

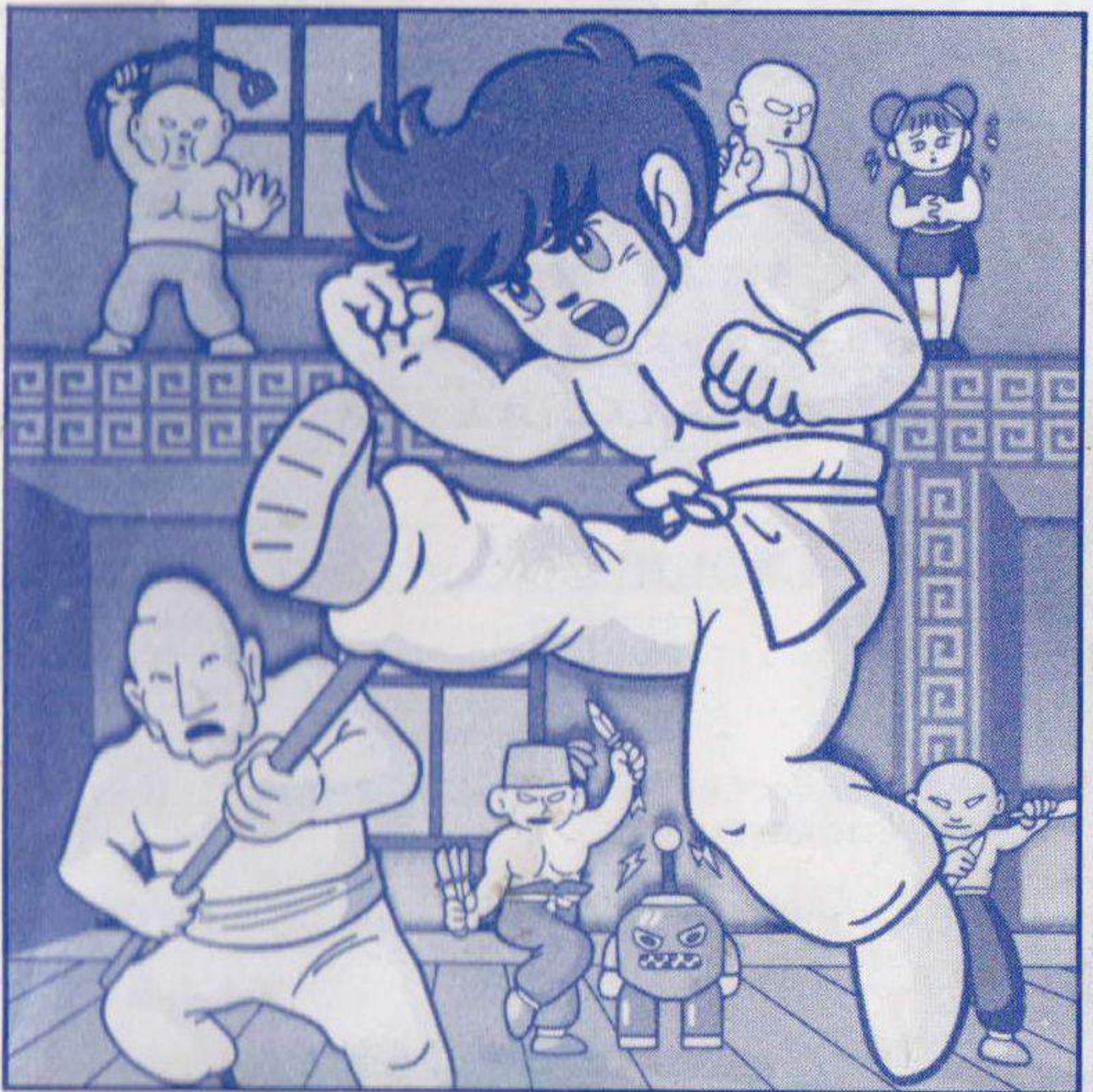
SEGA®

ドラゴン-ワン

DRAGON-WANG™

ゲームの遊び方

1人～2人用



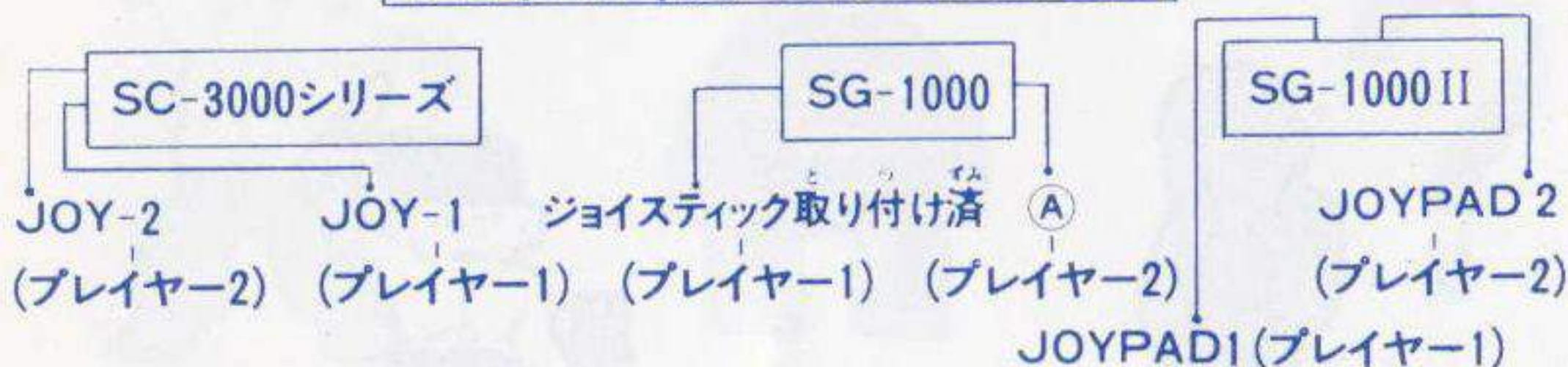
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ マイカードをお使いいただくには、専用の「カードキャッチャ」(別売)が必要です。カードを、本体に直接差し込むことはできません。

セガ マイカードの使い方

1. まず、本体の電源スイッチを切っておいてください。
2. 次に、本体の挿入口にカードキャッチャを差し込みます。
それから、カードをカードキャッチャに差し込みます。
3. 電源スイッチを“ON”にします。もし、テレビ画面に何も出ないときは、もう一度、テレビと本体、カードとカードキャッチャの接続を調べてください。
4. プレイが終わったら、必ず電源スイッチを切ってからカードを抜き、「カード入れ」に入れて大切に保管してください。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2、Ⓐ、JOYPAD 1、2にジョイスティックを差し込みます。

☆“ドラゴン-ワン”



ドラゴン ワン
DRAGON-WANG



キョーコ
KYOKO

たいりくいち たつじん
大陸一のカンフーの達人。
け わざ おそ は
その蹴り技は恐るべき破
かいりよく こいびと
壊力をもつ。恋人キョー
きゅうしゅつ じゃあく しろ
コを救出に“邪悪の城”
しんにゅう
に侵入する。

うつく
ドラゴン-ワンの美しい
こいびと おそ ぼんぞく ゆう
恋人。恐ろしい蛮族に誘
かい じゃあく
拐され、アジトの“邪悪
しろ おくふか と こ
の城”の奥深くに閉じ込
められてしまう。

じゃあく しろ ぼんぞくたち
“邪悪の城”の蛮族達



もん てい
門 弟



な
ナイフ投げ

ストーリー登場人物☆

▶ “邪悪の城”の番人 ◀

全員が恐るべき技の使い手。しかし、番人を倒さないと、
キョーコを救えないぞ！



ボ ー ソ ー
BOHSOH

ぼうつか
(棒使い)



ヌ ン チ ャ ン
NUNCHAN

つか
(ヌンチャク使い)



ワ ー プ マ ン
WARPMAN

たつじん
(ワープの達人)



フ ン ド
FUNDO

ぶん どうつか
(クサリ分銅使い)



RB-TT

ぶ き
(ロボット。武器はレーザー。)



ジ ョ ナ サ ン
JONATHAN

とうめいにんげん
(透明人間)

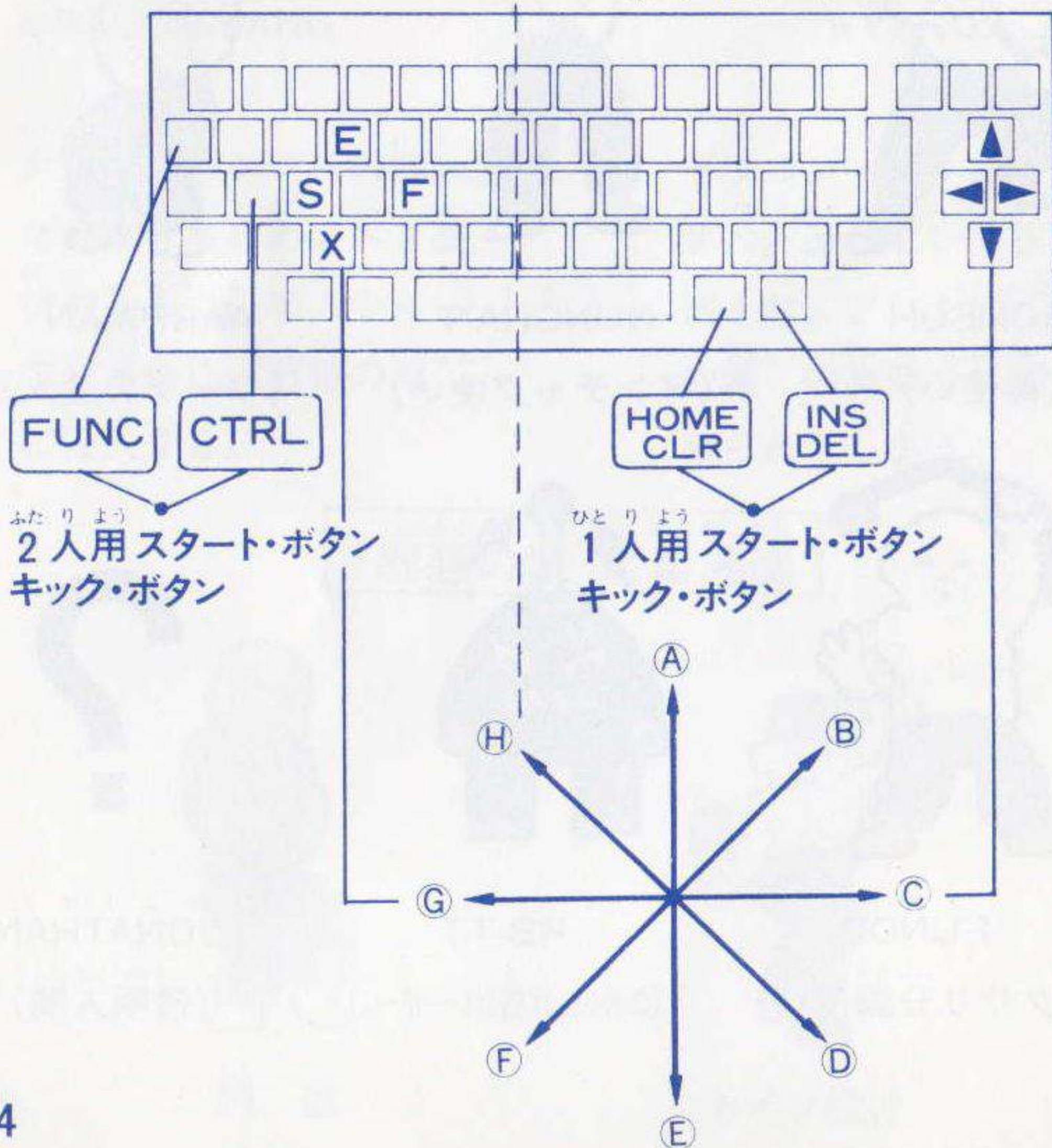
操作 方法


ドラゴン-ワンよ、^{こいびと}恋人^{すく}キョーコを救え!!

☆キーボード<sup>(SC-3000シリーズ
SG-1000
SG-1000 II + SK-1100)</sup>で遊ぶ場合☆

(プレイヤー2)



^{ひとりよう}
(1人用プレイヤー)
プレイヤー1





① ^{すいちやく}垂直ジャンプ ()

② ^{なな みぎうえ}斜め右上ジャンプ
( と  を ^{どうじ}同時に ^お押す。)



③ ^{みぎ ある}右へ歩く。 ()

④ ^{みぎ む}右を向いてしゃがむ。
( と  を ^{どうじ}同時に ^お押す。)

⑤ しゃがむ。 ()

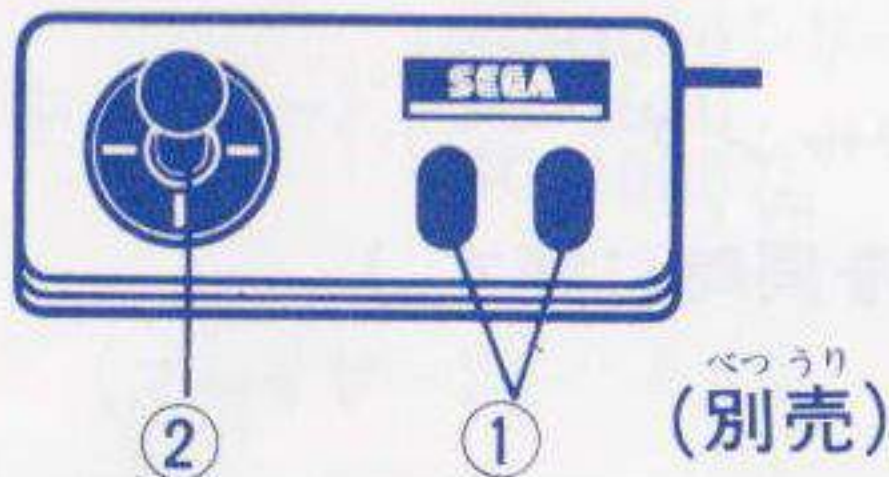
⑥ ^{ひだり む}左を向いてしゃがむ。
( と  を ^{どうじ}同時に ^お押す。)

⑦ ^{ひだり ある}左へ歩く。 ()

⑧ ^{なな ひだりうえ}斜め左上ジャンプ
( と  を ^{どうじ}同時に ^お押す。)

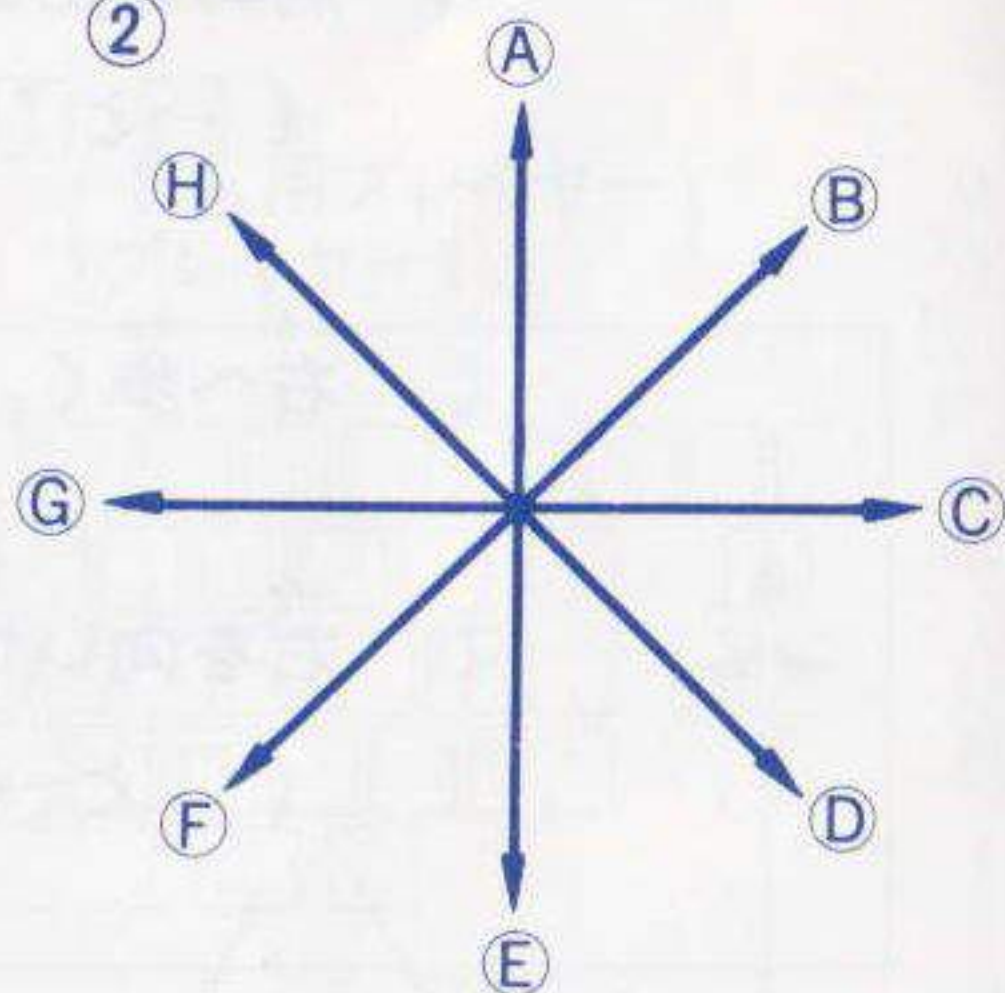
☆ジョイスティック (SJ-150 SJ-200 SJ-300) で遊ぶ場合 ☆

SJ-150

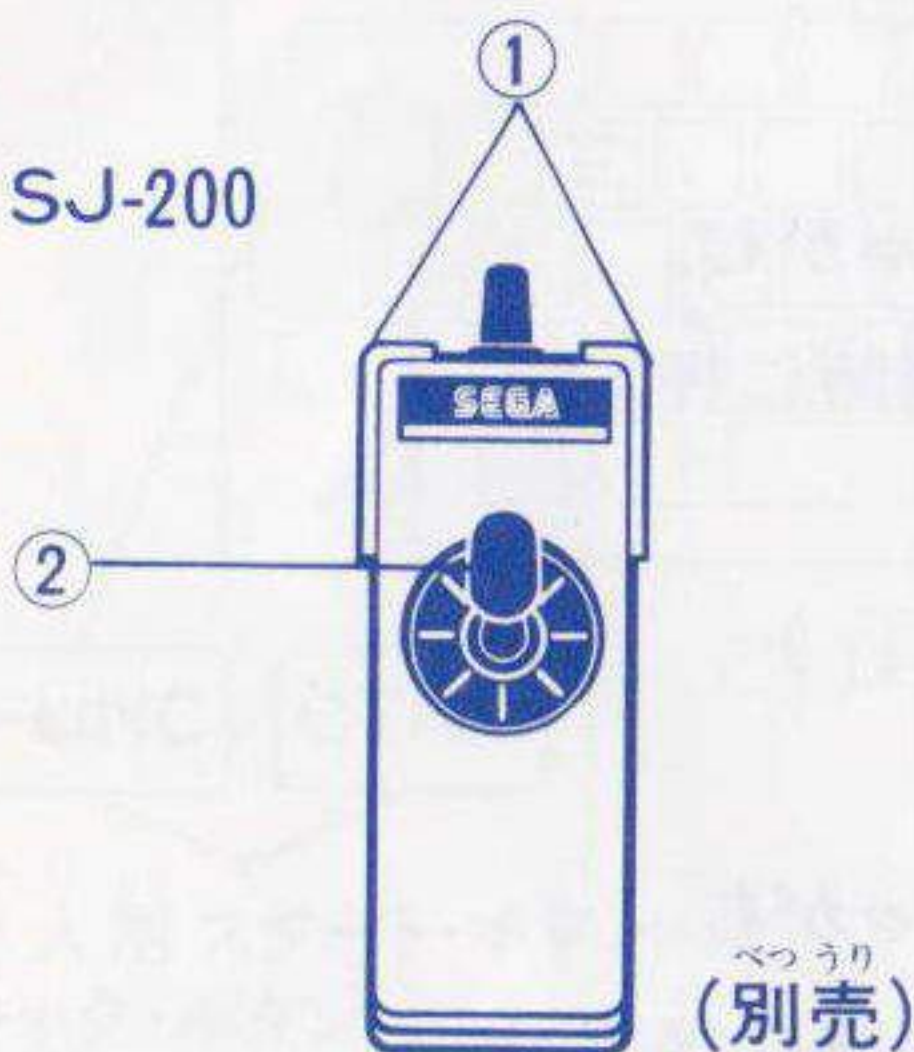


①スタート・ボタン
キック・ボタン

②



SJ-200



- ① すいちよく 垂直ジャンプ
- ② なな みぎうえ 斜め右上ジャンプ
- ③ みぎ ある 右へ歩く。
- ④ みぎ む 右を向いてしゃがむ。
- ⑤ しゃがむ。
- ⑥ ひたひ む 左を向いてしゃがむ。
- ⑦ ひたひ ある 左へ歩く。
- ⑧ なな ひたひうえ 斜め左上ジャンプ

SJ-300



☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

とうそうがた
闘争型のキミへ!

★ゲームの目的★^{もくてき}

^{しろ}城の中の^{なか}番人^{ばんにん}を^{たお}キックで倒し、^{こいびと}恋人^{すく}キョーコ^だを救い出そう!

★GAME OVER★^{ゲーム オーバー}

ドラゴン-ワンは、^{かいちゅうせん}3回挑戦できる。3回やられると^{ゲーム}GAME OVER。^{オーバー}(スコアが^{まんてん}5万点を超えると、^{ちょうせん}挑戦回数^{かいすう}が^{かい}1回だけ^ふ増える。)

★スタートのしかた★

^{ひとり}1人用^{よう}で^{あそ}遊ぶか、^{ふたり}2人用^{よう}で^{あそ}遊ぶか^{えら}を選ぶ。



- ^{ふたり}2人^{あそ}で遊ぶときは、キーボードの^{ふたり}2人用^{よう}や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。
- ^{ひとり}1人^{あそ}で遊ぶときは、キーボードの^{ひとり}1人用^{よう}や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

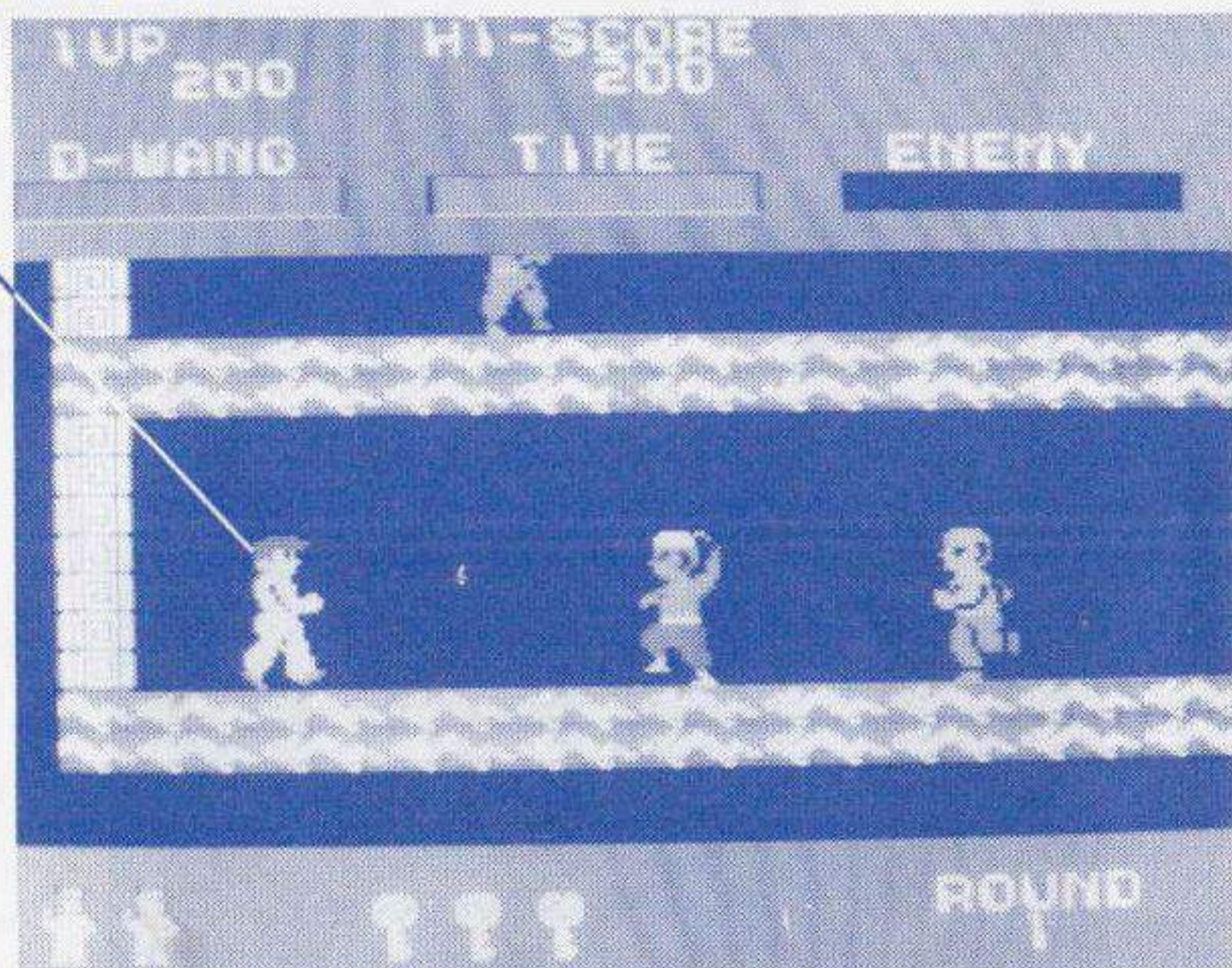
ひとりよう
＜1人用＞

キミはカンフーの達人、ドラゴン-ワン。キミのキョーコ
が助けを待っているよ。

ふたりよう
＜2人用＞

キミも友達も、ドラゴン-ワン。先にキョーコを救えるの
はどっちだ!?

ドラゴン-ワン
キックで敵を倒せ!



ドラゴン-ワンが挑戦できる残りの回数
キョーコを救うカギ (9 ページをみる。)

1 UP (プレイヤー1のスコア)

HI-SCORE (ハイスコア)



2 UP (プレイヤー2のスコア)

D-WANG (ドラゴン-ワンのパワー)

TIME (この時間内にキョーコを救出。)



8 ENEMY (番人のパワー)

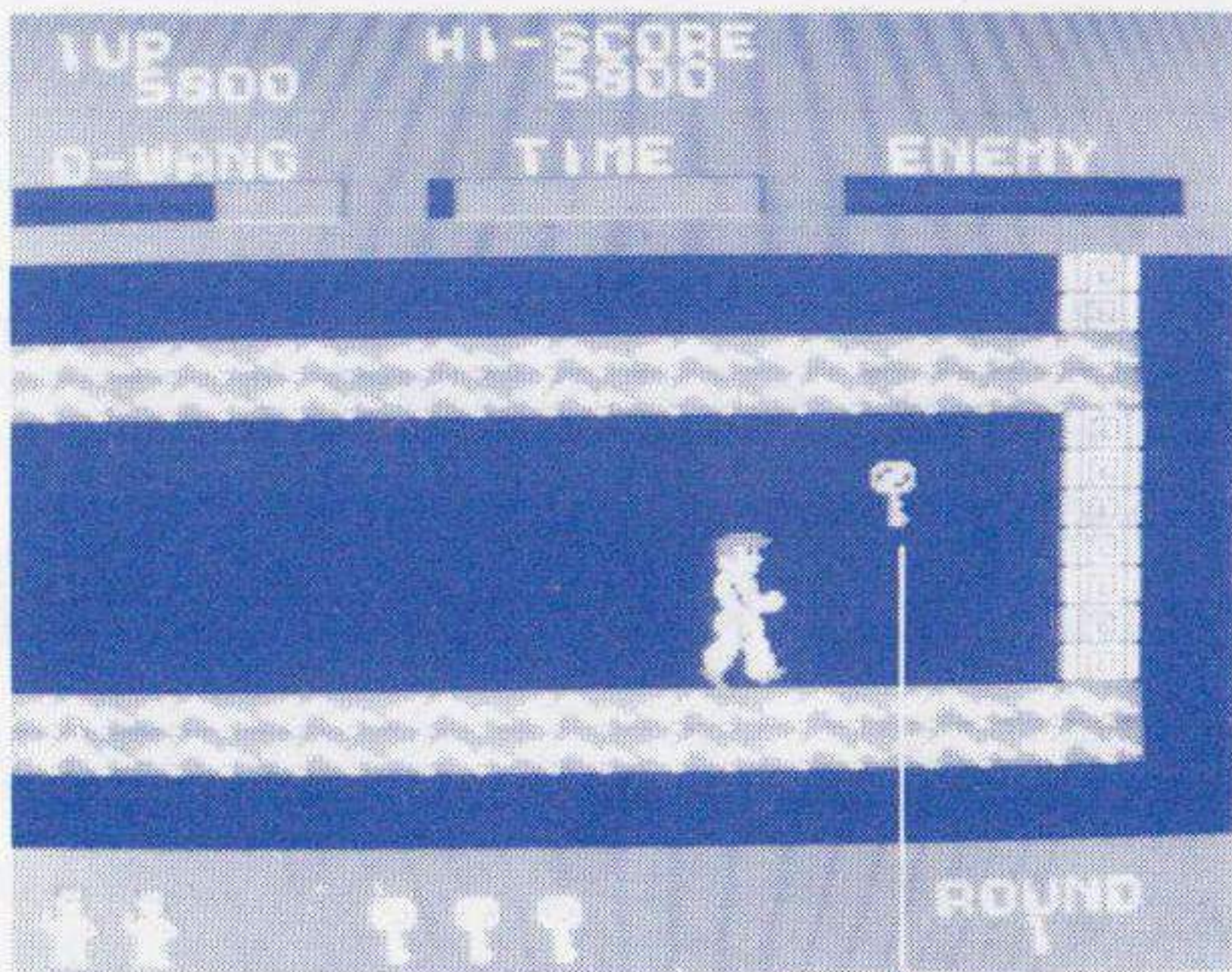
★がキョーコを^{すく}救うカギ★

○ 1ラウンドでは、画面下に3つの^{が めんした}が^で出ている。これは、^{にん}3人の番人^{ぼん にん}がもつ3つの^とを取ると、キョーコを^{すく}救えるということだ。


○ さて、その^とを取るには……

^{かく かい}各階に番人^{ぼん にん}が1人^{ひとり}ずついる。その番人を^{たお}倒すとが出る。

をジャンプでとる。こうして合計^{ごう けい}3つのをとると、キョーコを^{すく}救^だい出せる。



さあ、ジャンプで^と取ろう。

④ を取ると、ドラゴン-ワンのパワーが^{まん}満タン^{じょう たい}状態になる。

★ラウンドと番人の数★

ラウンドが進むと番人の数が増え、ドラゴン-ワンの闘いは、ますます苦しくなる。

ラウンド	番人の数
1	3人
2	3人
3	5人
4～	6人

★ドラゴン-ワンのパワー★

- 敵のキックなどの技が、ドラゴン-ワンに命中すると、パワーが少しずつ減っていく。
- パワーの減り方は、敵の種類によって違う。
- パワー切れになると、ドラゴン-ワンは倒れ、再挑戦となる。

★TIME★

この時間内にキョーコを救出しないと、再挑戦となる。

⑨ 再挑戦の場合は、 も最初から取り直しになる。

★^{ばん にん}番人のパワー★

- ^{ばん にん}番人^でが出てくると、**ENEMY**がその^{ばん にん}番人^{な まえ か}の名前に変わり、^{ばん にん}番人のパワーとなる。

(①例 **ENEMY** → **BOSOH**)

- ドラゴン-ワンのキックが^{めい ちゅう}命中すると^{ばん にん}番人のパワーが^へ減る。
^{ばん にん}番人が^きパワー切れになると、ドラゴン-ワンの^か勝ち。

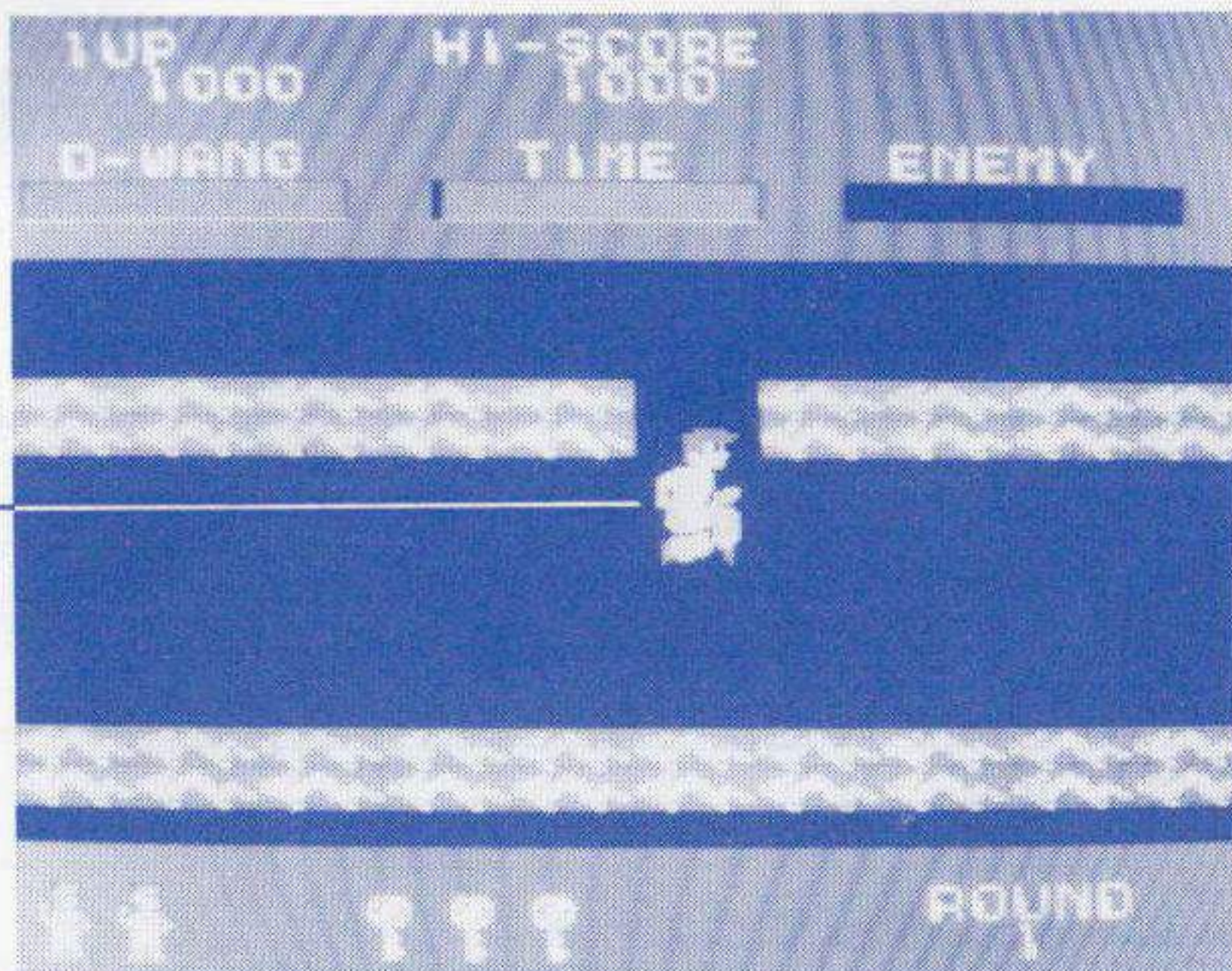
- ②^{ばん にん}番人のパワーが^{しょうりょう}少量になっても、ドラゴン-ワンが^{うご}動いて、^{ばん にん}番人が^{が めん}画面から^き消えると、^{ばん にん}番人のパワーは、また^{まん}満タン^{じょうたい}状態に^{もど}戻ってしまう。
^{ばん にん}番人は^{いっ き}一気にやっつけよう!

^{さく りゃく や}策略屋のキミへ!

★^{じゃあく}“邪悪の城”^{しろ}には、^{おそ}恐ろしいワナが!★

“^{じゃあく}邪悪の城”^{しろ}の中には、^{なか}門弟^{もん てい}、^なナイフ投げ^{ばん にん}、^{くわ}番人に加えて、^{しろ}城そのものに、^{おそ}恐ろしいワナがしかけられている。
その^{いち ぶ}一部を、^{つぎ}次に^{しょうかい}紹介しておこう。

—— 上の階へは、ジャンプで侵入！ ——

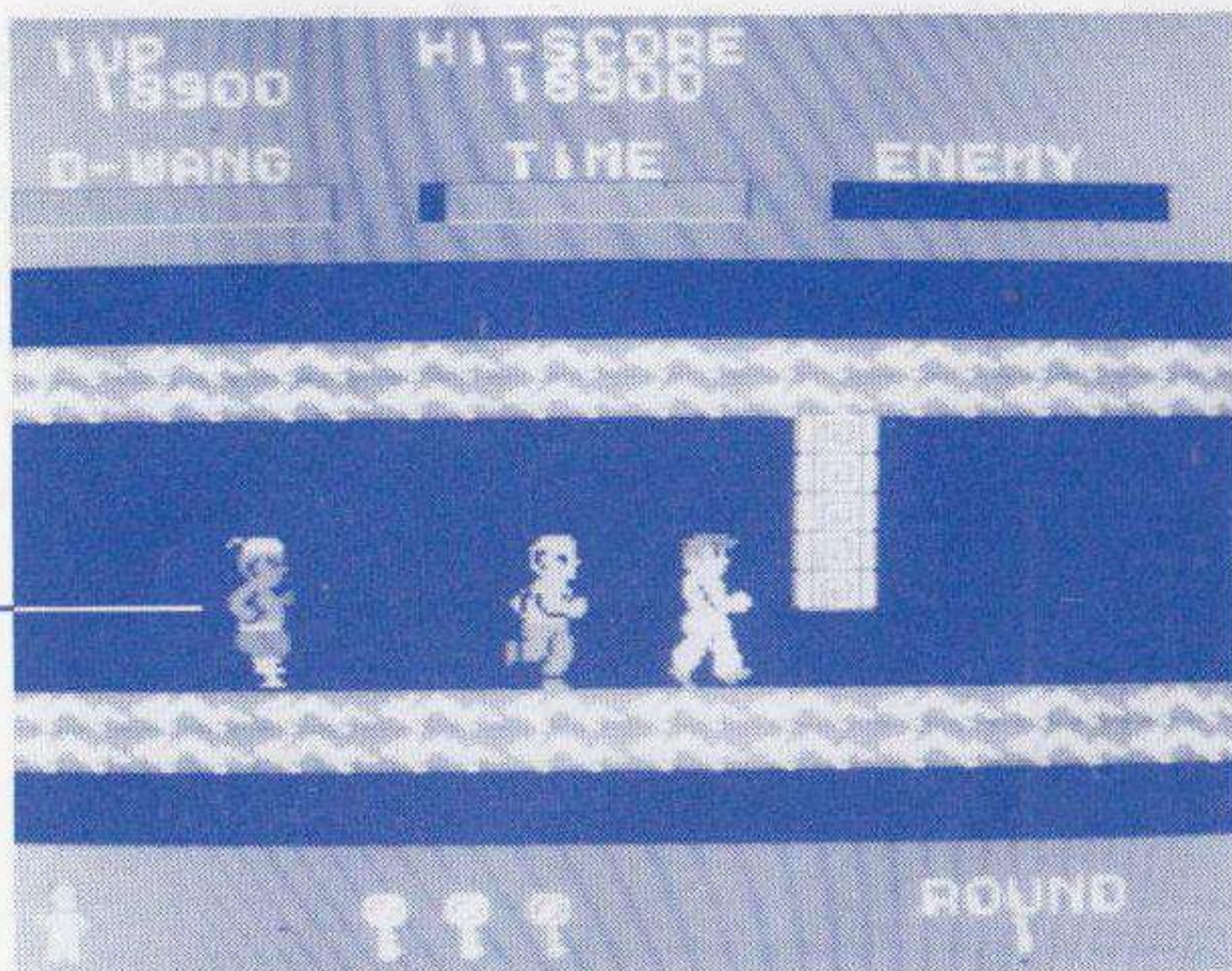


上の階へは、天井の切れ目からジャンプで侵入しよう。逆に、床の切れ目から下の階へ飛び降りることもできる。

—— 落とし穴に気をつけろ！ ——

- ある場所にくると、突然、床が抜け“落とし穴”になる。キミ自身で、その場所を頭に入れて、ジャンプで飛び越すしかない。
- この“落とし穴”の存在は、ラウンドが進めば進むほど、ドラゴン-ワンであるキミを苦しめることだろう……。

—— お 落 ち る 壁 は キ ッ ク で 破 壊 ！ ——




壁が落下し、キミの行く手をさえぎる。
キックで打ち破って突進しよう！

- ⑨ 最初からある壁は破壊できない。後戻りして別の道を探すのみだ。


—— あぶ 危ない！ こうきゅう 光球だ ——



- あやしげに^{ひか たま}光る球がキミを^{おそ}襲う！ かわしそこなうと、キミの^{おおはへ}パワーは大幅に減ってしまう。
- キックで^{は かい}破壊すると、^{こうとくてん}高得点のチャンスだ。

—— さあ、^{ぜん ぶ}全部の  ^{ばん にん と あ}を番人から取り上げる
 ことができれば、^{つぎ}次はいよいよ…………… ——

★ついに、キョーコ^{きゅうしゅつ}救出!!★

全部の^{ぜんぶ}  を手^てに入^いれると、ついに待^まちに待^まったキョーコ^{きゅうしゅつ} 救出。セガからドラゴン・ワン、つまり、キミへの^{さいこう}最高のメッセージもある。

愛^{あい}の勝利^{しょうり}。ハッピーエンドだね!



愛^{あい}こそが、キミをヒーローにする。

★スコア★

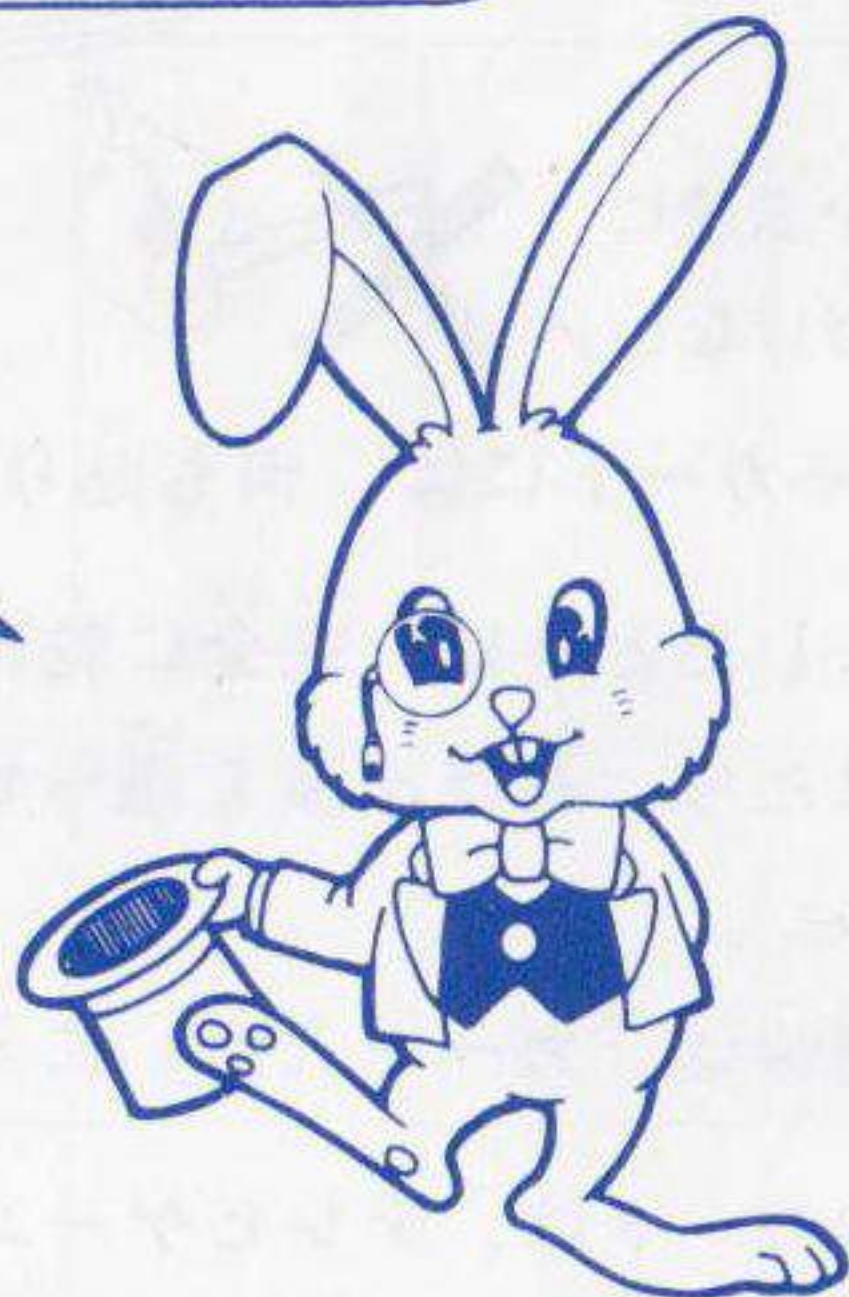
<small>もんてい</small> 門弟	200 ^{てん} 点
<small>な</small> ナイフ投げ	200 ^{てん} 点
<small>は かい</small> ナイフをキックで破壊すると	1,000 ^{てん} 点
<small>ばん にん ばつ めい ちゅう</small> 番人に1発キックが命中するごとに	500 ^{てん} 点
<small>ばん にん たお と</small> 番人を倒してカギを取ると	2,000 ^{てん} 点
<small>こうきゅう は かい</small> 光球をキックで破壊すると	1,000 ^{てん} 点

タイム のこ じ かん おお たか てん あた
TIMEの残り時間が多いと、高いボーナス点を与えられる。

☆アソビン^{きょうじゅ}教授からのアドバイス☆

○ジャンプでスピーディに
^{ぜんしん}
前進していこう！

○番人^{ばんにん}がいる場所^{ばしょ}は、奇数^{きすう}
の階^{かい}(1階^{かい}、3階^{かい}、5階^{かい})
では右端^{みぎはし}、偶数^{ぐうすう}の階^{かい}では
左端^{ひだりはし}だ。考^{かんが}えて行^{こう}動^{どう}しよ
うね！



☆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。

※ マイカードを直接、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 ——



※ カードには、何も貼りつけないでください。

- ぬらしたときは、完全に乾わ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、「カード入れ」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					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

C-5046

セガ マイカード^{おう ぼ けん}応募券は、大切にしまっておき
ましょう。

^{まい い じょうあつ}5枚以上集めるとカードホルダーがもらえます。
^{はん ばいてん}くわしくは販売店に^{けい じ}掲示いたします。

セガ マイカード^{おう ぼ けん}応募券



株式
会社

セガ・エンタープライゼス

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

お問合せは本社消費者サービス課まで