

<http://www.emulation64.fr>



忍たま 乱太郎64

ゲームギャラリー



NUS-NHBJ-JPN

取扱説明書

Emulation64.fr

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 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。

*** NINTENDO 64 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しないでください。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、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

— はじめに —

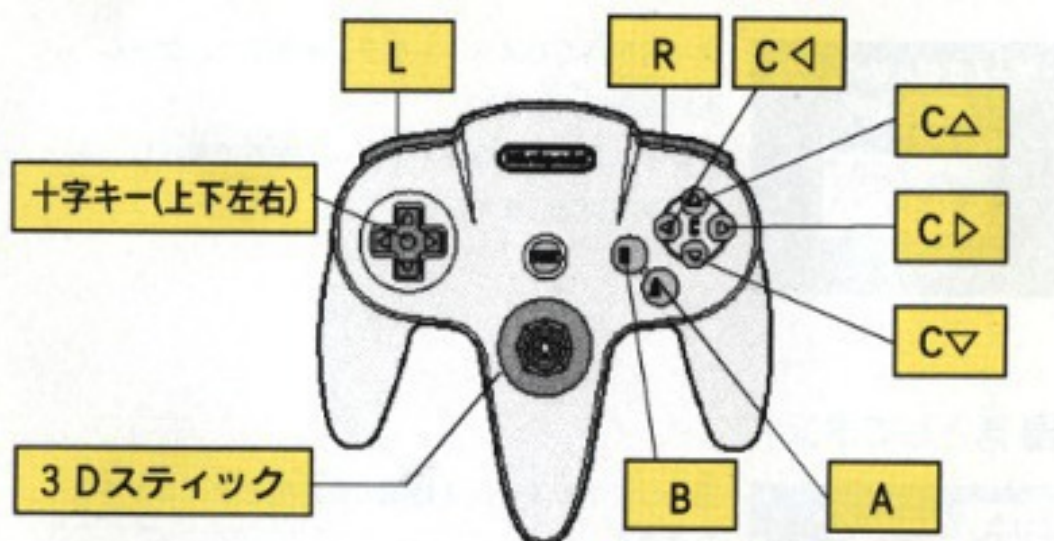
NINTENDO64初の、忍たま乱太郎のゲームです。
 アクションあり、スピード勝負あり、頭脳戦ありとゲームが満載！
 新記録を目指したり、2人プレイで競争したりと、
 さまざまな遊び方が楽しめます。
 幼稚園児～大人まで家族みんなでワイワイ大興奮！！

もくじ

基本操作	3
ゲーム選択	4
「落としてボン」	6
「テキバキューブ」	8
「対戦！テキバキューブ」	10
「ワイワイジグソー」	12

※ パッケージ及び、取扱説明書に記載されているイラスト、ロゴ、内容、写真等は開発中のものです。
 実際の商品とは異なる場合もありますので御了承ください。

きほんそうさ
基本操作



お
落としてポン!

Aボタン…パネルチェンジ
Bボタン…パネルの落下速度アップ
十字ボタン…カーソルの上下左右の移動

テキバキューブ

スタートボタン…ポーズ
Bボタン…使用しません。
Aボタン……錠薬を投げてキューブ引きよせる
十字ボタン……キャラクターの移動
C△ボタン……ギブアップします。

たいせん
対戦!

テキバキューブ

スタートボタン…ポーズ
Aボタン……錠薬を投げてキューブ引きよせる
十字ボタン……キャラクターの移動

ワイワイジグソー

Aボタン……ピースを取る、置く
Bボタン……カーソルスピードアップ
十字ボタン……カーソル移動

せんたく ゲーム選択



タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲーム選択画面に入ります。

プレイしたいゲームを十字キーの左右で選択し、Aボタンで決定します。

お落としてポン!



お落としてポン!では2種類の難易度とゲームが選択できます。

● チャレンジ

3回ミス（絵パネルの落下位置が違うところに落とす）するとゲームが終了します。

● タイムアタック

3回ミスするか90秒の間にどれだけ得点できたかを競います。

■ テキバキューブ ■ 対戦! テキバキューブ



テキバキューブ、対戦! テキバキューブでは2種類の難易度が選択できます。

● 忍たまレベル

完成ゾーンに集める絵キューブの絵が白黒で書かれています。

● 先生レベル

完成ゾーンに絵は書かれていません。また面構成も難しい問題になっています。

■ ワイワイジグソー



ワイワイジグソーでは2種類のゲームが選択できます。

- チャレンジ
新しい絵のバズルに挑戦できます
- タイムアタック
好きな絵のバズルに挑戦できます。



タイムアタックを選択するとプレイするパズルの絵柄の選択になります。十字キーの上下左右でカーソルを動かして選択し、Aボタンで決定します。

お 「落としてポン！」

☆概要

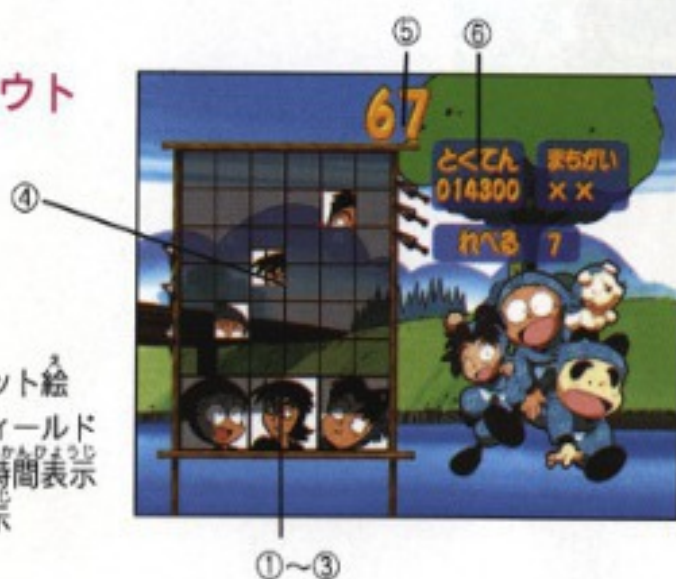
このゲームは、画面下部にある3つのシルエット絵の中の1つを4分割したパネルが、次々に落下してきます。これをカーソルを使ってそのパネルのシルエット絵の表示されている列に動かしていき、絵を完成させていく落ち物パズルゲームです。

☆モード

- ・チャレンジ………3回ミス（絵パネルの落下位置が違ふところに落とす）するとゲームが終了します。
- ・タイムアタック…3回ミスするか90秒の間にどれだけ得点できたかを競います。

☆画面レイアウト

- ①～③…シルエット絵
 ④…落下フィールド
 ⑤…のこり時間表示
 ⑥…得点表示



☆ルール

落ちてくる絵パネルをカーソルを使用して列を変え、下部のシルエット絵と同じ絵の物を、同じ列に落とします。

落としたパネルが合っていれば、そのシルエットに色が付き4枚のパネルを合わせることで、絵は完成します。

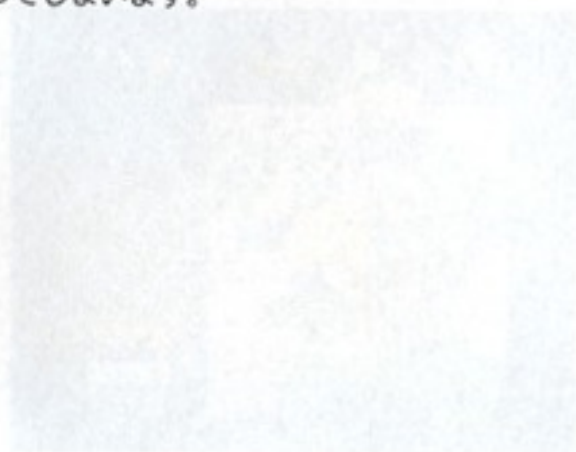
絵が完成されると、次のシルエット絵が表示されます。

◆操作について

十字キーで入れ替えカーソルを操作することができます。Aボタンを押すと入れ替えカーソルの右のパネルと、左のパネルが入れ替わります。

◆ミスについて

間違えて絵パネルを、別のシルエット絵のところに落としてしまうと、間違えて置いてしまった場所の絵のパネルが全て消えて、初期状態のシルエット絵にもどってしまいます。



「テキバキューブ」

☆概要

このゲームは、フィールド内に散らばるキューブを「押す」「引く」等のアクションで、制限時間内に4～9つに分割された「絵キューブ」を正しく組み合わせて完成させるアクションパズルゲームです。フィールド内には「絵キューブ」以外にも、じゃまなキューブが存在し、なかなか思うようには、組み合わせてくれません。効率よいキューブの動かし方がクリアへのキーポイントとなります。

☆画面レイアウト

- | | |
|-----------------|----------------|
| ①ステージ……現在のステージ数 | ④メイン画面……ゲームの画面 |
| ②タイム……制限時間の表示 | ⑤スコア……総合得点の表示 |
| ③残り回数……ミスできる回数 | |



☆モード

- 忍たまレベル…完成ゾーンに集める絵キューブの絵が白黒で書かれています。
 先生レベル…完成ゾーンに絵は書かれていません。また面構成も難しい問題になっています。

☆ルール

◆ゲームの目的

フィールド内に散らばっている絵キューブを、完成ゾーンの中に正しく組み立てます。完成するとステージクリアです。

◆キャラクターの操作

- ・移動……フィールドを十字ボタンの入力した方向（上下左右）に移動します。また十字ボタンをチョンと短く押せば、その場で方向を変えることもできます。
- ・押す……キャラクターが移動するとき、移動方向にキューブがある場合にはキューブを押しながら移動します。一度に押せるキューブの量に制限はありませんが、障害キューブは押すことはできません。
- ・引く……Bボタンで釣縄を投げます。釣縄が引っかけることのできるキューブに当たった場合、それを引っかけて戻ってきます。

◆キューブ

- ・通常キューブ……… 押したり引いたりすることができるキューブです。
- ・障害キューブ……… 押したり引いたりができないキューブです。
- ・絵キューブ……… いくつか分割された1枚の絵が描かれているキューブです。これを完成ゾーンで完成させる（正しく組み合わせる）とその面はクリアとなります。

◆フィールド

- ・通常フィールド……… 普通に移動できる場所です。
- ・完成ゾーンフィールド… この場所で絵キューブを完成させるとクリアとなります。忍たまレベルの時は、白黒で完成絵が表示されています。

たいせん 「対戦！ テキバキューブ」

☆概要

このゲームは、フィールド内に散らばるキューブを「押す」「引く」等のアクションで、出題された問題通りに「絵キューブ」を並べていくアクションパズルゲームです。フィールド内には、さまざまな「絵キューブ」が存在し、ちゃんと問題通りに分割しなければなりません。

☆画面レイアウト

- ① 1Pメイン画面…… 1P側のゲームの画面
- ② 2Pメイン画面…… 2P側のゲームの画面
- ③ 問題表示…… 1P側の問題が表示される
- ④ 1Pノルランプ…… 1P側の解いた問題数の表示
- ⑤ 2Pノルランプ…… 2P側の解いた問題数の表示



☆ルール

◆ゲームの目的

フィールド内に散らばっている絵キューブを、出題された問題通りに、絵キューブ並べ終わるとクリア。これを先に4回クリアした方が勝利となります。

◆キャラクターの操作

- ・移動……フィールドを十字ボタンの入力した方向（上下左右）に移動します。また十字ボタン、をチョンと短く押せば、その場で方向を変えすることもできます。
- ・押す……キャラクターが移動するとき、移動方向にキューブがある場合にはキューブを押しながら移動します。一度に押せるキューブの量に制限はありませんが、壁より先には押すことはできません。
- ・引く……Bボタンで釣縄を投げます。釣縄の長さの限界まで伸びても何も引っかける物が無い場合、自動的に釣縄はもどります。もし、釣縄が引っかけることのできるキューブに当たった場合、その場からそれを引っかけて釣縄は自動的に戻ります。また釣縄が引っかけることのできない壁に当たった場合は、その場から自動的に釣縄はもどります。

◆キューブ

- ・通常キューブ……… 押したり引いたりすることができるキューブです。
- ・絵キューブ……… 1～6までの絵がかかれたキューブです。これを先に数字ゾーンに正しくおいた方が勝ちです。

◆フィールド

- ・通常フィールド……… 普通に移動できる場所です。
- ・数字ゾーンフィールド.. 全てのこの場所に絵キューブをおかれるとクリアとなります。

「ワイワイジグソー」

☆概要

このゲームは、画面下部に順番をバラバラにしておかれたピースを見本と同じ絵ができるようにフィールドに並べて完成させるパズルゲームです。タイムアタックでは自分で好きな絵のパズルを選択できます。パズル完成までの時間も記録されますので、みんなで競争して楽しむこともできます。

☆モード

- ・チャレンジ……新しい絵のパズルに挑戦できます。
- ・タイムアタック……好きな絵のパズルに挑戦できます。

☆画面レイアウト

- ①タイム……ゲームスタートからの時間を表示します。
- ②フィールド……4×4マスです。ピースをはめると、そのマスにピースの絵が表示されます。
- ③見本……パズルが完成した時の絵を表示します。
- ④ピース欄……スタート時には16枚のピースが表示されています。フィールドに移動させたピースは、この欄から消えます。



MEMO



☆ルール

◆ゲームの目的

すべてのピースをフィールドの正しい位置にはめて、見本と同じ絵を完成させることが目的です。どれだけ速く絵を完成させられるかを競います。

◆プレイ方法

プレイヤーはピース欄のピースの中から好きなピースを選んでフィールドのマスにはめていきます。一度はめたピースも、ピース欄に戻したり、他の空きマスへ移動させることができます。すでに他のピースがはまっているマスには、他のピースをはめられません。すべてのピースをはめても、位置が正しくない場合はエラー音が鳴り、ゲームクリアとはなりません。

☆記録

クリアした絵と、絵ごとのクリアタイムが記録されます。

注：電源を切ると記録は消えてしまいます。