

PC Engine

PC猿人

PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS

がつ にはつばい
12月15日発売!



野を越え、山越え、谷越えて
今世紀最硬の石頭野郎が
大活躍！抱腹絶倒の
ヘッドバットアクションゲーム
PC原人いよいよ登場!!

希望小売価格 5,800円(消費税別)
©1989 HUDSON SOFT

こんせい きさいこう いしあたま やらう
今世紀最硬の石頭野郎



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-6422
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所 札幌・名古屋・福岡

HuCARD はハドソンの商標です。

HE system
PC Engine

ドラえもん

めいどろがだいさくせん
迷宮大作戦



Vol.22
©1989 HUDSON SOFT
©藤子・小学館・テレビ朝日

バックアップ
メモリ
対応ソフト



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

HuCARD

●このたびは、ハドソンのHU CARD、「ドラえもん—迷宮大作戦—」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、取扱ひ方、使用上の注意等、この「取扱ひ説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱ひ説明書」は大切に保管してください。

- 1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。
- 2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。
- 3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。
- 4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。
- 5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはH-E専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、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かえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。

※このソフトを当社に無断で複製すること、及び質買業に使用することを禁じます。



楽しんで
遊んでね。
みんな
で

バックアップ・メモリ・ユニットをお使いのみなさんへ

ドラえもん—迷宮大作戦—はCD-ROM²システムのインターフェイスユニットや天の声²などバックアップ・メモリ・ユニットに対応しています。以下の注意をよく読んで正しく使ってね。

●データ・セーブのしかた

バックアップ・メモリ・ユニットを使っていれば、ドラえもん—迷宮大作戦—は、ゲームオーバーの後、パスコード画面になったときに、自動的にセーブされます。パスコードが出る前にリセットしたり、電源を切ったりするとセーブされませんので注意して下さい。

ただし、セーブできるデータは1種類で、最も先に進むことのできた面を記憶します。

※〈やさしい〉モード、または〈ふつう〉モードを全面クリアしてしまっただけで記憶したデータでは、〈やさしい〉モードで遊ぶことができなくなります。〈やさしい〉モードの面のパスコードと入力するか、バックアップ・メモリ・ユニットをはずして、最初から遊んで下さい。〈やさしい〉モードの60面のパスコードは必ずメモしておきましょう。)

●バックアップ・メモリ・ユニットの容量が足りないとき

他のゲームのデータをたくさん記憶していて容量が足りないときは、画面の表示に従って、不要なファイルを消して下さい。

●バックアップ・メモリ・ユニットの初期化

次のような場合には、ドラえもん—迷宮大作戦—では、電源を入れた瞬間に自動的に初期化をします。大切なデータが消えてしまいますので注意して下さい。

1. バックアップで、メモリ・ユニットをはじめて使用するとき。
2. 電池が切れたとき、あるいは交換したとき。または、CD-ROM²システムの電源を長期間抜いたままにしておいたとき。
3. バックアップ・メモリのデータに異常があるとき。

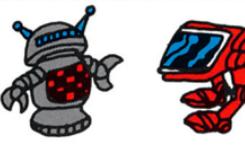
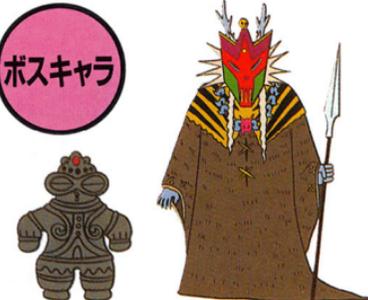
【ご注意】

バックアップ・メモリ・ユニットを落としたり、大きな衝撃を与えたりすると、データが壊れる原因となります。また、PCエンジンとの接続部分には絶対に手を触れないで下さい。

詳しくは、それぞれのバックアップ・メモリ・ユニットの取扱ひ説明書をお読み下さい。

つぎつぎ おそ てき
次々と襲ってくる敵キャラクター

原始、江戸、未来……各ラウンドの時代設定により、登場する敵キャラクターもいろいろだ。

<p>原始時代</p>  <p>怪獣ドテゴン 原人ウツホ</p>	<p>未来</p>  <p>ロボイド ゴーグル</p>
<p>江戸時代</p>  <p>忍者赤丸 同心田中様</p>	<p>ボスキャラ</p>  <p>ツチダマ んがゾンビ</p>
<p>戦争時代</p>  <p>兵隊ジョー 兵隊ケン</p>	<p>その他のエイリアン</p>  <p>パタパタ ガンガン</p>
<p>現代</p>  <p>コマワリサン ヤッチャン</p>	

ドラえもん

めいきゆうだいさくせん
迷宮大作戦

●これが、ドラえもん『迷宮大作戦』の世界なのだ。

ボク、ドラえもん。大変なことが起きてしまった。タイムマシンでピクニックに行く途中、ギガンゾビの手下ツチダマに襲われてしまったんだ。のび太くん、しずかちゃん、ジャイアン、スネ夫の4人は過去や未来に連れ去られ、ボクの四次元ポケットも故障。ひみつ道具までいろいろな時代に散らばってしまった。おまけにギガンゾビは、あらゆる時代が交差するパラレルワールドを創り上げている。さあ、のび太くん達を救いに時を超えて大冒険。時を歪めるギガンゾビを倒すため、いま、タケコプターで出発だ。

ゲームの内容

●ドラ焼きをひろいながら、迷路を進もう。

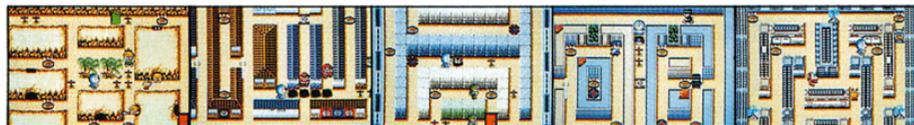
1ラウンド（大きさは2～6画面）ずつ迷路形式になったアクションゲーム。全部で60ラウンドあります。とにかくドラ焼きを集めながら迷路を進もう。画面上のすべてのドラ焼きを集めると、鍵ゴマロックが出現。どこでもドアで次のラウンドへ進めるよ。

●敵がきたら穴を掘って埋めてしまいましょう。

ドラえもんのみつ道具はいろいろな時代に敵らばっています。うまくひろってクリアをめぞそう。

●5つの時代のパラレルワールド。

各画面はギガノンビがつくったパラレル迷路。原始、江戸、戦争、現代、未来の5つの時代がラウンドごとに繰り返されます。



原始

江戸

戦争

現代

未来

●のび太くんたちを救え。

15ラウンドごとに、のび太くん、ジャイアン、スネ夫、しずかちゃんの4人を救い出すことができます。ガンバレ!!

●時をあやつるギガゾンビたちを倒せ。

30ラウンドは手下ツチダマと、60ラウンドは首領ギガゾンビと、異次元空間での世紀の対決が待っているぞ。

手下ツチダマ



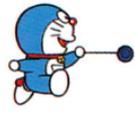
首領ギガゾンビ



●各ラウンドに1～4個配置されているアイテムだ。クリアすると持てる。もちろん敵を埋めると出現するアイテムと一緒に持てるよ。

☆制限時間のあるアイテム

アイテムの種類は全部で3つ。使用時間は32秒間です。

		①ヨ-ヨ- IIボタンでヨ-ヨ-を投げます。敵に接触すると、敵は消えてしまう。
		②しゃぼん玉ピストル IIボタンでしゃぼん玉を発射します。当たると敵はしゃぼん玉の中。そのままふわふわ消えてしまう。
		③カチンカチンライト IIボタンで冷凍光線、発射なのだ。敵は氷づけ。そのまま体当たりして突き飛ばし、壊してしまおう。

☆制限時間のないアイテム

アイテムの種類は全部で2つ。ドラえもんがアウトになるまで持てます。

		①もぐら手袋 IIボタンで一度に掘れる穴の数が増えます。1個取ると、穴が一度に2個掘れる。2個取ると、穴が一度に4個掘れる。では8個では？そう16個掘れるのだ。
		②快速シューズ ドラえもんの移動スピードがアイテムを取るごとに速くなるよ。最高2倍のスピードがでる。

ドラえもののひみつ道具を集めろ。

●敵を穴に埋めると、アイテムが出現するときがあります。チャンスはこのとき。アイテムは全部で5種類。使用時間は32秒間。同じ種類の敵を3つ続けて埋めても出現するよ。

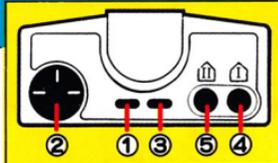


	①タンマウオッチ 時間よ止まれ。ラウンド中の全ての敵を静止させることができるんだ。
	②アイスクリスタル ラウンド中の全ての敵が氷づけになっちゃう。体当たりで突き飛ばして壊すことができるよ。
	③スロー ラウンド中の全ての敵の動くスピードが半分になるんだ。
	④ひらりマント どんな敵が来ても大丈夫。ドラえもんが無敵になれるよ。
	⑤花火花 花火花は一定時間で爆発するんだ。Iボタンで花火花を仕掛けよう。

操作方法

●パッドの使い方

ゲームを始める前に、まずパッドの使い方からマスターしよう。のび太くんたちを救えるかどうかは、キミのパッド操作にかかっているぞ。



①<セレクトボタン>

タイトル画面でモード選択をするときに使います。“やさしい、ふつう”とちらかのモードを選んでね。また、パスコードを選ぶときもこのボタンで。(パスコードの入力方法は下参照)

②<方向キー>

ゲーム中、ドラえもんを上中左右に動かせます。また、タイトル画面で“やさしい、ふつう、パスコード”を選ぶときにも使います。

③<ランボタン>

ゲームをスタートするときと、ゲーム中にポーズをかけたいときに使います。

④<Iボタン>

1回押すと扉が開きます。もう1回押すと扉が閉まります。花火花などひみつ道具を置くのもこのボタンを使います。

⑤<IIボタン>

1回押すとドラえもんが穴を掘ります。もう一度押すと穴を埋めます。敵が穴に落ちてそれを埋めると、十字架が出現して得点になります。また、ヒミツ道具(ヨーヨー、しゃぼん玉ピストル、カチンカチンライト)を取ると、このボタンでそれらを使うことができます。

<スタート方法>

PCエンジン本体の電源スイッチをオンにすると、スタート画面が出てきます。ランボタンを押すとタイトル画面が出てきて“やさしい、ふつう、パスコード”の3つが選べます。セレクトボタンか十字方向キーで“やさしい”か“ふつう”を選んでランボタンを押すと、ゲームスタートです。

<ゲームオーバー>

敵とぶつかる。掘った穴や池、川に落ちる。タイムオーバーになる、などするとドラえもんがひとりアウトになります。ドラえもんが全員アウトになるとゲームオーバーです。

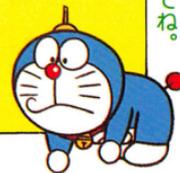
(※やさしいモードを選ぶと、ドラえもんは穴には落ちないヨ!!)

<パスコードについて>

“パスコード”を選ぶと“パスコード入力画面”になります。ゲームオーバーになったときに出てきた“ドラえもん”と“ドラミちゃん”の顔の方向を1、2ボタンで選んで、ランボタンを押してください。ゲームオーバーになったラウンドからスタートできます。

<ラウンドの選択>

たとえば20ラウンドまでクリアした場合、20ラウンド以下のラウンドならどこからでもスタートできます。タイトル画面の“やさしい、ふつう、~”の横にクリアしたラウンドを示す数字が出てきます。I、IIボタンでこの数字を変えてランボタンでゲームスタート。



十字架やジャンプ台、ワープホール、橋の上には穴が掘れないから気をつけてね。

がめんひょうじ 画面表示



★^{こうとくてん}高得点を出すために!!

- プレイヤーの得点は、敵を穴に埋めるときにポイントが上がります。
- 敵を穴に埋めると十字架が出ます。1ラウンドごとにこの十字架の数に応じてボーナスが出るから、がんばって!!
- 同じ種類の敵を続けて倒すと、点数が高くなるよ。
- ドラ焼きを全部クリアしたら、残り時間がある限り、どこでもドアのそばで敵を倒すのが高得点へのテクニック。

めいこうだいさくせん せんたく ことし おとな たの 迷宮大作戦は、モード選択で子供から大人まで楽しめます。

※〈やさしいモード〉なら、5歳くらいのお子さんからプレイできます。

	P(ドラえもんの数)	TIME(タイム)	ドラ焼き
ふつうモード	3人	3~5分	16個
やさしいモード	5人	8分	16個

- どちらもマップ面は同じですが、〈やさしいモード〉は扉などの障害物がありません。
- 〈やさしいモード〉では、敵を埋めるための穴の上も通れます。(〈ふつうモード〉ならアウトです。)
- 敵も1画面中3匹だけと簡単。
- 〈やさしいモード〉または〈ふつうモード〉を一度全ラウンドクリアすると、タイトル画面に〈むずかしいモード〉があらわれます。敵の攻撃が激しいぞ。ぜひ挑戦を。また、再度〈やさしいモード〉で遊ぶときには、一度電源を切ってください。このときパスワードをメモしておけば〈むずかしいモード〉でいつも遊べます。



●ドラえもん ワンポイントアドバイス

- ☆ 扉には要注意。タンマウオッチもきかないよ。
- ☆ 川のはちはすべりやすいから気をつけて。
- ☆ 川におちるとアウトになっちゃうよ。
- ☆ 穴の中で自がきりり光ったら要注意。原始人が穴の中からヤリを刺してくるぞ。

ひっしょうほう ゲームの必勝法



ワープホールやジャンプ台を利用して、敵の追跡をかわせ!

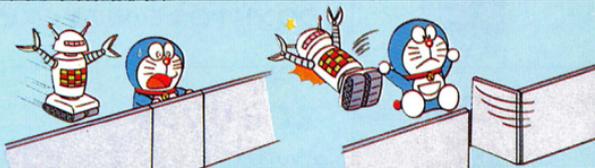
(ジャンプ台では○□○が出ます。)
(方向キレで行きたい方向を選んでね。)



扉を利用して、敵の追跡をかわせ!

- 迷路の中に扉があるんだ。この扉を開け閉めすることで、敵を倒したり、敵から逃げたりすることができるよ。(転んでいる敵の上は通過できるんだ。)
- 扉を開けたり閉めたりしたいときは、Iボタンを押してね。扉は握手のある方向に開くからまちがえないように。

例1) ドラえもんが閉鎖中の扉に接触すると、扉に突き飛ばされ、そのまま敵に体当たりして転ぶことができる。



例2) 扉の開閉により、ドラえもんは敵から逃げられるよ。

