

WonderSwan™

Engacho!

—えんがちょ!—

for ワンダ-スワン



ステレオ対応



通信対応

©Nihon Application Co.,Ltd. 1999 MADE IN JAPAN

©UrumaDelvi



ちゅう
注

い
意

かなら よみ
必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉けいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

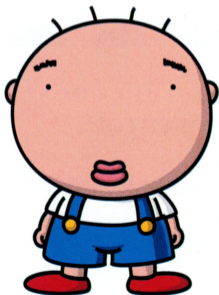
とり あつか じょう ちゅうい
取り扱い上のご注意

- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは日本にほんアプリケーションかぷ(株)のワンダースワン専用カートリッジ
「Engacho! forワンダースワン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます
です。ご使用前しようまえに取り扱い方とあつか、使用上の注意等かたしようじょうちゆういとう、この「取扱説明書」をよくお読み
いただき、正しい使用法ただしようほうでご愛用あいようください。なお、この「取扱説明書」は大切に保
管かんしてください。

もくじ



おはなしとキャラクター紹介 <small>しょうかい</small>	4
操作方法 <small>そうさほうほう</small>	6
ゲームスタート	8
モード選択 <small>せんたく</small>	9
遊び方 <small>あそびかた</small>	16
Oops FIVEの移動 <small>いどう</small>	18
跳ね返りと消滅 <small>はなえかえしょうめつ</small>	20
衝突 <small>しょうとつ</small>	22
バトル・ルール	28
ポーズ・メニュー	29
セーブ	30

おはなしとキャラクター紹介



おはなし

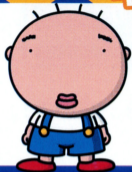
たくましい^{こども}子供になるように、厳格な父^{げんかく}はわが子^{ちち}・寸月^こくんをまるでライ
オンの親子^{おやこ}のように(?) 修業^{しゆぎょう}の舞台^{ぶたい}へと投げさるのでした。

めでたし、めでたし.....?

こわーいOops FIVE (ウップス・ファイブ) にさわられないように、寸月^{すんづき}
くんはゴールをめざす!

そして、父^{ちち}をも乗り越^のえることが、真^{しん}の男^{おとこ}の生^いきる道^{みち}!

キャラクター紹介



すんづき
寸月くん
すんづきけ ちょうなん
寸月家の長男。
しゅじんこう
がんばる主人公。



ちち
父
すんづきけ げんかく ちち
寸月家の厳格な父。

Oops FIVE (ウップス・ファイブ)

シルケ・シルビプレ

よだれべちょべちょ
こうげき し か
攻撃を仕掛ける。



デンブー

う○ちまみまみ
こうげき し か
攻撃を仕掛ける。

スパイシー

ワキゲぼうぼう
こうげき し か
攻撃を仕掛ける。



はなびしん
はな と ころげき し か
鼻○そ飛ばす攻撃を仕掛ける。

ファンシー

ぐちゃぐちゃ
げろげろ
こうげき し か
攻撃を仕掛ける。



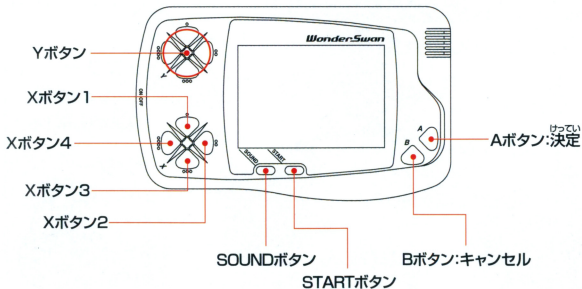
Character



そう さ ほう ほう 操作方法

このゲームはワンダースワン^{ほんたい}本体を「横」^{よこ}に持っ^もて遊^{あそ}びます。

※Yボタン^{しよう}は使用しません。



■ そう さアクション操作

- うえ む
上を向く X1ボタン
- みぎ む
右を向く X2ボタン
- した む
下を向く X3ボタン
- ひだり む
左を向く X4ボタン
- い どう
移動 Aボタン

※OPTION (オプション) モードで「そう さほうほう」を「Xでいどう」にすると
Xボタンで移動できるようになります。

■ た そう さその他の操作

- ひょうじ
メニューの表示 STARTボタン
- キャンセル Bボタン





ゲームスタート

ワンドースワン本体に「Engacho! for ワンドースワン」のカートリッジ
 を正しくセットし、電源でんげんをONにするとオープニングに続きタイトル画面が
 あらわれます。STARTボタン、もしくはAボタンおを押すとモード選択画面せんたく がめん
 があらわれます。Xボタン1、3でモードを選択しAボタンで決定けつていします。

※オープニングはSTARTボタン、A、Bボタンで、タイトル画面がめんにスキップする
 ことができます。



©NAC, LTD./URUMADELY! 1999 LICENSED BY BANDAI

タイトル画面



モード選択画面

モード選択

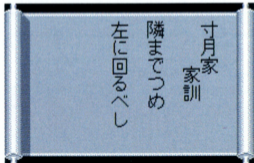


(トレーニング)

OopsFiveの動きに慣れるための練習用モードです。キャラクター別に10ステージずつ、全50ステージあります。Xボタン2、4でキャラクターを選び、Aボタンで決定します。まず、トレーニングモードから始めることを推奨します。



キャラが決定すれば、練習ステージが始まります。



各ステージの開始時にヒントがあらわれます。



(パズル)

しゅぎょう ぶたい がくもん ま たいいく ま きゅうしょく ま おんがく ま
 修業の舞台として「学問の間」、「体育の間」、「給食の間」、「音楽の間」、
 さいご ま へ や かくま かくま こうせい
 「最後の間」の5つの部屋があります。各間は20のステージから構成さ
 れています。全100ステージの制覇を目指す「Engacho! for ワンダー
 スワン」のメインモードです。ステージ1~19は、ゴールを目指す通常の
 かくま さいご ちち たいせん
 パズルゲームです。各間の最後・ステージ20ではボス・父との対戦ゲー
 ムになります。



へ や えろ
 Xボタン2、4で部屋を選び、Aボタンで
 けつてい
 決定します。



Aボタンで、ゲームスタートです。

Y S G O M

(パーサス・コム)

コンピュータを相手に、^{あいて}全^{ぜん}100^{たいせん}ステージの対戦ゲームができます。^{きすう}奇数
ステージではプレイヤーが先攻、^{せんこう}偶数^{くうすう}ステージではコンピュータが先攻
でゲームが始まります。^{はじ}

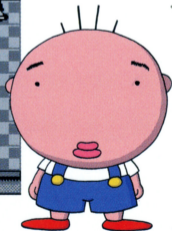


Select Mode



(バトル)

つうしん つか つうしん たいせん つうしん たいせん
 通信ケーブルを使った通信対戦ゲームができます。通信対戦では、OP-
 TIONモードで設定した試合数だけ対戦ゲームを行い、勝ち数を争いま
 す。モード選択画面で、先にBATTLEモードを選択した方が1P(寸月く
 ん)、後が2P(父)でゲームが始まります。対戦ステージは全100ステー
 ジの中からランダムに選ばれます。



注意

このモードは、対戦相手がいない場合は選べません。
画面最下部のETCマークで通信の状態を表示しておりますので確認にお使いください。



小丸：自分のターンの時に点灯
中丸：通信可能の時に点灯

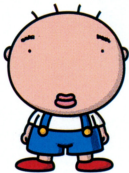
また、対戦プレイ中に通信ケーブルを抜き差ししないでください。

OPTION

(オプション)

Xボタン1、3で項目^{こうもく}を選択^{せんたく}し、Xボタン2、4で設定^{せってい}を変更^{へんこう}することで、ゲームの機能^{きののう}の一部^{いちぶ}をカスタマイズできます。

- そうさほうほう …… 寸月^{すんづき}くんの移動^{いどう}をAボタンで行うか、Xボタンで行うかを選びます。
- たいせんすう …… BATTLEでの試合数^{しあひすう}を指定^{してい}します(1~19までの奇数^{きすう}を選択^{せんたく}可能^{かのう})。
- COMのつよさ …… PUZZLEのボス・VS COMでの父^{ちち}の強さ^{つよ}を調節^{ちようせつ}します。
- BGMテスト …… ゲーム中^{ちゆう}に使^{つか}われているBGM・SEを聞^きけます。
- SAVEデータをクリア …… セーブデータ^けを消^{しょう}し、初期^{しよきじょうたい}状態^{ちゆうど}に戻^{もど}ります。

OPTIONモード画面^{がめん}

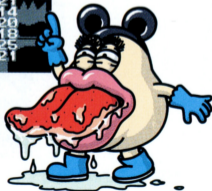
RECORD

(レコード)

パズルモード^{ぜん}全100面の最短^{めん}クリア^{さいたん}歩数^{ほすう}を確認^{かくにん}できます。表示^{ひょうじ}は20
 ステージ^{たんい}単位^いになっており、Xボタン1、3でページ^きを切り換^かえます。

RECORDS			
STAGE	WALK	STAGE	WALK
1	14	11	12
2	18	12	24
3	12	13	11
4	18	14	12
5	18	15	21
6	19	16	14
7	20	17	20
8	19	18	18
9	14	19	25
10	14	20	21

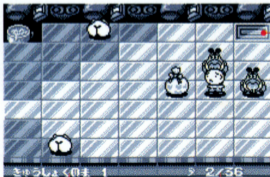
RECORDモード^{がめん}画面





あそびかた 遊び方

それぞれのステージで寸月くんを上下左右の四方方向に動かし、ゴール目指して進んでください。ステージ上にはOopsFIVEがいて、寸月くんの行く手を阻みます。寸月くんは、OopsFIVEのいるマスへは進めません。寸月くんが一步進むと、OopsFIVEがその向きに対応した方向へ一步進みます。すべてのOopsFIVEが移動し終わると、再び寸月くんの操作ができるようになります。



ゴール

部屋名・ステージ番号

現在歩数/制限歩数

はんのうはんい
■ 反応範囲

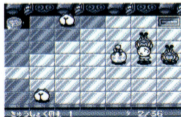
すんづき うご はんのう すんづき
寸月くんの動きに反応するOopsFIVEは、寸月くん
から五歩以内こほいにいるものだけです。これを反応範囲
といゆかい、床あかが明いろる色ひょうげんとして表現はんのうはんいされます。反応範囲
外がいのOopsFIVEは休やすんでいます。

■ クリア (WIN)

すんづき ぶじ つ
寸月くんが無事かくにゴールせつていにたどり着せいげんほすうけばクリアいです。
ただし、各ステージごとつに設定せつていされた制限歩数せいげんほすう以内いに
たどり着つかなければなりません。

■ Engacho! (LOSE)

せつしよく ま
OopsFIVEと接触せつしよくしてしままうと「Engacho!」で負け
になります。また、四方しほうを地形ちけいやOopsFIVEかこに囲かこまれ
移動不能いどうふのうになった場合ばあいや制限歩数せいげんほすうを越こえた場合ばあいも負
けになります。



あか はんのうはんい
明るいところが反応範囲。








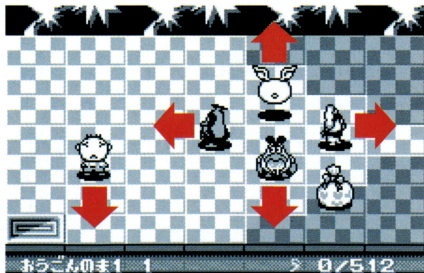
い どう OopsFIVEの移動

い どう すんづき い どうほうこう はんのう うご じい どう
OopsFIVEの移動には、寸月くんの移動方向に反応して動く1次移動と
しょうとつ こうじゅつ はし うご じい どう
衝突(後述)で弾かれて動く2次移動があります。

すんづき い どう はんのう はんい ない い か
寸月くんが1マス移動すると、反応範囲内のOopsFIVEは以下のルール
で、1マス移動します。

※Xボタンで寸月くんの向きを変えると、OopsFIVEもそれぞれのルールにした
がって向きを変えます。

- シルケ・シルビブレ プレイヤーと同一方向  どういつ ほうこう
- はなびしん プレイヤーの右手方向  みぎ て ほうこう
- デンブー プレイヤーの逆方向  ぎゃく ほうこう
- スパイシー プレイヤーの左手方向  ひだり て ほうこう
- ファンシー 動かない  うご





は かえ しょうめつ
跳ね返りと消滅

OopsFIVEは、床のあるマスへのみ移動します(ゴールには進めません)。
床のあるマスへは、別のOopsFIVEがいてもいなくてもお構いなしに移動します。

ゴールやマスのないところへ移動しようとする時は、1次移動と2次移動で動きが異なります。



■ 1次移動の時 = 跳ね返り

はん ぶんすす あと ぎやくむ は かえ もと もど
半マス分進んだ後、逆向きに跳ね返って、元のマスに戻ります。

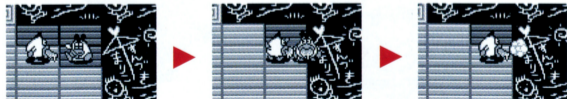
はね かえ 跳ね返り



■ 2次移動の時 = 消滅

しょうとつ じいどう きょうせいとき おだ ばあい しょうめつ
衝突による2次移動で、強制的に押し出される場合は消滅します
(跳ね返りません)。

しょうめつ 消滅



しょう
衝とつ
突

1マスには1キャラのOopsFIVEしか入れません。移動の結果、1マスに2キャラ以上のOopsFIVEがきた場合は移動が終了せず「衝突」による2次移動が起きます。

2キャラの衝突

2キャラの衝突には「反発」、「合体」、「分裂」の3種類があります。



合体

1次移動で逆向きに進むキャラ同士が正面衝突すると合体してファンシー
 1キャラになり、その場に止まります。逆向きに進むキャラの組み合わせは
 以下の2通りのみ。

1. シルケ・シルビプレ + デンブー

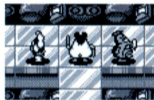
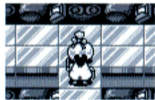


2. はなびしん + スパイシー



ぶん 裂

ファンシーに別のキャラが追突した場合、追突したキャラがその場に止まり、追突したキャラと垂直に進むキャラが、両脇に飛び出します。



Collision

3キャラの衝突

3キャラの衝突の場合、以下の優先順位で3キャラの中から2キャラを選び、「反発」します。

1. 正面衝突
2. 側面衝突
3. 追突

また、あぶれた1キャラですが、移動中の場合はその場に静止し、静止中の場合は消滅します。

●すべて動いているキャラの場合



●静止しているキャラがいる場合

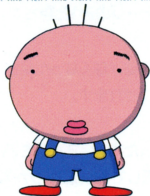
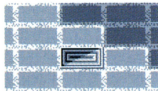


しょう とつ 4キャラの衝突

うご 動いているキャラが跳ね返り、は かえ せし 静止しているキャラはしょうめつ 消滅します。

しょう とつ 5キャラの衝突

しょうとつち てん 衝突地点にゴールがしゅつげん 出現します。





バトル・ルール

BATTLEモードのルール

ここではBATTLEモードのルールを説明します。

対戦の場合も、OopsFIVEの動きはすでに解説したルールと同じですが、寸月くんと父の2人が交互に移動するターン制となります。

■勝敗

相手をOopsFIVEのえじきにするか、相手より先にゴールに着く(ゴールのあるステージのみ)と勝ちです。

■パス

四方を地形や他のキャラに囲まれ動けなくなった場合はパスとなり、そのターンはスキップされます。

■引き分け

2人同時にOopsFIVEに接触した場合、2人ともパスになった場合、100ターン経過しても決着がつかない場合は引き分けになります。



ポーズ・メニュー

「Engacho! for ワンダースワン」では、ゲームの^{せいかくてき}性格的に、Engacho! になっていなくてもクリア^{ふのう}不能な^{じょうたい}状態（いわゆる^つ詰んだ^{じょうたい}状態）になることがあります。ゲーム中^{ちゅう}に、この^{じょうたい}状態になったと思^{おも}ったら、STARTボタンを押してポーズ・メニューを表示してください。

■ TRAINING、PUZZLE、VS COMのポーズ・メニュー

「ゲームにもどる」……そのままゲームを^{つづ}続けます。

「やりなおす」……そのステージを^{はじめ}始めからやりなおします。

「ステージセレクト」……ステージセレクト^{がめん}画面^{もど}に戻ります。

「ゲームをやめる」……タイトル^{がめん}画面^{もど}に戻ります。

■ BATTLEのポーズ・メニュー

「ゲームにもどる」……そのままゲームを^{つづ}続けます。

「ギブアップする」……^{しあい}試合^{ほうき}を放棄^まします
(負けになります)。



POSE MENU



セーブ

「Engacho! for ワンダースワン」には1KのEEP-ROMが搭載されており、PUZZLEとVS COMの2つのモードでステージをクリアした際には、自動セーブされます。しかし、電池が減っているとまれにセーブに失敗することがあります。電池が減っている状態では、ステージをクリアするとセーブするか、しないかの問合せをしますので、選択してください。(ETCマークの大丸が点灯中はセーブ可能です。)安全のため、電池切れマークが点灯したら速やかに電池を交換してください。



使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記憶）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したり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブ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。

Engacho!

—えんがちょ!—

のホームページにアクセスしよう!

<http://engacho.nac.co.jp>

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、NACお客様相談室までお問い合わせください。

NACお客様相談室 ☎ 0428-20-1233

- 電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。

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います。



日本アプリケーション株式会社
東京都青梅市東青梅1-7-7 本社清水ビル
〒198-0042

“ ”
及び *WonderSwan* は株式会社バンダイの商標です。

MADE IN JAPAN