

SEGA®

ドロール™

DROL™

ゲームの遊び方

1人用



この商品は、ブローダーバンドの許諾を得て製造したものです。

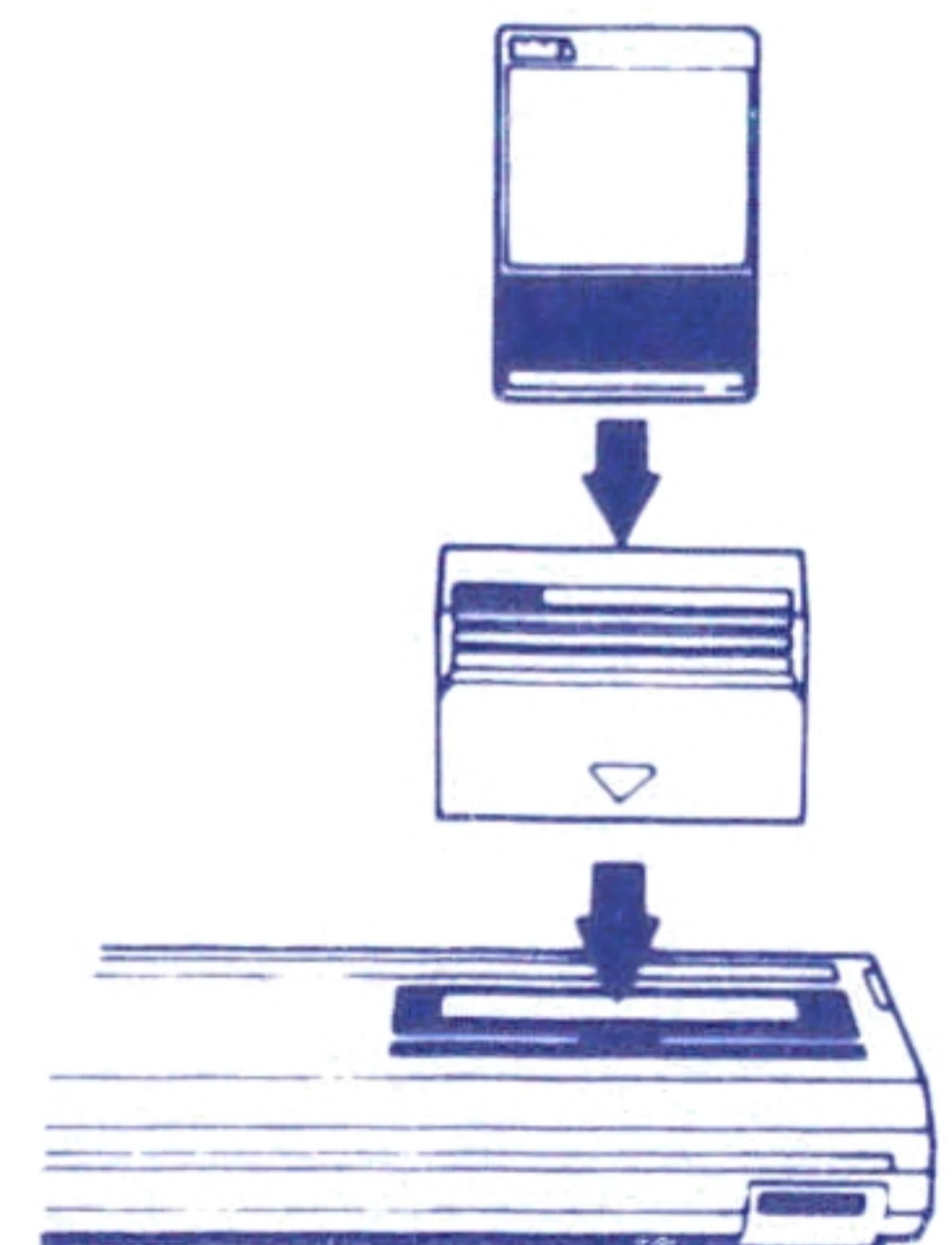
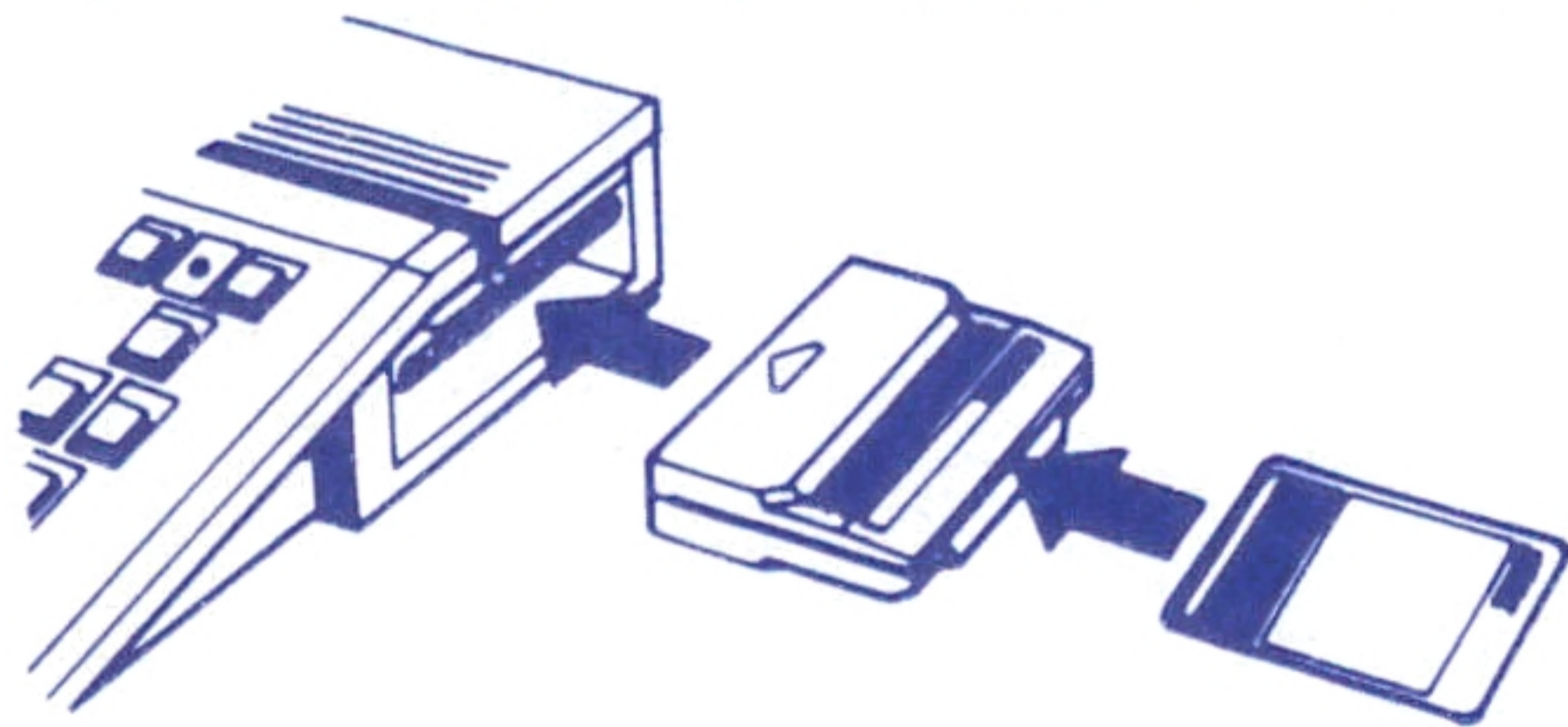
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、
SG-1000シリーズ }
カードキャッチャ (別売) が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

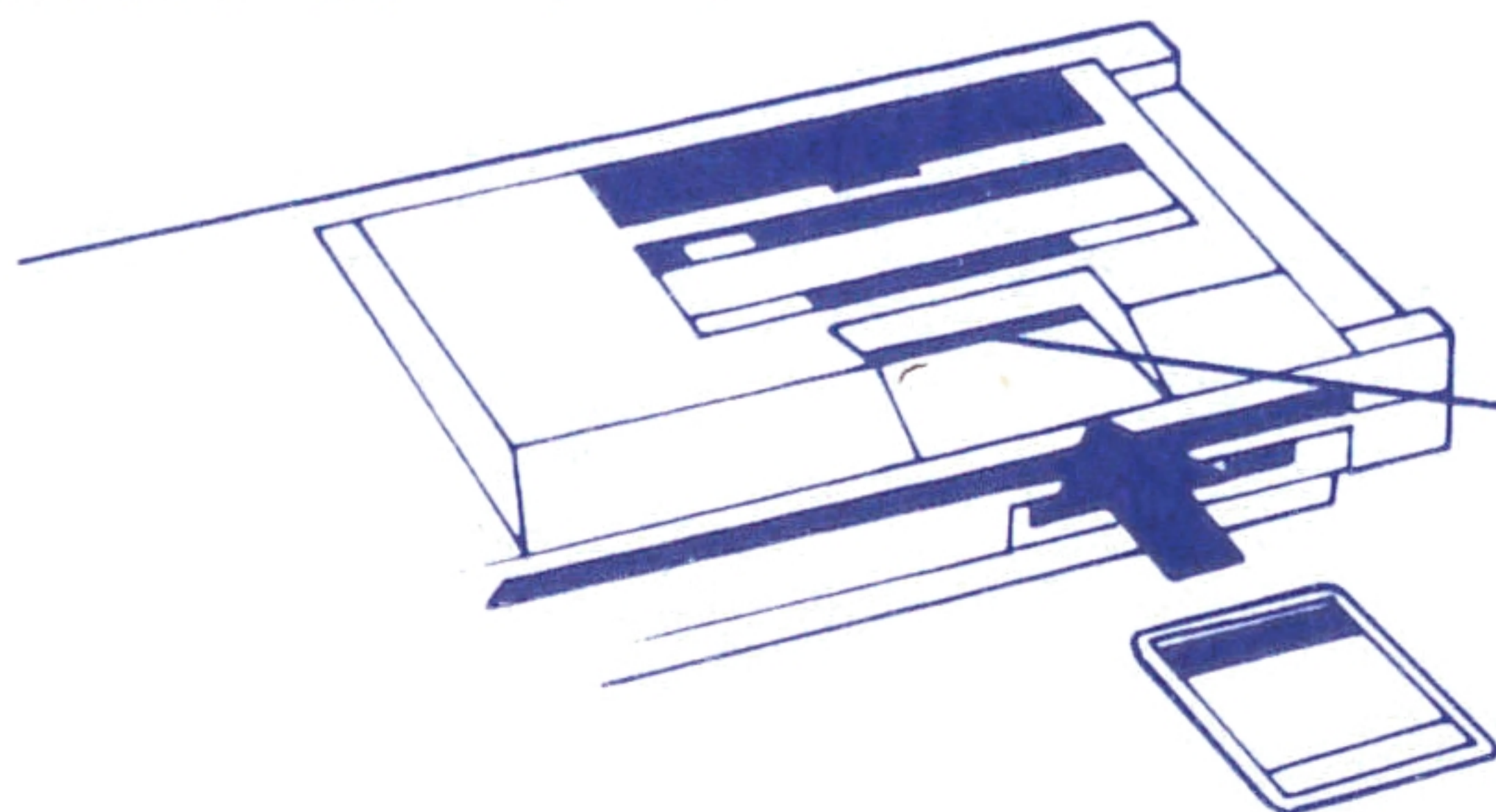
セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



<SEGA MARK III>

直接、カードをカード用スロットに差し込む。

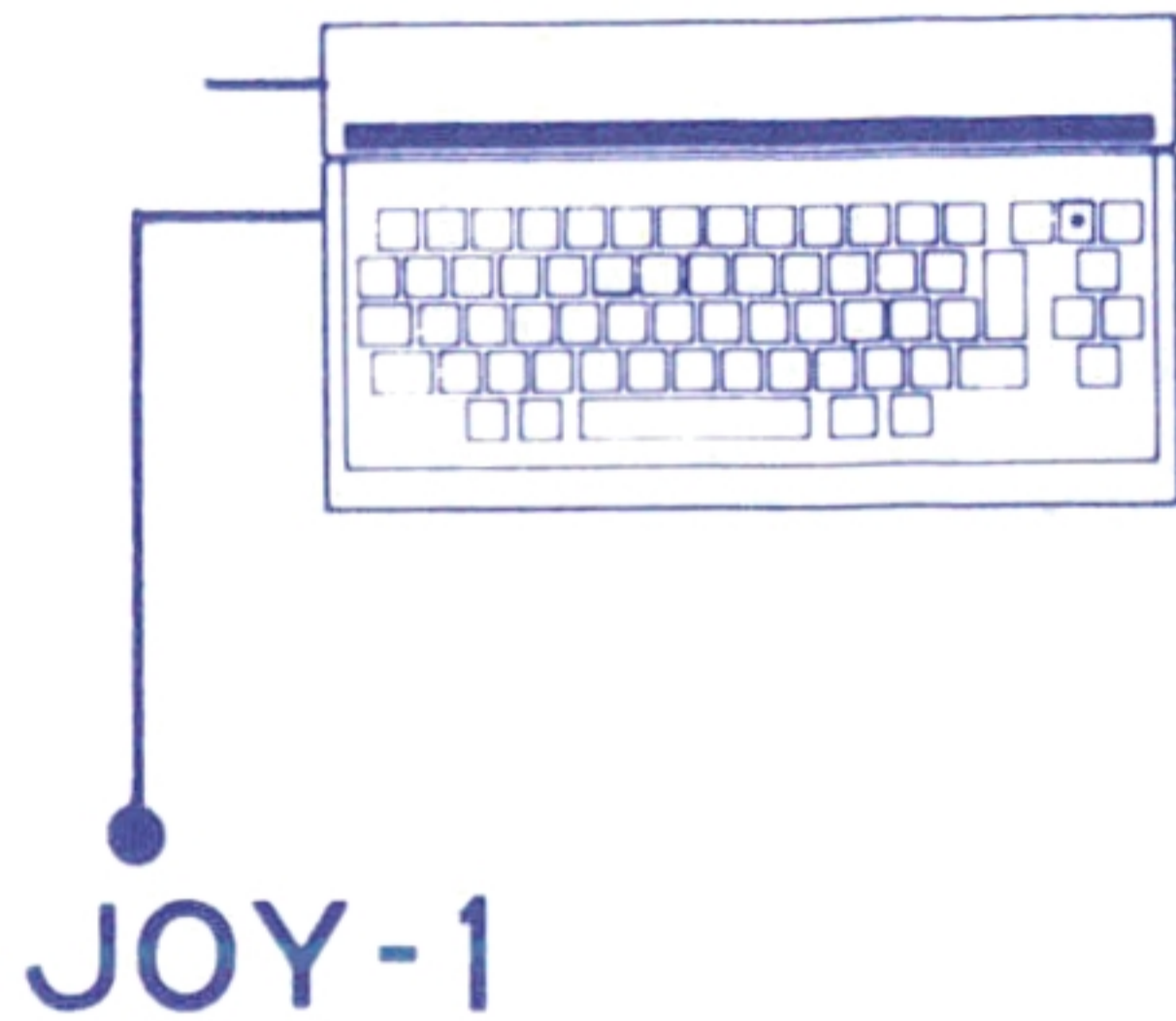


●カード用スロット

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、
 ②の接続を確認しよう。
 ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

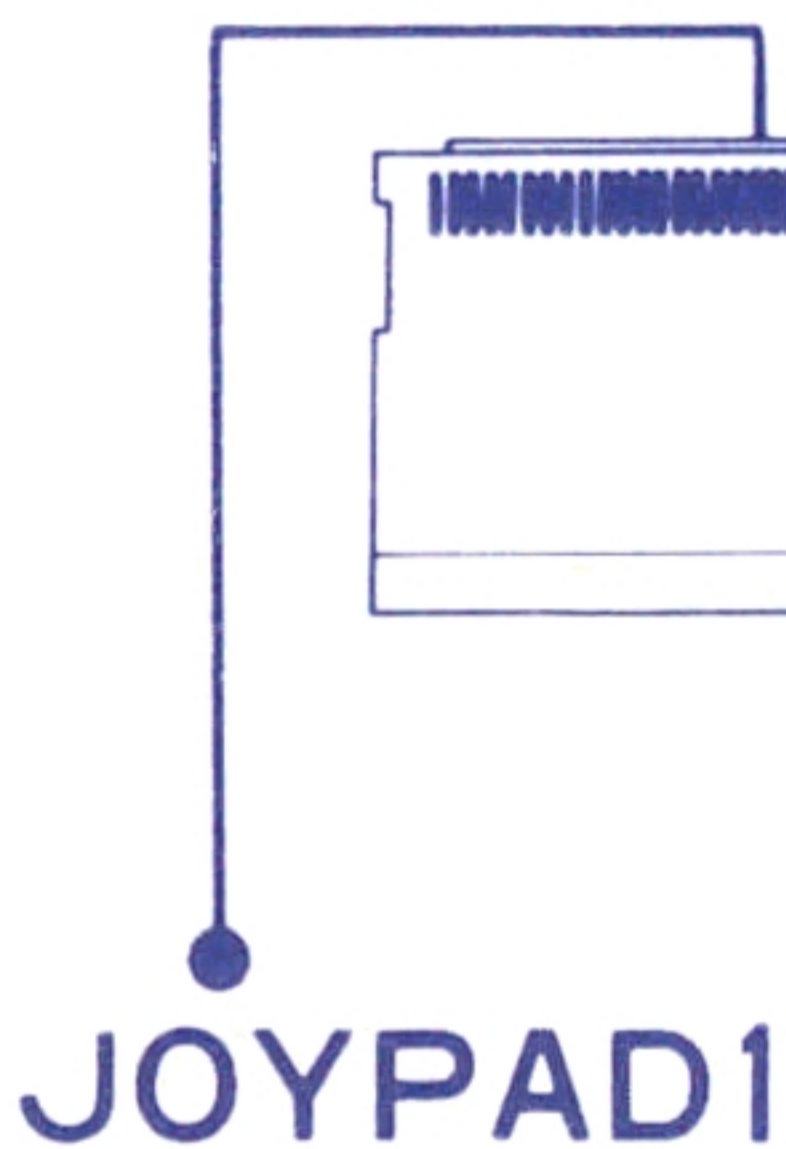
SC-3000 シリーズ



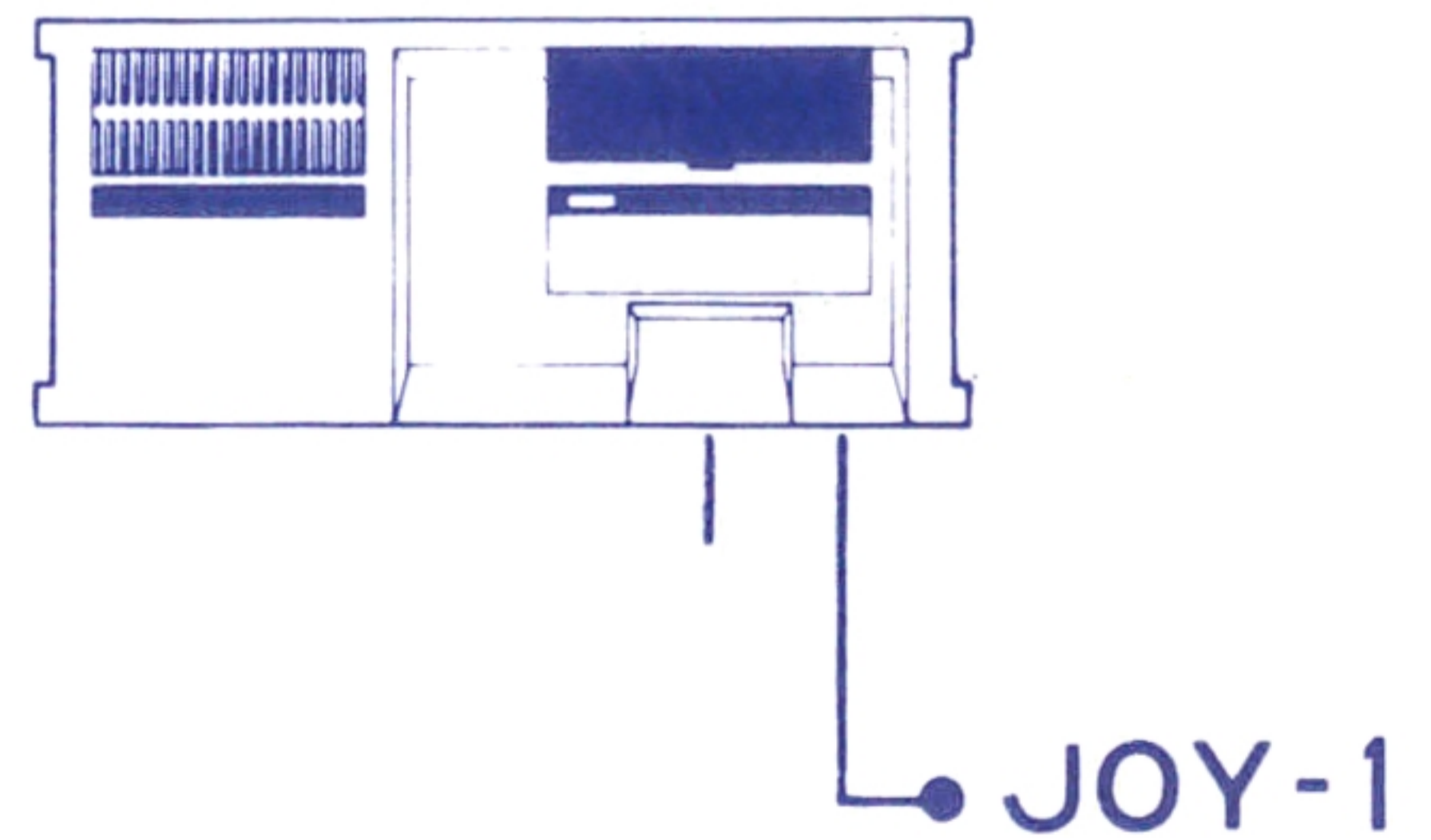
SG-1000



SG-1000 II



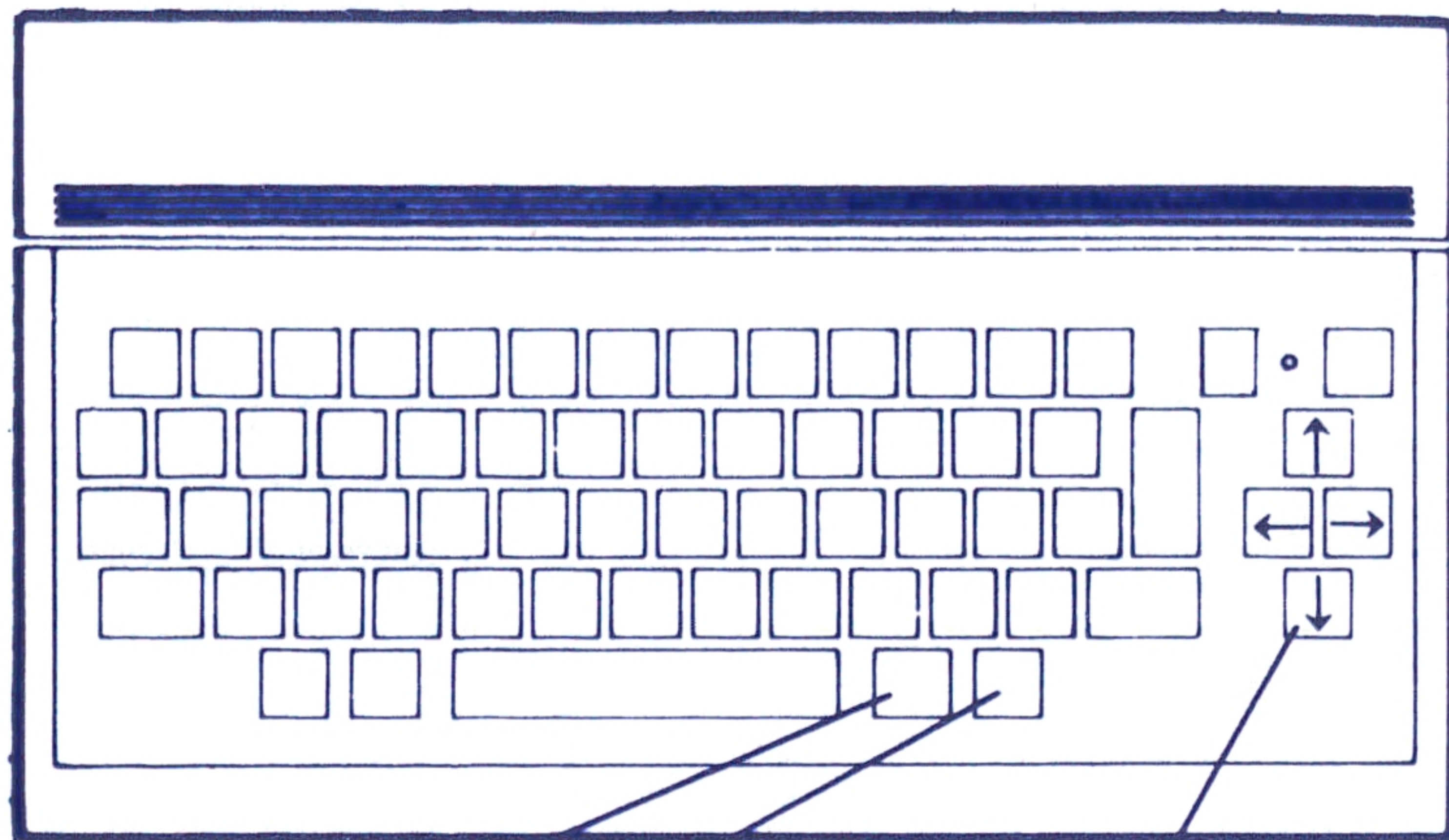
SEGA MARK III



上のJOY-1、JOYPAD1にジョイスティックを差し込もう。

操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
SEGA MARK III + SK-1100) で遊ぶ場合 ☆



HOME
CLR

INS
DEL

ドロールを動かす

スタート・ボタン

ショット・ボタン

飛び上がる

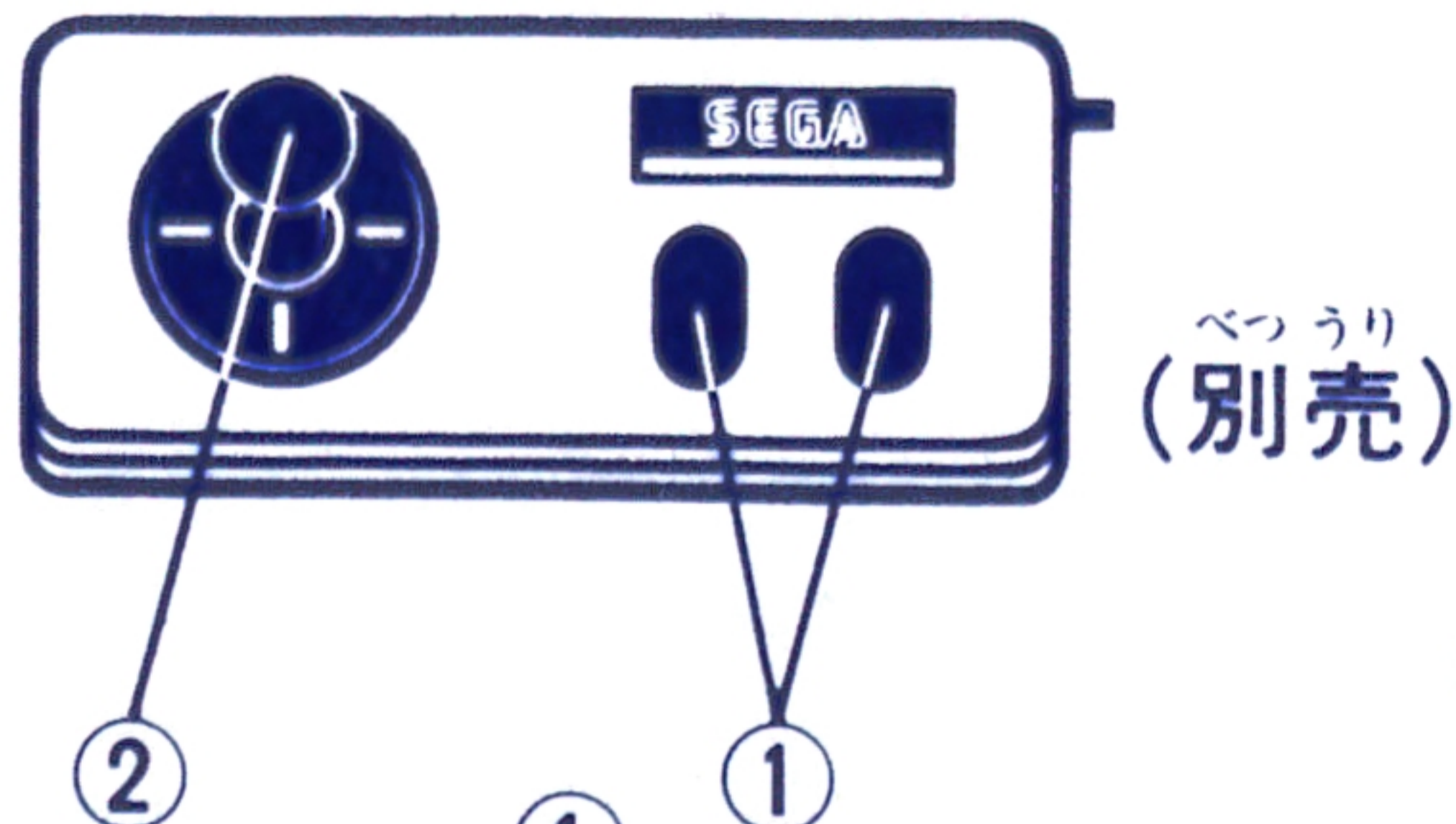
ひだり
左

みぎ
右

飛び降りる

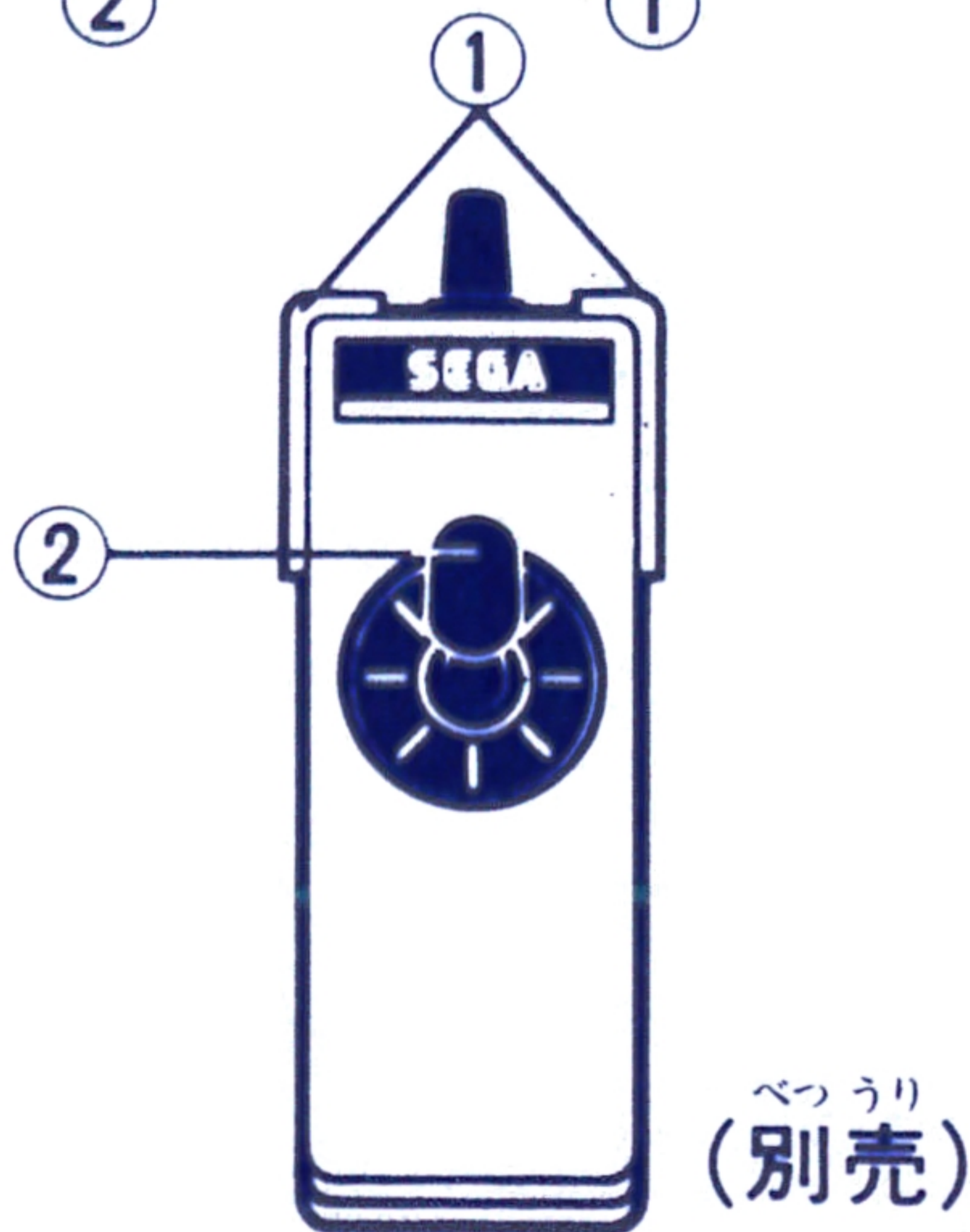
☆ジョイスティック (SJ-150) (SJ-200) (SJ-300) ^{あそ ば あい}で遊ぶ場合☆

SJ-150

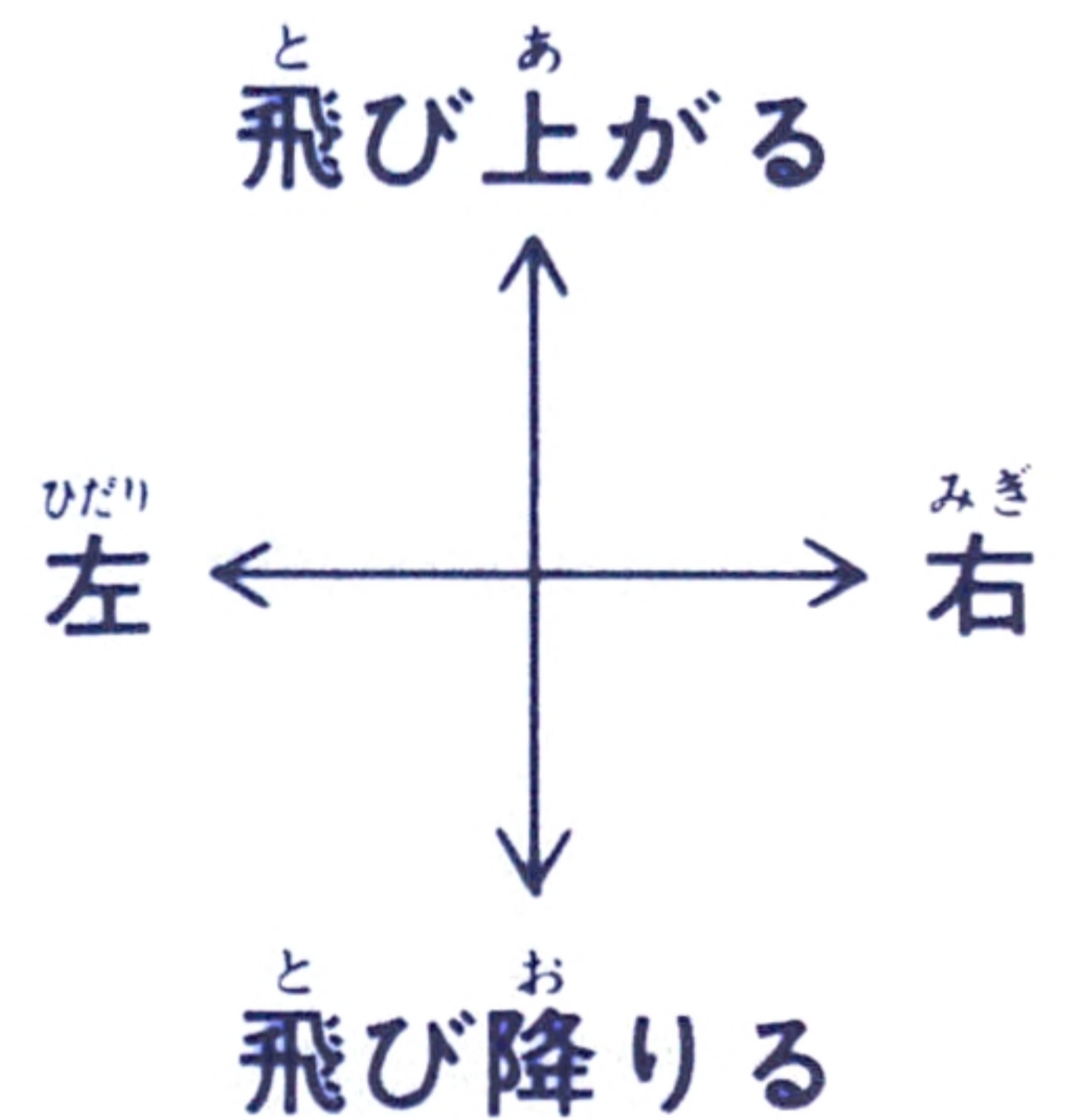


- ①スタート・ボタン
ショット・ボタン

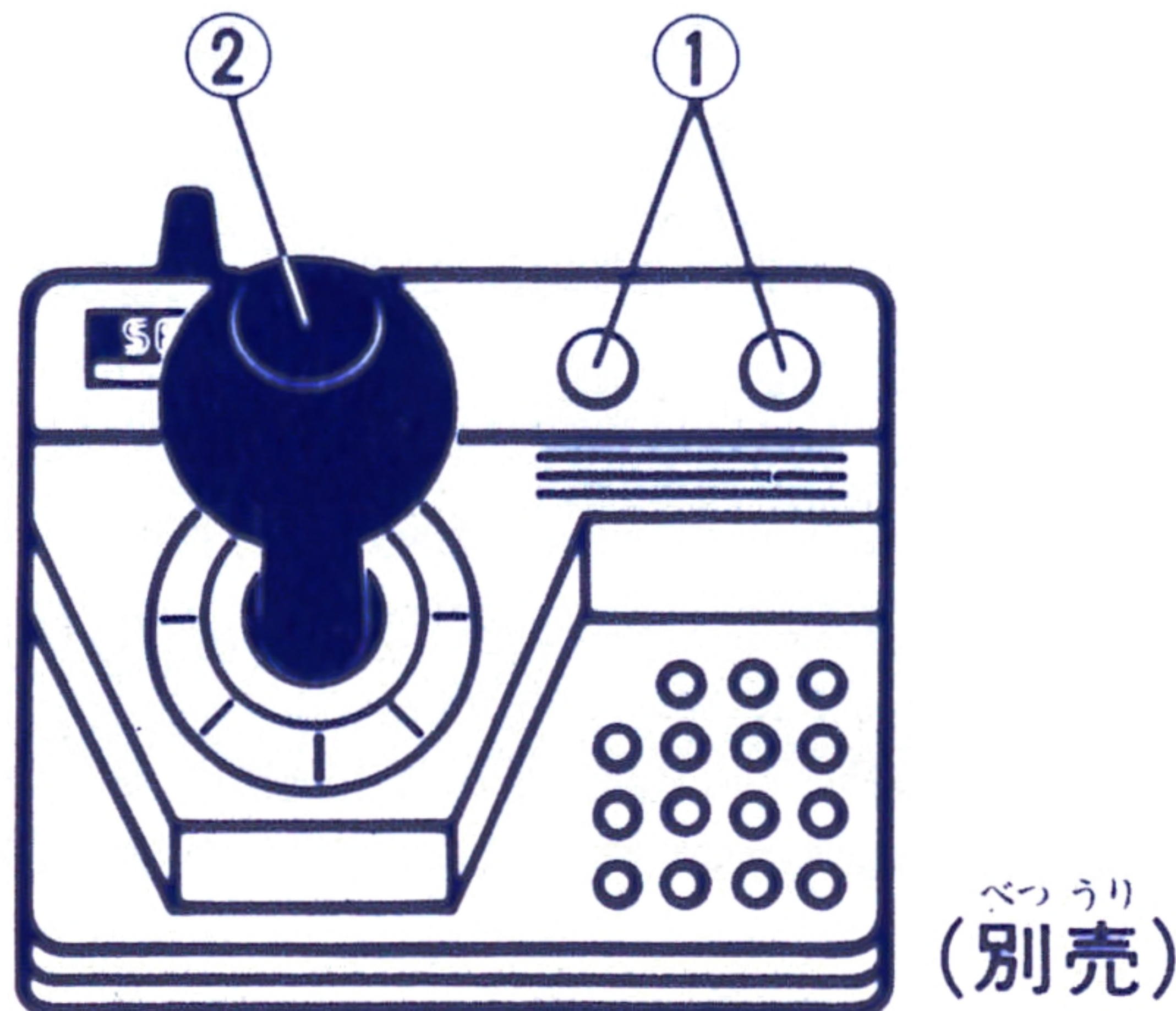
SJ-200



- ②ドロールを動かす^{うご}



SJ-300



☆^{あそ}遊^び方☆

すぐ、^{こうどう}行動のキミへ!

★ゲームの^{もくてき}目的★

ロボットのドロールを^{そうさ}操作して、^{めいろ}迷路の中の、^{なか}メリーとワニくん、ジョンとトカゲくん、そして、ママを^{きゅうしゅつ}救出しよう!

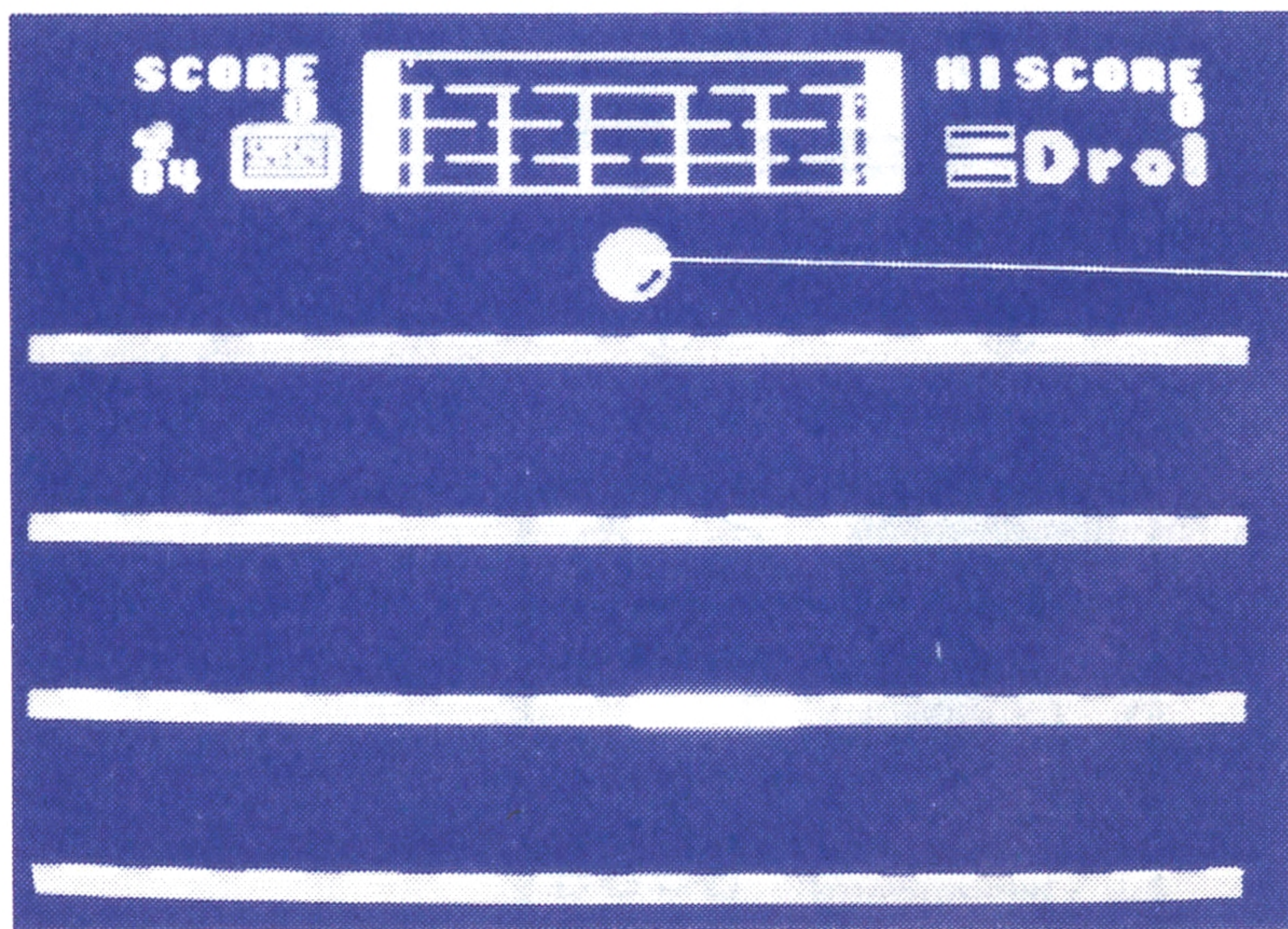
★^{ゲーム}GAME ^{オーバー}OVER★

ドロールは、^{にん}5人でゲームスタート。ドロールがいなくなると、^{ゲーム}GAME ^{オーバー}OVER。

(ドロールは、ラウンドをクリアするごとに^{ひとりふ}1人増える)。

★スタートのしかた★

スタート・ボタンを^お押す。ドロールの^{たんじょう}誕生だ!



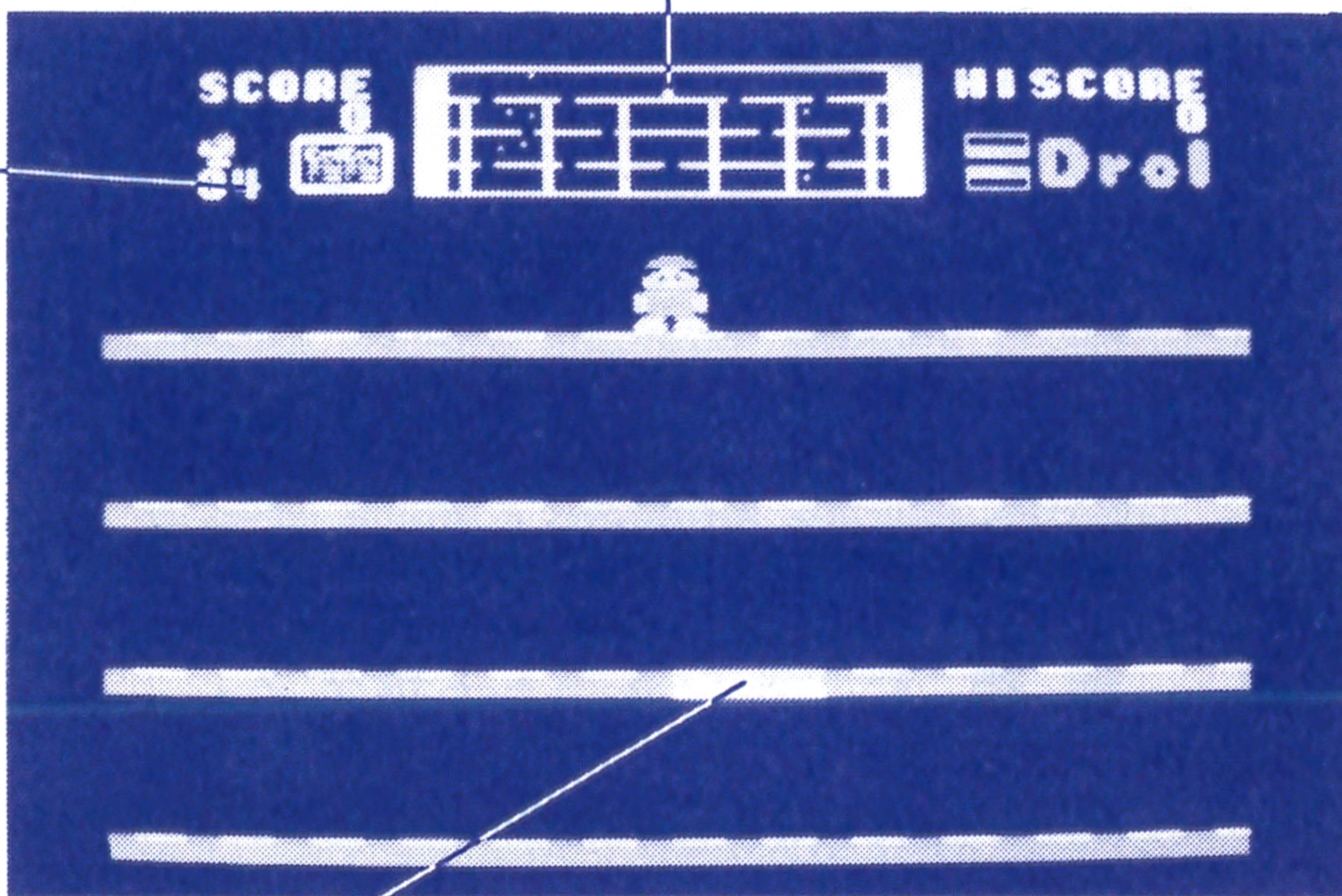
ドロールのカプセル



迷路の全体図——7ページをみる。

(ドロールと敵の位置がわかる。)

残りのドロールの数

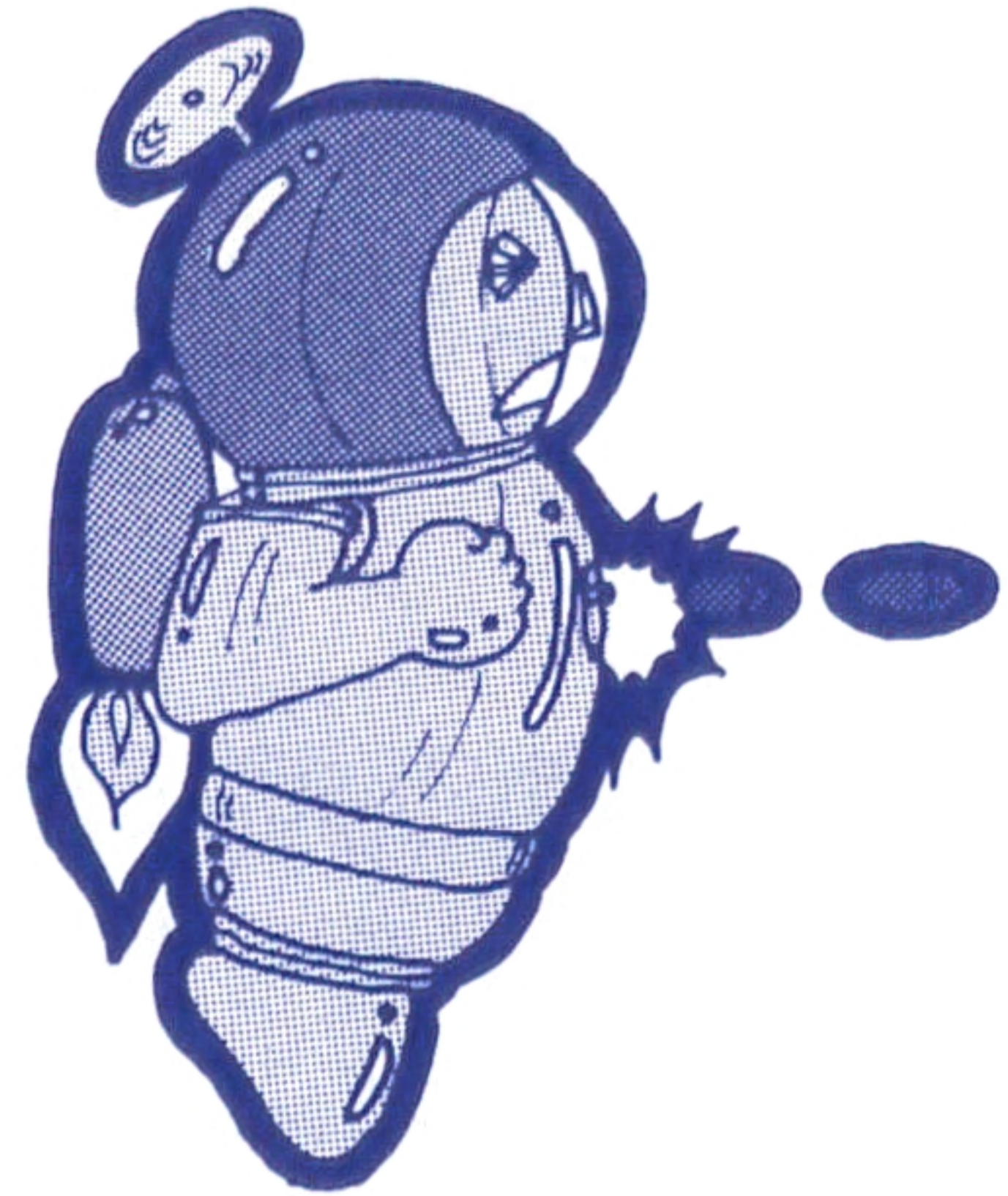
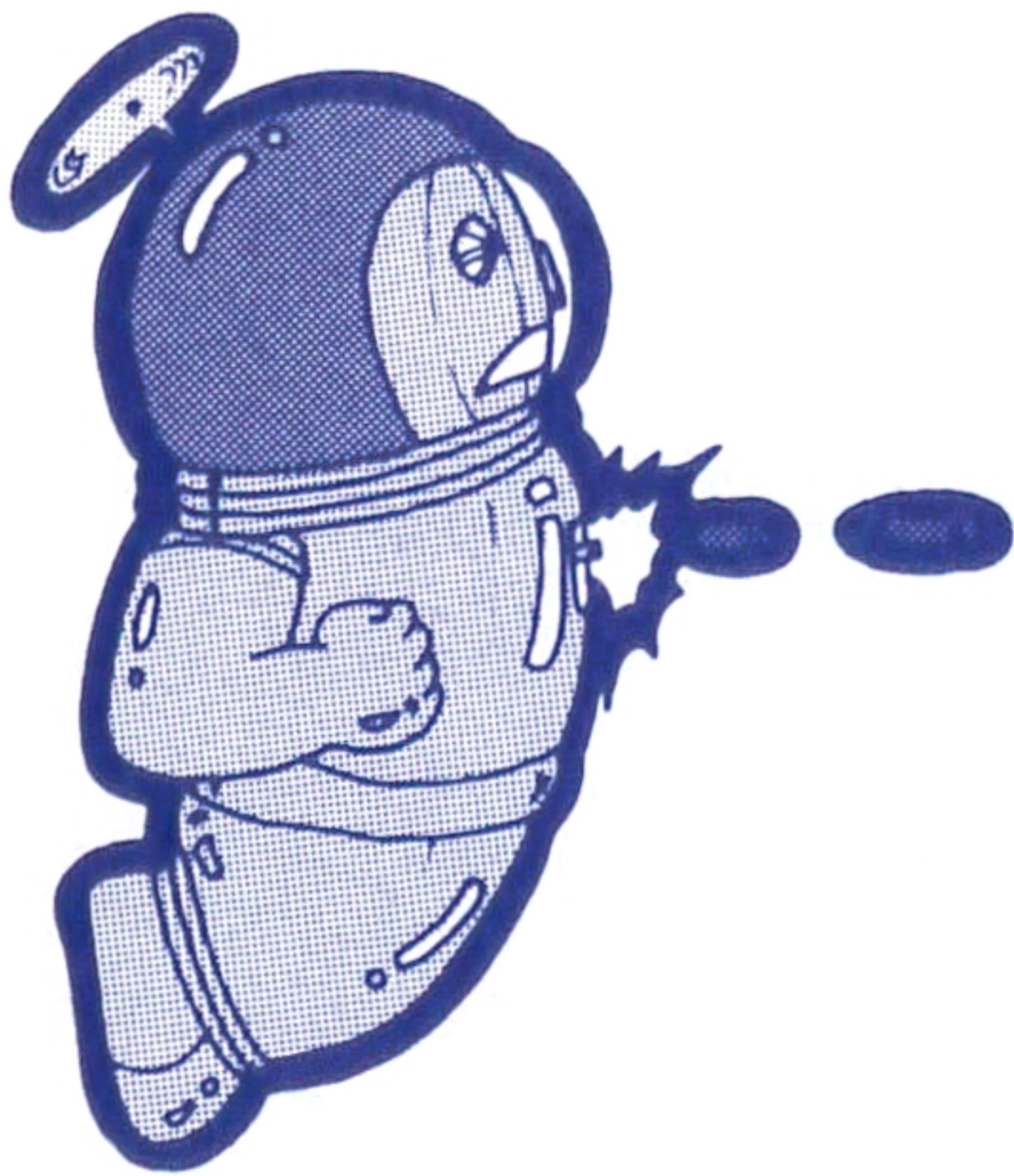


上下に通じる抜け穴 (飛び上がる、飛び降りるの操作で、口が開く。)

SCORE (キミのスコア)

HIScore (ハイスコア)

★ドロールの動かしかた★



ショット・ボタン

(カラフルな色のピッピッピ
弾を発射できる。)

じょうげ
上下

(ロケット噴射で飛び上がったり、
飛び降りたりできる。
上下に通じる抜け穴も通り抜けら
れる。)

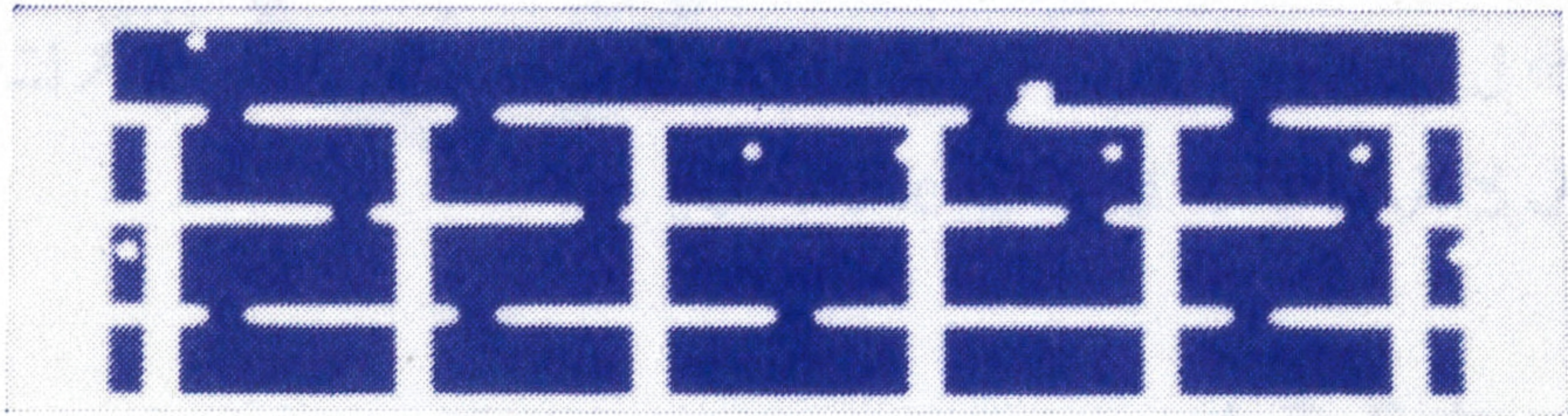
さゆう
左右

(右に左に体の向きを変えて、動き
回れる。)

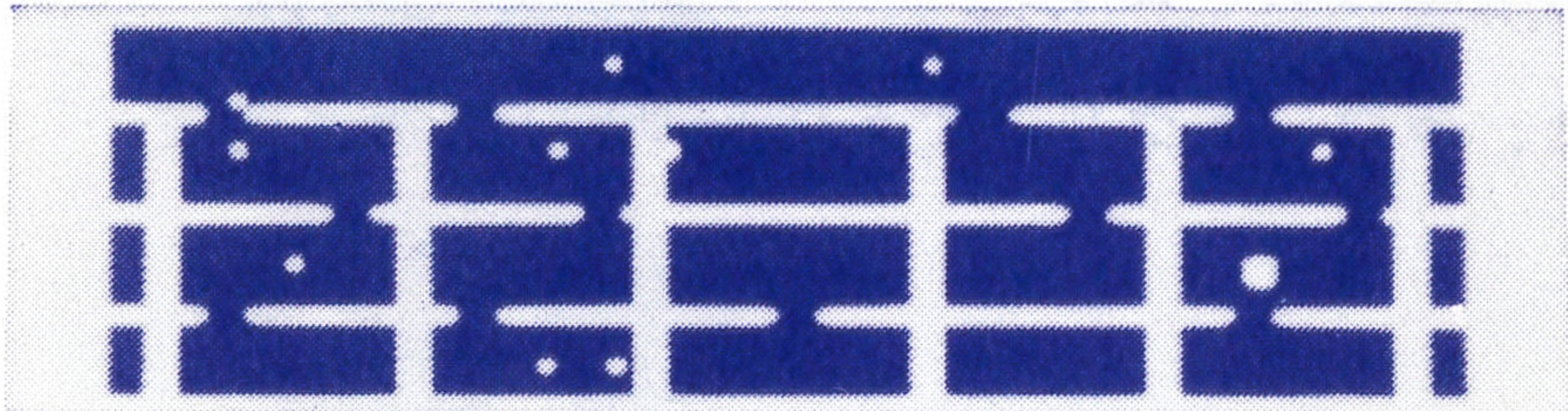
★迷 路★

このゲームの舞台は、地底に広がる魔界の迷路。だから、画面に映し出されるのは迷路の一部。画面上の“迷路の全体図”がたよりだ。これで、ドロールと敵の位置を確認しながら、ゲームを進めていこう。

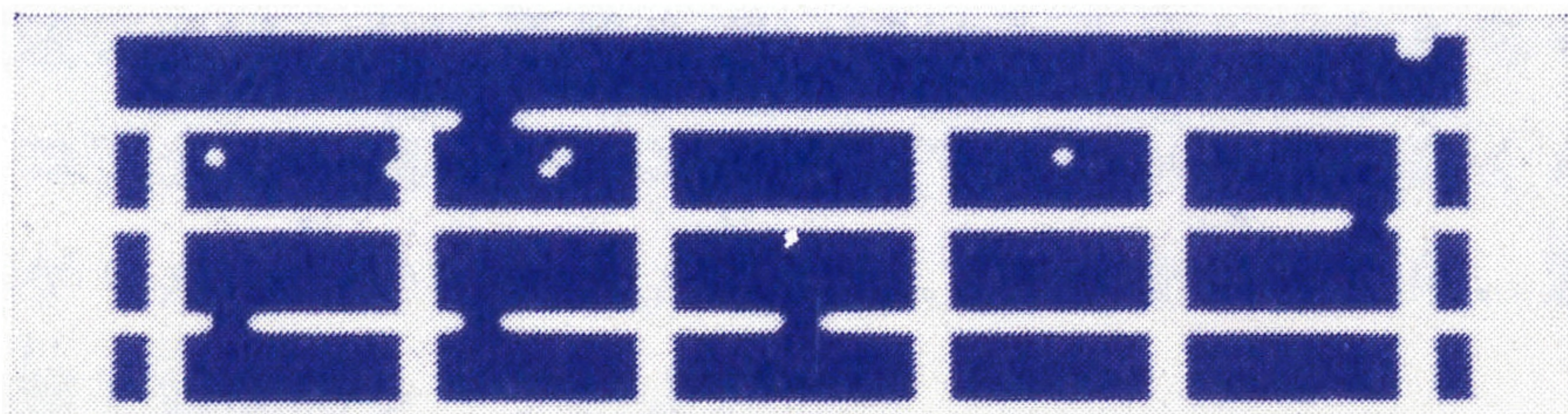
導入魔界



中間魔界



最終魔界



★パターン、ラウンド★

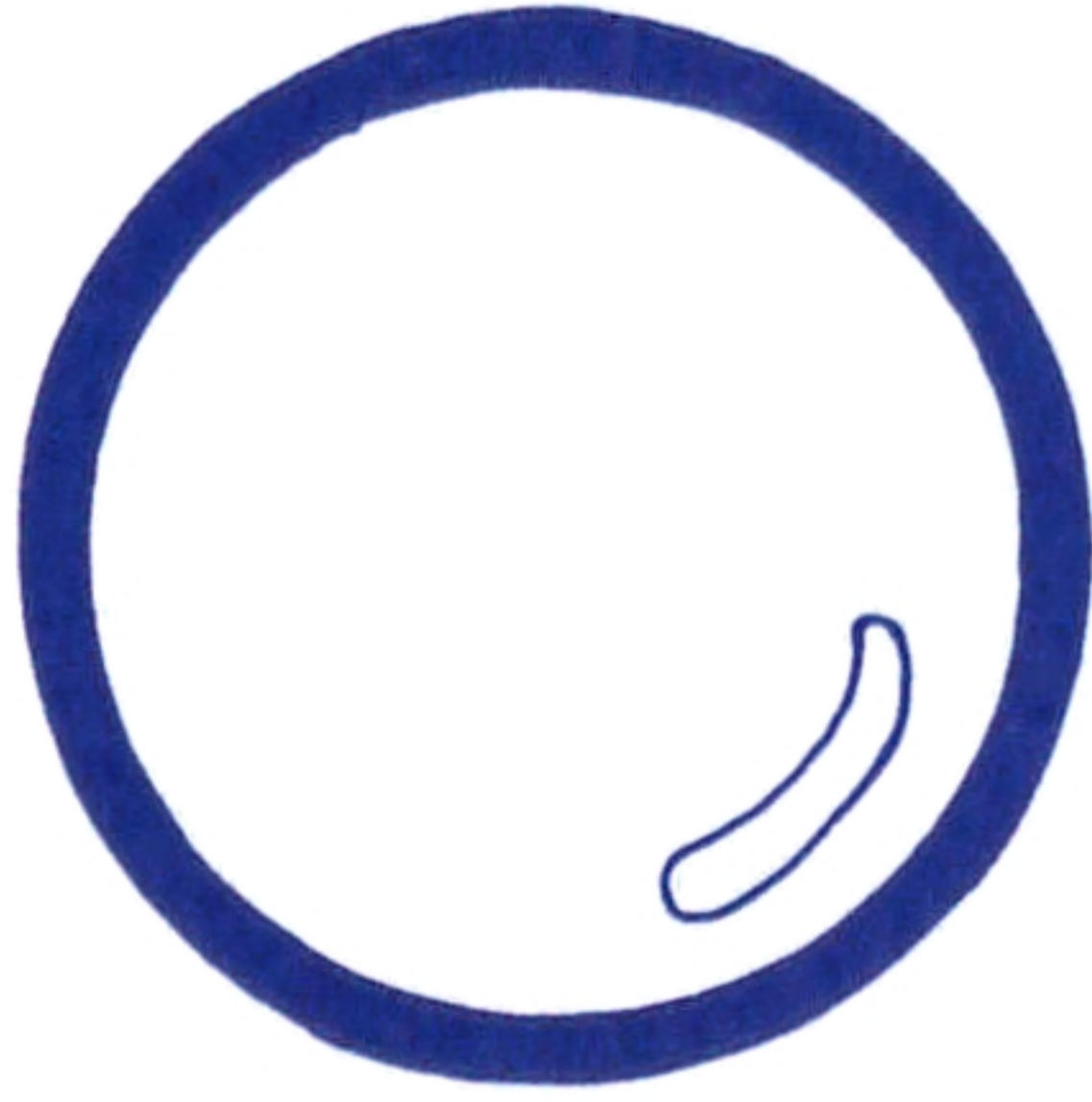
- パターンは、^{どうにゅう ま かい}導入魔界、^{ちゅうかん ま かい}中間魔界、そして、^{さいしゅう ま かい}最終魔界の3パターン。
- ^{どうにゅう ま かい}導入魔界からメリーとワニくん、^{ちゅうかん ま かい}中間魔界からジョンとトカゲくん、^{さいしゅう ま かい}最終魔界からママを^{すく}救い^だ出すと、ラウンドクリアで、この^{ものがたり}物語はハッピーエンド。
- しかし、ゲームの^{ほう}方は、キミが^{でんげん き}電源を^{えいきゅう つづ}切るまで永久に^{つづ}続き、
どんどんむずかしくなっていく。

★ボーナス^{てん}点★

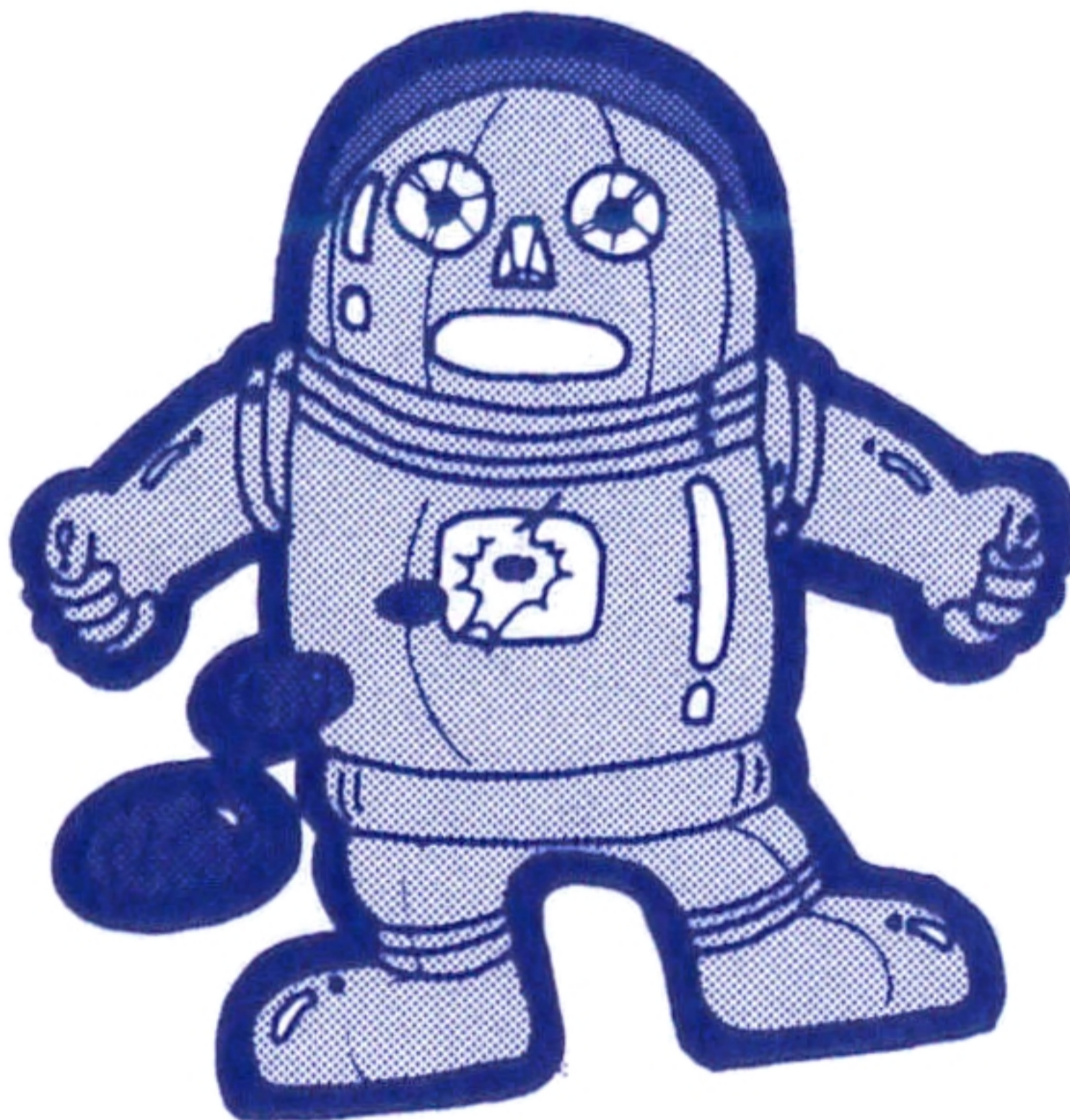
- 1つのラウンドをクリアすると……1,000^{てん}点
- また、ラウンドクリアでドロールが^{ひとり ふ}1人増える。

ちょっと、^{かんが}考えたいキミへ!

★ドロール^{たんじょう}誕生!★



カプセルがピョンピョ
ンとはねたら……

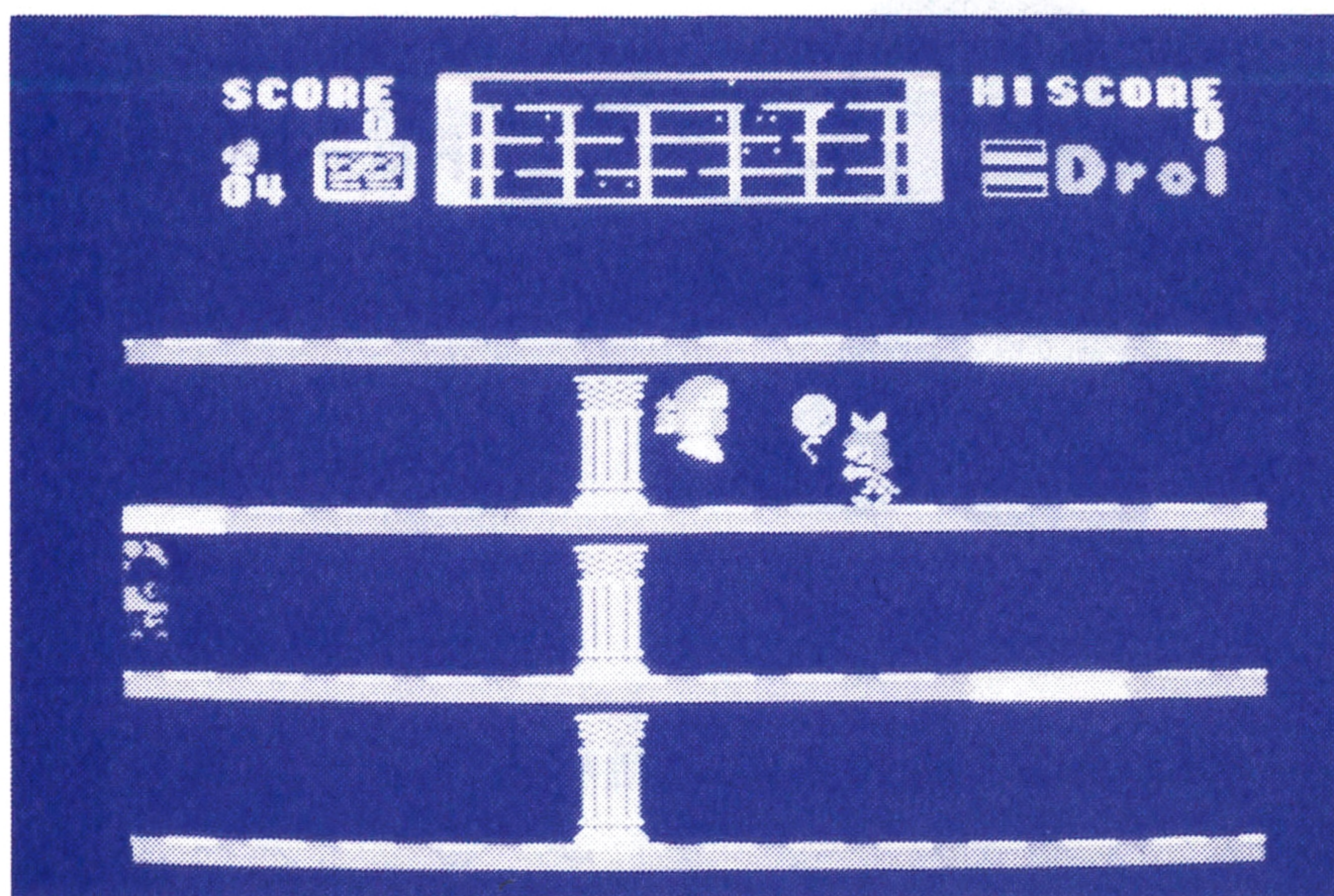
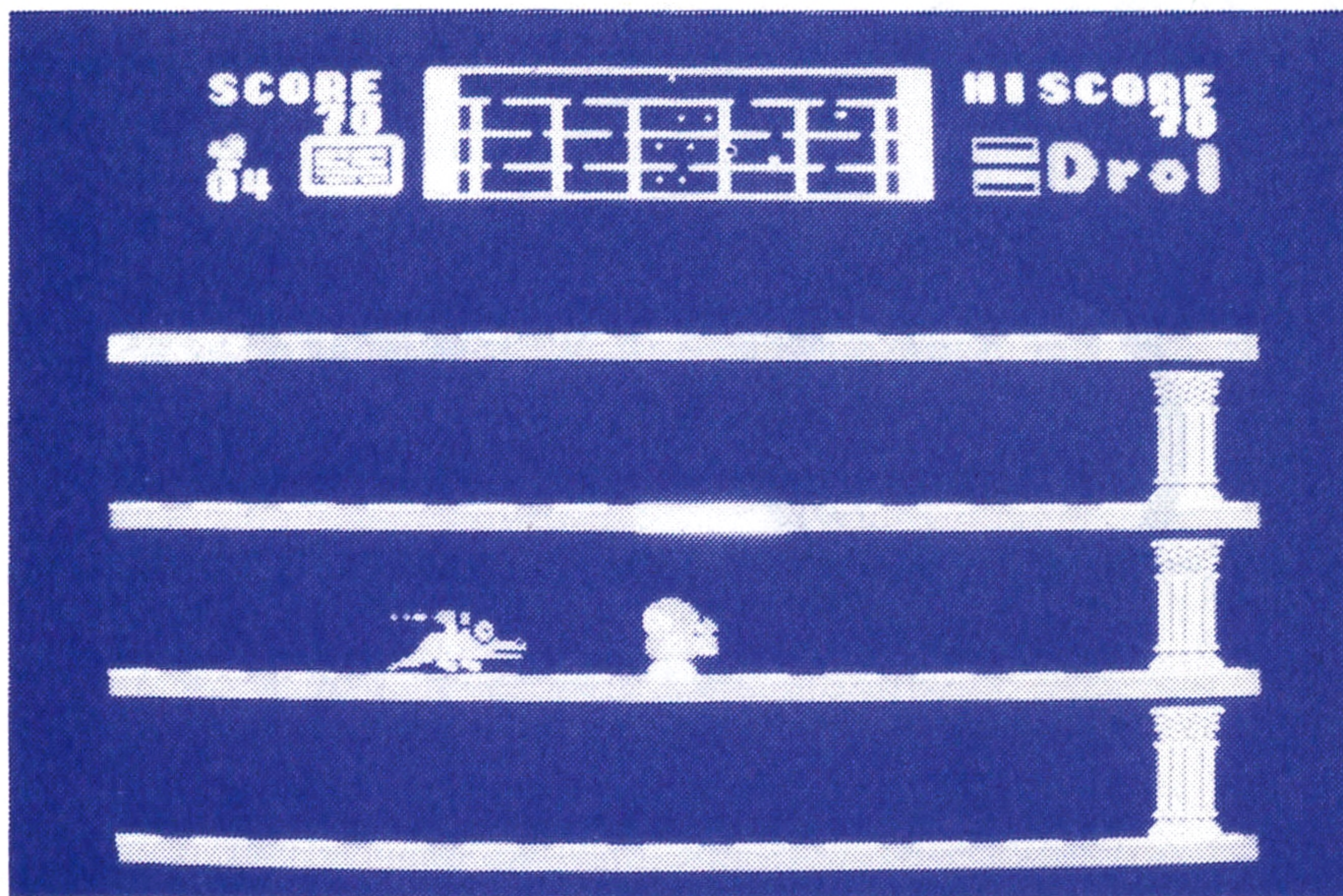


ドロールの^{たんじょう}誕生だ!

^{まほう}魔法にかけられて^{ふうせん}風船を^お追^{つづ}い続けるメリー、おもちゃのヘ
リコプターを^お追^おうジョン、そして、ペットのワニくんとト
カゲくんを^{すく}救^だい出^{さい}そう。最^{さい}後^ごに、ママを^{たす}助^{たす}けたら、^{なみだ}涙^{なみだ}、^{なみだ}涙
の^{おや}親^こ子^{たいめん}対^{めん}面のシーンだよ。

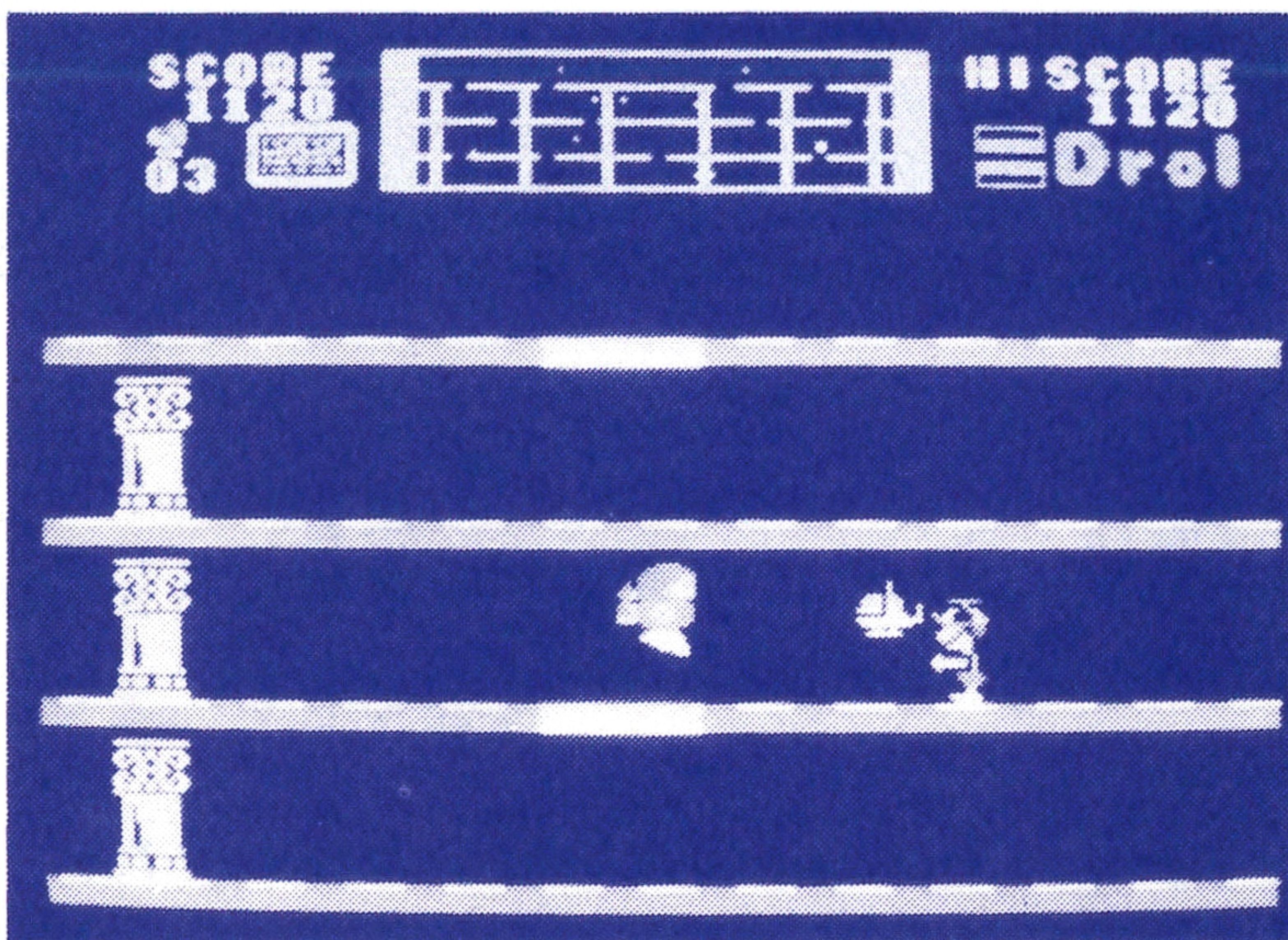
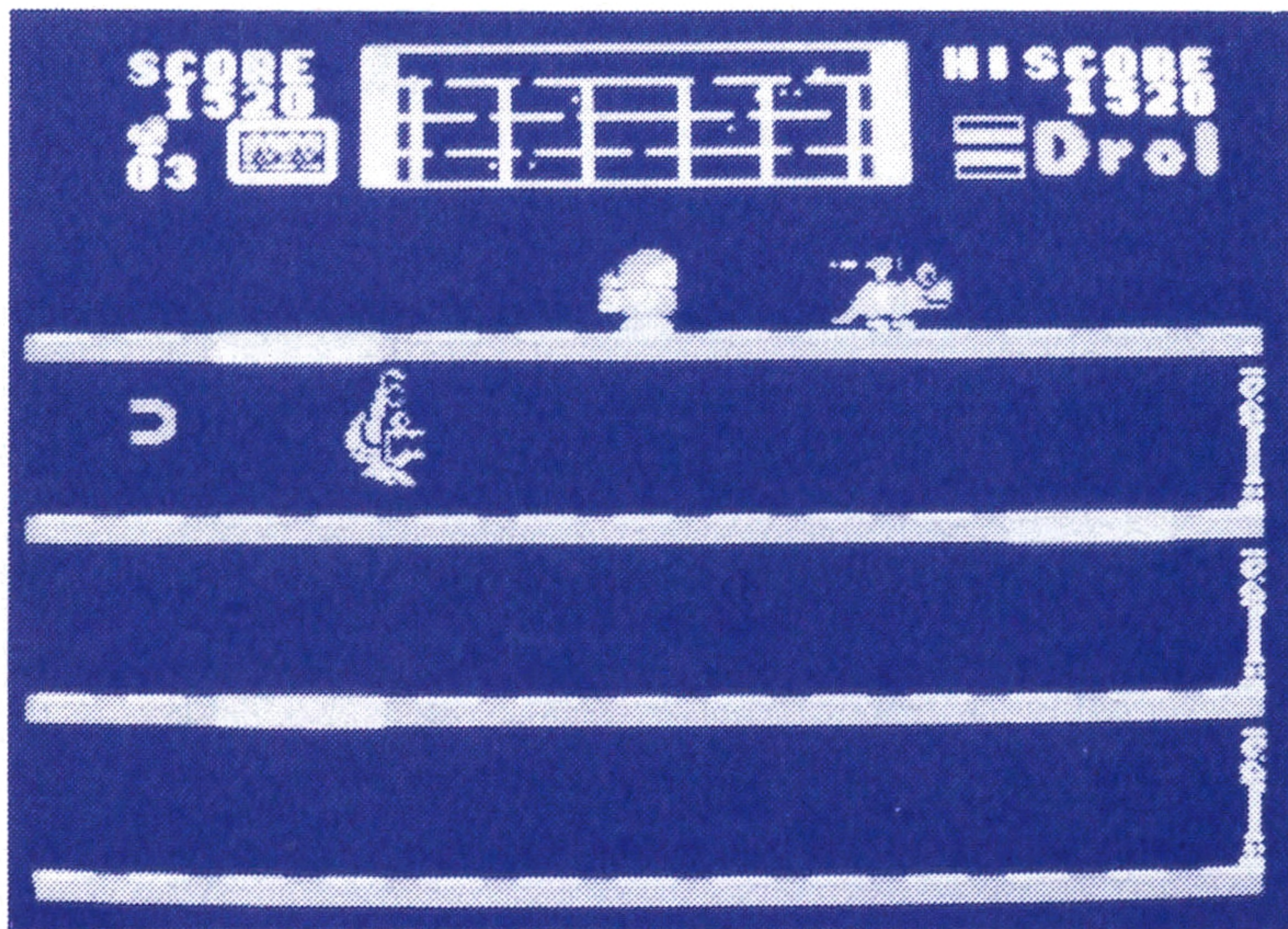
★ どうにゅう ま かい “導入魔界”

メリーとワニくんをすく救い出だそう!★



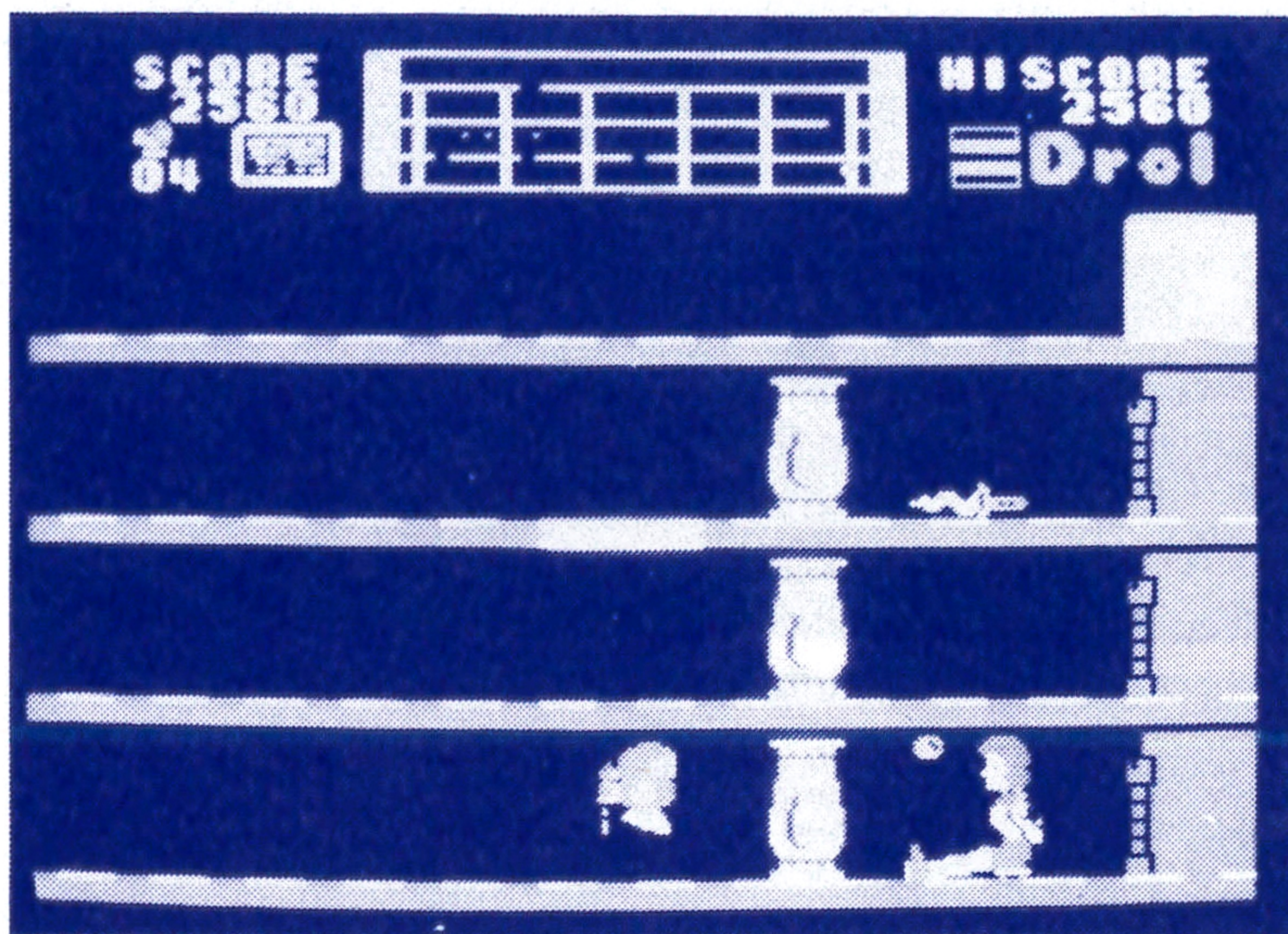
ふうせん風船をピッピッピ弾で割って、立ち止まったメリーにたいあ体当たり。ワニくんもたいあ体当たりできゅうしゅつ救出。

★次は、^{ちゅうかん ま かい}“中間魔界”、
 ジョンとトカゲくんの^{きゅうしゅつ}救出だ！★



ヘリコプターをピッピッピ^{だん う}弾で撃って、立ち止まった^{た ど}ジョンに^{たい あ}体当たり。トカゲくんも^{たい あ}体当たりで^{きゅうしゅつ}救出しよう。

★そして、^{さいしゅうまかい}“最終魔界”、
いよいよ、ママを^{きゅうしゅつ}救出！★



^{めいろ}迷路の^{いちばんした}一番下に^{とら}捕われているママに^{たいあ}体当たりして^{たす}助け出し
たら……

キミ、つまり、ドロールの^{なが}永い^{たたか}闘いの^お終わりだ！

★ついに、^{かんだう}感動の^{おやこ}親子の^{たいめん}対面シーンだ！★

^ま待ちに^ま待った^{おやこ}親子の^{たいめん}対面シーン。

ここで、^{ひといき}ほっと一息。



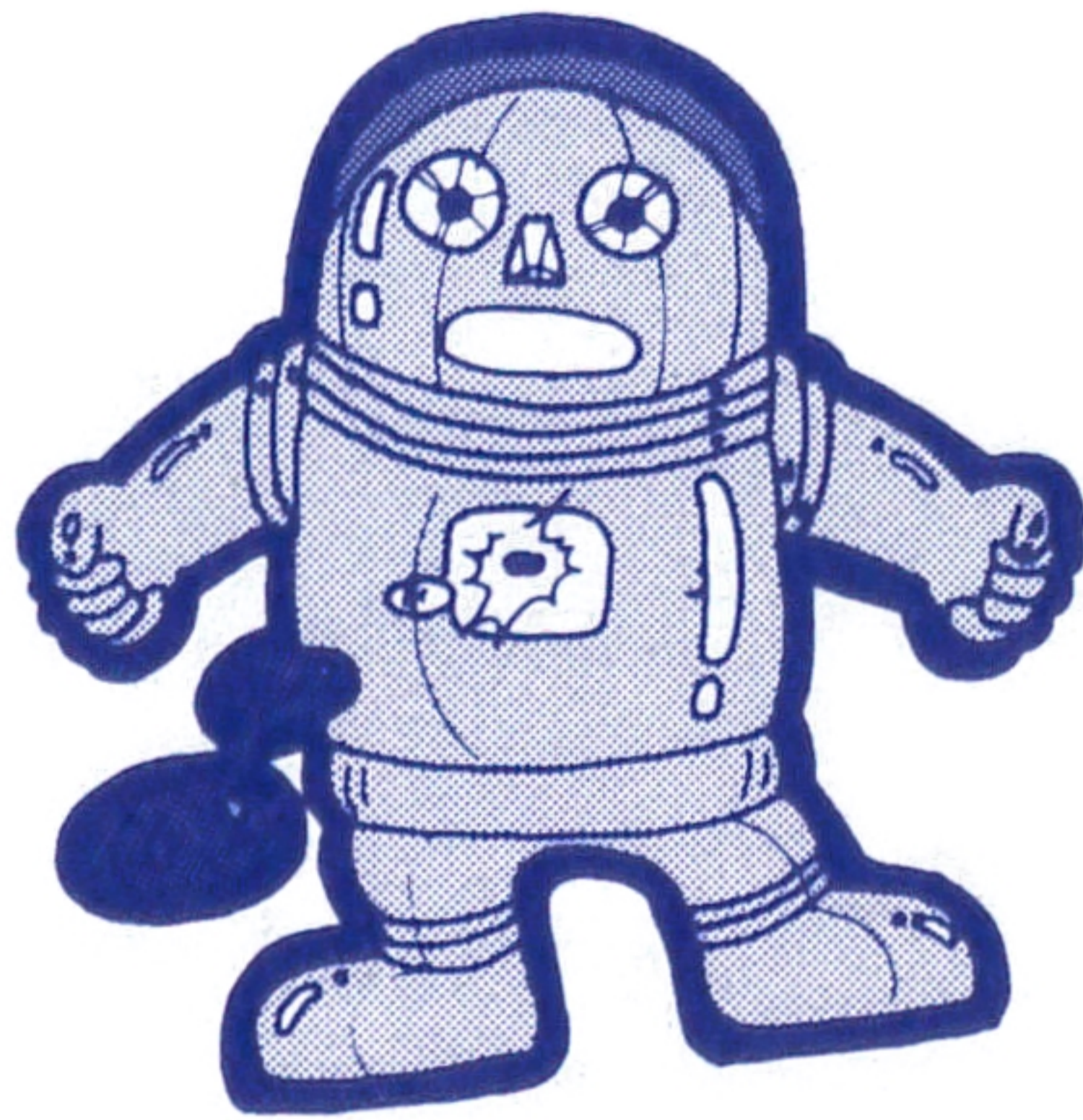
●おめでとう。

ヒーローになるのは、^{たいへん}大変だね!!

1ラウンド、クリアだ。

メッセージは、ラウンドによって^か変わる。新しく^{あたら}現われる
メッセージをエネルギーに、^{つきつき}次々とラウンドをクリアして
いこう。

☆ “ドロール” ストーリー^{とう}登

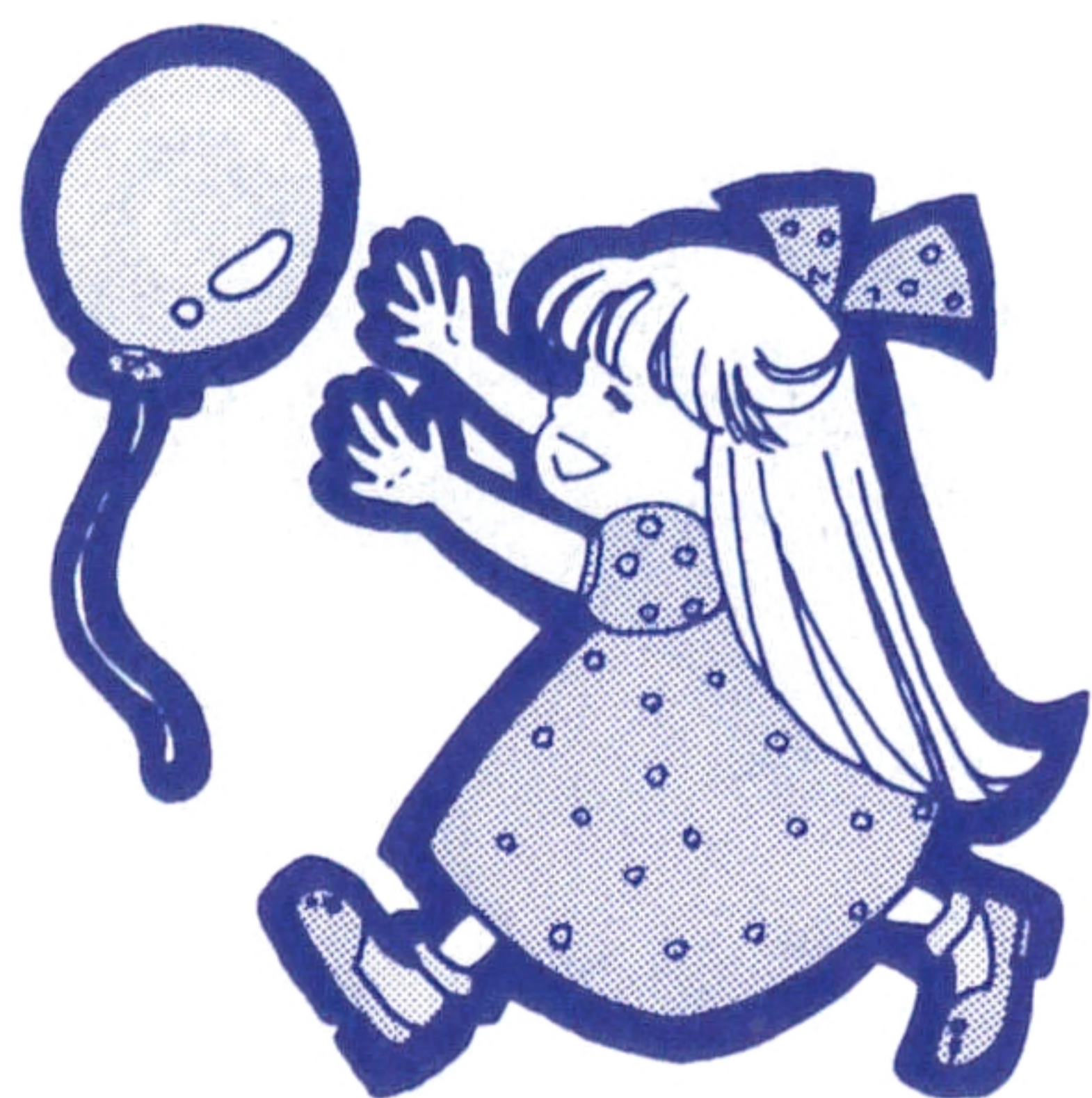


ドロール

- ^{わる}悪い^{まじよ}魔女にさらわれた^{たいせつ}大切な^{ともだち}友達、メリーとワニくん、ジョンとトカゲくん、そして、ママを^{すく}救いに、^{ぶきみ}不気味な^ま魔界へ^{かい}飛び^と込む^こ勇敢な^{ゆうかん}ロボット。
- トコトコ^{ある}歩いたり、フワッと^と飛び^{まわ}回ったりしながら、ピッピ^{だん}弾で、^ぼじゃまする^{ものたち}化け物達をやっつける。

じょうじん ぶつしょうかい
場人物紹介☆パート I

—ドロールが^{きゅうしゅつ}救出する^{かぞく}家族—



メリー 300点^{てん}

- ^{まじよ}魔女に^{まほう}魔法をかけられ、
^{ふうせん}風船の^{あと}後を追って、^{めいろ}迷路
をさまよう^{しょうじょ}少女。
- ^{ふうせん}風船を^う撃つと、メリーの
^{うご}動きは^と止まる。
- ^{たいあ}体当たりすると^{きゅうしゅつ}救出でき
る。
- ^{どうにゅう}導入^{まかい}魔界に^{とら}捕われている。

^{ふう}風 ^{せん}船 100点^{てん}



ジョン 300点^{てん}

- ^{まじよ}魔女の^{まほう}魔法で、おもちゃ
の^{あつ}ヘリコプターの^{あと}後を追
って、^{めいろ}迷路をさまよう^{しょう}少
年^{ねん}。
- ^うヘリコプターを^う撃つと、
^{うご}ジョンの^と動きは^と止まる。
- ^{たいあ}体当たりすると^{きゅうしゅつ}救出でき
る。
- ^{ちゅうかん}中間^{まかい}魔界に^{とら}捕われている。

^{ちゅうかん}ヘリコプター 100点^{てん}

☆ “ドロール” ストーリー とう登



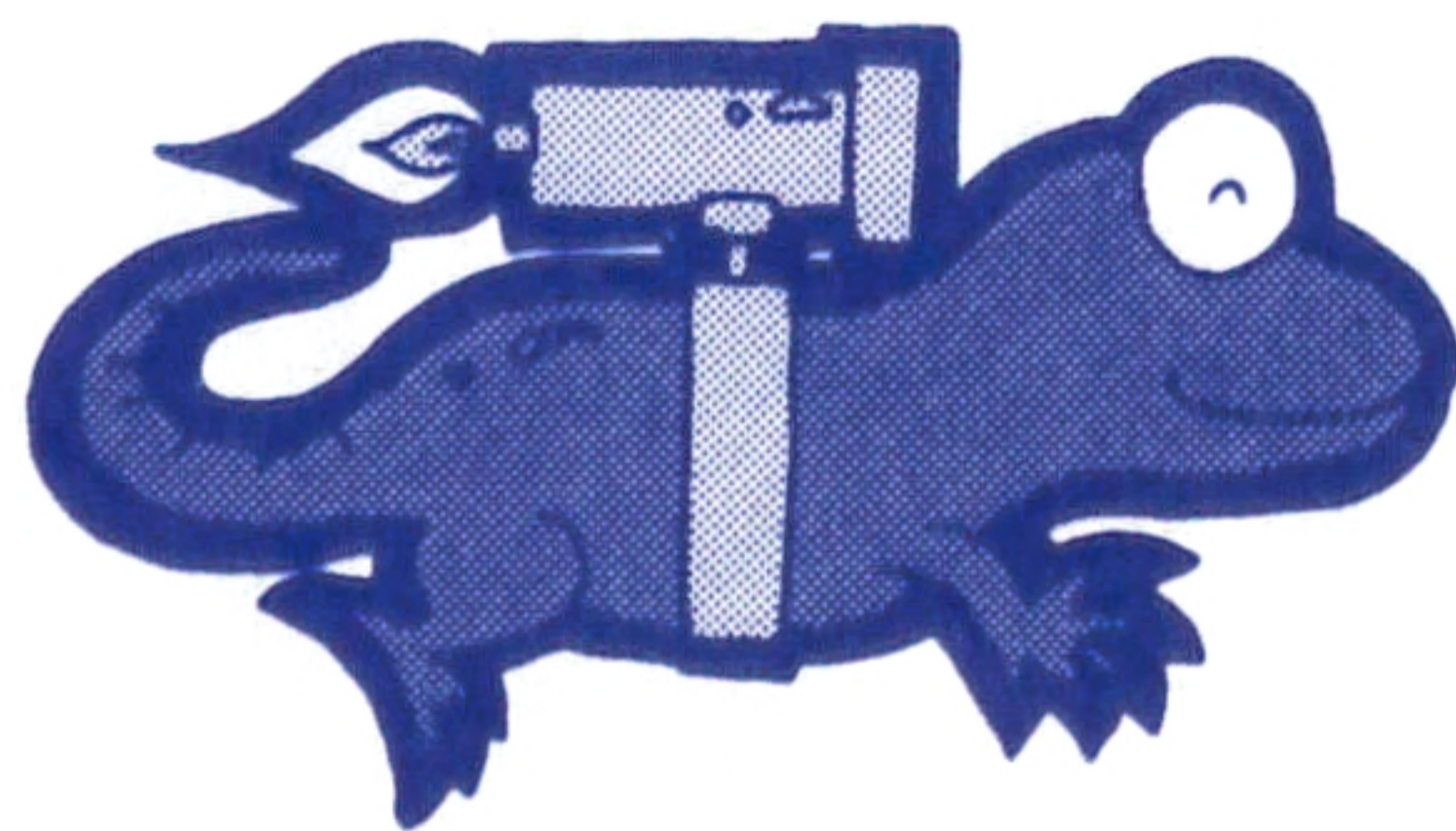
ミニジェットをつけた

ワニくん

(メリーのペット)

スピードアップ、ダウンしながら、

体^{たい}当^あたりすると救^{きゅう}出^{しゅつ}できる。



ミニジェットをつけた

トカゲくん

(ジョンのペット)

めいろ なかと まわる。迷路の中を飛び回る。



メリーとジョンの

ママ

さいしゅう まいかい いちばんした かい 最終魔界の一番下の階

とらに捕われている。

体^{たい}当^あたりすると救^{きゅう}出^{しゅつ}で

きる。

場人物紹介☆パート II

—^{まかい}魔界の^{めいろ}迷路の^ば化け物^{ものたち}達だ!—

^{まかい}魔界は、^{つき}次の3つの^わエリアに分かれています。

(の^{すうじ}数字は、^{じしん}キミ自身で^{はっけん}発見しよう。)

どうにゅうまかい
導入魔界

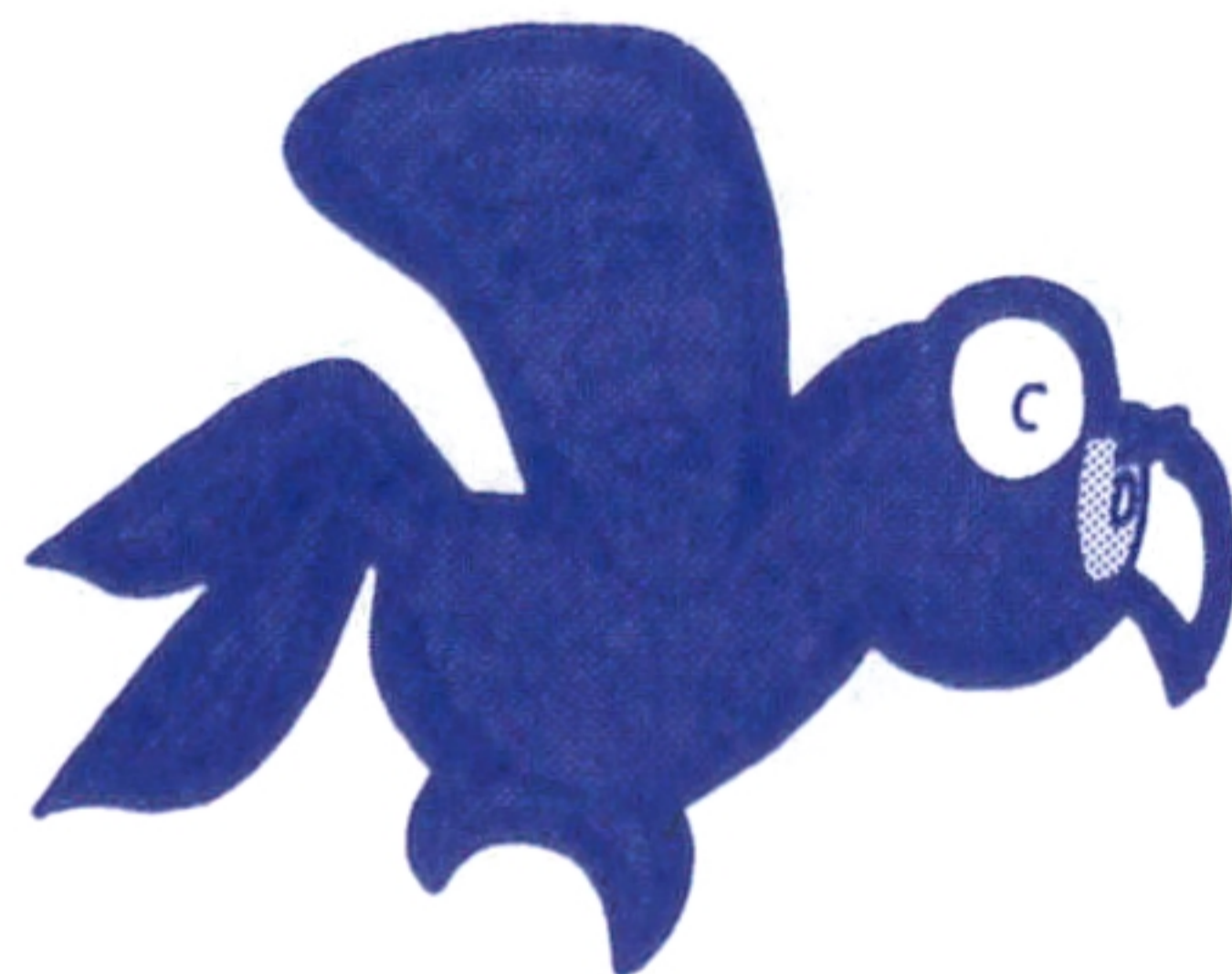


サソリ 35^{てん}点

○^{からだ}体の^{した}下の方に^{ほう}弾を
^あ当てると、^{やつつ}やっつ
^{けられる。}けられる。

○スコアが^{てん}点を
^{こえると、ジャン}こえると、ジャン
^{ぷして}ぷして^{しろ}白い^{どくえき}毒液を
^{いってきは}1滴吐きかける。

○^{どくえき}毒液でドロールは
やられる。



そらと しちめんちょう
空飛ぶ七面鳥

^と飛び^あ上がって、^{ごうけい}合計^{ぼつ}発の
^{たま}弾を^{めいちゅう}命中させると、^{こんが}こんが
^やり^{しちめんちょう}焼けた七面鳥に変身。



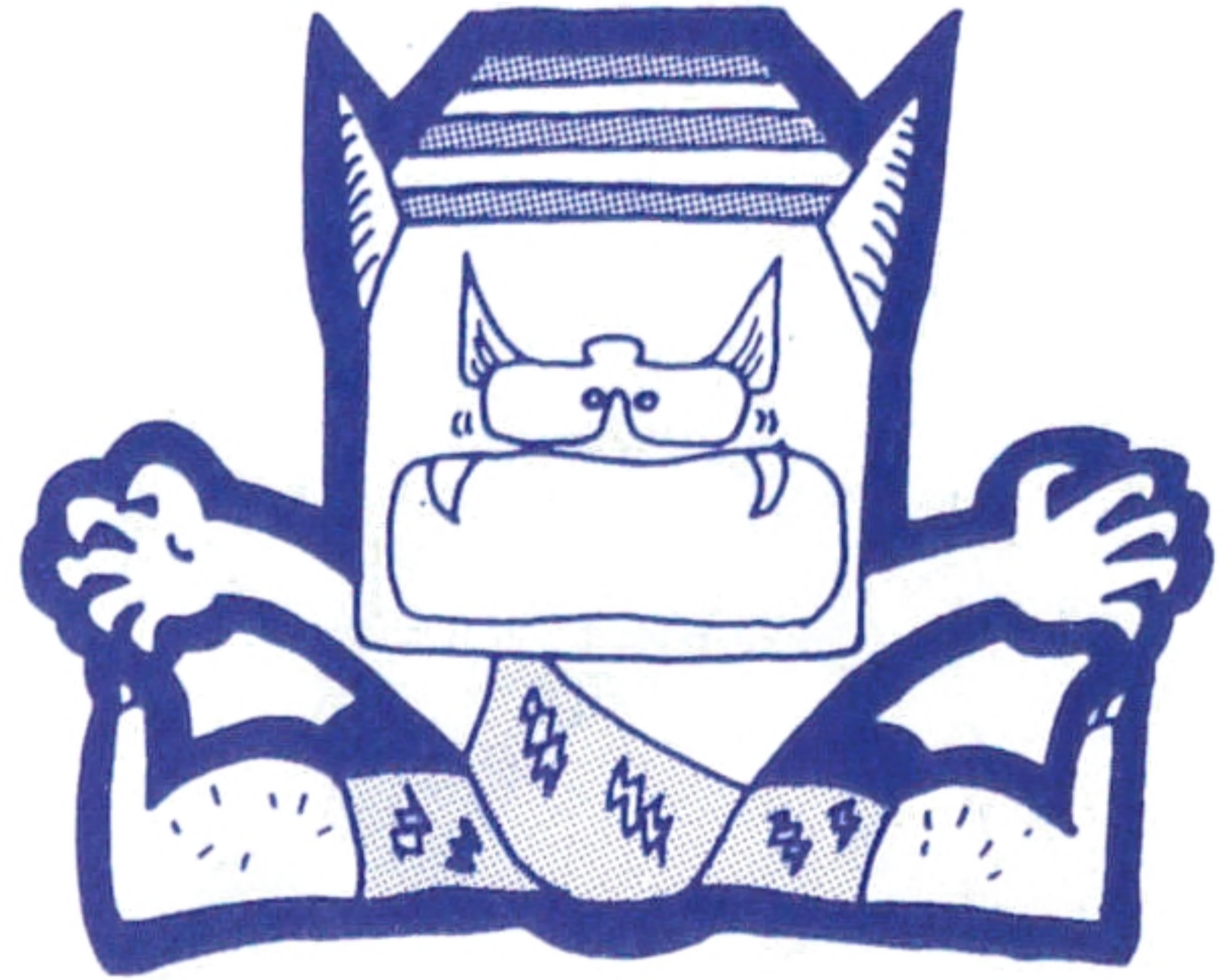
^{たいあ}体当たりすると、^{てん}500点

☆ “ドロール” ストーリー とう登

ちゅうかん ま かい
中間魔界



かい ぶつ てん
怪物 35点

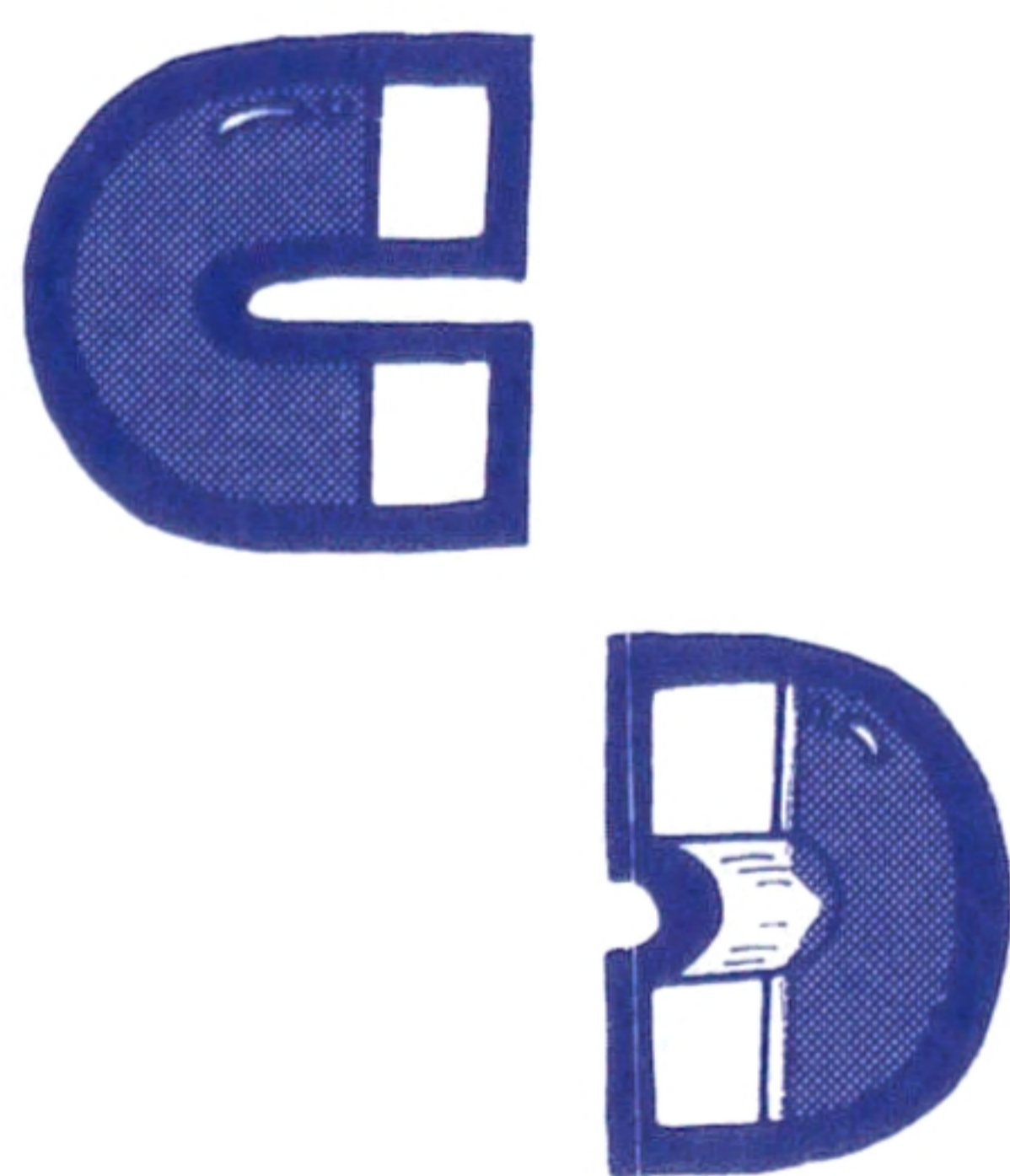


おに てん
鬼 100点

- からだ体の した下の ほう方に たま弾を あ当てて
やっつけよう。
- スコアが てん点をこえ
ると、ジャンプしてカミナ
リを お落とす。
- カミナリでドロールはや
られる。

- 立ち止まったり、ジャン
プしたり、さゆう左右をキョロ
キョロする。
- ワープして床を ゆかすり ぬ抜け
たりしながら、ドロール
をしつこく お追いかける。
- おに鬼がジャンプしたときに
たま弾を あ当てると、やっつけ
られる。

じょうじんぶつしょうかい
場人物紹介☆パート III

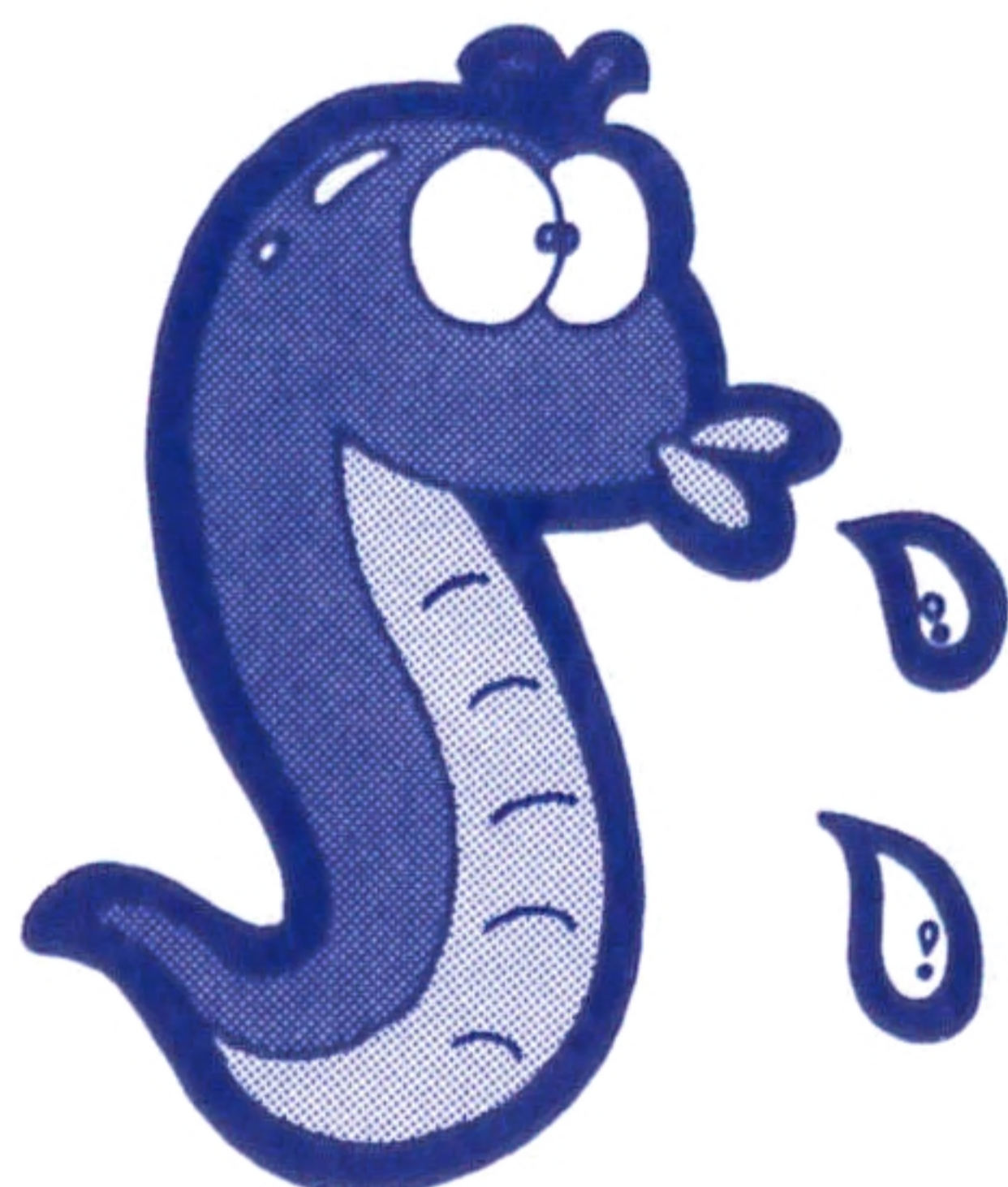


じ しゃく
磁 石

- 迷路の各階を上へ下へフワフワ動く。すいつかれると、その方向に弾が撃てなくなる。
- しかし、1つ上や下の階へ移動すると、磁石は自動的にはずれる。
- ピッピッピ弾で破壊できない強敵だ。

☆ “ドロール” ストーリー とう登

さいしゅう ま かい
最終魔界



どく へび てん
毒 蛇 35点



ひとく ぼな
人喰い花

- 体の上の方に弾を当ててやっつけよう。
- サソリと同じで、スコアが 点をこえると、ジャンプして白い毒液を1滴吐きかける。
- 毒液でドロールはやられる。

- 迷路の地下3階の抜け穴に降りようとする時、人喰い花が下から襲いかかる。
 - 人喰い花がどの抜け穴から襲ってくるかは決まっていない。
- ようちゅう い
要注意だ！

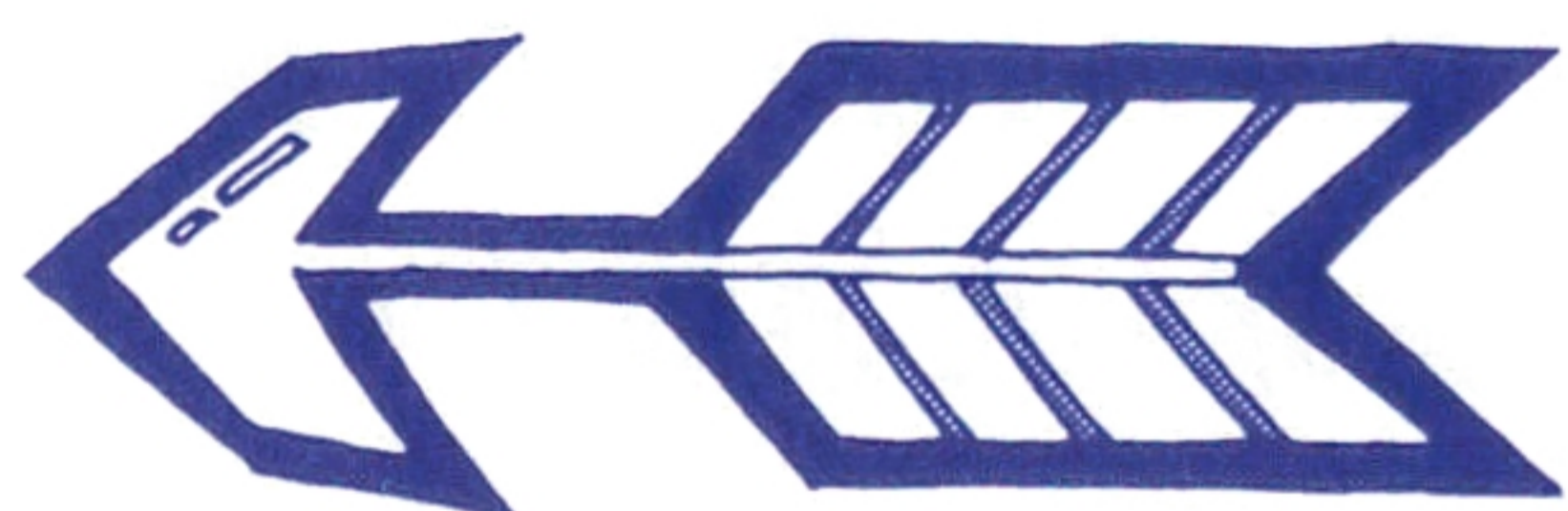
じょうじんぶつしょうかい
場人物紹介☆パート IV



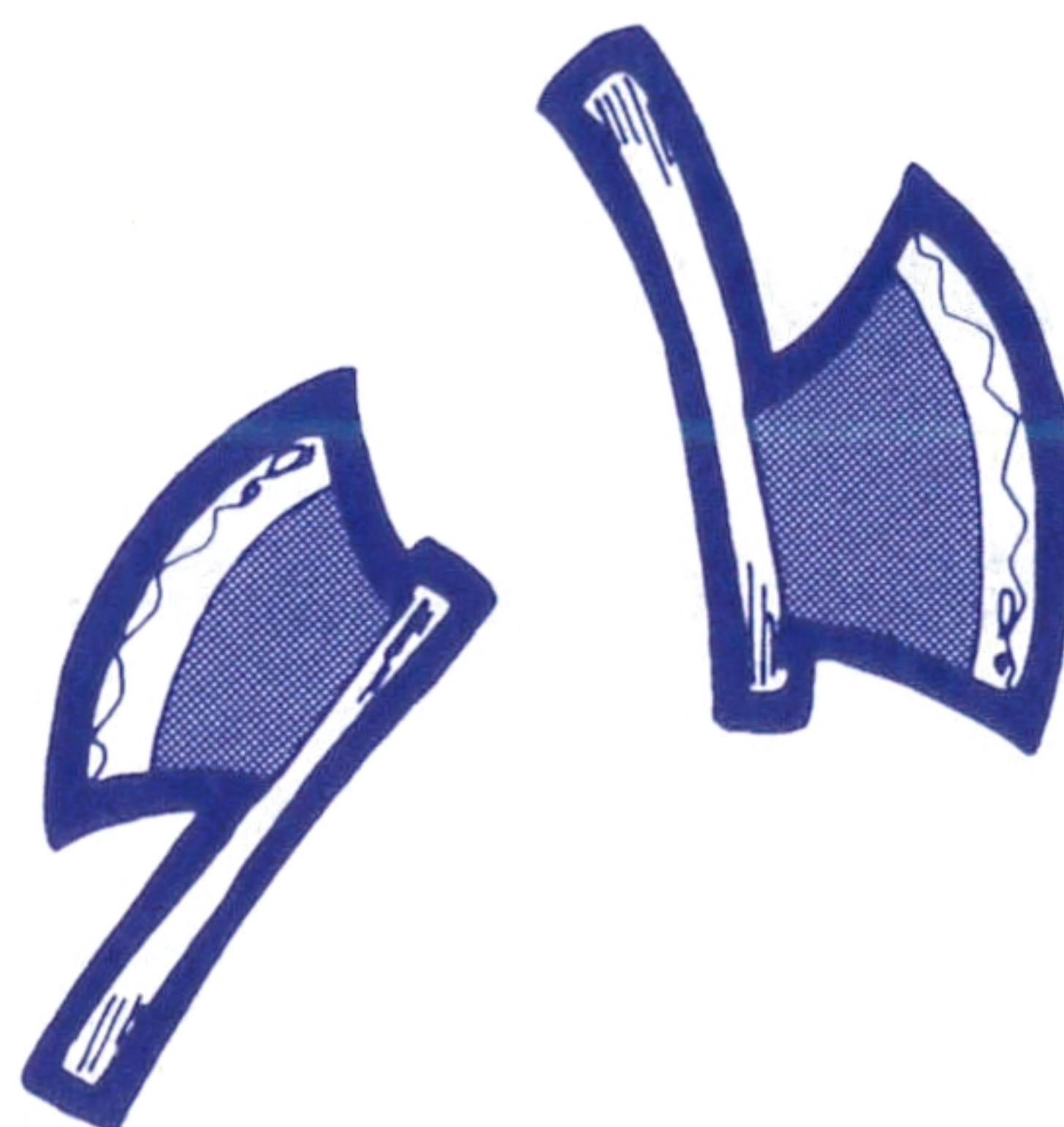
ナイフ



ナイフ



かいてん や
回転する矢



かいてん おの
回転する斧

と 飛んでくる ^{たか}高さは3種類。ラウンドが ^{すす}進むと、スピード
アップ、またはスピードダウンする。特に、^{とく}回転する ^{かいてん}斧 ^{おの}
は ^{とくてん}得点がないうえに、^{いちばんはげ}一番激しく ^{こうげき}攻撃してくる、^て手ごわ
^{てき}い敵。他は、^{ほか}各 ^{かく}100点。とにか ^{てん}く、^{ゆだん}油断は ^{きんもつ}禁物だ！

“ドロール”ストーリー



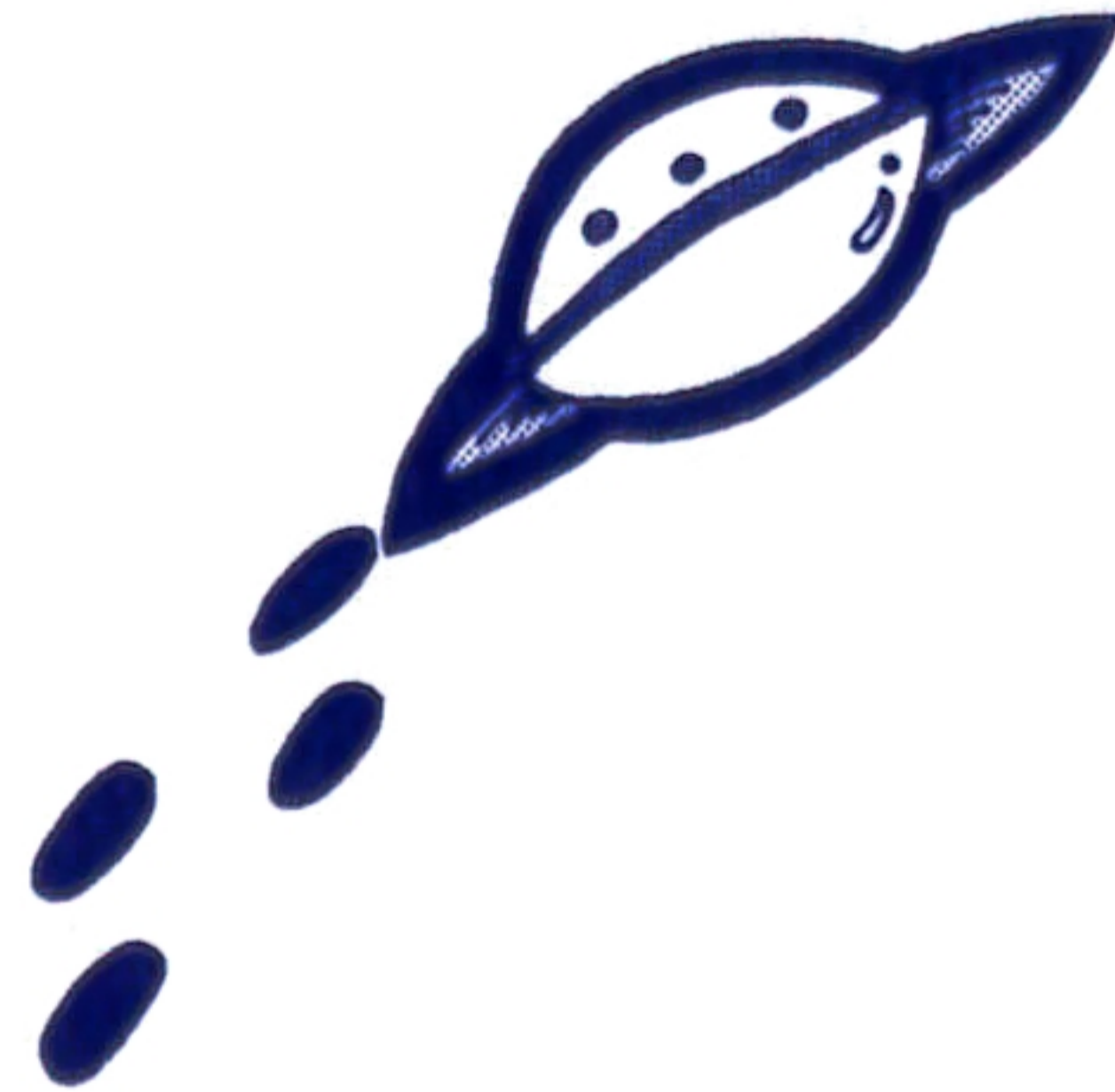
とうじょうじんぶつしょうかい 登場人物紹介



パート V



みどりいろ
緑色のスライム



U F O

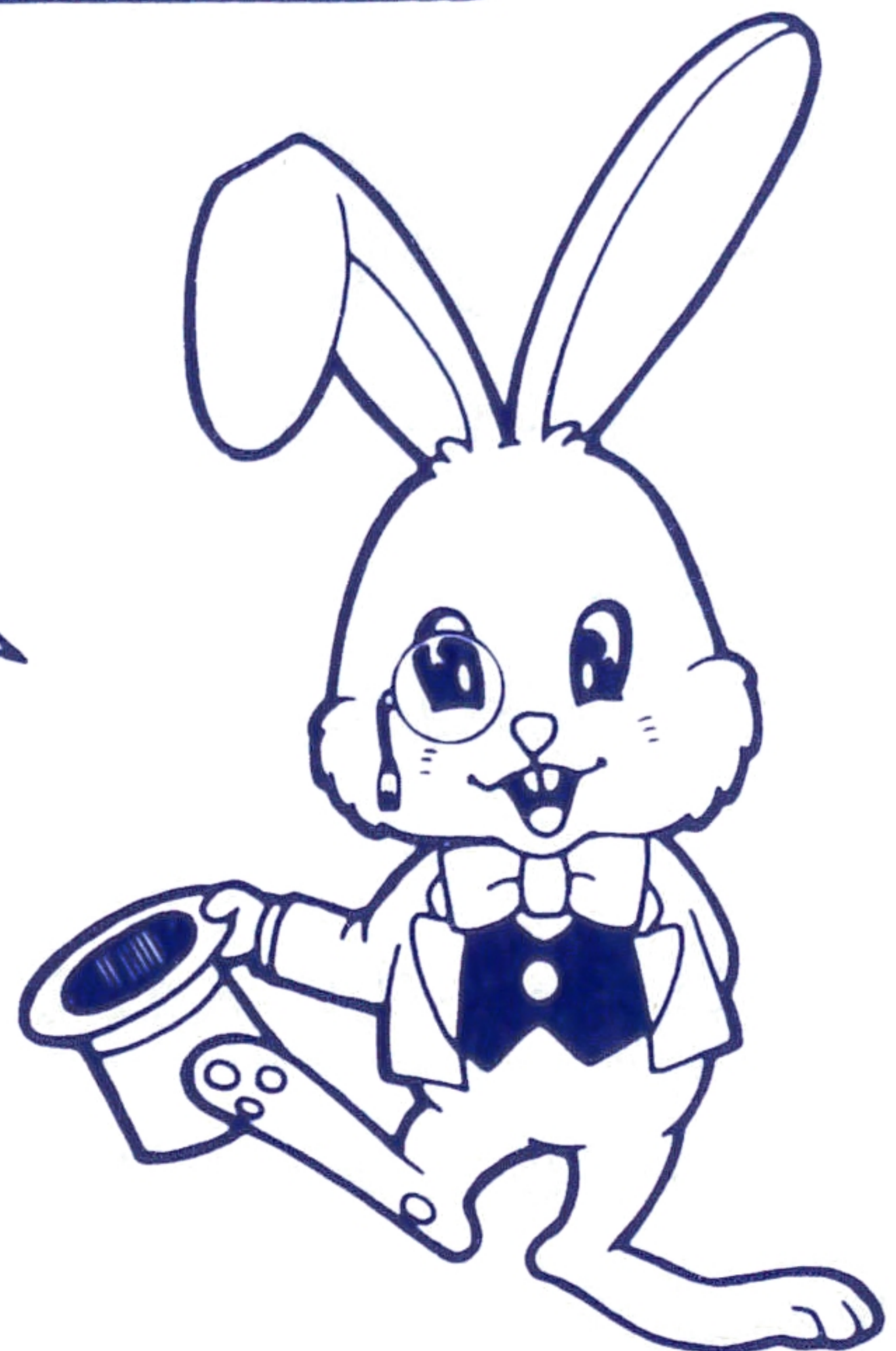
- 2 ラウンドの導入魔界から現われる。
- 床の上を猛スピードで左右に移動する。
- 破壊できないので、飛び上がって避けるしかない。

- ドロールに向けて、弾を4発撃って退散する。
- 破壊できない。

☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

○たくさん登場する敵の動きや攻
略法^{りやくほう}をマスターすること。敵の
動きは、ドロールよりずう〜と
速いぞ！

○目の前の敵のすばやい攻撃^{こうげき}をか
わしながら、“迷路^{めいろ}の全体図^{ぜんたいず}”
で全体の動きを知っておく技^{わざ}が
大切だよ。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、

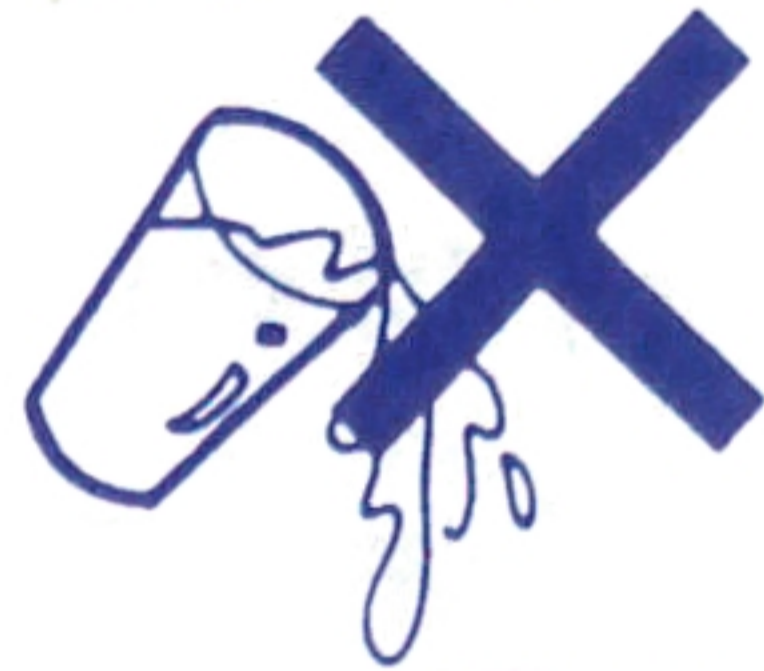
カードキャッチャ (別売) が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

—— 正しくお使いいただくために ——

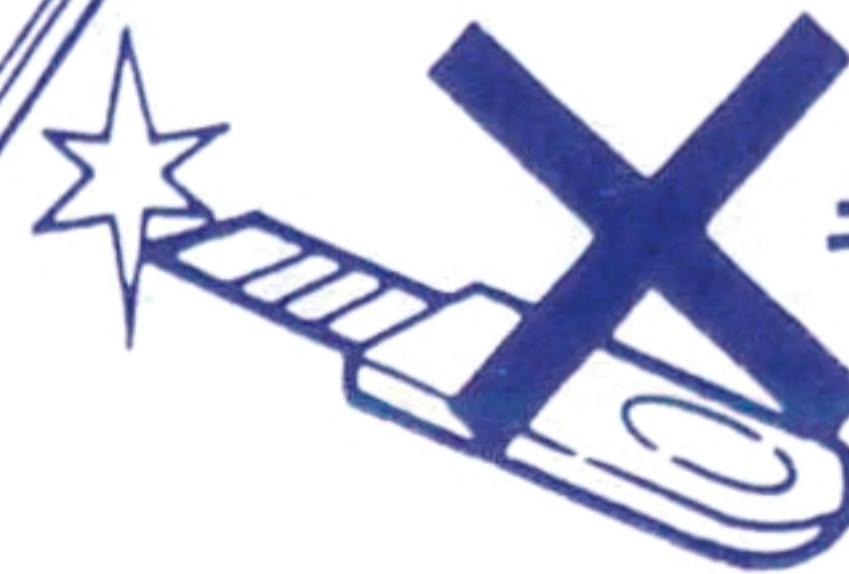
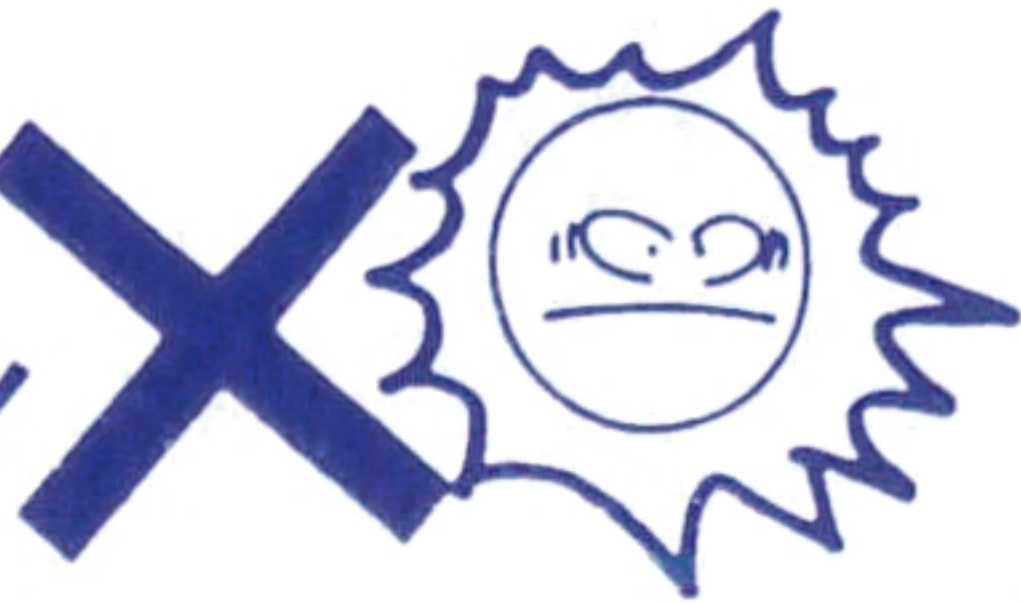
ぬらさない

ま
曲げない!



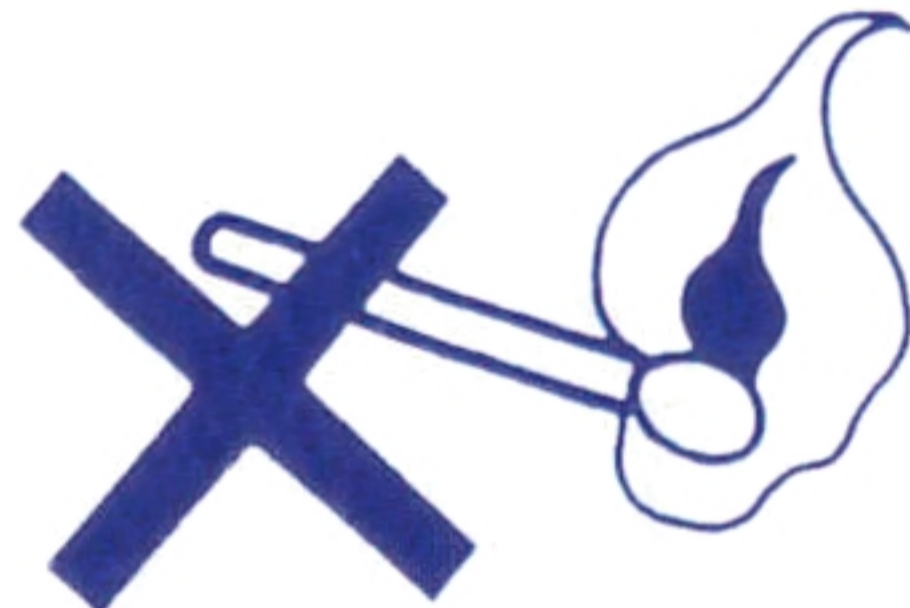
つよ
強いショック
はダメ!

ちやくしゃにつこう
直射日光、
だい
大きらい!



キズつけない!

たか おんど
高い温度に
ちか
近づけない!



シンナーや
ベンジンもダメ!

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてく
ださい。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

かいもの ぎんこう
買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック
☆SCOREBOOK☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

C-505 I

セガ マイカード^{おうほけん}応募券^{たいせつ}は、大切にしまっておきましょう。

4枚以上^{まいいじょうあつ}集めるとカードホルダーがもらえます。

くわしくは^{はんばいてん}販売店^{けいじ}に掲示いたします。

セガ マイカード^{おうほけん}応募券



株式会社
本社

セガ・エンタープライゼス

社 東京都大田区羽田1-2-12
〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問い合わせ:本社消費者サービス課