

スーパーファミコン®



SUPER FAMILICOM
LICENSED BY NINTENDO

とあつかせつめいしよ
取り扱い説明書

アリスの パイントアドベンチャー



WALT DISNEY'S CLASSIC
ふしぎの国のアリスより

©The Walt Disney Company
Produced by EPOCH CO.,LTD. 1995

SUPER FAMILICOM
スーパーファミコンマウス 対応

CONVERSE WARS
BARCODE BATTLER II
INTERFACE
バーコードバトラーII インターフェイス 対応

SHVC-AALJ-JPN
EPOCH 株式会社 エポック社



警告(けいこく)

つか じょうたい れんぞく ちょうじかん しょう けんこう
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康
しょうこの
上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、
つよ ひかり しげき てんめつ う がめんとう み
強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たり
している時に、いちじてき きんにく いしき そうしつとう
一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の
しょうじょう けいけん ひと
症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、
ゲームをするまえ かなら いし そうだん
ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲ
ームをしていて、このしょうじょう お ばあい
ような症状が起きた場合には、ゲーム
をや いし しんさつ う
を止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、て うで ひろう ふかい いた かん
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた
とき
時は、ゲームをちゅうし してください。その後も いた ふかいかん
痛みや不快感
がつつ ばあい いし しんさつ う
が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それ
おこた ばあい ちょうき しょうがい ひ お か のうせい
を怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があ
ります。ほか よういん て うで いちぶ しょうがい みと
他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められ
たり、つか ばあい
疲れている場合には、ゲームをすることによって、
あつか かのうせい
悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームを
するまえ いし そうだん
する前に医師に相談してください。

このたびは、エポック社の『アリスのペイントアドベンチャー』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用前に、この説明書を読んで、正しい方法でご愛用ください。

また、この説明書は大切に保管してください。



もく じ 目 次

「ふしぎの国のアリス」とは？	2
おもな登場キャラクター	4
コントローラーの使い方	10
マウスの使い方	12
ゲームの始め方	14
パスワードの入力方法	18
遊び方《おはなし》	19
遊び方《おえかき》	22
遊び方《ミニゲーム》	26
遊び方《オプション》	33
バーコードバトラーIIまたは バーコードイレブンをつなげて遊ぶ場合	34
パスワード記録	36

「ふしぎの^{くに}国のアリス」とは？

イギリスの作家^{さつか}ルイス・キャロルが^{ねん}1865年^{はっぴょう}に発表した
「不思議^{ふしぎ}の^{くに}国のアリス」と1871年の続編^{ねん}「鏡^{かがみ}の^{くに}国のアリス」
を^{もと}元に、ウォルト・ディズニーによって1951年^{ねん}劇場公
開^{かい}されたのがディズニーの「ふしぎの^{くに}国のアリス」です。



【オリジナルストーリー】

舞台はイギリス、ある夏の日の午後。姉との歴史の勉強に飽きてしまったアリスは、森の中で赤いチョッキを着たウサギを見つけます。

好奇心の強いアリスは、ウサギを追いかけて奇妙でふしぎな世界の入口である深い穴に落ちてしまいます。

ウサギを追いかけるアリスの前に現われるのは“へんてこりん”なキャラクターたちばかり。お話好きの双子の「ディーとダム」。イジワルな美しい花たち。水タバコを吸う哲学者のような「いもむし」。そして“なんでもない日のパーティー”を開いているマッドハッターと三月ウサギ……。

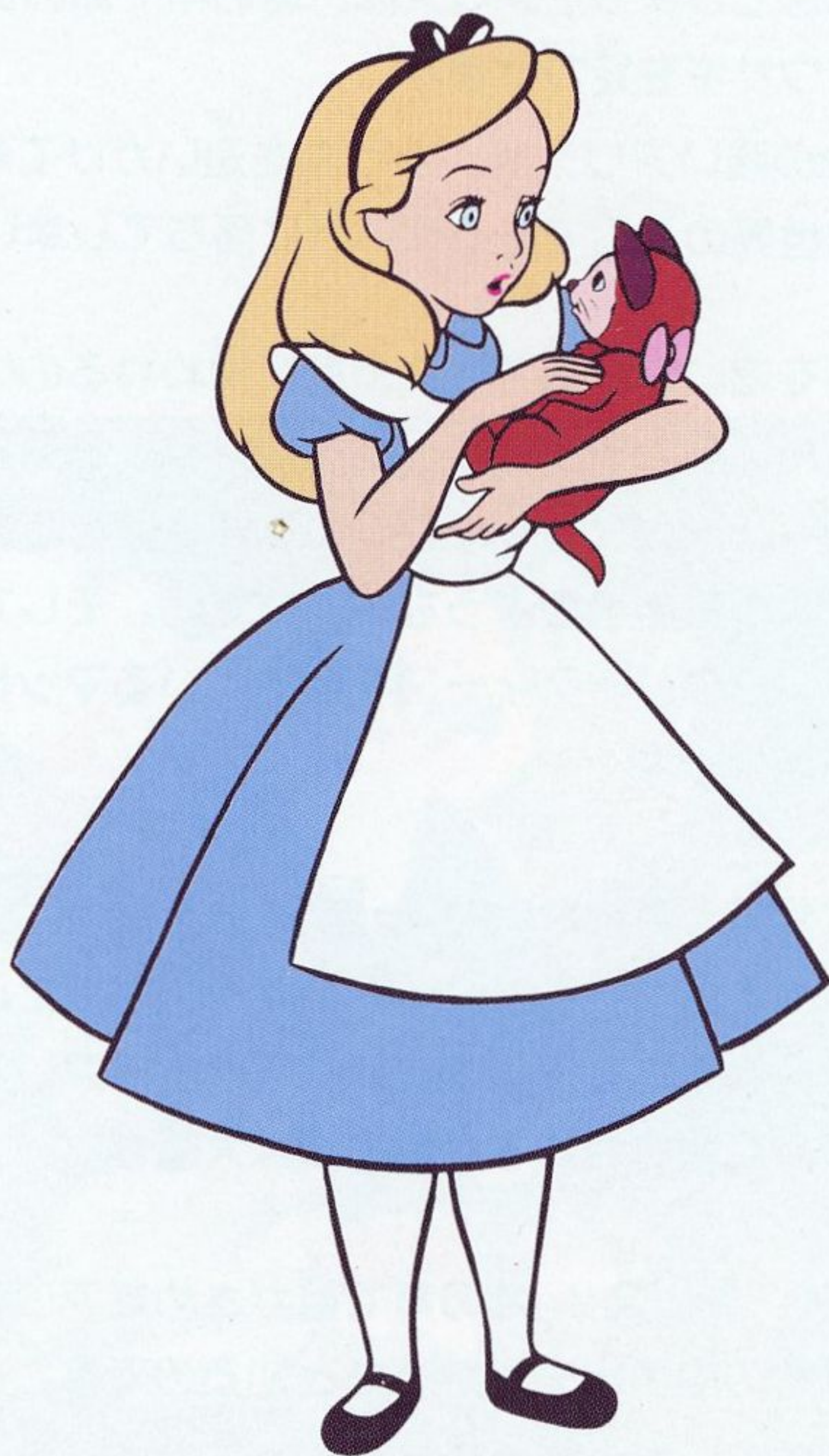
ニヤニヤ笑う奇妙な「チシャ猫」に教えられ、ウサギを見つけたと思ったら、ハートの女王の怒りにふれ裁判に。自分勝手な女王の判決に、逃げ出すアリス！トランプ兵に追われてふしぎの国は大騒ぎ。

「アリス、アリス！」姉の声で目がさめたアリスは、すべては夢の中の出来事だったと知ります。こうしてアリスのふしぎの国の冒険は終わるのでした。

とうじょう
おもな登場キャラクター

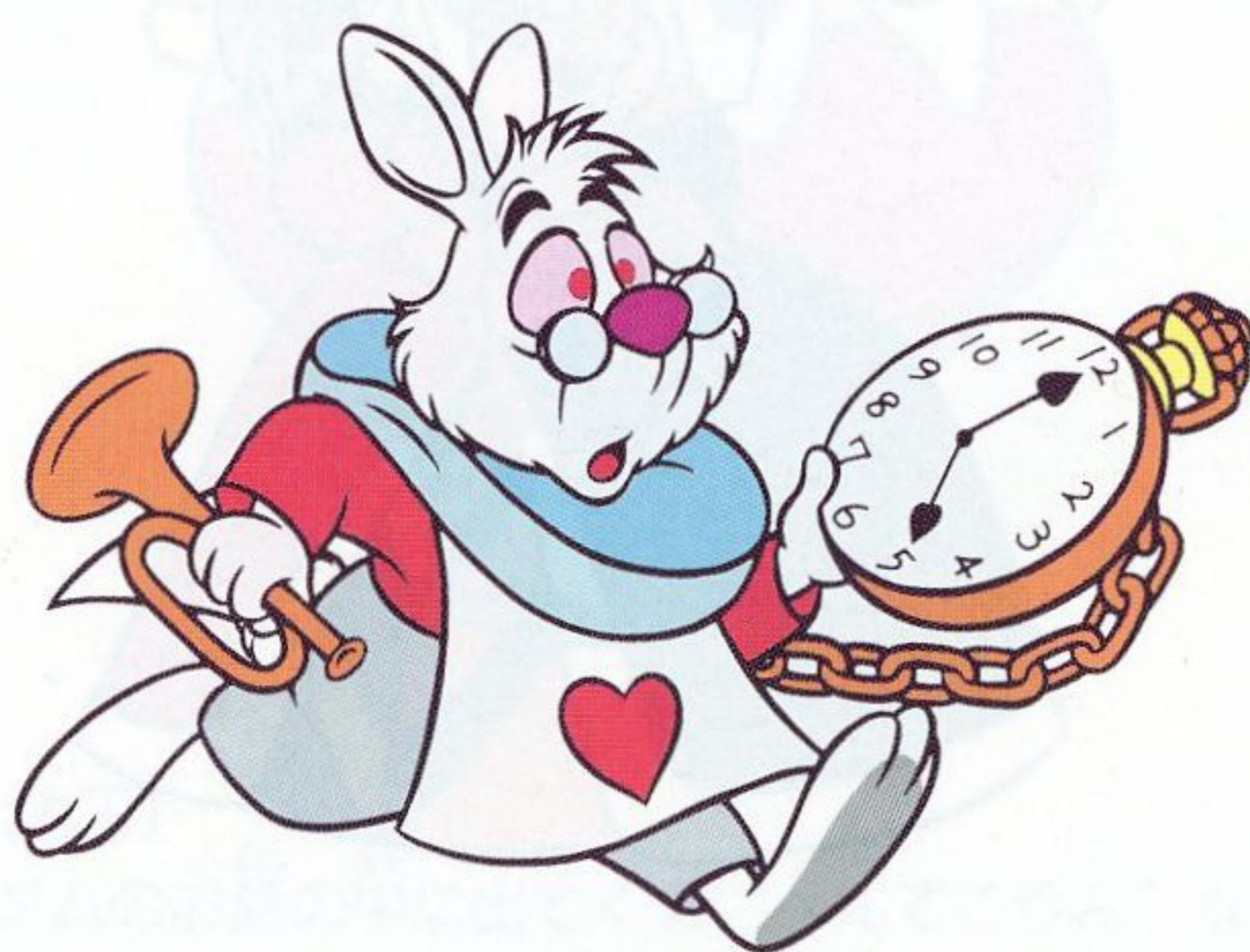
【アリス】

なんにでもきょうみをもおませなしょうじょです。



【ウサギ】

アリスがふしぎの国へ行く原因となった白ウサギです。いつも「時間がな〜い！」と言って、アリスの前に現われます。



【チシャ猫】

困ったアリスを助けるわけでもなく現われ、笑いだけを残して消える“へんてこりん”な猫です。



じよおうさま
【女王様】

わがままで自分勝手な性格。自分が気にいらないと、すぐに「首をきれ！」と言います。まわりのトランプ兵は、いつもビクビクしています。



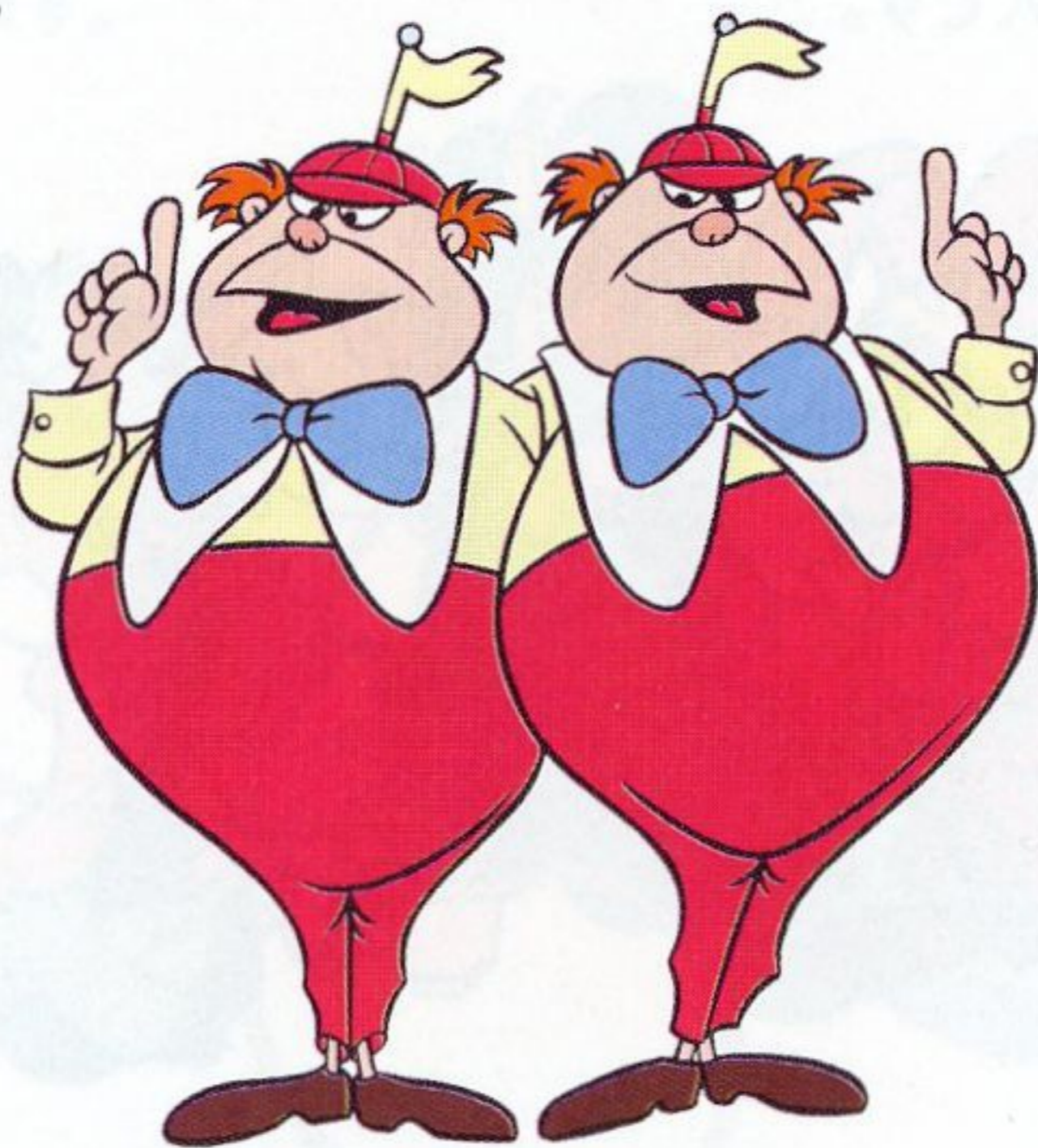
おうさま
【王様】

女王が怒らないように、いつも気にしている、よわむしの王様です。



【ディーとダム】

アリスのまわりを飛びまわり、遊びが好きで、お話が好きな
双子の兄弟です。



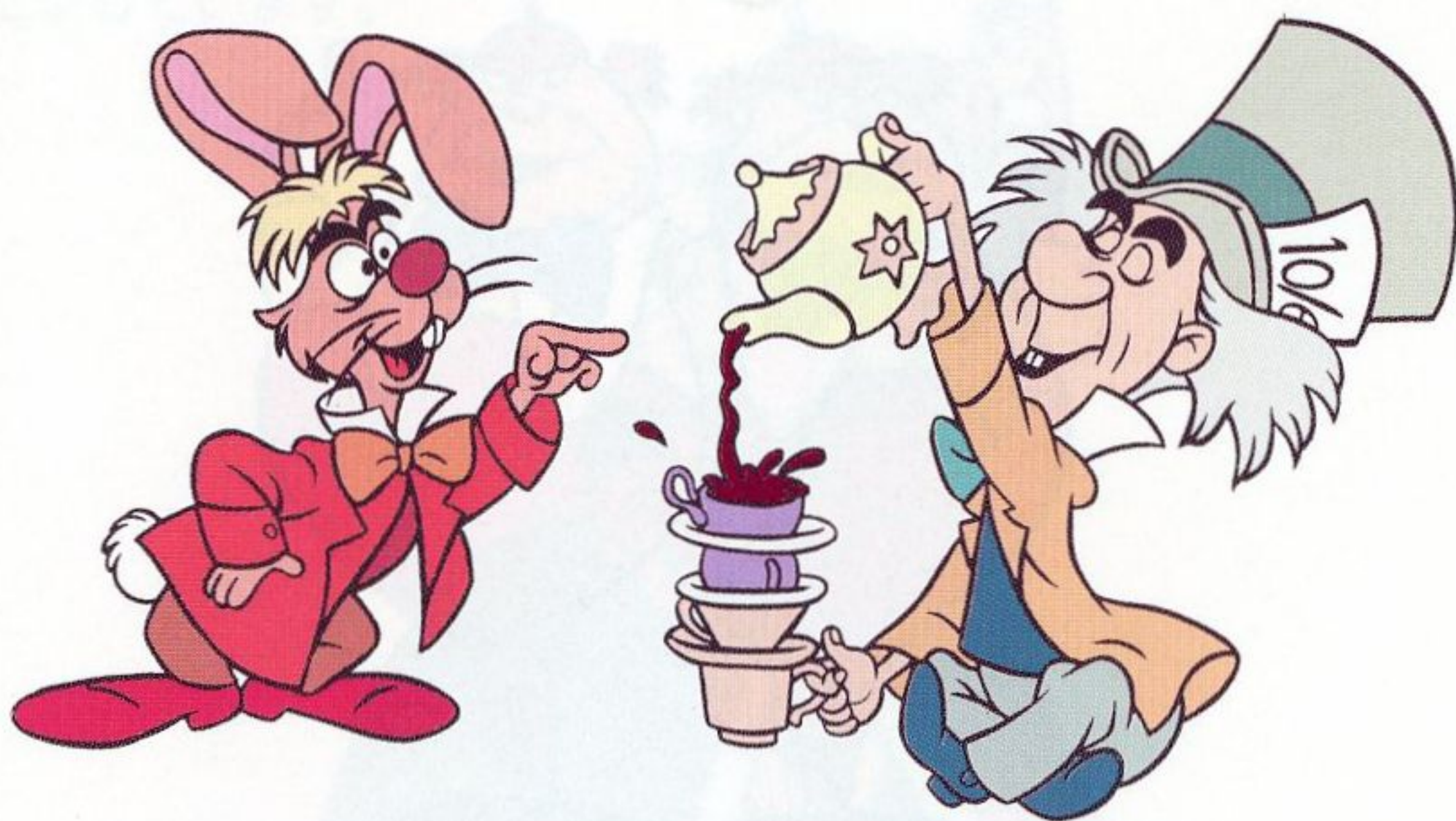
【セイウチと大工】

ディーとダムのお話の中に出てくる“へんてこりん”な2人
です。



【三月ウサギとマッドハッター】

いつも“なんでもない日”のパーティーを開いている、にぎやかな2人です。



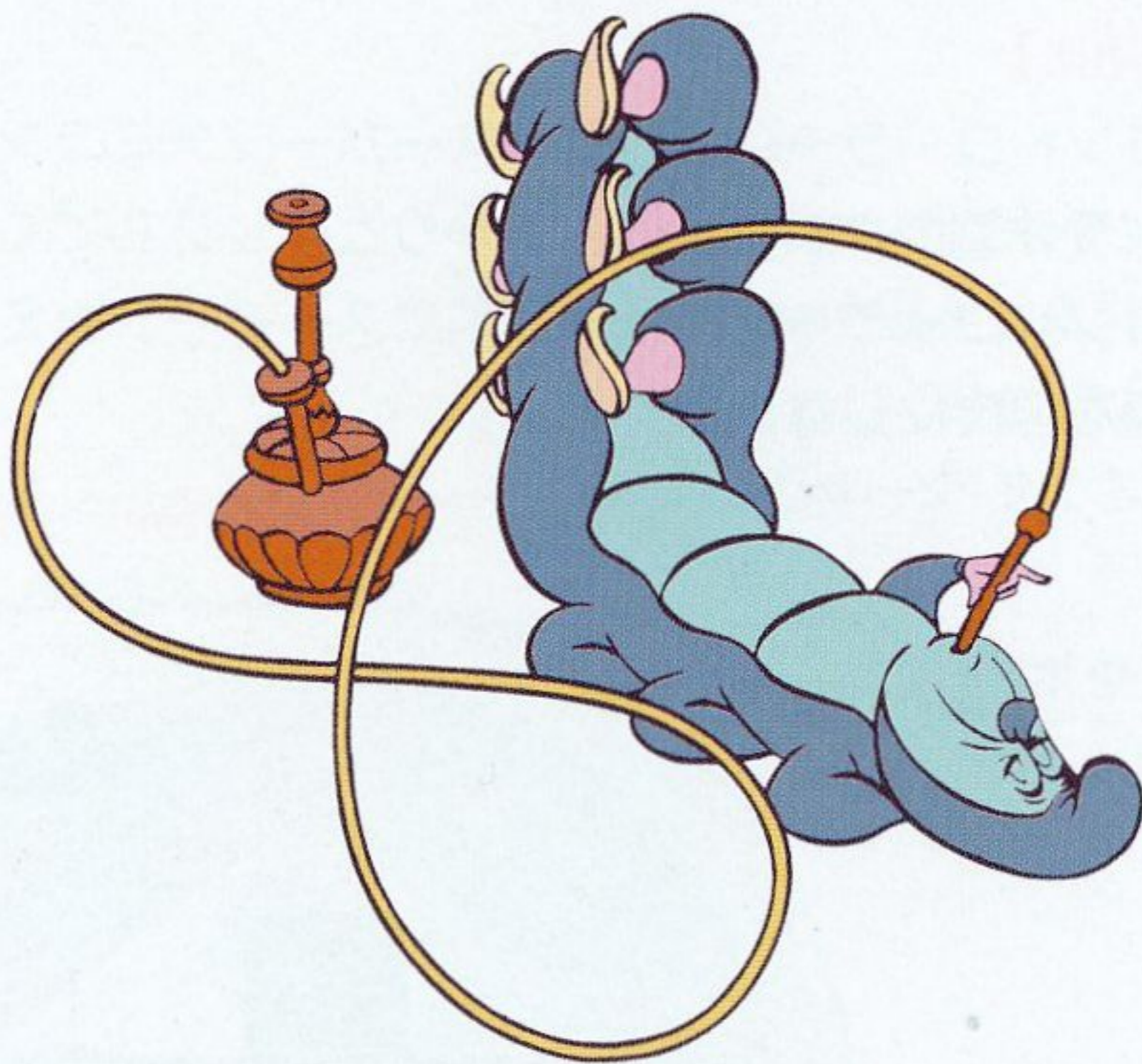
【ドードー鳥】

なみだの池で、の〜んびり羽を乾かしながらパイプをふかしている変な鳥です。



【いもむし】

キノコの上でゆったりと水タバコを吸いながら、アリスに色々とお話をします。



※このほかに、たくさんのキャラクターがお話には登場します。お話を進めながら、ユニークなキャラクター達の会話や動きをお楽しみください。



コントローラーの使い方

【最初に】

コントローラーのプラグをスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にしっかりと差し込んでください。

※コントローラーを接続する前にスーパーファミコン本体の電源をONにしないでください。



十字ボタン

画面中のカーソル(筆や指)を動かすときに使用します。

セレクトボタン

使用しません。

スタートボタン

使用しません。

□ボタン・Ⓡボタン

おえかき画面で使用します。

※くわしくは【いろぬり画面】
(23ページ)をごらんください。

×ボタン

使用しません。

Ⓐボタン

かくしゆせつていじお
各種設定時に押します。

Ⓨボタン

使用しません。

Ⓑボタン

せつていとちゆうお
設定途中で押すと、ひとつ前の状態にもどります。

※けつてい決定した場合には、もどりません。

※カーソルの動きは『オプション』(33ページ)で変更できます。

マウスの使い方

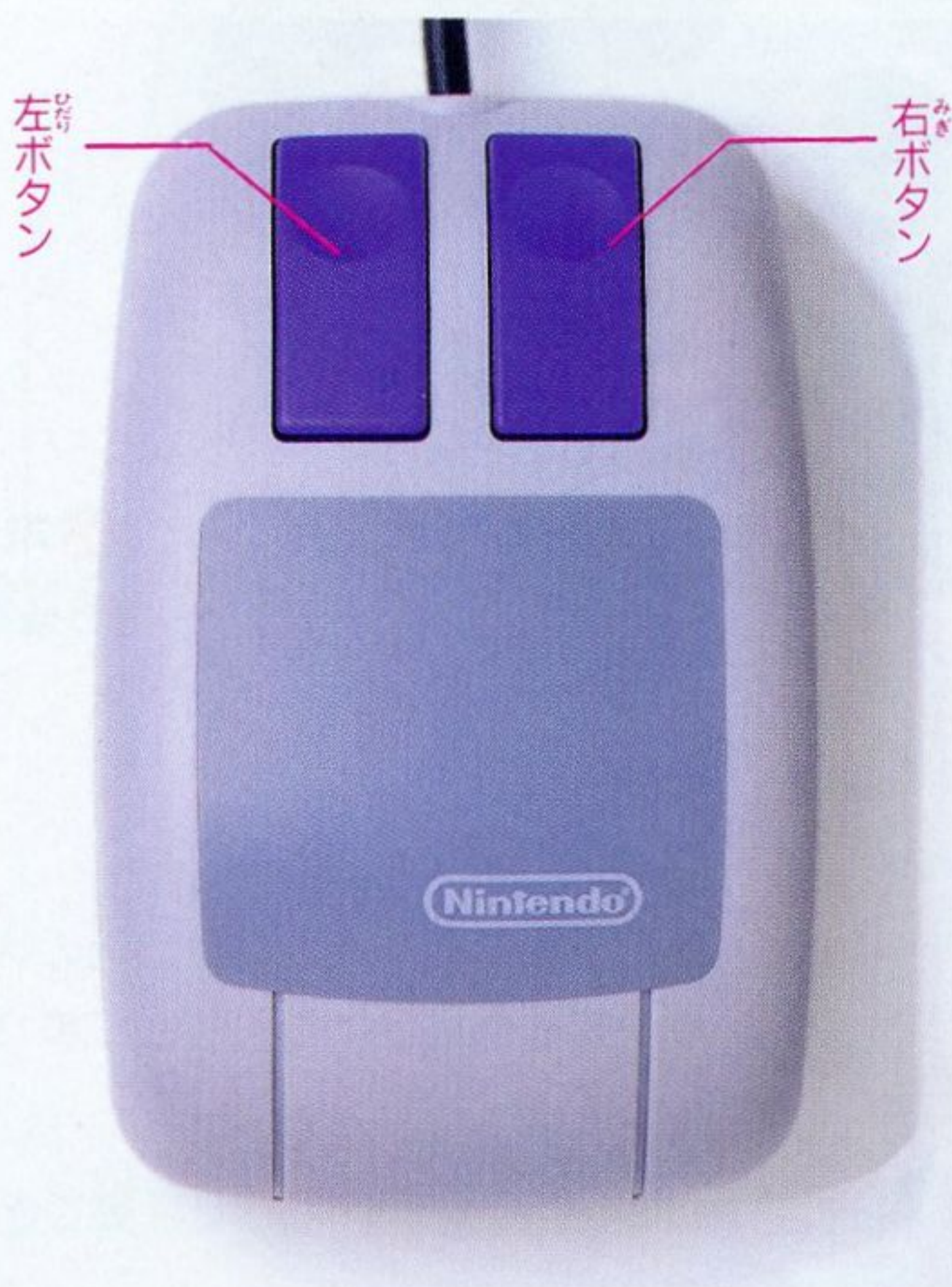
このゲームでは、スーパーファミコン専用マウス(別売り)対応となつていますので、コントローラーとまた違った感覚でゲームが楽しめます。

【最初に】

マウスのプラグをスーパーファミコン本体のコントローラーコネクター1にしっかりと差し込んでください。

※マウスを接続する前にスーパーファミコン本体の電源をONにしないでください。

※操作は固い平面上で行なってください。畳やじゅうたんの上よこれやホコリの多いところでは、操作しないでください。



ひだり 左ボタン

かくしゆせつていじ お
各種設定時に押します。

みぎ 右ボタン

せつていとちゆう お まえ じょうたい
設定途中で押すと、ひとつ前の状態にもどります。

※^{けつてい}決定した^{ばあい}場合には、もどりません。

※^{きほんてき}基本的にマウスの^{ひだり}左ボタンがコントローラーの **A** ボタンに、マウスの^{みぎ}右ボタンがコントローラーの **B** ボタンに^{たいおう}対応しています。

※カーソンの^{うご}動きは『オプション』(33ページ)で^{へんこう}変更できます。

※^{ふたり}2人でミニゲームを^{あそ}遊ぶ^{ばあい}場合には、^{かなら}必ずマウスのプラグをコントローラーコネクター1に^{さし}差し込んでください。くわしくは《ミニゲーム》(26~32ページをごらんください)

※マウスのプラグをコントローラーコネクター2に^{さし}差し込んで^{きどう}も作動しませんので^{ちゅうい}ご注意ください。



ゲームの始め方

本体の電源を入れると、タイトル画面となります。『スタートボタン』をカーソル(指)で選んで **A** ボタンを押すと、メニューセレクト画面(おはなし・おえかき・ミニゲーム・オプション)が表示されます。

※タイトル画面上で一定時間 **A** ボタンを押さないでいると、オープニングデモが始まります。 **スタート** ボタンを押せばタイトル画面にもどります。

【メニューセレクト画面】



ちゅうい 注意

マウスを使って遊ぶ場合は、説明書の文章を

A ボタン→マウスの左ボタン

B ボタン→マウスの右ボタン

に置きかえてお読みください。

《おはなし》

メニューセレクト画面で〈おはなし〉を選^{えら}ぶと『えほん』と『ぼうけん』が表^{ひょうじ}示され、ふたつのお話^{はなし}からひとつを選^{えら}ぶことができます。

【えほん画面】



- ★『えほん』とは、ディズニーアニメーションの『ふしぎの国^{くに}のアリス』をもとに作^{つく}られたお話^{はなし}です。

【ぼうけん画面】



- ★『ぼうけん』とは、ディズニーアニメーションの『ふしぎの国^{くに}のアリス』のキャラクターが登^{とうじょう}場する、このゲームだけのお話^{はなし}です。

※くわしくは『遊^{あそ}び方^{かた}』の〈おはなし〉(19ページ)をごらんください。

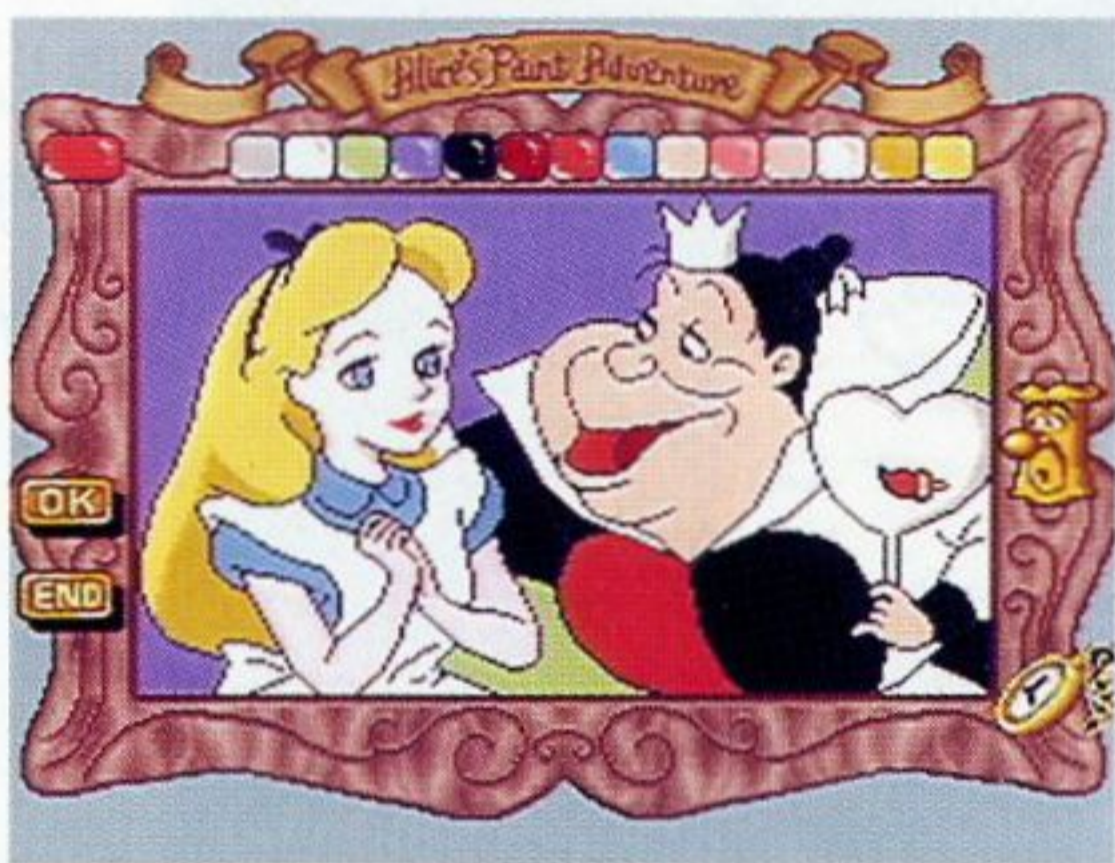
《おえかき》

メニューセレクト画面で〈おえかき〉を選^{えら}ぶと、おえかき専^{せんよう}用画面が表示^{がめん ひょうじ}されます。画面上には、3つのいろぬり（アリスと女王^{じょおう}／ウサギ^{うさぎ}／三月ウサギ^{さんがつ}とマッドハッター）と自由^{じゆう}におえかき^{たの}が楽しめる白^{しろ}地^じが表示^{ひょうじ}されます。

【おえかき画面^{がめん}】



【いろぬり画面^{がめん}】



※くわしくは『遊び方』の〈おえかき〉(22ページ)をごらんください。

《ミニゲーム》

【ゲームセレクト画面】



メニューセレクト画面で〈ミニゲーム〉を選^{えら}ぶと、ゲームセレクト画面が表示されます。ゲームは「えらんであそぼ」(3つのゲームから1つのゲームを選^{えら}んで遊^{あそ}べます)と「つづけてあそぼ」(3つのゲ

ームを続^{つづ}けて遊^{あそ}べます)が選^{えら}べます。

※くわしくは『遊^{あそ}び方^{かた}』の〈ミニゲーム〉(26ページ)をごらんください。

《オプション》

【オプション画面】



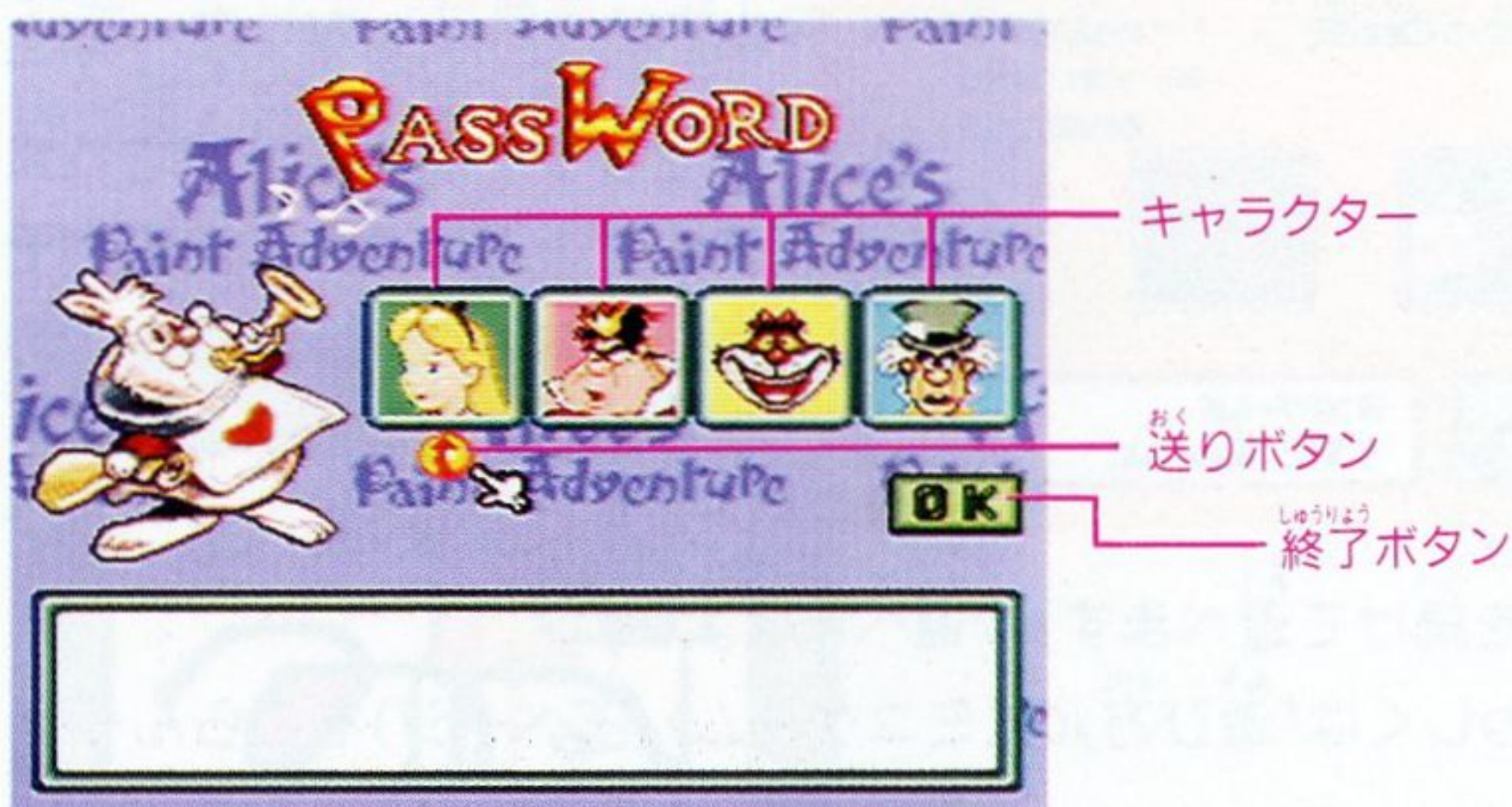
メニューセレクト画面で〈オプション〉を選^{えら}ぶと、オプション画面が表示されます。SOUND(ステレオ/モノラル)・SPEED(カーソルの動^{うご}く速^{はや}さ)・BGM(音楽^{おんがく})を自分^{じぶん}の好^{この}みに合^あわせて変^{へん}更^{こう}できます。

※オプションとは『自由^{じゆう}に選^{えら}べる』という意味^{いみ}です。

※くわしくは『遊^{あそ}び方^{かた}』の〈オプション〉(33ページ)をごらんください。

パスワードの入力方法

【パスワード入力画面】



パスワードは「ぼうけん」の話を進めていると、各ステージの終わりで表示されますので、書き留めておいてください。

入力の仕方は、メニューセレクト画面で「おはなし」を選び「ぼうけん」を選ぶと「パスワード」もしくは「さいしょから」と表示されますので、パスワードを選ぶとパスワード画面となります。カーソルを『送りボタン』に合わせてAボタンを押すと、キャラクターが代わります。カーソルをキャラクターの下で左右に動かすと『送りボタン』も動きます。4つのキャラクターを合わせ終わったら『終了ボタン』を押してください。正しく入力された場合は、お話の続きを始めることができます。

★パスワード登場キャラクター



アリス いもむし 三月ウサギ 女王様 マッドハッター チシャ猫

- ※キャラクターの背景の色を書いておくのも良いでしょう。
- ※初めてゲームをする時やパスワードを書き留めていない場合は「さいしょから」を選んでゲームを始めてください。

あそ かた 遊び方

《おはなし》

【えほん^{がめん}画面】



ディズニーアニメーションの『ふしぎの^{くに}国のアリス』のストーリーに基づいて、お話が進みます。

メッセージが続いている場合は、画面下にメッセージ送りマーク(▽)がでますので **A** ボタンを押してください。

画面中にカーソル(指)がある画面では、何かを押さなければ、お話が進みませんので、自分でカーソルを動かして画面中のヒントになりそうな^{ばしょ}場所で **A** ボタンを押してみてください。

※お話に合わせて画面が動いている間は、カーソルやメッセージ送りマークは表示されませんので、ボタンを押すことはできません。

【ぼうけん画面】^{がめん}



お話し画面^{はなしがめん}

画面送りカーソル^{がめんおく}

カーソル

メッセージ

ディズニーアニメーションの『ふしぎの国のアリス』を参考に、このゲームのために作られたお話です。

メッセージが続いている場合は、画面下にメッセージ送りマーク(▽)がでますのでAボタンを押してください。

画面中にカーソルがある画面では、何かを押さなければ、お話が進みませんので、自分でカーソルを動かして画面中のヒントになりそうな場所^{ばしよ}でAボタンを押してみてください。

画面中で大切なお話が終ると『画面の送りカーソル』が出ます。先に進みたい場合は、この矢印にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

※お話しに合わせて画面が動いている間は、カーソルやメッセージ送りマークは表示されませんのでAボタンを押すことはできません。

【ゲーム参加画面】



○×マーク

カーソル

メッセージ

お話を進めて行くと、ゲームに参加するかどうか聞いてくる場合があります。○マークを選ぶとゲームに参加することができます。×マークを選ぶと次の画面へ進みます。どちらを選ぶかでお話の内容が少し変わります。

【いろがえ画面】

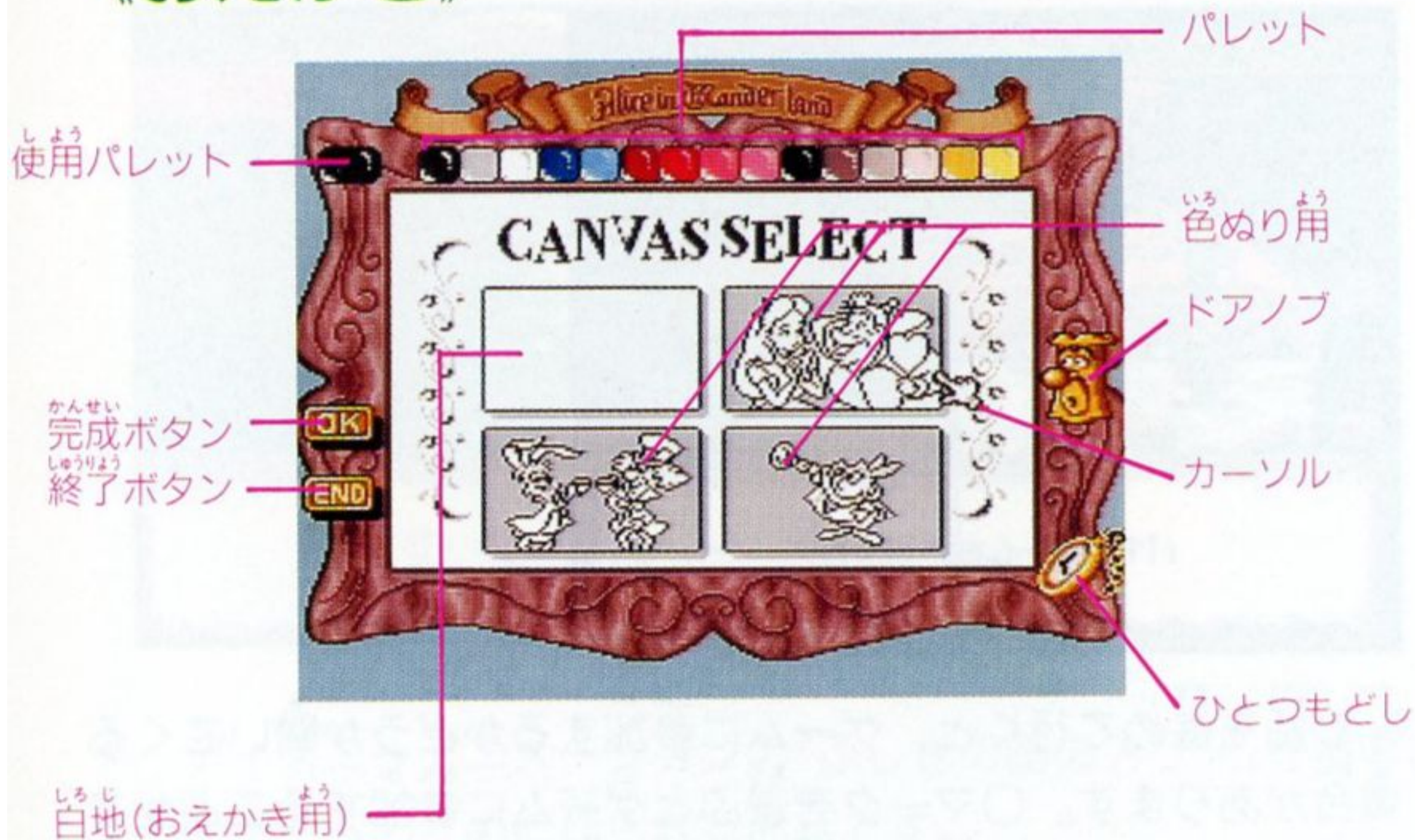


いろマーク

カーソル

お話を進めて行くと、色を変えるかどうか聞いてくる場合があります。3つの中から1つ色を選びAボタンを押した後、○マークを押すと色が変わってお話が進みます。どの色を選ぶかで、お話の内容が少し変わります。

《おえかき》



メニューセレクト画面で〈おえかき〉を選^{えら}ぶと、おえかき画面^{がめん}が表示^{ひょうじ}されます。おえかき画面^{がめんじょう}上のカーソル^{うご}を動かし、いろぬりをしたい場合は、3つのいろぬり（アリスと女王・三月ウサギとマッドハッター・ウサギ）の中^{なか}からひとつを選^{えら}んで **A** ボタンを押^おしてください。おえかきをしたい場合は、白地^{しろじ}を選^{えら}んで **A** ボタンを押^おしてください。



【いろぬり画面】



カーソル(ハケの先)をぬりたいところに動かし**A**ボタンを押すと、囲まれた線の内側だけがぬれます。いろを変えたい場合は、画面上部のパレットにカーソルを合わせ**A**ボタンを押すと変更されます。

まちがってぬってしまった場合は、『時計』を選んでください。ぬったひとつ前の状態にもどります。

絵が完成したら『OK』を選んでください。画面上のボタンが消えて一枚のぬりえが完成します。元画面にもどりた場合は**A**ボタンを押してください。

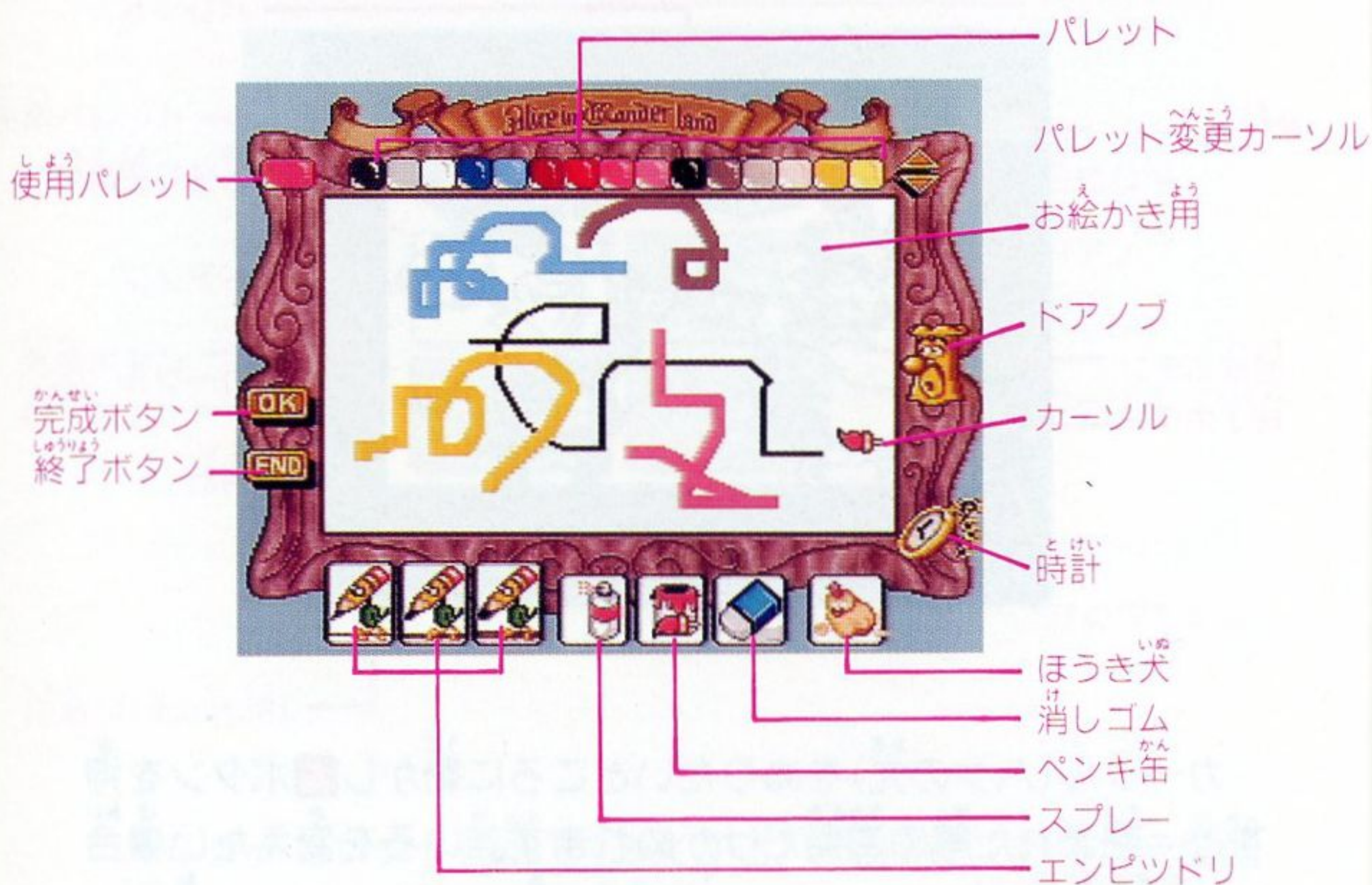
ほかの絵をぬりたい場合には、『ドアノブ』を選んでください。元のおえかき用の画面にもどります。

※ぬった絵は、画面が変わると消えてしまいます。

いろぬりを終りたい場合は、『END』を選び『Yes』と『No』と表示されたら『Yes』を選んでください。

L、**R**ボタンを押したまま**A**ボタンを押すとカーソルを微妙に動かすことができます。細部をぬる時に便利です。

【おえかき画面】



使いたいパレットの上で **A** ボタンを押すと色を変えられます。画面左上に選んだ色が表示されます。**A** ボタンを押したまま筆を動かすと、線が描けます。線の太さを変えたい場合は、『エンピツドリ』を選んでください。

くちばしの大きさに合わせて3つ(細い・普通・太い)の線が選べます。

『スプレー』を選ぶと、画面上のカーソルがスプレーに変わります。画面上で **A** ボタンを押している間、スプレーで描いた効果が楽しめます。

『ペンキ缶』を選ぶと、画面上のカーソルがハケに変わります。画面上で **A** ボタンを押すと、囲まれた範囲の中をぬることが出来ます。

『消しゴム』を選ぶと、画面上のカーソルが消しゴムに変わります。画面上で**A**ボタンを押しながら、カーソルを動かすと、動いた部分の絵を消すことができます。

『ほうき犬』を選ぶと、画面上の絵を一度に全部、消すことができます（間違っまちがて使用した場合は、すぐしに時計とけいを選えらべば元もとの状態じょうたいにもどります）。

絵が完成したら、画面下の『OK』を選えらんでください。画面上のボタンが消きえて一枚いちまいのぬり絵が完成します。元もとの画面にもどりたい場合は**A**ボタンを押おしてください。

ほかの絵えをぬりたい場合は、画面右はしの『ドアノブ』を選えらんでください。元のお絵かき用の画面にもどります。

※絵は、画面が変わると消きえてしまいます。

お絵かきを終わおわりたい場合は、『END』を選えらび『Yes』と『No』と表示ひょうじされたら『Yes』を選えらんでください（『No』を選えらぶと、お絵かきを続つづけることができます）。

※完成した絵えを残のこしておきたい場合は、お手持ちのビデオデッキにスーパーファミコンを接続せつぞくしておけば、ゲーム画面がめんを録ろく画がすることによって、いつでも自作じさくの絵えを見みることができます。



《ミニゲーム》

【ゲームセレクト画面^{がめん}】



タイトル画面^{がめん}で《ミニゲーム》を選^{えら}ぶと、ゲームセレクト画面^{がめん}が表示^{ひょうじ}されます。ミニゲームには「えらんであそぼ」と「つづけてあそぼ」があります。

1人^{ひとり}で遊ぶ場合は、対戦相手^{たいせんあいて}がウサギ(コンピュータ)となります。2人^{ふたり}で遊ぶ場合は、画面^{がめん}の指示^{しじ}にしたがって遊^{あそ}んでください。



【パイあて】



【おはなあわせ】



【バラのいろぬり】

【「えらんであそぼ」とは】

3つのゲーム(パイあて・おはなあわせ・バラのいろぬり)の
なかから、ひとつをえらんであそぶことができます。

【「つづけてあそぼ」とは】

3つのゲーム(パイあて・おはなあわせ・バラのいろぬり)を
つづけてあそぶことができます。それぞれのゲームでの勝ち負けも、
ひょうじ表示されますが、3つのゲームのとくてんかさん得点^{とくてん}が加算され、
そうごうとくてん総合得点^{そうごうとくてん}の
ゆうしょうたの優勝も楽しめます。



【ゲームのルール】

【バラのいろぬり画面】



2P (COM) 得点画面

メッセージ画面

1P 得点画面

1人で遊ぶ場合は、ウサギが対戦相手になります。画面では遊ぶ人が1P、コンピュータがウサギと表示されます。最初に遊ぶ順番を決めるために得点画面が点減し、明るく残った方が先攻となり、**A**ボタンを押すとゲームが始まります。

ゲームは20秒の間に「白いバラをひとつでも多く赤くぬる。」という内容です。20秒すぎると交代となります。

それぞれ3回遊んで、得点の多い方が勝ちとなります。

赤くぬれると5ポイントがもらえます。

※交代すると得点画面上のオレンジマークが、1つ消えます。

両方のマークが3つ消えると、ゲーム終了となります。

2人で遊ぶ場合は、ウサギの代わりに2Pと表示されます。

先攻後攻が決定したら**A**ボタンを押すとゲームが始まります。

交代は画面のメッセージや得点の1P・2Pを確認してください。

※コントローラーとマウスで操作方法が一部異なります。

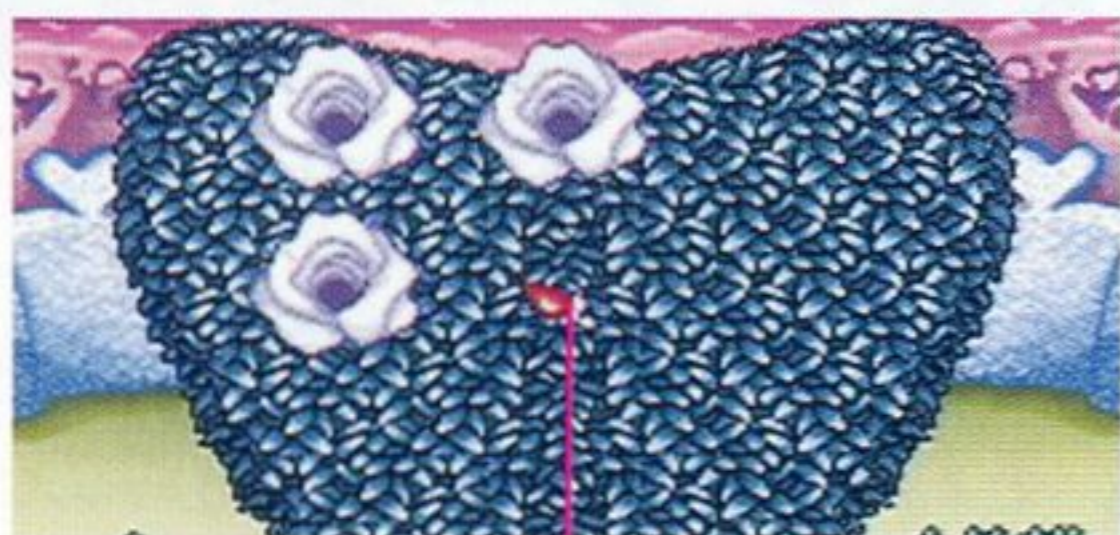
【コントローラーの場合】



カーソル

✦ボタンの上・下・左・右
・斜め4方向の全8方向にあ
わせて、バラが咲きますので、
素早く✦ボタンを動かして、
カーソルをバラにあわせ、**A**
ボタンを押してください。

【マウスの場合】



カーソル

コントローラーを使用した
時と同じ位置(8箇所)にバラ
が咲きますので、素早くマウ
スを動かして、カーソルをバ
ラにあわせ、左ボタンを押し
てください。

※マウスは画面上を自由に動
かせます。

【パイあて画面】



2P (COM) 得点画面

メッセージ画面

1P 得点画面

1人で遊ぶ場合は、ウサギが対戦相手になります。ゲーム画面では、プレイヤー(遊ぶ人)が1P、COMがウサギと表示されます。最初に遊ぶ順番を決めるために、得点画面が点減します。明るく残った方が先攻です(メッセージ画面でも教えてください)。**A**ボタンを押すとゲームが始まります。

ゲームは20秒の間に「パイを1つでも多く、穴から飛び出す女王以外のキャラクターたちに当てる」という内容です。

20秒すぎると交代となります。それぞれ3回遊んで、得点の多い方が勝ちとなります。

※パイが当たると5ポイントがもらえますが、『女王様』に当たると5ポイント減点となりますので、注意してください。

※交代すると得点画面上のオレンジマークが、1つ消えます。

両方のマークが3つ消えると、ゲーム終了となります。

2人で遊ぶ場合は、ウサギが2Pと表示されます。先攻後攻が決定したら、コントローラー1(もしくはマウス)を1Pが持ち、コントローラー2を2Pが持ちます。

Aボタンを押すとゲームが始まります。

※コントローラーとマウスで操作方法が一部異なります。

【コントローラーの場合】



カーソル

✦ボタンの上・下・左・右・斜め4方向の全8方向にあわせて、キャラクターが飛び出しますので、素早く✦ボタンを動かして、カーソルをキャラクターにあわせ、**A**ボタンを押してください。

【マウスの場合】



カーソル

コントローラーを使用したときと同じ位置(8箇所)にキャラクターが飛び出しますので、素早くマウスを動かして、カーソルをキャラクターにあわせ、左ボタンを押してください。

※マウスは画面上を自由に動かせます。

【おはなあわせ画面^{がめん}】



2P (COM) 得点画面^{とくてんがめん}

メッセージ画面^{がめん}

1P 得点画面^{とくてんがめん}

1人で遊ぶ場合は、ウサギが対戦相手になります。ゲーム画面では、プレイヤー(遊ぶ人)が1P、COMがウサギと表示されます。最初に遊ぶ順番を決めるために、得点画面が点減します。明るく残った方が先攻です。**A** ボタンを押すとゲームが始まります。

カーソルをつぼみに合わせて**A** ボタンを押すと、花が開きキャラクターが現われます。続けてカーソルを動かして、つぼみを選びます。現われた2つのキャラクターが同じだとペアとなりポイントとなります。

2つ目の花を開いた時にキャラクターが違っていた場合に交代となります。それぞれ3回遊んで、得点の多い方が勝ちとなります。

※キャラクターがそろると10ポイントがもらえます。連続して正解すると、さらにボーナスポイントがもらえます。

※交代すると得点画面上のオレンジマークが、1つ消えます。

両方のマークが3つ消えると、ゲーム終了となります。

※2人で遊ぶ場合は、ウサギの代わりに2Pと表示されます。

《オプション》

※オプションとは『自由に選べる』という意味です。

【オプション画面】



メニューセレクト画面で〈オプション〉を選ぶと、オプション画面が表示されます。オプションでは、SOUND・SPEED・BGMが、それぞれ好みに合わせて選べます。

【SOUND】(サウンド)

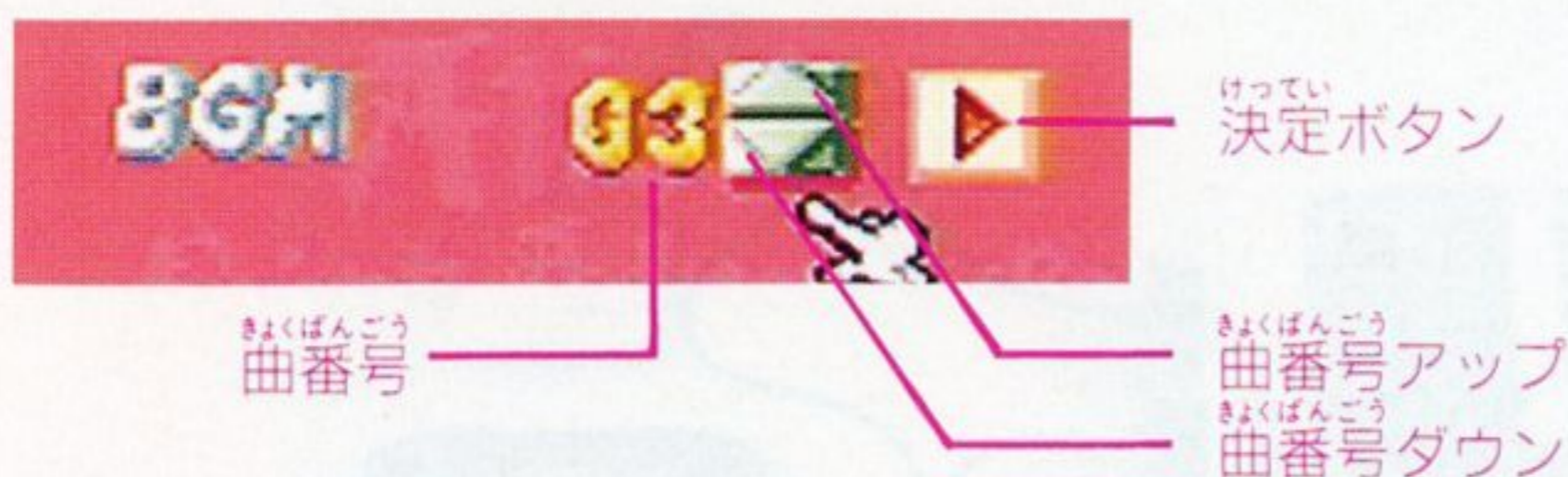
ゲーム中の音楽をSTEREO(ステレオ)とMONO(MONAUURAL=モノラル)の2つから選べます。選ぶにはカーソルをSTEREOもしくは、MONOの上に合わせてAボタンで決定します。

【SPEED】(スピード)

ゲーム中のカーソルを動かす速さが選べます。速さはFAST(速い)・N(普通)・SLOW(遅い)の3段階から選べます。選ぶにはカーソルをFASTもしくは、N、SLOWの上に合わせてAボタンで決定します。

【BGM】

ゲーム中の音楽を聴くことができます。

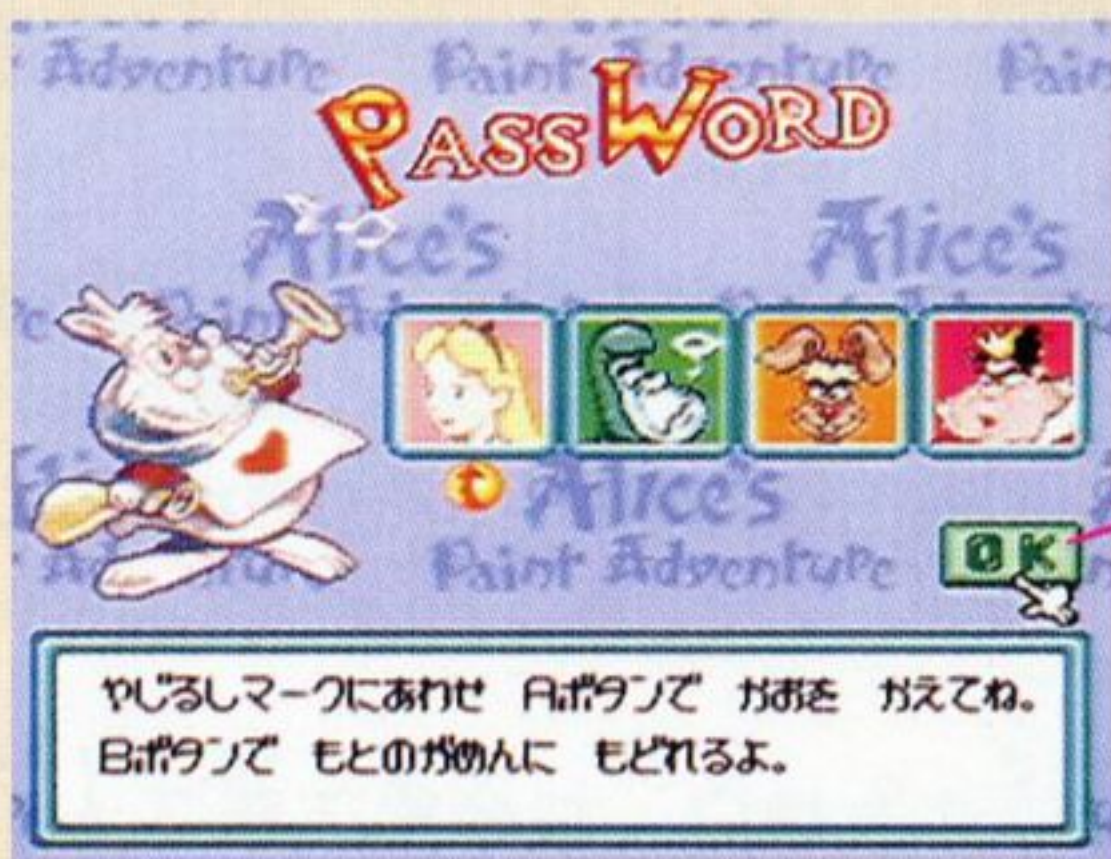


曲番号の変更はアップ・ダウンボタンにカーソルを合わせ、Aボタンを押します。曲番号が決まったら、カーソルで決定ボタンを選び、Aボタンを押すと曲が流れてきます。

※オプションを終了したい場合は『OK』をカーソルで選んでAボタンを押してください。

バーコードバトラーII またはバーコードイレブンを つなげて遊ぶ場合

【パスワード入力画面】



終了ボタン

パスワード入力画面でバーコードを入力すると、特別な遊びができます。

(例)バーコードが入力できると「ぼうけん」では、パスワード入力しなくても、途中のお話から始めることができます。

※バーコードバトラーIIがなくても、基本の遊びの部分には一切影響はありません。



《バーコードバトラーIIの接続の仕方》

- BBII インターフェイス (別売)
- BBII 本体 (別売)
- コントローラー

「バーコードバトラーII」と「バーコードバトラーIIインターフェイス」を接続します。次にスーパーファミコンのコントローラーコネクタ-1にコントローラー、コントローラーコネクタ-2に「バーコードバトラーIIインターフェイス」を接続します。「バーコードバトラーII」の「R-POWER」と「R-BATTLE」を押したまま、「バーコードバトラーII」本体に電源を入れます。液晶画面の左上に「カード入力」という文字が点滅すればリーダーモードとなり、バーコードの読み取りができるようになります。

《バーコードイレブンの接続の仕方》

基本的な接続方法は「バーコードバトラーII」と同じですが、本体の「CHANGE」を押したまま電源を入れます。電源を入れた後で、スーパーファミコンのコントローラーコネクタ-2に接続済みの「バーコードバトラーIIインターフェイス」を接続します。

※バーコードは、必ず入力されるわけではありません。あらかじめゲーム上で設定された番号でない場合は、受け付けませんのでご注意ください。

パスワード記録(NOTE)^{きろく}

ステージ毎に、パスワードを書き留めておきましょう。

A large rectangular area for writing, enclosed by a decorative border of small green star-like icons. The area contains five horizontal dotted lines for writing.



〈使用上のお願い〉

- ①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。
- ②精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及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。
- ③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ください。故障の原因となります。
- ④シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ⑤カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

⚠ 注意 (ちゅうい)

- 健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみになる時はゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。

©The Walt Disney Company
Produced by EPOCH CO.,LTD.1995

本商品は、ウォルト・ディズニー・エンタプライズ(株)との契約により、ディズニーの著作権を使用して(株)エポック社が販売するものです。

おことわり

- このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

ゲームの内容についてご不明な点がございましたら、往復はがきで下記の住所までお問い合わせください。はがきには住所、名前、電話番号をはっきりとお書きください。

〒111 東京都台東区駒形1-12-3

株エポック社 お客様サービスセンター

- 品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社お客様サービスセンターまでお問い合わせください。

TEL.03(3843)8816

SUPER FAMICOM

スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

EPOCH 株式会社 **エポック社**