

namcot

へい せい てん さい
平成天才バカボン

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



天才バカボン

このたびはナムコット・ゲームカセット「平成天
オバカボン」をお求めいただきまして、まことにあ
りがとうございます。

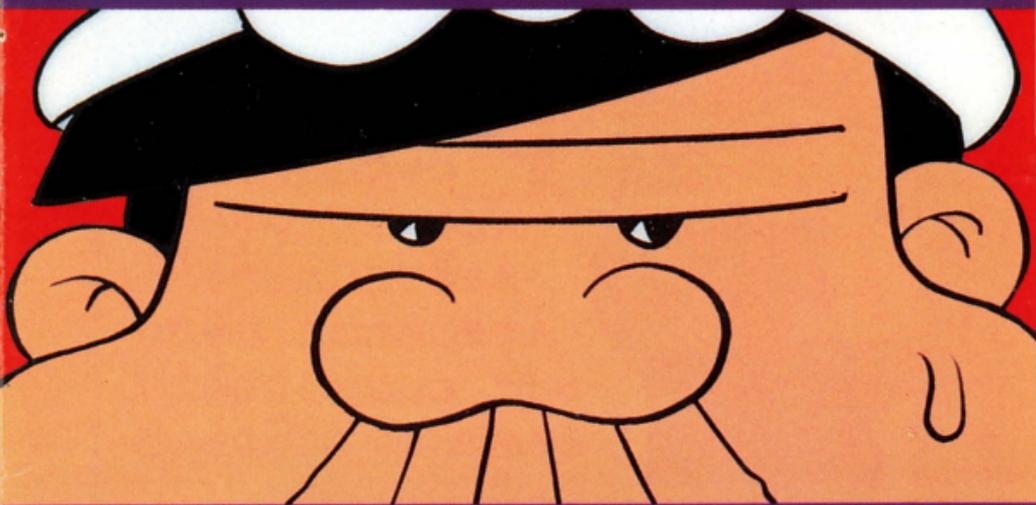
プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきま
すと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下
さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や
保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶
対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないよ
うご注意ください。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了
承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレ
ビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると
残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しない
で下さい。

平成

天才バカボン



- ① しょうかい みんなを紹介するのだ! 2P
- ② ないよう ゲーム内容 4P
- ③ がめんひょうじ 画面表示とルール 6P
- ④ きほんそうさ 基本操作 8P
- ⑤ とくしゆそうさ 特殊操作 10P
- ⑥ ぶいん たいけつ そうさ 部員と対決するときの操作 14P
- ⑦ アイテム 16P
- ⑧ しょうかい ステージ紹介 18P

1 みんなを紹介するのだ!



■バカボンの パパ

わしがこのゲームの主
人公^{じんこう}なのだ! ママとハジ
メ^{たす}を助けにバカ田^だ大学^{だいがく}へ1
人^{ひと}で乗り込むのだ。自慢^{じまん}にな
るけど、わしはとつても勇気^{ゆうき}が
あるのだ。ついでに他^{ほか}のみんな
も紹介^{しょうかい}しておくのだ。



■ウナギヌ

ウナギ^{いぬ}だか犬^{いぬ}だかわからない不思議^{ふし}
議^ぎな動物^{どうぶつ}なのだ。いつか食べてみたいのだが、今回^{こんかい}
はわしを応援^{おうえん}してくれるので見逃^{みのが}してあげるのだ。



■バカボン

わしの息子で長男むすこ ちやうなんなのだ。今回は出番が少こんかい でばん すくないので、ざまあみろなのだ。



■ママとハジメ

わしの美人の奥さんと天才ぼうやのハジメなのだ。なぜかバカ田大学だ だいがく こうはいの後輩たちに誘拐ゆうかいされてしまったのだ。

■バカ田大学の人たち

バカ田大学はわしが首席しゆせきで出たえらい学校がっこうなのだ。だけどママやハジメをさらってしまうと、とても悪い学校わる がっこうなのだ。これでいいのだ。



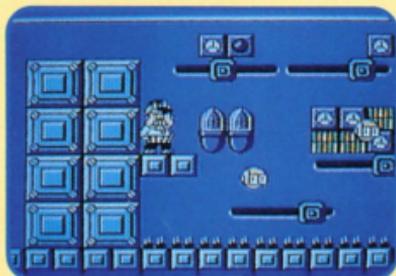
2 ゲーム内容

■ ママとハジメを救い出せ!

ある日のこと、パパが家に帰ってくると何やら
 バカボンが大あわて。話を聞くと、さあ大変!
 ママとハジメちゃんがバカ田大学の人に連れてい
 かれてしまったらしいのです。さっそく学校へ向
 かったパパの前には、怪しげなクラブ
 やサークルの面々が……。キミはパパ
 を操作し、いっこくも早くママとハジ
 メちゃんを見つけなければなりません。

■ 仕掛けいっぱい アスレチックステージ

このゲームは仕掛けいっぱいの
 アスレチック面を中心に、サーカス研



④

など4つのス
 テージで進められます。
 各ステージはさらに4つ
 のラウンドに分かれ、計
 16面をプレイします。



ママとハジメがさらわれたのだ!

■ちゅうもくババのアクションにご注目



だだいがくバカ田大学
こうないの構内はとに
かくてき敵やワナ
でいっぱい。
パパはそんな

なか すす中を進まなくてはいけないため、いろい
ろなコントロールができるようになって
います。

はし走って、しゃ
がんで、ジ
ャンプして。
ときにはあい愛



よう用のカサもつか使います。いつけんとお一見通れなさそ
うな場所も、仕掛けを利用してスーパー



アクションで
だっしゅつ脱出。パパの
うご動きには、も
う目が離せま
め はなせん。

3 画面表示とルール

●タイトル画面のとき
にスタートボタン
を押すと、パスワード
入力画面が出ます。



最初から遊ぶときは

そのままAボタンを押し
て始め、前の続きを遊ぶ
ときはパスワードを入れ
て下さい。入力は+



の左右（ケタの移動）と上下（文字の選択）で行
い、最後にAボタンで決定します。

■ゲームオーバーになったときは



ゲームオーバーになる
と左の画面になり、“はい”
と“いいえ”のどちらか
を選んで、続きをプレイ
することができます。

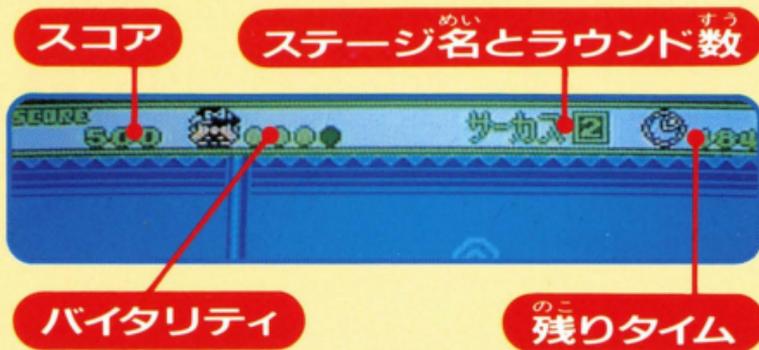
はい

ゲームオーバーのラウンドの最初から再開。

いいえ

4文字のパスワードを表示。

いのち バイタリティが命なめだ!



パパの^{たいりよく}体力です。白^{しろ}い部分^{ぶぶん}がなくなるとゲームオーバーです。

残り^{のこ}タイムがなくなると、バイタリティが減^へっていきます。

①パパの^{にんすう}人数^{ひとり}は1人です。バイタリティが^{ぜんぶ}全部なくなるとゲームオーバーになります。

②バイタリティは^{つぎ}次の^へようなときに減ります。

- 敵^{てき}やワナに^ふ触れる……………○1ダメージ
- 高^{たか}いところから^お落ちる……………● $\frac{1}{2}$ ダメージ
- 加^か速^{そく}して壁^{かべ}に^ぶぶつかる……………● $\frac{1}{2}$ ダメージ
- 部^ぶ員^{いん}の攻^{こう}撃^{げき}を受^うける……………○1ダメージ
- 部^ぶ長^{ちやう}との対^{たい}決^{けつ}で1ミスにつ^{つき}き……………● $\frac{1}{2}$ ダメージ

③残り^{のこ}タイムがなくなつたときは、あつという^ま間にバイタリティが^へ減り、ゲームオーバーになります。⑦

4 基本操作

●ここではパパの基本操作について説明します。この他ボタンを同時に使ったり、仕掛けを利用する特殊操作（10～13P）、部員と対決するときの操作（14～15P）があります。



十字ボタン

左右

右か左に
入れて歩



きます。

狭い通路だと自動的に
ほふく前進になります。

下

下に入れ
るとパパ



がしゃが

みます。敵の攻撃など
をかわして下さい。

下+左右

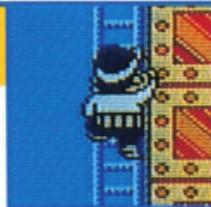
下に入れ
たまま左
右を押す



と、ほふく前進（しゃ
がんで前進）します。

上下

はしがが
あるとこ
ろで上下



に入れると、はしごを
昇り降りします。

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。



Aボタン

ジャンプします。
ダッシュしながら
ジャンプすると飛
きより
距離がのびます。



Bボタン

ある
歩いているとき

➡ボタン+ⓐボタンでダッシュ。途
中で➡ボタンを逆に押しぎやくおすとブレーキ。



と
止まっているとき

と止まっているときに押しおとカサを開
きます。もう一度押しいちどおととじます。



くうちゅう
空中にいるとき

カサを開ひらきます。ただし高速で落下
しているときはだめです。



5 特殊操作(1)

■カサのバラシユート

カサをさして飛び降りるとゆっくり落ち、ダメージを受けなくてすみます。落中中に \blacktriangle ボタンを進行方向へ入れると、少しなら前へも進めます。



■よじ登り^{のぼ}

段差のあるところでは、角につかまってよじ登れます。

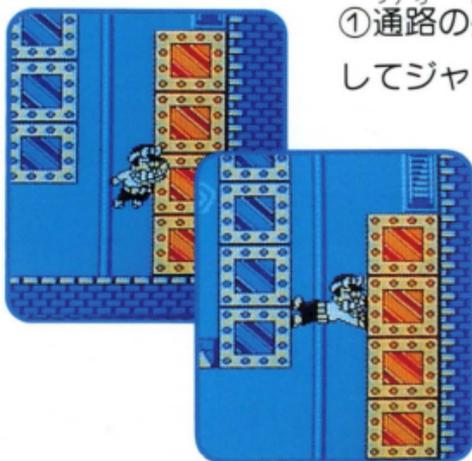


- ①パパをジャンプさせるなどして、段差の角に触れさせて下さい。
- ②触れるとパパが両手でつかまります。
- ③ここで \blacktriangle ボタンを上^{うえ}に押し続けると、よじ登ります。 \blacktriangle ボタンを下^{した}に入れば、そのまま降りることもできます。

凸凹があってもどンドン登っていくのだ!

■ つっぱり壁登り

のぼ
かべのぼ
からだ
かべ
のぼ
の体をつっぱり壁を登っていきます。



しゃしん
はぼ
写真のような幅の
たて通路では、パパ

つうろ
かべ
①通路の壁にくっつくように
してジャンプします。

からだ
②するとパパが体
をつっぱりせ、通
路を移動できるよ
うになります。昇
り降りは、**+**ボタ
ンの上下で行って
ください。

■ 穴からの大脱出

せま
あな
お
狭い穴に落ちると、パ
パがはさまることがあり
ます。こんなときは**+**ボ
タンを上に押し続けると脱出できます。



■ 特殊操作(2)

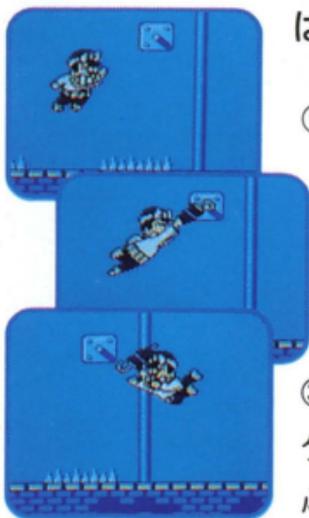
■ ダッシュジャンプ

横に長い障害があるときはダッシュジャンプでOK。
 まず**+**ボタンを押しながら
Bボタンでダッシュ、勢いがついたら**A**ボタンです。



■ カサブランコ

ダッシュジャンプでも越えられない場所では、ひっかけ棒を使います。



- ①ジャンプなどでひっかけ棒に飛びつきます。
- ②ひっかけ棒に触れると、カサでブランコのような形になります。
- ③振れのタイミングをみて**A**ボタンでジャンプ。**+**ボタンを飛ばす方向に入れると距離も出ます。

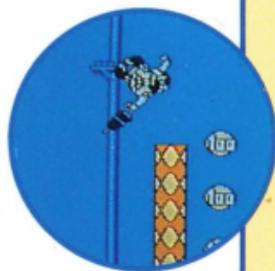
つか カサを使ってジャンプできるのだ!

たかと ■カサ高跳び

よじ登りができない少
し高い壁なら、カサを使

って棒高跳びならぬカサ高跳びにチャレンジ!

- ①まずBボタン ②壁の直前で
でダッシュ。 Aボタンです。



■バネジャンプ

どんなジャンプを使
っても飛び越せないよ

うな場所では、バネを使っ
てスーパージャンプ
ができます。なお、中には隠されているものもあ
ります(17P参考)。

①バネの上でジャンプ
するか、またはバネに
飛びのります。

②着地する瞬間にAボタンを押す
と、バネジャンプの成功です。



6 部員と対決するときの操作

● ステージ途中に現れる部員との対決では、画面のスクロールが止まり、パパがカサを取り出して戦闘態勢に入ります。このとき操作法も戦闘用のものにか変わります。

部員との対決が終わると、またスクロール画面用の基本操作（8～9 P）に戻ります。

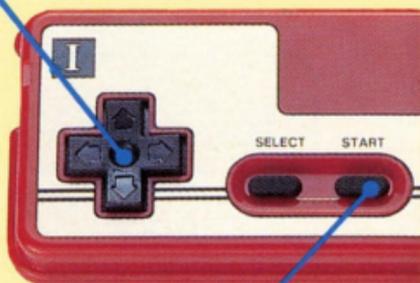
十字ボタン

さ ゆう
左右

みぎ お
右に押すと
まえ すす
前へ進み、
ひだり うし さ
左で後ろへ下がります。

した
下

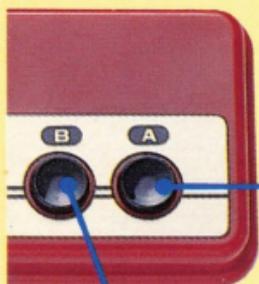
しゃがみま
す。敵の武
器などをかわして下さい。



スタートボタン

ゲームのポーズに使います。

なお、部長ぶちようとの
 対決たいけつでもスクロールは止とま
 りますが、このときは通つう
 常じょうの操作そうさでかまいません。
 ただし部長ぶちようとの対決たいけつ
 では、ステージによ
 ってルールがか変わりま
 すので、18~21Pをよ読んでおいて下ささい。

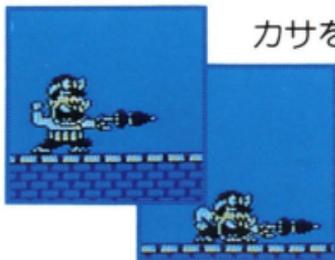


A
 ボタン

ジャンプ。✚
 ボタンひだりを左に
 入れながら**A**
 ボタンをおす
 と、逃にげジャンプもできます。



B
 ボタン



カサをついて攻こうげき撃げきします。✚
 ボタンの下したをいれて
 おけば、しゃがみな
 がら攻こうげき撃げきだってでき
 ます。

7 アイテム

● アイテムのほとんどは

かく
隠れアイテムになってい

ます。普通は何でもない

ブロックですが、上に乗

ると（通りすぎるのでは

なく、いったん立ち止まって下さい）写真のような

マークが現れ、その近くにアイテムが出現します。

アイテムは次の5種類あり、触れるとその場で効

か はつき
果を発揮します。



	ぎゅうにゅう 牛乳	バイタリティを3つ分回復して くれます。
	ラーメン	バイタリティのメーターが1つ 増えます。最高8つまでアップ。
	ひゃくえん 百円	スコアが100ポイントもらえま す。
	せんえん 千円	スコアが1000ポイントもらえま す。
	とけい 時計	のこ 残りタイムが100増えます。



■ウナギヌ



ウナギヌの ストック

スコアが1万点になる
とウナギヌが1匹スト
ックされ、バイタリティ
がなくなると牛乳を持って助けにきてくれます（以
後1万点ごと）。ただし残りタイムがなくなつたとき、また、部長との勝負では出てきません。

ウナギヌがストックされているかどうかは、ポーズをかけると表示されます。

■スイッチブロック

アイテムではありませんが、上に乗るとワナが解除されたり、バネジャンプ用のバネを出してくれるブロックもあります。

なお、バネはスイッチブロックだけでなく、アイ

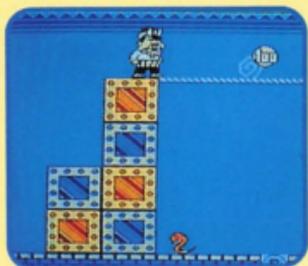


テムのように隠されているものもありますから、よく探してみましよう。(17)

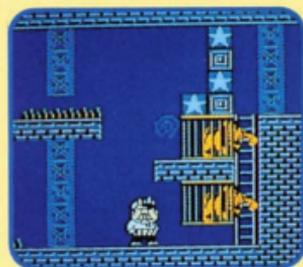
8 ステージ紹介(1)

■ ステージ1/サーカス研究会

変なサークル・クラブの多いバカ田大学の中にあつても、ひときわ不思議な研究会。別にサーカスの歴史や社会的意義などまじめな研究をしているのではない、サーカスそのものが活動内容なのです。



◀ うまく渡るには小道具が必要なのだ。



▶ 自分がエサにならないうきをつけるのだ。

ぶちょう たいけつ
部長との対決

たまの おとこ
玉乗りピエロ男

ピエロ男が投げるボールを、カサを開いて受けとめて下さい。受け損なうとミスになります。



ほんとう

本当にヘンなサークルばかりなのだ!

■ ステージ2 / 忍法研究会

だいがく ^{しきちない} にんじややしき た、 にちや ^{にんぼう} けん
 大学の敷地内に忍者屋敷を建て、日夜、忍法の研
 きゅう ^{しゅうれん}
 究、いや、修練にいそしむサークルです。サーカス
 けん ^{なら} ^{あぶ} ^{ひと} ^{おお}
 研と並び、どうも危ない人たちが多そうです。



たけ ^{かいてん} ^{いた}
 ◀ 竹ヤリや回転ガマがとっても痛
 そうなのだ。



▶ セっかく
^{ていえん}
 の庭園にも
 マキビシがあるのだ。

ぶちよう ^{たいけつ}
部長との対決

にん
忍

かえる
蛙

つぎつぎあらわ
 次々現れるコイン
^{あつ} ^{くだ} ^{はや}
 を集めて下さい。早
 く取らないとコイン
 が消えて、ダメージ
 をくいます。



■ ステージ紹介(2)

■ ステージ3/スポーツ愛好会 あいこうかい

やっ^{ふつう}と普通のサークルかと思いきや、やっ^{おも}ぱりこ
こはバカ田^{だだいがく}大学。ちらつとのぞいてみただけでも、
まともなスポーツサークルとはいえません。



▶ ほんかん本官さんもビックリの射撃場^{しやげきじょう}なの
のだ。



▶ す好き勝手^{かつて}

れんしゅうに練習^{きんじよめいわく}していて近所迷惑^{きんじよめいわく}なのだ。

ぶちょう たいけつ 部長との対決

おとこ ハードル男

110mハードル^{きょうそう}競走^{しょうぶ}で勝負^{あし}です。足はパパ^{はや}が速
いけれど、ジャンプ
力は向こう^{りよく}が上^{うえ}。

先に^{さき}ゴールすると
クリアの1発^{ばつしょうぶ}勝負^ぶに
なっています。



ルールを読まないと部長さんに負けるのだ!

■ ステージ4 / 科学部

バカ田大学の超天才集団、それが科学部です。サーカス小屋や忍者屋敷とは似ても似つかぬ、科学技術の粋を結集した部屋、おそらくママとハジメちゃんはこのこに!



◀ わしの後輩たちもなかなか優秀なのだ。



▶ プラネタ

リウムで宇宙人と友達になるのだ。

部長との対決

コンピュータ教授

1～8までの数字がついたブロックがあります。教授が指示した数のブロックに乗ってください。間違ったブロックに乗るとミスになります。



「遊び」をフリエイトする—————
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。