

Nintendo®

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス



こう きん
通勤 ヒトフテ™

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「通勤ヒトフデ」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。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態で使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

警告

- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器で使用できます。

ニンテンドーDS ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンス
○	※	※	×	○	○	○	○	○	×

※ニンテンドーDSは、通信ケーブル・ワイヤレスアダプタ・GBAケーブル・カードリーダー+に対応していません。

※ゲームボーイアドバンスは、GBAケーブル・カードリーダー+に対応していません。

コウキヒトフデ 通勤 ヒトフデ™

ルールはかんたん

ひとふでが 一筆書きでピースを選んで反転

よこいちれついろ 横一列の色をそろえて

すべてのピースを消したらクリアー!

■ もくじ ■

- ゲームの始めかた ——— 3
- 操作方法 ——— 4
- 基本操作と画面の見かた — 6
- セーブについて ——— 8
- ステージモード ——— 9
- タイムアタックモード — 12
- トレーニングモード ——— 14
- オプション ——— 15
- スタッフクレジット ——— 16

ゲームの始めかた

ゲームボーイアドバンス本体にカートリッジをセットして電源を入れてください。タイトル画面が表示されたらSTARTボタンを押しましょう。

メインメニュー画面

STARTボタンかAボタン、Lボタンを押すと、メインメニューが表示されます。十字ボタンで項目を選び、AボタンまたはLボタンで決定してください。初めてプレイするときは「トレーニングモード」の基本ルールを見てください。「ステージモード」「タイムアタックモード」が選べるようになります。



ステージモード	ページ P9	用意されたステージをじっくり解くモードです。新しいステージを作ることもできます。
タイムアタックモード	ページ P12	ランダムに作成されるステージをどれだけ早く解けるか挑戦するモードです。
トレーニングモード	ページ P14	基本操作の確認や練習を行うことができます。
オプション	ページ P15	各種設定を変更します。

操作方法

※プレイの途中でスタートボタン+SELECTボタン+Aボタン+Bボタンを同時に押すと、ゲームをリセットでき、タイトル画面【P3】に戻ります。

※電源を入れてすぐにAボタン+Bボタン+Lボタン+Rボタン+SELECTボタンを押し続けると、データを初期化することができます。なお、一度消したデータの復元はできませんのでご注意ください。

※ニンテンドーDS、ゲームボーイアドバンス、ゲームボーイマイクロ、ゲームボーイプレーヤーを使う場合は、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

エディット中の操作【P10】

決定	スタートボタン
もどる	SELECTボタン
プレイエリアの大きさ変更／カーソル移動	十字ボタン
ピースの変更、配置	Aボタン／Bボタン

Lボタン
十字ボタン
SELECTボタン
を使うと左手だけで遊べます。

Lボタン
始点と終点の決定／項目の決定

十字ボタン
カーソル移動／項目の選択



SELECTボタン
選択ルートの解除／キャンセル

Rボタン
プレイエリア【P7】の拡大縮小



Aボタン
始点と終点の決定
項目の決定



Bボタン
選択ルートの解除
キャンセル



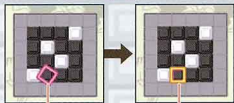
STARTボタン
ゲームのポーズ／ゲームスタート
【長押し】前回のルート表示【P11】

基本操作と画面の見かた

ピースを反転させて横一列の色をそろえ、1回の一筆書きですべてのピースを消すとクリアです。

ピースの選びかたと消しかた

フリーカーソルを十字ボタンで動かし、AボタンまたはLボタンで始点を決めてください。カーソルがルートカーソルになり、反転させる道筋(ルート)を選べます。



フリーカーソル

ルートカーソル

一筆書きでルートを決めて、終点でAボタンまたはLボタンを押してください。白は黒、黒は白にピースが反転し、横一列が同じ色になるとピースが消えます。



選択ルートの解除

選択ルートを解除してピースを選び直すときは、BボタンまたはSELECTボタンを押しましょう。

ステージモード画面

「ステージモード」の画面の見かたを説明します。「タイムアタックモード」についてはP12をご覧ください。

白付

1ステージごとに日数が進んでいきます。

難易度

電球の数が多いほど難しいことを表します。

ルート




ソトワク

ルートとして選択できます。

シロクロピース

基本的なピースです。このほかに特殊ピースも登場します。

特殊ピース

-  **ハードルピース** このピースの上は通れません。
-  **マルチピース** 白黒のどちらの色にもなります。
-  **コティピース** ピースを消すと上のピースが落ちます。

ステージモードのポーズメニュー

「ステージモード」でステージを解いているときにSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示され、「つづける」と「メニューに戻る」の2つから項目を選べます。

セーブについて

ゲームの内容は次の場合に自動でセーブされますが、エディット時のみ選択してセーブを行うことができます。

「ステージモード」でのセーブ

ステージクリアのとき

ステージを解くと、クリア状況と成功ルートがセーブされます。

ステージオーバーのとき

ステージを解けなかったときに失敗ルートがセーブされます。ポーズメニュー（STARTボタンを押す）でステージを中断したときはセーブされません。

※ルートは成功、失敗にかかわらず、最後にプレイしたステージのルートのみ電源を切るまで保存されます。

エディット中

エディット **P10** でステージを作ったり、作成中にSELECTボタンで作成を中断すると、セーブの選択画面が表示されます。

「タイムアタックモード」でのセーブ

ベスト5に入ったとき

クリアタイムがベスト5に入り、アイコンを登録するとアイコンとタイムがセーブされます。

「オプション」でのセーブ

「オプション」を終了するとき

オプションで設定を終了するとセーブされます。

ステージモード



「ステージモード」には毎日ヒトフデ、図鑑ヒトフデ、オリジナル、エディットの4つのモードがあります。

毎日ヒトフデ

全365ステージを1日1ステージを目標に解いていくモードです。1ステージ解くと、新たなステージが出現します。初めてプレイする

ときは日付を決定してからゲームを始めます。なお、決定した日付は変更できないので注意してください。



図鑑ヒトフデ

毎日ヒトフデでクリアしたステージをグループ別に選んで遊べます。十字ボタンの上下でグループを選び、十字ボタンの左右でステージを選びましょう。

オリジナル

エディット **P10** で完成させたステージで遊べます。

ステージオーバー

「ステージモード」でステージが解けないとリトライ画面が現れます。「リトライする」を選ぶと再度挑戦できます。

エディット

自分でステージを作ったり、パスワードを入力して100ステージまで保存できます。十字ボタンの上下で項目を選び、左右でステージを選んでください。ステージを消去する場合は、STARTボタンを押してください。

作成

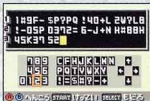
プレイエリアの大きさと各ピースの配置を設定してステージを作ります。作成したステージをテストプレイでクリアして完成させるとオリジナル **P9** に追加され、「パスワード確認」にパスワードが表示されます。

※最初に配置できる特殊ピースはハードルピースのみですが、一定条件を満たすとほかのピースも使えるようになります。

パスワード入力

パスワードを入力して、ステージを増やします。

※ニンテンドーDS用ソフト「直感ヒトフデ」のパスワードも使用できます。



パスワード入力中の操作

十字ボタン	カーソル移動	Aボタン	文字入力
STARTボタン	決定	Bボタン	1文字もどる
SELECTボタン	メニューにもどる		

パスワード確認

作ったステージのパスワードを確認できます(4行以上のときは十字ボタン上下で行を送ってください)。友達にパスワードを教えてステージをプレゼントしましょう。

2回目以降のステージ画面の表示

一度遊んだステージには、次の表示が増えます。

前回のルート表示

最後に遊んだステージは、前回選んだルートやステージオーバー時のルートが選択された状態になっています。選択を解除するには、BボタンかSELECTボタンを押してください。また、STARTボタンを長押しすると、再度ルートが表示されます(もう一度STARTボタンを押すと消えます)。



スタート

条件付きステージ

指定された始点・終点をクリアする条件と、定められたステップ数以内でクリアする条件があります。一度解いたステージには条件が表示され、解くとステージ番号に各マークが付きます。

※ニンテンドーDS用ソフト「直感ヒトフデ」のパスワードで作ったステージはステップ数が決められていません。



通常のクリア



条件を1つクリア



全条件クリア



始点・終点

色による違いはありません。

ステップ数

タイムアタックモード

ランダムに作成されるステージを、どれだけ早く解けるか挑戦するモードです。

画面の見かた

「タイムアタックモード」の画面の見かたを説明します。ピースなどの見かたについてはP7をご覧ください。

経過時間

ランキング

目標となるランクとタイムです。

ステージ数

現在のステージを表します。



ポーズメニュー

ポーズメニューは、ゲーム中にスタートボタンを押すと表示されます。なお、ポーズ中でも時間は進み続けます。ゲームにもどるときはBボタンまたはSELECTボタン、スタートボタンを押してください。

はじめから	ゲームを最初からやり直します。
メニューに戻る	「タイムアタックモード」のメニュー画面にもどります。

タイムアタックモードのメニュー

メニューによって出題数が異なります。

イージー10	難易度の低い10ステージが出題されます。
ハード5	難易度の高い5ステージが出題されます。
ランキング	各メニューのランキングを確認できます。

基本ルール

ピースを反転すると次のステージに進みます。すべてのピースを消さなくても進めますが、ペナルティとして「消せなかったライン数×秒（メニューによって異なります）」が経過時間に加算されます。

ランクイン

クリアタイムが5位以内に入ると、タイムと自分で作成したアイコンをランキングに記録できます。

アイコン作成

十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンでマスをめりつぶして書いてください。消すときは、消したいマスにカーソルを移動させてBボタンを押してください。



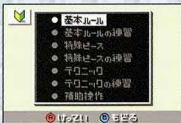
トレーニングモード



「トレーニングモード」では、操作方法や特殊ビースの説明を見たり、実際に練習することができます。

トレーニングモードのメニュー

最初は基本ルールのみ見ることができ、内容を読み進めると次の項目が選べるようになります。テキストを早送りするときは、



Lボタン、Rボタン、Aボタンのいずれかを押しましょう。

基本ルール	「通勤ヒットデ」の基本操作や基本ルールを確認できます。
基本ルールの練習	かんたんなステージで練習ができます。
特殊ビース	特殊ビースの特徴を確認できます。
特殊ビースの練習	特殊ビースを使ったステージで練習ができます。
テクニック	ソフワクの利用や特殊ビースの利用法などのテクニックを確認できます。
テクニックの練習	テクニックの練習ができます。
補助操作	画面の拡大縮小や中断の方法など、補助操作を確認できます。

オプション



「オプション」では画面の明るさやビースの種類などの設定を変更することができます。BボタンまたはSELECTボタンを押すとメインメニュー画面にもどり、設定が自動で保存されます。

画面

画面の明るさを「くらい」「ふつう」「あかるい」の3段階から設定することができます。



音

ゲーム中のBGM(音楽)とSE(効果音)のオン/オフを切り替えることができます。

ビース

ビースのデザインを4種類から選ぶことができます。また、クリア状況にしたがって種類が増えていきます。

カーソル

カーソルの色を4種類から選ぶことができます。また、クリア状況にしたがって種類が増えていきます。

スタッフクレジット

MITCHELL

プロデューサー	プログラム
尾崎 ロイ	庄司 修
ディレクター	グラフィックデザイン
萩原 高晃	中川 大地

Nintendo

エグゼクティブプロデューサー	デバッグ
岩田 聡	松宮 信雄
プロデューサー	天野 裕介
吉良 悟史	スーパーマリオクラブ
サウンド	プロダクトマネジメント
阿部 友一	佐藤 浩
須戸 敏之	スペシャルサンクス
アートワーク	齋藤 伸也
小山内 寿代	深谷 裕
	田中 健太

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO and MITCHELL.

警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及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及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game 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 AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、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。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用し、右図のようにクリーニングをしてください。
※端子部に無理な力を加えないでください。
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



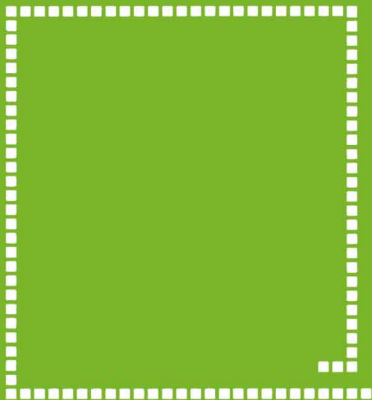
バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドーゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイプレーヤーで使用されている場合)、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の質はご容赦ください。



® 本製品の一部には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。 PAT. PEND. 日本商標登録 第2294769号、第4470747号 特許登録 第2710378号 落丁・乱丁の場合は、お取り替えます。 禁無断転載



©2005 Nintendo / MITCHELL

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program,
reserved by NINTENDO and MITCHELL.