

Nintendo

NINTENDO  
GAMECUBE



任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上烏羽鉾立町11番地1 TEL (075)662-9611

おまひ NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。日本商標登録第45039566号、第4468776号

© 2003 Nintendo © 2003 NAMCO

© 2003 U's BMB Entertainment Corp. / Nintendo  
manufactured by U's BMB Entertainment Corp.

EmuMovies

IM-DOL-GKGG-JPN

■ 1~4人用  
■ リズム・アクション

メモリーカード  
使用ブロック数

3

とりまつかい せつ ぬい しよ  
取扱説明書

## ごあいさつ

このたびは任天堂「ニンテンドー ゲームキューブ」専用ソフト「ドンキーコング」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、「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」はソフト(ニンテンドー ゲームキューブ ディスク)と共に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

- 疲れた状態での使用、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。
- 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場合は、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。
- ゲーム中に手や腕に疲労、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。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。
- コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合は、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

### コントローラの振動機能に対応したソフトを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方はコントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラにより、症状が悪化する可能性があります。
- コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

※このソフトはコントローラの振動機能に対応しています。設定のON/OFFに関してはこの取扱説明書のP30をご覧ください。



#### 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをするときは、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…

### 注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ 本体（以下、本体と記す）内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。
- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体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（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。



ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

## 使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外方向へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは「日本国内専用」の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。



## コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドーゲームキューブコントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。



本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。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、正常な操作ができなくなります。

ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

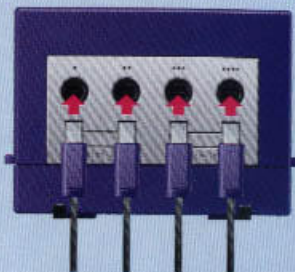
## メモリーカードとバックアップ機能について

ソフトのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには、別売の「ニンテンドーゲームキューブメモリーカード」が必要です。

バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

## コントローラポートへの接続

このゲームは1人～4人用です。遊ぶ人数に応じて、コントローラを本体前面のコントローラポート1～4に接続してください。なお、接続の変更は本体の電源を切った状態で行ってください。



## タルコンガの接続

使用するタルコンガのプラグを、本体前面のコントローラポートに差しこんでください。なおプレイヤー番号の1P～4Pは、コントローラポート1～4と対応しています。

## もくじ

タルコンガをリズムにあわせてたたこう! ...	6
コントローラの使いかた .....	8
ゲームの始めかた .....	10
ゲームの遊びかた .....	12
ストリートライブ .....	16
チャレンジ .....	18
バトル .....	20
フリーセッション .....	22
演奏曲の紹介 .....	24
ドンキーゲーム場 .....	26
ドンキータウン .....	29

# タルコンガをリズムに

ある日のこと。

浜辺を散歩していたドンキーとデイディーは、ふしぎなタルをひろいました。

「おやっ?」「何だこれは? 変わった形をしているなあ」  
ドンキーたちは、物知りの長老・クランキーにタルを見せました。  
「これはタルコンガと言うものじゃよ。DKアイランドに古くから伝わるふしぎな楽器じゃ。よく見つけたのう」  
たたくだけでなく手びょうしのリズムにも反応するタルコンガに、ドンキーもデイディーもすぐに夢中になりました。  
ところが彼らの演奏は、今はまだとつてもヘタゲル。  
カッコよくなりたい有名になるために、さあ、今日も練習です!



## ドンキーコンガ

なかまたちのリーダー的存在。  
今回は自慢のパワーを使わずに、タルコンガをうまく演奏することに力をそそいでいる。



## デイディーコンガ

ドンキーコンガの音からの相棒。一緒にタルコンガの練習をして、有名人をめざす。

# あわせてたたこう!

## タル型コントローラ「タルコンガ」登場

ラテン打楽器「コンガ」がタル型コントローラになった、その名もタルコンガ。なんと、手びょうしにも反応するスグレモノです!



このゲームの遊びかたは、とってもカンタン。曲にあわせてタルコンガの左右のたたき面をたたいたり、手びょうしをうただけです。また、演奏だけでなく、ゲーム中すべての操作がタルコンガでできます。



## クランキーコンガ

DKアイランド一物知りの長老。タルコンガももちろん知っていた。

### 使用上のおねがい

- ・タルコンガを力まかせにたたかないでください。手や腕を傷めたり、故障の原因になります。
- ・タルコンガは必ず手でたたいて使用してください。たいこのパチなどの硬いものでたたくと、故障の原因になります。
- ・タルコンガで遊ぶ際は近隣の迷惑にならないように、振動や音、時間帯などにご注意ください。

※タルコンガで遊ぶときは、タルコンガの取扱説明書も参照してください。



# このコントローラの使いかた

「ドンキーコング」専用コントローラ「タルコング」とコントローラの操作を説明します。

本書ではタルコングでの操作を前提に説明していきます。

## 1 タルコング

演奏中の操作      メニューでの操作

スタート/PAUSEボタンがある側を自分に向けてください。

「○ D(ドンキー)」で左右のたたき面を同時にたたく

(同時に長く押しして) 前面にもどる      左右両面

上面



「○ パン」でたたく

項目をえらぶ

左たたき面

「☀️ チャン」で手びょうし

手びょうしセンサー

ポーズ(一時中断) 決定する

スタート/PAUSEボタン

「○ ボン」でたたく

項目をえらぶ

右たたき面

正面



## 2 コントローラ

コントローラの操作を初期設定「TYPE A」で説明します。

「☀️ チャン」で手びょうし

Rトリガーボタン・Zボタンも同じ

Lトリガーボタン



右たたき面

「○ ボン」でたたく

Aボタン

Yボタン・Xボタン・  
Bボタン・Cスティック  
も同じ

スタート/ポーズ

START/PAUSEボタン

ポーズ(一時中断)

左右両面

「○ D(ドンキー)」

で同時にたたく

左たたき面

+

右たたき面

左たたき面と右たたき面を  
同時に入力してください。

コントロールスティック

十字ボタンも同じ

左たたき面「○ パン」でたたく

メニュー	コントロールスティック/十字ボタン	項目をえらぶ
での操作	Aボタン/START/PAUSEボタン	決定する
	Bボタン	前面にもどる

\*コントローラの操作設定と振動機能のON/OFF、手びょうしセンサーの感度(反応する音量)はドンキータウン「電器屋」(P30へ)で変更することができます。



# ゲームの始めがた

ディスクとメモリーカードを本体に正しくセットし、ディスクカバーを閉じて電源をオンにしてください。

## 1

### ゲームを始める前に

本体の**スロットA**に差しこまれているメモリーカードに、「ドンキーコンガ」のセーブファイルを作ります。  
(使用ブロック数=3ブロック)



## 2

### モード選択

セーブファイルを作るか、作らずに進めるとタイトル画面になります。すでにセーブファイルがあるときも同じです。START/PAUSEボタンでモード選択を表示したら、タルコンガの左右たたき面でえらび、START/PAUSEボタンで決定です。

●**ストリートライヴ** 1人用 ⇨ P16~17

「ドンキーコンガ」のメインとなる1人プレイ専用モードです。音符が表示されない上級者向けのモードもあります。

●**チャレンジ** 1人~2人用 ⇨ P18~19

連続して何曲演奏できるか挑戦するモードです。2人で一緒に演奏する協力プレイも楽しめます。

●**バトル** 2人用 ⇨ P20~21

2人で同じ曲をプレイして得点を競うモードです。特別な音符が登場したら得点に差をつけるチャンスです。

●**フリーセッション** 1人~4人用 ⇨ P22~23

1人から4人まで同時に演奏できます。人数が足りないときは、COMがかわりに演奏します。

●**ドンキーゲーム場** 1人~2人用 ⇨ P26~28

「沈め! クルール」「お手バナナ」「100Mクライマー」の3種類のミニゲームがあり、「ドンキータウン」の「ゲームショップ」で買々と遊べます。

●**ドンキータウン** ⇨ P29~30

「レコード店」「楽器店」「ゲームショップ」では楽譜やコンガの音色、ミニゲームが買えます。また、「殿堂の館」では得点ランキングが見られ、「電器屋」ではサウンドなどの設定ができます。

## セーブについて

このゲームは各プレイが終わると自動的にセーブされます。ただしセーブには、空き容量が**3ブロック以上**あるメモリーカードをメモリーカードスロットAにあらかじめ差しこみ、セーブファイルを作成しておく必要があります。

**なお、セーブできるセーブファイルは1つのみです。**

※メモリーカードの中のセーブファイルを削除する方法や、メモリーカードの「初期化」の方法については、本体の取扱説明書をごらんください。



※セーブの途中でメモリーカードを抜いたり、本体の電源を切ったりしないでください。本体やメモリーカードの故障の原因となります。





# ゲームの遊びかた

基本的な遊びかたを説明します。ミニゲームについてはP26～28を見てください。

## 1 音符にあわせてたたこう

曲にあわせて画面の右から流れてくる音符がリングに重なるとき、タイミングよくタルコンガをたたきましょう。うまくたたくと得点もチップもたくさんもらえます。

●かんぺきなタイミングでGOODを出そう!

流れてくる音符がちょうどリングに重なったときに、タイミングよくタルコンガや手びょうしをたたくと、「GOOD」または「OK」の文字が表示され、うまくたたけなかったときは「BAD」が表示されます。なお、音符をたたかないで見送ることを「MISS」と呼びます(演奏中は表示されません)。

### タイミング

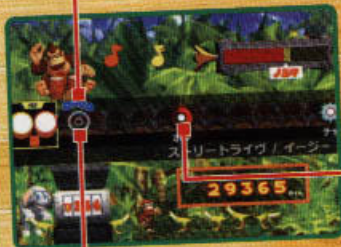
タイミングがかんぺきなときは「GOOD」、ちょっとズレたときは「OK」、大きくズレたときは「BAD」と表示されます。

### 音符

画面の右から現れて、リングに向かって流れてきます。

### リング

音符がここに重なったときにタルコンガをたたきましょう。



## コントローラでの操作

○ パン	コントロールスティック/ 十字ボタン	⚙️ チャン	Lトリガーボタン/ Rトリガーボタン/Zボタン
● ボン	Aボタン/Bボタン/Xボタン/ Yボタン/Cスティック	👤 D (ドンキー)	👤 と 🍌 を同時にたたく

## 2 音符の見かた

音符は種類によって、たたき面やたたきかたが違います。なお、「連打」は音符がリングに重なっている間その面を連打し、手びょうしのはきは「拍手」をしてください。

タルコンガの ひだり 左たたき面 をたたく	タルコンガの みぎ 左右両面 を同時にたたく	タルコンガの みぎ 右たたき面 をたたく
🍌	👤	●
パン	D(ドンキー)	ボン
🍌	👤	●
連打~~	連打~~	連打~~



手びょうしセンサーのそばで  
手びょうし  
をうつ

⚙️	チャン
👏	拍手~~

※D(ドンキー)の連打は、左右たたき面をバラバラにたたいても、連打になります。





## 3 ゲームの流れ

各モードを始めるまでのゲームの流れを説明します。

### ●モードをえらぼう

はじめに、プレイするモード(P10~11へ)をえらびましょう。

※ **ストリートライブ** などのモードの表示は、そのモードで遊ぶ時にえらぶ項目です。

### ●何人でプレイ?

チャレンジ **フリーセッション**

ソロ(1人)/デュエット(2人)からえらびます。チャレンジのデュエットは、コントローラポート1~4のどれかにタルコンガがコントローラを2つ以上差しこんでいると、えらべます。また、フリーセッションではカルテット(4人)もえらべます。

### ●難易度をえらぶ

ストリートライブ チャレンジ **フリーセッション**

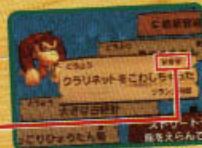
イージー(かんたん)/ハード(むずかしい)がえらべます。また、ドンキータウンのレコード店(P29へ)で楽曲をかうと、その曲のエキスパート(むずかしすぎ)をえらべるようになります。

### ●演奏曲をえらぶ

ストリートライブ **バトル** **フリーセッション**

の数は難易度を表していて、が多いほど演奏が難しくなります。

(難易度)



### ●音色をえらんでエントリー

ストリートライブ チャレンジ **バトル** **フリーセッション**

演奏に使う音色をタルコンガの左右たたき面でえらんで、START/PAUSEボタンを押すと、エントリー(参加を決定)します。参加するプレイヤー全員がエントリーしたあとSTART/PAUSEボタンを押すと、演奏が始まります。



## 4 ノルマ達成をめざそう

ストリートライブ(P16~17へ)では「GOOD」が「OK」のタイミングでたたくと、画面右上にある「**フォン** **グラファー**」のゲージがたまり、演奏が終わったときにノルマのポイントをを超えていると、ノルマ達成です。



## 5 コンボで高得点をねらえ

流れてくる音符を連続してうまくたたくと**コンボ(COMBO)**になり、コンボ数に応じて演奏中の得点がアップします。「GOOD」「OK」を続けて出した回数だけコンボ数は増えますが、「BAD」を出したり音符を見送る(MISSになる)とコンボが終わってしまいます。ただし、連打はコンボに数えられません。



## ポーズ(一時中断)に入ろ

演奏中、START/PAUSEボタンでポーズになります。「リトライ」で演奏をやり直し、「エンド」で選択画面にもどり、「ゲーム再開」がSTART/PAUSE

ボタンで演奏を再開します。





# ストリートライブ

ひとりよう  
1人用

うまく演奏するとチップがたまり、ノルマを達成すると、たまったチップがもらえます。

## 7 画面の見かた

ストリートライブの演奏画面は以下のとおりです。

### リング

音符がここに重なったときにタイミングよくたたきましょう。

### フォノグラファー

音を吸いとる機械です。音符をタイミングよくたたいて「GOOD」や「OK」を出すと、ゲージが少しずつたまっていきます。

### ノルマ

フォノグラファーのゲージがこのポイントを超えるとノルマ達成になります。

### 得点

現在の得点です。

### 音符

画面の右からリングに向かって流れてきます(音符の見かたはP13へ)。

### レジスター

音符をタイミングよくたたくとチップがたまり、演奏が終わったときノルマを達成していると、たまったチップをもらえます。

※1回の演奏でもらえるチップは最高で999枚です。



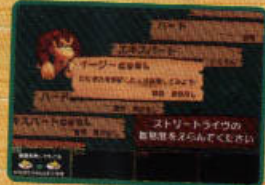
## 2 ルール

音符にあわせてうまく演奏するとフォノグラファーのゲージがたまり、レジスターにはチップがたまります。演奏が終わったとき、フォノグラファーがノルマのポイントを超えているとノルマ達成となり、演奏中にためたチップをもらうことができます。

### ●「COOL」でクールにキメる

演奏中に音符の種類が表示されない

モードで、難易度もえらべます。ただ、タイミングはわかりますが、音符を覚えていないと演奏できません。演奏になれたらチャレンジしましょう。



### タル

音符は見えませんが、ただ、タイミングはわかります。



## たまったチップは?

ストリートライブで演奏してチップがたくさんたまったら、ドンキータウン(P29~30へ)に行ってみましょう。チップを使って買えるものがあります。





# チャレンジ

ひとり ひとりよ  
1人~2人用

うまく演奏すると次の曲に進み、連続で何曲演奏できるか挑戦するモードです。

## 1 画面の見かた

画面の見かたを説明します。下段は2人プレイ時の画面です。

### ○曲目

現在のプレイ曲数です。



### フォノグラファー

音符をたたかなかつたり「BAD」が出るとゲージが減ります。

### 音符

右側からリングに向かって流れてきます(音符の見かたはP13へ)。

### 得点

現在の得点です。

### リング

音符が重なったときにタイミングよくたたきましょう。



### デュエットのとき

1つのフォノグラファーを2人で使います。協力してプレイしましょう。

### プレイヤー番号

使っているコントロールボートの番号と同じです(P23へ)。

## 2 ルール

ランダムにえらばれた曲を演奏して、フォノグラファーのゲージが残っていると、続けて次の曲がプレイできます。1つのフォノグラファーのゲージで、連続で何曲プレイできるか挑戦しましょう。

### ●うまく演奏してフォノグラファーのゲージを残そう

チャレンジのフォノグラファーは、1曲目のスタート時はゲージが満タン(100%)で始まり、2曲目からは前の曲のゲージを少し回復して始まります。演奏中のフォノグラファーは「BAD」「MISS」でゲージが減り、ゲージがすべてなくなるとゲームオーバーになります。

## 3 エキスパートで遊ぶには?

チャレンジは、自動的にえらばれた演奏曲を何曲も続けてプレイすることが目的のモードです。そのため難易度・エキスパートをプレイするには、ドンキータウンのレコード店(P29へ)で32曲すべての楽譜を買っておく必要があります。

## 結果発表とリトライ

それぞれのモードが終わると結果発表の画面になって、プレイ成績や対戦の勝敗が表示されます。結果発表が終わると「リトライ/エンド」と表示され、「リトライ」

で同じ設定で最初からやり直し、「エンド」でモードの最初の選択画面にもどります。





あたりよう  
2人用

あたりどうじ おな きんく きょくえんそう  
2人同時に同じ曲を1曲演奏して、  
得点の高さを競争するモードです。

# 1 画面の見かた

えんそうちゆう で とくべつおんご  
演奏中に出てくる特別音符については右ページを見てください。

## リング

おんご  
音符がここに重なったときにタイミングよくたたきましょ。

## 特別音符

つうじょうのおんご とおんご  
通常の音符と一緒に登場し、自分の得点や対戦相手の得点に影響を与えます。

## 得点

げんざいのとくてん  
現在の得点です。音符をたたいて「GOOD」「OK」が出ると増えて、「BAD」「MISS」で減ります。特別音符をたたいた結果によっても変化します。



# 2 ルール

あたりどうじに 1 曲を演奏し、演奏が終わったとき得点が多かったプレイヤーの勝ちとなります。演奏中に登場する3つの特別音符(右ページへ)で相手プレイヤーの得点に差をつけましょ。

# 3 特別音符

バトルで演奏していると、3種類の特別音符が登場します。



POWタル音符

GOOD	相手の得点を0にする
OK	相手の得点を1/10にする
BAD/MISS	効果なし

## POWタル

タイミングよくたたくと相手の得点を減らすことができます。タルコンガの左右たたき面・手びょうし、どこをたたいても反応します。



## スロット

ストップ(STOP)・マークのついた3つの音符が登場し、たたいたタイミングとその組み合わせによってボーナス得点がもらえます。GOODでたたくと「マリオ」、OKは「ヨッシー」、BADは「ピーチ姫」、MISSは「フリオ」になります。組み合わせによって得点が減点されることもあるので気をつけましょ。

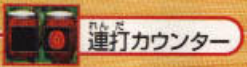
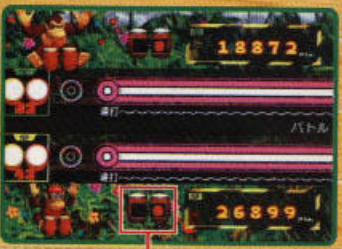
スロットの組みあわせ			得点
マリオ	マリオ	マリオ	10000
ヨッシー	ヨッシー	ヨッシー	8000
ピーチ姫	ピーチ姫	ピーチ姫	4000

ほかの組みあわせはヒミツ!



## 最終連打ゾーン

曲が終わる前に、「連打カウンター」が登場します。ここで連打の勝負をして、連打数が多かったプレイヤーは相手プレイヤーの連打ボーナス得点を横取りできます。





# フリーセッション

ひとり 1人~4人用

得点がないので好きなだけ演奏でき、4人でのセッションも楽しめるモードです。

## 2 ルール

1曲を演奏し終わるとゲームが終わります。クリアするためのルマなどはないので、何度でも自由にプレイできます。

## 3 カルテットで遊ぼう

フリーセッションは、ソロ(1人)/デュエット(2人)のほかにカルテット(4人)でプレイすることができます。プレイヤーがたりないときはCOMがかわりに演奏することで、たとえば**プレイヤー1人でもカルテットが楽しめます**。ただしカルテットをえらんだときは、難易度をえらぶことができません。



## 1 画面の見かた

フリーセッションの画面の見かたは以下のとおりです。

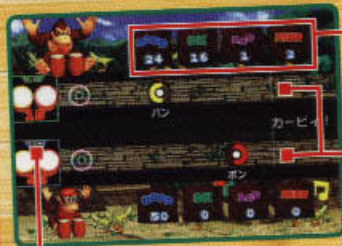


### リング

音符がここに重なったときに、タイミングよくたたきましょう。

### 音符

画面の右側からリングに向かって流れてきます(音符の見かたはP13へ)。



### 成績

GOOD・OK・BAD・MISSの数を表示します(ソロ・デュエットのみ)。

### 楽譜

デュエットやカルテットでは、プレイヤーごとに違う楽譜になります。

### プレイヤー番号

COMはコンピュータがかわりに演奏しているプレイヤーです。

## プレイヤー番号をつくら

ゲーム中の1P~4Pはコントローラを接続したコントローラポートの番号と同じになります。そのためコントローラが2つしかなくても、コントローラポートを差し替える



ことで、たとえばフリーセッションの3Pや4Pの楽譜もプレイできます。



# 演奏曲の紹介

## ポップス

カローズ  
COLORS

ちもいるかたおも  
♡桃色片想い♡

ミニモニ。ジャンケンぴょん!

フライ ハイ  
Fly high

こい  
恋のダンスサイト

あした  
明日があるさ

シェイク  
SHAKE

デザイア じょうろつ  
DESIRE -情熱-

## アニメ

かぜ  
風のららら(名探偵コナン OPテーマ)

またあえる日まで(ドラえもん EDテーマ)

ハム太郎ととことうた(ととこハム太郎 OPテーマ)

アドバンス・アドベンチャー

(ポケットモンスター アドバンスジェネレーション OPテーマ)

カービィ!(星のカービィ OPテーマ)

"カービィ!" Vocal: 朝川ひろこ(avex mode)

ザ ギャラクシー エクスプレス スリーナイン ぎんが鉄道999  
THE GALAXY EXPRESS 999(銀河鉄道999 テーマ曲)



## TV

ひょっこりひょうたん島

ワイアー ザ ワン  
We are the ONE~僕らはひとつ~

爆電戦隊アバレンジャー EDテーマ)

ラブ サムバディ  
Love Somebody(踊る大捜査線 EDテーマ)

あす  
明日への扉(あいのり OPテーマ)

## CM

あいのうた(ピクミンCMソング)

"あいのうた" Lyrics, Song and Vocal: ストロベリー・フラワー

伝説のスタフィー(伝説のスタフィーCMソング)

"伝説のスタフィー" Vocal: ベッキー



## 童謡

大きな古時計

クラリネットをこわしちゃった

森のくまさん



## ゲーム

スーパーマリオのテーマ

(スーパーマリオブラザーズ テーマ曲)

モンキーラップ(ドンキーコング64 テーマ曲)

"Monkey Rap" Performance:

ジェームズ W ノーウッド Jr. James W. Norwood Jr. (MRG Enterprise Inc.)

"Monkey Rap" Vocal Direction and Coordination:

スティーブ "バング" バング Steve "Bang" Pang (MRG Enterprise Inc.)

ドンキーコングのテーマ



## クラシック

ハンガリー舞曲

トルコ行進曲



## フォークダンス

オクラホマミキサー



# ドンキーゲーム場

ひとり ひとりよ  
1人~2人用

ドンキータウンのゲームショップ(P30へ)  
で買ったミニゲームを遊ぶことができます。

## 7 お手バナナ

ひとり ひとりよ  
1人~2人用

バナナを使ってお手玉をして、制限時間内にできるだけたくさん  
のバナナを投げるゲームです。残り時間が0になるとゲームが  
終わり、2人プレイでは得点が高いプレイヤーの勝ちです。

※ → はバナナの動きを表します。

MAX

「バナナ数」の最多記録です。

残り時間

残りの制限時間です。0になると  
ゲームが終わります。

得点

バナナを投げるたびに増えます。  
ただし、バナナを落とすと、落と  
した数だけ最後に減点されます。

ディディーコング

追加のバナナをわたしてくれます。

バナナ数

投げているバナナの数です。

操作方法

タルコング	アクション
左たたき面	向かって左側の手に持つバナナを向かって右側の手にわたす。
右たたき面	向かって右側の手に持つバナナを上へ投げる。
手びょうし	ディディーコングがバナナを追加する。

※バナナは自動的にキャッチしますが、すでに手に持っているると落としてしまいます。

コントローラ での操作	左たたき面	コントロールスティック / 十字ボタン
	右たたき面	Aボタン / Bボタン / Xボタン / Yボタン / Cスティック
	手びょうし	Lトリガーボタン / Rトリガーボタン / Zボタン
	左右両面	左たたき面と右たたき面を同時に入力

## 2 沈め! クール

ひとりよ  
1人用

穴から出てくるクール(ワニ)をタル・ハンマーでたたきゲーム  
です。制限時間内に、できるだけたくさんたたいてください。  
残り時間が0になるとゲームが終わります。

残り時間

残りの制限時間です。0に  
なるとゲームが終わります。

得点

タル・ハンマー

タル・ハンマーは重たいので、  
一度落としてしまうと、もどる  
のに時間がかかります。

クール

穴から顔を出したらタル・ハン  
マーでたたきましょう。一度た  
たくと、得点が1点増えます。

ディディーコング

一度たたきごとに得点から  
1点減点です。たたかない  
ように注意!

穴

クールやディディーコングが  
出てきます。

本日の最高得点

操作方法

タルコング	アクション
左たたき面	左の穴をタル・ハンマーでたたき。
右たたき面	右の穴をタル・ハンマーでたたき。
手びょうし	真ん中の穴をタル・ハンマーでたたき。

# 3 100Mクワイマー

1人~2人用

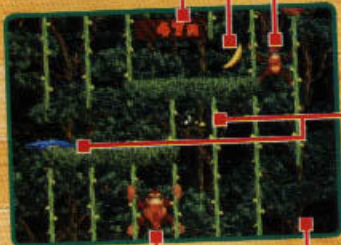
ツタを登って頂上をめざして、途中のフルーツを集めるゲームです。2人プレイでは集めたフルーツが多い方の勝ちです。

**高さ**  
現在の高さです。  
100Mでゴール!

**フルーツ**  
さわると取れます。房のバナナは5本分です。

**ディディーコング**  
2人プレイでは相手プレイヤーがいるところは通れません。

**ジンガー(ハチ)とクラップトラップ(ワニ)**  
プレイヤーたちのジャマをします。さわると危険! ツタから落ちてしまいます。特にワニにかまれるとツタにつかまれます、必ず画面の下まで落ちてしまいます。



**ドンキーコング**  
両手でツタをつかんで登ります。左右にツタがあるところを探して左右に移動しながら登りましょう。

**画面**  
ゆっくりと上に動き続けています。画面の下に取り残されないようにしましょう。

## ●落ちてしまったときは……

落ちている間にタイミングよくタルコングの左右両面をたたくと、ツタにつかまります。つかまらずに画面の下まで落ちてしまったときは、しばらくすると画面にもどってきます。

操作方法	
タルコング	アクション
左右たたき面交互	ツタを登る。
左たたき面連打	左に移動する。
右たたき面連打	右に移動する。
左右両面	ツタを伝って滑り降りる。/[落下中]ツタにつかまる。



楽譜やミニゲームを買ったり、ランキングを見たり、サウンドなどの設定もできます。

# 1 レコード店

ストリートライブで獲得したチップで難易度「エキスパート」の楽譜が買えます。楽譜は32曲あり、買った曲だけエキスパートでプレイできます。



# 2 楽器店

持っているチップでコンガの音色が買えます。買った音色は、各モードでエントリーするときにはえらんで使ってください。音色を変えて演奏するだけで、遊ばなれた曲のイメージも変わってでしょう。





## 3 ゲームショップ

持っているチップで3種類のミニゲームが買えます。買ったゲームは、ドンキーゲーム場(P26~28へ)でプレイすることができます。



## 4 殿堂の館(ランキング)

セーブされた得点ランキングの上位3位まで見られます。ストリートライブ・チャンレンジ・各ミニゲームのモードごとに、タルコンガとコントローラを使ったときで別々に表示されます。



## 5 電器屋(オプション)

さまざまな設定ができます。「デフォルト」で初期設定になります。

### ■ステレオ/モノラル切替え

ステレオ/モノラルの設定をします。

### ■ボリュームバランス

BGM(曲)とSE(効果音)の音量バランスを設定します。

### ■タルコンガ&コントローラ

[タルコンガ]手びょうしセンサーの感度(反応する音量)を設定します。

[コントローラ]振動のON/OFFの切り替え、ボタンの役わりを設定します。



※それぞれ設定変更したら、START/PAUSEボタンで決定してください。

## 『ドンキーコング』やかりのひとたち スタッフクレジット

制作：任天堂株式会社 株式会社ナムコ

### ■ゲームディレクター

小野田 裕之

### ■ゲームデザイン担当

遠藤 洋海

### ■ビジュアルデザイン担当

岡本 太郎

渡邊 有希子

佐原 賢之

### ■プログラム担当

東 真紀

赤松 博之

村上 垂矢子

黒畑 喜弘

### ■サウンド担当

小沢 純子

自宮山

### ■マニュアルデザイン担当

小尾 克志

### ■グラフィックサポート

小田部 羊一

佐藤 正徳

### ■アートワーク担当

川野 成央

飯田 拳

### ■サウンドサポート

近藤 浩治

峰岸 遼

### ■ハードウェアサポート

ニンテンドーiRD スタッフ

### ■パブリックリレーションズ

春花 亜少子

### ■モーションキャプチャースタッフ

伊藤 澄夫

鎌倉 龍児

苗村 久美子

佐俣 康喜

佐藤 水緒

### ■スペシャルサンクス

中島 信貴 前田 浩一朗

小原 隆志 金子 智充

土屋 試人 中川 浩二

恩田 明生 大久保 博

増淵 裕二 トベッティ

椎名 豪 田原 耕三

渡邊 良隆 橋田 賢之

我妻 吉則

スーパーマリオクラブ スタッフ

### ■コーディネーション

芳賀 賢行

東山 潤

### ■スーパーバイザー

宮本 茂

### ■プロデューサー

五十嵐 博

### ■シニアプロデューサー

波多野 信治

湯浅 久司

### ■エグゼクティブプロデューサー

岩田 聡

### ■ナムコ担当スタッフ

■任天堂担当スタッフ



## プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の「チラつき」の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

1 本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続します（詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください）。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを開けてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。



4 画面に【プログレッシブモードで表示しますか?】の文字が表示されますので、【はい】を選んでください。以降、画面はプログレッシブ出力で表示されます。



- 一度プログレッシブモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択肢が表示されます。
- お使いのプログレッシブ対応テレビにコンポーネント入力用のピン端子がある場合、別売の「コンポーネントビデオケーブル」で接続してもプログレッシブモードへの切り替えが可能です。
- D端子付きのテレビであっても、それが「D1規格」の場合、お使いのテレビはプログレッシブ対応テレビではありませんので、プログレッシブモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

### 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.

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

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。

## 任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

京都（本社）：京都市南区上烏羽鉾立町11番地1  
〒601-8501 TEL.(075)662-9611

東京サービスセンター：東京都台東区浅草橋5丁目21番4号  
〒111-0053 TEL.(03)5820-2500

大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号  
〒531-0074 TEL.(06)6376-5970

名古屋サービスセンター：名古屋市中区西区幅下2丁目18番9号  
〒451-0041 TEL.(052)571-2506

岡山サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号  
〒700-0026 TEL.(086)252-2038

札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地  
〒060-0009 TEL.(011)612-6930

- ・ 電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
- ・ 電話受付は日本語のみです。
- ・ 電話番号はよく確かめて、お間違いないようお願いいたします。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。