

<http://www.emulation64.fr>

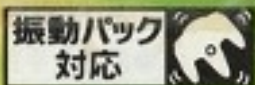
EPOCH

NINTENDO 64



ドラえもん 2

た ひかり しんでん
のび太と光の神殿



バックアップ機能付き

とりあつかい せつめい しょ
取扱説明書

NUS-ND2J-JPN

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日

Emulation64.fr

ドラえもん 2

た ひかり しんでん のび太と光の神殿



もくじ

ストーリー	2
主な登場キャラクター	4
コントローラの使い方	8
ゲームの始め方	12
●ゲームスタート	13
●データについて	14
●オプション	16
ゲームの進め方	18
ゲーム画面	20
ポーズ画面	22
●ステータス	22
●アイテム	24
●ぶきせんたく	25
●どうぐすか	26
●オプション	27
アクションのいろいろ	28
●移動	28
●攻撃	29
カメラ(視点)について	32
ひみつ道具の紹介	34
冒険のヒント	

ストーリー

「それでさ、その時の、のび太の顔がけっさくでさ」

「その話はもういいよオ」

ドラえもんたち5人は、太古の世界からタイムマシンで帰ってくるところです。みんなの口からは、楽しかった冒険旅行の出来事が次々に飛び出します。そんな中、のび太はポケットから美しく輝く大きな石を取り出しました。

「へへっ、きれいだろ」

「あーっ！ 勝手に持って来たらダメじゃないか！」

ドラえもんはカンカンに怒りますが、のび太はまるで気にしません。その時です。石が急に光り出したかと思うと、のび太の手から飛び出し、辺りを強く強く照らし始めます。

「わーっ！ なんだこれーっ！」

石の光はどんどん強くなります。辺りは白一色になっていき、ドラえもんたちも光に飲み込まれてしまいました。

のび太が目を覚ますと、そこは不思議な世界でした。辺りには、水晶が立ち並び、光にあふれています。そこは“クリステカ”という光の世界でした。とにかくのび太はバラバラになってしまったドラえもんたちを探し始めました。

「みんな無事で、よかったあ」

のび太は何とかドラえもんたちみんなと再会します。それだけではありません。同じようにこのクリステカに迷い込んでいた考古学者の湯煙博士と、助手の力オルさんに出会ったのです。心強い仲間が出来ました。

みんなは何とか元の世界へ戻る方法がないか探していました。そんな時、ドラえもんたちが歩いていると、不思議な生き物が現れました。不思議でした。言葉ではなくみんなの心に直接語りかけてくるのです。

「私はギュルミー。そのクリスタルを光の神殿に戻して欲しい」

それはのび太が太古の世界から持ち帰ってきたあの美しい石のことでした。のび太が持ち帰ってしまったことで時間の流れが変わり、本当はこのクリステカの光の神殿におかれているはずのそのクリスタルが、神殿から消えてしまっていたのでした。クリスタルは、このクリステカという世界のエネルギーの源であり、光と闇のバランスを保つ大切なものなのです。クリスタルが光の神殿から消えてしまったことで、このクリステカは光と闇のバランスが壊れつつあったのでした。このまま放っておくと、ついにはクリステカの世界はすべて闇に覆われてしまうのです。

「そんな…知らなかったんだよ…」

のび太は自分がやってしまったことを後悔しました。しかし、ぐずぐずしている時間はありません。一刻も早くクリスタルを元に戻さないとならないのです。

「よし！ みんなでクリスタルを元に戻そう！」

ドラえもん、のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫の5人は、湯煙博士、カオルさんといっしょに、このクリステカのどこかにある光の神殿への旅を始めるのでした。

おも とうじょう
主な登場キャラクター



ドラえもん

22世紀の未来世界からやって来た、ネコ型ロボット。困っている時にはひみつ道具を出して助けてくれる。

のび太

ドジでのんびり屋のなまけ者だが、心のやさしい、素直な少年。





しずか

のび太がいじめられている時、いつも助けてくれるやさしい女の子。きれい好きで、お風呂に入るのが大好き。

スネ夫

ジャイアンといっしょに、のび太にいじわるをするが、実は気の弱い、さびしがり屋。



ジャイアン

いつもはのび太をいじめているが、ほんとうは、正義感の強い力持ち。





なごさわ
風沢カオル

湯煙博士の助手。

快活で空想好き。正義感が強くしっかり者。

観察力と記憶力が抜群にいい。

けいげん ごろう
湯煙源五郎

大学教授をつとめる考古学博士。

遺跡の研究に夢中になって、話の成り行き

から脱線することもしばしば。のんきで優

しい。



ミナ

トレジャーハンター。父親に一人前だと認
めてもらうため、クリスタルをねらう。

かなり無鉄砲で、お供のピュンをいつも困
らせている。

ピュン

ミナのお供のトレジャーハンター。
 本当はミナの父親の子分だが、今回はミ
 ナのボディガード役。少し度胸が足りない。



キャララ

ドラえもんたちの前に現れる不思議な生
 き物。
 じつは、光の守護神・ギルミーの意志を
 伝える使い。



ギルミー

クリステカの光の神殿の守護神。
 光のクリスタルを神殿に戻すため、キャラ
 ラをつかって、ドラえもんたちを導く。



つか かた コントローラの使い方

Lトリガーボタン

ゲーム情報の表示 / 非表示の切り替え

じょうじ 十字キー

つか
使いません

STARTボタン

ゲーム
タイトル画面: ゲームスタート
ゲーム中: ポーズ画面

3Dスティック

通常ゲーム画面: キャラクターの移動
(倒す角度により速度が変わります)

見まわし画面: 視点の回転

メニュー画面: メニュー項目の選択



Emulation64.fr

Rトリガーボタン カメラモードの切り替え

Cボタンユニット カメラ視点の変更

上:キャラクターに近づく
 下:キャラクターから離れる
 右:キャラクターの右へ回り込む
 左:キャラクターの左へ回り込む

Bボタン

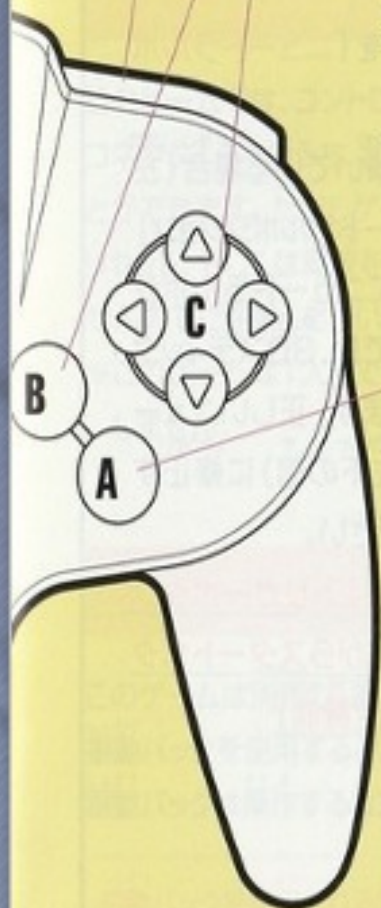
通常ゲーム画面: [遺跡ステージ] の中……武器による攻撃
 それ以外……話しかける
 メニュー画面など: 前の画面に戻る

Aボタン

通常ゲーム画面: ジャンプ/イベント時の文字送り
 メニュー画面など: 選択項目の決定

Zトリガーボタン

ファイルセレクト画面: オプション画面への移行



NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

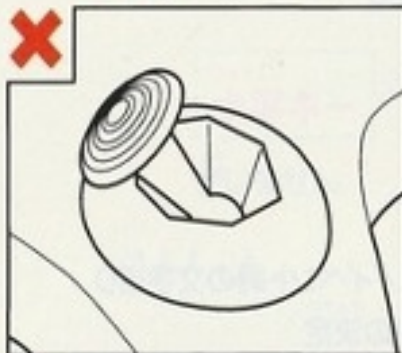
3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

***NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

***本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**

✗



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

○



3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

***3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。**

***3Dスティックの使用方法については、8ページをご覧ください。**

コントローラの握り方

「ドラえもん2 のび太と光の神殿」では右の図のようなコントローラの握り方(ライトポジション)をお薦めします。この握り方なら、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。また左手の人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押ししてしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくと良いでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1~4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただしゲーム中に接続を変更した場合はリセット、もしくは電源をOFFにしないかぎり操作できませんのでご注意ください。

※このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。



振動パックについて

このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。振動パックを使用すると、ゲームの臨場感が増します。振動パックは操作するコントローラにセットしてください。

振動パックを使用される場合は以下の点にご確認ください

- ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの抜き差しは、NINTENDO64本体の電源スイッチを切った状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご確認ください。



はじめかた ゲームの始め方

タイトル画面



本体の電源を入れると当社のマークが表示され、そのあとオープニングデモ画面になります。オープニングデモ画面でスタートボタンを押すか、デモ画面が終了するとタイトル画面になります。ここで、スタートボタンを押すとファイルセレクト画面となります。

【ファイルセレクト画面】

ファイルセレクト画面では、ゲームファイルの選択、およびデータ管理を行います。

ファイルセレクト画面



ゲームスタート

3/17/2019

ファイルセレクト画面で、4つのファイルから1つを選んでゲームを始めてください。ゲームの途中経過などは、この選んだファイルにセーブされていきます。

【新しくゲームを始めるとき】

最初からゲームを始めるときは、何も記録されていないファイルを3Dスティックで選んでください。このとき、何も記録されていないファイルがない場合（4つともすでに記録されているファイルのとき）は、どれか1つのデータを消して（14ページのデータの消し方を参照）、そこから始めてください。

何も記録されていないファイルを選び、Aボタンを押すと確認してきますので、もう一度Aボタンを押すとゲームが始まります。このときBボタンを押すと、ファイルセレクト画面に戻ります。

【続きからゲームを始めるとき】

続きからゲームを始めるときは、すでにデータが記録されているファイル（記録した時に操作していたキャラクターの顔やその他の情報が表示されています）を3Dスティックで選択します。そして、Aボタンを押すと確認してきますので、もう一度Aボタンを押すとゲームが始まります。このとき、やり直したいときは、Bボタンを押すとファイルセレクト画面に戻ります。

データについて

イースジャーナル

【データの消し方】

ファイルセレクト画面で、Lトリガーボタンを押すとデータを消すための項目「けす」が選択されます。3Dスティックで消したいゲームファイルを選び、Aボタンを押します。本当に消していいか確認してきますので、消してよければもう一度Aボタンを押します。やり直したいとき(消したくないとき)は、Bボタンを押します。

【データコピー】

ファイルセレクト画面で、Rトリガーボタンを押すとデータコピーの項目「コピー」が選択されます。3Dスティックでコピーしたい元のゲームファイルを選び、Aボタンを押します。次にコピー先を同じように選び、Aボタンを押します。するとコピーの確認をしてきますので、よければもう一度Aボタンを押します。どの時点でもやり直したいとき(コピーしないとき、またはコピー先を変えるとき)は、Bボタンを押してください。

【データの記録】

ゲーム中の、次の3通りの場合にデータの記録を行うことができます。

1. 3つの村の特定の家で、シナリオが進むことによりいつでも行えるようになります。

- ◆アバークの村:クレオの家
- ◆ブラーニの村:ガッシュの家
- ◆ボガーナの村:マグの家

くまぐま

家の中の特定の場所で、右のようなメニューが表示されますので、その中の「セーブする」を3Dスティックで選んで、Aボタンを押します。

本当にセーブしていいか確認してきますので、よければAボタンを、とりやめる場合はBボタンを押してください。



2. 遺跡ステージに入るとき。

遺跡ステージに入ると、右のようなメニューが表示されます。「セーブをする」「セーブをしない」のどちらかを3Dスティックで選び、Aボタンを押します。本当にセーブしていいか確認してきますので、よければAボタンを、とりやめる場合はBボタンを押してください。



3. ゲームを進めるうえで重要な場所(何ヶ所かあります)。

メニュー項目および操作は、遺跡ステージに入るときと同じです。

オプション

オプション画面 *



ファイルセレクト画面でZトリガーボタンを押すか、ゲーム中のポーズ画面で「オプション」を選ぶと、オプション画面になります。この画面ではゲーム中のいろいろな設定を変えることができます。

3Dスティックの上下で項目を選び、左右で設定を変えます。オプション画面をめけるには、Bボタンを押します。そのときの状態が設定されます。

※ゲームがスタートすると、ゲームレベルを変更することはできません。

※オプションの設定は、各ゲームファイルごとに記録しています。



Emulation64.fr

ゲームの設定

◆ゲームレベル

ゲームのむずかしさです。

<ふつう>、<やさしい>から選べます。

※新しくゲームを始めるときだけしか設定できません。

◆じかんのすすみ

ゲーム中に流れる時間のすすみ具合です。

<はやい>、<ふつう>、<おそい>から選べます。

◆しんどうバック

振動バックを装着している場合、そのON/OFFを選べます。

◆サウンド

<ステレオ>、<モノラル>から選べます。

◆BGMボリューム

ゲーム中にBGMとして流れる音楽のボリュームを変えられます。

<ちいさい>、<ふつう>、<おおきい>から選べます。

◆SEボリューム

ゲーム中の効果音のボリュームを変えられます。

<ちいさい>、<ふつう>、<おおきい>から選べます。

ゲームの進め方

このゲームの中では時間が流れていて、この世界に登場する人物の行動や起こる事件などに大きく関係しています。舞台となるクリステカの世界は、【野外フィールド】と【遺跡ステージ】の2つに大きく分かれますが、このうち【野外フィールド】にいるときのみ、ゲーム中の時間は進みます。【遺跡ステージ】の中では時間は進みません。

1日は24時間（現実の時間とは進み方がちがいます）で、7つの曜日（光、炎、水、木、風、岩、闇）を繰り返します。

光のクリスタルのパワー（野外フィールドの項を参照）が全てなくなるか、キャラクターのライフが全てなくなるとゲームオーバーとなります。どちらの場合もコンティニュー数が1つ減り、まだコンティニュー数が残っていればつづきからゲームを始められます。

光のクリスタルのパワーや残りのコンティニュー数については、ステータス画面（22ページ参照）で、キャラクターのライフについては、ゲーム画面（20ページ参照）で確認できます。



【野外フィールド】

クリステカの世界の1日は、昼（光の時間）と夜（闇の時間）で構成されています。昼は安全ですが、夜は寒さのためにダメージを受けますのでライフに気をつけてください。基本的に夜は行動しないようにしましょう。

はじめ、1日の昼と夜の長さは同じですが、ゲームさいしょで手に入る光のクリスタルのパワーが減ると、それにつれて昼より夜が長くなっていきます。光のクリスタルのパワーは、1日経つごとに少しずつなくなってしまいますが、ステージのあちこちに落ちている「光のかけら」を拾うことで光のクリスタルのパワーをおぎなうことができます。

なお3つの村にある家の中では時間は進みません。また各村には、ゲームが進むことでゲームデータの保存ができるようになる家があります。

【遺跡ステージ】

クリステカには3つの遺跡が存在し、この中では時間は進みません。この3つの遺跡をクリアすることで手に入る3つのクリスタルが、光の神殿への道をひらくカギとなっています。

遺跡ではいくつかのひみつ道具を「武器」として使うことができるようになります。これで、じゃまをする敵キャラをやっつけることができます。

【キャラクターの選択】

ゲーム中で操作できるキャラクターはそのときいっしょにいるメンバーの内の1人です。ゲーム中のいくつかの出来事のと、キャラクターセレクト画面が表示されますので、3Dスティックの左右とAボタンで操作したいキャラクターを選んでください。

なお遺跡に入る時には必ず、キャラクターセレクト画面が表示されます。

キャラクターセレクト画面

キャラクターチェンジ



ゲーム画面

通常のゲーム画面には、ライフゲージ、コンパス/時計、光のかけらの数が表示されています。また遺跡ステージでは、武器として使うひみつ道具により、その威力をあらわすパワーゲージが表示されることがあります。(29ページを参照)



【ライフゲージ】

ダメージを受けるたびに、ハートのマークが右側から薄くなって消えていきます。全てのハートマークが消えるとゲームオーバーです。

ライフを回復するためには以下の方法があります

- 特定の家などで休む……………すべて回復する
- キャンピングカプセルをつかう ……すべて回復する
- 回復アイテムを使う ……………決まった分だけ回復する

【コンパス/時計】

コンパス …… 針の赤い方が、キャラクターの向いている方向です。

時計 …… ゲーム途中で手に入ります。ふつうの時計とほぼ同じで、1周で12時間、2周で1日となります。中心の絵は曜日をあらわすシンボルで、以下の順で繰り返されます。

光 → 炎 → 水 → 木 → 風 → 岩 → 闇 → 光 ……

※遺跡ステージでは表示されません。

【光のかけら】

手に入れた光のかけらの数です。光のクリスタルのパワーをおぎなうことができます。50個取るごとに、残りコンティニュー数を1つ増やすことができます。

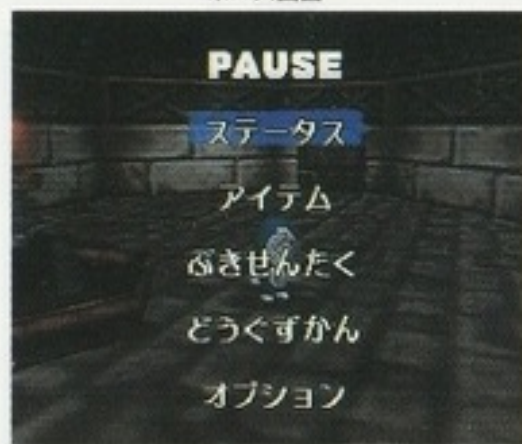


Emulation64.fr

ポーズ画面

ゲーム中にスタートボタンを押すとポーズ画面になります。ここで3Dスティックの上下で項目を選びAボタンを押すと、それぞれのメニュー画面になります。ポーズ画面に戻るにはBボタンを押してください。ポーズ画面表示中に、もう一度スタートボタンを押すとゲーム画面に戻ります。

ポーズ画面



※「ぶきせんたく」は遺跡ステージで、武器として使えるひみつ道具を持っているときのみ表示され、選ぶことができます

●ステータス

そのときのプレイヤーの状態を表示します。



いっしょにいるメンバーの表情について

そのときいっしょに行動しているメンバーの顔が表示されます。いっしょにいないキャラクターはシルエットで表示されます。

また各キャラクターの顔は、その表情で「気分」を表わしています。気分は、「なきたい」「ゆううつ」「ふつう」「ごきげん」「勇ましい」の5段階です。3Dスティックで、好きなキャラクターにカーソルをあわせてAボタンを押すと、そのときの気分を話してくれます。



なきたい



ゆううつ



ふつう



ごきげん



勇ましい

キャラクターの「気分」は、プレイヤーの操作で変化していきます。たとえば、キャラクター選択の時に選ばれたり、そのキャラクターでひみつ道具をうまく使えたりすると、そのキャラクターの気分はだんだん「ごきげん」側になっていきます。反対に、ダメージを受けたり、ゲームオーバーになったりすると、そのとき操作していたキャラクターはだんだん「ゆううつ」側になっていきます。

この、キャラクターの「気分」は、主に遺跡ステージでの攻撃力とダメージに影響します。「ごきげん」になるほど攻撃力が上がり、「ゆううつ」になるほどダメージを受けやすくなります。

アイテム

そのとき持っているアイテムのうち、使えそうなものが大きなウィンドウにアイコン表示されます。



3Dスティックでカーソル枠を動かしてアイテムを選びます。Aボタンを押すと、「つかう」か「せつめい」かをたずねてきますので、好きな方を選んでください。

つかう ……いつでも使えるものと、特定の条件で使えるものがあります。たとえば、「ちず」などは、もっていればいつでも使えますが、「スモールライト」などは、特定の場所でのしか使えません。使えない場合は、キャラクターがそれを教えてくれます。

せつめい ……選択しているアイテムの簡単な説明を表示します。

アイテムについて

アイテム画面で表示されるアイテムは、そのとき使うことの出来るアイテムのみです。とくに野外フィールドと遺跡ステージでは、使用可能なアイテムに違いがあるため注意してください。

アイテムには、1度使うとなくなるものと、何度でも使えるものがあります。「ちず」などは、何度でも使えますが、「スモールライト」などは、なくなります(この場合、電池切れということ)。ただし、ドラえもののひみつ道具に関しては、1度でも手に入ると「ひみつどうぐずかん」に登録されますので、そちらで見ることが出来ます。

またゲーム中、何個も登場するアイテムもありますが、7個までしか持つことができません。それ以上は手に入れても増えません。

●ぶきせんたく

遺跡ステージで、武器として使えるひみつ道具を持っているときのみ、選ぶことができます。



3Dスティックの左右で、使いたいひみつ道具を選んで、Aボタンを押してください。その後、ポーズ画面に戻ります。

どうぐずかん

手に入れたことのあるひみつ道具は、ここで確認することができます。

どうぐずかん画面



3Dスティックでひみつ道具を選びAボタンを押すと、選んだひみつ道具がポリゴンで表示されます。3Dスティックを動かすと、いろいろな角度から見るすることができます。Bボタンで選択の画面に戻ります。



オプション

オプション画面

オプション画面



ファイルセレクト画面でのオプション画面(16ページ参照)と同じです。ただしゲーム中は、ゲームレベルの変更はできません。



アクションのいろいろ

移動



しのび足

3Dスティックを移動したい方向にほんの少し倒します。



歩く

3Dスティックを移動したい方向に少し倒します。



走る

3Dスティックを移動したい方向にいっぱい倒します。



ジャンプ

Aボタンを押します。
 押し続けている時間で、ジャンプの高さが変わります。走りながらジャンプすると遠くへ飛ぶことができます。

【攻撃】

武器として使えるひみつ道具は7種類あります。ゲームスタート時には持っていませんので、探して手に入れてください。なおこれらが使えるのは遺跡ステージ内だけです。



衝撃波ピストル

機能：連射が可能です。
特殊効果：なし。
威力：小さい。



空気砲

機能：ため撃ちが可能です。
特殊効果：なし。
威力：中くらい。ためると大きい。
 “ため”ゲージが表示されます。

アタールのうしろ



ショックガン

- 機能**：ため撃ちが可能です。
- 特殊効果**：一定時間、敵の動きを止めます。
- 威力**：ためると敵を止める時間が長くなる。
“ため”ゲージが表示されます。



アタールガン

- 機能**：自動的に敵を追います。
- 特殊効果**：なし。
- 威力**：小さい。



こけおどし手投げ弾

- 機能**：爆発(爆発中、ダメージ持続)
- 特殊効果**：なし。
- 威力**：中くらい。

ひみつ道具(為替)で火

【見まわしモード】



チャンピオングローブ

- 機能**：敵を直接攻撃します。
特殊効果：特定の壁を壊せます。
威力：大きい。



スーパー手袋

- 機能**：敵を直接攻撃します。
特殊効果：特定のブロックを押せます。
威力：大きい。

また以下の4つのひみつ道具と併用することによって、攻撃用のひみつ道具はその能力をさらに生かすことができます。以下のひみつ道具は、遺跡ステージでいつでも使用でき、一定時間その効果があります。



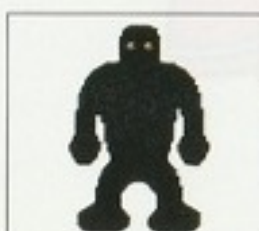
【グレードアップ液】
 攻撃の威力を、高めま
 す。



【タンマウォッチ】
 敵の動きを止めます
 (一部をのぞく)。



【厄除けシール】
 敵からダメージを受
 けない。



【かげながら】
 敵に触れてもダメー
 ジを受けず、敵にダメ
 ージを与える。

Emulation64.fr

カメラ(視点)について

カメラには大きく分けて、「追尾モード」と「見まわしモード」の2つのモードがあります。プレイヤーは2つのモードを使い分けることができます。また、それ以外にもゲームの演出上、強制的にカメラの位置が決められるところもいくつかあります。

2つのモードを切り替えるには、Rトリガーボタンを使います。

【追尾モード】

プレイヤーの操作で動き回るキャラクターを、カメラが自動的にとらえるモードです。このときCボタンユニットでカメラの位置を動かすことができます。キャラクターを操作しやすいように調節しましょう。

Cボタンユニットの上下 …… カメラの距離を3段階(近い、普通、遠い)で設定できます。

Cボタンユニットの左右 …… キャラクターを中心に、カメラが左右に回りこみます。



目録のとくごの目録

【見まわしモード】

キャラクターの頭のうしろにカメラが位置し、3Dスティックを動かすと、その方向をカメラが向きます。周りにあるものをよく見たい場合に使用します。また、このモードは各村の家の中でも使用できます。

※このモードではキャラクターを操作することはできません。



ひみつ道具の紹介

ゲーム中に登場するひみつ道具をいくつか紹介します。この他にも、まだまだたくさんあります。君はいくつ見つけれられるかな？



【スモールライト】

この光を浴びせると、どんなものでも小さくできる。



【キャンピングカプセル】

地面にさすと、キャンピングハウスになるカプセル。



【ほんやくコンニャク】

これを食べるとどんな相手とも話ができる。



【ウルトラストップウォッチ】

時間の流れを止めることができる時計。



【透明ペンキ】

これを塗るとその部分が透明になる。



【防水折り紙】

水にぬれても破れない、大型の折り紙。



【ジャック豆】

この豆を土に埋めるとあっという間に大きな木になる。



【テキオー灯】

どんな環境にも適応できるようになる光線銃。



【水中酸素アメ】

なめると、水中でも呼吸することができるアメ。



【通り抜けフープ】

どんな壁でも、通り抜けることができる輪。

ぼう けん

冒険のヒント

★「光のクリスタル」を手に入れよう

ゲームの始めの場所「水晶の森」では、光のクリスタルを手に入れよう。そうしないと先へ進めません。

光のクリスタル



★「光のかけら」をとろう

「光のかけら」は、だんだん減ってしまう光のクリスタルのパワーをおぎなってくれる。あちこちに落ちているので、なるべくひろってこよう。

★夜はなるべく行動しないようにしましょう

夜は冷気が発生して寒くなり、キャラクターはダメージを受けます。夜になったら、家の中などで休むようにしましょう。

★人の話をよく聞こう

カオルや源五郎や村の人の話すことをよく聞いておこう。いろんなヒントをくれるぞ。何かをするたびに、しつこいくらい話しかけてみよう。ドラえもんたちのじゃまをしてくる、ミナやピュンの話にもヒントがかくされている。聞き逃さないように。

★ひみつ道具の使い方をかんがえよう

手に入れたひみつ道具の中には、ある特定の場所でしか使えないものがある。あやしいと思ったら、あちこちでひみつ道具を使ってみよう。

★こまめにセーブしよう

セーブできる場所は限られているので、なるべくこまめにセーブしておいたほうが、あとで困らないぞ。