

キッズ コンピュータ ピコ



VOICE PICO

ピコ専用絵本ソフト

こえで
うごくよ!

なかま
ゆかいな仲間とゲームでかずあそび

ガイドブック

はっ おん
きちんと発音すると
キャラクターが反応します。

© 1997 SEGA

SEGA

健康上の注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・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、ピコで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、画面を見ていてこのような症状が起きたときは、すぐに医師の診断を受けてください。

●ピコをプロジェクトテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

使用上の注意

●電源OFFをまず確認！

絵本ソフトを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。



●ピコを楽しむときは

ピコを楽しむときは、部屋を明るくし、目に負担がかからないようテレビ画面から十分離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足のときを避けてご使用ください。長時間のご使用またはテレビ画面に近づいてのご使用は視力低下の原因となります。



●端子部には触れないで！

絵本ソフトの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると故障の原因になります。



●保管場所に注意して！

絵本ソフトを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●薬品を使って拭かないで！

絵本ソフトの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●絵本の扱いはていねいに！

絵本のページを折ったり、濡らしたりしないでください。また、お子様が絵本に落書きなどしないよう注意してください。



●絵本をはがさないで！

絵本の最後のページを、台（カートリッジ）からはがさないようにしてください。



●絵本ソフトは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



同梱されている人形を、長時間床（フローリング、クッションフロアなど）、カーペット、壁紙、他のプラスチック製品などと接触させると、色移りする場合があります。

同梱されている人形を高温・多湿、および日光の当たる場所には置かないでください。

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 商品のお問い合わせ先：お客様相談センター
フリーダイヤル ☎ 0120-012-235 電話受付時間：月～金 10時～17時（除く祝日）

おうちの方へ^{か た}

このたびはピコ専用絵本ソフト「パケット2 ゆかいな仲間とゲームで数あそび」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

お子様^{こさま}といっしょに、ピコの世界^{せかい}をより楽しんでいただくため、絵本ソフト^{えほん}をご使用^{しよう}の際は、このガイドブックをあわせてご覧ください。

キッズ コンピュータ ピコ



ちゅう ほんせいひん に ほんこくないせんよう
注) 本製品は日本国内専用です。

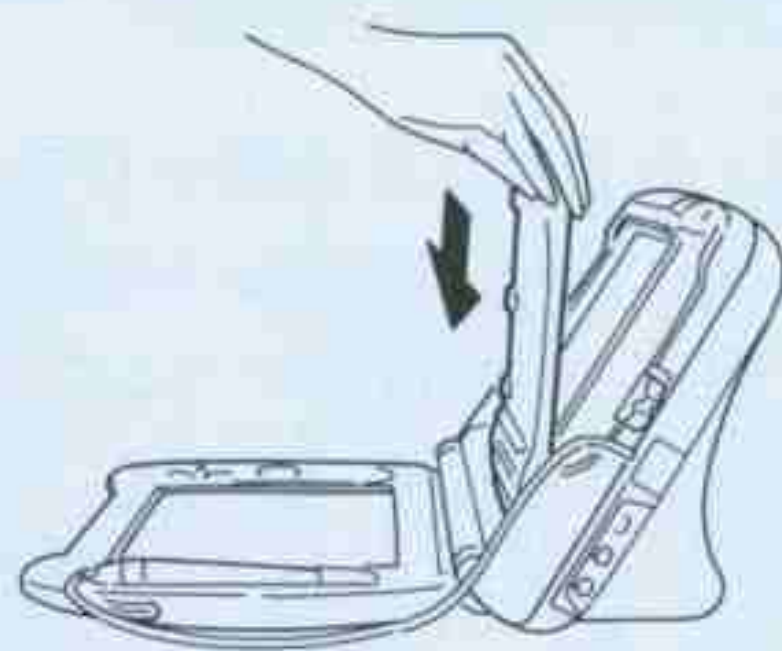


はじ まえ ほんたい ま ほん ただ
始める前にピコ本体に絵本ソフトを正しくセットしてください。

1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

●絵本を閉じた状態で、カートリッジスロットに奥までしっかりと差し込みます。

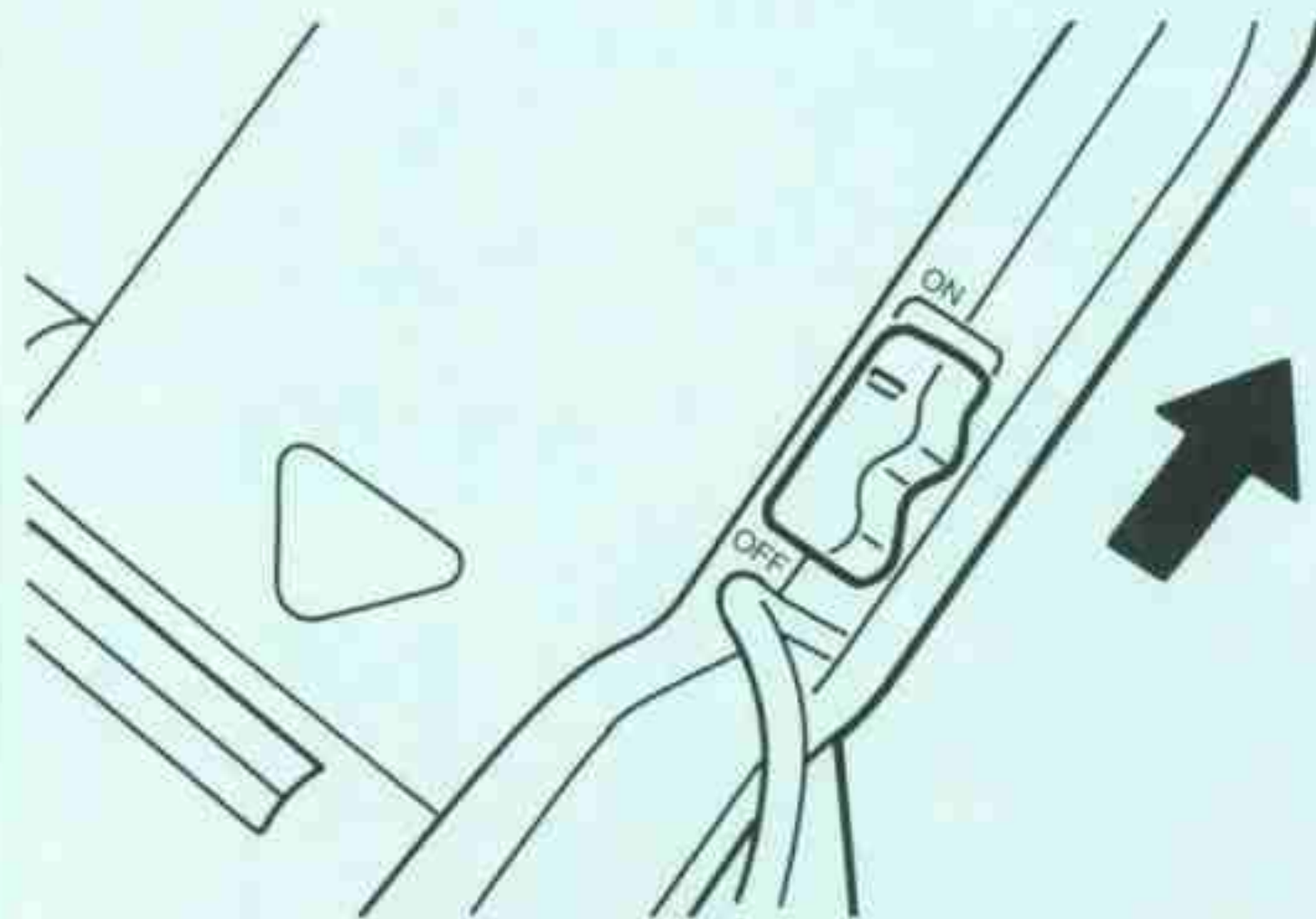
ななめに差し込むと、絵本ソフトが取り出せなくなる場合がありますので、ご注意ください。



●「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。

2 本体のパワースイッチをONにすると、タイトルが現れます。

●カートリッジスロットに絵本ソフトが正しくセットされていないと、パワースイッチをONにできません。
(この説明はピコプラスを例にしています。従来のピコとはパワースイッチの位置が異なります。)





パケット第2弾ついに登場！

パケットの仲間ピエロ、ピックル、プンガ、ペンタム、ポポロンや
パケットの弟でいたずらっ子のタックン、憧れのローズ姫、ピエロ
キングの宿敵ガムランが登場するゆかいな冒険が始まります。
ゲームが24個もあり、知育ゲームから数字やたしざん・ひきざん
が学べるようになっています。

ものがたり 物語



主人公パケットは初めていった地球（詳細はゆかいな森のパケット）が忘れられず、
地球へまた行きたいと思っていた。ところが、パケットの仲間ピエロたちだけが
ピエロキングに命じられて地球へ行くことに…。ショックを受けるパケット！
落ちこむパケットだったが、ピエロキングからローズ姫探しを命じられて再び地球へ
行くことになる。喜んで地球へ向かうパケット！その後をこっそりつけるいたずら
っ子タックン！ゆかいな冒険が再び始まる。

★表紙のページにしてタイトルが表示されたら、で絵本を押してください。物語がご覧になれます。



せいさくしゃ ひとごと 製作者から一言

パケット2は、ゲームで遊んでいるうちに数字や計算の勉強になればと開発されたものです。すうじ・たしさん・ひきさんへの理解はもちろんですが、無意識のうちに計算式を覚えることができるように、ゲームの中で繰り返したしさん・ひきさんができます。就学前のお子様には、将来勉強する際の学習補助に、たしさん・ひきさんの苦手なお子様には苦手意識の克服に役立てて頂ければと思っております。また、お子様がどのようにして学んでいるのか、ぜひご両親もパケット2を体験してください。特に、就学前のお子様をお持ちの方は、一緒に遊んで頂くと学習効果が倍増すると思われます。

ゆかいな森のパケット

ピエロの国の王さまにいわれて、一年間森で暮らすことになったパケット。
森の中ではどんなことがおこるかな？



ゆかいな森の四季

あいさつ、魔法、手品、きちんと発音するとパケットが動きだす！



こえあそび ゲーム ちいこく 声遊び、ゲーム、知育がたくさん！



タイミングよく
パケットに声を
かけてね！



カードをそろ
えて昆虫の羽
化シーンを見
よう！



他にもたくさん
イベントがあるよ！

1ページに2つ
以上のイベント！



しんきんのう 新機能スタンプ



自分で描いた絵をスタ
ンプできるお絵描きも
あるよ！

※上記は前作「ゆかいな森のパケット」の紹介で、本作の内容ではありません。

もくじ



1ページ パケット再び地球へ.....12

- 蛙のトーテムポール
- 100枚の花びら
- カルガモドミノ
- 凸凹チューリップ



2ページ 地球で一番楽しい遊園地.....20

- 観覧車タイムショック
- 計算スロット
- ジェットロッコ
- もぐら叩き
- ブロックベダー



3ページ パケットのゆかいな仲間たち.....28

- 連続ボールジャンプ
- ブロック10
- ロケット発射
- トランポリンジャンプ
- アシカ餌あげ
- ロウソク火消し
- 音声反応ロボット
- 動物集まれ演奏会



4ページ ローズ姫を探したそう.....42

- にわとり&たまご
- 両手に昆虫
- 農夫の家作り
- おぼけ城脱出
- じゃんけん対決



5ページ ペットのページ.....54

- かけっこレース
- フリスビー

ち いく
知育ゲーム一覧表

い ち ら ん ひ ょ う
特に☆印のついたもので、たしざん・ひきざんを理解してください。

と く じ ゅ る し
たしざん・ひきざん

り かい
理解

ページ	ゲーム名	学んでほしい順番	知育内容
14	蛙のトーテムポール	1番目	0～9の数字&並び、数の分解
16	100枚の花びら	2番目	0～100の数字、10のまとまり
17	カルガモドミノ	3番目	数の比較
18	凸凹チューリップ	4番目	増える減る
22	観覧車タイムショック	☆5番目	1桁のたしざん&ひきざんの理解
23	計算スロット	6番目	1桁のたしざん&ひきざん
24	ジェットトロッコ	7番目	1桁のたしざん&ひきざん
26	ブロックベーター	8番目	1桁のたしざん&ひきざん
32	ブロック10	9番目	合わせて10になるたしざん
34	ロケット発射	10番目	10からひくひきざん
36	アシカ餌あげ	☆11番目	復習たしざん&ひきざん
46	両手に昆虫	12番目	繰り上がるたしざんの理解
44	にわとり&たまご	13番目	繰り下がるひきざんの理解
48	おばけ城脱出	14番目	繰り上がるたしざん
47	農夫の家作り	☆15番目	復習たしざん&ひきざん

使用前に必ず読んでください(音声認識注意事項)

1. 遊ぶ時の姿勢・発声の仕方

- マイクから離れすぎても、近づきすぎてもいけません。
マイクの方に向かって、はっきりと大きな声で発声しましょう。
興奮して叫んだり、繰り返して発声すると認識が悪くなります。
コツをつかむと認識が良くなります。
認識しにくい場合は、発声の長さや大きさを変えてお試しください。



2. 遊ぶ時の環境

以下のような場合、認識が悪くなります。



他の人が周りで騒いでいる場合。



TVのスピーカーの近くや
ボリュームが大きい場合。



ボタン・ペン等で雑音を
出している場合。



反響するような部屋で
使用する場合。

静かな所で遊ぶと、認識が良くなります。

静かな環境で遊んでください。

3. 以前の「声でうごくソフト」との相違点

以前の「声でうごくソフト」は、子供用、大人用と切り換えて遊びましたが、今回のパッケージ2では、切り換えずに子供も大人も声で遊ぶことができます。

4. 雑音等による影響

以下のような場合、誤認識してしまう場合があります。

- 発声中に雑音が入った場合
- 大きな雑音、又は指定されている言葉以外の発声があった場合

5. 発声以外による遊び方

従来の遊び方（ペン入力）によって、発声した時と同じ遊びができるようになっていきます。

遊ぶ場所の環境や発声の仕方によって、十分な認識が得られない場合にも、楽しく遊んで頂くことができます。

声を認識しない時のチェックポイント

動物集まれ演奏会（説明書40ページ）で遊んだ時、声を出しているのに動物が動かない。

YES

その他の発声によって遊べる所でも全く認識されない場合には、お客様相談センターへお問い合わせください。

NO

- 雑音がなく、周りは静かである。
- マイクまでの距離は適当である。
- はっきりと大きな声で発声している。

YES

絵本にある「 **バケツ**」を  で押すと、お手本となる発声を聞くことができます。同じような発声になるように、声の大きさや発音を変えて試してみてください。

NO

使用前に必ず読んでください（→P 8,9）の注意事項を守って遊んでみてください。

ソフトの補足説明

パケット登場



1～4ページ絵本画面で、
一定時間入力（ペン・ボタ
ン・音声）がないと、パケ
ットが画面手前に登場し
ます。何か入力すると、元
の画面に戻ります。

ゲーム上の難易度の設定



難易度を設定できるゲーム
の場合、左図の難易度設定
画面がゲーム前に表示され
ます。●●で難易度を選択
し、●で決定してください。

*長く遊んで頂けるように、難しい難易度も用意しました。

画面上の操作



1～5ページ絵本画面では
絵本をさわって遊びますが
上でペンを動かして、
で画面の絵を触っても同じ
ように遊べます。

声の受け付け確認

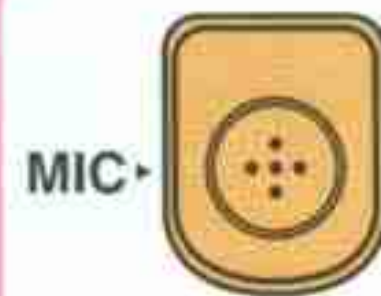


パケット、タックン、ピッ
クル、プンガ、ペンタム、
ポポロン、ユッピー、おす
わり、ジャンプ、おてを受
け付けると“ピロリン”と効
果音が鳴ります。

1
ページ

パケット、再び地球に

のがある位置を押してください。



声を出して
遊ぼう！



タブレットを
触って遊ぼう！



絵本を触って
遊ぼう！

つか
使える言葉

「パケット」「タックン」

1 ひさしぶりの ちきゅうに よろこぶパケット！
ところが パケットのおとうと いたずらっこの
タックンが ついてきたので さあたいへん！

① パケット

② タックン

⑥

⑦

⑧

⑤

④

③

※ 上で を動かし、 で上記と同じ絵を押しても同じことが起こります。

でんげん はじ ひら とき が めん おんせい
電源ONにして初めて1ページを開いた時、タックンは画面にいません。ペン・ボタン・音声の
いづれかで入力すると、タックンが登場して下記のことができるようになります。

①

- ポケットが魔法のチロリンパをします。
“ポケット”と発声しても同じことが起こります。
- 魔法が失敗して空に当たり、雷雲が発生する。
 - 花が咲いたり、しぼんだりする。
 - 魔法の球がどこかへ！ポケットのいたずらかな？

⑤

14ページ



⑥

18ページ



②

- タックンが決めポーズをします。
“タックン”と発声しても
同じことが起こります。



⑦

- 「僕ポケット！よろしくね」と言います。

③

17ページ



④

16ページ



⑧

- タックンのくしゃみでハプニングが起こります。
- ポケットのズボンが落ちます。
 - ポケットとタックンの洋服の色が変わります。
 - タックンが鼻水を垂らします。
 - タックンの頭にりんごが落ちてきます。





かえる 蛙のトーテムポール

いけ はな かず えら き
池に放すおたまじゃくしの数をカードを選んで決めましょう！

ここを  で押してね！

ち いく
知 育

すうじ りかい かず ぶんかい
0～9の数字を理解する&数の分解



タブレットを
さわって遊ぼう！



まい み
1枚のカードを見せてくれる
ので覚えます。



なんかい かいてん と
カードが何回か回転して止ま
ります。好きなカードの上に
あ を合わせます。



お
を押すと、カードがめく
れます。



いけ えら
1ページの池に、選んだカー
ドの数だけおたまじゃくしが
はな 放されます。

チェックポイント



いけ
1ページの池におたまじゃくしが
いる時は、おたまじゃくしが蛙に
なるとき、おたまじゃくしが蛙に
なって池の中から出てきます。
じょうき
上記のイベントにはなりません。



とき
めくれたカードがわからなくなった時は
かいてんしゅうりょうご め
回転終了後、目をパチパチしている蛙を
さがしてください。その蛙のカードがめ
かえる
くれたカードです。

知育アドバイス（お子様に教えてみましょう！）

0～9のカードの並び順



※これが
めくれた
カード。

※カードの数字は時計回りの順に大きくなります。

イベントの初めでめくれたカードが3のとき

- ①池に放したいおたまじゃくしの数を決めます。
あなた「おたまじゃくし、いくつにしようか？」→お子様「7」
- ②どれがめくれたカードか、そのカードの数はいくつかを聞きます。
あなた「めくれたカードはどれ？」→お子様「これ」
あなた「いくつだった？」→お子様「3」
- ③めくれたカードから右回りで数えていきます。
お子様と一緒に「これが3でしょ！つぎは4、5、6、7」
- ④カードを  で選びます。
あなた「当たった！すごいね。」

数の分解

- ①絵本の蛙を  で押して、おたまじゃくしを蛙に変えます。
- ②画面のおたまじゃくしと蛙を合わせて数えます。
- ③画面のおたまじゃくしと蛙をそれぞれ数えます。

①～③を繰り返すと、7と0で7、6と1でも7、5と2でも7、4と3でも7…ということがわかります。



おたまじゃくし7匹
かえる 0匹



おたまじゃくし6匹
かえる 1匹



おたまじゃくし5匹
かえる 2匹



100枚の花びら

10枚の花びらをもつ花が10本あります。
じょうろで水をあげて、花を咲かせましょう！



タブレットを
触って遊ぼう！

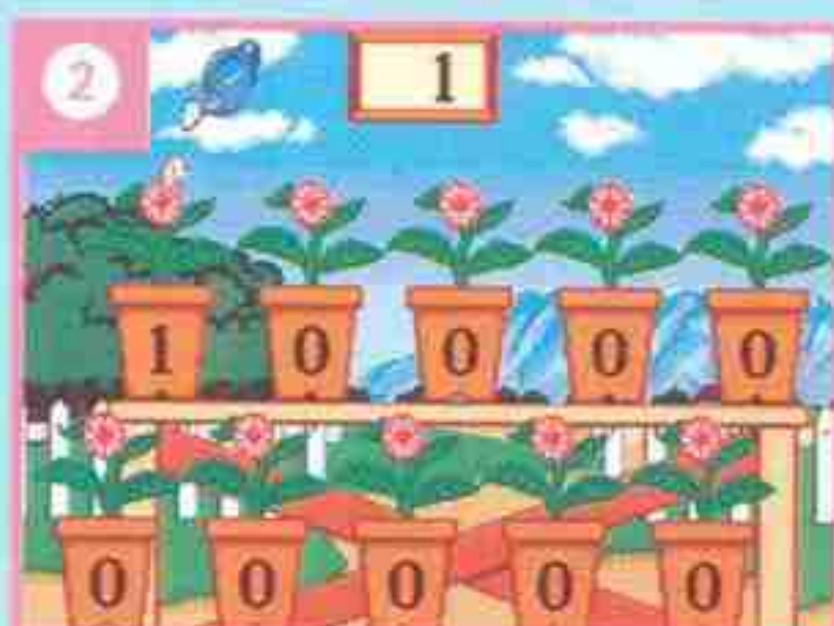
ここを  で押してね！

知 育

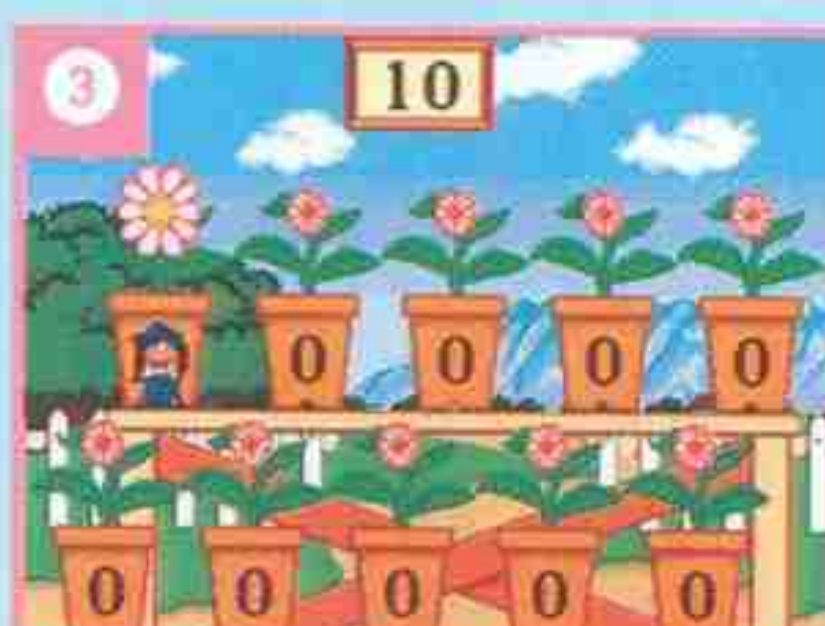
0~100の数字、10のまとまり



咲かせたい花の上に  を合
わせます。



 を押すと、花びらが1枚
開きます。



10枚の花びらを開いて花を
咲かせると、パッケージが登場
します。



1ページ画面に戻ると、花が
咲きます。

知育アドバイス

このゲームを利用すると、色々なことを教えることができます。

- ①数の分解 (10枚の花3本) と (4枚の花びら) で34
- ②たしさん (5枚の花びら) と (3枚の花びら) で8
- ③かけさん (3枚の花びらを持つ花が5本) で15





カルガモドミノ

なら
並んでいるカルガモとぶつからないように
はこ うえ
箱の上のカルガモを整理させましょう！

ここを  で押してね！

ち いく 知 育 かず ひ かく 数の比較



タブレットを
さわ 触って遊ぼう！

① 12

はこ うえ の
箱の上に乗っているカルガモ
に  を合わせます。

② 12

 を押すとカルガモがくっ
つきますので、数字が正しく
並ぶように、? の位置へカル
ガモを持っていけます。

③

せいれつ
整理しているカルガモに少し
でもぶつかってしまうと、カ
ルガモが倒れてゲームオーバ
ーです。

④

はこ うえ
箱の上にいるカルガモをすべ
て並べると、ゲームクリアで
す。

チェックポイント



はこ ひょうじ
箱に表示されている
赤いメーターが0に
なると、時間切れで
ゲームオーバーです。



ゲームクリアすると
1ページの画面にカ
ルガモの親子が登場
します。

カルガモを入れる位置が
まちがっている時は、パ
ケットが "そこじゃない
よ" と教えてくれます。



でこぼこ

凸凹チューリップ

パケットがチューリップの上を歩きます。

チューリップが凸凹なので、同じ高さに合わせましょう！

ここを  で押してね！

知 育 増える減る



タブレットを
触って遊ぼう！



画面の  を  に合わせて押すと、パケットの乗っているチューリップが上下します。



パケットがのっているチューリップを隣のチューリップの高さに合わせます。



チューリップが同じ高さになる前に、パケットがチューリップから落ちてしまうとゲームオーバーです。



パケットが最後のチューリップにたどり着くとゲームクリアです。

チェックポイント

 ± 5 や  ± 2 をうまく使うと簡単にゲームクリアできます。



すばやく5上がる



ふつうに2上がる



ゆっくり1上がる



ゆっくり1下がる



ふつうに2下がる



すばやく5下がる

パケット



性 格 好奇心旺盛でおちょこちょい。

特 徴 魔法を使える。雷が苦手！

ピエロ特技 特技なし。ピエロとしては劣等生

手品の方法 帽子の中から出す。

タックン



性 格 お落ちつきがなく、いたずら好き。

特 徴 くしゃみをすると変な所に魔法がかかる。

ピエロ特技 まだピエロの修業をしていない。

手品の方法 一応、帽子の中から出せる。

2
ページ

ちきゅう いちばんたの ゆうえんち 地球で一番楽しい遊園地

のがある位置を押してください。



声を出して
遊ぼう！



タブレットを
触って遊ぼう！



絵本を触って
遊ぼう！

つか
使える言葉

「パケット」

2

タックンの いたずらに こまったパケットは
ちきゅうで いちばんたのしい ゆうえんちへ！
どれで あそぼうかな？

① パケット

⑥

SEGA



④

⑤

③

⑦

②

※  上で  を動かし、  で上記と同じ絵を押しても同じことが起こります。

1

パケットが画面手前に登場して話しかけてきます。マークが表示されたら
なにか話しかけてください。“パケット”と発声しても同じことが起こります。

●「なに！僕のこと知ってるの？」（なににか話しかける）「お友達になろうよ！」

●「ピコっておもしろそうだね！」（なににか話しかける）「勉強にもなるしね。」

●「ねえ！どれで遊ぶ？」（なににか話しかける）「遊園地って楽しいね！」

れい
〈例〉

①パケット 「なに！僕のこと知ってるの？」

②あなた  知ってるよー！」

③パケット 「お友達になろうよ！」

2

変装したり、ピエロのメイクをした
パケットが画面手前に登場します。



5

26ページ



3

23ページ



6

24ページ



4

25ページ



7

22ページ





かんらんしゃ 観覧車タイムショック

の
ゴンドラに乗ることのできる人数を観覧車が動きだす前に当てよう！



タブレットを
触って遊ぼう！

ここを で押してね！

ち いく
知 育

けた
1桁のたしさん・ひきさんの理解



の
ゴンドラに乗ることのできる
人数に を合わせ、 を
お 押して選んでください。



せい かい
正解するとお客さんがゴンド
ラに乗り、観覧車が動きだし
ます。次の問題のゴンドラが
降りてきます。



こた まちが
答えを間違ったり、スタート++
が点灯して発車の時間がくる
と、扉が閉り観覧車が動き出
します。



こ もんだい こた
8個のゴンドラの問題に答え
るとゲームが終了します。

チェックポイント



せい かい かず
正解の数で、2ページの
観覧車の絵が変わりま
す。



きやく が めん どうじょう
お客さんが画面に登場するヒ
ントは難易度1だけです。
難易度が高くなるにつれて発車
までの時間が早くなります。



計算スロット

スロットのドラムが計算式になっています。計算結果がコインになって出てくるので、コインの数字を3つ揃えてフィーバーさせましょう！



ここを  で押してね！

知 育

1桁のたしさん・ひきさん



●を押すとドラムが回転し始めます。



3回 ●を押してドラムをすべて止めると、計算結果のコインが出てきます。



①②を3回行い、コインの数字が3つ揃えばフィーバーです。



揃わなかった時は、もう一度できますので ●を押してください。2回目を失敗すると2ページに戻ります。

チェックポイント



フィーバーすると、ユッピーの人形が登場します。



スロット上部の数字がドラムの計算式に合わせて点灯します。お子様に教える際に役立ててください。



ジェットトロッコ

計算を瞬時に行ってコースを選び、コースに散らばっている
コインを集めよう！

ここを  で押してね！

知 育

1桁のたしざん・ひきざん



ボタンを
触って遊ぼう！



●を押すとトロッコはジャンプします。コースに散らばっているコインを取ります。



コースに問題の看板があるとトロッコに問題が書かれます。コースが分岐するまでに答えを考えておきます。



コースの分岐点にはそれぞれ答えの看板があります。正解のコースへ進むとコインがあります。



コインを60枚以上集めると駅に止まります。

チェックポイント



コインが60枚未満だと池へ落ちてしまいます。

知育アドバイス



難易度1の時は、パケットが正解のコースを教えてください。

正解のコースへ進むコツは、
①計算は終えておく！
②分岐の片方の答えしか見ない！
正解ならその方向へ、正解でなければもう一方へいく。



もぐら叩き

顔を出すもぐらをすばやくハンマーで叩きましょう！



タブレットを
触って遊ぼう！

ここを  で押してね！



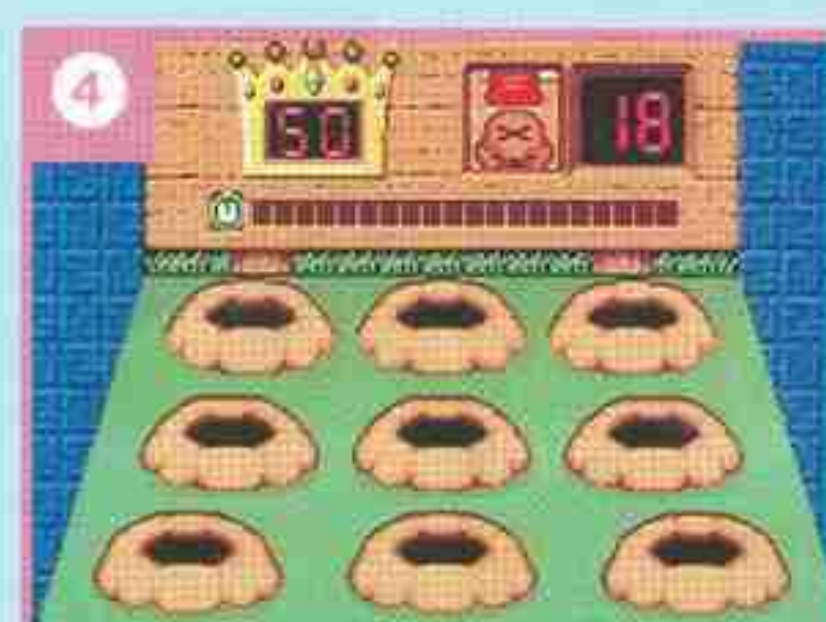
あな 穴からもぐらが顔を出します。



 でハンマーを動かし、もぐらの頭に合わせます。



もぐらの頭にハンマーを合わせると、ハンマーがもぐらを叩いて得点が入ります。



時計マーク横の赤いメーターが0になるとゲームが終了します。

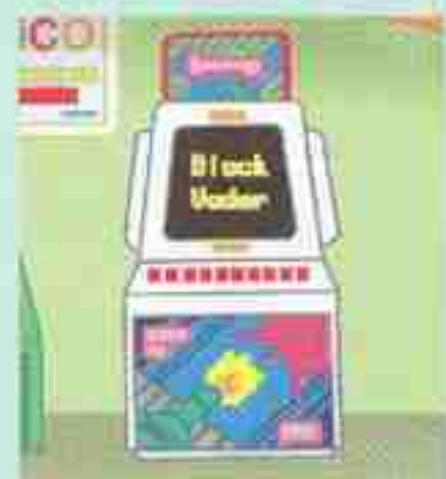
チェックポイント



王冠の点数は、今までの最高得点です。
新記録をねらってがんばろう！
*難易度ごとに最高得点があります。



 を押さなくても、もぐらにハンマーを合わせれば叩いてくれます。
すばやくハンマーを移動させることに集中しましょう！



ブロックベーター

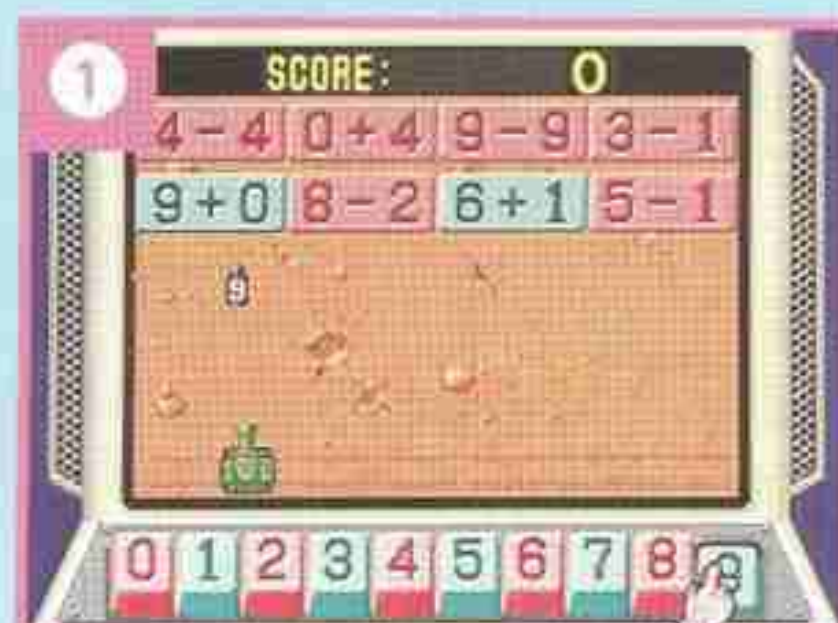
計算式の描かれたブロックが回転してせまってきます。
戦車から計算式の答えの数字弾を発射してブロックを爆破しよう！



タブレットを
触って遊ぼう！

ここを で押してね！

知育 1桁のたしざん・ひきざん



画面下の数字スイッチに
を合わせて を押すと、戦車から押された数字の弾が発射されます。



ブロックに数字弾が当たった時、ブロックの計算式の答えと弾の数字が一致すると、ブロックが爆発します。

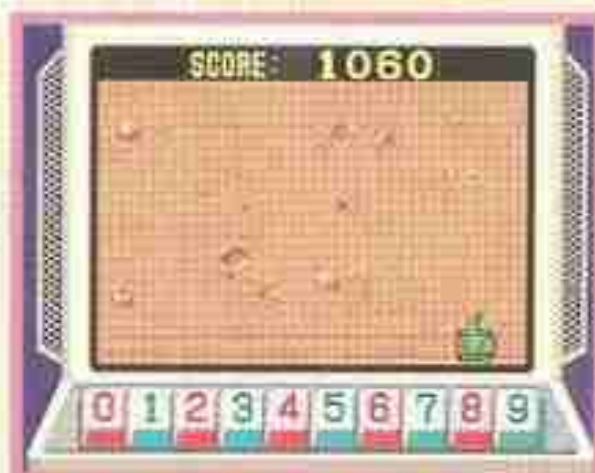


戦車が画面端で折り返す時、ブロックが回転して戦車にせまってきます。



ブロックが5段目までできてしまうと、戦車が爆発してゲームオーバーです。

チェックポイント



ゲームは1面が終了すると、再びブロックがせまってきます。2面クリアするとゲームクリアです。



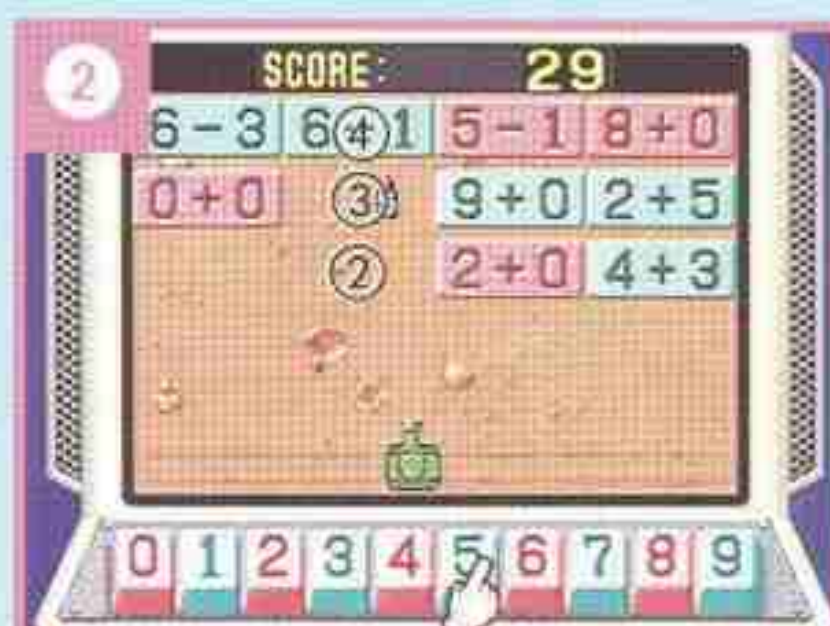
ゲームが終了すると、得点結果画面が表示されます。
*得点結果画面は各難易度ごとにあります。

得点について

ブロック得点 = (計算式の答え) × (連続で消したブロック数) × (縦方向に消したブロック数)
 ※連続で消すとは、戦車が隣のブロック領域に移動する前にブロックを消すこと。



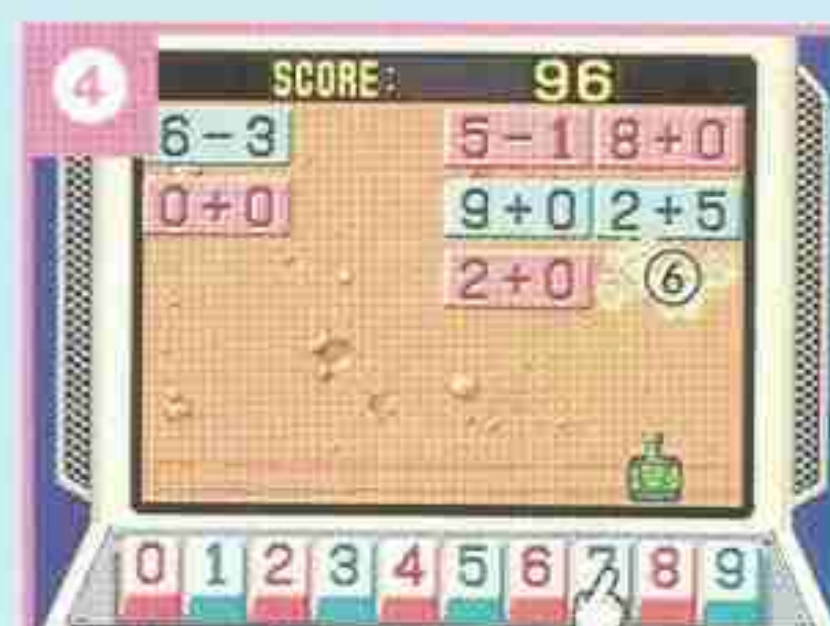
最初にブロックを爆破すると
 ① $(9-6) \times 1 \times 1$ が得点になります。計算式の答えが0の時は得点も0です。



縦方向に連続して爆破すると
 ② $(2-1) \times 2 \times 1 = 2$
 ③ $(5-1) \times 3 \times 2 = 24$
 ④ $(6-1) \times 4 \times 3 = 60$

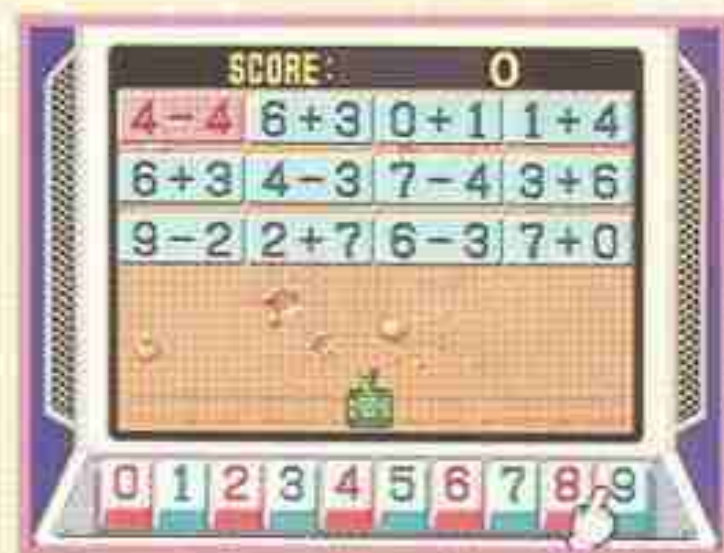


⑤のブロックを爆破できない時は、連続して消したブロック数が1に戻ってしまう。

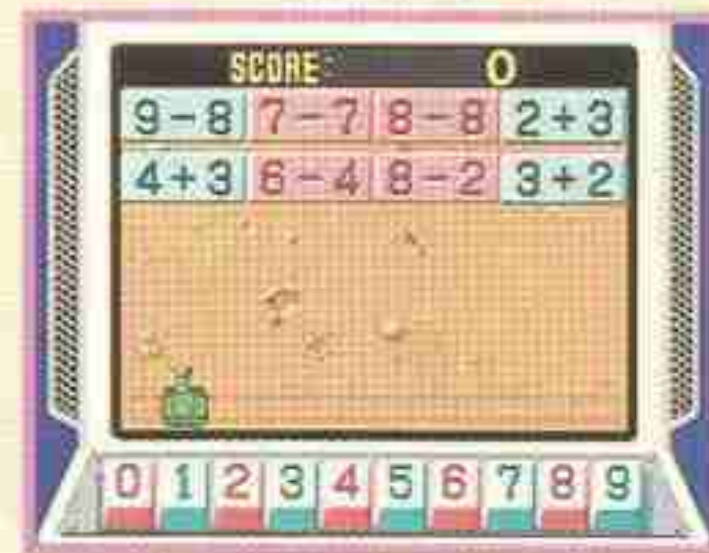


⑥のブロックを爆破すると、
 ⑥ $(4+3) \times 1 \times 1 = 7$
 戦車が折り返すと、連続して消したブロック数は1に戻る。

知育アドバイス



難易度3、4になるとブロック回転後に計算式が変わりますが、計算式の答えは同じままです。
 同じ答えの計算式をたくさん覚えましょう！

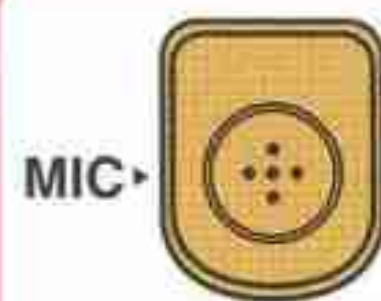


画面下にある数字スイッチは、偶数奇数で色分けされています。ブロックの色も、答えが偶数か奇数かで色分けされています。色をヒントにしてブロックを爆破していきましょう！

3
ページ

パケットのゆかいな仲間たち

のある位置を押してください。



声を出して
遊ぼう！



タブレットを
触って遊ぼう！



絵本を触って
遊ぼう！

使える言葉

「ピックル」「プンガ」「ペンタム」「ポポロン」

3 パケットは なかまのいる サーカステントへ。
ピックルに プンガに ペンタムに ポポロン！
パケットのなかまは どんなピエロかな？

① ピックル ② プンガ
③ ペンタム ④ ポポロン



※ 上で を動かし、 で上記と同じ絵を押しても同じことが起こります。

とくぎ ひろう 特技を披露するか、おんせい 音声ゲームが始まります。はじ キャラクターの名前を発声しても同じことが起こります。

① こうそくかいてん へんしん 高速回転して変身します。



35ページ



トランポリンジャンプ

② きょだい た 巨大なさつまいもを食べます。



38ページ



ロウソク火消し

③ いろじっけん おこな 色実験を行います。



39ページ



おんせいはんのう
音声反応ロボット

④ げい ひろう アシカの芸を披露します。



40ページ



どうぶつあつ 動物集まれ演奏会

*キャラクターが画面手前にアップで登場している時にボタンを押すと、必ず音声ゲームで遊べます。

⑤ 30ページ



れんぞく
連続ボールジャンプ

⑥ 32ページ



ブロック10

⑦ 34ページ



ロケット発射

⑧ 36ページ



アシカ餌あげ



れんぞく

連続ボールジャンプ

ピクルの左右から大中小のボールが転がってくるので、タイミングよくジャンプさせてボールを避けよう！

ここを  で押してね！



●を押すとピクルがジャンプします。うまく左右から転がってくるボールを避けてください。



ボールに当たるとピクルは飛ばされてしまいます。3回当たってしまうとゲームオーバーです。



ボールに当たった後、ピクルは点減します。タイミングの良い所で●を押して、ゲームを再開してください。



すべてのボールを避けることができるとゲームクリアです。

チェックポイント

点減しているピクルはボールに当たりません。ただし、一定時間後に点減状態は解除されます。



ボタンを押す長さでピクルのジャンプする高さが変わります。

ボールが画面に登場する時に音が鳴ります。ゲームクリアするために耳も活用しよう！

ポイント1

だい ちゅう しょう うえ かいてん れんしゅう
大・中・小ボールのすぐ上で回転する練習をしよう！

ボールの大きさに合
わせてジャンプする
タイミングや ● ボ
タンを押す長さ
を調節してね！



しょう
小ジャンプ！



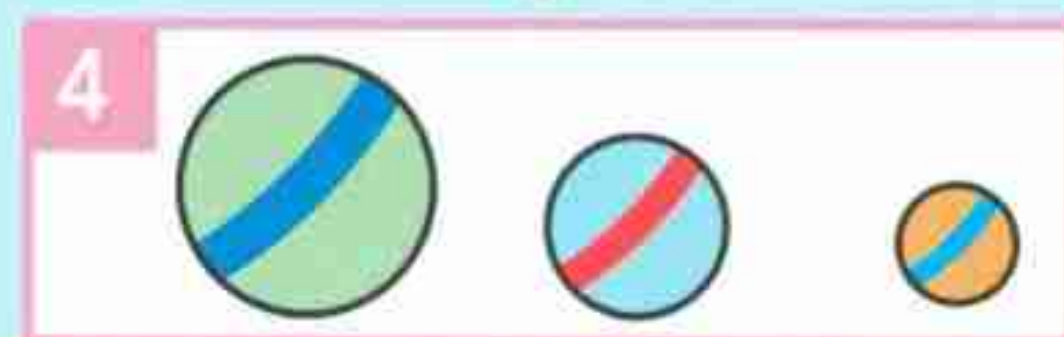
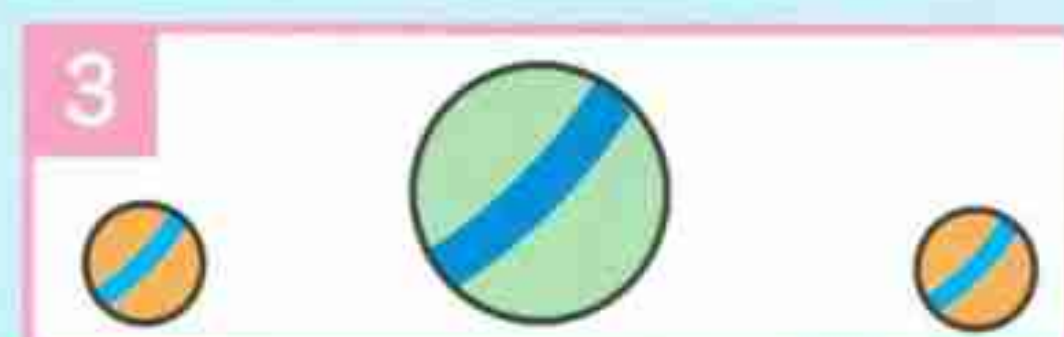
ちゅう
中ジャンプ！



だい
大ジャンプ！

ポイント2

とうじょう おぼ
ボールの登場するパターンを覚えよう！



おぼ
しっかり覚えてね！



ブロック10

たして10になるブロック同士をくっつけて
ブンガにたくさんのパンをプレゼントしよう！

ここを  で押してね！

ち 育
知 育

たして10になるたしざん



ボタンを
触って遊ぼう！



ブロックが落ちてきます。
でブロックを動かして
たして10になるようにブ
ロックをくっつけます。



隣り合うブロックがたして
10になるとブロックが消
えて、ブンガのテーブルの上
にパンが落ちます。



ブロックがたまり、中央にあ
るブロック出口がふさがれる
とゲームオーバーです。



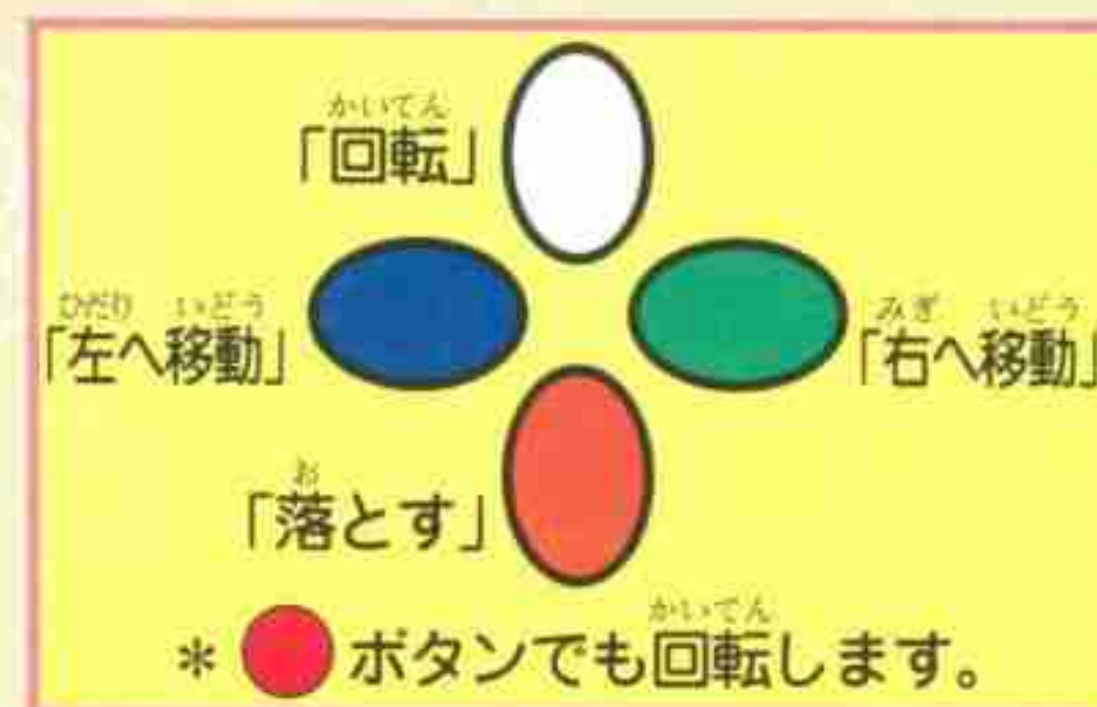
ブンガのテーブルの上にパン
を高く積み上げるとゲームクリアで
す。ブンガは全部食べられず
に降参します。

チェックポイント

透明ブロックは、消える
ブロックと接していると
一緒に消えます。



机の上にパンがなくな
ると、ブンガは祈って
パンを出し、ブロック
画面に透明ブロックを
登場させます。



連鎖に挑戦！

このゲームは続けてブロックを消すと、テーブルにたくさんのパンが落ちてきて、すばやくプンガを降参させることができます。



このまま **5** と **5** をくっつけると消えますが、連鎖にはなりません。



5 と **4** を逆にして、**5** と **5** の間に **4** を入れます。

*たして10になるブロックの間に関係ないブロックを入れるのがポイントです。



そして **5** と **5** の間の **4** を消すための **6** を待ちます。これで **4** を消せば1連鎖の出来上がりです。

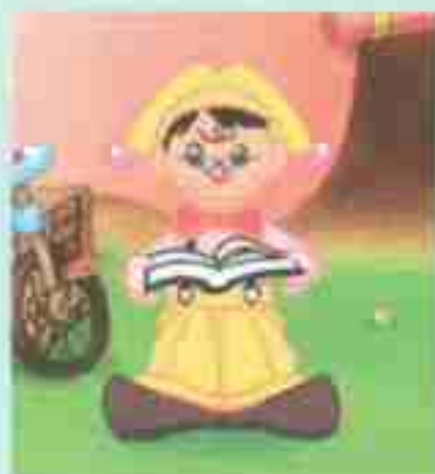


③の時に **2** と **6** を逆にして **2** を消すための **8** を待ちます。これで **2** を消せば2連鎖の出来上がりです。

なかなか **6** がこない時



- ①連鎖の元になる **5 4 5** の隣の列の一番下のブロックに注目します。
- ②もしも **7** と消える **3** がきたら、連鎖の元である **5 4 5** の上に **3** を積みます。
- ③あとは、ひたすら **6** を待ち、**6** がくれば2連鎖の出来上がりです。
- ④ **6** と **4**、**5** と **5**、**3** と **7** の順で消えます。



ロケット発射

ペンタムの開発したロケット発射マイクでロケットを飛ばそう！



声を出して遊ぼう！

ここを  で押してね！

知 育 10からひくひきざん



ペンタムが本からロケット発射マイクを出します。



が出たら声を出してください。マイクの赤針が上がります。



マイクの赤針が指した数だけロケットが飛びます。



最後に、ペンタムがゴンドラに乗って登場して、計算結果が表示されます。

チェックポイント



声の大きさに応じて、マイクの赤針が上がります。
ねらった数字を当ててみよう！

- どんな言葉でも反応します。
- が消えた後は、発声しても反応しません。
- どんな音にでも反応するゲームなので、関係のない音でゲームが進行してしまうことがあります。

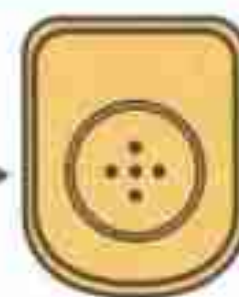
ピックル

ここを^{てまえ}で押して、画面^{がめん}
手前にピックルが登場した^{とうじょう}
ら^おボタンを押してね!

トランポリンジャンプ

ピックルに^{こえ}声をかけて宇宙^{うちゅう}までジャンプ!
大きな声^{おおこえ}を出して遊^{あそ}んでね。

MIC



声^{こえ}を出して^だ
遊^{あそ}ぼう!



ピックルが指^{ゆび}を鳴^ならしてトラ
ンポリンを出^だします。



ピックルがトランポリンの上^{うへ}
でジャンプしているので、
が出^でたら声^{こえ}を出^だしてください。



ピックルは声^{こえ}の大きさに合^あわ
せてジャンプします。



最後^{さいご}にジャンプ得点^{とくてん ひょうじ}が表示^{ひょうじ}さ
れます。

チェックポイント



ピックルをジャンプさせて
月^{つき}を目指^{めざ}そう!

- どんな言葉^{ことば}でも反^{はん}応^{おう}します。
- が消^きえた後^{あと}は、発^{はつ}声^{せう}しても反^{はん}応^{おう}しません。
- どんな音^{おと}にでも反^{はん}応^{おう}するゲームなので、関^{かん}係^{けい}のない音^{おと}で
ゲームが進^{しん}行^{こう}してしま^{しま}うことがあ^あります。



アシカ餌あげ

アシカの好きな魚を取って食べさせてあげてね！



タブレットを
触って遊ぼう！

ここを で押してね！

知 育

復習たしさん・ひきさん



計算式の答えのバケツに
を合わせ、 を押して魚を
つかみます。



アシカの頭上に魚を持ってい
くと、計算式の答えのバケツ
から持ってきた魚であれば、
おいしそうに食べます。



計算式の答えと違うバケツか
ら持ってきた魚だと、アシカ
は首を振って食べません。
①からやり直してください。



6匹のアシカに魚をあげること
ができるとゲームクリアで
す。

チェックポイント



アシカに魚をあげると、
ボールのバランス芸を見
せてくれます。



自分がつかんでいる魚は、
跳ねている魚がいるバケツ
からつかんだものです。

時計の針が0になったら
ゲームオーバーです。
難易度が高くなると制限
時間が短くなります。

知育アドバイス（アシカに教わろう！）

たしさん・ひきさんがわからなくても、賢いアシカが答えを教えてください。
アシカにたくさん餌をあげてたしさん・ひきさんを覚えよう！



自分で計算式の答えを考えて
魚を選んでみよう！



計算式の答えのバケツがある
方へ顔を突き出してくま
す。



②と同じように、答えのバケツの方へ顔を突き出しますが、
手で魚をつかもうとすると、答えと違うバケツでは首を左右
に振り、答えのバケツでは首を縦に振ってうなずきます。
をバケツの上でゆっくり動かして答えを探そう！



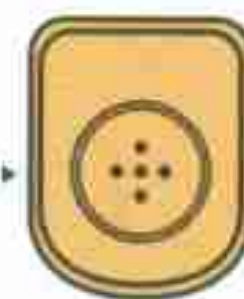
プンガ

ろうそく火消し

ここを^おで押して、画面^{がめん}
手前^{てまえ}にプンガが登^{とうじょう}場したら
● ボタンを押してね!

プンガを^{おうえん}応援するとろうそくの火^ひをたくさん吹^ふき消^けすよ!
大きく長^{なが}く声^{こえ}を出^だして遊^{あそ}んでね。

MIC



声^{こえ}を出^だして
遊^{あそ}ぼう!



① プンガが^{ねん}急^{いそ}じて、ろうそくの火^ひを付けます。



② プンガが^{おお}大きく息^{いき}を吸^すい込^こむと^でプンガ^{こえ}が出^だます。
声^{こえ}を出^だしてください。



③ いっていいじよう ^{こえ} ^{おお} ^{はっせい}
一定以上の声^{こえ}の大き^{おほ}きさで発^{はつ}声^{せい}
している間^{あいだ}、プンガはろうそくの火^ひを吹^ふき消^けします。



④ ^{ほんいじよう} ^ひ ^ふ
7本以上ろうそくの火^ひを吹^ふき消^けすと、お客^{きやく}さんから拍^{はく}手^{しゅ}がもらえます。

チェックポイント

- ① まずは繰り返しの発声^{はつせい}でろうそくの火^ひを全部^{ぜんぶ}消^けしてみよう!
(例) がんばれ・がんばれ・がんばれ....
- ② 繰り返しの発声^{はつせい}でろうそくの火^ひが全部^{ぜんぶ}消^けせたら、今度^{こんど}は一息^{ひといき}で吹^ふき消^けしてみよう!
(例) あ—————!

- どの言葉^{ことば}でも反^{はん}応^{おう}します。
- どの音^{おと}にでも反^{はん}応^{おう}するゲームなので、関係^{かんけい}のない音^{おと}でゲームが進^{しん}行^{こう}してしまうことがあります。

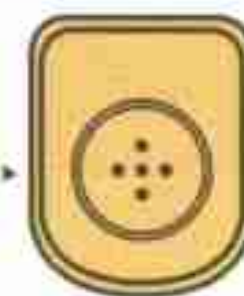
ペンタム

ここを^おで押して、画面^{かめん}
手前^{てまえ}にペンタムが登場した^{とうじょう}
ら^おボタンを押してね!

音声反応ロボット

ペンタムが作った音声反応^{おんせいはんのう}ロボットを飛ばしてみよう!
うまく声^{こえ}のタイミングをとって遊^{あそ}んでね。

MIC



声^{こえ}を出して
遊^{あそ}ぼう!



ペンタムが本^{ほん}から音声反応^{おんせいはんのう}ロ
ボットを出します。



ペンタムがコントローラーを
取り出すと、が出ます。
声^{こえ}を出してください。



声^{こえ}を出すとロケットから炎^{ほのお}が
噴射^{ふんしゃ}されて上昇します。



画面上部^{がめんじょうぶ}、鉄柱^{てつちゅう}、地面^{じめん}にぶつ
からずに、鉄柱上部^{てつちゅうじょうぶ}のゴール
地点^{ちてん}に着陸^{ちゃくりく}すると実験成功^{じっけんせいこう}で
す。

チェックポイント



成功^{せいこう}すると、次に遊ぶ時^{つぎ あそぶとき}
鉄柱上部^{てつちゅうじょうぶ}のゴールが小さ
くなります。

- どんな言葉^{ことば}でも反応^{はんのう}します。
- どんな音^{おと}にでも反応^{はんのう}するゲームなので、関係^{かんけい}のない音^{おと}で
ゲームが進行^{しんこう}してしまうことがあります。



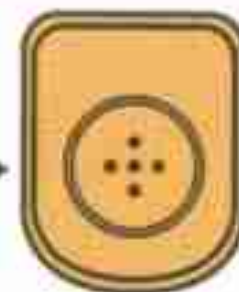
ポポロン

ここを  で押して、画面
手前にポポロンが登場したら  ボタンを押してね！

動物集まれ演奏会 どうぶつあつ えんそうかい

小さな声で動物たちを呼ぶと、ポポロンの演奏に合わせて
動物たちが登場します。小さな声を出して遊んでね。

MIC



声を出して
遊ぼう！



“小さい声を出してみて”と
ポポロンが言います。
 が出たら小さい声を出してください。



声を出している間、音符が出て、動物たちが集まってきます。



大きな声を出してしまうと動物たちは逃げてしまいます。



りす6匹、とり5匹、うさぎ5匹の計16匹の動物が集まるとゲームクリアです。

チェックポイント

“おいでおいで”
“集まれー”等、
やさしく声をかけてね！

- どんな言葉でも反応します。
- どんな音にでも反応するゲームなので、関係のない音でゲームが進行してしまうことがあります。

ピックル



- 性 格** キザで負けず嫌い。
- 特 徴** 高速回転で変身する。
- ピエロ特技** アクロバット
- 手品の方法** 指を鳴らして出す。

ブンガ



- 性 格** おおざっぱで、どこか抜けている。
- 特 徴** ポケットにはいつも食べ物がいっぱい。
- ピエロ特技** 力技、奇人変人技。
- 手品の方法** 手を合わせ念じて出す。

ペンタム



- 性 格** 見栄っ張りの小心者。
- 特 徴** ピエロの国の発明家。
- ピエロ特技** 発明したものを披露してみんなを驚かす。
- 手品の方法** 本を開いて出す。

ポポロン



- 性 格** 温厚でこころ優しい。
- 特 徴** 芸術と動物をこよなく愛する。
- ピエロ特技** どんな動物も自由に操れる猛獣使い。
- 手品の方法** 笛を吹いて出す。

4
ページ

ローズ姫を探しだそう！

のある位置を押してください。



声を出して
遊ぼう！



タブレットを
触って遊ぼう！



絵本を触って
遊ぼう！

使える言葉

「パケット」

4 ローズひめさがしを おもいだした パケットは
まほうをかけられ あれはてたとちに たどりつく。
そこに あらわれたのは... なんとガムラン！



※  上で  を動かし、 で上記と同じ絵を押しても同じことが起こります。

① パケットが画面手前に登場して、下記のどちらかを言います。
 “パケット”と発声しても同じことが起こります。

- 「ローズ姫と一緒に探してね！」
- 「ローズ姫どこにいるか知ってる？」



② 雷が鳴ります。☝で画面の雲を押しても同じことが起こります。ただし、下記の条件を満たすと、上空からガムランが登場して右図のゲームが始まります。

- 雷を前に鳴らしている時（雷を押すのが2回目）
- ☞で雷をすばやく3回押した時
- 4ページのゲーム4つで遊んでから雷を押した時

*じゃんけん対決ゲームで勝つと、ローズ姫探しイベントになります。（くわしくは53ページ）

52ページ



③ 46ページ



④ 48ページ



⑤ ⑥ 47ページ



⑦ 44ページ





にわとり&たまご

お母さんにわとりと卵で繰り下がるひきさんを理解しよう！

ここを  で押してね！

知 育

繰り下がるひきさんの理解



知育アドバイス（お子様に教えてみましょう！）

繰り下がるひきさんの場合



お母さんにわとりのお腹の中に10個の卵が入っていて、卵が5個並んでいるから、合わせて卵が15個。パケットが卵を9個かごに入れてほしいみたいよ！  を押す。



卵が9個ほしいんだけど並んでいる卵が5つしかないから足りないね！？お母さんにわとりのお腹の中に10個卵があるから産んでもらおうか！  を押す。



これで卵を9個かごに入れられるね。  を押す。



10個の卵から9個ひいて卵が1個。残りの卵5個をたすと卵は6個。15-9=6！足りない時はお母さんにわとり産んでもらえば大丈夫だね！

く さ ば あい
繰り下がらないひきざんの場合

① $19-3=?$

かあ お母さんにわたりのお腹の中
こ たまご はい に10個の卵が入っていて、
たまご こなら あ
卵が9個並んでいるから、合
たまご こ わせて卵が19個。パケット
たまご こ が卵を3個かごに入れてほし
いみたいよ! ●を押す。

② $19-3=?$

こ たまご こ
のこ たまご こ
9個の卵から3個をかごに入
れると残りの卵は6個!
●を押す。

③ $19-3=?$

かあ お母さんにわたりが10個の
たまご う 卵を産むわよ!

④ $19-3=16$

かあ お母さんにわたりのお腹の中
たまご こ お
にあった卵10個と置いてあ
たまご こ あ
った卵6個を合わせて16個。
 $19-3=16!$

⑤ $19-5=14$

けいさんしき よ あ あと ●を押すと
たまご わ たんじょう
卵が割れてひよこが誕生します。
けいさんしき こた お かくにん
計算式の答えを ●を押して確認して
ください。

足りない時は10の位から持ってくるとい
うことをよりわかりやすくするために、
繰り下がる場合のひきざんと繰り下がら
ない場合のひきざんの両方を体験できる
ようになっています。



両手に昆虫

パケットの両手にいる昆虫で繰り上がるたしさんを覚えよう！



タブレットを
さわって遊ぼう！

ここを で押してね！

知 育 繰り上がるたしさんの理解



パケットが両手に乗っている
昆虫を見せてくれます。
右手に4匹、左手に7匹。



パケットの両手に乗っている
昆虫の数に を合わせ、
 を押して選んでください。



正解不正解判定後、昆虫が飛
んで移動します。



パケットが両手を使って正解
の数を教えてくれます。
右手に10匹、左手に1匹、
両手で11匹！

チェックポイント



昆虫はちゃんとテントウ虫の
2種類います。



問題に正解すると、4ページ
のパケットの手の中から昆虫
が飛び出します。



農夫の家作り

農夫の家作りをタブレットが手伝います。



タブレットを触って遊ぼう！

ここを  で押してね！

知育

復習たしさん&ひきさん



計算式のかかれた船が流れてきます。 を船の計算式の答えに合わせ、 を押して選んでください。



正解の数字を選ぶか、画面右上にあるタイマーが0になると船が出発します。



正解の荷物を積んだ時は農夫が荷物を受け取ります。



不正解の荷物を積んだままタイムオーバーになると、出発した船は、川に沈んだり、流されてしまいます。

チェックポイント



ゲームの正解数によって、4ページの家完成度が変わります。

知育アドバイス



荷物を乗せた時に正解の数字を予測できます。
 ●深く沈めばもっと小さい数字が答えです。
 ●浅く沈めばもっと大きい数字が答えです。
 このヒントを参考に再度選んでください。



おばけ城脱出

おばけ城の倉庫に閉じ込められたパケット。
数字の木箱を動かしてすばやく脱出しよう！



ボタンを
触って遊ぼう！

ここを で押してね！

知 育 繰り上がるたしざん



パケットを で動かして、
画面左上の計算式 $0 + ? = 17$ に当てはまる木箱と木箱を重ね合わせて消していきます。



$? + ?$ に当てはまらない木箱同士をくっつけると押し戻されてしまいます。



画面右上のメーターが0になるとゲームオーバーです。
パケットは魔法で石像になります。



ゴールは上へ上がる階段です。
時間内にゴールできるかな！

チェックポイント

石は動かさません。
数字の書かれた石は木箱を重ねて消すことができます。



間違えて木箱を移動してしまった時などは、 を押すと1回前の状態に戻れます。

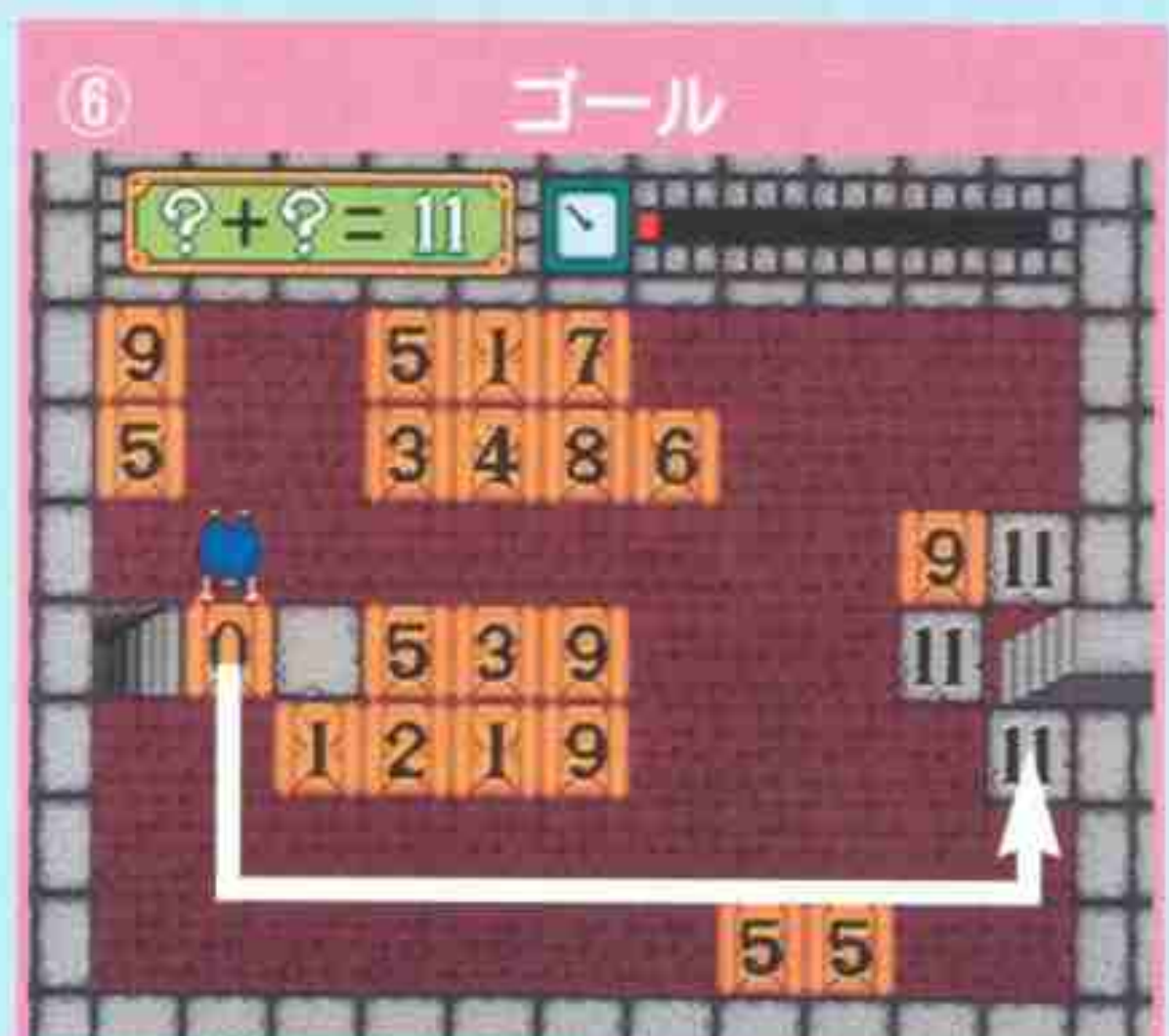
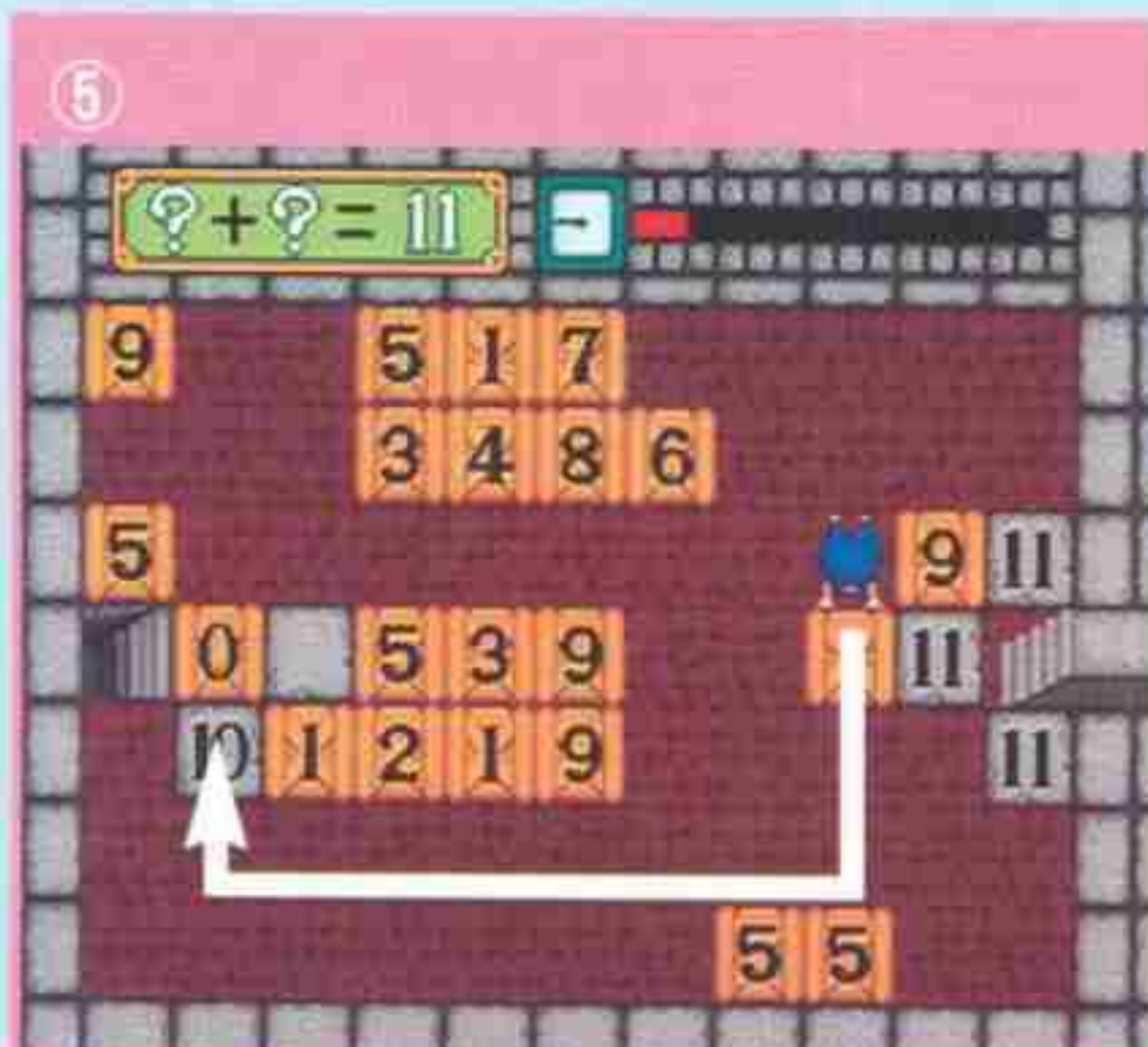
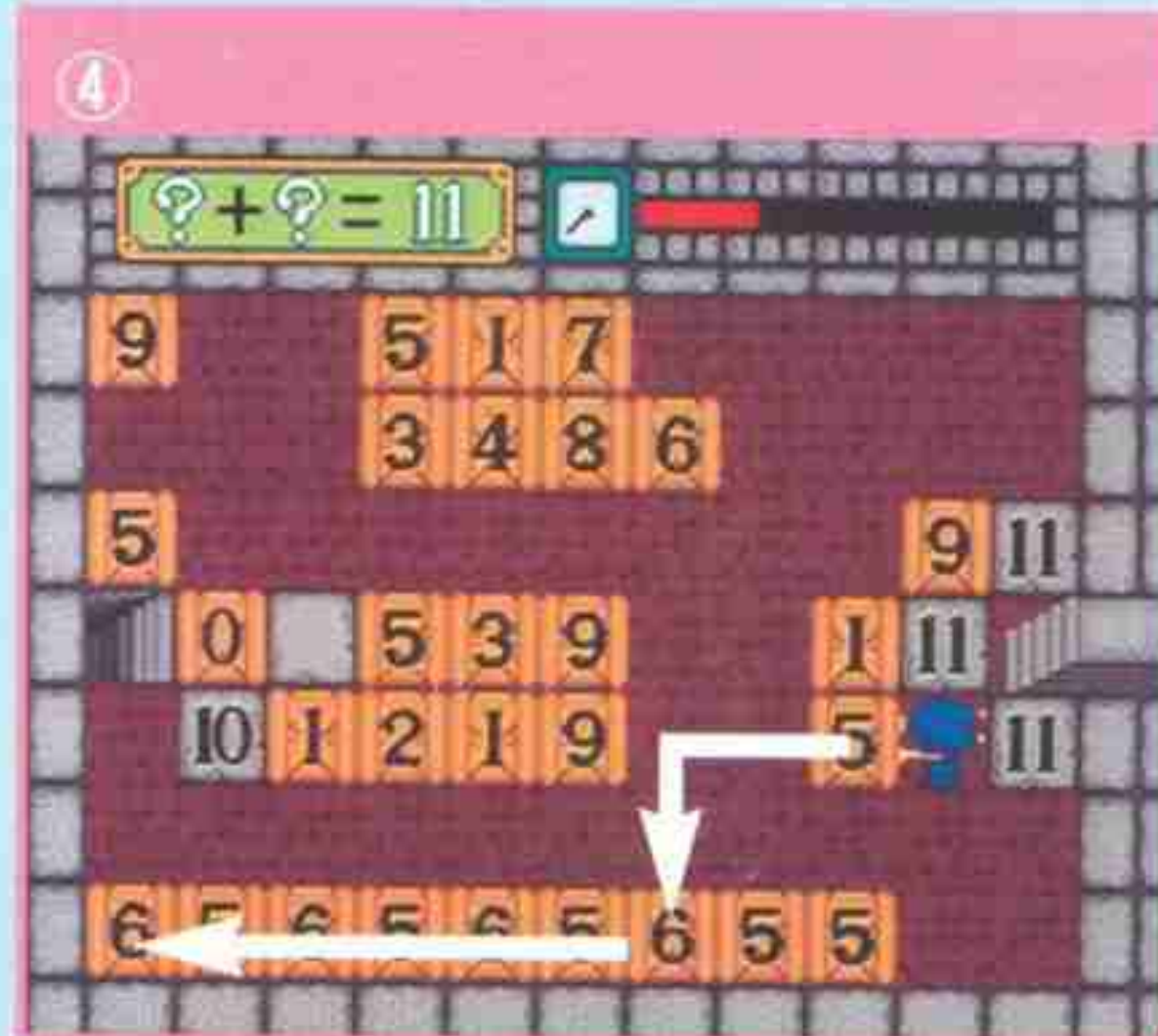
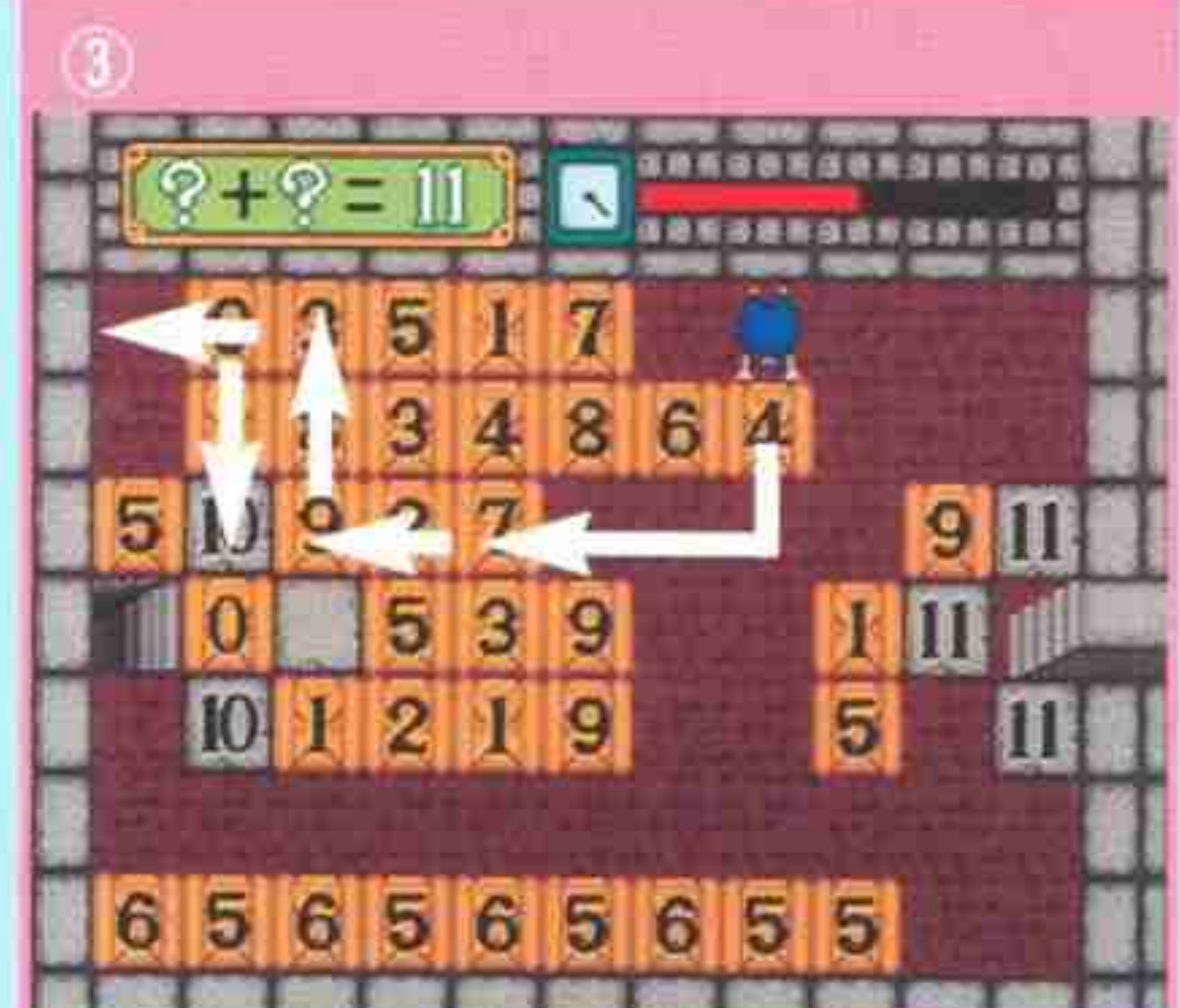
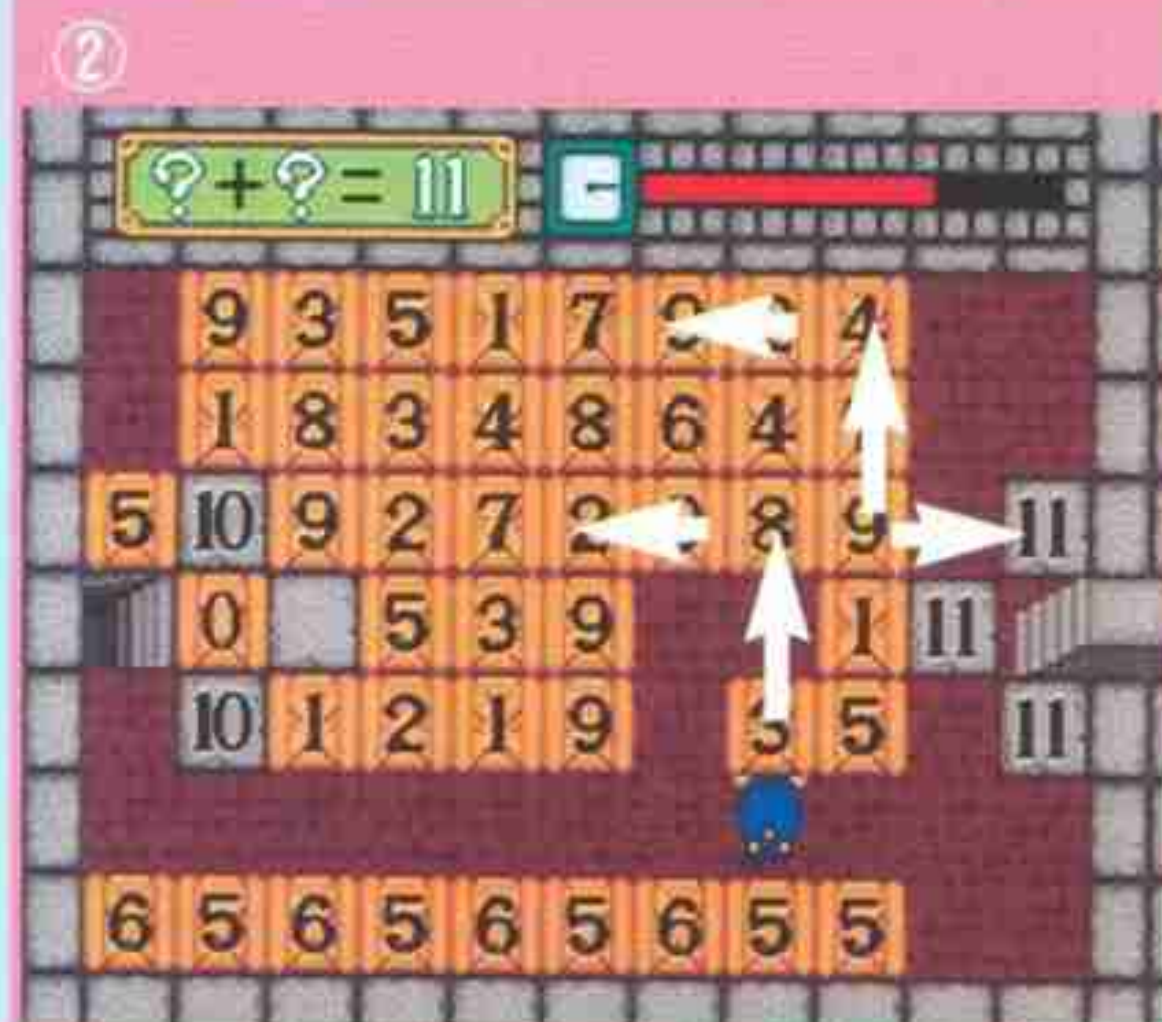
知育アドバイス

とにかく色々な箱を重ね合わせよう！間違った箱を重ねても答えを教えてくれるので勉強になります。

おばけ城脱出 (難易度4の攻略①)

※難易度4は2種類のマップしかありません。

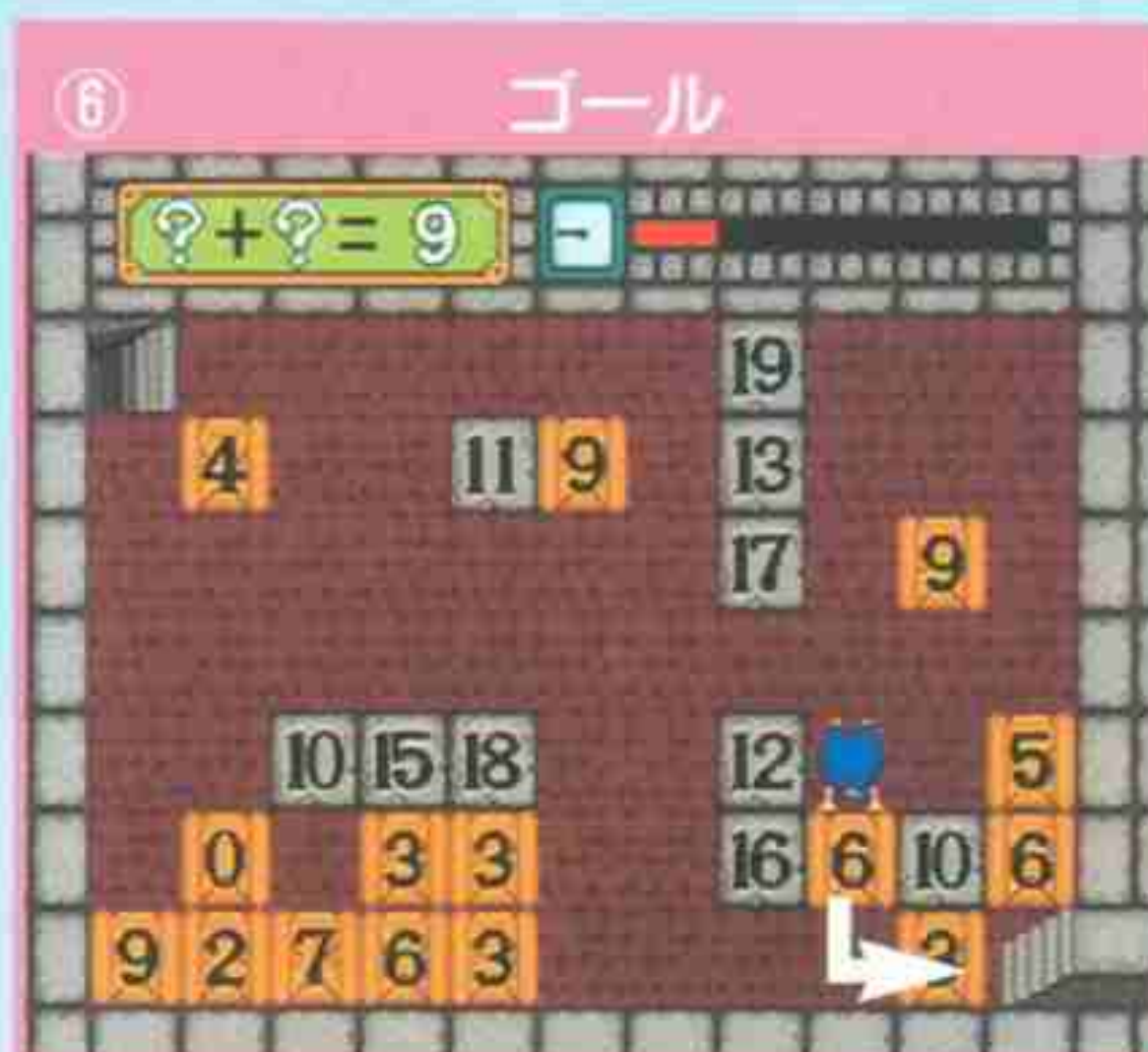
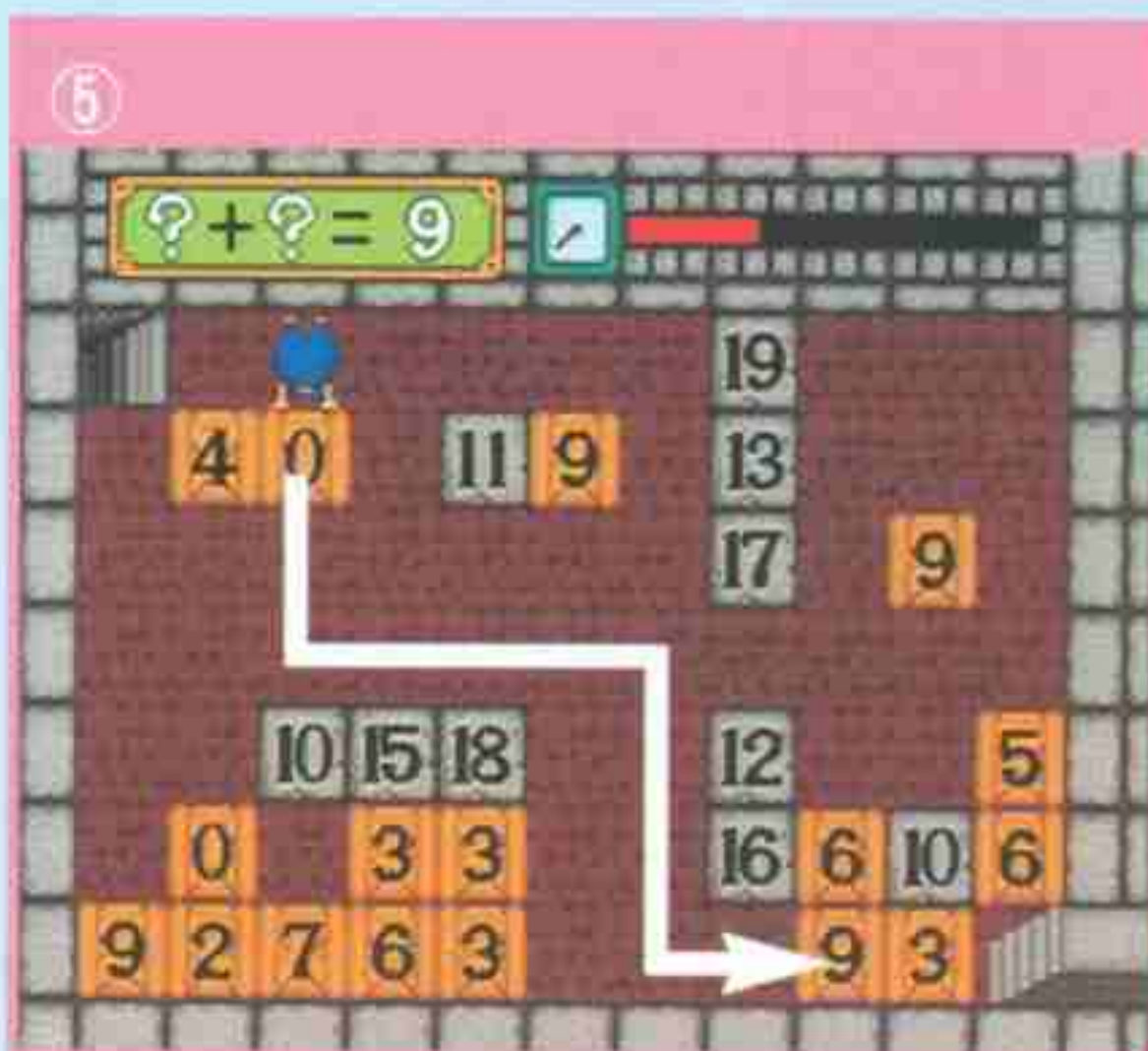
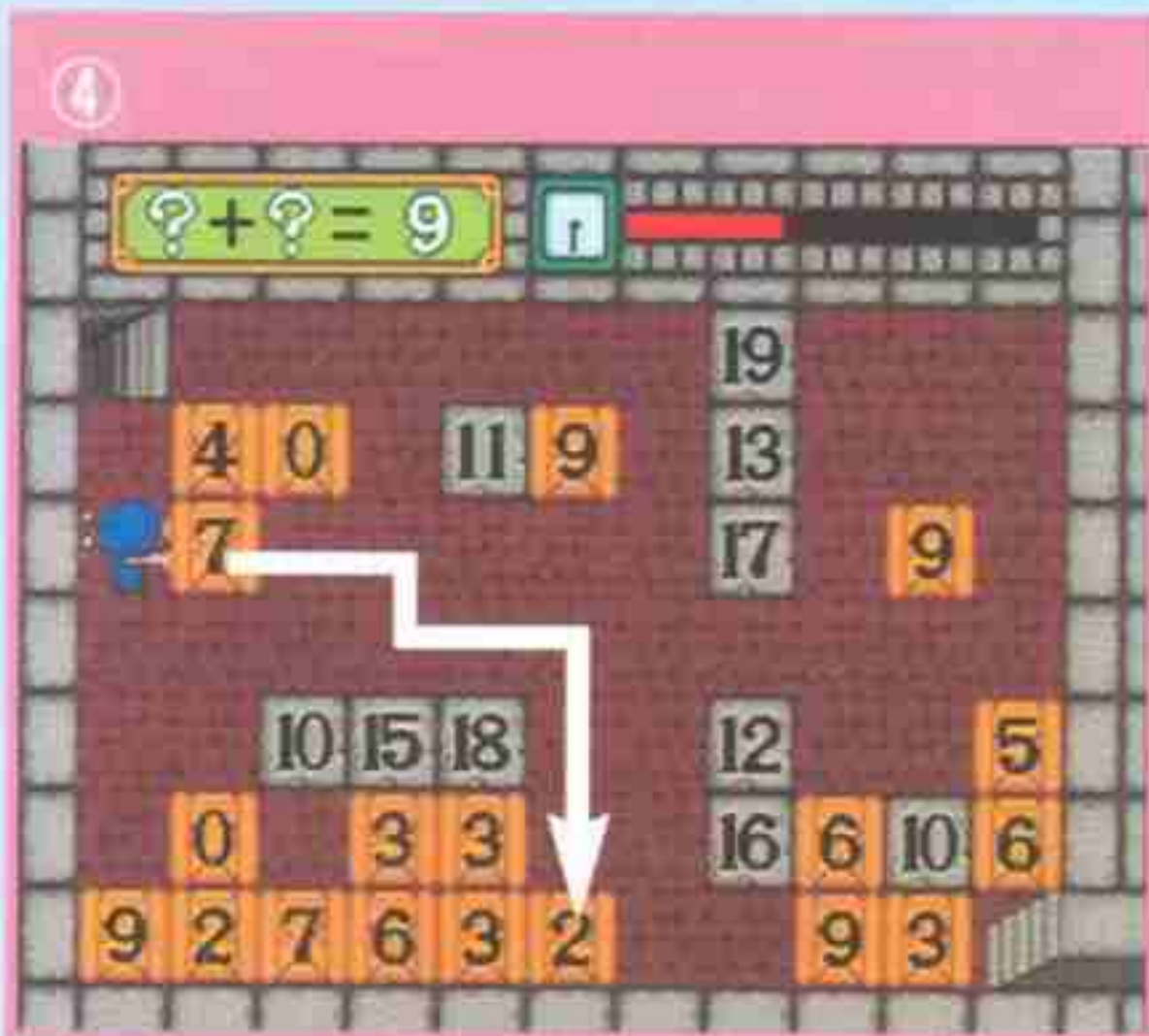
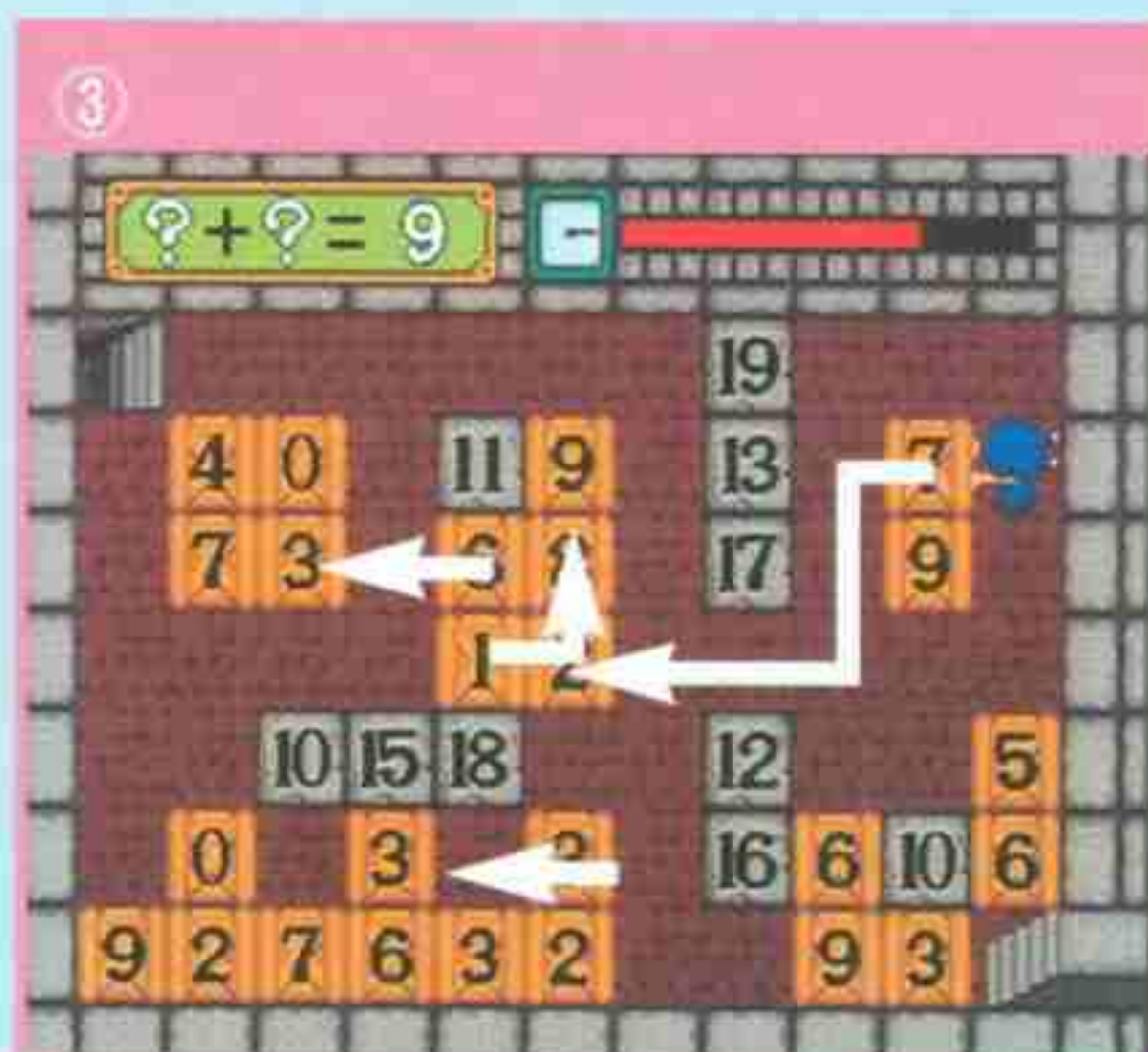
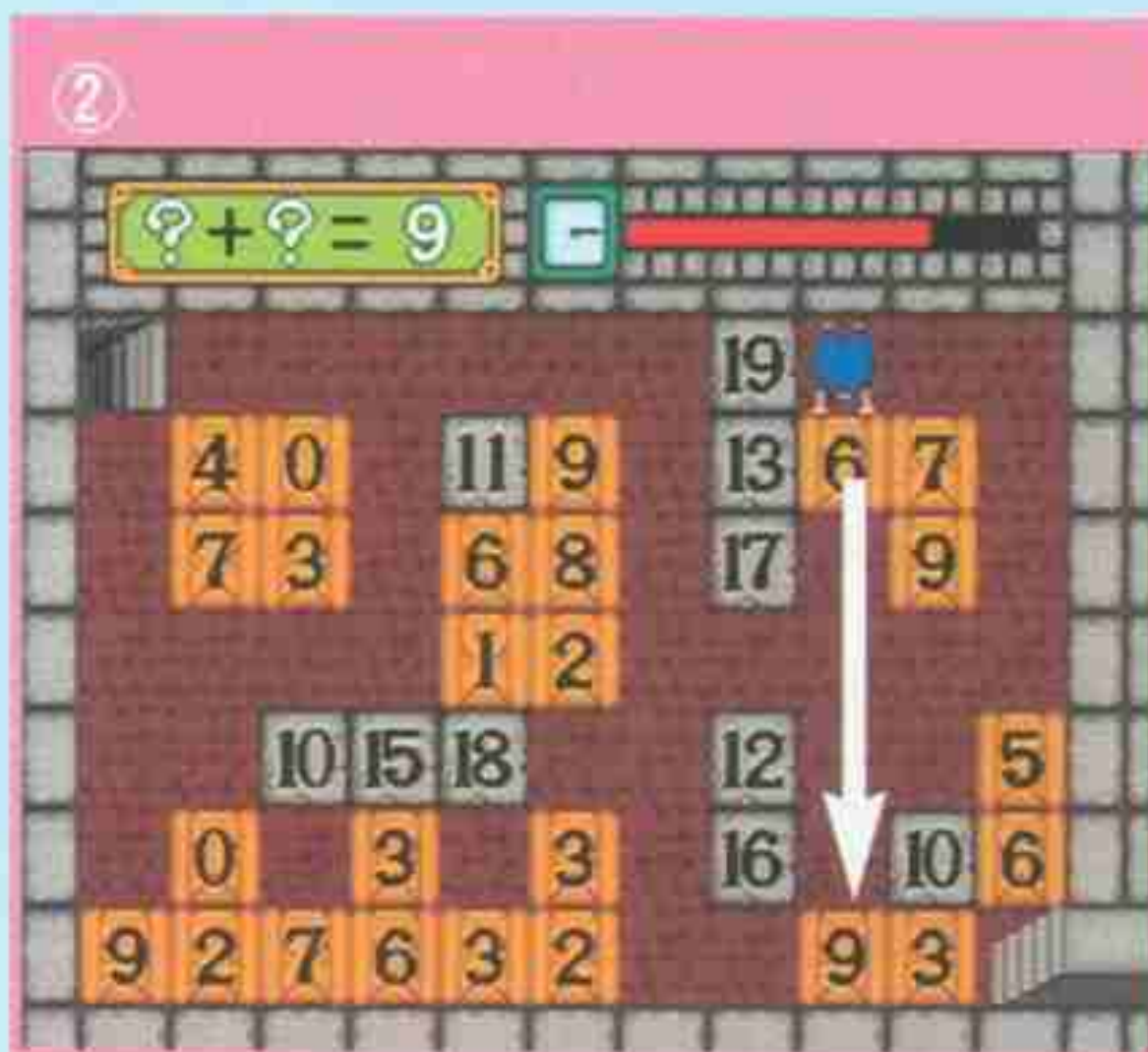
矢印に沿ってパケットを動かしてください。



おばけ城脱出 (難易度4の攻略②)

※難易度4は2種類のマップしかありません。

矢印に沿ってパケットを動かしてください。



ピエロキング



くに こくおう うちゅういち
 ピエロの国の国王。宇宙一のピエロでパ
 ケットたちの良き理解者である。

ガムラン



むかし くに こくおう ざ
 その昔、ピエロの国の国王の座をかけて
 ピエロキングと勝負したが、負けてしま
 い鼻を伸ばされてしまう。ガムランはそ
 の鼻を見る度、ピエロキングのことを恨
 んでいる。

ローズ姫



まごむすめ くに
 ピエロキングの孫娘。ピエロの国のアイ
 ドルで、パケットの憧れの人！



じゃんけん対決^{たいけつ}

ローズ姫^{ひめ}の魔法^{まほう}のステッキをかけて
 パケットとガムラン^{そうぜつ たたか}の壮絶な戦い^{はじ}が始まる！

ここを^おで押してね！



タブレットを
触^ふって遊ぼう！



あなたはパケットにじゃんけんの指示^{しじ}をします。



^{うご}を動かして、じゃんけんの出す手^{だて えら}を選びます。
^おを押すとパケットとガムランがじゃんけんをします。



じゃんけんに勝つと1マス前^{か まえ}へ、負けると1マス後ろ^{うし むしろ}へ移動^{どう}します。



塔^{とう}の上^{うへ}から落ちてしまうと負け、ガムランを塔^{とう}から落とせば勝ち^かです。

チェックポイント



じゃんけん対決^{たいけつ}でパケットが勝つと、ローズ姫^{ひめ}の魔法^{まほう}のステッキ^てが手^{はい}に入ります。



魔法^{まほう}のステッキ^てを手^{はい}に入れると、4ページでローズ姫探^{ひめさが}しのイベント（53ページ）が始^{はじ}まります。

ローズ姫探し

ガムランのしわざで荒れ果てた土地をローズ姫の魔法のステッキを使って元通りにします。

魔法のステッキをゆっくり動かしてみましょう！変化する所では魔法のステッキが光り、音が鳴ります。



チェックポイント



すべて元通りにするとうさぎが登場します。魔法のステッキで触ってごらん！



ローズ姫を助け出すとエンディングになります。パケットとローズ姫はピエロの国へ帰ります。

ピエロのくにへ
かえっていきました。

5 ページ

ペットのページ

かわいい犬のユッピーと一緒に遊びましょう！

ペンのある位置を押してください。



こゝで
声を出して
遊ぼう！



タブレットを
触って遊ぼう！



絵本を触って
遊ぼう！

おへや

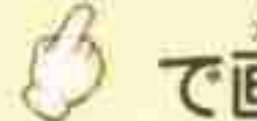


おふろ



こうえん



※  上で  を動かし、 で画面上の絵を押しても同じことが起こります。

えら 選びかた

部屋へやにいる時は  ボードの中から、お風呂ふろにいる時は  ボードの中から選えらんでください。

*現在げんざいいる場所ばしょと違うボードを押おすと、選えらんだ場所ばしょへ移動いどうします。



ユッピー



●おすわりをして吠ほえます。

●画面手前がめんてまえに登場とうじょうします。ごきげん得点とくてんが70以上いじょうになるとよく画面手前がめんてまえに登場とうじょうします。

“ユッピー”と発声はっせいしても同じことおなが起こりおます。



*お風呂では画面手前がめんてまえに登場とうじょうしません。



おすわり



床ゆかに座すわります。すでに座すわっている時は反はん応のうしません。

“おすわり”と発声はっせいしても同じことおなが起こりおます。



ジャンプ



ジャンプします。

“ジャンプ”と発声はっせいしても同じことおなが起こりおます。

*ジャンプするとジャンプ得点とくてんがアップします。

*ジャンプの高さたかは4段階だんかいあります。何回なんかいかジャンプしてるとジャンプの高さたかが変かわります。

*ジャンプ得点とくてん、ごきげん得点とくてんの両方りょうほうが70以上いじょうになると回かいてん転ジャンプすることがあります。



手を差しだします。

👉 をユッピーの手元に持ってってください。



“おて” と発声して遊ぶ場合

- ① [てにもどす] でカーソルを 👉 にします。
- ② ユッピーを正面おすわり状態にします。
- ③ ユッピーの手元に 👉 を持っていくと
👉 に変わり、ピロリンと音が鳴ります。
- ④ “おて” と発声すると、ユッピーがおてをします。



- 車に乗って登場します。
- 風船にぶら下がり登場します。
- スケボーに乗って登場します。



うんこを掃除します。

* 前にしたうんこを掃除していないとユッピーは
吠え続けます。掃除をしてください。





すべ だい お
滑り台からすべり降ります。



い がい とき もど
以外の時に に戻ります。



ユッピーと 骨 で遊ぶことができます。

- 骨 を動かすとユッピーが色々な反応をします。
- ユッピーが立ち歩きします。



ユッピーの頭上で 骨 をしばらく止めます。



ユッピーが立ち上がり
ます。



骨 をゆっくりと横
へ動かします。



骨 を速く動かしてし
まったり、限界まで歩く
と尻もちをつきます。



- * ユッピーの限界まで立ち歩きすると、ちんちん得点がアップします。
- * ちんちん得点が60以上になると方向転換できるようになります。
- * 上達してくるとより速く、より長く立ち歩きができるようになります。
- * 骨 の表示中は、声には反応しません。



ユッピーにドッグフードをあげることができます。 を
ユッピーの口の前くち まえ もに持っていくとドッグフードを食たべます。

*ドッグフードをあげるとごはん得点とくてんがアップします。

*ドッグフードをあげないとうんこをしなくなります。たくさんあげるとたくさんうんこをします。

* の表示中ひょうじちゅうは、声こえには反はん応おうしません。



カーソルが になります。
ユッピーに を重かさねて動うごかすと
泡あわが立たちます。



公園こうえんでパケットと遊あそぶことができます。

63ページ



フリスビー



62ページ



かけっこレース

*ゲーム後ごはお風呂画面がめんになります。

汚よごれた体からだを洗あらってあげましょう！

*かけっこレースの結果けっかで、はやさ得点とくてんが変かわります。



カーソルが になります。
泡あわにシャワーを重かさねると泡あわが消きえ
ていきます。



なでる

ユッピーをなでることができます。



ユッピーが横向きの時に  をユッピーに重ねると  に変わります。
 を動かして、ユッピーをなでてあげましょう。

*数十秒間なでていると、寝たり、お腹をみせます。

ごきげんが30以上だとお腹をみせて喜びます。30未満の時は寝ます。

*ユッピーが四つんばいの時に、おしりに  を重ねて  を押すと転びます。



つかむ

ユッピーをつかみあげることができます。



①ユッピーが正面おすわり状態の時に  をユッピーの頭部に重ねると  に変わるので、 を押します。

②ユッピーをつかみ、動かすことができます。床に降ろすとつかんだ状態が解除されます。

*長時間つかんでいると、ごきげん得点が下がります。

*お風呂では、湯船の中に入れることができます。



なめる

手をなめます。



ユッピーが正面おすわり状態の時に  をユッピーの口元に重ねると  に変わり、ユッピーが手をなめます。

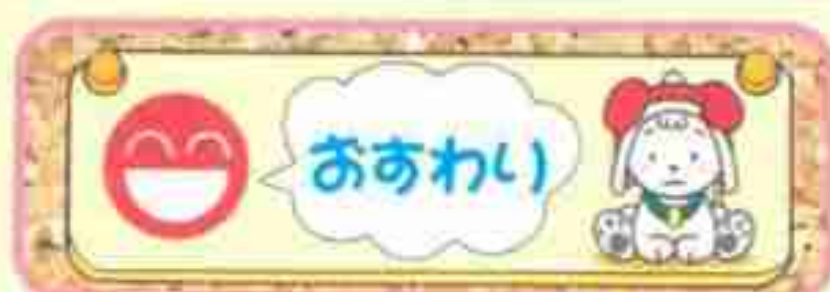
*お風呂ではなめません。

*なめている最中は、他の命令を受け付けません。



ほか その他

ユッピーが画面にいない時…



は実行しません。ユッピーが画面に顔を出すだけです。



画面上での操作

TV画面にある骨やおもちゃ箱等を押しても、絵本を押した時と同じように遊べます。

＊おへやでドアを押すとおふろへ、おふろでドアを押すとおへやへ移動します。

＊、、、 はTV画面上では操作できません。絵本を押すか、発声により遊んでください。

ユッピー



地球名…雪ちゃん。今回の冒険で雪ちゃんと出会う。雪ちゃんを気に入ったパケットは、ピエロの国の帽子をプレゼントして、ユッピーと名づける。(ソフトの中では出会った時のお話しはカットされています)

ユッピーの得点

*おへやかおふろで ● ボタンを押すと、得点表示画面になります。

ごきげん

ユッピーのごきげん具合です。



- ドッグフードをあげる ● 公園で遊ぶ
 - 骨で遊ぶ
 - 汚れた体をきれいにする ● なでる
 - 滑り台・おもちゃで遊ぶ
- ユッピー、おすわり、ジャンプ、おて

- おしりを押して転がす
- 汚れた体のままおへやに戻る
- うんこの掃除をしない
- ごはん得点が0になる
- つかみあげる

ジャンプ

ユッピーのジャンプ力です。



- ジャンプさせる

- 得点は下がりにません。

はやさ

ユッピーの足の速さです。



- かけっこレースで勝つ。

- かけっこレースで負ける。

ごはん

ユッピーの空腹具合です。



- ドッグフードをあげる

- 時間とともに下がります。

ちんちん

ユッピーのちんちん訓練具合です。



- 骨で立ち歩きをさせる。

- 得点は下がりにません。



かけっこレース

ユッピーとパケットのかけっこ競争です。

ここを  で押してね!



スタートの合図と同時に  を連打します。 を押す速さでパケットの走る速さが決まります。



ユッピーの足の速さは5段階あります。ユッピーの足の速さはユッピーの得点 (P 61 ページ) でわかります。



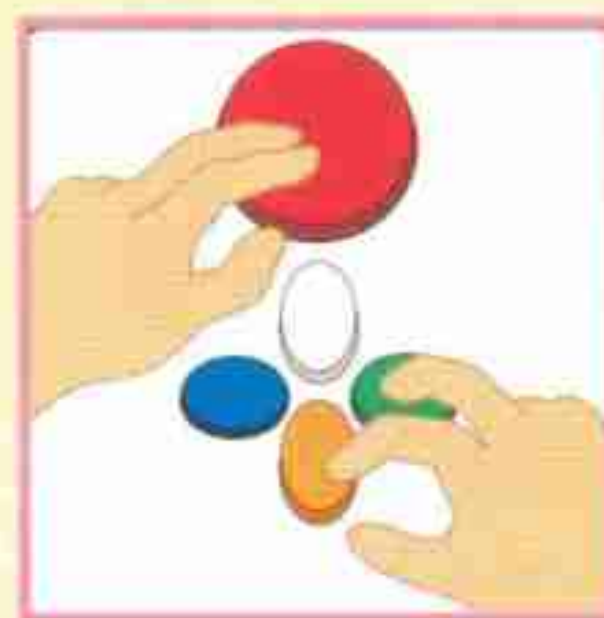
パケットが勝つとユッピーがゴールで転びます。次にレースをする時、ユッピーの足が速くなっています。



ユッピーが勝つとパケットがゴールで転びます。次にレースをする時、ユッピーの足が遅くなっています。

チェックポイント

- “よーい” からスタートの合図になるまでにボタンを連打していると、いきなり速く走るロケットスタートができます。
- パケットの最高タイムは9.12秒です。
最高タイム目指してがんばろう!



複数のボタンを使用すると速く走れます。両手を使ったり、指を交互に連打してみよう! 友達や親子で協力すれば、簡単に速くなるよ!



フリスビー

公園でユッピーとパケットがフリスビーをして遊びます。

ここを  で押してね!



画面右からフリスビーが飛んできます。



タイミング良く  を押してユッピーをジャンプさせるとフリスビーをキャッチできます。



タイミングが合わないとフリスビーはキャッチできません。



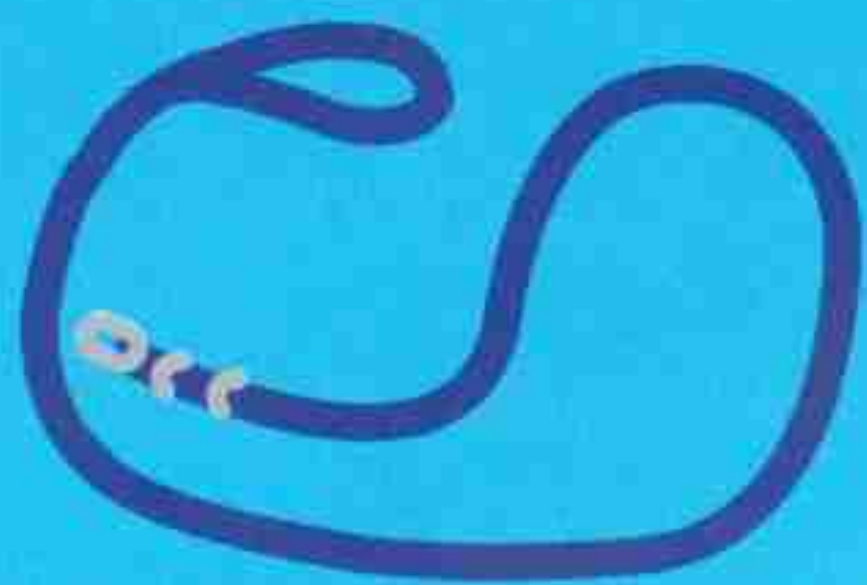
フリスビーは8枚飛んできます。6枚以上キャッチできるとパケットから  されます。

チェックポイント

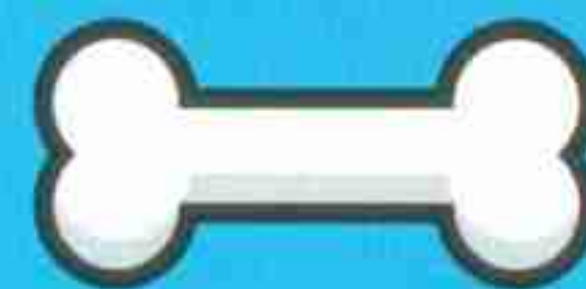
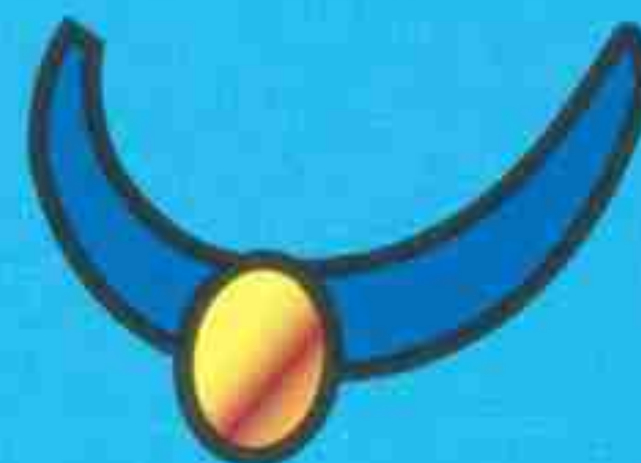
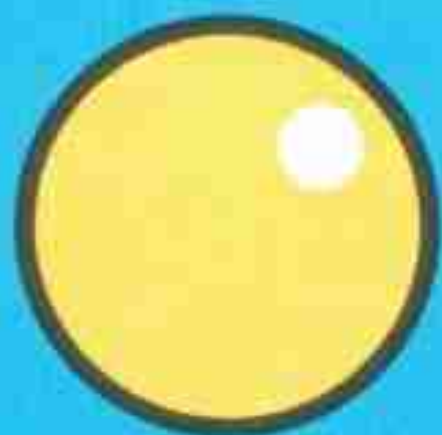
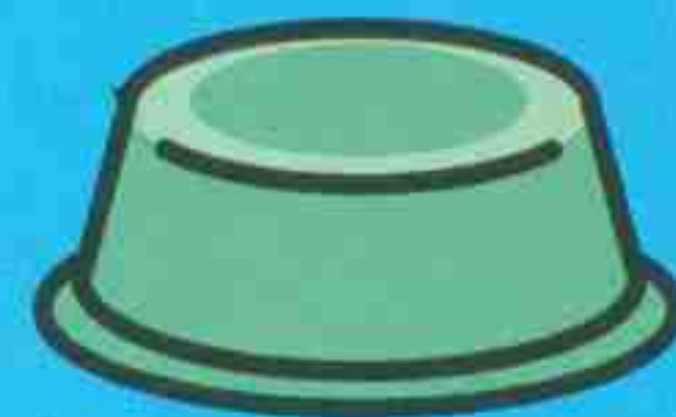
フリスビーが飛んでくる難易度は3段階あります。



5ページのジャンプ力がこのゲームに反映されています。



ユッピー



またね



To be continued

HPC-6048
672-4589



Patents: Canada No. 1,082,351; France No. 1,607,029; U.K. No. 1,535,999;
Japan No. 1,632,396; Germany No. 2,609,826

株式会社
ピカ・コンピュータ