

取扱説明書

魔導物語

©COMPILE 1996/©LMSMusic 1996



のーみそコネコネ
COMPILE

MEGA DRIVE™



ごあいさつ



このたびはメガドライブカートリッジ
「ま どうものがたり魔導物語 I」かをお買い上げいただき、
まことにありがとうございました。
ゲームを始めるはじ前に、この取扱説明書とりあつかいせつめいしょ
をお読みいただけますと、より楽しく
プレイできること事おもと思います。ですから
しっかり読んよでくださいね。





もくじ

ごあいさつ.....	2	アイテム.....	24
もくじ.....	3	アイテム ^{がつたい} 合体について.....	27
プロローグ.....	4	オートマップ ^{がめん} 画面について.....	28
キャラクター ^{しょうかい} 紹介.....	6	ヒント.....	29
^{あそ} 遊ぶときのおやくそく.....	12	おまけ.....	30
^{きほんそうさ} 基本操作.....	14	^{かいはつしゃ} 開発者より.....	36
^{いどう} 移動について.....	16	おもなスタッフ.....	38
^{せんとう} 戦闘について.....	18	Galleries.....	40
^{まどうじょうたい} 魔導状態について.....	20	コンクラ ^{にゅうかいあんない} 入会案内.....	41
パラメータについて.....	22	^{まどう} 魔導MEMO ^{つか} の使い方.....	42
		^{まどう} 魔導MEMO.....	43





プロローグ



これは、アルル・ナジャという女の子のお話です。
いま、お昼をちょっぴりすぎたあたり。おなかも満たされて、
いい気持ちになっている時間ですね。
予想通り、アルルさんはお昼寝をしているようですよ・・・

見たこともない建物の中。
とことこと歩いていると、目の前に大きな恐ろしい影が！
あっというまに攻撃されて、頭を強く打ってしまいました。

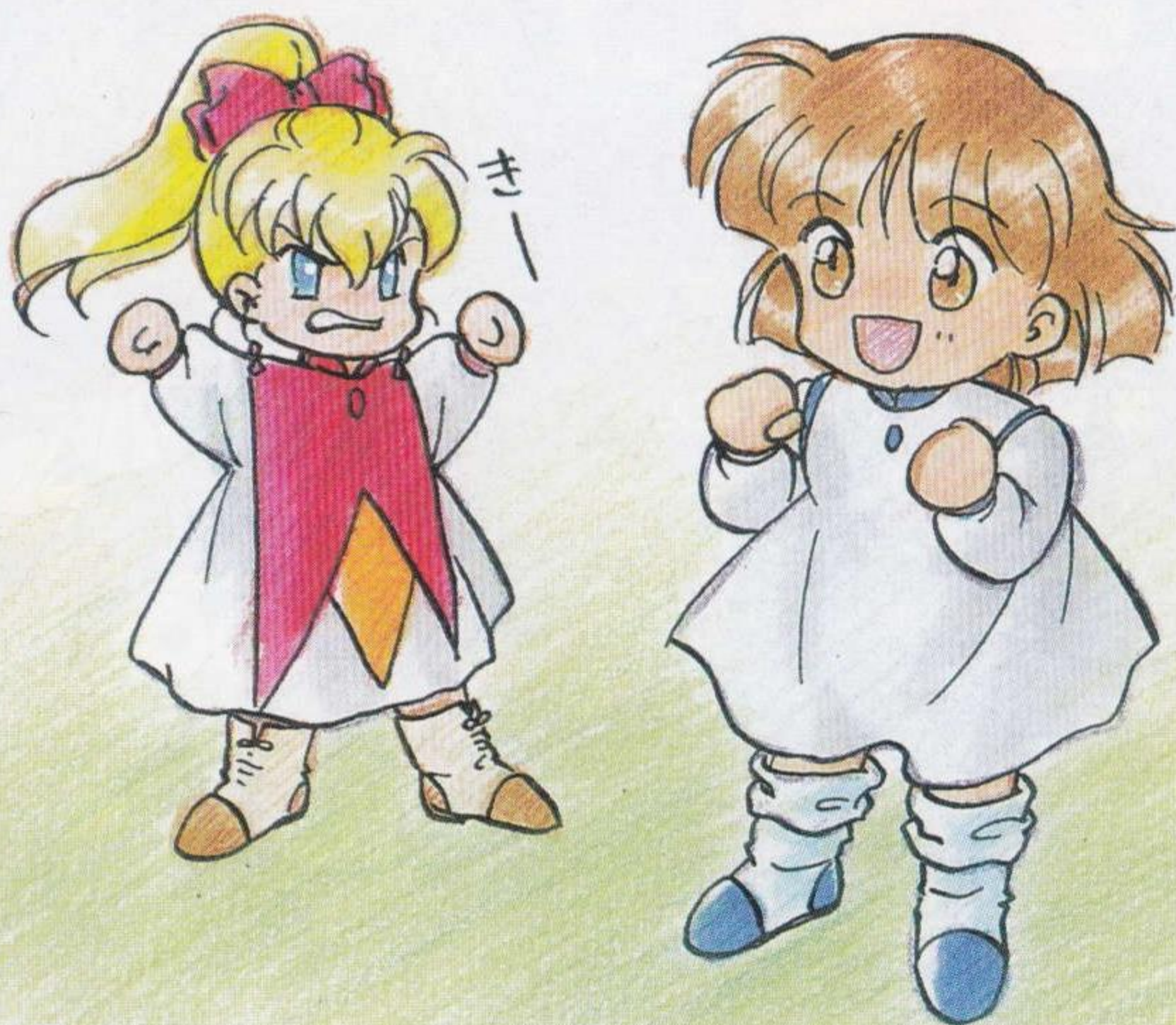
目が覚めると、そこは幼稚園の教室の中。
そうです。アルルさんは卒園試験の筆記試験を受けている最
中に居眠りして、園長先生に頭をたたかれたのでした。
明日の卒園試験を受けるためには、このむずかしい筆記試験
に合格しなければなりません。



しかしアルルさんは、筆記試験が大の苦手でした。
そこで鉛筆を転がして答えを記入することにしました。
まったく卒園試験を受ける気がなかったのですね。

次の日。本来ならば他の園児さんが受けることになるはずな
のですが、それではこの話が終わってしまいます。
ということで、なんとまあ、アルルさんが受かっちゃったわ
けですね。

そんなこんなで卒園試験を受けることになったアルルさん。
さて、どうしようもないアルルさんを卒園させるのは、あな
たのウデにかかっています。
がんばってくださいね。



キャラクター紹介

魔導塔の中には、いろいろな人や魔物が出てきます。
その中から何人かを園長先生から紹介してもらいましょう。



◀ 園長先生

わしが魔導幼稚園の園長じゃ。卒園試験に合格するのはむずかしいからな。きちんと人の言うことを聞いて行動するんじゃぞ。

アルル・ナジャ▶

魔導師としての潜在能力は高いのじゃが、ものおぼえの悪いところが困ったものじゃ。卒園試験に受かるかは本人しだいじゃな。



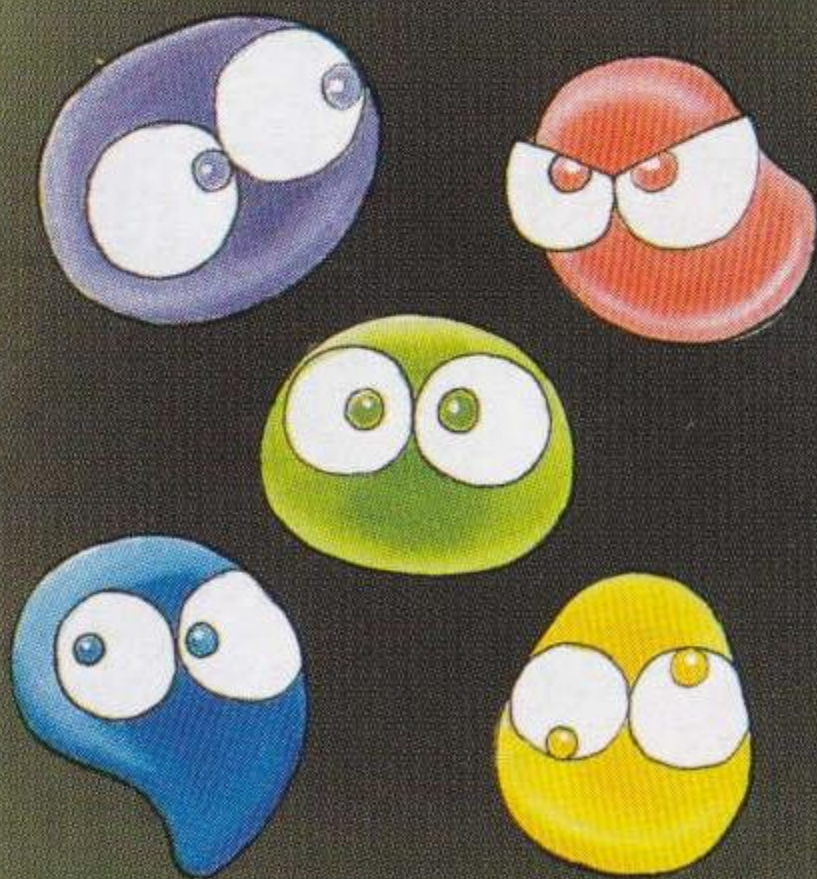


◀ カミュ

魔導幼稚園設立以来の天才少年といわれとる、わしの孫じゃ。2年前に卒園しておるから、アルルより2つ年上じゃな。

ラーラ ▶

頭のよい園児なのじゃが、自信過剰なところが困りものじゃ。卒園試験を受けられないのでショックを受けとるらしいな。

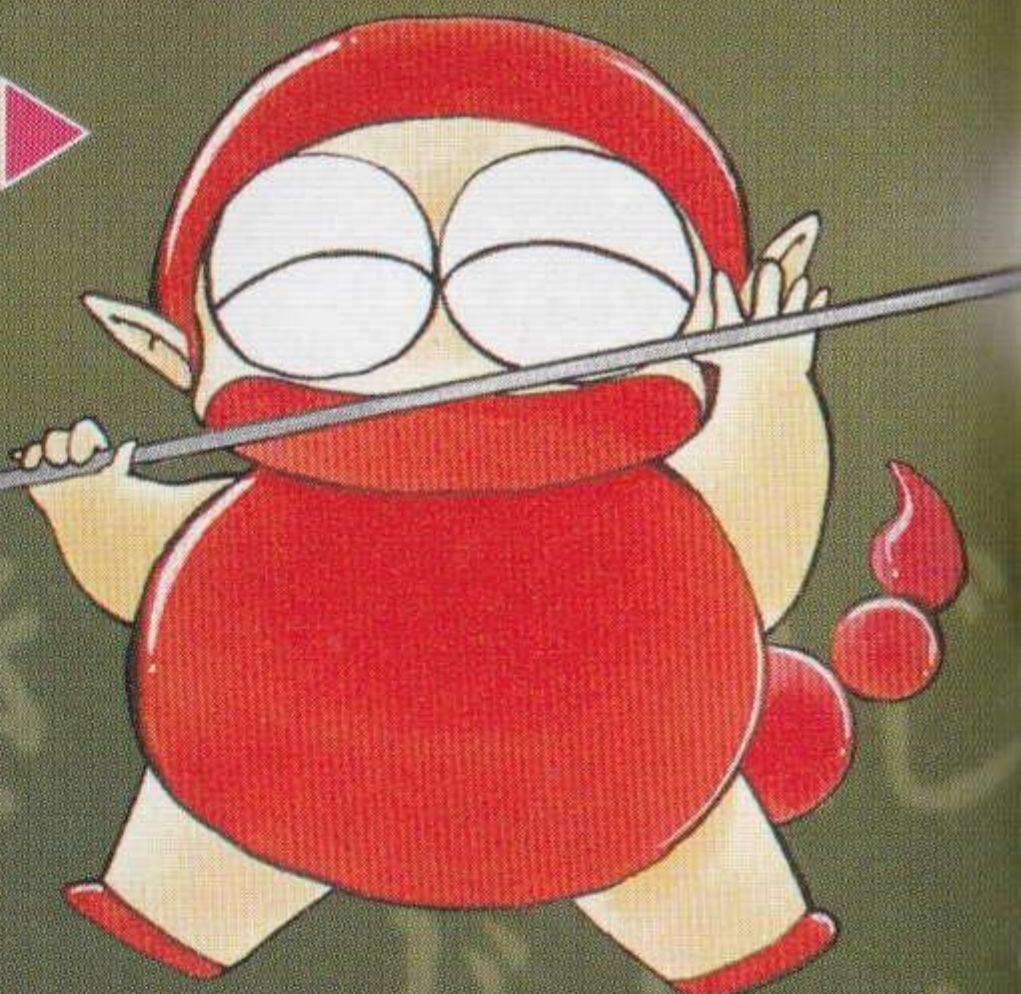


◀ ぷよぷよ5匹衆

体がぷよぷよした、かわいい魔物じゃ。色と形で5種類存在するが、見かけにだまされると痛い目を見ることになるぞ。

さそりまん▶

どこかの商人のような、愛
想がよくて妙に腰の低い魔
物じゃ。こやつは毒を持っ
ておるから気をつけること
じゃな。



◀ スケルトンT

3度の飯よりもお茶が大好
きという、なんとも変わっ
た魔物じゃ。人間のがいこ
つじゃが見た目ほど怖くは
ないぞ。



パノ ッ ティ ▶

何とも憎めない笑顔をした、
いたずら好きな笛ふき童子
じゃ。妙な音を鳴らしたり
するから気をつけるのじゃ
ぞ。



おゆき▶

ゴーストと雪女^{ゆきおんな}を足して2^たで割ったように見える、少^{すこ}し和風な魔物^{まもの}じゃ。飛び道具^{とどう}が多いから、ちとやっかいかもしれぬな。



ケットシーズ



なんともかわいらしい双子^{ふたご}のシャム猫^{ねこ}じゃ。だが、うかつに近づいてはならぬぞ。猫パンチでケガをするからな。

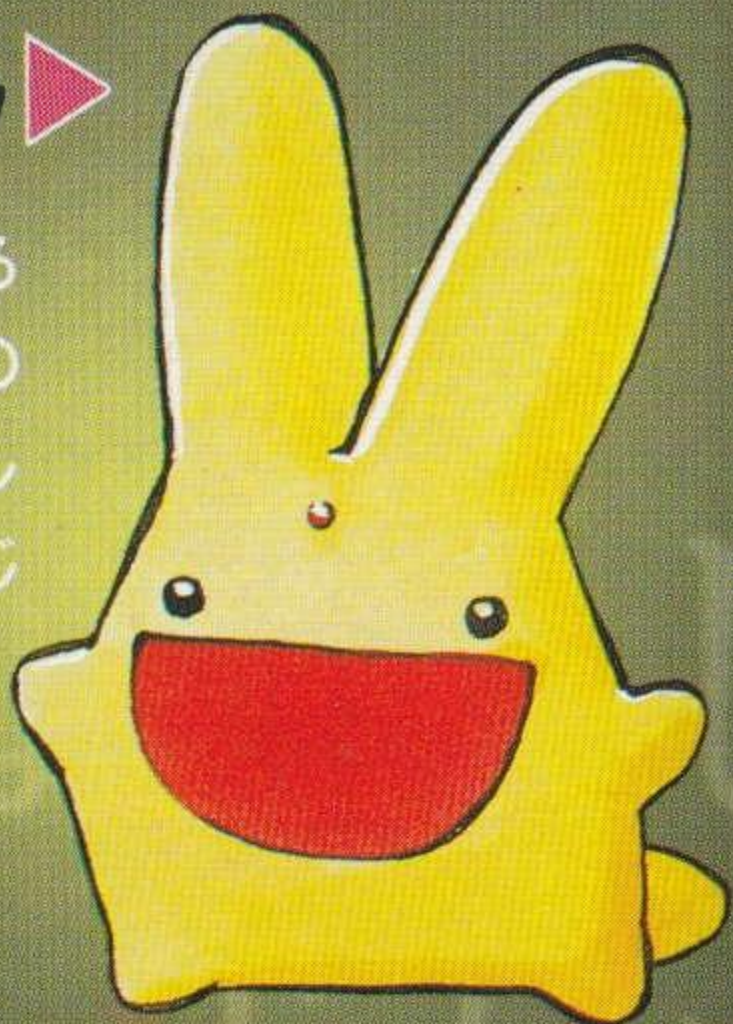
ウィッチ▶

いつもほうき^{ほうき}を持っている、攻撃魔導^{こうげきまどう}を得意とする魔物^{まもの}じゃ。しゃべりかたがだれかに似るとるが気にしないようにな。



カーバンクル▶

いつ、どのようにして現れるのか、さっぱりわからぬ謎の生物じゃ。もし出会えたとしても捕まえることはできぬじやろうて。



◀ うろこにんぎょ

卒園試験に出てくる中で、もっとも高飛車な魔物じゃ。ただの人魚に見えるが、なかなかあなどれないヤツじゃぞ。

ミセス・イヴ▶

氷の世界から迷い込んだことと、自分のことをペンギン皇帝イヴァン三世の母と名のっておることぐらいしかわからぬ。





◀ インキュバス

こやつは魔物の中でも有名なプレイボーイじゃ。おぬしも声をかけられるじゃろうが、相手をしないようにするんじゃぞ。

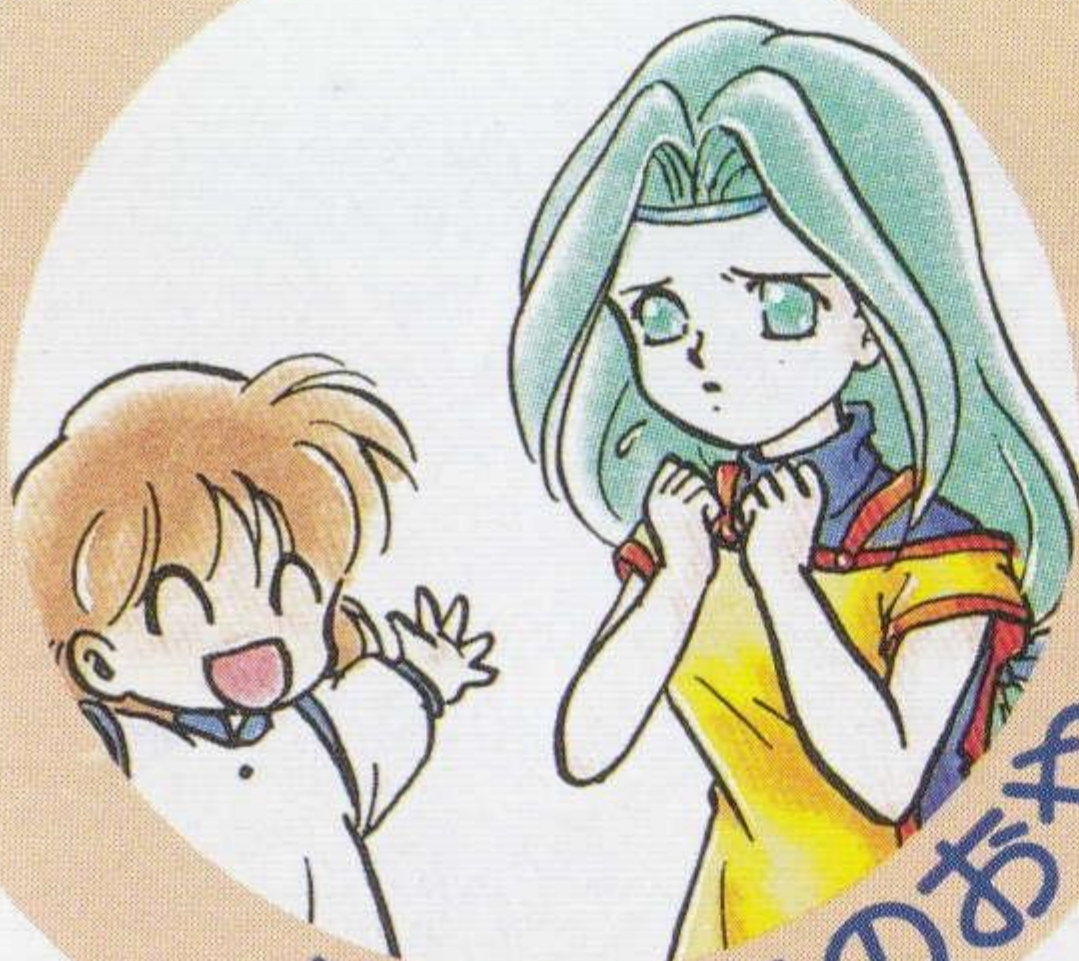
ビリーバーン▶

ビリード・バ・ビーンの兄、と言っても知らぬじゃろうな。熱血ファイターじゃから冷やしてやるのがよからう。



◀ まもの

これが魔導塔を守っている魔物じゃ。こやつさえ倒せれば、塔を出たのも同じじゃ。しかし、そうかんたんには倒せぬぞ。

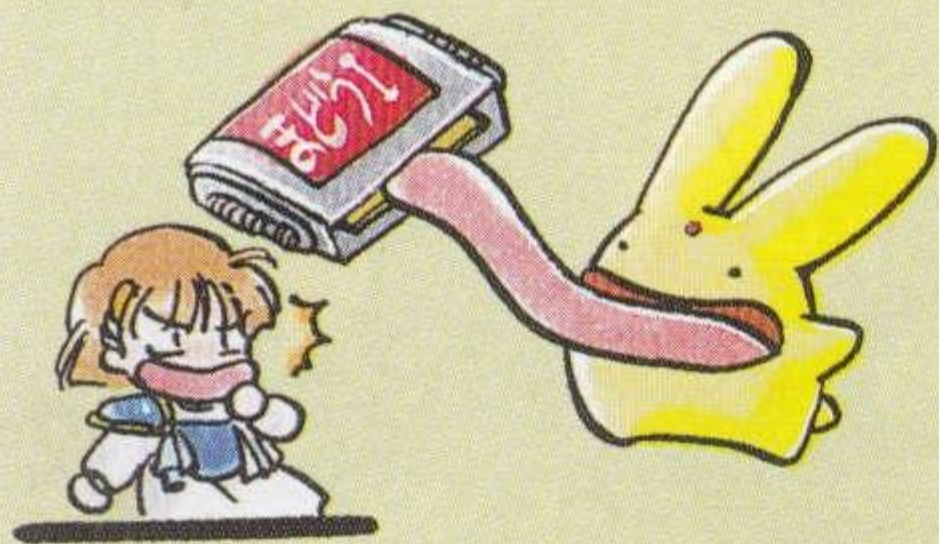
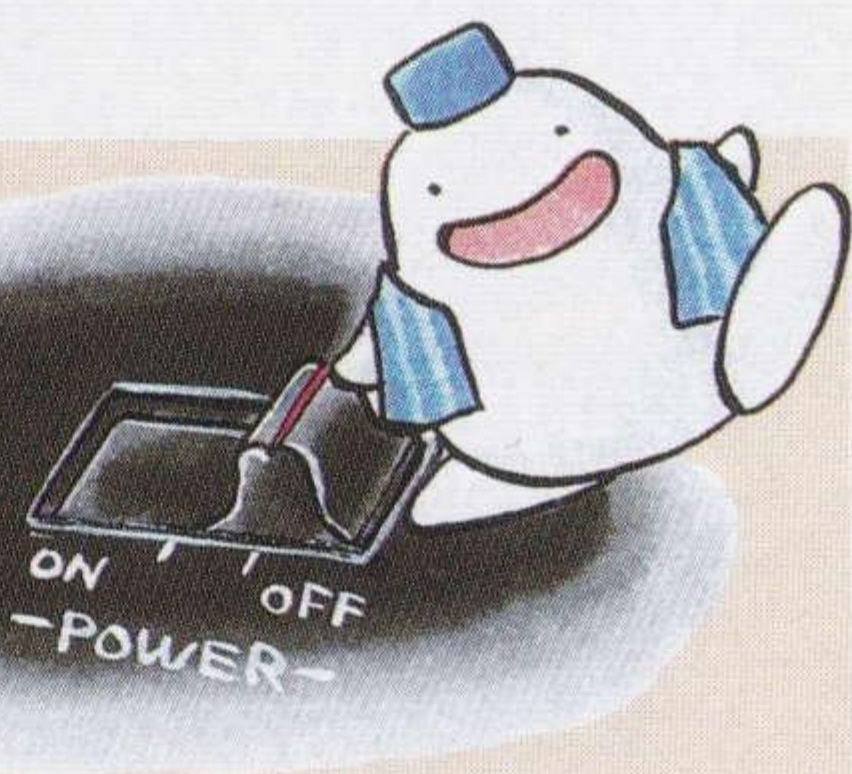


遊ぶときのお願い

ゲームのカートリッジは、とても壊れやすいものです。必ず次のことに注意してくださいね。

スイッチはOFFから

メガドライブにカートリッジを抜き差しするときは、必ずメガドライブのパワースイッチをOFFにしましょう。ONにしたままカートリッジを抜き差しすると、両方とも壊れてしまいますよ。



端子部分にさわらないこと

ゲームが動かなくなってしまうから、カートリッジとメガドライブをくっつける部分（端子）にさわったり、水でぬらしたりしてはいけません。当然なめてもいけませんし、食べてもいけません（おなかをこわします）。

カートリッジにやさしさを

カートリッジはとてもデリケートにできていますから、投げる・たたく・ふむ・分解などをしないようにしましょう。やさしくいたわってあげれば、長く使えますからね。





シンナーなどでふかない

カートリッジが汚れていても、シンナーやベンジンなどを使ってふかないでください。汚れたときは、水にぬらした布をかたくしぼってからカートリッジをふきましょう。

プレイ時間はほどほどに

ゲームを始めてしまうと、つい長い時間遊んでしまいます。でも目や体に悪いですから、1時間ごとに10～20分ぐらいは休みましょう。



暑さ寒さが苦手です。

カートリッジは暑さや寒さがとても苦手です。直射日光が当たる場所や湿気の多い場所などに置かないようにしましょう。

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）に接続しますと、投影機にゲーム画面が残ってオバケみたいになってしまいます。絶対に接続しないでね。

健康上のご注意

ごくまれに、強い光の刺激・点滅やテレビ画面などを見て、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ずお医者さんと相談しましょう。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは必ずゲームを止めて、お医者さんの診察を受けてください。



基本操作



先生
より

これからコントロールパッドの基本
操作と、ゲームの始め方を説明します。
よ〜く聞いてからゲームを始めてくだ
さいね。



スタートボタン



Xボタン

Yボタン

Zボタン

方向
ボタン

Aボタン

Bボタン

Cボタン

Aボタン

魔導^{まどう}を唱^{とな}えるときですとか、メニューなどを決定^{けつてい}するときに使^{つか}います。

Bボタン

アイテムの表示^{ひょうじ}ですとか、メニューなどのキャンセル^{けんせ}ルに使^{つか}います。

Cボタン

マップの表示^{ひょうじ}ですとか、敵^{てき}から逃^にげ出すときに使^{つか}います。

ほうこう 方向ボタン

アルルさんの移動^{いどう}ですとか、カーソルなどの移動^{いどう}に使^{つか}います。

スタートボタン

アイテムの説明^{せつめい}ですとか、セーブ画^が面^{めん}に入^{はい}るときなどに使^{つか}います。

X・Y・Zボタン

残念^{ざんねん}ですが使^{つか}いません。

はじ かた ゲームの始め方

タイトル画面^{がめん}でスタートボタンを押^おすと、初^{はじ}めから、またはつづきから遊^{あそ}ぶことを選^{えら}べます。でも初^{はじ}めて遊^{あそ}ぶときは、スタートボタンですぐにゲームが始^{はじ}まりますよ。

はじ あそ ひと 初^{はじ}めて遊^{あそ}ぶ人^{ひと}は

「はじめから」を選^{えら}ぶと、オープニングデモのあとにゲームが始^{はじ}まります。オープニングデモはスタートボタンでとばすことができますよ。

つづ あそ ひと つづきを遊^{あそ}ぶ人^{ひと}は

『つづきから』を選^{えら}ぶと、日記^{にっき}の選^{せん}択^{たく}画^が面^{めん}になります。そこで遊^{あそ}びたい日記^{にっき}を選^{えら}ぶことで、前^{まえ}にセーブした状^{じょう}態^{たい}からゲームを始^{はじ}めることができます。キャンセルすると1つ前^{まえ}に戻^{もど}れます。



移動について



まずは魔導塔を移動するときの画面を、その次に操作方法を説明しましょう。

アルルさん

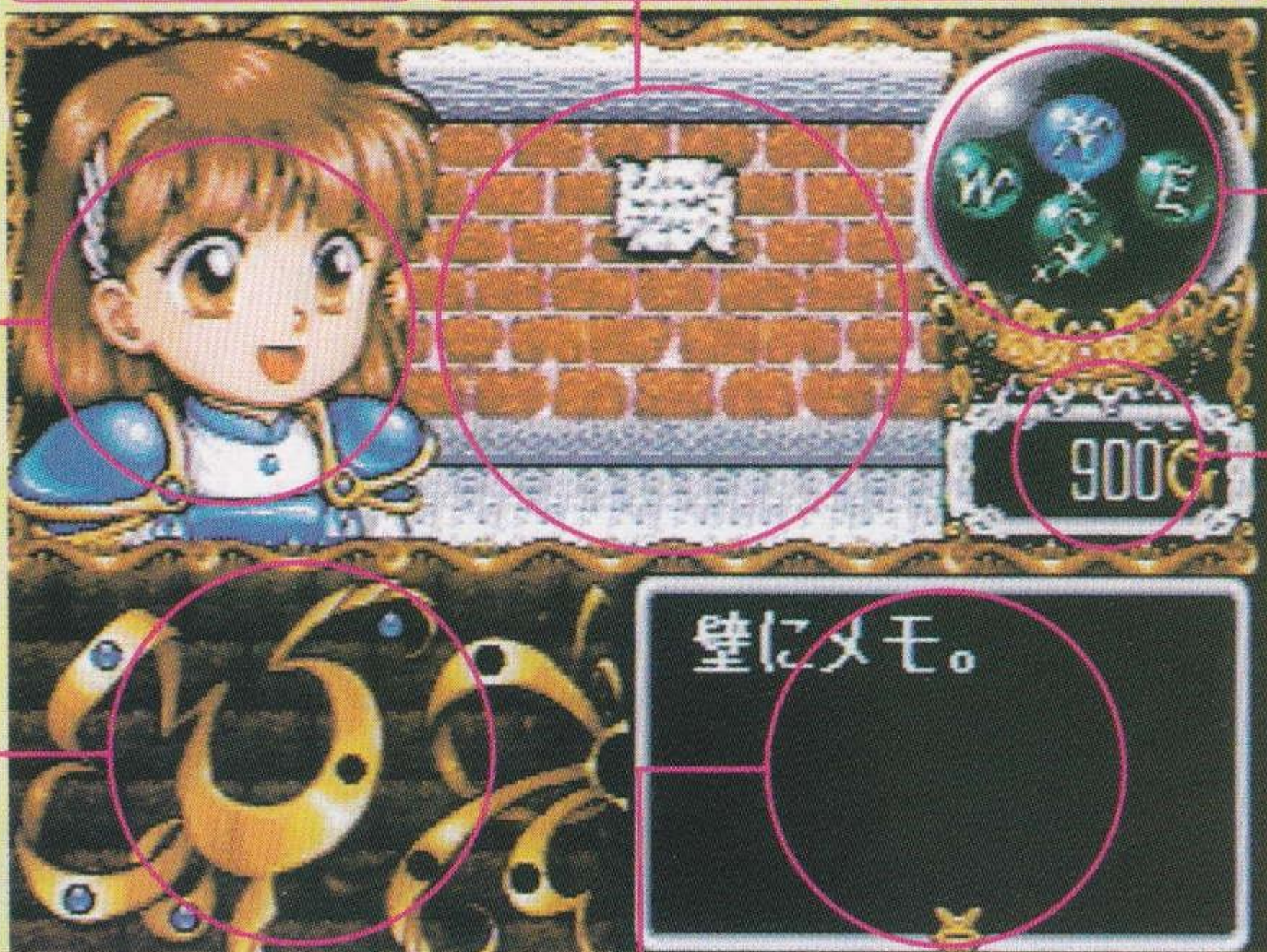
体力が減ることによって表情が変わります。

3D画面

魔導塔の内部が3Dで表示されます。

水晶&方向石

方向がわかりますが、最初は水晶しかありません。



経験玉

青い玉が経験玉です。敵を倒したりすると増えます。

メッセージエリア

左にアルルさん、右に相手のメッセージなどが表示されます。

所持金

お金が表示されます。上手に使いましょうね。

体力と魔導力

体力が少なくなるとアルルさんの表情が、魔導力が少なくなると水晶の輝きが変化しますので、よく見ておいてください。どちらもメッセージ（ほとんど残っていないときには音楽）でわかるようになっていきますので、早く慣れましょう。

移動時の操作

ほうこう
方向ボタン

↑で前進、←→で方向転換、↓で回れ右をします。魔導状態に入ったときには、このボタンを使ってコマンドを入力してください。

Aボタン

押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。

Bボタン

アイテムを表示します。袋を選んでから使いたいアイテムを選んでください。袋は3つ、アイテムは27個まで持てます。もう一度Bボタンを押すと移動画面に戻ります。

Cボタン

マップを表示します。マップは移動した部分が自動的に作成されます（なんて便利な世の中なのでしょう）。方向ボタンの↑↓で他の階も見られますよ。もう一度Cボタンを押せば移動画面に戻ります。

スタートボタン

日記の1か2にセーブできます。セーブしたい日記を選んで決定してください。もう一度スタートボタンを押せば、普通の状態に戻ります。

先生
より



移動中に会える人々や封印の石などの前でアイテムやマップを見ると相手が消えてしまいますが、もう一度↑を押せば出てきますから心配しないでくださいね。





せんとう

戦闘について



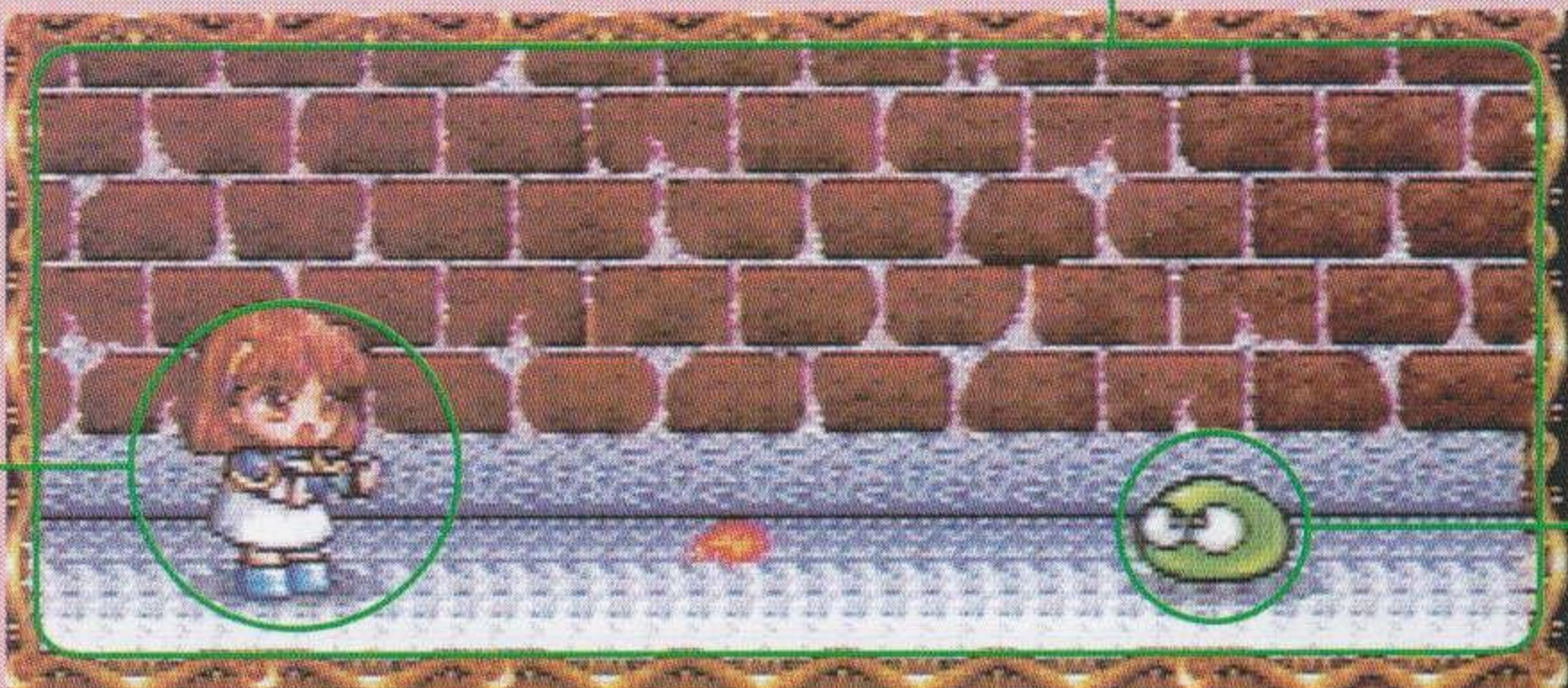
それでは、^{せんとう}戦闘のときの^{がめん}画面と^{そうさほうほう}操作方法を^{せつめい}説明しましょう。

アルルさん

アルルさんです。^{てき}敵の
^{こうげき}攻撃が^あ当たると^{たいりょく}体力な
どが減りますよ。

プロフィールウィンドウ

^{せんとう}戦闘がおこなわれている^{ばしょ}場所です。
^{がめん}画面の^{うへはんぶん}上半分を使います。



「ファイヤー！」

みどりぷよ
「ぷよぷよ〜ん」

メッセージ

^{ひだり}左にアルルさん、^{みぎ}右に^{あいて}相手のメッ
セージなどが^{ひょうじ}表示されます。

^{たたか}戦う^{あいて}相手

いま^{たたか}戦っている^{あいて}相手で
す。じょうずに^{こうげき}攻撃を
^あ当てましょう。

体力と魔導力

^{い どうちゅう}移動中と違って、^{ちが}メッセージでしか^{たいりょく}体力と^{ま どうりょく}魔導力の^{じょう}状
^{たい}態がわかりませんので、^{ちゅう い}注意してメッセージを^み見てお
いてください。

せんとう じ そう さ 戦闘時の操作



ほうこう
方向ボタン

ほか
他のボタンを押さないときは、↑でジャンプ、
←で防御、↓でしゃがむことができます。魔導
じょうたい
状態のコマンド入力にも使います。



A ボタン

お
押し続けることで魔導状態に入ることができます。
す。A ボタンを離すことで魔導状態は解除され
ます。



B ボタン

アイテムを表示します。このとき戦闘は一時停
止しますから、じっくりとアイテムを選ぶこと
ができます。もう一度B ボタンを押すと戦闘に
もど
戻れますよ。



C ボタン

あいて
相手から逃げ出すことができます。でも強い相
手だと逃げることはむずかしいでしょう。



スタートボタン

せんとう じ
戦闘を一時停止します。メッセージエリアに覚
えている魔導のコマンドが表示されますから、
わす
忘れたときには←→を使って確認しましょう。
もう一度押すと戦闘に
もど
戻れます。

せん
先生
せい
より



てき こうげき ぼうぎょ
敵の攻撃を防御するとダメージは
はんぶん
半分になりますから、必ず防御しま
しょう。あと、特定の
まどう
魔導やアイテムを使っ
てく
ているときには敵の攻
げき
撃を受けませんからね。

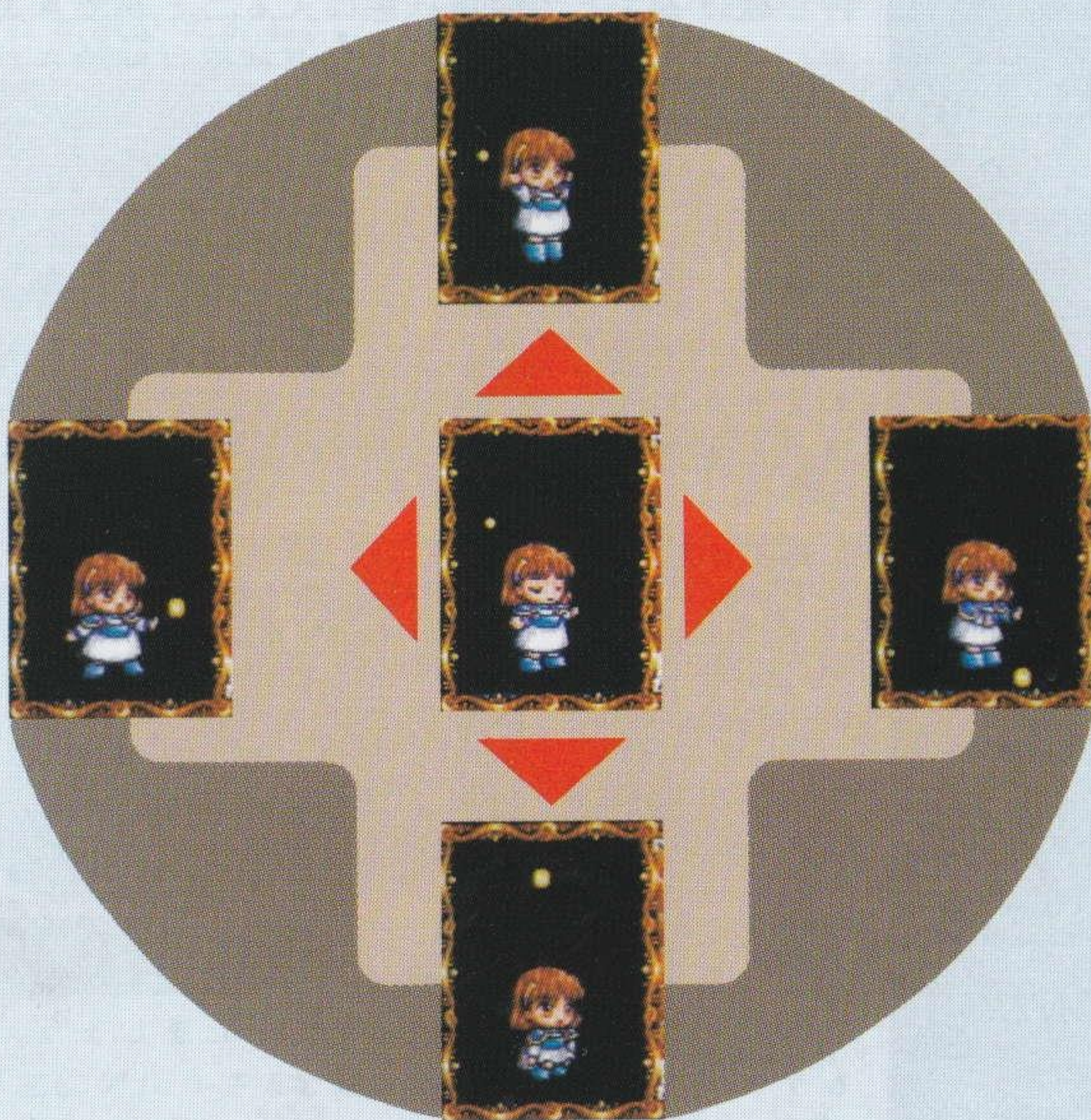




ま どうじょうたい 魔導状態について



魔導の唱え方を説明しましょう。まずAボタンを押したままにしてください。すると体の周りが青く点滅するはずです。そのまま方向ボタンを押して魔導のコマンドを入力します。入力し終えたらAボタンを離してください。これで魔導が唱えられたはずです。



それではファイヤーを唱えてみましょう。Aボタンを押したままにします。次に↑←↓→と順番に押してからAボタンを離してください。ファイヤーと唱えたら成功です。これでわかりましたね？

コマンドはゆっくり入力しても大丈夫です。それに方向ボタンの↑↓←→しか使いませんから、むずかしくありませんよ（ななめは使いません）。



まどう しゅるい 魔導の種類



魔法のことを、ここでは魔導と呼ぶことにします。アルルさんはファイヤーとアイスストームしか魔導を知りません。他の魔導は経験をつんだりして覚えてください。

ファイヤー



炎の魔導を出して攻撃します。コマンドは↑←↓→です。

アイスストーム



氷の魔導を出して攻撃します。コマンドは↓←↑→です。

ダイアキュート



次に唱える魔導の効果を増幅します。連続して唱えると“緑→赤→黄→白”の順に体の周りが点滅しますが、白（4段階）以上は効果ありません。

ばよえりん



この世にうごめくものの心を感動に導く魔導です。

ヒーどん



この魔導を唱えられた魔物は眠気におそわれるでしょう。

ワープ



1階上に移動する魔導ですが、移動できない場所もあります。

ヒーリング



体力を回復する魔導です。体力が少なくなったら唱えましょう。

ばよこいこー



数秒間だけ敵の攻撃を防ぐ魔導です。

ジユゲム



必殺の一撃をあたえる攻撃魔導ですが、失敗することが多いです。

るいばんこ

何が起こるかわからない魔導です。戦闘中に1度しか唱えられません。

先生より



ファイヤー、アイスストーム、ワープ、るいばんこ以外の魔導は魔導力を消費します。魔導力が足りないと唱えることができませんので、早めにアイテムで回復しましょう。





パラメータについて



魔導物語Ⅰではパラメータを数字で表示していません。メッセージ、音楽、グラフィックなどを使い、ファジー（あいまい）な形で表現しています。初めはとまどうかもしれませんが、そのうち自然と状態がわかってくることでしょう。

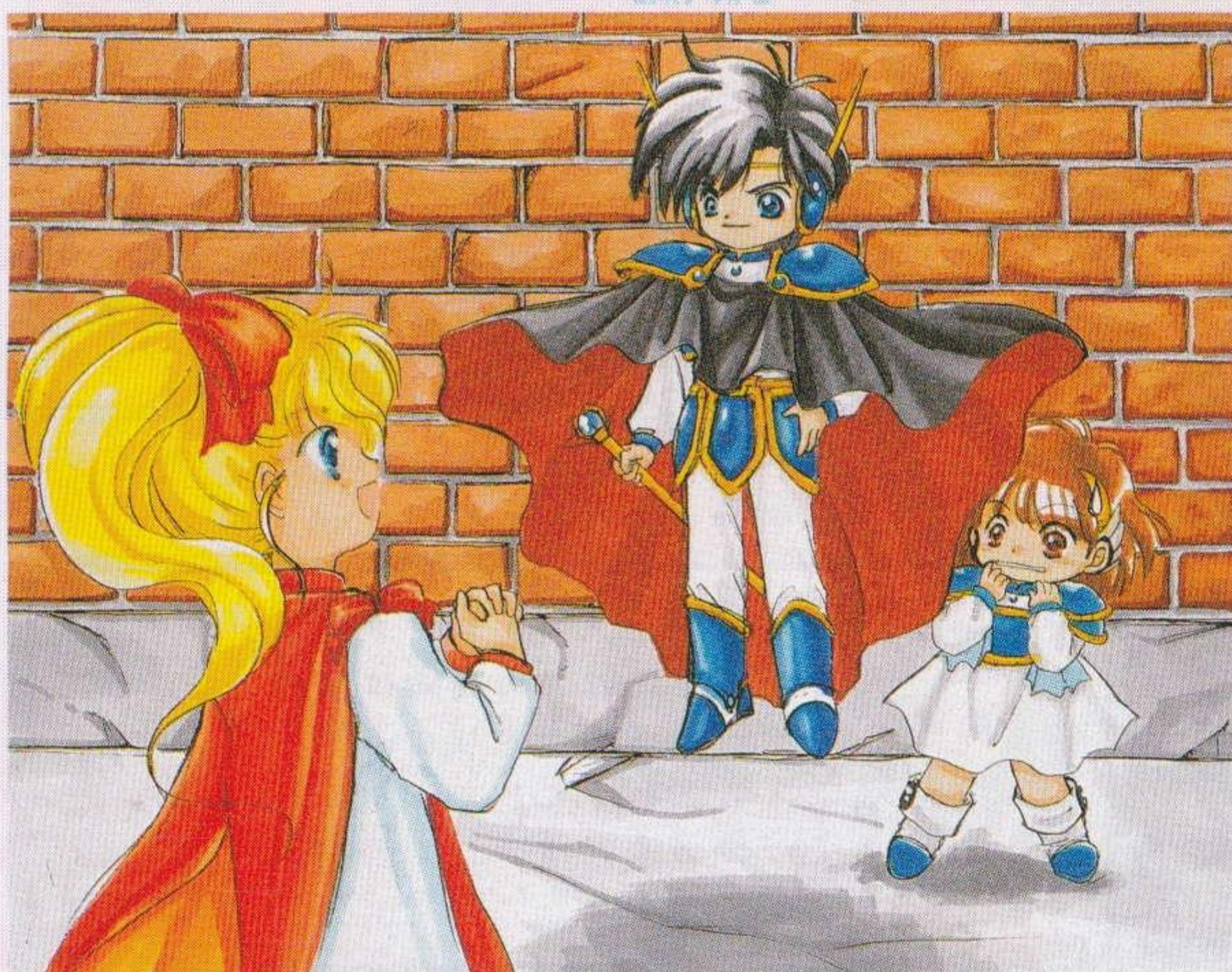
体力

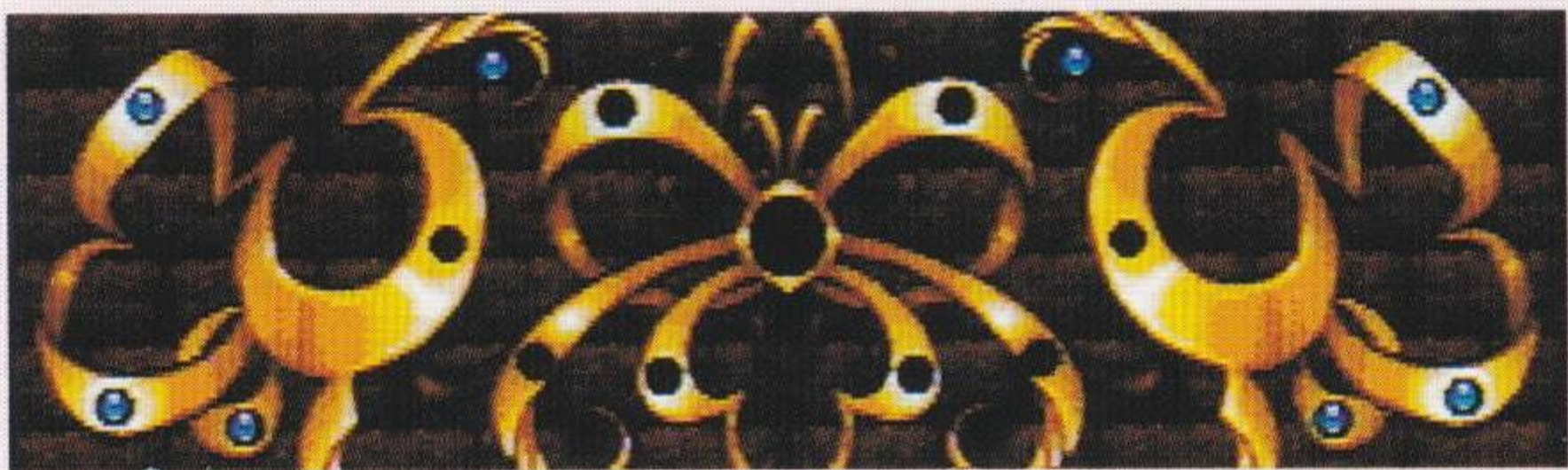
体力が0になると気を失ってしまい、卒園試験が終了（ゲームオーバー）してしまいます。ダメージを受けたあとのメッセージ、顔の表情、音楽で残りの体力を表現していますので、よく見ておいてくださいね。



魔導力

魔導力がたりなくなると、魔導力を消費する魔導が唱えられなくなります。魔導を使ったあとのメッセージや音楽で残りの魔導力を表現していますので、注意して見ておきましょう。





経験玉

戦闘に勝つと、画面の中心から下に表示されている飾りの両端から青い経験玉が現れます。この経験玉が中央までたまるとレベルが1つ上がり、各パラメータが少し増えて、体力と魔導力がすべて回復します。



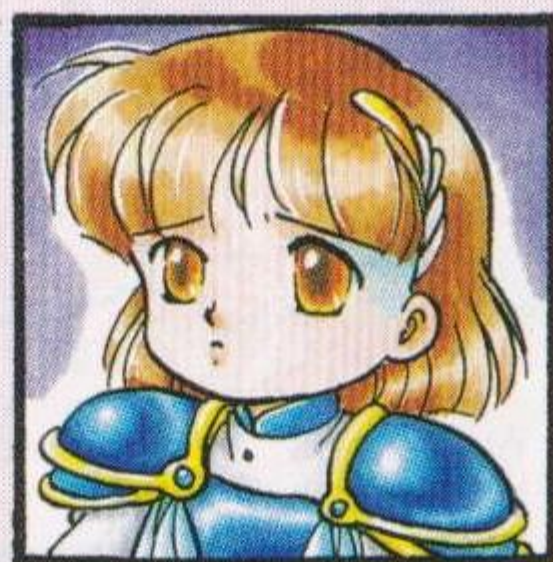
素早さ

すばやさが高いほど動きがすばやくなって、戦闘場所から逃げ出すことができるようになります。レベルが上がると少しだけすばやさが増えますが、アイテムの“いでん草”を食べても少し増えます。



毒

特殊な攻撃を受けたり毒の床をふんでしまうと、毒を受けてしまいます。メッセージや音楽で毒を表現していますので、早めに毒消し草を食べましょう。そのまま歩いてしまうと体力が減ってしまいますからね。



先生より



体力と魔導力はレベルアップしないと上がりませんが、あるアイテムを取ると特別に体力と魔導力を上げることができます（すばやさも）。でも点数には関係しませんから、ムリに取らなくてもいいですよ。





アイテム



ここで紹介したもの以外にも、たくさんのアイテムが存在します。中には合体しないと手に入らないものもありますから、ふふふの店を見つけたら入ってみましょう。あと、移動中と戦闘中で効果の違うものもありますからね。

カレーシリーズ



ぱくっと食べれば体力が回復しますよ。らっきょ、ふくじんづけ、カレーライス、激辛カレーの順にたくさん回復することができます。

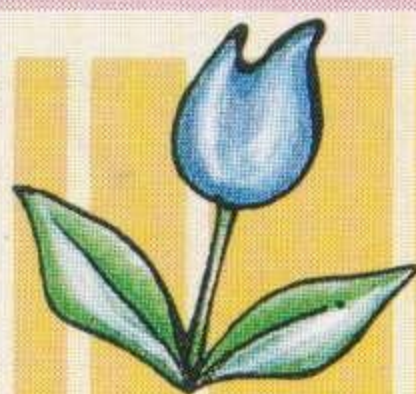
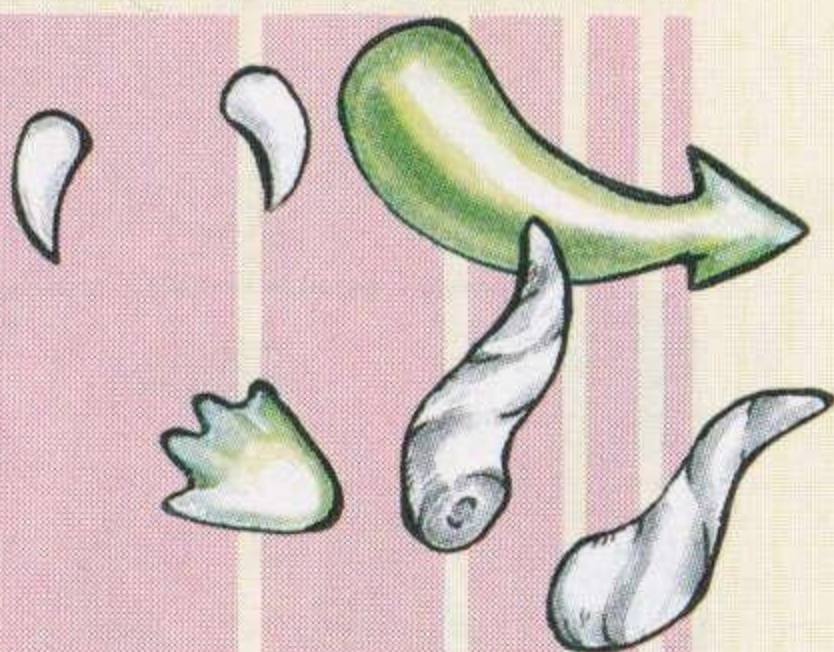


さけ お酒シリーズ

ぐびっと飲めば、魔導力が回復しますよ。仙人酒、魔導酒、ももも酒、ちゃんぽん酒の順にたくさん回復することができます。

りゅう 竜シリーズ

ごくっと飲み込めば、体力と魔導力が回復しますよ。竜の牙、竜のウロコ、竜の尻尾、竜の角の順にたくさん回復することができます。



どくけ そう 毒消し草

毒を受けたまま歩くと体力が減ってしまいますから、これを食べてください。

いだてん草^{ぐさ}

これを^た食べれば、すばやさが^ま増して魔物^{まもの}から^に逃げやすくなりますよ。

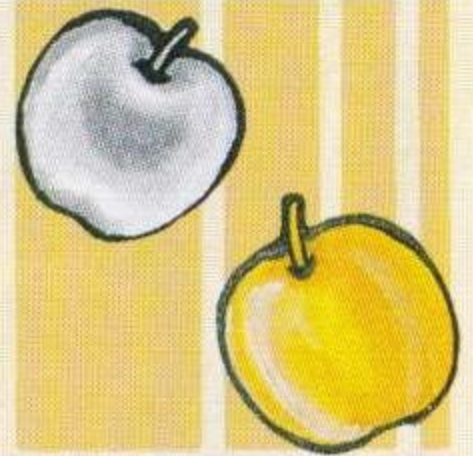


ぷよまん

ぷよの^{かたち}形をした、おいしいおまんじゅうです。^{なか}中にはあんこが^{はい}たっぷり入ってて、とてもおいしいですよ。

リンゴシリーズ

リンゴには^{ぎんいろ}銀色と^{きんいろ}金色があり、とってもおいしい^{くだもの}果物です。^{きちよう}貴重なアイテムなので、^てなかなか^{はい}手に入りません。



かべ^{もと}の素

^{かべ}壁を1枚^{まい}作り出すことができます。ですが、^め目の前に^{まえ}壁^{かべ}があるときは^{つく}作れません。^{つく}作った壁^{かべ}は3回^{かい}ぶつかるか、もういちど^{かべ}壁の素^{もと}を使^{つか}えば消えますよ。

ぼう^か防火スプレー

^ま魔導^{ちから}の力では^け消すことのできない炎^{ほのお}を、^{かん}簡単に^{たん}消すことができます。^{せんとうちゅう}戦闘中では^{つか}使えませんので、^き気をつけてください。



あ^{だま}明かり玉

^{とう}塔^{なか}の中には^{くら}暗い場所^{ばしょ}があります。そのときは、この^あ明かり^{だま}玉^{つか}を使いましょう。

アイテム袋^{ぶくろ}

アイテムを^い入れるための^{ぶくろ}袋^{ふくろ}です。^{ふくろ}袋1つでアイテムが9個^こ入ります。ただし^{ふくろ}袋は3つまでしか^も持てませんからね。





A カプセル

戦闘中に使うと、天使が出てきて矢を放ちます。その矢が魔物にうまく命中すれば仲間になり、次の戦闘でAカプセルを使えば仲間を戦わせることができます。ただし仲間をカプセルから出すことは、戦闘中に1度しかできません。

操作方法是アルルさんと同じで、特殊な攻撃は魔導コマンドを入力することで使用できます。魔物の魔導コマンドは、アルルさんの魔導コマンドのどれかに対応していますので、いろいろ試してみてください。例として、あおぶよの魔導コマンド（一部）を載せましょう。

例

魔導コマンド：アイスストーム

(↓←↑→)

攻撃内容：敵に雪だるまを落とす



仲間が出ているときにCボタンを押すと、仲間をカプセルの中に戻すことができます。仲間は戦闘で倒されると消滅してしまいますから、危ないと思ったらカプセルに戻しましょう（カプセルに戻ると仲間の体力は全部回復します）。

仲間を逃がすときは、移動中にAカプセルを使って“逃がしますか？”の問いに“はい”と答えればいいですよ。





がったい アイテム合体について



魔導塔^{まどうとう}のどこかにあるふふふの店^{みせ}に入^{はい}ることで、アイテムど
うしを合体^{がったい}させることができます。合体^{がったい}したいアイテムを2
つ選^{えら}べば、何^{なに}ができるのかふふふが教^{おし}えてくれますから、そ
れでよければ“はい”を選^{えら}んでください。ふふふがアイテム
を合体^{がったい}してくれます。



らっきょ

せん にん ざけ
仙人酒

りゅう きば
竜の牙

れい
例



+



=



カレーライス

とうがらし

げきから
激辛カレー



+



=



合体^{がったい}にはお金^{かね}がかかりませんから何度^{なん ど}でもできます。しかし
元^{もと}に戻^{もど}すことはできませんので、気^きをつけてください。

せん
せい
先生
より



合体^{がったい}の法則^{ほうそく}として、同じアイテム
どうしを合体^{がったい}すると1ランク上^{うえ}の
アイテムになります。違^{ちが}うアイテ
ムどうしの合体^{がったい}に法則^{ほうそく}はありませ
んが、数^{すう}ランクも上^{うえ}のアイテムに
なる場合^{ばあ}がありますから、いろい
ろ調^{しら}べてみるといいでしょう。



がめん オートマップ画面について



魔導物語には、歩いたところを自動的にマッピング（黒い部分に壁や通路などを書き込む）してくれる機能がついています。マップを開くと、アルルさんの位置と向いている方向が矢印で表示されます。方向ボタンの↑↓で他の階を見ることができますよ（行ったことのない階は見られません）。



かべ



とびら



いっぽうつうこう
一方通行
のとびら



アルルの
げんざい いち
現在位置



先生より



マップの黒い部分は、まだ通ったことのない場所です。普通では通れない場所も多いと思いますが、そこには役に立つアイテムがあるかもしれませんよ。



ヒント



☆その1

- ・ いたてん草^{ぐさ}を買^かったら、すぐ^たに食^たべておきましょ^うう。でも1つぐ^{のこ}らいは残^{はう}しておいた方^{おも}がいいと思^{おも}いますよ。

☆その2

- ・ 魔物^{まもの}の中^{なか}には、ファイヤーに^{よわ}弱いものとアイスストームに^{よわ}弱いもの^{よわ}がいますから、うま^まく魔導^{まどう}を使^{つか}い分^わけて戦^{たたか}いましょ^うう。

☆その3

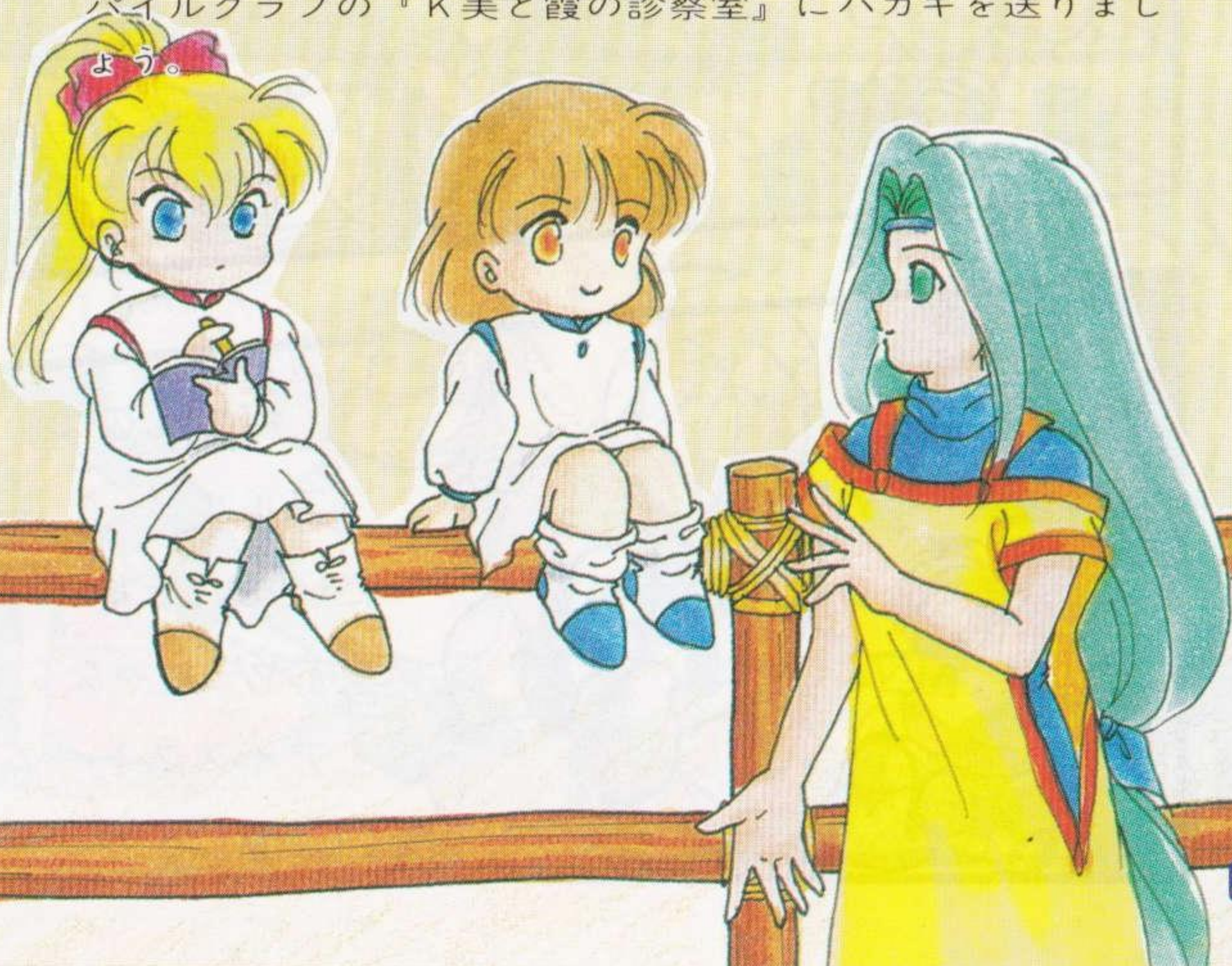
- ・ アイテムには移動中^{い どうちゅう}と戦闘中^{せん どうちゅう}で効果^{こう か}の違^{ちが}うものや、特定^{とく てい}の場^ば所^{しょ}で使^{つか}うものがあります。

☆その4

- ・ 壁^{かべ}の素^{もと}で造^{つく}った壁^{かべ}は、3回^{かい}ぶつ^{つか}かるか、壁^{かべ}の素^{もと}をもう一^{いち}度^ど使^{つか}うとこ^{のこ}われま^すす。壁^{かべ}はこ^{のこ}わさ^ないか^ぎりず^つつと残^{のこ}ります^が、同^{どう}時^じに5個^こま^でしか作^{つく}れま^せんよ（6個^こ目^めを^{つく}造^{つく}ると1番^{ばん}目^めに造^{つく}った壁^{かべ}が^き消^きえてしま^いま^すす）。

☆その5

- ・ コンパイルクラブという会誌^{かい し}に、も^{くわ}つと詳^{くわ}しいヒ^のント^のが載^のるか^のも^のし^れま^せん。他^{ほか}に^もわ^から^ない^こと^があ^れば、コンパイルクラブの『K美^みと霞^{かすみ}の診^{しん}察^{さつ}室^{しつ}』にハガキ^{おく}を送^{おく}りま^しよ^うう。





魔導物語Ⅱ

じょしょう
～序章～



↓←↑→で
ファイヤー



まったく！
この^{ていど}程度の
魔^ま導^{どう}もまともに
つか^{つか}使えないなんて
いま^{いま}まで
なに^{なに}何やってたのよっ



ごめーん
こんど^{こんど}今度こそ
ファイヤーを
かけて
あつためて
あげるね

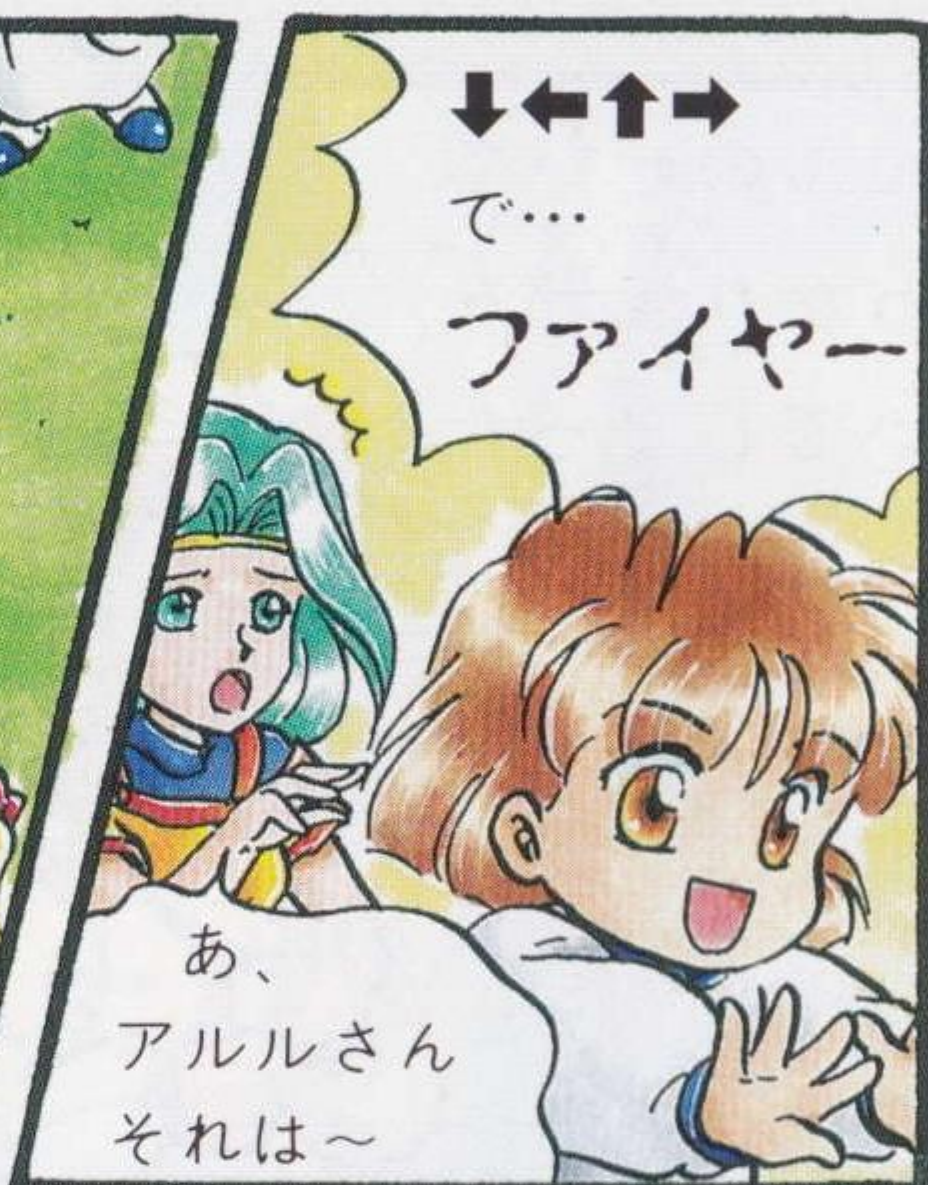


↓←↑→

で...

ファイヤー

あ、
アルルさん
それは～



だからそれは
アイスストームって
言ってるのに...

あれ?

こいつは～

カキ
コキ



3はあつ くしゅん

筆記試験日

アルルのせいで
すっかり風邪を
ひいてしまった
じゃないっ



許さないわよ
アルル!



じつ さくばん
実は昨晚、
おなかを出して
寝ていた
ラーラだった...



みなさん
おはようございま〜す

卒園試験当日

きょう
今日、
しけん
試験を
う
受けられるのは
アルルさん
ひとり
1人しか
いませ〜ん
せんせい びく〜

ええーっ!!



アルルさんは
ひっき しけん
筆記試験で
ゆうしゅう せいせき
優秀な成績を...

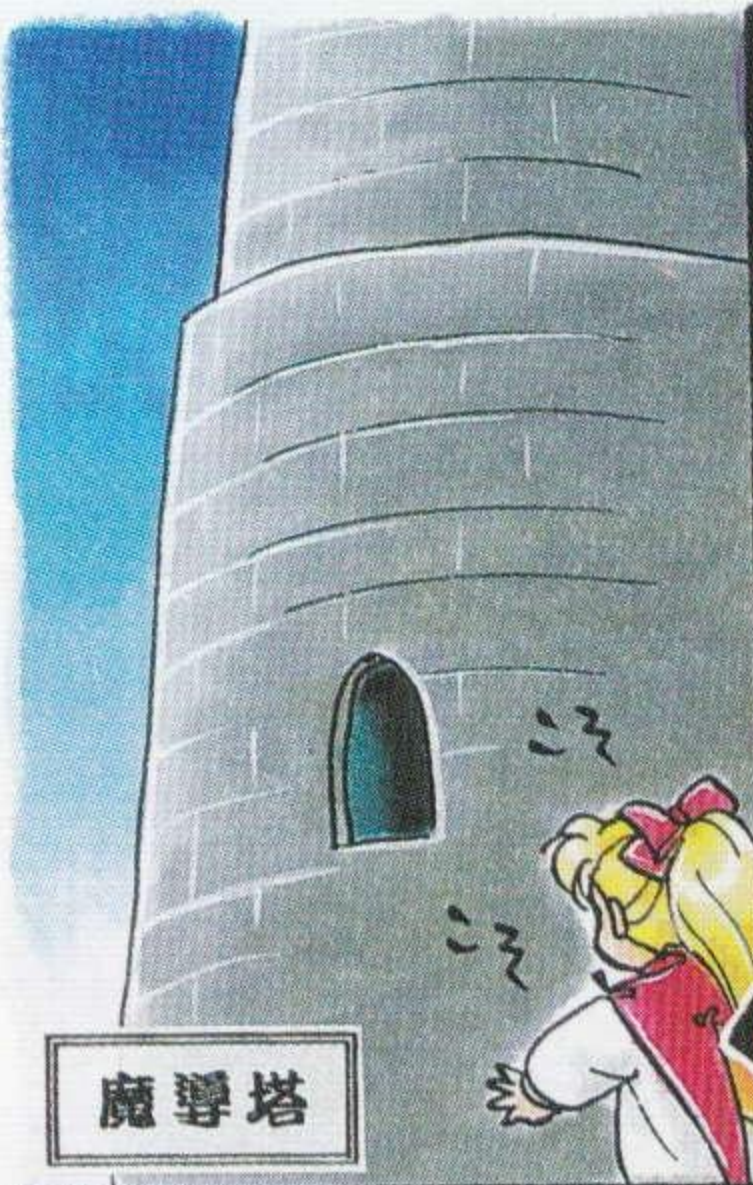


あ〜
きいす〜?

アハ...

ひとり
アルル1人ですってえ ㄝ
ほんとう わたし
本当なら私のはず
だったのにイ
ゆる じゃま
許せないっ邪魔してやるう





魔導塔



—で、
まどうとう
この魔導塔を
で
出れば
しけん
試験は
お
終わりじゃ



び、
びっくり
した…



ん？



おも
さむいと思っと思ったら
まど ひら
窓が開いておったのか
どっいしょ



なんじゃ？
いま
今のカエルを
ふ
踏みつぶした
こえ
ような声は…

さあ？



では
しけんかいし
試験開始じゃ

はい

わたし
私がこんな目に
あ
遭うのもみーんな
アルルのせいよっ
こーなったら
ぜったいに合格
ごうかく
させてやらないからっ

グオオ

ますます復讐心ふくしゅうしんに燃えるラーラだった

from

P rod ucer

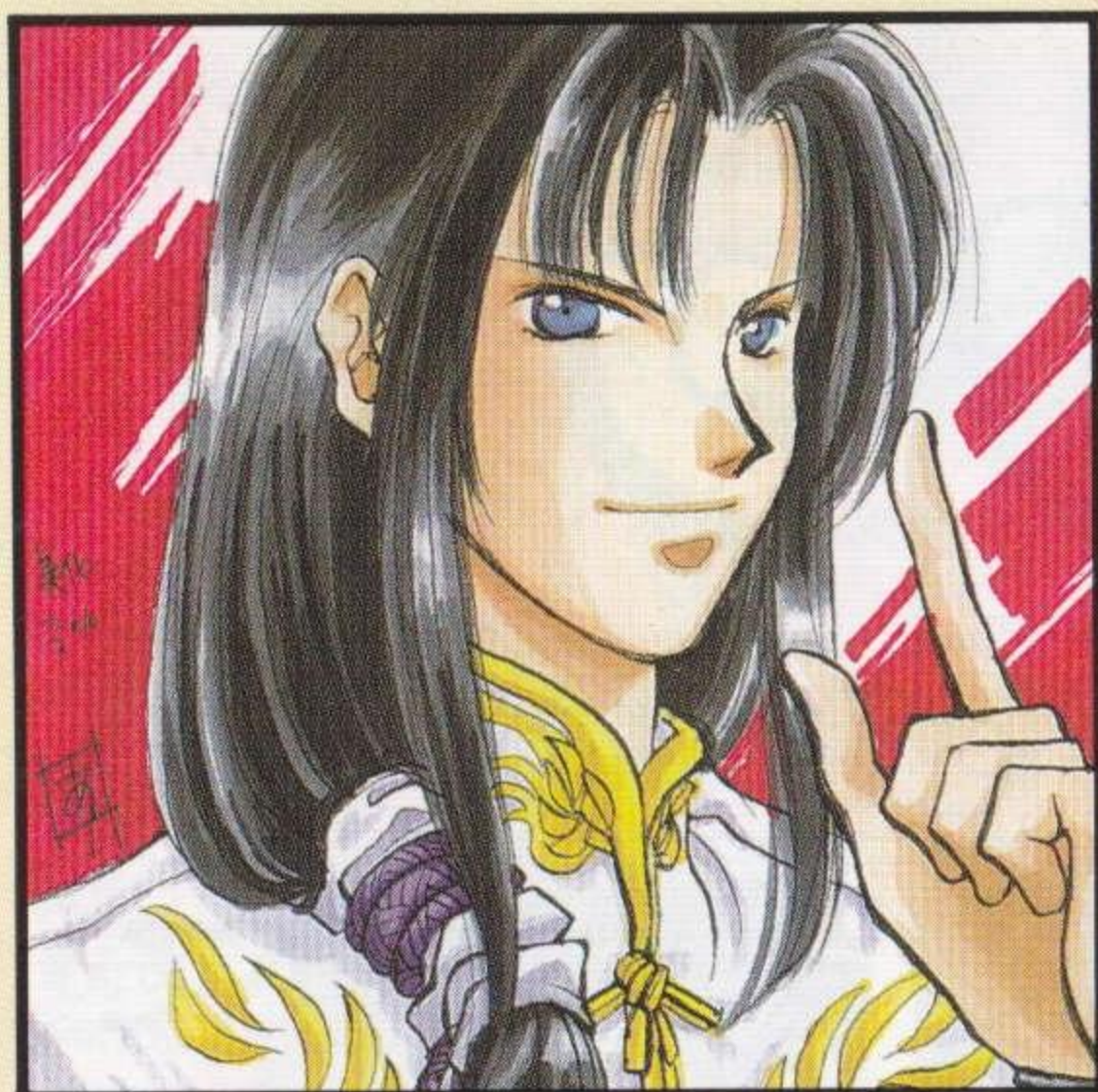


メガドライブ用ソフトとして最後のRPG
となった、「^{ま どうものがたり}魔導物語 I」^{たの}楽しんでもらえた
かな？ ちょっとした^{ご ほう}誤報があって、^{はっ ぱい}発売し
ないかも…なんて^{しん ぱい}心配をさせてゴメンね。

「^{ま どうものがたり}魔導物語 I」が^{おく り ゆう}遅れた理由は、ゲームの^{ない}内
容をより^{おも しろ}面白くするためにいろいろな^{よう そ}要素を
盛り込んだために、^{よう り ょう}容量が足りなくなるなど
の^{もん だい}問題が発生したため。でも、その分^{ぶん}バッチ
リ^{おも しろ}面白いものに^{し あ}仕上がっているよ。

これからも、みなさんに^{たの}楽しんでもらうた
めに「の～みそコネコネ」して^{がん ば}頑張っていく
ので、^{おう えん}応援してね。

プロデューサー・MOO仁井谷

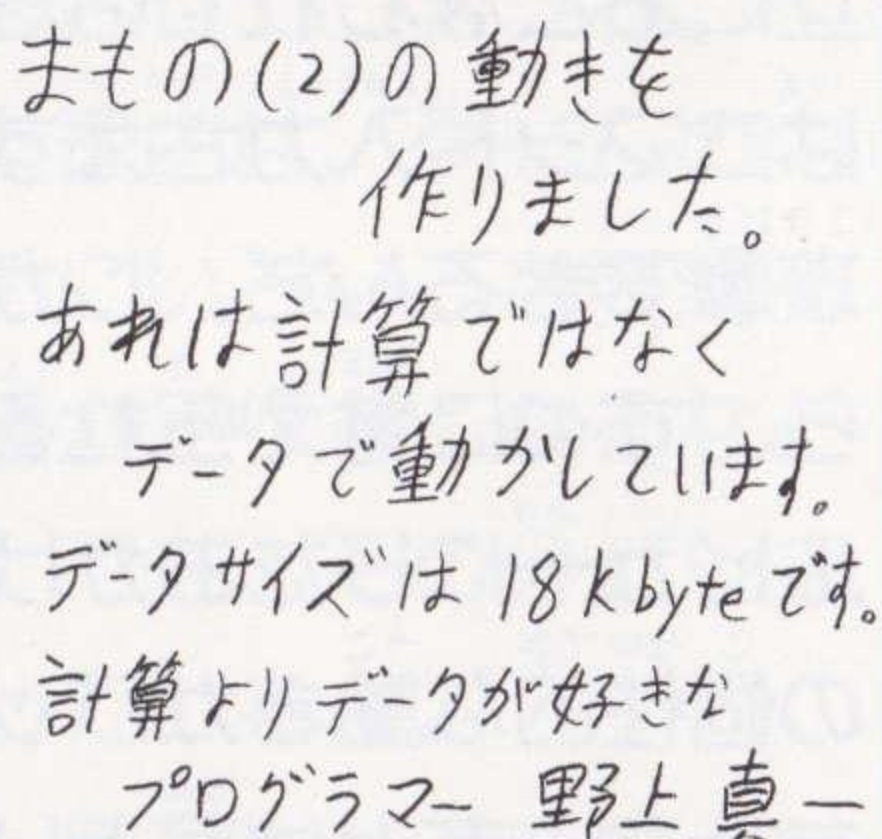
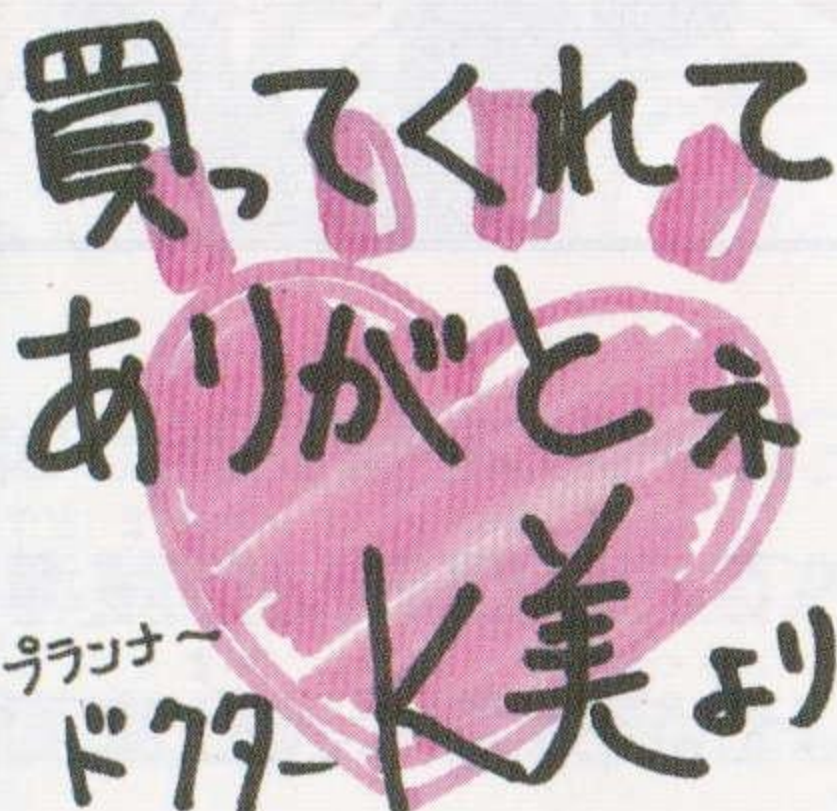


from

D
irector

ニーハオ！ みんな^{げん き}元気にやってるか？
さて、今回のMD^{ま どう}魔導 I には新しい^{あた}試みが多^{ここ}いぞ。例えば、今までは自分と敵の攻撃が交^た互^{いま}におこなわれていたんだが、MD^{ま どう}魔導 I ではコマンド入力さえすれば敵が攻撃する前^まに^え攻撃^{こうげき}できるんだ。しかもコマンドは簡単だから、すぐに覚え^{おぼ}られるぞ。戦闘^{せん とう}はプロフィールビューにしたおかげで、キャラクターたちの個性的な動き^{こ せいてき うご}がバッチリわかるようになったしな。あとは何といってもAカプセルだ。みんなの好きなキャラクターを仲間^{なか ま}にして、100点めざしてがんばってくれ。じゃ、またな！

ディレクター・白龍鳳 霞



グラフィック担当の けみ です。
メガドライブ ユーザー などの この作品に
関わる ことが とても 嬉しい です。



音速
いねぞ
くんが
好き
なんだ。

けみ

はじめまして RIU です

良導のグラフィックを
ちこっとだけ
手伝わせて
いただき
ました。



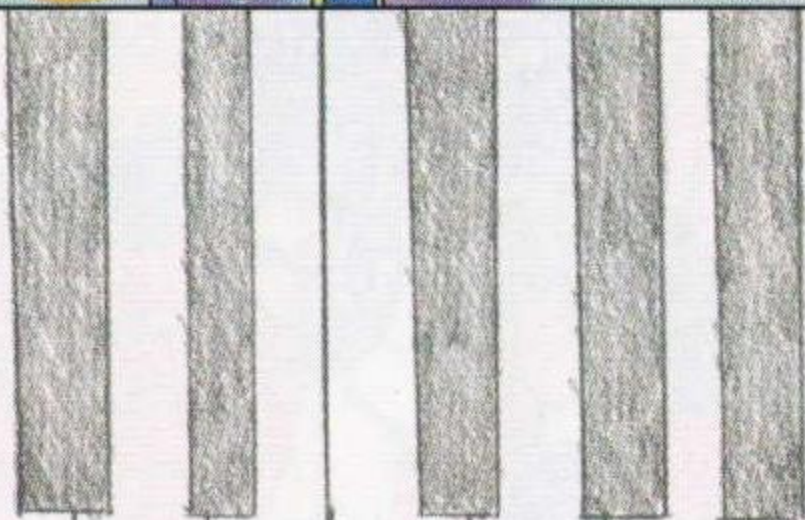
おあい
ぽん
私とあま
たりあま
ごいを
しにいがい

ちほみに↑ といが
変態になったのは、
私のせいかもしれない
せん。ごめんばさい。

無事(?)
発売できて
よかったね。
お疲れさん。
電



10年後の3人



サウンド

松島剛史

Band five
よろしくネ。

ギリゴニョニョニョ
= TALKSHOW.

今年もテグ17ゲームやるぜ!!

今回は、サンプリングマンでいた!!

パッケージ・マニュアル
レイアウト担当の
阿門です。

買っこくれて
どうもありが
とうございませ。
では、アキ
も書いて送っ
てくださいね。



レイアウトの
上人一速です。
やはり、ネ、スタッフロール
は大切にしたいのよ!!
ワタシはねエ〜
ーって事でどこにか何とか
MD良導Iが世に出て
とっても嬉しいです!!
アヒさえなればッ!!



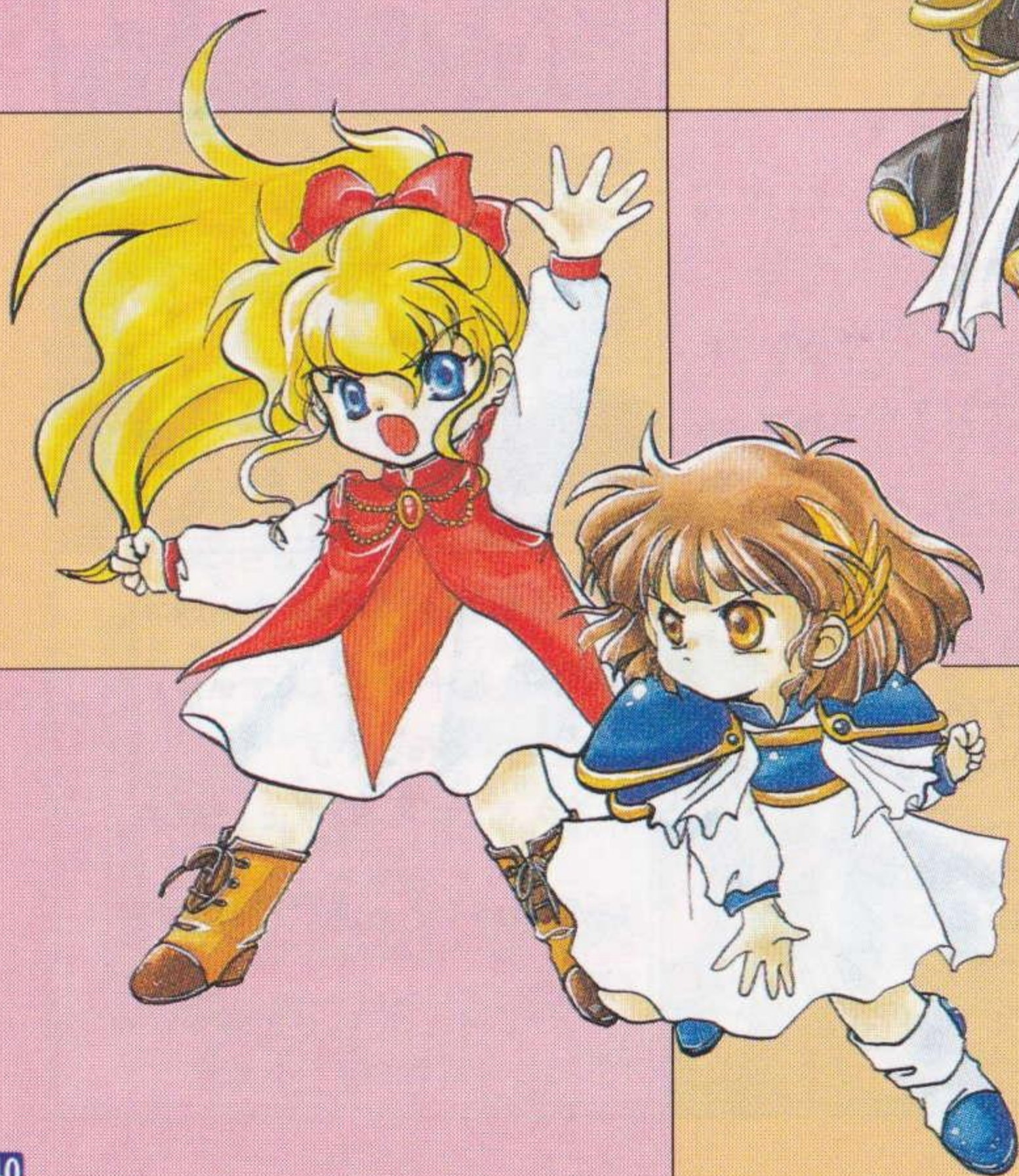
K. HISOKU

「ゲームを始める前に、この取扱
説明書を十分楽しんでから
お遊びください」
と言えることを目標にしました。

印刷物制作の進行管理を担当

レイニー PaPa

Galleries





コンパイルクラブ



にゅうかい
入会あんない

お知らせです。ただいまコンパイルではファンクラブの会員を募集しています。入会すると会員証があなたの家に届きます。他にも『コンパイルクラブ』&『コンパイルクラブ地下版』という2冊の会誌が、隔月（2ヶ月に1回）で届きます。特に『コンパイル地下版』は、腰くだけしてしまう内容が充実していますよ。

みんなと一緒に腰くだけしたい人は、下の入会方法をよく読んで申し込んでくださいね。



入会方法

- 〒・住所
 - 氏名
 - 年齢
 - 生年月日（西暦）
 - 電話番号
 - 学校・職業
 - 所有のゲーム機
- を書いた紙と年会費2000円の無記名小為替（わからない時は郵便局で聞いてね）を一緒に封筒に入れて、下記のところまで送ってね。



〒732 広島市南区京橋町1-7
アステイ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル
『MD魔導 I で入会』係



まどう つか かた 魔導MEMOの使い方



右のページに魔導メモを用意
しました。新しい魔導を覚えたら、
ファイヤーやアイスストームのよう
に書き込んでおきましょう。ゲームを
始めたら魔導メモを忘れずに。



株式会社 コンパイル

商品には万全の注意をはらっていますが、プログラム上予期
できない不都合が発見される場合があります。万一誤動作な
どを起こすような場合がありますら、弊社までご一報くだ
さい。

か あ きゃくさま 〈お買い上げのお客様へ〉

商品についてお気づきの点がありましたら下記までお問い合
わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名
前・お歳も必ずお知らせください。

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング

PHONE:082-263-6165 (ユーザーテレフォン)

月～金曜日 (祝日除く) 10:00～12:00 13:00～17:00

ゲーム内容についてのお問い合わせは、一切お答えできませ
んののでご了承ください。







株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが 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。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;

T-66023