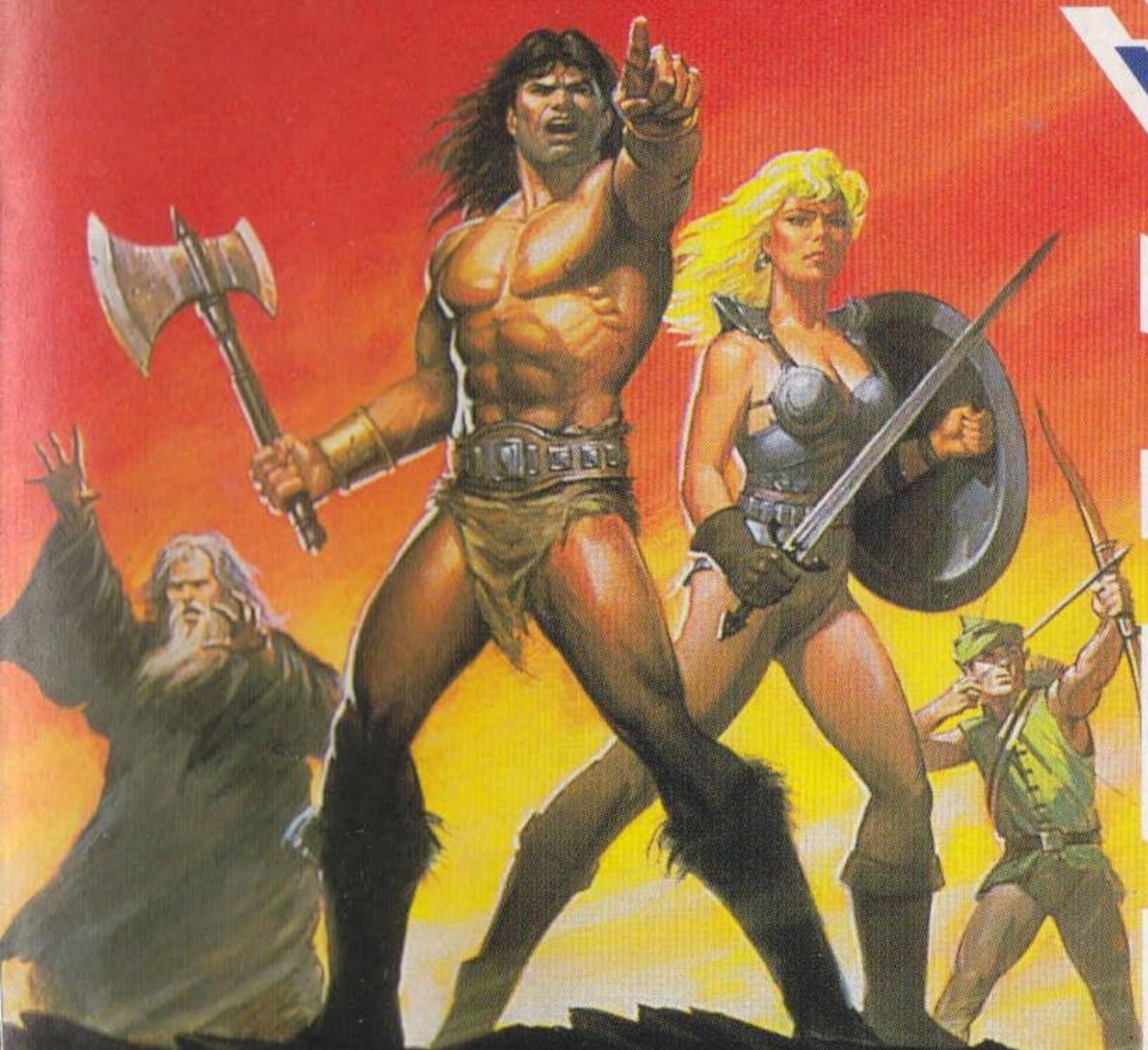
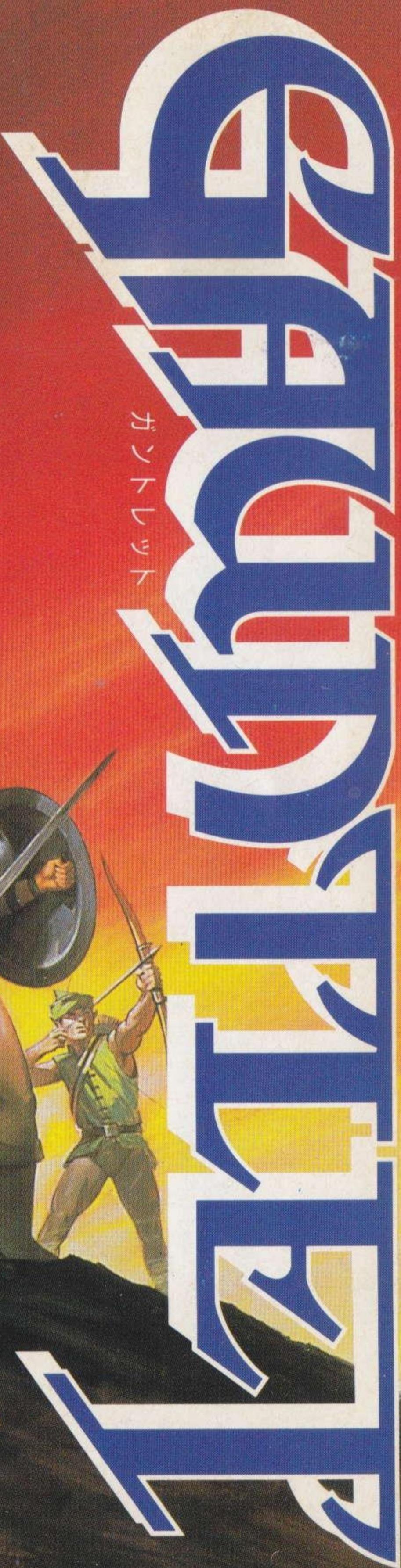


ガントレット



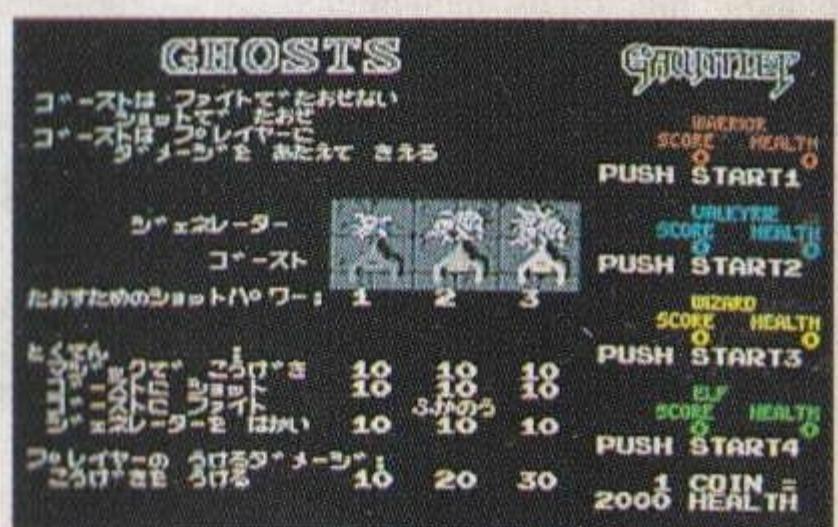
渡る世間に鬼だらけ
(ジェネレータのせいだよ)

TENGEN

©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.

このたびは、テンゲンのゲームソフト「GAUNTLET」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いをいれておりますので、今後ともゲームとともに、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくお引き立てくださいませ(?)



健康に注意しましょう。

- 部屋は明るくし、テレビ画面からは、できるだけ離れてプレイしましょう。右のイラストほど離れるのも困りますが…。
- 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5~10分は休憩しましょう。ポーズ機能やパスワードを使うと便利です。また、極度に疲労している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっくり休みましょう。
- テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑えるよう最大限配慮していますが、もし万一ゲーム中に「一時的な筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の(できれば優秀な)医師に相談してください。



使用上の注意

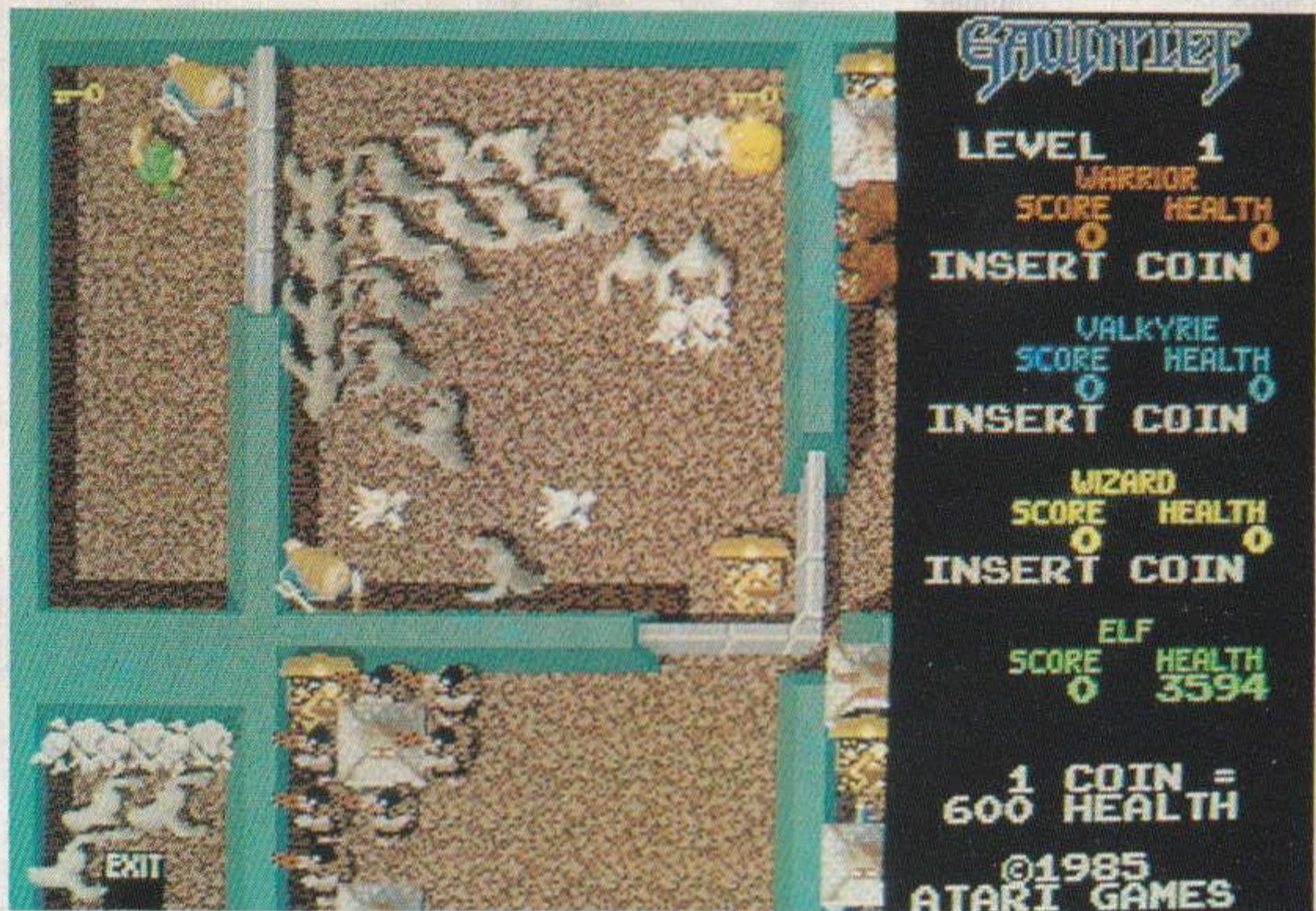
- カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。電源ONのままで無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。
- カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあまり意味がないので、しないでください。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど、カートリッジは苦手です。
- カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対、やめましょう！
- 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るため、残念ですがあきらめましょう。
- お酒を飲んでプレイすると、「エキストラ・ファイト・パワー」を得た気分になりますが、気のせいでしょう。酔うとダンジョンで迷う可能性があるので、極力避けましょう。あ、お酒は二十歳を過ぎてからだぞ！
- パスワードはまめに書き移しましょう。きれいな字で書くと、書くときはちょっと苦労しますが、ミスが減ります（たぶん）。また、パスワードは絶対に友達に教えないでください。レベルアップまでのあなたの苦しみや喜びを、友達にも味わせてあげましょう。



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

業務用GAUNTLET



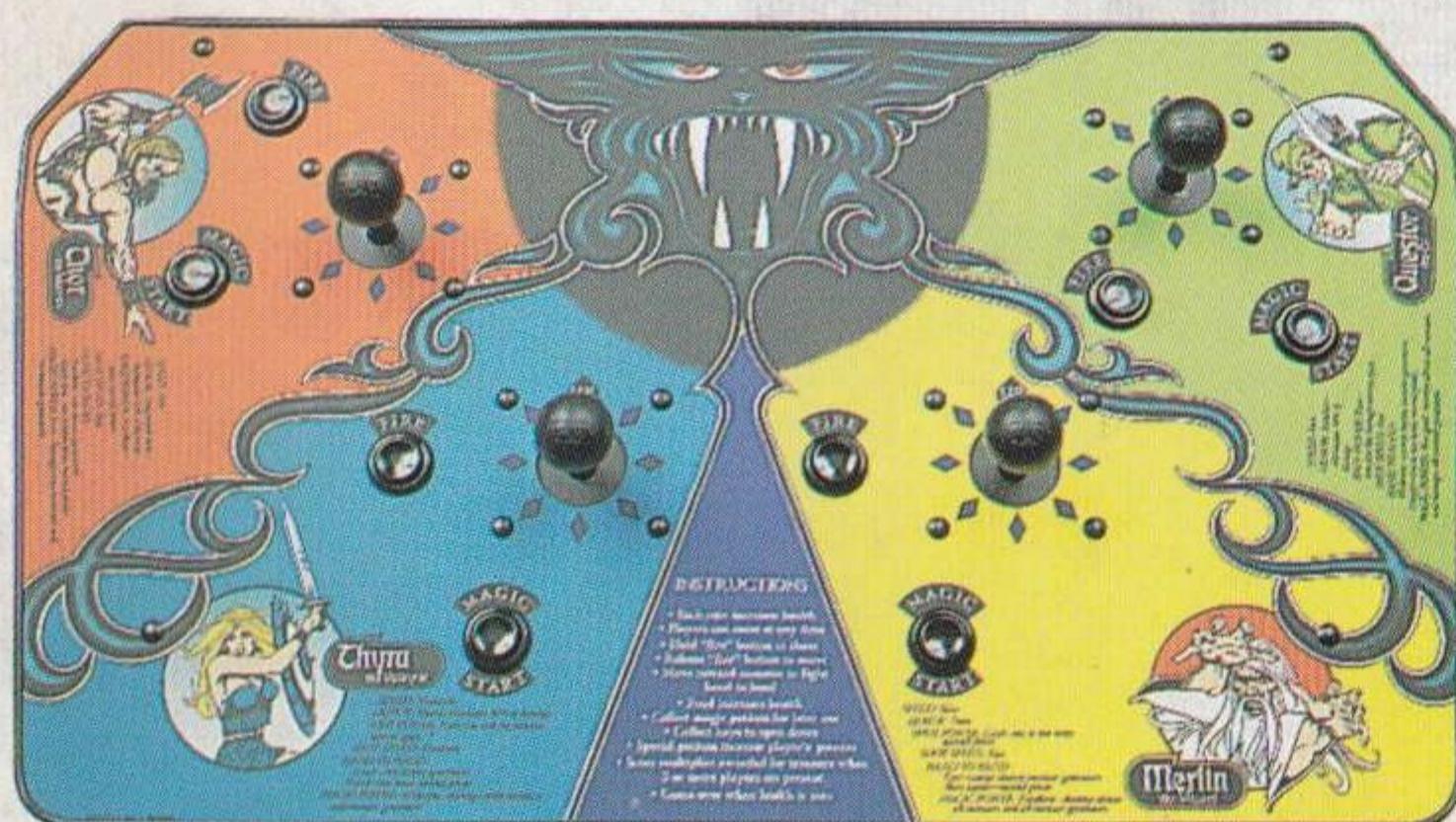
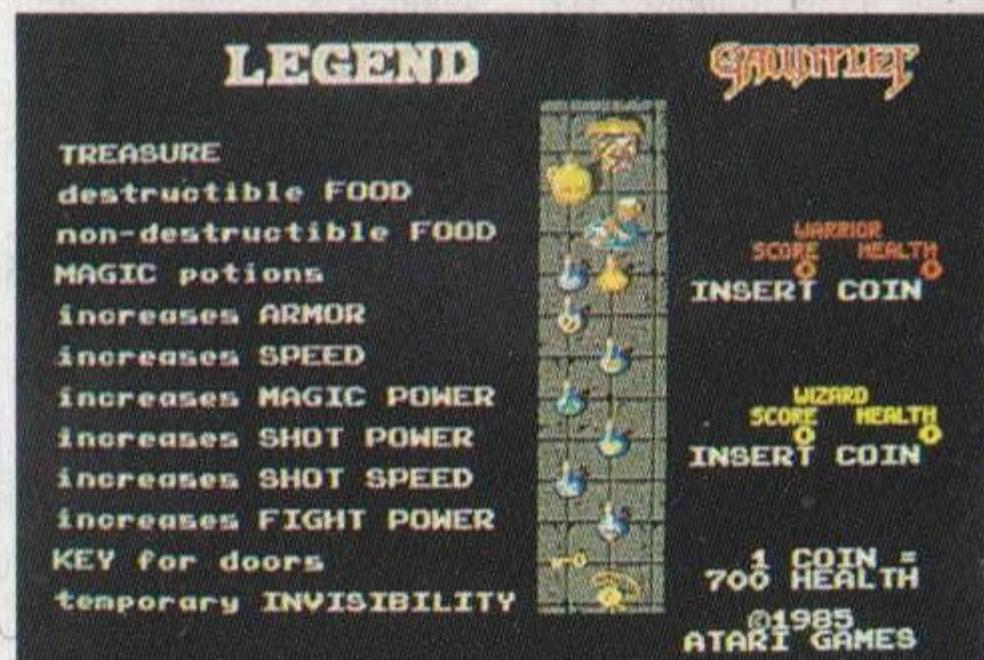
業務用GAUNTLETは1985年に米国アタリゲームズ社が発表したアクションRPGです。当時、そして現在もなお、画期的な途中参加可能の4人同時プレイ、わらわらと湧き出る大量のモンスター、100を超す複雑なダンジョンやそのグラフィックなどがゲームファンに大きな衝撃を与え、世界的な大ヒット作になりました。翌年2月には日本のゲームセンターにも設置されましたので、大量のコインを消費した方も多いことでしょう。

プレイヤーはウォーリア、バルキリー、ウィザード、エルフの4人のうち1人を操作します。業務用ではそれぞれのキャラクターにひとつずつコインボックスがついていて、コインを投入するという革新的なシステムでした。なんの変哲もない、ただ一枚のコインが、冒険への片道切符のように思えたものです。

LETの紹介

本来、ロールプレイングゲームには架空の世界の中で、決められた役になりきり、それを演じるという意味がありました。その点においてもGAUNTLETは、まさにRPGの王道を極めていたと言えるでしょう。

ゲームセンターで見かけたらぜひ一度プレイしてみてください。他では得られないトリップ感覚を味わえると思います。



ウォーリア・ソア、バルキリー・シーラ、ウィザード・マーリン、エルフ・クエスター。なんと、4人の勇者には名前がついていたのだ!

メガドライブ版GAUNTLETは、この業務用の面白さを忠実に再現するとともに、家庭用ゲームとして皆様に、より楽しく、より長く遊んでいただくために数々の工夫を凝らしています。どうぞ、存分にお楽しみください。

遊びかた

まず、40ページの「冒険者的心得」を読んでください。待ってますから……。

まだですか?……。

まだかいな?……。

いいですか?

どもども。では、遊び方をご説明いたしましょう。

あなたは4人の勇者のひとりとなって、次々と湧き出るモンスターをなぎ倒し、たくさんの宝を集め、どんどんと己の能力を高めながら、魔物たちの巣くう迷宮をひたすら突き進まねばならない。

それら迷宮の数は100以上。モンスターは数限りなく現れるが、体力と生命にはもちろん限りがあるのだ。自らの力を駆使し、勇者たちはどこまで行き着くことができるのか!?

このガントレットには、なんと、4つの冒険が収められています。さすがテンゲン太っ腹、と、自画自賛している暇がないほどの充実度なので、さっそく紹介いたします。

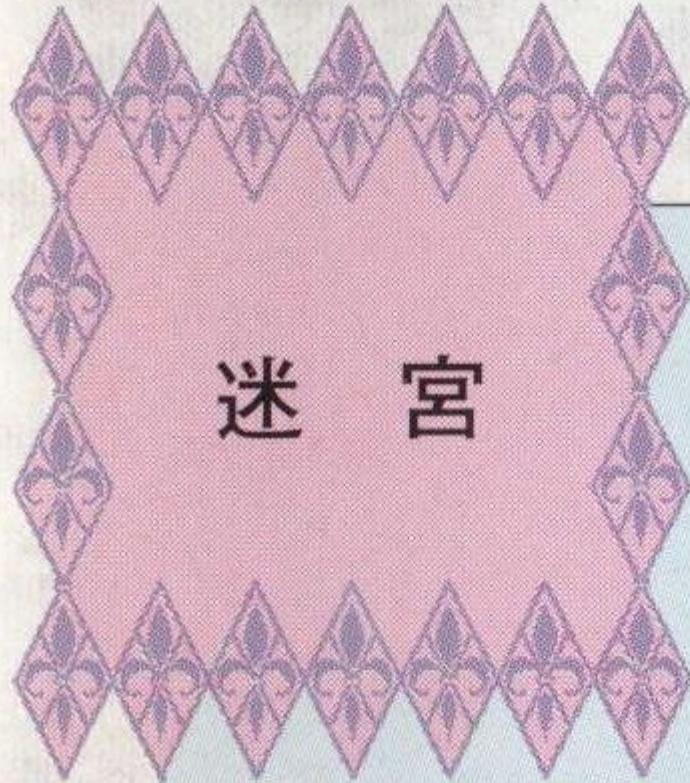
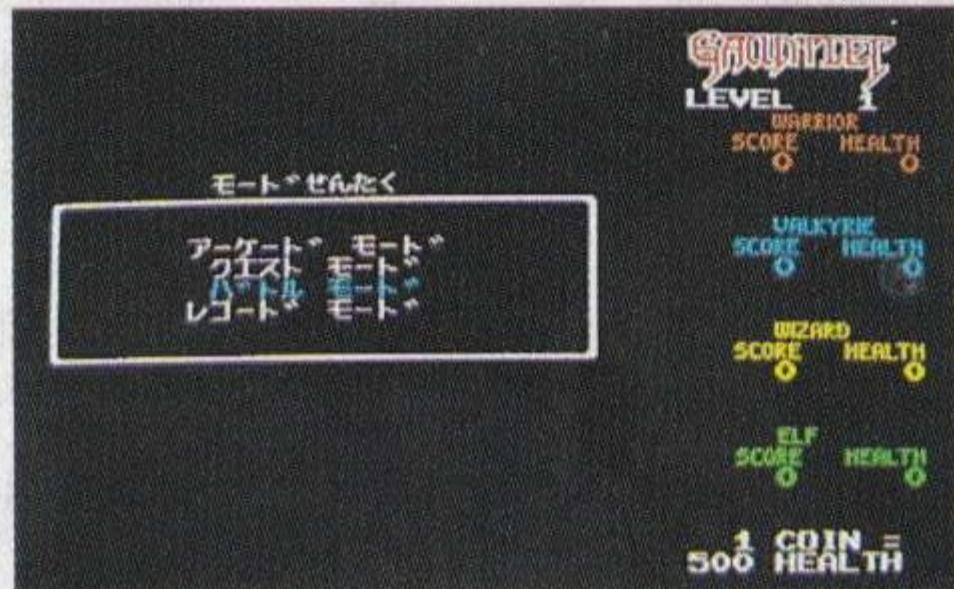
モード	人数	ページ	内 容
アーケード	1~4	12	テンゲンお得意の、業務用の完全移植だ! 何面までたどり着けるか、何点取れるかは君の腕次第だ。
クエスト	1~4	14	新システム、新マップ、新シナリオと新づくりの冒険。明確な目的も加わって、さらにワクワク、ドキドキだ!
バトル	2~4	24	4人の勇者が死力を尽くして戦う、壮絶なモードだ。クエストで鍛えたパスワードも利用できるぞ!
レコード	1	25	ひとりでプレイするアーケードモードだ。君の冒険の軌跡がパスワードになって、いつまでも残せるぞ!

どれを選んでも面白いこと請け合いですが、ここはひとつ基本に敬意を払うということで、アーケードモードで遊んでみることにいたしましょう。

スタートボタンを押すと【モードせんたく】画面になります。方向ボタン上下で【アーケードモード】を選び、スタートボタンで決定。【ゲーム かいし】を選んで、もう一度スタートボタンを押しましょう。

次に忘れちゃいけないのが、あなたの分身となる勇者選びです。方向ボタン上下で、WARRIOR(ウォーリア)、VALKYRIE(バルキリー)、WIZARD(ウィザード)、ELF(エルフ)のなかから1人を選び、スタートボタンで決定。Cボタンを押したら、どうも苦労さまでした。いよいよ冒険の始まりです。ショットに体当り、魔法を駆使してモンスターをやっつけましょう!

詳しい操作のしかたは11ページにあります。見てね。



迷宮

迷宮の中には、宝物、扉を開ける鍵、体力回復ができる食料、画面全体のモンスターにダメージを与えるマジックポーション、勇者の能力値を上げるエキストラポーション(種類が豊富)などが落ちています。迷宮内では、黙っていても1秒につき1ヘルス体力が減ってしまうので、食料はしっかりと補給しましょう。多人数プレイの時に友だちと奪い合いをするのも楽しいですね。

勇者も時には非情にならねばならないのだ。



壁の隙間を利用したショットは有効。
武器の大きなウォーリア・ショットが、ふんづまり
を起こすのでちょっと不利だ。

モンスター

モンスターの中には一見お茶目な姿をしたものもいますが、いざ戦ってみると「ぐぎぎ…」と思わず歯ぎしりしてしまうほどかわいくありません。うっかりモンスターの大群に囲まれたら最後、勇者の体力が恐ろしいスピードで減ってしまいます。

そんな羽目に陥らないためにも、ジェネレータ(モンスターの巣)は早めに叩きつぶしましょう。
真の勇者はすぐれた戦略家でもあるのだ。

四方を壁に囲まれた、袋小路に見える迷宮も諦めちゃいけません。よく見れば、壊せる壁だったり、壁を消すことのできるトラップがあるのです。壊せる壁はふつうの壁と色が違います。あやしげな壁があったら、とりあえず撃ってみましょう。

また、トラップはぴかぴかと輝く板になっています。板を踏めば、その階のどこかの壁が消えて行けなかった場所に行けるようになります。最後まで、くじけずトライしましょう。

勇者なら、命ある限りリセットしてはいけない。

わな
罠

トランスポーター

勇者を瞬時に、別の場所に運んでくれるのが、このトランスポーターです。使い方は、実にカンタン。トランスポーターに触るだけで作動、一番近いところにある別のトランスポーターにワープします。ただし、出現先のトランスポーターの周辺の8マス

が壁になっていたり、画面上に1つしかトランスポーターがない場合は移動できません。

ここで、超重要なスーパー技術ニックを紹介いたします。文字数の多いテンゲンのマニュアルを読んでくれてありがとうございます感謝セールだ(?)。てなわけで、知るとハマらずにすむ技がこれ！

1回しか教えないから、しっかり覚えてね。

『トランスポーターは、方向ボタンの入力方向によって、出現する場所が変わる』

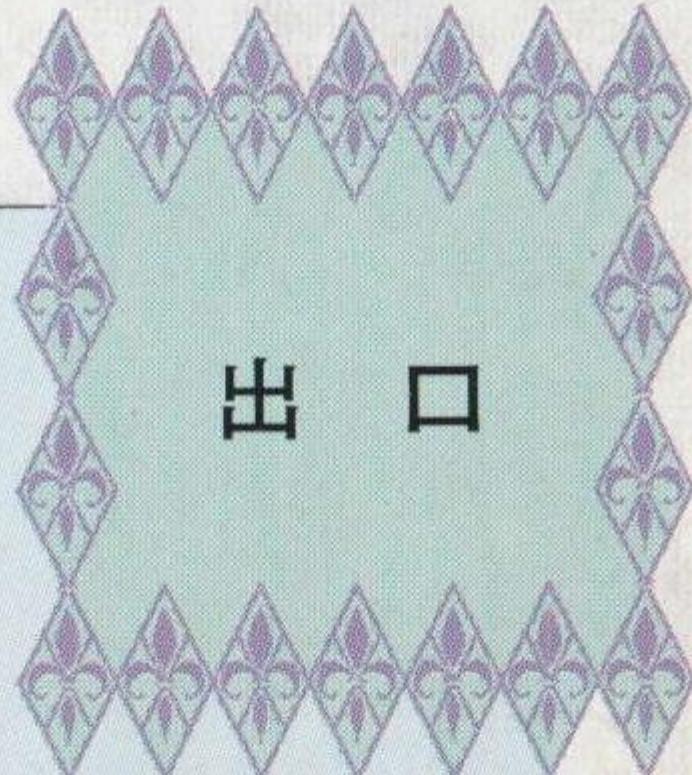
おーっ。特にクエストモードではこの技が、謎を解く重要な鍵になります。がんばって練習して『トランスポーターの魔術師』と呼ばれるようになりましょう。勇者に楽という文字はない。



わくわくワープ開始。

ここに入れば次の迷宮に進めます。逆に言えば、ここに入らなければいつまでたってもその迷宮から抜けられないということです。迷宮は、抜けるためにあります。EXITを見つけたら、すばやく入ってしまいましょう！

2人以上で冒険しているときは、何人かが出口に入っても、最後のひとりがその迷宮で頑張っている限り、次の迷宮に進めません。みんなで遊ぶときは、なるべく団体行動をとりましょう。勇者は常に心優しくあれ。



出 口

画面のみかた

●勇者を選ぶときに

まず冒険をはじめる前に、勇者を選びましょう。方向ボタン上下で好きなキャラクターに、自分のコントロールパッド(何番を持っているか確かめてね)を合わせ、スタートボタンを押せばOKです。ただし、クエストモードなどはこの後、もう少し手順が必要になります。悩めるあなたは、それぞれのモードの説明を読みましょう。

プレイヤー1の人が、ウォーリアを選ぼうかなあと、迷っているところ。

あなたの指名を待つバルキリー

選ばれたウィザード。

Cボタンを押したら冒険開始だ!

あなたの誘いを待つエルフ



●冒険中の画面(下の画面はアーケード・モード)



現在いる迷宮のフロア。数が多いほど迷宮の奥にきている。今は13階にいるよ。

EARTH 10F

クエストモード。
地の塔の10階にいるぞ!

ROUND 1

バトルモードの1回戦だ!

エキストラポーション。今は防御力などパワーアップ。
クエストモードだと、別のアイテムがつくことも……

鍵とマジックポーション(あわせて12個まで持てる)

得点。多いほど、長く伝説にのこる英雄になれる。

残りの体力(0になると、勇者は力つき)

GOLD 0 HEALTH 1738

クエスト・モードでは、GOLD(お金)の表示にな

るぞ。多いほどお金持ちの勇者。

コイン1枚あたりのヘルス

TOTAL 0:13 AVG. 0:03

クエスト・モードでは、AVG.は冒険にかかった時間。多人数プレイのときは平均時間になる。TOTALは、現在そのフロアにいる冒険者全員の合計時間。キャンプ中やポーズ中は、時間はカウントされません。

操作のしかた



ボタン \ モード	アーケード、レコード	クエスト	バトル
スタート	ポーズ／解除	CAMP／解除	ポーズ／解除
A ボタン	コイン追加※(1)	接近戦※(2)／アイテム使用※(3)	接近戦
B ボタン	ショット（ボタンを押している間は移動できない）		
C ボタン	魔法（マジックポーションを持っていると使える）		
方向ボタン	8方向に移動／体当たり		

※(1)アーケード・モードではAボタンを押しながら、スタートボタンを押すと、押した回数に応じて、設定したクレジット分のヘルスが増やせます。

※(2)クエスト・モードでファイトボタン(Aボタンともいう)を使いたい時は、ファイトリングを装備しましょう。

※(3)装備したヒールドリンクやワープウイングはAボタンで使用します。また、装備中のリング類は、Aボタンで着脱できます。

アーケード・モード(1~4人用)

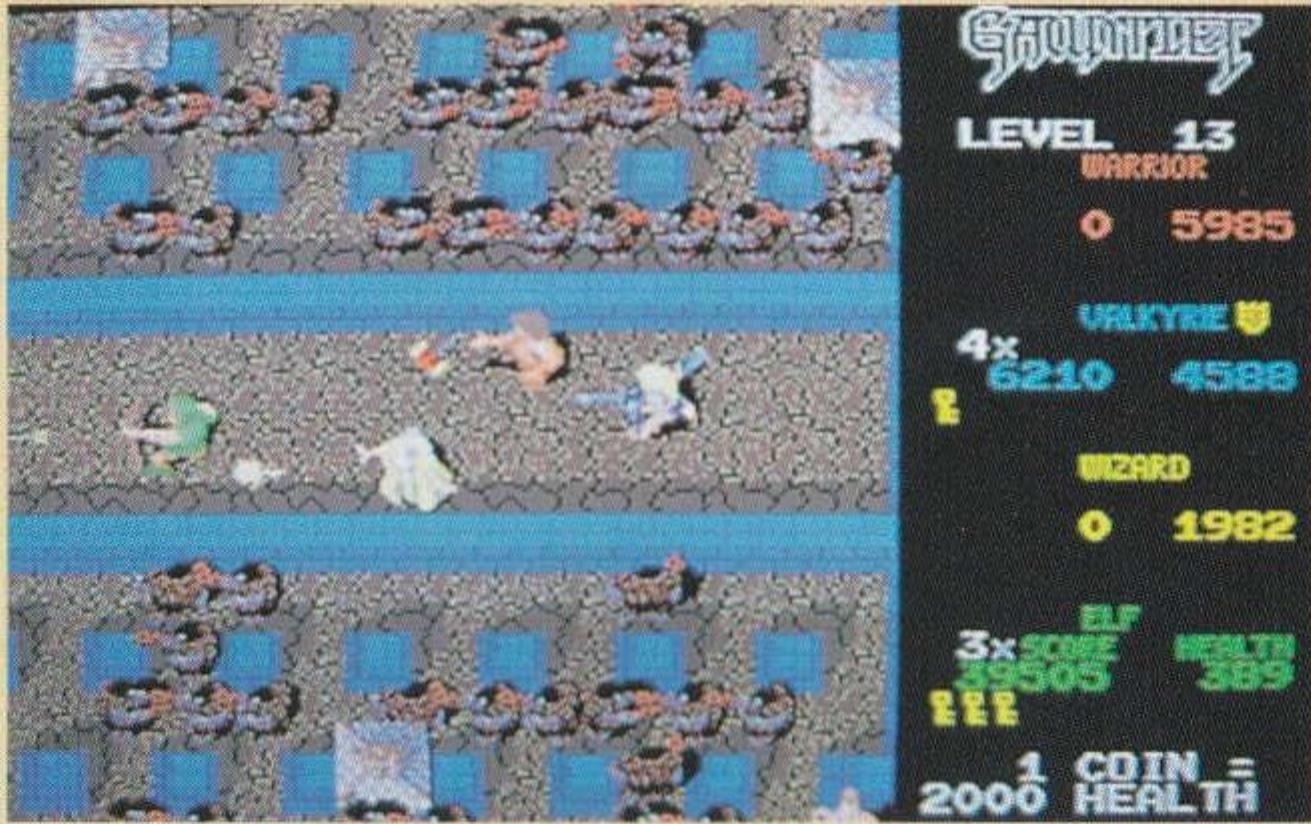
その名に恥じない、アーケード版そのままの迫力と興奮で楽しめるなんて！ プレイして、うるうると涙を流してしまった熱烈なファンの方も多いことでしょう。え、泣くわけないだろ？ ……とにかく、ガントレットの第一の冒険がこれです。

ゲームスタートの方法は、7ページや10ページを読んでいるあなたなら、もうご存知ですね。ご存知でない？ だったら、もういっぺん7ページを読みましょう。勇者は抜け目なく行動しなくてはならないのです。ほほ。

コンティニューはオプションのクレジットを設定変更することで、各キャラクターにつき最高8回までできます。また、クレジットを友達に分けてあげることもできるので、初心者が参加するときは、資金援助してあげましょう。

コンティニューする際は別の勇者を選ぶこともできますし、パッドがつながっていれば途中参加も可能です。

設定を変更したい人は、38ページを見てね！



●冒険

アーケードモードの遊び方は至ってシンプルです。モンスターを倒しながら、EXIT(出口)を見つけだし脱出、新たな迷宮に行きまたEXIT(出口)を見つけだし脱出。この繰り返しです。どこまで生き延びられるかは、あなたの野生のカンと腕次第です。

●クレジット

アーケードモードでは、ゲームセンターの雰囲気をそのまま味わっていたいだくため、クレジット(コインのこと。日本では100円でした)の要素を取り入れてみました。プレイ中にヘルスがなくなりかけたら、Aボタンを押しな

がらスタートボタンを押してください。『クレジットの数×スタート時に使用したコイン』の回数分、ヘルスを増やすことができます。

また、キャラクター選択時にスタートボタンをクレジットの残り回数分押してやると、『クレジットの数×ヘルス』の、ヘルスで冒険を開始することもできます。なお、クレジットの数はゲームオプションで変更できます。

ポーズをかけるとクレジットの残り数を見るることができます。これは残りコインが、合計26枚ということ。



●鍵がないので進めません。

それは困った。でも、ご安心を。一定時間、点数を取らなければドアは自動的に開きます。鍵を持っていなければ16秒で、鍵を持っているときでも48秒でドアが開くのでした。良かったですね。

そしてアーケードモードには、もうひとつ変わった技があります。ある条件を満たすと、その階の壁がぜんぶ出口になってしまいます。ヒントは「マップの要素を変化させない」ことです。見つけたら雑誌の裏技コーナーに応募しましょう！

●ゲームオーバー

勇者のヘルスが0になるとゲームオーバーになります。クレジットが残っている場合、20秒以内にスタートボタンを押せばその面から、ふたたびプレイを再開することができます。

勇者1人分のヘルスを使いきっても、他の勇者で、プレイの続きをできます。クレジットがある限り、くじけず、がんばろう！

PRESS START
WITHIN 17 SECONDS
TO CONTINUE GAME
AT THIS LEVEL

●スコア(名前の登録)

高得点をとると、真の勇者と認められ名前を登録することができます。方向ボタン上下左右で文字を選び、AかCボタンで決定します。文字を間違っても、最後の文字を決定ていなければ、Bボタンで戻れます。これであなたも勇者の殿堂入りだ！

めでたし、めでたし。

SCORE PER COIN	
1. F	8000
2. DAN	7600
3. BAF	7200
4. WIZ	6800
5. EDL	6400
6. BOB	6000
7. MIL	5600
8. MEA	5200
9. SWC	4800
10. CAD	4400

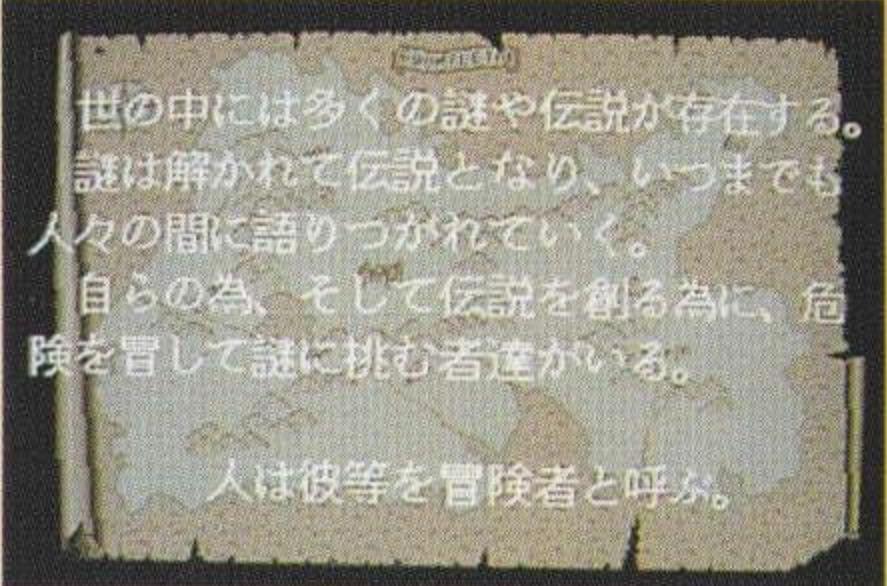
命を削って戦った、立派な勇者のみなさん。

クエスト・モード(1~4人プレイ)

4つの塔に封印された古城に伝わる秘宝を求めて、勇者たちは新たなる冒険に旅立つ――

卓越したゲーム性でファンの間で伝説となったガントレット、第2の冒険のはじまりです。業務用ガントレットのデザイナー、エドログさえもハマったというクエストモード、ぜひプレイしてみてください。

新たな伝説をつくるのはあなたです。



伝染と伝説はおなじようで違うね。

●あわてずに

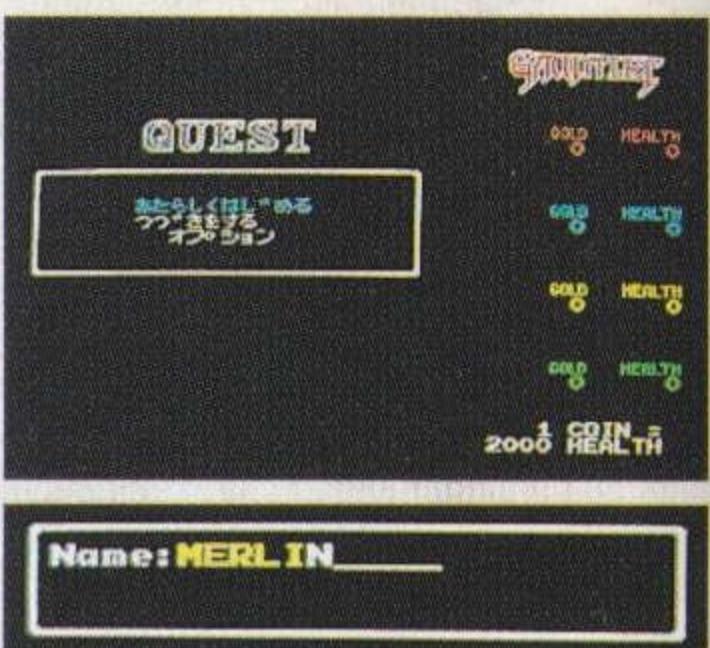
はやく冒険したいよう。いそげ、いそげ。というように、さっそく遊びたい気持ちはよく分かりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこの説明をお読みください。特に40ページの「Q&A」を読めば、読まないでプレイした人の何倍も楽にプレイできると思います。

初めて遊ぶあなた

【あたらしくはじめる】を選び、まず勇者を決めましょう。次に、勇者に名前をつけてあげましょう。面倒だと思う人はスタートボタン。自動的に名前が決まります。勇者にどんな名前をつけるかは、もちろんあなたの自由ですが、手抜きで「AAA」などと名付けると、後でキャラクタに愛着がわいたときにきっと後悔しますよ。

続きを遊ぶあなた

パスワードを持っている人は、【つづきをする】を選びましょう。そしてまず、前に遊んだときと同じ名前を入力してください。その後、30文字のパスワードを入力しましょう。名前とパスワードが正しく入力されていれば、前回の続きをできます。おめでとうございます。ぱちぱち。なお、塔や城のパスワード(各10文字)は、それぞれの入り口で入力してくださいね。

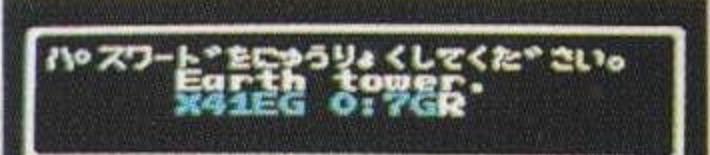


好きな人の名前をつけるのもいいねえ。へへ。



勇者のパスワード

01234567
B9ACDEFG
HJKLMPRT
UNXY+--:

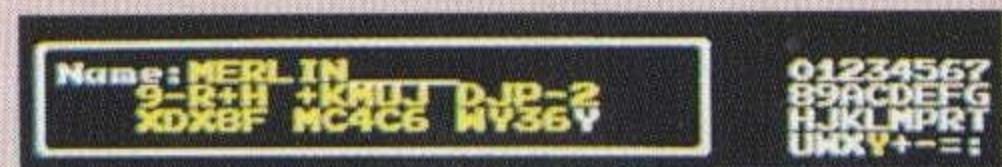


迷宮のパスワード

01234567
B9ACDEFG
HJKLMPRT
UNXY+--:

★らんらんらん 文字テーブルはいいもんだよーん★

少しでも名前やパスワード入力の手間が省けるように、テンゲンでは「文字テーブル」をつけてみました。方向ボタンで文字を選びましょう。やったねパパ、明日もこれではばっちりだ。



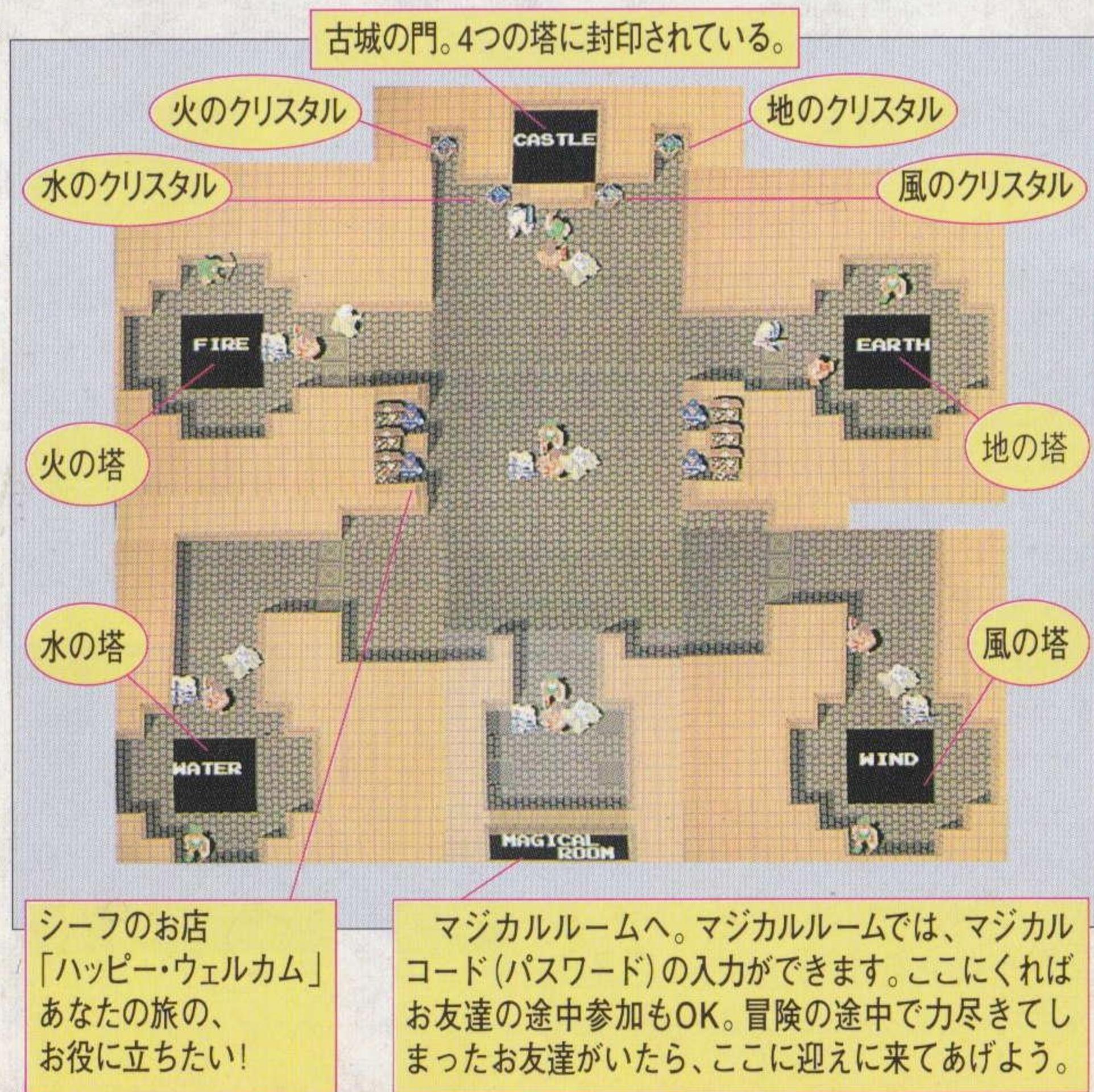
ねえ文字テーブル、もじもじしないで。

●ゲートウェイ

かつて栄華を欲しいままにしたといわれる古城の城下町も、いまでは見るかけもなく寂れた廃墟と化しています。野の獣さえも住まないこの土地は常に静寂に包まれ、ときおり訪れる冒険者を拒むかのようにひっそりと時を刻んでいます。

いつからか、その名前すら忘れられたこの町は、城や塔の門へ向かうための通り道、「ゲートウェイ」と呼ばれるようになっていました。

ここでは体力の回復や買い物ができ、また、塔や城へ通じる門があります。もちろん、危険な迷宮内のように体力が減ったりしませんから、ひと休みしたり冒険の準備をするのにどんどん活用しましょう。

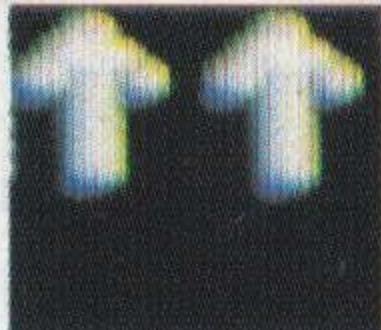


●トラップをはずそう!

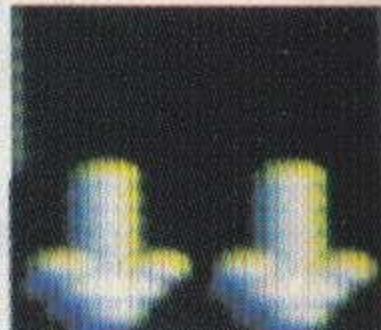
古城に潜入するためには、まず4つの塔の封印を解かなくてはなりません。封印を解くには、それぞれの塔に隠されたクリスタルの紋章を手に入れることが必要です。冒険者の皆さんには、各階のトラップをひとつずつ解除して進んで行かねばなりません。トラップをはずすと、同じフロア内のどこかの壁が消えたり、あるいは壊せる壁に変化します。

●フロアを移動せよ!

各塔や城は何フロアにも分かれています。フロアの移動には、フロア・トランスポーターを利用します。もし上に行きたいなら↑↑、下にいきたいなら↓↓に乗ってください。ちなみに動きは不明。この迷宮は上古のテクノロジーの遺産だという伝承があります。



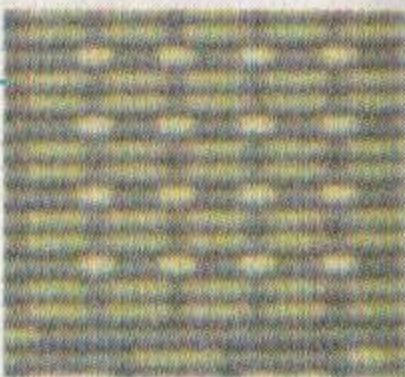
上がるもよし



下がるもまたよし

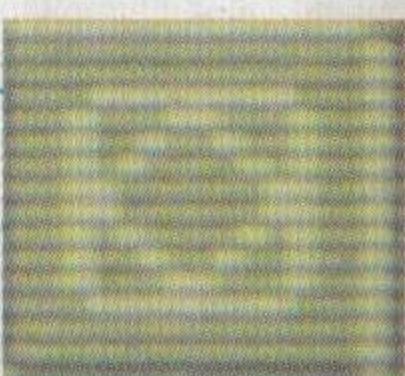
●タイルに気をつけろ!

塔や城の床には、冒険者の邪魔をする仕掛けがたくさんあります。中にはリングを装備することによって、お邪魔されずにすむこともあります。ここではもっとも代表的な2種類のタイルを紹介いたします。ホントはね、ぜんぶ説明したくてウズウズしているんです。でも、冒険とは未知との遭遇。マニュアルにない驚きや興奮をぜひ楽しんでください。



NO SHOT TILE(ノーショット・タイル)

ショットが撃てない、いや~んなタイル。体当たりの能力が低いときに、このタイル上でモンスターに囲まれると身動きがとれなくなる恐れあり。そんなときのために、マジックポーションは2~3個、持っておきましょう。



NO MAGIC TILE(ノーマジック・タイル)

魔法攻撃ができないタイル。ここではマジックポーションもただの瓶、マジックパワーも「意味なし芳一」なのだ。

●GOLD(お金)をかせごう!

宝箱を取るとGOLD(お金)が得られます。GOLDで武器や防具、アイテムを買うことができる所以、がっちり貯めましょう。ちなみに、そこらへんでウロウロしているモンスターを倒してもGOLDは手に入りません。ガントレットのモンスターは、もしかしてボンビーなのかな?

GOLD		EXP		HP		WEIGHT		ITEM		TOTAL	
50	22	17	17	104	117	500	127	HEALTH	1915	0:04	0:04
50	22	6	24	105	124	500	124	HEALTH	1680	0:04	0:04
50	22	15	25	107	115	500	115	HEALTH	1973	0:04	0:04
50	22	22	22	122	122	500	122	HEALTH	1965	0:04	0:04

この画面にご注目! 経験値とお金は、別の階に移動するときに精算されるのだ!
ちなみに、ここでスタートボタンを押せば画面のスキップができます。

●EP(経験値)でオトナの私に!?

EP(経験値)は、以下の条件で得られます。

- | | |
|---------------|---------------------------------------|
| 1.ジェネレータを破壊する | 3.ミミック(宝箱のモンスター)を撃つ |
| 2.デスをマジックで倒す | 4.トラップを解除する
(ボーナスとして、GOLDがついてくるの!) |

おっと、忘れちゃいけないことがありました。EPを貯めるだけでは強くなりません。それを勇者の能力に割り振ることが必要です。弱い能力を補強するか、あるいは、強い部分をもっと強くするか、決断するのはあなた自身です。

●キャンプは楽し

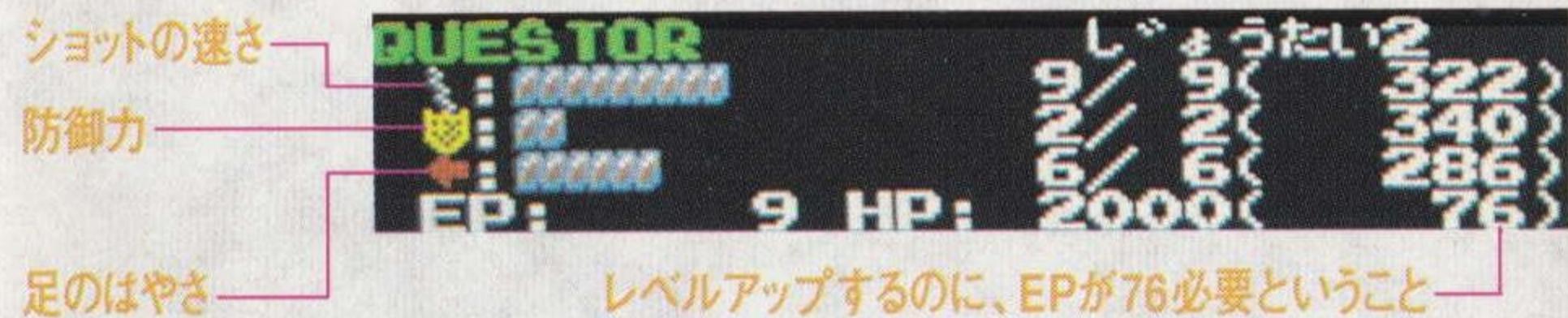
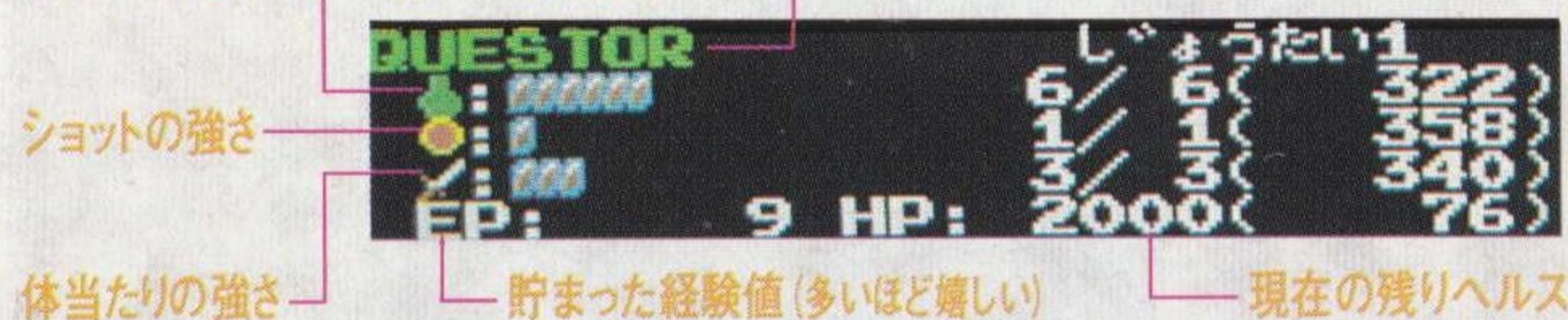
タダならぬ事態が起きて、やむをえず冒険を一時中断する場合でも、あわてて電源を切ってはいけません。それまでの苦労が水の泡になってしまいます。そんなときは、スタートボタンを押してCAMPしましょう。方向ボタン左右で、勇者の状態(1と2)、装備品、道具、パスワードなどを見ることができます。

【じょうたい1】と【じょうたい2】

ここでは自分の能力を見るほかに、貯まった経験値をそれぞれの基本能力に振り分けて、勇者を強くすることができます。AかCボタンを押すと、数字がその勇者の色に変わるので方向ボタン上下で、上げたい能力の数字に合わせます。そこで、AかCボタンを押すと能力値のゲージがひとつ増えます。これでよしと思ったら、スタートボタンで決定しましょう。

マジックの強さ。現在ゲージは6で、
能力を1つ上げるにはEPが322必要

勇者の名前。これはクエスターくん。



◆能力値を下げる?——そうなんです。能力は一時的にですが、下げる
ことも可能なのです。方向ボタン左で下がります。元に戻したいときは、
方向ボタン右です。うーん、いったいどんな時に使うのでしょうかね。

【そうびひん】

現在装備している武器と防具を見ることができます。



・すべて初期装備。もう少し立派なものがほしいところですね。

【どうぐ】

便利な道具も装備しなけりゃタダのお荷物です。装備したいときは、AかCボタンを押しましょう。文字がピコピコと点滅します。

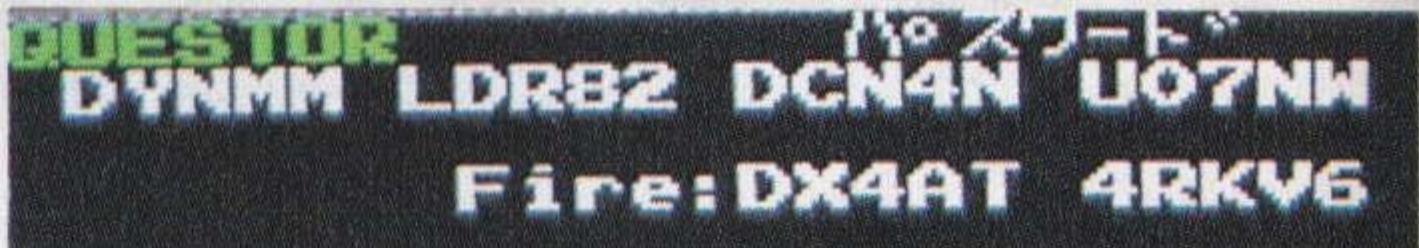
つぎに方向ボタンで使いたい道具を選びます。AかCボタンを押して装着完了! そのままCAMPをたたみたいときは、スタートボタンで装備&CAMP解除できます。まさに一石二鳥ですね。ヒールドリンクとワープウイングは装備した後、Aボタンを押せば使用できます。装備中のリング類は、Aボタンで着脱可能です。



現在、ヒールドリンクを装備。装備できる道具は1個だけ。
まめに持ち替えるのが勝利への近道か!?

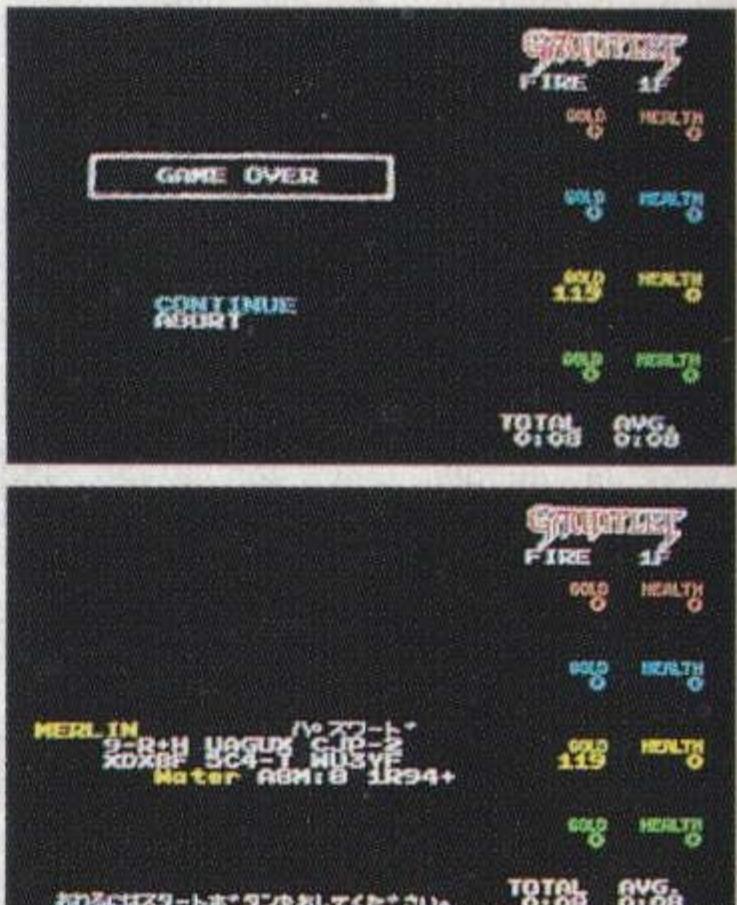
【パスワード】

勇者のパスワードはプレイ中ならどの場所でも見ることができます。迷宮のパスワードは、それぞれの塔や城の中にいるとき見ることができます。ん、ということは、いったん電源をきってゲームの続きをするときは、入った塔の数だけパスワードを入力しなきゃならないのか? ピンポーン。あなたはするどい。パスワードをたくさん持ちたくないという方は、ひとつずつ塔をクリアすることをお勧めします。



●ゲームオーバー

冒険者が全滅したらゲームオーバーの画面になります。再挑戦したい勇者はCONTINUEを選びましょう。ゲートウェイからふたたびプレイの続きができます。休息したい勇者は、ABORTを選びましょう。パスワードが表示されます。塔のパスワードが2つ以上あるときは、方向ボタン左右で見ることができます。メモをとったら、また明日。Zzz…



勇者にも休息は必要です

●シーフのお店に寄ってって

世界中から、名品・逸品を(盗んで)集めたお店です。冒険者の行くところなら、どこにでもシーフの店はあるのです。儲かると思えば、モンスターうようよの迷宮内にだってチェーン店を出すんです。まさに真の商人シーフ。

なにか買いたいときは、シーフに接触してください。方向ボタン上下左右でほしい品物を探し、AかCボタンを押します。買うのならYES、気が変わったらNOを選びましょう。ときどき、情報をくれたりするので、大きなイベントをクリアしてゲートウェイに戻ったときなどは必ず話しかけてみてくださいね。

お店を出るには「LEAVE SHOP」を選ぶか、Bボタンを押してください。

(アイテム)

HEAL DRINK(ヒールドリンク)

ヘルスの危険があぶないっ！ こんなふうに、体力がなくなってパニックに陥ったときは、命の靈薬・ヒールドリンクを飲むのだ。元気はつらつ、ヘルスが満タンに回復するぞ。

WARP WING(ワープウイング)

身体はボロボロのうえ、ヒールドリンクもないという踏んだり蹴ったり状態のとき、これを使えばゲートウェイに戻ることができるのだ。階を移動するときと同じように、お金や経験値もちゃんと清算されるとし、大事なアイテムもなくさずにすむぞ。持っててよかったね。

FLOAT RING(フロートリング)

優雅な空中散歩が楽しめる指輪。浮いているだけあって、トランスポーターの上を通っても、ワープさせられずにすむのだ。

FIGHT RING(ファイトリング)

これを装備すれば、攻撃できないタイルの上でも、Aボタンを使用して接近戦ができるようになる。その他、ふだんは攻撃できない、あるものが斬れるようになるぞ。

HEAL RING(ヒールリング)

迷宮内でも体力が減らなくなる指輪だ。モンスターの攻撃はさすがに防げないが、迷宮に長時間滞在するときは便利なのだ。

MIRROR RING(ミラーリング)

これを装備してショットすると、撃った弾が壁に反射して跳ね返ってくるのだ。自分には当たらないから、思う存分撃ちまくろう。この性質をうまく利用すればモンスターを楽に倒せるようになるぞ。

武器・防具一覧 (非売品もあるよ)

ウォーリア

	値段 (GOLD)	マジックパワー	ショットパワー	ショットスピード	体当たりの強さ	防御力	移動速度
MIDDLE AXE ミドル アックス	0	0	0	0	0	0	0
BROAD AXE ブロード アックス	1,000	0	+2	0	0	0	0
BATTLE AXE バトル アックス	4,000	0	+2	+1	+2	0	0
GREAT AXE グレート アックス	8,000	0	+4	0	+3	0	-1
CRUSH AXE クラッシュ アックス	14,000	0	+5	+2	+2	0	0
GIGA AXE ギガ アックス	22,000	0	+7	+1	+3	0	0
RED AXE レッド アックス	32,000	0	+8	+3	+3	0	0
MJOLLNIR ミヨルニルの槌	?	?	?	?	?	?	?
WRIST BAND リスト バンド	0	0	0	0	0	0	0
IRON WRIST アイアン リスト	2,000	0	0	0	0	+1	+1
HYPER WRIST ハイパー リスト	8,000	+1	0	-1	+2	+1	+1
BLAST KNUCKL ブラスト ナックル	16,000	+1	0	0	+3	+1	+1
BRACELET ブレスレット	0	0	0	0	0	0	0
POW BRACELET パワー ブレスレット	2,000	+1	0	0	0	+1	0
RUNE BRACELET ルーン ブレスレット	8,000	+2	0	0	0	+1	+1
DRAUPNIR ドラウプニル	16,000	+2	0	0	0	+2	+2

バルキリー

	値段 (GOLD)	マジックパワー	ショットパワー	ショットスピード	体当たりの強さ	防 御 力	移 動 速 度
BROAD SWORD ブロード ソード	0	0	0	0	0	0	0
LONG SWORD ロング ソード	1,000	0	+1	0	+1	0	0
BASTARD SWORD バスター ド ソード	4,000	0	+3	-1	+2	0	0
LONG BLADE ロング ブレード	8,000	+1	+3	0	+3	0	0
RUNE SWORD ルーン ソード	14,000	+2	+4	+2	+2	0	0
ANER BLADE アニール ブレード	22,000	+2	+5	+1	+4	0	0
HILDER SWORD ヒルダ ソード	32,000	+2	+6	+2	+4	0	0
GRAMME SWORD グラム ソード	?	?	?	?	?	?	?
MIDDLE SHIELD ミドル シールド	0	0	0	0	0	0	0
LARGE SHIELD ラージ シールド	2,000	0	0	-1	0	+2	0
KNIGHT SHIELD ナイト シールド	8,000	+1	0	0	0	+2	+1
BLUE SHIELD ブルー シールド	16,000	+2	0	0	+1	+3	+1
SCALE ARMOR スケール アーマー	0	0	0	0	0	0	0
CHAIN MAIL チェイン メイル	2,000	0	0	0	0	+1	+1
SCALE MAIL スケール メイル	8,000	0	0	0	0	+4	-1
HYPER CHAIN ハイパー チェイン	16,000	0	0	0	0	+4	+2

◆ ウィザード ◆

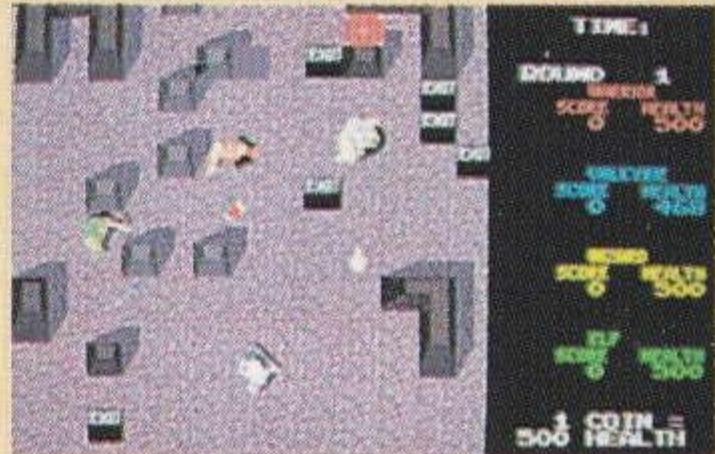
	値段 (GOLD)	マジックパワー	ショットパワー	ショットスピード	体当たりの強さ	防御力	移動速度
ENERGY BALL エナジー ボール	0	0	0	0	0	0	0
ENERGY BOLT エナジー ボルト	1,000	0	+1	0	+1	0	0
ENERGY SHOT エナジー ショット	4,000	0	+3	0	+1	0	0
MAGIC ARROW マジック アロー	8,000	-1	+5	+1	+1	0	0
MAGIC MISSILE マジック ミサイル	14,000	-1	+6	+1	+2	0	0
PSYCHO SHOT サイコ ショット	22,000	0	+6	+1	+2	+1	0
RAY BALL レイ ボール	32,000	0	+7	+2	+2	+1	0
LIGHT OF EXCALIBUR ライト オブ エクスカリバー	?	?	?	?	?	?	?
PROTECTION プロテクション	0	0	0	0	0	0	0
HI-PROTECTION ハイ プロテクション	2,000	0	0	0	0	+1	+1
MAGIC SHIELD マジック シールド	8,000	+1	0	0	+1	+1	+1
PSY BARRIER サイコバリアー	16,000	+2	0	+1	+1	+1	+1
COTTON ROBE コットン ローブ	0	0	0	0	0	0	0
HEAVY ROBE ヘヴィローブ	2,000	0	0	0	-1	+2	+1
SAGE ROBE セージ ローブ	8,000	+1	0	0	0	+2	+1
YELLOW ROBE イエローローブ	1,6000	+1	0	0	0	+3	+2

エルフ

	値段 (GOLD)	マジックパワー	ショットパワー	ショットスピード	体当たりの強さ	防御力	移動速度
WOOD ARROW ウッド アロー	0	0	0	0	0	0	0
IRON ARROW アイアン アロー	1,000	0	+1	-1	+1	0	0
STEEL ARROW スティール アロー	4,000	0	+2	0	+1	0	+1
CERAMIC ARROW セラミック アロー	8,000	0	+3	+1	+1	0	+1
SILVER ARROW シルバー アロー	14,000	+1	+2	+2	0	+1	+1
G ARROW グラビティ アロー	22,000	+1	+3	+2	0	+2	+1
LYUNE ARROW リューン アロー	32,000	+1	+4	+2	+1	+2	+1
ELVEN ARROW エルブン アロー	?	?	?	?	?	?	?
DAGGER ダガー	0	0	0	0	0	0	0
SILVER DAGGER シルバー ダガー	2,000	0	0	0	+1	0	+1
WHITE DAGGER ホワイト ダガー	8,000	0	0	0	+3	0	+1
JUNK KNIFE ジャンク ナイフ	16,000	+1	0	0	+3	+1	+1
LEATHER BOOTS レザー ブーツ	0	0	0	0	0	0	0
SPEED BOOTS スピード ブーツ	2,000	+1	0	0	0	0	+1
HI-SPD BOOTS ハイスピード ブーツ	8,000	+1	0	0	0	+1	+2
GREEN BOOTS グリーン ブーツ	16,000	+1	0	0	0	+2	+3

バトル・モード(2~4人用)

いつもは力を合わせて冒険している勇者たちが、互いに策略をもち、戦いあうモードです。対戦する勇者を体当たりやショットでEXIT(出口)に落とすか、相手のヘルスを0にすれば勝ち。壊せる壁には大量のフードやポーションが隠されています。ザクザク掘り出し、勇者をパワーアップしましょう！また、バトルモードでは、壊せない壁はショットを反射するという特性があります。これを上手く利用すれば、隠れている敵を攻撃できます。しかし、この反射壁は諸刃の剣で、自分の撃った弾に当たって死亡するなど、不幸になる場合もままありますので十分に注意してください。



昨日の友は、今日の敵

●ゲームのスタート

モード選択画面でバトルモードを選んだら、BATTLEの画面になります。3つの対戦から、方向ボタンでお好みのものを選びましょう。【つうじょう　たいせん】は、アーケードモードと同じ能力を持つ勇者たちが戦います。【どうじょうけん　たいせん】は、勇者の能力が全員同じになっているので、公平に腕をきそうことができます。【パスワードによる　たいせん】は、クエストモードで育てた勇者を戦わせることができます。次に遊ぶ人数を決めましょう。最高4人まで対戦可能ですが、セガタップをつないでいない場合は2人になります。

人数が決まったら、勇者を選択し、戦う回数(1~10ラウンドまであります)を決定。さあ、世纪のタイトルマッチが始まるぞ！みんな、負けるな！



いま、あかされる、勇者のすべて。
「キャッ、はずかし」M氏談。

●ROUND(ラウンド)

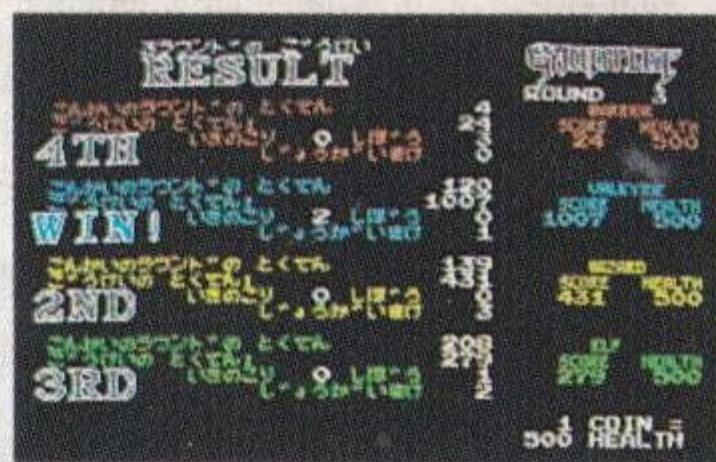
2人の場合は、どちらかが死亡、または場外負け(EXITに落ちる)になると、そのラウンドは終了です。3~4人プレイでは、勇者のひとりが死亡か場外負けで脱落すると、制限時間のカウントダウンがはじまります。時間内に生き残った勇者を倒さないと、アイテムを没収されてしまいます。自分以外はすべて敵。

「なさけむよう」(BUZZ談) 「いきのこったやつのかちだ」(KATO談)

●GRAND RESULT(グランド・リザルト)

全ラウンド終了すると、高らかなファンファーレとともに表彰式(ちと、お

おげさかな)がはじまります。WINの文字がまぶしいNO.1の勇者、そして惜しくも敗れた勇者の皆さんも、よく頑張りました。えらい! もうひと勝負したいときは【つづける】、思う存分遊んだら【もうやめる】を選びましょう。

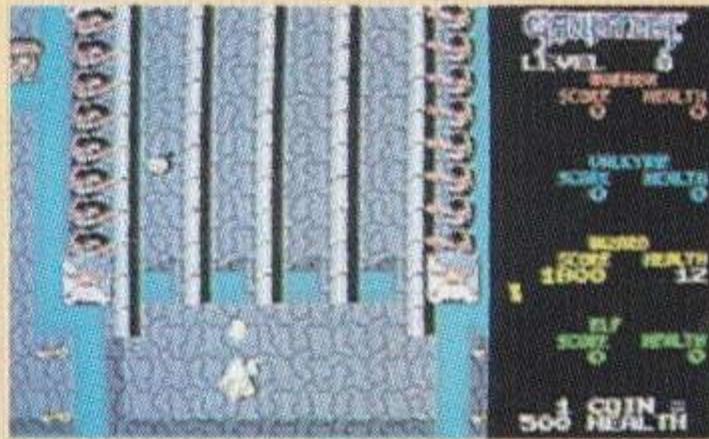


優勝はバルキリーさんでした。「ほっほっほ! 当然よね」



アーケード版で延々とガントレットをプレイしているとき、あつたらいいな、と思っていたパスワード。このレコードモードではそんな皆さん、そして忙しくて長時間遊べないとお嘆きのあなたのために、パスワードをつけてみました。これでいつ何時プレイを中断しても、安心ですね。そのついでといつてはナンですが、1面ごとにあなたがどんなふうにプレイしているのかを、見ることができる成績表も付けてみました。各面での平均得点やクリア時間、ダメージの合計に食べたフードの数なども一目瞭然。その他にもPlayer's Point(高いほどえらい)が表示されるので、良い点が取れたら友だちに自慢しちゃいましょう。

と、いうわけで、遊び方はアーケードモードと同じです。ひとり黙々とプレイするのがお好きな、渋いあなたにもお勧めのモードです。



世の中、べんりになりました。

ゲームスタート

はじめて遊ぶあなたは【あたらしくはじめる】を、パスワードを持っている人は【つづきをする】を選びましょう。え? 説明がたりない? レコードモードの章からマニュアルを読み始めた人は、誠に申し訳ありませんが、クエストモード(12ページにあります)のゲームスタートを参考にしてください。何度も同じような文章を読むのは、うんざりしますもんね。

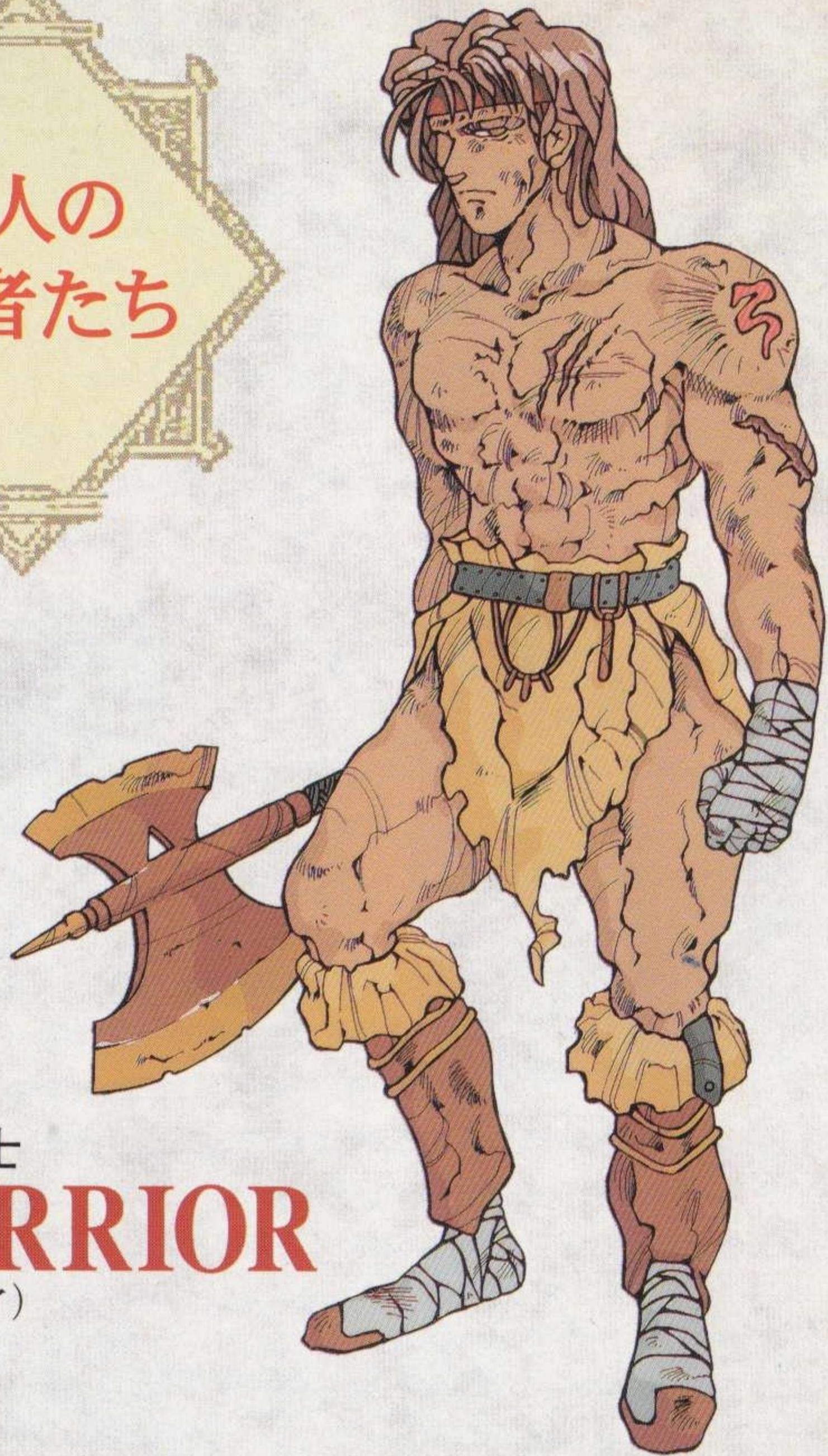
●ゲームオーバー

コイン100枚(1コインにつき500ヘルス)を使い終わると、ゲームオーバーになります。最後の成績表といっしょに写真を写し、あなたの冒険のメモリアルにしてはいかがでしょうか。



最高のプレーヤーをめざそう!

4人の 勇者たち



はがね
鋼の戦士

WARRIOR

(ウォーリア)

俺は戦士だ。男の中の男だ。だから魔法なんぞには決して頼ったりしないぜ。あんたが持てばひっくり返っちゃうような重い斧^{おの}だって、俺にとっては鼻くそみたいなものさ。この、鍛え上げた体を見てくれよ。なあ、うっとりするだろう。ふつふつふ……。

これで分かったろう。戦うなら俺を選べ。

4人の勇者の中で最も攻撃力があるのがウォーリアだ。確かな足どり(要するに足が遅い)でバリバリと敵を倒せるのは気持ちがいいぞ。

ただし本人も言っている通り、マジックパワーはいまいちなのだ。多人数プレイの場合は先頭を守らせると便利だよ。

私は戦いと美の女神。この剣と盾、そして類希な美貌がその証よ。他の連中は、やれ冒険だの宝探しだのと浮かれまくっているみたいだけれど、冗談じゃないわよね。本当は迷宮のモンスターを退治してこの地に平和をもたらすのが私達の使命なのよ(ほんとか?)。

皆さん、筋肉バカだの、よれよれの爺さんだの、耳の尖ったヘンなのなんか相手にしては駄目よ。冒険の相棒なら私が一番ってことは、もう納得できたでしょ。……さ、ぐずぐずしないで私をお選びっ！

バルキリーは攻守ともにすぐれている、バランスの良いキャラクターだ。マジックパワーもそこそこ使え、移動速度も4人の中ではエルフに次いで速い。と、いうとあまり特徴のないキャラクターに思えるが、それが逆に使いやすさにもつながっていたりするのだから、この世は謎に満ちている。唯一の女性キャラである。他のプレイヤーは女性を守るよう。」「レディ・ファースト」などと言ってバルキリーに先頭を進ませるなんてことも、またまには良いかも。



ゆうこく
憂国の筋肉美女
VALKYRIE
(バルキリー)



つかさど
知を司る魔導師
WIZARD
(ウィザード)

この世には、いまだ探索のなんたるかを理解せぬ輩やからがおる。そのような手合いに限って、力のみをありがたがるものなのじゃ。そのような者は構わんかまわんでよろしい。この混沌とした世界で必要なもの。それは真実の探求を常に怠ることのない知性あふれる人物である。その人物とは—わしだよ～ん、なんちゃってえ～～。ふおつふおつふおつ、面白かろう。このようにわしがユーモアの精神に富んでいるのも、みな知性のおかけなのじゃ。

それでは、わしと共に旅立とうぞ。

マジックを使わせれば、ウィザードにかなうものはいない。モンスターばかりかジェネレータまで根絶ねつやしにしてしまうのだ！

しかし、悲しいかな、マジックポーションを持っていなければ、その能力は役に立たない。素早さ、ファイトパワー、防御もあまり芳しくない。ショットパワーは強力なので、遠隔攻撃をマスターしよう。多人数プレイの時、マジックポーションは必ず爺さんに取らせるべし！

ぼくは妖精王オベロンの血をひく、由緒正しいエルフです。本当なら、常若の国(ティルナノーグ)でのんびり女の子とダンスしたり、歌ったりしていられる身分なんだけど、どうしたものか、人の子らと冒険することになってしまったんですねえ。生まれつき身も心も軽い上、妖精にしては^{けたはず}格外の好奇心があるせいでしょうか。ま、自分の思うままに楽しく生きるのが1番ですよね。

皆さんもぼくといっしょに冒険しませんか？

素早さといえばエルフである。場合によっては最も役に立つ能力の持ち主といえる。モンスターに囲まれそうな時、エルフの逃げ足の速さが大変役に立つのだ。情けないというなれ、攻撃力と防御力がいくら強くてもモンスターの大群で身動きできなくなってしまったら、どうにもならないのではないか？上手に使えば、マジックパワーもなかなか
か強力なエルフは、良い相棒になるぞ！



黄金の足
ELF
(エルフ)



モンスターは全部で7種類います。ちょっと少ないように思われるがちですが、良く考えてみましょう。強さがちょっと違うだけで似たりよったりの敵ばかり100種類もいたって、皆同じにしか見えないじゃないですか。ガントレットのモンスターは勇者同様、みんなとっても個性的なのです。それに、画面にびっしり詰まったモンスターを見れば、そんな気持ちはふつ飛ぶことをお約束します！しかも、ダメージを受けると、色が3段階にくすんでいく奴らまでいるのですから、たまりません。

ショット一発の重みが目で感じられるなんて、最高ではありませんか！さすがは世界一のゲームデザイナー、エド・ログ（いいオトコだよ）。それから、モンスターの母（？）ジェネレータの存在も忘れてはなりません。これはモンスターの巣であり、放っておくとそこから雨後の竹の子も青ざめる勢いでモンスターが湧き出でてきます。「くさいニオイは元から断たなきゃダメ」

うようよモンスター

●能力の見方

デモ画面では、すべてのモンスターの能力について知ることができます。ここでは、デーモンを例に、数値の見方を中心に説明いたします。

★たおすためのたまかず

モンスターは攻撃を受けるたびに、レベルが下がります。デスとシーフを除いたモンスターたち及びジェネレータは、レベルがひとつ下がるたびに、色や形が変化するのでよく見極めて攻略しましょう。

★とくてん

モンスターを攻撃する際、プレイヤーの攻撃方法によって得点が変化します。ダメージを受けないよう、かつ高得点を得られるように頑張りましょう！

マジックでこうげき	マジックで攻撃した場合の得点
デーモンをうつ	ショットした場合の得点
デーモンにたいあたり	体当たりした場合の得点
ジェネレータをはかい	ジェネレータを破壊した場合の得点



★プレイヤーのうけるダメージ

モンスターの攻撃によって受けるプレイヤーのダメージ。減少するヘルスは、プレイヤーの防御力を引いた数値になります。

こうげきをうける	モンスターに体当たりされた場合
ショットされる	モンスターにショットされた場合

禁断の迷宮を徘徊する、忌まわしき怪物たち。かの地が
我々ごく平凡な民草にとって、未だ神秘のベールに包まれて
いるように、そこに住まう者どもの生態は謎とされていた。
しかし、いま、その生き物たちの秘密が解きあかされようとしている。偉大なる魔導師であり、かつ勇猛な戦士でもあった伝説の人、ウィザード・マーリンが迷宮学者に書き送った書簡が発見されたことを、皆さんにお知らせしよう。これは学術的な見地からはもちろん、神話的で人物であったウィザードの人間的な部分をかいだ見ることができる、歴史的な書となるであろう。

テン・G・エングレイト著 幻獣図譜より

※本書では、モンスターについての記述のみを抜粋いたしました。

GHOST (ゴースト)



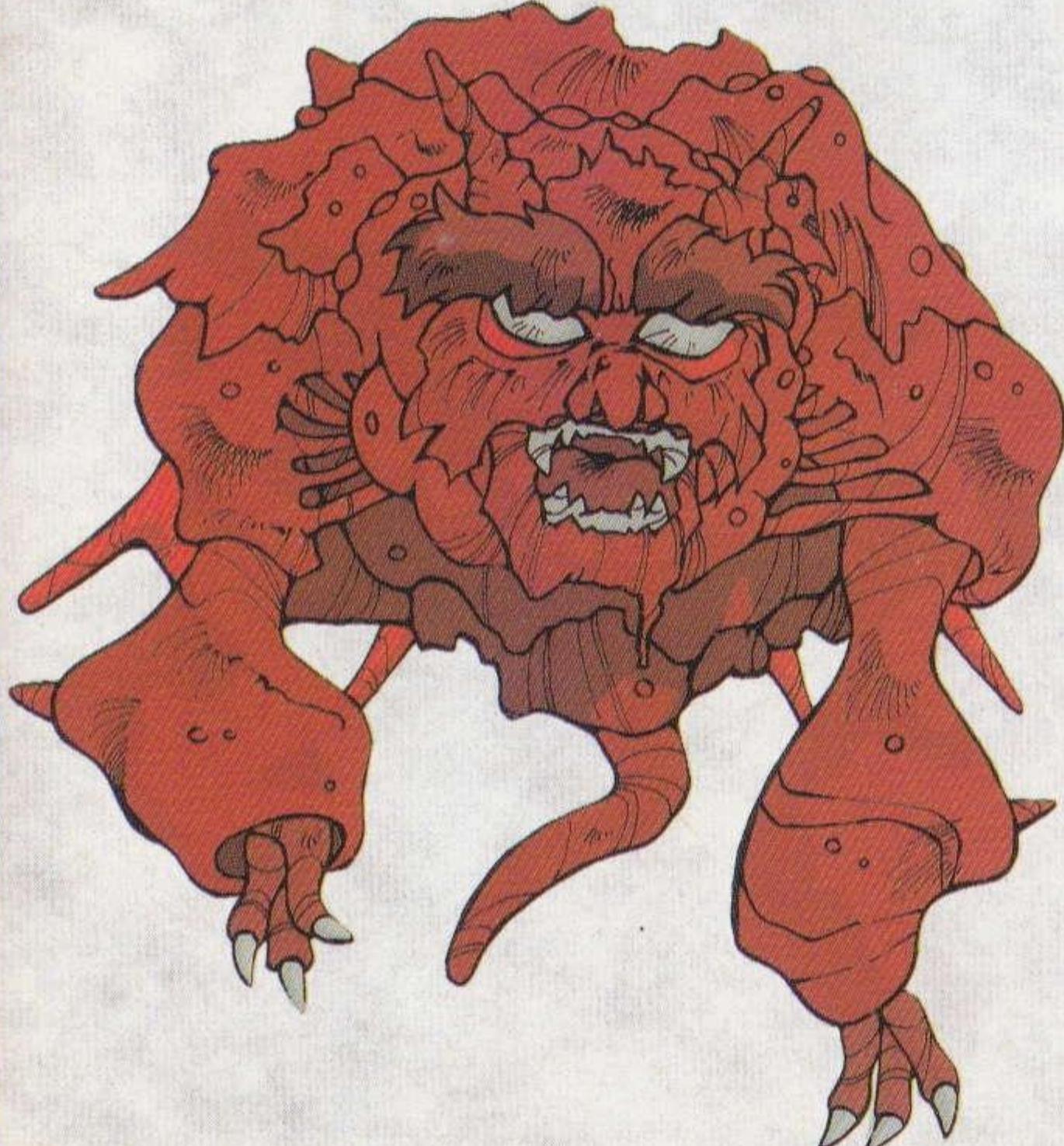
迷宮をさまよう、あわれな亡者の魂。それがゴーストの正体じゃ。きやつらは、徳高きわしの身体に触れると成仏して消え去った。その際、大量にヘルスを吸い取られたことをそなたに伝えておこう。ゴーストに出会ったら、体当たりは厳禁、撃って倒せ！

GRUNT

(グラント)



棍棒を振りかざし人間を追い回す、知性のかけらもない顔つきの男たちを見たことがあるだろうか？ それが迷宮の死肉あさりと呼ばれるグラントじゃ。体は丈夫そうだが、おつむの方はそれほど良くないので、大群に襲われなければ安心じゃ。自分が餌になりたくないば、落ちついて着実に倒すがよい。



DEMON

(デーモン)

その外見は、東の果てにあるジパング国「獅子舞」に酷似しておる。口から火の玉を吐き、近づくと大きな口を開け咬みついてくる、まさに、やっかいな連中じゃ。素早く近寄って、ジェネレータごと叩きつぶすのが一番の策であろう。

LOBBER

(ロバー)



いま、別名「石投げ名人」とよばれるロバーを観察しておる。その名に違はず、投石の腕前は抜群じゃ。バラバラと途切れることなく降りそそぐ石に、ウォーリアめが「いててっ…」と叫んでおるぞ。ふおつふおつ。おっと、笑ってはおれん。こちらにも石が飛んできおった。ええい、わしの自慢ショットをうけてみろッ！ ちっ、はずしたか。ちょこまか逃げ回りおってからに。

SORCERER

(ソーサラー)

現れたと思ったら、すぐに透明になってしまふ悪の魔法使いがソーサラージャ。出たり消えたり、落ちつきのないことはなはだし。この低級の魔法使いたちは、目に見えるときにしか攻撃できないので、放っておくと大群になってしまう。増えるとうっとおしいから、ソーサナー、はやめにジェネレータを破壊するがよいぞ。



DEATH

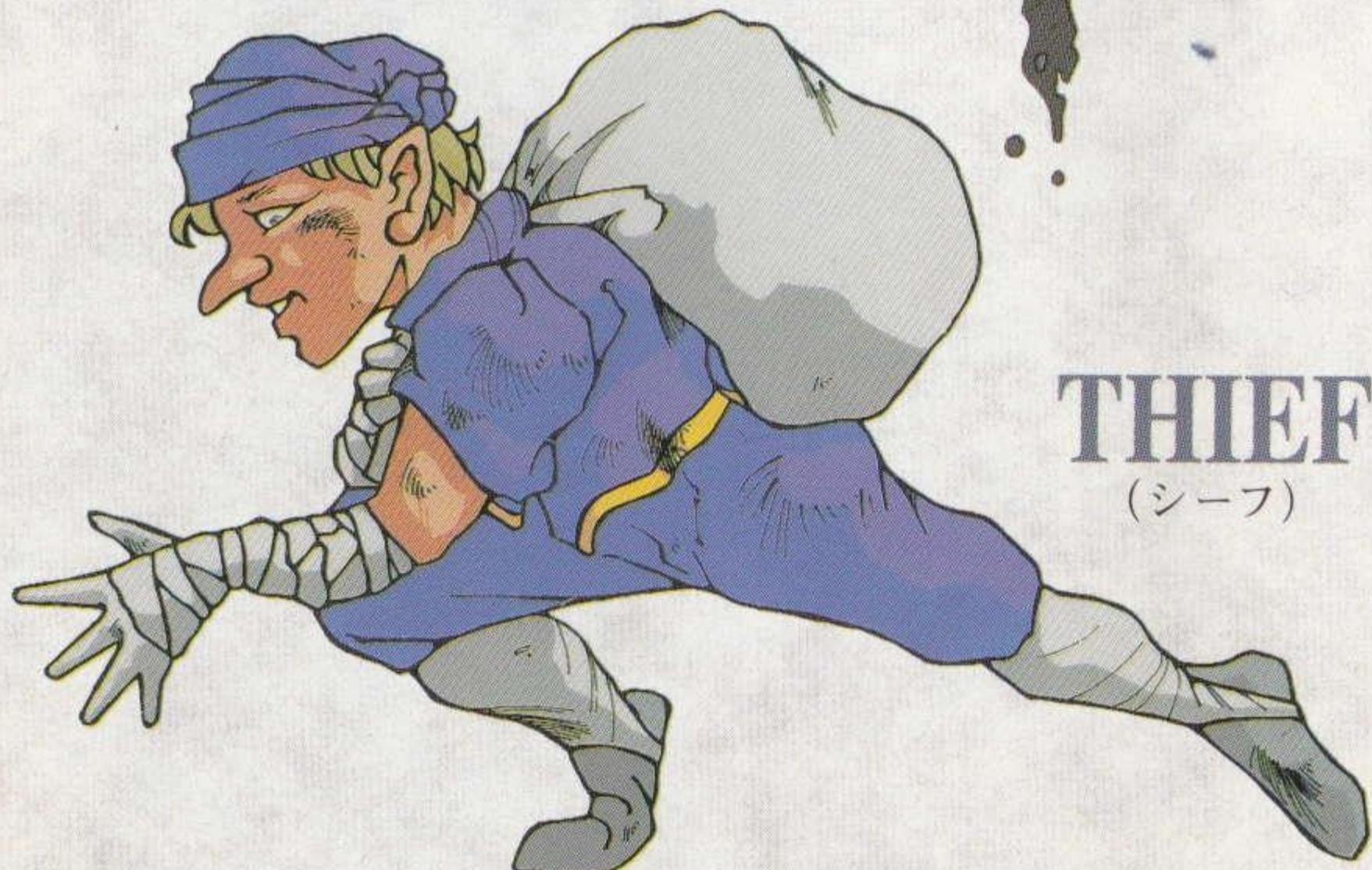
(デス)

毒々しい色彩を身にまとったモンスターの中で、暗さのあまり目立つのが「デス」ですじゃ。ふおふお。見かけ通り、根の暗い攻撃を仕掛けてきおる。こいつにつかまると半端でなくヘルスが減るす。ふおふおふお。その上、逃げてもしつこく追いかけてくる。思うにデスの正体は女子(おなご)ではないのかな。悪女の深情とでも云おうか、もてる男は辛いのう。ショットや体当たりは効果なしじゃが、マジックポーションを使えば、楽に倒せるであろう。



THIEF

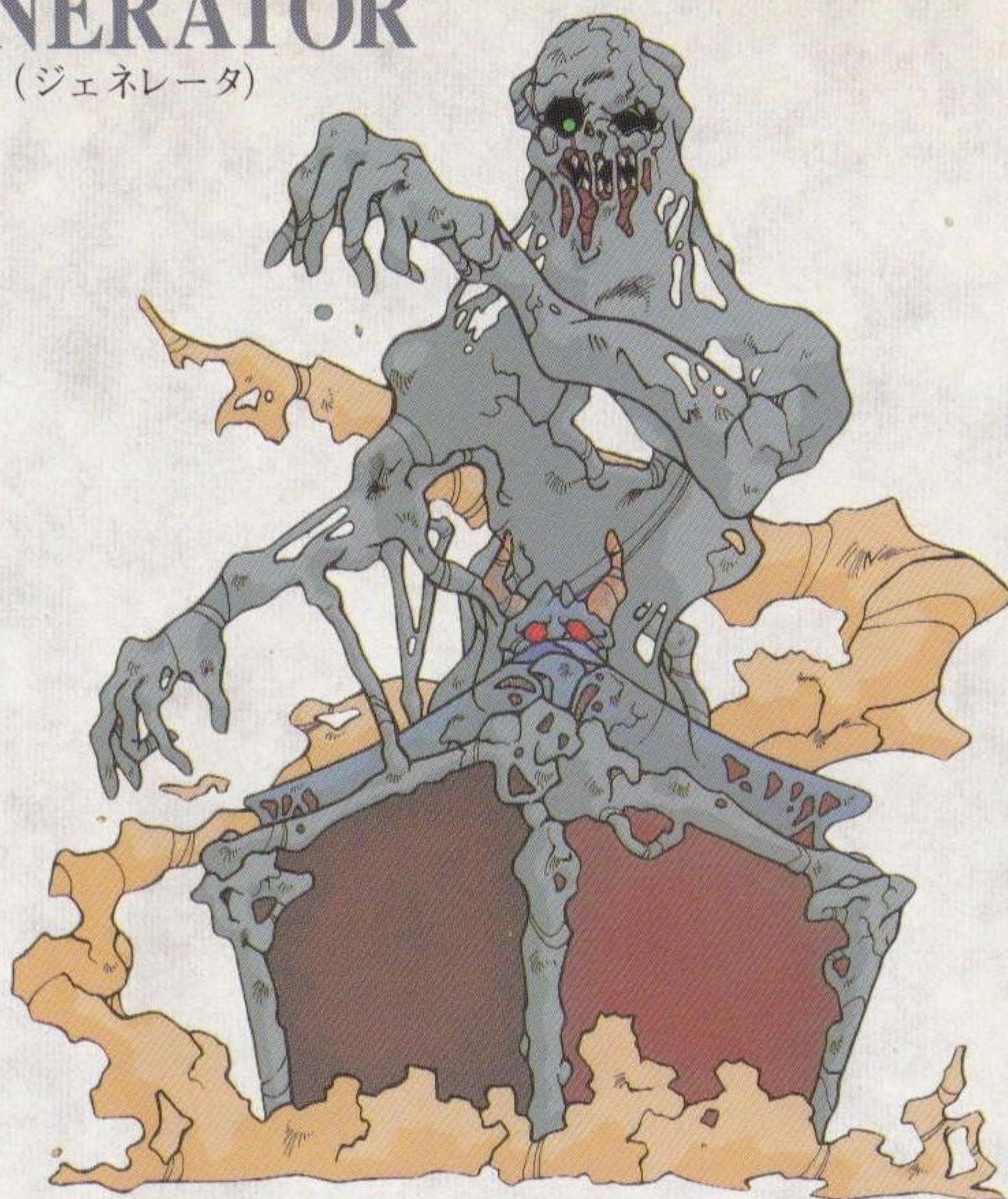
(シーフ)



あまりに素早い動きのため、近くにいても全く気づかぬ時もある。いつのまにか、持ち物が減っていたら、それは泥棒シーフの仕業と見るのが正しい。こやつは、わしの秘蔵のマジックポーションを盗んだあげく「へへへへ、ユーキャント・キャッチ・ミー」「ヘーホー、ヘーホー」などと、小憎たらしい捨てゼリフを吐いていきおったわい。ちくしょうめ！

GENERATOR

(ジェネレータ)



モンスターの巣、ジェネレータはもしかすると、わしら探索者たちにとって一番の強敵かもしれない。それ自体を叩きつぶすまで、次から次へとモンスターを生み続けるのじゃ。先手を打って攻撃するのが最も賢明な方法だろう。
(以下3行、読み取り不可能)

…わしは、これからジェネレータの謎を解き明かすつもりじゃ。あれは何なんか。少なくとも、この世界で生まれたものでないことは確かなのじゃが。無機物なのか、あるいは生命体なのか。生きているのなら、どんな目的をもって怪物どもを生みだし続けているのか。あれは、どこから来て、どこへ行こうとしているのかを……

マーリンの書簡は、このジェネレータについての記述を最後に途絶えた。

ガントレット アイテム コレクション

宿屋も病院もない迷宮の中では、上手にアイテムを拾うことが長寿の秘訣です。ヘルスの回復はもちろん、エキストラポーションで勇者をパワーアップさせてあげることも大切です。

スリルに満ちあふれた、痛快な冒険の助けになること間違いないなしのアイテム。見つけたら、すぐに拾いましょう。



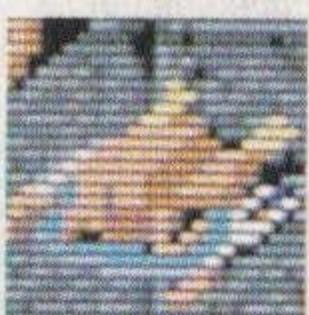
TREASURE(トレジャー)

きらきらと輝きながら、勇者を誘惑する宝物。集めるとアーケードやレコードモードでは得点に、クエストモードではお金になるのだ。だから、「お宝はっけ~ん」と突進したいあなたの気持ちはよくわかる！しかし、宝物にはかり気を取られ、襲い来るモンスターにヘルスを奪われては後々の冒険が苦しくなってしまうぞ。宝物はモンスターを退治してから、ゆっくりいただこう。



DESTRUCTIBLE FOOD(ディストラクティブル・フード)

撃つと消えてしまう食料。^{つぼ}壺に入っているんだから、壊れても不思議ではないよね。とはいっても、消えてしまっては元も子もないぞ。ヘルスが100増えるので、なるべく拾おう。ちなみに、^{つぼ}壺の中身はお酒ではなく、ソーダ水らしい。惜しい(なにが？)。



NON-DESTRUCTIBLE FOOD(ノン・ディストラクティブル・フード)

撃っても壊れない食料だ。肉なので、武器で叩いて柔らかくしたほうが美味しいかも。賞味期限も書いていない得体の知れない食べ物だけど、今のところお腹をこわした勇者はいないみたいだから、安心して食べてね。これまた、ヘルスが100増えるぞ。



MAGIC POTION(マジック・ポーション)

マジックポーションは画面内のすべてのモンスターにダメージをあたえる、超お役立ちアイテムだ。特にウィザードに使用させると、ジェネレータまで根こそぎ分解、いや破壊してくれる。青いポーションは撃つと消えてしまうが、わずかながら敵にダメージを与えるぞ。赤い瓶のポーションは防弾ガラス製なので、撃ってもへっちゃら。重宝するので、しっかり拾おう！



INCREASE ARMOR(インクリーズ・アーマー)

防御力が上がる。「以前は体も弱く、彼女に軟弱な坊やと笑われたぼくも、これを使うことでみるみるうちに丈夫でたくましくなりました」エルフ氏談。もちろん、お年寄りや、無謀な冒険をする若い男性にとっても強力な助っ人になるだろう。



INCREASE SPEED(インクリーズ・スピード)

移動速度がアップする。足ののろいウォーリア、ウィザードにお勧めだ。オリンピックでこんなのを使うと、失格になるというのを聞いたことがあるぞ。



INCREASE MAGIC POWER(インクリーズ・マジック・パワー)

マジックパワーが強化される。誰でもすぐにかしこくなれると評判の逸品がこれだ! 筋肉関係の人に優先して取らせると良いだろう。



INCREASE SHOT POWER(インクリーズ・ショット・パワー)

ショットの威力がアップする。ショットスピードが抜群のエルフに装備させると、百人力だ。数に余裕があれば、女性に持たせてあげよう。



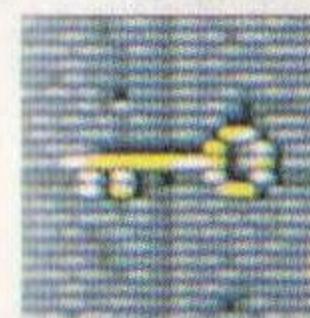
INCREASE SHOT SPEED(インクリーズ・ショット・スピード)

ショットのスピードが速くなる。地味なアイテムのようだが、じつは大変便利なものなのだ。モンスターが湧き出るよりはやく、ジェネレータにダメージを与えられるようになるからだ。ショットパワーが強力な人が持つと効果絶倫だ。しまった、絶大である。



INCREASE FIGHT POWER(インクリーズ・ファイト・パワー)

直接攻撃力アップ。ショットが苦手な人は、迷わずこれで強化せよ! ただし、直接攻撃できないモンスターなどでは、なくともドアが開くワザがあるので。うふふ。



KEY FOR DOORS(キー・フォー・ドアーズ)

扉を開ける鍵だ。ようするに、これがないと扉が開かないのだ。のだが、アーケードモードなどでは、なくてもドアが開くワザがあるので。うふふ。



INVISIBILITY(インビジビリティ)

これは摩訶不思議なペンダントである。拾って身につけると、なんと! モンスターからは見えなくなってしまうのだ!

モンスターの真横に立っていても、全然気づかれないと。ただし効果があるのは一定時間のみ。面白がってモンスターをからかっていると痛い目にあうかも。

ゲームオプション

メガドライブ版ガントレットには、それぞれのお客様に最適の状態でプレイしていただけます。多くの設定変更機能が搭載されています。各モードのゲームスタート画面で【オプション】を選ぶと、オプションの設定画面が現れます。方向ボタン左右でお好みの設定にしてお楽しみください。設定を終えたらスタートボタンで元の画面に戻ります。なお、ここで変更した設定は電源を切らない限り、リセットボタンを押しても記憶されています。(やったね!)

◆ アーケードモード専用のオプション

● 1プレイヤーあたりのクレジット

クレジットの数を1~9に変更できます。とにかく力まかせで先に進みたいという方は、勇者の持ちがよい9がよいと思われます。

かつてガントレットの熱狂的なファンだったあなたにお勧めするのは1です。電車の切符を買うための最後の100円をガントレットに使ってしまい、5時間もかかるって家にたどりついたという経験をお持ちの方はこれしかない! その他のクレジット数も、その日の気分に合わせてご利用ください。

● むずかしさ

あわてて「はずかしさ」なんて読んだ人、いないでしょうね? ゲームの難易度を設定します。0番の『いちばん かんたん』から、7番の『いちばん むずかしい』まで8段階あり、数字が大きくなるほどジェネレータからモンスターが出現する速度がアップします。ちなみに、アーケードの難易度と同じなのは4番の『ふつう』です。

● 1コインあたりのヘルス

クレジット1個分のヘルスの値を100~2000の間で変更できます。もちろんヘルスが多いほうが勇者の寿命は長いのですが、少ないヘルスで耐久力なんていいうのも楽しいかもしれません。

● こまかいせつめい

「はぶく」は、はじめてアイテムを取ったときなどに表示される説明を一部省略します。この説明は、特にはじめてガントレットで遊ぶ方には、なかなか良い説明になっていると思います。読めば攻略への道がひらけるかも。

● ゲームモード

ふつうはアメリカのアーケード版、マニアは日本のアーケード版を再現しました。ここは日本なので、なんとなく反対のような気もしますが、日本版の方が落ちているフードが少ないなど、ほんのちょっと難しくなってるの『マニア』になりました。

各モード共通のオプション

●メッセージ

テンゲンお得意の、日本語と英語の切り替えができるお得な機能がこれ！アーケード版そのままの英語に、味のある日本語、どちらもナイスですね。サンプリングは英語だから、表示の方を日本語にしておけば、こりゃ、すごい！ アメリカのお友達といっしょに遊んでもいい感じじゃん。

●おんがく

某日。テンゲン開発チームの秘密基地で会議が始まった。
「いわゆるBGMがないゲームって、いまどきのゲームファンの人は、寂しく感じるかもしれませんね」

「でも、ガントレットには、もともとBGMがないじゃないか。BGMなんかつけたら、アーケードのファンのお叱りを受けるぞ。それに、あの素晴らしいサンプリングや効果音の邪魔になるのではないか？」

と、いうわけで、音楽ありの『ON』、効果音＆サンプリングのみの『OFF』、両方の機能を付けてみました。いかがでしょうか？

●コントローラーのテスト

ここにカーソルを合わせてAかBかC、いずれかのボタンを押すとコントローラーのテスト画面になります。これはあなたの持っているコントローラーが、ちゃんと対応しているかどうかをチェックするためのものです。老朽化しているパッドや、あなたの手作りのパッド（どんなパッドじゃ！）のチェックにも便利です。押されているところが「1」、そうでないところが「0」です。U(上)とD(下)、L(左)とR(右)が同時に1になるパッドは壊れています。買い換えましょう。

●サウンドテスト

ここでA・B・Cボタンのどれかを押すと、サウンドテストの画面になります。方向ボタン上下で『サンプリング』『こうかおん』『おんがく』からお好きなものを選んでカーソルを合わせ、方向ボタン左右で聞きたい音声や曲を見つけたら、AかBボタンを押しましょう。サンプリング47番のキュートな「エルフのお食事」や、何度も聞いていると本気で腹が立ってくる、64番「シーフの声」などが個人的にお勧めですが、バルキリーの声も大人の女性な感じでなかなか…えへへへ……

なお、サンプリングの音声には、テキストも付けておきました。英語のヒアリング、スピーキング（ヒア指輪、スピーキングじゃないよ）の練習にお役立てください。

クエスト・モード冒険者の心得

たったひとりでの、いえ、4人の勇者が揃っていても未知の迷宮への冒険というのは心細いものです。どんな窮地に陥っても、誰も助けてはくれないのです。万全の準備を整えて旅立つしか方法はありません。以下に冒険者の心得をQ&A形式で記しましたので、冒険前にしっかり読んでおぼえましょう。なお、今回は特別に現役冒険者である、バルキリーのシーラさん(26才・独身・金髪)に答の方を担当していただきました。



フロアを上下してトラップを解除しているうちに、敵や宝箱がフロアから消えてしまいました。マジックポーションや鍵は残っているんですけど。



心配しなくてもいいわよ。敵と宝箱が消えたのは、そのフロアのトラップをすべて解除したってことなの。どお？ 安心したかしら？



一度攻略したフロアに、翌日入ったら、また元に戻っていました。パスワードにちゃんとそういう情報も入れてあればよかったのに。アッタマきた！



それは、迷宮のパスワードの入れ忘れじゃないこと？ パスワードにはキャラクタの能力をあらわした『勇者のパスワード(30文字)』と、トラップをどこまで解除したかを示す『迷宮のパスワード(10文字)』があるのよ。迷宮のパスワードはその塔(城)でしか見ることができないから、冒険を中断するときには攻略中の塔に入って、ちゃんとパスワードをお取り。

Q

FIREの塔のパスワードが出ません。ちゃんと、バグが無いかチェックしてから発売しろよな。

A

その塔をすべて攻略しあわると、パスワードの入力は必要なくなるの。どの塔を攻略し終えたかは『勇者のパスワード』に記録されているから、あなたが悩む必要はないわね。それから、テンゲンのゲームにはほとんど滅多に、きっとバグはないのよ。そこらへんよろしくね。

Q

ショットすれば壊れる壁があったんですが、その近辺の床がショットできない床なので壊せません。どーしよう、ふう。

A

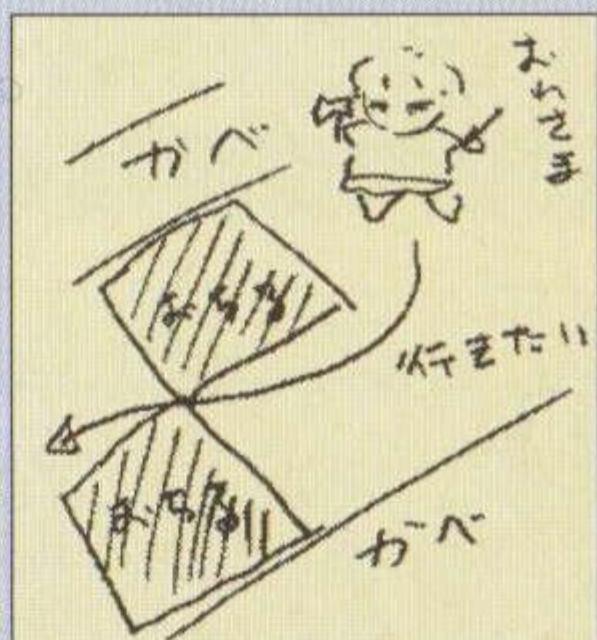
解決策はいくつがあるんだけど、教えちゃってもいいのかしら？ 冒険がつまらなくなるかもしれないから、やめておくわ。あれを○○してから○○とか、○○○○してから急いで○○る、なーんてね。落ち着いて考えたら、きっと壊せるからね。○一〇〇さんに壊してもらうのもいいかも。あと、ポーションは「画面内の敵のみにダメージを与える」なんていうのも覚えておくと役に立つわよ。

Q

なまいきにも、おれ様の行く手を遮る2つのEXITがある。これはハマリに違いない。その場所のイラストを描いてやるから、反省しろ。

A

教えてあげるから、威張るのはおやめ。それにしてもへたくそなイラストね。えーと、ここはふたつのEXITのきっちりド真ん中を歩けば通れるわよ。というように、解決できないマップはひとつもありません。よおく、考えたらなんとかなるから頑張ってね。



Q

敵をものすごくたくさん倒しました。でも、いつまでたっても私のバルキリーのプウちゃんは成長しません。強くならないんです。これって、男女差別じゃないんですか？

A

私がいるのに男女差別なんてさせるわけないでしょ。ん、もしかしてあなたはプウちゃんをレベルアップさせてないんでは？

クエストモードのレベルアップシステムは自分の経験値を「攻撃力」や「魔力」など6つの能力に、自分の思い通りに振り分けられる画期的なシステムなの。これで、あなた好みのバルキリーがつくれるわね。詳しいことは17ページの説明を見てねん。

Q

家族でクエストやってます。大好きなウォーリアを兄ちゃんに取られたので、仕方なく爺(ウィザードのこと)でプレイしているんですが、名前だけでも強そうにと思って、「WARRIOR」にしました。でも、遊んでいるうちに爺が気に入ってきた。それで名前を「WARRIOR」にしたのが可哀想になったので、今日続きをやるときに「MERLIN」と名前を入れてからパスワードを入れたら「まちがい」と画面に出て続きができません。パスワードは「使用上の注意」に書いてあったように、丁寧な字で書きました。何度も、何度も見直したし、間違っていませんでした。もしかして、名前を変えたらパスワードは使えなくなるの？

A

そうなの。パスワードはその勇者をあらわすものだし、万一、パスワードを他の人に見られても使われないように配慮したのよ。ウィザードに「WARRIOR」なんてイカシてるじゃない。そのまま爺と2人で頑張ってみたらどうかしら？

Q

ゲーム好きの上司を自宅で接待するのに、セガタップとパッド4個、ヒールドリンク(ビール)とフード(おつまみ)、バルキリー担当の(自称)美女も用意して、いざプレイ！ げ、4人でできないぞ！ これでは次のボーナスに影響します。責任とって！

A

……もしもししい？ セガタップはちゃんと「マルチ」にしてある？ そう。基本をおろそかにしては駄目よ。それから、電源を入れた後にタップを抜き差しするのはやめてちょうだいね。

Q

ショップで武器を買うときに、ついつい、自分が装備しているのより安いのを買ってしました。そしたら、なんと勝手に装備していた武器を下取りされているではないの！許せないっ、それ高かったんだからねっ！

A

そんなに怒っちゃやーよ。シーフなんかもともと泥棒の種族なんだしねえ。たまにヒールドリンクやワープウイングをタダでくれることもあるから許してあげてね。

Q

じわじわと攻略するのが好きなタイプなので、各塔を1フロアづつ攻めています。が！　おい！　こっからが問題なんだよ。死んじゃったから、もう寝ようとして「ABORT（中断）」を選んだら、FIREの塔のパスワードしか出ないじゃんか！WATERもEARTHも1フロアづつ攻略したんだぞ！　どうしてくれる！

A

方向ボタンを左右にお入れ！　ちゃんと出るでしょ！

Q

パスワードを書き移すの、面倒です。
代わりにやってください。

A

インスタントカメラを持っているなら、それを使うか、ビデオプリンタがあるなら、それを利用してね。他の人は下のパスワード記録シートをコピーして、それにお書き！

◆パスワード記録シート

NAME:	CLASS:	
勇者の パスワード	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
EARTH	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
FIRE	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
WATER	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
WIND	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		冒険絵日記

業務用ガントレットの開発者より

なんと！ビデオゲーム業界の神様、エドログから皆様にお便りが届きました！エドは別名「ミスター・クリーン」と呼ばれるきれい好きで、彼の豪邸には自分の創ったゲームすべてが筐体ごと置かれているアーケードルームがあるのでした。ちなみに私は別名「ミスター・ダーティー」。賃貸のウサギ小屋には古ぼけた筐体が1個。寝ぼけて床においてあった基板を踏み潰したこともあるという……。この差は、いったい……。

アタリゲームズファン・テンゲンファン・そしてガントレットファンのみなさん、こんにちわ！ガントレットは、私とBob Flanaganのふたりでプログラムしたんだ。私のアタリゲームズ入社は1978年3月。以来たくさんのゲームを創っているんだよ。アステロイド、センチピード、スーパープレイクアウト、ビデオピンボール、ミリピード、ザイボット、スティールタロンズ、スペースロード、それにテンゲン版テトリスもね。Bobもすごいよ。たとえばマーブルマッドネス、ザイボット、それにスペースロードなんかもやってるからね。

ガントレットは従来にはなかった様々な試みをしたゲームなんだ。4人のプレイヤーがひとつのキャビネット(筐体)で遊ぶ。それだけでなく、協力してひとつ目の目標に向かうように仕向けたんだ。狙い通り、プレイヤー間の様々な駆

私の言い訳

92年の東京おもちゃショーで発表、以来4人プレイマルチコネクタ問題、クエストモードの追加、バトルモードの追加、レコードモードの追加と、放っておくと一生作りつづけてしまいそうだったMDガントレットチーム。会社の開発販売計画・広報活動から皆様の貯蓄計画まですべてを狂わせた責任は大きいので、この場を借りて代表者1名に言い訳をしてもらいましょう。(なんて、生産直前まで「あーしよう、あ、こうするともっといいかも」なんていってた私がエラソウに言えることではないが)

むおお。ようやくガントレットが完成しましたよ。ひー、発売を延ばしまくってごみんなさい！でも結果的にはメガドラオリジナルのモードが3つもついて、「まあ、なんてお得なのかしら。こんなにお得で、あたし困っちゃうわ」って感じでしょ？

け引きも手伝って爆発的にヒット。ベスト・ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤーに選ばれたんだ。他社にはまだ(ガントレットは)完成の域に達していないと言う人もいたけど、結果は見ての通りだったね。今では各社が似たようなコンセプトのゲームをたくさん作っているしね。

ガントレットはビデオゲーム業界に多大な影響を与えただけでなく、アタリゲームズ内の開発技術にもおおいに貢献したんだ。このゲームはアタリゲームズ初の多層基板だったし、PCBレイアウト方法を変更して従来の基板よりも2倍の密度でチップを載せられるようになったんだ。なんで今までしなければならなかったかというと、ガントレットはそれまでのどんな業務用ゲームよりもたくさんの移動物体を表示させる必要があったんだ。その上、(処理の高速化のための)効果的な移動方法、処理方法を考え、すべての物体に衝突判定をおこなわなければいけなかったんだ。おかげで、さまざまな高等技術が開発されたんだ。アタリゲームズはこれらの新技術で5つの特許を得たんだよ。それが今ではメガドライブで安価に、手軽に遊べるんだからすごいことだよね。とくにクエストモードは、ガントレットのおもしろさを引き出しながら、本当にうまく創られているね。楽しかったよ。

今後も斬新なゲームを創りつづけるから、みんな期待してね！

Sr. Staff Software Engineer Ed Logg

※PCB=Printed Circuit Board

超難易度を誇る「クエストモード」、熱き汗ほとばしる戦いの宴「バトルモード」、ゲーマーの魂を暗黒の深淵からゆさぶる「レコードモード」。そしてそれらを盛り上げるブラボーにしてベリベリナイスティストなBGMの数々！ まさに松坂牛肩フィレ肉 100グラムあたり2000円級のボリュームと言いきってもたぶん過言ではないかもしれないかもしれないかもかも……。

ともあれ、アタリ畠からとれた素材を使い、我々シェフが調理いたしました料理、「ガントレットメガドライブ版」の御賞味を、皆さんよろしくお願いします。冷めても食べれば熱くなる、独特の調理をしたつもりですので。

——なかなかスパイシーっすよ！

Graphics Designer Naoki Horii

注)読んでみて、まったく言い訳をせずに開き直ってると感じたのは私だけ？ なんか「だからMD版ガントレットはいいわけだ」と言わんばかりのコメントですね。あ、「いいわけ」だ。なるほど！

テンゲンお便りクラブ(仮称)

「テンゲンおたく」の時間がやってまいりました。突然ですが、ざんげいたします。スノーブラザーズのマニュアルのお便りクラブで、「ガントレットの発売は7月頃だよん」と書いたのは私です。本当はでるはずだったんですよー。ふえーん。ごめんよう。

ああ、1通目のお便りもお叱りの手紙だああああああ！

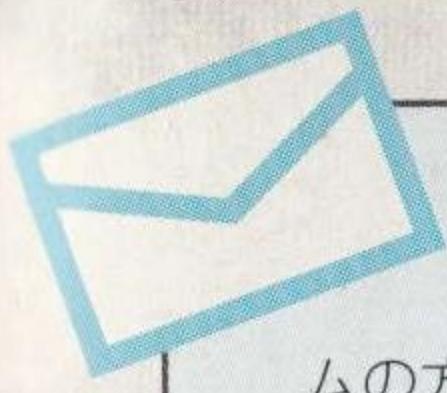


こんにちは。筆無精なんですが、はじめて手紙を出します。なぜかというと、ガントレットの発売日がなかなか決まらないからです。もう待てないかんじです。ぼくがガントレットを知ったのは去年のおもちゃショーでした。アーケードのファンだったので、すごくうれしかったんだけど今年のおもちゃショーでもらったテンゲンカタログにも、まだ「9月予定」とかになってて少しがっかりでした。なんか、ほんとうに出るのかとても心配です。

(神奈川県 下山正治さん)



出たぞ、まいったか！ なんて威張ってごまかしている場合でないですね。ごめんなさい。某誌のお便りコーナーで、某テンゲン社の発売日がのびるのはマニュアルのせいではないかという、意見がありました。そんなの事実と違うもんね。ちがうもーん。



いつも楽しいソフトをありがとうございます。ゲームの方は満点なんですが、少し困っていることがあります。それはテンゲンさんのゲーム、だけじゃなくて、メガドラのソフト全般に言えることなんですが、ぼくの住んでいるところでは、大変手に入りにくいということです。ぼくの家が田舎過ぎるのでしょうか？ 本当に困っているんですが、どうにかなりませんか？

(岩手県 田舎はつらいよさん)



うーん。わたしも困ったわん。営業部も強化して(前年比)、日夜頑張っているんですが入手困難ですか。しくしく。できれば、ご近所のお店で搜してみてほしいのですが、「これでもか」というくらい探索しても手に入らないときは、テンゲンのカスタマーサービスのお姉さんに相談してみてください。お電話(03-3835-7999)、あるいはお手紙で問い合わせてくださいね。ただし、攻略や裏技などのゲーム内容に関することや、お姉さんのスリーサイズなどについては一切お答えできませんのであしからず。

テンゲンではみなさまのお手紙を随時募集中です。イラスト、ファンレター、ラブレター、秘密の写真など、なんでもOKです。お便りクラブの正式名称も募集中です。採用された方には、世界の一流DCブランド、テンゲン特製グッズをさしあげます。

次回のお便りクラブは、たぶん10月くらいかな。超かっこいい『MiG-29』(あくまで予定)で、またお会いしましょう！



旧ソ連の戦闘機で、暴れまくり放題！

宛て先 ……………… 〒110 東京都台東区台東4-20-6

株式会社テンゲン カスタマーサービス
「テンゲンおたよりクラブ(仮称)」



株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6

カスタマーサービス: 03(3835)7999

(月)~(金) 10:00~17:00(祝・祭日除く)

※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

本作品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



MEGA DRIVE

T-48123

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE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。