

スーパーファミコン[®]

SHVC-AAJJ-JPN



SUPER FAMICOM[™]
LICENSED BY NINTENDO

Arabian Nights

アラビアンナイト

さばくせいれいおう
～砂漠の精霊王～

とあつかせつめいしょ
取り扱い説明書



©パンドラボックス

©TAKARA CO. LTD. 1996

MADE IN JAPAN

TAKARA[®]

ごあいさつ

このたびは、タカラのスーパーファミコン専用ソフト
「アラビアンナイト～砂漠の精霊王～」を、お買い上げ
いただきまして誠にありがとうございました。ご使用
前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い
説明書」を良くお読みいただき、正しい使用方法で
ご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に
保管してください。

警告 (けいこく)

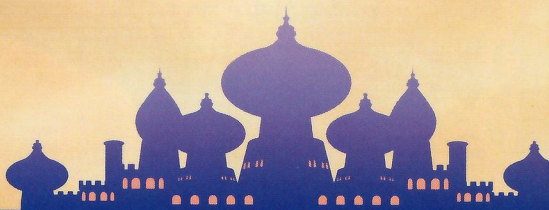
保護者の方へ、必ずお読み下さい。

- 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。

Arabian Nights

CONTENTS


プロローグ	4
コントローラーの <small>そう さ ほう ほう</small> 操作方法	6
ゲームの <small>はじ</small> 始め方・ <small>お</small> 終わり方	8
<small>せつ てい</small> 設定 (システム) について	10
ゲームシステム	12
メニュー <small>が めん</small> 画面について	14
コマンドウィンドウについて	17
マップ <small>が めん</small> 画面について	22
<small>じょうほうしゅうしゅう</small> 情報収集と <small>か</small> 買い物	24
<small>せん とう が めん</small> 戦闘画面	26
<small>とく しゅ の う り ゚ ぐ</small> 特殊能力 (Magic, skill) について	29
「 <small>けつ かい</small> 結界のカード」について	32
<small>ぶ き</small> 武器	35
<small>よろい</small> 鎧・ブーツ	36
アイテム	37
キャラクター <small>しょうかい</small> 紹介	38
ゲームプレイのアドバイス	46



Arabian Nights Prologue

こころ しょうじょ
心やさしきひとりの少女——、
なにもの おそ ゆうき せいれい
何者をも恐れぬ勇気ある精霊。
ふたり であ ものがたり はじ
2人の出会いが物語の始まりでした。



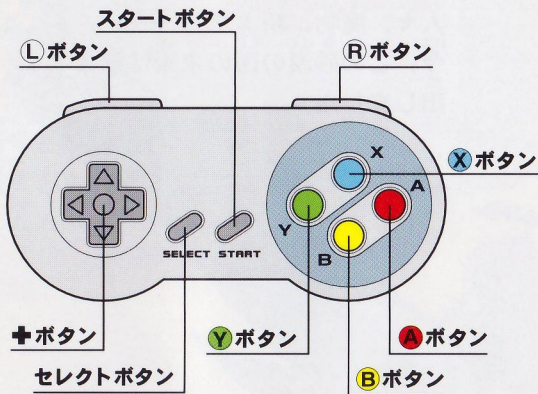


ぼうけん さきざき で あ
冒険の先々で出会う
ひとびと まもの せいれい
人々、魔物、精霊たち——。
いま さばく くに みらい うご
今、この砂漠の国の未来は動き
だ
出しました。

そして、その^{うんめい}運命の
^{いと}糸をつむぐのは・・・
そう、あなたなのです。

コントローラーの操作方法

そう さ ほう ほう



がめん マップ画面

- + ボタン** キャラクターの移動いどう
 - X ボタン** メニュー画面への切り換えがめん き か
 - セレクトボタン** 移動中の先頭キャラクターの選択いどうちゆう せんとう せんたく
 - スタートボタン** 特殊移動の選択とくしゆ いどう せんたく
- (詳しくはP.16を参照してください)
くわ さんしやう

Arabian Nights

メニュー画面 がめん

- +**ボタン……………上下 — キャラクター選択、カーソルの移動
左右 — コマンドカード選択、カーソルの移動
- A**ボタン……………コマンド等の決定
- B**ボタン……………コマンド等のキャンセル
- Y**ボタン……………アイテムのソート
- L**ボタン/**R**ボタン…キャラクターの選択、アイテムコマンド時の
のノーマルアイテムと重要アイテム
の表示切り換え、装備コマンド時の手動
オートの切り換え (**R**ボタンのみ)
- セレクトボタン** ……移動中の先頭キャラクターの選択
- スタートボタン** ……特殊移動の選択(トップメニュー時)、
トップメニューへの切り換え

戦闘画面 せんとう がめん

- +**ボタン……………カーソルの移動、カードの選択
- A**ボタン……………コマンド等の決定
- B**ボタン……………コマンド等のキャンセル
- L**ボタン……………コマンド等の決定
- セレクトボタン** ……コマンド等のキャンセル

はじめかた おかた ゲームの始め方・終わり方

はじめかた 始め方



1. スーパーファミコン本体にカセットをしっかりと差し込み電源をONにしてください。TAKARAのロゴが表示された後、タイトル画面が表示されます。
2. タイトル画面の時に \oplus ボタンでモードを選び、**A**ボタンで決定してください。

ニュー ゲーム NEW GAME

はじめ あそ 初めて遊ぶとき

主人公の女の子の名前を決めます。初期設定の名前でよければスタートボタンを押してください。



自分で名前を決めるときは？

まず、カーソルを名前の欄に合わせ、**A**ボタンを押してください。L、Rボタンで「ひらがな」、「カタカナ」が選択できます。カーソルが文字の欄に移ったら、文字を選んで**A**ボタンで入力します。

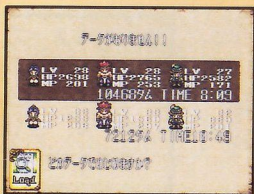
名前が入力が終わったらゲームスタートです。

Arabian Nights

コンティニュー CONTINUE

ゲームの続きを遊ぶとき

ゲームをセーブしてあるときは、そのデータをロードして続きを遊ぶことができます。データを+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。前回の続きからゲームスタートします。



システム SYSTEM

設定を変更するとき

ゲーム環境の設定変更を行います。詳しくはP.10を参照してください。



おわり方・ゲームオーバー

ゲームをやめる時は、必ずセーブをしてください。セーブをするにはメニュー画面の「SAVE」で行います。詳しくはP.21を参照してください。また、ゲーム中に全員が戦闘不能状態になって

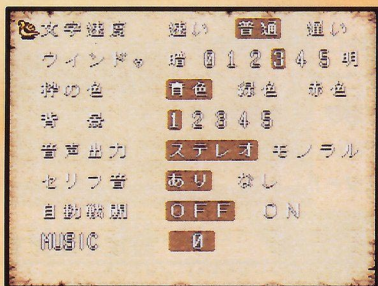
GAME OVER

しまうとゲームオーバーになってしまいます。その後、いずれかのボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



せってい 設定(システム)について

タイトル画面で「SYSTEM」を選ぶと、ゲーム環境
の設定変更を行うシステム画面になります。



文字速度 …… 表示される文字の速さを変更します。

ウィンドウ …… 表示されるウィンドウ内の濃度を変更します。

枠の色 …… 表示される枠の色を変更します。

背景 …… メニュー画面の背景を変更します。

音声出力 …… 音楽のモノラル/ステレオの切り替えを行います。

セリフ音 …… セリフが表示される時の音の有無を変更します。

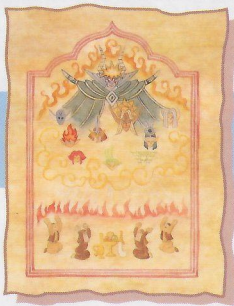
自動戦闘 …… ゲーム内で敵と遭遇した場合、自動的に戦闘を開始するかどうかの設定を行います。

MUSIC …… 過去に聞いたBGMを聞くことができます。

ちょっと
きゆう
休けい

アラビアンナイト 言い伝え

オレ様が指輪に封印されて数百年。
その間にこんな予言じみた言い伝え
がこの国には残されていた。
といつか描いたのが知らねえが、
これもオレ様が偉大だからだろうな!

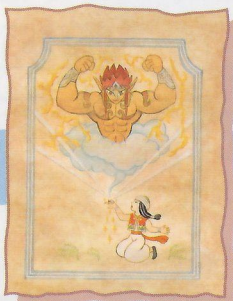


「その昔、ジンの王ありき。
幾多の魔神従え、人々
これをあがめたてまつる」

「精霊王、偉大なる魔術師の
手にかかり指輪に封じられる」



「精霊王は心やさしき少女
のもと、その姿をあらわす」



Arabian Nights

ゲームシステム

プレイヤーは主人公たちを操作し、マップ上で移動して旅を続けていきます。旅の途中で主人公たちはさまざまな人や精霊（ジン）たちと出会い、事件や戦いに巻き込まれていきます。そして、この不思議な国に平和がもたらされるその日まで冒険は続くのです。ゲームは主に次の3タイプの画面で構成されており、状況によって自動的に切り替わったり、使い分けたりします。

メニュー画面

P.14 ~P.16

主人公たちの状態をチェックしたり、コマンドを使いたいときはメニュー画面で行います。メニュー画面は(X)ボタンでいつでも呼び出すことができます。



Arabian Nights

マップ画面

P.22~P.23

ぼうけん もっと きほん がめん がめん ぜんたい
冒険をする最も基本となる画面です。マップ画面には「全体
マップ画面」と「フィールド画面」の2つがあります。

ぜんたい がめん もくてきち いどう がめん
「全体マップ画面」では目的地への移動、「フィールド画面」
では情報収集や探索、イベントなどの行動を行います。



ぜんたい がめん
「全体マップ画面」



がめん
「フィールド画面」

戦闘画面

P.26~P.27

てき せんとう がめん
敵とそうぐうすると戦闘画面
になります。戦闘はコマンド
にゆうりよくがた
入力型のパーティバトルです。
しゅじんこう せんとう か
主人公たちは戦闘に勝つこと
によってけいけんをつみ、せいちょう
していきます。

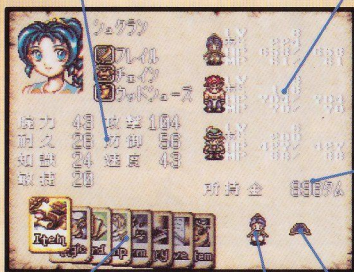


がめん メニュー画面について

マップ画面で **X** ボタンを押すとメニュー画面が表示されます。ここではパーティの状態のチェック、隊列の変更など、プレイの状況に応じていろいろな指示を主人公たちに与えることができます。また、ゲームのセーブやシステムの設定などもできます。メニュー画面の見方は次のとおりです。また、マップ画面に戻りたい時は **B** ボタンを押してください。

キャラクターの
ひょうじ
ステータス表示

かく
各キャラクターの
かんい ひょうじ
簡易ステータス表示



パーティの
しょしきん
所持金

コマンドウィンドウ

とくしゅい どうしゅだん
特殊移動手段

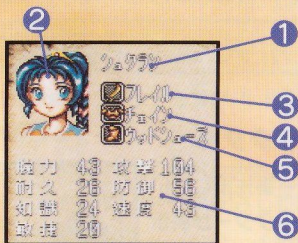
せんとう
先頭キャラクター

コマンドウィンドウ

コマンドは **+** ボタンで選び、**A** ボタンで決定してください。Item (アイテム)、Magic (特殊能力)、Card (結界のカード) Equip (装備)、Form (隊列)、Diary (日記)、Save (セーブ)、System (システム) の8種類があります。各コマンドの内容についてはP.17~P.21を参照してください。

キャラクターのステータス表示 ひょうじ

各キャラクターのステータスを表示します。**+**ボタンの上下で表示されるキャラクターを ひょうじ 変えることができます。



- ① キャラクターの名前 なまえ
- ② キャラクターの顔グラフィック かお
- ③ 装備している武器 そうび ぶき
- ④ 装備している鎧 そうび よろい
- ⑤ 装備しているブーツ そうび
- ⑥ キャラクターの各能力値 かくのうりょくち

各キャラクターの簡易ステータス表示 ひょうじ

パーティ内のキャラクター全員の簡単な状態が表示されます。



LV — 現在のキャラクターのレベル げんざい

あと — 次のレベルになるために必要な経験値 つぎ ひつよう けいけんち

HP — 現在のHP/最大HP げんざい さいだい

MP — 現在のMP/最大MP げんざい さいだい

がめん メニュー画面について

パーティの所持金

げんざい しょじ きんがく ひょうじ
現在パーティで所持している金額が表示されます。

「アラビアンナイト」の世界での通貨の単位は「タム」です。

所持金 89876

せんとう 先頭キャラクター

いちばんせんとう ある
パーティで一番先頭に歩いて
いるキャラクターが表示
されます。先頭のキャラク
ターによって出会う人々の
はんのう へん か
反応が変化することがあり
ます。



とくしゅい どうしゅだん 特殊移動手段

とくしゅい どう ものがたり すず
特殊移動とは物語を進めていくと
にゅうしゅ の ものなど
入手することができる乗り物等の

ことです。

とくしゅい どう ぜんたい がめん しょうかのう
特殊移動は「全体マップ画面」でのみ使用可能です。

ふくすう とくしゅい どう にゅうしゅ ばあい お
複数の特殊移動を入手した場合はスタートボタンを押すこと

で切り換えることができます。このメニュー画面で設定した

とくしゅい どうしゅだん ぜんたい がめん よだ
特殊移動手段を「全体マップ画面」で呼び出すことができます。



コマンドウィンドウについて

アイテム



持っているアイテムを調べたり、使ったりするコマンドです。アイテムは大きく「スペシャルアイテム（重要アイテム）」とそれ以外のアイテムに分けられています。

▶ アイテムの見かた

メニュー画面で「Item」コマンドを選び **A** ボタンで決定します。次に **L** **R** ボタンで「ノーマルアイテム」か「スペシャルアイテム」どちらを表示させるか選択します。

+ ボタンでカーソルを操作しカーソルのさしているアイテムの説明を見ることができます。

① アイテムの説明

③ アイテムの個数

② アイテム名



④ 「ノーマルアイテム」
「スペシャルアイテム」
表示欄

▶ アイテムを使う

使いたいアイテムにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。次にだれに使うかを選び、**A** ボタンで実行してください。

特殊能力



各キャラクターの持っている特殊能力（Magic, Skill）を見ることのできるコマンドです。特殊能力は主人公たちが冒険を続けて、あるイベントをクリアすると身につけていく能力のことです。シュク

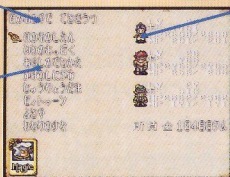
コマンドウィンドウについて

ランは精霊(ジン)の召還、イフリートは攻撃魔法と
いったMagicを、ハーティはSkillという特殊行動
を身につけていきます。

①マジックの説明

③キャラクターの表示

②マジック名



▶マジックの見かた

メニュー画面で「Magic」コマンドを選び、**A**ボタンで決定
します。**+**ボタンでカーソルを操作し、カーソルのさして
いるマジックの説明を見ることができます。(そのマジック
を使うことのできるキャラクターが動きます。)

結界のカード



「結界のカード」とは戦闘している地形を任意に
自分の有利な地形へと変えてしまう魔力の宿った
カードのことです。

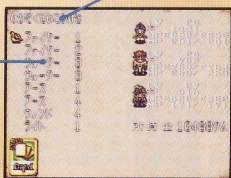
「結界のカード」には「火」や「水」などに代表
される9つの属性があり、それぞれの属性に5つ
のレベルが存在します。

45種類 + ? のカードはそれぞれ異なった力を
持ち、主人公たちの力となるでしょう。

しかし、敵にもこの「結界のカード」を使ってくる
モンスターがいるので注意してください。

① カードの説明

② カードの種類



▶ カードの見かた

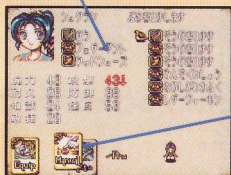
メニュー画面で「Card」コマンドを選び、**A**ボタンで決定します。**+**ボタンでカーソルを操作し、カーソルのさしているカードの説明を見ることができます。

装備



武器や鎧は、持っているだけでは役に立ちません。このコマンドでキャラクターに装備しておきましょう。装備コマンドはプレイヤーが選択する「手動」と最も効果的な装備を自動的に選んで装備してくれる「オート」の2つがあります。

① 装備の種類



② 「マニュアル」「オート」表示欄

▶ 装備のしかた

1. メニュー画面で「Equip」コマンドを選び、**A**ボタンで決定します。
2. どのキャラクターの装備を行うか、**L**ボタンで選択します。

▼「装備のしかた」は次ページにつづきます

コマンドウィンドウについて

3. 「オート」で装備したい場合は **R** ボタンで「AUTO」を選び **A** ボタンで決定します。
4. 「手動」の場合は、**R** ボタンで「MANUAL」を選んでから、**+** ボタンの上下で装備したいアイテムを選び、**A** ボタンで決定します。

隊 列

戦闘中の隊列の変更を行うことができます。



▶ 隊列の変更のしかた

1. メニュー画面で「Form」コマンドを選び、**A** ボタンで決定します。
 2. 場所を変更したいキャラクターにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。
 3. 次に入れ換えたい場所にカーソルを移動させ、**A** ボタンで決定します。
- ※ 画面の一番上に表示されているキャラクターが、戦闘画面の手前側に位置します。

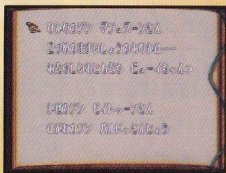
日 記



このゲームは多数のシナリオをプレイヤーが自由に選択し、プレイできるマルチシナリオタイプのRPGです。
日記コマンドはこれまでクリアしてきたシナリオ

Arabian Nights

とそのあらすじを表示してくれる大変に便利なコマンドです。



日記の見かた

1. メニュー画面で「Diary」コマンドを選び、**A**ボタンで決定します。
2. **+**ボタンでカーソルを操作し、内容の知りたいシナリオに合わせ、**A**ボタンで決定します。

※ まだクリアしていないシナリオを日記で見ることはできません。

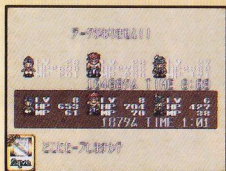
セーブ



ゲーム内容をセーブします。セーブしておく、あとでゲームを再スタートする時に、その続きからプレイすることができます。

まずはセーブする場所を**+**ボタンで選び(セーブは3つまですることができます)**A**ボタンを押してください。

新たなデータがセーブされます。



システム



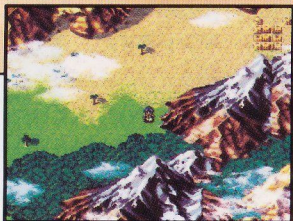
ゲーム環境の設定変更を行います。詳しくはP.10を参照してください。

がめん マップ画面について

ぜんたい がめん 全体マップ画面

こうはんい ちいき いどう
広範囲な地域を移動する
とき ひょうじ
時に表示されるマップ
がめん
画面です。+ボタンで
キャラクターの移動を

行います。マップ上にある特定の街やどうくつに入ると
おこな じょう とくてい まち はい
自動的にその場所に入る（フィールド画面に切り換わる）
じ どうてき ばしょ はい がめん き か
ことができます。



しんにゅう ▶ 進入できるポイントについて

どうくつ



まち



やま



おしろ



ぜんたい がめん しんにゅう
全体マップ画面から進入できる
ばしょ ぜんせかい
場所は全世界にちらばっています。
ひたり いちれい ほか
左がその一例ですが、他にもいろ
いろいろあります。どこにあるかは冒険
ぼうけん
で あ ひとびと はなし みみ
で出会う人々の話に耳をかたむけ
さまざま かち
てみてください。きっと様々な形
でヒントをくれるはずです。
このポイントをいくつ見つけたか
み
でストーリーが大きく変化してく
おお へんか
ることでしょう。

とくしゅい どう 特殊移動



ぼうけん すす しゅじんこう まほう
冒険を進めていくと主人公たちは魔法の
じゅうたんなど特別な乗り物を手に入れ
とくべつ のもの て い
ることがあります。この特殊移動を行う
とくしゅい どう おこな
ことにより、今まで行くことのできな
いま い
かった場所へ行けるようになります。特別
ばしょ い とくべつ
な乗り物を手に入れたら、メニュー画面
のものを て い がめん

Arabian Nights

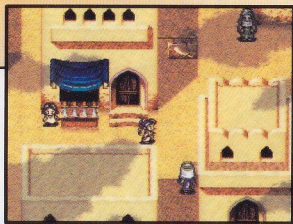


でスタートボタンを押して「特殊移動手段」の欄に設定しましょう。設定後は「全体マップ画面」でスタートボタンを押すと、設定した乗り物呼び出すことができます。

フィールド画面

街やお城、どうくつの中などを移動する時に表示されるマップ画面です。

✦ボタンで移動を行います。



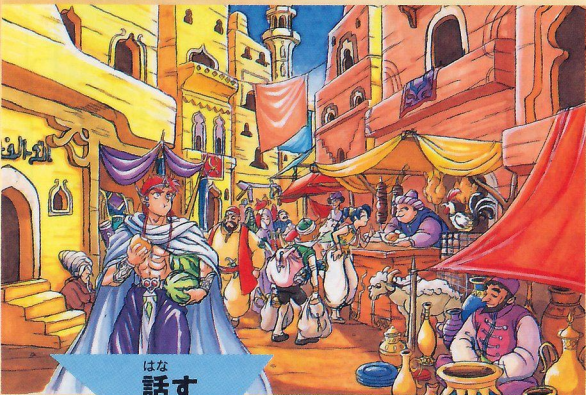
先頭のキャラクターの選択



フィールド画面ではパーティの先頭を歩いているキャラクターが画面に表示されます。会話などは先頭のキャラクターが話しかけるようになるので人々の対応が変化します。また、イベントによってはだれが先頭のキャラクターになっているか？によってストーリーが変化するものもあります。セレクトボタンを押すことで先頭のキャラクターを変えることができます。たまには気分を変えて、いつもとちがったキャラクターを先頭にするのも面白いでしょう。

じょうほうしゅうしゅう か もの 情報収集と買い物

街の中にはバザールやお店などいろいろな施設があります。武器やアイテムを買ったり、宿に泊まって旅の疲れをとったり、目的に応じて利用してください。また、街の人々に情報を聞けば、そこから新たな冒険のきっかけがつかめたりするでしょう。どの冒険からでかけるかは主人公であるあなたの考え次第なのです。



はな 話す

人の前まで移動し、はなしかけた
人物のいる方向へ十字ボタンを押
すと自動的に主人公たちが話しか
けてくれます。パーティの先頭に
いるキャラクターが話しかけるの



で、それによって話しかけられた人物の対応が変化することもあります。セリフの右下に「▽」マークが点滅しているときは **A** ボタンを押すと会話の続きが表示されます。

Arabian Nights

みせ お店について

せんとう かね た ぶき ぼうく
戦闘でお金が貯まったら、武器や防具、アイテムをそろえていきましょう。

◎お店には武器や防具を売っている武器屋といろいろなアイテムを売っている道具屋があります。



ぶきや
武器屋



どうくや
道具屋

かもの 買い物のしかた

みせ はい みせ ひと はな
お店に入ったらカウンターにいるお店の人に話しかけてください。買い物をする時には「BUY」を、アイテムを売る場合は「SALE」を(R)ボタンで選択してください。



かう 買う



みせ なか
お店のリストの中から
か 買った物を選んで
けつてい
Aボタンで決定して
ください。そのあと
か 買った個数を+ボ
たん えら
タンで選びAボタン
けつてい
で決定してください。

うる 売る



じぶん も
自分の持っている
アイテムのリス
トの中から売
りたい物を選
ん でAボタンで決
定してください。

が めん い どうちゆう てき で あ せんとう が めん
 マップ画面の移動中などに敵に出会うと、戦闘画面になります。



かく
 各キャラクターの
 HP・MP

せんとう
 戦闘するキャラクターの
 グラフィック

コマンドウィンドウ

せんとう い か てしゅん しんこう
 戦闘は以下の手順で進行していきます。

1. 行動の選択

さいしょ せんたい こうどう けつてい
 最初にパーティ全体の行動を決定します。

こうどう えら けつてい
 +ボタンで行動を選び、Aボタンで決定します。



こう げき
 攻 撃

てき たい こうげき おこな
 敵に対してパーティで攻撃を行
 つぎ てしゅん こうげきほうほう
 います。次の手順の「攻撃方法」に
 すず
 進みます。



けつがい
 結界のカード

しやう けつがい
 このターンで使用する「結界のカー
 せんたく しやう
 ド」を選択します。使用するカード
 あ
 にカーソルを合わせ、Aボタンで
 けつてい
 決定します。その後、次の手順の
 こ つぎ てしゅん
 「攻撃方法」に進みます。使用した
 こうげきほうほう すず しやう
 カードはなくなってしまうですが、
 てき せんとう か しどうてき まい
 敵との戦闘に勝つと自動的に1枚
 ほじゅう も けつがい
 補充されます。持てる「結界のカー
 さいだいすう まい
 ド」の最大数は16枚です。



オート

キャラクターが自動的に戦闘を行います。ただし、通常攻撃のみで戦います。Magicなどの特殊攻撃はしません。



逃げる

戦闘から逃げます。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

2. 攻撃方法

「行動の選択」で「Attack(攻撃)」か「Card(結界のカード)」を選んだ場合、次に「攻撃方法」を選択します。各キャラクターごとに \oplus ボタンで攻撃方法を選び、 A ボタンで決定します。全員の攻撃方法が決定すると敵との戦闘が始まります。



攻撃

通常攻撃です。各キャラクターの得意な方法で敵を攻撃します。



アイテム

持っているアイテムを使用します。使用したいアイテムにカーソルを合わせ A ボタンで決定し、その後使いたいキャラクターを選択します。



特殊能力






各キャラクターの身に付けている特殊能力を使って攻撃します。詳しくはP.29を参照してください。

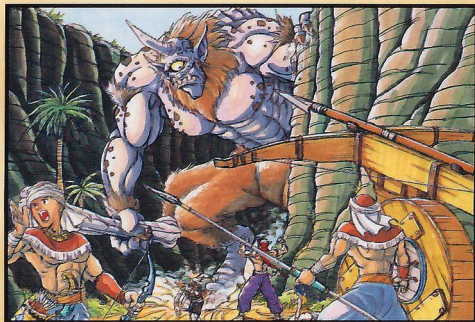


ぼう ぎょ

敵の攻撃から身を守ります。(受けるダメージは約半分になります)

じょうたいへん か
▶ 状態変化
 せんとうちゅう てき こうげき
 戦闘中に敵の攻撃などでキャラクターの
 じょうたい へんか
 状態が変化することがあります。

<p>どく 毒</p>		<p>まい しゅうりょう じ う 毎ターン終了時にダメージを受けます。 せんとう しゅうりょう かいふく 戦闘が終了すると回復します。</p>
<p>ま ひ 麻痺</p>		<p>かいふく かぎ アイテムで回復させない限りプレイヤーは うご せんとう お かいふく 動かさません。戦闘が終わると回復します。 ぜんしん ま ひ パーティ全員が麻痺になるとGAME OVERです。</p>
<p>ねむ 眠り</p>		<p>ねむ あいだ うご 眠っている間はプレイヤーが動かすこと はできません。 こうげき う め さ 攻撃を受けると目が覚めます。</p>
<p>ちんもく 沈黙</p>		<p>かいふく かぎ アイテムで回復させない限り、そのキャ じゅつ つか ラクターは術を使うことができません。 とくしゆこうか しょう パーティの特殊効果は使用できます。</p>
<p>こんらん 混乱</p>		<p>てき みかた くべつ な こうげき おひ 敵味方区別無く攻撃を行います。 こうげき う しょうき もと 攻撃を受けると正気に戻ります。</p>



特殊能力 (Magic, Skill) について

かく も とくべつ ちから とくしゅ
 各キャラクターそれぞれが持っている特別な力。それが特殊
 のうりょく とくしゅのうりょく つか しょうひ
 能力です。特殊能力を使うとキャラクターのMPが消費されます。
 とくしゅのうりょく しゅじんこう ぼうけん つづ
 特殊能力は主人公たちが冒険を続けていくことによってどん
 どん身についていきます。



とくしゅのうりょく シュ克蘭の特殊能力

しょうかん まほう 召還魔法

とくしゅのうりょく せいれい しょうかん
 シュ克蘭の特殊能力は「精霊(ジン)の召還」
 せいれい しょうかん
 です。しかし精霊(ジン)を召還するためには、
 せかい まほう て
 この世界のどこかにあるという「魔宝(まほう)」を手
 い
 に入れなければなりません。「魔宝」は精霊が封印されている
 たからもの せかい ゆびわ ぶく
 という宝物です。この世界にはイフリートの指輪を含め、9つ
 まほう そんざい つた まほう
 の「魔宝」が存在すると伝えられています。この「魔宝」を
 て せいれい しょうかん おこな とし せいれい
 手にいれ、精霊の召還を行った時、精霊があらわれ、シュ
 たか せいれい じ ぶん かんが
 クランたちといっしょに戦ってくれます。精霊は自分の考えで
 こうどう いってい とし まほう なか かえ い
 行動し、ある一定の時がたつと魔宝の中に帰って行きます。

まほう せきばん
 魔宝：ゼイトウーンの石板



かせ ジン
 風の精霊：ゼイトウーン

しょうかん
召還



特殊能力(Magic, Skill)について



イフリースの特殊能力

こうげき まほう
攻撃魔法

もともと精霊の王であったイフリースは、さまざまな攻撃魔法を持っていました。しかし、大魔術師・スレイマンに魔水晶という形でその力のほとんどを封印されてしまったイフリースは、最初はその魔法を使うことができません。しかし、冒険をつづけていけば、必ず世界のどこかにある魔水晶を手に入れることができるはずです。魔水晶を手に入れたイフリースは、その封印されていた力をとりもどし、さまざまな攻撃魔法を使うことができるようになるでしょう。



魔法	属性	効果
炎の支援	火	炎の矢で敵1体を攻撃する
岩の圧迫	地	岩が敵1体を包みこみダメージを与える
嵐の outgoing	風	たつまきが敵1体を包む
影の死神	闇	死神が敵1体を攻撃する
重力球	鋼	鋼の球がとんで敵1体を攻撃する

※この他にも手に入れた魔水晶によってイフリースは、いろいろな攻撃魔法を覚えていきます。

Arabian Nights



とくしゃのうりやく ハーティの特殊能力

こうげき スキル攻撃

とうそく
盗賊であるハーティは敵にダメージを与え
いがい
る以外にもいろいろな技を持っています。こ
わざ つか
これらの技を使ってイフリートたちを援護すれば戦闘
えんご
も有利に展開することができるでしょう。
ゆうり てんかい

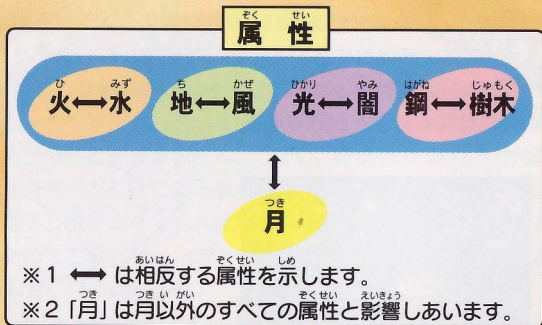


こうげき スキル攻撃	こう 果 効 果
ふ や 吹き矢	てき たい どく あた 敵 1 体に毒を与える
ねむ すな 眠りの砂	てき たい ねむ 敵 1 体を眠らせる
めくらまし	てき たい めいちゅうりつ さ 敵 1 体の命中率を下げる
ぼうく 防具はがし	てき たい ぼうぎよりく さ 敵 1 体の防御力を下げる
くすねる	てき めす 敵からアイテムを盗む

※この他にもハーティは成長していけば、いろいろな
こうげき おほ
スキル攻撃を覚えていきます。

「結界のカード」について

「結界のカード」には9つの属性とそれぞれ1～5までのレベルがあります。



カードのレベル

カードのレベル	けっかい はつ どうりょく 結界発動力	はつ どう ご こうりょく 発動後の効力
レベル 1	じゃく 弱	だい 大
レベル 2		
レベル 3		
レベル 4	きょう 強	しょう 小
レベル 5		

カードのレベルは1～5までの5段階があります。戦闘でカードを使用した場合、まず結界発動力の判定が起きます。もし、敵もカードを使用してきた場合、この結界発動力を比べ、強い方（数字の大きい方）のカードの結界が発動します。発動したあとの効果は、レベルの数字が小さい方が強い効力を発揮します。

「結界のカード」は最大16枚まで持つことが可能です。また、戦闘中にカードを使用するとそのカードは魔力を失い、消えてしまいます。しかし、敵との戦闘に勝利すると1枚だけ次のカードを入手することができます。

カードの種類

属性	マーク	レベル	効果
火		1	火の属性攻撃 (大)
		2	攻撃力アップ
		3	火の属性攻撃 (中)
		4	攻撃力アップ
		5	火の属性攻撃 (小)
水		1	毎ターン魔力回復 (大)
		2	水の属性攻撃 (中)
		3	毎ターン魔力回復 (中)
		4	水の属性攻撃 (小)
		5	毎ターン魔力回復 (小)
地		1	防御力アップ (大)
		2	地の属性攻撃
		3	防御力アップ (中)
		4	地の属性攻撃
		5	防御力アップ (小)
風		1	風の属性攻撃 (大)
		2	敏捷力アップ
		3	風の属性攻撃 (中)
		4	敏捷力アップ
		5	風の属性攻撃 (小)
光		1	魔法攻撃2倍 (攻撃魔法を2倍にする)

▼「カードの種類」は次ページにつづきます

けっ かい
「結界のカード」について

属性	マーク	レベル	効果
ひかり 光		2	ひかり そくせいこうげき ちゆう 光の属性攻撃 (中)
		3	ぜったい 絶対クリティカル (必ずクリティカルヒットがでる)
		4	ひかり そくせいこうげき しょう 光の属性攻撃 (小)
		5	そくせいこうげき むりょくか 属性攻撃無力化
やみ 闇		1	やみ そくせいこうげき だい 闇の属性攻撃 (大)
		2	みかた かいひりつ あ 味方の回避率が上がる
		3	やみ そくせいこうげき ちゆう 闇の属性攻撃 (中)
		4	みかた かいひりつ あ 味方の回避率が上がる
		5	やみ そくせいこうげき しょう 闇の属性攻撃 (小)
はがね 鋼		1	はがね そくせいこうげき だい 鋼の属性攻撃 (大)
		2	てき かね 敵がもっているお金をうばう
		3	はがね そくせいこうげき ちゆう 鋼の属性攻撃 (中)
		4	てき かね 敵がもっているお金をうばう
		5	はがね そくせいこうげき しょう 鋼の属性攻撃 (小)
じゅもく 樹木		1	まい かいふく だい 毎ターン回復 (大)
		2	じゅもく そくせいこうげき ちゆう 樹木の属性攻撃 (中)
		3	まい かいふく ちゆう 毎ターン回復 (中)
		4	じゅもく そくせいこうげき しょう 樹木の属性攻撃 (小)
		5	まい かいふく しょう 毎ターン回復 (小)
つき 月		1	まほうこうげき むりょくか 魔法攻撃無力化
		2	つき そくせいこうげき ちゆう 月の属性攻撃 (中)
		3	ぶつり ころげき むりょくか 物理攻撃無力化
		4	つき そくせいこうげき しょう 月の属性攻撃 (小)
		5	むりょくか カード無力化

ぶき
武器



○つえ



○ムチ



○ジャンビア

よう
シュクラン用
ぶき
武器

よう
イフリート用
ぶき
武器



○グローブ

○メリケンサック



○ブレードナックル

○ダーツ



○チャクラム



よう
ハーティ用
ぶき
武器



○ポーラ

よろい
鎧



○マント



○レザージャーキン



○チェイン

ブーツ



○サンダル



○ブーツ



○レザーシューズ



○スパイクシューズ

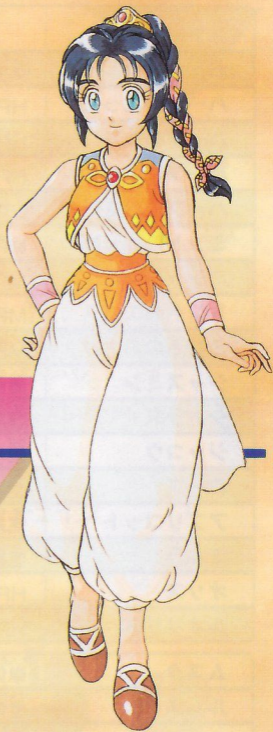


アイテム

アイテム名 <small>めい</small>	効果 <small>こう 果</small>
おべんとう	<small>たいりょく かいふく</small> 体力20回復
ハーブのはっぱ	<small>かいふく</small> HP200回復
ハーブのたね	<small>かいふく</small> HP700回復
ハーブのエクス	<small>かいふく</small> HP2000回復
ハーブのおさげ	<small>ぜんかいふく</small> HP全回復
ミントのはっぱ	<small>かいふく</small> MP50回復
ミントのたね	<small>かいふく</small> MP100回復
ミントのエクス	<small>かいふく</small> MP500回復
ミントのおさげ	<small>ぜんかいふく</small> MP全回復
ジャスミン	<small>どく かいふく</small> 毒回復
シトラス	<small>ま ひ ちんもく かいふく</small> 麻痺、沈黙回復
ジャコウ	<small>ねむ かいふく</small> 眠り回復
ローズ	<small>ぜんじょうたい かいふく き ぜつ い がい</small> 全状態回復 (気絶以外)
アプリコット	<small>き ぜつ かいふく たいりょく</small> 気絶回復 (体力1)
ミルラ	<small>き ぜつ かいふく こ</small> 気絶回復、HP500 (個)
オリス	<small>HP MP ぜんかいふく こ き ぜつ かいふく</small> HP MP全回復 (個) 気絶回復
ルオリリス	<small>HP MP ぜんかいふく ぜん</small> HP MP全回復 (全)

ムスク	<small>たんたいこうげきちゅう</small> 単体攻撃中
ルムスク	<small>ぜんたいこうげきちゅう</small> 全体攻撃中
ルムスカス	<small>たんたいこうげきだい</small> 単体攻撃大
スリープフラワー	<small>ねむ あた</small> 眠りを与える
パラレイズ	<small>ま ひ あた</small> 麻痺を与えらる
ポワズン	<small>どく あた</small> 毒を与えらる
ソレント	<small>まほう つか</small> 魔法を使えなくする
ストール	<small>とうそう</small> 逃走

しょうかい
キャラクター紹介



シュ克蘭

しゅじんこう しょうじょ
～主人公の少女～

ねんれい さい
年齢：15歳

しんちよう
身長：153センチメートル

たいじゆう
体重：40キロ

スリー うえ
3サイズ：上から72、52、76

しゅ み か もの
趣味：お買い物

とくぎ ころ
特技：すぐ転ぶ(?)

す あま か し
好き：甘いお菓子

きら たら こと
嫌い：デーヴ、争い事

せいにかく ひとよ は か しろうじき どん
性格：お人好しで馬鹿正直、鈍くさいが、けなげ

ゆめ なが よ く くらせる せ の ち な り な り ま す よ う に
夢：「みんなが、仲良く暮らせる世の中になりますように」

りょうしん ちい ころ な ははおや いとこ おっと いえ そだ
両親を小さい頃に亡くし、母親の従姉妹と、その夫の家で育てられる。

シュ克蘭は、「おばさん」「おじさん」と呼んでいる。子供の頃から、

おばさんにこき使われてきたという不幸な生い立ちのわりに、全然、

くっせつ あか す なお しろうじょ どん おお
屈折していない。明るくけなげで、素直な少女。「鈍くさい」「大ボケ」

という説もある。

イフリート

ゆびわ まじん
～指輪の魔神～



ねんれい み め さい じっさい
年齢：見た目は18歳くらい。実際は
1000年以上生きている

しんちよう
身長：185センチメートル

たいじゆう
体重：89キロ

しゅみ ひるね もの く
趣味：昼寝、うまい物を食うこと

とくぎ ちから も まほう つか
特技：力持ち、魔法を使える

す ちからだめ
好き：力試し、ケンカ

きら せつきよう ま
嫌い：説教、負けること

せいかく い ば ぼう
性格：威張りん坊でワガママ

ゆめ うしな ちから と もど
夢：失った力を取り戻し、

ふたど せいれいおう
再び精霊王になること

しょうかい
キャラクター紹介

ハーティ

しょうねんどうぼう
～すばしっこい少年泥棒～



ねんれい さい
年齢：15歳

しんちよう
身長：162センチメートル

たいじゆう
体重：54キロ

しゆみ きぼ
趣味：木彫り

とくぎ どろ
特技：スリ、こそ泥

す
好き：シュクラン

きら やくにん ぞら
嫌い：役人や偉ぶってるヤツ

せいかく ようりよう
性格：要領がいいように見えて、
損することが多い

ゆめ かねも
夢：金持ちになること

スレイマン

い だい ま ほうつか
～偉大なる魔法使い～

ねんれい さい なんびやくねん
年齢：50歳くらい？何百年も
生きているという説も。

しんちよう
身長：170センチメートル

しゆみ じゆつ けんきゆう ふ とど もの
趣味：術の研究、不屈き者
を懲らしめること

す
好き：古美術品

きら
嫌い：アボガド

びこう ま
備考：イフリートを負か
した大魔法使い。
謎の敵によって倒さ
れてしまう。



マジュヌーン

～^{ひかり}光のジン(敵のボス)～



がいけんねんれい ^{さい}
外見年齢：20歳

しんちよう
身長：194センチメートル

しゅみ ^{ちや} ^し
趣味：おいしいお茶を煎れること

す ^{しよこう} ^{ゆふや}
好き：曙光、夕焼け

きら ^{にんげん}
嫌い：人間

びこう ^{しんか} ^{けいあい} ^{ほんどう} ^{いっき}
備考：尊大で自信家。イフリートへの敬愛が、反動で一気に
うら
恨みつらみに。

ギシル

ほのお
～炎のジン～



(ギシルのランプ)



がいげんねんれい さい
外見年齢：12歳
しんちよう
身長：138センチメートル
しゅみ あば
趣味：暴れること
す かじ ひ
好き：火事、たき火
きら
嫌い：マリード
びこう
備考：ワガママで考えなし、かんが単純、たんじゆん一直線。いつちよくせん



マリード

みず
～水のジン～



(マリードの鏡)

がいげんねんれい さい
外見年齢：23歳
しんちよう
身長：190センチメートル
しゅみ さんぼ
趣味：散歩
す すいめん ほもん お しず あめ
好き：水面に波紋を起こす静かな雨
きら どうぶつ とく ねこ
嫌い：動物 (特に猫)
びこう けっこう くろうしやう げんかく
備考：結構、苦勞性で厳格。ギシルの
きやういよくがかり
教育係のつもりでいる。



(ゼイトウンの石板)

ゼイトウン

~風のジン~

外見年齢：16歳

身長：171センチメートル

趣味：空を飛ぶこと

好き：高い木や塔の上で昼寝をすること

嫌い：洞窟や屋内などの閉鎖された空間

備考：細やかな気遣いをし、いつも朗らかで礼儀正しい。



ジャンビーア

~大地のジン~



(ジャンビーアの短剣)

外見年齢：26歳

身長：275センチメートル

趣味：花壇をすること、動物と遊ぶこと

好き：平和、イフリート様、マジユーン様

嫌い：なし

備考：心やさしく、思考に偏りがなく、義を重んじる軍人タイプ。



フィツダ

ぎん げっこう
～銀、月光のジン～
(フィツダの羊皮紙巻物)

がいけんねんれい さい
外見年齢：20歳
しんちよう
身長：178センチメートル
しゅみ どくしょ
趣味：読書
す ひとり じかん
好き：一人の時間
きら さわ おおせい む
嫌い：騒がしさ、大勢で群れること
びごう ぶ あいそう ものしず よ
備考：無愛想なほど物静か、この世の
なに しゅうちやく も たんぱく
何にも執着を持たない。淡泊。



ライラ・ライル

よる やみ
～夜、闇のジン～

こう ゆい
(ライラの香油入れ)

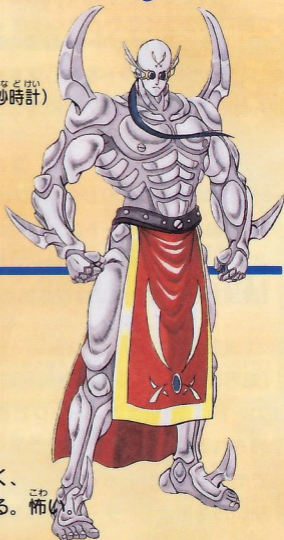
がいけんねんれい さい
外見年齢：23歳
しんちよう
身長：174センチメートル
スリー うえ
3サイズ：上から92、60、95
しゅみ うらな
趣味：占い、おしゃれをすること
す ほうせき
好き：宝石、ドレス
きら にんげん あ
嫌い：人間となれ合うイフリート(?)
びごう たかびしゃ し はいよく けんりよくよく つよ
備考：高飛車で支配欲、権力欲が強い。
もとこいびと
イフ리트の元恋人。



Arabian Nights



(バルドウの砂時計)
すな ど けい



バルドウ

はがね こうぶつ
～鋼、鉋物のジン～

がいけんねんれい さい
外見年齢：22歳

しんちよう
身長：200センチメートル

しゆみ からた は と みず あ
趣味：体の刃を研ぐこと、水浴び

す じぶん
好き：自分

きら じぶん そんけい
嫌い：自分を尊敬しないヤツ

びこう い ば ぼう たか
備考：威張りん坊でプライドが高く、

自分を誰よりも強いと信じる。 怖い。

ミシュミシュ

みどり しゆもく
～緑、樹木のジン～

がいけんねんれい さい
外見年齢：7歳

しんちよう
身長：112センチ
メートル

スリー
3サイズ：ヒ・ミ・ツ

しゆみ うた うた
趣味：歌を歌うこと (ミシュミシュの豎琴)

す こいびと き
好き：クリヤット (恋人と決めている)

きら さむ
嫌い：寒いこと、バルドウ

びこう あか す なお せつかい
備考：明るく、素直、おませでお節介。

クリヤットのお嫁さんになりたい。



ゲームプレイのアドバイス

この「アラビアンナイト ～砂漠の精霊王～」を思いきり
楽しむためのポイントをおしえちゃうわ！ みんな、
がんばってこの国に真の平和をもたらしてネ ♡



●世界に散らばる「魔宝」と「魔水晶」!!

「魔宝」は精霊(ジン)が封印されている特別なアイテム。
「魔水晶」はイフリートの力が封じ込められている宝石のこと。
この世界を平和にするには、この2つの秘宝が不可欠なの！
「魔宝」と「魔水晶」は複数あるから必ずさがしてね！

●戦闘の新要素、「結界のカード」!!

「結界のカード」は戦闘を有利に進めるための重要なポイントなの。
カードは16枚までストックできるし、敵に勝てば1枚自動的に補充されるの。このカードをうまく使えば、自分よりレベルの高い敵でも倒すことができるわ。
使い方を考えて、デーヴなんかには負けないでね!!

●街の人々の情報には耳をかたむけて!

この国にはいろいろな事件で困っている人たちがたくさんいるの。
「魔宝」や「魔水晶」をさがすことも、もちろん大切だけどそんな人たちに出会ったら、やっぱり助けてあげなくっちゃ! いいことをしていれば、きっと私たちのところにも幸運の女神様がほほえんでくれると思うわ!

●たまには過去をふりかえってみて! 「日記」コマンド!!

私たちがしてきた冒険の数々は私の「日記」にしているわ。
次にどうしようか悩む時なんかは一度「日記」をみて今までのことをふりかえってみるのもいいかも。
もし、空欄があったら、まだしのこした冒険があるってこと。
ぜ～んぶ うまるまでがんばりましょ!!

アラビアンナイトの唄 (シュクランのフィールド曲)

作曲：パンドラボックス

作詞：パンドラボックス

歌唱：シュ克蘭とその仲間たち

(シュ克蘭)

私の名前はシュ克蘭 シュ克蘭よ みんな覚えてね

危なくなったらコケるの みんなごめんね

指輪にお願いを 誰もが幸せ

なれるといいな 彼に頼もう

イフリート さあ出番よ!

(イフリート)

オレ様こそ精霊王 何もできないことはない

魔水晶が欲しいな そうすりゃもう無敵「ほんとか!？」

(ハーティ)

うー なんてこんな二人と 一緒にいなきゃならねえ?

あー この大泥棒の ハーティ様が ヘイ!

さあさあ行くわよ 平和のために 自由のために

魔法のために 宝のために シュ克蘭のために

(シュ克蘭&イフリート) えっ?

(ハーティ) ポツ

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拭かないでください。
- 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。

- パッケージ及び取り扱い説明書に使用している画面写真は、開発段階のものになっており商品と一部異なる場合がありますのでご了承ください。
- ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、一切、お答えできませんのでご了承ください。
- 商品には万全の注意をはらっておりますが、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がありますので、万一誤作動等を起こすような場合がございます。弊社まで、ご一報くださいますようお願いいたします。

株式会社 **タカラ**

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

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、また商業目的の質賃は禁止されています。

MADE IN JAPAN

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03) 3602-3030

大阪 〒567 大阪府茨木市宮島2-2-20
TEL (0726) 38-7811

*電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

⚠ 警告 (けいこく)

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。

⚠ 注意 (ちゅうい)

保護者の方へ、必ずお読み下さい。

- 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。
- 長時間使用するとき、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。
- 取り扱い説明書を必ず読んでから使用してください。
- 遊びすぎに注意して目を大切にしましょう。
- 記憶内容が変化・消失したことによる損害については、弊社は一切その責任を負いませんのでご了承ください。