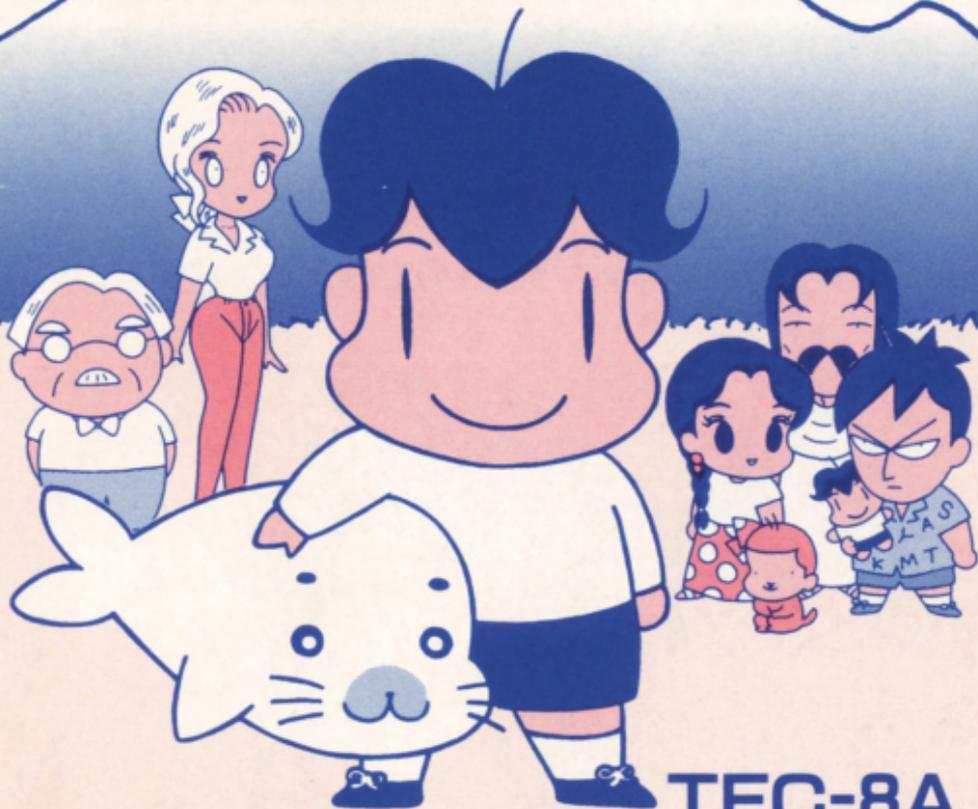


少年アロバ

FAMICOM FAMILY

ねばる大冒険の巻

とあつかせつめいしよ
取り扱い説明書



TFC-8A

任天堂 ファミリーコンピュータ™

©H.M.・O/S・T・J・N 1991

©TAKARA CO.,LTD. 1991. MADE IN JAPAN

—あそびは文化

タカラ

このたびは、タカラのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「少年アシベ・ネパール大冒険の巻」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」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「取り扱い説明書」は大切に保管してください。



もくじ

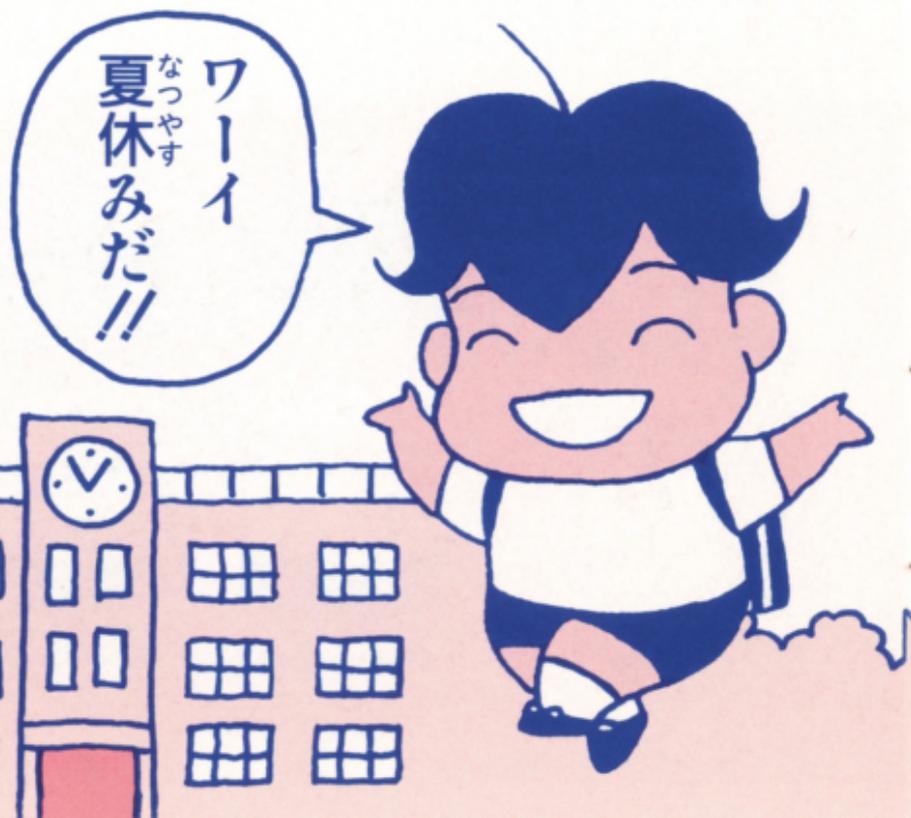
◆ ストーリー.....	2
◆ <small>おも</small> 主なキャラクター <small>しょうかい</small> 紹介.....	4
◆ ゲームの <small>はじ</small> 始め方 <small>かた</small>	6
◆ コントローラーの <small>つか</small> 使い方 <small>かた</small>	7
◆ コマンドの <small>つか</small> 使い方 <small>かた</small>	8
◆ セーブのしかた.....	11
◆ ゲームのアドバイス.....	12
◆ <small>しょうじょう</small> ご使用上の <small>ちゅうい</small> 注意.....	13



ストーリー

「やったあ！あしたから夏休みだ～！！」一学期が
おわり、アシベたちは、あしたから始まる夏休み
を前にして、ワクワク気分です。

ところが、家に帰ってみるとたいへん！！ゴマちゃん
がいなくなってしまったのです。学校の友だち
の家や、いろいろな人たちに話をききながら、さ
がしましたがなかなかみつかりません。

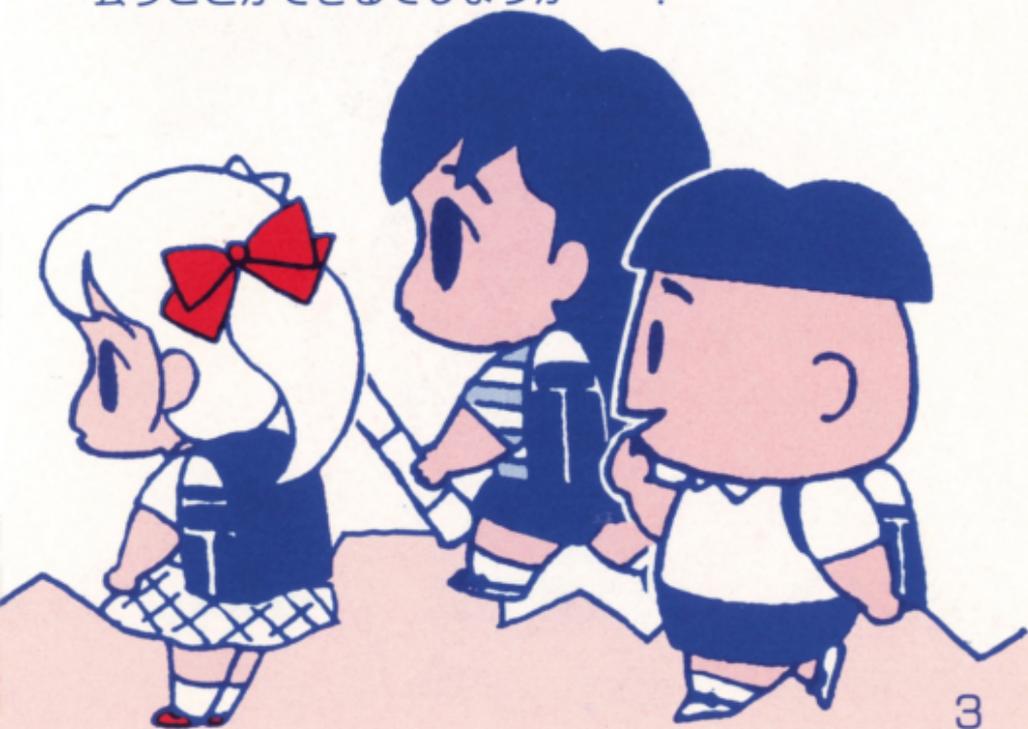


やっとのことで、アシベはゴマちゃんをみつけました。ゴマちゃんは、ネパールにいるスガオくんのお母さんかあからの手紙てがみをくわえていました。

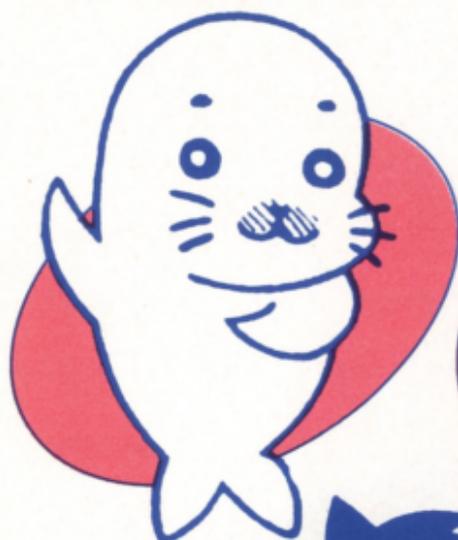
その一通いっとうの手紙てがみがもとで、アシベはスガオくんあに会いいちだいけっしんに行く一大決心をするのでした。

さあ、あなたもアシベくんといっしょに、夏休みなつやすの大冒険だいぼうけんに挑戦ちようせんしてください。

はたして、無事ぶじ、ネパールにいるスガオくんあに会うことができるでしょうか……？



おも
しょうかい
主なキャラクター紹介



ゴマちゃん



アシベ



スガオ



とうちゃん



かあちゃん



じいちゃん



ユウマ



マ オ



ユミコ



ペッペッペッ



かん じ 治
完 治



あじ た 田
味 田



りゃん りゃん
両 々



チット



イエティ

はじめかた ゲームの始め方

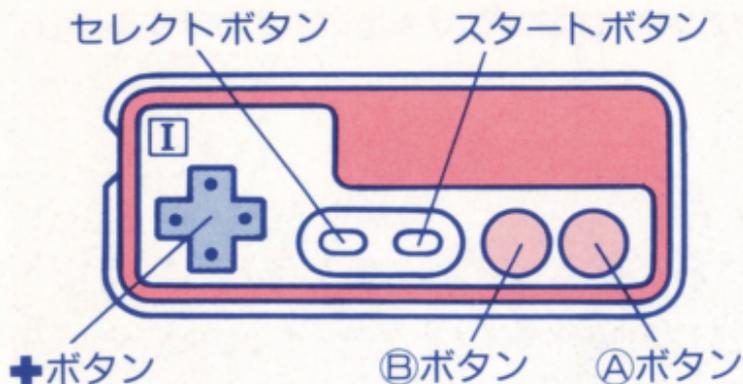
ファミリーコンピュータに「少年アシベ・ネパール大冒険の巻」のカセットをセットし、スイッチをいれると、デモ画面があらわれ、スタートボタンをおすと、タイトル画面が表示されます。

セレクトボタンで(▶)を上下させて、ゲームをはじめからする「はじめる」か、前の続きからする「つづき」かを選んでください。



- はじめて遊ぶときは「はじめる」を選んでください。
- 前回の続きから遊ぶときは(▶)を「つづき」にあわせてから、スタートボタンをおしてください。前回にゲームをやめた画面から、再開することができます。くわしくはP11のセーブのしかたをごらんください。

コントローラーの使い方



●基本操作

+ボタン……コマンドを**えら**ぶときに**つか**います。
通常は(▶)を上下に動かすだけで
すが、ミニゲームやクイズで**こた**えを
えらぶときにも**つか**います。

Aボタン……コマンドを**にゅうりよく**を入力したいときに、おし
てください。また、メッセージの**した**
に(▼)が**てんめつ**しているときは、こ
のボタンをおすと、**つぎ**のメッセージ
が**ひょうじ**されます。

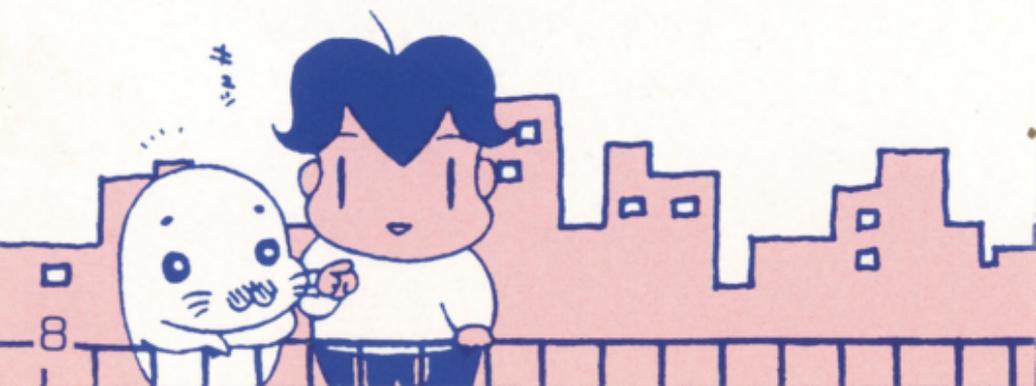
Bボタン……**Aボタン**で**えら**んだコマンドを、**とちゅう**
途中で**つか**キャンセルしたいときに**つか**います。

つか かた コマンドの使い方



● 「はなす」

「はなす」をおすと、メッセージ画面に、そのとき話せる人の名前がでますので、**+**ボタンで話したい人を選んでから、**A**ボタンをおしてください。**A**ボタンをおしつづけると、メッセージがはやく流れます。



● 「しらべる」

画面に映っているものを、しらべたいときに使います。

「しらべる」をおすと、そのときに、しらべることのできるものが、メッセージ画面にでますので、しらべたいものを \oplus ボタンで選び、 \textcircled{A} ボタンをおしてください。

● 「とる」

画面に映っているものを、手に取ったり、もちものに^{くわ}えたいときに使います。とれるものがあるときは、^{せんたくし}選択肢がでますから、 \oplus ボタンと \textcircled{A} ボタンを使って、^{つか}決定してください。

● 「もちもの」

現在、アシベくんが持っているものが表示されます。

\oplus ボタンで(▶)を使いたいものにあわせて、 \textcircled{A} ボタンをおすと、^{つか}使うことができます。



● 「いどう」

どこか別の場所にいきたいときに、このコマンドを選びます。

「いどう」を選んでおすと、そのときにいくことができる場所が表示されますので、**+**ボタンと**A**ボタンを使って、決定してください。



セーブのしかた

ゲームを途中でやめるときは「にっきちょう」を使います。

⑧「にっきちょう」は1章の中の、ある場所で手にいれることができ、「にっきちょう」を手にいれるまで、セーブはできませんので、注意してください。

● 「にっきちょう」

もちものコマンドで、現在もっているアイテムを呼びだし、「にっきちょう」に(▶)をあわせ、Ⓐボタンをおします。「まだ、ゲームをつづける?」ときいてきて、「つづける」「おわる」が表示されますので、✚ボタンで、(▶)をあわせ、Ⓐボタンをおします。

● 「つづける」を選んだ場合——通常の画面に戻り、セーブした状態から、ゲームが再開します。

● 「おわる」を選んだ場合——「りせつとぼたんをおしながら、でんげんをきってね」と表示されますので、その通りに実行すると、ゲームが終了します。

※再びゲームを始めるときは、タイトル画面で、「つづき」に(▶)をあわせ、スタートボタンをおすと、セーブした所からゲームが再開します。「はじめ」でゲームを始めた場合は、1章からゲームが始まります。それを再びセーブすると、前回のセーブデータは消えます。セーブしなければ、前回のセーブデータはそのまま残ります。

※セーブデータは1つだけ作ることができます。

ゲームのアドバイス

おな ひと なんかい
同じ人に、何回かきくことで、
あたら じょうほう
新しい情報をえられることも
あるんだよ！

ど はな あんしん
1度話ただけで安心しない
で、先^{さき}に進^{すす}まないときは、同
ひと ふた はなし
じ人に再び話かけてみなよ！！



あたら ばしょ
新しい場所へいったら、なる
べくすべてのコマンドを、た
めすように……………。



使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- ベンジン、シンナー、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10～15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

少年アロバ

ネパール大冒険の巻



株式会社 **タカラ**

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区南戸4-19-16
TEL (03) 3602-3030

大阪 〒540 大阪市中央区谷町5-6-14(上町ビル3階)
TEL (06) 765-9911

※電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

お買い上げのお客さまへ

このたびは当社製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。

製品についてお気付の点がございましたらお手数ですが、「お客さまサービスセンター」までご連絡くださいますようお願いいたします。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。