

Hector
Playing Interface

クイズ

プロジェクト
PROJECT

Q キュー

キューティープロジェクト&バトル10000

取扱説明書



HCT-AC/016

任天堂

ファミコンコンピュータ

FFC
FAMICOM FAMILY

このたびは、(株)ヘクトのファミリーコンピュータ用カセット、「プロジェクトQ」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい使用方法でお楽しみください。

■使用上の注意

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管を避けてください。また強いショックを与えたり、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないようにしてください。故障の原因になります。またシンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 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。
- 長時間ゲームをする時には、健康のため約1時間ごとに10～20分の小休止をしてください。
- ご使用後はA Cアダプターをコンセントからぬいてください。

メモリーバックアップ機能付カセット 取扱注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過等をメモリ(記憶)しておくバックアップ機能があります。ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら電源スイッチをOFFにすると、メモリの内容がバックアップされます。

尚、下記の注意をお守りください。

1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2. むやみに電源スイッチをON・OFFしない。

プロジェクト
PROJECT

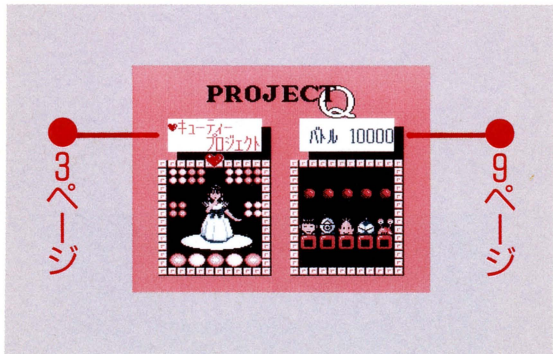
Q キュー

熱血アイドル養成クイズ
キューティープロジェクト

激突早押し対戦クイズ
バトル10000

モードの選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードの選択画面が表示されます。モードは1人プレイの「キューティープロジェクト」と対戦プレイの「バトル10000」の2種類です。どちらのゲームを楽しむか、**+**ボタンで選択し、Aボタンで決定します。





熱血アイドル養成クイズ

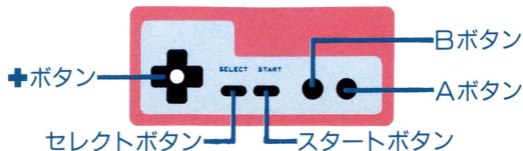
キューティープロジェクト

キミは新人タレントの養成マン。アイドルだって知性が必要。容姿端麗、博学のタレントをデビューさせるため、あらゆる難問奇問に挑戦！ キミの解答しだいで普通の女の子が、絶世の美女に、はたまたとんでもない…。

9人の新人をお抱えタレントとして登録することができる。いろいろなタイプのアイドルをキミの芸能事務所からデビューさせよう。

コントローラーの操作方法

コントローラー I でゲーム中の操作を行ないます。



**使い方は
簡単!**

解答するとき、Aボタンを押すと出題がとまり、解答が表示されます。+ボタンで解答を選択し、Aボタンで決定します。正解、不正解の判定後、正解が表示され、次の問題にはいります。

ゲームスタート

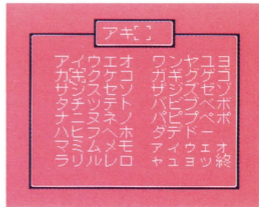
最初からはじめる“ニューゲーム”か、前回の続きをプレイする“コンティニュー”か**+**ボタンで選択し、Aボタンで決定します。(セーブしているタレントがない場合は、自動的にニューゲームとしてはじまります。)“コンティニュー”でゲームをはじめると、タレントファイル画面になり、タレントを**+**ボタンで選択し、Aボタンで決定してからプレイします。

スカウト



**タイム
アタック!!**

スカウトされると簡単なテストが、出題されます。制限時間内に何問正解するかによって、スカウトした女の子の顔が決まります。素早く解答することが大事ですが、ひっかけ問題もありますので気をつけましょう。このチャンスに失敗すると、ゲームモード選択画面にもどされてしまいます。

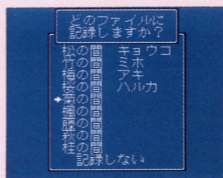


● 芸名をつけよう

テストがうまくいくと、名前登録画面になります。芸名をつけてあげましょう。✚ボタンで文字を選択し、Aボタンで決定します。失敗したらBボタンを押して1字前にもどし、修正します。

● セーブの方法

ゲーム中、“休む”を選択すると登録画面に変わり、ゲームをセーブすることができます。登録したいところ



ろに✚ボタンでカーソルをあわせ、Aボタンで決定します。タレント名が表示され、セーブされます。

レッスン

レッスン 開始!

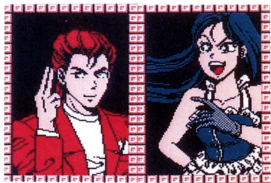
きびしいレッスンがはじまります。オーディションに挑戦するために、ここでの修業に耐えなければなりません。タレントの顔は、めきめきとみがきがかかってきます。いかなる顔になるかはキミの解答しだい。養成マンの腕のみせどころだ!!

きびしいレッスンに
耐えてこそ、
真めアイドルに
なれるのだ!!

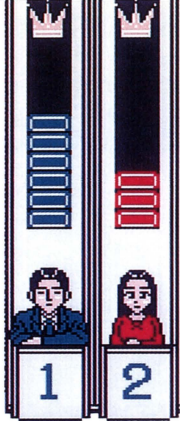


オーディション

ゲーム中、オーディションのお誘いがきます。“オーディションを受ける”か“レッスンしなおす”かを \oplus ボタンで選択し、Aボタンで決定します。“オーディションを受ける”を選択する



と、セーブ画面にうつります。セーブしてからオーディションに挑戦しましょう。トーナメント方式で競うオーディション。相手より多く正解して、3人勝ち抜かなければならない。1度でも負けたら失格、修業のしなおしだ。はたして、キミの育てたかわいいタレントは、デビューできるかな？



激突 早押し対戦クイズ

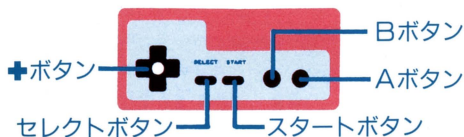
バトル10000

発展型、並列型等の問題も含む10000問への挑戦！ 2人から6人までの対戦が可能です。また、豊富なルール設定が自由に行えますのでお好みにあわせて、いろいろなパターンの対戦を楽しむことができます。仲間を集めてクイズパーティーしましょう。

コントローラーの操作方法

コントローラーの使い方は対戦する人数によってかわります。2人～4人の対戦の場合は、コントローラーI・IIを使い、5人～6人の対戦の場合は、拡張コントローラーを接続し、3つのコントローラーでプレイします。

また、それぞれの対戦を、ヨネザワのパーティータップを使用しプレイすることもできます。

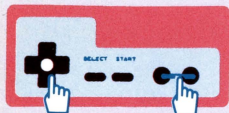


VSモード

2人で対戦するときは、コントローラーI・IIをそれぞれが使用します。Aボタン（またはBボタン）を早く押した方に解答権が与えられ、+ボタンで解答を選択し、正解、不正解の判定を待ちます。判定後、正解が表示され、次の問題にはいります。

3～4人対戦

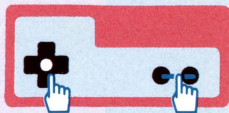
コントローラー I



解答者 1

解答者 2
3人対戦

コントローラー II



解答者 3

解答者 4

4人対戦

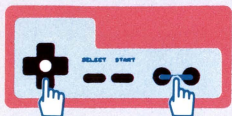
3～4人で対戦するときは、コントローラー I・IIを3人または4人で共用して使用します。

上図のように、3人対戦の場合は、コントローラー Iの**+**ボタンを解答者1が、A・Bボタンを解答者2が、コントローラー IIの**+**ボタンを解答者3が早押しボタンとして使用します。解答権が与えられたら解答者1、3はそれぞれの**+**ボタンで、解答者2はA・Bボタンで解答を選択し、正解、不正解の判定を待ちます。判定後、正解が表示され、次の問題にはいります。

4人対戦の場合は、コントローラー IIのA・Bボタンを解答者4が早押しボタンとして使用し、解答します。

5～6人対戦

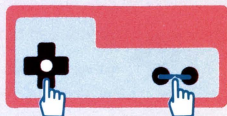
コントローラー I



解答者 1

解答者 2

コントローラー II



解答者 3

解答者 4

5人対戦

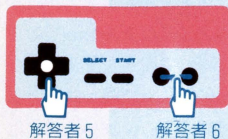
6人対戦

5～6人で対戦するときには、拡張コントローラーを接続し、3つのコントローラーを使用してプレイします。

解答者は、それぞれ上図のように、**+**ボタンやA・Bボタンを早押しボタンとして使用します。

解答権が与えられたら、解答者1、3、5はそれぞれのコントローラーの**+**ボタンで、解答者2、4、6はそれぞれのコントローラーのA・Bボタンで解答を選択し、正解、不正解の判定を待ちます。判定後、正解が表示され、次に問題にはいります。

拡張コントローラー



●パーティータップを使用する場合

電源を入れる前に、パーティータップを接続します。

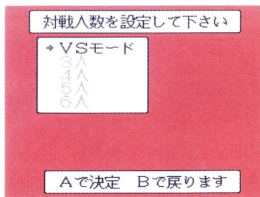
解答するときは、それぞれのパーティータップを押し、解答権を獲得します。解答権が与えられたら、細かいタッチで押して、解答を選択し、正解、不正解の判定を待ちます。

ゲームスタート

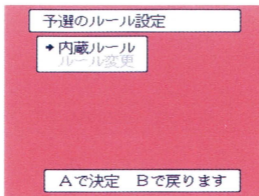
対戦をはじめる前に、対戦人数やルールを設定します。ルール設定の組合せで、さまざまなパターンのクイズバトルを楽しむことができます。対戦メンバー、レベルに応じて設定を工夫しましょう。なお、4～6人の対戦の場合は、予選、準決勝、決勝とあり、それぞれ勝ち抜き者が決定した時点で終了し、次の対戦には入りません。2人対戦の場合は、決勝からはじまり、3人対戦の場合は準決勝からはじまります。

対戦人数の設定

2人から6人まで対戦することができます。➕ボタンの上下で対戦人数を選択し、Aボタンで決定します。(5人以上で対戦する場合は、拡張コントローラーかヨネザワのパーティータップを電源を入れる前に接続しておきます。)



ルール設定



あらかじめ設定されている内蔵ルールでプレイするか、好みのルールに変更してプレイするか、**+**ボタンで選択し、Aボタンで決定します。予選を内蔵ルールでプレイする場合は、準決勝、決勝も内蔵ルールで対戦することとなり、ルール変更でプレイする場合は、準決勝、決勝にはいる前に、再度ルールを変更することができます。なお、内蔵ルールは、次のように設定してあります。

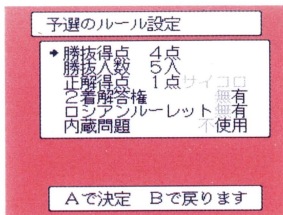
勝抜得点=予選4点、準決勝6点、決勝10点

勝抜人数=予選4人、準決勝2人、決勝1人

正解得点=1点 2着解答権=有 ロシアンルーレット=有

内蔵問題=有 通過クイズ=無 失格=ミス3回

減点=1点 休み=1回 スイッチディレイ=無



ルールを変更する場合、それぞれ、**+**ボタンで設定を選択し、Aボタンで決定します。Bボタンを押すと1つ前の設定画面にもどります。

勝抜得点

勝抜得点を1～10点のいずれかに設定します。

勝抜人数

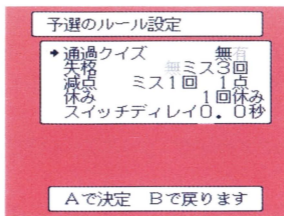
予選を勝ち抜き、準決勝へ進むことのできる人数を設定します。

正解得点

正解したときの得点を1～3点のいずれかにするか、サイコロの出た目の数(0～2点)にするか選択し、設定します。

2着解答権

早押しで1番に解答権を得たプレイヤーが不正解のとき、2着にも解答権があるようにするか選択し、設定します。(ただし、決勝戦以外です。)



ロシアンルーレット

だれもボタンを押さなかったとき、強制的に解答するようだれかを指名するルールです。有無を選択し、設定します。

内蔵問題 (このゲームが出題する問題)

他のクイズを使い、早押し機としてこのゲームを使用する場合、“不使用” (コンピュータからの出題なし) に設定します。この場合は、解答者はパーティータップを使用します。出題者はコントローラー I を使い、正解なら A ボタン、不正解なら B ボタンを押してゲームを進行します。ロシアンルーレットを設定したときは、スタートボタンでルーレットをスタートさせます。

通過クイズ

勝抜得点にリーチがかかったとき、連続して正解しなければ、得点されず、勝抜得点に到達できないというルールです。有無を選択し、設定します。

失格

解答が不正解のとき、失格とするものです。“有”にする場合、失格となるミス回数（1～3回）を設定します。

減点

解答が不正解のときの減点（0～3点）を設定します。

休み

解答が不正解のときの休みの有無を選択し、設定します。

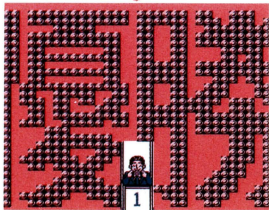
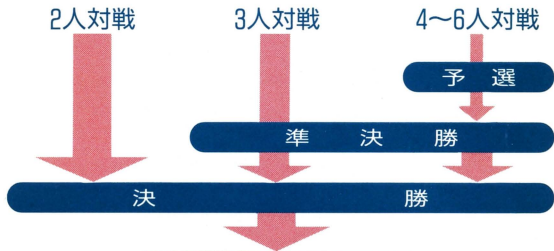
スイッチディレイ

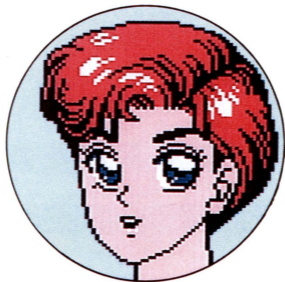
解答が不正解のとき、設定した時間（0.0～0.9秒）だけ次の解答の早押しボタンの反応が鈍くなります。



対戦スタート

すべての設定が終わり、Aボタンを押すといよいよ対戦がはじまります。はたしてクイズ王の王座を手にするのはいったいどれか!?





パーティーナップ®はヨネザワの商標です。

©HECT 1992



株式会社 ヘクト

〒102千代田区平河町1-5-13平河町UTビル
PHONE.03-5275-5481(代)
FAX.03-5275-3544

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。

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。