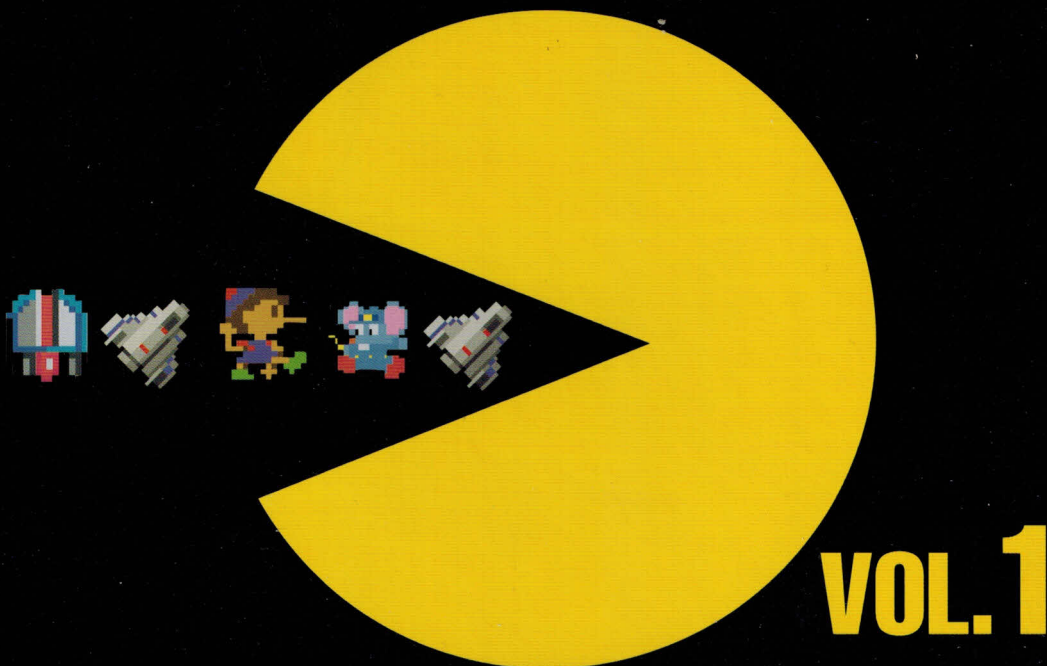


# NAMCO HISTORY™

ナムコヒストリー・アーケードゲームの再来!



ゼビウス  
スーパーゼビウス  
マッピー  
モトス  
トイポップ

全ゲームの壁紙  
全ゲームのスクリーンセーバー  
ゼビウスパーパークラフトデータ  
ゼビウスCGムービー

namco®

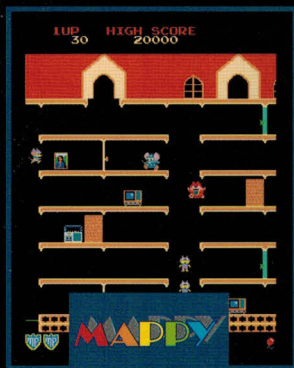
Windows95  
CD-ROM

# 80年代初期のあのゲームが帰ってきた。 一世を風靡したアーケードゲームの数々の再来!

アーケードゲーム機の基板から移植。

Windows95対応のゲームパッドでの操作もできますので、ゲームセンターで遊んだあの感覚が戻ってきます。

- ・収録全ゲームのスクリーンセーバー（デモンストレーション画面）と壁紙入り
- ・XEVIOUSの『ソルバルウ』『タルケン』が作れる、ペーパークラフト用展開図データ入り
- ・XEVIOUS CG ムービー収録



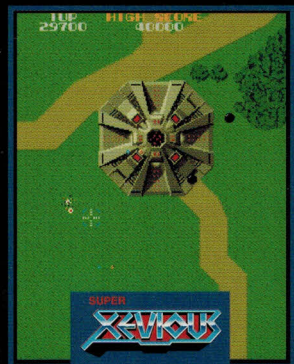
警官マッピーを探って、いたずらもののキャラクターたちが盗んだ物を取り返そう! かわいいキャラクターや動きが子供たちに親しまれてきた、家族で遊べるゲーム。



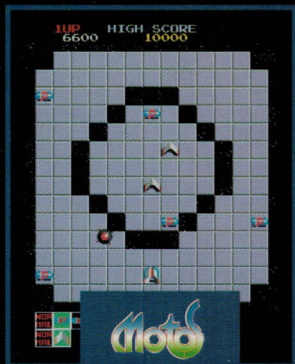
ピノ（またはアチャ）を操作し、敵を倒しながらピンに封じ込められた心（ハート）を救い出そう! 2人で協力しながらプレイするのも楽しいよ。



ソルバルウを探り、空中、陸上、海上の敵を次々と破壊しながら進め! ゲーム史上空前のブームをまきおこした、シューティングゲームの名作。



敵キャラ出現パターンなどの変更で難易度を高めた『セビウス』のマイナーチェンジ版。セビウスを制覇したら、次はスーパーセビウスに挑戦だ〜!



モーターズパナーを操作し、敵に体当たりしてフィールドから突き落とそう! マニアの間でも高い人気を持つモトスが、ついにWindows95で登場だ。

**注意 (ちゅうい)**

パッケージ同梱の「健康上のご注意」を必ず読んでからご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

## 動作環境

- ・システム Microsoft Windows95日本語版 DirectX 3
- ・CPU Pentium 100以上
- ・メモリ 16MB以上
- ・ディスプレイ 640x480、256色以上
- ・サウンドカード SoundBlaster16シリーズまたは互換性のあるサウンドカード SoundBlaster AWE32推奨
- ・CD-ROMドライブ 倍速以上
- ・その他 マウス、CD-ROMドライブ必須
- ・ゲームコントロール キーボード、ジョイスティック対応

注意：当ソフトを起動するためにはDirectX 3が必要です。本製品内にもDirectX 3は入っていますので、必要に応じてインストールを行ってください。  
 \*上記の環境を満たしている場合でも、AptivaJシリーズではDirectXによるフルスクリーンモードが利用できないことが確認されています(97年2月現在)  
 当ソフトが動作するかどうかについては、ナムコにお問い合わせください。  
 ・Windows及びDirectXはマイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。・SoundBlaster及びAWE32はCreativeTechnologyの商標です。

## 遊びをクリエイする

# 株式会社ナムコ

希望小売価格 5,200円(税抜)

インタラクティブメディア事業プロジェクト  
 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03-3756-8507

著作権者の許諾なく、本製品の複製、賃貸、その他の行為をなすことは法律で禁止されています。詳しくは、マニュアル中の「権利に関するご注意」をお読みください。  
 ©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.



# NAMCO HISTORY

**USER'S MANUAL**

**namco**

# NAMCO

## 権利に関するご注意

本製品に含まれる、ソフトウェア（プログラムおよび映像・音楽を含む）とマニュアルなどの印刷物は、株式会社ナムコが制作・販売を行っております。

本製品（ソフトウェアおよび印刷物）の著作権は、株式会社ナムコが管理または保有しており、お客様が本製品をご購入いただいた後も、下記にあげます行為をなすことは法律で禁じられております。著作権者の許諾なく、また、法律で例外的に認められている場合を除き、お客様が下記の行為をなした場合、懲役または罰金が課せられることがあります。

1. 本製品を複製（コピー）すること。これは印刷、写真撮影、録音、録画その他の方法含む、一切の『複製行為』がこれに該当します。
2. 本製品をパソコン通信などネットワーク上で送信または掲載すること。これは、営利目的としないネットワーク上においても同様です。
3. 本製品を使ってレンタル営業をすること
4. 本製品を翻案すること。これは、翻訳、編曲、変形、脚色その他の翻案を含む、一切『翻案行為』がこれに該当します。
5. 本製品の変更、切除その他の改変をすること
6. その他、著作権法で制限されている事項一切

※上記法律上の禁止事項は、本製品（ソフトウェアおよび印刷物）の全部または一部に限らずその対象になります。

※ソフトウェアにはプログラムの他に、映像、音楽などの視聴覚表現が含まれます。

※なお、本製品の輸出を禁じます。

『NAMCO HISTORY』に関するお問い合わせは...

株式会社ナムコ インタラクティブメディア事業プロジェクト

〒146 東京都大田区矢口2-1-21

ユーザー専用回線 03-3756-8507

# HISTORY

## Contents

ご利用方法	
インストール	3
動作についてのご注意	
ベンチマークプログラム	
ゲームの始め方	4
Optionメニュー	5
DirectX3のインストール	
各ゲーム共通の操作方法	7
ゲームの遊び方	
Xevious	9
Super Xevious	
Mappy	11
Toypop	13
Motos	15
ペーパークラフト	
Mr. ドットマンのペーパークラフト講座	17
ソルバルウ (No.1)	18
ソルバルウ (No.2)	20
タルケン (No.1)	22
タルケン (No.2)	24
タルケン (No.3)	26
Question & Answer	28

## インストール

『NAMCO HISTORY』CD-ROMをドライブに挿入すると、オートラン・プログラムが起動し、プログラムリストのグループ名を登録した後、NAMCO HISTORYラウンチャーが起動します。

『NAMCO HISTORY』をいったん終了し、CD-ROMを挿入したままの状態ですぐに再度起動したい場合は、プログラムリストのグループ名をクリックしてください。なお、グループ名の登録は初回だけです。次回からはすぐにラウンチャーが起動します。

## 動作についてのご注意

### DirectXが必要です！

『NAMCO HISTORY』を起動するためにはDirectXがインストールされている必要があります。DirectXは本製品内にも付属していますので、必要に応じてインストールを行ってください（インストールに関しては5～6ページをご参照ください）。

### 動作環境

システム	Microsoft Windows95日本語版
CPU	Pentium 100以上
メモリ	16MB以上(推奨: 32MB以上)
ディスプレイ	640x480、256色以上(推奨: ハイカラーモード)
Sound Card	SoundBlasterシリーズまたは互換性のあるサウンドカード (推奨: SoundBlaster AWE32)
CD-ROMドライブ	倍速以上
その他	マウス必須
ゲームコントロール	キーボード、ジョイスティック対応

### 完全再現のために必要な環境

『NAMCO HISTORY』はDirectXを利用しているため、比較的高スペックなPC環境を必要としています。基本的にはDirectXが動作する環境であれば本製品をご利用になれますが、グラフィックカードやサウンドカードの速度、バスの速度などが低い場合、オリジナル・アーケードゲームと同様の速度を得ることはできません。

### ベンチマークプログラム

DirectXを利用した本製品が完全なパフォーマンス（オリジナル・アーケードゲームと同様の速度）を得るためには、比較的高スペックなPC環境が必要です。

本製品には、ご使用になるPC上でどの程度のパフォーマンスを得ることができるか調べることでできるベンチマークプログラムが付属しています。

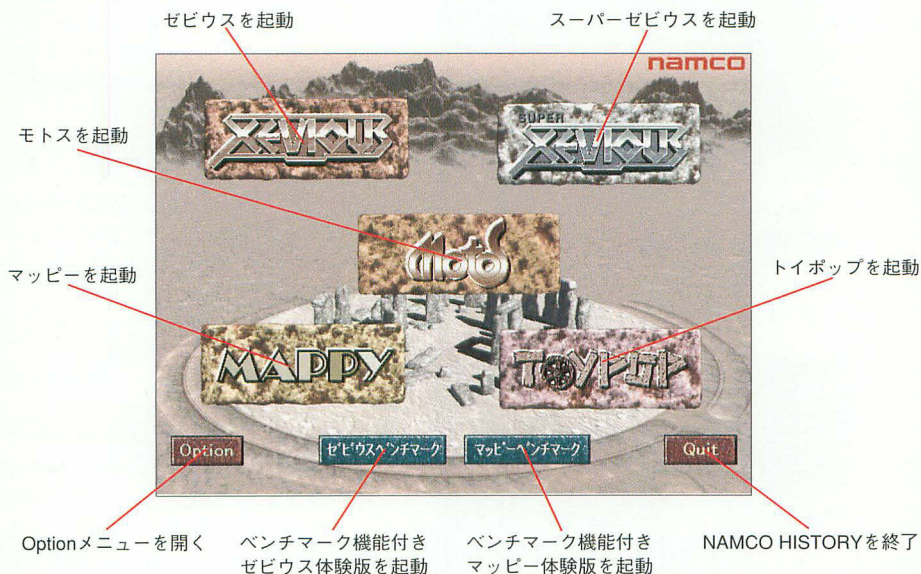
ベンチマークプログラムは、ラウンチャー画面上の各ベンチマークプログラム・ボタンをクリックすると起動します。ゲーム画面右上に表示される黄色い数字が、オリジナル・アーケードゲームの速度と比較した割合（%）を表します。

これがベンチマーク値だ！



# ゲームの始め方

『NAMCO HISTORY』ラウンチャーには、各ゲームを起動するためのボタンやOptionメニューボタンなどがあります。各ゲーム起動ボタンをクリックするとラウンチャー画面は消え、ゲームが起動します。ゲームを終了すると、再びラウンチャー画面に戻ります。



## ◆ゲーム起動ボタン

各ゲームのロゴがデザインされた石版の上にマウスを移動すると、ロゴに色が付き選択された状態になります。その状態でクリックするとラウンチャー画面が消え、各ゲームが起動します。

## ◆ベンチマーク機能付き体験版起動ボタン

画面下部中央に表示されている2つのボタンをクリックすると、それぞれゼビウスとマッピーのベンチマーク機能付き体験版が起動します。

## ◆Optionメニューボタン

画面左下にある【Option】ボタンをクリックすると、Optionメニューに変わります。

## ◆Quitボタン

画面右下にある【Quit】ボタンをクリックすると、NAMCO HISTORYを終了します。  
[Control]+[Q]キーでも終了できます。



『NAMCO HISTORY』の各ゲームは必ずラウンチャーから起動してください。エクスプローラなどから起動することはできません。



ゲーム起動直後、ゲームウィンドウがアクティブにならない場合があります。この場合、ゲームウィンドウをクリックするとアクティブになります。

# Optionメニュー

## 壁紙



### ■壁紙データのご利用方法

【壁紙】ボタンをクリックすると、10種類のボタンが表示されます。各ボタンをクリックすると、画面右上にイメージが表示され、【インストール】ボタンをクリックすると壁紙がインストールされます。

壁紙をインストールした後、【画面プロパティ】ボタンをクリックして画面のプロパティウィンドウを開き、【背景】タグの【壁紙】の項目を設定してください(詳しい設定の方法はWindows95のマニュアルをごらんください)。

## スクリーンセーバー



### ■スクリーンセーバーのご利用方法

各ゲームのデモンストレーション画面が再生されるスクリーンセーバー集です。

【スクリーンセーバー】ボタンをクリックすると、4種類のボタンが表示されます。各ボタンをクリックすると、画面右上にイメージが表示され、【インストール】ボタンをクリックすると、選択しているスクリーンセーバーのデータがインストールされます。

スクリーンセーバーのデータをインストールした後、【画面プロパティ】ボタンをクリックして画面のプロパティウィンドウを開き、【スクリーンセーバー】の項目を設定してください(詳しい設定の方法はWindows95のマニュアルをごらんください)。

なお、本製品付属のスクリーンセーバーは、『DirectX3』がインストールされていないと動作しませんのでご注意ください。また、DirectXを完全にサポートしていないパソコンでの使用は控えてください。

## DirectX3のインストール



『NAMCO HISTORY』に含まれるゲームソフトウェアを起動するためにはDirectXがインストールされている必要があります。Option画面下部にある【DirectX】ボタンをクリックすると本製品に付属している『DirectX3』のセットアップが起動します。メッセージに従って、『DirectX3』のセットアップ作業を行ってください。

セットアップ作業を開始するとディスプレイ・ドライバやサウンド・ドライバを書き換える(Over Writeする)かどうか聞いてくる場合があります。表示されるバージョンをご確認の上、新しいバージョンを選択してください。



## ゼビウスムービー



1988年に制作されたゼビウスをモチーフとしたCGムービーです(映像のみで音声・BGMは入っておりません)。

【ムービー】ボタンをクリックすると自動的にムービーが再生されます(ほかのボタンをクリックすると再生を中止します)。256色でもご覧になれますが、ディスプレイのカラー表示をハイカラーに設定していただくと、より高品質な映像でお楽しみいただけます(詳しい設定の方法はWindows95のマニュアルをごらんください)。

## ペーパークラフト



### ■ペーパークラフトデータのご利用方法

【ペーパークラフト】ボタンをクリックすると4種類のボタンが表示されます。これらは、ゼビウスに登場するソルバルウとタルケンのペーパークラフトのビットマップデータです。お手持ちのペイントツールなどで開き、プリントアウトしてご使用ください(ソルバルウは2枚の画像データ、タルケンは3枚の画像データで構成されています)。

データは、彩色されているもののほかに無地の線画データも収録しました。お手持ちの

ペイントツールでお好みの模様を描きこむなどしてお楽しみください(ペイントツールの使い方は、各ツール添付のマニュアルをご覧ください)。組立の際は、画面右上に表示されている完成見本を参考にしてください(完成見本をクリックすると視点を変えた画像を見ることが出来ます)。また、画面下部の【ペイントブラシ】ボタンをクリックすると、自動的に選択しているデータをWindows95付属のペイントで開きます。

なお、まれに【DirectX】ボタンをクリックしても、セットアップ画面がラウンチャー画面の背後に隠れてしま看不见場合があります。この場合、[ALT]キーを押しながら[ESC]キーを押して画面を切り替えるか、またはWindows95のタスクバーに表示されている【DirectX(TM) セットアップ】ボタンをクリックすればセットアップ画面が前面に表示されます。



# 各ゲーム共通の操作方法

## ゲームの始め方

ラウンチャーメニューからゲームを選ぶと、当時のアーケードゲームの電源を入れた時の状態を再現した画面が一定時間画面上に現れた後、スタート画面が表示されます。

スタート画面が表示されたら、クレジット(コインの投入)を[F2]キーで行ってください。さらに[F3]キーで各ゲームがスタートします。2P(ふたりで同時または交互にプレイ)ができるゲームの場合は、[F2]キーを2回以上押し、[F4]キーでゲームを開始します。

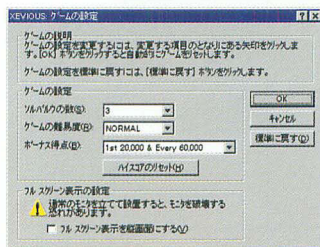
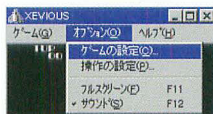
[F2] クレジット [F3] 1 Player Start [F4] 2 Players Start

## ゲームの設定

難易度などを設定する場合は、【オプション】メニューから【ゲームの設定】を選択してください(選択したい場所にポインタを合わせ、文字が反転した時にマウスの左ボタンをクリックすると選択できます)。

自機の数や各ゲームの難易度、ボーナス得点の設定を変更したい場合は、各項目の横に表示されている矢印(▼)をクリックすると設定可能な項目の一覧が表示されます。任意の項目をマウスで選択し【OK】ボタンをクリックすると、ゲームがリセットされ設定が変更されます。【標準に戻す】ボタンを選択すると、初期設定に戻ります。

また、【ハイスコアのリセット】ボタンをクリックすると、それまで記録されていたハイスコアを消去することができます。



## 画面モードの切り替え

ウィンドウモードとフルスクリーンモード(左右にインストラクションカードを配置したモード)、フルスクリーン縦表示モードの3通りの画面モードで遊ぶことができます。

ウィンドウモードとフルスクリーンモードの切り替えは[F11]キーで行います。ウィンドウモードで【オプション】メニューから【フルスクリーン】を選んでフルスクリーンモードに切り替わりませんが、フルスクリーンモードではメニューが表示されないため、ウィンドウモードに戻りたい場合は[F11]キーを押してください。

また、【ゲームの設定】ウィンドウで【フルスクリーン表示を縦画面にする】という項目をチェックすると、フルスクリーンモード

### F11 画面モード切り替え

を縦に表示することも可能です。

トイポップの場合は、【フルスクリーン表示を画面いっぱいに表示する】という項目をチェックすると、フルスクリーン表示を画面いっぱいにすることができます。



モニタを傾けたりして縦に設置すると、モニタを破壊する恐れがありますのでご注意ください。



## 操作方法の設定

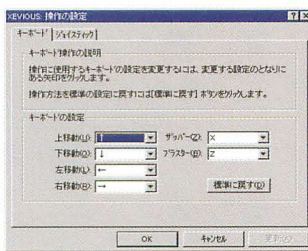
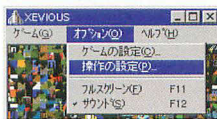
【オプション】メニューの【操作の設定】で、キーボードまたはジョイスティックの設定を変更することができます。

操作設定ダイアログでは、各機能名の横に表示されている矢印(▼)をクリックすると割り当て可能なキーの一覧が表示されますので、任意のキーをマウスで選択し【OK】ボタンをクリックしてください。【標準に戻す】ボタンをクリックすると初期設定に戻ります。

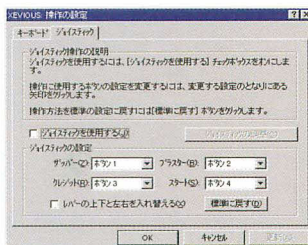
ジョイスティックやゲームパッドで遊びたい場合は、【ジョイスティック】タグをクリックしジョイスティックの設定ダイアログに切り替え、【ジョイスティックを使用する】をマウスでクリックしチェックしてください。

また【レバーの上下と左右を入れ替える】をチェックすると、ジョイスティックの方向操作の上下と左右のコントロールが入れ替わります。フルスクリーン縦表示モードなどでご利用ください。

トイポップでは、Micorsoft社の『SideWinder』など連結可能なゲームパッドをご利用いただくことで、ジョイスティックやゲームパッドを2つ接続して2人同時プレイを楽しむことができます(ジョイスティックが1つで2人同時プレイを行う場合、プレイヤー1だけがジョイスティックで操作することになります)。



操作設定(キーボード)ダイアログ



操作設定(ジョイスティック)ダイアログ

## その他の機能

### サウンドのON/OFF

【オプション】メニューの【サウンド】または【F12】キーでサウンドのON/OFFを切り替えることができます。

**F12** サウンドON/OFF

### ゲームを終了する

Windowモードで【ゲーム】メニューから【終了】を選択するか、または【Alt】キーを押しながら【F4】キーを押すと、ゲームを終了しラUNCHャー画面に戻ります。

**ALT + F4** ゲーム終了

### リセットとテストモード

【ゲーム】メニューには、ゲーム機を電源投入時の状態に戻す【リセット】とゲーム機の状態を確認する【テストモード】という機能があります。それぞれ、当時のアーケードゲームそのままに再現されます。リセットは【F9】キー、テストモードへの移行/解除は【F10】キーで行います。

**F9** リセット

**F10** テストモード  
移行/解除

### ハイスコアの名前入力

ハイスコアを記録した場合の名前入力は、コントロールを行うキー(初期設定ではカーソルキー)でアルファベットを順送りし、各種ボタンに設定されているキーを押して決定します。

# XEVIOUS

ゼビウス XEVIOUS 1982年発表



## 概要

ソルバルウ（自機）を8方向に操作し、敵を倒しながら進みます。空中の敵はザッパー、地上、海上の敵はブラスターで破壊できます。敵や敵の弾に当たるとソルバルウを一機失います。ソルバルウが全滅してしまうとゲームオーバーです。

## 遊び方

### ソルバルウ（自機）のコントロール方法

ソルバルウは上下左右、またそれぞれの組み合わせにより斜め方向への移動が可能です。上下左右への移動はゲーム初期状態では以下のキーに設定されています。

上：↑キー 下：↓キー 左：←キー 右：→キー

またゲーム初期設定では、ソルバルウは3機用意されており、3機すべてを失うとゲームオーバーになります。

### ザッパー

ザッパーは一度に三連射が可能で、前方より飛んでくる敵を破壊できます。ザッパーの発射はゲーム初期状態ではXキーに設定されています。

### ブラスター

ブラスターは一度に一発だけ打ち込むことのできる爆撃用兵器で、地上の敵を破壊できます。ソルバルウの前方にはブラスター用の照準が表示されており、地上または海上の敵に照準が定まると、四方が赤く点滅します。ブラスターを発射した時点で照準はその場に固定され、そこに爆撃されます。ブラスターの発射はゲーム初期状態ではZキーに設定されています。



### エリアの進行

ゲームステージとしてのエリアは、全部で16面あります。エリアはゲームがスタートすると画面下方向へスクロールしていきます。ゲームスタート時に表示されているは森から、次に表示される森までが1エリアとなっており、各プレイエリアの70%以上まで進めれば次のエリアへと進むことができます。

### 1UP

初期設定では、スコアが20,000点と60,000点に達すると、ソルバルウが1機ずつ増えます。以降は60,000点ごとに1機ずつ増えます。

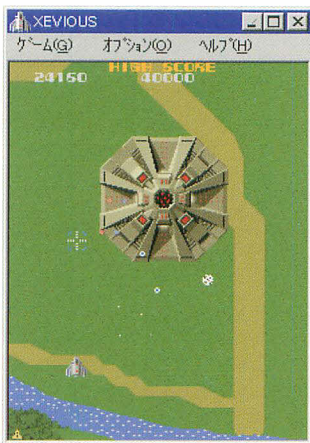
## 敵キャラクター

ゼビウスには、ソルバルウも含めて全部で26種類のもキャラクターが登場します。そのほとんどを占める敵キャラには大きく分けて、空中を画面上方向から飛んできて攻撃するものと地上から攻撃してくるものがあり、さらに地上の敵には移動するものと固定されているものがあります。

それぞれに攻撃や移動形態が異なり、また破壊した場合の得点も異なります。

### アンドアジェネシス

エリアの進攻が進むと、大型の敵浮遊要塞アンドアジェネシスが登場し、強力な兵器で攻撃してきます。中心部分（コア）にブラスターで爆撃すると、アンドアジェネシスは機能停止します。また、アンドアジェネシスの兵器である4つの砲台もブラスターで破壊することができます。



### 隠れキャラ

ソル

地上に何もないところでブラスターの照準の四方が赤く反応する地点に隠れています。そこにブラスターを命中させるとソルが出現し、さらにブラスターで爆撃することで破壊することができます。



### スペシャル・フラッグ

ゼビウスには、全部で4カ所のスペシャル・フラッグ・ゾーンが用意されています。ただしブラスターの

照準は反応しませんので、ゾーン内をくまなく爆撃する必要があります。爆撃で出現したフラッグを通過するとソルバルウが1機追加されます。



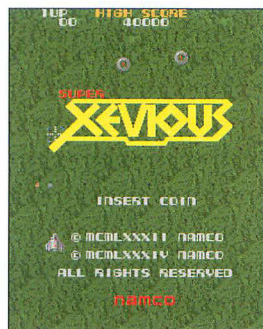
## SUPER



## スーパーゼビウス

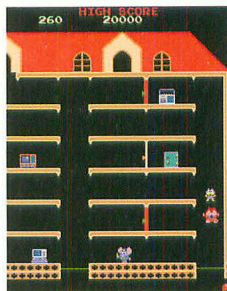
SUPER XEVIOUS 1983年発表

ゼビウスの1年後に発表されたスーパーゼビウスは、敵キャラの出現パターンなどの変更で難易度を高めたマイナーチェンジ・バージョンです。ソルの出現位置もゼビウスとは異なります。ゼビウスと同様の操作方法で遊ぶことができます。



# MAPPY

マッピー MAPPY 1983年発表



## 概要

警官マッピーを左右に操って、いたずら者のニヤムコたちが盗んだ品物を取り返していきます。ニヤムコたちの屋敷にある品物を全部集めるとステージクリア。ただし、追いかけてきたり、隠れたりしているニヤムコたちに捕まったり、床下に落ちたりすると、マッピーを一人失い、全部失うとゲームオーバーです。

## 遊び方

### マッピーのコントロール方法

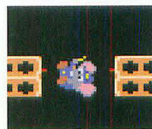
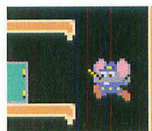
マッピーは左右への移動が可能です。ゲーム初期状態では、左方向への移動は←キー、右方向への移動は→キーに設定されています。またゲーム初期設定では、マッピーは3人用意されており、ニヤムコたちに捕まるか、またはトランポリンが破れて落ちてしまうとマッピー1人を失ってしまいます。マッピーをすべてを失うとゲームオーバーになります。

### 階層の移動

ステージとなるニヤムコ屋敷は6階層に分かれています。各階層を移動するには階段ではなく、各階層の切れ目にあるトランポリンを利用します。

マッピーは、トランポリンに乗ると最上階の高さまでジャンプします。ジャンプしている途中でマッピーを左右にコントロールすると、好きな階層に乗ることができます。ただし下降中は左右へ移動することができません。ステージによっては屋根裏に行ける場合もあります。

トランポリンは連続して3回まで飛び跳ねることができ、4回目には破れてしまいます。ただし一度どこかの階層へ移れば、トランポリンは元の状態に戻ります。



### ドアを開ける

通路の途中にあるドアは、ドアボタンを押して開けたり閉めたりできます。操作できるドアはマッピーが向いている方向にある一番近くのドアだけです。またドアはノブの付いている方向に向かって開きます。ゲーム初期状態では、ドアボタンはスペースキーに設定されています。

### ステージクリア **盗品をすべて集めろ！**

各ステージに置かれているアイテム（金庫、モナリザの絵、コンピュータなど）をすべて集めるとステージクリアになります。アイテムは通過するだけで取得できます。ステージは16パターンあります。

## キャラクター&アイテム



マッピー 正義感溢れる主人公。



ニヤームコ 特にマッピーを追いかけたりはしませんが、屋敷内をジグザグに動き回っています。



ミューキーズ マッピーを追いかけて捕まえようとしています。



ご先祖様 ニヤームコのご先祖様。ステージクリアにもたついていると登場。マッピーを追い回します。勝ち目はありません。



ドア マッピーが向いている方向の一番近くのドアをオープンボタンで開閉できます（ノブの付いている方向に開きます）。ドアが閉まっているとマッピーは進むことができないので、まず開けてから通るようにしましょう。



パワードア 普通のドアよりも厚くて点減しています。オープンボタンで開けると開いた方向にマイクロウェーブがニヤームコやミューキーたちを押し流してくれます。各面に4つのパワードアがあります。

## テクニック

### ドアをうまく使おう！

ドアの開閉を使ってさまざまなことができます。例えば近づいてくる敵をドアの開閉を利用して跳ね飛ばしたり、ドアの開閉の力を利用してマッピー自身を跳ね飛ばすことで敵にボディアタックを喰らわすことができます。

### ベルで気絶させる！

ステージによっては画面左右の上部に鐘がぶら下がっています。この鐘にマッピーがぶつかると落下し、下に敵がいると頭を打って一時的に気絶します。

### 敵を落とし穴に落とせ！

ステージによっては階層の床の一部が点滅しているところがあります。マッピーがその上を通過すると、その場所が一定時間落とし穴となり追いかけてきた敵を下の階層に落として気絶させることができます。

## ボーナスステージ

マッピーには、トランポリンを利用して風船を取るだけで得点を稼ぐことのできるボーナスステージが用意されています。ボーナスステージは一定時間（音楽が終了するまで）で終了してしまいますので、できる限り最短の動きで風船を取っていきましょう。途中でミスをしてボーナスステージが終了してもマッピーを失うことはありません。



# TOY POP

トイポップ 1986年発表



## 概要

ピノ（またはアチャ）を4方向に操作し、敵を倒しながらビンの中のハートを集めます。ハートを集めるとドアが開き、次のボックス（ステージ）へ脱出できます。ピノ（またはアチャ）は敵または一度敵の弾に当たると上着が脱げてしまい、その状態でもう一度当たってしまうとミスとなり、ピノ（またはアチャ）の数が減ってしまいます。ピノとアチャをすべて失うとゲームオーバーです。

## 遊び方

### ピノ（またはアチャ）のコントロール方法

主人公は上下左右への移動が可能です。上下左右への移動はゲーム初期状態では次のキーに設定されています。上：↑キー 下：↓キー 左：←キー 右：→キー

またゲーム初期設定では、ピノは3人用意されており、3人すべてを失うとゲームオーバーになります。

### ステージの選択

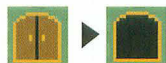
オプションメニューの【ゲームの設定】でステージセレクトとという項目の左にあるチェックボックスをチェックすると、任意のステージからゲームを開始できます。ステージセレクトを選択した場合、F2キーでクレジットした後F3キーを押すと、スタート画面の中央に「SKIP 1」と表示されます。この数字の部分が始まるステージを示していますので、上下移動キーで数字を変更してからショットボタン（初期設定ではスペースキー）を押すと、選択したステージからゲームが始まります。

### 各ステージのクリアのしかた とらわれのハートを助け出せ！

ハートはそれぞれビンの中に封印されています。中身が見えているピンは弾を一発当てると壊れます。中身の見えないピンは弾を一発当てると中身が見えるようになり、もう一発当てると壊れます。この状態で主人公がハートに触れると、ハートは解き放たれドアに向かって飛んでいきます。各ステージに4つずつあるハートが全てドアに向かうと、ドアが開きます。ピノ（2人でプレイしている場合はピノとアチャの両方）が開いたドアを通ると、次のステージに進めます。



中身の見えないピンも、弾をあてれば中身が見えるようになります。



ハートを全部集めたら、ドアが完全に開く。ここを通ればラウンドクリア。

### ピノとアチャの違い

**ピノ**  
キッシュ爺さん人達の木製人形。アチャにくらべて、歩くスピードが速く、弾も8プロック先まで飛ばせる。

**アチャ**  
イッコ先生の一人娘。動きが速く、弾も4プロック先までしか飛ばせないけど、弾のスピードは速い。

### 敵の倒し方 敵に応じて武器を変えよう！

武器の発射ボタンはゲーム初期状態ではスペースキーに設定されています。武器にはそれぞれ有効な敵があります。ゲームスタート時に持っている武器は、【兵隊】のみに有効な【白弾】です。敵に応じて武器を取り換えて戦いましょう。

武器は、各ステージの箱の中に隠されています。箱に弾を一発当てると中身が見え、もう一発当てると壊れます。この状態で主人公が武器に触れると、武器が変わります。



## 各武器が有効な敵

	白弾		兵隊のみ
	タイヤ		車と兵隊
	画びょう		フーセンと兵隊
	火		トランプと兵隊
	電気		ロボット
	超音波		サルと兵隊
	爆弾		タンクと兵隊



星弾 星カードを3枚集めると一定時間すべての敵に有効な星弾が撃てるようになる。



つむじ風 7カード3枚集めると一定時間無敵状態になる。体当たりで敵を倒せ!

※2人でプレイしている場合、各カードは共通にストックされ、最後の一枚を取った方が使えます。



まほうつかいは通常の武器では倒せない。【星弾】と【つむじ風】で倒そう。

## アイテム



お菓子：取るとポイントになります。4種類あり、それぞれ得点が違います。



ランプ：箱の中に隠れている武器が見える状態になります。



ジェットブーツ：しばらくの間、移動スピードがアップ。



フォーク：取った時にステージ上いた敵が全てお菓子に変わります。



砂時計：しばらくの間時間が止まり、敵が停止します。



花：しばらくの間透明に変身。敵に当たってもミスになりません。



服：下着姿のときに取ると、上着を着た状態に戻ります。



スペシャルフラッグ：一定の点数に到達すると次のステージで出現。取ると1UP。

## トラップ



マジックハンド：手が伸びてきてピノたちの服をはぎとります。



パンチ：撃つとパンチが飛び出し、当たると一定時間動けなくなってしまいます。



時限爆弾：弾を当てると姿を現し、一定時間たつと爆発します。上下左右の四方向に吹き出す爆風にふれてしまうと、一発で1ミスです。

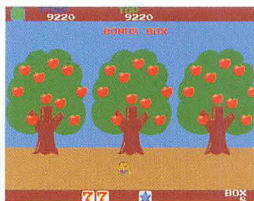
## その他



ワープゾーン：ワープゾーンの上に乗ると、ステージ上の別の場所にワープします。



ダイヤの泉：一見するとただの箱ですが、弾を一発当てるとダイヤが4方向に16個、次々に飛び出します。主人公がダイヤに触れるとダイヤを取ることができ、ダイヤ1個につき100点のボーナスポイントになります。



残念ながら、ジャンプはあまり効果がない。

## ボーナスステージ

8の倍数面はボーナスステージです。3本のリンゴの木から落ちてくるリンゴを主人公の移動（ボーナスステージでは主人公は左右にしか移動できません）とジャンプ（武器を発射するキーと同じ）でタイミングよく受けとめてみましょう。



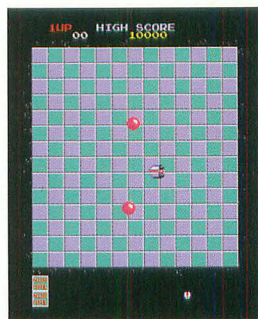
ハートは主人公または魔女の弾で出現します。

## 最終ステージ

最終ステージで登場する魔女は、武器では倒すことができません。魔女の攻撃を避けながら、フィールド上のどこかに8個隠されているハートを、全て解き放ちましょう。全てのハートが解き放たれると、魔女は倒れます。

# Moto

モトス  
1985年発表



## 概要

モータースパナー（自機）を8方向に操作し、スペースビー（敵）に体当たりしてフィールドから突き落とすゲームです。ソーラーベース（フィールド）から全ての敵を突き落とすと、次のステージに進めます。自機がフィールドから落ちると1ミスとなり、自機の数が一機減ります。自機を全て失うとゲームオーバーです。

## 遊び方

### モータースパナー（自機）のコントロール方法

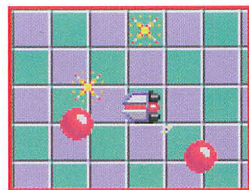
自機は上下左右への移動が可能です。

自機は上下左右、またそれぞれの組み合わせにより斜め方向への移動が可能です。上下左右への移動はゲーム初期状態では以下のキーに設定されています。

上：↑キー 下：↓キー 左：←キー 右：→キー

ジャンプパーツ装着時はジャンプボタン（初期設定ではスペースキー）でジャンプが可能です。

またゲーム初期設定では、自機は3機用意されており、3機すべてを失うとゲームオーバーになります。



体当たりをして、敵をベースから突き落とせ！敵を落としてラウンドクリアだ。

### 1 UP

スコアが10,000点に達すると、自機が1機ずつ増えます。



### パーツの装着

自機をフィールド上に落ちている【パワーパーツ】や【ジャンプパーツ】に接触させ回収すると、画面の左下に取得パーツが表示され、次のステージからパーツの使用が可能になります。パーツの装着は【パーツ装着画面】で行います。【パーツ装着画面】はパーツを持っている時のみ、各ステージ開始前に表示されます。パーツは移動キーで選択し、ジャンプボタンで決定します。

装着したパーツはそのステージのみ有効で、ステージクリア後は使用した数だけパーツの数が減ります。

## パーツの効果

パーツを装着すると、自機の機能がアップします。パーツはパワーパーツとジャンプパーツの2種類がありそれぞれ装着したときの効果が異なります。



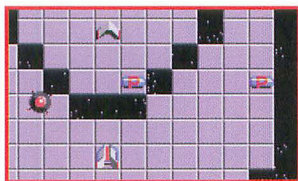
### パワーパーツ

最大7個まで装着可能。装着した数だけ、敵をはじき飛ばす力が増す。敵のパワーに応じて装着数を変えよう。

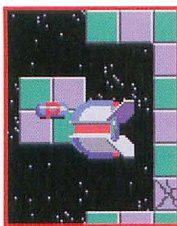


### ジャンプパーツ

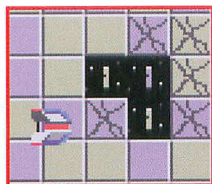
一回につき一個装着可能。その場でジャンプ、もしくは移動キーと組み合わせて最大タイル2マスまでジャンプできる。



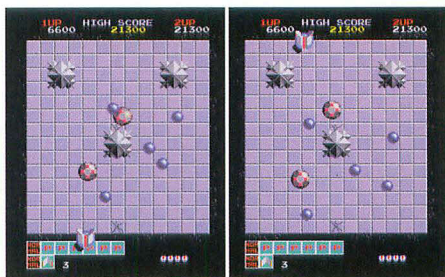
ベース上のパーツを集め、自機の機能アップを図ろう！



ジャンプパーツをつければ離れた場所へもひとつ飛び！



その場で一回ジャンプするとタイルにひびが入り、同じ場所でもう一度ジャンプすると、タイルが破壊されフィールドに穴が空く。



ベースの一番端にきたらジャンプ！幅が最大のベースでは、画面の上と下、右と左の間をジャンプできるぞ！

## 敵キャラクター

敵キャラクターはそれぞれ重量と移動速度、攻撃法則が異なります。キャラクターの特徴に合わせて戦略的にパーツを使用することが攻略のコツです。以下に一部の敵を紹介します。



### ピューバ

レッド、ブルー、ブラックの3種類あり、それぞれ動きが異なる。弱いが、動きが予想しにくい。



### ファイヤー・バグ

ゴチャゴチャと動き回るが、動きには一定の法則があり必ず外周を通るのでそのときを狙おう。



### スパイラス

Z型の動きで攻めてくる。



### ポーラ

フォーメーションの中心として登場することが多い。



### メガ

重く、回転しながら攻撃してる。



### ファイヤー・ビー

自機に向かってくるが、8方向にしか直進しない。



### タイトリアン

動きが速く、自機に当たると時計回りに8方向に方向を変える。

## 敵以外のキャラクター



### ビーコン

自分では一切動かない。ベースから落とすとすて得点になる。敵が落としても同様。



### 流星

一定時間が過ぎると自機を狙ってフィールド上に落ちてきて、タイルを破壊する。

どーも、Mr.ドットマンです。唐突ですが、まずは基本から。切り取り線は太い実線、折り線は細い実線。さらにのりしろは\*印、切り抜く箇所は#印で示されていますので、よろしくっ！

折り線は、あらかじめカッターの背やインクの出なくなったボールペン、芯を出していないシャープペンシルの先などで折りすじをつけておくときれいに折れるよ。

## ソル・バルウ

ソル・バルウは本体、機首、主翼、垂直翼、砲身、噴射ノズルから成ってます。では、順にポイントを説明してゆきましょう。

### 本体

本体を組み立てる前に、#印のついている3カ所の切り抜き部分を全て切り抜いておくこと。組み立ててから切り抜くのは至難の業なので、決して忘れないようにしてくださいね。

## Mr.ドットマンの ペーパークラフト講座

### 機首

機首上部の太い実線で示してある箇所は、組み立てる前に必ず切りこみを入れておくこと。ここに、赤いパーツを内側から外側に突き刺して、のりしろ部分を機首の内面に接着します。

### 主翼と垂直翼

主翼は、本体側面の2カ所の切り抜き部分を通すようにして取りつけます。垂直翼は主翼を本体に差し込んでから、主翼に接着。主翼と垂直翼との接着部は、図1のように折って接着してください。間違えると、ハネがつかないぞ。

### 砲身

砲身は、長方形のパーツを細く丸めて作り、根元を本体の丸い小さな切り抜き部分に差し込んだ上で、機首下面に接着するようになってます。

紙が丸めにくい場合は、あらかじめ図2のように棒状のものを紙の上で転がして紙にくせをつけておくと丸めやすくなります。紙の両端を持って机の角などでしごくのもgood。

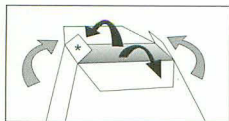


図1

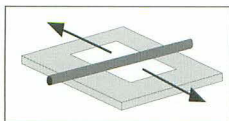


図2

保護者の方へ：

お子様がペーパークラフトを作る際は、刃物や紙で怪我をされないよう、十分注意してあげてください。

Mr.ドットマンって？

ゼビウスのグラフィックを担当した、知る人ぞ知るドット絵の権威。かつて、ナムココミュニティマガジン「NG」で人気コーナー「ドットマンのキャラクター講座」を連載し、ファンも少なくない。趣味のモデル制作の腕も超一級。当時彼が制作したゼビウスのフルスクラッチモデルは、「NG」だけでなく数々のホビー系雑誌にも紹介された。今回本ソフトに収録したペーパークラフトは、ドットマンの監修である。



### 噴射ノズル

ノズルを本体に接着する部分にはのりしろがありません。丸いノズルのふちを本体後部に描かれている円に直接接着（イモづけ）してください。

のりしろなしで接着することを俗に「イモづけ」と言います。「イモづけ」の接着部分は極端に少ないので、つまようじなどで接着剤をつけるとききれいに仕上がります。なお、本冊子とじ込みの展開図ではノズルの内側が彩色されていませんが、マーカーなどで彩色すると、より雰囲気が出ます。

### タルケン

タルケンもソル・バルウほど複雑じゃないので、細かい説明は省きます。一点だけ難しいのが、翼の部分。翼の端にはアール（カーブのことね）がついているので、あらかじめ紙にくせをつけておくこと。翼は厚紙など裏に貼り補強すると、形が整えやすくなります。

ソル・バルウがつくれたなら大丈夫。  
では、成功をお祈りしております！

## 教えて！ドットマンQ&A

Q:接着剤は何を使ったらいいの？

A:透明タイプのものが良いでしょう。速乾性ならベストです。ちなみに僕が愛用しているのは、「ポンドGクリア」と「ポンド紙用速乾」です。

Q:切り取り線は線の内側と外側、どっちを切れればいい？

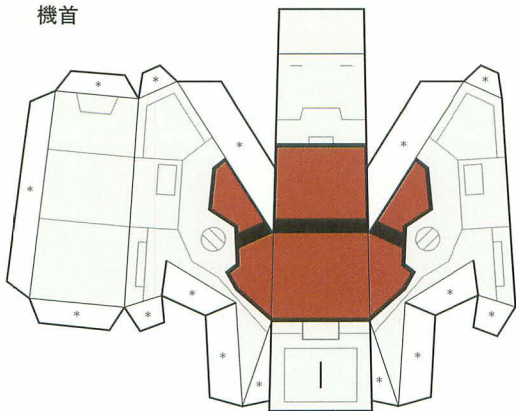
A:真ん中を切るのがよろしいかと。

Q:折りすじをつけるとペーパーの表面にキズがついてしまう。もっといい方法はないの？

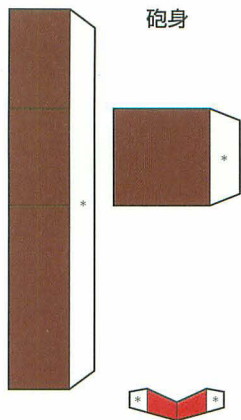
A:折りすじをペーパーの裏につける方法もあります。ペーパーの表から折り線の両端に針で印をつけ、裏返して2点の印を線でつなぐようにして折りすじをつければOK。

XEVIOUS PAPER CRAFT:  
Directed by Hiroshi Ono as Mr.Dotman, Outlined by Akira Mizorogi  
XEVIOUS©1982, 1997 Namco Ltd., All Rights Reserved.

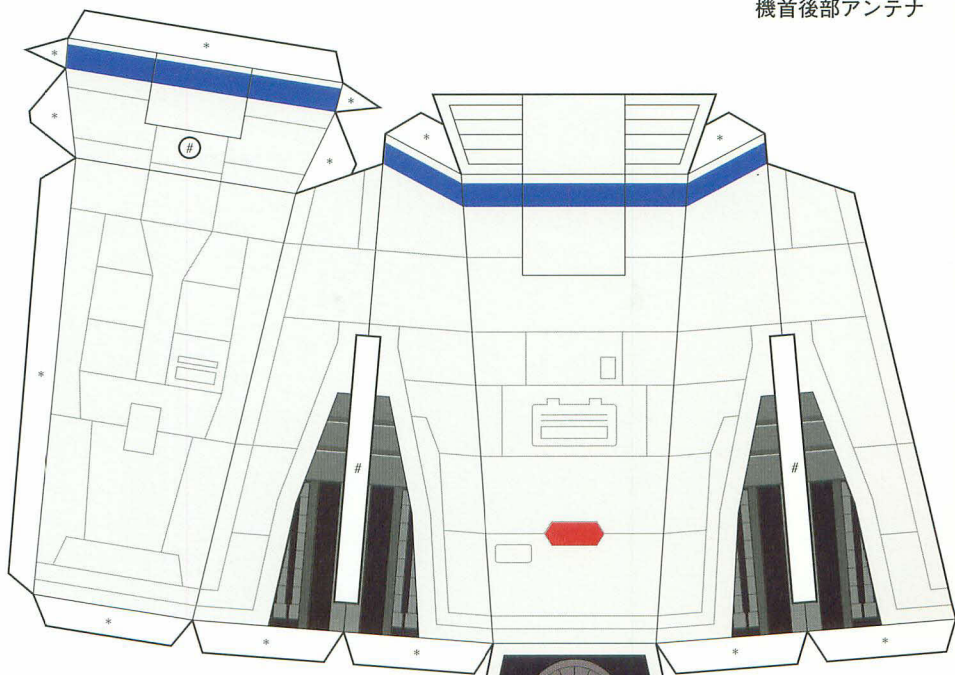
機首



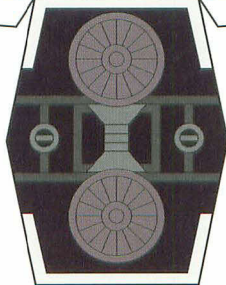
砲身



機首後部アンテナ



ボディ

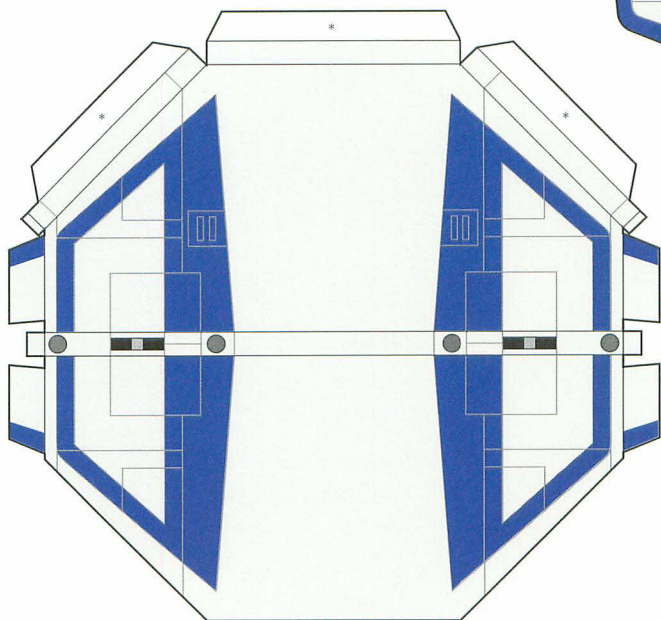
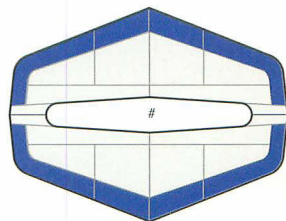
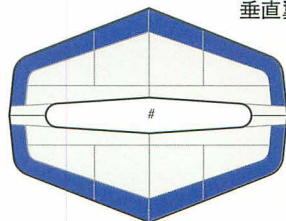




噴射ノズル



垂直翼

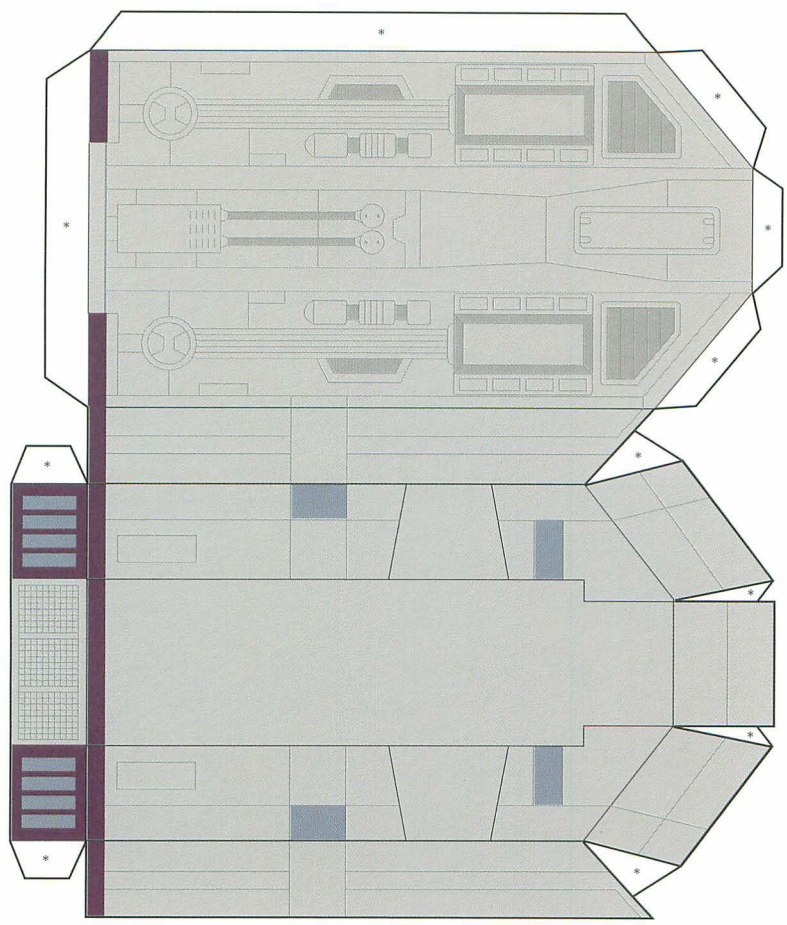


主翼

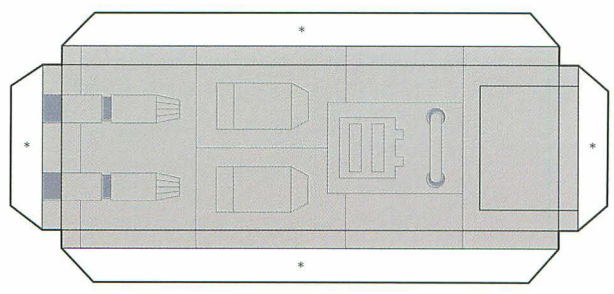




ボディ部

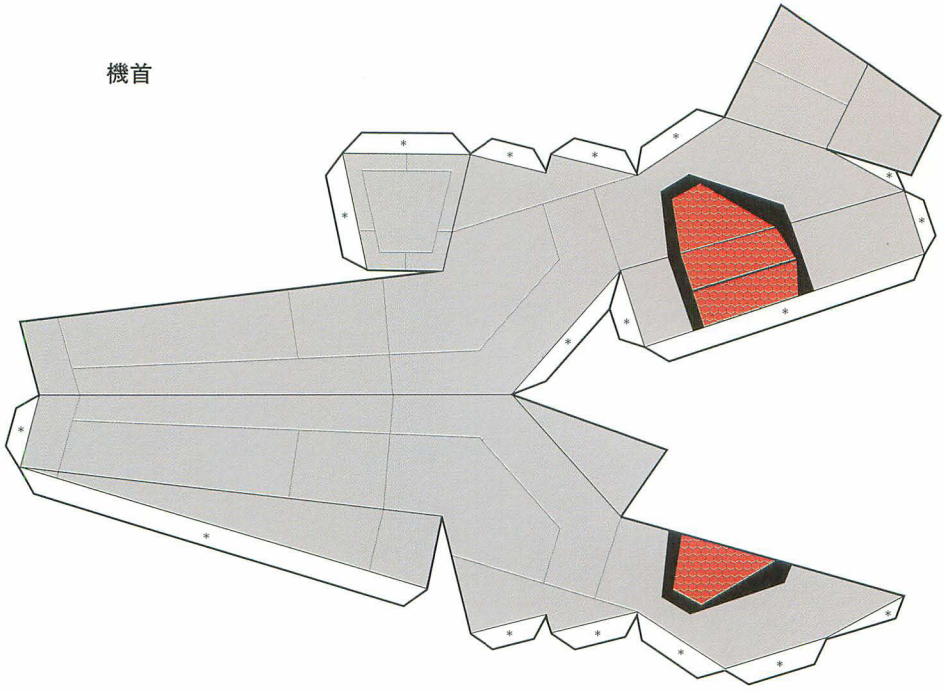


ボディ上部

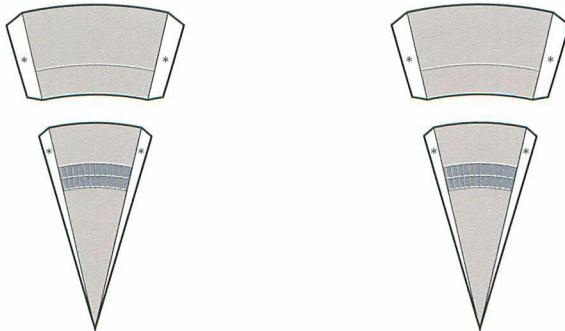




機首

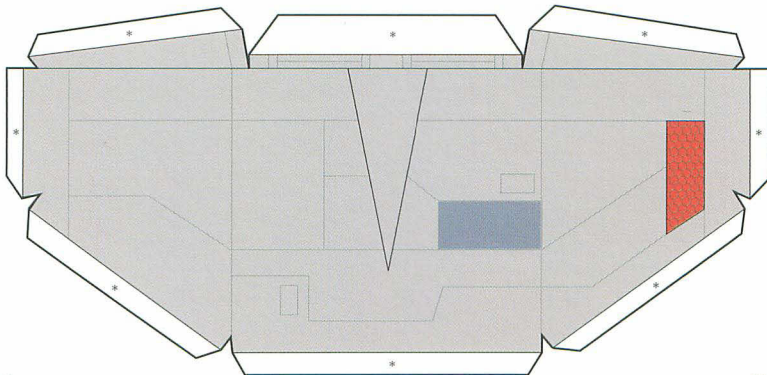
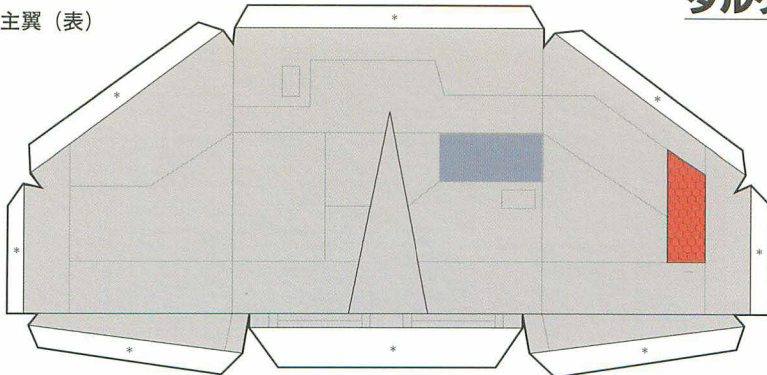


翼駆動部カバー





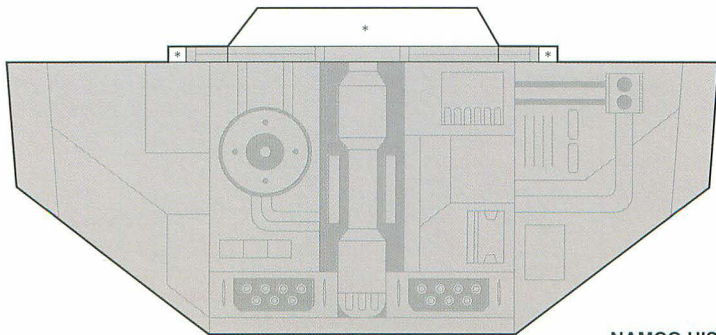
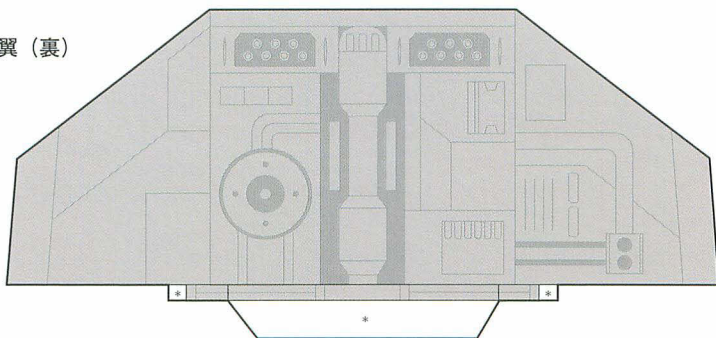
主翼 (表)



後

前

主翼 (裏)





## ラウンチャー編

**Q** CD-ROMをセットしても、何も起こらない(オートプレイが機能しない)。

**A** オートプレイ機能がオフに設定されている可能性があります。以下の方法で設定を確認し、必要に応じて設定を変更してください。

- 1) [コントロールパネル] を開き、[システム] をダブルクリック。
- 2) [デバイスマネージャ] タグをクリック。
- 3) CD-ROMアイコンの横にある[+] をクリックし、使用しているCD-ROMドライブを選択してから[プロパティ] ボタンをクリック。
- 4) [設定] をクリックして表示されるダイアログ画面で、[自動挿入] チェックボックスがチェックされているかどうかを確認してください。もしチェックされていない場合はチェックしてください。

**Q** ソフトが起動すると、ラウンチャー画面以外の部分の色がおかしくなる。

**A** ディスプレイの設定を640×400以外の解像度モード(800×600など)に設定し、かつ256色表示モードに設定されている状態で本製品をご利用になる場合、ラウンチャー画面以外の部分が色化けを起こすことがあります。異常ではありません。【画面のプロパティ】→【詳細】で表示色数を256色からハイカラーモードへ設定を変更することで、この現象は解消します。

**Q** CD-ROMをセットし、オートプレイが起動してもラウンチャー画面が表示されない。

**A** ご使用のパソコンが専用のメニュープログラムを起動している場合、CD-ROMをセットしてもラウンチャー画面が見えない場合があります。その場合は、いったんメニュープログラムを終了してから、再度本製品をセットしてください。

## ゲーム編

**Q** ゲームボタンを押しても、ゲームが起動しない。

**A** ゲームプログラムを実行するにはMicrosoft社のDirectX(TM)が必要です。本製品にはDirectX3(TM)のインストーラーが付属しており、ラウンチャーのオプション画面にある[DirectX] というボタンをクリックするとインストーラーが起動します。必要に応じてDirectX3(TM)のインストール作業を行ってください。

**Q** ゲーム画面の表示がおかしくなる。

**A** ご使用のパソコンのビデオカードとそのドライバソフトがDirectX(TM)に対応しているかどうかご確認ください。対応していない場合は、ゲーム画面の表示がおかしくなったり、最悪の場合ハングアップしたりすることがあります。

なお、ビデオカードのドライバソフトはできる限り最新バージョンのものをお使いください。本製品付属の



ゲームサウンドがおかしくなる。



ゲームの速度が遅い。

DirectX3(TM)インストーラーでもいくつかのメーカーのビデオカードドライバソフトをインストールしますが、ご使用になっているドライバソフトと同様のものが存在する場合は「書き換えるかどうか」の判断を促すダイアログが表示されます。バージョンの新しいものを選択するようにしてください。

また、多くのビデオカードメーカーが最新のドライバソフトをインターネットおよび各種BBSからダウンロードできるサービスを提供しています。

ビデオカードおよびドライバソフトに関しては、パソコンメーカーまたはビデオカードメーカーにお問い合わせください。

**A** ご使用になっているパソコンのサウンドカードとそのドライバソフトがDirectX(TM)に対応しているかどうかご確認ください。対応していない場合は、サウンドが出力されなくなったり、最悪の場合ハングアップしたりすることがあります。

なお、サウンドカードのドライバソフトはできる限り最新バージョンのものをお使いください。本製品付属のDirectX3(TM)インストーラーでもいくつかのメーカーのサウンドカードドライバソフトをインストールしますが、ご使用になっているドライバソフトと同様のものが存在する場合は「書き換えるかどうか」の判断を促すダイアログが表示されます。バージョンの新しいものを選択するようにしてください。

また、多くのサウンドカードメーカーが最新のドライバソフトをインターネットおよび各種BBSからダウンロードできるサービスを提供しています。

サウンドカードおよびドライバソフトに関しては、パソコンメーカーまたはサウンドカードメーカーにお問い合わせください。

**A** (1) ゲームの実行には、Pentium 100MHz以上で16MB以上のメモリ、そしてDirectXに完全に対応しているビデオカード(ドライバソフト)およびサウンドカード(ドライバソフト)を搭載する必要があります。本マニュアルの3ページにある動作環境を参照して、ご使用のパソコンが本製品の動作環境を満たしていることを確認してください。

また、本製品にはご使用になっているパソコン上での本製品のレスポンスを測ることのできるベンチマーク付き体験版ゲームが付属しています(3ページ参照)。本ベンチマークにて100%のレスポンスが得られない場合は、ご使用になっているパソコンのビデオカードやサウンドカードのドライバソフトの最新バージョンをインストールしたり、またはカードをより高性能なものに変更することでレスポンスが上がる可能性があります。



● (2) 【画面のプロパティ】 → 【詳細】にて、ディスプレイの表示色数をハイカラーから256色に変更することによって、ゲーム速度が向上する場合があります。お試しください。最近のビデオカードではハイカラーモードで最適化されているものもありますので、256色表示よりもハイカラーで速度が上がる可能性もあります。

● (3) 他のソフトウェア（ノートンやQEMM、ウィルスバスターなどの常駐ソフトも含む）がバックグラウンドで実行していないことをご確認ください。実行している場合は、それらを終了してから本製品をご利用ください。

**Q** フルスクリーンモードに変更できない。または表示がおかしくなる。

**A** ご使用になっているパソコンのビデオカードとそのドライバソフトがDirectX(TM)に対応しているかどうかご確認ください。またカード自体が対応している場合でも、ドライバソフトがバージョンアップされている可能性があり、旧バージョンでは利用できない場合もあります。最新のドライバソフトをインストールすることで、フルスクリーンモードが利用できるようになる可能性があります。なお、一部の機種ではフルスクリーンモードが利用できないことが確認されています。当方で確認している機種は以下の通りです。

**Q** ジョイスティック(ゲームパッド)が利用できない。

**A** ご使用のジョイスティック（ゲームパッド）が、Windows 95(TM)に対応しているかどうかご確認ください。

また、[コントロールパネル]を開き [ジョイスティック]をダブルクリックして、ジョイスティックの設定を行ってください。[ジョイスティック]の設定は、各ゲーム内のジョイスティックの設定ダイアログから呼び出すこともできます(8ページ参照)。

**Q** ゲームをポーズしたい。

**A** Windowモードでゲームをしている場合に、ゲーム画面外をクリックするなどしてゲームのウィンドウを非アクティブ化すると、一時的にゲームを中断することができます。

**Q** フルスクリーンモードで画面にゴミやちらつきが出る。

**A** フルスクリーンモードでゲーム中に画面がちらつくことがあります。これは、その画面モードでの垂直同期タイミングとゲームプログラムが想定している垂直同期タイミング（ゲームではオリジナル基板の速度に合わせています）に誤差があるため起きてしまう現象です。ハードウェア、ソフトウェアともに異常ではありません。

**namco**

Presented by  
NAMCO

Staff

Produce...  
NAMCO LTD. (K. Kiyono, Namco Ltd.)

Direction...  
NAMCO LTD. (Y. Kubo, A. Hattori, Namco Ltd.)

Program...  
T. 'ussy' Harakawa  
K. 'ymd' Yamada  
ProHouse Ltd. (S. Bonosono, ProHouse LTD.)

Graphics...  
Y. Mori  
M. Mizutani

Paper Craft Design...  
NAMCO LTD. (H. Ono, Namco Ltd.)  
A. Mizorogi

Marketing & Publicity...  
NAMCO LTD. (N. Takematsu, H. Onodera, M. Baba, Namco Ltd.)

Special Thanks to...  
N. Abe, T. Kobayashi, and All NAMCO staffs  
and YOU... Thanks!



Copyright  
NAMCO HISTORY (TM)  
(C) 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
XEVIOUS  
(C) 1982, 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
SUPER XEVIOUS  
(C) 1983, 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
MAPPY  
(C) 1983, 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
MOTOS  
(C) 1985, 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
TOYPOP  
(C) 1986, 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

**健康上のご注意**

- プレイするときは、健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。
- 疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。
- プレイするときは部屋をなるべく明るくし、なるべくディスプレイから離れてください。
- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すディスプレイを見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し、医師の診察を受けてください。



お手数ですが  
50円切手を  
貼って下さい

146-□□

(受取人)

東京都大田区矢口 2-1-21

**(株) ナムコ**

インタラクティブメディア

事業プロジェクト 行

この度は、弊社の商品をお買い求めいただき、ありがとうございます。  
お手数ですが、今後の製品開発の参考にさせていただきます。  
毎月抽選により、ナムコオリジナルグッズをお送りいたします。  
(抽選の結果は商品の発送をもってかえさせていただきます。)

ご住所			
フリガナ			男・女
ご氏名			年齢 歳
ご職業 (学年)	パソコン 使用歴	年	カ月
ご購入 タイトル名	ご購入店名		
ご購入年月日	ご購入価格		

◆この商品をご使用になるパソコンのシステムについてご回答下さい。

- MS-DOS バージョン \_\_\_\_\_  
 Windows 3.1       Windows 95  
 Macintosh OS バージョン \_\_\_\_\_

ご使用のパソコンの機種名 \_\_\_\_\_

◆現在お持ちのCD-ROMソフトでお気に入りのタイトル名、  
あるいは今後ご購入予定のタイトル名をご回答下さい（複数回答可）

◆ご購入いただいた商品の価格についてはいかがですか？

- 高い       普通       安い

◆どのようなジャンルにご興味をお持ちですか？（複数回答可）

- シューティング       アドベンチャー  
 ロールプレイング       アクション  
 シミュレーション       パズル  
 その他 \_\_\_\_\_

◆この商品をお知りになったきっかけは、次のどれですか？

- 雑誌にて 雑誌名 \_\_\_\_\_  
 店頭にて       知人より紹介  
 その他 \_\_\_\_\_

◆よくお読みになるもしくは定期購読している  
パソコン雑誌は何ですか？（複数回答可）

{ \_\_\_\_\_ }

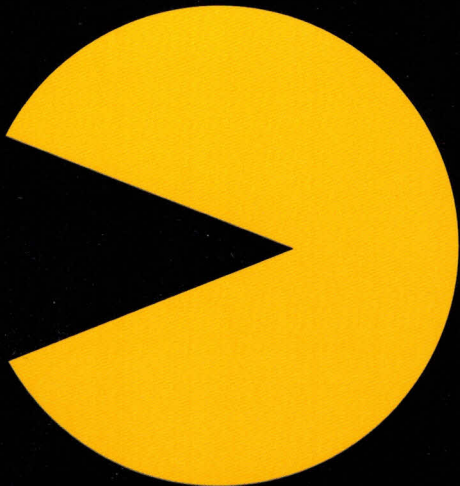
◆パソコン以外にゲーム専用機をお持ちですか？（複数回答可）

- ファミコン       スーパーファミコン  
 セガサターン       プレイステーション  
 その他 { \_\_\_\_\_ }

◆お買い求めいただきました商品について良かった点悪かった点など、  
ご自由に意見をお聞かせ下さい。

{ \_\_\_\_\_ }

# NAMCO HISTORY™



**NAMCO  
HISTORY  
VOL.1**

© 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

**namco**  
for Windows95  
NMC2009  
Made in Japan

**COMPACT  
disc**