

ファミリーコンピュータ™

©バードスタジオ 集英社・  
フジテレビ・東映動画

# DRAGON BALL

ドラゴンボール

打倒ピッコロ! 秘密の宝を捜し出せ  
胸ワクワクの大冒険へGO!

## 大魔王復活

©BANDAI 1988 MADE IN JAPAN

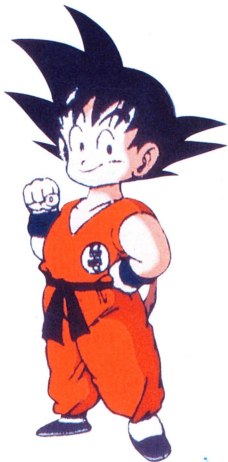
BAN  
DAI



カメラハウス

# も く じ

ストーリー.....	2
悟空 <small>こくう</small> とその仲間たち <small>なかま</small> .....	3
このゲームは、4つのモードがあるヨ！.....	4
基本的な <small>きほんてき</small> コントローラー <small>つか</small> の使い方 <small>かた</small> .....	5
カードの見かた.....	6
ゲームスタート.....	8
パスワードは重要 <small>じゅうよう</small> だゾ.....	9
アドベンチャーモード.....	10
マップモード.....	12
イベントモード.....	14
バトルモード.....	18
メニュー画面 <small>がめん</small> について.....	22
さあ、対決 <small>たいけつ</small> ・修行 <small>しゅぎょう</small> でレベルアップ！.....	23
必見 <small>ひっけん</small> ！攻略 <small>こうりゃく</small> のポイント.....	24



# だいまおう たびだ ごくう ピッコロ大魔王あらわる！旅立て悟空！

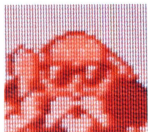
てんか いちぶ どうかい おわ  
天下一武道会も終り、カメハウスでのんびりしていたごくうたちに、とつぜん  
だいじけん  
の大事件がおこった！みんなが買い物に出ている間、るす番をしていた  
なにもん て ごろ  
クリリンが、何者かの手によって殺されていたのだ。おどろ かな ごくう  
驚き、悲しむ悟空  
たち…。そしてカメハウスに残されていた一枚の紙きれを見たみ かもせんじん  
亀仙人は、  
きょうふ かお  
恐怖に顔をこわばらせた。「だいまおう  
ピッコロ大魔王のしわざじゃ！」かもせんじん  
亀仙人に  
おそ  
ピッコロの恐ろしさを聞かされたごくうは、それでもかたき う たびだ  
旅立つ  
けっしん  
つことを決心する。いま、せかい  
世界はピッコロのうだ  
生み出したまぞく  
魔族たちがう  
よしている。このままではせかい  
世界はピッコロにせいふく  
征服されてしまうだろう。  
ごくう  
だが、いくら悟空でもいまのちから  
力ではピッコロにはか  
勝てない。ひろ せかい  
広い世界を  
たび しゅぎょう なかま ふ じょうほう え ひつよう  
旅して修行し、仲間を増やし、いろいろな情報を得ることも必要だろう。  
ごくう だいぼうけん ほじ  
さあ、がんばれ悟空！大冒険がいま、始まる。

# ご くう                      なか   ま 悟空とその仲間たち



孫  
悟空

このゲームの主人公。四星  
球を持っていたがクリリン  
が殺された時、盗まれる。



か  
め  
仙  
人

悟空の師匠。イベントモー  
ドでの案内もするよ。



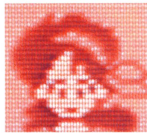
ブル  
マ

メカに強い、ドラゴンレー  
ダーもすぐ作れちゃう女の  
子。西の都にいる。



ヤ  
ム  
チ  
ャ

武道会で足をケガし  
てどこかの村に治療  
に行ったらしい。



ラン  
チ

カメハウスから悟空と旅に  
出る。くしゃみをすると性  
格が正反対になってしまう。



ウ  
ー  
ロン

エッチな本に目  
がないゾ！



プ  
ー  
アル

ウーロンといっ  
しょに出かけて  
いる。

# このゲームは、4つのモードがあるヨ!

そう、ひとつのゲームの中で、4種類の違った楽しさが味わえる! しかも、それぞれが今までにないシステムで展開されるんだ。特にカード型シミュレーションバトルは痛快だぜ。

## アドベンチャーモード



悟空がドラゴンボールを集めたり、仲間と出会ったりと、コマンドを使って冒険をする!

## マップモード



広大なアドベンチャーワールドを、悟空がカードの星の数を使って旅をするモードだ!

## イベントモード



マップモードで止まった所でするカードゲーム。修行や対決、体力回復などいろいろ!

## バトルモード



カード型シミュレーションバトル。手持ちのカードで敵と対決する痛快モード!



# 基本的なコントローラーの使い方

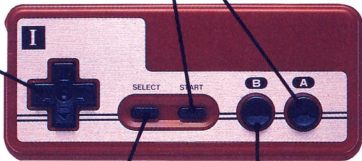
**STARTボタン**  
タイトル画面で押すとゲームスタート。

**Aボタン**  
カーソルで選択したものの決定、会話やコマンド、ゲームの送り(進める)に使う。

**+ボタン**  
カーソルや、マップでの悟空の移動。

**SELECTボタン**  
メニュー画面の呼び出し。もう一度押すともとの画面にもどります。(22ページ参照)

**Bボタン**  
キャンセル  
※バトルモードで、仲間カードの呼び出しに使用。(20ページ参照)



コントローラー I

## カードの見かた

このゲームはアドベンチャーモード以外は、カードを使ってゲームを進めていくので、カードの意味をよーくおぼえておこう！

### エー ① 1～7までの星の数

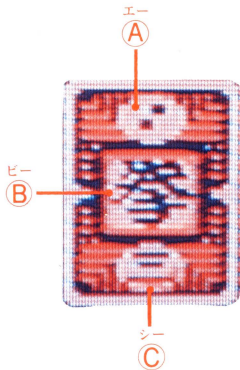
悟空の移動と攻撃権の決定

1. マップモードでは、選択したカードの星の数だけ悟空が進める。

2. イベントモードで修行になったとき、星の数の大きさをくらべて修行値を得られる。  
(16ページ参照)

3. バトルモードで、星の数の大きい方が攻撃権を得る。(18ページ参照)

※ただし、悟空の1は敵の7に勝てるヨ！





ビー

## ⑧ 技表示

バトルモードのとき、ここに表示されている技が、攻撃に使われる。

(詳しくは21ページ参照)

※それぞれの技には固有の威力がある。

相手に与えるダメージは、威力と修行度（レベル）によって変化する。

(威力、修行度が高くなれば相手に与えるダメージも高くなる。)

シー

## ⑨ 防御数（スピード）

一～九まであり、バトルモードのとき、防御する側の防御力になる。

※防御力は防御数と修行度（レベル）によって変化する。

(防御数、修業度が高くなれば、防御力も高くなる。)

防御力 - 相手に与えるダメージ = ダメージ値

生命力から引かれる

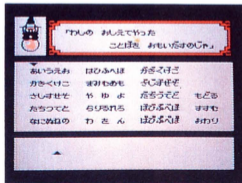
# ゲームスタート

まず、ファミコン本体にROMカセットを正しくセットしてから、電源スイッチをONにすると、写真のようなタイトル画面になる。続いてSTARTボタンを押すと選択画面になるので、**+**ボタンの上下でカーソルをSTARTにあわせ、もう一度STARTボタンを押すとゲームが始まる。

## ●CONTINUE

CONTINUEを選択し、STARTボタンを押すと写真の画面になる。ゲームの途中で聞いておいたパスワードを、**+**ボタンで選び**A**ボタンで入力していくと、前回のゲームの続きをすることができるんだ。

※パスワードを入力し終わったらカーソルを「おわり」に合わせ**A**ボタンを押す。



▲パスワード入力

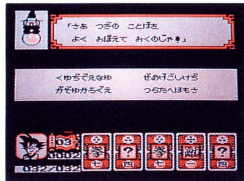
## パスワードは重要だゾ

アドベンチャーモードで敵のワナにはまったり、バトルモードで無念にも負けてしまうとゲームオーバーになってしまう。そこでもう一度最初からやりなおし、なんて事にならないよう、まめにパスワードを聞いておこう。マップモードの時にSELECTボタンを押すとメニュー画面になる。+ボタンでパスワードにカーソルをあわせ、Aボタンを押すとあの占いババがパスワードを教えてくれる。もしゲームオーバーになっても、そのパスワードを入力すれば、パスワードを聞いた所からゲームを再開できる。

※アドベンチャーモードの時に聞いたパスワードを入力すると、マップモードになっているので、その場所から一度出て入りなおす。

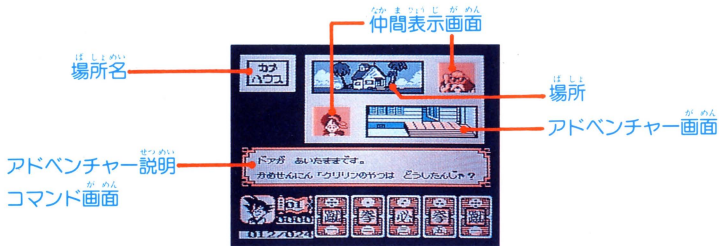


▲パスワードを選ぶ



▲しっかりメモしよう

# アドベンチャーモード



1. アドベンチャーモードでは、まずその場面や状況が説明されるよ。
  2. 次に、画面に表示されるコマンドをカーソルで選び、**A**ボタンで決定しよう。
  3. その結果が会話や説明という形で表示される。
- 1～3をくりかえし、いろいろな人と話したり、物を調べたりしながら情報を集めよう！もし、その場所から出ることができないならば、まだ秘密があるぞ。一度クリアした場所でもマップモードで通過はできず、そこでイベントモードになる。

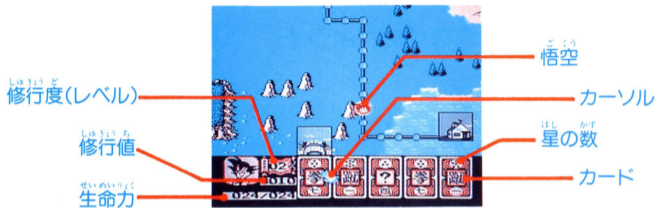
## まず、カメハウスをくまなく調べよう！

事件はカメハウスから始まる。悟空・亀仙人・ランチの3人が買い物から帰ってくると、家の中がめちゃくちゃになっている。悟空たちがバスの中を調べてみると、るす番のウミガメが、恐怖にふるえながら言った。「ばけものが…クリリンさんを殺して、悟空さんのドラゴンボールをうばって…」怒った悟空は、すぐにばけものを追いかけようとするが、亀仙人はひきとめた。もっと家の中を調べて手がかりをつかまなければ…。



▲こ、これは!?

# マップモード



1. ひとつのアドベンチャーが<sup>おわ</sup>り、外に出ると<sup>そと</sup>すぐ<sup>で</sup>画面のマップモードになる。
2. 画面下の5枚のカードが<sup>じぶん</sup>自分のカードだ。+ボタンで<sup>せんたく</sup>手を選択したいカードに<sup>あ</sup>合わせ<sup>エー</sup>Ⓐボタンを押す。
3. 選択したカードの星の数だけ、<sup>ごくう</sup>悟空が進み、自動的にイベントモードに移る!  
※なくなったカードは、<sup>あら</sup>新たに<sup>つい</sup>追加される。

## みち 道がふえる

マップモードで悟空の進む道は、アドベンチャーモードで目的地をクリアすることにより、新たに増えてゆく。新しい道の出発点に、**+**ボタンで悟空を移動させてからカードを選択しよう。

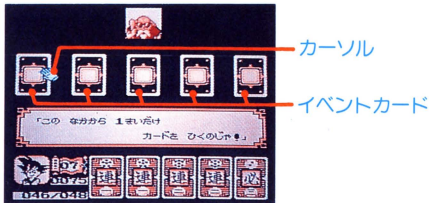


## ワンポイント アドバイス

マップモードの移動で、星の数の大きなカードを使ってしまうと、バトルモードやイベントモードの修行の時に、有利なカードがなくなってしまう。よく考えて使おう。“急がば回れ”

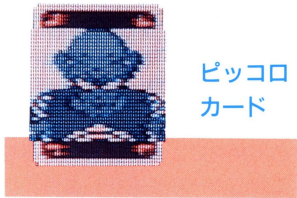


# イベントモード



カーソル

イベントカード



ピッコロ  
カード

1. マップモードで移動し、止まった所でイベントモードになり、亀仙人が5枚のカードを出す。(カードはふせてある。)
2. **+**ボタンで<sup>せんたく</sup>を選択したカードに合わせ、**A**ボタンを押すとカードがオープン!
3. 選択したイベントカードの指示に従う。  
イベントカードは4種類だ。

でき<sup>でき</sup> とうじょう<sup>とうじょう</sup>  
敵が登場 / バトルモードになるぞ。(18ページ参照)



シエンロン  
神龍  
カード

ラッキーカードだ！<sup>つぎ</sup>次のようないいことがある！

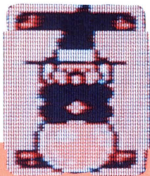
- いらぬカードを一枚だけ交換できる。<sup>いちまい</sup> <sup>こうかん</sup>
- 仲間が一人加わる。<sup>なかま</sup> <sup>ひとりくわ</sup>
- ごちそうをもらえる。(生命力が少し回復)<sup>せいめいりょく</sup> <sup>すこ</sup> <sup>かいふく</sup>
- 仙豆をもらえる。(生命力が完全に回復！)<sup>せんず</sup> <sup>せいめいりょく</sup> <sup>かんぜん</sup> <sup>かいふく</sup>



▲ やった！<sup>なかま</sup>仲間だ

<sup>なかま</sup> <sup>くわ</sup>  
**仲間が加わる！**

<sup>シエンロン</sup>神龍がふやしてくれた<sup>なかま</sup>仲間は、  
バトルモードのときに、自分の<sup>じぶん</sup>カード+仲間カードとして役に  
たってくれちゃうヨ！<sup>やく</sup>



うらな  
占いババ  
カード



これをひくと、次のどれかが起こる！

- いま持っているカードを全交換。
- もう一度、イベントカードのひきなおし。
- 修行。
- 神経衰弱。

しゅぎょう  
これが修行だっ！

かんたんには、星の数の大きさをくらべだ。亀仙人が一枚ずつ出すカードと同じか、それ以上の星の数のカードを出し続けられれば悟空の勝ちとなり、修行値を上げることができるんだ！



しんけいすいじやく なかま  
**神経衰弱で仲間をふやせ！**

かめせんじん だ まい  
 亀仙人の出した7枚のカードのうち、2枚を  
 えら おな  
 選んでオープンし、同じカードだったら、そ  
 なかま みかた  
 のカードの仲間が味方になる。バトルモード  
 のとき、たよりになるよ！



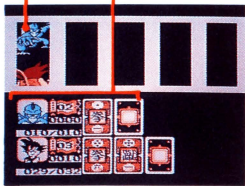
ミスター  
**Mr. ポポ  
 カード**



ハズレ！なーんにもなし。

# バトルモード



敵と悟空  
敵の生命力、  
レベル  
カード表示



1. イベントモードでピッコロカードをひくと、画面に敵の姿が表示され、バトルモードが始まる！
2. (A) ボタンを押すと対決が宣言され、もう一度 (A) ボタンでカード1～5枚の勝負となる。
  - 敵が、カード枚数を指定した場合。  
まず (A) ボタンを押し、使いたい順に + ボタンで  をカードにあわせ、(A) ボタンで決定。決定されたカードは「」がつく。
  - 悟空が、カード枚数を決定する場合。  
+ ボタンで勝負したい枚数にカーソルをあわせ (A) ボタンを押し。次に、使いたい順に + ボタンで  をカードにあわせ、(A) ボタンで決定。決定されたカードは「」がつく。

3. 使うカードを決定後、**Ⓐ**ボタンを押すと「」  
が消え、もう一度**Ⓐ**ボタンで敵カードのオ  
ープンになり、おたがいのカードを比較し  
て、勝負の結果を画面上部のコマ割りに表  
示し、内容が解説されるよ！
4. 悟空が勝利すると修行値がもらえ（この修  
行値をためて、修行度を上げてゆく）、他に  
もごちそう<sup>など</sup>がもらえることもある。

こいつらが**魔族だ!**



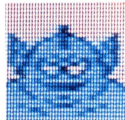
ウクレレ



タンバリン



シンバル



ドラム

## 仲間カードの使い方 (仲間がいる場合のみ)

カードをオープンする前 (「」が消えた時) に⑧ボタンを押すと、仲間カードが使える!

1. + ボタンの上下で仲間を選択。
2. + ボタンの左右でカードを選択。(5枚ある。)
3. ⑧ ボタンを押して決定、もう一度⑧ ボタンで敵カードオープンとなる。選んだ仲間カードにある星の数と防御の数が、悟空のカードに加えられる!



▲心強い仲間です





## これが悟空の技だっ！

バトルモードでは、カードの技表示に示された技が実行される！ここにある以外にもまだ、いろんな技が出てくるヨ。

- 拳 …… 突き
- 蹴 …… キック
- 連 …… 突きとキックの連続技
- 棒 …… 如意棒
- 逃 …… 逃げる

必 …… 必殺技

悟空がこのカードで攻撃権を取った場合、必殺技の選択をする。+ボタンで を選びたいカードにあわせ、Aボタンで決定、勝負になる。必殺技の威力はすごいっ！  
必殺技には、ジャン拳、かめはめ波、残像拳、八手拳、その他にもいろいろあるぞ！



## メニュー画面について

ゲーム中、SELECTボタンを押すと、メニュー画面を呼びだせる。

のうりよく…悟空が次の修行度（レベル）に上がるのに必要な修行値と、現在持っている仲間カードを教えてくれる。

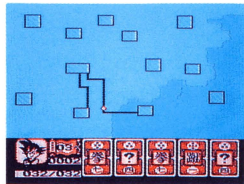
もちもの…悟空が現在持っている物やドラゴンボールを表示。

マップ…悟空がいる場所を見る。

パスワード…CONTINUEする時に、このパスワードが必要！（9ページ参照）



▲まず、コマンド選択



▲マップ、これは便利！

## さあ、<sup>たいけつ</sup>対決・<sup>しゅぎょう</sup>修行でレベルアップ!

悟空は、<sup>てき</sup>敵との<sup>たいけつ</sup>対決に<sup>か</sup>勝つか(バトルモード)、<sup>しゅぎょう</sup>修行して(イベントモード) <sup>しゅぎょう</sup>修行値を得て、<sup>しゅぎょうど</sup>修行度(レベル)を<sup>あ</sup>上げてゆく! <sup>しゅぎょうど</sup>修行度が<sup>あ</sup>がると、<sup>つぎ</sup>次のように<sup>せいちょう</sup>成長するんだ。

- <sup>ごくう</sup>悟空の<sup>ひっさつわざ</sup>必殺技が<sup>きょうりょく</sup>強力になる。
- <sup>ごくう</sup>悟空の<sup>せいめいりょく</sup>生命力が増える。
- <sup>ごくう</sup>悟空の<sup>こうげきりょく</sup>攻撃力(与えるダメージ)がアップする。
- <sup>ごくう</sup>悟空の<sup>ぼうぎょりょく</sup>防御力がアップする。
- <sup>すうじ</sup>カードの<sup>ないよう</sup>数字の内容が良くなる。



ひっけん  
必見!

## こうりやく 攻略のポイント

カードは慎重しんちょう えらに選べ!

マップモード、イベントモード、バトルモードで使うカードは、それぞれの状況じょうきょう かんがを考えて選ぼう。修行や敵との対決たいけつ おおで、大きな星の数のカードがないと苦しいぜっ! また、カード内容も重要なポイントだ。バトルモードで威力いりょく抜群ぼつぐんの必殺技ひつさつわざカードなどは、なるべく大事だいじに使う。

なかま つか  
仲間カードを使え!

バトルモードで、悟空のカードの数字すうじを、おぎなってくれるのがこれ! たとえば、悟空のカードが7つ星ごくう ぼしで、さらに仲間カードなかま つかを使えば、絶対ぜったいに攻撃権こうげきけんを得られるぞ!

いっばつ ぎゃくてん  
一発逆転をねえ!

対決たいけつや修行しゆぎょうのとき、悟空のカードに1つ星ごくう ひとがやたらと多い。でも、対戦たいせんするカードが7つ星ぼしなら、1つ星ぼしの勝ちかとなる! あきらめるなよっ。

アドベンチャーは、よく<sup>かんが</sup>考えて！  
アドベンチャーモードでの、コマンド  
の<sup>せんたく</sup>選択は<sup>しんちょう</sup>慎重にやろう。<sup>ちい</sup>小さなミスで  
ゲームオーバーになることもある。そ  
れと、<sup>めいろ</sup>迷路でまよわないためにもマッ  
ピング（<sup>いどう</sup>移動した<sup>ばしょ</sup>場所の<sup>きろく</sup>記録）は<sup>かな</sup>必  
ずするべし！



## ご注意

- ご使用後はA/Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 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。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

おことわり

ゲーム内容について、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。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-865-9999・9996でお聞きください。

## バンダイ ぐらしの教室

社会シリーズその16 = 約束の時間  
には、おくれないように少しゆとりをもって家を出るようにしましょう。



お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

### バンダイお客様相談センター

(東京) 東京都台東区蔵前3-1-12 ☎111 ☎ 03-865-9990  
(大阪) 大阪市大淀区豊崎4-12-3 ☎531 ☎ 06-375-5050  
(名古屋) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 ☎466 ☎052-872-0371  
電話受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時

発売元 **株式会社バンダイ**  
玩具部(E/L)

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。弊社まで御一報ください。