

# Magician Lord™

MAGICIAN LORD USER'S MANUAL

NGH-005



NEO-GEO SYSTEM. NGH-005 MAGICIAN LORD USER'S MANUAL  
© 1990 SNK CORP



# MAGICIAN LORD STORY

---

マジシャンロード物語

すべては、幻想なる物語。

緑の大地と、青き水を豊満にたたえたこの国、カダシス。

国は富み、国民には笑顔があふれ、平和そのもののこの国も、かつて、強大な悪の力によって、絶滅の危機にさらされていた。

突如としてこの地に現れた男、「ガル・アジース」が、魔物達を率いてこの国へと、攻め込んできたのだ。国中に魔物が溢れ、なおも侵略の手を緩めぬガル・アジースは、邪悪なる暗黒の破壊神「アズ・アトース」を召喚し始めたのだ。アズ・アトースが召喚されれば、この世は破壊の2文字に支配されてしまう。

その時、1人の若者が現れた。若者は、万物の元である、エレメンタルを掛けあわせて、様々な物へ変身し、多数の魔法を駆使して、敵を倒して行き、ついにガル・アジースと、アジ・アトースを「8冊の魔導書の封印」へと封じこめた。

人々は、エレメンタルを巧に使い、自在に変身し、自在に魔法を変化させて戦うその若者を「マジシャンロード」(最高位の魔術師)と呼び称えた。

あれから数百年……平和の時代が流れた。ある日、城の宝物庫に安置されていた8つの魔導書の封印が、突如として宙にまい、空の彼方へと消えさってしまった。ガル・アジースが、封印を破って、蘇ったのだ。ガル・アジースは、再び魔物を率いてこの国へと攻めこんできた。混沌の時代の幕開け……………。

国に魔物が溢れんとする時、1人の若者が起ちあがった。

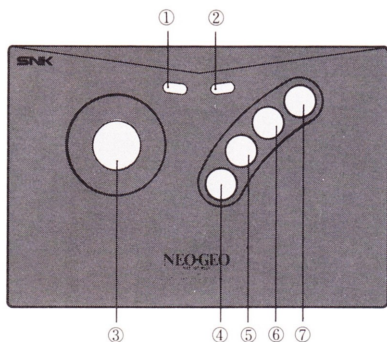
若者の名前は、エルタ。かつての英雄マジシャンロードの最後の裔。ガル・アジースの復活は、エルタに流れるマジシャンロードの血を呼び起こしたのだ。ガル・アジースの目的は、破壊神の召喚。その前に8つの魔導書の封印を集め、再び封印を施さなければならぬ。

エルタは8つの魔導書の封印を求め、敵のただ中へと旅立って行った……………。

# CONTENTS

## 【目次】

ストーリー	1
操作方法/セーブ・ロードについて	3
ゲーム画面の説明	4
ゲームの内容	5
アイテムの説明	6
登場人物の紹介	8
キャラクターの特徴	10
ステージ設定	11
敵キャラクター紹介	14
カートリッジ・メモリーカードの 取扱い注意事項	16



## SAVE & LOAD

### セーブ・ロードの説明

#### 【セーブ】

あらかじめメモリーカードを本体にセットしておき、ゲーム終了後セーブ画面がでますのでYESでセーブします。

NOではセーブしません。

#### 【ロード】

本体の電源をONにして、メモリーカードをセットして下さい。スタートボタンを押すと、ロード画面がでますので、YESでロードします。

NOではロードしません。

(スタートボタンを押したあと、メモリーカードを入れてもロードされません。)

## ■コントローラの説明

### 【1】セレクトボタン

ポーズに使用します。

### 【2】スタートボタン

ゲーム開始に使用します。

### 【3】8方向レバー

主人公の移動に使用します。

### 【4】Aボタン

攻撃に使用します。

デモなど各モードのキャンセルに使用します。

### 【5】Bボタン

ジャンプに使用します。

### 【6】Cボタン

このゲームには使用しません。

### 【7】Dボタン

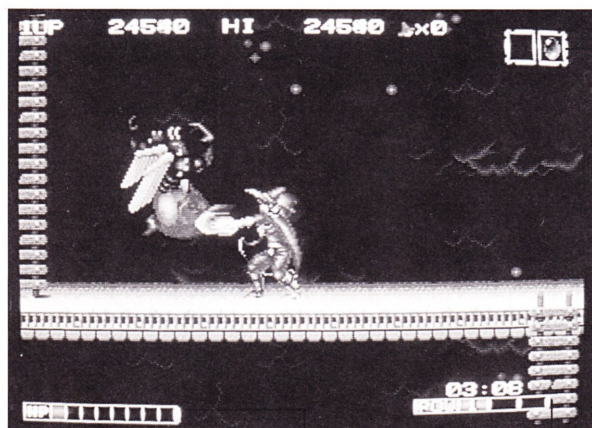
このゲームには使用しません。

※Aボタンとレバー上・下で上方向、下方向への攻撃が可能です。Bボタンとの併用でジャンプ時にも利用できます。

## ■コンティニューについて

主人公の残り人数が全く無くなっても、コンティニューの数字がでていいる間にスタートボタンを押せば、そのステージから復活できます。

## ゲーム画面



## ■ ゲーム画面の表示

## ① エレメンタルゲージ

取ったエレメンタルの表示をします。右枠に入っているエレメンタルは、次に1つ取ると左へと移動し、右には今取ったエレメンタルが入ります。

## ② バイタリティーゲージ

現在の生命値を表示します。ノーマル時には4つ、変身すると8つのゲージになり、ダメージを受けるとゲージが1つづつ減っていきます。変身後にダメージを受けて、ゲージが4つ以下になるとノーマルに戻ります。ゲージが全部なくなるとプレイヤー1人を失います。

## ③ パワーゲージ

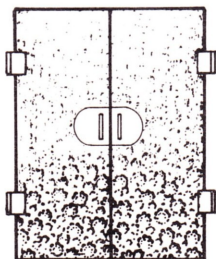
現在使っている魔法のパワーを表示します。弾に当たったり、敵に触れたりしてダメージをくらうとゲージが1つ減ります。

## ゲーム内容

## ■ゲームの目的

主人公が、3つのエレメンタル(アイテム)を掛けあわせ、変身を繰り返し魔法を変化させて、全7ステージ+αに巣食う魔物達を倒して行く、アクション・シューティングゲームです。

- 各ステージにはいくつかの部屋があり、部屋の中の宝箱には各種のパワーアップアイテムや、ボーナスアイテムが入っています。
- パワーアップアイテムは、全部で5種類。各アイテムを取るごとにプレイヤーはパワーアップ、または変身することが出来ます。その他、ボーナスアイテムも多数。
- 各ステージにある部屋には、必ず1つ、中ボスがいる部屋があります。中ボスを倒すと、その面の大ボス面に行くための、道が開けます。



ステージ内の部屋に入るためのドア。  
ステージ内にいくつかある。

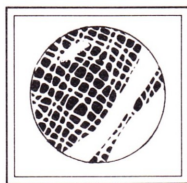
## アイテム

## 〈エレメンタル〉

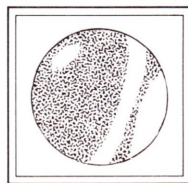
変身用のアイテム。2つを掛けあわせて効果をだす。



火のエレメンタル  
(赤)



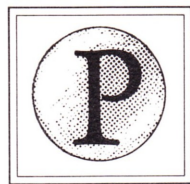
水のエレメンタル  
(青)



風のエレメンタル  
(緑)

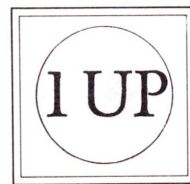
## 〈パワーアップ〉

現在使っている、魔法の攻撃力が1段階アップします。  
3段階までパワーアップ。



## 〈1UP〉

主人公が1人増えます。

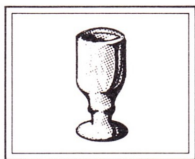




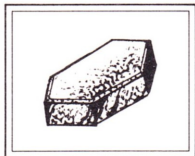
## 〈ボーナスアイテム〉



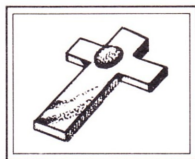
大金貨  
700



ゴールドゴブレット  
700



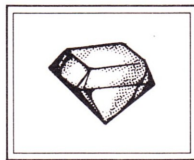
タリスマン  
1000



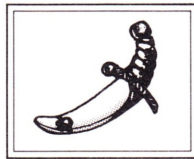
ゴールドクロス  
10000



ロッド  
20000



エメラルド  
20000



宝剣  
20000



グリーンクリスタル  
5000

その他たくさん  
のボーナスアイテム  
があります。

## 登場人物

### 主人公—エルター—

主人公本人。かつての英雄、マジシャンロードの最後の末裔。詳しいことは不明だが、両親と死に別れ、以後森の予言者ラングに拾われ、育つ。



### —ウォーターマン—

水のエレメンタルと、火のエレメンタルを掛けあわせると変身が出来る。その魔法は、水柱となって敵の行く手をさえぎる。

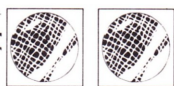
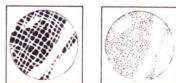


### —シノビー—

火のエレメンタルと、風のエレメンタルを掛けあわせると変身が出来る。風のごとく素早く動き、炎輪で敵をなぎ倒す。

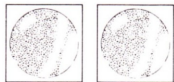
—サムライ—

風のエレメンタルと、水のエレメンタルを掛けあわせると  
変身が出来る。刃にはしる魔力で、敵を切る。



—ポセイドン—

水のエレメンタルと、水のエレメンタルを掛けあわせると  
変身が出来る。水波を操り、その波間に、敵をのみこむ。



—ライジン—

風のエレメンタルと、風のエレメンタルを掛けあわせると  
変身が出来る。その全身に、絶えず雷をまとう。

—ドラゴンウォーリア—

火のエレメンタルと、火のエレメンタルを掛けあわせると  
変身が出来る。火を自在に操る、火炎獣人。



## キャラクターの特徴

### ■各主人公キャラの特徴

キャラクター	攻撃	ジャンプ力	移動速度(6段階)
ノーマル/エルタ	マジックショット発射	普通	4
シノビ	ファイヤーサークル発射 破壊力が大きい	高い	6
ポセイドン	ウォーターウェーブ発射 集団の敵に効果	普通	1
ライジン	サンダー放射 主人公につきまとう ザコを一撃	高い	4
サムライ	マジックブレード発射 貫通性の往復弾	高い	5
ウォーターマン	ウォーターボール発射 持続性のある効果	普通	3
ドラゴンウォーリア	ファイヤーブレス発射 斜め上にも攻撃可能 炎の連続攻撃	普通	2

## ● STAGE 1 —— 邪教の谷 ——

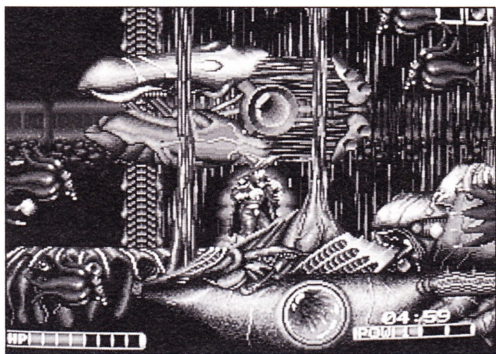
もとは、聖地だった谷。今は、魔物達の手によって邪神を祭ってあり、日々、邪神のために牲を求めて、魔物達が動きまわっている。

## ● STAGE 2 —— 魔の鉱山へ ——

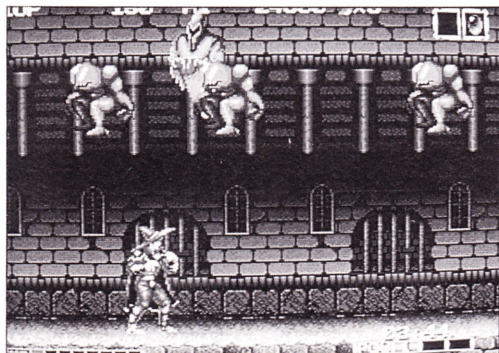
銀の産出で賑わっていた鉱山街へ、突如、魔物達が攻め入り、瞬時に死の街と化してしまった。かつての街の面影はほとんどなく、土の山と、木の根によって街自体がのみこまれている。

## ● STAGE 3 —— 異空間への街道 ——

魔物達の本拠地『魔界城』へ通ずる、ただ1つの道。しかし、この道の終わりは、巨大な敵の体内にあり、通過するのは、極めて困難であろう。



●STAGE 4 — 悪魔の城 —

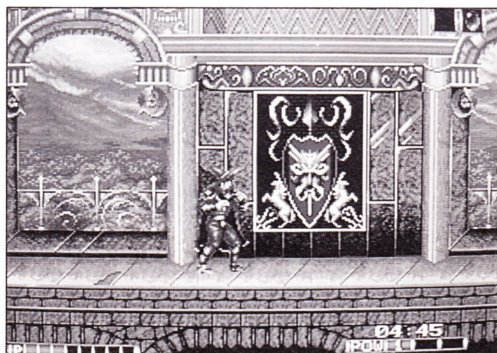


魔界城の外壁。数多くの敵が城のガードとして城壁にいる。さすがに本拠地とあって、手強い敵や仕掛けも多く、苦戦をしいられるだろう。

●STAGE 5 — 恐怖の地下道 —

城の地下に広がる地下道。主人公は、ここから城の内部に入っていく。地下道には絶えず腐臭が漂い、闇の中には主人公を狙う魔物がひしめいている。

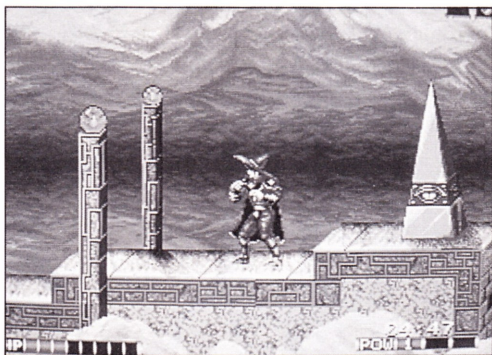
●STAGE 6 — 地獄の廊下 —



城の内部。きらびやかな城内だが、おくに行くにしたがってその、悪魔的所業をまのあたりにする。

●STAGE 7 — ガル・アジース —

ガル・アジースのいる、塔最深部  
を目指して進む。塔の中には、かつ  
てない強敵が多数いて、主人公の  
行くてをさえぎる。ガル・アジ  
ースとの対決は近い!!



清きカ天空を駆け抜け、  
再び封印の扉は閉ざされ  
た。ガル・アジースと破  
壊神は暗黒の彼方へと去  
り、人々は平和な時の流  
れを取り戻した。エルタ  
のこの戦いは、新マジシャ  
ンロード伝説として、そ  
の時の流れの様にゆっく  
りと人々の心の中に語り  
継がれて行く事だろう。

敵キャラクター



ガスト



シュグラン



イジュレーター



ウェアフロッグ



アンデッドシンカ



ウェアキャット





● シュド・メル (ステージ6ボス)



● ダゴン (ステージ3ボス)



● イタクワ (ステージ1ボス)

## 【カセット使用上の注意】

- この商品は、NEO・GEOレンタルシステム本体のみで使用出来ます。
- 精密機器ですので分解は、絶対にしないで下さい。
- カセットの抜き差しは、かならず本体電源をOFFにしてから行ってください。
- 強いショックや極端な温度条件での使用・保管はお避け下さい。
- 端子部には手を触れないで下さい。また、水に濡らすなど直接、汚すと故障の原因になります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でケースを拭くと変質・変形の恐れがあります。
- ゲームプレイ終了後は、コンセントからACアダプターを必ず抜いておいて下さい。

## 【メモリーカード取扱注意】

- メモリーカードの挿入は、矢印を上に向けて行って下さい。
- メモリーカードのロード・セーブ中には、メモリーカードやゲームカートリッジの抜き・差し、本体電源のON・OFFは絶対にお避け下さい。
- NEO・GEOレンタルシステム本体のメモリーカードコネクター部には異物や水分が、入らないようご注意ください。
- NEO・GEOマークの付いたメモリーカード以外をお使いになる場合は、メモリーカード統一仕様Ver.3以上68ピン仕様カードのデータ書き込みが可能な物をお使い下さい。
- ※ メモリーカードは、NEO・GEOレンタルシステムには含まれません。別売でお求め下さい。





禁無断転載

NEO-GEOはSNKの登録商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8