

エルヴィント

—エル・ヴィント—



取扱い説明書

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF



このたびはメガドライブ用カートリッジ、「エル・ヴィエント」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前にこのプレイングマニュアルをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことが出来ます。

ゲームを始める前に

このゲームは1プレイのサイドビューアクションゲームです。

プレイヤーは、主人公の少女「アネット」を操って、1920年代のアメリカ各地が舞台になった8つのステージを冒険して、各面の敵を倒していきます。

ゲームプレイ中に使用するパッドは「コントロール端子1」に接続して下さい。



S
T
A
R
T
I
N
G
M
E
N
U
C
O
N
T
E
N
T
S

目次	CONTENTS	3
物語	STORY	4
操作方法	CONTROL	6
スタートメニュー	STARTING MENU	7
画面構成	SCREEN COMPOSITION	8
ゲームオーバーとコンティニュー	GAME OVER & CONTINUE PLAY	9
アイテムと呪文	ITEMS & SPELLS	10
キャラクター紹介	CHARACTER INTRODUCTION	14
ステージ構成	STAGE COMPOSITION	21
ご注意	CAUTION	22



ものがたり 物語

STORY

導入～グランドキャニオンの神殿より

闇い寺院の一室。絶え間なく揺れ動く蠟燭の炎は、二つの人影を寂れた石畳に映し出す。

一人は初老の男性、そしてもう一人は美しい金色の髪を持つ、まだ二十歳にも満たない少女である。不確定な明りの中、しかし、この二人は全く対等であるかに見えた。

「カポネからの連絡はまだなの？」

少女が口を開く。カポネとは紛れもなくシカゴマフィアの首領、アル・カポネのことである。

「そう急かすな、エンパイアステートビル completion にはまだ数年はかかる。故に、内装だけをハスター神殿と同じに造り替えさせているのだ。少々 of 遅滞は我慢しろ…」

少し不服そうにしながらも、金髪の少女は首肯する。それよりも、彼らの計画にはただ一つ取り除かなければならない障害があった。

「アネットの事はどうするの？」

取り出した写真に一人の小麦色の肌をした少女が写っている。歳の頃は金髪の少女と同じくらいであろうか。童顔のために多少幼く見える。

「安心しろ、カポネに連絡を付けておいた。数日のうちには死体がハドソン川にでも浮かぶじゃろう」

刹那の沈黙の後、闇い笑みが二つの唇からこぼれ落ちる。

「あとはハスター様召喚の儀式をするだけね……」

不意に蠟燭の炎が揺らめく…。自信に満ちた笑顔とともに、二つの影は漆黒の中に吸い込まれていった。



Struggle Has Begun!

1928年。風を司る邪神「ハスター」を崇拜するハスター教団は、アメリカ国内においてハスター復活の大願を結実させんとしていた。

即ち、ハスターの血を受け継ぐ少女レスティアーナをいけにえとして、ハスター召喚の儀式を計画していたのである。彼らはそのために、シカゴマフィアの首領アル・カポネに依頼を申し渡し、マンハッタンにハスター召喚の為の巨大高層神殿を建てるように工作をした。

ハスターの魔力を地上に導くため、その神殿は天を貫くような高さを誇る。これが現在でいうエンパイアステートビルである。

しかし、彼らの計画にはたった一つ看過し得ぬ障害があった。それは2年前にハスターを封印させ、その大いなる力を受けた少女、アネットである。彼女はハスターの血を希薄ながら受け継いでおり、ハスターを封印することの出来るたった一人の人間であった。

シカゴ。ここに於いてアネットの平穏は一瞬のうちに破られる。路上を歩く彼女の耳に、風船のはじけるような音が響いた。ふり返りざま頬の辺りを銃弾がかすめ飛ぶ。ハスター教団の依頼でカポネの放ったヒットマンが、次々とアネットに襲いかかったのである。

歴史に隠れた酸鼻な戦いの、それが開幕であった。



そう さ ほう ほう

操作方法

CONTROL



スタートボタン

ゲームスタートに使用します。また、ゲーム中に押すことにより、静止状態（ポーズ）になります。ゲームを再開するときは、再度スタートボタンを押して下さい。

方向ボタン

主人公アネットを各方向に移動させます。扉などの前では方向ボタンの下を押すことにより、扉の中に入ります。

Aボタン

ブーメランによる攻撃をします。

Bボタン

ジャンプをします。飛距離はBボタンを押している時間によって変わります。

Cボタン

魔法を使います。魔法はCボタンを押し続けエネルギーをためることにより、次第に上級のものへと移り変わっていきます。(魔法の詳しい説明は、P12参照)

これらの設定は次のページで説明するコンフィグモードで自由に変わられます。

スタートメニュー

STARTING MENU



ゲームを起動させると、オープニングデモが始まります。
ここでスタートボタンを押すことにより写真①のスタートメニューに移ります。



方向ボタンを上下に動かして行ないたいモードを選択し、スタートボタンで決定します。

GAME START

ゲームを最初からプレイします。

CONFIG

ゲームの環境を設定します。

コンフィグモードでは以下のような項目が決定できます。
左右キーで選択して、スタートボタンで決定して下さい。

CONTROL

パッドのキー割り当てを設定します。

MUSICMODE

ゲーム中に使われている音楽や効果音を聞くことができます。
Aボタンで曲の決定、Bボタンで停止になります。

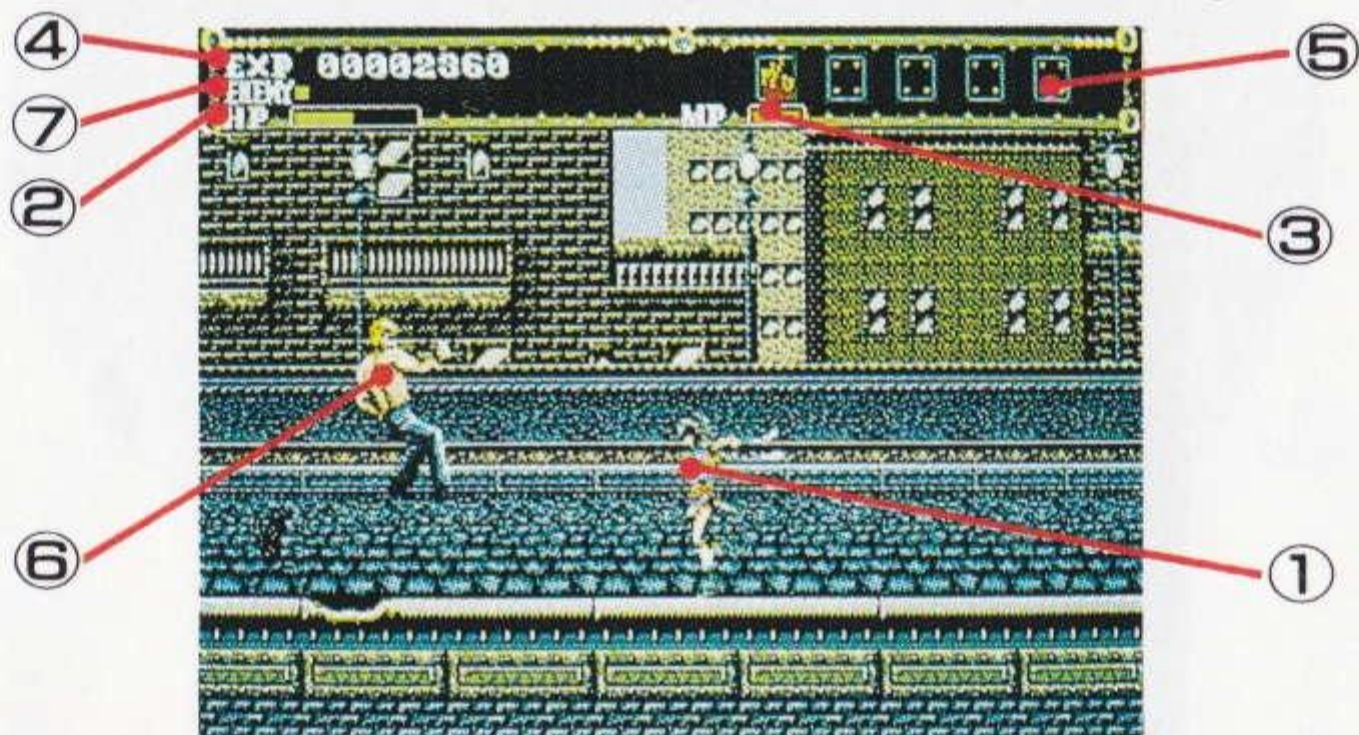


がめんこうせい 画面構成

SCREEN COMPOSITION

このゲームはアクションシーンをクリアーし、ボスキャラクターを倒すことで先へ進みます。

ゲーム画面は以下のように構成されています。



①**メインキャラ**：プレイヤーが操る主人公アネットです。

②**HP**：アネットの耐久力です。このゲージがなくなるとゲームオーバーです。

③**MP**：アネットの魔力です。この値が0になるとアネットは魔法を撃つことが出来なくなります。MPは通常時に徐々に回復します。

④**EXP**：敵を倒した時に入る経験値です。これが一定値になるとアネットはレベルアップし、HPが上昇します。

⑤**魔法一覧**：ここに使える魔法が現れます。

⑥**敵キャラ**：アネットを妨害する敵キャラクターです。

⑦**ENEMY**：アネットが攻撃した敵キャラクターの残りHPです。

ゲームオーバーとコンティニュー

GAME OVER & CONTINUE PLAY



ゲーム中に敵の攻撃を受け、アネットのHPが0になるとゲームオーバーとなり、画面にコンティニュー表示が出ます。

数字が10から0までカウントダウンされる前に何かボタンを押せば再プレイとなり、先ほどアネットが死んだステージから再開することができます。

このとき、初めからゲームをやり直したい場合は、なんにもせずに10カウントされるのを待っていて下さい。タイトル画面に戻ります。

コンティニューには回数制限があります。



アイテムと呪文^{じゅもん}

ITEMS & SPELLS

アイテムについて

ゲーム中^{ちゅう}にはアネットを助^{たす}ける色^{いろ}々^{いろ}なアイテムが登^{とう}場^{じょう}しますが、ここではあまり詳^{くわ}しくは説^{せつ}明^{めい}できません。アイテムはステージのそこここ^{はいち}に配^{はい}置^ちされていますので、あなたがゲームを進^{すす}めながら、一^{ひと}つ一^{ひと}つのアイテムの能力^{のうりょく}を確認^{かくにん}していっ^{くだ}て下さい。

呪文^{じゅもん}について

アネットは風^{かぜ}の力^{ちから}を借^かり、5種^{しゅ}類^{るい}の呪文^{じゅもん}を使^{つか}うことが出^で来^きます。

呪文^{じゅもん}はゲーム開^{かい}始^しの段^{だん}階^{かい}では一^{ひと}つしか使^{つか}うことが出来^でませんが、各^{かく}ス^こテ^うー^こジ^うに他^たのアイ^いテ^いム^むと一^{いっ}緒^{しょ}に落^おちてい^いる呪文^{じゅもん}の封^{ふう}じ込^こめ^こめ^めら^られたアイ^いテ^いム^むを拾^{ひろ}うことにより、次^し第^{だい}に多^{おほ}くの種^{しゅ}類^{るい}の呪文^{じゅもん}を使^{つか}えるようになります。

アイテムと呪文

ITEMS & SPELLS



呪文行使に当たって

さて多くの呪文を覚えたとき、使用する呪文を選ぶ方法について説明しましょう。

まず、魔法発射ボタン（通常はCボタン）を押します。すると画面右上部の魔法一覧エリアの一番左に表示されている、「ファイアーボール」の呪文の枠が光り始めます。しばらくそのままCボタンを押し続けて下さい。一定のMPが減ると、「ファイアーボール」から次の呪文へと光が移ったと思います。この光はCボタンを押し続けていればそのまま右へ右へと、呪文の覚えている範囲まで移動を続けます。

つまり、このゲームではCボタンを押し続けることによって、MPを消費して呪文を選択するのです。呪文は左が最も威力が弱く、右が最も威力が強くなっているので、強力な呪文を覚えても発射までに相当なMPと時間を必要とするのです。

呪文の種類

アネットの呪文は風の呪文ですが、風の呪文は空気中に含まれるあらゆるものを利用して使われるものなので、中には一見他の属性の呪文と思われるもの（炎や水など）もあります。



アイテムと呪文^{じゅもん}

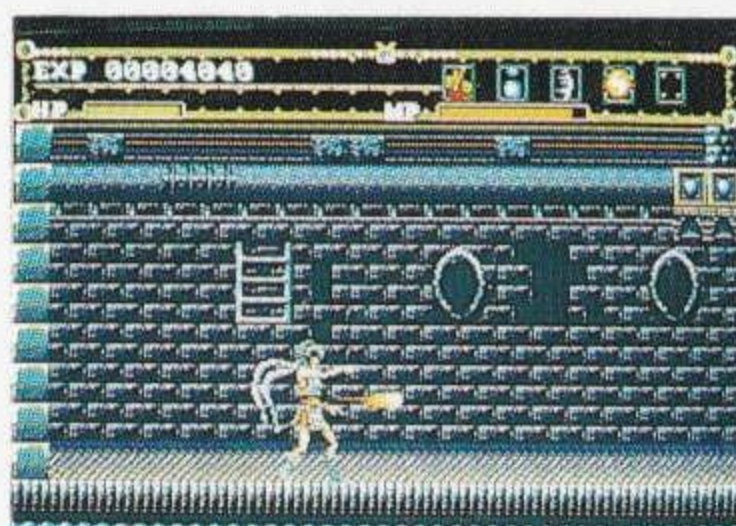
ITEMS & SPELLS

呪文紹介^{じゅもんしょうかい}

アネットは全5種類^{ぜんしゅるい}の呪文^{じゅもん}を使うことが出来ますが、ここではそのうちの一部^{いちぶ}のみを紹介^{しょうかい}しましょう。

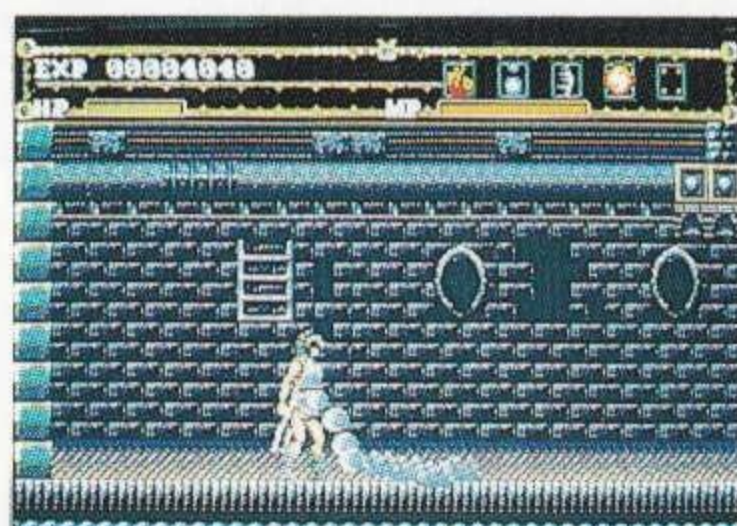
ファイアーボール

最も威力^{もったいりよく}の弱い^{よわ}、しかし簡単な呪文^{かんたんじゅもん}。空気中の酸素^{くうきちゆうさんそ}を他の物質^{たのぶつしつ}に結合^{けつごう}させることにより、特製^{とくせい}の炎^{ほのお}を作り出す。弾^{つくだ}は直線^{ちくせん}に飛んでいき、敵^{てき}に当たると小さな炎^{ちい}の爆発^{ばくはつ}を起こす。それでも簡単な武器^{かんたんぶき}よりは遥か^{はる}に強い破壊^{つよはかい}力を秘^ひめている。



ウォーターカレント

発音^{はつおん}の通り^{とお}、水^{みず}の呪文^{じゅもん}。空気中の酸素^{くうきちゆうさんそ}と水素^{すいそ}を結合^{けつごう}させることにより、激流^{げきりゅう}を生み出しその水圧^{すいあつ}で敵^{てき}にダメージ^{あた}を与えるものであり破壊^{はかい}力はファイアーボール程度^{ちゅうど}ある。しかし、この呪文^{じゅもん}の下^{した}へ下^{した}へと流^{なが}れていく特性^{とくせい}をうまく利用^{りよう}すれば一度^{いちど}に多くの敵^{たお}を倒^{たお}すことも可能^{かのう}である。



アイテムと呪文^{じゅもん}

ITEMS & SPELLS



エクスプロージョン

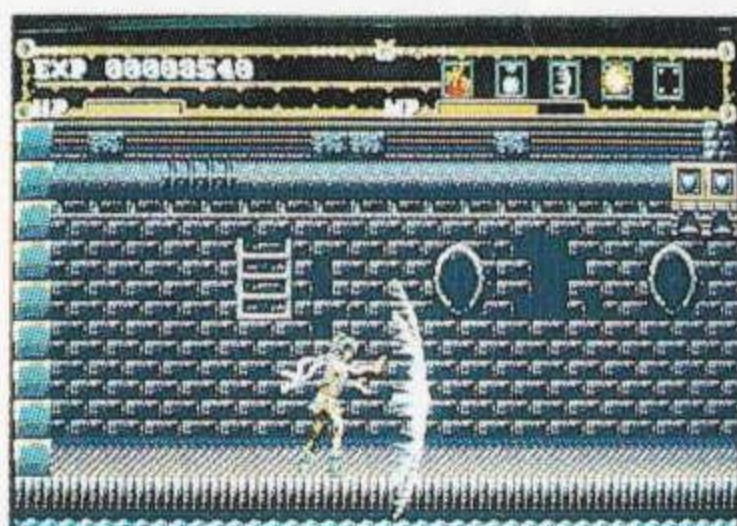
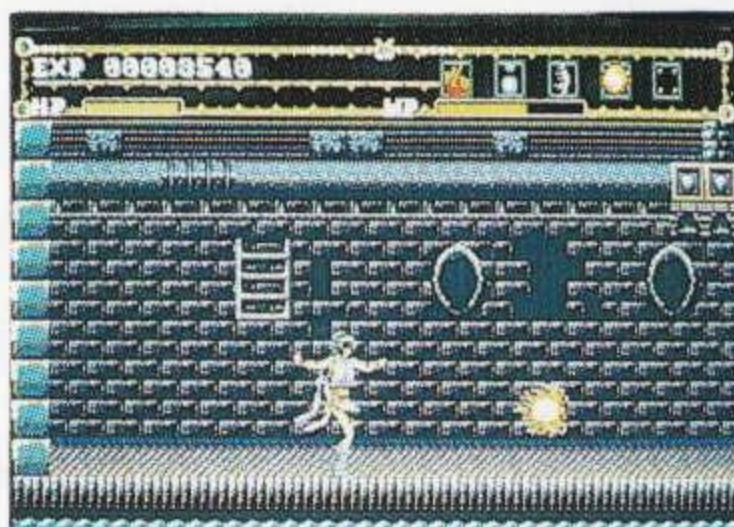
風の邪神^{じゃしん}ハスターの破壊力^{はかいりょく}をそのまま物質^{ぶつしつ}レベルに転換^{てんかん}した呪文^{じゅもん}。その猛烈^{もうれつ}な破壊力^{はかいりょく}は周囲^{しゅうい}のあらゆるものをなぎ倒^{たお}そうとする。

相当強力^{そうとうきょうりょく}な呪文^{じゅもん}なので、もし手^てに入れたとしても、それに見合^{みあ}うだけのMP^{マジックポイント}を得^えるのは大変^{たいへん}なことである。

ウインドカッター

空気^{くうき}中に真空^{しんくう}の空間^{くうかん}を作りだし、かまいたちと同じ原理^{おなじげんり}で敵^{てき}を切り裂^{きり}く。威力^{いりょく}もさることながら、広範囲^{こうはんい}に広がる呪文^{じゅもん}なので、扱い^{あつか}やすい。

多用^{たよう}することをおすすめする。





キャラクター紹介 しょうかい

CHARACTER INTRODUCTION

アネット ANNETTE

本編の主人公。17才。邪神ハスターを信仰するペルー奥地の村で育ったが、2年前に探険家アーネスト・エバンスによって保護され、アメリカにくる。

呪われたハスターの血を引く巫女であるアネットは、ただ一人ハスターを封印する能力を持っており、2年前にハスターを封印した際に膨大なハスターのエネルギーを受け、風の呪文を使えるようになる。そのためにハスター教団からは、ターゲットにされている。

そんなアネットも日常はちょっとおっちょこちょいな引っ込み思案の少女である。



キャラクター紹介 しょうかい



CHARACTER INTRODUCTION

アーネスト・エバンス EARNEST EVANS

自称探険家、31才。考古学者であり、ベテランの探険家でもある。2年前、ハスター教団のハスター復活計画をアネットとともに阻止、それ以後はアネットの養父となる。

また、アル・カポネとは何度も財宝を巡ってしのぎを削ったライバル同士であり、マフィアという組織をバックに持つカポネに対し、いつも一匹狼の姿勢を貫く。

白頃、トレジャーハントなどと称しては世界各国の遺跡を巡り財宝を探しているが、その実アメリカの考古学学会で大きな発言権を擁し、博士号を持つ天才であるなど、非常に多才な男である。





キャラクター紹介

CHARACTER INTRODUCTION

ジークフリード ZIGFRIED

27才。国籍はドイツ人。第一次大戦敗戦の後、経済的にも政治的にも破綻をきたしたドイツを見捨てて、アメリカへ密入国。そこでアル・カポネに能力を認められ、影の腹心としてカポネに多大な貢献をしてきた。

しかし、2年前のある事件を契機にカポネと袂を分かち敵対することになる。

ジークという通称で、アーネストやアネットとはある程度親しいが、ハスター教団について異常なほどの知識を持っている上に、何やら大きな野望があるようである。はっとするほどの美青年だが、その伶俐な瞳は絶えず冷笑を湛えているかに見える。



キャラクター紹介 しょうかい

CHARACTER INTRODUCCION



レスティアーナ RESTIANA

17才。アネットのライバルとなる。アネットと同じくハスターの血を引く少女であり、ハスター召喚のいけにえたる資格を持つ。

ハスター信者は彼女を、ハスターと一体になることにより強大な力を手にいれることが出来るとそそのかし、いけにえの役割をさせようとしている。

勝ち気で独断専行の気があり、自らの力でハスターを降臨させようとしている。





キャラクター紹介 しょうかい

CHARACTER INTRODUCTION

ヘンリー HENRY

52才。初老のハスター教団司教。今回、ハスター召喚計画の全てを立案、準備してきた男である。

ハスター教団内では不動の力を有しているらしく、大がかりな計画を今回も実行に移している。

ただ、長年狂信的にハスターを崇拝していたためか、人間的な個性はあまり見受けられず、ほぼハスターの走狗としての存在でしかないといえる。



キャラクター紹介

しょうかい

CHARACTER INTRODUCTION



アル・カポネ AL CAPONE

シカゴマフィア最大の^{さいだい}実力者^{じつりよくしや}。密造^{みつぞう}酒販売^{しゆはんばい}と暴力^{ぼうりよく}でアメリカの裏世界^{うらせかい}に一躍^{いちやく}名^なを上^あげたカポネは、今回^{こんかい}ハスター教団^{きょうだん}から大量^{たいりよう}の前金^{まえきん}をもらい、ハスター召喚^{しょうかん}に手^てを貸^かすことになる。

カポネは以前^{いぜん}にもハスター信者^{しんじや}たちからハスター召喚^{しょうかん}の手助け^{てだす}を頼^{たの}まれたことがあったのだが、そのときは邪魔^{じゃま}が入^{はい}り、召喚^{しょうかん}は失敗^{しっぱい}に終わ^おっていたのであった。

カポネは、まず政府^{せいふ}に働きかけ、地理^{ちり}的^{てき}にも方角^{ほうかく}的^{てき}にもハスター召喚^{しょうかん}にふさわしいハドソン川^{がわぞ}沿^ぞいに大予算^{だいよさん}をしてエンパイアステートビル建設^{けんせつ}を開始^{かいし}させ、その内装^{ないそう}を造^{つく}り替^かえ、ハスターの神殿^{しんでん}にしようとしている。





キャラクター紹介^{しょうかい}

CHARACTER INTRODUCTION

ハスター HASTUR

ハストゥールともいう。人類^{じんるい}の理解^{りかい}を遥^{はる}かに越^こえた神格^{しんかく}の
一柱^{いつちゅう}であり、風^{かぜ}を司^{つかさど}る。

しばしば「邪神^{じゃしん}」と表記^{ひょうき}されているが、この表現^{ひょうげん}は正確^{せいかく}
ではない。ハスターは邪悪^{じゃあく}な理念^{りねん}に従^{したが}って行^{こう}動^{どう}している
のではなく、我々^{われわれ}には理解^{りかい}し難^{がた}い、彼^{かれ}なり^{かんが}の考^{かんが}えに基^{もと}づ
いて生^{いき}ているのである。

しかし、彼^{かれ}は人類^{じんるい}のことなど齒^し牙^がにもかけてはおらず、
生^いかそうが殺^{ころ}そうが全^{まった}く意^いに介^{かい}しはしないであろう。

ヒヤデス星^{せいだん}団^{だん}のセラエノに封印^{ふういん}されている彼^{かれ}を地^ち上^{じょう}に降^{こう}
臨^{りん}させ、世^せ界^{かい}を壊^{かいめつ}滅^{めつ}させようとしている「ハスター教^{きょうだん}団^{だん}」
こそが、真^{しん}に邪悪^{じゃあく}な敵^{てき}と言^いって良^よいだろう。



ステージ構成こうせい

STAGE COMPOSITION

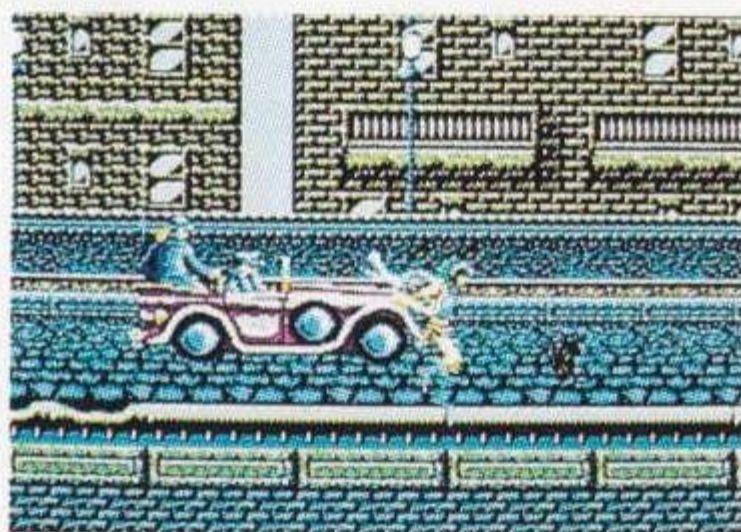


エル・ヴィエントは全8ステージに分かれています。そして一つのステージがいくつかの異なるシーンに分かれており、全てを合わせると、アネットは20以上の舞台で戦いを繰り広げていくのです。

ここではそのうちのいくつかのシーンを紹介しましょう。

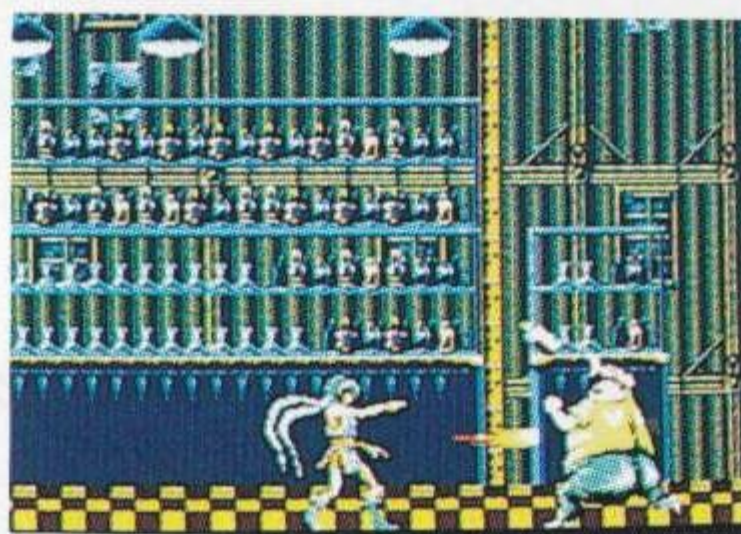
シカゴシティ

アル・カポネのベースともいえるシカゴの町。クラシックカーに乗ったギャングやライダーがアネットを襲います。



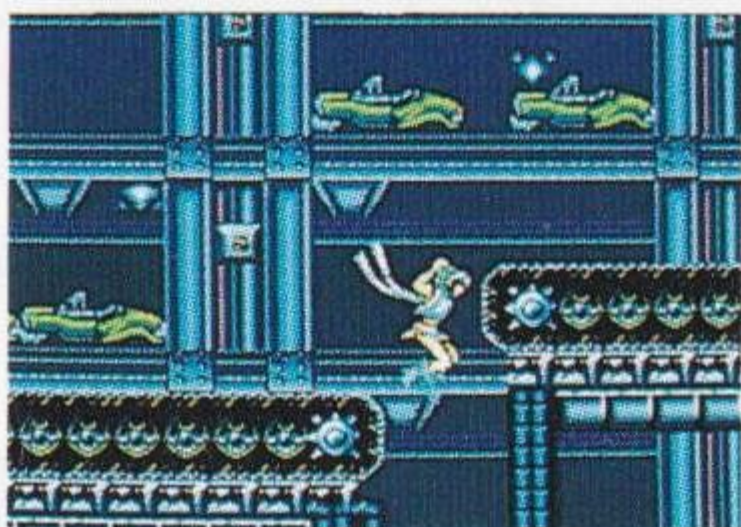
スピーキージー(秘密酒場)

1920年代は禁酒法の時代です。それ故に国内各地にマフィアの経営する秘密酒場が生まれました。この面はそんな秘密酒場の戦いです。



自動車工場

1920年代、アメリカの自動車産業は大発展を遂げました。ここデトロイトはその工場が特に集中した町です。





ちゅうい ご注意

CAUTION

カートリッジは精密機器ですので、以下のことに注意して取り扱かうようお願いいたします。

電源OFFをまず確認

カートリッジの抜き差しをするときは必ず本体の電源をOFFにして下さい。電源がONの状態でもカートリッジの抜き差しをした場合、カートリッジや本体が故障する恐れがあります。

カートリッジはデリケート

カートリッジには強いショックを与えないで下さい。ぶつけたり、踏んだり、分解などをした場合、カートリッジが故障する恐れがあります。

端子部には触れないで

端子部を触ったり、水で濡らしたりしないで下さい。端子部が壊れるとゲームが出来なくなります。

保管場所に注意して

直射日光の当たるところや、ストーブの近くなど極端に熱いところや、湿気の多いところ、寒いところを避けて保管するようにして下さい。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを取るときはベンジン、シンナー等、薬品を使わないようにして下さい。汚れが気になる場合は乾いた布やちり紙などで軽くふき取って下さい。

ゲームで遊ぶときには

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。テレビ画面からはできるだけ離れ、30分から1時間ごとに休憩を取りましょう。

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、接続しないで下さい。

●ご感想お問い合わせは

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

ウルフ・チームユーザーサポート係

TEL 03(5394)5565 平日10:00~17:00

WOLF TEAM LINE UP!

好評発売中



FZ戦記 AXIS



MANEUVER CEPTER Granada



斬 ~夜叉円舞曲~



アークス・オデッセイ



斬 GEAR



ディノランド



この商品は、セガ・エンタープライゼスが
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。