



NINTENDO DS



Nintendo

もぎたて子ゴロの

ばら色

ルビィゴゴド

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書  
NTR-ACHJ-JPN

このたびは任天堂「ニンテンドーDS」専用ソフト「もぎたてテンクルのぼら色ルッピーランド」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おられるときは、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。
- つかれた状態で使用、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。呼びかけられない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ります。そのため、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。

### 使用上のお願い

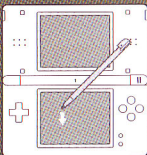
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に入れて洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、ア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

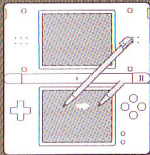
### タッチする

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、押しすぎ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。

# もぎたてチンクルの ばら色 ルピィーランド

## もくじ

ストーリー	4
操作のしかた	6
ゲームの始めかた	8
冒険のしかた	11
フィールド	16
用心棒について	20
ダンジョン	24
ランドセル	27
チンクルの家	30
ピンクルのルピィー稼ぎ講座	34

# ストーリー

さえない毎日、つまらない世の中……

35歳独身の主人公にどこからともなく声が響く。

「西の泉へ来い!」

その声に導かれた彼は、

ルピーの達人と名乗る老人の力により

「チンクル」となる。

めざすは、夢の楽園「ルッピーランド」。

ルピーをめぐる長く険しく、

そして奇妙な冒険がいま始まる。

さあ——  
ルピーを集めて、幸せをつかめ!

## ルピじい

主人公をルッピーランドへといざなうナゾの老人。ルピーに詳しいわりに、身なりはみずぼらしいが……?



## チンクル

屋根裏部屋つき一軒家に1人で住み、さえない毎日を過ごしていた35歳の主人公。ルピじいの方で「チンクル」として生まれ変わった。



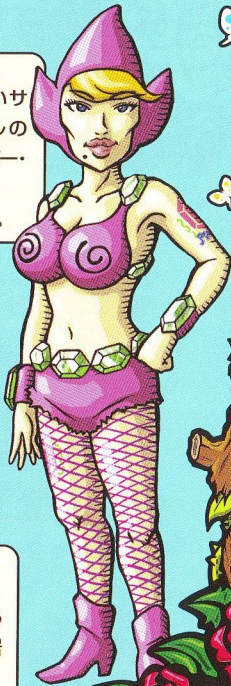
## ピンクル

親切できめ細かいサポートでチンクルの冒険を助けるルッピー・オペレーター。ときにグチっばい。



## ワンクル

ほねが好物の犬。ひよんなことからチンクルの家に居つくようになる。



# そのさ 操作のしかた

「もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド」では、キャラクターの移動を  
除くほとんどの操作をタッチスクリーンで行います。

## 下画面 (タッチスクリーン)

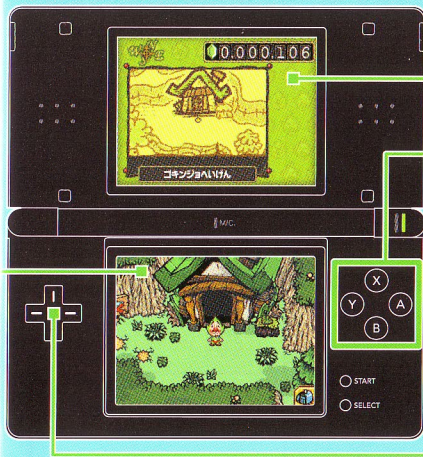
■ 操作全般 (キャラクターの移動を除く)



※本書に掲載している画面写真で、●がついている画面は上画面です。○がついている画面は下画面(タッチスクリーン)です。

※ゲーム中に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。スリープモードは本体を開くと解除されます。

※ニンテンドーDS (NTR-001) でプレイする場合は、ニンテンドーDS本体の取扱説明書をご覧ください。



## 上画面

## Aボタン・Bボタン・Xボタン・Yボタン

- キャラクターの移動
- (一部の) 項目の選択

## 十字ボタン

- キャラクターの移動
- (一部の) 項目の選択

※A・B・X・Yボタンと十字ボタンは同じ操作ができます。

# ゲームの始めかた

本体の電源がOFFの状態じょうたいで、DSカード差し込み口さしこみぐちに『もぎたてテンクルのばら色ルッピーランド』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オンにすると右の画面が表示されます。内容を確認されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。

[2] DSメニュー画面の『もぎたてテンクルのばらいろルッピーランド』のパネルをタッチするか、Aボタンを押すとゲームが始まり、タイトル画面が表示されます。

※ 本体の起動モードをオートモードオートモードに設定時は、この操作は必要ありません。詳しくは、本体取扱説明書取扱説明書をご覧ください。

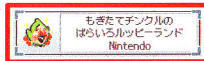
## 警告-健康と安全のために

遊ぶまえに取扱説明書の「安全に使用していただくために」をお読みください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

この内容はホームページでも見ることができます。

[www.nintendo.co.jp/anzen/](http://www.nintendo.co.jp/anzen/)

続けるには画面をタッチしてください。




説明書を読んでください。

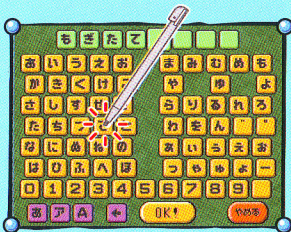
## タイトル画面

タイトル画面で下画面をタッチすると、3つのセーブファイルが表示されます。プレイするファイルをタッチしてください。プレイデータがあるファイルの場合は、ファイルメニュー「P10」が表示されます。ゲームを最初から始めるときは、「あたらしくはじめる」のファイルを選びましょう。



## あたらしくはじめる

「あたらしくはじめる」のファイルを選び、タッチすると主人公の名前を入力する画面になります。文字をタッチすると入力され、で1文字ずつ削除します。入力が終わったら「OK!」をタッチしてください。プレイデータが作られ、ファイルメニューが表示されます。



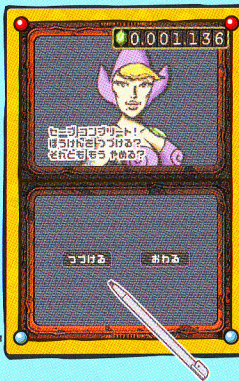
## ファイルメニュー

プレイヤーのあるファイルをタッチで選ぶと、3つのメニューが表示されます。「プレイ」でゲームを続きから始め、「コピー」でプレイヤーをほかのファイルにコピーし、「けす」でプレイヤーを消すことができます。なお、一度消したプレイヤーは元に戻すことができないので、注意しましょう。



## セーブについて

プレイヤーのセーブ(保存)は、チンクルの家にあるたんまつ P30~31 で行います。セーブしたあと「つづける」を選択すると冒険を再開します、「おわる」を選択すると冒険をやめてタイトル画面に戻ります。



## ぼうけん 冒険のしかた

チンクルの冒険は、ルッピーランドに行くことが目的です。そのためにルビー(お金)を稼いで泉(タワー)に投げ入れ、タワーを成長させましょう。

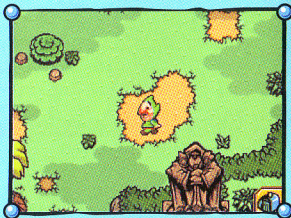
## がめん 画面の見かた

上画面でマップなどを確認しながら、下画面でチンクルを操作してください。ランドセルアイコンをタッチするとランドセル画面 P27 になります。



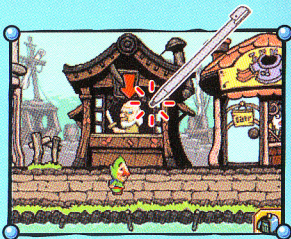
## ある 歩く

十字ボタンか、A・B・X・Yボタンで歩くことができます。なお、Aボタンで右、Bボタンで下、Xボタンで上、Yボタンで左に移動します。




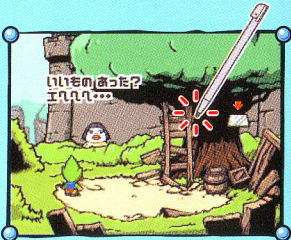
## しら 調べる / はな 話しかける

場所やものを調べたり、人に話しかけるときは、近づいてからタッチしましょう。特定の場所やもの、人の場合は、近づくと赤い矢印が表示されます。



## メッセージ送り

人と会話中に  が表示されたら、下画面をタッチしてください。メッセージの続きを読むことができます。



## こうしょう 交渉

アイテムを売るときや報酬をもらうとき、情報料を払うときなど、冒険中はあらゆる場でルピーをやりとりします。報酬としてほしい額を入力するときは、相手が払える最高の額を考えましょう。また、情報を売ってもらうときは、必要最低限の額を考えて交渉してください。払う額に応じて詳しく教えてください。



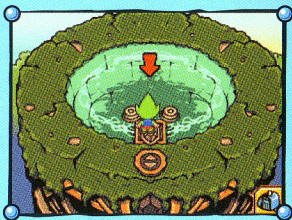
## 交渉で注意すること

相手によっては、交渉のチャンスが一度しかないこともあるので、額は慎重に決めましょう。なお、基本的には支払ったルピーは戻りません。



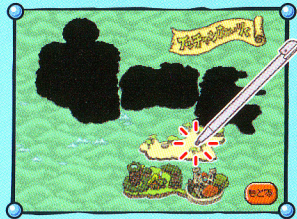
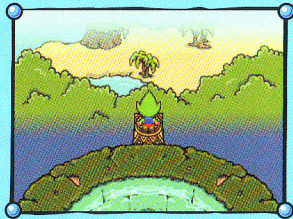
## 泉とタワー

泉に一定額のルビーを投げ込むと、泉がタワーに成長します。タワーは、投げ入れたルビーの総額が特定の額になるたびに高くなりますが、長い間ルビーを入れな  
 いままですとタワーが縮んでしまうので、気をつけましょう。



### タワーが成長すると……

タワーが成長すると、ジャンプ台からほかの土地や大陸へ飛んでいくことができます。頂上の泉の奥にあるジャンプ台の上に乗って、行きたい場所を選んでタッチしてください。タワーが高くなるほど、遠くまで飛べます。なお、飛んでいった場合の着地点は土地ごとに決まっています。



## タウン

チングルの家の近くにはタウンがあります。ここにはさまざまな住人がいて、情報を売ってくれたり、アイテムを買い取ってくれたりします。

### 住人たち

タウンでは、何をするにもルビーを使います。うまく交渉してできるだけ出費をおさえてください。なお、冒険が進むと新たな住人が登場するので、定期的に訪れるようにしましょう。

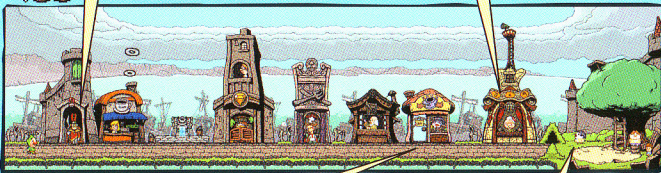


#### もんばん

正義の槍で怪しい者からタウンを守る。武勇伝があるらしい。

#### マップヤ

マップ屋の商売を復活させようと、チングルに手伝いを依頼する。



#### チコのママ

表向きは仕立屋だが、タウンでは霊能者で通っている。

#### チコ

仲良しの「ようせいさん」といつも一緒の女の子。



# フィールド

冒険の中心となるフィールド画面では、モンスターとバトルをしたりアイテムを探したりしながら物語を進めていきましょう。

## モンスターとバトル

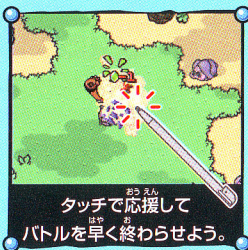
[1] チンクルや用心棒 **P20** がモンスターにぶつくとバトルになります。



[2] バトルはケムリの中でキャラクターが自動的に戦い、チンクルはルビーが、用心棒は体力が減っていきます。  
なお、チンクルが用心棒と同じケムリの中にいるとルビーがあまり減りません。  
ときにはアイテム **P28** も使いながら、有利にバトルをしましょう。



[3] バトル中のケムリを何度もタッチして応援すると、バトルを早く終わらせることができます。また、チンクルと用心棒が同じケムリの中にいるときに応援すると、ときどき何かいいことが起こることも……。勝つとアイテムやルビーが現れます。ルビーが全部なくなると負けてゲームオーバーになります。



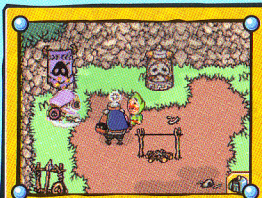
## 一度にたくさん巻き込もう

一度に多くのモンスターと戦うとダメージも大きいですが、倒すとアイテムやルビーがたくさん現れます。モンスターが集まっているところでバトルを始め、ほかのモンスターを巻き込みましょう。



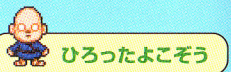
## 特殊なバトル

気絶させてからケムリに巻き込まないとダメージを与えられないモンスターなど、普通の戦いかたでは倒せない場合もあります。いろいろと試してみましょう。



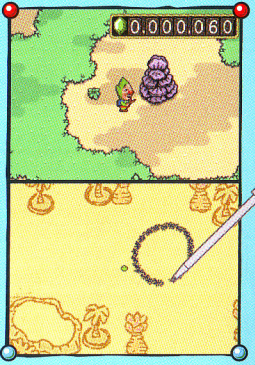
## マップについて

フィールドのマップは「ひろったよこそう」から買うことができ、手に入れたマップは上画面に表示されます。マップは土地ごとにあり、最初は未完成です。足りないものを探してマッピングし、完成させてください。  
新たにマッピングしたり、完成したら「マップや」に行ってみせましょう。マッピングしたものに比べて報酬をもらったり、買い取ってもらえます。



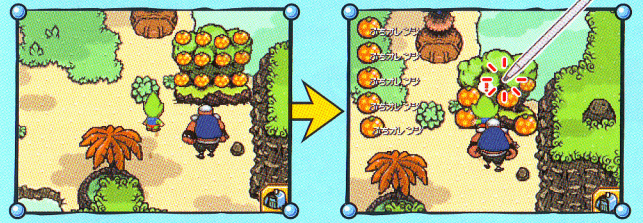
## マッピングでマップを完成

マップに書かれていない岩や像などを見つけたら、ランドセル画面の「マッピング」(P29)をタッチします。下画面にマップ上の現在地が表示されるので、地図にないものがある場所をマルで囲んでください。「マッピング100%」と表示されたら、マップの完成です。



## アイテムを手に入れるには

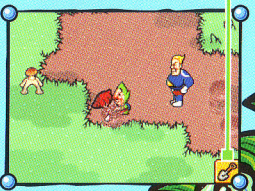
アイテムは、モンスターを倒すだけでなく、フィールドにある植物の実を落としたり、しかけを動かしたり穴を掘ったり、さまざまな方法で手に入れることができます。なお、植物の実など、一度取っても時間が経つと生えてくるものもあります。



## シャベルで穴掘り

冒険が進んでシャベルを手に入れると、穴を掘ることができます。ランドセル画面の「どうぐ／にもつ」(P28)でシャベルを選んで「つかう」をタッチすると、チンクルがシャベルを持ちます。土が見えているところでチンクルをタッチして、地面を掘りましょう。穴掘りをやめるときはシャベルアイコンをタッチしてください。

### シャベルアイコン



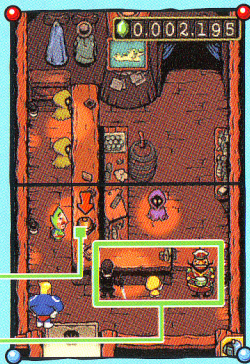
# ようじんぼう 用心棒について

用心棒とはルピーを払って雇う仲間のことです。一度に1人だけ契約でき、チンクルの代わりに戦ってくれたり、特殊な能力で助けてくれたりします。

## ようじんぼうサロン

世界各地にあり、用心棒の仲介をしたり、用心棒についていろいろな情報を教えてください。用心棒と契約するときは直接話しかけ、最初に手数料を払いましょう。ここでは手数料を払うので、交渉に失敗してもルピーは戻ってきます。(手数料は戻りません)

ベルを鳴らすとカウンターの中の人を呼んで、話をしたり別の用心棒と入れ替えたりできます。



ベル

ようじんぼう  
用心棒

## ようじんぼう しゅるい 用心棒の種類

用心棒は大きさによってS・M・Lの3種類のタイプに分かれ、それぞれ特徴が異なります。体力や攻撃力、防御力など、各用心棒の詳しい能力はランドセル画面の「じょうほう」(P29)で確認してください。

### ■S・M・Lの特徴

※写真の用心棒は一例です。

	S (小) 体力や攻撃力は低いですが、契約金は安い。 ダンジョン内にある小さな穴などに入ることができる。
	M (中) 体力も攻撃力も普通、契約金も普通。 ダンジョン内にある特定の鍵を開けることができる。
	L (大) 体力と攻撃力が高く、契約金も高い。 ダンジョン内にある特定の岩を壊すことができる。

※シルエットの流れ用心棒は一例です。

### なが ようじんぼう 流れ用心棒

用心棒のなかには、ようじんぼうサロンにはいない「流れ用心棒」もいます。流れ用心棒はいろいろな土地に現れ、チンクルの実力が認められると契約交渉することができます。



## けいやく 契約しよう

用心棒は、ルピーを払って契約します。払うルピーは自由ですが、なるべく安く契約しましょう。なお、用心棒の性格はそれぞれ異なります。よく考えて用心棒を選びましょう。



## しじだ 指示を出す

契約した用心棒は、チンクルについてきます。タッチして指示を出しましょう。



## 用心棒のアイコンの見かた

	呼ばれたとき		モンスターを見つけたとき
	指示どおりに動かないとき		チンクルと離れてしまったとき
	指示どおりに動いているとき		体力が残り少ないとき

## ようじんぼう 用心棒が倒れたら

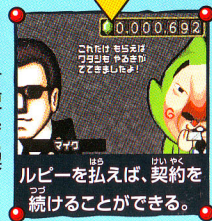
用心棒は体力 **P11** がなくなると倒れてしまいます。倒れた用心棒に話しかけるとふたたび契約することができますが、その場で契約しなかった場合、用心棒はそこで待ち続けます。ただし、ほかのダンジョンに行ったりほかの用心棒と契約すると、ようじんぼうサロンへ帰ってしまうので注意しましょう。



用心棒が倒れたら、近づいてタッチ。

## ようじんぼう 用心棒の体力を回復するには

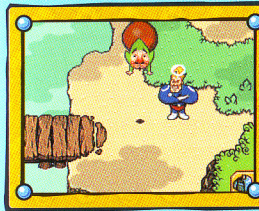
用心棒は、倒れる前であれば「チンクル」などの回復薬(アイテム **P32**)を使って体力を回復することができます。なお、倒れてしまった用心棒の体力は、再契約すると回復します。



ルピーを払えば、契約を続けることができる。

## とち 遠く離れても……

チンクルが風船で家に戻る **P29** と契約中の用心棒とは離ればなれになりますが、ほかの用心棒と契約しない限り、元の場所や大陸まで戻ると合流することができます。



# ダンジョン

ルピーを稼ぐなら、世界各地にあるダンジョンがおすすめです。さまざまなしかけの中をモンスターを倒しながら進み、ボスを探しましょう。

## ダンジョンに入る

ダンジョンは、入り口で特定の額のルピーを払うと中に入ることができます。なお、ダンジョンの中では「いえにもどる」は選択できません。



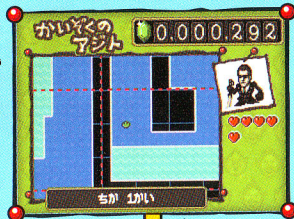
## ハンドの像でワープ

ダンジョンの外にワープするときは、手の形をした「ハンドの像」に「ハンドのひやく」というアイテムを投げて使ってください。「ハンドのひやく」は、レシピを手に入れて作りましょう。



## ダンジョンマップ

ダンジョンでは、上画面に現在地周辺のマップが表示されます。広い範囲を見たいときは、ランドセル画面で「マップ」を選ぶと下画面で確認できます。

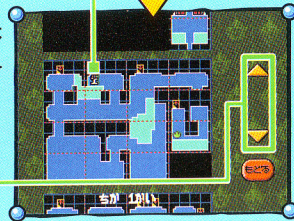


### アイコン

	現在地
	現在地 (別の階表示の時)
	階段
	ハンドの像

他にもいろいろなアイコンが表示されます。

### 表示する階の切り替え



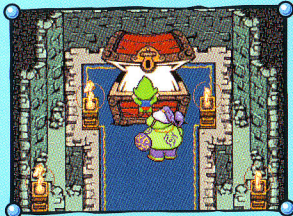
## 用心棒を連れていこう

ダンジョンの中はモンスターも多く、チンクル1人では危険です。必ず用心棒を連れて行きましょう。用心棒の能力によって、隠されたお宝が見つかることもあります。



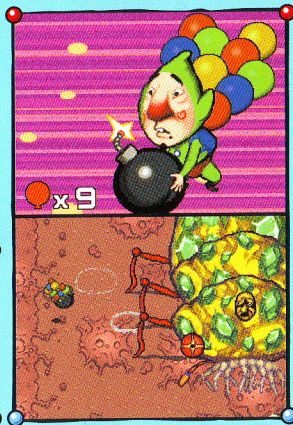
## ダンジョンのボス

ダンジョンの中にある大きな宝箱にはボスが出て、倒すとルビーをたくさん稼ぐことができます。



## ボスとのバトルでは

ボスとのバトルはふつうのバトルとは異なり、ボスによってさまざまな方法で戦います。ピंकルが教えてくれる戦いかたをよく聞いてから挑みましょう。なお、負けるとルビーを消費しますが、ルビーがある限り何度でも挑戦できます。



# ランドセル

冒険中にランドセルを開くと、アイテムを使ったり情報を確認したり、家に戻ったりできます。

## 画面の見かた

メニューをタッチすると各画面が表示され、メニューをタッチすると前の画面に戻ります。なお、マップは十字ボタンなどで切り替えられます。

**メニュー** P28~29

**現在いる大陸と土地の名前**

**スーパールビー**

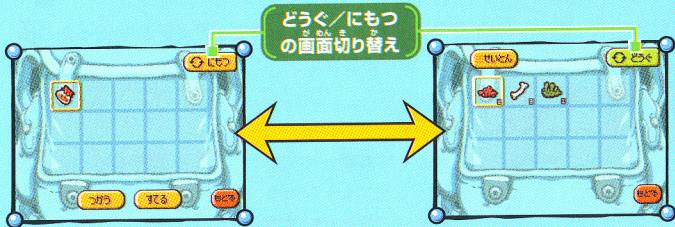
**マップ**

その土地のマップを持っていると見ることができ、アイコンも表示されます。以下はアイコンの一例です。


	現在地
	タワーからの着地点
	マッピングしたものの
	ようじんぼうサロン
	橋

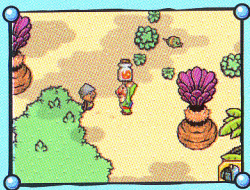
## どうぐ／にもつ

「どうぐ」でアイテムを使ったり捨てたり、「にもつ」で持っている材料などのアイテムを確認できます。アイテムの説明は上画面に表示されます。なお、ピンづめされたアイテムを捨てても、あきピンは残ります。



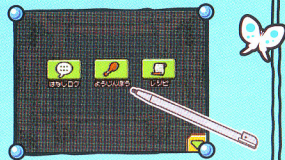
## アイテムを使う


アイテムと「つかう」を順番にタッチするとチンクルがそのアイテムを持ち、続けてチンクルをタッチすると目の前に落として使えます。このとき歩きながらタッチすると遠くに投げます。また、あきピンを持っていると、水をくんだりチョウチョをつかまえることもできます（あきピンをしまうときはランドセルアイコン  P11 をタッチしてください）。なお、アイテムは家の中では使えません。



## じょうほう

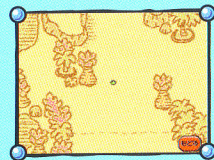
冒険中のさまざまな情報を確認できます。



はなしログ	聞いたことのある話を表示します。「じかん」で新しい順、「じんぶつ」で人物ごとに表示します。
ようじんぼう	契約した用心棒の情報を表示します。「ライフ(体力)」「パワー(攻撃力)」「ガード(防御力)」は20段階で能力の高さがわかります。
レシピ	持っているレシピ  P32 を表示します。

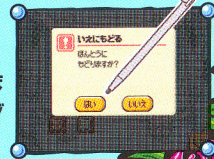
## マッピング／マップ

マップを持っているときにマッピングしたり、ダンジョンの中でマップを見ることができます。



## いえにもどる

風船を使って、飛んで家に帰ることができます。チンクルの家がある「ゴキンジョへいげん」やダンジョンの中、タウンからは戻れません。



# チンクルの家

ゴキンジョへいげんにあるチンクルの家は、アイテムを作ったりピンクルにセーブしてもらったりできる、冒険の拠点となる場所です。

## 家の中でできること

タンクやキッチン、たんまつは、近づいてタッチすると各画面が表示されます。階段を上ると屋根裏部屋へ行き、ルッピーグッズを確認できます。



0.000.028

現在持っているルビー

屋根裏部屋

手に入れたルッピーグッズを飾る場所です。すべてのルッピーグッズを集めると……？

タンク

キッチンで作ったアイテムが保存されます。

キッチン

材料を混ぜてアイテムを作ります。

たんまつ

これを使ってピンクルと話します。

## たんまつを使う

たんまつを使ってピンクルと連絡を取ります。話したり、セーブしたり、タワーの高さを確認できます。

### はなす

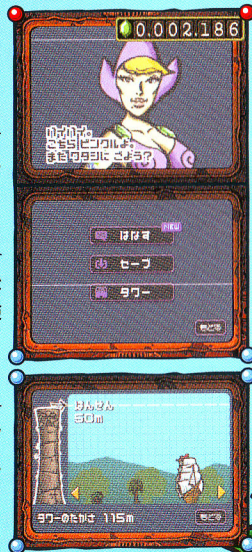
冒険のヒントを教えたり、いろいろなことを話してくれます。

### セーブ

プレイ状況をセーブ(保存)できます。セーブ後は「つづける」で冒険を再開し、「おわる」で冒険をやめてタイトル画面に戻ります。

### タワー

タワーの現在の高さを確認できます。◀や▶をタッチすると、これまでのタワーの成長記録を見ることができます。



## キッチンでアイテム作り

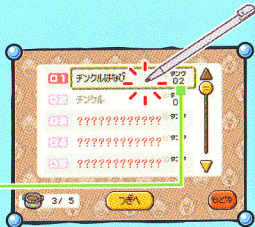
おナベでアイテムを作ります。最初に作る方法を選んでください。

レシピでつくる	手に入れたレシピのとおり作る。一度にたくさん作ることもできる。
じゆうにつくる	自由に材料を組み合わせて作る。失敗すると「くずスープ」に。

### レシピのせんたく

「レシピでつくる」ときは、最初にレシピ（作るアイテム）を選びます。選択中のアイテムに必要な材料は上画面で確認してください。「つぎへ」をタッチして「ざいりょうえらび」に移りましょう。

タンクに保存されている数



### ざいりょうえらび

使う材料をすべてタッチして「OK!」で作ります。 「レシピでつくる」ときは、作る数も選ぶことができます。

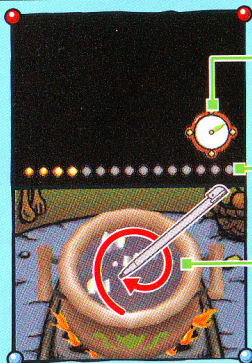
おナベに入れる材料

おナベに入れる材料の数 / 入る数



## ざいりょうをにこむ

おナベの中をかき混ぜたり材料を突いたりして、制限時間内に材料を溶かしてください。にこみゲージが右端まで黄色になると、できあがりです。続いて「つめる」でビンづめすることもできます。



タイマー

時計の針が1周するまでが制限時間です。

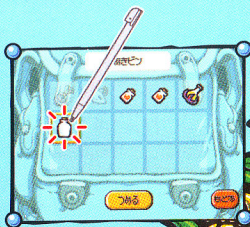
にこみゲージ

おナベ

おナベの大きさによって入る材料の数が異なります。

## タンクでビンづめ

できあがったアイテムはタンクに保存され、あきピンを持っていると、ビンづめして持ち歩くことができます。ビンづめたアイテムを使ってもピンはなくなるので、何度でも中身をつめたりつめ替えたりできます。



# ピンクルのルピー稼ぎ講座

こんにちはピンクよ。どう？ チンクルも言ってる？ 今日<sup>今日</sup>は特別にルピーも言<sup>おし</sup>はのこ<sup>おし</sup>を教え<sup>おし</sup>てやるわよ。ちゃんと覚え<sup>おぼ</sup>てがんばって稼<sup>かせ</sup>いでね。

積極的に人助けするのよ！



世界には困っている人がたくさんいるわ。探してどんどん助けてあげてね。もちろん、報酬はガッツリもらうのよ。



ケチになりすぎないこと。



出費をおさえないとルピーはたまらないけど、かといってケチになりすぎると危険よ！ 交渉に失敗して何度もルピーを払うことになったら意味がないから、注意してね。

ひと手間かけてから売りましょう！



冒険中はいろんなものを拾うけど、そのまま売っただけじゃダメよ。アイテムを作って売れば、何倍も稼げるんだから。

## スタッフクレジット

### DIRECTOR

Taro Kudo (くどうたろう)

### PLANNING

Jun Tsuda (つたじゅん)

Jun Taniguchi (たにぐちじゅん)

Kim Jideock (きむちど)

### PROGRAMMING

Satoshi Ohtake (おおたけさとし)

Keizo Nakamura (なかむらけいそう)

Koji Kikkawa (きっかわこうじ)

Mitsuteru Ozawa (おざわみつてる)

Takaya Nakamura (なかむらたかや)

### DESIGN

Kazuyuki Kurashima (くらしまかずゆき)

Akira Katsuta (かつたあきら)

Tomoko Obara (おばらともこ)

Yukari Umada (うまだゆかり)

Yuji Oshimoto (おしもとゆうじ)

### SOUND

Masanori Adachi (あだちまさのり)

### TESTING

Kenichi Seito (せいとうけんいち)

Ryota Sato (さとうりょうた)

Tomonori Mitani (みたにとものり)

Toru Inage (いなげとる)

Hironobu Kakui (かくいひろのぶ)

Super Mario Club (スーパーマリオクラブ)

### ART WORK

Yoshitomo Kitamura (きたむらよしとも)

Takashi Hosoi (ほそいたかし)

Ryo Koizumi (こいずみりょう)

### SPECIAL THANKS

Miki Yamauchi (やまうちみき)

Akiko Nakamura (なかむらあきこ)

### VERY SPECIAL THANKS

Takaya Imamura (いまむらたかや)

Kenji Miki (みきけんじ)

### SUPERVISORS

Mari Shirakawa (しらかわまり)

Kazuyuki Gofuku (ごふくかずゆき)

Tatsuya Hishida (ひしだたつや)

### PRODUCER

Kensuke Tanabe (たなべけんすけ)

### EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata (いわたさとる)

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by Nintendo.