

namcot

MINDSEEKER

マインドシーカー

取扱説明書

© 1989 MASUAKI KIYOTA / NAMCO LTD.

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

このたびはナムコットの超能力開発ソフト「マイ
ンドシーカー」をお求めいただきまして、まことに
ありがとうございます。

より深い興味と理解をいただくために、プレイの
前にはこの取扱説明書をお読み下さい。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切っ
て下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や
保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶
対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないよ
うご注意下さい。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行っ
て下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用におい
て約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了
承下さい。

すでに何度も言ってきたことですが
最後にもう一度だけ言っておきましょう
超能力とは決して選ばれた人だけが持つ
特殊なものではありません
あなた方の誰もが
潜在的に持っている力なのです
意識の扉が開かれたとき
あなたは、きっと.....

MINDSEEKER

1. 超能力への招待 ^{ちようのうりよく しようたい}	2
2. 操作法 ^{さうさ ぽう}	6
① ソフトの内容 ^{ないよう}	6
② プレイの始め方／コントローラーの使い方 ^{はじ かた つか かた}	8
③ 基本画面とプレイのすすめ方 ^{き ほん が めん かた}	10
④ サブコマンド ^{さ ほん}	12
⑤ 基本トレーニング ^{き ほん}	14
⑥ データの見方 ^{み かた}	16
⑦ ゲームモード.....	18
3. 超能力をもっと知りたい人へ ^{ちようのうりよく し ひと}	20
① 超能力とは？ ^{ちようのうりよく}	20
② サイキック・パワーのすべて.....	22
③ 超能力へのアプローチ ^{ちようのうりよく}	24
④ トレーニングのための心がまえ ^{こころ}	26

1. ちょうのうりよく 超能力への招待 しょうたい

4 トレーニングのための心^{こころ}がまえ

■ 信^{しん}じる

まず、自分には隠^{かく}された力^{ちから}があるのだ、そう信^{しん}じてく^{くだ}さい。意識^{いしき}のずと奥底^{おくそこ}に眠^{ねむ}っている力^{ちから}があると信^{しん}じること、そこからすべてが始^{はじ}まります。

■ リラックスする——リラクゼーション

超能力^{ちょうのうりよく}を発揮^{はっき}するには、気持ち^{きもち}がリラックスしていることが大切です。心^{こころ}を無^むにすると、か、そんな難^{むずか}しいこと^{こと}は必要^{ひつよう}ありません。精神^{せいしん}的に落^おちついていられれば、それ^{それ}で充分^{じゅうぶん}です。姿勢^{しせい}・呼吸^{こきゅう}法^{ほう}・瞑想^{めいそう}の仕^{しか}方をソフト^{そふと}で学^{まな}び、うま^{うま}くリラックスできるようにな^{くだ}って下さい。

■ ビジュアル化する——イメージング

もの^{もの}を考^{かんが}えるとき、言葉^{ことば}ではなくビジュアル^{えいざう}(映像)でとらえてく^{くだ}さい。これ^{これ}もソフト^{そふと}で学^{まな}べますが、日常^{にちじょう}生活^{けいかつ}中^{なか}でも「自分^{じぶん}は次^{つぎ}にこうするんだ」というイメー^えジを頭^{あたま}の中^{なか}におも^{おも}うに思^{おも}い浮か^うかべてから行^{こう}動^{どう}するよう^{よう}に、習慣^{しゅうかん}づけるとよいでしょう。

超能力——あなたはこの言葉に
 どんな印象をお持ちでしょうか？
 すでに現代では、超能力に関して
 様々な情報があふれています
 あとはそう、あなたがそれを信じるか
 信じないか……

私たちはこう考えます

超能力とは
 誰もがそなえている潜在的な力である
 ただ、その使い方を知らないだけなのだ

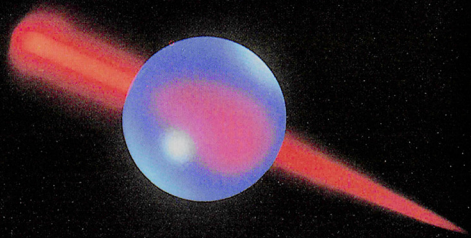
3 超能力へのアプローチ

日本で超能力が広く知られるようになったのは、やはり1974年のユリ・ゲラー来日によるところが大きいでしょう。スプーン曲げをはじめとした超能力の数々は実に新鮮な驚きであり、真偽をめぐる論争や、超能力少年少女の登場が拍車をかける形で、日本中がブームにお沸きかえたのです。

海外でも超能力に対する関心は深く、マスコミレベルでしか話題にならない日本と違って、アメリカやソ連など諸外国では、国家レベルでの研究が盛んだといわれています。

さて日本に話を戻すと、ブーム沈静後もテレビや雑誌さらにはSFアニメや映画等で、相変わらず情報だけは流れているといった具合です。ところがここへきて、マインドという分野にたいへん関心が集まってきているのです。これは現代のようなストレス社会で、精神をリラックスさせるということがさらに重要性を増してきたのだと考えられます。

超能力とまではいきませんが、精神世界と私たちの関係は確実に密接なものになってゆく、そんな気がします。



超能力を発揮するには
意識を特定の状態にしなければならない

そう考えられています

しかし、一般の人たちに
それがどのような意識レベルであるのか

理解するのは困難です

そこでこのソフトでは、超能力について

カリキュラムを受けてもらい

超能力を何度もシミュレートするという

システムを用いました

そうすることで超能力が働くときの

意識を感じられるようにするのがです

自在に自分のマインド(意識)を
コントロールできるようになったとき

あなたの前には

無限の可能性が開けることでしょう

2. 操作法

1 ソフトの内容

超能力とは決して特別なものではない、誰もが持っているがそれに気付いていないだけだ——以上の前提に立って、その力を開発してみようというのが、このソフトの大きな目的です。クリアを目指す一般のゲームソフトと違い、プレイそのものに意味があるのです。プレイ内容は前半のトレーニングモード、後半のゲームモードに分けられて進みます。

■トレーニングモード

超能力開発センターを舞台に、超能力に関するカリキュラムや基本トレーニングを積んでゆきます。

超能力の基礎とされるリラクゼーション(精神をリラッ

クスさせる訓練)をはじめとし、透視・念力・予知といった超能力について、段階をおってトレーニングを進めて下さい。



2 サイキック・パワーのすべて

超能力は学問上「超心理学」という分野に属し、以下のように解釈されています。

■E.S.P./超感覚的知覚 五感(視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚)以外の感覚で物事を認知すること。透視・テレパシー・予知・後知・皮膚視覚などがあります。エスパーという言葉も、これに由来しています。

●Clairvoyance/透視 普通の方法を使わずに、物を見たり知ったりすること。

●Telepathy/テレパシー 他の人が考えている内容を、言葉、表情などに頼らずに知ること。

●Precognition/予知 知識を基に予測できない未来のできごとを、直感的に知ること。

●Retrocognition/後知 何の知識も持たない過去のできごとを、直感的に知ること。

●Psychometry/皮膚視覚 物体に触ったりすることで、その物の過去・現在・未来を読みとること。

■Psychokinesis/念力 通常的手段を使わず、精神力で直接物体に影響を与えること。通称「PK」。

ひとつおりのカリキ

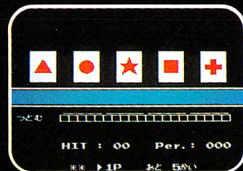
ラムをこなすと、後

は自由にトレーニング

を選べますから、繰り返し

返し練習するようにしましょう。

卒業検定試験に合格すると、ゲームモードに進めます。



■ゲームモード



定数ためるとレベルが上がります。レベルが上がるにつ

れて超能力についてのいろ

いろな情報が聞け、新しい

イベントも増えて、最終的

にはエンディング・イベント

に挑戦することになります。

超能力開発センターを出

て、さまざまなイベントに

チャレンジするモードです。

イベントに成功するとボ

イントがもらえ、それを一

つ

つ

つ

つ

つ

つ

つ

2.

2 プレイの始め方

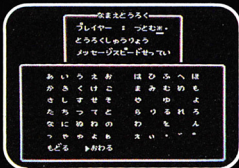
スタートボタンを押すとスタート画面が表示されます。⊗

カーソルを+ボタンで動かし、Aボタンで項目を決定して下さい。



■NEW GAME

【プレイヤー】 名前を決めます。+ボタンで文字を選



びAボタンで入力、訂正は“もどる”を選んで文字を入れ直します。入力がすんだら“おわる”を選んで下さい。

【メッセージスピード】 メッセージの表示速度を決めます。数字が小さいほど、速く表示します。

【とうろくしゅうりよう】 以上の項目を入力したら、

これを選んでプレイ開始です。

1 超能力とは？

●私たちは日常生活で、いろいろな事を考えたり感じたりします。これはみな、意識というものを働かせているからです。

しかし普段はまったく感じるこのできない意識も存在します。これが無意識であり、超能力とはこの無意識から発揮される力ではないかといわれています。

超能力は誰でも持っているのだと考えられる理由も、ここにあるのです。

●では具体的に、無意識とはどういう精神状態なのでしょう？

超能力者とされる人たちの脳波を調べた結果、超能力を使っている最中は、“アルファ波”という脳波が流れていることがわかりました。

これは人が非常にリラックスしているときの脳波で、この辺りに無意識と超能力の関連を見出すことができます。

3. ちょうのうりよく 超能力をもっと知りた^しい人^{ひと}へ



■CONTINUE

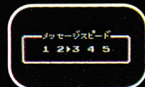
プレイ中^{ちゆう}にセーブ^{はじ}して^{つづ}おけ^はば
その続^{つづ}きから始^{はじ}められ^はます。

セーブ^しは自^じ室^{しつ}でコンピュ^{コン}ータ^{ピュー}
をFEEL^{ファイル}しサブコマン^{つか}ドの“きろく”^{くだ}を使^{つか}って下^{くだ}さい。



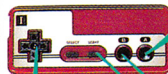
■MESSAGE SP

コンティニュー^{はじ}てゲ^{さい}ームを始^{はじ}める際^{さい}、
メッセ^{はや}ージの速^かさを変^かえられ^はます。



■コントローラーの^{つか}い方^{かた}

詳しくは10~15、18、19ページをお読^よみ下^{くだ}さい。



①ボタン

コマン^コ・カ^カ
ーソ^{けつてい}ルの決^{けつてい}定^{てい}、メッセ^{おく}ー
ジの送^{おく}り、超^{ちようのうりよく}能力^{りよく}など^{つか}に使^{つか}います。

+ボタン

コマン^{せんたく}ドの選^{せんたく}択^{たく}、
カ^{いどう}ーソ^{どう}ルの移^い動^{どう}、ゲ^いー
ムモ^{いどうさき}ード^{せんたく}での移^い動^{どう}先^{せんたく}の選^{せんたく}択^{たく}。

②ボタン

コマン^{どう}ド等^{どう}の
キヤ^{しやう}ンセ^{しやう}ル、メッセ
ー^{おく}ジの送^{おく}り^{しやう}に使用^{しやう}。

スタートボタン

2.

③ 基本画面とプレイのすすめ方

トレーニングモードは、超能力開発センターでカリキュラムを受ける形で進行してゆきます。

パラメーターウィンド

ゲームモードでのレベルやポイント数を表示します。



メッセージウィンド

会話や状況の表示。↓
が出たときは、(A)ボタン
か(B)ボタンで送ります。

サブコマンドウィンド

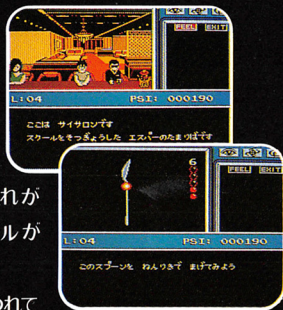
そのときの状況により表
示されます。詳しくは12~
13ページで。

② 移動先では反応の

ありそうな物や人を
FEELして、イベント
にチャレンジしましよ
う。成功するとポイン

ト(PSI)がもらえ、それが
一定数たまると、レベルが
上がってゆきます。

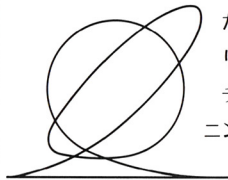
レベルが上がるにつれて
イベントも増え、超能力に関する知識も得られます。



● エンディング～

マインドワールドへの道

レベルが∞(無限大)になると、新
たな場所へ行けるようにな
り、そこで最終イベントに
チャレンジできます。トレ
ニングの成果を存分に発揮
して下さい。



2.

7 ゲームモード

卒業検定に合格すると、超能力開発センターを出て、街のいろいろな場所で超能力を使ったイベントにチャレンジできるようになります。

■ゲームモードのすすめ方

超能力開発センター

サイパーク



サイランド

サイサロン

- まず自宅でEXITを選び、サブコマンドの“マップ”を使って下さい。するとマップ画面に切り換えるので、+ボタンで行く先を選び(色付きて表示される場所)、Aボタンで決定します。

サイマーク

左から透視・念力・予知を示し、これから使う超能力が赤く点滅します。

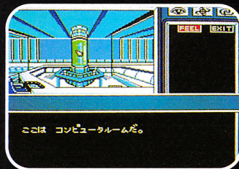
コマンド

FEEL【感じる】

画面にカーソルが出るので、反応がありそうなところへ+ボタンで移動させ、Aボタンを押して下さい。

EXIT【出口】

別の場所への移動。



■プレイのすすめ方

- プレイはコマンド入力で行います。コマンドには“FEEL”と“EXIT”があり、+ボタンで選び(赤く光ります)、Aボタンで決定します。解除はBボタンです。
- 状況に応じて、さらにサブコマンドが表示されます。同様に+ボタンで選び、Aボタンで指示を出して下さい。
- トレーニングモードは講義を受けたり、トレーニングすること自体を目的としています。ですからガイド役の指示にしたがったり、コンピュータをFEELし“じょうほう”を聞いてゆけば、誰でも無理なくプレイを進められます。

2.

4 サブコマンド

トレーニングモードでは画面内のコンピュータをFEELするとサブコマンドが表示されます。



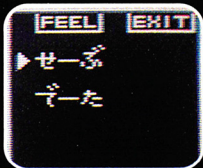
じょうほう【情報】 コンピュータの指示を聞きます。
きろく【記録】

★セーブ

プレイを中断するときにセーブしておけば、次のプレイでその続きから始められます。

★データ

その時点までのトレーニングの成績を見ることができます。詳しくは16、17ページで。



■一覧表

かくこうもく い み つぎ
各項目の意味は次のようになっています。

トライスウ 【トライ数】

トレーニング
の回数です。

プラス +シコウスウ 【+指向数】

トライ数のうち、

ち、平均値を越えた回数です。

マイナス -シコウスウ【-指向数】

トライ数のうち、平均値を下回った回数。

ヘイキンチ【平均値】

プレイヤーの成績による平均。トレーニングを行うとき表示される平均値ではありませんから、混同しないよう注意して下さい。

サイダイチ【最大値】

プレイヤーの成績で、最も高かった値。

サイショウチ【最小値】

プレイヤーの成績で、最も低かった値。

	透視	念力	予知
トライスウ	21	22	21
+シコウスウ	10	8	8
-シコウスウ	6	10	8
ヘイキンチ	4	21	4
サイダイチ	9	25	9
サイショウチ	2	14	2

トータルでは、どうしのパフォーマンスがすぐれています。きょうは、あまりトレーニングをやらないでください。おまのトレーニングも、しっかりとやってみよう。

2.

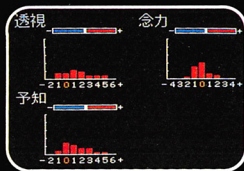
6 データの見方

自室のコンピュータで、サブコマンドの“データ”を選ぶと、トレーニングの成績が表示されます。

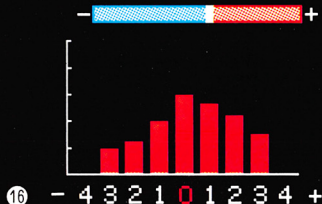
最初はグラフ表示、Aボタンを押すと一覧表になります。

■ グラフ表示

最新5回分の結果による傾向(このデータはセーブされません)。+に寄っているほど、超能力が働いているといえます。



トレーニングの通算結果の分布を、棒グラフによって示したものです。一側の面積より、+側の面積の方が広がれば、それだけ超能力が働いているといえます。



めいそう【瞑想】

リラクゼーションのひとつ、意識のバイブレーションを上げる訓練です。

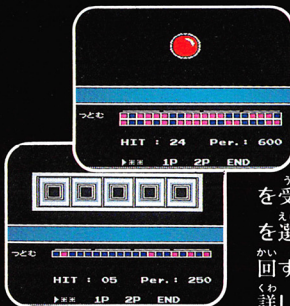
けんてい【検定】卒業検定試験を受けます。



トレーニング

透視・念力・予知の基本トレーニングを行います。ひとりのカリキュラム

を受けた後は、“セット”を選ぶと、3つを続けて5回ずつ行うことができます。詳しくは14、15ページで。



トリップ

リラクゼーションの姿勢・呼吸、そしてイメージの訓練を行います。



2.

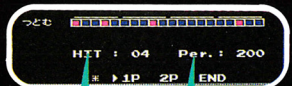
5 基本トレーニング

ひととりのカリキュラムをこなすと、サブコマンドの“トレーニング”でいつでも基本トレーニングが行えます。

操作方法

始めるときは+ボタンでカーソルを“1P”に合わせ、(A)ボタンを押して下さい。やめるときは“END”を選んで(A)ボタンです。

また、“2P”を選ぶと2人でトレーニング結果を競うこともできます。1P側の人はコントローラーI、2P側の人はIIを使い、2人で同時に進めて下さい。

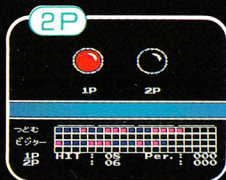


HIT

適中した回数です。

Per.

適中した確率です。
透視・予知は200(2割)、念力(5割)が平均的な成績です。

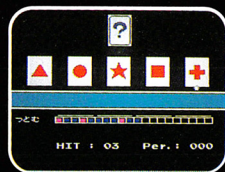


超能力が成功したとき、自分の意識はどんな状態なのか、その点に注意してトレーニングを進めましょう。

透視

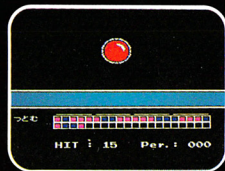
裏にふせたカードの種類を、透視で適中させます。

+ボタンでカードを選び、(A)ボタンで決定して下さい。



念力

赤いランプが点灯するよう、心の中で念じながら(A)ボタンを押します。



予知

どの位置にランプがつくか、予知して下さい。+ボタンで選び、(A)ボタンで決定します。

