



DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SSD-MVL

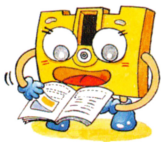
ムルヘンウェール



SS-3200

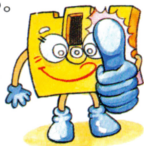
SUNSOFT
SYSTEM SACOM

ディスクカードを書き換えたキミのための
じょうずなシールのはりかた



1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。


2 SIDE A と SIDE B をよくたしかめて、決められた位置にきちんとはりましょう。



3 もう1枚のシールも同じようにはれば完成です。

4 シールのよすみをもう1度かるくおさえたらOKです。

5 シールをディスクカードに貼る場合は指定位置へ、正しく貼ってください。(誤った位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

 ファミリーコンピュータディスクシステム

SIDE


A

メルヘンヴェール

©1987

SUNSOFT SYSTEM・SACOM SSD-MVL



 ファミリーコンピュータディスクシステム

SIDE

B



© 1987

SUNSOFT SYSTEM・SACOM SSD-MVL



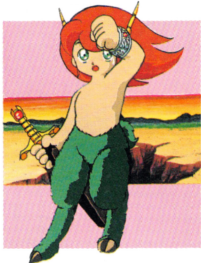


も・く・じ

- **メルヘンヴェールストーリー**..... 2
- **メルヘンヴェールをはじめるために**.....14
- **コントローラーの使い方**.....19
つか かた
- **ゲームの目的について**.....22
もくてき
- **テクニック**.....26
- **Scene I”目覚め”攻略法**.....28
めざ こうりゃくほう
- **キャラクターインフォメーション**.....32
- **これが全アイテムだ**.....41
ぜん
- **メルヘンヴェール II**.....46
- **取扱上の注意**.....48
とりあつかいよう ちゅうい

メルヘンガール

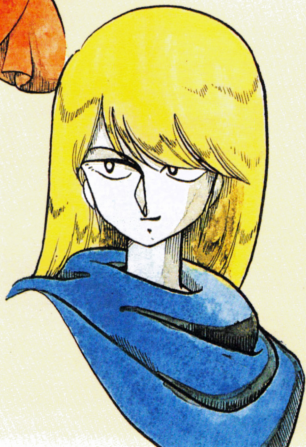
ストーリー

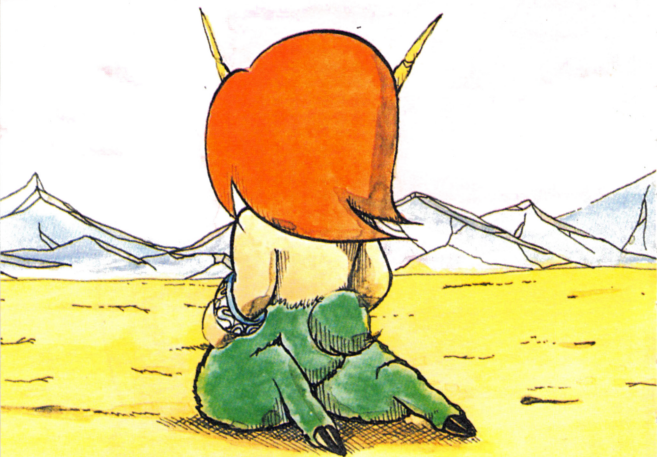


■プロローグ

とあ とあ むかし ひとびと かみがみ ようせいたち し ゆう
遠い遠い昔、人々が神々や妖精達と自由にお
はなしができた〔フェリクス〕という世界での
ものがたり
物語です。

〔フェリクス〕の森の国を治める王様は、愛する
むすめ おうじよ はなむこ わかもの み
娘、王女の花婿としてふさわしい若者を見つけ
だ
出そうと、〔フェリクス〕中におふれを出しまし
た。それを見て集まった多くの若者に様々な試
れん あた さい こ ふたり のこ さまざま し
練が与えられ、最後に二人が残ります。一人は
ひとり
〔フェリクス〕の湖の国の王子、もう一人は美し
みずみ くに おうじ ひとり うつく
い若者に姿を変えた魔法使いでした。





おうじょ みづうみ くに おうじ こころ うば ふたり
王女は、湖の国の王子に心を奪われ二人は
あい ちか あ
愛を誓い合います。しかし、それを知った魔
ほうつか し ぶん おうじ おうじょ
法使いは、自分が王子になりすまして王女を
わ もの くわだ
我が物にしようと企てました。

そして…、まほうつか のろ おうじ
魔法使いの呪いによって、王子は
はる かなた せかい は と
〔フェリクス〕の遙か彼方、世界の果てへと飛
ばされてしまいました。

めざ
目覚め

すな ふく かぜ おうじ め さ
砂を含んだ風に王子が目覚ますと、そこは
み あ は せかい は
見たこともない荒れ果てた世界でした。果て
しな せんえん くち あ はる かなた ほし
しない深淵が口を開け、その遙か彼方に星が
またく ふ しぎ せかい
瞬く不思議な世界…。

お あ おうじ し ぶん すが なに
起き上がろうとした王子は、自分の姿が何か
いよう か は きづ
異様のものに変わり果ていることに気付き

ました。しかも身みに付つけているものは、姫ひめにもらまった魔法まほうの腕輪うてわアルミラだけ…。

「一体何いっさいなにが…？なぜ私わたしはこの様ような姿すがたに。……！

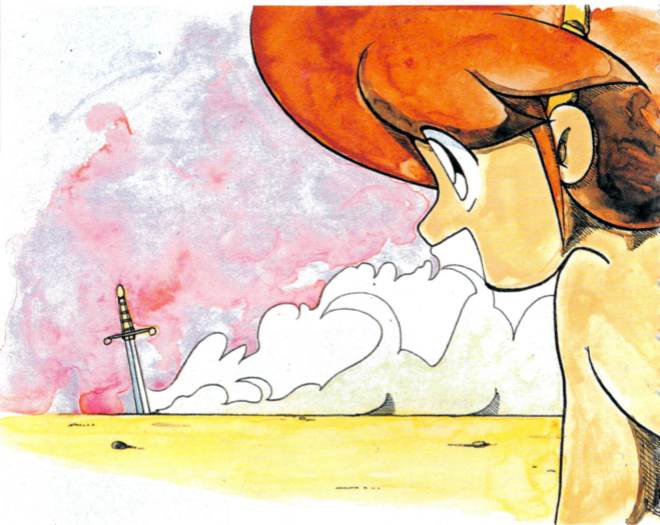
あの魔法まほう使つかいのしわざだろうか？だとしたら姫ひめは…」

南みなみに続つづく砂漠さばくを見て、王子みは立たち上あがりました。

「私わたしは身みに着つけていた物ものを何なにもかも、ここへ飛とばされた時ときに落おとしてしまったらしい。だが、このアルミラがあれば、どのようような姿すがたをしていようと、姫ひめは私わたしに気き付づいてくれるはずだ。帰かえろう、姫ひめの元もとへ。」

しかし、どこをどう歩あるいたら、姫ひめの元もとに帰かえれるというのでしょう…。途方とほうにくれた王子おうじの





め つめ かがや つき すがた うつ
目に、冷たく輝く月の姿が映りました。

つき めがみ あ い すす
「月の女神に会いに行ってみよう。進むべき
みち おし
道を教えてくれるかもしれない。

にし ある だ おうじ ま う
西におかたて歩き出した王子を待ち受けてい
たのは、ち は す ようせいたち ひと
たのは、地の果てに住む妖精達でした。人を
だますのが好きなブーカやブーカ、それにト
口ウ。そしていわ かく す
口ウ。そして岩に隠れ住むいたずら好きな小
びと ようせい み い もの
人ピクシー。これらの妖精に見入られた者は、
し まぬか
死を免れないといわれています。

「なんということだ…。なんとかして私の剣を
さが だ
探し出さなければ。…」

とき かぜ ま すな なか
とその時、いちじんの風が舞い、砂の中から
おうじ まけん あらわ
王子の魔剣アキナケスが現れました。

「ありがとう、風よ。」王子はアキナケスを手にい
れると、夜の世界を目指して、西へ西へと歩き
続けました。

「月の女神ルナよ、私は〔フェリクス〕の湖の
国の王子です。どうか〔フェリクス〕に帰る
方法を教えて欲しい。」

王子は、美しく気高い月の女神に願いました。
けれども、月の女神は冷たく、その氷のよう
な輝きが王子を傷つけるだけです。

「お帰り！、醜い者よ。おまえのような汚らしい
者はみたくもない。」

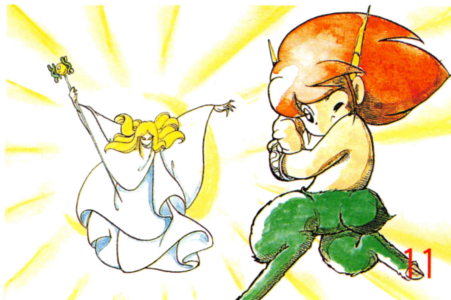
「冷たい女神よ、あなたがそのような仕打ちを
なさるのなら、私は太陽の神に会いに行こう。

ばんぶつ はくあ たいよう かみ わたし ねが き
万物を育む太陽の神ならば、私の願いを聞きと
どけてくれるだろうから。」

みにく もの わたし こおり たいよう ほのお
「醜い者よ…。私が氷ならば、太陽は炎。おまえ
のような者は、焼かれてしまうがよい。」

おうじ たいよう ほのお
しかし王子は、オムニアのマントが太陽の炎か
ら身を守ってくれることを知っていました。そ
して、それが夜の**よる**の世界にあるということも。

よる せかい
「ルナよ。オムニアのマントをもらっていくぞ。」
「お待ち！！」

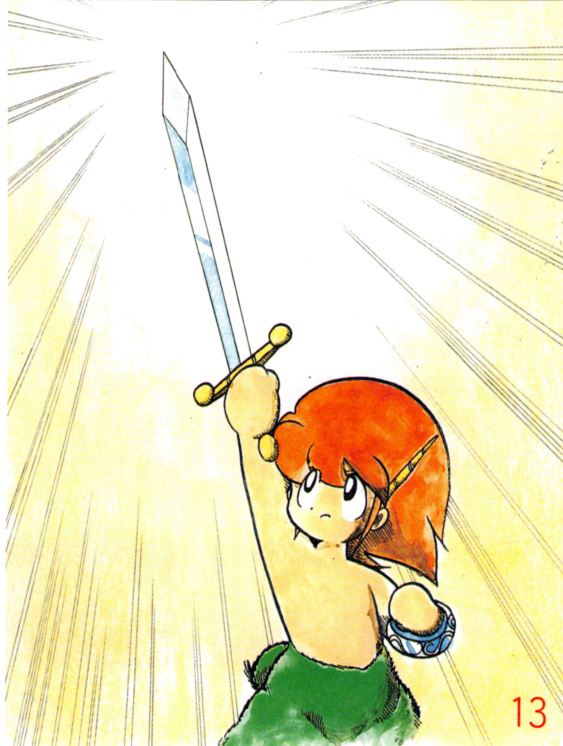


よる せかい はな おうじ たいよう しんでん めざ
夜の世界を離れた王子は、太陽の神殿を目指し
て、^{ひがし}東へと歩き続けました。^{ある}妖精や小人は、^{つづ}王子を
惑わそうとしましたが、^{まほう}魔法の腕輪アルミ
ラと^{まけん}魔剣アキナケスの力^{ちから}で王子は^{おうじ}危機^{きき}を乗り越
え、^{ある}歩き続けました。^{つづ}やがて、^{ひかり}光^{あか}が明るさを増
し、^{たいよう}太陽の神殿^{しんでん}が近い^{ちか}ことを王子^{おうじ}に教え^{おし}ました。

「もうすぐだ。もうすぐ太陽の神に会える。」

こうして王子は、^{たいよう}太陽の神^{かみ}フェーブス^あに会うこ
とが出来ました。しかし王子の^{たび}旅は^{はじ}まだ始まっ
たばかりです。ここから先はあなた自身が、さ
まざまな^{こんなん}困難^{きけん}や^{うずま}危険^{せかい}が渦巻く「世界の果て」を
^の乗り越えて、^こ愛^{あい}する^{ひめ}姫^まの待つ〔フェリクス〕へ
と^{かえ}帰らなくてはなりません。

さあ、^{ぼうけん}冒険^{じゆんび}の準備はできましたか？それでは、
メルヘン・ヴェールの^{せかい}世界^{あんない}へご案内^{せかい}しましょう。



はじめに
メルヘンヴェールを始めるために

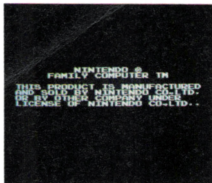


ディスクシステムゲーム きどう を起動しよう

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
のPOWERをONにする。するとNintendoの
タイトル画面が出るので、ディスクカードのSI
DE Aを上にしてセットしよう。ディスクシス
テムの電源

でんげん
も忘れない
わす
でね!





ナウ ローディング
"NOW LOADING" とい
ひょうじ あと つぎ が
う表示の後に次のような画
めん て
面が出てくる。もし、この
まえ がめん イー ビー サイド エ
前の画面でA、B、SIDE E
ラー て サイド
RR.07と出たときは、SID

イー ビー ど かくにん サイド イー うえ
E A、Bをもう1度よく確認してSIDE Aを上
にしてセットして下さい。

みぎ がめん て ま
右のタイトル画面が出たら、お待ちかねのゲー
ムスタートだ。スタート お
メニュー画面へ進める。も
し、うまく行かないと
きは50ページの一覧 いちらん
ひょう げんいん しら ひつ
表で原因を調べて、必
よう しょうち
要な処置をしよう。



ゲームをはじめるまえに

★君だけのヴェールをつくろう

◆名前の登録

①初めてゲームをするディスクにはヴェールがない。君だけのヴェールをつくろう。

②メニュー画面が出たら、十字ボタンでカーソルを好きなヴェールの“NAME”の所に合わせてスタートボタンを押そう。

③アルファベットの所にカーソルを合わせて十字ボタンとAボタンで名前を登録しよう。登録し終わったら

STARTボタンを押してね。最高3人まで登録できるよ。



◆登録した名前を消すには

①ゲーム途中で、こんなヴェールなんかいやだ、もう一回最初からやるもんねという君は、メニュー画面で“KILL”を選択しよう。



②いらなくなったヴェールの“KILL”の所にカーソルを合わせ、START

ボタンを押すと名前が消えます。名前の所からやり直そう。

さあ、長い旅の始まりだ。名前を登録し終わったら、十字ボタンで3人のヴェールのうち好きなところの“START”にカーソルを合わせ、STARTボタンを押そう。いよいよゲームの始まりだ。

◆もしゲームオーバーになったら

- ① 続けてゲームをしたい人は、そのヴェールの
ままままSTARTスタートボタンあを押そう。セーブして
ある所ところからゲームはじを始められるぞ。
- ② 違うヴェールちがでプレイひとしたい人は、好きなヴェールすの“START”の所ところにカーソルあを合わせてSTARTスタートボタンあを押そう。



コントローラーの使い方

① ゲーム中

● 十字ボタン

ヴェールの移動

● SELECT

インベントリ画面との切り換え(現在の持ち物が見れます)

● START

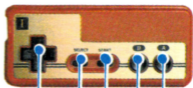
ゲームの一時中断、再開

● Bボタン

攻撃

● Aボタン

ジャンプ



② ビジュアルステージ

● 十字ボタン……使用せず

● SELECT……使用せず

● START……メッセージを全部とばす

● Bボタン……使用せず

● Aボタン……メッセージの一時中断再開

うらわざ

③裏技

- 崖がけに落ちたときに素早くBボタンすばやビーを何度も押すとはいあ上がるよ。
- ゲームスタートまためん又は面クリアするとき、AとBボタンりょうほうあ両方押していると、1度見たビジュアルどみステージをパスして、すぐゲームが始めはじめられます。

④ゲームのセーブについて

安全地帯あんぜんちたいでコントローラーじゅうじⅡの十字キーの↑とAエーボタンを同時どうじに押すと現在のヴェールの状態げんざいじょうたいがディスクへセーブされます。

メイン画面について



●ゲーム中のメイン画面の左下の方にあるハートの数がパワーのマックス(最大値)を表しています。色が着い

ているのが、現在の君のパワー値です。

●ゲーム中に妖精を捕まえると画面の右下に妖精が表示されます。この妖精を4人集めるとマックスのハートが1つ増えます。

●ゲーム中に出てくる水色の円は安全地帯です。ここでは、敵の攻撃を受けることはありません。ここでセーブをすることが出来ます。

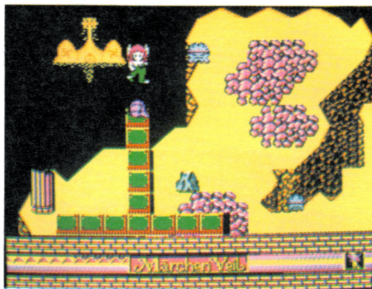
●ゲーム中に出てくる井戸は秘密の井戸です。この中に入ると、あることが起きます。

もくてき

ゲームの目的について

愛する姫の待つフェリクスへ帰ること、そして人間の姿に戻ること。それがヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅の目的です。荒涼とした砂漠の世界から王子の旅は始まりますが、ヴェール族の姿をしているということで、王子の旅は一層つらいものとなります。神々の力を借り、フェリクスの道を探し出すためには、必要なアイテムを手に入れるだけでなく、神々から与えられる試練をも乗り越えなくてはなりません。メルヘンヴェールでは、海の神に会うまでの物語がゲームに織り込まれています。またゲームが進められるにつれヴェール族の秘密がときあかされてゆきます。クリアするためには、各ステージにある目的を遂行す

ることによって次のステージに移ることができます。ステージによって様々な目的があります。そのために王子の命を狙って来る妖精や魔獣に立ち向かわなくてはなりません。幸い王子には魔法の剣（アキナケス）と姫から授かった魔法の腕輪（アルミラ）があります。これを使って敵を攻撃し、また身を守って下さい。



ぼうけん

冒険のためのルール

◆ このゲームは、ビジュアルステージと
アクションステージの2元構成げんこうせいです。

■ ビジュアルステージ

各面かくめんの最初さいしよに、絵えと文章ぶんしょうでストーリーが展開てんかいします。次の面つぎめんを解くためのヒントひんとも含まれているぞ。

■ アクションステージ

リアルタイムアクションゲーム。各面かくめんにある各おの々の目的もくてきを遂行すいこうすれば、次の面つぎめんに進むことすすが出来るんだ。

◆ ゲームの終了

海うみの神かみ、ネプトゥーヌスあに会いいに行けば、ゲームの終了しゅうりょうです。

◆ゲームオーバー

パワーがなくなるか、崖がけなどに落ちて死しんでしまったとき。

◆防御ぼうぎよ

敵てきの体たい当ありの攻こう撃げきは防ふぐことは出で来きないが、敵てきの魔ま力りよくや星ほしは魔ま法ほうの腕うで輪わ「アルミラ」で防ふぐことができるんだ。

◆アイテム

ゲームを進行しんこうするために必要ひつようなもの。剣つるぎの魔ま力りよくで岩いわや木きを壊こわすと出でてくる簡かん単たんなものから、複ふく雑ざつな経けい路ろをたどらないと出しゆつげん現げんしないものまであります。

◆崖(がけ)

崖がけに落おちて何なにもしないと、そのまま消きえてゲームオーバーになってしまうよ。

テクニク

とにかく撃ちまくれ！メルヘンヴェールでは、
とにかく岩や木を撃つことが重要だ。なぜなら、
重要なアイテムほとんどが岩や木の中にかくれ
ているからだ。でも、ピクシーが出現する岩な
んかもあるので要注意！それから、ある条件を
満たしていないと消えてしまうアイテムもある
ぞ。敵キャラの行動範囲をみきわめろ！キャラ
には、行動範囲が決まっているものとそうでな
いものがある。これをすばやくみきわめ、敵の
行動範囲外から攻撃しろ。ただし、剣の射程距
離をわすれずに。

つね いじょう たも
パワーは常に5以上に保て

いじょう
パワーが5以上だと、ジャンプができるぞ！
ジャンプできる距離は、パワーのマックスによ
ってだんだん長くなるぞ。

ようせい
妖精をあつめろ

てき たお き かく ようせい
敵を倒したときや、木などに隠れている妖精は
必ずつかまえる！4人ごとにマックスパワーが
1つふえるぞ。



シーン 1・“目覚め”攻略法

●まず、北(上)にすすめ!

ゲームが始まったらまず、北(上)へすすもう。ピクシーの出現する岩が道をふさいでいる。おちついて距離を保って戦おう。ピクシーは、石畳の上に出現した奴は石畳の上だけ、砂漠に出現した奴は砂漠の上だけしか移動できない。プーカは砂漠だけ、というぐあいに敵キャラによって、行動範囲が決っているので落ち着いていけばだいじょうぶ。ただし、トロウについては、どこでも動いてくるので要注意!

ダメージをうけてしまったら、あわてず岩などを撃つとでてくるハートをとろう。妖精は必ずあつめておこう。

まほう つるぎ さが
●魔法の剣を探そう

きた すす まほう つるぎ き
北へ進むと、魔法の剣があらわれる木があるぞ、
かなら て い
必ず手に入れよう。

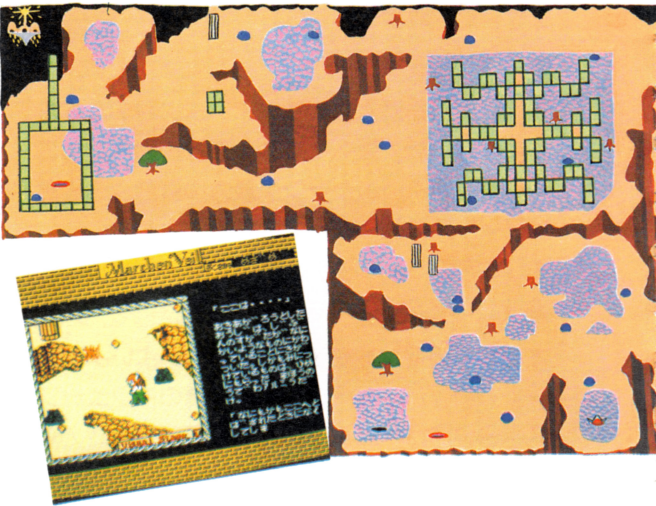
ひがし すす
●東へ進もう

まほう つるぎ て い つき めがみ
魔法の剣を手に入れたらいいよ、月の女神ル
ナとの戦いだ！ ひがし よる めん すす
東へとすすんで夜の面へ進んで
いこう。いよいよシーン1 さいだい なんしよ よる めん
最大の難所夜の面だ。
うご つるぎ まりよく と
サフィルスの動きを、剣の魔力で止めながら、
オムニアのマントを手に入れよう。

たいよう かみ あ い
●太陽の神フェーブスに会いに行こう

オムニアのマントを手に入れたらいいよシーン
1 おわ にし すす たいよう かみ
1も終わりだ。西へと進んで太陽の神フェーブ
スへ会いに行けば、シーン1はクリアーだ！ や
ったね。

シーンI「目覚め」マップ





キャラクター・インフォメーション

(注) 攻撃力
防御力

一撃で王子に与えるダメージの値
そのキャラクターを殺すために与えなければならないダメージの値(一となっているものは不死のキャラクター)

ハート1つ……4

王子

このゲームでキミが操るキャラクター。パワーが0になると死ぬ。



プーカ・アレーナ

攻撃力=1 防御力=1 復活

妖精をかくし持っている



ルベータ

攻撃力= 防御力=1 復活
さわると一定時間、王子の動きが止まる。



毒キノコ

攻撃力= 防御力=1 復活
さわると一定時間、王子の動きが止まる。



●ニヨロ

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=2 防御力=-
弾を1発でもあてると、その場
で一定時間静止
し、王子の進行
をさまたげる。



●ロック・カピトー

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=2 防御力=-
口から四方へ弾
をはきだす。そ
の弾をふせぐこ
とはできない。



●リコリアス

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=- 防御力=1
一匹だけフェラリス薬を
かくし持っている。



●トロウ

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=1 防御力=1
どこまでも追い
かけてくる



●プーカ・オレアス

こうげきりょく (ぼうぎょりょく) (いっかつ)
攻撃力=1 防御力=1 復活



●キャニウス・ケルピー

こうげきりょく (ぼうぎょりょく) (いっかつ)
攻撃力=3 防御力=3 復活
陸上にしか生存
できないケルピ
一族。



●ケスティーダ

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=1 防御力=4
ころ (ぼしよ)
殺すとその場所にウズ
ができる。



●ストゥルーシオ

こうげきりょく
攻撃力=2
ぼうぎょりょく
防御力=1
すんじ (うえ) (さだかう)
砂地の上を左右に
しか動けない生物。
まほう (かく)
魔法のクツを隠し
持っている。



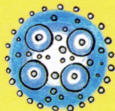
●ブーカ・オレアス

こうげきりょく
攻撃力=2
ぼうぎょりょく
防御力=4
うご
動きはにぶいが追いかけて
くる。



●サフィルス

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=2 防御力=1
ふじみ (せいめいたい) (こうげき) (くわ)
不死身の生命体。攻撃を加える
と、一定時間
うご (と)
動きが止まる。



●メメース

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
攻撃力=2 防御力=1
て (い)
ランプを手に入れるためのカギ
にぎ (にぎ)
を握るモンスター。



● ブーカ・アクアティクス

こうげきりょく
攻撃力 = 2
ぼうぎょりょく
防御力 = 4



● ピクシー・アリーナ

こうげきりょく
攻撃力 = 3
ぼうぎょりょく
防御力 = 4
ピクシー族はみな、岩
を撃つと姿を現わす。



● ピクシー・オレアス

こうげきりょく
攻撃力 = 3
ぼうぎょりょく
防御力 = 4



● ピクシー・ アクアティクス

こうげきりょく
攻撃力 = 3
ぼうぎょりょく
防御力 = 4
うみ
(海ピクシー)

● ピクシー・グラシエス

こうげきりょく
攻撃力 = 3
ぼうぎょりょく
防御力 = 4



●ブーカ・グラシエス

こうげきりょく
攻撃力=2
ぼうぎょりょく
防御力=4



●アンシーリー・コート

こうげきりょく
攻撃力=3
ぼうぎょりょく
防御力=10
まじょりょく
3...魔力

1発攻撃を受けるたびに、別の場所へワープする。すべて殺すと、「試練」のシーンの扉が開かれる。



●ウィルオー・ウィスプ

こうげきりょく
攻撃力=4
ぼうぎょりょく
防御力=10
しゅうしょうめいしよじょうくう
「終章」の迷路の上空
とびまわひたま
を飛び回る火の玉。



●ルボル・ケルピー

こうげきりょく
攻撃力=4
ぼうぎょりょく
防御力=4
ふっかつ
復活

すいちゆう
水中に
せいぜん
しか生存できないケルピー族。



●モルトゥース

こうげきりょく
攻撃力=3
ぼうぎょりょく
防御力=5

す
どーくつに住む
おとこ
セムシ男



●ルーネ

こうげきりょく
攻撃力=3
ぼうぎょりょく
防御力=6
やられ強い。



●星

こうげきりょく
攻撃力=3
ぼうぎょりょく
防御力=-
うちゅうくうかん
宇宙空間でななめにふってくる。
ドルアーガ戦法
で防ぐことがで
きる。



●ギアス

こうげきりょく
攻撃力= { 8
4--- 魔力 防御力=12
いわやま いりぐち
岩山への入口をふさぐ
じゅう せいし
獣。静止したま
ま、いろいろな
ほうこう
方向へピンク色
の弾をはなつ。



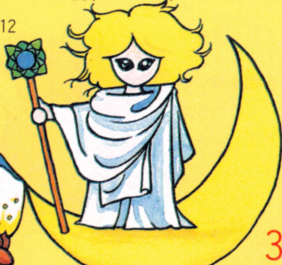
●ホーネ

こうげきりょく
攻撃力=3
ぼうぎょりょく
防御力=-
どうくつ
洞窟の中に潜んでいる
不死のモンスター。



●ルナ

こうげきりょく
攻撃力=4
ぼうぎょりょく
防御力=-
つき
月の女神。オムニアのマ
ントを持っている。



●ルベルス・ホッグメン

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
 攻撃力=4 防御力=10
 かいてん
 グルグルと回転しながら、
 いろ たま
 ピンク色の弾をはきだす。



●ブークス・ホッグメン

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
 攻撃力=4 防御力=10
 ころ まるき ほし
 殺すと、丸木の橋
 しゅつげん
 が出現する。



●アルベーンズ・ケーテ

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
 攻撃力= $\begin{cases} 4 \\ 4 \dots \text{魔力} \end{cases}$ 防御力=10

なか
 ナワバリの中へ
 はい
 入ると、コイツ
 たお
 を倒さない
 いかぎり、
 せと であ
 外へ出ら
 れない。



●フラーズ・ケーテ

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
 攻撃力= $\begin{cases} 4 \\ 4 \dots \text{魔力} \end{cases}$ 防御力=10

なか
 ナワバリの中へ
 はい
 入ると、コイツ
 たお
 を倒さないかき
 せと であ
 り、外へ出られ
 ない。



● グラウクス・ケート

$\begin{matrix} \text{こうげきりょく} \\ \text{攻撃力} = \end{matrix} \begin{cases} 4 \\ 4 \dots \text{魔力} \end{cases} \quad \begin{matrix} \text{ぼうぎょりょく} \\ \text{防御力} = 10 \end{matrix}$

しゅうしょう
 「終章」のシ
 ーンにいる
 ケーテ



● ヘルベウス・ケート

$\begin{matrix} \text{こうげきりょく} \\ \text{攻撃力} = \end{matrix} \begin{cases} 4 \\ 4 \dots \text{魔力} \end{cases} \quad \begin{matrix} \text{ぼうぎょりょく} \\ \text{防御力} = 10 \end{matrix}$

しゅうしょう
 「終章」のシ
 ーンにいる
 ケーテ



● テグザ

$\begin{matrix} \text{こうげきりょく} \\ \text{攻撃力} = 4 \end{matrix} \quad \begin{matrix} \text{ぼうぎょりょく} \\ \text{防御力} = 10 \end{matrix}$

どうくつ
 洞窟にいる



● ケラストス

$\begin{matrix} \text{こうげきりょく} \\ \text{攻撃力} = \end{matrix} \begin{cases} 4 \\ 4 = \text{魔力} \end{cases} \quad \begin{matrix} \text{ぼうぎょりょく} \\ \text{防御力} = 10 \end{matrix}$

どうくつ なか たま
 洞窟の中で弾を撃ちま
 くるイヤなモンスター。



● フンギ

$\begin{matrix} \text{こうげきりょく} \\ \text{攻撃力} = 5 \end{matrix}$

$\begin{matrix} \text{ぼうぎょりょく} \\ \text{防御力} = 12 \end{matrix}$

たお
 コイツを倒したあ
 とに岩を撃たない
 と、出現しないア
 ーティムもある

しゅうしょう
 重要なキャラ。



● ナツケラヴィー

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
 攻撃力=8 防御力=6

かいりゅう なか
 海流の中に
 4匹だけ生
 息している。



● ヤン・トモリ

こうげきりょく
 攻撃力=—
 ぼうぎょりょく
 防御力=—

「海へ」のシーン
 の最後にいる、
 捨てて人



● ミノス・ムーメ

こうげきりょく
 攻撃力=—
 ぼうぎょりょく
 防御力=—

「氷の世界」でキ
 ミが助けてあげ
 なければならな
 い、海の神ネプトゥーンの娘。



● カダーベル

こうげきりょく (ぼうぎょりょく)
 攻撃力=6 防御力=10

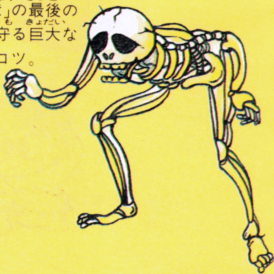
どうくつ なか たにいりょう ひそ
 洞窟の中に大量に潜んでいる手
 ごわい敵。



● ディアボルス

こうげきりょく { 32 (ぼうぎょりょく)
 攻撃力= { 8 = 魔力 防御力=30

「終章」の最後の
 扉を守る巨大な
 ガイコツ。



これが ぜん 全アイテムだ

● フルーツ

各シーンにかくくつづつか隠されていて、取るとパワーが1増える。



● アンブロシア

取るとパワーとマックスが2増える。強い敵を倒したあとに出現することが多い。



● ビッグハート

取るとパワーが4増える。



● オムニアのマント

たいようほのお
太陽の炎から
みまも
身を守ってくれ
るマント。太陽
の神フェーブス
のところへ行く
ために必要で、
つきめがみ
月の女神ルナが持っている。



● フェスティノー

ばしょ
どんな場所で
こうそくある
も高速に歩ける
ようになる魔法
のクツ。ある場
所のストゥルー
ぞくぜんめつ
シオ族を全滅さ
せると出現する。



● ランプ

どうくつ
洞窟などの暗
い場所へ入るた
めに必要。メモ
ースが所有して
いる。



● セレル薬

あるちから
歩く力がアツ
ブする薬。フェ
スティノーを持
っていれば、取
る必要はない。



●アウラの木の実

かぜ ひかり かおり
風・光・香の三
種類有りこれを
三つそろえると
「霧のむこう」の
シーンをクリア
できる。



●聖書

これを持って
いれば、死んだ
あとに天国へ行
くことができ、
時間内にそこを
脱出すれば復活
することができる。



●剣

まりよく はっしや
魔力を発射し
て敵を攻撃でき
るアイテム。全
部で4種類あり、
それぞれ発射で
きる魔力の強さが異なる。



●ソポル薬

パワーとパワ
ー・マックスが
同時に1つづつ
増える。アンシ
リーコートがか
くし持っている。



●アムニス薬

うみ はい
海に入るため
に必要な薬。こ
れなしで海水に
触れると、王子
は死んでしまう。



●リバティオー

^{めがみ}女神ディーパの酒。これをディーパのところに持っていくと、別のアイテムと交換してくれる。



●ソルビティオ

^{いのち}命の水。「^{こおり}氷の世界」に閉じこめられたミノス・ムーメを助けるために必要。



●鏡

「^{うみ}海へ」のシーンで普通の状態では見えない秘密の場所を見えるようにしてくれる鏡。



●フェリス薬

^{おうじ}王子が死にそうになると、パワーが5増える。聖書の小型版。



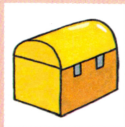
●鍵

「^{おうじ}王子の証」のシーンで宝の箱を取るために必要なアイテム。



たからばこ
●宝の箱

フェリクスに
かえってから必
要になりますよ。



おうじのかぶと
●王冠

王子の証の一
つ。「王子の証」
のシーンの島に
お落ちている。



●ケープ

王子の証の一
つ。地底の王が
持っている。



●エンブレム

王子の証の一
つ。女神ディー
バが持っている。



さけ
●ミルラ酒

ネプトゥーヌ
スの好む酒。こ
れを取ると、ネ
プトゥーヌスに
あえる。



★そして王子は…

君のヴェールは無事にネプトウヌスの元へとたどり着きましたか。そうすれば、世界の果てと〔フェリクス〕の境界の守る海の神は、君にヴェール族の秘密を解き明かしてくれるはずです。ゲームを終えてほっとしました？
しかし、少し待って下さい。王子だった君の姿は、まだヴェールのままですよ。
森の国の姫はどうしているのでしょうか。

につつき魔法使いは？

そうです、君はやっと〔フェリクス〕の入口に



立たったばかりなのです。さあ、勇ゆう気きを出だして次つぎ
の扉とびらを開あけましよう。愛あいする姫ひめの待まつ〔フェリ
クス〕へもどるために、〔フェリクス〕の王おう子じ
としての誇ほこりとを取りもどすために。
メルヘン・ヴェールIIで、また君きみの王おう子じと会あ
えることたのを楽ししみにしています。

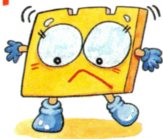


とりあつかいじょう

ちゅうい

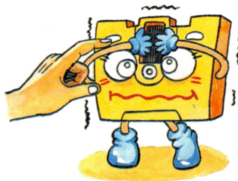
取扱上の注意

これだけは気を付けて下さい!



ディスクカードは、カセットよりも、こわれやすいんだ。大切にあつかってこわしたりしないようにしようね。

ディスクカードは大切に**取り扱**おう

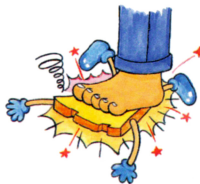


①ディスクカードの窓から見える茶色の部分には絶対に指などで触れないで下さい。そこを汚したり、傷つけたりすると、2度とディスクカードを使用できなくなります。

②湿気や高温を避け、直接日光の当たらないすずしい場所に保管して下さい。

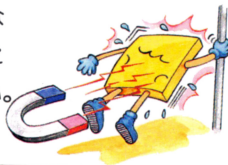


③ホコリはディスクカードの大敵です。いつもカードケースに入れて大切に保管して下さい。



④磁石などを近づけると、ゲームが消えてしまうことがあります。

テレビ、ラジオなどのそばや、上に置かないで下さい。



ディスクドライブの赤ランプがついている時は、EJECT ボタンや本体のRESET ボタン、電源スイッチに手を触れないで下さい。ディスクシステムやディスクカードを壊してしまうことがあります。

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…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう。

エラーメッセージ	内容と対処方法
ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
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る。カードをよく確かめよう。
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る。カードのゲーム名を確かめよう。
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る。カードをよく確かめよう。
ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

この度は「メルヘンヴェール」をお買い上げ
いただきまして、誠にありがとうございます。

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスク システム



1987年3月 初版

SUNSOFT

夢・創造・サンソフト

S ザン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地

☎(0587) 55-1120

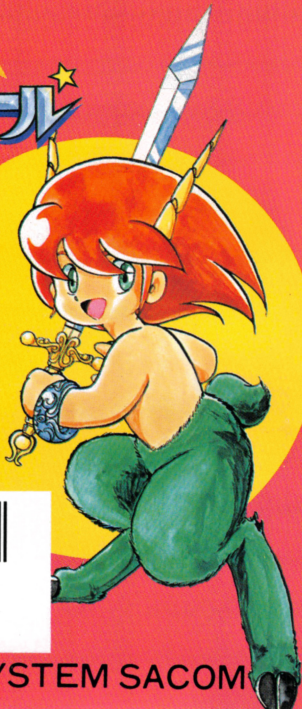
(株)システムサコム

©1987 **SUNSOFT SYSTEM SACOM**

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。

SSD-MVL

メルヘンウエール



T4907940210093

©1987 SUNSOFT SYSTEM SACOM