

© ATHENA 1990

任天堂

ファミリーコンピュータ™



4 PLAYERS

取扱説明書

ワタル

Athena

ATH-XW

このたびはアテナ・ファミリーコンピュータ
一専用ゲームカセット「ウィッツ」をお買い上
げいただき、まことにありがとうございます。

ご使用の際には、《使用上の注意》など、この
「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使
用方法でご愛用下さい。なおこの「取扱説明書」
は、大切に保管して下さるようお願い申し上
げます。



- ◆ストーリー……………3
- ◆たいせん対戦モード……………5
- ◆バトルステージ……………7
- ◆そう さ ほう ほう操作方法……………9
- ◆は か せ博士のワンポイントこうりやく ほう攻略法……………11
(し ょ う じ ょ う 使用上 (ち ゅ う い 注意))



ストーリー

わたし ^な ^{うい} ^つ ^{そう} ^{いちろう} ^{へん} ^な ^{まえ} ^い
私の名は初都走一郎。変な名前と言われ
ようがわざとらしい名前と言われようが、
これが私の名前なのだ。ごくごく平凡な教
師であり、可もなく不可もない。よーする
に自立たない地味な人間なのである。そん
な私にも一応ジョギングという趣味があり、

まいあさ ^{につ} ^か
毎朝の日課となっていた。教師としても、アマチュアマラソン選手
としても、平安な日々のはずだった私に突然不幸が
やってきた。いつもの様に同じコースをジョギング
中、ひかれそうになった子供を助けようとして逆か
ら来た車にはねられてしまったのだ。不幸はこれだ
けでは終らなかつた。気付いた時には手術台の上、
ピンクでのっぺらぼーの体に改造されている。呆然



わたし はくはつ ろうじん はな
としての私に白髪の老人がガラスごしに話しかけた。

「ウィッツマンよ。せ かいせいふく な と われ ぐんだん
世界征服を成し遂げるため我らジョーク軍団の
ちから たたか
力となり戦うのだ。」

「!!、じょうだん だれ きょうりよく せ かいせいふく や
冗談じゃないっ! 誰が協力なんかするもんか。世界征服の野
ぼう
望なんてぶつつぶしてやる! そして……そして人間に
もど にんげん
戻ってやる~!!!」

はし

走れウィッツマン!

せ かいせいふく や ぼう う くだ
世界征服の野望を打ち砕け!!

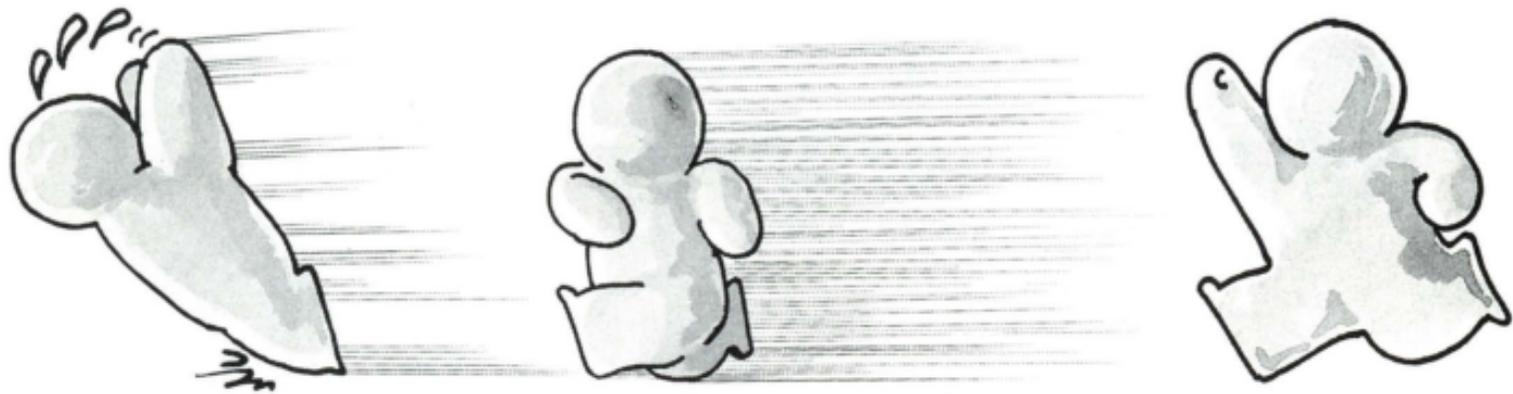




このゲームには^{たい}対コンピュータのモードの
^{ほか}他、^{ふたり}2人プレイ、^{ふたりたい}2人对コンピュータ、^{にん}3人、
^{にん}4人で遊ぶことができます。

まず^{でんげん}電源を入るとタイトルが出て^がデモ画面
^{めん}面が始ります。次に^{はじま}スタートを押すと、次に
^あ挙げる5つのコマンド^でが出てきますので^{じゆうじ}十字

キーで^{あそ}遊びたいコマンドにあわせて^おスタートボタンを押します。



★1P VS COMP

コンピューターと対戦する一番ノーマルなタイプ。

★1P & 2P VS COMP

プレイヤー2人とコンピューター2人の対戦するタイプ

★1P VS 2P

プレイヤー同士の対戦するタイプ。

★1P VS 2P VS 3P

プレイヤー3人の対戦するタイプ。

★MULT VS MODE

プレイヤー4人の対戦するタイプ。

(4人プレイの時はホリ電機の4PLAYERS)
(アダプターを使用)





たい せん たい
対コンピューター戦と対プレイヤーのステ
ジでは背景、内容が違います。

たい せん とくちよう
対コンピューター戦では、それぞれ特徴の
ある敵を十字キーによって選び自分の好きな
ところから始めることができます。ただ、次に挙
げる敵ぜんぶを倒さないとボス画面には行け
ません。

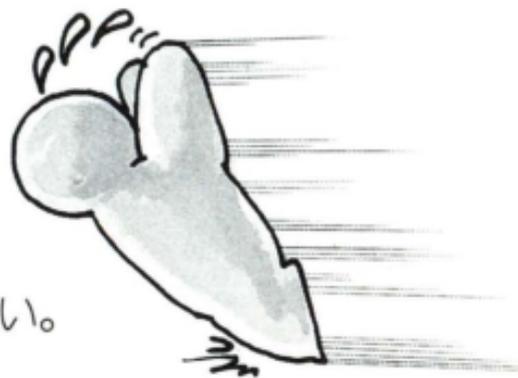
- ダッシュマン……走るだけのノーマル面
- バードマン……敵がジャンプばかりする面
- マルチマン……敵が分裂する面
- スイムマン……障害物が出る水中面
- フリーズマン……動きに慣性の力が働く氷の面





たい
対プレイヤー^{めん}面は5つ。

- ノーマル^{めん}面
- サドウン^{めん}面…急に^{きゅう}ジャンプしたり止まったりして^としまう。
- スピード^{めん}面…ノーマル^{めん}面よりスピードが早い。
- スリップ^{めん}面…動きに^{うご}慣性^{かんせい}がついている。
- オール^{めん}画…すべての^{とくちよう}特徴^もを持つ。



たい
対コンピューターでは、それぞれの^{めん}面に5ステージ^{ようい}用意されていますが、対プレイヤー^{めん}面では、自分^{じぶん}以外^{いがい}のプレイヤーがいなくなるまで^つ続きます。又、それぞれ^{また}ステージがすすむと^の乗り物^{もの}に乗って^の敵^{てき}（又はプレイヤー）と対峙^{たいじ}することになりますので、相手^{あいて}の動き^{うご}に注意^{ちゆう}する^い必要^{ひつよう}があります。



操作方法

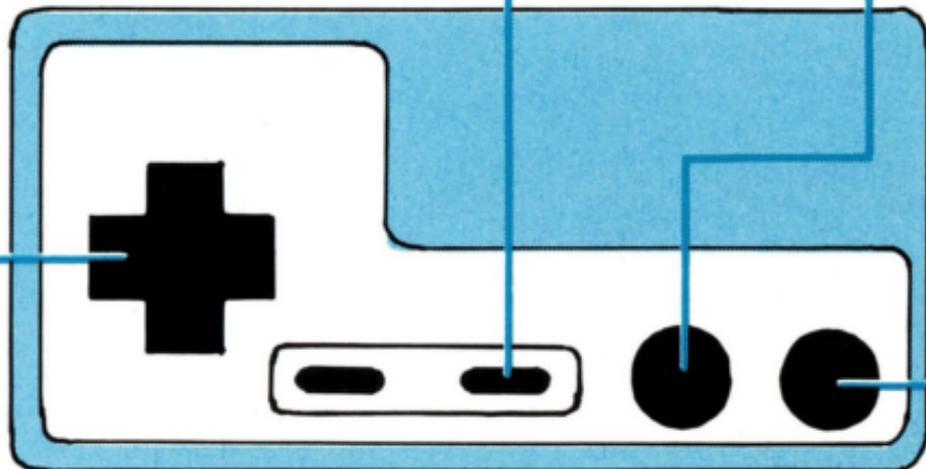
スタートボタン

コマンドや^{めん}面の^{けつてい}決定 ゲーム^{かいし}開始

じゅうじ

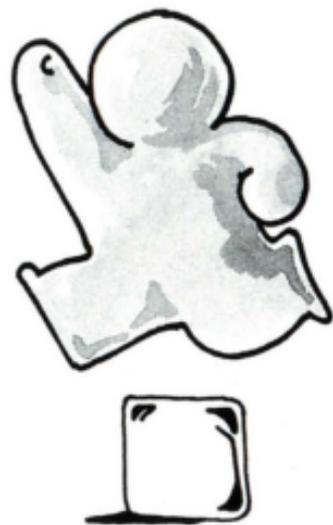
十字キー

プレイヤーの^{ほうこうそうさ}方向操作
コマンドの^{めん}や^{せんたく}面の選択



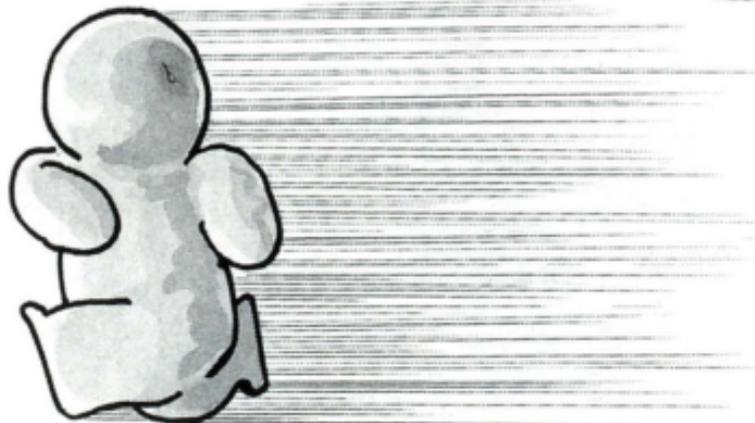
Bボタン

ジャンプ 1ステージ^{いっかい}のみ
(ただし、乗り物^{もの}のステージでは2回^{かい})



Aボタン

スピードUP

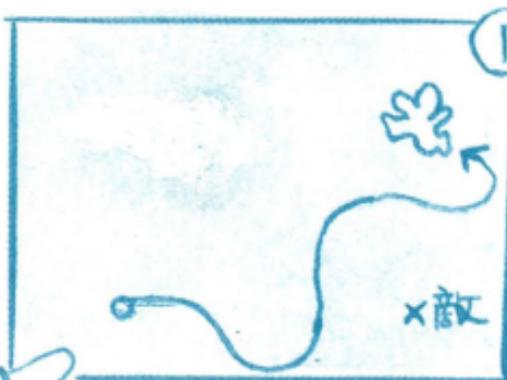




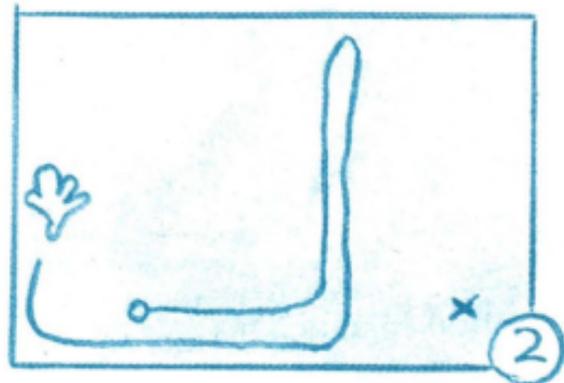
さてさて、今回わしが出てきたのはキミにこのゲームの攻略法を教えるためじゃ



大きくわけて
攻略法は
2つ。
あるのぢや



① まず、①のバターンの
敵を先に囲んでしまう方法



として

②の自分の陣地を先に囲ってしまう
方法。

(いづれにしても壁は2重にしておくのが
EP ベターじゃ)





しょうじょう ちゅうい 使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、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下さい。
 2. 故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。
 3. シンナー、ペンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
 4. 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下さい。
 5. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
 6. 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
- ※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

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。

Athena

〒151 東京都渋谷区笹塚3-43-8

TEL 03(376)8860

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。