namcot

ドラゴンバスターII

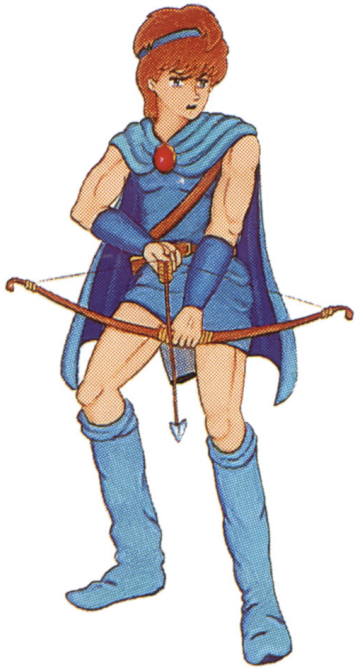
闇の封印

取扱説明書

DragonBuster II



© 1984 1989 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



ーごあいさつー

このたびはナムコット・ゲームカセット「ドラゴンバスターII・闇の封印」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- シャープC１では使用できませんので、予めご了承下さい。

DRAGON BUSTER II

“正邪の剣”が、いつ頃ローレンス王国に伝わったものやら、今では知る人もほとんどおりません。セリアとクロービスの生まれる前ですから、ずっとずっと昔のことなのでしょう。

しかしそれを成し遂げた勇者カールについては、冒険談が永く語り継がれることとなりました。

いまもこうして——



1 ゲーム内容

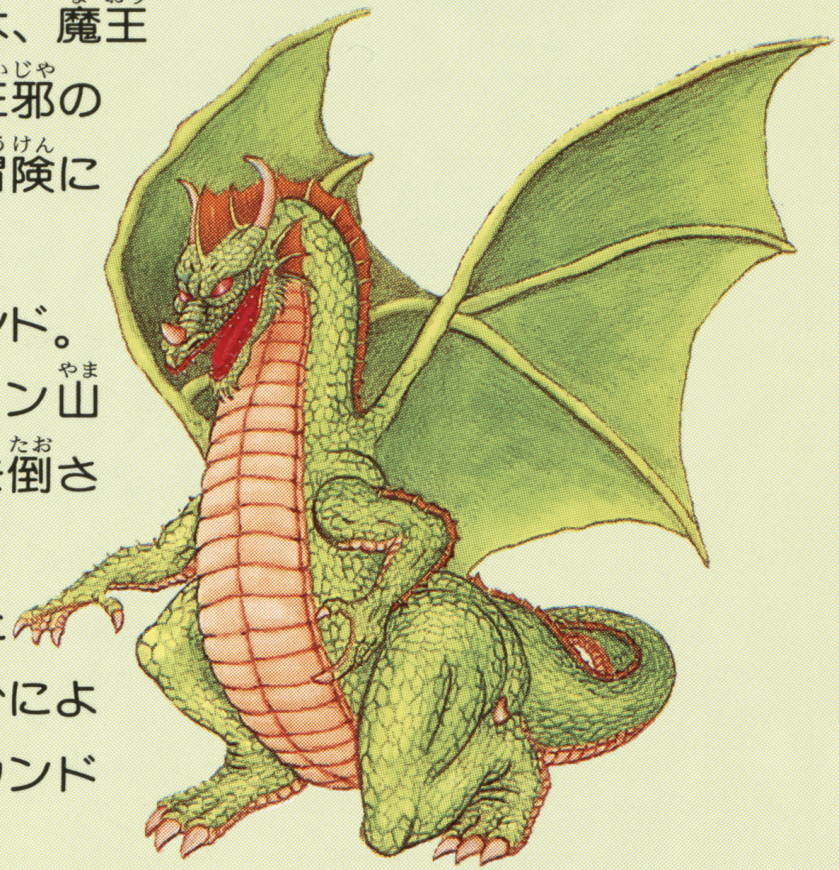


■ドラゴンキングを倒し、正邪の剣を取りもどせ！

主人公の勇者カールは、魔王ドラゴンキングを倒し正邪の剣を取りもどすため、冒険に旅立ちます。

冒険は全部で6ラウンド。各ラウンドでドラゴン山をみつけ、ドラゴンを倒さないと先へは進めません。

ドラゴン山が2つあるところでは、どちらを選ぶかによって地形や迷路の違うラウンドへ進むことができます。



■マップモード

ラウンドは、マップモードから始まります。途中の風穴や塔などを通り、ドラゴン（ラウンドのボス）の棲むドラゴン山を目指して進みましょう。

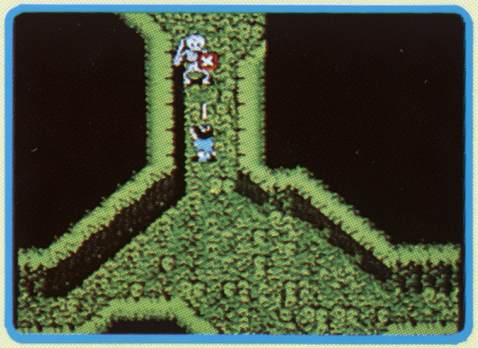
また、いろいろなアイテムを使えば、障害物を越えて行くことができます。



▲ドラゴン山

■洞窟モード

マップモードで風穴や塔などに入ると、画面は洞窟モードになります。弓矢で敵を倒しながら、迷路を探険して行きましょう。敵を倒してカギを取ったら、出口から出てクリアして下さい。





2 ゲームのはじめ方

●タイトル画面で✚ボタンを使ってSTARTかPASSWORDを選び、スタートボタンを押して下さい。

START スタート

ゲームを最初から始める場合は、こちらを選んで下さい。

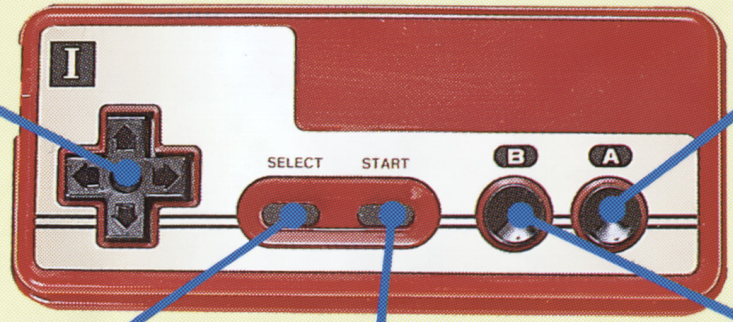
PASSWORD パスワード

PASSWORDを選ぶと、パスワード入力画面になります。ラウンド2以降でゲームオーバー時に表示されるパスワードを入力し、スタートボタンを押して下さい。そのラウンドの最初から遊べます（ステイタスは初期の状態になります）。



□コントローラーの使い方

●主人公カールの操作は、コントローラー[I]で行います。マップモードと洞窟モードでは使い方がやや異なりますので、詳しくは8～11ページを見て下さい。



✚ボタン
主人公の移動に使います。

Ⓐボタン
アイテムを取る。

スタートボタン
ステイタス画面を出す。

セレクトボタン

Ⓑボタン

マップモード	洞窟に入る。ステイタス画面とコンテント画面を切り換える。
洞窟モード	出口から出て、マップモードに戻る時使います。

マップモード	特定の場所でアイテムを使用する。
洞窟モード	矢を発射する時に押して下さい。

3 ステイタス画面とコンテント画面の見方

●現在の状況を確認したいときなどに、次の2つのサブ画面を利用しましょう。

■ステイタス画面　プレイ中、スタートボタンを押すとステイタス画面が表示され、カールの状態をひと目で見ることができます。表示を消したいときは、もう一度スタートボタンを押して下さい。



スコア　現在の得点。2万・4万・8万点で、それぞれカールが1UPします。

カール　カールの残り人数です。

フェアリー　妖精の数（詳しくは15ページ）。

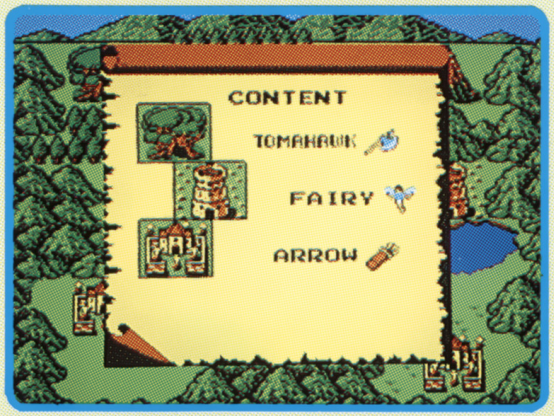
アロー　矢の持ち数です。

アイテム表示　マップモードで使うアイテムやカギ（洞窟モード）が、ここに表示されます。



■コンテント画面

ラウンド開始時には、コンテント画面が表示されます。また、マップモードでステイタス画面表示中にセレクトボタンを押すと、いつでも見ることができます。表示を消すときは、スタートボタンを押して下さい。



画面の意味

コンテント画面では、どの洞窟でどういうアイテムが手に入るかを知ることができます。例えば写真のラウンド１では、地下茎でオノが、塔で妖精が、墓地で矢筒が手に入ることがわかります。ステイタス画面とあわせて見て、欲しいアイテムのある場所を確認したい時に、利用して下さい。





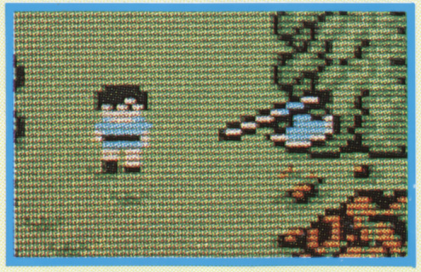
4 マップモードでの操作

1 洞窟に入る　セレクトボタン



マップ上には、墓地・地下茎・風穴・塔などがあり、それらをクリアしていかなくては、ドラゴン山にたどり着くことはできません。まずは、入りたい所にカールを移動させ、その方向を向いてセレクトボタンを押して中に入りましょう。

2 アイテムを取る　Ⓐボタン

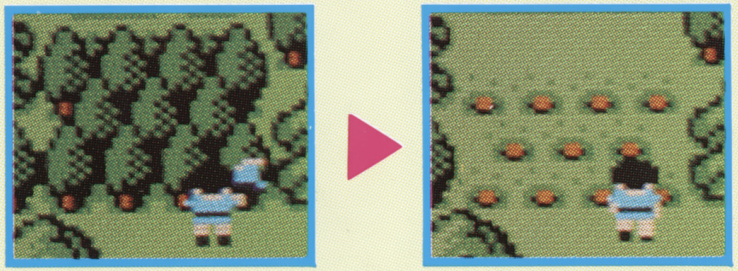


洞窟をクリアするとアイテムが出ることがあります。アイテムの上でⒶボタンを押して取って下さい。

●マップモードでは、このようにカールを操作して、ドラゴン山を目指して進んで行きましょう。

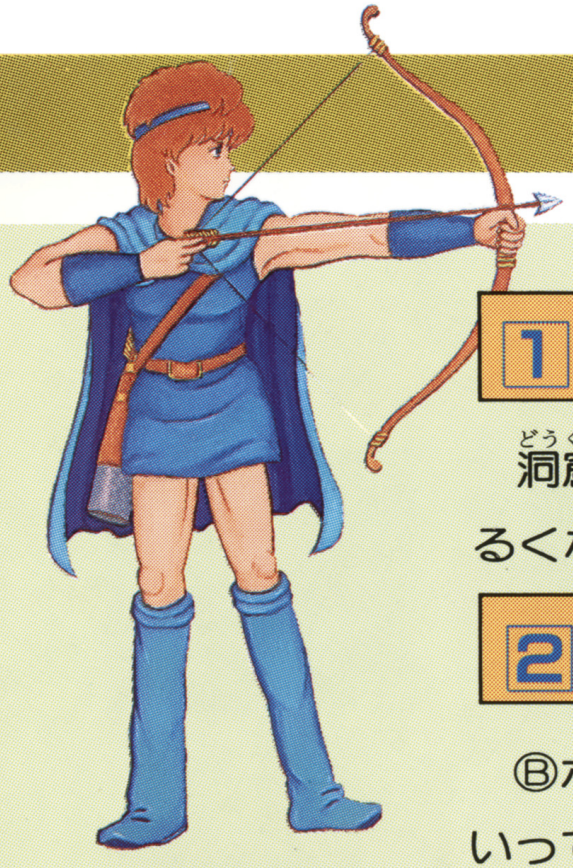
3アイテムを使う　Bボタン

取ったアイテムは、マップ上の特定の場所（障害物など）でBボタンを押して使って下さい。そこを通れるようになります。



4ステイタス・コンテント画面を見る　スタート セレクト ボタン

ステイタス画面とコンテント画面を活用しましょう。ステイタス画面はアイテムの持ち数を確認するときに、コンテント画面は欲しいアイテムがどの洞窟で手に入るかを確認するときに役立ちます。画面の切り換えは、スタートボタンとセレクトボタンで、6～7ページのように行って下さい。



5 洞窟モードでの操作

1 カールの移動　✚ボタン

洞窟内ははじめ真っ暗ですが、カールが一度通った所は明るくなります。それを目印に、迷わないようにしましょう。

2 矢を射つ　Ⓑボタン

Ⓑボタンで矢を発射します。矢で敵を倒しながら、進んでいって下さい。矢は矢筒を拾うと10発補充されます。

3 アイテムを取る　Ⓐボタン

ルームガーダーを倒すと、カギや盾などのいろいろなアイテムが出現することがあります。Ⓐボタンを押して拾って下さい。



●洞窟モードは、ルームガーダーを倒してカギを取り、出口から脱出するとクリアです。カールの操作は、このように行って下さい。

4ステイタス画面を見る　スタートボタン

取ったカギは、ステイタス画面の下の方に表示されます。

5出口から出る　セレクトボタン



カギを取ったら、出口でセレクトボタンを押して脱出しましょう。マップモードにもどり、受けたダメージは全快します。

ルール

洞窟モードでは、カールが敵の攻撃を受けたり、壁に当たってはね返って来た自分の矢に当たったりするとダメージを受けます。ダメージを受けると、カールの服の色が青→緑→黄→赤へと変わり、もう一度当たると１ミスになります。カールを全部失うとゲームオーバーです。

6 アイテムの説明（1）―マップモードで使うアイテム―

●マップ上では、特定の場所で次のようなアイテムを使うことができます。一度使うとそこは自由に通れるようになるので、冒険の舞台も広がるはずです。

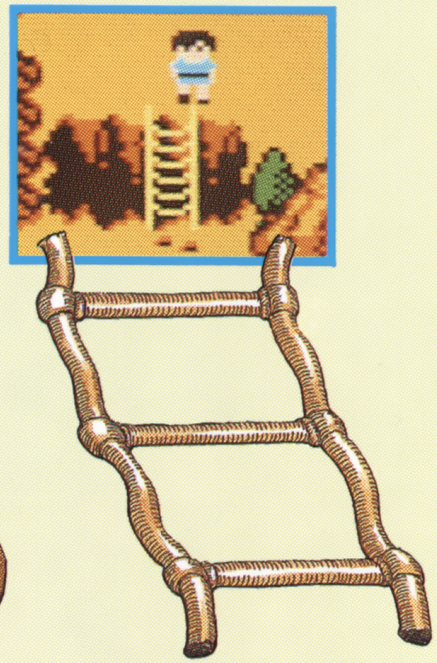
TOMAHAWK オノ



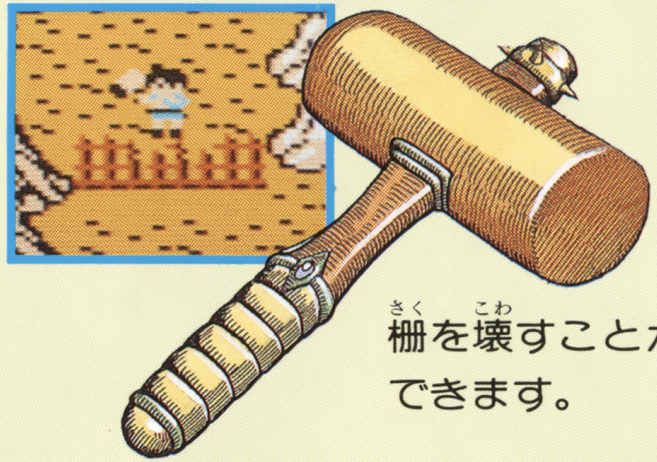
マップ上の森を切り開くことができます。

LADDER ハシゴ

崖で使って下さい。その上を通れるようになります。

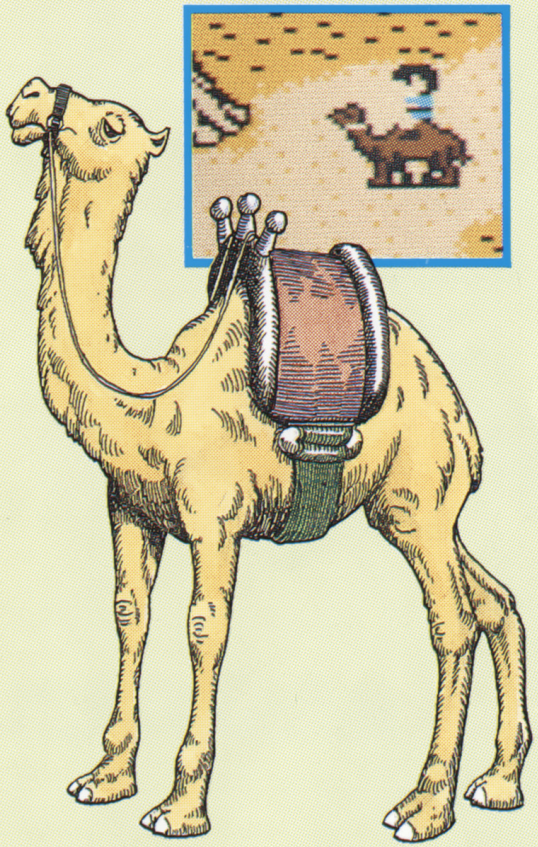


HAMMER ハンマー

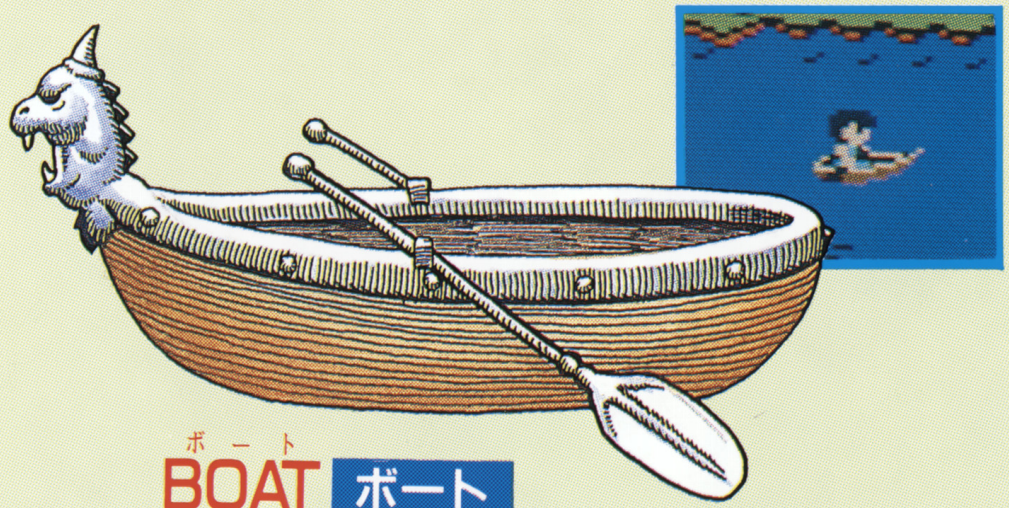


柵を壊すことができます。

CAMEL（キャメル） ラクダ



砂漠を渡るには欠かせません。もし、砂漠の反対側に置いて来てしまったら、Ⓑボタンを押すとこちら側に寄って来てくれます。



BOAT（ボート） ボート

湖を渡るときは、このボートで。ラクダと同じく、反対岸から呼ぶことができます。

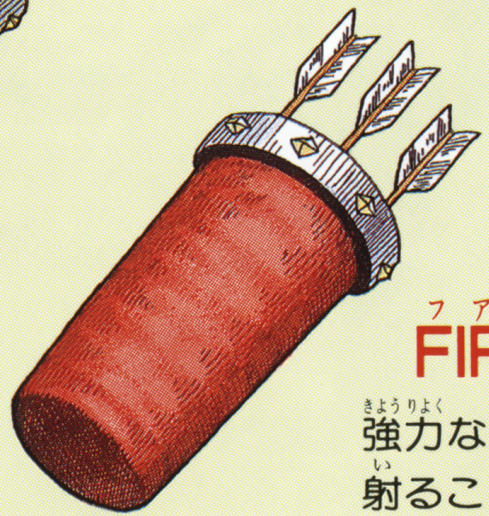
■アイテムの説明(2) ―洞窟モードで使うアイテム―

●洞窟モードでは、ルームガーダーを倒すといろいろなアイテムが手に入ります。また、洞窟内にはじめから落ちているものもあります。

ARROW 矢(や)

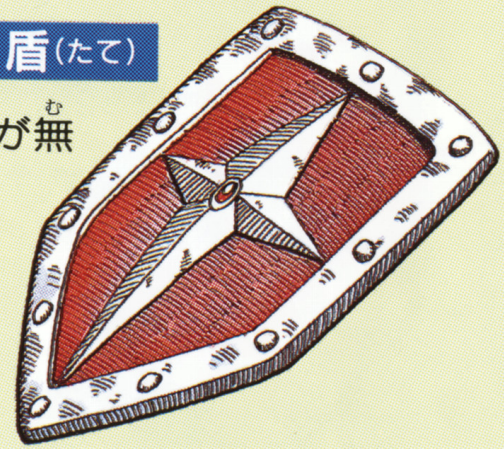


取ると矢の数が10本増えます。



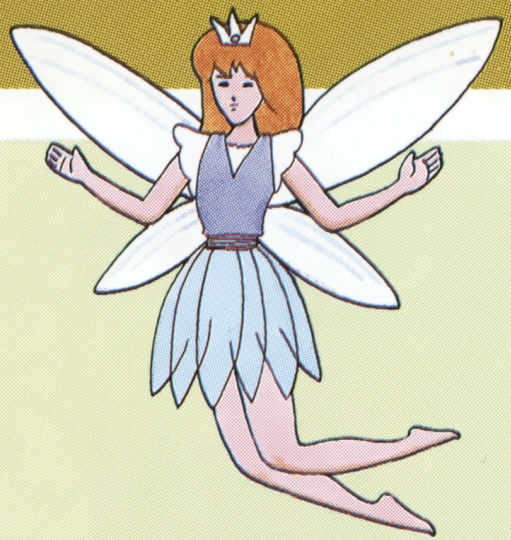
SHIELD 盾(たて)

一定時間、カールが無敵になります。



FIRE ARROW 炎の矢(ほのおのや)

強力な炎の矢を、3本射ることができます。



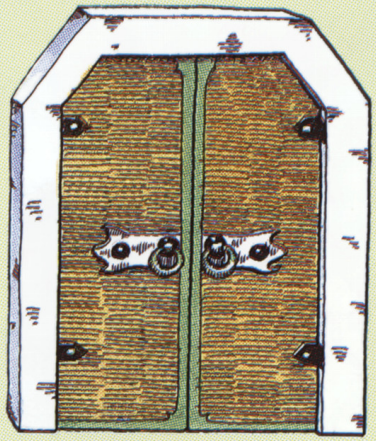
FAIRY（フェアリー） 妖精（ようせい）

カールがノーダメージの時に取ると、ステイタス画面のフェアリーの数が１人増え、４人集めるとカールが１UP（アップ）します。

また、カールがダメージを受けているときに取ると、１ダメージ回復してくれます（フェアリーの数は増えません）。

EXIT（イグジット） 出口（でぐち）

洞窟の出口。カギを取ったら、ここを抜けてクリアしましょう。





KEY（キー） カギ

洞窟をクリアするのに必要なアイテムです。

7 キャラクター紹介

■ルームガーダー　アイテムを守る強敵。ラウンドが進むにつれて手強くなっていきます。音が聞こえて来たら近くにいる証拠ですので注意して下さい。

ウィザード



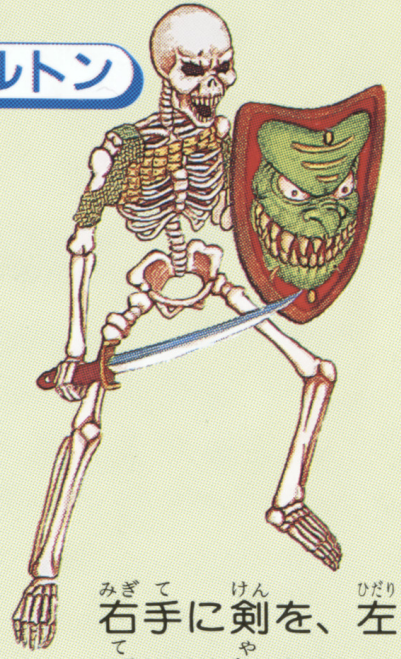
悪の手先となった魔法使い。念力でナイフを飛ばす能力ももつ。

ファフネル



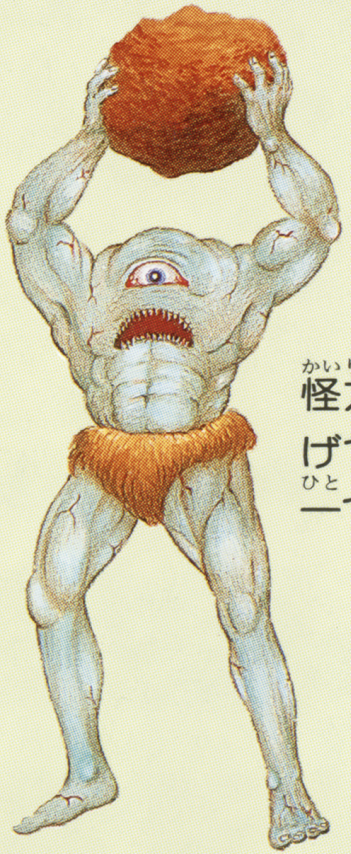
小型の恐竜。動きは意外に素速く、火の玉も吐く。

スケルトン



右手に剣を、左手には矢をはね返す盾を持つガイコツ剣士。

サイクロプス



怪力で岩石を投げつけて来る、一つ目の巨人。



ドラゴン山に棲むラウンドのボス。火の玉と体当たり攻撃に注意。

ドラゴン



シーフ

カールに忍び寄り、矢を盗んで逃げて行く。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761