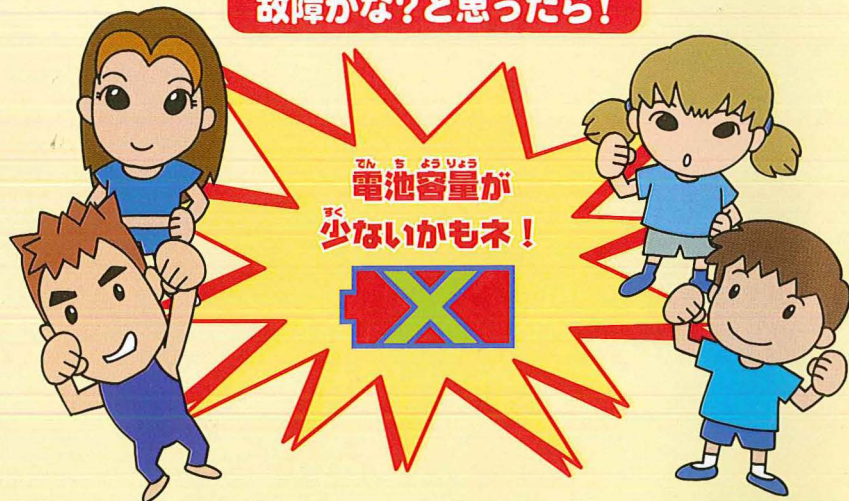


故障かな?と思ったら!



電池容量が
少ないかもネ!



画面スミに表示されるマークは
電池容量が少なくなったお知らせです。
(マークは容量の低下に伴って点滅が早くなります)

※使用状況、電池の状態などにより、マークが表示される時期が異なりますので、
電池交換の目安としてご使用ください。

電池容量が少なくなると、
●画面が乱れる、消える、動かない、映らない。
●マットの反応が悪い、反応しない。

などの症状が出る場合があります。
このような場合は、いったん全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してテストしてください。

—お客様へ—

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、同一製品の中にも生産ロットにより多少仕様が異なる場合がありますのでご了承ください。品質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、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県新治郡新治村藤沢3647番5

(株)エポック社 お客様サービスセンター (電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。)

TEL.029-862-5789 [電話受付時間]月～金曜日(祝・祭日を除く) 10時～12時、13時～17時

- 本品の輸出、営業使用および賃貸を禁じます。
- 本品にはXaviX®テクノロジーが使われています。
- “XaviX®”は新世代株式会社の登録商標です。

発売元 EPOCH 株式会社エポック社
東京都台東区駒形2-2-2

©TBS
©2003 EPOCH CO., LTD. ©2003 SSD COMPANY LIMITED
MADE IN CHINA

東京フレンドパークⅡ

フレンドパークへあそびにいこう!!

取扱説明書



遊ぶ前に必ず取扱説明書をよく読んでから使用してください。

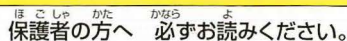
アルカリ電池をご使用ください

対象年齢4才以上
本体用/単3形(LR6)電池4本使用(別売り)
又は専用ACアダプター使用(別売り)

EPOCH 株式会社エポック社

©TBS
©2003 EPOCH CO., LTD. ©2003 SSD COMPANY LIMITED
MADE IN CHINA

※パッケージや取扱説明書の画面写真は開発中のものです。
実際の画面と多少異なる場合があります。

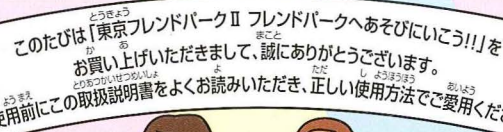


- **小さな部品があります。**口の中には絶対に入れないでください。**窒息などの危険があります。**
- **AVケーブルを首にかけてぶざけたら、乱暴に扱わないでください。**窒息などの危険があります。
- **AVケーブルを指などに巻きつけたりしないでください。**指がはきくなり危険です。
- **誤飲・AVケーブルによる事故の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。**
- **転倒などの思わぬ事故の危険がありますので、マットの上に飛び乗ったり、ぶざけたらしないでください。**
- **マットは傾斜や凹凸の無い平らな場所に置いてください。**滑りやすい場所に置いたり、乾かならぬ履き物や滑りやすいものを履いて遊ばないでください。
- **火気や暖房器具の近くで遊ばないでください。**
- **マットを踏むときは、周りの人や物にぶつからないように注意してください。**
- **2人で使用する際は、お互いに接触しないよう十分に注意してください。**又、滑って転ばないように注意してください。
- **安全のため、破損・変形したマットは使用しないでください。**
- **ACアダプター（別売り）を使用する場合は、必ず専用のACアダプターを使用してください。**
- **遊んだ後は、3才未満のお子様の手が届かない所に収納してください。**
- （電池を誤使用すると、発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。）
- **充電式（ニカドなど）電池は、絶対に使用しないでください。**
- **古い電池と新しい電池、異なった種類の電池を混ぜて使わないでください。**
- **電池は必ず（マイナス）側を先に入れ、＋（プラスマイナス）を正しくセッティングください。**
- **遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池をはすけてください。**
- **シートさせたり、充電・分解・加熱、火の中に入れたりしないでください。**
- **万一、電池から水が漏れ出したときは、大量の水で洗い、医師に相談してください。**ひびや割に付たときは、水で洗ってください。



しょうじょう ちゅうい
使用上の注意

- 製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下すると画面が乱れたり、映らなかったり、反応しないなど、正常に機能しない場合がありますので、その場合は、全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。
- ・破損、故障、変形の原因となりますので、AVケーブルを引っ張ったり、本体やマットなどに無理な力を加えないでください。又、マットの上に飛び乗ったり、ぶざけたりしないでください。
- ・落としたり、強い衝撃や無理な力を加えないでください。
- ・高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- ・マットに折りしわや折り癖などがある時は、それを伸ばしてから遊んでください。
- ・屋外では遊ばないでください。
- ・こたつ、ホットカーペット、床暖房システムなどの上では遊ばないでください。
- ・本製品は1～2人用です。多人数で同時に遊ばないでください。
- ・故障の原因になりますのでマットの上に物を置いたりしないでください。
- ・製品の性質上、マットに若干の裏みがある場合があります。その時は、数時間外気にさらしてから遊んでください。
- ・防水性はありません。水にぬらさないでください。
- ・マットの痛みなどによっては反応しない場合があります。
- 長時間連続して使用する、または静電気がおきることがあります。静電気を放つときは、遊びをやめてしばらく放置してください。
- ・マットを長時間、床などに置くとき色移りする場合がありますので、時々、位置を変えてください。
- ・すべり止めにきりかたが付着すると、すべり止めの効力が十分発揮できない場合がありますので、置く場所のほりこなどをよくとってからマットを置いてください。
- ・マットにはきりかたが付着した時は、きつく絞った濡れタオルなどですべり止めを拭いた後、十分乾燥させてから使用してください。
- ・接続するテレビによっては、ゲームの音の大きさとテレビ番組などの音の大きさに差がある場合があります。そのような場合は、テレビ番組を切り替える時に音量を調節してください。
- ・遊びときは周囲や近隣の迷惑にならないように遊び時間帯や振動などに注意してください。
- ・透明袋、エアバックは可燃材ですので、開封後はすぐに捨ててください。
- ・付属のマットはゲーム以外の事には使用しないでください。
- ・分解や改造は行わないでください。
- ・プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)に接続しないでください。残像現象(画面残像)が生じることがあります。
- ・本製品は日本国専用です。外国ではテレビの構造、放送形式などが異なるとして使用できません。



もくじ

注意／使用上の注意	1	キャラクター紹介／たいせんモード	9
もくじ／健康上の注意	2	アトラクションのあそび方	10
セット内容／電池の入れ方	3	・ウォールクラッシュ	10
マット本体各部の名称／テレビへの接続	4	・チュチュバスターズ	11
ゲームをはじめるまでの流れ		・フィジカルワープロ	12
／遊ぶときの注意	5	・ソゴボコ	13
基本操作／ゲームのはじめ方	6	・クイズ!ボディ&ブレイン	14
ゲームモード	7	・ニューブロードウェイジョー	15
・TFP2モード	7	・フラッシュザウルス	16
・フリーモード	8	・ネヴァーワイバウト	16
・たいせんモード	8	・スペースカウボーイ	17
・せいせき	8	・ハイパーホッケー／ダーツ	18

健康上の注意

- 疲労、睡眠不足、体調不良、飲酒している方、病中病後、医師から激しい運動を制限されている方、妊娠している方、もしくは妊娠の可能性のある方などは避けてください。**
- 体にケガなど異常がある時は、絶対に避けないでください。**
- 疲れた状態や連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。**
- ごまれに、強い力の刺激や点滅を受けたら、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こすことがあります。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしながらこのような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。**
- ゲーム中にもまれに吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。**
- ゲームをしていて、足、手、腕などに疲労、不快感を感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛み、不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを感じた場合、長期にわたる傷害を引き起こす可能性があります。**
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、目使用を中止し、5分から10分の休憩をしてください。**
- 他の要因により、足、手、腕などの一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって悪化する可能性があります。そのような場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。**
- ゲームをする時は、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをする時は、30分ごとに15分程度休憩してください。**

セット内容

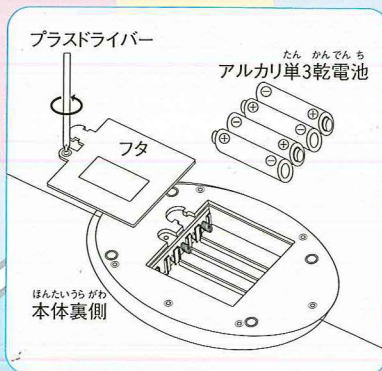
Tokyo Friend Park II

- マット本体
- ステレオAVケーブル
- すべり止め (4枚)
- 取扱説明書
- 保証書

電池の入れ方

Tokyo Friend Park II

アルカリ電池をご使用ください



- プラスのドライバーを使って、マット本体裏面にあるネジを外し、電池ボックスのフタのツメをひっぱり上げながらあけます。
- 十、一の向きに注意して、図のようにアルカリ単3形 [LR6] 電池 (別売り) 4本をー (マイナス) 側からセットし、フタをしっかりと止めてください。

- マット本体の電池寿命は、アルカリ乾電池使用時で約10時間です。
- 電池寿命は、新品のアルカリ乾電池 (1.5V) を使用した場合です。使用状況、電池の種類、電池容量 (1.5V以下) などにより短くなります。
- 製品の機能上、電池容量の低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると、画面が乱れたり、映らなかったり、反応しないなど、正常に機能しない場合がありますので、その場合は全ての電池を新しい電池 (1.5V) と交換してください。
- マット本体の入力操作をなにもせずに約15分経過すると、自動的に電源がオフになります (オートパワーオフ)。
- マットの1P側の○ (けってい) と2P側の○ (けってい) を同時に踏みながら電源を入ると、オートパワーオフ機能は作動しません。
- マットにある全てのボタン (●●●●●●●●) を踏みながら電源を入れることで、記録内容などのセーブデータが消去されます。

マット本体各部の名称

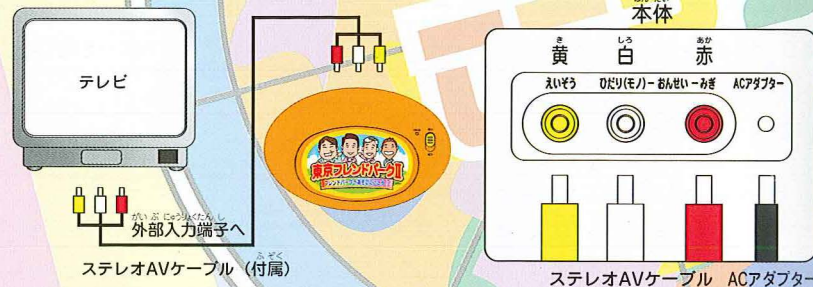
Tokyo Friend Park II



テレビへの接続

Tokyo Friend Park II

付属のすべり止めをマット裏側の丸いボタン部分 (左右ボタン) の中心に4枚それぞれ貼り付けてください。付属のステレオAVケーブルを使用して、テレビと接続します。



- テレビの外部入力、テレビの取扱説明書をよくお読みください。
- テレビの音声入力がモノラルの場合、左音声端子 (白端子) のみ接続してください。
- AVケーブルは、しっかりと奥まで差し込んでください。
- テレビにビデオ入力が無い場合、テレビに接続されたビデオデッキを通して接続することができます。詳しくは、ビデオデッキの取扱説明書をよくお読みください。
- ACアダプター (別売り) を使用する場合は、必ず専用の本体用ACアダプターを使用してください。

ゲームをはじめるまでの流れ

Tokyo Friend Park II

1. すべり止めをマット裏側の丸いボタン(左右ボタン)部分の中心に4枚それぞれ貼り付けてください。

2. マット本体に電池を入れます。

初めてお使いの場合は、必ず新しいアルカリ電池を正しく入れてください(P.3をご参照ください)。

3. テレビと本体を接続してください。(P.4をご参照ください。)

4. 電源を入れてください。

テレビの電源を入れ、テレビ側の入力切り換えをステレオAVケーブルを接続したビデオ入力に切り換えます。テレビの入力切り換えがきちんとできたら、本体の電源スイッチを【オン】にします(P.4をご参照ください)。

5. ゲームを始めます。

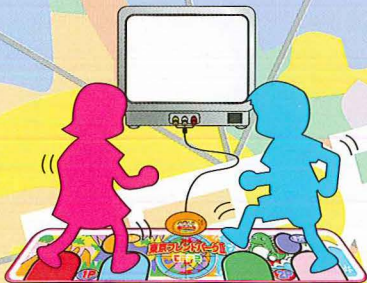
本体の電源を入ると、ロゴマークの後にタイトル画面が表示されます。

下記にご注意いただいた上で、ゲーム始めてください。

遊ぶときの注意

Tokyo Friend Park II

「東京フレンドパークII フレンドパークへあそびにいこう!!」は、マットのボタン部分を踏むことによってコントロール入力していきます。



- マットでは十分な距離をとってありますが、2人で使用する際には、お互いに接触しないよう十分お気をつけください。
- 滑って転ばぬようご注意ください。
- 周囲の方へのご迷惑にならないようお気をつけください。

- マットの上に飛び乗ったり、ふざけたりしないでください。
- マットを濡らさないようお気をつけください。また、マットの上に濡れた物や、物を置かないでください。破損や故障などの原因になります。
- 本体やマットに無理な力を加えたり、強く折り曲げたり、引っ張ったりしないでください。

基本操作

Tokyo Friend Park II

マット本体に付いている電源スイッチを【オン】にしてください。電源スイッチが【オン】になっていないと作動しません。使用後は電源スイッチを【オフ】にしてください。

マット本体の選択・決定

マットの1プレイヤー側か2プレイヤー側の左右ボタン(●●●●)でメニューの項目を選び、決定ボタン(●●●●)でメニュー項目を決定します。

※左右ボタンは、1回踏むごとにメニューが、その方向へ1つずつ移動していきます。

※1プレイヤー側、2プレイヤー側のどちらでも選択・決定することができます。

ゲームのはじめ方

Tokyo Friend Park II

① タイトル画面

ロゴ表示の後に、タイトル画面が表示されます。マットの1プレイヤー側か2プレイヤー側のいずれかのボタンを踏むと、ゲーム選択画面になります。



② ゲーム選択画面

ゲームモードは次の4つです。左右ボタンのいずれかを踏んでゲームモードを選び(1回踏むごとにメニューが1つずつ移動します)、決定ボタンを踏んで決定します。



TFP2モード

実際の番組と同じように5つのアトラクションをプレイして成績によって金貨を獲得していくモードです。

フリーモード

好きなアトラクションだけをプレイするモードです。

たいせんモード

2人で対戦ができるモードです。P.9をご覧ください。

せいせき

TFP2モードの今までの成績を見ることができます。

○TFP2 (東京フレンドパークⅡ) モード

※ゲーム中の音声は、一部の発音されます。

難易度選択

ゲームの難易度を【やさしい】【ふつう】【むずかしい】から選びます。

難易度によって、プレイするゲームが変わります。

プレイ人数選択

プレイ人数を1人【ひとりであそぶ】、または2人【ふたりであそぶ】の中から選択します。

左右ボタンでどちらかを選んで、決定ボタンを踏みます。

キャラクター選択

使用するキャラクターを選択します。

左右ボタンで使用したいキャラクターを選び、決定ボタンを踏みます。

名前入力

プレイヤーの名前を入力します。(最大6文字まで)

左ボタン:カーソルの矢印の方向を変える。

右ボタン:カーソルを矢印の方向へ移動させる。

決定ボタン:カーソルが示す文字の入力。

【りれき】過去に入力した名前が表示されます。

商品名入力

ゲームで獲得する商品の名前を入力します。(最大10文字まで)

【りれき】過去に入力した商品名が表示されます。

アトラクション

5つのアトラクションをプレイします。各アトラクションの遊び方はP.10からの【アトラクションのあそび方】をご覧ください。

成績表示・記録

プレイしたアトラクションの成績や獲得した商品を表示します。この成績は最大24個まで記録することができます。記録する場合は、左右ボタンでカーソルを「はい」に、記録しない場合は「いいえ」に合わせて、決定ボタンを踏みます。



日付入力

成績を記録する場合、プレイした日付を入力します。

左右ボタンでプレイした月・日を変更し、決定ボタンで決定します。

※【りれき】は1P、2Pあわせて最大24個まで保存されています。24個以上になると古いデータから上書きされます。

○フリーモード

TFP2モードと同じように、【プレイ人数選択】と【キャラクター選択】

を行い、次にプレイするアトラクションを選択します。

左右ボタンでプレイするアトラクションを画面に表示させ、決定ボタンを踏みます。(P.10参照)



○たいせんモード

【キャラクター選択】を行った後、フリーモードと同じようにして【アトラクション選択】を行います。(但し、対戦モードをプレイできるのは、2つのアトラクションのみです) (P.9参照)



○せいせき

アトラクションで獲得した金貨を、ダーツの矢と交換して、商品獲得を目指します。

矢が当たった商品が獲得でき、記録として保存することができます。

【せいせき】画面には、日にち、名前、獲得した金貨の枚数、商品名が表示されます。

※獲得した商品名は2つまで表示されますが、プレイヤーが入力したものが優先されます。

※グラندスラムを達成した場合、【さんか】の欄にマークがです。



キャラクター紹介

Tokyo Friend Park II



サキコ

負けず嫌いで意地っ張りなところがあるが、何をしても一生懸命ながんばり屋さん。趣味はウクレレ。

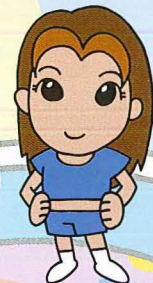


しゅん

いつも元気で活発だが、人前ではあがってしまいうる覚えがしり屋さん。趣味は水泳。

なみ

踊るのが大好きで、じっとしていることができないあわてまの女性。趣味はハワイアンダンスとショッピング。



ダイスケ

日夜、筋力トレーニングに励んでるスポーツマン。趣味は山登り。



たいせんモード

Tokyo Friend Park II

「たいせんモード」では次の2つのアトラクションをプレイできます。

チュチュバスターズ

制限時間内に、できるだけたくさんネズミを倒し、より多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなります。操作方法是P.11をご覧ください。



ンゴボコ(ナゾバー)

ナゾバーが出すクイズに早く正解したプレイヤーがポイントを獲得します。先に5ポイント獲得したプレイヤーの勝ちとなります。操作方法是P.14をご覧ください。



アトラクションのあそび方

Tokyo Friend Park II

Tokyo Friend Park II
Attraction File

1 ウォールクラッシュ

助走後、トランポリンに飛び乗り、反動を利用して壁に貼りつきます。貼りついた両手の合計が得点となります。

【1人プレイ】…4回跳んで、得点が170点を超えるとクリアになります。

【2人プレイ】…2人交互に2回ずつ、計4回跳んで170点を超えるとクリアになります。

助走

「ピー」の笛音でスタートし、左右のボタンを踏むと助走を開始します。たくさん踏めば踏むほど速く走ることができます。



ジャンプ

右の画面のように、トランポリンの上でタイミングよく両足でジャンプします。

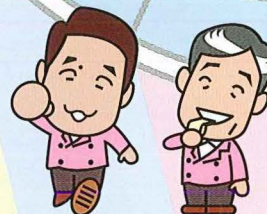


貼りつく

壁に貼りつく瞬間に決定ボタンを踏むと、高さをアップすることができます。笛が鳴るまでのあいだに、左右ボタンを踏むと、よじ登ります。



※1人プレイの場合、1人で4回ジャンプします。



2 チュチュバスターズ

画面に現れるネズミを退治していくゲームです。

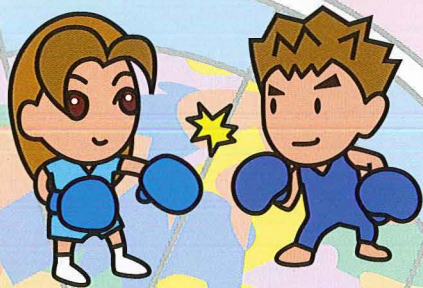
[1人プレイ]…3ラウンドプレイして、得点が2300点を超えるとクリアになります。

[2人プレイ]…3ラウンドプレイして、得点が3000点を超えるとクリアになります。

プレイ画面

画面左が1P、右が2Pです。1ラウンドは1P、2ラウンドは2P、3ラウンドは2人でプレーします。

画面に現れるネズミの位置と対応したボタン(●●●●●●●●)を踏むと、ネズミを退治することができ、得点がカウントされます(画面下に表示されます)。



中ボス出現!

ゲーム中に、3か所の出現場所のいずれから、中ボス(倒すと200点)が出現します。中ボスが出現した場所のボタンの上を何度も踏むと倒すことができます。

大ボス出現!

ゲームの終盤に大ボス(倒すと500点)が登場します。左右のボタンの上を、カウントが0になるまで踏むと、倒すことができます。

3 フィジカルワープロ

巨大ワープロを使い、クイズに答えるゲームです。画面に出る穴埋め問題の答えをひらがなで入力します。

[1人プレイ]…制限時間4分の間に、7問正解するとクリアになります。

[2人プレイ]…制限時間4分の間に、7問正解するとクリアになります。

カーソルの移動

赤枠(1P)、青枠(2P)を操作して、答えを入力していきます。

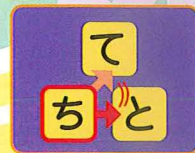


左ボタン(●●)を踏むと、矢印の方向が変わります。カーソルを動かしたい方向に、矢印を合わせます。

右ボタン(●●)を踏むと、カーソルが矢印の方向に移動します。

文字の入力

決定ボタン(●●●●●●●●)を踏むと文字が入力されます。



文字の決定、パス

小文字:「こもじ」を押してから文字を入力します。

パス:わからない問題は「パス」を選びます。

※「パス」を押すと時間をロスしてしまいます。



ンゴボコ

原始人になって「まんもすや」に買い物に行きます。途中、ワニやコウモリが襲いかかってくる6つのステージをクリアしなければなりません。

[1人プレイ]…制限時間5分の間に、「まんもすや」にたどり着けばクリアです。

[2人プレイ]…制限時間5分の間に、「まんもすや」にたどり着けばクリアです。

1P側は左の男性を操作します。
2P側は右の女性を操作します。



1P



2P

ジャンプでよける!!

トリのフン、ワニ、骨のハードルはジャンプでかわしていきます。

しゃがんでよける!!

トリ、コウモリ、どうくつの岩はしゃがんでよけます。
しゃがむには3つのボタン(●●●もしくは●●●)をすべて押してください。(●や●は手で押します。)

いつぼんばし!!

タイミング良くジャンプして対岸をめざします。
2人が同時にジャンプすると原始人がジャンプをします。
タイミングよくジャンプしてイカダに移ります。
さらにタイミング良くジャンプすると対岸(画面外)に移りクリアです。
川からでてくるワニはジャンプで避けることができます。

なまけドラゴン!!

左右ボタンを勢いよく踏んで、ドラゴンを穴に落とします。
ドラゴンが上下に炎を吐くので、低い炎はジャンプで、高い炎はしゃがんでよけます。



ナゾバー!!

ナゾバーが出題するクイズを3問正解します。2つの答えのうち正解だと思われる方のプレイヤーがジャンプします。(左が正解の場合は左右ボタン●●でジャンプ、右が正解の場合は左右ボタン●●でジャンプします。)3問正解した後は、ナゾバーの石像を1P側がボタン連打で壊します。



※1人プレイは原始人(2人)を操作します。

ナゾバーのクイズ問題の解答は、左が正解の場合は左足を上げ(左右ボタン左●)、右が正解の場合は右足を上げます(左右ボタン右●)。

クイズ! ボディ&ブレイン

頭脳と体力を使うクイズゲームです。制限時間内に問題されたクイズに答えますが、ジョギングマシーンで規定のスピードを出していなければ答えることができません。

[1人プレイ]…10問中6問正解でクリアになります。

[2人プレイ]…10問中6問正解でクリアになります。

ランナーの操作

まず、2P側がランナー、1P側がクイズに答えます。5問出題されたら交代です。左右のボタンを交互に踏んで走ります。この時、規定のスピードに達するまで、クイズの解答ができません。ランナーは規定のスピードのまま走り続けます。



解答者の操作

画面に表示されたクイズに答えます。画面に表示された解答例を左右ボタンで切り換えて、正解と思われる答えが表示されている時に、決定ボタンを踏みます。

※1人プレイの場合、まず、ランナーとして規定スピードになるまで走り続けます。規定のスピードに達したら、解答者となり、クイズに答えていきます。



Tokyo Friend Park II Attraction File

6 ニューブロードウェイジョー

ディフェンスの人形にタックルし、その勢いに応じて空いたゴールを狙ってボールを投げ入れるゲームです。

【1人プレイ】…制限時間2分の間に、15ゴール決まればクリアになります。

【2人プレイ】…制限時間2分の間に、15ゴール決まればクリアになります。

前半では2P側が走ってタックルを行ない、1P側がボールを投げます。後半では役割を交代します。

タックル

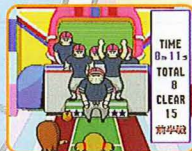
左右ボタンを交互に勢いよく踏むと、画面のプレイヤーがディフェンス人形にタックルします。

スローワー

タックルによって人形が下がった時、空いた場所に左右ボタンを踏んでカーソルを合わせます。決定ボタンを踏むと、カーソルの方向にボールを投げます。

1人プレイの場合

※1人プレイの場合、タックルとスローワーの操作を両方行います。



Tokyo Friend Park II Attraction File

7 フラッシュザウルス

1人がポンプを押して、カプセルを上上げると、恐竜の口から光が流れ、もう1人が光の上にタイミング良く飛び乗るゲームです。

【1人プレイ】…8回プレイして、3回成功するとクリアになります。

【2人プレイ】…交互に4回ずつ、計8回プレイして3回成功するとクリアになります。

まず、2P側がポンプを押す、1P側が光の上にジャンプします。

4回プレイした後、役割を交代します。

ポンプの操作

いずれかのボタンを踏むと、画面のプレイヤーがポンプを押します。カプセルが規定の高さまで上がる時間が短いほど、恐竜から流れる光の速度が遅くなります。



ジャンプの操作

恐竜の背中を流れる光がジャンプポイントにきた時に、その上にジャンプすると成功となります。

※1人プレイの場合、ポンプとジャンプの操作を両方行います。



Tokyo Friend Park II Attraction File

8 ネヴァーワイプアウト

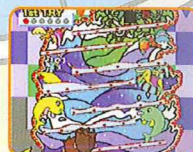
巨大なシーソーに乗ってバランスを競うゲームです。シーソーをうまく操作してボールを一番下の船まで運びます。

【1人プレイ】…6個のボールのうち、1個でも船にボールを運べばクリアになります。

【2人プレイ】…6個のボールのうち、1個でも船にボールを運べばクリアになります。

シーソーの操作

左右のボタンを踏むことによって、シーソーが左右に移動します。



うまくボールを一番下のシーソーに運べたら、船の動きをよく見て慎重にボールを運びましょう。
ボールが船のカゴに入るとクリアです。



Tokyo Friend Park II
Attraction File

9 スペースカウボーイ

動きまわる怪獣の口の中に、エサとなるボールをうまく入れましょう。

[1人プレイ] …2分間で、5匹の怪獣全てにエサを与えられればクリアになります。
[2人プレイ] …2分間で、5匹の怪獣全てにエサを与えられればクリアになります。

まず、1P側が横方向に移動しながら怪獣にエサをあげ、2P側が縦方向の移動操作を行います。後半では役割を交代します。

縦方向の移動操作

左右ボタンの左を踏むと奥に、右を踏むと手前にプレイヤーが移動します。



横方向の移動操作とエサの投下

左右ボタンの右を踏むと右に、左を踏むと左に、決定ボタンを踏むとエサを投下します。

※1人プレイの場合、横方向の移動とエサ投下の操作のみを行います。
縦方向の移動操作はコンピュータが行います。



Tokyo Friend Park II
Attraction File

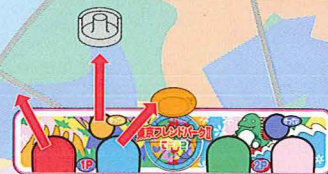
10 ハイパーホッケー

ホンジャマカを相手にエアホッケーで戦います。

[1人プレイ] …7ポイントを先にとると、クリアになります。
[2人プレイ] …7ポイントを先にとると、クリアになります。

基本ポジション

台に③が配置されます。この位置が基本ポジションとなり、ボタン操作により、③が移動します。



でらっ

パッドを踏むと、その方向へ③が移動します。その方向にパック(ディスク)があれば、相手のエリアにはじき飛ばすことができます。



Tokyo Friend Park II
Attraction File

11 ダーツ(商品獲得)

アトラクションで獲得したメダルを、ダーツの矢と交換して、商品獲得を目指します。

画面に表示されたダーツの的が、回転を始めたなら左右ボタンでねらいをさだめ、決定ボタンを踏んで矢を投げます。
矢が当たった商品を獲得でき、記録として保存することができます。

