

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 バトルの進めかた

10 バトル画面

11 メニュー画面

困ったときは

12 お問い合わせ先

1 安全に使用するため

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『コトバトル 天外の守人』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するため

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するため」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によつて厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2001 アルファドリーム
GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。
コトバトルは株式会社アルファドリームの登録商標です。

CTR-N-QAMJ-JPN

2 ゲーム紹介

『コトバトル 天外の守人 [モリビト]』は、「コトダマ」（言葉がもつ力）を操る主人公が、戦いを通じて成長していくロールプレイングゲームです。

漢字が書かれたカードを使って、カードバトルを行います。



3 操作方法

フィールド画面での操作方法

移動	+
話す・調べる	(A)
メッセージを 進める	(A)
メニュー画面 の表示	START

バトル画面での操作方法

カーソルの移 動	+
決定	(A)
キャンセル	(B)
コマンド入力 画面を一時的 に消す	START

メニュー画面での操作方法

カーソルの移動	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
道具の整理	START (道具メニューのとき)

コトダマ装備メニューでの操作方法

カーソルの移動	+
コトダマをつかむ・置く・置き換える	Ⓐ
つかんだコトダマをはずす	Ⓑ
「メモ」を選ぶ	SELECT
「けってい」を選ぶ	START

その他の操作方法

選択	
決定	Ⓐ/ 
キャンセル	Ⓑ

 と Ⓢ、  と Ⓨ は同じ操作がで
きます。

※Ⓐ + Ⓑ +  +  を同時に押
すと、ゲームをリセットしてオープニン
グデモに戻ります。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中
断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じ
るとスリープモードになり、開くと続きか
ら再開します。

4 ゲームの始めかた

オープニングデモ中に **START** を押すとタイトル画面に進み、もう一度 **START** を押すとメインメニューに進みます。

メインメニュー

いずれかを選択します。



※「つうしん」は遊べません。

はじめから

最初から遊びます。以下の操作でプレイヤーの名前を入力し、最後に「けってい」を入力します。



文字の選択	+
文字の決定	Ⓐ
1文字戻る	Ⓑ
ひらがなとカタカナ の切り替え	SELECT
「けってい」を選ぶ	START

つづきから

セーブ（→6）したところから遊びます。

オプション

バトル中のカードの表示設定などが行えます。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中斷され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中斷機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

6 データのセーブ（保存）

メニュー画面（→11）で「セーブメニュー」を選ぶと、セーブすることができます。

※データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

 HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に  を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくは×長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



有効時



無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度も同じところからゲームを再開することができます。



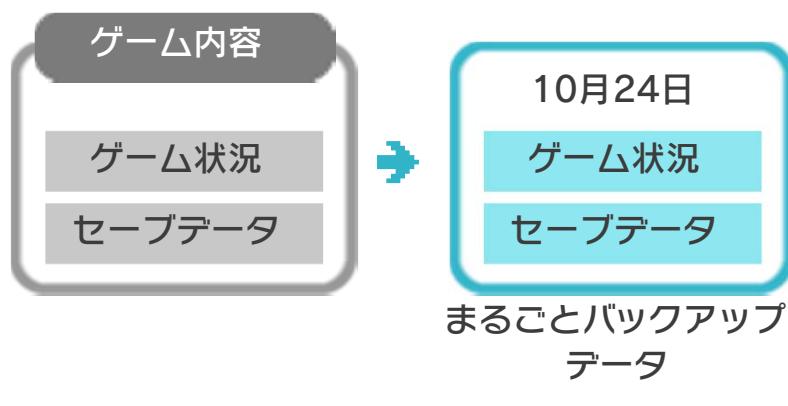
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

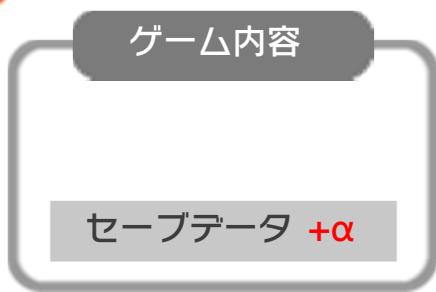
- ① 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを **バックアップ (➡)** します。

10/24



- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容（ $+\alpha$ ）をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを読みこむ（←）

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（ $+\alpha$ ）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



まるごとバックアップ機能の有効無効 を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中にR+START+Xを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータを読み込みます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
 - バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。
- ※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。
- ※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

8 ゲームの進めかた

フィールド画面でモンスターか、コトダマ使いに出会うと、バトル画面に変わります。バトルに勝つとフィールド画面に戻ります。バトルに負けるとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。ゲームを再開するときのスタート地点は、最後にセーブした場所になります。



9 バトルの進めかた

メニュー画面の「道具メニュー」から「こうりやくブック」を選ぶと、バトルの説明を見ることができます。

※こうりやくブックは、ゲームを進めるともらえます。

1. コトダマを選ぶ

使うコトダマを選びます。使い終わったコトダマは、りれきに移ります。



① コトダマ

装備しているコトダマから、ランダムに4個選ばれます。

② りれき

コトダマが2~4文字の言葉になっているときは、コンボカードを作ることができます。たとえば「水」と「流」なら、「水流」という言葉になっています。

③ 残っているコトダマの数

④ 防御

⑤ 逃げる

バトルから逃げ出すと、りれきが1個減ります。

2. 使いかたを決める

カードを選んで、コトダマの使いかたを決めます。



① カードの種類

 モンスター カード	モンスターを呼び出します。
 アイテム カード	モンスターにアイテムを装備します。
 魔法カ ード	魔法を使います。

② タイムコスト

モンスターを呼び出したり、魔法が発動するまでの時間です。

3. 場所を決める

モンスターを呼び出す場所やアイテムを装備させるモンスターを選びます。



4. 行動する

タイムコストが0になると、自動的に行動します。

10 バトル画面



① モンスターの属性

② モンスターのステータス

③ モンスターのHP（体力）

④ モンスターのタイムコスト

⑤ プレイヤーのタイムコスト

⑥ プレイヤーのHP（体力）

0になると、ゲームオーバーです。

属性について

コトダマには、それぞれ相性があります。

火	土に強く、水に弱いです。
土	風に強く、火に弱いです。
風	水に強く、土に弱いです。
水	火に強く、風に弱いです。
無	他の属性との相性はありません。

ステータスについて

バトル中に魔法やアイテムによって、ステータスがつくことがあります。

 さいせい	行動するたびに、少しずつHPが回復します。
 バリア	相手の攻撃を1回のみ受けずにすみます。
 スピード	タイムコストが半分になります。
 どく	行動するたびに、少しずつHPが減ります。
 まひ	行動できなくなります。
 まるごし	装備していたアイテムが消え、新たに装備するともできなくなります。

11 メニュー画面

プレイヤーの情報を表示したり、コトダマを装備したりします。



※一部のメニューは、ゲームを進めると選べるようになります。



コトダマ装備メニュー

コトダマを20個選んで装備します。



装備したコトダマの組み合わせを記録したメモを編集できます。



集めたコトダマを見ます。コトダマを選ぶと、そのコトダマを使って作ったカードを見る事ができます。



作ったカードを見ます。



道具を使います。



データをセーブします。

12 お問い合わせ先

『コトバトル 天外の守人』 に関するお問い合わせ先

株式会社アルファドリーム

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。