

スクウェア

取扱説明書

GAME GEAR

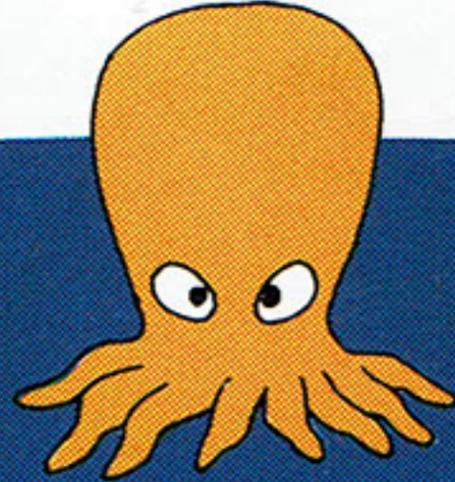
スクウェア



 Victor

■もくじ

このたびは、ゲームギアカートリッジ「スクウィーク」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。



ストーリー	1
操作方法	2
ゲーム画面の見方	4
ゲームのはじめ方	6
ゲームの遊び方	8
マップについて	14
アイテムについて	17
モンスターについて	23
使用上のご注意	25

■ストーリー

それは、遥か昔のこと
平和なスクウィーズ・ランドに突然、
悪族が侵略してきました。美しい大地
は、“スクウィーズ殺し”と呼ばれる青い
毒に覆われてしまい、そこに住んでいた
善良な人たちは、故郷のスクウィーズ・
ランドを捨て、新天地を求める旅に立た
なくてはなりませんでした。



その後、どれだけの時が経ったことで
しょう……
住み慣れない新しい土地で、苦勞し
続けていたスクウィーズ・ランドの人々
は、ある日、故郷を侵略した悪族の衰退
を耳にしました。スクウィーズ・ランドを

自分たちの手に取りもどし、もとの平和
な地にしようと立ち上がった人々は、一
人の若者を青く汚染された大地に送っ
たのでした。

彼の名は、SKWEEK(スクウィーク)。
そして彼に任命された仕事とは、青く汚
染されたスクウィーズ・ランドの99個の
大陸をもとのピンクの大地にもどすと
いうたいへん困難なことでした。

もし、SKWEEKがスクウィーズ・ラン
ドをすべてピンクの大地にもどすことが
できたら、人々はまた自由に平和なスク
ウィーズ・ランドにもどることができる
のです。人々の期待を背に、SKWEEK
は青い毒の大地に立つのでした。

そう さ ほう ほう
■ 操作方法

ほうこう
方向ボタン



スタートボタン

②ボタン

①ボタン

ほうこう
方向ボタン

- ・モードを^{えら}選ぶ
- ・SKWEEKを上下左右に^{じようげ さゆう いどう}移動させる
- ・パスワード/ハイスコアラー入 ^{にゆうりよく も じ せんたく}力の文字選択

スタートボタン

- ・ゲームスタート
- ・^{えら}選んだモードを^{けつてい}決定する
- ・プレイ中の^{ちゆう}ポーズ（^{いち じていし}一時停止）

①ボタン

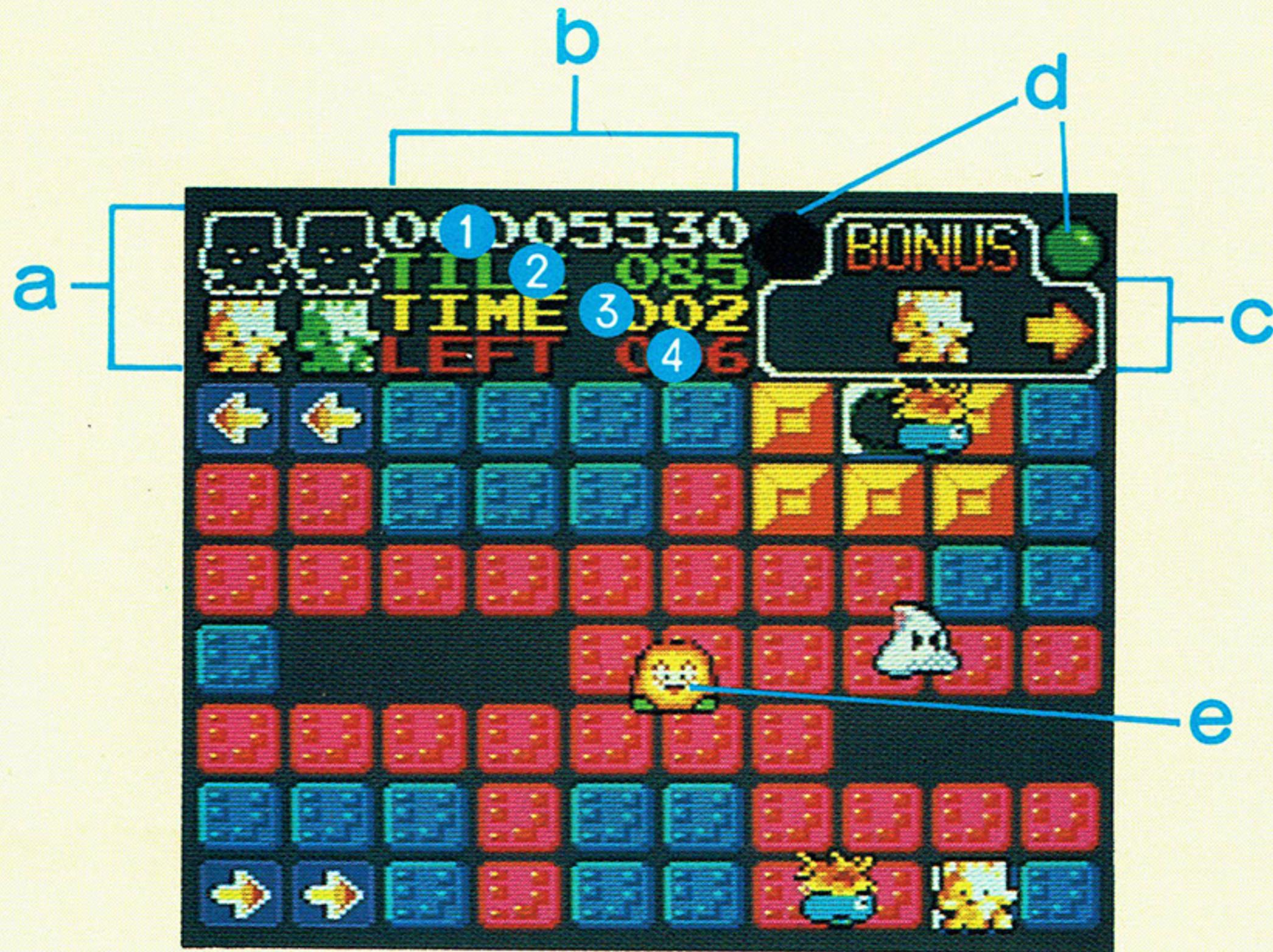
- ・^{たま う}弾を撃つ
- ・ワープ・ポイントでワープする

②ボタン

- ・パスワード/ハイスコアラー入 ^{にゆうりよく も じ けつてい}力の文字決定

※ポーズ中、^{ちゆう}①ボタン+^お②ボタンを押しながらスタートボタンでギブアップ

ゲーム画面の見方



a	b	c
<p>^{あつ} 集めたスペシャル・ベア</p> <p>^{いろ}色のちがうスペシャル ・ベアを4つ集めるとボー ナスとしてSKWEEK が5人^{にんふ}増えます。</p>	<p>^{げんざい} ① 現在のスコア</p> <p>^{のこ} ^{すう} ② 残りタイル数</p> <p>^{のこ} ^{じかん} ③ 残り時間</p> <p>^{のこ} ^{すう} ④ 残りSKWEEK数</p>	<p>ボーナス・ウィンドウ</p> <p>いま、どんなボーナス・ アイテムがどちらの方^{ほう} 向^{こう}に出ているかを表示^{ひょうじ} します。</p>
d	e	
<p>アイテム・ランプ</p> <p>シューズを取ると緑、フ リーズ弾^{だん}を取ると青の ランプが点灯^{てんとう}します。</p>	<p>SKWEEK君^{くん}</p>	

■ ゲームのはじめ方^{かた}

ゲームギア本体に「スクウィーク」のカートリッジを正しく差込み、電源を入れます。しばらくするとタイトルに続きモード選択画面になります。

● モードを選ぶ^{えら}

方向ボタンでモードを選び、スタートボタンをおします。

- PLAY : ゲームで遊ぶモード
- PASSWORD : パスワードを入力して前回の続きから遊ぶモード
- HIScores : ハイスコアのベスト5をみるモード



* ハイスコアは電源を入れたときからのものです。
電源を切ってしまうと記録は消えてしまいます。

●パスワードの入れ方

- 方向ボタンでカーソル「▶」をA～Zの文字にあわせて②ボタンを押すと1文字入力できます。
 - パスワードは全部で4文字です。4文字すべての入力が終了したら「END」にカーソルをあわせて②ボタンを押します。
 - 「→」「←」を選ぶ、または①ボタンを押したままでの方向ボタンの左右で、パスワード入力位置のカーソル「-」を移動できます。
- *パスワードが正しければ前回のつづきからゲームを始めることができます。もし、パスワードをまちがえてしまったら、もう1度パスワードの入力をしてください。

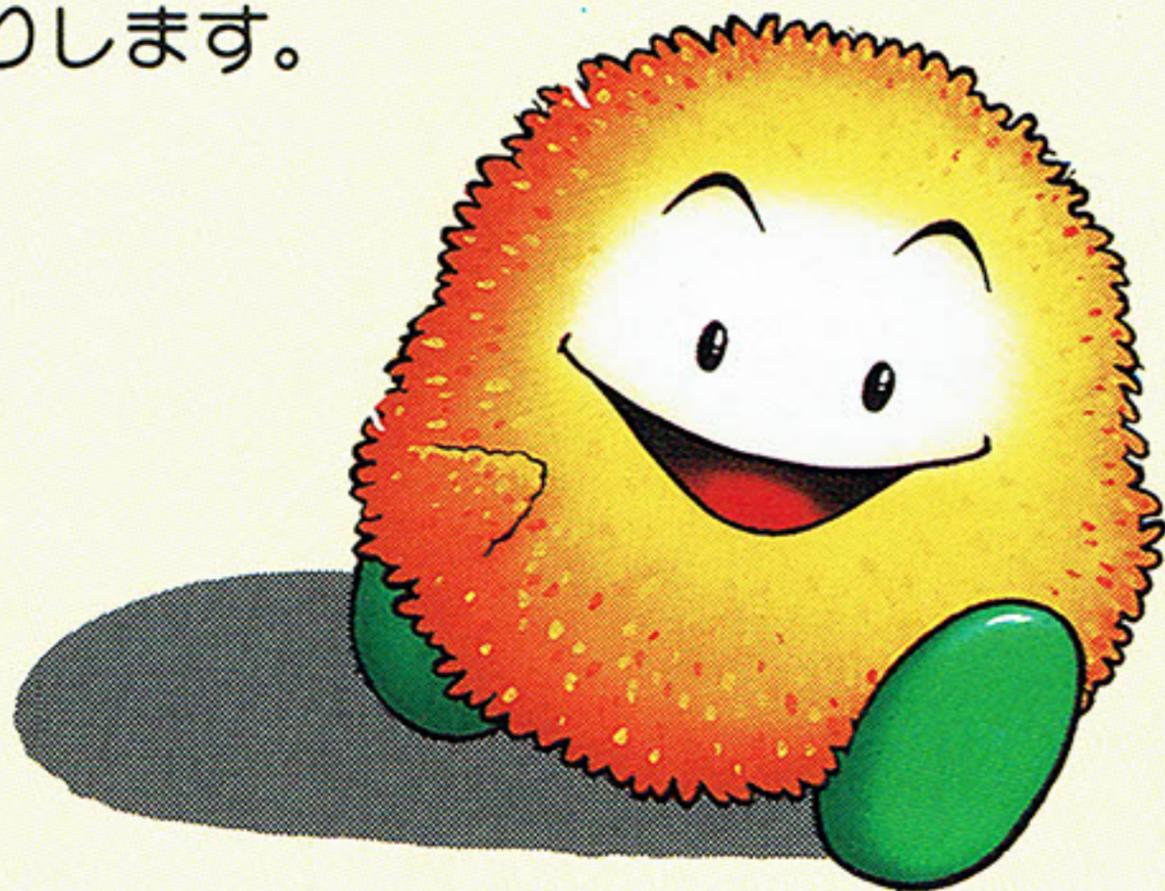


■ ゲームの遊び方

● ゲームの目的

ステージ上のブルー（またはグリーン）のタイルは、SKWEEKが一度通るとピンクに変わります。スクウィークは敵の妨害を避けたり弾を撃って敵を倒しながら、ステージのタイルをすべてピンクに塗り替えます。

ゲームの目的は、ステージをクリアすることにあります。得点を競い合うこともできるので、そんなときにはボーナスで次のステージへのドアが現れてもすぐに入らずに点数を稼いだりします。



● ステージ・クリアーの方法 ほうほう

制限時間内に下の4つの条件の内どれか1つを満足させると1ステージ・クリアーとなります。

- 1) ステージ上のタイルをすべてピンクに塗る。
- 2) ゲーム中に偶然的に現れるドア（このステージの出口）へ入る。
- 3) 同時にモンスター（敵キャラ）6匹をフリーズ弾で凍結させる。
- 4) 色のちがうスペシャル・ベアを4色すべて集める。（4色のスペシャル・ベアを集めると1ステージ・クリアーと同時にSKWEEKが5人増えます。）

★ステージ・クリアーのたびにパスワードが表示されます。ここで表示されるパスワードは、次のステージからゲームを始められるパスワードです。1面ごとのパスワードをメモしておくと、後ですきなステージを出してもう一度遊ぶことができ大変便利です。

●ゲームオーバー

ゲームはSKWEEK 5人でスタートします。全員を失うとゲームオーバーとなります。

下の3つのうちのどれかで1人失います。

- 1) 制限時間オーバー。
- 2) 穴（タイルの無いところ）に落ちる。
- 3) モンスター（敵キャラ）に触れるか、モンスターの撃ってくる弾に当たる。
- 4) クランチチャー（敵の出現するタイル）にはさまれる。

* SKWEEKを1人失うと、それまでに手に入れた武器やシューズは、無効になります。スペシャル・ベアはゲームオーバーになるか、4色集まるまで有効です。

★ゲームオーバーになるとパスワードが表示ひょうじされます。ここで表示ひょうじされるパスワードは、ゲームオーバーになったステージからゲームを始はじめられるパスワードです。忘わすれないようにメモしておきましょう。

●コンティニュー

ゲームオーバーになると、CONTINUE(コンティニュー)で、ゲームオーバーになったステージからゲームをすることが出来ます。

コンティニューしたいときは「YES」を、したくないときには「NO」を方ほう向こうボタンで選えらんで、スタートボタンを押おしてください。

●ハイスコア

ゲームオーバーになった時点で、そのスコアが
ベスト5に入るとハイスコアの表に名前を入
力することができます。名前は3文字のアルフ
アベットで入力します。

〈文字入力方法〉

方向ボタンの右：A→Zの順に文字を出します。

方向ボタンの左：Z→Aの順に文字を戻します。

②ボタン：文字の決定

入力カーソル「**—**」を移動させるときは、方向ボタンで「**←**」を出して決定してください。

* 3文字目の入力が終わったら次の画面になります。



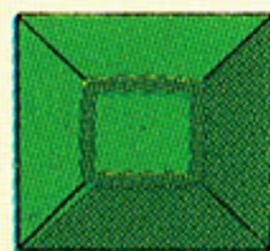
●ギブアップ (降参する)

ヒビの入ったタイルやブルー・ブームのあるステージでは、通る順序をよく考えないと途中で進めなくなってしまう。そんなときにはギブアップして、ステージを初めからやり直すようにします。

- プレイ中にスタートボタンを押すとポーズ (一時停止) することができます。
 - もとにもどすときは、もう1度スタートボタンを押します。
 - ポーズ (一時停止) 中に①ボタンと②ボタンを押したままでスタートボタンを押すとギブアップ (降参) することができます。
- * ギブアップするとSKWEEKを1人失いますが、そのステージをはじめからやり直すことができます。

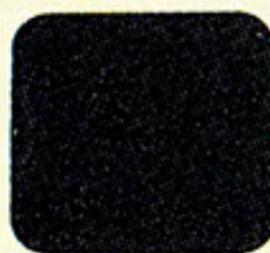
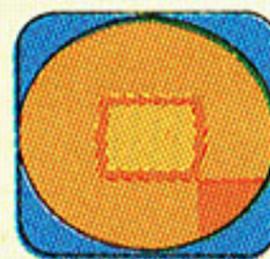
■ マップについて

マップ上には、ブルー（またはグリーン）とピンクのタイルの他にもいくつかの種類があります。



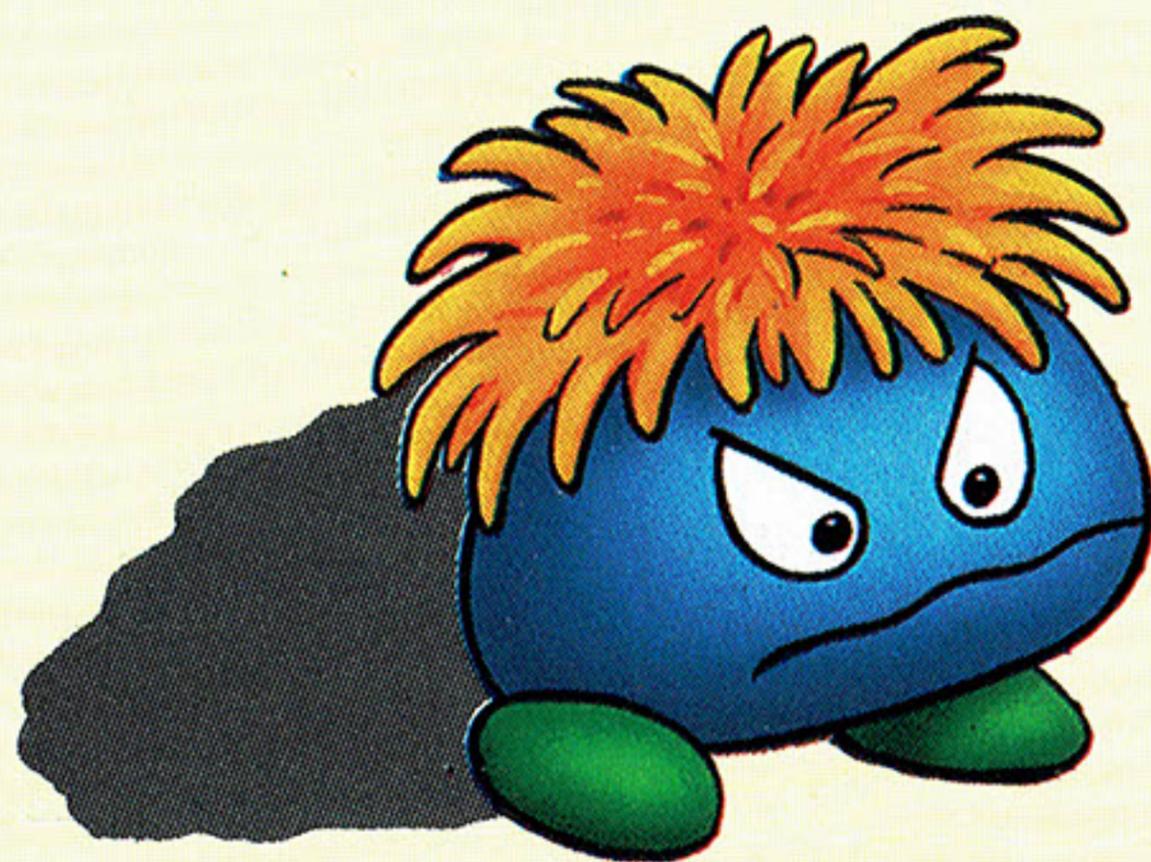
● 壁

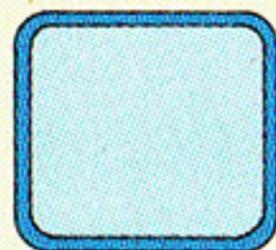
みどり色と黄色の2種類で、壁を乗り越えることはできません。
レーザー弾で撃つとブルーのタイルに変わるものもあります。



● 穴

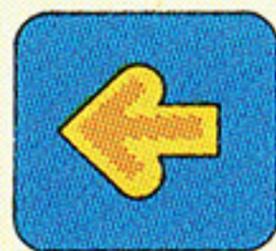
お落ちるとSKWEEKを失います。





^{こおり}
● 氷のタイル

ツルツルと滑るために思ったように動くことができません。
シューズを履いていればふつうのタイルと同じように動くことができます。



^{やじるし}
● 矢印タイル

このタイルの上では、矢印の方向に力が働いています。



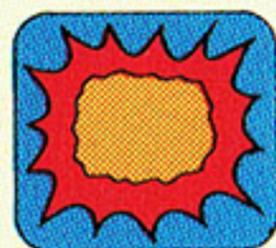
● ショート・カット

この上に立って、①ボタンを押すと、別のショート・カット・ポイントにワープします。



● グリーン・ブーム

この上に立つと、画面中のモンスターをすべてやっつけることができます。



●ブルー・ブーム

この上うえを通ると、このタイルのまわり 3 × 3 個分のタイルを爆破ばくはします。すばやく逃にげないとSKWEEKもやられてしまいます。



●ヒビの入はいったタイル

タイルは壊こわれてしまいますので、この上うえを通るときは、走り抜ぬけなくてはなりません。タイルが壊こわれて、戻もどれなくなる可能性かのうせいもありますので順じゆんじよ序かんがも考えながら動うごきましょう。



●クランチャー

モンスターの出でてくる穴あな。ちょうどモンスターが出でてくるときに、この上うえを通ると挟はさまれてしまうので要ようちゆうい注意あなの穴です。

■ アイテムについて

アイテム（武器、ボーナス・アイテム）は、画面の上部右にあるボーナス・ウィンドウに今、“どんなアイテム”が“どちらの方向”に出ているかが（アイテムは絵で、方向は矢印で）表示されます。ボーナス・ウィンドウをじょうずに使って便利なアイテムを手に入れましょう。

◆ 武器

SKWEEKは、最初から正面に弾を撃つことができますが、武器アイテムを取るといろいろな攻撃ができるようになります。

武器は1種類しか持つことができません。有効な武器を持っているときには、むやみに武器を取ることはやめておきましょう。

SKWEEKを1人失うと手に入れた武器も失い、正面にしか撃つことができなくなります。



●レーザー弾

これは強力な武器で敵をやっつけるだけでなく、壁によっては壊すこともできます。



●マルチ・ファイア

連射ができるようになります。



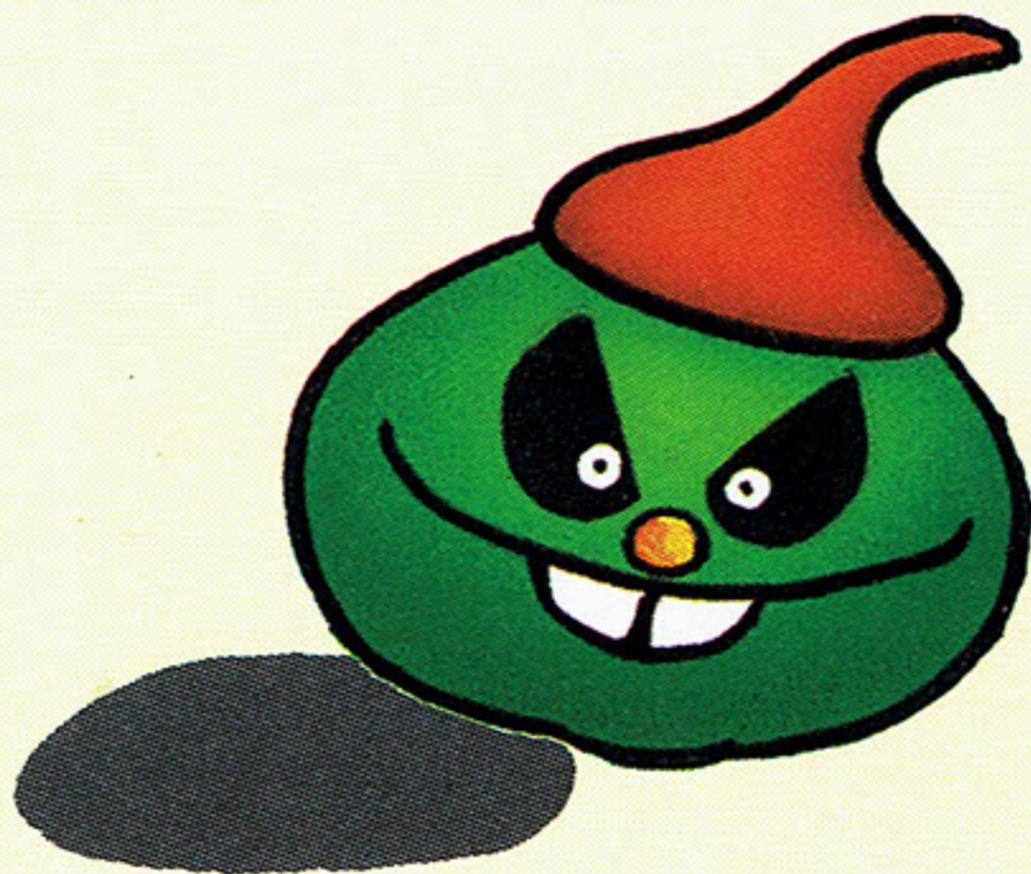
●十字弾

前後左右に弾が撃てます。



●ななめ弾

ななめ方向に弾が撃てます。





● **8方向弾**

縦横ななめの8方向に弾が撃てます。



● **フリーズ弾**

弾に当たったモンスターを一定時間凍らせます。

同時に6匹のモンスターすべてを凍らせると、そのステージはクリアされます。

凍っている間は、モンスターに体当たりしてやっつけることができます。

これを手に入れると、アイテム・ランプに青色のランプが点灯します。



● **バリア (無敵)**

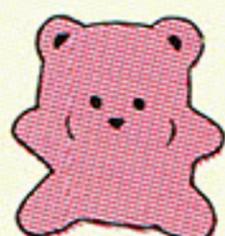
SKWEEKは無敵となり、モンスターに触れても平気です。

ただし、ショート・カットでワープをすると無敵は解除されます。

無敵の間、SKWEEKの体はフラッシング (点滅) します。

◆ボーナス・アイテム

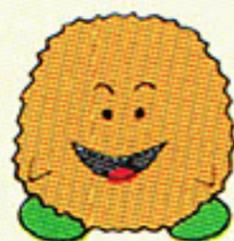
手てに入いれるといろいろなメリットのあるボーナス・アイテムです。



●スペシャル・ベア

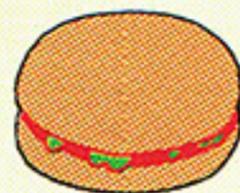
スペシャル・ベアには4つの色いろがあり、それぞれの色いろをすべて集あつめるとSKWEEKが5人にんふ増えます。

スペシャル・ベアを1つ集あつめるたびに、画面上部がめんじょうぶひだり左ひょうじに表示ひょうじされます。すでに集あつめているスペシャル・ベアおなと同じ色いろを取ると、その色いろのスペシャル・ベアは無なくなってしまいます。



●BABY SKWEEK(ベビースクウィーク)

SKWEEKが1人ひとりふ増えます。



●ハンバーガー

ボーナス・ポイントとして8000^{てん}点がスコアにプラスされます。



●アイスクリーム

ボーナス・ポイントとして3000^{てん}点がスコアにプラスされます。



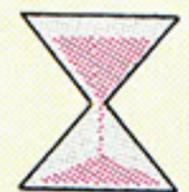
●ドア（ステージの^{でくち}出口）

ここに入ると1^{はい}ステージ・クリアとなり、^{つぎ}次のステージに進みま^{すす}す。



●^{すな ど けい}砂時計（みどり）

^{のこ}残り時間が^{びようふ}20秒増えます。



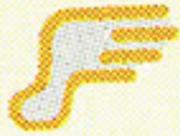
●^{すな ど けい}砂時計（^{あか}赤）

^{のこ}残り時間が^{びようふ}40秒増えます。



● シューズ

これを履くと氷のタイルや矢印タイルでもふつうに歩くことができます。アイテム・ランプに緑色のランプが点灯します。



● ターボ

SKWEEKの動きが速くなります。



● ギフト・ボックス

手に入れるまでは、何が入っているかわからない箱。中にはだいたいボーナス・ポイントが入っています。しかし、時には方向ボタンと逆の方向に動いたり、一定時間内だけピンクのタイルの上を通るとブルーに変えてしまうような、うれしくないものが入っていることがあります。手に入れてみないと、どんなことが起こるかわからない危険を秘めたとんでもない箱です。

■ モンスターについて

スクウィークに登場するモンスター(敵キャラ)は、全部で7種類です。見た目は同じなのにほんとは違う種類のモンスターもいるので注意が必要です。



● ユウキチ

常にSKWEEKを追ってきます。動きも遅く弱いので、やっつけながら進みましょう。



● ランボー

ランダムに動きます。よけながら進めば、そう強い敵でもないでしょう。



● スルー

ランダムに動くばかりでなく、タイルの上を滑るように速いスピードで動きます。画面に出現したら注意しましょう。



●ボツペー

弾たまを撃うつても、やっつけることができません。追おってはきませないので、よけるようにします。



●テナロー

弾たまを撃うつて攻こう撃げきしてきます。壁かべに隠かくれたりして弾たまをよけなければなりません。



●ブロッキー

壁かべを壊こわします。壁かべの向むこうにいるからと思おもって安あん心しんしてられません。しかし、場ば合あいによっては邪じ魔まな壁かべを取とり除のぞいてくれたりします。



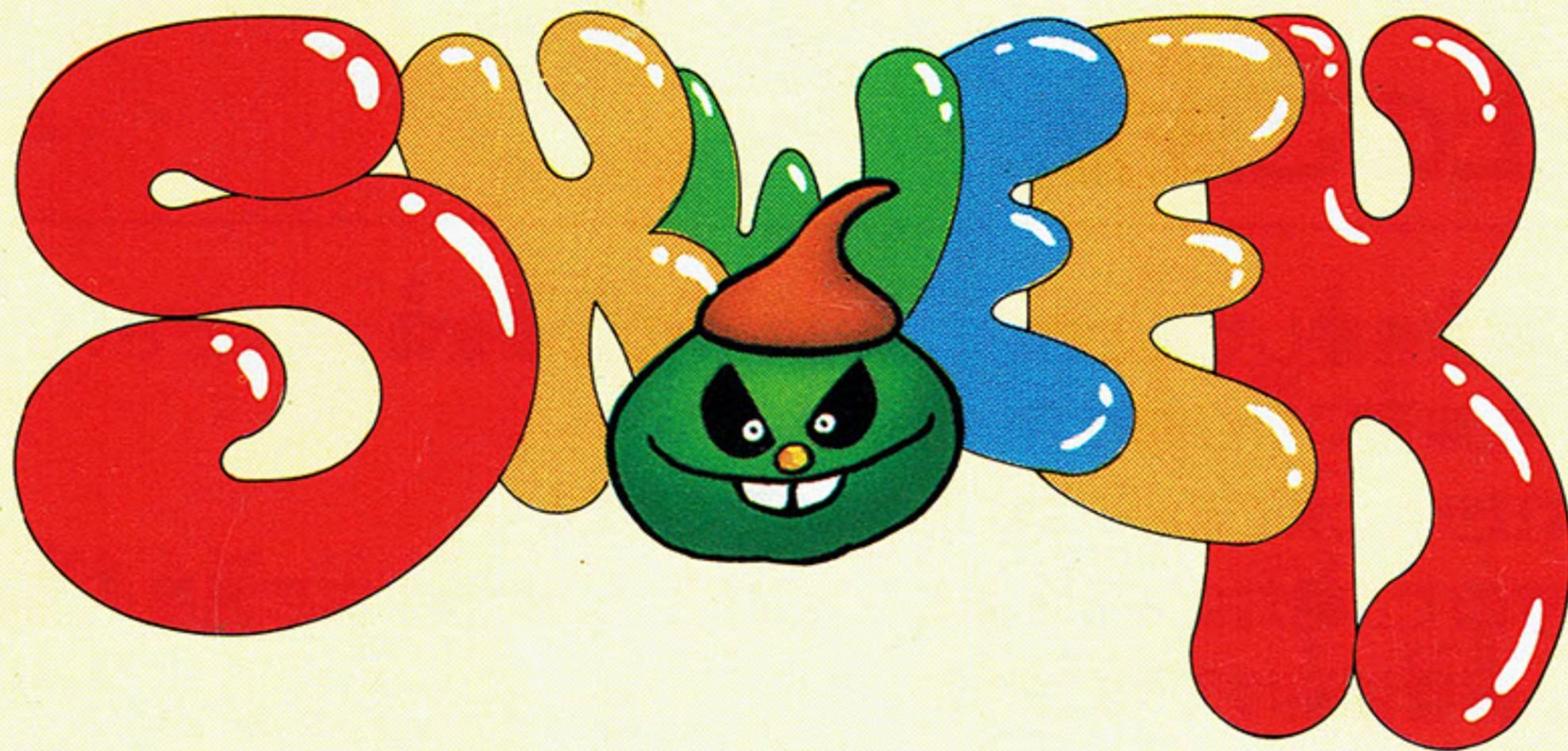
●ピターク

ピンクのタイルをブルーのタイルにもどす、いじわるなモンスターです。

* ステージによっては、この7種類しゅるいのモンスターが、ブルーのタイルを作つくるといとくべつうごきな動きをすることがあります。

■ 使用上のご注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源を切ってください。
- カートリッジを無理に折り曲げないでください。
- 端子部に触れたり、水でぬらしたりしないでください。
- 精密機器ですので、絶対に分解しないでください。また極端な温度条件のもとでの使用、保管は避けてください。
- シンナーやベンジンなどを使って、拭かないでください。
- ゲームをするときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。



この商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Published under license from Infogrames. © 1989, 1991 LORICIEL
Infogrames is a trademark of Infogrames S. A.
Used with permission. All rights Reserved.
Licensed in conjunction with JPI.
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



T-60017

ビクター音楽産業株式会社