

任天堂 ファミリー コンピュータ™
GAT-M6

ファミコン
FAMICOM FAMILY



とりあつかいせつめいしよ

取扱説明書

GAKKEN

し ようじょう ちゅう い ご使用上の注意

このたびは「メルヴィルの炎」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用にあたりましては以下のことにご注意ください。

- このカセットには、バックアップ機能がついてあります。セーブしたデータを確実に保存するため、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また、電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON/OFFしないでください。
- 精密機器ですので、分解は絶対になさらないでください。
- 極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを与えることは避けてください。
- カセットの端子に触れたり、水にぬらさないでください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ゲームをしない時はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ゲームをする時は、テレビ画面からできるだけ離れ、長時間ゲームをする時は時々休憩するようにしましょう。

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。



(目 次)

ものがたり	4
ゲームの ^{もくてき} 目的	6
スタートとセーブ	7
キー ^{そうき} 操作リスト	8
^{いどう} 移動	10
^{まち} 町	12
^{しろ} 城	15
^{ちく} 地区 ^{いどう} 移動と ^{くに} 国 ^{いどう} 移動	17
^{かいじょう} 海上 ^{いどう} 移動	18
^{たたか} 戦い	19
^{たたか} 戦いの ^{ほうほう} 方法	22
^{のうりょく} 能力と ^ち 地けい	25
アイテムリスト	27
^{ぶたい} 部隊リスト	30

ものがたり

わく星^{せい}アストラディウム……。

そこでは、遠^{とお}いむかしからルーとドゥーマの二大強^{だい}国^{こく}が争^{あらそ}い、人^{ひと}も大地^{だいち}もあれはてていた。

この星^{ほし}の全^{ぜん}めつをおそれたアストラディウムの神^{かみ}々^{がみ}は、天^{てん}界^{かい}の秘^ひ宝^{ほう}・『メルヴィルの炎^{ほのお}』を心^{こころ}正^{ただ}しきルー^{こく}一^{おう}国^{こく}王^{おう}にさづけ、アストラディウム全^{ぜん}土^どを統^{とう}一^{いつ}させ、平^{へい}和^わをもたらそうとした。

しかし、神^{かみ}々^{がみ}の計^{けい}画^{かく}はドゥーマ^{こく}一^{おう}世^{せい}のなぞの死^しによって、もろくもやぶれた。

そく位^いしたドゥーマ^{こく}二^{おう}世^{せい}は、ルー^{こく}一^{おう}国^{こく}の将^{しょう}軍^{ぐん}たちをひそかに味^み方^{かた}にだきこみ、ルー^{こく}一^{おう}国^{こく}内^{ない}に反^{はん}乱^{らん}をおこさせ、そのス^すキに「メルヴィルの炎^{ほのお}」をぬすみとったのである。

「メルヴィルの炎^{ほのお}」を失^{うしな}ってしまったルー^{こく}一^{おう}国^{こく}は、いまや反^{はん}乱^{らん}の将^{しょう}軍^{ぐん}たちによって、ツワーフ、アカントス、サウジス、イセントの4^{こく}国^{こく}に分^{ぶん}断^{だん}され、ドゥーマ^{こく}一^{おう}国^{こく}のほりよになったルー^{こく}一^{おう}国^{こく}王^{おう}と兵^{へい}士^し達^{たち}はドゥーマ^{こく}一^{おう}国^{こく}内^{ない}のあれはてた土^と地^ちに連^{れん}行^{こう}され、だつしゆ^ふつ不^ふ可^か能^{のう}な古^こ城^{じょう}にとじこめられてしまった。

しかし、ルー^{こくおう}国王と共^{とも}に生^いきのこ^{へい}った兵士^したち
の中^{なか}に「ムーラン^なルージュ^な=赤^{あか}い風^{ふう}車^{しゃ}」とよばれ
る4人^{にん}の勇^{ゆう}者^{しや}がいた。

(ムーランルージュのメンバー)



アレクス



ランキン



ファナ



バリアス

こくおう
国王：

「ムーランルージュの^{ゆうしや}勇者^{しや}たちよ、もはや、そ
なたたちに^{さいご}最後の^{のぞ}望^ぞみをたくすほかない。こ
の^{ひみつ}秘密^{ちか}の^{どう}地下道^{そと}から外^{そと}にだっしゅつし、『メル
ヴィルの^{はのお}炎^{えん}』を^と取り^{もど}戻^{もど}してドゥーマ^{こくおう}国王^{たお}を倒
すのじゃ。私は、そなたたちがだっしゅつに
成功^{せいこう}したらば、この^{ちか}地下道^{どう}を^{ころ}こわし、この^{しろ}城^{しろ}
で、そなたたちの^{かえ}帰^{かえ}りをまっている」

ゲームの目的

惑星アストラディウムには「ツワーフ」と「アカントス」、「サウジス」、「イセント」、「ドゥーマ」の5カ国があり、それぞれの国は数個の地区にわかれていきます（図1）。

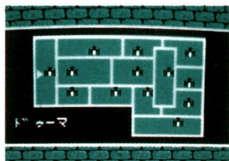


図1

地区にはかならず城があります。城を発見し、せん領するとその地区をせん領したことになります。

また、どこかの城には、その国の国王がいます。王様のいる城をせん領すれば、その国全体をせん領したことになります。

王様は、あなたに重要なアイテムをくれるでしょう。

あなたはムーランルージュの4人を指揮官として4つの戦とう部隊をやとい、国々をせん領してアイテムをふやしなが、最終敵国ドゥーマ国をうちやぶり、ルー王国を再建してください。



スタートとセーブ

スタートの方法

ファミコンに「メルヴィルの炎」のカセットを入れ、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。

十字キーの上下で、ニューゲーム（あたらしくゲームをはじめる）とコンティニュー（セーブしてあるところからはじめる）のどちらかを選び、Aボタンかスタートボタンをおすとゲームがスタートします。

セーブの方法

各地区の「移動の地下道」の近くに「モアイの像」があります。

ムーランルージュのメンバーが「モアイの像」にふれると、これまでのゲーム内容がセーブされます。

セーブの後、ゲームをやめる場合はAボタンをおしてから画面の指示にしたがって、リセットボタンをおしながら電源を切ってください。セーブの後もゲームを続けたい時はBボタンをおすとゲーム画面にもどります。

キー操作リスト

	移動中	移動コマンド	移動の 地下道
十字キー	移動	コマンド選択 のための カーソル移動	地区選択 のための カーソル 移動
Aボタン	移動コマ ンドウィ ンドーを ひら 開く	選択したコマ ンドの決定	移動地区 の決定
Bボタン	先制攻撃	決定のとりけし	
		ウィンドーを と 閉じる	
スタート ボタン	ゲームの 一時中断		
セレクト ボタン			国移動



	まち と 城	せん 戦とうコマンド
じゅう じ 十字キー	せん たく コマンド選択のため のカーソル移動	せん たく コマンド選択のため のカーソル移動
	すう じ にゅうりょく 数字入力	
A ボタン	せん たく 選択したコマンド の決定	せん たく 選択したコマンド の決定
	にゅうりょく 入力した数字の 決定	
	メッセー ジの 続きを 読む	
B ボタン	けっ たい 決定のとりけし	けっ たい 決定のとりけし
スタート ボタン		
セレクト ボタン		

移動

各地区はカベで囲まれていて、地表からは他の地区に行けません。

他地区への移動や他国への移動は17ページを参照してください。

移動コマンド

移動中にAボタンをおすと、コマンドウィンドーが開き、コマンド（図2）が表示されます。キー操作は8ページを見てください。

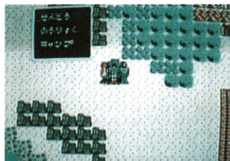


図2

●たたかう（戦う）

先制こうげきしたい時に選択してください。移動中にBボタンをおしても先制こうげきができます。

●のうりよく(能力)

このコマンドを選ぶと4人の指揮官の名前が表示されます。(図3)

見たい指揮官の名前に十字キーでカーソルを移動し、Aボタンをおすと、その指揮官の能力を見ることが出来ます。(図4)

のうりよく(能力)については、25ページを参照してください。



図3



図4

●キャンプ

兵士の体力を回復するためのコマンドです。食料が消費されます。



まち

地区によってはまち（図5）があります。

まちに入ると、自動的に（まちコマンド）が表示されます。

キー操作については9ページを参照してください。



図5

まちコマンド

●しょくりょうや（食料屋）

食料を買うことができます。（図6）



図6

●へいしゃ（兵舎）

兵士をほじゅうしたり、部隊をかえたりすることができます。

（図7）



図7

●しんでん (神殿)

寄付をすることによ
って、指揮官の統率力
を上げることができます。
(図8)

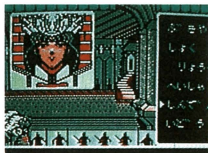


図8

●ぶきや (武器屋)

武器や防具を買うこ
とができます。

武器や防具はこうげ
き力やぼうぎょ力を高
めます。(図9)

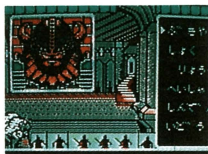


図9

●ふねや (船屋)

海をわたる時は、こ
こで船をかります。か
り賃は片道のかり賃で
すので、お金がないと
帰ってくることができ
ません。よく考えてか
ら船に乗りましょう。
(図10)

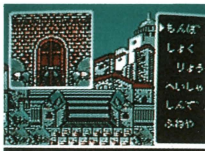


図10

●しみん・もんばん

(市民・門番)

たび やく だ じょうほう
旅に役立つ情報をく
れます。(図11)



●いどう(移動)

まち そと で
町の外へ出ます。た

す 図11

だし、ふね かりてからこのコマンドをえら びと うみ
へ 出ます。

すう じ にゅうりょく ほうほう 数字入力の方法

じゅう じ じょう げ
十字キーの上下で0～9まで数字が変わり、十
字キーの左右でケタが変わります (入力可能なケ
タのところ が 点めつします)。

き ぼう すう ち ひょう じ
希望する数値が表示されたら、Aボタンをおし
てください。



しろ城

各地区にはかならず^{しろ}城（図12）があり、城には^し司政官^{せい}か^{かん}王様^{おう}がいます。

司政官のいる城を^{りょう}せん^{しろ}領すると、その地区を^{りょう}せん^{しろ}領したことになります。王様のいる城を^{りょう}せん^ぼ領した場合は、その国全体を^{くに}せん^{たい}せん^{りょ}領したことになります。



図12

城に入るには、城の戦いに^か勝^たなければなりません。戦いに^か勝^つと城を^{りょう}せん^{しろ}領することができ、自動的に「城コマンド」が表示されます。

キー操作については9ページを^{さん}しやう^う参照してください。

しろ城コマンド

●おうさまをさがす

（王様を捜す）

城にいる王様をさがします。

王様のかわりに^しせい^{かん}司政官が

いる場合もあります。

（図13）



図13

●せんりひんをさがす（戦利品を捜す）

せん^{りょう}領した城^{しろ}から戦利品^{せんりひん}をさがしだし、手^てに入^いれます。

●きゅうそく（休息）

食料^{しょくりょう}の消費^{しょうひ}なしにキャンプし、兵士^{へいし}の体力^{たいりょく}を回^{かい}復^{ふく}させます。

●いどう（移動）

城^{しろ}の外^{そと}にでます。

ち か めいきゅう
地下迷宮

ある地区^{ちく}の城^{しろ}に迷宮^{めいきゅう}があります。（図14）

王様^{おうさま}のヒントで迷宮^{めいきゅう}の入口^{いりぐち}がわかるでしょう。

迷路^{めいろ}にあるドアは、

ときどき前^{まえ}や後ろ^{うしろ}に
動^{うご}くので、まどわされ
ないようにネ。

また、迷宮^{めいきゅう}は地下^{ちか}
2階^{かい}までありますから、迷^{まよ}わないように
マップ^{マップ}を作りながら
進^{すす}みましょう。



図14



ちく い どう ほうほう 地区移動の方法

他の地区に行く場合は「移動の地下道」に入っ
て移動します。

移動できるはん囲は、せん領した地区ととなり
あっている地区だけです。

はじめて行った国の最初の地区の城をせん領し、
地下道に戻ると、その国の地図が表示されます。

(図15)

地図が表示されたままで十字ボタンをおすと地
図上のカーソルがせん領した地区か、せん領した
地区ととなりあった地区に移動します。行きたい
地区にカーソルをあわ
せ、Aボタンをおすと
その地区に行くことが
できます。



くに い どう ほうほう 国移動の方法

図15

同じ大陸にある国への移動は、「移動の地下道」
の中でセレクトボタンをおすと、移動できます。

海にかこまれた国へは船を使って移動します。

かいじょう い どう 海上移動

ふね や ふね か かいじょう い どう ず
船屋で船を借りて海上を移動できます。(図16)

ふね か とき ふたいへんせい ふね お か
船を借りた時の部隊編成は、船から降りても変

わりません。また、海
じょう い どうちゆう しよくりよう しょう ひ
上移動中は食料が消費
されません。

かいじょう じょう じ
海上では十字キーを
しょう ふね い どう
使用して船を移動させ
てください。

じょうりく みなと ず
上陸は港(図16)で
なければできません。



図16



たたか 戦 い

つぎ ば あい たたか
次の場合に戦いがはじまり、自動的に「戦とう
コマンド」が表示されます。

キー操作については、9ページを参照してくだ
さい。

- 移動中に敵部隊に出会った時。(図17)
- 移動中に「大地のモンスター」に襲われた時。
(図18)
- 城にせめ入った時。(図19、20)
- とりで(砦)にせめ入った時。(図21)
- 海上移動中に敵の船に出会ったとき。(図22)



図17



図18



図19

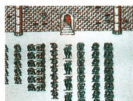


図20



図21



図22

せん 戦とうコマンド

●たいれつへんこう (隊列変こう)

戦とうコマンドのウィンドーが開いている時に、セレクトボタンをおすと、隊列変こうができます。

(図23)

前列に配置したい部隊から十字ボタンでカーソルを合わせAボタンで決定していただきます。

第4列目は自動的に決定されます。

けん 64にん	1けん 2たいへう	ハロウィン 35にん
けん 64にん	3	ハロウィン 39にん
たいへう 48にん	4	ハロウィン 57にん
どうぜき 64にん		ハロウィン 45にん

図23

●たたかう (戦う)

敵と戦うコマンドです。

●ぼうぎょ (防御)

こうげきによる、ひがいを少なくします。

●たいきやく (退却)

味方部隊を退きやくさせるコマンドです。このコマンドを選び、退きやくに成功すると戦いがさけられます。しかし、退きやくを選んだ指揮官の

統率力と部隊の兵士数が減ってしまいます。

●アイテム

すでに入手したアイテムを使用する場合に選んでください。ただし、アイテムの効果は次のターン*から発揮されます。

●こうほうかくらん（後方かくらん）

味方の部隊に近距離攻撃部隊がいて、なおかつ、森林地帯での戦とうになった場合、このコマンドが表示されます。（図24）

近距離攻撃部隊を最後列に配置し、このコマンドを選ぶと、近距離攻撃部隊が敵の後方に回りこみ、敵に大打げきを与えることができますが、後方かくらんは失敗することもあります。

どうせき	たたかう	ハロウィン
64にん	ぼうき	35にん
たいぼう	たいせき	ハロウィン
48にん	アイテム	39にん
ゆみ	▶ こうほう	ハロウィン
64にん	かくらん	57にん
けん		ハロウィン
64にん		45にん

図24

* プレイヤーのプレイの番1回分のことを1ターンといいます。





戦^{せん}とうコマンド^{がめん}画面^ず (図25) は4つのエリアにわかれています。

味方部隊^{みかたぶたい}
エリア

隊列^{たいれつ}

へんこう

案内エリア^{あんない}



味方部隊の
行動エリア

敵部隊^{てきぶたい}
エリア

図25

戦いは、味方の最前列配置されている部隊から、各部隊ごとに、戦とう行動種類の決定、こうげき目標の決定の順序で決定していきます。

戦とう行動の決定

戦いを始める時は、次のようにして味方部隊の戦とう行動を決定してください。

- ① 戦とうコマンドが表示されると、味方の最前列の部隊にカーソルがついています。

これは「味方の最前列の部隊の戦とう行動を決定せよ」という意味です。

- ② 画面中央の行動エリアにカーソルが点めつしています。(図26)

点めつしているカーソルを十字キーで移動して、味方の最前列の部隊の戦とう行動を選び、Aボタンをおして決定してください。

- ③ 味方最前列の部隊の戦とう行動を決定すると、カーソルが自動的に画面右側の敵部隊のエリアに移動し、点めつします。

(図27)

点めつしているカーソルを十字キーで移動させ、こうげきする敵部隊を選び、Aボタンで決定してください。

- ④ 味方の最前列の部隊の戦とう行動がすべて決定すると、画面左の味方部隊エリアのカーソルは自動的に味方第二列目の部隊のところに移動します。(図28)

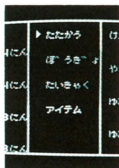


図26

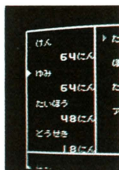


図27



図28

- ⑤第二列目の部隊についても、同じようにして、戦とう行動を決定してください。ただし、近距離攻撃部隊と中距離攻撃部隊は敵の最前列の部隊しかこうげきできませんので（後方かくらんを除く）、「たたかう」を選べと、自動的に敵の最前列の部隊をこうげき目標にします。

このようにして、すべての味方部隊の戦とう行動を決定すると、画面は戦いのシーンに切りかわり、自動的に戦とうがはじまります。（図29）

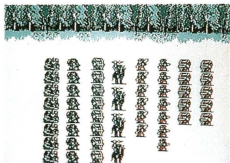
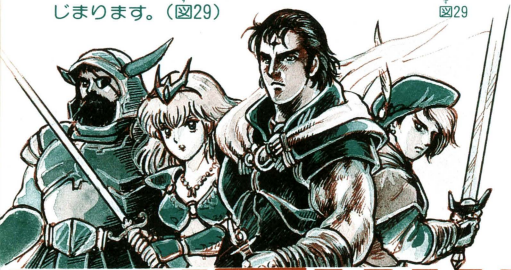


図29





のう りょく 能 力

●しょくりょう (食料)

部隊の移動やキャンプによって消費され、町の食料屋でほじゅうできます。

食料は陸上で部隊を移動させるのに必要で、食料が少ない状態で戦とうになるとこうげき力やぼうぎょ力が弱くなります。

●アイテム

こうげき力やぼうぎょ力をたかめます。

●こうげきはんい (攻撃範囲)

敵、味方のすべての戦とう部隊がもっていて、こうげきはんいの中に相手方の部隊が入った時、先制こうげきがかけられます。

●へいしすう (兵士数)

戦いで、ひがいをうけたりすると減ってしまい、町の兵舎でほじゅうできますが、指揮官や統率力によってやとえる兵士の数、種類が異なります。

ゼロになるとゲームオーバーになります。

●こうげきりよく（攻撃力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテム、兵士数によって変化します。

●ぼうぎょりよく（防御力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテムのなどによって変化します。

●おかね（お金）

プレイヤーの所持金。戦いに勝ったり、城の戦利品を手に入れると増えます。

●とうそつりよく（統率力）

「しんでん」でいのったり、戦いで最後まで戦うと増え、退きやくすると減ります。

ち 地けい

アストラディウムの世界には平地、砂ばく、海、しつ地など色々な地けいがあります。

地けいによって部隊のこうげき力やぼうぎょ力、食料の消費量が変化しますので、ゲームをやりながら地けいの特ちょうをおぼえましょう。

アイテムリスト

	しゅ 種	るい 類	し よう 使用でき る部隊	にゅうしゅほうほう 入手方法	し ようほうほう 使用方法
攻 撃 用		剣 ^{けん}	けん ぶ たい 剣部隊	武 器 屋 で 買 う	自 動 使 用
		やり ^{やり}	やり ぶ たい やり部隊		
		弓 ^{ゆみ}	ゆみ ぶ たい 弓部隊		
		馬 ^{うま}	き ば ぶ たい 騎馬部隊		
		石 ^{いし}	とう せき ぶ たい 投石部隊		
		大砲 ^{たいほう}	たい ほう ぶ たい 大砲部隊		

	しゅ 種	るい 類	し よう 使用でき る ぶ たい 部隊	にゅうしゅほうほう 入手方法	し ようほうほう 使用方法
攻 撃 用		魔法のつえ	まじゅつし ぶ たい 部隊	ぶきや 武器屋で かう	じどうし よう 自動使用
		あか い ほうせき 宝石	ぜん ぶ たい 全部隊	?	せん 戦とう時 じ コマンド
防 御 用		よろい	まじゅつし い がい 以外の ぜん ぶ たい 全部隊	ぶ 器 屋 で かう	じ 自動 使 用
		たて	けん、きば 剣、騎馬 ぶ たい 部隊		
		かぶと	まじゅつし い がい 以外の ぜん ぶ たい 全部隊		
		銅の よろい	まじゅつし い がい 以外の ぜん ぶ たい 全部隊		

	しゅ 種	るい 類	し よう 使用できる ぶ たい る部隊	にゅうしゅほうほう 入手方法	し ようほうほう 使用方法
防 御 用		銅のたて	けんきば 剣、騎馬 ぶたい 部隊	武器屋で買う	自動使用
		ロープ	まじゅつし 魔術士 ぶたい 部隊		
		青い宝石	ぜんぶたい 全部隊	?	戦とう時コマンド
		魔法の鏡	まじゅつし 魔術士 ぶたい 部隊	?	
両 用		メルヴィルの炎	ぜんぶたい 全部隊	?	せん戦とう時 コマンド



ぶ たい 部 隊 リ ス ト

	ぶ たいめい 部隊名	へい し ひとり 兵士1人の りょう きん 料 金	さいていひつよう 最低必要 とうそつりよく 統率力	
きん きょり り 近距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊	けん 剣	2リンク	1	
	やり やり	1リンク	1	
ちゅう きょり 中距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊	き ば 騎馬	20リンク	16	
	ぞう 象	30リンク	80	
	せん しや 戦車	25リンク	48	
えん きょり 遠距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊	ゆみ 弓	1リンク	1	
	てつぱう 鉄砲	5リンク	128	
	とうせき 投石	5リンク	1	
	たいほう 大砲	10リンク	16	
	まじゅつ し 魔術士	50リンク	112	

きん きょり り こうげき ぶ たい み かた ぶ たい さいぜんれつ はい ち
近距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置すれば、
てき さいぜんれつ ぶ たい こうげき
敵の最前列部隊を攻撃できる。

ちゅう きょり とうげき ぶ たい み かた ぶ たい さいぜんれつ はい ち
中距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置しなくて
ても、敵の最前列部隊を攻撃できる。

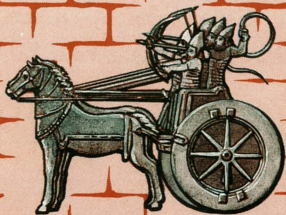
えん きょり とうげき ぶ たい み かた ぶ たい ち はい ち
遠距離攻撃部隊：味方部隊のどの位置に配置しても、
にん い てき ぶ たい こうげき
任意の敵部隊を攻撃できる。



やと 雇うことができる し き かん 指揮官				
アレクス	ファナ	ランキン	バリアス	
●	●	●	●	
●	●	●	●	
●				
			●	
			●	
●	●	●	●	
●				
●			●	
		●		
	●			

最低必要統率力：

ぶ たい へい し ひとり やと ひつ よう とう せつ りょく
 部隊の兵士、一人を雇うのに必要な統率力。
さい てい ひつ よう とう せつ りょく う わ まわ ふん さい こう にん
 最低必要統率力を上回った分だけ、最高64人
へい し やと とう せつ
 まで兵士を雇うことができる。つまり、統率
りょく にん てつ ぱう ぶ たい へい し やと
 力136 のアレクスは9人の鉄砲部隊兵士を雇
 うことができるのだ。



学研レジャー・トイ事業部

〒141 東京都品川区西五反田4-28-5

TEL. 03-493-3295

© Gakken 1989 禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。