

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☆

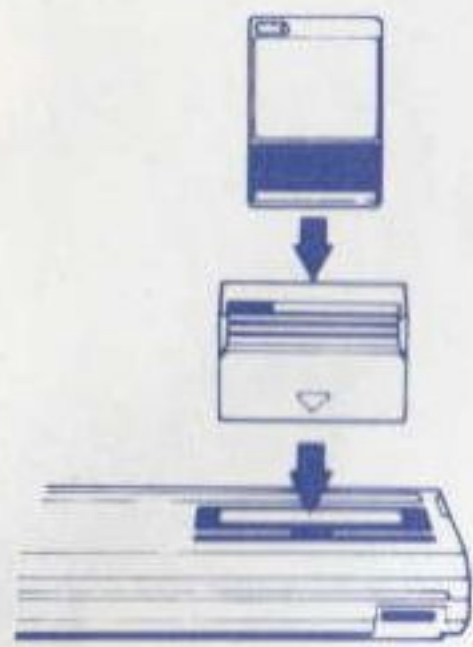
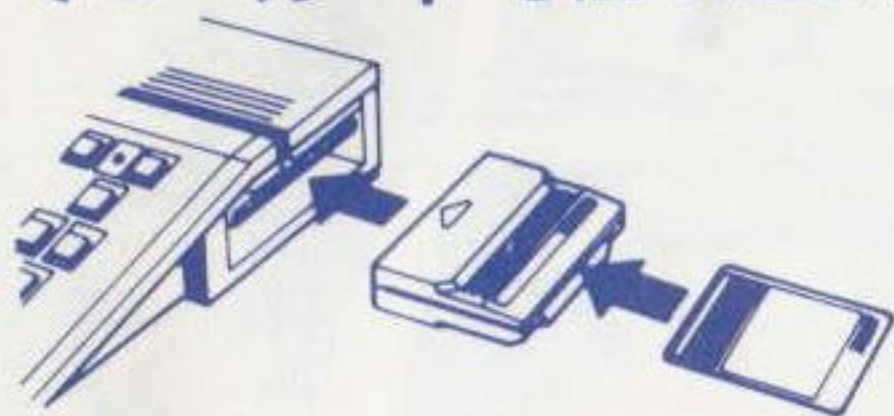
SC-3000シリーズ }
SG-1000シリーズ } をお持ちのキミは、

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。

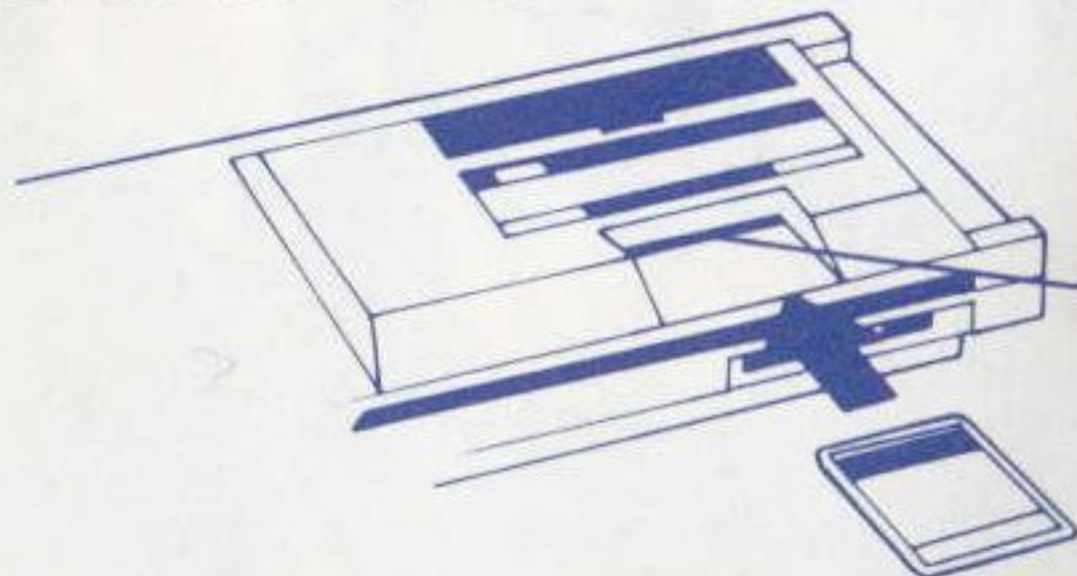
セガ マイカードの使い方

- 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

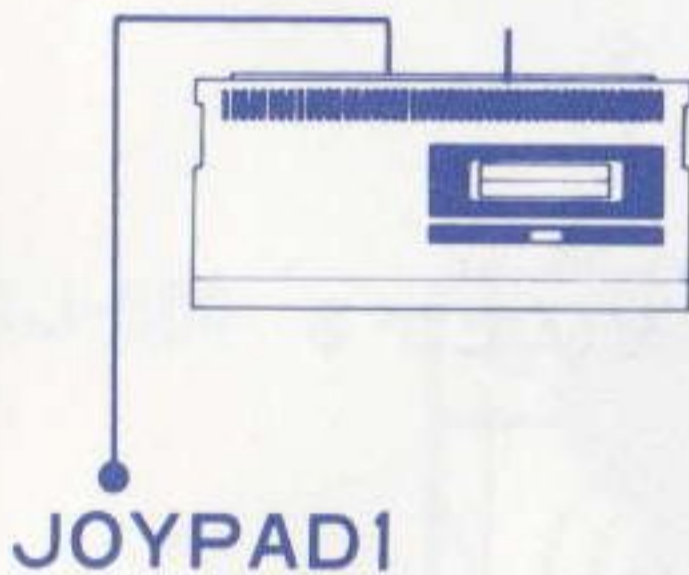
SC-3000 シリーズ



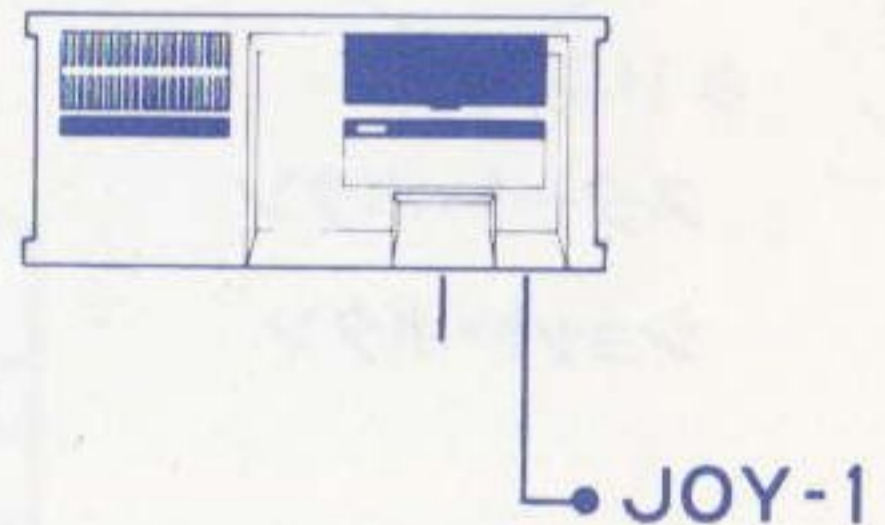
SG-1000



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

スタート・ボタン
ショット・ボタン

ドロールを動かす

飛び上がる

左 ← → 右

飛び降りる

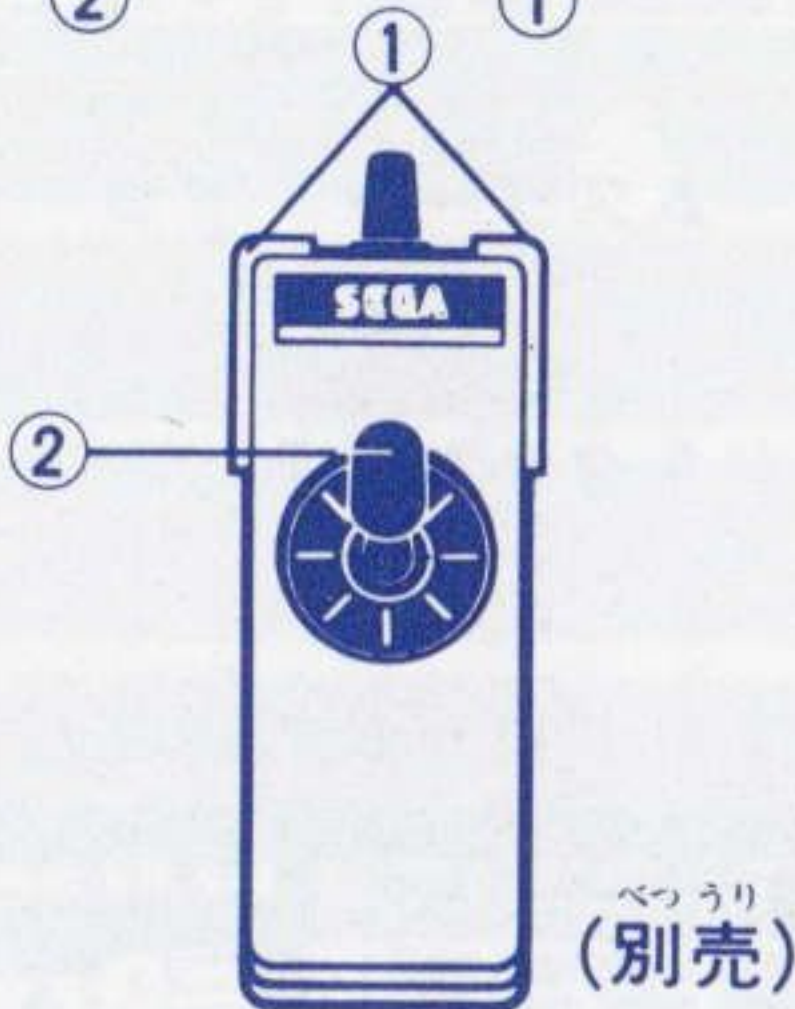
☆ジョイスティック (SJ-150 SJ-200 SJ-300) ^{あそ} ^ぼ ^{あい} ^{で遊ぶ場合} ☆

SJ-150

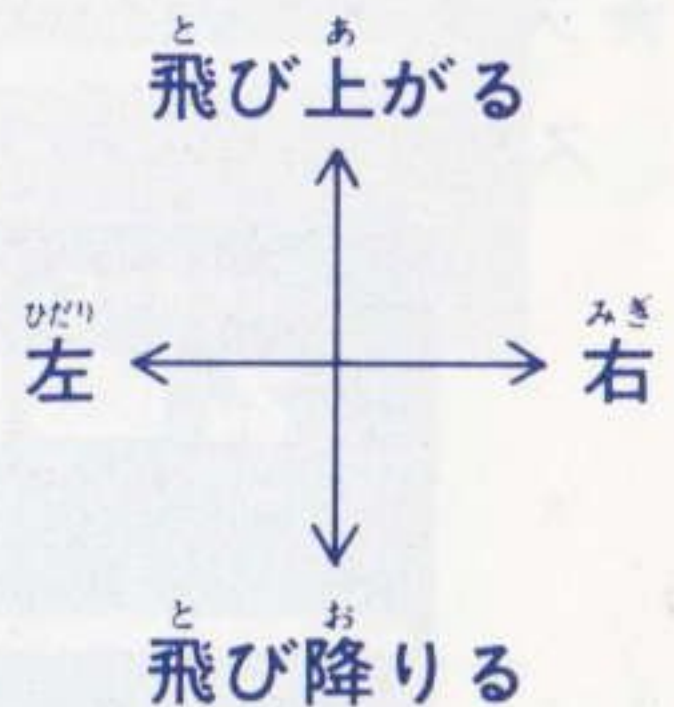


- ① スタート・ボタン
ショット・ボタン

SJ-200



- ② ドロールを動かす ^{うご}



SJ-300



☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

すぐ、^{こうどう}行動のキミへ!

★ゲームの目的★^{もくてき}

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!

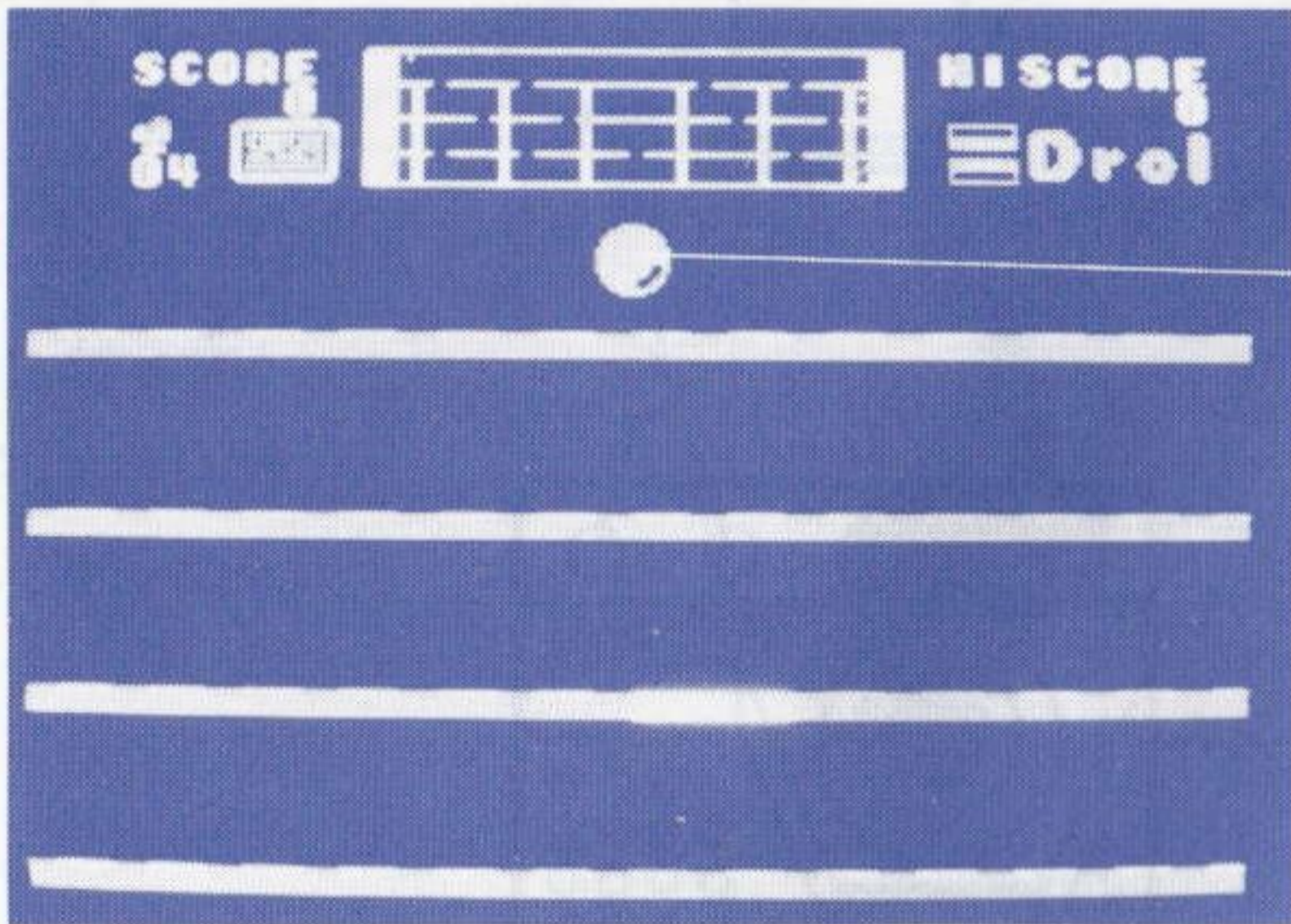
★^{ゲーム}GAME ^{オーバー}OVER★

ドロールは、5^{にん}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

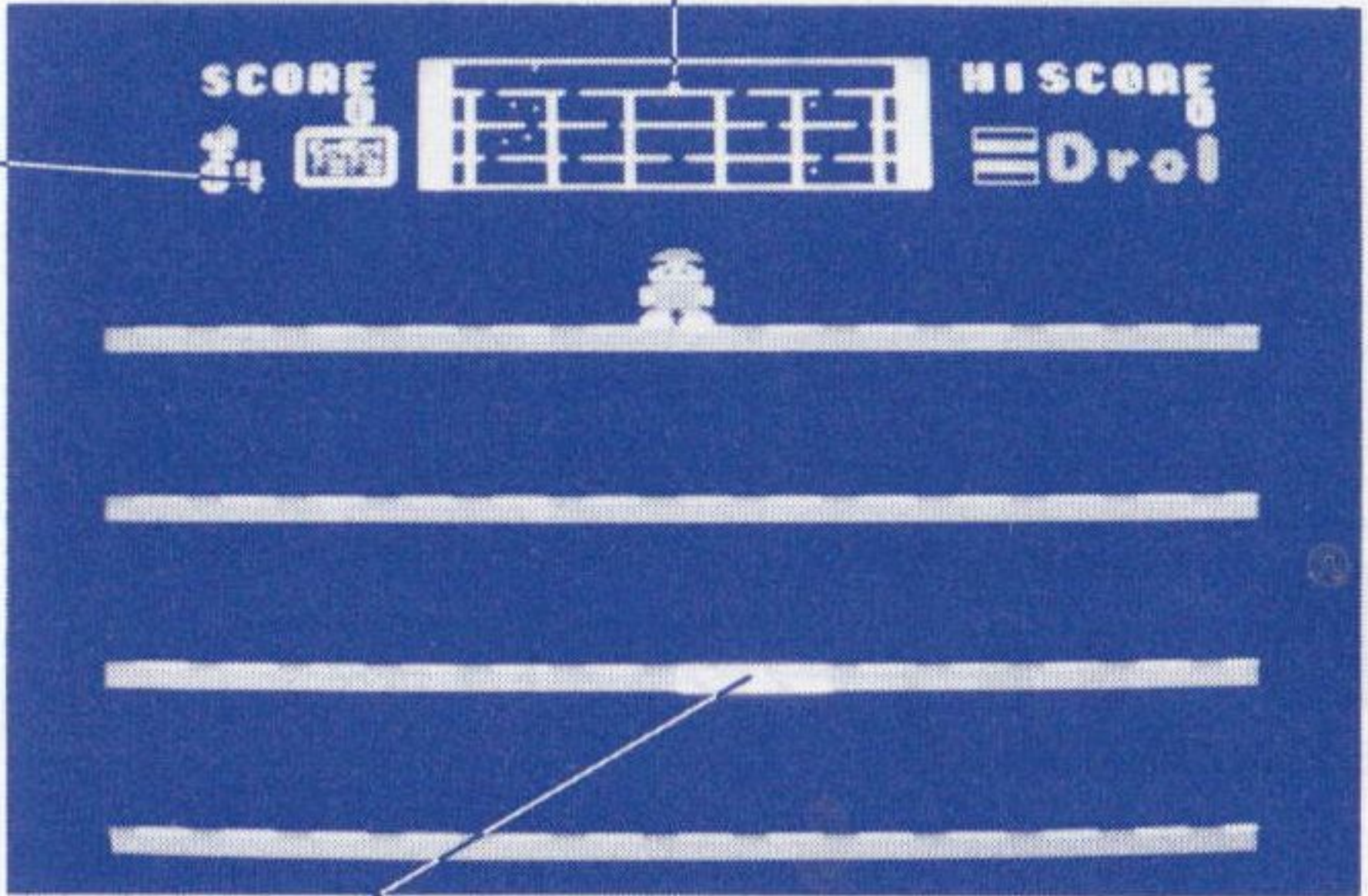




めいろ ぜんたいず
迷路の全体図——7ページをみる。

(ドロールと敵の位置がわかる。)

残り
の
ド
ロ
ー
ル
の
数
か
す

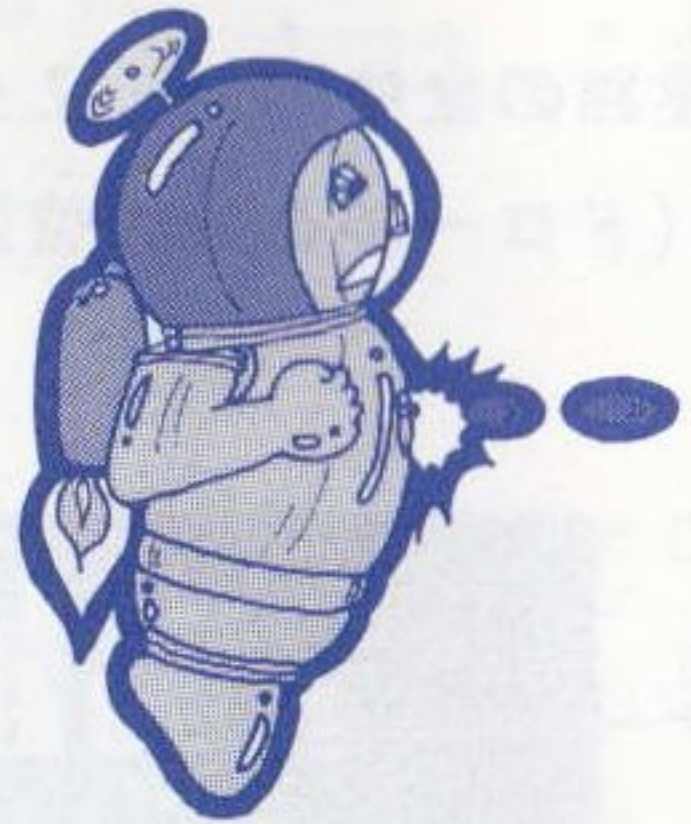
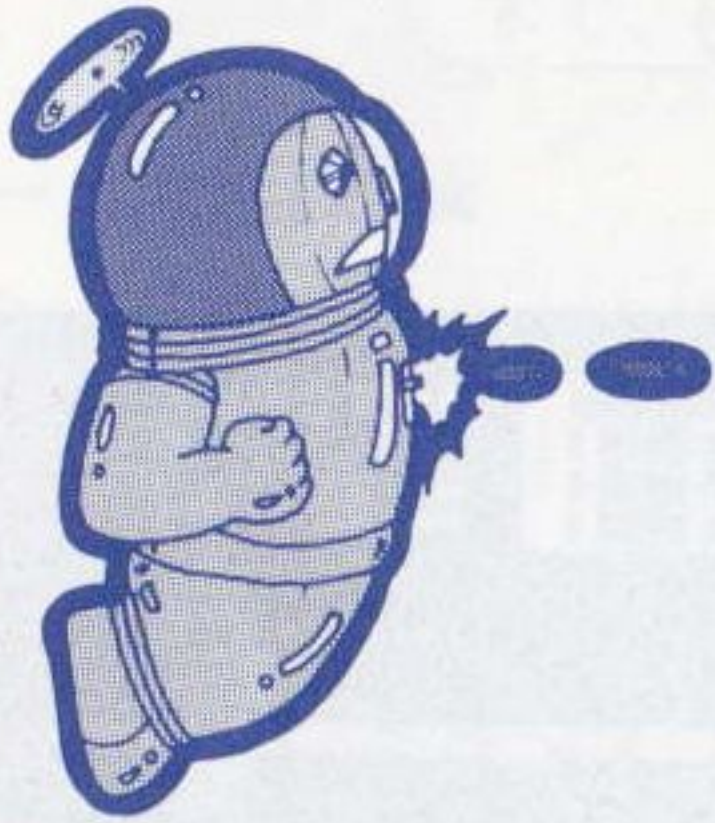


じょうげ つう ぬ あな
上下に通じる抜け穴 (飛び上がる、飛び降りるの操作で、
くち ひら
口が開く。)

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、ゲームの方は、^{ほう}ゲームの方は、キミが^{でんげん}電源を^き切るまで^{えいきゅう}永久に^{つづ}続き、
どんどんむずかしくなっていく。

★ボーナス点^{てん}★

○1つのラウンドをクリアすると……1,000^{てん}点

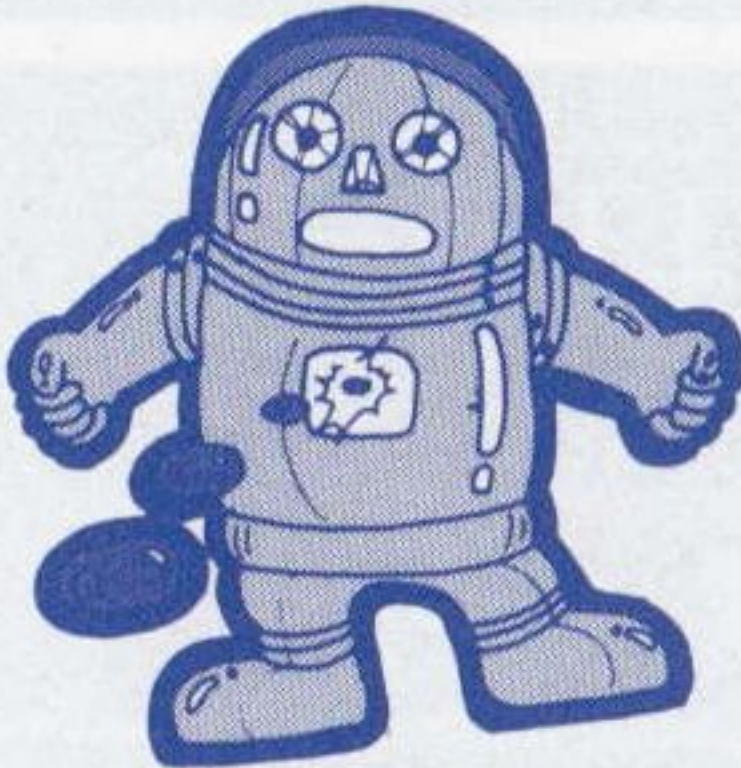
○また、ラウンドクリアでドロールが^{ひとり}1人^ふ増える。

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……

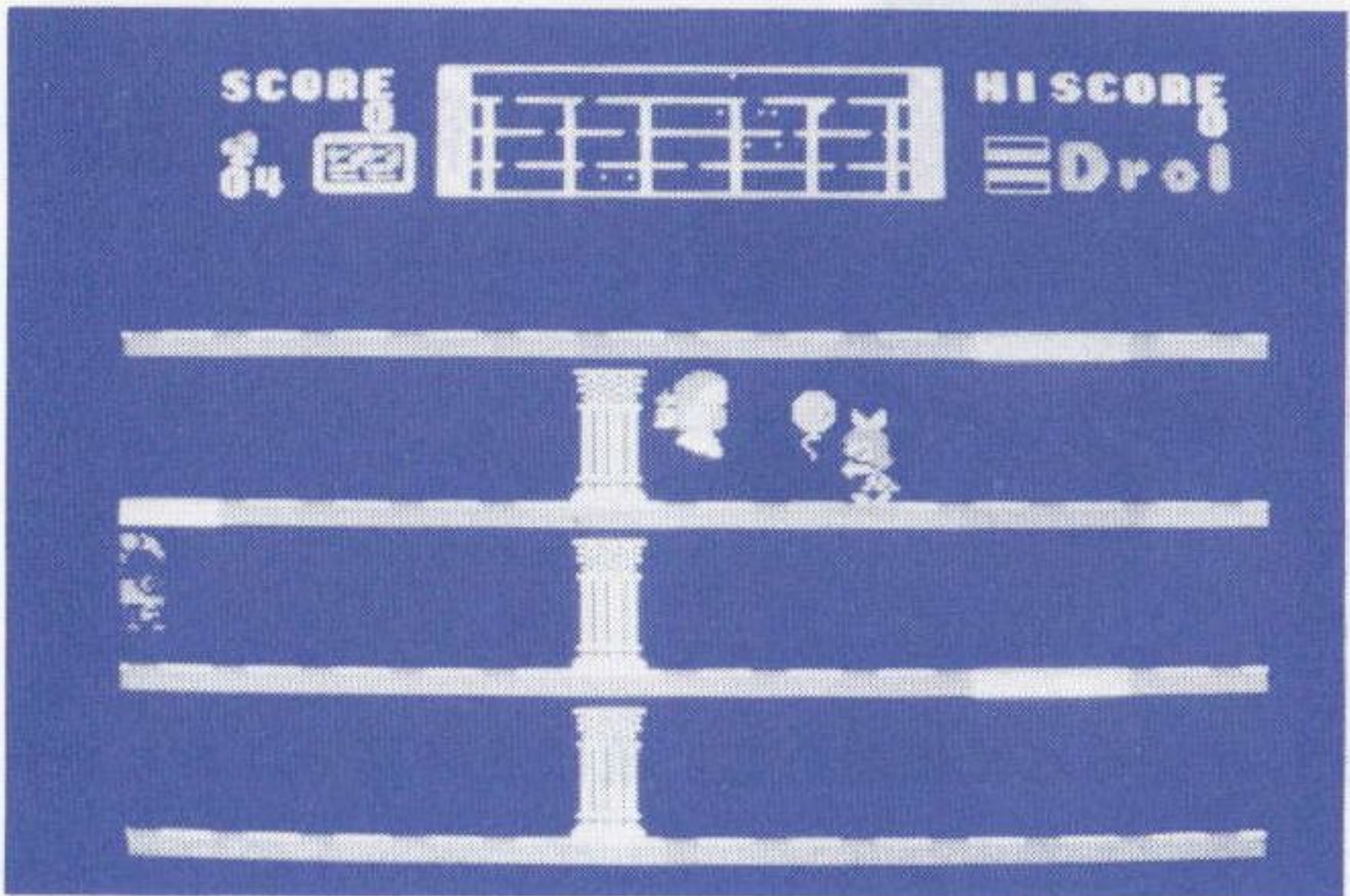
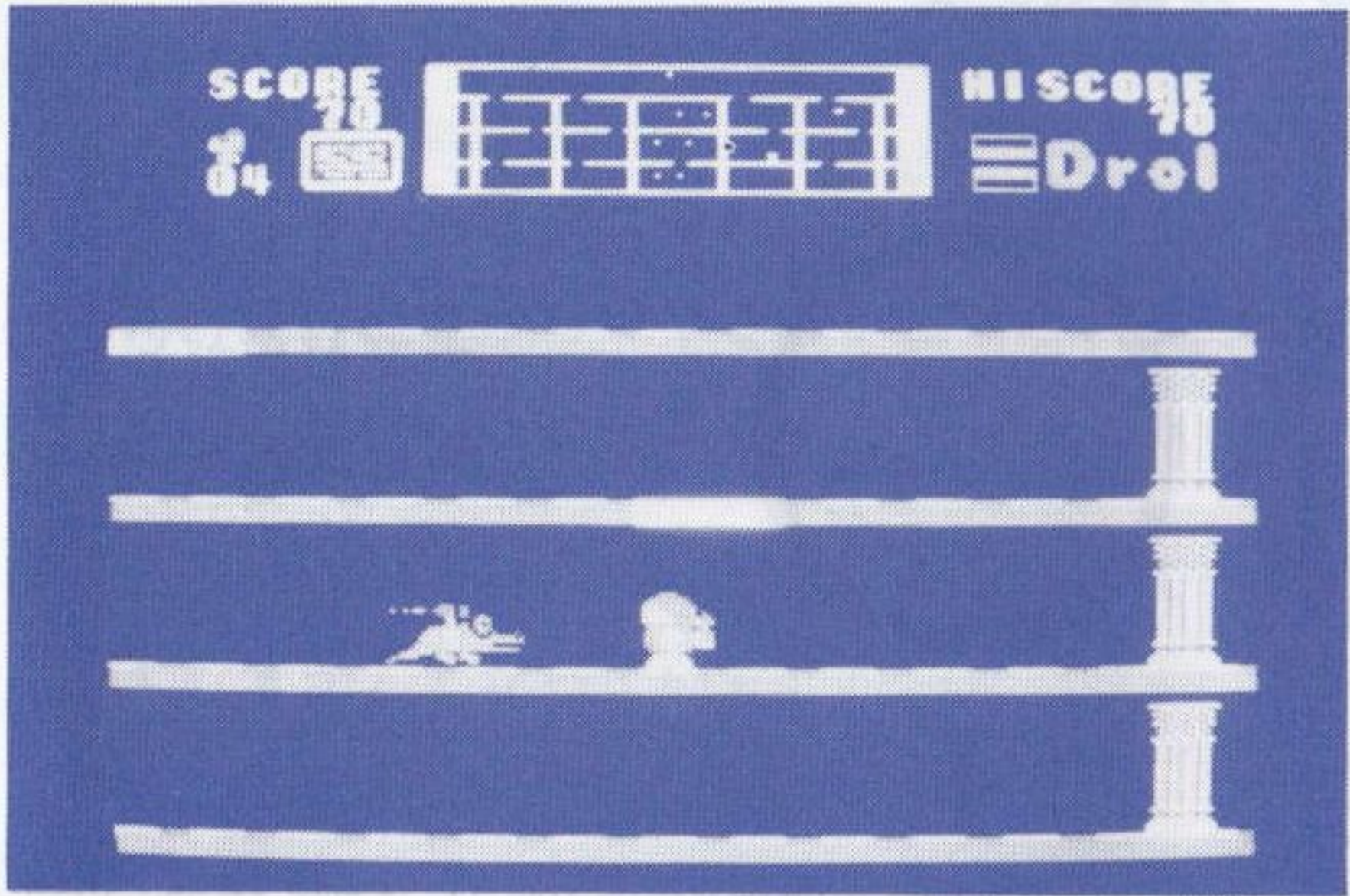


ドロールの^{たんじょう}誕生だ!

^{まほう}魔法にかけられて^{ふうせん}風船を^お追いつけるメリー、おもちゃのヘ
リコプターを^お追うジョン、そして、ペットのワニくんとト
カゲくんを^{すく}救い^だ出そう。最後に、ママを^{たす}助けたら、^{なみだ}涙、^{なみだ}涙
の^{おや}親子^こ対^{たい}面^{めん}のシーンだよ。

★ どうにゅうまかい
“導入魔界”

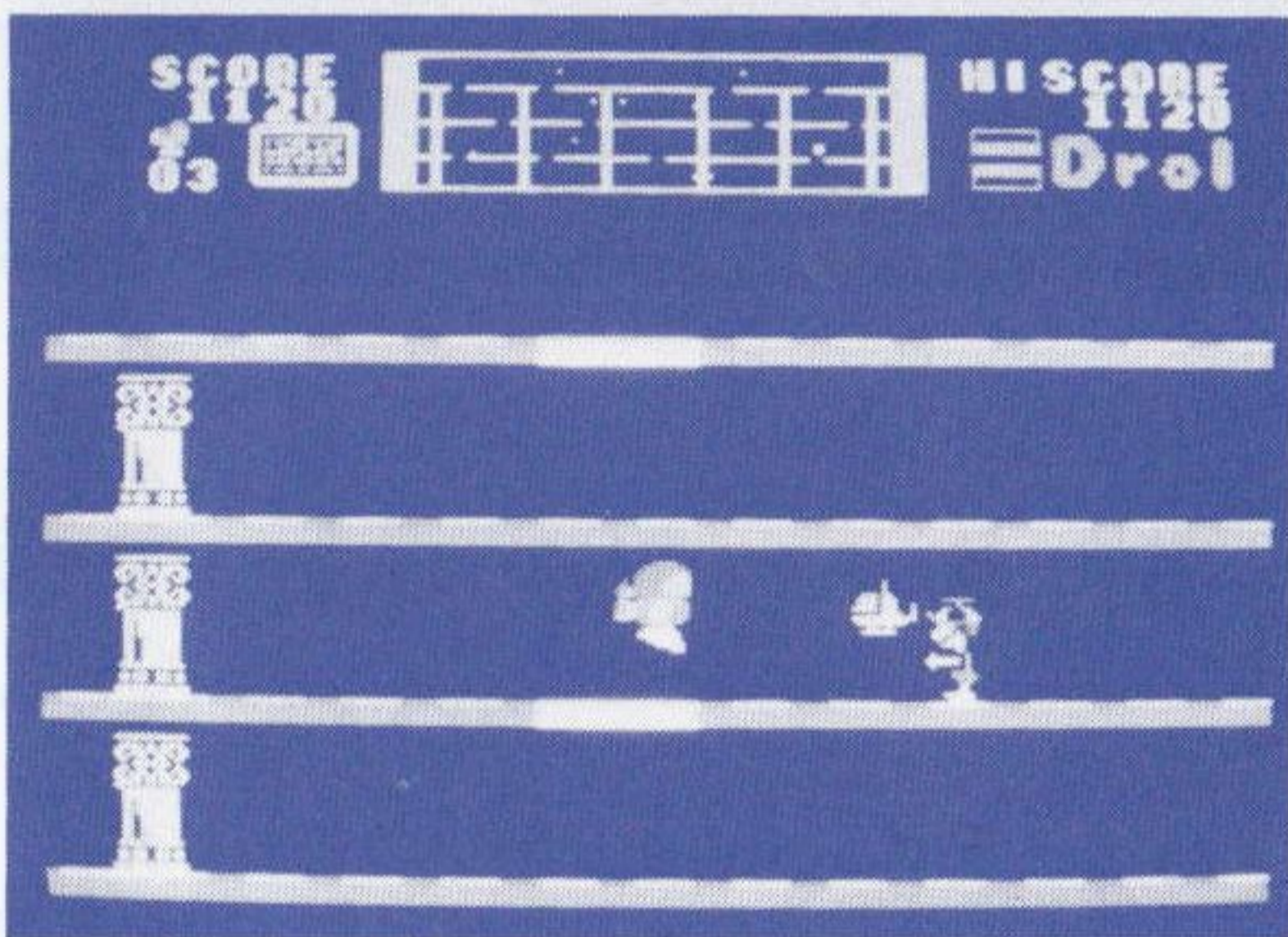
メリーとワニくんを^{すく}救い^だ出そう!★



ふうせん
風船をピッピッピ^{だん}弾で割って、^わ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。

つぎ
★次は、^{ちゅうかん ま かい}“中間魔界”、

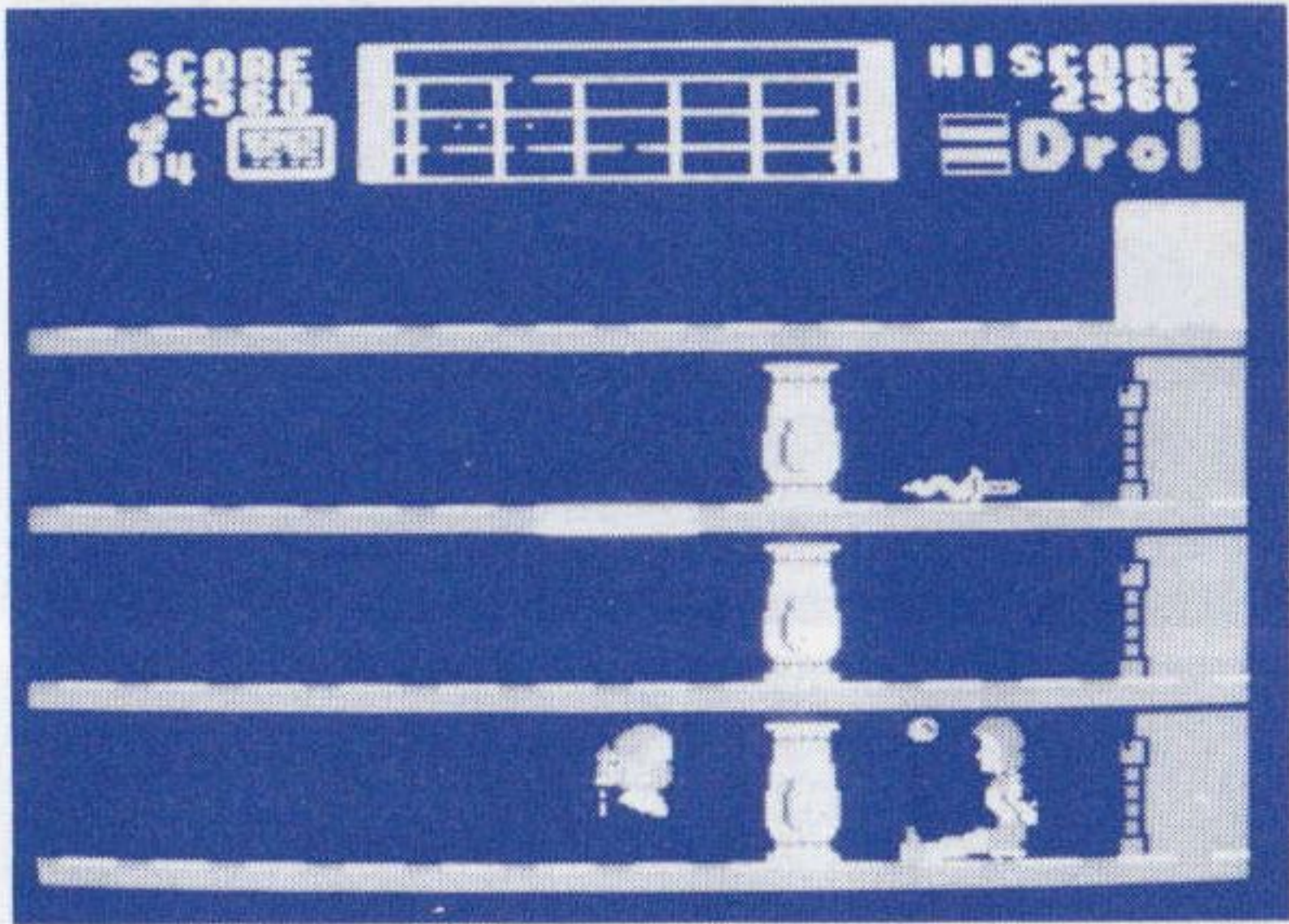
ジョンとトカゲくんの^{きゅうしゅつ}救出だ!★



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
^だたら……

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、ほっと^{ひといき}一息。



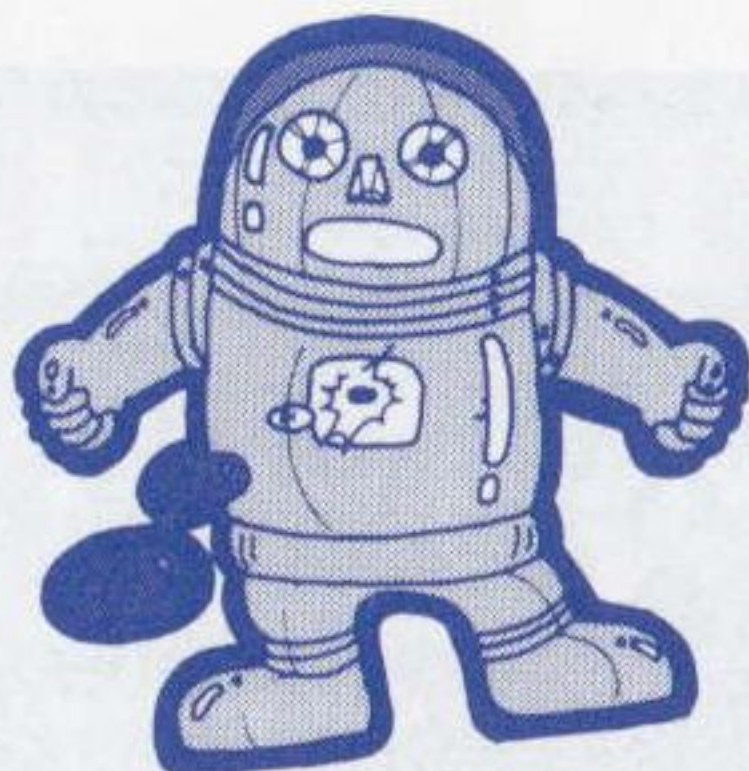
●おめでとう。

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、じゃまする ば化け物達 ものたちをやっつける。

場人物紹介☆パート I

—ドロールが救出する家族—



メリー 300点

- 魔女に魔法をかけられ、風船の後を追って、迷路をさまよう少女。
- 風船を撃つと、メリーの動きは止まる。
- 体当たりすると救出できる。
- 導入魔界に捕われている。

風船 100点



ジョン 300点

- 魔女の魔法で、おもちゃのヘリコプターの後を追って、迷路をさまよう少年。
- ヘリコプターを撃つと、ジョンの動きは止まる。
- 体当たりすると救出できる。
- 中間魔界に捕われている。

ヘリコプター 100点

☆ “ドロール” ストーリー とう登

〜 敵軍を討つためのヒーロー 〜



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、迷路の中を飛び回る。

たいあ体当たりすると救出きゅうしゅつできる。



ミニジェットをつけた
トカゲくん

(ジョンのペット)

めいろ迷路の中を飛びなかとまわ回る。

たいあ体当たりすると救出きゅうしゅつできる。



メリーとジョンの
ママ

さいしゅうまかい最終魔界の一番下いちばんしたの階かい

に捕とらわれている。

たいあ体当たりすると救出きゅうしゅつで

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、^{つぎ}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^{ほう}方に^{たま}弾を
あ
当てる^と、^ややっつ
けられる。

○スコアが^{てん}点を
こえると、ジャン
プして^{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}空^と飛ぶ^{しちめんちょう}七面鳥

^と飛び^あ上がって、^{ごうけい}合計^{はつ}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

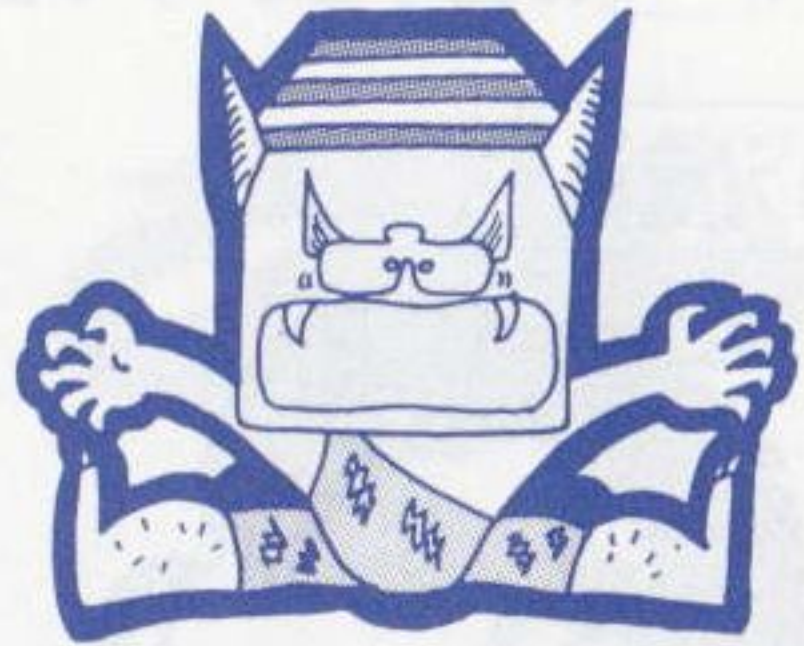
☆ “ドロール” ストーリー とう 登

ちゅうかん ま かい
中間魔界



かい ぶつ てん
怪物 35点

- 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。



おに てん
鬼 100点

- た 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。

ボス対決



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

- からだ 体の上の方に たま 弾を あ 当ててやっつけよう。
- おな サソリと同じで、スコアが てん 点をこえると、ジャンプして しろ 白い どくえき 毒液を1 できは 滴吐きかける。
- どくえき 毒液でドロールはやられる。

- めいろ 迷路の ちか 地下3階の かい 抜け穴 ぬ に降りようとすると、 あな 人 お に降りようとすると、 ひと 人 く 喰い花 ぼな が した 下から おそ 襲いかかる。
- ひとく 人喰い花 ぼな がどの抜け穴 ぬ から あな 襲ってくるかは おそ 決ま き っていない。
ようちゅうい 要注意だ！

場人物紹介☆パート IV



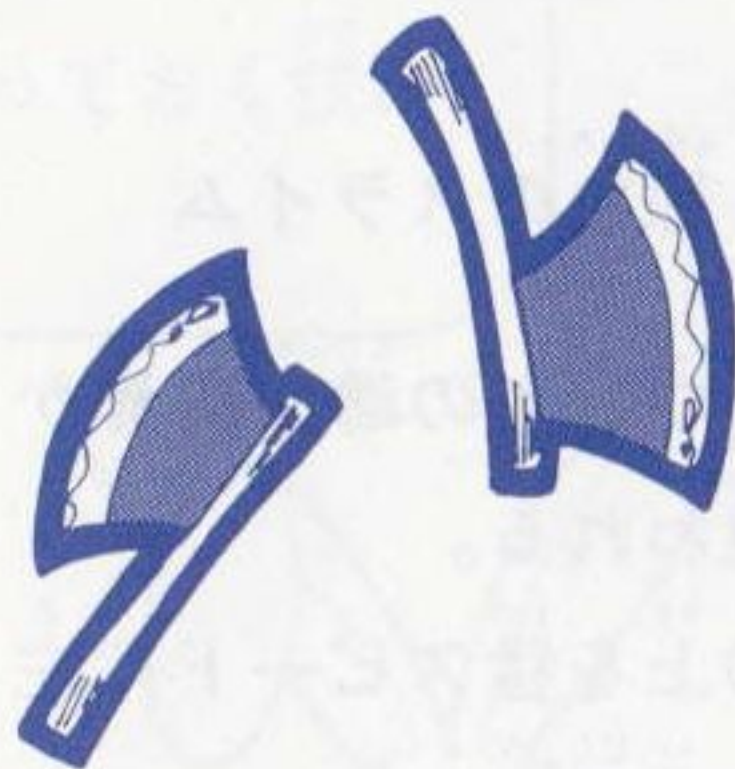
ナイフ



ナイフ



かいてん
回転する矢



かいてん
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、^{かいてん}回転する ^{おの}斧
 は ^{とくてん}得点がないうえに、^{いちばん}一番 ^{はげ}激しく ^{こうげき}攻撃してくる、^て手ごわ
 い敵。他は、各100点。とにかく、^{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

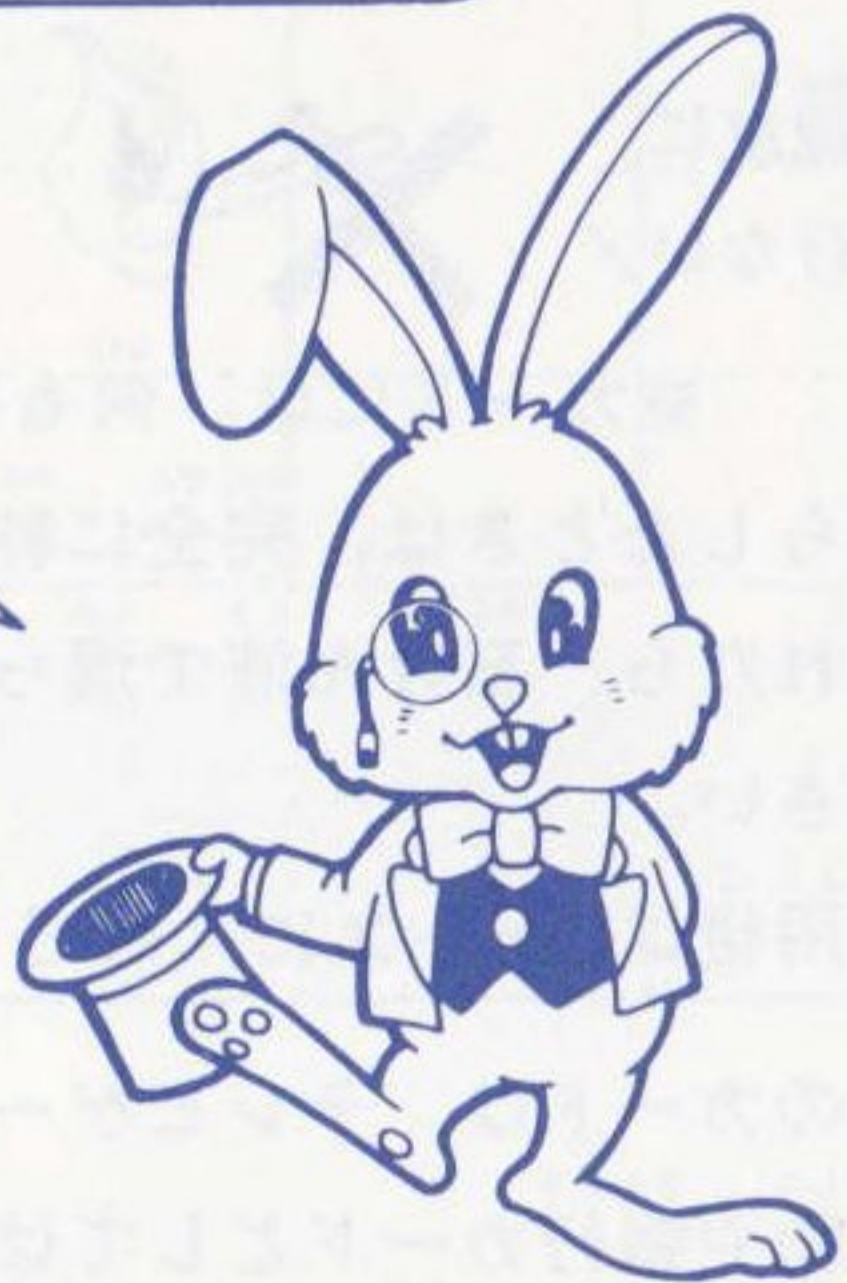
- 2ラウンドの導入魔界から現われる。
- 床の上を猛スピードで左右に移動する。
- 破壊できないので、飛び上がって避けるしかない。

- 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^{とうじょう}登場する敵の動きや攻^{こう}略法^{りやくほう}をマスターすること。敵の^{てき}動きは、ドロールよりずう〜と^{うご}速いぞ！^{はや}

○目の前^{めまへ}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^{ぜんたい}図^ず”
で全体の動き^{ぜんたい うご}を知^しっておく技^{わざ}が^{たいせつ}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

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
大きらい！



キズつけない！

高い温度に
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。

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					

