

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスク システム

SQF-YSM

勇士の紋章

デーブダンジョン



Humming Bird Soft™

DOG



勇士の紋章

ディーブダンジョン



ス ト ー リ ー

これはドールの地に起き
た悲劇の物語だ。そして、
この物語の続きは、キミ自
身の手で作られるのだ!!



べつり 別離

遠い昔、その地ドールでは、人間と魔物の間で争いが続
いていた。この戦いに終止符を打ったのが伝説の勇者コナ
ンであった。彼は初代の国王となり、以来ドールは平和で
緑豊かな国として、子孫へと受け継がれていった。

しかし、その平和も永遠に続くものではなかった。地下
深くわずかに生き残っていた魔物たちは、ある日地上に飛
び出すと街を破壊し、エトナ姫の魂を抜き去ってしまった
のだ。この危機を救ったのがラルという1人の勇剣士であ
った。彼は地下迷宮に巣くう魔物と戦い、エトナ姫の魂を
取り返した。さらに魔物を操っていた魔王ルウを倒しドール



ルに平和を取りもどした。国王
は「姫と結婚しこの国を治めて
ほしい」とラルに頼んだ。しか
し彼は「国を治めるのはエトナ
姫の弟君の仕事です。私は旅に
出るつもりです。もし許される
なら姫といっしょに」と答えた。
数日後彼はエトナ姫と旅立った。

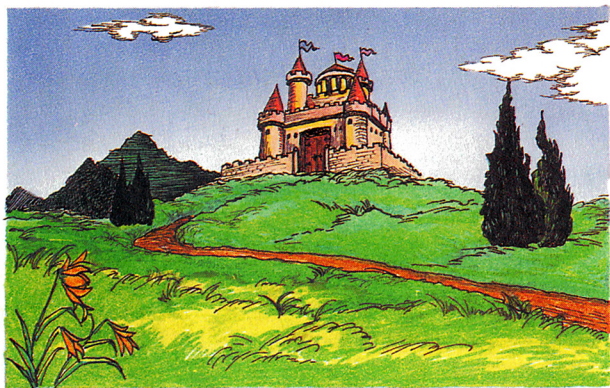
あんそく 安息

勇剣士ラルの働きによって、ふたび平和がよみがえったドールの街は活気に満ち、再興に向かって動き出した。人々の顔には笑みもどり、荒れ果てた大地には、緑が芽生え始めた。国王はエトナ姫の弟に王位を譲り、ドールの人々は新国王のもとで新たな街の再興に力を合わせた。



人々は魔物に破壊されてしまった城を新しく築きなおした。光輝く美しい城だった。それから、心のよりどころとなる神殿を構築した。ドールは徐々に再建されていった。

時は流れ、忌まわしい過去の記憶も平和のなかで薄れ始めていた。やがて、エトナ姫の父も亡くなり彼のひ孫が王位を継ぐころには、魔王ルウや勇剣士ラルの名も忘れられてしまっていた。そして慈愛に満ちた国王のもとで、人々は平和に浸り安息の日々を送っていた。



不安



ドールの地から争いが絶えて、どれだけの時が流れたらう。人は平和を歌い、それが当然であるかのごとく生活をしてきた。いつしか、神殿を造った意味を忘れ、その意味を子孫へ伝承するこ

ともなくなった。城には商人や市民、貿易商、吟遊詩人など多くの人が行き交い、ドールの街は城を中心におおいに繁栄していった。ところが、いつのころだろう。人々を不安にする噂が流布され始めたのだ。「商人がお城に入ったきり出てこない」「城内からときどき、おかしなうなり声や動物の吠える声が聞こえる」「最近、新しい国王の姿が見られなくなった」……。美しく輝いていた城は、いつしか輝きを失い、暗うつとした雲が垂れこめ邪悪な空気がみなぎるようになっていった。人々の不安は日毎に増幅してゆき、ドールの街はふたたび荒涼とした雰囲気陥っていた。しかし、こうした事態は永きにわたる平和に浸りきった人々にとっては、初めての不安と恐怖だったため、どう対処しているのかわかる者はいなかった。ドールの街にまんえんし始めた恐怖は、人々を狂気に駆り立てるに十分だった。一触即発の緊迫した空気は、城から出てきた魔物によって破られた。ドールはふたたび邪悪が支配する暗黒の地と化したのだった。



復活

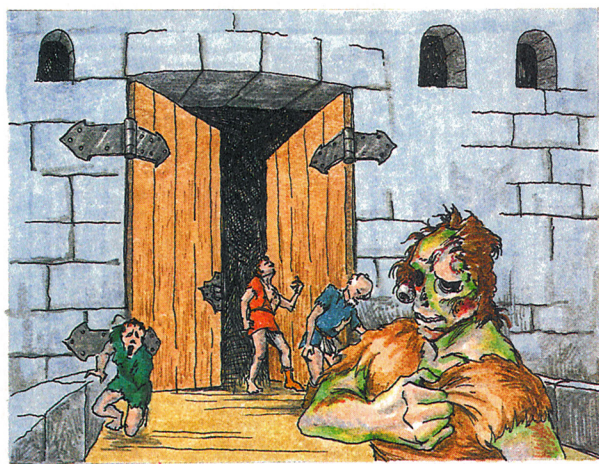
その日は来た。人々は不安と恐怖におののきながら城を囲むように集まっていた。城の門が開き、不気味な者たちが現れた。彼らの目からは光が消え、生気が抜かれた体は、生きる屍と化していた。



そう、彼らは魔物に操られ、魔物の手下となってしまうのだ。なかから1人が前に進み出ると、人々に向かってこう叫んだ。

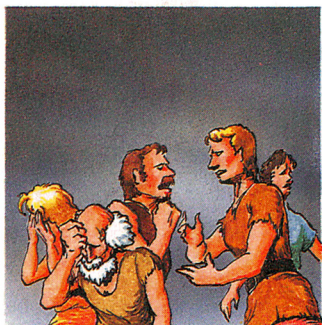
「この国は今日より、魔王ルウ様の支配下におかれる。きさまらがあがめ慕った国王はすでにこの世にはいない。ルウ様に逆らうものは国王と同じ運命をたどることになるぞ」

人々は彼の言葉を呆然と聞いていた。かつてラルに倒されたはずの魔王が今復活したのであった。

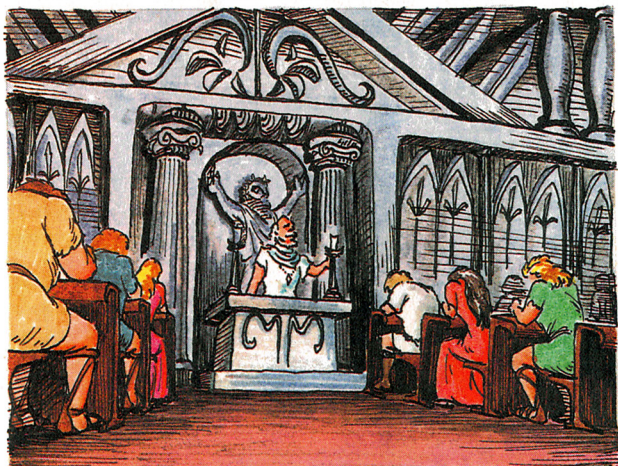


き がん 祈 願

恐怖におののく人々が
だれともなく集まってき
たのが神殿であった。人
人が忘れ去ってしまった
はずの神殿には、世を捨て
た老人が一人住みつき、
神殿を守っていた。



集まった人々を前に老人は、すでに街の誰もが忘れてしま
まっている勇剣士ラルの伝説を話して聞かせた。かつて魔
王ルウに敢然と立ち向かいプリンセスの魂を奪い返し、ド
ールに平和をもたらしたラルの伝説を。老人の話聞いた
人々の心に、かすかな希望が生まれた。昔、ラルが魔王ル
ウを倒してくれたように、また、だれか、ドールを救いに
きてくれるのではないだろうか。人々は神殿でただひたす
らに神に祈った。救世主の再来を願って…。

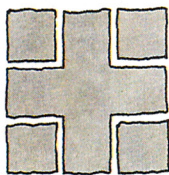
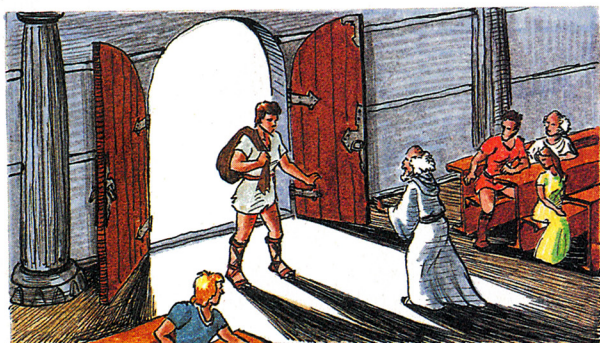


あら たか はじ
そして新たなる戦いが始まる…

ドールは日に日に荒廃していった。城に入り、魔王ルウに挑んだ何人かの若者は、1人も帰ってはこなかった。

ある日、1人の若者が姿を見せた。「私は旅の者ですが、何か目に見えぬ力に導かれてこの地に着きました。もし、私にお手伝いできることがありましたら何でも…」。

その声に顔を上げた老人は驚きの声を上げた。「あなたは、勇剣士ラル…。老人がまだ子供のころに見たラルの笑顔がそこにあった。



● 上から見た城の略図だ。4隅に4つの塔があるらしい

老人は若者に月・星・闇・日輪の4つの塔の位置を記した城の見取り図を託した。

勇剣士ラルの血を引く若者は、人々の期待を背に城へと向かった。

時の流れを超えて、魔王ルウとの新たなる戦いが今始まるのだ。

ゲームを始める用意をしよう

ディスクソフトは、ROMカセットと違って
差し込むだけではプレイできないんだ。

まず、起動方法を覚えよう。

機械を正しくセットしよう

最初に、ファミコン本体とディスクシステムを正しく接続しよう。
取扱説明書をよく読んで、まちがいのないようにセットしてほしい。

きちんと接続が完了したら、スイッチを入れてみよう。テレビには、ディスクシステムの画面が表示されるはずだ。そうしたら、ディスクカードのSIDE A

を上にして、ディ

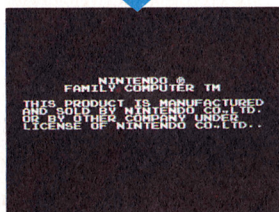
スクの挿入口に入れよう。入れる前にもう一度SIDE Aかどうか確かめてネ。正しくディスクカードがセットされると「NOW

LOADING」の文字が表示される。この文字が表示されているあいだは、絶対スイッチを切ったり、リセットボタンを押したりしないようにしよう。大切なゲームがダメになってしまうことがあるからね。



さあ、ゲームのスタートだ

ゲームのロードが完了すると、しばらくしてタイトル画面が表示される。そのままちょっと待っていると、タイトル画面に続いてゲームのストーリーが表示される。ロールプレイングゲームではストーリーがとても大切だから、よく読んでしっかり頭の中に入れたき込んでおこう。十分ストーリーを理解したら、スタートボタンを押そう。いよいよ、ゲームのスタートだ。



⓪ おっと、これは大失敗!! ディスクを裏返してもう一度

もう少しまういかなかったら

ゲームがうまくスタートしなかったときは、もう一度最初から起動しなおしてみよう。どこかで操作を間違っているかもしれない。何回か起動しなおしたけれど、スタートしない場合は、50ページのエラーメッセージ表を見て、状況に応じた処置をしようね。



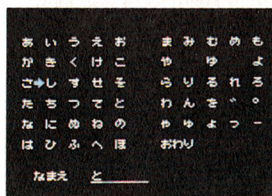
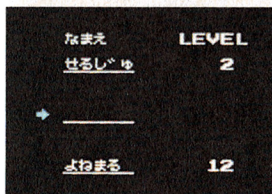
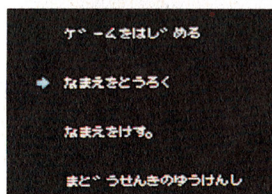
⓪ ちゃんと起動すれば、こんな画面が見られるはず



『^{ゆう し もん しょう}勇士の紋章』の ^{しゅ やく}主役はキミだ!!

まず、キミの分身である主人公に名前をつけよう。自分の名前でもいいし、強そうな名前にしてもいい。長い付き合いになるはずだから、キミのお気に入りの名前にしよう。

好きな名前をつけよう



タイトル画面が出たあとスタートボタンを押すと、左のいちばん上のセレクト画面になる。セレクトボタンで矢印を「なまえをとうろく」に合わせ、スタートボタンを押す。すると登録画面に切りかわるから、セレクトボタンであいているスペース(3人まで登録できるぞ)に矢印を合わせ、スタートボタンを押す。画面に五十音が表示されるので、十字ボタンとAボタンで5文字以内の名前を入力しよう。もしまちがえたら、Bボタンを押すとひとつ前にもどるから、もう一度入れなおそう。入力を終えたら、矢印を「おわり」に合わせてAボタンを押せばOK!

さあゲームスタートだ!!

→ ゲームをはしめる

なまえをどうろうく

なまえをけす。

まどろうせんきのゆうげんし

名前なまえの入力にゅうりょくが終わると、再びまたセレクト画面がめんが表示ひょうじされる。今度は「ゲームをはしめる」を選えらんでスタートボタンを押すと、いま入力したキミの勇士ゆうしの名前なまえとLEVELが表示ひょうじされる。次にセ

レクトボタンで矢印やじるしを自分の勇士ゆうしに合わせ、スタートボタンを押せば、ゲーム開始だ!

キャラクタを消したいときは?

セレクト画面がめんの「なまえをけす」を選えらび、スタートボタンを押おす。次に、消けしたい勇士ゆうしに矢印やじるしを合わせスタートボタンを押せば、その勇士ゆうしは消あえて、新しい勇士ゆうしを登録どうろくできるようになる。

ゲームをはしめる

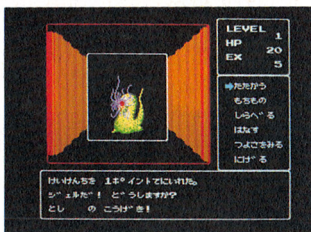
なまえをどうろうく

→ なまえをけす。

まどろうせんきのゆうげんし

おも こ せんとう 思わずのめり込む戦闘シーン

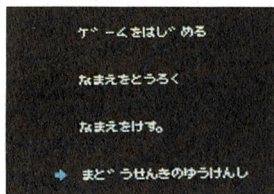
戦闘せんとうシーンでは、キミがつけた名前なまえで表示ひょうじが出る。「OO(キミのつけた名前なまえ)のこうげき!」とくれば、思わずⒶボタンを押おす指ゆびにも力ちからが入はいるね。これがRPGのいいところなんだ。



ディープダンジョンの キャラが復活する!!

ぜんさく まどうせん
前作「魔洞戦

紀ディープダンジョン」
の勇剣士が「勇士の紋章」
に復活するぞ！ ただし、
すでに3人分登録してある
ときは、できないんだ。

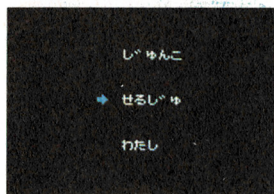
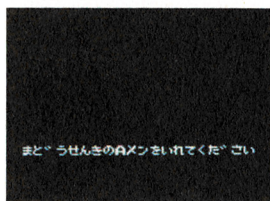


1 「まどうせんきの ゆうけんし」を選ぶ

まず、セレクト画面で「まどうせんきのゆうけんし」に矢印を合わせよう。そしてスタートボタンを押すんだ。

2 ディスクを入れかえる

「まどうせんきのAメンをいれてください」と表示が出たら、「勇士の紋章」のディスクを抜き、「魔洞戦紀」のディスクのSIDE Aをセット。

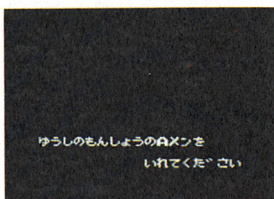


3 キャラクタを選ぶ

ディスクのロードが終わると、「魔洞戦紀」の登録画面が表示される。セレクトボタンでキャラクタを選び、スタートボタンを押そう。

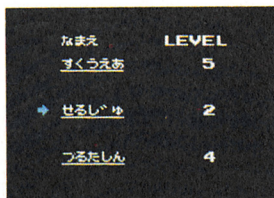
4 もう一度ディスクを入れかえる

右の表示が出たら、「魔洞戦紀」のディスクを抜いて、「勇士の紋章」のディスクのSIDE Aを入れよう。これで「魔洞戦紀」の勇剣士が、「勇士の紋章」で復活するのだ。



5 よしスタート!!

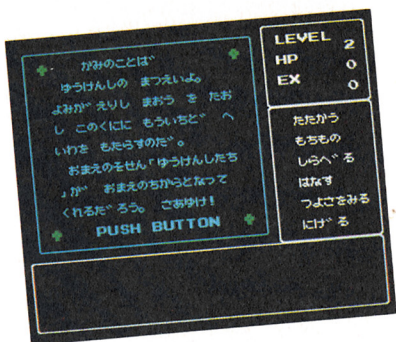
キャラクタを移し終わると、再び「勇士の紋章」のセレクト画面が表示される。「ゲームをはじめる」を選ぶと、登録画面に魔洞戦紀の勇剣士の名前が出現。準備完了だ。



はじ レベル2から始められるんだ

さて、勇剣士の復活が終わったところで、その効果を見てみよう。転送した勇剣士のLEVELが十分に高ければ、そのキャラクタは「勇士の紋章」にLEVEL2の勇士として生まれ変われるんだ。

キミの勇剣士が、まだ十分経験を積んでいないと、残念ながらLEVEL1からのスタートとなってしまふ。でも、魔洞戦紀を戦い抜いたキャラクタだから愛着もあるし、またいっしょに戦うのも楽しいよね!

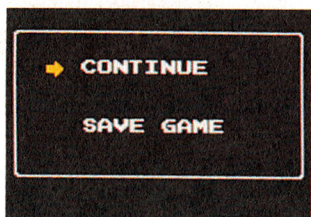


こまめなセーブが

勝利への近道

城の中に入ると一寸先は闇の世界。キャラクタを成長させても、突如強いモンスターに襲われてやられてしまうこともある。だからまめにセーブしよう。

生き残るためにはセーブあるのみ!!

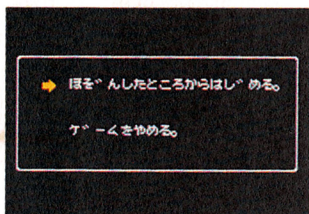


①怪物が次々に出てくると、セーブするタイミングも難しくなる。すばやくスタートボタンを押そう

②ディスクを抜くときは、作中のランプが消えていることを必ず確認してね。入れるときも、キチンとね

強い敵と出会って万一やられてしまっても、セーブがしてあればセーブした地点から再開できる。だから、ちよくちよくセーブすることが大切なんだ。セーブするには、まず画面にモンスターやアイテムが表示されていない状態でスタートボタンを押し、セーブ画面にかえる。SAVE GAMEを選んでスタートボタン。表示にしたがってSIDE A をセットすれば完了だ。CONTINUEを選べば、続けてプレイできるよ。

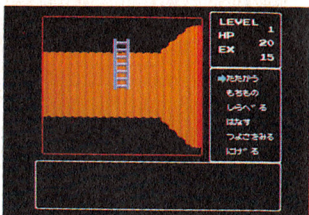
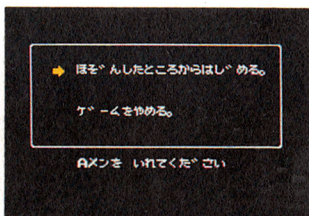
死んでもめげずにチャレンジ!!



①再チャレンジすべきか、ゲームをやめるべきか…。疲れていたら、あまり無理はしないでネ!

プレイを続けたい場合は、「ほそごんしたところからはしめる」を選んで、スタートボタンを押す。表示にしたがって、SIDE Aを入れよう。赤ランプがついてディスクドライブが作動するね。赤ランプが消えたら、表示にしたがってSIDE Bを上にしてディスクを入れなおそう。

ダンジョンを冒険中に死んでしまうと、左のような画面に切りかわる。「今日はもうやーめた」ってときは「ゲームをやめる」を選んでスタートボタン。ディスクを抜いて、電源を切ろう。



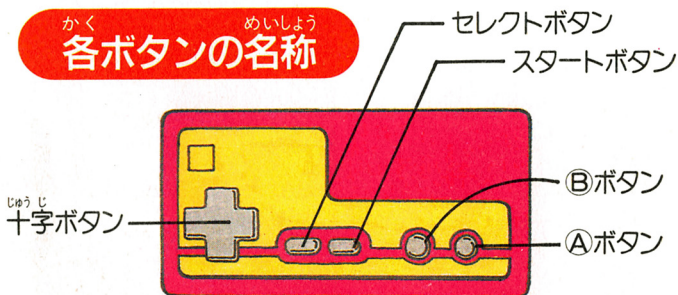
セーブできない場所もあるんだ

とっても便利なセーブだけど、どこでもできるわけじゃないんだ。まず、城の外にいるときはセーブできない。また、城の中でも、B3とB4では魔王の呪いのため、天馬の羽という特別のアイテムがないとセーブできないので注意!!

基本操作を マスターしよう

操作方法をマスターすることは、ゲームの基本だね。戦いの最中にモタモタしていたら命にかかわるぞ。城に向かう前に、しっかりマスターしよう！

各ボタンの名称



ドールの街で冒険の準備を！

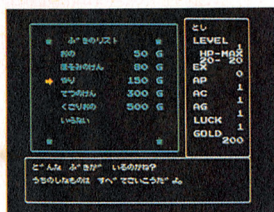


① あらかじめ強さが表示される。持ち物を見ることもできるぞ

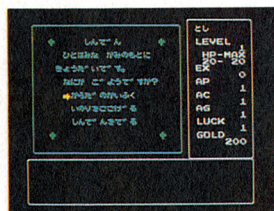
街での操作方は、とってもカンタン！ 十字ボタンの上下と、Aボタンしか使わないんだ。

画面に目的地のリストが表示されたら、十字ボタンで矢印を行きたい場所(あるいはもちものをみる)に合わせ、Aボタンを押せばいい。

かいもの れいはい 買った 買物と礼拝でガードを固くしよう



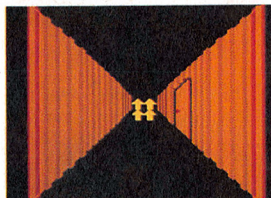
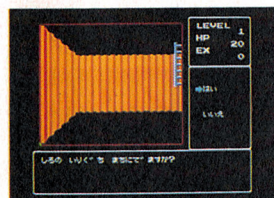
①必要な物だけ手に入れること



②困ったときの神だのみ、だね

交易所には、武器・防具・道具を売る店がある。十字ボタンで矢印を行きたい店に合わせ、Aボタンを押すと、品物のリストが表示される。ここで買いたい物に矢印を合わせ、Aボタンを押せば手に入るんだ。また、交易所ではキミの持ち物を買ってくれるから、必要に応じて利用しよう。神殿では体力の回復をしてくれる。少ない料金で、HPを回復してくれるから、くさのつゆより安あがりだ。また、祈りをささげると、はげましの言葉をかえしてくれる。

しろ なか 城の中は3Dだ



③進んだ方向、向いた方向に矢印が出る

城の中にはいると、3Dダンジョンが展開するぞ。移動方法は、十字ボタンの上で前進、左右でそれぞれの向きに方向転換、下で180°反転だ。扉の前でAボタンを押すと、扉を蹴破れる。また、Bボタンを押すと、コマンドが選べるようになるんだ。

コマンドは慎重に選ぼう

たたかう
もちもの
しらべる
はなす
つよさをみる
にげる

ダンジョンの中で何かに出会ったり、
⑧ボタンを押したりすると、コマンド選
択ができるようになる。十字ボタンの上
下でコマンドを選び、④ボタンを押すと
実行されるんだ。戦闘中に「はなす」「し
らべる」を選んでしまうと攻撃を1回ミ
スしたと同じことになるのでコマンドは
慎重に選ぼう。

たたかう・にげる・はなす

この3つは、何者かと出会ったときに用いる。怪物だとはつきりわかるなら、「たたかう」か「にげる」かを選ぼう。正体がつかめないヤツに出会ったら、話してみるのもいい方法だ。

しらべる

ダンジョンの中で、何か秘密が隠されていそうな場所を見つけたら、「しらべる」を選んでみよう。意外なものを発見できるかもしれないゾ!

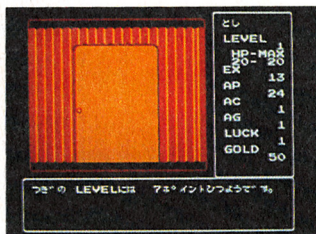
もちもの

手に入れた武器や防具を身につけるためには、「もちもの」コマンドを使わなくてはならないぞ。また、戦闘中にこのコマンドで“死の杖”や“ルーン文字”“霧の鈴”を選ぶと、敵にそれぞれの魔法をかけられるんだ。



つよさをみる

「つよさをみる」は勇士のステータス(勇士のもつそれぞれの能力)を表示するコマンドだ。各能力の意味を覚えることによって戦い方も有利になるはずだ。



LEVEL (レベル)

勇士のもつ能力を、総合的に表したものの。

EX (経験値)

モンスターとの戦闘経験を表し、増えるとLEVELが上がる。

HP-MAX (ヒットポイント)

勇士の現在の体力と、体力の上限が表示される。

GOLD (ゴールド)

勇士の持つ金貨の枚数。交易所でアイテムを買うときに、金貨が足りないと手に入らないのだ。

AP (アタックポイント)

勇士の攻撃力。強力な武器を装備すると、この数値も上がる。

AC (アーマークラス)

勇士の防御力。体の丈夫さ、盾ヨロイの能力を表している。

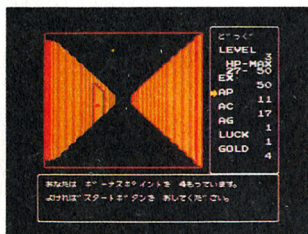
AG (アジリティー)

勇士のすばやさを意味し、上がると敵の攻撃を受けにくくなる。

LUCK (ラック)

勇士のツキを表す。ツキがあれば、モンスターからうまく逃げられるわけだ。

レベルアップするとボーナスポイントがつくゾ



レベルアップするとボーナスポイントがもらえる。十字ボタンで上げたい能力を選び、**A**ボタンで能力値が1増える。訂正は**B**ボタンだ。全ポイントを配分したら、スタートボタン。

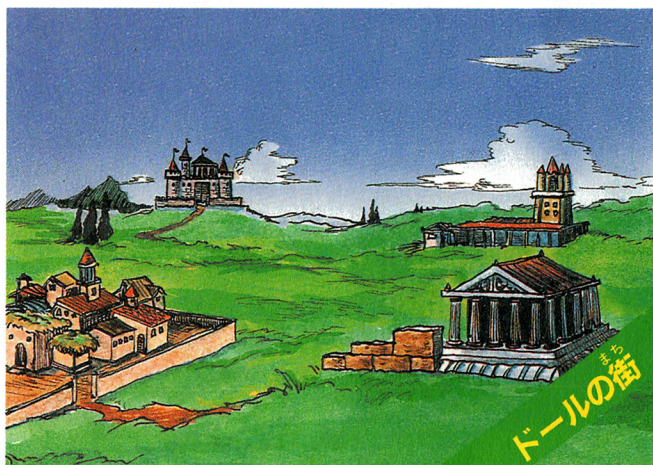
ゆう し きゅう そく ち
勇士の休息の地

まち
ドールの街

ドールの街には、戦う勇士を助けるいくつかの場所がある。この街は、冒険に旅立つ勇士の出発地であり、傷ついた勇士の休息の地でもあるんだ。キミも戦いに疲れたら、ドールの街に戻ってこよう。

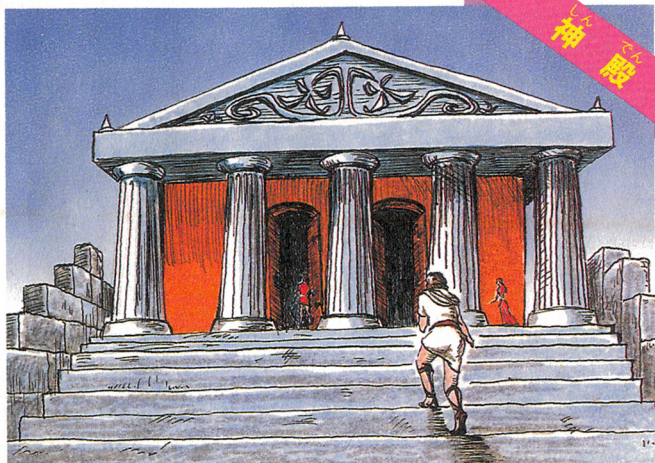
まち たたか じゅんび
ドールの街で戦いの準備だ

キミが初めてドールの街を利用するのは、戦いの準備のためだ。街の交易所では武器・防具・道具を売っているし、神殿ではキミのために祈ってくれるぞ！



ドールの街

きす しんでん い
傷ついたら神殿へ行こう



し烈な戦いに疲れた勇士にとって、神殿はやすらぎが得られるオアシスだ。傷ついた勇士には、傷をいやす呪文を唱えてくれ、さらにこれからの戦いの無事を祈ってくれる。レベルを上げた勇士には、神殿はさらなる協力をしてくれるだろう。

たいりよく かいふく
体力を回復する

モンスターとの戦いで減ったHPを、わずかのゴールドで、最大値にまで回復してくれるんだ。

しんでん ひとほね かつのあとに きすついでて かろが こよろで せつせ からん のかふく いりまのけが しんでんまで	せし LEVEL 1 HP-MP 20 ER 20 AP 16 AC 24 AG 1 LUCK 1 GOLD 50
---	---

おたの かなん のかふくには せつせつです。
おたの かなん
た のかふく せつせつ せつせつ せつせつ

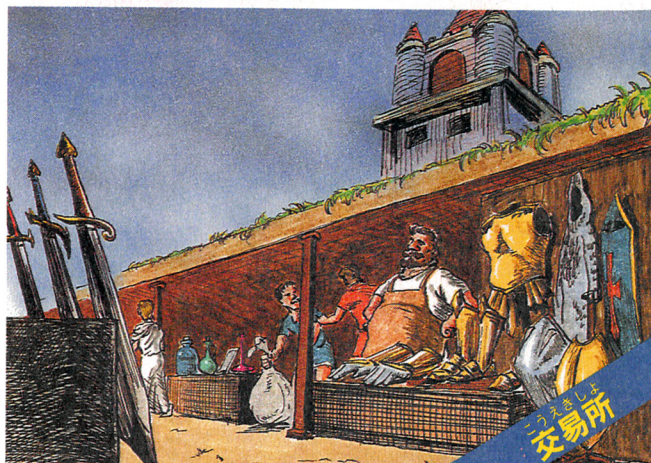
いの
祈りをささげる

悪魔に災いがふりかかるように祈ってくれる。熱心に祈れば意外な効果があるかもしれないゾ。

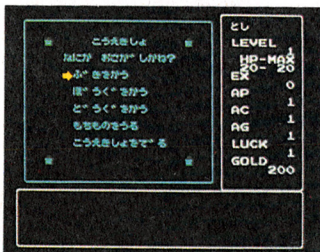
しんでん ひとほね かつのあとに きすついでて かろが こよろで せつせ からん のかふく いりまのけが しんでんまで	せし LEVEL 1 HP-MP 20 ER 0 AP 1 AC 1 AG 1 LUCK 1 GOLD 200
---	---

おたの かなん のかふくには せつせつです。
おたの かなん

きょうりよく ぶ き ぼうぐ て い
強力な武器、防具を手に入れろ!



交易所は武器、防具、道具の3つの店に分かれているんだ。それぞれの店には、いろいろなアイテムがそろっている。キミも魔王を倒すまでに、何度となく足を運ぶことになるはずだ。自分の所持しているゴールドの範囲内で有効に買い物をしよう。勇士は買い物上手でなければならないのだ。



ゴールドを
しっかり集めよう

戦いが進むにつれて、モンスターも強くなっていく。そのため最初に身につけた武器や防具では対応しきれなくなってくる。

より強力なアイテムを手に入れようとするには、ゴールドが必要だ。モンスターと戦い、経験値アップとともにゴールドも集めよう。そして交易所でアイテムを買うのだ。

ぶ き
 武器

武器にはいろいろ種類がある。交易所で売っている武器は、値段が高いものほど、キミの攻撃力を高めてくれる。ゴールドが増えてきたら、よりよいものに買い換えよう。モンスターと戦うことによって手に入る武器もあるが、それらの効果についてはキミ自身で確かめてほしい。



ぶ きのリスト	
おの	50 G
ほそみのけん	80 G
やり	150 G
てつのけん	300 G
くごりおの	500 G
いっすたい	

●オノ

50ゴールドと、もっとも安い値段で手に入る武器がこのオノだ。接近戦にはいいが、距離があると不利だ。

●細身の剣

80ゴールドで買える剣。オノに比べると距離のある敵にも有効だが、細身であるがゆえに、強いモンスターにはダメージが小さくなってしまふ。

●やり

振りまわしやすいように、長さが通常より短めになっている。接近戦にも距離をおいた戦いにも適している。150ゴールド。

●鉄の剣

丹念に鍛えられた鉄の剣は、強敵に対しても十分耐えうる力を秘めている。だが300ゴールドと高いのですぐには買えない。

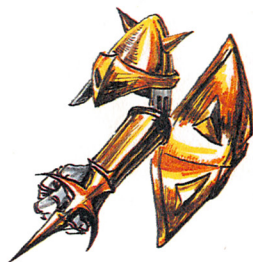
●鎖オノ

柄の先に鎖、その先にオノの刃がついている。うまく命中すれば、かなりのダメージを与えられる。500ゴールド。

ぼうぐ 防具

防具には盾とヨロイの2種類ある。

両方そろえられれば、ずいぶん心強いが、ゲームスタート時にそれは無理だろう。ゴールドをためて1つずつ買いそろえていこう。



●鉄の小手

ひじから先(手首、手の甲)をおおい、しっかりとガードしてくれる。防具のなかでいちばん安い60ゴールド。

●腕の盾

腕を防御する小さな盾ですばやい動きが可能だ。120ゴールド。

●肩の盾

肩の関節を守る鋼鉄の肩パットで防御力は高い。250ゴールド。

●鱗の盾

竜の鱗でできている盾はバツグンの防御力だ。500ゴールド。

●革のヨロイ

弱いモンスターの攻撃に有効。80ゴールド。

●くさりヨロイ

鋼鉄のくさりで編みあげられたヨロイ。防御力が高く、初期の防具には最適。150ゴールド。

●鱗ヨロイ

竜の鱗で作られ、強いモンスターの攻撃にも耐える。300ゴールド。

●胸ヨロイ

別名チェスト。胸部および腹部の前後を守る鉄製の防具だ。700ゴールド。

ぼうぐのリスト		
てつのこて	60 G	
うでのたて	120 G	
がたのたて	250 G	
うるこのたて	500 G	
かわのよろい	80 G	
くさりよろい	150 G	
うるこよろい	300 G	
むねよろい	700 G	

どうぐ
道具

ダンジョン内は常に危険に満ちている。武器や防具だけでは対処しきれないことも多いんだ。そんなときぜひ役立てて欲しいのが道具だ。攻撃用の魔法が使える道具は一度手に入れば何度でも使えるから便利だ。くさのつゆとしろきのこは使うたびに減ってしまうが、それぞれ9個まで持てるよ。

●くさのつゆ

まぼろしの薬草から作られたくさのつゆは、モンスターの攻撃で受けた傷をいやしてくれる。傷が深くなる前に使用しよう。20ゴールド。

●しろきのこ

毒消しの成分があり、ドールの街では古来より解毒剤として重宝されてきた。ダンジョン内には毒をもつモンスターがたくさんいるので、ぜひ用意しておきたい。50ゴールド。

どうぐのリスト	
しのかげ	800 G
ルーンもし	500 G
きりのすず	500 G
くごのつゆ	20 G
しろきのこ	50 G
いっさい	

●死の杖(消費HP3)

魔力を秘めた杖で、モンスターに対して使用すれば大きな攻撃力を発揮する。ただし、HPを消費するので、残りのHPをよく計算して使わないとみずからの死を呼ぶ。800ゴールド。

●ルーン文字(消費HP3)

魔法の力をもつ神聖文字で書かれた石板で、そこに記されている呪文を唱え、モンスターの魔法の呪文を封じ込めてしまうことができる。500ゴールド。

●霧の鈴(消費HP3)

モンスターの戦闘意欲を減衰させる魔力をもつのが、霧の鈴だ。この鈴の音色を耳にしたモンスターのほとんどが、戦いをやめ、眠りについてしまう。500ゴールド。

城の中には 重要アイテムがあるゾ

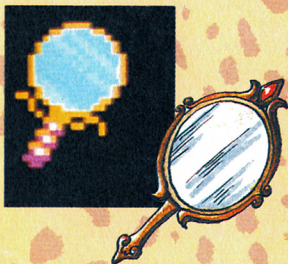


敵を倒してアイテムを手に入れる

城の中は、われわれのはかり知れぬ魔力が渦巻いている。この魔力に対抗できるアイテムの多くが城の中に隠されているんだ。また、先人が残した武器や防具をモンスターが持っていることもあり、モンスターを倒して、それらのアイテムを手に入れることができる。城の中にあるアイテムがなければ、倒せないモンスターもいるので、くまなく歩き回ることが大切だ！

てかがみ 手鏡

この手鏡を使うと、自分の周囲の迷路が映し出されるので、マップを作るのがとてもラクになる。1階で手に入るアイテムだ。



てんま はね
天馬の羽

B3、B4では天馬の白い羽を持っていないとセーブできない。



ゆうし もんしょう
勇士の紋章

このゲームのシンボルアイテム・勇士の紋章だ。非常に重要なアイテムだ。



とう さが
4つの塔をくまなく探せ!!

この城には4つの塔があるが、その名前は塔に隠された重要な宝物を意味しているという。これらの塔をくまなく探し、宝物を手にしなれば、魔王を倒すのは不可能であろう……。

つき とう
月の塔

ほし とう
星の塔



やみ とう
闇の塔

にりん とう
日輪の塔

MONSTER GUIDE

ま 魔 もの の 書

モンスターガイド

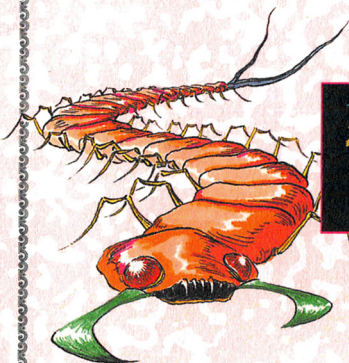
ジェル

○ナメクジが魔
王の魔力を受け
て巨大化したモ
ンスターだ。動きは鈍いが口
から粘液を飛ばし、相手の動
きを封じてしまう。



どく 毒むかで

○巨大化したむかでの
モンスターで、暗
くジメジメした場所
を好む。ときどき口
から吐きかける毒は
猛毒なので、注意し
なければならない。



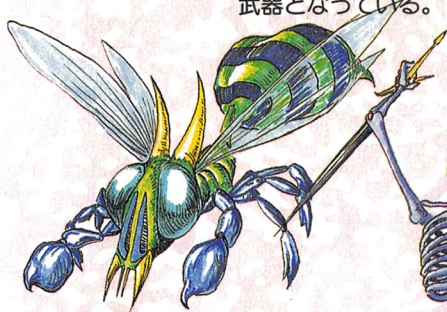
ひとくどら
人喰い虎

① 鋭い牙と爪で人間を襲っていた虎の化身といわれる。闇に光る眼と低いうなり声がしたら、それが人喰い虎である。



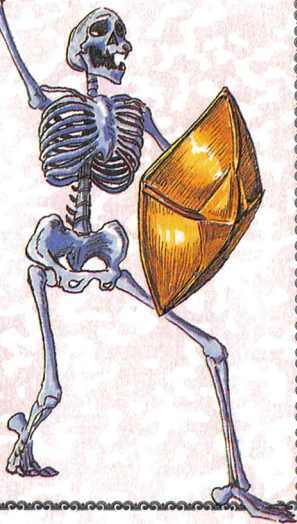
しにかみ
死神バチ

① ハチが巨大化してモンスターとなった。鋭い針と大きな羽が武器となっている。



がいこつ

① 城内で死んだ戦士の白骨死体が魔王の魔力でよみがえって悪のしもべとなってしまった。魔王に忠実に行動する。



MONSTER GUIDE

とう ぞく 盗 賊

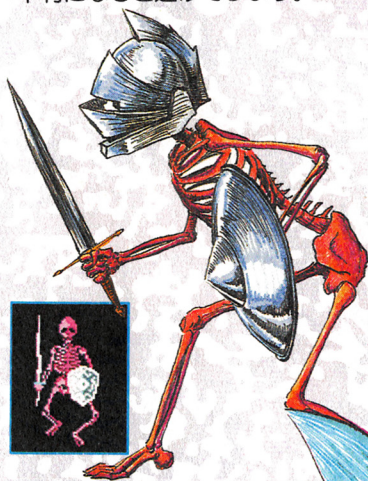


○歴戦の勇士のなれの果ての姿。弱そう
な者には襲いかかるが、形勢が不利になると逃げてしまう。



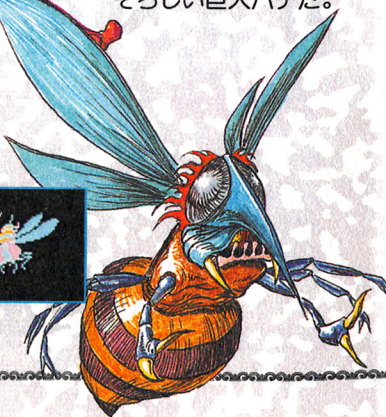
おおどく 大毒バチ

○鋭い針と口に猛毒を含んでおり、その毒は巨象さえも一吹きで倒すという。おそろしい巨大バチだ。



がいこつの騎士

○別名スーパースケルトンと呼ばれ、魔王の呪いを受けた剣と盾を持つ。ケタケタ笑ううす気味悪いヤツだ。



ルージェル

○ジェルと同種^{どうしゆ}のモンスターだが、好^{この}んで銅^{どう}を食^{しよく}するため体^{からだ}が青^{あお}く見^みえる。体力^{たいりよく}、攻撃力^{こうげきりき}はジェルを上^{うわ}回る。

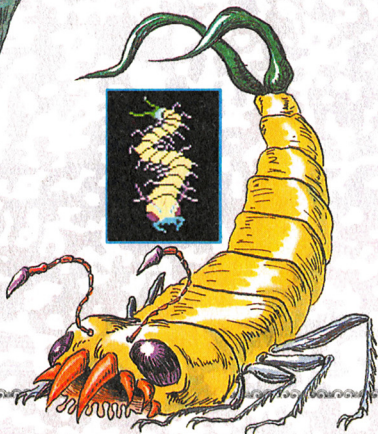


魔界の虎

○魔王^{まおう}が魔界^{まかい}より呼^よび寄^よせた虎^こで、牙^{きば}と爪^{つめ}による攻^{こう}撃^{げき}は恐^{おそ}るべ^きき破壊力^{はかいりき}がある。

ポイズナー

○毒^{どく}むか^でと同類^{どうるい}で、猛毒^{もうどく}をもち、その攻^{こう}撃^{げき}力^{りき}は毒^{どく}むか^でを上^{うわ}まわるとされている。



MONSTER GUIDE

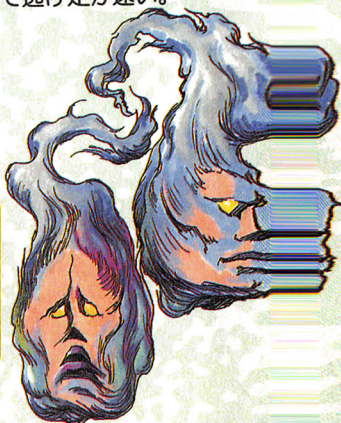
魔王の兵士

魔王に魂を売りわたした兵士で、透視力と発達した聴覚をもつ。近づく者には呪いの剣をふりかざしてくる。



シーフ

ずるがしこく、宝物やお金を盗むのが得意で逃げ足が速い。



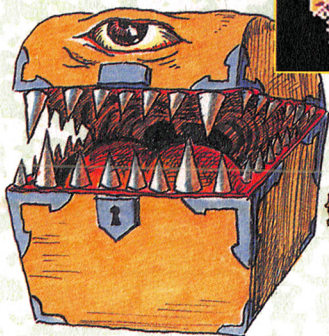
戦士の霊

ダンジョン内で死んだ戦士の霊を魔王が魔力で操っている。火をあびせると消えてしまう。



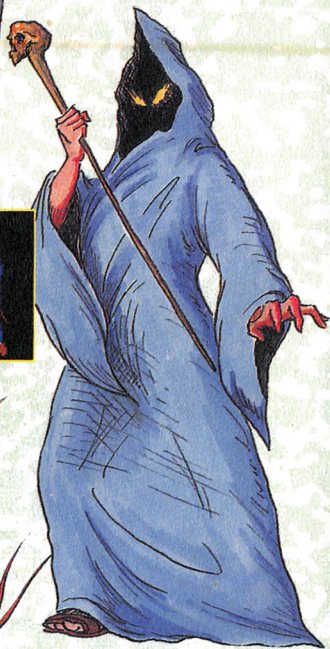
はこ ばけもの
箱の化物

はこ ばけもの
○宝箱に見えるが
じつ へんしん
実は変身モンスタ
ー、カメリアンが
ばけているのだ。



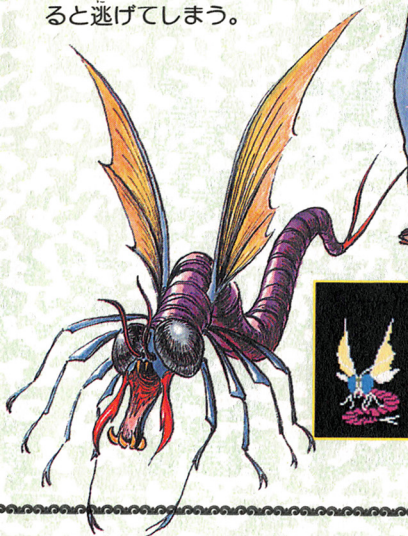
メイジ

し づえ も ま
○死の杖を持ち、魔
ほうこうげき
法攻撃をしてくるこ
ともある。劣勢にな
れつせい
ると逃げてしまう。



デスフライ

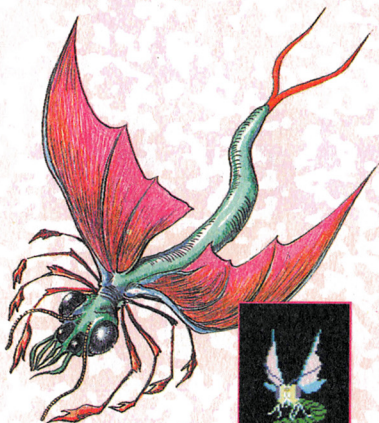
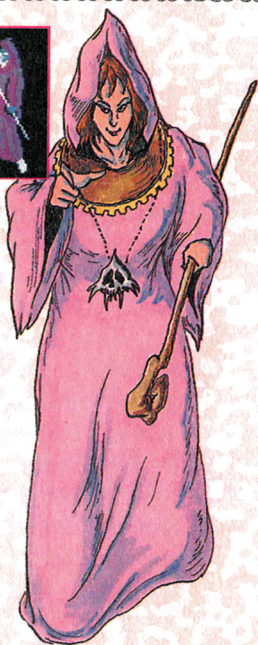
きょだい か
○巨大化したハエの
きょうりょく
モンスターで、強力
どく
な毒をもっているの
ちゅうい ひつよう
で注意が必要だ。



MONSTER GUIDE

デスメイジ

○メイジどうるいと同類の魔女で、死まじよの杖つえばかりでなく、体力回復たいりよくかいふくの魔法まほうも使い、死霊つかを操る魔しりょう力まももつといわれている。



ムーンフライ

○ハエのモンスターで、視力しりきはゼロだがムーンビームぼっしやを発射し、猛毒もうどくを吹きつけてくるので注意ちゆうい。



ゆめ 夢あらし

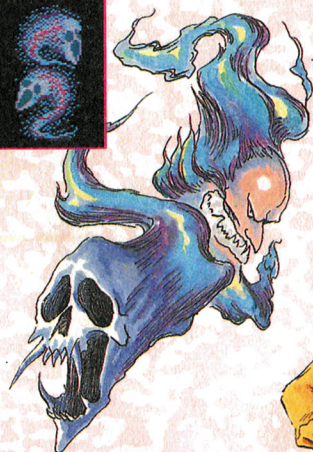
○シーフどうようようかいと同様妖界まから来た小人こびとモンスターだが、逃げずにに戦たたかいを挑いどむ。





あくま れい
悪魔の霊

○じゃあく邪悪な生物の怨念で、魔王の魔力によってコントロールされている。実体がないので攻撃が困難である。



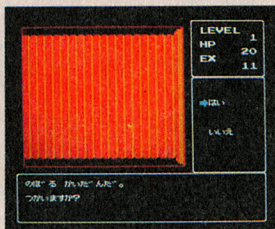
あくま ししや
悪魔の使者

○古代ギリシャの半獣半人で強力な魔力をもち、ダメージを受けてもすぐ回復してしまう強敵だ。



フロアごとにモンスターの強さはちがう

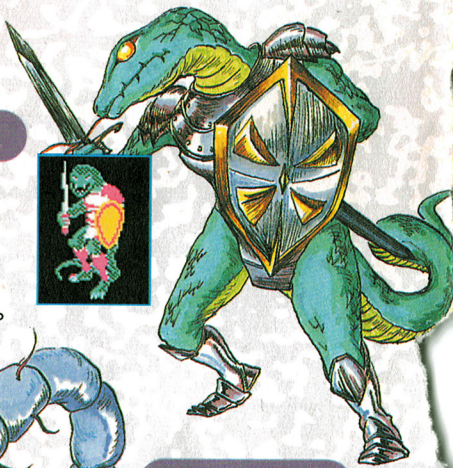
モンスターは1F~4F、B1~B4に進むにしたがって強くなっていく。自分の今いるフロアのモンスターと、対等以上に戦えるまでLEVELを上げてから先のフロアに進もう。



MONSTER GUIDE

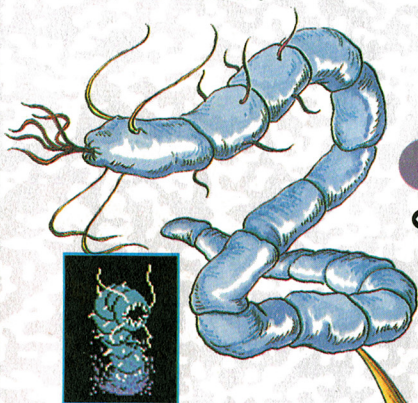
トカゲの剣士

●魔王の妖気を浴びて
手下となったトカゲの
化物。魔法を使って攻
撃してくることもある。



大みみず

●巨大化したみみずの
化物で、動きはに
ぶいが強力な毒に
は要注意だ。



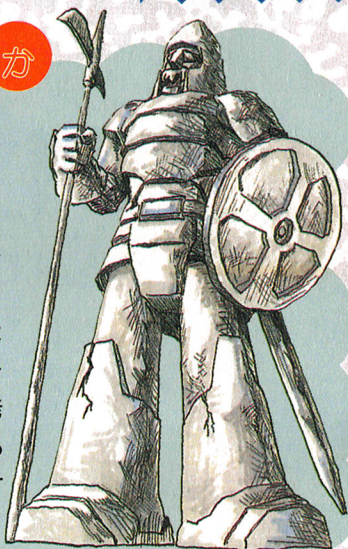
大コウモリ

●翼を広げると2mに
もなるという巨大吸血
コウモリだ。突然、空
中から襲いかかってく
る。



これは敵か

ダンジョンのところどころに、忘れられたかのように石像が置かれている。神殿の老人は、石像には力が秘められている、と語っている。しかしその力が、はたして、善きものか悪きものかの判別が難しい。老人は言う、「石像の力を知るには、目に映る色で判断するしかない」と。



闇の使い

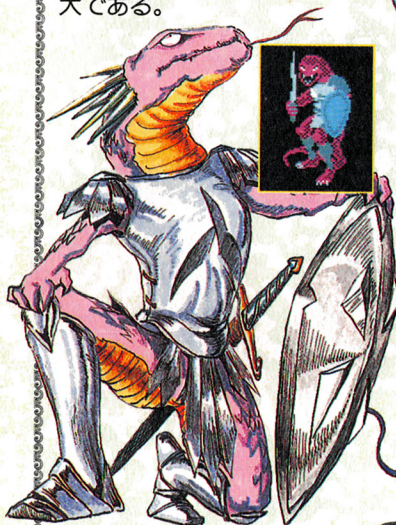
●死者の世界より送り込まれてきた霊体で、人間の生気を吸いとってしまう。実体は別世界にあるため、ダメージを与えることが難しいといわれている。



MONSTER GUIDE

まおう ししや 魔王の使者

あくま ししや おな
 悪魔の使者と同
 じ姿をしているが、
 より じゃあく ちから きょう
 より邪悪で力も強
 大である。



トカゲの王

トカゲ族の中にあつては
 名門の末裔で、トカゲ族の
 王として君臨している。



マンイーター

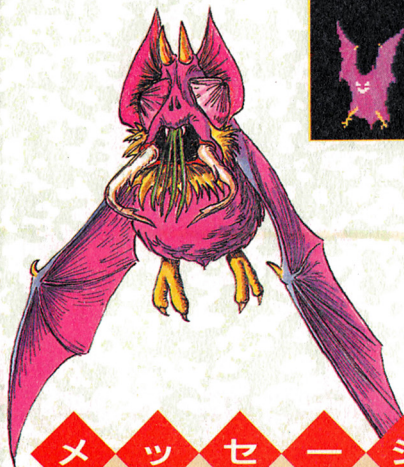
大みみず族に属し、その
 中では最強を誇っている。
 生きた人間が好物で猛毒を
 もっている。



どく
毒コウモリ



おお 大コウモリが進化
した種で、鋭い爪と
牙の攻撃に加えて、
毒による攻撃もして
くる。特に先制攻撃
には注意が必要だ。



メ ッ セ ー ジ を
く れ る 冒 険 者

魔王の部下は「城の者は
皆殺しにした」と言ってい
る。が、城内には、いまだ
生きのびて、勇士に重要な
メッセージを託そうとして
いる者もいるらしい。



ゆう し ものがたり 勇士アルハザードの物語

これは、ドールに^{へい わ}平和をもたらすため、キミよりずっと
い ぜん しろ なか はい ゆう し ものがたり
以前に城の中へ入っていった勇士アルハザードの物語であ
る。彼のダンジョン内での^{たいけん}体験は、キミのこれから^{ぼうけん}の冒険
におお やくだ
に大いに役立つことだろう。

きょう ふ み 恐怖に満ちたダンジョンへ

城内へ足を踏み入れたアルハザードはダンジョンを慎重に^{しんちゆう}
すす すす むす とお かべ む
進んでいった。耳を澄ますと遠くであるいは壁の向こうから
モンスターのうなり声^{ひび}が響いてきた。アルハザードは東へと
は すす とらゆうとびら ど け やぶ たたか
歩を進めた。途中扉を2度蹴破り、モンスターと戦いながら
ぜんしん ゆ ど くれ かべ のこ
前進したが、そこは行き止まりだった。しかし彼は、壁に残
された「北に19歩の地点を調べろ」という文字を発見した。

ヒント

きちゆう じゆうほう み 貴重な情報を見つけた

アルハザードが発見したメッセージは、ある重要なア
イテムの隠されている場所を示している。入口から東へ
いっちゆうせん すす ぼしよ
一直線に進んだ場所に、このメッセージは残されている。

ここから きたに 19ほのちてんを しらべろ。

アルハザードはメッセージに従って、北へと進路をとった。ちょうどダンジョンの中央にさしかかったあたりで、彼は第2のメッセージを発見した。それは「闇の塔にはすごい情報がたくさん隠されている」というものであった。メッセージを頭に刻み込んだアルハザードはさらに北東へ進み、最初のメッセージにあった



やみ とう
闇の塔には
じょうほう
すごい情報が!!

城の4つの塔のうち、南西の角にあるのが闇の塔だ。ここへはスタート地点のそばの階段から行けるぞ。いったいどんな情報なんだろう?

やみのとうにはすごいしじょうほうがあたくさんかくされている。

た地点にたどりついた。ふと足もとを見ると、1枚の床石の隅から、ほのかな光がもれている。その床石を持ち上げ調べてみると、なんとそこには1枚の美しい手鏡があった。



てかがみ はつけん
手鏡を発見したゾ!!



最初のメッセージに示された場所で「しらべる」コマンドを使うと、“手鏡”が見つかるのだ。さっそく「どうぐ」コマンドで使ってみよう!

てかがみ みを みつけた。ひろいますか?

フロアの外周をめぐる
長い通路を、アルハザードはまず東へ向かった。
しばらく進んでいくと、
通路は南に直角に折れた。
通路は真っすぐ単調に続き、少し狭くなってつきあたって。その一角には紙片が貼られてあった。
「この塔の入り口はもつと上にあり」。だいぶ古いものらしく、かろうじて判読できた。



1階からは

のぼり
上れない塔？

北西と南東、月の塔と日輪の塔の1階部分にあるメッセージは、1階からは上に行けないという意味らしいのだが…。

このどうのいりぐちも もつとうえにおり。

アルハザードは、この文をしっかりと頭に入れると、いま来た通路を戻り始めた。外周の北西にある角の壁にも、紙片と同じ内容のメッセージが彫られていた。やがて彼は、西の外壁にそって南へと進み出した。



2階に行く ほうほう 方法は？

このフロアには、2階に行く階段がいくつかある。しかし、重要な階段は隠されていて、あることをしないと上れない。

歩き出してしばらく行くと通路は行き止まりになってしまった。ちょうど南西の角だ。その壁にも文字が刻みつけられている。その文字を読んだアルハザードは、その意味の重大さに身が引き締まる思いがした。そこには上階への道を明かす重大な秘密が記されていたのである。

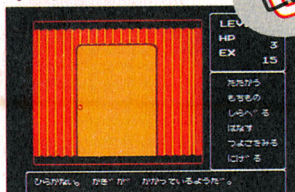
アルハザードはなおも進み続けた。1階の中央、やや北よりで、彼はカギのかかった扉を発見した。「この扉の向こうに上階への階段があるのか……?」。しかし、まだ彼にはこの扉を蹴破ることはできない。

アルハザードは、南西の角に記されたメッセージが示した場所へと歩を進めた。

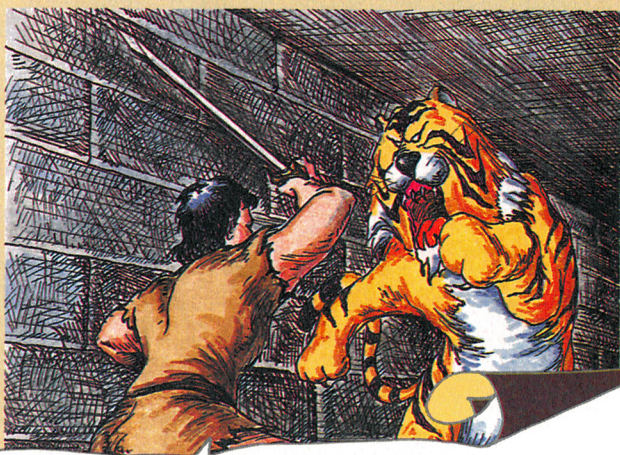
先を急ぐアルハザードの前方にキラキラと輝く双眼があった。それは低いうな

り声とともにアルハザードに襲いかかった。人喰い虎だ! いまだ経験の浅い彼にとって、人喰い虎は強敵であった。しかし、彼はひるむことなく剣を握りしめた……。

カギのかかった ドアだ!!



城の1階には、1つだけカギのかかったドアがある。この中には重要な何かがあるはずだ。どうすれば開くのか…。



賢い勇士は地図を書く

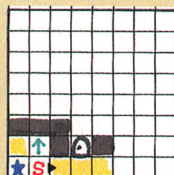
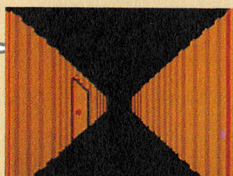
3D迷路を進むときは、地図を作りながら前進していこう。迷子になってから泣いても遅いぞ!!

キミもチャレンジしてみよう!

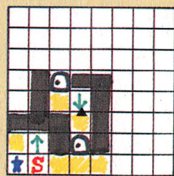
まず方眼紙を用意しよう!

正確に地図を書くためには方眼紙が必要だ。ダンジョンの1フロアは30×30ブロックだから5ミリ方眼くらいがいいね。1マスずつ確実に書き込もう

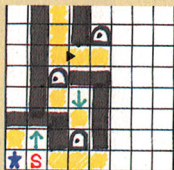
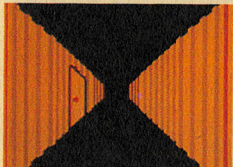
一歩進むごとに、1マスずつ書き込んでいく。面倒だけど、これがいちばん確実な方法なんだ。



●まずスタート地点(S)から周囲を見る。西に一歩行くと街への出口(★)だよ。



●左前方のドアを開けて中に入った。下への階段と左奥にドアがあった。



●奥のドアの向こうには北と東へ続く通路があった。右前方にはまたドアだ。

▶ = 画面写真の向いている方向

のこ かんせい
残りはキミが完成させてくれ!!

マークの見方

<p>■ ... かべ</p> <p>◐ ... ドア</p> <p>↑ ... 上がるかいだん</p> <p>↓ ... 下がるかいだん</p>	<p>S ... スタート</p> <p>★ ... 出口</p> <p>● ... 宝箱</p>
---	---



おやみに
ある
歩きまわつちゃ
ダメ!!

てかがみ
手鏡でラクラクマッピング

手鏡があれば、自分のまわりの正確な地図が映し出される。それを方眼紙に書き移せば、簡単に地図が作

成できるぞ。
手鏡は1階にあるから、早めに手に入れよう!

1マスずつ書くのが面倒だからって、動きまわってから、後でまとめて書く、という方法はやめよう。1マスの違いが、死を招くことになるんだ。

しるのいやく	ちから
きたに	0
ひがしに	1
ちしよ	1かい
ほうこう	きた

ぜっ たい まも 絶対守ってほしいこと

せつかく買ったディスクカードが壊れてしまったら大変！ だから以下の注意事項は絶対守ろうネ。

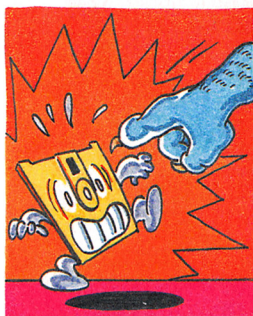
ディスクカードはデリケートだ

ディスクカードは、ROMカセットに比べると、とてもデリケートなんだ。だから、曲げたり、重い物をのせたり、落したりすると壊れることが多い。取り扱いには、細心の注意をはらってほしい。もちろん火や水にあてることは厳禁だ。取り扱うときはていねいに、この基本をしっかり守ろう。



じ き 磁気フィルムにはふれない!

ディスクカードを見ると長方形の穴がある。そこから見える茶色の磁気フィルムに、ゲームのプログラムやセーブしたデータが記録されているんだ。だから、この部分を指やペンなどでさわるとディスクが壊れて、ゲームができなくなってしまふ。絶対にさわってはいけないぞ。



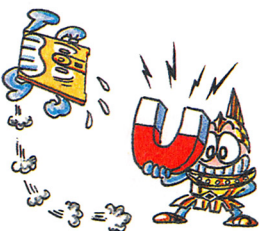
ほぞんばしょ き
保存場所に気をつける!



ディスクカードはホコリや湿気が大のながてなんだ。また暑い場所や寒いところもダメ。直射日光の当たるところや、ジメジメした場所も禁物だ。長くプレイするためには、保管場所にも気をつけようね。

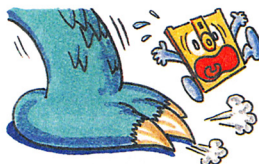
じしやく じき
磁石や磁気はニガテ!

ゲームのプログラムは磁気フィルムに書き込まれている。だから、磁石をそばに置いたり、テレビなどの磁気をもつ物の上に置いたりするとプログラムがダメになっちゃうぞ。



もちろん ぶ 踏むなんて×!!

ディスクカードを踏んだりすれば割れちゃうよね。だからゲームが終わったら床に置きっぱなしにしないで、キチンとしまっておこうネ。



ちゆう ちゆう い
プレイ中の注意

い じゆう げん きん
以上厳禁

ディスクドライブの赤ランプがついてるときは、絶対にEJECTボタンや、本体のRESETボタン、電源スイッチに触っちゃダメだよ。ディスクシステムの説明書もよく読もうネ!



ディスクシステムが

せいじょう さ どう

正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ

内容と対処方法

DISK セット
エラー
ERR. 01

ディスクカードがちゃんとセットされていない。
カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。

バッテリー
BATTERY
エラー
ERR. 02

ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。
乾電池を新しいものと交換しよう。

エラー
ERR. 03

ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。

エラー
ERR. 04

違うメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめてみよう。

エラー
ERR. 05

違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。

エラー
ERR. 06

違うバージョンのディスクカードがセットされている。カードを確かめよう。

エービー サイド
A, B SIDE
エラー
ERR. 07

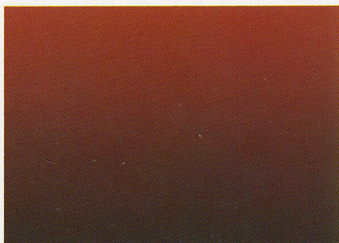
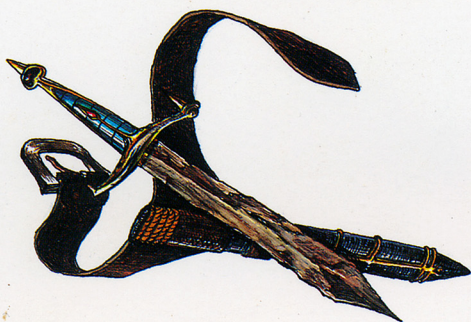
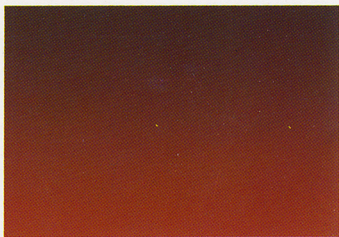
ディスクカードの表裏が逆にセットされている。
ディスクを出して、正しい向きで入れなおそう。

エラー
ERR. 08

違う順番のディスクカードがセットされている。
カードをセットする順番を確かめよう。

エラー
ERR. 20~

ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。



T4961012873111