
PlayStation
キュートなハムスターはフォークリフトで何を積む!?
TSUMU
つむ
絶対ハマる頭脳派パズルゲーム
hector
Playing Interface

このたびは、（株）ヘクトのプレイステーション用ソフト「TSUMU」をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用の前にこの解説書をよくお読みになって、正しい使用方法でお楽しみください。

CONTENTS

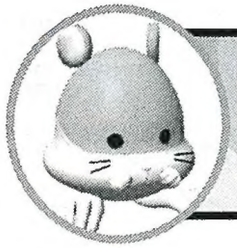
ゲームをはじめよう …… 1
ゲームのルールと遊び方 …… 3
コントローラのボタン操作 …… 6
のーまるげーむ／ふりーぷれい …… 8
すとろーくげーむ …… 9
こんすとらくしょんモード …… 10
オリジナルステージコンペ募集要項 …… 14

For Japan Only

プレイヤー 1人

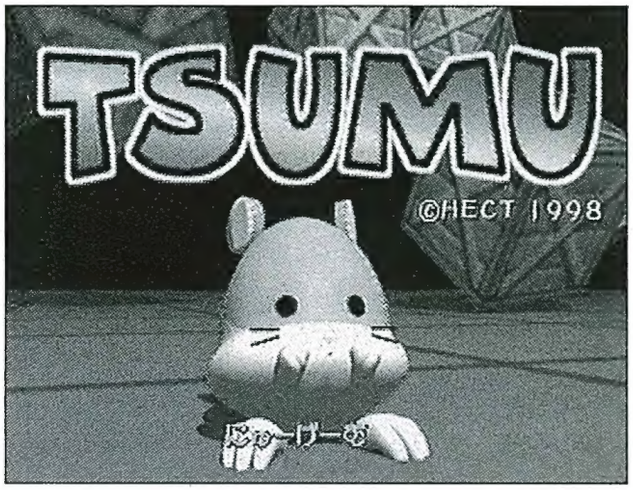
メモリーカード 1~4ブロック

SLPS 01746



ゲームをはじめよう

CD-ROMをセットし、電源を入れると右のようなタイトル画面があらわれます。ここで、方向キーの上下を押すと「にゅーげーむ」「こんてぃにゅー」「こんすとらくしょん」の3つのゲームモードの選択ができます。モードが決まったら、○ボタンを押してください。「にゅーげーむ」を選ぶと、ゲームを最初から始めることができます。



にゅーげーむ

新しくゲームをするときに選んでください。次に、名前を入力する画面に移ります(P2参照)。なお、本ソフトは、メモリーカードを使うと、4人までのプレイデータを保存(セーブ)することができます(セーブの方法については、3ページをご覧ください)。ほかのプレイヤーがプレイするときや、新しいデータを作りたいときは、「にゅーげーむ」を選んで、次の画面で新しい名前を入力してください。

こんてぃにゅー

メモリーカードに記録されている、それまでにプレイしたデータを活かして続きをプレイするときのモードです。「こんてぃにゅー」を選ぶと、メモリーカードに記録されているデータの選択をするウィンドウが表示されます。続きをプレイしたいデータを選んで○ボタンを押すと、プレイモードの選択画面(P2参照)に移ります。

こんすとらくしょん

オリジナルのステージを作る「こんすとらくしょん」モードに移ります。10ページからをご覧ください。

名前を登録しよう

「にゅーげーむ」を選んだときは、ここであなたの名前を入れてください。

登録できる名前は4文字までです。方向キーで画面のひらがな、アルファベット、数字にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと、文字が入力されます。まちがえて入れたときは、×ボタンを押して取り消してください。「END」にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと入力が完了します。4文字目を入れるとカーソルは自動的に「END」に移ります。

プレイモードを選ぶ

次に、これからプレイするゲームのプレイモードを選びます。ここでは以下の4つのプレイモードと「でーたせーぶ」(P3参照)を選ぶことができます。

ちゅーとりある

ゲームの操作に慣れるための簡単な練習ステージです。各ステージごとに、操作法や解き方のヒントが表示されます。

のーまるげーむ

もっとも一般的な、ステージを自由に選んでクリアしていくモードです。8ページをご覧ください。

ふりーぷれい

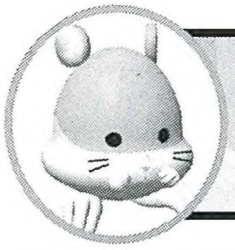
バッテリー制限がなく、ゲーム中に完成ムービーも見ることができる簡単なモードです。8ページをご覧ください。

すとろーくげーむ

全9ステージのコースを続けてクリアしていく、エキスパート向けのモードです。9ページをご覧ください。

セーブ(ゲームの記録を保存する)

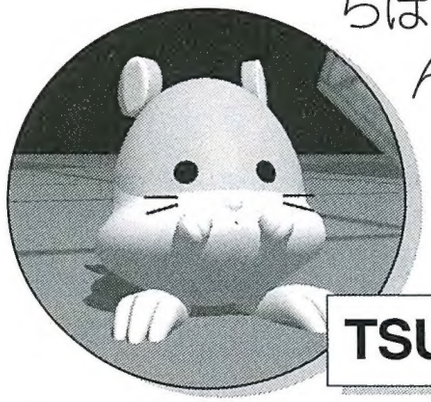
プレイの記録をメモリーカードにセーブ(保存)するときは、「モード選択」画面に戻り、「でーたせーぶ」を選択し、次の画面でセーブする場所を４つの番号から選んでください。



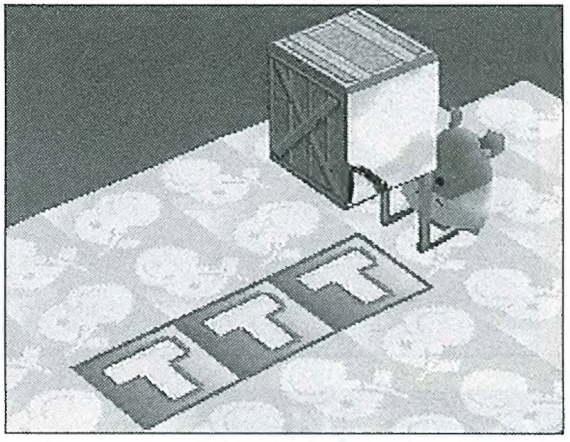
ゲームのルールと遊び方

主人公はハムスターの“ギギ”

ゲームの目的は、１つの面に描かれたCGムービーが合うようにゴールの上に正しくコンテナを積み上げて並べることです。プレイヤーの分身としてステージ上に散らばったコンテナをフォークリフトで運んでくれるのは、ハムスター。名前は“ギギ”といいます。



TSUMUの主人公、ハムスターのギギです。



“T”の文字のあるブロックがゴール。この文字が正しく見える向きにコンテナを積みます。

コンテナを運ぶときのルール

コンテナは、箱の下にある穴に、フォークリフトのフォークを差し込んで運びます。ギギがコンテナを持つと、画面右上に持っているコンテナのグラフィックが表示されます。一度に運ぶことができるコンテナは、２個までです。

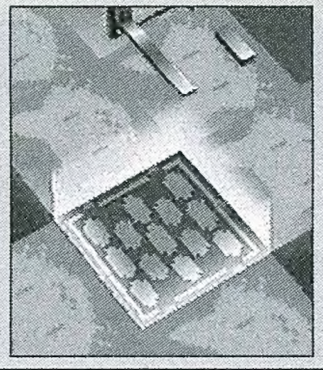
ギギは、通路のブロックの上だけを通ることができ、フォークが通路のブロックからはみ出すように旋回することはできません。

コントローラの操作法については、6ページからをご覧ください。

スペシャルブロック

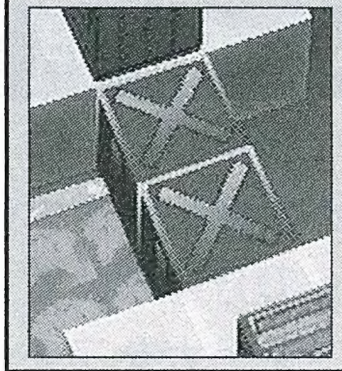
ステージによっては、ワープや落とし穴のスペシャルブロックがあります。これらのブロックに注意し、またときにはうまく利用してコンテナを運んでください。

ワープブロック



上に乗ると同じ色のブロックへワープします。赤と青の2種類があります。フォークの向きなどのために、ワープができない場合もあります。

落とし穴ブロック



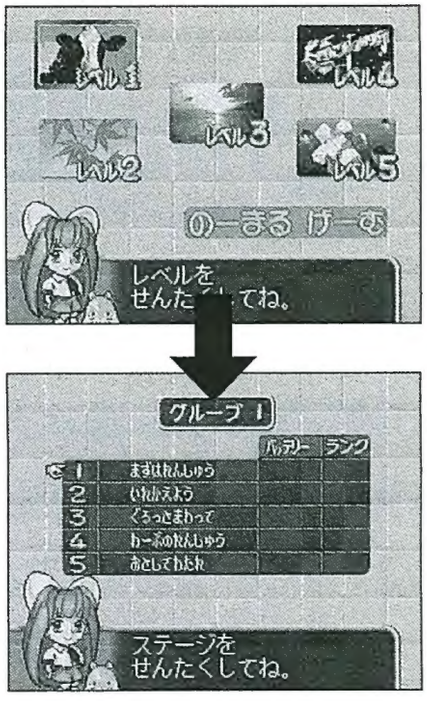
×印のブロックで、この上にコンテナを置くとすり抜けて下に落ちます。フォークリフトが上に乗っても落ちることはありません。

バッテリー

フォークリフトが動くと、バッテリーを消費します。ブロック1つ移動するごとに1ずつ減っていきます。フォークの上げ下げや、旋回だけでは消費しません。モードによってはバッテリーの量に限りがある場合があり、その場合はあらかじめ設定された量のなかでクリアしなければなりません。バッテリーの残量が10を切ると、警告の表示が出ます。残りが0になってしまうとそのステージを続けることはできません。○ボタンを押し、再びステージの選択から始めてください。

なお、「ちゅーとりある」と「ふりーぷれい」のモードには、バッテリーの制限はありません。

ステージを選んでスタート



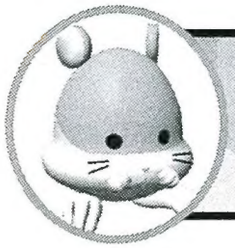
プレイするモードを選んだら次にステージを選びます（「すとろーくげーむ」の場合は選択できません）。まずレベルを選びます（写真右上）。レベルは1、2…の順にむずかしくなります。次にグループを方向キーの左右で選び（グループ1をクリアしないと次のグループは選べません）、方向キーの上下でステージを選択します（写真右下）。決定は○ボタン、キャンセルして元に戻るときは×ボタンを押します。ステージ選択画面からステージの画面にかわり、○ボタンを押すとゲームのスタートです。

ステージクリア

コンテナをゴールに積み終わったら、最後に×ボタンを押してコンテナを離すと、ステージクリアです。次の画面に移り、ここで完成ムービーを見ることができます。また、この画面には、いまのステージ数、バッテリーの残数、成績の評価などが表示されます。どれかボタンを押すと、ステージ選択画面に移ります。

ギブアップ

ゲームの途中で、それ以上続けられなくなったときなどは、ゲームを中止してもう一度はじめからやり直すか、別のステージに移動して挑戦することができます。ゲーム中にSTARTボタンを押してウィンドウを開き、「さいしょからはじめる」を選ぶともう一度同じステージを最初からでき、「あきらめる」を選ぶとステージ選択の画面に戻り、ほかのステージに移ることができます。「このままつづける」を選ぶか、STARTボタンまたは×ボタンを押すとウィンドウは閉じます。



コントローラのボタン操作

ゲームプレイ中のコントローラ操作法をまとめたのが下の表です。また、ゲーム中SELECTボタンを押すと、ステージを自由な角度や大きさで眺められますが、その際のボタン操作が7ページの表です。このほか、項目を選択する場合などは、方向キーで項目を選び、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルをおこないます。また、ステージをセレクトする際の画面のスクロールも方向キーでおこないます。

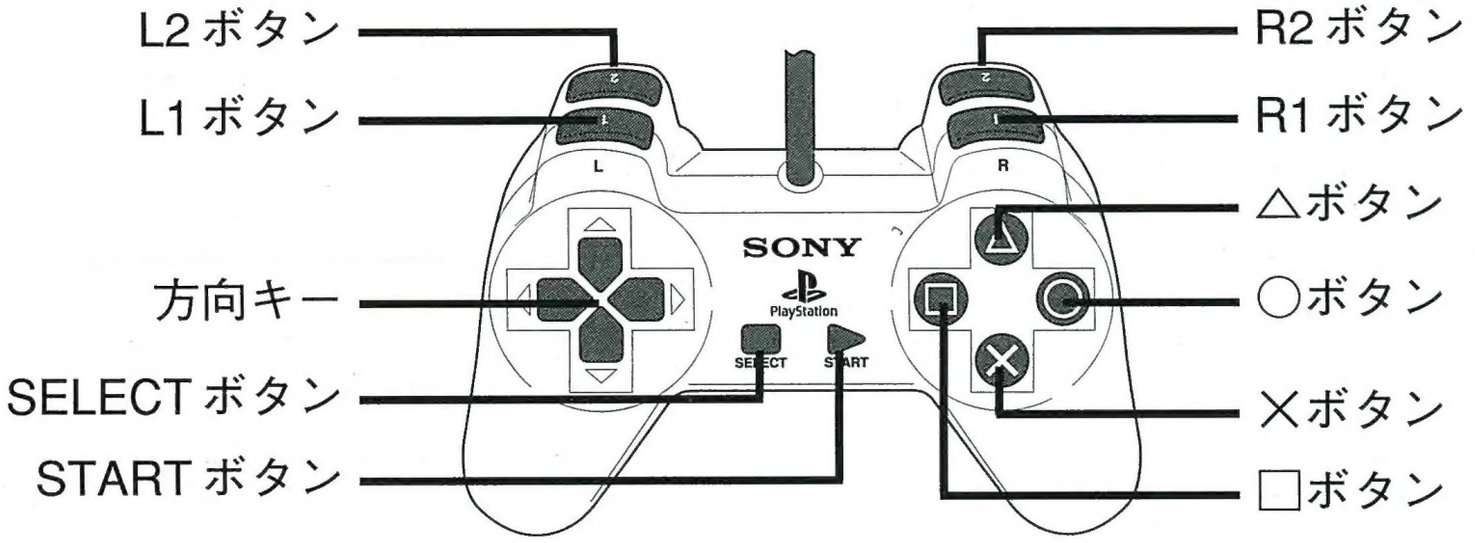
「こんすとらくしょん」モードでのボタン操作は、11ページをご覧ください。

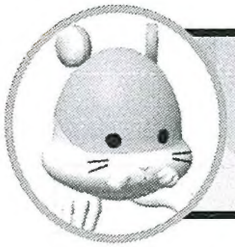
プレイ中のボタン操作

方向キー　上	フォークリフトを前進させる
下	フォークリフトを後退させる
右	フォークリフトを右旋回させる
左	フォークリフトを左旋回させる
○ボタン	フォークを上下させる
×ボタン	コンテナを離す(置く)　フォークが上にあるときは下げる
△ボタン	完成ムービーを見る(「ちゅーとりある」「ふりーぷれい」の場合のみ)
□ボタン	解き方の簡単なヒントを見る(「ふりーぷれい」の場合のみ)
R1ボタン	画面の右回転をおこなう
L1ボタン	画面の左回転をおこなう
R2ボタン	画面のズームインをおこなう
L2ボタン	画面のズームアウトをおこなう
STARTボタン	メニューウィンドウを開く
SELECTボタン	「ステージを見る」モードに切り替える(P7参照)

「ステージを見る」画面でのボタン操作

方向キー	ステージを上下左右に移動させる
○ボタン	俯瞰角度を切り替える
×ボタン	俯瞰角度を切り替える
△ボタン	使用しません
□ボタン	使用しません
R1 ボタン	画面の右回転をおこなう
L1 ボタン	画面の左回転をおこなう
R2 ボタン	画面のズームインをおこなう
L2 ボタン	画面のズームアウトをおこなう
START ボタン	使用しません
SELECT ボタン	ゲームに戻る



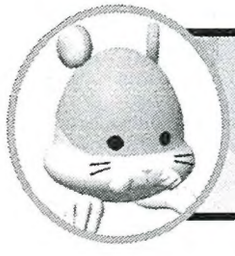


のーまるげーむ

いちばん一般的なプレイモードで、ステージは全部で75あります。難易度別に5つのレベルがあり、各レベルは3つのグループ（1つの各グループは5ステージ）に分けられています。はじめは、各レベルのグループ1だけを選ぶことができます。グループ内の5つのステージのうち、3ステージ以上をBランク（下記参照）以上でクリアすると、次のグループの選択が可能になります。選択画面には、それまでにクリアしたステージのバッテリーの残数とランク（評価）が表示されます。ここでステージを選び○ボタンを押すと、ゲームがはじまります。

◆ランク

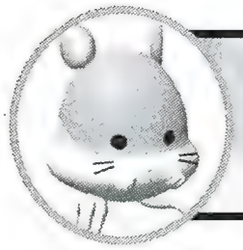
それぞれのステージをどのくらい少ないバッテリーでクリアできたかという評価です。最高がSで、以下A、B、Cの順になっています。



ふりーぷれい

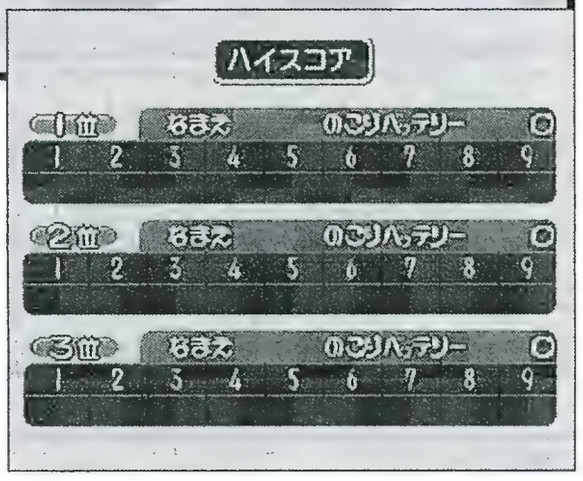
「のーまるげーむ」がなかなかクリアできないプレイヤーにお勧めな、少しやさしいプレイモードです。遊び方は「のーまるげーむ」とほとんど同じですが、バッテリー制限がない点とプレイ中に完成ムービーと解き方のヒントが参照できる点が異なります。

選ぶことができるステージは「のーまるげーむ」の場合と同じものとなります。



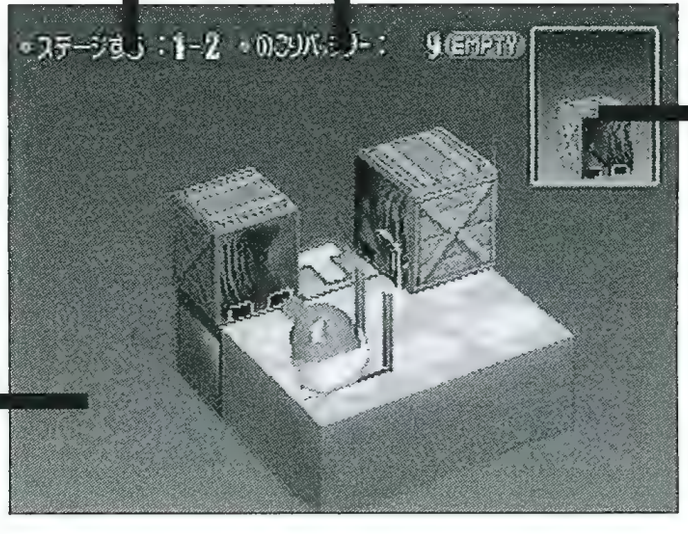
すとろーくげーむ

ゴルフのように、９つのステージを次々にクリアしていき、バッテリーの残数のトータルを競うモードです。スコアがベスト３にはいると右の写真のような画面にスコアが記録されます。ステージを自由に選ぶことはできません。



《プレイ画面の見方》

各ステージのプレイ中の画面です。モードによって表示内容が少し異なります。また、ゲーム中 SELECT ボタンを押すと、ステージを自由な角度と位置から見ることができます(7 ページ参照)。

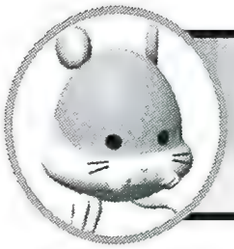


ステージ数

バッテリーの残数
　残りのバッテリー数が10を切ると、右側に警告の表示が出ます。

コンテナ表示ウィンドウ
　ギギがコンテナを持っているときは、ここにコンテナのグラフィックが表示されます。

完成ムービー表示
　「ちゅーとりある」と「ふりーぷれい」のときには、ここに「完成ムービー」が表示されます。



こんすとらくしょんモード

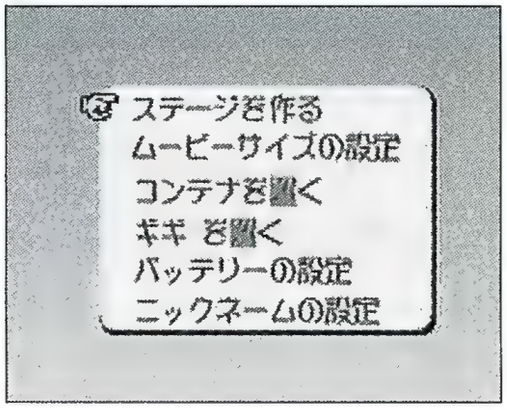
オリジナルのステージを作るモードです。作成したステージは、メモリーカードにセーブ(保存)しておくことができます。

タイトル画面で「こんすとらくしょん」を選択するとモード選択画面にかわりますので、ここでモードを選んでください。

■ステージ作成

「ステージ作成」を選択するとあらわれるのが右の写真のようなステージ作成のメイン画面です。

まずはじめに、右のようなメニューがあらわれます。このメニューの6つのプロセスにしたがってステージを作っていきます。項目を選択してください。



●ステージを作る

まず、メイン画面上で、ブロック(通路やスペシャルブロック、ゴールのブロック)をステージ上に置いていきます。SELECTボタンを押すと、ブロックの選択ウィンドウがあらわれますので、方向キーでブロックを選びます。○ボタンまたは×ボタンを押すと、メイン画面に戻り、選択したブロックをカーソルの位置に置くことができます。ボタン操作の詳細は、11ページの一覧表をご覧ください。なお、スペシャルブロックは、9ブロック以上の高さの場所には置くことができません(置こうとすると警告メッセージが表示されます)。

「こんすとらくしょん」モード中でのボタン操作

「ステージを作る」「コンテナを置く」「ギギを置く」の３つのプロセスでのコントローラのボタン操作は、以下の表の通りです。

なお、カーソルとは、ブロックと同じ大きさの半透明の立方体です。

方向キー	カーソルの移動(左右)／ブロックの選択(ブロック選択ウィンドウ)
○ボタン	ブロックを置く(押したままで連続置き)／ブロックの回転
×ボタン	ブロックを消す
△ボタン	カーソルの移動(上)
□ボタン	カーソルの移動(下)
R1 ボタン	画面の右回転をおこなう
L1 ボタン	画面の左回転をおこなう
R2 ボタン	画面のズームインをおこなう
L2 ボタン	画面のズームアウトをおこなう
START ボタン	メニューの表示 (1つ上のメニューに戻る)
SELECT ボタン	ブロック選択ウィンドウを開く

●ムービーサイズの設定

ムービーサイズ (完成させるコンテナの数) を決めます。「ムービーサイズの設定」を選ぶとメニューが表示されますので、その中から選んでください。ムービーのサイズによって、コンテナに貼る絵が決まります。

なお、すでに「コンテナを置く」でコンテナにムービーが貼ってある場合、新たに選ぶ (変更する) と、すでに貼ってあるムービーはリセットされますので、ご注意ください。また、ここでサイズを選ばない場合は、自動的に３×３となります。

●コンテナを置く

コンテナを、置きたい位置にカーソルを合わせ、置いていきます。置いたブロックの上にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、メニューウィンドウがあらわれ、「回転させる」「絵をはる」「コンテナの移動」のコマンドが実行できます。

×ボタンで、置いたブロックを消すことができます。

◆回転させる

コンテナの向きをかえることができます。回転させたいコンテナにカーソルに合わせ○ボタンを押すとコンテナは回転します。

◆絵をはる

コンテナの貼る位置を決め、次にこの面に貼るムービーを選び、貼っていきます。

コンテナを方向キーの左右で回転させ、○ボタンで貼る面を決定します。次に、「ムービーサイズの設定」のプロセスで選んだサイズのムービーが表示されますので、ここで貼る絵を選び、○ボタンで決定します。×ボタンでキャンセルができます。

◆コンテナの移動

すでに置いたコンテナの移動ができます。このコマンドを選ぶと、「コンテナをつかんだ状態」になりますので、方向キーでコンテナを移動させることができます。○ボタンでコンテナを置きます。

START ボタンを押すと、ステージ作成メニューを表示します。

●ギギを置く

カーソルを動かしてギギを置く位置を決め、○ボタンで置きます。×ボタンを押すとギギを消すことができます。すでに置いてあるギギにカーソルを合わせて○ボ

タンを押すとギギは回転します。

なお、ギギは10ブロック以上の高さに置くことはできません（置こうとすると警告メッセージが表示されます）。また、2つ目のギギを置こうとすると、最初に置いたギギが消えます。

STARTボタンを押すと、ステージ作成メニューを表示します。

●バッテリーの設定

方向キーの上下を使って、バッテリーの量を設定します。最高値は999です。

○ボタンか×ボタンでステージ作成メニューに戻ります。

●ニックネームの設定

作ったオリジナルステージのニックネームを入力します。文字数は9文字までです。入力の方法は、「名前を登録しよう」(2ページ)をご参照ください。

■プレイ

「ステージ作成」で作ったステージをプレイします。ギギが配置されていないときとムービーがすべて使われていないときは、警告メッセージが出ますが、できあがったステージがクリア可能かどうかの判定はおこなわれません。

■メモリーカード

できあがったオリジナルステージをメモリーカードにセーブ(保存)したり、以前にセーブしてあるデータをロード(読み出し)したりします。メニューの「メモリーカード」を選んだあと、ロードかセーブを選び、次にデータの番号を選択すると、そのデータのロード、またはセーブができます。

次作「TSUMU 2」は君が作る!!
TSUMUリリース記念オリジナルステージコンペ開催!!

（株）ヘクトでは、「TSUMU」リリース記念キャンペーンとして、ユーザーのみなさんによるオリジナルステージコンペを以下の要領で実施します。

応募作の中からオリジナリティあふれる楽しい作品を100点選んで次作「TSUMU 2」に採用し、制作者には、「TSUMU 2」のソフトと発売数に応じた使用料をお贈りします。

募集要項は以下の通りです。「TSUMU」のユニークなシステムやトラップなどをフルに活かした楽しいオリジナル作品をどしどしお送りください。

■応募の方法

●応募方法　自信作ができたら、メモリーカードに作品を記録して、下記宛にお送りください。
1枚のメモリーカードには、6つまでのセーブデータを入れることができます。
お一人何点でも応募できます。
応募の際は、右ページの応募用紙に必要事項をすべて記入の上、メモリーカードといっしょにお送りください。なお、多数応募の方は、応募用紙をコピーし、メモリーカードに1枚につき1枚ずつ、お送りください。
また、メモリーカードの返却費用として、切手140円分を同封してください。
なおメモリーカードには、かならずシールにお名前をお書きください。

●締切　1999年4月30日まで（当日消印有効）

●採用　「TSUMU 2」制作委員会にて厳正な審査をおこない、100点の作品を1999年10月発売予定の「TSUMU 2」に採用いたします。採用作を送っていただいた方には、入賞作品が収録される「TSUMU 2」ゲームソフトとともに、初期出荷数

1本につき1円の使用料（10万本の場合は10万円）をお贈りいたします。

●送り先　〒102-0082 東京都千代田区一番町22-3 アデックス一番町ビル
（株）ヘクト「TSUMU 2」制作委員会宛

※ご応募いただく作品は、ユーザーご自身が制作されたオリジナルのものに限らせていただきます。
※すべての応募作品の著作権は、弊社に帰属するものとします。
※審査状況に関しての質問には、一切お答えできません。ご容赦ください。

応募用紙

お名前	フリガナ		年齢		ご職業	
ご住所	フリガナ □□□ □□□□ お電話番号（　　）　　-				

	応募作のニックネーム	クリアに要したバッテリー数
1		
2		
3		
4		
5		
6		

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

hector
Playing Interface

株式会社 ヘクト

〒102-0082 東京都千代田区一番町22-3 アデックス一番町ビル
PHONE 03-5276-2873　FAX.03-5276-2871

SLPS 01746
©HECT 1998
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.