

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 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ステージ画面の見かた

9 ステージの進めかた

その他

10 アイテム紹介


困ったときは

11 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『ソロモンの鍵』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に

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に」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っ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。

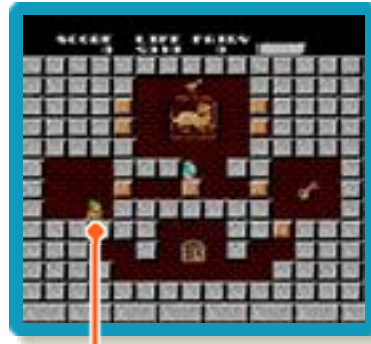
©1986 コーエーテクモゲームス All
rights reserved.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・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。

CTR-N-TBPJ-JPN

2 ゲーム紹介

『ソロモンの鍵』は、主人公ダーナを操作して、魔法やアイテムで敵を倒しながらステージを攻略するアクションゲームです。



ダーナ

プロローグ

世界がまだカオスの状態にあった頃、悪霊 [あくりょう] たちは悪行 [あくぎょう] の限りをつくし、暴れ回っていた。偉大なる王ソロモンは、魔術を研究し、その生涯 [しょうがい] の成果を記した魔法書「ソロモンの鍵」の魔力で、悪霊たちを地下星座宮 [せいざきゅう] 深く封じ込めたと伝えられている。

この伝説を信じ、長年探し求めた道士がいた。彼はついに星座宮を発見し、「ソロモンの鍵」にたどり着いた。魔法書を取る。と、次の瞬間、悪霊たちがあふれ出し、世界と時間を引き裂いた！ 世界はふたたび天地創造以前のカオスと化し、悪霊たちの支配する闇の王国となった。妖精の園ライラックの王、ユトラは、魔法使いダーナに世界の修復を命じるのだった。ダーナは今、禁断の閉じられた秘境 [ひきょう]、魔の星座宮に踏み込んでいく……。

3 操作方法

ステージ内の操作方法

| | |
|--------------|-----------------|
| 走る | + |
| しゃがむ | + |
| しゃがみ歩き | + (しゃがんでいるとき) |
| ジャンプ | + |
| ななめジャンプ | + + + |
| 頭突き | + (ブロックの下にいるとき) |
| 換石 [かんせき] の術 | (A) |
| 火球 [かきゅう] の術 | (B) |
| ゲームの一時中断・再開 | START |

タイトル画面の操作方法

ゲームの開始

START / SELECT

⊕と○、Ⓑとⓧ、SELECT とⓎは同じ
操作ができます。

4 1Pと2Pの切り替え


Ⓛ+Ⓡを同時に押しながらⓎを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

タイトル画面で
START を押すと、ス
テージ（ルーム）1か
らゲームが始まりま
す。




6 ゲームの終わりかた


プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、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中断機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 VCで使える機能

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。

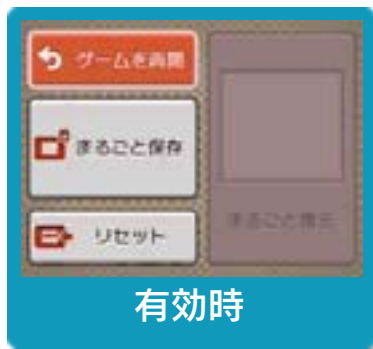
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。



※「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。

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、何度で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の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に $\text{R} + \text{START} + \text{X}$ 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よみこみます。 ※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。

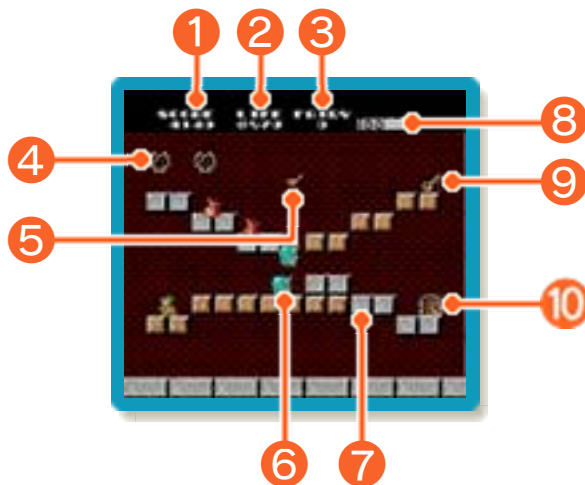
※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

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。

8 ステージ画面の見かた



① 獲得したスコア

スコアは敵を倒したり、アイテムを手に入れたりしたときなどに増えます。

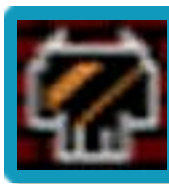
② ダーナのライフ

時間の経過とともに減り、0になるとダーナの残り数が1つ減ります。

③ 助けた妖精の数

10人助けると、ダーナの残り数が1つ増えます。

④ 悪魔の封印



ここには、換石の術（→9）でブロックを出すことができません。

⑤ ライラックの鐘



手に入れると、妖精を呼び出すことができます。

⑥ 敵

当たるとダーナの残り数が1つ減ります。

⑦ ブロック

ブロックには以下の2種類があります。



換石の術で、出したり消したり
できます。頭突きで壊すことも
できます。

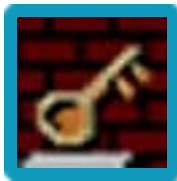


換石の術や、頭突きで壊すこと
はできません。

⑧ 火球の術 (→9) が使える回数

回数はファイアボールで表されます。最大
回数はアイテムを取ると増えます。

⑨ カギ



手に入れると、扉が開きます。

⑩ 扉



次のステージへ進みます。

2つの術を使って進む

換石の術で道を作ったり、火球の術で敵を倒したりしながら、ステージクリアを目指します。

換石の術を使う

ダーナが向いている方向に、ブロックを出したり消したりできます。ジャンプしながら使うとななめ上に、しゃがみながら使うとななめ下に、ブロックを出したり消したりできます。



※ブロックの上で燃えるバーン（炎）の傍で使うと、しばらくの間、バーンを小さくすることができます。

火球の術（ファイアボール）を使う

ファイアボールを投げて敵を倒します。ファイアボールはブロックに沿って進み、敵に当たるか、一定距離を進むと消えます。



※スーパーファイアボールは、通り道にいる敵をすべて倒すことができます。

※火球の術は、アイテム（→10）を手に入れると使えるようになります。

ステージクリア

ステージのどこかにあるカギを手に入れると、次のステージへの扉が開きます。扉に入るとステージクリアとなり、次のステージへ進みます。すべてのステージをクリアするとゲームクリアとなります。

※カギはブロックの中に隠されていることもあります。

※ステージクリア時に残っていたライフは、ボーナスとしてスコアに加算されます。

ミスについて

「敵に当たる」「バーンに当たる」「ダーナのライフが0になる」などするとミスとなり、ダーナの残り数が1つ減ります。

ゲームオーバーについて

ダーナの残り数が1のときにミスをする
と、ゲームオーバーとなります。「ゲーム
偏差値」が表示された後、タイトル画面に
戻ります。

ゲーム偏差値について

ゲーム偏差値は、獲得したスコアや使ったテクニックなど、プレイ中の様々な要素を総合的に評価した数値です。ゲームクリア時またはゲームオーバー時に表示されます。

10 アイテム紹介

| | |
|---|--|
|  マンダのつぼ | 青はファイアボール(→9)、オレンジはスーパーファイアボールが使えるようになります。 |
|  マガドラのつぼ | 次に使うファイアボールがスーパーファイアボールになります。 |
|  ライラの巻物 | ファイアボールを使える最大回数が増えます。 |
|  クリスタル・ラド | ファイアボールの攻撃範囲が広がります。青と赤の2種類があり、それぞれ広がる攻撃範囲が異なります。 |
|  メルトナの薬 | 特定の敵を一瞬で倒せます。 |
|  ノルムの砂時計 | ダーナのライフが赤は5000、青は10000になります。 |
|  エドレムの薬 | ダーナのライフが、中身が半分のものは2倍に、いっぱいのは5倍になります。 |
|  マプロスの薬 | ダーナの残り数が1つ増えます。 |



宝袋

スコアが増えます。
敵を倒すと手に入ります。



ジュエル
(宝石)

スコアが増えます。



金貨・銀貨

スコアが増えます。

『ソロモンの鍵』
に関するお問い合わせ先

株式会社コーエーテクモゲームス

.....

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いません。