

CDS-P8

FAMICOM FAMILY

ゲームタイマー



取扱い説明書

任天堂 ファミリー コンピュータ™



このたびは、シードリームのファミリーコンピュータ用カセット『ゲーム・パーティー (CDS-P 8)』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この『取扱い説明書』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。

ゲームパーティー

目 次

- | | |
|----------------|----|
| 1. はじめに | 1 |
| 2. コントローラーの使い方 | 2 |
| 3. ゲームを始めよう | 3 |
| 4. エアーホッケー | 5 |
| 5. ホッケー(サッカー) | 7 |
| 6. ピンボール | 8 |
| 7. バスケットボール | 11 |
| 8. マインドQ | 12 |

1. はじめに

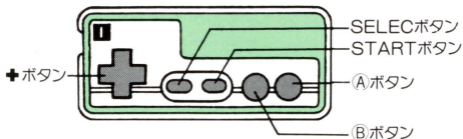
誰でも一度はやったことのあるテーブルゲーム。それをシミュレーションゲームにして6種類も集めたのが『ゲームパーティー』です。エアホッケー、アイスホッケー、サッカー、ピンボール、バスケットボール、マインドQ、どれも懐かしいゲームだけど、懐かしいだけじゃない。スピードもスリルも本物顔負けの迫力です。

ゲームの楽しみ方は、プレイヤー1人でコンピューター相手に戦うCOMモードと、プレイヤー2人で相手と戦うVSモードの2種類。ピンボールは最高4人まで同時プレイできます。

またBGM選択機能、試合時間を選択できるタイムセット機能などがあって、様々なバリエーションでゲームが楽しめます。

みんなでワイワイ騒ぎながら『ゲームパーティー』を楽しんで下さい。

2. コントローラーの使い方



このゲームは最高4人までプレイ可能です。
プレイヤー1または3の人がコントローラー1を、プレイヤー2または4の人がコントローラー2を使用して下さい。

★+ボタン

メニューの選択、数字やマークの選択、パドルや選手の操作などに使います。

★SELECTボタン

マインドQでヘルプするとき使います。

★STARTボタン

ゲームを開始します。

★(A)ボタン

選択の決定、その他に使います。

★(B)ボタン

選択の決定、その他に使います。

3. ゲームを始めよう

★電源を入れるとタイトル画面が表示され、スタートボタンを押すとメニュー画面に変わります。✚ボタンでゲームを選び、スタートボタンを押して下さい。

★メニューは全て✚ボタンで選択しAボタンで決定します。

★モード選択

1 PLAYか2PLAYかを選択して下さい。1 PLAYならコンピューター相手に戦うCOMモード、2 PLAYなら2人で戦うVSモードになります。ピンボールは4人まで同時にプレイできます。

★PLAYER

1 PLAYの場合、BOYかGIRLを決定します。

★LEVEL

レベルの違う5人の中から対戦相手を選んで下さい。

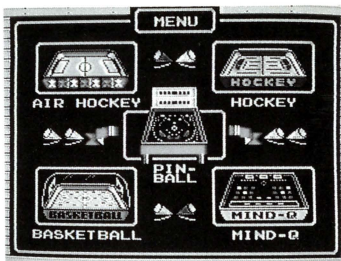
★タイムセット

ゲームの制限時間を決めて下さい。

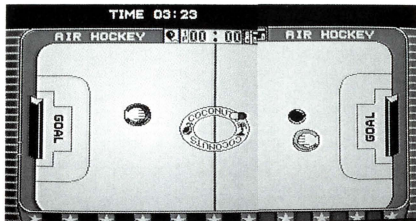
★サウンド

BGMが4曲用意されています。好きな曲を選んで下さい。

SILENTを選ぶと音が出なくなります。



4. エアーホッケー



✦ ボタンの上下左右で自分のパドルを操作して、高速で動き回るパックを打ち返し、相手ゴールにシュートして下さい。制限時間内で多く得点した方が勝ちです。ゲーム中に画面中央よりスペシャルカプセルが現れ、これを自分のパドルで取ると、そのカプセルに応じた効果が得られます。

カプセルの種類は5種類。色によって効果の違いがわかるので、カプセルをうまく使って有利なゲーム展開をしよう。カプセルにばかり気をとられていると、そのスキにゴールされてしまうので注意。反射神経が勝負のゲームです。

AIR HOCKEY

カプセルの色と効果



パドルのスピードアップ



パドルのスピードアップ



相手ゴールが大きくなる



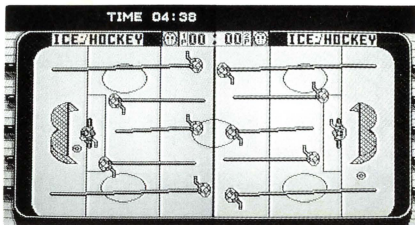
パドルが小さくなる



パドルにパックをくっつける

Ⓐボタンを押しながら、パックにさわるとくっつき、再びⒶボタンを離すとパックも離れます。

5. ホッケー(サッカー)



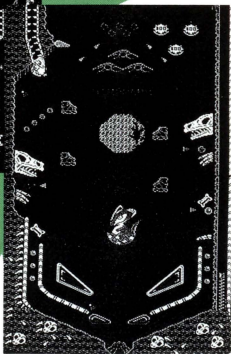
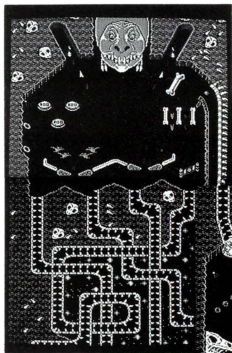
まずホッケーかサッカーかを選択して下さい。操作方法はホッケーもサッカーも同様です。

✦ボタンの左右で選手を操り、Aボタンで左回り、Bボタンで右回りに選手を回転させ、パックを相手ゴールに打ち込んで下さい。✦ボタンを下に押しながらAまたはBボタンを押すとキープ、ドリブルができます。制限時間内に多く得点した方の勝です。

全ての選手をうまく操り回転させ、ロングパス、ショートパス、キープ、ドリブルを駆使して、コンビネーションパスやポストプレイなど、ホッケーそのままのプレイを楽しんで下さい。

6. ピンボール

Ⓐボタンで玉を発射させ、Ⓐボタンで右フリッパー、+ボタンの左で左フリッパーを動かします。Ⓑボタンを押すと画面を揺らすことができます。



PINBALL

- ★恐竜フリッパーの下に玉が入ると恐竜フリッパーが動かなくなり、もう一度入ると、再び動くようになります。



- ★一番下のフリッパーの上に卵を6個出すと、チビ恐竜が消えます。



- ★恐竜フリッパーの下の方にある骨のすぐ下にあるマークに玉が当たると、火山噴火の回数が増えます。火山が噴火している時は玉はロストしません。



PINBALL

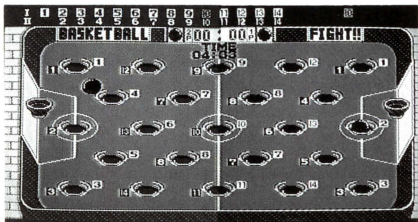
★原始人の恐竜退治

恐竜の横で燃えている火に玉を当てると火が消え、火が消えたところにもう一度玉が入ると原始人が現れます。✚ ボタンの左右で原始人を動かし、(A) ボタンを押すと原始人が恐竜に炎を投げます。恐竜が口を開くのをねらって、うまく炎を恐竜の口の中に投げ込み、3発当たるとボーナス点がもらえます。恐竜の口に炎が入らなくても、落ちてきた炎を(A)ボタンでキャッチすれば、何度でも投げることができます。



他にも色々な仕掛けやキャラクターが登場します。最高得点目指してガンガン打ちまくって下さい。

7. バasketボール



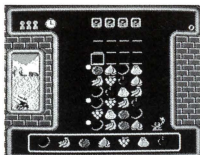
ボールが入っている穴の横の数字に合わせて、画面上部の1から14までの数字を \oplus ボタンの左右で選び、**A**または**B**ボタンを押します。**A**ボタンを押すとシュートおよびロングパス、**B**ボタンでショートパスができます。制限時間内に多く得点した方が勝です。相手より操作が遅いと、どんどんボールを取られてしまいます。反射神経とコントロールが大切です。ボールの動きをよく見て、すばやく数字を合わせて下さい。

8. マインドQ

7種類の果物のうち4種類が□の下に隠れています。その種類と並び方を当てるゲームです。

2人でプレイする場合、ひとつの答えを2人で当てるPATTERN 1と、2つの答えをそれぞれ当てるPATTERN 2の、どちらかを選択して下さい。

✦ボタンの左右で画面下の果物をひとつ選び、Aボタンで決定します。4種類選び終わったらBボタンを押して下さい。その都度、コンピューターからヒントが出されるので、それをもとに正解を当てて下さい。セレクトボタンを押すと、ヒントの内容が表示されます。



★一度決定した果物の変更、取消をしたいとき✦ボタンの上を押すと、カーソルが点滅しはじめます。✦ボタンの左右で、変更したい果物の位置にカーソルを合わせ、✦ボタンの下を押すと、もとの状態に戻ります。新しく果物を選択すると、その位置の果物を変更することができます。

MIND-Q

レベルは5段階あり、それぞれのレベルによって、種類や種類の数、ヒントの出し方も違います。

| | 種類 | ヒント |
|------|---------|-----------|
| レベル1 | 果物7種類 | 赤と白の○ |
| レベル2 | ○8色 | 赤と白の丸 |
| レベル3 | ○8色 | 数字 |
| レベル4 | ♡◇◇♣ 3色 | 赤と白と緑の○と□ |
| レベル5 | ♡♠◇♣ 3色 | 赤と白と緑の点 |

正解を出すまでに何回かかるかで得点が決まります。10,000点以上得点すると自動的にレベルアップします。カンとアタマを使って早く正解を出して下さい。



ゲームオーバー

スタート時、プレイヤーは🟢マークを3個持っています。最上段まで行っても正解できないと、その回はミスゲームとなり🟢マークが1個減ります。🟢マークが、3個とも無くなったらゲームオーバーです。

MIND-Q

採点表

レベル5までをクリアするか、ゲームオーバーになると、あなたの得点をもとにコンピュータが採点した結果がでます。さてさて「あなたの脳みそのタイプ」は!?



※マインドQのレベル5で白、緑、赤のヒントが出ますが、次の場合にのみ間違ったヒントが出てしまいます。誠におそれ入りますが、ご了承下さい。

1 個色が合っている = 白 1 白 = 1

2 個形が合っている = 緑 2 緑 = 2

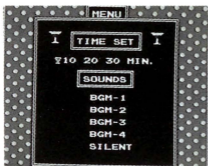
2 個は正解している = 赤 2 という場合、赤 = 1

となってしまいます。

その他の特別なルール

コートチェンジ

エアホッケー、ホッケー、バスケットボールの場合は、最初にタイムセットをしますが、その時間の半分（ハーフタイム）になると審判が出て来てコートチェンジが行なわれます。



10カウントルール

画面上で、やむなくパックやボールが止まってしまった場合や、故意に自分でパックやボールを持ったまま10秒以上動かずにいると、カウントダウンが始まります。カウントダウンは、10秒間鳴りますが、その間にパックやボールが動かない時は、審判のホイッスルと共にパックやボールは、センターにもどされ再度ゲームスタートとなります。

使用上の注意

- 1) 精密機器です。強いショック、極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 2) 故障の原因となります。端子部分に手を触れたり、水に濡らすなど絶対に汚さないでください。
- 3) シンナー・ペンジン・アルコール類の揮発油ではふかないでください。
- 4) カセット交換の際は、必ず電源を一旦切った上で行ってください。
- 5) 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。
- 6) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 7) 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。

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。

C☆DREAM

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。

発売元：株式会社ココナッツ・ジャパン

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29-201

☎03(288)5561 ©1990 COCONUTS/C-DREAM