

1 안전을 위한 주의사항

시작하기 전에

2 게임 시작 방법

3 조작 방법

4 게임 저장

월드 맵 화면

5 설명

게임 스테이지

6 게임 스테이지(조작 방법)

7 수학 콤보

8 비밀 도구

9 게임 모드

보스와의 싸움

10 보스와의 싸움(조작 방법)

받아쓰기 게임

11 받아쓰기 게임(조작 방법)

12 게임 종류

다양하게 플레이하는 방법

13 설정

14 비밀 도구 컬렉션

15 랭킹

16 난문 평원

상담 및 문의


17 상담 및 문의

1 안전을 위한 주의사항

인사 말씀

『도라에몽 친구의 수학 대모험』을 구입해 주셔서 감사합니다. 사용하기 전에 본 「사용설명서」를 잘 읽고 올바른 방법으로 사용해 주십시오.

안전을 위한 주의사항

본 소프트웨어를 사용하기 전에 HOME 메뉴의 를 선택하여 「안전을 위한 주의사항」의 내용을 확인해 주십시오. 여기에는 고객님의 건강과 안전을 위한 중요한 내용이 기재되어 있습니다. 또한 본체의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

게임 카드에 관한 주의사항

게임 카드를 이용할 경우에는 다음 사항에 주의해 주십시오.

⚠ 경고

- 게임 카드를 어린이의 손이 닿는 장소에 방치하지 마십시오. 실수로 삼킬 가능성이 있습니다.

사용상의 부탁

- 직사광선에 노출된 장소, 고온 다습한 장소, 먼지나 연기가 많은 장소에서 사용 및 보관하지 마십시오.
- 플레이 중에 게임 카드를 꺾거나 뺏지 마십시오.
- 비틀거나 강한 충격을 주는 등 함부로 다루지 마십시오.
- 의류 등과 함께 실수로 세탁하거나, 액체를 흘리거나, 물에 빠뜨리거나, 젖은 손 및 땀이 난 손으로 만지지 마십시오.
- 단자부를 손가락 및 금속으로 건드리거나, 입김을 불어 넣거나, 이물질이 묻지 마십시오.
- 분해하거나 개조하지 마십시오.
- 시너, 벤진 등의 휘발유, 알코올 등으로 닦지 마십시오. 더러워졌을 때는 마른 천으로 가볍게 닦아 주십시오.
- 게임 카드, 카드 케이스에는 플라스틱, 금속 부품이 포함되어 있습니다. 폐기할 경우에는 거주지의 분리수거 규정에 따라 폐기해 주십시오.

본 제품은 한국 국내에서만 판매가 가능합니다. 또한 상업용 목적으로 한 사용과 무단 복제 및 대여는 금지되어 있습니다.

©1970-2013 Fujiko Pro

©Shogakukan 2013

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Korean Registered Design: 370991.

CTR-P-ADWK-KOR-00

2 게임 시작 방법

플레이어 정보 설정

게임을 처음 플레이할 때에는 플레이어의 「나이와 생일」「계산 레벨」을 설정합니다.

이 정보들은 나중에 「설정」 메뉴에 들어가 변경할 수도 있습니다.(→13)

타이틀 화면



타이틀 화면에서 「터치해줘!」마크를 선택하면 게임을 시작할 수 있습니다.

진구와 친구들의 이야기를 읽다 보면 월드 맵 화면이 표시되어, 자유롭게 메뉴를 선택해 플레이할 수 있게 됩니다.

이전에 플레이했던 게임도 「터치해줘!」마크를 선택하면 이어서 플레이할 수 있습니다.

3 조작 방법

기본 조작

항목 및 장소
선택

터치

게임 스테이지

쏘기

터치

타깃을 자르기

슬라이드

비밀 도구를
사용하기

Ⓐ
(또는 Ⓡ/Ⓛ/Ⓡ)

일시 정지
(메뉴나 맵으로 가기)

START

「타깃을 자르기」는 어느 정도 게임을 진행해야 사용할 수 있게 됩니다.

보스, 받아쓰기 게임

정답 입력 영역

문자를 쓰거나 따라
그리기



이런 아이콘이 터치스크린에 표시되었을 때에는 화면을 터치하면 게임 진행이 가능합니다.

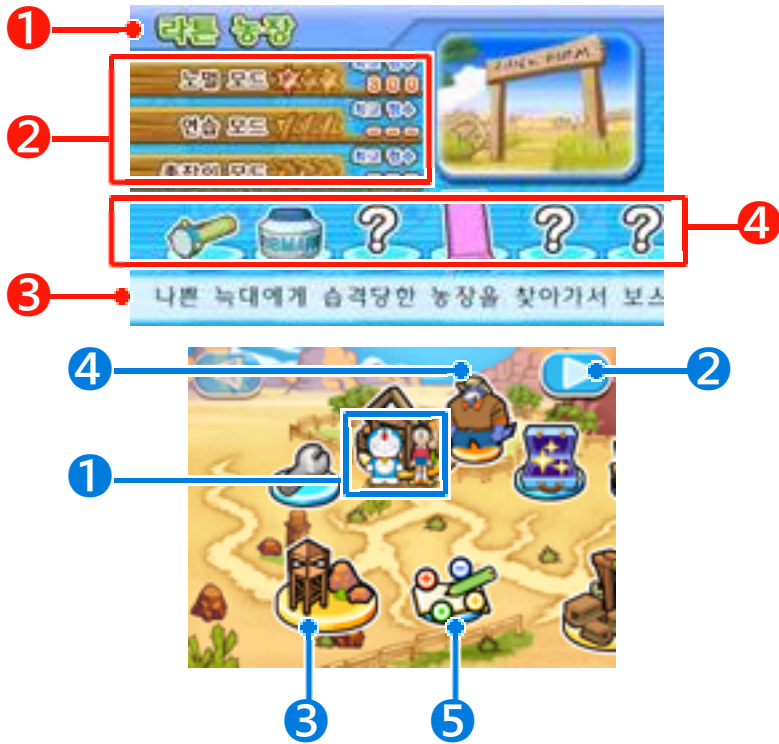
4 게임 저장

본 게임은 게임 도중의 진행 내용이나 성적을 자동으로 저장합니다.

「설정」에서 「데이터를 지운다」를 선택(→ 13)하면, 저장 데이터를 삭제할 수 있습니다.

- 함부로 전원을 켜고 끄거나, 데이터 저장 중에 게임 카드 및 SD 카드를 꽂고 뽑거나, 조작 실수, 단자부 오염 등으로 인해 데이터가 소실될 경우에는 복구할 수 없습니다. 양해 부탁드립니다.
- 저장 데이터를 개조하는 장치를 사용하면 게임을 정상적으로 진행할 수 없게 되거나 저장 데이터의 손상 및 소실의 원인이 되므로 절대로 사용하지 마십시오. 만일 이러한 장치를 사용하여 저장 데이터를 개조한 경우에는, 개조 전의 상태로 복구할 수 없으므로 주의해 주십시오.

화면 설명



- ① 선택 중인 장소
- ② 최고 점수 (플레이어의 최고 득점)
- ③ 스테이지 설명
- ④ 그 장소에서 획득한 비밀 도구
- ① 친구와 도라에몽 (현재 위치)
- ② 맵 표시의 스크롤 버튼
- ③ 게임 스테이지 (→6)
- ④ 보스와의 배틀 (→10)
- ⑤ 받아쓰기 게임 (→11)

월드 맵 상의 그 밖의 장소

- 설정(→13)
- 비밀 도구 컬렉션(→14)
- 랭킹(→15)
- 난문 평원(→16)
- 그림책을 덮는다
(게임을 끝까지 플레이해야 들어갈 수 있는 장소.
자세한 내용은 끝까지 플레이해서 확인해 보세요.)

조작 방법

월드 맵에서는 터치한 위치로 친구와 도라에몽이 이동합니다.

이동한 곳에서 게임 스테이지 및 받아쓰기 게임 등을 플레이할 수 있습니다.

이동할 수 있는 장소는 게임을 진행할수록 늘어납니다.

스타 마크에 대해서



게임을 끝까지 클리어하면 월드 맵 상의 다양한 장소에 별 모양의 「스타」 마크가 표시되게 됩니다.

스타 마크가 표시된 장소에서는,
· 「금배지를 획득한다」
· 「비밀 도구를 모두 수집한다」
등의 조건을 충족하면 스타 마크를 금색으로 바꿀 수 있습니다.

게임을 끝까지 클리어한 후에는 금색 스타 마크를 모아 가며 계속 게임을 즐겨 보세요.

6 게임 스테이지(조작 방법)

타깃을 물리치자



게임 스테이지에서는 게임이 시작되면 잇따라 타깃이 등장합니다. 타깃을 쏘면(터치) 물리칠 수 있습니다.

타깃으로부터 공격을 받기 전에 타깃을 쏘아 물리쳐 보세요.

타깃으로부터 공격을 받을 때마다 하트가 하나씩 줄어듭니다. 하트가 모두 없어지면 게임 오버로 월드 맵 화면으로 돌아가게 됩니다.

계산 레벨이 「만 4·5세」 또는 「만 5·6세」일 경우에는, 타깃으로부터 공격을 받아도 마지막 하트 1개는 없어지지 않고 게임을 계속 플레이할 수 있습니다.

공격 액션

공격은 「쏘기」와 「자르기」의 2종류 중 선택할 수 있습니다.

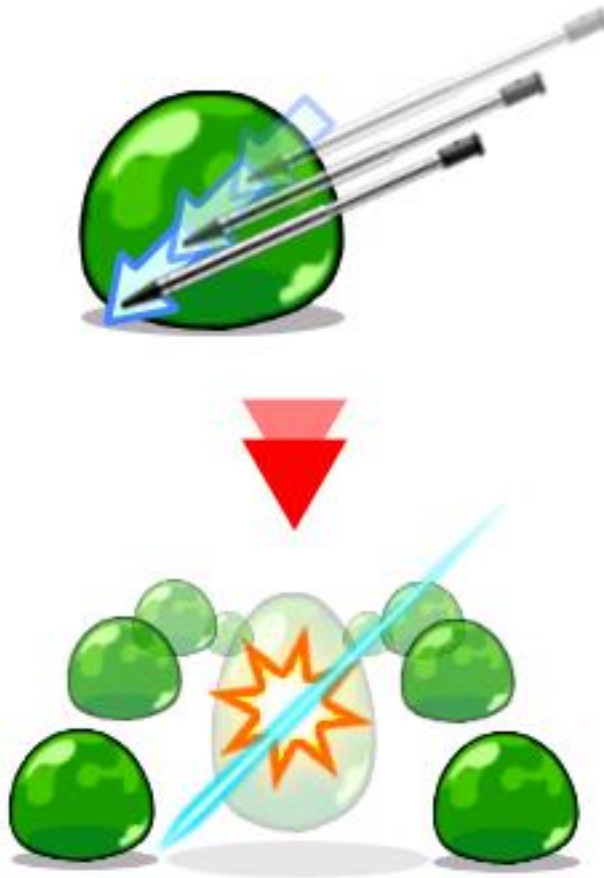
■ 쏘기

타겟을 터치해 물리칠 수 있습니다.



■ 자르기

터치펜으로 타깃을 슬라이드하면 타깃을 자를 수 있습니다.
일부 타깃은 두 개로 나누어지는 등의 특수한 움직임을 보입니다.



「타깃을 자르기」는 어느 정도 게임을 진행해야 사용할 수 있게 됩니다.

스코어(점수)

스코어(점수)



타깃은 쓰러질 때 메달을 떨어뜨립니다.
떨어진 메달은 스코어(점수)로 쌓여 위
화면에 표시됩니다.
가능한 많은 스코어를 획득할 수 있도록
많은 타깃을 쓰러뜨려 보세요.

7 수학 콤보

문제 조각을 모으자



문제

타깃을 스러뜨리면 문제 조각을 모을 수 있습니다.

16개의 문제 조각을 모으면 「계산 문제」가 표시되고, 이를 터치하면 「수학 콤보」가 시작됩니다.

타깃을 빠르게 터치하면 문제 조각을 많이 모을 수 있습니다.



계산 문제를 터치하면 「수학 콤보」가 시작됩니다.

수학 콤보에 도전

계산 문제



남은 시간 게이지

숫자

수학 콤보가 시작되면 위 화면에 계산 문제가 나옵니다. 아래 화면에 등장하는 타킷에 숫자가 표시되므로 위 화면의 계산 문제 빈칸에 들어가는 정답을 골라 보세요.

정답을 맞히면 이어서 다음 문제가 출제됩니다. 틀릴 경우, 수학 콤보가 종료됩니다.

수학 콤보는 일정 시간이 경과되면 종료됩니다. 남은 시간은 아래 화면에 게이지 형태로 표시됩니다.

시간 내에 최대한 많은 문제를 풀 수 있도록 노력해 보세요.

수학 콤보에서는 점수를 더 많이 획득할 수 있습니다.

문제와 계산 레벨

수학 콤보에서 출제되는 계산 문제는 플레이어 설정한 「계산 레벨」에 따라 난이도가 달라집니다.

너무 쉽거나 어려울 경우에는 「설정」에 들어가 계산 레벨을 변경해 보세요.(→ 13)

설정된 계산 레벨에 따라 문제가 출제되고 일정 시간이 지나면 힌트가 표시되는 경우도 있습니다.
계산 레벨을 「2학년 레벨1」 이상으로 설정하면 힌트는 표시되지 않습니다.

금색 연습 문제

게임을 진행하다 보면, 「금색 연습 문제」가 나오는 경우가 있습니다.

이 「금색 연습 문제」를 터치하면 「특수 문제」가 출제되는 수학 콤보가 시작됩니다.



「금색 연습 문제」는 수학 콤보 중에 나오는 경우가 있습니다. 「금색 연습 문제」를 터치하면 남은 시간이 늘어나 수학 콤보를 더 오랫동안 즐길 수 있습니다.

특수 문제



「금색 연습 문제」를 터치하면 빈칸이 여러 개 있는 「특수 문제」가 출제되는 수학 콤보가 시작됩니다.

이 문제에서는 터치한 순으로 왼쪽부터 숫자가 채워지므로 잘 생각해서 문제에 답해 보세요. 정답을 맞히면 더 많은 점수를 획득할 수 있습니다.

숫자가 부족할 경우에는 「자르기」 액션을 사용해 보세요. 새로운 숫자가 나오는 경우가 있습니다.

8 비밀 도구

도라에몽이 다가오면

하늘을 나는 도라에몽이 게임 스테이지 내에 나타나는 경우가 있습니다. 도라에몽은 플레이어를 돕기 위해 몇 가지 비밀 도구를 꺼내려 합니다. 사용하고 싶은 비밀 도구가 표시되었을 때, (A) 버튼을 누르면 사용할 수 있습니다.

비밀 도구는 (L), (R) 버튼으로도 사용할 수 있습니다.



비밀 도구

도라에몽이 꺼내 주는 비밀 도구를 능숙하게 사용해 높은 점수를 노려 보세요.

■ 자동 진찰 가방



줄어든 하트가 모두 회복됩니다.

■ 넘어뜨리기 청부 업자



플레이어 대신 타깃을 쓰러뜨려 줍니다.

■ 컴퓨터 연필



문제의 답을 모두 같은 숫자로 만들어 줍니다.

■ 시간 조절 시계



수학 콤보 중, 시간의 흐름을 느리게 해 줍니다.

9 게임 모드

3가지 게임 모드

게임 스테이지를 클리어하면 그 다음에는 3가지 모드 중 게임을 선택해 플레이할 수 있습니다.

다양한 게임 모드에서 높은 점수를 노려 보세요.

랭킹 데이터는 각각의 게임 모드별로 준비되어 있습니다.

■ 노멀 모드

계산과 총 쏘기를 적절하게 함께 즐기는 메인 모드입니다.

어떤 스테이지든 처음 플레이할 때는 노멀 모드로 플레이합니다.

■ 연습 모드

수학 콤보로 바로 들어갈 수 있는 모드입니다.

문제를 많이 풀면 높은 점수를 획득할 수 있습니다.

■ 총잡이 모드

수학 콤보가 발생하지 않고 총 쏘기만 하며 플레이하는 모드입니다.

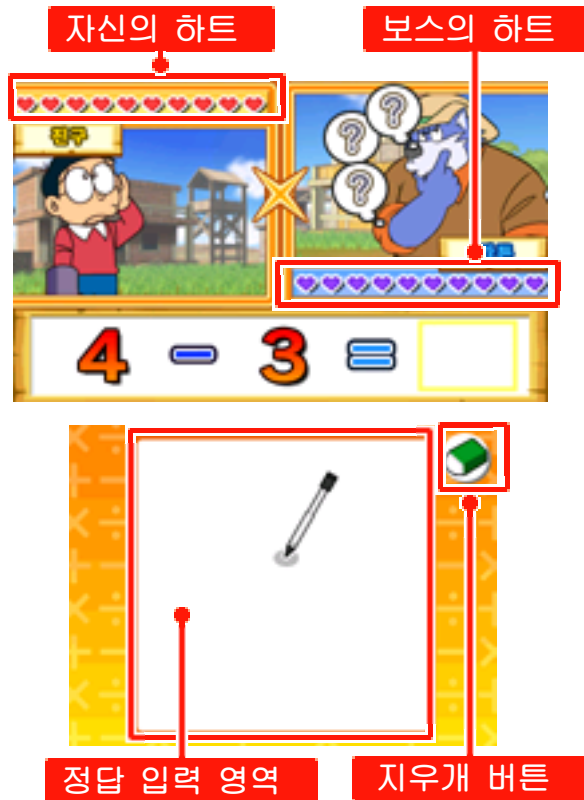
타깃을 빠르게 쏘면 높은 점수를 획득할 수 있습니다.

10 보스와의 싸움(조작 방법)

게임을 진행하다 보면 보스와 싸우는 장면이 등장합니다.

보스와의 싸움은 출제된 문제에 대한 답의 숫자를 정답 입력 영역에 터치펜으로 적어서 답합니다.

화면 설명



조작 방법

잇따라 출제되는 계산 문제의 정답을 아래 화면에 터치펜으로 써서 대답합니다. 상대방보다 빠르게 대답하면 상대방에게 대미지를 줄 수 있습니다.

플레이어와 보스는 각각 하트를 보유하고 있으며 상대방의 하트가 모두 없어지면 「승리」, 자신의 하트가 모두 없어지면 「패배」하게 됩니다.

상대방이 대답하기까지 걸리는 시간과 상대방이 대답한 경우의 대미지 정도는, 싸우는 상대의 파워와 본인의 「계산 레벨」에 따라 달라집니다.

답을 잘못 적었을 경우 「지우개 버튼」을 터치하면, 정답 입력 영역을 지우고 다시 적을 수 있습니다.

계산 레벨이 「만 4·5세」 또는 「만 5·6세」일 경우에는, 보스로부터 공격을 받아도 하트가 모두 없어지지 않습니다. 최소한 1개는 남아 있게 되므로 게임을 계속 즐길 수 있습니다.

11 받아쓰기 게임(조작 방법)

화면 설명

남은 문제 수



정답 입력 영역

지우개 버튼

조작 방법

「받아쓰기 게임」은 터치펜으로 직접 터치 스크린 상에 숫자를 적어 답하는 게임입니다.

위 화면에 출제된 다양한 문제에 대한 정답을 숫자로 적어 답해 보세요.

각각의 미니 게임은 10문제 정도가 연속해서 출제됩니다.

최대한 빠르게 정답을 맞혀서 도라에몽에게 단팥빵을 많이 줄 수 있도록 열심히 노력해 보세요.

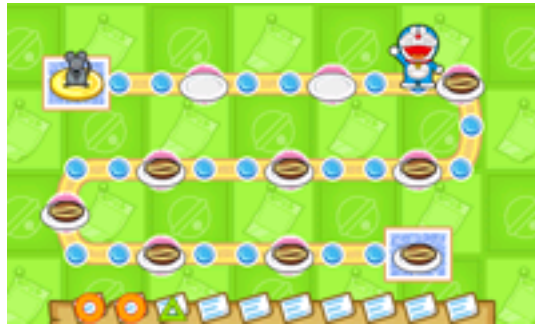
「받아쓰기 게임」도 플레이어가 설정한 「계산 레벨」에 따라 출제 내용이 달라집니다.

12 게임 종류

「받아쓰기 게임」은 모두 9종류가 있습니다.

게임을 진행하다 보면 새로운 미니 게임이 계속 추가됩니다.

■ 숫자 따라 그리기



숫자 모양을 따라 그리는 게임입니다. 선을 예쁘게 연결하면 위 화면의 도라에몽이 이동을 해서 단팥빵을 획득할 수 있습니다.

도라에몽이 무사히 골인할 수 있도록 예쁘게 따라 그려 보세요.

■ 받아쓰기



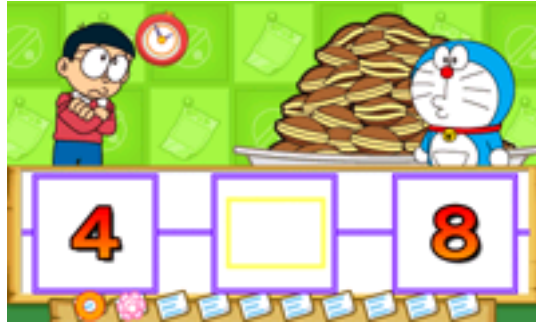
출제된 숫자를 예쁘게 쓰는 연습 게임입니다.

■ 몇 개일까?



사과의 개수를 세어 대답하는 게임입니다.

■ 사이 숫자



두 숫자 사이에 들어가는 숫자를 알아맞히는 게임입니다.

두 숫자 사이에 들어가는 가운데 숫자를 대답해 보세요.

■ 나뉘 보자



위 단의 두 숫자를 더한 수가 아래 단의 수가 되도록, 위 단에 들어가는 수를 알아맞히는 게임입니다.

아래의 숫자를 두 수로 쪼개어 생각해 보세요.

■ 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈



위 화면에 출제된 계산 문제에 대답하는 게임입니다.
빠르게 계산할 수 있도록 연습해 보세요.



「설정」에서는 다양한 설정을 변경할 수 있습니다.



■ 나이와 생일

플레이어의 생일과 나이를 설정할 수 있습니다.

설정된 다음에는 플레이어의 나이에 맞는 계산 레벨도 설정할 수 있습니다.

■ 계산 레벨

게임 내에서 출제되는 계산 문제의 레벨을 설정할 수가 있습니다.

플레이어의 학습 정도에 맞게 변경해가며 게임을 즐겨 보세요.

설정을 변경하더라도 변경하기 전에 플레이했던 레벨에 해당하는 랭킹 데이터는 저장되어 있습니다.

■ 데이터 지우기

게임 기록을 모두 삭제할 수 있습니다.

삭제를 실행하면 구입했을 때의 상태로 되돌아갑니다.

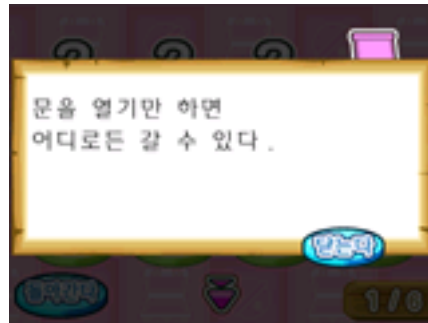
14 비밀 도구 컬렉션

비밀 도구 컬렉션



「비밀 도구 컬렉션」에서는 게임 스테이지를 플레이하여 획득한 도라에몽의 비밀 도구를 볼 수 있습니다. 아직 획득하지 않은 비밀 도구를 획득하는 방법도 확인할 수 있습니다.

「비밀 도구 컬렉션」은 게임을 진행하다 보면 월드 맵 상에 등장합니다.



비밀 도구를 획득하자

비밀 도구는 스테이지별로 스코어와 배지 등의 조건을 충족시키면 획득할 수 있습니다.

또한, 게임 중에 비밀 도구를 선물로 받을 수 있는 수학 콤보가 시작되는 경우가 있습니다. 선물이 딸린 수학 콤보를 10문제 이상 연속으로 맞으면 콤보 종료 시에 비밀 도구를 획득할 수 있습니다.

랭킹



「랭킹」에서는 각각의 스테이지와 게임 모드에서 자신이 획득한 점수와 순위를 확인할 수 있습니다.

게임 스테이지에서 랭킹에 등록되었다면 순위를 확인해 보세요.

「랭킹」은 게임을 진행하다 보면 월드 맵 상에 등장합니다.



■ 계산 레벨과 랭킹 정보

랭킹 정보와 최고 점수 정보는 「계산 레벨」 별로 저장됩니다.

「계산 레벨」을 변경해도 그때까지 플레이했던 레벨의 랭킹 정보는 삭제되지 않으므로 성장에 맞춰 기록을 갱신해 보세요.

난문 평원



「난문 평원」에서는 타깃을 잘라(슬라이드 해서) 답을 맞추는 「특수 문제」(→7)를 연속으로 플레이할 수가 있습니다. 잘 생각해서 문제를 맞춰 보세요.

「난문 평원」은 게임을 진행하다 보면 월드 맵 상에 등장합니다.



17 상담 및 문의



이 오피셜 마크는 닌텐도가 이 상품을 검사하고 이것이 기술, 신뢰성, 오락적 가치에 있어서 닌텐도의 엄격한 평가기준을 충족시키고 있다는 것을 보증합니다.

한국닌텐도 고객지원센터 【상품·판매·사용에 관한 상담 및 문의】

문의전화: 1670-9900

한국닌텐도 홈페이지 내 「고객지원」 클릭
※게임의 공략 정보 등에 관한 문의는 받지 않습니다.

한국닌텐도 A/S 센터 【수리에 관한 문의·보내실 곳】

문의전화: 1670-9900

420-734 경기도 부천시 원미구 평천로 655
테크노파크 4단지 402동 503호

- 문의전화는 월~금 오전 9시~오후 6시
(토/일/공휴일/회사 정기휴일 및 특별휴일 제외)
- ※전화번호는 잘 확인하시고 틀리지 않도록 주의해 주십시오.

한국닌텐도주식회사

100-192 서울시 중구 을지로 100
파인애비뉴 B동 7층