

SEGA MARK III 専用

# GOLD CARTRIDGE

ひめ

## あんみつ姫

### ゲームの遊び方

1人用



©倉金章介 / スタジオぴえろ



# あ<sup>ひめ</sup>んみつ姫からの“おことわり”

このゲームでは、わたしがお城<sup>しろ</sup>で地図<sup>ちず</sup>を捜<sup>さが</sup>すところと  
町<sup>まち</sup>で通行手形<sup>つうこうてがた</sup>を捜<sup>さが</sup>すところが、アドベンチャー・  
シーンになっています。

アドベンチャー・シーンでの解答<sup>かいとう</sup>やゲーム  
の進め方<sup>すすかた</sup>に関するお問い合わせ<sup>かん</sup>には、  
いっさいお答え<sup>こた</sup>できませんので、  
あらかじめご了承<sup>りょうしょう</sup>ください。



もく  
目

じ  
次

ゲーム <sup>はじ</sup> を始める前 <sup>まえ</sup> に読 <sup>よ</sup> んでおこ	1
おもな登場人物 <sup>とうじょうじんぶつ</sup>	2
操作方法 <sup>そうさほうほう</sup>	4
遊び方 <sup>あそかた</sup>	
ゲームの目的 <sup>もくてき</sup> / ゲームオーバー <sup>じょうけん</sup> の条件	
スタートのしかた	6
あいことばの打ち込み方 <sup>うこかた</sup>	7
各シーン <sup>かく</sup> の説明 <sup>せつめい</sup>	8
あ <sup>ひめ</sup> んみつ姫からのアドバイス	11
セガ ゴールド カートリッジからのお願い <sup>ねが</sup>	12

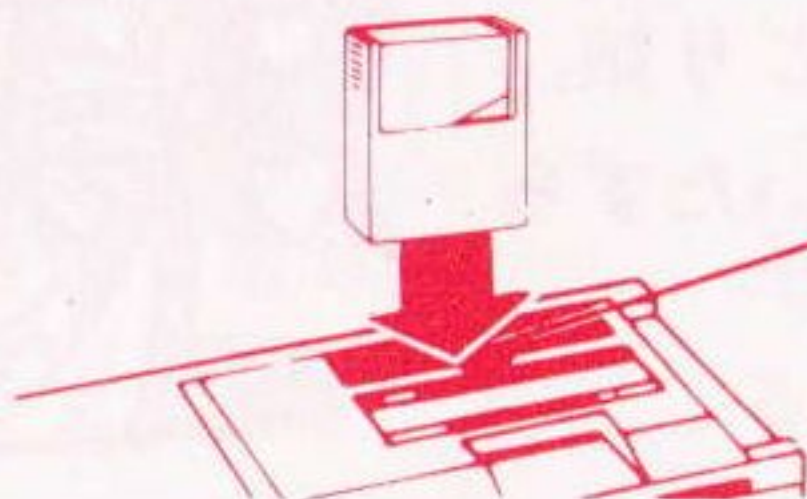


# ゲームを始める前に読んでおこう

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ  
ゲーム SEGA MARK III専用です。

## セガ ゴールド カートリッジの使い方

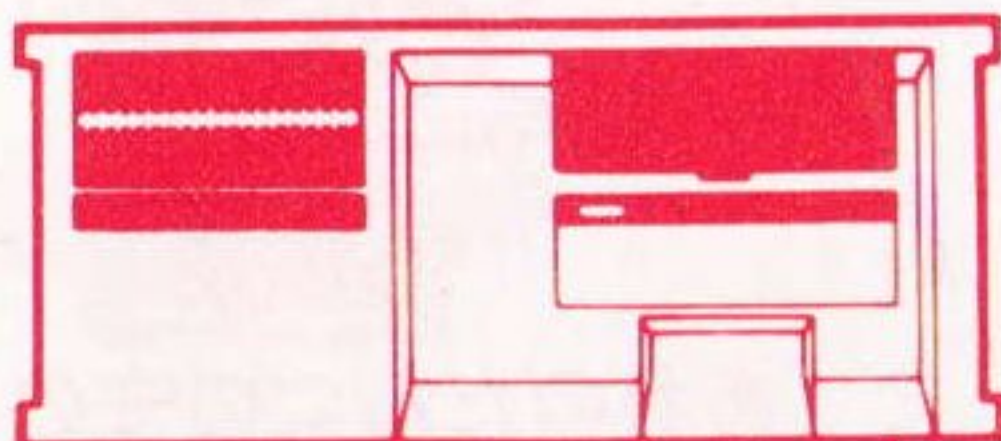
- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



● カートリッジ スロット  
(差し込み口)

- 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の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、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



(真上から見た図)

● JOY-1(プレイヤー1)

上のJOY-1にジョイスティックを差し込もう。



とうじょうじんぶつ  
おもな登場人物

あんみつ姫

このゲームの主人公。甘辛城の  
あわのだんごの守のひとり娘。  
好奇心のかたまりで、いたずら  
が大好き。



あわのだんごの守

甘辛城の殿様。あんみつ  
姫のやさしいパパだが、  
奥方には頭が上がらない。  
少々気が弱く、あがり性。



しぶ茶

あわのだんごの守の奥方。  
しつけや行儀作法にきび  
しい教育ママだが、オッ  
チョコチョコイで早とちり。





おはぎの局つばね

お城しろのいっさいとを取り  
しきっている女中頭じよちゆうがしら。  
あんみつ姫ひめにとっては、  
けむたい存在そんざい。



あべかわ彦左エ門ひこざもん

先代せんだいの殿様とのさまの代だいから仕えつか  
る家老かろう。まじめ人間にんげんで、  
おはぎの局つばねのライバル。



甘ぐりの助あますけ

美少年びしょうねんのお小姓こしょう。あんみ  
つ姫ひめのボーイフレンドで  
いたずらかたぼうの片棒をかつぐ。



カステラ先生せんせい

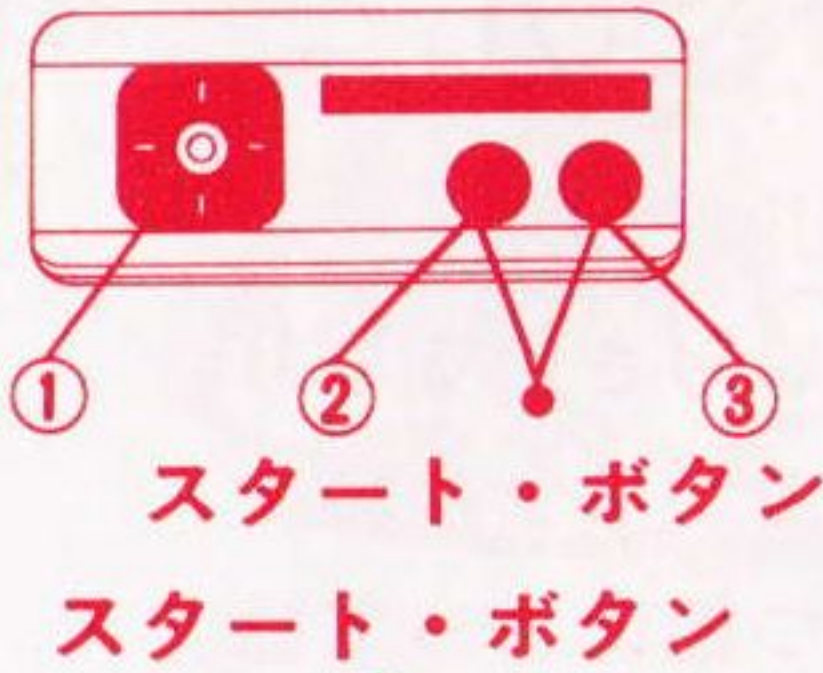
プリン王国おうこくから招かれたまね  
あんみつ姫ひめの家庭教師かていきょうし。  
好奇心こうきしんと遊び心あそごころの持ち主もぬし。



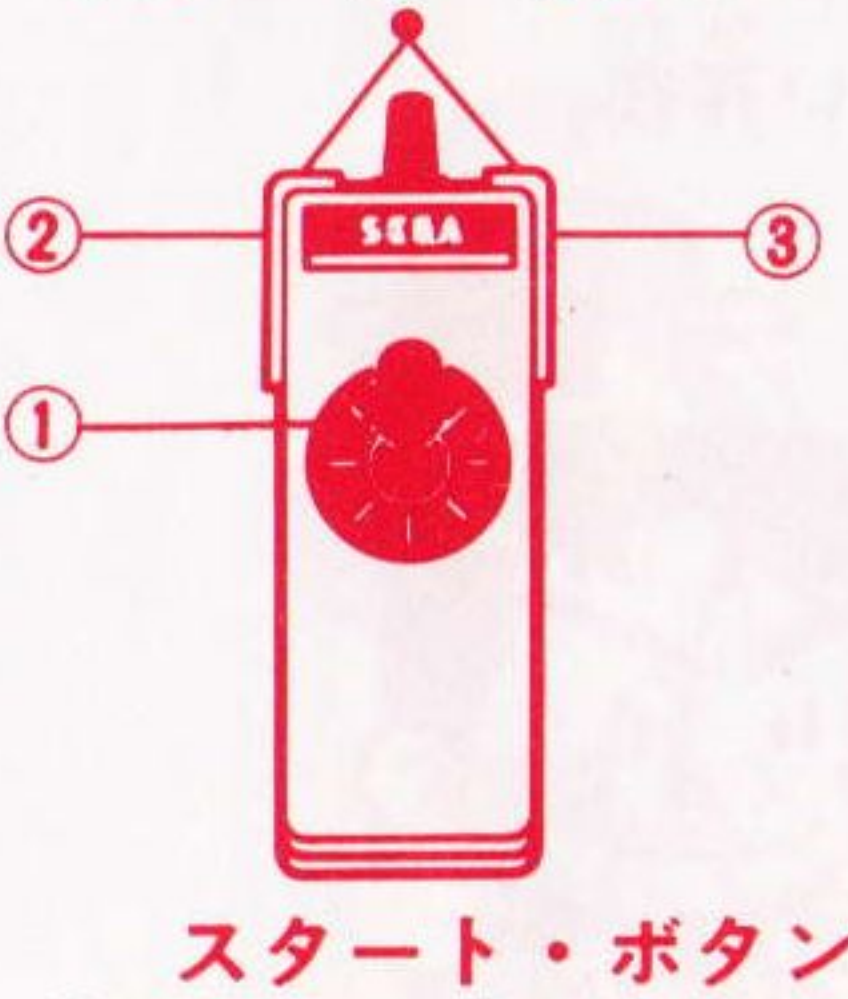
そう ほう ほう  
**操 作 方 法**

このゲームは、ジョイスティック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶ<sup>あそ</sup>ものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする<sup>まえ</sup>前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

SJ-150シリーズ



SJ-200





SJ-300シリーズ  
 (別売)<sup>べつうり</sup>





## ◆アドベンチャー・シーンするとき

- ①  ・あんみつ姫<sup>ひめ</sup>を動かす<sup>うご</sup>  
・を動かす<sup>うご</sup>




- ・階段<sup>かいだん</sup>をのぼる  
・部屋<sup>へや</sup>や建物<sup>たてもの</sup>の中<sup>なか</sup>に入る<sup>はい</sup>  
・物<sup>もの</sup>を調べる<sup>しら</sup>




- ・階段<sup>かいだん</sup>をおりる

- ② ゲーム画面<sup>がめん</sup>とマップ画面<sup>がめん</sup>を切り換<sup>き</sup>える<sup>か</sup>

- ③ ・メッセージ<sup>き</sup>を切り換<sup>か</sup>える  
・で選<sup>えら</sup>んだあと決<sup>けっ</sup>定<sup>てい</sup>する

## ◆アクション・シーンするとき

- ①  あんみつ姫<sup>ひめ</sup>を動かす<sup>うご</sup>

- ② ジャンプ

(ボタン<sup>お</sup>を押し続<sup>つづ</sup>けると、高<sup>たか</sup>くジャンプする)

- ③ ショット



# あそ び かた 遊 び 方

## ■ゲームの目的<sup>もくてき</sup>

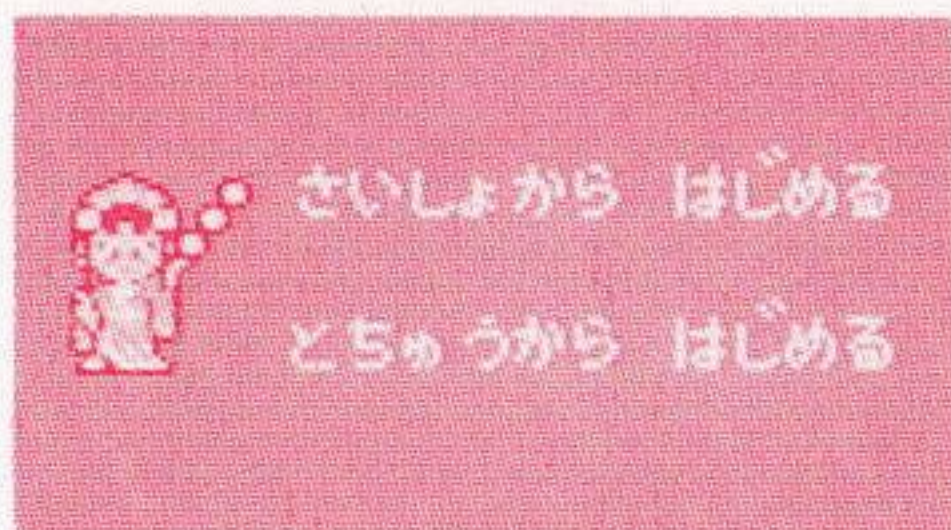
きょう<sup>かいてん</sup>開店したケーキ屋さん目指して、あんみつ<sup>ひめ</sup>姫の  
冒険<sup>ぼうけん</sup>が始まります。お城<sup>しろ</sup>の中で、ケーキ屋さんの地図<sup>ちず</sup>  
が書いてあるメモ用紙<sup>ようし</sup>を8枚集めたら、エスケープ。  
アクション・シーンでは忍者<sup>にん</sup>軍団<sup>ぐん</sup>と戦い<sup>たたか</sup>、町<sup>まち</sup>では通行<sup>つうこう</sup>  
手形<sup>てがた</sup>を捜<sup>さが</sup>しながら進みます。でも、ケーキ屋さんは、  
17:00で閉店<sup>へいてん</sup>。それまでに急いで行かなくちゃ!

## ■ゲームオーバーの条件<sup>じょうけん</sup>

- アドベンチャー・シンのときは、いろいろな仕掛け<sup>しか</sup>にひっかかると、ゲームオーバーです。
- アクション・シンのときは、敵<sup>てき</sup>にぶつかったり、手<sup>しゅ</sup>裏剣<sup>りけん</sup>に当たったり、池<sup>いけ</sup>に落ちるとゲームオーバーです。
- 時刻<sup>じこく</sup>が17:00になったらゲームオーバーです。

## ■スタートのしかた

1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押します。



レバー (↑↓) で、あんみつ<sup>ひめ</sup>姫<sup>も</sup>の持っているおだんごを<sup>うご</sup>動か<sup>はじ</sup>し、始め<sup>かた</sup>方<sup>えら</sup>を選びます。



## さいしょから はじめる

はじめからゲームをするときに選びます。

## とちゅうから はじめる

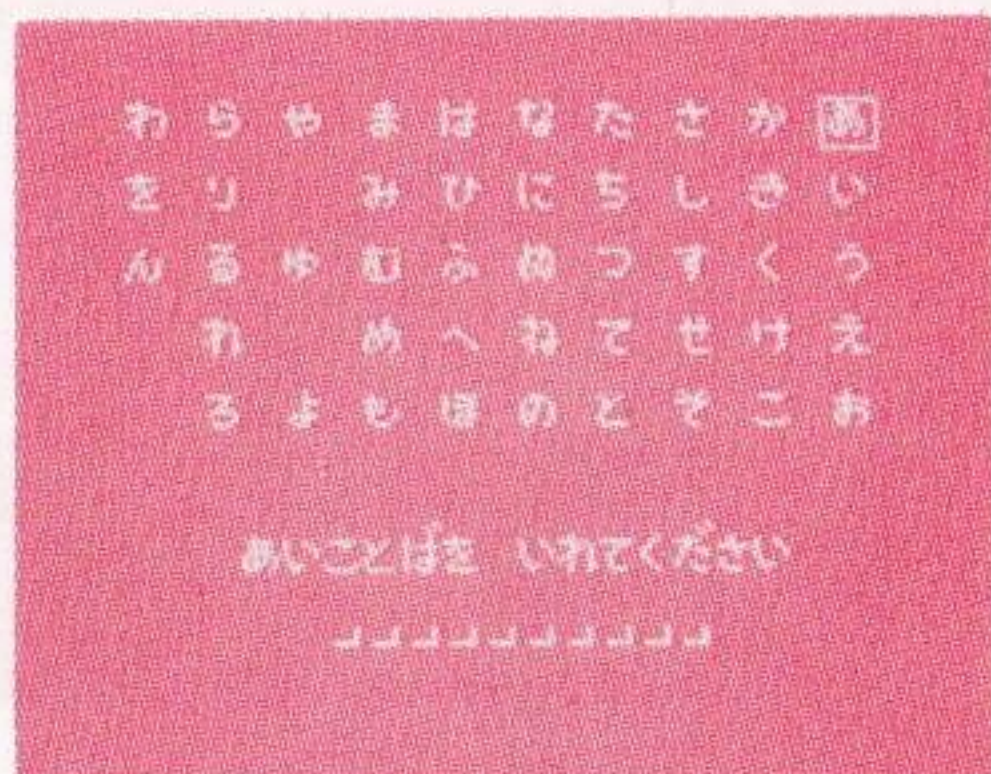
前回のゲームのときに、あいことば（パスワード）が表示されていれば、そのあいことば（パスワード）を打ち込んで、ゲームの途中から始めることができます。この場合、甘辛城を脱出したときの時刻で始まります。

※アクション・シーンや町の中でゲームオーバーになったときにも、この画面になります。

そのとき、**とちゅうから はじめる** を選ぶと、そのシーンの最初からゲームができます。

この場合、あいことば（パスワード）は不要です。

## ■あいことば（パスワード）の打ち込み方



レバー(←↑→)を動かして文字を選んだら、③ボタン(右)を押します。

※間違えたときには、②ボタン(左)を押すと、取り消せます。



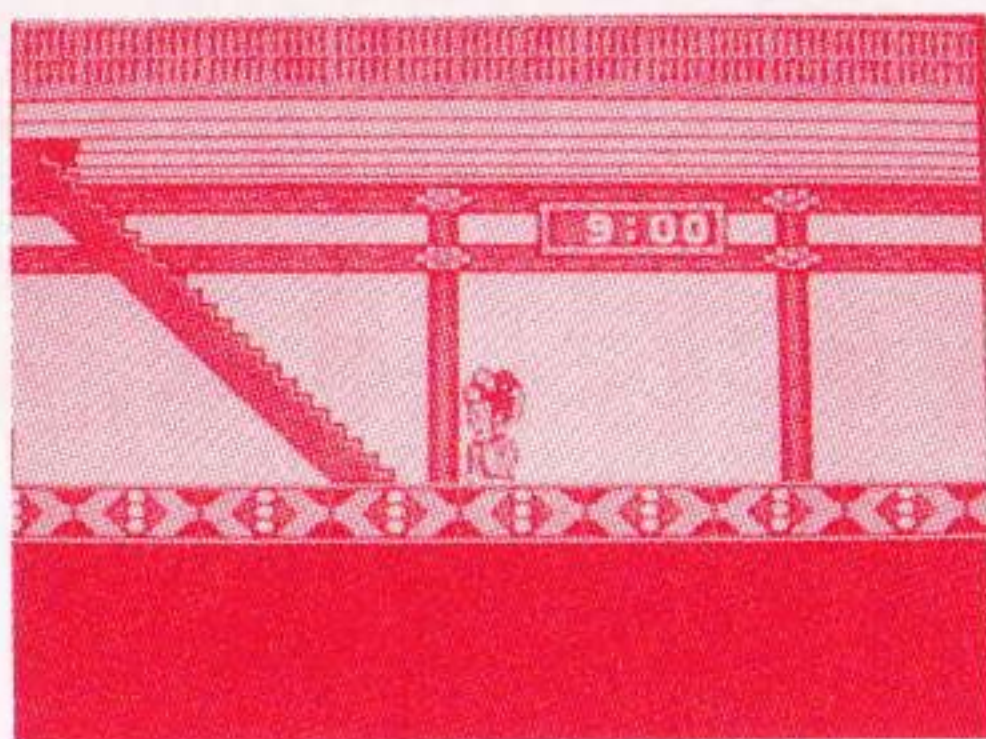
## かく せつめい ■各シーンの説明

### ◆あまからじょう なか 甘辛城の中

### (アドベンチャー・シーン)

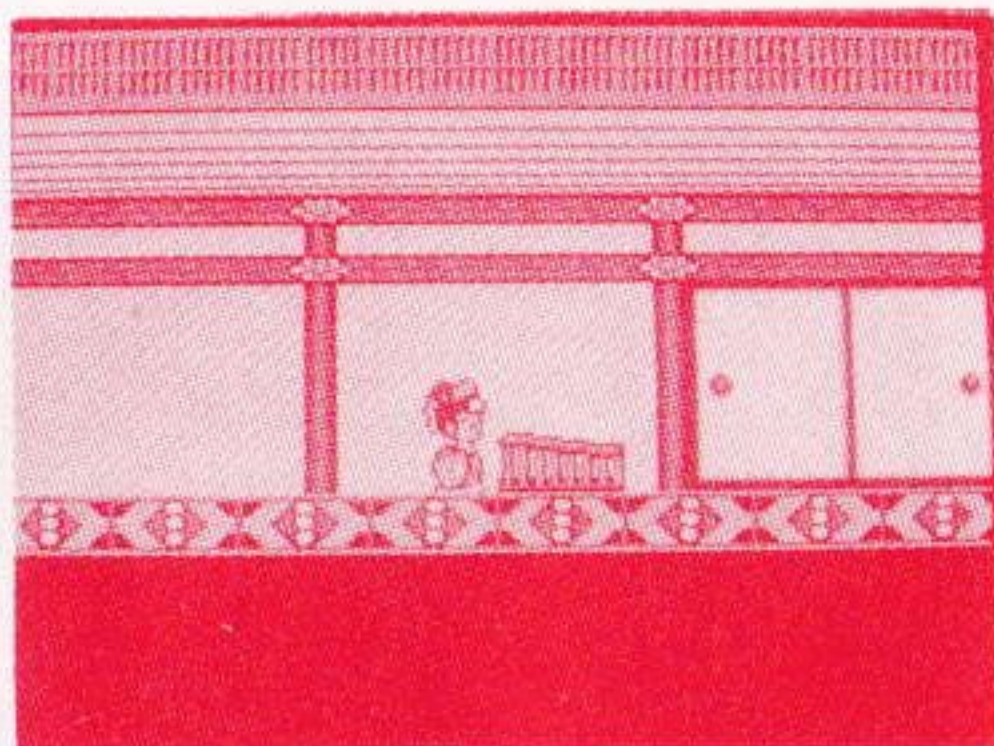
あんみつ<sup>ひめ</sup>姫は、お城<sup>しろ</sup>の中<sup>なか</sup>で、ケーキ屋<sup>や</sup>さんの地図<sup>ちず</sup>が書<sup>か</sup>いてあるメモ用紙<sup>ようし</sup>を捜<sup>さが</sup>しまわります。早く<sup>はや</sup>メモ用紙<sup>ようし</sup>を8枚<sup>まい</sup>そろえて、地図<sup>ちず</sup>を完成<sup>かんせい</sup>させなくちゃ!

### ●かいだん 階段ののぼりおり



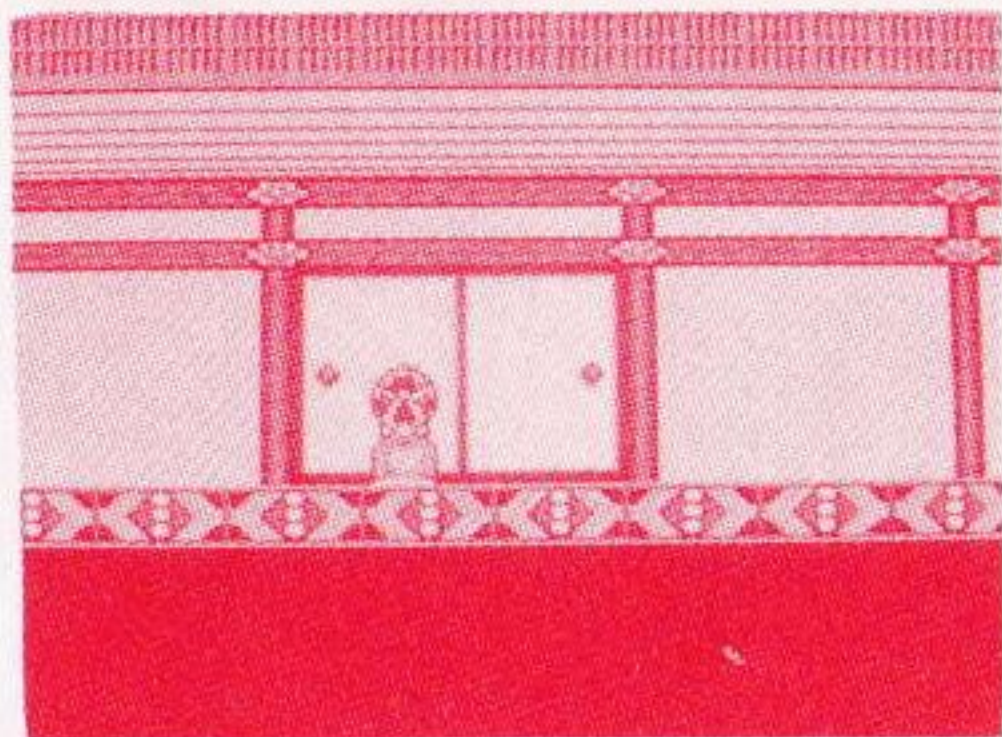
かいだん まえ た  
階段<sup>かいだん</sup>の前<sup>まえ</sup>に立<sup>た</sup>って、レ  
バー<sup>うえ</sup>を上<sup>うへ</sup>にすると、階<sup>かい</sup>  
段<sup>だん</sup>をのぼります。

て まえ た  
手すり<sup>て</sup>の前<sup>まえ</sup>に立<sup>た</sup>って、  
レバー<sup>した</sup>を下<sup>した</sup>にすると、  
かいだん  
階<sup>かい</sup>段<sup>だん</sup>をおります。





●<sup>へ や はい</sup>部屋に入るには……。



<sup>へ や まえ た</sup>部屋の前に立って、レ  
<sup>うえ</sup>バーを上にとすると、部  
<sup>や はい</sup>屋に入れます。

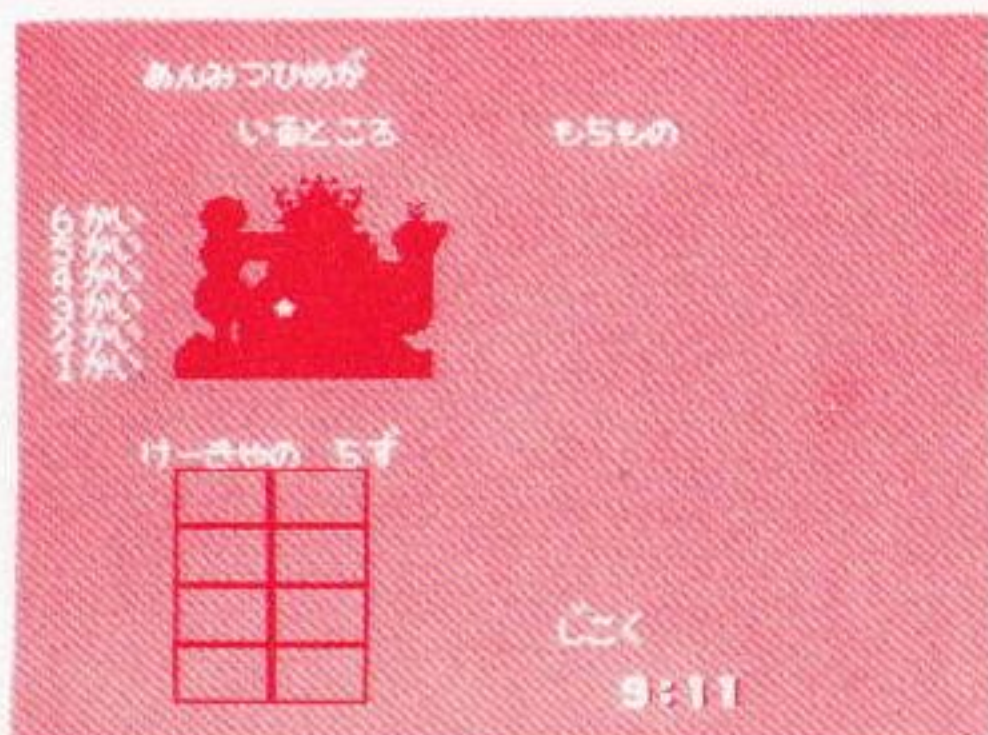
※<sup>へ や いち。ど はい</sup>部屋に一度入るたび  
<sup>じ かん ふんけい か</sup>に、時間が5分経過  
します。

●<sup>へ や なか</sup>部屋の中では……。

<sup>が めん した</sup>画面の下にメッセージが表示されます。人に聞いたり、  
<sup>もの しら</sup>物を調べたりして、<sup>ひょう じ</sup>メッセージが<sup>ひと き</sup>表示されます。人に聞いたり、  
<sup>よう し さが だ</sup>メモ用紙を<sup>だ</sup>探し出して<sup>ください</sup>ください。

- <sup>③</sup>ボタン(右)を押すと、メッセージが切り換わります。
- <sup>もの しら</sup>物を調べるときは、<sup>しら</sup>調べたい物の<sup>まえ た</sup>前に立ってレバーを  
<sup>うえ</sup>上にします。
- <sup>こたえ えら</sup>答を選ぶときには、レバー (←→) で<sup>うご</sup>⇨を動かして、<sup>こたえ</sup>答  
を選んでから<sup>③</sup>ボタン(右)を押します。

●<sup>が めん</sup>マップ画面



- <sup>②</sup>ボタン(左)を押すとマップ画面に変わります。☆が、あんみつ  
<sup>ひめ</sup>姫のいるところ  
です。
- 再び<sup>②</sup>ボタンを押すと  
<sup>が めん</sup>ゲーム画面になります。



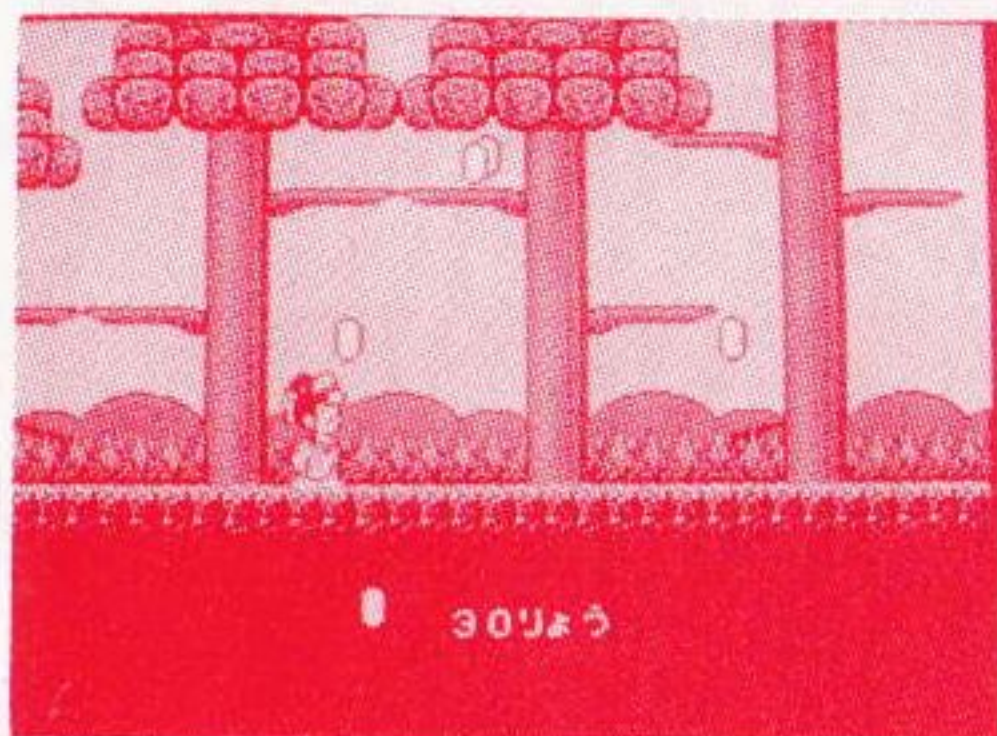
◆ <sup>もり</sup> <sup>なか</sup> 森の中 (アクション・シーン)

<sup>にん</sup> <sup>じゃ</sup> <sup>ぐん</sup> <sup>だん</sup> <sup>どう</sup> <sup>ぶつ</sup>  
忍者軍団や動物たちをやっつけ  
<sup>すす</sup>  
ながら、進みます。

<sup>にん</sup> <sup>じゃ</sup> <sup>し</sup> <sup>ほう</sup> <sup>は</sup> <sup>っ</sup> <sup>ほう</sup> <sup>し</sup> <sup>ゆ</sup> <sup>り</sup> <sup>けん</sup> <sup>な</sup>  
忍者は、四方八方に手裏剣を投  
げてきます。当たらないように  
<sup>き</sup>  
気をつけてね。



<sup>にん</sup> <sup>じゃ</sup>  
忍 者



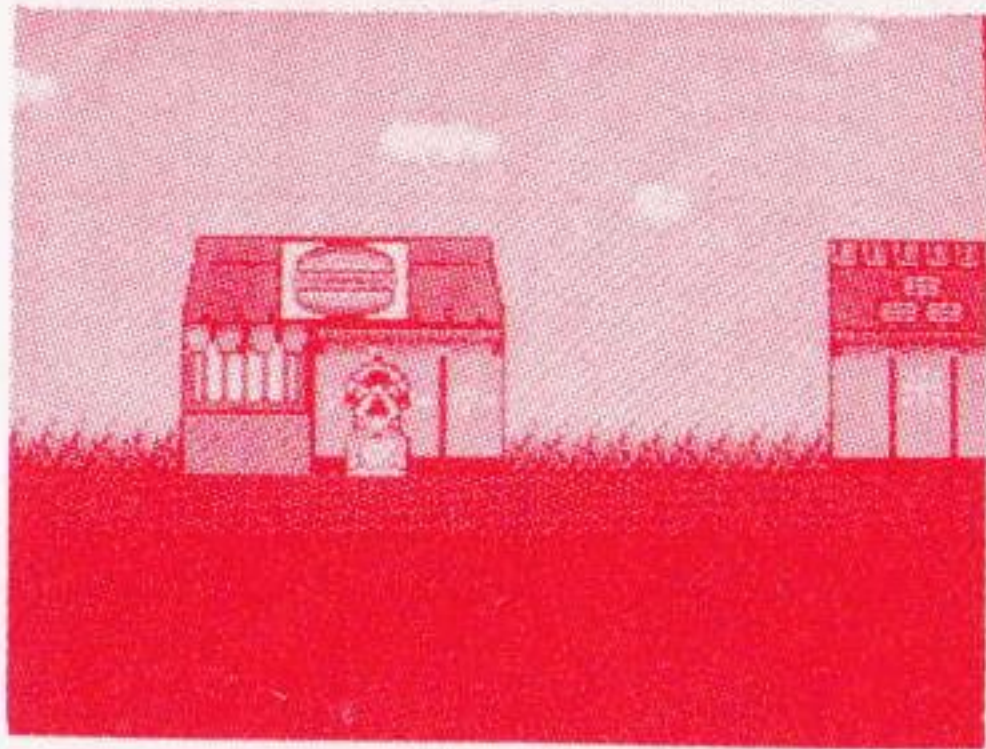
<sup>こ</sup> <sup>ぼん</sup>  
小判があるときは、で  
きるだけたくさん集め  
<sup>あつ</sup>  
るようにします。

<sup>あつ</sup> <sup>こ</sup> <sup>ぼん</sup> <sup>きん</sup> <sup>が</sup> <sup>く</sup>  
集めた小判の金額

◆ <sup>まち</sup> <sup>なか</sup> 町の中 (アドベンチャー・シーン)

<sup>つう</sup> <sup>こう</sup> <sup>て</sup> <sup>が</sup> <sup>た</sup> <sup>も</sup> <sup>まち</sup> <sup>せ</sup> <sup>き</sup> <sup>し</sup> <sup>ょ</sup> <sup>と</sup> <sup>お</sup>  
通行手形を持っていないと、町はずれの関所を通るこ  
とができません。買い物をしたり、人にいろいろ聞き  
<sup>は</sup> <sup>や</sup> <sup>つう</sup> <sup>こう</sup> <sup>て</sup> <sup>が</sup> <sup>た</sup> <sup>て</sup> <sup>い</sup>  
ながら、早く通行手形を手に入れてください。

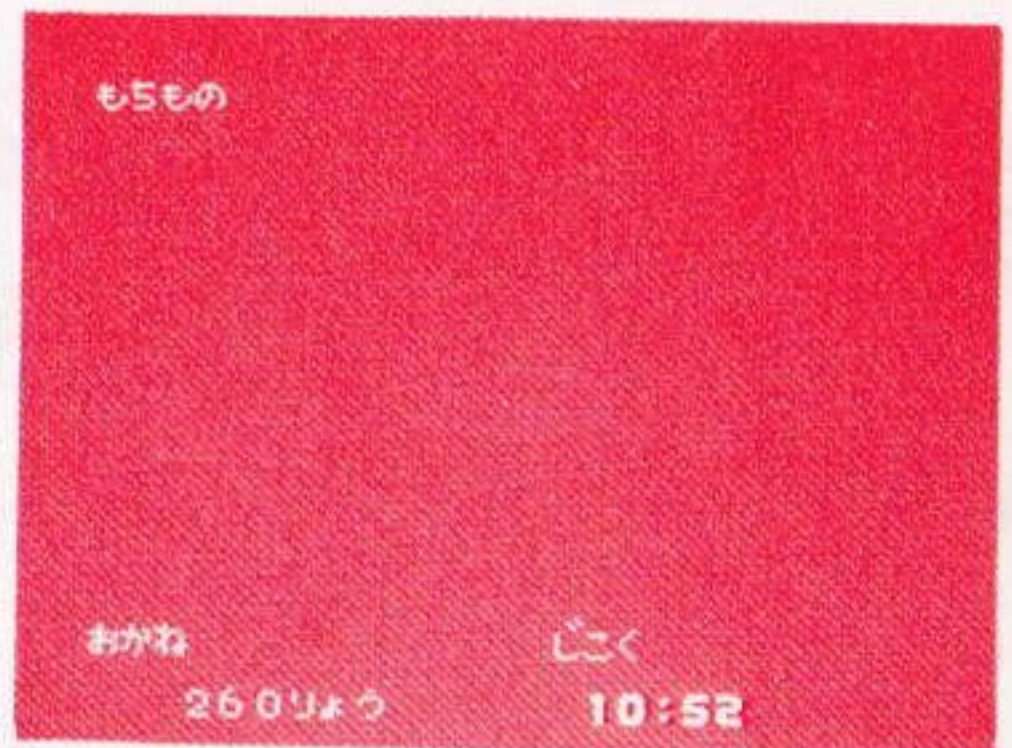




たてももの まえ うえ  
 建物の前でレバーを上  
 にすると、建物の中  
 にはい  
 入れます。  
 たてももの いちど はい  
 ※建物に一度入るたび  
 に、時間が5分経過  
 します。

- たてももの なか ひと ちか  
 建物の中にいる人に近づくと、話ができます。
- こたえ しなもの えら  
 答や品物を選ぶときは、レバー(←→)で⇨を動か  
 こたえ しなもの えら  
 答や品物を選んでから、③ボタン(右)を押し  
 みぎ お

- ②ボタン(左)を押すとあ  
 ひめ しよじきん も  
 んみつ姫の所持金や、持  
 もの ひょうじ  
 ち物が表示されます。
- ふた  
 再び②ボタンを押すと、  
 がめん  
 ゲーム画面になります。



## あんみつ姫からのアドバイス



- しろ なか ちず べんり  
 お城の中では、地図をつくと便利よ。
- ようじ へや なんと い じかん  
 用事のない部屋に何度も行っては、時間  
 がもったいないものね。
- なに へや ちが い  
 何もなかった部屋でも、また違うときに行け  
 ば、新しいことがわかるかもしれないわよ。



## セガ ゴールド カートリッジからのお願い

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ  
ゲーム セガ マーク センよう SEGA MARK III 専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——

ぬらさない！

ま  
曲げない！つよ  
強いショック  
はダメ！ちやくしゃにっこう  
直射日光、  
だい  
大きらい！

キズつけない！

たか おんど  
高い温度に  
ちか  
近づけない！シンナーや  
ベンジンもダメ！

- 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。

ちやうじかん  
長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに  
10分～20分の休憩をしましょう。



# セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、  
キミだけにお知らせします。  
今すぐ、ダイヤルしちゃお!

さっぽろ

札幌

011-832-2733

とうきょう

東京

03-236-2999

おおさか

大阪

06-333-8181

ふくおか

福岡

092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。



株式  
会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス係

電話03(742)7068(直通)