

MARK III / MASTER SYSTEM 共用

GOLD CARTRIDGE

魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS

ゲームの遊び方

1人用



もくじ

ねが お願 <small>い</small> します.....	1
はなし お話.....	2
ぼうけん 冒険のススメ.....	4
うご かた ケレシスの動かし方.....	6
さあ、スタートだ！！.....	8
パスワードコンティニュー.....	10
がめん いみ 画面の意味.....	12
みかた ケレシスの味方.....	14
しょうかい アイテム紹介だよん！.....	16
ずかん モンスター図鑑.....	20
ずかん ふろく モンスター図鑑・付録.....	24
ぼうけん 冒険のヒント.....	26
ず ま おう 図でよくわかるなぜなに魔王ゴルベリアス.....	27
さいご 最後に.....	28

セガ ゴールド カートリッジ
「魔王ま おうゴルベリアス」をお買かい
あ
上げいただき、ありがとうござ
いしました。ゲームを始はじめる前まえに
この「ゴルベは、こあそう遊べ！」
をよよんで、楽たのしくプレイしてね。



ねが

お願いします！

ゲームを始める前に読んでくれると私はうれしい。

・カートリッジを差し込むときには
電源スイッチを切っておくべしっ。

・カートリッジを抜くときには、
電源スイッチを切っておくべしっ！



カートリッジは、精密機器。以下のことに注意してね！

・ふんづけたり、けったり、なげたりしたら、こわれちゃうかもしれないよ。

・分解しても、中にケレシスはいません。ましてやリーナ姫もいませんから、分解しないでね。

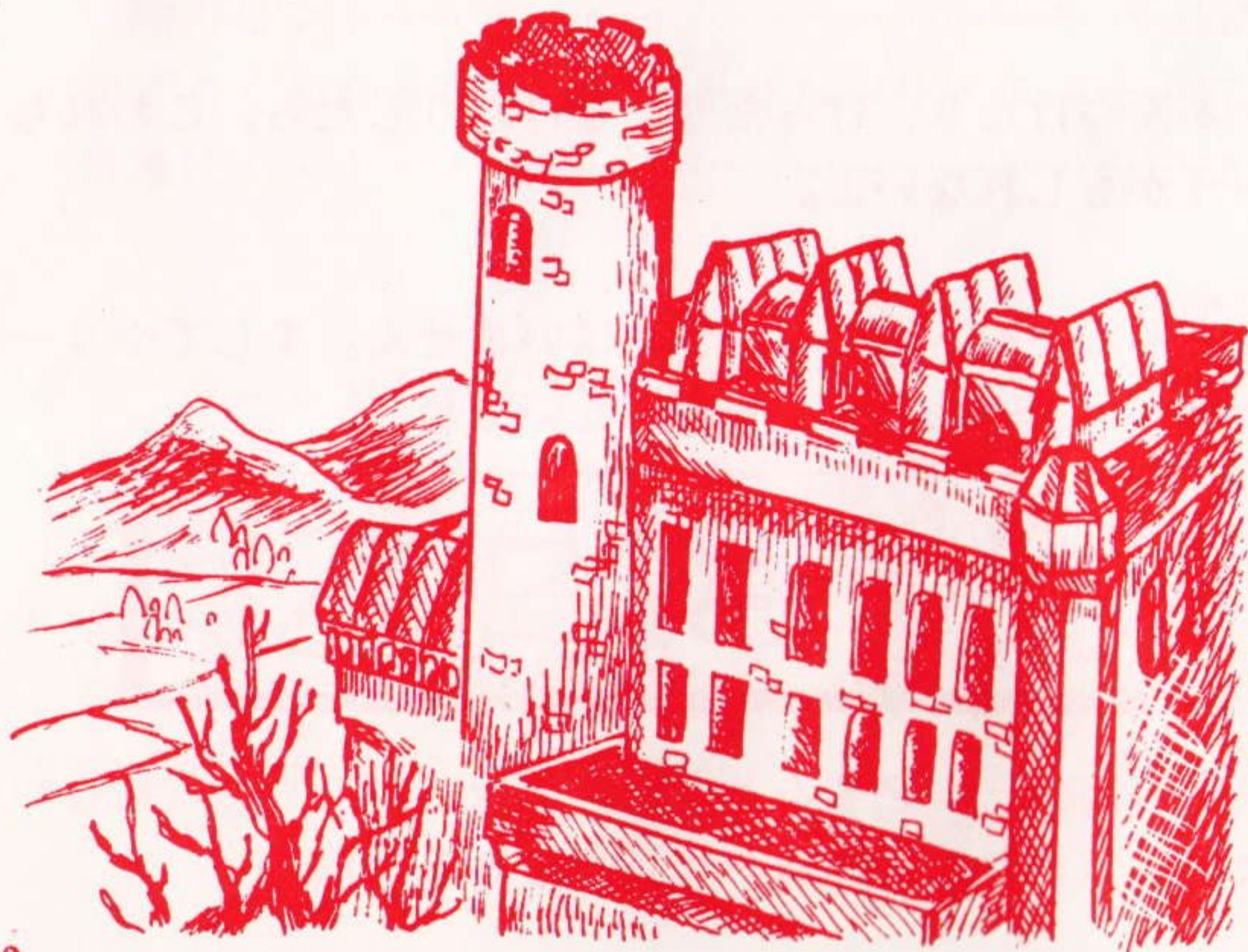


長い時間ゲームをするときは、お母さんに怒られないように気をつけようね。目も疲れるしね！

はなし
お話

せかい まもの はなし
まだ世界に魔物がいたころのお話。

アレイド王国は深い谷に囲まれた静かで平和な国であった。人々はなに不自由なく暮らしていたが、水を得るためには深い谷の底まで降りなければならなかった。だが、その谷底で魔物を見たと言う者が現れ、その数も増えてくると人々は谷底へ降りるのをいやがるようになり、王国を離れていく者も少なくなかった。アレイド国王「アレイド・アレキス」は魔物のことで頭を悩ませ、ついに病におちいってしまった。





祈きとう師しによれば、王おうの病やまいをなおすには谷底たにぞこに生はえてい
る薬草やくそう「メア」が必ひつ要ようだと言いう。

王おうの姿すがたをみかねた、一人娘ひとりむすめである王女おうじよ「リーナアレキ
ス」は人々ひとびとの反はん対たいを押し切おり、勇ゆう敢かんにも谷たに底ぞこへと向むかっ
た。ところが、いつまで待まっても帰かえって来こない。

人々ひとびとの不安ふあんはついつのほうる一方いつほうであった。

この話はなしを偶ぐう然ぜん耳みみにした旅たびの少年しょうねん「ケレシス」は、リーナ
姫ひめを捜さがしに谷たに底ぞこ深ふかく降おりて行いった。

そこでケレシスが見みたものは、荒あれ果はて、水みずの枯かれた谷たに
川かわの中なかに不ぶ気き味みに口くちをあけた洞窟どうくつだった……。

ぼうけん

冒険のススめ

○このゲームの最終目的は、魔王ゴルベリアスと7匹のゴルベリアス親衛隊を倒し、リーナ姫を救出することだ。

○ゲームスタートすると、オババのメッセージのあとにいきなり、横スクロールの洞窟シーンが始まる。敵はそんなに出ないけど、ケレシスはまだ弱いから気をつけてクリアー。

○洞窟をぬけると、地上シーンだ。最初は歩きまわられる範囲が少ないので、ひたすら歩く。また、穴が開いたらすぐに入ろう。妖精がゲームの進め方をおしえてくれるぞ。この他にも穴の中には、いろんなアイテムや秘密が隠されているから見逃さないように。

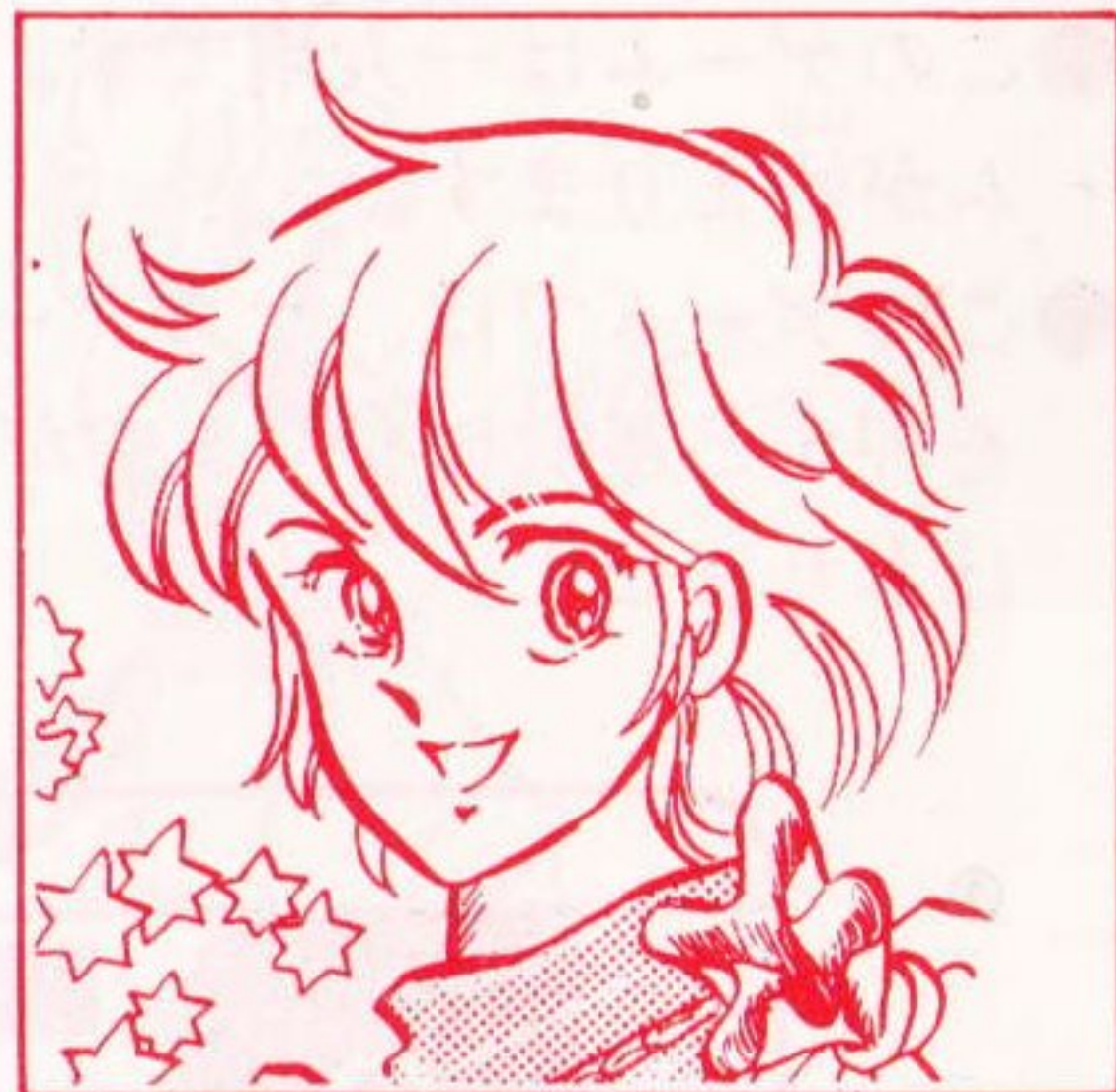
○最初に歩き回れる範囲で「ポーション」1つ、「バイブル」1冊がとれるよ。まず、第1のボスのDESPAを倒そう！



しょうかい
キャラ紹介

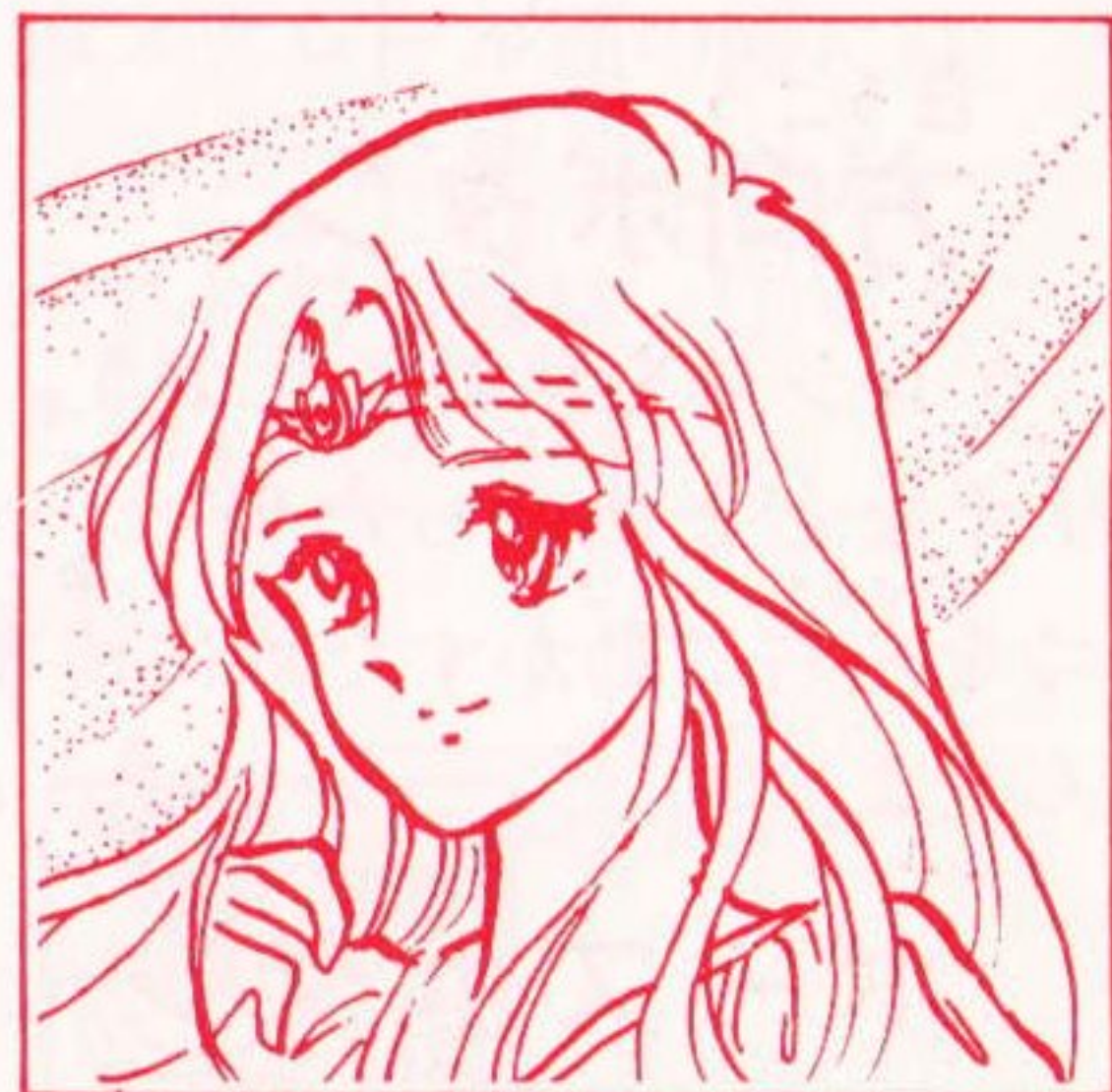
ケレシス

せいぎかん つよ ゆうき
正義感が強く勇気ある
たび しょうねん
旅の少年。
とちゆう た よ
途中立ち寄ったアレイド
おうこく おうじよ ゆくえふめい
王国で、王女が行方不明
であることを知り、
かのじよ すく だ たにぞこ
彼女を救い出すべく谷底
へ向かう。



リーナ姫

こころ ゆうかん しょうじよ
心やさしく勇敢な少女。
ちち
父、アレイド・アレキス
おう やまい なお ひつよう
王の病を治すために必要
やくそう もと
な薬草「メア」を求めて
たにぞこ む
谷底へ向かったが・・・。



ケレシスの動かしかた

- このゲームは一人用です。①か②ボタンを押すとゲームが始まります。
- このゲームでは、マスターシステムのラピッドボタンを押すと連射になりますが、連射するようなゲームはありません。



方向ボタン

ケレシスを移動させよう。
リオなどと出会った時は、
⇒を左右に動かすために使うんだよ。



ポーズボタン

フィールド画面の時だけ、サブ画面に切り替るんだ。
これで現在のケレシスの状態を確認しよう。もう一度
ボタンを押すと、フィールド画面にもどれるよ。

① ボタン

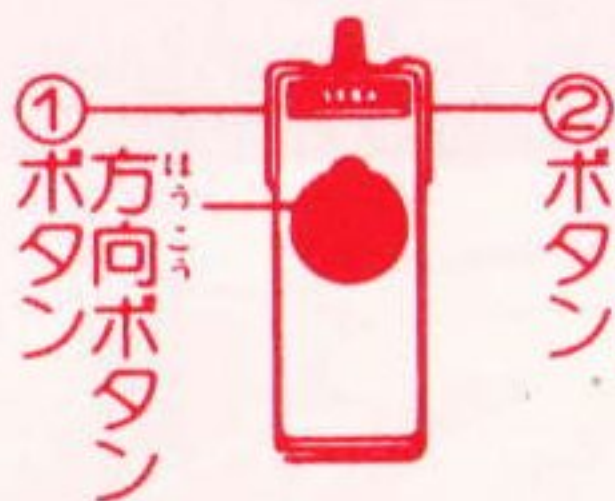
けんを突くときに使うんだ。
リオなどと会った時は、コマ
ンド決定に使うよ。方向ボタ
ンで⇒を移動してから、押せ
ばいいよ。



② ボタン

よこ横スクロール面の時には
ジャンプに使うんだよ。
それ以外の時は、①ボタン
と同じだからね。

ほかのジョイスティックを使うとき



注意

MARK IIIにキーボード(SK-1100)をつないでいる場合は、プレイする前に必ず取りはずしてください。

さあ、スタートだ！！

やっぱり、かき氷^{ごおり}はおいしいよねシャリシャリ。

1. カートリッジを^さ差し込^こんで、本体^{ほんたい}の電源^{でんげん}を入^いれますシャリシャリ。

2. タイトル画面^{がめん}が出てくるので、①ボタンか、②ボタン^おを押^おします。すると、ゲームスタートの方法^{ほうほう}を^{せんたく}選択^{せんたく}できるようになりますシャリシャリ。

3. ^{はじめ}初めてゲームをするときは、^{ニューゲーム}NEW GAME^{えら}を選^{えら}んで、ボタン^おを押^おしてくださいシャリシャリ。

4. そうじゃない人^{ひと}は、^{コンティニュー}CONTINUE^{えら}を選^{えら}んでください。



くわしくは、次^{つぎ}のページ^みを見るべしっ。

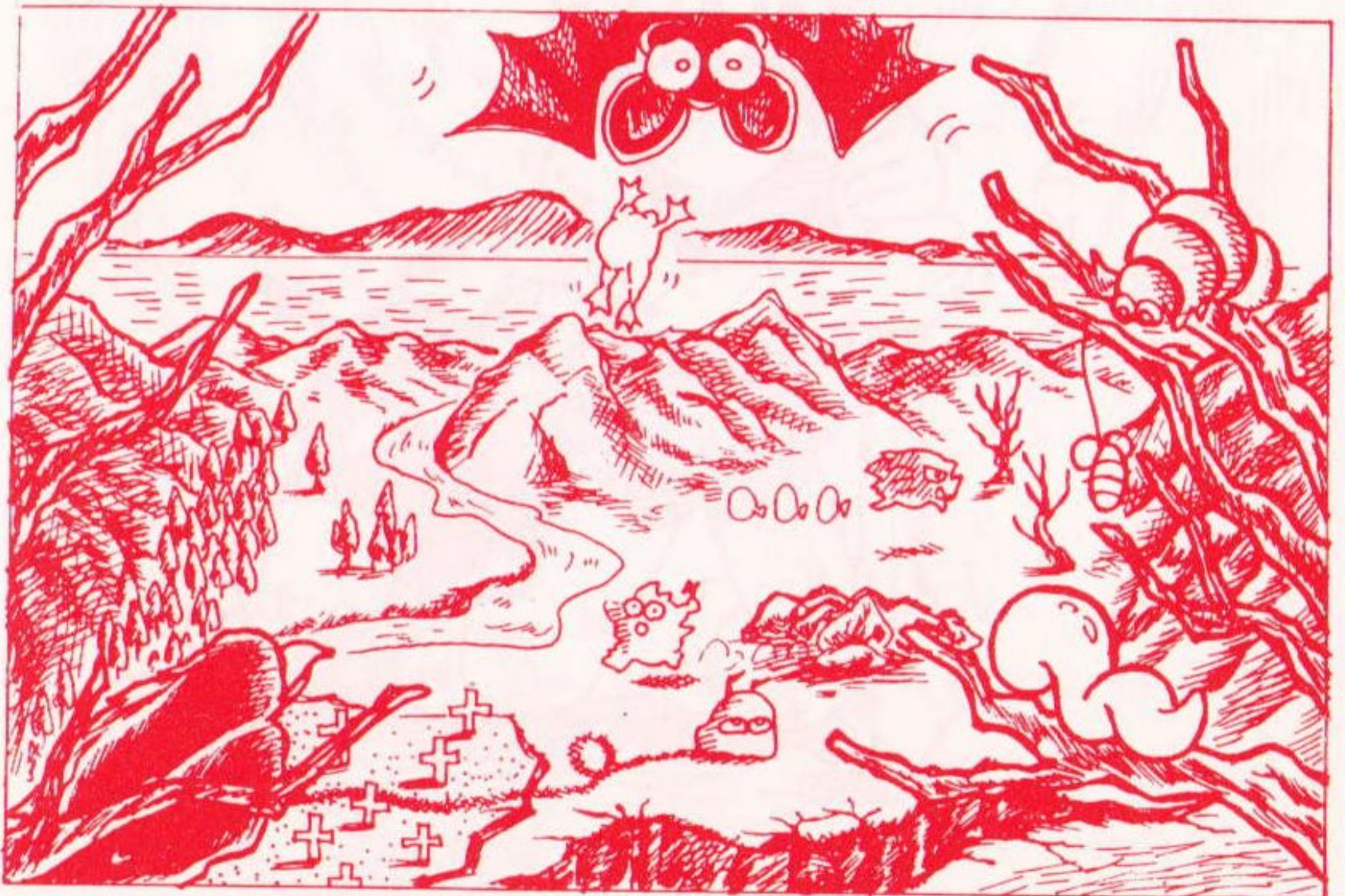
コンティニュー

ぎゃあああ。ケレシスが死^しんじゃったあああ。あ———。
でもこんなときには、コンティニュー。

集めたF I N Dが半分^{はんぶん}になるけど、アイテムやその^た他の^{じょうたい}状態はそのまま、また^{あそ}遊べるのだ。

ラストゲーム・コンティニュー

電源^{でんげん}スイッチを切^きらない限り^{かぎ}何^{なんど}度でもコンティニューで
きます。



パスワードコンティニュー

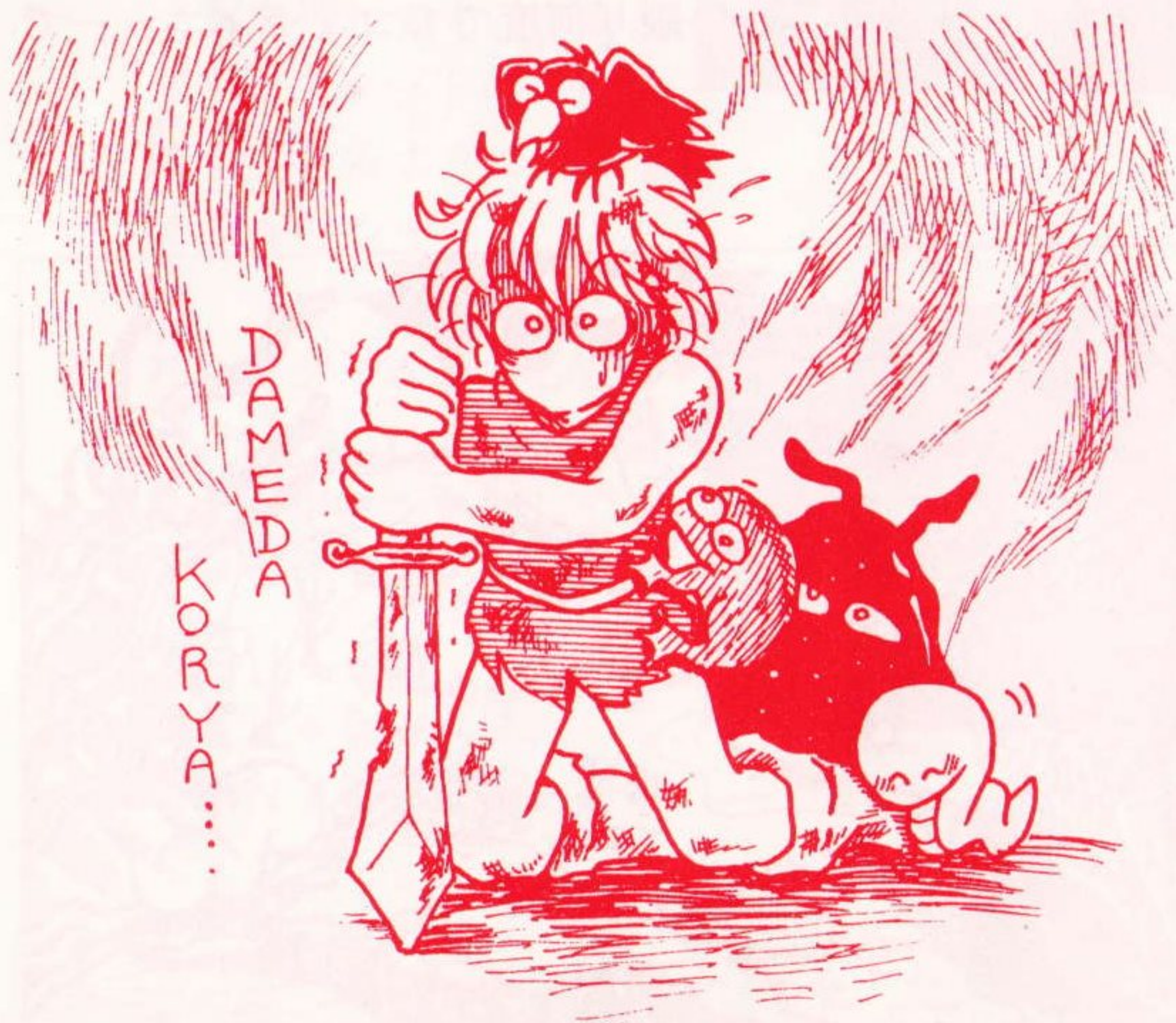
あああ、もう夜中の3時だっ！ あした学校なのに！

もう寝ないとあした死んじゃうな。

てなときには妖精のウィンクルにパスワード（あいことば）を覚えてもらおう。

そのパスワードを入力すれば、続きができるから、あした、がんばろう。

集めたFINDが半分になるけど、アイテムやその他の状態はそのままで、また遊べるのだ。



パスワードコンティニューの方法^{ほうほう}

^{パスワード}
PASSWORD

^{コンティニュー}
CONTINUE^{えら}を選ぶ
^{にゆうりよくがめん}
と、パスワード入力画面
になります。

^{ほうこう}
方向ボタン^おを押すと、カ
ーソルが^{うご}動きます。

INPUT PASSHORD

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	2
3	4	5	6	7	8	◇	◇	3

AAAA A _____

^{にゆうりよく}
入力^{もじ}したい文字（もちろんウインクルからパスワードは
聞いて^きいるよね）に^あ合わせて、①ボタンか②ボタンを^お押し
ます。すると、画面に^{がめん}選^{えら}んだ文字^{もじ}が^{ひょうじ}表示^おされます。

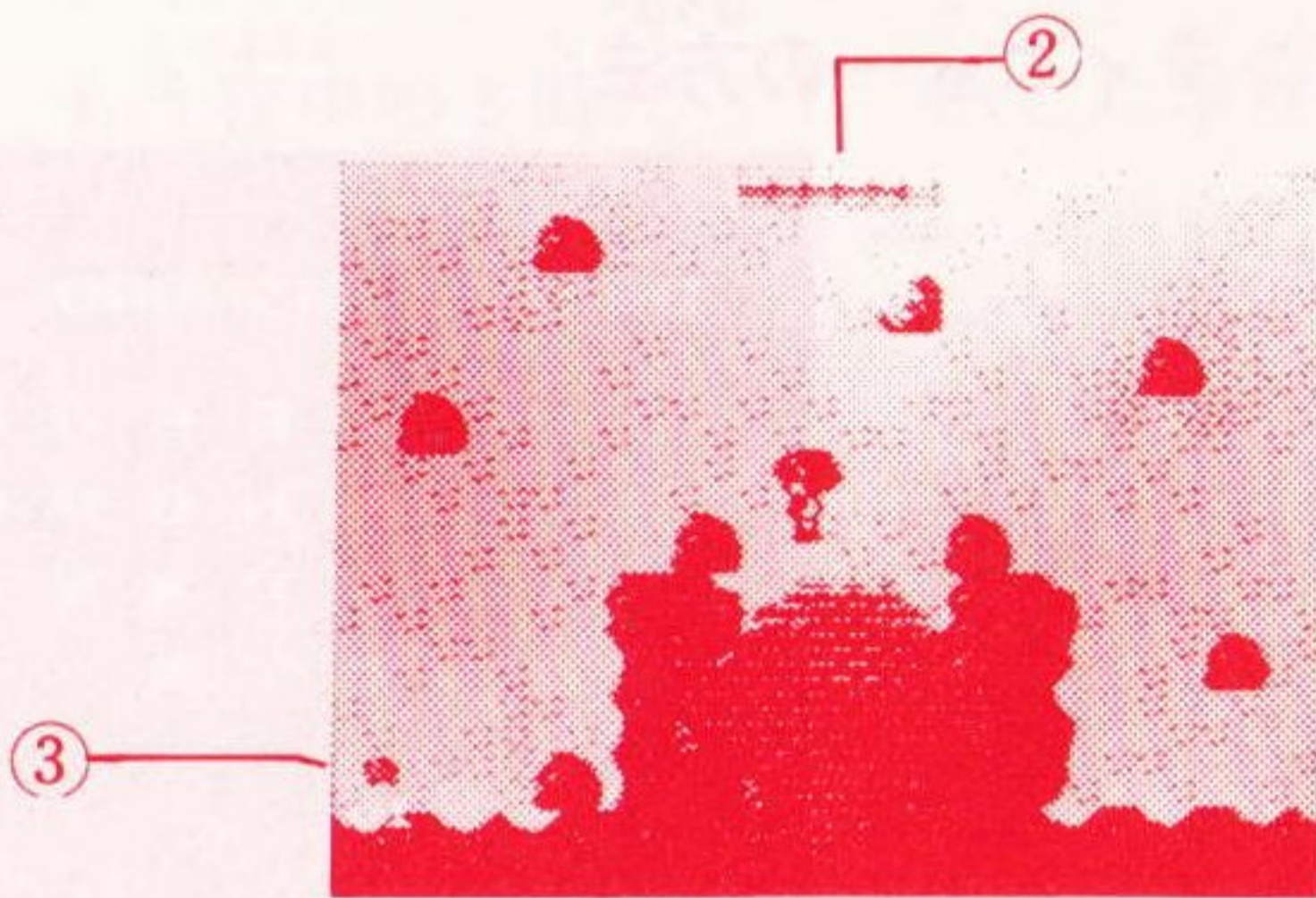
すべての文字^{もじ}を^{にゆうりよく}入力すると、^{じどうてき}自動的にスタート。

なに^い？ ^{まちが}間^{もじ}違^{にゆうりよく}った文字^あを入^お力^{うご}してしま^{ぜんしん}ったあ？
そんな^{とき}時は^{ところ}←→の^あ所^{ぜんしん}にカーソル^{ぜんしん}を合^あわせろ。→は前^{ぜんしん}進。
←は^{こうたい}後^お退だ。ボタン^{まちが}を押^{もじ}して、間^{うへ}違^{うご}った文字^{うご}の上^{うご}まで動^{うご}
かせ。そして、^{ただ}正^{ただ}しい文^も字^もを入^も力^も。

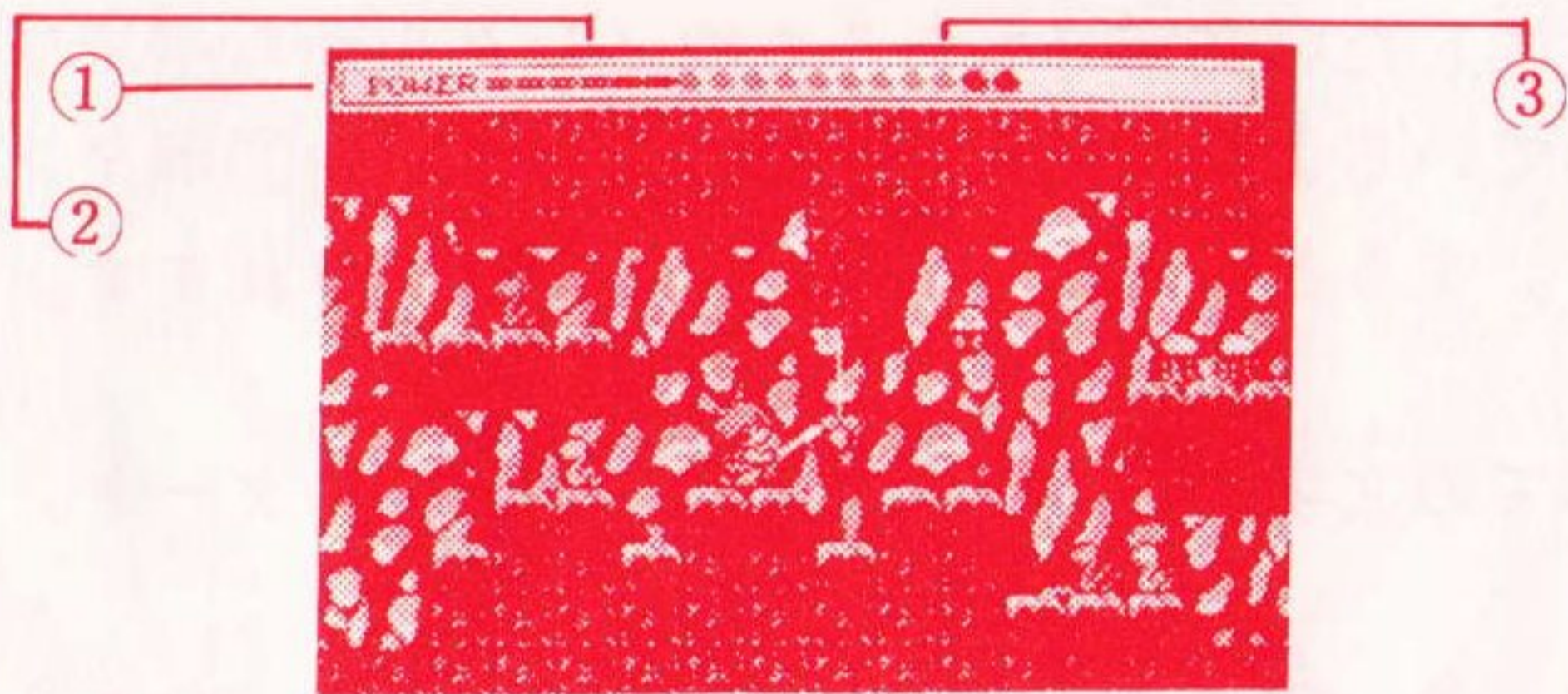


^{しゅうせい}
修正したら、⇨にカー
ソル^あを合^あわせてボタンを
^お押す。そう、それでよし。

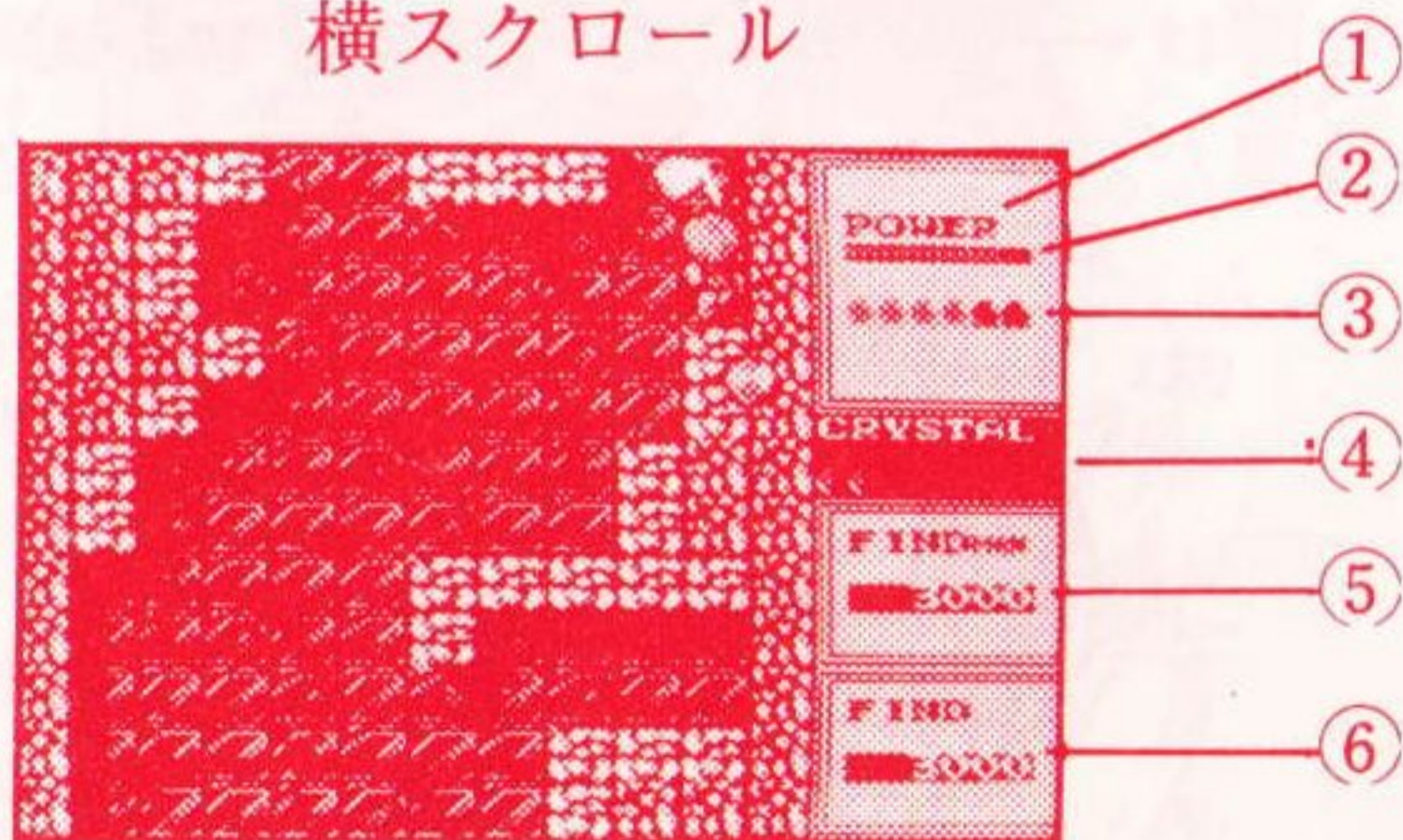
がめん いみ
画面の意味



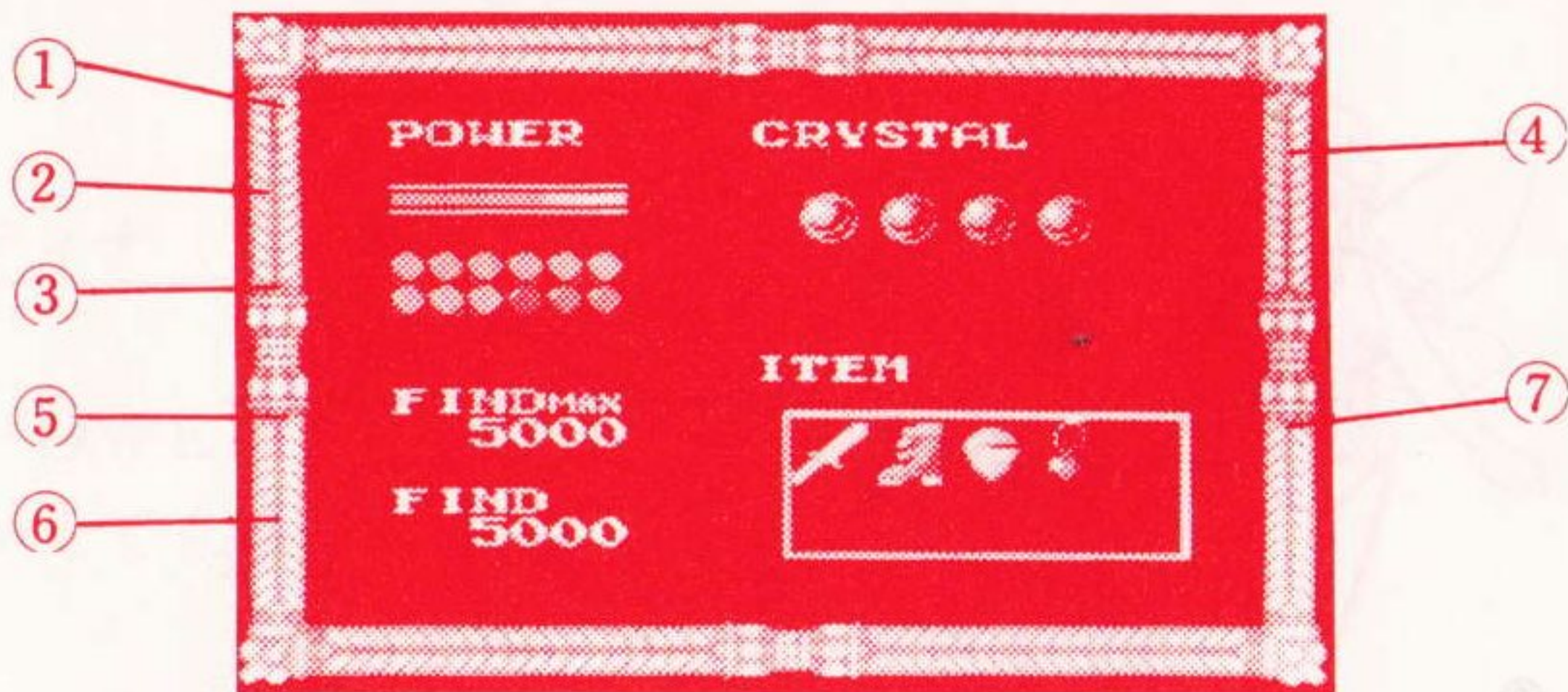
フィールド画面 がめん



よこ横スクロール



たて縦スクロール



がめん
サブ画面

- ①POWER ケレシスの体力。パワーゲージとコランダーとに分かれていて、これが全部なくなると死んでしまうよ。
- ②パワーゲージ 魔物に当たったりしたらPOWERが減っていき、全部なくなるとコランダーが1つ減ります。
- ③コランダー 最大18個まで持つことができます。フィールド面では数を左下に数字で表示。
- ④クリスタル 今持っているクリスタルが表示されます。
- ⑤FIND MAX 現在のFINDの最大値を表示。
- ⑥FIND 今あるFINDの数。隠れたほら穴や洞窟を見つける能力だが、アイテムなどを買う時はお金として使える。
- ⑦アイテム 現在ケレシスが装備しているアイテムを表示。

みかた
ケレシスの味方



リオ (RIO)

ゲームを^{すす}進める^{うえ}上でいろいろな
ヒントを^{おし}教えてくれる^{ようせい}妖精。

ランダー (RANDAR)

^{ファインド} 150 ^{あた} FIND を与えると、
^パ ^ワ ^ー ^{マックス} POWER を MAX にしてくれる。



エニー (ENNY)

^{ファインド} FIND をちょっとだけ
^パ ^ワ ^ー POWER にかえてくれる^{てんし}天使。

みかた
ケレシスの味方



リオ (RIO)

ゲームを^{すす}進める^{うえ}上でいろいろな
ヒントを^{おし}教えてくれる^{ようせい}妖精。

ランダー (RANDAR)

150 ^{ファインド} FIND を ^{あた} 与えると、
^パ POWER を ^{マックス} MAX にしてくれる。



エニー (ENNY)

^{ファインド} FIND をちょっとだけ
^パ POWER にかえてくれる^{てんし}天使。

アイテムの紹介だよん!

ポーション



^パワ^ー ^マク^ス
POWERのMAXがふえる。
ということは、強^{つよ}くなっちゃう
わけだなこれが。

バイブル

^ファ^イン^ド ^マク^ス
FINDのMAXがふえる。
アイテム交^{こう}換^{かん}の役^{やく}に立^たつよね。



クリスタル



7つ集^{あつ}めれば、ゴルベリアスの
呪^{のろ}いの封^{ふう}印^{いん}を解^とくことができち
やう!

アレスタ・ペンダント

てき ^{こう}げき
敵の攻撃ダメージをちよっぴり減^へらして
くれる、ないよりましなペンダント。



ラムラス・ペンダント

てき ^{こう}げき ^{はん}ぶん
敵の攻撃によるダメージを半分に
する、絶^{ぜつ}対^{たい}に欲^ほしい魔^ま法^{ほう}のペンダ
ント。



ゼスト・ブーツ

てき こうげき はや た なお
敵の攻撃から早く立ち直ることができる。
はじ
初めからオババにもらえるので、さがす
ひつよう
必要はない。



アクア・ブーツ

うみ かわ うえ ある
海や川の上を歩くことができるブーツ。
うみ うえ さんぽ
これがあれば海の上でも散歩ができる
ぜ！

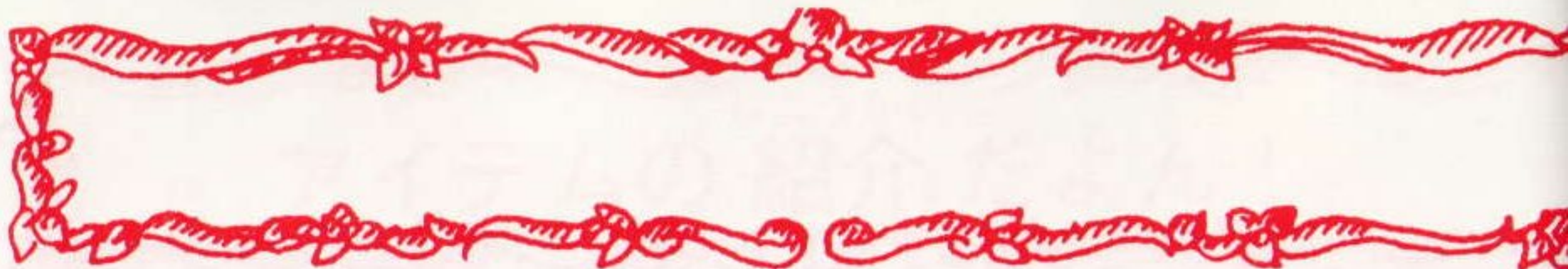
アセント・ブーツ

がけいがい ある
崖以外は歩くことができる最高の
ブーツ。これさえあれば森でも岩
でも、ぐんぐん歩ける！



魔法のカガミ

な とお まほう
その名の通り、魔法のカガミ。
こうりよく ふめい
効力については不明である。



バニッシュ・リング



しろ いわ けん こわ まほう
白い岩を剣で壊すことができる魔法
ゆびわ
の指輪。でも、岩を壊して何をする
なに
のでしょうか？

シンボル・リング

オババが持っている指輪。これが何
やく た
に役に立つのかは、あえて書かない。
ゆびわ
なに



グリーン・メア



も し ちよくぜん
持っていれば、死ぬ直前になると
POWERが4分の1ほど回復する。
おん かいふく
ただし、1つしか持てない。
も

パープル・メア

ほぼ、グリーン・メアと同じだが、
POWERは半分ほど回復する。
はんぶん かいふく
これも1つしか持てない。
も



しょうかい
アイテムの紹介だよん!

ロング・ソード

はじめっからオババにもらえる剣。
最初のうちはこれで我慢しよう!



ヴァリー・ソード

ある一定のレベルに達しないと手に入
らない、少し強力な剣。これである
程度は楽になると思うよ。



レジェンド・ソード

勇者と認められた者だけが手にする
ことができる、伝説の剣。この剣の
威力は、いままでのものよりずっと、
強力だ。



アルザス・シールド

ハチやクモの弾(?)をはね返すこと
ができる。



レメディア・シールド

全ての敵の弾(?)をはね返すこと
ができる最強の盾。でも、敵の体当
たりは防げないから気をつけて。



モンスター図鑑

ここに一冊の本がある。

書名は、

「アレイドの谷における生物の特性と、その生態記録」。

ケレシスが谷に降りる前に、アレイドの谷に生息する獣

や魔物たちを、研究していたノイ・バルロワ博士の著し

た書物である。

以下はその抜粋。

レッドスネーク



ハイ、レッドスネーク カモン、
ひやりりらら〜と笛を吹くと壺
から現れる。イエロースネーク
とキッス オブ ファイヤーし
たりもする。この項、全てウソ。

シャイニイバッド

何種類も存在する。洞窟に生息
するものは、巨大化する傾向が
ある。突然何匹ものこうもりが、
飛びかかってきたときにはあわ
てず冷静に対処すること。



イエロー・ビー



ブンブンと羽音^{はおと}をうならせて、
空中^{くうちゆう}を飛ぶ。針^{はり}の毒^{どく}は非常^{ひじょう}に
弱^{よわ}く、さされても危険^{きけん}はないが、
おしりから、ふりまく花粉^{かふん}は、
目^めに入^{はい}らないように注意^{ちゆうい}しなけ
ればならない。

レッド・カラス

カラスなのに赤^{あか}いという変^かわり
者^{もの}。獲物^{えもの}を見つ^みけると、飛^かんで
きてつ^{こうげき}ついて攻撃する。しか
も、異^い様^{よう}な動^{うご}きをするために倒^{たお}
しにくい、いや～な奴^{やつ}。



ピンク・モグラ



もこもこと土^{つち}にもぐって、移動^{いどう}
する。たまに顔^{かお}をだすので、そ
のときに攻撃^{こうげき}するしか倒^{たお}す方法^{ほうほう}
はない。

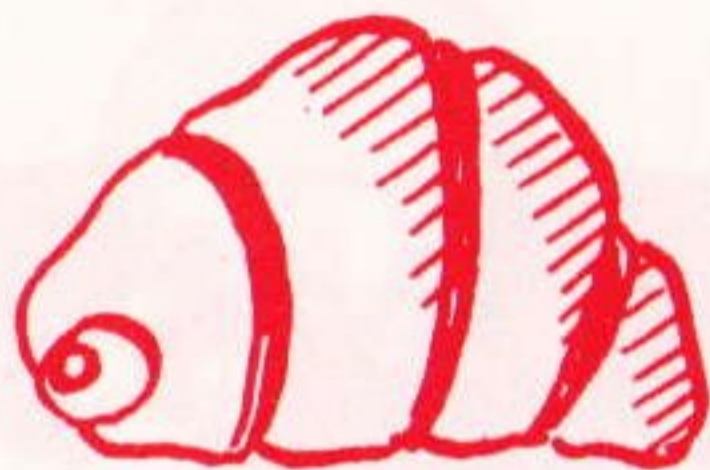
グリーン・フロッグ

ひよこひよこ飛び跳ねるだけ。
近くに誰が来ても、カエルくん
は我が道をいくのであった。



グリーンポテト

もとは、あげはチョウの幼虫だ
と推測される。巨大化してしま
い、成虫になれなくなっていま
ったかわいそうな虫。フライド
ポテトとちがい、あまり？おい
しくない。



水グモ

近寄るんじゃねえ！ 私はクモ
が嫌いなんだ！ うぎゃあああ！
頼むからこっちに来るな！
・・・ぎええええええええっ！



うりぼう



いつまでたっても大人^{おとな}になれないピーターパンシンドローム^や野郎^{ろう}。視野^{しや}がせまい。しかも、な^なりふりかまわず^{とつしん}突進^{とつしん}してくる危^{あぶ}ない^{せいかく}性格。

ブルートロール

なんだかわからないが、^{きようぼう}狂暴^{きようぼう}だ。
オノ^なを投^なげてくるので危^{あぶ}ない^{あぶ}いたらありゃしない。



レッドロウム



ジェル^{じよう}状^{からだ}の体^もを持ち、うねうねと獲物^{えもの}に近づ^{ちか}いてくる気味^{きみ}の悪^{わる}いやつ。まとわりつかれないよ^{ちゆうい}うに注意^{りくじよう}。クラゲが陸上^あに上^あがってきた生物^{せいぶつ}という説^{せつ}もあるが、^{くわ}詳しい^{ふめい}ことは不明。

モンスター図鑑・付録

だい 第1のボス DESPA

べつめい ゆきおとこ よ おそ
別名・雪男と呼ばれ恐れられ
まもの ゆき けつしよう
ている魔物。雪の結晶みたい
なものを投げつけてくる。

からだ しろ べつ ゆき
体も白っぽいのが、別に雪で
きているわけではないので、
かんちが
勘違いしないしてほしい。



だい 第2のボス ROLICK

げんちじん き はなし
現地人に聞いた話によると、
トゲがあるとかなないとか、
と み こと
を飛んでるのを見た事がある
とか今一つははっきりしていな
いことが多い謎の魔物。
おお なぞ まもの



だい 第3のボス以下は博士が^{いか}行方不明のため、^{けいさいふかのう}掲載不可能。

^{はかせ}博士が^か書いたと思われる^{おも}手紙の^{てがみ}一部が^{いちぶ}ここにある。
^{かわ}川に^{なが}流れていた^{しょうねん}ビンを、^{しょうねん}少年が^{ぐうぜん}偶然に^{ひろ}拾いあげ、その
^{なか}中^{はい}に入っていたものだ。

『^{まも}ゴルベリアスを^{ひき}守る7匹の……、ゴルベリア
^{しんえいたい}ス親衛隊は、^{どうくつ}洞窟の^{おく}奥にいて、クリスタルを……
^{ひきすべ}。7匹^{たお}全てを倒して、……れば、ゴルベ
^あリアスに会うことができるだろう。』
^{ちゆうい}(注意)……は^ぬ濡れていたために^{かいどくふかのう}解読不可能。



ぼうけん

冒険のヒント

1. まずは、敵を倒してFINDを増やそう！

FINDがあればアイテムをもらうことができ、より強いケレシスになることができちゃうよ！



2. そして、洞窟に入る穴をさがそう！

スタート地点以外は、どこかに洞窟に入るための穴が隠されている。穴の出し方はある程度決まっているから、敵を倒したりいろいろなことをしてさがしだそう！



3. それから、効率よくボスを倒そう！

ボスの動きを見切れれば倒せないことはないはず。倒すとその時のFINDとPOWERはMAXになるから、MAXを上げてから倒せばFINDをかせいだりする必要が少なくなるよ。

図でよくわかる
なぜなに

魔王ゴルベリアス

アレイドの谷

水が豊富
メアがある



魔王ゴルベリアス



7匹の親衛隊

悩み3
行方不明

王様のために
薬草メアを取りに行った姫

悩み1
水が欲しいけど
怖い

悩み2
で、病気になる
った王様



アレイド王国

王様、何とかしてよ！




この悩み多き国を救うのだ！

ケレシス！

さいご
最後に・・・



祈とう師の水晶にリーナ姫が映ってる。リーナ姫はぐったりとしている様子だ。

もうぐずぐずしてはいられない。

リーナ姫を救い出せるのはケレシスだけなのだ。ケレシス・・・そう、ケレシスはあなた自身。

おそらく多くの危険が待ち受けているだろう。しかし、君には父からゆずり受けた最大の武器がある。それは勇気だ！

さあ一刻も早く谷へ出発を！！



あーら...

セガ

ジョイジョイ

テレフォン

テレビゲームの最新ソフト情報を、キミだけにお知らせします。今すぐ、ダイヤルしちゃお！

さっぽろ
札幌

011-832-2733

とうきょう
東京

03-236-2999

おおさか
大阪

06-333-8181

ふくおか
福岡

092-521-8181



※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

© 1988 COMPILE

REPROGRAMMED GAME © SEGA 1988

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス係

電話03(742)7068(直通)