



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。



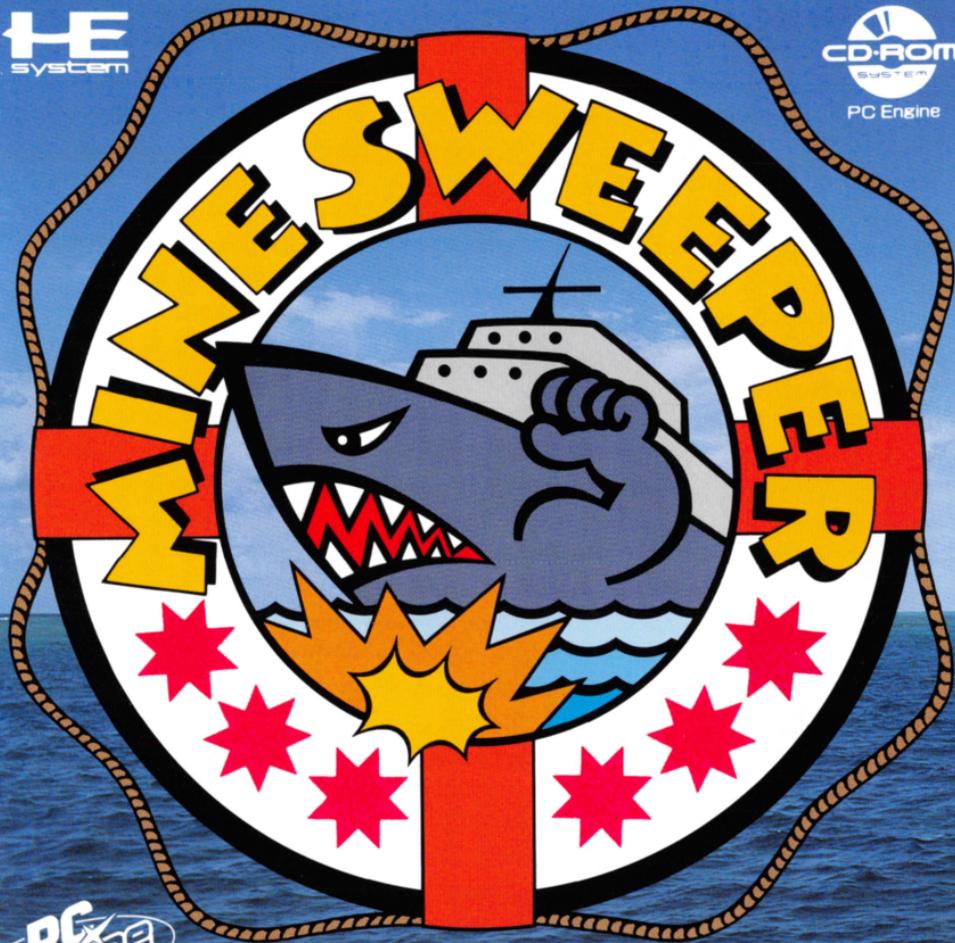
株式会社 **パック・イン・ビデオ**

〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F

TEL 03-5565-8732

HE  
system

CD-ROM<sup>2</sup>  
System  
PC Engine

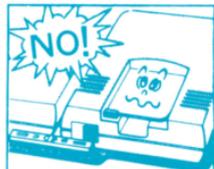


PC  
Engine

©1992 ARC CO., LTD.  
©1992 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

バック・イン・ビデオ のCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
ご使用前に、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。

### ●セット時の注意



スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。



- ①まずINTERFACE UNITとCD-ROM<sup>2</sup>、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。
- ②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM<sup>2</sup>に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。
- ③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。
- ④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD-ROM<sup>2</sup>にセッティングしてください。
- ⑤CD-ROM<sup>2</sup>システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITにしている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、**CD-ROM<sup>2</sup>SYSTEM** 専用のゲームソフトです。

\* CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

## CD-ROMディスク ● 保管上の注意

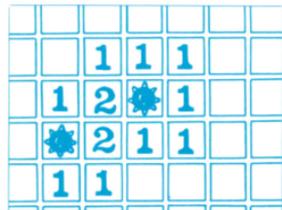
COMPACT  
disc

<p>汚さないで!</p>	<p>●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。</p>	<p>汚れた時は、やわらかい布でふいてね!</p>
<p>キズには弱いんだ!</p>	<p>●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。</p>	<p>やさしく、出し入れ!</p>
<p>文字を書かないでね!</p>	<p>●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。</p>	<p>孔を大きくしないで!</p>
<p>いつまでも大切にね!</p>	<p>●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。</p>	<p>温度、湿度にも注意して!</p>

★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

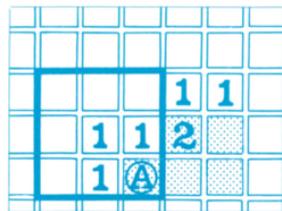
# パネルの開き方

パネルを開いた時、地雷と隣接している場合、数字が表示される。表示された数字とパネルの開き方で、地雷の位置を推理しよう。地雷の残数も、推理の参考にできる。



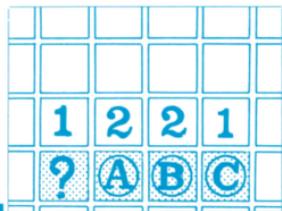
## パターン① 地雷の位置と数字表示

地雷が隣接しているパネルを開くと、隣接した地雷の数が表示されます。地雷に隣接していないパネルには、何も表示されません。地雷の数とパネルに表示される数字で、地雷の位置が推理できる。



## パターン② 必ずわかる所から推理しよう

このゲームでは、パネルで隠れていても、必ず地雷の位置がわかる場合があります。図の太線内のような並び方になる場合、Aのパネルに地雷があることになります。



## パターン③ 仮定を立てながら推理しよう

複数の地雷を推理する場合、まずひとつだけ地雷の位置を仮定して推理しよう。“?”に地雷があると仮定した場合、BとCに地雷の可能性が。Bにある場合、Bの上を“2”にするために、Cにも地雷が必要。だが、Cの上が“1”なのでBとC両方に地雷は、ありえない。つまり、最初の仮定が間違っている。よって、“?”のパネルに地雷はない。(地雷は、AとBのパネル)

# MINE SWEEPER

## マインスイーパー

運と頭脳で、海中に潜む地雷を探しだし、海の平和をとりもどせ！ 4つのゲームモードでパズルが楽しめる思考型ゲーム。キミなら、どのモードで遊ぶかな？

### もくじ

- ゲームのしかた……………4
- ゲームのルール……………4
- 操作のしかた……………4
- MODEの選択……………5
- PLAY MODE……………6
- THE VOYAGE……………7
- EDIT MODE……………8
- COOK'S QUEST……………9
- パネルの開き方……………10



## ゲームのしかた

マインスイーパーは、ステージ上のパネルを開いて、あらわれた数字から、地雷のかくされているパネルを探しだす思考型パズルゲームです。

地雷のあるパネルを開いてしまうとゲームオーバーです。

## ゲームのルール

パネルは、一枚ずつ開いていきます。地雷に隣接していないパネルを開くと、そのパネルに接しているパネルが自動的に開きます。地雷のありそうな所は、印としてフラッグを立てることができます。地雷以外のすべてのパネルを開くとゲームクリアです。

## 操作のしかた

コントローラーの操作方法は、ゲーム途中でポーズすると、変えることができます。下の説明は、ゲームスタート時の操作方法です。

### SELECTボタン

RUNボタンと同時におすとリセットになります。

### RUNボタン

モード選択などの決定に使用します。ゲームプレイ中は、ポーズになります。

### ①ボタン

パネルに印をつけることができ、再度押しと解除。

### ①ボタン

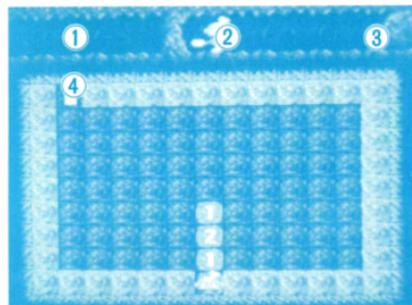
パネルを開く時に使います。

### 十字キー

コマンド、パネルの選択などの操作に使います。



## COOK'S QUEST



※ゲームオーバーになっても、コンティニューできません。

洞窟の中の恐竜のタマゴを、クックが岩につぶされる前に、すべて集めて下さい。パネルは、開いているパネルに隣接した所しか開きません。ドアの前には地雷はありません。

### ■画面のみかた

- ①集めた恐竜のタマゴです。
- ②クックです。
- ③岩石です。少しずつクックに近づいて、クックをおつぶそうとします。
- ④ドアです。ここから別の面に行きます。

### ●アイテム

COOK'S QUESTには、2つのアイテムが登場します。



#### ■恐竜のタマゴ

全部で、5個あります。すべて集めるとゲームクリアになります。



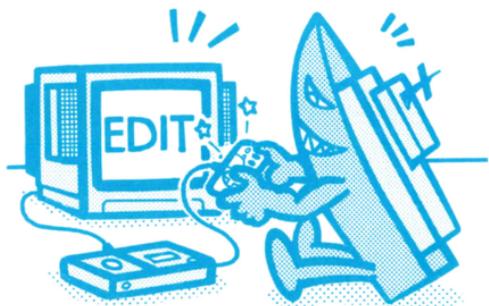
#### ■トケイ

これを取ると、岩石を、元の位置にもどせます。よく考えてから取りましょう。



# EDIT MODE

パネルの数と機雷の数を、自分で設定してゲームを楽しむことができます。パネルの数と機雷の数の組み合わせで、難易度が自由にかえられます。ゲームのルールは、プレイモードと同じです。

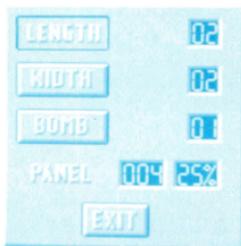


## ●EDITのしかた

パネルの数の設定は、タテのパネル数とヨコのパネル数で決定します。機雷の数の最大値は、パネルの総数によって変わります。

十字キーの $\uparrow$  $\downarrow$ で変更したい項目を選び、 $\leftarrow$  $\rightarrow$ で数字の増減をおこないます。機雷の位置は、設定できません。RUNボタンでゲームがスタートします。

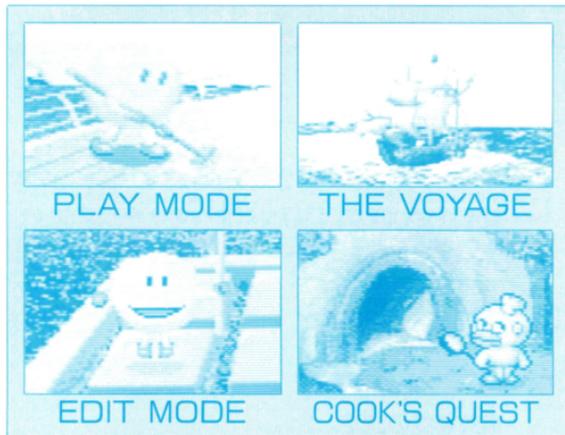
### EDIT MODE



## ■画面のみかた

- ①LENGTH: タテのパネルの数です。最小数が2、最大数が18まで、設定することができます。
- ②WIDTH: ヨコのパネルの数です。最小数が2、最大数が26まで、設定することができます。
- ③BOMB: 機雷の数です。最小数は1、最大数は、パネルの数によって変わります。
- ④PANEL: 総パネル数と機雷の数のパーセンテージです。
- ⑤EXIT: モード選択画面にもどります。

# MODEの選択



マインスイーパーには、4つのモードがあります。モード選択画面で、プレイしたいモードをひとつ選んでゲームをします。

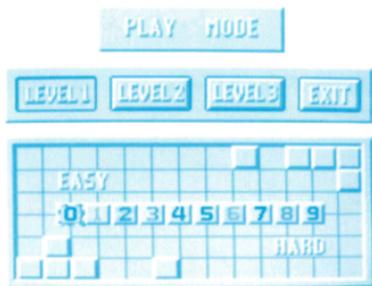
各モードによって、多少ルールがちがうことがあります。基本的な操作方法などは、すべてのモードで同じです。



# PLAY MODE

ランダムに隠された機雷をよけて、機雷のあるパネル以外を、すべて開くとゲームクリアです。初めに、設定画面でレベル・難易度を決めて、ゲームをスタートさせます。機雷の位置は、毎ゲームちがうので、何度でも同じ設定でゲームを楽しむことができます。エンディングは特にありません。

## ●レベルと難易度の設定



ゲームをスタートさせる前に、レベル・難易度を設定します。RUNボタンでゲームスタート。EXITを選択するとモード選択画面にもどります。

### ■レベルの設定

レベルは3段階で、レベル1から順番にパネルの数がふえます。十字キーの(上)Ⓘで選択します。

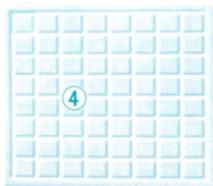
### ■難易度の設定

難易度は10段階で、数字が大きくなるほど機雷数がふえます。選択方法は、十字キーの(右)Ⓙです。



### ■画面のみがた

- ①機雷の数です。パネルに旗印をつけると、ひとつ減ります。?マークの場合は、数は減りません。
- ②キャラクターです。パネルを開いたり、機雷が爆発すると、リアクションがあります。
- ③タイムです。経過した時間が表示されます。
- ④ゲーム画面。レベルによってパネルの数がちがいます。



# THE VOYAGE

世界中を航海し、機雷を解除していきます。開いているパネルに隣接していないと、パネルを開くことはできません。タイム制限があり、燃料がなくなるとゲームオーバーです。パスワード入力で、前回のつづきからゲームを始めることができます。



## ①START

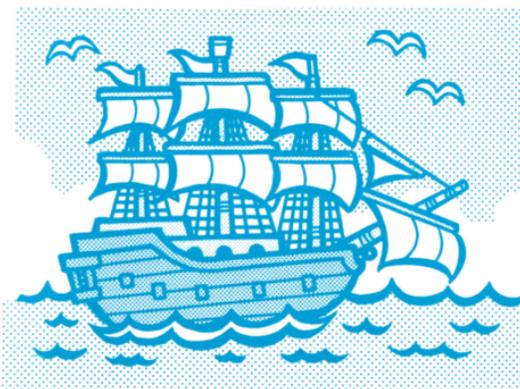
はじめから、プレイする時に選択します。

## ②PASSWORD

前回までのパスワードを入力して、途中からゲームを始められます。パスワードは、一面クリアすることに表示されます。

## ③EXIT

モード選択画面にもどります。



### ■画面のみがた

- ①機雷の数です。
- ②燃料がなくなると時間切れです。
- ③ゲーム画面です。