

DEN'Z

デنزは株ITCの商標です。

SHVC-ADRJ-JPN



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

たどるま 道しる

スーパーファミコン®



DEN'Z

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

© 1994 METRO CORP. © ITC, Inc.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

株式会社アイ・ティー・シー

〒102 東京都千代田区麴町2-5-2 半蔵門ハウス601

TEL. 03-3262-7600(代)



このたびは、(株)アイ・ティー・シーのスーパーファミコン専用ゲームカセット「だるま道場」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、必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

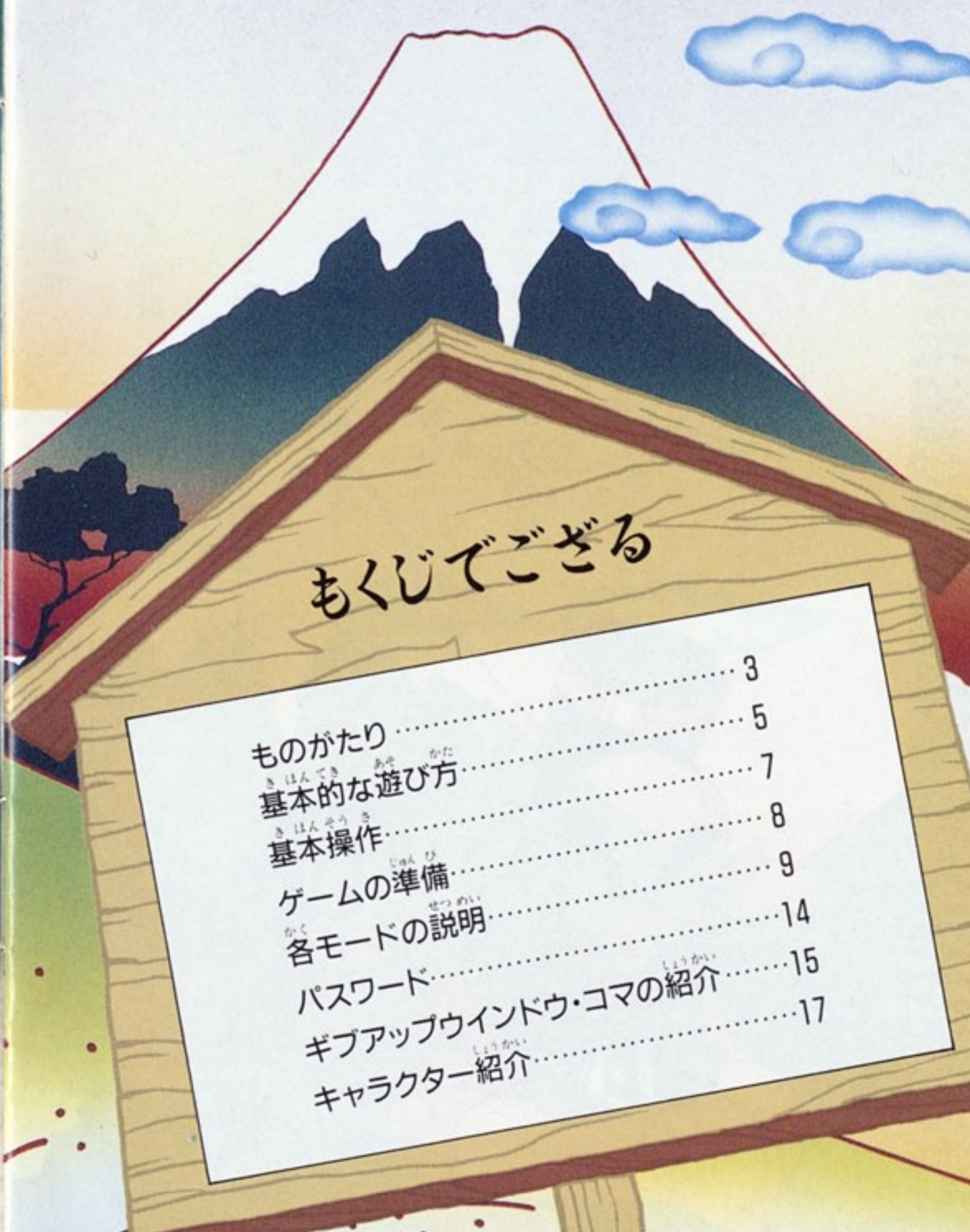
〈使用上のご注意〉

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

だるま道場



もくじでござる

ものがたり	3
基本的な遊び方	5
基本操作	7
ゲームの準備	8
各モードの説明	9
パスワード	14
ギブアップウィンドウ・コマの紹介	15
キャラクター紹介	17

ものがたり

遠い遠いむかしのお話じゃ。

村々を結ぶ街道に化物たちが悪霊の置物を

高く積み上げて 民の往来を

じゃましておったそうなの。

時おなじ頃 鎌倉に若い

智恵のある小坊主と神通力の

すぐれた巫女がおったそうなの

二人は幼い頃からライバルで

競い合って大きくなったそうなの。

ある日 小坊主がこの悪霊の置物の話聞きつけて

「しからは拙僧が………」と修行をかねて

悪霊退散の旅へと繰り出したのである。

これを知らされた巫女もまげじとばかりに

小坊主のあとを追いかけたそうじゃ。

道中 山あり谷ありの難所つづき

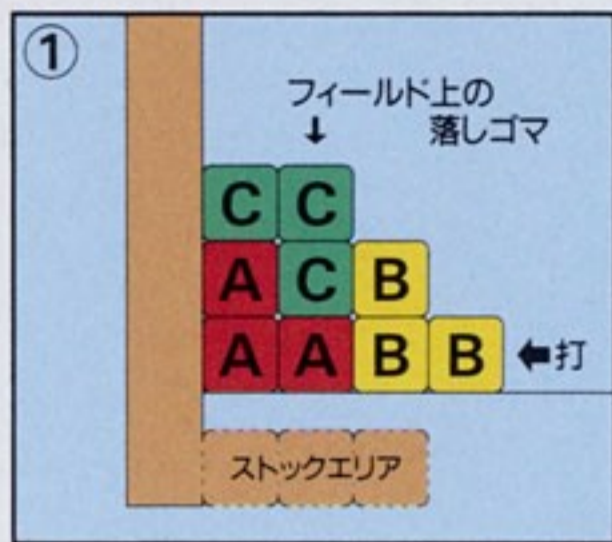
はてさてどうなることやら………。



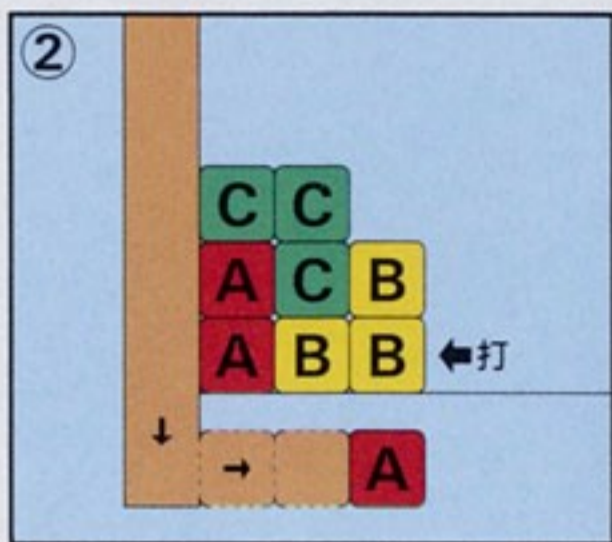


きほんてきあそ
基本的な遊

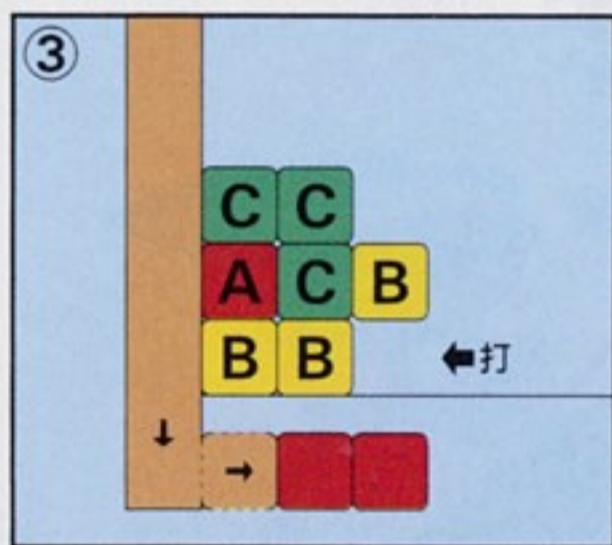
かた
び方でござる。



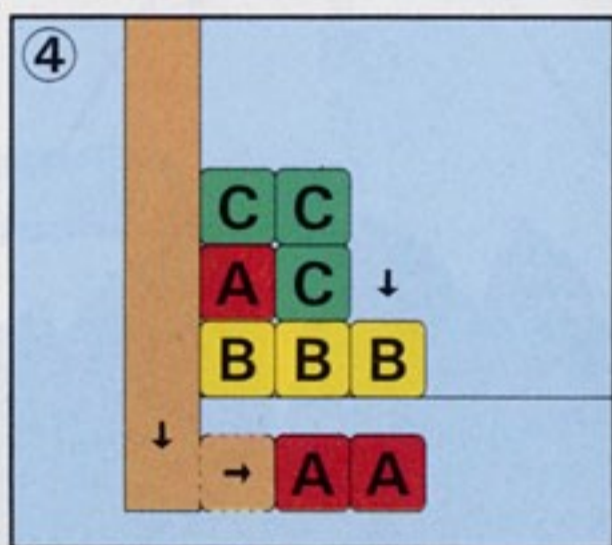
プレイヤーは、フィールド上に積まれている“落としゴマ”を打ち出します。



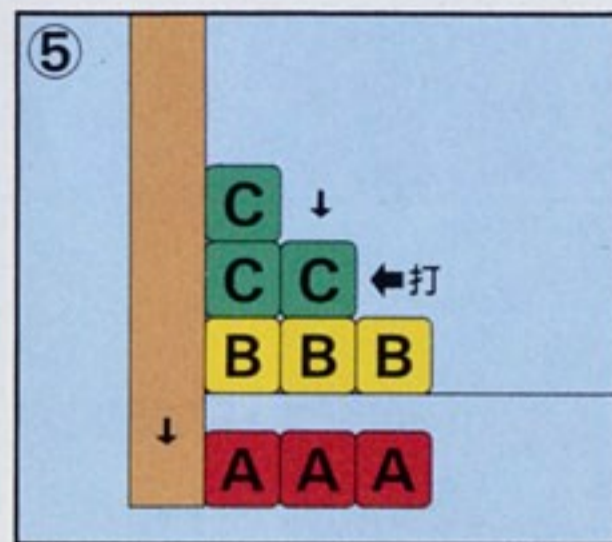
打ち出された“落としゴマ”はストックエリアに詰め込まれます。



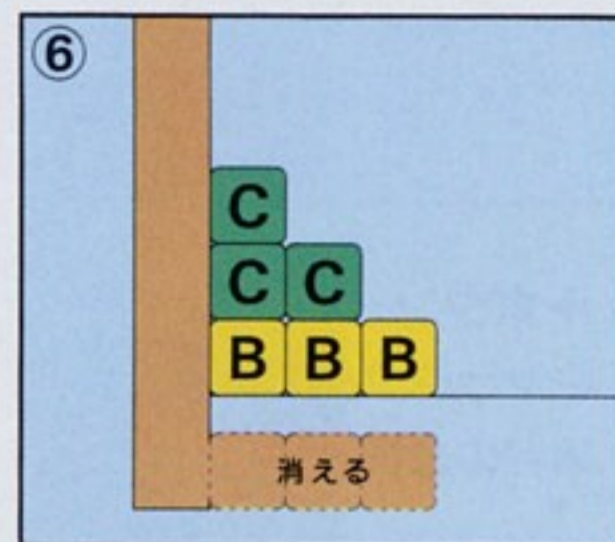
ストックエリアに同じ絵柄の“落としゴマ”が揃うように打ち出します。



打ち出されてフィールド上に空間ができた場合、その上の“落としゴマ”は下に落ちます。



ストックエリアの“落としゴマ”がすべて同じ絵柄に揃うように打ち出します。



ストックエリアで揃った“落としゴマ”は消えてなくなります。

⑦誤って打ち出した時や一度に揃えることのできない場合などは、ストックエリアがいっぱいになった時点でそれらの“落としゴマ”はすべてフィールドへ返されます。

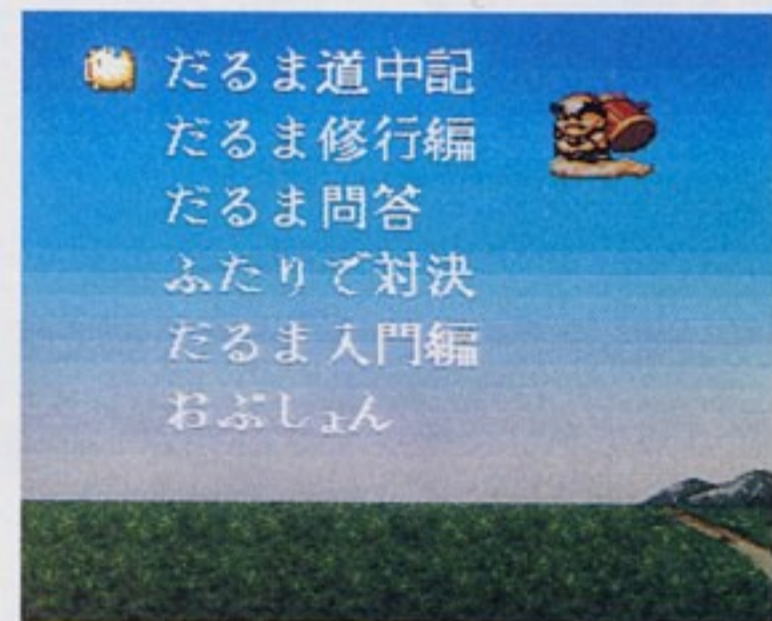
⑧以上の作業を繰り返すことにより、制限時間内（手数制限内）にフィールド上の“落としゴマ”をすべてなくせば、ステージクリアとなります。

⑨時間切れやフィールドの天井に“落としゴマ”が達した場合は、ゲームオーバーとなります。





そう さ ほう ほう はじ かた
コントローラー操作方法とゲームの始め方でござる。



スーパーファミコン本体にカートリッジを正しく差し込み、電源スイッチを入れてください。『デンス』の画面に続いてタイトル画面になります。ゲームを始める時は『START』ボタンを押してください。次に、モード選択画面になりますので、遊びたいモードを選んでAボタンを押してください(キャンセルするときはBボタンを押してください)。



かく 各モードの せつめい 説明でござる。



どうちゆう き
だるま道中記 (ひとりてプレイ)

参加できるのは1プレイヤーのみです。ステージは、鎌倉・箱根・浜松・伊勢・伊賀・奈良・大阪・京都の全8ステージで、各3画面構成になります。はじめにキャラクター「小坊主」と「巫女」のどちらかを選択します。「小坊主」は時間制、「巫女」は手数制となります。落としゴマを制限時間(手数制限)内にすべて消せばステージクリアです。落としゴマを消す条件は、3個揃えから8個揃えへと難度が上がっていきます。ゲーム中に揃わなかったコマはそのまま上に戻され、それが天井まで積み上がるとゲームオーバーになります。また、時間(手数)経過とともに画面左の妖怪が天井へよじ登り、その妖怪にロープを切られて大釣鐘を落とされてもゲームオーバーになります。*パスワード対応です。

しゅぎょうへん
だるま修行編 (ひとりてプレイ)

参加できるのは1プレイヤーのみです。落としゴマを4個揃えて消していくゲームです。一定時間が経過すると追加の落としゴマが投下され、投下される間隔も次第に早くなっていきます。制限時間の無い、エンドレスタイプのゲームです。





かく
各モードの

せつめい
説明でござる。



もんとう
だるま問答(ひとりでプレイ)

参加できるのは1プレイヤーのみです。他のモードと異なり、コマを揃えて消すのではなく、コマを見本どおりに揃えるゲームです。全50問で、5問正解ごとにブレイクタイムイベントがあります。問題によって制限時間や手数制限があり、それをクリアしないと次の面には行けません。※パスワード対応です。



たいけつ
ふたりで対決!(ふたりでプレイ)

プレイヤー同士の対戦型ゲームです。落としゴマを4個揃えて、全てのコマを早く消した方の勝ちとなります。制限時間はありません、3回戦で先に2勝したプレイヤーの勝ちとなります。ゲーム中に自分の消したコマは、相手のフィールドに投下されます(色ゴマと千両箱は4セット消した後まとめて投下、柄ゴマは1セットごとに投下されます)。



かく
各モードとパスワード

せつめい
の説明でござる。



にゅうもんへん
だるま入門編

ゲームの基本的なルールを説明するモードですのでプレイヤーは参加できません。STARTボタンでモード選択画面に戻れます。



モノラル・ステレオの切り替え、SEのON・OFFの切り替え、ゲームに使用されているBGMとSEのチェックができます。

せつめい
〈パスワードの説明〉

だるま道中記とだるま問答のみパスワードによるセーブが可能です。ゲームオーバーになった場合



というウィンドウが表示されます。「再度挑戦する」を選ぶと何度でもやり直すことができますが「出直す」を選ぶとパスワードが表示されます。これをメモしておいて次回ゲームをする際にこのパスワードを入力するとその場所から始めることができます。





ギブアップウインドウとコマの説明でござる。



〈ギブアップウインドウの説明〉

また、ゲーム途中でポーズボタン(スタートボタン)をおすと、ギブアップウインドウが表示されます。



「こうさん」を選ぶとパスワード対応モードではパスワードが表示され、その他のモードでは、その場でゲームを終了することができます。



〈落としゴマの種類〉



色ゴマ(8種)

色の異なるコマが8種類ある。
 〈赤・緑・みずいろ・ちやいろ・黄・紫・紺・ピンク〉揃えて消すと“火の玉吉”
 となってタイマーキャラクターを攻撃して黒こげにします。



ダルマ



蚊取りブタ



こけし



張り子犬



鯨(しゃちほこ)



魔ねきネコ?

揃えて消すと“巨大化”
 してタイマーキャラクターを攻撃します。
 攻撃されたタイマーキャラクターは一定距離
 だけ落ちて(下がって)気絶します。



木彫り熊



信楽タヌキ



千両箱

揃えて消すとボーナスポイント
 が加算されます。タイマーキャラクターへの攻撃はありません。
 『二人で対決』の時は色ゴマと同じ扱い。



キャラクター

しょうかい
紹介でござる。



〈プレイヤーキャラクターについて〉

プレイヤーキャラクターは『こぼうず小坊主』、『みこ巫女』の2種類を任意しゅるい にんいに選択せんたくすることができます。



こぼうず
小坊主

かまくら す わか
鎌倉に住む、若い
とびぬ ちえ
が飛美抜けた知恵
もぬし こぼうず
の持ち主の小坊主
である。巫女とは、
おきな ころ
幼い頃からのライ
バルであった。

みこ
巫女

おな かまくら す
同じく鎌倉に住み、
しんつうりょく
すぐれた神通力を
も
持っている。ライバ
こぼうず きぞ
ルの小坊主と競い
あ おお
合って大きくなっ
た。



〈おもなタイマーキャラクター〉



カッパ



め こぞう
ひとつ目小僧



てんぐ
からす天狗



おに
鬼



ねこ
猫また