

SHARP

**SHARP
COMPUTER
SOFTWARE**

**BOONANZA
BROS.**
ボナンザブラザーズ

XY 68000用

CZ-270AS

はじめに

このたびは、「ボナンザブラザーズ」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。「ボナンザブラザーズ」はアーケード版をもとにX68000のために作られたアクションゲームソフトです。ご使用に際しては、必ず本説明書に記載されている操作方法・注意事項をよくお読みいただき、正しい操作によって有効に活用されるようお願い致します。

※万一、ご不審な点・お気付きの点がありましたら、お買い求めの販売店、もしくは、もよりのシャープお客様相談窓口にご連絡ください。

商品構成は、下記の通りです。

ゲームディスクA	1枚
ゲームディスクB	1枚
ユーザーズマニュアル	1冊

ご注意・・・ゲームディスクのバックアップをとることはできません。
このゲームの起動にはメインメモリ2MB以上が必要です。

© SEGA 1990

REPROGRAMMED BY SHARP/SPS 1991

※ボナンザブラザーズは、株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

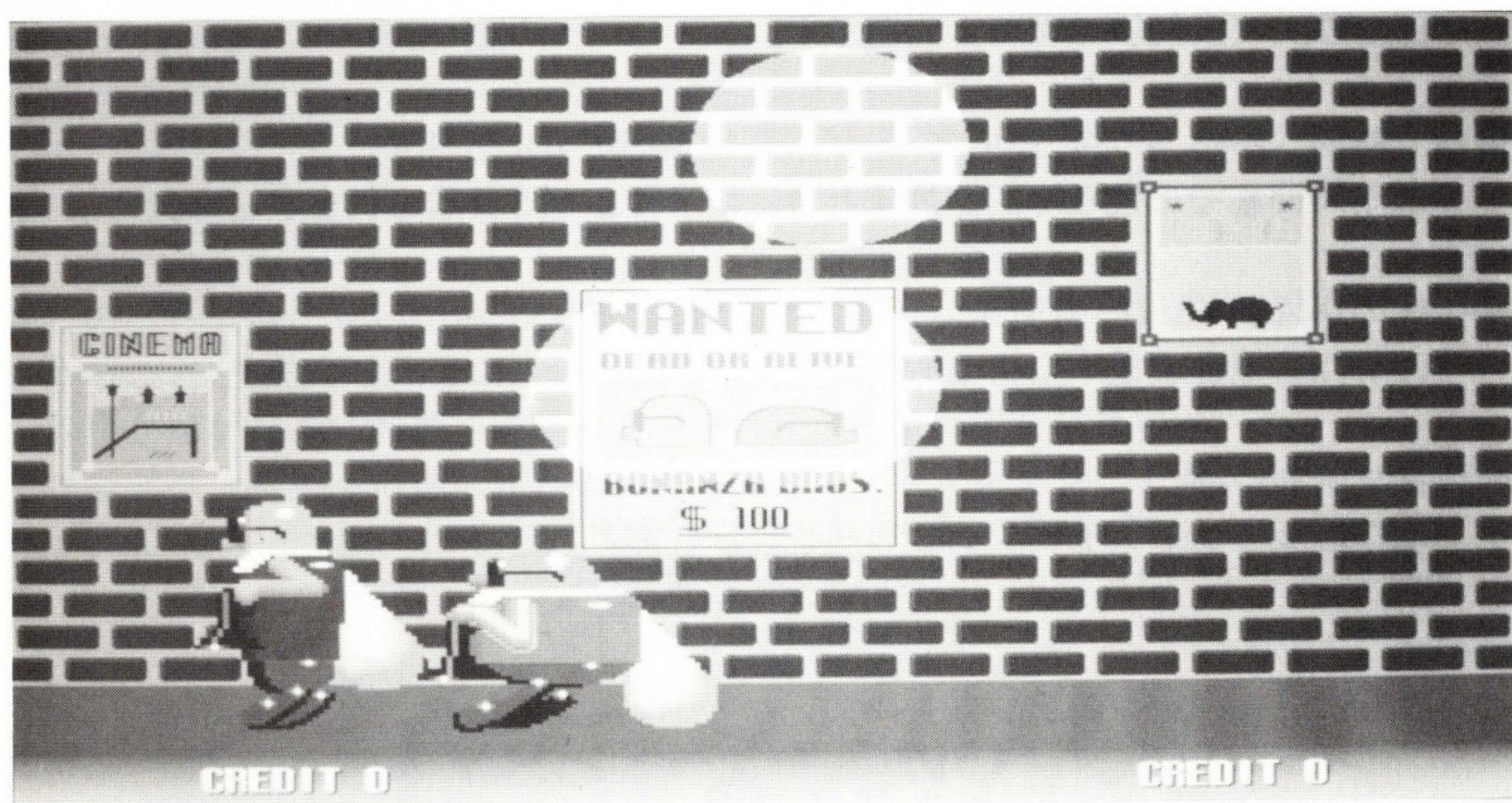
※本ソフトは株式会社エス・ピー・エスの制作によるものです。

目次

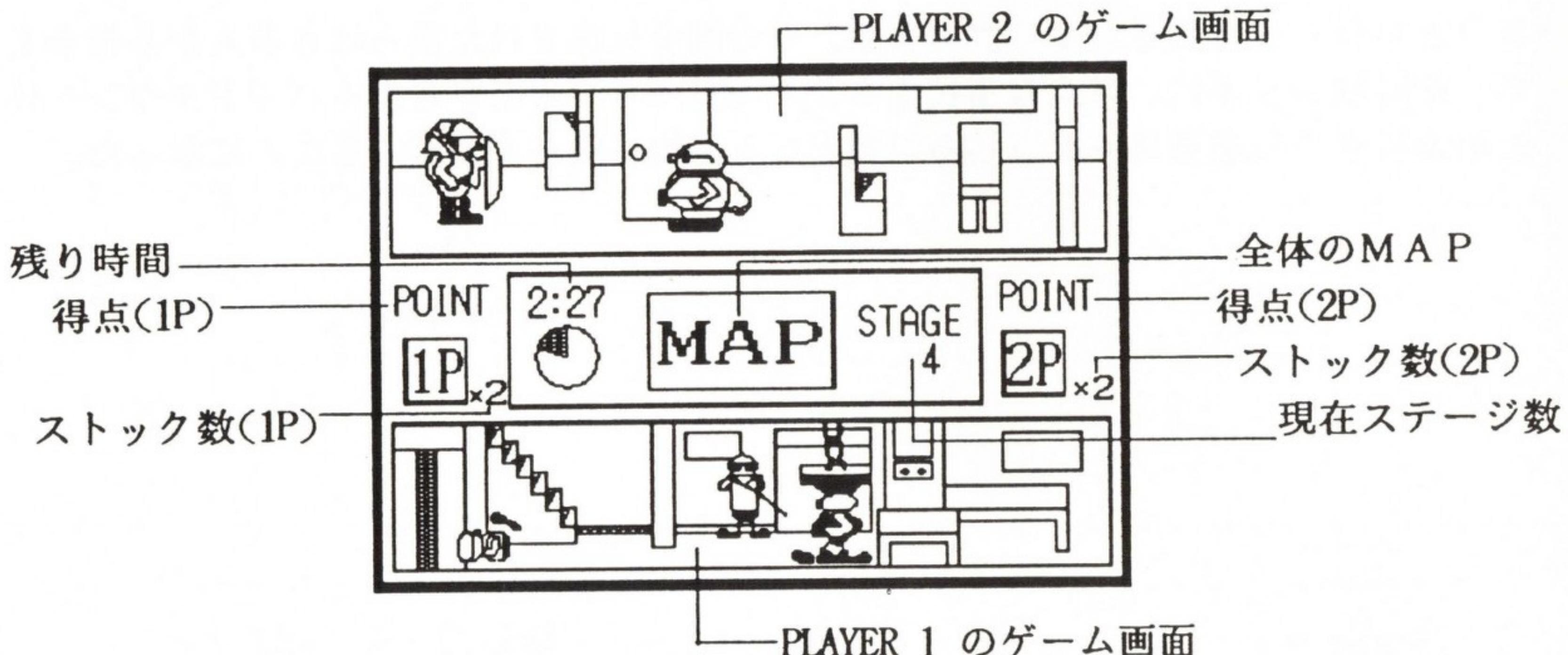
ゲームストーリー	3
ゲーム画面について	4
ゲームスタートと操作方法	5
ゲームのスタート	5
操作方法	6
遊び方	7
ゲームのルールについて	7
ハイスコアネーム登録	7
ゲームコンティニュー	7
ステレオサウンドについて	7
コンフィグレーションモード	8
ゲームステージについて	10
ボーナス・ステージ	11
上手なプレイのポイント	12

ゲームストーリー

MOBOとROBOは裏道稼業の泥棒兄弟。その腕を見込まれた彼らはさる人から指令を受けて、麻酔銃を片手に、善良な市民を脅かす悪党たちの支配する街=バッドタウンへゆき、悪徳銀行や偽札造幣局へ忍び込み証拠となる品物を残らず頂戴することになった。



ゲーム画面について



●PLAYER 2 のゲーム画面

PLAYER 2 (MOBO) のゲーム画面です。

●PLAYER 1 のゲーム画面

PLAYER 1 (ROBO) のゲーム画面です。

●残り時間

制限時間までの残り時間が数値と時計表示によって表示されます。

●全体のMAP

PLAYERの現在位置や宝物のありかを全体の地図の上に表示します。

●現在ステージ数

現在のラウンドステージナンバーを表示します。

●得点 (1P)

PLAYER 1 の得点を表示します。

●得点 (2P)

PLAYER 2 の得点を表示します。

●ストック数 (1P)

PLAYER 1 のストック数を表示します。最初は×2と表示されています。

●ストック数 (2P)

PLAYER 2 のストック数を表示します。最初は×2と表示されています。

ゲームスタートと操作方法

ゲームのスタート

①コンピュータおよびディスプレイの電源を入れドライブ0にゲームディスクAをドライブ1にゲームディスクBを挿入してリセットボタンを押します。

※起動ドライブがハードディスクになっている場合、**OPT1**キーを押しながら起動してください。

②プログラムがロードされるとタイトルデモ画面になりますので**F1**か**F2**キーを（ジョイスティックの場合はトリガボタンのAとBを同時に）押してください。

③プレイヤー1で始めるかプレイヤー2で始めるかもしくは二人で始めるかの選択は以下のように区別されています。

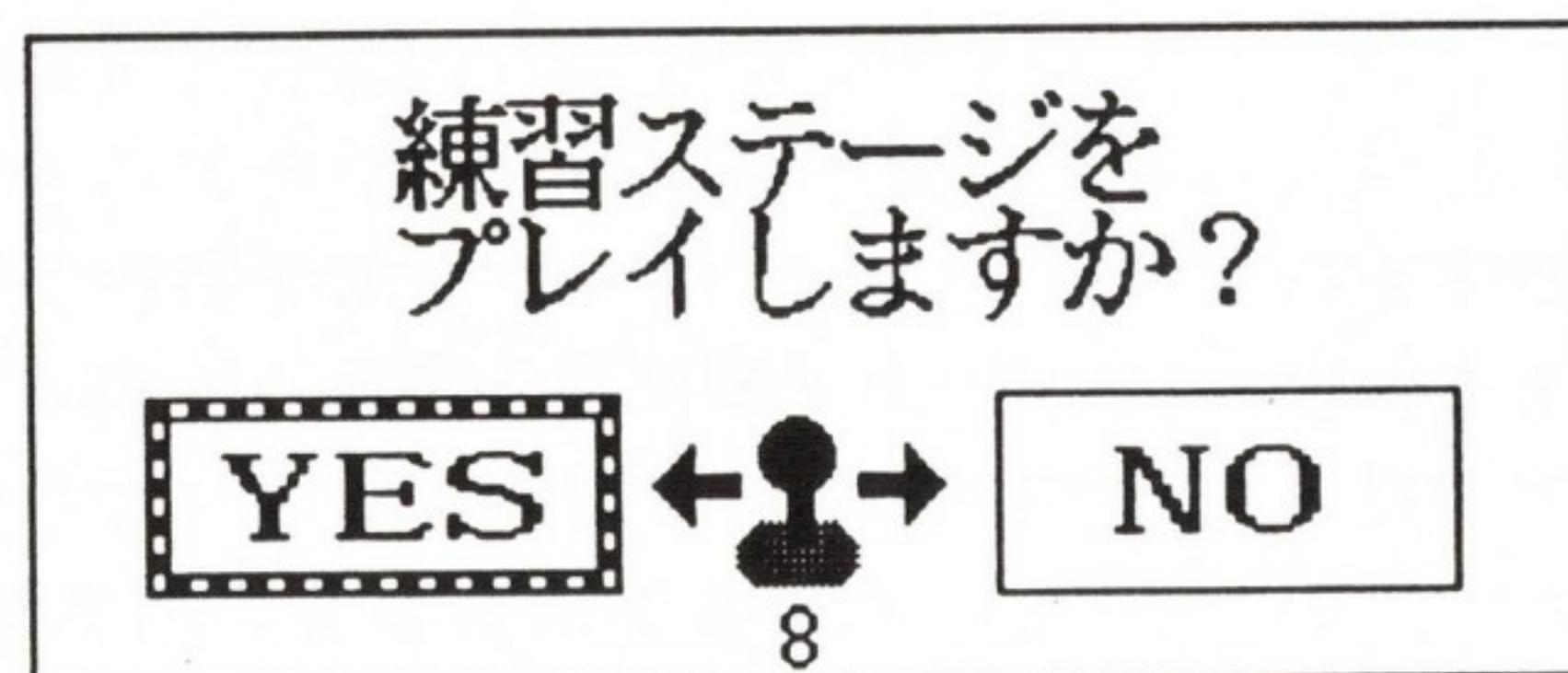
●スタートボタン●

	プレイヤー1(ROBO)	プレイヤー2(MOBO)
キーボード	F1 キーまたは ←+→ キー	F2 キーまたは XF1+XF2 キー
ジョイスティック	JOY STICK 1側の トリガボタンA+B	JOY STICK 2側の トリガボタンA+B

※このゲームは、最初からPLAYER 2だけで始めたり、途中から別のPLAYERがゲームに参加することができます。

途中からゲームに参加する場合も同様にスタートしてください。

④プレイヤーモードの選択が終了したら練習ステージをプレイするかどうかを選択します。



④キーか**⑥**キーまたはJOY STICKの左右移動キーで YES か NO かを選択し、SHOTボタンまたはJUMPボタンで決定するとゲームが始まります。（P.6参照）

※画面下の「TIME」が0になると選択されている枠にしたがってゲームが始まります。

※ゲームの終了方法についてはコンフィグレーションモードのGAME END (P.9) をご参照ください。

操作方法

プレイヤーの操作方法は次の通りです。

・キーボード

	プレイヤー1	プレイヤー2
移動	8 4↑↓6 2	U H↑↓K N
SHOT	→	[XF1]
JUMP	←	[XF2]

・ジョイスティック

	プレイヤー1	プレイヤー2
ジョイスティック	ポート1	ポート2
移動	上移動 下移動 右移動 左移動	スティックを上に倒す スティックを下に倒す スティックを右に倒す スティックを左に倒す
SHOT		トリガボタンA
JUMP		トリガボタンB

※SHOTボタンは麻醉銃を打つ、ドアを開ける、レバーを押すなどの動作をします。

※JUMPボタンと移動ボタンを組み合わせると高さのある障害物にのぼることができます。

遊び方

ゲームのルールについて

このゲームはプレイヤー1またはプレイヤー1とプレイヤー2が協力して指示された宝物を全部盗みだし無事に脱出するのを目的としたゲームです。

敵の弾にあたったとき、敵に殴られたときに自分のコントロールするキャラクタが点滅しストックが一人減ります。ストックを使い切ったところでゲームオーバーになります。ストックは3人です。

2プレイヤーモードでプレイしている場合、二人が脱出口にたどりつかなければステージをクリアすることはできません。ひとりだけが脱出に成功し、もうひとりが時間内に脱出できなかった場合は失敗した方がコンティニューしない限り以降はひとりでプレイすることになります。（その面はクリアしたことになります。）制限時間は3分です。

ハイスコアネーム登録

ゲームオーバーになって上位10位以内にスコアがランクされた場合はネーム登録を行うことができます。

ネーム登録画面になりましたら移動キーでアルファベットを一文字ずつ選択し、SHOTボタンで決定します。3文字入力した時点でネーム登録は終了です。

またネーム登録の時間は30秒です。30秒が過ぎますとネーム登録は終了します。

ゲームコンティニュー

ゲームオーバーになってしまったときコンティニューを行うことができます。

タイムが示されますのでタイムが0になる前（10秒）にプレイヤー1またはプレイヤー2のスタートボタンを押してください。CREDITの初期設定は4になっています。コンティニューをする度にCREDITが一つずつ減ってゆきます。CREDITがなくなったらそれ以上のコンティニューはできません。CREDITの最大値はコンフィグレーションモード（P.8参照）で設定してください。

ステレオサウンドについて

このゲームのサウンドは、ステレオヘッドホン、またはオーディオアウト端子からステレオに接続して再生された音に合わせて調整されております。内蔵スピーカーのみでは、十分なサウンドが再現しませんので、ステレオヘッドホン、またはステレオなどをご使用されることをお勧めします。

コンフィグレーションモード

【F4】キーを押すことでコンフィグレーションモードにはいることができます。
(ゲーム中のどの状態でもこのモードを選択することができますが、このモードを終了しますとデモ画面に戻ります。)

このモードでは下記の設定を変更することができます。

上下移動キーで設定項目を選択します。選択された項目は、黄色に変わります。
項目を選択したら左右移動キーで各項目の内容を設定します。「EXIT」を選択し
SHOTボタンまたはJUMPボタンを押すことでデモ画面に戻ります。

EXIT	MUSIC TEST
START CREDIT	SOUND EFFECT TEST
START STAGE	ADPCM TEST
GAME DIFFICULTY	GAME END
TRIGGER MODE	
CRT RESOLUTION	
OBJECT LIMIT	

- EXIT 設定を終了しデモ画面に戻ります。
決定はSHOTボタンまたはJUMPボタンです。
- START CREDIT コンティニューの回数を設定します。
(2~10)
- START STAGE スタートする面を設定します。
(1~12)
面を設定しますと下行に面の名前が表示されます。
- GAME DIFFICULTY ゲームの難易度を設定します。
(EASY/NORMAL/HARD/HARDEST)
- TRIGGER MODE S H O T ボタンと J U M P ボタンの設定を逆にします。
(NORMAL/REVERSE)

CRT RESOLUTION

ディスプレイの解像度設定を行います。
(31KHz/15KHz)

OBJECT LIMIT

ゲームに支障のない程度でスプライトの表示を制限（影などを表
示しない）し、ゲームのスピードを速くします。（ON/OFF）

MUSIC TEST

ゲームに使用されているBGMを聞くことができます。
選択しますと下に曲名が表示されます。
BGMのスタートはSHOTボタンまたはJUMPボタンです。

SOUND EFFECT TEST

ゲーム中の効果音を聞くことができます。
スタートはSHOTボタンまたはJUMPボタンです。

ADPCM TEST

ゲーム中のADPCMを聞くことができます。
スタートはSHOTボタンまたはJUMPボタンです。

GAME END

ゲームを終了してHuman 68Kのコマンドモードに戻ります。
決定はSHOTボタンまたはJUMPボタンです。

ゲームステージについて

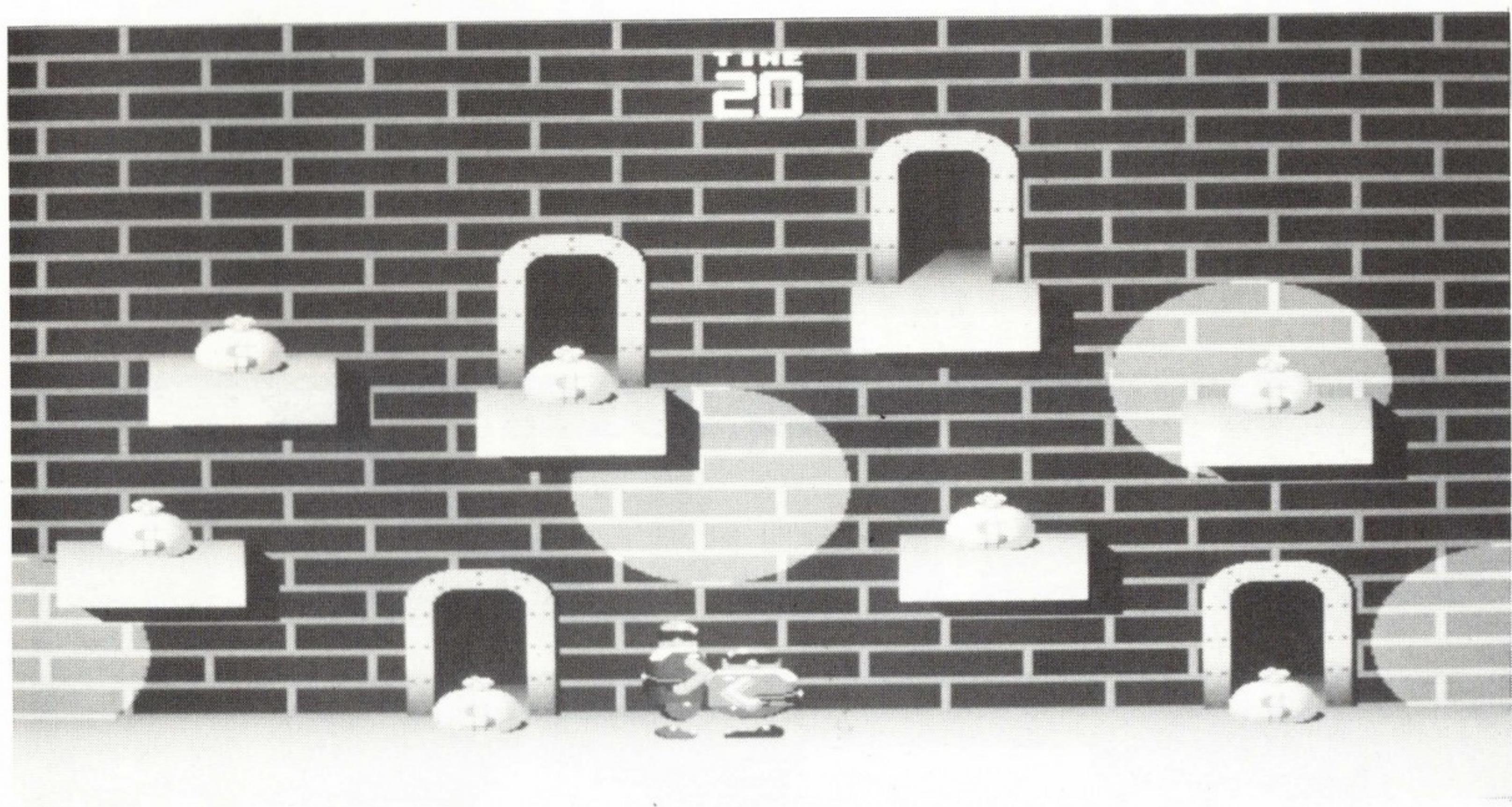
ゲームステージは以下のように構成されています。

練習ステージ	
STAGE 1	銀行
STAGE 2	大富豪の邸宅
BONUS STAGE	
STAGE 3	カジノ
STAGE 4	造幣所
STAGE 5	デパート
STAGE 6	地下の金塊
BONUS STAGE	
STAGE 7	宝石店
STAGE 8	研究所
STAGE 9	豪華客船
STAGE 10	骨董屋
BONUS STAGE	
STAGE 11	美術館
STAGE 12	ピラミッド

ボーナス・ステージ

ボーナス・ステージは1画面全体を使っての2プレイヤープレイ（1プレイヤーモードのときは1プレイヤープレイ）です。

サーチライトに捕まらず制限時間内に全部の宝を盗るのが目的です。サーチライトに捕まるとガードマンにとりおさえられ袋だたきになります。



上手なプレイのポイント

1. よく観察する

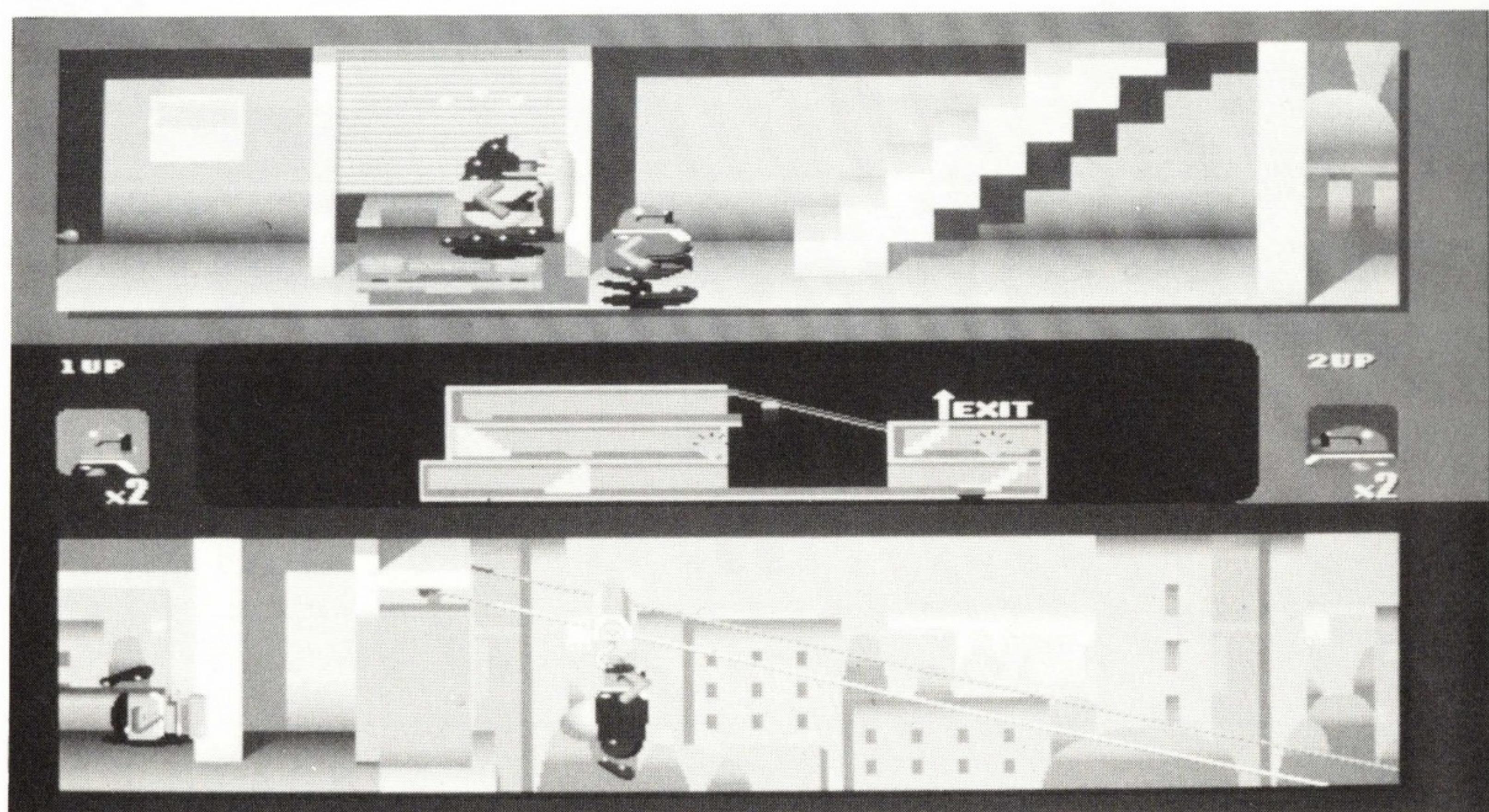
このゲームではガードマンや犬、コックさん、雇われ大男など様々なキャラクタが登場します。それぞれのキャラクタはまたいろいろな性格（例　すぐ居眠りをする　驚いて腰を抜かす）を持ち、様々な武器（催眠銃・皿・爆弾など）を持ち、それぞれが決まった行動をします。よく観察することが捕まらないための第1歩です。

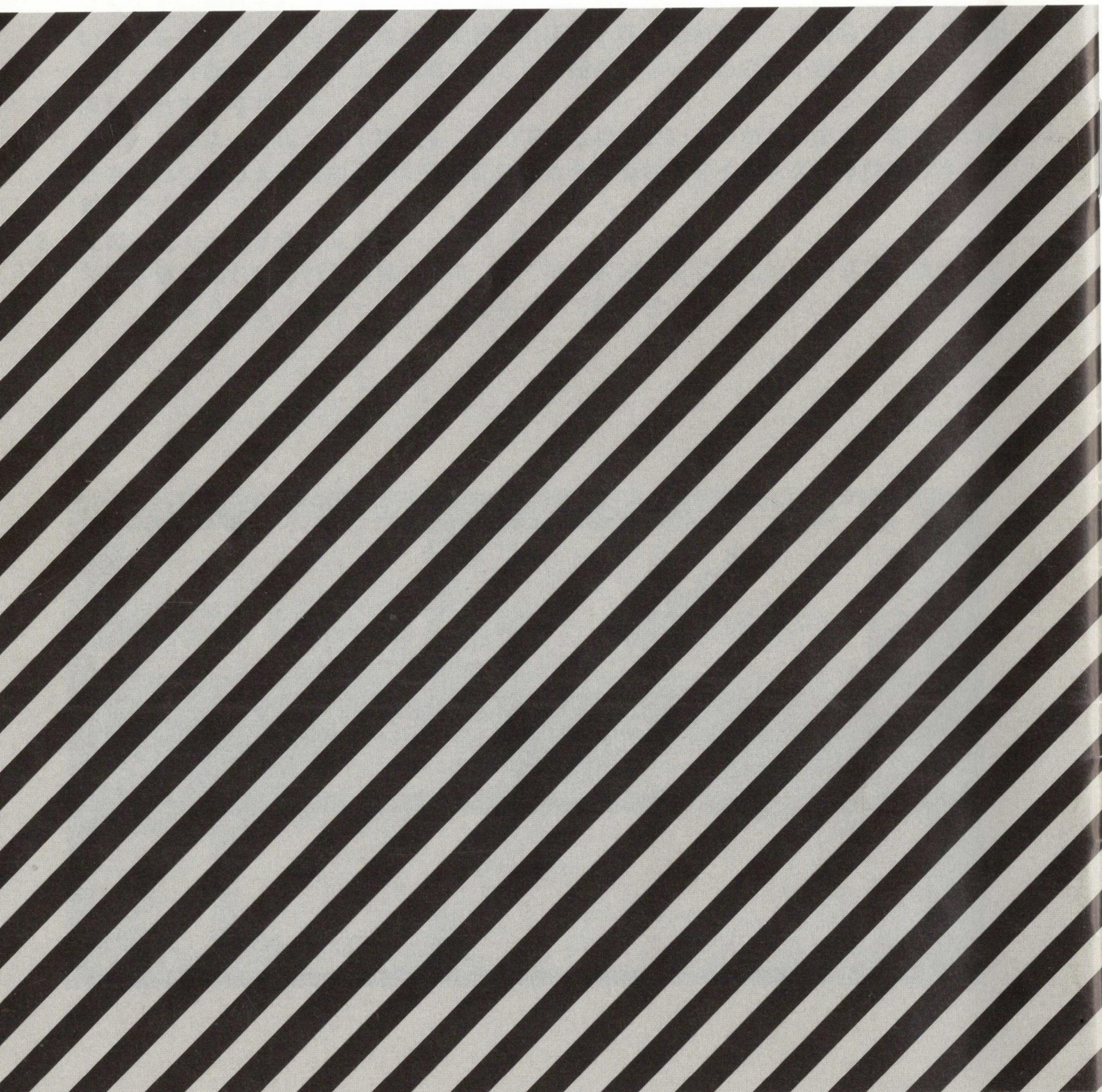
2. 隠れて敵をやりすごす

ステージによってはうまく隠れることのできる場所がいくつかあります。隠れているときはみつかりませんから敵が近くにいるときは隠れてタイミングをみはからうのが重要です。

3. 地図をよくみて計画を立てる

無駄な道を通ればそれだけ捕まってしまう確率が増えます。宝物は計画的に集めましょう。（盗り残しがあるとステージをクリアできません。）





・ヤーフ。株式会社

本 社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 電話 (06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部 〒329-21 栃木県矢板市早川町174番地
液晶映像システム事業部 第2商品企画部
お問い合わせ先 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 電話 (03)3260-1161(大代表)
東京支社内 液晶映像システム事業部 第2商品企画部 ソフトウェア担当