

取扱説明書

# 魔導物語Ⅱ



のみろこねこね  
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、このまえ取扱説明書とりあつかいせつめいしょ  
をお読みよいただくと、よりたの楽しく  
プレイできること事おもと思います。ですから  
しっかりよ読んでくださいね。





# もくじ

ごあいさつ	2	アイテム	24
もくじ	3	アイテム合体 <small>がったい</small> について	27
プロローグ	4	オートマップ画面 <small>がめん</small> について	28
キャラクター紹介 <small>しょうかい</small>	6	ヒント	29
遊ぶ <small>あそ</small> ときのおやくそく	12	おまけ	30
基本操作 <small>きほんそうさ</small>	14	開発者 <small>かいはつしゃ</small> より	36
移動 <small>いどう</small> について	16	おもなスタッフ	38
戦闘 <small>せんとう</small> について	18	Galleries	40
魔導状態 <small>まどうじょうたい</small> について	20	コンクラ入会案内 <small>こんかいあんない</small>	41
パラメータについて	22	魔導MEMO <small>まどう</small> の使い方 <small>つかかた</small>	42
		魔導MEMO <small>まどう</small>	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くと、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。

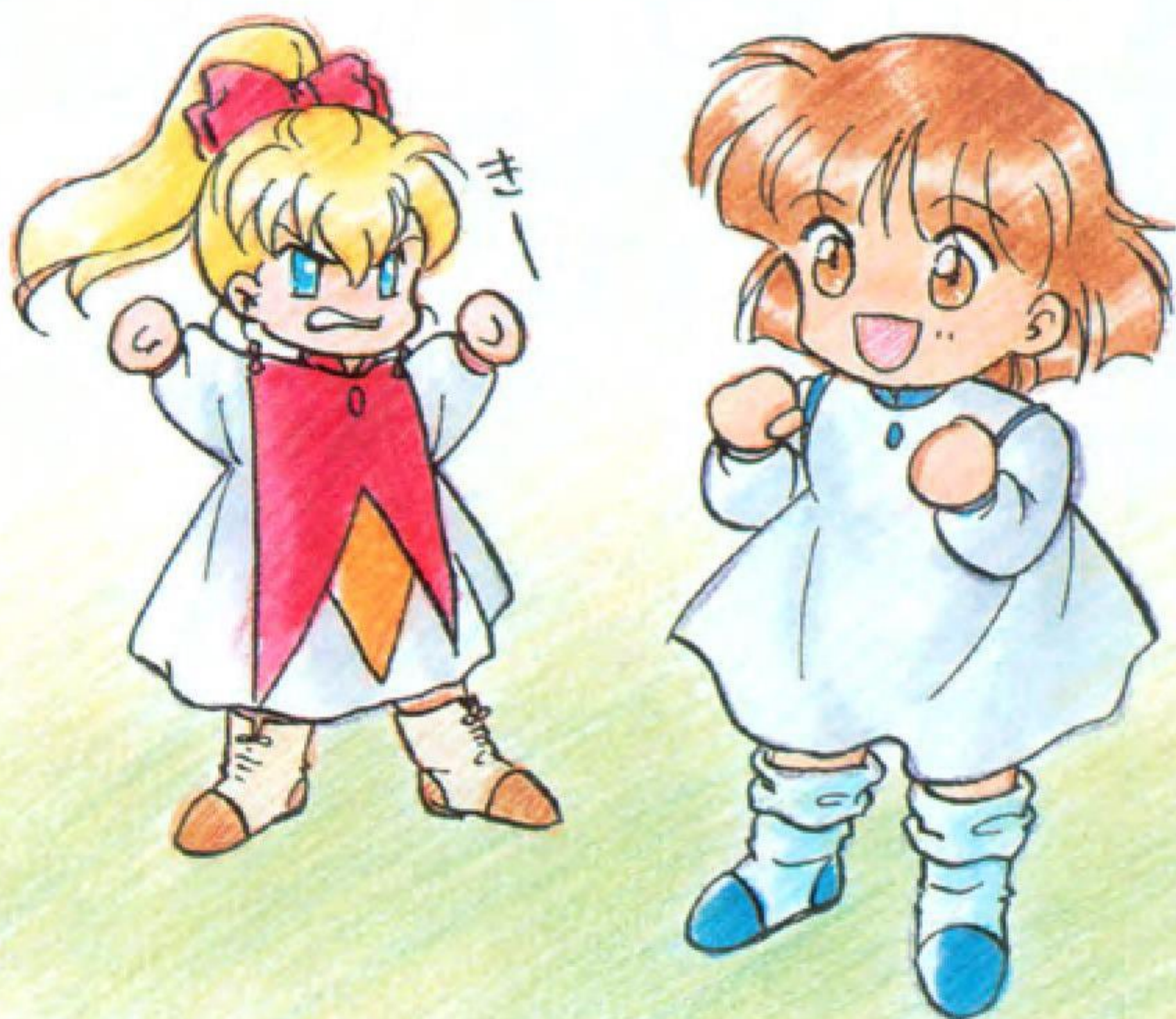
目が覚めると、そこは幼稚園の教室の中。  
そうです。アルルさんは卒園試験の筆記試験を受けている最  
中に居眠りして、園長先生に頭をたたかれたのでした。  
明日の卒園試験を受けるためには、このむずかしい筆記試験  
に合格しなければなりません。



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。



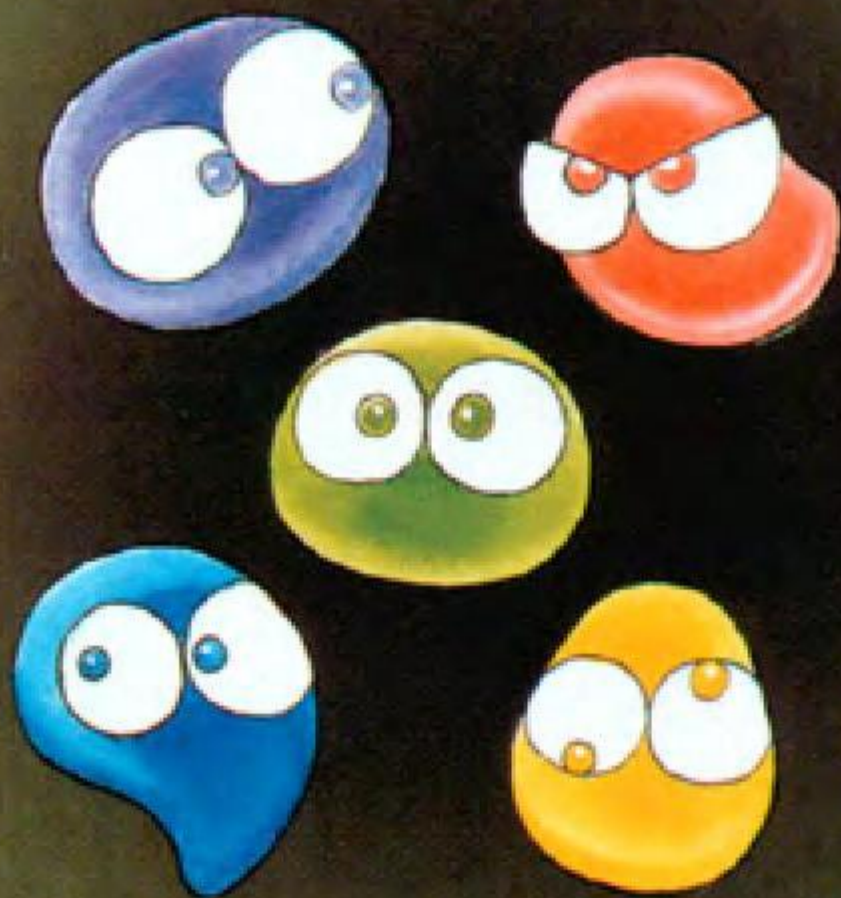
## ラーラ ▶

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。



## ◀ ふよぶよ5匹衆

体がぶよぶよした、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。



## み らん が よ く ひ び く よ く 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 ▶

なんとも憎めない笑顔をした、  
いたす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 ▶

ゴーストと雪女を足して2で割ったように見える、少し和風な魔物じゃ。飛び道具が多いから、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のシャム猫じゃ。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 ▶

いつもほうきを持っている、攻撃魔導を得意とする魔物じゃ。しゃべりかたがだれかに似とるが気にしないようにな。



当番

みんなななかよくいんぎよ

## 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。



## ◀ うろこにんぎよ

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、と云う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ろう。



## ◀ まもの

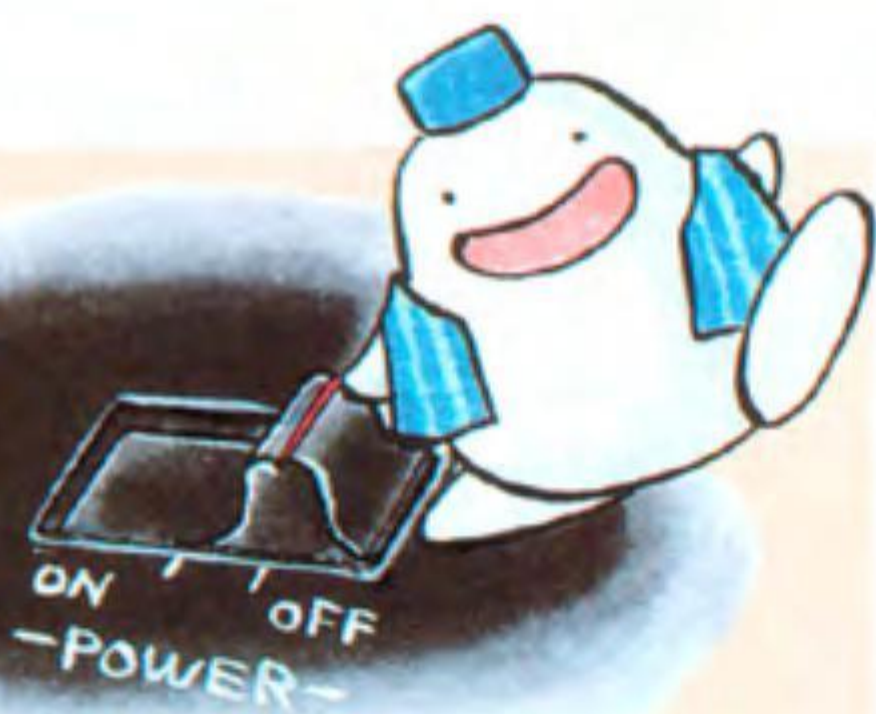
これが魔導塔を守っている魔物じゃ。こやつさえ倒せれば、塔を出たのも同じじゃ。しかし、そうかんたんには倒せぬぞ。



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。

### 健康上のマシ注意

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

魔導を唱えるときですとか、メニューなどを決定するときに使います。

## Bボタン

アイテムの表示ですとか、メニューなどのキャンセルに使います。

## Cボタン

マップの表示ですとか、敵から逃げ出すときに使います。

## ほうこう 方向ボタン

アルルさんの移動ですとか、カーソルなどの移動に使います。

## スタートボタン

アイテムの説明ですとか、セーブ画面に入るときなどに使います。

## X・Y・Zボタン

残念ですが使いません。

# ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すと、初めから、またはつづきから遊ぶことを選べます。でも初めて遊ぶときは、スタートボタンですぐにゲームが始まりますよ。

## 初めて遊ぶ人は

「はじめから」を選ぶと、オープニングデモのあとにゲームが始まります。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。

## つづきから遊ぶ人は

「つづきから」を選ぶと、日記の選択画面になります。そこで遊びたい日記を選ぶことで、前にセーブした状態からゲームを始めることができます。キャンセルすると1つ前に戻れます。



# 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ますので、早く慣れましょう。



# い どう じ そ う さ 移動時の操作



↑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。



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。



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。



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んでしょう）。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。



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



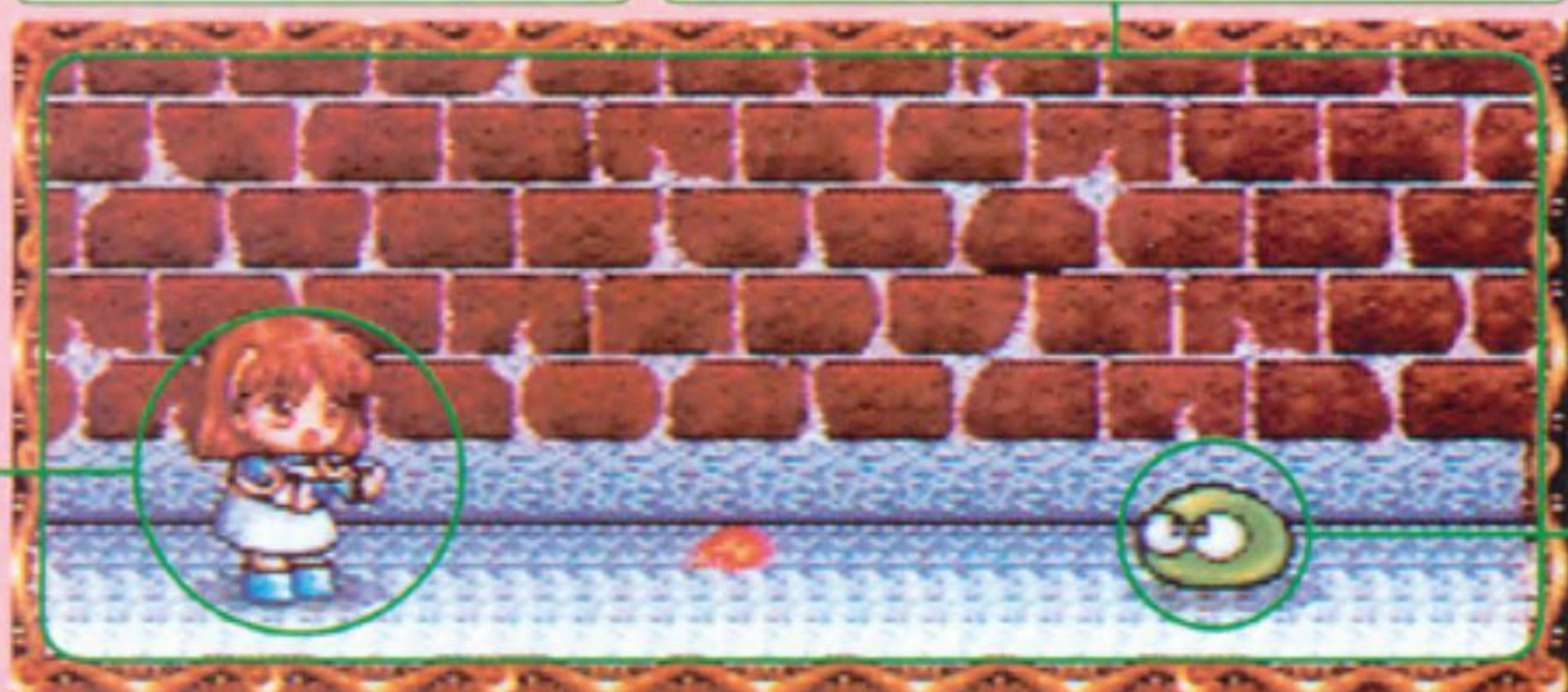
それでは、<sup>せんとう</sup>戦闘のときの<sup>がめん</sup>画面と<sup>そうさほうほう</sup>操作方法を<sup>せつめい</sup>説明しましょう。

## アルルさん

アルルさんです。<sup>てき</sup>敵の<sup>こうげき</sup>攻撃が<sup>あ</sup>当たると<sup>たいりょく</sup>体力などが減りますよ。

## プロフィールウィンドウ

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



「ファイヤー！」

みどりふよ  
「ふよふよ〜ん」

## メッセージ

<sup>ひだり</sup>左にアルルさん、<sup>みぎ</sup>右に<sup>あいて</sup>相手のメッセージなどが<sup>ひょうじ</sup>表示されます。

## 戦う相手

いま<sup>たたか</sup>戦っている<sup>あいて</sup>相手です。じょうずに<sup>こうげき</sup>攻撃を<sup>あ</sup>当てましょう。

体力と魔導力

<sup>いどうちゆう</sup>移動中と違って、<sup>ちが</sup>メッセージでしか<sup>たいりょく</sup>体力と<sup>まどうりょく</sup>魔導力の<sup>じょう</sup>状態がわかりませんので、<sup>ちゅうい</sup>注意してメッセージを見ておいてください。

# せんとうじ そうさ 戦闘時の操作



ほか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。魔導状態のコマンド入力にも使います。



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。



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戻れますよ。



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。



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、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戻れます。

せんせい  
先生より



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半分になりますから、必ず防御しましょう。あと、特定の魔導やアイテムを使っているときには敵の攻撃を受けませんからね。

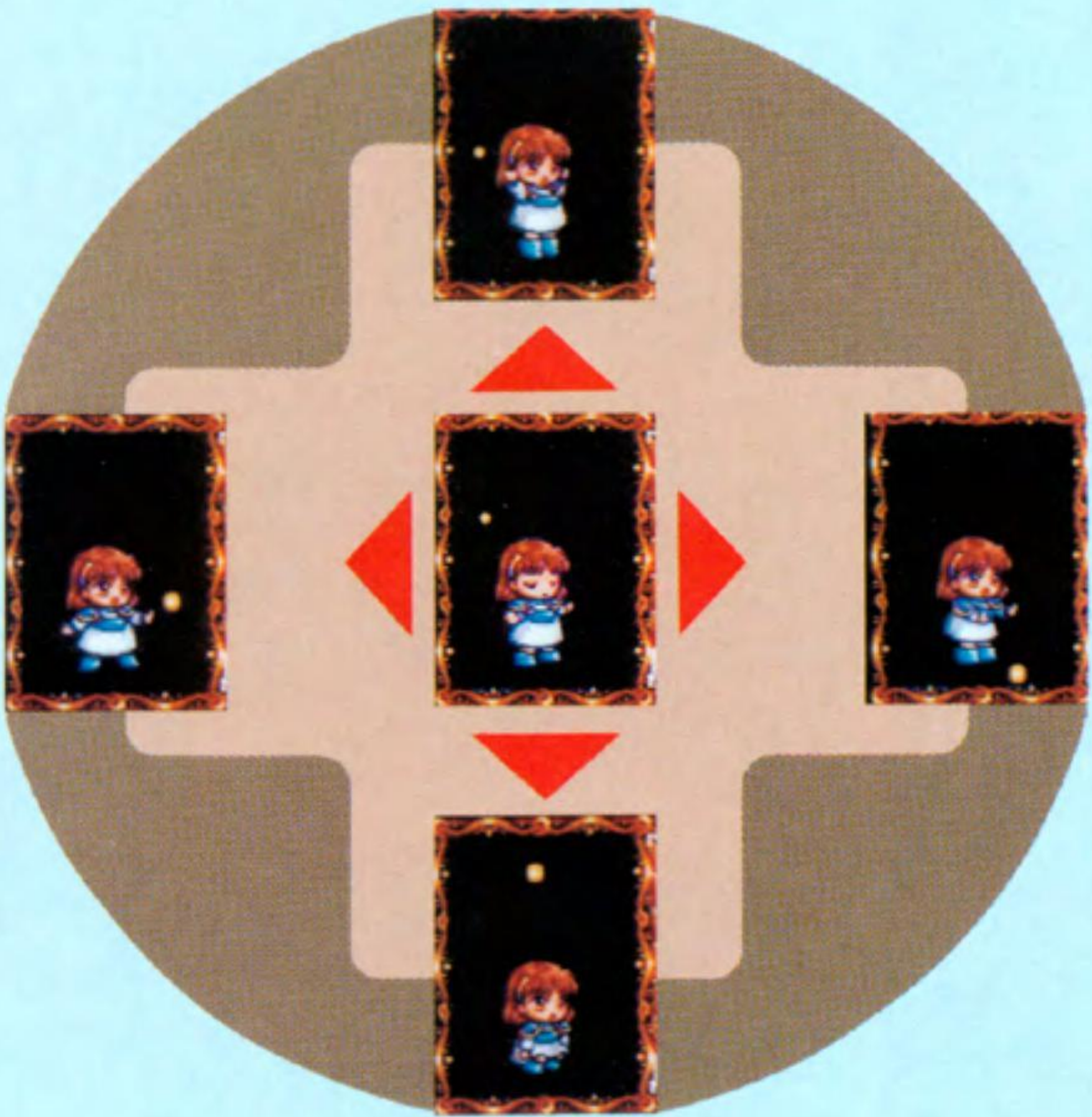




# まどうじょうたい 魔導状態について



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。

ヒーぞん



この魔導を唱えられた魔物は眠気に襲われるでしょう。

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。

ばよいんこ



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

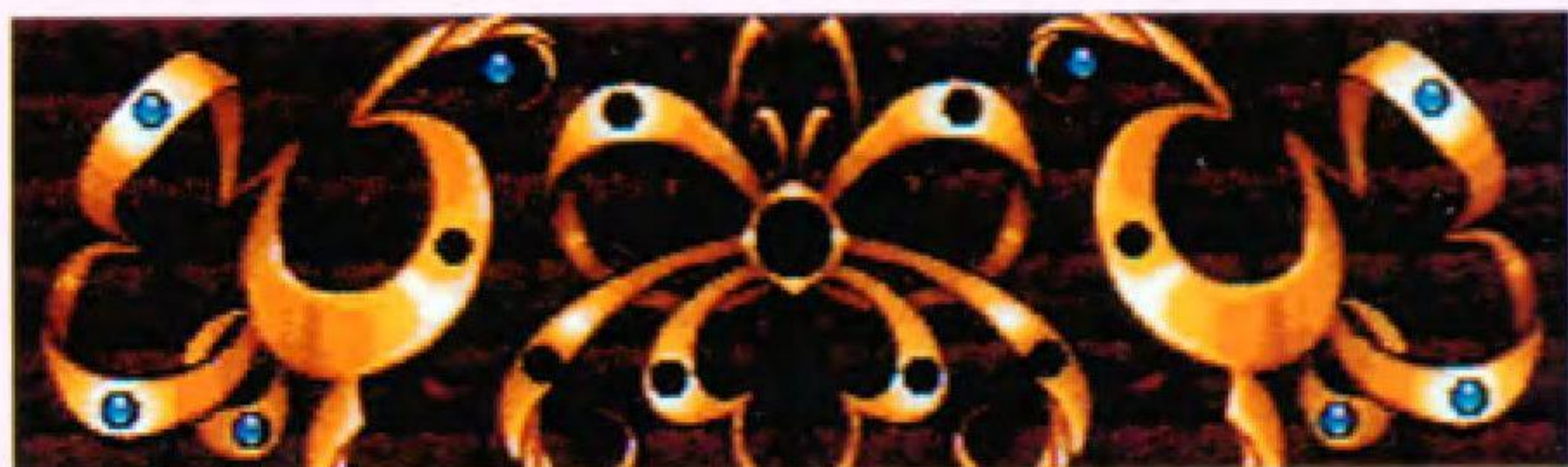
体力が0になると気を失ってしまい、卒園試験が終了（ゲームオーバー）してしまいます。ダメージを受けたあとのメッセージ、顔の表情、音楽で残りの体力を表現していますので、よく見ておいてくださいね。



## 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つて、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“いたてん草”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

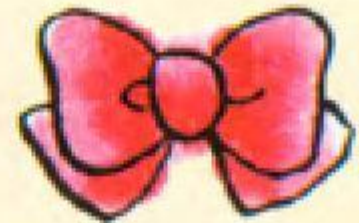


体力と魔導力はレベルアップしないと上がりませんが、あるアイテムを取ると特別に体力と魔導力を上げることができます（すばやさも）。でも点数には関係しませんから、ムリに取らなくてもいいですよ。





# 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



ば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。



## みず お水シリーズ

ぐびっと飲めば、魔導力が回復しますよ。仙人水、魔導水、ももも水、3色サイダー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

これを食べれば、すばやさが増して魔物から逃げやすくなりますよ。



## ぷよまん

ぷよの形をした、おいしいおまんじゅうです。中にはあんこがたっぷり入っていて、とてもおいしいですよ。

## リンゴシリーズ

リンゴには銀色と金色があり、とってもおいしい果物です。貴重なアイテムなので、なかなか手に入りません。



## かべもとの素

壁を1枚作り出すことができます。ですが、目の前に壁があるときは作れません。作った壁は3回ぶつかるか、もういちど壁の素を使えば消えますよ。

## ぼうか 防火スプレー

魔導の力では消すことのできない炎を、簡単に消すことができます。戦闘中では使えませんので、気をつけてください。



## あだま明かり玉

塔の中には暗い場所があります。そのときは、この明かり玉を使いましょう。

## アイテム袋ぶくろ

アイテムを入れるための袋です。袋1つでアイテムが9個入ります。ただし袋は3つまでしか持てませんからね。





# 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。

操作方法は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



魔導塔のどこかにあるふふふの店に入ること、アイテムどうしを合体させることができます。合体したいアイテムを2つ選べば、何ができるのかふふふが教えてくれますから、それでよければ“はい”を選んでください。ふふふがアイテムを合体してくれます。



らつきよ

仙人水

竜の牙

例



+



=



カレーライス

とうがらし

激辛カレー



+



=



合体にはお金がかかりませんから何度でもできます。しかし元に戻すことはできませんので、気をつけてください。

先生より



合体の法則として、同じアイテムどうしを合体すると1ランク上のアイテムになります。違うアイテムどうしの合体に法則はありませんが、数ランクも上のアイテムになる場合がありますから、いろいろ調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もできますよ（行ったことのない階は見られません）。



かべ



とびら



一方通行  
のとびら



アルルの  
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

- ・いだてん草を買ったら、すぐに食べておきましょう。でも1つぐらいは残しておいた方がいいと思いますよ。

## ☆その2

- ・魔物の中には、ファイヤーに弱いものとアイスストームに弱いものがありますから、うまく魔導を使い分けて戦いましょう。

## ☆その3

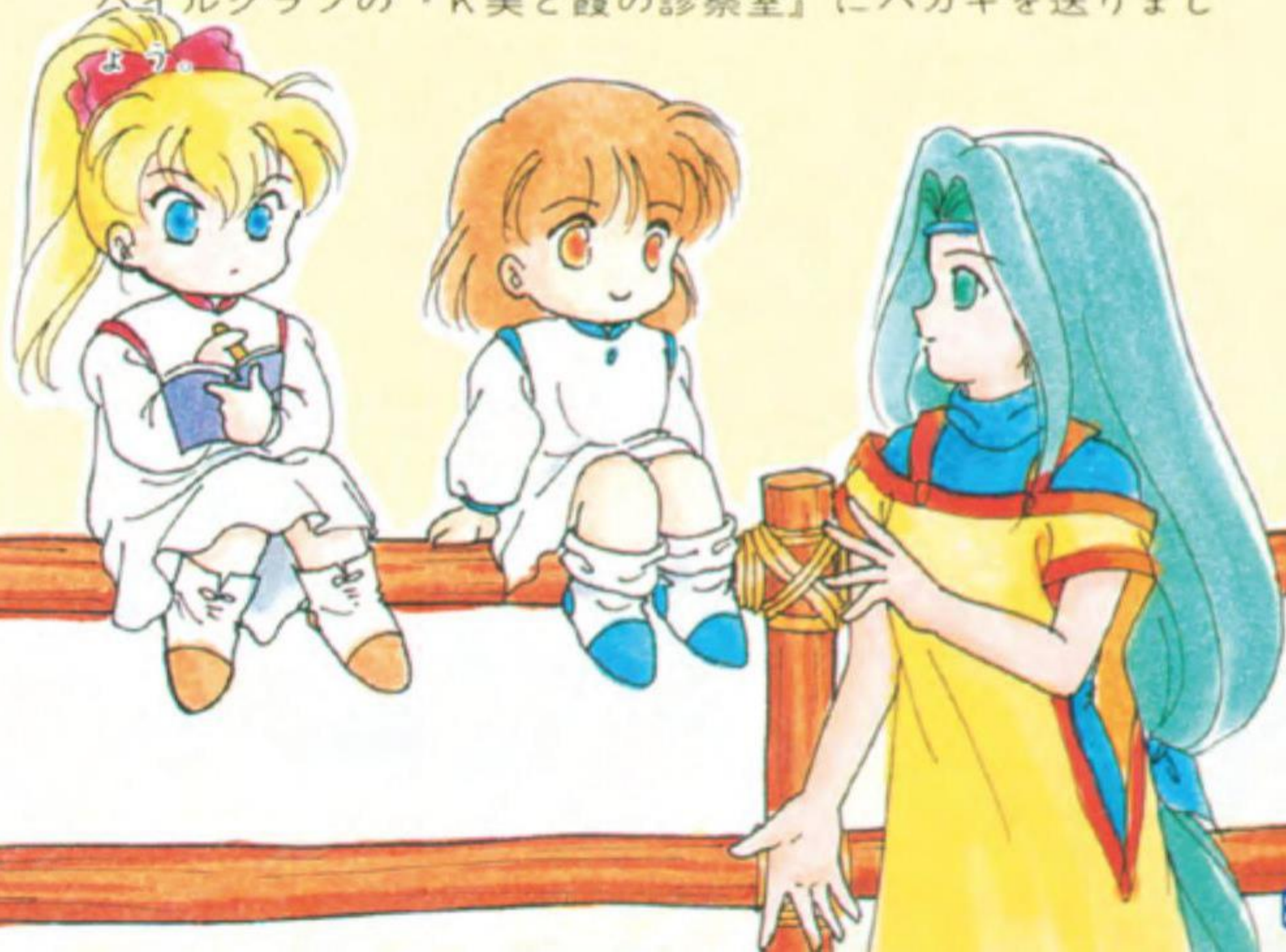
- ・アイテムには移動中と戦闘中で効果の違うものや、特定の場所で使うものがあります。

## ☆その4

- ・壁の素で造った壁は、3回ぶつかるか、壁の素をもう一度使うとこわれます。壁はこわさないかぎりずっと残りますが、同時に5個までしか作れませんよ（6個目を造ると1番目に造った壁が消えてしまいます）。

## ☆その5

- ・コンパイルクラブという会誌に、もっと詳しいヒントが載るかもしれません。他にもわからないことがあれば、コンパイルクラブの『K美と霞の診察室』にハガキを送りま





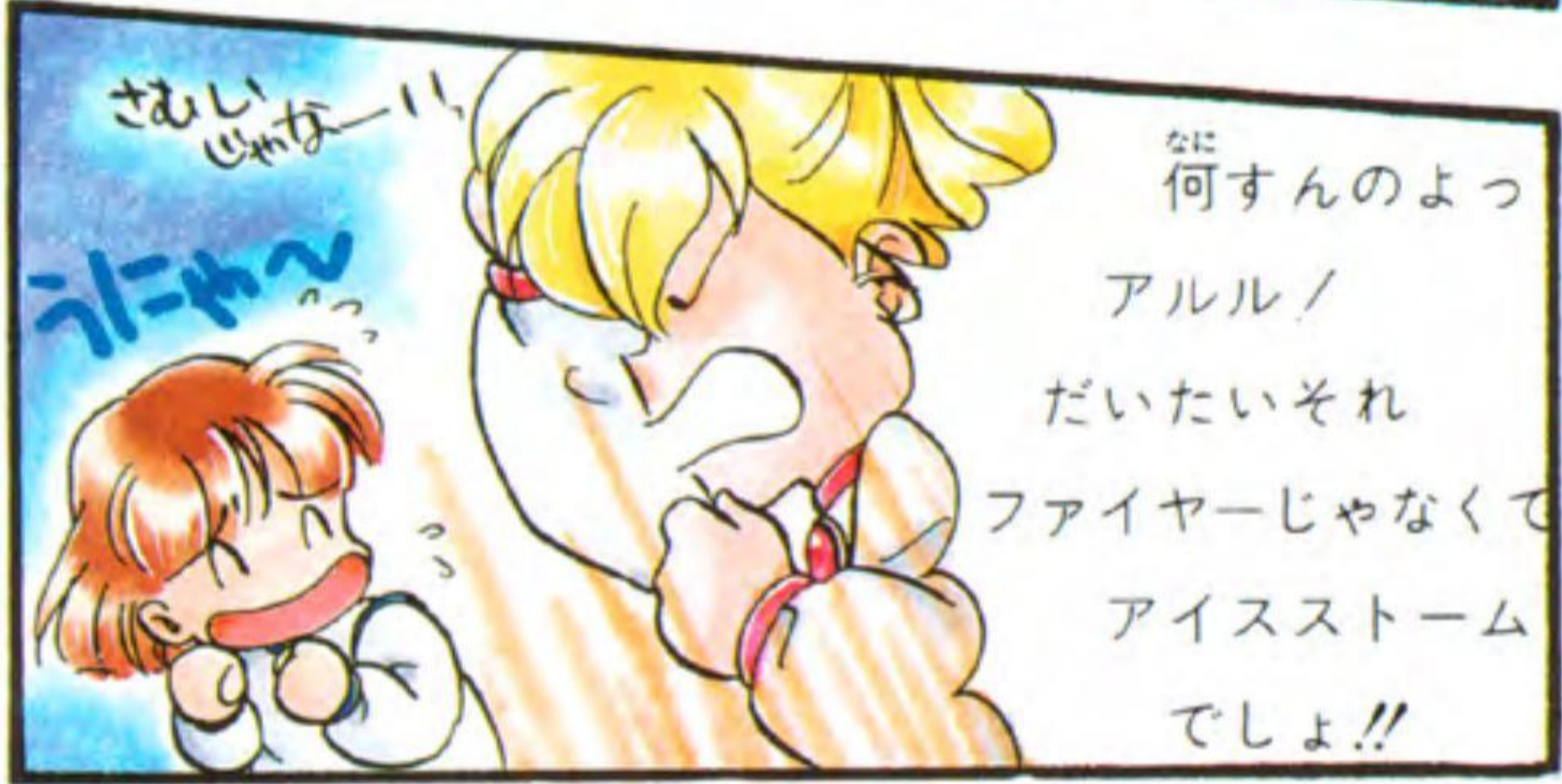
# 魔導物語Ⅱ

～序章～



筆記試験前日

↓←↑→で  
ファイヤー



なに  
何すんのよっ  
アルル！  
だいたいそれ  
ファイヤーじゃなくて  
アイスストーム  
でしょ！！

まったく！  
 この<sup>ていと</sup>程度の  
 魔導もまともに  
 つか  
 使えないなんて  
 いま  
 今まで  
 なに  
 何やってたのよっ



ごめーん  
 こんど  
 今度こそ  
 ファイヤーを  
 かけて  
 あっためて  
 あげるね



↓←↑→

で...

ファイヤー



あ、  
 アルルさん  
 それは～

おから ぞんは  
 アイスストーン  
 言ってるのに...

あれ？



こいつは～



# 3はあつ くじゅん

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!



あ、  
また  
熱が  
あがった...

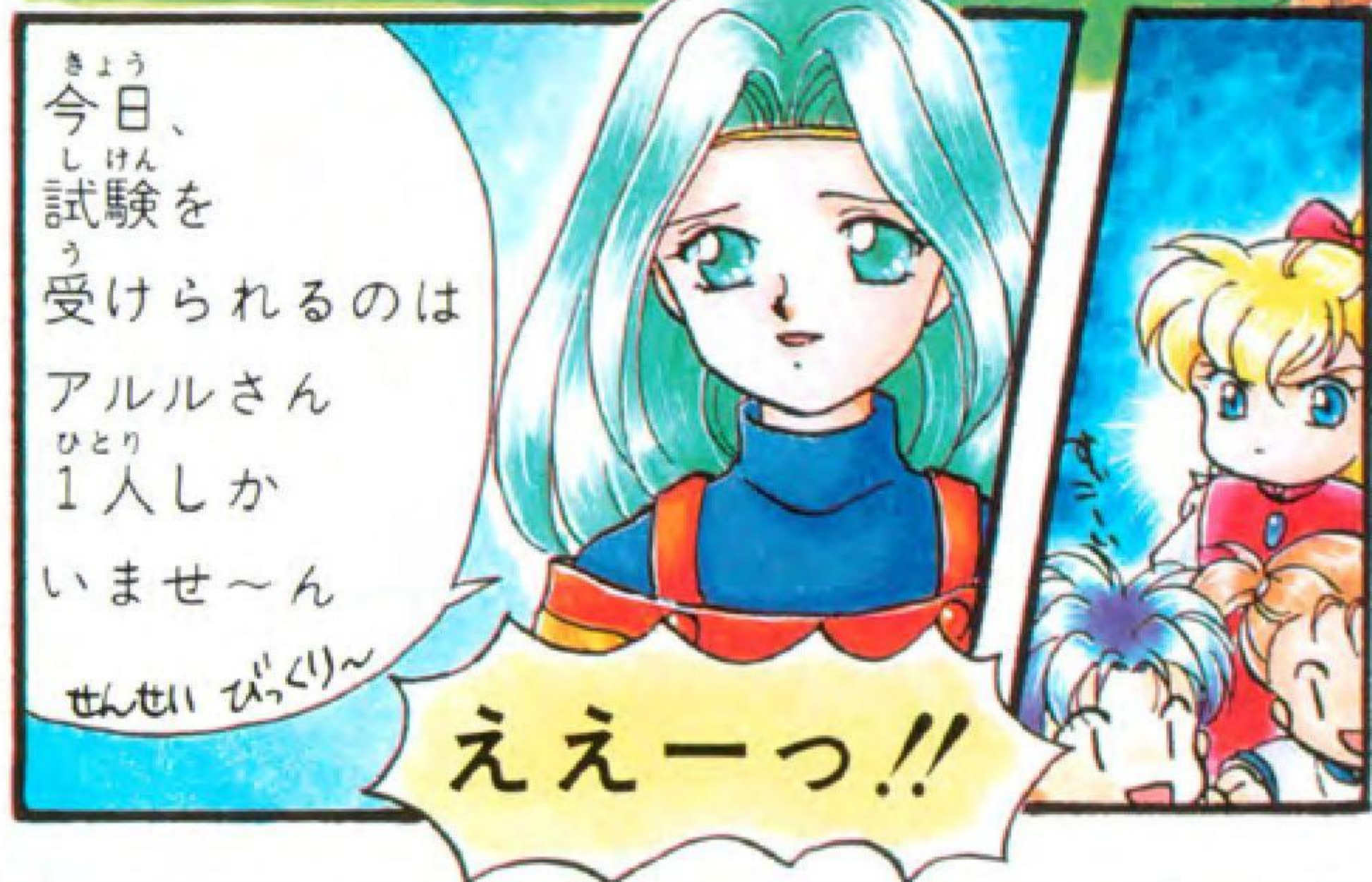


じつ さくぼん  
実は昨晚、  
おなかを出して  
寝ていた  
ラーラだった...





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 びっくり～

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～  
ねえさん?

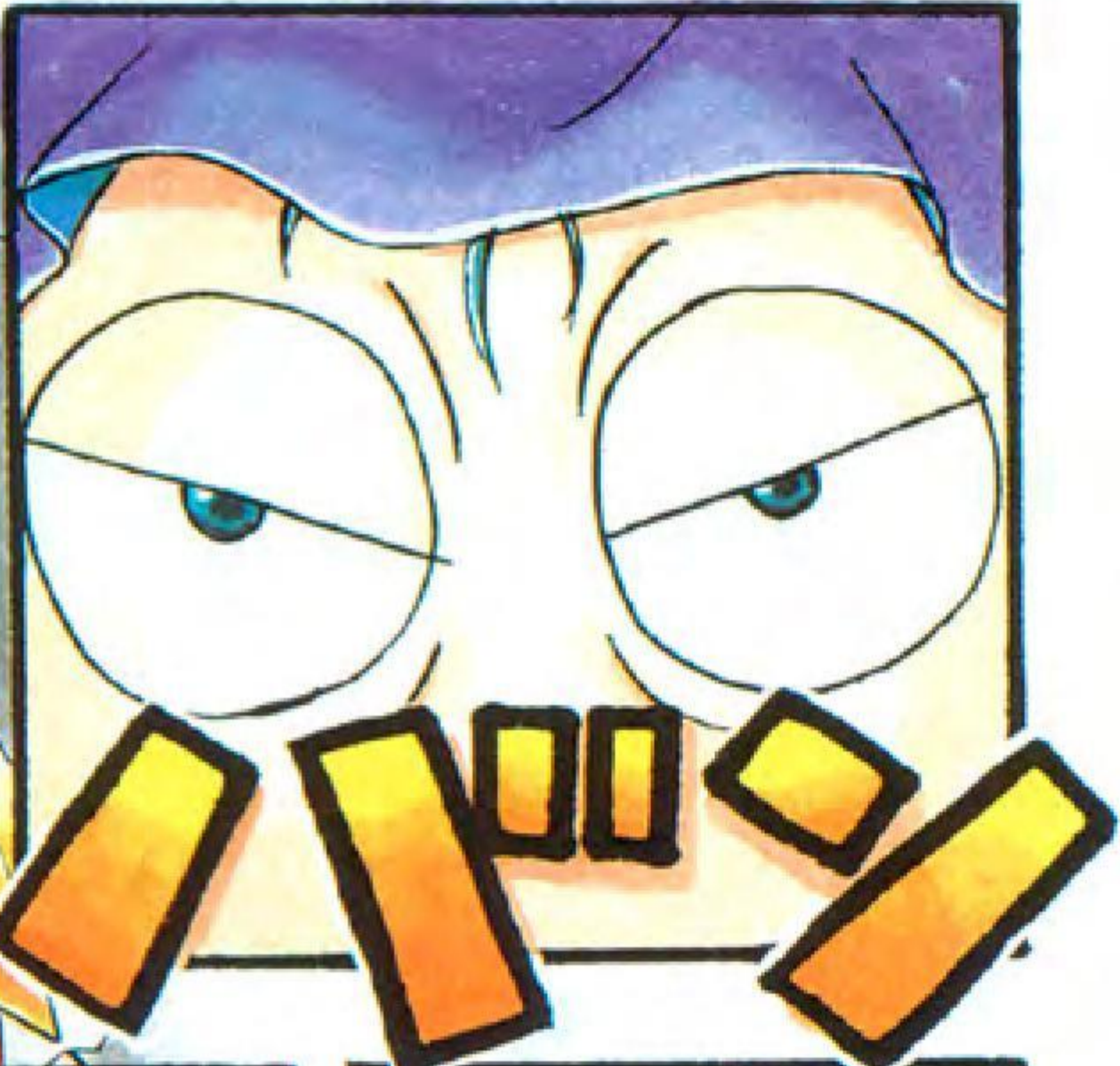
ええ...



ひとり  
アルル1人ですってえ  
ほんとう ほんと  
本当なら私のはず  
だったのにイ  
ゆる 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



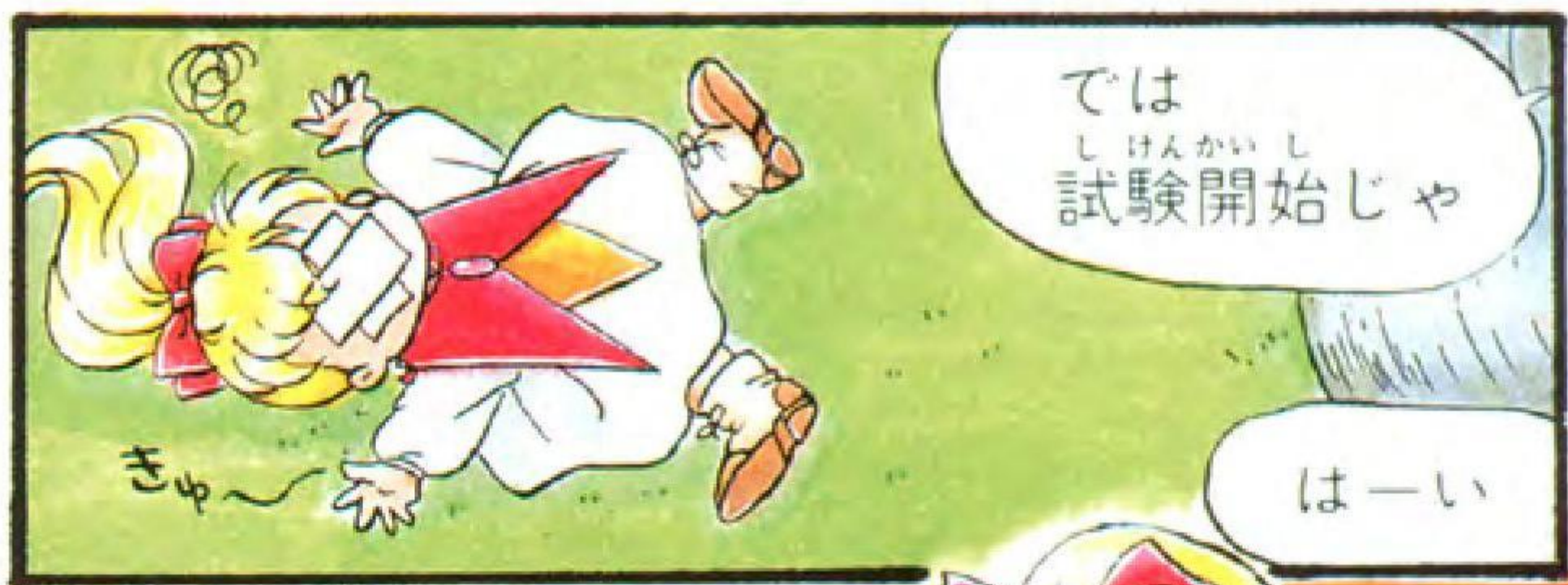
び、  
びっくり  
した…



ん？



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  
どっかいしょ



from

# P rod ucer

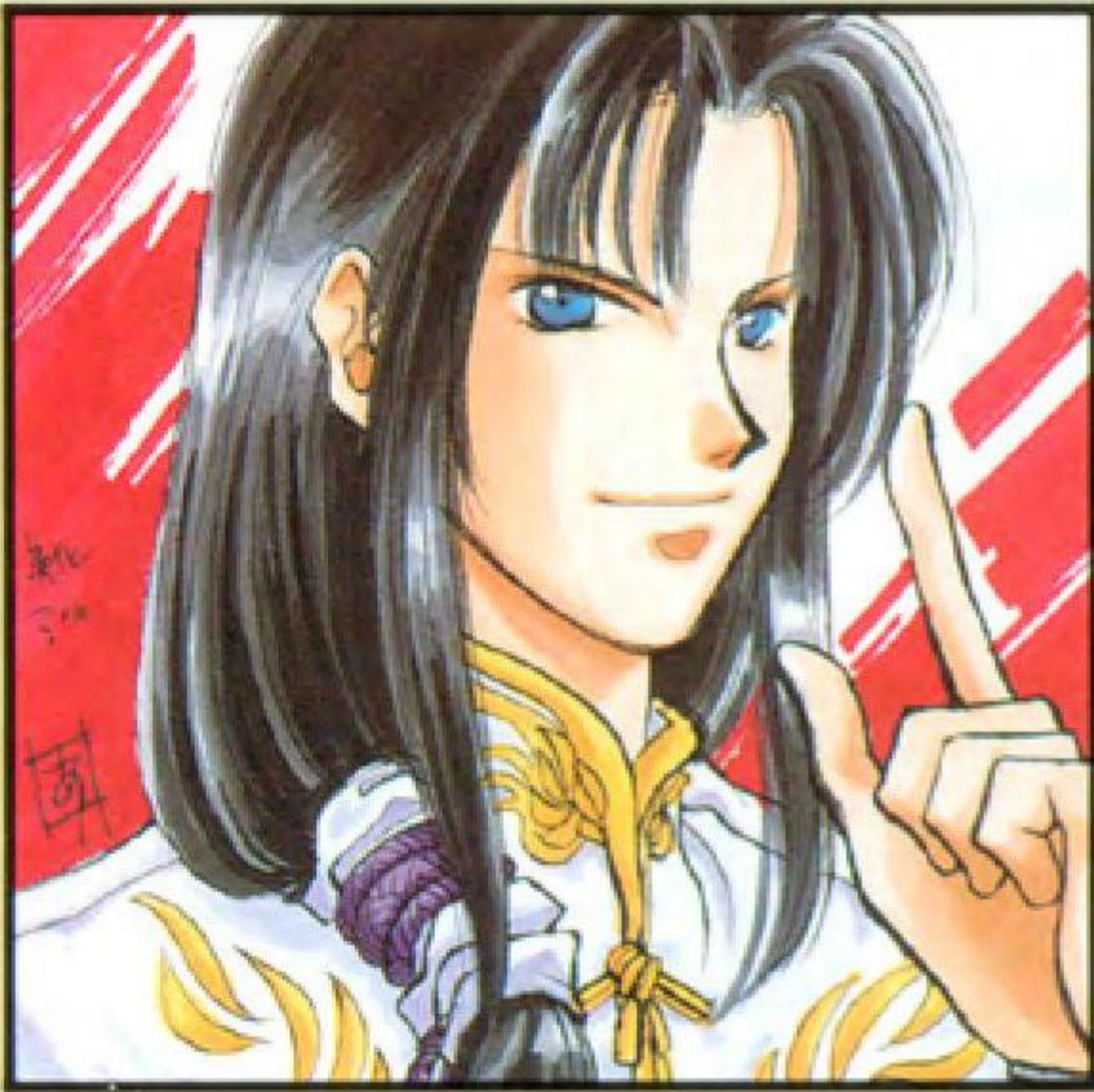


メガドライブ用ソフトとして最後のRPG  
となった、「<sup>ま どうものがたり</sup>魔導物語 I」<sup>たの</sup>楽しんでもらえた  
かな？ ちよつとした<sup>ごほう</sup>誤報があつて、<sup>はっばい</sup>発売し  
ないかも…なんて<sup>しんぱい</sup>心配をさせてゴメンね。

「<sup>ま どうものがたり</sup>魔導物語 I」が<sup>おく</sup>遅れた理由は、ゲームの内  
<sup>よう</sup>容をより<sup>おもしろ</sup>面白くするためにいろいろな<sup>ようそ</sup>要素を  
<sup>も</sup>盛り込んだために、<sup>ようりょう</sup>容量が足りなくなるなど  
<sup>もんだい</sup>の問題が<sup>はっせい</sup>発生したため。でも、その<sup>ぶん</sup>分バッチ  
<sup>おもしろ</sup>り面白いものに<sup>しあ</sup>仕上がっているよ。

これからも、みなさんに<sup>たの</sup>楽しんでもらうた  
めに「の～みそコネコネ」して<sup>がんば</sup>頑張っていく  
ので、<sup>おうえん</sup>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<sup>げんき</sup>元気にやってるか？  
さて、今回のMD<sup>まどう</sup>魔導 I には新しい<sup>あたらしい</sup>試みが多  
いぞ。例えば、今までは自分と敵の<sup>こうげき</sup>攻撃が交  
互におこなわれていたんだが、MD<sup>まどう</sup>魔導 I で  
はコマンド<sup>にゅうりょく</sup>入力さえすれば敵が<sup>こうげき</sup>攻撃する前に  
<sup>こうげき</sup>攻撃できるんだ。しかもコマンドは<sup>かんたん</sup>簡単だから、  
すぐに<sup>おぼ</sup>覚えられるぞ。戦闘は<sup>せんとう</sup>プロフィール  
レビューにしたおかげで、キャラクターたちの  
個性的な<sup>こせいてき</sup>動き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<sup>す</sup>好きなキャラクターを仲間にして、  
100点<sup>てん</sup>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

# スタツフ



買ってくれて  
ありがとうネ  
ドクク-美お

ランナー  
1996.1.10



まもの(2)の動きを  
作りました。  
あれは計算ではなく  
データで動かしています。  
データサイズは18kbyteです。  
計算よりデータが好き  
プログラマー 野上真一

一日の始まり  
そういや target の電源を入れっぱなし  
だったな。取り敢えずアセンブルしてデー  
タをロードするか。  
リセットスイッチを押す。バチッ! (S.E.)  
転送中 - ああ、画面が乱れ始めたぞ。  
まあ、よくある事だ。しかしTVのスピーカ  
からは妙な音が聞こえてきた...  
ぴんぐんぽんぽん - もび - DX  
PSGさん、爽やかなモニタコールを  
驚異の帯電プログラマー TAKIKI

曲が鳴りながら  
しゃべれるよ! しがたなあ  
(SALUS BWT)

0089  
Jorbat  
9bit  
PARXXX  
SM7489  
SWAN  
JUST  
Jemini  
でした

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この作品に  
関わるのがとても嬉しいです。



けみ  
けみ  
けみ

はじめまして RIUです

良作のグラフィックを  
ちょっとだけ  
手伝わせて  
いただきます

けみ  
けみ  
けみ

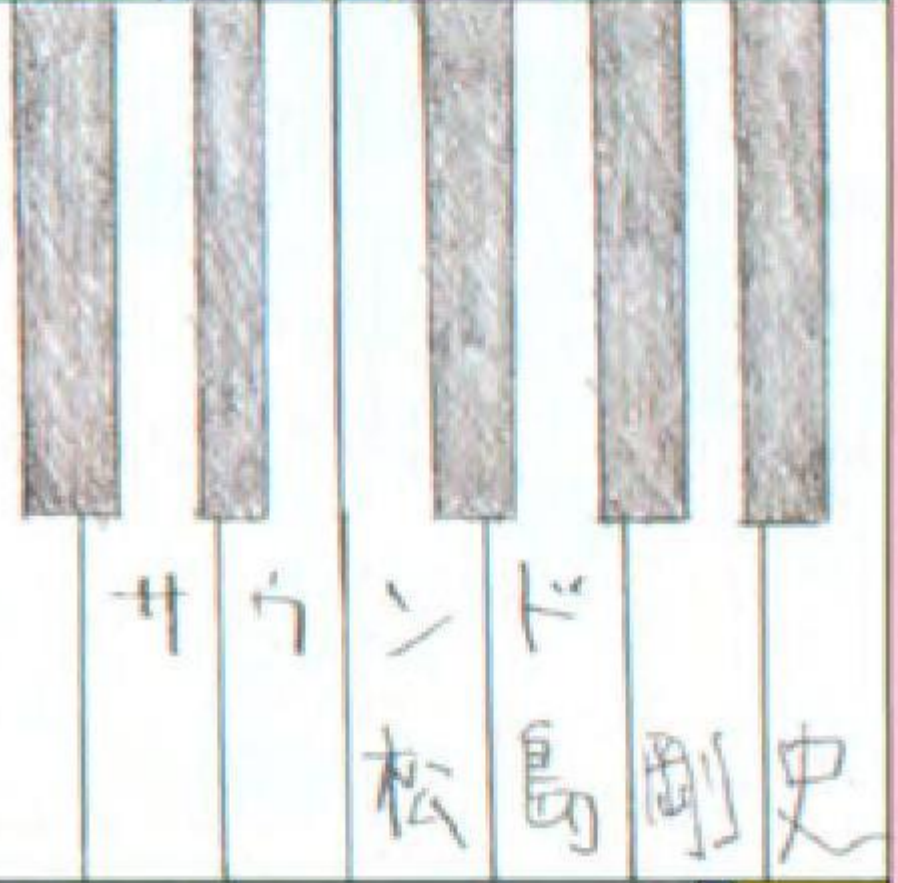


ちびみに↑という  
な思に思ったのは、  
私のせいかもしれない  
せん。ごめんください。

無事(?)  
発売できて  
よかったです  
お疲れ様です



10年後の3人



ボカロ five  
よろしくネ。

ボリゴ = シンキー  
= TAKSHOW.

今年もテグ/Tでゲーム作るぜ!!

今回も、サンプリングマンだった!!

パッケージ・マニュアル  
レイアウト担当の  
阿門です。

買っさくめて  
どうもありが  
とうございませ  
ん。ではアキト  
書いて送って  
くださいな。



レイアウトの  
上人です。  
やはりネ、スタッフロール  
は大切にしたいのよ!!  
ワタシはねえ〜ど  
うして事ごとく何か何とか  
MD版導Iが世に出て  
もって嬉しいです!!  
アヒラえおねはっい

**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  
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

レイアウト - PaPa

# Galleries









# まどう つか なた 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。

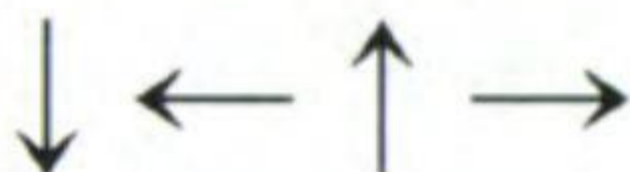




ファイヤー



アイスストーム





株式会社 **コンパイル**

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;

©SEGA ©2019 D4Enterprise Co.,Ltd.  
「魔導物語」はD4エンタープライズの登録商標です。

T-66023