

SEGA®

ガールズガーデン™

GIRL'S GARDEN™

ゲームの遊び方

1人用



☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

1. このゲームカートリッジは、SC-3000シリーズ、またはSG-1000シリーズでご使用ください。
2. SC-3000シリーズ、またはSG-1000シリーズのカートリッジ挿入孔にゲームカートリッジを差し込んだ後、電源を“ON”にしてください。電源を“ON”にしたままカートリッジを差し込むと、本体およびカートリッジの故障原因となりますのでご注意ください。
3. このゲームは、SG-1000シリーズではジョイスティックで、SC-3000シリーズではキーボード、またはジョイスティック（別売）で操作できます。また、SG-1000シリーズに別売のセガ・キーボード（SK-1100）をつないで、SC-3000シリーズと同じようにキーボード操作ができます。
4. SC-3000シリーズやSG-1000IIでジョイスティックを使用してプレイする場合は、“JOY1”の端子へコネクターを差し込んでください。
5. カートリッジのご使用後は、本体の電源を“OFF”にし、カートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管してください。

☆まずは、キャラクターからのごあいさつ☆



パプリ

ミント君って、やさしく
かっこよくて本当にステ
キ。今は片思いだけど、
この恋の花をプレゼント
すれば、きっとあたしの
心が通じるわ。



ミント君

パプリとコッコ。ふたり
ともかわいくて、いい子
達。どっちが好きかって
聞かれても困るよ。



コッコ

ミント君は絶対にあたし
のものよ。パプリには渡
せないわ。だって、あた
しのほうが美人だし、お
しとやかですもの。



プリム

花から花へ。僕は女の子
にやさしい花の貴公子。
なんでもプレゼントする
のが僕の趣味。

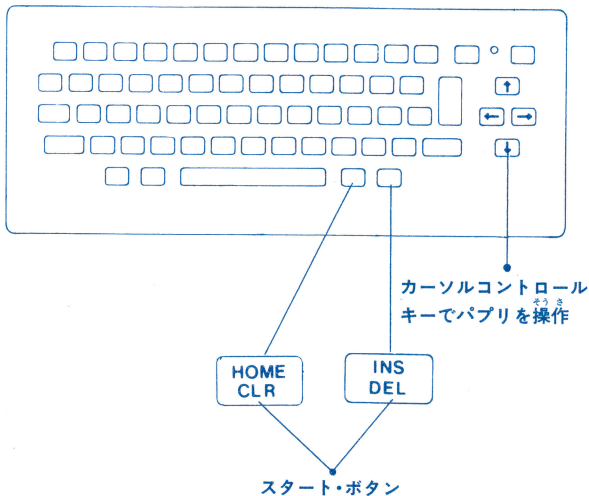


ヤンピー

おいらの“ふしぎの花園”には恋の花がいっぱい。
パプリの気持ちはわかるけど、おいらは番人。
花ぬすびとでも許せない。泣いたってだめだよ。

そう さ ほう ほう
操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ+SK-1100) ^{あそ ぼ あい}で遊ぶ場合☆



“ハチミツのつぼ”^お置きボタン
チャレンジング・ステージの
ときのジャンプ・ボタン

☆ジョイスティック(SJ-200、SJ-150、SJ-300) あそ ば あい で遊ぶ場合 ☆

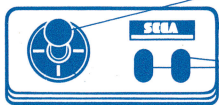
SJ-200



- スタート・ボタン
- “ハチミツのつぼ”置きボタン
- チャレンジング・ステージの
ときのジャンプ・ボタン
- パブリをそうき操作

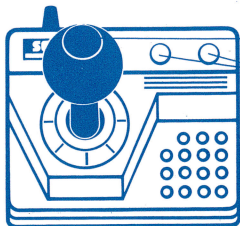
べつうり
(別売)

SJ-150



- パブリをそうき操作
- スタート・ボタン
- “ハチミツのつぼ”置きボタン
- チャレンジング・ステージの
ときのジャンプ・ボタン

SJ-300



- パブリをそうき操作
- スタート・ボタン
- “ハチミツのつぼ”置きボタン
- チャレンジング・ステージの
ときのジャンプ・ボタン

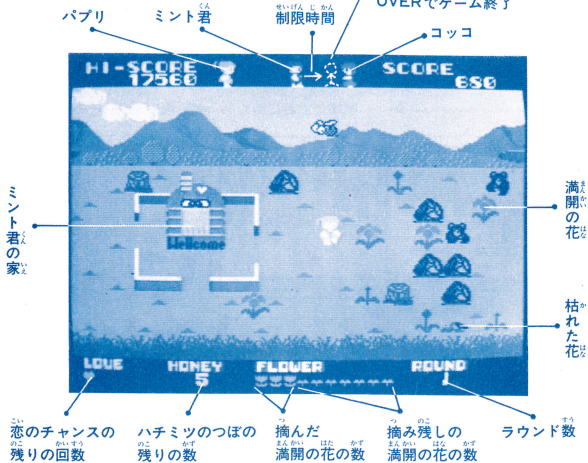
べつうり
(別売)

べつうり
(別売)

☆遊び方☆

ミント君がコッコとデートする前に、花束をプレゼントしよう。

ミント君がここまでくるとTIME OVERでゲーム終了



● ゲームの目的 ●

パプリを動かして、制限時間内に10本以上の満開の花を摘んで、ミント君にプレゼントしましょう。

● GAME OVER ●

パプリを3回動かしてしまったり、ミント君がコッコにくっついてTIME OVERになったとき、ゲーム終了になります。

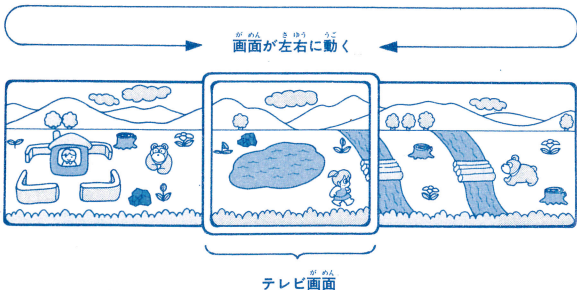
● スタートのしかた ●

スタート・ボタンを押すと、ゲームが始まります。

●パプリの^{うご}動かし方^{かた}●

ジョイスティック、またはキーボードのカーソルコントロールキーで、パプリを^{うご}動かしてください。

●スクロール^{がめん}画面●



○この物語の舞台は、“恋の花”が咲き乱れる、とても広い“ふしぎの花園”です。そのため、一度に画面に映し出されるのは、実際の画面の $\frac{1}{3}$ 以下なのです。

○パプリの動きに合わせて、自動的に画面も左右に動いていきます。くまのヤンピーの動きに気をつけて、満開の花を摘んでいってください。

●制限時間●

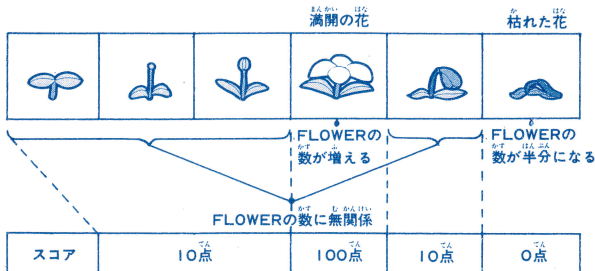
パプリが満開の花を摘んで、ミント君にプレゼントできる時間は、画面の上のミント君がパプリを離れてココロにくっつくまでの時間です。

★ “ふしぎの恋の花” の巻★



恋の花

- パプリが満開の花を摘んでミント君にプレゼントすると、次のラウンドへ進めます。
- 花を摘むときは、花の場所を通り過ぎてください。



- 花は、つぼみから枯れるまでに6段階の変化があります。
- 満開の花を摘んでいくと、FLOWER(画面下)の花の数が増えていきます。
- 枯れた花を摘むと、せっかく“摘んだ花の数”(FLOWERの数)が半分になってしまいます。
(FLOWERの数が奇数の場合は、1本ひいて半分にした数になります。例)FLOWERが5本のときは2本に減る
- 満開の花以外は、花を摘んだことになりません。

★パプリのハッピーデートの巻★



- パプリが10本の満開の花（FLOWERが10本）を摘むと、家の窓からミント君が手をふります。家の窓のそばにいくとミント君が出てきて、花束を渡すことができます。
- 画面の下のFLOWERの花の数は10本までしか出ませんが、満開の花は、1ラウンドにつき最高20本まで得点になります。そして、11本目からの得点は、そのラウンド終了時に加算されます。その他の花（枯れた花を除く）は、何本でも摘んだだけ得点になります。
- 恋の花は4種類で、4ラウンドごとに登場します。

★パプリの失恋の巻★



パプリ

○パプリは、次の場合に泣いて“恋のチャンス”^{こい}を1回なくします。

1. 川や池に落ちたとき
2. ヤンピーにつかまったとき
3. プリムが落とすがいこつを拾ってしまったとき
(11ページをみる)

○パプリが泣くと新しい^{あた}新しい^{あた}心^{こい}がまいおりてきて、ゲームを続けることができます。

○新しい^{あた}心^{こい}でゲームが再スタートすると、FLOWERの数が半分^{はんぶん}に減ってしまいます。(奇数の場合は、1本ひいて半分にした数^{かず}になります。)

○“恋のチャンス”^{こい}心^{こい}は、全ラウンドを通じて3回です。



恋のチャンス

(1回目の心^{こい}は、ゲームスタート時にパプリがもっていますので、画面下には2回分の心^{こい}が出ています。)

○もし、1ラウンドをクリアするのに心^{こい}を2回使ってしまうと、2ラウンドから後、残り1回の心^{こい}でプレイを進めていくことになります。

★こわ〜いヤンピーの巻★



ヤンピー

- 4頭のヤンピーがパプリを追いかけてきます。ヤンピーにつかまるとパプリは泣き、“恋のチャンス”
♥を1回なくします。
- ヤンピーとパプリの距離がちぢまると、ヤンピーは青くなって怒り出します。危険信号です。気をつけてください。

もし、ヤンピーにつかまりそうになったら

- “ハチミツのつぼ”置きボタンで、つぼを置いてください。ヤンピーはハチミツを食べ始めます。その間、パプリはヤンピーにさわっても平気です。
- ハチミツのつぼは、橋の上に置けません。
- ハチミツのつぼは1ラウンドでは5つ、それから後のラウンドは1つずつ増えていきます。
- ヤンピーがハチミツを食べる前に、画面が左右に動いて、置かれたつぼが画面の外に出ると、“ハチミツのつぼの残の数”が外に出た数だけ増えます。

- はちのプリムが満開の花にとまっているときに、パプリがその花を摘むと、HONEY (ハチミツのつぼ)の数が3つ増えます。

★チクッとやさしいプリムの巻★



プリム

- パプリは、プリムにさわっても平気です。
- プリムは、下の3つのくだものと、花束、ハート、時計、そして、がいこつを落としていきます。パプリが、それらを拾うと次のようになります。



さくらんぼ……2,500点



りんご……1,500点



ぶどう……500点



花束

FLOWERが5本増えます。



ハート

“恋のチャンス”♡が1回増えます。



時計

画面の上のミント君がパプリの方に少し戻って、制限時間がのびます。



がいこつ

パプリが泣き出し、“恋のチャンス”♡が1回なくなります。

これらは、しばらくすると消えていきます。

● ラウンド ●

このゲームはラウンドが進むにつれて、ヤンピーの数も増え、動きも速くなり、むずかしくなります。また、CHALLENGING STAGEが2、4、6…ラウンドの後に出てきます。

● スコア ●

満開の花 (1ラウンドにつき最高20本)	100点
その他の花 (枯れた花を除く)	10点
さくらんぼ	2,500点
りんご	1,500点
ぶどう	500点

● 枯れた花……FLOWER (摘んだ満開の花) $\times \frac{1}{2}$

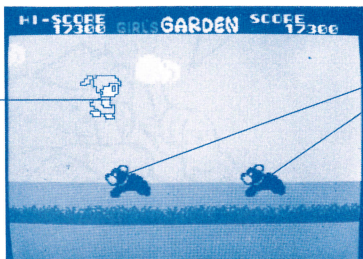
● ボーナスポイント ●

制限時間が多いと、得点が高くなります。

● チャレンジング・ステージ ●

- パプリの向かい側からヤンピーが1頭から5頭、列をつくって走ってきます。ジャンプ・ボタンでパプリをジャンプさせて、ヤンピーを跳びこえていってください。
- ヤンピー1頭につき250点の得点になります。
- パプリが、1頭でもヤンピーを跳びこせないと、チャレンジング・ステージは終わります。
- ヤンピーは全部で20頭出てきます。20頭全部を跳びこすと、パーフェクト・ボーナスとして5,000点が加算されます。

ジャンプしてヤンピーを跳びこす



ぞろぞろ走ってくる

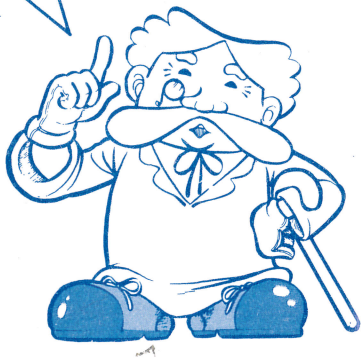
(パーフェクト)

20頭のヤンピーを跳びこすと、 $250\text{点} \times 20\text{匹} + 5,000\text{点} = 10,000\text{点}$

- このステージでは、パプリがジャンプに失敗してヤンピーにぶつかっても、“恋のチャンス”♡を減らさずに次のラウンドへ進めます。

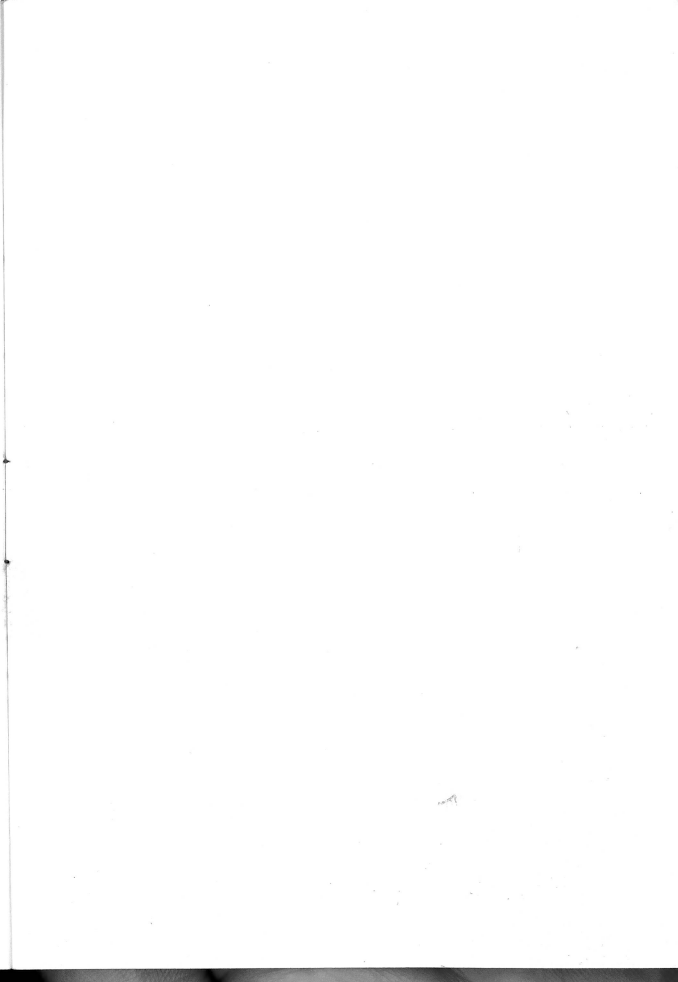
☆ゲームズ博士からのアドバイス☆

- “恋のチャンス” ♡は3回きりだよ。
大切にしよう。
- ヤンピーにはハチミツのつぼ、ハイ
スコアにはプリムの落とし物がベストだよ。



☆ゲームカートリッジからのお願い☆

1. こうおん たしつ ちやくしゃにっこう高温、多湿、直射日光はさけてください。
2. つよ強いショックをあた与えないでください。
3. ぜったい ぶんかい絶対に分解しないでください。
4. たんし ぶぶん て かわ みず端子の部分に手を触れたり、水にぬらすなどよご汚さないようにしてください。こしょう げんいん故障の原因となります。
5. シンナー、ベンジン、アルコール等とうでふかないでください。



株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本 社 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問合せは本社パーソナルコンピュータ事業本部まで