

SEGA CARTRIDGE

ザ・キャッスル
The
Castle
ゲームの遊び方
1人用

ROM 32 KB
RAM 8 KB



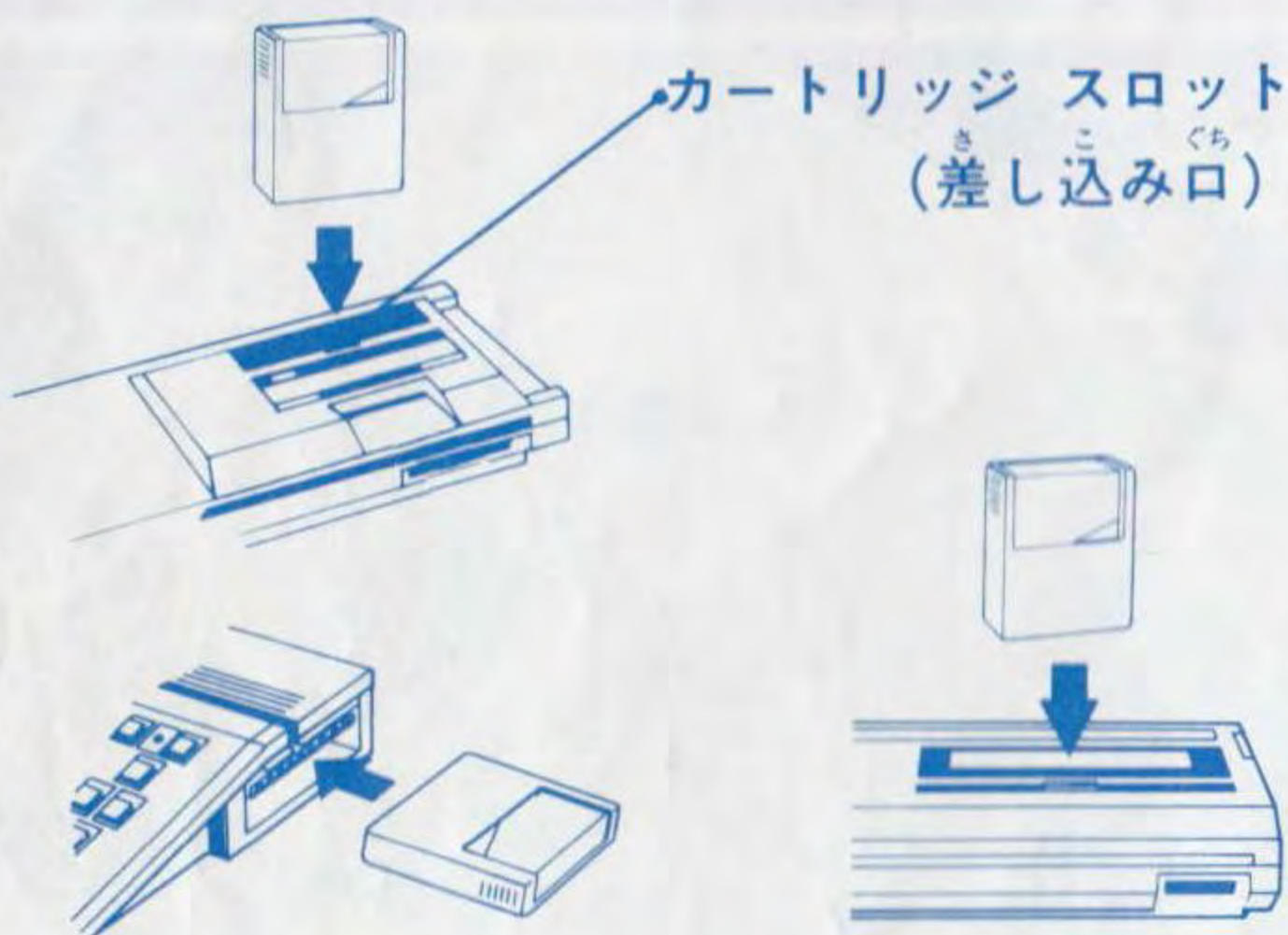
SEGA®

イラスト／めるへんめーかー

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- 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の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、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



JOY-1

SG-1000



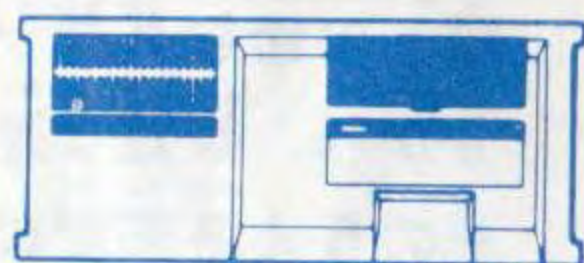
ジョイスティック
と
取り付け済

SG-1000 II



JOYPAD 1

セガ マーク
SEGA MARK III



JOY-1

うえ
上のJOY-1、JOYPAD 1にジョイスティックを
さ
差し込もう。

☆ "ザ・キャッスル" ス



むかし　むかし　ちゅうせい　じ　だい　ひめ
昔、昔、中世の時代、マルガリータ姫が
ま　おう　つ　さ
魔王メフィストに連れ去られてしまった。
ま　おう　す　じょう　へ　や
魔王の住むグロッケン城は、100の部屋に
わ　ふくざつ　めい　ろ
分かれ、複雑な迷路となっている。
そのうえ　かく　へ　や　かず　おお　し　か
そのうえ各部屋には、数多くの仕掛けや、
ま　おう　て　した　たち　ま　う
魔王の手下達が待ち受けている。かつて
しろ　の　こ　わか　もの　だれ　かえ
この城に乗り込んだ若者たちは、誰も帰
ることがなかったという……。
しかし、となり　くに　おう　じ
隣の国のラファエル王子は、マ
ひめ　たす　だ　けっしん
ルガリータ姫を助け出す決心をした。
じょう　む　おう　じ
グロッケン城に向かった王子は……。

とうじょうじんぶつ
トリー&登場人物☆



ラファエル王子^{おうじ}
ほんとは気が弱^きいんだ
けど、がんばるぞ！



マルガリータ姫^{ひめ}
とっても心細^{こころほそ}くて……。
早く助け^{はや たす}に来てね。

——もり ようせい とら み 森の妖精も捕われの身——



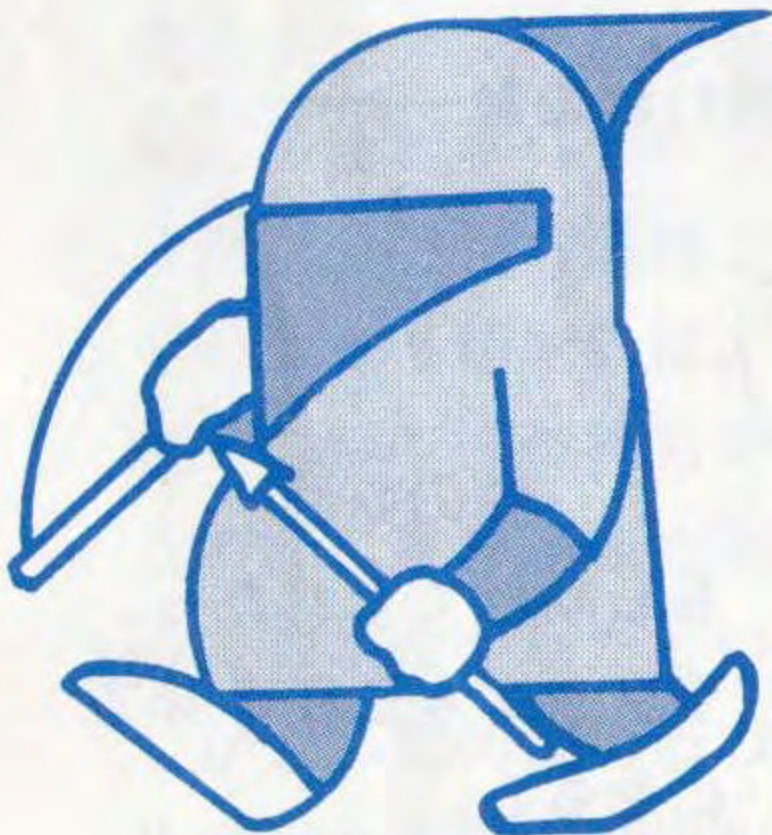
森の妖精^{もり ようせい}
もし助け^{たす}てくれたら、
ラファエル王子^{おうじ}の味方^{み かた}
になるわ。



ま おう
魔王メフィスト

わたしが、この城の主。
おおもの すがた み
大物だから姿は見せな
いが、手下達を放って、
ジャマしてやるぞ。

——では、手下達を紹介しよう——
て したたち しょうかい



き 士
騎 士



せん 士
戦 士

てしたたち
トと手下達☆



まほうつか
魔法使い



しきょう
司教



しょくじゅうどうぶつ
食獣動物

くちとひら
口を閉じたり開いたり
して、待ちかまえてい
る。

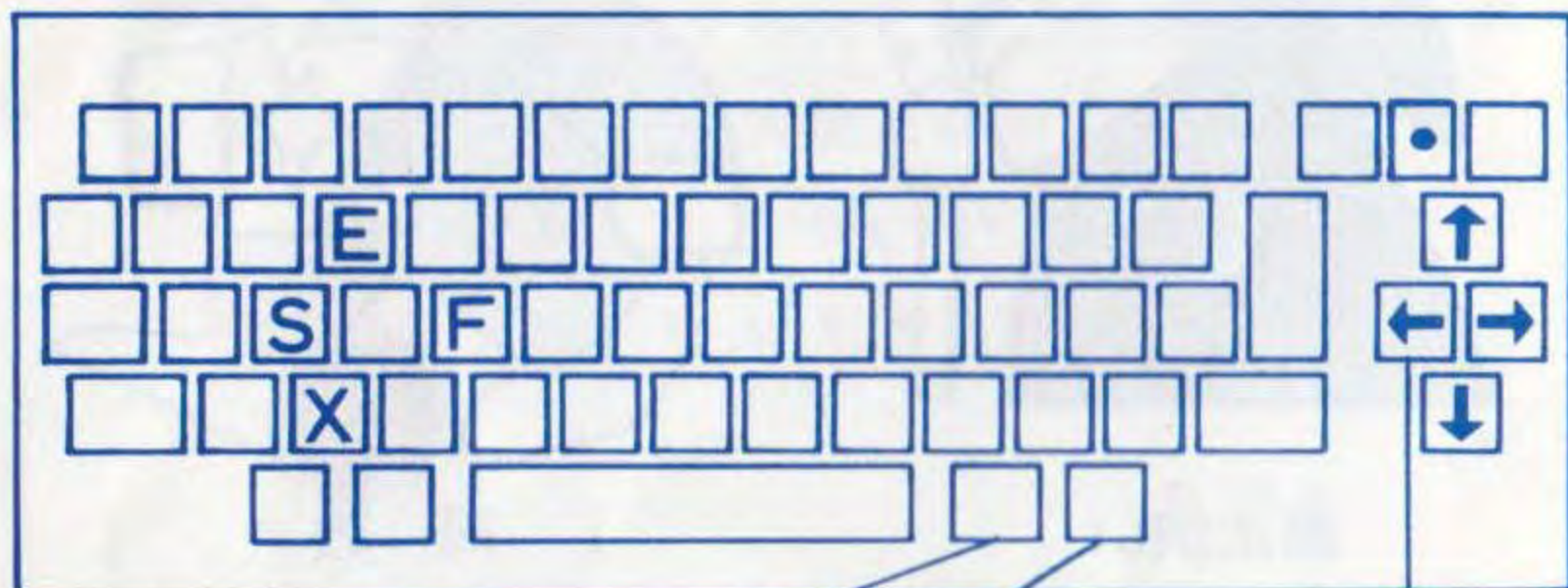


ほのお
炎

しつこくおうじをお
しつこく王子を追いか
けてくる。

操作 方 法

☆キーボード $\left(\begin{array}{l} \text{SC-3000シリーズ} \\ \text{SG-1000シリーズ} \\ \text{セガマークIII} \end{array} \right) + \text{SK-1100}$ $\left. \begin{array}{l} \text{あそ} \\ \text{ばあ} \end{array} \right\}$ で遊ぶ場合 ☆



スタート・ボタン

① $\left(\begin{array}{l} \text{おう} \\ \text{じ} \end{array} \right)$ 王子を動かす

① (A) $\longleftrightarrow$ (B)

① (A) $\left(\begin{array}{l} \text{ひだり} \\ \text{すす} \end{array} \right)$ 左に進む

① (B) $\left(\begin{array}{l} \text{みぎ} \\ \text{すす} \end{array} \right)$ 右に進む

② スピードアップ

○ ボタンを押すと、スピードアップ

○ もう1回押すと、もとのスピードに戻る

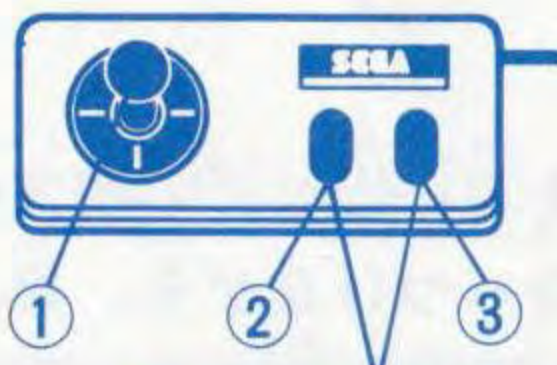
③ $\left(\begin{array}{l} \text{ま} \\ \text{うえ} \end{array} \right)$ 真上にジャンプ

③ + (A) $\left(\begin{array}{l} \text{なな} \\ \text{ひだり} \\ \text{うえ} \end{array} \right)$ 斜め左上にジャンプ

③ + (B) $\left(\begin{array}{l} \text{なな} \\ \text{みぎ} \\ \text{うえ} \end{array} \right)$ 斜め右上にジャンプ

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

S J - 150
 シリーズ
 (別売)



スタート・ボタン

① ^{おう じ}王子を動かす

① A ← → B

A ^{ひだり}左に進む

B ^{みぎ}右に進む

S J - 200

スタート・ボタン



スタート・ボタン

② スピードアップ

○ ボタンを押すと
スピードアップ

○ もう1回押すと
もとのスピード
に戻る

S J - 300
 シリーズ
 (別売)



③ ^{ま うえ}真上にジャンプ

③ + A

^{なな ひだり うえ}斜め左上にジャンプ

③ + B

^{なな みぎ うえ}斜め右上にジャンプ

☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

おう じ こい ぼう けん いま はじ
王子の恋の冒険が、今、始まる！

★ゲームの目的^{もくてき}★

マルガリータ^{ひめ}姫^{すく}を救^だい出^だせ！ 密室^{みつしつ}の迷^{なぞ}を解^とき、
魔王^{ま おう}の手^て下^{した}達^{たち}をや^{ひめ}っ^とつ^こけ^こな^こが^こら、姫^{ひめ}が閉^とじ込^こめ
ら^へれた部^や屋^やま^つで、た^つど^つり^つ着^つこ^うう。

★GAME^{ゲーム} OVER^{オーバー}★



おう じ いのち も
王子は、命を5つ持^もって、
ゲームスタート。
すべての命^{いのち}がなくな^なったら、
GAME OVER^{ゲーム オーバー}だ。

いのち かず つぎ ふ
命の数は、次のようなときに1つ増^ふえる。

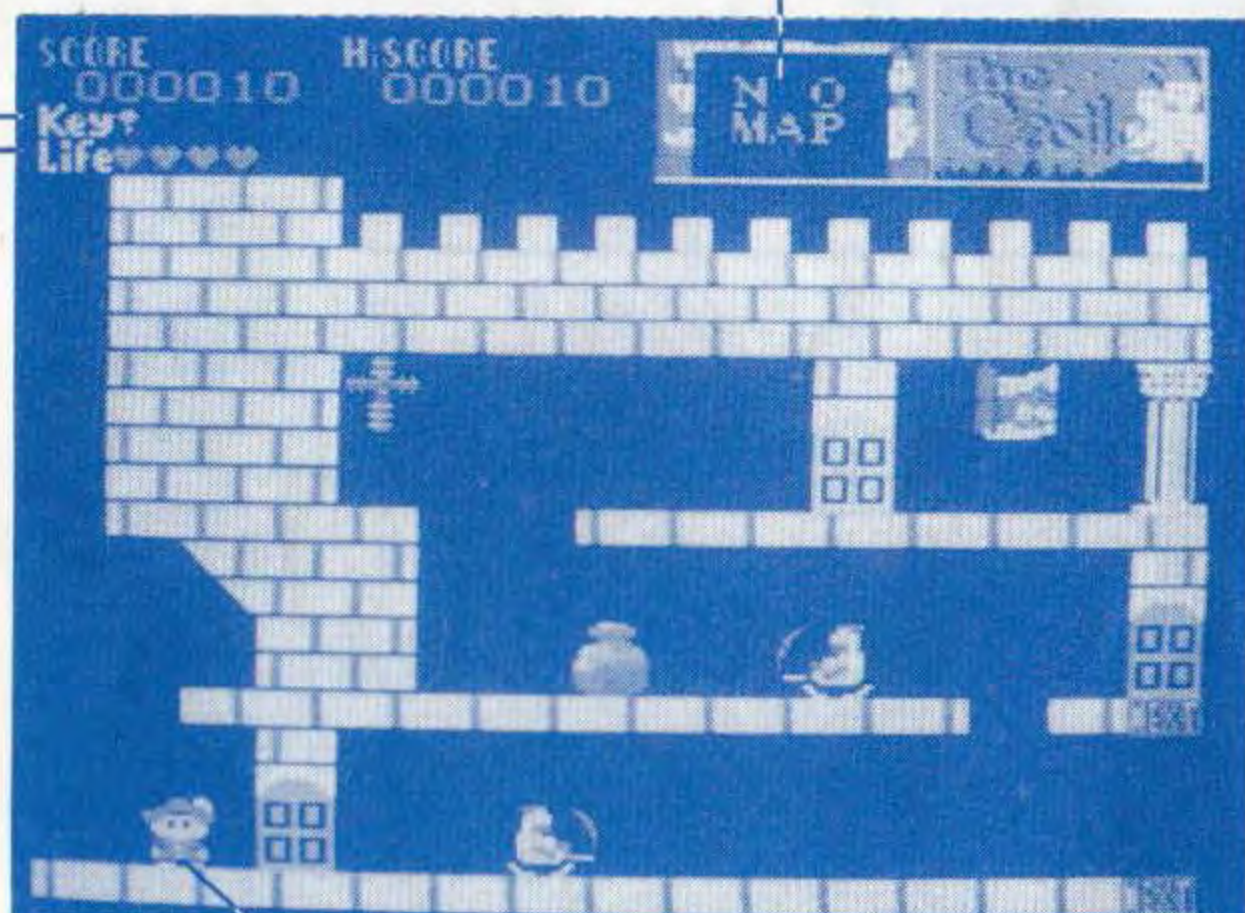
1. スコアが1万^{まん}点^{てん}を超^こえるごとに。
2. 命の水^{いのち みず}を1ビン^と取^とるごとに。

★スタートのしかた★

スタート・ボタンを押す。グロッケン^お城^{じょう}に侵入^{しんにゅう}だ！



地図^{ちず}を取^とると、ここ^{ひょうじ}に表示^でが出る。



ラファエル^{おうじ}王子

残り^{のこ}の命^{いのち}の数^{かず}

カギ^とを取ると、ここ^{ひょうじ}に表示^でが出る。

SCORE (キミのスコア)

HIScore (ハイスコア)

★力 ギ★



城は、6色の扉で、100の
部屋に分かれている。
扉と同じ色のカギがないと、
扉は開かないぞ。

- カギを取ると、画面の左上に表示が出る。
- カギの色によって、スコアは違う。
黄色……10点、水色……20点、緑……50点、
ピンク……100点、青……40点、赤……？
(赤いカギは、重要な役割を持っている。)
(それは、キミ自身で発見しよう！)

★地 図★



地図のある部屋に来たら、
ジャンプして地図を取ろう。
画面の左上に表示が出て、
王子の現在位置がわかるよ。

★宝 物★

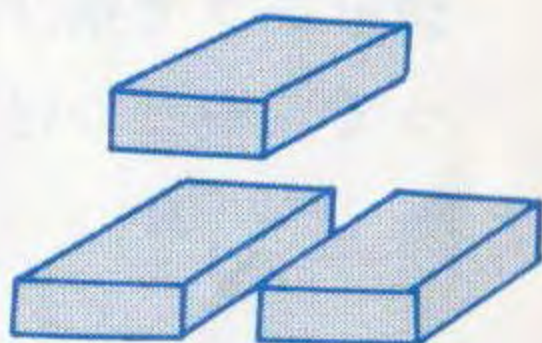
各部屋には、宝物がいろいろある。宝物は、触
れると取れるよ。



十字架
200点



指輪
400点



金塊
800点

—— 素晴らしい効果がある 2 つの宝物 ——



命の水

命の水を1ビン取るご
とに、王子の命が1つ
増える。



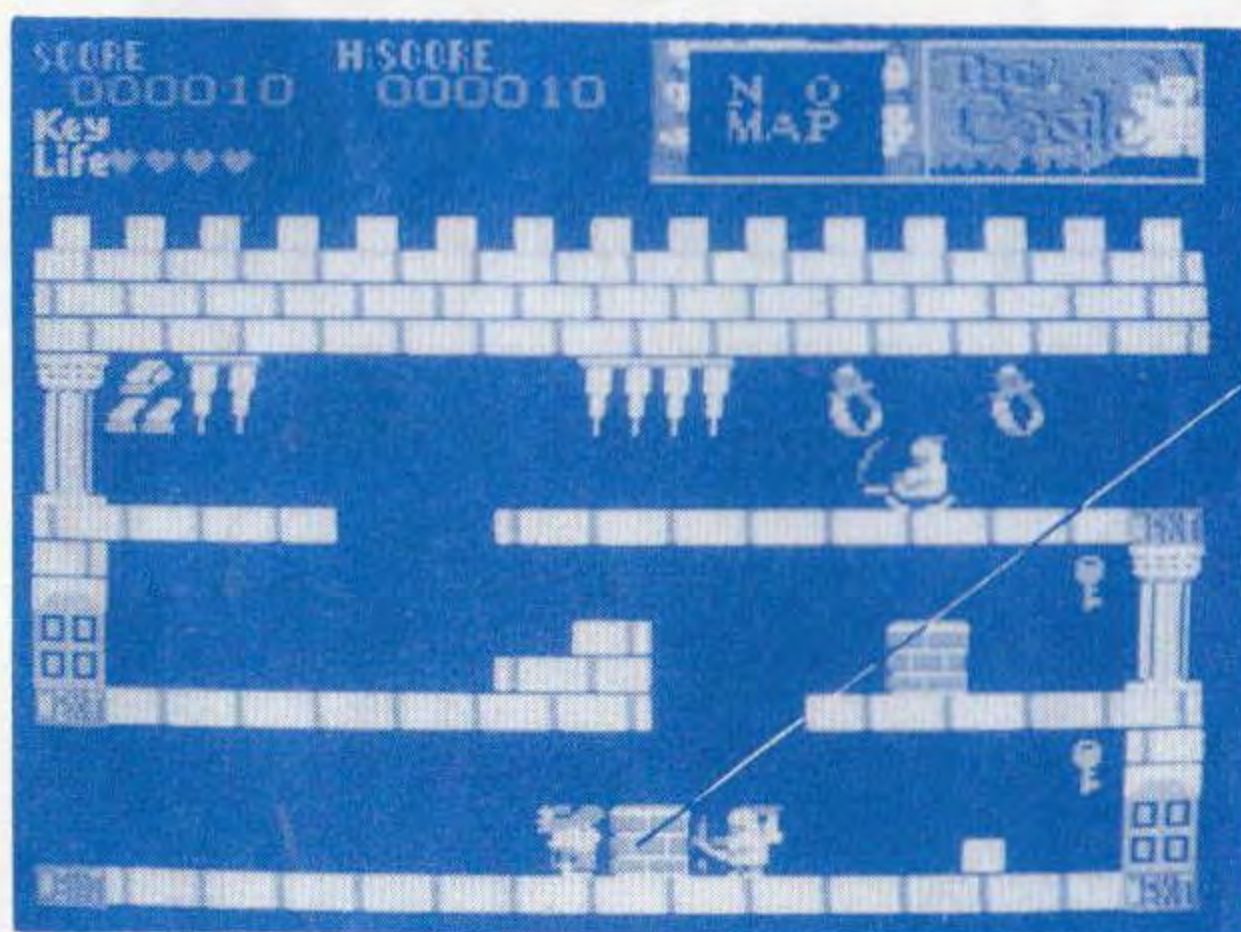
酸素ボンベ

しばらくの間、水の中
でも不死身。このとき
王子は点減している。

しろ なか し か
城の中には、さまざまな仕掛けが……

★つぎつぎと^{せま}迫ってくる^{てしたたち}手下達 // ★

ジャンプで^と飛び^こ越したり、^へ部屋にある^{つか}ものを使って、やっつけなくてはならないぞ。



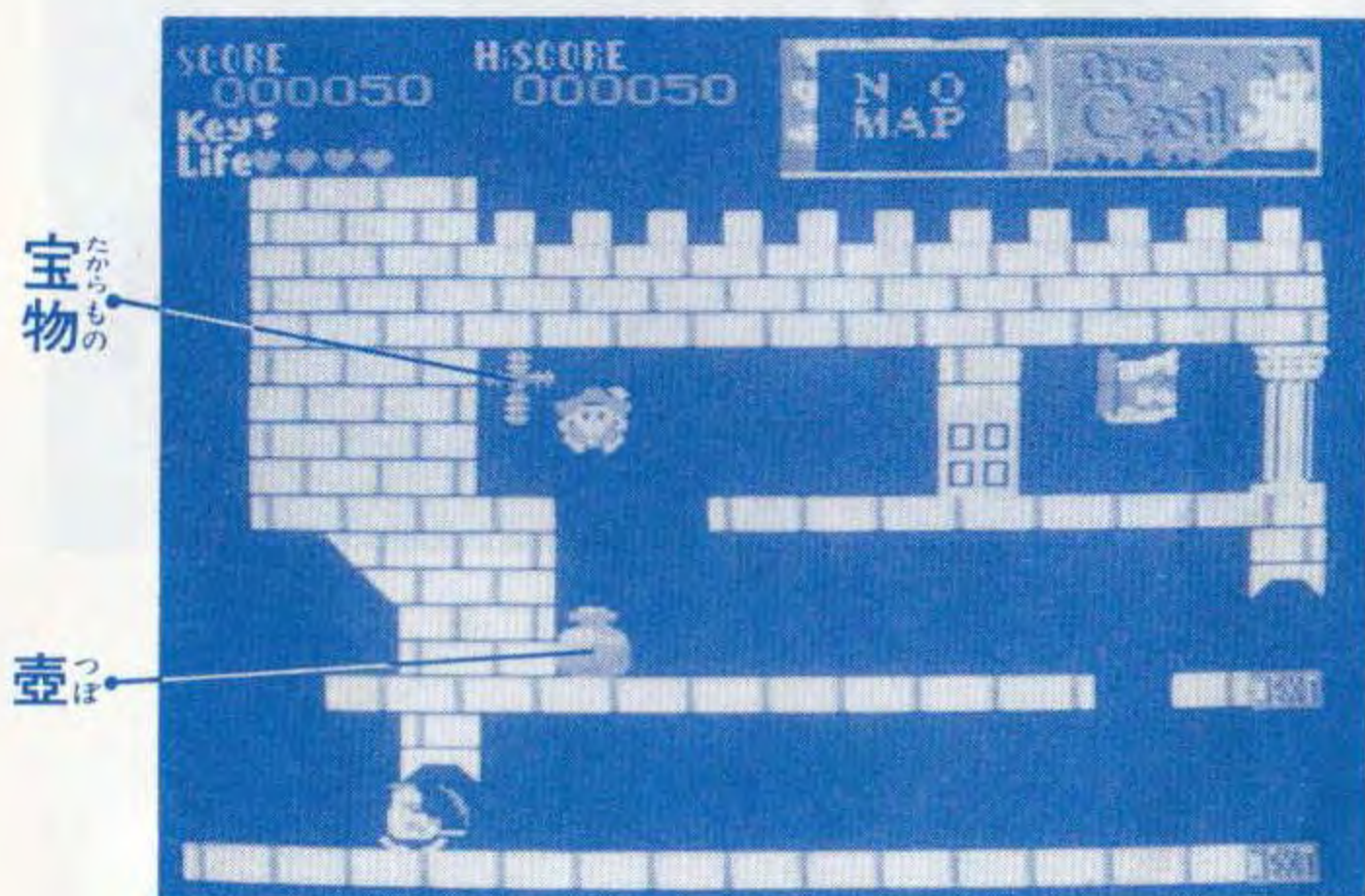
レン
ガ

- レンガを^お押したり、^{うへ}上から^お落としたりすれば、^{てしたたち}手下達はつぶれるよ。
- レンガのほかにも、^{つぼ}壺、^{たる}樽、^{きんこ}金庫、ろうそくを^{つか}使って、やっつけられる。

★^{たか}高いところの^{たからもの}宝物^とを取るには……?★

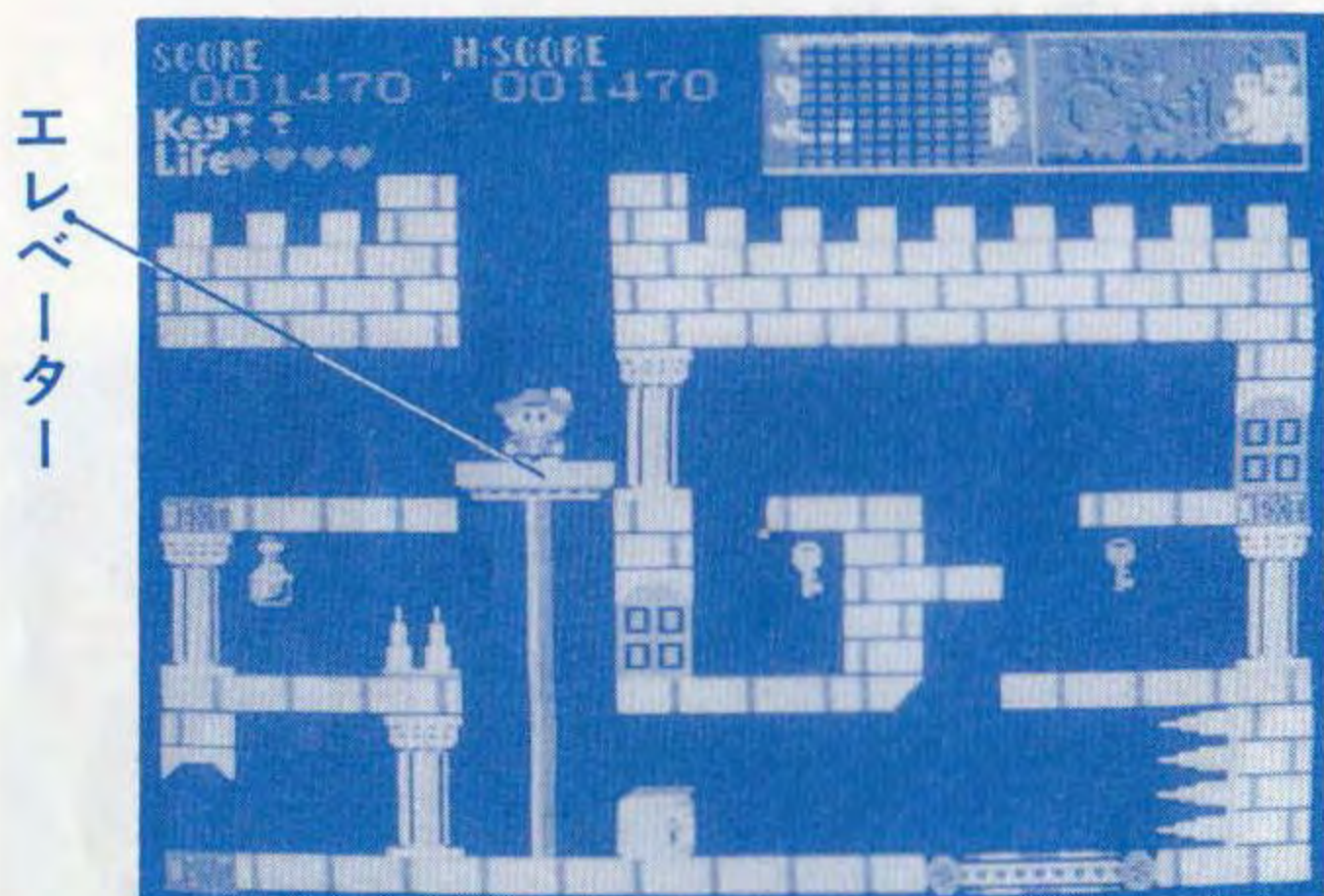
う～ん、^{たからもの}宝物に^て手が届かないよ。でも、だいじょうぶ。

^{つぼ}壺^{うへ}の上に^{たからもの}ピョン!^と そこからジャンプすれば、^{たからもの}宝物^とが取れるよ。



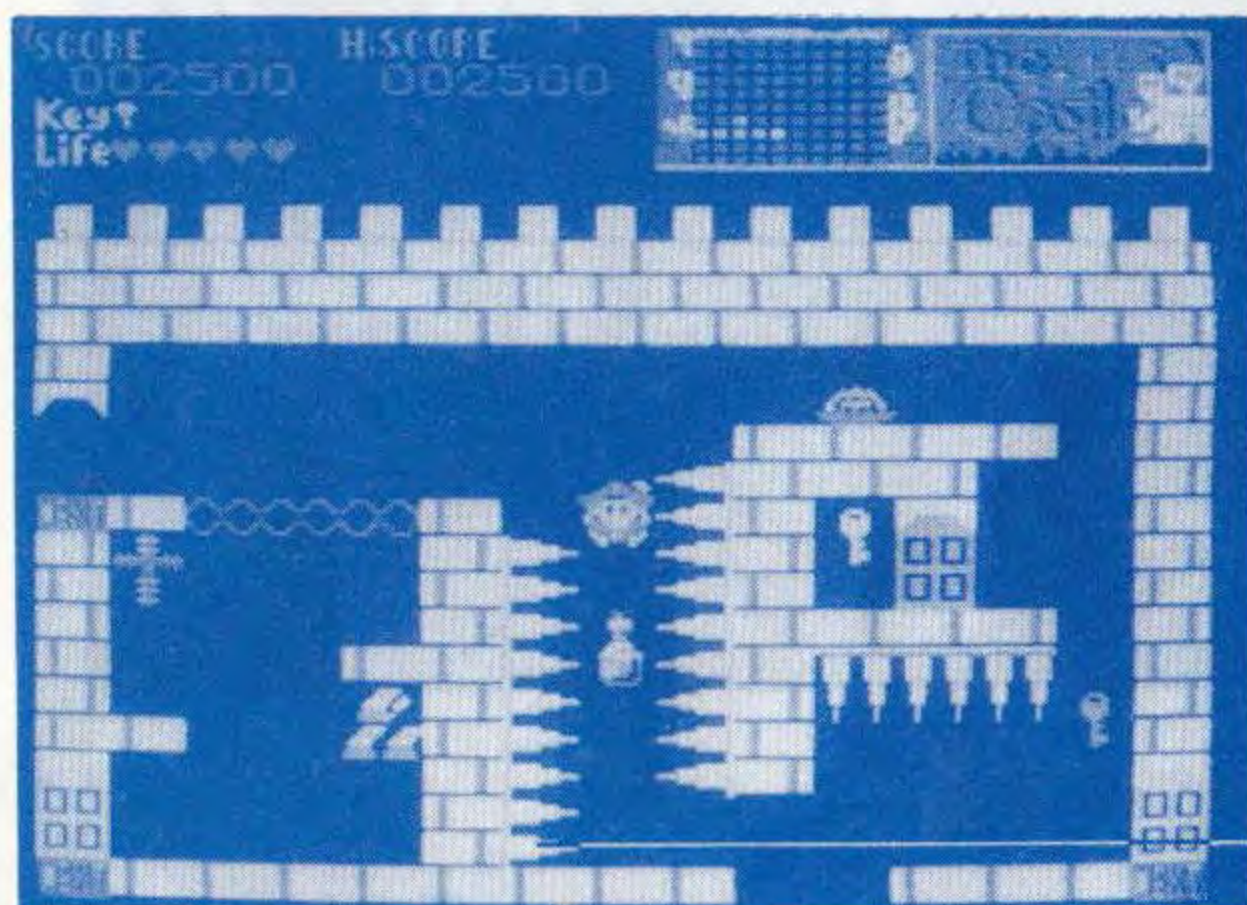
- ^{つぼ}壺は、^つ積み重ねて^{かさ}高く^{たか}することができる。
- ^{つぼ}壺のほかに、レンガ、^{たる}樽、^{きんこ}金庫も同じ^{おな}使い方が^{つか}できる^{かた}よ。

★エレベーターで、ラクチン移動★



- エレベーターを使えば、王子やレンガなどを移動できる。
- でも、エレベーターに乗っているときに、壁にはさまれると、王子やレンガなどはつぶれてしまうよ。
- 滑車のある部屋では、レンガなどの移動ができる。

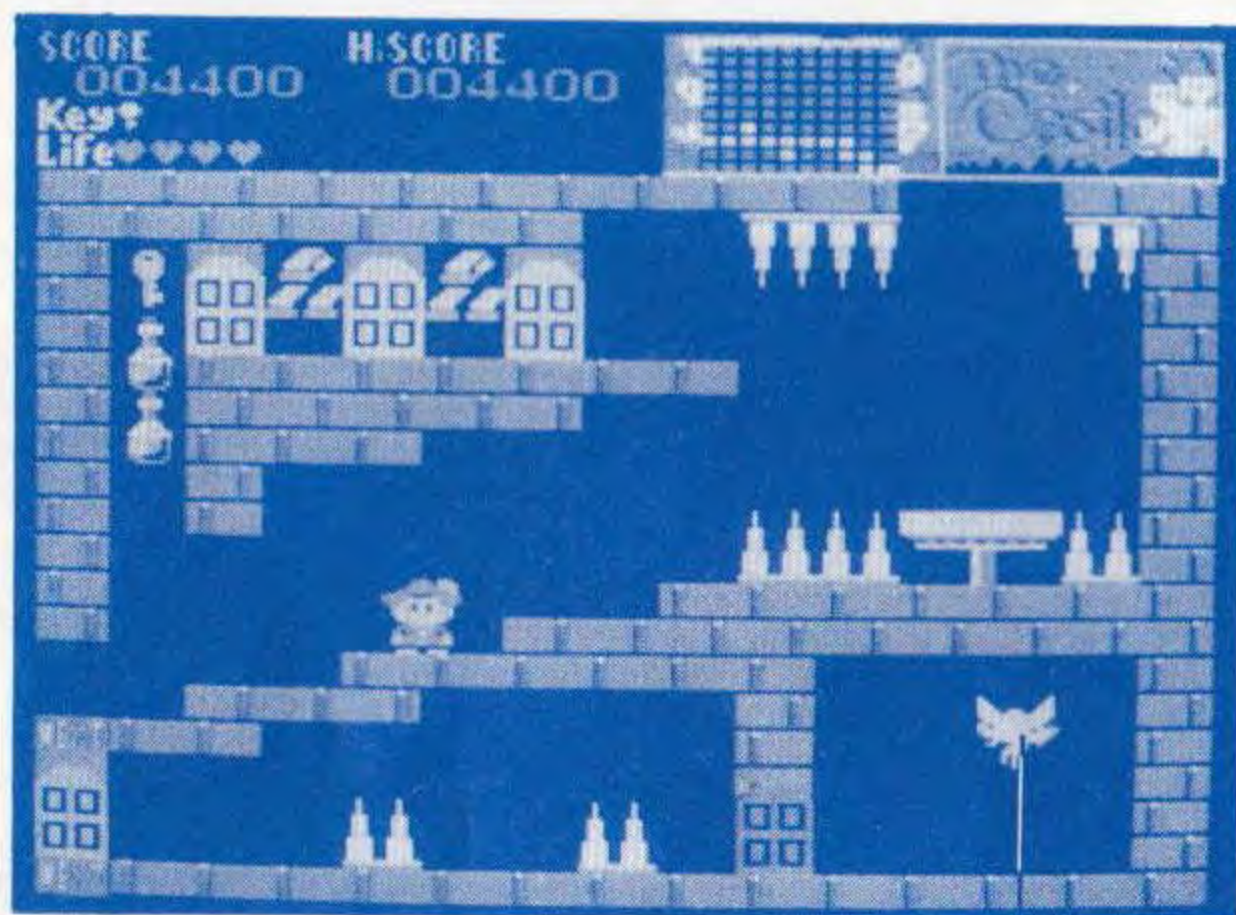
★あぶない!! どくばり 毒針だ★



どくばり
毒針

- どくばり 毒針に触れると、王子は倒れてしまう。ジャンプをするときには、気をつけることだ。
- ただし、城の中にはレーザー光線のある部屋があり、レーザー光線を浴びれば、しばらくの間は無敵となる。このとき王子は点減している。

★妖精を見～つけた！★



妖精

城の中には、森の妖精も閉じ込められている。
 妖精のいる部屋に来たら、助けてあげよう。
 そうすれば、マルガリータ姫の居所を教えて
 くれるかもしれないよ。



妖精を味方につけて、さあ、進め！
 姫救出まで、もう一息だ。

★ゲーム中、行き止まりになったら……★

自殺をして、新しい命でゲーム再開することだ。

1. 2つのボタンを、同時に約4秒間押し続けると、王子は自殺する。
2. 自殺をすると、レンガや壺の位置は、王子がその部屋に入ってきたときの状態に戻るよ。

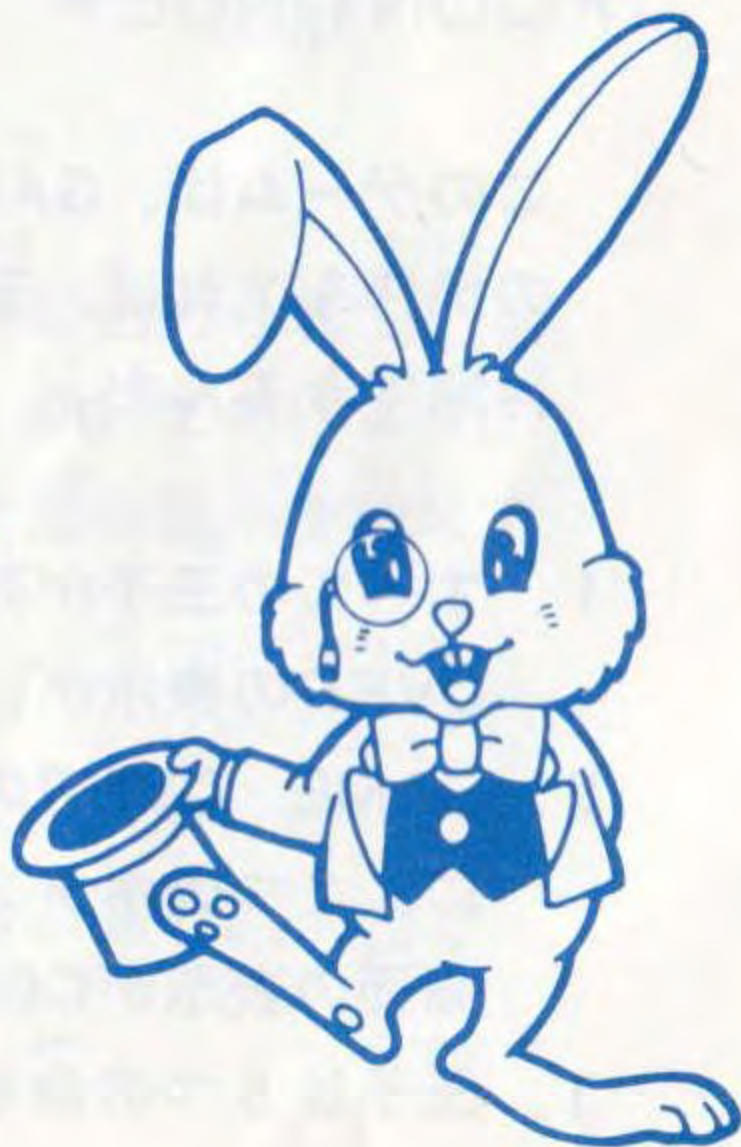
★CONTINUE★

このゲームは、GAME OVERになっても、次の操作をすれば、王子が死んだときの状態で、再開できるんだ。

1. すべての王子が死んでしまうと、GAME OVERの表示が、1文字ずつ画面に現れる。
2. GAME OVERの文字が画面にそろったときに、2つのボタンが同時に押されていると、画面の表示がCONTINUEに変わる。
3. 王子は5つの命を持って、ゲーム再開!!

☆アソビン^{きょうじゅ}教授からのアドバイス☆

- 1度^{どとお}通った部屋^{へや}に戻ると、レンガや壺^{つぼ}の位置^{いち}は元^{もと}通りになる。これをうまく利用^{りよう}して、複雑^{ふくざつ}な迷路^{めいろ}をクリアしてほしい。
- このゲームは、マルガリータ^{ひめ}姫のいる部屋^{へや}にたどり着^つくことが目的^{もくてき}。スコアだけに気^きをとられては、ダメだよ。



☆セガ カートリッジからのお願い☆

—— 正しくお使いいただくために ——



- 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。

スコアブック
☆SCOREBOOK☆

ネーム NAME	じん	じん	じん		
デイト DATE	51	59	68		
スコア SCORE	30/00	43300	55070		

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					

新情報サービス セガ・JOY JOYテレフォン



東京 03-236-2999

大阪 06-333-8181



© ASCII CORPORATION 1985

© SEGA 1986

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)



www.emumovies.com