

スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-SO



# Soul Blader



ソウルブレイダー



  
ENIX

## ごあいさつ

このたびはエニックスのスーパーファミコン専用ソフト、「ソウルブレイダー」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。この取り扱い説明書をよくお読みになって正しい使用方法でお楽しみください。

## 使用上の注意

- 1 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2 テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4 精密機器ですので、極端な温度条件での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 5 端子部に触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6 シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7 このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 8 スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像現象（画面ヤケ）を生ずるため、接続しないでください。

# Soul Blader



## ソウルブレイダー

### CONTENTS

1. STORY (物語) 2
2. CAST (主な登場人物) 8
3. SYSTEM (基本操作)
  - プレイヤーの登録とセーブ 10
  - 画面の見方 12
  - コントローラーの操作 14
4. RULE (ゲームの進め方)
  - ゲームの進め方 16
  - 各エリアのほこら 17
  - アクションステージ 18
  - 復活した町のステージ 20
  - BOSS 21
  - エリア紹介 22
5. ACTION (アクション操作)
  - 装備とステータス 24
  - 剣の使い方 26
  - 魔法の使い方 28
  - 道具の使い方 29
6. MAGIC & ITEM (魔法とアイテム)
  - 魔法の紹介 30
  - アイテム紹介 (武器・防具) 32
  - (道具) 34
7. MONSTER & TRAP (敵キャラクターとトラップ)
  - 魂を封印している魔物たち 36
  - 巣を持たない魔物たち 37
  - 行く手をさえぎるトラップ 38
8. HINT (ゲーム進行のヒント) 40

# 1 STORY

ものがたり  
物語

このゲームの舞台となるフレイ  
ル王国には6つの地域があり、  
そこには人間だけではなく、様  
々な動物、植物たちが生活して  
いました。しかし、現在はそこ  
に住む生き物の魂は魔物によっ  
て封印されています。すべての  
生き物の魂を解放し、6つの地  
域を復興させたとき、あなたの  
前に、悪魔が真の姿を見せるこ  
とでしょう。







# OPENING STORY

フレイル王国を統治するマグリッド王は、物欲の  
激しい男であった。王が何よりも欲していたのは  
財産。世界を手に入れるほどの黄金を手にするこ  
と。彼の欲望は、ただそれだけであった。



あるとき、王は天才発明家レオの噂を耳にした。  
 そして、ひとつの恐ろしい考えが彼の頭をよぎった。

「悪魔と取り引きすれば、世界を手にするほどの  
 富を得られるのではないか」。王はレオを監禁し、  
 悪魔を召喚する機械の製作を命じた。そしてそれはレオにとっても難しい作業ではなかった……。





おう しょうかん あくま な おう  
王が召喚した悪魔の名はデストール。王はデス  
ールに悪魔の力で世界中の黄金を手にしたいとい  
う願いを伝えた。それに対しデストールは、恐ろ  
しい取り引きを提案した。「生き物の命一つにつき、  
おうごん こうかん  
黄金一つを交換しよう」と。





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

# 2 CAST

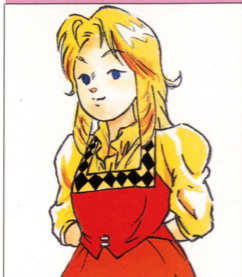
おも とうじょうじんぶつ  
主な登場人物

## しゅじんこう 主人公(あなた)

てんくう かみ めい 天空の神の命で、ひとりあくま た む てんくう しょうねん  
が、あなたです。天空の神より授かった、自分の背丈と同じく  
なが せいけん て まもの たか からだのまわりをまわ  
っているのはソウル。あなたと同じ天空の人々の魂で、様々なト  
ップから身を守ってくれたり、戦闘の手助けをしてくれます。



## リーサ



あなたがグラスバレーで助ける  
しょうじょ少女です。天才たす発明家、レオの  
ひとりたった一人の娘ですが、マグリ  
おうちッド王に父親を連行され、ひと  
りぼっちりぼっちになってしまいます。  
どうぶつ動物好きの彼女は、犬、カタツ  
にんぎょうムリ、人形、イルカを可愛かわいがっ  
しょうそくていましたが、その消息も今は  
ふめい不明です。

## レオ



フレイル王国一の天才たす発明家で、  
おうちリーサの父親。マグリッド王に  
さいのうその才能を認められ、悪魔あくま召喚  
きかいせいさくの機械製作のため監禁されてし  
かれまいます。彼の溢れる才能は、  
はつめい発明だけでなく絵画にも認めら  
うえれます。がけの上の家にある絵  
かれも彼の作品です。

## マグリッド王



自分の財産を築くためには、手  
だん段を選ばない野心家です。物欲  
つよの強い彼はレオが発明した悪魔  
しょうかん召喚の機械でデストールを呼び  
いだし、生き物の命と黄金おうごんを交換  
とする取り引きに合意します。そ  
かれして、彼自身もデストールの手  
した下である魔物に襲われたといわ  
 れますが……。

# 3 SYSTEM

## 基本操作

### プレイヤーの登録とセーブの方法

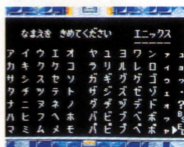
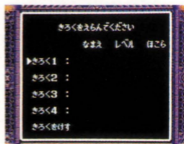
#### ゲームの始め方

カセットをセットし電源を入れてスタートです。

オープニング画面から、スタートボタンを押すと記録画面になります。初めてのときは記録1～4までの好きなファイルを選んでゲームを始めてください。

\*なお4つのファイルがすべて使われていて、新たにゲームを始めたいときは、一度「記録を消す」でデータを消せば、またそのファイルを使って新たにゲームを始められます。

次に主人公に名前を付けます。十字キーで文字を選びBボタンで決定。Yボタンで直前の文字を修正することができます。名前は最高5文字まで、セレクトでカタカナ入力も可能です。名前が決まったらEDを選んでゲームをスタートさせます。



#### ゲームの終わり方

ゲームを中断するときは必ずセーブしましょう。

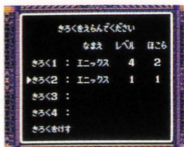
ゲームを途中でやめたいときは、ほころの上のブロックに入ります。ここで「世界の記録」を選んでください。ゲームを始めるときに選んだ記録に、そこまでのゲームの内容がセーブされます。





## 前回の続きを始めるとき

さいしょ きろく はじ おな ようりよう  
最初に記録を始めたときと同じ要領で、  
プレイするデータを選んでください。前  
かい えら ぜん  
回セーブしたほころからゲームを再開す  
ることが出来ます。



## がめん き か 画面の切り換え

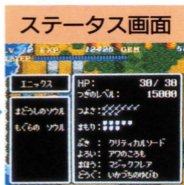
「メイン画面」からセレクトまたはXボタンを押すことで「サブ画面」に、Aボタンを押すことで「ステータス画面」に切り換わります。



SELECT  
Xボタン



Aボタン



# がめん みかた 画面の見方

## メイン画面

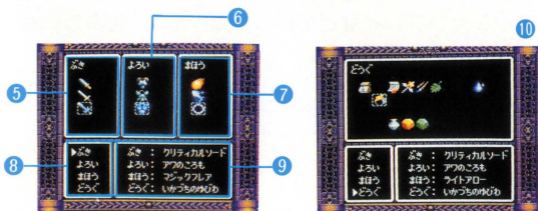
通常つうじょうのプレイ画面がめんです。アクションステージでも町まちやほこらでも画面がめんの構成こうせいはわかりません。



- ① 主人公しゅじんこうの現在げんざいのレベルあらかを表あらわします。
  - ② これかくとくまでに獲得けいけんちした経験値あらかを表あらわします。
  - ③ 今いま持っているじゅむ GEMりょうの量あらかを表あらわします。  
GEMまほうは魔法まほうに必要ひつようで、使うつかごとに消費しょうひします。
  - ④ HPあらか (ヒットポイント) を表あらわします。この全体ぜんたいの長さなががそのレベルさいだいちの最大値あおで、青い部分あおが残りのこのHP、赤い部分あかはダメージあかを受けた量ぶぶんを表あらわします。
- \* 全体ぜんたいの長さながはレベルアップながごとに長ながくなり、HPが50こを越こえると色いろが変かわります。

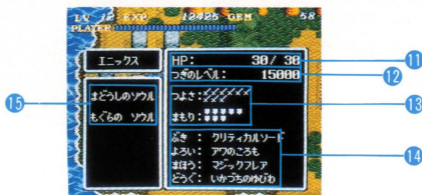
## サブ画面

主人公の装備を決定、変更するモードです。□で囲まれているものが現在装備されているものです。



- ⑤ 持っている武器を示すウインドーです。
- ⑥ 持っている鎧を示すウインドーです。
- ⑦ 持っている魔法を示すウインドーです。
- ⑧ このウインドーで変更する装備の種類を選びます。
- ⑨ 現在装備しているものを一覧で表示します。
- ⑩ 持っている道具を示すウインドーです。

## ステータス画面



- ⑪ 主人公の体力。右がそのレベルでの最大値、左が残り  
のHPです。
- ⑫ この経験値に達すると次のレベルにアップします。
- ⑬ 主人公の攻撃力と防御力を表します。
- ⑭ 現在の装備を一覧で表示します。
- ⑮ 行動を共にしているソウルを表示します。

# コントローラーの操作そうさ

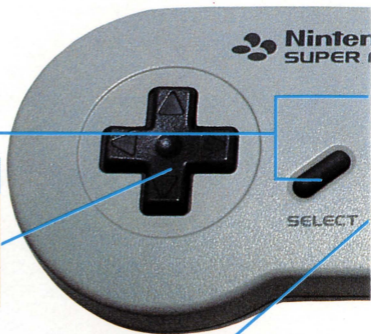
コントローラーのきほんそうさ基本操作は次のようになっています。  
アクションプレイなどのくわ詳しいそうさほう操作法は、かくこう各項のかいせつ解説ページをお読みください。

## SELECT・Xボタン=装備を変更する

そうび 装備のへんこう変更などをおこな行う、サブ画面に切り替かわります。

## 十字キー=移動・選択

しゅじんこう 主人公のいどう移動やカーソルをうご動かすときにつか使います。



## START=スタート・ポーズ

ゲームをはじ始めるときと、ゲーム中ちゆうにポーズをつかかけるときに使います。ポーズのときは、いま今いる場所と魔物まものの巣のす残り数のこが表示ひょうじされます。





## LR=カニ歩き・GEMを吸い寄せる

かま じょうたい けん つ ジェム  
 構えの状態から剣を突きだし、GEMのあ  
 る方向を向くとGEMを吸い寄せて取るこ  
 とができます。また、押しながら十字キ  
 ーを操作すると体の向きはそのままで移  
 動できます。いずれもL・Rどちらでも  
 操作できます。

## A=ステータスを見る

しゅじんこう のうりょく かくにん がめん  
 主人公の能力を確認するステータス画面  
 に切り替わります。



## B=剣を振る・話しかける・決定

アクションステージ  
 で剣を振るときや、  
 町で話をするときにつか  
 使います。また装備  
 選択などの決定も、  
 このボタンでできま  
 す。(決定はYボタン  
 でもできます)

## Y=魔法を使う

アクションステージで魔法を使う  
 ときに使います。またサブ画面か  
 らメイン画面への変更にも使用し  
 ます。

# 4 RULE

すす かた  
ゲームの進め方

## すす かた ゲームの進め方

各エリアのほこら

各エリアへ

アクションステージ

魔物の巣を全滅させる

生き物の魂が復活

地形の変化など

まち え じょうほう  
町で得た情報によって  
さらに先のアクション  
ステージに進めます。

さき  
先のアクションステージ  
で、また他の生き物の魂  
を解放できます。

町のステージ

復活した生き物と話をする

そのエリアの謎を解く

エリアのボスと対決するまでにはアクションステージと  
町のステージを何度も往復することになります。

エリアのボスと対決

各エリアには、その地域をまとめているボスがいます。  
ボスを倒すことで、そのエリアに平和が戻ります。

各エリアのほこらから次のエリアへ

まもの す ふういん たましい  
魔物の巣に封印された魂を

ふたたび せかい よみがえ  
再びこの世界に蘇らせてください

それがソウルブレイダーの使命です。

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



## かく 各エリアのほこら

たいりよくかいふく いどう おこな  
体力回復とセーブ、マップの移動はここで行います。

ほこらは、このゲームのスタート地  
てん 点であり、体力回復、ゲームのセーブ、  
マップ間やエリア内の移動を行  
う場所です。上下左右のブロックが  
あり、上はセーブとマップ間の移動、  
下はそのエリアの町への移動、左右  
はアクションステージの任意の場所  
へ移動するための扉です。必ず左右  
の扉を開けて(青くなる)から次のス  
テージへ進んで下さい。



# アクションステージ

そのエリアに住んでいた生き物の魂を  
解放するため、魔物のひそむアクション  
ステージへ進みましょう。

各エリアでは最初に町に向かいますが、そのときの町は人も動物も植物も、何もない荒廃した土地です。あなたは最初のアクションステージに進み、そこに住んでいた生き物の魂を解放してやらなければならないのです。

アクションステージにはたくさんの魔物の巣が存在しています。魔物の巣からは何匹ものモンスターが現われ、それらを全滅させるとプレートが現われます。

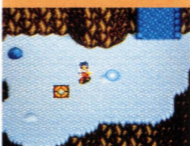
そのプレートを踏むことで魔物の巣の封印が解かれ、生き物が復活したり、地形の一部が変わるなど、さまざまな変化が起こります。

## 魔物と戦う



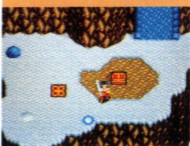
一つの魔物の巣からは何匹もの魔物が出現します。

## 魔物の巣を全滅



その巣から出現する魔物を全滅させるとプレートが出現。

## プレートを踏む



プレートの踏むと魔物の巣は消滅し、様々な変化が起こります。

## HPが0になるとGEMが0になってスタート

HPが0になると、そのエリアのほころから再スタートです。クリアしたイベントや封印した魔物の巣、手に入れたアイテムなどのデータと経験値はそのまま残りますが、GEMは0になります。



まもの す ふういん と  
 魔物の巢の封印を解くと、  
 つぎ お  
 次のようなことが起こります。

1 封印されていた生き物が復活する

生き物の魂が復活。町に戻って話が  
 できます（住んでいた家なども同時  
 に復活）。この場合（魂解放時）のみ主  
 人公のHPが少しだけ回復します。



2 閉ざされていた通路が開かれる

閉ざされていた通路や階段などが現  
 われたり障害物が消えたりして、ス  
 テージの先に進めるようになります。



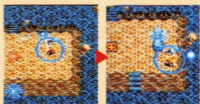
3 封印されていた宝箱が現われる

封印されていた宝箱が現われます。  
 宝箱の中には冒険に役立つ道具や重  
 要なアイテムが隠されていることが  
 あります。



4 封印されていた精霊が現われる

経験値をくれたり、情報を提供して  
 くれたりします。また、ここからそ  
 のエリアの町に戻してくれるものも  
 あります。



5 新たな魔物の巢が現われる

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



# ふっかつ まち 復活した町のステージ

よみがえり 生き物たちが  
あなたに情報を提供してくれます。

アクションステージである程度、  
魔物の巣の封印を解いたら、町  
に戻ってみましょう。蘇った生  
き物たちが、あなたに重要な話  
をしてくれたり、貴重なアイテ  
ムを渡してくれたりします。そ  
れらの情報やアイテムはそのエ  
リアだけでなく、先のエリアの  
攻略にも必要な場合があります  
から、こまめに町に戻ってみる  
ことを心掛けましょう。

復活するのは人間だけでなく、  
動物、植物など様々。すべての  
生き物に話を聞けます。また、  
階段や扉が復活して、今まで行  
けなかったところへも足を踏み  
いれられるようになることもあ  
りますから、町の変化を注意深  
く観察するようにしてください。

人間



建物



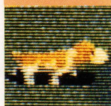
通路



植物



動物



復活前の町



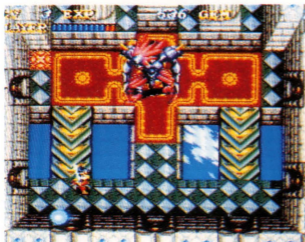
復活後の町



## BOSS

ボスを倒すと、そのエリアに平和が戻り、  
次のエリアに進むための  
アイテムが手に入ります。

アクションステージの最後には、そのエリアのボスがいます。ボスが封印しているのは各エリアの中心的な生き物で、それぞれ異なった色の輝きを放つ石を持っています。石を手に入れることで神のほくらから次のステージに進めますが、ボス以外の魔物でその時点の装備では倒せないものもありますから、その場合は、まだ封印していない魔物の巣を覚えておいて、後からもう一度戻ってきてください。



# しょうかい エリア紹介

『ソウルブレイダー』には次の6つのエリアがあります。各ステージに隠されている石を手に入れることで次のステージに移動できるようになります。

1

## グラスバレー

天才発明家レオが住んでいた町です。レオの一人娘のリーサ、親友だった村長などが住んでいます。町の中央には滝が流れていて、レオの発明による水力発電が行われています。



2

## グリーンウッド

深い緑に囲まれた動物たちの楽園。ターボという犬が開拓したといわれ、リス、小鳥、モグラ、ワニなどが仲よく生活しています。アクションステージには3つの神殿があります。



3

## セントエルズ

水の中にある人魚の町です。4つの人魚像が、あなたの行先を案内してくれます。水中のため、特殊な鎧を身に付けていないと、とても長時間行動することはできません。





## 4

## 山の精霊のすみか

ゆきぶか やま ち か つく  
 雪深い山の地下に作られた  
 やま せいれい まち じゆ  
 山の精霊たちの町です。寿  
 みょう みじ かけ  
 命の短かい彼らは、キノコや  
 カタツムリたちといっしょ  
 に、わずかなじんせい せいいつぱい  
 楽のたのしみで暮らしています。



## 5

## レオの研究所

まぐりつどおう さばく なか  
 マグリッド王は砂漠の中の  
 いっけん や はつめいか かんきん  
 一軒家に発明家レオを監禁  
 し、あくましょうかん きかい つく  
 し、悪魔召喚の機械を作ら  
 せていました。レオとしばら  
 くのあいだ暮らしていたネ  
 コやネズミがいますが、レ  
 オのすがたは……。



## 6

## マグリッド城

ぼうくん おう しろ  
 暴君マグリッド王の城です。  
 まおう とあくま  
 魔王デストールと悪魔の取  
 りひきを結んだまぐりつど  
 おう はいきよか  
 王ですが、ここも廃虚と化  
 し、おう へいし すがた みあ  
 りません。



この6つのエリアをかいほう  
 解放したとき、  
 まおう しん すがた あらわ  
 魔王デストールが真の姿を現すことでしょう。

# 5

# ACTION

じっせんてき そうさ  
実戦的な操作

## 装備とステータス

ぶき よろい まほう どうぐ  
武器・鎧・魔法・道具は

かなら そうび つか  
必ず装備してから使いましょう。

### 武器

あなたの武器は剣。強力な剣を装備することで、さらに大きな攻撃力を得られます。ステータス画面下段の▲の数が、その武器の強さを表し、上段はそのレベルの主人公の強さを表します。レベルは適性レベルを示します。このレベルに達していないプレイヤーは、その剣を装備しても振ることができません(突くことはできます)。

### 防具

あなたの防具は鎧。強い鎧を装備すると防御力が高められます。ステータス画面下段の■の数が、その防具の強さを表し、上段はそのレベルの主人公の守備力を表します。

### 魔法

魔法は全部で8種類あります。その場面や敵に応じて効果的な魔法を選んで使いましょう。魔法の選択は、他の装備と同じ手順で行います。

### 道具

イベントに必要なものから、体力回復に必要なものまで、数多くのものがありますが、すべて装備しなければ効果を発揮しません。また道具のウィンドーだけは、左下の選択ウィンドーで道具を指定しなければ開かないので注意してください。

## ソウルについて

主人公のまわりを回っている光球はソウルと呼ばれる天空の仲間たちの魂です。ソウルには、魔法を使うための「魔導師のソウル」、暗闇で周囲を照らす「もぐらのソウル」など、戦いに役立つもの、トラップを見破るためのものなどが用意されています。ソウルは持っているだけで効果を発揮し他の装備のように選択する必要はありません。

## サブ画面



セレクトまたはXボタンでサブ画面に(Yボタンでメイン画面に戻ります)。変更する装備の種類を選択します。

## 種類を選択



装備するものを指定し、BボタンかYボタンで決定。その装備の効果は下のウィンドーに表示されています。

## 装 備



装備したものは各ウィンドーで[ ]によって表示されます。同時に右下の装備一覧の表記も変更されます。

**経験を積むことで様々な力がアップします。**

主人公の力は戦いの経験を積むことで大きく成長していきます。経験値は魔物を倒すことによって得られ、一定の経験値を得るとレベルアップ。HPの最大値と、強さ(攻撃力)守り(防御力)の数値が上がります。なお、次のレベルに必要な経験値は、ステータス画面(Aボタンで切り替え)で確認することができます。



### 経験値

魔物を1匹倒すごとに得られます

### レベルアップ

一定の経験値を獲得すると、すべての力がアップします

### HP

体力を表します

### つよさ

攻撃力を表します

### まもり

防御力を表します

### 装 備

#### 剣

#### 鎧

その装備の能力だけアップします

## レベルアップで体力が回復

レベルアップすると、HPは満杯まで回復します。次のレベルに達する経験値をチェックしておく、アクションを有利に進めることができるでしょう。

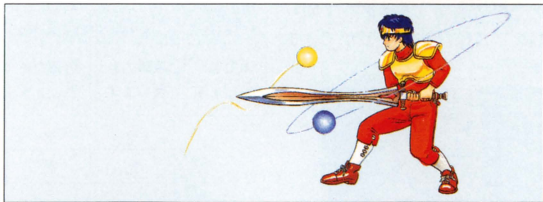
# けん つか かつ 剣の使い方

さいだい ぶ き  
あなたの最大の武器は、  
てんくう かみ さず おお けん  
天空の神から授けられた大きな剣です。

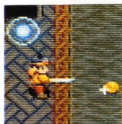
しゅじんこう じぶん せたけ なが けん み つ  
主人公は自分の背丈ほどの長い剣を身に付けています。  
まほう のぞ ゆい つさいだい ぶ き  
魔法を除けば、これが唯一最大の武器になります。  
まもの たい なが けん ゆうこう つか たたか  
魔物に対し、この長い剣を有効に使って戦いましょう。

## 剣で突く

かま じょうたい お  
構えの状態から、LまたはRのボタンを押  
すと、剣を振り下ろさなくても正面近く  
の敵にはダメージを与えることができます  
す。ただし、このときの攻撃力は剣の持  
つ強さの分だけ。剣の強さ+自分の強さ  
を發揮できる「剣を振る」アクションに比  
べ、敵に与えるダメージは小さいもの  
になってしまいます。



## GEMを吸い寄せる



お けん  
LまたはRボタンを押すことで剣  
ほうこう ジュム す よ  
の方向にあるGEMを吸い寄せるこ  
とができます。くうちゅう と てき がけ  
空中を飛ぶ敵を崖  
とちゅう たお かべ  
の途中で倒してしまったとき、壁  
ごしにまほう つか てき たお  
ごしに魔法を使って敵を倒したと  
きなどは、この方法でGEMを手  
ほうほう ジュム て  
い 入れましょう。



## 剣を振る

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



### POINT

剣の届く敵すべてにダメージを与えます。



剣で攻撃できるのは前方だけでなく、横、後ろなど広い範囲です。主人公の周囲で剣の届く敵なら、すべてダメージを与えるはずですが。敵の攻撃を受けず、しかもこちらの攻撃が届く位置で戦えるように、長い剣を有効に使って戦いましょう。

# まほう つか かた 魔法の使い方

てんくう なかま  
天空の仲間が、  
あなたの魔力になって活躍します。

まほう けん とど てき  
魔法は剣では届かない敵を  
こうげき べんり こうげき  
攻撃するのに便利な攻撃で  
す。あなたと同じ天空に住  
む仲間が魔力として活躍す  
るもので、全部で8種類の  
魔法を身に付けることがで  
きます。P30・31にある各  
魔法の解説を読んで、その  
特徴を有効に使える場面で  
利用してください。



まほう お はっしゃ  
魔法はYボタンを押すとソウルから発射します。

まほう がめん そうび  
魔法はサブ画面で装備し、  
Yボタンで使います。あな  
たのまわりを回っているソ  
ウルから発射されますから、  
敵のいる位置を見てタイミ  
ングよく狙ってください。  
また、発射する方向は体の  
向きと同じですから、LR  
で体の向きを固定すると使  
いやすくなります。

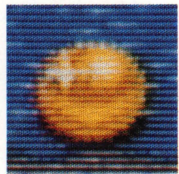


## GEM

## 魔法を使うとGEMを消費します。

魔法を使える回数はGEMによって決まります。GEMは魔物を倒すと現われる金色の物質で、大きさによって量が異なります。またGEMの消費量は魔法の種類によって異なります。有利に戦闘を進めるために、GEMをこまめに集めておきましょう。

\*HPが0になると、そのエリアのほこらから再スタートとなり、GEMは0になってしまいます。こまめにセーブしておきましょう。



## 道具の使い方

## 装備されていれば自動的に使われます。

道具は装備さえしておけば、必要な場面で自動的に効果を発揮します。特にボタンを押す必要はありません。道具の中には、アクションシーンだけでなく町のシーンで必要なものもありますから注意してください。



## 6

## MAGIC&amp;ITEM

## 魔法と主なアイテムの紹介

## 魔法の紹介



## フレイムボール

消費GEM 4

ソウルから炎の弾を発射します。  
威力は大きくありませんが、剣の届かない敵を攻撃するのに便利です。弾は主人公の向いている方向に飛びます。



## ライトアロー

消費GEM 8

ソウルから4方向に光の矢を放つ魔法で、それに触れた魔物にダメージを与えます。光の矢は魔物を突き抜けて進み、複数の敵を攻撃します



## マジックフレア

消費GEM 8

Yボタンを押しているあいだソウルにエネルギーを蓄積し、離れた瞬間に爆発します。空を飛ぶ体力の大きな敵に有効な魔法です。







## ローテイター

消費GEM 1

ソウルの周囲に光の輪ができて、近づく魔物たちを攻撃します。Yボタンを押しているあいだ効果がありますが、GEMを1ずつ消費します。



## スパークボム

消費GEM 8

ソウルから小さな爆弾が現われます。爆弾はしばらくすると爆発し、周囲にいる魔物にダメージを与えます。使い方の難しい魔法ですが、威力は絶大です。



## フレイムピラー

消費GEM 20

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



## トルネード

消費GEM 8

ソウルから発生した竜巻が敵を攻撃します。竜巻は一定時間、プレイヤーのまわりを不規則に移動し、周囲にいる敵を巻き込んでいきます。



## ゴッドバード

消費GEM ?

究極の武器と鎧を手にしたものだけが使える最強の魔法。火の鳥の魂がプレイヤーの剣に宿り、離れた敵に対しても絶大な威力を発揮します。

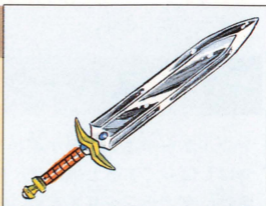


# しょうかい アイテム紹介

## 武器

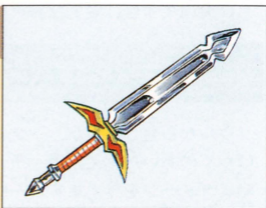
### いのちの剣<sup>つるぎ</sup>

あなたが最初<sup>さいしょ</sup>に手<sup>て</sup>に入れる<sup>い</sup>剣<sup>けん</sup>です。攻撃力<sup>こうげきりょく</sup>の小さい<sup>ちい</sup>剣<sup>けん</sup>ですが、スタート時点<sup>じてん</sup>では欠かせ<sup>か</sup>ない武器<sup>ぶき</sup>です。



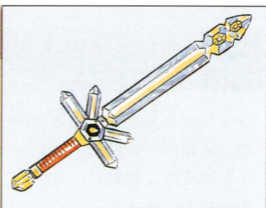
### サイコソード

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



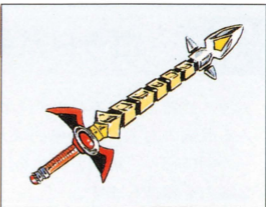
### クリティカルソード

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



### ラックブレード

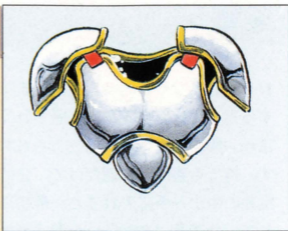
魔物<sup>まもの</sup>を倒<sup>たお</sup>したときに、大きな<sup>おお</sup>名<sup>な</sup>前<sup>まへ</sup>通り<sup>と</sup>幸運<sup>こううん</sup>を呼<sup>よ</sup>ぶ剣<sup>けん</sup>です。



## 鎧

## 鉄の鎧

最初に手に入れることができ、  
 最も基本的な防具です。装備すれば  
 少しだけダメージが小さく  
 なります。



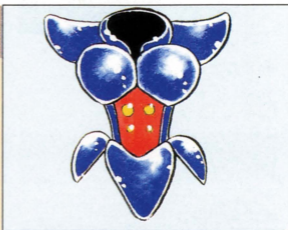
## コールドアーマー

防御力は大きくありません  
 が、これを装備すると加熱  
 トラップからダメージを受  
 けなくなります。



## アワのころも

水中を移動するための特殊  
 な鎧です。プレイヤーの体  
 をアワが包み、水圧でのダ  
 メージを受けなくなります。



## 魔法の鎧

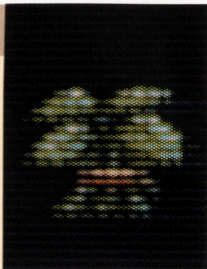
この鎧を装備していると、  
 魔法を使ったときのGEMの  
 消費量が半分になります。



## 道具

### 薬草

HPが0になると同時に、満杯まで回復するアイテム。宝箱などに隠されているほか、無料で入手できる場所もあります。持てる薬草は1個だけで、2個目を宝箱の中から手に入れたら、最初に装備していた薬草は自動的に使用されます。



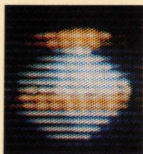
### ドリームロッド

夢の中をのぞくことができるアイテムです。眠っている生き物には、これを装備して話しかけてみましょう。



### 不思議な壺

ふつうは死んでしまうとGEMが0になりますが、これを装備していると元のままで復活。ただし1回使うと壊れてしまいます。



### レオの絵筆

天才発明家レオは画家としても有名でした。彼が愛用していた筆がこれです。この筆で「悪魔の世界」という作品をかいたといわれています。



### 通行手形

グラスパレーの子供たちは、秘密の洞窟に何かを隠しているようです。その洞窟に入るために必要なのが、このアイテムです。





## ブラウンストーン

グラスバレーのボス  
を倒すと手に入り、  
次の地域に進めるよ  
うになります。魔王  
デストールに近づく  
ために必要なアイテムで、同じ  
ような石が他に5つあります。



## すてきな木の実

グリーンウッドに住  
むリスたちの大好物  
です。これを持って  
いけば、彼らが大切  
にしているものと交  
換してくれるらしいのですが。



## グリーンウッドの葉

グリーンウッドを創  
設した犬のターボは、  
この葉をととも愛し  
ていたといわれてい  
ます。



## 人魚の涙

人魚たちが流す悲し  
みの涙はとても冷た  
く、どんなに熱く燃  
えたぎるものも鎮め  
てしまうといわれて  
います。



## いかづちの指輪

これを身に付けた者  
が避雷針に触れると  
天空から雷が落ちる  
といわれています。  
どんな魔物でも天空  
の雷に打たれると消滅してしま  
うでしょう。



## キノコの靴

山の精霊のすみかに  
あるキノコの靴は氷  
の上でも滑らない特  
殊なもの。靴の裏に  
カタツムリの粘液が  
塗ってあり、これが滑り止めの  
役割りをしています。



## 三種の神器

山の精霊たちに伝わ  
る不思議なアイテム  
です。3つすべて集  
めると不思議な力が  
身に付くといわれて  
います。



## 扉のカギ

レオの研究所にはカ  
ギのかかった部屋が  
あります。それを開  
けるためのカギです。



## 7

## MONSTER&amp;TRAP

てき  
敵キャラクターとトラップたまいに ふういん まもの  
魂を封印している魔物たち

まもの すから あら てき す  
魔物の巣から現われる敵。1つの巣からは  
おな しゅるい なんびき まもの しゅげん  
同じ種類の何匹もの魔物が出現します。

## チェリーヘッド

さいくつよう いちばん  
採掘場で一番  
おお しゅげん  
多く出現する  
てき たいめいよく  
敵です。体力  
もそれほどな  
く、特別な攻撃もしてきません。



## ボンガード

た ど  
立ち止まって  
たま  
弾をまっすぐ  
は  
に吐きます。  
しょうめん た  
正面には立た  
ないで横から攻撃しましょう。



## ゴルビット

かなり離れた  
い ち  
位置からでも  
やり な  
槍を投げつけ  
てきます。体  
りよく  
力もある、かなりの強敵です。



## メタグリー

そうこう てき  
装甲した敵で、  
ふつうの剣で  
たお けん  
は倒せません。  
ある剣を手  
い けん て  
入れるまでは避けるだけにしま  
しょう。



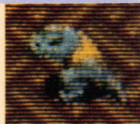
## ブッシャー

なが しよくしゅ  
長い触手をも  
しよくぶつ まもの  
つ植物の魔物  
はな  
です。離れた  
ところにて  
しよくしゅ こうげき  
も触手で攻撃されますから注意  
しましょう。



## シャドーリザーマー

じゆう すがた け  
自由に姿を消  
すことのでき  
まもの  
る魔物です。  
すがた あらわ  
姿を現したと  
きにしか攻撃することができま  
せん。



## ソリッドアーム

グラスバレーをまとめているデストールの忠実なしもべのひとりです。大きく裂けた口からは炎の弾を吐き、近づく者に対して長い腕を伸ばし、鋭い爪で攻撃してきます。

すも  
巢を持たない  
まもの  
魔物たち

まもの す いがい ばしょ しゅつげん  
魔物の巢以外の場所出現  
する敵もいます。これらの  
まもの ぜんめつ  
魔物は全滅することはありません。

## ゲッパー

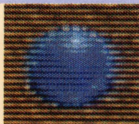
とうろう す ほのお  
燈籠に棲む炎  
まもの た  
の魔物で絶え  
ず燃え続けて  
います。蓄積

されみ あふ  
満ち溢れたエネルギーが、  
ひ こ ほっさん  
火の粉として発散されます。



## ウォータースライム

じゃあく みず  
邪悪な水から  
う はんえき  
生まれた半液  
たいじょう まもの  
体状の魔物で  
す。時おり個  
たい へんか と  
体に変化し、跳びはねてプレイ  
ヤーに近寄ってきます。



## フラワー&amp;フルーチェ

みずべ さ はな  
水辺に咲く花  
まもの  
の魔物です。  
フルーチェと  
は共生するパ  
ートナーの関係です。見かけは  
美しいのですが。



## シャバ

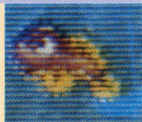
みずべ す りょう  
水辺に棲む両  
せい まもの  
棲の魔物です。  
ふだんは水中  
ひそ すいぢゅう  
に潜んでいま  
すが、陸に飛び上がり炎を吐い  
て攻撃してきます。



## バブルフィッシュ

いけ うみ す  
池や海に棲む  
さかな まもの  
魚の魔物です。  
くち は  
口から吐くア  
ワは毒性の強

いもの、まるで生き物のようにプ  
レイヤーに向ってきます。



# ゆて 行く手をさえぎるトラップ

かく 各アクションステージには、ダメージを受けるもの、動きを邪魔するものなど、そのエリア特有のワナが待ちかまえています。

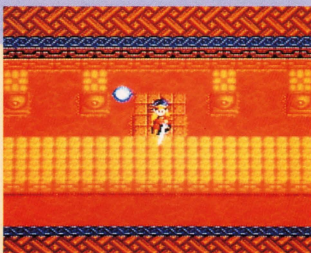
## 動く通路

いってい ほうこう ゆか うご  
一定の方向に床が動  
いています。移動ス  
ピードの調節が難し  
く、ここでの戦闘は  
苦しくなるでしょう。



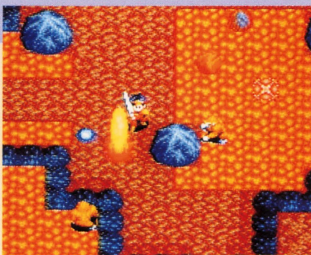
## 加熱トラップ

いってい じかん ねつ  
一定時間ごとに熱を  
も 持ったり鎮まったり  
します。あるものを  
そうび 装備すれば、あつ も  
えるときに通っても  
だいじょうぶ  
大丈夫ですが。



## 溶岩

ようがん ちたい かねつ  
溶岩地帯は、加熱ト  
ラップと違い、どん  
な装備でもダメージ  
を受けます。火山の  
ふんか と 噴火を止める以外に  
ほうほう 方法はありませぬ。





## 氷の通路

かたこおこおりうえ  
 硬く凍った氷の上で  
 は、途中で進行方向  
 を変えることができ  
 ません。自由に動く  
 ためには、あるアイ  
 テムが必要です。



## ダメージブロック

トゲをもったブロックで、ここをとおると  
 ダメージを受けます。  
 ある装備があればダ  
 メージを受けること  
 はありません。



## 槍の床

ゆかやりと  
 床から槍が飛び出す  
 トラップです。アッ  
 プダウンのタイミン  
 グを見て慎重に進み  
 ましょう。



# 8 HINT

## ゲーム進行のヒント

ゲームの進め方を少しだけアドバイスします。

### START

グラスバレー

グラスバレーのほこらでは、まず左のブロックに入りましょう

ゲームはグラスバレーのほこらからスタートします。ここではまず、左のブロックに入りましょう。中には宝箱があり、剣が入っています。これを装備して、いよいよ戦闘開始です。

### STAGE 1

グラスバレー

グラスバレーに着いたら採掘場の入口を探しましょう

最初のエリアは人間の町グラスバレーです。荒廃した町を復興させるには、魔物と戦わなくてはなりません。魔物の潜むアクションステージ、採掘場へ向かいましょう。

### STAGE 1

グラスバレー

進めなくなったら、町に戻ってみましょう

アクションステージで魔物に封印された人々の魂を解放させたら町に戻って話を聞きましょう。今まで行けなかった場所にも進めるようになるかもしれません。

### STAGE 1

グラスバレー

眠っている人に話しかける方法を見つけましょう

町には眠っている人やチューリップがいます。無視しないで、なんとか夢の中で話しかけるような方法を考えてみてください。



## STAGE 1

グラスバレー

ゆめ お  
夢で起こったことは  
それだけで終わりません

ゆめ お げんじつ すく えいきょう あた  
夢で起こったことは、現実にも少なからず影響を与えてい  
るようです。ゆめ なか なに へんか お かなら ぼ  
夢の中で何か変化が起こったら、必ずその場  
所しょに行ってみるようにしましょう。

## STAGE 1

グラスバレー

さいくつじょう  
採掘場のエレベーターは  
すいしゃ うご  
水車で動いています

さいくつじょう はつめい すいしゃ どうりょくげん  
採掘場のエレベーターは、レオの発明した水車を動力源に  
しています。と 止まっているエレベーターを動かすためには、  
すいしゃ うご ひつよう  
水車を動かすことが必要なのです。

## STAGE 1

グラスバレー

とくべつ けん  
特別な剣でしか  
たお てき  
倒せない敵もいます。

けん こうげき おと は かえ  
剣で攻撃しても「キン」という音をたてて跳ね返されてしま  
う敵てきがいます。この魔物まものを倒すには現在の装備たお げんざい そうびでは無理。  
とくべつ けん て い さいちょうせん  
特別な剣を手に入れてから再挑戦さいちょうせんしましょう。

## STAGE 1

グラスバレー

て い つぎ  
ブラウンストーンを  
手に入れて次のエリアへ

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

## STAGE 1

グラスバレー

グラスバレーのほこらへの  
ワープゾーンりょうを利用しましょう

アクションステージにはワープゾーンしゅつげんが出現することがあります。これはグラスバレーのほこらつうに通じていて、ここから町まちへもど戻ることできます。

## STAGE 2

グリーンウッド

水みずの神殿しんでんには  
判別はんべつできない敵てきがいます

水みずの神殿しんでんには、ソウルなにかがないと判別はんべつ出来ない敵てきがいるようです。あるソウルが仲間なにかになってくれれば、その姿すがたをかくにん確認することもできるのですが。

## STAGE 2

グリーンウッド

いかだはグリーンウッドの  
住人じゅうにんしか乗れません

グリーンウッドの住人じゅうにんである証あかし、たとえばグリーンウッドを創設そうせつした犬いぬのターポかんけいにも関係のあるものを持っていれば納なっ得とくするかも知れません。

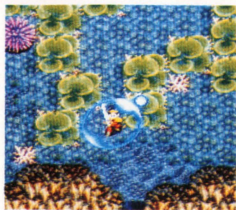
## STAGE 3

セントエルズ

火山かざんの溶岩地帯ようがんちたいは噴火ふんかを  
止めないと通れません

溶岩地帯ようがんちたいは超高温ちようこうおん。たとえ熱ねつに強い鎧つよを装備よろいしていてもダメージを受けてしまいます。火山の噴火ふんかを止めるアイテムとがどこかに存在そんざいするようです。





## STAGE 3

## セントエルズ

人魚像に話しかけると  
新たな通路が開けます

セントエルズには4つの人魚像があります。この人魚像が  
みずさきあんないこん かいちゆう つうこうど と はら つぎ すす  
水先案内人となって、海中の通行止めを取り払い、次に進  
むべき方角を示してくれます。

## STAGE 5

## レオの研究所

装甲した敵を倒す  
特別な武器があります

装甲した敵を倒すには、鋼鉄をも切り裂く剣が必要です。  
けんきゆうじょ とびら たまい かいほう  
研究所のどこかにあるようなのですが、まず扉の魂を解放  
してやって他の部屋にも入れるようにしましょう。

## STAGE 5

## レオの研究所

能力の優れているものが  
最適の装備とはいえません

武器や鎧には特殊能力を持つものがあります。ですから、  
いまも さいしやう そうび さいてき かぎ  
今持っている最強の装備が最適とは限らないのです。たと  
えば、このステージの加熱トラップでは…。

## STAGE 6

## マグリッド城

実体のない敵を倒すには、  
特別な武器が必要です

マグリッド城には、実体のないゴースト系の敵キャラがい  
ますが、お城の地下には、これらを倒すことのできる特別  
な武器が眠っていると聞きます。

# THE STAFF OF SOULBLADER

*Scenario* TOMOYOSHI MIYAZAKI  
*Programmer* MASAYA HASHIMOTO  
*Graphic Designer* KOUJI YOKOTA  
MASAHIKO TAKAI  
TAKESHI MATSUMURO  
SHINTARO MAJIMA  
*Music Composer* YUKIHIKE TAKEKAWA  
*Music Arranger* KAZZ TOYAMA  
*Sound Creator* YOU HIMENO  
*Music Coordinator* AMENITY Co.,LTD  
*Scenario Assistant* TATSUO HASHIMOTO  
*Quintet Staff* REIKO TAKEBAYASHI  
AKIRA KITANOHARA  
*Assistant Producer* KAZUNORI TAKADO  
*Director* MASAYA HASHIMOTO  
*Producer* YASUYUKI SONE  
*Publisher* YASUHIRO FUKUSHIMA

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

©1992 QUINTET

©1992 YUKIHIDE TAKEKAWA

©1992 KAZZ TOYAMA

©1992 AMENITY Co,LTD


©1992 ENIX

禁無断転載

# Soul Blader



ソウルブレイダー

 株式会社 **エニックス**

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25  
西新宿木村屋ビル

PHONE.03(3371)5581

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。