

 **DISK SYSTEM**
ファミリ-コンピュータ ディスク システム

JFD-KLM

ナイト・ロアー KNIGHT LORE

— 魔城の狼男 —



No.01

JALECO®

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



右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2

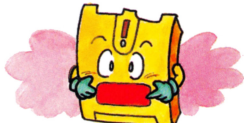


SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、きちんとあわせてはりましょう。

3



4



もう1枚のシールも同じようにきれいにはると、完成です。

シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。

5

右ページのディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、そのシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。



ナイト・ロアー
KNIGHT LOKE
—魔城の狼男—



サイド エーよう
▼ナイト・ロアー SIDE A用シール



ファミリー コンピュータ ディスク システム

A

ナイト・ロアー
KNIGHT LOKE
—魔城の狼男—

1986 JALECO JFD-KLM

サイド ビーよう
▼ナイト・ロアー SIDE B用シール



ファミリー コンピュータ ディスク システム

B

ナイト・ロアー
KNIGHT LOKE
—魔城の狼男—

© 1986 JALECO JFD-KLM



ナイト・ロアー KNIGHT LORE

—魔城の狼男—

もくじ

ナイト・ロアーのストーリー.....	6
ゲームを始めるための前準備.....	10
いよいよゲームのスタートだ!!.....	16
狼男の呪いには数々の試練が まっている.....	21
ナイト・ロアーに登場する キャラクター.....	25
これだけは守ってほしい注意事項.....	30

かな おおみ おとこ さけ き
哀しげな狼男の叫びが聞こえる

なが せん そう おわ ひとり へい し こ きょう き
長かった戦争が終り、一人の兵士が故郷への帰
ろ いそ ところ が ふ と し た こ と で 道 に 迷
い、謎のジャングルウルフ王国に入り込んでしま
なぞ だん せつ おおみ おとこ おそ へい し おおみ おとこ
った。しかも伝説の狼男に襲われ、兵士は狼男の
のろ 呪い に か け ら れ て し ま っ た 。 なん おそ
水面に映った兵士の姿は、
まん げつ せ おおみ おとこ
満月を背にした狼男そのも
のであった。このままでは
つま こ ま こ きょう かえ
妻や子の待つ故郷へ帰
ることはできない。
へい し ぜつ ぼう
兵士は絶望した。



しかし、ひとつだけ方法^{ほうほう}があった。ジャングルウルフ王国^{おうこく}のナイト・ロアー城^{じょう}に住^すむ、魔法使い^{まほうつかい}の老人^{ろうじん}がこの呪^{のろ}いを解^といてくれるかも知^しれないのだ。



日^ひが昇^{のぼ}ると、兵士^{へいし}は自分^{じぶん}の姿^{すがた}に戻^{もど}る。気^きをとりなおした兵士^{へいし}は、ナイト・ロアー城^{じょう}を探^{さが}し求^{もと}めて

再び^{ふたたび}歩^{ある}きはじめた。

兵士^{へいし}の後^{あと}にはいつも誰^{だれ}かがいた。

姿^{すがた}を見^みせることな

く、ただ氷^{こおり}のよう

に冷^{つめ}たい気配^{けはい}だけ

が、彼^{かれ}の行^{こう}動^{どう}を見^み

つめていた。



すうじつご へいし
数日後、兵士は
きり
霧にかすむナイト

・ロアー城を

はっけん
発見した。

なが いし だん
長い石段、

ふる じょうへき
古い城壁、

まさしくまじょう
魔城

だった。



しろ
城にたどり着い
へいし ま
た兵士を待ってい
たかのように巨大
なとびら おと
扉が音をたてて
ひらき、へいし す
開き、兵士は吸い
こ
込まれるように城
ない あし ふ い
内に足を踏み入れ
た。

立ちすくむ兵士に、音もなく巨大なエネルギーの渦が吹きつけ、恐い声が響きわたった。

「おまえに少しだけの時間をやろう。

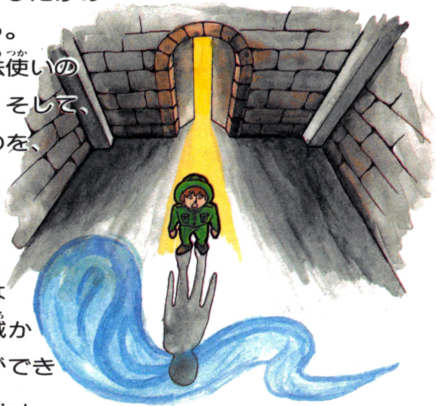
その間に魔法使いの老人に会え。そして、指示するものを、老人に貢げ。

さもくば、おまえは永

遠に狼男とな

って、この城から出ることができなくなる……。」

声が終わると、背後の扉が閉った。もう外へは出られない。果して兵士を待ち受ける試練とは……。



はじ ゲームを始める まえじゅん び ための前準備！

き どう ディスクシステムゲームを起動しよう

ファミリ-コンピュータ^{ほんたい}本体
とRAMアダプタ、ディスク
ドライブ^{ただ}を正しく^{せつぞく}接続してから、
本体のPOWERを^{ほんたい}ONにする。

すると^{ひだりした}左下のタイトル画面が出てくるので、ディスク
ドライブにディスクカードの^{が めん}SIDE Aを^{うえ}上にしてセッ



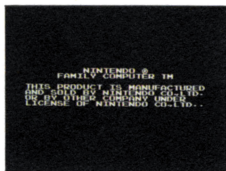
トしよう。

うまういかな

いときは^{せつぞく}接続

を^{かくにん}確認してね。

“NOW LOADING…”とい
う表示の画面のあとしばらく
待つと、右のような画面が出
てくる。ここで A, B SIDE
ERR. 07” と出たときは、デ
ィスクカードを1度取り出し、SIDE AとSIDE
Bを見直して、SIDE Aを上
にセットしよう!



うまくいけば、ここで
待ちかねの右のようなゲ
ームタイトル画面が出て
くる。画面の指示どおり
に START ボタンを押
すとモードセレクト画面
へ進める。



ここまででうまく起動しなかったときは、32ページの
一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしてね。

●まずは名前登録からはじめてみよう!



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。ここではプレイヤーの名前を3人までディスクに登録できるんだ。

登録しておく、電源を切っても、クリアした面数を保存しておくことができるぞ。



◆名前登録の方法

①モードセレクト画面で“ナムエ トウロク”をセレクトしてSTARTボタンを押す。②3人のうち空いている兵士をセレクトし



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アルファベットを選び終わったら、ENDを選んでAボタンを押す。

◆訂正するときには…

な まえ とう ろ く と ち ゅ う も じ
名前登録の途中で文字

て い せ い
を訂正したいときは、

① 名前の欄の白い横棒



を②か③ボタンで訂正したい文字の下まで移動し、②
アルファベット群の白い横棒を十字ボタンで訂正する
文字まで移動。③名前登録と同様に②ボタンを押せば、
名前の欄は訂正されるよ。



◆登録した名前を抹消したいときには…

モードセレクト画面で“ナマエ マツショウ”をセ
レクトしてSTARTボタンを押すと画面が切り替わるの
で、抹消したい名前のところにセレクトボタンで⇨印
を移動し、さらに②ボタンを押せばOK！



●いよいよゲームがスタートするぞ!

モードセレクト画面
で、名前を登録した
場合はその兵士を、
しない場合は“ナマ



エシテイナシ”をセレクトして、スタート
ARTボタンを押そう。そしてカードを
SIDE Bを上(うへ)にセットしなればゲームスタートだ。



●もしもゲームオーバーになったら



敵や障害物に接触するとミスにな
る。ミスを重ねて兵士を全て失っ
たり、期限以内に老人が指示する
ものを貰(み)げないとゲームオーバー
に! こんな時(とき)…。

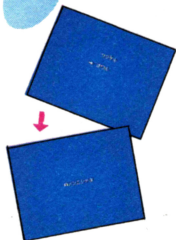
○^{つづ}もっと続けてゲームしたい！ — ツツケル —



セレクトボタンで、ツツケルを選び^{えら}STARTボタン^{スタート}を押します。するとゲームオーバーになった面^{めん}の最初^{さいしょ}から始め^{はじ}められるよ！

○^{こんどつづ}また今度続きをやりたい！ — オウル —

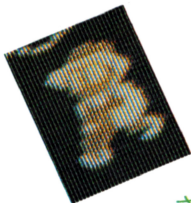
セレクトボタンで、オウルを選び^{えら}STARTボタン^{スタート}を押します。一番^{ばん}下の画面^{がめん}のようなメッセージが出たら、カードを^{サイド}SIDE A^{エー}を上^{うへ}にしてセットすればゲームデータの保存^{ほぞん}ができる！



つぎにゲームをする^{とき}時は、前にゲームオーバーになった面^{めん}の最初^{さいしょ}から始め^{はじ}められるんだ！ただし、8ステージ以降^{いこう}のゲームデータの保存^{ほぞん}は、できません。

●^{かくめん}各面クリアした時^{とき}も同様^{どうよう}に選択^{せんたく}できます。

いよいよゲームの スタートだ!!



とおかみ おとこ のろ と 狼 男の呪いを解け

へいし きげん いない まほうつか ろうじん
兵士は期限以内に魔法使いの老人
さが し じ ろうじん
を探しだし、指示するものを老人
みつ
に貢がなくてははいけない。

えいえん おおかみおとこ
さもなければ永遠に狼男のままに…。

ろうじん し じ のろ と
老人が指示するものは、呪いを解くた
めに必要な10コのオブジェクト。

きみ かくへや さが
君は各部屋からそのオブジェクトを探し

ろうじん みつ おおかみおとこ のろ
だし老人に貢げ。そうすれば、狼男の呪い

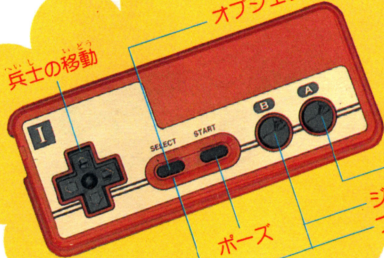
とほんとう のろ と
は解かれる。ただし、本当に呪いが解けるのは

にん ろうじん みつ ととき
9人の老人にオブジェクトを貢いだ時である…。

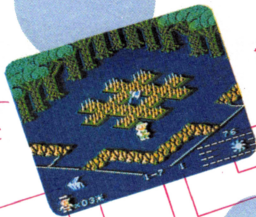


コントローラの使いかた

コントローラⅠのみを、使^{つか}う。十字ボタンで兵士^{へいし}を動^{うご}かす。③ボタンでジャンプ、SELECTボタンで取^とったオブジェクトを選^{えら}び、①ボ^{エー}タンでオブジェクトを使^{つか}う。



が めんじょう ひょうじ ぶぶん
画面上の表示部分のみかた



取ったオブジェクト
 を表示、3コまで

期限までの
 残り日数

兵士の残り数

フラッシュ

昼から夜の経過
 オブジェクトを
 賣いだ数

兵士がいる
 部屋番号



ひる ま へいし
 昼間は兵士
 の姿だが

よる おおかみおとこ
 夜になると狼男
 に変身してしまう。

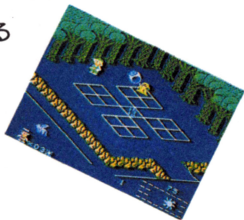


変身中は動き
 が止まっていま
 い、やられやす
 くなる。

狼男の姿のまま
 魔法使いの部屋へ
 入るとキケン

ろうじん ばしょ さが 老人がいる場所を探しだせ

まほうつか ろうじん
魔法使いの老人がどこにいる
さが せんけつ
か探しだすことが先決だ！
ろうじん ばしょ み
老人がいる場所を見つけ
たら、ろうじん しじ
老人が指示して
いるオブジェクトが何か
をしっかりと覚えておこう。



み しゅつぱつ オブジェクトを見つけに出発だ！

へいし いちど も かず
兵士が一度に持てるオブジェクトの数は3コまで。
オブジェクトを取ると画面左下にとったオブジェ
クトが表示されるよ。次にすぐオブジェクトを取
るときは、画面左下にあるしろ
よこぼうをセレクトボタンで移動
させないと、前に取ったオブ
ジェクトは消えてしまう。



老人にオブジェクトを貢ぐ

老人が指示したオブジェクトを取ったら急いで、老人がいる場所までもどり、オブジェクトを貢ごう。オブジェクトを置く場所は画面中央に位置している。正確に置くように！

オブジェクトを貢ぐ

時は画面左下に

ある白い横棒を

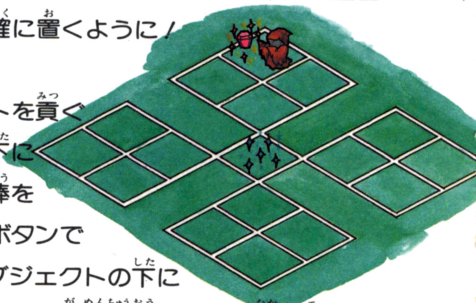
SELECTボタンで

貢ぎたいオブジェクトの下に

移動させてから、画面中央のマスのなかでAボタン

を押すんだ。さあ、次々と指示するオブジェクト

を貢いで次の魔法使いの老人へ…。



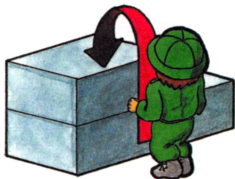
狼男の呪いには

かずかず し れん

数々の試練がまっている

ジャンプ力はどれくらい？

⑥ ボタンを押すとジャンプするが、そのジャンプも⑥ ボタンを少し押すだけで箱1コ分のジャンプをし、長く押していると箱2コ分のジャンプだ！



箱が2つ重っているところ

は⑥ ボタンを長く押し箱の上に飛び乗れ！！

越える時も長く⑥ ボタンを押さないと飛び越えられないよ。

剣台を飛び



それはないよ、こんな^{ところ}所に^{おと}落とし^{あな}穴。

気^きをつけれ！そこに足^{あし}を踏^ふみ入^いれたら、体^{からだ}が沈^{しず}んでいく。気^きがつくと自^じ分^{ぶん}のいた場^ば所^{しょ}ではないことは確^{たし}かだ。どうやらそこは落^{おと}し穴^{あな}だったようだ。

せっかくたどり着^ついたのに
またもとの場^ば所^{しょ}に來^きてしま
うなんて最^{さい}低^{てい}。落^{おと}し穴^{あな}には
注^{ちゅう}意^いしよう！



足^{あし}が動^{うご}かない！剣^{けん}台^{だい}の方^{ほう}へ引^ひき寄^よせられる！

落^おし穴^{あな}と同^{あな}じ様^{よう}に、長^{ちやう}方^{ほう}形^{けい}の白^{はく}線^{せん}内^{ない}は気^きをつけれ。
そこに入^{はい}ると足^{あし}が思^{おも}うよう^{うご}に動
かなくなる。まるでベ^べル^るト^とコン
ベア^のーに乘^のっているようだ。
ボタ^{そう}ン^さ操^{じやう}作^ずを上^{つか}手^てに使^{つか}え！



ろうじん しじ 老人が指示するオブジェクトがないぞ。

どの場所を探しても魔法使いの

ろうじん しじ
老人が指示するオブジェクトが
みつからない。こんな時はスク

ェアリングを探すんだ。する

と、違う世界へワープする。そ

こで、指示されているオブジェクトを取って、ま

たもとの世界にもどり、老人に貢げ。



オブジェクトが取れない。

ジャンプしてもとどかない

ところ
所にオブジェクトがある時は、

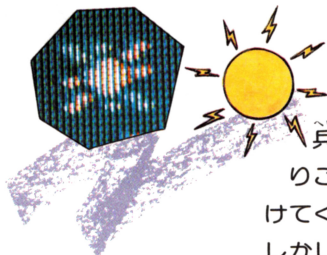
なに し か
何か仕掛けがあるはずだ。

オブジェクトを踏台にしたり、または…。想像力

ち え はたら つぎつぎ
と知恵を働かせ次々とオブジェクトを取るんだ！



一瞬撃滅のすごいパワー!!



ナイト・ロアー城の
 中^{なか}には、さまざまな
 仕掛け^{しか}や敵^{てき}がいる。

兵士^{へいし}はたったひとりの
 りこんでいくが、彼^{かれ}を助^{たす}
 けてくれる者^{もの}は誰^{だれ}もいない。
 しかし、1つだけ、武器^{ぶき}が

ナイト・ロアー城内^{じょうない}に隠^{かく}されていた。一瞬^{いっしゅん}にして
 敵^{てき}を消^けしてしまう“フラッシュ”だ!

○フラッシュ^{しやうほうほう}の使用方法

フラッシュは1ステージ^{かい}?回^{しやう}だけ使用^{かのう}可能です。
 フラッシュを使う^{つか}時は、ここ^{とき}だ!と思う^{おも}ところで
 SELECT^{セレクト}ボタンを押^おしながら、B^{ビー}ボタンを押^おす
 と画面中^{がめんちゆう}にいる敵^{てき}が一瞬^{いっしゅん}にして消^きえます。

ナイト・ロアーに とうじょう 登場するキャラクター

◇^{へいし}兵士(ジョン)◇

^{おおかみおとこ}のろ
狼男の呪いをかけられてしま
う。^{のろ}呪いを解いてもら
うために、ナイト・ロアー城^{じょう}
へとむかう。



◇^{まほうつか}魔法使いの^{ろうじん}老人◇

^{へいし}兵士にかけられた^{おおかみおとこ}狼男の
^{のろ}呪いを唯一^{ゆいいつ}解くことがで
きる^{まほうつか}魔法使いの^{ろうじん}老人。
ナイト・ロアー城には9
^{にん}人の^{ろうじん}老人がオブジェクト
を^{みつ}貢がれるのを^ま待っている。

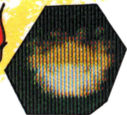
◇マッシュ◇



ナイト・ロアー^{じょうす}城に住みついでいるオバケ。日頃^{ひごろ}はおとなしく弱い^{よわ}やつだが、侵入者^{しんにゅうしゃ}がいると我^{われ}を忘れた^{わす}ようにチョコチョコと動きまわる。

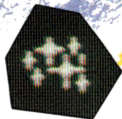
◇ファイアー◇

消えることなく燃えつづけており、何^{なに}かの力^{ちから}にあやつられているかのごとく、兵士^{へいし}を追いつめていく。



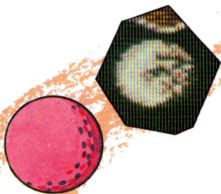
◇シャイン◇

つねに光^{ひか}り輝^{かが}き、上^{じょう}下^げや左^さ右^{ゆう}に移動^{いどう}している。速^{はや}い動き^{うご}をしているやつには要注意^{ようちゆうい}だ！



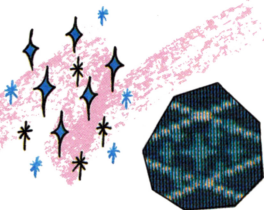
◇バウン◇

きゅうじょう ふ ゆうぶつたい ふうせん
球状の浮遊物体。風船のよ
うでもあり、石のようでも
ある。侵入者を見つけると
お
追いかけてくる。



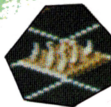
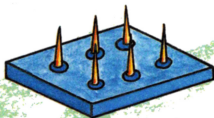
◇キラ◇

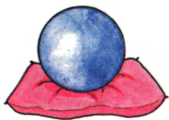
オブジェクトをみつばしよに、
いつもいるじやまなやつだが
へいしすがたときべつなにお
兵士の姿の時は別に何も起
こらない。しかし、狼男の
おおかみおとこ
すがたちかきけん
姿のまま近づくと危険。



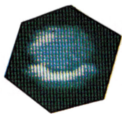
◇けんたい 剣台◇

いったいだれがお
置いたのだろ
うか。なまりの板について
いた
いるするどい針、まるで生
はり
けにえを待っているかのよ
うだ。

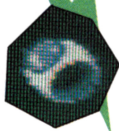




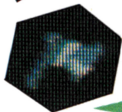
すいしょう
▲水晶



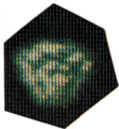
ゆびわ
▲指輪



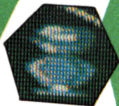
おの
▲斧



ほうせき
◀宝石



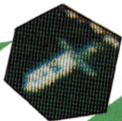
◀ツボ



ろうじん
老人
10
オブジ

みつ
に貢ぐ
しゅるい
種類の
エクト

たんけん
▼短剣



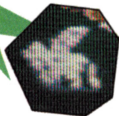
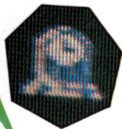
おうかん
◀王冠



うでわ
▲腕輪



とけい
▼時計



▲グリッフィン

これだけは守って ほしい注意事項



ディスクカードは今までのカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ!

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^{まど}窓から見える茶色の磁気フィルム^{ぶぶん}部分には、絶対に指などで直接^{ちよくせつ}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^き気をつけよう。

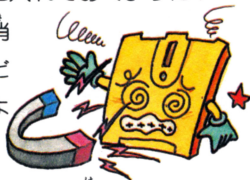


●^{しっけ}湿気や暑さにはとっても^{あつ}弱い。風通しのよい^{かぜとお}涼しい^{すず}場所に^{ぼしょ}保管^{ほかん}しよう。



●ホコリはディスクカードの大敵^{たいてき}なのだ。いつもプラスチックのケースの中^{なか}に入れておくように！

●^{じしゃく}磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども^{じりよく}磁力があるから、近づけないようにしてね。



●^{ふみ}踏んづけたり、^け蹴ったりするのはもつてのほか。大切に扱うようにしてね！

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECT^{イジェクト}ボタンや本体のRESET^{リセット}ボタン、電源スイッチ^{でんげん}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！



ディスクシステムが正常に 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、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されるんだ。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. 20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

JFD-KLM

No. 01

ナイト・ロアー
KNIGHT LORE
— 魔城の狼男 —

1986年12月20日初版 ©1986 JALECO LTD. LICENSED BY RARE LIMITED

発行 **JALECO®** 株式会社 **ジャレコ**

〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9
TEL 03-420-2271(代表)

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。

禁無断転載



JFD-KLM



T4907859104018