

Nintendo®

スーパーファミコン®



マリオの スーパースピンロース™

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン対応

取扱説明書

SHVC-ACXJ-JPN

●ごあいさつ●

このたびは任天堂スーパーファミコン専用ソフト「マリオのスーパービクロス」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、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。

安全にご使用していただくために…

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

ごくまれに、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや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、手や腕の一部に傷害が認められたり、癒れている場合には、ゲームをすることによって、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。

注意

●健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみになる時は、画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間使用する時は、適度に休憩をしてください。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。

機器の取り扱いについて…



警告

火災や感電を防止するために次のことに注意してください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- 分解や改造やご自身での修理は絶対にしないでください。



注意

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

使用上のお願い

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 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。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

このゲームはマルチプレイヤー5を接続したまま遊ぶことはできません。もし誤って接続したまま本体の電源を入れた場合は、画面にメッセージが表示されますので、コントローラコネクタに直接コントローラもしくはスーパーファミコンマウスを接続してください。

ピクロスってなに？

「ピクロス」とは、画面の上と左にある数字を手がかりに、フィールド上のマスを手がかりに、絵を完成させるパズルゲームです。



● ヒントの数字は上から、もしくは左から読みます。数字は、その列のマスを通じてけずる数を意味しています。数字が複数ある場合は、連続してけずるマスが複数あります。そして、それらは最低1マス以上離れていることをしめています。

● けずってはいけない場所がわかったら「×」の印をつけておくと、手がかりが増えるので便利です。

たとえば…

「5」は、5つ連続してけずるマスがあることをしめています。「1 3」は、上から（あるいは左から）順に1つけずるマスと、3つけずるマスがあることをしめています（その間は、必ず1マス以上あけます）。



また、「1 2」は、右の図のように3通りの可能性が考えられます



●フィールド上のけずるべきマス^{マス}をすべてけずると、給^給が完成します。フィールドの種類は、5×5、10×10、15×15、20×20、25×20の5種類^{種類}です。フィールドが広くなればなるほど、むずかしい^{むずかしい}と考え^{考え}てよいでしょう。

どんなにむずかしい問題でも、ヒントの数字のみを手がかりにして論理的に解くことができます。けずったり、「X」をつけるのに「カン」を必要^{必要}とすることは一切ありません。



もくじ

●ピクロスってなに？	—————	2
●コントローラの基本操作	—————	4
●ゲームのはじめかた	—————	5
●マリオのピクロスのおそびかた	—————	6
●ワリオのピクロスのおそびかた	—————	7
●プレイヤーを助ける便利な機能	—————	8
●ピクロスのコツ	—————	10
●スタッフリスト	—————	16

コントローラの基本操作

ピックのカーソルをヒント数字上に移動させると、えんげつの形に変わり、数字にチェックをつけられます。



マスの上でもう一度同じ動作を繰り返すと、手のカーソルがあらわれ、けずったマスや「X」の印のマスをもとにもどしてくれます。



STARTボタン
問題解答中にポーズをかけ「キブアップ」「セーブ」などをするときに使います。

十字ボタン
カーソルを上下左右に移動させます。



A・Yボタン
けずる。ハンマーの線があらわれ、マスをはずします。いろいろな決定にも使います。

B・Xボタン
「X」の印。けずらないことがわかったマスに「X」の印をつけます。キャンセル、前の画面にもどるときにも使います。

*L・Rボタン、SELECTボタンは使用しません。
*スーパーファミコンマウスの操作法→6～7ページ。

ゲームのはじめかた

電源をいれると、オープニング画面がでますので、スタートボタンを押してください。SAVE DATA 1またはSAVE DATA 2を十字キーの上下でえらんでAボタンで決定します。すると、下のよう画面がでます。



十字ボタンで「レベル1」を選択し、Aボタンで決定してください（あそびかたを知りたい方は「あそびかた」をえらんでください）。

問題のレベル



解いた問題の答え（絵の署名）

解いた問題の答えの絵



最初にその問題を解いたときの残り時間

ひとさし指の形のカーソルを十字ボタンで動かして？マークを選択すると、ピクロス問題画面がでます。問題は難易度が低い順に並んでいますが、どれからでもえらべます。

A～Lまでの12問をすべて解くと、レベル1はクリアです（クリアしたレベルにはハンマーのマークが表示されます）。すると、マリオのピクロスレベル2,3,4と、ワリオのピクロスがあそべるようになります。さらに上のレベルをクリアしていくと、あそべる問題がどんどん増えていきます。

マリオのピクロスのおそびかた

● ヒントルーレット

マリオのピクロスでは、各パズル画面の最初に「ヒントを使う？」と書いてあります。ここで「はい」をえらぶと、ヒントルーレットがまわりますので、Aボタンでストップをかけてください。とまったタテの列とヨコの列の答えがすべてわかります。ヒントルーレットは制限時間の範囲内で何回でも使うことができます。しかし、そのときは1回使うたびに持ち時間が5分減らされます。

● 制限時間30分以内に絵を完成させることができなければ、ゲームオーバーです。

● ミスをする（けずってはいけないマスを除くと）持ち時間がマイナスされます。1回目のミスはマイナス2分、2回目のミスはマイナス4分、3回目以降のミスはマイナス8分ですので、慎重に解いてください。「X」印のつけまちはミスになりません。

マリオの
スーパーピクロス

LEVEL 1

LEVEL 2~4

LEVEL 5~7

LEVEL 8~10

SPECIAL



「マリオのスーパーピクロス」は、スーパーファミコンマウスでもあそべます。

マウスの場合、左ボタンで「けずる」「決定」、右ボタンで「X」の印」「キャンセル・前の画面にもどる」です。本体を動かして、カーソルを移動させます。

ゲームをはじめるときは、マウス本体を移動させカーソルを動かしてメニューを選択し、左ボタンで決定します。



ワリオのピクロスのおそびかた



ワリオの
スーパーピクロス

LEVEL 1

LEVEL 2~4

LEVEL 5~7

LEVEL 8~10

SPECIAL

???

マリオのピクロスレベル1をクリアしたら、オープニング画面にもどってみてください。

マリオの顔の上に、ワリオの手が見えていますね。それが手まねきする方向(左)に十字ボタンを押してみると……。ワリオのピクロスがあそべるようになっていきます。

ワリオのピクロスは、ちょっと手ごわい難問や奇問が多いのが特徴です。

- ヒントルーレットはありません。
- 時間制限はありません。
- 試し置きモードがあります(詳しくは8ページをご覧ください)。

マウスでメニュー画面を開く場合は、右版の外にカーソルを移動させ、右ボタンを押します。キャンセルする場合は、もう一度右ボタンを押します(BGMあるいはSTEREOをえらんだときは、左ボタンで確定し、右ボタンで問題回答画面にもどってください)。

プレイヤーを助ける便利な機能

各問題の解答中に、STARTボタンを押すと、ポーズがかかり、下の写真のような選択肢（メニュー画面）があらわれます。キャンセルする場合はBボタンを押します（BGMあるいはSTEREOをえらんだときは、Aボタンで確定し、Bボタンで問題回答画面にもどってください）。



■ GIVE UP

「YES」をえらぶと、ゲームを途中で終了できます。解いている途中のデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

■ SAVE

「YES」をえらぶと、解いている途中のデータをセーブ（保存）できます。次にはじめるときに、セーブデータの「CONTINUE」をえらぶと、つづきをプレイすることができます。

■ BGM

BGMをメニューのなかからえらぶことができます。また、BGMをオフにすることもできます。

■ STEREO

ステレオ音声またはモノラル音声をえらべます。

■ HINT -5（ヒントルーレット・マリオのピクロスのみ）

選択すると、タテ一列ヨコ一列のヒントがもらえます。ただし1回ヒントをもらうたびに5分マイナスされます。

■ ? START（試し置きモード・ワリオのピクロスのみ）

「YES」を選択すると、「試し置きモード」に入ります。けずった部分も「X」印も、黄色で仮表示されるようになります。

このモードからでたいときは、再びSTARTボタンを押し、「? END」をえらびます。「決定しますか？」ときかれますので、試し置きした部分（黄色表示の部分）をそのまま決定したいときは「はい」、その部分を消してもとの状態にもどりたいときは「いいえ」を選択してください（「試し置きモード」の途中ではセーブできません）。

ふたりプレイについて

コントローラ、あるいはマウスをもう1つ差しこむと、ピックのカーソルが画面上に2つあられ、ふたりプレイができるようになります。ご家族やお友達どうして、協力して問題を解いてみてください。2コントローラのどのボタンをさわっても2プレイヤーのカーソルがあられます(約20秒間入力がないと、カーソルは消えます)。

プレイヤー2 (緑のカーソル)



プレイヤー1 (赤のカーソル)

絵が完成して、答えが表示されたところでBボタンを押すと、2人の結果が表示されます。

データのセーブについて

●ゲームのセーブは全部で2つまでできます。データのセーブはつねに自動的に行われます。ただし、ゲーム途中のデータの場合は、スタートボタンでポーズをかけてから行ってください。

セーブされたデータの消去について

- 2つあるセーブデータのどれかを消去したいときは、データセレクトの画面で消去したいデータをえらび、セレクトボタンを押しながらAボタンとBボタンを同時に押します。すると「ERASE?」ときかれますので、Aボタンを押して決定するとデータが消えます。
- すべてのデータを消して、ソフトを買ったときの状態にもどしたいときは、セレクトボタンと十字ボタンの左上を押しながら電源をいれます。そしてAボタンでOKすると、すべてのデータが消去されます。

ビクロスのコツ

ビクロスの解き方のコツを、
15×15のフィールドを例
にお教えます。



コツ・1

はずってはいけないとわかったマスは、すぐ「X」をつけておくこと。それによってはずれるマスが少しずつ設定されていきます。

コツ・2

はずれたり「X」をつけたマスがふえたら、それは新しい手がかりができたことになるので、その上もしくは左の数字とてらしあわせてみましょう。

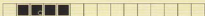
コツ・3

全部はずれる列をさがしてみましょ。15×15のフィールドで「15」とあれば、その列は全部はずることが出来ます。逆に、「0」とあれば、はずれるマスがないことがわかるので、全部「X」をつけることができます。

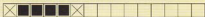
15	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
0	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

コツ・4

ヒント数字とけずれたマス（マス）の数が同じになったら、その両はしに「X」をつけてしまいましょう。たとえば、「4 1 2」とあって、



と「4」のマスが確定したら、

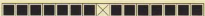


このように両はしに「X」をつけます。すると、さらに手がかりが増えることになります。

コツ・5

複数のヒント数字がある場合、間に入る「X」のマス（マス）を1つと仮定して、数字の合計とたててみましょう。答えがフィールドのマス目と同じならば、その列はすでに確定していることがわかります。

たとえば「7 7」なら、 $7+1$ （すきま） $+7=15$ 。するとこの列は



しかありえません。

また、たとえば「1 2 4 3 1」なら、こうなります。



いつでもどこでも、ゲームボーイでレッツピクロス！

（スーパーゲームボーイであざやかカラー）

ゲームボーイソフト

「マリオのピクロス」好評発売中

任天堂 バッテリーバックアップ

メーカー希望小売価格 3900円（税別）



コツ・6

ヒント数字が大きい列をさがしましょう。フィールドのマス目の半分より大きい数字があれば、論理的に必ずけることのできるマスがあるはずです。たとえば、「13」とあれば、15のマスのうち、13マス分けずるわけですから、真ん中の11マスは必ずけずれるのです。



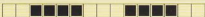
なぜなら、13の入る可能性はこの3通りで、いずれにしても中央の11マスはまちがいなくけずれることになるからです。



ちなみに、「10」の場合、「8」の場合は必ずけずれるマスは以下のようになります。上の「13」の例を応用すればわかりますね。



もうすこし複雑な例に挑戦してみましょう。ヒント数字が「66」の場合、必ずけずれるマスは？……正解は、こうなります。





ここからは、オレ様が、ちょっと高度なテクニックを教えるぜ。その名も、試し置きモードを使った「仮定法」だ！
ついてこれるか？

「ワリオのピクロス」の問題を解いていて、どうしても確定するマスが見つからないときには、試し置きモードを利用してみてください。あるマス目を「仮に」けずり、矛盾があれば、そのマスは「X」と確定する方法です。

右の例を見てください。

	2	2	2	2	1
2					
1					

まず、「一番上の列のヨコのヒント数字「2」が、ぴったり左はしからはじまっている」と仮定し、試し置きモードでその通りけずってみます。

	2	2	2	2	1
2	■	■	X		
1					

するとタテのヒント数字の左から2列目までが、右の図のようにけずられます。

	2	2	2	2	1
2	■	■	X		
1	■	■			
	X	X			

しかし、赤で囲んだ部分が上から2列目のヨコのヒント数字、「1」と矛盾するので「ヨコのヒント数字の一番上の「2」が、ぴったり左はしからはじまっている」という仮定はまちがっていたことになります。

	2	2	2	2	1
2	X				
1					

したがって、この「X」印が確定します。試し置きモードをはずして、通常の「X」に覚えてください。

今度はさきほどの「2」を、ひとつ右にずらしてみましょう。

		2	2	2	2	1
2	×	■	■	×		
1						

		2	2	2	2	1
2	×	■	■	×		
1		■	■			
		×	×			

まだ、赤で囲んだ部分は矛盾しています。したがって、2つめの「×」も確定します。

		2	2	2	2	1
2	×	×				
1						

同じようにして、もう一つ右にずらしてみると、やはり、赤で囲んだ部分は矛盾しています。そこで3つめの「×」も確定します。

		2	2	2	2	1
2	×	×	■	■	×	
1			■	■		
			×	×		

		2	2	2	2	1
2	×	×	×			
1						

すると、この「2」は、ここにしか入らないことがわかります。

		2	2	2	2	1
2	×	×	×	■	■	
1						

この「仮定法」の考えかたを応用すると、より難易度の高いピクロスを解くことができます。いろいろ試してみてください。

Executive Producer

山内 溥

Supervisors

宮本 茂 菱田浩也

Producers

川口孝司 中山誠

Director

石原恒和

Main Programmers

寺本憲明 緒方慎生

Programming Assistant

河原林洋行

Screen Graphics Designers

日黒徳義 石原恒和

黒岩誠司

Sound Programmer&

Music Composer

上野利幸

Puzzle Coordinator

笠井和也

Puzzle Designers

田中孝 山下康之

藤原光雄 宇仁明子

田辺奈子 中島淳

Illustrator

小田部幸一

Package & Manual Designers

ジョン・ティムキョウ

坂田隆子

Manual Editors

陣内弘之 川原敦子

Coordinators

山本和之 入江勝義

永井卓博 志岡淳一

坂本拓哉 橋爪正樹

Special Thanks to

歌代政敏 酒井康裕

井口佐知子 森橋吾

警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社までご連絡ください。

WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されております。

本機器は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、
放送形態等が違いますので使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)
しておくバッテリー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したり、本体の電源を入れた
ままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されていた内容が
消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチ
ウム電池は有償で交換させていただきます。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本社	〒605	京都市東山区福福上高松町60番地 TEL. (075) 541-6113
野村サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL. (03) 3254-1647
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL. (06) 376-5970
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区橋下2丁目18番9号 TEL. (052) 571-2506
岡山営業所	〒700	岡山市幸進町4丁目4番11号 TEL. (086) 252-2038
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL. (011) 612-6930

©1995 Nintendo / APE Inc./ JUPITER Co., Ltd.

禁無断転載

SUPPORT PARTNER

スーパーファミコンマウス

対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご利用可能なソフトであることを示します。

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区横堀上高校町60番地 TEL (075) 541-6113 (代)

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

PRINTED IN JAPAN

G 967086