



Imagineer

<http://www.emulation64.fr>

NUS-N64J-JPN



# 64探偵手帳



キラッと解決! 64探偵団 取扱説明書

Emulation64.fr

# キ→と解決!

# 64探偵団

## クオンパルパル



## ◎もくじ◎

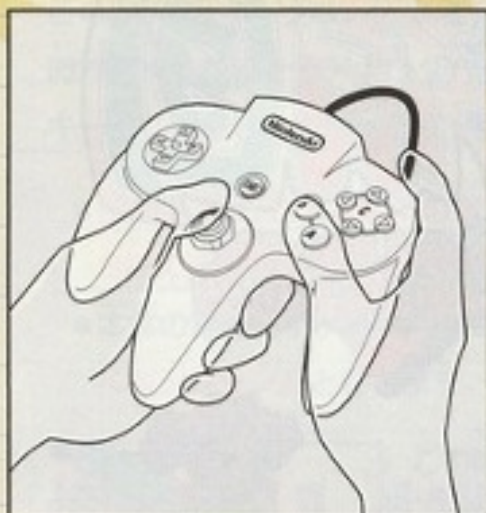


### 第1章 捜査の前に

### 第2章 捜査開始!

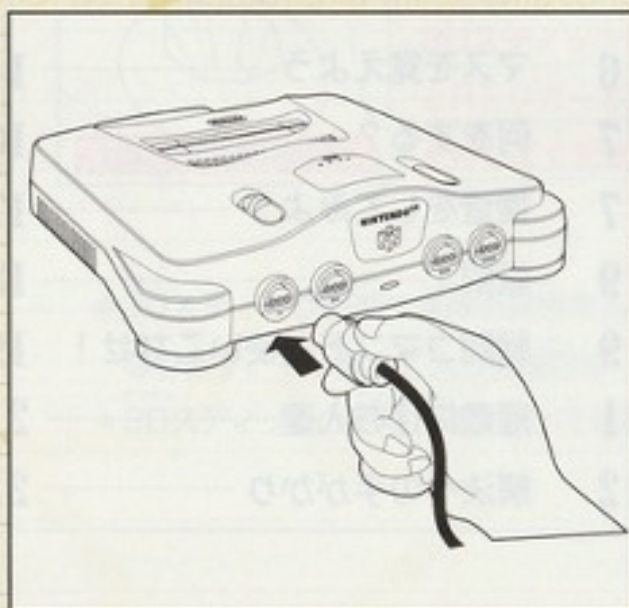
操作のしかた .....	6	マスを覚えよう .....	14
ゲームの始めかた .....	7	何をやる? .....	16
ゲームの設定 .....	7	捜査をしてみよう .....	17
キャラクターを選ぼう .....	9	戦闘! .....	18
各キャラの紹介 .....	9	戦闘コマンドを使いこなせ! .....	19
能力値について .....	11	屋敷に住む人達 .....	21
画面のみかた .....	12	解決への手がかり .....	21

## コントローラの握り方



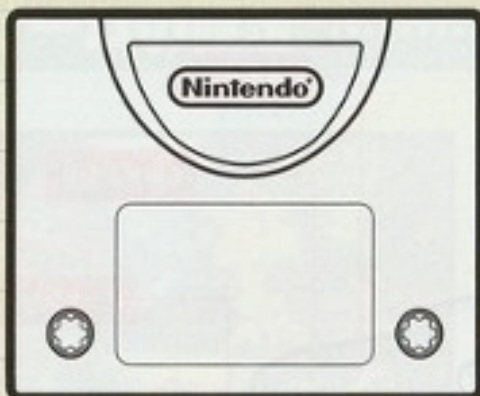
「キラッと解決!64探偵団」では、コントローラをライトポジションで握ることをお勧めします。このポジションでは、左手の親指を3Dスティックに乗せ、人差し指でZトリガーを押すようにします。また右手は、親指で、A/Bボタンおよび、Cボタンユニットを押すようにして、人差し指でRボタンを押すようにすると操作しやすいでしょう。

## コントローラコネクタへの接続



このゲームでは、NINTENDO64本体前面にある、コントローラコネクタ1にコントローラが接続していないと、ゲームを始めることができません。警告画面が表示された場合には、コントローラをコネクタ1に接続して電源を入れ直して下さい。また、このゲームは、4人まで同時にプレイできるようになっています。4人でプレイする場合には、追加のコントローラをコネクタ4に接続してゲームを始めて下さい。

## セーブデータの保存について



このゲームでは、別売のコントローラバックを使用することで、保存することが可能となります。なお、このゲームに必要な記憶容量は、「83ページ」です。詳しい内容については、「12P」をご覧ください。

## 振動パックについて

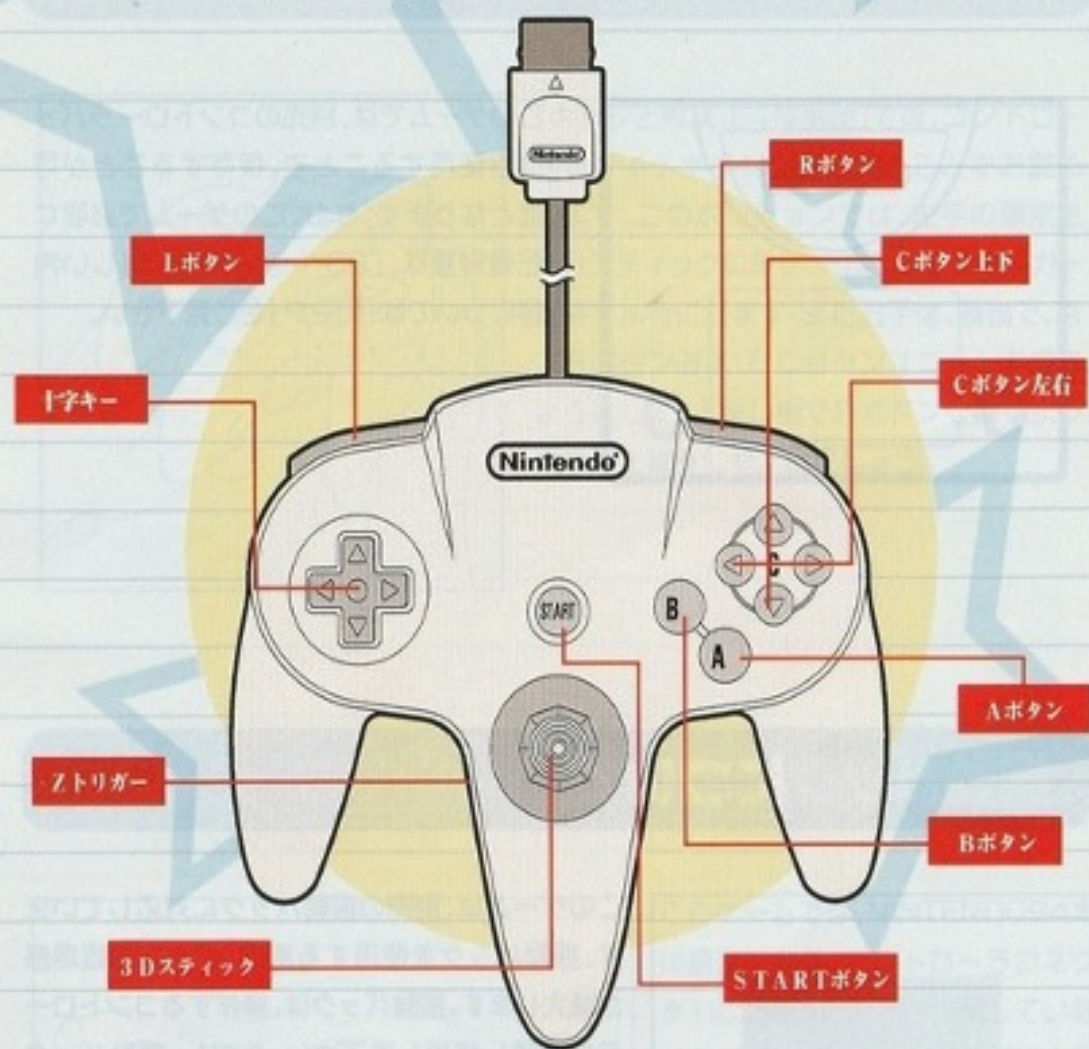


このゲームは、別売の振動パックに対応しています。振動パックを使用する事で、ゲームの臨場感が増大します。振動パックは、操作するコントローラに装着し使用して下さい。ただし、振動パックを使用中の場合はセーブ、ロードをすることができません。あらかじめご了承ください。

※振動パック及び、コントローラバックの抜き差しは、NINTENDO64本体の電源スイッチを切った状態で行ってください。電源が入った状態で抜き差しを行うと、データが消えてしまうことがあります。

# 第1章 捜査の前に

## ◎コントローラーの操作方法



十字キー: コマンド選択/移動

3Dスティック: コマンド選択/移動

※ このゲームは、3Dスティックでのプレイを推奨しています。

Aボタン: 決定 (マップ画面ではメニュー表示)

Bボタン: キャンセル

Cボタン: 左右でキャラクターの向きを変更/上下でカメラ位置を変更

Lボタン: ズームアップ

Rボタン: ズームダウン

Zボタン: Aボタンと同じ (マップ画面ではRボタンと同じ)

スタートボタン: マップ画面を開く

## ゲームの始め方 .....

最初にオープニングデモの後タイトル画面になります。ここでAボタンを押すと新しくゲームが始まります。その後、ゲームの設定をおこないます。

## ゲームの設定 .....



### 1. 何人で遊ぶ?

最初にゲームに参加する人数を、2~4人までで決定します。3Dスティックの左右で人数を増減させて、Aボタンで決定して下さい。ここで選ぶ人数は、コンピュータプレイヤーを含む人数です。

### 2. コンピューターは何人?

1. で選んだ人数の中からコンピュータに操作させたい人数を、3Dスティックの左右で選びAボタンで決定します。なお、コンピューター→人間の操作は、ゲーム中の「システム」で変更する事もできます。

### 3. 使用するコントローラーは?

使用するコントローラーの設定をします。3Dスティックの左右で設定プレイヤーの変更、上下で使用するコントローラーの変更を行います。後でゲーム中の「システム」で変更する事もできます。

### 4. どんな事件を解決する?

3Dスティックの上下でミッションを選択して下さい。「おまかせ」を選択するとコンピューターが自動的にミッションを選んでくれます。

## ◎3つのミッション内容

君が捜査するミッションは次の3つの中から選ぼう。

## 盗品奪回

3種類のカードを屋敷の中から探し出さなさい！そのうち2種類のカードは参加した人の数だけ用意されているが、1種類だけ1枚しかないカードがある。誰かがこの3種類のカードを全て持って入り口に戻ってくれば、ゲームは終了。

## 爆弾除去

屋敷の中にいくつかの爆弾が隠されている。爆弾を見つけたら、爆発する前に解除しろ。爆弾を屋敷にいる住人に渡すと、1つ爆弾を渡すごとにたくさん「解決ポイント」がもらえる。また、ゲームを終了させるためには、屋敷の中に隠されている鍵を見つけださなければならない。爆弾が全て発見された後、誰かが鍵を持って入り口に戻ってくればゲームは終了。

## 紛失物探し

住人から話を聞いて、彼らが探しているカードを見つけ出して届けよう。何を探しているかは、話を聞いてみたり、住人の格好から想像してみれば分かるぞ。屋敷の住人が全員、探し物を受け取った後、誰かが鍵を持って入り口に戻って来ればゲームは終了。



## 5. 屋敷の大きさは？

最後にゲームの舞台となる屋敷の部屋の数を3～10部屋で決定します。おまかせにすると、ランダムで決定します。部屋数が決定されると、妖精がゲームクリアまでにかかる時間の目安を教えてください。

みなさんの遊びかたによって、必ずしもその通りにはならないかもしれませんが、参考にしてください。

## キャラクターを選ぼう .....



ゲームの設定を決定したら、次は参加するキャラクターを決定します。走っている5人の中から3Dスティックの左右でキャラクターを選んでAボタンで決定して下さい。選択されているキャラクターは、その横に能力値のグラフが表示されています。それぞれ特徴がありますから、好みに合ったキャラクターを選んでください。キャラクターを決定したら、次は名前を入力します。名前入力画面では、はじめは何も入力されていません。このまま「E」マークにカーソルを合わせ(スタートボタンを押すと、一発で移動します)、決定すると、あらかじめ用意されているいくつかの名前の中からランダムで1つ自動決定されます。キャラクターの選択は、名前を入力を終了するまでは、Bボタンでキャンセルすることができます。

ゲームの設定を決定したら、次は参加するキャラクターを決定します。走っている5人の中から3Dスティックの左右でキャラクターを選んでAボタンで決定して下さい。選択されているキャラクターは、その横に能力値のグラフが表示されています。それぞれ特徴がありますから、好みに合ったキャラクターを選んでください。キャラクターを決定したら、次は名前を入力します。名前入力画面では、はじめは何も入力されていません。このまま「E」マークにカーソルを合わせ(スタートボタンを押すと、一発で移動します)、決定すると、あらかじめ用意されているいくつかの名前の中からランダムで1つ自動決定されます。キャラクターの選択は、名前を入力を終了するまでは、Bボタンでキャンセルすることができます。

## 各キャラの紹介 .....



### ケンタ君:小学生(11才)

**特徴: バランスの取れた全能力万能型。**

帽子と元気がトレードマークの熱血小学生。探偵団のリーダー的存在で、能力もバランスの取れた万能型でプレイしやすい。小学生なので、あまり難しい事は考えていない。しかも思い込むと一直線で、それで任務を失敗する事も多い。りょうことは実の姉弟。

### トモちゃん:小学生(11才)

**特徴: 探査能力にすぐれた知力重視型。**

ケンタ君のクラスメート。メガネとおさげの可愛い、ちょっと内気で恐がりな女の子。頭が良く、捜し物が得意。但し体力が無いので、戦闘には弱い。



Emulation64.fr



## ジェット君:中学生(15才)

特徴: 罅を避けやすいスピード重視型。

ちょっとヤバゲな感じのニヒルな中学生。物事に対してもちょっと皮肉っぽい見方をする事が多い。敵の仕掛けた罅を華麗によけていく判断力は盗賊と呼ぶにふさわしいかも。実際のゲームではちょっとバランスが悪くて使いにくい。



## りょうこ:中学生(14才)

特徴: 戦闘に強い体力/攻撃重視型。

ケンタ君のお姉さんで中学生。曲がったことが大きらいで、なんでも腕力で解決しようとする困った性格。実際のゲームでは体力と攻撃力が高いので、戦闘にかなり強い。どんどん戦いをしかけよう。



## ロボピー:お掃除ロボット (5年前に造られた、つまり5才?)

特徴: 使い次第のキラッとポイント大量所持型。

ケンタ君のおじさんが作った謎のお掃除ロボット。本来はお掃除のみを行うために作られたが、なぜか64探偵団で事件解決に働く。口癖は「~っち」。キラッとポイントのMAXが高いため、レベルアップしなくてもいろいろなアイテムを買ったり、ワザを使用したりしやすい。但し、うまくキラッとポイントを溜めていかないと意味がない。



## 能力値について.....

❤️たいりよく	20
★キラッとP	30
👊こうげき力	2
🔍たんざ力	2
🦋すばやさ	1

このゲームでは、5つの能力値があります。

ハート	体力
星	キラッとポイント
こぶし	攻撃力
虫メガネ	探査力
クツ	すばやさ

## 体力

この値がゼロになると、プレイヤーは1回休みになってしまいます。

## キラッとポイント

時にはお金、時にはマジックポイントのような役割を果たし、非常に重要です。

## 攻撃力

戦闘になったとき、相手に与えるダメージです。

## 探査力

一回の探査で、一度に家具を探査できる回数です。  
このゲームは、基本的に家具から何かを探す事が重要になりますので、高い方が便利です。

## すばやさ

マスに仕掛けられたワナにひっかかってしまったとき、この能力が高いと、それを回避できる可能性が高くなります。  
ワナは仕掛けられていることが目に見えないため、鍛えておいて損はない能力です。

各キャラクターには、初めからこれらの能力値が個性に合わせて割り振られていますが、ゲーム中のあなたの行動によってレベルアップし、数値が上昇します。あなたが望むキャラクターに成長させてあげてください。なお、ゲーム開始時の体力はMAX、キラッとポイントは0で始まります。

指令の最後に、このミッションをクリアしたプレイヤーに対して与えられる「解決ポイント」のボーナス数値が発表されます。ゲームをクリアしたプレイヤーには、その「解決ポイント」が与えられるわけですが、このゲームは最終的に「解決ポイント」の一番多いプレイヤーが勝者ですから、このポイントを足したのに勝利できない場合もあるかもしれません。

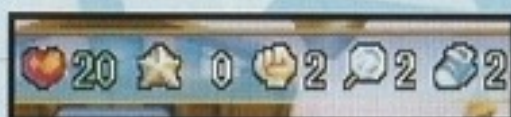
爆弾のかいじよをおそろなら、「ちゃせの力キ」をもって入り回にもどってほしい。さあしよにたどつた者には、

350 ポイント

のボーナスをあかえよう  
それではこのキタンなんも、気をつけてがんばってくれたまえ。

## 画面の見方 .....

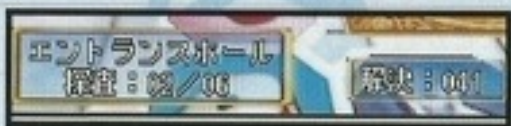
各プレイヤーの番になると、次のような画面になります。画面には様々な情報が表示されています。



画面上部のバーの部分は、キャラクターのステータスです。緑色の数字は、最大値であることを示しています。



画面右側に表示されているこの枠は、上が屋敷全体のマップ、下が現在の時間です。時間は参加プレイヤー全員が1回行動をし終わると経過し、「朝」「昼」「夕方」「夜」の4種類あります。「夜」が終わると、その時点での成績が発表されます。発表はその日の「解決ポイント」の多い順にランキングされた画面で行われ、その順位によって体力とキラッとポイントが一定量回復します。また、その時点での経過をセーブするかどうかの確認を行うようになっています。



画面の下部には、現在の部屋の名前とその下に（探査した家具/残り家具）が表示されています。右側はその日に得た「解決ポイント」の合計です。

## ◎セーブをするには

セーブは1日（朝→昼→夕方→夜の4ターン）の終わりに行うことができます。コントローラバックがコントローラに差し込んであることを確認してAボタンを押してセーブを行って下さい。また、システムの設定でオートセーブにしておくと、自動的にセーブをしてくれます。

# Kira to Kaiketsu 64 Tanteidan



## 第2章 捜査開始!

### マス覚えよう .....

ゲームは、基本的にサイコロを振って出た目だけ進み、止まったマスの効果を受けながら進めていきます。何を行っても、ある程度の「解決ポイント」を得ることができます。また、移動する方向に制限がなく、好きなように歩き回ることができます。

まず、ゲームに登場するマスを説明します。



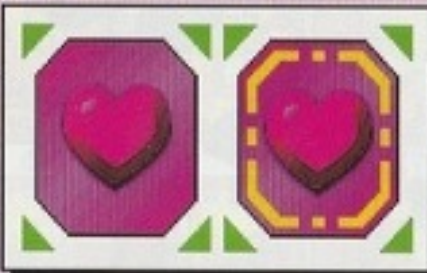
#### キラッとポイントプラスマス

サイコロを振って出た目だけキラッとポイントをプラスします。振るサイコロが2個になるスーパーマスもあります。最大値を超えてプラスされることはありませんが、サイコロの目と同じ数の「解決ポイント」を得ることができます。また、キラッとポイント能力値の経験が1上がります。



#### キラッとポイントマイナスマス

サイコロを振って出た目だけキラッとポイントをマイナスします。振るサイコロが2個になるスーパーマスもあります。但しポイントがゼロ以下になることはありません。この場合でも、サイコロの目と同じ数の「解決ポイント」を得ることができます。また、キラッとポイント能力値の経験が1上がります。



#### 体力回復マス

サイコロを振って出た目だけ体力を回復します。振るサイコロが2個になるスーパーマスもあります。最大値を超えて回復することはありませんが、出た目と同じだけの「解決ポイント」を得ることができます。また、体力能力値の経験が1上がります。



#### 探査マス&安全マス

探査マスに止まると、探査力の回数だけその部屋にある家具を調べることができます。部屋から調べる家具がなくなった場合は探査マスはなくなり、安全マスになります。安全マスでは戦闘が起こりません。探査マスに止まると、探査能力値の経験が1上がります。



### アイテムカードゲットマス

アイテムカードとはワナをしかけたり、体力やキラッとポイントを回復したりする、さまざまな種類のカードの事です。これは、探査して家具から発見するか、キラッとポイントと交換することによって手に入れることができます。



### イクイップカードゲットマス

イクイップカードとは、キャラクターに装備させて能力値のレベルや体力、キラッとポイントの値の最大値を変更するカードです。4枚まで持つことができますが、装備できるのは1枚だけです。装備はコマンドの「装備」を行うことができます。



### サイコロマス

サイコロマスに止まると、もう一度サイコロを振って進むことができます。このマスに止まると、一度「解決ポイント」を得ることができます。また、このマスに止まることで、すばやさ能力値の経験が1上がります。



### スターアクションゲットマス

キラッとポイントを消費して使う特殊な力、いわば魔法のようなものです。スタールーレットが回転しますので、Aボタンで止めてください。ルーレットがストップしたときに、画面内に表示されている4種類のアクションから好きなものを1つだけ使用できるようになります。現時点では使用できないアクションでも、覚えることは可能です。



### エントランスマス

エントランスマスは、屋敷の中に1つしか存在しない、スタート&ゴールマスです。ミッションを終了させるにもこのマスに止まらなければなりません。特に「ちょうど止まる必要がある」ため、そのあたりを計算に入れてゲームを進行させる必要があるでしょう。



### ドアマス

ドアマスは、各部屋を結ぶドアの前にあります。ドアをはさんで2マスあるわけですが、移動の際には1歩として計算します。

## 何をする？

次に画面中央の円形に配置されたカードについて説明します。これらはゲームで使用することができるコマンドです。画面中央を基点に3Dスティックの方向に対応しており(十字キーでも操作可能です)、下以外の全てに割り振られています。明るくなっているコマンドが現在選択されているコマンドで、この画面では「移動」が選択されています。



### 移動

Aボタンで選ぶと、サイコロが画面右下で回転します。ここではBボタンを押すことでキャンセルできます。もう一度Aボタンを押すと、サイコロを振ります。



### アクション

スターアクションを使用します。アクションを使用するとこのターンは終了します。



### 証拠品

自分が手に入れたスペシャルカードを確認できます。



### システム

ゲームのシステムの設定を変更します。



### 任務情報

現在のミッションの内容と状況を確認できます。



### そうび

イクイップカードを装備させることができます。装備するカードの数字は青が増加、赤が減少を表します。また、ここでは現在の各能力値の経験レベルも確認できます。経験値は5ポイントで1レベル上がります。なお、体力とキラッとポイントの上限は99、その他の能力値レベルの上限は9までとなっています。



### カード

持っているアイテムカードを確認/使用します。アイテムカードは同時に5枚までしか持つことができません。カードを使用すると、そのターンは終了します。アイテムカードがいっぱいになったら、アイテムカードゲットマスに止まって、キラッとポイントに変えてしまいましょう。

Emulation64.fr

## 捜査をしてみよう .....

DATE: \_\_\_\_\_

捜査とは、捜査マスに止まって捜査能力値の回数だけ部屋の家具を探索し、カードを見つけ出すことです。捜査マスに止まると、次のような画面に切り替わります。



3Dスティック（十字ボタン）の上下で家具を選択し、Aボタン（Zボタン）を押してください。

もし、その家具に何かが入っている場合、カードが出現し、自分のものにする事ができます。またアイテムカードは5枚しか持つことはできないので、5枚以上になる場合は1枚捨てなければなりません。家具から発見したカードを捨てた場合も、家具に戻るのではなく、捨てられてしまいます。一度調べ終わった家具には「済」マークが付きます。

### アドバイス

スペシャルカードと家具部屋は密接に関係しています。たとえば、食べ物を探したかったら、食堂に行ったり、冷蔵庫を探したりすると見つかる可能性がとっても高くなるんです！それから、家具の大きさも大事です。小さな家具に、大きな物は入りませんよね



Emulation64.47



## 戦闘！

ライバルと同じマスに止まったり、敵と接触すると戦闘になります。また、ライバルのいるマスを通り過ぎるときに、自分から戦闘をしかけることもできます。ただしこの場合は、残りの歩数がいくつあってもその場で移動は終了します。



戦闘になると、まずアイテムカードを使用するかどうかが3Dスティック(十字ボタン)とAボタン(Zボタン)で選択します。キャラクター中央のコントローラーのマークを基点に、3Dスティックの方向にカードが対応しており、真下と上方向に割り振られています。カードを持っていない場合やカードを使用したくない場合はスティックを下に入れて「×」を選択してAボタンを押して下さい。カードを使用する場合は、そのカード

がある位置をスティックで指し示して決定します。ただし、画面上ではキーがどこに入っているかは見えないようになっています。相手がカードを使うのか使わないのかは、実際に戦闘開始しないとわからないということになります。

カードを決定すると、実際の戦闘が開始します。画面中央下の「1」という数字は、ターンを表し、合計4ターンで1戦闘になります。戦闘は、8つのコマンドを互いに入力して行います。1回の戦闘中に同じコマンドを2回使用する事はできませんので、よく考えてコマンドを選択し、相手の体力を減らしてください。なお一度選択して使用できないコマンドは、3Dスティックをその方向に倒しても、コントローラーのマーク(体力の下にあるマーク)が光らないようになっています。また両者が使ってしまったコマンドは、コマンドアイコン自体が黒くなります。もちろんここでも、相手が何のコマンドを選択したのかはそのターンの戦闘が始まるまでわかりません。もし、各アイコンの意味がわからなくなった場合は、Bボタンを押しながらスティックを動かしてください。コマンドの名前が表示されます。



2人がコマンドを決定すると戦闘になります。このとき、左側に立っているキャラクターから攻撃を開始しますが、ダメージは両方のキャラクターの攻撃が終わった後に受けます。相手の体力をゼロにするか、4ターン経過すると戦闘が終了します。4ターン以内に決着がつかない場合は引き分けです。



戦闘に勝った場合、この画面になります。ここでは

**アイテムカード**

**イクイップカード**

**スペシャルカード**

のいずれかを1枚奪い取るか、何もしないかを選択できます。

## 戦闘コマンドを使いこなせ！……………

戦闘のコマンドの名称と役割は次のようになっています。



**攻撃**

通常の攻撃です。  
現在の攻撃力そのままの  
ダメージを与えます。



**速攻**

攻撃力は「攻撃」と同じです。  
但しこの攻撃は「回避」できま  
せん。



**何もしない**

本当になにもしません。



**回避**

攻撃をよけます。但し「速攻」  
には効きません。



**防御**

攻撃はできませんが、敵から  
受けるダメージを1/2にします。



**カウンター**

相手の攻撃を受け流し、  
(その力)+(自分の攻撃力)で  
攻撃します。



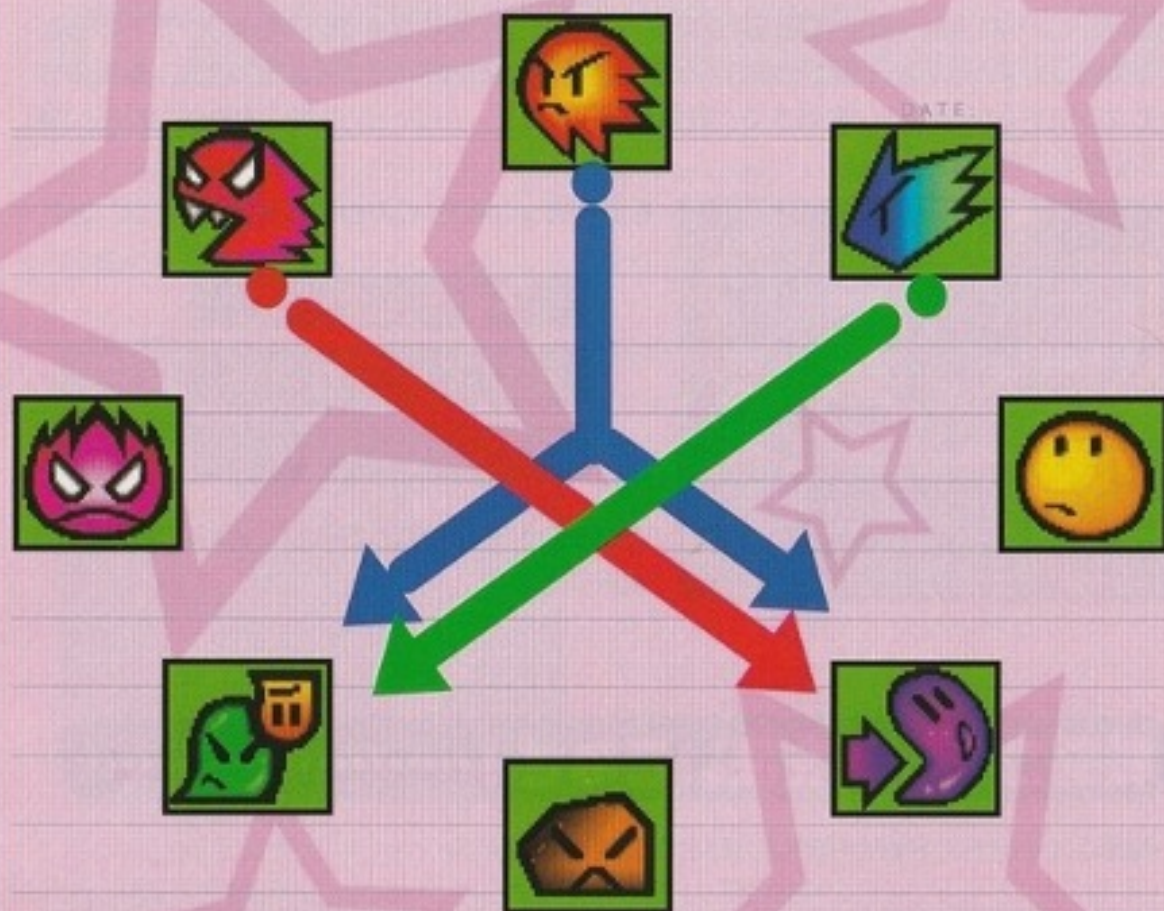
**気合い**

次のコマンドの効果を2倍に  
します。次のコマンドが「防御」  
だった場合は、受けるダメージ  
がゼロになります。



**つよい攻撃**

「攻撃」の2倍の攻撃力で攻撃  
します。



## アドバイス

説明を見てわかったと思うけど、コマンドの中には相関関係があるものがあるわ。この矢印は、出発点となっている攻撃コマンドが終点のコマンドに「負ける」事を示しているの！つまり、「攻撃」は「カウンター」もくらってしまうし、「回避」もされてしまう、「速攻」は「カウンター」はくらうけれど、「回避」には勝ち、「強い攻撃」は「回避」されるかわりに、「カウンター」で返されることはない、ということなのよ！



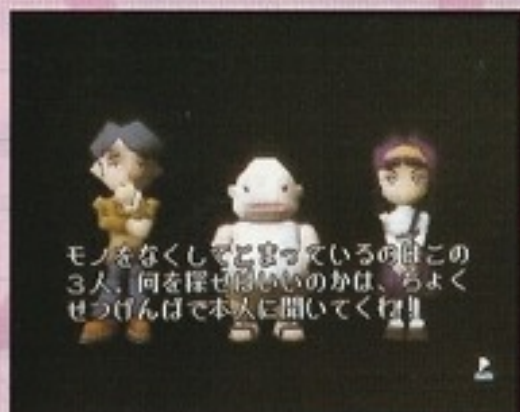
## 屋敷に住む人達

DATE

どのミッションを選択しても、必ず屋敷には数人の住人がいます。ミッションによって、彼らのゲーム内容への関わり方は多少異なりますが、基本的には次のようなものです。

### ◎スペシャルカードを渡して 解決ポイントを得る(キラッと解決!)

スペシャルカードを渡すと、正解のカードだったら解決ポイントをいくつ、不正解だったらいくつ、というような感じで解決ポイントがもらえます。



モノをなくしてどっかっているのはこの3人、何を探せばいいのかは、ちよくせつげんばで本人に聞いてくわ!

◎**ヒントをもらう** ヒントは、「(場所名)で(カード名)をなくした」とか、「(家具名)で(カード名)を見た」というような表現になります。彼らは嘘はつきません。彼らが教えてくれた場所には、必ず情報通りのカードがあります。

### ◎体力、キラッとポイントを回復する/アイテムカードをもらう

「おねがいする」で体力、キラッとポイントを回復します。また、アイテムカードは5枚以上は持てません。

## ●解決への手がかり Q&A●

**Q** 相手に先に一枚しかないスペシャルカードを奪われてしまった。

**A** あきらめるのはまだ早いです。相手のカードを奪えるアクションを使うか、相手との戦闘に持ち込みましょう。戦闘に勝てば、相手から一枚カードを奪う事が出来るのです。さすスペシャルカードを奪いましょう。

**Q** 戦闘になったが、先に進めない

**A** 戦闘になったら例えアイテムカードを一枚も持っていないなくても、3DスティックとAボタンでX印がついているアイコンを選択して下さい。その後、戦闘が開始します。

**Q** ミッション「紛失物探し」でいつも相手に先を越されてしまう…

**A** このミッションでは、普通住人から話を聞いて彼らが探しているカードを見つけて届けます。でも実は彼らが探している物にはある傾向があります。例えば、女性であれば「ぬいぐるみ」だとか、医者風の男なら「クスリ」などです。このゲームに限っては人はみかけによるのです。ですから住民と話をする機会にそれらしいスペシャルカードを持っていたらヒントを聞かすいきなり「キラッと解決!」に挑戦してみる事が出来ます。