

任天堂 ファミリーコンピュータ™



と あつか せつめいしよ
 取り扱い説明書

CHARACTER
 SOFT
 CO.,LTD.

CTS-PM

© 1976, 1984, 1988, 1989, 1992 SANRIO CO.,LTD.

「サンリオカップ・ボンボンバレー」を買^かって^とくれて、ほんとうに、どうもありがとう！使^{つか}う^{まえ}前にこの「取り扱い説明書」をよく^よ読^よんで、正^{ただ}しい^{つか}使^かい^{あそ}方で遊^{あそ}んで^{あそ}ください。また、この「取り扱い説明書」は再発行できませんので、なくさないよう^{たいせつ}に大^{たい}切^{せつ}にしまっておいて^あくださいね。

6つの約束

- (1)カセットは暑^{あつ}いところや寒^{さむ}いところにおかないでね。
落^{おと}したりしてもダメだよ。
- (2)カセットの端^{たん}子^しにさわったり、水^{みず}でぬらさないようにしてね。
- (3)シンナー、ベンジン、アルコールなどではふかないでね。
- (4)テレビからはなれてゲームをしましょう。
- (5)長い間^{なが}ゲームを^あい^だするとき、2時間^{じかん}に10分^{ふん}～20分^{ふん}の休^{きゅう}けい
をいれましょう。
- (6)使^{つか}ったあとは、ACアダプタをコンセントから抜^ぬきましょう。

もくじ

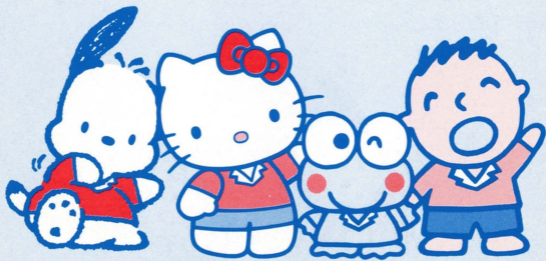
サンリオカップおはなし	2
登場キャラクター紹介	3
ゲームを始めよう!	5
おぼえよう!ゲームのルール	6
シングルス・ダブルス・テトラス	7
キャラクターの成長って?	8
キャラクターの操作	11
-基本のワザ	11
-ボールのコントロール	14
-必殺ワザ	15
-デッドレシーブと怒り爆発	21
-妖精	23
操作方法のまとめ	24



サンリオカップおはなし

サンリオ村の住人たちが楽しみにしている、年に一回の大イベント、それが「サンリオカップ」という、大運動会なのです。この日のために、みんないっしょうけんめいに練習しました。今回の競技は、ポンポンバレーという、とってもおもしろいゲーム。そして、参加選手は、運動神経もばつぐん(?)な、キティ、けろっぴ、たあ坊、ポチャッコがえらばれました。競技に参加できなかったキャラクターも、きっと、ベンチから熱い声援を送っているはず。さあ、どの選手が勝つかはやってみてのお楽しみ、みんなの手にかかっています！

はじまり、はじまりー！



とうじょう
登場キャラクター紹介

しょうかい

さん か せん しゅ
参加選手

キティ



ほう
たあ坊

けろっぴ

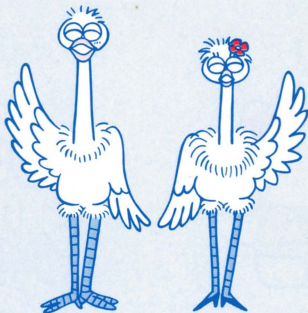


ポチャッコ



しかい しんこうやく
〈司会・進行役〉

だちよのすけ&だちよみ



〈おじゃまキャラクター〉

ようせい
妖精



こうえん す
公園に住む、とってもいた
ずら好きの妖精。

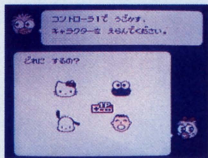
ゲームを始めよう

ファミコンにカセットをさし
て電源を入れると、オープ
ニング画面のあと下の画面にな
ります。



タイトル画面

ここで(スタート)を押すと、始まります。
まず、だちよのすけ&だちよみの質問に答えながら、ゲーム
のいろいろな遊び方をえらびます。



セレクト画面

で「▶」を動かして、
えらびたいところにもってい
き、(A)を押してください。

全部えらび終ると、ゲームが始まります。

おぼえよう！ ゲームのルール

- 自分のコートでボールが2回バウンドするまえに、ボールを打って相手のコートに返してください。
ボールはノーバウンドで打っても、1バウンドで打ってもかまいません。
- 打ったボールの1バウンド目がコートのラインの外に出てはいけません。
- 自分の打ったボールを自分のコートでバウンドさせてはいけません。
- ゲーム中、相手チームがミスをする、あなたのチームに1点が入ります。
- サーブでミスをする、相手チームに1点が入ります。
- 先に10点をとったチームが、1セットをとったことになり
ます。
- 「5セットマッチ」のときは3セットをとった方、
「7セットマッチ」のときは4セットをとった方、
というように、最初に決めたセットの数の半分以上のセッ
トをとったチームが勝ちです。
- * 「テトラス」のときのルールは、7ページを見てください。

シングルス・ダブルス・テトラス

ポンポンバレーには「シングルス」と「ダブルス」と「テトラス」という、3つの種類のゲームが入っています。どのゲームでも、コントローラーを2つ使って2人まで参加でき、2人がチームにわかれて対戦したり、チームを組んで協力してファミコンの動かす選手と対戦することができます。

〈シングルス〉

1対1で対戦するゲームです。

〈ダブルス〉

2対2で対戦するゲームです。

〈テトラス〉

4選手全員が敵になって遊ぶゲームです。コート^{かたち}の形も4つにくぎられています。シングルス・ダブルスとは、またちがったおもしろさのゲームです。

点数は、ミスをした人以外^{はい}のみんなに入ります。

誰かが10点をとったじてんで、ゲームは終わります。

点数の多い人からじゅんに、順位がつきます。

キャラクターの成長せいちょうって？

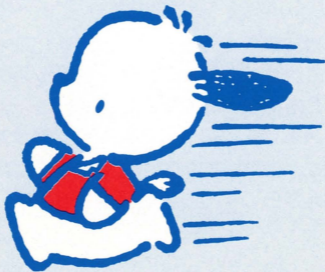
成長せいちょうって何なに？

このゲームは、キャラクターが、ボールを打うっていくにつれて、だんだん強つよくなっていきます。強つよくなると、走るはしのが速はやくなったり、速はやいボールを打うてるようになったり、「必殺ひっさつワザ」がいろいろ使つかえるようになります。

ふつう4セット分ほんぐらい遊あそぶと、すべての必殺ひっさつ技わざが使つかえるぐらいに強つよくなります。

成長せいちょうするとどうなるの？

走るはしのが速はやくなります。



はや たま う
速い玉が打てます。



ひっさつ
必殺ワザ(→15ページ) を
おぼえます。



〈そのままの強^{つよ}さであそぶには？〉

ゲームが終^{おわ}ると、だちよのすけが、「このままのせんしゆでゲームをつづけますか？」と聞^きいてきます。

このとき、「はい」をえらぶと、それまで成長^{せいちょう}してきたキャラクターの強^{つよ}さのままにゲームをつづけることができます。

(「いいえ」をえらんで新^{あたら}しくゲームを始めると、キャラクターの強^{つよ}さはもとにもどってしまいます。)

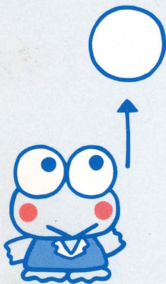


キャラクターの操作そう さ

〈基本きほんのワザ〉

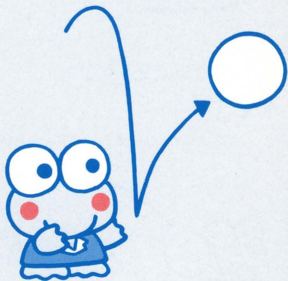
サーブ、アンダー、ジャンプアタックは、はじめから使つかえる、基本きほんのワザです。しっかり操作そう さをおぼえてください。

サーブ



Ⓑ

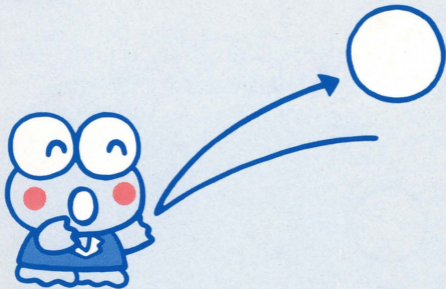
ボールをなああげ上げる



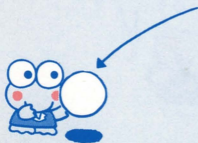
Ⓑ

サーブ!

アンダー



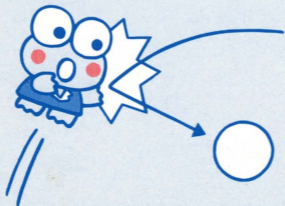
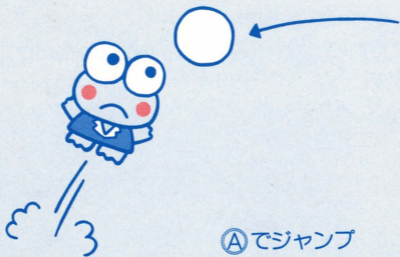
ボールが来たら②で
レシーブ！




☆コツ☆

- ボールの影をよく見よう。
影とキャラクターが重なる位置で
②を押すと、かならず打ち返せる
からね。
- かんたんなワザだけど、強くなる
には大切なワザだからどんどん使
おう！

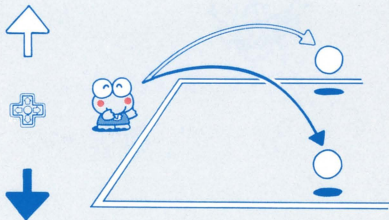
ジャンプアタック



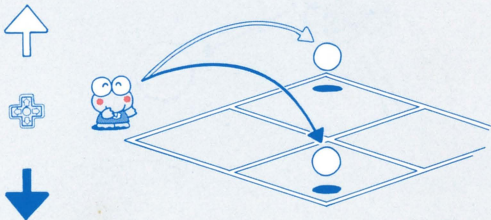
〈ボールのコントロール〉

ボールを打ったあとに、を押してください。

押した方向に、ボールの飛び方をちょっとだけコントロール
できます。



テトラスでは、打つと同時にの上か下をおすと、上下のコー
トにボールを返します。

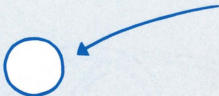
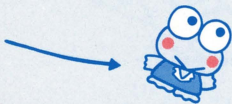


ひっさつ
〈必殺ワザ〉

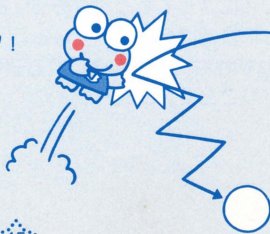
キャラクターが成長すると、簡単な操作で、かくれた必殺ワザが出せます。じょうずになったら、バンバン使って、試合をおもしろくしましょう!!

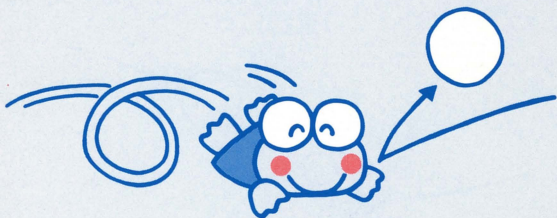
いなすま
稲妻アタック

ボールをめがけて、助走をつける。
(走る。)



①→②でジャンプアタック!



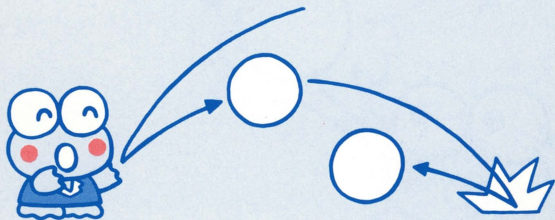


ふつうに走ってもとどきそうにない2バウンド目のボールを、
ただ正しい方向に追いかけていると、自然にくりだされます。

②は押さなくても勝手に打ち返せます。

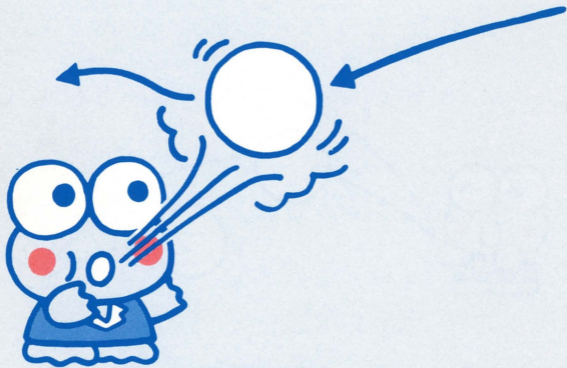
すべりこみで、レシーブ！

カッティング



ちょっとボールとずれた位置から②でレシーブ！
ボールは変な方向へバウンドするから、敵はびっくり！

ふうふう



^{たか}高いボールの真下にもぐりこむと、「ふうふう」します。
^{あいて}相手のボールを、コートの外にふきとばしてアウトにしよう!

☆コツ☆

ボールの影に合わせてキャラクターを立たせるとうまくいくよ。

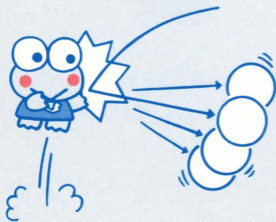
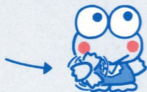
ぶんしん
分身ボール



②を押し続けて手をぐるぐる
まわす。



手を回しながら、
ボールをめがけて、助走をつける。
(走る。)



①でジャンプ、②を一回はな
して、もう一度②でアタック!

超天井レシーブ



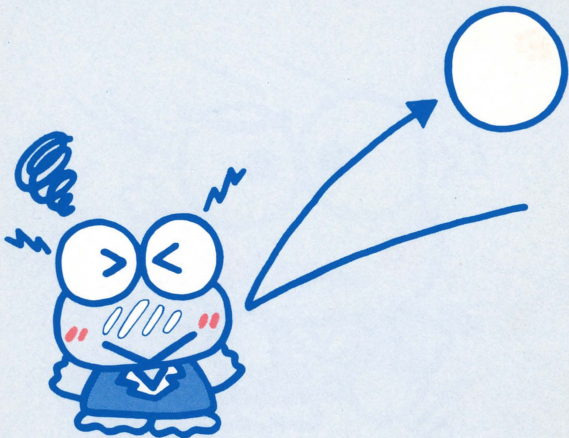
②を押し続けて手をぐるぐる回す



いっかい②から手をはなして、もう一度②でレシーブ！
ボールは、高く高く上がって見えなくなり、急に落ちてきます。

〈デッドレシーブと怒り爆発〉

デッドレシーブ



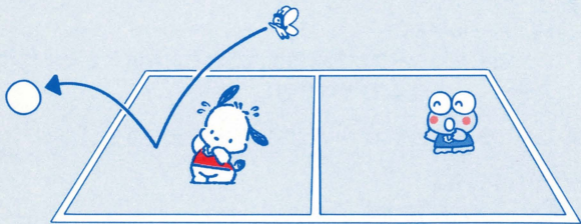
ワザとはいえませんが…。強いボールに体当たり！
ボールはゆるやかに敵のコートに返り、ボールに当たったキャラクターはしばらく泣いてしまいます。そのうえ、強さが少しもともどってしまいます。



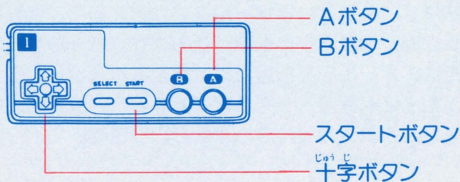
デッドレシーブを何回かうけると、キャラクターは怒ってしまします。キャラクターが怒ると、どちらかが得点できるまでの間、最高に強くなります。

ようせい
〈妖精〉

ながあいだうあつづ
長い間打ち合いが続くと、どこからともなく妖精が登場しま
す。妖精は、飛んでいるボールをつかまえると、どちらかの
コートにむかってボールを投げこみます。ボールを投げこま
れた方は、ボールを打ち返さなければなりません。ミスをし
ると、相手に点数が入ってしまいます。テトラスのときは、
ミスをした人以外の人に点数が入ります。



そう さ ほうほう
操作方法のまとめ



《ゲーム中》

十字ボタン：キャラクターを動かす、ボールの飛び方をコントロールする

A：ジャンプ

B：ボールを打つ、
超天井レシーブができる強さになると手をぐるぐる回す

スタート：ポーズ(ひとやすみ)

* 二人であそぶときは、一人がコントローラ2を使います。

《ゲーム中以外》

十字ボタン：「▶」を動かす

A：「▶」の指すものをえらぶ、次の面へ進む

B：えらんだものを取りけす

スタート：次の面へ進む

サンリオカップ・ポンポンバレー

はつばい
発売：(株)キャラクターソフト

せいさく
製作：(株)アスキー

はんばい
販売：(株)サンリオ

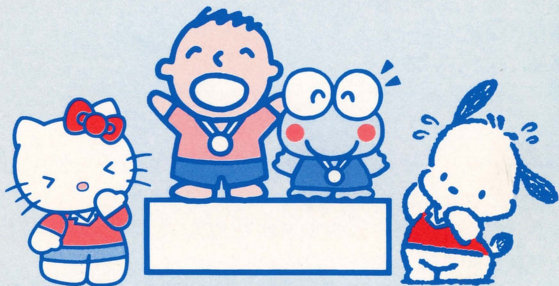
(株)アスキー

ちゅうい 注意

このカセットを無断で複製することを禁じます。

また、ゲームの映像、内容を無断で出版、上映、放送することを禁じます。

ヒントと内容についての、電話、手紙などによる質問には、
いっさいお答えできません。ファミコン雑誌や、解説本など
を見てください。



株式会社キャラクターソフト

とうきょうと みなと くみなみあおやま
〒107 東京都港区南青山5-11-5

TEL. 03-5485-9255(代)

©1976, 1984, 1988, 1989, 1992 SANRIO CO.,LTD.

©1992 ASCII CORPORATION.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY

ほんせいびん ゆしつ しょうえいぎょうおよ ちんたい きん
本製品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコン にんてんどう しょうひょう は任天堂の商標です。