

各ゲームの遊び方

《草競馬》

- No.1～No.4までの4頭の馬の優勝馬を予想して得点してゆくゲームです。
馬はNo.1…青、No.2…白、No.3…赤、No.4…黒の順になっています。
- まず、画面中央にそれぞれの馬の倍率が表示されます。ジョイコントローラ①の方向キーの上・下を用いて倍率を考えながら、「※」マークを自分の予想馬の位置まで移動させます。この時、賭けた点は自動的に1,000点が設定されます。
- 賭け馬が決った所で、ジョイントコントローラの **[SL]** もしくは **[SR]** を押すと、レースがスタートします。
- 自分の賭け馬が1位でゴールインするとその馬の倍率に応じて得点が加算されます。
- 10レース終了するとゲームオーバーとなりますが **[MON]** キーでモニターを呼び、もう一度 **[GRUN]** とタイプイン後 **[RT]** キーを押すと再ゲームが出来ます。

《ムーンランディング》

- ジョイコントローラ①の方向キーの上・下・左・右をコントロールして、フワフワと動く宇宙船をうまくポイントへ着地させます。
- 左下の燃料計が満タン(300)から減ってゆきますのでこの間に着陸させますが、持ち駒の宇宙船(7機)の燃料の合計が300なので、うまく配分をしなければなりません。
- 洞穴のカベに衝突したり宇宙空間外に出しまうと爆発し、持ち駒が減ってゆきます。
- 7機の宇宙船が全て爆発するとゲームオーバーとなりますが、ジョイントローラ①の **[SL]** もしくは **[SR]** を押すと再ゲームスタートとなります。

《ネズミのチーズとり》

- タイマーが0～60秒までカウントアップされ、その間にチーズがオリの前に次々と現われて来ます。
- ジョイコントローラ①と方向キーの左・右の操作でネズミを現われたチーズの前に移動させ、すばやくジョイコントローラ①の **[SL]** と **[SR]** を交互に4回（つまり、**[SL]**、**[SR]**、**[SL]**、**[SR]** という様に……）押すとネズミがチーズを食べる事が出来ます。
- チーズを1個とるごとに10点ずつ得点が加算されます。
- タイマーが60秒になるとゲームオーバーですが、**[MON]** キーでモニターを呼び、もう一度 **[GRUN]** とタイプイン後 **[RT]** キーを押せば再ゲームが出来ます。

《アウトパズル》

- おなじみアウトパズルのTVゲーム版です。
- まず、自分が移動させたい駒を決めます。ジョイコントローラ①の **[SL]** もしくは **[SR]** を押すと、「？」マークが空きスペースのどちらかに移動しますので、動かしたい駒のそばに「？」マークを移動させておきます。
- 次にジョイコントローラ①の方向キーで動かす駒の移動方向を決めてやるとその位置に駒が移動します。
- この動作をくり返ししながら、うまくKINGを外に出してあげて下さい。
- 再スタートは **[MON]** キーでモニターを呼び出し、もう一度 **[GRUN]** とタイプイン後 **[RT]** キーを押してください。

《ダッシュ! 100メートル》

- まずジョイコントローラの **[SL]** もしくは **[SR]** を押すと画面右上のYOUR NAMEのイニシャルの入力待ちとなりますので方向キーでセカンドネームのアルファベットを入力します。そこで **[SL]** もしくは **[SR]** を押すと赤いフラグが、ファーストネームの入力待ちの状態で移動しますので同じように方向キーを用いてファーストネームを入力します。
- ファーストネームの入力が終わったら **[SL]** もしくは **[SR]** キーを押すと、ピッ・ピッ・ピッ・バーンと音がしてスタートです。
- タイマーが、カウントアップしてゆきますので、ジョイコントローラ①と②の **[SL]**・**[SR]** (どちらでもよい) を互いちがいに交互に押すとランナーが疾走します。
- ゴールインすると、ジョイコントローラ①の **[SL]**・**[SR]** のどちらかを押すと再びイニシャルの入力待ち状態となりますので、次のレースが出来ます。
- タイムが更新される毎に画面左上の記録欄にその人のイニシャルとタイムが、記録されます。

《クイズブービー》

- 2人で遊びます。
- 画面右半分に問題が出、左半分にいる4人の解答者がそれに答えます。
- ジョイコントローラ①の **[SR]** を押すとP1のマーク(つまり解答者を指名するマーク)が4人の間を移動していきますので、これを用いて解答者を指名します。
- 同様にジョイコントローラ②の **[SR]** を押すと、P2が移動します。
- お互いに解答者の指名が終わったら、それぞれのジョイコントローラの **[SL]** を同時に押します。
- するとPLAYER-1の指名解答者の答が合っているかどうかの表示が現われます。
- 次に **[RT]** を押すとPLAYER-2の指名解答者の答が合っているかどうかの表示が出、それぞれの得点が表示されます。
- 得点はその指名解答者の倍率によって、1,000点の倍数の得点出来ます。
- 再ゲームは **[RT]** キーを押せば、自動的に次の問題が出題されます。

《陣とり》

- 2人で遊べます。
- 左上隅と右下隅から矢印が自動的にスタートしますので、それぞれをジョイコントローラ①及び②の方向キィーの上・下・左・右方向で、壁や相手方の矢印あるいは、自分自身の矢印にぶつからない様にどの位長く画面内に線を描いてゆけるかを競います。
- 持ち駒は、各自5つずつです。
- どちらかの持ち駒が、「0」になるとENDが出てゲームオーバーとなります。
- **MON** キィーでモニターを呼び **GRUN** とタイプイン後 **RT** キィーを押せば、再ゲームスタートとなります。

《レスキューコプターJr.》

- タイマーが200秒から次第に減って行きますので、この間に海で溺れている人の所まで、ヘリコプターをうまくあやつりながら、着水させれば人を救助します。
- ヘリコプターの操縦はジョイコントローラ①の方向キィーの上・下・左・右のキィーで行います
- 人を1人救助するごとに10点ずつ得点が加算されます。
- ヘリコプターがU・F・Oと衝突するか、タイマーが「0」になるとゲームオーバーとなりますが、ジョイコントローラの **SL** もしくは **SR** を押すと、再ゲームが出来ます。

《スキージャンプ》

- ジョイコントローラ①の **SL** キィーを押すと、スキーヤーがスタート位置からスロープを滑りおりて来ます。
- スキーヤーのポーズは①直立、②前傾、③ジャンプの3ポーズがあります。上段スロープの最初の本立をすぎたあたりで軽く一度 **SR** を押すと、スキーヤーはスピードを増す為に②の前傾ポーズをとります。
- いよいよジャンプ寸前で、もう一度 **SR** キィーを押すとスキーヤーは、③のジャンプポーズをとって空中をジャンプします。
- この時のタイミングによって飛距離が決まりますので、うまくタイミングを合わせてスキーヤーを旗と旗との間の有効範囲に着地させて下さい。