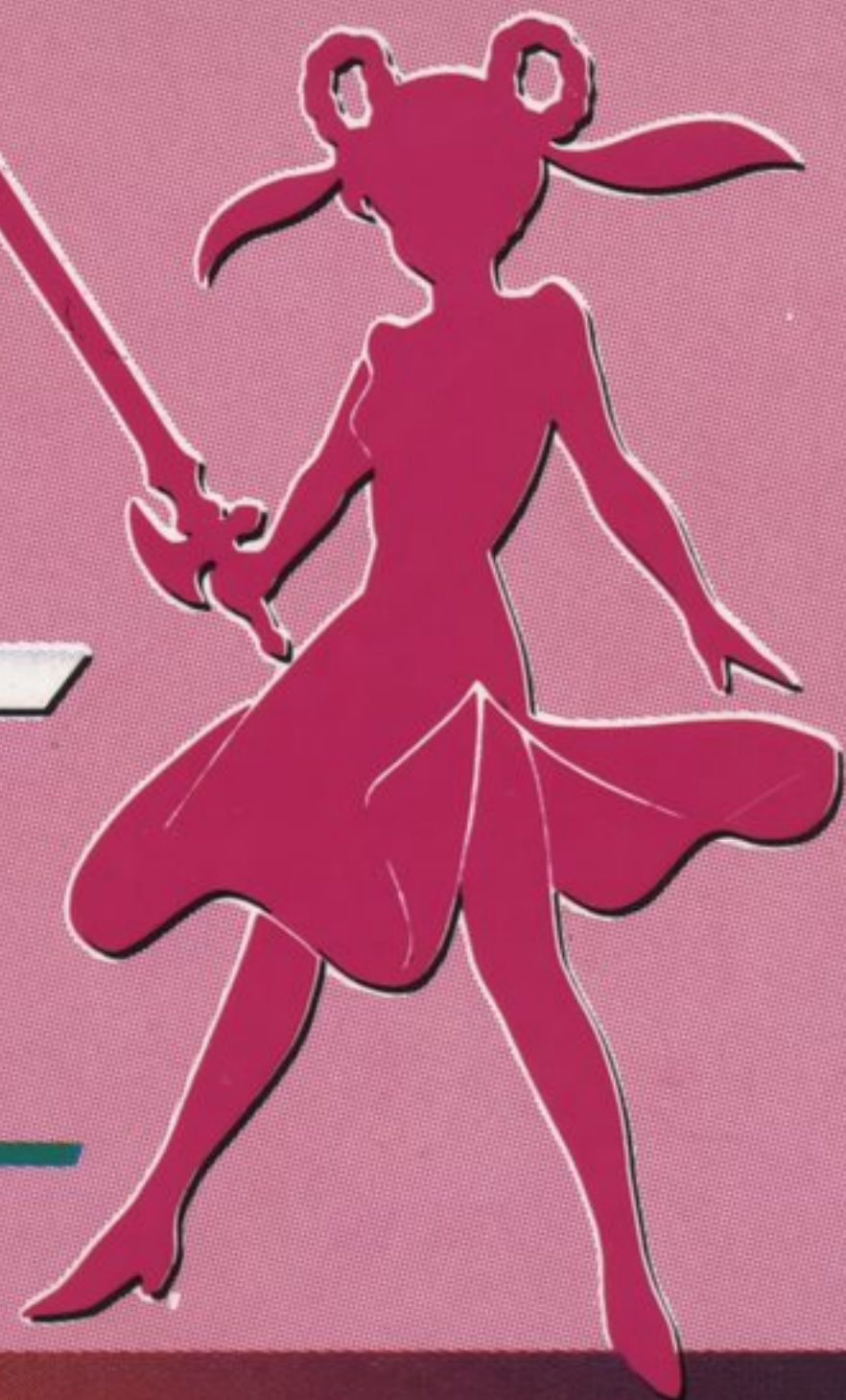


まものハンターようこ

サイヤ 魔物ハンター



たい なな けい しょう
第 7 の 警 鐘

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



young X サイヤ
MAYN

ごあいさつ

このたびはメガドライブ用カートリッジ
「^ま魔^{もの}物ハンター^{よう}妖子^こ・^{だい}第7^{けいしょう}の警鐘^か」をお買
い上げいただきまして、まことにありがと
うございます。ゲームを始める^{はじ}前^{まえ}にこのマ
ニュアルをよくお読^よみください。

Contents

もくじ

・ストーリー.....	8
・ゲームの ^{なが} 流れと ^{もくてき} 目的.....	10
・ ^{そう} 操作 ^さ 方法 ^{ほうほう}	12
・ ^{しょうかい} ステージ紹介.....	16
・ ^{てき} 敵 ^{しょうかし} キャラクター紹介.....	19
・ ^{こうりやく} 攻略アドバイス.....	23
・ ^し 使用 ^{ようじょう} 上の ^{ちゅうい} 注意.....	25
・プレゼントのお知らせ.....	26

まものハンターようこ

まよ 魔物ハンター

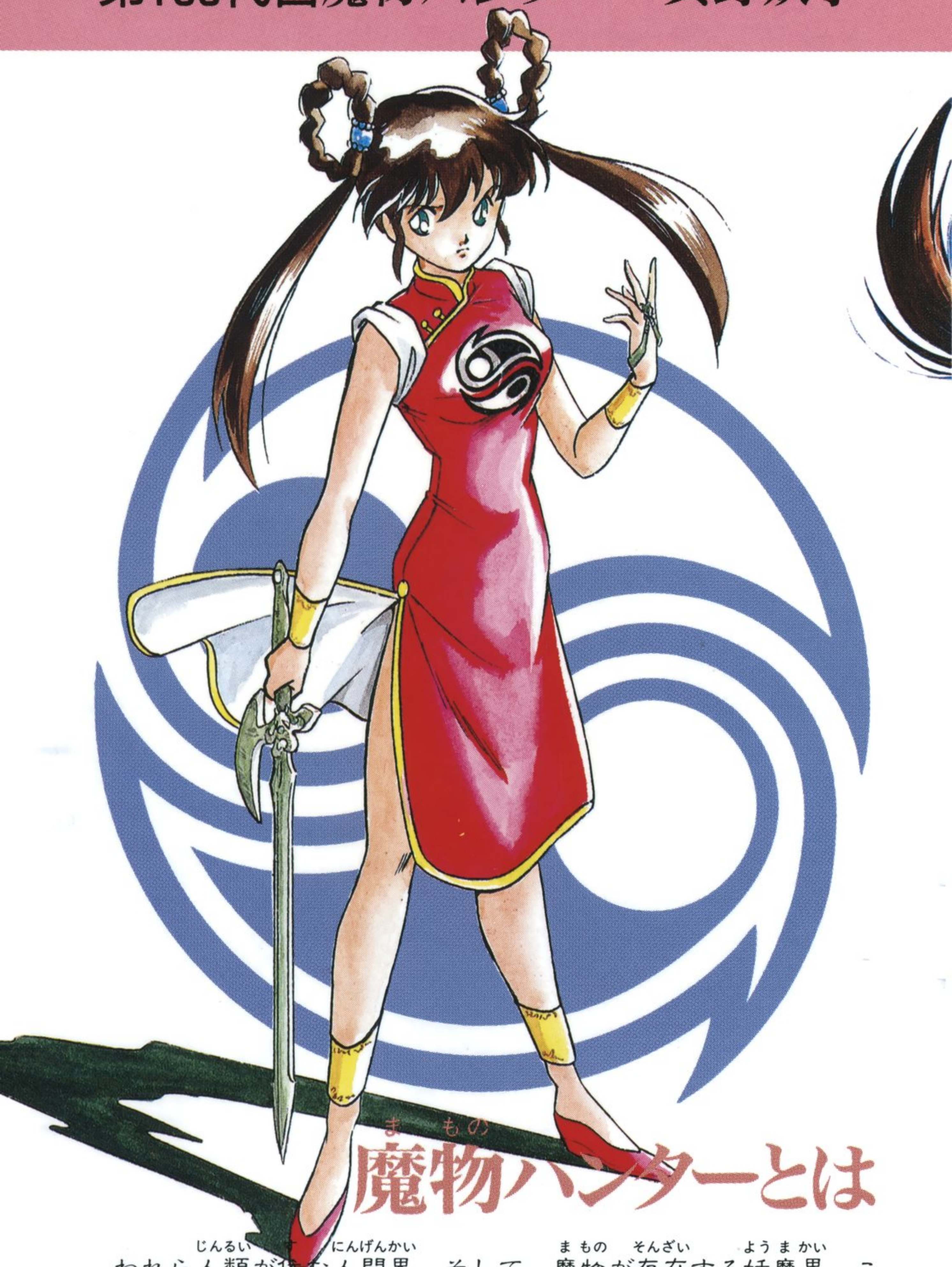


だい なな けい しょう
第 7 の 警 鐘

ま の よう こ さ い にんげんかい へい わ まも
真野妖子16才。人間界の平和を守るため
は じゃ つるぎ て た あ
いま破邪の剣を手に立ち上がった……!



だい だい め まもの まのようこ
第108代目魔物ハンター 真野妖子



まもの
魔物ハンターとは

じんるい す にんげんかい まもの そんざい ようまかい
われら人類が住む人間界。そして、魔物が存在する妖魔界。こ
ふた せかい ぶんだん とびら やぶ にんげんかい ほろ おそ
の二つの世界を分断する扉を破り、人間界を滅ぼさんと襲いくる
まもの む じゃあく まもの へいわ きんこう たも ま
魔物の群れ……。その邪悪な魔物から平和の均衡を保つため、魔
もの 物ハンターと呼ばれるせんし まの けだいだい けいしょう
女戦士の血統。その第108代目こそが、まのようこ
真野妖子なのである。



は じゃ つるぎ 破邪の剣

ようこ ひだりて ひか まもの あか ようまりんぐ かがや
妖子の左手に光る、魔物ハンターの証し……妖魔輪具。その輝
きは、ようこ ねん ぞうふく はじゃ つるぎ しゅつげん
妖子の念ずるパワーによって増幅され、破邪の剣を出現さ
せる。き お つ こうげき たいおう まもの
斬る、折る、突く、あらゆる攻撃にも対応できる魔物ハン
ター最大の武器。さいだい ぶ き ぼうぎよう はっせい ちから ひ
防御用バリアを発生させる力をも秘めており、
ようこ まもの こうげき まも
妖子を魔物の攻撃から守ることができる。

ようこ
妖子、16才...
さい



めいもん こうかがくえん かよ さい こうこういちねん がっこう
名門・紅華学園に通う16才の高校一年生。学校では、ちょっぴ
りがて べんきょう こいごころ な わら
り苦手な勉強や、ドキドキときめく恋心に泣いたり、笑ったり、
おこ まいにち おく おんな こ
怒ったりの毎日を送っている。そんなあたりまえの女の子が、な
んと……まもの だいへんしん
魔物ハンターに大変身するのだ！

PROFILE

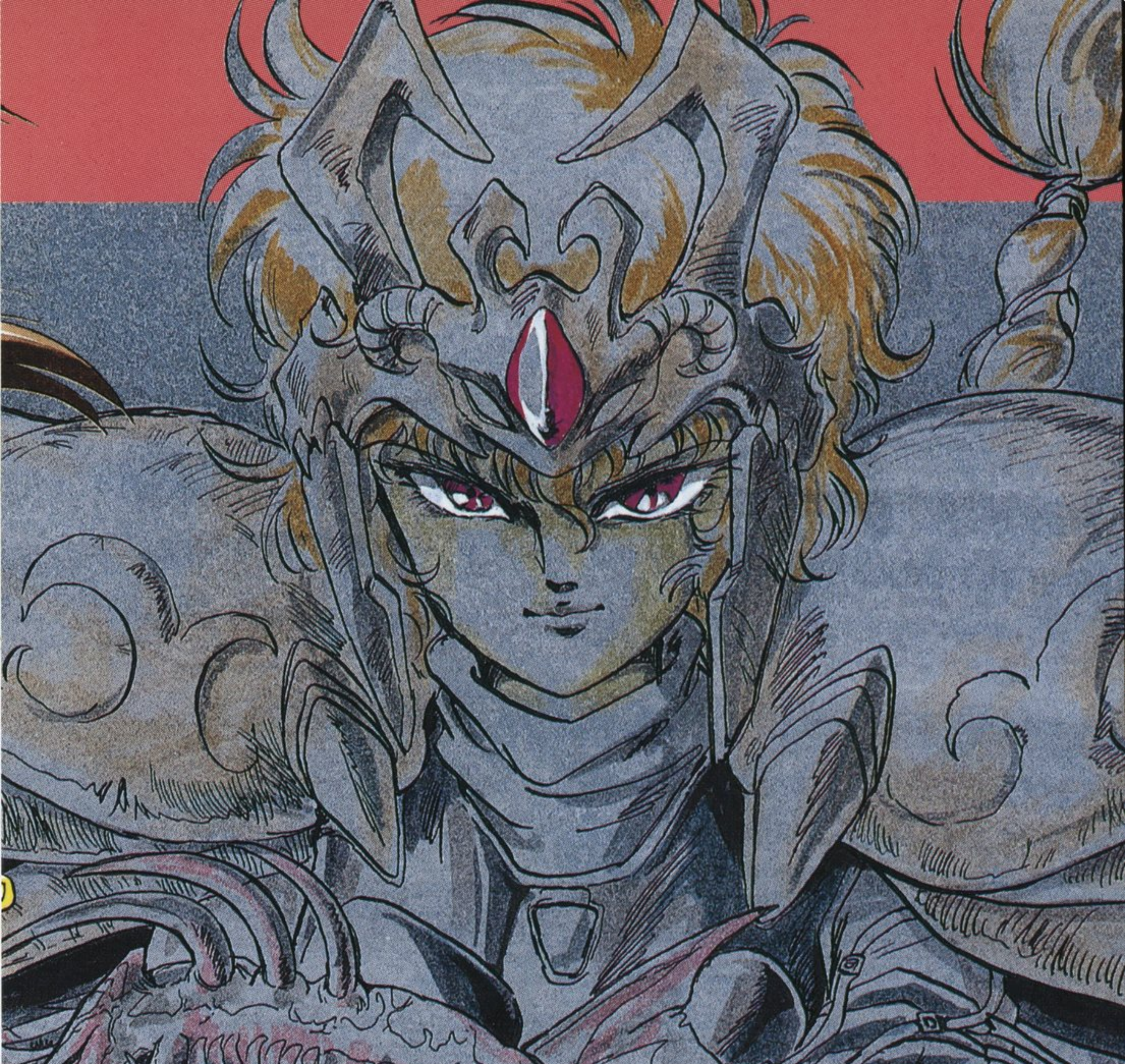
どーも。^{ま の よう こ}真野妖子です。えーっと、^{し ゅ み}趣味は/^{つ う}パソコン通
^{し ん こ ん ど}信。今度^{い ま お し}チャットしましょうね(笑)。エッ! ^{そ だ ざ か}スリーセ
イズ? ^う今は教えな^あいっ! ^{が つ た ち}だって、^{ふ た ご ざ}まだまだ育ち盛^{に じ ゅ う}り
だもの。もれ^{じん か く}から生まれは6月1日。双子座だから二重
人格? ^あうーん、当た^{へ ん し ん}ってるかな……だって変身しちや
う^{あ ま}んだもん。甘えんぼうなのは、ひとりっこのせいかなし
ら。^す好きなタイプはね、^{す こ き け ん か ん}少し危^{ひ と}険な感^{し ょ う ら い}じの人。将来?
やっぱり……ママみたいになっちゃうんだろうなあ…。



ストーリー

STORY





だ い め ま も の
108代目の魔物ハンターとして、戦いを運命づけられ
た真野妖子。

い ま よ う ま か い じ ょ う
しかし今、妖魔界の女王・フェリアム率いる四天王
が、妖子の行く手に卑劣な罠を張った！ 魔界原の気

ち ょ う き ま か い ざ ん か り ゅ う き ま か い こ す い こ き
蝶鬼、魔界山の火竜鬼、魔界湖の水虎鬼、そして魔界

ど う ど じ ゃ き よ う こ か よ こ う か が く え ん
洞の土蛇鬼…。妖子の通う紅華学園が、クラスメイト

も ろ と も よ う ま く う か ん ひ が く え ん
もろとも、妖魔空間へ引きずりこまれたのだ。学園の

し ん ぼ る で あ る かね よ う こ き き あ ん な ひ び
シンボルである鐘が、妖子の危機を察じて鳴り響く！

し ゅ く て き ま か ま け っ せ ん ば ま か い じ ょ う
宿敵フェリアムが待ち構える決戦の場、魔界城。も

だ い ば ん め かね き ま も の よ う こ
し第7番目の鐘が聞こえたら……。魔物ハンター妖子

や ぶ さ
は破れ去る。

た た か よ う こ に ん げ ん か い へ い わ ま も
戦え！ 妖子。人間界の平和を守るのだ！

魔物を倒して 突き進め妖子!

たたか 戦いのまえに…

「魔物ハンター妖子」の世界へようこ

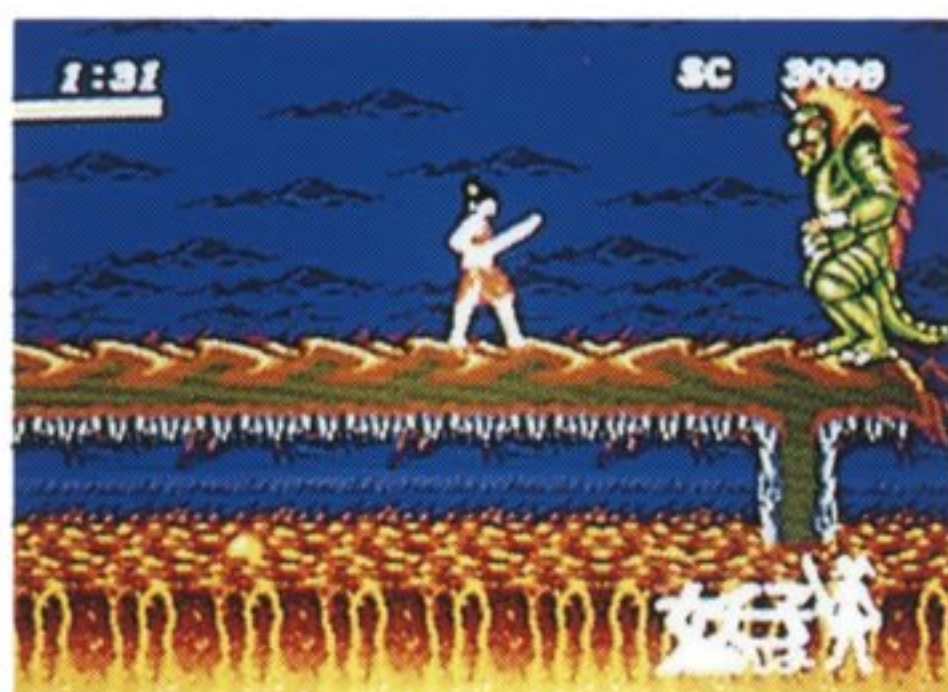
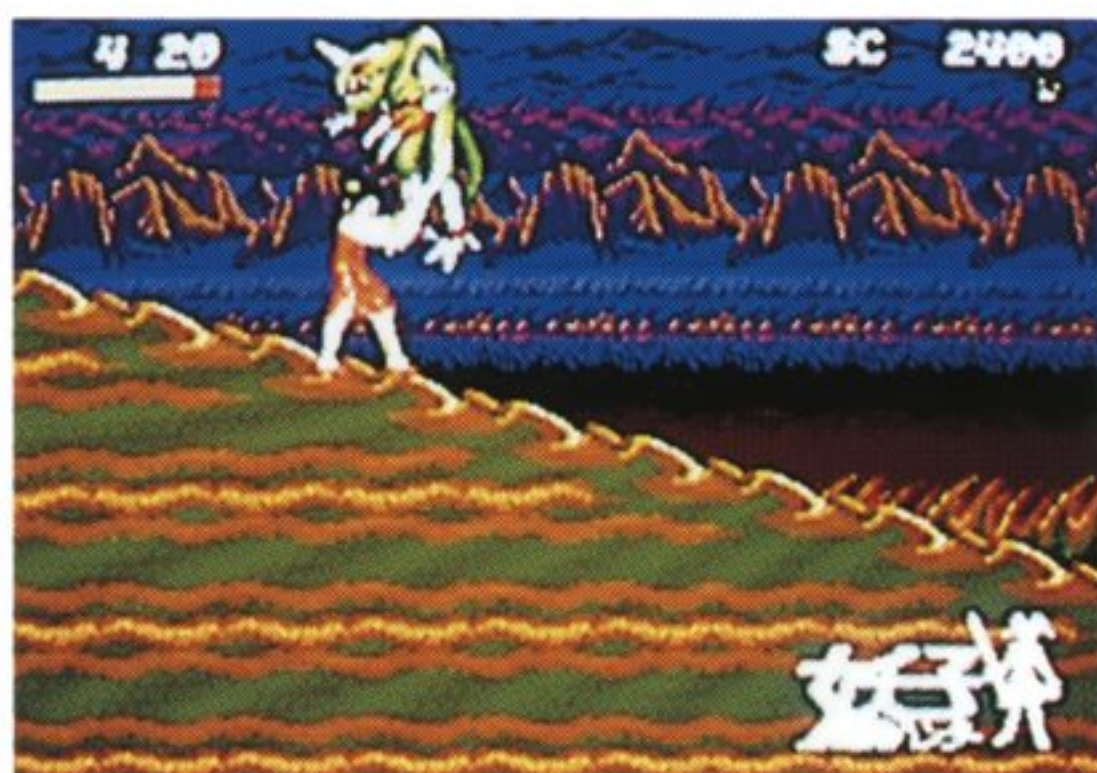
そ! このゲームは、立ちふさがる妖

魔たちを倒しながら進んでいくスクロール型アクションゲーム。

妖子をうまく操れるようになれば、キミも魔物ハンターだ!

妖魔たちを倒しつつ、
各シーンのボスキャラめ
ざしてガンガン進んでい
こう。マップは上下左右

魔つか 剣と
ども かい ジャン
を 倒せ! なし、プ
妖 妖を



▲ついにやってきた、ボスキャラとの一騎打ちだ!

に広がっているから、ときには上や下、
左にも進んで道を発見していかなくて
はならないぞ。各シーンの最後に待ち
受けるボスキャラは出現方法、攻撃方
法ともさまざまだ。ボスキャラを無事
倒すことができれば、そのシーンはク
リアとなって次のシーンに進めるぞ。

ゲームのルートはひとつじゃないぞ

て べ と ▶
て き 上 運
お か? 命
こ 作 ど の
う 戦 っ 別
。 を ち わ
立 行 れ
た く 道
下



このゲームでは、各シーン
それぞれにいくつかの進行ル
ートが存在するのだ。上に登
ってみたり、飛び降りてみた
りすると別のルートがある場
合が多いぞ。選んだルートに



よってすごく簡
単に行けちゃっ
たり、逆にとっ
ても難しくなっ
たりするのだ。

がめん みかた 面々の鬼

ライフゲージ

妖子の体力のゲージ。
攻撃を受けるたびに減り、
なくなると死んでしまう。

のこ残りタイム

各シーンのクリアには
制限時間がある。時間内
に確実にクリアしよう。

スコア

敵を倒したりすること
で得られる得点を表示。
ゲームオーバーまで継続。

のこ残り人数

妖子があと何人残ってい
るかを表示。すべてなく
なると最後の1人。



アイテム

下のアイテムを取ると、妖子のライフが回復するのだ。マップ
上のどこかに存在する、うれしい1UPアイテムもあるぞ。



◀ このアイテムを取ると
によって、妖子の体力
が最大まで回復。ツライ
戦いには欠かせない。



◀ とってもラッキーな1
UPアイテム。これを取
れば妖子を1人増やすこ
とができるぞ！

セガ

「魔物ハンター妖子」の操作は初めての人でもとってもカンタン。
 だけど意外に奥の深い操作系なのだ。よく覚えよう！



スタートボタン → ゲームの開始、中断に使用。

方向ボタン → 妖子の向き、ジャンプや攻撃の方向を選択。

A・Cボタン → どちらもジャンプに使用。



ジャンプ!!



方向を決めていきおいよくジャンプ！

ジャンプボタンを押すとき、方向ボタンを押してあればその方向にジャンプ。ジャンプと方向を同時に入れば、向きを変えずに後ろ向きにジャンプできる。

ジャンプを使って、いろいろなアクションが！

ジャンプは攻撃やバリアと組み合わせて使えるので、ジャンプ中の攻撃も可能だ。また、ジャンプ中に下とBボタンを押すと「下突き」攻撃もできるぞ。

③ボタン

剣での攻撃、バリア

「破邪の剣」を使いこなそう！



お つづ
押し続けると……



そして……



③ボタンを押せば破邪の剣が炸裂！
妖子の向いている方向をかなり広い範
囲で攻撃できる。ジャンプ中も攻撃で
き、下方向への下突きもジャンプ中な
ら可能だ。

押しっぱなしでバリアに！

③ボタンを押し続けていると妖子の
回りにバリアの輪ができる。敵の弾か
ら妖子の体を守るのだ。バリアを張っ
たまま移動やジャンプもOK。ただし
体当たりは防げないよ。

再び押せばリング弾を発射！

バリアを張ったあと③ボタンをいつ
たん離しすぐ押し直すと、飛んで行っ
て敵を攻撃して帰ってくる。飛ばす方
向は方向ボタンで選択可能。ジャンプ
すれば下にも発射できる。

コンティニューについて



▲コンティニュー（続き）をするときは、ゲ
ームオーバー後15秒以内にスタートボタンを
お押しそう。クレジット（コンティニューがで
きる回数）は7回まで

敵の攻撃によってエネ
ルギーゲージがなくなる
か、時間切れ、あるいは
沼や谷間に落ちるなどの
ミスによって妖子が減っ
ていき、1人もいなくな
るとゲームオーバーにな
ってしまう。

ゲームオーバーになっ
ても、7回までならコン
ティニューができる。

こうげき
攻撃



◀ 剣での攻撃。ボタンの押しぐあいによって剣の振り
を調節できる。長く押せば下まで斬り下ろすのだ。

ようこ
妖子のアクションがよくわかる大図解なのだ。

き ほんけい
基本型



バリア



▲ ⑧ ボタンを押し続けるとバリア。弾は防げるが剣での攻撃はできなくなる。敵のいないところでつくっておこう。

▶ ジャンプして剣を振ったとき下方向を押せばOK。ボタンを離さなければそのまま敵の頭上に落下するだけで攻撃できる。耐久力のある敵には不向きかも。

した づ
下突き



▶ ジャンプ

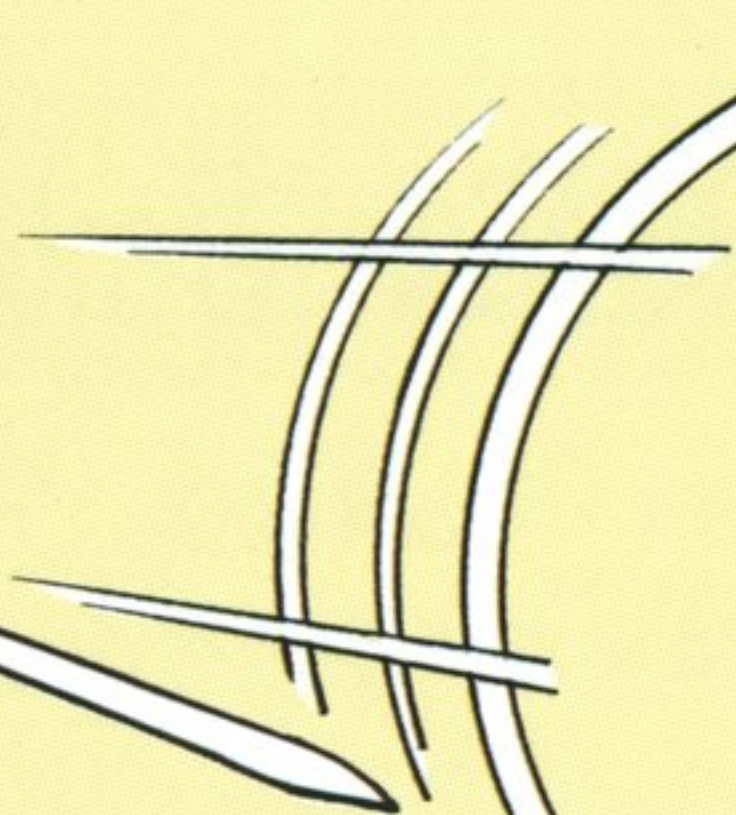


◀(A)・(C)ボタンで行うもつとも基本的なアクション。剣、バリアなどさまざまな攻撃と組み合わせて使おう。ジャンプ中の制御はほとんどできないので注意が必要だ。

◀パッドに触れないニュートラルの状態。すべてのアクションはここから始まる！

▼ バリア攻撃

▲発生させたバリアを、もう一度(B)ボタンを押すことで飛ばすことができる。ななめ上、ななめ下、真下への発射も可能。



◀ シャガミ



◀下方向を押すとその場でしゃがむ。そのまま攻撃、バリア、バリア攻撃もできる。炎を吐くザコなどの攻撃をさけて攻撃するときに必要なテクニックだ。



よう こ ま う
妖子を待ち受ける

5つの世界!!

ぜん しょう かい
全ステージ紹介



よう ま
妖魔たちのうごめ
く魔界は特色ある5
つの世界から成って
いる。妖子は魔界原
から魔界山、魔界湖、
魔界洞を抜けて、最
終ステージ・魔界城
をめざすのだ。

SCENE1 沼と植物の世界だ!

きよだい しょくぶつ お しげ しっ ち たい した そこ な むま
巨大な植物の生い茂る湿地帯。下では底無しの沼がぼつか
りと口を開けて獲物が来るのを待っている。

しょくぶつ みき のぼ ふ ゆう は いわ むま はし
植物の幹に登り、浮遊するハスの葉や岩をたよりに沼を走
り抜けるアスレチック感覚のステージだ。幹に登りつめて、
しょあく こんげん きよだいばな
諸悪の根源である巨大花にたどりつけ!



▲ 乗ると沈んでしまう足場では、リ
ズミカルにジャンプしていかなけれ
ば沼に落ちてしまうぞ。



▲ 強風を巻き起こすボスにかまわず
どんどん登っていこう。戦いはその
後だ!

SCENE2 ^{しゃくねつ}灼熱の溶岩地帯!

火山のステージだ。下からは絶え間なく溶岩が吹き上げ、火の鳥や火を吹く妖魔が襲いかかってくるぞ。火山の中は複雑な迷路になっている。体力に気を配りながら、いっこくも早く道を捜し当てよう!



▲溶岩を直撃してはひとたまりもない。スキを見て乗り切るテクニックが必要だ。



◀ボスは広範囲にわたる火炎攻撃とスピンアタックを仕掛けてくる強敵だ。彼に弱点はあるのだろうか?

SCENE3 ^{うつく}美しい水のステージ

2面とはうってかわって、涼しげな水源地帯が広がっている青い世界だ。だが、もちろん水の中に落ちてはアウト。苔の生い茂る岩を利用して、ジャンプ&ランで先に進んでいくのだ。

足もとの水の中からは、弾を吐く魚がピョンピョンと登場。一匹ずつ慎重に倒していかないと、せまい足場のところでは苦労するぞ。弾はバリアを張って防御しよう。

ザコもすべて、今までとはくらべものにならないほどパワーアップしている。キミの健闘を祈る!



▲魚はスピードも速くてなかなかの強敵。



▲この先、妖子はどこにいくのだろうか?

SCENE4 荒れはてた洞くつ^{あ どう い}を行く



▲コウモリを放っておくと弾^{たま}でいっぱいになってパニック。確実に始末^{かくじつしまつ}して進もう！



◀不^ふ気味^きな森^{しん}林地^{りんち}帯^{たい}。出口^{でぐち}はいつたい……。

うっそうと生^おい茂^{しげ}るツタも不^ふ気味^きな洞^{どう}くつ地^ち帯^{たい}。コウモリやヘビも登^{とうじょう}場^{じょう}する死^しのステージなのだ。

このステージの難^{なんしよ}所^{じょ}、ヘビの行^いき交^かう谷^{たに}間^まを小^{ちい}さな岩^{いわ}を利用して渡^{わた}ったり、枯^かれ木^きをジャンプで渡^{わた}り歩^{ある}いたりするにはかなりのジャンプテクが必^{ひつよう}要^{よう}だぞ。

また、このステージはすごくいろんなルートがあるんだ。おも^{おも}思^{はっけん}わぬ発^{はっけん}見^{けん}もありそう？ ぜひ調^{しら}べてみよう。

SCENE5 幽^{ゆうげん}幻^{げん}な雪^{ゆき}の世界^{せかい}だ！

たてようもなく美^{うつく}しい、星^{ほし}もきらめく雪^{ゆき}の世界^{せかい}。しかし敵^{てき}の攻^{こうげき}撃^ぎのはげしさは究^{きゅうきよく}極^{ごく}なのだ。

雪^{ゆき}の積^つもった床^{ゆか}は、坂^{さか}になっていると滑^{すべ}って落^おとされてしま^まうぞ。ジャンプで脱^{だつしゅつ}出^{しゅつ}だ。攻^{こうりやく}略^{りやく}の鍵^{かぎ}となるのは、小^{ちい}さい移^い動^{どう}する岩^{いわ}。乗^のるとどこに連^つれてい^いかれるのかわからないのだ。



▲飛^とんでくるザコの編^{へん}隊^{たい}。バリアを飛^とばして先^{せん}手^て必^{ひつしやう}勝^{しょう}！ 撃^うたれるま^まえに倒^{たお}すのだ。



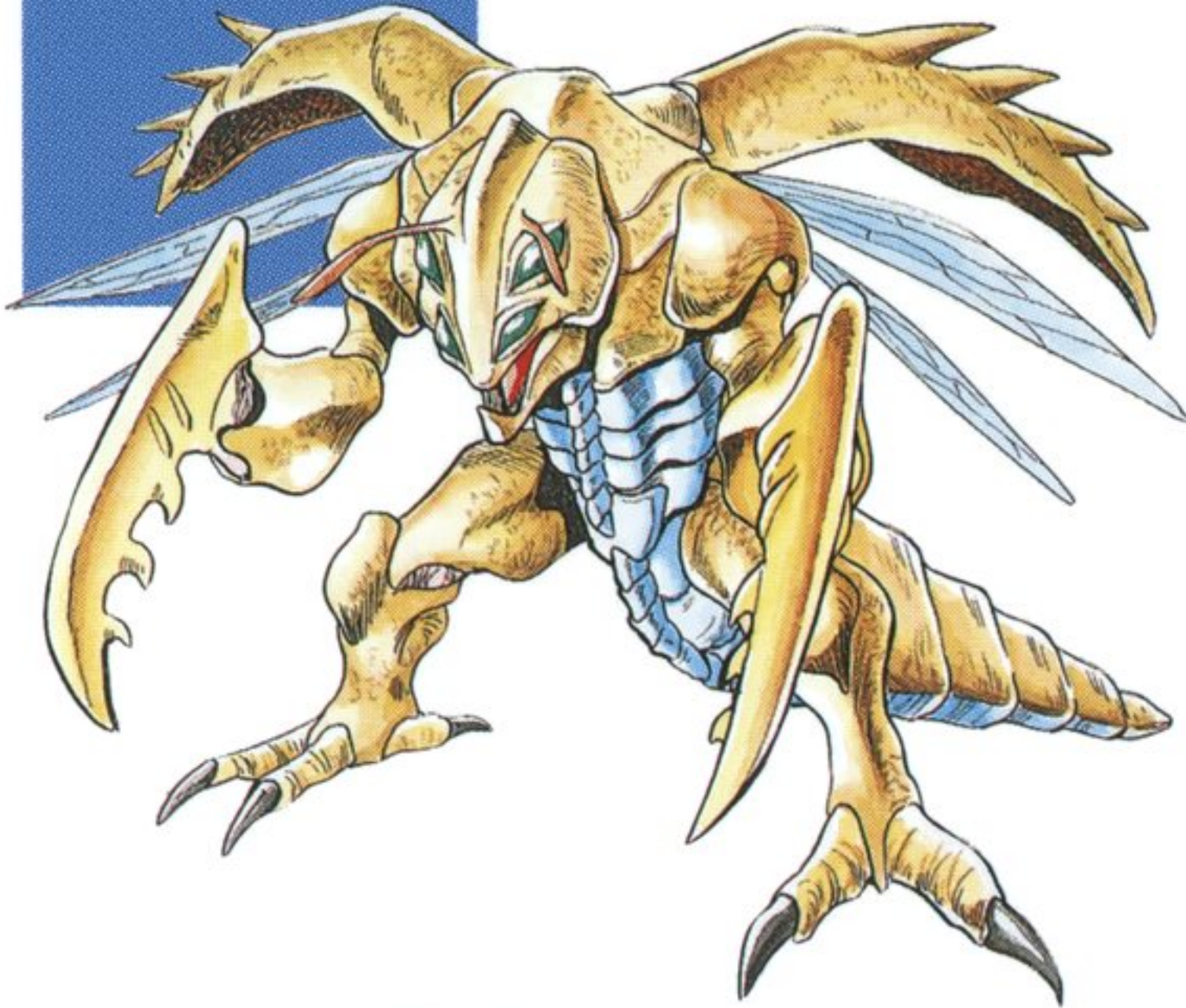
▲どの岩^{いわ}に乗^のるかによって、行^いける場^{ばしよ}所^きが決^きまってくる。うま^{うま}く利^り用^{りよう}し^すて進^{すす}まなくちゃね。

魔物ハンター 妖子 敵キャラクター紹介

ようこ おそ ようま
妖子に襲いかかる妖魔たち!

てごわ やつ
どれも手強い奴ばかりだ!

ジバス



▲素早い歩行を得意とする妖虫
モンスター。攻撃方法は体当たり
のみだが、接触すると鋭いカ
マで切り刻まれるぞ。

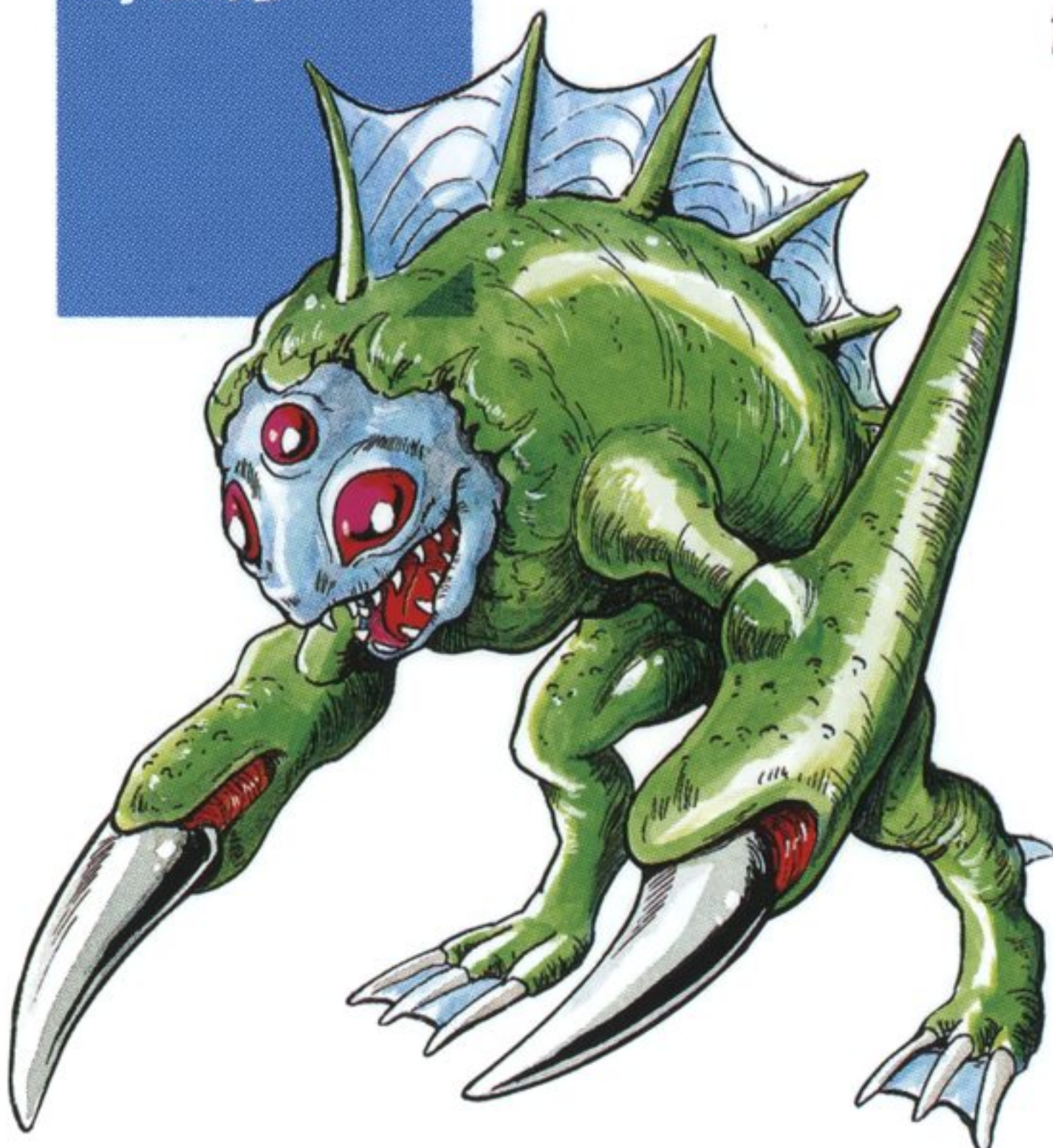


▲移動はしないが、毒の胞子をまき散
らす。そうなる前に息の根を止めろ!

ズムラン



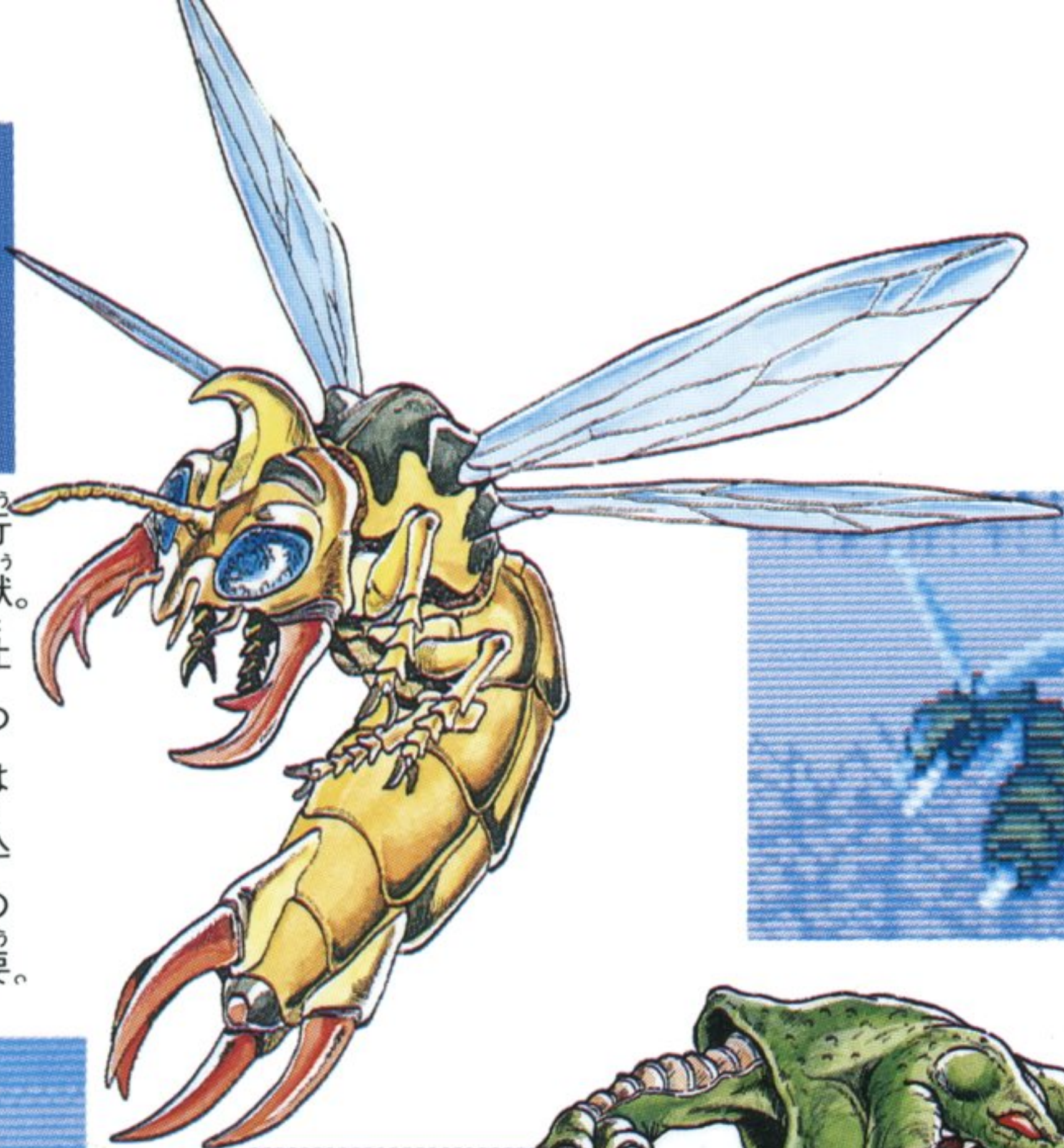
ギムラ



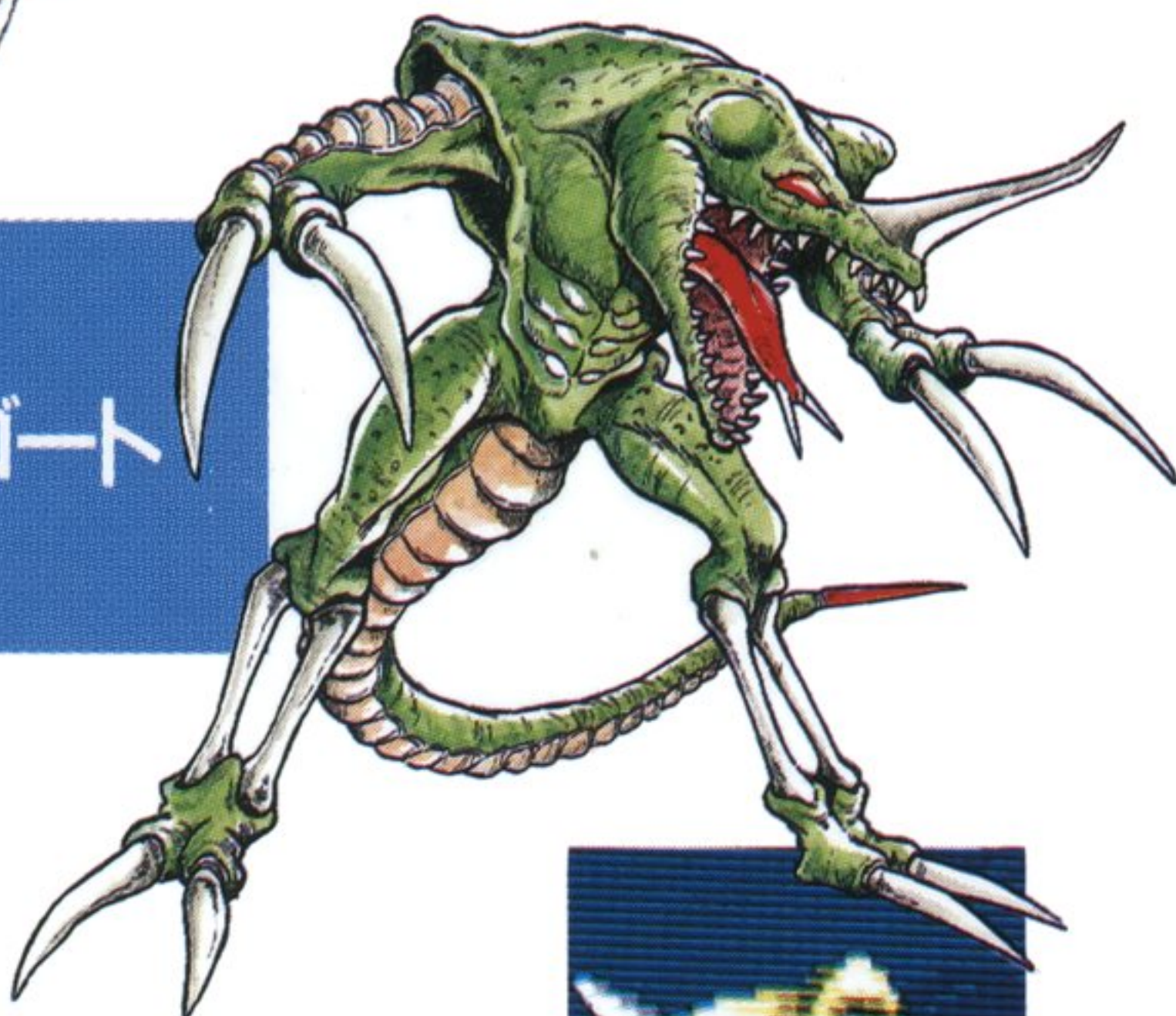
▲水辺に出没する、歩行する狂
暴な魚型モンスター。獲物を見
つけると破壊力抜群の爪を振り
回す。耐久力にもすぐれている。

ラルド

▶ 翼によって飛行する、空飛ぶ妖獣。触角から毒液を吐き、獲物をしとめる。空飛ぶ妖魔は回旋した後突っ込んできたりするの
で特に注意が必要。



スゴート

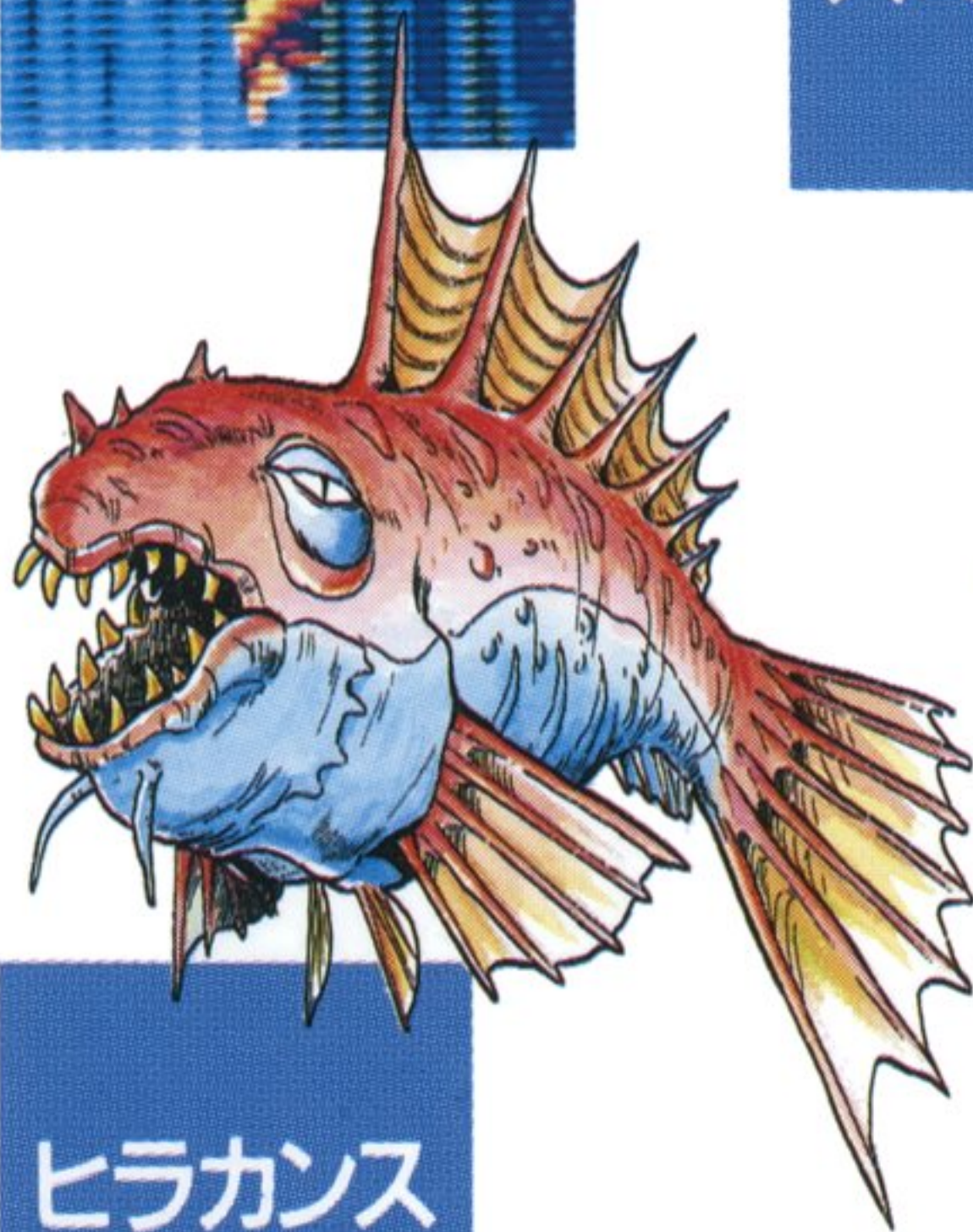


▶ トカゲのよ
うな尻尾に無
数の牙をもつ。
大きくジャン
プをくりかえ
し混乱を誘う。
お落ち着いて動
きを見極めよ。



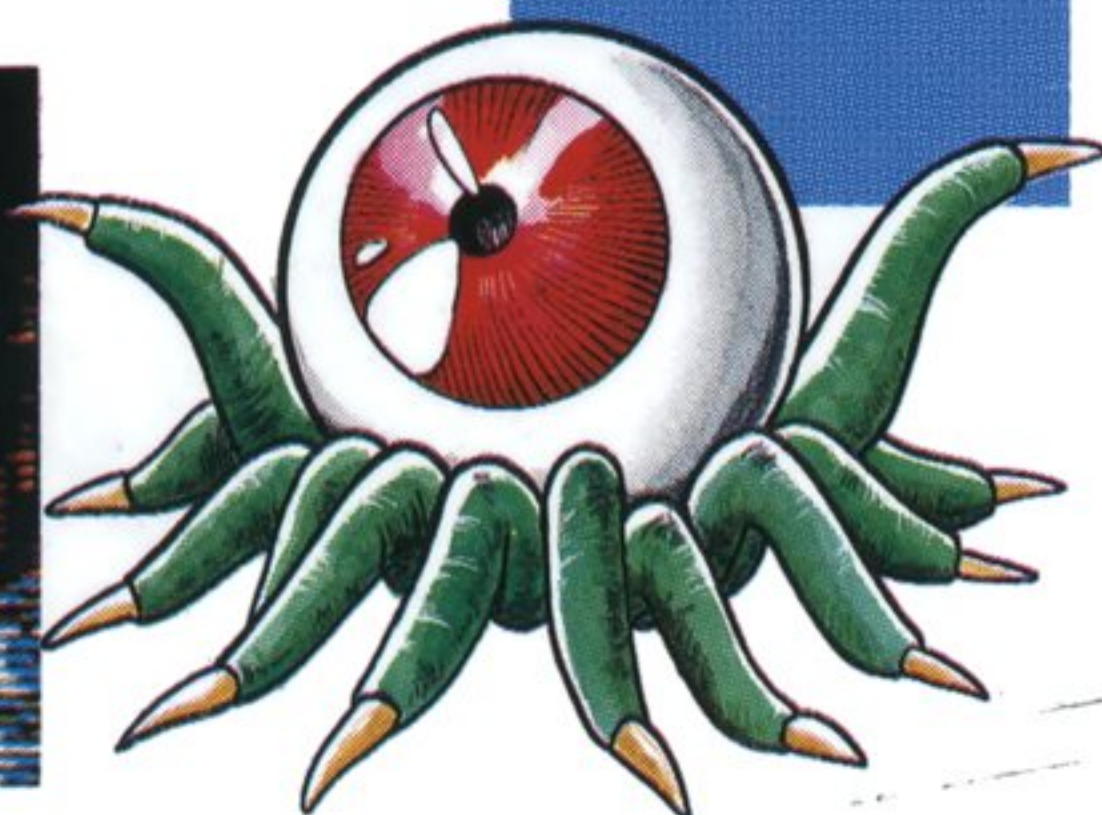
ヒラカンス

▲ 水中に潜む妖魚。
近くを獲物が通り
かかると水の中か
ら飛び出してきて
体当たりと弾で攻
撃する。出てきた
ところを退治する
か、下向きに攻撃
して水面で倒せ！



▼ 大きな眼球の体とタコのような
足を持つ不気味な妖獣。獲物を見
つけるとしつこく追い回す。

アイボール



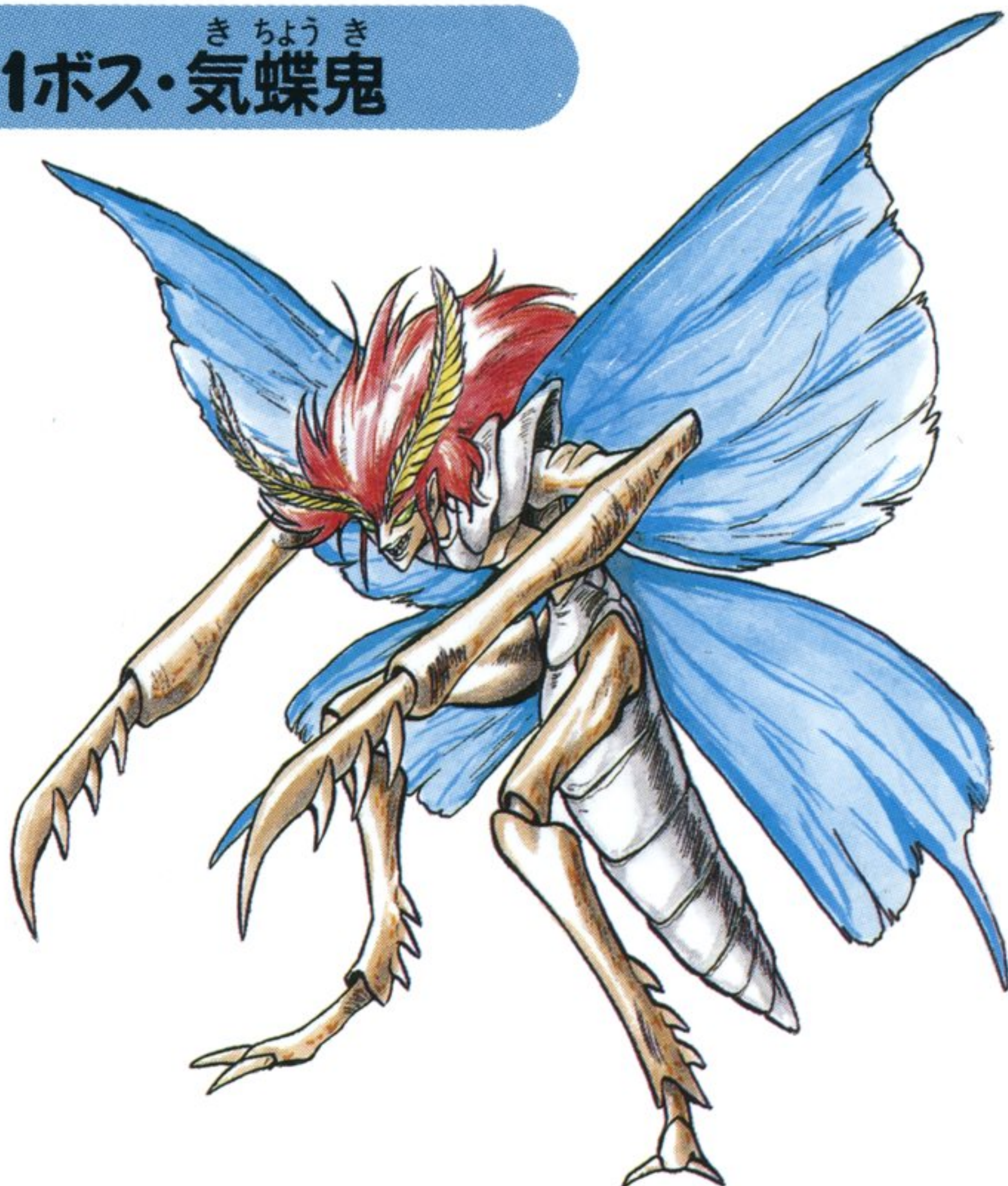
かく
各シーンのボスキャラ・四天王だ!

BOSS

き ちよう き
SCENE1ボス・気蝶鬼



▲魔界原に棲む妖花の精。
その蝶のような羽で強風
を巻き起こし、妖花に近
づく者を奈落の底へとつ
き落とそうとする。
妖花に到達すると、素
早い動きで体当たりを仕
掛けてくるぞ。



か りゆう き
SCENE2ボス・火竜鬼

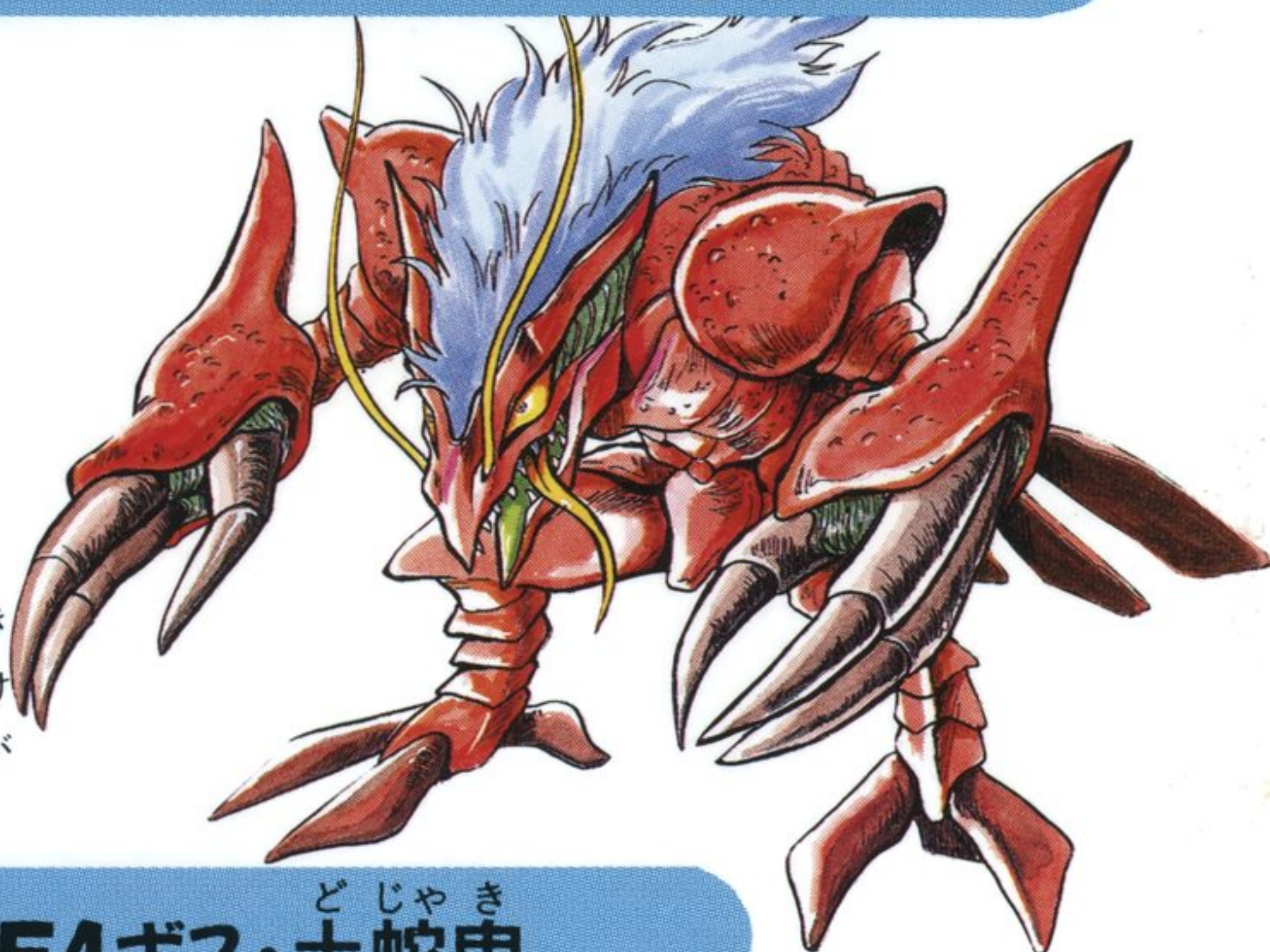


▲魔界山を守る火
の怪物だ。口から
地面を焼きつくす
強烈な炎を吐き、
ときおり体を超高
速で回転させて飛
び回る恐ろしいや
つ。炎をいかにか
わすかがポイント。

SCENE3ボス・水虎鬼すいこき



▲魔界湖の奥底に棲み、
水の中を自由自在に動き
回りながら攻撃を仕掛け
てくる。水の中の動きが
鈍い妖子にはつらい。



SCENE4ボス・土蛇鬼どじゃき

▶妖魔界の地底・魔界洞の主。どくろで出来た蛇といっ
た風貌を持ち、その体はとてつもなく長い。かなりのス
ピードで地面を這い回って獲物を追い、追い詰めると首
を持ち上げ、口から弾をまき散らして攻撃する。四天王
の最後をしめる強敵である。



??最後の敵は コイツだ!!

◀魔界を支配する「フェ
リアム」! シーン5に登
場する、こいつが妖子の
最後の敵なのだ。キミは
会うことができるか?

ま もの 魔物ハンター妖子

ひつ さつ こう りやく 必殺!の攻略テクニック

よう ま ちょうせん ゆう き ま もの
妖魔に挑戦する勇氣あるキミのために、魔物
ハンター妖子の基本テクニックを教えよう。

アクション^{へん}編

■ ジャンプテクニックこそ基本だ!^{き ほん}

ジャンプを^{きわ}極めれば、もうし
めたもの。もっとも大切なのは
ジャンプする^{たいせつ}位置。妖子のジャン
プの幅や高さはつねに同じな
ので、飛^ひ距離^{きょり}をジャンプする位
置で調整^{ちようせい}するのが正しいテクニ
ックなのだ。ジャンプしてから
では遅いぞ。



◀ ジャンプしてか
らも多少なら調
節^{ちようせつ}
可能^{かのう}だ。

▶ 後ろ向きにジャンプ。木などを登^{のぼ}りやすいよ。



■ 攻撃方法を使いわけろ!^{こう げき ほう ほう つか}

妖子の攻撃方法は大きくわけて2つ。剣による攻撃とバリア攻撃だ。剣は近づいてきた敵にスピーディーな攻撃が可能。反対にバリアは発射に時間がかかるけど、遠くの敵を攻撃できるし、斜め上や真下にも飛ばせる。この2つをいかに使いわけ^{つか}るかで勝敗が左右されるのだ。



◀ バリアは地形も貫^{かん}通^{つう}する。慎重に進むならコレだ。



◀ 剣でバツサリ攻撃。ジャンプと併用して使いこなそう。

せんりやくへん 戦略編

ちけい い どう な 地形の移動に慣れよう!

木を登ったり谷を渡ったり
といったアクションにはじゅ
うぶん慣れておこう。危険な
ルートをさけるのもひとつの
作戦だ。



▲敵を始末してから進むか、いっき
に進んでしまうか決断のしどころ。

▶動く床はその行き先と性質を
あらかじめ知っておきたい。



▲木は下からのジャンプで突き抜け
て上がれる。立てる場所も多いぞ。



ちゅう い トラップに注意!

各ステージにはさまざまなワナが待っている！ 素早い判
断と慎重さがワナの回避につながるぞ。一度ひっかかったワ
ナは必ず覚えておこう。

▶落下するツララ。
ななめ上にバリアを
飛ばして壊せる。



▶沈む足場。ジャン
プ位置に気を配って
進む。



◀この火は吹きやむ
のを待つて抜けるの
だ。ザコに注意。



◀落下すると死！
アブない場所はチエ
ックしておこう。

し ようじょう ちゅう い 使用上のご注意

カートリッジは精密機器せいみつ き きですので、とくに次のことに注意ちゅう いしてください。

でんげん かくにん 電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体ほんたいのパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理むりに、カートリッジを抜き差しすると、故障こしょうの原因げんいんになります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏ふんだりするのは禁物きんもつです。また、分解ぶんかいは絶対ぜったいにしないでください。

たん し ぶ ふ 端子部には触れないで

カートリッジの端子部たん し ぶに触れたり、水で濡らしたりすると、故障こしょうの原因げんいんになりますので注意ちゅう いしてください。

ほ かん ば しよ ちゅう い 保管場所に注意して

カートリッジを保管ほ かんするときは、極端きょくたんに暑いところや寒いところを避さけてください。直射日光ちやくしやにっこうの当たるところやストーブあの近くちか、湿気しっけの多いところなどおおも禁物きんもつです。

やくひん つか ふ 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れよごを拭ふくときに、シンナーやベンジンなどの薬品やくひんを使つかわないでください。

あそ ゲームで遊ぶときは

長い時間ながゲームをしていると、目が疲めれます。ゲームで遊ぶあそときは健康けんこうのため、1時間じ かんごとに10～20分ぶんの休憩きゅうけいをとってください。また、テレビ画面がめんからなるべく離はなれてゲームをしてください。

魔物ハンター

妖子

はっ ばい き ねん

発売記念



A バンダナ

70

めいさま
名様



B Tシャツ

7

めいさま
名様

応募要領……ハガキに希望の商品の記号(A～E)、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下記の住所までお送りください。締め切り……4月30日

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル

日本コンピュータシステム株式会社 『魔物ハンター妖子プレゼント係』

※なお、当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

そうけい
総計

140

めいさま
名様

ビッグ

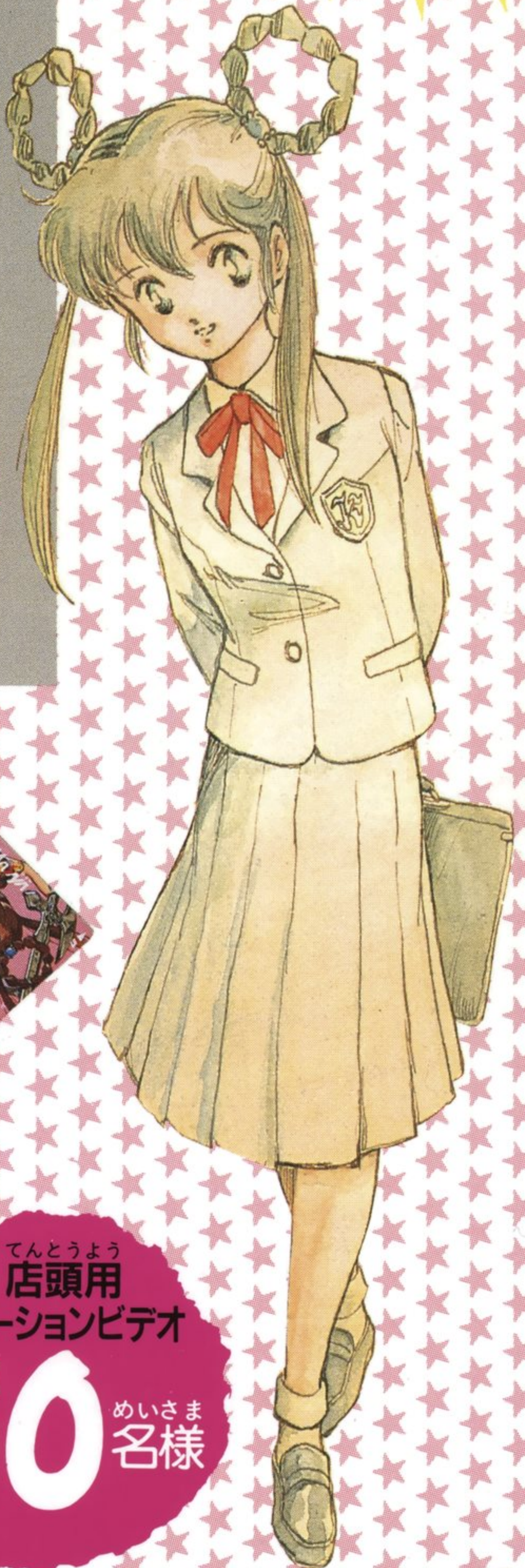
BIGプレゼント!



☐ うでどけい
腕時計
(ペア)

3

めいさま
名様



☐ テレカ

10

めいさま
名様

☐ てんとうよう
店頭用
プロモーションビデオ

50

めいさま
名様



NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時~18時

サービステレフォン

03-3486-6318

攻略法などのお問い合わせは書面にて
お願いします。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-25053

©NCS 1991

©MUTSUKI & MIYAO 1989