

任天堂

ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

ギャングスル クエスト

取扱説明書



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

HFC-V4

©1990 HUDSON SOFT ©1990 OPR

ゲームを始める前に…

このたびは、ハドソンのファミリーコンピュータ・シリーズ「キャッスルクエスト(HFC-V4)」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前に、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、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さけてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないでください。
3. シンナー・ペンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをする時、健康のため約1時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

ギャンブル クエスト

目次

ジョカリアーナ物語 ^{ものがたり}	2
このゲームの目的 ^{もくてき} は?.....	4
コントローラーの操作 ^{そうさほうほう} 方法.....	5
レベル ^あ に合わせていろいろな遊び ^{あそ} 方ができる ^{かた}	6
ゲームルールについて.....	10
勇者 ^{ゆうしゃ} たちは敵 ^{てき} と共通 ^{きょうつう} !?.....	17
魔王 ^{まおう} ガンティと24人のキング ^{にん} たち.....	21



ものがたり
ジョカリアーナ物語

むかしむかし、あるところに
ジョカリアーナ^{おうこく}王国^{くに}という^い国^{くに}が^あり^ましく^し
た。ジョカリアーナは^{へい}平和^わで、^{ひと}人々^{びと}の^お暮^く
らしも^{ゆた}豊か^たでした。また、^{その}その^{くに}国^{くに}を^お治^おめ^め
る^{ゆう}キング^{かん}ジョカ^{くに}ラは^{ゆう}勇敢^{かん}で、^{こく}国民^{みん}の^{そん}尊^{けい}敬^{がい}
を^{あつ}集^めめて^いました。

そんなキングジョカラにも^{なや}悩み^{なや}が^あり^ま
した。それは、もう1カ月も^{つづ}続^{つづ}いている
^{あらし}嵐^{あらし}のことです。

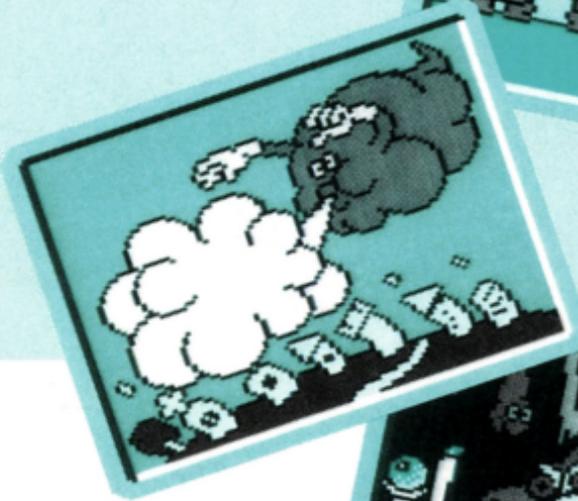
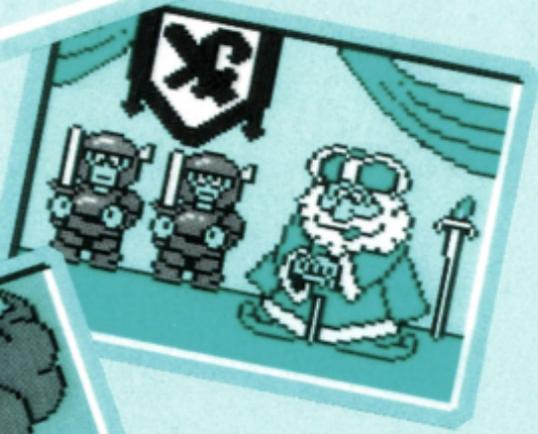
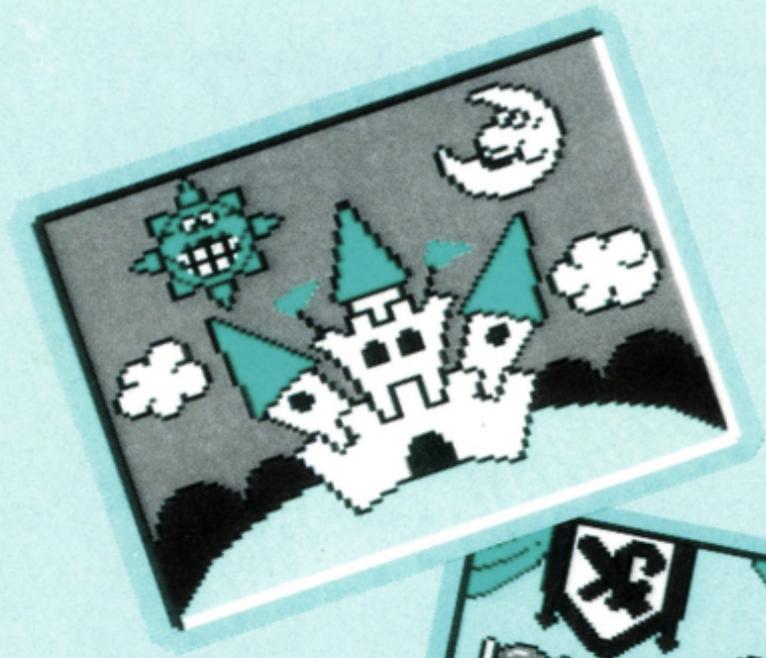
^{こま}困^{こま}りは^{まち}て^{りょう}た^{ばん}キング^{ばん}は、^{まち}町^{まち}で^{ひょう}評^{ばん}判^{ばん}の^たタ^ろッ
ト^おお^ばば^にに^う占^らん^ごって^もら^うこ^とに^しま^した。

—どうだね？ おばば。

—うーむ、^{わる}悪い^そ相^うが^で出^でて^おる。

この^{くに}国^{くに}に^{つた}伝^たわる^ま魔^ま王^{おう}ガン^{にん}ティ^{にん}と²⁴24^{にん}人^{にん}の^たキ^んグ^がを^た倒^たさない^あか^らぎ^り嵐^あは^さ去^さらない。

—^ま魔^ま王^{おう}ガン^{にん}ティ^{にん}？



このゲームの目的は？ もくてき

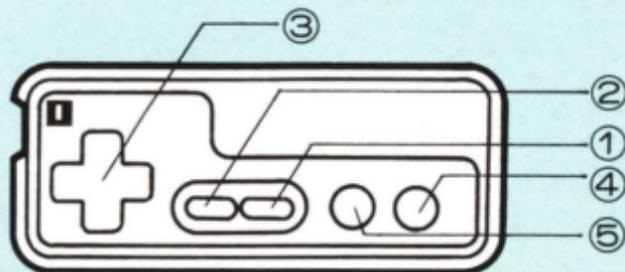
将棋やチェスのように、交互に一手ずつ駒を動かす、相手のキングを倒せば勝ちだ。マジックやトランプルーレットで運も加わるから、いくら将棋やチェスが強くても必ず勝てるとは限らないのだ。

クエストモードでは24人のキングの城を滅ぼし、最後に魔王ガントゥを倒さなければゲームは終わらない。

ジョカリアーナ王国に平和をもたらすのは、キミだ！



コントローラーの操作方法



①スタートボタン

ゲームを開始するときや、エディット終了時に使う。

②セレクトボタン

エディットモードでキャラクターを表示する。

③+ボタン

各種の選択や、カーソルの移動に使う。

④Aボタン

+ボタンで選んだコマンドを実行するときや、バトル中のトランプの停止に使う。また、カーソルを駒に重ねてから押すと、その駒の移動できる場所を示す。

⑤Bボタン

+ボタンで選んだコマンドをキャンセルするときや、エディット中のキャラクターのコピーに使う。また、カーソルを駒に重ねてから押すと、その駒の能力や状態が表示される。

あ レベルに合わせていろいろ

さあ、ゲームスタート。でも、その前に

パワーを入れてタイトル画面が出たら、すぐスタートボタンを押さないでデモ画面を見てみよう。ゲームのストーリーや、遊び方を教えてくれる。

マニュアルモード（遊び方のお助け解説）

「キャラクターについて」と、「あそびかたについて」を教えてください。

「キャラクターについて」は、まず知りたいキャラクターをカーソルで選び、つぎに特徴、動き、魔法のコマンドを選ぼう。「あそびかたについて」

は、簡単なルールを説明してくれる。ゲームを始めるときは、

「ゲームにもどる」のコマンドにカーソルを合わせてAボタンで決定する。



あそ かな 遊び方ができる

クエストモード（魔王ガンティを倒せ！）

コンピュータと対戦する、1人用のゲームモード。コンピュータにハンデがついているのを考慮して、不利な戦力でいかに戦うかが、ポイントとなる。

初めての人には「はじめから」を選び、名前を入れる。先攻後攻決めのトランプルーレットでスタートだ。

ゲームオーバーになったときは、電源を切らなければ何度でもチャレンジできるが、一度やめる場合はゲームオーバーのときに出る「あいことば」を記録しておこう。再開するときに「あいことば」を入れると、その城からスタートできる。

セレクトモード（好きな城を選んで遊ぶ）

1人でも2人でも遊べるモード。駒の種類や配置が敵も味方も同じだから、初心者がコンピュータとゲームするのも適している。

「コンピュータとあそぶ」か「2人であそぶ」かを決め、+ボタンを左右に動かして城の形を選び、Aボタンで決定しよう。

エディットモード (初心者から上級者まで)

1人でも2人でも遊べるモード。城を選ぶところまではセレクトモードと同じだが、キャラクターの配置や、城のレイアウトまで自由に変えることができる。コンピュータ相手や友だちどうしても、思いきり戦力に差をつけたハンディキャップ戦が楽しめる。

まず、セレクトモードと同じように城を選んだら、好きなキャラクターを配置しよう。+ボタンでカーソル指定した場所のキャラクターをBボタンでコピーでき、+ボタンでカーソルを置きたい位置に移動させ、Aボタンで決定する。

その面に存在しないキャラクターを配置したいときは、セレクトボタンで全キャラクターを表示





THE TOWER



THE DEVIL



STRENGTH

させる。置きたいキャラクターが決まったら、**+**ボタンでカーソルをそのキャラクターに移動し、**A**ボタンで選び出そう。

+ボタンでそのキャラクターを置く位置を決めたら、**A**ボタンで配置を決定する。

エディットが完了したら、スタートボタンでプレイできる。

エディットモードで作った画面は1回だけで、コンティニューはまったくできない。ゲームオーバーになったら終わりである。

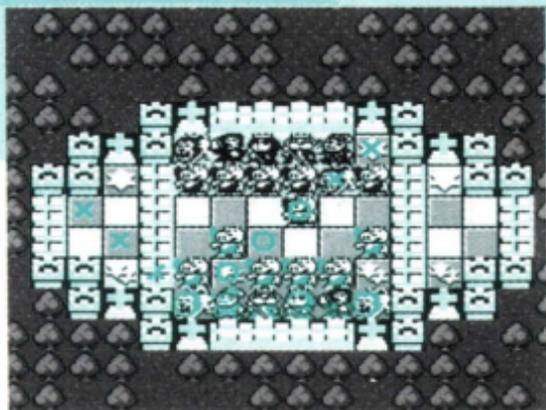
ゲームルールについて

1ターンについて

なにかを^{おこ}行^なったときはすべて1ターンとする。^い移動^{どう}して^{せん}戦^{とう}闘^したときや、^ま魔法^{ほう}を^{つか}使^つったときだけでなく、ただ^い移動^{どう}した^{ただ}けのときや、^し死^し者^やを^{しょう}召^{かん}喚^したときも1ターンと^か数^ぞえる。しかし、^て敵^せから^せ攻^めて^こら^れて^{せん}戦^{とう}闘^した^ば場^あ合^いは、1ターンとは^か数^ぞえない。お^た互^がい1ターンずつ^{こう}交^{たい}代^{こう}て^{どう}行^{こう}動^{どう}をおこすのだ。

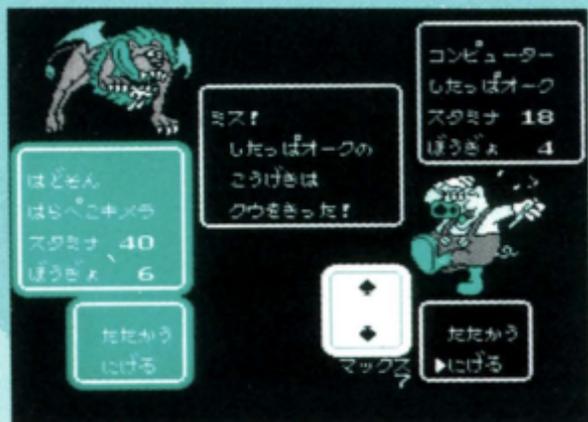
^い移動^{どう}

^{こう}交^ご互^いに^い一^て手^もず^ちつ^ご持^うち^ご駒^まを^う動^ごか^させる。移動^いさせ^{どう}たい^さ駒^おに^こカー^まソ^まル^をを^あ合^わせて、^エA^ーボ^タン^をを^お押^せせば、^こその^ま駒^のの^い移動^{どう}できる^{はん}範^い囲^しが^め示^みされる。味^か方^たの^こ駒^がい^ると^ころ^への^い移動^{どう}や、^と通^う過^かして^のの^い移動^{どう}は^でき^ない。敵^ての^こ駒^への^い移動^{どう}は、^{こう}攻^げ撃^をを^しか^けた^{せん}戦^{せん}闘^が始^はまる。



バトル

敵の駒と自分の駒が重なると、バトル画面になる。Aボタンで交互にトランプを止め、その数が相手の防御の数を超えるとダメージを与える。相手のスタミナがなくなれば勝ち。攻撃をしかけた側は、トランプの数が1加算されるので有利だ。



に逃げる

あぶなくなってきたら、その駒が移動できる場所、いまの位置よりも後方があいていれば、逃げる事ができる。キングだけは横にも逃げられない。いつも確実に逃げられるとはかぎらないが、逃げれば逃げるほど、逃げやすくなってくる。しかし、逃げる事ができなかった場合は、トランプの目が1減る。

はか 墓

戦って倒されると、味方陣地の後方に墓がで
きる。墓の数が増えてきて、盤面の端に1列並
ぶと、墓が盤面中央に向かってせりあがり、盤
面が狭められる。この現象によって、各駒の位
置が移動するため、移動場所がないと圧殺され、
倒された戦士と同様に、味方陣地の後方に墓が
できる。盤が狭くなったためのピンチもあるか
ら、逃げるのも大切な戦略だ。

ししゃ しょうかん 死者の召喚

魔法で倒された駒は、その位置のまま棺桶に
なり、倒した側の所有物となる。棺桶はその所
有者のターンのときに召喚ができるが、棺桶が
新しいものほど召喚の成功率が高くなる。召喚
に失敗したり、古くなって腐ってしまった棺桶
はコナゴナに飛び散って、バトルで倒されたときと同
様に所有者の陣地になる。後方で墓を上を通過し
て移動が可能だ。

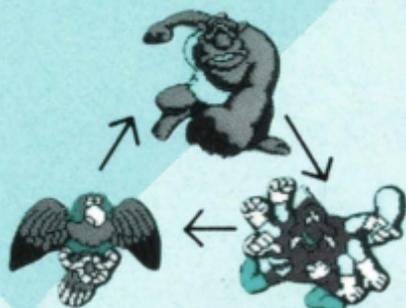


出世

駒が移動して、相手の陣地内の星印のあるゾーンに到達すると、その駒は出世し、名前が変わり、魔法のレベルやスタミナもアップする。マジックポイントやスタミナも完全に回復するのだ。ただし、キングとクイーンに限っては、回復のみ。

三すくみ

各駒には、○○には強いが△△には弱いというように、それぞれカモと苦手がある。どの駒にはどれが有効かを考えて攻撃しよう。



1 日

30ターンが終了すると夜がくる。その翌朝になると、すべての駒の消耗されていたスタミナやマジックポイントが全回復する。ターンの始めに夜まで何ターンと表示が出る。



まほう こうか てき つか 魔法を効果的に使おう

移動いどうさせると、攻撃こうげきや回復かいふくの魔法まほうをかけることがこまできる駒こまもある。各魔法まほうはマジックポイントまじっくぽいんとを1消費しょうひする。

こうげき まほう 攻撃魔法

直接戦ちやくせつ たたかわなくても、離れた位置はな いちから攻撃こうげきできる。味方あんしんにはダメージだまーじはないので、安心して使つかえるが、必ず効きくとは限かぎらない。魔法まほうによってもかかりにくいものと、かかりやすいものがあるのだ。

グラック系——炎ほのおで周囲しゅういを焼やきつくす魔法まほう

グラック、エングラック、バイラック、

ガンディバイラ

スカルム系——前方ぜんぽうに火ひの玉たまを投なげつける魔法まほう

スカルム、デスカルム、

アルフデスカルム

ネスパル系——前方ぜんぽうに電撃でんげきを放はなつ魔法まほう

ネスパル、エリネスバ

コーティル——横よこ1列れつを吹雪ふぶきに巻まき込こむ魔法まほう

ヘルフレイム——前方ぜんぽうを炎ほのおで焼やきつくす魔法まほう

ブリザードブレス——上下左右じやうげきゆうに吹雪ふぶきを巻まき起お

こす魔法



回復魔法

戦いが続いて戦士のダメージが大きくなってきたら、回復魔法を使おう。味方にかけるので必ず効くのだ。回復魔法を使える駒が動けなければ役に立たないので、それらの駒の動きを封じ込めないように注意しよう。

リスカ系——周囲にいる味方のスタミナを回復させる魔法

リスカ、ハワリスカ、ハワジャン

ハイトハワジャン

リドン系——前方にいる味方にいやしのミタマを投げつける魔法

リドン、パリドン、ロマパリドン

その他の魔法

攻撃でも回復でもない、特殊な魔法だ。使い方によっては他の魔法よりも、効果的な場合がある。

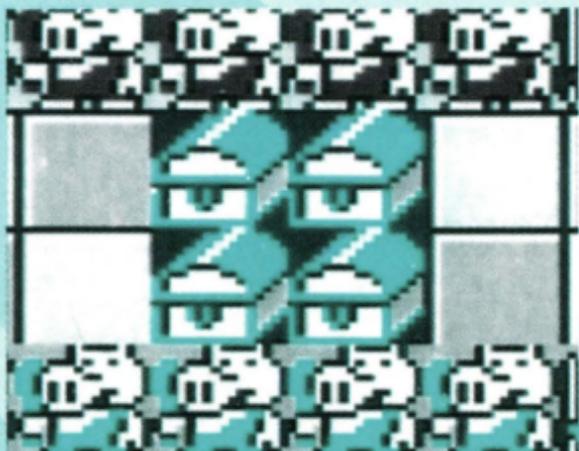
タイト系——周囲の敵のマジックを奪う魔法

タイト、ノモタイト

シゼスカ——目の前の敵を即死させる魔法

たから ばこ 宝 箱

なにが飛び出
すかわからない
ドッキリ宝箱。
いつも力になっ
てくれるとはか
りは限らない。



え 絵カード

J、Q、K

バトル中のトランプルー
レットで、J（ジャック）、Q（ク
イーン）、K（キング）が出た
ら、え絵札スペシャルだ。続け
て攻撃をかけることができる。

ジョーカー

いちげきひつさつ一撃必殺のさいきょう最強カードだ。
あいて相手をこの1枚で倒すこと
ができる。このカードは、持
っている駒と持たない駒が
ある。キングには効かない
ことも…
…。



ゆうしゃ てき きょうつう 勇者たちは敵と共通!?

ジョーカーナのはつらつキングこと、キングジョカラのために戦ってくれる戦士たちは、なんと、魔王ガンティの戦士たちと同じなのだ。敵の戦士たちを魔法で味方にもすることも可能だから、できる限り戦力を知っておこう。

はつらつキング



- スタミナ 50 ●マジック 0
- 防御 6 ●パワー 8-14
- 魔法のかかりにくさ 6
- ジョーカー あり

ジョーカーナ王国のキング。魔法は使えないが、力は強い。

おてんばクイーン



- スタミナ 50 ●マジック 8
- 防御 5 ●パワー 6-10
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー なし

回復魔法が使えて、とっても頼りになる。逃げるのもうまい?

しんまいせんし



- スタミナ 60 ●マジック 0
- ぼうぎょ防御 4 ●パワー 10-18
- 魔法のかけりにくさ 4
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 ベテランせんし

すちゃらかボウス



- スタミナ 40 ●マジック 5
- ぼうぎょ防御 5 ●パワー 6-10
- 魔法のかけりにくさ 5
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 インテリそうりよ

いかすマジシャン



- スタミナ 30 ●マジック 5
- ぼうぎょ防御 3 ●パワー 4-6
- 魔法のかけりにくさ 6
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 ドッキリまどうし

ずっこけカラテカ



- スタミナ 30 ●マジック 0
- ぼうぎょ防御 7 ●パワー 10-18
- 魔法のかけりにくさ 3
- ジョーカー あり
- しゅっせ出世 ハッスルからてか

スーダラがいこつ



- スタミナ 50 ●マジック 3
- ぼうぎよ防御 5 ●パワー 6-10
- まほう魔法のかけりにくさ 4
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 モーレツがいこつ

ルンペンぐも



- スタミナ 40 ●マジック 0
- ぼうぎよ防御 4 ●パワー 11-19
- まほう魔法のかけりにくさ 3
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 ブルジョアぐも

したっぱオーク



- スタミナ 60 ●マジック 0
- ぼうぎよ防御 4 ●パワー 12-22
- まほう魔法のかけりにくさ 2
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 オークおやぶん

おセンチイーグル



- スタミナ 30 ●マジック 3
- ぼうぎよ防御 7 ●パワー 6-10
- まほう魔法のかけりにくさ 5
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 ワンパクコンドル

はらぺこキメラ



- スタミナ 40 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 6 ●パワー 7-13
- 魔法のかけりにくさ 5
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 まんぷくキメラ

ぐらたらマミー



- スタミナ 50 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 5 ●パワー 10-18
- 魔法のかけりにくさ 4
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 はりきりマミー

ピンボケきょじん



- スタミナ 80 ●マジック 0
- ぼうぎょ防御 3 ●パワー 14-26
- 魔法のかけりにくさ 2
- ジョーカー あり
- しゅっせ出世 かいりききょじん

きどりやデーモン



- スタミナ 50 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 5 ●パワー 8-14
- 魔法のかけりにくさ 5
- ジョーカー あり
- しゅっせ出世 うぬぼれデーモン

ねっけつドラゴン



- スタミナ 70 ●マジック 4
- ぼうぎょ防御 4 ●パワー 10-18
- 魔法のかけりにくさ 3
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 れいけつドラゴン

ほらふきジョー



- スタミナ 30 ●マジック 4
- ぼうぎょ防御 3 ●パワー 6-10
- 魔法のかけりにくさ 11
- ジョーカー あり
- しゅっせ出世 ほけなすポール



まおう
魔王ガンティと
24人のキングたち

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。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所 札幌・名古屋・福岡