

SEGA®

ハッスルチュミー™

HUSTLE CHUMY™

ゲームの遊び方

1人用

制限時間は90秒。とにかくチュミーに全部の食べ物をなるべく早く巣に持ってこさせること。見はりにはぶたねこタニーをはじめとするへんてこな生き物達。決め技のあき缶投げとタイミングのよいジャンプで、どうやってきりぬけるか、動きのおもしろさいっぱいのはッピーゲームです。

☆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シリーズ又はSG-1000シリーズでしやうご使用ください。
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ちゆういご注意ください。
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 I”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 ☆



チュミー

ぼくは、くいしん
ぼうなねずみ。お
いしい物のためな
ら^{ゆうき}勇氣百倍、ファ
イト^{まんまん}満々さ。



タニ

ジャンプ力なら、
あたしにまかせて。
この^{かる}軽やかなリズム
について来れる
かしら、チュミー
ちゃん!!



オラオラ

^{おれ}俺はめちゃんこ、
じょうぶな^{かいじゅう}怪獣だ。
あき^{かん}缶なんてはね
返^{かえ}す。でも、あん
まり^{おれ}俺をおこらす
なよ。



オニワマン

この^{いじ}意地きたない
子ねずみめ。せっ
しゃが^{せいばい}成敗してく
れる。いざ、かく
ご!!



ズリズリ

おいらは、ねむい。
フワア〜、ねむい。
^{さいきん}最近、あのねずみ
^{やろう}野郎、やたらうる
さい。さっさとね
ぐらに^{かえ}帰ってくれ。

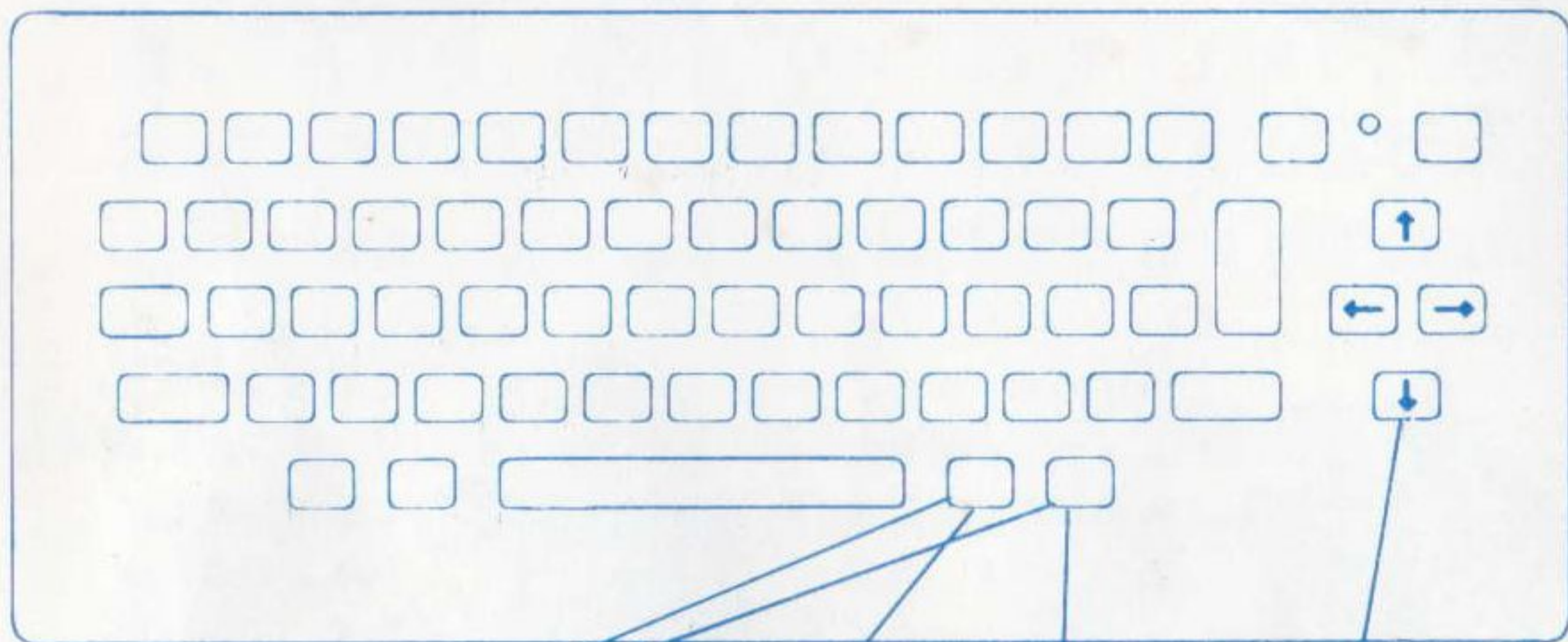


ホロホロ

あっしは、ただフ
ワフワ^と飛んでいる
だけ。でも、あっ
しにさわったら、
あんたはおしまい
だよ。

操作^{そうさ}方法^{ほうほう}

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



スタート・ボタン

HOME
CLR

ジャンプ・ボタン

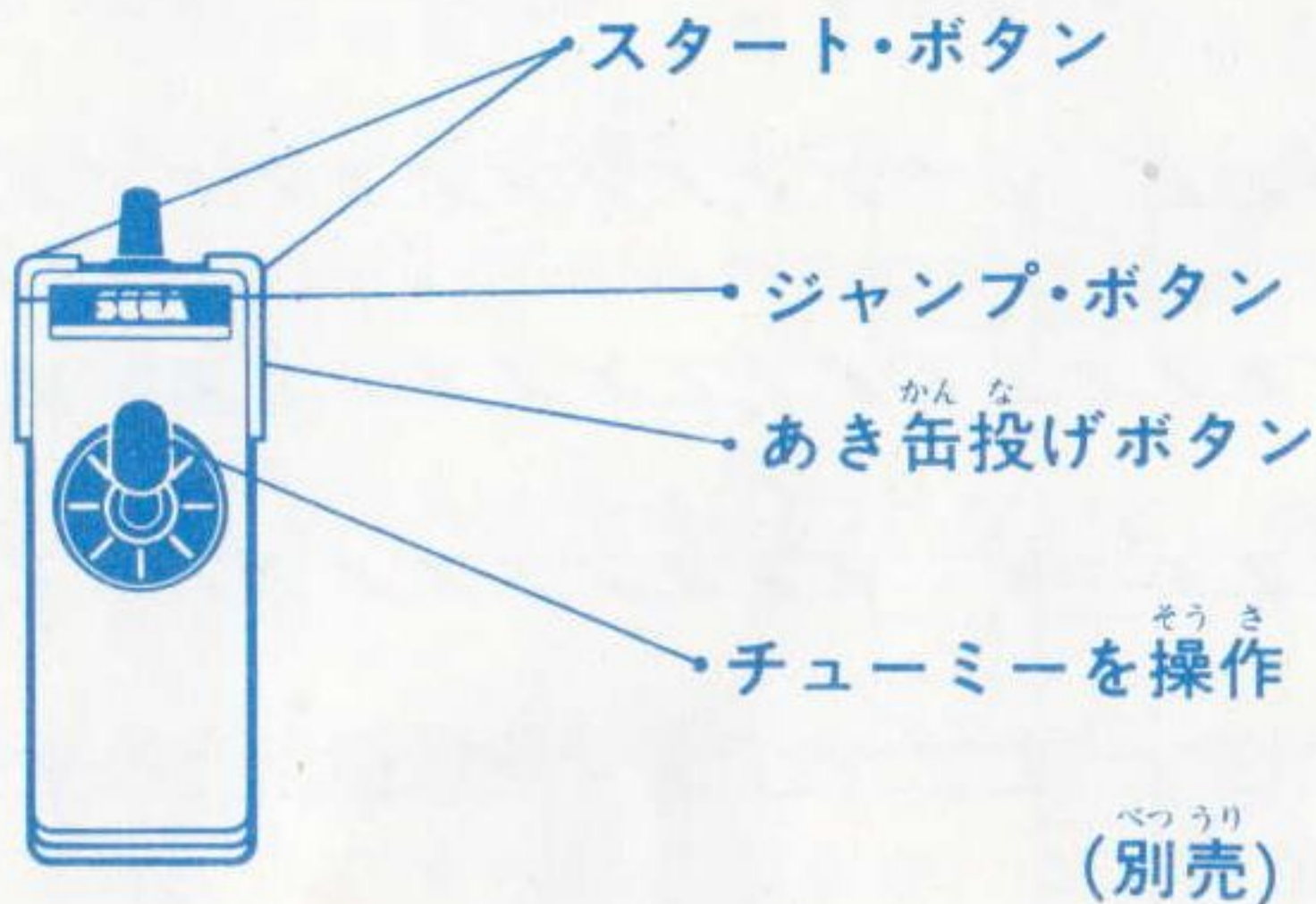
INS
DEL

あき缶^{かんな}投げボタン

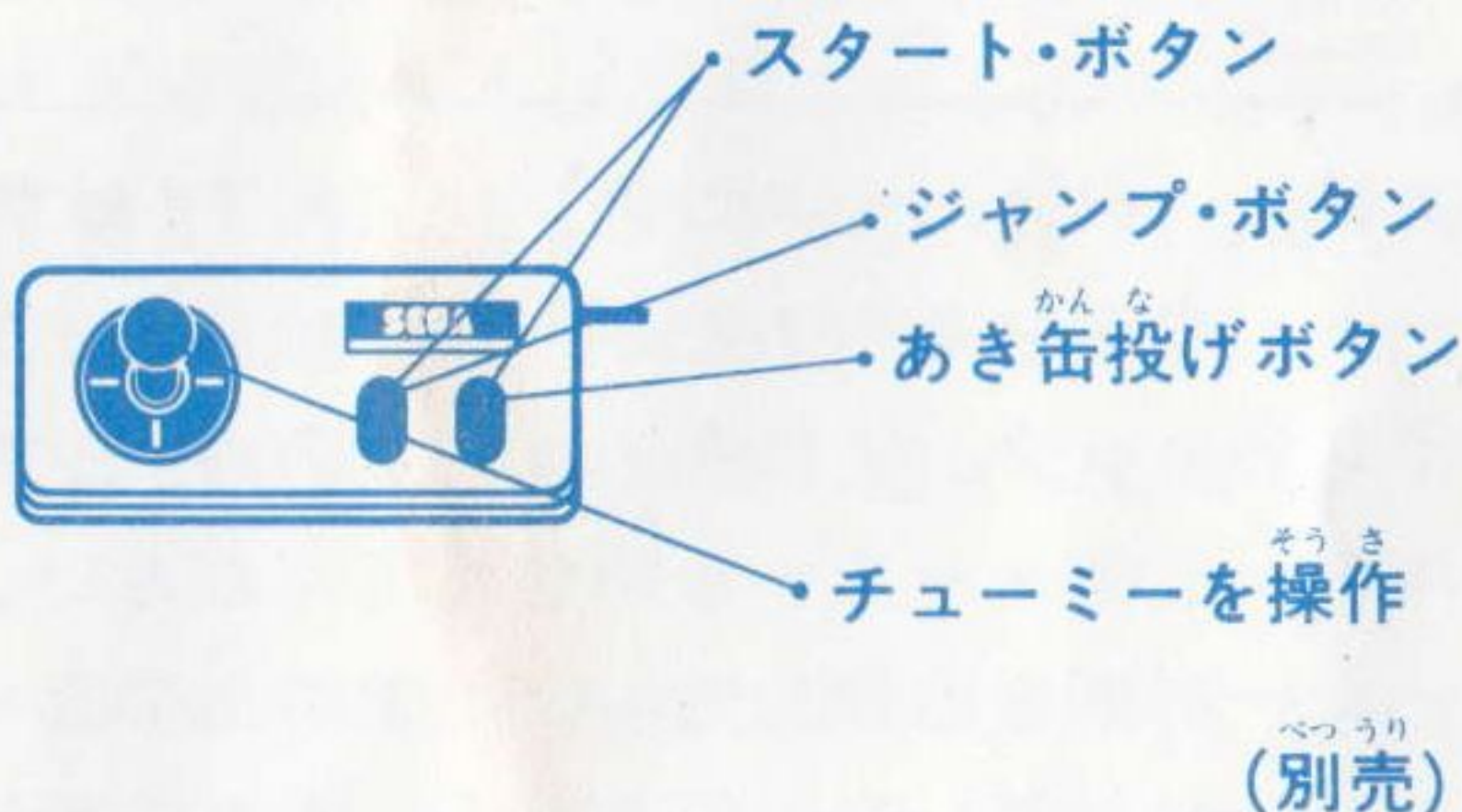
カーソルコントロールキーで
チュウミーを^{そうさ}操作

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

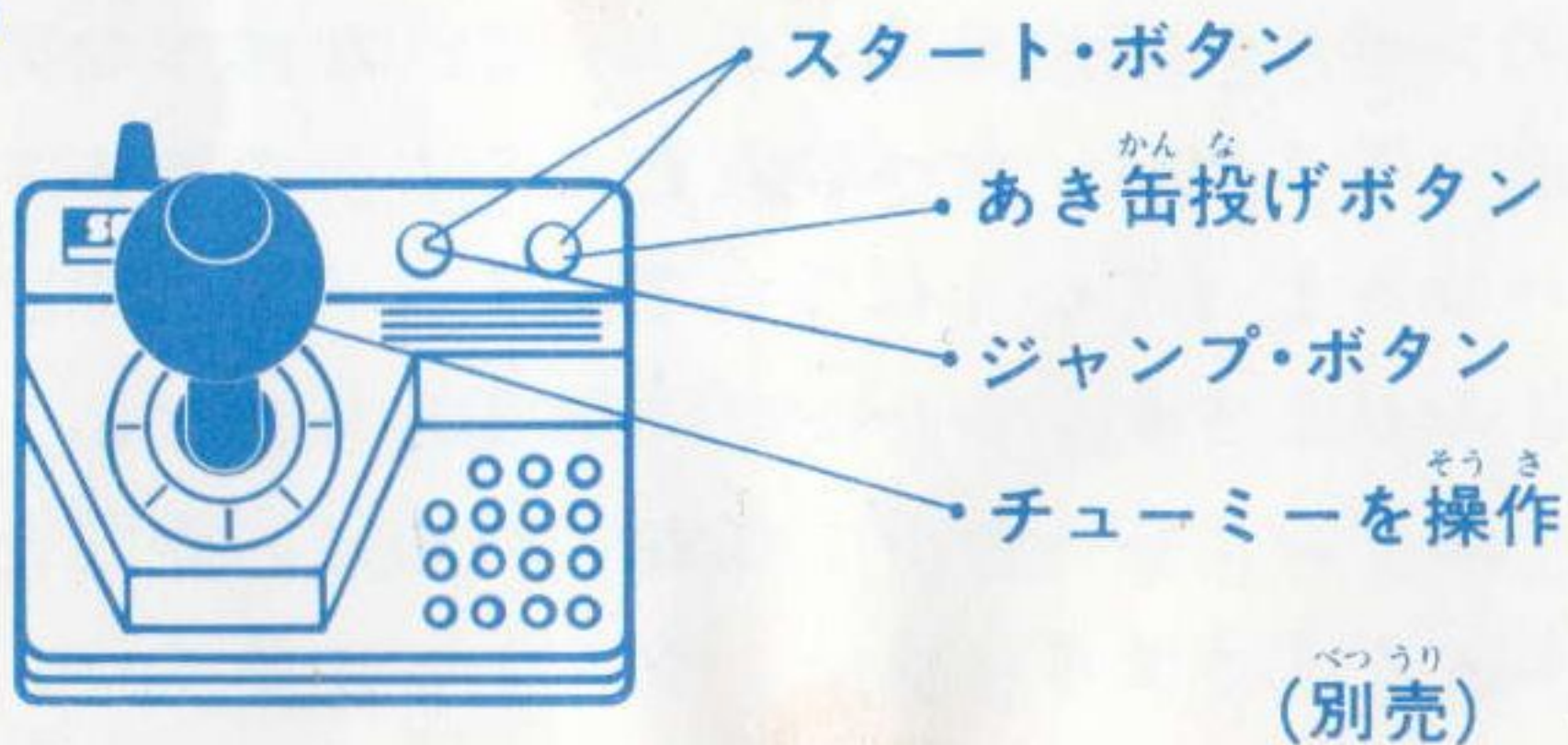
SJ-200



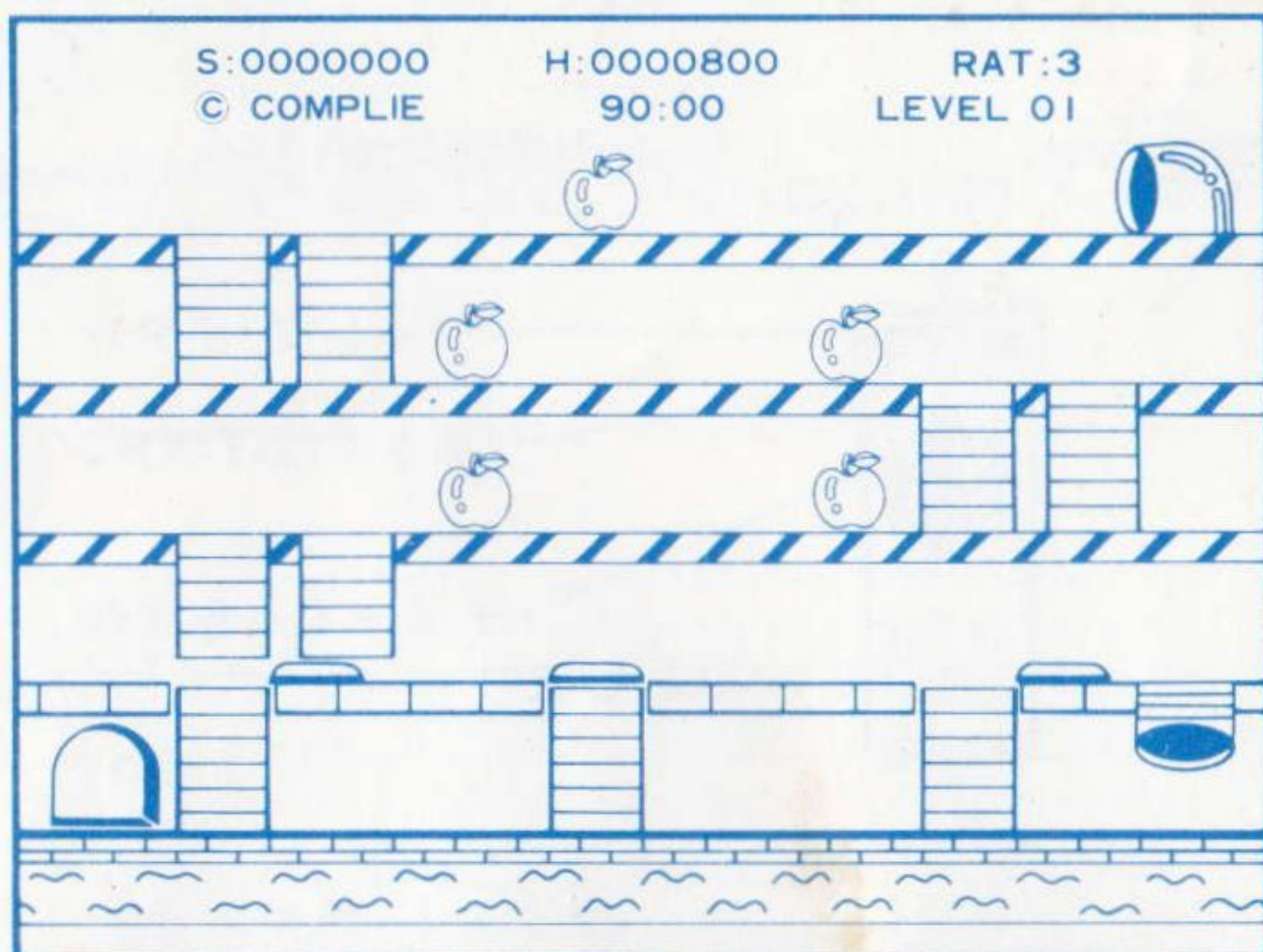
SJ-150



SJ-300



☆ あそ 遊ぶ 方 ☆
 ☆ 遊ぶ 方 ☆

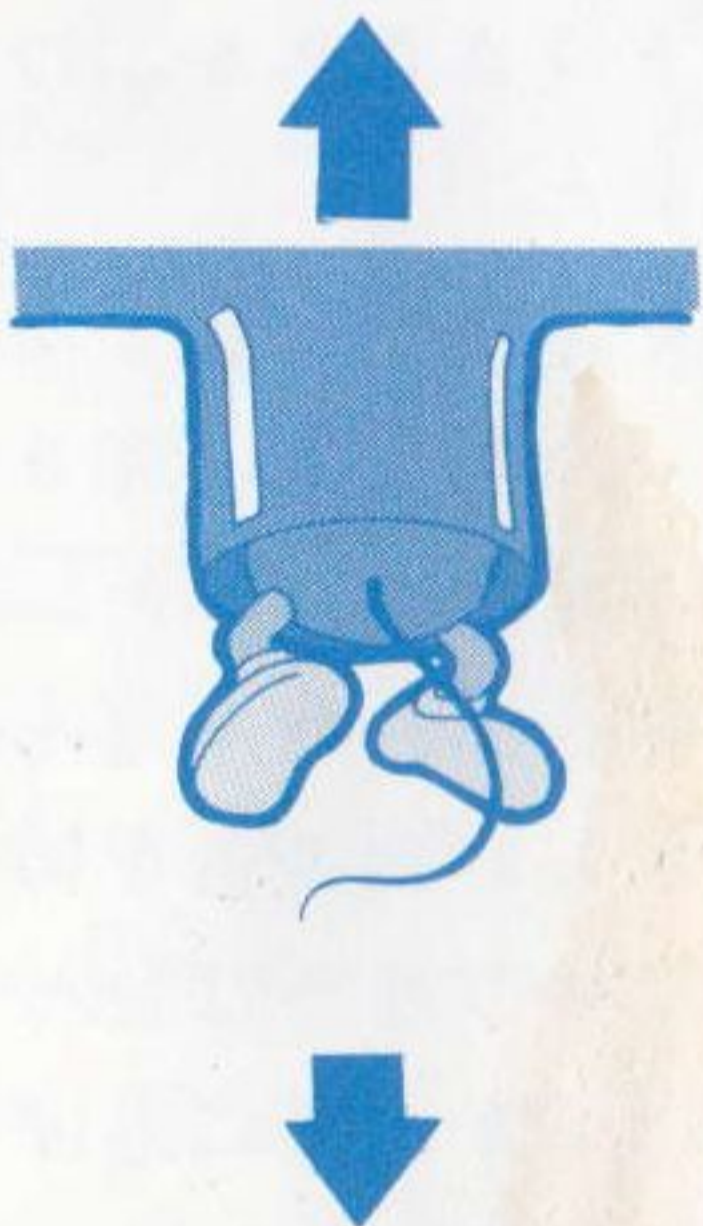
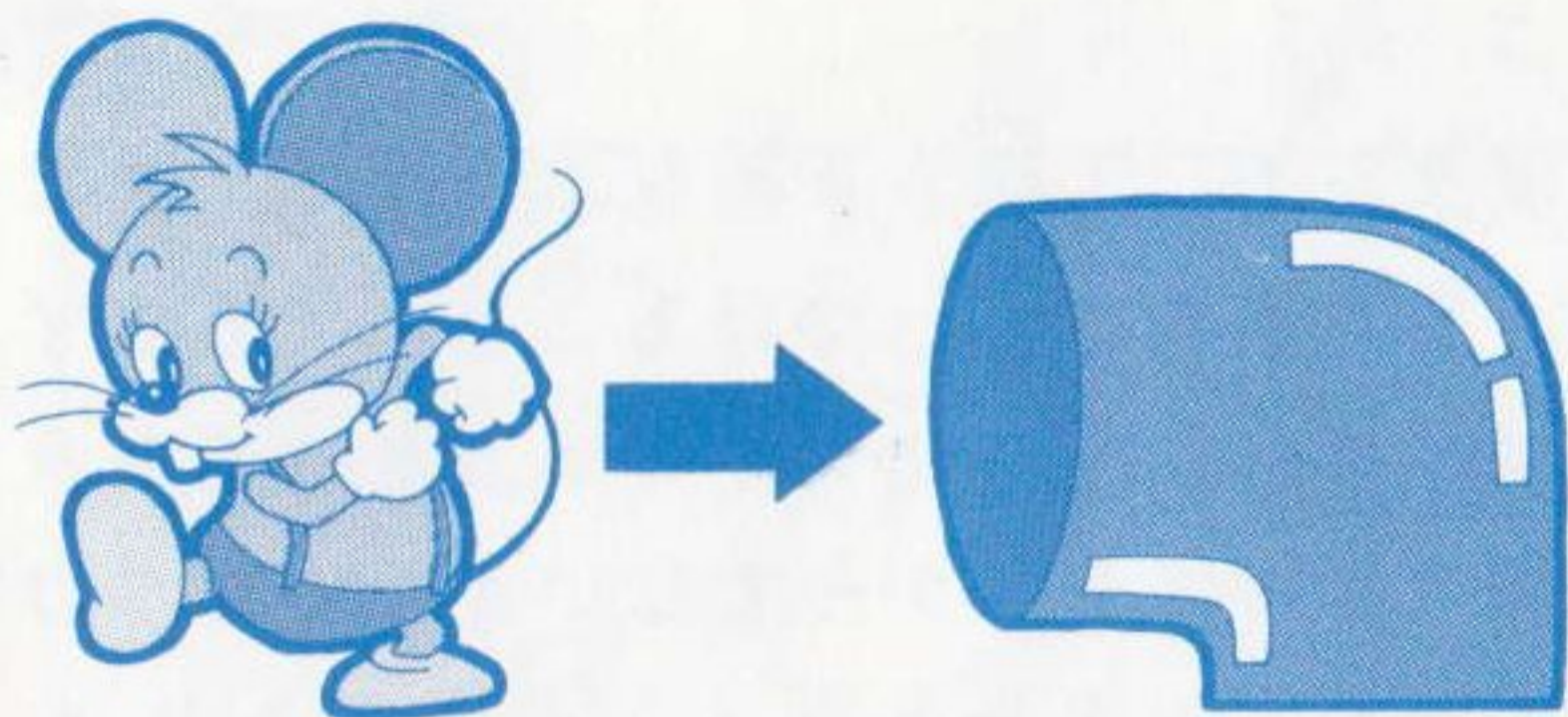


S (スコア) H (ハイスコア) RAT (ねずみの^{かず}数)

- ◎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チュミーを操作してください。
- ◎チュミーが巣を出発して、フロアの上の食べ物（りんごやプリンなど）を全部とって、もとの巣に帰れば次のレベルへ進めます。チュミーが食べ物のところを通り過ぎれば、食べ物をとることができます。
- ◎食べ物をとっていくにつれて、チュミーの動きはおそくなりますが、ジャンプ力は変わりません。ジャンプ・ボタンでジャンプして速く進めば、時間を節約することができます。また、タニー、オラオラ、オニワマン、そしてズリズリを飛びこえていくこともできま

す。

- ◎あき缶^{かん な}投げボタンで、1発^{はつ}あき缶^{かん}をぶつけて、タニーやズリズリ、ホロホロをやっつけることができます。ただし、ホロホロは、食べ物^{た ちの}を1つ以上^{い じゅう}とってあき缶^{かん}投げの距離^{な きょり}を少し^{すこ}のばしてからでないと、やっつけることができません。
- ◎オニワマンには、3発^{はつ}あき缶^{かん}をぶつけないと、やっつけることができません。
- ◎オラオラはあき缶^{かん}をはね返^{かえ}しますから、やっつけることができません。ひたすら逃^にげ回^{まわ}るか、ジャンプ・ボタンで飛^とびこえてください。また、あき缶^{かん}を当^あて続^{つづ}けると、オラオラの動^{うご}きは、だんだんおそくなり逃^にげやすくなります。しかし、あき缶^{かん}を何^{なん}十^{じゅう}発^{はつ}もオラオラに当^あて続^{つづ}けていると、オラオラは狂^{くる}ったように走^{はし}り出^だします。すばやく逃^にげるか、巣^すに逃^にげこむかしてください。
- ◎マンホールのふたは自動^{じ どう}的に開^{ひら}いたり閉^とじたりします。あいている所^{ところ}を見^みつけて、すばやく通^{とお}ってください。チューミーの体^{からだ}がマンホールのふたにはさまれてしまった場合^{ばあい}でも、1回^{かい}だけ上^{うへ}か下^{した}に逃^にげることができます。
- ◎屋上^{おくじょう}の排気口^{はいきこう}から地下^{ちか}の排気口^{はいきこう}まで通^{とお}り抜^ぬけることができます。とくに、地下^{ちか}の排気口^{はいきこう}は、チューミーの体^{からだ}が排気口内^{はいきこうない}にあるかぎり、1階^{かい}に出^でたり地下^{ちか}に降^おりたり、自由^{じゆう}自在^{じざい}です。



- ◎このゲームは、レベル1からレベル32まで、^{すこ}少しずつ難^{なん}易^い度がちがうゲームが^{たの}楽しめます。また、レベル33から^{あと}後もプレイを^{つづ}続けていくことができます。
- ◎制限^{せいげん}時間^{じかん}90秒^{びょう}を^す過ぎるとTIME OVER（タイムオーバー）になり、^{つぎ}次の^でチューミーが出てきます。
- ◎チューミーは、1ゲーム3^{びき}匹です。レベル7をクリアすると1^{びき}匹^ふ増え、それ以上^{いじょう}増え^ふません。

☆スコア☆

オニワマン.....	50点 ^{てん}
タニー.....	10点 ^{てん}
ズリズリ.....	10点 ^{てん}
ホロホロ.....	10点 ^{てん}
食べ物 ^{たもの} を1つとると.....	50点 ^{てん}

ボーナス点^{てん}

残り時間^{のこじかん} (秒^{びょう}) × 100点^{てん}

(このとき、残り時間^{のこじかん}の1/10秒^{びょう}や1/100秒^{びょう}は切り捨^{きす}てになります。)

タイムボーナス

個数^{こすう}に関係^{かんけい}なく、食べ物^{たもの}を1回^{かいす}巢^もに持ち帰^{かえ}るたびに制^{せい}限^{げん}時間^{じかん}が10秒^{びょう}増^ふえます。

☆ゲームズ博士^{はかせ}からのアドバイス☆

- ジャンプするときは、ホロホロの動き^{うご}に気^きをつけよう。
- オラオラにあき缶^{かん}をじゃんじゃんぶつけて、のろま怪^{かい}獣^{じゅう}に^{じゅう}してしまおう。(20~30発^{ぱつ}は平気^{へいき})
- 食べ物^{たもの}1個^こを10秒^{びょう}以内に^い巢^{ない}に^す持^もって帰^{かえ}れば、タイムボーナス^{ボーナス}がぐんとよくなるよ。



—メモ—

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