

namcot[®]



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ハロー！パックマン

とり あつかい せつ めい しょ

取扱説明書



ハロー！パックマン

スーパーファミコン[®]

SHVC-PN

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 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下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



ヒーロー! バックマン

1	バックマンと遊ぼう! <small>あそ</small>	2P
2	キャラクターの紹介 <small>しょうかい</small>	4P
3	ゲームの始め方 <small>はじ かた</small>	6P
4	操作法 <small>そう さ ほう</small>	8P
5	基本画面とルール <small>き ほん が めん</small>	10P
6	アイテム	12P
7	ステージの目的 <small>もく て き</small>	14P
8	アクション・ステージ	16P
9	ゲーム・ヒント集 <small>しゅう</small>	18P
10	おまけゲームの遊び方 <small>あそ かた</small>	22P
11	これがバック・ワールドだ!	24P

あそ パックマンと遊ぼう!

.....
そと てつだ
テレビの外からお手伝い

ある日、平和なパックワールドに……!

パックマンはテレビの中の住人。テレビの中の世界では、パックマン一家が平和に暮らしています。でもそんなパックマンの世界でも、ちょっとした事件は起こります。パックマンはそれらの難問をクリアするため、パックワールドを舞台に大活躍します。

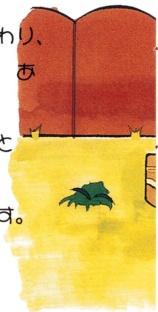
パックマンを助けてあげて!

パックマンを助けるといっても、キミがパックマンを操作するわけではありません。パックマンはテレビの中で、わたしたちと同じように、自分の意志で勝手気ままに生活しているのです。

気分がいいと笑顔で元気いっぱいにはねまわり、反対に怒ったり、しょんぼりしているときは、あまり活躍も期待できません。

キミはそんなパックマンのご機嫌をうまくとり、パックマンが目的をクリアできるように、テレビの外からお手伝いをしてあげるわけです。

② パックマンと遊ぼう!



いろいろなシーンが楽しめるぞ!

クリアに関係ないことでも、いろいろ遊んでみるのがこのゲームの特徴。少しでも変わったところがあれば、パックマンに注意を向けさせましょう。パックマンが気づくと、それに応じて、いろいろ楽しいシーンが展開します。実は、そんなシーンの数々を探してみることも、

このゲームの本当の目的といってもよいくらいなのです。



しょうかい

キャラクターの紹介

2

みんなそろってごあいさつ



謎の女帝

ちきゆうせいふく
地球征服をたくら
む謎の人物。



ゴーストたち

まいどおなじみ、
パックマンのじ
やまばかりす
る悪いモン
スター。

スーパー パックマン

ちから ゆう き
力と勇気にあふれ
る正義の人。はた
してその正体は？



ハロー!パックマン

ごぞんじパックマン・ファミリー。パックマンはこま困っている家か族のために大活だいかつ躍やくします。

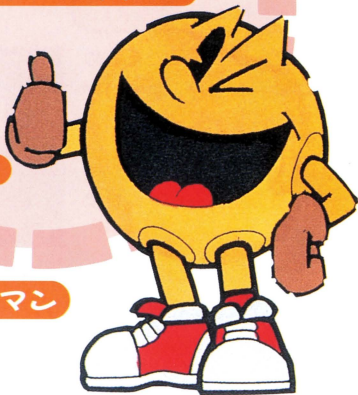


バックベビー

ミス・バックマン



バック・ジュニア



バックマン

はじめかた ゲームの始め方

パスワードでけいぞく継続プレイもOKだ



- タイトル画面がめんのときにスタートボタンを押すと、モードがひょうじ表示されます。
- ✦ボタンでえらび、スタートボタンでけつてい決定してください。

ゲームスタート GAME START

ゲームを最初さいしょから始めはじめるモードです。実際のプレイに入る前に、バックマンがゲームの内容や操作さほうの説明せつめいをしてくれます。



すぐにゲームに入りはいたいときはスタートボタンおを押すと画面がめんを送おくることができます。

パスワード

プレイ中に表示されるパスワードを入力し、ゲームをその続きから始めるモードです。



✦ボタンで文字を選び、

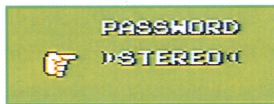
Ⓑボタンで入力してください。

間違いのときはⓎボタンで入力位置を戻し、再度入れ直してください。スタートボタンを押すか、ENDを選び、Ⓑボタンを押すとゲームが始まります。

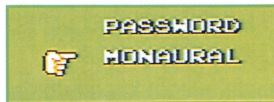
なお、パスワードはプレイ中にスタートボタンを押すと表示されます。

ステレオ モノラル

ゲームの音をステレオかモノラルに切り替えることができます。表示はスタートボタンを押して切り替えてください。



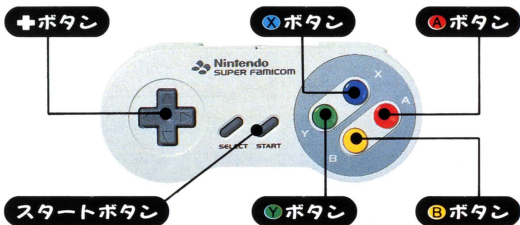
▼ スタートボタン



そうさほう 操作法

パチンコと"LOOK"を覚えよう

●基本画面での操作は次のように行ってください。

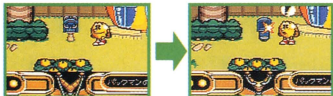


+ボタン

カーソル、照準の移動。方向指示。

Bボタン

押すとパチンコのゴムを引き（カーソルが照準に変わります）、離すとパチンコを発射します。パックマンの注意を引いたり、パックマンに当て、ジャンプさせたりして使います。また、ゴムの引きをためないと、遠くへ飛ばないので注意しましょう。



Y ボタン

＋ボタンを入れながらお押しすると、画面に“LOOK”と表示され、パックマンがその方向を向きます。左右に押したときは歩く向きも変わります。



X ボタン

パワーエサ (12P参照) を発射します。これもゴムの引きをためないと、遠くへ飛びません。

スタートボタン

アイテムガイドとパスワードの表示。

セレクトボタン

大マップ画面の表示。

マップにはハングライダー面とトロッコ面という特別な操作をする面があります。そちらの操作は16～17Pを読んでください。また、ゲーム中に登場する「パックマン」と「ミス・パックマン」の遊び方は、22～23Pを読んでください。

5

基本画面とルール

がめん みかた せつめい
画面の見方を説明するよ

基本画面



- ① マップ上では、パックマンが勝手に行動しています。カーソルをマップ上のどこかにあわせ、パチンコを当てたり注意を与えたりすると、パックマンがそれに応じて反応します。
- ② パックマンがひどい目にあうとゲームオーバーになります。ゲームオーバーになると、そのマップから再スタートします。

ヒーロー!バックマツ

アイテムガイド/パスワード表示

プレイ中にスタートボタンを押すと、アイテムの説明を見ることができます。+ボタンでカーソルをアイテムにあわせてください。なお、明るい色で表示されているのは、現在持っているアイテムです。また、画面の下には継続プレイのためのパスワードが表示されます。基本画面に戻すときは、スタートボタンを押してください。



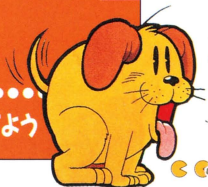
パスワード

大マップ画面

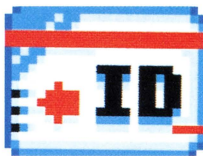
プレイ中にセレクトボタンを押すと、大マップ画面が表示されます。基本画面に戻すときはもう一度セレクトボタンを押してください。



つか かた し やくだ
 使い方を知ってクリアに役立てよう



●アイテムには次のようなものがあります。



パワーエサ

パックマンがスーパーパックマンに変身するためのアイテムで、3つまで持つことができます。ふつうはマップに隠されているものを見つけなければいけません。ゲームスタート時や目的をクリアしたときは、3つ持っている状態になります。



ある部屋に進入するためのトビラのカギになります。

ゲームカセット

3つ集めると、マップ内のゲームセンターで「ミ」

ボン!!

パロ-!パックマン



ロープウェイの フリーパス

アスレチック・マウンテンへ行くのに必要です。2番目の目的に向かうときミス・パックマンからもらえます。

IDカード

3枚必要になり、モンスターの1匹が持っています。



てつどう 鉄道のフリーパス

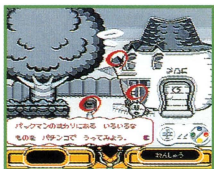
都会へ行くのに必要です。3番目の目的へ向かうときミス・パックマンからもらえます。



「ミス・パックマン」をプレイすることができます。

7 ステージの目的

これがバックマンの使命だ

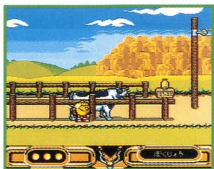
れんしゅう
練習ステージ

すす
のとおりに進めてみましょう。

ゲームの雰囲気^{ふん い き な}に慣れてもら
うための練習面^{れんしゅうめん}で、バックマン
家の庭^{け にわ}が舞台^{ぶたい}です。ゲームがス
タートすると、バックマンが操^{そう}
作^さの説明^{せつめい}をしてくれるので、そ

さいしよ もくてき
最初の目的

バックマンの最初^{さいしよ}の目的^{もくてき}は、パックベイベーに飲^のませ
るミルクを手^てに入れることです。パックマンの家^{いえ}を中心^{ちゅうしん}
に、ご近所^{きんじよ}や牧場^{ぼくじやう}など^{ある}を歩きまわってみましょう。ミルク
をそのまま持ち帰^{も かえ}ることはできないので、どこかでミ



ルクビンも探^{さが}してください。な
お、目的^{もくてき}の物^{もの}を手^てに入^いれたら、
一度家^{いちどいえ}へ帰^{かえ}らないとクリアには
なりません。これは他の目的^{た もくてき}も
同じ^{おな}ですので注意^{ちゆうい}してください。

ヒーロー! パックマン

つぎ もくてき ② 次の目的

お隣さんのルーシーにあげる
花を取ってくるのが目的です。
ミズ・パックマンからもらった
フリーパスでロープウェイに乗
れますから、ご近所のほかアス
レチック・マウンテンへ向かうこともできます。



つぎ もくてき ③ 3つめの目的



もちろん、メトロポリス、さらには工場などへも行くこと
ができるようになります。

さいご もくてき ④ 最後の目的

最後の目的をクリアするときには、すべてのマップを
移動できます。ただし、最後の目的は秘密。いったいど
んな問題がパックマンを待ち受けているのでしょうか。

アクション・ステージ

きほん
基本をマスターしてチャレンジ

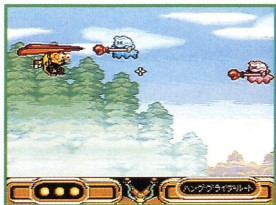
●マップの中にはハンググライダーなか面とトロッコ面めんというちょっと特殊とくしゆなステージがあります。これらの面めんはアクション・ステージとなり、いつものようにゆっくりかんが考えているヒマなんてありません。うまくパックマンを操作そうさしてピンチを脱出だつしゆつしてください。

●ハンググライダーめん面

パックマンが、ハンググライダーのに乗って進すすんでいきます。次つぎのような方法ほうほうでハンググライダーのを操作そうさし、障しょう害物がいぶつなどをうまくよけていってください。

①ハンググライダーはYボタンで上昇じやうしやう、パチンコをパックマンに命中めいちゆうさせると下降かこうします。

②モンスターがじゃまをしにきたら、パチンコあを当てて追おい払はらいましょう。



①6 アクション・ステージ

トロッコ面

パックマンがトロッコに乗って進んでいきます。下の方法でトロッコを操作し、障害物などをかわしていただきます。



- ①トロッコは \bullet ボタンで

速く進み、しばらくすると元の速度に戻ります。

- ②障害物はパックマンにパチンコを当て、ジャンプでよけてください。

- ③モンスターがじゃまをしにきたら、パチンコで追い払い

しましょう。ただし

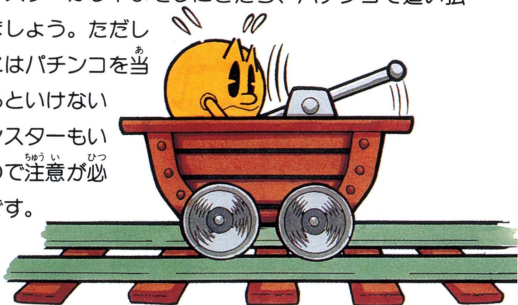
中にはパチンコを当てるといけない

モンスターもいるので注意が必要です。

モンスターもいるので注意が必

要です。

要です。



ゲーム・ヒント集(1)

クリアに役立つアドバイスだよ

とにかくいろいろなものを撃ってみよう!



このゲームの基本は、いろいろなものをパチンコで撃つことです。プレイに何の進展もないとき、どうしてもクリアできない場所があったとき、何

が撃ち忘れていたものがあるはずですよ。

"LOOK"だって大切だよ!

パックマンの注意を引くには、パチンコだけでなく、"LOOK"もあることをお忘れなく。進行方向を変える役目もあるので左右はよく使うでしょうが、上下は意外に見落としがちです。

▼こうして上を見ても大切なことも大切だよ。

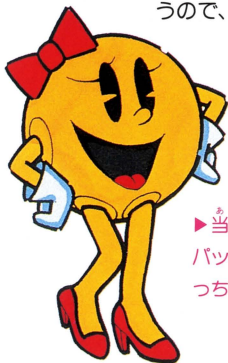


パックマンにも当ててみよう!

パチンコで撃てるのは物だけじゃありません。パックマンにだって当てることができるのです。例えば、高いところにある物を取りたいときなどは、パックマンに当て、ジャンプさせると取ることができます。

また、パックマンが気絶したときは、そのまま放っておくとゲームオーバーですが、素早くパチンコを当てると気がつかせることもできます。

ただし、あまり当てすぎるとパックマンが怒ってしまうので、ほどほどにしてあげてください。



◀ 気絶したら
すばやくパチ
ンコを!

▶ 当てすぎると
パックマンが怒
っちゃう。



ゲーム・ヒント集(2)

スーパーパックマンで反撃だ!

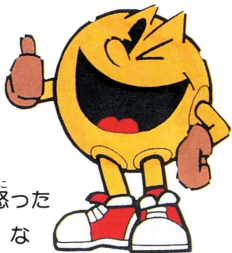
パックマンのご機嫌きげんうかがいが
大切たいせつなのだ

パチンコや“LOOK”を使つかっているのに、パックマンが何なにもしなくなったら、パックマンの様子ようすに注目ちゅうもくしてみましょう。

パックマンは気きままな性格せいかく。怒おこったり、しょんぼりしているときは、な

かなかやる気きを出だしてくれないのです。そんなときはパ

ックマンが元げん気きになるよう食たべものみみつけてあげたり、いろいろな方ほうほう法かんがを考えてみてください。



▲しょんぼりしてるとやる気きもイマイチ。




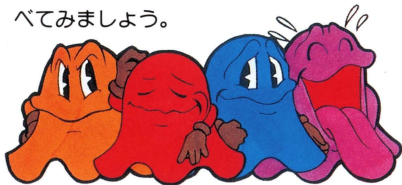
◀元げん気きなときはプレイもかいちよう快調だ!

モンスターはスーパーパックマンで げきたい 撃退しよう!

モンスターが出てきたら、
 パワーエサをはっしや発射し
 ましょう。パックマ
 ンが食たべるとスーパ
 ーパックマンにへんしん変身
 し、モンスターを食
 べてくれます。ピン
 チからだっしゆつ脱出するだけ
 でなく、思おもわぬいいことも
 あるので、なるべくやっつけるようにしましょう。



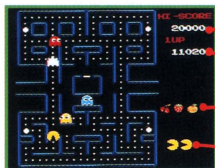
操作はそう さ  ボタンによる方向転換、これは“LOOK”
ほうこうてんかん
 と同じ操作になります。また、モンスターは画面外に逃
が めんが い に
 げると何かに化けてしまいます。あきらめずに周りを調
まわ しら
 べてみましょう。



あそ かた おまけゲームの遊び方

どうじょう
なつかしの「パックマン」が登場!

- 「ハロー！ パックマン」では、おまけゲームとして「パックマン」と「ミス・パックマン」をプレイできます。スコアによってパワーエサが手に入るので、ぜひ挑戦してみましょ。ただしおまけゲームがどうやったらプレイできるかは、自分で探し出してみてください。



ハイスコア

スコア

ラウンド数

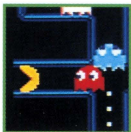
パックマンの残り数

- ①画面が「パックマン」に切り替わったら、スタートボタンでゲームが始まります。
 - ②パックマンを+ボタンの上下左右で4方向に動かし、画面上のドット（・）を食べてください。全部食べると1面クリアです。
 - ③モンスターにつかまると1ミス、パックマンを1人失います。パックマンがなくなるとゲームオーバーです。
 - ④1万点でパックマンが1人増えます。
- ②② おまけゲームの遊び方

※「パックマン」と「ミズ・パックマン」のルールは共通きょうつうですので、ここでは「パックマン」を例れいにとって遊び方あそぶかたを説明せつめいしてあります。

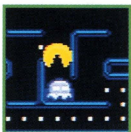
● パワーエサで反撃だ!

大きいドット (●) はパワーエサ。これを食べると一定時間無敵となり、モンスターを食べることができます。



● ワープトンネルでピンチを脱出!

モンスターに追いつかれそうになったら、ワープトンネルへ入り、一気に振り切きってしまいましょう。



● 名前なまえの入力にゅうりよくとパスワード

スコアがベスト5に入ると名前なまえを入れられます。+ボタンの左右で文字さゆうもじを選び、Bボタンで入力にゅうりよくしてください。決けつ定ていすると右の画面みざがめんになり、パスワードでが出ます。このパスワードにゅうりよくを入力して始めると、「パックマン」だけちよくせつを直接プレイすることができます。







ヒーロー! バックマン

これがバックマンの住んでいるバック・ワ
ールド。町^{まち}あり山^{やま}ありのステキな^{せかい}世界です。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



「遊び」をクワイエットする
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・東京サービスセンター

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

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Produced by NAMCO LTD

© 1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED