

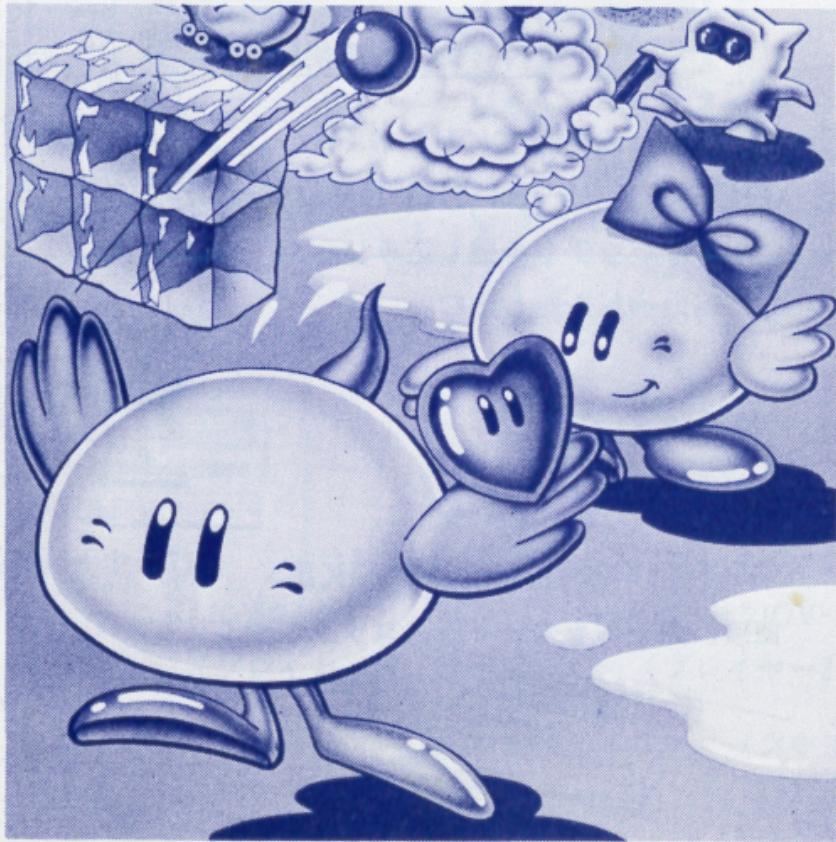
**SEGA®**

# チャックン ポップ™

Chack'n Pop™

## ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、タイトー®より許諾を得て製造したものです。

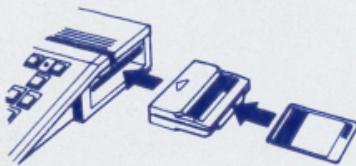
# はじ まえ よ ☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ  
SG-1000シリーズ } をお持ちのキミは、  
カードキャッチャ (別売) が必要です。

セガ マーク  
SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

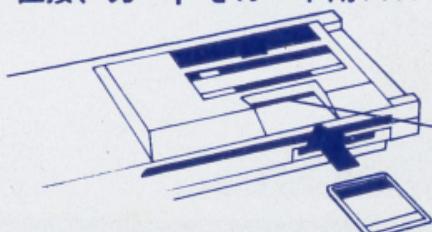
## つか かた セガ マイカードの使い方

- ① でんげん オフ  
電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>  
カードキャッチャを差し込み、  
そこへカードを差し込む。



## セガ マーク <SEGA MARK III>

ちくせつ よう きこ  
直接、カードをカード用スロットに差し込む。

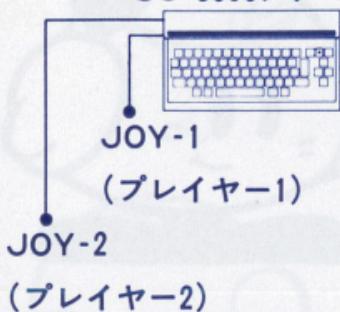


• カード用スロット よう

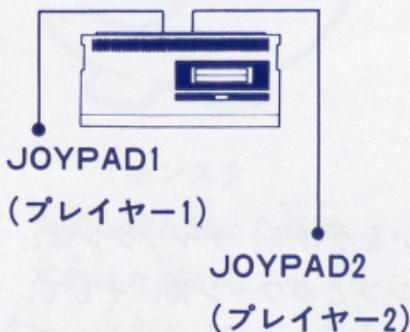
- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、  
②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

### ジョイスティックの取り付け位置

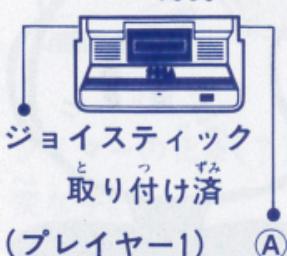
SC-3000シリーズ



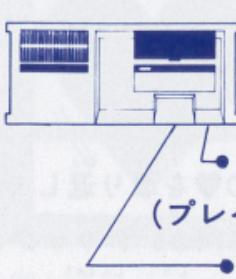
SG-1000 II



SG-1000



セガマークIII  
SEGA MARK III

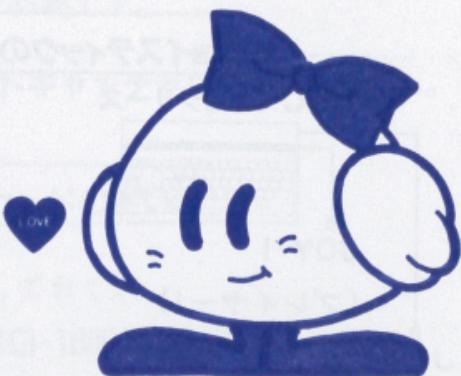


上のJOY-1、2、Ⓐ、JOYPAD1、2にジョイスティックを差し込もう。

# ☆“チャックン”ラブス



チャックン

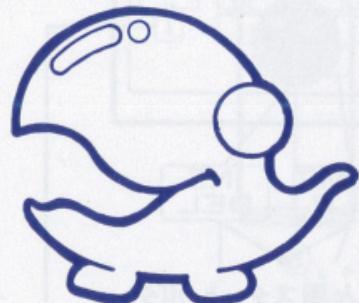


ミス  
Miss チャックン

「私たちの♥を取り戻して！」

だいす ミス  
大好きなMiss チャックンの願いをうけて、チャックンは、  
モンスターの城に侵入する。ジャンプとボウーン弾、そして、  
天井も歩ける吸盤の足をフルに使って♥を取り戻そう。城  
の14の迷路から♥を取り戻すと、いよいよ Miss チャックン  
とのHAPPY WEDDINGになるよ。

# トーリー登場人物紹介☆



モンスタ

たいせつ うば かいぶつ  
大切な♥を奪った怪物。

ふきみ たまご  
不気味な卵からノッソリ  
だ  
はい出して、チャックン  
をノックアウトする。ボ  
だん  
ワーン弾でやっつけよう。



マイタ  
けしん  
タイマーの化身(?)の  
へんこ  
変な子。

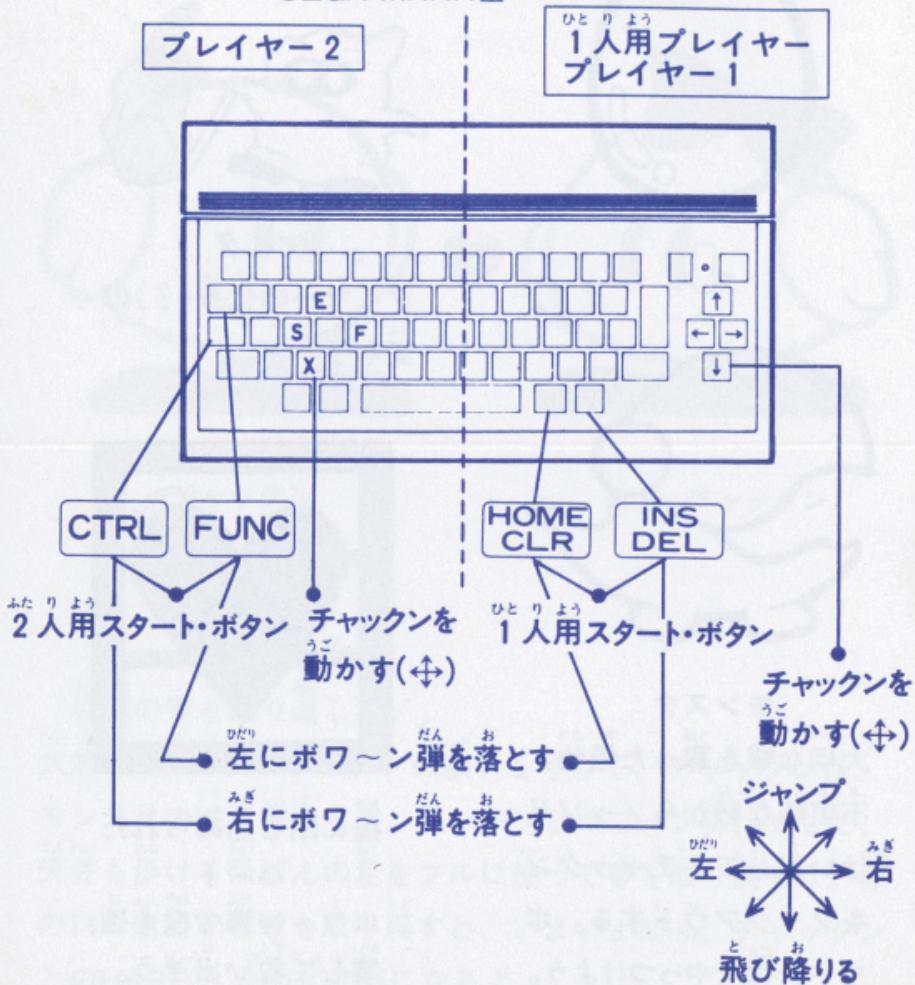


おりとこ  
檻に閉じ込められた

ハート  
だんおりは  
ボワーン弾で檻を破  
かいすくだ  
壊して救い出そう。

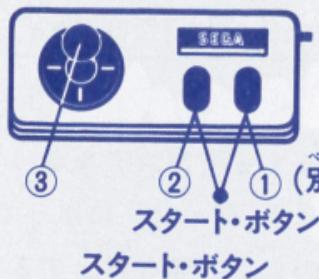
# 操作方法

☆キーボード(SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ + SK-1100)で遊ぶ場合☆  
 セガマーク SEGA MARK III



☆ジョイステイック (SJ-150シリーズ)  
SJ-200  
SJ-300) で遊ぶ場合☆

SJ-150  
シリーズ

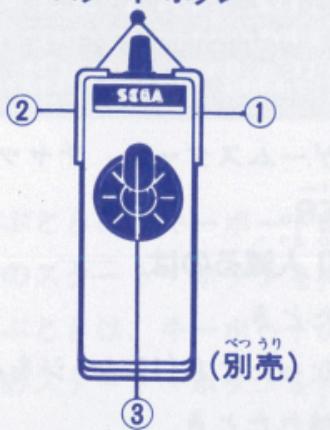


① 右にボーン弾を落とす

② 左にボーン弾を落とす

③ チャックンを動かす

SJ-200



SJ-300



# ☆遊び方☆

ゲームをプレイしたいキミへ！

## ★ゲームの目的★

ボーン弾の煙で、じやまするモンスタをやっつけながら、檻を破って♥を救い出そう。タイマーになっているマイタの動きに注意。14の迷路の全ての♥を救出すると、MissチャックンとのHAPPY WEDDINGが待っているよ。

## ★GAME OVER★

チャックンは、3人でゲームスタート。チャックンがいなくなると、GAME OVER。

### （注）―― チャックンが1人減るのは――

- ① モンスタに捕まったとき
- ② タイムオーバーになったとき（15ページをみる。）
- ③ ボーン弾の煙に触れたとき
- ④ ムービング・ブロックにはさまれたとき  
(21ページをみる。)

### ―― チャックンが1人増えるのは――

- ① モンスタを1匹もやっつけないで、1つの迷路をクリアしたとき
- ② 黄色のりんごを取ったとき  
(18ページをみる。)

★スタートのしかた★



- 2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。
- 1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

〈1人用〉

キミは、勇敢なチャックン。キミとMiss チャックンの大好きな♥を取り戻そう。

〈2人用〉

キミも友達もチャックン。どっちが先にMiss チャックンとHAPPY WEDDINGできるかな？





ミス  
Miss チャックン

わたしたち  
「私達の♥を取り戻して。」

チャックン

と もど  
「うん！」



トレーニング ステージ  
まずは、TRAINING STAGE。

これは、チャックンがやられても次の迷路へ進める、キミの  
練習専用につくられたステージだ。ここで、このゲームのプ  
レイの基本をマスターしてしまおう！

マイタ  
(これは、  
タイマーだ。)



アイスブロックは、  
ボウル弾だんで壊おちせるよ。

**EXIT** (出口)

このマークが出るのは、TRAINING STAGEのみ。でも、どの迷路も出口の場所は同じ。♥を救うと、♥が出口をふさぐブロックを壊してくれる。画面右隅一番上の出口にはりつくと、迷路を脱出できる。



**IUP** (プレイヤー1のスコア)

または、**2UP** (プレイヤー2のスコア)

**MAZE** (何番目の迷路か、これでわかる。)

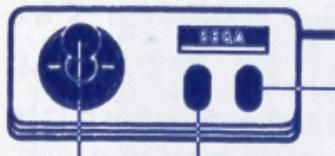
**CHACK'N** (チャックンの残りの数)

**★パターン★** (迷路の面数)

14の迷路の全ての♥を救出すると、Miss チャックンとのHAPPY WEDDINGとなり、1つの物語が終わる。

しかし、ゲームの方は、キミが電源を切るまで永久に続く。ゲームが進むと、敵の動きやスピードが変わり、キミは、ますますゲームをクリアしにくくなる。

## ★チャックンの動かし方★



みぎ  
右にボワーン弾を落とす  
だん お ほうこう

ひだり  
左にボワーン弾を落とす  
だん お ほうこう

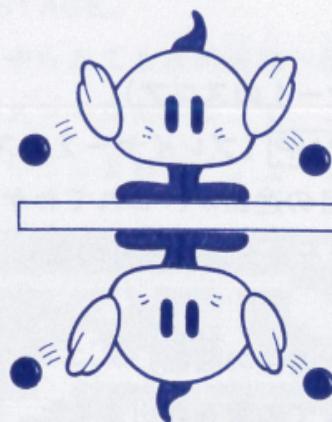
だん お ほうこう  
<ボワーン弾を落とす方向>

ボワーン弾は、天井にはりついているときも落とせる。落とす方向の操作は、床を歩いているときと同じ。

うご  
チャックンを動かす

ひだり  
左ボタンで、  
落とす  
ボワーン弾を

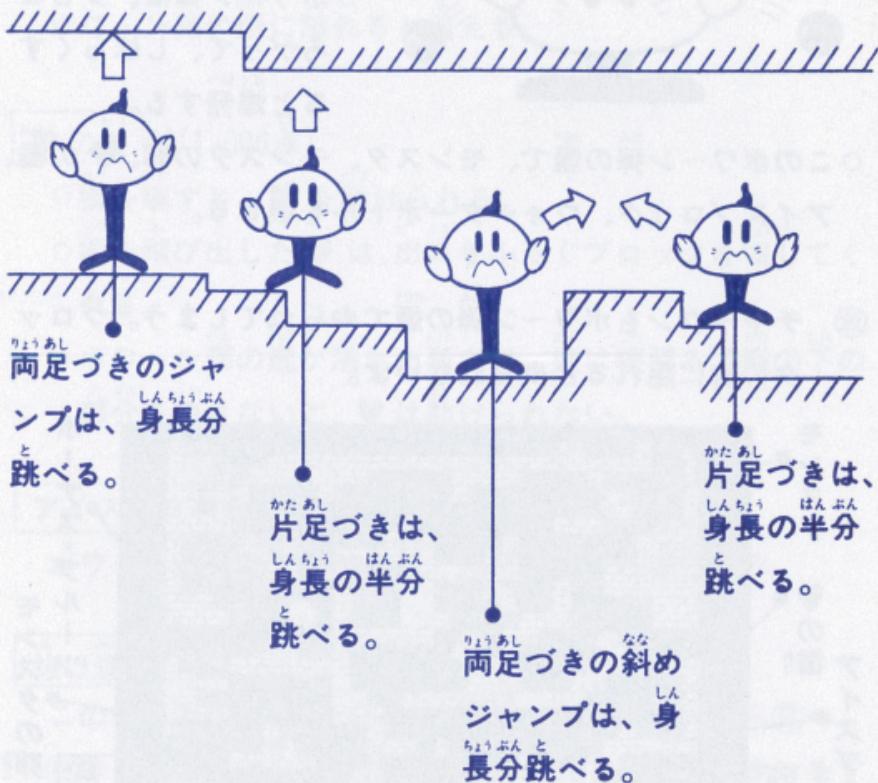
みぎ  
右ボタンで、  
落とす  
ボワーン弾を



## 〈ジャンプ〉

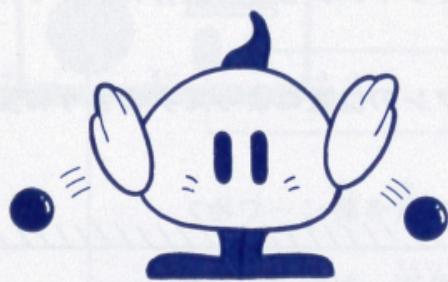
“ジャンプ”のレバー操作でジャンプして、天井にはりつけ  
る。そして、左右に歩ける。

ジャンプの高さは、チャックンの位置によって次のように変  
わる。



キーボードの場合も、それぞれのキーでジョイスティックと  
同じように、チャックンを動かせる。

## ★ボーン弾★

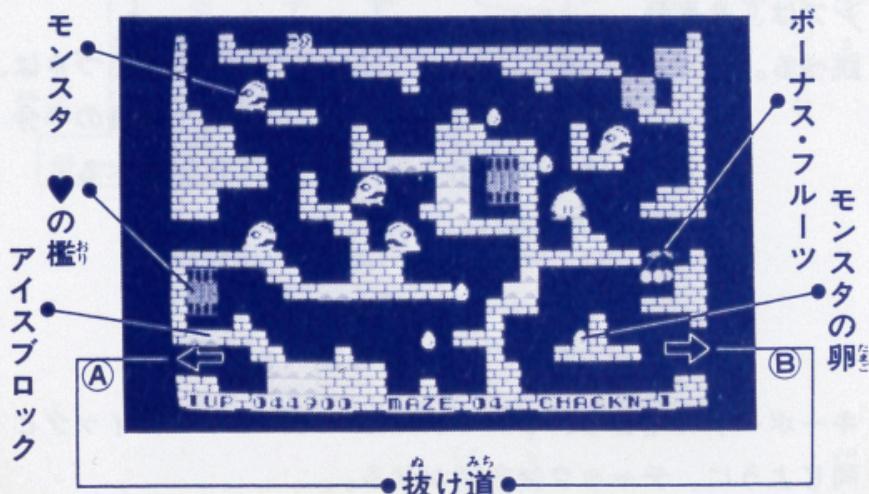


○チャックンは、左右に  
1つずつボーン弾を  
落とせる。

○ボーン弾は、少しこ  
ろがって、しばらくす  
ると爆発する。

○このボーン弾の煙で、モンスタ、モンスタの卵、♥の檻、  
アイスブロック、ウォーターボトルを壊せる。

(注) チャックンもボーン弾の煙でやられてしまう。プロッ  
クの陰に隠れるとやられないよ。



### モンスター

1匹…200点  
2匹…600点  
3匹…1,200点  
4匹…2,000点

1発のボーン弾の煙で、最高4匹までやっつけられる。

### モンスターの卵

(50点)

ボーン弾の煙に触ると消える。

### ♥ の檻

(1,000点)

○ 檻を壊すと、♥ を助けられる。

○ 檻を飛び出した♥ は、出口をふさぐブロックを壊してくれる。

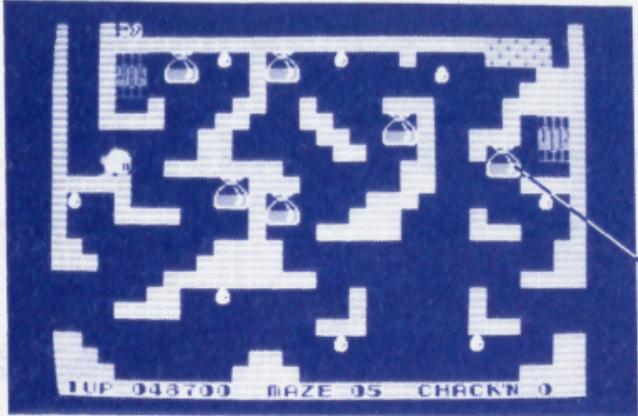
○ ボーン弾の煙が触れた所だけ、檻は壊れる。檻の下の部分を壊さないと、♥ は助けられない。

### アイスブロック

ボーン弾の煙で壊せる壁。煙がかかった部分のみ。

### 抜け道

このゲームには、12ページの写真のように、ⒶからⒷへ、ⒷからⒶへ抜けられる抜け道が現われる。チャックンをすればやく移動させたり、ボーン弾をころがしたり、じょうずに使おう。



ウォーターボトル

### ウォーターボトル

ボウーン弾の煙に少しでも触れると割れて、そこから流れ出た水が、迷路の中にたまっていく。

ウォーターボトルから  
流れ出た水の中では

- 水中の卵は、モンスタになれない。
- ボウーン弾の煙が広がらない。
- チャックンは、自由に動き回れる。

※ ウォーターボトルを壊しすぎると、水から出られなくなるよ。

## ★タイマー★

が めん うえ ひだり すみ  
画面上、左隅のマイタが右隅まで動くとタイムオーバーに  
なり、チャックンが1人減る。

さて、その動きは……

① マイタは、少しずつ右へ動いていく。



② 右隅の少し手前で止まり、後ろから1人ずつ合計6人  
とうじょう  
登場する。



③ 全員集まつたところでタイムオーバーとなり、チャックンはやられてしまう。

ふか  
し  
ゲームを深く知りたいキミへ！

モンスターをやつづけると、ハイスクアをめざすキミにぴつたりの、おもしろいキャラクターがどんどん登場する。

★ボーナス・フルーツ★

ボーナス・フルーツは9種類。フルーツの所を通り過ぎると得点になる。



赤りんご 400点



サクランボ 600点



イチゴ 800点



トマト 1,000点



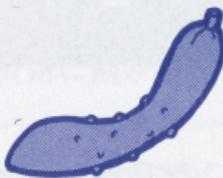
ピーマン 1,200点



バナナ 1,400点



カキ 1,600点



キュウリ 1,800点



ブドウ 2,000点

## ボーナス・フルーツを出すには

- ボーナス・フルーツは、1発のボーン弾でモンスターを2匹以上、一気にやっつけると現われる。
- フルーツは、しばらくすると消えてしまう。また、ボーン弾の煙に触れても消える。
- 次の迷路の面数のとき、2匹以上のモンスターを1発のボーン弾でやっつけると、それぞれのフルーツが現われる。  
何匹やっつけるかは、キミ自身で発見すること！

- 1、2 赤りんご、サクランボ、イチゴ
- 3、4 サクランボ、イチゴ、トマト
- 5、6 イチゴ、トマト、ピーマン
- 7、8 トマト、ピーマン、バナナ
- 9、10 ピーマン、バナナ、カキ
- 11、12 バナナ、カキ、キュウリ
- 13、14 カキ、キュウリ、ブドウ

りんごは、ボーナス・フルーツになる赤りんごの他に、黄  
いろのりんご、青りんごの、全部で3種類がある。



きいろ  
黄色のりんご



あお  
青りんご



あか  
赤りんご

と取っただけでチャックンが1人  
ふよ増える良いりんご。得点はない。  
だかた...  
——出し方は、ヒミツ。キミ自  
しんはっけん身で発見しよう。

と取るとチャックンのスピードが  
はんぶん半分になるわる悪いりんご。得点も  
ない。——1発のボーン弾で  
モンスターを1匹だけやっつけた  
ふきそくあらときに不規則に現われる。

と取ると400点の得点になるボー  
ナス・フルーツ。つまり、ふつ  
うのりんごだね。

## ★スーパーhardt★



スーパーhardt



スーパーチャックン

- モンスタをあるタイミングでやつけると、 (スーパーhardt) が現われる。  
(20ページをみる。)

-  は、しばらくすると消えてしまう。また、ボーン弾の煙に触れても消えてしまう。

-  を取ると、 (スーパー チャックン) へんしんに変身できる。  
( を取ると、2,000点)

そして、 へんしんに変身すると……

① いままでの2倍のスピードで動ける。

② モンスタを体当たりでやっつけられる。やっつけると、  
1,000点

③ ボーン弾の煙で自爆しない。

④ 片足づきのジャンプで、身長分跳べる。

○  は、しばらくすると体の色が点滅し、もとのチャックンに戻ってしまう。



だ  
を出すには

○ある決められた発数目のボーンでモンスターを2匹以上やっつけると現われる。

○何発目でモンスターをやっつけるかは、迷路の面数によって変わる。

“何発目でやっつけるか？”を早くマスターして、

に変身。かっこよくモンスターをやっつけよう！

○チャックンがやられて、次のチャックンで再スタートのときも、上のルールで<sup>うえ</sup>を取ると<sup>と</sup>に変身できる。

## ★ムービング・ブロック★

- パターンが進むと、“ムービング・ブロック”が現われる。
- ムービング・ブロックは、迷路の中を動く。逆さにはりついたり、上を歩いたりして、じょうずに利用しよう。

ムービング・ブロック

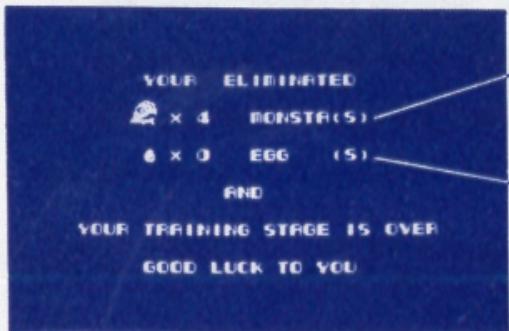


- モンスタは、ムービング・ブロックと壁の間にはさまるとやられてしまう。
  - はさまれたモンスタにボウーン弾の煙がかかると、200点の得点になる。
- 注 チャックンはもちろん、スーパーチャックンに変身しても、ムービング・ブロックと壁の間にはさまるとやられてしまう。  
気をつけよう！

## ★ボーナス点★

めいろ  
1つ1つの迷路のクリアのしかたによって、次のメッセージのボーナス点がある。

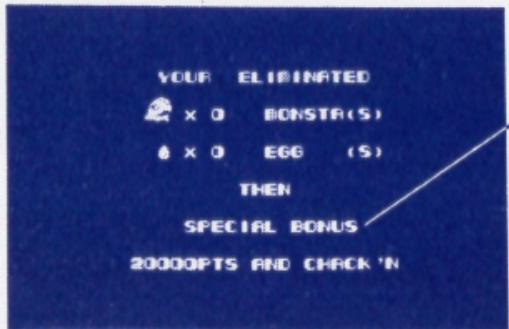
### ① トレーニング ステージ TRAINING STAGE



● やっつけた  
モンスタの数

● やっつけた  
卵の数

### ② モンスター、卵を1つもやっつけずにクリアしたとき



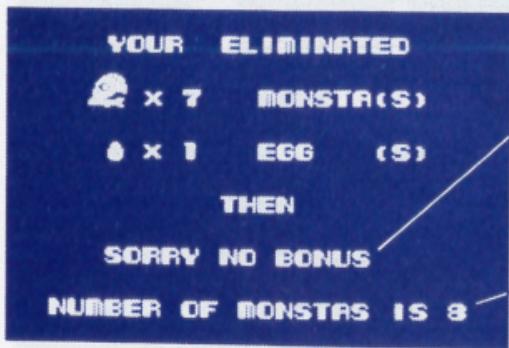
● スペシャル・  
ボーナスとして、20,000点  
の得点とチャックンが1人増  
える。

③ モンスタを全部やっつけてクリアしたとき



● ボーナスとして、5,000点の得点

④ ①、②、③以外のとき



● 残念。ボーナス点なし。

● やっつけたモンスターの数

注 ○ ②の20,000点は、チャックンがやられて、次のチャックンで再スタートしたときにも得点される。

○しかし、③の5,000点は、最初の1匹のチャックンでクリアしないと得点にならない。

★そして、待ちに待った HAPPY WEDDING!★

14の迷路の♥を全部救出すると、いよいよ、待ちに待つ  
ミス ハッピー ウェディング  
たMiss チャックンとのHAPPY WEDDINGとなる。

お幸せに……。

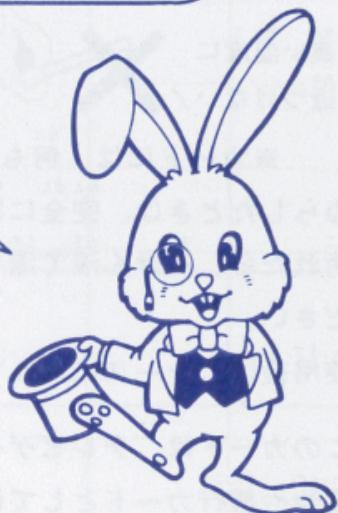


てん  
50,000点のボーナスだ。

おめでとう!

## ☆アソビン教授からのアドバイス☆

- このゲームには、ハイスコアをめざすキミにぴったりの得点法がたくさんある。  
でも、まずは、確実に迷路をクリアするチャックンの操作方法をマスターするのも1つの手だよ。
- 迷路の壁の陰に隠れながら、ボーウーン弾をじょうずに落とそう！



# ☆セガ マイカードからのお願い☆

つか  
このカードをお使いいただくためには、

カードキャッチャ (別売) が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

ただ つか  
—正しくお使いいただくために—  
ぬらさない！

曲げない！



強いショック  
はダメ！

直射日光、  
大きい！



キズつけない！

高い温度に  
近づけない！



シンナーや  
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください！

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買い物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック  
☆SCOREBOOK☆

ネーム NAME					
ダイヤ DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
ダイヤ DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
ダイヤ DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
ダイヤ DATE					
スコア SCORE					

スコアブック  
★SCOREBOOK★

ホーム NAME					
ゲート DATE					
スコア SCORE					

ホーム NAME					
ゲート DATE					
スコア SCORE					

ホーム NAME					
ゲート DATE					
スコア SCORE					

ホーム NAME					
ゲート DATE					
スコア SCORE					

スコアブック  
☆SCOREBOOK☆

ホーム <b>NAME</b>					
ゲート <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					

ホーム <b>NAME</b>					
ゲート <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					

ホーム <b>NAME</b>					
ゲート <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					

C-5052

セガ マイカード応募券は、大切にしまって  
おきましょう。4枚集めて下記の住所に送る  
と、すてきなカードケースがもらえます。  
くわしくは、本社消費者サービス課までお問  
い合わせください。

セガ マイカード応募券



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田1-2-12  
〒144 電話 03(743)7435(代表)  
お問い合わせ: 本社消費者サービス課  
電話 03(742)7068(直通)