

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 VCで使える機能

プレイモードの遊びかた

7 プレイモードの画面の見かた

8 プレイモードの進めかた

エディットモードの遊びかた

9 エディットメニュー

10 エディットモードの進めかた


その他

11 おまけのパスワード

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『PITMAN』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、ニンテンドー3DSの取扱説明書も併せてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

『PITMAN』
に関するお問い合わせ先

株式会社アスク

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©Yutaka Isokawa ©ASK Co.,Ltd
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.
ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-RAYJ-JPN

2 ゲーム紹介

『PITMAN』は、思考型のパズルゲームです。1985年にパソコン用に作成され、日本ソフトバンク社発行「Oh!MZ」誌に掲載されたものを、ゲームボーイ版としてアレンジしています。ピットボーイとピットガールを操作してパズルを解きます。



ストーリー

ピクニックの途中で、あやまって禁断の魔物の館[やかた]に迷い込んでしまった、ピットボーイとピットガール。怒った魔物達は彼らに呪いをかけ、ネコの姿に変えてしまいます。

さあ大変！ もとの姿にもどるには、館の地下に広がる魔物のすみか「魔迷宮」の100にもおよぶ部屋をめぐり、すべての魔物をぶっとばすしかありません。はたしてピットボーイとピットガールは、無事もとの姿にもどれるのでしょうか.....それはあなたの知恵と勇気にかかっているのです！

ピットボーイ



住所：6700H番地

身長：24ドット

体重：1.5Kバイト

仕事：石押し

趣味：ジョギング

好物：ライスカレー

愛読書：ゲーム専門誌

好きな言葉：「石の上にも3年」

ピットガール



住所：6100H番地

身長：22ドット

体重：ヒミツ！

BWH：7・6・7ドット












趣味：エアロビクス

好物：シュークリーム

愛読書：恋愛小説

好きな言葉：「一押し二押し三に押し」




プレイモードの操作方法

移動	
モンスターに 体当たりする/ 石を押す/土を 掘る	
ハシゴを上り 下りする	
操作キャラク ターを切り替 える	 / 
巻き戻し	
早送り	
プレイメニュ ーの表示	
スクロールを やめる	 /  /  (スクロール中)

エディットモードの操作方法

ラウンドの選択	
ラウンドの決定	
パーツメニューの表示・非表示	
パーツの登録	
パーツの配置	
エディットメニューの表示	 / 

その他の操作方法

カーソルの移動	
決定	
前の画面に戻る	

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、メインメニューに進みます。



メインメニュー

操作するキャラクターを \square で選び、 \triangle で以下の項目を選びます。



※ピットボーイとピットガール、どちらのキャラクターでも、ゲームの内容や難しさは変わりません。

PLAY

プレイモードを始めます。数字はラウンド番号です。

ROUND SELECT

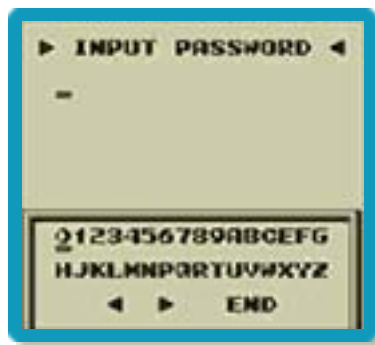
100ラウンドあります。ラウンド番号を選んでプレイします。クリアしたラウンドは、黒く塗りつぶされます。



※「??」は、ほかの99ラウンドをクリアするとプレイすることができます。

INPUT PASSWORD

パスワードを以下の操作で入力します。入力が終わったら、「END」を選んで④を押します。パスワードが正しく入力されると、ゲームの続きからプレイできます。



カーソルの移動	+
文字入力位置の移動	◀ ▶
文字の入力	④
前の文字の削除	③
メインメニューに戻る	START / SELECT / ⑤

OUTPUT PASSWORD


ゲームの進行状況をパスワードとして表示します。

※ラウンド 1 から順序よく解くと、パスワードが短くなります。

EDIT

エディットモードに進みます。（→9）


5 ゲームの終わりかた


プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。

これをVC中断機能といいます。詳しくは、（→6）をご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

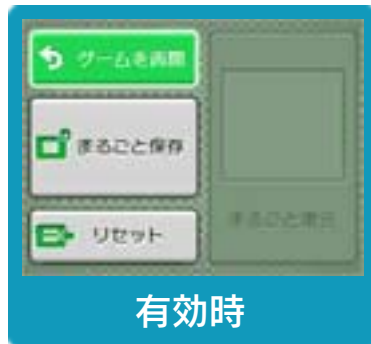
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



有効時



無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に[R] + START + ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

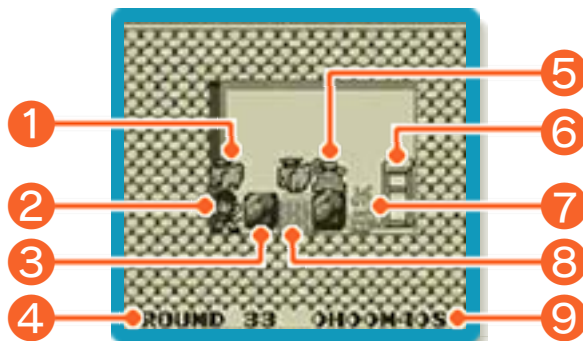
ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときに**L**+**R**を同時に押しながら**Y**で切り替えます。

7 プレイモードの画面の見かた

プレイ画面

ピットボーイまたはピットガールを操作します。2人を切り替えて操作するラウンドもあります。



① モンスター（浮き型）

② ピットボーイ

操作中のキャラクターです。

③ 石

押して動かすことができます。

④ 現在のラウンド数

⑤ モンスター（地上型）

⑥ ハシゴ

⑦ ピットガール

2人を切り替える場合、操作していないキャラクターは薄く表示されます。

⑧ 土

掘って壊すことができます。

⑨ プレイ時間

ラウンド開始からの経過時間です。

プレイメニューについて

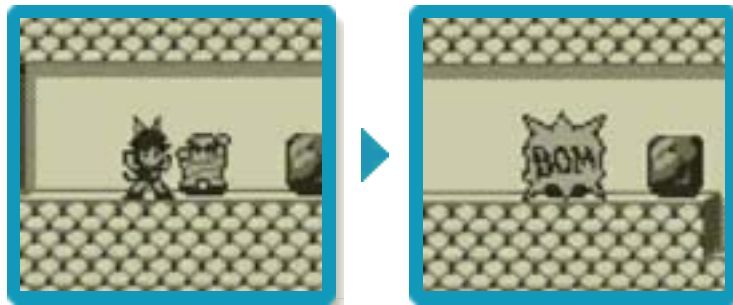
プレイ画面で **START** を押すと、プレイメニューが表示されます。

※プレイメニュー表示中も、プレイ時間は経過します。

SCROLL	⌕でスクロールして、ラウンド全体を見ることができます。
RESTART	現在のラウンドを最初からやり直します。 ※ プレイ時間は戻りません。
EXIT	プレイを終了して、メインメニューに戻ります。

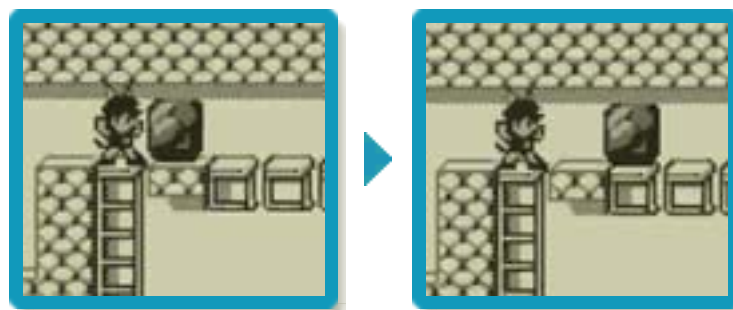
8 プレイモードの進めかた

各ラウンドは、館の地下迷宮の一室になっています。ピットボーイまたはピットガールを操作し、モンスターに体当たりすると倒すことができます。すべてのモンスターを倒すと、ラウンドクリアです。



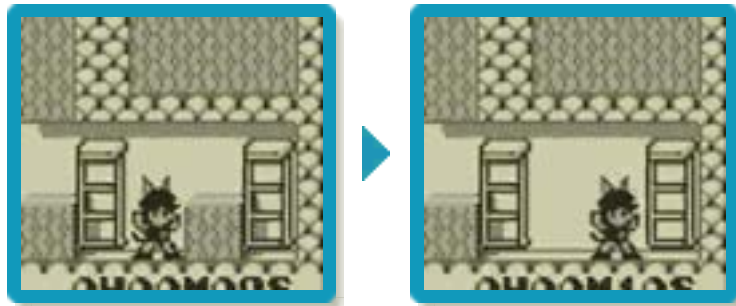
石を押す

石のある方向に十字を押すと、石を1つだけ動かすことができます。石が2つ並んでいたり、石が壁の隅[すみ]にあったりすると、動かせません。



土を掘る

土のある方向に \oplus を押すと、土を掘って壊すことができます。



キャラクターを切り替える

30～39、60～69、90～99の各ラウンドでは、ピットボーイとピットガールを **SELECT** で切り替えて操作します。操作していないキャラクターは足場にすることができます。



巻き戻しと早送り

プレイ中に「巻き戻し」をすると、プレイを戻すことができます。また、「早送り」をすると、巻き戻した分を進めることができます。

※巻き戻しや早送り中も、プレイ時間は進みます。

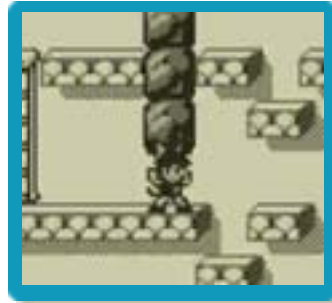
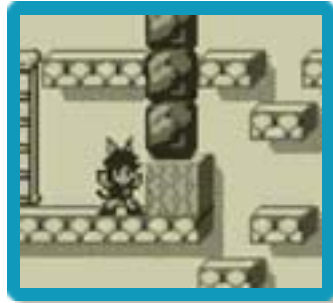
上にもものがあるときは

石を動かしたとき、上にもものがあると落ちてきます。土を掘ったときやモンスターに体当たりしたときは、上にのっているものをキャラクターが支えます。

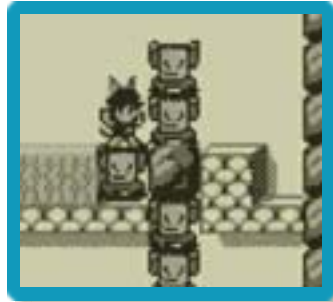
●石を動かしたとき



●土を掘ったとき



●モンスターに体当たりしたとき



9 エディットメニュー

メインメニューの「EDIT」を選ぶとエディットモードになり、ラウンドを作成するためのエディットメニューが表示されます。



EDIT	ラウンドを作成します。(→10)
PLAY	作成したラウンドをプレイします。
INPUT PASSWORD	ラウンド番号を選び、作成したラウンドデータのパスワードを入力します。
OUTPUT PASSWORD	ラウンド番号を選び、作成したラウンドデータを表すパスワードを確認します。
COPY	作成したラウンドデータをコピーして、ほかのラウンドで使用します。(→10)
EXIT	メインメニューに戻ります。

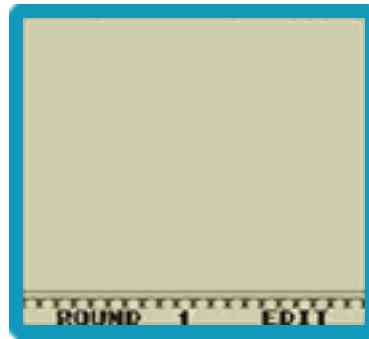
10 エディットモードの進めかた

「EDIT」を選ぶと、ラウンドを作成し、プレイすることができます。ラウンドは5つまで作成できます。

※ラウンドを6つ以上作成するには、すでに作成したラウンドデータを上書きします。ラウンドデータは、パスワードで保存できます。上書きする前に、「OUTPUT PASSWORD」ですでに作成したラウンドデータのパスワードを確認し、紙などに書き写しておきます。

1. 作成するラウンドを選ぶ

⌕で作成するラウンド番号を選び、Ⓐを押します。



2. 配置するパーツを選ぶ

START を押すと、パーツメニューが表示されます。パーツを⌕で選びます。ⒶまたはⒷを押すと、選んだパーツが各ボタンに登録されます。



「空白」パーツ

※「PL」は、ピットボーイとピットガールのパーツです。配置しないと遊ぶことができません。

3. パーツを配置する

START でパーツメニューを閉じます。パーツを配置する場所を選び、**①**と**②**で配置します。すでにパーツがある場所に配置すると、パーツが変更されます。パーツを削除するには、削除したいパーツの上に「空白」パーツを配置します。配置が終わったら、**SELECT** でエディットメニューを表示します。



ラウンドをコピーする

作成したラウンドデータをコピーして、別のラウンドで使うことができます。エディットメニューの「COPY」で、コピー元→コピー先の順に選びます。「OK?」と表示されたら、コピーする場合は「Y」を、コピーしない場合は「N」を選びます。



100ラウンドのほかに、おまけのラウンドもあります。以下のパスワードをエディットモードで入力すると、プレイすることができます。

パスワード1

C140R JH10B EABAM
51W11 C9Q0L HLW14
92R1Q H8KFP 4KATK
08T

パスワード2

Q2WEC WY5P2 83H29
05HZ0 3T40B 1580N
40P2C R13K3 15HFA
MB4K3 K2YY

パスワード3

517PA 2KR3P OPN97
2AXT4 MRH1E WKAAF
6LK9B TGLU9 5JFVE
PT6NP 30T