

SEGA® SEGA MARK III / MASTER SYSTEM 共用

SILVER CARTRIDGE

遊び方

サリオの剣™

by TECMO



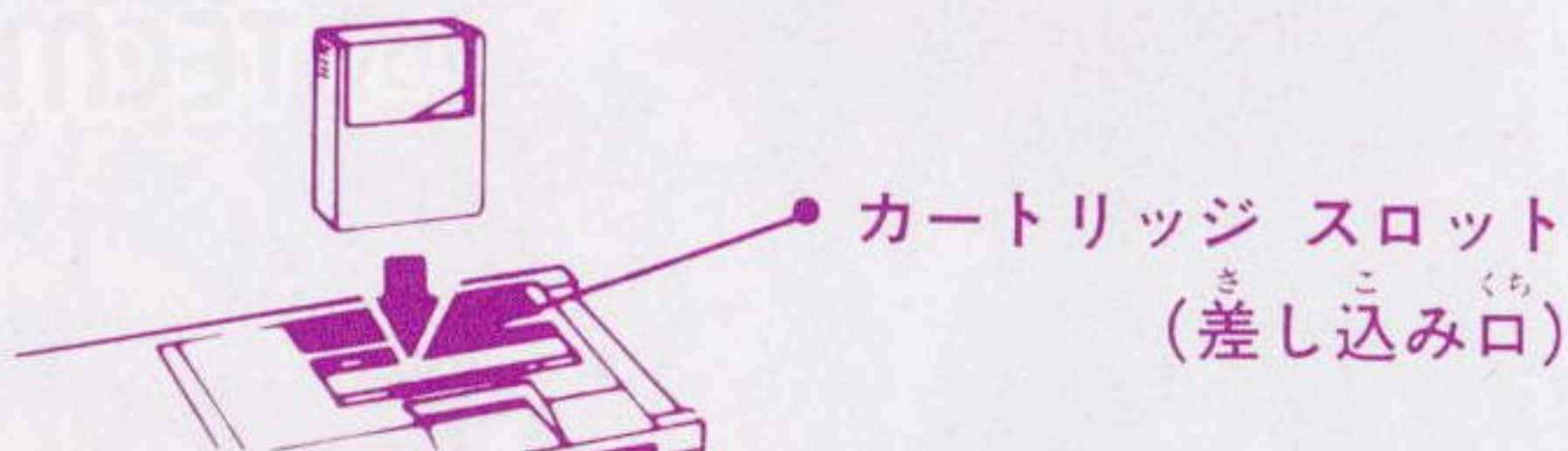
SALIO

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

サリオ シルバー カートリッジは、コンピュータテレビゲーム
SEGA MARK III、MASTER SYSTEM 共用です。

カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- 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の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

このゲームはFM音源対応、1P専用です。

注意

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。
ゲームをするときは、1時間ごとに10～20分
の休憩をとるようにしましょう。

プロローグ

むかし、それも^{きとお}気の遠くなるような昔^{むかし}のこと、魔法^{まほう}使い^{つか}ダーナ・オシーは、世界中^{せかいじゅう}の悪霊^{あくりょう}を魔法書^{まほうしょ}「ソロモン^{かぎ}の鍵^{まりよく}」の魔力^{せいざきりゅう}で星座宮^{おおくふか}の奥深く^{ふう}に封じ込めたのだ^こった。しかし、魔法書^{まほうしょ}の最後^{さいご}のページには恐るべき予^{おそ}言^よが記^{げん}されて^{しる}いた。

「太陽^{たいよう}、欠^かくる時^{とき}、魔法書^{まほうしょ}の力^{ちから} 薄^{うす}れ闇^{やみ}が支配^{しはい}を取り戻^{もど}す。リヒタの涙^{なみだ} これに代^かわって闇^{やみ}を封^{ふう}じん」

「リヒタの涙^{なみだ}は、妖精^{ようせい}の園^{その}ライラックの王女^{おうじよ}リヒタが持^もつ神秘^{しんぴ}の宝^{ほうぎよく}玉^{たま}。ダーナはリヒタの^{はし}もとへ走^{はし}った。

しかし、時^{とき}すでに遅^{おそ}し。リヒタは「リヒタの涙^{なみだ}と共^{とも}に何^{なにもの}者^{もの}かに連^つれ去^さられた後^{あと}だ^あった。その時^{とき}、日食^{にっしょく}が始^{はじ}ま

った。世界^{せかい}は闇^{やみ}に飲^のまれ、悪霊^{あくりょう}は甦^{よみが}えり天^{てん}の運^{うん}行^{こう}を止^とめてしまった。ダーナは悪霊^{あくりょう}を封^{ふう}じるため、再^{ふた}び魔^まの

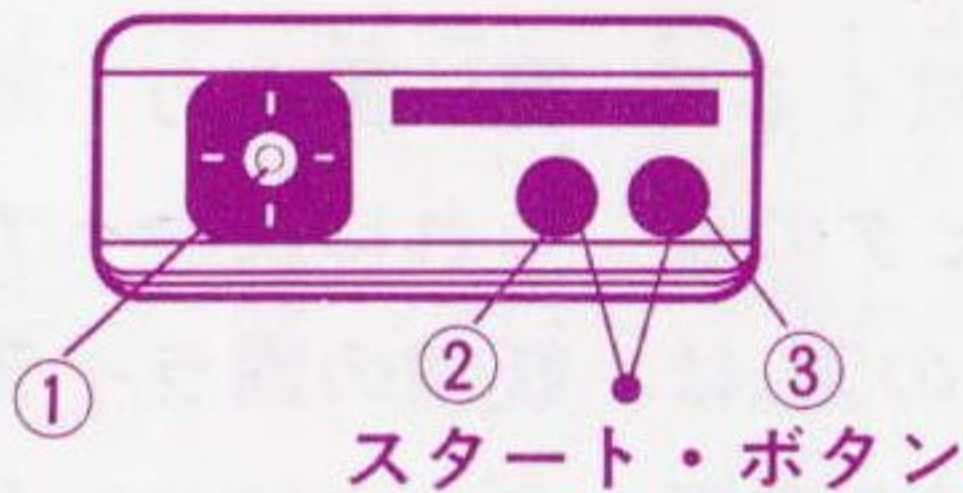
星座宮^{せいざきりゅう}へ踏^ふみ込^こんでい^いった。はたして王女^{おうじよ}リヒタの運^{うん}命^{めい}は？ 世界^{せかい}に光^{ひかり}はもどるの^のだ^だら^らう^うか!?



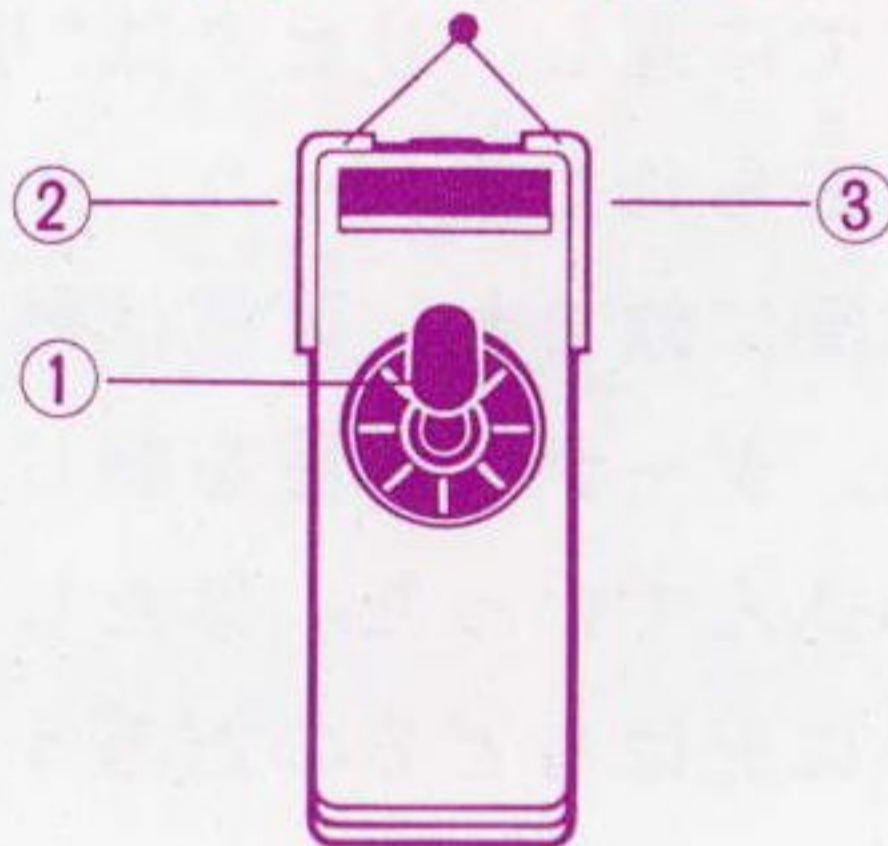
ダーナの操作

このゲームは、ジョイスティック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶ^{あそ}ものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする^{まえ}前にキーボードをMARK III から取りはず^としてください。

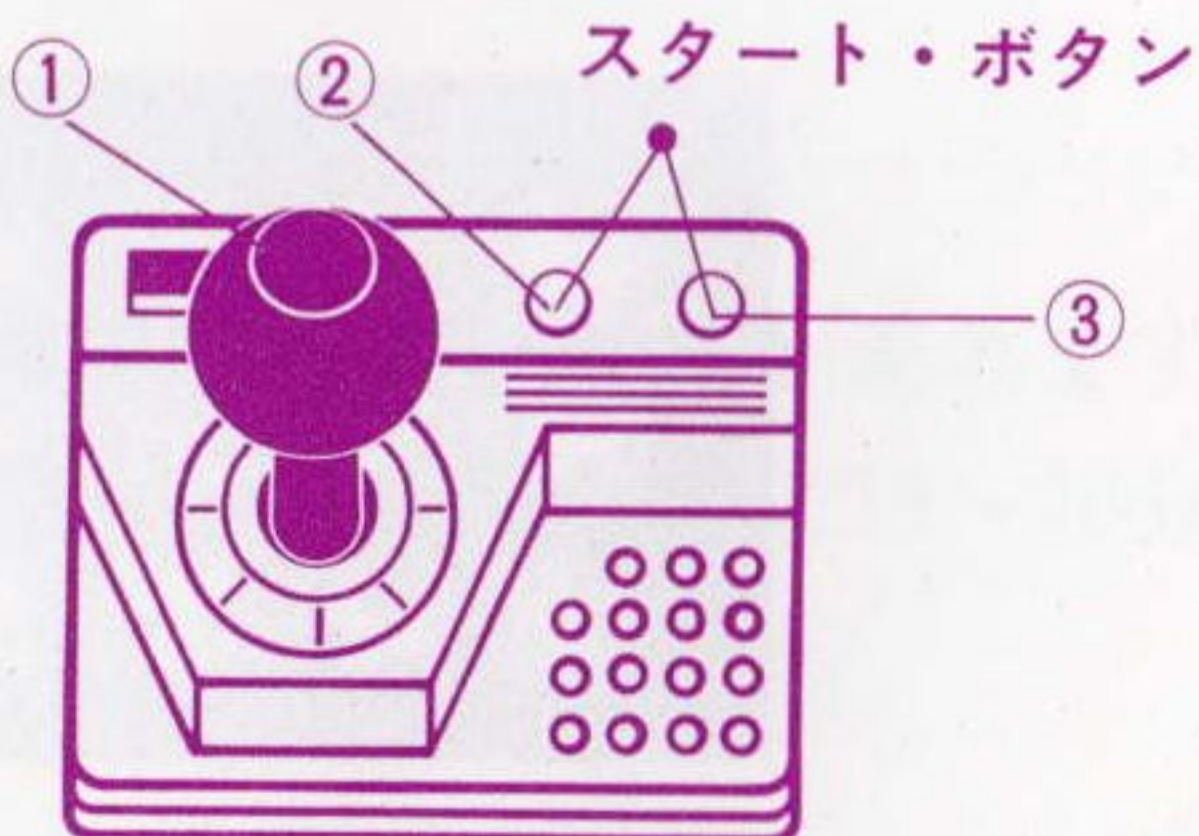
SJ-150シリーズ



SJ-200



SJ-300シリーズ (別売)



●①の操作でダーナを動かす●

ななめ
ジャンプ(左)

ジャンプ

ななめ
ジャンプ(右)



1

左に走る



右に走る



しゃがみ
歩き(左)

しゃがむ

しゃがみ
歩き(右)

しゃがみ歩きは、いちど下方方向に入れ、そのまま左右にずらしていくとできます。ななめジャンプは、いちど上に入れ、左右に入れます。



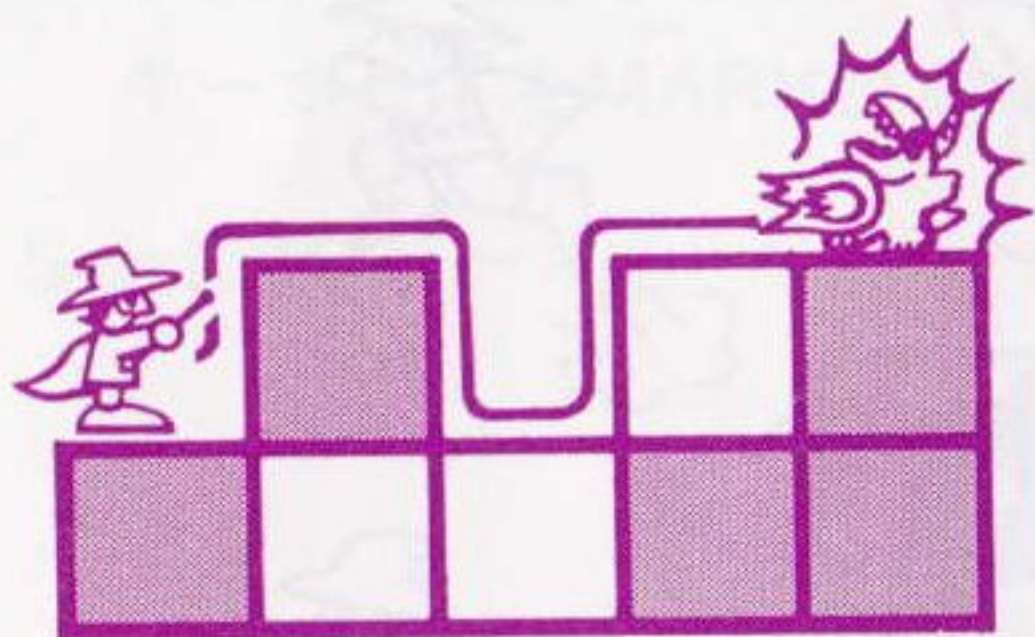
すっ
頭突き

白い石以外はジャンプで頭突きを2回すれば壊せます。

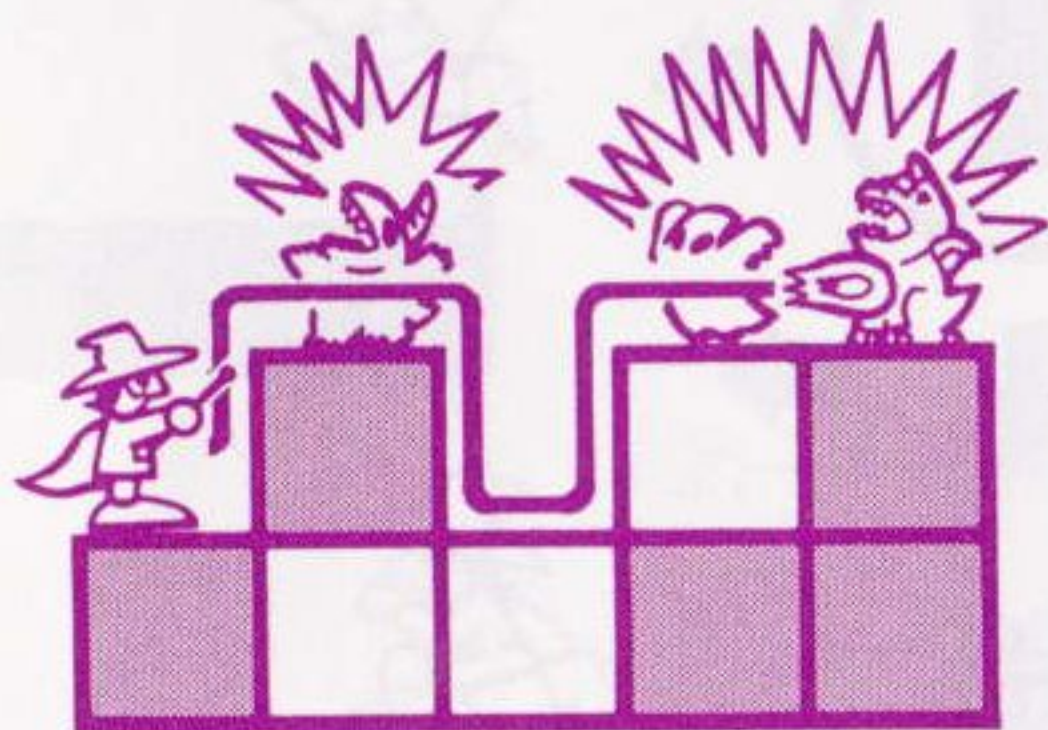
●②のボタンで火球の術を使う●

せいなるひのたま(ファイアーボール)が投げられます。

せいなるひはてきをつつ、たおしてくれるでしょう。



○ファイアーボールは石にそって進み、敵に当たると消えます。



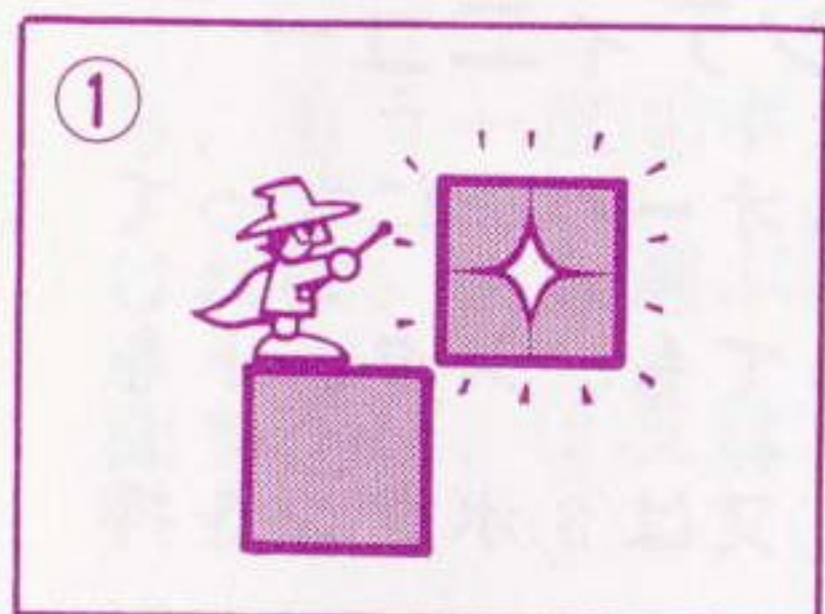
○スーパーファイアーボールは、通り道にいる敵をすべて焼き払うことができます。

○ファイアーボールは、マンダのつぼを取ると貯めることができます。ただし、画面右上の巻物の長さ分しか持てません。よく考えて使わないと後悔することに……。

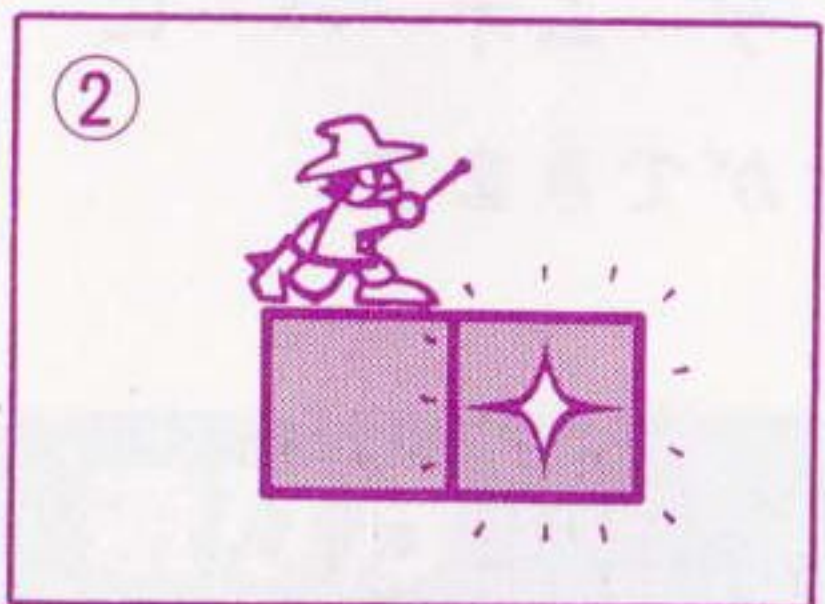


●③のボタンで換石の術を使う●

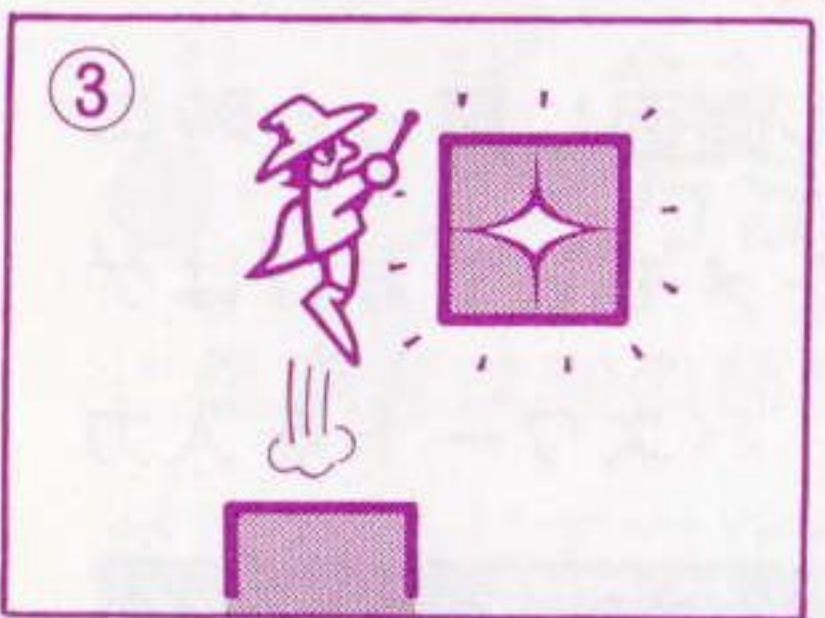
魔法で石を出したり、消したりできます。ただし白い石は消せません。また、ターゲットなどのある所や悪魔の封印のある所には石を出せません。



①ふつうは前に、出したり消したり。



②しゃがんで押すと、下に出したり消したり。



③ジャンプすれば、上にも出せます。

☆バーンに向ってこの魔法を使うと、火をしばらくの間、小さくすることができます。



○悪魔の封印

換石の術を封じ込めてしまう魔力を持っています。

ゲームを始めよう

カーソルをスタートにあわせて、②^{また}又は③^おボタンを押すと、ゲームが^{はじ}始まります。



○コンティニュー

ゲームオーバーになってしまっても、スタートを^{えら}選び②^{また}又は③^おボタンを押せば、ゲームオーバーに

なった^{めん}面からゲームをはじめることができます。

フェアリーズ

メッセージ

○FAIRIE'S MESSAGE(パスワード)

ゲームオーバーになって、タイトル^{がめん}画面に^{もど}戻った^{とき}時にパスワードが^{しやうじ}表示されます。これをメモしておけばゲームの^{つづ}続きをすることができます。パスワードを^{にゆうりよく}入力して^{はじ}始める^{とき}時には、何^{なんめん}面から^{はじ}始めるかを^{えら}選べます。



入力方法

①を上下に動かしてアルファベットを選択、③ボタンで決定。まちがえたら②ボタンを押してカーソルを戻し、入力しなおして下さい。6文字めを入力決定したら、もう一度③ボタンを押します。パスワードが正しければ、面を選ぶ表示が出ます。①を上下に動かして面を選び、②又は③ボタンを押してスタート。

遊び方

●クリア方法●

星座宮は50の部屋からできていて、それぞれの部屋が扉を通じてつながっています。

この扉は鍵を取ると開き、開いた扉の所へ行くと、次の部屋に行くことができます。しかし、中には石の
中に鍵が隠されている部屋もあるので注意。

ライフとボーナス

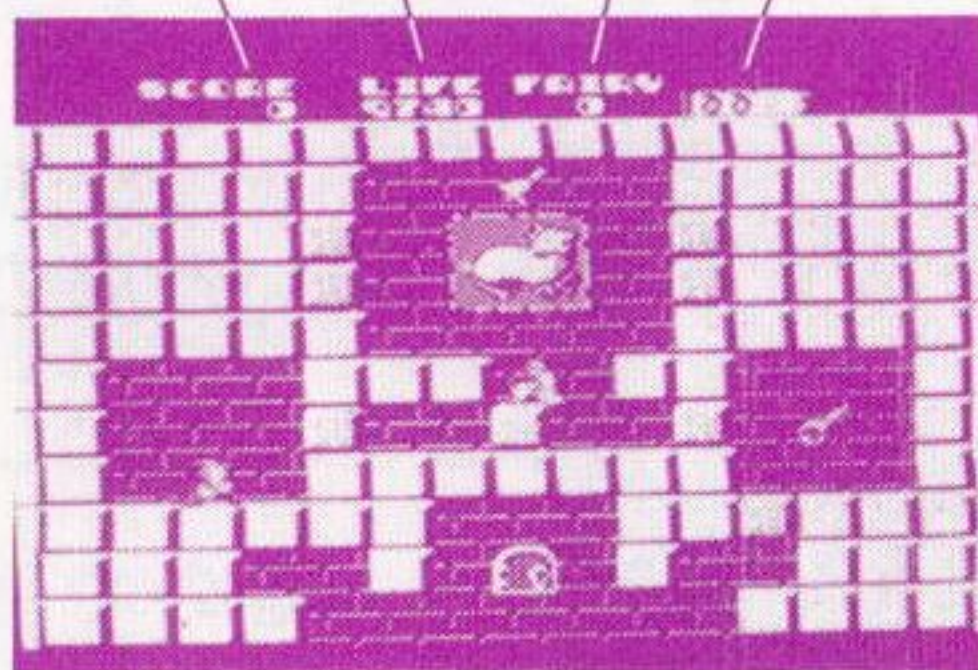
鍵を取って扉に行くだけ、といってもものんびりとして
いるわけにはいきません。画面上部に、LIFEという
表示がありますが、これがダーナの生命力なのです。
魔の星座宮には、大変邪悪な魔力が充満していて、
ダーナの生命力を吸い取っていきます。ダーナは、生
命力が尽きる前に、クリアしなければなりません。う
まくクリアすれば、解放された妖精たちが祝福し、残
りの生命力をボーナスとして、加算してくれます。

ダーナの生命力

助けた妖精の数

PLAYERスコア

巻物(ファイア
ボールの
ストック)



魔法のアイテム

魔法のアイテムは全部で12種類。初めから見えているものや、石の中に隠されているもの、さらに一度石を出してから消すと、現われるものもあります。敵が持っているものもあります。



○マンダのつぼ

青いつぼは、ファイアーボールの素が入っていて、取ると巻物にストックできる。赤いつぼは、スーパーファイアーボール。

○マガドラのつぼ

次に投げるファイアーボールがスーパーファイアーボールになる。これは、敵を倒さないと出てこない。

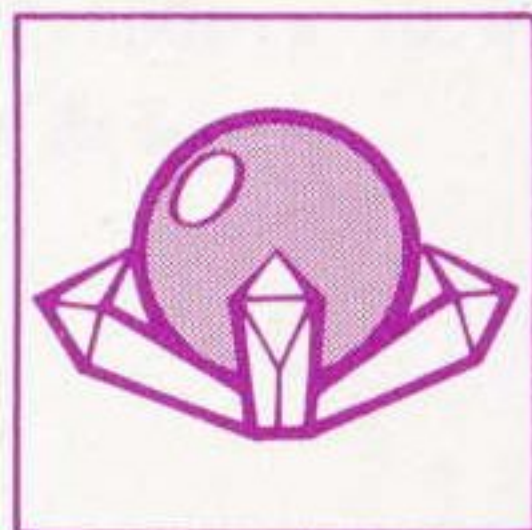


○ライラの巻物

大魔道師ライラのカで、画面表示の巻物の長さがのび、ファイアーボールをひとつ多く持てるようになる。敵が持っていることもある。

○クリスタルラド

青は、ファイアーボールのとどく距離が半ブロック分、赤は2ブロック分長くなる。





○ノルムの砂時計すな ど けい

時間の商人ノルムの砂時計。赤はライフを5,000に、青は10,000にもどす力がある。赤はライフが5,000以下になるまで取らない方がよい。

○エドレムの薬くすり

ビンに入った緑色の薬。これは、妖精の園ライラックの北方にあるエドレムの丘でとれる薬草からつくられる。中身が半分のはライフが2倍に、中身がいっぱいのは、5倍にする力を秘めている。



○ライラックの鐘かね

妖精の園ライラックから、妖精を呼びよせる力がある。妖精を10人助けると、ダーナが1人増える。敵が持っていることもある。





○メルトナの薬くすり

あか 赤い色をした薬のビン。がめんじょう 画面上の、デーモンズヘッドとサラマンダーを、いっしゆん 一瞬のうちにしょうめつ 消滅させてしまう、きょうりょく 強力な魔力が詰まりどく っている。



○マプロスの薬くすり

ふじみ 不死身の勇者マプロスの残のこ した薬。ダーナを1人増ひとりま してくれる。

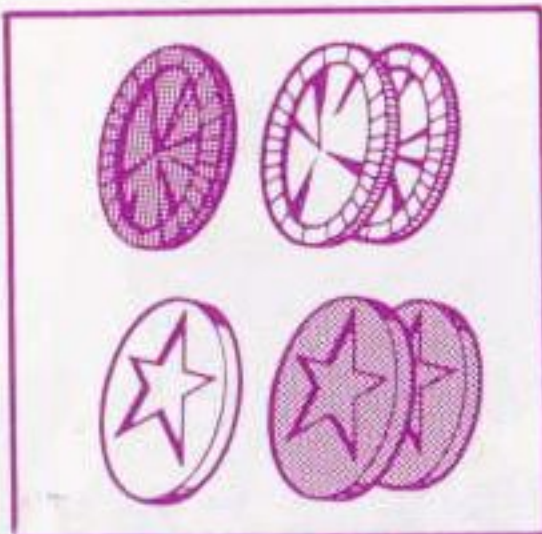


○宝袋たからぶくろ

てき 敵を倒すと出てくる。100pts. 500pts. 2,000pts.の3種類しゅるい がある。

○ジュエル(宝石)ほうせき

500pts. 5,000pts.の2種類しゅるい がある。



○金貨・銀貨きんか ぎんか

100pts. 200pts. 1,000pts. 2,000pts. 10,000pts. 20,000pts.の6種類しゅるい がある。

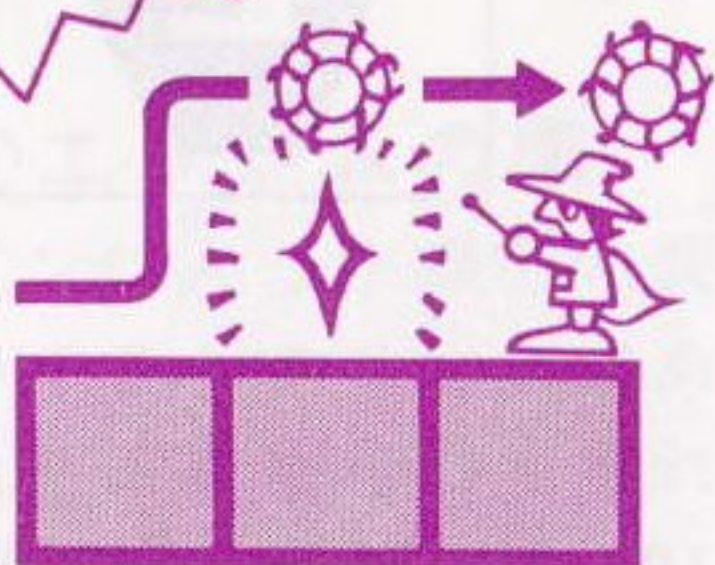
秘伝

3大裏テク大公開

「ソロモンの鍵」には裏テクがいっぱい。その一部を
紹介しましょう。

その1

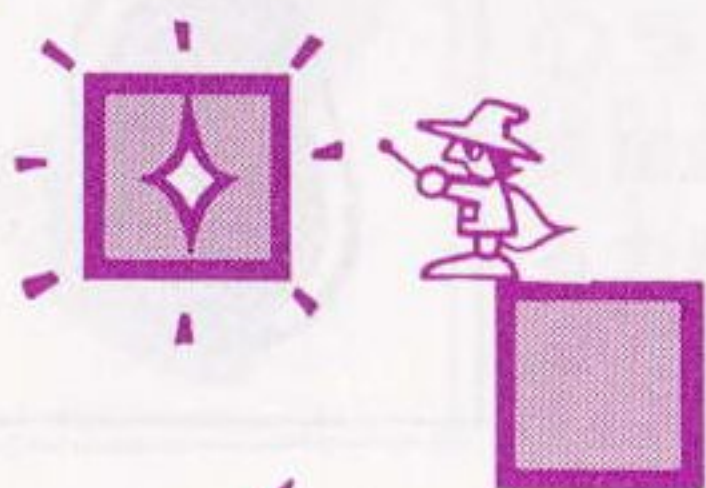
スパークボール誘導



ダーナの前の石にスパークボールが来た時に石を消すと、足場を失ったスパークボールは、そのまままっすぐ飛んでいく。

その2

遠方換石の術



まず、ダーナを石のすみギリギリまで進ませよう。ここで換石の術を使うと、石ひとつ分向こうに、石の出し消しができる。

その3

バーン対策法



バーンのある石の上でも、はじの方なら乗ることができる。

待ちうける悪霊たち

▶ **カミーラの鏡**
死の世界へと通じる鏡。ここから次々と現れる敵もいる。



◀ デーモンズヘッド

首だけで生きかえったデーモン。石に当たると破壊してはねかえり、一定時間で消滅。カミーラの鏡から次々と出現。

▶ ゴブリン

かつての星座宮の番人。石を素手でくたく怪力の持ち主。昔のくせで、ダーナを見ると追いかけてくる。落とすと消滅する。

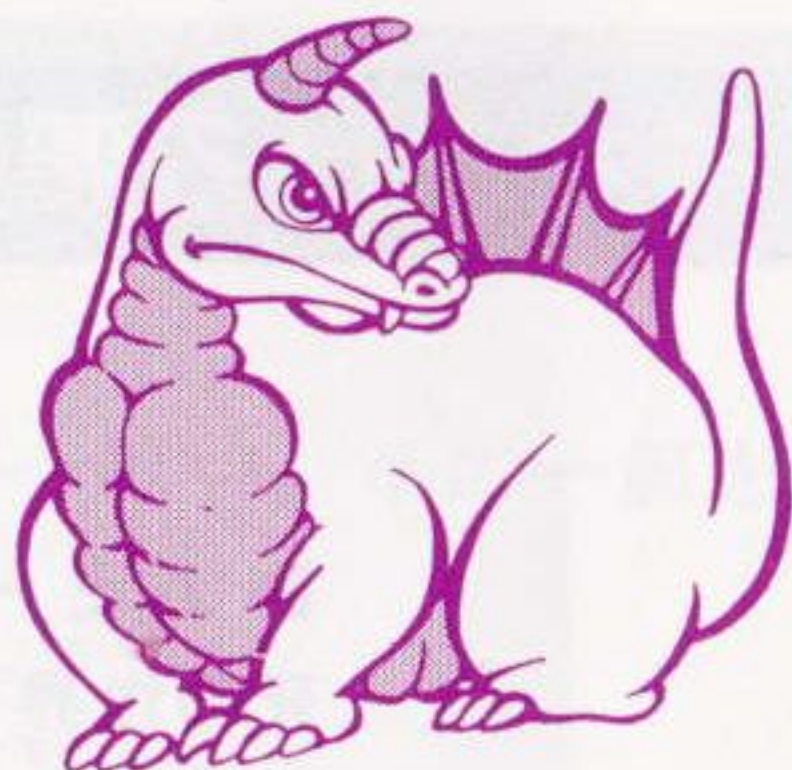


◀ サラマンダー

火の精が邪悪な魔法で実体化したものの。ダーナに向かって行き、近くで火を吹くので注意。カミーラの鏡から出現する。

▶ドラゴン

小動物が邪悪な魔物と化したもの。
後ろから近づいても、急にふりか
えり、炎を吐くので注意。落とす
と消滅する。



◀ガーゴイル

岩のような表皮の魔物。前に敵を
見つけると、火の玉を撃つ。これ
は石をもくたく威力がある。落と
すと消滅する。

▶ゴースト

死人の魂が魔物となって復活したも
の。左右を往復するだけだが、石に
ぶつかると石を壊すので気をつけよ
う。



◀ヌエル

ゴーストとコウモリの合成怪物。
上下を往復するが、その目はいつ
も、ダーナに向けられている。



◀ スパークボール

別名、^{べつめい}魔の光^{まのひかり}。石にそって^{いし}動き回^{うごまわ}る。いつの間にか^{いつのまにか}近づいてくる^{ちかづいてくる}恐^{おそ}しいやつ。

▶ パネルモンスター

なかば化石^{かせき}となった^な巨大な^{きょだい}ライオンの頭^{あたま}。ただ黙々^{もくもく}と火の玉^{ひたま}を吐き^は続ける^{つづ}だけの魔物^{まもの}。



◀ バーン

呪いの油^{のろあぶら}で燃^もえている炎^{ほのお}。赤い炎^{あかほのお}は下の石^{したいし}を消^けして落^おとすと消滅^{しょうめつ}させることができる。青い炎^{あおほのお}は呪い^{のろ}が強^{つよ}く落^{おと}しても消滅^{しょうめつ}しないので注意^{ちゅうい}が必要^{ひつよう}だ。換石^{かんせき}の術^{じゆつ}をかけると、しばらく^{ちい}小さくなるので、飛^とび越^こすことができる。

エピローグ

星座宮^{せいざきゆう}は、まだまだ未知^{みちしんひ}の神秘^みが満ちあふれています。そのいくつかを^{しょうかい}紹介^{しょうかい}しましょう。

◇ 妖精の楽園

風^{かせ}のうわさでは、妖精^{ようせい}の楽園^{らくえん}が悪霊^{あくりゆう}に襲^{おそ}われて、妖精^{ようせい}たちが助け^{たす}を求^{もと}めているそうです。必^{かな}らず探^{さが}し出し^だて助け^{たす}てあげ^{くだ}て下さい。

◇魔法書の神秘

魔法書「ソロモンの鍵」は、「魔封の呪文」を記したページが破り取られているそうです。この呪文を唱えると、より強大な魔力となり結末が違ってくるはず。ソロモンの封印が、きっとそのありかへと導いてくれるでしょう。

◇妖精の王女

星座宮のどこかに、ライラックの王ユトラの娘、リヒタが幽閉されているらしいのです。そして、王女の持っていた「リヒタの涙」も、別の所に隠されているとのこと。この「リヒタの涙」を天にかざすと、強大な力が発揮されるといいつたえられています。

すべてのエンディングを体験できるかは、あなた次第。見事、使命を果せるか！ ダーナの不思議な旅は今、始まったばかりです。

プレゼント

抽選で、ソロモンの鍵オリジナル電卓を500名様にプレゼント!! 左下の応募券を官製ハガキの裏に貼り、住所、氏名、年令を明記の上、下記、住所に送ろう。

送り先：〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13

サリオ株式会社

「ソロモン電卓プレゼント」係

しめ切：'88年5月30日（当日消印有効）

発表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。



☆サリオ シルバー カートリッジからのお願い☆

サリオ シルバー カートリッジは、ホームテレビゲーム
SEGA MARK III、MASTER SYSTEM 共用です。

—— 正しくお使いいただくために ——

ぬらさない!

ま
曲げない!



つよ
強いショック
はダメ!

ちやくしゃにつこう
直射日光、
だい
大きらい!



キズつけない!

たか おん ど
高い温度に
ちか
近づけない!



シンナーや
ベンジンもダメ!

- 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。



〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13(2F)