キッズ コンピュータ ピコ

PICO ピコ



ピコ専用絵本ソフト

あいとゆめのくに

サンリオピューロランド

ちゃんと できるかな？
みんなと たのしい おゆうぎかい

●ガイドブック●

©'76,'84,'85,'86,'88,'89,'90,'93,'98
SANRIO TOKYO, JAPAN Ⓢ
©1998 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。



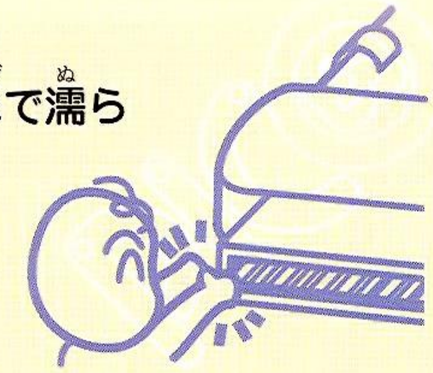
●ピコを楽しむときは

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。



株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社：〒144-8531　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

このたびはピコ専用絵本ソフト「あいとゆめのくに　サンリオピューロランドちゃんと　できるかな？　みんなとたのしい　おゆうぎかい」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
お子様といっしょに、ピコの世界をより楽しんでいただくため、絵本ソフトをご使用の際には、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

PICO ピコ

注）本製品は日本国内専用です。



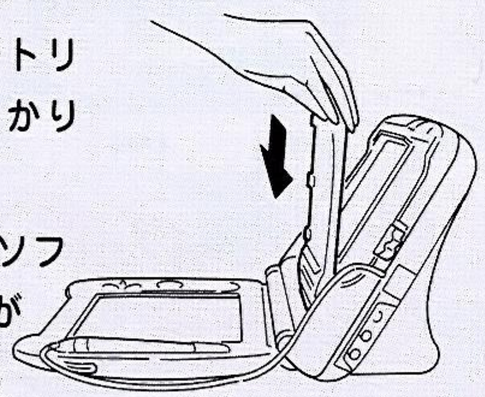
始める前にピコ本体に絵本ソフトを正しくセットしてください。

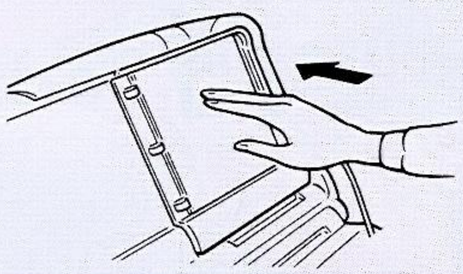
1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

●パワースイッチがONのまま絵本ソフトを抜いたり差し込むと故障の原因となりますので、パワースイッチがONのときは絶対に絵本ソフトを抜き差ししないでください。

●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るので、ご注意ください。



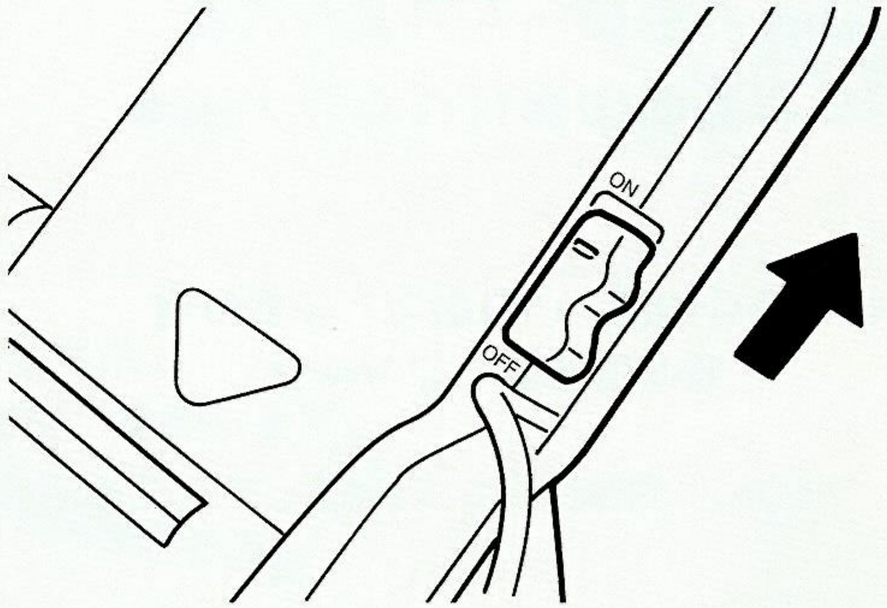


●「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。

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。）





あいとゆめのくに
サンリオピューロランド
ちゃんと　できるかな？
みんなと　たのしい　おゆうぎかい

キティとサンリオの仲間(なかま)たちが
サンリオピューロランドで
おゆうぎかいをするよ！
キティたちと一緒(いっしょ)に
おゆうぎかいの準備(じゅんび)をしたり、
ゲームをして遊(あそ)びましょう！
どんなおゆうぎかいになるのかな？

「あいとゆめのくに サンリオピューロランド　ちゃんと できるかな？　みんなと たのしい おゆうぎかい」は、キティと仲間(なかま)たちがおゆうぎかいのために、みんなと協力(きょうりょく)して準備(じゅんび)をし、おゆうぎ、あとかたづけが体験(たいけん)できるソフトです。友達(ともだち)の大切(たいせつ)さ、みんなといっしょになってひとつのものをつくる楽(たの)しさを遊(あそ)びながら学(まな)ぶ事(こと)ができます。5ページでは、いろいろな道具(どうぐ)の絵(え)をスタンプして、自由(じゆう)にお部屋(へや)のもようがえを楽(たの)しめる新企画(しんきかく)が登場(とうじょう)！ いろいろなお部屋(へや)づくりにチャレンジしてみましょう。

もくじ

1.みんな集まったかな？ ……6
（●点呼ゲーム　●指名ゲーム　●ばつ丸捕まえゲーム）

2.じゅんびはできたかな？ ……10
（●切り絵ゲーム　●着せ替えゲーム　●看板作りゲーム）

3.おゆうぎかい ……14
（●おゆうぎかいのはじまり　●ばつ丸をこらしめろ！　●りんごをとりかえせ！）

4.あとかたづけだよ！ ……20
（●お掃除ゲーム　●汚れ落としゲーム　●飾り拾いゲーム）

5.お部屋のもようがえをしよう！ ……28
（●お部屋をつくる道具　●おへやをつくろう！）



絵本ソフトをはじめる前に

◆絵本の絵をでさわると、テレビの絵がいろいろと変化します。
◆絵本3ページのおゆうぎかいのお話を進めるときは、●ボタンを押します。
◆ゲームが始まるとゲームの説明とゲームで使うボタンが表示されます。説明をよくお読みください。
◆ゲームを途中でやめるときは、絵本をめくります。

1 みんな集まったかな？

キティと仲間たちがちえの木の前に集まっています。なにを話しているのかな？

★がついたものにさわれます。☆は、ゲームがはじまるポイントです。





点呼ゲーム

えほんで絵本のキングハッピーをさわると、キングハッピーが呼んだ仲間を探すゲームが始まります。みんな集合できるかな？●ボタンを押すと、ゲームが始まります。



タッチペンを使用します。

キングハッピーが呼んだ仲間を絵本から探し出しましょう。呼ばれた仲間を絵本からを使って選びましょう。





正解すると、返事をして画面に出てきます。間違えると、次の仲間を呼びます。



5回間違えるとゲームオーバーになります。
全員正解するとゲームクリアです。
※キキとララは2人で1組です。

チェックポイント



ばつ丸は、呼ばれても逃げていってしまい、画面からいなくなってしまいます。ばつ丸を呼ぶことに失敗した場合も、画面からいなくなってしまいます。



指名ゲーム

✏で絵本のホワイトボードをさわると、おゆうぎかいの役を決めるゲームが始まります。みんなどんなことをしたいのかな？●ボタンを押すとゲームが始まります。



タッチペンを使用します。

キングハッピーが指名した仲間を✏でタブレットをさわって選びましょう。正解すると、その仲間がおゆうぎかいでやりたい事を見ることができます。





キングハッピーが呼んだキャラクターを☝のアイコンで選びます。次の呼び出しがあるまでに選べなかった場合、次の仲間を呼びます。



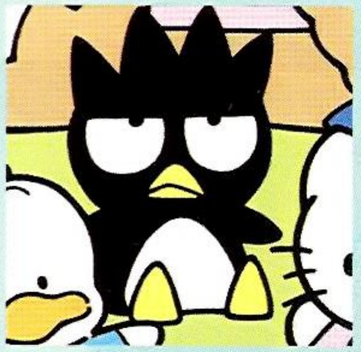
9組以上正解するとゲームクリアです。正解した人数によってエンディング画面が変わります。

※キキとララは2人で1組です。

チェックポイント

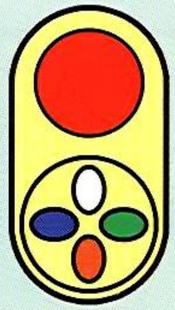


ばつ丸が指名されて正解すると、ねむっていたところをおこされて、おこって画面外に出ていってしまいます。



ばつ丸捕まえゲーム

で絵本のばつ丸をさわると、逃げ出したばつ丸をキングハッピーが捕まえるゲームが始まります。
説明画面で●ボタンを押してから、●●ボタンでゲームのレベルを選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。

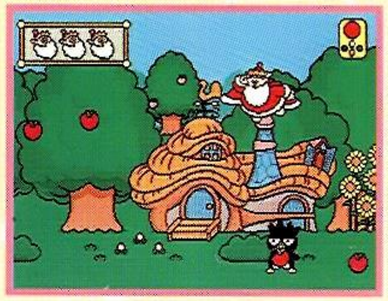


ボタンを使用します。

●●ボタンでキングハッピーを上下に動かして、ばつ丸を捕まえましょう。



●ゲームのレベルで「むずかしい」を選ぶと、飛んでくる鳥が増えます。



りんごを取ると、ばつ丸の前にりんごを落とすことができます。ばつ丸がりんごを食べている間に追いつきましょう。



3回鳥に当たるか、ばつ丸が画面から見えなくなるとゲームオーバーになります。

チェックポイント



1回も鳥に当たらないで捕まえることができたら、エンディング画面が変わるよ!

2 じゅんびはできたかな？

おゆうぎかいの準備をするキティと仲間たち。準備はちゃんとできるのかな？

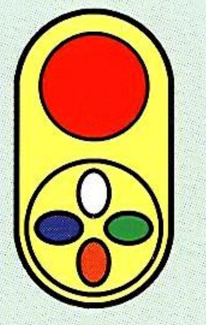
★がついたものにさわれます。☆は、ゲームがはじまるポイントです。





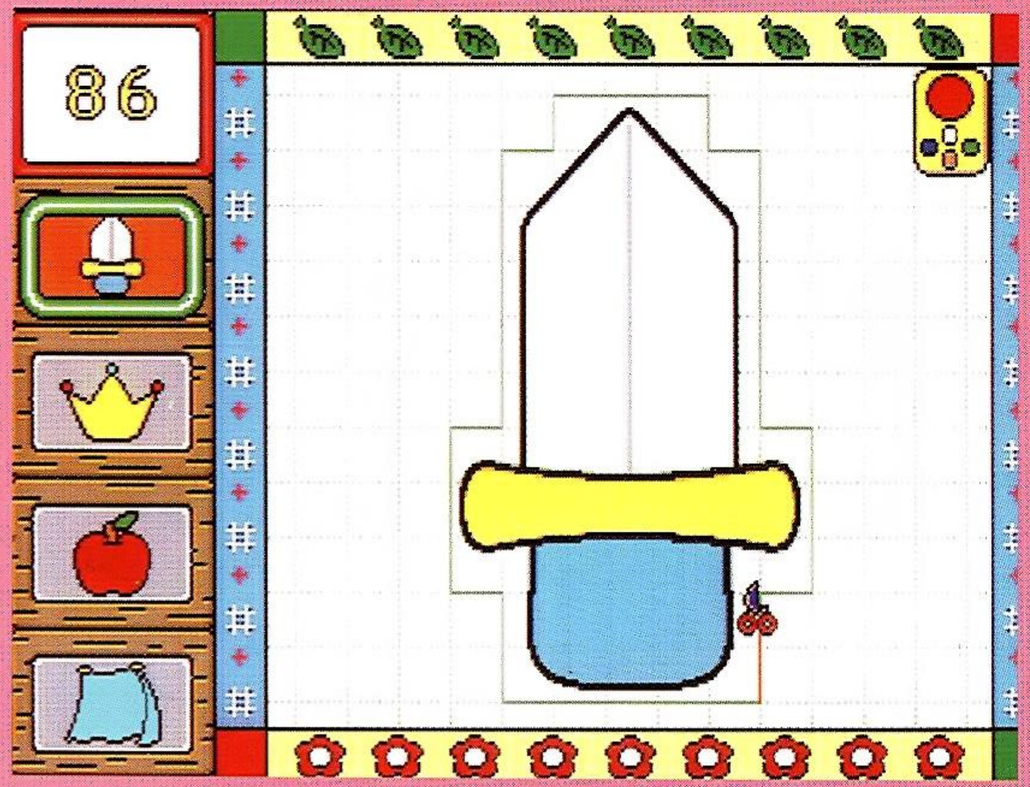
切り絵ゲーム

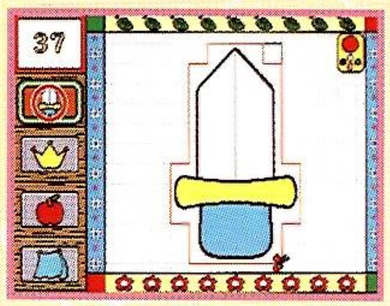
で絵本のぽこぽんをさわると、ぽこぽんがおゆうぎかいで使う小道具を切り抜くゲームが始まります。
説明画面で●ボタンを押してから、● ●ボタンでゲームのレベルを選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。

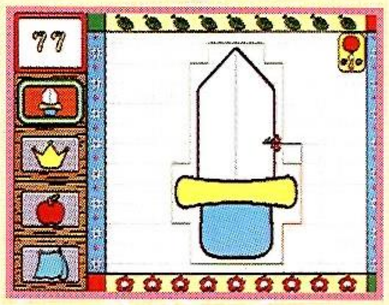


ボタンを使用します。

●●ボタンで切り抜く小道具を選び、●ボタンを押すと選んだ小道具が表示されます。
✣ボタンで🍒を動かして、絵のまわりのガイドライン（緑色の線）にそって切っていきます。







時間内に小道具のガイドラインをすべて切り抜くことができたら、ゲームクリアです。

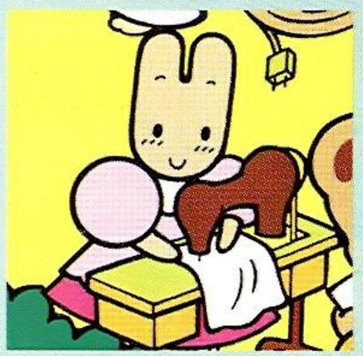
時間がなくなるか、少しでも絵の内側を切ってしまうと、ゲームオーバーになります。

チェックポイント



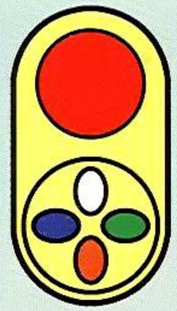
小道具全部に○がつくと、エンディング画面が変わるよ。上手に切ってみましょう。

●ゲームのレベルで「むずかしい」を選ぶと、はさみのスピードが速くなり制限時間も短くなります。



着せ替えゲーム

✏で絵本のマロンクリームをさわると、マロンクリームの作った衣装に着替えるゲームが始まります。みんなちゃんと着替えられるかな？●ボタンを押すとゲームが始まります。



ボタンを使用します。

着せ替えをするキャラクターを●●ボタンで選び、●ボタンで決定します。
画面上部に表示される、3つの衣装の組み合わせをよく覚えておきましょう。





すべてのルーレットが回りだしたら、●ボタンを押して、左の衣装から止めていきます。



最初に表示された衣装に着替えることができたら、ゲームクリアです。
間違えると、ゲームオーバーです。

チェックポイント

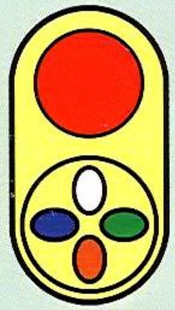


ルーレットを止めるときは、早めに●ボタンを押しましょう。



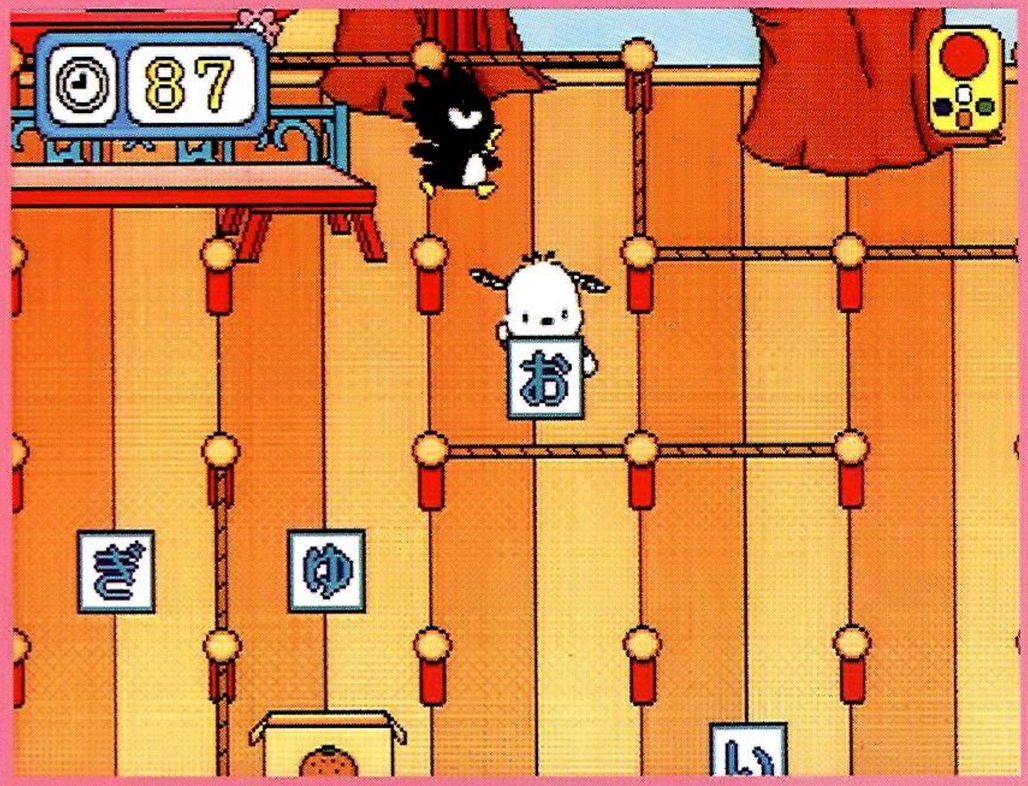
看板作りゲーム

えほんで絵本のポチャッコをさわると、舞台の看板を作るゲームが始まります。じょうずにできるかな？
説明画面で●ボタンを押してから、● ●ボタンでゲームのレベルを選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。



ボタンを使用します。

✣ボタンでポチャッコを動かして、迷路内にある看板の文字を●ボタンを押して取ります。迷路のロープやポール、木やダンボールは通ることができません。



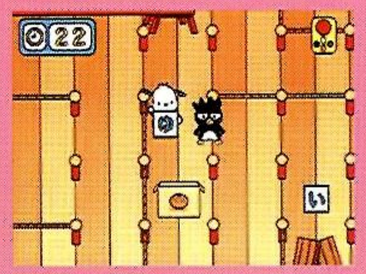




取ってきた文字は、舞台の看板の下で●ボタンを押して看板にはめ込みます。間違った文字は、はめ込めません。同じ文字をはめ込みます。

時間内にすべての文字をはめ込むことができたら、ゲームクリアです。

チェックポイント



ばつ丸に捕まると、はじきとばされてしまいます。持っていた文字も、どこかに飛ばされてしまいます。

●ゲームのレベルで「むずかしい」を選ぶと、制限時間が短くなり、はめ込む文字数も多くなります。

3 おゆうぎかい

おゆうぎかいがはじまるよ！
みんな、ちゃんとできるかな？

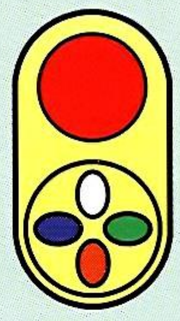
★がついたものにさわれます。☆は、お話がはじまるポイントです。





おゆうぎかいのはじまり

で絵本のキングハッピーをさわると、おゆうぎかいがはじまります。りんごの森のおひめさまが育てたりんごをみんなで食べようとしたら、ばつ丸が取ってしまいました。ばつ丸とゲームで勝負をして、りんごをとりもどそう！●ボタンを押してお話を進めましょう。



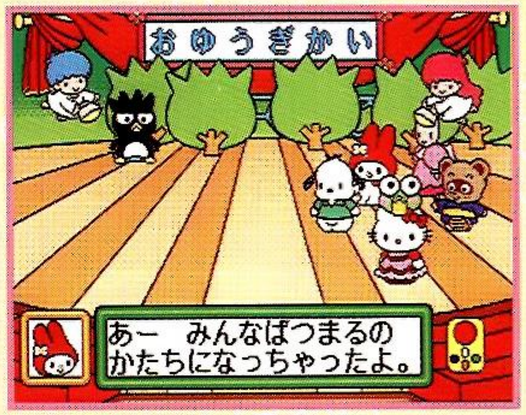
ボタンを使用します。

●ボタンを押すと、3つのカップが動きます。カップが止まったら、●●ボタンでりんごの入ったカップを1つだけ選び、●ボタンを押して当てましょう。



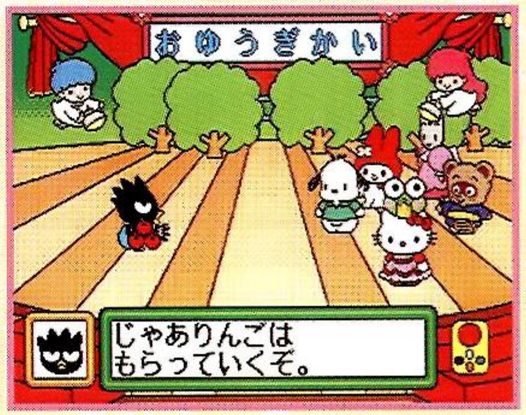
＊お話やゲームを進めるときは、●ボタンを押します。

●ばつ丸に勝つと…



怒ったばつ丸が、りんごの森をばつ丸の形に変えてしまいます。もとに戻すことができるのかな…？
16ページの「ばつ丸をこらしめろ！」に進みます。

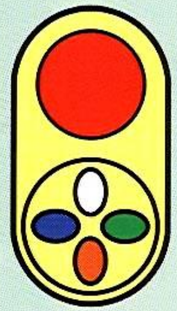
●ばつ丸に負けると…



ばつ丸がりんごを持っていってしまいます。りんごはどうなるのかな…？
18ページの「りんごをとりかえせ！」に進みます。

ばつ丸をこらしめろ！

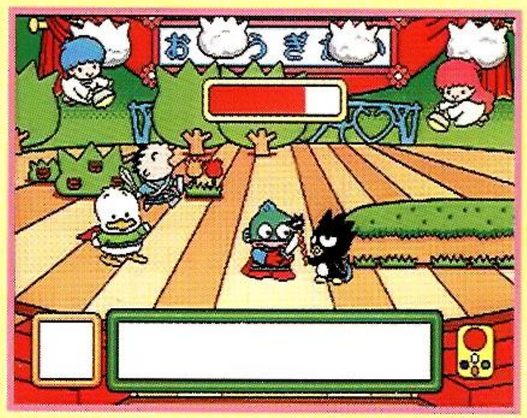
りんごの森をばつ丸の形に変えて逃げていったばつ丸をこらしめるために、ペックル、たあ坊、ハンギョドンの3人が追いかけてきました。丘の上にいるばつ丸と「バトル」で勝負してもとのりんごの森にもどしましょう。



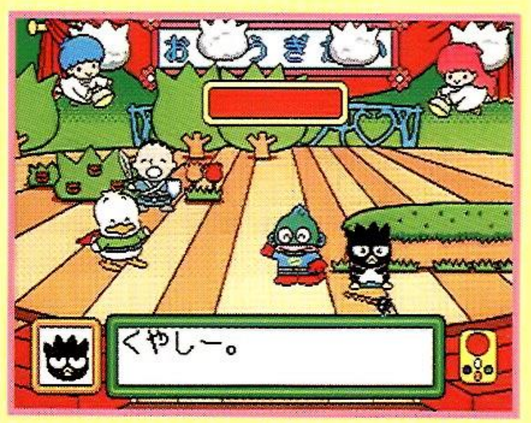
ボタンを使用します。



●●ボタンでゲームをする人を選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。



●ボタンを押して、相手を押します。



●ボタンを連打して、相手を押し出した方が勝ちです。他の仲間は後ろで応援しています。

●勝負に勝ったら…

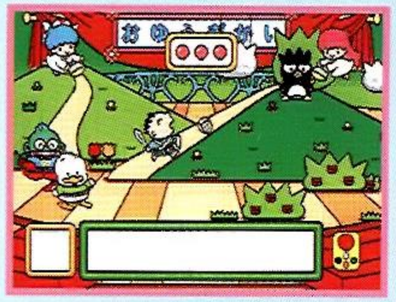
ばつ丸が逃げていきます。ペックルたちが追いかけて行き、「山登りゲーム」で最後の勝負をします。

●●ボタンでゲームをする人を選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。

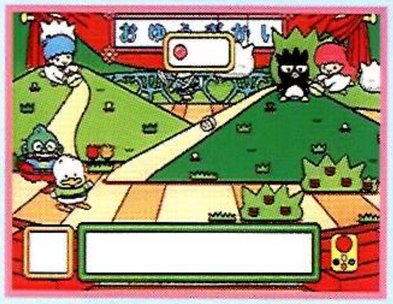
●勝負に負けたら…

ばつ丸が逃げていきます。ペックルたちが追いかけて行き、「あっちむいてほい」で最後の勝負をします。

●ボタンを押すとゲームが始まります。



●ボタンを連打して山を登り、ばつ丸のところまで行けたら勝ちです。
＊方向ボタンの上下左ボタンでも前進します。



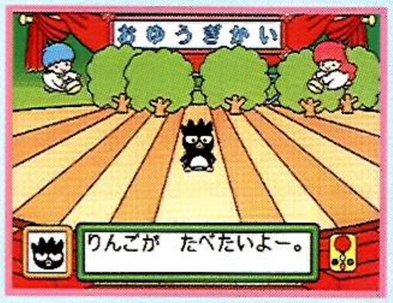
ばつ丸が投げる小石がきたら●ボタンでジャンプします。
3回石に当たると負けです。

●ばつ丸に勝つと…



もとのりんごの森にもどり、みんなでりんごを食べることができました。もちろん、ばつ丸も…。

●ばつ丸に負けると…



りんごが食べたくなったばつ丸が、もとのりんごの森に戻しました。
そして、みんなでりんごを食べることができました。



ばつ丸の番のときは、ばつ丸の向きを●●ボタンで当てます。自分たちの番のときは、自分たちの向きを●●ボタンで決めます。



ばつ丸の向きを当てるか、自分たちの向きをばつ丸がはずせば得点が増えます。先に3点取った方が勝ちです。

●ばつ丸に勝つと…



もとのりんごの森にもどり、みんなでりんごを食べることができました。もちろん、ばつ丸も…。

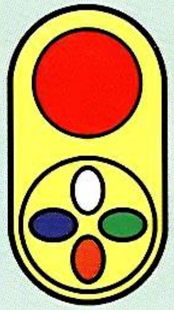
●ばつ丸に負けると…



りんごが食べたくなったばつ丸が、もとのりんごの森に戻しました。
そして、みんなでりんごを食べることができました。

りんごをとりかえせ！

ばつ丸が持ち去ったりんごを取り戻すために、ペックル、たあ坊、ハンギョドンの3人が森にやってきました。ばつ丸はどこにいるのかな？キキと「あっちむいてほい」で勝負して、ばつ丸のことを教えてもらいましょう。



ボタンを使用します。



キキと「あっちむいてほい」で勝負をします。
●ボタンを押すとゲームが始まります。



キキの番のときは、キキの向きを● ●ボタンで当てます。



自分たちの番のときは、自分たちの向きをボタンで決めます。



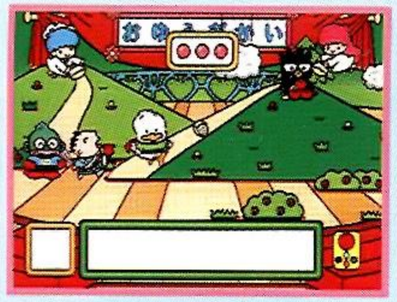
キキの向きを当てるか、自分たちの向きをキキがはずせば得点が増えます。先に3点取った方が勝ちです。

●勝負に勝ったら…

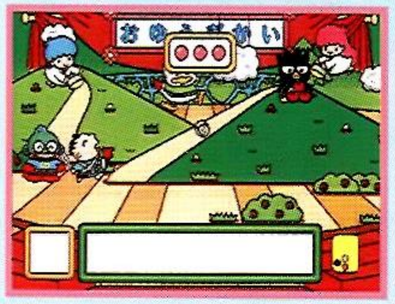
キキに教えてもらったペックルたちは、山の上にいるばつ丸のところにやってきました。「山登りゲーム」で最後の勝負をします。● ●ボタンでゲームをする人を選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。

●勝負に負けたら…

キキに教えてもらったペックルたちは、丘の上にいるばつ丸のところにやってきました。「バトル」で最後の勝負をします。● ●ボタンでゲームをする人を選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。



●ボタンを連打して山を登り、ばつ丸のところまで行けたら勝ちです。
＊方向ボタンの上下左ボタンでも前進します。



ばつ丸が投げる小石がきたら●ボタンでジャンプします。3回石に当たると負けです。

●ばつ丸に勝つと…



りんごを取り戻して帰り、みんなでりんごを食べることができました。もちろん、ばつ丸も…。

●ばつ丸に負けると…



ばつ丸が一人でリンゴを食べてしまい、おなかをこわしてしまいました。



●ボタンを押して、相手を押します。



●ボタンを連打して、相手を押し出した方が勝ちです。他の仲間は後ろで応援しています。

●ばつ丸に勝つと…



りんごを取り戻して帰り、みんなでりんごを食べることができました。もちろん、ばつ丸も…。

●ばつ丸に負けると…



ばつ丸が一人でリンゴを食べてしまい、おなかをこわしてしまいました。

4 あとかたづけだよ！

楽しかったおゆうぎかいも終わりです。
みんなであとかたづけをしよう。

★がついたものにさわれます。☆は、ゲームがはじまるポイントです。





お掃除ゲーム

で絵本のキティをさわると、キティがお掃除をするゲームが始まります。
説明画面で●ボタンを押してから、● ●ボタンでゲームのレベルを選び、●ボタンを押すとゲームが始まります。



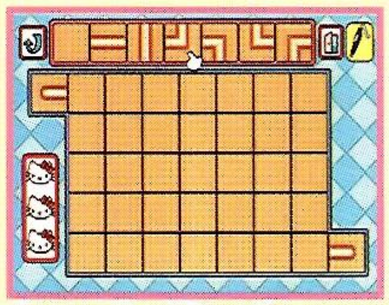
タッチペンを使用します。

方向ブロックの向きをうまく変えて、掃除をしながら進む「ゲーム」と、ゲームのマップを自分で自由に作る「つくる」で、いろいろな遊び方にチャレンジしましょう。





「ゲーム」を選ぶとゲームがスタートします。



「つくる」を選ぶとマップを作り、作ったマップでゲームができます。

チェックポイント



ゲームのレベルで「むずかしい」を選ぶと、キティの動きが速くなります。

お掃除をしよう！

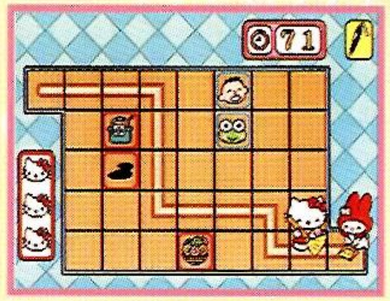
で「ゲーム」を選ぶと、ゲーム画面に変わります。「スタート」が表示されたらで を動かしてお掃除をしよう！



タッチペンを使用します。

を押すと、6種類の方向ブロックが順番に変わります。キティが進む方向に方向ブロックを変えましょう！





時間内に、3つよりたくさんのアイテムを掃除してマイメロディのところに行くとゲームクリアです。



障害物にあたったり、進むことができないと最初に戻ります。3回間違えるとゲームオーバーです。

チェックポイント



助っ人のたあ坊とけろっぴを通ると、画面上に出てきてお掃除を手伝ってくれます。

マップをつくろう！

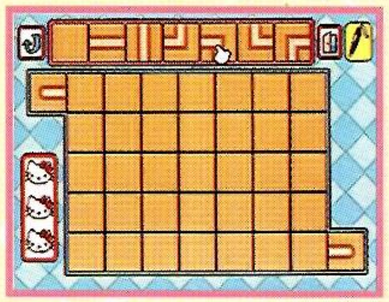
で「つくる」を選ぶと、ゲームのマップを作ることができます。
いろいろなマップを作ってゲームにチャレンジしてみましょう！

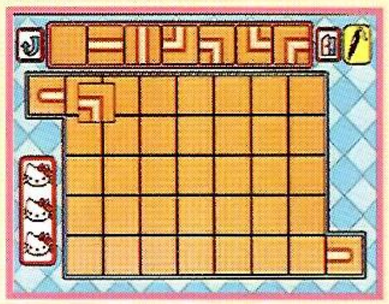


タッチペンを
使用します。

画面上に表示される方向ブロックと障害物、助っ人を配置して、いろいろなマップを完成させましょう。







で を動かして、配置する方向ブロックや助っ人、障害物を選びます。

配置したい位置で を押すと、置くことができます。

チェックポイント



キティがお掃除するアイテムは、ゲームが始まると、作ったマップに自動的に配置されます。

マップを作る道具

助っ人

けろっぴとたあ坊がお掃除を手伝ってくれます。
方向ブロックの道の上に配置してみましょう。

・けろっぴ
マップ上の汚れを消してくれます。

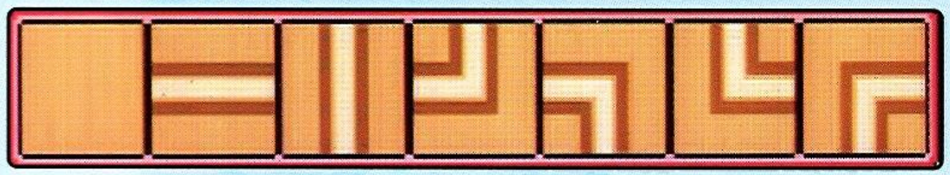


・たあ坊
マップ上のカゴを持っていってくれます。



方向ブロック

矢印の方向に進む方向ブロックです。
ゲーム中は、で押すごとに方向ブロックの種類が変わります。

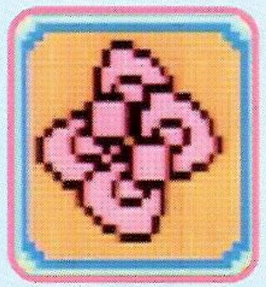


アイテム

ゲーム中にキティが集めるものです。全部集めるようにしましょう。ゲームが始まると、自動的に配置されます。



ほし



リボン



はな

障害物

キティがぶつかると、が減り、最初に戻ります。
ぶつからないように進みましょう。



汚れ



バケツ

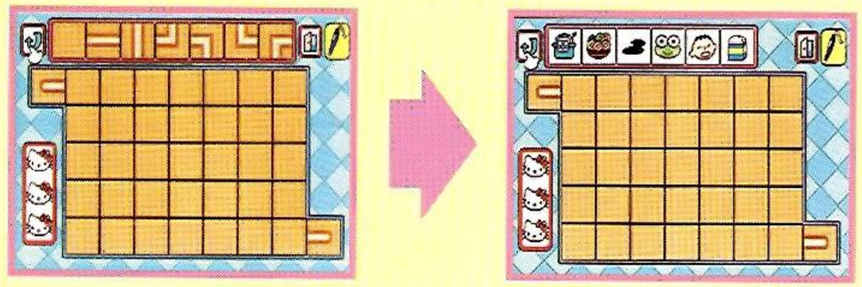


カゴ

●マップの作り方●

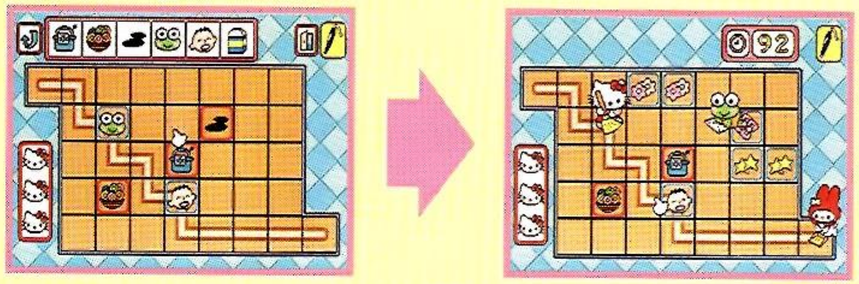
●配置する道具の切り替え

マップに配置する方向ブロックと他の道具を切り替えるときは、を選びます。



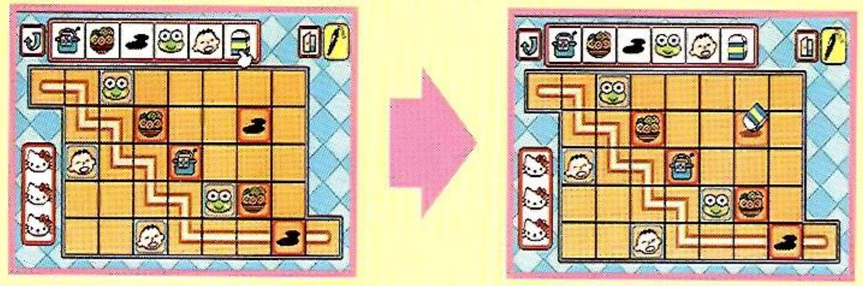
●障害物や助っ人の配置

障害物と助っ人は、ゲームをするときのポイントになります。
よく考えて配置しましょう。



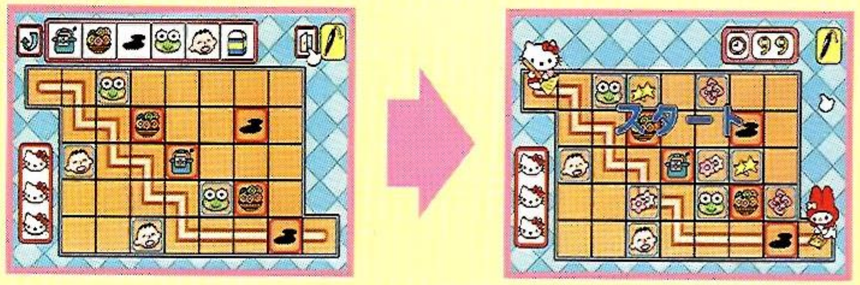
●配置したものを取り消すときは

配置した道具を取り消すときは、を選んで消したい道具をさわります。



●マップの完成

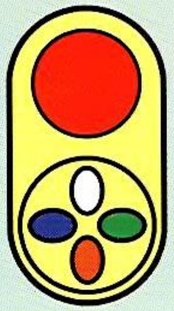
マップが完成したら、を選びます。作ったマップ上にアイテムが自動的に配置され、ゲームがスタートします。





汚れ落としゲーム

えほんで絵本のけろっぴをさわると、ぞうきんがけの競争をするゲームが始まります。誰が一番早くきれいにお掃除できるかな？●ボタンを押すとゲームがスタートします。



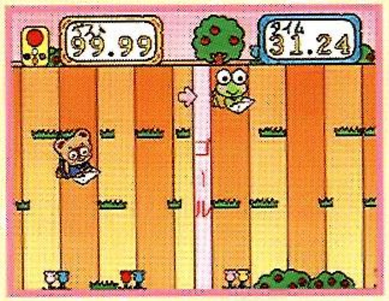
ボタンを使用します。

操作するキャラクターを○●ボタンで選び、●ボタンを押すと、レースが始まります。汚れている所にきたら、●ボタンを連打して汚れを落とします。





●ボタンを速く連打すると、汚れを早く落とすことができます。



全員ゴールすると、ゲーム終了です。1位でゴールできるかな？

チェックポイント

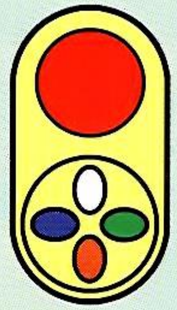


ベストタイムは、電源を切るまで残ります。ベストタイムに挑戦してみよう！



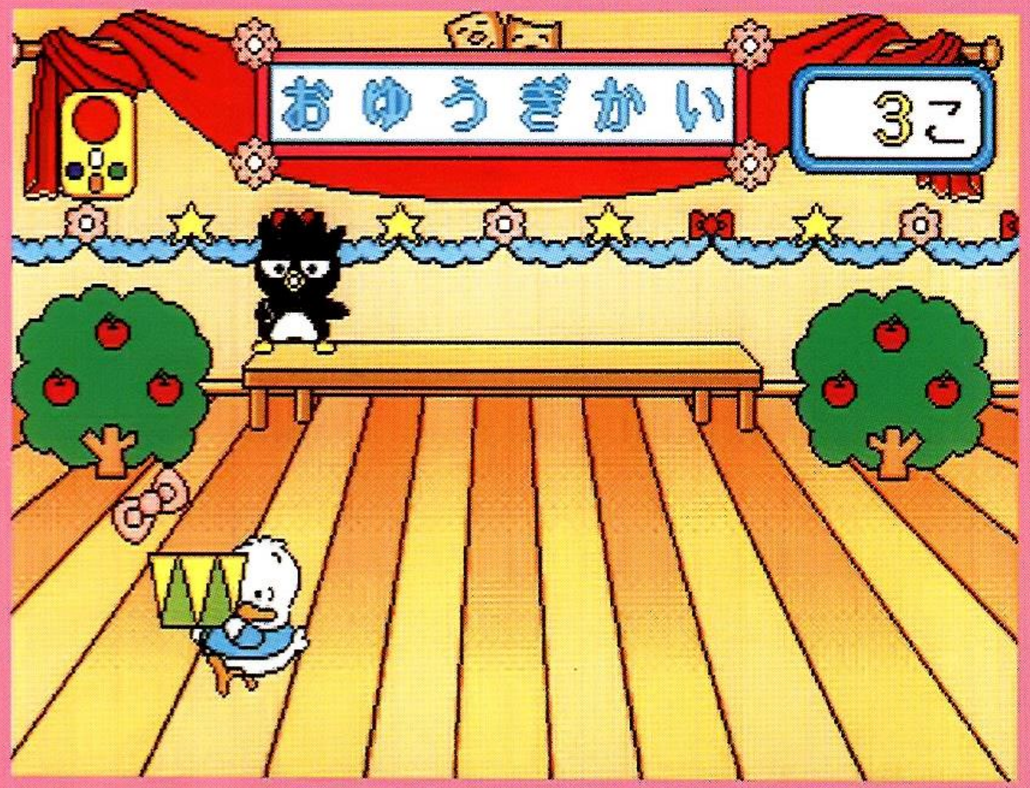
飾り拾いゲーム

✏で絵本のペックルをさわると、ばつ丸が投げる飾りをペックルがキャッチするゲームが始まります。たくさん取れるかな？●ボタンを押すとゲームがスタートします。



ボタンを使用します。

ばつ丸が投げてくる飾りを●●ボタンを押してキャッチします。落ちる位置に、すばやく移動させましょう。



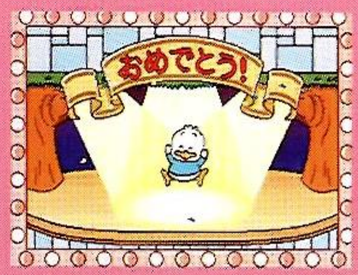


ばつ丸は飾りを15個投げてきます。6回失敗すると、ゲームオーバーです。



9個よりたくさんの飾りをキャッチすることができたら、ゲームクリアです。

チェックポイント



すべての飾りをキャッチできたら、エンディング画面が変わるよ！

5 お部屋のもようがえをしよう！

いろいろなスタンプを使って、自分だけのお部屋をつくってみよう！

★がついたものにさわれます。

5　おへやのかざりつけ

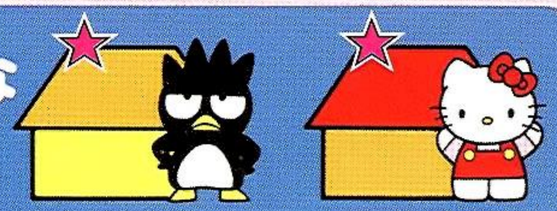
おへやをつくるスタンプ



もよう



いろいろなおへや



★はずす　★？　★ぜんぶけす

お部屋をつくる道具

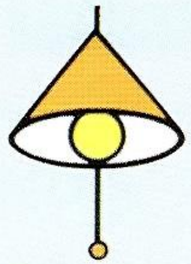
お部屋をつくるときの道具です。スタンプしたり、もようをかえたりするときに使います。

おへやをつくるスタンプ

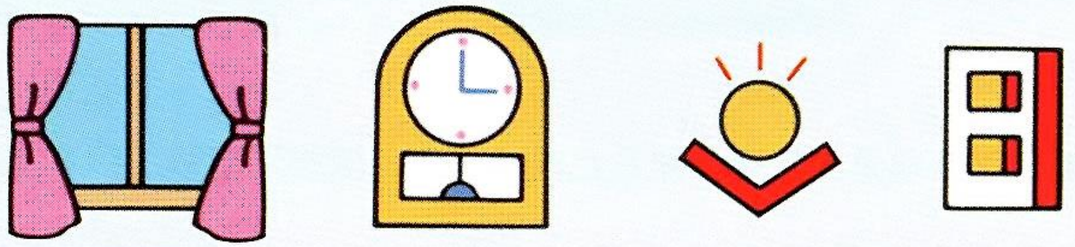
スタンプは、押せる場所が決まっています。置き場所を考えてスタンプしましょう。

＊スタンプを押すスペースが画面にない場合、他のスタンプをはずしてスペースをつくってからもう一度スタンプしてください。

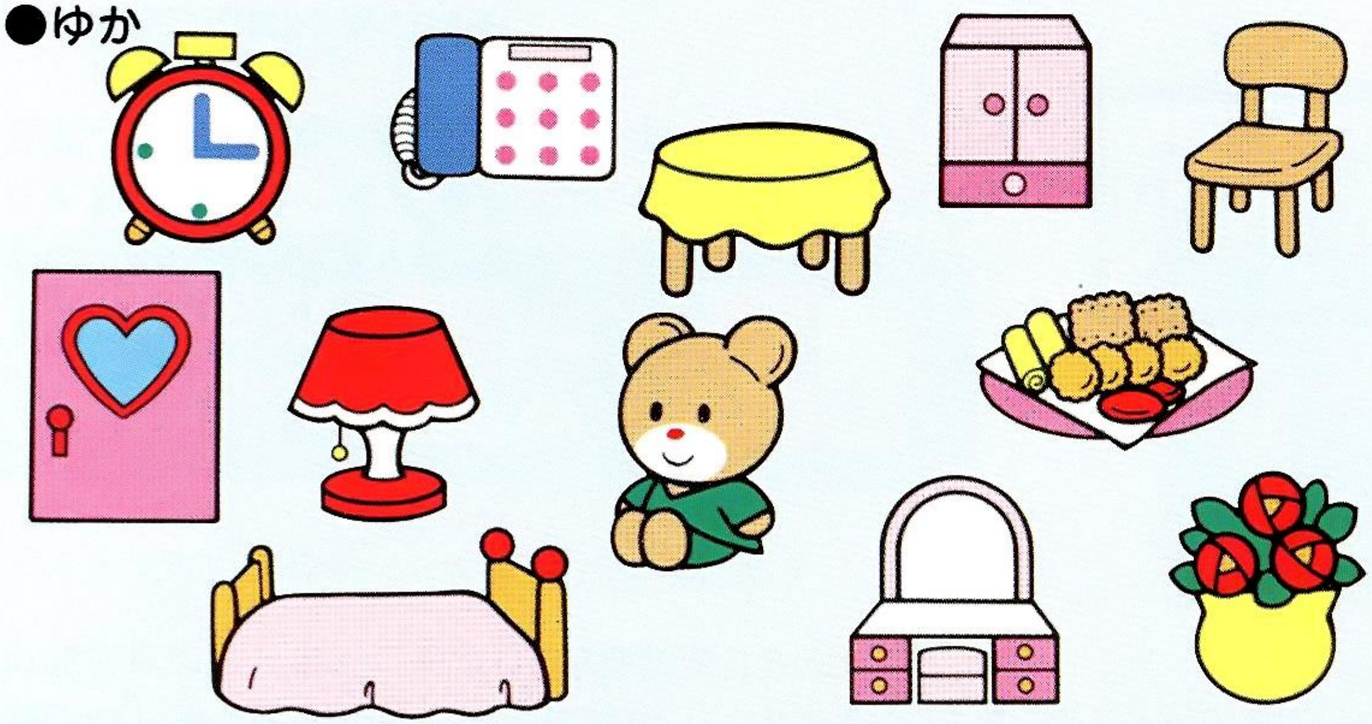
●てんじょう



●かべ



●ゆか



●テーブルの上
●タンス



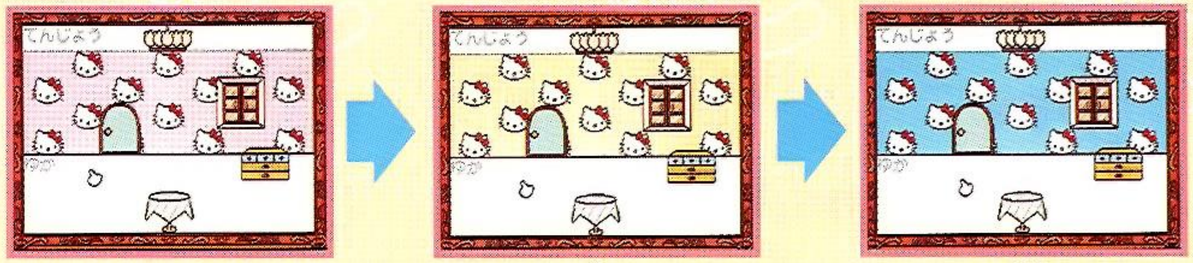
・選んだスタンプの絵の種類を変えるときは、もう一度🖌で絵本を押すか、🔵🟢ボタンを押します。3種類の絵が順番に変わります。

もよう

・絵本のもようをさわると、お部屋の「てんじょう」「かべ」「ゆか」に色やもようを付けることができます。もようは9種類あります。



・もようの背景色を変えるときは、絵本のもようをさわったときに、もう一度 を押すか、● ● ボタンを押します。3色の背景色が順番に変わります。



ピンク　黄　青

＊絵本と画面上の色は多少異なります。

？

で絵本の「？」をさわると、カーソルが に変わります。 で画面上においたスタンプをさわると、さわったスタンプに対するアクションが見られます。いろんなスタンプをさわってみましょう。

のドアの場合



「ドア」をさわると…　トントンと音がなります。　「おはよう」と言ってキティが部屋に入ってきます。

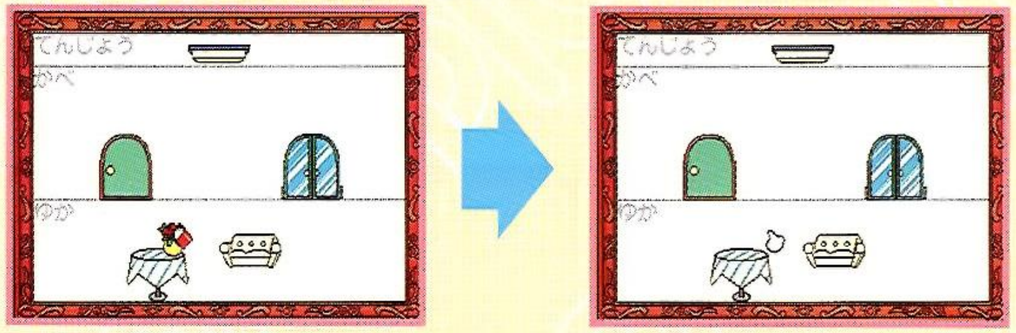
＊窓、スイッチ、壁用の照明は、高い位置にスタンプすると、キャラクターが「とどかない」というアクションをします。

＊テーブルやタンスの上に他のスタンプをのせると、テーブルやタンスのアクションが見られなくなります。

はずす

はずす

スタンプを消すときに使います。でスタンプした絵をさわります。

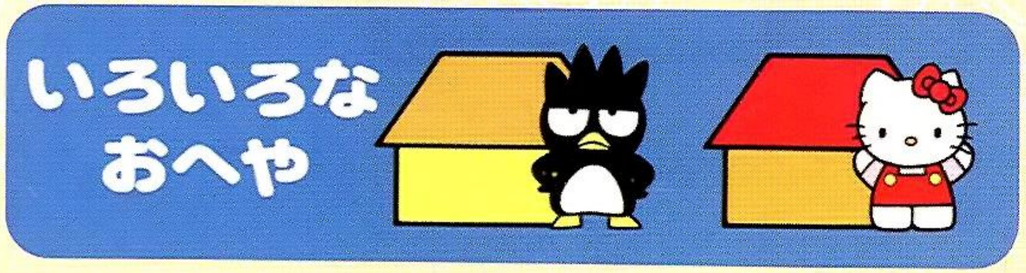


ぜんぶけす

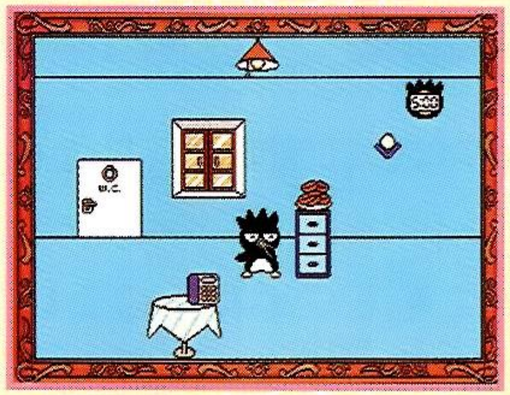
ぜんぶけす

すべてのスタンプともようを消します。

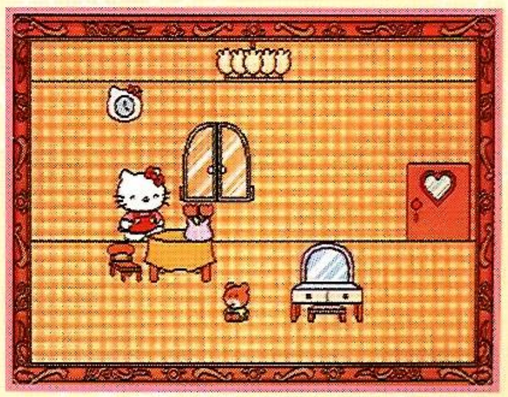
いろいろなおへや



キティとばつ丸の完成したお部屋が見られます。



ばつ丸

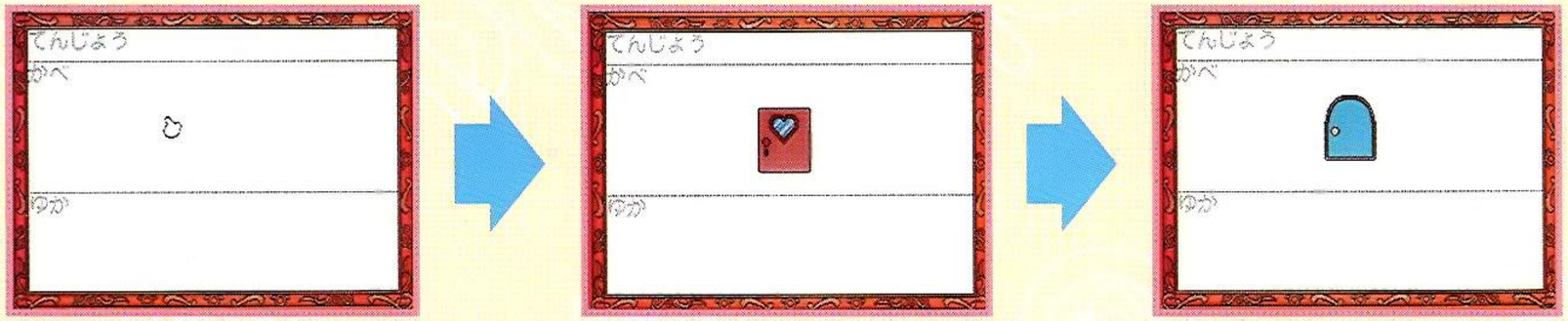


キティ

おへやをつくろう！

絵本上の「おへやをつくるスタンプ」や「もよう」をでさわって、いろいろなお部屋をつくることができます。壁のもようや、いろいろなものを配置して、お部屋作りにチャレンジしてみましょう。お部屋ができたら、いろいろなところをさわって動かしてみましょう。いろいろなアクションが見られます。

①で絵本の「おへやをつくるスタンプ」のどれか好きなものを選ぶと画面のカーソルが選んだ絵に変わります。

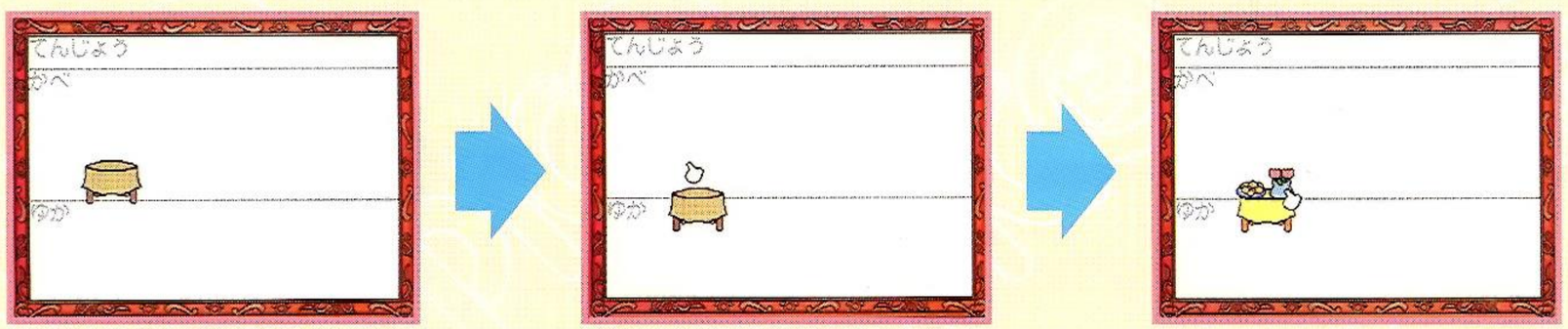


▲もようがえ画面

②スタンプしたい場所でを押してスタンプします。

・それぞれのスタンプは、押せる場所がきまっています。置きたい位置でを押すと、自動的にスタンプされます。

・スタンプは、他のスタンプを乗せることができるものもありますが、重ねることはできません。



③配置したスタンプは、で画面の絵をさわると、移動させることができます。

＊テーブルやタンスを動かすと、上に乗せていたものは消えてしまいます。



●お部屋は、時間がたつと自動的に朝、夕方、夜に変わります。

・朝



・夕方



・夜



キッズ コンピュータ ピコ



サンリオピューロランド・
みんなとたのしいおゆうぎかい

7

HPC-6056
672-5233

株式会社 セガ・エンタープライゼス