The Castle

ザ・キャッスル

ファンタジックベンチャー



イラスト／めるへんめーかー

MSX CASTLE

これは，この世がまだ剣と魔法の力で動かされ，男には愛の証として知恵と勇気とが求められていたころのお話です．

たくさんの人から愛されていたマルガリータ姫が，グロッケン城に住む魔王メフィストに連れ去られてしまいました．

彼女を救おうとして若者たちが，この城に入っていきましたが，城の中には魔王の手下たちが待ち受けており，誰ひとりとして帰ってくる者はいませんでした．

そんなある日，隣の国のラファエル王子がやって来ました．彼は背が低く気も弱い王子なのですが，全身の勇気をふるい起こし魔王の城にいどもうというのです．

伝説によると，この城の中には森の妖精たちもとらえられているそうです．妖精たちさえ味方にすることができれば，このひ弱な王子にもマルガリータ姫を助け出すことができるかも知れません．

はたしてラファエル王子はマルガリータ姫を助けることができるでしょうか？

ゲームのルール

あなたはラファエル王子となり，お城のどこかにとらわれているお姫様を助け出してください．

ただし，お城は6色のトビラで100の部屋に分かれており，トビラを開けるにはトビラと同じ色の鍵が必要です．

王子は命を5つ持っていますが，魔王の手下たちにおそわれたり，エレベータにはさまれたりすると命が1つ減り，すべての命がなくなるとゲームオーバーとなります．

お城の中に落ちている宝物を取ると得点になり，1万点ごとに王子の命がひとつ増えます．

ゲームをセーブ，ロードする

お姫様を助けるまでにはかなり長い時間がかかります．そこでゲームの進みぐあいを記録しておき，いつでも続きができるようにセーブ，ロードする機能をつけました．

ただし，この機能を悪用すると，ゲームが簡単になってしまいますので，セーブをするときに王子の命を1つ減らすことにしました．もちろん残りの命が1つのときはセーブすることができません．

ゲームが続けられなくなったとき

ゲーム中に，進むことも戻ることもできなくなることがあるかも知れません．これは，不注意に鍵を使ってしまったり，必要なレンガやツボをつぶしてしまったときに起こります．

レンガやツボをつぶしてしまったときは，その部屋から出ないうちに自殺をするともとに戻ります．部屋の外に出てしまった場合は，前にセーブしてあるデータからの続きをするか，気分を新たに最初からやりなおすといいでしょう．無駄に鍵を使ってしまったときも同様です．

操作方法

ゲームの準備

ROMカートリッジをセットする

MSX本体の電源が切れていることを確認して，MSXの説明書にある位置にキャッスルのROMカートリッジを差し込んでください．2つ以上のカートリッジ差し込み口があるMSXでは，基本的には両方同時にROMカートリッジを差し込むことはできません．くわしくはMSXに付属の説明書を読んでください．

電源を入れる

カートリッジのセットが終われば電源を入れます．しばらくするとゲームが始まります．ゲームがスタートしないで内蔵のプログラムが動きだす場合はBASICかROMカートリッジを選ぶようにしてください．

カセットレコーダのセット

カセットレコーダをMSXにつなぎます．レコーダは専用のデータレコーダでないと，データをとりこぼすことがあるかもしれません．接続の方法等についてはMSX本体に付属の説明書を読んでください．

王子の操作

キーボード

王子を左に進めたいときにはカーソルキーの←を，右に進めるときはカーソルキーの→を押してください．ジャンプをするにはスペースキーを押します．

スペースキーは押し続けるとある程度の間飛び続けることができます．また，王子は空中で方向を変えることができます．

ジョイスティック

ジョイスティックでは，左右に進むにはジョイスティックをそれぞれの方向に倒し，ジャンプをするときはボタンを押してください．

ゲームのロード，セーブの方法

セーブの方法

ゲーム中にF4のキーを押すと“SAVE GAME Y OR N”と表示されます．カセットレコーダに新しいカセットテープを入れ，録音ボタンを押してください．キーボードからYのキーを押すと記録し始めます．記録したくないときはNのキーを押してください．

ロードの方法

デモンストレーション中にF3のキーを押すと“LOAD GAME Y OR N”と表示されます．セーブしたデータのカセットテープを入れ再生ボタンを押してください．キーボードからYのキーを押すと読み始めます．Nのキーを押すと読み込まずゲームが最初から始まります．

なお，ゲーム中にF3のキーを押しても，ゲームのロードはできません．

その他の操作

F1のキーで自殺，F2のキーでゲームオーバーになります．

作者からのアドバイス

MSX版のキャッスルは楽しんでいただいていますか？前半はだれにでも楽しめるようにちょっとやさしめに，後半はかなりハードに作ってあります．それでも，道筋は自然とわかるようになっているので，どうか最後までガンバッテください．

ゲームが終了するとパスワードが表示され，データがセーブできるようにしました．このパスワードとデータはもしかすると発売されるキャッスルの続編のために用意しました．こちらも楽しみに待っていてください．

1986年　3月　岩倉啓祐

ザ・キャッスル

1986年4月18日　第1版第1刷発行　定価5,800円

プログラマ　岩倉啓祐
オリジナルゲームデザイン　吉田　功

発　行　**株式会社アスキー**

〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
03-486-8080（注文用）
03-498-0299（質問用）
御質問は，月～金曜，10時～12時，13時～17時の間に受けつけておりますが，ゲームの内容に関する御質問はお答えできませんので，あらかじめ御了承ください．

© 1985 ISAO YOSHIDA　© 1986 KEISUKE IWAKURA
Presented by ASCII Corporation. Printed in Japan.

このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます．またこのソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を，個人的に使用の場合を除き株式会社アスキー及び権利保持者の文書による承諾を得ずに，いかなる方法においても無断で複写，複製をすることを禁じます．

編集　ホームソフトウェアプロダクツ（HSP）　新保剛平

ISBN4-87148-874-8 C3055 ¥5800E