

SEGA®

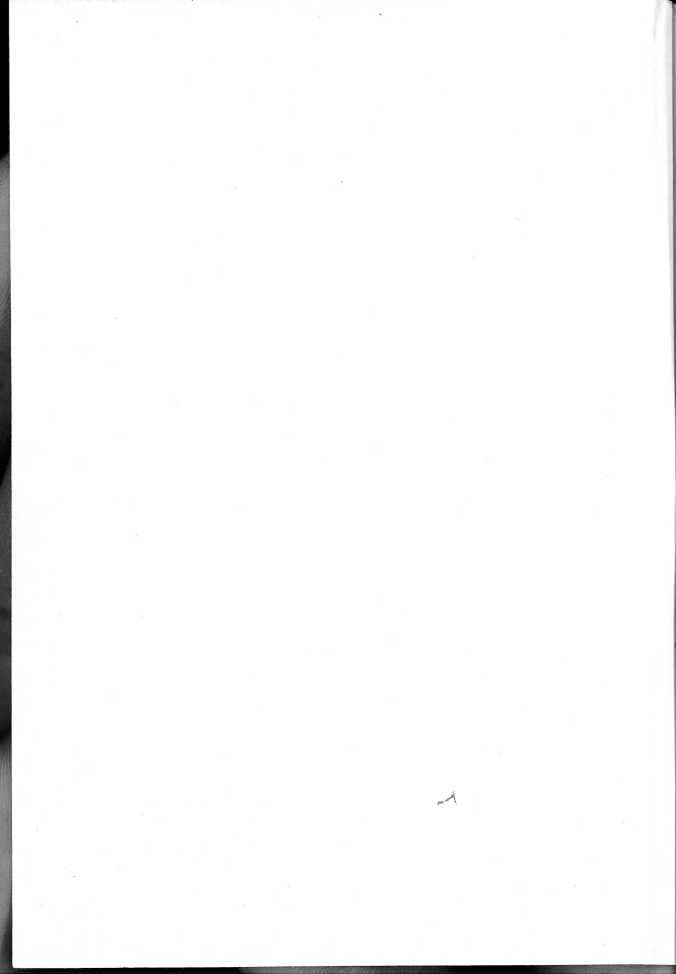
フリッキー™

FLICKY™

ゲームの遊び方

1人用

ニャンニャンの動きをよく見て、タイミングよくジャンプ。テラスからテラスへのジャンプ上手が“フリッキー”プレー上手につながる。そして、ピヨピヨを1羽ずつよりも8羽全部まとめて家に入れることがハイスコアを出す秘けつ。これは、子供をかばってがんばる青い小鳥のあたたか〜いゲームなのです。



☆ゲームをはじ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シリーズ又はSG-1000シリーズでご使用ください。
2. SC-3000シリーズ又はSG-1000シリーズのROM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、本体及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又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、“JOY 1”の端子へコネクターを差し込んでください。
5. キーボード (SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ+SK-1100) でプレイする場合は、図を参照してください。
6. 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☆



フリッキー

近所のどらねこニャンニャン
て本当にイヤな奴。うちのか
わいいピヨピヨ達をいつもね
らっているの。でも、負けな
くてよ。あたしのトンカチげ
りを受けてごらん!!



ニャンニャン

あの家のピヨピヨどもは、ど
いつもいつもまるまると太
って本当にうまそうだぜ。う
るさいフリッキーめ、いつか
必ずギャフンと言わせてやる。

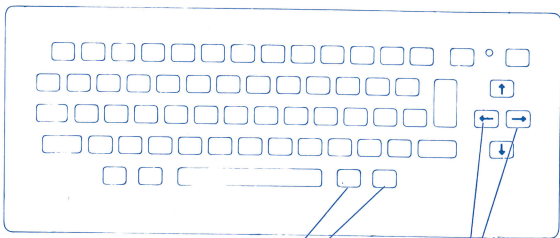


ピヨピヨ

ピヨピヨ(黄色)
ニャンニャンで、こわいわ。
いつもフリッキー母さんやあ
たし達のこといじめに来るの。

つっぱりピヨピヨ(黒)
フリッキー母さんはやさしい
けど毎日たいくつ。ふらっと、
どこかへ出かけたいたい気分なん
だよな。

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



フリッキーを^{ほうこう}2方向に^{そうさ}操作

スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器^{ぶき}のキック・ボタン

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

SJ-200



スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作
(← →)

べつり
(別売)

SJ-150



スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作

べつり
(別売)

SJ-300



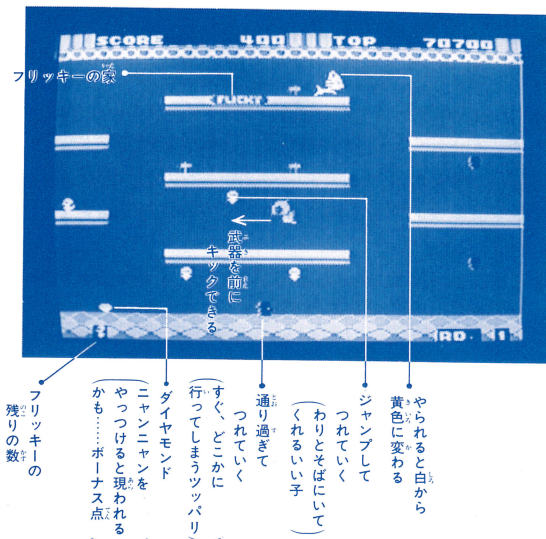
スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作
(← →)

べつり
(別売)

☆ あそ び ☆
☆ 遊 び 方 ☆

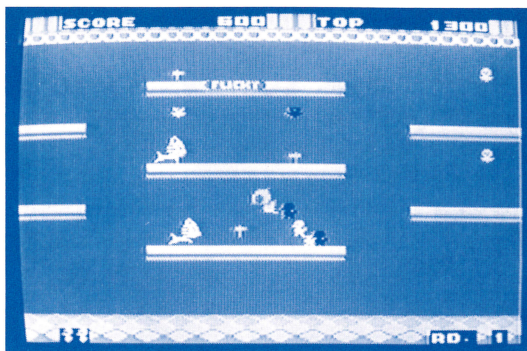
がめん きゆう うご
→ 画面が左右に動く ←



SCORE(スコア) TOP(ハイスコア) RD.(ラウンド)

- ◎スタート・ボタンを押すとゲームが始まります。
- ◎ジョイスティック、又はキーボードのカーソルコントロールキーでフリッキーを操作してください。

- ◎フリッキーが **FLICKY** マークの家を飛び出し、テラスや地面の上の8匹のピヨピヨをもとの家に帰すと次のラウンドに進めます。
- ◎フリッキーがピヨピヨのところを通り過ぎると、ピヨピヨはぞろぞろくっついてきます。テラスに飛び移るときや空中にいるピヨピヨを連れていくときは、ジャンプ・ボタンでジャンプしてください。
- ◎この画面は左右にスクロールします。つまり、フリッキーを移動させれば、そ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。ピヨピヨがいる場所やニャンニャンの動きを考えて有利にプレイを進めてください。
- ◎2匹のニャンニャンはテラスの上や下から飛びかかってきたり、地面やテラスの上を走って追いかけてきたりします。
- ◎フリッキーはニャンニャンにアタックされると、やられてしまいます。
- ◎ニャンニャンをやっつけるには、テラスや地面の上にあるトンカチやビールのジョッキなどを、ジャンプ・ボタンでけりつけてやっつけることができます。武器は、フリッキーが武器のところを通り過ぎると、とれます。そして、フリッキーの向いている方向にけることができます。



- ◎武器が命中すると、ニャンニャンは白から黄色に変わってはじき飛ばされていきます。そして、しばらくするとダイヤモンドになることがあります。(どういう場合にダイヤモンドに変わるかはナゾ) このダイヤモンドをとるとボーナス点になります。(9ページをみる)
- ◎武器は6個で、けるとけた数だけ減っていきます。そして、フリッキーがやられて次のフリッキーが登場したときや、ラウンドが変わると、また6個の武器でゲームが始まります。
- ◎フリッキーに連れられていくピヨピヨにニャンニャンがさわると、ピヨピヨは離れていってしまいます。

- ◎黄色きいろのピヨピヨは、ニャンニャンにフリッキーからひき離はなされても、そのテラスの上うえや付近ふきんをうろうろするだけです。ところが、黒くろいつぱりピヨピヨは、あちこちのテラスや地面じめんへ降おりていってしまいます。
- ◎ピヨピヨの数かずは、どのラウンドも8羽わですが、その中なかの黄色きいろと黒くろのピヨピヨの数かずの割合わりあいはラウンドによって変わかります。
- ◎このゲームは40ラウンドまであります。テラスの配置はいちや家いえの入口いりぐちは、ラウンドごとかに変わかります。このうち、3、7、11……と4画面がめんごとかにボーナスラウンドがあります。
- ◎フリッキーは、1ゲーム3羽ばで、スコアが8万点まんてん、16万点まんてんになるごとわに1羽わずつ増ふえ、合計ごうけい6羽わまで増ふえます。

スコア

ニャンニャン……200点^{てん}
 ピヨピヨを家に帰したとき

羽 ^わ	1	2	3	4	5	6	7	8
点数 ^{てんすう}	100	200	300	400	500	1,000	2,000	5,000

1回^{かい}で何羽^{なんぼ}も家^{いえ}に帰^{かえ}した方が高得点^{こうとくてん}になります。

- 1回^{かい}で2羽^わ帰^{かえ}すと… $100+200=300$ 点^{てん}
- 1回^{かい}で4羽^わ帰^{かえ}すと… $100+200+300+400=1,000$ 点^{てん}
- 1回^{かい}で8羽^わ帰^{かえ}すと… $100+200+300+400+500+1,000+2,000+5,000=9,500$ 点^{てん}

ボーナス点^{てん}

フリッキーがダイヤモンドをとるときについているピヨピヨの数^{かず}で点数^{てんすう}がかわります。

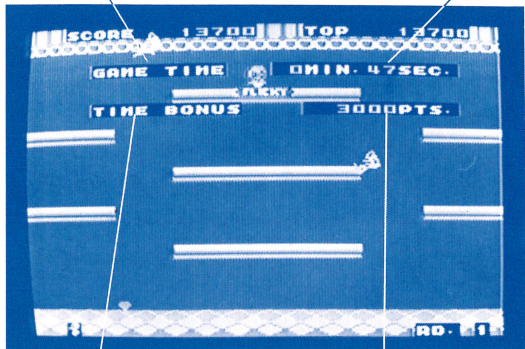
羽 ^わ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
点数 ^{てんすう}	100	100	200	300	400	500	1,000	2,000	5,000

タイムボーナス

1つのラウンドをクリアするのにかかる時間じかんによって、
 ボーナス点てんが与あたえられます。

クリアするのにかかった時間じかん

0分47秒じぶん



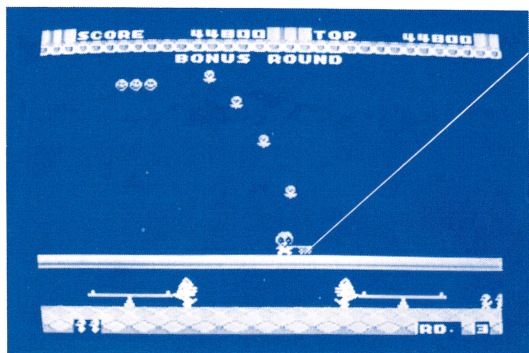
タイムボーナス

3000点てん

0～19秒 <small>びょう</small>	20,000点 <small>てん</small>
20～29秒 <small>びょう</small>	10,000点 <small>てん</small>
30～39秒 <small>びょう</small>	5,000点 <small>てん</small>
40～49秒 <small>びょう</small>	3,000点 <small>てん</small>
50～59秒 <small>びょう</small>	1,000点 <small>てん</small>
60秒以上 <small>びょう いじょう</small>	0点 <small>てん</small>

ボーナスラウンド

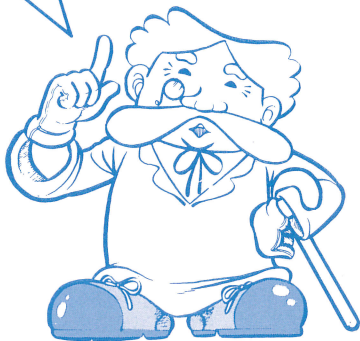
ニャンニャンがシーソーにのっているピヨピヨをはねあげます。フリッキーを操作して網で落ちてくるピヨピヨをキャッチすれば、1羽につき250点の得点になります。



ピヨピヨをキャッチ

☆ゲームズ博士^{はかせ}からのアドバイス☆

- ピヨピヨは8羽^わまとめて家^{いえ}に帰^{かえ}るのがハイスコアへの近道^{ちかみち}だよ。
- ボーナスのチャンス^{さいだいげん}を最大限^{かつよう}に活用^{かつよう}して、びっくり新^{しん}ハイスコア^だを出^だそう。





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