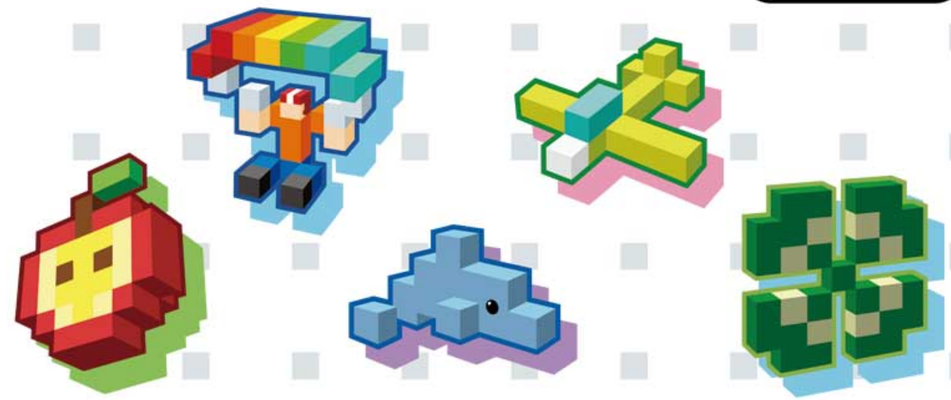
Nintendo

NINTENDO DS



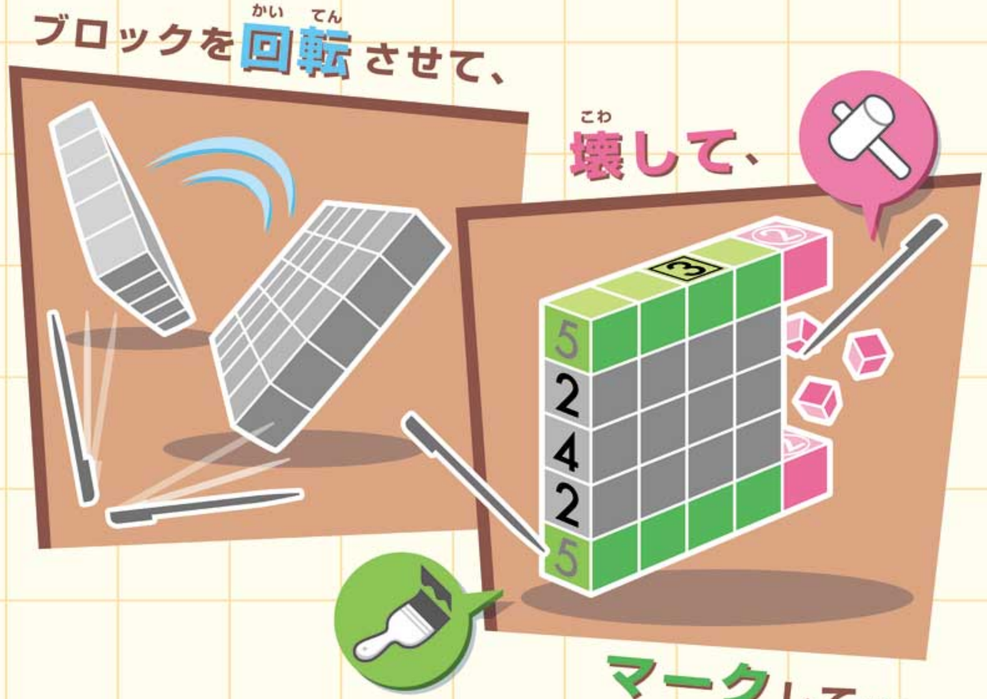
立体ピクロス™

nintendo Wi-Fi connection

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

NTR-C6PJ-JPN

パズルを解いて隠れたカタチを探そう



▶ ページをめくってパズルの解きかたをチェック!

カタチの完成!

ブロックを「壊したり」、「マークして」パズルを解こう

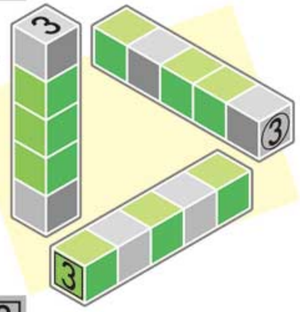
『立体ピクロス』は、ブロックを壊して隠れたカタチを見つけ出すパズルです。
カタチの一部になるブロックを壊さないよう（色をつけて）マークしながら、
いらないブロックをすべて壊すとパズルクリアとなり、カタチが現れます。
カタチにはさまざまなものがあり、思いがけないカタチが現れることも!?

• 数字を見てみよう

ブロックには、カタチとなる「残すブロック」が隠れていて、列ごとにそのヒントとなる数字が描かれています。

普通数字 例：3

残すブロックが、数字の数だけ連続で（3なら3個連続で）隠れています。



丸数字 例：③

残すブロックが、ブロック1個以上の間を空けて、合計2カ所（③なら1個と2個）隠れています。

四角数字 例：3

残すブロックが、ブロック1個以上の間を空けて、合計3カ所以上（3なら3カ所に1個ずつ）隠れています。

• ブロックを壊そう・マークしよう

ブロックを「壊す」「マークする」操作は、ボタンを押しながらブロックをタッチして行います。

壊す

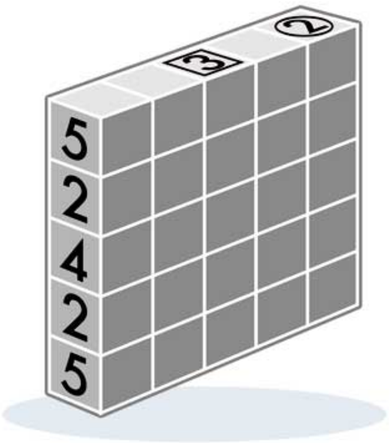
十または Ⓧ を押しながらブロックをタッチする

マークする

十または Ⓨ を押しながらブロックをタッチする

• 実際にパズルを解いてみよう

スタート!!



パズルの初期状態です。

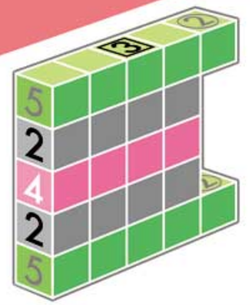
1

まず初めに、確実にマークできる列を探します。上下にあるヨコの 5 は、すべてマークできます。

2

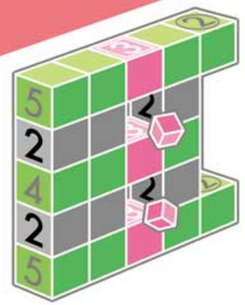
次に、タテの ② を見ると、2個マークしているので、それ以外のブロックはすべて壊せます。

3



次に、ヨコの 4 を見ると、ブロックが4個あります。この列の残すブロックは4個なので、すべてマークできます。

4

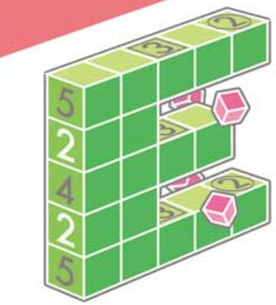


タテの 3 はすでに3個マークしているので、それ以外のブロックはすべて壊せることがわかります。

5

ヨコの 2 には残すブロックが2個連続で隠れています。2個並んだブロックをマークしてください。

6



最後に、ヨコの 2 の余ったブロックを壊すと……

このたびは任天堂“ニンテンドーDS”専用ソフト「立体ピクロス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、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。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 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。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。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。
- 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り、目や手・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。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

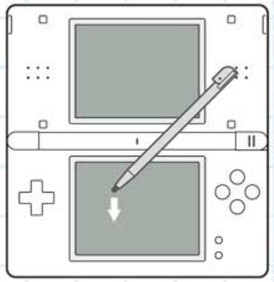
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

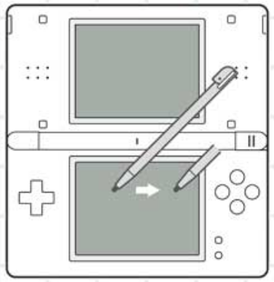
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。

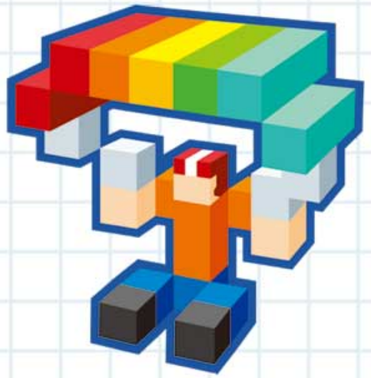


タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

もくじ

操作方法 …… 6
立体ピクロスの解きかた …… 8
ゲームの始めかた …… 14
パズル …… 16
ギャラリー …… 20
エディット広場 …… 22
始めかた …… 22
エディット …… 24
ワイヤレス通信 …… 28
Wi-Fi通信 …… 33
設定 …… 35
オススメテクニック …… 36

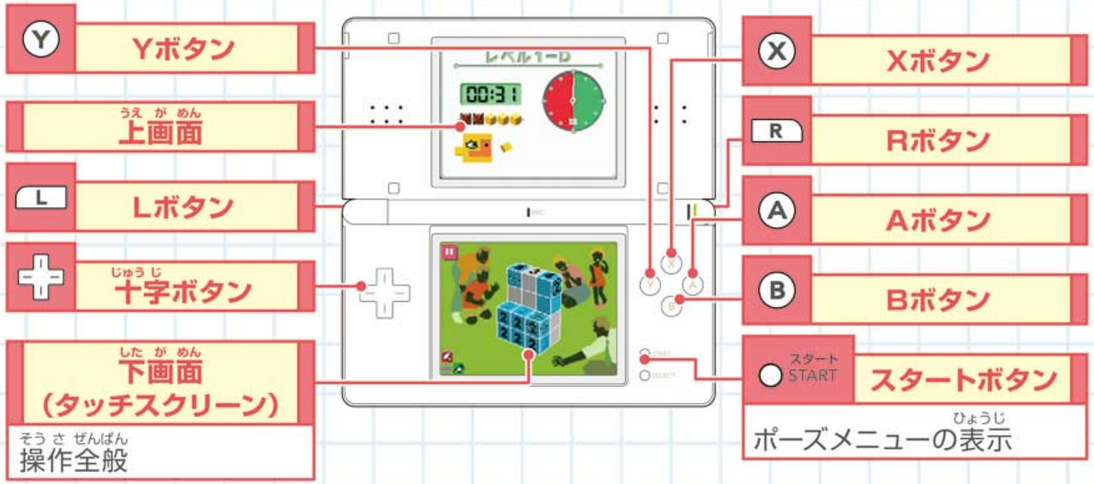


※データの保存（セーブ）については、P.15をご覧ください。

操作方法

このゲームはボタンとタッチスクリーンを組み合わせて操作します。パズルを解くときの詳しい操作はP.8〜13をご覧ください。

本書では、パズルを解くときのボタン操作は、「標準」設定時のもので説明します。



※ニンテンドーDS［NTR-001(JPN)］やニンテンドーDSi［TWL-001(JPN)］でプレイする場合は、各本体の取扱説明書を合わせてご覧ください。
※ニンテンドーDS本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。なお、スリープモードは本体を開くと解除されます。
※本書内の画面写真は 上 が上画面、 下 が下画面を表します。

▶項目を選ぶ・決定するタッチ操作

メニューやアイコンは、タッチすることで、選んだり決定できます。なお、メニューのなかには、タッチして選び、もう一度タッチすると決定できるものもあります。

各アイコンでできる操作

▶	次の画面に進みます。
↩	前の画面に戻ります。
決定	選んだ項目を決定します。

▶パズルを解くときの操作　特定のボタンを押しながらタッチ

パズルを解くときは、特定のボタンを押しながらブロックをタッチすると、壊したり、マークしたりできます。なお、ボタン操作は、左側のボタン(✚)でも右側のボタン(Ⓧや Ⓨなど)でも行うことができます。
※左側のボタンと右側のボタンの機能は、つねに左右対称です。

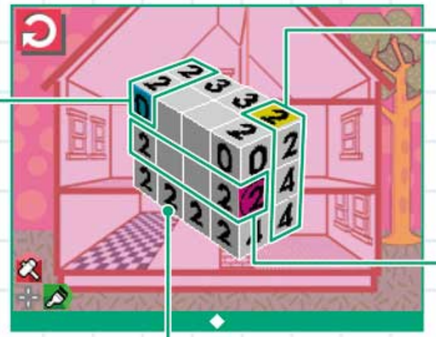
「標準」設定時の操作です。各操作は「設定」の「操作」で、上記のボタンに自由に設定できます。▶P.35

立体ピクロスの解きかた

『立体ピクロス』は、ブロックに描かれた数字を手がかりにしてブロックを壊し、隠れた「カタチ」を完成させるパズルゲームです。

ブロックの見かた

一定方向から見たとき、ブロックとブロックの列には「タテ」、「ヨコ」、「オク」の3つの方向があります。それぞれの方向にはパズルを解く手がかりとなる、「ヒント数字」が描かれています。



オクの方向

ブロックの前後の面です。

タテの方向

ブロックの上下の面です。

ヨコの方向

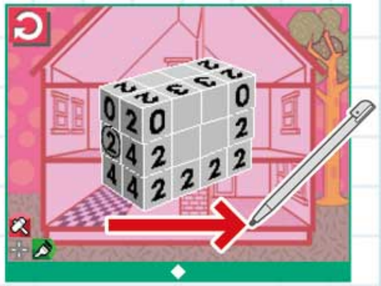
ブロックの左右の面です。

ヒント数字

ブロックの面に描かれており、全部で3種類あります。▶P.10

ブロック全体を回転させる

下画面をスライドすると、ブロック全体を回転させてさまざまな方向からパズルを見ることができます。なお、ヨコ方向は360度、タテ方向は180度まで動かすことができます。



□ タッチ位置を補正しよう

違うブロックをタッチすることを防いだり、「連続壊し」▶P.11をスムーズに行うためには、タッチスクリーンの補正が重要です。タッチ位置がズレないよう、DS本体設定の「タッチスクリーン」であらかじめ補正しておいてください。

※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。

※タッチ位置の補正について、詳しくは本体の取扱説明書をご覧ください。

ヒント数字について

ヒント数字は、そのブロックの列に隠れている「残すブロック」（カタチとなるブロック）の数を表しています。なお、「普通数字」、「丸数字」、「四角数字」の3種類があり、残すブロックの並びかたが異なります。

普通数字 3

残すブロックがすべて連続して隠れている

3 の場合は……

連続した3個の残すブロックが隠れています。

丸数字 ③

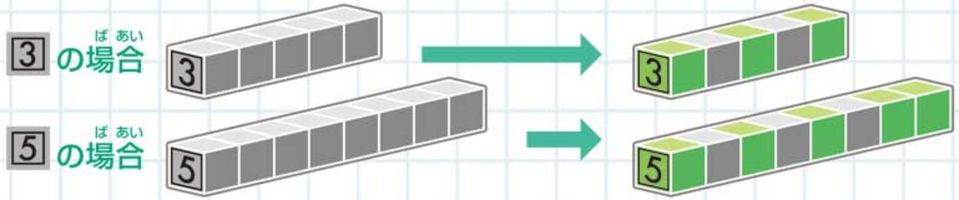
残すブロックがブロック1個以上の間を空けて2カ所隠れている

③ の場合は……

1個と2個の残すブロックが隠れています。

四角数字 3

残すブロックがブロック1個以上の間を空けて3カ所以上隠れている



※ 5 のブロックの並びかたは一例です。

ブロックを壊す

＋／Ⓧ＋タッチ

＋かⓍを押しながらブロックをタッチすると、ブロックを壊すことができます。

連続壊し

同じ列にあるブロックは、＋かⓍを押しながらブロックをタッチし続けると、連続で壊せます。壊すブロックの列の前面が正面になる位置で行ってください。

□ すべて壊せる（マークできる）列を探そう

ヒント数字が 0 と描かれた列は、ブロックをすべて壊すことができます。
また、ヒント数字と列にあるブロックの数が同じ場合は、その列のブロックをすべてマークできます。

0 の場合はすべてのブロックを壊せます。

ブロック5個の列が 5 の場合、すべてマークできます。

② と 3 の列にあるブロックが右のような場合も、同じようにすべてマークできます。

▶ ブロックをマークする

／Ⓨ＋タッチ

残すブロックがわかるときは、✚かⓎを押しながらブロックをタッチしてマークする（色をつける）と、ブロックに目印をつけることができます。
マークしたブロックは壊すことができなくなるため、残すブロックを間違って壊すミスが起きにくくなります。

マークしたブロック

マークする操作と同じ操作で、マークを解除できます。

□ ヒント数字の条件を満たしたブロックをマークすると……

ヒント数字のとおりに、いらないブロックを壊して残すブロックをすべてマークした列は、ヒント数字の色がグレーに変わります。これは、この列のブロックがヒント数字の条件を満たし、「それ以上壊したり、マークする必要がない」ことを表しています。

ヒント数字の条件を満たしたブロックの列

▶ スライサー

大きなパズルでは、内側のブロックを壊したり、マークすることができません。この場合はスライサーを使うと、オクやヨコのブロックを一時的に隠して、内側のブロックを表示することができます。

スライサー

赤と青の2種類があります。

▶ スライサーの使いかた

赤や青のスライサーをヨコ（左右）方向またはオク（手前・奥）方向に向かってスライドすると、ブロックを隠したり表示したりできます。なお、スライサーをすばやく2回タッチすると、隠したブロックをすべて表示させることができます。

※スライサーは、2つ同時に使うことはできません。

ブロックの内側を見たいときは、スライサーをスライドすると……

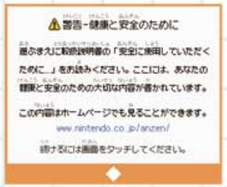
ブロックを一時的に隠すことができ、内側も壊したりマークできます。

すばやく2回タッチで、隠していたブロックをすべて表示できます。

ゲームの始めかた

本体の電源がOFFの状態で、DSカード差し込み口にこのゲームのDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。

1 本体の電源をONにすると右の画面が表示されます。内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。



2 本体のメニュー画面で『りったいピクロス』をタッチしてください。個人データ選択画面に進みます。

※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。

※ニンテンドーDS/DS Liteの場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。

▶個人データ選択画面

初めて遊ぶ場合は「新規個人データ」を選び、下画面に「サイン」を描いて個人データを作りましょう。続きから始める場合は、個人データを選ぶとメインメニューに進みます。なお、個人データは4つまで作成でき、サインは「設定」▶P.35で変更できます。

▶メインメニュー

状況に応じて、4つまたは5つのメニューが表示されます。いずれかの項目をタッチして選んでください。

パズル	▶P.16	パズルを解いて遊ぶモードです。
ギャラリー	▶P.20	パズルを解いて完成させたカタチを鑑賞できます。
エディット広場	▶P.22	パズルを作ったり、作ったパズルを友だちと交換することができます。また、Wi-Fi通信を使ってコンテストに応募したり、追加配信されたパズルをダウンロードすることもできます。
設定	▶P.35	ゲーム中の各種設定を行ったり、個人データの削除ができます。
中断データ再開		中断セーブした「パズル」のデータ ▶P.18 がある場合に表示され、パズルを再開します。

□データの保存（セーブ）について

このゲームは、パズルを解いたあとや設定を変更したあとなどに、個人データに自動でデータが保存（セーブ）されます。全個人データと「エディット」のデータ ▶P.24 をすべて消す（初期状態にする）ときは、Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓧ＋Ⓨ＋Ⓛ＋Ⓡを押したままゲームを起動してください。ただし、一度消したデータは元に戻らないので注意してください。

パズル

コースとレベルを選んで、難易度別にいろいろなパズルに挑戦できます。
初めてプレイする場合は、「入門コース」でパズルの解きかたを覚えましょう。

▶パズルの始めかた

メインメニューで「パズル」を選び、続けてコースを選んでください。最初は「入門コース」と「初級コース」しか選べませんが、ゲームを進めるとほかのコースや、コースごとにランダムで選ばれたパズルに挑戦する「ランダムコース」を選べるようになります。

▶レベルを選ぶ

パズルのレベルを選びます（「入門コース」では、パズルの解きかたを覚える項目もあります）。レベル内の決められた数のパズルをクリアすると、次のレベルを選べます。

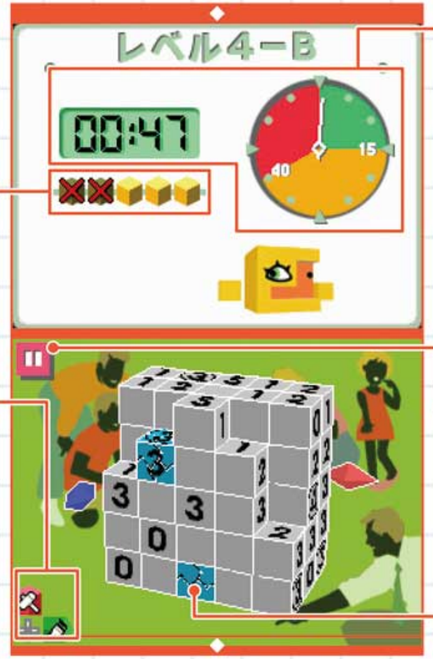
▶パズルを選ぶ

パズルをタッチして選び、もう一度タッチするとパズル開始です。なお、クリアしたパズルを選ぶと、完成したカタチやクリア時間、ミスの回数などを確認でき、下画面には「ジオラマ」▶P.20の画面に進めるメニューが表示されます。また、ここでは獲得したスターの数▶P.19もわかります。

獲得したスター

▶パズルを解く

ブロックに描かれたヒント数字を手がかりに、いらないブロックを壊してカタチを完成させましょう。残すブロックを間違って壊してしまうとミスになります。
5回ミスしたり（ゲームオーバー）、制限時間をオーバーする（タイムアップ）とパズル失敗となり、パズルを選ぶ画面に戻ります。



ミスアイコン

ミスするとブロックが×に変わり、すべて×になるとゲームオーバーです。

操作確認アイコン

アイコンが表示されているボタンで、ブロックを壊す（Ⓐ）、ブロックをマークする（Ⓑ）操作が行えます。
※Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓡで操作している場合は、画面右下に表示されます。

タイマー

パズルを解き始めてから経過した時間です。時計の赤い部分まで時間が進むとタイムアップです。なお、緑の部分の間でパズルをクリアするとスターを多くもらえます。

ポーズボタン

タッチすると、ポーズメニュー▶P.18を表示することができます。

ミスしたブロック

ブロックにヒビが入って自動的にマークされ、壊せなくなります。

ポーズメニュー

をタッチすると、ポーズメニューを表示します。ポーズを解除する場合は をタッチしてください。

はじめから	現在解いているパズルを初めからやり直します。
リタイア	パズルをやめて、メニュー（パズルを選ぶ画面）▶P.16 に戻ります。
中断セーブ	パズルを保存して中断データを作り、メインメニュー▶P.15 に戻ります。パズルを再開するときは「中断データ再開」を選んでください。なお、作成できる中断データは1つだけです。
設定	「設定」▶P.35 に進みます。なお、このメニューから「設定」に進んだ場合は、「操作」「背景」「BGM」の設定のみ変更できます。

パズルクリア

いらないブロックをすべて壊すとパズルクリアとなり、隠れていたカタチが現れます。なお、カタチは、「ギャラリー」の「ジオラマ」▶P.20 で見ることができます。

スター ★ について

ゲームを進めると、パズルクリア時に「ナイスクリアー」「ノーミス！」「グッドタイム！」「パーフェクト!!」のいずれかが表示され、1～3個のスターがもらえます。スターを特定の数以上集めると、おまけパズルで遊べるようになります。

獲得できるスターの数とクリア条件

ナイスクリアー（1個）	ほかのクリア条件を満たさずにパズルをクリアする。
ノーミス！（2個）	1回もミスせずにパズルをクリアする。
グッドタイム！（2個）	タイマー▶P.17 の緑の部分の時間内にパズルをクリアする。
パーフェクト!!（3個）	「ノーミス！」「グッドタイム！」の条件を満たしてパズルをクリアする。

□ 特殊なパズルに挑戦しよう

パズルを選ぶ画面の数字が描かれたパネルは、スターを獲得すると、その数だけ数字が減っていきます。この数字が0になると、「おまけパズル」（パズルのルールは通常と同じ▶P.17）で遊べるようになります。

また、ゲームを進めると、レベルを選ぶ画面に「ノーミスチャレンジ」（1回でもミスするとゲームオーバー）や「タイムチャレンジ」（ブロックを壊していくと制限時間が延びる）という特殊なルールのパズルが出現します。

ギャラリー

メインメニューで「ギャラリー」を選ぶと、ギャラリーメニューが表示され、これまでに完成させたカタチをテーマごとに鑑賞したりできます。

ギャラリーメニュー

3つの項目が表示されます。最初は「ジオラマ」しか選べませんが、ゲームを進めると「???」も選べるようになります。

※「ジオラマ」はパズルを選ぶ画面 ▶P.16 でも選べます。

ジオラマ

「ジオラマ」では、テーマごとにまとめられたカタチを鑑賞することができます。各テーマをタッチすると、そのテーマのカタチが上画面に表示され、もう一度タッチするとカタチを鑑賞する画面に進みます。

ページ切り替え

P2 などをタッチすると指定したページに進み、◀や▶をタッチすると、前や次のページに切り替えられます。

テーマ

「?」は、そのテーマのカタチが1つでも完成していると選べるようになります。

カタチを鑑賞する

カタチを選ぶと、上画面にはカタチの名前と解説が表示され、下画面では選んだカタチがアニメーションして（動いて）います。カタチはスライドして回転させることができるほか、L や R を押しながら画面の下または上に向けてスライドすると、拡大や縮小ができます。

アニメーションボタン

タッチするとアニメーションのON（）とOFF（）を切り替えることができます。

□ ジオラマを楽しもう

完成したカタチは、テーマごとにジオラマに展示されます。テーマにはいろいろなものがあり、そのタイトルはどれもひねりがきいたものばかりです。テーマの背景や集められたカタチから、どんなタイトルなのかを想像して楽しむことができます。

また、鑑賞中のカタチはコミカルにアニメーションしており、回転させたり、拡大／縮小してさまざまな方向から見て楽しめます。よく観察してみると、裏側に隠れている何かを発見できるかもしれません。

エディット広場 始めかた

「エディット広場」ではパズルを作ったり、作ったパズルを友だちと交換したりできます。最初に、このモードで使うニックネームを決めてください。

ニックネームを決める

メインメニューで初めて「エディット広場」を選ぶと、ニックネームを決める画面に進みます。1文字ずつタッチして入力してください。「決定」をタッチすると入力完了となり、エディットメニューに進みます。

なお、ニックネームは作ったパズルの作者名として使われます。

文字の切り替え

「あ」をタッチするとひらがなやカタカナが、「A/1」をタッチすると英数字が表示されます。

入力した文字

文字の削除

タッチすると、入力した文字を右端から1文字ずつ消します。

エディットメニュー

エディットメニューでは、5つの項目が表示されます。いずれかを選んでください。

エディット ページ ▶P.24	オリジナルのパズルを作ったり、「ワイヤレス通信」や「Wi-Fi通信」で交換またはダウンロードしたパズルで遊べます。
ワイヤレス通信 ページ ▶P.28	作ったパズルを友だちと交換したり、このゲームを持っていない友だちにお試し版をプレゼントすることができます。
Wi-Fi通信 ページ ▶P.33	作ったパズルをコンテストに応募したり、追加配信されているパズルをダウンロードすることができます。
ニックネーム	ニックネームを変更できます。
作り方	オリジナルパズルの作りかたを確認することができます。

エディット広場

エディットメニューで「エディット」を選ぶとエディット選択画面が表示され、パズルを作ったり、作ったパズルや友だちからもらったパズルなどで遊べます。

エディット選択画面

エディット選択画面では、パズルを作ったり、作ったパズルなどで遊んだり、「エディット」に保存したパズルを並べ替えることができます。なお、作ったパズルやもらったパズル、配信されたパズルは最大300問まで保存できます。

保存されているパズルの数

エディットを始める	「新規」を選び、カタチを作るとパズルを作成 ▶P.27 できます。
作ったパズルなどで遊ぶ	作ったパズルなどを選び、「遊ぶ」を選んでください。ほかにも「編集」でパズルを編集したり、パズルの「コピー」や「削除」もできます。
パズルを並べ替える	紫色のアイコンをタッチするごとに、「日付」(新しい順)→「種類」(種類順)→「クリア」(クリアしていないパズルが先頭)で並び替えます。

※パズルの作成や編集の情報などは個人データごとに保存されますが、パズルの保存場所は全個人データで共有しています(ほかの個人データで作ったパズルも削除可能です)。

※ほかの人が作ったパズルは「編集」できませんが、遊んでクリアすると「コピー」できるようになります。コピーするとプレイ中の個人データのパズルとなり、「編集」もできます。

カタチを作る

タテ、ヨコ、オクにそれぞれ最大10個(10×10×10)のブロックを置いたり、ブロックに色をぬったりシールを貼って、パズルの答えとなるカタチを作ってください。

なお、ポーズメニュー ▶P.27 でカタチを完成させたり、作成を中断できます。

カタチの名前

作ったカタチを編集するときに表示されます。

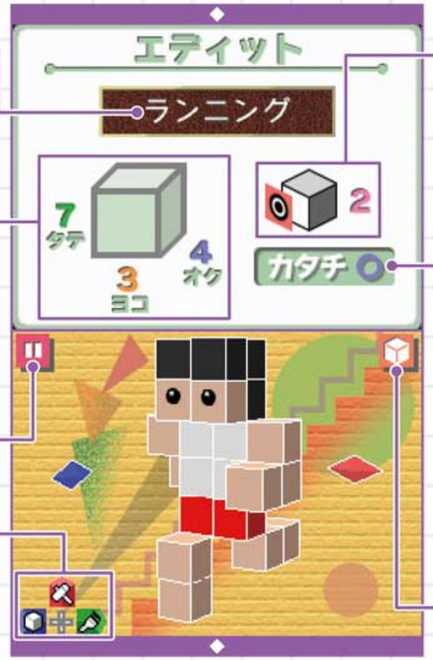
置いているブロックの範囲

タテ、ヨコ、オクに置いているブロックの数を確認することができます。

ポーズボタン

操作確認アイコン

アイコンが表示されているボタンで、ブロックを置く( )、壊す( )、色をぬる( )/シールを貼る( )操作を行うことができます。▶P.26



画面写真の「ランニング」はエディットで作成するカタチの一例です。

シールの数

ブロックには目玉や模様のシールを最大10枚まで貼れます。

カタチ○/×

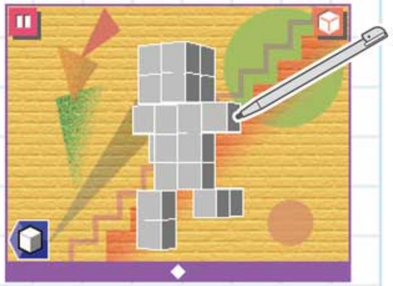
作っているカタチからパズルを作成できるかどうかが、○か×で表示されます。×と表示されたカタチからは、パズルを作成できません。

継目の表示/非表示

タッチするとブロックの継目の線を表示/非表示します。

ブロックを置く／壊す

十字ボタンかⒶを押しながら、ブロックの面をタッチすると、その面にブロックを置くことができます。
また、十字ボタンかⓍを押しながらブロックをタッチすると、壊すことができます。



ブロックに色をぬる／シールを貼る

十字ボタンかⓎを押している間は、下画面の上部にカラーパレットが表示されます。使う色（シール）をタッチして選び、ブロックをタッチすると色をぬったり、シールを貼ることができます。色をぬって（シールを貼って）いない状態に戻したいときは、もう一度タッチしてください。なお、カラーパレットを2回タッチすると色やシールのそれぞれの一覧を表示して、カラーパレットに表示する色やシールを変更できます。

カタチを作るときのポーズメニュー

Ⅱをタッチすると、ポーズメニューが表示されます。
※カタチを作るときのポーズメニューは、パズルを解くときと選べる項目が異なります。

全消し	初めからカタチを作り直します。
中止	カタチを作るのをやめて、エディット選択画面▶P.24に戻ります。
中断セーブ	カタチを保存してエディットを中断します。中断した未完成のパズルは、エディット選択画面でが表示され、「編集」を選ぶとエディットを再開できます。 ※「中断セーブ」しているパズルでは遊べません。
完成！	作ったカタチからパズルを作成します。

パズルを作成する

カタチを作り終えたら、ポーズメニューで「完成！」を選び、右の順に設定を行ってください。
BGMを決めると、作ったカタチから自動的にパズルが作成されます。

パズル完成までの手順

カタチの名前を決める
↓
パズルを解くときに表示される背景を選ぶ
↓
カタチの向きを決める
↓
パズルを解いている間に流れるBGMを決める
↓
パズルの完成！

エディット広場 ワイヤレス通信

DSワイヤレス通信を使って、「エディット」で作ったパズルを友だちと交換したり、このゲームを持っていない友だちにお試し版をあげることができます。

▶ワイヤレス通信メニュー

エディットメニューで「ワイヤレス通信」を選ぶと、3つの項目が表示されます。

パズル受信	友だちが作ったパズルをもらいます。
パズル送信	自分が作ったパズルを友だちにあげます。
お試し版配信	このゲームを持っていない友だち（最大4人同時）にパズルを1問あげます。

□通信エラーについて

通信中に本体の電源を切るなどして通信が途中で切れた場合は、通信エラーになります。↻をタッチしてメニュー画面に戻り、通信をやり直してください。
このゲームを差していない本体の場合は、Ⓑを押して通信を終了するか、このゲームを差している本体と接続できるまで待ちましょう。

▶パズルを送る／もらう（DSワイヤレスプレイ）

最初に、「DSワイヤレス通信（DSワイヤレスプレイ）の方法」▶P.30を読んで準備をしておきましょう。
パズルを送るときは「パズル送信」を選び、続いて送るパズル→「決定」→「送信する」の順に選びます。
パズルをもらうときは「パズル受信」を選び、続いて送信者のニックネーム→「はい」を選んでください。
なお、ここでもらったパズルはエディット選択画面▶P.24で遊ぶことができます。

※個人データ全体でパズルが300問保存されている場合は、保存に必要な数だけ削除してください。

▶お試し版を配信する（DSダウンロードプレイ）

最初に、「DSワイヤレス通信（DSダウンロードプレイ）の方法」▶P.31を読んで準備をしておきましょう。
パズルを配信する人は配信するパズルを、「エディット」（作ったパズル）、「コース」（ゲーム中に登場するパズル）から選んで送ってください。
ダウンロードに成功するとパズルで遊べますが、本体の電源を切ると消えてしまうので、注意してください。

※2人以上にパズルを配信している場合、1人でも通信が途切れると通信エラーになります。

DSワイヤレス通信（DSワイヤレスプレイ）の方法

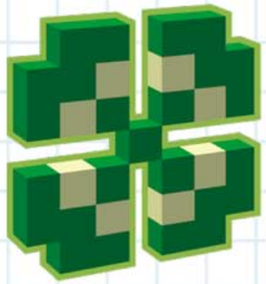
通信プレイの方法を説明します。

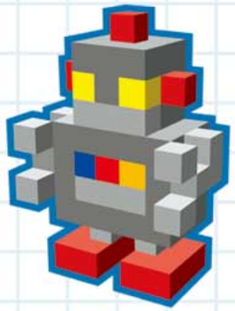
用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ---------- プレイする人数分の台数（最大5台）
- 「立体ピクロス」カード ---------- プレイする人数分の枚数（最大5枚）

操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「りったいピクロス」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、29ページをご覧ください。





DSワイヤレス通信（DSダウンロードプレイ）の方法

通信プレイの方法を説明します。

用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ---- プレイする人数分の台数（最大5台）
- 「立体ピクロス」カード ---------- 1枚

操作手順［1P本体（親機）の場合］

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「りったいピクロス」をタッチしてください。
   ※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
4. 以後の操作方法は、29ページをご覧ください。

メニュー画面

操作手順［1P以外の本体（子機）の場合］

1. 本体の電源をONにしてください。
2. 本体のメニュー画面で「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。
   ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「りったいピクロス　1もんおためしばん」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pの本体からデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、29ページをご覧ください。

ゲームリスト画面

⚠ 航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。
  - のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
  - 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれらの状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
  - 画面に のような受信強度アイコンが表示されているとき。
  - 本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカッ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。
- 航空機内でニンテンドーDSi本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←			→ 強

- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
  - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
  - 電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- ニンテンドーDSi本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

エディット広場 Wi-Fi通信

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、作ったパズルをコンテストに応募したり、追加配信のパズルをダウンロードすることができます。

本サービスは当社の判断により、予告なく一時停止または終了することがあります。

Wi-Fi通信を行う

初めてWi-Fi通信を行う場合は、「Wi-Fi設定」を選んで設定を行う必要があります。接続に成功すると、「Wi-Fiコネクション」でWi-Fi通信を開始することができます。

※ニンテンドーWi-Fiコネクションに関する接続方法やお問い合わせ先などについては、別冊の「ニンテンドーWi-Fiコネクション ガイドブック」をご覧ください。

※接続や通信がうまくいかないときは、ガイドブックの「ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続できないときは？」のページをご覧ください。

ニンテンドーWi-Fiコネクションとは？

任天堂がご提案する、インターネットを介して世界中の人たちと、「カンタン」「あんしん」「無料」でゲームを楽しんでいただける世界初のシステムです。全国各地に設置されたアクセスポイントで、またはご家庭の無線LAN環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。

※詳しくは付属の「ニンテンドーWi-Fiコネクション ガイドブック」をご覧ください。

▶配信パックをダウンロードする

「配信パック」では、追加配信のパズル（配信パック）をダウンロードできます。ダウンロードしたパズルは、エディットメニューの「エディット」ページ▶P.24で遊べます。
※個人データ全体でパズルが300問保存されている場合は、保存に必要な数だけ削除してください。
※配信パックは、当社の判断により予告なく削除される可能性があります。

▶コンテストについて

「コンテスト」では、作ったパズルを作品として応募したり、コンテストの優秀作品をダウンロードできます。
※優秀作品をダウンロードする際、パズルがすでに300問保存されている場合は、保存に必要な数だけパズルを削除してください。

- コンテストが開始されると項目を選べるようになります。
- 応募はオリジナル作品に限ります。ほかの作者のパズルは応募しないでください。
- 1回のコンテストに応募できる作品は、1つの個人データにつき1つのみとなります。募集期間中は別の作品を再応募できますが、以前に応募した作品は削除されます。
- 一旦優秀作品に選ばれた作品でも、当社の判断により予告なく削除されることがあります。
- 応募作品は、任天堂および第三者が他の目的で使用することがあります。

コンテストに作品を応募すると、「ニックネーム」や「カタチの名前」も公開されますので、プライベートな情報や他人に不快な思いをさせるような言葉は使用しないでください。

設定

操作するボタンやゲーム中の音楽、背景を変更できるほか、個人データのサインを描き直したり、個人データを消去することができます。

▶設定メニュー

メインメニューで「設定」をタッチすると、6つのメニューが表示されます。

操作	パズルを解くときやパズルを作るときに使うボタンを変更します。
背景	ゲーム中の背景を変更します。
BGM	ゲーム中に流れるBGM（音楽）を変更します。
サウンド	サウンドの出力を「モノラル」「ステレオ」「サラウンド」「ヘッドホン」に設定できるほか、SE（効果音）やBGMを聴いたり、消音に設定することができます。
サイン変更	個人データ選択画面ページ▶P.14で描いたサインを変更します。
データ消去	個人データを消去します。 ※「エディット」で保存しているパズルは消去されません。

□ パズルをより楽しむには

「背景」を「ジオラマ」（背景を遊んでいるパズルのテーマの絵柄にする）以外に設定すると、カタチを推測するヒントがなくなるため、パズルそのものをより楽しむことができます。

オススメテクニック

『立体ピクロス』のパズルは、ヒント数字の仕組みを理解すると、カンではなく理論的に解くことができます。ここではそのテクニックを紹介します。

1列ずつ確認しよう

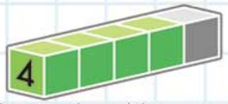
パズルにつまったときは、タテ、ヨコ、オクの方向に1列ずつ順番に解ける列を探しましょう。壊したり、マークできる列が必ずどこかにあります。

両端からマークして残すブロックを特定しよう

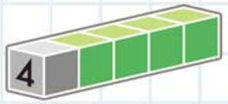
普通数字が描かれたブロックの列では、両端からヒント数字の数だけマークした場合に共通してマークできる部分は、確実に「残すブロック」となります。

たとえば、ブロックが5個並んでいる列に 4 と描かれている場合は、

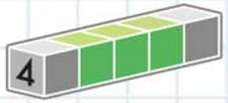
左端からマークすると、



右端からマークすると、



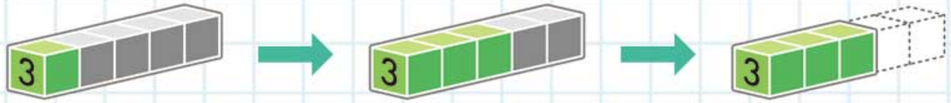
となるので、両方に共通する真ん中のブロック3個を



とマークして、残すブロックと特定することができます。

列の端のブロックから残すブロックを特定しよう

普通数字が描かれた列の端が「残すブロック」の場合は、その列すべての残すブロックを特定できます。たとえば、 3 の列の左端をマークしている場合、その右隣にある2個のブロックまでが残すブロックとなり、それ以外は壊すことができます。



端のブロックをマークしていると……

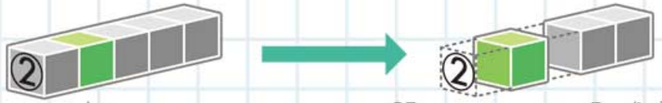
左側の3個が残すブロックとなり……

それ以外のブロックは壊せます。

②と3の列から残すブロックを特定しよう

丸数字は残すブロックが2カ所あるので、② の列のブロックを1個マークできると、その両隣のブロックを壊すことができます。また、四角数字は残すブロックが3カ所以上あるので、 3 の列でも同じように両隣のブロックを壊せます。

② の場合



残すブロック1個×2カ所となるので……

残すブロック1個の両隣は壊せます。

3 の場合

残すブロック1個×3カ所となるので……

残すブロック1個の両隣は壊せます。

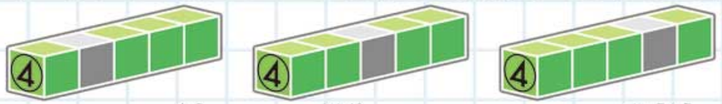
残すブロックの組み合わせを考えて位置を特定しよう

丸数字の列はヒント数字＋1※、四角数字の列はヒント数字＋2※が、その列のブロックの合計となる場合、両端のブロックをマークできます。

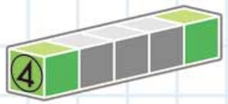
※残すブロックが2カ所／3カ所に分かれていることで生まれる空間（壊すブロック）です。

丸数字の列の場合

ブロックが5個並ぶ ④ の列では、残すブロックが1個＋3個か2個＋2個となり、



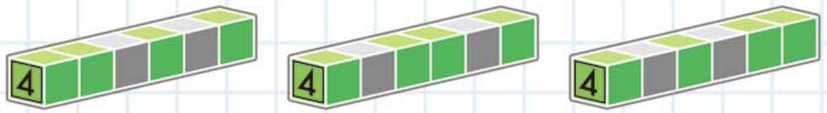
の3とおりの並びかたが考えられます。すべてに共通する部分は両端なので、



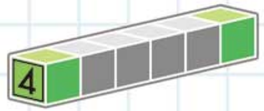
とマークすることができます。

四角数字の列の場合

ブロックが6個並ぶ 4 の列では、残すブロックが2個＋1個＋1個となり、



の3とおりの並びかたが考えられます。すべてに共通する部分は両端なので、

④ と同じように  と、両端をマークすることができます。

スタッフクレジット

ディレクター
鈴木 義樹
郡司 照幸

アシスタントディレクター
岡田 信志

プログラム
郡司 照幸
鈴木 義樹
盛 幸司
平野 雅巳
谷口 祥也
曽我 正次郎

アートディレクター
伊藤 あしゅら紅丸

デザイン
若山 強
君塚 真利子
望月 哲也
橋倉 正

モデリング&アニメーション
石黒 実生
山口 裕也
森 江莉那
玉田 紘子
石黒 江梨子
望月 彩葉
見垣 香菜子
辻田 光利

サウンド
山田 泰正
石川 淳
安藤 浩和

スクリプト
益田 健一

デバッグ
福田 和彦
小林 勝
小林 謙一
牛越 昭光
鈴木 太
一条 裕司
岩本 光生
安田 芳人
角井 博信
ハルデバッグチーム
スーパーマリオクラブ

アートワーク
能登谷 哲也
川原 理恵子
仲上 雅代
佐野 由美子
小山内 寿代
中道 幸呼

スペシャルサンクス
楠本 征則
足立 靖
福井 智章
松崎 あべ乃
竹中 悠輝
内藤 充哉
高橋 功
乙黒 誠二
関 英利
田上 達宏
斉藤 朋子
伊藤 直子
石田 聡
峰村 智大
安田 志保
長谷川 慎
上田 賢之朗
株式会社エンジンズ
有限会社プローグ

ベリースペシャルサンクス
石原 恒和

コーディネーション
白川 真理

プロジェクトマネージメント
郡司 照幸

プロデューサー
田邊 賢輔
山本 洋一
谷村 正仁

エグゼクティブプロデューサー
岩田 聡

All Rights,including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by HAL Laboratory, Inc. and NINTENDO.

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内およ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および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software 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.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

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。

バックアップ機能に関するご注意

- このソフトには、DSカードやゲームサーバ上にゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- DSカードにデータをセーブしているときや、ゲームサーバと通信しているときに、むやみに電源をON/OFFしたり、DSカードの抜き差しを行った場合、データが消えてしまう可能性があります。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。
- 上記のような状況や、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によって、DSカードやゲームサーバ上のセーブデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブや通信ができなくなった場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

© 2009 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号

ピクロスは登録商標です。

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。

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

FONT LC® 本製品の一部にシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。
LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

落丁・乱丁の場合は、お取り替えいたします。

禁無断転載