

# 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。



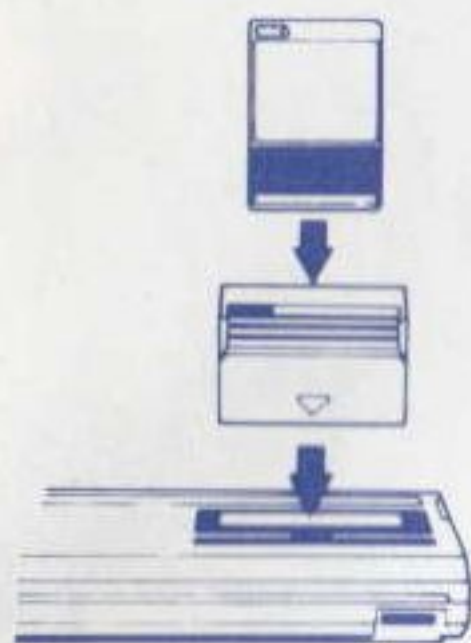
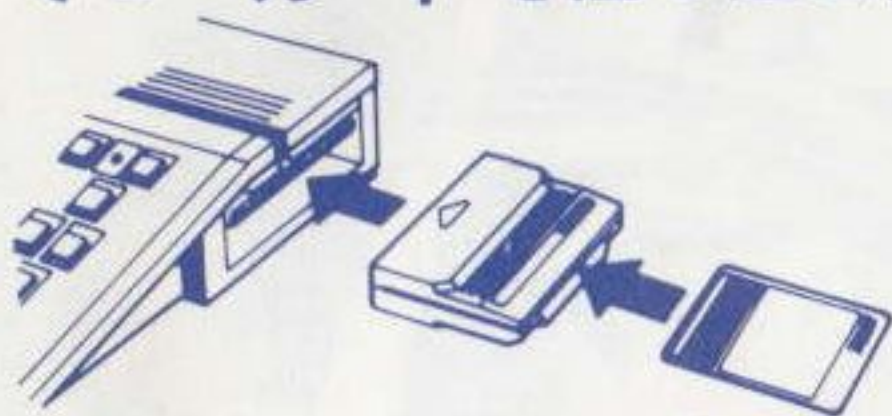
# ☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

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。

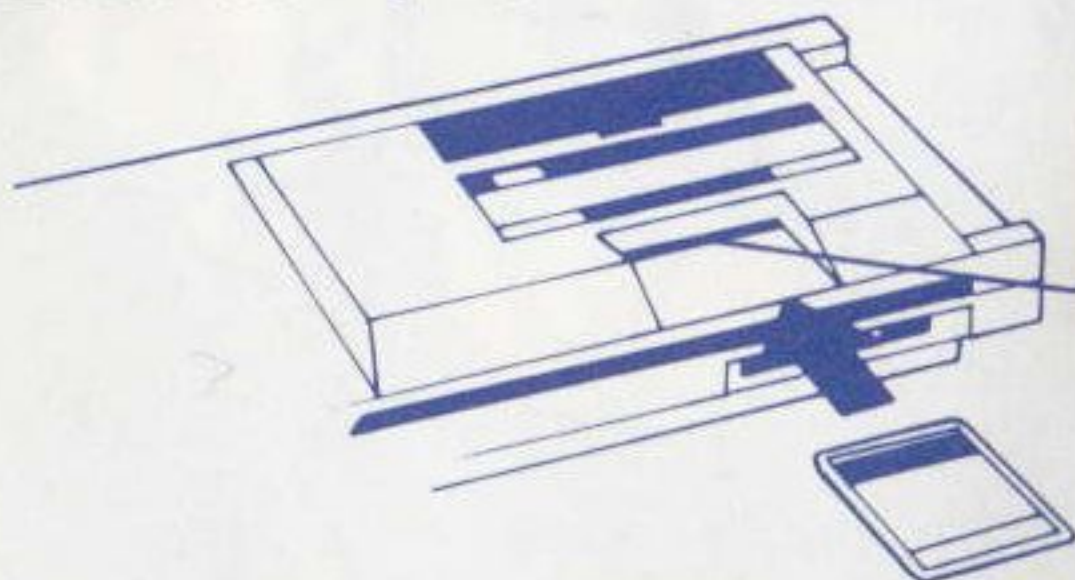
## セガ マイカードの使い方

- 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

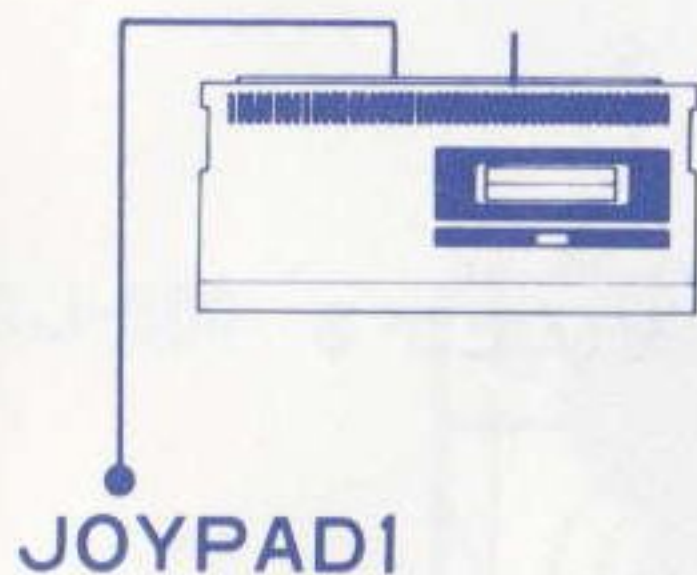
SC-3000 シリーズ



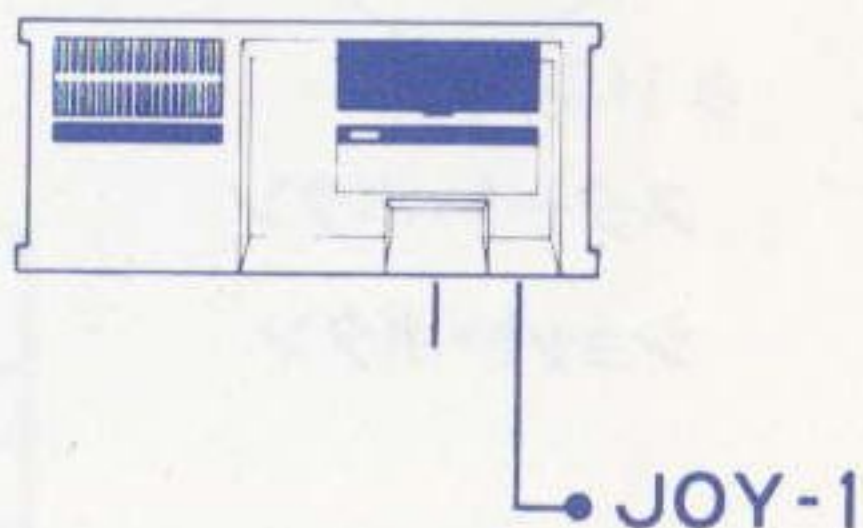
SG-1000



SG-1000 II



SEGA MARK III

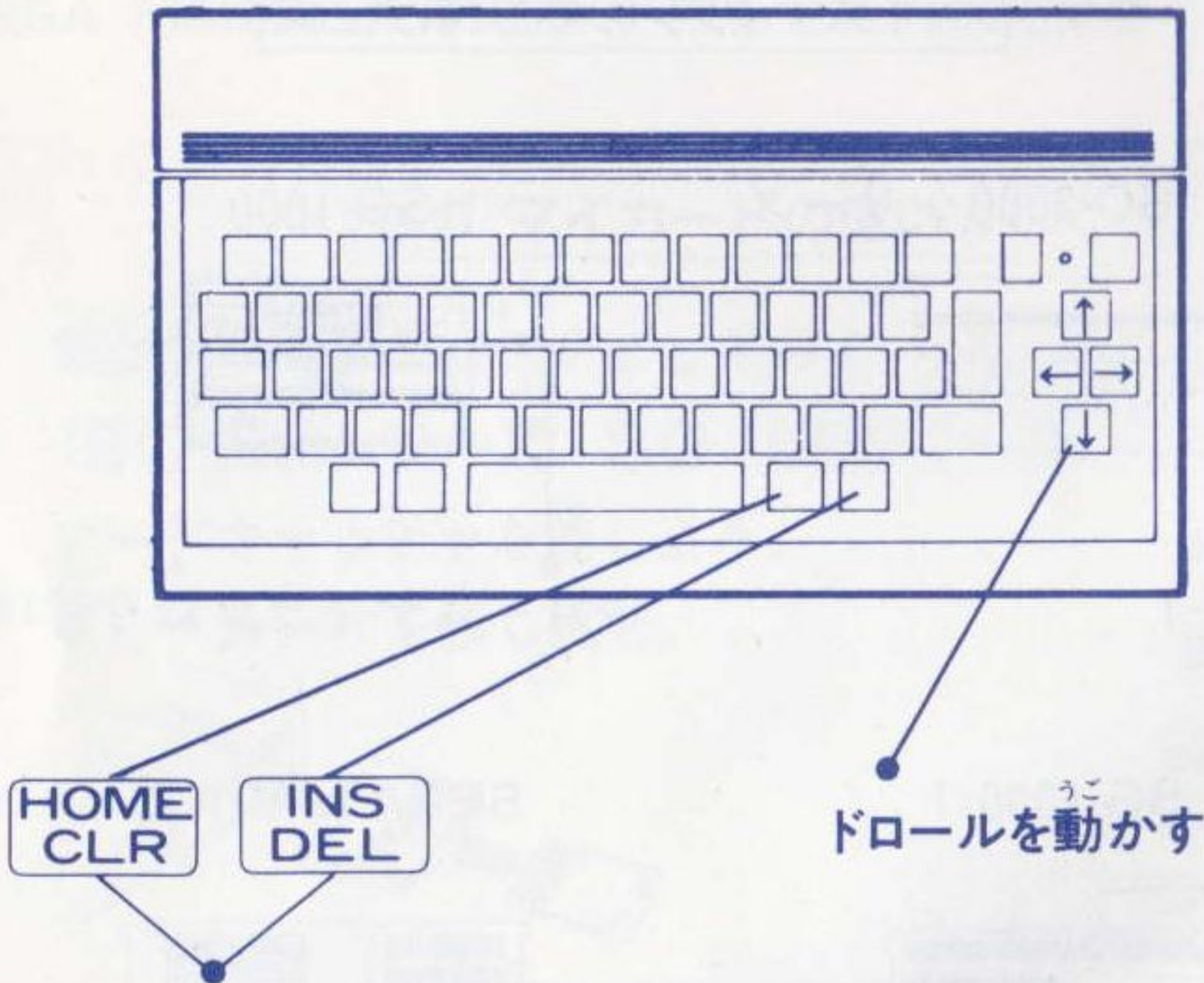


上のJOY-1、JOYPAD1にジョイスティックを差し込もう。



# 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 ☆



スタート・ボタン  
ショット・ボタン

ドロールを動かす





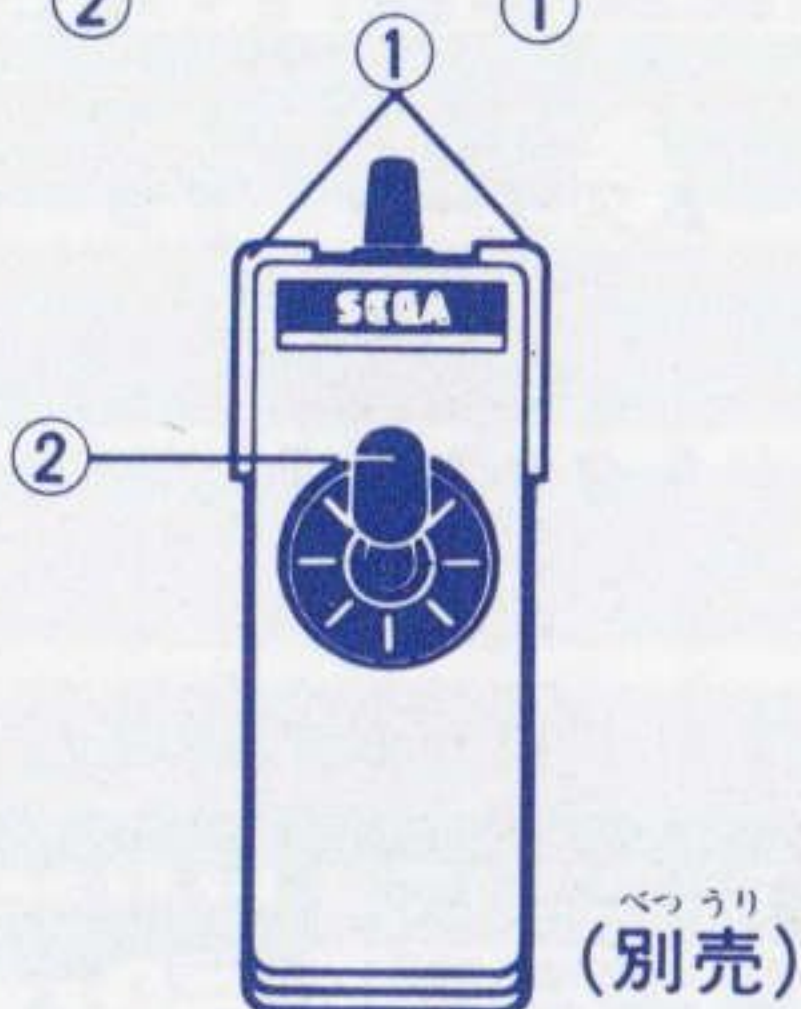
☆ジョイスティック (SJ-150 SJ-200 SJ-300) <sup>あそ</sup>で遊ぶ場合<sup>ば あい</sup>☆

SJ-150

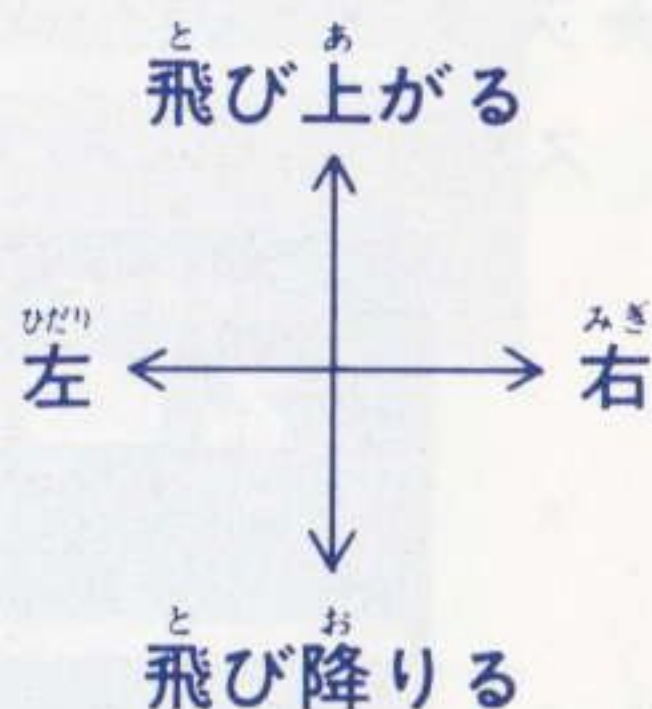


①スタート・ボタン  
ショット・ボタン

SJ-200



②ドロールを動かす<sup>うご</sup>



SJ-300





# ☆<sup>あそ</sup>遊<sup>び</sup>方☆<sup>かた</sup>

すぐ、<sup>こうどう</sup>行動のキミへ!

## ★ゲームの目的★<sup>もくてき</sup>

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

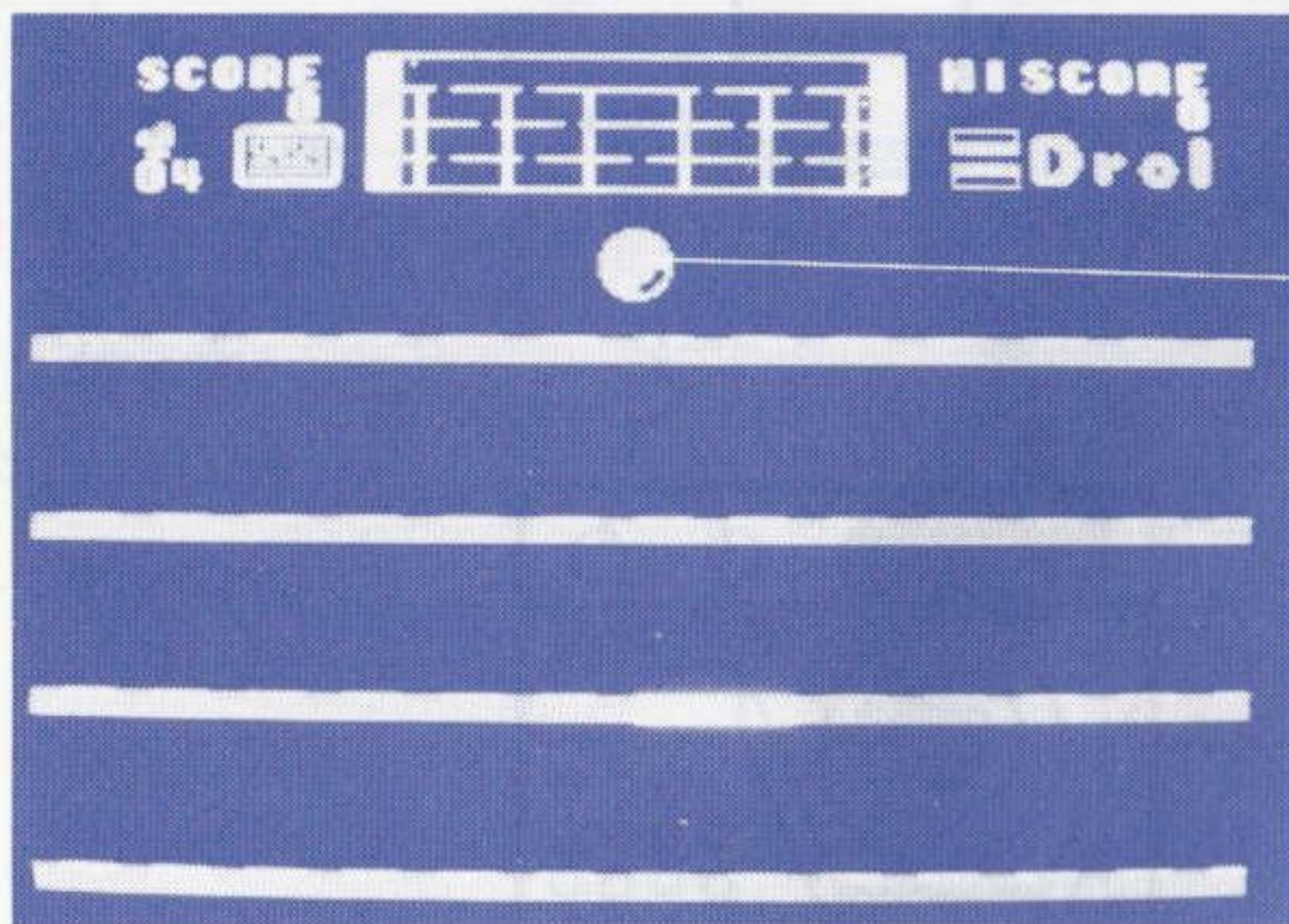
## ★<sup>ゲーム</sup>GAME <sup>オーバー</sup>OVER★

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

(ドロールは、ラウンドをクリアするごとに1<sup>ひとり</sup>人<sup>ふ</sup>増える)。

## ★スタートのしかた★

スタート・ボタンを<sup>お</sup>押す。ドロールの<sup>たんじょう</sup>誕生だ!



ドロールのカプセル

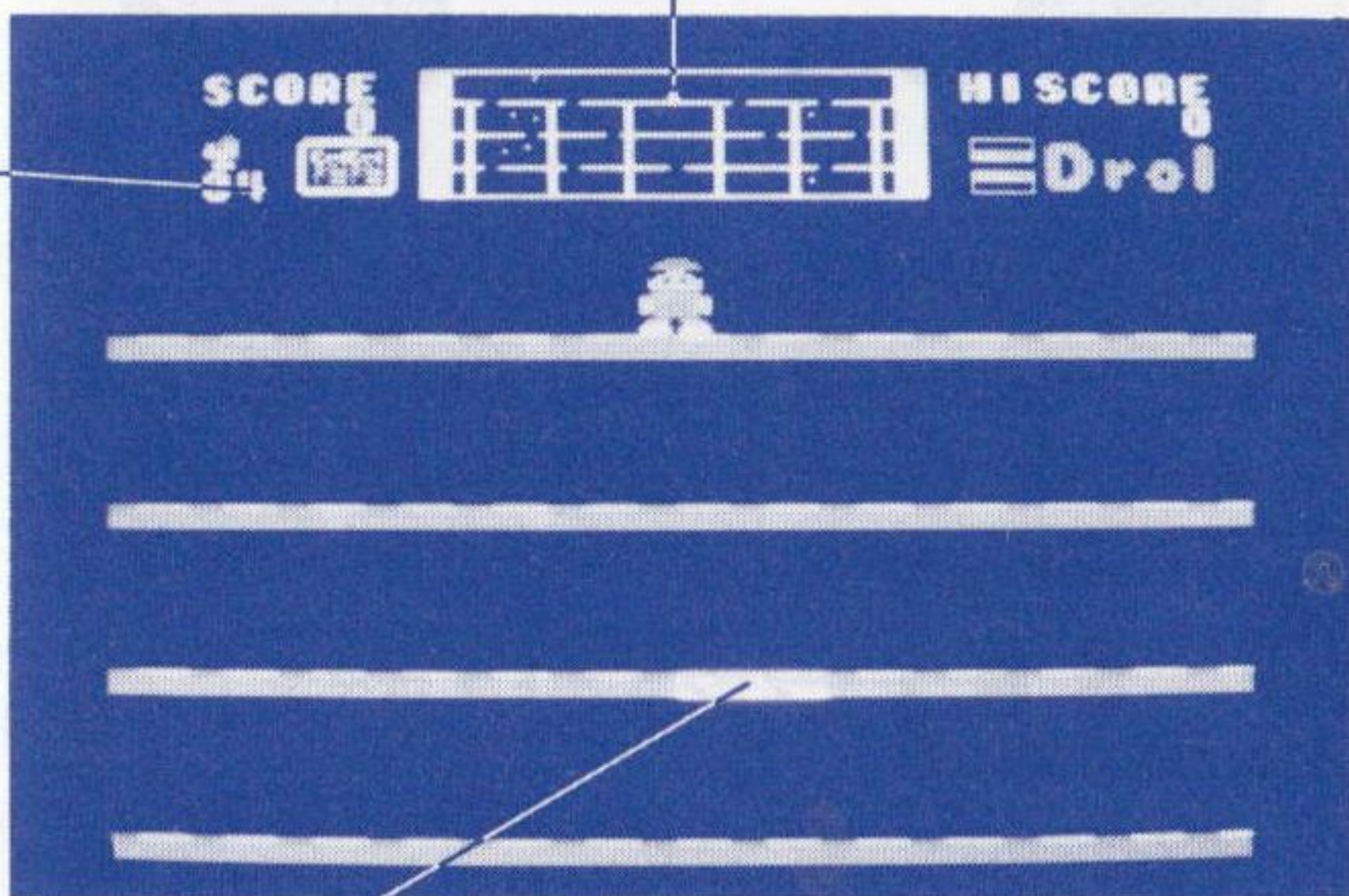




めいろ ぜんたいず  
迷路の全体図——7ページをみる。

(ドロールと敵の位置がわかる。)

残り  
の  
ド  
ロ  
ー  
ル  
の  
数



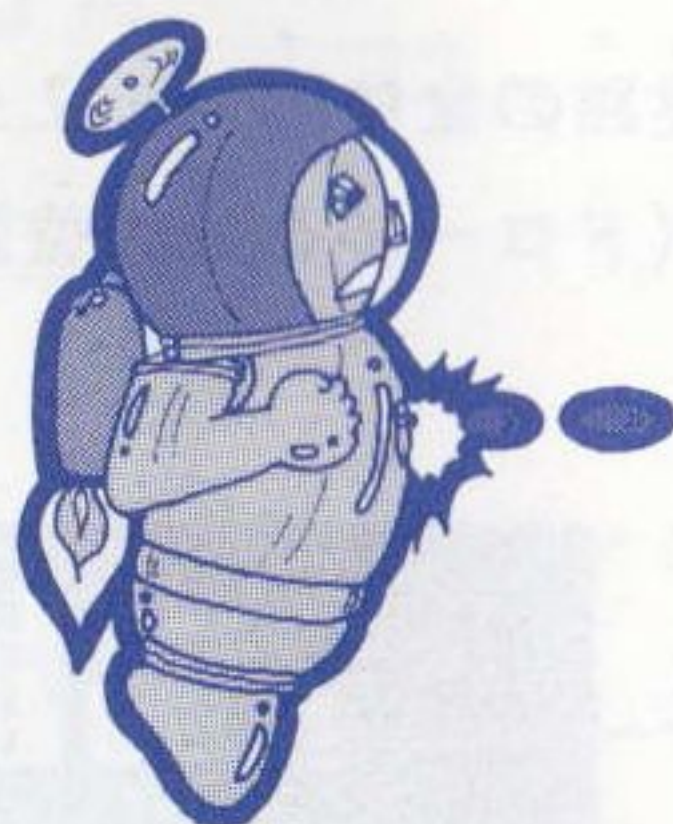
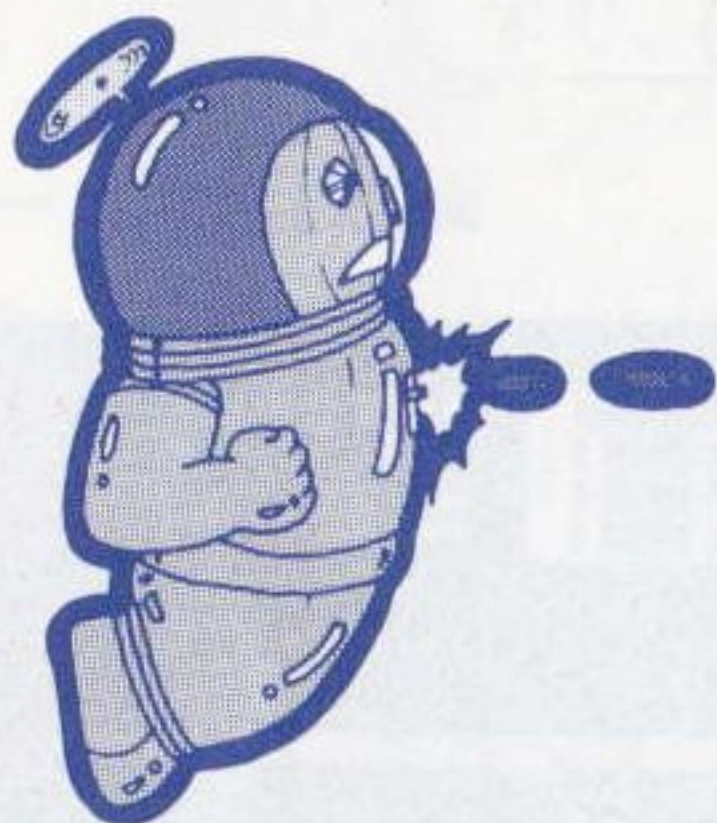
じょうげ つう ぬ あな  
上下に通じる抜け穴 (飛び上がる、飛び降りるの操作で、  
くち ひら  
口が開く。)

SCORE (キミのスコア)

HIScore (ハイスコア)



# ★ドロールの動かし方★



ショット・ボタン

(カラフルな色のピッピッピ  
だん はっしゃ  
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。  
じょうげ つう ぬ あな とお ぬ  
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  
まわ  
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、<sup>どうにゅう ま かい</sup>導入魔界、<sup>ちゅうかん ま かい</sup>中間魔界、そして、<sup>さいしゅう ま かい</sup>最終魔界の3パターン。

○<sup>どうにゅう ま かい</sup>導入魔界からメリーとワニくん、<sup>ちゅうかん ま かい</sup>中間魔界からジョンとトカゲくん、<sup>さいしゅう ま かい</sup>最終魔界からママを<sup>すく</sup>救い<sup>だ</sup>出すと、ラウンドクリアで、この<sup>ものがたり</sup>物語はハッピーエンド。

○しかし、ゲームの方は、<sup>ほう</sup>キミが<sup>でんげん</sup>電源を<sup>き</sup>切るまで<sup>えいきゅう</sup>永久に<sup>つづ</sup>続き、  
どんどんむずかしくなっていく。

## ★ボーナス点<sup>てん</sup>★

○1つのラウンドをクリアすると……1,000<sup>てん</sup>点

○また、ラウンドクリアでドロールが<sup>ひとり</sup>1人<sup>ふ</sup>増える。

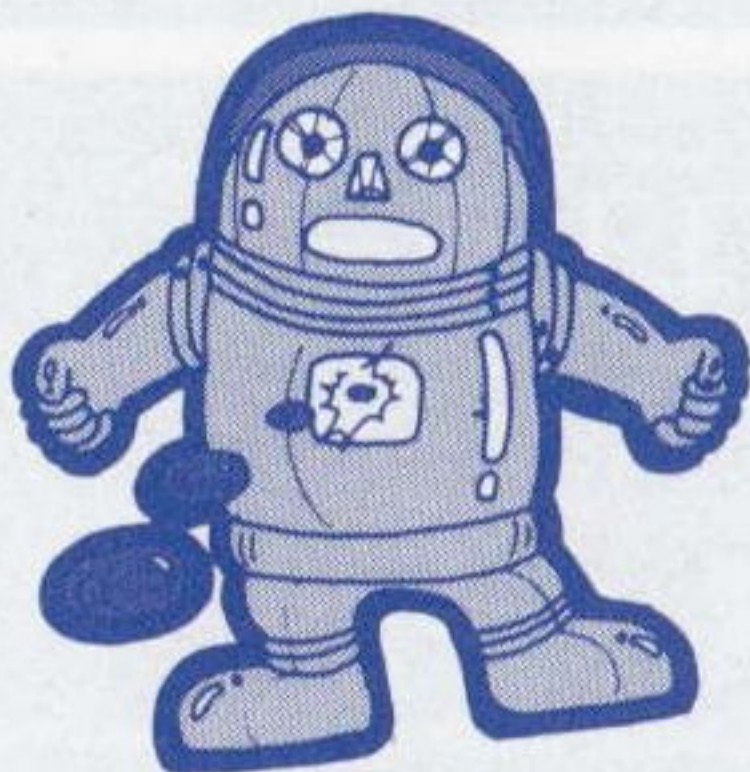


ちょっと、<sup>かんが</sup>考えたいキミへ！

★ドロール<sup>たんじょう</sup>誕生！★



カプセルがピョンピョ  
ンとはねたら……



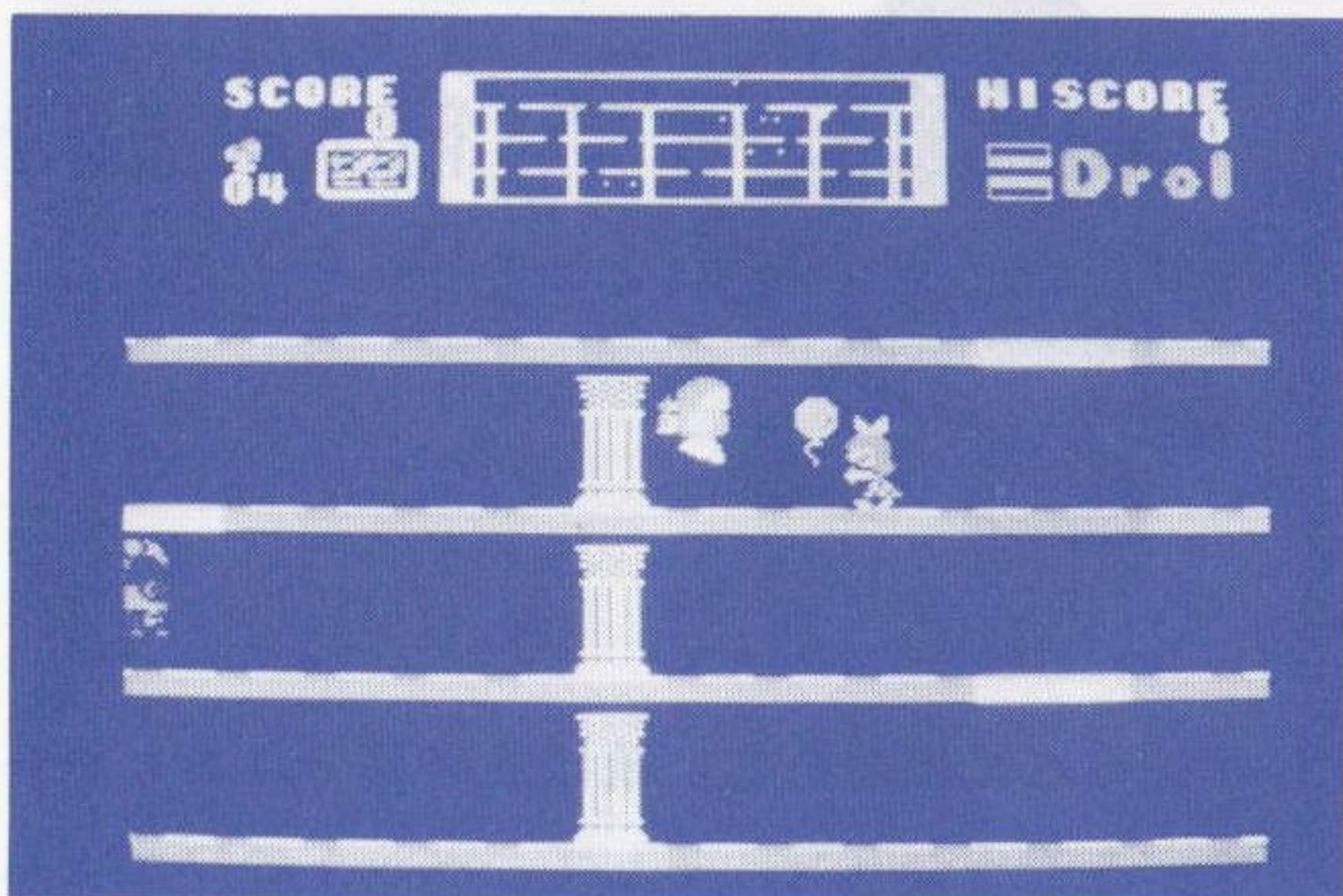
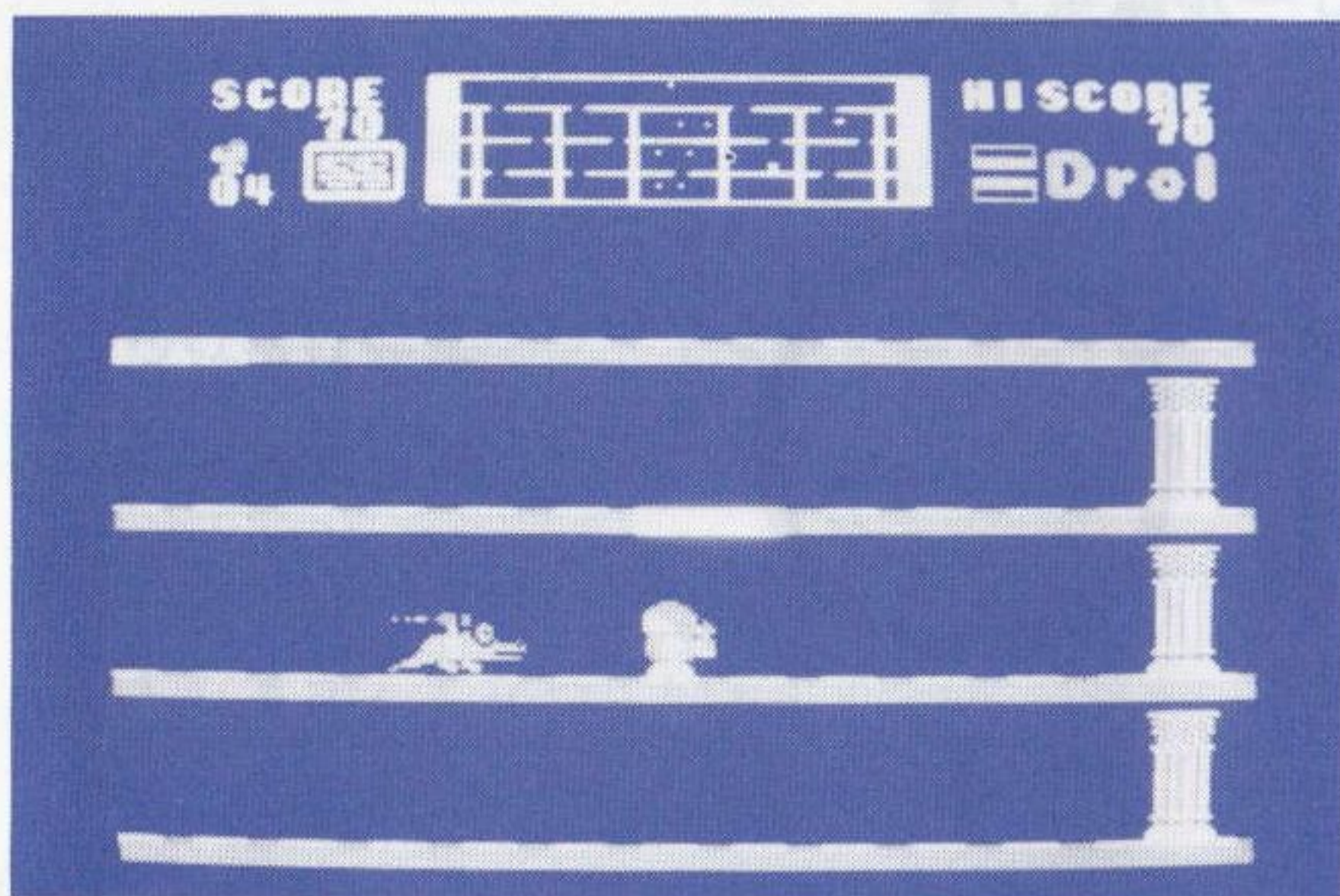
ドロールの<sup>たんじょう</sup>誕生だ！

<sup>まほう</sup>魔法にかけられて<sup>ふうせん</sup>風船を追いつづけるメリー、おもちゃのヘ  
リコプターを追う<sup>お</sup>ジョン、そして、ペットのワニくんとト  
カゲくんを<sup>すく</sup>救い<sup>だ</sup>出そう。最後に、ママを<sup>たす</sup>助けたら、<sup>なみだ</sup>涙、<sup>なみだ</sup>涙  
の<sup>おや</sup>親子<sup>こ</sup>対<sup>たい</sup>面<sup>めん</sup>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<sup>すく</sup>救い<sup>だ</sup>出そう!★

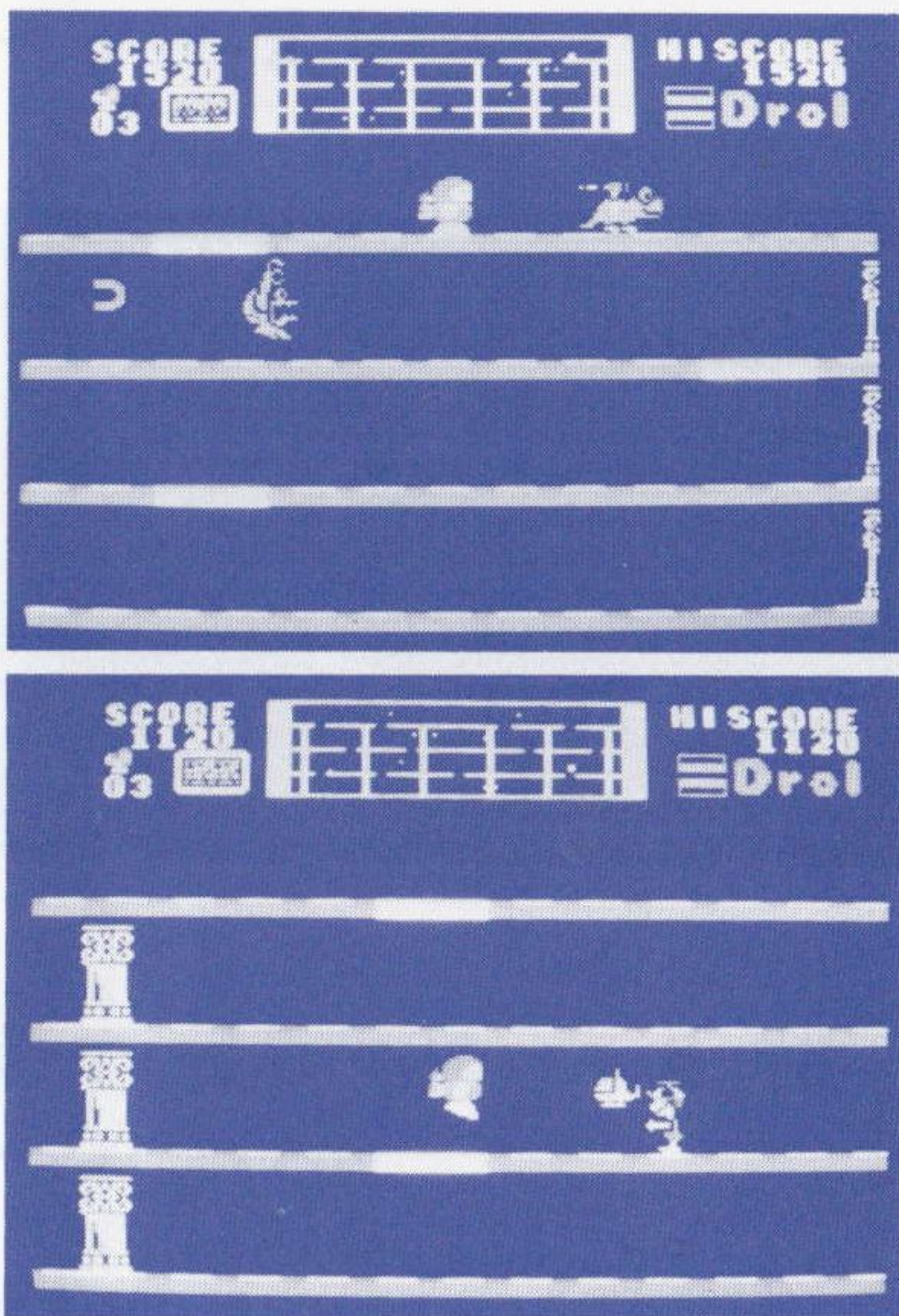


ふうせん 風船をピッピッピ<sup>だん</sup>弾<sup>わ</sup>で割って、立ち止<sup>た</sup>まったメリーに<sup>たいあ</sup>体当  
たり。ワニくんも<sup>たいあ</sup>体当<sup>きゅうしゅつ</sup>たりで救出。



★次は、<sup>つぎ</sup>“<sup>ちゅうかん ま かい</sup>中間魔界”、

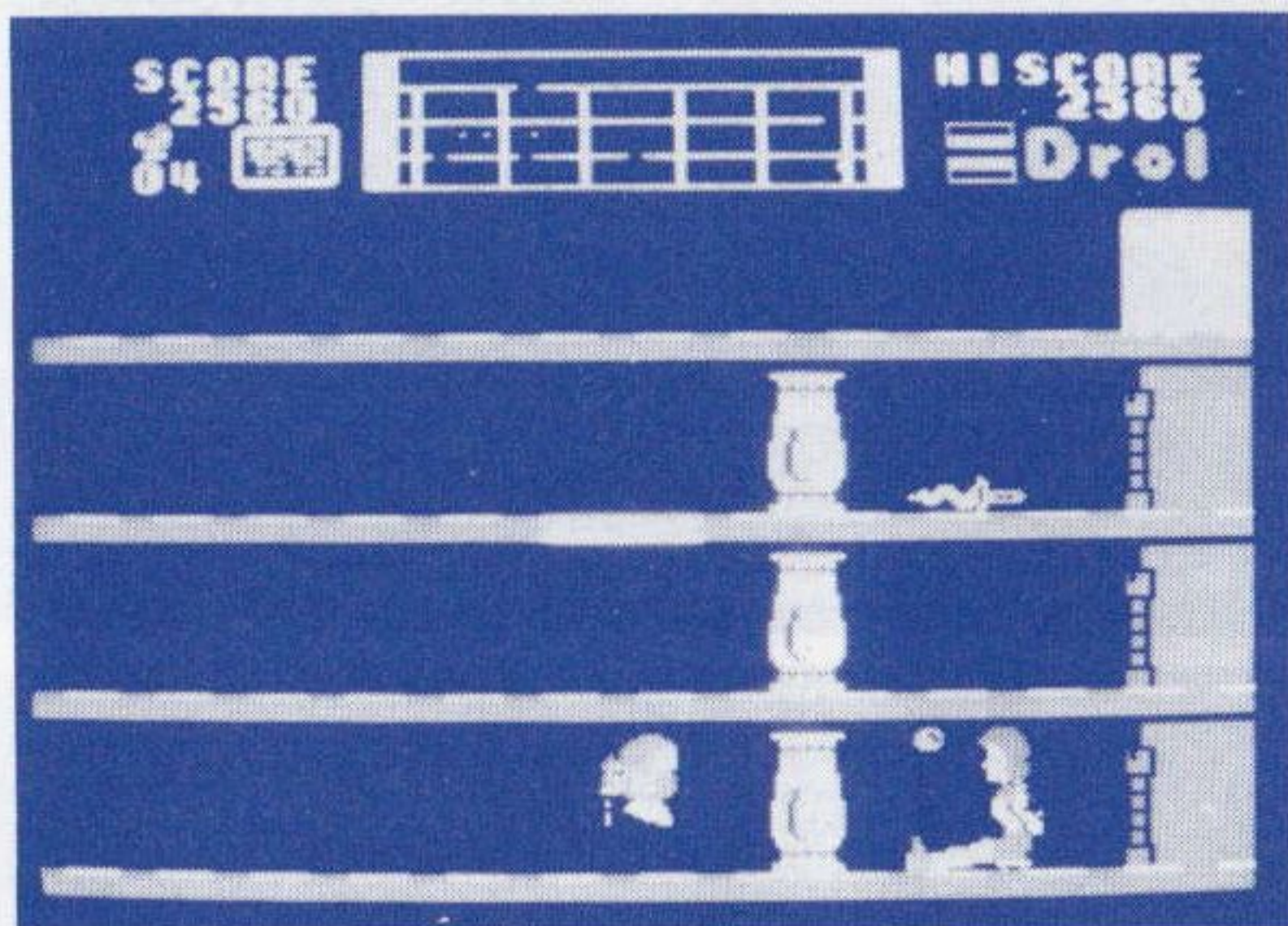
ジョンとトカゲくんの<sup>きゅうしゅつ</sup>救出だ!★



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



★そして、<sup>さいしゅう ま かい</sup>“最終魔界”、  
<sup>きゅうしゅつ</sup>いよいよ、ママを救出！★



<sup>めい ろ</sup>迷路の一番下<sup>いちばんした</sup>に捕<sup>とら</sup>われているママに体<sup>たい</sup>当<sup>あ</sup>たりして助<sup>たす</sup>け出<sup>だ</sup>したら……

キミ、つまり、ドロールの永<sup>なが</sup>い闘<sup>たたか</sup>いの終<sup>お</sup>わりだ！



★ついに、感動の親子の対面シーンだ!★

待ちに待った親子の対面シーン。

ここで、ほっと一息。



●おめでとう。

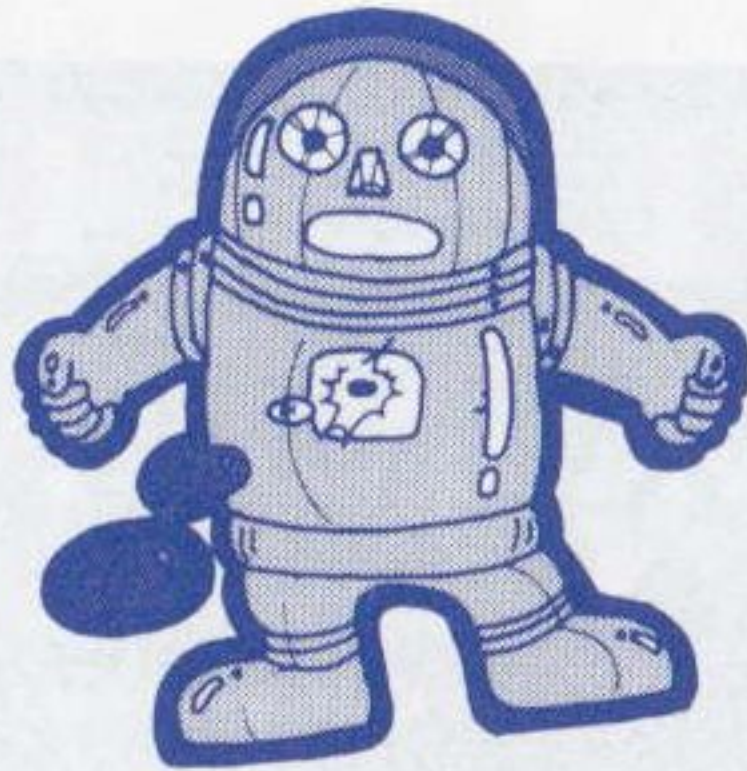
ヒーローになるのは、大変だね!!

1ラウンド、クリアだ。

メッセージは、ラウンドによって変わる。新しく現われる  
メッセージをエネルギーに、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 まじょ魔女にさらわれた 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<sup>てん</sup>

- 魔法<sup>まじよ まほう</sup>に魔法をかけられ、  
風船<sup>ふうせん</sup>の<sup>あと</sup>後を追って、迷路<sup>めいろ</sup>  
をさまよう少女<sup>しょうじょ</sup>。
- 風船<sup>ふうせん</sup>を撃つと、メリーの  
動き<sup>うご</sup>は止まる<sup>と</sup>。
- 体当たり<sup>たい あ</sup>すると救出<sup>きゅうしゅつ</sup>でき  
る。
- 導入魔界<sup>どうにゅう ま かい</sup>に捕わ<sup>とら</sup>れている。

風船 100点<sup>てん</sup>



ジョン 300点<sup>てん</sup>

- 魔法<sup>まじよ まほう</sup>の魔法で、おもちゃ  
のヘリコプター<sup>あと お</sup>の後を追  
って、迷路<sup>めいろ</sup>をさまよう少  
年<sup>ねん</sup>。
- ヘリコプター<sup>う</sup>を撃つと、  
ジョンの動き<sup>うご</sup>は止まる<sup>と</sup>。
- 体当たり<sup>たい あ</sup>すると救出<sup>きゅうしゅつ</sup>でき  
る。
- 中間魔界<sup>ちゅうかん ま かい</sup>に捕わ<sup>とら</sup>れている。

ヘリコプター 100点<sup>てん</sup>



# ☆ “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、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 なか と まわ 迷路の中を飛び回る。

さいしゅう ま 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。

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



# 場人物紹介☆パート II

—<sup>ま かい</sup>魔界の<sup>めい ろ</sup>迷路の<sup>ば</sup>化け物<sup>ものたち</sup>達だ!—

<sup>ま かい</sup>魔界は、<sup>つき</sup>次の3つの<sup>わ</sup>エリアに分かれている。

(の<sup>すう じ</sup>数字は、<sup>じ しん</sup>キミ自身で<sup>はっけん</sup>発見しよう。)

どうにゅう ま かい  
導入魔界



サソリ 35<sup>てん</sup>点

○<sup>からだ</sup>体の<sup>した</sup>下の方に<sup>ほう</sup>弾を<sup>たま</sup>を  
あ  
当てると、やっつ  
けられる。

○スコアが<sup>てん</sup>点を  
こえると、ジャン  
プして<sup>しろ</sup>白い<sup>どく えき</sup>毒液を  
<sup>いってき</sup>は  
1滴吐きかける。

○<sup>どく えき</sup>毒液でドロールは  
やられる。



<sup>そら と</sup>空飛ぶ<sup>しちめんちょう</sup>七面鳥

<sup>と</sup>飛び<sup>あ</sup>上がって、<sup>ごうけい</sup>合計<sup>ばつ</sup>発の  
<sup>たま</sup>弾を<sup>めいちゅう</sup>命中させると、<sup>こんが</sup>こんが  
<sup>や</sup>り<sup>しちめんちょう</sup>焼けた七面鳥に変身。



<sup>たい あ</sup>体当たりすると、<sup>てん</sup>500点



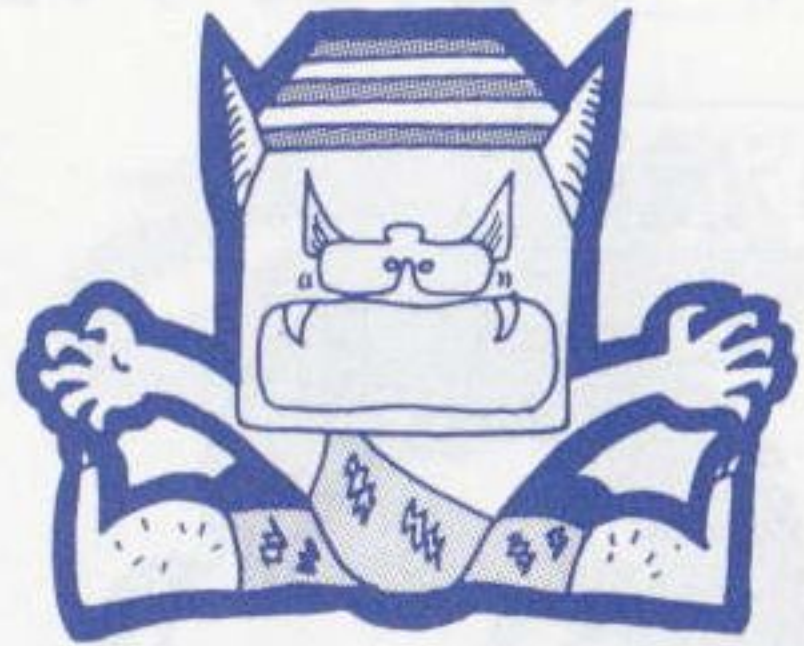
# ☆ “ドロール” ストーリー とう 登

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 下の方に ほう 弾を たま 当てて あ 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。



# 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、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！



# 場人物紹介☆パート IV



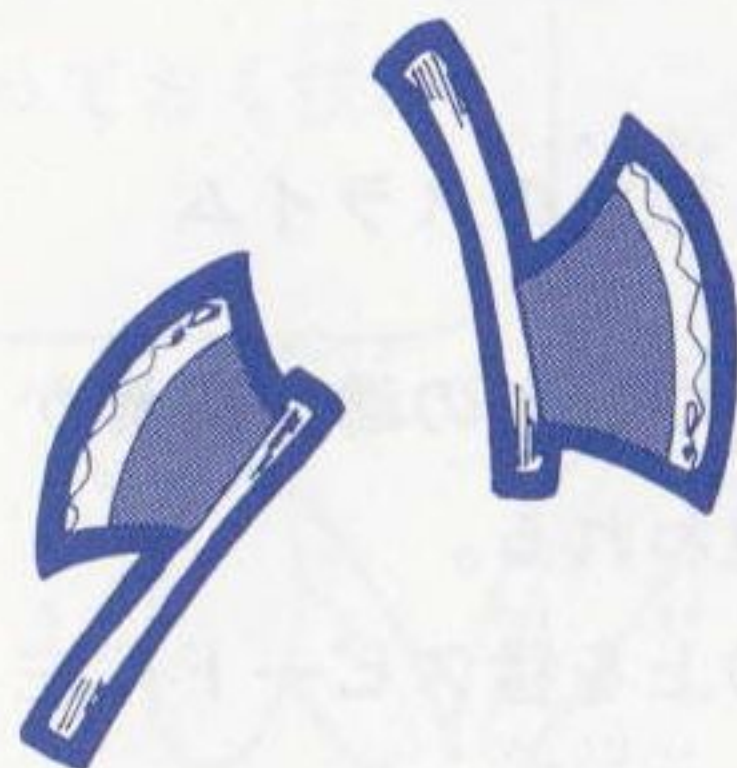
ナイフ



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 <sup>たか</sup> 高さは 3 種類。ラウンドが <sup>すす</sup> 進むと、スピード  
アップ、またはスピードダウンする。特に、<sup>とく</sup> 回転する <sup>かいてん</sup> 斧 <sup>おの</sup>  
は得点がないうえに、一番 <sup>いちばん</sup> 激しく <sup>はげ</sup> 攻撃 <sup>こうげき</sup> してくる、手ごわ  
<sup>てき</sup> い敵。他は、各 100 点。とにかく、<sup>ゆ</sup> 油断 <sup>だん</sup> は <sup>きんもつ</sup> 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。

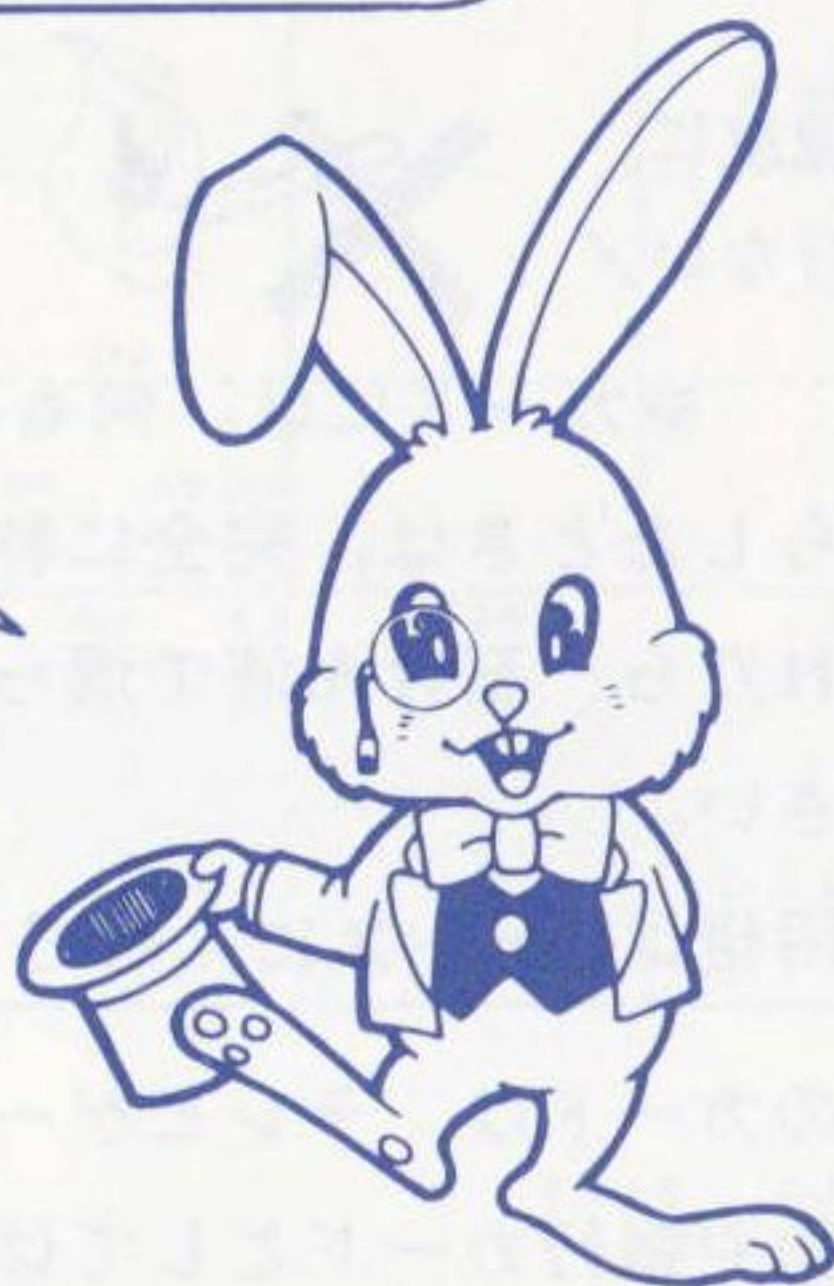
- ドロールに向けて、弾を4発撃って退散する。
- 破壊できない。



# ☆アソビン<sup>きょうじゅ</sup>教授からのアドバイス☆

○たくさん登場する敵の動きや攻<sup>こう</sup>略法<sup>りやくほう</sup>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<sup>こうげき</sup>をかわしながら、“迷路<sup>めいろ</sup>の全体図<sup>ぜんたいず</sup>”で全体の動きを知っておく技<sup>わざ</sup>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

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					



C-505 I

セガ マイカード<sup>おう ぼ けん</sup>応募券は、大切にしまって  
おきましょう。

<sup>まい い じょうあつ</sup>  
4枚以上集めるとカードホルダーがもらえます。

<sup>はん ばいてん けい じ</sup>  
くわしくは販売店に掲示いたします。

セガ マイカード<sup>おう ぼ けん</sup>応募券



株式  
会社  
本

**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