

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

SQF-MTM

磁界少年

メット・マグ



soft office
THINKING RABBIT

DOG

このたびはDOG・ファミ
リーコンピュータディスク
システム用ソフト「磁界少
年メット・マグ」をお買い上
げいただき、誠にありがと
うございます。このソフト
をお楽しみいただく前に、
本マニュアルを御一読願え
れば、ソフトの面白みも倍
増することと、確信いたし
ております。

も く じ

ゲームストーリー	4p
ディスク起動&コントローラ	6p
スタートさせる前に	8p
キャラクタ&アイテム解説	11p
ボーナスステージ	20p
テクニック集(基本・ワナ・応用・高等)	21p
絶対守ってほしいこと	32p
ゲーム進行のポイント	34p
基本ステージ攻略(フクロとじ)	35p

じ かい しょう ねん
磁界少年

メット・マグ

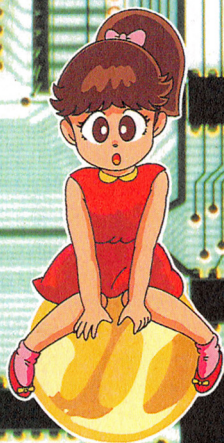
ファミコンで遊んでいて、^{あそ}電磁界に迷い
こんだ^{くん}マグ君。そのあとを追って、また
また^{でんじかい}電磁界に迷いこんだ^{まよ}メグちゃん。さ
あ、2人はこの迷路を^り抜けられるか…？^{めいろ}

ストーリー

STORY

ストーリー

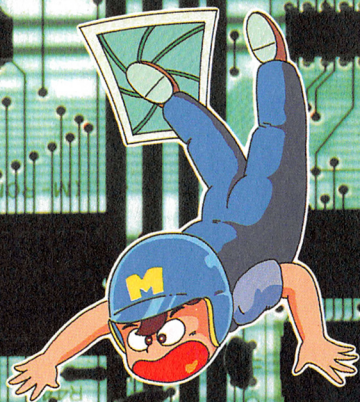
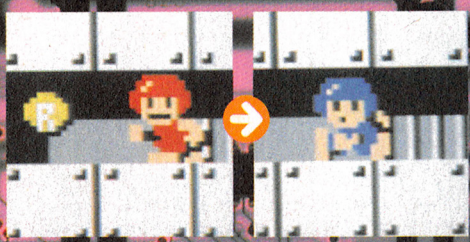
マグ君とメグちゃん、全部で100ステージも
ある電磁界ワールドを、頭脳と運動神経
を駆使して切りぬけよう！



電磁界に迷いこんだ少年、少女！

ファミコン大好き少年のマグ君は、学校から帰るとすぐ、ファミコンのスイッチを入れ、モニターの前に座った。するとどうだろう！ マグ君の体は磁気化され、ファミコン内部の電磁界に取りこまれてしまったのだ。電磁界には多くの磁力が存在し、つりあっていたが、マグ君が迷いこんだためにバランスがくずれてしまったらしい。自然の法則によって、電磁界には元に戻ろうと

取ったマグチップの極性により、マグ君、メグちゃんの極性も変わってしまう。電磁界の磁力のワナをかいくり、無事、脱出することができるだろうか？



する力が働き、マグ君の行手を阻もうとする。そんなマグ君を助けようと、自ら電磁界に入りこんできたのが、マグ君のガールフレンドのメグちゃん。

2人は、電磁界の各ステージにあるマグチップをすべて集めなければならない。そうしないと、各ステージの出口が開かない。それなのに、N極、S極、R(反転)の3種類のマグチップを取ることにマグ、メグ自身の極性が変化するので大弱り。頭を使って危機をぬけたそう！

セット アップ

SET UP

ゲームを始める用意をしよう

電磁界ワールドが入っているディスクカード。
注意して、正しくセットしないと、
キミも迷いこんじゃうゾ!

ディスクシステムの起動のし方

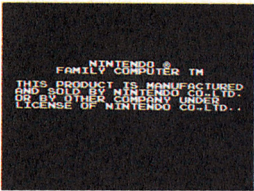
ファミコン本体とRAMアダプタ、
ディスクシステムを正しく接続する。



この画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめよう



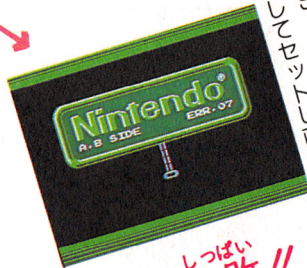
ディスクをセットすると、表示がちよつと変わって...



この文字画面が出てくればOKだ。さあ、はじまるぞ!

本体のPOWER

ON! おなじみマリオとルイージの追っかけこの画面になるね。よし、ディスクカードをセットだ。SIDE A を上にするのを忘れちゃいけない! OK?



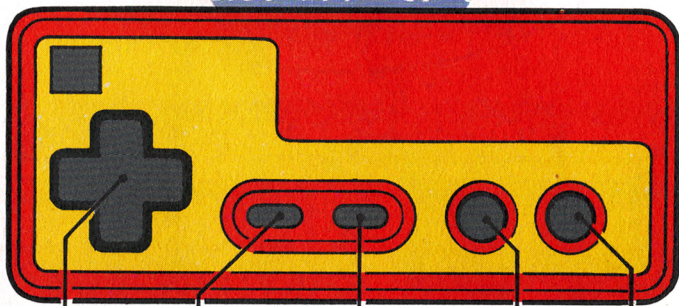
表裏をまちがえた。SIDE A を上にセットし直そう

これは失敗!!

オーケー
OKだ!

コントローラの使い方

キミの頭脳と反射神経に、マグ君とメグちゃんの命がかかっている！コントローラの使い方をよ〜く覚えて、早く2人を家に戻してあげよう。



十字ボタン

スタートボタン

Aボタン

セレクトボタン

Bボタン

Aボタン

ジャンプボタン。押しっぱなしにすると、マグ君やメグちゃんは連続ジャンプする。名前を登録するときの文字の打ちこみも、このボタンで。

Bボタン

名前を登録するとき、まちがえて文字を打ちこんでしまった場合に使用する。一度押しすと、1文字削除される。

スタートボタン

ゲームスタートと、ゲーム中にポーズをかけるときに使用。

セレクトボタン

十字ボタンの下とこのボタンを押すと、やりなおせる。もちろん1人減る！

十字ボタン

マグ君、メグちゃんを左右に動かす。また、名前の登録など、画面上のカーソルを動かすときに使用。ゲーム中にポーズをかけているとき使うと、画面を左右にスクロールさせて、全体を見渡すこともできる。

プロローグ

PROLOG

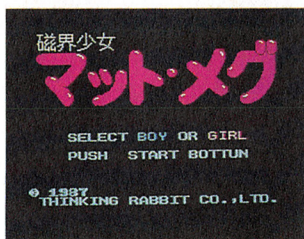
ゲームをスタートさせる前に

さあ、ディスクを起動させたら、ソフトを
セットしよう。これから電磁界
ステージが始まる。

マグ君、メグちゃん、どちらを選ぶ？



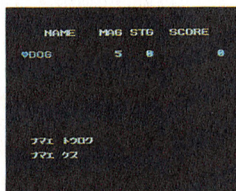
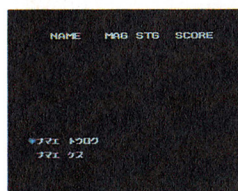
○ マグ君が主人公



○ メグちゃんが主人公

タイトル画面でセレクトボタンを押すと「マット・メグ」と「メット・マグ」の好きな方を選ぶんだ。スタートボタンを押して「SET SIDE B」と表示されたら、ディスクを裏がえそう。

名前を登録しよう



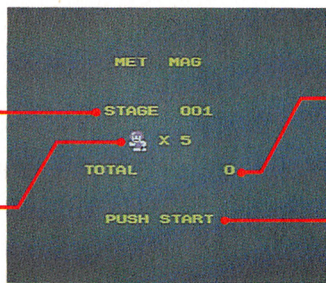
セレクト画面になったら、十字ボタンで「ナマエトウロク」を選ぼう。スタートボタンで、名前登録画面だ。十字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定。Bボタンで1文字分キャンセル。名前は8文字まで。終わったら、ENDを選ぼう。セレクト画面で名前を選んでAボタンを押せばスタート画面になるぞ。

がめん ただよ 画面のデータを正しく読もう

●**スタート画面**……………前にセーブしておいたデータが表示される。十字ボタンで面セレクトもできるぞ。スタートボタンを押してディスクを裏返せば、ゲーム開始だ。

これから挑戦する
ステージの面数を
表示。最終ステージ
は100面だ!

現在残っているマ
グ君、メグちゃん
のチャレンジでき
る人数を表示。

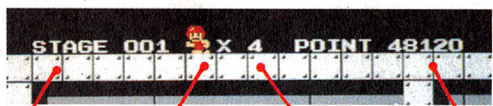


現在までの得点の
トータルを表示。
キミは何百万点得
点できるかな?

さあ、スタート!
スタートボタンで
各ステージが始ま
るゾ!

●**プレイデータ**……………ゲーム中に、その時点でのデータを表示している。よ〜く見て、早くクリアするべきか、ボーナスアイテムを取るべきか…などなどの作戦を練ろう!

現在チャレ
ンジシ
ているス
テージ
の面
数を
表示



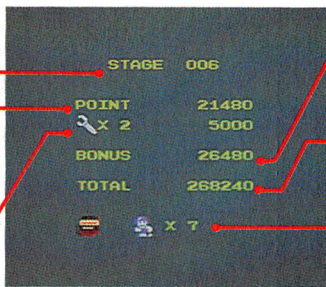
5万点からカウ
ン
ト
ダウンする
タイ
ム
ポ
イン
ト

マグ君やメグちゃん
の極性に
応じて、
赤や青に
変わる

マグ君やメグちゃん
の残りの
チャレ
ンジ回
数を表
示

●**ステージクリア画面**……………各ステージをクリアすると、この画面になる。ゲーム中に手に入れたアイテムや、タイムポイントを表示して、合計点を計算してくれるんだ。

クリアしたス
テージ面
数を表
示



ポイントとアイ
テムの
合計
点
数

クリアした時
点での
残りの
ポ
イン
ト

それまでの
得点と
今回の
得点の
合計

取った
アイ
テム
の
数と
得
点
が
表
示
さ
れ
る

1UP
アイ
テム
の
表
示
と、
残
り
の
チ
ャ
レ
ン
ジ
回
数

こんな時はゲームオーバー

このゲームでは、敵キャラにやられたためにゲームオーバーになることはない。あくまで自分の判断でゲームをキャンセルするしかないのだ。

ワナにはまったらやりなおし!

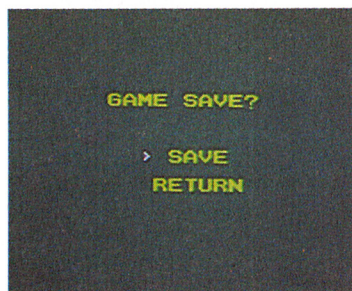
失敗してしまったときや、ワナにはまって身動きできなくなったときは、十字ボタンの下とセレクトボタンを同時に押そう。失敗したステージのスタート画面に戻るぞ。

もちろん、残り人数は1人減ってしまうけどね。最後の1人だったら、ゲームオーバー。この画面のときに、十字ボタンでENDを選んで、スタートボタンを押すと、セーブ画面になるぞ。



マメにセーブしてあげれば便利!

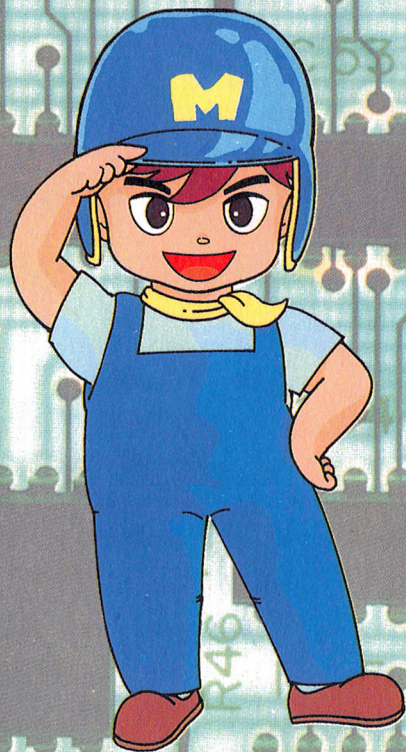
1つのステージをクリアすると、ゲームクリア画面に続いて次のステージのスタート画面になる。このとき、十字ボタンでENDを選べば、セーブ画面になるんだ。十字ボタンでSAVEを選んでスタート



ボタンを押すと、「SET SIDE A」と表示されるから、SIDE Aを上にしてディスクを入れ直そう。「セーブが終わると、再びタイトル画面になるよ。赤ランプが点灯している間は、絶対にEJECTボタンやRESETボタンにさわらないでね。

キャラクタ&アイテム

マグ君とメグちゃんの進む電磁界にいるキャラクタは、変なやつばかり。敵なのか味方なのかもよくわからない。それに、登場するキャラやアイテムは基本的には同じつくりなのだが、ちょっとずつ違っている。よ〜く見比べてみてね。

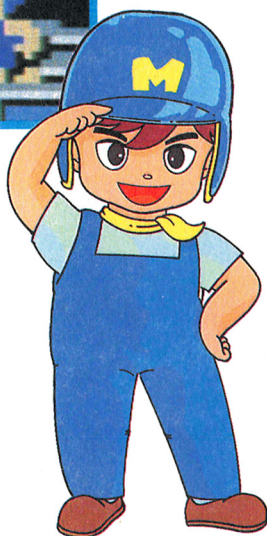
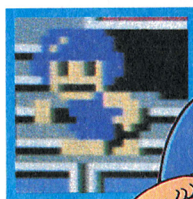


キャラクタ

CHARACTER

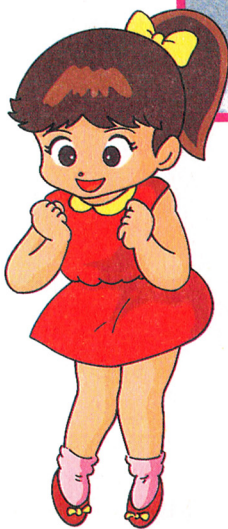
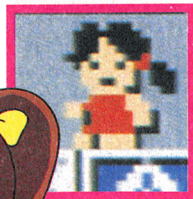
メット・マグの登場キャラは青い見出し、マット・
メグの登場キャラは赤い見出しだ。緑は共通キャラ。

メット・マグ



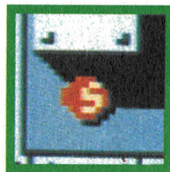
ファミコンで遊んでいるうち、電磁界に迷いこんでしまった、メカに強い小学生。電磁界のマグチップにより、青(N極)や赤(S極)に変わり、磁力の影響を受けてしまう。

マット・メグ

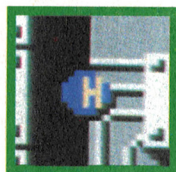


マグ君を追って電磁界に入りこんだ女の子。マグ君と同じく、マグチップを取ることによって青(N極)や赤(S極)になり、磁力の影響を受けるようになってしまった。

マグチップ



S極



N極



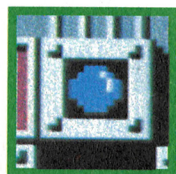
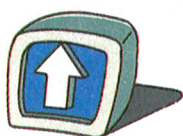
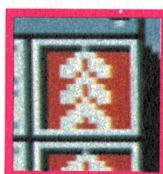
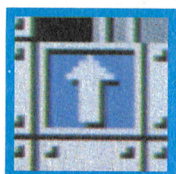
リバース



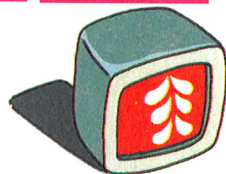
各ステージごとにあるマグチップをすべて取ると、そのステージの出口が開く。ただし、マグチップにはN極、S極、リバースの3種類がある。マグ君やメグちゃんがN極のマグチップを取ると青になり、N極の極性をもってしまう。同様に、S極のマグチップを取ると赤くなってS極の極性をもち、リバースを取ると、取った時点の極性が反転(N→S、S→N)してしまう。取る順番をうまく考えないと、全部取れないぞ。

じりよく

磁力ブロック

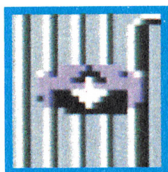


上の4つのブロックは矢印の方向に、左の丸いブロックは全方向に磁力を発生



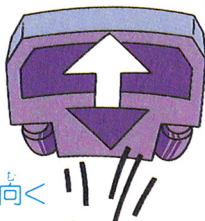
磁力を発生させているブロック。赤はS極、青はN極だ。マグ君やメグちゃんの極性により、利用できたり、ワナになったりする、いわばキーポイント。たとえば、マグ君、メグちゃんが青のN極だったら、S極の赤いブロックに引きつけられ、N極の青のブロックには反発するってワケ。

タラップ

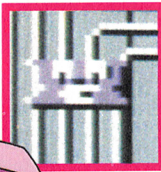


マグ君の電磁界では、矢印マークのタラップだ。動く方向に矢印が向からね。

電磁界で上下や左右に動きまわっている。人や荷物に乗せて移動してくれる便利で役に立つキャラクタだ。

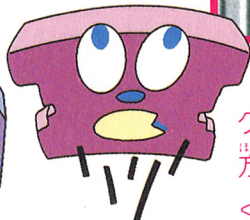


タラッパー

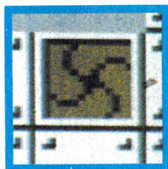


一方、メグちゃんのほうでは、動く方向に自

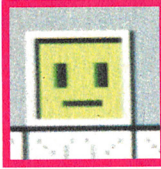
玉が動くヒョーキンキャラのタラッパー。笑っちゃいそう。



で ぐち 出 口



各ステージに1つずつしかない出口。最初は閉まっている。マグチップを全部取らなければ、開けることはできないよ。

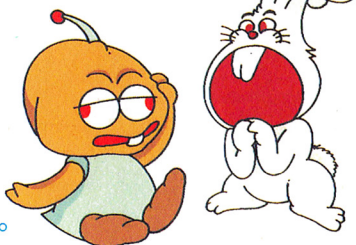


ベーター

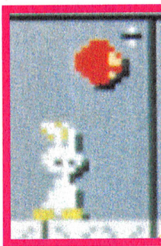


たえずキョロキョロし、マグ君を見つけると大口を開け飛んでくる。

人を見つけると、体当たりしてダメージを与える短気なやつら。うまく利用すれば、高いところに移れるゾ。

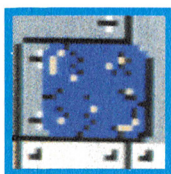


ヒスビット

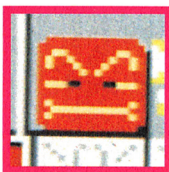
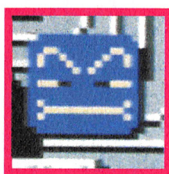
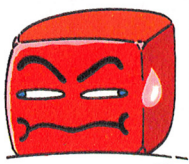
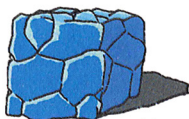
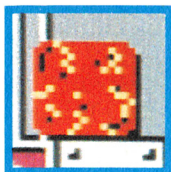


ヒステリーを起こし、メグちゃんにくると、一目散に走ってくる。

マグネタイト



赤い色はS極、青い色はN極の極性をもつ。マグ君やメグちゃんの極性はもちろん、磁力ブロックの極性にも影響される。移動させることができるぞ。



磁性を帯びた鉄鉱石。マグ君の使い方しだいで、敵にも味方にもなるはずだ。うまく利用しないと損だゾ。

で〜んと居座っているお荷物キャラ。意味ありげな顔をしているけど、何も考えてない。メグちゃんの使い方しだい。

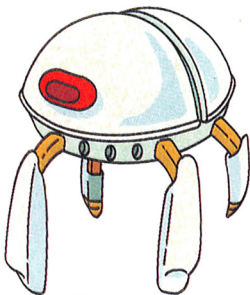
クラブ



自分のテリトリーに人や物があると排除しようとする性質をもつ。利用しようとしたキャラを動かされてしまうこともある。



電磁界のガードマン・ロボット。マグ君が利用しようとしていたマグネタイトを、移動させてしまったりするやなヤツだ。



ガドン

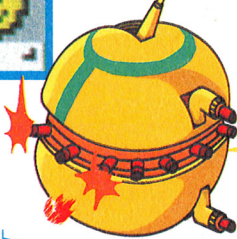
ガドンパンチを放つ左腕。つっぱりが得意な右腕。ともに要注意なのだ。



アイアンバーガー



飛び道具で攻撃してくるが、この攻撃をうまく利用できる。



浮遊型監

視口ポット。

人を感知すると、電磁波を飛ばす。

和尚

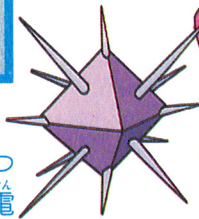


雲に乗り、人を見るとすぐ、得意の「喝」を飛ばすヤツ。

トゲボウ

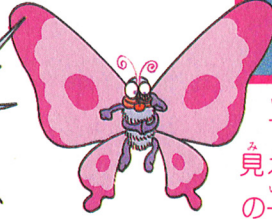
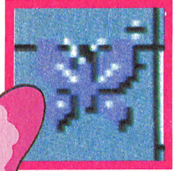


空中を飛びまわり、接触すると、ダメージを受けるキャラ。



電磁界を自由に飛び回っている浮遊電子の一種。青と黄がある。

ウィム

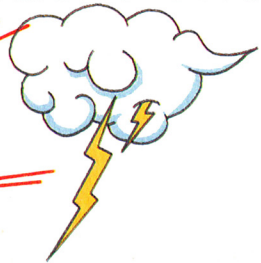


一見無害に見えるが毒蛾の一種。青と黄では青のほうがダメージ大。

クラウニー

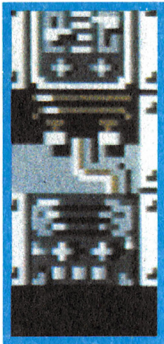


電磁界に発生する雲の一種。なぜか電気を帯びていて、鋭い放電をくりかえす。放電のダメージは大。

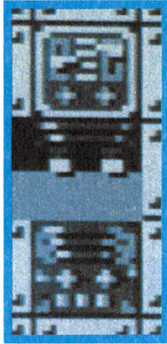


てん そう き

転送機



ON



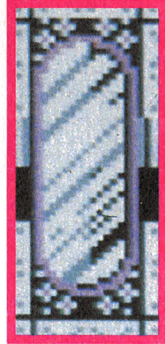
OFF

ま ほう かがみ

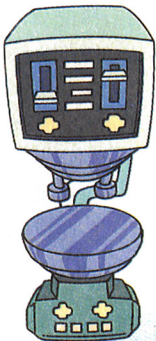
魔法の鏡



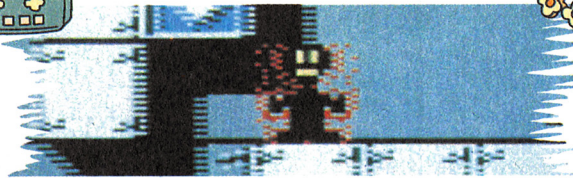
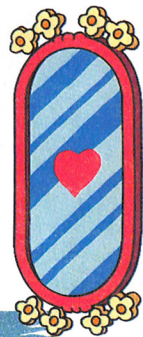
ON



OFF

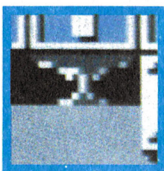


転送機も魔法の鏡も、2つで1組になっている。スイッチの入っているON状態から、スイッチの入っていないOFF状態へ移動でき、両方ともON状態のときには、どちらからも自由に行き来できるようになっている。

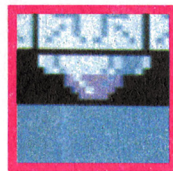
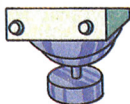


移動中

スイッチ



転送機や魔法の鏡を始動させたり、停止させたり、切り替えたりすることのできるスイッチ。



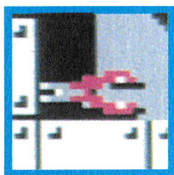
スイッチ

アイテム

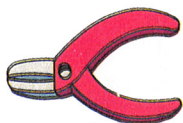
ITEM

アイテムもやはり左(メット・マグ)と右(マット・メグ)に分けてある。得するアイテムもいっぱいだ。

ニッパー



一定時間、敵の攻撃を受けても、タイムポイントが減らないというラッキーアイテム。



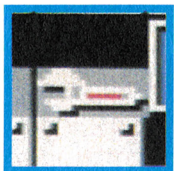
タイムポイントを減らす回路を切っちゃうのかな？

スニーカー

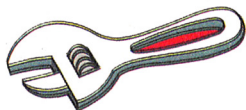


このスニーカーで、敵をけとばすの？

スパナ

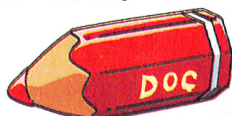
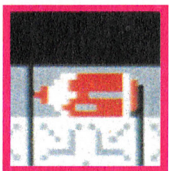


各ステージをクリアしたあとのクリア画面で、1個について2500ポイントのボーナス得点になるとい、お得なアイテム。



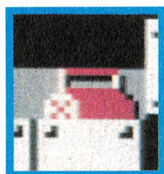
ゆるんだボルトを締めなおして、得点をアップさせよう。

赤えんぴつ

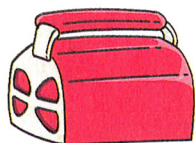


ごまかして、得点を書きかえちゃうのだ！

ツールボックス

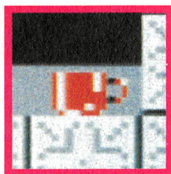


ゲーム中のタイムポイントをしよき初期の50000ポイントに戻してくれる。ただし、すでに0のときは10000ポイントしか戻らない。



ツールボックスの工具一式でコンピュータを改造し、タイムポイントを戻すのかな？

コーヒーカップ

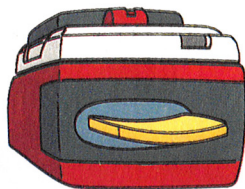


コーヒーカップに入ったコーヒーで頭スツクリ。新たな気分分でゲームを続けられそう。

ファミコン

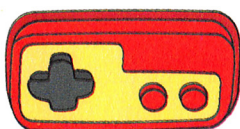
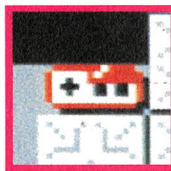


1UPアイテム。ゲーム中にこれを取ると、その面をクリアしたあと、クリア画面で1人増える。クリアしないと無効。



ムムツ、電磁界の中にもファミコンが！ もちろんマグ君が遊んでいたディスクシステムつきのファミコン。得意のファミコンで1UPだ！

コントローラ

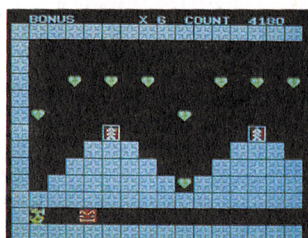
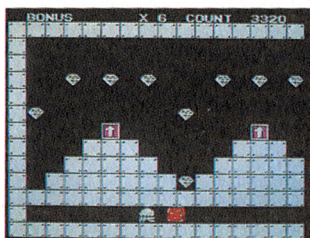


マグ君がファミコンなら、ガールフレンドのメグちゃんはコントローラ。やっぱりメグちゃんもファミコンが得意なのかな？ これも1UP！

ボーナスステージ

BONUS STAGE

ステージを5面クリアすること、ドーンと得点アップできるボーナスステージがあるんだぞ！



ボーナスステージはタイムアタックだ。時間内にどれだけ多くの得点アイテムを取り、出口から脱出できるかで決まるぞ。

ダイヤ



マグ君が集めるのはダイヤモンド。世の中、カネでっせ！

クラブやガドンが出口をふさぐ前に脱出できたら得点につながる。アイテムを全部取れたらボーナス得点もつくゾ。



ハート



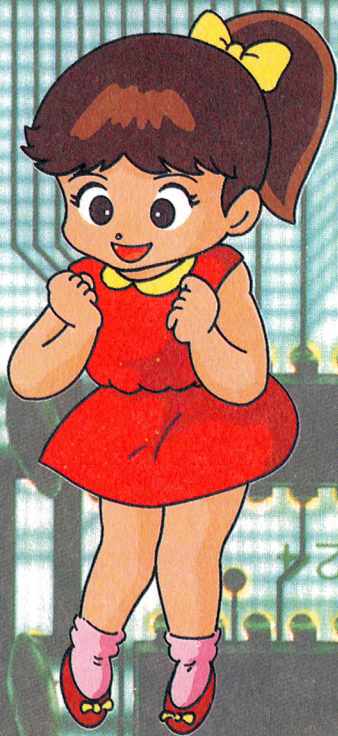
メグちゃんはさすが女の子だ。愛に生きるのネ？

BONUS	STAGE
PERFECT	100000
◆ X18	90000
BONUS	190000
TOTAL	393240

👤 X 3

テクニク集^{しゅう}

マグチップを取ると、その極性^{きょくせい}に変わってしまうマグ君^{くん}とメグちゃん。2人の行く手^{りゆくて}には電磁界^{でんじかい}の磁力^{じりよく}のワナが待^まっている。よーく考^{かんが}えて進^{すす}まない^と、ワナにはま^みって身動^{みうご}きがとれなくなってしまうことがあるから、このテクニク集^{しゅう}でジックリ^{けんきゅう}研究しよう。

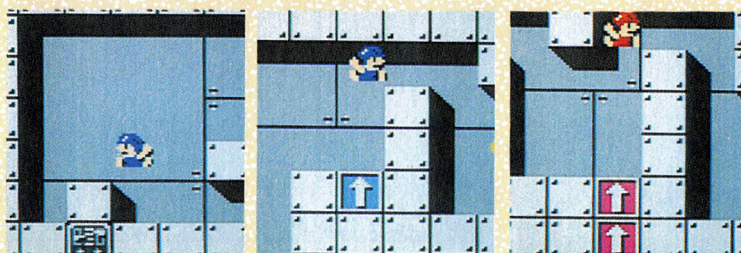


基本テクニック

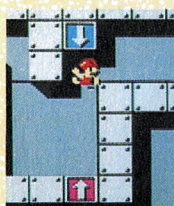
BASIC TECHNIC

そう簡単には進めない電磁界を切りぬけるために、ぜひ覚えておきたい基本テクのあれこれだ。

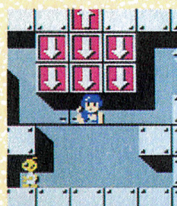
タテ方向のジャンプ力をチェック!



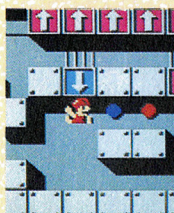
マグ君もメグちゃんも、自分の背丈の1.5倍の高さまでジャンプできる。つまり、ブロック1個分のジャンプ力があるってわけ。でも、反発する磁力ブロックが1個ある場合は2個分、反発する磁力ブロックが2個ある場合は3個分ジャンプできる。



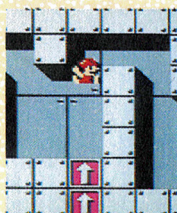
下で反発し、上から引きつけられるので、ラクラクジャンプ!



2段重ねで上から引っぱられると、落ちないと渡れちゃう

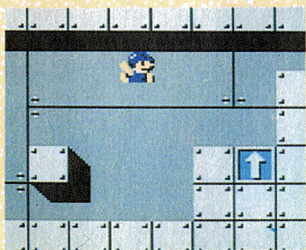


上から引きつけられる力を使って、ブロック2個分のジャンプ



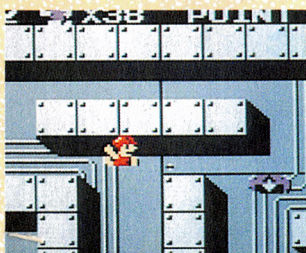
2段重ねの反発力を使うのはタイミングがむずかしい

ほうこう 上 りよく 跳 ヨコ方向のジャンプ力をチェック!



■ うえ しょうがいぶつ が ない ばい 場合

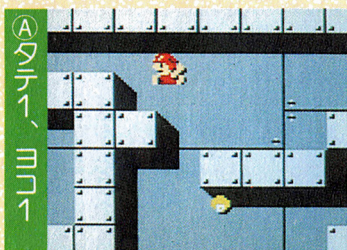
ブロックからブロックに横に移動するとき、頭上に何も障害物がなければ、ぎりぎりブロック3個分飛んで飛び移れる。なるべくブロックの端からジャンプしよう。



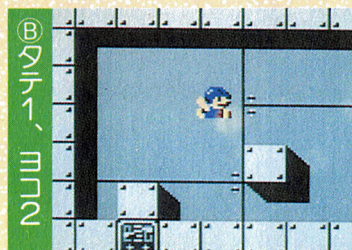
■ うえ しょうがいぶつ が ある ばい 場合

横に飛び移るとき、頭のすぐ上にブロックがある場合は、ブロック3個分を飛ぶことはできない。この場合は、ぎりぎりブロック2個分しか飛び移れないのだ。

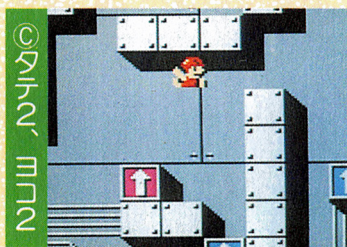
ふくごう 複 りよく 跳 タテ・ヨコ複合のジャンプ力をチェック!



① タテ1、ヨコ1



② タテ1、ヨコ2



③ タテ2、ヨコ2

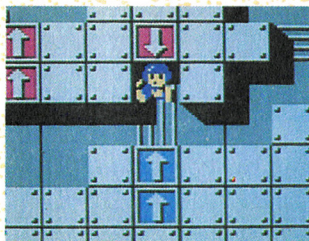
通常のブロックを飛び移るときは、①②のように、タテ1ブロック、ヨコ2ブロック分のジャンプしかできない。でも、③のように、ジャンプする踏み切りブロックが反発する磁力のものだ

った場合は、タテ2ブロック、ヨコ2ブロック分ジャンプできる。下の反発力が大きければ大きいほど、高く飛べるってわけ。

ワナきに気をつけろ

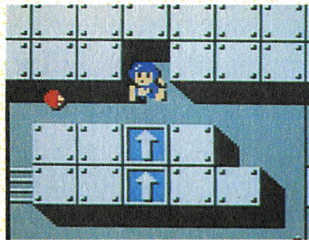
LOOK OUT ON TRAP

電磁界でんじかいでは、いたるところにワナしが仕掛けられてい
る。よほど注意ちゆういしないと、身動きみうごできなくなるゾ!



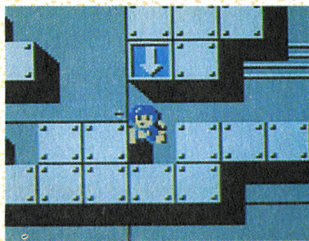
上うえにはまりこむ①

下したからの反発力はんぱつりよく、上うえからの引力いんりよくで
体が宙からだに浮いてしまう。上うえが平らに
なっていれば抜けられるけど、段差だんさ
があると、はまりこんでアウト。



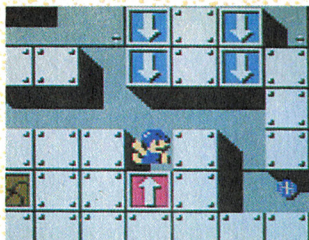
上うえにはまりこむ②

下したに反発する磁力じりよくブロックが2段
重ねかさのときも、体が空中からだに浮いてし
まう。上うえが平らな場合ばあいは抜けられる
けど、段差だんさがあると、はまりこむ。



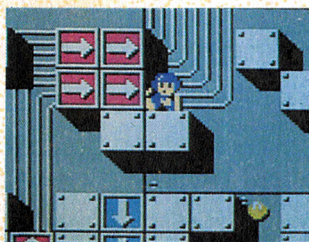
下したにはまりこむ①

上うえからの反発する磁力じりよくに押しあ
げられてしまうと、ふつうはジャン
プできるブロック1個分こぶんの穴あなから脱
出しゅつできなくなってしまう。



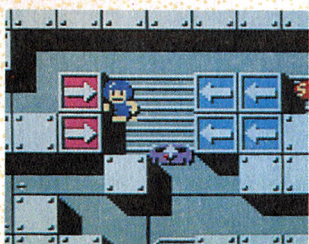
下したにはまりこむ②

上うえからの反発する磁力じりよく、下したからの
引っばる磁力ひきりよくが作用きようして、落おとし穴あな
から抜けだせなくなる。自分じぶんの磁力じりよく
を反転はんてんさせれば通とおれるんだけどネ!



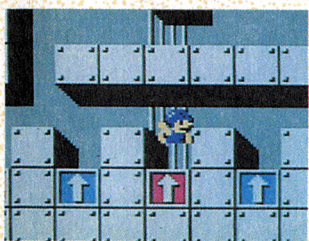
横に押さえつけられる①

横に引きつける磁力がある場合、特に2段重ねのときはピッタリ引っぱられて身動きできない。上も2段になっているから、跳んでもダメだ。



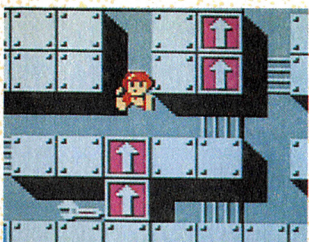
横に押さえつけられる②

左右に相反する磁力ブロックがある場合は注意！片方に引きつけられ、もう一方に反発して、ブロックに押しつけられてしまうゾ。



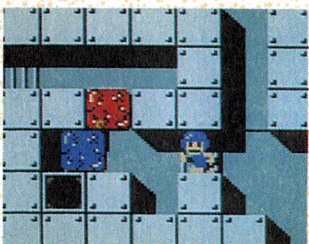
はまるほうが悪い簡単なワナ

穴の下に引きつけられる磁力ブロックがある場合、一度入りこむと出られない。穴に落ちなければ渡ることはできる。引っかかっちゃダメ！



テクニクさえあればOK！

一度つかまると脱出不可能だが、体が浮く瞬間にジャンプできる。ジャンプしたら、上からも下からも脱出可能。でもかなりむずかしい。



自分でワナを作ってしまう？

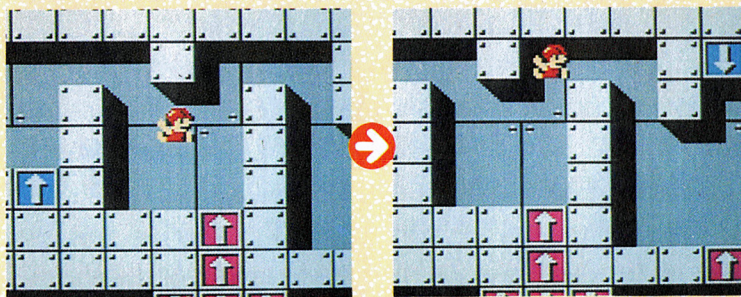
マグネタイトやヒロユキなどを利用して脱出口を作ろうとしたとき、移動させる場所を考えておかないと、抜けだせなくなってしまう！

おう よう 応用テクニック

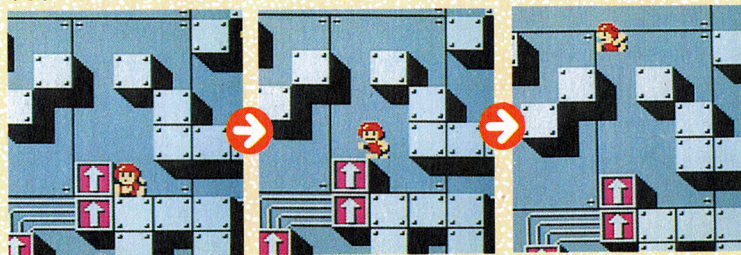
PRACTICAL TECHNIC

基本テクをしっかりと覚えたら、次は応用テクだ。これさえマスターできれば、あとは行動あるのみ！

だんがさ はんぱつりよく 2段重ねの反発力でジャンプする

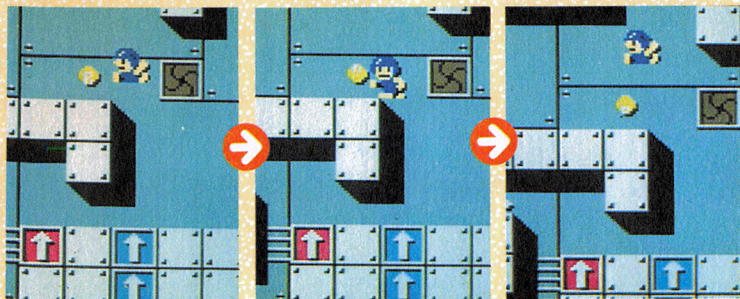


反発する磁力ブロックが2段重ねになっているところでジャンプするのは、体が浮いてしまいむずかしい。その手前で△ボタンを押せばなしにして連続ジャンプをし、十字ボタンで磁力ブロックに移動すれば、簡単に2段重ねを跳ぶことができる。



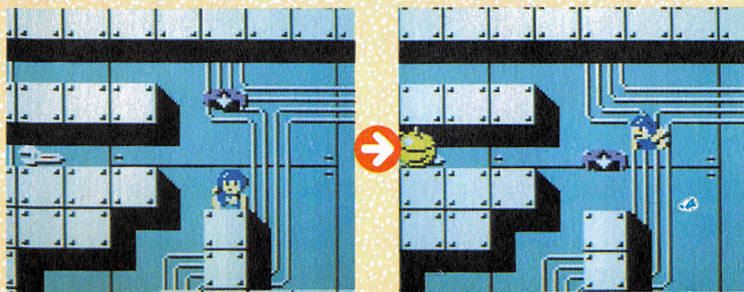
もし反発する磁力ブロックの2段重ねがつきだして、まわりに足場がなかったら、磁力が作用しないブロックの端ギリギリに乗り、連続ジャンプして跳ぼう。

とすす ジャマなチップを取らずに進む



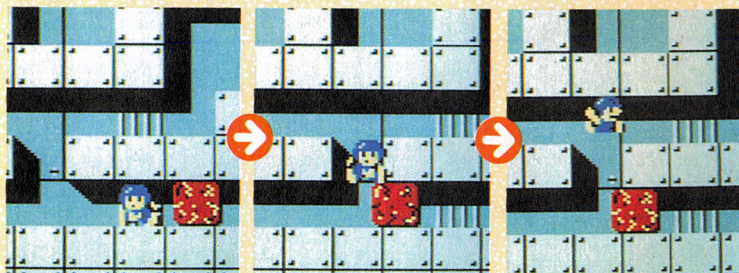
電磁界を進んでいくうちには、マグチップを取りたくないときもあるはずだ。そんなとき、足場が平らな場所なら問題ないが、段差があると大変だ。そこでどうするかというと、その場でAボタンを押しつけてジャンプをくりかえし、そのまま軽く移動してブロックの端に乗る。あとは簡単、ブロックの端からチップを取らないようジャンプして跳びこせばいいだけだ。

ましたの タラップ、タラッパーの真下から乗る



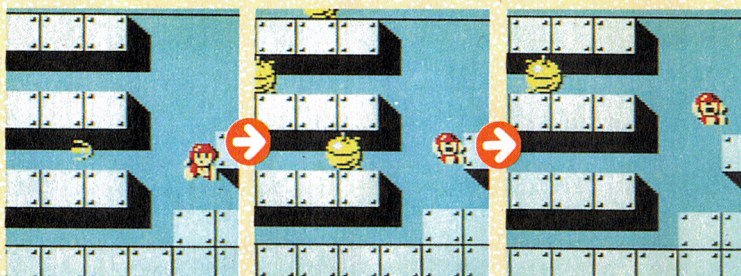
上下に動くタラップやタラッパーに乗って移動するのが便利だね。これはふつう、左右から跳び移るんだけど、その足場がないときは、真下から跳び乗ることもできるんだ。まずブロックの右か左の端ぎりぎりに立ち、真上のタラップが降りてくるのを待つ。次に、タラップが頭の高さぐらいに来たとき、外に向かってジャンプ。すかさず空中で反転し、タラップに乗る。

キャラクターを利用してジャンプする



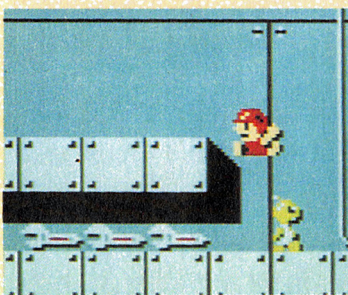
●マグネタイトやヒロユキを使って高いところに跳び移る

マグネタイトやヒロユキを運んでくることが可能なときは、反発力を使って押ししたり、引力を使って引っばったりして運び、足がかりにして、そこからジャンプ!



●アイアンバーガーや和尚の飛び道具を利用してジャンプする

アイアンバーガーの電磁波や、和尚の「喝」に当たると跳ばされるのを利用し、当たる直前にタイミングよくジャンプする。ダメージで跳ばされる力+ジャンプ力でより高く跳べるゾ。

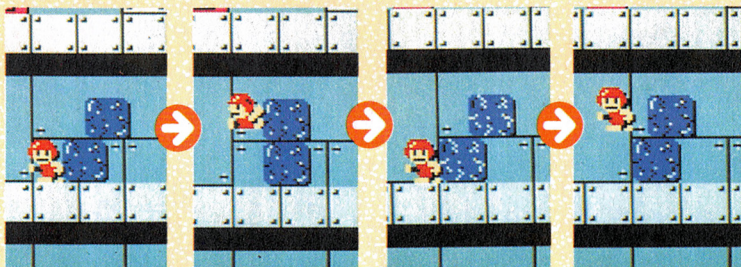


●敵キャラの上に乗ってジャンプ

ベータやヒスピットなど、動きまわるキャラは頭の上に乗ることができるから、踏み台にして高いところにジャンプできる。トゲボウやウィムに接触したときのダメージを使ってもOK。

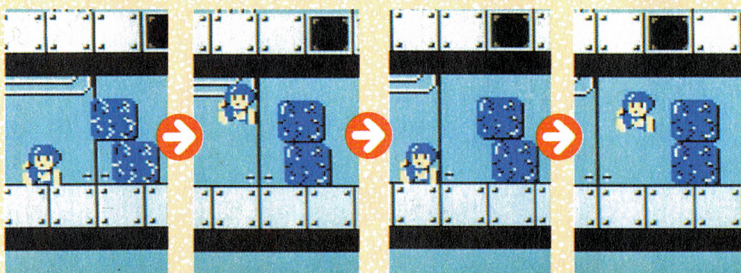
マグネタイト(ヒロユキ)が重^{かさ}なっていたら

重ね^{かさ}マグネタイト(ヒロユキ)の移動は、進行上とても有効な手段^{しゅだん}だ。高い場所^{たか}のマグチップやアイテム^{ばいしょ}を取るとき^とつかうこともできるし、より高いところへ上がることもできる、必修^{ひっしゅ}テク。



●極性が違い、引きつける場合

まずマグネタイトやヒロユキに一気に近づく。すると、下が引きつけられて少し手前にずれる。次に、ジャンプして上の段を手前に引きつける。そしてもう一度下の段を少し引っぱる。これをくりかえすことにより、どんどん手前に引っぱることがができるってワケだ。



●極性が同じで、反発する場合

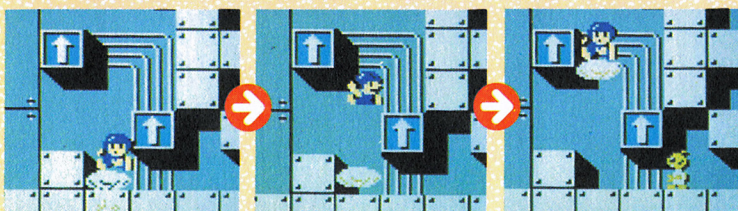
マグネタイトやヒロユキと極性が同じで反発する場合は、引きつけるときとちがってタイミングやリズムがむずかしい。まず近づき、下の段が反発して少し離れたら、その時点ですぐにジャンプして、今度は上を少し押す。これをくりかえしながら移動させ、上に乗るときは一気に跳び移ろう。

こう とう 高等テクニク

HIGH-GRADE TECHNIC

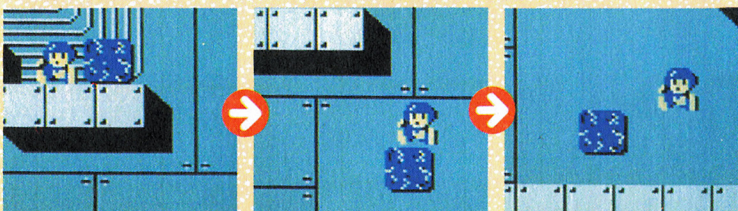
基本&応用テクをマスターしたら、次はハイテクニク。かなりむずかしいので、腕をみがかなければ。

の うえ クラウニイに乗り、上にめぼる



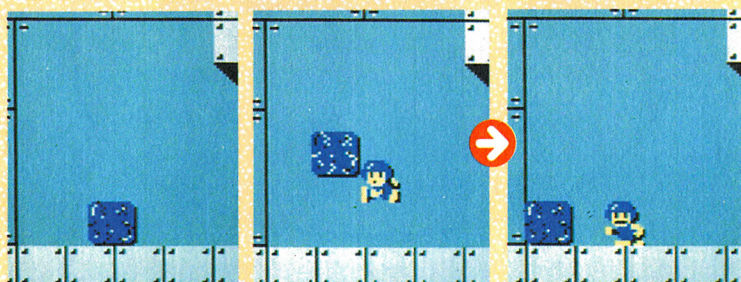
上下に動き、放電しているクラウニイも、上に乗ってしまえば安全だ。上に乗ると当然、重さで下がってしまうが、上に乗った瞬間ジャンプすれば、そのまま上に上がってくれる。でも、タイミングがむずかしいので、何度も練習しないとムリ!

お 落としたマグネタイト(ヒロユキ)で跳ぶ と



マグネタイト(ヒロユキ)を落として、その上に乗る、落ちる途中でマグネタイト(ヒロユキ)を踏み台にしてジャンプする。タイミングが難かしいうえ、やり直しのできないハイレベルなテクニクだ。

マグネタイト(ヒロユキ)の着地を変える



マグネタイト(ヒロユキ)は、ただ落としただけではまっすぐ下に落ちてしまうだけだ。でも、マグネタイト(ヒロユキ)が落ちると同時に自分も落ちて、磁力で誘導すれば、着地ポイントが調節できるぞ。上の左の写真と、右の2点の写真とでは、マグネタイトの落ちた場所が違っていることに注目。このテクを使わないとクリアできないステージもあるんだ。簡単なステージで練習しておこう。

●テクを編みだそう●

電 磁界の進み方は、だいたいわかったかな？ この世界で使うテクニックは、磁力の極性を使ったものと、キャラクターの特徴を利用したものの2種類だ。それさえ理解すれば、どんどんオリジナルテクニックを編みだせるはずだ。

オ リジナルテクニックを編みだすには、まず第1に安全に進めるか？ 第2に、確実に進めるか？ 第3に、すばやくぬけられるか？ の3点に注意することだ。キミの頭脳でオモシロテクを考えだし、マグ君、メグちゃんの危機を救ってあげてね。

ガンバレ

アテンション

ATTENTION

ぜったい まも
絶対に守ってほしいこと

いつも遊ぶゲームソフトだから、取り扱いには気をつけて。せっかく買ったソフトをこわすことのないようにネ。

ディスクカードはデリケート

ディスクカードはROMカセットにくらべると、とてもデリケートなんだ。だから、曲げたり、重いものをのせたり、落としたりすると、こわれてしまうことがある。細心の注意をはらって取り扱ってほしい。もちろん、火や水にあてることは厳禁だ。取り扱いはいねいに、この基本をしっかりと守ろう。



磁気フィルムに触れるのは禁物!

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。この部分を指やペンなどでさわると、ディスクがこわれてしまい、ゲームができなくなってしまう。だから、絶対にさわってはいけないゾ。これはディスクカードの鉄則だ!



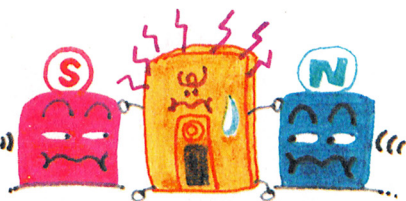
保管場所には注意をはらって

ディスクカードは、ホコリや湿気が大のにがてだ。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。長くプレイするためにも気をつけよう。



ディスクカードは磁石が苦手

ゲームのプログラムは、磁気フィルムに書きこまれている。だから、そばに磁石を置いたり、テレビなどの磁気をもつものの上に置いたりすると、プログラムがダメになる。



もちろん踏むなんてダメ!!

ディスクカードを踏んづけると、もちろん割れてしまう。ゲームをやめたあとは、机や床の上に置きっぱなし、なんてことはしないで、きちんとしまっておこう。



プレイ中の注意

ディスクドライブの赤ランプがついているときは絶対にEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわっちゃダメ。ディスクシステムの説明書も読もう。

ゲーム進行のポイント

電磁界に入りこんでしまったマグ君とメグちゃんを、無事ラストステージまで進ませ、家に帰してあげるためのチェックポイントはこれだ！

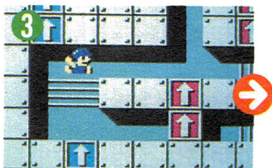
電磁界の進み方をひととおり考えよう

さあスタートだ。各ステージが始まって最初にやることは、そのステージの全貌を見ることだ。ステージが始まったらすぐ、スタートボタンでポーズをかけ、十字ボタンで左右にスクロールしてチェックしよう。第1にチェックすることは、マグチップの種類と数。次に出口の位置。さらにワナになりそうなポイントを確認しておく。そして転送機や魔法の鏡の位置、スイッチの場所をチェック。トラップやトラッパーの動く範囲、攻撃してくるキャラをチェックしておくのもよいだろう。最後に、アイテム類の位置を確認する。

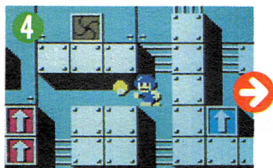
チェックが終わったら、進む道順を考えよう。まず出口に入るときのマグ君やメグちゃんの極性を考えておく。たとえば、赤の磁力ブロックでジャンプしなければ出口に入れないのなら、赤いS極の極性でそこにたどりつかなければいけないってこと。次は、どうしても通らなければ進めない場所と、そこを通るための極性を知る。そのためには、どこでどのマグチップを取ればいいのか？ そこまでわかれば、道順が見えてくるはずだ！！

チャレンジ回数を増やすには

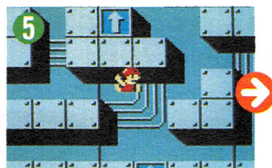
1UPアイテムを取れば、もちろん1人ふえるわけだが、ステージをクリアしたときのタイムポイントが0より多かったら、クリアした時点で1人ふえる。つまり、クリアするたびに1人ずつふえるってことだ。



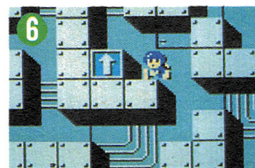
3 リバースのマグチップ
を取って青のN極性
になったマグ君は、反発する磁
カブロックを使ってジャンプ。



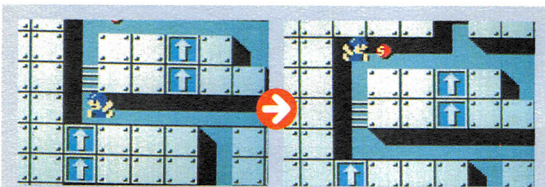
4 マップの中央の青い磁
カブロックを使って青
に戻り、リバースのマグチッ
プで再び赤になる。



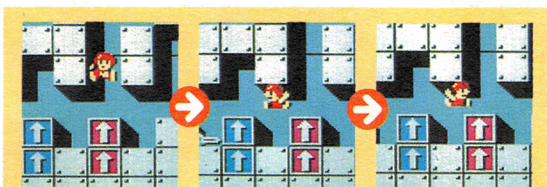
5 赤のS極性になったマ
グ君は、もう下段には
降りられない。ブロックの右
端から右にジャンプ。



6 リバースのチップを取
って青に変わった。こ
れで出口は開いたから、真ん
中の青い磁カブロックで上る。

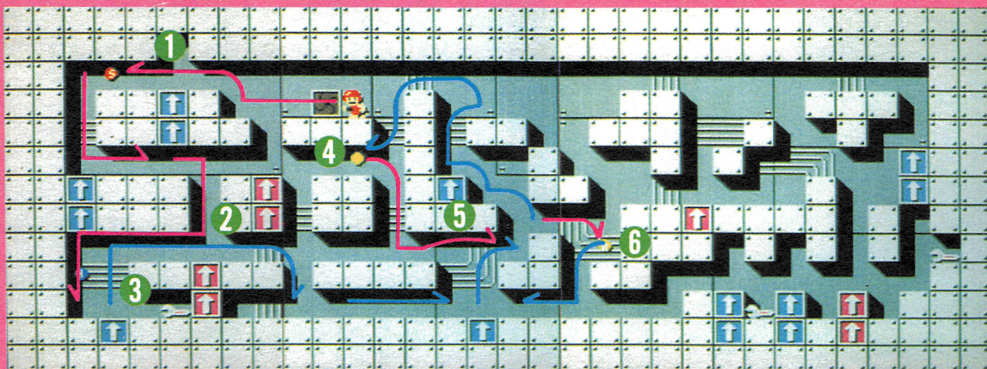


2段重ねの磁カブロックは単にワナだと思てはいけない。
たとえ頭上にブロックがあっても、磁カブロックぎりぎり
で連続ジャンプし、タイミングをはかって上に行けばOKだ。

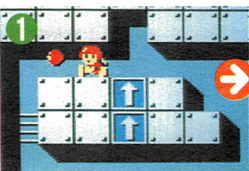


2段重ねの磁カブロックを飛ぶ自信ができたなら、右下のアイ
テムを取ることでもできる。マグ君が赤のS極性の状態で上
から落ち、またジャンプを使って脱出する。

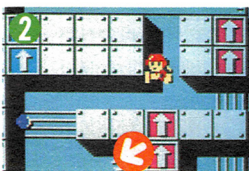
ステージ 010 2段重ねのワナを回避する



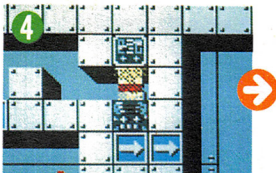
このステージには、2段重ねの磁
カブロックを使ったワナがいくつか
ある。うまく回りこんで進もう。



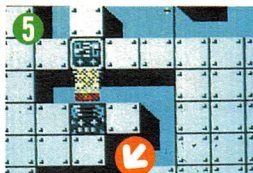
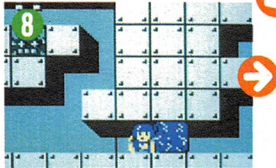
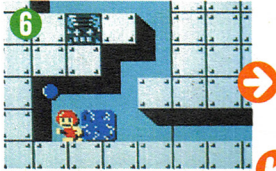
1 マグ君は赤のS極性からス
タート。まず左上の赤のチ
ップを取る。ここは青のN極
の磁カブロックだから大丈夫。もし
マグ君が青のN極性だったらここ
はワナになっているから通れない。



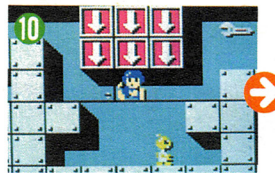
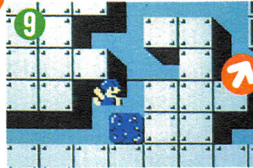
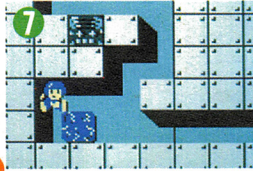
2 赤のチップを取ったマグ君
は、赤のS極性になっている。
でも、あえて、赤の2段重ね
のワナに上から落ちる。落下の勢
いがついているから、十字ボタ
ンを左に押し続ければ通れるゾ。



4 ONの状態の転送機に入ると、転送機は自動的に動きだし、マグ君を運ぶ。



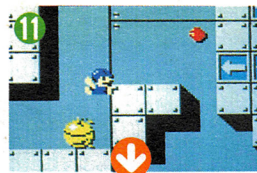
5 もう一方の転送機に体が運ばれてきた。こりゃあ便利だ！



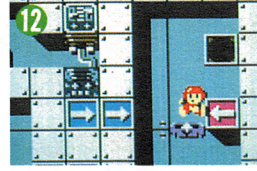
10 マグ君が、反対の極性の赤の磁カブロックの2段重ねにぶらさげられる。

6 7 8 9

現在のマグ君の極性は赤だから、S極ってワケだ。下に降りるとマグネタイトが引きつけられる。そのまま左に移動してジャンプし、青のマグチップを取る。すると、マグ君の極性は青のN極になったため、マグネタイトは反発して右に移動。そのまま右に押しついき、行き止まりの壁に押しつけて青のマグネタイトの上に乗れ、跳ぶ。

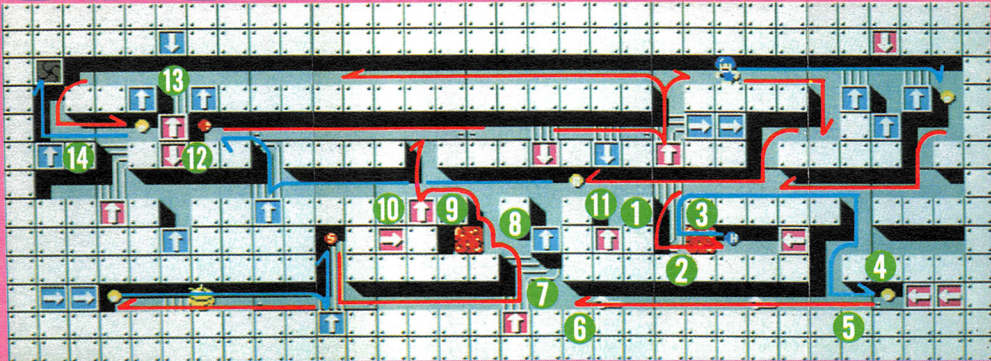


11 普通じゃ跳べない場所もアイアンバーガーの上にジャンプすれば…

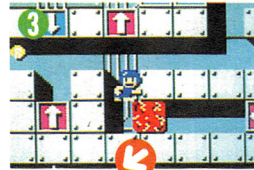
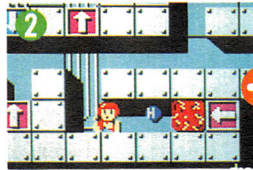
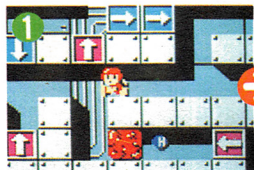


12 最後は上下するタラップに乗ってフィニッシュ！ と思っていたら、その前にワナが！ そのまま乗っていると左に押されるから、右に寄りながら上に跳ぼう！

ステージ **STAGE 017** 複雑な道順を考えよう!



このステージは、最初に道順を考えておかないと、クリアするのはまずムリだ。よく頭をひねって！



1 2 3 右上のリバーシチップを取り、赤の極性になってから降りる。赤のマグネタイトを反発させて押しこみ、青のチップを取ったら、今度は引っぱってきて足場を使う。

くわく

こう

ほん

き

攻略

ディスク

基本

基本

STAGE 001

STAGE 010

STAGE 017

電磁界にうずまきく磁力の影響をうまきく使い、
マクチップを集め、脱出口を開けよう！
100ステージをクリアして家に戻るのだ！！

フクロどじは、折り自にぞってきれいに切つて開けようネ

ディスクシステムが

せいじょう さどう

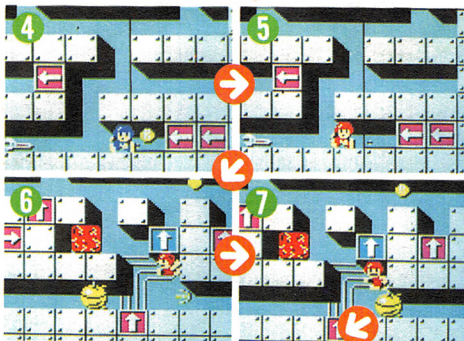
正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を示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！

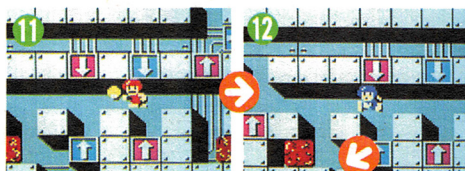
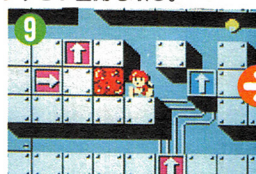
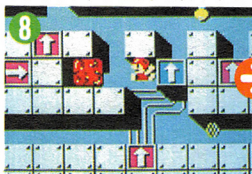
エラーメッセージ

内容と対処方法

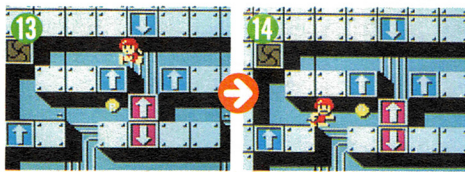
- | | |
|----------------------|---|
| DISK SET
ERR. 01 | ディスクカードがちやんとセットされていない。カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。 |
| BATTERY
ERR. 02 | ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。 |
| ERR. 03 | ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。 |
| ERR. 04 | 違うメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめてみよう。 |
| ERR. 05 | 違ったゲーム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。 |
| 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。 |
| A, B SIDE
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、正しい向きでいれなおそう。 |
| 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。 |
| 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。 |



4 5 6 7 右下のブロックの引力に引きつけられてリバースを取る。真ん中の空間で敵キャラをやりすごし左側も取る。



11 12 赤のままだとワナに引っかかるので、ぐるりとまわりこんで右側からリバースのチップを取ろう。それから赤のチップを取りに行けばOKだ。



13 14 まだまだワナをさけて、最上部に登り、リバースのチップを取る。青のN極性になったら、磁力の反発を利用してジャンプ。これでクリアだ。



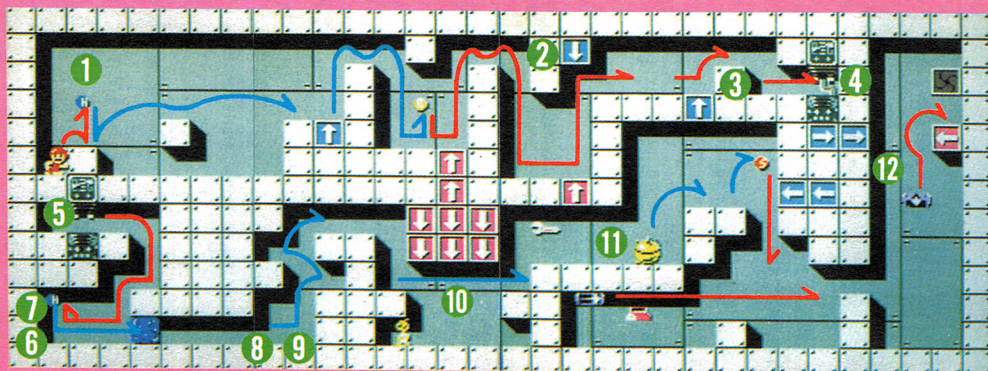
8 9 10 マップ左下のリバースを取り、次に赤のチップを取る。赤のS極性になったらまん中でジャンプ。マグネタイトを押しこんでジャンプすると押し戻されて足場に。

ステージ

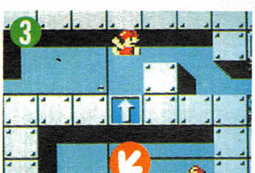
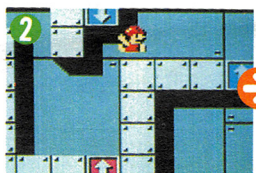
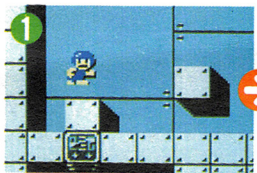
きほん

れんしゅう

STAGE 001 基本テクニックを練習する



ステージ1は、基本テクを練習するのに最適だ。複雑な道順もないから、しっかりテクを身につけよう。



1 2 3 まずはジャンプ。青のマグチップを取ったら、ジャンプの練習だ。極性が同じブロックや違うブロックをうまく利用する。③は青のブロックの左から跳べばOK。

100面クリアでプレゼント

DOG
磁界少年メット・マグ

「磁界少年メット・マグ」

を100面クリアすると、

豪華プレゼントがもらえるゾ!

100面クリア後のキーワードと、この上のDOGの三角マークを送ろう。抽選で300名様にDOGライセンスカード、さらに抽選で50名様に最新液晶カラーテレビが当たります。キミの頭脳に挑戦ダ!! なお当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

締め切り 昭和62年8月末日必着

あて先 〒104 東京都中央区銀座3-11-13
(株)スクウェア「MM全クリ係」

 DISK CARD

1987年6月31日初版

磁界少年

メット・マグ

発行 株式会社スクウェア
〒104 東京都中央区銀座3-11-13
☎03-545-3519

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 図書印刷株式会社

AUDIO VISUAL ©THINKING RABBIT
MANUAL ©THINKING RABBIT/SQUARE/TOKUMA SHOTEN

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



T4961012873135