トイオ・コレクション toio。 COLLECTION

あそびかた

基本操作はtoio™の使いかたガイドを見てね。

あんぜん 安全にあそぶために、リファレンスガイド (別紙) も一緒に見てね。

まずは準備しよう!

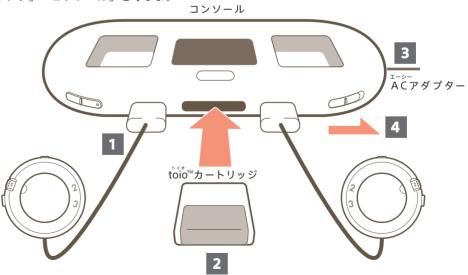
(1) 電源を入れよう。

それぞれtoio™コンソール*とコンセントに差そう。

^{せいご}最後に、コンソールの電源を入れる(▲)と、

ゲームの選択画面が出てくるよ。

*以降、それぞれ「リング」「コンソール」と呼ぶよ。

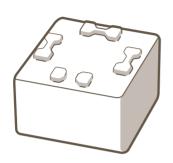


詳しくは、 トイオ つつか toio™の使いかた

ガイドを見てね

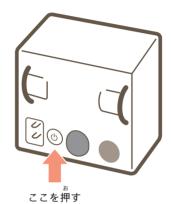
② toio™コア キューブ*の電源を入れよう。

* 以降、「キューブ」と呼ぶよ。

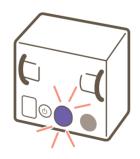




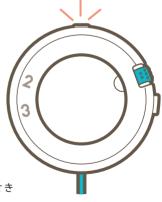




光がついたら準備完了!



キューブとリングはそれぞれ、1つはむらさき もう1つはきいろになるよ。



動かしたいキューブと同じ色のリングを使おう。

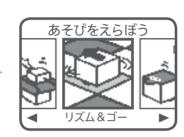
(3)

好きなあそびを始めよう!

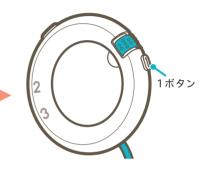
あそびの選びかた



ほうこう 方向キーを さゆう 左右に動かして、 あそびたい アイコンを選ぼう。



がめん 画面のアイコンが ^{さゆう} うご 左右に動くよ。



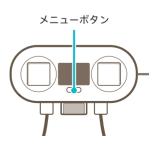
あそびたいアイコンを選んだら、 1ボタンを押そう。 はは あそびが始まるよ。

キューブはあそびによって、自動で動くことがあるから、ビックリしないでね。

あそびが始まらないときは



もしもあそびを選ぶ画面が表示 されないときは、メニューボタンを 3 秒以上押してみよう。



選べるあそびリスト



CRAFT FIGHTER クラフトファイター



ロボル つく 自分で作った ファイターでバトル

8ページ以降を読もう!



RHYTHM&GO リズム&ゴー



いこう ょ 14ページ以降を読もう!



SKUNK CHASER スカンクチェイサー



おならで相手を 吹っ飛ばせ!

บะวิ 18ページ以降を読もう!



FINGER STRIKE フィンガーストライク



おはじきで向かってくる あいて かえ 相手を打ち返せ!

24ページ以降を読もう!



FREE MOVE フリームーブ



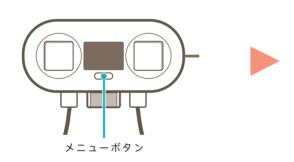
あたら **新しいあそびを** つく 作り出そう!

30ページ以降を読もう!

別のあそびに切り換えよう!

あそびの切り換えかた

あそびの最中に、メニューボタンを3秒以上押してみよう。





^{えら がめん もど} あそびを選ぶ画面に戻るよ。

キューブが動いている場合は、切り換えられないときもあるよ。 あそびの選びかたは、4ページを見てね。

メニューボタンを押すと、ポーズ画面になるよ。

メニューボタンを押すと、ポーズ画面になるよ。

ポーズ画面について詳しくは、toio"の使いかたガイドを見てね。



キューブとリングの基本

リングはケーブルが 下側にくるように 持ってね。

> 「方向キー」を _{じょうげさゆう} そうさ 上下左右に操作しよう。

よく使うボタンだから ^{*፱}えておこう。

ランプを確認しよう。

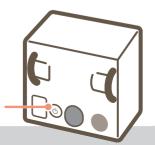
キューブを動かすときは、 キューブのランプと 同じ色のランプの リングを使ってね。



キューブは、 「toio」の文字が 書いてあるほうが 前だよ。

あそび終わったら電源ボタンを を対しして、電源を切ろう。 たまます。 たずままであります。 たままます。 たまますであります。 充電も忘れないでね。

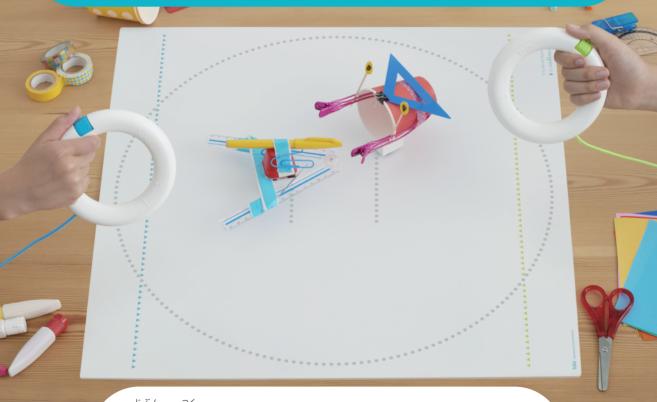
詳しくは、 toio™の使いかた ガイドを見てね





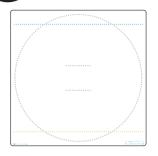


CRAFT FIGHTER クラフトファイター



自分で作ったファイターを、キューブにつけてバトル。 相手を倒したり、土俵から押し出したら勝ち! どんなカタチが強いかな?

使うものを用意しよう。







●プレイマット ●キューブの上につけるファイター

にんぎょう かみこうさく (ブロックや人形、紙工作など)



●技カード (計8枚)

^{かたがみ} (型紙からはずして使おう)

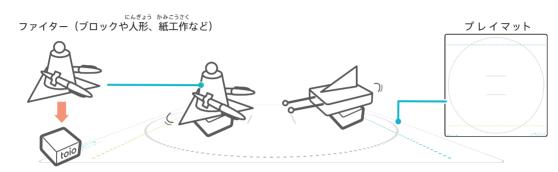
クラフトファイターを始めよう。

あそびの選びかたは、4ページを見てね。 右の「読みとりマーク」の上にキューブをタッチ するとクラフトファイターが始まるよ。



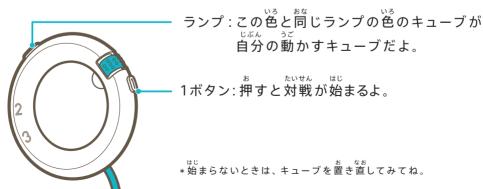


③ ファイターをキューブにつけて、 プレイマットに置こう。

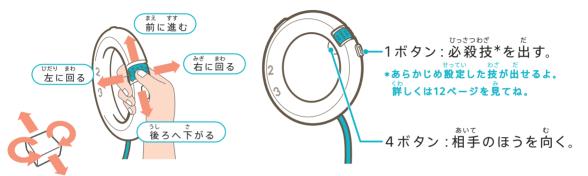


キューブにつける。
「toio」の文字があるほうが前だよ。
つけるコツは33ページを見てね。

(4)「1ボタン」を押して、対戦スタート!



(5) リングでファイターを操作しよう。 相手を倒すか、土俵の線から押し出したら 勝ち!



リングを前後に動かしたり、左右に振っても攻撃できるよ。





1試合は45秒で終了だよ。もう1度対戦するときは「1ボタン」を押そう。

tojo

「技力ード」を使って、必殺技を出そう!

















タイフーン

ラッシュ

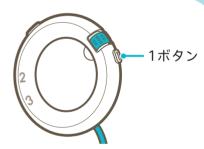
ランダム

パワーアップ パワーアップ

すざ せつめい 技の説明は、カードの裏面に書いてあるよ。



^{ゎセ} 「技カード」を1つ選んで、 対戦する前にキューブを上に置く。 ピッとなったら技の設定完了だよ。



対戦中に「1ボタン」を ず 押すと必殺技がでるよ。 タイミングよく押そう!



った。 った。 った。 った。 「イージーモード」の 技カードを使うと 「1ボタン」 を押すだけで、自動で相手のほうに向かっていくよ。 操作に慣れるまでは、この技を使ってみよう。



どんなファイターが強いか考えよう!



わりばしウイング

^{まわ} くるくる回って パンチの連打だ!



えんぴつヤリ

まが 長いヤリで相手を たま つき倒そう!



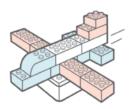
せんしゃ スポンジ戦車

相手からのダメージを きゅうしゅう 吸収しちゃう?



^{かみ} **紙コップよろい**

^{かる} 軽いボディーで すばやい動き!



びこうき **ブロック飛行機**

まいて まう 相手に応じて カタチを変えられる!



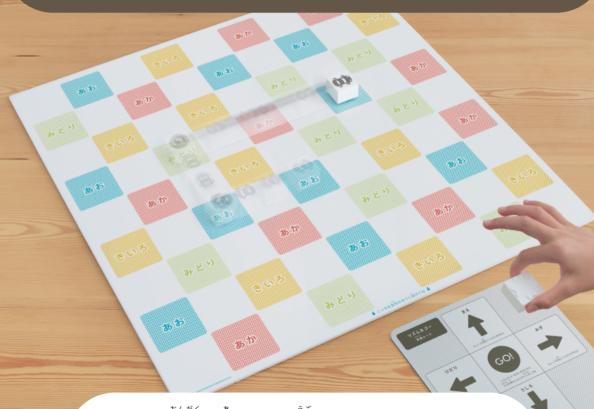
フィギュアファイター

ま気に入りのフィギュアを の たたか 乗せて戦おう!

いる ぬ なまえ かいぞう かいぞう 色を塗ったり、名前をつけたり、改造したり、 じぶん さいきょう つく 自分だけの最強ファイターを作ってみよう!



RHYTHM&GO リズム&ゴー



音楽に合わせて、動きをプログラム。 マット上のキューブに指示をだして解くパズルだよ。 クリアしていくと、音楽がどんどん楽しくなるよ!

使うものを用意しよう。











●プレイマット (色つきタイルの面)

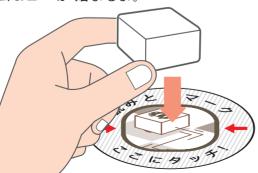
^{ゅっとう}
●方向カード ●クルマシール ● toio[™]コアキューブ専用 トッププレート

●リングは っゕ 使いません。

トイォ ふぞく (toio™に付属しているよ。 以降、「トッププレート」と呼ぶよ。)

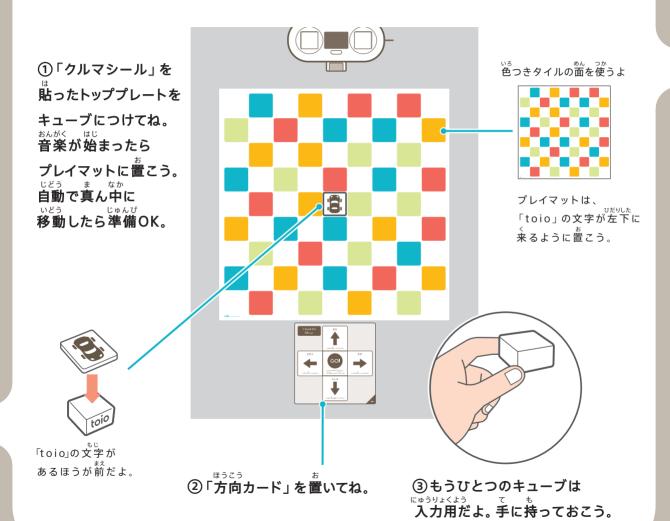
リズム&ゴーを始めよう。

あそびの選びかたは、4ページを見てね。 右の「読みとりマーク」の上にキューブをタッチ するとリズム&ゴーが 始まるよ。





3 プレイマットと「方向カード」を準備しよう。



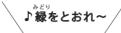
もんだい

問題にでた色を通過するように、 キューブが進む方向をプログラムしよう!



スタート

「GO!」にキューブを 乗せてスタート!





問題を聞こう

リズムにのって 問題がでるよ。



かんが

クルマがどの方向に進めば、

みどり 緑のマスを通るかな?

*前後左右に1マスずつ、6回まで動けるよ。入力は 制限時間があるから、ちょっと急いで考えよう。



プログラムしよう

動かしたい方向の矢印にキューブを乗せると、声が鳴るよ。 ョー
。
。
にゅうりょくしゅうりょく プログラムを終えたら、「GO!」にキューブを乗せて入力終了!

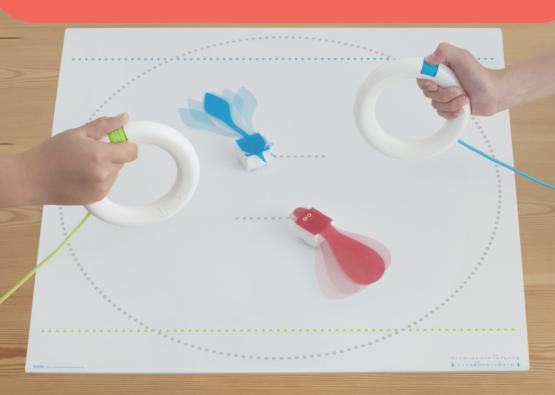


キューブが動く

プログラムどおりに、プレイマットの企の キューブが走るよ。クリアすると、 _{あ おんがく はや} レベルが上がって音楽が速くなっていくよ。

キミは、どのレベルまでいけるかな?キューブをプレイマットの 外に置くと、終わりにすることができるよ。

SKUNK CHASER スカンクチェイサー



お互いのしっぽを踏み合おう。相手のスカンクのしっぽを先に 踏んだほうが勝ち!しっぽを踏まれそうになったら…強烈なおならで 吹っ飛ばせ!スカンクにはいろんな種類がいるよ。

1 使うものを用意しよう。



●プレイマット



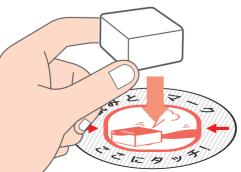
●トッププレート (透明) トッププレート (あまり)



●スカンクシート けい まい (計12枚。1キューブにつき1枚使うよ)

2 スカンクチェイサーを始めよう。

あそびの選びかたは、4ページを見てね。 った。 右の「読みとりマーク」の上にキューブをタッチ するとスカンクチェイサーが始まるよ。

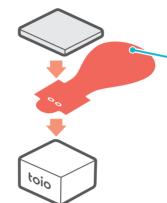




(3)

スカンクを選んでキューブにつけよう。

じぶんが操作するキューブは?



*toio」の文字があるほうが前だよ。

キューブにスカンクの顔をのせて、 ^{5え} その上にトッププレート(透明)をつけるよ。

しっぽが短いスカンクは、 しっぽがしっかり地面につくように、 折り首を入れてね。 一面面テープやセロハンテープで しっぽの付け根をキューブに貼りつけると 地面にしっぽがつきやすいよ。

ここを貼る

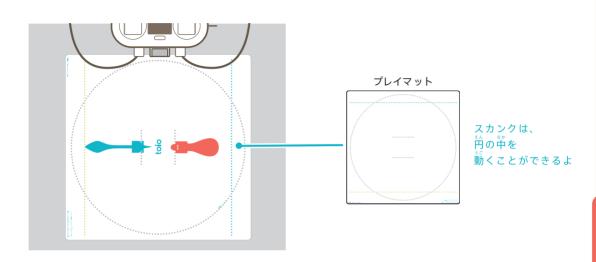


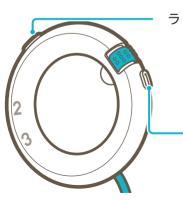
4 お互いの相手のしっぽにキューブを重ねよう。



ピッ!となったら設定完了。

スカンクシートのついたキューブを、 プレイマットに置いて、「1ボタン」を押そう。





ランプ:スカンクを読み込むと、キューブのランプが

茶色スカンク:ピンク

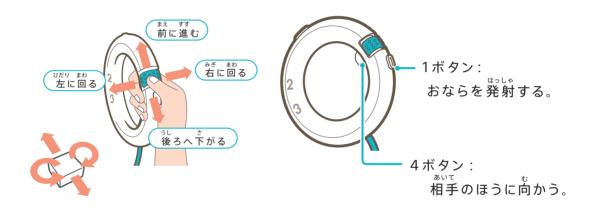
1ボタン: 押すと対戦が始まるよ。

*始まらないときは、スカンクを置く位置を少し変えてみてね。

っぎ 次のページへ続く。

(6) リングでスカンクを操作しよう。 相手のしっぽを踏んだら勝ち。

しっぽを踏まれそうになったら、おならで相手を吹っ飛ばせ!



* 1試合は45秒で終了だよ。直接しっぽを踏まなくても、相手の後ろやおしりのすぐ近くに行っても はような。対戦が終わって、もう1度あそぶときは20ページの④に戻ろう。 20ページの③に戻って、スカンクを変えても〇Kだよ。



4ボタンを押したまま方向キーを上に動かすと、相手の後ろにまかって 回り込んで、しっぽを踏みやすくなるよ。

いろいろなスカンクで楽しもう!

スピード派か、おならパワー派か? どのスカンクを選ぶ?



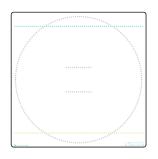
動きが速い おならが弱い あきが遅い おならが強い

FINGER STRIKE フィンガーストライク



で向かってくるキューブが、自分のエリアに入ったら負け。 おはじきを当てて、はじき返そう。

使うものを用意しよう。









●おはじき (青、緑3個ずつ) ●リングは使いません。

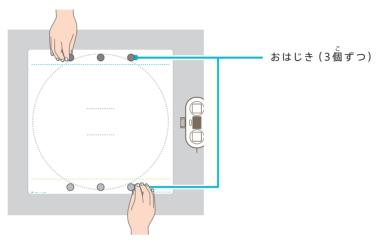
)フィンガーストライクを始めよう。

あそびの選びかたは、4ページを見てね。 *** 右の「読みとりマーク」の上にキューブをタッチ するとフィンガーストライクが始まるよ。

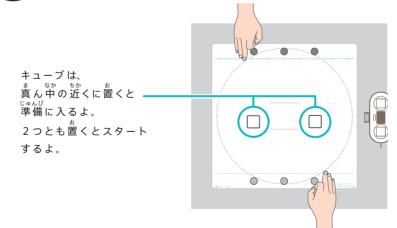




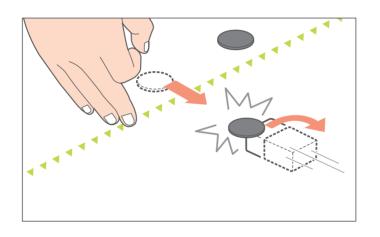
3) プレイマットと「おはじき」をセットしよう。



4 キューブを2つ置くと自動でスタート!



(5) キューブが自分のエリアに入ったら負け。 エリアに入られないように、 おはじきを当てて動きを変えよう!



*ゲームが開始して60秒経過すると、キューブの動きが速くなるぞ! もう1度あそぶときは、キューブ2つをマットに置きなおそう。

キューブに触ったらダメだよ。 おはじきが飛んでいっちゃったらどうする? など、友達とルールを決めて楽しもうね。

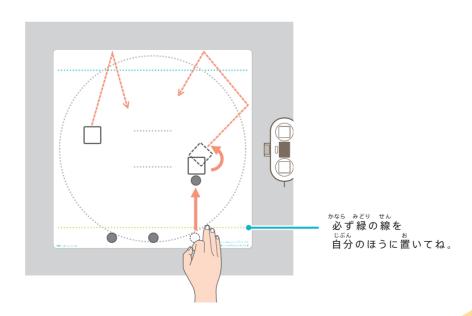


フィンガーストライクは、 1人プレイもあるよ。

あそびかた

プレイマットに見えない壁ができて、2つのキューブが跳ね返ってくるぞ。 自分のエリアに入られないように、おはじきではじき返そう!

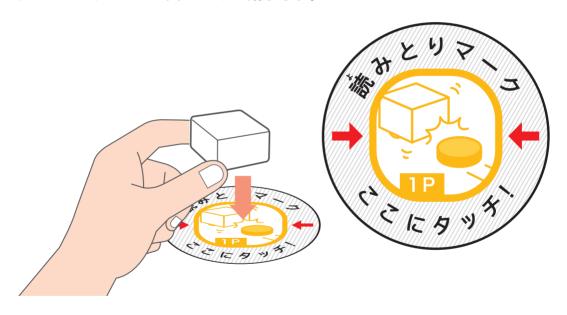
時間が経つとキューブの動きがスピードアップして、難しくなるぞ。 キミは何秒耐えられるかな?



はじめかた

フィンガーストライク1人プレイを始めよう。

右の「読みとりマーク」の上に、キューブをタッチしよう。 フィンガーストライク1人プレイが始まるよ。



*マットの真ん中の近くにキューブを2つ置くと、自動でスタート。

FREE MOVE フリームーブ









自由にあそびを作ってみよう。 トッププレートやハプニングシールなどを使って、 いろんな楽しみかたができるよ。

自由にあそべる「フリームーブ」。 キミはどんなあそびを作り出す?

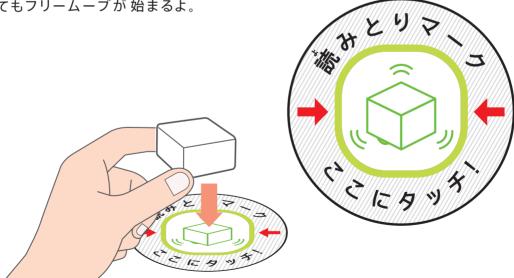
はじめよう

フリームーブを始めよう。

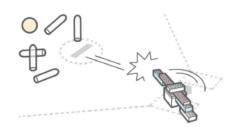
あそびの選びかたは、4ページを見てね。

ずだの「読みとりマーク」の上にキューブをタッチ

してもフリームーブが始まるよ。



キミだけのあそびを発明しよう!



ゃきゅう 野球ボウリング

バットをつけてピンポン玉を打つ。 えんぴつキャップでピンを立てて、 たくさん倒したほうが勝ち。

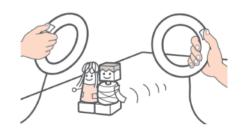


スプーン玉運び

スプーンをキューブにつけて、
^{たま} ピンポン玉を乗せる。コースを作って、
な 落とさずにゴールしたら勝ち。



^{うご わ な} **動く輪投げ**

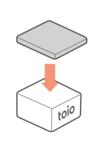


ににんさんきゃく **二人三脚**

にんぎょう の 人形を乗せたキューブを、ぴったりと ぉぉ はゃ すす 同じ速さで進ませてゴールを目指そう。

71)-6-7

「トッププレート」で、キューブの上に いろんなものをつけてあそべるよ。



キューブに

トッププレートをつける。 (トッププレートはtoio™に付属しているよ)

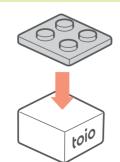


「toio」の文字が ^{まえ} あるほうが前だよ。

エキー 工作したものや人形など、 す好きなものをつけてあそぼう。

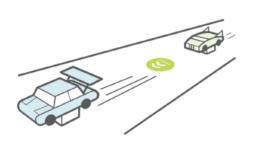
*大きいものをつけるとキューブが倒れやすくなるから注意しよう。

ブロックはそのままキューブにつくよ。



*種類や大きさによってはつけられないものも あるよ。

「ハプニングシール」を使うと、 不思議なことが起こるよ。



何が起こるかな?キューブがプレイマットやテーブルなどに置かれたシールの上を通ると、不思議なことが起こる「ハプニングシール」。いろんなあそびに使ってみよう。プレイマットやテーブルなどの上に貼ってはがせるよ。ハプニングシールは、全部で6つ。

スピン



にんぎょう の つか 人形を乗せて使うと、 くるくるダンス!

ふらつき



キューブが左右に、 ^{すす} ふらふらと進むよ!

スピード アップ



レースで使うと いっぱつぎゃくてん 一発逆転!?

パニック



パニックを起こしたように、 ^{ふきそく} キューブが不規則な動きに!

スピード ダウン



^{うえ っうか} 上を通過すると、スピードが ^さ 下がってしまうぞ!

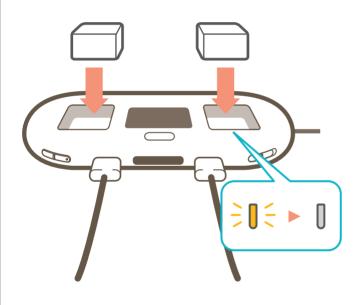
ショック



ショックを受けてなかなか ^{まえ すす} 前に進めない!?

あそび終わったら、充電しておこう!

コンソールにキューブを乗せて、充電しよう。



toio[™]カートリッジは抜いておこう。 た電インジケーターが プラファインジ色のときは、充電中。 はまうとう 消灯したら、充電は終わりだよ。

*詳しい充電方法は、toio™の 使いかたガイドを見てね。

toio



"toio"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

4-746-894-**01**(3)