

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 ゲームの進めかた

9 迷路の部屋

10 迷路の部屋で手に入るアイテム

11 ショップ

12 魔獣の部屋


13 ボーナスステージ

14 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『迷宮組曲 ミロンの大冒険』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。ここでは、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.

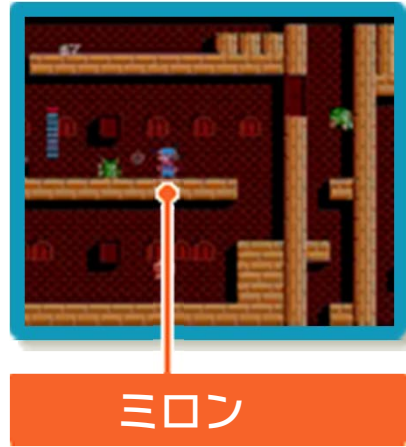
本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

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

©1986 Konami Digital Entertainment
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-TBWJ-JPN

『迷宮組曲 ミロンの大冒険』は、主人公のミロンを操作するアクションゲームです。行く手に立ちふさがる魔物たちを倒しながら、複雑な迷宮になっているガーランド城を進みます。



迷宮組曲プロローグ

ミロンの住んでいる“エプシロン星 [せい]”の住人はお互いに触れるだけで相手の気持ちを理解することができた。そのため、文字や言葉は発達しなかった。離れた人に自分の気持ちを伝えるためには、音楽が使われたのだ。人々は、楽器を使って自由に会話を交わすことができた。しかしこの物語の主人公ミロンには、その能力がなかったのだ。“どうしてぼくだけ人の気持ちがわからないんだろう？ どうしてぼくだけ楽器をうまく使えないんだろう？ もしかしたらぼくはこの星の人間ではないのかもしれない。もしかしたら、ぼくみたいな人間がまだこの星にいるかもしれない……。”そう思ったミロンは、仲間をさがす旅にでることにした。

ちょうどその頃ミロンの住むイシュタル村に、ある危険がせまっていた。村の長老はその危険をまわりの7つの谷に伝えるために、伝令を送った。が、だれ一人としてこたえる者がなかったのだ。

ミロンは旅の始めにこの謎を解くため、7つの谷を治める王女エルシラに会うことにした。というのは、エルシラの住むロクタスの街にいちばん最初に伝令が届いているはずだからだ。しかし、ロクタスの街についてミロンが見たものは、楽器を魔人に奪われてこまっている街の人々の姿であった。というのも、北の果てにすむ魔人が、エルシラの住むガーランド城を占領してしまったからなのだ。魔人は、エルシラを城の奥深くにとじこめ、村中の楽器を隠してしまったのだ。魔人退治をかってでたミロンにロクタスの司祭は言った。

“城にはこんなときのために、王女様が様々な道具を隠されました。このシャボンがあなたに魔法の道具の隠し場所や道具を売る店の場所を教えてくれるはずです。城のなかには魔人や魔人の手下のほか、村の若者や王女がおります。どうか、たすけ出してください”

ミロンはガーランド城のなかに隠された謎を解き、奪われた楽器をとりもどして、閉じ込められている王女をたすけだすことができるだろうか……。

3 操作方法

基本の操作方法

移動	+
ジャンプ	(A)
バブルを斜め上に発射する	(B)
バブルを斜め下に発射する	+ + (B)
ブロックを動かす	+ (動かせるブロックの横にいるとき)
ドアや窓に入る	+ (ドアや窓の前にいるとき)
ゲームの一時中断・再開	START

タイトル画面での操作方法

ゲームを始める	START
連射測定をする	(A)/(B)

+と○、(B)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

START を押すと、ゲームが始まります。



コンティニュープレイ

☒を押しながら **START** を押すと、ゲームオーバー (→8) になったところから再開できます。


※最初のクリスタル (→12) を手に入ると、コンティニュープレイができるようになります。

※ゲームは特定の地点から再開されます。

連射測定をする

Ⓐ/Ⓑを押すと、連射測定が始まります。10秒間にⒶ/Ⓑを何回押せるかに挑戦してみましょう。10秒以上Ⓐ/Ⓑを連打すると、画面上部に10秒間の平均連打数が表示されます。


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。

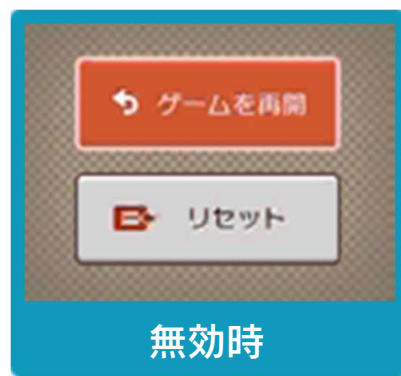
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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 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



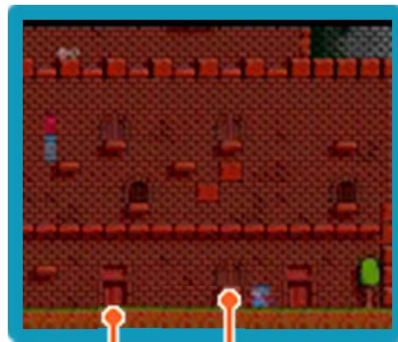
ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた

ミロンを操作して、ガーランド城の謎を解き、魔人を倒して王女エルシラを助けます。魔人を倒すには、魔獣を倒して7つのクリスタルを集めたり、コインをためてショップでアイテムを集めたりする必要があります。

ガーランド城について

ガーランド城には、いくつもの部屋があり、ドアや窓から入ることができます。最初は1階の部屋にのみ入ることができます。部屋には、迷路の部屋（→9）、ショップ（→11）、魔獣の部屋（→12）があります。




ドアや窓

ゲームオーバー

敵や敵の弾などに当たると、パワー（→9）が減ります。パワーがない状態で、敵や敵の弾などに当たると、ゲームオーバーとなりタイトル画面へ戻ります。

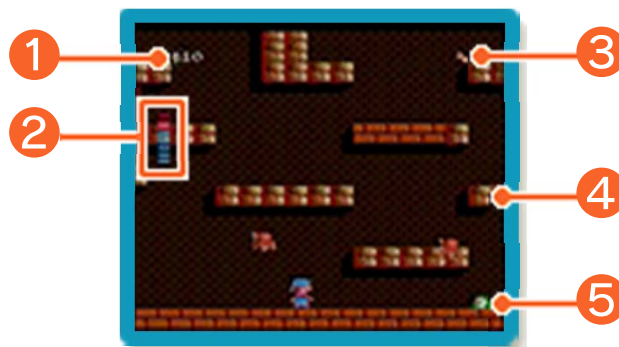
9 迷路の部屋

隠されたカギ（）と出口のドアを探します。カギは敵を倒したり、ブロックを壊したりすると現れます。出口のドアは、バブルを当てると現れます。



※カギを手に入れた部屋には、何度でも出入りできます。

画面の見かた



① 所持しているコインの数

② パワーメーター

ミロンの体力です。ゲームスタート時は、7めもりのパワーメーターに4つのパワーが入っています。

③ カギ

現在いる部屋のカギを手に入れると、表示されます。

④ ブロック

バブルを当てると、壊せるものがあります。壊すと、アイテム（→10）やカギが出現することがあります。

⑤ 敵

バブルを当てると、倒せます。倒すと、アイテムやカギが出現することがあります。

10 迷路の部屋で手に入るアイテム

以下のアイテム以外に、秘密のアイテムが2つあります。秘密のアイテムを集めないと、王女を救うことができません。

コイン



ショップでアイテムを買います。

ハニカム



パワーメーターが1メモリ増え、パワーが満タンになります。パワーメーターは最大で16メモリまで増えます。

ハチスケ



バリアがはられ、敵の攻撃を防ぎます。何度か攻撃を受けると、バリアは消えます。バリアがある状態で取ると、より耐久度の高いバリアになります。

楽器ケース



ボーナスステージ（→13）へ進みます。

パワーハート



パワーが1つ増えます。パワーメーターが満タンでバリアがある状態で取ると、より耐久度の高いバリアになります。

パラソル



1つ取るとバブルが2連射、2つ取ると3連射に増えます。3つ以上取ると、パワーが1つ増えます。

風船

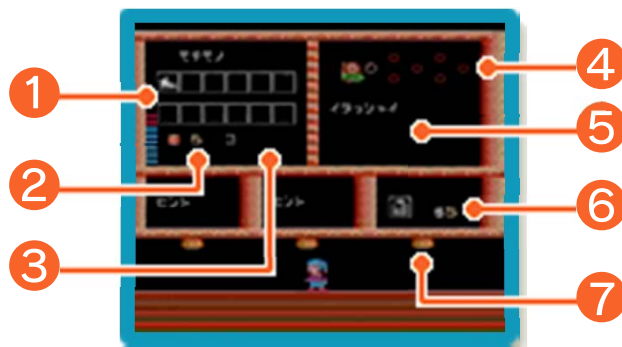


迷路の部屋から脱出できます。

11 ショップ

アイテムやヒントの下のボタンをジャンプして押すと、アイテムを買ったり、ヒントを教えてもらうことができます。

画面の見かた



① 手に入れたアイテム

ショップで買ったアイテムです。

② 所持しているコインの数

③ 手に入れた秘密のアイテム

④ 手に入れたクリスタル

⑤ メッセージボード

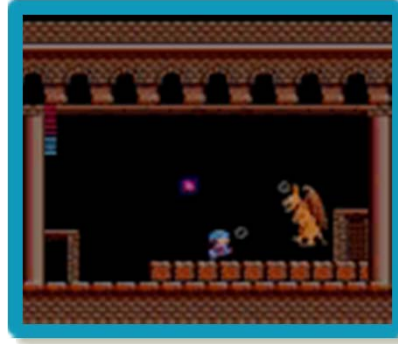
アイテムの使いかたやヒントが表示されます。

⑥ アイテムの値段

⑦ ボタン

12 魔獣の部屋

特定の条件を満たすと、魔獣が現れます。魔獣を倒してクリスタルを手に入れると、バブルが大きくなったり、射程距離が長くなったりします。

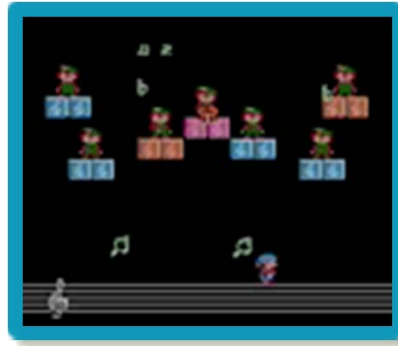


13 ボーナステージ

全部で7ステージあります。

五線譜から飛び出してくる音符を集めます。制限時間内に集めた音符の数に応じてコインが入ります。

♩を取ると集めた音符の数が1、♯を取ると2増えます。♭を取ると集めた音符の数が1減ります。



『迷宮組曲 ミロンの大冒険』
に関するお問い合わせ先

株式会社
コナミデジタルエンタテインメント

.....
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。