

CAP-1N



とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

任天堂 ファミリー コンピュータ

CAPCOM



FAMICOM FAMILY

©CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

このたびはカプコン「ファミリーコンピュータカセット「カプコンバルセロナ'92」(CAP-1N)」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意等、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。

#### (使用上の注意)

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4. ゲーム時はなるべくTV画面から離れてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。



もくじ  
目次



プロローグ	2
参加国 <small>さんかこく</small> について	3
コントローラ <small>そうさほうほう</small> 操作方法	4
ゲームモード <small>しょうかい</small> 紹介	6
ゲームスタート	10

競技別 <small>きやうぎ べつそうさ</small> 操作方法 <small>ほうほう</small>	18
跳馬 <small>ちやうば</small> の遊び方 <small>あそかた</small>	30
マラソンの遊び方 <small>あそかた</small>	33
CAPCOM'S <small>こうしき</small> 公式ルール	38
一言 <small>ひとこと</small> アドバイス	39

# プロローグ

めざせ新記録！つかみ取れ金メダル！！

♪バンバカパ〜ン バンバンバンバカパア〜ン♪

スタジアムに渦巻く大観衆の割れんばかりの拍手と歓声の嵐のなか、  
開幕を告げるファンファーレが高らかに鳴り響き、

いよいよカプコンバルセロナ'92の始まりです。

さあ、たった今からあなたもなぜかトップアスリート。

世界各国から集まった強豪ライバルを向こうにまわし、

正々堂々、力と技とスピードを競いましょう。

逞しくダイナミックに、もっと強くもっと速くもっと遠くへ！

全力を尽くして戦った後に流すのは、喜びの涙かそれとも悔し涙か…。

CAPCOM 2 BARCELONA '92





さんかこく  
参加国について



U.S.A.



CHINA



GREAT BRITAIN



GERMANY



BULGARIA



SPAIN



C.I.S.



CANADA



FRANCE



ROMANIA



HUNGARY



JAPAN



きょうぎ さんか くに ぜんぶ  
競技に参加する国は、全部で12  
かこく  
カ国です。

ざんねん しよじじよう たこく  
残念ながら諸事情により他国は  
さんか  
参加しませんでした。

また、せかいへいわ くに  
また、世界平和のために、国に  
のうりよき  
よる能力差はありません。

LOVE AND PEACE!



# コントローラー操作方法

そうさほうほう



## 1. 演出画面

十字キー

選択コマンドのある場合、キーの押した方向にカーソルが移動。また、参加人数選択時などの数値入力の場合は、右(または上)で数値が増加し、左(または下)で減少する。

セレクトボタン  
 スタートボタン

使用しない。  
 タイトル画面の時に、スタートボタンを押すとゲームスタート。

- Aボタン 選択コマンド\*の決定に使用。
- Bボタン 選択コマンド\*のキャンセルに使用。

## 2. プレイ画面

- プレイ画面では、競技によってコントローラーの操作方法が多少異なります。  
 ここでは、全競技に共通の大まかな操作方法を示します。  
 詳しくは、「競技別操作方法」のページをごらん下さい。

- 十字キー スタート時/スタートする。  
 スタート後/跳ぶ、投げるなどの動作を行なう。
- セレクトボタン 使用しない。
- スタートボタン 使用しない。
- Aボタン スタート前/パワーを貯める。  
 スタート後/走ったり、泳いだりできる。
- Bボタン Aボタンと同様。



# ゲームモード紹介



このゲームには次の3つのゲームモードがあり、モードセレクト画面で自由に選択することができます。

## WORLD TOURNAMENT

栄えある世界競技大会に参加するモード。  
このモードでは12ヶ国の中から8チームが参加し、規定の順番に競技をプレイしチーム優勝を目指します。  
競技数は規定競技17競技で、1プログラム終了ごとに特別競技マラソンをプレイすることができます。



## プログラム1

- ① 100m走(陸上)  
② 走り幅跳び(陸上)  
③ 100m背泳ぎ(水泳)  
特別競技 マラソン

## プログラム2

- ④ 200m走(陸上)  
⑤ 砲丸投げ(陸上)  
⑥ 100m/バタフライ(水泳)  
特別競技 マラソン

## プログラム3

- ⑦ 400m走(陸上)  
⑧ 三段跳び(陸上)  
⑨ 100m自由形(水泳)  
特別競技 マラソン

## プログラム4

- ⑩ 110m/ハードル(陸上)  
⑪ 槍投げ(陸上)  
⑫ 100m平泳ぎ(水泳)  
特別競技 マラソン

## プログラム5

- ⑬ 重量挙げ(室内)  
⑭ 走り高跳び(陸上)  
⑮ 跳馬(室内)  
特別競技 マラソン

## プログラム6

- ⑯ 400mリレー(陸上)  
⑰ 200m個人メドレー  
(水泳)  
特別競技 マラソン  
ゴール

## TRAINING

このモードは1P専用で、17競技の中から自由に選択してプレイすることができます。苦手な競技をトーナメントに備えて練習しておきましょう。得意な競技を伸ばしておくのも良いかもしれませんね。なお、トレーニングモードでは、新世界記録を出しても公式記録として認められません。

## TOTAL RECORD

トータルレコードは、競技をプレイするモードではありません。このモードでは次のように、大切な過去の記録を扱っています。



## ① OFFICIAL RECORD (公式記録)

ワールドトーナメント・モードで出された競技別の公式世界記録を見ることができます。これはゲーム中に記録が更新されると、自動的にバックアップにセーブされます。記録の下には、記録名(RECORD NAME)が5文字まで表示されます。記録名は表彰式の時に入力することができます。

## ② UNOFFICIAL RECORD (非公式記録)

トレーニングモードで出された非公式記録の歴代総合ベスト3を見ることができます。公式記録同様に、ゲーム中に更新されると自動的にセーブされます。

## ③ CLEAR SAVED DATA (データ内容の全消去)

バックアップデータの内容を、全て(!)消してしまいます。取り扱いには十二分に注意してください。





# ゲームスタート



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面に入ります。十字キーでカーソルを移動させて自分の好きなゲームモードを選択し、Aボタンでスタートしてください。



## ワールドトーナメント・モード

### ① モードセレクト画面(プレイ状態の選択)

モードセレクト画面でワールドトーナメントモードを選ぶと、画面下にウィンドウが開きメッセージが表示されます。バックアップデータの続きからか、ゲームを始めからプレイするかを選んでください。

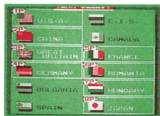
「始めから」を選択した場合② 「続きから」を選択した場合⑤  
またバックアップデータがない場合は、自動的に②になります。

### ② モードセレクト画面(参加人数選択)

プレイヤーの参加人数を決定します。  
参加人数は、1~8人まで自由に選択できます。



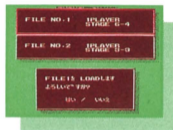
- ③ チームセレクト画面(チーム選択)  
 各プレイヤーのチームを選択します。  
 12チームの中から、好きなチームを選んでください。  
 COMの場合は、自動的に選択されます。



- ④ バックアップデータ画面(セーブデータの選択)  
 競技終了後に自動的にセーブされるファイル番号を選択します。この時にデータのあるファイルを選択すると、前のデータがすべて消えてしまいます。注意してください。



- ⑤ バックアップデータ表示画面(ロード)  
ロードするファイル番号を選択します。データの無い  
ファイルは、選択することができません。



- ⑥ メニュー画面(ゲームスタート)  
メニュー画面で「スタート」を選択すると、いよいよ  
ゲームが始まります。



## トレーニング・モード

### ① チームセレクト画面(チーム選択)

モードセレクト画面でトレーニングモードを選ぶと、チームセレクト画面に入ります。12チームの中から、プレイヤーのチームを1チーム選んで下さい。(トレーニングモードは1P専用です。)



### ② 競技セレクト画面(競技選択)

17競技の中から、自分の好きな競技を自由に選んで下さい。



- ③ メニュー画面(ゲームスタート)  
「START」を選択すると、ゲームを始めることができます。



## メニュー画面

メニュー画面で「START」を選択すればゲームスタートしますが、RECORDを選択した場合、次のような記録を見ることができます。

### ●ワールドトーナメントモード

バックアップデータの、ファイル別の記録をそれぞれ見ることができます。トータルレコードの公式記録とは異なります。

### ●RESULT

競技別のベスト3を表示します。



## ● RANKING

ここまでの総合順位の途中経過を表示します。

## ● トレーニングモード

トータルレコードの非公式記録と全く同じです。

表示されている記録は入賞の条件となります。

条件に満たない記録の場合、ランキングでは赤色

で表示され表彰台に上がる資格がなくなります。

参加者、全員が満たさない場合も同様です。

(競技の進行には影響ありません。)

RANKING				
RANK	TEAM	W	L	T
1	D U L	1	1	1
2	E S P	1	1	0
3	H U N	1	0	0
4	C A N	0	1	0
4	C H N	0	0	2
6	U S A	0	0	0
6	C I S	0	0	0
6	J P N	0	0	0

RESULT		
	100-METER DASH	
	WORLD-USA-	09.00
	QUA. JPN	11.20
1	---	---
1	---	---
1	---	---



100m走・400mリレー・110mハードル

コックピットの説明

- ① TIME
- ② チーム名
- ③ 記録
- ④ スピードメーター

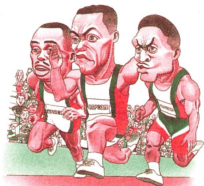


100m走・400mリレー

- 十字キー：スタート。
  - A・Bボタン：パワーを貯める。連打で加速。
- ① プレイヤーが位置に着いたらAボタン連打でパワーを貯める。
  - ② スタートの音と同時に十字キーを押すとスタート。



- ③ ゴールに着くまで、ひたすらAボタンを連打する。



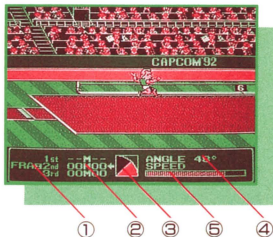
## 110mハードル

- 十字キー：スタート。ジャンプ。
  - A・Bボタン：パワーを貯める。連打で加速。
- ① プレイヤーが位置に着いたらAボタン連打でパワーを貯める。
  - ② スタートの音と同時に十字キーを押すとスタート。
  - ③ ゴールに着くまで、ひたすらAボタンを連打する。
  - ④ ハードルが画面上に現れたら、十字キーを押しジャンプする。
  - ⑤ これをゴールに着くまで繰り返す。

はし はほと さんだんと ほうがん な やり な  
走り幅跳び・三段跳び・砲丸投げ・槍投げ

## コックピットの説明

- ① チーム名
- ② 記録
- ③ 角度メーター、または審判窓
- ④ 角度
- ⑤ スピードまたはパワーメーター



## 走り幅跳び・三段跳び

- 十字キー：助走スタート。ジャンプ。
  - A・Bボタン：パワーを貯める。連打で加速、飛距離UP。
- ① Aボタン連打でパワーを貯める。
  - ② スタートの合図のあと、十字キーを押すとスタート。

③ ひたすらAボタンを連打する。

④ ジャンプは十字キーを押す長さによって角度が変わる。

### ほうがん な 砲丸投げ

●十字キー：助走スタート。砲丸投的。

●A・Bボタン：パワーを貯める。連打で飛距離UP。

① スタート音が鳴ったらAボタン連打でパワーを貯める。

② 一定のパワーを貯めたら一回目の十字キーを押す。

③ 一回目の十字キーを押すと、投げる為の助走をするので、  
タイミングを見て、再び十字キーを押すと砲丸を投げる。  
この時に十字キーを押す長さによって、角度が変わる。



## やりな 槍投げ

- 十 字 キ ー：助走スタート。槍投的。
  - A・Bボタン：パワーを貯める。連打で加速、飛距離UP。
- ① Aボタン連打でパワーを貯める。
  - ② スタートの合図のあと、十字キーを押すとスタート。
  - ③ ひたすらAボタンを連打する。
  - ④ 槍を投げるタイミングがきたら十字キーを押す。  
この時に十字キーを押す長さによって角度が変わる。

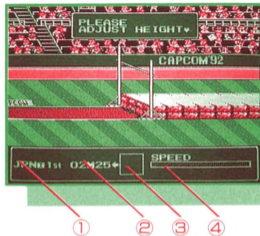
## はし たかと ちうば 走り高跳び・跳馬

### せつめい コックピットの説明

- ① チーム名
- ② 記録
- ③ 審判窓
- ④ スピードまたはパワーメーター

### はし たかと 走り高跳び

- 十字キー：バー高低選択。助走スタート。ジャンプ。
  - A・Bボタン：競技開始。パワーを貯める。連打で加速、ジャンプ力UP。
- ① 競技スタート前に十字キーの上下でバーの高さを選択する。  
(Aボタンで決定)



- ② Aボタン<sup>れんだ</sup>連打でパワーを貯める。<sup>た</sup>
- ③ スタートの合図<sup>あいず</sup>のあと、十字キー<sup>じゅうじ</sup>を押すとスタート。<sup>お</sup>
- ④ ひたすらAボタン<sup>れんだ</sup>を連打する。
- ⑤ 踏切<sup>ふみきり</sup>のタイミングが来たら一回十字キー<sup>じゅうじ</sup>を押す。<sup>お</sup>
- ⑥ 一定の高さまで飛んだら、再び十字キー<sup>じゅうじ</sup>を押す。<sup>お</sup>
- この時に押す時間<sup>とき</sup>が長ければ、体が右方向に流<sup>なが</sup>れる距離<sup>きょり</sup>が長くなる。



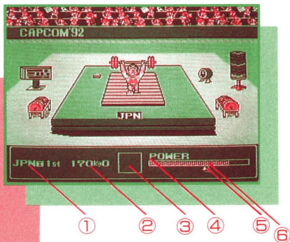
ちようば  
跳馬

- 十字キー：助走スタート。ジャンプ。
  - A・Bボタン：パワーを貯める。連打で加速、回転スピードUP。
- ① Aボタン連打でパワーを貯める。
  - ② スタートの合図のあと、十字キーを押すとスタート。
  - ③ ひたすらAボタンを連打する。
  - ④ 踏切台に乗ったら、十字キーを押すとジャンプする。
  - ⑤ 跳馬に手を着いた時に十字キーを向けている方向によって技の種類が変わる。

じゅうりゅう あ  
重量挙げ

せつめい  
コックピットの説明

- ① チーム名 めい
- ② 記録 きろく
- ③ 審判窓 しんぱんまど
- ④ パワーメーター
- ⑤ 規定水準のバーベルを持ち上げるのに必要なパワー し あ ひつよう
- ⑥ トライするバーベルを持ち上げるのに必要なパワー し あ ひつよう



じゅうりゅう あ  
重量挙げ

- 十 字 キ ー：バーベル重量選択。バーベルを挙げる。
- A・Bボタン：競技開始。パワーを貯める。連打でパワーUP。



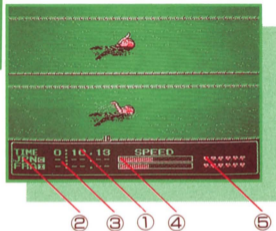
- ① 競技スタート前に十字キーの上下でバーベルの重さを選択する。  
(Aボタンで決定)
- ② Aボタン連打でパワーを貯める。
- ③ 一定のパワーを貯めたら十字キーを押すとバーベルを持ち上げる。
- ④ 十字キーを押した後も、Aボタンを連打する。  
完全に上がり切ってから、約3秒持ち上げていると成功。



200m走・400m走・100m自由形・100m平泳ぎ  
 100m背泳・100mバタフライ・200m個人メドレー

コックピットの説明

- ① TIME
- ② チーム名
- ③ 記録
- ④ スピードメーター
- ⑤ 体力及び酸素メーター



200m走・400m走

- 十字キー：スタート。
- A・Bボタン：パワーを貯める。連打で加速。

- ① プレイヤーが位置に着いたらAボタン連打でパワーを貯める。
- ② スタートの音と同時に十字キーを押すとスタート。
- ③ ゴールに着くまで、ひたすらAボタンを連打する。(体力メーターがなくなると、プレイヤーは走れなくなるので注意！)

100m自由形・100m平泳ぎ・100m背泳ぎ・100mバタフライ・200m個人メドレー

- 十字キー：スタート。浮上、息継ぎ。
- A・Bボタン：パワーを貯める。泳ぐ。連打でスタート、ターンの距離UP。

- ① Aボタン連打でパワーを貯める。
- ② スタートの音と同時に十字キーを押すと飛び込みスタート。
- ③ 飛び込んだら十字キーを押すと浮上する。
- ④ その後はタイミングを合わせてAボタンを押す。
- ⑤ 酸素メーターが少なくなったら、十字キーとAボタンを同時に押し息継ぎをする。(背泳ぎには息継ぎはいりません。)





# ちょうば あそ かつ 跳馬の遊び方



ちょうば わざ うつく きそ あ きょうぎ わざ なんい ど かんせいど てんまんてん  
跳馬の技の美しさを競い合う競技で、技の難易度や完成度によって10点満点を  
さいこう とくてん きそ あ こうど わざ たか とくてん だ  
最高とした得点を競い合います。高度な技ほど高い得点を出すことができます  
が、しつぱい しつぱい おお げんてん ちゆうい  
失敗すると大きな減点になるので注意しましょう。

## わざ か かつ 技の掛け方

ちょうば わざ ばんじょう ふ き ばん ばたいじょう じゆうじ にゆうりやく  
跳馬の技は、ロイター板上(踏み切り板)と、馬体上のジャンプの十字キー入力  
ほうこう く あ けつてい わざ く あ ごうけい しゆうい  
方向の組み合わせによって決定されます。技の組み合わせは合計6種類ありま  
す。

## ちゆうち 着地

ジャンプ中はAボタン連打により、決定された技が変化します。(ただしAクラ  
スの技は変化しない。) わざ へんか わざ かいてんすう おお ほどとくてん たか ちやくち じゆうい  
技の回転数が多い程得点は高いが、着地が難しくなり  
ます。プレイヤーの足が下を向くようにして着地してください。

れい  
例①

ぜんてんと  
前転跳び

ぼんじょう  
ローター板上での  
じょうじ  
十字キーの入力方向

みぎまた うえ  
右又は上



ばたいじょう  
馬体上での  
じょうじ  
十字キーの入力方向

にゅうりよく  
入力なし



CAPCOM 31 BARCELONA '92

れい  
例②

げつめんちゅうがえ  
月面宙返り

ばんじょう  
ローター板上での  
じょうじ  
十字キーの入力方向

ひだりまた した  
左又は下



ばたいじょう  
馬体上での  
じょうじ  
十字キーの入力方向

ひだりまた した  
左又は下





# あそ かな マラソンの遊び方



マラソンは他の競技とは全く異なった、シミュレーションゲームです。  
他の競技と同時進行で行なわれ、1プログラム終了毎に実況中継されます。  
プレイヤーは、マラソン情報画面でスピードを設定し、プレイ画面ではその結果を見ることができます。

マラソンは、地形に合わせたスピード設定が勝負のポイントになります。  
余りにも設定のスピードが早すぎると(特に上り坂で)、体力が急激に消耗していきます。

体力がなくなると設定スピードに関係なく、プレイヤーは走れなくなってしまいます。プレイヤーが歩いている間、体力は徐々に回復していきます。  
6プログラムで全コース終了です。

じょうほう が めん  
情報画面

- ① コース表示エリア(トップビュー)
- ② コース表示エリア(サイドビュー)
- ③ コンディション表示エリア





じょうほう が めん かか つぎ ないよう ひょうじ  
情報画面では、マラソンに関わる次の内容を表示します。

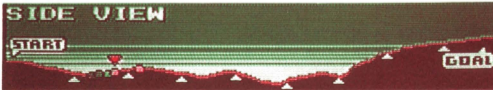
① コースの表示エリア(トップビュー)

トップビューのマラソン全体コースで、画面上は海で下は陸を表  
します。各チームの現在地を、ポイントマークによって表示。



② コース表示エリア(サイドビュー)

サイドビューのマラソン全体コースで、画面上は空で下は地面を表  
します。



③ **コンディション表示エリア**  
 各選手の現在の状態を示します。

- ④ TIME  
 スタートしてからの経過時間を表示。
- ⑤ 選手がプレイヤーかCOMかを表示。  
 プレイヤーはP、COMはCで表します。
- ⑥ チームマーク  
 各チームのカラーによるマークを表示。
- ⑦ チームナンバー
- ⑧ チーム名
- ⑨ 距離  
 各選手の現在のスタート地点からの距離。

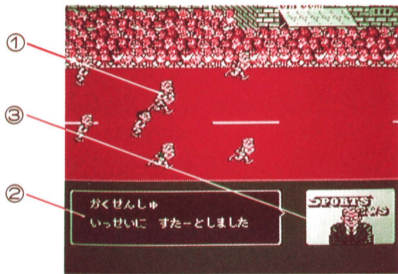
CONDITION				TIME 0:02:13
P1	JPN	09.500	Km	20 km/h
C2	BUL	08.500	Km	18 km/h
C3	CIS	09.000	Km	9 km/h
C4	CHN	08.100	Km	17 km/h
C5	ESP	07.100	Km	15 km/h
C6	HUN	11.400	Km	24 km/h
C7	CAN	07.100	Km	15 km/h
C8	USA	09.000	Km	19 km/h

④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

- ⑩ 体力メーター  
 現在の体力残量を表示。
- ⑪ 設定スピード  
 各チームの設定スピードが点めつしている時、設定スピードを変更することが出来ます。人数選択時と同様に、十字キーの上(または右)で数値は大きくなり左(または下)で小さくなります。(Aボタンで決定。)

# プレイ画面<sup>がめん</sup>

- ① プレイヤー
- ② メッセージ
- ③ アナウンサー





## 1 フライング

100m走などの競争競技(2人ずつで行なう競技のこと)は、スタート合図の前にスタートするとフライングになる。  
フライングは2回まで許され、3回行なうと失格。

## 2 ファール

走り幅跳びなどの跳躍競技は、ファールラインより前で跳ばないとファールになる。  
砲丸投げなどの投的競技も同様。

## 3 試技回数

走り幅跳びなどの1人で行なう競技は、試技回数は全て3回まで。  
これはファールなどの失敗の回数も含まれる。  
特に走り高飛びや重量挙げは、1つの高さまたは重さにつき1回の試技のみなので注意。



# ひとこと 一言アドバイス



- 100m走は、体力に任せて必死の連打連打連打！
- 400m走は体力の残りに気をつけろ！  
調子に乗ってスピードを出し過ぎると、最後まで走れないぞ。
- ハードルは、スピードとタイミング！
- 跳躍競技は、ジャンプ角度を合わせろ！  
跳躍競技や投的競技は、ジャンプや投的の角度が45°の時一番飛距離が伸び易い。
- 三段跳びは、ホップ・ステップでは余り高く跳ぶな！  
この時に余り高く飛びすぎると、最後のジャンプで跳べなくなってしまう！
- 競泳は波に乗れ！  
競泳はあせって連打しても、速く進めない。  
波に乗ってタイミング良くAボタンを押そう！  
背泳以外の競泳は、息継ぎをしないと呼吸困難に陥ってしまうっ！

● 跳馬は転げるな！

跳馬は転げてしまうと、大きな減点になる。

始めはウルトラC級の技を避け、難易度の低い技を狙うのがベスト。

着地に合わせて、空中で身体を操作しよう。

● マラソンは、地形による設定スピードを考えてみよう！

設定スピードは、上り坂では遅めに下り坂では速めに。

● 記録は競技終了後、表彰式後に自動的にセーブされます。

競技途中でリセットボタンを押したり、電源を切ったり

しないで下さい。

また電源を切る時は、必ずリセットボタンを押しながら

行って下さい。データが壊れてしまう可能性があります。



## おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。弊社まで御一報ください。

尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

**FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY**

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

# 株式会社 **カプコン**®

本社 〒540 大阪府中央区大手通1-4-12

東京支社 〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1

新宿住友ビル43階

サービスセンター 〒547 大阪府平野区瓜破南1-4-35

お問い合わせ 東京 ☎ 03(3340)0719

大阪 ☎ 06(946)3099

# CAPCOM

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。