

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



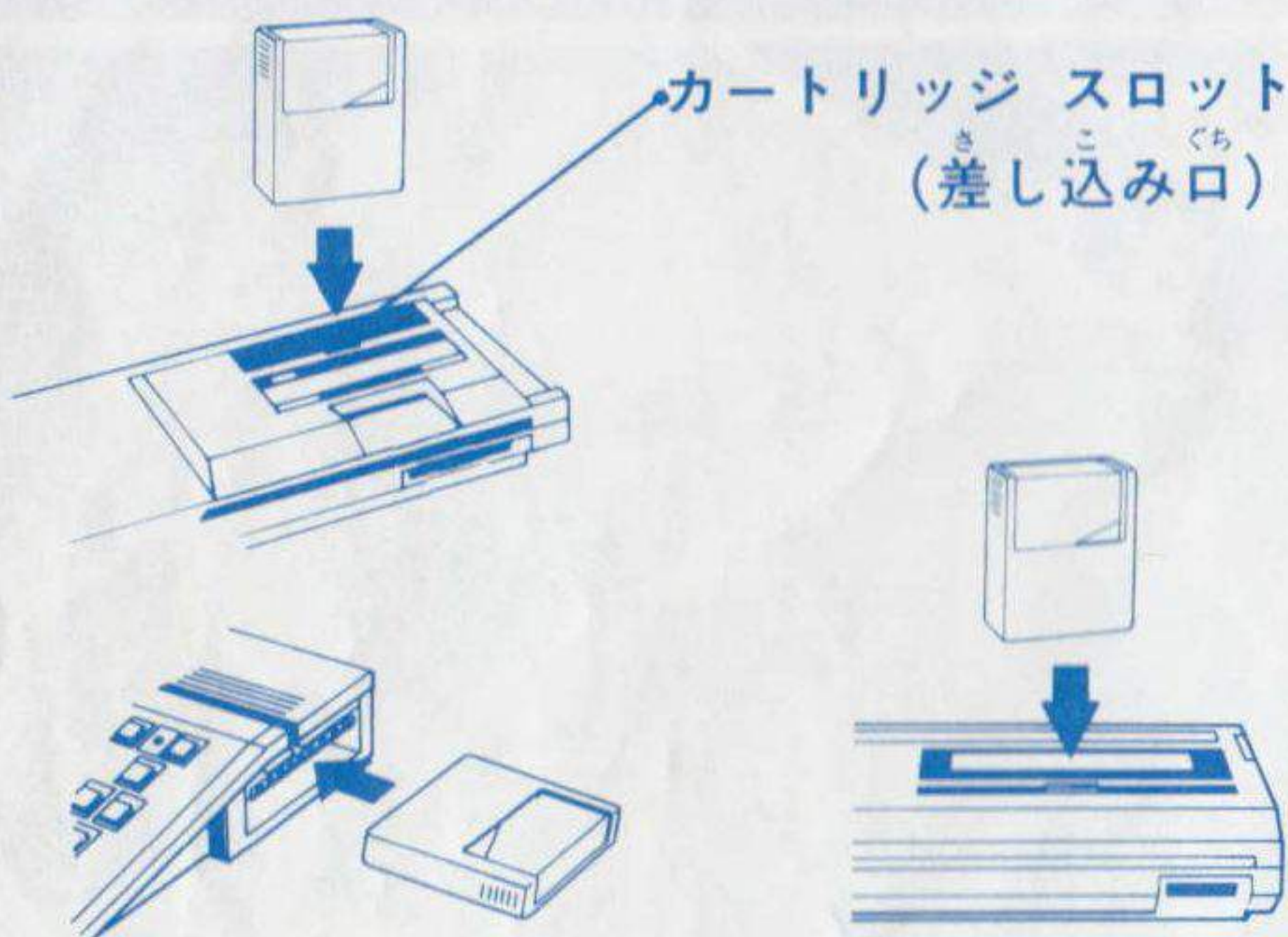
SEGA®

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

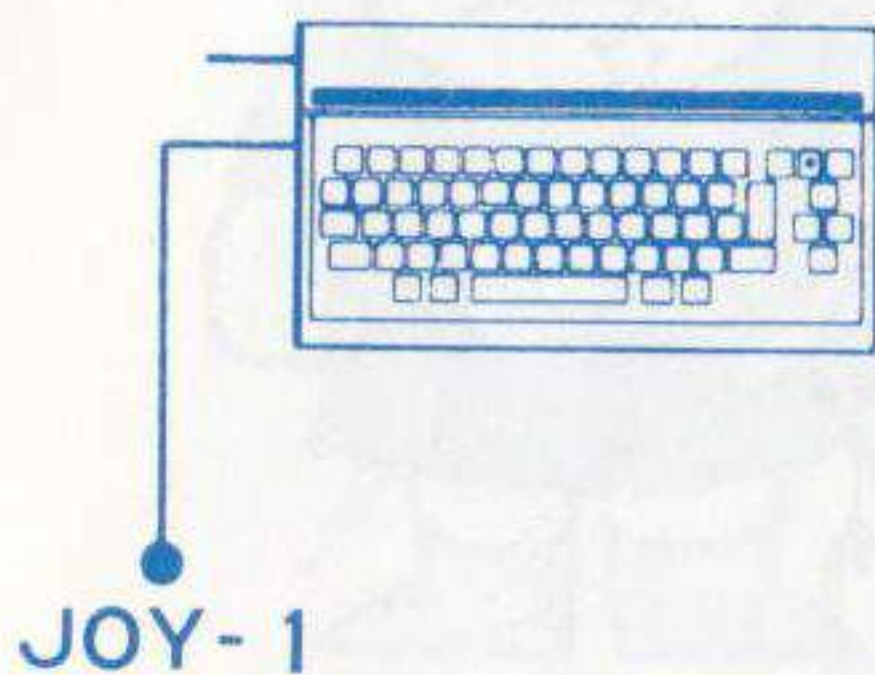
- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- 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^とつ^いち^ち取り付け位置

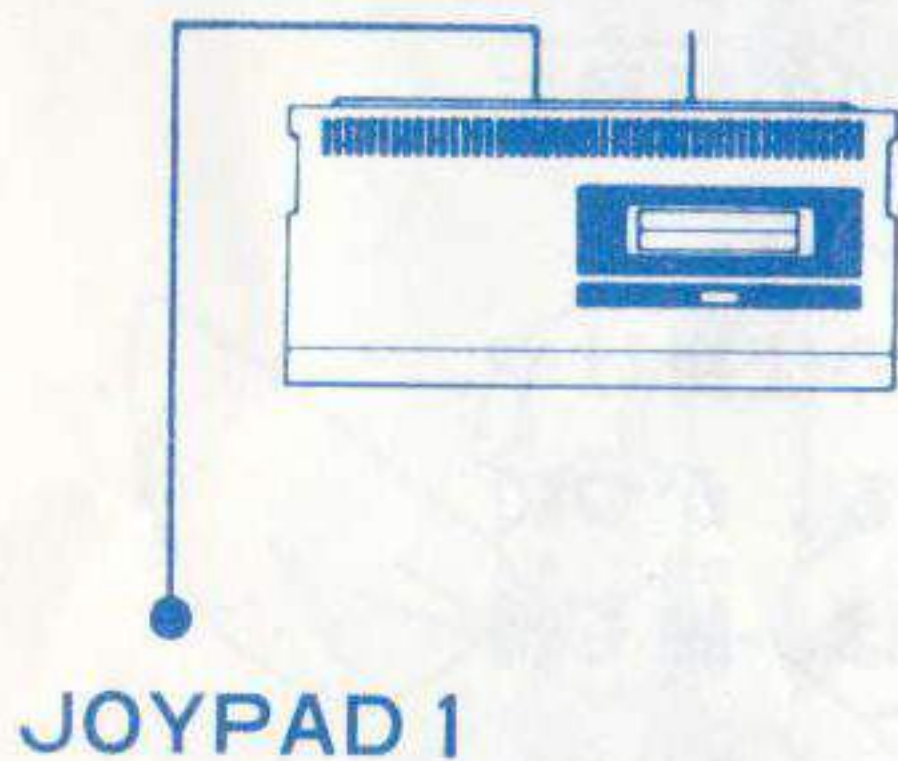
SC-3000シリーズ



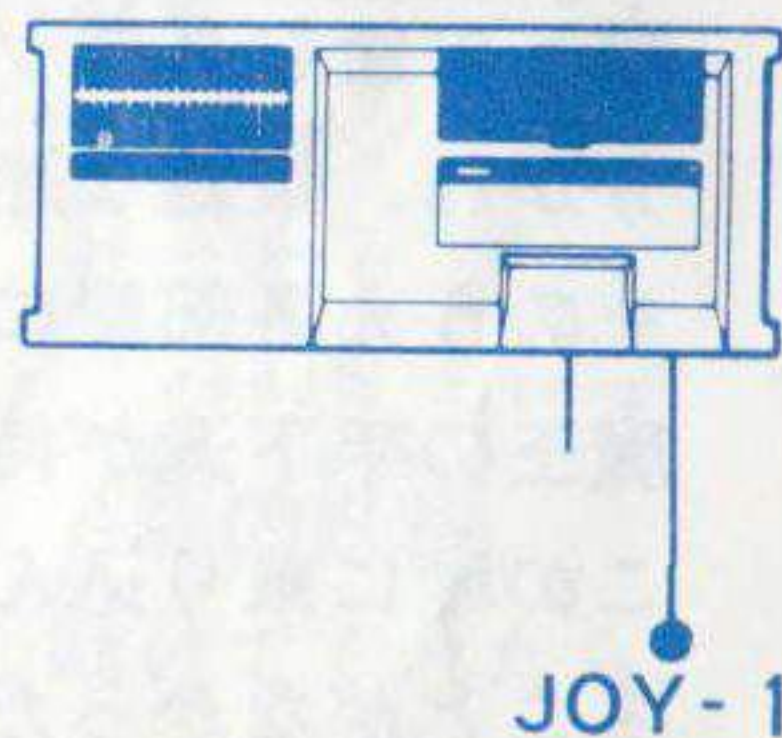
SG-1000



SG-1000 II

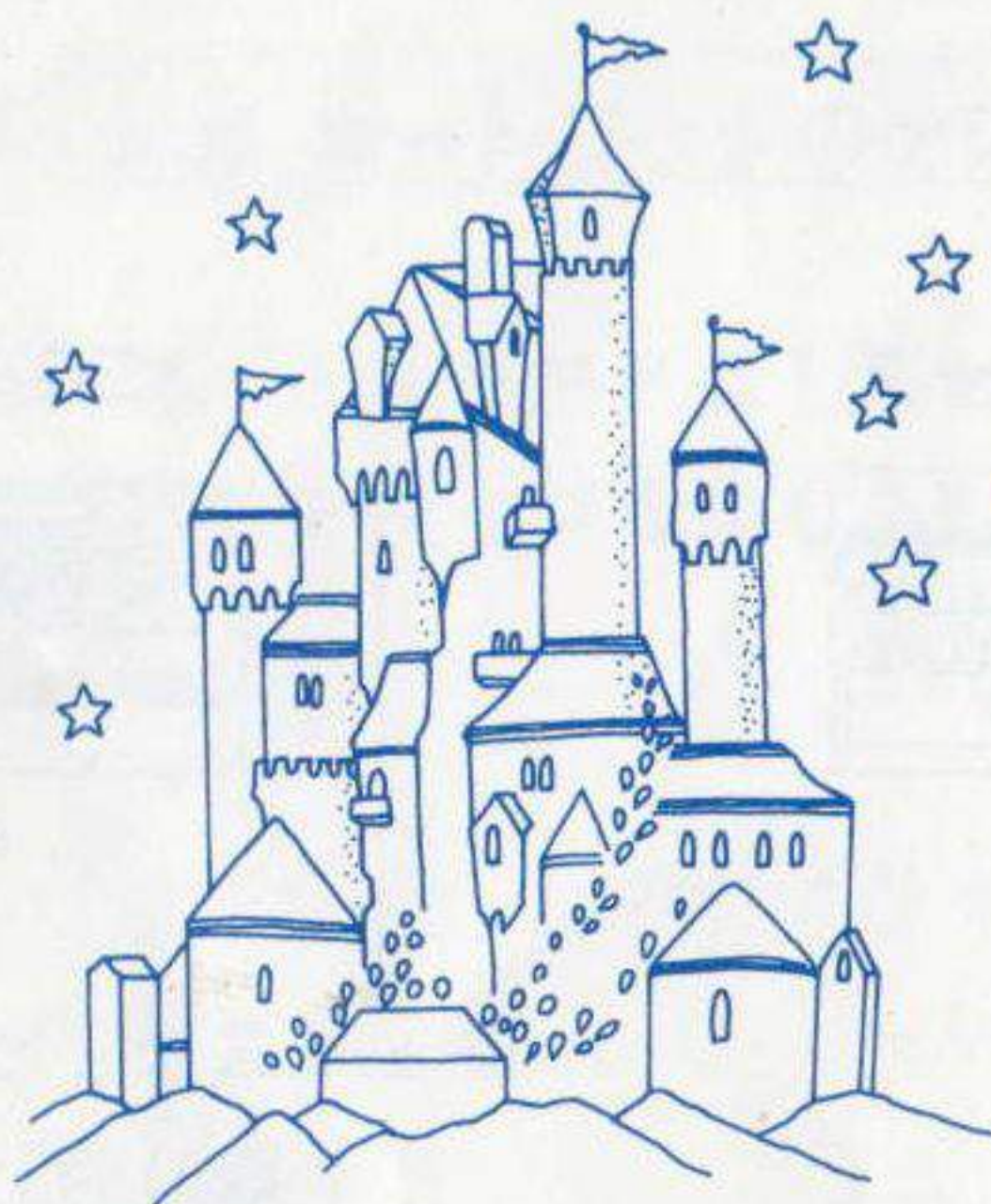


セガ マーク SEGA MARK III



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

☆ "ザ・キャッスル" ス



昔、昔、中世の時代、マルガリータ姫が
魔王メフィストに連れ去られてしまった。
魔王の住むグロッケン城は、100の部屋に
分かれ、複雑な迷路となっている。
そのうえ各部屋には、数多くの仕掛けや、
魔王の手下達が待ち受けている。かつて
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、隣の国のラファエル王子は、マ
ルガリータ姫を助け出す決心をした。
グロッケン城に向かった王子は……。

とうじょうじんぶつ
トーリー&登場人物☆



おうじ
ラファエル王子
ほんとは気が弱いんだ
けど、がんばるぞ！



ひめ
マルガリータ姫
とっても心細くて……。
はやたすき
早く助けに来てね。

もり　ようせい　とら　み
——森の妖精も捕われの身——



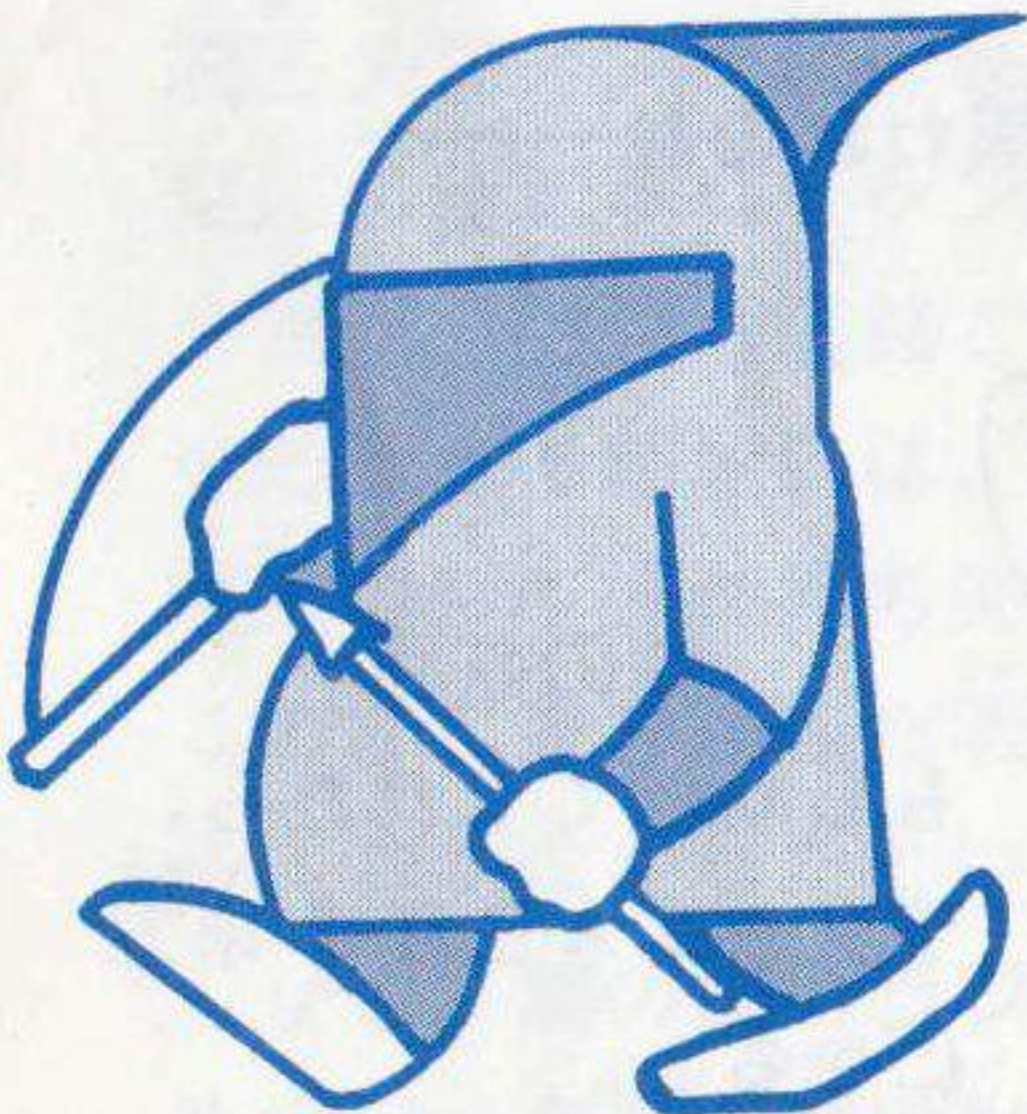
もり　ようせい
森の妖精
もし助けてくれたら、
ラファエル王子の味方
になるわ。



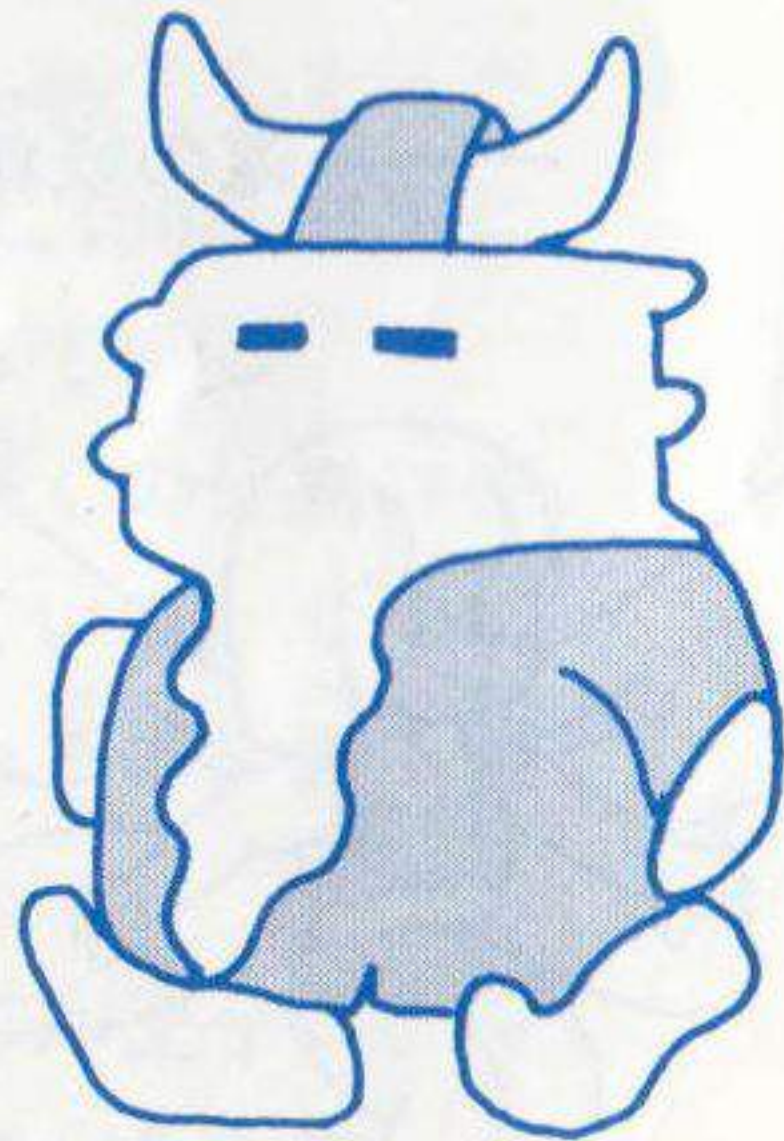
ま おう
魔王メフィスト

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

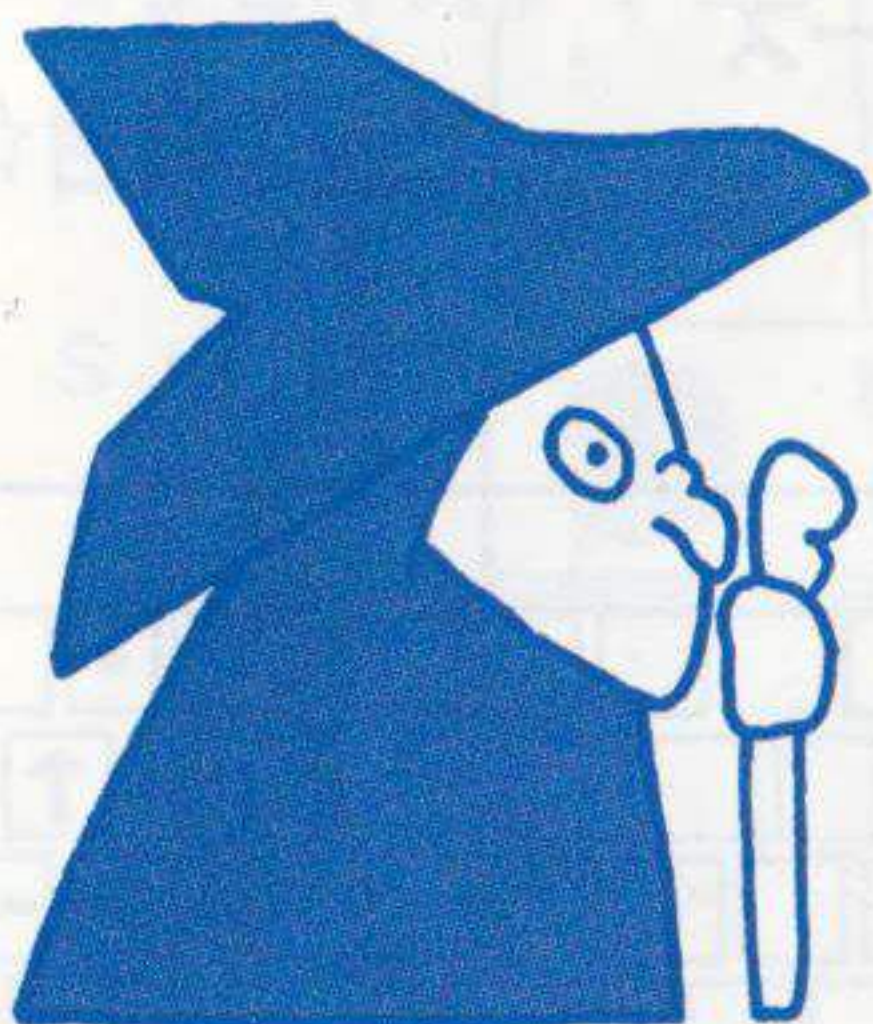


き し
騎士



せん し
戦士

てしたたち
トと手下達☆



まほうつか
魔法使い

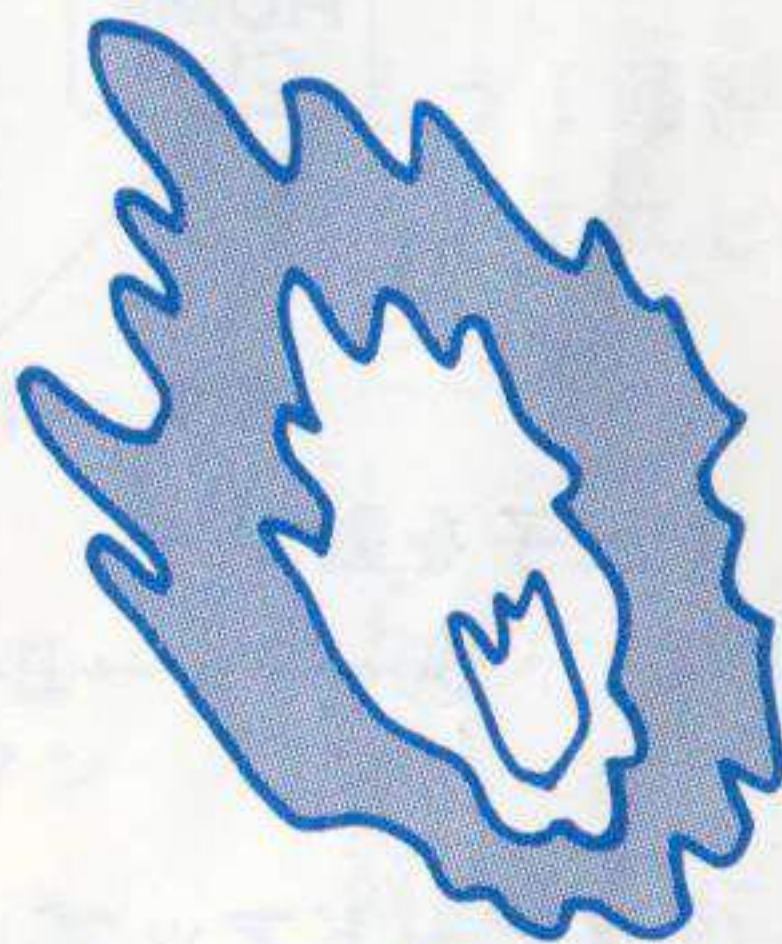


しきょう
司教



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。

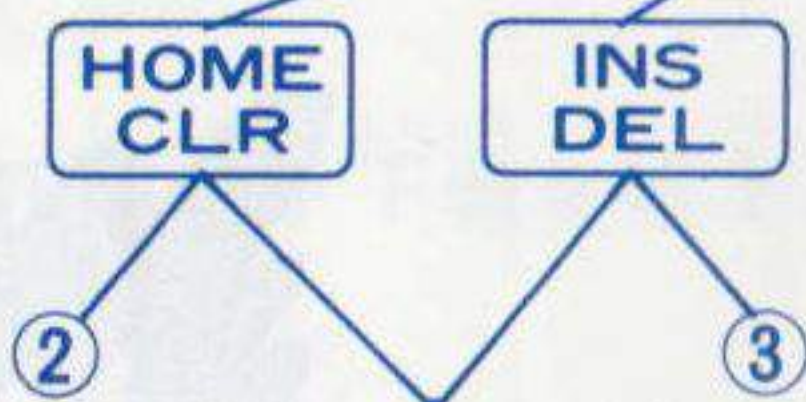
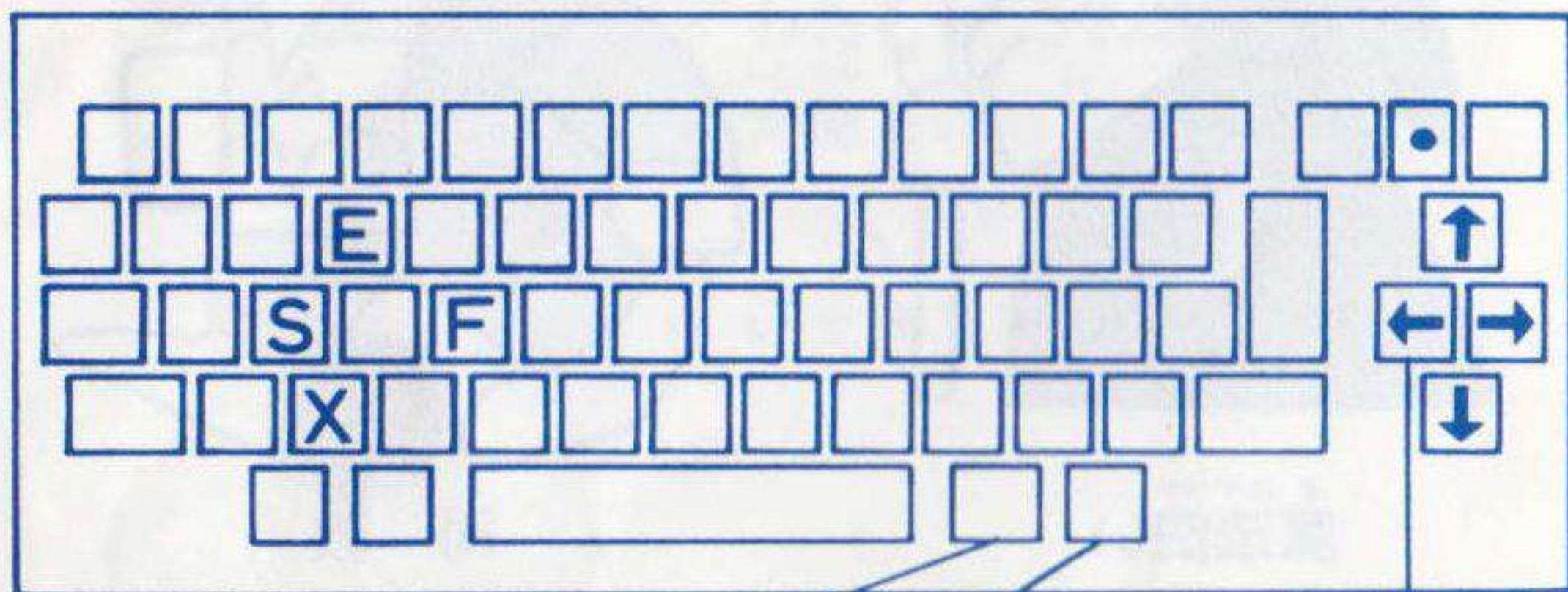


はのお
炎

しつこくおうじお
しつこく王子を追いか
けてくる。

操作方法

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



スタート・ボタン

①王子を動かす

① $\text{A} \longleftrightarrow \text{B}$

① A 左に進む

① B 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

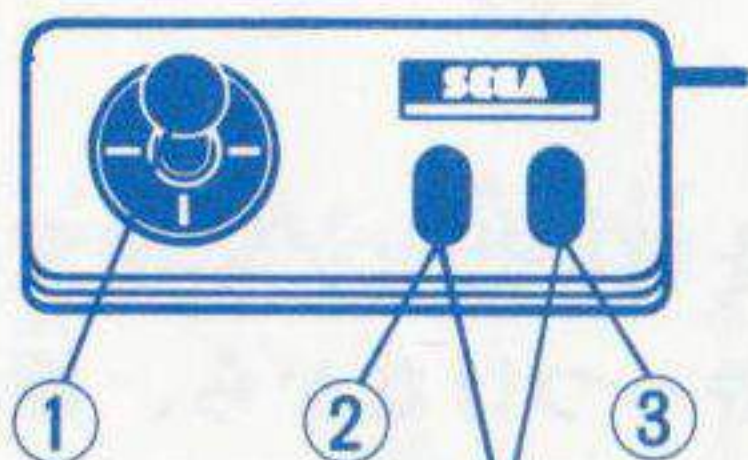
③真上にジャンプ

③ + A 斜め左上にジャンプ

③ + B 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☆

SJ-150
シリーズ
(別売)



スタート・ボタン

① ^{おう じ}王子を動かす

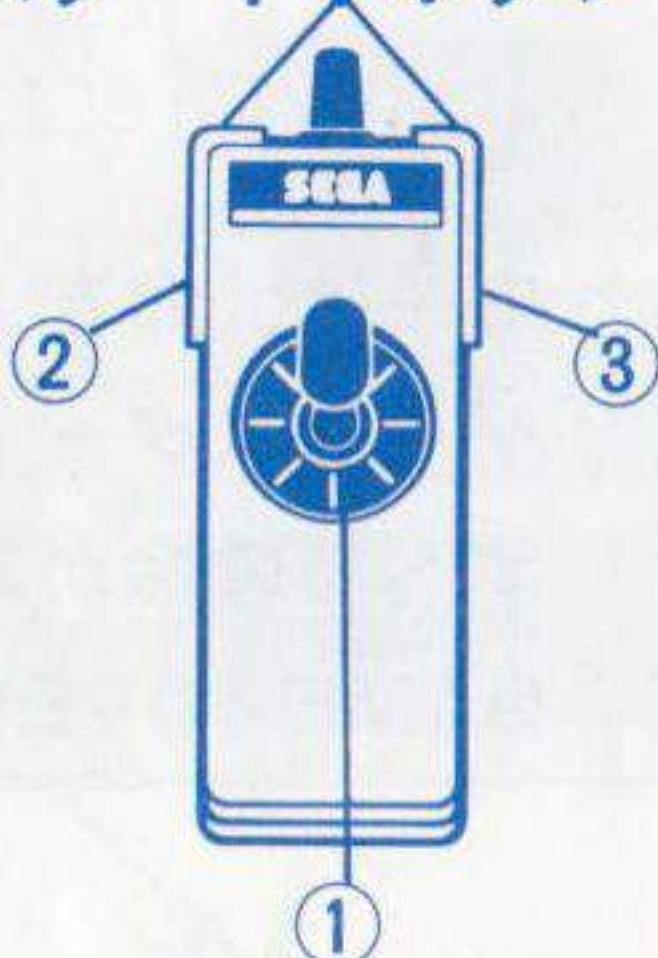
① ^{ひだり}A ← ^{みぎ}→ ② B

① ^{ひだり}A 左に進む

② ^{みぎ}B 右に進む

SJ-200

スタート・ボタン



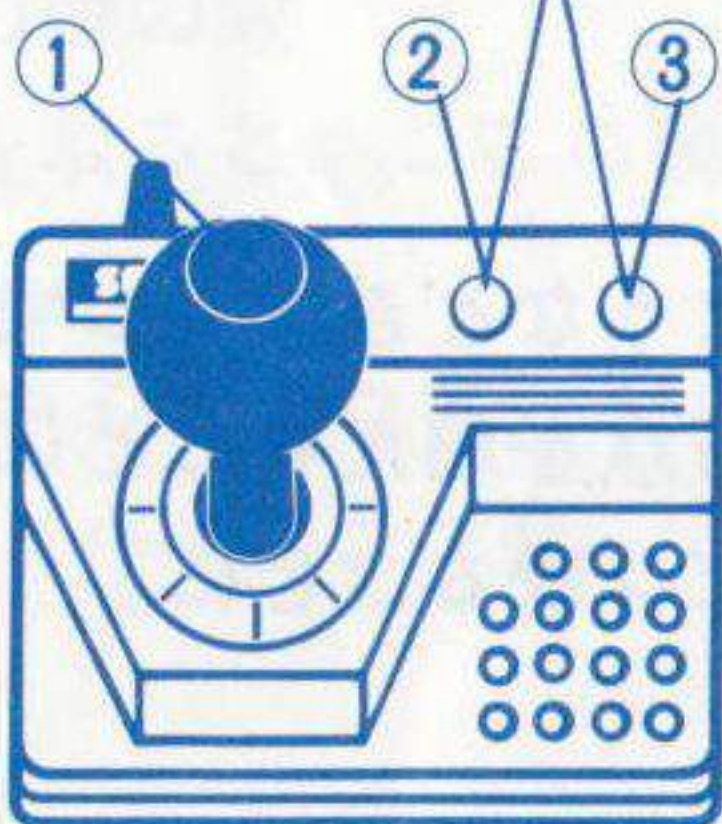
スタート・ボタン

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

SJ-300
シリーズ
(別売)



③ ^{ま うえ}真上にジャンプ

③ + ①

^{なな ひだり うえ}斜め左上にジャンプ

③ + ②

^{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^{もくてき}目的★

マルガリータ^{ひめ}姫を^{すく}救い^だ出せ！ 密室^{みっしつ}の^{なぞ}迷^とを^と解^とき、
魔王^{ま おう}の^て手下^{したたち}達をや^{ひめ}っ^とつ^こけ^こながら、姫が^{ひめ}閉^とじ^こ込^めめ
られた^へ部屋^やまで、^つた^つど^つり^つ着^つこ^うう。

★^{ゲーム}GAME ^{オーバー}OVER★



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^{いのち}命^{いのち}がなくな^いったら、
^{ゲーム}GAME ^{オーバー}OVERだ。

いのち かず つぎ ふ
命の数は、次の^{つぎ}ような^ふときに1つ^ふ増^ふえる。

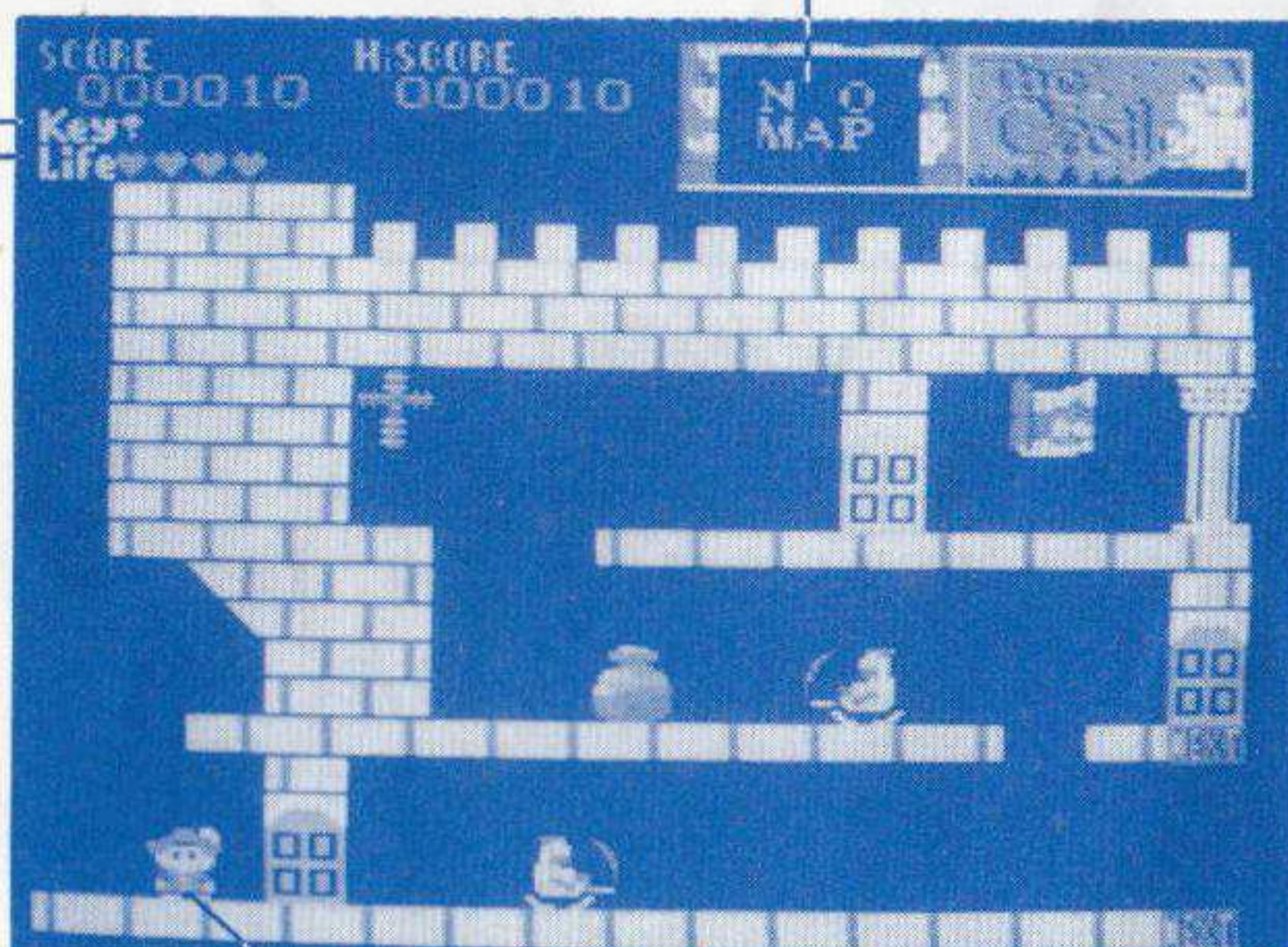
1. スコアが1^{まんてん}万^こ点を^こ超^こえる^こごとに。
2. 命^{いのち}の水^{みず}を1^とビン^と取^とる^とごとに。

★スタートのしかた★

スタート・ボタンを押す。グロッケン城に侵入だ！



地図を取ると、ここに表示が出る。



ラファエル王子

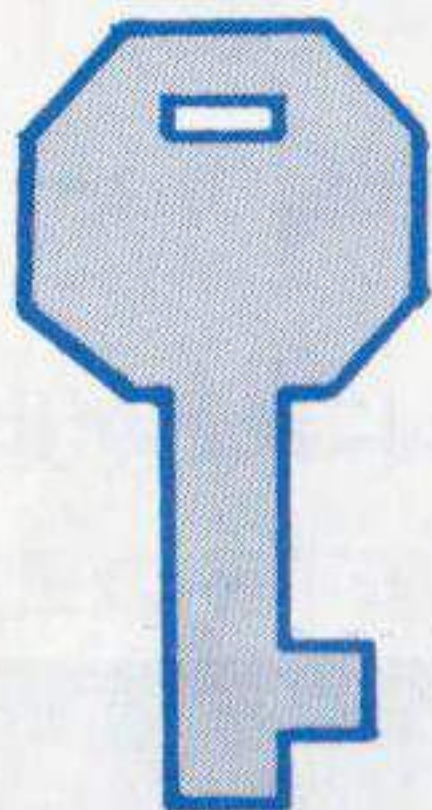
残りの命の数

カギを取ると、ここに表示が出る。

SCORE (キミのスコア)

HIScore (ハイスコア)

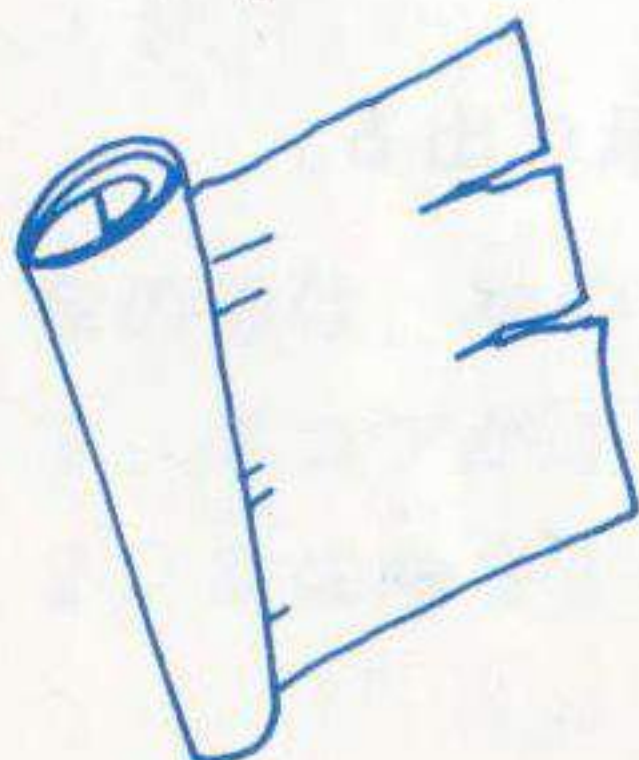
★力 ギ★



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！)

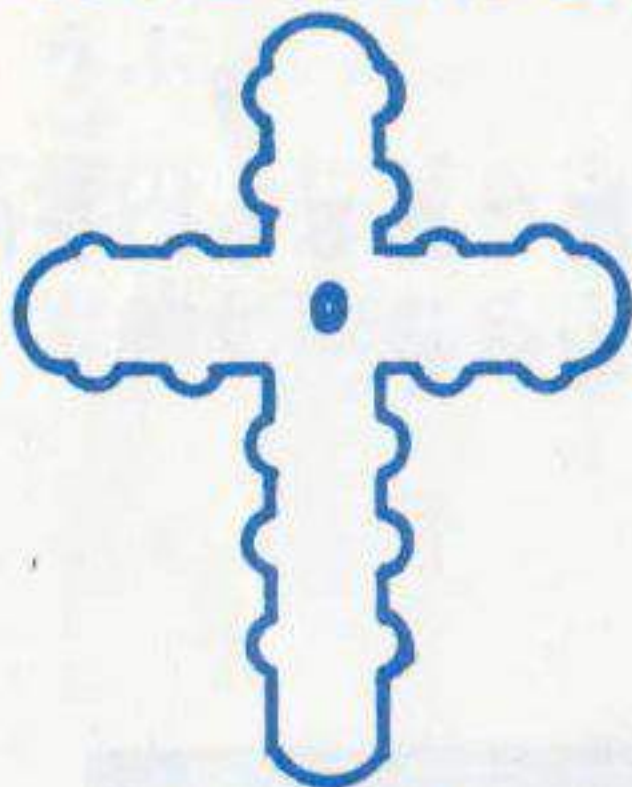
★地図★



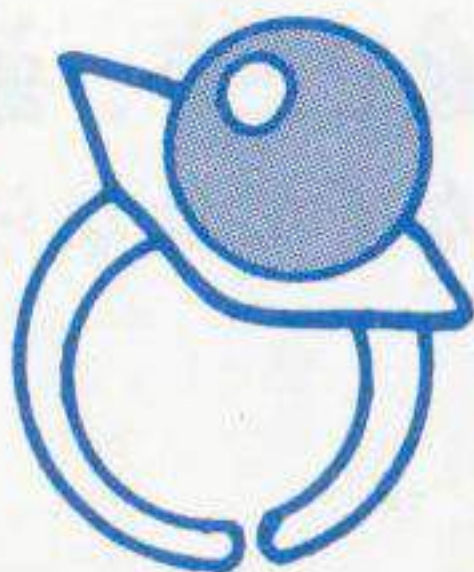
地図のある部屋に来たら、
ジャンプして地図を取ろう。
画面の左上に表示が出て、
王子の現在位置がわかるよ。

★宝 物★

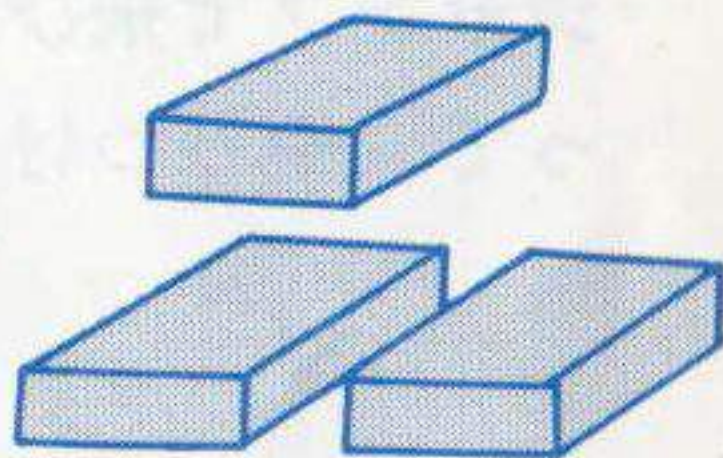
各部屋には、宝物がいろいろある。宝物は、触
れると取れるよ。



十字架
200点



指輪
400点



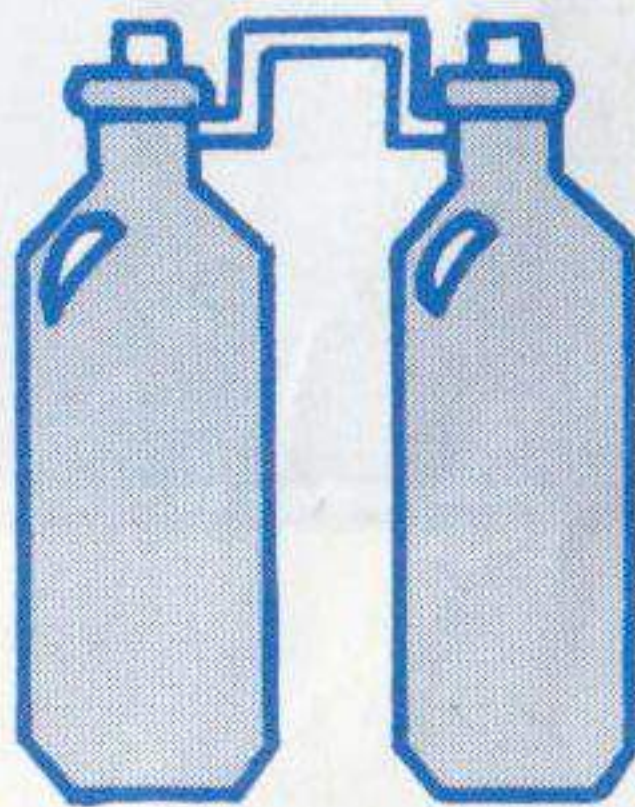
金塊
800点

—— 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。



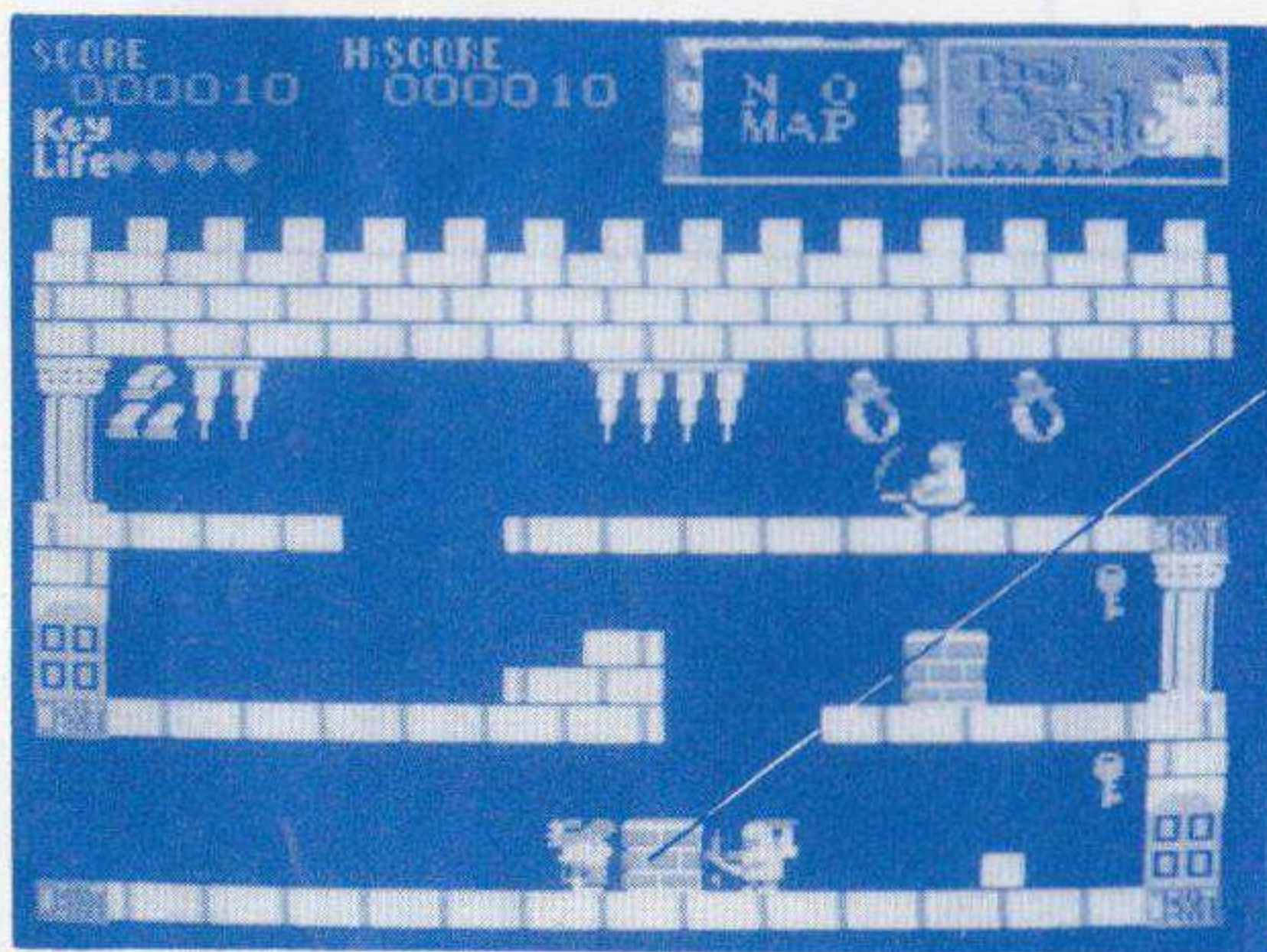
酸素ボンベ

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^てってくる手下達^{したたち}!! ★

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



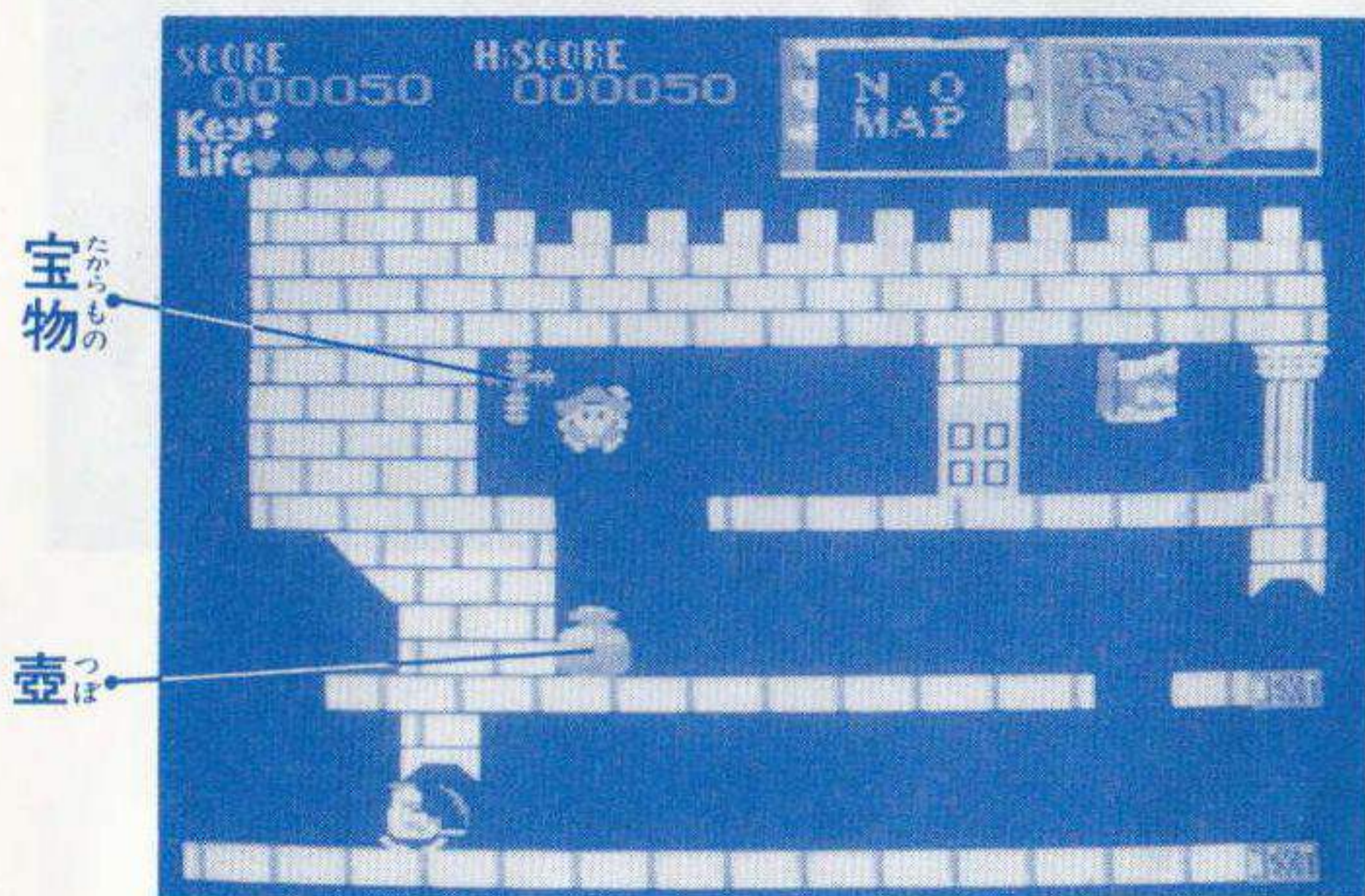
レン
ガ

- レンガを^お押したり、^{うへ}上から^お落としたりすれば、
^て手下達^{したたち}はつぶれるよ。
- レンガのほかにも、^{つぼ}壺、^{たる}樽、^{きん}金庫、^ころうそくを
^{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}宝物を取るには……？★

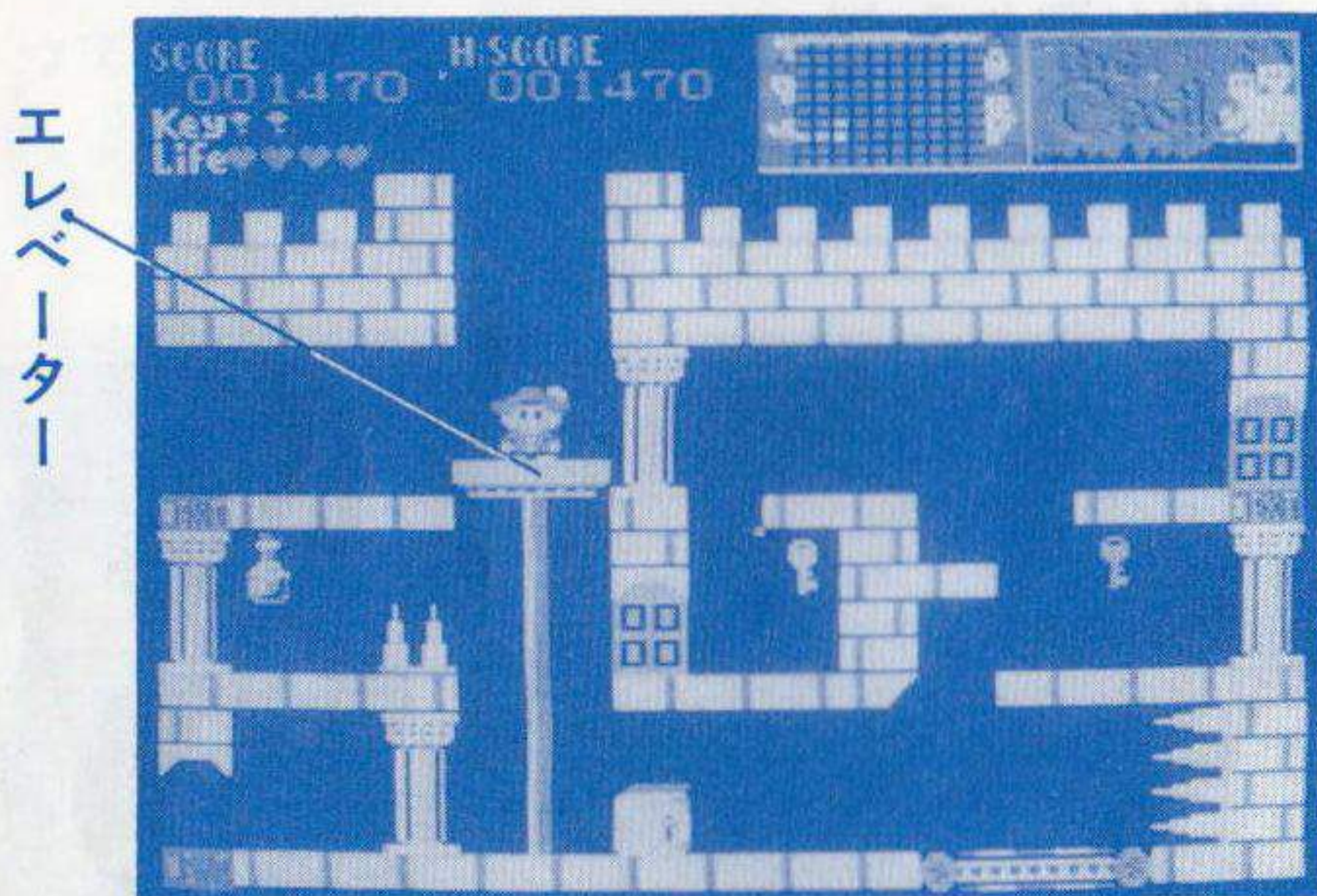
う～ん、^{たからもの}宝物に手が届かないよ。でも、だいじょうぶ。

^{つぼ}壺の^{うえ}上にピョン！　そこからジャンプすれば、^{たからもの}宝物が^と取れるよ。



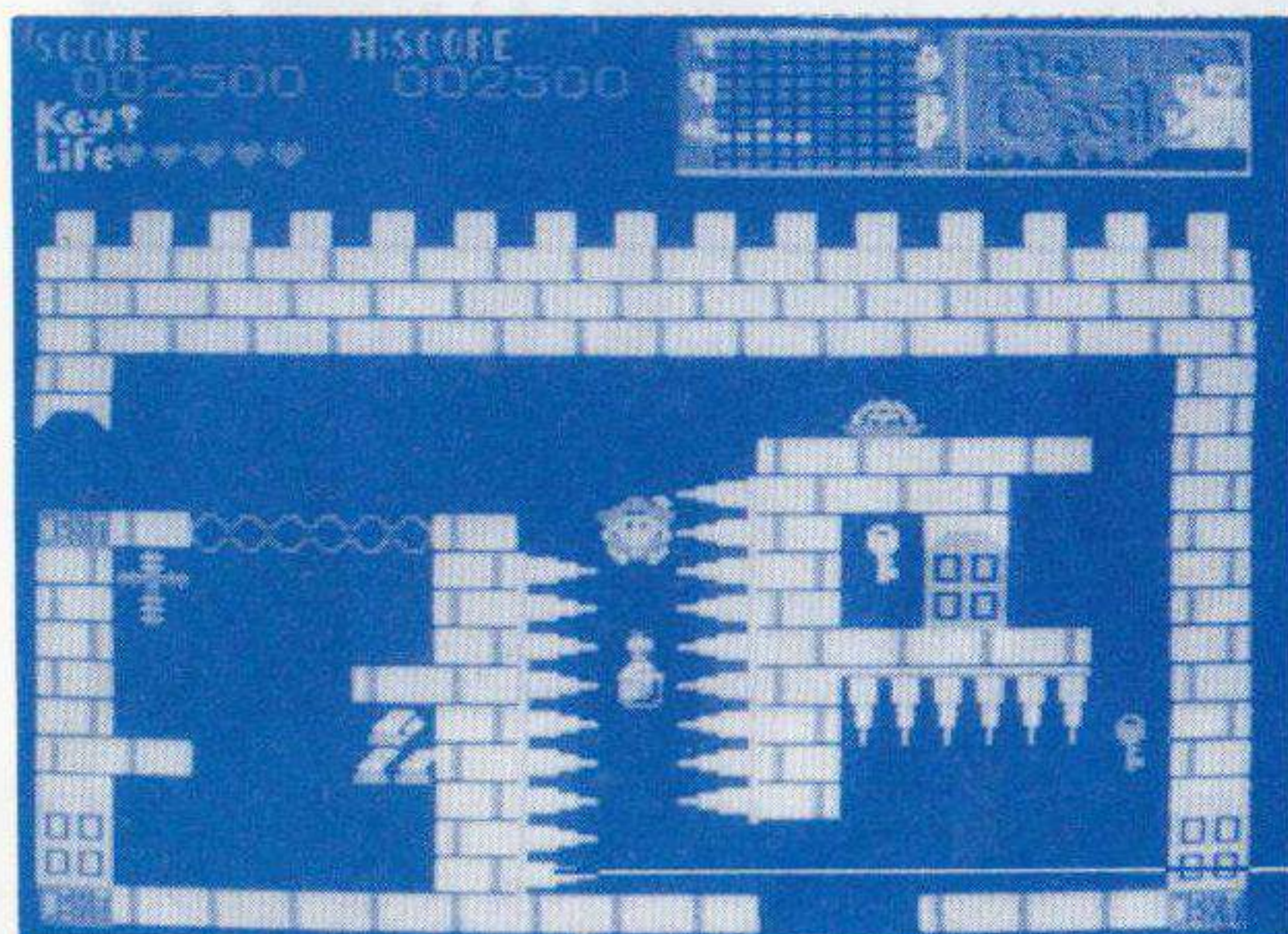
- ^{つぼ}壺は、^つ積み重ねて^{かさ}高く^{たか}することができる。
- ^{つぼ}壺のほかに、レンガ、樽、^{たる}金庫も同じ使い方が^{きん こ おな}できるよ。

★エレベーターで、ラクチン移動★



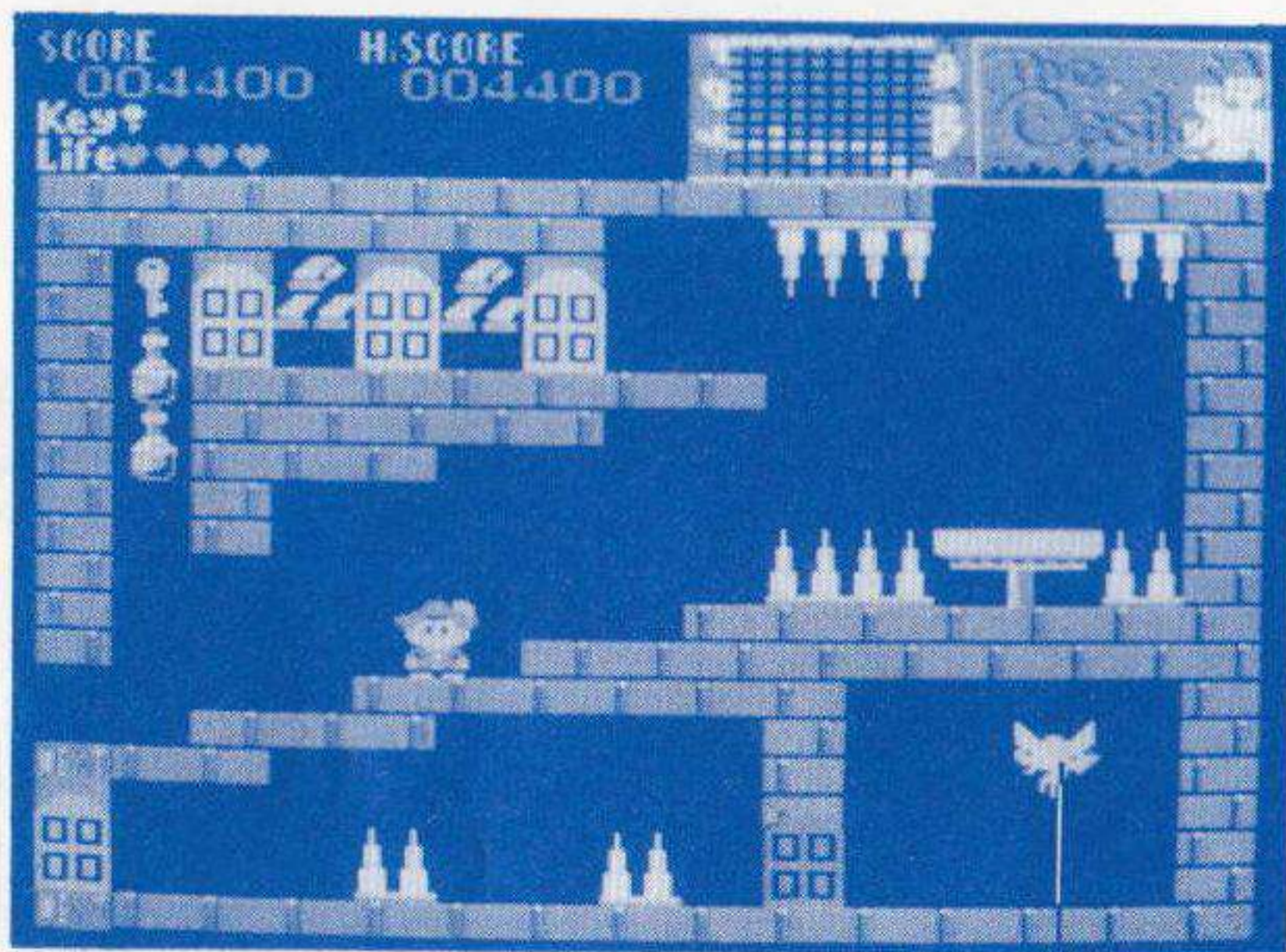
- エレベーターを使えば、王子やレンガなどを移動できる。
- でも、エレベーターに乗っているときに、壁にはさまれると、王子やレンガなどはつぶれてしまうよ。
- 滑車のある部屋では、レンガなどの移動ができる。

★あぶない!! ^{どくばり}毒針だ★



- ^{どくばり}毒針に ^ふ触れると、^{おうじ}王子は ^{たお}倒れてしまう。ジャンプをするときには、^き気をつけることだ。
- ただし、^{しろ}城の中には ^{なか}レーザー ^{こうせん}光線のある ^{へや}部屋があり、^{こうせん}レーザー光線を ^あ浴びれば、しばらくの間は ^{むてき}無敵となる。このとき ^{おうじ}王子は ^{てんめつ}点滅している。

★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★

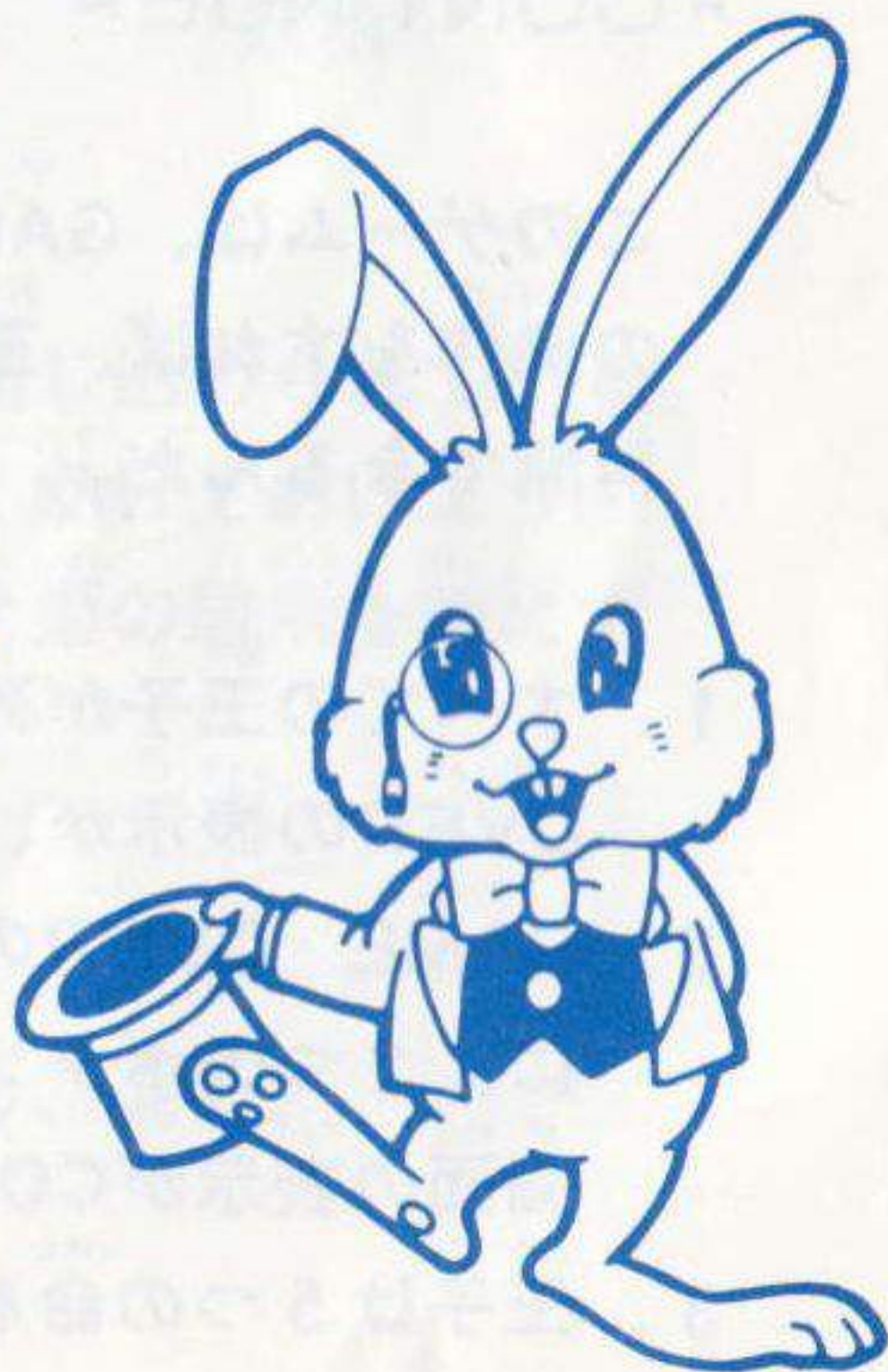
このゲームは、GAME OVERになっても、次の操作をすれば、王子が死んだときの状態で、再開できるんだ。

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☆

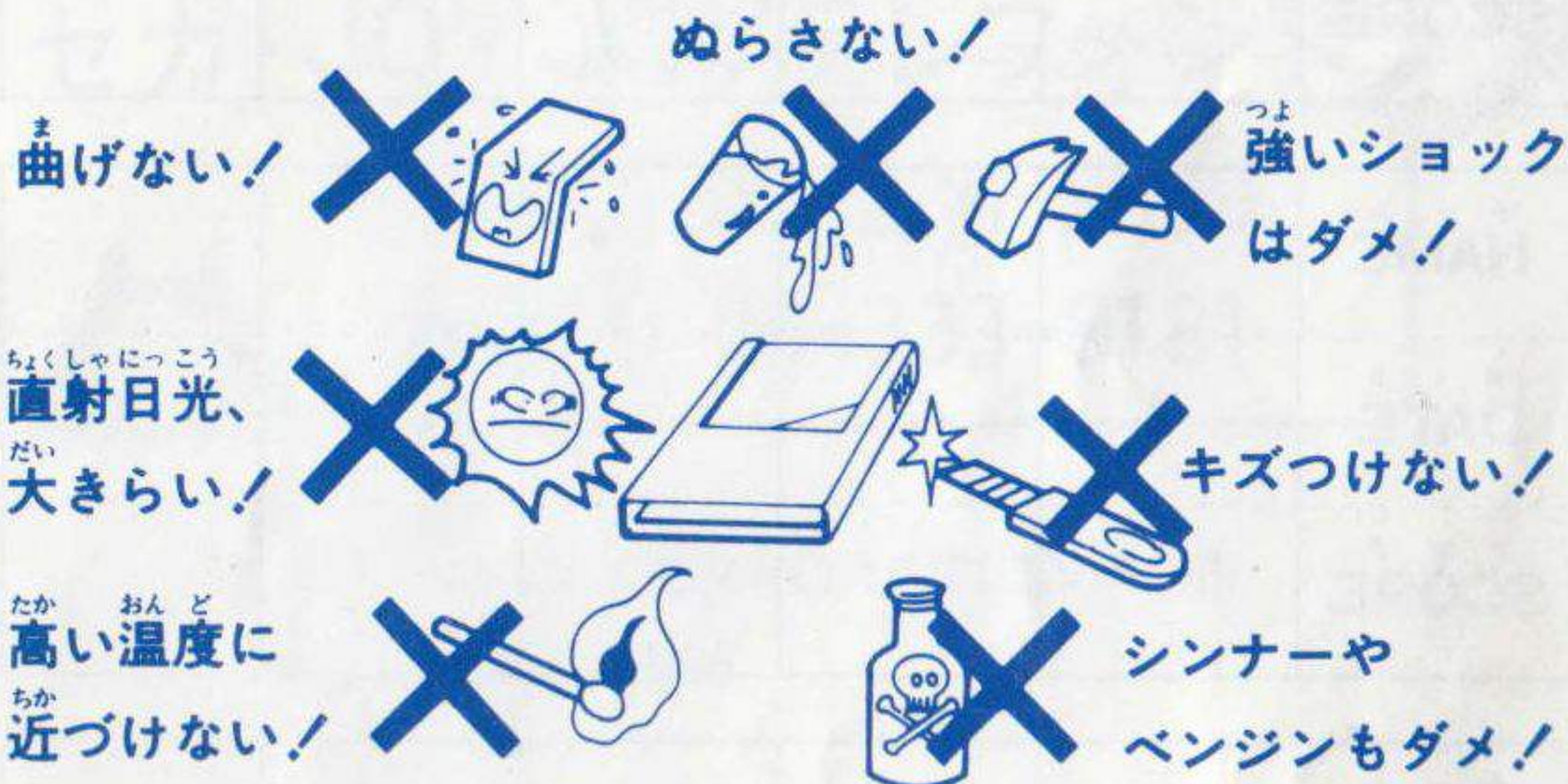
○1度^{どとお}通った部屋^{へや}に戻ると、レンガや壺^{つぼ}の位置^{いち}は元^{もと}通りになる。これをうまく利用^{りよう}して、複雑^{ふくざつ}な迷路^{めいろ}をクリアしてほしい。

○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	30100	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)