

SEGA® SEGA MARK III / MASTER SYSTEM 共用

SILVER CARTRIDGE

遊び方

リトルエンジェルの剣™

by TECMO



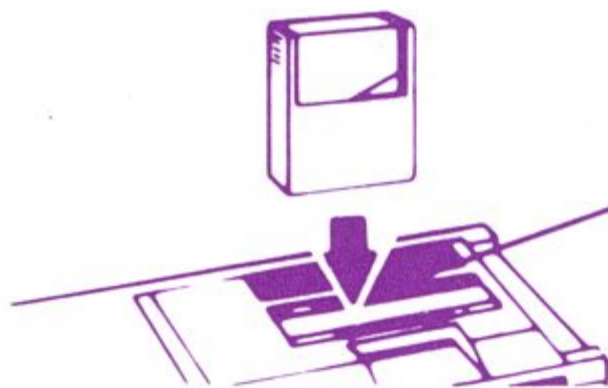
SALIO

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

サリオ シルバー カートリッジは、コンピュータテレビゲーム
SEGA MARK III、MASTER SYSTEM 共用です。

カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



カートリッジ スロット
(差し込み口)

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

このゲームはFM音源対応、1P専用です。

注意

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。
ゲームをするときは、1時間ごとに10～20分
の休憩をとるようにしましょう。

プロローグ

むかし、それも^き ^{とお}気の遠くなるような^{むかし} ^{まほう}昔のこと、魔法
^{つか}使いダーナ・オシーは、^せ ^{かいじゅう}世界中の^{あくりょう} ^{まほうしょ}悪霊を魔法書「ソロ
^{かぎ} ^{まりよく} ^{せいざきゅう} ^{おくふか} ^{ふう} ^こモンの鍵」の魔力で星座宮の奥深くに封じ込めたのだ
った。しかし、魔法書の最後のページには恐るべき予
^{げん} ^{しる}言が記されていた。

「^{たいよう} ^か ^{とき}太陽、欠くる時、^{まほうしょ} ^{ちから}魔法書のカ ^{うす} ^{やみ} ^{しはい} ^と薄れ闇が支配を取り
^{もと}戻す。リヒタの^{なみだ} ^か涙 これに代わって闇を^{ふう} ^{ふう}封じん」

「リヒタの^{なみだ} ^{ようせい} ^{その} ^{おうじよ}涙は、妖精の園ライラックの王女リヒタ
^も ^{しんひ} ^{ほうぎよく} ^{はし}が持つ神秘の宝玉。ダーナはリヒタのもとへ走った。

しかし、^{とき} ^{おそ}時すでに遅し。リヒタは「リヒタの^{なみだ} ^{とも}涙」と共に
^{なにもの} ^つ ^さ ^{あと} ^{とき} ^{にっしょく} ^{はじ}何者かに連れ去られた後だった。その時、日食が始ま

った。世界は闇に飲まれ、^{せかい} ^{やみ} ^の ^{あくりょう} ^{よみが} ^{てん} ^{うんこう} ^と悪霊は甦えり天の運行を止
めてしまった。ダーナは^{あくりょう} ^{ふう} ^{ふた} ^ま悪霊を封じるため、再び魔の

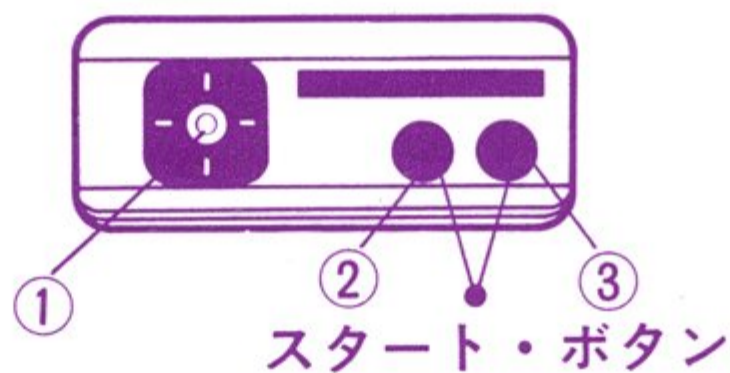
^{せいざきゅう} ^ふ ^こ ^{おうじよ} ^{うん}星座宮へ踏み込んでいった。はたして王女リヒタの運
^{めい} ^{せかい} ^{ひかり}命は？ 世界に光はもどるのだろうか!?



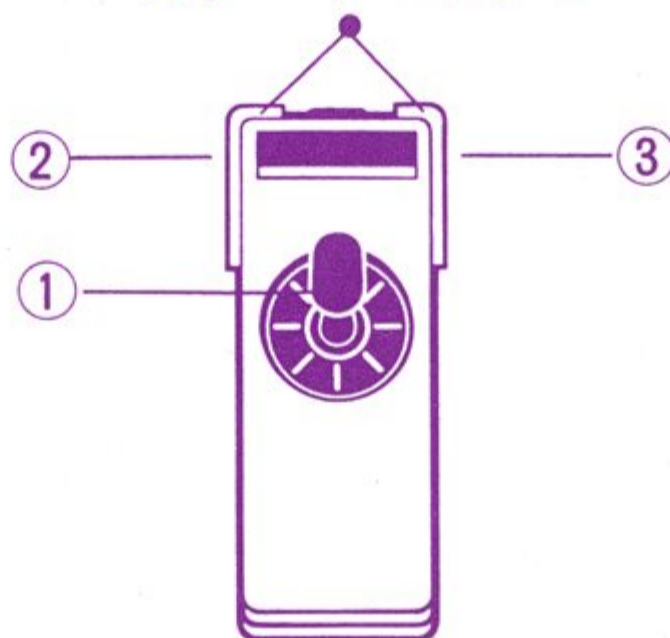
ダーナの操作

このゲームは、ジョイスティック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶ^{あそ}ものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする^{まえ}前にキーボードをMARK III から取りはず^としてください。

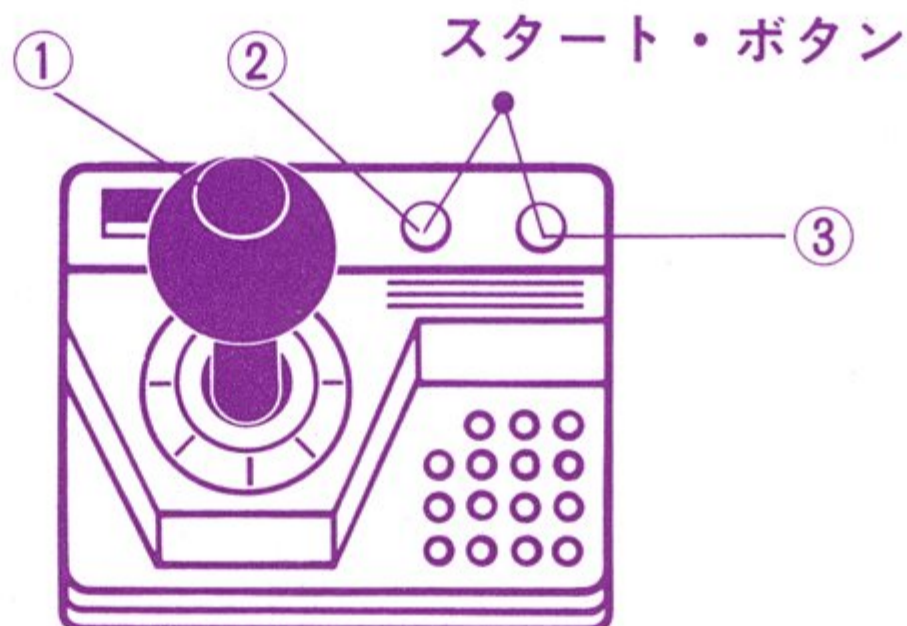
SJ-150シリーズ



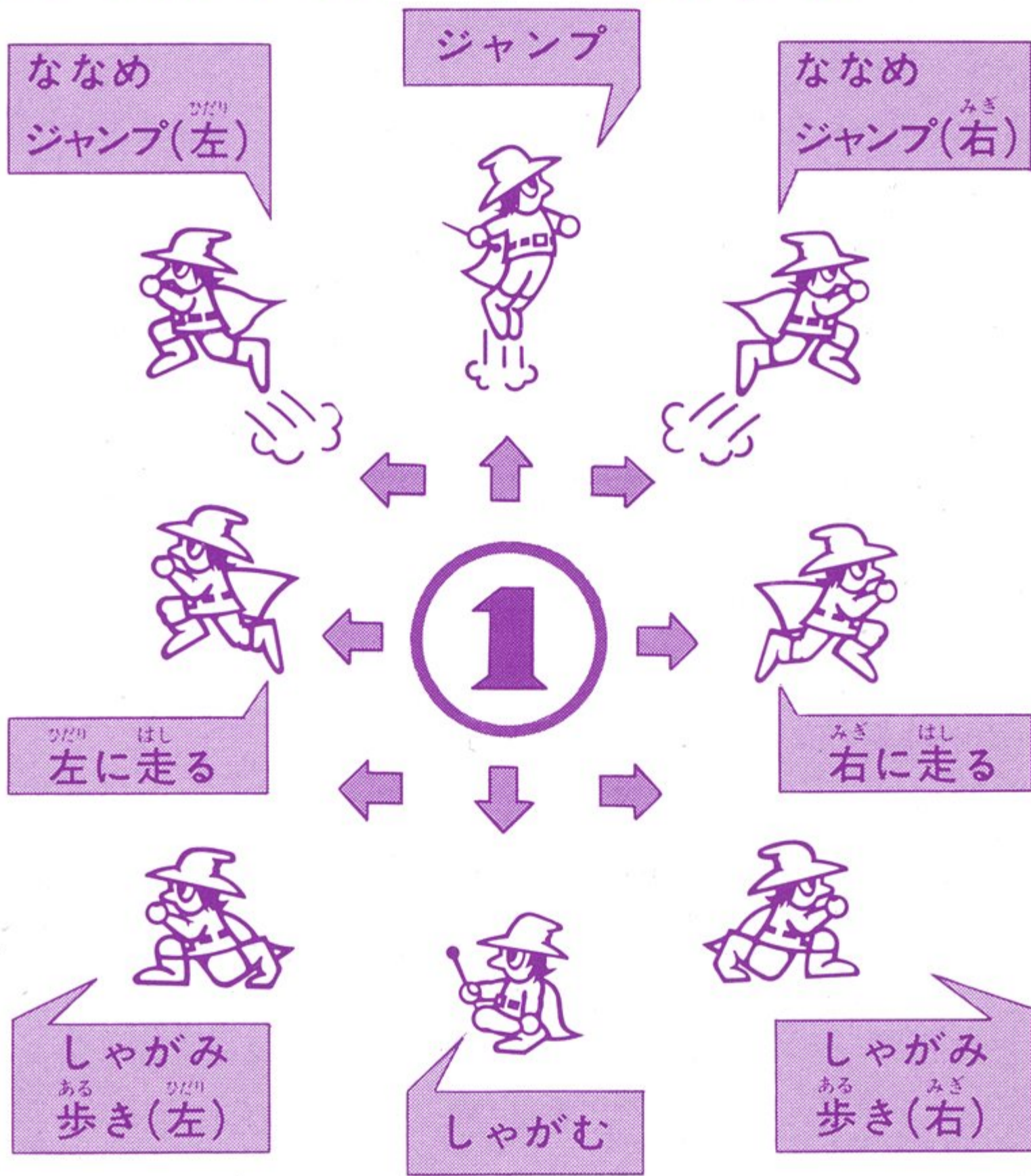
SJ-200



SJ-300シリーズ (別売)^{べつうり}



●①の操作でダーナを動かす●



しゃがみ歩きは、いちど下方向に入れ、そのまま左右にずらしていくとできます。ななめジャンプは、いちど上に入れ、左右に入れます。



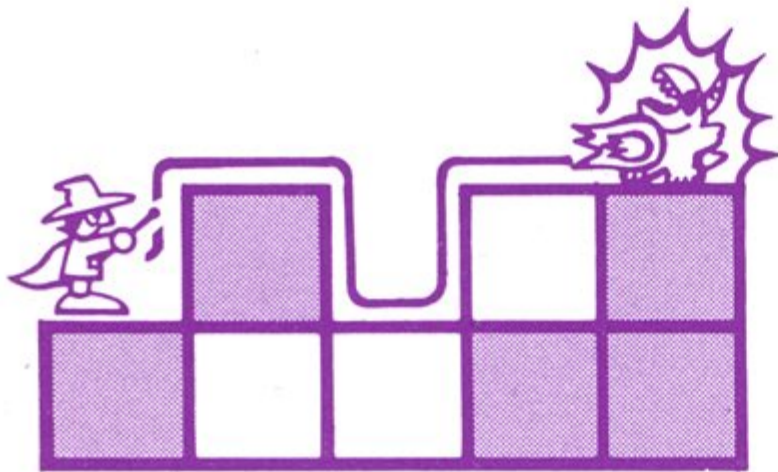
ずっ 頭突き

白い石以外はジャンプで頭突きを2回すれば壊せます。

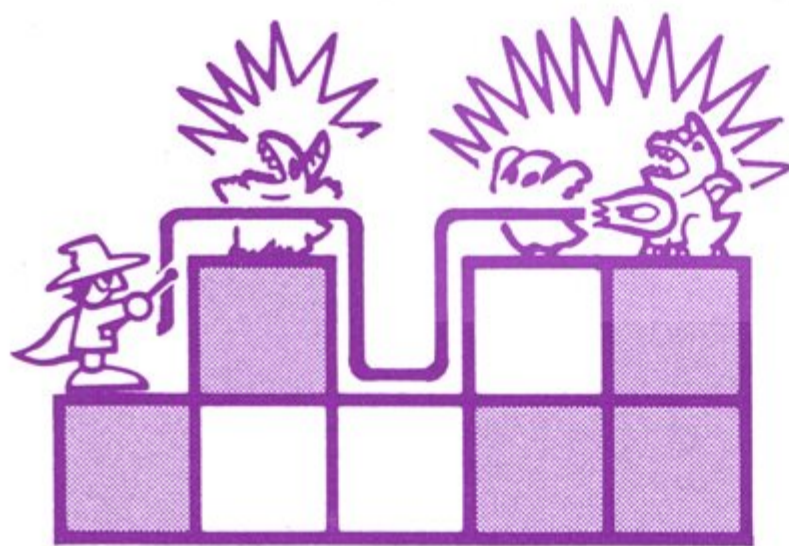
●②のボタンで火球の術を使う●

聖なる火の球(ファイアーボール)が投げられます。

聖なる火は敵を包み、倒してくれるでしょう。



○ファイアーボールは石にそって進み、敵に当たると消えます。



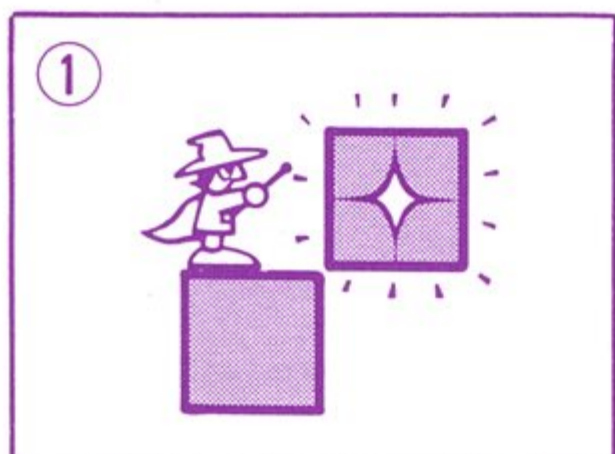
○スーパーファイアーボールは、通り道にいる敵をすべて焼き払うことができます。

○ファイアーボールは、マンダのつぼを取ると貯めることができます。ただし、画面右上の巻物の長さ分しか持てません。よく考えて使わないと後悔することに……。

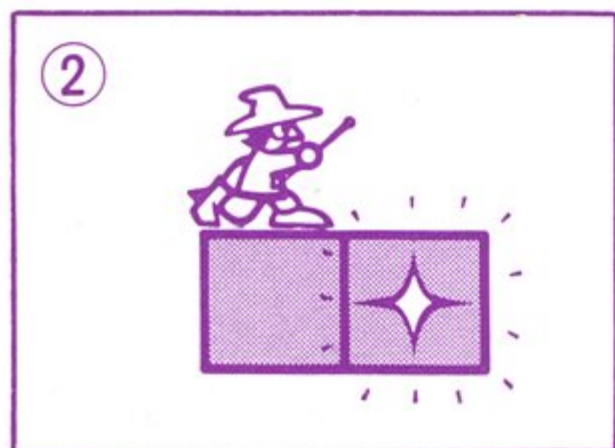


●③のボタンで換石の術を使う●

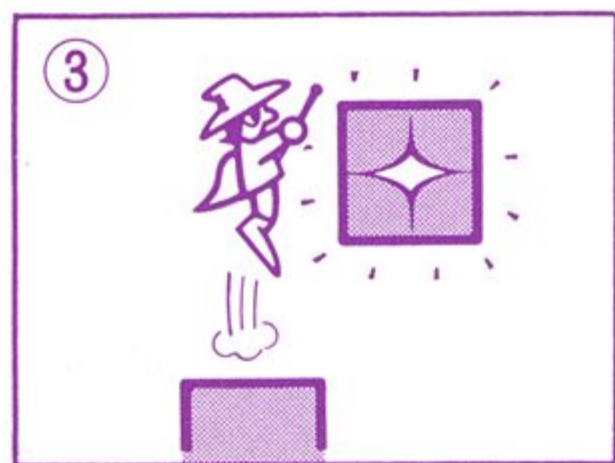
魔法で石を出したり、消したりできます。ただし白い石は消せません。また、ターゲットなどのある所や悪魔の封印のある所には石を出せません。



①ふつうは前に、出したり消したり。



②しゃがんで押すと、下に出したり消したり。



③ジャンプすれば、上にも出せます。

☆バーンに向ってこの魔法を使うと、火をしばらくの間、小さくすることができます。



○悪魔の封印

換石の術を封じ込めてしまう魔力を持っています。

ゲームを始めよう

カーソルをスタートにあわせて、②^{また}又は③^おボタンを押すと、ゲームが^{はじ}始まります。



○コンティニュー

ゲームオーバーになってしまっても、スタートを^{えら}選び②^{また}又は③^おボタンを押せば、ゲームオーバーに

なった^{めん}面からゲームをはじめることができます。

フェアリーズ

メッセージ

○FAIRIE'S MESSAGE(パスワード)

ゲームオーバーになって、タイトル画面に^{がめん}戻った^{もど}時に^{とき}パスワードが^{しやうじ}表示されます。これをメモしておけばゲームの^{つづ}続きをすることができます。パスワードを^{にゆうりよく}入力して始める^{はじ}時には、何面^{なんめん}から始める^{はじ}かを選^{えら}べます。



にゅうりょくほうほう

入力方法

①を上下に動かしてアルファベットを選択、③ボタンで決定。まちがえたら②ボタンを押してカーソルを戻し、入力しなおして下さい。6文字めを入力決定したら、もう一度③ボタンを押します。パスワードが正しければ、面を選ぶ表示が出ます。①を上下に動かして面を選び、②又は③ボタンを押してスタート。

遊び方

●クリア方法●

星座宮は50の部屋からできていて、それぞれの部屋が扉を通じてつながっています。

この扉は鍵を取ると開き、開いた扉の所へ行くと、次の部屋に行くことができます。しかし、中には石の
中に鍵が隠されている部屋もあるので注意。

ライフとボーナス

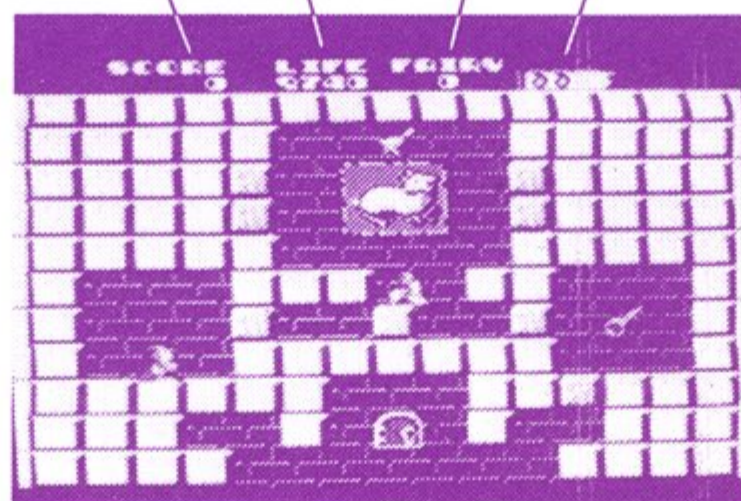
鍵を取って扉に行くだけ、といってもものんびりとして
いるわけにはいきません。画面上部に、LIFEという
表示がありますが、これがダーナの生命力なのです。
魔の星座宮には、大変邪悪な魔力が充満していて、
ダーナの生命力を吸い取っていきます。ダーナは、生
命力が尽きる前に、クリアしなければなりません。う
まくクリアすれば、解放された妖精たちが祝福し、残
りの生命力をボーナスとして、加算してくれます。

ダーナの生命力

助けた妖精の数

PLAYERスコア

まきもの
巻物(ファイア
ボールの
ストック)



魔法のアイテム

魔法のアイテムは全部で12種類。初めから見えているものや、石の中に隠されているもの、さらに一度石を出してから消すと、現われるものもあります。敵が持っているものもあります。



○マンダのつぼ

青いつぼは、ファイアーボールの素が入っていて、取ると巻物にストックできる。赤いつぼは、スーパーファイアーボール。

○マガドラのつぼ

次に投げるファイアーボールがスーパーファイアーボールになる。これは、敵を倒さないと出てこない。



○ライラの巻物

大魔道師ライラのカで、画面表示の巻物の長さがのび、ファイアーボールをひとつ多く持てるようになる。敵が持っていることもある。

○クリスタルラド

青は、ファイアーボールのとどく距離が半ブロック分、赤は2ブロック分長くなる。





○ノルムの砂時計

時間の商人ノルムの砂時計。赤はライフを5,000に、青は10,000にもどす力がある。赤はライフが5,000以下になるまで取らない方がよい。

○エドレムの薬

ビンに入った緑色の薬。これは、妖精の園ライラックの北方にあるエドレムの丘でとれる薬草からつくられる。中身が半分のもものはライフが2倍に、中身がいっぱいのもものは、5倍にする力を秘めている。



○ライラックの鐘

妖精の園ライラックから、妖精を呼びよせる力がある。妖精を10人助けると、ダーナが1人増える。敵が持っていることもある。





○メルトナの薬くすり

赤あかい色いろをした薬くすりのビン。画面上がめんじょうの、デーモンズヘッドとサラマンダーを、一瞬いつしゆんのうちに消滅しょうめつさせてしまう、強力きょうりょくな魔力まりょくが詰つまっている。

○マプロスの薬くすり

不死身ふじみの勇者ゆうしゃマプロスの残のこした薬くすり。ダーナを1人ひとり増ましてくれる。

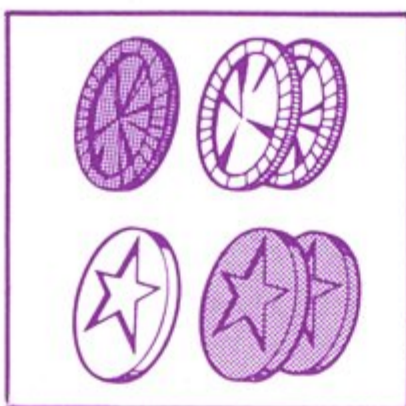
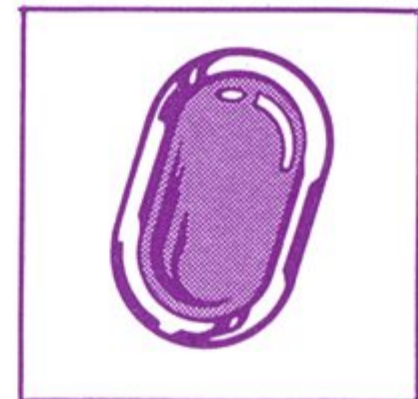


○宝袋たからぶくろ

敵てきを倒たおすと出でてくる。100pts. 500pts. 2,000pts.の3種類しゅるいがある。

○ジュエル(宝石)ほうせき

500pts. 5,000pts.の2種類しゅるいがある。



○金貨きんか・銀貨ぎんか

100pts. 200pts. 1,000pts. 2,000pts. 10,000pts. 20,000pts.の6種類しゅるいがある。

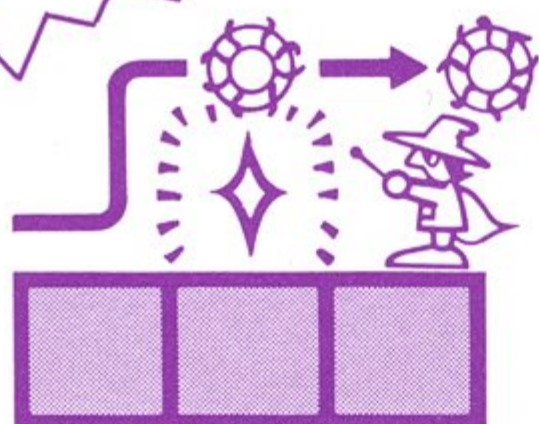
秘伝

3大裏テク大公開

「ソロモンの鍵」には裏テクがいっぱい。その一部を
紹介しましょう。

その1

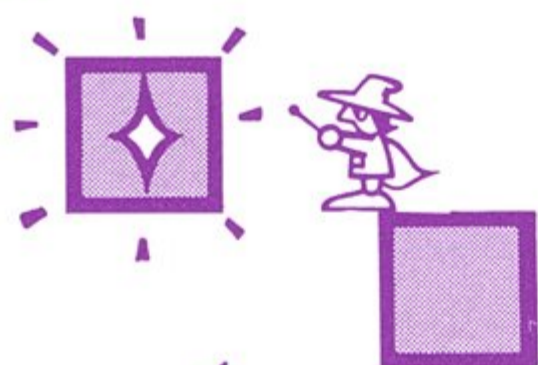
スパークボール誘導



ダーナの前の石にスパークボールが来た時に石を消すと、足場を失ったスパークボールは、そのまままっすぐ飛んでいく。

その2

遠方換石の術



まず、ダーナを石のすみギリギリまで進ませよう。ここで換石の術を使うと、石ひとつ分向こうに、石の出し消しができる。

その3

バーン対策法



バーンのある石の上でも、はじの方なら乗ることができる。

待ちうける悪霊たち

▶ **カミーラの鏡**
死の世界へと通じる鏡。ここから次々と現れる敵もいる。



◀ デーモンズヘッド

首だけで生きかえったデーモン。石に当たると破壊してはねかえり、一定時間で消滅。カミーラの鏡から次々と出現。

▶ ゴブリン

かつての星座宮の番人。石を素手でくたく怪力の持ち主。昔のくせで、ダーナを見ると追いかけてくる。落とすと消滅する。

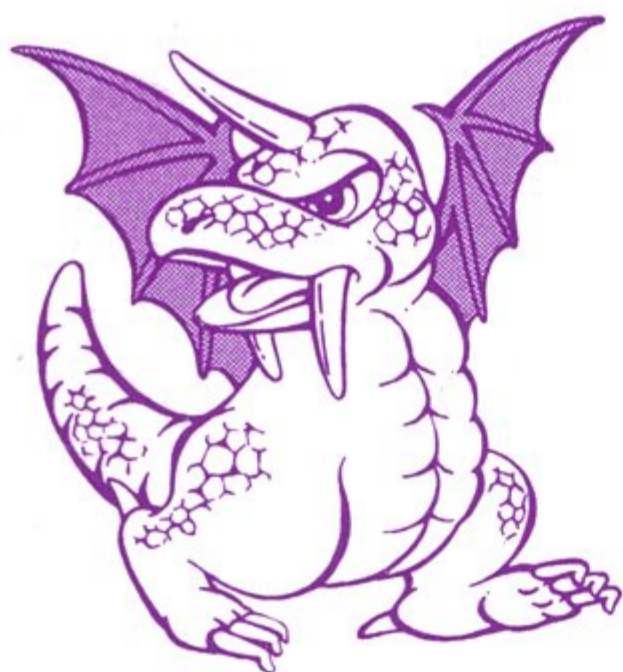
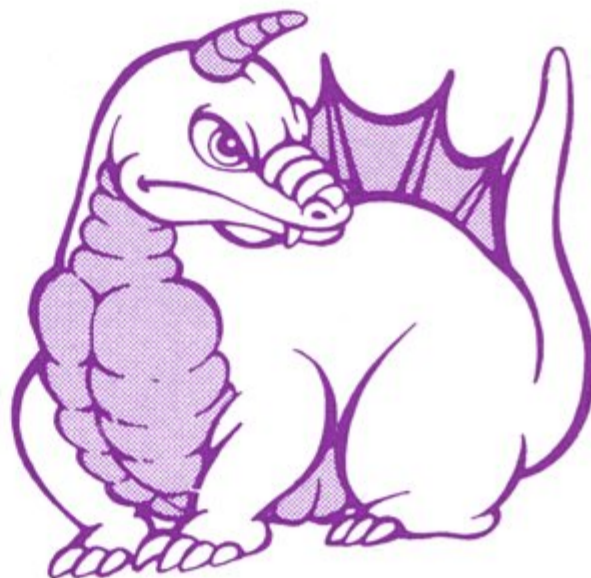


◀ サラマンダー

火の精が邪悪な魔法で実体化したものの。ダーナに向かって行き、近くで火を吹くので注意。カミーラの鏡から出現する。

▶ドラゴン

小動物が邪悪な魔物と化したもの。
後ろから近づいても、急にふりか
えり、炎を吐くので注意。落とす
と消滅する。



◀ガーゴイル

岩のような表皮の魔物。前に敵を
見つけると、火の玉を撃つ。これ
は石をもくたく威力がある。落と
すと消滅する。

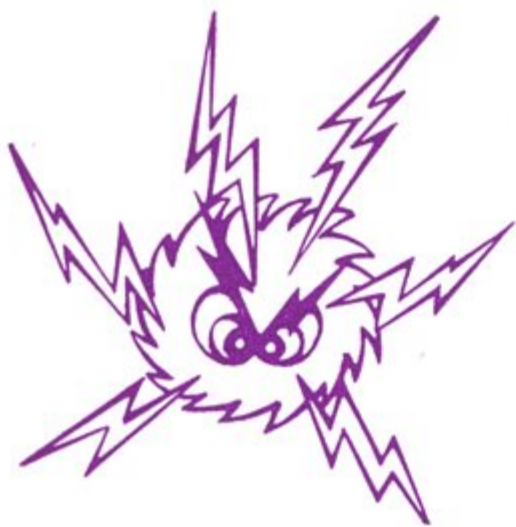
▶ゴースト

死人の魂が魔物となって復活したも
の。左右を往復するだけだが、石に
ぶつかると石を壊すので気をつけよ
う。



◀ヌエル

ゴーストとコウモリの合成怪物。
上下を往復するが、その目はいつ
も、ダーナに向けられている。



◀ スパークボール

別名、魔の光。石にそって動き回る。いつの間にか近づいてくる恐しいやつ。

▶ パネルモンスター

なかば化石となった巨大なライオンの頭。ただ黙々と火の玉を吐き続けるだけの魔物。



◀ バーン

呪いの油で燃えている炎。赤い炎は下の石を消して落とすと消滅させることができる。青い炎は呪いが強く落しても消滅しないので注意が必要だ。換石の術をかけると、しばらく小さくなるので、飛び越すことができる。

エピローグ

星座宮は、まだまだ未知の神秘が満ちあふれています。そのいくつかを紹介しましょう。

◇ 妖精の楽園

風のうわさでは、妖精の楽園が悪霊に襲われて、妖精たちが助けを求めているそうです。必らず探し出して助けてあげてください。

◇魔法書の神秘

魔法書「ソロモンの鍵」は、「魔封の呪文」を記したページが破り取られているそうです。この呪文を唱えると、より強大な魔力となり結末が違ってくるはずです。ソロモンの封印が、きっとそのありかへと導いてくれるでしょう。

◇妖精の王女

星座宮のどこかに、ライラックの王ユトラの娘、リヒタが幽閉されているらしいのです。そして、王女の持っていた「リヒタの涙」も、別の所に隠されているとのこと。この「リヒタの涙」を天にかざすと、強大な力が発揮されるといいつたえられています。

すべてのエンディングを体験できるかは、あなた次第。見事、使命を果せるか！ ダーナの不思議な旅は今、始まったばかりです。

プレゼント

抽選で、ソロモンの鍵オリジナル電卓を500名様にプレゼント!! 左下の応募券を官製ハガキの裏に貼り、住所、氏名、年令を明記の上、下記、住所に送ろう。

送り先：〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13

サリオ株式会社

「ソロモン電卓プレゼント」係

しめ切：'88年5月30日（当日消印有効）

発表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。



☆サリオ シルバー カートリッジからのお願い☆

サリオ シルバー カートリッジは、ホームテレビゲーム
SEGA MARK III、MASTER SYSTEM^{きょうよう}共用です。

—— 正しくお使いいただくために ——

ぬらさない!

ま
曲げない!



つよ
強いショック
はダメ!

ちやくしゃにつこう
直射日光、
だい
大きらい!



キズつけない!

たか おんど
高い温度に
ちか
近づけない!



シンナーや
ベンジンもダメ!

- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいて
ください。
- 使用後は、ケースに入れてください。



〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13(2F)