

スーパーファミコン®

SHVC - AGUJ - JPN - 2



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

まほうじん
魔法陣

マジカ

MANUAL



e
ENIX

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。

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、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。

<使用上のお願い>

- ① ご使用後は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。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 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



Contents



もくじ

- ストーリー 4
- キャラクター紹介 6
- コントローラーの使い方 8
- ゲームの始め方・続きから始める時 10
- このゲームの遊び方 12
- 城下町ガイド 14
- 買い物の仕方・装備品 18
- 武器・防具の装備／アイテムについて 20
- いざ、ダンジョンへ！ 22
- 戦闘について 24
- 魔法陣アクティブバトル・基本編 28
- 魔法陣アクティブバトル・実践編 32
- 魔法陣トラッピングバトル 36
- 12のダンジョンを突破せよ！ 40
- アイテム＆モンスター紹介 42



ストーリー



時のながれをつかさどる魔法の鳥「オクロック」。
何百年もの間、オクロックの鳴き声が夜の闇を消し、世界に夜明けを
もたらしてきました……。しかしま、何者かの手によって「オクロ
ック」の卵が奪われてしまったのです！ 悲嘆にくれた「オクロック」
は鳴くことをやめ、世界はまっ暗闇に……。はたしてこの世界に再び
夜明けは訪れるのでしょうか……。

そんな中、半人前の勇者・ニケと見習い魔法使いのククリは、今日
も魔王ギリを倒すための旅を続けています。しかし、旅の
途中で悪いモンスターにお金を全部とられてし
まった二人はおなかがもうペコペコ。
「おなかがすいたよ〜！」とさわぐクク



りをなだめながら足をひきずっていくと、先の方にお城と町が見えてきました。

「とりあえずあの町まで行ってみよう」

ニケとククリが町へたどりつくと、入り口には立て札が立っていました。

「この町をおびやかすモンスターを退治したのものには、ゴージャスでグレートなほうびをさずけるぞ 王様」

きのうから何も食べていなかった二人のあたまはもう、「ほうび」

のことでいっぱいです。二人はおなかがすいていることも
忘れると、大喜びで町へと入って行きました。

はたしてこの後どうなることやら……。

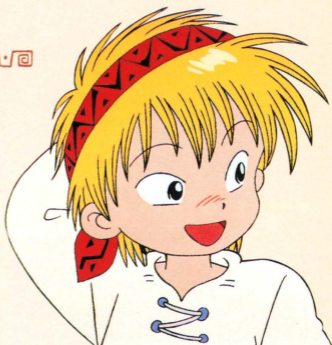


キャラクター紹介



ニケ

このゲームの主人公。勇者マニア(?)の両親の手によって、生まれたときから勇者として育てられた少年。魔王ギリを倒すために、ククリとともに旅を続けている。お調子者だが剣術の素質はなかなかのもの。



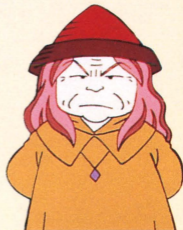
ククリ

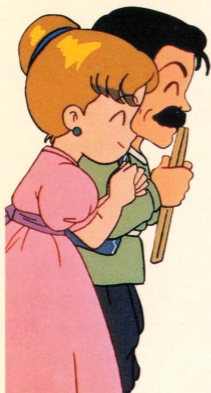
伝説の魔法"グルグル"を操るミグミグ族の最後の生き残り。とはいっても、まだまだ未熟なため魔法使いとしては半人前。強力なグルグルの魔力を制御できないでいる。ちょっぴり世間知らずの女の子。



魔法オババ

町に住んでいる怪しい老婆。さすがに年の功とでも言うべきか、色々なことを知っており、主人公2人の知恵袋的な存在になっている。





ニケの両親

バド (右)

ニケの父親。若い頃に勇者を目指していたが、当時魔王がいなかったために勇者の道を断念したという過去を持つ。ニケが生まれたときから息子を勇者とするべく訓練させてきた、筋金入りの"勇者マニア"。

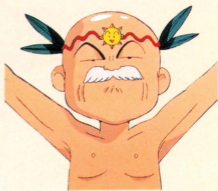
レナ (左)

完全にニケのことを勇者だと信じ切っているアブナイお母さん。一見おっとりしたタイプに見えるが、その行動は結構過激。得意料理は"勇者ランチ" (?)。



キタキタおやし

キタの町というところに伝わる"キタキタ踊り"を得意技 (?) とする、変なオヤジ。その実体は神出鬼没でつかみどころがないが、意外とシャイでデリケートな一面も持っている……らしい。



王様

町のお城に住んでいる王様。「オクロック」の卵を取り返すために、町中におふれを出した。



コントローラーの

十字ボタン

- 町中やダンジョンでのキャラクターの移動に使用します。
- 魔法陣を描く時に使用します。

L・Rボタン

- 戦闘中にこのボタンを押すことで、ニケの戦闘コマンドを切り替えることができます。



セレクトボタン

- このゲームでは使用しません。

スタートボタン

- 町の中やダンジョンにいる時や、戦闘中にこのボタンを押すと、メニュー画面を呼び出すことができます。

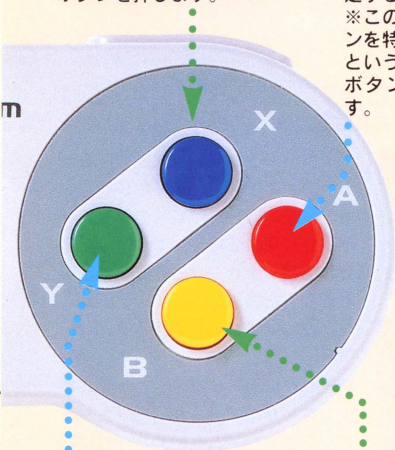
使い方

Xボタン

- 魔法陣を描く時、「風」の「元素」を選ぶのに使用します。
- 町のショップなどで買い物をする時、一度に購入する数を増やしたいときにも、このボタンを押します。

Aボタン

- 魔法陣を描く時、「炎」の「元素」を選ぶために使用します。
 - メッセージなどを早く読み進めたい時に使います。
 - 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「決定する」という表現がある場合はこのボタンを押すことを指します。



Yボタン

- 魔法陣を描く時、「命」の「元素」を選ぶのに使用します。
- 町のショップなどで買い物をする時、一度に購入する数を減らしたいときにも、このボタンを押します。

Bボタン

- 魔法陣を描く時、「光」の「元素」を選ぶのに使用します。
- 各画面で選択したものをキャンセルしたい時に使用します。



ゲームの始め方

初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、オープニングが流れたあとにタイトル画面が表示されます。ここで「さいしょから」を選んでAボタンを押すと、ストーリー解説が流れて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、町にある勇者の家ですることができます。勇者の母親に話しかけて「やすむ」を選ぶか、家の2階につづく階段をのぼればデータセーブの画面が表示されます。記録しない時は「かかない」を、記録する時は「あかいにつき」「きいろいにつき」「あおいにつき」のどれかにカーソルを合わせてAボタンを押せばデータがセーブされます。そこでゲームをやめたければ電源を切ってしまっても構いません。

続きから始める時

前回のつづきから始める時は



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」を選びます。記録されている「につき」が表示されますので、始めたいセーブデータにカーソルを合わせてAボタンを押せば、続きからゲームを始めることができます。



コンフィグ

タイトル画面で「コンフィグ」を選んで決定すると、ゲーム中に流れるサウンドの設定をすることができます。「ステレオサウンド」「モノラルサウンド」の2つが、用意されていますので、お持ちのテレビに合わせて選んで下さい。





このゲームの遊び方

12の塔をクリアして「オクロック」の卵を取り戻せ!!

このゲームの目的は、町外れにある13の塔のうち真ん中の塔にある「オクロック」の卵を取り戻すこと。それには他の12の塔に封印されている、すべての"魔法陣"を手に入れなければなりません。塔の中は迷路のように複雑なつくりをしているうえに、恐ろしいモンスターがうようよしています。魔法を覚えたり、武器や道具屋といったお店を上手に使ったりしてレベルを上げ、「オクロック」の卵を取り返して下さい。

町



町には王様のいるお城のほかにも、色々なお店があります。塔へ行く前に町で万全の準備を整えるようにしましょう。また、町ではHP・MPの回復やデータのセーブもすることができます。

町外れにある12の塔にはそれぞれ最上階にボスモンスターが控えており、封印された"魔法陣"を手に入れるにはそのボスを倒さなければなりません。迷路状になった各フロアにはたくさんのモンスターがうろついています。モンスターと戦いながら最上階を目指しましょう。

塔 (ダンジョン)



ダンジョンの戦闘は2タイプ

このゲームには2タイプの戦闘方法が用意されています。ふたつのシステムを理解して、効率よくゲームを進めて下さい。

魔法陣アクティブバトル

「魔法陣アクティブバトル」はリアルタイムに進行する戦闘の中で、魔法陣コマンドを入力して相手を攻撃、もしくは味方を支援していくシステムです。コマンドの入力を間違えると、味方であるニケを攻撃することもあり、とても緊張感に満ちた戦闘システムです。



魔法陣って何？

魔法陣とは伝説の魔法"グルグル"を発動させるのに必要な呪術儀式のようなものです。地面に特定の図形を描くことで、それに対応した魔法を発動させることができます。魔法陣はいくつかの図形の組み合わせで描かれています。



魔法陣トラッピングバトル

塔の中にいるモンスターを全て「魔法陣アクティブバトル」で戦い抜いていたのでは、HPもMPもすぐに消費してしまうでしょう。そこで、塔内に魔法陣を描いてトラップ（わな）を仕掛け、モンスターを効率よく撃退してしまうのが「トラッピングバトル」です。無駄な戦闘を避けながら、モンスターをトラップに導くのもひとつの手段でしょう。





城下町ガイド

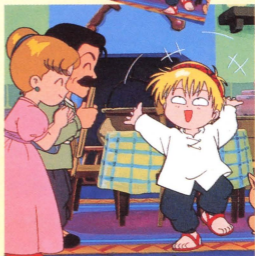


ニケとククリが旅の途中で
たどりついた城下町。
お城の他にも色々な建物があります。





- ①お城
- ②主人公の家
- ③町長の家
- ④魔法オババの家
- ⑤キタキタおやじの家
- ⑥武器屋
- ⑦道具屋
- ⑧魔石屋
- ⑨塔





町を有効に利用して冒険に役立てよう

町には便利なお店や建物がならんでいます。上手に使えばゲームをよりスムーズに進めることができるはずです。また、建物の中にいる人や、町中にいる人などは色々な情報をあたえてくれます。ゲームがある程度進んだら、何度も訪ねてみましょう。



お城

おふれを出した王様が住んでいます。ゲーム開始後、まずこのお城に行けば、ゲームの目的や情報を教えてくれます。さらに冒険の支度金として1000Rもらえます。

主人公の家

息子の勇者としての活躍を見守るために、わざわざ追っかけてきた親バカな両親が住んでいます。アイテムを預けたり、HP・MPの回復、データのセーブなどができます。



魔法オババの家

魔法オババが住んでいるなにやら怪しげな家です。ゲーム冒頭で、ククリにいくつかの初歩的な魔法陣を授けてくれます。

武器屋

町にある唯一の武器屋です。防具も売っています。昔は宿屋でしたがモンスターのせいで客足が鈍り、武器屋に転向したとか。



城下町ガイド

道具屋

町にある唯一の道具屋。回復アイテムや、その他の便利なアイテムが揃っています。



魔石屋

ゲームを初めたばかりの時は誰もいませんが、ゲームが進んでくると住人が戻ってきます。塔のモンスターを攻略するなにかを発見したらしいのですが……？

塔

中にはいると13の塔への入り口であるシンボルがあります。最初は12の塔しか入ることはできませんが、すべての"魔法陣"を手に入れると13番目の塔に入ることができます。



町の中にいる人々の話に耳を傾けよう!

町の中にはニケとククリたちに色々な情報を教えてくれる人がいます。人と話す時は、近づいてそのキャラクターのいる方向に十字キーを押せばOKです。





買い物の仕方・装

買い物の仕方



買い物画面の見方

ぶきや	トオウのグローブ	40
しょじん	どくのグローブ	300
1000	てつのごぶし	500
こうにゆうかく		
0		
ばんきん		
1000		
もっているかず		
0		
オウのグローブ	こうげきりよく	5
	そくせい	なし

- 1 所持金
- 2 購入額
- 3 残金
- 4 持っている数
- 5 品物
- 6 購入品の攻撃力・防御力
- 7 購入品が持っている属性

最初に「買う」を選択し、買いたいアイテムにカーソルを合わせたら、Aボタンを一度押します。購入品名の横に購入する数が表示されます。購入する数は十字ボタンの左右で1ずつ、上下で10ずつ、購入する数を変えることができます（最高で99まで買うことができます）。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。キャンセルしたい時はBボタンを押して下さい。

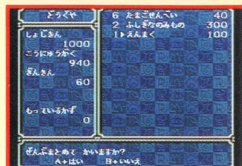
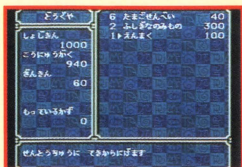
ぶきや	たんけん	200
しょじん	てつのつるぎ	440
1000	1トばんのつるぎ	980
こうにゆうかく		
980		
ばんきん		
20		
もっているかず		
0		
いくつかいますか?		

ぶきや	たんけん	200
しょじん	てつのつるぎ	440
1000	1トばんのつるぎ	980
こうにゆうかく		
980		
ばんきん		
20		
もっているかず		
0		
これぞいいですか?		
A+はい	B+いいえ	

備品

便利なまとめ買い

複数の種類のアイテムを一度に買いたいときに便利なのが、「まとめ買い」の機能です。十字キーで複数のアイテムを選択し、それぞれX Yボタンで1ずつ、L Rボタンで10ずつ購入する数を決めます（最高で各99）。最後にAボタンを押せば、複数のアイテムをまとめて購入することができます。



持ち物を売りたい時

武器、防具を売りたいときは、最初に「売る」を選択してAボタンを押して下さい。現在自分の持っている武器、防具の一覧が表示されます。横にある買い取り価格を良く確認して、売りたいものにカーソルを合わせてAボタンを押せば、その武器、防具を売り払うことができます。

注意：装備品以外は売ることができません。



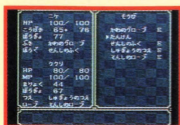


武器・防具の装備

武器や防具は装備しないと意味がない!

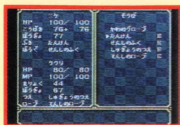
●武器・防具を買ったらまず装備

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。スタートボタンでメニューを呼び出して「そうび」コマンドを選んで装備させてください。新しい武器や防具を購入したら忘れないうちに装備させましょう。



●「そうび」コマンド

装備画面で装備させたい武器・防具を選ぶと、現在の能力値の右に装備後の数値が表示されます。装備させるのならAボタンを押します。装備するとアイテムの名前の後にEという文字が表示されます。また、もう一度Aボタンを押せば装備をはずすこともできます。二ケ用、ククリ用という判断は自動的にされるようになっていきます。



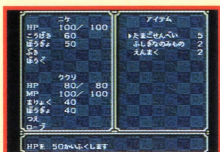
武器や防具の「属性」って何?

武器や防具には「火」「風」「光」「闇」という4つの異なった性質を持つものもあります。これは武器や防具の「属性」と呼ばれるものです。敵のモンスターの中には特定の「属性」に弱いものがあり、これらのモンスターに対して効果のある「属性」を持つ武器や防具は効力を発揮します。どの「属性」がなにに対して強いのか、あれこれ装備を変えながら確認してみましょう。また、ゲームの途中で登場する「魔石屋」を訪ねれば、アイテムに「魔法石」というものを付けることで、「属性」を付けたり、変更することができるようになります。



アイテムについて

アイテムを使う



購入したアイテムを使いたい時は、スタートボタンを押してメニューを呼び出し「アイテム」を選びます。現在持っているアイテムが表示されたら、十字キーで使用したいアイテムを選択し、Aボタンを

押して使用します。複数持っているアイテムは、ボタンを押すごとにひとつずつ減ります。

いらぬ装備品はどうすれば…?



ゲームを進めていくと、お店に売ることのできないものや不要な装備品が増えてくるはず。こうした装備品類は勇者の家にいる父親・バドにあずけると便利です。バドに話しかけて「あずける」を

選択すれば、装備品を決定する画面になります。あずけたい装備品にカーソルを合わせてAボタンを押せば、その装備品をあずけることができます。もちろんあずけた装備品はいつでも返してもらうことができます。

注意：ただし装備品以外をあずけることができません。



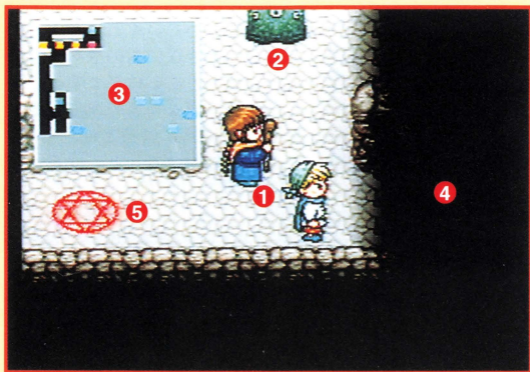
いざ、ダンジョンへ

まずは攻略する塔を選べ！

12の塔はどれからでも選ぶことができますが、最初は魔法オババの言うように「力の塔」から始めるといいでしょう。最後の13番目の塔だけは12の塔をクリアしていないと選ぶことができません。



塔内画面の見方



- ① ニケとククリ
- ② 敵モンスター
- ③ ミニマップ
- ④ 足を踏み入れていないところ
- ⑤ 魔法陣トラップ

塔内の移動の仕方

ダンジョン内は十字キーの操作で移動することができます。しかし、ダンジョンは最初は真っ暗です。一度通ったところは明るくなるため、暗くなっている部分を取り除くように塔の中を探索していきましょう。宝箱や階段、モンスターなどは暗い部分にあっても最初から見えるようになっています。



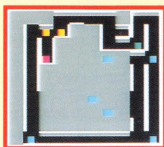
◀ 入ったばかりのダンジョンは真っ暗だけど……



◀ 歩き回っているうちに迷路の形がハッキリしてきた。

ミニマップを使いこなせ!

画面に表示されているミニマップは、ニケとククリがフロアのどこにいるかを教えてくれる大切なものです。モンスターなどの位置もわかるので有効に活用して下さい。



- ◻ ニケとククリ
- ◻ 敵モンスター
- ◻ 階段
- ◻ トラップ
- ◻ 歩いた部分
- ◻ 歩いていない部分

塔内にあるもの



宝箱

アイテムやお金が入っている宝箱。見逃さないように。



上への階段

このパネルの上でAボタンを押せば、ひとつ上のフロアに移動します。



下への階段

このパネルの上でAボタンを押せば、ひとつ下のフロアに移動します。



方向パネル

このパネルに乗ると、矢印の方向に進んでしまいますが、条件によっては効果が変わることがあります。



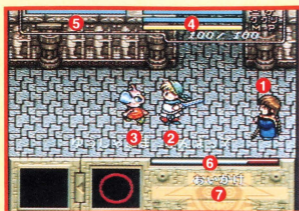
戦闘について

モンスターと遭遇すると…

ダンジョンの中でモンスターと接触すると、画面が切り替わって戦闘に突入します。

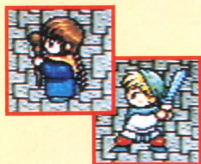


戦闘画面の見方

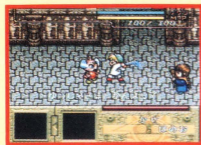


- 1 ククリ
- 2 ニケ
- 3 敵モンスター
- 4 (上から順に) ニケのHPバー、ククリのHPバー、ククリのMPバー、ククリのMP数値
- 5 敵モンスターのHPバー
- 6 カウントメーター
- 7 魔法陣の入力パネル

戦闘方式は魔法陣アクティブバトル



●プレイヤーが動かすのはククリのみ
戦闘中にプレイヤーはククリを操作することになります。ニケはコンピューターが自動的に動かしてくれるので操作する必要はありません。戦闘中はニケが武器などを使った白兵戦を担当し、ククリは魔法を使っでの支援攻撃を担当することになります。



●ニケに作戦コマンドを出そう
プレイヤーは作戦コマンドを使うことで、ニケの戦い方を変えることができます。戦闘中にL・Rボタンを押すことで次の4つの戦闘コマンドを指示することができます。

4つの作戦コマンド

◎「ガンガンいっちゃえ」

攻撃主体の作戦コマンドです。防御面がおろそかになりますが、徹底した攻撃は比較的弱い敵などに有効です。

◎「ゆうしゃさま がんばって」

攻守ともにバランスのとれた作戦コマンドです。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。

◎「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が少ない時などはこのコマンドで戦わせるといいでしょう。

◎「まかせて ゆうしゃさま」

ニケに完全防御の態勢をとらせる作戦コマンドです。魔法主体で攻撃を行いたい場合は、この作戦コマンドを使って、戦うといいでしょう。

●ククリは魔法陣で援護

ククリは、直接モンスターと戦うには弱すぎるため得意の魔法を使ってニケの後方から支援します。攻撃魔法を使って敵を攻撃したり、回復魔法でニケの体力を回復させたりするのがククリの主な役目です。もちろん魔法陣を描くにはMPが必要です（魔法陣の描き方はP28参照）。

●アイテムを駆使しよう

戦闘中にも持っているアイテムを使用することができます。HP・MPなどの回復アイテムを使えば、戦闘を有利に進めることができます（アイテムの使い方はP26参照）。

●逃げる時は「えんまく」

戦闘から逃げ出したい時は、「えんまく」のアイテムを使用すれば必ず逃げ出すことができます。しかし、フロア上での敵との位置は変わりません。





アイテムを使って戦闘を有利に…

● 戦闘中にもアイテムが使える

戦闘中にHPやMPが心細くなってくるのはよくあること。そんな時は回復系のアイテムを使うようにしましょう。このゲームの戦闘システムはリアルタイムで進行していくので、タイミングよくアイテムを使うことが大切です。

● 戦闘中のアイテムの使い方

戦闘中、スタートボタンを押して所持アイテムウィンドウを呼び出し、使用したいアイテムを十字キーで選び、Aボタンを押せばアイテムの効果が現れます。なお、複数あるアイテムはボタン1回につきひとつだけ使用できます。



戦闘の終了について

● 敵を全滅させれば戦闘に勝利

敵モンスターを全滅させれば戦闘は終了します。

● 「えんまく」で脱出

「えんまく」を使って戦闘から離脱した時にも戦闘は終了します。

● 経験値をゲット！

敵モンスターには、それぞれ倒した時に得られる経験値が設定されています。戦闘に勝利すると、ニケとククリはそれぞれ経験値を手に入れることができます。



●アイテムを入手！

戦いに勝つと、モンスターから必ずアイテムを入手することができます。1回の戦闘で複数のアイテムを手に入れられることもあります。

●レベルアップ！

経験値が一定数たまると、ニケとククリはレベルアップします。レベルアップすると、「こうげき」「ぼうぎょ」「HP」「MP」などが高くなっていきます。



ステータス画面の見方

▶アイテム	ニケ LEVEL 001
そらび	① HP 0100/0100
まほうじん	EXP 00000
	NEXT 00016
④	ククリ LEVEL 001
	② HP 0080/0080
	MP 0100/0100
	EXP 00000
	NEXT 00028
③	しょうじん 001000R

- ①ニケのステータス
(上から順に) レベル、HP、経験値、次のレベルになるための経験値
- ②ククリのステータス
(上から順に) レベル、HP、MP、経験値、次のレベルになるための経験値
- ③所持金
- ④メニューウィンドウ

ゲームオーバー

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」を選んで決定します。「する」を選ぶと塔の入り口に戻されます。また、経験値や獲得したレベルは変わりませんが、所持金が半分になってしまいます。

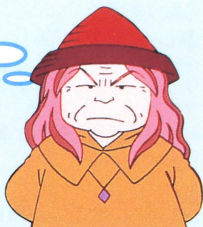




魔法陣アクティブ

魔法オババのグルグル講座

それでは魔法陣"グルグル"の描き方を教えてやろう。基本的には十字キーとA・B・X・Yの4つのボタンのみじゃ。魔法陣を描くときに一番大事なの「あわてずにしっかりと入力すること」。あわてて入力して失敗すると味方に攻撃魔法を使ってしまうこともあるので、注意が必要じゃぞ！



STEP 1



A……炎
B……光
X……風
Y……命

●「元素」を選択

まずは魔法陣の基本となる「元素」を選びます。「炎」「光」「風」「命」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押しっぱなしにします。

STEP 2



上……おいかげ
下……ぜんたい
右……わな
左……しょうかん

●「魔法」を選択

次に「魔法」を選びます。「おいかげ」「ぜんたい」「わな」「しょうかん」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」を使って魔法をつくるか決定したら「元素」ボタンを押しのまま、対応した方向の十字キーを一度入力します。

バトル・基本編

STEP 3



●効果

上……きほん
下……ちから
左……きまぐれ
右……さかさま

●召還

上……ようせい
下……にんげん
左……じんじゅう
右……あくま

●「効果」もしくは「召喚」を選択

最後に魔法の「効果」を選びます。「きほん」「ちから」「きまぐれ」「さかさま」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」を使って魔法をつくるか決定したら「元素」ボタンを押したまま、対応した方向の十字キーを一度入力します。また、STEP2で「しょうかん」を選択している場合は、何を召喚するのか選びます。「ようせい」「にんげん」「じんじゅう」「あくま」の4つは、十字キーの上下左右に対応しています。ただし、召喚魔法の中にはSTEP2までの操作で呼び出せるものもあります。

完成!!

STEP 4



●魔法陣が完成

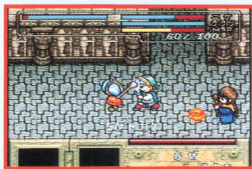
これまでの3回の操作で（魔法によっては2回）魔法陣は完成します。プレイヤーの入力した魔法陣をククリが地面に描くと、リアルタイムに魔法が発動し、効果が現れます。



魔法陣を描く時はココに注意！



●**カウントメーターに注意**
プレイヤーが「元素」ボタンを押すと、画面下に表示されたカウントメーターが減り始めます。魔法陣の入力はこのカウントメーターが完全になくなってしまいうままでに終わらないと無効になってしまいます。また、このカウントメーターの減るスピードは選んだ「元素」によって異なります。すばやく、かつ正確に入力するようにしましょう。



●**魔法陣にはMPが必要**
ククリが魔法陣を描いて、その魔法が発動すると決められた分のMPが消費されます。

「まほうじん」メニューで確認できる

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、通常画面でスタートボタンを押してステータス画面を呼び出します。「まほうじん」にカーソルをあわせて決定すれば、魔法陣の組み合わせによる消費MPと、魔法陣の名称を知ることができます。



●**画面を見ながら正確に入力**
戦闘中は画面下部右側に、魔法陣パネルが表示されます。最初はあせってしまいがちな魔法陣の入力も、この魔法陣パネルを見れば落ちついて進めることができます。

魔法陣アクティブバトル・基本編



● 召喚してもアイテムがないと…

通常魔法と多少性質の異なる召喚魔法の中には、特定のアイテムを持っていないと役に立たないものももあります。「サツパリようせい」には「こうてつのでせんす」、といったように必要なアイテムはそれぞれ

に用意されています。また、それらのアイテムは一度使ったら無くなってしまいます。

失敗すると…



魔法陣の入力を失敗すると、味方に攻撃を加えたり、敵モンスターを回復させてしまったりすることがあります。間違った入力をすると、魔法陣は完成せず何も起こりません。





魔法陣アクティブ

モンスターと遭遇すると…

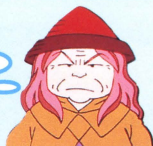
●ゲーム開始時に手に入れることができる魔法陣シンボル

ゲームの冒頭で、ククリは魔法オババからいくつかの魔法陣シンボルをもらうことができます。ゲーム中は魔法陣の組み合わせ方を自分で考え出さなければなりません。ここではこれらのシンボルを使った簡単な魔法陣の描き方をレクチャーします。

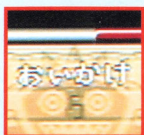
元素……炎・風
魔法……おいかげ
効果……きほん

「ちびとかげ」の魔法陣の描き方

「ちびとかげ」は「炎」の「元素」に属する、簡単な攻撃魔法じゃ。魔法陣から小さな火の玉が飛び出して、一番手前の敵に向かって飛んでいくぞ。



+



+



① Aボタンを押しっぱなしにして「炎」の「元素」を選択。カウントメーターが減り始めます。

② 十字キーの上を入力して「おいかげ」の「魔法」を選択します。

③ 最後にメーターバーがなくなってしまう前に、十字キーの上を再度入力して「きほん」の「効果」を選択します。

すると



魔法陣から小さな炎のかたまりが飛び出して……



敵モンスターに命中!!

バトル・実践編

「はやぶさのつめ」の魔法陣の描き方

「はやぶさのつめ」も攻撃魔法のひとつじゃ。「風」の「元素」に属するこの魔法は、風をすどい武器にすることができるのじゃ。



① X ボタンを押して「風」の「元素」を選択。メーターバーが減り始めます。



② 十字キーの上を入力して「おいかけ」の「魔法」を選びます。



③最後にメーターバーがなくなってしまう前に、十字キーの上を再度入力して「きほん」の「効果」を選択します。

すると



魔法陣からたつまきのような風のかたまりが出現して……



一番手前にいる敵モンスターを切り裂いた！

●魔法陣は忘れないように

魔法陣の組み合わせはものすごい数じゃ。最初のうちはスグに忘れてしまうことじゃろう。新しい「シンボル」が入ったら、「まほうじん」メニューで組み合わせを確認して、それをメモしておくのも一つの方法じゃ。そのうち、メモを見ずして魔法陣が描けるようになるじゃろう。





こんな魔法陣もあるよ!

せいなるきたかぜ

かぜ

+

おいかけ

+

ちから



敵のまわりに真空状態を作り出して切り裂きます。敵モンスターすべてにダメージを与えられますが、ニケもダメージを受けてしまいます。

さばきのいかづち

ひかり

+

おいかけ

+

ちから



いくつかの巨大なカミナリを落とす魔法陣です。落雷を受けたモンスターは大きなダメージを受けるでしょう。

こんじょうだま

いのち

+

おいかけ

+

きほん



ニケとククリの防御力を戦闘中だけ上昇させる魔法陣です。強力な攻撃力を持つモンスターと戦う際に有効です。

しゃくねつのなみ

ほのお + おいかけ + ちから



強力な炎を出現させる魔法陣です。しかし、使い方をあやまると、二ヶまでをも攻撃してしまうことがあるので注意が必要です。

ガチガチそう

ほのお + しょうかん



敵にかみついて攻撃する肉食性の植物を召喚する魔法陣です。2回の入力で召喚することができます。

ギップル

ほのお + しょうかん + ようせい



ご存じギップルを呼び出す召喚魔法です。ギップルは召喚されると敵のHPを吸い取ってダメージを与えます。



魔法陣トラッピング

モンスターをワナにはめよう!

塔の中を徘徊している敵モンスターといちいち戦っていたのでは、HPが不足して最上階のボスのフロアまでたどりつくのは困難です。そこで塔の中では「魔法陣トラッピングバトル」のシステムを使ってモンスターをトラップにはめてしましましょう。無駄な戦闘を回避してHPを温存することができます。

●トラップを仕掛けるには「わな」のシンボルが必要

ダンジョンの廊下に魔法陣のトラップを仕掛けるには、魔法陣の効果を持続させるための「わな」のシンボルが必要となります。「わな」のシンボルは「扉の塔」のボスが持っているので、なるべくはやい時期に攻略するといいでしょう。



魔法陣の描き方は基本的にいっしょ



まず、魔法陣トラップを仕掛けたい場所の上で、「元素」ボタンを押します。



カウントメーターが減り始めるので、十字キーの右を押して「わな」のシンボルを選択します。

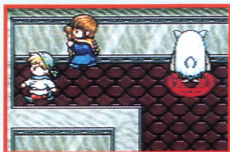


最後に「効果」を選択するために十字キーを入力すれば魔法陣トラップの作成は終了です。

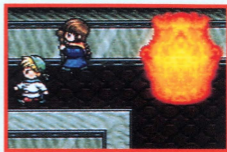
グバトル

モンスターがトラップにかかると…

ダンジョン内に仕掛けたトラップの上をモンスターが通過しようとするとう魔法陣が発動します。ニケとククリのいるところから離れた場所にあるトラップにかかった場合は、その位置まで画面がスクロールします。



モンスターがトラップの上に乗ると……



火柱が一瞬のうちにモンスターを焼き尽くす!!

トラップの種類はこんなにある!



こていたつまき

敵を反対方向に追い返すことができる魔法陣トラップ



いのちのしずく

死神が現れ、敵の命を奪い去る魔法陣トラップ



しろいひかり

聖なる光で敵を包み、消滅させる魔法陣トラップ

魔法陣トラップはその種類によって、維持されるターン数が違います。数ターン動き回っていると消えてしまったりするので、むやみにトラップをしかけるのはMPの無駄遣いになってしまいます。また、魔法陣トラップの中には暗闇で役に立つようなものや、ニケとククリを回復させるものもあります。



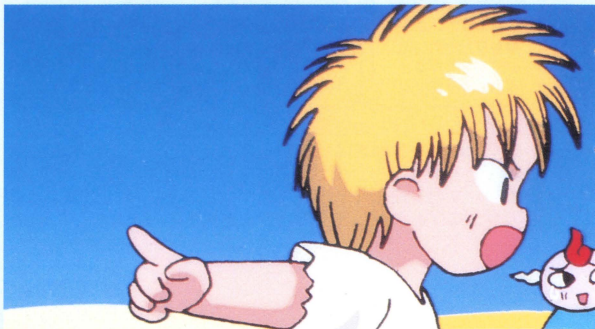
上手なトラップの仕掛け方

トラップの中には一定のターンが過ぎると消滅してしまうものもあります。また、トラップは1画面中に最大4つまでしか仕掛けることはできません。魔法陣トラップを仕掛けるのにもMPは消費しますから、効率よく仕掛けないとせっかくのトラップが無駄になってしまいます。上手な仕掛け方を自分なりに研究してみましょう。

◎ 例1 自分をはさんでトラップを仕掛ける



1本道で自分を挟むようにトラップを仕掛ければ、ターンに関係なく動く敵モンスターはその上を通過しない限りプレイヤーに近づくことはできません。ただし、自分自身もトラップに乗ればダメージを受けてしまいます。



魔法陣トラッピングバトル

◎ 例2 できるだけ十字路の真ん中に仕掛ける

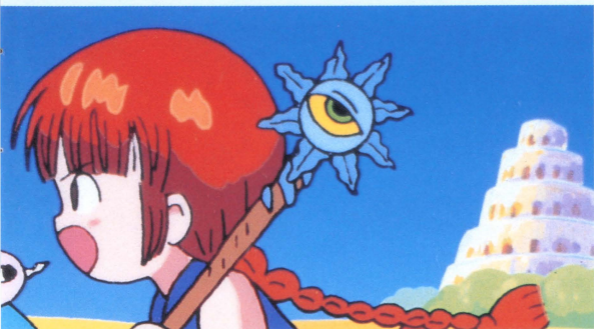


どうせトラップを仕掛けるのならモンスターの良く通りそうな場所を狙って仕掛けるようにしましょう。1本道の途中よりは、十字路の真ん中に仕掛けた方が成功する確率も高くなるはずです。

◎ 例3 矢印パネルを利用する



上に乗ると強制的に方向を変えてしまう矢印パネル。実はモンスターもこのパネルの影響をうけています。そこで、矢印の方向にトラップをしかけておけば、パネルに乗ったモンスターは自動的にトラップにかかります。





12のダンジョン

そびえ立つ12の塔はその名前からもわかるように、それぞれ性質が異なります。個性的なダンジョンを相手にあなたは「オクロック」の卵を取り返すことができるでしょうか？ここではいくつかの代表的な塔をご紹介します。

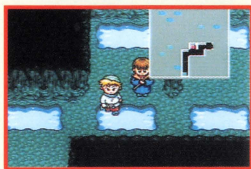
不思議な塔

矢印パネルがいたるところにあり、ダンジョンの形も複雑。パッドのコントロールがきかなくなるなど、不思議な現象が起こるダンジョンです。



水の塔

比較的レベルの低いダンジョンなのですが、塔のあちこちにある水たまりにはモンスターが潜んでいることもあるので要注意。



を突破せよ！

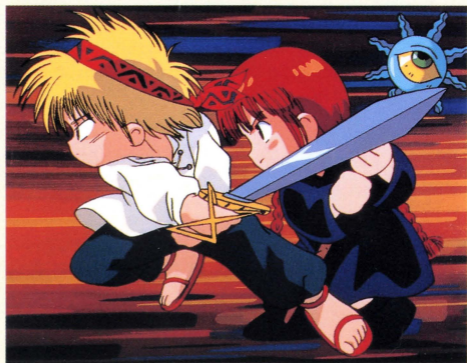
野生の塔

なにやらジャングルのようなイメージのダンジョンです。登場するモンスターたちも野性的なものが多く、レベルが低いままでは苦戦を強いられるでしょう。



闇の塔

ミニマップが表示されない暗闇のダンジョンです。また、恐ろしいモンスターが多いので攻略には手こずりそうです。





アイテム&モンス

アイテム紹介



たまごせんべい 食べるとHPが少し回復するおせんべいです。



ふしぎなのみもの ククリのMPを少し回復させることができます。



オクロックのはね 塔の中にいても、このアイテムを使えば瞬時にして塔の外に出ることができます。



ふしぎなたね ククリのMPをいっきに回復させることができます。



ランチセット ニケとククリ、2人のHPを同時に回復させることができるアイテムです。



こうてつのせんす 召喚アイテム。このアイテムがないと「サツパリようせい」を召喚しても攻撃してくれません。



たんけん 町の武器屋で売っている武器。もっとも安く買えるので、始めたばかりのころはお世話になるでしょう。



メケメケのローブ ククリ用の防御アイテム。メケメケの皮を素材としており、かなりの防御力を誇っています。大変高価なシロモノですが、デザインはけっこう地味。

ター紹介

モンスター紹介



パタポン 「力の塔」にいる一番弱い敵キャラ。離れると頭の中からボールを打ち出して攻撃してきます。



はなでかコウモリ 「命の塔」に出現します。その名の通り、大きな鼻をぶつけるようにして攻撃してきます。



マホマホ 「水の塔」にいる魔法使いモンスターです。あまり魔法が使えないのか、なぜか手に持っている杖でばかり攻撃してきます。



パヨパヨ 「石の塔」にいるモンスター。自分の目玉を突撃させるという、かわった攻撃の持ち主。



ピローン 「聖なる塔」に住んでいるモンスター。目を伸ばして攻撃してきます。名前はそこからついたのかも？



シュビッチ 「ふしぎな塔」に出現するネコに良く似たモンスター。爪で攻撃してきます。



チェロキー 「妖精の塔」にいる可愛らしいモンスター。しかしその外見とは裏腹にやることはけっこう残酷。帽子を巨大化させ、その中に入ったものを感じさせるワザの持ち主。



モヘモヘ 「逆さまの塔」に住んでいるモンスター。クスクス笑いながら仲間を応援する変なヤツ。体を丸めて体当たりする攻撃が得意。



ククリの魔法覚え書き



イタチのやいば	かぜ+おいかけ+きまぐれ 小さな真空の刃が敵かニケをランダムで攻撃
せいなるきたかぜ	かぜ+おいかけ+ちから 敵の周囲に真空状態を作り出して攻撃する
まかいのあらし	かぜ+ぜんたい+ちから 敵全体をすさまじいハリケーンが襲う
ながいこえのネコ	かぜ+しょうかん ながいこえのネコを召喚することができる
さばきのいかづち	ひかり+おいかけ+ちから 一番手前の敵に巨大な雷を落とす
しろいきバ	ひかり+ぜんたい+きほん 敵を聖なるキバで攻撃する
サッパリようせい	ひかり+しょうかん+ようせい サッパリようせいを召喚することができる
かみのきまぐれ	いのち+おいかけ+きまぐれ 何の効果が現れるかわからない魔法陣を描く
ゆうきのしるし	いのち+おいかけ+ちから ニケの攻撃力を2倍にすることができる
いやなめがみ	いのち+ぜんたい+きまぐれ 敵を含むだれかのHPを回復する
めがみのしずく	いのち+ぜんたい+きほん ニケのHPを少し回復させる
クマのマーク	いのち+しょうかん+ようせい クマのマークを召喚することができる
きまぐれなほのお	ほのお+おいかけ+きまぐれ 炎の玉が敵またはニケをランダムに攻撃する
いかりのほのお	ほのお+ぜんたい+ちから 巨大な火柱が敵全体を焼き尽くす
トカゲのじたんだ	ほのお+ぜんたい+きまぐれ 敵の周囲で無数の爆発を起こす
(トラップ)	
ひかりのそら	ほのお+わな+さかさま そのフロアを明るくして敵の姿が見えるようにする
おおたつまき	かぜ+わな+ちから 上に乗った者を同じ階のどこかに吹き飛ばす魔法陣を描く
しろいひかり	ひかり+わな+きほん 敵を聖なる光でつつみ倒す魔法陣を描く
やみのそら	ひかり+わな+さかさま そのフロアが真っ暗になり敵の姿が見えなくなる
てんのなみだ	いのち+わな+ちから 乗るとHPを全回復する魔法陣を描く



MEMO



ウツリなぞの×毛

こくめしをすあ らのわくむえ
 とくはて たあえくあかりかん
 にりまニどあるたとれとえで
 なにたらうとぼぼってのにた
 るでにんじぼたて こけらん
 かあけ にたんんがしとの
 らうときおんととらぼぼおくを



Information

インフォメーション

1 TVアニメのニケとククリにまた会える!
魔法陣グルグル
TVアニメ版コミックス
B 6判 128ページ オールカラー
定価680円(税込み) 好評発売中

2 クイズやパズルを解いて冒険だ!
エニックスのゲームランドシリーズ
魔法陣グルグル
ゲームランド
A 5判 ハードカバー 80ページ
定価780円(税込み) 好評発売中

3 仲間を集めてカセギゴールドをやっつけろ!
魔法陣グルグル
カードゲーム
版型100×140×20mm 定価1300
円(税込み) 好評発売中

4 ゲームの楽しみ方がいっぱい!
魔法陣グルグル
公式ガイドブック
B 6判 96ページ オールカラー
予価990円(税込み) 好評発売中

5 魔法陣グルグルの魅力が
ギッシリつまった1冊!
魔法陣グルグル
TVアニメ版スペシャル
A 4判 80ページ オールカラー
定価1300円(税込み) 好評発売中

6 衛藤先生原案の完全オリジナルストー
リーをドラマCD化!
コミックCDコレクション
魔法陣グルグル
A 5判 サウンドドラマCD+イ
ラストブック 予価2500円(税込み)
好評発売中

※定価、仕様は変更になる場合がありますので予めご了承下さい。
お求めは全国の書店でお願いします。

発行: ENIX エニックス出版局 03(3369)7200

CD/VIDEOニュース

○スペシャル情報 その1 (CD)
遂に登場!! グルグルのおもしろさ
満載のスペシャル企画CD第1弾!!
今後もゾクゾク登場!!
■タイトル: 魔法陣グルグル
～ジミナ村の祭典～
好評発売中
価格: 2200円(税込み)
品番: D94PD061
収録内容: オープニングテーマ曲
MAGIC OF LOVE
by TOo'S (Oo Records Inc.) 他
4曲収録
特典: 特製ステッカー(初回生産

分のCDのみの封入となります。)

○スペシャル情報 その2 (VIDEO)
グルグル(TVアニメーション)
がビデオでも登場!!ニケ、ククリそ
してキタキタオヤジにもう一度!
■タイトル: 魔法陣グルグル(第1
話～第4話収録)①、魔法陣グル
グル(第5話～第8話収録)②
発売日(予): 5月21日
価格(予): 9800円(税込み)
※VHSのみの発売となります。なお
ビデオ③巻以降は2カ月ごと2巻
ずつの発売を予定しております。

発売・販売: 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
開発本部映像制作部 TEL.03-3288-5981

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）00100-6-711101

（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~PM6:00

*電話番号は正確をお願いします。

氏名には
フリガナを
忘れずに！

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、切手での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ますと郵便法に触れますのでご注意ください。

- 当社の責（製造・出荷段階での問題）による不良の場合は、無償にて新品とお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10:00~18:00）

※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。

©1995 衛藤ヒロユキ・TAM・TAM・ABC・電通
日本アニメーション・エニックス