

スーパーファミコン®
ENIX SHVC-A99J-JPN

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

まほうじん
魔法陣

魔法陣 2

MANUAL



このたびはスーパーファミコン専用ソフト「魔法陣グルグル」をお
買上げいただき、ありがとうございます。ゲームを始める前に、
操作方法、使用上の注意など、この取扱説明書をよくお読みいただき、
正しい使用方法でご使用ください。

しようじょう ちゅうい 使用上のご注意

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止めて医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 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ください。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ください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

まほうじん
魔法陣

魔法陣 2

Contents

• もくじ •

- ものがたり 4
- キャラクター紹介^{しょうかい} 6
- コントローラーの使い方^{つかかた} 10
- ゲームの始め方^{はじかた}・続きから始める時^{つづきはじるとき} 12
- さあ、ぼうけんの旅に出よう!!^{たび} 14
- 町での生活^{まちせいかつ} 16
- ステータスについて 22
- モンスターとのたたかい方^{かた} 24
- 魔法陣のかき方^{まほうじんかた} 30
- アイテム 36
- モンスター 37
- ククリの呪文ノート^{じゅもん} 38



ものがたり



魔王ギリをたおすために旅をつづける見習い勇者のニケと、グルグルを使うことのできるミグミグ族の女の子ククリ。闇魔法結社の総裁にいわれた通り、ジェムジャム大陸にあるプラトー教の聖地シュギ村へとたどりついたらふたりは、さっそく村の入り口をくぐることにしました。

「ここがシュギ村かあ」

「あっ！ 勇者さま、あれみて」

見ればシュギ村はプラトー教の降神祭の真っ最中。ニケとククリのふたりも案内役のラジニさんにつれられて大聖堂へと向かいました。大聖堂ではいままさに巫女のジュジュに神様がのりうつらんというところ。みんながかたずをのんで見守る中、ジュジュは話し始めます。



「神はもうされた……神は……神は……。我はギリなり！」

なんとジュジュに宿ったのは神様ではなく魔王ギリでした。しかも、ギリはシュギ村に伝わるという2つの腕輪を差し出せとっています。2つの腕輪というのは強力な魔法のアイテムで、いまはどこかに封印されているのです。ラジニはニケとククリに言いました。

「2つの腕輪を探し出して、どうかシュギ村をすくってくだされ！」そんなこんなで、ニケとククリは修行をして腕輪を探しに行くことになりました。ジュジュはひとりで、腕輪をさがしに行っちゃうし、一体どうなることやら？

キャラクター紹介



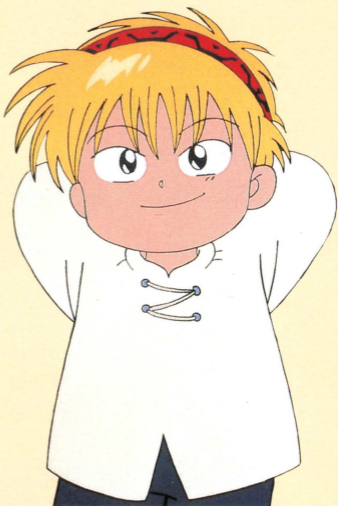

ニケ

このゲームのいちおう(?)

主人公で、勇者見習いの少年。
調子にのりやすくてどこ

か抜けているが、実は剣術の腕前はなかなかのもの。

女の子にはめっぽう弱い。

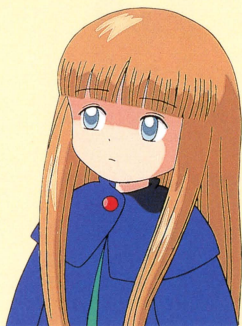
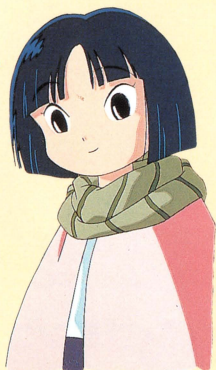



ククリ

グルグルを使う伝説のミグミグ族の血をひく少女。まだ、グルグルを完全に使いこなすには至っていないが、その潜在能力ははかりしれないものがある。ゆうしゃさま(ニケ)が好き。

ルンルン

やみまほうけっしや やみまほうつか
闇魔法結社の闇魔法使い。そうさい
の指令しれいでニケとククリの冒険ぼうけんの手助てだす
けをする。きつい性格せいかくにあ合あわあずあけ
っこうカワイイところもある。



ジュジュ

きょう せいぢ むら
プラト一教の聖地・シュギ村の
みこ こうじんさい
巫女。降神祭のときにギリが宿
ってしまう。ニケがみとれるほ
どの美少女びしょうじよだが、その性格せいかくはス
ーパークール。

そうさい

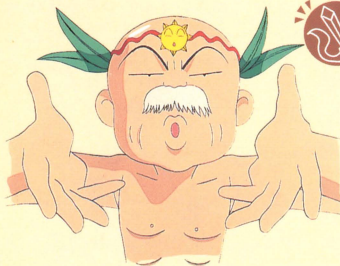
やみまほうけっしや そうさい えら
闇魔法結社の総裁。すごーく偉い
ひと のろ
人なんだけど、呪いでブードル
にへんしん変身させられている。かっこ
いいことをいってもしまらない
のがツライところ。





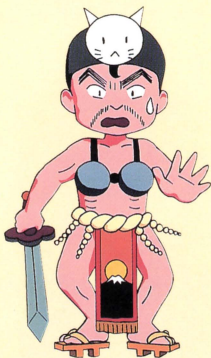
ゴチンコ

シュギ村^{むら}で剣術^{けんじゅつ}の道場^{どうじょう}を開いてい
る男^{おとこ}。へっほこな戦^{たたか}いかたのわり
には結構^{けっこう}強い。得意^{とくい}技^{わざ}は“おもろ
うてやがてダメージ”……。



ラジニ

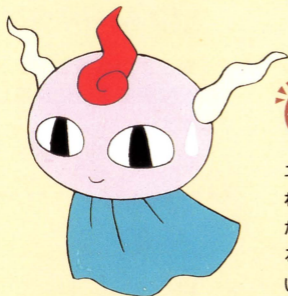
シュギ村^{むら}にいる閻魔法結社^{やまほうけっしゃ}の
諜報員^{ちやうほういん}。そうさいから連絡^{れんらく}を
うけ、ニケとククリを迎え^{むか}
てくれる。珍^{めずら}しくまともな
キャラクター？



キタキタおやし

だれ^{だれ}も呼^{よん}んでないのに、どこ
からともなく現^{あらわ}れるオヤジ。
得意^{とくい}のキタキタおどり^{おどり}を武
器^きとするもその効果^{こうか}は期待^{きたい}
できない。あまり知^しられて
ないが、本名^{ほんみょう}はアドバーク
という。

しょうかい キャラクター紹介



ギップル

ニケとククリの冒険を案内してくれる妖精。戦闘の役には立たないが、テントに変身することができる。マントの下はなぜかふんどし。いっちょうという、おかしな妖精。クサイシーンに過敏に反応する。

グリエル

妖精の村にいるちょっと生意気な妖精。背中にあるちいさな羽で空を飛び回る、キュートなヤツ。でもけっこう性格悪い。





コントローラーの

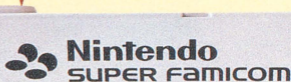
さてみなさん、ゲームを始める前にコントローラーの使い方を覚えましょう。「グルグル2」では戦闘がリアルタイムに進んでいきますから、本番であわてることのないようにお願いしますよ！



ギップル

L・Rボタン

●ニケの作戦コマンドを変更する時に使います。



SELECT START

十字ボタン

●キャラクターやカースルの移動に使用

します。

●魔法陣を描く時に使います。

セレクトボタン

●ステータス画面を呼び出すのに使います。画面をキャンセルするにも使います。

スタートボタン

●アイテム画面を呼び出すのに使います。画面をキャンセルするにも使います。

つかかた 使い方

Xボタン

- 魔法陣を描く時、「じかん」の「元素」を選ぶのに使用します。
- ショップなどでまとめ買いをする時に、数を増やすのに使用します。
- アイテムウィンドウを開いている時に、アイテムの説明を見るのに使用します。

Aボタン

- 魔法陣を描く時、「ほのお」の「元素」を選ぶのに使用します。
- メッセージを読み進める時に使用します。
- 各画面で選択したものを決定する時に使用します。
(※このマニュアルの中でボタンを特定しないで「決定的」という表現がある場合は、Aボタンを押すことを指します)

Bボタン

- 魔法陣を描く時、「ひかり」の「元素」を選ぶのに使用します。
- 各画面で選択したものを、取り消す時に使用します。

Yボタン

- 魔法陣を描く時、「いのち」の「元素」を選ぶのに使用します。
- ショップなどでまとめ買いをする時に、購入する数を減らすのに使用します。



はじめかた ゲームの始め方

はじめてゲームをする時

本体にカセットをさしてスーパーファミコンの電源を入れると、タイトル画面が表示されます。ここで「さいしょから始める」を選んで決定すればゲームがスタートします。



ゲームの終了・セーブ



ゲームデータのセーブは、町にある宿屋ですることがができます。宿屋の主人に話しかけるか、家の2階につづく階段をのぼればセーブ画面が表示されます。記録

しないときは「やめる」を、記録するときは「あかい石板」「きいろい石板」「あおい石板」のどれかを選択して決定してください。そこでゲームをやめたければスーパーファミコンの電源を切ってしまうかまいません。



つづ はじ とき 続きから始める時

ぜんかい はじ とき 前回のつづきから始める時



セーブしたデータの続きからゲームを始めたい時は、タイトル画面で「とちゅうから始める」を選びます。記録されている「石板」が表示されますので、始めたいセーブデータを選んで決めていければ続きからゲームを遊ぶことができます。また、「石板」にカーソルをあわせれば、そのデータのなかのニケとククリのレベル、現在地なども表示されます。



コンフィグ



メニューからコンフィグを選べば、ゲームサウンドのステレオ、モノラル変更や、セーブデータの削除を行うことができます。



さあ、ぼうけんの

これがゲルニ大陸とジェムジャム大陸だつ!!

これがぼうけんの序盤の舞台になるゲルニ大陸とジェムジャム大陸だ。あちこちにあるいろんな村や町には、この画面から移動できるんだぜ。



ニケ



ゲルニ大陸

こんどは本格RPGだ……!?



村人「どうして、からだか
とまらないの？」

このゲームはニケとククリが大陸にある村や町を移動しながらゲームのゴールへと進んでいくRPGです。プレイヤーはキャラクターをレベルアップさせ、イベントをクリアしていくのが目的になります。

たびで旅に出よう!!

まち町



マップ画面からいきたい場所
を選択して町に入ったら、住
人から情報を集めましょう。
また、ダンジョンの中にはモ
ンスターがいますので、武器
や防具、道具類の準備もして
おきましょう。



ダンジョン・森



ダンジョンに入ると、モンス
ターと遭遇することになりま
す。ただし、出会うモンスタ
ー全てと戦っていたのでは
体力がもちません。逃げるこ
とも必要になるでしょう。

戦闘は魔法陣をかいで、ニケ
を支援するかたちですすま
す。ニケに作戦を与えるのも
クリアのポイントになります
す。

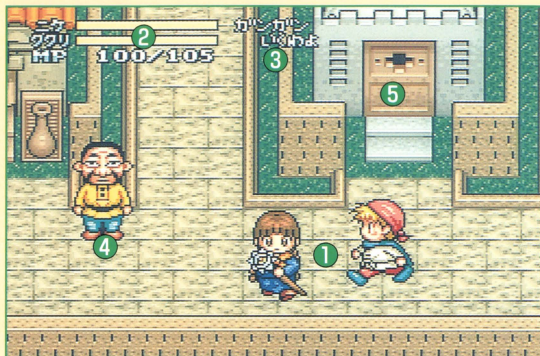
せんとうがめん 戦闘画面





まち せいかつ 町での生活

がめん みかた 画面の見方



- ① ニケとククリ
- ② ライフゲージ(L・Rボタンで表示)
- ③ 現在の作戦コマンド(L・Rボタンで表示・変更)
- ④ まち じゆうにん 町の住人
- ⑤ たてももの い ぐち 建物の入り口

まち なか 町の中にあるもの

ぶき ぼうぐの店 みせ

ぶき ぼうぐ おつが みせ
武器と防具を扱っている店です。
ニケ用のけんやヨロイ、ククリ用の
つえやローブなどを売っています。
あたらしい まち みせ
新しい町にはさらに強力なア
イテムが売っています。



どうぐ屋

ぼうけん やく た アイテムを売って
いるお店です。特にゲーム序盤は、
ここで回復用のアイテムを買って
いくようにしましょう。



やどや

HPとMPを回復できるお店です。ま
た、冒険の記録をセーブすることもで
きます。どちらもお金はかかりません。

民家

まち じゅうにん す いえ
町の住人が住んでいる家です。な
にか冒険の役に立つ情報を聞ける
かもしれません。



町の人から話を聞こう

まち なか
町の中にはニケとクク
いろいろ じょうほう おし
りに色々な情報を教え
てくれる人たちがいま
す。人と話したいとき
は、そのキャラクター
に近づいて、人の立っ
ている方向に十字キー
を押せばOKです。





か もの し か た 買い物の仕方

モンスターを^{たお}倒してお金を^{かね}獲得したら、
町で^{まち}買い物を^かしましょう。特に^{とく}最初の^{さいしょ}う
ちは^{かいふくけい}回復系の^{わす}アイテムを^{わす}忘れないでくだ
さいよ。



ギップル

★か^{がめん}いもの画面

- ①所持金 しよじきん
- ②購入額 こうにゅうがく
- ③残金 ざんきん
- ④商品のリスト しょうひん
- ⑤選択している品物 せんたくの^{しなもの}攻撃力・防御力 こうげきりょく ぼうぎょりょく
- ⑥品物の説明 しなもの せつめい

ふきや	かず	なまえ	ねだん
しよじきん	50	イガイガボール	10
こうにゅうがく	0	ちいさなハンマー	12
ざんきん	50	たんけん	60
		ゆうきだま	80
		どうのつるぎ	120
		おおきなハンマー	180

⑤ こうげきりょく 10 こうげきスピード 10
⑥ ささるといはいぞ

●アイテムを買う時

最初に「かう」を選択して買いたいアイテムにカーソルをあわせたら、Aボタンを押します。数が決まったら、もう一度Aボタンを押してアイテムを購入します（最高で各20個まで買うことができます）。キャンセルしたい時はBボタンを押してください。また、武器や防具は、現在装備しているものよりも数値の低いものは、グレーで表示されます。

ふきや	かず	なまえ	ねだん
しよじきん	50	イガイガボール	10
こうにゅうがく	10	ちいさなハンマー	12
ざんきん	40	たんけん	60
		ゆうきだま	80
		どうのつるぎ	120
		おおきなハンマー	180

こうげきりょく 10 こうげきスピード 85
ささるといはいぞ

ふきや	かず	なまえ	ねだん
しよじきん	50	イガイガボール	10
こうにゅうがく	10	ちいさなハンマー	12
ざんきん	40	たんけん	60
		ゆうきだま	80
		どうのつるぎ	120
		おおきなハンマー	180

こうげきりょく 10
ささるといはいぞ

●まとめ買いの仕方

複数のアイテムを一度に買ったときに便利なのが、「まとめ買い」の機能です。十字キーでアイテムを選択し、Xボタンで一度に買う数を増やします。減らしたい時はYボタンを押してください。買うことができる数は、自分が持っている分とあわせて20個までです。最後にAボタンを押せば、複数のアイテムをまとめて買うことができます。

あいてむや	かず	なまえ	ねだん
しよじさん	150	4タマゴゼンペい	4
		3バツガのねっこ	10
		2ちよこ	50
		おやぢパイ	10
		そらとぶクツ	100
ごうけい	146		
さんさん	4		

ワフリのMPを 50 かいふくします
ワフリの たいこうぶつ

あいてむや	かず	なまえ	ねだん
しよじさん	150	4タマゴゼンペい	4
		3バツガのねっこ	10
		2ちよこ	50
		おやぢパイ	10
		そらとぶクツ	100
ごうけい	146		
さんさん	4		

これで いいですか
はい いいえ

あいてむや	のこり	なまえ	ねだん
しよじさん	4	1バツガのねっこ	5
		6タマゴゼンペい	2
		1ちよこ	25
		1たんけん	E 30
		1たたがいのふく	E 5
		1ししぎょうのつえ	E 2
		1おとめのローブ	E 5
ごうけい	53		

HPを 80 かいふくします
とれたて たまごの まうやがき

あいてむや	のこり	なまえ	ねだん
しよじさん	4	1バツガのねっこ	5
		6タマゴゼンペい	2
		1ちよこ	25
		1たんけん	E 30
		1たたがいのふく	E 5
		1ししぎょうのつえ	E 2
		1おとめのローブ	E 5
ごうけい	53		

これで いいですか
はい いいえ

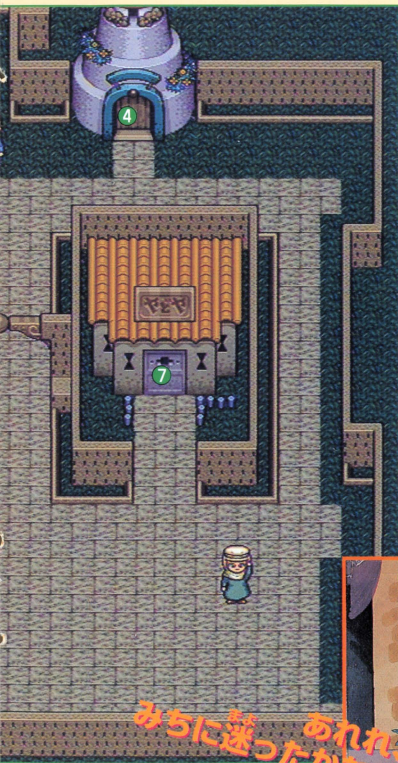
●持ち物を売る時

武器、防具、アイテムなどを売りたい時は、最初に「うる」を選んで決定します。現在持っているアイテムの一覧が表示されますので、横にある買取り価格表の「はんばいがく」を見て売りたいものにカーソルをあわせて決定してください。また、まとめ買いの要領で、いらないアイテムをまとめて売ることもできます。

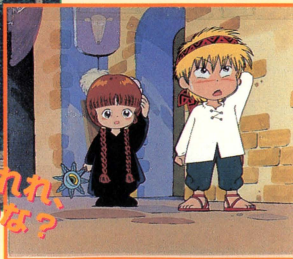


シュギ村のマップ





- 1 ちりむむら
森へ向かう村の
でくち
出口
- 2 どうじょう
ゴチンコの道場
- 3 きょう
プラトー教の
だいせいどう
大聖堂
- 4 しゅぎょうじょう
ククリの修行場
- 5 みんか
民家
- 6 みんか
民家
- 7 やどや
宿屋
- 8 ぶきや
武器屋
- 9 や
アイテム屋
- 10 いえ
ラジニの家



あれれ、
みちに迷ったかな？



ステータスについて

画面の見方

ステータス画面では、ニケとククリがどのくらい強いのか見ることができます。それから、まほうじんの組み合わせを確認するのにも便利です。



ギッブル



① コマンドウインドウ

② 現在いる場所

③ 現在の所持金

④ ニケの現在のレベル

⑤ ニケのHP / HPの上限

⑥ ニケの現在の経験値

⑦ ニケが次のレベルに必要な経験値

⑧ ククリの現在のレベル

⑨ ククリのHP / HPの上限

⑩ ククリのMP / MPの上限

⑪ ククリの現在の経験値

⑫ ククリが次のレベルに必要な経験値

必要な経験値

●まほうじん

どの組み合わせの魔法陣がどれだけのMPを消費するのか知りたい時は、「まほうじん」を選んで決定します。現在、使用することができる魔法陣の一覧を見ることができます。「元素」、「対象」、「効果」を十字キーを使って選び、組み合わせせて調べてみましょう。

そうび まほうじん やめる	ニケ	LEVEL 2 HP 100/100 EXP 80 NEXT 88
げんきい シュキむら	ククリ	LEVEL 4 HP 126/126 MP 100/105 EXP 85 NEXT 127
● しゅじさん 70R ●		

まほうじん	さくわつほのお	MP092
なし	なし	なし
ほのお	おいかけ	ちから
ひかり	べつべつ	はやい
じかん	なぐま	うばう
いのち	ぜんたい	つづく
ほのおの ちからで にげが ねんぞくこうげきを する し		

●そうび

武器や防具は持っているだけでは装備したことになりません。「そうび」を選びニケかククリのどちらかにカーソルをあわせて決定します。装備させたい武器・防具にカーソルをあわせれば装備後の数値が表示されます。装備させるならAボタンを押します。装備するとアイテム名の横にEという文字が表示されます。また、一度装備したものは、別のものを装備するまで変わりません。

にげ	くくり	やめる	
たんけん	E	ちから	66
どうのつるぎ		NEW	77
たがいのふく	E	まもり	52
		NEW	52
		ぶき	
		たんけん	
		ぼうく	
		たがいのふく	
こうげきりょく 27		こうげきスピード	20
じゅばんはこれ			

にげ	くくり	やめる	
しゅぎょうのつえ	E	ちから	69
まほうじんのつえ		NEW	81
おどめのロープ	E	まもり	64
		NEW	64
		ぶき	
		しゅぎょうのつえ	
		ぼうく	
		おどめのロープ	
まほう	こうげきりょく	16	ゆっくり
ククリぜんよう			



モンスターとの

モンスターとのそうぐう



もり森やダンジョン、塔などのフィールド上でモンスターと遭遇すると戦闘が開始されます。戦闘になると画面上のモンスターすべてと戦うことになりませんが、つねに1体はニケを、残りはククリを攻撃してきます。また、戦闘中にククリが移動することで画面外のモンスターを表示させると、そのモンスターも戦闘に参加してきます。



●「さくせん」でそうぐう距離はかわる

モンスターとの遭遇距離は、ニケの「さくせん」によって異なる

ります。「たおしまくりけってい」であれば、かなり離れていてもニケが積極的に近づくため戦闘になります。逆に「まかせてゆうしゃさま」にしておけば、モンスターにかなり近づいたとしても戦闘にはなりません。
(L・Rボタンで作戦を変更)



かた

たたかい方

せんとうがめん みかた ★ 戦闘画面の見方



①ニケ

②ククリ

③ニケのHP

④ククリのHP

⑤ククリのMP / MPの上限 じょうげん

⑥作戦コマンド さくせん

⑦モンスター

⑧モンスターのHP

かず
(モンスターの数だけ
ひょうじ
表示されます)

⑨魔法陣パネル (魔法陣を
まほうじん まほうじん
描くときのみあらわれます)

プレイヤーはククリを操作

このゲームの戦闘では、プレイヤーはククリのみを操作します。ニケは自動的に戦闘をしてくれます。魔法陣で敵を攻撃したり、アイテムを使用しながらニケを助けてあげてください。





ニケに「さくせん」をあたえるべし(L・Rボタン)

戦闘中、プレイヤーはニケを直接動かすことはできませんが、「さくせん」を選ぶことによって、間接的にニケの行動を管理することができます。「さくせん」には5種類あり、極端に戦闘的なものから、防御に徹するタイプまで揃っています。

HPの状態などを考えて作戦を出すようにしましょう。



5つの「さくせん」コマンド

◎たおしまくりけってい

ニケが一番積極的に戦闘に参加するコマンド。ただし、逆に攻撃を受けるとより大きなダメージを受けます。火のキラキラを手に入れたら、時々ニケは火のキラキラを出します。

◎ガンガンいっちゃえ

攻撃主体のコマンドです。防御面がおろそかになります。徹底した攻撃は弱い敵などに有効です。地のキラキラを手に入れたら、時々ニケは地のキラキラを出します。

◎ゆうしゃさまがんばって

攻守ともにバランスの取れたコマンドです。ゲーム開始時

にはこの作戦コマンドが選択されています。風のキラキラを手に入れたら、時々ニケは風のキラキラを出します。

◎むりしないでね

防御に主体をおいた作戦コマンドです。ニケのHPが少ないときなどはこのコマンドで戦わせるとよいでしょう。水のキラキラを手に入れたら、時々ニケは水のキラキラを出します。

◎まかせてゆうしゃさま

ニケに完全防御体勢をとらせるコマンドです。魔法主体の攻撃に効果があります。最も遭遇距離の遠いコマンドです。

かた モンスターとのたたかい方

ニケ、ククリが別れた場合



ゲーム中にククリひとりを操作する時も、基本的にかわりはありません。ただし、すべてのモンスターがククリを攻撃しますので、魔法陣の完成は難しくなるでしょう。また、ゲーム中にニケが単独で行動する時はプレイヤーはニケを操作することになります。十字キーで動かし、Aボタンで武器を使用することができます。「さくせん」コマンドは必要ありません。



「キラキラ」について



冒険の途中で「キラキラ」を手に入ればニケが戦闘中に「キラキラ」使用できるようになります。通常戦闘では作戦コマンドで管理しますが、ニケがひとりの場合はボタンのそれぞれに対応します。

- Aボタン→「火」のキラキラ
(大ダメージを与えるかわりにニケもダメージを受けますが、ククリと一緒にいる時は、ダメージを受けません)
- Bボタン→「地」のキラキラ
(成功すると一撃で相手を倒すことができます)
- Xボタン→「水」のキラキラ
(攻撃が当たれば相手のHPを吸収できます)
- Yボタン→「風」のキラキラ
(成功するとモンスターを一時的に眠らせることができます)

かた モンスターとのたたかい方

せんとう しゅうりょう 戦闘の終了について

●てきを全滅させる

てき ぜんめつ
敵モンスターを全滅させればせんとう
は終了します。



●けいけんち かくとく 経験値を獲得

せんとう しゅうりょう たお
戦闘が終了すると倒したモンス
ターから、アイテムや経験値、お金
などを獲得することができます。

ゲームオーバー

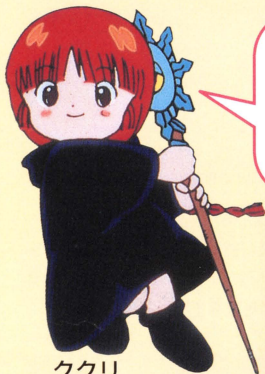
せんとうちゅう
戦闘中にニケ、もしくはククリの
HPがなくなるとゲームオーバー
となります。ゲームオーバーにな
るとコンティニュー画面が表示さ
れますので、ゲームを続けるなら
「する」、タイトル画面に戻るなら
「しない」を選んでけつてい
ます。「する」を選ぶと、最後に記録を
した宿屋まで戻されます。また、
レベルや獲得した経験値は変わ
りませんが、所持金は半分になっ
てしまいます。





まほうじん かた 魔法陣のかき方

まほうじん 魔法陣ってなあに？



ククリ

まほうじん
魔法陣グルグルは、この世界に古
くから伝わる魔法。伝説のミグミ
グ族だけが使うことのできるグル
グルは、地面に杖で魔法陣をかく
ことで発動するの。



こうげきけい まほうじん ● 攻撃系魔法陣

ほのお かぜ げんそ ちから そうふく
炎や風など元素の力を増幅さ
せて攻撃する魔法陣です。

ち ゆけい まほうじん ● 治癒系魔法陣

たいりょく かいふく
ニケやククリの体力を回復さ
せる魔法陣です。

しょうかんけい まほうじん ● 召喚系魔法陣

まほうじん よ だ
魔法陣でなにかを呼び出し、
こうげき
攻撃させます。

魔法陣の基本操作

魔法陣はククリが地面に「シンボル」を描くことで完成します。この「シンボル」は、全部で12種類あり、大別すると「元素」、「対象」、「効果」の3つに分かれます。ククリは最初、「ほのお（元素）」を持っています。

● 「元素」を選ぶ

魔法陣の基本は「元素」です。4つある「元素」は、A・B・X・Yボタンのそれぞれに対応していて、自分のかけたい「元素」のボタンを押せば魔法陣が描けるようになっています。また、魔法陣はボタンをはなした時に発動するようになっています。



● 「対象」、「効果」をくみあわせる

さらに強力な魔法陣を使いたい時は、「元素」のボタンを押した

まま十字キーで「対象」を入力します。「元素」ボタンを押すと画面の左下に魔法陣パネルが表示されますので、それを見てくみあわせたい「対象」を選んでください。さらに、その次に「効果」を十字キーで入力することもできます。3つの「シンボル」をくみあわせた魔法陣は、より強力な効果を発揮します。

● MPが消費される

魔法陣が発動したら、成否に関係なく決められたMPが消費されます。MPがなければ魔法陣をかくことはできません。

魔法陣パネル





ククリと一緒に魔法陣をかいてみよう！



じゃあ、さっそく魔法陣をかいてみるわね。3つの「シンボル」を全部使って魔法陣をかくから、みんなもククリのやり方を良く見て真似してみてね！

ククリ

STEP 1



- Aボタン→ほのお
- Bボタン→ひかり
- Xボタン→じかん
- Yボタン→いのち

「元素」を選択

まずは「元素」を選びます。「ほのお」「ひかり」「じかん」「いのち」の4つの「シンボル」はそれぞれA・B・X・Yのボタンに対応しています。どの「シンボル」を使って魔法をつくるか決定したら、それに対応したボタンをお押ししなければなりません。

STEP 2



- 上……おいかげ
- 下……べつべつ
- 右……なかま
- 左……ぜんたい

「対象」を選択

次に「対象」を選びます。「おいかげ」「べつべつ」「なかま」「ぜんたい」の4つの「シンボル」は、十字キーの上下左右に対応しています。どの「シンボル」を使うか決定したら「元素」ボタンをおしたまま、対応した方向の十字キーを入力します。

STEP3



こうか せんたく
「効果」を選択

さいご こうか
最後に「効果」を選びます。「ちから」「は
やい」「うぼう」「つづく」の4つの「シン
ボル」は、じゅうじ 十字キーの上下左右にたいおう 対応して
います。どの「シンボル」を使って魔法を
つくるかけつてい 決定したら「げんそ 元素」ボタンをお 押し
たまま、たいおう 対応した方向の十字キーをいり 入力し
ます。3つめの「シンボル」である「こうか 効果」
をいり 入力しおわると、自動的に魔法陣が完成
し、魔法が発動します。

- うえ……ちから
- した……はやい
- みぎ……うぼう
- ひだり……つづく



かんせい
完成！！

まほうじん かんせい
魔法陣が完成

いよいよ魔法陣の完成
です。プレイヤーの
いり 入力した魔法陣をクク
リがじめん 地面に描くと、リ
アルタイムに魔法が
発動し、こうか 効果が現れま
す。同時に必要な分の
MPがしょうひ 消費されます。





あら 新たな「シンボル」を入手するには にゅうしゅ

● たおボスを倒して 「シンボル」を手に入れろ

あた新しい「シンボル」は、ボスマン
スターを倒したりイベントを解決
することによって手に入れること
ができます。新しい「シンボル」
を入手したら、「まほうじん」コマ
ンドで使用できる魔法陣の組み合
わせを確認しましょう。



しっばい 失敗することも……

こうげきけい まほうじん攻撃系の魔法陣はニケにダメージを与えてしま
うものもあります。魔法陣をかける時のククリ
の向きなどに注意しましょう。また、自分のレ
ベル以上の魔法陣をかけようとすると、失敗す
る場合があります。失敗した時には、ワケのわ
からないキャラクターが飛び出したりします。



ククリ

まほうじん
こんな魔法陣もある！

はめのほのお



ほのお+ぜんたい+はやい

ほのお がめんじょう
もえさかる炎により、画面上
にいるすべてのモンスターに
ダメージ あたを与えます。また、
ニケもダメージ うを受けます。

しのせんこう



ひかり+ぜんたい+はやい

しの せんこう はな がめんじょう
死の閃光を放ち、画面上にい
るすべてのモンスターにダメ
ージ あたを与えます。また、ニケ
もダメージ うを受けます。

げんしのちから



じかん+おいかけ+ちから

げんしてき
原始的なパワーをニケ あたに与
えます。この魔法をかければ、
いってい じかん こうげきりよく
一定の時間ニケの攻撃力がア
ップします。

げんきのかたま



いのち+ぜんたい+はやい

げんき
元気のみなぎるパワーを生み
だす魔法陣です。ニケとクク
リの攻撃 こうげき いってい
スピードが一定の
じかん はや
時間速くなります。

アプー



じかん+なかま+ちから

まるでキューピーのような姿
をした「アプー」を呼び出し、
モンスターが持っている攻撃
こうげき
力 りよく さを下げます。

モクーン



いのち+なかま+ちから

くも
雲のようなかたちの妖精「モ
クーン」を呼び出す召喚魔法
しょうわんまほう
です。モンスターの防衛力 ぼうぎよりよく
を ていか
低下させることができます。



アイテム



ギップル

くる ぼうけん たたか め
苦しい冒険を戦い抜くには、アイテムを使
いこなすことが必要です。まずは、どんな
アイテムがどういふ効果を持っているのか
知るのが肝心です。例えば、武器にしてみ
ても、攻撃力はあるけどスピードがないも
の、攻撃力を無視してスピードを高めたも
のなど、その性質もさまざまなんですよ。

🔥 どうのつるぎ

どう つるぎ
銅でできた剣です。シュギ村の武器屋でも売っており、ゲームの序盤戦にお
けるニケの主力武器といえるでしょう。攻撃力は27、攻撃スピードは90。

🔥 しゅぎょうのつえ

さしよ も つえ まほうこうげきりょく ひんじゃく
ククリが最初から持っている杖です。魔法攻撃力は4とかなり貧弱なうえに、
魔法をかけるスピードもあまり期待できません。

🔥 オクロックのはね

こちらは、ダンジョンなどの中から、最後に立ち寄った町にワープ出来るア
イテムです。戦闘中に使えば逃げ出すことができます。

🔥 そらとぶくつ

ぜんたい よ だ まち なか つか
全体マップを呼び出すアイテムです。町の中でしか使えませんが、これがあ
れば一度行ったことのある町にワープすることができます。

🔥 タマゴせんべい

ニケ、もしくはククリのどちらかのHPを80回復させるアイテムです。とれ
たてタマゴのまるやかな味わいが楽しめます!?

🔥 ちょこ

ククリのMPを50回復させるアイテムです。ダンジョンに行く前にはいくつ
か購入しておくといふでしょう。ちなみに、これはククリの大好物。



モンスター



🔥 クロコ

いちばんさいしょ たたか
一番最初に戦うことになるモンスターです。みかけはぶき
み いがい こうげきりょく
味ですが意外とたいした攻撃力はありません。



🔥 ミッタン

なんたいどうぶつ からだ
軟体動物のような体のちょっとかわいいモンスター。こうげき
する時は、やわらかい体を伸ばして体当たりする。



🔥 モゾモゾ

むら もり きょだい めだま も
アッチ村の森にうろついている、巨大な目玉を持つモンス
ター。近づくと気合いのようなものを飛ばしてくる。



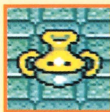
🔥 トンガラ

ぶき み めん すかた りょう
不気味なお面をかぶったケモノの姿をしたモンスター。両
て じめん について いどう へん
手を地面について移動する変なヤツ。



🔥 タテジウ

こ はい みけん とくちょう
濃いマユゲと、たてじわの入った眉間が特徴のモンスター。
むづか み かお とく ふか かんが
難しそうな顔をしているが、特に深くは考えていない。



🔥 ゲルニル

「ふたごのとう」でニケがであうモンスター。いっけん
にしか見えないが、中には魔人が潜んでいる。



🔥 ギロギロ

「ふたごのとう」でククリがであうモンスター。しゅんかんいどう しつ
をつか まほうじん くろう
を使うので、魔法陣をかくタイミングに苦労する。



じゅもん ククリの呪文ノート

魔法陣	組み合わせ	MP	効果
ちびとかげ	ほのお	4	ちいさな火の玉が狙った方向に飛んでいく。
いかりのほのお	ほのお+おいかげ+つづく	24	炎の柱があらわれて敵モンスターを焼きつくす。
カチコチ	ほのお+なかま+うぼう	220	かちこちを召喚する。
とかげだいげきど	ほのお+ぜんたい+つづく	220	炎の柱が敵モンスター全体にダメージを与える。
ひかりのしずく	ひかり	46	光の玉が狙った方向に飛んでいく。
ひかりのせんこう	ひかり+おいかげ+ちから	72	稲妻が敵モンスターに落ち、ダメージを与える。
ギッブル	ひかり+なかま+うぼう	240	ギッブルを召喚する。
てんのいかり	ひかり+ぜんたい+つづく	240	光の玉が炸裂して敵モンスターにダメージを与える。
サッパリなじかん	じかん	4	時を止める玉が狙った方向に飛んでいく。
ぜんりょくだま	じかん+おいかげ+はやい	90	あたった敵モンスターを花に変身させる。
ならくのたにそこ	じかん+おいかげ+うぼう	130	相手の時間を奪うことでダメージを与える。
みわくのととき	じかん+ぜんたい+つづく	64	敵モンスター全体を移動不可能にする。
こんじょうだま	いのち	4	命を回復する玉を狙った方向に飛ばす。
てんしのゆうわく	いのち+おいかげ+つづく	24	敵モンスターを誘惑して動けなくしてしまう。
ブツス	いのち+なかま+つづく	46	ブツスを召喚する。
てんしのうたごえ	いのち+ぜんたい+つづく	80	すべての敵モンスターを動けなくする。



ククリ

この他にも魔法陣はいっぱいあるの。
みんなも新しい「シンボル」を手に入れたら、色々な魔法陣のくみあわせを試してみてね！

DRAGON QUEST FANCLUB

ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ会員募集中

入会特典 1 ……コミュニケーションキット

- ・君の会員番号と名前入りの会員証 ・君の会員番号と名前入りの会員名刺
- ・オリジナルデザインのDQ特派員ハガキ

入会特典 2 ……会報誌「ドラクエパーティー」

- ・年3回、会員だけの独占情報誌が君の元に届く！

●ご入会方法

- ・申し込み金は1,700円（入会金500円、年会費1,200円、税込）です。
- ・郵便振替用紙に住所、氏名（フリガナ）、電話番号、生年月日（西暦）、性別を記入の上、お近くの郵便局より申し込み金を下記事務局宛に振り込んで下さい。（郵便振替用紙は郵便局にあります）・手続き後、2ヶ月以内で君の元に「コミュニケーションキット」が届きます。

●お振り込み先

（口座番号）001000-6-711101

（加入者名）ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ

詳しくは、下記の電話番号までお問い合わせ下さい。

DQOFC専用電話 03-5330-5955

平日 AM10:00~PM5:00 *電話番号は正確にお願いします。



ゴールデンウィーク

祝 GW 劇場公開決定!!

…に先駆けて究極&最強のユニット・デビュー!!

★え!?キタキタおやじに続き
あの衛藤先生も
ついにレコードデビュー!?

4.1 Release

劇場公開映画 **魔法陣グルグル** 主題歌
©衛藤ヒロユキ/エニックス
日本アニメーション1996
(作詞・作曲・編曲/衛藤ヒロユキ)

SATOMI KIHARA with RADIO HEART

衛藤ヒロユキ(魔法陣グルグル原作者)/木原さとみ(元東京パフォーマンスドール・リーダー)/松武秀樹(魔法陣グルグル・イメージCDプロデューサー、元YMO)

※ゲームCD「魔法陣グルグル2」も近日発売決定!!

©衛藤ヒロユキ/エニックス・ABC・電通・日本アニメーション1994
 問い合わせ先: ソニー・ミュージックエンタテインメント映像制作部 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、次のように処理させていただきます。カセットに、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ファミコンサービス係までお送りください。尚、切手で代金のお支払いは受け付けておりません。又、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されずと郵便法に触れますのでご注意ください。

● 社内の責（製造・出荷段階での問題）による不良の場合は、無償にて新品と取り替えいたします。

● お客様の使用・保管中等におこった故障は、有償にて修理、交換します。

● バッテリーバックアップ用の電池は、1,000円(税込)にて交換します。電池交換の際には、記憶されているすべてのデータが消失します。予めご了承ください。

● お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

◇修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは◇

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
株式会社エニックス ファミリーコンピュータサービス係

TEL.03-3371-5581 (平日10:00~17:00)

当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の情報や、雑誌・ガイドブック等を参考にしてください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし
また商業目的の賃貸は禁止されています。



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
TEL 03 (3371) 5581

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

© 衛藤ヒロユキ・TAM・TAM・ABC・電通・日本アニメーション1994・エニックス