



==	==		でし	==	==
==	==	魔法使いの	妹子	==	==
==	==	マニュアル		==	==
==	==			==	==

## 1. プロローグ

こんにちはー。あたし、リアです。魔法使いの家に居候したのが運の尽き。小間使いの筈だったのに、魔法を教えられて旅に出されてしまいました。（詳しくはマンガを見てね）あげくの果てに、たどり着いた村で悪霊退治をやるはめに・・・ どーして、か弱い乙女がこんな事やらなきやならないの?!

## 2. 遊び方

本ディスクをブートドライブに入れ、リセットをかけると起動します。遊んでいる最中にはドライブの蓋を開けないで下さい。また、“♥”が表示されている時は表示の続きがありますので、何かキーを押して下さい。

（でている表示をちゃんと読み終わってから押さないと途方に暮れる事がありますよ）

なお、PC-8801 mkII SR/MR/TR では、V 1 モ

ードで立ち上げて下さい。

ゲームシステムが普通ではないので、説明を2～3。

☆コマンドはカナのみです。カナロックをしてないと、ローマ字入力になります。“ん”の後ろに母音が続く場合は“NN”と打って下さい。

☆コマンドは常に1語、大抵動詞です（ex. ハナス、オコス、タスケル・・・）。持ち物を使う時はその名前を入れて下さい。（ex. ナイフ、オノ）魔法（マンガ参照）はその呪文を入れれば使えますが、常に使える訳ではありません。また移動する時は方向を入れます（ex. キタ、ニシ）が、悪霊の魔力で空間が閉じていますので注意して下さい。

（移動は“N”“E”“W”“S”でもできます。ローマ字変換が入っている為、“N”と打った瞬間に“ん”に化けませんが気にしないで移動して下さい）

☆持ち物は、“モチモノ”で見る事が出来ます。また“マホウ”と打つと魔法の一覧が出来ます。

☆セーブ/ロードは任意の時点で“セーブ”

／“ロード”と打てばできます。

☆ところで、このゲームでは何をしても絶対死にませんので安心して遊んで下さい。（女の子は得だ）

では、幸運を祈ります。

### 3. 開発後記

「今日は、小松です」

「笛有と申します」

「どもども」

「どもども」

「このゲームは元々同人ソフトサークル“帝国ソフト”が同人誌の即売会“コミケット”で売るために作ったものなのです。割合出来が良かったため・・・と、言うか我々の主張を世に問う為に九十九電気で販売してもらおう事になりました。一つの実験ケースです」

「わたしは未だにこのゲームを一般で販売するのはには反対なのだ」

「こらこら、今さら何をいってる」

「確かに、普通のアドベンチャーしか知らない人には珍しくていいかも知れないよ。目新しい点は無いとは言え、技術的に劣っている訳で

もない。値段も、まあ高くはない。安くもないが。・・・でもね、もともとのお遊びで作ったものだ。だから、なんつーか、うー」

「今のコンピュータ界に、決定的に欠けてるのが純粋なお遊びだとは思わんかい？」

「それをどうこうしようと言うなら、このゲームじゃまだパワー不足だよ。・・・まあ、いい。結局決めるのはお客さんだ。“あー、金損した。2度と出すな”と言うのなら、その旨アンケートに書いて出して下さい。2度と出しませんから」

「弱気な奴だなー。なにやら主張があるのならメジャーになる努力をしないと意味ないぞ」

「軽いお遊びの商品が出来るようでない、というのがそもそも我々の主張な訳だ。ただ、単なるお遊びソフトを出すには、今の価格帯は高過ぎるわなー。いくら今回は安くおさえたとはいえ」

「これもお客様に問いたい。今回位の値段ならまた買う、と言うのなら我々は喜んでまた出しますから・・・」

「んな暇、そうそうあるかい。我々は、実はプロのプログラマーなんですよー。某所でビジネスソフトとか作ってる・・・」

「まあ、それはどうでもいいけど。・・・お遊びも大切だけど、そもそもアドベンチャーというものは、もっと表現手段として練られるべきだと思う。最近のは小手先ばかりでつまらん。・・・雑誌のベストテンで様々なゲームが取り上げられているが、最近アドベンチャーが話題になったことがあるだろうか。話題になるということは、若者の人気を得るか本格指向の人の気持ちをつかんでいるか、どちらかだ。逆に言えば、アドベンチャーは若者には言葉搜しがうっとうしく、本格指向の人にも相手にされていないということになる」

「“美味しんぼ”ごっこするんじゃ無い！」

「うむむ・・・ 冗談でしゃべってたんだが、なんか本当にそんな気がしてきた・・・ 結局ねアドベンチャーはちゃんと終わるという保証がないという事実ユーザーが気が付いちゃったんだよね。最後まで見られる保証がないメディアなんて、そうそうないよ」

「そもそもゲームというのは！ 苦しむ為じゃなくて楽しむ為にやるんだ！ ・・・テキストアドベンチャーは別よ。ああいうのが好きな人は、は苦しみたくてやってるんだらうから」

「なんだかんだいってる割に、今回はオー

ソドックスじゃないか」

「ははははは。えー、ともかくそこいら中で使える限りの魔法を使ってみてください。そうすれば解けます」

「どうしても詰まったという人の為に“ヒントシステム”も用意されています。“ヒント”と打つとヒントシステムの説明がでます」

「ま、楽しんで頂ければ幸いです」

本ソフト及びマニュアルは、個人で使用する  
他は、帝国ソフト及び九十九電機に無断でコピ  
ーしないで下さい。

(C) 1985 by. 帝国ソフト

まし  
“魔法使いの妹子”  
マニュアル

昭和61年3月20日

初版発行

編集人：小松 浩章

発行所：帝国ソフト

発売元：九十九電機（株）

（オリジナル商品開発部）



ま ほう つか  
で し  
魔法使いの妹子

作・笛有 洋成  
画・Y人



32.

むかしむかし  
ある所に



魔法使いと  
小間使いの  
少女が  
住んでいました

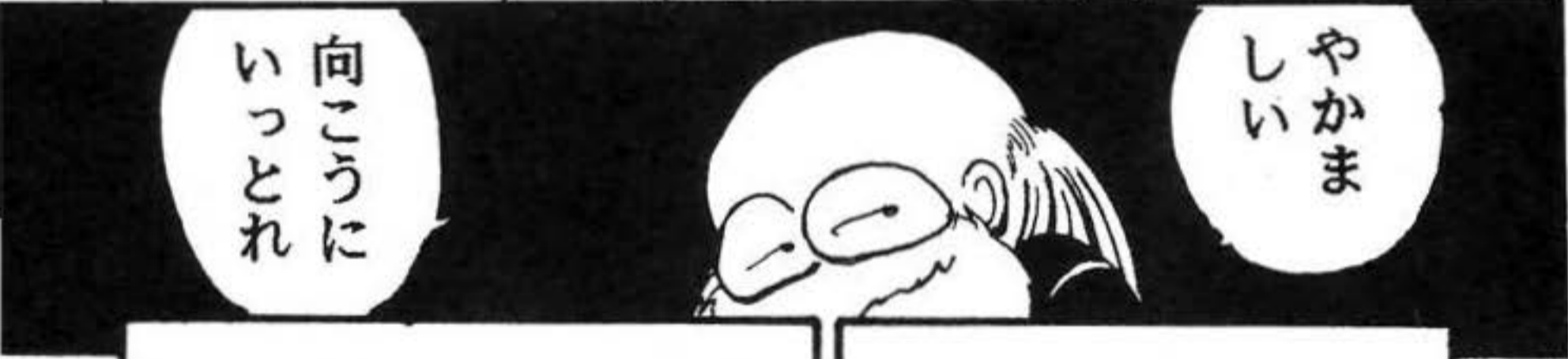






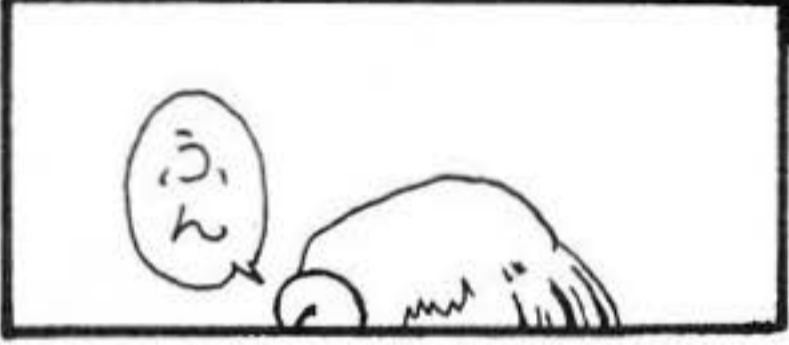
馬鹿にだなんて  
まったく

たまたまに  
研究を始めると  
こーなんだから



やかま  
しい

向こうに  
いっとれ

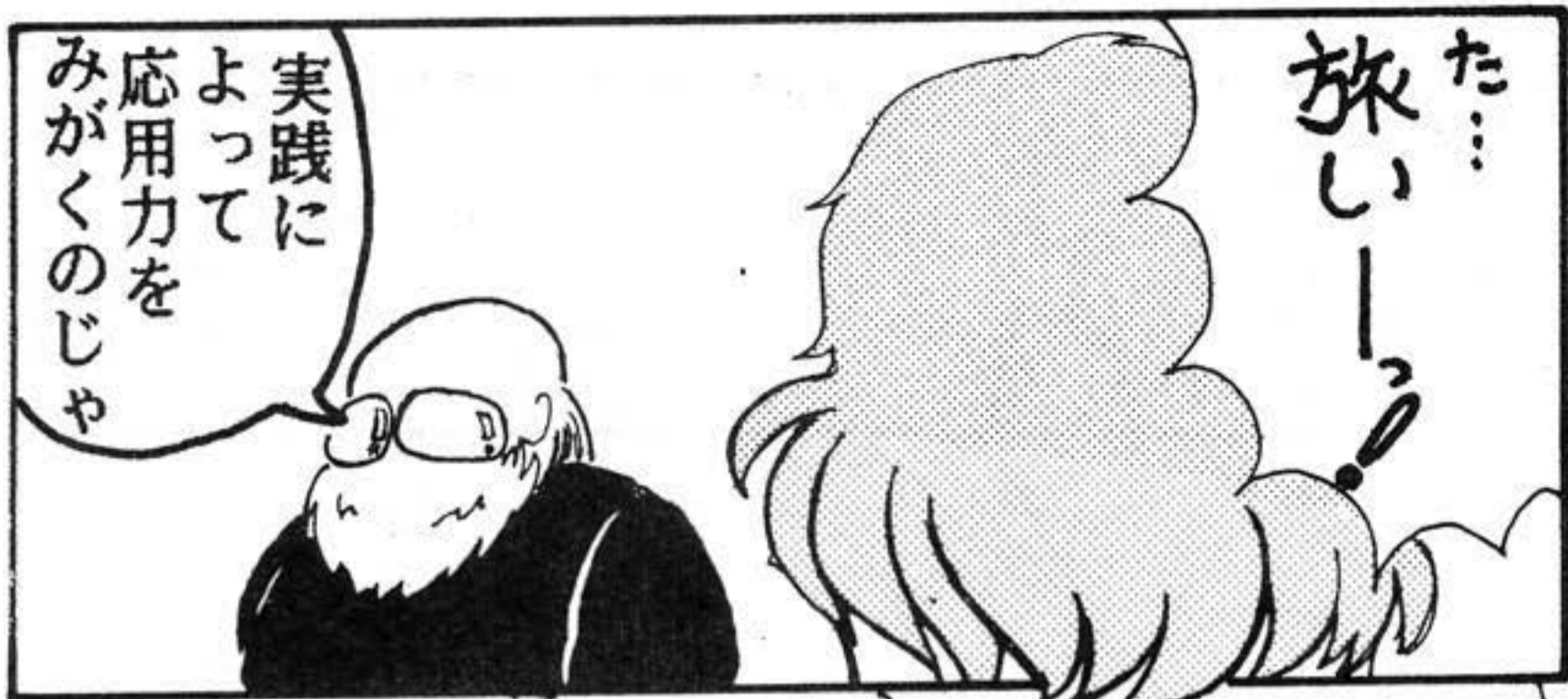


ふん



おーいリア





た…  
旅いーし

実践に  
よって  
応用力を  
みがくのじや



応用力って  
あたし  
魔法一つも  
知りません



ふうふう  
おっ

今教える  
つもりじや

「レナク  
キオオ」

これは  
小さい物を  
大きくする  
魔法じゃ



この右手の  
振りが  
コツなのじゃ

魔法って  
しょーもない  
物だったのね



お前は  
未熟じゃから  
何が大きく  
なるか……  
そもそも  
きくかどうかも  
わからん

レナクキオ……



わー！

ここでは  
やめなさい

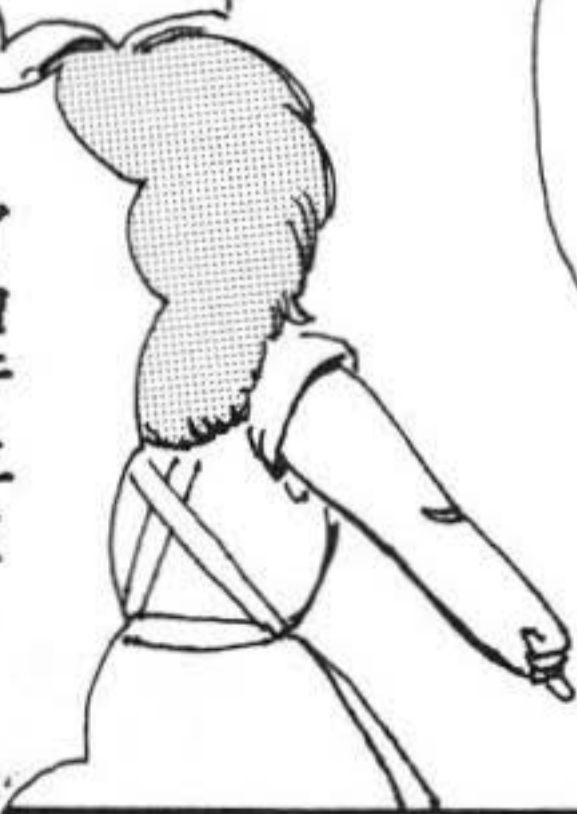
アブナイ  
から！



次は  
「イコテエミン」  
見えなかった  
物が  
見えてくる

ごー

イコテエミン……



うるさい奴は  
いないし

わしは朝から  
ぬくぬく  
ぬくぬく  
ぬくぬく

# 下心

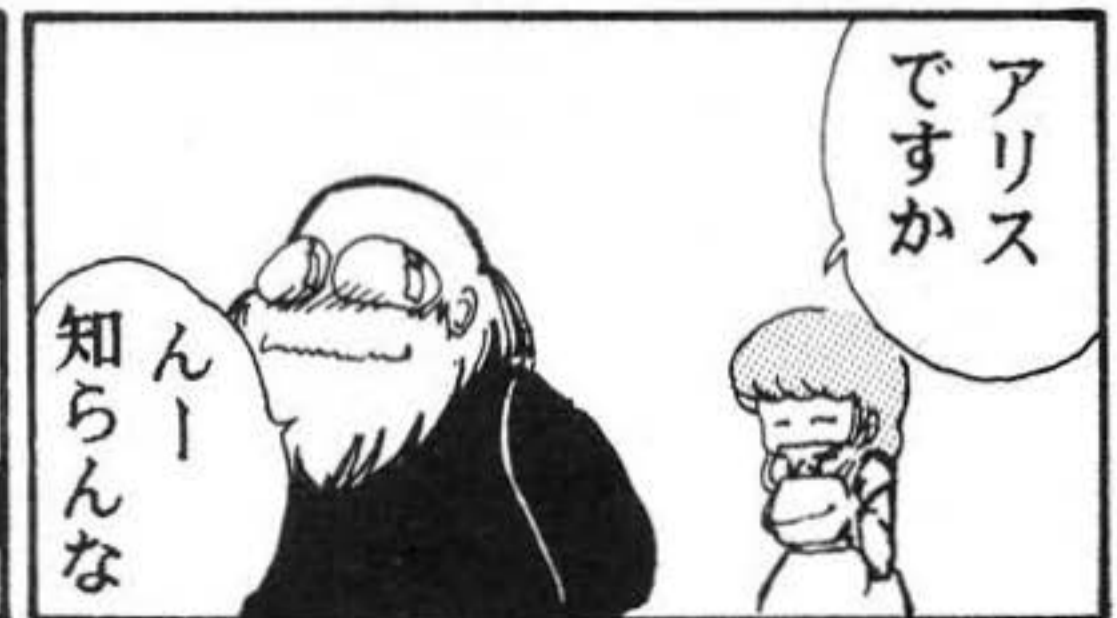
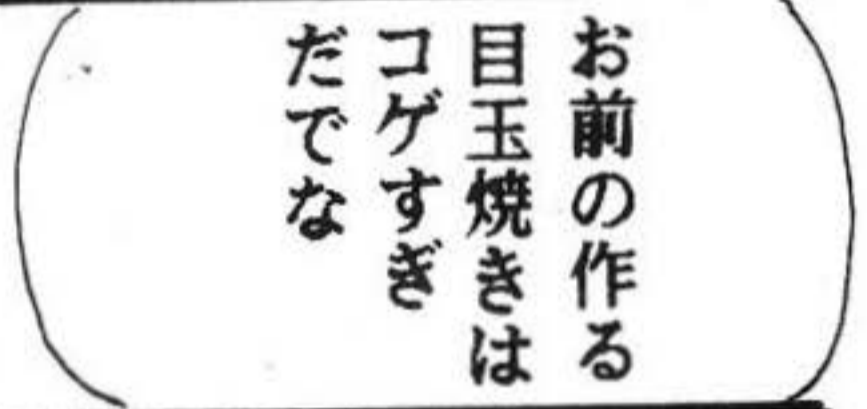
センセー

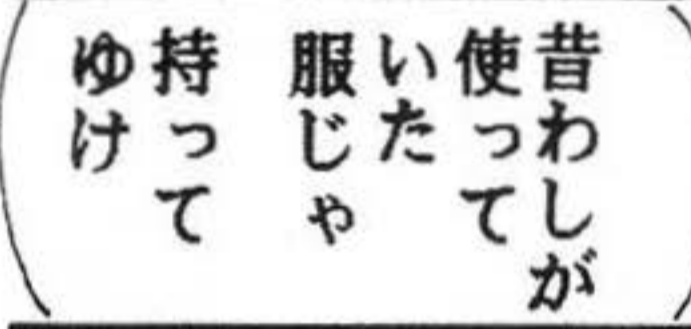
こ、こ、  
これは……

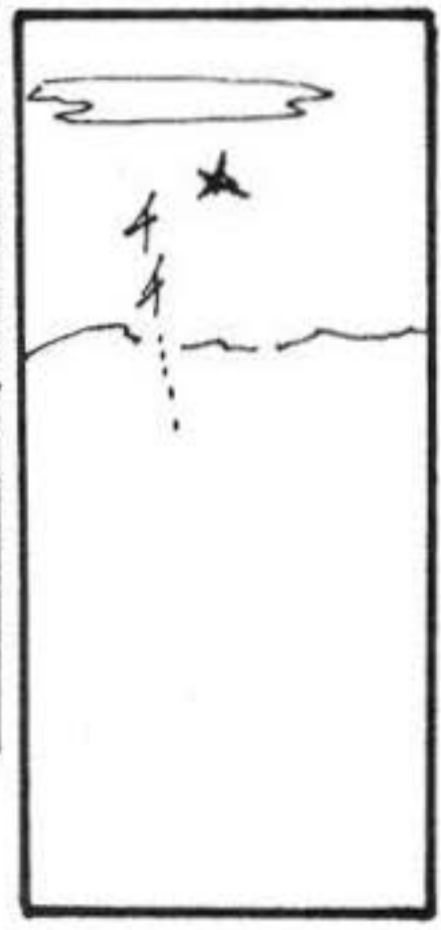
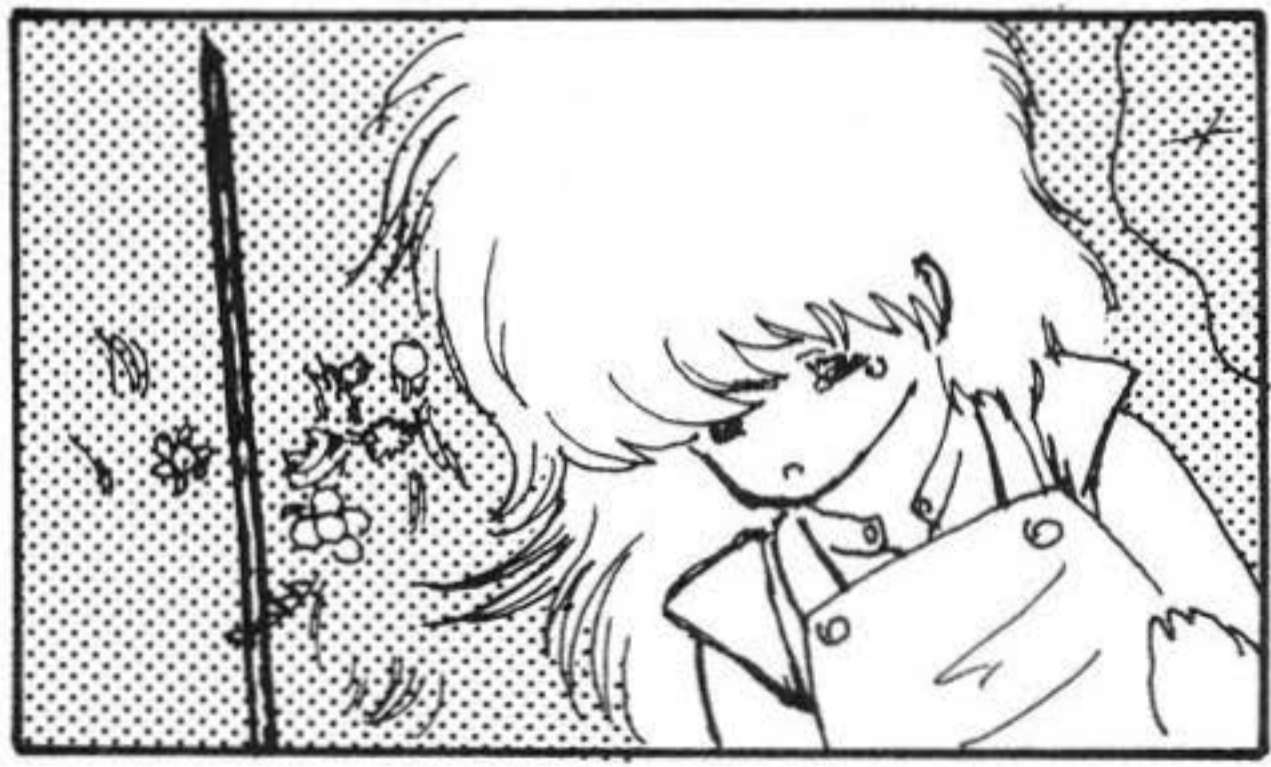
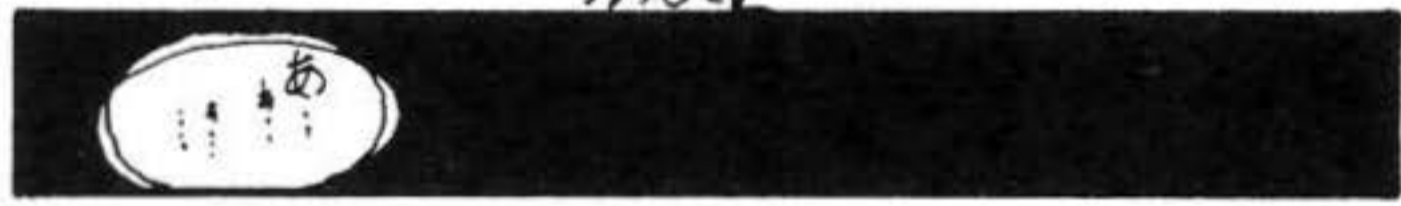
必死で  
ゴマカシてる

「キヤマ  
ダメ」

次っ……  
次の魔法！







To be continued.