

SEGA®

フリッキー™
FLICKY™
ゲームの遊び方

1人用

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

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。

© SEGA

☆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、“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。うちのかわいいビヨビ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

あの家のビヨビヨどもは、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。



ビヨビヨ

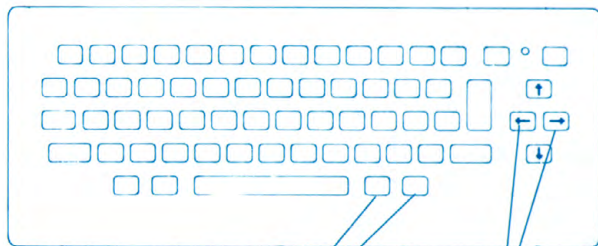
ビヨビヨ(黄色)

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。

つっぱりビヨビヨ(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、どこかへ出かけたたい気分なんだよね。

☆キーボード(86-3000シリーズ+SK-1100)で遊ぶ場合☆



フリッキーを2方向に操作

スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・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
(←→)

(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

(別売)

SJ-300

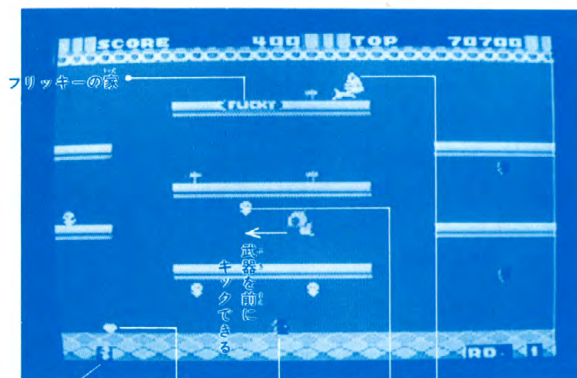


スタート・ボタン
ジャンプ・ボタン
武器のキック・ボタン

フリッキーを2方向に操作
(←→)

(別売)

☆遊ぶ方☆



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……ポーナス点

すぐ、どこかに
行ってしまおうツツパリ

通り過ぎて
つれていく

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

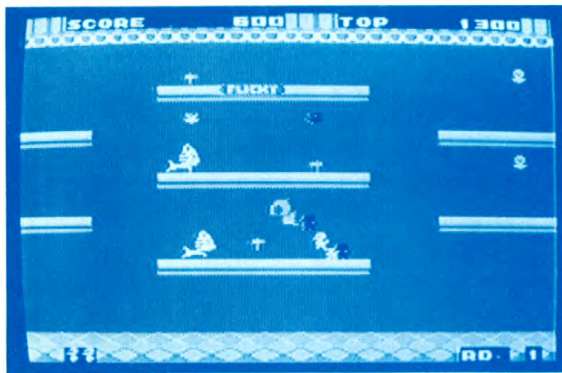
やられると白から
黄色に変わる

やられると白から

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。

- ①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、黒いつつぱりピヨピヨは、あちこちのテラスや地面へ降りていってしまいます。
- ②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。
- ③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。
- ④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
ピヨピヨを家に帰したとき

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

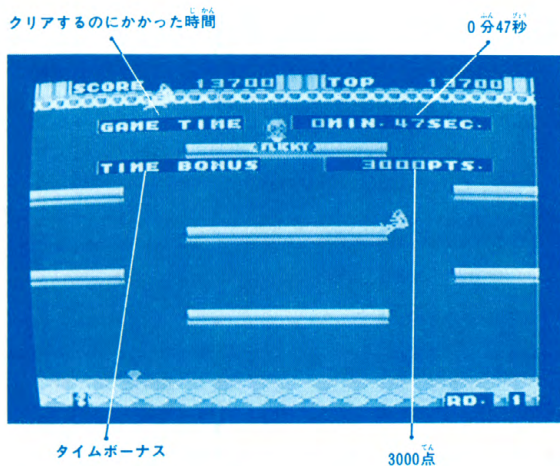
ボーナス点

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

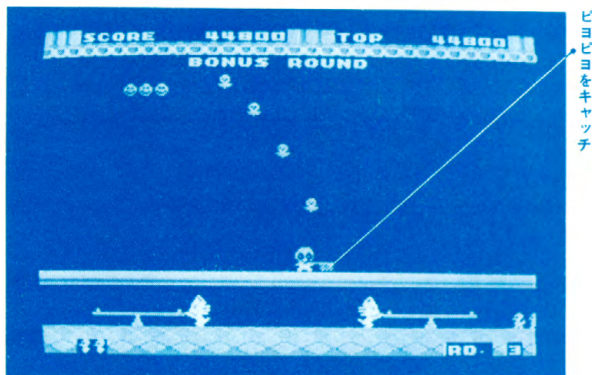
1つのラウンドをクリアするのにかかる時間によって、ボーナス点が与えられます。



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上げます。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。



☆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^{あいたいげん}を最大限^{かつまう}に活用^{かっよう}して、びっくり新^{しん}ハイスコアを出^だそう。



おことわり

発売当時の取扱説明書を電子化したものは、当時の表現を尊重して最低限の編集に留めていますので、現在では不適切と思われる描写・本ソフトでは使用できない機器・利用できないサービスや商品が記載されている場合があります。

また、海外版マスターシステムのゲームは一部操作や音源、コースの構成など仕様が異なります。