任感ある女性。



おみなえ
小美苗 ちさと

Profile: 血液型B
/天秤座
/火を象徴
自然を愛し、生き物と心を通わせる
ことの出来る感受性の強い少女。



キャラクター紹介

■仲間モンスター■

ストーリーを進めていくと、途中で仲間になってくれるモンスターと出会うことがあります。モンスター達は、友好的な者もいれば、警戒して近づかない者もいます。うまく会話を進めれば、多くのモンスターが仲間になってくれるでしょう。パーティに加えられるモンスターは2体までですが、3体目からは結晶化することにより連れて行くことができます。結晶化したモンスターを呼び出すにはCHANGEコマンドを使用します(PII参照)。
また、大ボスなどの敵モンスターを倒したときには、敵より得たエネルギーで結晶化したモンスターも自動的にレベルアップします。

式神ゴウモリ

京都で出会えるモンスター。

ヒバゴン

昔からその存在が謎とされているモンスター。

龍神

あるアイテムがないと出会えない。



おも どうじょうじんびつ
■主な登場人物■



あきび どうすけ
秋飛 十助

物語の進行上重要なナビゲーターシステムを手渡してくれるマッドサイエンティスト。



たにもと まこ
谷本 まこ

主人公と同じ能力を持つ人物の情報を持っている。

いながき りゅうじ
稲垣 龍二

主人公と同じく武器を作り出す能力があるらしい。



しんどう りょうこ
進藤 良子

新宿でモンスター相手に戦う勇敢な一般市民。



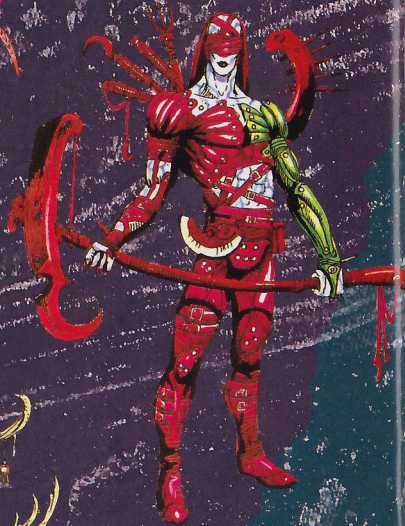
ひもと こうじ
飛本 浩司

進藤良子と同じくモンスターと戦う人物。

でき
敵モンスター



デイバン



フューリー

新宿
シンジユク



ゲイビー

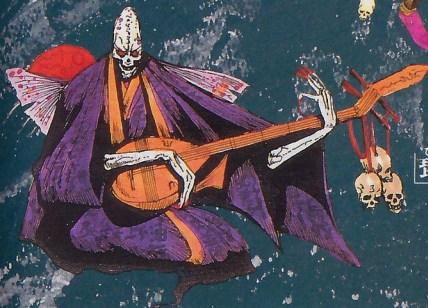


どくが
毒 蛾

京 都
キョウト

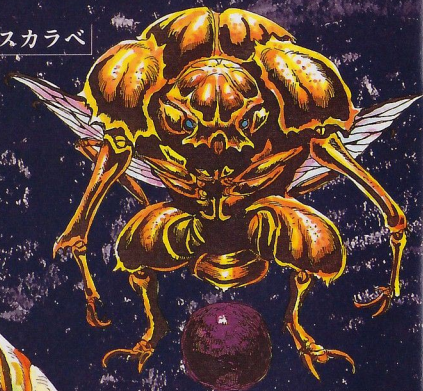


マスカレード



びおげんし
琵琶幻師

ドラスカラベ

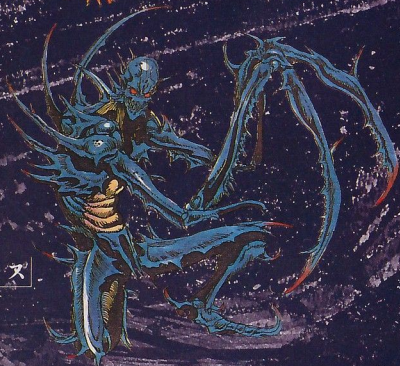


広島
ヒロシマ



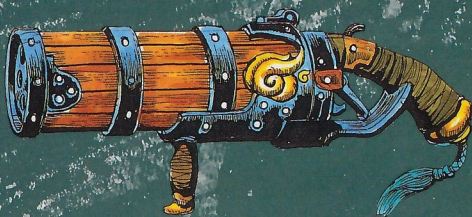
ラーバン

スランテイズ



とくしゅぶき 特殊武器

ゲームを進めていくと、特殊な武器を見つけることがあります。現在持っている武器と見比べた後、交換することができますが、特殊武器に交換してしまった場合、そのステージのボスモンスターを倒すまでは、他の武器に作り替えることはできなくなります。また、特殊武器から新たに他の武器に作り替えてしまった場合、その特殊武器は役目を終え消えてしまいます。



ふう じん
風 神

ふうじんじゅう
風神銃



らい じん
雷 神

らいじんけん
雷神剣

超能力名称	使用可能場面		効果発生対象
PK	通常×	戦闘○	敵1体
敵1体に対して、P(物理)による攻撃。			
バイオプラズマ	×	○	敵1体
敵1体に対して、E(エネルギー)による攻撃。			
マインドショート	×	○	敵1体
敵1体に対して、M(精神)による攻撃。			
PKバースト	×	○	敵GR(グループ)
敵1グループにPによる攻撃。			
プラズマショック	×	○	敵GR
敵1グループにEによる攻撃。			
ドラゴンライン	×	○	敵1体～全体
敵に対してEによる攻撃。			
プラズマノバ	×	○	敵全体
敵全体に、E、Mによる攻撃。			
デストランス	×	○	敵1体
敵1体を、完全に殺してしまう。レベルにより確率UP。			
PKストーム	×	○	敵全体
敵全体に対して、Pによる攻撃。			
パイロキネシス	×	○	敵1体
敵1体に対して、Eによる攻撃。			
ショックウェイブ	×	○	敵1体～GR～全体
敵に対して、Mによる攻撃。			
ガイアパワー	×	○	敵全体
敵全体に対して、Pによる攻撃。			
アースフレア	×	○	敵全体
敵全体に対して、Eによる攻撃。			
パワーブロック	×	○	味方1人
味方1人のPD(物理防御)を増加。			
エナジーブロック	×	○	味方1人
味方1人のED(エネルギー防御)を増加。			



こうげきほつじょ
攻撃補助

ちりょうよう
治療用

超能力名称	使用可能場面		効果発生対象
サイコブロック	通常×	戦闘○	味方1人
味方1人のMD(精神防御)を増加。			
アストラライト	×	○	味方1人
味方1人の攻撃回避率を上昇。			
アストラシェル	×	○	味方1人~全員
味方1人または全員のDEF(防御)を上昇。			
ドリームボディ	×	○	味方1人
味方1人に対して身代わりになる。			
サイコチャージ	×	○	主人公
武器のDC(攻撃力)を増加。			
パワーチェンジ	×	○	主人公
武器のAT(攻撃形態)を追加。1=P, 2=E, 3=M, 4=P+M, 5=E+M。			
イリュージョン	×	○	敵GR
敵1グループを特殊状態に。1=恐怖, 2=幻覚, 3=混乱, 4 5=麻痺。			
ヒプノティズム	×	○	モンスター1体~GR~全体
敵を眠らせる。			
イーブル・アイ	×	○	敵GR
敵1グループの防御力を低下。			
バイオエンハンス	×	○	味方1人
味方1人の攻撃力を増加。			
サイコリカバー	○	○	ヒロイン
ヒロインのみ回復。			
サイコヒーリング	○	○	味方1人
仲間の一人を回復。			
サイコパーフォーム	○	○	味方全員
パーティ全体の治療。			
リフレッシュ	○	○	味方1人~全員
状態回復。			
リジェネレイト	○	○	味方1人
単体キャラクターの完全回復。			

アイテム名称 <small>めいしやう</small>	消費ENG (エネルギー)量 <small>しょうひ りやう</small>	使用可能場面 <small>しょうかのうばめん</small> 通常 戦闘 <small>つうじやう せんとう せんとう せんとう</small>		効果発生対象 <small>こうか ほうせいたいしやう</small>
バイオドラッグ	010	○	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のHPを、25%分回復。 <small>みかたひとりのふんかいふく</small>				
FBドリンク	030	○	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のHPを、50%分回復。 <small>みかたひとりのふんかいふく</small>				
リジェネバンド	080	○	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のHPを、最大HPまで回復。 <small>みかたひとりのさいだいかいふく</small>				
Cレーション	045	○	×	味方全員 <small>みかたぜんいん</small>
味方全員のHPとPSYを、最大値の25%分回復。 <small>みかたぜんいんのさいだいちふんかいふく</small>				
Bレーション	090	○	×	味方全員 <small>みかたぜんいん</small>
味方全員のHPとPSYを、最大値の50%分回復。 <small>みかたぜんいんのさいだいちふんかいふく</small>				
Aレーション	180	○	×	味方全員 <small>みかたぜんいん</small>
味方全員のHPとPSYを、最大値まで回復。 <small>みかたぜんいんのさいだいかいふく</small>				
清涼剤 <small>せいりやうざい</small>	015	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人を、混乱の状態から回復。 <small>みかたひとりのこんらんじやうたいかいふく</small>				
カフェイン錠剤 <small>かふえいんじやうざい</small>	015	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人を、睡眠の状態から回復。 <small>みかたひとりのすいみんじやうたいかいふく</small>				
トランクライザー	015	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人を、幻覚の状態から回復。 <small>みかたひとりのげんかくじやうたいかいふく</small>				
神経回復剤 <small>しんけいかいふくざい</small>	015	○	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人を、麻痺の状態から回復。 <small>みかたひとりのまひじやうたいかいふく</small>				
ハーブガム	005	○	○	ヒロイン
ヒロインのPSYを、25%分回復。 <small>ヒロインのふんかいふく</small>				
コーヒー	015	○	○	ヒロイン
ヒロインのPSYを、50%分回復。 <small>ヒロインのふんかいふく</small>				



ぼうぎょけい
防御系

こうげきけい
攻撃系

アイテム名称 <small>めいしやう</small>	消費ENG <small>しょうひ</small> (エネルギー)量 <small>りやう</small>	使用可能場面 <small>しょうかのうばめん</small> 通常 <small>つうじやう</small> 戦闘 <small>せんとう</small>		効果発生対象 <small>こうか はつせいたいしやう</small>
ブラックキャンディ	040	○	○	ヒロイン
ヒロインのPSYを、75%分回復。 <small>ぶんかいふく</small>				
マジックドリンク	080	○	○	ヒロイン
ヒロインのPSYを、最大PSYまで回復。 <small>さいだい かいふく</small>				
パワージャマー	015	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のPD(物理防御)を+10増加。効果は戦闘終了まで。 <small>みかたひとり ぶつりぼうぎょ ぞうか こうか せんとうしゆうりやう</small>				
エナジージャマー	016	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のED(エネルギー防御)を+10増加。効果は戦闘終了まで。 <small>みかたひとり ぼうぎょ ぞうか こうか せんとうしゆうりやう</small>				
マインドジャマー	017	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のMD(精神防御)を+10増加。効果は戦闘終了まで。 <small>みかたひとり せいしんぼうぎょ ぞうか こうか せんとうしゆうりやう</small>				
ガードウォール	040	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
味方1人のPD, ED, MDを各+5増加。効果は戦闘終了まで。 <small>みかたひとり かく ぞうか こうか せんとうしゆうりやう</small>				
ESPジャマー	040	×	○	味方1人 <small>みかたひとり</small>
敵の特殊攻撃を受ける確率が1/2になる。 <small>てき とくしゆこうげき う かくりつ</small>				
スタングレネード	020	×	○	敵1体 <small>てき たい</small>
敵1体を75%の確率で麻痺にする。 <small>てき たい かくりつ まひ</small>				
スモークグレネード	040	×	○	敵GR(グループ) <small>てき</small>
敵1グループを、各75%の確率で恐怖にする。 <small>てき かく かくりつ きやうふ</small>				
イリュージョンボム	040	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループを、各75%の確率で幻覚にする。 <small>てき かく かくりつ げんかく</small>				
ガスグレネード	040	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループを睡眠にする。 <small>てき すいみん</small>				
手榴弾	010	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC(攻撃力)5の力で攻撃。 <small>てき こうげきりよく ちから こうげき</small>				

アイテム名称 <small>めいしやう</small>	消費ENG <small>しやうひ</small> (エネルギー)量 <small>りやう</small>	使用可能場面 <small>しやうかのうばめん</small> 通常 戦闘 <small>つうじやう せんとう</small>		効果発生対象 <small>こうか ほんせいたいしやう</small>
炸裂手榴弾 <small>さくれつ てりゆうだん</small>	015	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC7の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				
プラズマ手榴弾 <small>てりゆうだん</small>	025	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC10の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				
ノバ手榴弾 <small>てりゆうだん</small>	060	×	○	敵全体 <small>てきぜんたい</small>
敵全体をDC20の力で攻撃 <small>てきぜんたい ちから こうげき</small>				
エレクトリックボム	040	×	○	敵全体 <small>てきぜんたい</small>
敵全体をDC10の力で攻撃、30%の確率で麻痺。 <small>てきぜんたい ちから こうげき かくりつ まひ</small>				
ノイズメーカー	030	×	○	敵単体 <small>てきたんたい</small>
敵1体をDC10の力で攻撃、30%の確率で混乱。 <small>てき ちから こうげき かくりつ こんらん</small>				
フレームボム	040	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC15の力で攻撃。残照効果あり。 <small>てき ちから こうげき ざんしやうこうか</small>				
テルミットショット	040	×	○	敵単体 <small>てきたんたい</small>
敵1体をDC20の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				
アシッドショット	050	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC20の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				
バズーカ	065	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC20の力で攻撃、50%の確率で混乱。 <small>てき ちから こうげき かくりつ こんらん</small>				
ソニックボム	060	×	○	敵単体 <small>てきたんたい</small>
敵1体をDC20の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				
対戦車ミサイル <small>たいせんしや</small>	080	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC25の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				
フレシットブレード	090	×	○	敵GR <small>てき</small>
敵1グループをDC30の力で攻撃。 <small>てき ちから こうげき</small>				

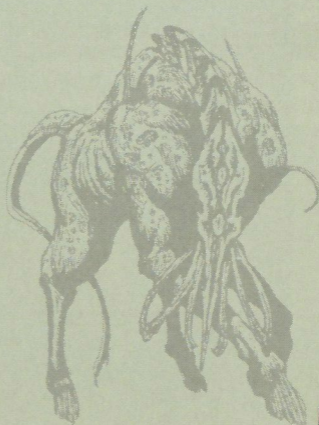


特殊アイテム

アイテム名称 <small>めいしやう</small>	消費ENG <small>しょうひ</small> (エネルギー)量 <small>りやう</small>	使用可能場面 <small>しょうかのうばめん</small> 通常 戦闘		効果発生対象 <small>こうか はつせいたいしやう</small>
多弾頭ミサイル <small>ただんとう</small>	110	×	○	敵全体 <small>てきぜんたい</small>
敵1グループをDC30の力で攻撃。 <small>てき 5から こうげき</small>				
トーンイドボム	150	×	○	敵全体 <small>てきぜんたい</small>
敵1グループをDC30の力で攻撃、50%の確率で混乱、麻痺。 <small>てき 5から こうげき かくりつ こんらん まひ</small>				

アイテム名称
めいしやう

暗号表 <small>あんごうひやう</small>	鬼の首 <small>おに くび</small>
プラスチック爆弾 <small>ぼくだん</small>	三つ葉葵の印ろう <small>みつあおい いん</small>
メモ用紙 <small>ようし</small>	遺跡の鍵 <small>いせき かぎ</small>
シャベル	北の方位石 <small>きた ほういせき</small>
鬼の手 <small>おに て</small>	西の方位石 <small>にし ほういせき</small>
鬼の足 <small>おに あし</small>	反共鳴クリスタル <small>はんきやうめい</small>
鬼の胴 <small>おに どう</small>	IDカード



アイテム名称

ピラミッド水晶球

広島で手に入れることとなる。

謎の金属球

京都で手に入れることとなる。四国のモンスター出現に関係しているらしい。

恐竜土偶

邪教竜を封印しているアイテム。

十和田晶洞石

十和田湖にて入手できるが、その存在理由は不明である。

水晶ドクロ

鎧武者のモンスターを倒すことにより手に入る。この事件の重要な鍵を握っている。

エネルギープラグ

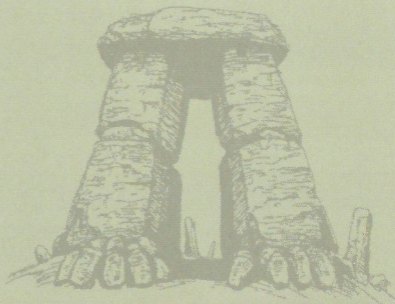
点火プラグの構造を持つこの物体は、現代より遙か以前に作られた物である。

黄金シャトル

未だに謎とされている物体である。その形状からスペースシャトルと思われるが、はたしてどこへ行くための物なのか。

死返玉(まかるがえしのため)

このオーパーツのみ使用可。戦闘中は味方1人、通常は全員を復活させられる。
ENGなしでは使用不可。



オーパーツとは… LEGEND OF MATEN

かくしゆ [オーパーツ各種]

じんこうきんぞくきゆう
■人工金属球



きようりゆう
■恐竜どぐう



すいしゆう
■水晶ドクロ



おうごん
■黄金シャトル



すいしゆう
■ピラミッド水晶

高度に発達した科学文明を誇る現代に、なお人知を越えた物体現象が数多く存在する。その中でも、特に、それが造られたと考えられる時代、文化、からはどうてい考えられない人工物がある。これらを総称して「out-of-place-artifacts=ooparts (オーパーツ)」という。『魔天伝説』には、これらが多数登場する。中でも有名な物としては、マヤ遺跡から発見された「水晶ドクロ」がある。非常に硬いクリスタルを、医学的にも正確な骸骨を造り上げた高度な技術、その目的など、いまだに謎は解明されていない。果たしてどんな意味がそこには隠されているのか……。

- ゲームスタート直後に出会う秋飛博士の研究所は序盤唯一のHP回復ポイントです。まずはここで回復をしながらすこしずつパラメータをアップして行ってください。また、この近辺にはHP回復アイテムが落ちていきますので、確実に手に入れましょう。研究所からはなれて行動するときには、回復アイテムだけが命綱です。
- レーダーに表示されるポイントにはアイテム、モンスターなどがありますが、ゲームの謎を解く重要なポイントもあります。すべてのポイントをクリアすることがゲームクリアの早道になります。
- 「魔天伝説」では独特のシステムを採用しています。キャラクターをどのようなタイプに成長させたいかをイメージしながら、こまめにパラメータアップをしましょう。
- ゲーム中に出会う仲間モンスターは、とても頼もしい味方になってくれます。しかし、出会いの時の選択をあやまると、間にできずにゲームを進めなければいけなくなります。重要な選択の前では、なるべくセーブをしておくようにしましょう。
- ゲーム中の登場人物、ヒロインは時として重要なメッセージを伝えてくれます。一度しか表示されないメッセージもあります。注意して見逃さないように。
- ENGはすべての行動にわたって必要になってきます。肝心なところで困らないよう、無駄遣いには注意しましょう。
- ヒロインを強くしていくことも有効なゲームの進め方です。あなたの意志で、ヒロインが主役の座を取ることもできるのです。
- パラメータアップや武器作成の時には、IMG(イメージーション)の数値には特に注意してください。ENGをいくら持っていたても基本的なIMG値が足りなければ、なにもできなくなってしまいます。



しょうじょう ねが
使用上のお願い

- 1) 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。
- 2) 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。
- 3) 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。
- 4) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

- パッケージ及び取り扱い説明書に使用している画面写真は、開発段階のものになっており商品と一部異なる場合がありますのでご了承ください。
- ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、一切、お答えできませんのでご了承ください。
- 商品には万全の注意をはらっておりますが、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がありますので、万一誤動作等を起こすような場合がございます。弊社まで、ご一報くださいますようお願いいたします。

株式会社 **タカラ**

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

MADE IN JAPAN

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

TEL (03) 3602-3030

大阪 〒567 大阪府茨木市青島2-2-20

TEL (0726) 38-7811

※電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

警告 (けいこく)

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 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。

注意 (ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 取り扱い説明書を必ず読んでから使用してください。
- 遊びすぎに注意して目を大切にしましょう。
- 健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用するとき、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面やケ）が生ずるため、接続しないでください。
- 記憶内容が変化・消失したことによる損害については、弊社は一切その責任を負いませんのでご了承ください。