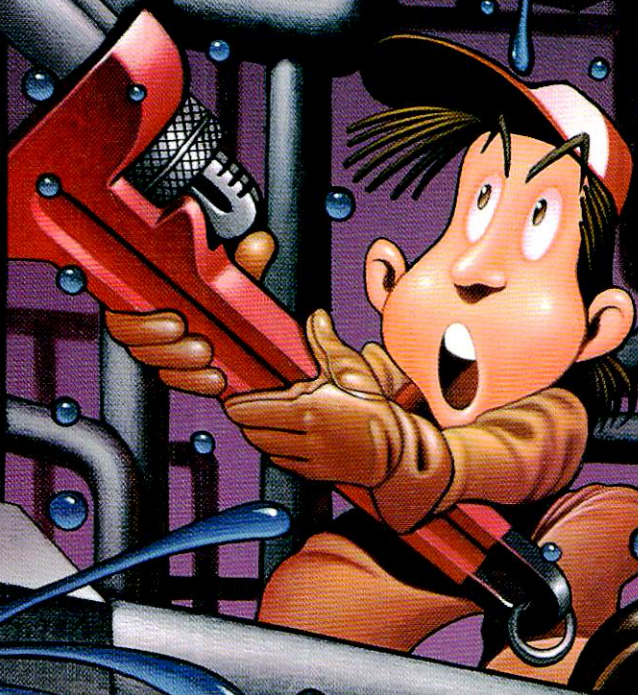


# パイプ Pipe Dream パイプドリーム

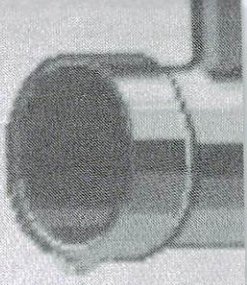


Pipe Dream is "a classic puzzle arcade game that is so addictive, it should come with a Government Health Warning!"

取扱説明書







このたびは、P I P E D R E A Mをお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。

ご使用前に取り扱い方や使用上の注意など、この「操作マニュアル」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、この「操作マニュアル」は大切に保管してください。

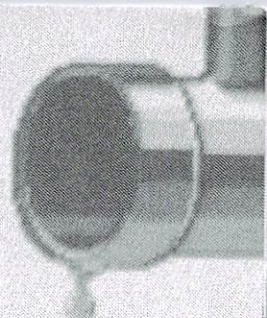
—注意—

BPSとルーカスフィルム社は本マニュアルで説明する製品を、予告なしに変更することがあります。

- ・「パイプドリーム」は、株式会社ルーカスフィルム社の登録商標です。
- ・「パイプドリーム」は、株式会社ルーカスフィルム社の著作物であり、「パイプドリーム」を製造・販売し、またはこれにおける出版・広告を行う等「パイプドリーム」に関する日本国内におけるすべての権利は有限会社ビービーエスに独占的に帰属します。
- ・本製品の一部または全部を有限会社ビービーエスの書面による許可なく、複写・複製することはその形態を問わず禁じます。



# も く じ



## 1. ゲームを始める前に

■ディスクの枚数	4
■起動前の注意	4
■データディスクのバックアップ	5
■ディスクユーティリティについて	5

## 2. ゲームのスタートと終了

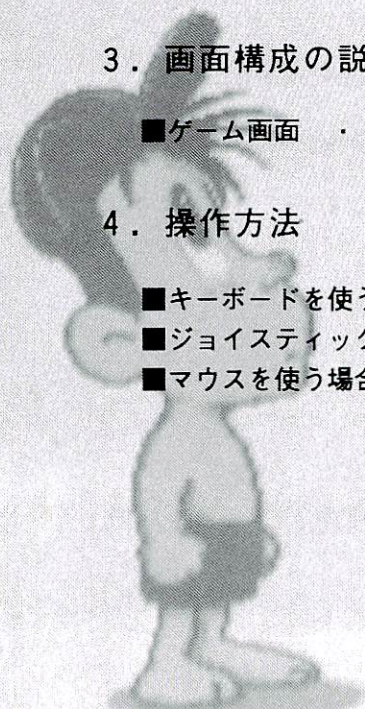
■スタート方法	6
■メニューセレクトについて	6, 7
■ゲームオーバー	7

## 3. 画面構成の説明

■ゲーム画面	8
--------	---

## 4. 操作方法

■キーボードを使う場合	9, 10
■ジョイスティックを使う場合	10
■マウスを使う場合	11





## 5. ゲームの遊び方

- ゲーム内容 . . . . . 12
- スタート・エンドパイプの確認 . . . . . 12
- パイプをつなげる . . . . . 12
- レベルクリア . . . . . 13
- コーヒーブレイク . . . . . 13

## 6. パイプ片一覧表

- パイプ片の種類と説明 . . . . . 14, 15

## 7. パイプ道を極めたい人に

- ループの作り方 . . . . . 16
- パーフェクトボーナスをねらう . . . . . 16

## 8. ユーザーサポート

- アンケートはがきについて . . . . . 17
- ゲームについてのお問い合わせ . . . . . 17
- ディスクの修復について . . . . . 17

## 9. スタッフクレジット . . . . . 18



# 1. ゲームを始める前に

## ■ ディスクの枚数

プログラムディスク、データディスクの2枚組です。  
パッケージの内容をご確認ください。

## ■ 起動前の注意

1. ディスクアクセス中や、メッセージが表示されている途中でディスクの入れ換えを行ったり、指示と違うディスクをドライブに入れたりすると、ディスクを破損してしまう場合があります。十分気をつけて操作してください。
2. このゲームはジョイスティックに対応していません。操作方法はP10をご覧ください。
3. PC-9801シリーズは、マウスも対応しています。操作方法はP11をご覧ください。

## \* PC-9801シリーズ

### — 増設RAMについて —

■このゲームは、RAMの容量を384KB必要とします。PC-9801/E/Fなどの機種をお使いの方で、新たにRAMを増設する場合は、NEC純正のものを使用してください。

### — 外部ディスクドライブについて —

■このゲームは、外部ディスクドライブに対応していません。

### — FM音源について —

■このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない場合は、BEEP音による演奏になります。



## ■データディスクのバックアップ

このゲームは、データディスクに直接セーブを行います。プレイにはバックアップしたデータディスクをご利用して下さい。バックアップの方法は、次項をご覧ください。

## ■ディスクユーティリティについて



### \*PC-8801シリーズ

データディスクをドライブ1にセットして電源を入れてください。ディスクユーティリティが始まります。

市販のブランクディスク(5\*2D)を用意し、画面の指示に従って操作を続けてください。



### \*PC-9801シリーズ

プログラムディスクをドライブ1に、データディスクをドライブ2にセットして電源を入れて下さい。しばらくすると、タイトル画面が表示されます。

[スペース]キーを押すと、メニューセレクトになります。詳しくは、P6をご覧ください。

データディスクの作成を選んで、画面の指示に従って操作を続けて下さい。

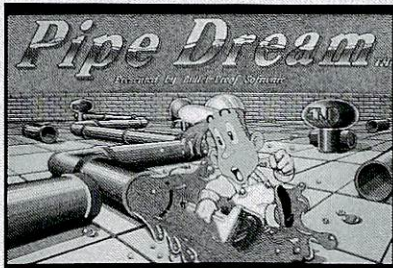
### — 注意 —

製品と同一メディアのブランクディスクをご用意下さい。



## 2. ゲームのスタートと終了

### ■ スタート方法



本体の電源を入れてから、プログラムディスクをドライブ1に、データディスクをドライブ2にセットしてリセットスイッチを押して下さい。しばらくすると、タイトル画面が表示されます。

[スペース] キーを押すとゲームが始まります。

### ■ メニューセレクトについて



タイトル画面で [ESC] キー (PC-8801シリーズは [F-1] キー) を押すと、メニューセレクトになります。メニューセレクトでは、以下の項目を行うことができます。

#### ■ はじめからゲームをする

ゲームをはじめからスタートしたい時に使います。

#### ■ ゲームの続きをする

ゲームの続きをしたい時に使います。レベル (ステージ) をセレクトして下さい。

#### — 注意 —

レベルセレクトは、進んだレベルの範囲までしか選べません。





## ■ユーティリティー

ゲームのシステム設定を行います。設定できる項目は以下の通りです。

### 1. ランク設定

ゲームの難易度を設定します。ランクは、やさしい、ふつう、むずかしい(PC-8801シリーズは、EASY、NORMAL、HARD)の3種類用意されています。

### 2. サウンド設定(PC-9801版のみ)

BGMの有無を設定します。

### 3. データディスクの作成(PC-9801版のみ)

データディスクのバックアップを行います。画面の指示に従って操作を続けて下さい。

### 4. デバイス設定(PC-8801版のみ)

入力装置を設定します。キーボード・ジョイスティックのどちらかを選んで下さい。

## ■ゲームオーバー

・DIST(水を通さなければならないパイプの規定数)を満たさないうちに水をこぼしたり、エンドパイプにつなげなかったりするとゲームオーバーになります。

・ゲームオーバー時のスコアがTOP 10に入っていると、ネーム入力ができます。

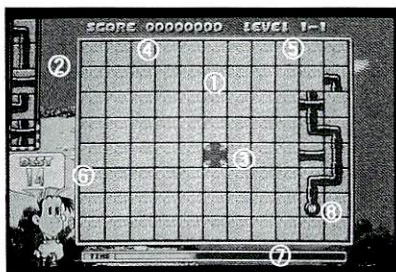




### 3. 画面構成の説明

#### ■ ゲーム画面

ゲーム画面の呼び方は次の通りです。



①プレイフィールド  
ゲームをプレイする場所です。ここにパイプ片をつなげていきます。

②NEXTウィンドウ  
次に出てくるパイプ片が表示されています。下から順に登場します。

③パイプカーソル  
これを動かしてパイプ片をつなげます。

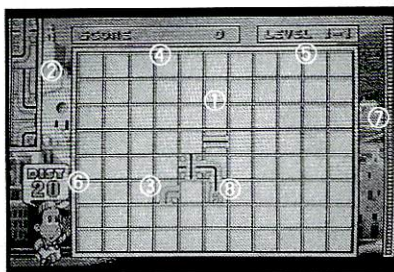
④SCORE (スコア)  
現在の得点です。

⑤LEVEL (レベル)  
現在プレイしている画数です。

⑥DIST (ディスト)  
水を通さなければならないパイプの規定数です。この数が(ゼロ)になれば、レベルクリアできます。

⑦タイマー  
このバーがなくなるとスタートパイプから水が流れ始めます。

⑧パイプ片  
このパイプ片をプレイフィールドに置いて、つなげていきます。パイプ片の種類はP14、15をご覧ください。





## 4. 操作方法

### ■ キーボードを使う場合

☆ゲームの進行に必要なキーは以下の通りです。

**ESC** . . . . . タイトル画面でこのキーを押すと、メニューセレクト画面を表示します。(PC-9801版のみ)  
また、コマンドをキャンセルする時にも使います。  
ゲーム中にこのキーを押すと、ポーズ(一時中断)になります。もう一度押すと、ゲームを再開できます。

**f・1** . . . . . 水の流れが早くなります。(得点が通常の倍になります)このキーを押すと、カーソル移動などの操作を一切受け付けなくなりますので、DIST数には十分気を付けて下さい。また、タイトル画面でこのキーを押すと、メニューセレクト画面を表示します。  
(PC-8801版のみ)

**2** . . . . . バイブカーソルを下に移動させます。また、コマンド選択時にカーソルを下に移動させます。レベルセレクトを行います。(PC-9801版はカーソルキーの[↓]でも同様な操作ができます)

**4** . . . . . バイブカーソルを左に移動させます。また、レベルセレクト時にカーソルを左に移動させます。(PC-9801版はカーソルキーの[←]でも同様な操作ができます。)

**6** . . . . . バイブカーソルを右に移動させます。また、レベルセレクト時にカーソルを右に移動させます。(PC-9801版はカーソルキーの[→]でも同様な操作ができます。)



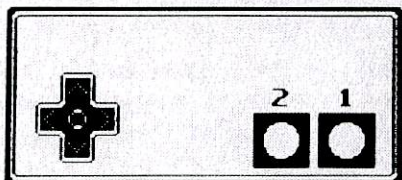
8

..... バイプカーソルを上を移動させます。また、コマンド選択時にカーソルを上を移動させます。レベルセレクトを行います。(PC-9801版はカーソルキーの[↑]でも同様な操作ができます)

SPACE

..... バイプ片をプレイフィールドに置きます。また、コマンド選択時にはコマンドを実行します。

### ■ ジョイスティックを使う場合



このゲームは、ジョイスティックやジョイパッドにも対応しています。

(PC-9801版はマウスにも対応) キーボードより軽快に操作できますので、可能ならこれらのご利用をお勧めします。各レバーやボタンの割り当ては下記の通りです。

#### —注意—

ジョイスティックを接続する際、PC-9801シリーズでは、純正FM音源ボードPC-9801-26(K)の[JOYSTICK 1]を使用して下さい。その他のコネクタには対応していません。



..... キーボードの[2・4・6・8]キーと同じ役割をします。

①

..... キーボードの[スペース]キーと同じ役割をします。

②

..... タイトル画面で、メニューを開きます。  
..... メニューのキャンセル。  
..... キーボードの[F-1]キーと同じ役割をします。

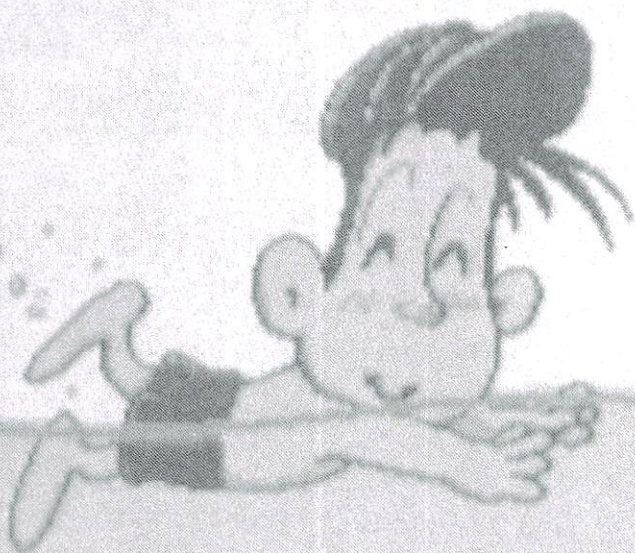


## ■ マウスを使う場合

マウスでプレイする場合には、パイプカーソルを動かしたい方向にマウスを走らせます。

マウスの左クリックで、キーボードの [スペース] キーと同じ役割をします。

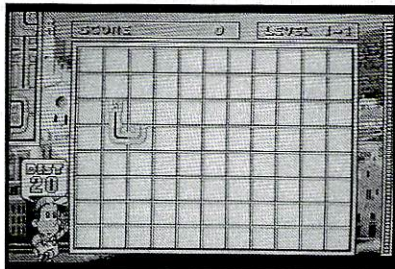
マウスの右のクリックで、メニューを開いたり、メニューをキャンセルしたりします。また、キーボードの [F-1] キーと同じ役割をします。





## 5. ゲームの遊び方

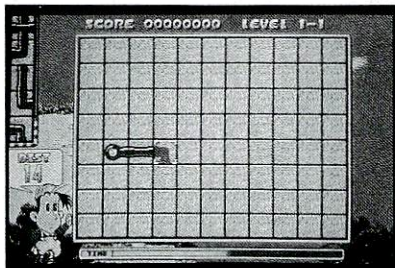
### ■ ゲーム内容



プレイフィールドのどこかに配置されているスタートパイプから流れ出す水を、DISTの数だけ通します。

レベルによっては、エンドパイプが配置されていることもあります。その場合は、DIST数のパイプに水を通した後、最後にエンドパイプに水を通します。

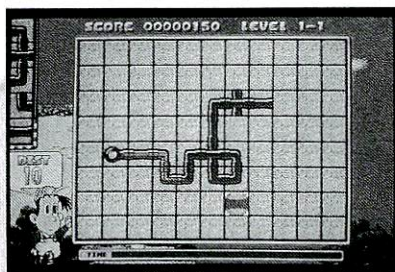
### ■ スタート・エンドパイプの確認



スタートパイプが現れる場所は、ランダムに配置されます。

始めにスタートパイプからどの方向に水が流れていくのか確認しましょう。エンドパイプもランダムに配置されます。このパイプがあるときは、必ず最後にこのパイプに水を通して下さい。

### ■ パイプをつなげる

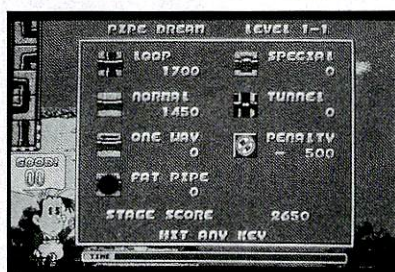
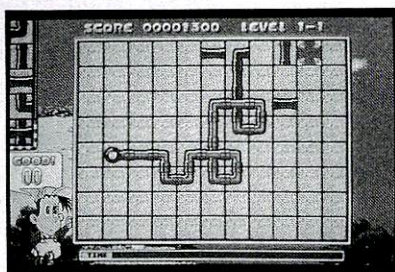


パイプカーソルを移動して、水の流れる方向にパイプ片をつなげていきます。水が通過していないパイプ片の上には、新しいパイプ片を置き換えることができます。(始めからプレイフィールド上にある特殊パイプや障害物の上には、新しくパイプ片を置くことはできません。)

ただし、パイプ片の置き換えは、1回につき-50PTS. のペナルティが取られます。



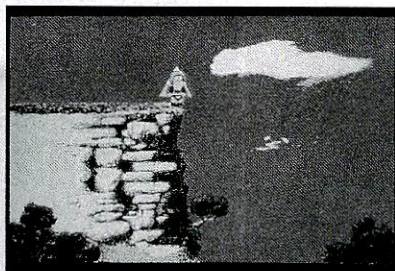
## ■ レベルクリア



水が通過したパイプ数が、DIST数を越え  
るとレベルクリアできますが、ゲー  
ムはそのまま進行しています。レベル  
クリアする場合は、水の流れを止めて  
下さい。水が通過していない余分なパ  
イプ片は、1個につき-100PTS. の  
ペナルティが取られます。

レベルクリアすると、このレベルでプ  
レイした結果が表示されます。

## ■ コーヒーブレイク



ある一定のレベルをクリアすると、マ  
スコットキャラクターによる愉快的な  
コーヒーブレイクショーが始まります。



## 6. パイプ片一覧表

### ■パイプ片の種類と説明

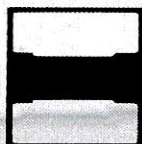
このゲームに登場するパイプ片は、プレイヤーが操作するパイプ片とプレイフィールドに置いてあるパイプ片があります。

#### ★スタートパイプ (0PTS)



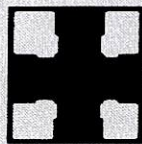
..... このパイプ片から水が流れてきます。

#### ★ノーマルパイプ (50PTS)



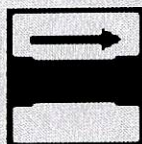
..... どちらからでも水を通過させることができます。

#### ★クロスパイプ (50×2PTS)



..... どちらからでも水を通過させることができます。入ってきた水が左右に流れることはありません。水がクロスして通過するとボーナス点が獲得できます。

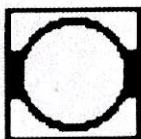
#### ★一方通行パイプ (100PTS)



..... このパイプ片は、水の流れる方向が決っています。矢印の方向に水を通過させて下さい。反対方向につなげても、水は通過しません。

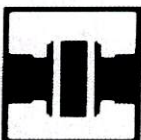


★保水パイプ (200PTS)



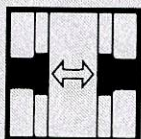
.....  
どちらからでも水を通過させることができます。水が流れてくると、タンクが水でいっぱいになるまで時間をかせげます。

★スペシャルパイプ (400PTS)



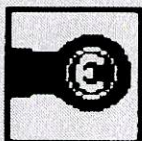
.....  
どちらからでも水を通過させることができます。水が通過するとボーナス点が獲得できます。

★トンネル (800PTS)



.....  
水を通過させると反対のトンネルから水が流てきます。  
ボーナス点が獲得できます。

★エンドパイプ (1600PTS)



.....  
このパイプ片があるレベルでは、DIST数を越えた後エンドパイプに水を流さなければなりません。

★障害物



.....  
この上にパイプ片を置くことはできません。







## 8. ユーザーサポート

### ■ アンケートはがきについて

本製品には、「アンケートはがき」が同梱されています。これは、本製品をお買い上げいただきましたお客様のご意見をもとに、今後の弊社製品の資料とさせていただきます。

### ■ ゲームについてのお問い合わせ

バイブドリームについてのお問い合わせは、封書・はがき・お電話にて受け付けております。なお、誠に勝手ながらお電話によるお問い合わせは、次の時間帯とさせていただきます。

サポート時間帯：月曜日～金曜日（休日を除く）

午前9：00～12：00

午後1：00～5：00

電話番号：045-931-0151

また、郵送によるお問い合わせは、次の宛先までお送りくださるようお願い申し上げます。

〒226 横浜市緑区鶴居3-1-3ユニオンビル5F  
有限会社ビービーエス  
開発第二部/管理課宛

なお、ゲームを解くためのお問い合わせは、一切お答えいたしません。

### ■ ディスクの修復について

弊社製品をお買い上げいただいたお客様に対し、何かご不明な点や不具合が生じた場合、サポートを実施しております。

万一製品に故障・動作不良等がございましたら、誠にお手数ではございますが、住所・氏名・電話番号・機種名・購入日・送付日・故障状況を明記した用紙とともに

- ・本製品（フロッピーディスクのみ）
- ・ソフトウェア保証書

を弊社開発第二部/管理課宛まで、お送りいただきますようよろしくお願い申し上げます。「ソフトウェア保証書」の規定に基づいて修理または交換を行います。詳しくは保証書をご覧ください。また、何かご不明な点がございましたら、弊社開発第二部/管理課までお問い合わせいただきますよう、よろしくお願い申し上げます。



## 9. スタッフクレジット

Executive Producer	Yasuaki Nagoshi
Producer	Akira Kobayashi
Director	Nobuhito Iizuka
Art Director	Hans Janssen
Game Designer	Nobuhito Iizuka
Assistant Designer	Shotaro Yamada
Programmer	Yasuo Takagi (PC-8801 Series) Tomoo Kondo (PC-9801 Series)
Graphic Design	Takashi Kobayashi (PC-8801 Series) Takeshi Tsukioka (PC-9801 Series)
Music Composer	Hiroshi Suzuki Haruko Seto
Sound Programmer	Takahisa Kabasawa
Quality Assurance	Shun-ichi Nanto Yasuo Kikuchihara Eijiro Okamoto Norio Fujita Toshihiko Kitazawa
Manuscript	Nobuhito Iizuka
Cover Art & Logo	Art Chambre
Manual Design	Sanae Matsumoto

Presented By Bullet-Proof Software, Inc.





PIPE DREAM™

TM and © 1989 LUCASFILM LTD.

ALL RIGHTS RESERVED.

USED UNDER AUTHORIZATION.

ORIGINAL GAME DESIGN © 1988 ENTERTAINMENT INTERNATIONAL U.K.LTD.

ORIGINAL GAME CREATED BY THE ASSEMBLY LINE.

SCENARIO ENHANCEMENTS

BY BULLET-PROOF SOFTWARE.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

有限会社 ビーピーエス

〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F

045-931-0151













**ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE**

〒226 横浜市緑区鶴居3-1-3ユニオンビル5F TEL.045-931-0151

PIPE DREAM™ AND © 1989 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. ORIGINAL GAME DESIGN: WBA ENTERTAINMENT INTERNATIONAL, U.K. LTD. ORIGINAL GAME CREATED BY THE ASSEMBLY LINE. SCENARIO ENHANCEMENTS BY BULLET-PROOF SOFTWARE