

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

「遊び」をフリエイトする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榎町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©1992 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

namcot®



だいぼうけん サンドラの大冒険

であ
フルキューレとの出逢い

とり あつかい せつ めい しよ
取扱説明書



スーパーファミコン®

SHVC-SH



このたびはナムコ
ット・ゲームカセッ
ト「サンドラの大冒
険」をお求めいただ
きまして、まことにあ
りがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、
より楽しく遊ぶことができます。

1 ストーリー	2P
2 ゲーム内容	4P
3 ゲームの遊び方	6P
4 操作法	8P
5 マルチエンディング	10P
6 イメージイラスト集	11P
7 使用上の注意	25P

サンドラの大冒険

フルキューレとの出逢い

まほうし くすり もと
幻の薬を求めて
はし
サンドラが走る!
いそ
急げサンドラ
みんなが
か
キミの帰りを
待っている!



1 ストーリー

1 ここはマーベルランドの片田舎、緑に満ちあふれるサンドランドです。クリノ・サンドラは、かみさんと息子の3人で、平和に楽しく暮らしておりました。



2 そのサンドランドが、ある日爆音と共に陥没をおこしました。空からは死の灰が降り注ぎ、住人たちは次々と風化病で倒れていきます。そして遂に、サンドラの息子も風化病にかかってしまいました。



3 「息子の病気は治らないのだろうか？」悲しみにくれるサンドラとかみさん。しかし『幻の薬』があれば、風化病は治せるという話をききました。

4 こうしてサンドラは『幻の薬』を求めて旅に出ます。この旅がきっかけで、神の子ワルキューレと友情で結ばれるサンドラですが、もちろん今はそんなこと、これっぽっちも知らないのです。



★光のかけらを集めよう!

サンドランドの人たちを救う
『幻の薬』。これを手に入
れるには7つの『光のか
けら』が必要です。
サンドラは各ステージ
にある『光のかけら』
を集めながら冒険の旅
を続けていくのです。



★バラエティ豊かなサンドラの



悪の化身“ゾウナ”こそ今回の事件の張本人。次々と
強敵を送りこんでくれますが、サンドラも負けてはいませ
ん。三叉槍を武器に、カブトワリやキリモミアタック、

★マルチエンディングが面白い!



悪の道に誘惑されたり、勇
気を試されたり、サンドラは
旅の途中でさまざまな選択を
迫られます。そう、「サンドラ
の大冒険」はマルチエンディ
ング方式をとっていて、サンドラの決断ひとつでストー
リーやエンディングがいろいろと変わってしまうのです。
ここが人生の分かれ道というわけですね。

アクション!



3種類のジャンプと、多彩なバリエーションで戦いを繰
り広げていきます。サンドラのコミカルでカッコいいア
クションをたっぷり楽しんでください。

■ゲームの始め方



タイトル画面のときにセレクトボタンで選び、スタートボタンで決定して始めてください。

NEW GAME

ゲームを最初から遊ぶときに選びます。

PASS WORD

パスワードを入力して始めると、ゲーム

オーバーになったラウンドの続きを遊べます。

✦ボタンでカーソル（サンドラ）を動かして記号を選び、**A**ボタンで入力してください。入力が終わったら、カーソルをスタートに合わせ、**A**ボタンでゲーム開始です。サンドラが頭をかく絵が表示されたときは、パスワードが間違っています。

←、→、やりなおしのどれかを押してカーソルを戻し、入力し直してください。

※パスワードはラウンドクリア時、ゲームオーバー時に表示されます。



ゲームオーバー
回数の表示

■基本画面



光のかけらの数

サンドラの残り数

①敵に触れたり、敵の攻撃を受けるとミスになり、サンドラを1人失います。

②サンドラを全部失うとゲームオーバーです。

地名

●サンドラは次のように操作します。なお、詳しくは8～9ページ「操作法」を読んでください。

+ボタン

移動、ロープの登り降り、セリフの選択。

Xボタン

キリモミアタック。

Aボタン

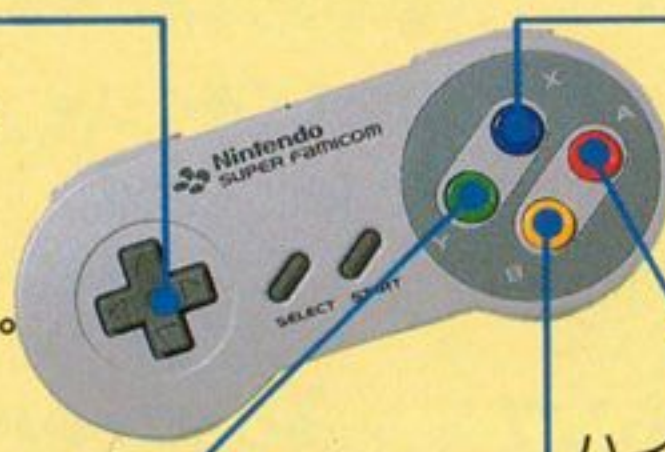
ハイジャンプ、クイックジャンプ、セリフの決定。

Yボタン

攻撃。

Bボタン

ジャンプ。



移動

■ボタンの左右

左右に入れると歩き、押し続けると走り出します。



ロープの登り降り

■ボタンの上下

ロープに重なったとき、上か下に押し続けるとしがみつき、上下で登り降りします。



ジャンプ

Bボタン

ジャンプ中に■ボタンを左右に入れると、空中制御もできます。



ハイジャンプ

走りながら

Aボタンを長く押す

Aボタンを長く押しているほど高くジャンプします。ただし空中制御はできず、長く押しすぎると息切れしてしまいます。



クイックジャンプ

走りながらAボタンを短く押す

Aボタンを短く押すと、低いジャンプで素早く移動できます。



攻撃

Yボタン

Yボタンを押すと、持っている槍で攻撃します。

ジャンプして押すと、槍をぐるぐる振り回す攻撃もできます。



カブトワリ

ジャンプして■ボタンの下+Yボタン

ジャンプして敵の頭上から攻撃します。ただし命中しないと槍が地面に刺さり、しばらくの間、抜けなくなってしまうので注意してください。普通の攻撃の3倍の威力があります。



キリモミアタック

走りながら

Xボタン⇨降下中に離す

Xボタンを押し続けるとその場で上昇し、降りてくるときに離すと、キリモミアタックをします。ただし命中しないと地面に転がってしまいます。威力は普通の攻撃の8倍！

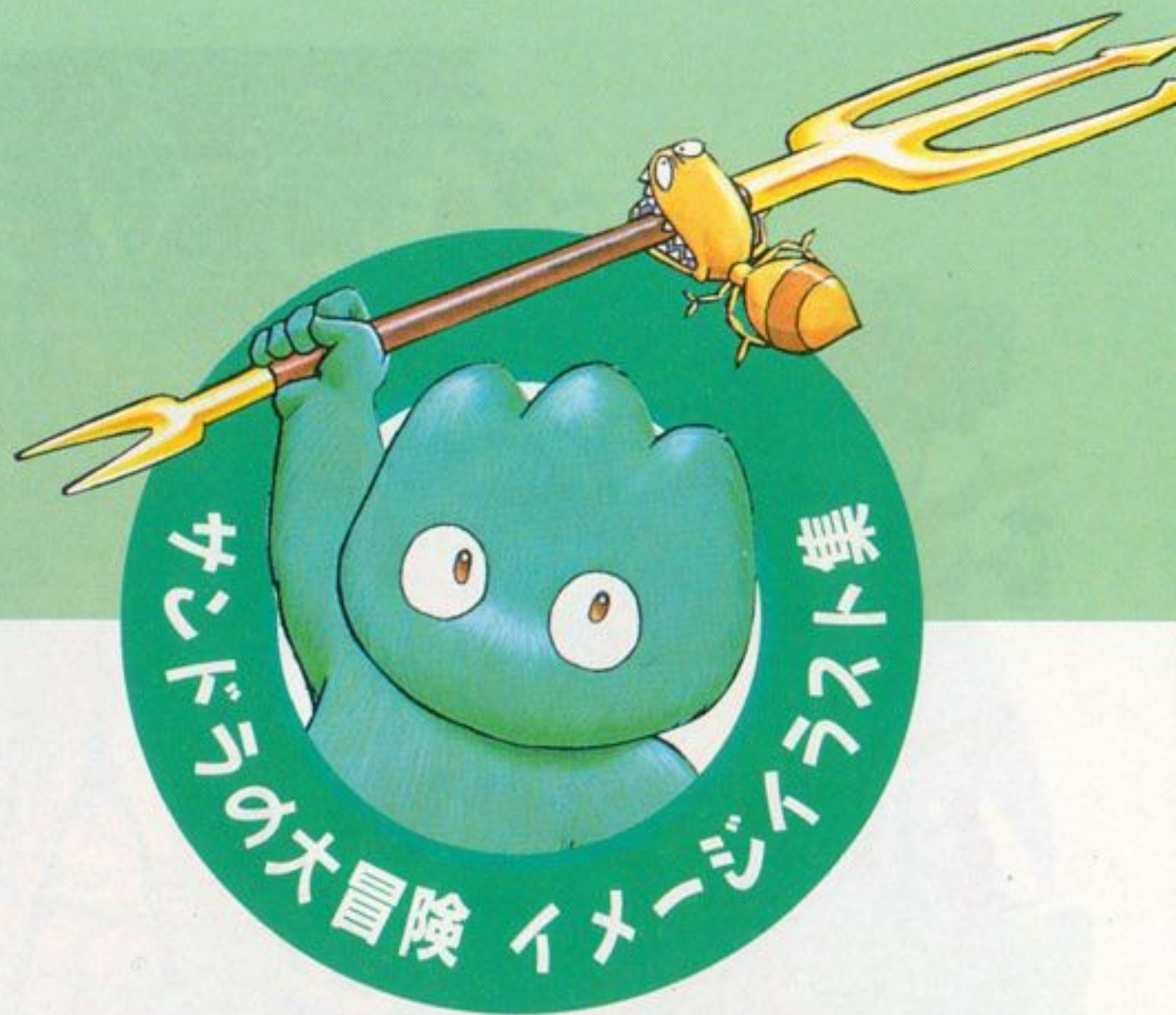
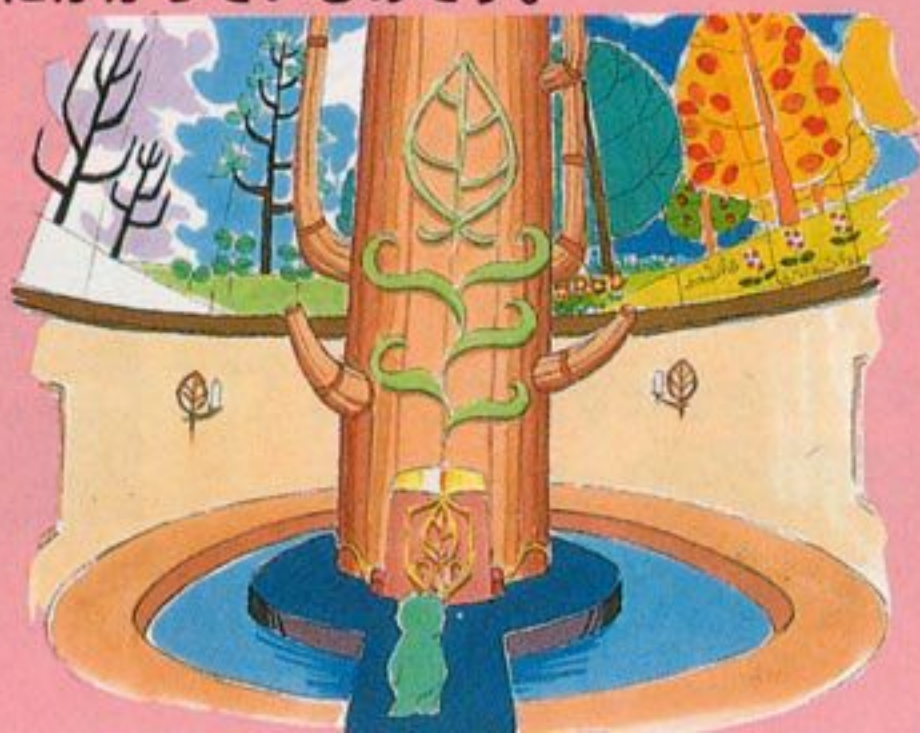


●冒険の途中で、サンドラはいろいろな決断を迫られます。助けを求められることもあるでしょうし、悪の道へ誘惑されることもあります。

果たしてサンドラの歩むべき道とは？ 自分が良いと思う答を➡ボタンで選び、
Aボタンで決定してください。答に応じたストーリーやエンディングが展開されていきます。



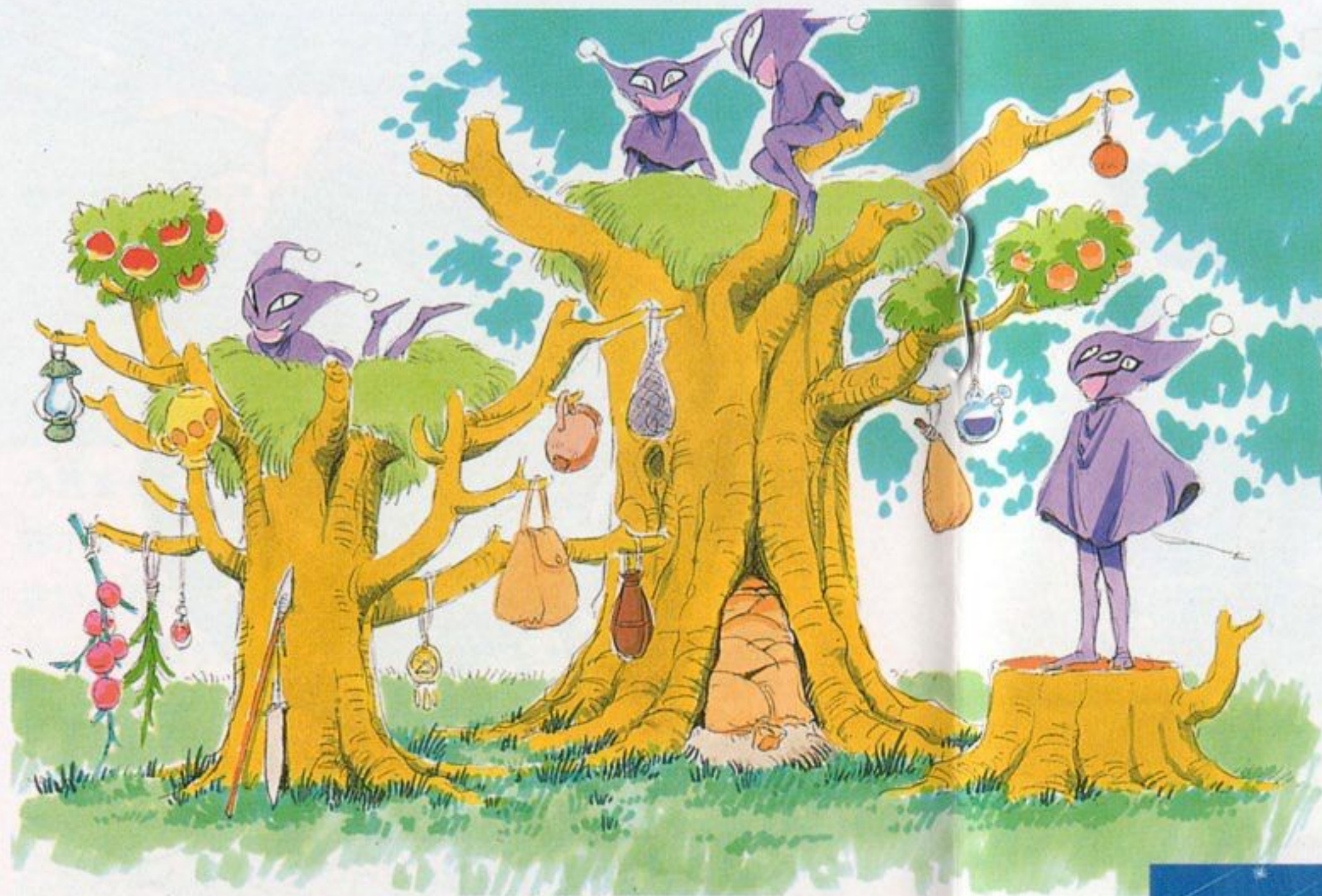
さあ、サンドラは息子やサンドランドの人たちを救うことができるでしょうか？ それとも悲劇的な結末を、心ならずも迎えることになるのでしょうか？ すべてはキミの力にかかっているのです。



Round 1 サンドランド



▲平和なサンドランド



▲コアクマン^{ぞく}族の^{さと}里



み か づ き お う
← 三日月王

Round 2 アルサンドラ^{やま}山

▶ アンディ



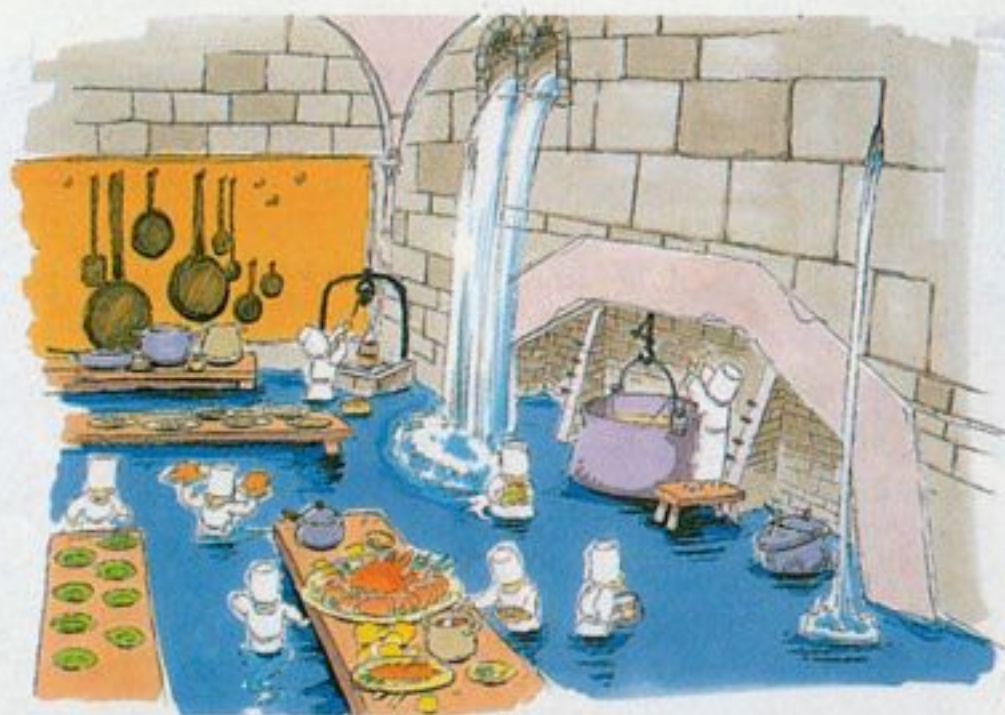
▶ アルサンドラ^{さんちやう}山頂の^{きき}危機



Round 3 ^{しろ}カルデラの城



▲ ^{みず}水びたしの ^{じょう}カルデラ城



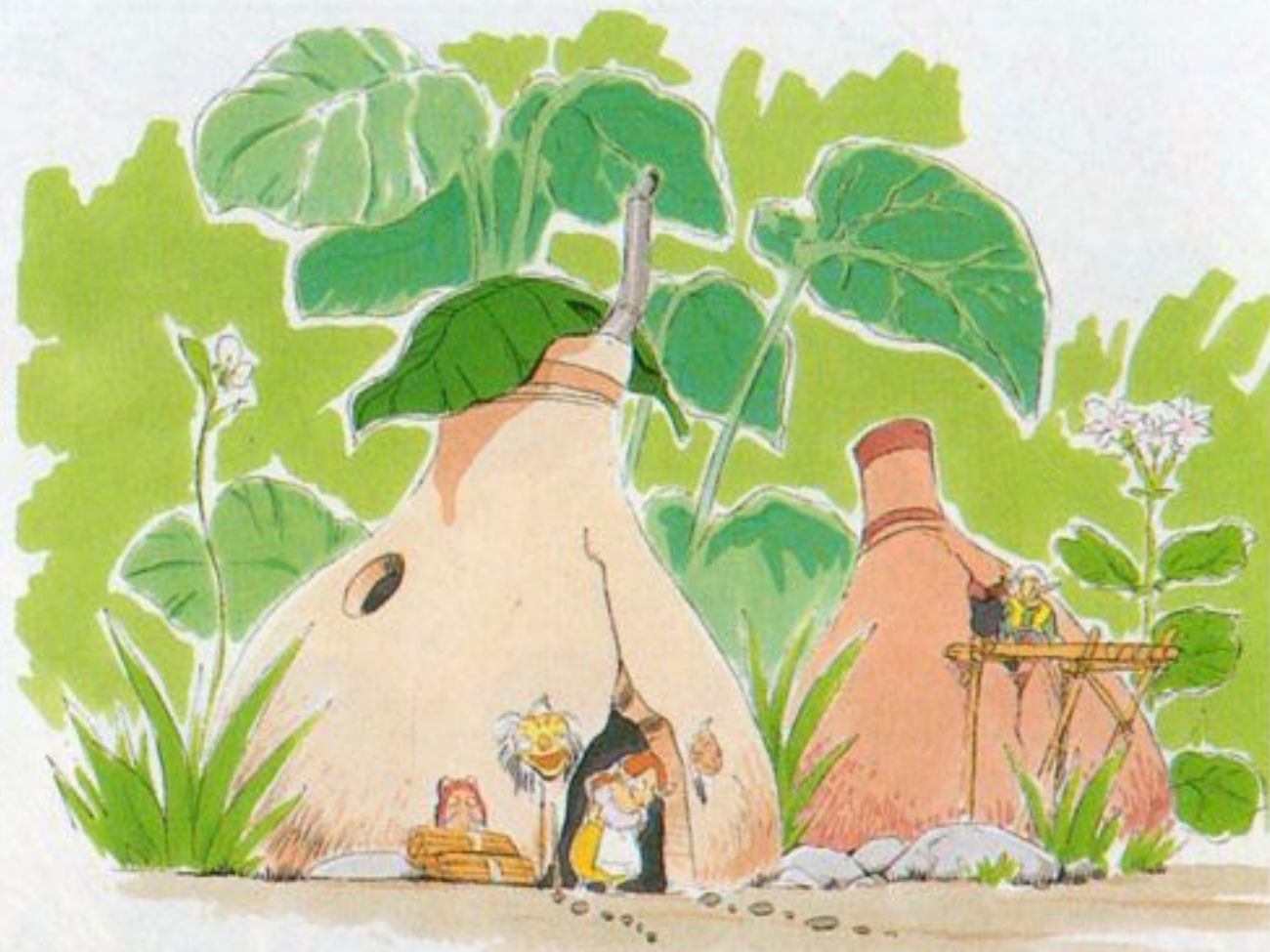
▲ ^{だいどころ}台所も ^{ごらん}ごらんのとおり



▲ ^{じょうない}城内も ^{きけん}危険がいっぱい



▶ ^{みず}水びたしの ^{じょうない}城内を ^{すす}進む



▲カルデラ山^{やま}のすそ野^のに暮らすピクシー族^{ぞく}

▼ピクシー族^{ぞく}のお家^{うち}

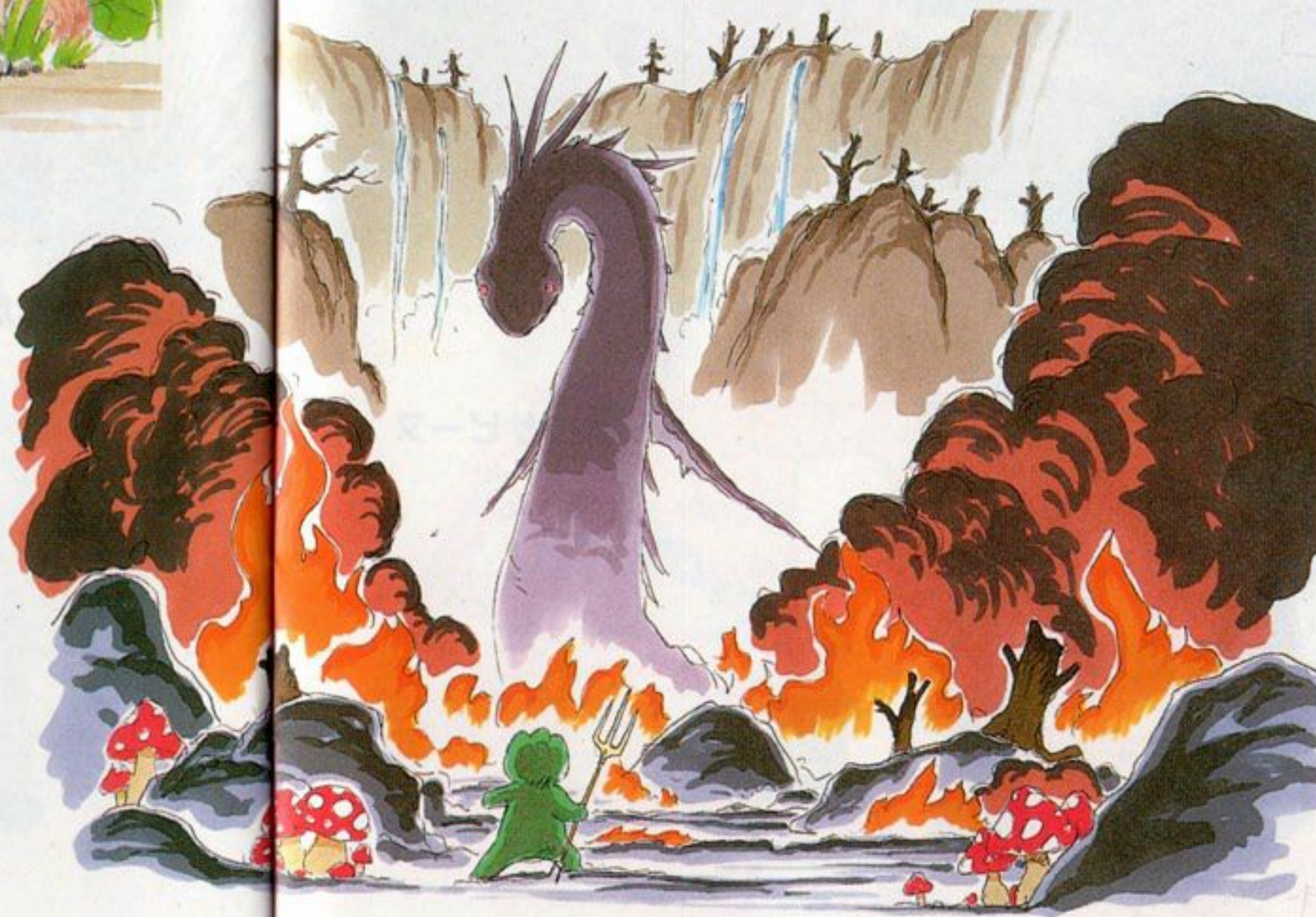


Round 4 カルデラ山^{やま}のすそ野^の

▶ニコル



▼エンマコンダ^{たいけつ}と対決





▲^{ことう}孤島のサビーヌ



◀^{かいぞく おやぶん}海賊の親分



Round 5 ^{かい}ローレライ海

▶^{たびげいにん}旅芸人のトト



▼^{きょうあく かいぞく}凶悪な海賊たち





▲昔は緑いっぱいだった樹の島も……



▶今は死にかけて

Round 6 樹の島



▶天空のフェアリー



◀根かじり虫

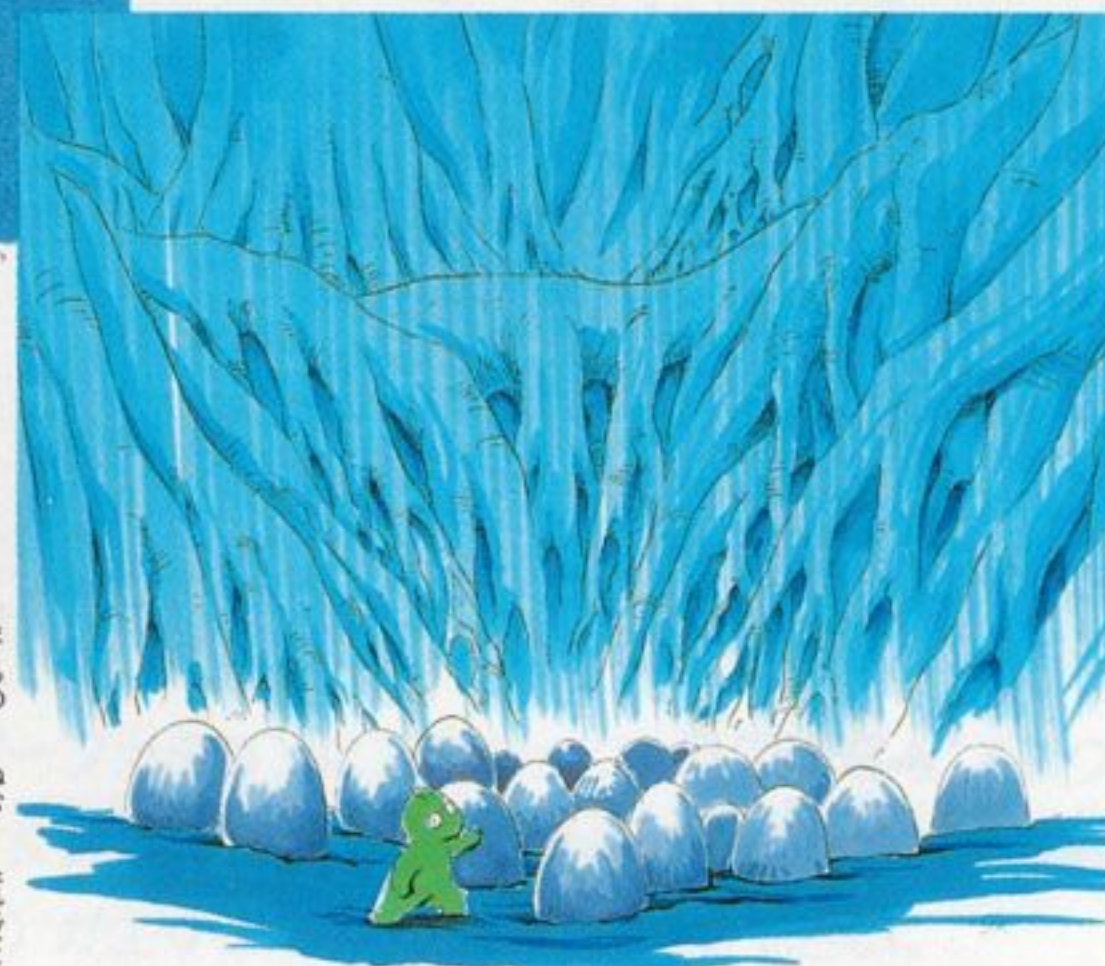


▲^{てんくう}天空の島^{しま}ネバーランド

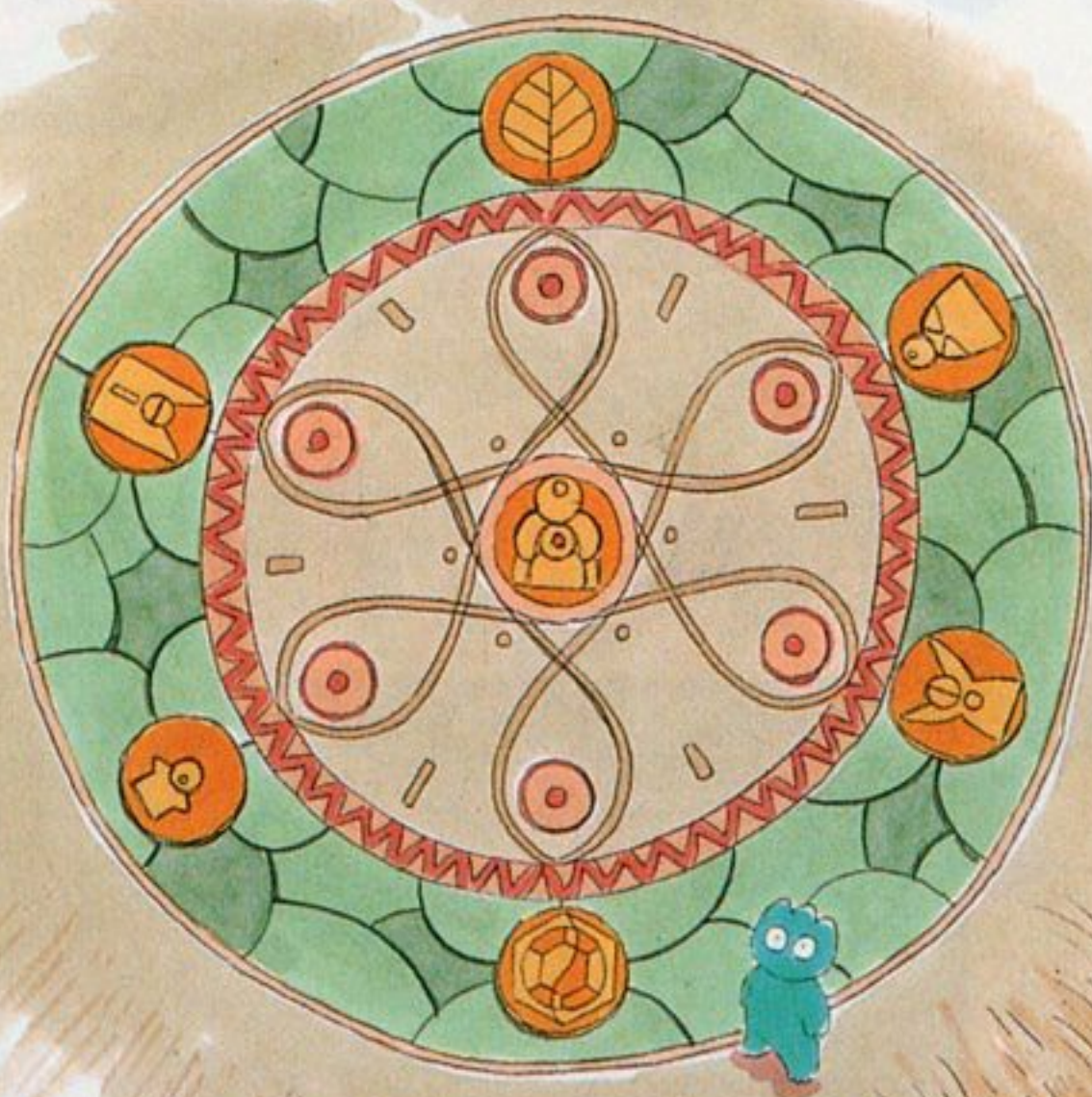
Round **7** ネバーランド



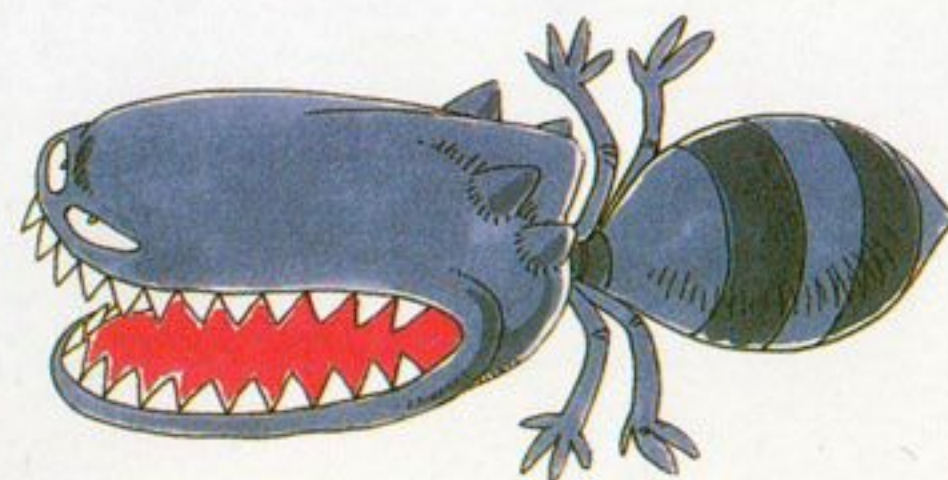
▲^{ちやうろう}長老^{いえ}ウォルターの家



▶^{まもの}魔物^{ねむ}が眠る^{たまご}卵谷



▲奇跡の丘^{きせきおか}



使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。