

おことわり

- このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。
- 品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社 コンシューマーサービス までお問い合わせください。

TEL.03(843)8816

使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。
- 3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないでください。
- 5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。
故障の原因となります。
- 6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。



発売元(株)エポック社
東京都台東区駒形1-12-3

ゲームボーイは
任天堂の商標です。

©1990 EPOCH CO., LTD. MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY 本品の輸出、使用営業及び買貨を禁じます。

ゲームボーイ
専用カートリッジ
DMG-DSA

とりあつかいせつめいしょ 取扱説明書

ドラゴンスレイヤーI



©日本ファルコム



エポック社

はじめに

この世界は、無限の可能性が秘められている、新たな冒険の舞台であると言うことを、あらかじめ申し上げておきます。

この世界では、プレイヤーが楽しみ方を創造していくことが可能です。つまり現実の世界の様な、与えられた1つの目的に向かってそれを達成するためにあらゆる努力をする、という単一目的指向型の楽しみ方、以外の楽しみ方もあるということを知って頂きたいのです。

しかし、それは決して難しいことではありません。ほんの少しばかり、この世界でのルールを知るだけでいいのです。それはあなたがプレイを続けていくうちに、経験的に自然と理解されていくことを思います。

でも、「私は普通のゲームを楽しみたいのだ!」とおっしゃる方も御心配はいりません。その様な方にも対応できるように目的も用意されています。但し、その目的に向かって進みたいのであれば、その目的を見つけることがまず必要

となり、目的を達成した場合には、次の新しい世界へ旅立つこともできるでしょう。

我々は、この世界が何に属するのかは、はっきり知りません。単なるアクションなのか、アドベンチャーなのか、それともロールプレイングゲームなのか、あるいは全く新しいもののなのか?

しかし、ただ一つ言えることは、いままでの様々なゲームの要素を持っていながら、そのどれにも属していないと云うことです。

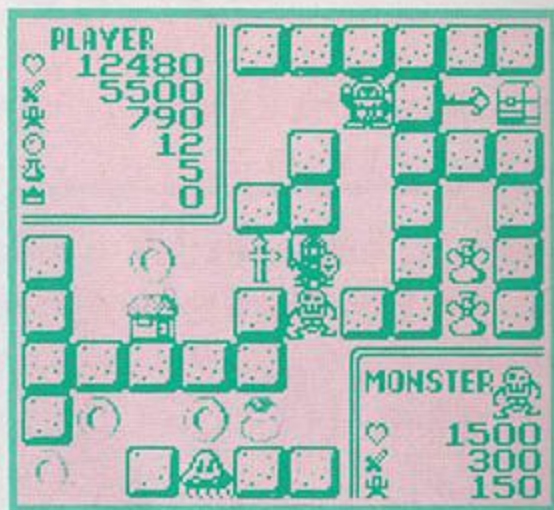
ところで願いが一つあります。この世界をたった1〜2時間のプレイのみで、急いで評価しようとししないでください。ゆっくりと、繰り返し楽しんで頂ければ、この世界の深みと、ここで述べたことを、きっと理解して頂けるものと我々は思うのです。

では、ごゆっくりと、お好きな様にお楽しみください。

が めん せつ めい 画面の説明

★戦闘中

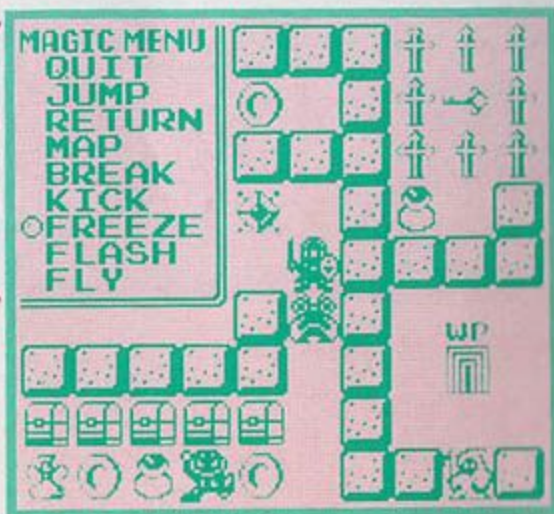
プレイヤーの
パラメータ



モンスターのパラメータ

★魔法選択中

マジック
メニュー



◀パラメータ▶



せいめいりょく
生命力 (HIT POINT)

あなたの生命力です。0になると死亡します。基本生命力は経験値と同じで、金貨によって増強する事もできます。家に帰れば、基本生命力まで回復させることができます。



こうげきりょく
攻撃力 (STRENGTH)

腕力のことです。パワーストーンを家に持ち帰ると増えます。もちろんそれだけ敵を倒しやすくなります。



けいけん ち
経験値 (EXPERIENCE)

経験値は、あなたの防御力を高め、魔法を使えるようにします。敵を倒すごとに増えていきます。



きん か
金貨 (GOLD)

金貨を家に持ち帰ると、生命力を増強させることができます。



まりょく
魔力 (MAGIC POWER)

持っている魔法の壺の数です。魔法を使うことに消費します。なくなると魔法が使えなくなります。



おうかん
王冠 (CROWN)

現在持っている王冠の数です。王冠を持っていると、魔法が使えません。

※モンスターのパラメータは、生命力、攻撃力、経験値のみが表示され、経験値はそのモンスターの防御力を表します。

※1画面内にモンスターが多数現われると、モンスターが点滅して見えにくくなることがあります。



主人公
(DRAGON SLAYER)

このゲームの主役はあなた自身です。剣を取り体力をつけて、ドラゴンを退治します。



家
(HOUSE)

大切な、あなたの家です。生命力の回復、攻撃力の増強等をここで行います。



剣
(SWORD)

敵と闘うための武器です。何はさておきこれを手に入れる事が先決です。



指輪
(RING)

これを持っていれば、壁を移動させたり家を動かして引越せる事もできます。



金貨
(GOLD)

家に持ち帰ると、生命力を増す事ができます。同時にいくつでも持てます。



パワーストーン
(POWER STONE)

これを家に持ち帰る事によって、攻撃力を増強します。



魔法の壺
(MAGIC BOTTLE)

これがないと、魔法が使えません。同時にいくつでも持てます。



宝箱
(TREASURE BOX)

いろいろなものが入っている宝の箱です。



鍵
(KEY)

宝箱を開ける鍵です。これがないと宝箱は開けられません。



十字架
(CROSS)

愛の十字架です。これを持つと、争いを避けられます。



王冠の箱
(CROWN BOX)

ドラゴンの首を3つとも切り落とさなければ開きません。



王冠
(CROWN)

伝説の四つの王冠です。家に持ち帰ると、別の世界へ旅立てると言い伝えられています。



ワープゾーン
(WARP ZONE)

その世界(フェイズ)の別の場所へワープします。ワープゾーンのつながり方にも規則があります。



墓
(GRAVE)

モンスター達は、ここから生まれて来るのです。



死神
(SATAN)

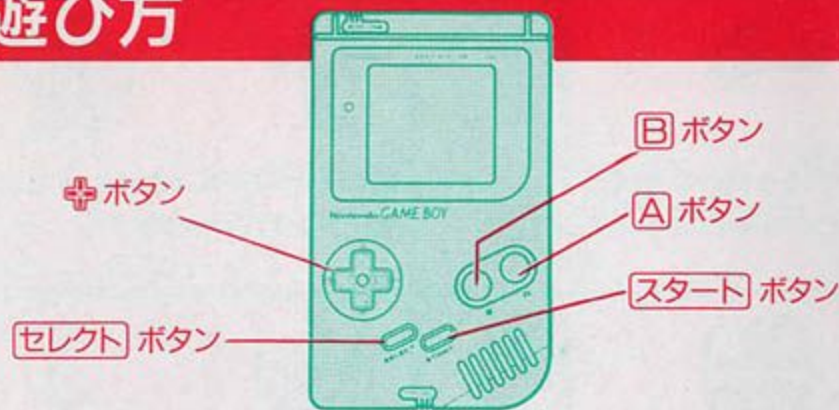
宝箱の中に潜んでいます。死神にとりつかれると魔法が使えなくなってしまいます。



ゴースト
(GHOST)

直接危害は加えませんが、あなたの大切なアイテムを速くへ運び去る嫌なヤツです。

遊び方



ゲームのスタート方法

- ①電源を入れると“Nintendo”のロゴが表示され、続いて“ドラゴンスレイヤーI”のタイトル画面が表示されます。ここで **A** ボタンを押すとゲームがスタートします。
- ②ゲームオーバーとなった後、「CONTINUE」を選択すると、経験値は死んだ時の半分となりますが、マップやその他のパラメータはそのまま保持した状態から再スタートできます。ただし、主人公や家の位置は変わる事があります。「GAME START」を選択すると、そのフェイズの最初の状態から始まります。
- ③またフェイズ1をクリアすると、ある暗号が表示されます。タイトル画面表示中、この暗号通り入力するとフェイズ2からゲームがスタートします。

暗号解読のヒント

R(右)、L(左)、U(上)、D(下)

操作方法

★移動

✦ボタンで主人公を上下左右に移動できます。壁とモンスター以外はすべて通過できます。経験値が3万点以上になると、斜めへの移動も可能になります。

★攻撃

✦ボタンで移動しようとする方向にモンスターがいる場合、そのモンスターに対する攻撃となります。(斜め移動が可能な時は斜めへの攻撃もできます)

★物を拾う

拾いたい物の上に重なり、**A** ボタンを押して拾います。金貨と魔法の壺は、同時にいくつでも拾えます。剣以外の物を持っている場合は、それを置いてからでないと拾えません。また **A** ボタンを押したまま移動すると、連続して拾うことができます。

★物を持つ

剣や王冠を除いて、同時に2つの物を持つことはできません。十字架・指輪等、何かを持っている時は主人公の右側に表示されます。

★物を置く

何もない所で **A** ボタンを押します。ただしパワーストーンは、家の中に入って **A** ボタンを押すことによって家に持ち帰ったことになります。

★宝箱を開く

鍵を持って宝箱に重なり、**A** ボタンを押すと宝箱が開き、宝物が現われます。もちろん鍵を置かないとその宝は拾えません。

★魔法

Ⓔ ボタンを押すと画面にマジックメニューが表示されます。⌘ ボタンで使いたい魔法を選び、Ⓐ ボタンを押すと魔法が実行されます。Ⓔ ボタンを押すと「QUIT」(魔法を使いません)になります。経験値が1000未満の時、魔法の壺を持っていない時、十字架や王冠を持っている時、死神に取り憑かれている時は魔法が使えませんので、メニューには「QUIT」しか表示されません。

経験値が増えるに従って、魔法が使えるようになります。

◇JUMP (必要経験値:1000)

迷宮のどこかへテレポート(瞬間移動)することができます。ただし、どこへ飛んで行くのかはわかりません。モンスター達に囲まれたり、袋小路に追い詰められたときなど有効です。

◇RETURN (必要経験値:2000)

どこからでも一瞬にして家に帰ることができます。体力や魔力が残り少ない時など、安全確実に家に帰る唯一の方法です。

◇MAP (必要経験値:3000)

自分の周辺の地形を見渡すことができます。道に迷った時、自分の位置や家のある方向、宝のありかなどもわかります。

◇BREAK (必要経験値:5000)

邪魔な壁を壊すことができます。これによって今まで入れなかった所へ行けたり、モンスターとの戦いも有利に運べるようになります。しかも魔力を消費しません。

◇KICK (必要経験値:10000)

壁をキックすることができます。今までは逃げ回っていた強いモンスターに対しても、壁を砲弾にして一撃で倒すことができます。壁がモンスターに当たった時だけ魔力を消費します。

◇FREEZE (必要経験値:15000)

自分の回りにいるモンスターを一瞬で氷づけにすることができます。凍ってしまえばどんなモンスターでもただの石です。

◇FLASH (必要経験値:25000)

まばゆい閃光を放ち、一定時間モンスターの動きを封じ込めます。この間に剣を振り放題、また逃げるための時間かせぎにも有効です。

◇FLY (必要経験値:50000)

一定時間鳥に変身し、迷宮の上空を自由に飛び回ることができます。モンスターとの遭遇もなく、のんびり宝探しができます。Ⓔ ボタンで一時停止、Ⓐ ボタンで着地することができます。

※「BREAK」及び「KICK」の魔法は、Ⓐ ボタンで選んだ後⌘ ボタンを押すと、その方向に魔法が実行されます。

※メニューのカーソルを「BREAK」または「KICK」に合わせておくと、Ⓔ ボタンを押したまま⌘ ボタンを押すだけで、連続して壁を壊しながら進むこともできます。

★自殺

身動きがとれなくなった場合はⒺとⒶ ボタンを同時に押してください。その場で自殺となり、コンティニュー画面となります。

★休憩

Ⓔ ボタンを押すと、主人公はテントの中に入り、ゲームが一時停止します。もう一度Ⓔ ボタンを押すとゲームが再開します。

※モンスターに攻撃されている間は、キーが効きにくいことがあります。特にたくさんのモンスターに囲まれて、魔法を使いたい時などは、あわてずにⒺ ボタンを押したまま、じっと待ってください。必ずプレイヤーの順番がやってきます。

ぼうけん てびき 冒険の手引

★家

家はプレイヤーにとって最も重要なものであり、家を失うことはそのまま死へと直結しかねません。家では生命力の回復、攻撃力の増強を行ないます。

(生命力)

家に入ると経験値と同等のポイントに回復します。また金貨を持って家に入ると、1枚につき500ポイント増強します。生命力が500未満になると画面が暗くなり、危険を知らせてくれます。0になる前に、何としても回復させてください。

(攻撃力)

パワーストーンを家に置くと2500ポイント増強します。

★家の移動

指輪を持っている時は、家を押して引越することができます。ただし移動方向に壁やアイテムなどがあると、その先には進めません。また移動する場所によっては、家を動かせなくなる場所もありますので、引越しの際には注意が必要です。

★剣

剣がなくては攻撃力も無に等しく、プレイヤーはまず剣を入手することから始めなくてはなりません。剣を入手する方法はいくつかありますが、安全な方法は次の2つだと思われます。しかし安全とはいえ、プレイヤーの不注意による事故だけは防げません。

①迷宮で入手

プレイヤーは迷宮を抜けるために、思わず頭を抱え込んでしまおうでしょう。しかしプレイヤーがどう思おうと、この迷宮は綿密に設計

された空間なのです。もし魔法が使えるのであれば、迷宮とて普通の大地同様ですが、始めのうちは魔法が使えませんから、別の手段を考えなくてはなりません。たとえば指輪を使ってみるとか……

②歩き回って入手

歩き回ってといっても、世界には魑魅魍魎があふれ、丸腰で歩くことはたいへん危険です。この時はまず十字架を入手し、それを掲げながら歩くと良いでしょう。いつの世も、妖怪は十字架に弱いもののなのです。

★戦闘

モンスターを倒すだけの方法はいろいろあります。しかし、より少ない損害で、より効率よく倒すには戦術が必要です。

①敵の能力を知る

モンスターの能力と戦闘結果の関係を分析することは、とても有意義なことです。戦闘が起きたらすぐに一時停止させ、じっくりと情報を読むのは、その為にとっても良い方法の一つです。

②退路を確保する

逃げることも重要なことです。思ったより敵が強かった場合は逃げるに限ります。そんな時のためにも、退路は常に確保しておいた方が良いでしょう。

③家の回りで戦闘を展開する

家は移動できるのですから、戦地の近くへ移動させ、前線基地の代わりにするのです。大怪我してもすぐに回復ができます。ただしモンスターに乗っ取られないように注意してください。

④斜め行動を活用

経験値が3万点を超えると斜めへの行動が可能となり、戦闘における斜め攻撃など、プレイヤーをより有利にするでしょう。

⑤封鎖

あまり戦いたくない時…そんな時には、モンスターの侵攻を防ぐ手段を考えてみる事です。たとえば壁で仕切るとか……

⑥誘い出す

モンスターの行動にも法則があります。多数の敵を誘い出し、プレイヤーがふっと消えてしまったら？

★魔法

経験値が上がり、魔法が使えるようになって、それに気がつかないでプレイしている人が割合多くいます。絶対に魔法を使わなければならない、ということはありませんが、魔法を使うことで冒険を効率良く、そしてトリッキーなものにしてくれるはず。せっかく使えるのですから十分に活用してください。

①世界を知る

MAPやFLYは世界を見渡すことを可能にします。世界を見ることが、視野を広く、そしていろいろ考えるための良い材料になります。

②追い詰められた時

敵に囲まれたり逃げ場を失った時、JUMPやRETURNまたBREAKなどが役に立ちます。

③壁を砲弾に

KICKこそ、奇襲・長距離攻撃にもってこいの魔法です。何しろ壁を砲弾にしてしまうのですから。どんなモンスターでも一撃必殺です。

④動きを封じる

FLASH、FREEZEなどはモンスターの動きを封じます。手も足も出ないで、つっ立っている敵をなぎ倒していくのは、まさに快感そのものです。

★ドラゴンと王冠

伝説の4つの王冠は、3つの首と恐ろしい力を持ったドラゴンに守られています。王冠を手に入れるには、このドラゴンを倒さなくてはなりません。ドラゴンを倒すには相手の力を知り、相応の力と経験に身を付けることが必要です。王冠を4つ揃って家に持ち帰った者は、新たなる次の世界へ旅立つことができると言い伝えられています。ただし、新世界が楽園かどうか？……定かではありません。

★フェイズ 1 のワンポイントアドバイス★

- ◎十字架を拾って歩き回り、地形・道のつながりを覚える。
- ◎剣を見つけて拾う。
- ◎拾えるものは、何でも拾っておく。
- ◎生命力が減ったらすぐ家へ帰る。
- これを繰り返していくうちに、何度もあなたのお墓を見ることになるでしょう。しかし、繰り返すたびに少しずつ楽しみ方もわかってくると思います。そこで、少し慣れてきたら
- ◎パワーストーンは命がけで家まで持って帰る。剣を持っていれば、びっくりするほど強くなります。
- ◎鍵を拾ったら宝箱をかたっぱしから開ける。
- ◎モンスターを倒し過ぎると、強敵が現われるので注意！
- ◎コンティニューしないで最初から始めることも大切です。
- 他にも、この説明書の中にヒントはたくさん隠されています。あなたなりの楽しい冒険日誌を書き綴ってください。