



魔劍 X  
-MAKEN X-

The title "魔劍 X" (Maken X) is displayed in a large, stylized font. The characters "魔劍" are in a light blue-green color, and the "X" is in black. Below the title, the text "-MAKEN X-" is written in a smaller, white font. The entire title graphic is set against a red circular background with a tiger-stripe pattern.

The ATLUS logo, featuring the word "ATLUS" in a stylized, blue and white font.

## ごあいさつ

この度は弊社のドリームキャスト専用ソフト「魔剣X」  
をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。  
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読み  
ください。また、取扱説明書は再発行いたしま  
せんので、大切に保管してください。



## Contents

- 4・イントロダクション
- 6・ドリームキャスト・  
コントローラの使い方
- 8・ゲームの始め方
- 10・音響設定
- 11・ネームエントリー
- 12・ゲームの流れ
- 14・ワールドマップ
- 15・システムウィンドウ
- 18・アクションシーンの  
画面の凡方
- 19・基本アクション
- 20・オートフォーカス
- 21・ブレインジャックと  
イマージュポイント
- 22・アイテム
- 23・登場人物紹介
- 27・用語解説



# ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

## 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●こくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を及ぼす恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

## 使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリー[別売])が必要になる場合があります。

詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

世界は混沌に向かって踏み出そうとしていた。  
アメリカと中国が覇権を競うがごとく対峙している5分後の未来。

極秘で開催された米中会議はわずか5分でその幕をおろし、  
その不協和音は股々と響く。

感州連合は不吉な影に呑まれ、病に倒れた老人のようにその力を失っていく。  
得体の知れぬ不安が、人々を包み込む。

## 日本。

華僑の資本のもと設立された金沢総合学術研究所では、  
イマージュ工学による精神病治療の画期的な研究開発が行われていた。

## イマージュ。

科学的に存在が証明された人の精神(こころ)。  
脳を中継して物質界と繋がる、高位の自我。

## 魔剣。

恐ろしいイマージュを切り離し、修正を加えることを可能にした世界初の医療器具。  
X計画に基づき開発された人工生命。

魔剣は、覚醒の時を迎えようとしていた。封剣士の持つ特別な遺伝子により  
覚醒する魔剣が宿すのは、どのようなイマージュなのか。

# イントロダクション

イマージュ…

自己の鏡像、証明された精神世界

5分後の未来…

予測の限界、壊れていく現実世界

この地に舞い降りた機械仕掛けの神

それは覇者の力をもつ一振りの剣

運命の螺旋を駆け上がり未来を切り開く

魂の守護者、最後の希望、葛きの剣…

彼は世界に秩序をもたらすだろう

彼は邪悪な存在を滅ぼすだろう

彼は愛しい者を守るだろう

彼は永遠の理想郷を築けるだろう

だが、未来は一つ

一人の少女を救うため全てを犠牲にするか

大いなる正義のため彼女を見捨てるか…

この世界を渡るため人類の敵を倒すのか

それとも自らが支配者として君臨するのか…

交錯する思惑の先に見える力の本質

創造と破壊、生と死、喜びと悲しみ…

何のために？ 誰のために？

答えは彼の未来と共にある…

**魔剣 ~Deus Ex Machina~**

## コントローラ操作説明

アナログ方向キー	キャラクター／カーソルの移動、敵の攻撃時に下に押すとガード
方向ボタン	カーソル移動
Aボタン	ジャンプ、決定
Bボタン	キャンセル
Xボタン	攻撃
Yボタン	オートフォーカスのロックオン切り替え
Lトリガー	押しながらアナログ方向キーを操作すると周囲の見回し
Rトリガー	押しながらアナログ方向キーを操作すると平行移動
スタートボタン	ゲームのスタート

※オートフォーカスのロックオンタイプはオプションで切り替えることができます。

※ゲーム中にA+B+X+Yボタンを同時に押しながらスタートボタンを押すとソフトリセットがかかり、タイトル画面に戻ることができます。

## ふるふるばっくについて

このゲームは「ふるふるばっく」に対応しています。ふるふるばっくをご使用になる場合は、ふるふるばっくを必ずドリームキャスト・コントローラの拡張ソケット2に接続してください。



# ドリームキャスト・ コントローラの使い方

本ソフトは、1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。

コントローラとメモリーカード(ビジュアルメモリ(別売))はポートAのみ対応しています。また、対応していないコントローラでの動作は保証されませんので、ご注意ください。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。誤作動の原因となります。

## 正面

アナログ  
方向キー

方向ボタン

スタートボタン



Xボタン

Yボタン

Bボタン

Aボタン

## 上面

拡張ソケット1

Lトリガー

Rトリガー

拡張ソケット2



## option

ゲーム中の各種設定を変更できます。アナログ方向キーまたは方向ボタンで項目を選択し、変更してください。設定を有効にするためには必ず「EXIT」を選択してください。



### ■LOCK ON TYPE

オートフォーカスのロックオンタイプを選べます。

「切替Y」… YボタンでロックオンのON/OFFを切り替えます。

「ホールドR」… Rトリガーを押している間だけロックオンされます。

### ■SOUND

ステレオ(スピーカー)、ステレオ(ヘッドフォン)、モノラルの3タイプが選べます。

### ■SE

ゲーム中の効果音のボリュームを調節できます。

### ■BGM

ゲーム中の音楽のボリュームを調節できます。

### ■振動

ぶるぶるばつを接続している場合、ぶるぶるばつきのON/OFFを変更できます。

### ■設定の初期化

すべての設定を初期状態に戻します。

### ■EXIT

オプションの設定を有効にしてタイトル画面に戻ります。



# ゲームの始め方

ドリームキャスト本体に「魔剣X」のディスクを正しくセットし、本体の電源を入れるとタイトル画面・デモの順で始まります。タイトル画面時に、スタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。



## new game

新しくゲームを始めます。



## load game

前回セーブしたファイルからゲームを始めます。セーブしてあるファイルの一覧が表示されますので、アナログ方向キーまたは方向ボタンでロードしたいファイルを選び、Aボタンで決定してください。



※ファイルの保存には、メモリーカードが必要です。詳しい保存方法については、15ページをご覧ください。

# ネームエントリー

ゲームを始めてストーリーを進めると、魔剣(プレイヤー)の名前を設定することになります。アナログ方向キーと方向ボタンで文字を選択し、Aボタンで入力してください。



## ネームエントリー時の操作方法

アナログ方向キー	カーソルの移動
方向ボタン	入力位置の移動
Aボタン	決定/文字入力
Bボタン	戻る(バックスペース)
Xボタン	メニューに戻る
Yボタン	削除
Rトリガー	漢字群のジャンプ(順送り)
Lトリガー	漢字群のジャンプ(逆送り)
スタートボタン	カーソルが「END」へジャンプします(決定はしません)

# 音響設定

このゲームはより迫力ある臨場感を感じるために立体音響を採用しています。ステレオテレビでプレイする場合、以下の説明にそってプレイ位置を設定することで、最大限の音響効果を得られるようになります。

## スピーカーの配置

立体音響を利用する場合、オプションメニューの「SOUND」を「ステレオ(スピーカー)」に設定します。スピーカーとの自分の距離を調節し、ちょうど10°～15°ほどの角度で音が聞こえる位置でゲームをプレイすると、最適の環境で魔剣Xを楽しむことができます。



## ポーズ

ゲーム中にスタートボタンを押すとポーズ画面になり、ゲームを一時的に中断することができます。もう一度スタートボタンを押すことで、ゲームに戻ります。



## ゲームオーバー

プレイヤーの体力が0になると「ステージの最初からやり直す」と「ワールドマップからやり直す」の2つの選択肢が表示されます。

「ステージの最初からやり直す」…ゲームオーバーになったステージに入ったときの状態に戻り、そのステージの最初からやり直します。

「ワールドマップからやり直す」…ゲームオーバーになったステージに入ったときの状態に戻り、ワールドマップから再スタートします。



### ストーリー分岐について

プレイヤーの行動しだいでストーリーはさまざまに分岐していきます。この分岐ポイントはイベントシーン・アクションシーンの両方に存在します。つまり、イベントシーンでの会話の選択肢やアクションシーンでの行動で、常にストーリーは変化していくのです。

# ゲームの流れ

このゲームは「イベントシーン」、「アクションシーン」、「ワールドマップ」の3つのパートに別れています。これらのパートを交互に繰り返しながらゲームは進んでいきます。

## 1. イベントシーン

ストーリーが展開されます。選択肢が表示された場合は、アナログ方向キーで選択肢を選び、Aボタンで決定してください。



## 2. アクションシーン

敵を倒しながら先へすすむと、重要人物に出会ったりします。アクションだけでなく、ストーリーの展開にも影響します。



## 3. ワールドマップ

世界の各地域を移動できます。新しい地域に行くと新たな展開がひらけます。



# システムウィンドウ

ワールドマップ画面上でAボタンを押すとシステムウィンドウが表示されます。ここでは各種コマンドを実行できます。

## ①魔剣名

プレイヤーが付けた魔剣の名前です。

## ②イマージュレベル

現在のイマージュ蓄積量です。

## ③DATA

ゲームの進行状況をセーブ／ロードできます。

SAVE……ゲームファイルをセーブします

LOAD……ゲームファイルをロードします



**!** ※ゲームファイルを保存するためには、10ブロックの空きのあるメモリーカードが必要です。また、セーブ／ロードはポートAのメモリーカードのみに対応しています。

※セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

# ワールドマップ

ワールドマップではステージ間の移動を行います。また、Aボタンを押すとシステムウィンドウを呼び出すことができます。

## 画面の見方

### ステージシンボル

現在移動できるステージです。



### NPCシンボル

ストーリー進行の鍵となるキャラクターがそのステージにいることを示しています。

### BJシンボル

そのステージにブレインジャック可能なキャラクターがいることを示しています。

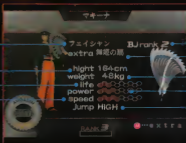
## STATUS画面の見方

キャラクターの名前

キャラクターの身長

キャラクターの体力

キャラクターの素早さ



フェイス  
extra 舞臺の星

height 164cm  
weight 48kg  
life  
power  
speed  
Jump HIGH

BJ rank 2

BJに必要なランク  
特殊攻撃名

キャラクターの体重

キャラクターの攻撃力

キャラクターのジャンプ力

## 特殊攻撃

STATUS画面でAボタンを押すと特殊攻撃の説明が表示されます。  
ここでは特殊攻撃の説明を見ることができます。





## ④ STAGE

現在選択しているステージに入ったり、そのステージにBJ可能キャラクターがいる場合はその場でBJすることができます。

**STAGE START** ……選択されているステージに入る

**BRAIN JACK** ……選択されているステージに存在するBJ可能キャラクターにBJする



## ⑤ INFO

今までゲームに登場してきた用語について調べることができます。

**AREA** ……現在判明している「地域」に関する情報を閲覧できます

**PEOPLE** ……現在判明している「人物」に関する情報を閲覧できます

**OTHERS** ……現在判明している「その他」に関する情報を閲覧できます



## ⑥ BODY

現在のステータスと、BJ可能キャラクターのデータを見ることができます。

**STATUS** ……現在BJしているキャラクターのデータを表示します

**HISTORY** ……現在BJ可能なキャラクターのデータを表示します



# 基本アクション

## 攻撃

- 攻撃** Xボタンを押すと攻撃します。
- 連続攻撃** Xボタンを連打すると連続攻撃になります。
- 特殊攻撃** Xボタンを押し続け、画面上のEXゲージがいっぱいになってからボタンを離すと、特殊攻撃をくりだします。
- はじき返し** 相手の飛び道具に合わせて攻撃すると、飛び道具を跳ね返すことができます。跳ね返すことのできない飛び道具もあります。



## 移動・その他

- ジャンプ** Aボタンを押すとジャンプします。
- バックステップ** アナログ方向キーを下に倒しながらAボタンを押すと、素早く後ろにステップします。
- ガード** 敵の攻撃時にアナログ方向キーを下に倒すと、相手の攻撃をガードします。ガードができない攻撃もあります。
- スイッチ操作** ゲーム中に登場するスイッチは、Xボタンで仕掛けを起動させることができます。



# アクションシーンの 画面の見方

ゲーム中、アクションシーンの主観視点での画面説明です。

## 体力ゲージ

プレイヤーの体力です。0になるとゲームオーバーになります。詳しくは13ページをご覧ください。

## EXゲージ

特殊攻撃のチャージ量を表すゲージです。ゲージがいっぱいになると特殊攻撃を発動できます。



## BJランク

現在のBJランクです。

## イメージゲージ

現在のイメージポイントです。

## クリアシンボル

ゴールを示すエリアのことです。ステージから出て、ワールドマップに戻ります。



## ワーニングマーク

画面外にいる敵の方向を示す矢印です。



# ブレインジャックと イマージュポイント

## ブレインジャックとは？

魔剣は特定のキャラクターをブレインジャックすることによって、新しい身体を手に入れることができます。ブレインジャックするとキャラクターのアクションが変わるだけでなく、ストーリーの進行に必要な情報を獲得することもあります。ブレインジャックするには相手キャラクターに応じたBJランクが必要です。



## ブレインジャックの仕方

ブレインジャックできる相手をロックオンすると、「このキャラクターをブレインジャックしますか？」と表示されます。「YES」を選ぶことで、その相手にブレインジャックできます。



## イマージュポイントとBJランク

新たなキャラクターにブレインジャックするときにはキャラクターに応じたBJランクに達していなければなりません。BJランクは、イマージュポイントを一定値溜めることで上昇します。敵を倒すと出現する「イマージュ」を回収することで、イマージュポイントを得ることができます。

# オートフォーカス

オートフォーカスとは、敵を画面の中心に捉えるシステムです。敵に接近するとロックオンカーソルが表示されます。そこでYボタンを押すとフォーカスマークが表示され、敵をロックオンします。フォーカスマークの中央の赤いゲージは、敵の体力です。フォーカスすることによって以下のアクションをとることが可能になります。再度Yボタンを押すと、ロックオンを解除できます。

※オプションでRトリガーをロックオンキーとして設定した場合は、Rトリガーを押している間のみロックオンします。



ロックオンカーソルが表示されたら…



Yボタンでロックオン!

## ロックオン中の特殊動作

**回り込み** ロックオンしたまま横に移動すると、相手の方向を向きながら移動します。

**飛び越し** ロックオンした相手に接近して前進しながらジャンプすると、相手を跳び越えてその背後に着地します。着地時に相手の方向を向いているので、速やかに攻撃に移ることができます。



# 登場人物紹介

## 魔剣

イメージを切り離して修正することができる、画期的な医療器具として開発された人工生命。正式名称“Deus Ex Machina”、通称X。人工脳を搭載し、成人並の知識を持ち、自ら思考し判断することができる。しかし、その開発には隠された目的があった。

## サグミ ケイ 相模 桂

金沢の寿星女学館に通う高校生。幼いころに母を亡くし、金沢総合学術研究所の所長を務める父に育てられる。父親を尊敬しており、父親のような科学者になることを夢見ている。

# アイテム

## 体力回復(小)

体力ゲージが少量回復します。



## 体力回復(大)

体力ゲージが大幅に回復します。



## 体力回復(完全)

体力ゲージが最大値まで回復します。



## 攻撃力増加

一定時間、攻撃力が増加します。  
効果中は、相手のガードの上からもダメージを与えることができます。



## イマージュ

イマージュポイントが増えます。



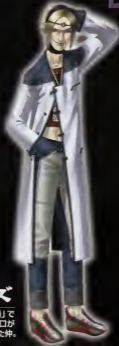
## アン・ミラー

金沢総合学術研究所の研究員。「X計画」ではイマージュの遺伝的アルゴリズムを担当。真面目な性格で、ケイのお姉さんの存在。



## J.J.ジョーンズ

金沢総合学術研究所の研究員。「X計画」では人工脳の制御システム全般を担当。口が悪く自己中心的。アンとは気心の知れた仲。







サバニ ヒロキウ

## 相模広光

ケイの父親で、金沢総合学術研究所の所長。イマージュ工学の世界的権威。



リー フェイチャウ

## 李飛爪

香港から来た留学生で、ケイの家庭教師。実は封剣士という一族のエリートで、真剣を目覚めさせる使命を長老から与えられている。

# 用語解説

## X計画

イマージュを切り離し修正を加えることができる医療器具「魔剣」の開発を目的とした計画。大蔵機グループのスポンサーで開設された「金沢総合学術研究所」で、所長の相模広光、スタッフのアン・ミラー、J.J.ジョーンズの3人を中心に極秘裏に進められた。

## イマージュ

別次元に存在する自我。脳を中継して現実世界を認識し、目や耳から入ってくる情報を統括して何らかの意識感情を呼び起こす。感じたり考えたりすることは、脳ではなくイマージュの働きであるが、その存在は別次元にあるため見ることも触ることもできず、その概念はまだ一般の人々には理解されていない。





ママ シロ コウ  
**山城 弘**

大富豪の息子でケイの幼なじみ。厳格な祖父によって育てられ、質実剛健な日本男児として成長した。ケイに好意を抱いている。

リー フー ショウ  
**李 護手**

大華僑グループの総帥。世界のバランスを保つために暗躍してきた封剣士の長でもある。金沢総合学術研究所を開設し、イマージュ工学の世界的権威である相模所長に魔剣の開発を依頼した。



## 三業会

香港を拠点とする犯罪シンジケート。元々は封剣士の一族であったが、封剣士としての未来に絶望し決別した分派。香港の中国返還以後、急速に勢力を伸ばし、今では世界中にネットワークを持つに至った。世界各地で起こっている異変を裏で操っているのではないかとささやかれている。その組織は占いの「易」になぞらえて作られており、八卦と呼ばれる幹部や、その下につく十六卦、三十二卦といった構造は知られているが、その頂点に立つのがどのような人物であるのかは全く分かっていない。



## 八卦

三業会の幹部たちの総称。八卦たちはイメージが奇形化しており、そのゆがんだイメージの影響が身体的にも影響している。八卦の名の通り8人いると言われるが、その詳細は謎に包まれている。

本来は易の言葉で、陰と陽を3つずつ組み合わせてできた8種類の形を指す。

## ブレインジャック

魔剣に与えられた特殊な能力で、人間の脳を乗っ取り、体を支配すること。物質としての脳が入れ替わるわけではなく、イマージュが入れ替わるだけなので、元の人間の記憶は残っている。そのため、魔剣は元の人間の知識やその能力を自分のものとするができる。医療器具として開発されたはずの魔剣に、なぜこのような能力が与えられたのかは不明。

## 月剣士

時には英雄と呼ばれる人物をも断り捨て、世界の秩序を保つためにその生を賭ける、古代より続く血脈の一族。D遺伝子と呼ばれる特別な遺伝子を受け継いでおり、神に選ばれた一族として歴史の裏で暗躍してきた。イマージュを高めるために自らの身体の一部を切断するなどの過酷な修行を積んでいる。





# 魔剣X


## オリジナルサウンドトラックス(仮)

アトラスレーベルより発売決定!!

1999年12月23日 発売予定  
予価3,000円(税込)

- 魔剣Xに使用された楽曲を完全収録。
- 未公開画像満載の豪華ブックレット。
- 初回限定:ピクチャーレーベル(金子一馬描き下ろし)。  
応募特典付!!



An anime-style illustration of two characters in a sword duel. On the left, a character with purple hair and a red jacket is shown in profile, holding a sword. On the right, a character with dark hair in a braid and a black outfit is shown in profile, also holding a sword. The two swords are crossed in the center, creating a bright white light at the point of contact. The background is dark and moody.

魔剣Xの公式攻略本が早くも  
アトラス×ファミ通から登場!

## 魔剣X 公式ガイドブック(仮)

1999年12月上旬 発売予定  
製作：JK・VOICE  
発売価格：1,300円(予価)

## ユーザーのみなさまへ

商品開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございますらお手数ではございますが、弊社アトラス・ユーザーサポートまでご連絡いただけますようお願い致します。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんので御了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

### アトラス・ユーザーサポート

# 03-5261-2356

お問い合わせ受付：月～金曜日10:00～12:00、13:00～17:00（祝祭日除く）

### アトラス・FAXステーション

# ファンキーネット03-3258-0753

アトラス・インターネットアドレス

# <http://www.atlusion.co.jp/>

©ATLUS 1999

**ATLUS**  
株式会社アトラス



当社は本ソフトの無断複製・貸出・中古販売は一切許可しておりません。



T-14401M

SEGA、Dreamcast（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。

この商品は（株）セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。