

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



TECMO

© TECMO, LTD. 1992

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



ファミリーコンピュータ™

TCF-SZ

ロマンの鍵

クールミツ島救出作戦TM

2



取扱説明書

TECMO

このたびは、テクモの任天堂ファミコン用ソフト「ソロモンの鍵2〜クールミン島救出作戦〜」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。御使用前に取扱説明書をよく読んで、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この取扱説明書は大切に保管して下さい。

使用上の注意

- 1) このカセットにはバックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切して下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON/OFFしないでください。
 - 2) 精密機器ですので極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また、絶対分解しないで下さい。
 - 3) 故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。
 - 4) 御使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
 - 5) シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油では拭かないで下さい。
 - 6) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
 - 7) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間毎に10分から15分の小休止をして下さい。
- * テレビによっては画面の一部がかかる場合があります。



もくじ...

クールミン島救出作戦	P.4
ゲームの始め方	P.7
ワールドマップ	P.9
各ワールドの名前とボス	P.10
ゲームの目的	P.12
まきもどし機能	P.13
基本操作方法	P.14
物体について	P.16
ボス敵との対決だ!	P.20
エディット・モード	P.22
画面の作例	P.28
データのバックアップについて	P.30



クールミン島救出作戦

むかし むかし ^{だい ま ほうつか}大魔法使いダーナが、まだ
^{しんまい}ペーペーの^{ころ}新米だった^{はなし}頃のお話です。

はるか^{きた}北の^{くに}国の^{きた}ずっと北の^{うみ}海に、^{こおり}氷でできた
^{ちい}小さな^{しま}島がありました。島の^{しま}名前を^{なまえ}“クールミ
^{とう}ン島”^{うつく}といいます。この^{こおり}美しい^{しま}氷の島には、サ
^{せいたち}ンタや^{へいわ}スノーマン、それから^{ふゆ}たくさん^{よう}の冬の妖
^{せいたち}精達が^{へいわ}平和にくらしていました。



ところが ^ひある日…

^{じやあく}邪悪なる^{ま ほうつか}魔法使いドルイドルが^{あらわ}現れ、クール
^{とう}ミン島に^{ほのお}炎の^{まもの}魔物を^{はな}放ったのです！

^{しまじゆう}島中に^ち散らばって、^{すこ}少しずつ島を支える^{しま}氷を
^と溶かして^{まもの}いく魔物たち！この^{こおり}ままではクール
^{とう}ミン島は^{だい}大ピンチです！！



^{ふゆ}冬の^{ようせいたち}妖精達は^{なん}何とかしようと^{かんが}考えましたが、
^{じぶんたち}自分達の^{ちから}力では^{ほのお}炎に^{ちかづ}近付くことすらまなり
^{ふゆ}ません。冬の^{ようせいたち}妖精達の^き危機を^し知った^{ようせい}妖精の女
^{おうさま}王様は、^{きようだい}ドルイドルの^{ほのお}強 大な^{まじゆう}炎の^{たいこう}魔術に^{たいこう}対抗で
^{ま ほうつか}きる魔法使いを^よ呼び^よ寄せることにしました。





そして選ばれたのがダーナでした。誰もかびっくりしました。ダーナはまだほんの見習いで、ろくな魔法力も持っていなかったからです。しかし妖精の女王様は、ダーナの知恵と勇気が、他の誰よりもまさっていることを知っていました。

そこで彼に邪悪な炎を打ち消す、特別な氷の魔法をさずけたのです…。

「ねえねえおばあちゃん、それからどうなったの？」

「そうねえ。ダーナの冒険はここから始まったのよ…」



かた

ゲームのはじめ方



シネマディスプレイでストーリーの語られているとき、スタートボタンを押すとタイトル画面がで

ます。ここでスタートボタンを押してゲームを始めましょう。

おばあさんにどこからお話ししてもらおうかを決めましょう。

①電源を入れてから1面もクリアしていないときは：

▶ はじめから
きのうのつづき
がめんをつくる

②1面以上クリアしているときには：

▶ はなしをつづける
きょうは やすむ
がめんをつくる

はじめなら...1面もクリアしていない状態から
ゲームをスタートします。

きのうのつづき...セーブしてあるデータから
読み込んで、途中からゲームをします。

はなしをつづける...この画面にもどる直前の
状態にもどります。

きょうはやすむ...今までにクリアしたステー
ジを記憶します。

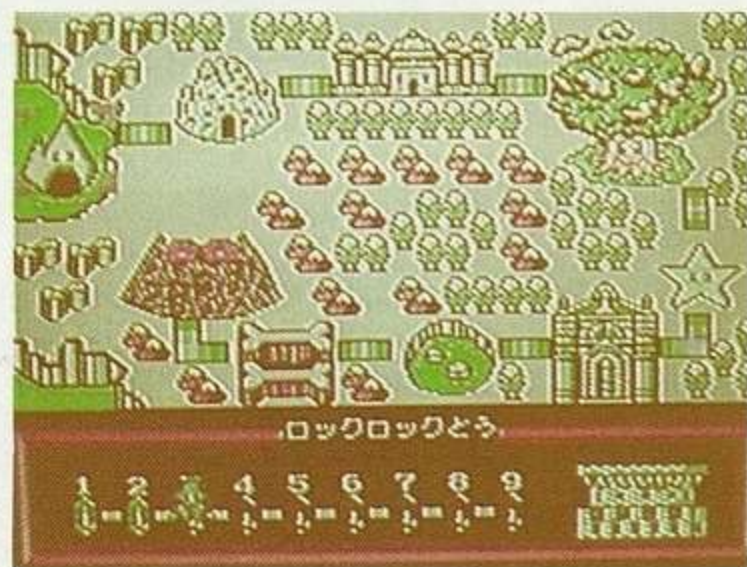
がめんをつくる...エディットモードにはいり
ます。



すべてのシネマディスプレイは、スタートボタン
でキャンセルすることができます。



各ワールドの名前とボス



最初は画面上にダーナがいるので、入りたい
ワールドに合わせてAボタンを押しましょう。
するとダーナは下の小さなマップに入ってい
きます。(Bボタンでキャンセルできます。)＋
ボタンの左右で好きなラウンドを選んでAボ
タンを押してパズル画面にはいりましょう。

クリアしたパズル面は赤から青へ変わります。



ワールドマップ

ロックロック島^{とう} ボス レッドキャップ
ドルイドルの小間使^{こ まつか}的存在^{てきそんざい}の
妖精^{ようせい}。小ずるい^こ性格^{せいかく}の奴^{やつ}。

コボルト^{こうざん}鉱山^{こうざん} ボス 火トカゲ
鉱山^{こうざん}の溶鉱^{ようこう}河^すに住んでいるトカ
ゲ。知能^{ちのう}はあまり高^{たか}くないみた
いね。

金^{きん}の城^{しろ} ボス ソーサラー
実はレッドキャップがドルイド
ルの魔法^{まほう}で変身^{へんしん}した姿^{すがた}。今度^{こんど}は
どんな罠^{わな}を…?

天界^{てんかい}の樹^き ボス グリフォン
ドルイドルの部下^{ぶか}だが、実^{じつ}直^{ちよく}な
武人^{ぶじん}タイプのモンスター。
パズル面^{めん}も親切^{しんせつ}?

星^{ほし}の草原^{そうげん} ボス スタードラゴン
天界^{てんかい}に住むドラゴン^すの一族^{いちぞく}らし
い。ドルイドルには義理^{ぎり}があつ
て協^{きょう}力^{りき}しているだけで、悪人^{あくにん}
ではないようだ。

だい ち しん でん
大地の神殿

ボス ガーゴイル
もともとは神殿^{しん でん}の守^{まも}り神^{がみ}だがド
ルイドルに呪^{のろ}いをかけられダー
ナと敵対^{てきたい}する。お堅^{かた}い石^{いし}のモン
スターである。

は ての みずうみ
果ての湖

ボス サイクロプス
ドルイドルの忠^{ちゅうじつ}実^ぶな部下^かで力^{ちから}
持ち。気^きは優^{やさ}しくない。

か せき たに
化石の谷

ボス 魔道士^{まどうし}
赤^{あか}マントの魔道士^{まどうし}。謎^{なぞ}に包^{つつ}まれ
ているが、はて、どっかで会^あつ
たような…?

だい か ざん
大火山

ボス ファイヤードラゴン
たいまつ山^{やま}の地下迷^ち宮^{めい}に閉^とじ
込^こめられている大^{おお}ドラゴン。
その正^{しょう}体^{たい}とは?

ボス ドルイドル

あく おやだま ほのお まほうつか
悪^{あく}の親玉^{おやだま}。炎^{ほのお}の魔法^{まほう}使^{つか}いだけに、
氷^{こおり}や寒^{さむ}さがだいつきらい。今回^{こんかい}
クールミン島^{とう}を襲^{おそ}ったのも、案^{あん}
外^{がい}そんなところに原因^{げんいん}があつた
りして。



もく てき

ゲームの目的

パズル面^{めん}の中^{なか}の炎^{ほのお}、または動^{うご}いている敵^{てき}キャラクターをすべてやっつければ、ラウンドクリアとなります。

1つのワールド内^{ない}にある9つのラウンド^{すべ}全てをクリアすると、そのワールドのボスのステージ^いに行けるようになります。ただしその前^{まえ}のワールドのボスを倒^{たお}していないと、ボスに会^あえません。

ダーナは炎^{ほのお}にやられても何^{なん}度^どでも再^{さい}挑^{ちよう}戦^{せん}ができます。



き のう

まきもどし機能

パズル面^{めん}で行^いきづまったら、スタートボタン^おを押^おしてみよう。

まきもどし

▶ やりなおし

ギブアップ

まきもどし…Aボタン^おを押^おした分^{ぶん}だけ、過去^{かこ}のあやまちをやり直^{なお}すことができます。

やりなおし…そのパズル面^{めん}を最初^{さいしよ}からやり直^{なお}す^{こと}ことができます。

ギブアップ…パズル面^{めん}をキャンセルし、マップ画面^{がめん}に^{もど}ります。

またはセレクトボタン^おを押^おしてもまき戻^{もど}しができます。まき戻^{もど}しはボタン^おを押^おしつばなしにすると高^{こう}速^{そく}までまき戻^{もど}します。

注) ボス面^{めん}では、まきもどしはできません。



き ほん そ う さ ほう ほう

基本操作方法

A、^{およ}及びBボタン…ダーナの向いている方向の^{なな}斜め下に氷をつくりま^{した}す。そこにすでに氷が^{こおり}あった場合は、氷を消^けします。



^{こおり}氷を作った場所の左右に物体があると、氷はそ^ここにくっついてしま^います。ただし上下にはく^っつきません。

+ボタン…^{さゆう}左右でダーナの移動、^{いどう}氷を押す、^おブロックを^{のぼ}登る、^{はい}ドカンに入る等の動作をしま^す。上下はドカンに入るときしか使^{つか}いません。



^{こんかい}今回はダーナはジャンプのアクションをすることはできません。また1^ど度に登れるブロックは1段のみです。しかし工夫^{くふう}して氷を積^{こおり}んでいけば…

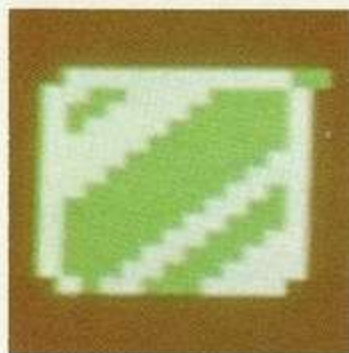




ぶっ たい

物体について

1) 氷



ダーナや冬^{ふゆ}の妖精^{ようせい}たちが使^{つか}うことのできる、聖^{せい}なる「氷^{こおり}の魔法^{まほう}」によって生^うみ出^だされる氷^{こおり}のブロックです。ダーナ^だの出^だすものと最初^{さいしよ}から配置^{はいち}さ

れているものは同様^{どうよう}に扱^{あつか}うことができます。

単^{たん}体^{たい}であつた場合^{ばあい}は、押^おすと横^{よこ}へ動^{うご}き続^{つづ}け、床^{ゆか}のない場所^{ばしょ}では落^ら下^{つか}します。横^{よこ}移^い動^{どう}中^{ちゆう}に障^{しょう}害^{がい}物^{ぶつ}（氷^{こおり}、壁^{かべ}等^{など}）にぶつ^{ぶつ}かたり、落^ら下^{つか}した後^{あと}は止^とまります。

炎^{ほのお}にぶつ^{ぶつ}けると、炎^{ほのお}を消^けすことができますが、氷^{こおり}も同^{どう}時^じに消^きえてしま^{しま}います。

2) 炎



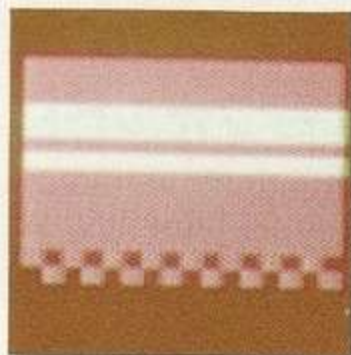
ドレイドル^{はな}の放^{はな}つた炎^{ほのお}の魔^ま物^{もの}たちです。各^{かく}ワール^{わー}ドに様^{さま}々^ざな種^{しゆ}類^{るい}がいます。

炎^{ほのお}にさ^さわるとダーナは焼^やけて、動^{うご}けな^なく^くな^なってしま^{しま}います。画^が面^{めん}下^{した}にウ^うィン^{いん}ド^どウ^うが開^{ひら}くので「や^やり^りな^なお^おし」な^などを^{えら}選^{せん}びま^まし^しょう。

氷^{こおり}の上^{うえ}に炎^{ほのお}があ^あつたとき^{とき}に下^{した}の氷^{こおり}を押^おすと、上^{うえ}の炎^{ほのお}は下^{した}に落^おちて燃^もえ続^{つづ}けます。炎^{ほのお}が積^つみ重^{かさ}な^なつてい^いるとき^{とき}に下^{した}の炎^{ほのお}を消^けした場^ば合^{あい}も同^{どう}様^{よう}で^です。

炎^{ほのお}と^おな^な同^{どう}じ場^ば所^{しょ}に氷^{こおり}はで^でき^きま^ません。

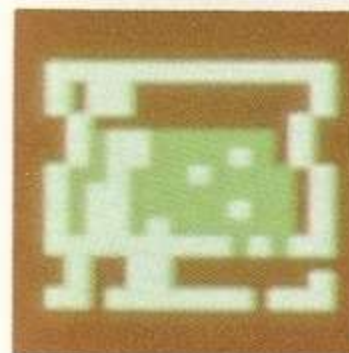
3) ドカン



中^{なか}にはいると自動^{じどう}的^{てき}に反対^{はんたい}
側^{がわ}の出口^{でぐち}に移動^{いどう}します。ただ
し出口^{でぐち}のふさがっているドカ
ンには入れ^{はい}ません。

ダーナ^{ほう}の方^{いりぐち}に入口^むを向^むけた
ドカンには、入^{はい}ることはできても入口^{いりぐち}の上^{うえ}に登^{のぼ}
ることはできません。

4) ポット

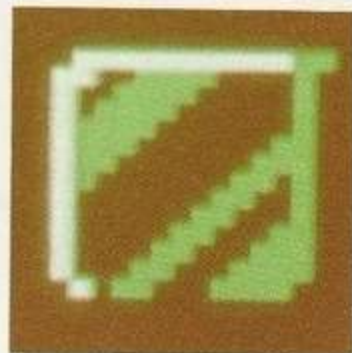


特殊^{とくしゆ}な油^{あぶら}の入^{はい}ったガラスの
壺^{つぼ}で、火^ひのついていないポッ
トは壁^{かべ}のブロック^{おな}と同じです。
上^{うへ}に炎^{ほのお}が乗^のるとポットに火^ひ
が着^つきますが、上^{うへ}の炎^{ほのお}は氷^{こおり}を

ぶつけて消^けすことが出来^{でき}ます。しかし火^ひの着^つ
いたポットの^{うへ}上^{こおり}に氷^のを乗^きせようとしても、消^きえて
しまいます。また火^ひの着^ついているポットの^{うへ}上^{こおり}に
氷^だを出^ですことはできませんし、ダーナ^のが乗^のると
炎^{ほのお}の時^{とき}と同^{どう}様に焼^やかれてしまいます。

ただし着^{ちやつか}火^けしたポットは消^けさなくてもステー
ジフリアとなります。と^いうより、ポットの火^ひ
は消^けすことができないんですね。

5) 石



最初からステージ内に用意
されている黒い魔法の石です。
床が氷の時には、(氷と同様)
滑って動き、それ以外なら1
ブロックずつ移動します。

また炎を消した時、氷と違って消滅しないの
で、火の着いたポットの上にも置くことができます。



ボス敵との対決だ！

ワールド1のラウンド1から9までをクリアし
たら、ワールド1のボス敵の城から橋がおりて
きて、いよいよ対決が出来るようになります。

ボスステージでは、見たこともない怪獣やお
ばけが出てきたりします。例えば傘をさしてい
る敵は、上から落とした氷では、やっつけるこ
とはできません。それから下から炎がせり上が
って来る面では、上に逃げながら炎の魔物を消
していくのですが、消し忘れた炎はまた上方か
ら現れますから、あせらずに戦いましょう。

またこの面では「まきもどし」が出来なくな
っていますから、ミスしないように気をつけま
しょうね。

*ボスの面に入るにはそれ以前の全てのパズル
面をクリアしていなければなりません。例えば
ワールド2のラウンド1から9までをクリアし
ても、ワールド1のボス面をクリアしていなけ
れば、ワールド2のボス面には入れないという
わけです。



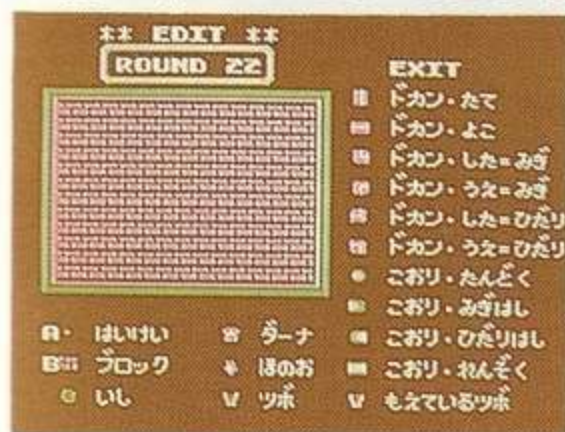
エディットモード

最初の画面で「がめんをつくる」を選びとエディットモードに入ります。



点滅している最上段のわくの中からひとつをAボタンで選びます。(Bボタンでキャンセルできます)

*EDIT (エディット) ... 22面分のパズル面を自分で作ることができます。

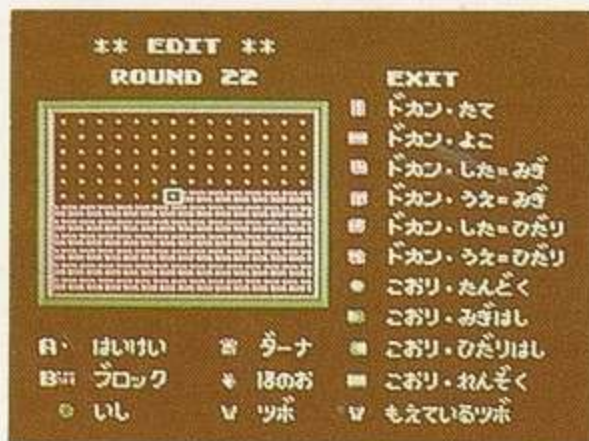


①作る面をラウンド○○にするかを、点滅しているわくの中の数字を+ボタンを上下を押すことによって選び、Aボタンで決定し

ます。(キャンセルはBボタン)。

②次に「はいけい」「ブロック」等の中から画面内に配置する物体を決定します。点滅している三角形の矢印を+ボタンで移動させ、A、Bいずれかのボタンを押します。するとその物体の左側に押したボタンのマーク(AまたはB)が現れます。これが③で配置できる物体になります。選び終わったらセレクトボタンを押して下さい。

また右上のEXITを選ぶとエディットモードの最初に戻ることができます。



③ 左上の大きな
わくの中に、点滅
する小さな四角形
のわくが現れま
す。+ボタンで好
きな場所に移動さ
す。

せ、AまたはBボタンを押して物体を置きます。
このときのA、Bボタンは②で選んだ物体と同
じ物になっています。配置しおわったら、セレ
クトボタンで②に戻って違う種類の物体を選ん
で、再び配置しましょう。

スタートボタンでいつでもエディットモード
の最初に戻ることが出来ます。

* 画面作成上の注意

以下の事に注意してパズル面を作りましょう。

1) ダーナを入れること。

2) 炎をひとつ以上入れること。

3) 氷のつながり方を正常にすること。

良い例

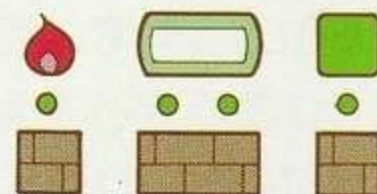


悪い例



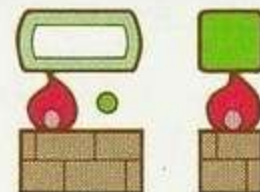
4) 炎、氷、石は、空中にとまっている形で配
置しないこと。

悪い例



5) 氷、石は炎の上に止まった形で配置しない
こと。

悪い例



6) 着火前のポットの上に炎を配置しないこ
と。

7) 着火後のポットの上に氷を配置しないこと。

8) ダーナの上に炎を配置しないこと。

*PLAY (プレイ) …エディットモードで作ったパズル面^{めん}で遊ぶ^{あそ}ことができます。
+ボタンの上下で遊びたい面^{めん}を選んで、Aボタンでスタートします。この時^{とき}も通常^{つうじょう}のパズル面^{めん}と同様、^{どうよう}「まきもどし」をすることができます。

*COPY (コピー) …エディットで作^{つく}られた22面^{めん}の中から、同じ^{おな}ステージをもう一面^{いちめん}そつくり作^{つく}ることができます。お気に入り^{きい}の面^{めん}をちょっと改造^{かいぞう}したい時^{とき}などにべんりです。

まずコピーしたい面^{めん}を+ボタンの上下^{じょうげ}で選^{えら}んでAボタンで決定^{けつてい}します (Bボタンでキャンセル)。すると点滅^{てんめつ}するわくが矢印^{やじるし}の右側^{みぎかわ}に移^い動^{どう}するので、今度^{こんど}は何面^{なんめん}にコピーするの^{けつてい}かを決定^{けつてい}します。このとき (右側^{みぎかわ}で) 選^{えら}んだ面^{めん}は消^きえてしまうので、よく考^{かん}えて選^{えら}びましよう。Aボタンで決定^{けつてい}すると、

“OK PUSH A”

とメッセージがでるので、良^よければAボタンを、もう一度^{いちど}考^{かん}え直^{なお}したければBボタンを押^おしましょう。

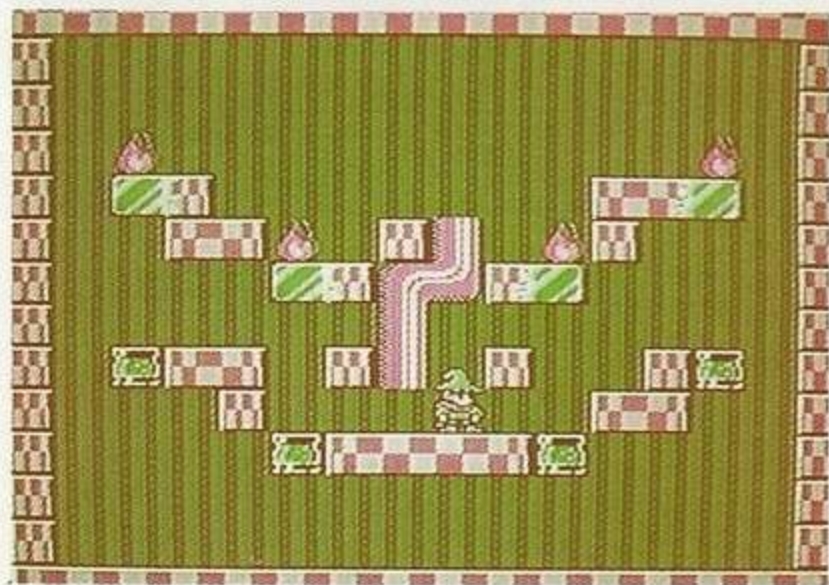
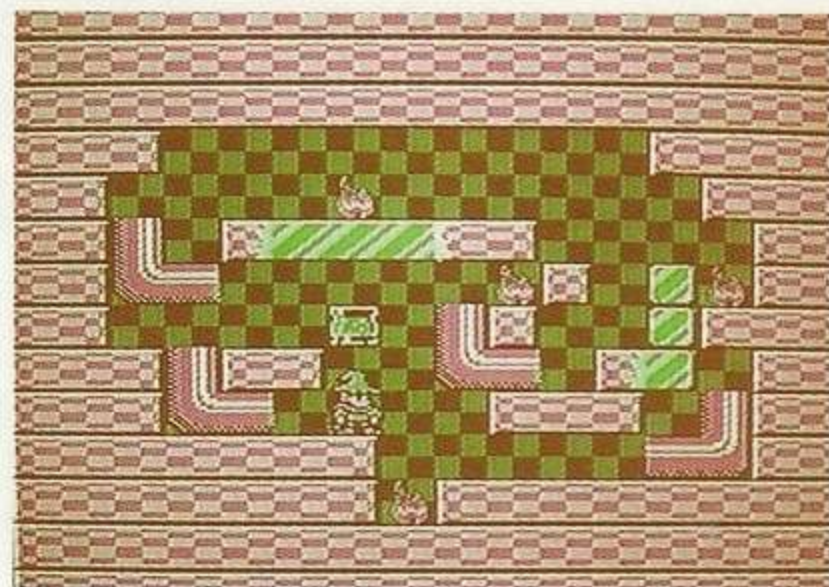
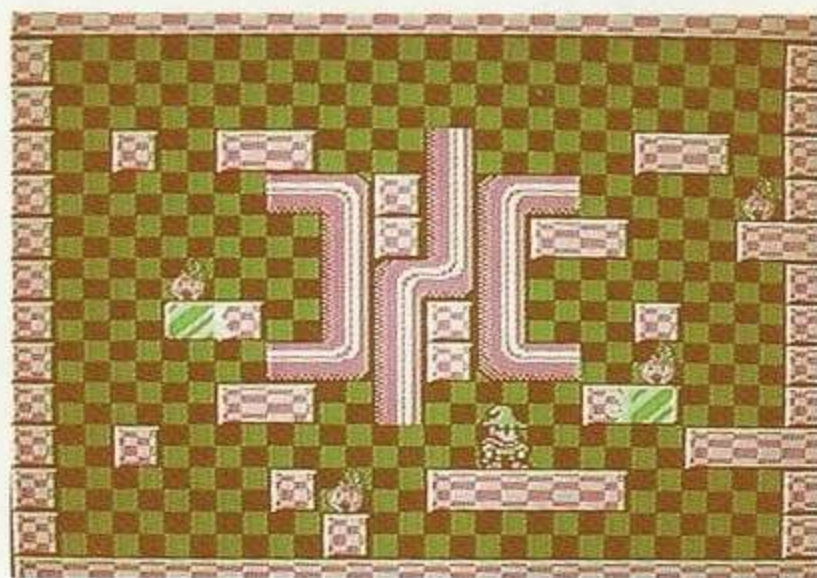
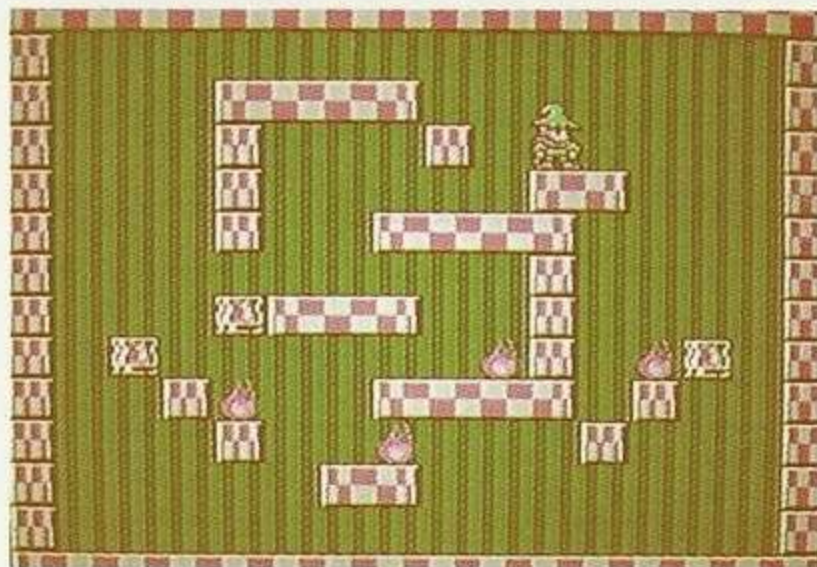
*EXIT (エグジット) …おばあさんのいる最初^{さいしよ}の画面^{がめん}に戻^{もど}ります。



が めん さく れい

画面の作例

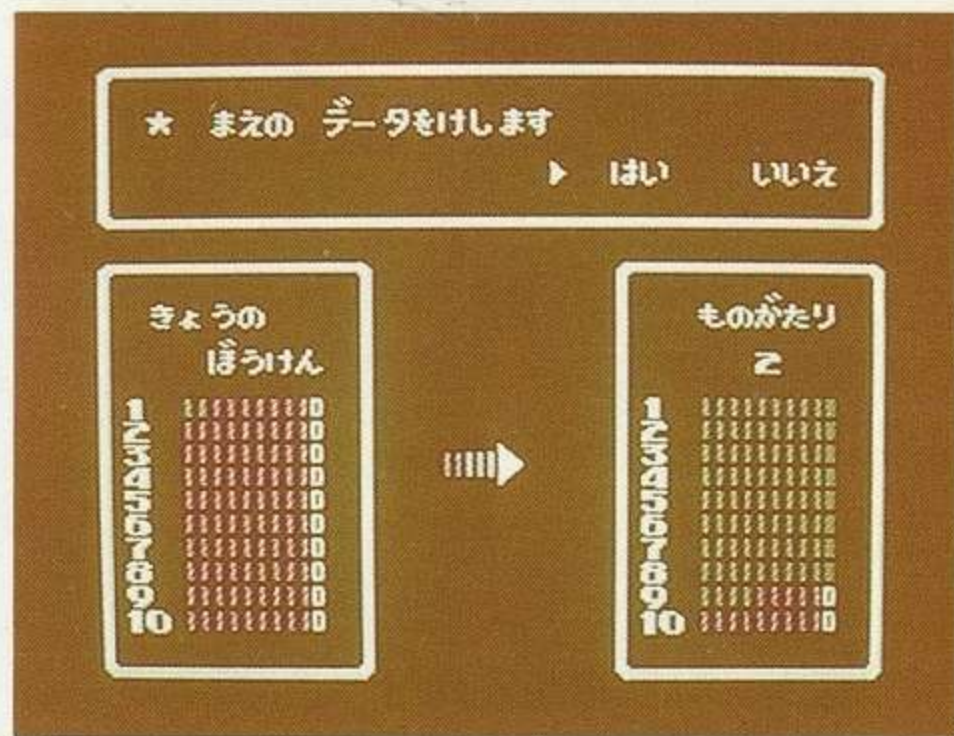
ここにエディットモードで作れるパズルの例を
載せておきます。君には解けるかな？



注) このゲームの右下には、パズル面に入ってから
の時間が表示されます。特に時間制限
はありませんから、友達とタイムを競うと
きの目安にしてください。



データのバックアップについて



パズル面のクリア状態を、三箇所まで記憶しておけます。

「きょうは やすむ」のときには、消えてもよいファイルをえらんで、直前まで遊んでいた状態をセーブします。



Nintendo GAME BOY ゲームボーイ™専用カートリッジ

対戦型

1人でも遊べます

キミと僕 VS



ゲームボーイ版、発売日迫る!!

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ

『ソロモンの鍵2〜クールミン島救出作戦〜』に関する質問は、必ずハガキでお願いします。直接電話していただいてもお答えできません。お便り、イラスト等は下記住所へお願いします。

〒102東京都千代田区九段北4-1-34

テクモ株式会社〈テクモランド〉通信

★テクモの新作ソフトの情報は、下記で流しています。

テクモホットライン（テレホンサービス）

03(3222)7550

11211