



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

KDS-AKM

悪魔城

ドラキユラ

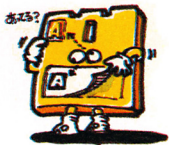
TM



ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた



1 どうふう
同封のディスクカード
用の四角いシールを1
まい、きれいにはがします。



2 サイド エー サイド ビー
SIDE AとSIDE B
をよく確かめて、決め
られた位置に、隅をきちんと
あわせてはりましょう。



3 もう1枚のシールも同
じょうずにきれいになれ
ば、完成です。



4 シールの四隅をもう一
どかる度軽く押さえたらOK。
サア、キミもやってみよう!

悪魔城

ドラキュラ

TM

もくじ

- ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！…………… 2
- 悪魔城ドラキュラ ストーリー…………… 4
- まず、名前を登録することからスタート…………… 8
- シモンのムチがしなる！…………… 12
- めざすは最上階にいる魔王ドラキュラ…………… 14
- シモンの行く手をはばむ敵キャラクターのラインナップ…………… 16
- シモンに力をあたえるアイテム…………… 22
- 攻略するのは6ブロック、18ステージ。魔王ドラキュラをたおせ…………… 26
- これだけは覚えておいてほしい注意事項…………… 38

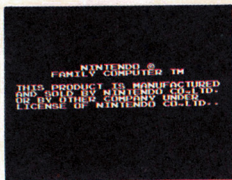
ゲームをはじめするには、 前準備が必要なんだ！

ファミリーコンピュータ本体
とRAMアダプタ、ディスク
ドライブを正しく接続して
から、本体のPOWERを
ONにしよう。きちんと接続していればマリオとルイ
ージが追いかっこをする画面が出るので、ディスク
カードをSIDE Aを上にしてセット。特に、うら表に
は注意しよう。画面がちゃんと出ないときは、もう一
度最初から接
続をよく確か
めながらセッ
トしてみよう。



“NOW LOADING
…”という表示のあと、右
のような画面が出てくる。
SIDE Aが上になってい
ないと出てこないよ。

右のタイトル画面が出てき
たら、STARTボタンを
押す。いよいよディスクな
らではのモードセレクト画
面へ進める。起動しなかつ
たら40ページを見よう。



ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECT
ボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触
れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

悪魔城ドラキュラ ストーリー

中世ヨーロッパにある平和な小国トランシルバニア。この国にはドラキュラにまつわる伝説がある。

『魔王ドラキュラは百年に一度、キリストの力が弱まるころ、邪悪な心を持つ人間の祈りによって復活する。そして、その復活のたびに、彼の魔力は強くなる。』

過去に一度、ドラキュラはこの世に復活した。しかし、





ドラキュラの^{ぜん}全世界^{かい}を^{あん}暗
黒の雲^{くも}でおおい、闇^{やみ}の世
界^{かい}に君臨^{くんりん}しようとする野
望^{ぼう}は、英雄^{えいゆう}クリストファ
ー・ベルモンド^{くた}によって
打ち砕^{くだ}かれたのであった。



魔王ドラキュラ イースターに復活

ドラキュラがクリストファー・ベルモンドとの死闘に敗れ、トランスシルバニアの片田舎に再び眠りについて百年がたとうとしていた。

イースターの夜、町ではキリストの復活を記念して盛大なカーニバルが催されていた。

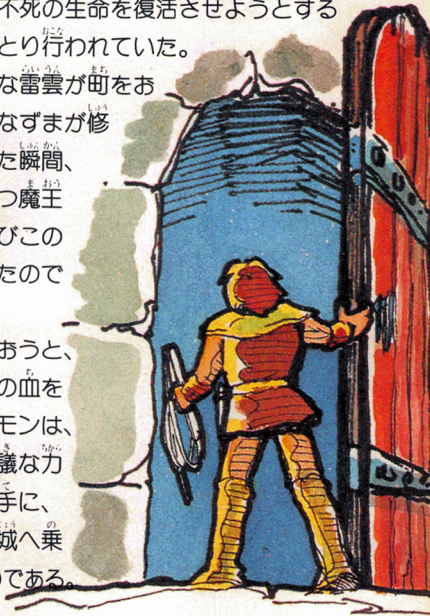
しかし、町はずれの荒廃した修道院跡では、邪教徒によってドラキュラ伯爵の亡骸に人間の



生血をそそぎ、不死の生命を復活させようとする
黒ミサの儀式がとり行われていた。

そして、邪悪な雷雲が町をお
おい、一筋のいなずまが修
道院をつらぬいた瞬間、
暗黒の野望を持つ魔王
ドラキュラが再びこの
世に舞いもどったので
ある。

この危機を救おうと、
ペルモンド一族の血を
受け継ぐ青年シモンは、
父ゆずりの不思議な力
を秘めたムチを手に、
1人ドラキュラ城へ乗
り込んで行ったのである。



まず、名前を 登録することからスタート

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面が出る。このゲームでは、3人のデータを保存できる。



名前の登録方法

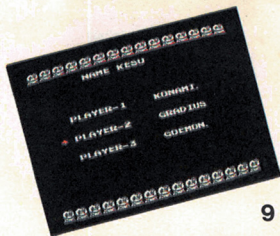
- ①モードセレクト画面で、“NAME Touroku”をセレクトスタートボタンを押す。②③



人のうち、空いているPLAYERをセレクトして、STARTボタンを押す。③アルファベットを十字ボタンで選んでAボタンを押す。④最後にENDを選んでAボタンを押して、登録完了だ。文字を訂正するときには“□”をBボタンで訂正したい文字のところまでもどして、十字ボタンで訂正することができる。

登録した名前を消すときには

①モードセレクト画面で“NAME KESU”をセレクトしてSTARTボタンを押す。②消したい名前のところまで“□”を移動させてSTARTボタンを押せば消すことができる。

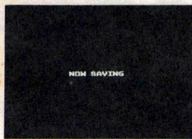


さあ、ゲームスタート!

名前の登録が終われば、自分の名前をセレクトしてSTARTボタンを押すと、ゲームがスタートする。ゲーム中にディスクカードのA面・B面を入れかえる表示が画面に出たら、その指示に従って入れかえよう。



ゲームのデータが保存できるぞ



このゲームはゲームオーバーのときに、どのステージまで進んだかと、今まで何回プレイしたかの2つのデータを保存することができる。次にゲームするときには、前回保存したブロックの最初からはじめられる。

ゲームオーバーになったら

制限時間内にブロックをクリアできなかつたり、床のあなから落ちたり、敵にやられてL I F Eがなくなると、プレイヤーアウト。アウトを重ねてゲームオーバーになったとき“CONTINUE”をセレクトすれば、ゲームオーバー時のブロックの最初からはじめられる。



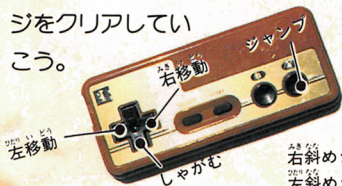
1度ゲームをENDしたあとは

2回目以降にゲームをスタートさせると、名前登録して保存してある場合は、前回最後に保存したブロックの最初からはじめられる。そうじゃないときは、いちばん最初からのスタートだ。

ムチ使い
の名人
シモン

シモンのムチがしなる!

キミは英雄の血を受け
継ぐ青年シモンとなって、不思議な
力を秘めたムチをあやつる。A Bボ
タンをたくみに操作して、各ステー
ジをクリアしてい
こう。



右斜めジャンプ…… Aボタン+□

左斜めジャンプ…… Aボタン+□

- ムチ・アイテム (時計・聖水・オノ・短剣・クロス) 操作方法
ムチ… Bボタン+ジョイスティック (左、右、下)
アイテム… Bボタン+ジョイスティック (上)



ま横うち (Bボタン)

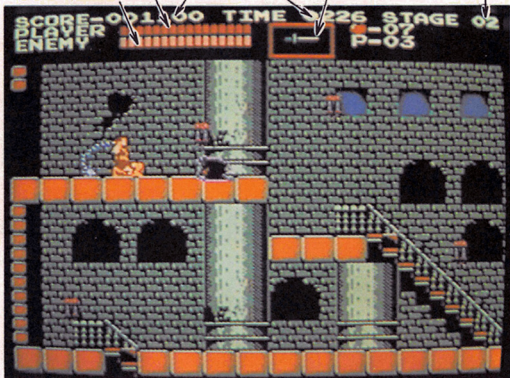


しゃがみうち
(□+Bボタン)



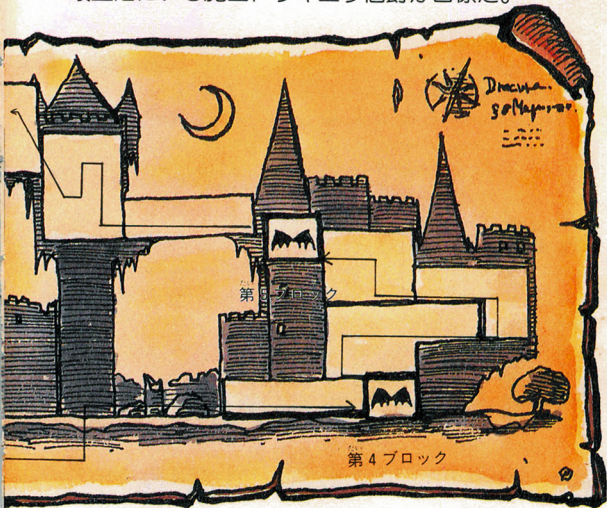
ジャンプうち
(Aボタン+Bボタン)

プレイヤー用のパワーメーター スコア
 ボス敵用のパワーメーター アイテム
 タイム ステージ



- タイム…タイマーが“0”になればプレイヤーはアウト。
- プレイヤー用パワーメーター…敵にプレイヤーが当たるとメーターが減り、“0”になるとプレイヤーはアウト。
- アイテム…いちばん新しく取ったアイテムを表示。
- ボス敵用パワーメーター…ボス敵にダメージを与えるとメーターが減り、“0”になるとボス敵はアウト。

プレイヤーはドラキュラ伯爵の住んでいる館へ入り、
1階より手下キャラ、ボス敵をやっつけながら進んで行く。
最上階にいる魔王ドラキュラ伯爵が目標だ。



シモンの行く手をはばむ てき 敵キャラクターのラインナップ

ドラキュラの復活とともに暗い
ひつみ なか 棺の中からよみがえった怪物た
ち。入手したアイテムをうまく
にゅうしほ 活用して倒していこう。

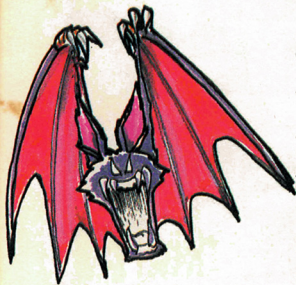
※カッコの中は得点。
なか とくてん



●コウモリ I・

II (200) Iは
なみなみ 波形にとんで
くる。IIは突
ぜん 然おそいかか
ってくる。

●吸血コウモリ
-ボス- (3000)
ムチをよけ、頭
す 上から体当たり
しよう してくる。オノ・
とけい 時計を使えば楽
しょう 勝だ。





●黒ひょう(200) 第1ステージで出現。一定の距離までいくと走りだす。



●メディウサ-ボス(3000) 2番目の強敵。ふだんは石像として身を隠しているが、近づくと本性を現わす。時計・聖水・クロスが有効。

●ゾンビ(100)
おおひろまに出現。
弱い^{つぎつぎ}が次々と出てくるので意外と手強い。



●半魚人(300) 水中から突然出現し、プレイヤーめがけて火を吐く。



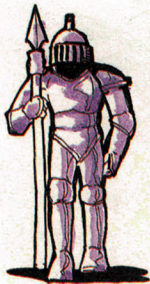


- ミイラ男-ボス (3000) 第3の関門。双子なので2体ではさみうちしてくる。また、包帯を波状にとばす。



- カラス(200) 羽ばたきながらねらってくる。動きが読めない。

- メディウサ(300) 波形にとんでくる。ジャンプでかわせば意外と簡単。



- アーマー(400) 動きはおそいが一撃では死なない。離れてうつ。



●せむし男(500) プレイヤーが近づいてくるのを肩をふるわせながら不気味に待っているいやらしい敵。ぴよんぴよん素早くはねまわるので、地面に着地した瞬間をねらおう。



●ゴースト(300)
とりつかれぬうちに、たたいておくことがだいじだ。



●死神-ボス-(7000) ドラキュラ城の副官のような存在。画面のあらゆるところからカマを出現させプレイヤーをねらってくる。クロスが有効だ。



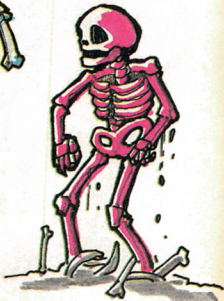
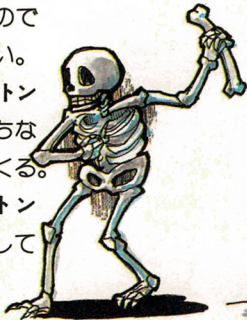
●フランケンシュタインとせむし男-ボス(5000) せむし男が弾を投げてくるのでかなりむずかしい。

●ホワイトスケルトン(300) 距離を保ちながら骨を投げてくる。

●レッドスケルトン(400) いくら倒しても復活してくる。

●ホワイトドラゴン(1000) 首をうねらせながら火弾を吐く。クサリでたたこう。

●骨柱(400) 不定期に火を放つ。非常に固く、連続でたたかなければ攻略が困難。





●大ワシ(300)

せむし男を運ぶために出現する。落としてすぐにたたけばOK。

●アックスアーマー(500) 投げてくるオノはブーメランのようにもどる。

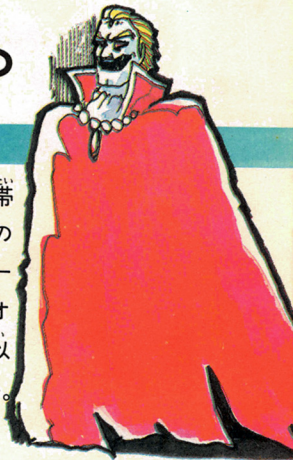


●ドラキュラ-ボス-






その他の得点

●火弾(100) ●ミイラ男の包帯(100) ●ホワイトスケルトンの投げる骨(100) ●アックスアーマーのオノ(100) ●クロスやオノ、聖水を投げて1回で2匹以上やっつけるとボーナスポイント。











シモンに^{ちから}力をあたえるアイテム

●Bボタン+で使用するアイテム

アイテム	懐中時計 <small>かいちゆうとけい</small>	短剣 <small>たんけん</small>	オノ <small>おの</small>
キャラクター			
出現場所 <small>しゆつげんばしょ</small>	敵および置物 <small>てきおよびおきもの</small>	敵および置物 <small>てきおよびおきもの</small>	敵および置物 <small>てきおよびおきもの</small>
効力 <small>こうりき</small>	画面内の敵の動きをとめる(3ブロック以降のボス敵にはきかない)	威力は小さいが、まっすぐ敵に向かって飛んでいく。スピードは速い。	威力は大きい。スピードはややおそめ。放物線状にとんでいく
その他 <small>た</small>	懐中時計を使うとハートの数が5つ減る	敵や置物にあたると消える	

敵をやっつけたり、特定の置物をこわすとアイテムが出現する。できるだけとっておこう。

<p>せい すい 聖 水</p>	<p>クロス</p>	<p>ハート</p>	<p>ビックハート</p>
			
<p>敵および置物</p>	<p>敵および置物</p>	<p>敵および置物</p>	<p>敵および置物</p>
<p>威力は大きい、スピードはおそい。投げると床で破裂して燃えあがる</p>	<p>スピードはおそいが威力は最大。壁などにあたるとはねかえってもどってくる</p>	<p>アイテム使用回数を増やす(1つずつ)</p>	<p>小さい心の5つ分の効果がある</p>
<p>敵を火にまきこんで焼くことができる</p>			

ロザリオ	とうめいやく 透明薬	クサリ	ドル ぶろ \$ 袋
			
<p>てき および おきもの 敵および置物</p> <p>かめん中の敵を全 滅できる</p>	<p>てき および おきもの 敵および置物</p> <p>いっせいじかん無敵に なる</p>	<p>てき および おきもの 敵および置物</p> <p>ムチを2段階ま でパワーアップ させる㊦</p>	<p>てき および おきもの 敵および置物</p> <p>●100ポイント (赤い袋) ●400 ポイント (青い 袋) ●700ポイン ト (白い袋)</p>

2連射



3連射



肉



魔力の玉



敵・置物・背景

短剣、オノ、聖水、クロスなどのアイテムを2回連続で発射できる

敵および置物

短剣、オノ、聖水、クロスなどのアイテムを3回連続で発射できる

背景

プレイヤーの体力を回復させる

ボス敵

プレイヤーの体力をすべて回復させる

敵や置物を連続して10回以上ダメージを同じアイテムであたえらると出る

敵や置物を連続して10回以上ダメージを同じアイテムであたえらると出る

画面のあるきまつた場所をムチでたたけば出現

これを取ることによって1ブロックのクリアとなる

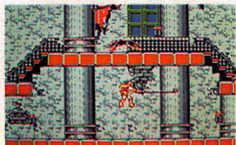
攻略するのは6ブロック、18ステージ。魔王ドラキュラをたおせ

●ゲーム目的

プレイヤーは、ムチを操作しながら敵をやっつけていく。ボス敵を倒し魔力を封じた玉を奪い返せばパターンクリア。きみはシモンとなって6つの玉を集めるのだ。

BLOCK. 1

第1ブロックはたいした敵は出てこない。確実に敵を倒し、ローソクをこわしてハートをためよう。それが高得点につながる。地下室と吸血コウモリとの対決は懐中時計を確実に使っていけば楽勝だ。

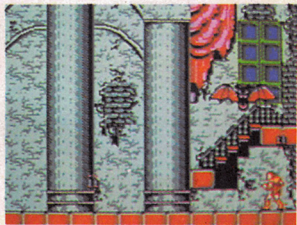


ひっしゅう

必修テクニック

ジャンプうち……プレイヤーの頭上の^{すじょう}ロウソクをこわすときや空中からの敵をたたくときなど、このゲームにとってジャンプうちはなくてはならないテクニック。

●右手親指で押さえこむようにAボタン→Bボタンと押す(時間差をおいて連続的に)。親指



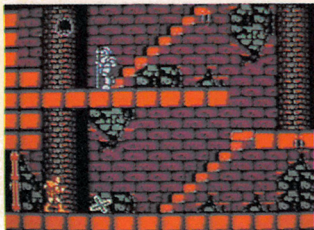
第1ステージ……^{げんかん}玄関から^{ろうか}廊下

第2ステージ……^{ちかしつ}地下室

第3ステージ……^{ろうか}廊下(ホール)

BLOCK. 2

ここではうきしまとつり天井のしかけが初登場する。どちらもちょっとした失敗がシモン1人のミスにつながるので、うまくタイミングをはかってきりぬけていこう。アーマーとメティウサに注意が必要だ。



↑アーマーとコウモリII



↑第5ステージ・シモン



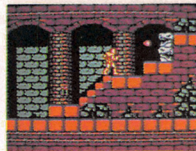
→うきしまにのったシモン



↑メデュウサ



↑礼拝堂のつり天井



↓シモンをひたすら追いかけてくるゴースト



- 第4ステージ……赤レンガの廊下と階段
 第5ステージ……赤レンガの廊下
 第6ステージ……礼拝堂

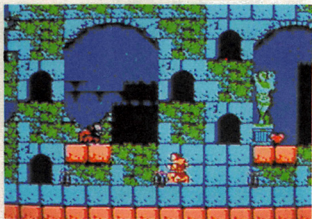
BLOCK. 3

このブロックはせむし男、骨柱、メディウサ、カラスなどのくせのある敵が多い。

その中でも意外と伏兵なのがカラス。羽ばたきながらシモンをねらってくる。動きが読みづらいので、アイテムをうまく使ってきりぬけよう。



↑カラス



↑せむし男



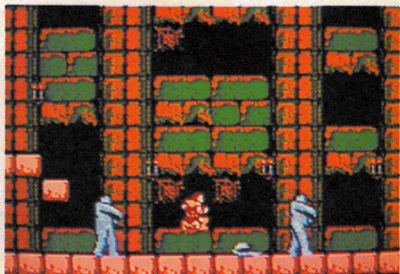
←ホワイトスケルトン



↑ 骨柱

メディウサ

→ ミイラ男



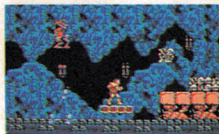
第7ステージ……中庭に面した渡り廊下

第8ステージ……別の塔に移るあいだの橋

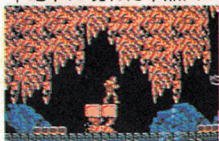
第9ステージ……ミイラ男のいる部屋に移る橋

BLOCK. 4

このブロックは、最初の地下洞窟、中庭、渡り廊下とめまぐるしく場面がかわる。地下洞窟は自分なりのパターンを見つけよう。中庭のせむし男とおおワシのコンビ攻撃は、せむし男が落ちてきたときをねらってたこ。いったんとびまわると、めんどろになるぞ。

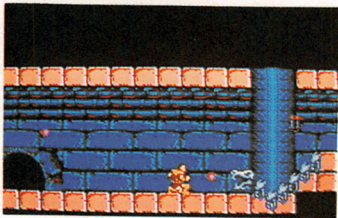


↑ 地下に現れた半魚人



↑ フランケンシュタインとせむし男

← 波形にとんでくるコウモリ I

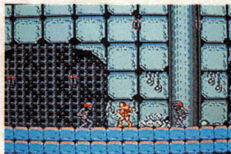


- 第10ステージ……地下洞窟。下は水面
 第11ステージ……くずれた城の残骸
 第12ステージ……せまい渡り廊下

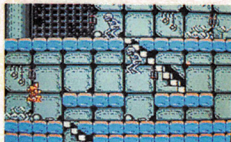


BLOCK. 5

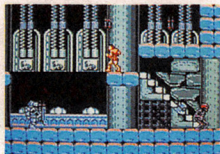
ここでの新しい敵はレッドスケルトンとアックスアーマーだ。レッドスケルトンは、動きがおそく体当たりしてくるだけの敵だが、いくらたたいても復活してくるからうるさい。アックスアーマーが投げるオノはブーメランのようにもどってくるので注意しよう。



↑レッドスケルトン



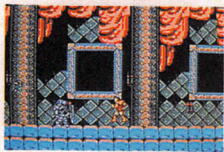
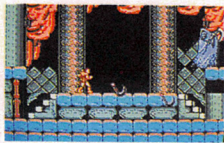
↑ホワイトスケルトン



↑アックスアーマー



↑しろドルぶくろをねえ!



第13ステージ……牢獄

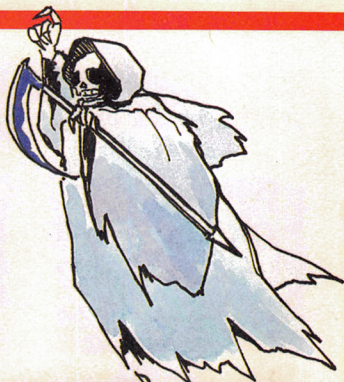
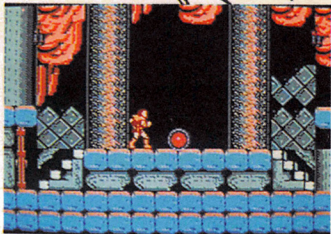
のある部屋

第14ステージ……実験

室

第15ステージ……額縁

のある部屋



BLOCK. 6

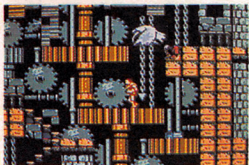
第16ステージの時計台へ移る橋は、吸血コウモリが連続してでてくる難関だが、走りぬけると簡単だ。



↑ 吸血コウモリ



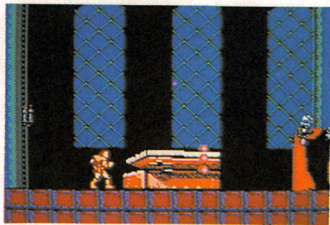
↑ ロザリオを取るシモン



↑ 時計台の中に現われた大ワ



↑ 魔王ドラキュラの住む塔に
向かうシモン



第16ステージ……時計台

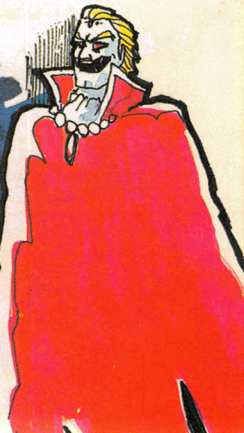
へ移るための橋

第17ステージ……時計台

の内部

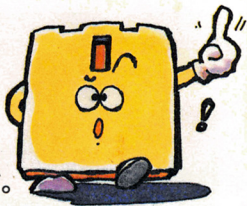
第18ステージ……ドラキ

ュラの住む塔の内部



おほ
これだけは覚えておいてほしい
ちゅういじこう
注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守つてやらないと、こわれちゃうぞ。

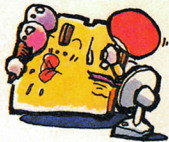


たいせつとあつか
ディスクカードは大切に取り扱いおう

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！ それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。



●ディスクカードは湿気や暑さにはとつても弱い。だから、風通しのよい涼しい場所に保管しよう。

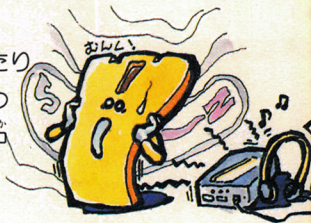


●ゴミゴミしたところは^{だい}大キライ！ホコリはディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。また、^{ちやくしやにっこう}直射日光の^{あたる}当てる場所にも置かないように。



●^{じしやく}磁石を^{ちか}近づけると、データが^き消えちゃうぞ。^{じしやく}磁石だけじゃなく、テレビ、ラジオなどにも^{じりく}磁力があるから、^{ちか}近づけないようにしよう。

●^お折りまげたり、^ふ踏んづけたりするのはもつてのほか。いつも^なプラスチックのケースの中に入れておくように！



ディスクシステムが

せいじょう さどう
正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20 ~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

げっかん
月刊

ナ ン ダ

NanDa

がつ か そうかん よてい
コナミより12月10日創刊予定!!

せいしゅん
青春まるごと¥380

Manual For School

みんな、いつもゲームソフトを買ってくれてありがとう。
 がんばってハイスコアをめざしてね。
 さて注目！重要なお知らせアリ。今年の冬、ファミコン・ソ
 フトのコナミがついに出版します！ナニをって？君たちの校外
 マニュアル、その名も「Nan?Da」。学校の教科書とは下
 校時間がきたらサヨナラ。「Nan?Da」は君たちの放課
 後の教科書です。ファミコン雑誌じゃあないよ。君たちが着
 て、見て、読んで、遊ぶ、というライフスタイルを、どこより
 おnewなNan?Da感覚で提案しちゃうの。

それから、毎号、君たちと同年代のスーパーなboys &
 girlsを紹介します。ハンパじゃない湘南サーファー、
 外国に1人旅しちゃったgirlなど、ヒトとちょっと違う
 人生やってるコ。ひょっとしたら君も載るかも！

編集部は今、面白いコをドンドン募集中。男女問いません！
 情報持って編集部に遊びに来てね。待ってます。「Nan?Da」
 は君たちと一緒に作っていききたい雑誌。いよいよ12月10日創
 刊。ヨロシク！

Nan?Da 編集部

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 靖国九段南ビル

TEL.03-221-7231

このたびはコナミの「悪魔城ドラキュラ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
なお、ゲーム内容などについての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。

悪魔城 ドラキュラ™

1986年9月26日初版

発行 **コナミ株式会社**

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL.06-334-0335(代)

編集 **コスカ出版株式会社**

〒113 東京都文京区本郷5丁目25-16 TEL.03-818-8301(代)

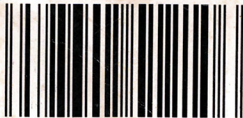
© KONAMI 1986

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KDS-AKM



T4988602512106