

任天堂

ファミリーコンピュータ™

星をみるひと

とりあつかいせつ めい しよ

取扱説明書



GAM ガム 夢

GAM-HM-02

星をみるひと



も く じ

- 1 星^{ほし}をみるひとの世界^{せかい}とは? 1
- 2 ゲームスタート&コンティニュー 2
- 3 基本的^{きはんてき}なコントローラ^{つか}の使い方^{かた} 4
- 4 コマンドについて 6
- 5 仲間^{なかま}はこのとき^か変わる 11
- 6 各仲間^{かくなかま}のちから 12
- 7 移動^{いどう}について 14
- 8 「はなす」は会話^{かいわ}ができる 15
- 9 ファイトについて 16
- 10 ゲームをすすめる上^{うえ}でのヒント 18
- 11 ごーらどで買^かえるもの 19
- 12 くすりについて 20
- 13 ファイト中^{ちゆうつか}使える超能力^{ちゆうのうりょく}について 21
- 14 敵^{てき} 25

1. 星をみるひとの世界とは？

未来のある場所に、「みなみ」という少年がいた。彼には、そこがどこかも自分が誰なのかも分からなかった。しかし、彼を目のかたきにおそいかかるものたちがいる。メカニクなロボット・軍隊であるガードフォース・攻撃本能しかない異様な生物・超能力者狩りをするデスサイキックたちが、彼を見つけるといきなり攻撃してくるのだった。なぜなら彼は超能力者であるから。……

彼らのいる巨大都市“アークシティ”では、その都市の管理を“クルーⅢ”と呼ばれるコンピュータが行っていた。“クルーⅢ”は、より完全な都市管理のため居住者の心の中まで干渉していて、わずかでも、都市に有害な心がめばえた居住者に対して絶えず矯正を行っていた。このシステムをマインドコントロールといい、その効力は“クルーⅢ”自身の存在も忘れさすほど強かった。しかし、ごく一部の人々にはマインドコントロールがきかないのがわかった。そこで“クルーⅢ”は、その人達を“サイキック”となづけてサイキック狩りをはじめた。サイキックは、捕らえられアークシティに連れ去られた。そこに、取り残された4人の子供がこのゲームの主人公である。

2. ゲームスタート&コンティニュー



ファミリーコンピュータにゲームカセットをセットし、スイッチを入れると、オープニングミュージックとともに、タイトル画面が

出てきます。はじめて、プレイするときはSTARTを、まえのつづきからはじめるときはCONTINUEを選んでください。

十字ボタンの^{せんたく}で選択 Aボタンで^{けつてい}決定します。



コンティニューを選びますと、左の画面になります。パスワードを入れますと、^{ぜんかい}前回のつづきから、プレイできます。パスワードの入

れ方は、^{かた}十字ボタンの^{せんたく}と^{せんたく}で文字を選んで、十字ボタンの^{すす}でつぎに進みます。まちがえたときは、^{ひだり}十字ボタンで左にもどしてから直してください。正しく入れ終わったら、Aボタンを押してください。

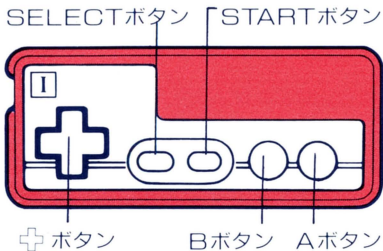
ごちゅうい
御注意

パスワードの終わりにには、必ず **FIN** がつきます。CONTINUEでパスワードを入れるときにわすれずに、**FIN** を最後につけてください。

ひらがなの「つ」とカタカナの「フ」、数字の0とアルファベットのOをまちがえないように注意してください。数字の0はななめ線が入っています。



3. 基本的なコントローラの使い方



★SELECTボタン


プレイ中に、メインとなるプレイヤーをか変えることができます。


★STARTボタン


プレイ中に、ゲームをひとまずとめることができます。


★ボタン

移動するときに使います。

 プレイヤがうへ上に移動します。

 プレイヤがした下に移動します。

 プレイヤがひだり左に移動します。

 プレイヤがみぎ右に移動します。

コマンドをせんたく選択するときに使います。

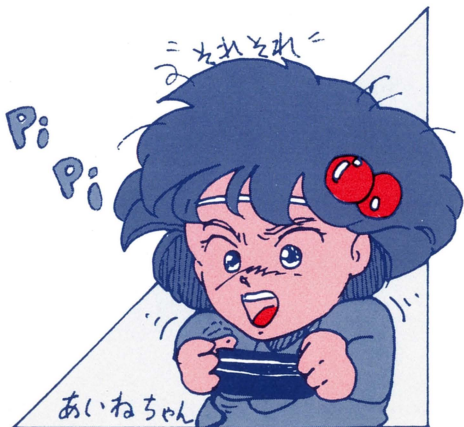
★Aボタン

コマンドに入るとき
コマンドを決めるとき
に使います。

★Bボタン

選んだコマンドをやめるときに使います。
(取り消し)

(注) 2プレイヤー用のコントローラは使用しません。



4. コマンドについて

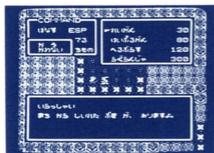


移動中 Aボタンを押すと、右のメニューがでます。

ここで、できることは以下の6つです。

- 1) はなす……………^{ひと}人とはなす
- 2) E S P……………^{ちょうのうりょく}超能力を使う
ゲームをセーブする
- 3) くすり……………いま、持っているくすりをみる
または、^{つか}使う
- 4) すてる……………いらなくなったアイテムをすてる
- 5) ちから……………メインになっているプレイヤーの^{のうりょく}能力をみる
- 6) もちもの……………いま^も持っているアイテムおよびくすりのもとをみる

はなす



プレイヤーの向いているところに、人がいるとはなす話しかけることができます。

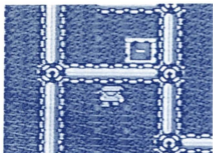
はなした相手が、ショップ（お店）だと、武器やぼうぐやIDカードなどが買えます。また、すでに武器かぼうぐを持っているばあいは、買ったときの半分の値段で、買いもどしてくれます。

ESP

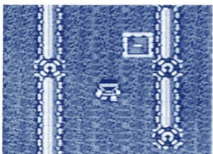


超能力は、ぶれいく、じゃんぷ、てればしつかの3つ使えます。

ぶれいく



ここでは、プレイヤーは
上に動けません。



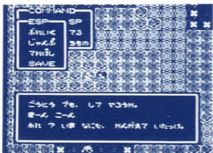
ぶれいくを使って、通
れないところを、こわ
すと、通れるようになります。
ぶれいくするためには、こわすほう
に、プレイヤーは向いて
なければなりません。

じゃんぷ



じゃんぷを使うと、遠
回りをしなくても目的
地まで、いっきに行く
ことができます。

てればし




てればしを使うと、
相手の心の中がのぞけ
ます。

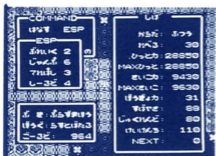
すてる



アイテムは、^{ぜんぶ}全部で10
こ
個しか持てません。

もし、いらなくなった
アイテムがあれば、
ボタンで^{えら}選んでAボタ
ンを押して捨ててくだ
さい。

ちから



メインになっているプ
レイヤのち^みからを見る
ことができます。メイ
ン^{いがい}以外のなかまのちか
ら^みを見るためには、
SELECTボタンで

メインを^か変えてち^{えら}からを^{えら}選んでください。

5. 仲間はこのとき変わる

レベルアップについて

最初は、こどもでもけいけんをつむことにより、レベルアップします。

レベルアップは、ファイトが終了したときに、1だけアップします。かりに、いきなり強い敵をたおしても、1度に1れべる以上アップすることはありません。ですから、すでにNEXTをクリアしていても次のファイトが終わるまでレベルアップはおあずけのこともあります。

健康のときばかりではありません。

仲間は、3つの状態になります。

ふつう

元気なときです。

病気

ファイトのとき攻撃できなくなります。また、病気のままうごとと、ひっと力が1歩ごとに10ポイントづつなくなります。

きぜつ

ファイトのとき、攻撃できなくなります。

かし

仮死 生き返らせることができますが、仲間が全員かしになるとGAME OVERです。

かく なかま
6. 各仲間のちから

COMMAND		しげ	
ほなす	ESP	からだ:	あつう
ESP		ねべ:	30
ふれい	2	ひつと力:	28850
じゃんぶ	6	MAXひつと:	28850
アホ	3	せいご力:	9430
しーご	4	MAXせいご:	9630
あま:	ふらずあほう	ほうまよ力:	31
ほうぐ:	ふすごはた	すいやす:	88
ごーご:	964	じゅくんど:	80
		けいけん:	110
		NEXT:	0

これは、^{ちょうのうりょく}超能力の^{あらか}れべるを表しています。

ぶき……………^{いま}今もっているぶきです。もって
いるだけで使うことができます。
ぼうぐ……………^{いま}いまもっているぼうぐです。持
っているだけでゆうこうです。
ごーると……………この^{せかい}世界のおかねです。無駄^{むだ}使
いしないように。

からだ……………プレイヤーの^{けんこうじょうたい}健康状態をあらわし
ます。

れべる……………プレイヤーの^{のうりょく}能力レベル。

ひっと力……………^{たいりょく}体力0になると^{かし}仮死になります。

MAXひっと……………いまのレベルで、持てるひっと
力の^{さいこうち}最高値。

さいこ力……………^{ちやうのうりょく}超能力の^{つよ}強さ。

MAXさいこ……………いまのレベルで、^{つか}使える^{さいこう}最高の
^{ちやうのうりょく}超能力。

ぼうぎょ力……………^{てき}敵から^{こうげき}攻撃を受けたときの^{ぼうぎょ}防
御の^{つよ}強さ。

すばやさ……………すばやさ^{たか}が高いと、ファイトの
とき^{ゆうり}有利。

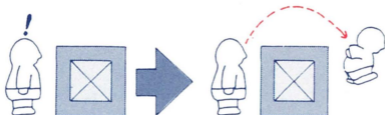
じゅくれんど……………^{じゅくれんど}熟練度^{たか}が高いと、^{ぶき}武器^{つか}を使った
とき^{こうか}効果が大きくなる。

けいけんち……………^{たたか}戦て^{てき}敵をたおすと^{あたい}ふえる。この
値でレベルアップする。

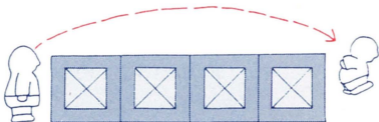
NEXT……………^{つぎ}次にレベルアップするけいけん
ちをあらわす。

7. 移動について

「星をみるひと」では、移動できるところと移動できないところがあります。



ぶれいくレベルが、決められた値より大きいと、ぶれいくして地形をこわして進む。ESPコマンドでぶれいくすると通れる。



ジャンプレベルが、決められた値より大きいと、最大5ブロック先まで進めます。(ショートジャンプ)

しーるどレベルが、決められた値より大きいと、そのまま進めます。

場所によっては、れべるが小さいとひっと力を引かれますので、気をつけてください。

以上、超能力のれべるによって通れたり通れなかったりしますので注意してください。

8. 「はなす」は会話^{かいわ}ができる。

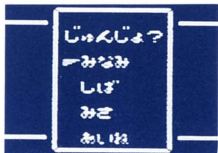
話^{はな}したい相手^{あいて}に向かって、コマンドで「はなす」を選^{えら}ぶと、会話^{かいわ}ができます。ショップなどで、買物^{かいもの}をするときも「はなす」を行^{おこな}ってください。

「てればし」で心^{こころ}をのぞく
仲間^{なかま}の1人^{ひとり}の「あいね」は、テレパシ^{つか}ィが使えま
す。話^{はなし}をしたときとはちがったことが、分^{わか}ります。
テレパシ^{じんぶつ}ィは、のぞきたい人物^むに向いてからSE
RECTボタ^{えら}ンで「あいね」を選^{えら}んで、Aボタ^{おこな}ン
をおしてESP・てればし^{こころ}を行うと心^{こころ}をのぞく
ことができます。





9. ファイトについて

ある歩いているといきなり敵に出会うことがあります。かれらは、あなたの行くてのじゃまをします。たおさなくてはなりません。



敵に会ったら最初に、仲間で2人以上いるばあいは、攻撃の順番を決めなくてはなりません。

「じゅんじょ?」と4回聞いてきますので、はやく攻撃する仲間から、  で選んでAボタンで4人分決めてください。

使える超能力によっては、一番最後に使うのが有利なものもあります。





つぎに最初の仲間のすることを、選んでください。

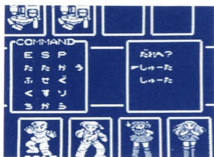
  ボタンで決めてください。

ESP.....超能力でたたかうとき

さいご力が、その超能力に必要なだけないと使えません。

 で、使うさいご力がふえ、 でへります。使うさいご力が、決まったら、Aボタンを押してください。

たたかう……すで、もしくは



は武器で戦かうとき
上下で攻撃する敵を決
めて、Aボタンを押し
てください。

ふせぐ………攻撃は
一回できませんが、敵
から攻撃されたときに、

ふせぐ力がアップします。ひっと力が少なくなった
仲間ななかまに、ふせぐを行わせると効果こうかがあります。

くすり………ファイトの途中とちゆうでもくすりを使う
ことができます。

くすりを使うと攻撃は一回いっかいできません。

ちから………ちからをえら選ぶと、だれの? と聞い
てきますので、みたい仲間をななかま で選んでBボ
タンで決めてください。

ちからを見ても、攻撃はできます。
仲間ななかまのひっと力りょくの表示



各仲間かくななかまの足下あしもとにでる数かず
が、その仲間ななかまのひっと
力りょくです。10の位より上
の数字すうじがでます。

例
ひっと力りょく 2 9 1 5 3
→ 2 9 1 5

10. ゲームをすすめる^{うえ}でのヒント

- ★仮死^{かし}になってしまったら、ある人^{ひと}に復活剤^{ふっかつざい}を持っていくと生きかえることができます。また、その人^{ひと}のそば^{そば}の人は、ひつと力^{りょく}とさいこ力^{りょく}と病氣^{びょうき}を回復^{かいふく}してくれます。
- ★ロングジャンプは、登録^{とうろく}だけできる場所^{ばしょ}と、実際に登録^{じっさい}された場所^{とうろく}にジャンプ^{ばしょ}できる場所^{ばしょ}があります。登録^{とうろく}できる場所^{ばしょ}の数は、しばのれべる^{かず}で決まります。最大^{さいだい}3力^{しよ}所^{しよ}です。
- ★きのみ（くすりのもと）は、それぞれ4個^こずつ持^もてます。くすりのもとを調合師^{ちようごうし}に持^もっていきと15ごー^つるどで作^{つく}ってくれます。3種類^{しゆるい}のくすりのもとで1つ^つのくすり^{くすり}ができます。
- ★持^もてるアイテムは、10個^こまでです。
- ★歩^{ある}いているときに、ぶれ^はい^いくを使^{つか}って壊^{こわ}してもファイトに入^いるともとにもど^{もど}されます。そのときは、もう1度^ど壊^{こわ}してください。
- ★ごー^ごるどIDカード^{いがい}以外^{いがい}のIDカード^{いがい}は、IDカード^{いがい}を調^{しら}べているところ^{ところ}を通^{つう}過^かすると1枚^{まい}失^しわれます。ぎぞうIDカード^{ぎぞう}は、オールマイティ^{つか}で使^{つか}えますが、成功^{せいこう}する^{すく}ことが少^{ちゆうい}ないので注^{ちゆうい}意^いしてください。
- ★町^{まち}などの出^で入^い口^{くち}以外^{いがい}から外^{そと}にでると、もと^{もと}の場所^{ばしょ}に戻^{もど}れない^{もど}ことがあります。

11. ごーるどで^か買えるもの

この世界^{せかい}では、ごーるどがお金^{かね}です。

おもなごーるどで買えるものは、

★武器

武器^{ぶき}の使用^{しゆうほう}方法^{ほうほう} ファイト^{はい}に入ったとき、武器^{ぶき}を持って^もいると、自動^{じどう}的に戦^{たたか}うときに強^{つよ}さがふえます。

★防具

防具^{ぼうぐ}を持って^もいると、自動^{じどう}的に相手^{あいて}から攻^{こう}撃^{げき}されたとき、ダメージ^{あせ}を防^まぎます。

(注) 武器^{ぶき}屋^やと防具^{ぼうぐ}屋^やで、すでに武器^{ぶき}や防具^{ぼうぐ}を持って^もいる場^{ばあい}合^あいは、売^うっている半^{はん}分^{ぶん}のゴールド^かで買^かい取^とってくれます。

★IDカード

建物^{たてもの}の入口^{いりぐち}には、IDカード^もを持っていないと入^{はい}れないところ^{なん}が何^{なん}力^{じょ}所^{しょ}かあります。

★BOMB

移動^{いどう}中^{ちゆう}にぶれいく^もをすすると、自動^{じどう}的にBOMB^もの効果^{こうか}がプラス^もされます。なお、BOMB^もを持っていないとこわせないところ^もあります。

★情報

はらうごーるど^かによって、買^かえる情報^{じょうほう}がちがいます。

12. くすりについて

くすりは10種類^{しゅるい}あります。

はいば— ひつと力^{りょく}を回復^{かいふく}します。

ふれっと 金属^{きんぞく}をとかす。

とれろ すいみんやく

くらっと 解毒^{げどくざい}剤

りばいる 復活^{ふっかつざい}剤

あいむ ワクチン

らどくりふ さいこ力^{りょく}回復^{かいふく}剤

かりう 毒^{どく}

はいぶ ひつと力^{りょく}を200回復^{かいふく}する。★

らどほ さいこ力^{りょく}を100回復^{かいふく}する。★

おもなくすりの調合法^{ちょうごうほう}の順番^{じゅんばん}

はいば—……さとのみ・えくのみ・ういのみ

はいぶ……あえのみ・ういのみ・やむのみ

くらっと……きえのみ・やむのみ・あえのみ

らどほ……ういのみ・えくのみ・るくのみ

らどくりふ…ゆかのみ・えくのみ・やむのみ

★移動^{いどうちゅう}中は半分^{はんぶん}

それ以外^{いがい}のくすりの調合法^{ちょうごうほう}は、ひと^{ひと}はな^{はな}に話し^{はな}しかけるか、自分^{じぶん}でいろいろ試^{ため}してください。

13. ^{ちゅうつか} ^{ちゅうのうりょく} **ファイト中使える超能力について**

ファイトでは、4つの^{しゅるい} ^{ちゅうのうりょく} ^{たたか}種類の超能力で戦うことができます。

★^{けい} ^{とく} **ぶれいく系** (サイコキネシス)

みなみが^{とく}得意です。

さいこぼーる

サイコエネルギーを^{しゅうちゅう}集中して、^{せいしんりょく}精神力を^{ぶつつか}物質化して、^{きゅうじょう} ^{てき}球状に^{たい}敵にぶつける。ダメージは1体^{たい}のみで^{こうか} ^{すく}効果は少ない。

さいこはりけーん

さいこぼーるの^{つよ}パワーの強いタイプ

効果は1体^{たい}のみ。

ふあいやあろ

さいこはりけーんのさらに^{つよ}パワーの強いタイプ。

^{とく} ^{せいぶつ} ^{こうか} ^{つよ}特に生物に効果が強い。

ふあいやさいこ

サイコエネルギーを^{ちよくせつてき} ^{しゅうちゅう}直接敵に集中して、^{あいて}相手の^{からだ} ^{はっか}体を発火させる。

さいこしえいか

サイコエネルギーを^{ちよくせつてき} ^{しゅうちゅう}直接敵に集中して、^{さいぼう}細胞^{ばあい} (メカの場合はIC) を^{しんどう}振動させこわす。

さいこふあいなる

さいこしえいかの^{きょうりょく}強力なもの

★**じゃんぶ系** (テレポート)

しばが得意です。

てれぽーと

仲間なかまのうち1人を戦いの場うから脱出する。1人だけかなりダメージを受けている場合にはその仲間なかまだけ逃げるときに使う。

失敗するととんでもないところに飛ばされる。

ばどてれぽーと

仲間が飛ぶのではなくて、敵の1人を戦いの場から飛ばしてしまう。しかし、けいけんちやごーるどは、手に入らない。

ばどえあ

敵の回りの空気をテレポートさせてしまう。
敵は窒息してきぜつもしくは倒れてしまう。
敵がメカ(ロボット)なら効果がない。

ばどひーと

敵の回りから、熱をテレポートさせてしまう。
生物・メカに関係なくダメージをあたえられる。

にゅうえあ

新鮮しんせんで暖かい空気を戦いの場の外からテレポートしてもってくるため、毒や熱をうばわれ気絶している仲間を全員助けることができる。

ふるてれぽーと

てれぽーとの強力なタイプ。全員が、戦いの場から逃げる事ができる。

★しーるど系^{げい}

しーるど

仲間^{なかま}か自分^{じぶん}1人^{ひとり}だけシールド^{おこな}を行い、相手^{あいて}の攻撃^{こうげき}をふせぐことができる。シールドは1回かぎり^{かい}で、連続^{れんぞく}してシールド^{つか}をするためにはそのたび^{ひつよう}に、しーるど^{つか}を使う必要がある。

ざんりゅうしねん

しーるどと効果^{こうか}はおなじ。ただし、ファイト中^{ちゅうこうか}効果がある。

ばどしーるど

敵^{てき}をシールド^{てき}してしまう。敵^{てき}は、攻撃^{こうげき}できなくなるが、仲間^{なかま}もシールド^{てき}をかけた敵^{てき}に攻撃^{こうげき}できなくなる。

ねこしーるど

効果^{こうか}は、ばどしーるどとおなじだが、仲間^{なかま}からは、敵^{てき}を攻撃^{こうげき}できる。

さいこしーるど

精神的な攻撃^{せいしんてき}を防ぐ心^{こころ}のガード。敵^{てき}が超能力者^{ちようのうりょくしゃ}だと効果^{こうか}がある。ファイト中^{ちゅう}ずっと有効^{ゆうこう}。

みらーしーるど

敵^{てき}から受けた攻撃^{こうげき}を、そっくりそのまま敵^{てき}にはねかえしてしまう。敵^{てき}は、ダメージ^うを受ける。

★てればしい系^{げい}

てればしい

敵^{てき}の弱み^{よわ}を読み、弱点^{じゃくてん}が分かったとき敵^{てき}のひつと力^{りょく}が半分^{はんぶん}になる。

でふまいんど

これが、成功せいこうすると最初さいしょに攻撃こうげきする仲間なかまからも
う1度攻撃こうげきができる。

おふまいんど

仲間なかまの敢闘精神かんとくせいしんをアップするため、ファイト中ちゅう
ぼうぎょりょくがあがります。敵てきから受けるダメージうが少すく
なくなる。

まいんどきる

敵てきに戦たたかいたくないと思わせ、敵おもの攻撃力てき こうげきりょくがダウ
ンする。

ばどてればしい

敵てきに自分じぶんが仲間なかまと思わせる1種おもの催眠術しゅ さいみんじゅつ。ばど
てればしいをかけられた敵てきは、自分じぶんをあるいは、
敵てきを攻撃こうげきして仲間なかまをうらぎる。

ばどうえーぶ

敵てきの心こころに直接ちよくせつダメージをあたえる。成功せいこうすると、
敵てきは気絶きぜつか命いのちをおとす。

14. 敵^{てき}

プレイヤーを、攻撃^{こうげき}するキャラクタは、大きく^{おお}分^わけて4種類^{しゅるい}います。

1. ガードフォース系^{けい}

サイキック^が狩り^{いっばん}だけでなく、一般^{しみん}の市民^{せいしん}までも監視^{かんし}して不^ふ穏^{おん}分子^{ぶんし}を見^みつけると攻撃^{こうげき}して排除^{はいじょ}する警察^{けいさつぐん}軍^{ぐん}の兵士^{へいし}。超能力^{ちょうりうりょく}は持^もたないが、武装^{ぶそう}している。

2. メカニック系^{けい}

心^{こころ}を持^もたないので、サイキックの精神^{せいしん}攻撃^{こうげき}対策^{たいさく}に作^{つく}られたメカニック^{めかにっく}。物理^{ぶつりてき}的^{てき}攻撃^{こうげき}には強^{つよ}い。もちろん、呼吸^{こきゅう}してないので、酸素^{さんそ}をテレポ^{てれぽ}ートする攻^{こう}撃^{げき}は無^む効^{こう}。

3. 遺伝子^{いでんし}操作^{そうさ}で作^{つく}りだした生物^{せいぶつ}

失敗^{しっぱいさく}作^まも混^まざっているが、遺^{いでんし}傳^し子^{そうさ}操^{つく}作^{つく}りだした人工^{じんこう}生物^{せいぶつ}。

4. 体制^{たいせい}派^はが作^{つく}りだした人工^{じんこう}的^{てき}なサイキック^{さいきく}および^{およ}び^び転^{てん}向^{こう}したサイキック^{さいきく}。

超能力^{ちょうりうりょく}を持^もっているため、サイキック^{さいきく}狩^がりに成^{せい}果^かをあげている。プレイヤーにと^きっては強^{きょう}敵^{てき}である。

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。

このたびはGA夢のゲームカセット「星をみるひと」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
2. 故障の原因となりますから、端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
3. カセット交換の際、必ず電源を切ってください。

GA夢 ガム

株式会社ホット・ビィ

東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル内