

スーパーファミコン[®]



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

きんみらい
近未来サッカーゲーム

SUPER LINEAR BALL

スーパーリニアボール

GOAL

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

HIRO

SHVC-SJ

REETING ざあいさつ

このたびは、株式会社ヒロのスーパー・ファミコン用ソフト「スーパーリニアボール」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ゲームをスタートする前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、取扱いかた・使用上のご注意など正しい使用方法でプレイしていただきますと、より一層楽しく遊べます。

なお、この取扱説明書は大切に保管し、末永くご愛用ください。

CONTENTS もくじ

STORY ストーリー	2P
SYSTEM ゲームシステムの概要	3P
CONTROL コントローラーの操作方法	4P
START ゲームスタートのしかた	5P
SCREEN 画面の説明	6P
PLAY ゲームプレイのしかた	7P
ITEM アイテムの説明	9P
FIELD TRAP 1 フィールドトラップの種類と説明	10P
FIELD TRAP 2 フィールドトラップの配置	11P
FIELD LAYOUT フィールドのレイアウト	13P
CHARACTER 出場選手の紹介	17P
使用上のご注意	18P
お父様お母様へ	18P

きん みらい 近未来のスペースサッカー 「スーパーリニアボール」

せいれき ねん はんえい こんどん みらいとし
西暦2010年。繁栄と混沌の未来都市 TOKYO
CITY——。

ありとあらゆる娯楽を体験した人々の嗜好は、も
はや並み大抵のものでは満足できず、より刺激的
でスリリングなものを求めだした。そんな声に
えるようにハイテク・スポーツ「スーパーリニア
ボール」は誕生した。

エキサイティングでスピード感溢れるモーター・
スポーツと、パワフルなサッカーの要素を合わせ
持った近未来感覚いっぱいのNEWスポーツ。誕
生以来、またたく間に熱狂的なファンの支持を受
け、人気No.1スポーツの座をいとめた「スーパ
ーリニアボール」の第1回リアル・ワールド・ト
ーナメントがここTOKYO CITYで開催された。
出場選手は、各地区の予選を勝ち抜きエントリー
してきた6人のヒューマン・パイロットと3体の
サイバー・パイロット。さあ、キミはこの今世紀
最大のビッグイベントに出場することになるのだ
が……。



SYSTEM ゲームシステム

- ①ゲームの目的は、すべてのフィールド（レベル）をクリアすることです。
- ②フィールドは合計で32種類用意され、それぞれに異なった特長を持っています。
- ③フィールドをクリアすると次のフィールドへと移行し、再びゲーム開始になります。これを次々にクリアしていきます。
- ④ゲームの前にセレクトモード画面で、スピード（難易度）をハイスピード/ミドルスピード/ロースピードの3段階から選択することができます。
- ⑤ゲームは1対1（1プレイヤーゲームの場合はコンピュータとの対戦）で行われます。
- ⑥このゲームは、プレイヤー（ホバーマシンのコクピット）の位置を視点とした3D画面で表現されています。
- ⑦各選手は1機ずつのホバーマシンを操作して、相手のゴールエリアにリニアボールをタッチダウンします。制限時間（5分間）内に5ポイントを決めるか、タイムオーバー時に対戦相手よりも多くのポイントを決めると勝ち抜くことができます。（ゲーム中にパワーゲージがゼロになると“リタイア”となります。）

※詳しくは、後のページをよくお読みください。

CONTROL コントローラーの操作方法 そう さ ほう ほう

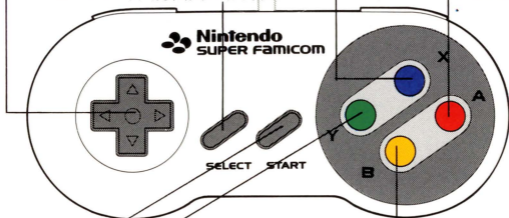
【セレクトモード画面の時の操作】 が めん と き そう さ

+字キー ● ホバーマシン (選手) の選択

SELECT ボタン ● スピードレベル選択画面
とパスワード入力画面の切り替え

X ボタン ● セパレート画面と
シングル画面の選択

A ボタン ● ヘルプ画面
への切り替え



B ボタン ● パスワード画面への切り替え

Y ボタン ● サウンド ON/OFF の切り替え

START ボタン ● ゲームスタート

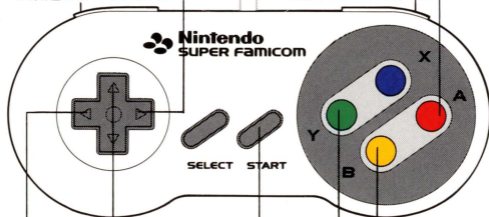
【ゲーム中のホバーマシン操作】 ちゆう そう さ

+字キー → ● 右回転

パワーステアL
● 減速しないで左回転

A ボタン ● 後退/減速

パワーステアR
● 減速しないで右回転



+字キー ↑ ● オートサーチ

+字キー ← ● 左回転

START ボタン ● ポーズ機能 (一時停止)

B ボタン ● 前進/加速

Y ボタン ● ミサイル発射

※ホバーマシン (選手) の選択および画面の選択 (セパレート or シングル) は一旦ゲームを開始すると、ゲーム終了まで変更することができませんので注意しましょう。4

START ゲームスタートのしかた

GAME START

ゲームスタート

カセットをスーパーファミコン本体に差し込み、電源スイッチをONにしてください。タイトル画面でスタートボタンを押すと、デフォルト『1プレイヤー（コンピュータ対戦）/ロースピード/BGM ON/レベル1』の状態^{じょうたい}でゲームが開始^{かいし}されます。また、タイトル画面^{がめん}でセレクトボタンを押すとセレクトモード画面^{がめん}に切り替^かわります。

SELECT MODE

セレクトモード

タイトル画面^{がめん}でセレクトボタンを押すとセレクト画面^{がめん}に切り替^かわります。

- プレイヤー（1プレイヤー/2プレイヤー）、ホバーマシンのスピード（ハイスピード/ミドルスピード/ロースピード）、BGM（ON/OFF）などを^{せんたく}選択^{せんたく}できます。（サイバーパイロットはコンピュータ側^{がわ}で、プレイヤーの^{せんたく}選択^{せんたく}したスピードレベ



- ルにあわせて^{せってい}設定^{せってい}されます。
- 2プレイヤーのホバーマシン^{せんたく}選択^{せんたく}は、それぞれのコントローラー^{おこ}で行^{おこ}ないます。また、それぞれちがったスピードレベル^{せんたく}が^{せんたく}選択^{せんたく}できるので、ハンディキャップをつけた^{たいせん}対戦^{たいせん}をすることもできます。
- ⊕ ボタンまたはセレクトボタン^おを押すと、レベルモード画面^{がめん}へ切り替^かわります。
⊕ 字キー^じでレベルコード^{にゅうりよく}を入力^くして下さい。入力後^{にゅうりよく} ⊕ ボタン^かでレベル^きが切り替^かわります。

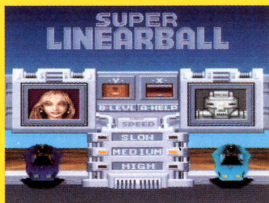
ゲームを初めて行なう時は、レベル1かレベル2のいずれかを選択できます。

十字キー左右でChangeにあわせ、十字キー上でレベル2へ、下でレベル1にもどります。また、高いレベルをクリアしたら、それ以下のレベルは、同様の方法で選ぶこともできます。

- ④ ボタンを押すと、ヘルプ画面に切り替わります。もう一度押すと2つめのヘルプ画面となります。ヘルプ画面では、コントローラーの操作説明やゲームルールの概要が表示されます。

CONTINUE コンティニュー

レベルをクリアするたびにレベルコードが表示されます。ゲーム開始時にこのレベルコードを入力することで、いっきに高レベルのゲームを始めることもできます。レベルをクリアしたら、レベルコードをメモしておきましょう。



SCREEN がめん せつめい 画面の説明

ゲーム画面はプレイヤー（ホバーマシン）を視点とした3D画面で表現されています。画面モードはプレイヤーと対戦相手の視点を上下2分割で表す「セパレートモード」と、プレイヤーの視点を全画面で表す「シングルモード」の2パターンあり、そのどちらかを選択できます。ただし、対戦モード（2プレイヤー）の場合は「セパレートモード」のみになります。

パワーゲージ

- ホバーマシンのパワー表示です。フィールド内の障害物に激突したり、対戦相手のミサイルが命中するとパワーが少なくなり、すべてなくなるとリタイヤとなり、ゲームオーバーになります。

ミサイルゲージ

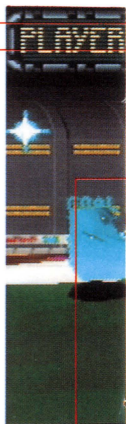
- パワーゲージが大きいほど、ミサイルを遠くまで飛ばすことができます。ミサイルを連続発射するとパワーダウンしていき、未発射の状態ですぐ回復していきません。

タイムゲージ

- 制限時間は5分。5分からカウントダウンしていき、タイムがゼロになったらゲーム終了です。

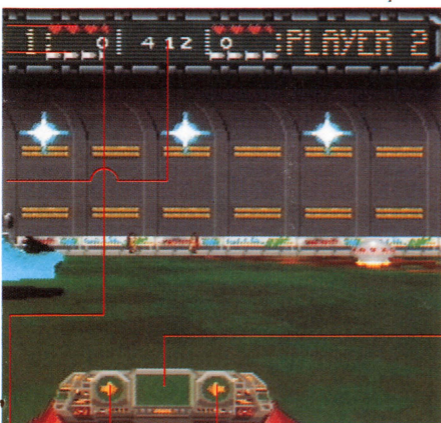
ポイントゲージ

- 得点が表示されます。



1 プレイヤーのコクピット。

2 プレイヤーもしくはサイバーパイロット（コンピュータ）のコクピット。



サイドレーダー

- リニアボールの^{げんざい い ち}現在位置、またはボールをキャッチしている時は、相手ゴールの^{とき}位置を^{あいて}矢印で表示します。（左右の矢印が中央に向いている時は前方に〈^{とき}目標〉が

あります。

フロントレーダー

- 対戦相手が^{たいせんあいて}リニアボールをキャッチしている時、このレーダーが^{あか}赤く表示されます。

PLAY ゲームプレイのしかた

すばやくボールをキャッチ!!

リニアボールはホバーマシンのフロント（ぜんめん前面）部でキャッチし、約5秒間待つことができます。

※対戦相手がボールをキャッチしている時は、フロントレーダーに赤く表示されます。



華麗なるタッチダウンを決めろ!!

1回のタッチダウンで1ポイント獲得。制限時間（5分間）以内に5ポイント獲得するか、タイムオーバーの時に対戦相手よりも多くのポイントを獲得してください。

フィールド内には2つのゴールエリアがありますが、リニアボールをキャッチしている時に金色に輝いているゴールがキミのタッチダウンするゴールエリアです。



強い味方、オートサーチ機能!!

ホバーマシンには「オートサーチ」機能があります。リニアボールを見失った時にオー

トサーチボタンを押すと、自動的にリニアボールの方向へホバーマシンの向きを変えます。また、リニアボールを持った状態でオートサーチボタンを押すと、ゴールエリアの方向を向きます。



ミサイルを有効に利用しよう!!

対戦相手がリニアボールをキャッチしている時、ミサイルを発射して対戦相手を攻撃します。ミサイルが命中すると対戦相手のホバーマシンとリニアボールを切り離すことができます。



ダメージに気をくばれ!!

ホバーマシンはフィールド上の障害物の衝突したり、対戦相手の発射するミサイル攻撃を受けるとダメージを負います。ダメージが最大限に達しパワーゲージがゼロになるとホバーマシンが停止し、“リタイア”になります。



ITEM アイテムの説明

リニアボール

- 磁気^{しき}の力^{ちから}でフィールド^{じょう}上^うを浮^ういているメタル^{せい}製のボール^うです。フィールド^{じょう}上^うの磁場^{しほ}の影^{えい}響^{きやう}をま^まったく受^うけず^ずに、絶^たえず動^{うご}きま^まわっています。



ホバーマシン

- ホバーマシンの種類^{しゆるい}はハイスピー^すード/ミドルスピー^すード/ロースピー^すードの3タイプがあり、好きなマシン^{せんたく}を選^{せん}択^{たく}することができま^ます。ただしスピー^{はや}ードの速^{はや}いマシ^しンほどフィールド^{じょう}上^うの磁気^{しき}の影^{えい}響^{きやう}を受^うけやす^{やす}く、操^{そう}作^{さく}が難^{むずか}しくな^なります。



ミサイル

- 相手^{あいて}がリニアボール^うをキャッチ^{あいて}している時^{とき}、相手^{あいて}のホバーマシ^しンとリニアボール^うを切り離^{きり}すと同時^{どうじ}に相手^{あいて}にダメー^{あいて}ジをあたえ^{あて}ます。ミサイルゲージ^{さんりよう}のパワー^{ひきよ}り残^り量^りによつて飛^ひ距離^{きょり}が変^かわりま^ます。(ミサイル未^み発^{はつ}射^{しゃ}の状^{じやう}態^{たい}で、パワ^{かいふく}ーは回^{かい}復^{ふく}していきま^ます。)



シールド(壁)



プラズマチャージされた、特殊な見えのない壁です。黄色に輝く床の上に存在し、その上を通り抜けようとしても跳ね返されてしまいます。

フォースアロー



フィールド上に描かれている4色の矢印です。矢印が示す方向に磁力が働いていて、その方向にホバーマシンが流されてしまい、脱出するまで操作が思うようにできません。

スピナー



磁力の働きにより、モーターのように回転してしまいます。この中に入り込むと、マシンの方向を維持できなくなります。

スピードUPエリア



黄色い円状のエリアで、この上を通過すると一定時間スピードがアップされます。

ジャンプエリア



この上を通過すると、ホバーマシンがジャンプすることができます。速いスピードで通過するほど遠くへジャンプできますので、場合によってはシールドを飛び越えたりすることもできます。

パワーUPエリア



この上を通過することでパワーアップし、ダメージを回復します。

バンパー



ピンボールのようにリニアボールやホバーマシンを跳ね返します。

ゴールエリア



リニアボールをタッチダウンするエリアです。フィールド内に2つあり、リニアボールをキャッチした時に金色に輝いている方がキミのタッチダウンするゴールエリアです。

FIELD TRAP 2 フィールドトラップの配置 はいち

シールド(壁) かべ



スピナー



スピードUPエリア



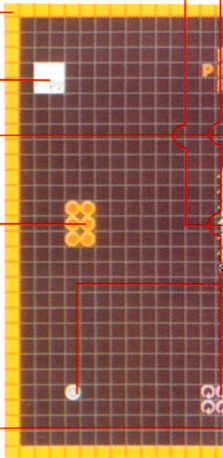
ジャンプエリア



ゴールエリア



フォースアロー



必勝！テクニカル・アドバイス

ボールをキャッチしてゴールにタッチダウンするという点ではフットボールと同様ですが、それだけではなく、スーパーリニアボールではフィールドトラップを有効に利用することが勝敗に大きく影響していきます。ボールは5秒間しか持たてられませんので、ミサイルを発射する要領でキミのタッチダウンすべきゴールエリア付近へ一旦逃がし、再びキャッチしてタッチダウンする方法もあります。また、ボールがキミのエリアにあるということは不利なので、極力対戦相手のエリアでゲームを進めることが大切です。

LEVEL 1



パワーUPエリア












バンパー

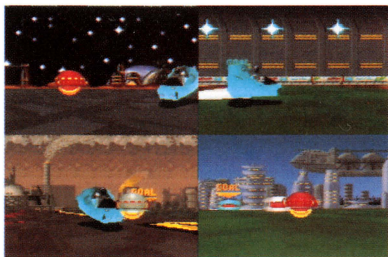


FIELD LAYOUT フィールドレイアウト

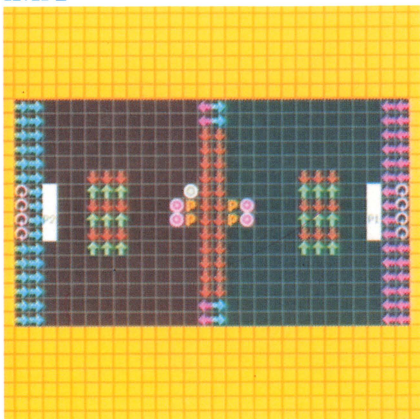
基本的にはプレイエリアは2つのサイドに分かれていて、2色のタイルで色分けされています。また、それぞれのエリアには1つずつゴールエリアがあります。

フィールドはドーム型、野外型など合計で32種類用意されていて、それぞれに異なったフィールドレイアウトがあります。また、各フィールドにはレベルコードがありますので、レベルをクリアしたら必ずメモしておきましょう。

	シールド		パワーアップエリア
	フォースアロー		バンパー(白丸)
	スピナー		プレイヤー1ゴール
	スピードアップ(黄色の丸)		プレイヤー2ゴール
	ジャンプエリア(赤/ピンク三重丸)		

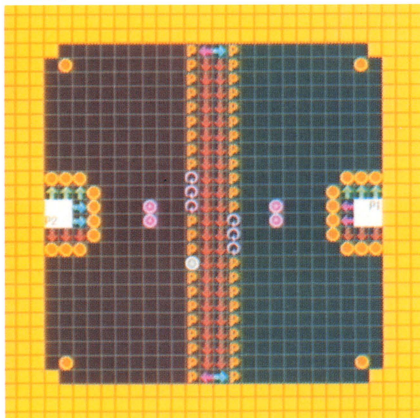


LEVEL 2



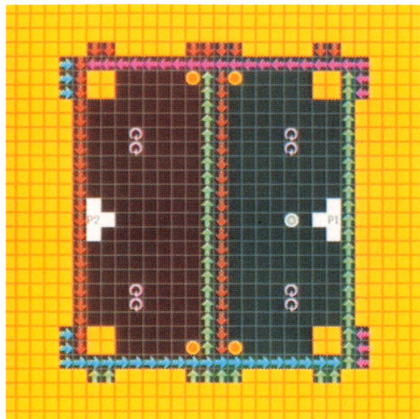
レベルコード

LEVEL 3



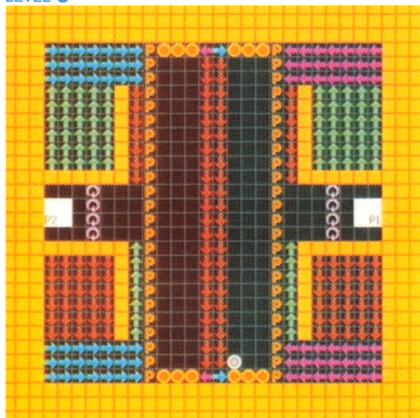
レベルコード

LEVEL 4



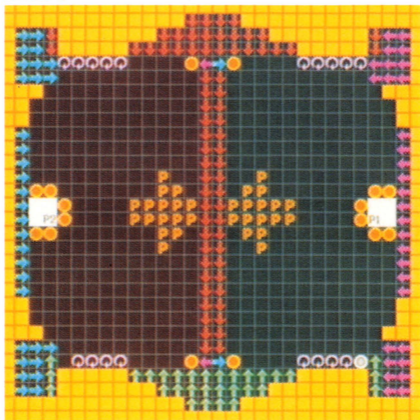
レベルコード

LEVEL 5



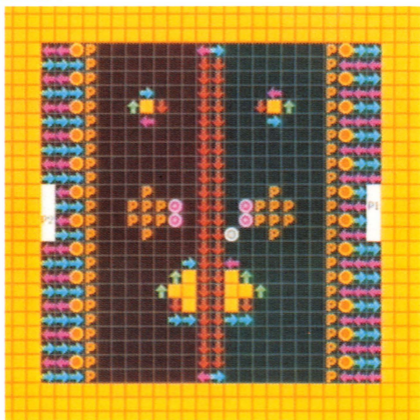
レベルコード

LEVEL 6



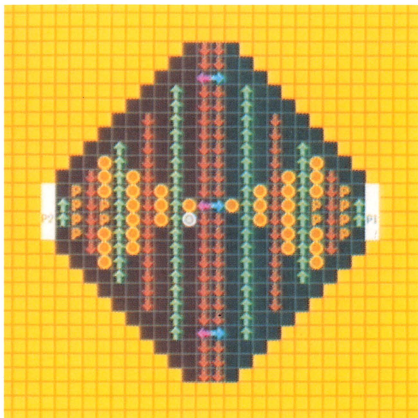
レベルコード

LEVEL 7



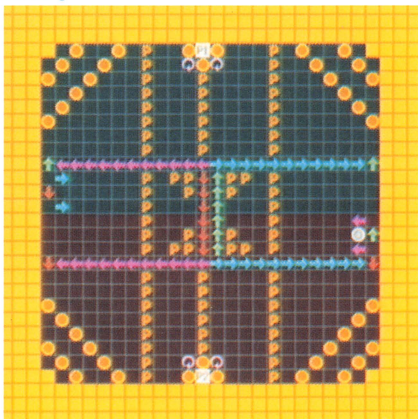
レベルコード

LEVEL 8



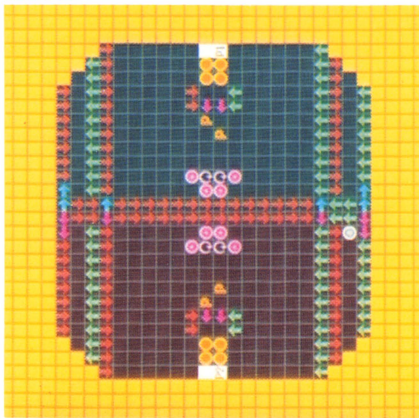
レベルコード

LEVEL 9



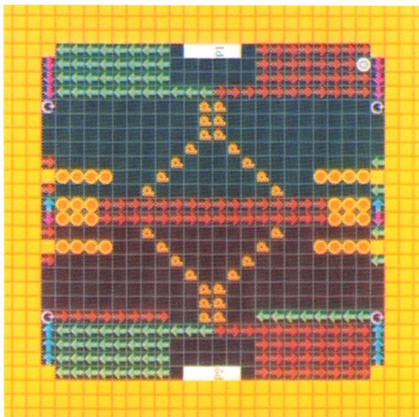
レベルコード

LEVEL 10



レベルコード

LEVEL 11



レベルコード

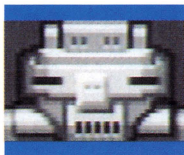
CHRACTER しゅつじょうせんしゅ 出場選手の紹介 しょうかい

ロー

ミドル

ハイ

【サイバー・パイロット】 1P (コンピューターたいせん対戦の場合)ば あい



SLB-2000タイプ

スーパーリニアボールよう用
に開発された標準タイプ
のサイバー・ロボット。

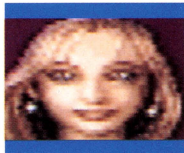
SLB-5000タイプ

スーパーリニアボールよう用
サイバー・ロボットの最
新タイプ。

ヒューマノイド FZ

今大会唯一のサイボーグ
タイプのプレイヤー。

【ヒューマン・パイロット】 2P (対戦モードの場合)たいせん ば あい



ジャッキー・リップー
女性ながら、そのパワー
はへたな男性顔負け。

ソフィー・ペアール
フランス地区のレディス
大会では、いつも上位ラ
ンクに位置する選手。

ラッキー・パンク
イギリス地区出身のパン
クロッカー。ノーマーク
になりやすい選手です。



マックス・ロビンソン
アメリカのビバリーヒル
ズ地区代表。スーパーリ
ニアボール界の貴公子。

ネイチャー・キッド
ブラジル地区の覇者。小
柄ながら、そのスピード
と瞬発力はまさに自然
(ネイチャー) 児の名前
どおり。

プリズナー・ボルコフ
ターミネーターの異名を
持つパワーあふれる選手
です。

し ようじょう ちゆう い 使用上のご注意

- ご使用後は、必ずACアダプターをコンセントから抜いてください。
- 眼のために、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のために約2時間ごとに必ず10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり水にぬらすなど、けっして汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生じます。接続はしないでください。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

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。

© 1992 TRIFFIX © BITS AND ARGONAUT LTD.

HIRO

株ヒロ 〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル