

新創世記

ラグナセンチ

Magnacent

No light, age of darkness...
The very beings that squirmed upon this earth...
since then, called monsters, mutants...
No one knew where they came from, or when or how they appeared,
for even the animal and plant life that proceeded humankind had yet to be born...
Some time passed...
Then one day, an unforeseen occurrence befell the ground army...
"That light!"
Then, as though the voice were a signal, light began to overflow...
The mutants had little power to resist the light, and most of them perished...
Again, time passed... it seemed like an eternity...
Before long, flowered plants began to sprout and small animals were born...
However...

The mutants hadn't died out...
Living in the dark bowels of the earth, they had multiplied, as though awaiting a complete rebirth...
The story is about the mutants' revival, and how they subsequently stretched their influence...



取扱説明書

SEGA

このたびは、メガドライブカートリッジ『^{しんそうせい き}新創世記ラグナセン
 ティ』をお^か買^あい^た上^のげ^あい^そただき、まことにありがとうございます。
 ゲームをより^{たの}楽^{あそ}しく^{とりあつかいせつめいしょ}遊^よぶために、この取扱説明書をあ
 らかじめお^よ読^みい^ただくことをおすすめします。

C O N T E N T S

ラグナセンティ・ワールドマップ	4
プロローグ	6
^{そう き ほうほう} 操作方法	7
ゲームの ^{はじ} 始 ^{かた} め方	10
はじめてゲームをする ^{ば あい} 場合	10
^{ぜんかい} 前 ^{つづ} 回の ^{ば あい} 続 ^き きをする場合(データのロード)	11
セーブデータの ^{しょうきょ} 消 ^{ふくしゃ} 去/複写	12
ゲームの ^{もくてき} 目 ^的	13
^{つうじょう が めん} 通 ^み 常 ^{かた} 画 ^面 の ^み 見 ^{かた} 方	13
セレクト ^{が めん} 画 ^面 について	14
^{が めん} コ ^{そう き ほうほう} マ ^ん ド ^{ほう} 画 ^{ほう} 面 ^{ほう} の ^{ほう} 操 ^{ほう} 作 ^{ほう} 方 ^{ほう} 法	14
^{ず かん} ア ^ん ニ ^い マ ^い ル ^い 図 ^い 鑑 ^い	16
^{とうじょうじんぶつ} おもな登 ^じ 場 ^{ぶつ} 人 ^{ぶつ} 物	20
おもなモンスター	22
^{ぼうけんりょこう} 冒 ^{りょ} 険 ^{こう} 旅 ^{りょ} 行 ^{こう} ガ ^い イ ^ド ド	24
アイテムカタログ	26
^{ぼうけん て び} 冒 ^て 険 ^び の ^び 手 ^び 引 ^び き	28
^{し しょうじょう} 使 ^{ちゅうい} 用 ^い 上 ^い の ^い ご ^い 注 ^い 意	30

しん ぞう せい き
新創世記

ラグナセンチ

Ragnacenty



ラグナセンティ ワールドマップ

アネモネ海岸
かいがん

ダリア溪谷
けいこく

これがラグナセンティの世界です。最初は行けないところばかりですが、そのうち道が開けてくるでしょう。また、地図にはない、隠されたエリアもあるようです。



ホットデイズ

バーンデイズ

ラフレッシュくんれんじょ訓練所

アイリス地方ちほう

カメリア砂漠さばく

バベルの塔とう

ソレイユの街まち

フリージアの城しろ

プロローグ

「^{ひかり}光」に^お追われた^{ふっ かつ}モンスターたちが復活し、
^{にん げん}人間の^{りょう いき}領域へ^{しん こう}侵攻してきた^{じ だい}時代、
^{しょう ねん}ひとりの^{さい}少年が^{たん じょう び}14歳の^{むか}誕生日を迎えた——

^{かみ}神の「^{ひか}光りあれ」ということばによって、^{せかい}世界は^{ひかり}光に^み満ち、
それまで^{さか}栄えていた^{くらやみ}暗闇の中の^{なか}モンスターたちの
^{おお}多くは^{いきた}息絶えた。しかし、
^{なが}長き^{ねんげつ}年月を経たのち、

モンスターたちはふたたび^{せいりよく}勢力をとりもどし、
^{すこ}少しずつ^{にんげん}人間の^{りょういき}領域に^{しんこう}侵攻しつつあった。

^{おう}王は、^{くに}国の^{しょうらい}将来を^{あん}案じ、

モンスターたちと^{たたか}戦い、^{くに}国を守る^{まも}戦士たちを^{せんし}育成すべく
ラフレシア^{くんれんじょ}訓練所を^{せつりつ}設立した。そして、

^{だんし}男子は^{さい}14歳の^{たんじょうび}誕生日を^ひむかえた日から、
^{けん}剣を持つことを^{ぎむ}義務づけた。

この物語の^{ものがたり}主人公・^{しゅじんこう}コロナは、

そんな^{じだい}時代に^{さい}14歳の^{たんじょうび}誕生日を^{むか}迎えたのである。



操作方法



※X、Y、Zボタンは使いません。

※3ボタンのコントロールパッドでも操作は同じです。

はじめからできること

歩く

ボタンを押した方向に進みます。
8方向に移動可能です。上方向を
押すことで、扉をあけたり、ツル
をつたって上にのぼったりするこ
ともできます。



押す

ブロックに向かって方向ボタンを
押すと、そのブロックを押すこと
ができます。



◀ 押せるブロッ
クのときはこん
なポーズになる



剣をふる——■Aボタン

Aボタンを押すと、剣をひとふり
します。これで敵を攻撃したり、
草を刈ったり、岩を砕いたり、ス
イッチを入れたりします。



話す——■Aボタン

人や動物、看板などに向かって接
触し、Aボタンを押すと、話をき
いたり、文字を読んだりすること
ができます。



▲話しかけるとこちらを向く



▲看板や立て札も読める

コマンド画面を出す——■スタートボタン

通常画面ならいつでもスター
トボタンを押すと、コマンド
画面が表示されます。コマン
ド画面の操作方法については
15ページを見てください。



▲コマンド画面

あとでおぼえること

このゲームでは、とちゅうで仲間ができたり、教えられたりして、できるようになることがたくさんあります。

■Cボタン アニマルで防ぐ

アニマルを仲間にして装備すると、Cボタンを押すたびにアニマルが前方に出てきて敵の攻撃を一部防いでくれます（防ぐことができないアニマルもあります）。



■Aボタンをためてはなす 剣をとばす

ある人に教わると剣とばしの技ができるようになります。Aボタンを押しっぱなしにしてパワーをためて、一定時間たったときにはなすと剣がとんでいきます。



■Bボタン ジャンプする

Bボタンを押せばジャンプできますが、最初のうち、主人公は「ジャンプする勇気」がないためジャンプできません。とびはねるのが得意な動物に会えば協力してもらえるかもしれません。



■Aボタン つかむ／はなす

だれかに教えてもらえば、特定のものをAボタンでつかんで持ち上げることができます。さらにAボタンを押すとそれをはなします。ジャンプ中にはなすと、遠くへ放り投げることもできます。



ゲームの始め方

カートリッジを本体に
セットし、電源を入
ると、プロローグのビ
ジュアルデモに続いて
タイトル画面が出てき
ます。ここでスタート
ボタンを押すと、デ
ータファイル画面に
なります。



▲タイトル画面

はじめてゲームをする場合

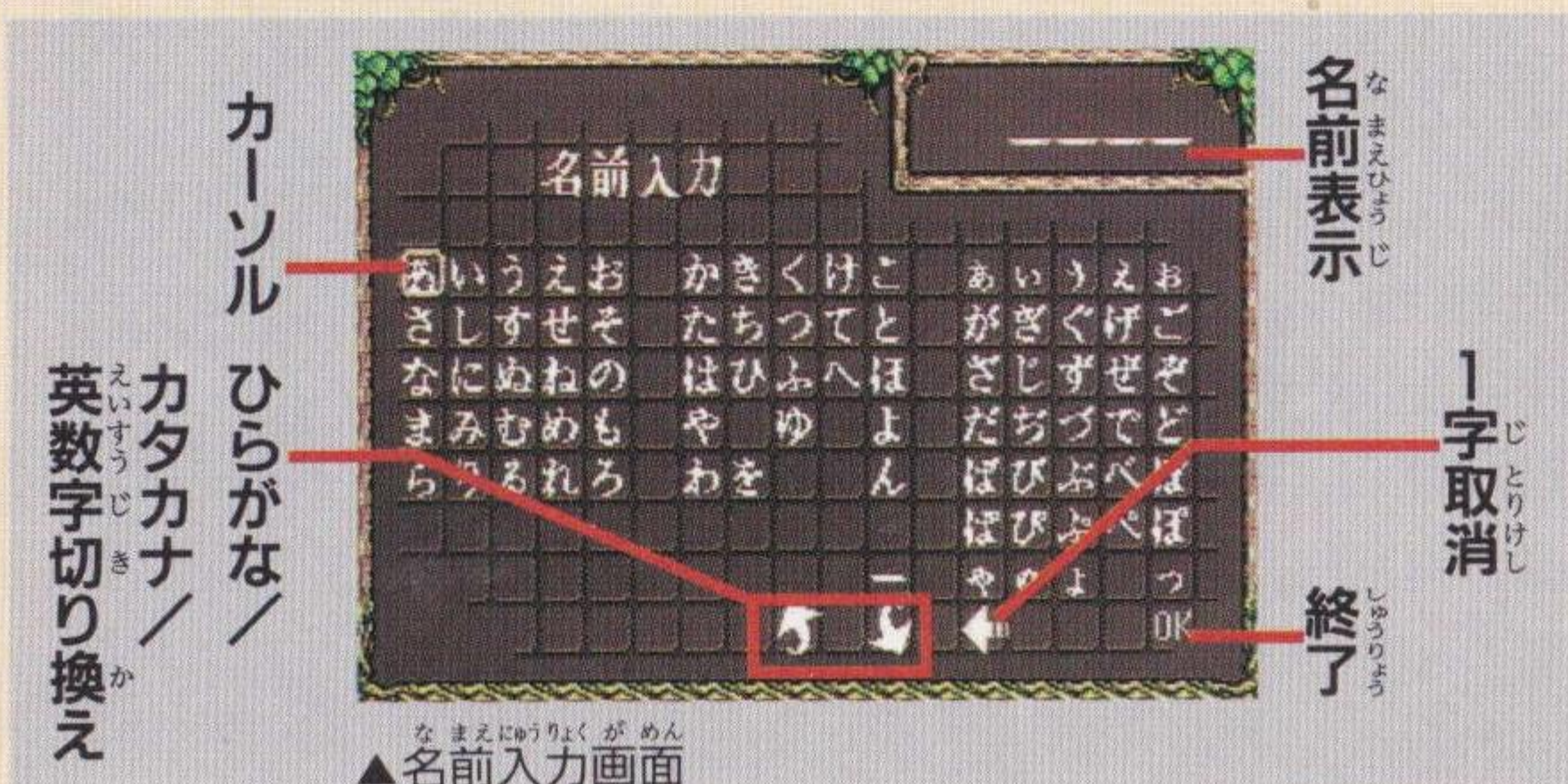


▲データファイル画面

はじめてゲームをする場合は、データファイル画面は上の
ようになっています。そのまま、AまたはCボタンを押して
ください。すると、名前入力画面に変わります。

方向ボタンでカーソルを動かして文字を選び、AまたはC
ボタンで決定します(5文字まで)。下段の矢印を選んで決定
することで、ひらがな、カタカナ、英数字を切り換えて入力
することもできます。Bボタンを押すか、下段の矢印のうち
右端を選んで決定すれば、直前に入力した1文字を取り消す
ことができます。

名前入力画面は、右下の「OK」を選んで決定するか、スタートボタンを押せば終了します。主人公の名前が登録された名前になってゲームが始まります。



※名前入力でなにも入力せずに終了すると、主人公の名前は「コロナ」になります。

前回の続きをする場合



前回遊んだときにセーブしていれば、セーブされているデータ名が上のように表示されます。続けて遊びたいデータを方向ボタンで選び、AまたはCボタンで決定します。

★データファイル画面の項目のうち、何も表示されていない項目を選ぶと、「はじめてゲームをする場合」と同様になります。以下の操作は前項と同様です。

セーブデータの消去／複写

セーブデータを消したり、別の場所へうつしたりする場合
は次のように操作します。

◆セーブデータを消す

データファイル画面の右上にあるコ
マンドメニューから「けす」を選んで
AまたはCボタンで決定します。する
と、カーソルが変わり、削除するデー
タの選択になります。いらないデータ
を選んで決定します。

すると、選んだデータが表示される
ので、それでよければもういちど「け
す」を選んで決定します。

Bボタンを押すか、コマンドメニュ
ーの「やめる」を選ぶと、直前の操作
を取り消すことができます。

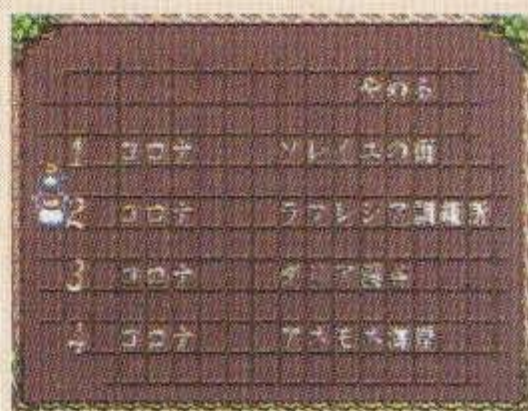
◆セーブデータをうつす

同じデータをもう1つ別に残してお
きたいときは、「うつす」を選んでAま
たはCボタンで決定します。

すると「どれを、うつしますか？」
ときいてくるので、うつしたいデータ
を選んで決定します。次に、「どこへ、
うつしますか？」ときいてくるので、
保存しておきたい場所を選んで決定し
ます。

確認の画面が表示されるので、それ
でよければ「うつす」を選んで決定し
ます。

Bボタンを押すか、「やめる」を選ぶ
と、直前の操作を取り消すことができ
ます。



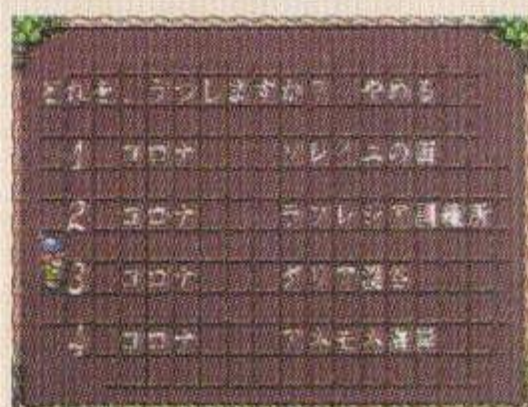
◀ データを選ぶ



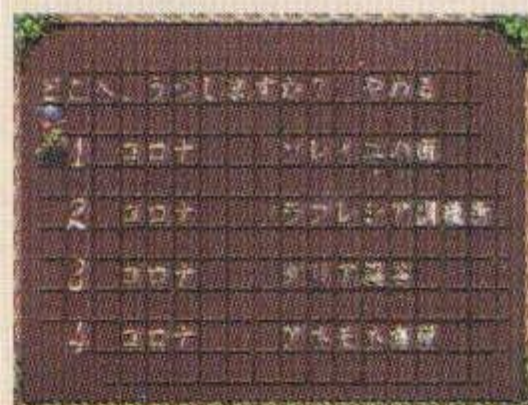
◀ 確認したら決定



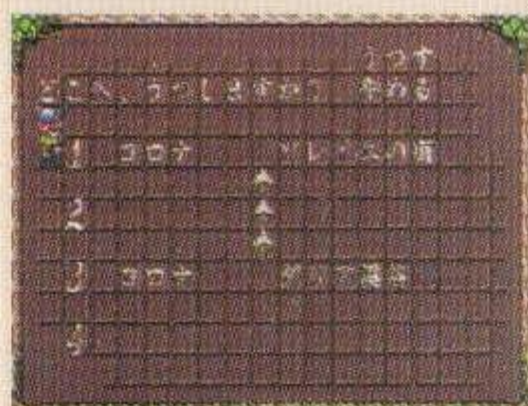
◀ 「けす」ときは
このカーソル



◀ データを選ぶ



◀ うつす先を選ぶ



◀ 確認したら決定

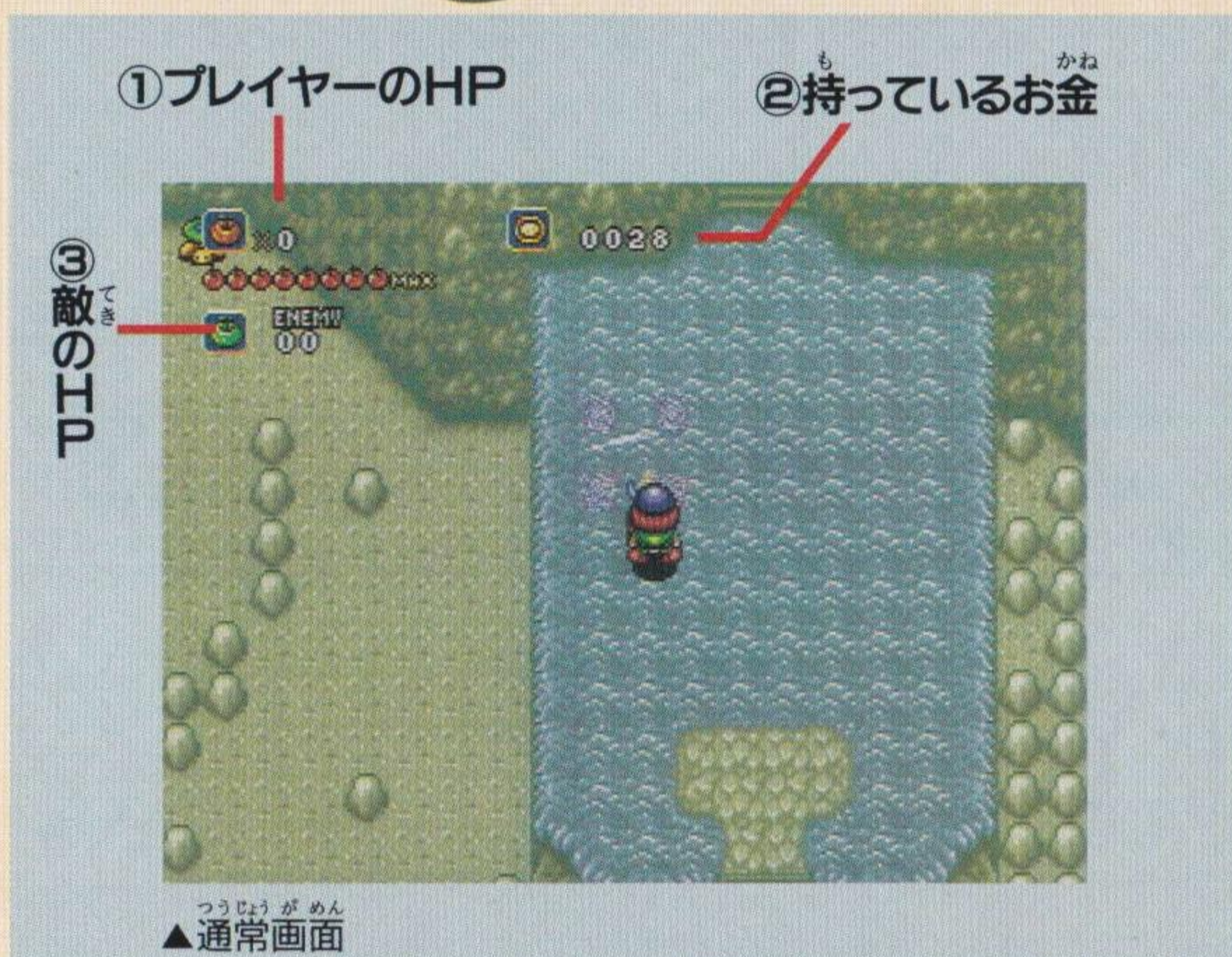


◀ 「うつす」はこ
のカーソル

ゲームの目的

世界のすみからすみまで歩き回り、いろいろな能力を身につけ、多くの動物を仲間にながら、この世界の秘密を解きあかし、モンスターの侵攻から人々を救うのが目的です。

通常画面の見方



①プレイヤーのHP ダメージを受けると、小さなリンゴが1個なくなります。リンゴがすべてなくなると、ゲームオーバーです。小さなリンゴが8個になると、大きなリンゴ1個（数字で表示）になります。HPが最大値のとき、右端に「MAX」の文字が点滅表示されます。

②持っているお金 現在使えるお金が表示されています。単位はマリンです。

③敵のHP 青いリンゴは敵モンスターのHPです。0になると、やっつけたことになります。

が めん セレクト画面について

ある地域から別の地域へ行くときは、セレクト画面上で移動します。

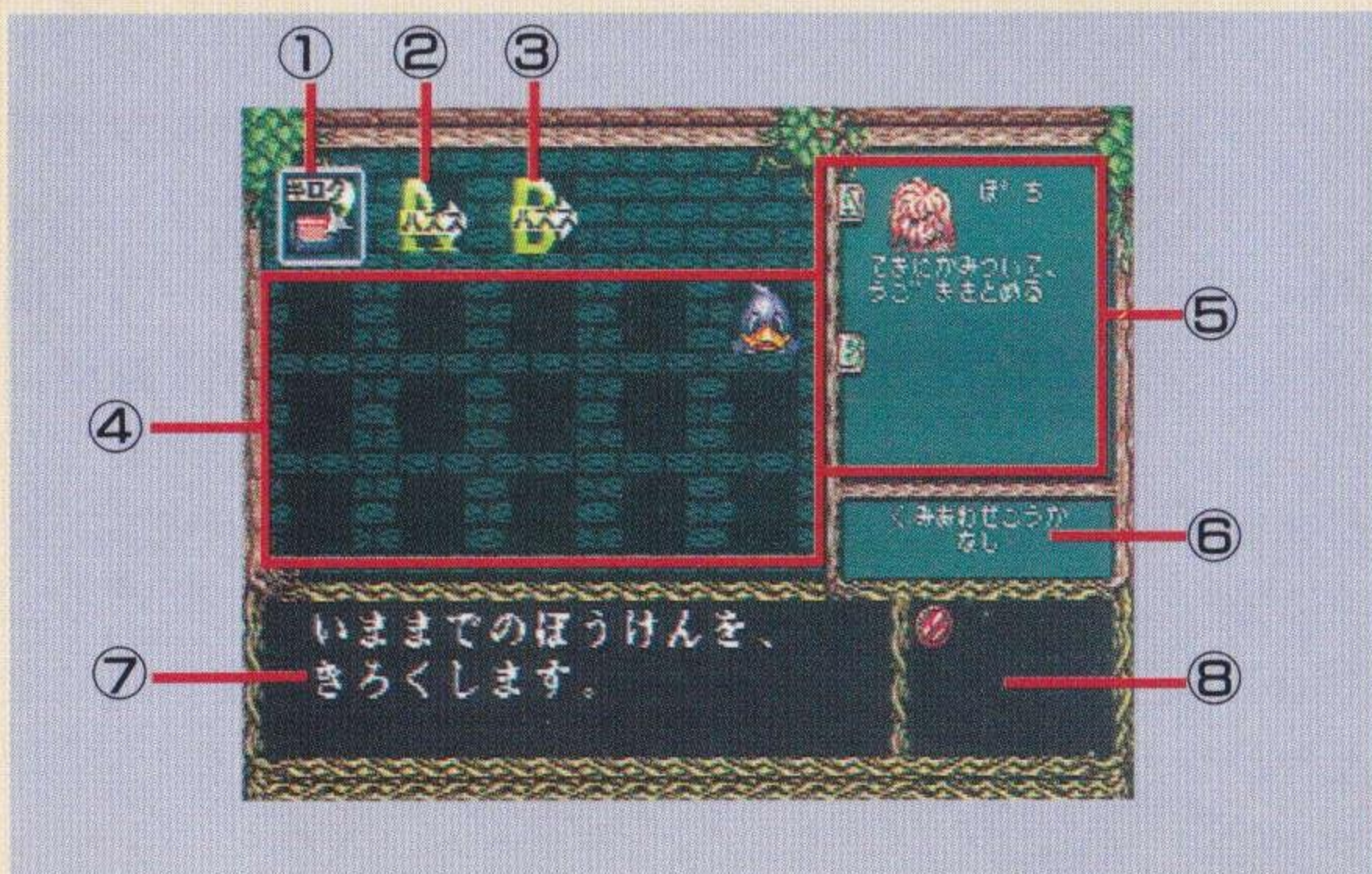
地域の出口を出ると、セレクト画面になります。

セレクト画面では、行くことのできる地域だけ地名が表示され、そこまでの道が矢印で表示されます。行きたいほうへ方向ボタンを押すと、プレイヤーは行けるところまで進みます。その地域の入口に到着したら、Aボタンで入ります。

まだ入ったことのない地域を通るには、かならずその地域のなかに入って反対側の出口から出なければなりません。いったん、その地域を通過すれば、次からはセレクト画面上でそのまま通過できるようになります。

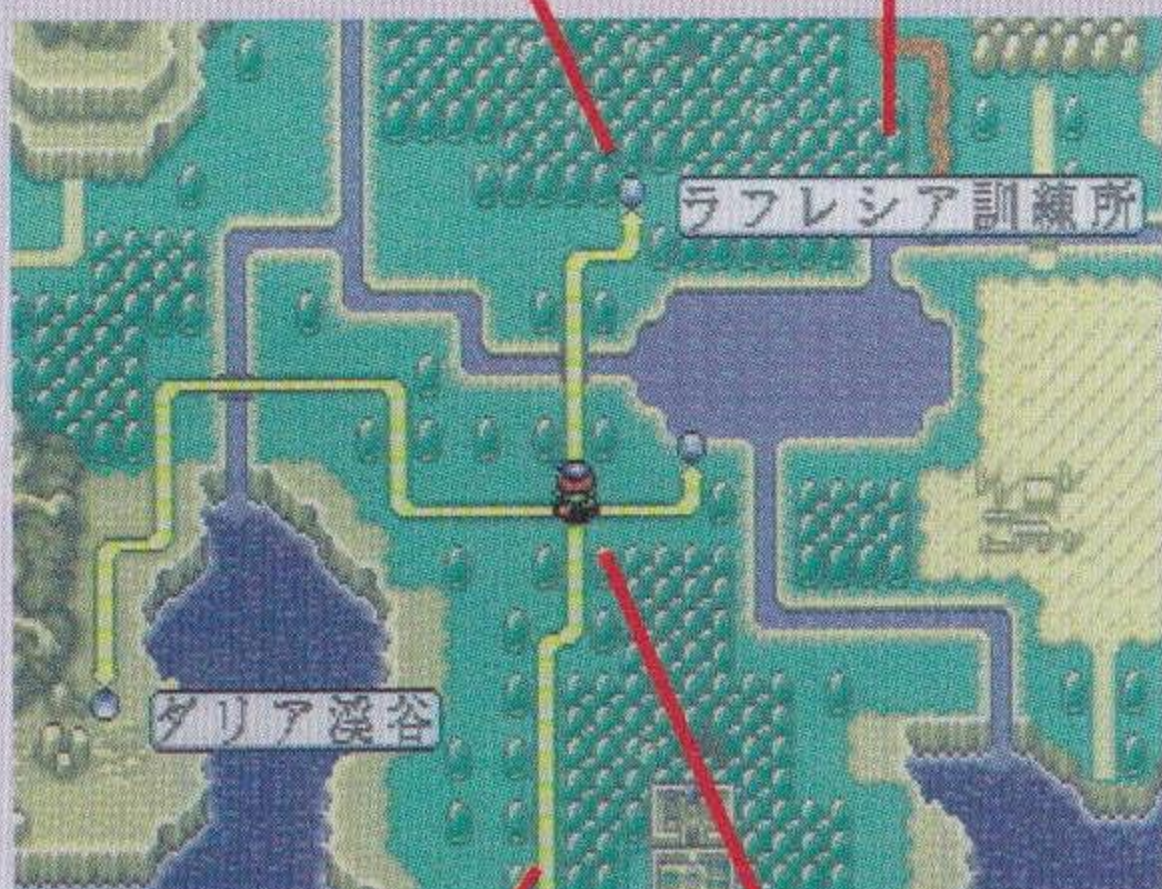
が めん そ う さ ほう ほう コマンド画面の操作方法

通常画面でスタートボタンを押すと、コマンド画面になります。この画面で、これまでのデータを記録したり、アニマルの特性を確認したり、装備したり、はずしたりできます。スタートボタンを押すと、通常画面にもどります。



で いりぐち
出入口

い さき ち めい
行き先の地名



みち
道

プレイヤー

- ①**セーブする** これまで進んできたゲームデータを記録します。カーソルで選んでAまたはCボタンを押すと、⑦のエリアに「うん」「いや」と表示されます。「うん」を選んで決定すると、スタート時に選んだデータに重ねて記録します。
※ただし、ボスとの戦いのさい、「セーブ」のコマンド表示がされない場合もあります。このときはセーブできません。
- ②**アニマルAをはずす** カーソルで選んでAまたはCボタンを押すと、⑤のAにいるアニマルが④にもどります。
- ③**アニマルBをはずす** ②と同様です。
- ④**仲間になったアニマル** 現在仲間になっていて、⑤のA、Bに装備されていないアニマルが待機しています。
- ⑤**現在装備されているアニマル** ここに表示されているアニマルが通常画面で主人公といっしょに行動するアニマルです。
- ⑥AとBに装備されているアニマルの組み合わせ効果について教えてください。
- ⑦カーソルが示すコマンドやアニマルの内容を表示します。
- ⑧**現在持っている重要なアイテム**を表示します。

ず かん アニマル図鑑

このゲームでは、「アニマル」と呼ばれる動物たちがとても重要な役割をはたします。

●ぽち(犬)

主人公の家で飼われていた犬。Cボタンを押すとその場にとどまり、敵の襲撃を防いでくれる(このとき犬に接触した敵はマヒ状態に陥る)。また、だいじな場面ではとても重要な役割をはたす。



●ももんが(モモンガ)

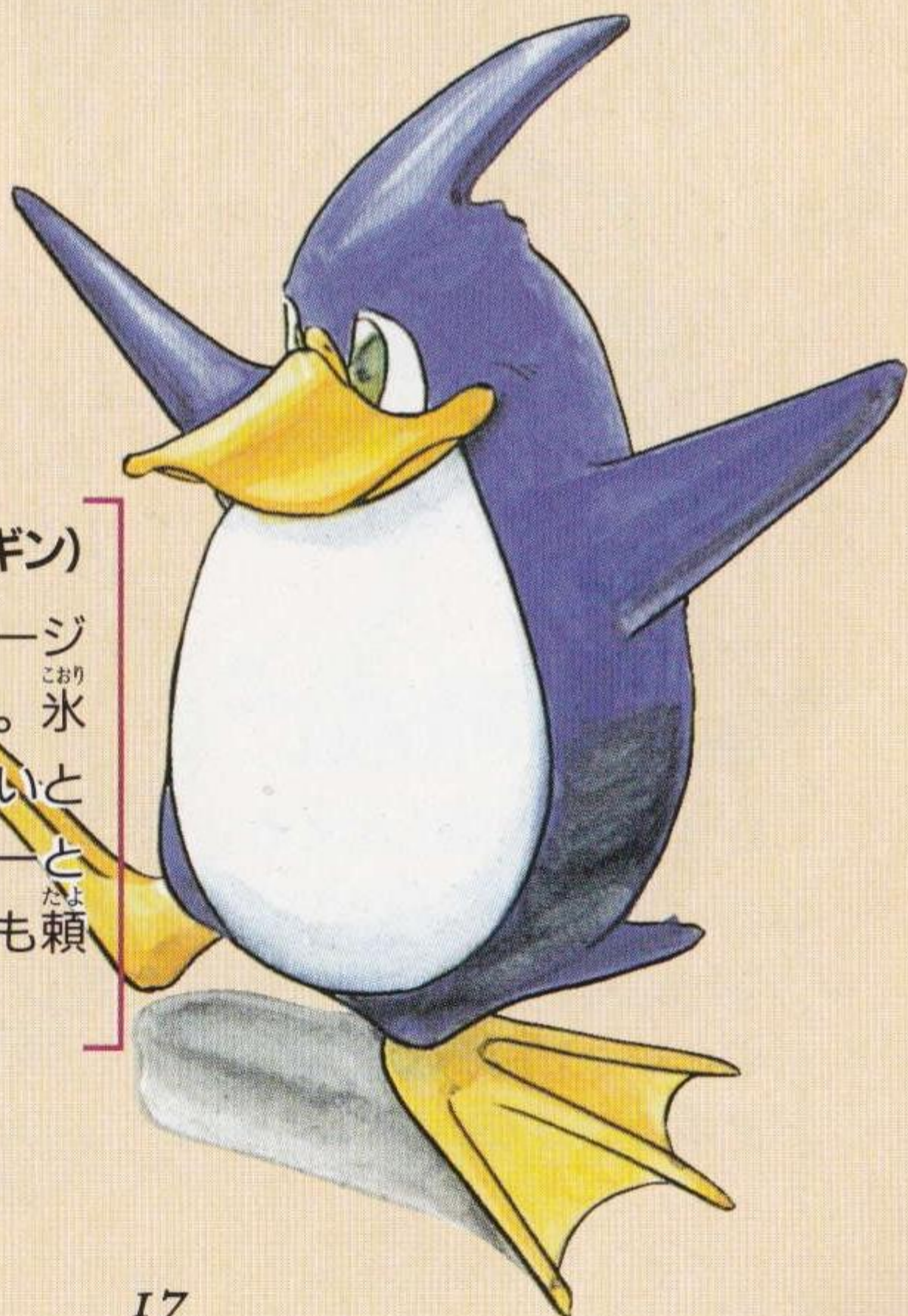
剣とばしの飛距離をぐんと伸ばす。遠くからの攻撃、マップの先のほうの偵察、遠くのスイッチを入れる、など大活躍する動物。





●かっしー(恐竜)

さばく
砂漠のまんなかにあるオア
シス^{であ}で^{うみ}海や湖^{みずうみ}をわ
たるには^か欠かせない。また、
恐竜^{きょうりゅう}に^の乗^うって^えい^いれば、トゲ
の上^{うへ}などもダメージなく^い移
動^{どう}することができる。



●ぺんぎー(ペンギン)

こお
凍^{こお}り^{しま}ついた島「フリージ
ア」^{しゅっしん}出身^{こおり}のペンギン。氷
の魔法^{まほう}が得意^{とくい}で、熱^{あつ}いと
ころに^す住^すむモンスターと
戦^{たたか}うときなどに^{たよ}とても頼
りになる。

●ちった(チーター)

動物のなかでもっとも足が
速い。装備していると、そ
れまでの2倍のスピードで
走れるようになり、遠くへ
ジャンプできるようになる。



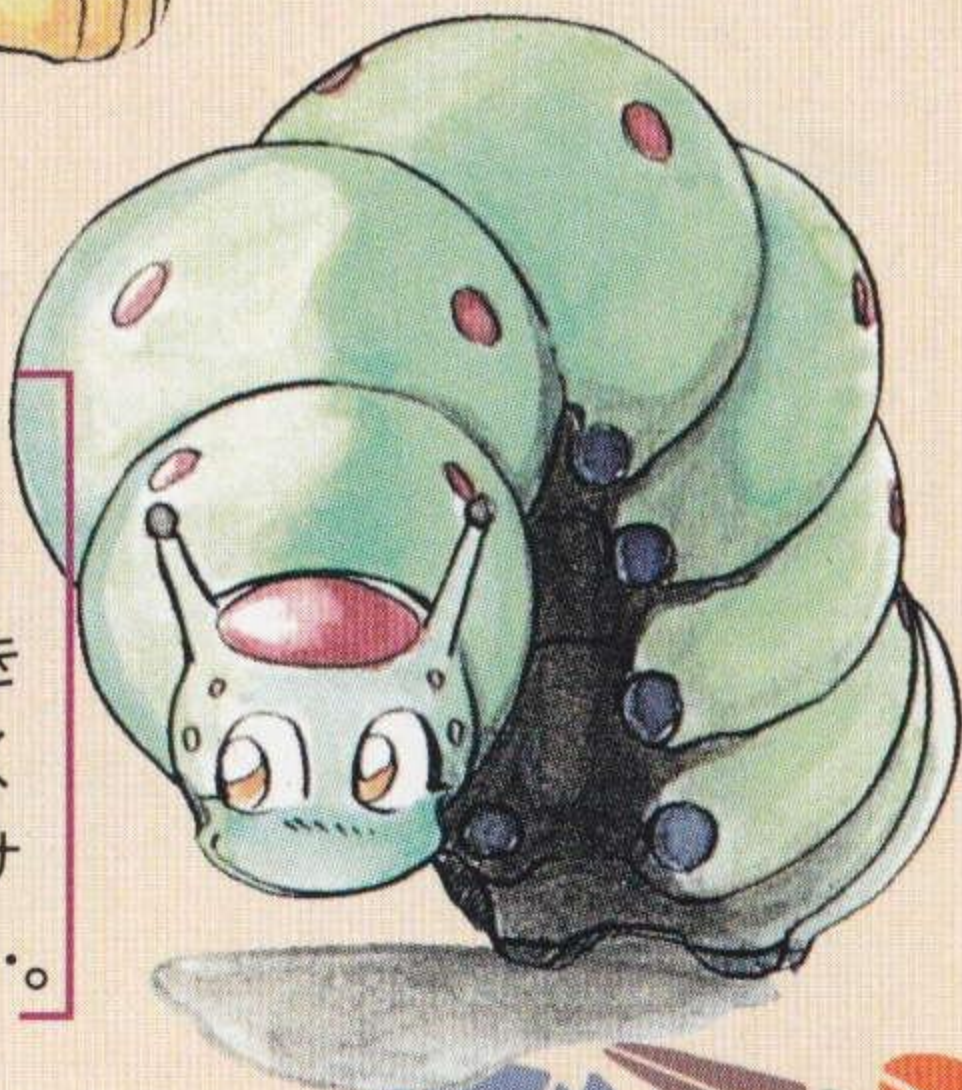
●りおん (ライオン)

ペンギーとは対照
的に、炎のようにな
ったタテガミで
触れる敵を焼き殺
す。その炎は、寒
く凍っている地帯
で威力を発揮する。



●むっしー(いもむし)

自分でも「無視してくれ」
というくらいになにもでき
ない。そのうえ、時期がく
るとかってに飛び出してサ
ナギになってしまうし……。





●りば(リバイアサン)

うみ なか しん でん す きよ
海の中の神殿に住んでいる巨
だい な モン ス ター。もし仲間
に できれば、けん ふ スピード
を ばい 倍にしてくれるのだが……。



●どーどー(ドードー)

くちばしがおお 大きくて はね あし
が みじか 短く、ひょうきんな とり 鳥。
しゅじんこう 主人公が とばした けん てき 剣に 敵を
くっつけてしまうという ふ
し ぎ 思議な こう か 効果をも 持つ。

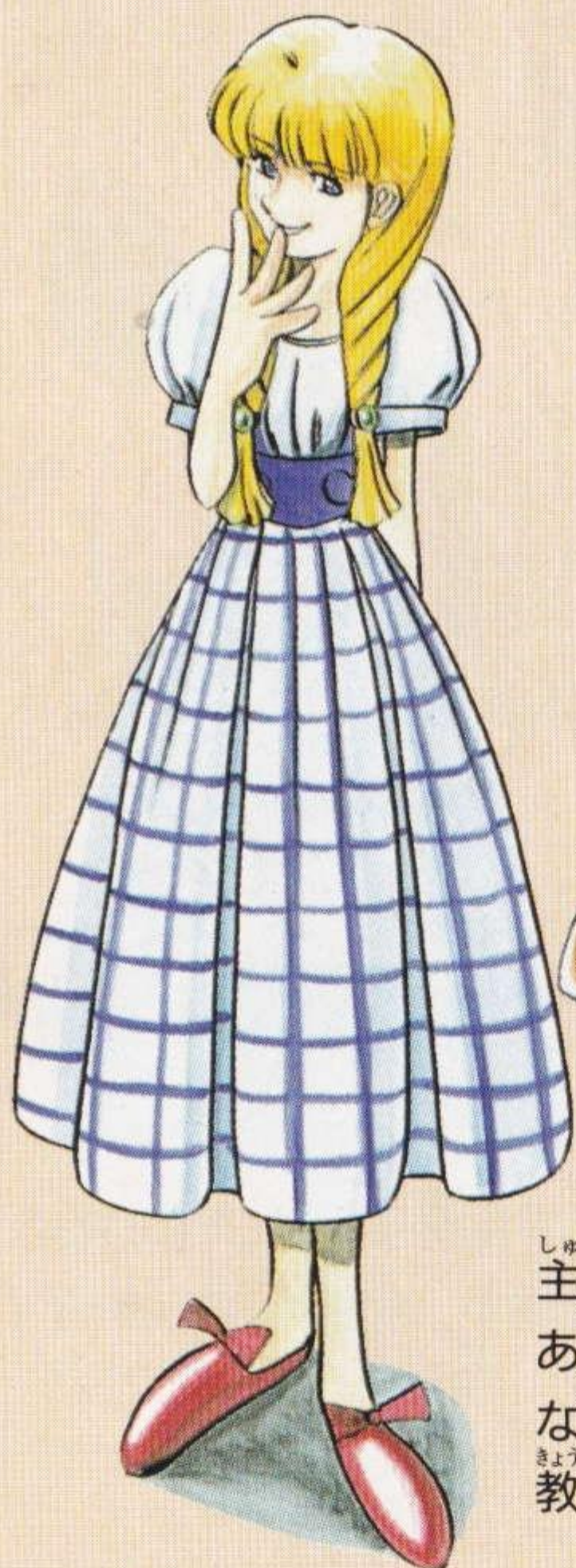
※このほかにも、いろいろなところでであ 会った、いろいろな
アニマルが冒険の ぼうけん て だす 手助けをしてくれます。世界の せ かい すみから す
みまで、よく さが 探してみてください。

おもな登場人物

このゲームの主人公は、生まれ
た街や行く先々でさまざまな人に
出会い、教えられてりっぱな戦士
へと成長していきます。

■コ罗纳

このゲームの主人公。14歳の誕生
日を迎えたばかりの、明朗快活な
少年。父は勇敢な戦士だったが、
彼が生まれたときにはすでに亡く
なっていた。母と愛犬ぽちと幸せ
な日々を送っている。

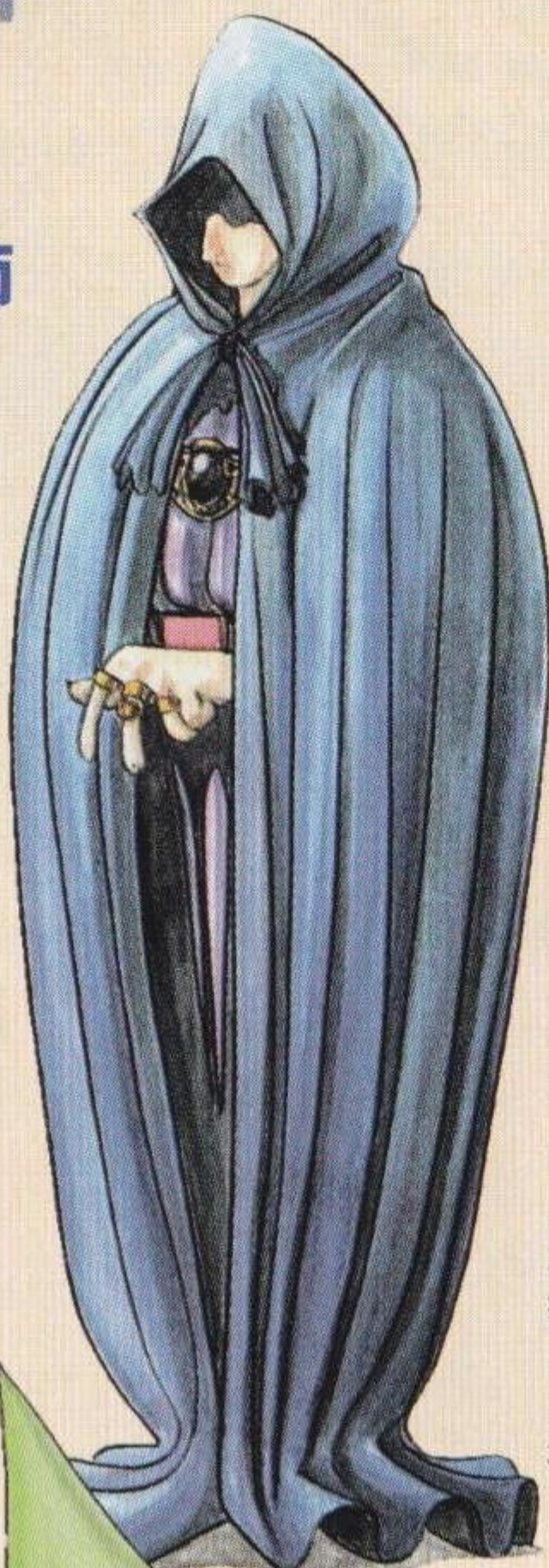


■アリス

主人公の幼なじみ。りりしい戦士の姿に
あこがれたりもしたが、戦いは死をと
なうという冷厳な事実気づいてからは、
教会でひたすら祈りを捧げている。

■占い師

ひろば
広場にいる、よくあたると評判の占い師。正体は
ナゾだが、その力は占いの域にとどまらず、人の
未来をも変えてしまうほどだともいわれる。



■ダフイ

しゅじんこう
主人公をはじめとする若い戦士
に基本的な戦い方、冒険のしか
たを教えるラフレシア訓練所の
教官。いっけん強面だがほん
とやさしい。母親がダリア溪
谷に住んでいる。



■魔法使いのグリン

まほうつか
マジックローズに住む、修
行中の魔法使い。スライム
ととても仲がいいが、負け
ん気が強く、人間が嫌い。
とくに剣を持つ勇者を毛嫌
いしている。

■アモン

おう
王から聖なる剣を授かり、モンス
ターと戦うため旅立った、誇り高き勇
者。主人公の行く先々ですれちがう。



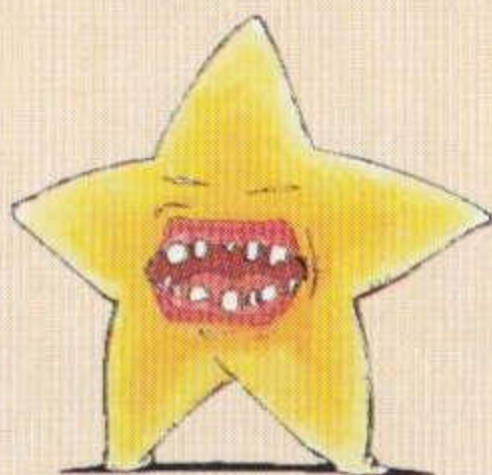
おもなモンスター

この世界にはさまざまな地域があり、たくさんの種類の動植物とモンスターたちが住んでいます。よく出てくるモンスターの一部を紹介します。



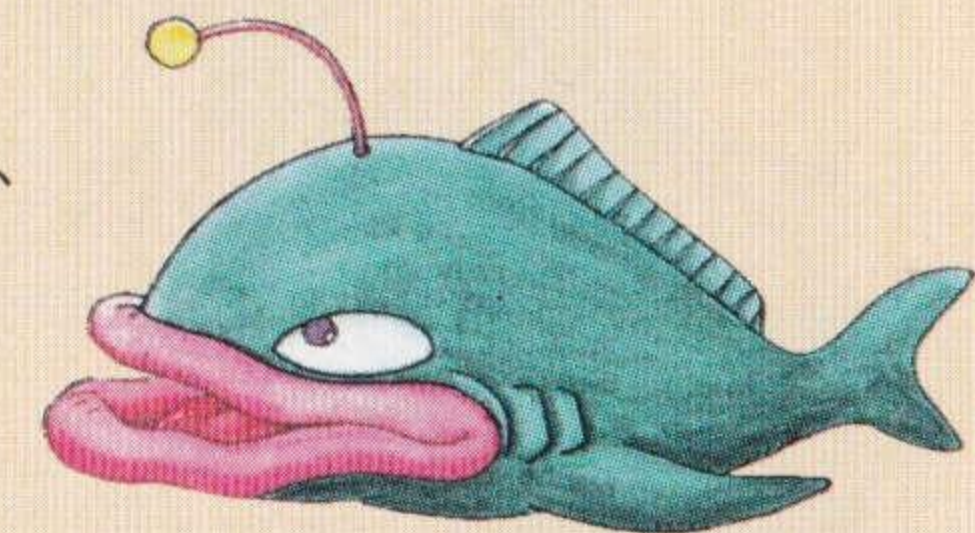
■ディノ

ダリア溪谷の岩穴からぞくぞく出てくるモンスター。敵を見つけると全力で向かってくるが、視界に入らなければただウロウロしているだけ。



■スターフィッシュ

アネモネ海岸に住むヒトデのモンスター。空中に浮かび、風車のようにはくくると回転しながら襲いかかってくる。



■アンゴー

ルート神殿に住むアンコウのモンスター。口から強力な水流を吐き出し、侵入者を吹き飛ばす。



■サラマンダー

ホットデイズー火山地帯を飛ぶ、炎の体を持つモンスター。しかし、寒さに弱い。



■フルウ

冒険の最初のころにダリア溪谷で
 出会うボスモンスター。ティラノ
 の突然変異らしい。ただ、変なヤ
 ツで、自分の頭をトンカチでたた
 き、そのときに目から出る星で攻
 撃してくる。剣とばしでなくては
 倒せない。

■タコス

アネモネ海岸の先にある岬に住み
 着いているタコのモンスター。ペ
 ンギンを使つてのアイスアタック
 がこわい。慎重に攻撃をよけ、剣
 とばしで戦えばなんとか戦える。



■ドラゴン

稲妻のほとばしる剣と巨大
 なしっぽをふりまわして攻
 撃してくる強敵。盾を持っ
 ているので剣をとばしても
 はねのけられ、なかなかダ
 メージをあたえられない。
 しっぽをよけつつ、確実に
 ヒットできるところをねら
 って攻撃しよう。

冒険旅行ガイド

この世界は地域ごとにユニークな特徴があり、主人公の成長と冒険に深く関わってきます。旅に出かけるまえにそれぞれのようすを頭に入れておくといいいでしょう。

ソレイユの街

主人公の生まれ育った、緑と花のあふれる美しい街。街の北にはお城があり、西には子どもたちの遊ぶ広場がある



ラフレシア訓練所

人間の世界へ侵攻してきたモンスターに対抗するため、王の命令で作られた戦士養成所。初級・中級・上級の3つのコースにわかれ、それぞれ戦士の能力にあったコースをクリアする形で基本的な戦い方を学ぶ。それぞれのコースを終えたあかしとして、金・銀・銅のメダルを宝箱から得る。



ダリア溪谷

岩と岩のあいだからぞくぞくとモンスターが生まれてくる奇妙な溪谷地帯。はじめのうちはあまり得るものがないが、剣で切ると水流が飛び出す水の出口を見つければ、重要な手がかりの得られる場所に行けるようになるだろう。



重要な手がかりの得られ

アネモネ海岸

スターフィッシュなどのいる海岸地帯。砂浜の北側には、動物たちの住むウォーターリリーという村



がある。さらにその北には、動物たちもおびえる、おそろしい岬がある。ウォーターリリーの動物たちにはいろいろ教わることも多いので、なんとか力になってあげよう。

ホットデイズ

一歩まちがうと転落して死んでしまう危険な火山地帯。岩石が飛んできたり、溶岩が吹き出してきたり、炎の体を持つサラマンダーが襲ってきたり、命がいくつあってもたりない。



ホットデイズ

バーンデイズ

ホットデイズの東にある、焦熱の地下迷宮。むきだしの溶岩があるうえに岩盤がもろく、立っているだけで足場がくずれてくることもある。ときにはダメージ覚悟でジャンプしなければならない場面もあるかもしれない。



バーンデイズ

アイリス地方

ここには、人の住むアイリスの村、動物の住むミディウムリリーの村、紫色の木が立ちならぶマジックローズという不思議な森などがある。ただ、このあたりでもけわしい場所があるので気をつけよう。



アイリス地方

カメリア砂漠

砂のなかからとつぜん現れておそってくるサンドワームやトゲのある弾をはなつサボテンなどのモンスターのほか、とつぜんコントロール不能になる砂の渦巻きが現れるなど、通るだけでもたいへんな砂漠。でも、スモールリリーというオアシスには小さな動物村があり、そこでも重要な出会いがあるだろう。

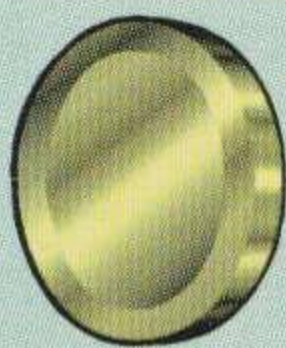


カメリア砂漠

アイテムカタログ

冒険の旅を進めるには、動物たちの助けももちろん必要ですが、いろいろな謎を解いて、必要なアイテムをはやく手に入れることもたいせつです。

コイン



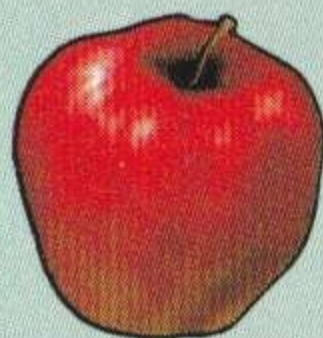
草を刈ったり、箱をあけたり、HPの高い敵を倒したりすると出てくる。通貨単位はマリ
ン。

コイン袋



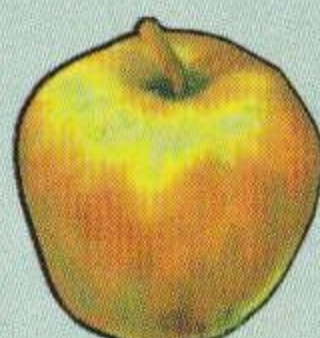
なかなか行けそうにないところにさりげなくおいてある。ひと袋あたり30マリ
ン入っている。

リンゴ



草を刈ったり、箱をあけたりすると出てくることがある。主人公のHPをハート1個ぶん回復する。

いのちのリンゴ



ふつうのリンゴよりサイズが
大きく、キラキラ光っている。とると主人公の最大HPが増える。

宝箱



たいせつなアイテムが入っている宝箱。見つけたらかならずあけてみよう。

銅メダル



ラフレッシュ訓練所の初級コースのゴール近くにある宝箱のなかに入っている。

ぎん 銀メダル



ラフレシア訓練所くんれんじょの中級ちゅうきゅうコースのどこかにおいてある宝箱たからばこのなかに入はいっている。

きん 金メダル



ラフレシア訓練所くんれんじょの上級じょうきゅうコースにおいてある宝箱たからばこのなかにある。金銀銅きんぎんどうがそろったら、はやく王様おうさまのところへ。

まほう 魔法の クツ



アイリスの村むらに住むドロシーというおばあさんしょうじょが少女のころに持っていた靴くつで、過去かこと現在げんざいを行き来する不思議な力ふしぎちからがある。この靴を使えば、大規模なたつまきによって生じた過去かこと現在げんざいとを行き来することができるのだが……。



と過去かこがよみがえる
◀たつまきが起おこる

きょだいしょくぶつ 巨大植物 のタネ



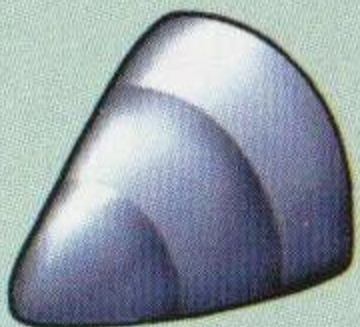
フリージアの城しろにあるといわれる巨大植物きょだいしょくぶつのタネ。成長せいちょうがはやく、またたくまにそのツルは天てんにのぼっていくという。

め 目ざめの コナ



眠りねむについた者ものを目ざめさせる力ちからを持つコナ。

ツノ



ダリア溪谷けいこくに隠かくされていたナゾのツノ。どんなモンスターのツノなのか、正体不明しょうたいふめい。

せいけん 聖なる剣



ソレイユの王おうに持っていくともらえる剣けん。“勇者ゆうしゃのあかし”ともいわれ、強力な破壊力きょうりよくはかいりよくを持つ。

ラグナセンティの戦士たちへ 冒険の手引き

◆モンスターの倒し方

- モンスターと出会ったら、以下のことに注意しましょう。
- ①かならず敵の方向を向いて切り付けること。よそ見していると逆にやられてしまう。
 - ②剣とばしを利用して、安全な場所から敵をやっつけよう。
 - ③倒すとコインを出す敵もいる。消えるまえにとろう。

◆いろいろな地形の特徴

うっかりするとダメージをうけてしまう場所や、うまくやれば形が変わって通れるようになる場所など、この世界の地形の特徴をよくおぼえておきましょう。



◀トゲがはえ
ている地形。
ふむとHPが
減る



▶ドロドロに
あつ熱くなつた溶
岩。ふれると
HPが減る



◀浅瀬は渡れ
るが、深いと
ころではおぼ
れてしまう



◀剣で切るか
剣とばしであ
てると、あた
りが変化する



◀ジャンプし
てふむと、あ
たりが変化する



◀力をこめて
押すと動かす
ことのできる
ブロック



◀このなか
に入ると敵から
の攻撃をさけ
られる



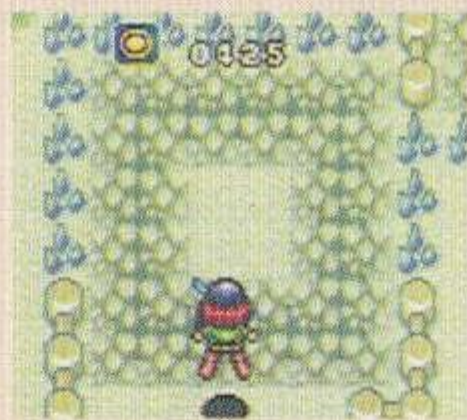
◀剣でなんど
も切りつけ
るとこわすこと
ができる



◀一方的に流
され、コント
ロールがきか
なくなる



◀木でフタをしたところを剣で切ると水が吹き出し、下のほうへ流されてしまう。移動の手段として使うことも考えられる。



◀こういう床は不用意に乗るとくずれてしまう。たいてい色で見わけがつくので注意しよう。

◆ 剣とばしのコツ

剣とばしは、さまざまなアニマルの能力と組み合わせて多彩な攻撃として使えるほかにも、いろいろな用途のある技です。こんなことに注意して活用してください。

① 剣は高いところから低いところに投げるることができる（その逆はできない）

② 階段やツタなど人間が登れるところは通ることができる

③ 人がジャンプで飛び越せない場所でも剣が通れるところもある

④ 剣を斜めに投げると、剣の使い道の幅が広がる

⑤ ふつうではとどかないところでも、ももんがあを装備して剣とばしをすればとどくことが多い

⑥ ずっと先のほうを見るときにも、ももんがあを装備しての剣とばしで偵察すると便利



▲ 高い場所からは剣がとどく



▲ 階段やツタもOK

これだけはおぼえておこう！

● 会話は積極的に、看板もかならず読もう！

手に入るメッセージは意味がなさそうでも、かならずぜんぶ読み、おぼえておこう。あとで意外なナゾが解けたりするものだ。

● こまめにセーブしよう！

通常画面中なら、どこでも何度でもセーブできるのでこまめにセーブしておこう。

● 地形をあやまって変えたらいったん外に！

押せるブロックなどでできた地形をまちがって変化させ、解けなくなったときは外に出よう。また入ればもとどおり。

● 「いのちのリンゴ」はぜんぶ手に入れよう！

とれそうにないところにあっても、いつかはかならず取れる！

● 行きづまったら、とにかく歩こう！

手がかりがなくなったら、初心にかえってスミズミまで歩こう。ちょっとしたところで新しい道が見つかるだろう。

● 草を刈ったりするとなかからいいものが！

草を刈ったり、小さな岩を砕いたりすると、リンゴやコインが出てくることもある。出てくる場所は決まっているぞ。

使用上のご注意

●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。



●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●●●健康上のご注意●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブ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、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、
 どんお知らせしています。

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、
 正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
 フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
 札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条 3-2-34 ☎011(841)0248
 関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東 2-5-3 ☎06(334)5331
 博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金 2-5-15 ☎092(522)4715

★★★★★ 修理について ★★★★★

修理を依頼されるときは、
 下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所 HE補修管理課
 〒285 千葉県佐倉市大作 1-3-4 ☎043(498)2610 (直通)

FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244;
 Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;
 Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
 France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

禁無断転載



MEGA DRIVE



この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

G-5536

672-1739

© SEGA 1994
COMPUTER DESIGNED BY NEXTECH

株式
会社

セガ・エンタープライゼス