

取扱説明書

魔導物語Ⅱ



のみまこねこね
COMPILE

MEGA DRIVE™



ごあいさつ

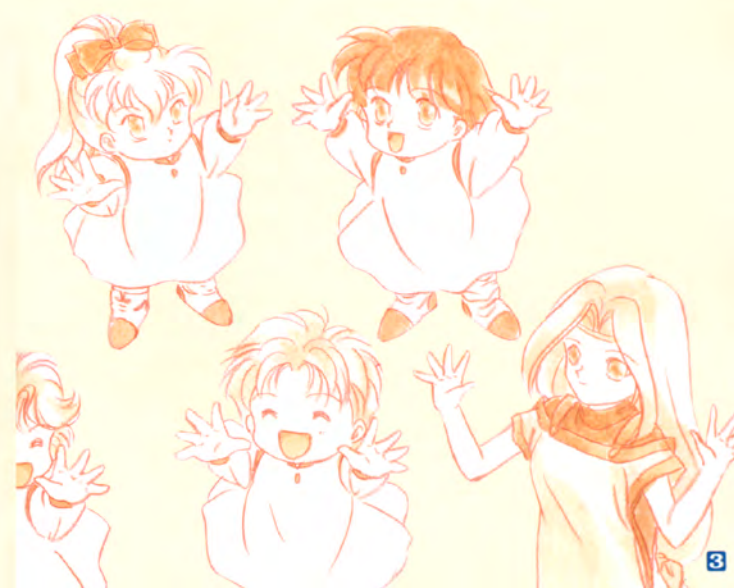


このたびはメガドライブカートリッジ
 「魔導物語I」をお買い上げいただき、
 まことにありがとうございました。
 ゲームを始める前に、この取扱説明書
 をお読みいただけますと、より楽しく
 プレイできる事と思います。ですから
 しっかり読んでくださいね。



もくじ

ごあいさつ	2	アイテム	24
もくじ	3	アイテム合体について	27
プロローグ	4	オートマップ画面について	28
キャラクター紹介	6	ヒント	29
遊ぶときのおやくそく	12	おまけ	30
基本操作	14	開発者より	36
移動について	16	おもなスタッフ	38
戦闘について	18	Galleries	40
魔導状態について	20	コンクラ入会案内	41
パラメータについて	22	魔導MEMOの使い方	42
		魔導MEMO	43





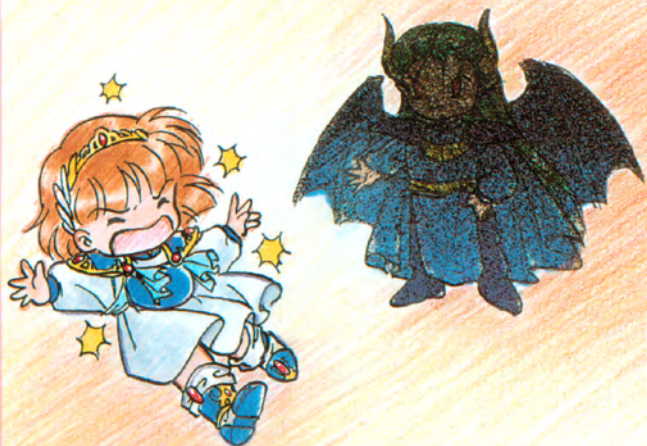
プロローグ



これは、アルル・ナジャという女の子のお話です。
いま、お昼をちょっぴりすぎたあたり。おなかも満たされて、
いい気持ちになっている時間ですね。
予想通り、アルルさんはお昼寝をしているようですよ……

見たこともない建物の中。
とことこと歩いていると、目の前に大きな恐ろしい影が！
あつというまに攻撃されて、頭を強く打ってしまいました。

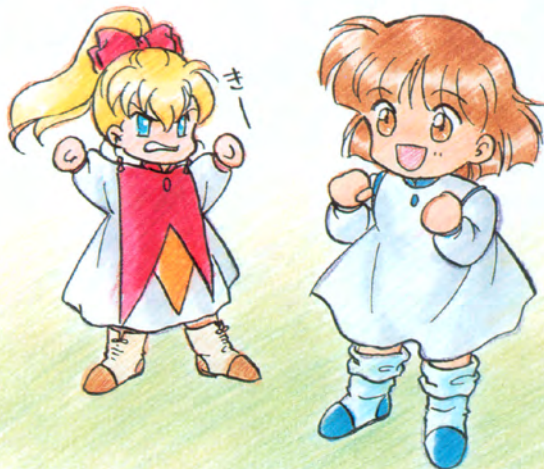
目が覚めると、そこは幼稚園の教室の中。
そうです。アルルさんは卒園試験の筆記試験を受けている最
中に居眠りして、園長先生に頭をたたかれたのでした。
明日の卒園試験を受けるためには、このむずかしい筆記試験
に合格しなければなりません。



しかしアルルさんは、筆記試験が大の苦手でした。
そこで鉛筆を転がして答えを記入することにしました。
まったく卒園試験を受ける気がなかったのですね。

次の日。本来ならば他の園児さんが受けることになるはずな
のですが、それではこの話が終わってしまいます。
ということで、なんとまあ、アルルさんが受かっちゃったわ
けですね。

そんなこんなで卒園試験を受けることになったアルルさん。
さて、どうしようもないアルルさんを卒園させるのは、あな
たのウデにかかっています。
がんばってくださいね。



キャラクター紹介

魔導塔の中には、いろいろな人や魔物が出てきます。
その中から何人かを園長先生から紹介してもらいましょう。



◀ 園長先生

わしが魔導幼稚園の園長じゃ。卒園試験に合格するのはむずかしいからな。きちんと人の言うことを聞いて行動するんじゃぞ。

アルル・ナジャ▶

魔導師としての潜在能力は高いのじゃが、ものおぼえの悪いところが困ったものじゃ。卒園試験に受かるかは本人しだいじゃな。



◀ カミュ

魔導幼稚園設立以来の天才少年といわれとる、わしの孫じゃ。2年前に卒園しておるから、アルルより2つ年上じゃな。

ラーラ▶

頭のよい園児なのじゃが、自信過剰なところが困りものじゃ。卒園試験を受けられないのでショックを受けとるらしいな。



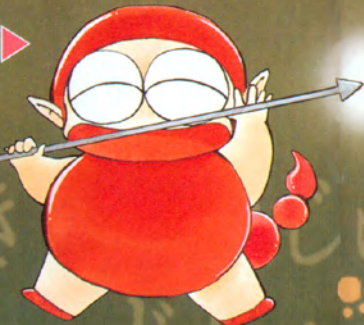
◀ ぷよぷよ5匹衆

体がぷよぷよした、かわいい魔物じゃ。色と形で5種類存在するが、見かけにだまされると痛い目を見ることになるぞ。



さそりまん▶

どこかの商人のような、愛想がよくて妙に腰の低い魔物じゃ。こやつは毒を持っておるから気をつけることじゃな。



おゆき▶

ゴーストと雪女を足して2で割ったように見える、少し和風な魔物じゃ。飛び道具が多いから、ちとやっかいかもしれぬな。



◀スケルトンT

3度の飯よりもお茶が大好きという、なんとも変わった魔物じゃ。人間のがいこつじゃが見た目ほど怖くはないぞ。



ケットシーズ

なんともかわいらしい双子のシャム猫じゃ。だが、うかつに近づいてはならぬぞ。猫パンチでケガをするからな。



パノッティ▶

何とも憎めない笑顔をした、いたすら好きな笛ふき童子じゃ。妙な音を鳴らしたりするから気をつけるのじゃぞ。



ウイッチ▶

いつもほうきを持っている、攻撃魔導を得意とする魔物じゃ。しゃべりかたがだれかに似とるが気にしないようにな。



当番

カーバンクル▶

いつ、どのようにして現れるのか、さっぱりわからぬ謎の生物じゃ。もし出会えたとしても捕まえることはできぬじやろうて。



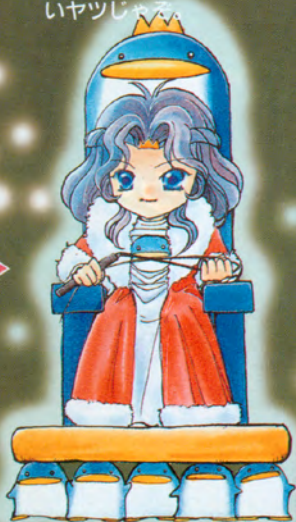
うろこにんぎょ▶

卒園試験に出てくる中で、もっとも高飛車な魔物じゃ。ただの人魚に見えるが、なかなかあなどれないヤツじやぞ。



ミセス・イヴ▶

氷の世界から迷い込んだこと、自分のことをペンギン皇帝イヴァン三世の母と名のっておることぐらいしかわからぬ。



◀ インキュバス

こやつは魔物の中でも有名なプレイボーイじゃ。おめしもし声をかけられるじやろうが、相手をしないようにするんじやぞ。

ビリーバーン▶

ビリード・バ・ビーンの兄、と言うても知らぬじやろうな。熱血ファイターじゃから冷やしてやるのがよからう。



◀ まもの

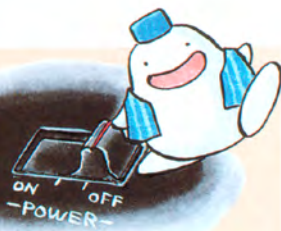
これが魔導塔を守っている魔物じゃ。こやつさえ倒せば、塔を出たのも同じじや。しかし、そうかんたんには倒せぬぞ。



ゲームのカートリッジは、とても壊れやすいものです。必ず次のことに注意してくださいね。

スイッチはOFFから

メガドライブにカートリッジを抜き差しするときは、必ずメガドライブのパワースイッチをOFFにしましょう。ONにしたままカートリッジを抜き差しすると、両方も壊れてしまいますよ。



端子部分にさわらないこと

ゲームが動かなくなってしまうから、カートリッジとメガドライブをくっつける部分(端子)にさわったり、水でぬらしたりしてはいけません。当然なめてもいけませんし、食べてもいけません(おなかをこわします)。

カートリッジにやさしさを

カートリッジはとてもデリケートにできていますから、投げる・たたく・ぶむ・分解などをしないようにしましょう。やさしくいたわってあげれば、長く使えますからね。

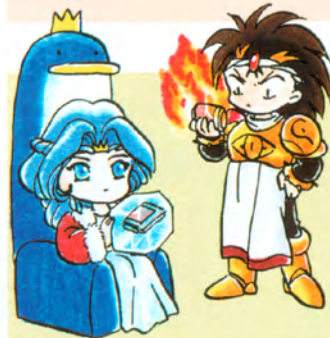


シンナーなどでふかない

カートリッジが汚れていても、シンナーやベンジンなどを使ってふかないでください。汚れたときは、水にぬらした布をかたくしぼってからカートリッジをふきましょう。

プレイ時間はほどほどに

ゲームを始めてしまうと、つい長い時間遊んでしまいます。でも目や体に悪いですから、1時間ごとに10〜20分ぐらいは休みましょう。



暑さ寒さが苦手です。

カートリッジは暑さや寒さがとても苦手です。直射日光が当たる場所や湿気の多い場所などに置かないようにしましょう。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続しますと、投影機にゲーム画面が残ってオバケみたいになってしまいます。絶対に接続しないでね。

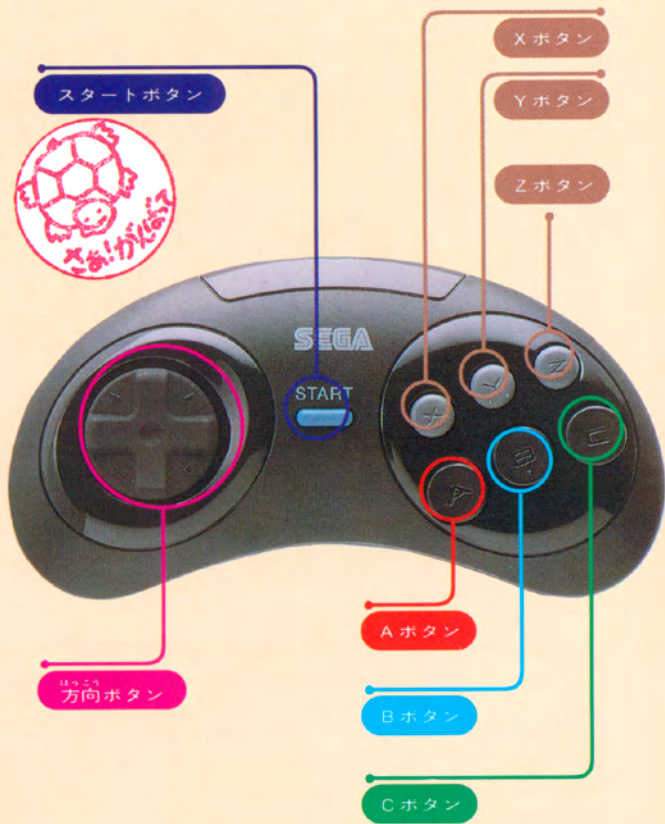
健康上のマシ注意

ごくまれに、強い光の刺激・点滅やテレビ画面などを見て、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ずお医者さんと相談しましょう。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは必ずゲームを止めて、お医者さんの診察を受けてください。

きほんそうさ 基本操作

せんせいより

これからコントロールパッドの基本操作と、ゲームの始め方を説明します。よ〜く聞いてからゲームを始めてくださいね。



Aボタン

魔導を唱えるときですとか、メニューなどを決定するときに使います。

Bボタン

アイテムの表示ですとか、メニューなどのキャンセルに使います。

Cボタン

マップの表示ですとか、敵から逃げ出すときに使います。

ほうこう 方向ボタン

アルルさんの移動ですとか、カーネルなどの移動に使います。

スタートボタン

アイテムの説明ですとか、セーブ画面に入るときなどに使います。

X・Y・Zボタン

残念ですが使いません。

はじめかた ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すと、初めから、または続きから遊ぶことを選べます。でも初めて遊ぶときは、スタートボタンですぐにゲームが始まりますよ。

はじめて遊ぶ人は

「はじめから」を選ぶと、オープニングデモのあとにゲームが始まります。オープニングデモはスタートボタンでとばすことができますよ。

つづきから遊ぶ人は

「つづきから」を選ぶと、日記の選択画面になります。そこで遊びたい日記を選ぶことで、前にセーブした状態からゲームを始めることができます。キャンセルすると1つ前に戻れます。



いどう 移動について



まずは魔導塔を移動するときの画面を、その次に操作方法を説明しましょう。

<p>アルルさん</p> <p>体力が減ることによって表情が変わります。</p>	<p>3D画面</p> <p>魔導塔の内部が3Dで表示されます。</p>	<p>水晶&方向石</p> <p>方向がわかりますが、最初は水晶がありません。</p>
<p>経験玉</p> <p>青い玉が経験玉です。敵を倒したりすると増えます。</p>	<p>メッセージエリア</p> <p>左にアルルさん、右に相手のメッセージなどが表示されます。</p>	<p>所持金</p> <p>お金が表示されます。上手に使いましょうね。</p>

体力と魔導力

体力が少なくなるとアルルさんの表情が、魔導力が少なくなると水晶の輝きが変化しますので、よく見ておいてください。どちらもメッセージ（ほとんど残っていないときには音楽）でわかるようになっていきますので、早く慣れましょう。

いどうじ そうさ 移動時の操作

<p>方向ボタン</p>	<p>↑で前進、←→で方向転換、↓で回れ右をします。魔導状態に入ったときには、このボタンを使ってコマンドを入力してください。</p>
<p>Aボタン</p>	<p>押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。</p>
<p>Bボタン</p>	<p>アイテムを表示します。袋を選んでから使いたいアイテムを選んでください。袋は3つ、アイテムは27個まで持てます。もう一度Bボタンを押すと移動画面に戻ります。</p>
<p>Cボタン</p>	<p>マップを表示します。マップは移動した部分が自動的に作成されます（なんて便利な世の中なのでしょう）。方向ボタンの↑↓で他の階も見られますよ。もう一度Cボタンを押せば移動画面に戻ります。</p>
<p>スタートボタン</p>	<p>日記の1か2にセーブできます。セーブしたい日記を選んで決定してください。もう一度スタートボタンを押せば、普通の状態に戻ります。</p>

先生より



移動中に会おう入たちや封印の石などの前でアイテムやマップを見ると相手が消えてしまいますが、もう一度↑を押せば出てきますから心配しないでくださいね。



せんとう 戦闘について

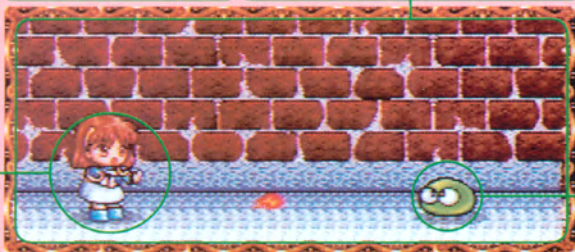
それでは、戦闘のときの画面と操作方法を説明しましょう。

アルルさん

アルルさんです。敵の攻撃が当たると体力などが減りますよ。

プロフィールウィンドウ

戦闘がおこなわれている場所です。画面の上半分を使います。



「ファイヤー！」

みどりぶよ
「ぶよぶよ〜ん」

メッセージ

左にアルルさん、右に相手のメッセージなどが表示されます。

戦う相手

いま戦っている相手です。じょうずに攻撃を当てましょう。

体力と魔導力

移動中と違って、メッセージでしか体力と魔導力の状態がわかりませんので、注意してメッセージを見ておいてください。

せんとうじ そうさ 戦闘時の操作



他のボタンを押さないときは、↑でジャンプ、←で防御、↓でしゃがむことができます。魔導状態のコマンド入力にも使います。



押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。



アイテムを表示します。このとき戦闘は一時停止しますから、じっくりとアイテムを選ぶことができます。もう一度Bボタンを押すと戦闘に戻れますよ。

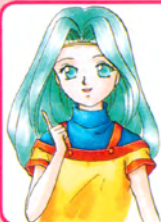


相手から逃げ出すことができます。でも強い相手だと逃げることはむずかしいでしょう。



戦闘を一時停止します。メッセージエリアに覚えている魔導のコマンドが表示されますから、忘れたときには←→を使って確認しましょう。もう一度押すと戦闘に戻れます。

先生より



敵の攻撃を防御するとダメージは半分になりますから、必ず防御しましょう。あと、特定の魔導やアイテムを使っているときには敵の攻撃を受けませんからね。

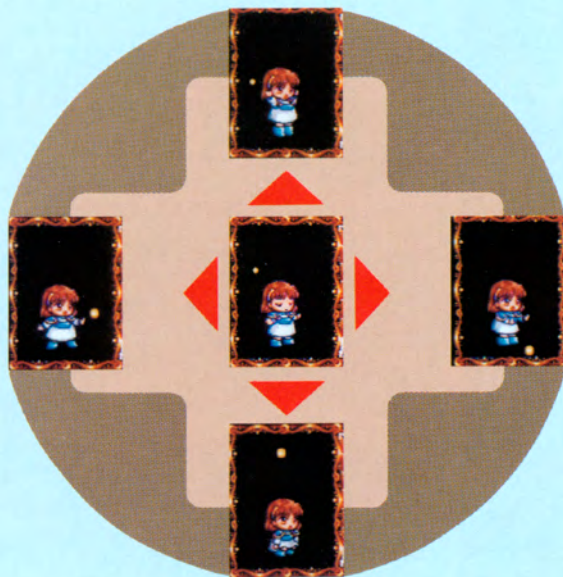




まどうじょうたい 魔導状態について



魔導の唱え方を説明しましょう。まずAボタンを押したままにしてください。すると体の周りが青く点滅するはずですよ。そのまま方向ボタンを押して魔導のコマンドを入力します。入力し終えたらAボタンを離してください。これで魔導が唱えられたはずですよ。



それではファイヤーを唱えてみましょう。Aボタンを押したままにします。次に↑←↓→と順番に押してからAボタンを離してください。ファイヤーと唱えたら成功です。これでわかりましたね？

コマンドはゆっくり入力しても大丈夫です。それに方向ボタンの↑↓←→しか使いませんから、むずかしくありませんよ（ななめは使いません）。



まどう しゅるい 魔導の種類



魔法のことを、ここでは魔導と呼ぶことにします。アルルさんはファイヤーとアイスストームしか魔導を知りません。他の魔導は経験をつんだりして覚えてください。

ファイヤー

炎の魔導を出して攻撃します。コマンドは↑←↓→です。

アイスストーム

水の魔導を出して攻撃します。コマンドは↓←↑→です。

ダイアキュート

次に唱える魔導の効果を増幅します。連続して唱え続けると“緑→赤→黄→白”の順に体の周りが点滅しますが、白（4段階）以上は効果ありません。

はよえーん

この世にうごめくものの心を感動に導く魔導です。

ビーゼン

この魔導を唱えられた魔物は眠気に襲われるでしょう。

ワープ

1階上に移動する魔導ですが、移動できない場所もあります。

ヒーリング

体力を回復する魔導です。体力が少なくなったら唱えましょう。

はよいこー

数秒間だけ敵の攻撃を防ぐ魔導です。

ジューゲム

必殺の一撃をあたえる攻撃魔導ですが、失敗することが多いです。

るいばんこ

何が起こるかかわからない魔導です。戦闘中に1度しか唱えられません。

先生より



ファイヤー、アイスストーム、ワープ、るいばんこ以外の魔導は魔導力を消費します。魔導力が足りないとうまく唱えることができませんので、早めにアイテムで回復しましょう。





パラメータについて



魔導物語 I ではパラメータを数字で表示していません。メッセージ、音楽、グラフィックなどを使い、ファジー（あいまい）な形で表現しています。初めはとまどうかもしれませんが、そのうち自然と状態がわかってくることでしょう。

体力

体力が0になると気を失ってしまい、卒園試験が終了（ゲームオーバー）してしまいます。ダメージを受けたあとのメッセージ、顔の表情、音楽で残りの体力を表現していますので、よく見ておいてくださいね。



魔導力

魔導力がたりなくなると、魔導力を消費する魔導が唱えられなくなります。魔導を使ったあとのメッセージや音楽で残りの魔導力を表現していますので、注意して見ておきましょう。



経験玉

戦闘に勝つと、画面の中心から下に表示されている飾りの両端から青い経験玉が現れます。この経験玉が中央までたまるとレベルが1つ上がり、各パラメータが少し増えて、体力と魔導力がすべて回復します。



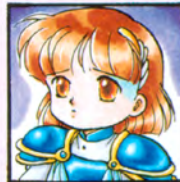
素早さ

すばやさが高いほど動きがすばやくなって、戦闘場所から逃げ出すことができるようになります。レベルが上がると少しだけすばやさが増えますが、アイテムの“いだてん草”を食べても少し増えます。



毒

特殊な攻撃を受けたり毒の床をふんでしまうと、毒を受けてしまいます。メッセージや音楽で毒を表現していますので、早めに毒消し草を食べましょう。そのまま歩いてしまうと体力が減ってしまいますからね。



先生より



体力と魔導力はレベルアップしないと上がりませんが、あるアイテムを取ると特別に体力と魔導力を上げることができます（すばやさも）。でも点数には関係しませんから、ムリに取らなくてもいいですよ。





アイテム



ここで紹介したものの以外にも、たくさんのアイテムが存在します。中には合体しないと手に入らないものもありますから、ふふふの店を見つけたら入ってみましょう。あと、移動中と戦闘中で効果の違うものもありますからね。

カレーシリーズ

ばくつと食べれば体力が回復しますよ。うつきよ、ふくじんつけ、カレーライス、激辛カレーの順にたくさん回復することができます。



みず お水シリーズ

くびつと飲めば、魔導力が回復しますよ。仙人水、魔導水、もも水、3色サイダーの順にたくさん回復することができます。

りゅう 竜シリーズ

ごくつと飲み込めば、体力と魔導力が回復しますよ。竜の牙、竜のウロコ、竜の尻尾、竜の角の順にたくさん回復することができます。



どくけ そう 毒消し草

どくを受けたまま歩くと体力が減ってしまいますから、これを食べてください。

ぐさ いだてん草

これを食べれば、すばやさが増して魔物から逃げやすくなりますよ。



ぷよまん

ぷよの形をした、おいしいおまんじゅうです。中にはあんこがたっぷり入っていて、とてもおいしいですよ。

リンゴシリーズ

リンゴには銀色と金色があり、とってもおいしい果物です。貴重なアイテムなので、なかなか手に入りません。



かべ もと 壁の素

壁を1枚作り出すことができます。ですが、目の前に壁があるときは作れません。作った壁は3回ぶつかると、もういちど壁の素を使えば消えますよ。

ぼうか 防火スプレー

魔導の力では消すことのできない炎を、簡単に消すことができます。戦闘中では使えませんので、気をつけてください。



あだま 明かり玉

塔の中には暗い場所があります。そのときは、この明かり玉を使いましょう。

ぶくろ アイテム袋

アイテムを入れるための袋です。袋1つでアイテムが9個入ります。ただし袋は3つまでしか持てませんからね。



アミーゴ

A カプセル

戦闘中に使うと、天使が出てきて矢を放ちます。その矢が魔物にうまく命中すれば仲間になり、次の戦闘でAカプセルを使えば仲間を戦わせることができます。ただし仲間をカプセルから出すことは、戦闘中に1度しかできません。



操作方法はアルルさんと同じで、特殊な攻撃は魔導コマンドを入力することで使用できます。魔物の魔導コマンドは、アルルさんの魔導コマンドのどれかに対応していますので、いろいろ試してみてください。例として、あおぶよの魔導コマンド（一部）を載せましょう。

例
魔導コマンド：アイスストーム

(↓←↑→)

攻撃内容：敵に雪だるまを落とす

仲間が出ているときにCボタンを押すと、仲間をカプセルの中に戻すことができます。仲間は戦闘で倒されると消滅してしまいますから、危ないと思ったらカプセルに戻しましょう（カプセルに戻ると仲間の体力は全部回復します）。

仲間を逃がすときは、移動中にAカプセルを使って“逃がしますか？”の問いに“はい”と答えるといいですよ。



がったい アイテム合体について



魔導塔のどこかにあるふふふの店に入ることで、アイテムどうしを合体させることができます。合体したいアイテムを2つ選べば、何ができるのかふふふが教えてくれますから、それでよければ“はい”を選んでください。ふふふがアイテムを合体してくれます。



らつきよ

仙人水

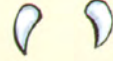
竜の牙



+



=



カレーライス

とうがらし

激辛カレー



+



=



合体にはお金がかかりませんから何度でもできます。しかし元に戻すことはできませんので、気をつけてください。

先生より



合体の法則として、同じアイテムどうしを合体すると1ランク上のアイテムになります。違うアイテムどうしの合体に法則はありませんが、数ランクも上のアイテムになる場合がありますから、いろいろ調べてみるといいでしょう。



がめん オートマップ画面について



魔導物語には、歩いたところを自動的にマッピング（黒い部分に壁や通路などを書き込む）してくれる機能がついています。マップを開くと、アルルさんの位置と向いている方向が矢印で表示されます。方向ボタンの↑↓で他の階を見ることもできますよ（行ったことのない階は見られません）。



先生より



マップの黒い部分は、まだ通ったことのない場所です。普通では通れない場所も多いと思いますが、そこには役に立つアイテムがあるかもしれませんよ。



ヒント



☆その1

・いだん草を買ったら、すぐに食べておきましょう。でも1つぐらいは残しておいた方がいいと思いますよ。

☆その2

・魔物の中には、ファイヤーに弱いものとアイスストームに弱いものがありますから、うまく魔導を使い分けて戦いましょう。

☆その3

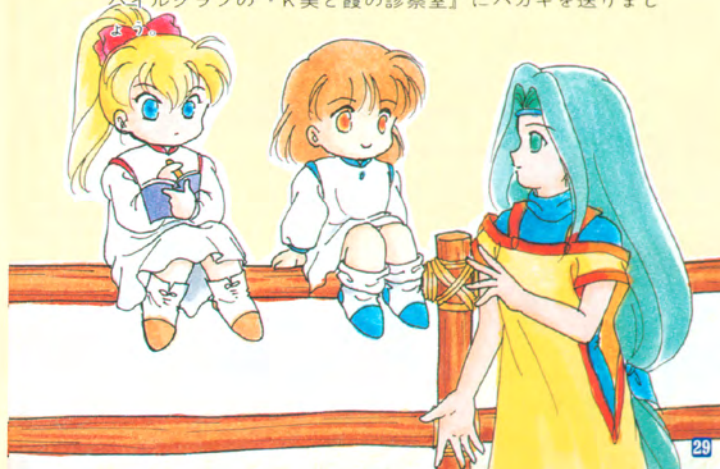
・アイテムには移動中と戦闘中で効果の違うものや、特定の場所で使うものがあります。

☆その4

・壁の素で造った壁は、3回ぶつかるか、壁の素をもう一度使うとこわれます。壁はこわさないかぎりずっと残りますが、同時に5個までしか作れませんよ（6個目を造ると1番目に造った壁が消えてしまいます）。

☆その5

・コンパイルクラブという会誌に、もっと詳しいヒントが載るかもしれません。他にもわからないことがあれば、コンパイルクラブの『K美と霞の診察室』にハガキを送りまし





魔導物語Ⅱ

～序章～



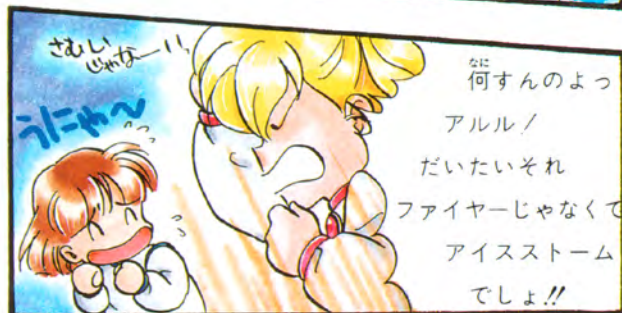
筆記試験前日



↓←↑→で
ファイヤー



ビュー



さあ、いってー!!

クィーン

何すんのよっ

アルル!

だいたいそれ

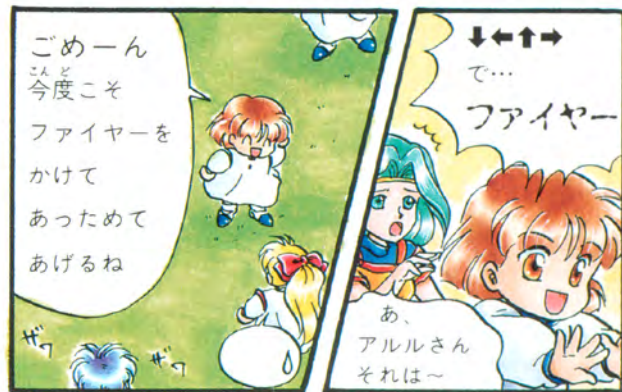
ファイヤーじゃなくて

アイスストーム

でしょ!!



まったく/
この程度の
魔導もまともに
使えないなんて
今まで
何やってたのよっ



ごめん
今度こそ
ファイヤーを
かけて
あつためて
あげるね

↓←↑→
で...
ファイヤー

あ、
アルルさん
それは～



だからそれは
アイスストーム
言うのに...

あれ?

こいつは～

カキ
コキ

はっ てしゅん

筆記試験日

アルルのせいで
すっかり風邪を
ひいてしまった
じゃないっ



許さないわよ
アルル!



オオオオ



あ、
また
蒸が
あがった...



じつ 実際は昨夜、
おなかを出して
寝ていた
ラーラだった...



みなさ～ん
おはようございま～す

卒園試験当日

きょう 今日、
しけん 試験を
う 受けられるのは
アルルさん
ひとり 1人しか
いませ～ん
せせい びり～

ええーっ!!

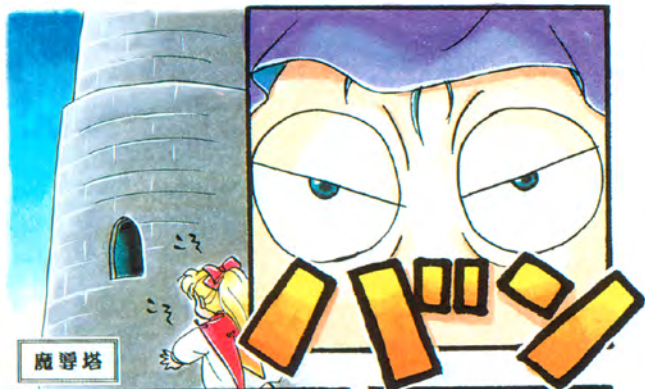
アルルさんは
りっ びっ じっ けん 試験で
筆記試験で
ゆう せい せき 優秀な成績を...



あ～
おはよう

アルル ひとり 1人ですってえ
ほん 本当なら私のはず
だ だったのにイ
ゆる 許せないっ 邪魔してやるう

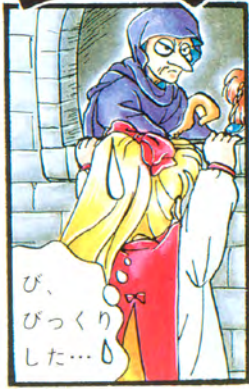




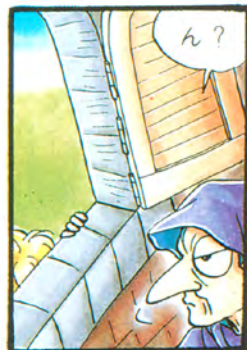
魔導塔



で、
この魔導塔を
出れば
試験は
おわりじゃ



び、
びっくり
した…



ん？



さむいと思
ついたら
窓が開いて
おったのか
どこいしょ



ぎゃん



なんじゃ？
今のカエルを
踏みつぶした
ような声は…

さあ？



では
試験開始じゃ

はい

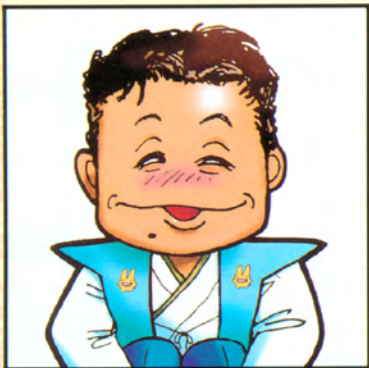
私がこんな目に
遭うのもみーんな
アルルのせいよっ
こーなったら
ぜったいに合格
させてやらないからっ

ゴオオ

ますます復讐心に燃えるラーラだった

from

Producer



メガドライブ用ソフトとして最後のRPG
となった、「魔導物語 I」楽しんでもらえた
かな？ ちょっとした誤報があって、発売し
ないかも…なんて心配をさせてゴメンね。

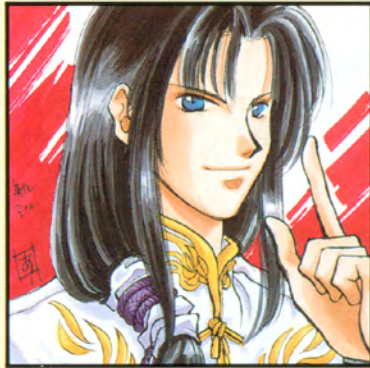
「魔導物語 I」が遅れた理由は、ゲームの内
容をより面白くするためにいろいろな要素を
盛り込んだために、容量が足りなくなるなど
の問題が発生したため。でも、その分バッチ
リ面白いものに仕上がっているよ。

これからも、みなさんに楽しんでもらうた
めに「の～みそコネコネ」して頑張っていく
ので、応援してね。

プロデューサー・MOO仁井谷

from

Director



ニーハオ！ みんな元気にやってるか？
さて、今回のMD魔導 Iには新しい試みが多
いぞ。例えば、今までは自分と敵の攻撃が交
互におこなわれていたんだが、MD魔導 Iで
はコマンド入力さえすれば敵が攻撃する前に
攻撃できるんだ。しかもコマンドは簡単だから、
すぐに覚えられるぞ。戦闘はプロフィール
ビューにしたおかげで、キャラクターたち
の個性的な動きがバッチリわかるようになった
しな。あとは何とんでもAカプセルだ。
みんなの好きなキャラクターを仲間にして、
100点めざしてがんばってくれ。じゃ、ま
たな！

ディレクター・白龍鳳 霞

Galleries





株式会社 **コンパイル**

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;

©SEGA ©2019 D4Enterprise Co.,Ltd.
「魔導物語」はD4エンタープライズの登録商標です。

T-66023