

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}又はSG-1000シリーズ^{しやう}で^{しやう}ご使用^ごください。
2. SC-3000シリーズ^{また}又はSG-1000シリーズのROMカートリッジ^{そうにゆうこう}挿入孔にゲームカートリッジ^さを^こ差し込^さんだ^{あと}後、^{でんげん}電源を“ON”^{でんげん}にして^{でんげん}ください。電源を“ON”にした^{ほんたいおよ}ままカートリッジ^さを^こ差し^{ほんたいおよ}込むと、^{ちゆうい}本体^{ちゆうい}及び^{ちゆうい}カートリッジ^{ちゆうい}の^{ちゆうい}故障原因^{ちゆうい}となりますので^{ちゆうい}ご注意^{ちゆうい}ください。
3. このゲームは、SG-1000シリーズでは^{また}ジョイスティック^{また}で、SC-3000シリーズでは^{また}キーボード^{また}又は^{また}ジョイスティック^{また}(別売^{べつうり})で^{また}操作^{そうさ}できます。また、SG-1000シリーズ^{べつうり}に^{べつうり}別売^{べつうり}のセガ・キーボード(SK-1100)をつ^{おな}ないで、SC-3000シリーズと^{おな}同じ^{おな}ように^{おな}キーボード^{おな}操作^{おな}ができます。
4. SC-3000シリーズ^{しやう}やSG-1000II^{しやう}で^{しやう}ジョイスティック^{しやう}を^{しやう}使用^{しやう}して^{しやう}プレイ^{しやう}する^{しやう}場合^{しやう}は、“JOY1”の^{たんし}端子^{たんし}へ^{たんし}コネクター^{たんし}を^{たんし}差し^{たんし}込^{たんし}んで^{たんし}ください。
5. キーボード(SC-3000シリーズ^{ぼあい}、SG-1000シリーズ^{ぼあい}+SK-1100)で^{ぼあい}プレイ^{ぼあい}する^{ぼあい}場合^{ぼあい}は、^ず図^ずを^ず参照^ずしてください。
6. カートリッジ^{しやうご}のご^{しやうご}使用^{しやうご}後^{しやうご}は、^{ほんたい}本体^{ほんたい}の^{でんげん}電源^{でんげん}を“OFF”に^{ほんたい}し、^いカートリッジ^いを^い抜き^いケース^いに入れて^い大切に^い保管^いしてください。

☆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
で本当にイヤな奴。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
いつもこ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

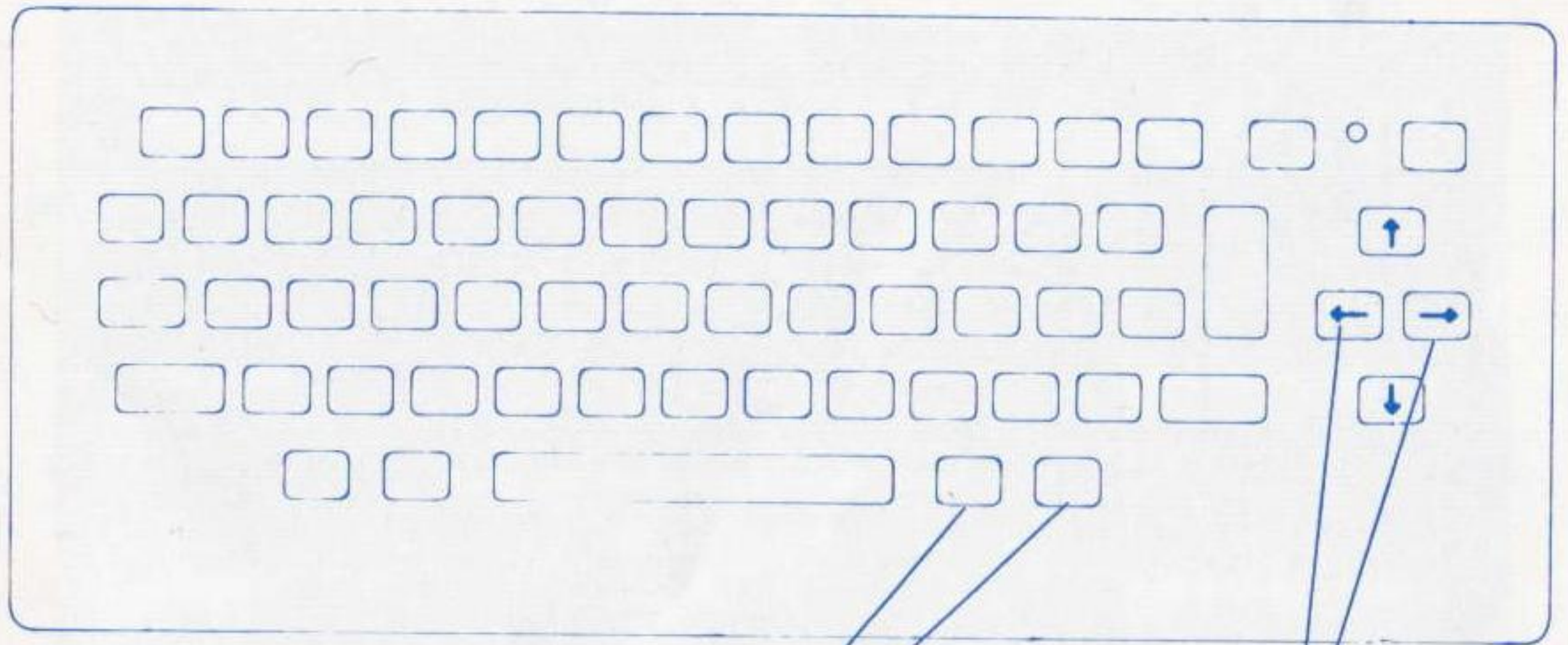
ピヨピヨ(黄色)

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(SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ+SK-1100)で遊ぶ場合☆



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

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

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
(← →) ほうこう そうさ

べつうり
(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
(← →) ほうこう そうさ

べつうり
(別売)

SJ-300



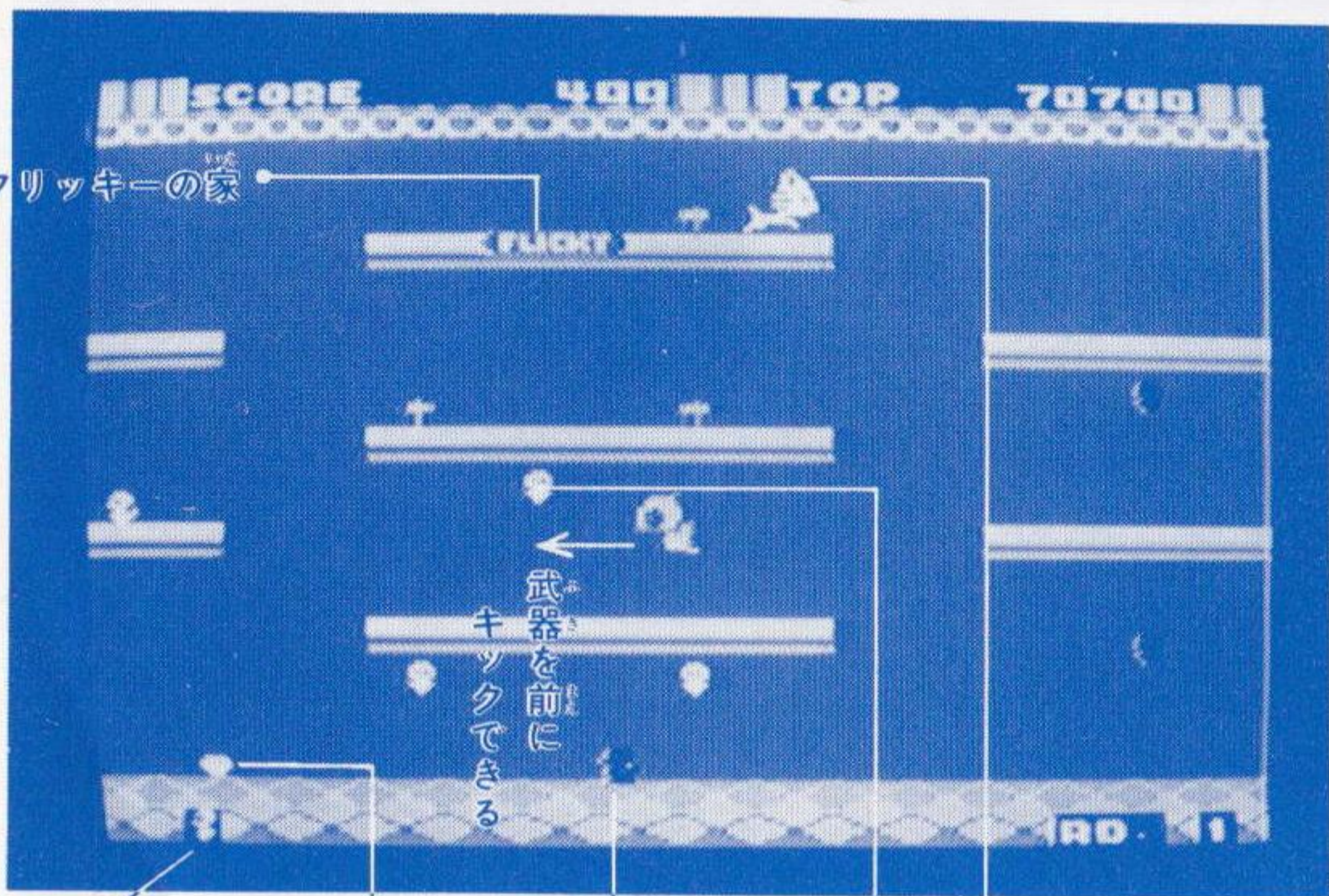
スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作
(← →) ほうこう そうさ

べつうり
(別売)

☆ ^{あそ}遊 ^{かた}び 方 ☆

→ ^{がめん}画面が ^{さゆう}左右に ^{うご}動く ←



フリッキーの
残りの数

ダイヤモンド
ニャンニャンを
やっつけると現われる
かも...ボーナス点

通り過ぎて
つれていく
すぐ、どこかに
行ってしまいうツツパリ

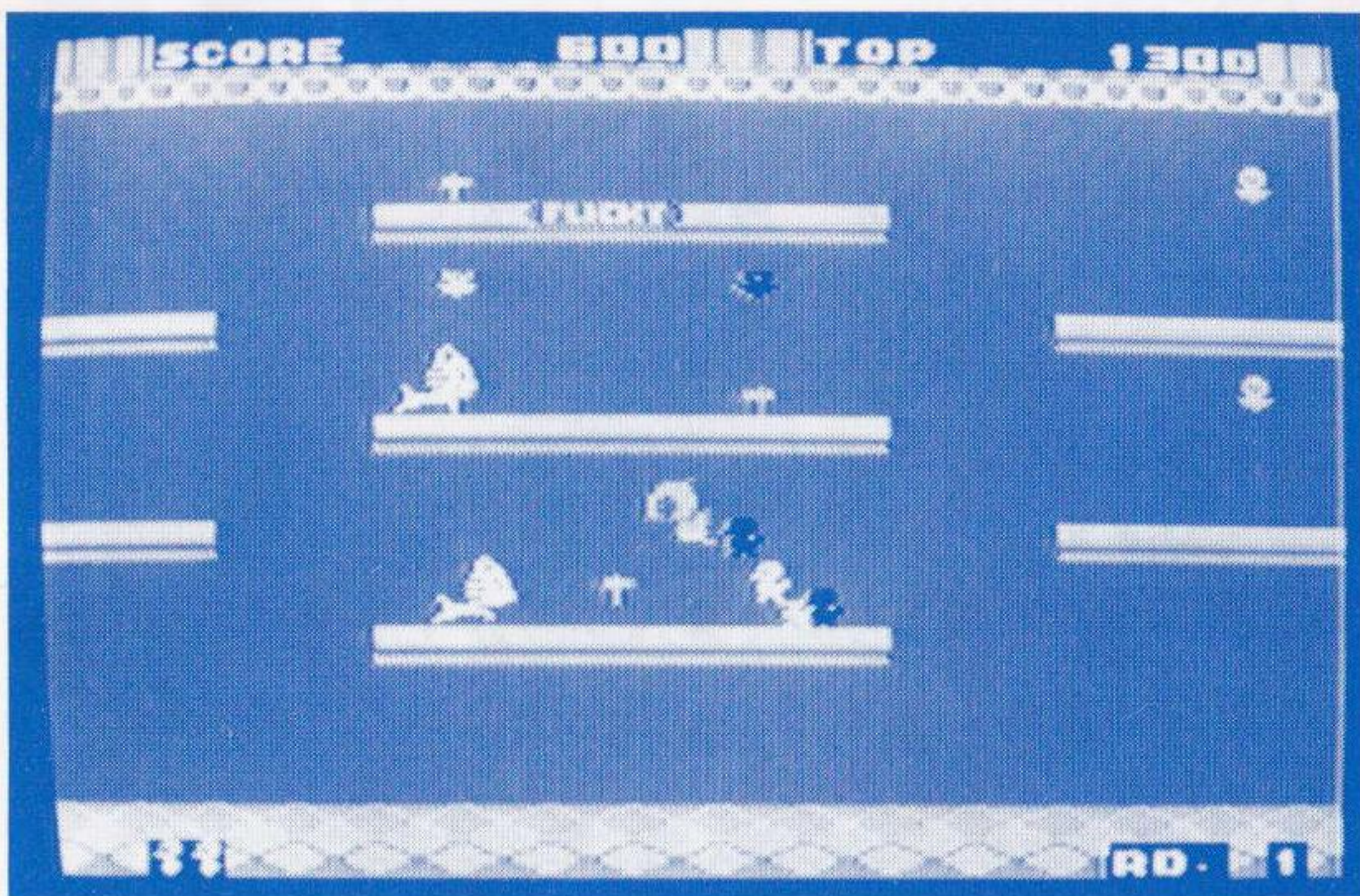
ジャンプして
つれていく
わりとそばにいて
くれるいい子

やられると白から
黄色に変わる

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、そのテラスの上うへや付近ふきんをうろうろするだけです。ところが、黒くろいつっぱりピヨピヨは、あちこちのテラスや地面じめんへ降り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、24万点まんてんになるごとわに1羽ふずつ増え、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^{てん}点
ピヨピヨを^{いえ}家に^{かえ}帰したとき

羽	1	2	3	4	5	6	7	8
点数	100	200	300	400	500	1,000	2,000	5,000

1回で何羽も家に帰した方が高得点になります。

- 1回で2羽帰すと… $100 + 200 = 300$ 点
- 1回で4羽帰すと… $100 + 200 + 300 + 400 = 1,000$ 点
- 1回で8羽帰すと… $100 + 200 + 300 + 400 + 500 + 1,000 + 2,000 + 5,000 = 9,500$ 点

ボーナス点

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で点数が変わります。

羽	0	1	2	3	4	5	6	7	8
点数	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によって、
 ボーナス点^{てん あた}が与えられます。

クリアするのにかかった時間^{しかん}

0分47秒^{ぶん びい}



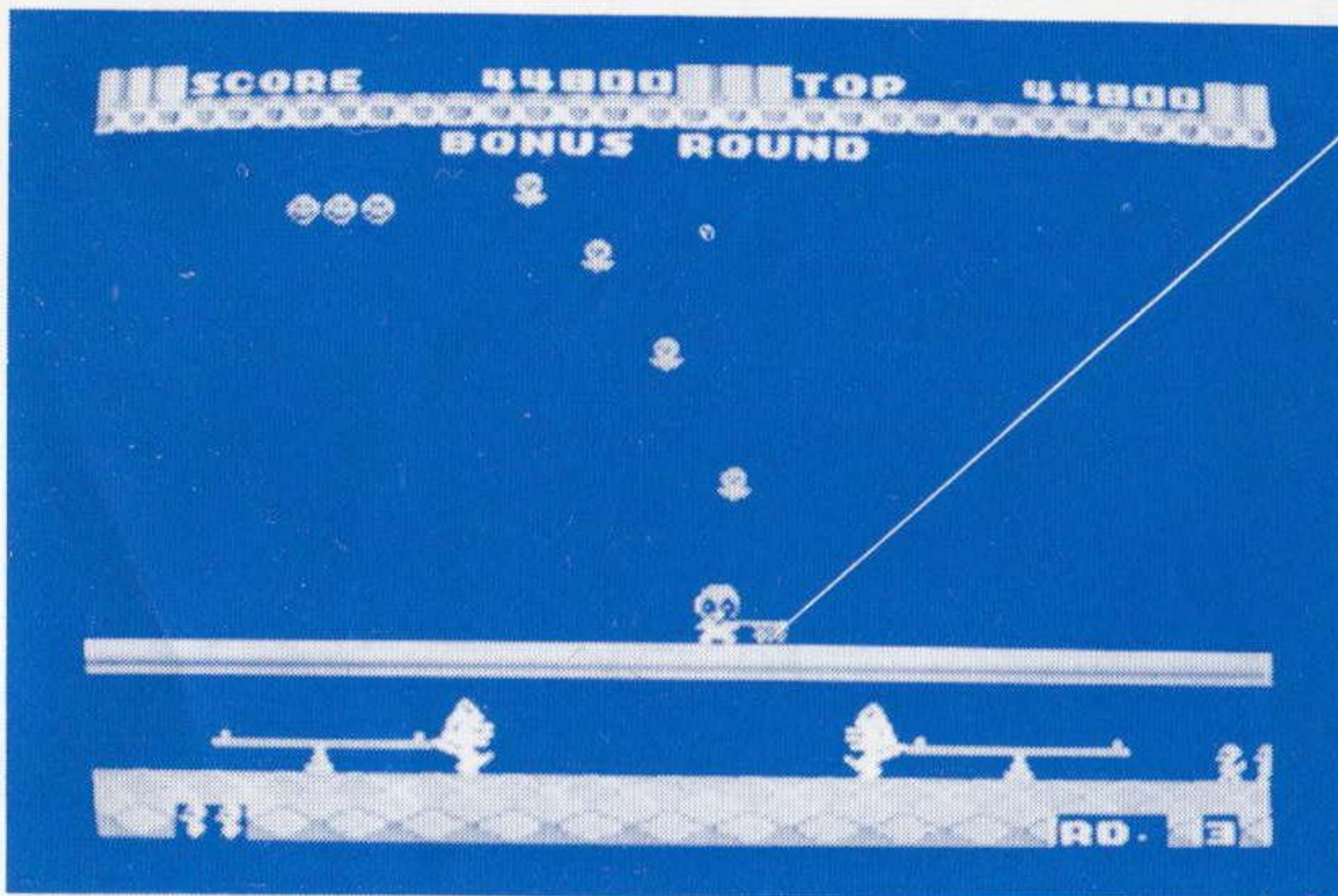
タイムボーナス

3000点^{てん}

0～19秒 ^{びよう}	20,000点 ^{てん}
20～29秒 ^{びよう}	10,000点 ^{てん}
30～39秒 ^{びよう}	5,000点 ^{てん}
40～49秒 ^{びよう}	3,000点 ^{てん}
50～59秒 ^{びよう}	1,000点 ^{てん}
60秒以上 ^{びよう いじよう}	0点 ^{てん}

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
上げます。フリッキーを^{そうき}操作して^{あみ}網で^お落ちてくるピヨ
ピヨを^わキャッチすれば、1羽につき^{てん}250点の^{とくてん}得点になり
ます。



ピヨピヨをキャッチ

☆ ゲームズ博士からのアドバイス ☆

- 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を最大限^{さいだいげん}に活用^{かつよう}して、びっくり^{しん}新^だハイスコアを出そう。



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