



取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO 64



NUS-NPZJ-JPN

対戦  
たけな  
進め

はするだま

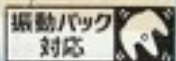
闘魂! まるたま町

KONAMI



RZ022-J1

© 1996 1998 KONAMI  
ALL RIGHTS RESERVED.



進め! 対戦はするだま ~ 闘魂! まるたま町 ~ su and KONAMI® are trademarks

Emulation64.fr



# CONTENTS

●ストーリー	2P
●コントローラについて	4P
●NINTENDO 64 コントローラについて	5P
●コントローラバックについて	6P
●コントローラバックメニューについて	7P
● <small>しんどう</small> 振動バックについて	9P
● <small>はじ</small> ゲームの <small>かた</small> 始め方	10P
●オプション( <small>せってい</small> 設定の <small>へんこう</small> 変更)	11P
● <small>たいせん</small> 対戦 <small>あそ</small> ばずるだま <small>かた</small> 遊び方	12P
● <small>たいせん</small> 対戦と <small>あそ</small> っかえだま <small>かた</small> 遊び方	18P
● <small>たいせん</small> 対戦ころがし <small>あそ</small> だま <small>かた</small> 遊び方	24P
● <small>たいせんせいせき</small> 対戦成績について	28P
● <small>こうげき</small> キャラクター&攻撃だまの <small>しょうかい</small> 紹介	29P

TAISEN PUZZLE DAMA

EMULATION64.FR

ぱずるだま大会がやって来た!

まるたま城・料理の殿塔  
一流料理人による満漢全席  
一等賞食べ放題ツアー  
ご招待!

平和でのどかなまるたま町に、ぱずるだまの嵐が訪れた。

しかし、おいしい話には裏がある。

大会の主催者高級レストラン「料理の殿塔」支配人、

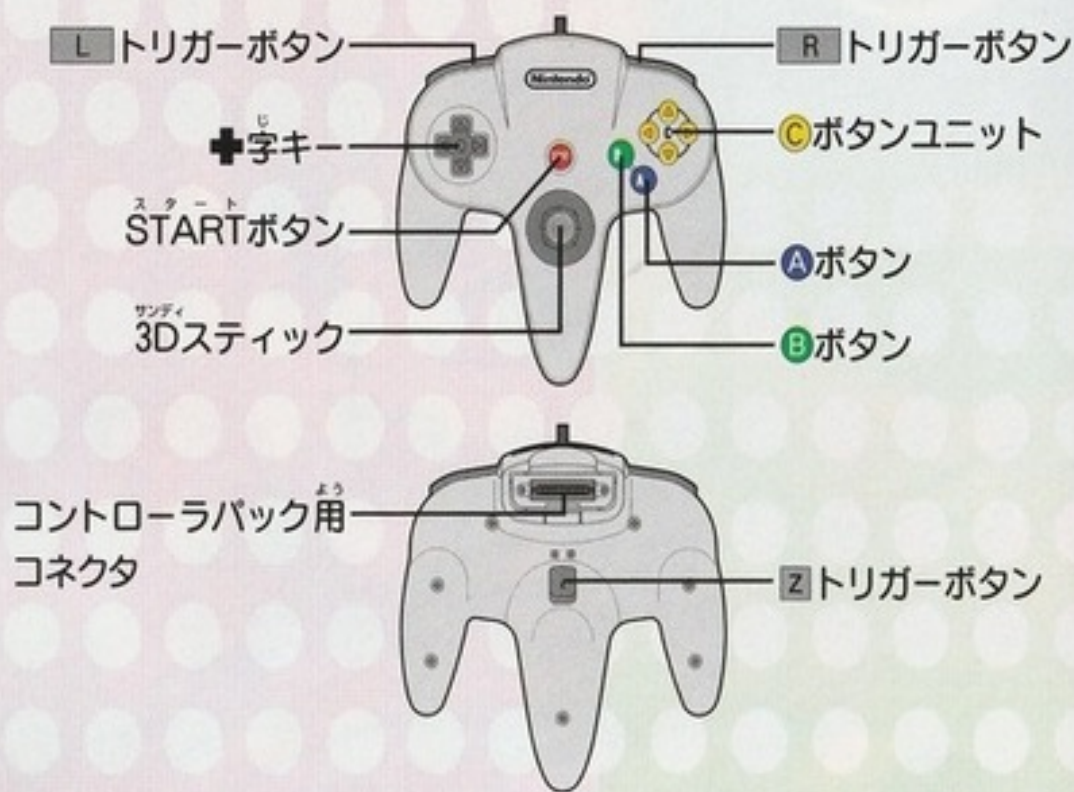
いったい何を企むのやら……………。

町を巻き込んだ大ぱずるだま大会!

いよいよスタートなのじゃ!!

# コントローラについて

## コントローラの各部の名称



## コントローラの握りかた

「進め! 対戦ばずるだま〜闘魂! まるたま町〜」はコントローラをライトポジション、ファミコンポジションで操作できます。

★対戦モードによって操作方法が変わりますので、詳しくはP.12〜の「各種ゲーム説明」をご覧ください。

ライトポジション



ファミコンポジション



Emulation64.fr

# NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

**\* NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

**\* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。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、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

**3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。  
(再設定機能)**

**\* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。**

もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

**\* 3Dスティックの使用方法については、各操作説明のページをご覧ください。**

## ●コントローラコネクタへの接続

このゲームは1~4人でプレイできます。コントローラコネクタ1~4はそれぞれ1P~4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。

正しく接続しないとゲームができません。また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。

## コントローラパックについて

★「進め!対戦ばずるだま~闘魂!まるたま町~」はコントローラパック(別売)を使うと、データのセーブ(保存)、ロード(読み込み)ができるようになります。

★ゲームのデータは1Pのコントローラに装着されたコントローラパックにセーブします。

### ■「進め!対戦ばずるだま~闘魂!まるたま町~」のデータセーブ内容

- 対戦成績データ
- 最大連鎖ランキングデータ(とっかえだまモードのみ)
- オプションデータ
- ランキングベスト5データ

◆「進め!対戦ばずるだま~闘魂!まるたま町~」の「対戦ばずるだまモード」「対戦とっかえだまモード」は1~2人、「対戦ころがしだまモード」は1~4人までプレイすることが可能です。

### コントローラパック使用時の注意

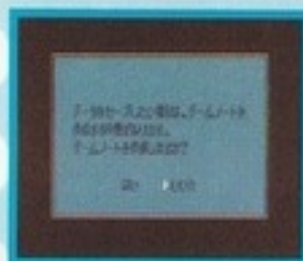
- ◆ コントローラパックは別売です。
- ◆ コントローラパックの使用に関してはコントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。
- ◆ コントローラパックがないとデータの保存ができません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。
- ◆ ゲーム中のデータをバックアップするのは1Pコントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ず1Pコントローラにコントローラパックを差し込んでください。1Pコントローラ以外にコントローラパックが装着されていても、ゲームのデータはセーブされません。
- ◆ コントローラパックの抜き差しは、必ず本体の電源を切って行ってください。セーブされたデータが消失する恐れがあります。また、本体の電源が入っている状態でコントローラパックを差ししても、リセットをしない限りコントローラパックが差されていないものとして本体に認識されます。

## コントローラパックメニューについて



### ノート(セーブファイル)の作成

「進め!対戦ばずるたま~闘魂!まるたま町~」は1つのコントローラパックに1つのノートのみ保存できます。保存するには5ページ分必要です。



電源投入時、このゲームのノートがコントローラパックにない場合、STARTボタンでノート作成画面が表示されます。ノートを作成する場合は、「はい」を選んで、Aボタンで決定します。

★「いいえ」を選ぶとノートは作成されず、ゲームのデータはセーブできません。



### コントローラパックメニュー画面

コントローラパックの保存データを全て見るすることができます。また、不要なデータの消去も可能です。



- 1.コントローラパックを1Pコントローラに接続した状態で、スタートボタンを押しながら本体の電源を入れてください。
- 2.コントローラパックメニュー画面が表示され、セーブされたゲームデータ、コントローラ、コントローラパックの接続状態が確認できます。



### データロード

コントローラにコントローラパックを装着し、保存されたデータのロード(読み込み)を選択します。タイトル画面のオプションを選択し、「ゲームデータ」項目の「ロード」を選択します。

- 1.タイトル画面の「オプション」を選択します。
- 2.「ゲームデータ」を選択します。
- 3.「ロード」を選択します。
- 4.「はい」を選択してロードします。

# コントローラパックメニュー



## コントローラパックデータの消去



1. コントローラパックメニュー画面で消去したいデータを十字キー(3Dスティック)で選び、Aボタンで決定します。

2. 確認の表示がされますので「YES」を選び、Aボタンで決定するとデータが消去されます。

★一度消去したデータは元に戻らなくなりますので、消去する前によく確認してください。



## コントローラパックのエラーメッセージ

セーブやロード等、コントローラパックについてメッセージが表示されることがあります。以下のとおり対処してください。

**「コントローラパックが接続されていません。セーブをしないで、ゲームを始める場合はスタートボタンを押してください。」**

→このままでもゲームを続けることはできますが、記録を保存することはできません。記録を保存する場合は、一度電源を落としてからコントローラパックを接続してください。

**「コントローラパックの容量がたりません。このゲームのセーブデータの作成には5ページが必要です。セーブをしないで、ゲームを始める場合はスタートボタンを押してください。」**

→ゲームを続けることはできますが、記録を保存することはできません。記録を保存する場合は、コントローラパック内の「空き」が「5ページ」以上になるように、一度電源を落としてからコントローラパックメニューで不要なデータを消去するか、別のコントローラパックで再度ゲームを始めてください。

**「コントローラパックでエラーが発生しました。セットし直してリセットボタンを押してください。セーブをしないで、ゲームを始める場合はスタートボタンを押してください。」**

→ゲームを続けることはできますが、記録を保存することはできません。記録を保存する場合は、一度電源を落としてからコントローラパックの接続を正しく行ってください。コントローラパックを正しく接続してもこのメッセージが表示される場合は、コントローラパックが損傷している可能性があります。コントローラパック付属の説明書をご確認ください。



## しんどう 振動パックについて



しんどう      こうか

### 振動パックの効果

- ◆このゲームは振動パック(別売)に対応しています。  
振動パックをコントローラに装着してプレイすると、ゲーム中の連鎖などに反応してコントローラが振動し、より楽しいリアルなプレイを体感することができます。
- ★振動パックは、プレイ人数に対応しています。各コントローラに振動パックを装着してお楽しみください。

### ● 振動パターン

#### ◆「対戦ばずるたま」及び「対戦とっかえたま」

##### ● ダメージ【大】(せり上げ攻撃)

攻撃玉が下から発生する時、せり上がりを思わせる大きな振動がします。

##### ● ダメージ【小】(せり上げ攻撃)

攻撃玉が下から発生する時、せり上がりを思わせる小さな振動がします。

##### ● ダメージ【大】(降下攻撃)

攻撃玉が着地する時、玉の着地を思わせる大きな振動がします。

##### ● ダメージ【小】(降下攻撃)

攻撃玉が着地する時、玉の着地を思わせる小さな振動がします。

##### ● 勝負が着いた時の玉の崩壊

玉が飛び散る時、玉の崩壊を思わせる大きな振動がします。

#### ◆「対戦ころがしたま」

##### ● 投球

投球の玉が床に着いた時、一瞬だけ小さな振動がします。



### しんどう      しようじよう      ちやうい 振動パック使用上のご注意

- 振動パックの使用に関しては、振動パック付属の説明書をよく読んで正しい使用方法でお使いください。
- 振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源スイッチを切った状態で行ってください。
- 乾電池の取扱いには十分注意してください。



## はじ かな ゲームの始め方

「進め!対戦ばずるだま~闘魂!まるたま町~」は、対戦ばずるだまモード、対戦とっかえだまモード、対戦ころがしたまモードの3つのゲームを選択して楽しめます。

メニュー画面での操作方法

項目の選択：3Dスティック、十字キー  
決定：Aボタン

★Bボタンで、1つ前の画面に戻ります。

### 1 タイトル画面

ゲームスタート

ゲーム開始



項目を選びます。

オプション

ゲームの設定を変更

★詳しくはP.11の「オプション」参照

対戦成績

対戦成績を確認

★詳しくはP.28の「対戦成績」参照

### 2 ゲーム選択画面

対戦ばずるだまゲーム

★P.12~参照

対戦とっかえだまゲーム

★P.18~参照

対戦ころがしたまゲーム

★P.24~参照



ゲームを選びます。

選んだゲームへ進みます

★詳しくはP.12~「各種ゲームの説明」のページ参照

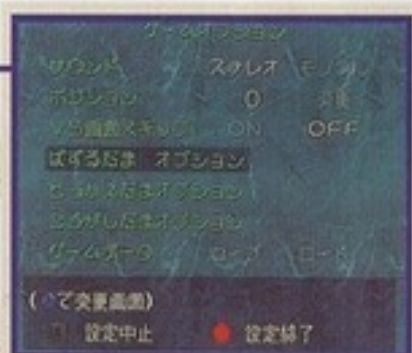
Emulation64.fr

## ★ オプション 設定の変更ができます。

オプション  
画面での  
操作方法

項目、内容の選択：十字キー  
変更：Aボタン  
設定終了：STARTボタン

★ 図トリガーボタンで、設定中止できます。



環境設定を行います。

- ★ サウンド ..... 「モノラル」「ステレオ」のどちらかを設定します。
- ★ ポジション ..... 画面表示位置の変更ができます。
- ★ VS画面スキップ ..... ゲーム間のデモ画面を飛ばすかどうかの設定をします。
- ★ ばずるだまオプション ..... 対戦ばずるだまのオプション設定をします。
  - ・ レベル ..... 8段階に設定できます。
  - ・ コントローラ ..... 使用ボタンの変更ができます。
  - ・ キャンセル ..... 善玉、悪玉、喰い玉が出現するかどうかの設定をします。
  - ・ 対戦回数 ..... 2人でプレイ時の対戦数の設定をします。
  - ・ ヒントだま ..... 練習モードでヒントだまを表示するかどうかの設定をします。
- ★ とっかえだまオプション ..... 対戦とっかえだまのオプション設定をします。
  - ・ レベル ..... 8段階に設定できます。
  - ・ コントローラ ..... 使用ボタンの変更ができます。
  - ・ 対戦回数 ..... 2人でプレイ時の対戦数の設定をします。
- ★ ころがしだまオプション ..... 対戦ころがしだまのオプション設定をします。
  - ・ 魔球 ..... 魔球を投げられるかどうかの設定をします。
- ★ ゲームデータ ..... ゲームノートのロード(読み込み)または、セーブ(保存)をします。

PAZURUOAMA

PAZURUOAMA



たいせん しょうかい  
対戦ばずるだまの紹介

● ゲームの始め方

ゲーム せんたく ぼうほう  
セレクト画面での操作方法

こうちく せんたく せんぷい  
項目の選択：3Dスティック、十字キー  
けつ たい  
決定：A ボタン

① モード選択画面

ひとりプレイ

コンピュータと対戦



モードを選びます。

ふたりでプレイ

友達と対戦

十字キー↑↓で対戦  
回数が変更できます。

② レベル選択画面



プレイするレベルを  
選びます。

練習 3回戦までプレイ

一般 優勝めざしてプレイ

ゲーマー 難度を上げて、優勝めざしてプレイ

② ハンデ設定画面



ハンデが  
設定できます。

中央の「たま」を動かしてハンデを決  
定します。

③ キャラクター選択画面

プレイするキャラクターを選びます。

ゲームスタート

キャラクター名

そのキャラクター  
の攻撃パターン



Emulation64.fr

## ゲームの遊び方

### 操作方法について



#### STARTボタン

ゲームスタート、一時停止

#### Aボタン

「たま」の右回転

#### Bボタン

「たま」の左回転

#### Aボタン/Bボタン連打

クイックリバース

狭いところにある「たま」の回転

#### 十字キー/3Dスティック

カーソルの移動

←→ : 「たま」の左右移動

↓ : 「たま」を速く落とす

★Cボタンユニット、L/R/2トリガーボタンは使用しません。

◆ゲーム終了時にランキングが表示され名前入力ができます。

十字キー(3Dスティック)で文字の選択。Aボタンで決定。Bボタンを押すと1文字前に戻ります。

※「ひとりでプレイ」時に他のコントローラでSTARTボタンを押すと、乱入戦(途中参加)が可能です。

また、再戦(コンティニュー)をしたい時は、試合終了時のコンティニュー・10カウント表示中にSTARTボタンを押すと、再戦が行えます。

Emulation64.fr

がめん みかた  
ゲーム画面の見方

1P側のフィールド

2P側のフィールド

点減すると「こうげきだま」  
が落ちて来るぞ!

次の「たま」

相手に与える  
「こうげきだま」  
の数

操作中の「たま」



ポイント

1P側は  
こちらの画面で、  
プレイします。

点減すると「こうげきだま」  
がせり上がって来るぞ!

2P側は  
こちらの画面で、  
プレイします。

## ルール説明

2個1組になってフィールドの上から落ちてくる「たま」をうまく並べて消していきます。

### 消し方

同じ色の「おおだま」を3つ以上、縦、横、鍵型に並べると消えます。



注意  
ナナメは消すことができません。

★左から3列目がフィールド上の一番上までたまってしまうと、その試合は負けとなってしまいます。

### 「たま」の種類

#### おおだま



同色の<sup>どうしよく</sup>を3つ以上並べると消せます。

#### こだま



となりの<sup>いじょう</sup>を消すと<sup>け</sup>は<sup>へんしん</sup>に変身します。



#### ぜんだま



タテ、ヨコ、ナナメ方向の<sup>ほうこう</sup>が<sup>へんしん</sup>に変身します。



#### あくだま



タテ、ヨコ、ナナメ方向の<sup>ほうこう</sup>が<sup>へんしん</sup>に変身します。



#### くだま



となりの<sup>き</sup>が消えると向いている方向の「たま」を<sup>む</sup>パクパク食べ、最後に食べた<sup>ほうこう</sup>色に変身します。

ただし、口の手前で「おおだま」が消えたり、別の「くだま」があるか、何も「たま」がない時はその場で消えてしまいます。



Emulation64.fr



## 「ヒントだま」のひみつ

「練習モード」で使用できる「たま」です。落下してくる「たま」の配置すべき場所を教えてください、初心者には頼もしい「たま」、それが「ヒントだま」です。「オプション」でヒントだまを「ON」に設定すると表示します。

★詳しくはP.11の「オプション」参照

## 「こうげきだま」のひみつ

たくさんの「たま」を連鎖させて消すと、その連鎖数によって「こだま」を相手のフィールドに送り込むことができます。この「こだま」のことを「こうげきだま」といいます。キャラクターによって攻撃のパターンが違います。

★詳しくはP.29の「キャラクター&攻撃だま紹介」参照

## ポイント清算

「ひとりでプレイ」モードの時は1ゲーム終了後にそのプレイヤーの技量に応じたポイントボーナスが加算されます。ポイントの増加にもなって「料理の殿堂招待券」の補助券がもらえます。補助券が6枚集まると…いよいよボス戦に突入します。

## 段位について

キャラクターセレクト画面に出てくる段位は各キャラクターの攻撃パターンの強さの目安です。ランキング、ネームエントリーの段位はプレイ内容から実力を判定したものが表示されます。

## ゲームの終わりの方

「対戦ばずるだま」のゲームを終了する場合は、コントローラバックにデータを保存したことを確認の上、電源をお切りください。

コントローラバックへのデータの保存は、タイトル画面のオプションを選択し、「ゲームデータ」項目の「セーブ」を選択します。★詳しくはP.6の「コントローラバックについて」参照

コントローラバックへのセーブを行っていない場合は、変更したオプション設定の保存や、ランキング更新が行われませんのでご注意ください。

トクカゴオマ

トクカゴオマ



たいせん しょうかい  
対戦とつかえだまの紹介

● ゲームの始め方

セレクト画面での操作方法

項目の選択：3Dスティック、十字キー  
決定：Aボタン

1 モード選択画面

ひとりでプレイ

コンピュータと対戦



モードを選びます。

ふたりでプレイ

友達と対戦

十字キー↑↓で対戦  
回数を変更できます。

2 レベル選択画面



プレイするレベルを  
選びます。

練習 3回戦までプレイ

一般 優勝めざしてプレイ

ゲーマー 難度を上げて、優勝めざしてプレイ

2 ハンデ設定画面



ハンデが  
設定できます。

中央の「たま」を動かしてハンデを決  
定します。

3 キャラクター選択画面

プレイするキャラクターを選びます。

キャラクター名

ゲームスタート

そのキャラクター  
の攻撃パターン



Emulation64.fr

## ゲームの遊び方

そうさほうほう

### 操作方法について



スタート

#### STARTボタン

ゲームスタート、一時停止

#### Aボタン

とっかえる「たま」の決定

#### Bボタン

自分のフィールドの「たま」のせり上げ

#### 十字キー/3Dスティック

カーソルの移動

←→ : 「はねだま」の左右移動

↑↓ : 「はねだま」の上下移動

★Cボタンユニット、L/R/Zトリガーボタンは使用しません。

◆ゲーム終了時にランキングが表示され名前入力ができます。

十字キー(3Dスティック)で文字の選択。Aボタンで決定。Bボタンを押すと1文字前に戻ります。

※「ひとりでプレイ」時に他のコントローラでSTARTボタンを押すと、乱入戦(途中参加)が可能です。

また、再戦(コンティニュー)をしたい時は、試合終了時のコンティニュー・10カウント表示中にSTARTボタンを押すと、再戦が行えます。

Emulation64.fr

ゲーム画面の見方



## ルール説明

「はねだま」を使って自由に「たま」の配列を変え、消していきます。

### 消し方

同じ色の「おおだま」を3つ以上、縦、横、鍵型に並べると消えます。



注意  
ナナメは消すことができません。

★「たま」がフィールド上の一番上までたまってしまうと、その試合は負けとなってしまいます。

### 「たま」の種類

はねだま



フィールドを自由に移動して、任意に を取り替えたり、運ぶことができます。

おおだま



同色の を3つ以上並べると消せます。

こだま



となりの を消すと は に変身します。



### とっかえの方法



まず、取り替えたい「たま」の上に「はねだま」を移動させてAボタンを押し、取り替えます。

すると「はねだま」が運んでいた「たま」と「はねだま」の後ろにあった「たま」が取り替えられ、同色の「おおだま」がヨコに3つ並びます。

3つ以上並んだ「おおだま」は消去され、同時に隣りにあった「こだま」も反応して「おおだま」に変身します。消えてしまった「おおだま」の上にあった「たま」は、フィールド内を落下します。



後ろに「たま」が無い場所で「たま」を取り替えると「はねたま」は空っぽになり、「はねたま」が運んでいた「たま」はフィールド内を落下します。



「はねたま」を空っぽの状態を取り替えると後ろにあった「たま」が取り替えられます。その時、取り替えられた「たま」の上に「たま」が積まれている場合は上にあった「たま」はそのままズレて落下します。

## 「こうげきだま」のひみつ

たくさんの「たま」を連鎖させて消すと、その連鎖数によって「こだま」を相手のフィールドに送り込むことができます。この「こだま」のことを「こうげきだま」といいます。キャラクターによって攻撃のパターンが違います。

★詳しくはP.29の「キャラクター&攻撃だま紹介」参照

## ポイント清算

「ひとりでプレイ」モードの時は1ゲーム終了後にそのプレイヤーの技量に応じたポイントボーナスが加算されます。ポイントの増加にともなって「料理の殿堂招待券」の補助券がもらえます。補助券が6枚集まると…いよいよボス戦に突入します。

## 段位について

キャラクターセレクト画面に出てくる段位は各キャラクターの攻撃パターンの強さの目安です。ランキング、ネームエントリーの段位はプレイ内容から実力を判定したものが表示されます。

## ゲームの終わり方

「対戦ばずるだま」のゲームを終了する場合は、コントローラバックにデータを保存したことを確認の上、電源をお切りください。

コントローラバックへのデータの保存は、タイトル画面のオプションを選択し、「ゲームデータ」項目の「セーブ」を選択します。★詳しくはP.6の「コントローラバックについて」参照  
コントローラバックへのセーブを行っていない場合は、変更したオプション設定の保存や、ランキング更新が行われませんのでご注意ください。

KOROGASIA  
KOROGASIAAMA

KOROGASIAAMA





たいせん しょうかい  
対戦ころがしだまの紹介

● ゲームの始め方

キャラクター選択画面での操作方法

項目の選択 : 3Dスティック、十字キー  
決定 : Aボタン

① キャラクター選択画面

参加人数とプレイするキャラクターを選びます。

★プレイ人数を決める前に1Pプレイヤーがキャラクターを決定してしまうと他のプレイヤーが参加できなくなってしまうので、先に参加人数を決めるようにしてください。

キャラクター名

参加人数の選択



多人数でプレイする場合、STARTボタンを押して参加できます。

★コントローラが1つしかない場合は1つを交互に使いますが、人数分ある場合はそれぞれのコントローラでプレイができます。

ボール選択画面での操作方法

ボールの選択 : 3Dスティック、十字キー  
決定 : Aボタン

② ボール選択画面

ボールを選びます。

参加者全員がボールを選ぶとゲームスタートです。



おもい

かるい

ゲームスタート

## ゲームの遊び方

そうせほうほう

### 操作方法について

ルールは通常のボウリングと同じです。1人ずつ順番にプレイを行います。



スタート

### STARTボタン

いちじていし しゅうりょう  
一時停止、終了

### Aボタン

とうきゅう  
投球

### 十字キー/3Dスティック

←→ : ボールのスピード調整

↑↓ : 投球位置の調整

★Bボタン、Cボタンユニット、L/R/Zトリガーボタンは使用しません。

投球角度をよく見ながら「ここだ!」というところで投球します。

投球モーション中に十字キー/3Dスティック↑↓でボールに回転を加えることができます。

十字キー/3Dスティック↑ : 反時計回りにグリップ(左回り)

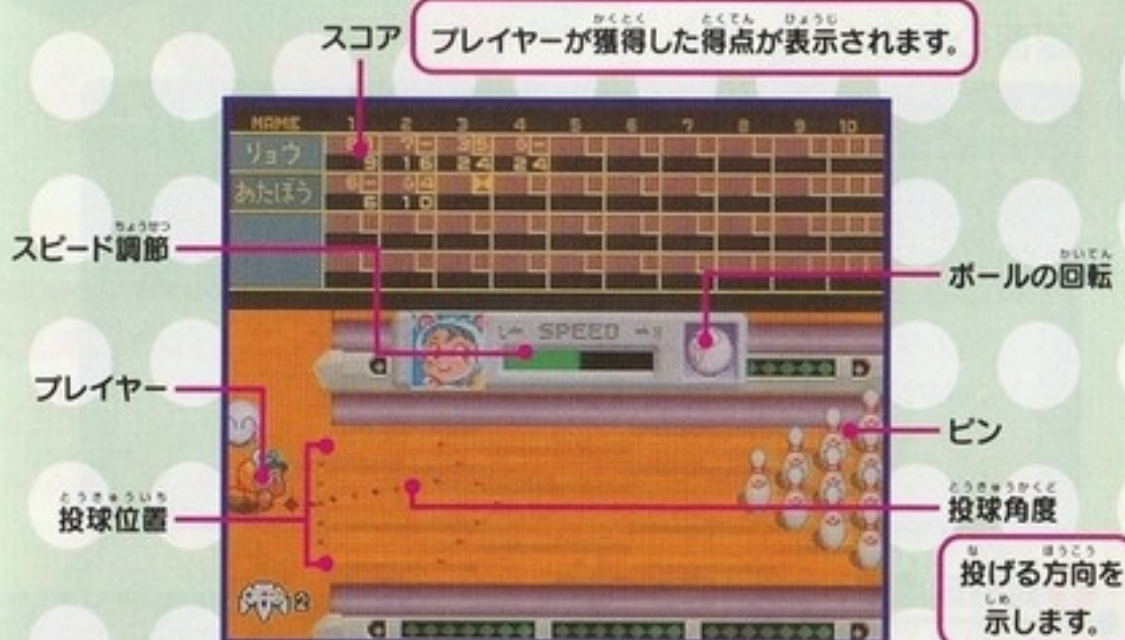
十字キー/3Dスティック↓ : 時計回りにグリップ(右回り)

### ●魔球について●

最高スピードで角度バーが水平になるようにタイミング良くAボタンを押すか、角度バーが点滅している状態でAボタンを押すと魔球を投げるすることができます。魔球を投げて、ストライクに

Emulation64.fr

## ゲーム画面の見方



## ルール説明

ばずるだまのボウリングが最大4人プレイで楽しめます。ボウリングは10本のピンを倒し、倒したピンの数が得点になります。毎2回の投球チャンスの得点結果を1フレームとして記録し、全10フレームの総得点で勝敗が決まります。

第1投で10ピンを倒せば**ストライク**。第2投で全てのピンを倒せば**スペア**と呼びます。

★スペアをとった次の第1投のピン数(ストライクの場合は次の第2投のピン数)がフレームに加算されます。この**ボーナス**の回数が多いプレイヤーほど高得点になります。

## ゲームの終わりの方

「対戦ころがしたま」のゲームを終了する場合は、コントローラバックにデータを保存したことを確認の上、電源をお切りください。

コントローラバックへのデータの保存は、タイトル画面のオプションを選択し、「ゲームデータ」項目の「セーブ」を選択します。★詳しくはP.6の「コントローラバックについて」参照

コントローラバックへのセーブを行っていない場合は、変更したオプション設定の保存や、ランキング更新が行われませんのでご注意ください。



## たいせんせいせき 対戦成績について

### ● 画面の見方

たいせんせいせきひょう  
対戦成績表トップメニュー  
画面での操作方法

キャラクターの選択：3Dスティック、十字キー  
決定：Aボタン

★Bボタンでタイトル画面に戻ります。

切り替え操作方法

L トリガーボタン

ばずるだま一人用

R トリガーボタン

C ボタンユニット

ばずるだま二人用

C ボタンユニット



とっかえだま一人用  
とっかえだま二人用



### 1 対戦成績表トップメニュー画面

「対戦ばずるだまモード」、「対戦とっかえだまモード」の1人プレイ、対戦プレイ時のキャラクター使用率(%)が表示されます。

★1人用画面の時は、ゲームクリアしたキャラクターに印がつけられます。



キャラクター別対戦記録画面での  
操作方法

トップメニュー画面に戻る：A/Bボタン  
タイトル画面に戻る：STARTボタン

### 2 キャラクター別対戦記録画面

トップメニュー画面で選択したキャラクターの勝ち数、負け数が対キャラクターごとに表示されます。

W 対戦キャラクターに勝った回数

L 対戦キャラクターに負けた回数

★対戦成績結果は、コントローラバックのゲームノートに、オプションデータ、ランキングベスト5データと一緒に保存されます。



Emulation64.fr



こうげき しょうかい  
**キャラクター&攻撃だま紹介**

**まこりん**

9才 小学三年生



ばずるだま七級

練習・一般



ゲーム



とっかえだま七級

練習・一般



ゲーム



まこりんは小学三年生。最近音楽に興味があるようで、学校のブラスバンド部にこの音入部。六年生のお姉さんのもと、シンバルの練習に精をだす。また、学習塾にも通い始めたらしく、本人はこれが大人への第一歩だと思っているらしい…。

**ウパ太**

3才 元ベツ



ばずるだま一級

練習・一般



ゲーム



とっかえだま三級

練習・一般



ゲーム



蛇口の形をした公園の噴水場から、突如出現したと言われている、元ベツ。いまは、飽きられてしまい捨てられてしまった! 悲しいさだめをひきずっているのに、気づいていない…。明るく元気100倍の可愛い声で大ハッスルだ! 必殺技は究極奥義ウパバスクリュウだぞ〜。

さわだ

## 沢田まゆ

19才 女子高生

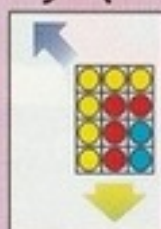


こうげきだま

ばずるだま四級

練習・一般

ゲーマー



とっかえだま六級

練習・一般

ゲーマー



まるたま女子校4年生。なんともかんと、まゆちゃんはばずるだまのやりすぎから勉強そっちのけ、高校を留年してしまつたらしいのだ。でも本当の理由は、永遠のアイドル女子高生でいたいからであつたらしい…? 「爆笑アイドル誕生」という番組オーディションに64回も応募しているが、いまだに予選にも出してもらえないという噂…トホホ。

## シン

with クリスタルマイト (ロックバンド) 23才 シンガー



こうげきだま

ばずるだま四級

練習・一般

ゲーマー



とっかえだま七級

練習・一般

ゲーマー



まるたま町のイベントに呼ばれたスーパーロックバンドのヴォーカル担当のシンガーである。野外ステージの王様といわれるほどマニアを虜にする連鎖中のシャウトが気持ちいほど超セクシーでGood! Good!! Good!!! 一筋縄ではいかない他のメンバーたちも登場するぞ!

## あたぼう

1才 ユミちゃんの子供



こうげきだま

ばずるだま八級

練習・一般

ゲーマー



とっかえだま五級

練習・一般

ゲーマー



最近、ディスコがやけに静かになつたらしいけど、それって、ユミちゃんが姿を現さなくなったことが原因らしい。それもそのはず、ユミちゃんは、近所でも有名なエスパーベイビー「あたぼう」のお母さんになつていたのだから…。なんとこの子、生まれて半年にしてユミちゃんの連鎖を修得したらしいのだ。

Emulation64.fr

## リョウ

29才 格闘家(愛と正義の警備員)



こうげきだま

## ばずるだま五段

練習・一般

ゲーマー



## とっかえだま初段

練習・一般

ゲーマー



謎多き格闘家。やっとの思いで、テント生活を脱出し、今は家賃1万500円の公園脇のガレージに住みつき、修業に明け暮れている。気になる職業だが、相も変わらずブーのようだ。最近、怪しいことによる収入源を見つけたらしく、本人は「町の治安を守ることがオレの仕事!」と独り言を呟っているらしい…。

## ドキドキ☆バニラ

11才 魔法少女



こうげきだま

## ばずるだま六級

練習・一般

ゲーマー



## とっかえだま二段

練習・一般

ゲーマー



シンの妹。料理の場で豪華なデザートが食べられると思って飛び入り参加してきたアイスクリーム大好き少女。魔法のタンバリンを持ち、いろんなオトナへ変身することができるのだけど…まだまだ未熟なのだ。

## チェリー

26才 ナース



こうげきだま

## ばずるだま三級

練習・一般

ゲーマー



## とっかえだま五級

練習・一般

ゲーマー



元英会話スクールKOVAの先生をしていたイギリス人。現在は、まるたま病院人気No.1セクシークイーンナース・チェリーちゃんも、昼間は近所のおじいちゃん達の良き話し相手をしているが、深夜になるともう1つの顔へと変貌するらしい……………ワクワク! ワクワク!

Emulation64.fr

# はかせ ドブリー博士

32才 博士



こうげきだま

ばずるだま二段

れんしゅう いっぴん  
練習・一般

ゲーマー



とっかえだま四段

れんしゅう いっぴん  
練習・一般

ゲーマー



何故か学校の地下に秘密基地を持つ、自称マッドサイエンティストらしい…。

そのほかは不明。しかしただひとつ、いまだ未婚であるという情報は入手できた…。謎の男だ!

まさ

政

35才 寿司屋板前



こうげきだま

ばずるだま初段

れんしゅう いっぴん  
練習・一般

ゲーマー



とっかえだま二級

れんしゅう いっぴん  
練習・一般

ゲーマー



「寿司政」の板前。全日本新人寿司コンクールで、見事3位に輝いた若手のホープ。築地では「本マグロのマサ」と呼ばれ、マグロの自利きでは、若手No.1と言われている。今度のばずるだま大会で優勝したら、親方に、のれん分けをしてもらうことになっているという…。



Emulation64.fr