

Illustrated by PANIC TABATA

TAITO

アルカノイド II

アルカノイド II

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

このたびは、
タイター・ファミリーコンピュータ用カセット
「アルカノイドII」をお買い上げ頂き、
誠にありがとうございました。

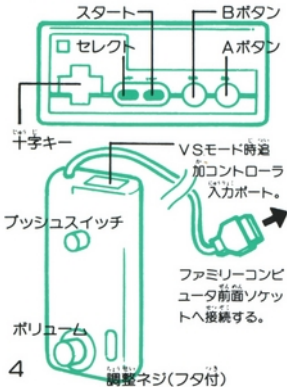
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意などこの「取扱説明書」
をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用下さい。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

目次

1. 使用上の注意	P 3	6. エディットモード	P 15
2. 操作方法	P 4	7. エディット画面応募用紙	P 21
3. ストーリー	P 5	8. 専用コントローラ別売について	P 25
4. 遊び方	P 6	10. 専用コントローラ調整方法	P 27
5. VSゲーム	P 13	11. 注意とお願い	P 24

使用上の注意

- カートリッジ交換時には、必ず電源を切ってください。
- 強いショックを与えたり、分解したりしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらさない様にしてください。
- 極端な温度条件下での使用や保管はおやめ下さい。

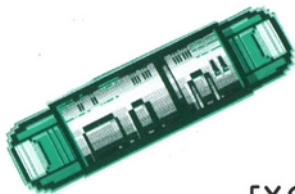


■ジョイパットの使用法

- 十字キー……………バウスの移動(左右2方向、V
Sモード時上下2方向)、エディットモード時カーソル移動
- セレクト……………モードセレクト
- スタートスイッチ…ゲームスタートポーズ
- Bボタン……………エディットモード時エディットエリア移動、バウス高速移動

■専用コントローラの使用法

- ボリューム……………バウスの移動(左右2方向、V
Sモード時上下2方向)
- ブッシュスイッチ…ゲームスタート、エナジーボールの発射、レーザー砲の発射



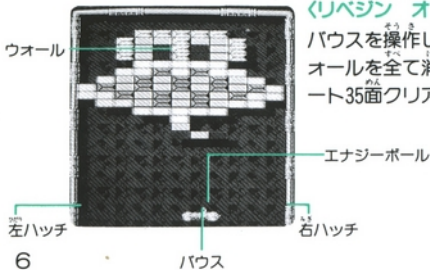
時間^{とき}は流^{なが}れ……
次元要塞^{じげんようさい}「DOH(ドウ)」復^{ふっかつ}活^{かつ}！
巨船^{きょせん}「XORG(ゾーグ)」に巢^{すく}喰^くい、
次元^{じげん}を越^こえて宇^{うち}宙^{ちゆう}に舞^まい降^おりた。
アルカノイド型^{がたきょせん}巨船
「MIXTEC(ミシュテカ)」は
先制^{せんせい}スペースクラフト
「VAUSII(バウスII)」を
「XORG」に向^むけ発^{はっしん}進^{しん}させた………！

このゲームは前作アルカノイドの続編であるアルカノイド リベンジ オブ ドゥ
と、自分で画面デザインをしてプレイの出来るエディットモード、2人でプレイ
出来るニューフィーチャーVSゲームと3通りの遊びが出来るものです。

遊び方

〈リベンジ オブ ドゥ〉

バウスを操作してエネルギーボールを打ち返し、ウォールを全て消すと1面クリアとなり、ゲームルート35面クリアするとゲームエンドとなります。





①

^{しん こうほうほう} 〈進行方法〉

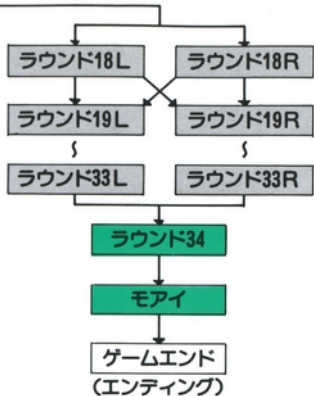
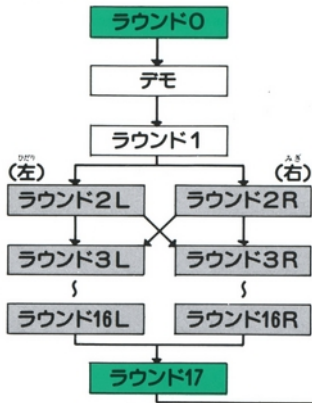
電源^{でんげん}を入れると①の画面^{がめん}になります。

セレクトスイッチ^おを押し、▶を遊びたいモード^{あそ}に合わせ、スタート・キーもしくは専用コントローラ^{せんよう}のブッシュスイッチ^おを押すとゲームスタートです。(注意：スタートキーにてゲームスタートさせると以後^{いご}コントロールはジョイパッド^{そうき}操作となります。)

前作^{ぜんさく}アルカノイド^{さいしゅうめん}最終面モアイからゲームがスタートされます。□から吐く玉^{くち}にバウスがぶつからないようにエナジーボール^うを打ち返し、モアイに7回HIT^{かい}させるとクリアします。すると画面^{がめん}下左右のハッチが開きますのでバウスをどちらかへ移動^{いどう}させると、自動的^{じどうてき}にデモ画面^{がめん}、そしてラウンド1スタートです。

(デモはブッシュスイッチ又はAボタンでキャンセル^{また}出来ます。)

＜ラウンド進行表＞
しんこうひょう



各ラウンドをクリアする事に、画面左右のハッチが開きます。パウスをどちらかへ移動させ、L面(左)かR面(右)か次のプレイラウンドを選択します。(ラウンド17、34は大BOSS面なので、前の面をクリアすると自動的に17、34面へとゲームが進行されます。)

〈ウォール〉



ノーマルウォール……エネルギーボールが当たると消える。



ハードウォール……エネルギーボールを数回当てると消える。(銀色)



イモータリティウォール……メガボール以外絶対に消えない。(金色)



リバイバルウォール…消えては復活する。(銀色)



ムービングウォール…エネルギーボールがHITすると左右に動く。

〈アイテム〉

●スペースウォールの中にはパワーアイテムが隠されている場合があり、取るとパワーアップします。アイテムによって効力が違います。

S スピードダウン エナジーボールのスピードをダウンさせる。

C キャッチ エナジーボールをキャッチできる。ボタンで発射。

L レーザー ボタンを押せ / レーザービームで敵を破壊。

B ブレイク 左右に開いた出口から脱出せよ / ラウンドクリア。

P プレイヤーエクステンド バウスが1機追加される。

E エクスバンド バウスの長さが延びる。

D ディスラブション エナジーボールが8個に分裂する。

N

ニューディスラプション エナジーボールが画面上、常に3個に保たれる。

T

ツウイン バウスが2機に分裂する。

I

イリュージョン バウスの幻影でもボールを返すことができる。

R

リダクション バウスが縮み、その間の得点が2倍になる。

M

メガボール エナジーボールがすべてのウォールを破壊し突き進む。

ワンポイントアドバイス

アイテムは状況を判断して取れ！

別のアイテムを取ると、前のアイテムの効力がなくなってしまうので、やみくもにアイテムを取らないこと。状況によって有利になるアイテム、不利になるアイテムがあるので要注意。

おひ こうやこほう
〈大BOSSキャラ攻略法〉



ラウンド0

口から吐き出す弾をよけ、
エネルギーボールを7回命中
させるとクリア



ラウンド17

エネルギーボールを255回命中
させるか、開いた口の中に打
ち込むとクリア



ラウンド34

ラウンド0と同様にエナジ
ーボールを16回命中させると
クリア



5本の触手を持ち、エネルギーボールの当たったそ
れは弾となってバウスを攻撃します。本体にエナ
ジーボールを8発命中させるとゲームクリアです。

VSゲーム

このゲームはメインゲームとは異^{ことな}ったフィーチャーによるVS（対戦^{たいせん}）ゲームです。（COMPUTER とは1人^{ひとり}プレイによるVSゲーム、FRIEND とは2人^{ふたり}プレイによるVSゲームです。

＜コントローラ使用方法＞

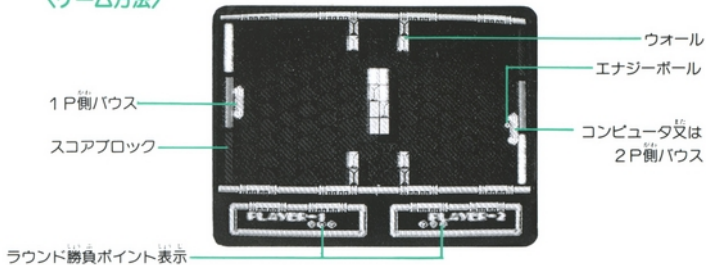
	A	B	ファミリー コンピュー タ前面ソケ ットへ
1 P	ジョイバット	専用コントローラ①	
2 P	ジョイバット	専用コントローラ②	

以上2通りのコントロール方法があります。（1 P VS COMモード^じ時は、1 P側^{がわ}コントローラはジョイバット又は専用コントローラにてプレイ。）

このゲームをより楽しく遊^{あそ}べるのはBの方法であり、これにはもう1つの専用コントローラ^{せんよう}を必要^{ひつよう}とし、図の様に接続して遊びます。

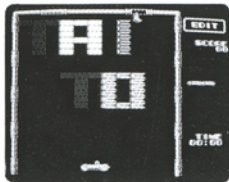


《ゲーム方法》



エネルギーボールをバウスにて打ち返します。ミスするとバウスの後ろにあるスコアブロックにエネルギーボールがHITし、それが消えます。エネルギーボールが画面の外へ出ると負けです。ラウンドは全部で5ラウンドあり、3ラウンド先にとったプレイヤーが勝ちとなります。1ラウンドは1 P側よりエネルギーボールを発射。以後は勝ったプレイヤーよりエネルギーボールの発射となります。

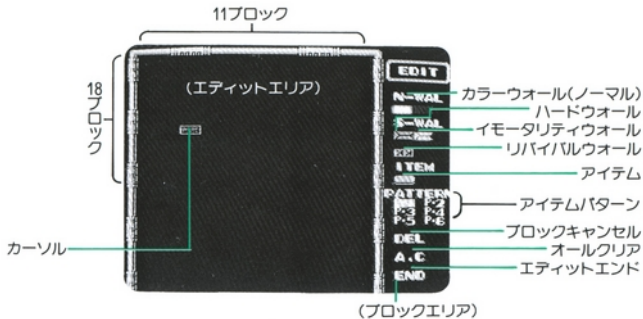
エディットモード



これは自由にブロックレイアウトが創れ、それをプレイする事が出来るモードです。

モードセレクト画面にてセレクトボタンを押し、▶をEDITの位置にし、ジョイパットのスタートスイッチもしくは専用コントローラのプッシュスイッチを押します。

次にEDIT MODE画面にて上記同様▶をEDITに位置させ、スタートもしくはプッシュスイッチを押します。



《エディット方法》^{ほうほう}

まずカーソルがブロックエリア上のノーマルウォールに位置しています。カラーブロックは好きな2色の組み合わせが設定可能です。(カラーブロックにカーソルを位置させ、セレクトスイッチにて変えられます。)十字キーにてエディットしたいブロックの所にカーソルを移動させ、Bボタンを押すとそれはエディットエリアへと移ります。十字キーにてエディットしたい位置へカーソルを置き、Aボタンを押す事によりエディットします。(エディット可能なエリアは、よこ11ブロックたて18ブロックです。)

《アイテム設定方法》^{せっていほうほう}

カーソルをITEMに位置させ、エディットエリア上すでにエディットされたカラーブロックの上のみAボタンを押してエディット設定出来ます。

●アイテムパターン設定^{せってい}

6種のパターンより1つが設定出来ます。P.1よりP.6まで1ヶ所にカーソルを十字キーにて位置させ、Bボタンを押して決定です。

〈DEL ブロックキャンセル〉

エディットしたブロックを消したい時は、カーソルをこの位置にしエディットエリア上の消したいブロック上にカーソルを置き、Aボタンを押すとそれは消えます。(ブロックは重ねてエディットすると、前ブロック及びアイテム設定は消えます。)

〈A.C オールクリア〉

エディットした画面を全部消したい時は、カーソルをこの位置にしBボタンを押すと消えます。

〈END エディットエンド〉

エディット作業が全て終了したらカーソルをこの位置にしBボタンを押します。画面はEDIT MODE画面となります。

〈エディットプレイ〉

EDIT MODE画面にてPLAYに▶を移動させ、ジョイバットスタートもしくはコントローラ ブッシュ スイッチを押してゲームスタートします。(持機は3つ)

＜エディット画面のロードとセーブ＞

ファミリーコンピュータ拡張ツールのカセットテープレコーダ^{プラス}＋キーボード^を使用する^{こと}事で、エディットした画面^{がめん}をセーブ・ロード^{でき}出来る機能^{きのう}です。

●セーブ方法^{ほうほう}

ファミコン^{ほんたい}本体へキーボード、テープレコーダー^{セツぞく}をそれぞれ接続し、テープレコーダにカセットテープをセットします。(カセットテープはあらかじめ^{すべ}全て巻き戻^ましておきます。)テープレコーダーを録音^{ろくおん}状態にした後、EDIT MODE画面にてSAVE^{がめん}へ▶を位置させ、スタートスイッチを押すと再び^{ふたたび}画面にPUSH START BUTTONと出ます。そこでスタートスイッチを押すとSAVE^{はじ}が始まります。(SAVE中画面表示はNOW SAVEING^{ちゅう}……) SAVEが終了すると再びEDIT MODE画面^{がめん}となります。



●ロード方法

じょう き どうようほうほう

上記同様方法にてすでに SAVE されているカセットテープをセットします。EDIT MODE 画面にて LOAD を選びスタートスイッチを押すと画面に NOW LOADING と表示されますのでテープレコーダを再生して下さい。ROAD が終了すれば再び EDIT MODE 画面となります。

（END とは他のモードセレクト画面へ移る時、この位置にカーソルを置きスタートスイッチを押します。又電源を切らない限りエディット画面は記憶されています。）

注 意

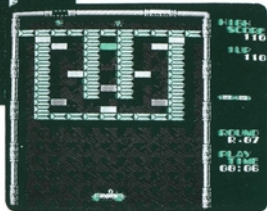
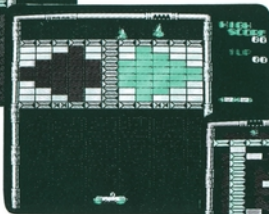
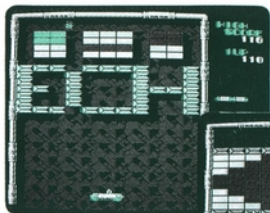
EDIT 画面の SAVE、ROAD 中の誤動作は検出されませんので、画面がおかしかったり SAVE、ROAD 出来ない場合は、テープレコーダの音量、ヘッドのよごれ、カセットテープの不良等が考えられますので、それらを確認した上今一度始めからやり直して下さい。なお、テープレコーダ等カセット及び専用コントローラ以外の不良については、当社では一切責任を負いかねます。

エディット画面応募用紙

住所 じゅうしょ			性別 せいべつ	
年令 ねんれい		職業 しよくぎよく		
氏名 しめい			TEL	
攻略法 こうりやくほう			画面名 がめんめい	

さつえいじ <撮影時の注意> ちやうい フラッシュは使用せず しやう ピントをよく合わせ あ 写真から しやしん 画面 がめん
き が切れない様 よう にお願いします。 ねが

(キント線)せん



大募集

63年4月30日（消印有効）まで、あなたのデザインした画面を募集しています。
 これぞという画面を創り、テレビ画面を写真に撮り（カラー・サービスサイズ）
 応募用紙に必要事項を明記し、それを写真の裏に貼り〒102 東京都千代田区平
 河町2-5-3 株式会社タイトー アルカノイドIIエディット係まで…必ず封書で
 アンケート用紙と一緒に送ってください。（写真の見にくいものや、必要事項明記
 もれ、期限切れのものは落選となります。又写真のうつりにより優秀作品のプ
 ロックカラー等を多少変更させて頂く場合がありますので、何卒御了承の上御
 応募下さいませ。）

優れた作品を選び、その画面がプログラムされた特別カセット「ウラナイトII」
 を優秀作品33面（33名）と抽選で267名、計300名にプレゼントいたします。なお
 その発表は情報誌等にてお知らせします。

（あなたの送った画面の権利は全てタイトーの所有物となり、お送りいただ
 いた写真等はお返し致しませんので御了承下さい。）

専用コントローラ別売について

アルカノイドIIのVSゲームは、前作アルカノイドのコントローラとNEWコントローラの2つ、もしくはNEWコントローラ2つを使う事でより楽しく遊べるゲームです。

NEWコントローラを欲しい方は、付属の振り込み用紙に必要事項を明記し、お近くの郵便局より所定金額をお振り込み下さい。入金確認後、至急NEWコントローラをお送り致します。(所定金額には振り込み手数料、梱包代、送料が含まれています。)

お願い

NEWコントローラの御購入の際は必ず専用の振り込み用紙にて、お申し込み下さるようお願い致します。

専用コントローラ調整方法

出荷時すでに調整済みですが、万一バウスが右に寄らないなどの症状が出た場合は、次の方法で調整して下さい。



●ファミコン本体にカセットをセットし、コントローラを接続します。電源を入れ、1Pもしくは2Pモードを選び、専用コントローラのプッシュスイッチを押しゲームをスタートします。ラウンド0モアイの面になったら、

- ①ジョイパットのセレクトキーを押し、バウスを小さく変化させボリュームCを右いっぱいに回します。
- ②ボリュームAをドライバーで右いっぱいに回します。

- ③ポリウムBを逆に左いっぱい^{ひだり}に回し^{まわ}、少し右へ戻して^{すこ}下さい^{みぎ}。
- ④ポリウムAを回し^{まわ}バウスを右壁^{みぎ}いっぱい^{かべ}にくるように調整^{ちようせい}します。もし右^{みぎ}いっぱい^よに寄らない^よ時は、ポリウムBを回し^{まわ}微調整^びをして^{ちようせい}下さい^{くだ}。
- ⑤ポリウムCを左右^{さゆう}に回し^{まわ}、バウスの位置^いを確認^{かくにん}して下さい^{くだ}。もし左端^{ワダツハシ}にバウスが寄らない^よ時は、①、②をやり直して^な③で前回より少し右へ戻して^{すこ}④をやり直して^な下さい^{くだ}。

〈注意〉

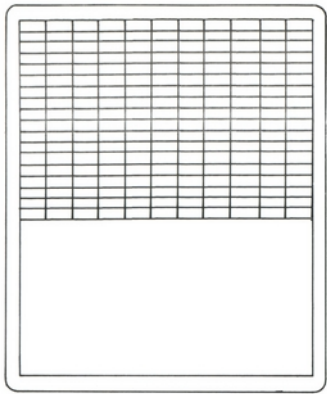
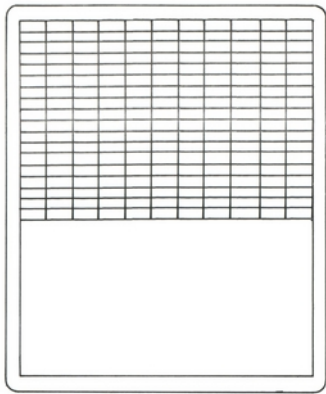
ポリウムA、Bの調整^{ちようせい}には時計用ドライバー^{とけいよう}などを使用して^し下さい^{くだ}。又、正常^{じよう}に動作^{どう}しているにもかかわらずむやみに調整ネジ^{ちようせい}を回したり、強く回す^{つよ}事は^{こと}故障^{こしょう}の原因^{げんいん}となりますのでおやめ下さい^{くだ}。故意^こによる不良^{ふりよう}については一切責任^{いっさいせきにん}を負い^おかねますので御注意^{ごちゆうい}下さい^{くだ}。又、コントローラは精密機器^{せいみつ}ですので小さいお子様^こによる調整^{ちようせい}はなるべく^こさけ、年上^{としうえ}の方^{かた}にして頂く^{いただ}様^{よう}お願い^{ねが}申し上げます^{しう}。

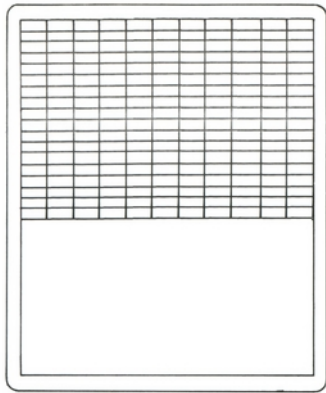
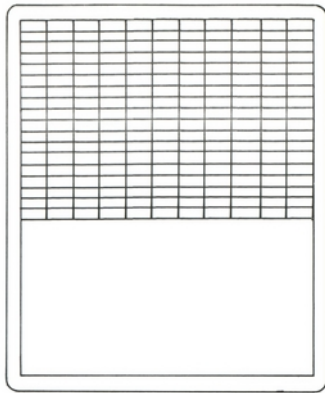
故障と修理について

このたびは当社製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、
中央技術サービスセンターまでお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせの際は、住所、氏名、電話番号、本製品の名称、購入場所、年月日も必ずお知らせ下さい。なおゲーム内容については情報局03-239-4000にお願いします。

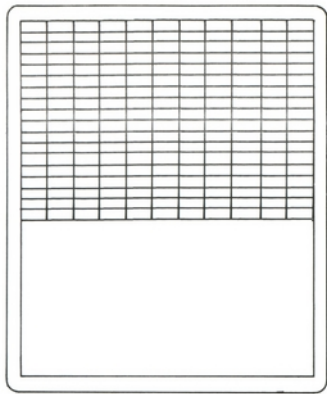
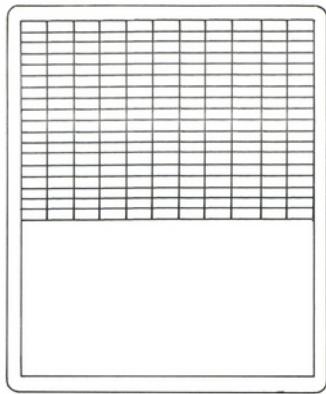
株式会社タイトー技術サービス部
中央技術サービスセンター
神奈川県海老名市下今泉250 〒243

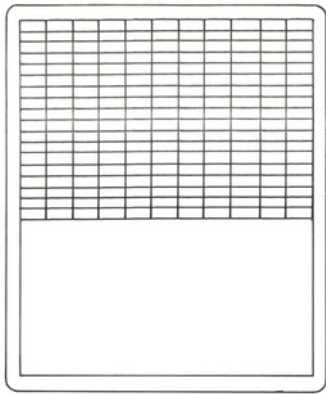
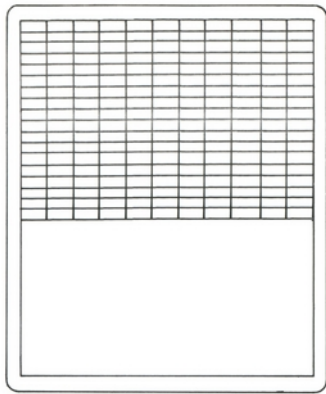
故障、修理については0462-33-6000





エディットモードで^{つく}創^がった画面は^{めん}忘^{わす}れない^{よう}様に^か描^えいておきましょう。





エディットモードで創った画面は忘れない様に描いておきましょう。

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社 **タイトー**®

本社/ 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3