



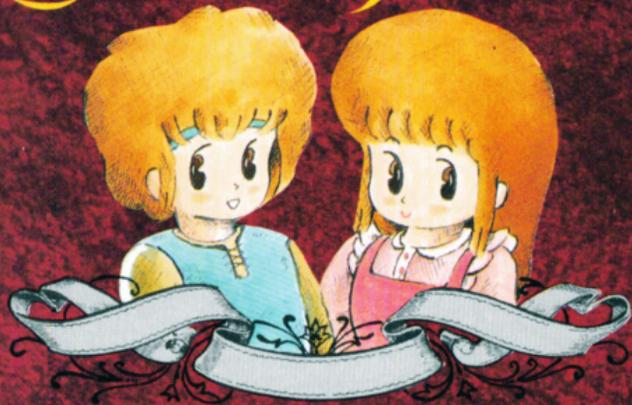
DISK SYSTEM

コンピュータソフトウェア

SFC-FYT



フェアリーテイル
Fairy Tale



Soft Pro International

ソフトプロ株式会社ソフトプロインターナショナル事業部

せ こ てき
攻め込んでくる敵より
むら まも
村を守るんだ!!



いま ものがたり はじ
今、物語は始まったばかり……

ちい さいな さいなむら の 回りには かわ けいずみ の ほん だいしぜん
小さな、小さな村の周りには川、泉、野原など大自然がいっぱ
い。村は裕福ではなかったけれど子供達は自然に包まれるよ
うに元気に育っていました。

ところが、そんなある日……

 DISK CARD

フェアリーテイル
Fairytale

1989年4月21日初版

発行 ソフトプロ株式会社
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビルディング5F
TEL.(06)363-1224

編集 東洋紙業(株)プランニングサービスセンター
〒556 大阪市浪速区芦原1-3

印刷 東洋紙業株式会社

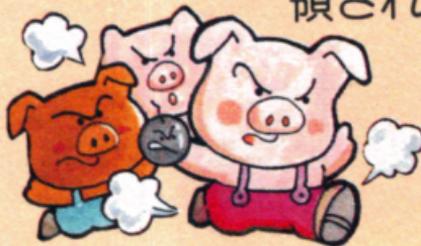
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©1989 SOFT PRO 禁無断転載

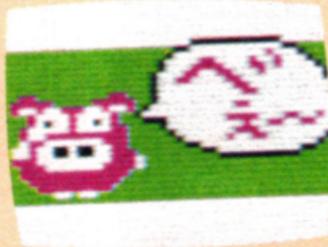
だいいっしょう
第一章

せめ
ぶたが攻めてきた!!

どこからともなくあら
現われた「ぶた」に
こどもたち あそ ば いずみ せん
子供達の遊び場になっている泉を占
りよう
領されてしまいました。



そこで、こどもたち
子供達は
ちから あ
力を合わせぶたを
たいじ
退治しようと決め
たのです。



だい に しょう
第二章

きょうりゆう

わー! 恐竜だー!!

ぶた^{たいじ}を退治した子供達^{こどもたち}は村^{むら}に警備隊^{けいびたい}
をつ^{つく}くりました。ある日^ひの事^{こと}、南^{みなみ}の森^{もり}
にしか住^すんでいなかった
はず^{きょうりゆう}の恐竜^{むら}が村^{むら}を
おそ^{おそ}襲^襲ってきたのです。



だいさんしょう
第三章

なぞ ぐん だん
謎の軍団

だいよんしょう
第四章

ぞく せ
続・ぶたが攻めてきた!!

しゅう しょう
終章

ほし お ひ
星が落ちた日

ゲーム しょう
この物語は、5章までである
のだ。君が考えているほど
ひとすじなわ おわ
一筋縄では終らないぞ。

ゲーム・エンド
しっかりがんばって読破し
てほしい!!

とも たたか フェアリー せん し しょう かい
共に戦う子供戦士紹介



しゅじんこう
主人公

のうりよく いちばん
 パワーも能力も一番あるのはリーダーこと、
 きみじしん も ちから つか みんな
 君自身だ。持てる力をフルに使い皆をひつ
 ぱれ!! P80H5 A5M5D5



むじゃき

むらいちばん づのう は てき こうどう よ と
 この村一番の頭脳派、敵の行動を読み取る
 のが得意。P60H4 A4M4D4



かるろす

とうそうほんのう わる
 闘争本能がすぐれ、悪いやつらをぜつ
 たいゆるさない。

P60H4 A4M4D4



おーちゃん

こころ心やさしさに関しておーちゃんより
かん
うえ上はいないと言っていいほど優しい子。
やさ
こ

P60H4 A4M4D4



まーさ

むらいちばん
村一番のアイドルだよ。

まーさのかわいさに
てき
敵もひるむかも。

P50H3 A4M5D3



ねまちゃん

むすめ
ワンパク娘のねまちゃん。

こうどうりよく おとこ こ
行動力は男の子に引けを

とらない。P50H3 A4M5D3



ねこちゃん

め
とっても目のかわいいねこちゃん。

こわ むら まも
ちよっぴり怖がりだけど村を守るん
おお
だと大ハリキリ。

P50H3 A4M5D3



フェアリーたち ちから あ たたか
さあ子供達、力を合わせて戦うんだ!

きほん
基本ルール

ぜん しょう しょう あ
全5章あり、1章クリアするごとにポイントに合わせレベ
ルアップします。全章 クリアすればゲームエンド。

もくてき むら せ こ てき いえ まも しんりやくしゃ げきたい
目的は村に攻め込んでくる敵より家を守り、侵略者を撃退す
ること。

がめん めん めん わ
画面はフィールド面、バトル面に分かれており、フィールド
面には味方の位置、家、敵の位置、キャンプ等が表示しており、
みかた てき いどう かいふく おこ いえ いがい かいふく おそ
味方、敵の移動、回復などが行なわれる。(家以外は回復が遅い)

めん てき かさ としき めん うつ せんとう かいし
フィールド面で敵と重なった時バトル面に移り戦闘を開始す
る。戦闘で体力、耐久力が無くなった時、家に運ばれ数フェ
イズの間回復を待ち、この後戦闘に復帰できるが家を潰され



ると回復かいふくができず、村むらから追おい出だされる。敵てきも
条件じょうけんは同じおななのでキャンプすべを全つて潰つぶし全敵ぜんてきを
フィールドじょう上じょうから追おい出だした時とき1章しやうクリアー。

しかし、味方みかたの家いえが全すべて潰つぶされたり、他ほかの家いえが
残のころうとも君きみの家いえが潰つぶされ村むらを追おい出だされたら負ま
けです。



セーブしかたの仕方

フィールドめん面めんでセレクトボタンおを押すとセーブ
するか訪たずねてきます「はい」「いいえ」にカー
ソルあを合えわせAボタンおを押くだして下さい。



データがいっぱいの マップ画面を紹介しようか

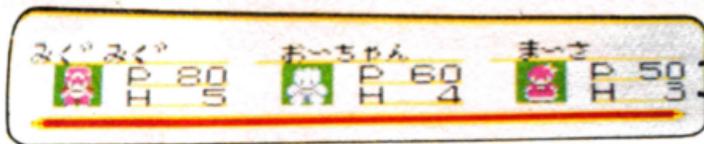


ユニット

画面上の●をユニットと呼び敵味方を示している。ユニットにはそれぞれパラメーターがあり各自個性を持っている。

フィールド面

14×10に仕切られ1つのフィールドには3人までスタックできる。敵は赤、味方は青で表示している。



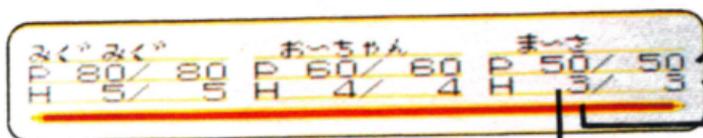
のこ残り体力
のこ残り耐久力

POW体力

バトル面でユニットがどれだけ行動出来るかを示す数値。移動や武器を使うたびに減っていき威力のある武器程多く体力を使う。

HP ヒットポイント(耐久力)

バトル面でユニットがどれだけダメージに耐えられるかを示す。



MAX体力
MAX耐久力
のこ残り耐久力
のこ残り体力

POW

体力が0になると家に帰されて、6時間動く事が出来なくなる。

フィールド面で少しづつ回復します。(家にいれば完全に回復する)

HP

耐久力が0になると家に帰されて、9時間動く事が出来ず半日たつと完全に回復する。フィールド面で移動しなければMAXの1/4回復する(家に入っていればMAXの3/4回復する)

みくみく	おーちやん	まーさ
A 4 M 6	A 4 M 4	A 4 M 5
D 5 (E)	D 4 (E)	D 3 (E)

APアタックポイント(攻撃力)

敵にどれだけのダメージを与えられるかを示す。実際は使う武器によって、いくらプラスされます。

DP ティフェンスポイント(防御力)

敵から受けるダメージをどれだけ落とせるかを示す。

MV 移動力

バトル面でどれだけ移動出来るかを示す。値が大きい程スピードが速い。

CPA キャパシティ(特殊能力)

ランクE—特殊能力なし。ランクD—川、階段などの前進に2移動力を使う所を1移動力で進めるようになる。ランクC—砂地などの回転に2移動力を使う所を1移動力で進めるようになる。ランクB、A—?

みくみく	おーちやん	まーさ
ちいさな けん	こんぼう	ちいさな けん
こいし	こいし	ぼくた人

右手武器

左手武器

それぞれ武器を示す。

せんとう かいし たたか スエアソウ たち
戦闘開始! 戦え子供達!!



みかた かさ
味方にカーソルを重ねAボタンを
お ない
押しとフィールド内のユニットが
ひょうじ した あか で
表示され下に赤のバーが出ます。
じょうげ お じょうたい み
上下ボタンを押しと状態が見れま
す。(10~11ページ参照)

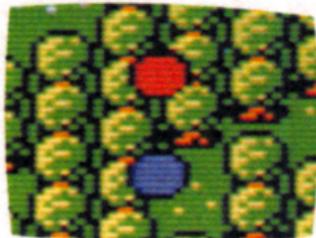
ユニットが複数ふくすうの時は、まとめて動かすか1人づつ動かすかバーを左右ボタンで動かして決めAボタンを押してください。

キャラクターの右上みぎうえの数字すうじがフィールド上じょうの移動力いどうりょくで、上下左右ボタンで動かしAボタンで決定、Bボタンで取り消し。

◆移動時に敵ユニットの乗り越え不可能。

◆移動終了地点で味方3人以上にする事も出来ない。

かわ やま い どうりょく おお しょうひ
川・山などは移動力を多く消費する。
また い どうしゅうりょう ちん てき
又、移動終了地点に敵ユニットと
キャンプがあった時、勝てばキャンプを潰し追い出せます。



でき そうくす 敵と遭遇

わる
悪いヤツラをやっつけろ!!



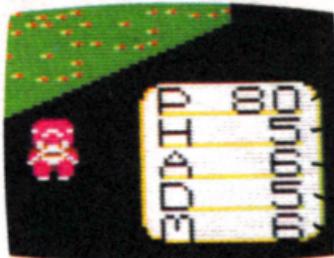
バトル面では、フィールド面^{めん}で出合ったユニット同士^{めんとあ}で
戦闘^{せんとう}を行う。戦闘はユニットの行動計画^{こうどうけいかく}を立てる事^{こと}によ
り半リアルタイム^{はん}で行われる^{おこな}。

バトル面^{めん}はHEXマップ^{ヘックス}で構成^{こうせい}されています。
(枠^{わく}は表示^{ひょうじ}されてませんが、地面^{じめん}の様^{よう}で判別^{はんべつ}できます)

バトル面^{めん}に入ると、攻め込んだ側^{はい}は画面下^せに、防御側^{がわ}は
画面^{がめん}上^{うへ}に表示^{ひょうじ}されます。

み かた あ エー お
味方ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと……

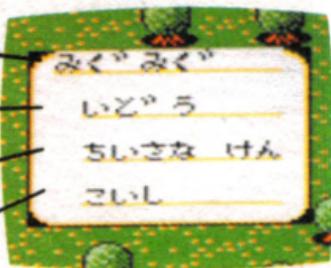
じょたい が めんみぎした で
 ユニットの状態が画面右下に出ます。



- のこ たいりよく
残り体力
- のこ たいきゅうりよく
残り耐久力
- みぎて ぶ き つか と き こうげきりよく
右手の武器を使った時の攻撃力
- ぼうぎよりよく
防御力
- い どりよく
移動力

こうどうせんたく が めんちゅうぶう ひょうじ
 行動選択ウィンドウが画面中央に表示されます。

- な まえ
名前
- こうどうせんたく い どう
行動選択 移動
- こうどうせんたく みぎて そうび しょう
行動選択 右手装備使用
- こうどうせんたく ひだりて そうび しょう
行動選択 左手装備使用



い どう 移動

ユニットは右上の数値分移動可能。矢印は向いている方向を示す。

上ボタン—^{う え}向いている方向に^む前進。

下ボタン—^{した}後進

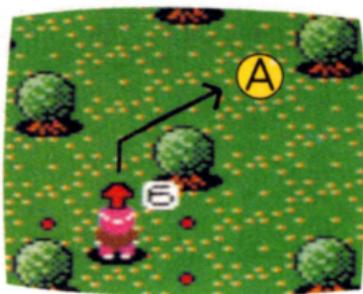
左ボタン—^{ひだり}左60°^{ひだり}回転

右ボタン—^{みぎ}右60°^{みぎ}回転

Aボタン—^{えー}1移動をその場で^{い どう}停止

Bボタン—^{びー}1ステップ^と取り消し

移動力が0になったらAボタンで^{えー}決定。マーカーが^{ひょうじ}表示され
移動開始地点に^{い どうかいし}戻されます。



↑のルートをたどりA地点へ行く

場合。上ボタンを2回押して

2HEX前進。右ボタンで60°右

回転。上ボタンを2回押して

2HEX前進でA地点。

ちよくせつこうげき
直接攻撃

ユニットの移動力から1引いた分で移動計画を行い、移動中に敵がアタックレンジ内に入った時、攻撃を行います。効果は高いですが敵に接近するので攻撃を受ける可能性があります。自分の耐久力や敵の行動などをよく考えて使ってください。



けんをつかぜんしん
剣を使い前進し

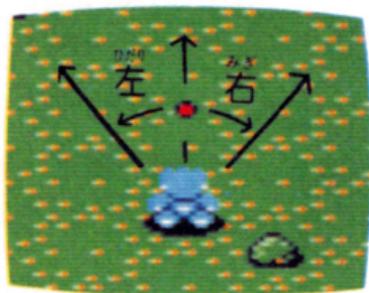
ぜんしん
ぶたも前進してきたら……

みごとに、
ぶたをやっつけれる。

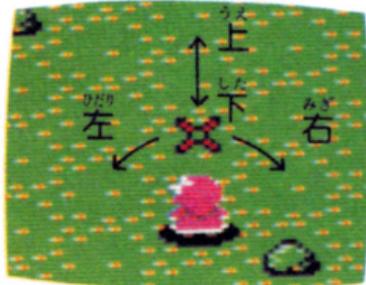


かんせつこうげき 間接攻撃

こいし ゆみや とうしゃぶき きゆう
小石、弓矢などの投射武器は左右
ボタンで方向を指定し、飛行中に
あたればヒットとなります。しか
し威力は小さく障害物の多い地形
では、使いづらいでしょう。



ばくだん なあぶき きゆう はつしやほうこう じょうげ
爆弾などの投げ上げ武器は、左右ボタンで発射方向、上下ボ
タンで距離を設定、着弾地点で威力を発揮。



きゆう な ほうこう
左右ボタンで投げる方向

じょうげ きより
上下ボタンで距離を
き
決める。

いりよく ちよくせつこうげき か
威力は直接攻撃と変わ
りないぐらいあります
ので、敵の行動を正確
に予測してください。



いじょう けいかく かんりよう いどう ひ ぶん
以上の計画が完了すれば、移動から1引いた分で、あとは
普通の移動設定と同じです。



かんせつこうげき はな ところ こうげき りてん
間接攻撃は離れた所から攻撃できる利点はある
が、味方に当たった場合にも被害を及ぼしてし
まうので、充分注意するように！

勝負はいかに…………

ぜんこうどうけいかく しゅうりよう じどうてき
全行動計画を終了すると自動的に
こうどう
行動します。

かい こうどう お てき み かつ
1回の行動を終えて、敵、味方が
とも のこ と き さい どけいかく
共に残っていた時は、再度計画を
せってい こうどう うつ
設定し行動に移ります。



かいこうどうけいかく た じっこう りょうしゃとも のこ ばあい
20回行動計画を立て実行しても両者共に残っていた場合は
ひきわ せ こ がわ ひ せんとう しゅうりよう
引分けとなり、攻め込んだ側が退いて戦闘を終了します。

リプレイ機能

せんとう しゅうりよう が めんちゅうおう き
戦闘が終了すると画面中央にリプレイするか聞いてきます

いま せんとう はじ おわ おも お
これは、今の戦闘を始めから終わりまで思い起こして、なん

で負けたんやとか、いい勝負した
なあと思う時、見返して下さい。

(ふっふっファミコンゲームでリ
プレイできるのは、このゲームだけ
なのだ!!)



レベルUP

見事1章クリアすると戦いぶりに合ったレベルUPが各ユニットに対して行うが逃げてばかりだと能力が余り上がらず後の章で苦労するので積極的に戦うようにしましょう。家を潰され村を追い出された人は、レベルUPしないので注意。

各数値の後ろに+マークが付いた物がUP、*マークの物はそれ以上UPした物を示す。

武器	各章クリア毎に強い武器になる。追い出された者はそのまま
POW	各章クリア時に+20 キャラクターが成長した時、更に+20
HP	各章クリア時に+1 バトル面で受けたダメージが多い程UP
AP	1、3章クリア時に+1 バトルで勝った回数が多い程UP
DP	2、4章クリア時に+1 バトルで受けたダメージが多い程UP
MV	1、3章クリア時に+1
フィールド面移動力	成長した時に主人公と男の子だけ+1
CPA	よく戦い、がんばった人だけランクアップする。

よる
くら～い夜は
キケンがいっぱい

よる てき すがた ちか
夜は、敵の姿が、近くまで
み
こないと見えないのだ!!



くら よる
PM 9:00～AM 3:00までは暗い夜になります。

よる たたか くる あさ せん
夜での戦いは苦しいものになるので、朝になるまで戦
とう さ ほう また あと よる
闘は避けた方がよい。又、後どれだけで夜になるかを
かんが せ さいご つ かえ
しっかり考えながら攻めなければ、最後の詰めで帰り
う ちゆうい
討ちにあたりするので注意しよう。

ゲームを始めようというキミに アドバイス!!



フィールド面

- ★家を守るのが最優先だ!!
- ★敵の移動力を見極めよう!!
- ★単独行動を避けて二人以上で、一緒に移動しよう!!
- ★仲間の家を覚えておく!!

バトル面

- ★自分の体力(P) 耐久力(H) に気を配ろう。
- ★味方の撃った弾や爆弾に当たらないように移動しよう。

- ★敵の行動を読み! ★ダメージを受ける事を恐れるな!

おまけ 「つづきから」を選んでコンティニューする時にBボタンを押しながらAボタンを押してみよう。主人公以外の仲間の名前もつけれるようになるよ!



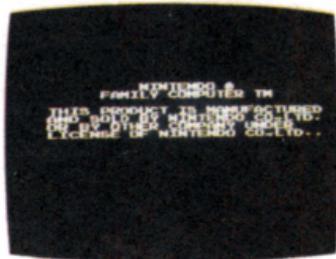
さあディスクカードを セットしよう



①まず、ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体をONにします。すると、左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセット！うまく



いかないときは、接続を確認してね。



② ^{ナウ} "NOW ^{ローディング} LOADING..." という ^{がめん} 画面 ^で が ^{ひだり} 出た ^{がめん} あと ^{した} しばらく ^で すると ^{ひだり} 左の ^{がめん} 画面 ^が ^{した} 下から ^で 出て ^く くる ^{はず} はずだ。 ^こ ここ ^で も ^し し "A, B ^{エービー} SIDE ^{サイド} ERR. 07" ^{エラー} とい ^{ひようじ} う ^で 表示 ^が 出た ^{とき} ときは、 ^{サイド} SIDE ^{エー} A ^を を ^{セツ} セツ ^{スル} スル ^{コト} こと。

^{エー} A, ^{ビー} B ^を を ^も もう ¹ 1 ^ど 度 ^{よく} よく ^{かくにん} 確認 ^{して} して、 ^{ちゃん} ちゃんと ^{サイド} SIDE ^{エー} A ^を を ^{セツ} セツ ^{スル} スル ^{コト} こと。

③ ^ま そして ^お お ^{まち} まち ^{かね} かね の、 ^右 右 ^{がめん} の ^{よう} よう ^な な ^{タイトル} タイトル ^{がめん} 画面 ^が が ^{とうじょう} 登場 ^{する} する。 ^{はじ} 初めて ^{ゲーム} ゲーム ^{する} する ^{とき} ときは、 ^{はじめ} 「はじめ ^{から} から」 ^を を、 ^{つづ} つづ ^き き ^を を ^{する} する ^{とき} ときは「^つ つ ^づ づ ^き き ^{から} から」 ^を を ^{えら} えら ^ぶ ぶ ^{こと} こと ^を を ^ス ス ^{タート} タート ^{ボタン} ボタン ^を を ^お お ^し し ^{よう} よう。



^{もし} もし ^も も ^{ちゃん} ちゃんと ^{ゲーム} ゲーム ^が が ^で で ^き き ^{ない} ない ^{とき} ときは、 ²⁶ 26, ²⁷ 27 ^{ページ} ページ ^の の ^{いっ} いっ ^{ぱん} ぱん ^{ひよう} ひょう ^で で ^{げんいん} 原因 ^を を ^{しら} 調べて ^{ひつ} ひつ ^{よう} よう ^{しよ} しょう ^ち ち ^を を ^し し ^て て ^{もら} もら ^い い ^{たい} たい ^{いな} いな。

これだけは覚えていてほしい

注意事項

ディスクカードは今までのカセットよりもデリケート。
注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ!

ディスクカードは大切に取り扱いおう

- ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで!! それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。
- 湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。
- ゴミゴミした所は大キライ!! ホコリはディスクカードの大敵なのだ!!



- 磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。
- 踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックケースの中に入れておくように!!

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のリセットボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう!!

ディスクシステムが

せいじょう さどう
正常に作動しなくなったときには……

エラーメッセージ	ないよう たいしよほうほう 内容または対処方法
ディスク セット ERR.01	ディスクカードを ^{ただ} 正しくセットしてください。
バッテリー ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。 ツメの所にテープを ^は 貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A,B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。

エラー ERR.20	きょだくが めん 許諾画面のデータが読み取れない。
エラー ERR.21 22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
エラー ERR.23 24 25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
エラー ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
エラー ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
エラー ERR.28 29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
エラー ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
エラー ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

※ERR.20～40
の主な原因

- ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ディスクカードの信号が消えている。
- ディスクドライブのヘッドが汚れている。

……………最寄りの任天堂へご相談ください。

