

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

LIVE A EVIL

TM

ライブ・ア・ライブ



SHVC-5V

SQUARESOFT

ごあいさつ

このたびは、スクウェアのスーパーファミコンソフト『ライブ・ア・ライブ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取扱いかた、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

し ようじょう ちゆう い

使用上のご注意

- ご使用後は、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。
- 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。
- 長時間ゲームをする場合は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 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。
- 端子部に手をふれたり、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。
- 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。
- 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）が生ずるため、接続しないでください。

けんこうじょう あんぜん かん ちゆう い

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面を見たりしているときに、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、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、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。

LIVE A EVIL™

ライブ・ア・ライブ

とりあかせつめいしよ
取扱説明書

もくじ

1. ゲームシステム	2
2. コントローラーの <small>つか</small> 使いかた	4
3. ゲームの <small>はじ</small> 始めかた、 <small>お</small> 終わりかた	6
4. メニュー画面の <small>がめん</small> <small>み</small> 見かた	10
5. 戦闘システムについて	14
6. シナリオ紹介	18
● <small>げん し へん</small> 原始編	20
● <small>げんだいへん</small> 現代編	24
● <small>せい ぶ へん</small> 西部編	28
● <small>クンフーへん</small> 功夫編	30
● <small>きん み らいへん</small> 近未来編	32
● <small>ぼくまつへん</small> 幕末編	36
● <small>へん</small> SF編	38

1

ゲームシステム

このゲームは、下のよう^{した}にいくつもの世界^{せ かい}が入^{はい}った、新^{あた}しいタイプのRPGです。それぞれの世界^{せ かい}では、戦^{せん}闘^{とう}に重^{じゅう}点^{てん}を置^おいたもの、アドベンチャー^{てきやう}的^そ要素^{つよ}の強^じいもの、時^じ間^{かん}内^{ない}に行^{こう}動^{どう}しなければなら^ないもの……など、いろいろなシ^{たの}リナオ^しがそれぞれのシステム^{たの}で楽^しめます。

7つの世界で 大冒険!



現代編 24 ページ

格闘技^{かくとうぎ}で世界最強^{せ かい さいきやう}を目指す^{め ざ}高原日勝^{たかはら ひかつ}。その前に数々の強敵^{きやうてき}が立ちふさがる!



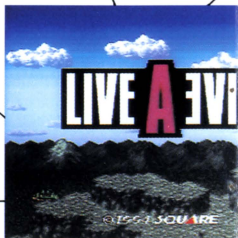
西部編 28 ページ

流れ者^{ながもの}のガンマン^{が ん ま ん}がふと立^たち寄^よったのは、荒くれ者^{あらくれもの}がたむろする町^{まち}であった……。



原始編 20 ページ

まだ言葉^{ことば}のない時代^{じ だい}。主人^{しゅじん}公^{こう}のポゴは、初^{はじ}めて狩^かりに行く^いくことに……。



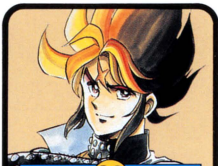
プレイヤーは、どのシナリオからでもスタートできますので、自分の遊びたいシナリオからプレイしてみてください。

すべてのシナリオをクリアすると、さらに新しい発見があるかもしれません。それは、あなた自身で探し出してください。



功夫編 30 ページ

心山拳の老師は、その拳を
伝承する弟子を探すため町
に行くのだが。



近未来編 32 ページ

2010年の東京。孤児院で育
った兎の周囲になにやら不
穏な動きが……。



幕末編 36 ページ

尾手藩に捕らわれた要人
救出のため、単身敵陣に乗
り込んだおぼろ丸！



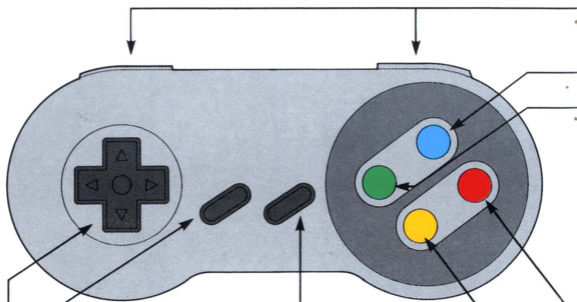
SF編 38 ページ

異種生命ベヒーモスを地球
へ運ぶ宇宙船。その船内で
事件が起こる！

2

コントローラーの使い方つか

ここでは、コントローラーの基本的なきほんてき使い方つかを説明せつめいします。Yボタンえらは、選えらんだシナリオによって、使つかう場合ばあいと使つかわない場合ばあいがあります。



スタートボタン

戦闘中せんとうちゆう、ポーズをかけるしようときに使用しようします。

セレクトボタン

このゲームでは、使用しようしません。

じゆう じ

十字ボタン

キャラクターを移動いどうさせたり、コマンドをせんたく選択せんたくするときに使つかいます。

Lボタン・Rボタン

戦闘時にキャラクターの向きを変えたり、名前入力の文字種を切り替えるときに使用します。メニューコマンドの選択にも使用できます。

Xボタン

フィールド上でメニュー画面を呼び出します。また、戦闘中は、1回選んだ技がこのボタンに貼り付きますので、同じ技をつづけて使いたい場合は、このボタンを使用します。

Yボタン

特殊コマンド用のボタンで、以下のシナリオのときに使用します。

原始編……敵や人物の匂いをかくことができます。

近未来編……超能力で人の心を読むことができます。

幕末編……かくれみのをを使って姿を隠すことができます。

Aボタン

コマンドを決定したり、情報アイテムを収集するためのボタンで、以下のような機能があります。

- 1) コマンドの決定。
- 2) 人の前で押すと、話しかけることができます。
- 3) 宝箱の前で押すと、中を調べられます。
- 4) 扉を開けることができます。
- 5) スイッチやレバーを押すときに使用します。

Bボタン

コマンドをキャンセルしたり、メニュー画面などで、前の画面に戻るときに使用します。また、押しながら移動すると、フィールド上をダッシュで移動できます。

3

ゲームの始めかた終わりかた

ゲームの始めかた

カセットをスーパーファミコン本体に正しくセットして電源をいれてください。オープニング中にAボタンかスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されますので、もう一度Aボタンかスタートボタンを押してください。

タイトル画面でAボタンかスタートボタン

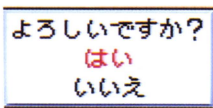
1. 初めて遊ぶ場合

● シナリオを選ぶ

初めて遊ぶ場合は、右のようにシナリオ選択画面が表示されます。十字ボタンの左右か、L、Rボタンでシナリオを選び、Aボタンを押してください。

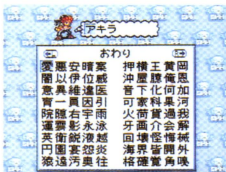


そのシナリオの内容に続いて確認のウィンドウが表示されますのでよければ『はい』を選んでAボタンを押してください。



● 名前の付けかた

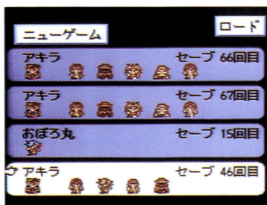
L、Rボタンで文字種を選び、十字ボタンで文字を選んでAボタンで決定します。シナリオによっては文字種を選べないものもあります。削除する場合はBボタンを押します。終わったら『おわり』に合わせてAボタンを押します。



2. 前回の続きで遊ぶ場合

1 セーブしてあるデータを選ぶ

1回でもセーブしてある場合は、タイトル画面でAボタンかスタートボタンを押すと、下のようなロード画面になります。十字ボタンで、続きをプレイしたいデータにあわせてAボタンを押してください。各データの内容は下のようになっています。



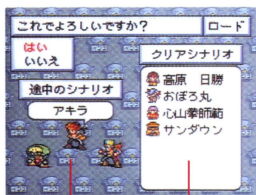
新しくゲームを始める場合は...

すでにデータをセーブしたカセットで最初からゲームを始めたい場合は、上のロード画面で、十字ボタンで『ニューゲーム』を選びAボタンを押してください。最初のシナリオ選択の画面になります。



2 確認してロード

つづ みぎ が めん ひょうじ
続いて右のような画面が表示されます。確認してよければ『はい』を選んでAボタンを押してください。次に下のようなコマンドが表示されますので、どちらかを選んでAボタンを押してください。



げんざい
現在の
パーティ

クリアした
シナリオ

つづ
続きから

ぜんかい つづ
前回の続きからゲームを再開します。

えら だ
シナリオを選び出す

とちゅうのシナリオをやめ、シナリオを選びなおします。クリアしたシナリオはそのまま残ります。

つづ
やっぱり続きをやる

シナリオの選びなおしをやめて前回の続きからゲームを再開します。

それでもかまわない

シナリオ選択画面になります。Bボタンでロード画面に戻ります。

● シナリオを選ぶ

シナリオ選択画面では、クリアしていないものはカラー、クリア済みは1色で表示されています。ここでは、すでにクリアしたシナリオを選んでやりなおすこともできます。



クリアした
シナリオ



クリアしていない
シナリオ

えら
クリアしたシナリオを選ぶと

以前の結果は消えてしまいますがそれでもよろしいですか?

やりなおす
やめる



かくにん
確認のメッセージが表示されますので、よければ『はい』を選んでください。さらに右のようなメッセージが表示されますので、確認してAボタンを押してください。

お

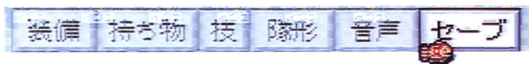
ほうほう

ゲームの終わるかた(セーブ方法)

このゲームは、基本的に戦闘中以外どこでもセーブできます。

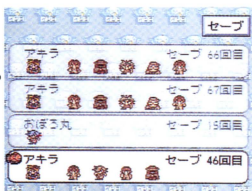
1. メニュー画面でセーブを選ぶ

Xボタンを押してメニュー画面を呼び出し、セーブを選んでAボタンを押します。



2. セーブしたい場所を選ぶ

セーブは右のように4か所ができます。セーブしたい場所を選んでAボタンを押してください。続いて確認の画面になりますので、よければ『はい』を選んでAボタンを押してください。



ちゅうい 注意

1つのセーブデータで、複数のシナリオを同時にプレイできません。

1つのセーブデータでは、途中のシナリオは1つしかプレイできません。下のように、途中までプレイしたデータにニューゲームで始めたデータを上書きすると、そこに書き込まれていたデータは、今までにクリアしたものも含めて消えてしまいます。



ニューゲームで始めたデータを同じところにセーブすると



4

メニュー画面の見かた

戦闘時やイベント以外でXボタンを押すと、下のようなメニュー画面になります。ここでは、装備や隊形の変更、セーブなどをおこないます。

Xボタン→メニュー画面

メニューコマンド

メニュー画面のコマンドで、十字ボタンかL、Rボタンで選びAボタンを押します。

パーティキャラクター

現在のパーティキャラクターが表示されます。



メニューコマンド

装備

Aボタン→キャラクターを選んで→Aボタン

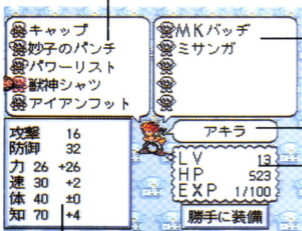
武器、防具、アクセサリなどを装備します。また、キャラクターのステータスを見ることができます。

現在の装備

現在の装備している武器、防具が表示されます。

アクセサリ

現在装備しているアクセサリが表示されます。



げんざい

現在のキャラクター

LV：キャラクターのレベル
HP：キャラクターのHP
EXP：現在の経験値。100になるとレベルアップします。

キャラクターのステータス

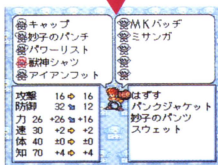
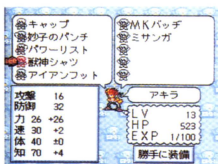
キャラクターのステータスが表示されます。

そうび ほうほう

● 装備方法

ひだりうえ
左上のウィンドウで、**装備**したい場所にカーソルをあわせてAボタンを押すと、その場所に**装備**できるものが表示されるので、十字ボタンで選んでAボタンを押してください。

このとき、その**装備**でのステータス変化が、左下のウィンドウに表示されます。アクセサリは、**装備**するとステータスが上がるもので場所**は**関係ありません。1人5つまで**装備**できます。



● **装備**する場所 **装備**する場所は下のようになっています。



頭
頭にかぶる防具です。



右手
武器を**装備**します。



左手
武器や防具を**装備**します。



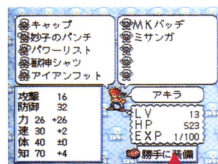
体
防具を**装備**します。



足
防具を**装備**します。

● 勝手に**装備**

画面右下の『勝手に**装備**』を選んでAボタンを押すと、現在持っている**装備**の中から最強のものを選んで、自動的に**装備**してくれます。このとき、もう一度Aボタンを押すと『勝手に**装備**』する前の**装備**に戻すことができます。



勝手に装備****

● ステータスについて

装備画面に表示されるステータスは下のようになっています。

攻撃 総合的な攻撃力です。

防御 総合的な防御力です。

力 キャラクターの攻撃力です。

速 おいほど1ターンで多く動けます。

体 物理攻撃の抵抗力です。

知 特殊攻撃力とその抵抗力です。

も もの

持ち物 Aボタン

現在パーティが持っているアイテムが表示されます。各アイテムは、最大99個まで持つことができます。また、装備できるアイテムにカーソルを合わせてAボタンを2回押すと、装備したときのステータスの変化などが表示されます。

さらに、この画面でXボタンを押すと、右のように持ち物のせいとん画面になります。各コマンドにカーソルを合わせてAボタンを押すと、それぞれ回復、攻撃、装備アイテムから順にせいとんします。

● 持ち物の入れかえ

アイテムの位置の入れかえは、カーソルを入れかえたいアイテムに合わせてAボタンを押し、次にもう1つのアイテムに合わせてAボタンを押してください。

わざ

技 Aボタン→キャラクターを選んで→Aボタン

キャラクターが現在覚えている技を見ることができます。この画面でカーソルを技に合わせると、その技にどのような効果があるのかの説明が、画面上のメッセージ欄に表示されます。

装備	持ち物	技	隠形	音声	セーブ
体に装備します					
マタンゴライト	07	バナナクレープ	12		
たい焼き	09	ト根性焼き	17		
ミサワ焼き	10				
スウェット	01	投げナイフ	04		
		手投げ弾	04		
グラブ	01	妙子のパンツ	01		
		パンクジャケット	01		

装備	持ち物	技	隠形	音声	セーブ
せいとん	回復先	攻撃先	装備先		
手投げ弾	04	グラブ	02		
プラズマスパーク	01	100Vレーザー	02		
ナバーム弾	04	たい焼き	06		
ミサワ焼き	02	ト根性焼き	02		
バナナクレープ	11	ファーストイド	01		
投げナイフ	04	マタンゴライト	04		
ワタナベのパンツ	01	強化パーツ	05		

装備	持ち物	技	隠形	音声	セーブ
回復・使うとなくなります					
バナナクレープ	12	ファーストイド	01		
強化パーツ	10	ナバーム弾	16		
マタンゴライト	07	妙子のパンツ	01		
たい焼き	09	ト根性焼き	17		
ミサワ焼き	10				
スウェット	01	投げナイフ	04		
		手投げ弾	04		
グラブ	01	妙子のパンツ	01		

装備	持ち物	技	隠形	音声	セーブ
けり技/スネにけりつける					
ローキック		エルボー			
マザーイメージ		スリートイメージ			
セルフヒール		ヘブンイメージ			
ヒールタッチ		ヘルイメージ			
ホーリーゴースト		フレームイメージ			
ホーリーブロー		フリーズイメージ			
シャドウイメージ					

たいけい

隊形 Aボタン

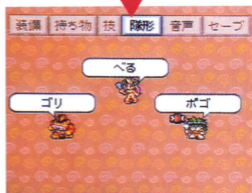
戦闘シーンでのキャラクターの並び方を変更するコマンドです。この隊形によって、戦闘時のキャラクターの攻撃の順番が決まります。攻撃の順番は、右の画面のようになっています。



● 隊形の入れかえかた

まず、右の画面のように十字ボタンで1人目のキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押します。次に、入れかえたいキャラクター、または移動したい場所にカーソルを合わせ、もう1度Aボタンを押してください。

入れかえたい場所にキャラクターがない場合は、キャラクターがその位置に移動することになります。



おんせい

音声 Aボタン

BGMのステレオとモノラルの切り替えを行ないます。また、クリアしたシナリオの曲を聴くこともできます。

セーブ Aボタン

ゲームの途中経過をセーブします。くわしいセーブ方法は、9ページの『ゲームの終わりがた』を見てください。

5

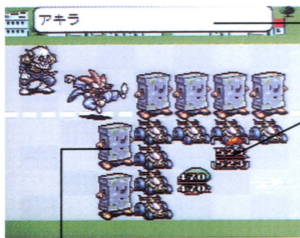
せんとう 戦闘システムについて

このゲームの戦闘シーンは、ターン制になっていて、味方と敵が交互に行動するようになっています。また、戦闘が終了するとキャラクターは全回復します。

せんとう が めん み

戦闘画面の見かた

せんとう 戦闘シーンでは、下のよう画面になります。



メッセージ

せんとう 戦闘中のメッセージが表示されます。

みかた

味方キャラクター

こうげき 攻撃を受けたときなどに表示される数値は、白がダメージ、緑が回復、囲まれた数値は上が現在のHP、下がHPの最大値です。

てき

敵キャラクター

てき 敵キャラクターがどの位置に出現するかは、戦闘シーンごとに異なる場合があります。

い どう

キャラクターの移動

キャラクターの移動は、約4歩で1ターンになります。また、Rボタンで行う方向転換は約8回で1ターンになります。ただし、速さの高いキャラクターはこの限りではありません。

せんとう

戦闘コマンド

たたか

戦う



『戦う』でAボタンをおし、次に技を選んでAボタンを押します。さらにどこでその技を使うかを十字ボタンで決めてAボタンを押してください。現在使える技は黒く、使えない技は薄く表示されます。また、青く表示されるのは回復技です。

パス

自分のターンをパスしてほかのキャラクターに順番を渡します。

アイテムを使う

『アイテムを使う』でAボタンを押し、持っている物を選んでAボタンを押します。攻撃アイテムなどは、相手を選んでください。使えるものは黒く、使えないものは薄く表示されます。また、回復アイテムは青く表示されます。

逃げる(近未来編・テレポート)

戦闘シーンから逃げ出します。ほとんどの戦闘の場合、確実に逃げるができます。逃げられない戦闘もあります。

技の有効範囲について

1. 技の有効範囲(明るい部分)

技を選んだときに、明るくなっている部分が技の届く有効範囲です。この有効範囲は、技によって異なります。技を使うと、選んだ有効範囲の1ブロックを中心として技がかかります。



2. 技の効果範囲(囲まれた部分)

技を選んだときに囲まれた部分や技の効果範囲で、敵の体の一部(影や服の一部でも可)が、この範囲に入っていればダメージを与えることができます。効果範囲の大きさは、1ブロックから画面全体まで技によって様々です。



敵にやられた場合

HPが0で右のような戦闘不能になります。別のキャラクターがエリア回復のアイテムなどを使うと復活できます。戦闘に参加したキャラクター全員が戦闘不能になるとゲームオーバーです。また、戦闘不能時にさらに攻撃を受けると、戦闘シーンから消え戦闘離脱状態になり、その回のバトルには復帰できません。



き せんとう り だつじやうたい
戦闘離脱状態

い じやう

フィールドダメージとステータス異常

戦闘中に毒や炎でフィールドが変化した場合、その上のキャラクターはダメージを受けます。また、敵の攻撃で下のようなステータス異常になることがあります。これらの異常はステータス回復アイテムで治せます。



石 石化して何もできません。パーティ全員が石化するとゲームオーバーです。



毒 毒を受けている状態で、戦闘中1ターンごとにダメージを受けます。

酔 酔っぱらってしまい、まっすぐ歩けなくなります。また、難しい技も使えなくなります。



腕 腕の関節に打撃を受けて、手の技を封じられている状態です。手を使った技は使えません。

眠 眠ってしまい、しばらく移動も攻撃もできません。攻撃を受けると起きます。



足 足の技を封じられている状態です。バトルフィールドの移動もできません。

麻 麻痺してしまい、何ターンか待つか誰かに回復してもらうまで移動も攻撃もできません。



●ステータスのアップ、ダウン

攻撃を受けたり回復すると、下のようにステータスがアップしたりダウンしたりします。



き いろ
黄色いパネル
ステータス
アップ



あお
青いパネル
ステータス
ダウン

わざ

キャラクターの技について

キャラクターの技には、大きく分けて以下のような種類があります。

せいしんわざ 精神技

通常ダメージに加え、麻痺やレベルダウンなど、敵のステータスを攻撃する技です。

かいふくわざ 回復技

HPを回復させたり、ステータス異常、ステータスダウンを回復する技です。

はんげきわざ 反撃技

相手から攻撃を受けたときに自動的に反撃する技で、通常は選べません。

そのほかの技

上記以外の通常のダメージ技です。火や水などの属性ダメージを与えるものもあります。

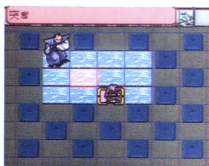
せんとう

戦闘のヒント

てき こうげきはん い かんが

● 敵の攻撃範囲を考えよう

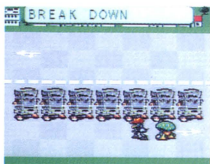
敵の攻撃にも、自分の技と同じような有効範囲があります。手ごわい敵と戦う場合は、敵の強力な技が届かない場所へ移動して、遠距離の技を使って攻撃するといいでしょ。



てき み

● あやつっている敵を見つけよう

戦闘によっては、右のようにある1体の敵を倒すだけで、ほかの敵がBREAK DOWN (全滅) する場合があります。このような場合、その1体を見つけて集中的に攻撃するといいでしょ。



6

シナリオ紹介

ここでは、各シナリオに共通したいくつかのことを紹介します。

どのシナリオからでもプレイOK!

このゲームは、7つのどのシナリオからでもプレイすることができます。また、1回クリアしたシナリオも、何回でもやり直すことができます。ただし、やりなおしを選んだ場合は、前回そのシナリオをクリアしたデータは消えてしまいます。(やりなおさないクリア済みのシナリオのデータは残ります)



き ほんてき かね ひつよう

基本的にお金は必要ない

このゲームでは、基本的にお金は必要ありません。アイテムは、宝箱などから拾ったり、戦闘終了時に手にいれたりします。また、シナリオによっては、アイテムを合成したり、発明してもらったりすることもできます。

み

エンディングを見るためには

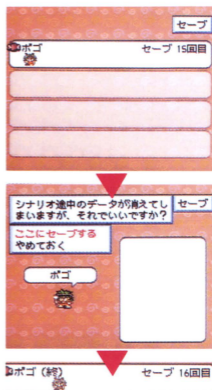
エンディングを見るためには、1つのセーブデータですべてのシナリオをクリアする必要があります。クリアしたシナリオは、右のようにセーブデータにキャラクターが並びますので、全部の主人公が並ぶまで頑張ってください。



シナリオをクリアしたら…

1. データをセーブ

ひとつのシナリオが終了すると、右の画面のように、エンディングクレジットの後にセーブ画面になります。ここで、今までプレイしていたデータに、今終了したデータをそのまま上書きしてセーブしてください。すると、今プレイしていたデータに、右のように（終）のマークが付きます。



2. 次のシナリオを選ぶ

続いてシナリオ選択画面になりますので、次にプレイしたいシナリオを選んでください。また、ここで1回クリアしたシナリオを選べば、やり直すこともできます。



● 次のシナリオでセーブする場合は…

次のシナリオでセーブする場合は、（終）マークのデータに上書きしてください。終了したシナリオのキャラクターは自動的に右に送られます。



ストーリー

舞台は原始時代。なんにもないなんにもない全くなんにもない時代。人は人として生きていくために日々食料と戦っていました。相棒のゴリときままに暮らす少年・ポゴが、初めて狩りを許される年になった日……。

とくちよう もくてき

このシナリオの特徴と目的

言葉のない時代が舞台のこのシナリオでは、ジェスチャーと匂いをかぐことによってストーリーが進みます。オディオザウルスを崇拜する敵部族から、生けにえにされるところを逃げ出した女の子・ペルを、敵部族の追っ手から守り、オディオザウルスを倒すのが目的です。

とくしゆ

特殊コマンド

Yボタン➡においをかぐ

ゲーム中にYボタンを押すと、このシナリオの特殊コマンドの『においをかぐ』が使えます。敵や味方の匂いは、雲のようにフワフワ浮かんで風に流されますので、匂いが出た位置をよく見ておくといいでしょう。匂いに接触すると、それが何の匂いかわかります。

● 敵をさがす



フィールド上ではYボタンで匂いをかぎ、においの元に行くことで戦闘になります。

● 人をさがす



このような場合、人の匂いを頼りに出口を探することができます。

このシナリオの戦闘

このシナリオでは、フィールド上の敵の姿は見えません。フィールドなどで歩きまわっていると戦闘シーンに切り替ります。ただし、Yボタンで匂いをかくと右のように匂いが出ますので、その匂いが出た位置の近くに敵がいることがあります。また、戦闘に勝つと回復用のアイテムや、武器や防具の材料になる様々な材料を入手することもあります。



アイテムの合成

石やほねなど、材料となるアイテムを持って合成屋に行くと、右のように新しい武器や防具を作ってくれます。

材料の組み合わせによっては、強力な武器や防具ができることもありますので、いろいろなアイテムを試してみましょう。合成屋は、最初の住み家のほか、フィールド上のあちこちにも何人かいます。

持ち物	(材料)を ふたつ選んでください		
攻撃・使うとなくなります (材料)			
木の樫	08	ホネ	08
ケモノのツノ	10	かたい石	01
ホネ肉	02	ケガワ	01
かわひも	01		



登場キャラクター紹介



[ポゴ]▲

とある原始部族の若者で、幼少の頃に家族と死に別れ、長老に拾われて育つ。ある日、迷い込んだ異種族の娘に掟やぶりの恋をしてしまう。

[ゴリ]▶

主人公と兄弟のように育った、本能におもむくままに行動する類人猿。装備はできないが攻撃力は強力。

ワザ

ンガ	近くの敵に攻撃
ウホ	3×3の敵に攻撃
ウキッ	3×3の敵に攻撃
ウキぶう	5×5の敵に攻撃
ドコドコ	3×3の敵に攻撃
ンゴ	近くの敵に攻撃

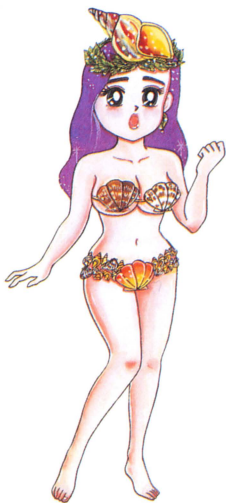
ワザ

ボコボコ	近くの敵を攻撃
ドカドカ	近くの敵を攻撃
グーグー	5×5の敵を眠らせる
ウホぶう	3×3の敵を攻撃
グイグイ	近くの敵を攻撃
ブンブン	遠くの敵を攻撃
ガボラッチョ	敵の体力を奪い回復
キコキコ	火炎で攻撃
ウオ〜ウオ〜	全体に攻撃



◀【べる】

生けにえから逃げ出した敵部族の女の子。花を愛する心優しい女の子だが、非常に食いしん坊。



ワザ

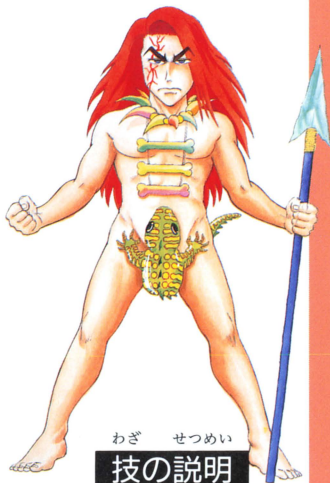
ぼかぼか	近くの敵に攻撃
てーてー	近くの敵に攻撃
ふれふれー	3×3の範囲を回復

【ざき】▶

敵部族の戦闘隊長で誇り高い戦士。プライドが高くその股間には、守り神のトカゲが装着されている。

ワザ

ががご	近くの敵を攻撃
ばりききゅーん	3×3の敵を攻撃
ばりたんく	遠くの敵を攻撃
ごこんが	近くの敵を攻撃
ばりどりーん	遠くの敵を攻撃
ばりふる〜ん	反撃技



わざ せつめい

技の説明

全フィールドはタテ7マス×ヨコ7マスです。また、技の説明の○×○は、その技の最大有効範囲です。

とくちょう もくてき

このシナリオの特徴と目的

主人公の高原日勝は、あらゆる格闘技の奥義を身につけ、真の意味での『最強』を目指す男。世界から集まった猛者たちと戦い、彼らの技を身につけ、全ての格闘家を倒すのが目的です。

せんとう

このシナリオの戦闘

わざ おぼ

● 技の覚えかた

このシナリオでは、敵と戦うことにより、戦闘中に敵にかけられた技を覚えることができます。また、覚えた技はその戦闘中に使うことができます。対戦の相手は自由に選ぶことができますので、それぞれ格闘家の弱点を見極め、対戦の順序を考えましょう。ただし、技の中には覚えられないものもあります。



● ピンチになったら…

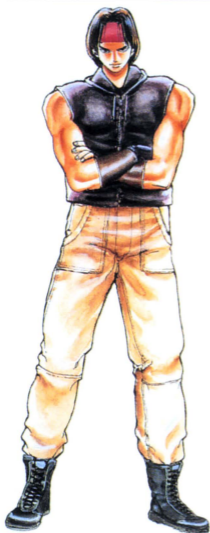
このシナリオにはアイテムがありません。HPが少なくなったから、敵の攻撃範囲から逃げ『気合のため』で回復するようにしましょう。



とうじょう

しょうかい

登場キャラクター紹介



たか はら まさる
 ◀ **【高原日勝】**

ほんべん しゅじんこう であらゆる かくとうぎ きわめようとする男。その体はしなやかで強じんな筋肉で覆われている。

ワザ

れっふうせいけん 烈風正拳づき	ちか てき こうげき 近くの敵を攻撃
どう回し回転げり	ちか てき こうげき 近くの敵を攻撃し向
きあため 気合ため	きをええる きをえる 回復技

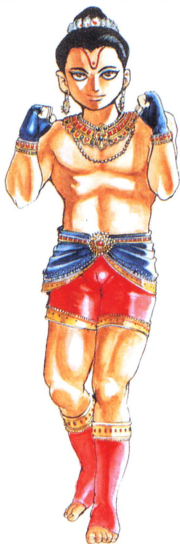
**【マックス
モーガン】▶**

アメリカマット界一番の男。ハリウッドなど各方面で活躍していたが、高原の存在を知り、再び眠っていた闘争心に火が付く。近づくと痛い目を見るので、遠距離攻撃が有利。

ワザ

M・ボンバー	3×3の敵に攻撃
Gスープレックス	攻撃し相手をマヒ





◀ [ナムキヤット]

切れ味の鋭さを武器にムエタイ界の
頂点に立つ若き闘志。『神の左足』と
呼ばれる足技が得意。正面から攻撃
をしかけるのは危険。

ワザ

パンチャマキック 相手をけり飛ばす
スパイラル・ニー 速くの敵を攻撃

[ジャッキー・ イヤウケア] ▶

相撲界でナンバー1と言われたハワ
イ出身の元力士。ヨコソナになれな
かったスモウを捨て、格闘技の世界
に飛び込む。関節技が弱点。

ワザ

アロハリテ 3×3の敵を吹き飛
ばす
鬼不動返し 敵を投げ飛ばす





▶[トウーラ・ハン]

某超大国の特殊部隊で素手による殺人技を研究していた。唯一鍛えられないとされる関節を攻撃する技が得意。遠距離攻撃が有利。

ワザ

アームロック 腕を封じる。反撃可
C.H.ホールド 足を封じる



もり べ せい じ
◀[森部生士]

日本古来から伝わる素手の殺人技・骨法の伝承者。硬いヨロイを貫き体の内部からダメージを与える『通し』などの奥義を持つ。

ワザ

あびせげり 離れた敵を攻撃
通打 あいてのうりよくほんげん
相手の能力を半減



◀[グレート・エイジャ]

メキシコのルチャ・リブレの日本人レスラー。テクニシャンながら、数々のラフ殺法も使いこなす。接近戦で押しまくろう。

ワザ

Fシュタイナー 遠くの敵を攻撃
トルネードプレス 遠くの敵を攻撃。自爆することもある

ストーリー

ところはアメリカ。ゴールドラッシュでにぎわったのも、今となっては昔の話。西部には、さびれた町がぼつりぼつりと残ったのです。ここサクセス・タウンもそんな町の1つでした。ある日、この町にさすらいのガンマンであり、おたずね者のサンダウンキッドがやってきたのです。

とくちょう もくてき

このシナリオの特徴と目的

サクセスタウンを無法集団クレイジー・パンチの襲撃から守ることが目的です。アイテムを探し出し、町の人と協力してワナを仕掛けます。効果的にワナを仕掛けることができれば、それだけ敵の数を減らすことができ、戦闘が楽になります。

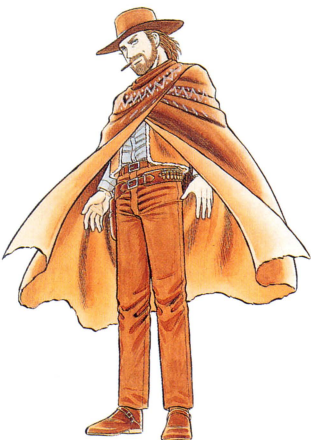
し か

ワナの仕掛けかた

ワナはあちこちで手に入れたアイテムを、町の人に渡すことによって仕掛けることができます。誰にどのアイテムを渡せば効果的にワナを仕掛けることができるかは、何回もやって確かめてみましょう。



登場キャラクター紹介

◀ [サンダウン
キッド]

おたずね者のさすらいのガンマン。
無口だが銃の腕は超一流。弱きもの
の頼みにNOと言えない。

ワザ

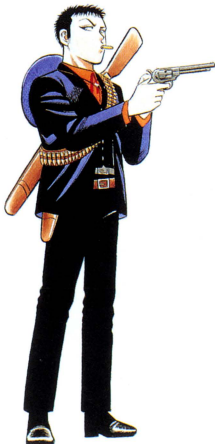
シングルショット 遠くの敵に攻撃
ダブルショット 遠くの敵に攻撃
ホローポイント弾 遠くの敵に攻撃
弾込めに時間必要。
ピアッシング弾 遠くの敵を貫通して
後ろにもダメージ。
弾込めに時間必要。
マルチカウンター 反撃技

[マッド・ドッグ] ▶

キッドを付け狙う賞金稼ぎ。いつも
軽くあしらわれて逃げられてしまう。
キザで女好きのヤサ男。

ワザ

シングルショット 遠くの敵に攻撃
TXジターバグ 5×5の敵を攻撃
サイドワインダー 遠くの敵を毒の弾で
攻撃
イナズマ撃ち 遠くの敵を電気弾で
攻撃





クン フー ヘン 功夫編

ストーリー

今とも昔ともつかぬ時が流れる中国。竹林には虎が住み、鯉は滝を昇りて竜になる……。大志山の中腹に、1人の拳法使いの老人が住んでいました。年老いた彼は、その拳法を受け継ぐ若者を探し出すため、久しぶりに山を降りることにしたのです。

とくちょう もくてき

このシナリオの特徴と目的

このシナリオでは、3人の若者に修行をつけ、拳法の後継者を育て上げます。3人のうち誰が後継者になるかは、プレイヤーの修行のつけかたによって違いますので、いろいろ試してみましょう。

わざ おぼ

技の覚えかた

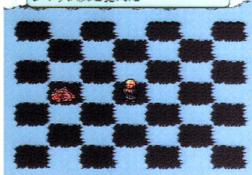
3人の若者は、いろいろな技を覚えることができます。技の覚えかたには、下のような2通りの方法があります。

しゅぎょう おぼ

● 修業で覚える

老師が修行をつけることで、レベルアップ時に老師に持っている技を覚えることができます。

シマリス脚を覚えた

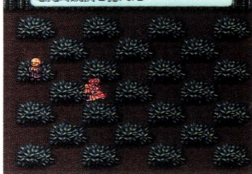


おぼ

● バトルで覚える

通常つうじょうの戦闘せんとうでレベルアップした場合も、技わざを覚えることがあります。

電虎両銃腕を覚えた



登場キャラクター紹介



◀ [心山拳老師]

クンフーヘン しゆじんこう ふだん やま どうじょう く
 功夫編の主人公。普段から山の道場で暮らし、老いてなお修行に明け暮れる。

ワザ

竜虎両破腕	近くの敵に攻撃、反撃可
百里道一步拳	近くの敵に攻撃、反撃可
獅子の手	近くの敵に攻撃、反撃可
山猿拳	攻撃して後退、反撃可
シマリス脚	離れた敵に攻撃、反撃可



◀ [ユン・ジョウ]

からだ ちい さく きが 弱 いた めい じめ られ っ 子 だ が、
 病弱な祖母の面倒を見る心優しい少年。

ワザ

突き	近くの敵に攻撃
けり	近くの敵に攻撃

◀ [サモ・ハッカ]

めし だいす きな 食 い 逃 げ 常 習 犯 の 食 い し ん 坊。
 その食い意地のおかげで立派な巨体を誇る。

ワザ

クマの手	3×3に攻撃
とん足	3×3に攻撃
とうばんじゃん	遠くの敵の防具を砕く
ばんばんじー	近くの敵に攻撃

◀ [レイ・クウゴ]

たびと おど かね ま あ むら わる
 旅人を脅しては金を巻き上げたり村で悪さを
 したりの男勝りの暴れん坊。

ワザ

猿手	近くの敵に攻撃
ネコけり	近くの敵に攻撃
水鳥脚	遠くの敵に攻撃
蛇形拳	近くの敵に攻撃



ストーリー

今より少し未来の東京。最新テクノロジーと下町情緒が同居する
ような町に1人の少年がいた。超能力を持つこの少年は、人々の
本音を見すぎたため、ケンカにあけくれる毎日だった。そして、
この町で人々が次々に消える誘拐事件が発生した……。

とくちょう もくてき

このシナリオの特徴と目的

このシナリオでは、町の中を舞台に事件が起こります。周囲の
人々に話を聞きながら、情報やアイテムを手に入れて事件を解
決してください。

とくしゅ

特殊コマンド

Yボタン→人の心を読む

人の前でYボタンを押すと、超能力で相手の心の中をのぞく
ことができます。右の画面のよう
に、通常話かけただけでは手
に入らない情報も聞けますので、
忘れずにYボタンを押してみま
しょう。もしゲームに行き詰ま
ったら、Yボタンを押して忘れ
ていないかももう一度確認してみ
ましょう。

つうじょう

通常のセリフ



ところ なか

心の中のセリフ



アイテムの発明

ゲームがある程度進むと、『寿商会』の藤兵衛がいろいろなアイテムを発明してくれます。持っているアイテムを、藤兵衛に渡してみましょう。必ず成功するとは限りませんが、発明してもらえるまで何度も挑戦してみるといいでしょう。

数値	持ち物	換	隠形	音聲	セーブ
攻撃・使うとなくなります					
	ファーストエイド	01	強化パーツ		02
	マタンゴライト	07	ト爆性焼き		30
	ミサワ焼き	22	バナナクレープ		22
	たい焼き	08	ナバーム弾		04
			投げナイフ		04
	手投げ弾	04	團長のパンツ		01
	グラブ	02	ワタナベのパンツ		02
	妙子のパンタロン	01	妙子のパンスト		01



このシナリオのマップについて

このシナリオでは、町のマップの中で事件がおこります。このマップで行ける場所は『ちびっこハウス』『公園』『寿商会』『港』『研究所』『寺』そして右の写真のような『飲み屋』の7ヶ所です。また、それぞれの場所の中では、すみずみまで調べているような情報を入手しましょう。



アイテムの入手方法

このシナリオでの回復アイテムは、シナリオの途中で無法松の『たいやき屋』を手伝うことによって入手できます。『たいやき屋』では、Aボタンを押すことで何回も手伝うことができますので、後半にそなえて回復アイテムを多めに手に入れておきましょう。



とうじょう

しょうかい

登場キャラクター紹介



たどころあきら

◀ [田所晃]

幼いころに両親をなくし、妹とともに『ちびっこハウス』で育つ。超能力で人の心を読むことができる。

ワザ

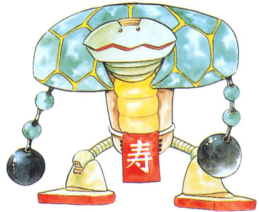
- | | |
|----------|------------|
| ローキック | 近くの敵に攻撃 |
| エルボー | 近くの敵に攻撃 |
| マザーイメージ | 5×7に攻撃させない |
| スリートイメージ | 7×3の敵を混乱 |
| セルフヒール | 自分の体力を回復 |
| ヘブンイメージ | 敵を行動不能にする |
| ヒールタッチ | 触った相手を回復 |
| ヘルイメージ | 横1列のレベル低下 |
| ホーリーゴースト | 反撃技 |
| フレイムイメージ | 3×3に炎で攻撃 |
| ホーリーブロー | 近くの敵に攻撃 |
| フリーズイメージ | 5×3に氷で攻撃 |

[タロイモ]

藤兵衛が作ったロボット。好奇心で作ったため、何をやらせてもスキだらけ。でもニクめないヤツだ。

ワザ

タロイモパンチ 遠くの敵にパンチ
 タロイモキック 遠くの敵にキック
 のうてんショート 反撃技



[藤兵衛]

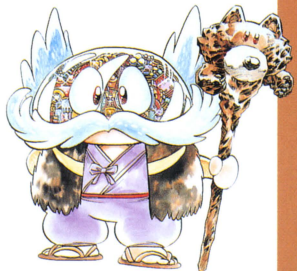
古道具屋『寿商会』の主人で古代文明の力を借りて、自らの体をサイボーグ化した変わり者の発明じいさん。

◀[無法松]

主人公の兄貴分で近所でも評判のたいやき屋。過去に何かあったらしいが、本人は決して口にしない。

ワザ

イナスマアッパー 近くの敵に攻撃
 ド根性キック 近くの敵に攻撃
 怒りの鉄拳 3×3の敵に攻撃
 ヘビーブロウ 近くの敵に攻撃



ストーリー

時は幕末。天地動乱の時代にも、影ながら生き続ける『忍び』に密命が下った……。敵の城に潜入し、数々の敵や『からくり』を突破し、とらわれの人物を救出するのだ！

とくちょう もくてき

このシナリオの特徴と目的

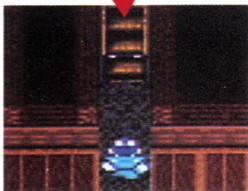
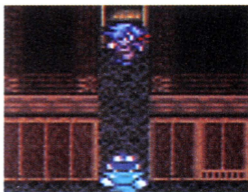
このシナリオの舞台は、迷路のようになった敵の城の中で、城のどこかに捕まっている、ある人物を救出するのが目的です。城の中には大勢の敵が待ちかえまっています。敵を倒すか、また、特殊コマンドの『かくれみの』でやり過ごすかはプレイヤー次第です。

とくしゅ

特殊コマンド

Yボタン→かくれみの

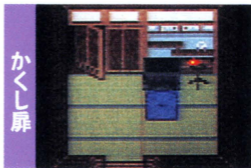
Yボタンを押すことによって、特殊コマンドの『かくれみの』を使うことができます。このコマンドは、右の画面のようにおぼろ丸の姿を隠すことができ、敵が寄ってきたときにこのコマンドを使うと、敵をやり過ごすことができます。いろいろな場面でこのコマンドを使ってみましょう。



屋敷のからくり

しろ なか
城の中には、いろいろな『か
らくり』が待ちかえまていま
す。壁の一部が回転するかく
し扉、屋根裏から屋根への出
口……。画面をよく見て、ほ
かと違うところがないか、よ
く調べてみましょう。

かくし扉



屋根への出口



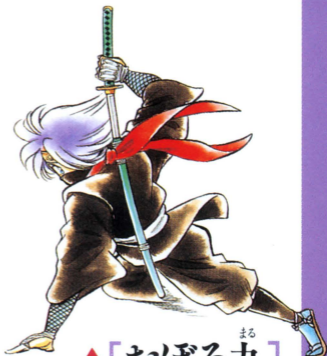
とうじょう

しょうかい

登場キャラクター紹介

ワザ

しの き 忍び斬り	ちか でき こうげき 近くの敵に攻撃
じゅうもん じ 十文字斬り	3×3の敵に攻撃し向 きを変える
にんぼう かえん 忍法火炎ぼたる	5×5の範囲を火の海
すい 水トンの術	3×3の敵に水びたし
か 火トンの術	5×5の敵に火柱攻撃
どく 毒きり	3×3に毒をふりまく
しゅりけん かいと 手裏剣乱糸	とおく でき 遠くの敵に攻撃
にんぼう ゆめげん 忍法夢幻蝶	3×3の敵を眠らせる
さ 砂ジンの術	5×5の敵の妖術を封 じる
にんぼう 忍法カマイタチ	とおく でき こうげき 遠くの敵を攻撃



▲【おぼろ丸】

わか にんじや
若い忍者ではあるが、その実力はかなりのもの。その腕をか
われて、ある城に要人を救出しに行くという密命を受ける。
その生い立ちや性格には謎の部分が多い。

ストーリー

未来。人類はついに宇宙へ進出した。宇宙空間を行き来する、多くの旅客船や貨物船……。コギトエルゴスム号も、そんな惑星間輸送の貨物船であった。そして今回の積み荷は、宇宙で発見された未知の生命体だった……。

とくちょう もくてき

このシナリオの特徴と目的

このシナリオは、宇宙船・コギトエルゴスム号の中を舞台にしたアドベンチャー形式になっていて、戦闘はほとんどありません。主人公のキューブを操作して、いろいろな人や場所から情報を集め、事件を解決してください。

ひと はなし き

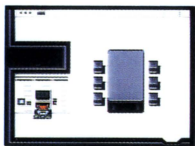
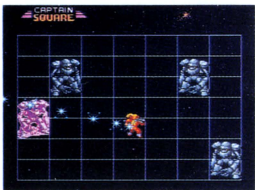
人の話をよく聞こう

このシナリオで重要なことは、人の話をよく聞くことです。何か状況が変わったら、全員に話しかけてみましょう。どこに行ったら何をすればいいのかわかるはず。また、繰り返し話を聞くことによって、違ったことをしゃべってくれる場合もありますので、何回か話しかけるといいでしょう。



いろいろな場所を調べよう

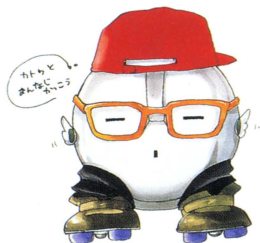
船内のいろいろな場所にもヒントが隠されていますので、あちこちでAボタンを押してみてください。例えば壁の赤いランプを調べると、重要な情報が手に入ることがあります。また、リフレッシュルームのゲームマシンを調べると、下のように『キャプテンスクウェア』のゲームで遊ぶことができます。



とうじょう

しょうかい

登場キャラクター紹介



ワザ

- ハイスピードオェ 3×3の範囲を回復
- アップグレード 能力をアップする
- マインドハック 敵を眠らせる
- アンチフィールド 反撃技
- ノイズストリーム 全体の敵を弱体化
- インフォリサーチ 相手のHPを調べる
- スピンドライブ 敵を弾き飛ばす
- レーザーカノン 時間がかかるが強力な攻撃

※この編でのフィールド上のバトルはありません。

[キューブ] ▲

本編の主人公で、日本人の技術技師・カトゥの作ったロボット。カトゥと同じ様な格好をしている。

紅一点のオペレーター。カークの恋人だが、以前はヒューイと恋愛関係にあった恋多き女性。

▶ [レイチエル]



「機械は友達」が信条の日本人技術技師。機械を小さな動物のように扱うやさしい性格の持ち主。

▶ [カトウ]



▶ [カーク]

通信技師。多少カラが悪いが、やきもちやきでレイチエルのことを愛している。



▶ [ヒューイ]

まじめな宇宙航海士。以前恋愛関係にあったレイチエルのことを、今でも影ながら愛している。

宇宙貨物輸送船・コギトエルコスム号の船長。クルーの信頼を得ている人格者。

▶ [ホル船長]



惑星マシーナから輸送物「ベヒーモス」と共に乗り込んできた軍関係者。機械が嫌い。

▶ [ダース伍長]





特報!!

ぜん かんぜんこうりやくほう
全ワールド完全攻略法

ぜん さっかどくせん
全7作家独占インタビュー

ぜん かんぜん しょうかい
全キャラクター完全データ紹介

だれ し まるひ
誰も知らない秘イベント

せいさくぜんめんきょうりよく きょうどう
制作全面協力・共同プロデュースの
しょうがくかん
小学館より

LIVE A LIVES™

ライブ・ア・ライブ

かんぜん
完全ガイドブック

はつ ばい よ てい
発売予定

協力/スクウェア

SQUARESOFT

発売元 **株式会社 スクウェア**

〒150東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館
PHONE 03-5488-1525

©1994 スクウェア

キャラクター／©1994 スクウェア、©1994 小学館
キャラクターイラストレーション／スクウェア、
青山剛昌、石渡 治、小林よしのり、島本和彦、
田村由美、藤原芳秀、皆川亮二

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。