

SEGA®

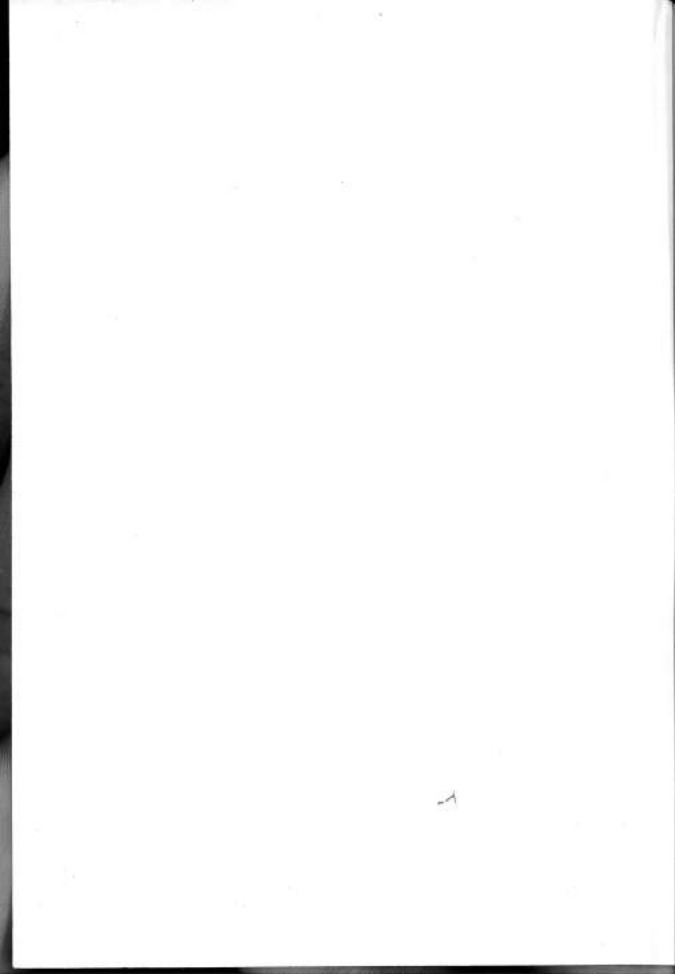
フリッキー™

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シリーズでご利用ください。
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、“JOY1”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^{きんじょ}のどらねニヤンニヤン
で本当にイヤな奴^{やつ}。うちのか
わいいピヨピヨ達^{たち}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^うを受けてごらん!!



ニヤンニヤン

あの家^{いえ}のピヨピヨどもは、ど
いつもいつもまるまると太
って本^{ほん}当^{とう}にうまそうだぜ。う
るさいフリッキーめ、いつか
必ず^{かならず}ギャフン^いと言^いわせてやる。



ピヨピヨ

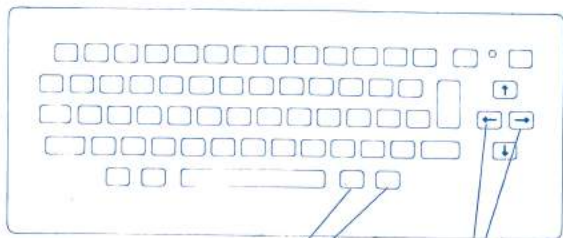
ピヨピヨ(黄色^{きいろ})

ニヤンニヤンで、こわいわ。
いつもフリッキー母^{かあ}さんやあ
たし達^{たち}のこといじめに来^きるの。

つっぱりピヨピヨ(黒^{くろ})

フリッキー母^{かあ}さんはやさしい
けど毎日^{まいにち}たいくつ。ふらっと、
どこかへ出^でかけたい気分^{きふん}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 ☆

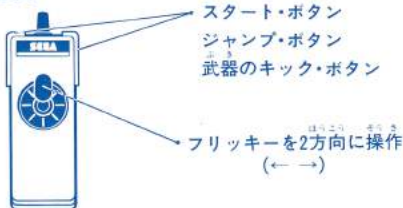


スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

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



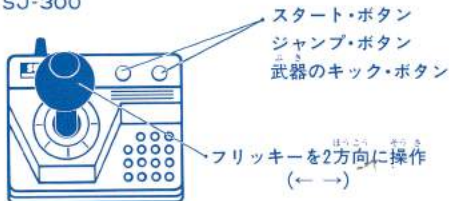
バグ・ナリ
(別売)

SJ-150



バグ・ナリ
(別売)

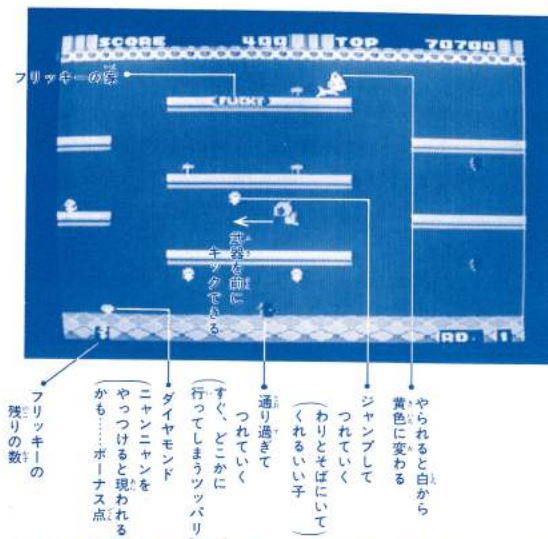
SJ-300



バグ・ナリ
(別売)

☆遊ぶ方☆

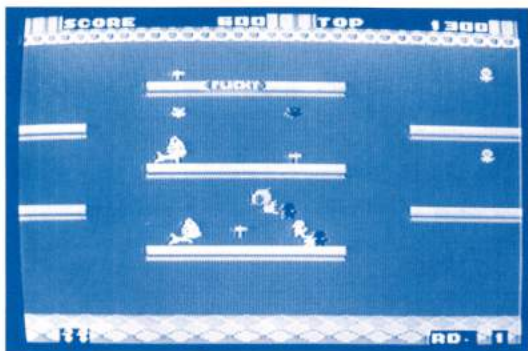
⇒ 画面が左右に動く ⇐



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。

- ◎黄色のピヨピヨは、ニャンニャンにフリッキーからひき離されても、そのテラスの上や付近をうろうろするだけです。ところが、黒いつっぱりピヨピヨは、あちこちのテラスや地面へ降りていってしまいます。
- ◎ピヨピヨの数は、どのラウンドも8羽ですが、その中の黄色と黒のピヨピヨの数の割合はラウンドによって変わります。
- ◎このゲームは40ラウンドまであります。テラスの配置や家の入口は、ラウンドごとに変わります。このうち、3、7、11……と4画面ごと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羽で、スコアが8万点、16万点、24万点になるごとに1羽ずつ増え、合計6羽まで増えます。

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 ^{てん} 数 ^{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^{てん}数^{すう}がかわります。

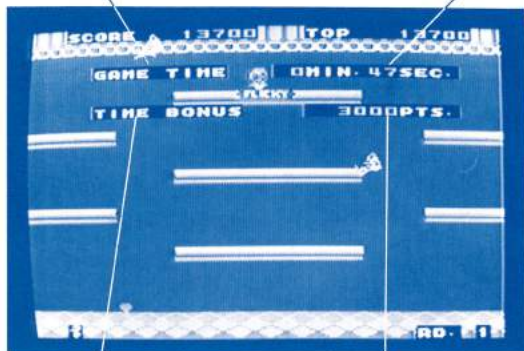
羽 ^わ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
点 ^{てん} 数 ^{すう}	100	100	200	300	400	500	1,000	2,000	5,000

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によって、
ボーナス点が与えられます。

クリアするのにかった時間

0分47秒



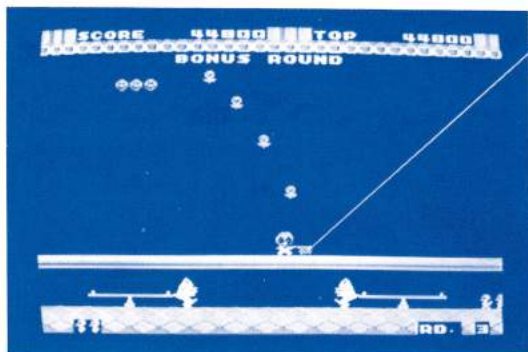
タイムボーナス

3000点

0～19秒	20,000点
20～29秒	10,000点
30～39秒	5,000点
40～49秒	3,000点
50～59秒	1,000点
60秒以上	0点

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^{やう}操作して^あ網で^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}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^{はね}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^{しん}を最大限^{さいだいげん}に活用^{かつよう}して、びっくり新^{しん}ハイスコア^たを出そう。





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