



取扱説明書

RZ018-J1
<http://www.emulation64.fr>



NUS-NKRJ-JPN

KONAMI



らくがきっず

RAKUGAKIDS™



©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

RAKUGAKIDS™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO., LTD.

Emulation64.fr

コンテンツ CONTENTS

ストーリー → P.2

キャラクター^{しょうかい}紹介 → P.7

NINTENDO64コントローラについて → P.16

コントローラパックについて → P.18

エラーメッセージについて → P.20

ゲーム^{はじ}の^{かた}始め方 → P.22

プレイヤー^{きほんそうざ}の基本操作 → P.24

マジック → P.28

ルール → P.29

画面^{がめん}の見方^{みかた} → P.30

ストーリー^{ストーリー}モード → P.32

バース^{バース}モード → P.34

トレーニング^{トレーニング}モード → P.36

プラクティス^{プラクティス}モード → P.38

データ^{データ}モード → P.40

オプション^{オプション}モード → P.43



ストーリー STORY

ここは「Twinkle Town」。真っ青な海に面したステキな街です。
この街には、はるか昔、魔法使いたちが住んでいたという言い伝えがあります。
誰もがおとぎ話だと思っていたのですが、最近、街のはずれで遺跡が発見されたのです…。



小高い丘の上に建っている学校には、アンディ、DDJ、ジェリー、ロイ、ノーラ、クリオネの仲良し6人グループ「Tinkles」が通っていました。

明日から夏休み! 「Tinkles」は、これからはじまる長いお休みのことを考えてワクワクしていました。

「ねえ、何して遊ぼうか?」

「この間、遺跡の近くで洞窟を見つけたんだ。どうだい? みんなで探検してみないか?」

みんな大賛成! 洞窟探検に出発です!

洞窟の中はどこまで行っても真っ暗。
 小さな懐中電灯に照らされた壁は、
 奇妙なラクガキでいっぱいでした。
 「なんだかヘンなところね。

「…あら、あれは何？」
 そこには古びた小箱が落ちていました。

「Tinkles」は小箱のフタをそっと開け、
 中をのぞきこみました。そこには8本の
 クレヨンのようなものが入っていました。
 みんなで1本ずつ取り出してながめました…。

「なんだこりゃ?」「ヘンなのー。」「クレヨンみたいだけど…。」「描いてみようか。」

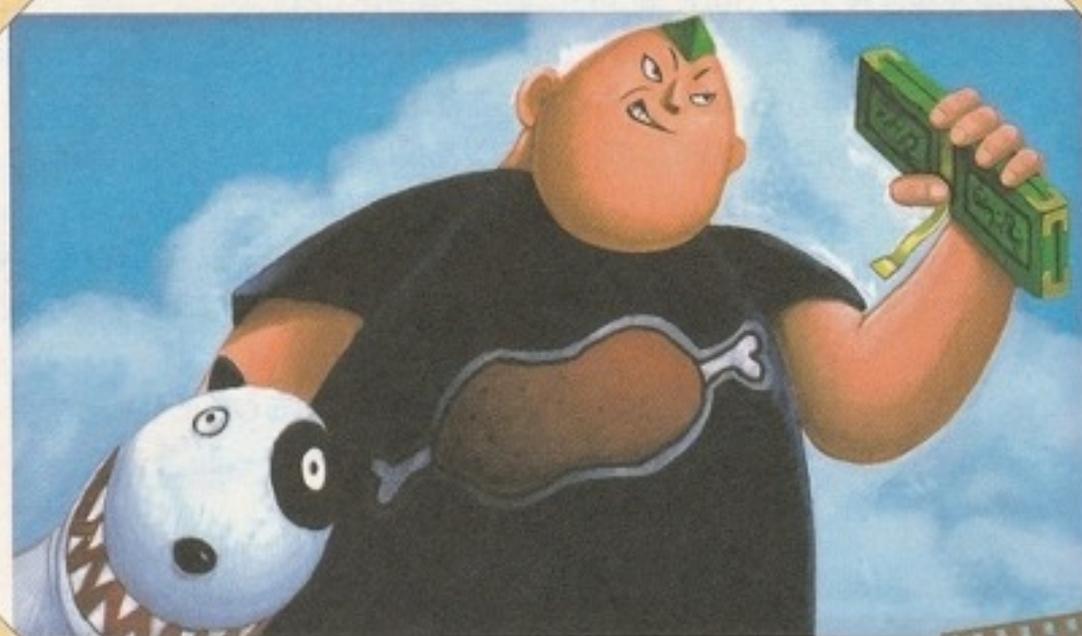
「ここじゃ暗くてムリだよ。」「じゃ、外に出よう。」

洞窟から出たその時、誰かが目の前に立ちはだかりました。

「バル!!!」

いじめっこのバルがいつのまにか後をつけていたのです。

「いいモンもってんじゃねえか。」「何するんだ! 返せよー!」「バウ、バウ!!!」
 バルの愛犬マッドガスが邪魔をしているうちに、バルはズンズンどこかへ行って
 しまいました。

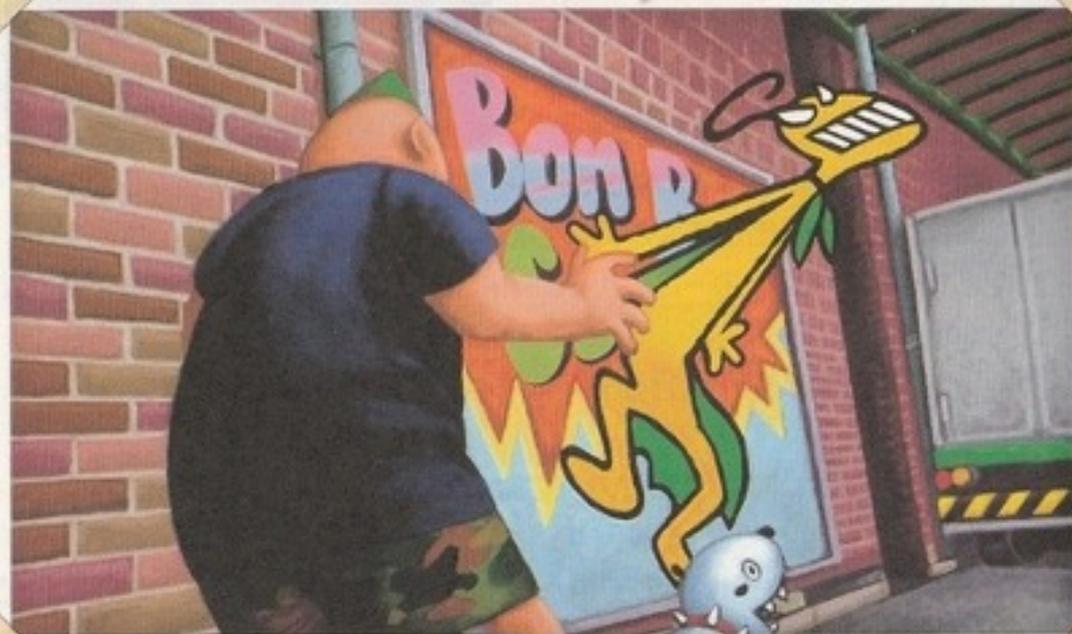


「何かおもしろえことねえかなあ。」

街中をぶらぶらと歩いていたバルは、ふとグミキャンディのキャラクターが描かれている看板の前に立ち止まりました。

さっきのクレヨンでラクガキするにはちょうどいい感じの看板です。

「へっへっへ、オレさまが描き直してやろう。」



ラクガキを描き終えたバルが、満足げに看板を眺めていました。

するとどうでしょう! 突然、ラクガキが「へっへっへ」と笑ったかと思うと、見る見るうちに看板の中からぬけだしてきたのです。

さすがのバルもビックリ! 大あわてでクレヨンを投げ捨てて逃げようとしてました。

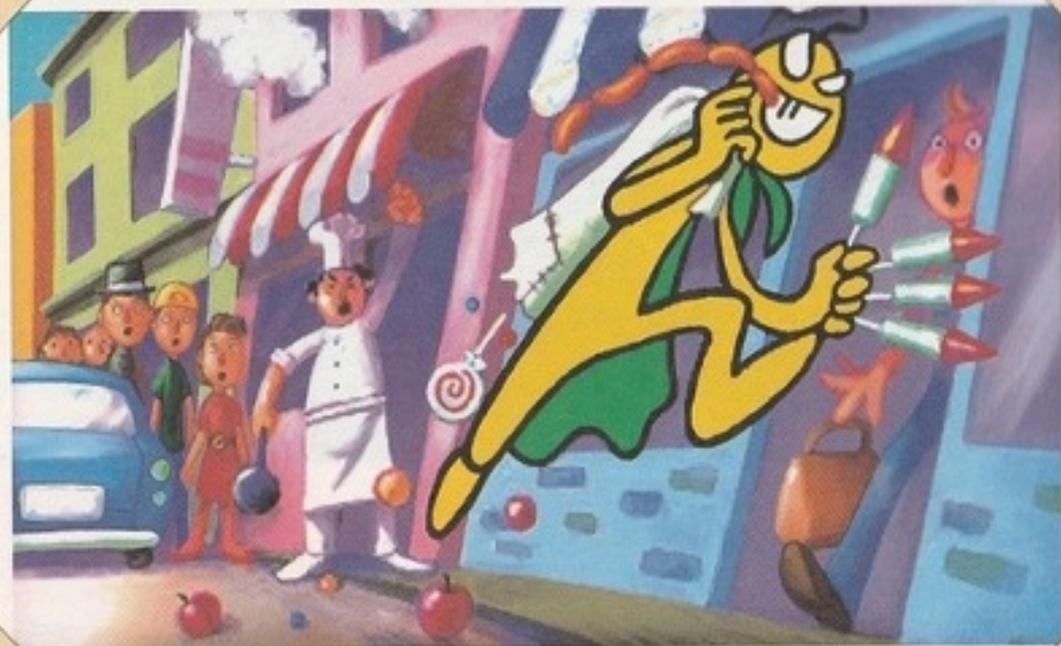
「待ってくれよー! 一緒にわるさしようぜ。オレならなんだってできるぜ!」



どうやらバルに対してはわるさを
するつもりは無いようです。そうと
わかれると一安心。

「こいつアおもしろそうだ。」

へっへっへ…。」



つぎの日、街は大騒ぎになっていました。
 バルの描いたラクガキが大暴れしているのです。
 人々はこれを古代遺跡の呪いだと言って、怖がっていました。
 「Tinkles」もこの騒ぎを見ていました。すると路地裏の方から誰かの笑い声が聞こえてきました。

「あっ! バルじゃないか! 街で暴れていたヤツと一緒にだ!」

「なんであんなラクガキみたいなものが動くんだ?」

「ひょっとして昨日のクレヨン!?!」

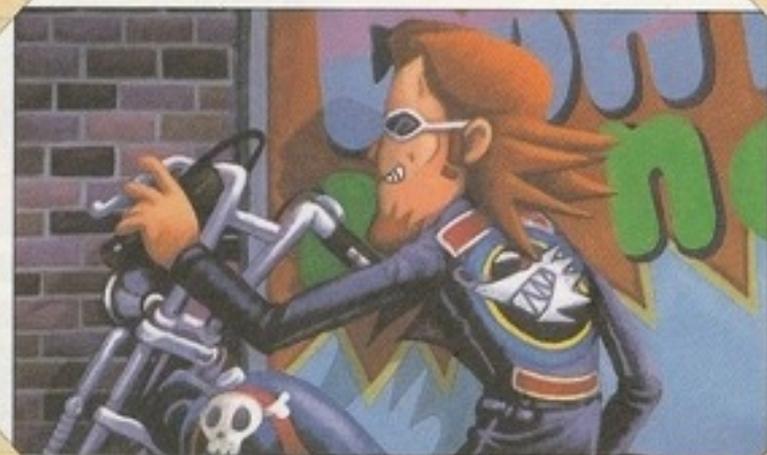
「このままじゃ街はメチャクチャだ!」

「ぼくたちも描こう! みんなであのヘンなヤツをやっつけるんだ!!」

「おー!!」

こうして「Tinkles」は、バルのラクガキを倒すために魔法のクレヨンで絵を描き始めました。





もう1人、そのようすを見ていた男がいました。

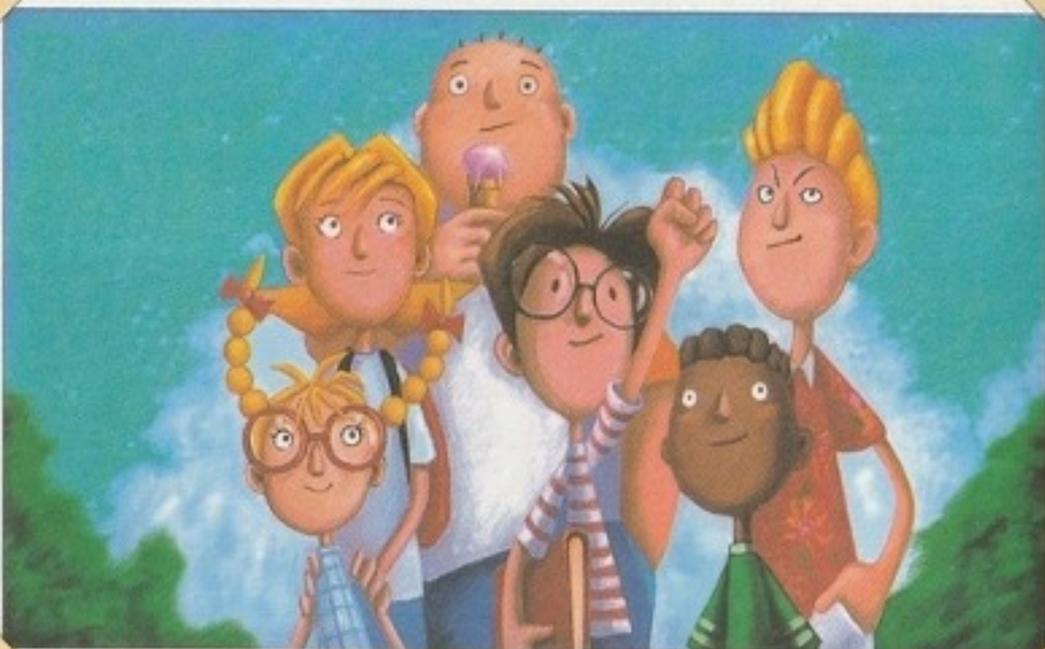
「まさか言い伝えが本当だったとは・・・。」

バイクにまたがった黒づくめの男、ゲオルグは、悪名高きバイクチーム「ブラッディウルフ」の一員です。金になる話はないかと、最近この街に舞い戻ってきたのでした。

「思わぬところでいいものが手にはいったぜ。ふっふっふっ・・・。」

バルが落としたもう1本のクレヨンを手にしたゲオルグは、ニヤリと笑いました。

さあ、そろそろラクガキたちが動き始めたようですよ。



しゅうかい
キャラクター紹介

CHARACTER PROFILE

キャラクターには、「マスター」と「ファイター」
がいます。

「マスター」とは「Tinkles」とあなたのことです。

そして「ファイター」とは、魔法のクレヨンで描いた
ラクガキのことです。

個性豊かなファイター達は、いったいどんな活躍
をするのでしょうか。



Emulation64.fr



Andy & Astronots



アンディ・ホーキング

この物語の主人公、アンディは好奇心旺盛な少年です。お父さんが貿易船の船長であるということが影響したのか、夢はでっかく宇宙飛行士か冒険家になること。しかしそういったことはまず泳げるようになってから…。彼はこの道に賭けています。

アストロノッツ

アンディ憧れの宇宙飛行士をモチーフに生み出したファイター。攻守、スピードすべてにバランスが取れています。



アストロショット

↓↘→P (B, ◀, ▲)

アストロジェット

→↓↘P (B, ◀, ▲)

アストロキック

↓↙←K (A, ▼, ▶)

スターダストドロップ

→P (◀)

プラネットアタック

(攻撃マジック)

スペースシュート

(反撃マジック)

スターツアーズ

(妨害マジック)

- ★ 操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。
- ★ P(弱パンチ◀, 中パンチ◀, 強パンチ▲) K(弱キックA, 中キック▼, 強キック▶)
- ★ 「マジック」操作は、全キャラクター共通です。→P.28



DDJ & Captain.Cat.kit

Master

ディディディ

DDJ

天性のリズム感を生かしたダンスとラップが特技。将来はプロバスケットボール選手になることを夢見ているのですが、それには少し背の高さが気になります。ここは何とか頑張って背を伸ばしたいところです。

キャプテン・キャット・キット

DDJに似て小柄でリズムカルに動き回るキャプテン・キャット・キット。パワー不足も素早いアクションでカバーします。

Fighter



ビッグビッグタイフーン

→↓↘K(A, ▽, ▷)

ジャイアントアーク

↓↙←K(A, ▽, ▷)

トムズキック

←↓↘K(A, ▽, ▷)

ワールド・イン・ザ・フーブ

→P(⊙)

エアフォースキャット(空中でも可)

↓↘→P(B, ⊙, △)または ↓↘→K(A, ▽, ▷)

ハロー・ミスターDJ

(攻撃マジック)

グッバイミスター

(反撃マジック)

ファーストスクランブル

(妨害マジック)



Nola & Marsa



ノーラ・バルーン

身の軽いノーラは木登りが大得意。背中の大きなバッグには不思議なアイテムがいっぱいつまっています。夢は獣医さんになること。でも困ったことに犬が大の苦手なのです。

マーサ

にわとり帽子がおちゃめな魔女っこマーサ。身軽でいろんなアイテムを使うところはノーラにそっくり。



マーサズブライズド
ポゼッション

↓↘⇒P (B, ◀, ▲)

ピーコック

⇒↓↘P (B, ◀, ▲)

ジャック・オ・ランタン
(攻撃マジック)

ルースターステップ

(空中で) ↓↘⇒K (A, ▼, ▶)

ルースターズクラッカー

⇒P (◀)

マーサズフレンド
(反撃マジック)

マーサジャンプ

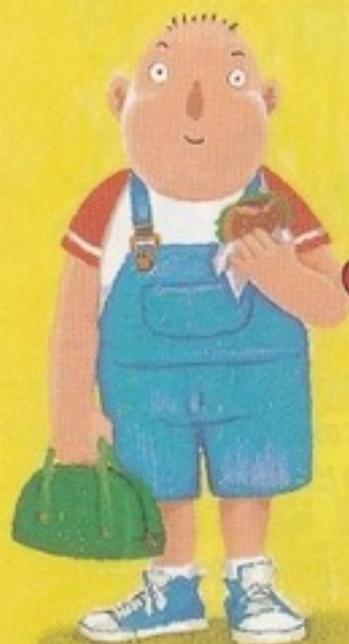
↓↙←K (A, ▼, ▶)

キュートフラワー
(妨害マジック)

★ 操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

★ P(弱バンチ◀, 中バンチ◁, 強バンチ▲) K(弱キック◀, 中キック◁, 強キック▲)

★ 「マジック」操作は、全キャラクター共通です。⇒P.28



Jerry & Robot.CHO.

Master

ジェリー・マーフィー

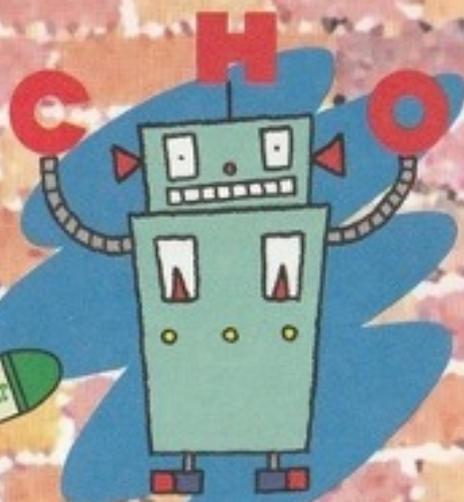
気はやさしくて力持ち、そんな言葉がよく似合うおいしいん坊のジェリー。のんびりマイペースな性格のため乱暴者のアニキ、バルにはひどいめにあわされてばかりです。

シーエイタオー

ロボット C.H.O.

ジェリーがSCHOOL BUSに描いたロボットです。ご自慢のパワフル攻撃で接近戦はお手のもの。

Fighter



サンダースロー

→↓↘←K(A, ♡, ◻)

スパーク・ザ・ショック

←↓↘P(B, ◀, ▲)

ロコモティブ・アタック

↓↘→P(B, ◀, ▲)

サンダークロス

→P(◀)

カッタープレス

(攻撃マジック)

トラフィックコントロール

(反撃マジック)

プレスファクトリー

(妨害マジック)



Clione & Beartank

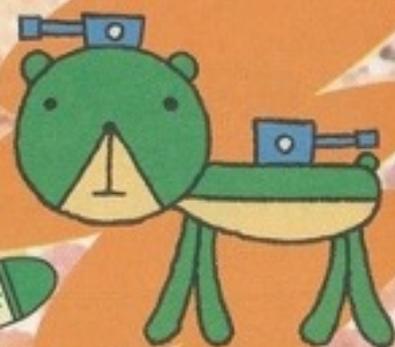


クリオネ・セフンフリッジ

クリオネは「Tinkls」の中で一番年下の女の子。ロイの妹です。ちょっとわがままで泣き虫だけど、明るい彼女には悩みなんてありません。今日も元気一杯、お兄ちゃん達の後をついてまわります。

ヘアタンク

クリオネの大好きなクマちゃん。タンクがついてパワーアップです。見た目のかわいさからは想像もつかない、素早い動きのスーパークマちゃんです。



くまボム

↓↘→P(B, ◀, ▲)

くまイリュージョン

↓↙←K(A, ▼, ▶)

レオマリン

(攻撃マジック)

くまアタック

↓↘→KKK(A, ▼, ▶)

くまフリップ

↓↙←P(B, ◀, ▲)

ラビタクシー

(反撃マジック)

くまスピン

→↓↘P(B, ◀, ▲)

くまヒップアタック

→K(▼)

エレジェット

(妨害マジック)

- ★ 操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。
- ★ P(弱パンチ◀, 中パンチ◐, 強パンチ▶) K(弱キック▲, 中キック●, 強キック◎)
- ★ 「マジック」操作は、全キャラクター共通です。→P.28



Roy & Cools.Roy

Master

ロイ・セブンブリッジ

ロイは、豪邸に住んでいるお坊ちゃん。
おしゃれでおしゃべり、そのうえ皮肉屋さん。
でもその行動の裏に正義が隠されていることに
みんなは気付いていません。そう、彼は常に
紳士を目指しているのです。

クールス・ロイ

攻守ともにバランスのとれたクール・ガイ。
西部仕込みのかっこいいアクションで決めます！

Fighter



クールガトリング

↓↘⇒P (B, ◀, ▲)

ヘビーキック

(空中で) ↓↘⇒K (A, ▼, ▶)

クレイジーブル

(攻撃マジック)

ジャスティスアタック

⇒↓↘P (B, ◀, ▲)

ウドウンホース

⇒K (▼)

コールミーマスター

(反撃マジック)

ロデオドライブ

↓↙←K (A, ▼, ▶)

セブンブリッジレイルウェイ

(妨害マジック)



Val & Mamezo

バル・マーフィー

ジェリーのアニキ。いじわるで悪れん坊のバルは、いつも愛犬「マッドガス」とともに「Tinkles」の邪魔をします。でも意外なことに、オバケと暗いところが怖くて仕方がないのです。

マメゾ

多彩な意地悪攻撃を仕掛けてくる悪のファイター、マメゾ。遠くから飛び道具を使ってくる卑怯さはやっぱりバルに似ているようです。



フリップダイナマイト

↓↘→P (B, ◀, ▲)

エアスナイプ

↓↘←K (A, ▼, ▶)

スクランブルテリバリー

(攻撃マジック)

ターキーターキー

↓↘←P (B, ◀, ▲)

ハイドアンドシーク

←↓↘P (B, ◀, ▲)

ノックノックノック

(反撃マジック)

ラビッドミサイル

↓↘→K (A, ▼, ▶)

マメゾショックアタック

→P (◀)

ヘルエクスプレス

(妨害マジック)

★ 操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

★ P(弱パンチ◀、中パンチ▶、強パンチ▲) K(弱キックA、中キック▼、強キック▶)

★ 「マジック」操作は、全キャラクター共通です。→P.28



Master

ゲオルグ

ある日突然、どこからか街に舞い戻ってきたバイカー。この男、あちこちの街に現われては悪事を働く悪名高きバイクチーム「ブラッディウルフ」の一員だったのです。お金になりそうな話を探して、今回は故郷であるこの街にやってきました。

George
&
Darkness

ダークネス

ゲオルグが描いた、バイクチーム「ブラッディウルフ」のマーク。マメソ以上にひねくれているうえにイカサマなくらい強いのです。

Fighter



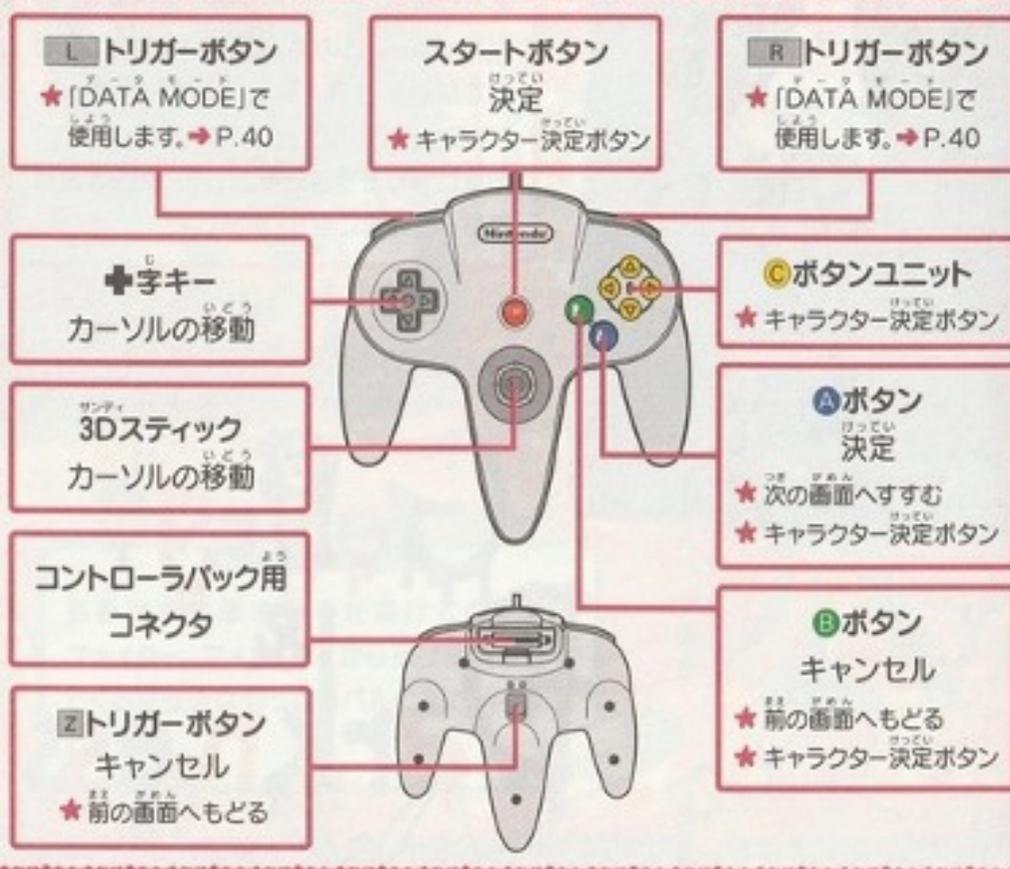
15

Emulation64.fr

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 CONTROLLER

コントローラ各部の名称とセレクト画面の操作



コントローラの接続について

- コントローラは電源を入れる前に接続してください。電源を入れた状態でコントローラを接続しても操作はできません。
- このゲームは1~2人でプレイできます。コントローラはコントローラコネクタ1または2に接続してください。正しく接続しないとゲームはできません。
- コントローラコネクタ1に接続したコントローラは、プレイヤー1に対応し、コントローラコネクタ2に接続した場合はプレイヤー2に対応します。
- 2人で対戦するときは別売の「コントローラプロス」が必要です。



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。



ニュートラルポジション

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、P.24~28をご覧ください。

コントローラの握り方

このゲームでは、2タイプの握り方に対応しています。* おすすめはファミコンポジションです。

[3Dスティック操作]

ライトポジション



[十字キー操作]

ファミコンポジション



コントローラパックについて

CONTROLLER PAK

コントローラパック(別売)を使用すると、データのセーブ、ロードができます。
 コントローラパックは、コントローラ1または2に装着してください。

ノートについて

コントローラパックの保存領域は123ページに分かれています。

このゲームは、コントローラパック内に「CHARACTER NOTE」(40ページ、最大3つまで)と「SYSTEM NOTE」(2ページ、1つまで)を作成した場合、最大122ページ使用します。

「CHARACTER NOTE」・「TRAINING MODE」で育てた育成キャラクターのデータのセーブができるノートです。1つのノートに40ページ分の「空き」が必要です。

- ★「TRAINING MODE」で育てたデータは、装着されたコントローラパックでセーブ、ロードをします。「DATA MODE」でセーブ、ロードしたいコントローラパックを選んでください。➡P.40

「SYSTEM NOTE」……「OPTION MODE」の各設定のデータのセーブができるノートです。

1つのノートに2ページ分の「空き」が必要です。

- ★「SYSTEM NOTE」は1つのコントローラパックに1つしか作成できません。
- ★「OPTION MODE」の各設定データは、コントローラ1に装着されたコントローラパックでセーブ、ロードをします。➡P.43

★コントローラパック内の「空き」が不足した場合は、ノートを作成することはできません。

コントローラパックメニューで別のゲームのノートを消去するか、電源を切って新しいコントローラパックを装着してください。➡P.19



コントローラパックメニュー画面

セーブされているゲームのデータ、コントローラの接続、コントローラパックの装着状態の確認ができます。

コントローラパックをコントローラに装着した状態で、STARTボタンを押しながら本体の電源を入れると、コントローラパックメニュー画面が表示されます。



ノートの消去

コントローラパックメニュー画面で消去したいデータを十字キーで選び、Aボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので、「YES」を選び、Aボタンで消去します。

★一度消去したデータは元に戻らなくなりますので、十分に注意してください。



コントローラパック使用上のご注意

- コントローラパックの使用に関しては、コントローラパック付属の説明書をよく読んで正しい使用方法でお使いください。
- コントローラパックを装着しないままゲームを始めると、ゲームは楽しめますがセーブすることはできません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われてしまいますのでご注意ください。
- セーブ中は、コントローラパックを抜き差ししないでください。データが消失する恐れがあります。



エラーメッセージについて

ERROR MESSAGE

セーブやロード等、コントローラパックについてメッセージが表示されることがあります。以下の通りに対処してください。



「コントローラパックがささっていません。
セーブしないでゲームをする場合はスタートボタンを押してください。」

ゲームを続けることはできますが、データをセーブすることはできません。セーブを行わずに本体の電源を切ると、データは失われてしまいますのでご注意ください。データをセーブする場合は、コントローラパックを装着してください。

★「TRAINING MODE」で育てたデータは「DATA MODE」でセーブします。→P.40

★「OPTION MODE」の各設定データは「SYSTEM DATA」でセーブします。→P.43



「コントローラパックの空き容量がたりません。
セーブしないでゲームをする場合はスタートボタンを押してください。」

ゲームを続けることはできますが、データをセーブすることはできません。データをセーブする場合は、コントローラパック内の「空き」を作るために一度電源を落としてからコントローラパックメニューで不要なデータを消去するか、別のコントローラパックで再度ゲームを始めてください。

「TRAINING MODE」で育てたデータをセーブする場合は「40ページ」、
「OPTION MODE」の各設定データをセーブする場合は「2ページ」分の「空き」が必要です。



「コントローラパックでエラーが発生しました。
セットしなおしてリセットボタンを押してください。セーブしないでゲームをする場合はスタートボタンを押してください。」

コントローラパックが正しく装着されているか確認してください。何度もこのメッセージが表示される場合は、コントローラパックが壊れている可能性があります。新しいコントローラパックと取り替えることをおすすめします。

「DATA MODE」と「OPTION MODE」のエラーメッセージの操作

「DATA MODE」内でエラーメッセージが表示された場合は、コントローラのボタン（どのボタンでも可。）を押して、上記の通りに対処してください。



はじ かけ
ゲームの始め方

GAME START

1 はじめに

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、コントローラの接続、コントローラパック(別売)の装着を確認してから、電源を入れてください。

★このとき、3Dスティックには触らないでください。

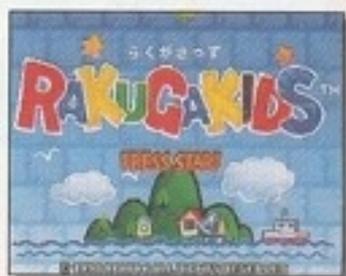
コントローラパックが装着されていない場合は、メッセージが表示されますので、コントローラパックを正しく装着してください。装着しないで始める場合は、STARTボタンを押します。

★コントローラパックを装着しないでゲームを始めた場合、本体の電源を切るとデータが失われてしまいますのでご注意ください。



2 タイトル画面

デモの後、タイトル画面が表示されます。STARTボタンで、「MAIN MENU」画面にすすみます。



3 メインメニュー画面

モードを選び、Aボタンで決定します。決定後、各モードにすすみます。




**MAIN
MENU**


ゲームモード

GAMEMODE

このゲームは大きくわけて4つのゲームモードがあります。
プレイしたいモードを選び、Aボタンで決定します。

ストーリーモード

STORY MODE

◀1人プレイ/観戦▶

ストーリーに沿ってゲームをすすめ
ます。「BATTLE MODE」と「FREE PLAY MODE」があります。

→ P.32

バースモード

VS MODE

◀1~2人プレイ/観戦▶

対戦プレイを楽しめます。

→ P.34

トレーニングモード

TRAINING MODE

◀1人プレイ専用▶

好きなキャラクターを選び、そのキャラクターを育てます。

→ P.36

プラクティスモード

PRACTICE MODE

◀1人プレイ専用▶

操作練習をします。

→ P.38

データモード

DATA MODE

データのロード、セーブ、消去ができます。

→ P.40

オプションモード

OPTION MODE

ゲーム中の各設定の変更ができます。

→ P.43



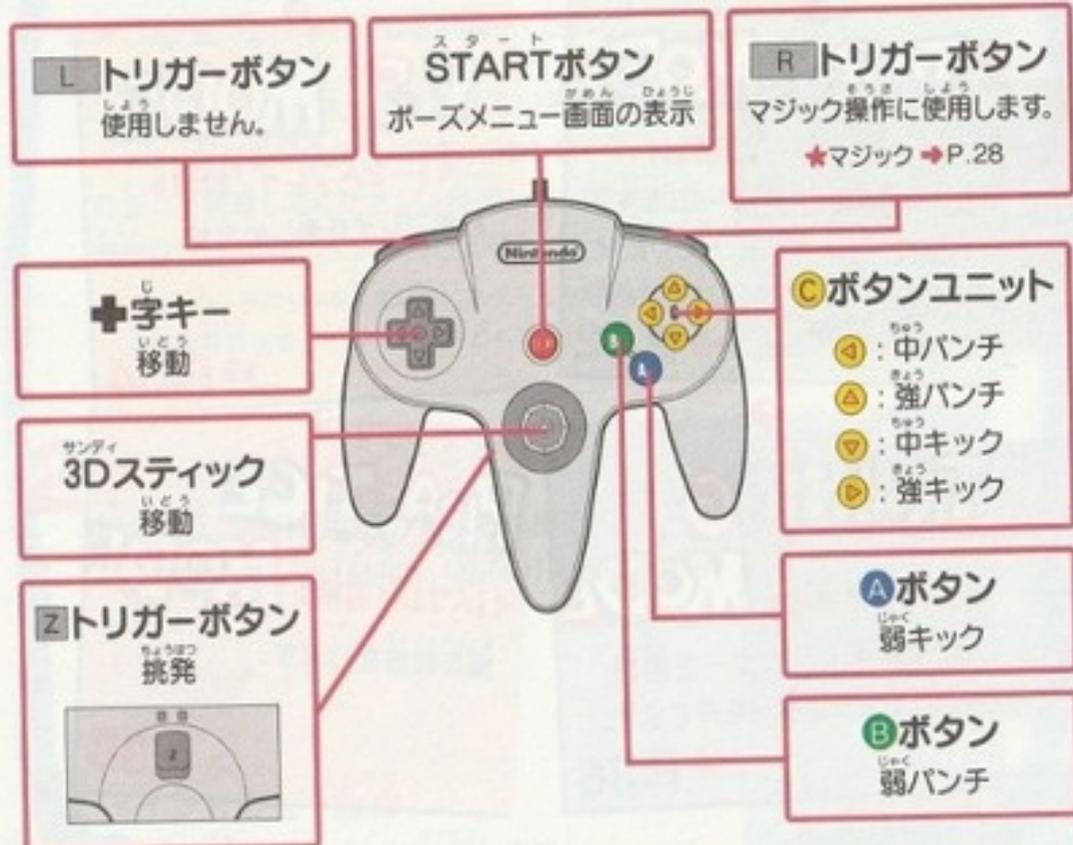
プレイヤーの基本操作

PLAYER CONTROLS

試合中のプレイヤーの基本操作です。

「OPTION MODE」でゲーム中の操作ボタンの設定を変更できます。

★「OPTION MODE」→ P.43



Whatever you do,
do it cool!



Let's play
with me!

★操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

あるく



★または、3Dスティック $\leftarrow\rightarrow$ に少し倒す。

しゃがみ



ステップ



★または、3Dスティック \rightarrow いっぱい倒す。

バックステップ



★または、3Dスティック \leftarrow いっぱい倒す。

ジャンプ



2段ジャンプ



★ジャンプ中に
もう一度ジャンプ。



I'm very
coward!Let's see
if you can
beat me!

★ 操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

パンチ



B ◀ ▶
弱・中・強

キック



A ▼ ▶
弱・中・強

ガード



空中ガード



投げ



◀ ▶ 押しながら ◀ or ▶

吹っ飛ばし技



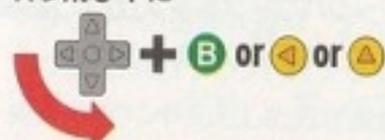
◀ ▶ + B or ◀ or ▶

★ お互いが空中の時に投げると「空中投げ」。

受け身



吹っ飛び中に



★ ボタンによって起き上がり方が変わります。

挑発



Z

「キャンセル」技 基本技(パンチ/キック)がヒット中に次の操作を行うと、基本技の動作のスキをなくして、すばやく次の動作に移ることができます。これを「キャンセル」技といいます。



基本技がヒット中に...



素早く次の操作だ!

「キャンセル」技のつながり方

★ つながり方と回数には制限があり、キャラクターによっても異なります。

基本技キャンセル	基本技	→	基本技
必殺技キャンセル	基本技	→	必殺技
マジックキャンセル	基本技	→	マジック
ジャンプキャンセル	特定の基本技	→	ジャンプ
2段ジャンプキャンセル	(空中で)基本技	→	2段ジャンプ
ステップキャンセル	基本技	→	ステップ

マジック MAGIC



攻撃をしたりダメージを受けると「マジックパワー」が溜まり、「マジックパワーゲージ」がいっぱいになると、いろんな「マジック」を使えるようになります。

- 「マジックパワーゲージ」がいっぱいになると、「マジック」が自動的にストックされます。最高3つまでストックできます。
- 「マジックパワー」を1回発動させるには、「マジックパワーストック」が1つ必要です。
- 「マジック」の操作は、「コマンド入力」と「簡単入力」の2通りがあります。どちらの入力方法も、全キャラクター共通です。

- ★ 攻撃パターンは、各キャラクターによって異なります。
- ★ 操作方法は、プレイヤーが右向きの場合の設定です。

<p>攻撃マジック</p> <p>強力な攻撃で相手に大ダメージを与えます。</p>	<p>簡単入力</p> <p>コマンド入力</p>	<p>十字キー → 押しながら R</p> <p>十字キー ↷ + 十字キー ↶ + B</p>	
<p>反撃マジック</p> <p>相手の攻撃をガードした時にこのマジックを使うと、反撃します。</p>	<p>簡単入力</p> <p>コマンド入力</p>	<p>R</p> <p>十字キー ↷ + B</p>	
<p>妨害マジック</p> <p>相手の行動を妨害します。このマジックは、ガードができません。</p>	<p>簡単入力</p> <p>コマンド入力</p>	<p>十字キー ← 押しながら R</p> <p>十字キー ↶ + 十字キー ↷ + B</p>	

- ★ ①ボタンの他に、②、③ボタンも使用できます。

ルール RULE

試合の構成

1ラウンドの制限時間は、ゲーム画面中の制限時間メーターの針が右に振り切れると1ラウンド終了です。初期設定では3ラウンドで1試合となり、先に2ラウンド先取した方が勝者となります。

勝敗の条件

ダメージを受けるとライフゲージが減り、相手のライフゲージを0にするとK.O.勝ちとなります。

時間切れの場合は、ライフゲージの残りが多い方が勝者となります。

引き分け

ダブルK.O.や時間切れの判定で、ライフゲージの残りが両者とも同じ場合は引き分けとなり、そのラウンドをやり直します。



I am a gunslinger
from the West.

29



Emulation64.fr

画面の見方

GAME SCREEN

試合中の画面は、「PAINTING MODE」と「DRAWING MODE」のどちらかを選ぶことができます。

★「OPTION MODE」で変更できます。→P.43

試合中の画面

PAINTING MODE

背景が立体的で、キャラクターに色がついています。

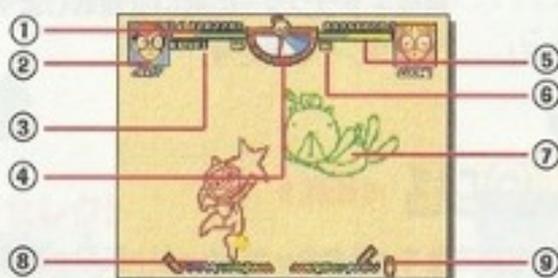


- ① スコア 現在の得点です。
- ② マスター 現在戦っているファイターのマスターが表示されます。
- ③ 連勝ポイント 勝ち抜いた試合数です。(「BATTLE MODE」のみ表示)
- ④ 制限時間メーター メーターの針が右に振り切ると1ラウンド終了です。
★制限時間は「OPTION MODE」で変更できます。→P.43
- ⑤ ライフゲージ ダメージを受けるごとにゲージが減ります。
- ⑥ 勝ちポイント 1ラウンド勝つごとに1ポイント獲得します。
★ラウンド数は「OPTION MODE」で変更できます。→P.43
- ⑦ ファイター 現在戦っているファイターが表示されます。
- ⑧ マジックパワーゲージ 「マジックパワー」が溜まっていきます。
★マジック →P.28
- ⑨ マジックパワーストック数 . . . 「マジックパワー」のストック数です。
★マジック →P.28



ドローイングモード DRAWING MODE

背景が単純化され、キャラクターが線画になります。
画面の表示は「PAINTING MODE」と同じです。



ポーズメニュー画面

ゲームプレイ中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示されます。
項目を選び、Aボタンで決定します。

★「PRACTICE MODE」のポーズメニュー画面の見方 → P. 39



RETURN TO GAME 試合へもどります。

KEY CONFIGURATION 操作ボタンの設定を変更できます。→ P. 43

GAME END 試合を終了して「MAIN MENU」画面へもどります。



ストーリーモード

STORY MODE

ストーリーに沿った2種類のゲームを楽しめます。

モードセレクト

プレイしたい項目を選び、Aボタンで決定します。

「BATTLE MODE」・・・育成キャラクターの戦いを観戦します。

「FREE PLAY MODE」・・・1人プレイ専用です。

バトルモード

BATTLE MODE ◀観戦▶

「TRAINING MODE」で育てたキャラクターがストーリーに沿って戦っていく様子を観戦します。自分の手から離れたキャラクターはどこまで戦い抜くことができるのでしょうか？

★ゲーム中、キャラクターの操作はできません。

★あらかじめ「TRAINING MODE」でキャラクターを育てておく必要があります。→P.36

進め方

1 ファイルセレクト

プレイしたい育成キャラクターがロードされている「MEMORY FILE」をキャラクター決定ボタンで選びます。

★キャラクターの色は、決定ボタンによって異なります。→P.16

★プレイしたい育成キャラクターのデータをロードしていない場合は、「DATA MODE」でデータをロードします。→P.40



2 ゲームスタート

デモ画面が表示され、試合が始まります。

試合終了→P.33

★キャラクターを替える場合は、一度「BATTLE MODE」を終了してください。

You can choose
either BATTLE MODE
or FREE PLAY MODE.



フリープレイモード

FREE PLAY MODE <1人プレイ専用>

育成とは関係なく、好きなキャラクターを選び、ストーリーに沿って戦います。

★育成キャラクターは使用できません。

進め方

1 プレイヤーセレクト

キャラクターの中からプレイしたいキャラクターを
キャラクター決定ボタンで選びます。

- ★キャラクターの色は、決定ボタンによって異なります。→P.16
- ★キャラクター紹介 →P.7



2 ゲームスタート

デモ画面が表示され、試合が始まります。

試合終了

試合終了後、プレイヤーが勝った場合は、次の試合へ挑戦
できます。

プレイヤーが負けた場合は、コンティニューカウントと
「YES」、「NO」が表示されます。

STARTボタンで「YES」、Bボタンで「NO」を選びます。
カウントが0でゲームオーバーとなり、タイトル画面へ
もどります。

★コンティニューの回数は無制限です。



VSEモード VS MODE

◀1~2人プレイ/観戦▶

いろいろな対戦プレイを楽しめます。

「TRAINING MODE」で育てたキャラクターも使用できます。

「USER」操作以外のキャラクターをプレイヤー1と2に選んだ場合は、観戦になります。

2人で対戦をする場合は、コントローラ1と2を接続してください。

進め方

1 プレイヤーセレクト

プレイしたいキャラクター、またはプレイしたい育成キャラクターをロードしている「MEMORY FILE」をキャラクター決定ボタンで選びます。

★キャラクターの色は、決定ボタンによって異なります。→P.16

★キャラクター紹介→P.7



●キャラクターを選んだ場合

キャラクターの操作方法を「USER」か「COM」のどちらかを選び、**A**ボタンで決定します。

「USER」・・・プレイヤーが操作します。

「COM」・・・コンピュータが操作します。



●「MEMORY FILE」を選んだ場合

「TRAINING MODE」で育てたキャラクターを使用します。

★ゲーム中は、キャラクターの操作はできません。

★プレイしたい育成キャラクターのデータをロードしていない場合は、「DATA MODE」でデータをロードします。→P.40

Let's see
who wins!



You can't
beat me.

2 ステージセレクト

「Twinkle Town」の全体地図が表示されます。

十字キーを一度押すと、ズームアップします。

ステージを選び、Aボタンで決定します。



3 ゲームスタート

デモ画面が表示され、試合が始まります。

しあいにしやうりよう

試合終了

試合終了後、プレイヤーセレクト画面へもどります。続けて対戦を楽しむ場合は、プレイヤーとステージを選び、決定します。

「VS MODE」を終了する場合は、トリガーボタンで「GAME MENU」画面へもどります。



トレーニングモード

TRAINING MODE

1人プレイ専用

キャラクターを操作して、戦い方を覚えさせます。

進め方

1 ファイルセレクト

使用する「MEMORY FILE」を1~4の中からキャラクター決定ボタンで選びます。

★キャラクターの色は、決定ボタンによって異なります。→P.16



●初めてプレイする場合

キャラクターを選び、Aボタンで決定します。

キャラクターの名前を入力します。

「END」を選ぶと、名前入力を終了します。

カーソルの移動・・・十字キー

文字の決定・・・Aボタン

文字のキャンセル・・・Bボタン

名前のカーソル移動・・・L、Rトリガーボタン



●ロードしたファイルを選んだ場合

項目を選び、Aボタンで決定します。

★育てたい育成キャラクターのデータをロードしていない場合は、「DATA MODE」でデータをロードします。→P.40



「あたらしくはじめる」・・・「MEMORY FILE」のデータを消去し、最初から育てます。→初めてプレイする場合へ

★データの消去確認メッセージが表示されますので、STARTボタンで消去します。Bボタンでキャンセルになります。

「つづきをする」・・・前回の続きから育てます。



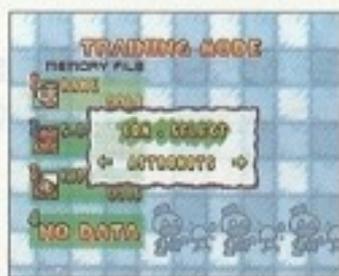
Learn how to
fight and get
stronger.



2 対戦プレイヤーセレクト

対戦相手をキャラクター決定ボタンで選びます。
「？」を選ぶと、対戦相手をランダムに選びます。

★キャラクターの色は、決定ボタンによって異なります。→P.16



3 ゲームスタート

デモ画面が表示され、試合が始まります。

試合終了

試合終了後、続けて育成を楽しむ場合はSTARTボタンで「YES」を選びます。つぎに、対戦相手を選び、決定します。

トレーニングモードを終了する場合は、Bボタンで「MAIN MENU」画面へもどります。

★キャラクターを替える場合は、一度「TRAINING MODE」を終了してください。

育成キャラクターについて

育成キャラクターは、プレイヤーがよく使う技や戦い方のパターンを覚えていき、プレイヤーが操作しなくてもキャラクターがその場の状況を判断して戦います。

■育成キャラクターは、「BATTLE MODE」と「VS MODE」で使用できます。

★「BATTLE MODE」→P.32 「VS MODE」→P.34

■コントローラバック(別売)を使用すると、友達が育てたキャラクターのデータを交換したり、対戦を楽しむことができます。

★「DATA MODE」→P.40

セーブについて

ゲームを終了するときは、「DATA MODE」でデータをセーブしたことを確認の上、電源をお切りください。セーブを行わない場合は、コントローラバック内の「CHARACTER NOTE」のデータ更新が行われませんのでご注意ください。

★「DATA MODE」→P.40



プラクティスモード

PRACTICE MODE

1人プレイ専用

キャラクターの操作練習をすることができます。

このモードでは、「マジックパワーストック」に関係なく「マジック」を何回でも使うことができます。

1 プレイヤーセレクト

キャラクターの中からプレイしたいキャラクターと練習相手のキャラクターをキャラクター決定ボタンで選びます。

- ★ キャラクターの色は、決定ボタンによって異なります。→ P.16
- ★ キャラクター紹介 → P.7



2 ステージセレクト

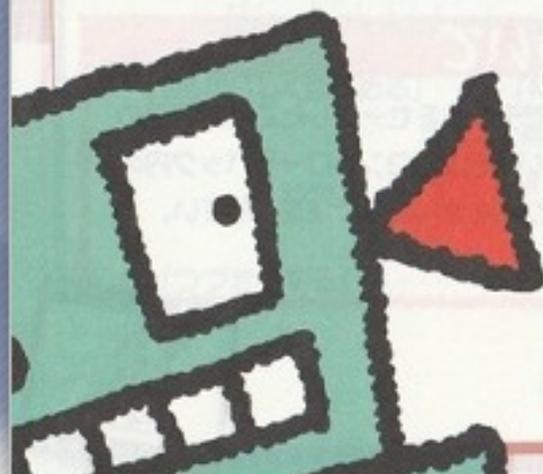
「Twinkle Town」の全体地図が表示されます。

十字キーを一度押すと、ズームアップします。
ステージを選び、Aボタンで決定します。



3 練習スタート

デモ画面が表示され、練習が始まります。



I am the most powerful.

I have to practice a lot.



ポーズメニュー画面

練習中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示されます。

項目を選び、Aボタンで決定します。



RETURN TO GAME・・・練習へもどります。

KEY CONFIGURATION・・・操作ボタンの設定を変更できます。→ P.43

ENEMY ACTION・・・練習相手の基本ポーズを設定します。

STAND・・・立ちポーズ

CROUCH・・・しゃがみポーズ

JUMP・・・ジャンプ

DOUBLE JUMP・・・2段ジャンプ

PLAYER SELECT・・・練習を終了して、プレイヤーセレクト画面へもどります。

GAME END・・・[PRACTICE MODE]を終了して、[MAIN MENU]画面へもどります。



データモード

DATA MODE

コントローラパック(別売)を使用すると、「TRAINING MODE」で育てたキャラクターデータのロード(読み込み)、セーブ(保存)、消去ができます。

★ コントローラパックに「CHARACTER NOTE」がない場合は、自動的にノートを作成します。

「CHARACTER NOTE」と「MEMORY FILE」について

「MEMORY FILE」のキャラクターデータは、コントローラパック内の「CHARACTER NOTE」へセーブします。

キャラクターデータを使用してゲームを楽しむ場合は、「CHARACTER NOTE」のキャラクターデータを「MEMORY FILE」へロードする必要があります。

「CHARACTER NOTE」・・・それぞれ1人分のキャラクターデータがセーブできます。

★ ノートについて → P.18

「MEMORY FILE」・・・本体に1～4の「MEMORY FILE」があり、それぞれ1人分のキャラクターデータのロードができます。

★ 「MEMORY FILE」のデータは、本体の電源を切ると消失してしまうので、ご注意ください。

注意

データのセーブ、ロード中はコントローラパックを抜き差ししないでください。セーブされたデータが消失する恐れがあります。

「DATA MODE」のエラーメッセージについて

以下のメッセージが表示された場合は、「エラーメッセージについて」をご覧ください。 → P.20

「コントローラパックがささっていません。」

「コントローラパックの空き容量がたりません。」

「コントローラパックでエラーが発生しました。」

Your character data
can be...

LOAD.

SAVE.

ERASE.

画面の見方

「LOAD」、「SAVE」、「ERASE」の各項目を選び、**A**ボタンで決定します。

★「LOAD」、「SAVE」、「ERASE」について → P.42

Bボタンでキャンセルになります。

「EXIT」を選ぶと、「MAIN MENU」画面へもどります。

コントローラの切り替え

項目

メッセージ



CHARACTER NOTE

MEMORY FILE

「CHARACTER NOTE」のセレクト方法

「CHARACTER NOTE」を選ぶ場合は、**L**、**R**トリガーボタンでコントローラパック1と2の「CHARACTER NOTE」を切り替えます。

Lトリガーボタン・・・コントローラ1のコントローラパック内を表示します。

Rトリガーボタン・・・コントローラ2のコントローラパック内を表示します。

表示された「CHARACTER NOTE」を十字キー(3Dスティック)で選び、**A**ボタンで決定します。

★コントローラパックの操作は、装着されているコントローラで操作します。



「LOAD」「SAVE」「ERASE」について

LOAD(読み込み)

「CHARACTER NOTE」のデータを「MEMORY FILE」にロードします。

- 1 データをセーブしている「CHARACTER NOTE」を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 ロード先の「MEMORY FILE」を選び、**A**ボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので、STARTボタンでロードします。
Bボタンでキャンセルになります。

SAVE(保存)

「MEMORY FILE」のデータを「CHARACTER NOTE」にセーブします。

- 1 セーブしたい「MEMORY FILE」を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 セーブ先の「CHARACTER NOTE」を選び、**A**ボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので、STARTボタンでセーブします。
Bボタンでキャンセルになります。

★すでにデータがセーブされている「CHARACTER NOTE」を選ぶと、データを上書きします。書きかえたくない場合は、空いている「CHARACTER NOTE」を選んでください。一度上書きしたデータは元に戻らなくなりますので、十分に注意してください。

ERASE(消去)

「CHARACTER NOTE」のデータを消去します。

- 1 消去したい「CHARACTER NOTE」を選び、**A**ボタンで決定します。
- 2 確認のメッセージが表示されますので、STARTボタンで消去します。
Bボタンでキャンセルになります。

★一度消去したデータは元に戻らなくなりますので、十分に注意してください。

オプションモード

OPTION MODE

ゲーム中の各設定の変更をします。

十字キー(3Dスティック)↑↓で項目を選び、←→で内容を変更します。

「EXIT」を選ぶと、「MAIN MENU」画面へもどります。

★  が初期設定です。

DIFFICULTY 対コンピュータ戦での難易度を変更します。
[EASY(易しい) ● ● ●  ● ● ● HARD(難しい)]

HANDICAP 対戦時のハンディキャップを変更します。
ポイントの多い方が強くなります。
[P1 ● ● ●  ● ● ● P2]

TIME 1ラウンドの制限時間を変更します。
[SHORT /  MIDDLE / LONG / ∞]

ROUND 1試合のラウンド数を変更します。
[1 /  3 / 5]

SCREEN MODE ゲーム画面の表現を変更します。→ P.30
[ PAINTING MODE / DRAWING MODE]

SOUND MODE テレビの音声出力を切り替えます。お手持ちのテレビに
合わせてお選びください。
[ STEREO / MONAURAL]

KEY CONFIGURATION ゲーム中の操作ボタンの設定を変更します。
十字キー(3Dスティック)↑↓で変更したいボタンを選び、
←→で内容を変更します。
「EXIT」を選ぶと、「OPTION MENU」画面へもどります。

SYSTEM DATA 「OPTION MODE」の各設定データのセーブ、ロードを
します。
[LOAD / SAVE]

★ コントローラバックに「SYSTEM NOTE」がない場合は、自動的に
ノートを作成します。

★ エラーメッセージが表示された場合は「エラーメッセージについて」
をご覧ください。→ P.20

