

JFD-MDD

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータディスクシステム



MONTY ON THE RUN

大脱走



No. 03

JALECO™

ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた



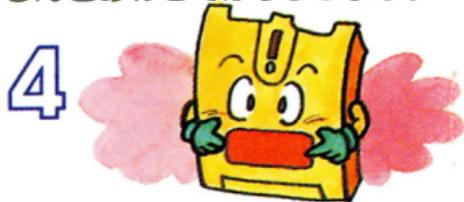
右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、きちんとあわせてはりましょう。



もう1枚のシールも同じようにきれいにはると、完成です。



シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。

5 右ページのディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、そのシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。



▼モンティのドキドキ大脱走 SIDE A 角シール

 ファミリーコンピュータディスクシステム

© 1986 Gremlin Graphics

MONTY ON THE RUN

A



© 1987 JALECO® JFD-MDD

▼モンティのドキドキ大脱走 SIDE B 角シール

 ファミリーコンピュータディスクシステム

© 1986 Gremlin Graphics

MONTY ON THE RUN

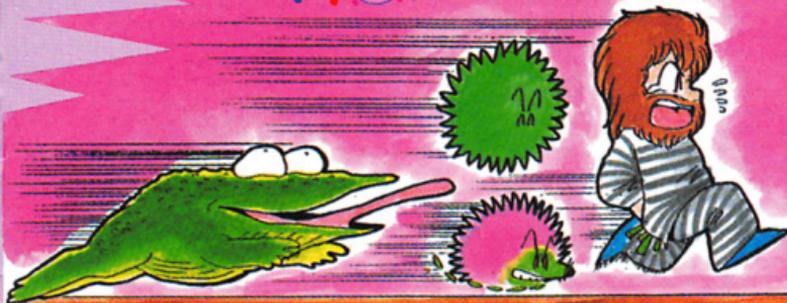
B



© 1987 JALECO® JFD-MDD




MONTY ON THE RUN
大脱走



も く じ

- ▶ ストーリー 2
- ▶ ゲームを始めるための前準備 6
- ▶ アイテム紹介 12
- ▶ 敵キャラ紹介 16
- ▶ 脱出マップ 20
- ▶ データの保存 26
- ▶ 法延シーンのキー操作 27
- ▶ これだけは守ろう 30
- ディスクカードの使い方

ストーリー

ボクの名前は「モンティ」こんな所に入れられる前はかせぎは悪いが新聞記者だった。

ここはどこかって？ 見ればわかるだろう？ 独房さ。

ここは陸の孤島インクリードにある暗黒の刑務所ダーボード。

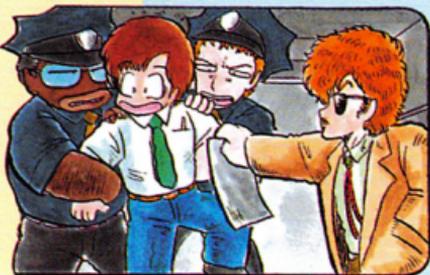
この刑務所の回りには、えんえん樹海やら、鐘乳洞やら、古代遺跡やら、のら犬も住めないような廃虚が広がっているらしい。しかも、そこには受刑者の逃亡をふせぐ為のさまざまな罠がしかけられているという。ヘリでもチャーターしなけりゃ生きてこ



ゴアオオオオ...

こから出られないってわけさ。

ボクがなぜこんな所ところにいるの
かって？ そんな事ことこっちが
聞ききたいよ。ある日突然警官
がへやにやっきて来て「ローガ
ン大統領暗殺容疑たいほで逮捕する



！」もちろん身みに覚えおぼのない事ことさ。だけど状況じょうきょうはボク
にとって不利ふりな事ことばかり。とうとうここへ送おくられるハ
メになっちまった。

これは絶対真犯人ぜったいしんはんじんのしかけ
た罠わなに決きまってる。早くこっ
からぬけ出して真犯人しんはんじんをこ
の手てで探さがし出ださなくちゃ。
死刑しけいになんかされてたまる
か！





婚約者のマリリンだけが
ボクを信じてくれてる唯一の味方。彼女は命がけで真犯人についての情報
を得たらしいが、ある日
こんな手紙が来て、それ以来、音信不通なんだ。

シンハンニンノ シャシントッタガ ハンニンニ
ウバワレタ シャシンハ インクリードノ
ハイキョノ ドコカニ カクサレ

もうこうしてはいられない。
マリリンの身に危険が。



こんな^{うんめい}運命にみまわれたボクだけど、やっぱり^{かみ}神サマ
は正義^{せいぎ}の身方^{みかた}さ。

この秘密^{ひみつ}のぬけ道^{みち}を見つめた
のはついきのうのこと。

この独房^{どくぼう}に以前^{いぜんはい}入ったヤツ
が掘^ほって完成^{かんせい}直前^{ちやくぜん}で力^{ちから}つきた
のか？…。



こうして、ボクはダーボード^{けいむしょ}刑務所^{だつそう}を脱走した。

目の前^めに広^{まへ}がるのはインディー・ジョーンズもマツ^{さお}青
なしかけだらけのイ
ンクリード^{はいきよ}の廃虚。

君^{きみ}も、生きて^い帰^{かえ}れる
ように祈^{いの}っていてく
れよ！



ゲームを始めるための前準備

ゲームを始めるための前準備

ディスクシステムを起動しよう

ファミリーコンピュータ本体
とRAMアダプタ、ディスク
ドライブを正しく接続してから
本体のPOWERをONにする。



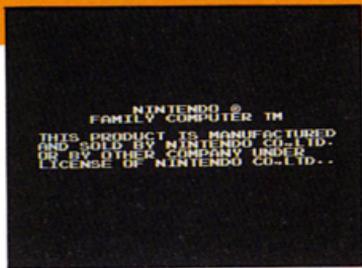
すると左下のタイトル画面が出てくるので、ディスク
ドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセ



ットしよう。
うまくいかな
いときは接続
を確認してね。

ここで^{エービー}A,^{サイド}B ^{エラー}SIDE ERR. 07

と出たときは、ディスクカード
を1度取り出し、^{サイド}SIDE ^{エー}Aと
^{サイド}SIDE Bを見直して、^{サイド}SIDE
^{エー}Aを上にセットしよう/
うまくいけば、ここで^{した}下の^{よう}様
なゲームタイトル画面が出てくる。



画面の^{がめん}指示^{しじ}に従い^{したが}STARTボタンを押すと^{スタート}セレクト^お画面^がに進めるぞ。

もしうまく^{きどう}起動^ししないと
ときには32ページの一覧表^{いちらんひょう}
で原因^{げんいん}を調^{しら}べて、それ^にに
^{おう}応^{しよち}じた処^ち置^ちをしてね。



ゲームを始めるための前準備

モンティに

君だけの名前をつけてくれ

ディスクカードのSIDE Aをセットし、タイトル画面がでたら、**START** ボタンを押す。このゲームは、3人のデータが保存できる。右の画面が出たら、**SELECT** ボタンでNAME ENTRYに合わせ、**START** ボタンを押す。



すると右の画面に変わるからPLAYER 1から3の好きな所に**SELECT** ボタンで合わせたら+ ボタンで文字を選んでA ボタンで入力していく。まち



がえたら^{ビー}Ⓑボタンが1コマ消えてもどるキーだ。

入力し終わったら^{セレクト} **SELECT** で^{エントリー} **ENTRY** ^{エンド} **END**に
⇒を合わせ^{スタート} **START** を押すと^{さいしよ}最初の^{がめん}画面にもどる。

^{セレクト} **SELECT** で⇒を今入れた^{いまい}
^{プレイヤー} **PLAYER 1** から3の^{きみ}君の
^{なまえ}名前に合わせ、^{スタート} **START**
ボタンを押すと^{プリーズ} **PLEASE**
^{セット} **SET B SIDE** の文字がで
る。



^{なまえ}名前を消したい^{とき}時は^{ネイム} **NAME** ^{エントリー} **ENTRY**にして、消し
たい^{プレイヤー} **PLAYER** を^{えら}選び、^{うえ}その上から^{あた}新しい^{なまえ}名前を^{にゅうりょく}入力
することによって^き消える。

さあゲームを始めよう

名前がきちんと入ったら **START** ボタンを押す。
そうすると PLEASE SET B SIDE の文字が出てくる。指示通りB面をセットすると下のセレクト画面が出てくる。まずモンティが最初から持てるアイテムを選ぼう。(アイテムの用途はP12) 上が武器で下がまもりのアイテムだ。



決ったらアイテムの上で回転 (A ボタン) して、スタートボタンを押す。
いよいよゲームのはじまりだ。

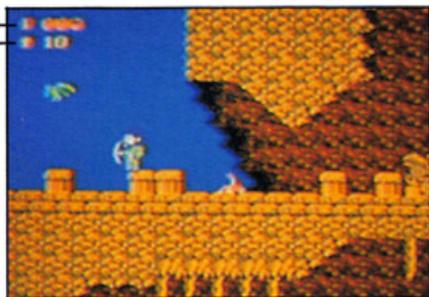
アイテムは各ステージの最初にセレクト画面が出てきてそのステージに合ったものを選ぶようになっている。どのアイテムがどのステージに有効か、君自身で試してみてね。

つかかた コントローラの使い方

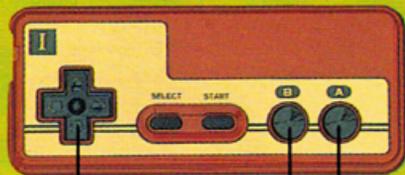
モンティのライフの量

途中で取ったアイテムの
たまや玉(矢)の残量

水、火、毒ガスの中では
ライフのへりが速くなります



ジャンプの高さは(A)を
お押ししている時間に比例



移動

攻撃 ジャンプ

その場でジャンプ(A)



しゃがんで攻撃(B)



これがモンティのアイテムだ！

これがモンティのアイテムだ！

たたかうアイテム



弓^{ゆみ}

矢^やをみつけないと使^{つか}えない。



ピストル

玉^{たま}をみつけないと使^{つか}えない。



モーニング・スター

威力^{いりき}は弱い^{よわ}が何度^{なんど}でも使^{つか}える。



剣^{けん}

一^{いち}番身^{ばんみ}近^{じか}な武器^{ぶき}。何度^{なんど}でも使^{つか}える。



ブーメラン

武器^{ぶき}の中^{なか}で一^{いち}番遠^{ばんとほ}くまでとどく。



手榴弾^{しゅりゅうだん}

放^{はな}物^{ぶつ}線^{せん}を描^{えが}いて飛^とぶ。

まもりのアイテム



ジェットパック

ホーナスステージで飛べるジェット。
(但し燃料がないと使えない)

ガスマスク

毒ガスの部屋でダメージをうけない。

車

ホーナスステージで乗ることの出来る車。(但し、キーがないと乗れない)

鎧

重い、ある敵からのダメージをうけないですむ。

火薬

どこで使うのかは謎だ。

アクアラング

水中でダメージがなくなる。

これがモンティのアイテムだ！

とちゅう
途中でとれるアイテム



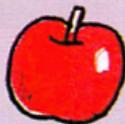
鍵^{かぎ}

これをとらないとドアが開かない。



グリーンアップル

ライフの許容量^{きょりょうりやう}がふえる。



パワーアップル

ライフがふえる。



ハーフアップル

ライフがすこしふえる。



ハート

はしごをのぼすスイッチ。



宝箱^{たからばこ}

誰^{だれ}がおいたのかはわからない。中身^{なかみ}は謎である。

※他^{ほか}にもいろいろなアイテムがあるという情報^{じょうほう}が入^{はい}ったが、どうい^いう効^{こう}力^{りょく}があるかは謎^{なぞ}だ。



アクアブーツ

水^{みず}の中^{なか}で速^{はや}く歩^{ある}くことができる。

呪^{のろ}いのドクロ

宝^{たから}箱^{ばこ}の中^{なか}身に呪^{のろ}いをかけてあかなくしてしま^しま^う。

毒^{どく}薬^{やく}

矢^やの先^{さき}にぬって毒^{どく}矢^やに出^で来る。

矢^や

10本^{じゅうぼん}の矢^やが手^てに入^{はい}る。

鉄^{てつ}砲^{ぱう}の玉^{たま}

10発^{じゅうぱつ}の玉^{たま}が手^てに入^{はい}る。

車^{くるま}のキー

ボ^ぼーナ^ース^スス^ステ^テー^ージ^ジの車^{くるま}の鍵^{かぎ}

ゆ て はば てき
行く手を阻む敵

いちめん
一面

ピラピラフィッシュ



サーペント



メクラゲ



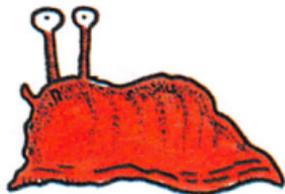
トゲボール



ロングテール



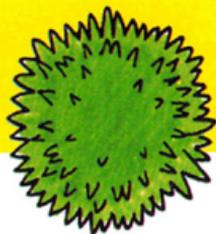
ガイコツ



ナメラ

ゆ て はぼ てき
行く手を阻む敵
にめん
二面

トリス



ウニラ

エビサソリ



ドングリドン



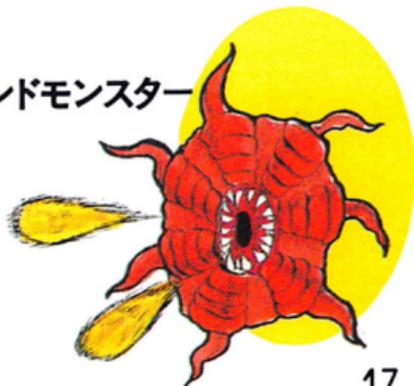
ハリモグ



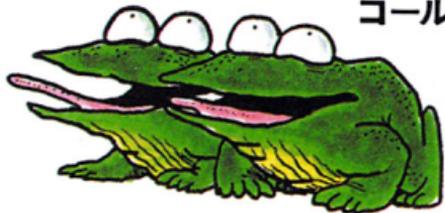
キラバット



ラウンドモンスター



コール



ゆ て はば てき
行く手を阻む敵

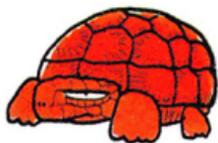
さんめん
三面



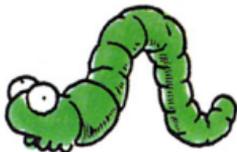
キヨロリ



ソーリUFO



カメモドキ



シャクリン



ミイラ

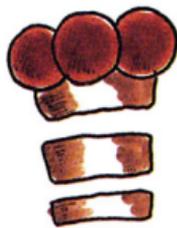
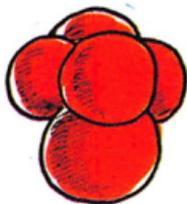


ボヨボ

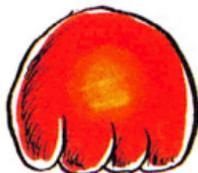
グリーンフラワー



グレープボール

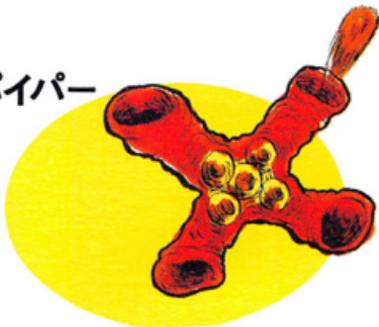


ケーキ

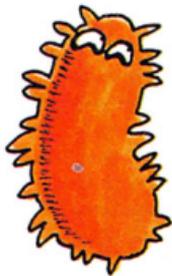


グー

クロスパイパー



タックム



モンティの行く手は



ジー
Gフロア
つよ いんりょく ため
強い引力の為
ジャンプの
できないところがある



エス
Sフロア
するどい鐘乳石の
つもったフロア



はしら
のびる柱



きけん 危険がいっぱい

うえ きけん
上にも危険が!!

しょうりゅうせき
鐘乳石はもろくて
ちよっとの震動で
しんどう
もおちてくるゾ!!

ワープゲート
バリアー
きょうせい い どう
強制移動してしまう
ワープゾーンだ



どく や かべ
毒矢の壁

ゆくと モンティの行く手は



ビー
Bフロア
バクハツして
なくなってしまう橋^{はし}



ゆか
ぬけおちる床

へや
ガスのでる部屋
(ガスマスクがあれば大丈夫)^{だいじょうぶ}

きけん 危険がいっぱい



ちかすいみやく
地下水脈

きれいな水もモンティには
ダメージになる。

ピラピラフィッシュのいる
ところはいそがないと
きかな
魚からもダメージをうけて
ライフがへるぞ

ファイヤーゾーン

てんねん
天然ガスの
ふきでる所
ひ
火の海が…



ファイヤーボール
てんねん
天然ガスの火



モンテイ

だっしゅつ

脱出の

けいむしょ
ダーボード刑務所



にめん しょうにゅうどう
二面 鍾乳洞



いちめん こだいせいせき
一面 古代遺跡



MAP

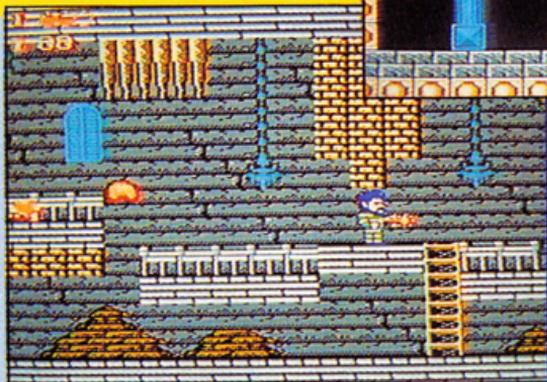


さあ
いよいよ
ほうてい
法廷へ!!



さんめん
三面

ようかん
洋館



よんめん
四面

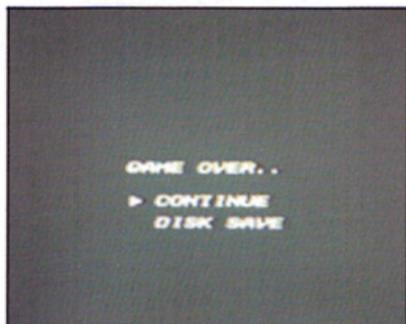
こじょう
古城

ほ ぞん

ゲームデータの保存

ゲームオーバーの時にどの
ステージまで進んだか君
のつけたモンティの名前で
保存できるよ。

ゲームオーバーの文字の
あと右のセレクト画面がで
てくる。



CONTINUEを選んだ時⇒ひきつづきそのステージ
の最初からはじめられる。

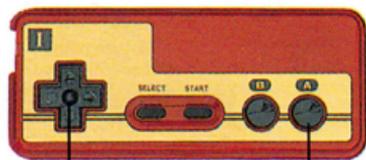
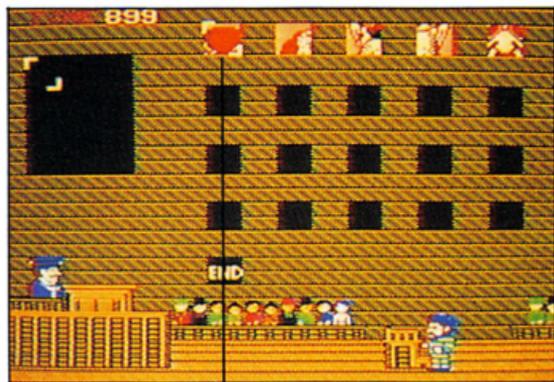
DISK SAVEを選んだ時⇒PLEASE SET A SIDE
の画面がでてくるから、
指示通りA面にしよう。
NOW SAVINGの文字
のあとタイトルデモが出
てきたらセーブ完了だ。

さいごなわら
最後に泣くか 笑えるか…

ほうてい そうさ
法廷シーンのキー操作

きみとったしゃしんみぎく
君の取った写真が右に、組みたてパネルが左にで
るから、+で取ったしゃしんをパネルに組みたてるん
だ。せいげんじかんないく
だ。制限時間内で組みたてないとすべてがパーだ。

いそげ!



□カーソルの移動

□カーソルで
写真を取る、置く

ヒントだ ヒントだ

しょう こしゃしん **証** 抛写真はどこだ!!

かくされている場所ばしょは犯人はんじんのみぞ知る…
だけど、なにかきっかけがあるはずだ。各面かくめんのすみずみまで歩きまわってみよう。あやしいと思おもった場所ばしょを武器ぶきで攻撃こうげきしてみるのもいいかもね。

いつわ しゃしん じょうほう **偽**りの写真もあるという情報じょうほうが…

偽写真にせしゃしんを取とって次の面つぎめんに行いっても、最終面さいしゅうめん（法廷シほうていーン）で証抛しょうこふじゅうぶん不十分むざいになって無罪しゅうめいの証明しょうめいが出来できない。
十分じゅうぶんにさがそう。

はし

橋

やのびる柱の先に何かあっても橋がなくなってしまうたり、柱にふさがれていけなくなってしまうことがあるから気をつけよう。

たか

高

い所からモンティが落ちるとつぶれちゃう!!
だけど回転してれば大丈夫。猫も高い所からおりるのに体をまわしておりるよね。あれと同じかな?

ポ

ーナスステージって?

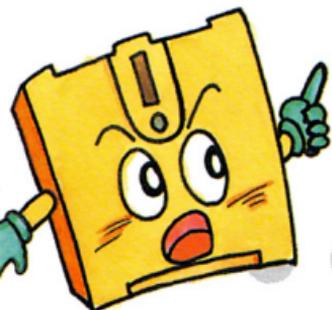
モンティが最後に法廷シーンで写真を組み立てるとき、時間内に組み立てられるか、られないか、イコール無罪か有罪かになってしまうんだ。

だから、この組み立てる時間は重要なポイントになってくる。時計を取ると法廷シーンのタイムがふえるというポーナスステージ。

どこにあるのかさがしてみてね。

これだけは守ろう

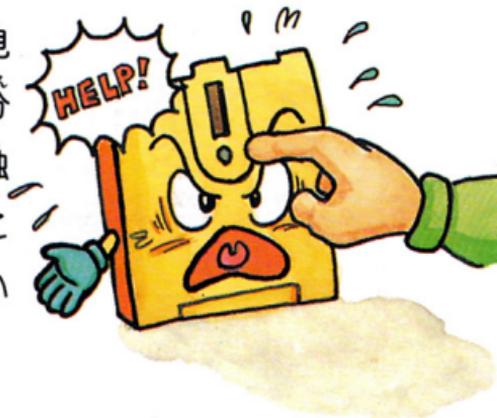
ディスクカードの使い方



ディスクカードは今までのカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ!

ディスクカードは大切に取り扱いおう

●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで! それから、そこを汚したり傷つけないように気をつけよう。



●^{しっけ}湿気や^{あつ}暑さにはとっても
^{よわ}弱い。^{かぜとお}風通しのよい^{すず}涼しい
^{ばしょ}場所に^{ほかん}保管しよう。



●ホコリはディスクカードの大敵
なのだ。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}に入れておくように！

●^{じしやく}磁石を^{ちか}近づけると、^まデータが消
えちゃうぞ。テレビ、ラジオなど
も^{じりょく}磁力があるから、^{ちか}近づけないよ
うにしてね。



●^ふ踏んづけたり、^け蹴ったりするの
はもつてのほか。大切に^{たいせつ}扱うよ
うにしてね！



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時は、EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESET ボタン、^{でんげん}電源スイッチに手を触
れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく^よ読もう！

ディスクシステムが正常に 作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されるんだ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR. 03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR. 04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR. 05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR. 06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A, B SIDE ERR. 07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR. 08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR. 20~	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

このたびはジャレコのモンティのドキドキ大脱走をお
か^かあ^あい^いだ^だき^きま^まし^して^て誠^{まこと}に^にあ^あり^りが^がと^とう^うご^ござ^ざい^いま^ます。
な^なお^お、ゲ^げー^ーム^む内^{ない}容^{よう}な^など^どに^につ^つい^いて^ての^の電^{でん}話^わで^での^のお^お問^とい^い合^あわ^わ
せ^せに^には^は、一^い切^っお^お答^{こた}え^えで^でき^きま^ませ^せん^んの^ので^で、ご^ご了^り承^{よう}く^しう^うだ^ださ^さい。



1987年8月1日初版 ©1987 JALECO LTD. ©1986 Gremlin Graphics

JFD-MDD

No.03

発行 **JALECO**® 株式会社ジャレコ
〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9
TEL. 03-420-2271(代表)

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。

禁無断転載



JFD-MDD



T4907859104032