

Doubutsu no Mori (Animal Forest)

Nintendo

NINTENDO 64



ど  
う  
ぶ  
つ  
の  
木  
林

TM

<http://www.emulation64.fr>

取扱説明書

Emulation64.fr

NINTENDO 64

## コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラを本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合には、いったん本体の電源を切ってからコネクタ1に接続し直してください。



※このゲームは1人用です。複数のプレイヤーが同時に遊ぶことはできません。

## コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることが可能です。



## もくじ



ぶろろーぐ	4
「どうぶつの森」とは?	5
ゲームの始めかた	6
文字を入力するときの操作	7
フィールドでの操作	8
フィールドにはワクワクがいっぱい!	9
持ちものの画面の操作	10
服を着替えよう!	11
道具を持ってみよう!	11
家の中での操作	12
手紙を送ってみよう!	13
郵便局について	14
ためきちのお店について	15
その他の建物について	16
ハニワくんとセーブについて	18
お手伝いしよう!	19
よその村へおでかけしよう!	20
こんな遊びかたはどう?	22

ぷるるーぐ



やあ、ついに  
ひとりで暮らす決心を  
したんだね。いいもんだよ、  
あーしろこーしろと指図する人もいないし、  
ひとりで自由気ままに暮らすのは素晴らしいよ。

・・・だけど、ひとりで暮らすとなると  
さみしいときもあるんだよなあ。  
そんなとき、すぐそばに仲のいい友だちが  
いてくれるとぜんぜん違うんだけどね。  
やっぱり友だちって大切だよなあ。

もうそろそろ汽車に乗って出発するかい？  
それじゃあ、またな…



# 「どうぶつの森」とは？

「どうぶつの森」は、プレイヤーであるあなたが、現実の世界とは違う架空の世界で**気ままに暮らす**ことができるゲームです。あなたはカセットの中だけにある1つの村に住んで、ご近所の住人（動物たち）とお話をしたり、お手伝いをしたり、手紙を書いたり、好きなことができるのです。また、カセットの中には現実と同じように**時間が存在しています**。朝・昼・晩と時が流れ、晴れの日もあれば雨の日もあって、四季に応じて木々の色や背景も移り変わります。あなたがゲームをしていないときでも、村の誰かがあなたに手紙を書いたり、いつの間にか引越してしまったりするかもしれませんよ。



※1つの村には4人までのキャラクター（＝プレイヤー）が住むことができます。

## 友だちの村へ「おでかけ」しよう！

あなたのカセットの中の村と、友だちが持っている「どうぶつの森」のカセットの村とは、**土地の形も住んでいる動物もかなり違っている**はずです。実は、1つ1つのカセットの中の村は、**それぞれ別の村**なのです。あなたのデータをコントローラバックに保存すれば、**友だちの村に遊びに行く**ことができます。友だちの村では、会ったことのなかった動物たちと知り合えたり、めずらしいアイテムが手に入ったりもするでしょう。また、あなたの村の住人が友だちの村に引越していったり、その逆のケースだってあるはずです。たくさんの村へ遊びに行き、いろんな出来事を体験していきましょう（カセットのラベルには名前を書いておきましょう）。



※ある程度ゲームを進めてからでないと、おでかけはできません。

※おでかけのしかたについて、詳しくはP20をご覧ください。

「どうぶつの森」は、それぞれのプレイヤーがカセットの中の村で自由に行動することができるゲームです。この取扱説明書に書かれている以外にもさまざまな出来事が起こるはずですので、自分なりの楽しみかたをどんどん見つけていってください。

# ゲームの始めかた

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください(このとき3Dスティックには触らないでください)。タイトル画面が表示されます。**START** ボタンを押すとオープニングが始まります。

## 初めて遊ぶとき

現れた動物たちの話を聞きながら、3Dスティックと**A** ボタンで選択肢を選んだり、文字を入力してください(文字入力についてはP7をご覧ください)。ここで、現在の時間やプレイヤーであるあなたの名前と性別、村の名前が決まります。最後にあなたが汽車を降りると、自由に操作できるようになります。

また、オープニングが始まって最初の選択肢で「そのまえに」を選ぶと、音の設定をすることができます。



タイトル画面



オープニング

## 続きを遊ぶとき

再開後の最初の選択肢で「はーい!」を選んだ後、プレイするキャラクターを選んでください。

ここで「はじめて」を選ぶと、プレイヤーが操作できるキャラクターを追加できます。

1つのカセットにつき、最大4人まで住むことができます(ファイルが4つ持てます)。また、最初の選択肢で「そのまえに…」を選ぶと、いろいろな設定を変更することができます。

### おとのせつてい

使用するケーブルとテレビに合わせて「ステレオ」か「モノラル」を選んでください。「ヘッドホン」では、ヘッドホンを使うとき、より自然なサウンドが楽しめます。また、会話のときの動物たちの声もここで選ぶことができます。



### おうちをとりこわす

プレイヤーが操作するキャラクターのデータを消去します。

### むらをつくりなおす

カセットの中のデータ(村や住人たちなどすべて)を消去して、初期状態に戻します。

### とげいをあわせる

カセットの中の時間を変更します。



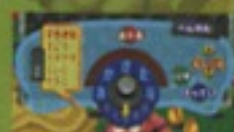
消去を決定してしま

うと、そのデータは

二度と復元しませんので、消去の操作は十分に注意して行ってください。

# 文字を入力するときの操作

オープニングで名前を決めるときや手紙を書くときなど、画面に文字パレットが現れて文字入力画面になります。



## スタートボタン

文字入力を終わる

## 3Dスティック

文字を選ぶ

## Zトリガーボタン

文字の種類を変える



## Rトリガーボタン

文字の変換

## Cボタンユニット

カーソルの移動

## Aボタン

文字の決定

## Bボタン

手前の文字を消す

## 文字を入力してみよう！

### ひらがな、カタカナの入力

まず3Dスティックで入力したい文字の50音での頭文字を選び、**1** ボタンで決定します。するとその行の文字に表示が変わるので、入力したい文字を選んで **1** ボタンを押してください。3Dスティックを下に倒すと、表示している行を変更できます。



### 音引きなどの入力

音引き(“-”や“~”)は**や行**、句読点(“、”や“。”)と“ん”は**わ行**の中にあります。文字の種類を「きごう」にしても入力できます。

### 文字を変換する

「か」を「が」にしたり、「つ」を「っ」にするときなどは、**R** ボタンを押します。

### 文字の種類を変更する

カタカナを入力するときは、文字を選ぶ前に **Z** ボタンを押して、文字の種類を「カタカナ」にしてください。記号やアルファベット、数字などの場合も同様です。

### 文字の修正

文章を入力した後で、一部を直したいときは、Cボタンユニットで直したい場所にカーソルを移動させてください。それから文字を再入力すれば、文章の途中でも文字の追加や消去ができます。

### 記号などの入力

記号、アルファベット、数字の場合は、3Dスティックで選んで **1** ボタンを押せば入力されます。「きごう」にある **SP** はスペースを空けたいとき(文末で **2** ボタンでも可)、**3** は次の行へ進むとき(文末で **4** ボタンでも可)に使います。

# フィールドでの操作

※操作方法については、付属の操作一覧表も合わせてご覧ください。

## : 歩く

3Dスティックを倒す量によって、歩くスピードが変わります。  
そっと歩くときは、3Dスティックをちょっとだけ倒してください。

## Z + : 走る

Zボタンを押しながら3Dスティックをいっぱいまで倒すと、走ることができます。

## A : いろいろボタン

住人たちと話をしたり、玄関を開けたり、看板などを見たり、自分の近くにあるものに対して何かアクションを起こします。また、何かアイテムを持っているときに押すとそのアイテムが使えます。

### 話す

話したい相手に向かってAボタンを押してください。



### 家に入る

玄関の前でAボタンを押すと、ドアを開けて中に入ります。



### アイテムを使う

スコップやつりざおなど、手に持っているアイテムを使います。



### 看板を読む

あちこちに立っている看板の内容を読んだり、家の表札を見ることができます。



フィールドで何もせずに立ち止まっていると、現在の時間が表示されます。

※ここで紹介するアクションは代表的なものです。その他いろいろなアクションが楽しめます。

### 木をゆする

木になっているくだも木を落とすことができます。



**B** : アイテムを拾う

自分の足元に落ちているアイテムを拾うことができます。持てる数がいっぱいときは拾うのをあきらめるか、代わりに別のアイテムを置いてください。また、草を抜くこともできます。



**R** : マップを見る

今いる村の全体図を見ることができます。3Dスティックを使ってカーソルを動かせば、その場所に建っている家や住人の名前が詳しくわかります。



\*その村でマップを手に入れないと、このボタンは使えません。



村には住所があります

マップを見るとわかりますが、村には○丁目○番地という住所があります。フィールドを歩いているときに画面が切り替わることがありますが、それは違う住所の区域に入ったことを表します。



フィールドにはワクワクがいっぱい!

フィールドを歩いていると、毎日いろいろな発見があるでしょう。新しい動物と出会ったり、地面に変な印があったり、空になにか浮かんでいたり...

ここでは、いくつかの例を紹介します。

★地面が光ってる!?

中に何かあるのかも。掘った後、何か埋めてみようかな?



★空に風船が...

下にはプレゼントが付いています。どうやって取るの?



★だれか倒れてる!

浜でグッタリしている動物を発見! 早く起こさなきゃ!





# 持ちものの画面の操作

ボタンで持ちものの画面を呼び出すと、そのときに持っている持ちものが確認できます。アイテムは最高15個(身につけているものは除く)、手紙は最高10通まで持てます。3DスティックかCボタンユニットでカーソルを動かして、使いたいアイテムや手紙に合わせてAボタンを押すと、そこでできることがサブメニューに表示されます。もう一度ボタンを押すかBボタンで元の画面に戻ります。

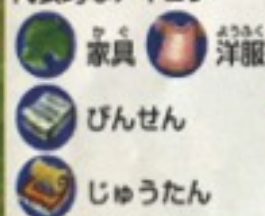
## そのときの姿

## 住んでいる村と名前 持っている金額

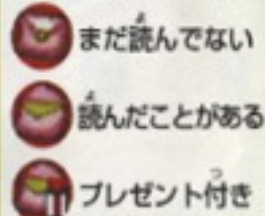
## 持っている手紙

## 持っているアイテム

代表的なアイコン



ピンクの手紙はもらったもの、青の手紙は自分が書いたものです。



## カーソル

アイテムや手紙のある場所で止めると、その情報が表示されます。

## 画面切り替え

ここでLボタンを押すと、揃った魚や虫が確認できる一覧表に切り替わります。Rボタンでも切り替えられます。

## サブメニューについて

サブメニューでは、アイテムを使ったり移動させることができます。サブメニューの項目はアイテムやそのときいる場所などによって変わりますが、ここでは代表的なものを説明します。

### つかむ

そのアイテムをつかんで、持ちもの画面の中で移動させます。これで、アイテムを整理したり入れ替えたりできます。また、アイテムを手についたり、手紙にプレゼントを入れるときなどにも使います。

※Zボタンを押すと、サブメニューを出さずにつかめます。

### じめんにおく

そのアイテムを足元に置きます。置いたアイテムはずっとそこに残りますが、時々なくなってしまうこともあります。落とし物として交番に届けられることもあるようです。

### すてる

手紙を消去できます。実行してしまうと、その手紙は消えてしまいますので注意してください。



## 服を着替えよう！

持ちもの画面では、着ている服を着替えることもできます。「モチモノ」の中から着てみたい服を選び、つかんでください。それを3Dスティックで左上の自分がいるところまで持っていく、**A** ボタンを押せば完了です。着ている服が変わりましたね？ その代わりに、それまで着ていた服は「モチモノ」の中に入ります。



服を選んで…



自分のところへ持っていくと…



着替え完了！

## 道具を持ってみよう！

着替えと同じ要領で、持ちもの画面でスコップやつりざおなどの道具を持つことができます。道具を何も持たない状態に戻すときは、持ちもの画面でカーソルを自分に合わせ、**A** ボタンで道具をつかみ、「モチモノ」の中に戻してください。

### ★スコップ

地面を掘ることができます。穴を元に戻したり、アイテムを埋めることもできます。



### ★つりざお

川などで魚を釣ることができます。釣った魚は、一覧表に登録されます。



### ★あみ

フィールドで虫を捕まえることができます。捕まえると一覧表に登録されます。



※道具の種類は他にもあります。

### 手紙についてきたプレゼントは

サブメニューでプレゼントを選び、「モチモノ」に加えてから開けてください。



### アイテムとしてお金をもらったら

「モチモノ」からお金をつかんで「オカネ」のところまで持っていく、**A** のボタンを押すと加算させることができます。



いえ なか そう さ  
**家の中での操作**



基本的な操作はフィールドと同じですが、自分の家の中でしかできないアクションもあります。

**家具を置くとき**

自分の家には、ゲームの中で手に入る家具を置くことができます。まず、**START** ボタンを押して持ち物の画面を呼び出し、置きたい家具を選んで **A** ボタンを押します。するとメニューが表示されますので、「へやにおく」を選んでください。その家具を飾ることができます。ただし、家の中に家具を置くスペースが充分にないときなどは置けません。置いてある家具の前で **B** ボタンを押すと家具を片付けることができるので、部屋を整理してから模様替えるのもいいでしょう。家具の中には、**A** ボタンを押したり3Dスティックを倒したりすることで使えるものもあります(テレビを見たり、ダンスを聞いたり…)。



※「ふくふくる」は、自分の家の中では開けられません。

**視点を変えるとき**

部屋の中では、Cボタンユニットを使って視点(カメラ)の操作ができます。



**家具を移動させるとき**

家の中に置かれた家具は **A** ボタンを押しながら3Dスティックを倒すことで、動かしたり回転させたりできます。ただし、動かしたい方向に空きスペースがないとできません。



家具を手前からつかんでいるときは…

**A** + 家具を押す

**A** + 家具を引く

**A** + 家具を回す

**ファミコンで遊ぼう!**

ファミコンを手に入れると、部屋の中に飾った後、その前で **A** ボタンを押すとゲームを遊ぶことができます。遊ぶのをやめるときは、**L R** ボタンを押しながら **Z** ボタンを押してください。また、ラジカセなどの音が出る家具は、別に「ミュージック」を入れることで曲を流すことができます。

# てがみをおく 手紙を送ってみよう!

「モチモノ」の中にびんせんがあれば、村の住人たちなどに手紙を書くことができます。

## びんせんを選んで、あて名を決める

持ちもの画面で、「モチモノ」の中からびんせんを選び、「てがみをかく」を選んでください。びんせんが画面に表示されたら、だれに送るのかを決めます。



## てがみをかく 手紙を書く

次に、送る相手へのメッセージを書いてください(文字入力については、P7をご覧ください)。書き終わると持ちもの画面に戻り、びんせんのアイコンは青い手紙のアイコンになって「テガミ」の場所に移動します。



## プレゼントを同封する

手紙にアイテムなどを同封したいときは、「モチモノ」で同封したいアイテムをつかみ、手紙の場所まで運んで **A** ボタンを押してください。アイコンが変わり、そのアイテムが手紙に入ります。



## てがみをかく 手紙を書き直す

一度書いた手紙を書き直すこともできます。あて名を変えるときは、カーソルをあて名に合わせて **B** ボタンを押してください。



## ゆうびんきょく 郵便局へ持っていく

最後に郵便局へ行き、手紙を預ければ終了です。手紙を受け取った動物が、返事をくれることもありますよ!



ゆう びん きょく  
**郵便局について**

郵便局では、手紙を出したり整理したり、自分の家の代金を支払うことができます。窓口に行って話しかけると表示されるメニューから、項目を選んでください。



**手紙を出したい**

持ちものの画面の「テガミ」の中から出したい手紙を選ぶと、手紙を渡すことができます。窓口の後ろにある棚がいっぱいになると、それ以上続けて手紙は出せません。少し時間を置いてから、もう一度出しにきてください。なお、今いる村以外の住人に手紙を出すことはできません。



**振り込みしたい**

家の代金を支払うことができます。3Dスティックで振り込む額を決めて「おわる」を選べば完了です。



**自分の家を大きくしよう！**

最初は小さな家ですが、家の代金を返していくうちに改築することも可能になります。家が大きくなれば、たくさんの家具が置けるようになります。



**手紙を保存したい**

もらった手紙は、コントローラバックに最大160通まで保存できます(103ページの空きが必要)。コントローラバックについては、P20も合わせてご覧ください。



ここにカーソルを合わせて **A** ボタンを押すと、このページにタイトルを付けることができます。

ここで **A** ボタンを押すとページが切り替わります。全部で8ページあり **R** ボタンでも切り替えられます。

アイテムを移動させる場合と同じように、手紙をつかんで移動させてください。

※コントローラバックに移した手紙などは、カセット側には残りません。コントローラバックからカセットに移した場合にも同じことがいえます。

# たぬきちのお店について

たぬきちさんのお店では、買い物以外の他にもいろいろなことができます。買以外の用事がある場合は、たぬきちさんに話しかけてください。

## 買もののしかた

買いたいアイテムの前まで進んで **A** ボタンを押してください。たぬきちさんが、アイテムの説明と値段を教えてくださいます（服や壁紙などは、実際に柄を見せてくれます）。買うときは「かっちゃん!」、買わないときは「やめとく」を選んでください。



## 今日のカブ値は?

持っているカブを売るときの値段を聞きます。カブの値段は毎日上がったたり下がったりするので、売りたいときはまず、その日の値段をチェックしてみましょう。

## 売りたいものがある

自分が持っているアイテムを売って、お金を稼ぐことができます。売ったアイテムは返してもらえませんので注意しましょう。



## お店の品ぞろえ

たぬきちさんのお店は、日によって品ぞろえが変わります。その日に欲しいアイテムがなくても、次の日に行けば素敵なアイテムが入荷しているかもしれませんよ。

## カタログ見せて

自分が入手したことのある、ある種のアイテム類が一覧できます。その中から欲しいものを選んで注文してください。右側のアイコンを選ぶと、アイテムの種類が変えられます。

アイコン



# ほか たて もの その他の建物について

すべての村に必ずある建物や施設を紹介します。

## こうばん 交番

その村で見つかった落としものを預かっています。交番が保存できる落としもの数は、最高で20個までです。それ以上落としものがたまると、古い物から順に消えてしまいます。また、おまわりさんから行事予定などの情報を得ることもできます。



## おでかけした村では…

別のカセットの中にある村へおでかけしたとき、その交番へ行くと、その村にいる間だけ使える地図がもらえます。おでかけしたときには、まず最初に交番へ行くことをおすすめします。



## おやしる

村の住人のおつかいで品物を預かったのに、持ち主が引越したりして渡せなくなってしまったアイテムを「ゴメンする」で納めることができます。また、村の環境についてアドバイスを聞くことができます。



## 引っ越し先がわかれば…

友だちのカセットの村など、アイテムの持ち主の居場所がわかる場合には、その村までおでかけすればアイテムを渡すことができます。



## ゴミ捨て場

アイテムや家具などの中でいらなくなったものを回収してくれる場所です。決まった曜日の決まった時間に取りに来ますので、それまでにこの中へアイテムを置いてください。



## 村の掲示板

だれでも書き込むことができる掲示板で、自分の家の近くににあります。書き込める件数は最高15件までで、それ以上書き込むと古いものから順番に消されてしまいます。

また、一度書いたものは消せません。村で行われるイベント情報なども書き込まれますから、こまめにチェックしてみましょう。

または **ページを送る**

◀ ▶

最新さいしんのページへ

最初さいしょのページへ



**A** 書き込みをする

**B** やめる

## メロディーの掲示板

村の時報などに使われるメロディーを変えることができます。ゲームに戻るときは、**○** ボタンを押してください。「けってい」で変えたメロディーを決定、「なかったことにする」で元のメロディーに戻ります。

または **カーソルの移動**

◀ ▶

また **移動**

⬅ ➡

または **音程を上げる**

▲

または **音程を下げる**

▼



**Z** メロディーを再生する

**R** 音符をすべて消す

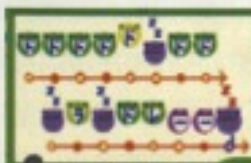
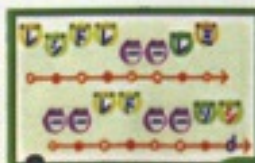
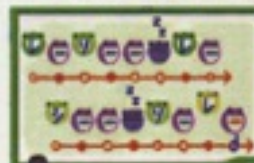
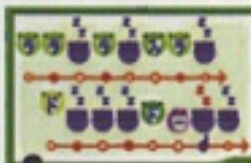
**⏸** 休憩

**⏪** 音を伸ばす

**🎲** ランダムな音を出す



こんな  
メロディーは  
どう?





# ハニワくんとセーブについて

ゲームを終了するときは、必ず自分の家の前にいる「るすばんハニワくん」に話しかけて、ゲームの内容を記録(セーブ)してください。ハニワくんには、ゲームの記録以外にもさまざまな機能があります。

## メッセージをなおす

他のプレイヤーが訪れたときの留守番メッセージを変えることができます(文字入力については、P7をご覧ください)。



## アイテムをあずける

「モチモノ」にあるアイテムをつかんでハニワくんへ持っていくと、そのアイテムをハニワくんに預けることができます(最大4個まで)。預けたアイテムは、他のプレイヤーが来たときに、見せたり売ったりできます。ハニワくんに預けたアイテムを選んで **A** ボタンを押すと、そのアイテムをどうしたいかが選べます。



**タダであげる**  
他のプレイヤーにタダであげます。

**ねだんをつける**  
3Dスティックなどで値段を決めて、他のプレイヤーに売ります。

**みせるだけ**  
アイテムを見せるだけにします。他のプレイヤーには渡しません。



## ポストについて

家の前にはポストもあって、自分あての手紙はすべてここに届きます。手紙が来ているとマークが点滅して教えてくれます。



## きろくしたい

その日にプレイヤーが行った行動を、すべて記録します。

**きろくしておわる** ■ 記録した後、タイトル画面に戻ります。

**きろくしてつづける** ■ 記録した後も、ゲームを続けます。

このゲームは、季節や時間、また特別な状況などによって、さまざまなイベントが起こるように作られています。そのため、一度に長い時間遊ぶよりも、**日々の変化を楽しみながら、少しずつ遊ぶこと**をおすすめします。



# よその村へおでかけしよう！

ある程度ゲームを進めると、自分の村(カセット)でプレイしているキャラクターを、他の人が遊んでいる村(カセット)へ「おでかけ」させることができます。おでかけには、**コントローラパック**が必要です。電源を入れる前に、あらかじめコントローラにセットしておいてください。その際、**コントローラパックの取扱説明書**もよくお読みください。

## 自分のカセット での操作

## 駅員さんに話しかけよう

おでかけするときは駅へ行って駅員さんに話しかけてください。コントローラパックに**18ページの空き**があれば、データを記録しておでかけすることができます。



## コントローラパックの整理

コントローラパックに十分な空きがない場合(おでかけは18ページ、手紙の保存には103ページ必要)は、その場でコントローラパックのデータを整理することができます。データファイル(ノート)の中から消してもいいものを消去して、必要なページ数の空きを作ってください。また、空きがあっても他のプレイヤーによるおでかけ中のデータが入っていると、新たなおでかけはできません(1つのコントローラパックに**保存できるおでかけデータは1人分**だけです)。



- ※ゲームを始める前に**スタート**ボタンを押しながら電源を入れても、この操作ができます。
- ※「DOUBUTSUNOMORI」のノートが2つあるとき、表示されている数値が18の方が「おでかけ」、103の方が「手紙」のファイルになります。

## おでかけ先のカセット での操作

## よその村におでかけ！

おでかけ先でカセットで遊ぶ前に、データを記録したコントローラパックをセットしましょう。それから電源を入れれば、自動的におでかけしたキャラクターで遊ぶことができます。



コントローラパックでおでかけするときは、自分の村と行く先の村とで、時間の設定が合っているかどうかご確認ください。たとえば、相手の村が何ヶ月も先の時間設定をしていた場合、持っていたものが腐ってしまったか、後日送られてくるはずのものが届かなかったりする可能性があります。

ほかの村って、なにが違うの？

★住人が違う！

村そのものが違いますから、当然住んでいる動物も違います。みんなにご挨拶してお友達になっちはいかが？



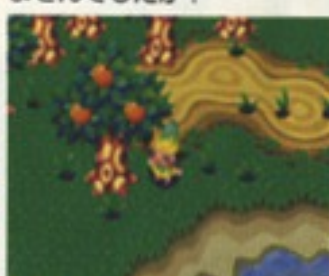
★アイテムが違う！

たぬきさんのお店やプレイヤーの家などで、それまで知らなかったアイテムが手に入るかもしれません。



★くだものが違う！

見たことのないくだものが取れるかもしれません。自分の村で、欲しがっている人はいませんか？



※その他の違いも探してみましょう。村によっては自分の村と似ているところもあるでしょう。

おでかけ先のカセット  
での操作

おでかけを終わる

おでかけを終えて自分の村に帰るときは、駅に戻って駅員さんに話しかけてください。データをコントローラバックに記録することができます。



※おでかけした後、その村から離れるときには必ず汽車に乗ってください。

汽車に乗らずにコントローラバックを抜いて別の村に行ってしまうと、セーブできなくなることがあります。

自分のカセット  
での操作

自分の村に帰る

おでかけから帰ってきたキャラクターのデータが入ったコントローラバックをセットして電源を入れれば、自動的にそのキャラクターで遊ぶことができます（こうしないと、村に帰ったことになりません）。



NINTENDO<sup>64</sup>  
コントローラバック NUS-004



メーカー  
希望小売価格 1,000円(税別)

誰もプレイしていないカセットへはおでかけできません。その村で家を買ったキャラクターがハニワくんで1回以上セーブしていることが必要です。

