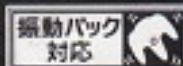


Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>



ウツチャンナンチャンの

炎の

チャレンジジャー

電流イライラ棒



HUDSON®

© 1997 HUDSON SOFT
© テレビ朝日 1997

NUC-NIRJ-JPN
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、6ページをご覧ください。

にぎ かた

コントローラの握り方

「電流イライラ棒」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。この握り方ですと、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い良いでしょう。



せつ ぞく

コントローラコネクタへの接続

「電流イライラ棒」では、NITENDO 64本体前面にあるコントローラコネクタにコントローラが接続されていないとゲームを始めることはできません。電源を切ってから正しくコントローラをコネクタに接続してください。通常はコントローラコネクタ1を使用しますが対戦モードではコントローラコネクタ1・2を、使用します。



カッちゃんナンチャンの 炎の チャレンジャー 電流イライラ棒

CONTENTS

電流イライラ棒の操作方法	6
ゲームのルール説明	8
ゲームスタート	9
コース紹介	12

電流イライラ棒の操作方法

スタートボタン

選択時は決定、ゲームスタート
VSモードのみポーズ

Lトリガーボタン

イライラ棒の移動スピードが
アップします。

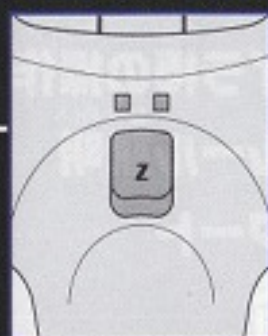
3Dスティック

入力した方向にイライラ棒が
移動します。スティックを大き
く傾けるほど、移動のスピー
ドが速くなります。
選択時は項目選択。

中央グリップ背面

Zトリガーボタン

イライラ棒のスピードが
アップします。



Rトリガーボタン

イライラ棒の移動スピードがアップします。
コースセレクト画面でランキング表示

Bボタン

選択時はキャンセル。

Aボタン

イライラ棒の移動スピードがアップします。
ゲームをスタートします。
選択時は決定。

操作ボタン早見表

プレイ時	選択画面時
3Dスティック・イライラ棒の移動	3Dスティック・項目選択
L、R、Z、Aボタン・イライラ棒のスピードアップ (3Dスティック操作時いずれか1個でOK)	Aボタン、スタートボタン ・決定・ゲームスタート
Bボタン・使用しません。	Bボタン・キャンセル

※本ソフトでは十字キーとCボタンユニットは使用しません。

Emulation64.fr

ゲームのルール説明

はじめに



プレイヤーは「イライラ棒」を巧みに操作し、導線や障害物に触れないように、しかも制限時間内にゴールクリアすることを目指します。万一導線などに触れてしまうと、ほげしいスパークと衝撃（振動バックを使用すると衝撃が体験できます）が走り、ゲームオーバーやゲームストップになってしまいます。コースはもちろん人気番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー これが出来たら100万円」で使用されたものを忠実に再現した本物志向の全5コース。さらに、操作に慣れるための本ソフトオリジナル練習コースもご用意しました。ハラハラ、ドキドキ、イライラの超エキサイティングゲーム「電流イライラ棒」をお楽しみください。

ゲームモードとルール説明

タイムアタックモード (1人プレイ)

各コースをクリアし、ベストタイムを更新していくモードです。途中、導線や障害物に触れるとゲームオーバー。また時間内にゴールしないと失格になります。

VSモード (2人プレイ)

2プレイヤーで、踏所をクリアしたときに得られるポイントを競うモードです。このモードでは、制限時間内であれば途中でミスしても、繰り返しプレイが可能です。(タイムオーバー時にメッセージが表示され、「再挑戦」「コースセレクト」「ゲームをやめる」の中から選べます。)

ランキング

各コースのランキングを見ることができます。

3Dスティックの左右で違うコースのランキングを表示します。また、ランキング表示中にAまたはSTARTボタンでコースレコードを表示します。



導線 イライラ棒 障害物



ゲームスタート

1. イライラ棒にチャレンジしよう！

タイトル画面が表示されたら、スタートボタンでモード選択画面が表示されます。

【タイムアタックモード】【VSモード】のいずれかプレイしたいモードを選び、スタートボタンを押してください。

■オプションモードを選択すると…

オプション画面では、ゲーム中の設定変更が行えます。

※ただし、設定した内容は、電源OFFで元に戻ります。

サウンド…ステレオかモノラルの選択。

B G M…プレイ中のBGMの有り・無し

実況…プレイ中の実況アナウンスの有り・無し

マップ…プレイ中の縮小マップの表示の有り・無し

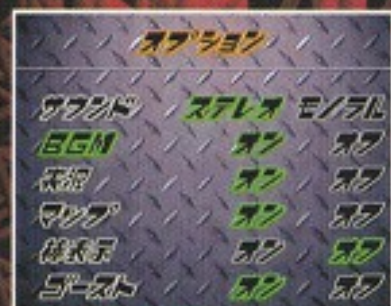
(タイムアタックモードのみ)

棒表示…プレイ中のイライラ棒の透明度の変更

ゴースト…ゴースト出現の有り・無し

※ゴーストとは前回のベストタイム時にイライラ棒が通過した軌跡の表示です。ゴーストは1コースのみで記録され、他のコースをクリアしたり、ゴーストのタイムを更新すると前のものは消えてしまいます。また、リセットや電源を切った場合も消えてしまいます。

(VSモードでも相手のゴーストを表示します。)



2. コースを選ぼう！

モードの設定が終了すると、コースの選択画面が登場します。コントローラの3Dスティックを左右に動かして、コースを選択、AボタンまたはSTARTボタンで決定してください。

※【VSモード】の場合は、どちらかのプレイヤーが決定することで、コースが決まります。



3. イライラ棒を選ぼう!

次に、プレイヤーが操作する「イライラ棒」を決定します。3Dスティックの左右で選択、AボタンまたはSTARTボタンで決定できます。

「イライラ棒」には、4つのタイプがあり、特長は以下のとおりです。

●標準タイプ

3Dスティックの傾きとスピードのバランスがとれた安定した操作性です。



●安全タイプ

3Dスティックの傾きに対してゆっくりとスピードが加速していくタイプです。微妙な動きに適していますが、スピードが必要とされる仕掛けに対しては不向きです。



●スピードタイプ

3Dスティックの傾きに対して一番のトップスピードを持っています。ただし、微妙な操作がやりにくいタイプです。タイムレコードを狙うときなどには適しています。



●練習タイプ

タイムアタック時のみ選択可能なタイプです。2回までミスしてもその前の所から続けることができますが記録は残りません。操作感は標準タイプと同じです。



4. さあ、クリアを自指そう!

「イライラ棒」を決定したら、Aボタンまたはスタートボタンでプレイ開始です。コース画面右上のカウントが「GO」になったら、ゲームスタートです。コースによっては、途中で、休憩ゾーンが設けられています。タイムアタックモードでは、残りタイムがプラスされ、休憩ゾーンをぬけるまでタイムカウントが止まります。VSモードでは休憩ゾーンに入ってもタイムカウントは止まりません。

また、プレイ中、3D部分に突入するときは、カメラアングルが自動で変わることがあります。



5. ランキングにセーブしよう!

コースをクリアして5位以内に入ると、ランキングで名前とタイムを残すことができます。3Dスティックの左右で文字を選び、Aボタンで決定します。(Bボタンで1文字戻せます。) 名前の入力がおわったらSTARTボタンを押してください。データは、入力後自動的にセーブされます。コースクリア時に表示される冠の色は、クリアタイムによって「プラチナ」は最上級、「金」は上級、「銀」は中級、「銅」は初級と4つのクラスを表しています。

■カセットの初期化について

コントローラ1（本体の左端に接続してあるコントローラ）のSTARTボタンを押し続けて電源を入れるとカセットの内部のバックアップ機能を初期化できます。なお、バックアップ機能の初期化をするとゲームの記録がすべて消去されてしまいます。

レコード	
5-ラズタイム	01'39"800
01-イライラ棒	0'51"916
02-イライラ棒	0'46"516
3-イライラ棒	1'29"348
03-イライラ棒	1'38"616
04-イライラ棒	1'31"883
05-イライラ棒	1'49"883

ランキング	
01-イライラ棒	
1	0'59"999 VIKI T
2	0'59"999 NI HARA
3	0'59"999 K. NAKAMURA
4	0'59"999 KI TAJOCHI
5	0'59"999 Y. TODIYA

コース紹介

番組歴代5コース+オリジナル練習コース

しょうたい
初代

ばくれつ でんりゅう
爆裂電流イライラ棒



だいいめ
2代目

すーぱー
電流イライラ棒



だいいめ
3代目

うるとら
電流イライラ棒



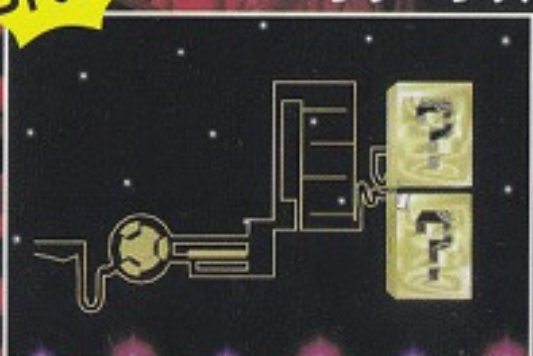
だいいめ
4代目

ふぁいなる
電流イライラ棒



だいいめ
5代目

でんりゅう
電流イライラ棒
リターンズ



オリジナル
練習コース

でんりゅう
電流イライラ棒
プラクティス

