

ガムリン2

—新・種・誕・生—

取扱説明書



©1990 SUNSOFT TM&©1990 WARNER BROS., INC.

SUNSOFT

ごあいさつ

このたびは、**SUNSOFT** の「グレムリン
2—新種誕生—」をお買いあげいただき、誠
にありがとうございました。ご使用になる前
に、取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱
説明書」をよくお読みいただき、正しい使用
法でご愛用ください。なお、この
「取扱説明書」は大切に
保管してください。



TM&©1990
WARNER BROS., INC.

ストーリー

…“^{かれ}彼”をけっして^{みず}水に^ぬ濡らさないこと

…^{ひかり}光に^あ当てないこと

…^ま真^よ夜^{なか}中の^じ12時^{すぎ}すぎに

^{たべ}食^{もの}べ物を^{あた}与えないこと…

—あの^{そうどう}クリスマス^{ねん}騒動から6年、
舞台は、^{ぶたい}N.Y.の^{ちようこうそう}超高層ビルに—

『^{クランプ・センタービル}クランプ・センタービル』—マンハッタ
ンの^{おおももの}大物“^{ダニエル・クランプ}ダニエル・クランプ”が^{しはい}支配する
^{ちようこうそう}超高層ビル。

そこには、^{ふるさと}故郷の^{まち}町を^で出て
^{だいとかい}大都会^{ニュー}ニュー
^{しやうしやく}ヨークに^{就職}就職
した“^{ビリー}ビリー
と^{ケイト}ケイト”が
^{つと}勤めていた。



ある日ビリーは、研究所に捕まっていたギズモ
と再会をするが、不注意でギズモは水を浴び
てしまい、再びあの手のつけられない凶暴な
“グレムリン”を生み出してしまった。今や
“クランプ・センター”は騒々しいリトル・
モンスターの大量に占拠され、その機能はマ
ヒし、人々はパニックにおとしいられる。

ギズモとビリー、

ケイトはこの危
機を救うために
立ち向かうが、
“グレムリン”

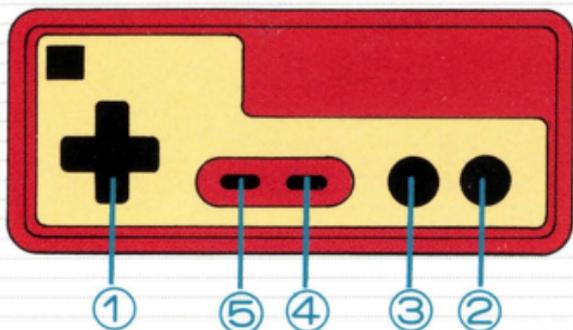
達はバイオ
の力を得て、
さらに凶暴
な姿へと変
わり始めて
いた…。



TM&©1990
WARNER BROS., INC.

コントローラーの使い方

コントローラー I のみ使用します。
(コントローラー II は使用しません。)



- ①十字ボタン…ギズモの移動に使います。
(8方向に移動できます。) ジャンプ中のコントロールをします。
- ②Aボタン…ギズモがジャンプします。
- ③Bボタン…ギズモが攻撃します。
- ④スタートボタン…ゲームをスタートさせます。アイテム画面に変わります。
- ⑤セレクトボタン…使用しない。

ゲームスタート



▲タイトル画面^{がめん}

タイトル画面の時に“START!”を選んで^{えら}
スタートボタンを押すと、ゲームが始まります。^{はじ}

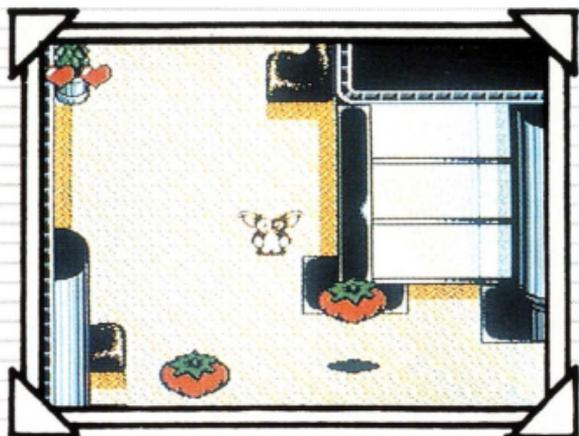


TM&©1990 WARNER BROS., INC.

がめんひょうじ 画面表示

ゲーム画面

グレムリン2はトップビューの画面です。



▲ゲーム画面

左上にギズモのライフが表示されています。ギズモは、敵に攻撃されたり、障害にあたり穴に落ちたりするとダメージを1うけます。ダメージを2うけるとハートが1つ減り、ハートがすべてなくなるとギズモを1匹うしないます。

アイテム画面^{がめん}

ゲーム中^{ちゆう}にスタートボタンを押すと、次の様^{つぎよう}なアイテム画面^{がめん}に変わります。



▲アイテム画面^{がめん}

①現在ギズモの使っている武器^{げんざい つか}

②ギズモのストック

③ふうせんのストック

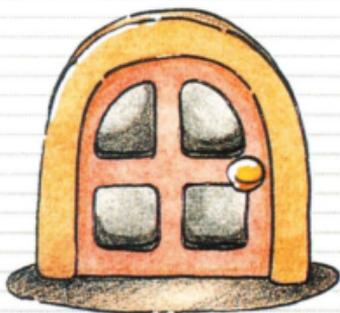
④ライフの残量^{さんりょう}

⑤現在持っているクリスタルボールの数^{げんざい も かず}

アイテム画面^{がめん}では、①～⑤の状態^{じゆうたい}を見ることが出来ます。再度^{さいと}スタートボタンを押すとゲーム画面^{がめん}に戻ります。

ショップ画面 がめん

ゲーム中、右のような
ドアに入るとショップ
画面になります。



▲ショップ画面 がめん

- ① ウイングおじいさんのセリフ
- ② アイテム
- ③ カーソル
- ④ 現在持っているクリスタルボール けんさいも

ショップにはウイングおじいさんがいて、ギズモの持っているクリスタルボールとアイテムを交換してくれます。

✚ボタンの左右でカーソルを動かし、アイテムを選んで下さい。欲しいアイテムを選んだらAボタンを押し決定して下さい。

もし、アイテムを買わない時は、✚ボタンの上を押しカーソルを“EXIT”に合わせ、Aボタンを押して下さい。ショップから出ることができます。

ギズモのストック

ゲームをスタートしたときは、ギズモは一匹しかいませんが、ショップでギズモを買いストックすることができます。

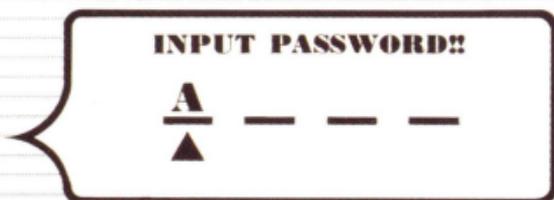
パスワード

ゲームオーバーの画面で、画面の下に英字4文字のパスワードが表示されます。このパスワードをとっておけば、いつでもゲームオーバーになったエリアから始めることができます。



パスワードの入力方法

タイトル画面の時に“PASSWORD!”を選びスタートボタンを押すと、パスワード入力画面になります。



十字ボタンの左右でカーソルが左右に動きます。

上下でカーソルが指している所の英字が変わります。

文字を正しく入力し、Aボタンかスタートボタンを押してください。パスワードをとったエリアから始められます。(ただしボスエリアでとったパスワードを入力しても、その1つ前のエリアからしか始められません。)

コンティニュー

ゲームオーバーの時に“CONTINUE”を選
ぶと、ゲームオーバーになったエリアの最初
からやり直すことができます。ただし、ボス
エリアでゲームオーバーになった場合は、ボ
スエリアの1つ前のエリアからしか始められ
ません。また、コンティニューをするとライフ、アイテムなどは、初期の状態に戻ります。

コンティ
ニューは、
無制限に
できます。



しょうかい ステージ紹介

ステージ1 ビリーのオフィスへ……

エリア1 遺伝子研究所を脱出したギズモは、同じく研究所を逃げだした動物達に邪魔されながらも、ビリーのオフィスをめざします。

エリア2 やつとの思いでオフィスにたどりついたギズモ。でもオフィスの中にも動物達が……？！

ステージ2 グレムリン登場 !!

エリア1 モホークたちに通風孔に閉じ込められたギズモは、出口を求め通風孔の中をいきます。

エリア2 通風孔から脱出したギズモ。でも、そこはグレムリンたちが暴れ回る地下通路でした。

ステージ3 クランプセンタービル

エリア1 クランプセンタービルをさまようギズモは、いつしかケーブルテレビのスタジオに迷い込んでいました。

エリア2 ギズモはクランプ社長のオフィスをめざします。

ステージ4 遺伝子研究所

エリア1 グレムリンたちは研究所の色々な薬品を飲み、さらに凶悪に変身します。

エリア2 暴れるグレムリンをとめるために、ギズモは研究所に乗り込みます。

ステージ5 コントロールセンター

エリア1 クランプセンタービルのすべてを管理しているコントロールルームで、ギズモは最後の戦いを挑みます。

エリアクリア

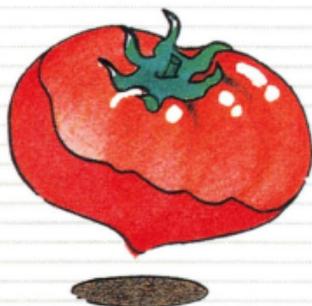
各エリアをクリアするとライフ（ハート）が1個回復します。

ステージクリア

各ステージ最後のボスを倒すと、次のステージへ進みます。ステージをクリアするとライフ（ハート）は上限まで回復します。

めんご とに て に は いる こうげきよう
面ごとに手に入っている攻撃用アイテム

ステージ1 トマト



けんきゆうじよ じっけんよう
研究所に実験用において
あったもの。
な つか
投げて使います。

ステージ2 マッチ

ビリーのオフィスで手に入
れる。

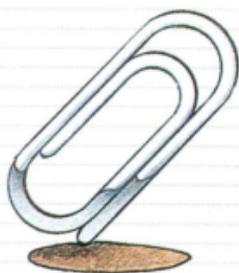
ほのお てき
炎で敵にダメージをあた
える。



パワーアップによ
り、3方向にこうげき
できます。

TM&©1990
WARNER BROS., INC.

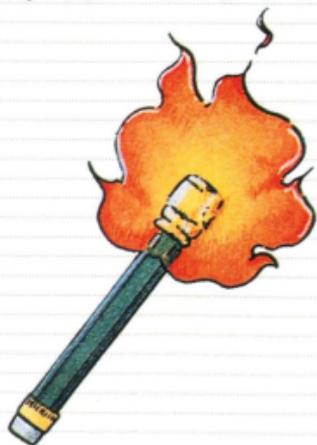
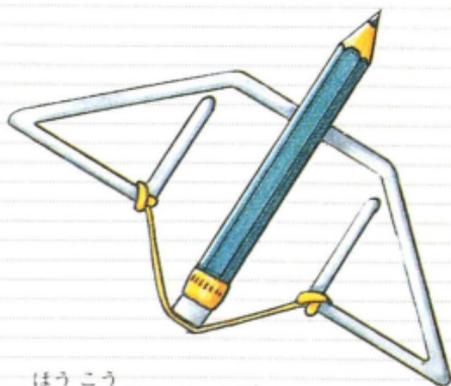
ステージ3 クリップ



2面のボス“モHOOK”を倒して手に入れる。投げて使う。パワーアップにより、3方向にとぶ。

ステージ4 弓矢

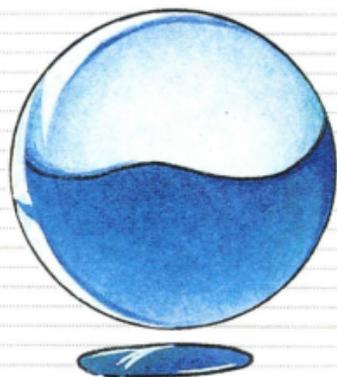
3面のボス“エレクトリック・グレムリン”を倒して手に入れる。パワーアップにより、5方向にとぶ。



ステージ5 火矢

4面のボス“モHOOK”を倒して手に入れる。パワーアップにより、円を描くようにとぶ。

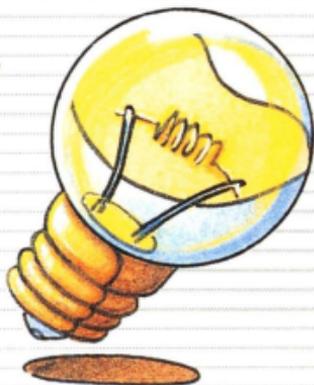
クリスタルボール



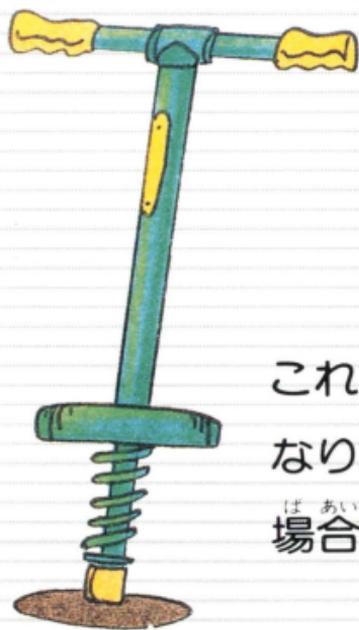
あつ も
集めてショップに持ってい
くと、アイテムと交換して
もらえます。クリスタルボ
ール1つで20CBです。

フラッシュライト

がめんじょう てき
画面上の敵すべてにダメ
ージをあたえます。



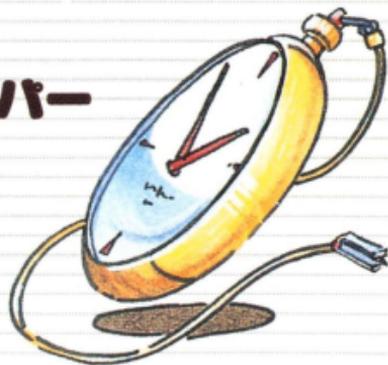
ホッピング



これを取ると一定時間、無敵になります。（ただし穴に落ちた場合はダメージを受けます。）

タイムスッター

敵の動きを一定時間、止めることができます。

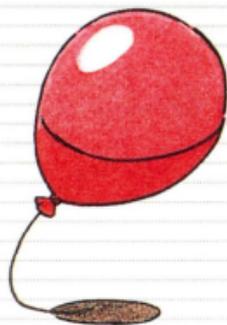


ショップで手に入るアイテム



1up

ギズモのストック
が1匹^{びきふ}増えます。



ふうせん

これを持^もっているとギ
ズモが穴^{あな}に落^おちてもダ
メージをうけません。



ハートの器^{うつわ}

ライフがすべて回復^{かいふく}し、
ライフの上^{じょうげん}限が4になります。

ライフ回復^{かいふく}

ライフをハート2個^{こふん}分回^{かい}
復^{ふく}できます。



パワーアップ

武器^{ぶき}がパワーアップしま
す。

し ようじょう ちゅう い 使用上の注意

1. 精密機械せいみつ ぎかいですので、極端きくたんな温度条件おん どじょうけん か下での使用し ようや保管ほ かんおよび強いショックつよを避けてください。
 2. 端子部たんし ぶに手を触れたり、水みずにぬらさないようにしてください。故障こしょうの原因げんいんとなります。
 3. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油など き ぱつ じゆでふかないでください。
 4. ご使用し よう後はACアダプタをコンセントから必ずかなら抜いておいてください。
 5. テレビ画面が めんからできるだけ離れてゲームをしてください。
 6. 長時間ちやうじ かんゲームをするときは、健康けん こうのため約2時間じ かんごとに10分ふんから15分ふんの小休止しょうきゅうしをしてください。
 7. ファミリーコンピューターにプロジェクションテレビせつぞくを接続さん ぞう げん しゅうすると残像現象が めん（画面ヤケ）が生しやうずるため接続せつぞくしないでください。
- ※スクリーン投影方式とうえいほうしきのテレビのこと

おことわり

商品の生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なため、プログラム上、予期できない不都合が、発見される場合がございます。万一、隠しアイテムや裏ワザ以外の誤動作等を起こすようなことがございましたら、弊社まで御一報ください。なお、ゲーム内容についての電話でのお問い合わせには、一切お答えできません。

SUNSOFTの新作情報や、

ゲームのヒントは、TEL

0587・55・

1120でお

聞きくだ

さい。



ザン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250

TEL (0587) 55-3500

テレホン案内 TEL (0587) 55-1120

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び買収を禁じます。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。