スーパーファミコン®

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



imagineer

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
SHVC-2E

使用上のご注意

○ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
○テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
○長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
○精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
○端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
○シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
○スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく希に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、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下さい。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁します。

ごあいさつ

この度はイマジニアのスーパーファミコン専用ソフト『スーパーループス』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に『使用上の注意』、取り扱い方法など、取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみくださいますようお願い致します。

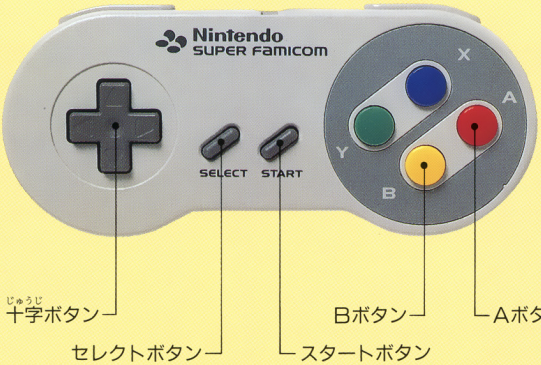
なおこの取扱説明書は、大切に保管してください。再発行は致しませんので、あらかじめご了承くださいますようお願い致します。

CONTENTS

コントローラーの使い方…2
ゲームを始める前に…3
A；アーケードモード…4
B；スタンダードモード…6
C；チャレンジモード…8
D；パズルモード…10
知って得するオマケワザ…12

コントローラーの使い方

『スーパールーブス』では「十字キー」「Aボタン」「Bボタン」の3つの各ボタンを主に使います。ゲームを存分に楽しめるよう、各ボタンの使い方をしっかり頭に入れておいてください。このゲームではX、Y、L、Rボタンおよびセレクトボタンは使いません。



- **Aボタン**／画面上に現れる部品（パーツ）を回転させます。
- **Bボタン**／部品（パーツ）を指定位置に固定します。
- **十字ボタン**／部品（パーツ）を移動させます。
- **スタートボタン**／ゲーム中に押すとポーズできます。
- **X、Y、L、R、セレクトボタン**／このゲームでは使用しません。

ゲームを始める前に

「スーパールーブス」は画面上につぎつぎと現れる部品(パーツ)を規定時間内につなぎ合わせて『輪(LOOP)』を作っていくパズルゲームです。簡単な『輪』はすぐにできますが、より複雑な『輪』を作るほど得点は高くなっていきます。

さらにこのゲームでは、『スーパールーブス』を4通りの遊び方にわけました。それぞれ『アーケードモード』『スタンダードモード』『チャレンジモード』『パズルモード』です。基本になるルールは同じですが少しずつアレンジを加えて別の楽しみ方ができるようになっています。次のページから各モードの詳しい説明をしてあります。あなたの素早い判断力を鍛え上げて、『スーパールーブス』に挑戦してください。









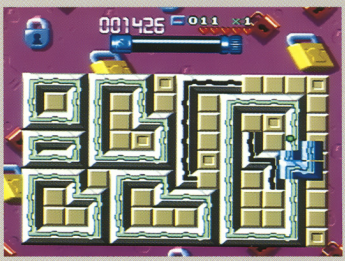
A:アーケードモード

画面上に現れる部品(パーツ)をつなぎ合わせ、規定数の『輪』を作ることが目的のステージクリアゲームです。10個の『輪』を作ればステージクリアですが、一定の条件を満たせば『ボーナスゲーム』に参加できます。ボーナスゲームに参加できる条件は「より複雑な輪をつくる」「画面上のすべての部品を消す」「一つのステージで一定以上の得点を上げる」の3つです。ステージが進めば進むほど難しくなっていきます。



10個の『輪(LOOP)』を作ることがまず最初の目的です。10個の『輪』を作ればステージクリアになり、次のステージへ進むことができます。二人で協力してゲームを進めることもできます。

●ボーナスゲームで得点をかせげ！

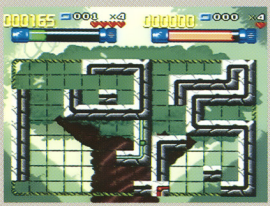


ごく普通に『輪』を作っていくだけでは残念ながら高得点は望めません。果敢にボーナスゲームを狙ってこそ、得点できるのです。失敗を恐れてはいけません。



●難易度があがる。

当然、ステージが進めばゲームは難しくなっていきます。やがてはボーナスゲームどころか、クリアするだけで精一杯になるでしょう。

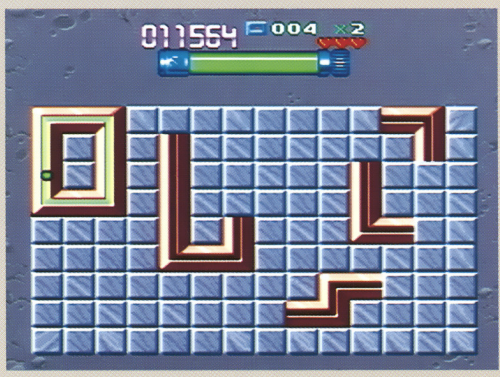


●二人プレイで協力も。

二人プレイでは、協力してゲームを進める事もできる。二人合わせて10個の『輪』を作ればステージクリアになります。力を合わせてがんばれ。

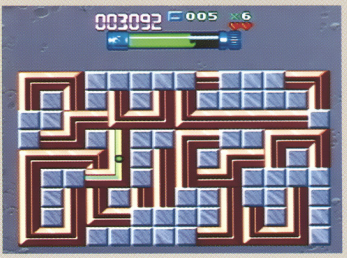
B;スタンダードモード

限りなく現れて来る部品(パーツ)をつなぎ合わせ、ハイスコアを目指していくのがこのモードです。より複雑な『輪』を作るほど得点が上がっていきます。ボーナス得点などが一切無い硬派なゲームです。さらにひとつ『輪』を作るごとに少しずつ難易度が上がっていきます。どんどん部品の形が複雑になっていきます。どんな部品が現れてもあわてることのないようにしなければならないでしょう。

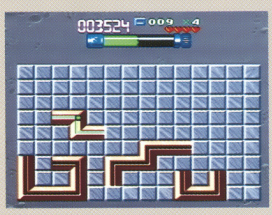


スタンダードモードでは、難易度を変更することもできます。メニュー画面で『Difficulity』を選び、十字ボタンで「メーター」の長さを変えてください。長いほど規定時間が長くなります。

●ハンパなスペースを残すと命取り。

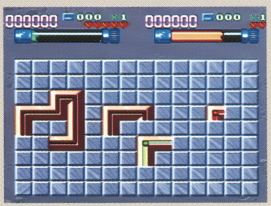


最初のころに無造作においた部品があとあと命取りになることがあります。常にどんな形の部品が出て来てもいいようにしておかないといけません。



●パニックを制す。

難易度があがってくると本当にやっかいな形の部品が現れます。最初のうちは出て来ただけでパニック状態になってしまうでしょう。

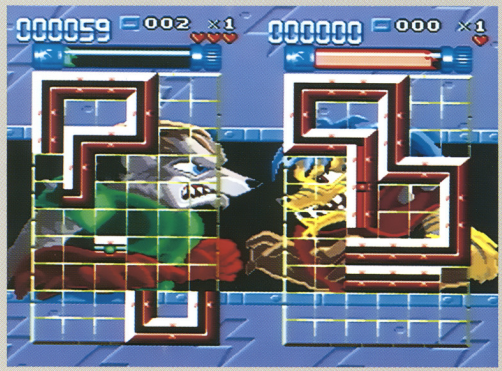


●壮絶な生き残りゲーム。

二人プレイでは協力してゲームを進めることも、得点を争うこともできますが、結局はどちらが先にゲームオーバーになってしまうかが勝負です。

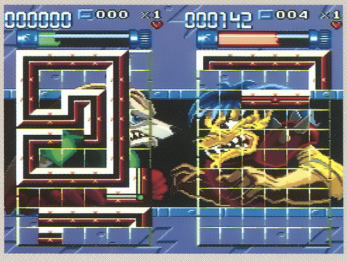
C:チャレンジモード

二人での対戦モードがこの『チャレンジモード』。3本勝負で2本先取したほうの勝ちになる。どちらかのライフが無くなった時点でゲームが終了し、残りライフの数、消した『輪』の数、得点の順で勝敗が決まる。だからたとえ、自分のライフが先に無くなっても勝てる可能性がある。

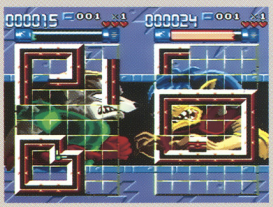


『チャレンジモード』では、一人一人使えるスペースが他のモードの半分以下になっている。今まで以上に効率よく『輪』を作らないと勝つことは難しい。わずかなスペースを大事にすることだ。

●肉を切らせて骨を断つ。

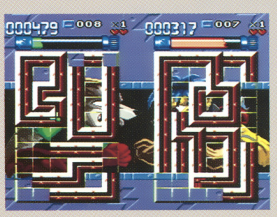


二人とも残りライフがないときに相手が難しい『輪』を作って高得点をあげそうになったら、わざとゲームを終わらるのも手だ。得点は勝っているかも…。



●短期決戦で勝負！

スペースがせまいだけに勝負はどうしても短期決戦になる。迷うこと無くどんどん『輪』を作って得点をかせごう。集中力が勝敗を分ける。

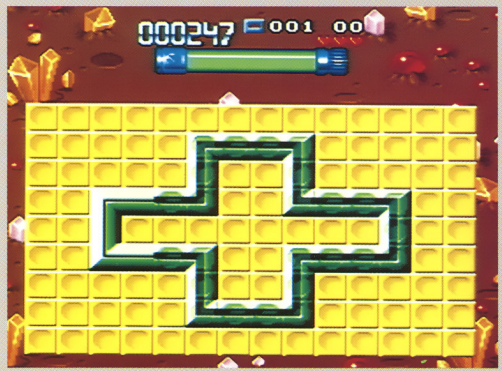


●相手の状況を見抜け。

自分の状況だけではなく相手がどういう状況かを把握しておくようにしよう。自分が苦しいときは相手も苦しいはず。耐えぬいたほうが勝つ。

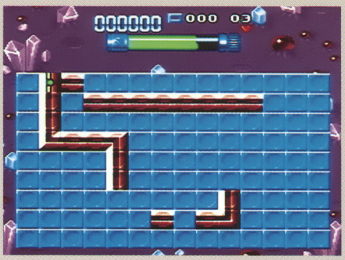
D;パズルモード

最初に画面上にある『輪』を再現するのがこのモードの目的です。順番に部品(パーツ)が消えていくのを覚えて、元どおりに復元してください。最初は課題の図形も簡単で、消えていく部品(パーツ)も少ないのですが、レベルが上がるにつれて、複雑な『輪』、になり、消える部品(パーツ)の数も増えていきます。一度ミスをすればおしまいのこのモード、レベル5つごとにパスワードがでるのでご安心を。

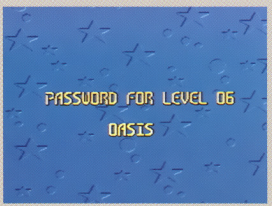


つぎつぎと部品(パーツ)が消えるこのモードは純粋なパズル。どこにどんな部品があったのか正確に覚えておかないといけない。記憶力と平常心がクリアの最低条件になる。

●一つでも間違えるともうおしまい



元の『輪(LOOP)』に戻すためには元の形を覚えておくだけでなく、どこのどの形の部品(パーツ)が消えたのかをチャンと覚えておかないとだめなんだ。



●パスワードは大事。

レベルを5つクリアするごとに、パスワードを教えてくれる。次に始めるときはそのパスワードを入力すれば続きを始めることができる。



●ここで訓練しよう。

このパズルモードは『アーケードモード』のボーナスゲームとして登場する。ここで訓練しておいて、アーケードモードでハイスコアを狙おう。

知って得するオマケワザ



●秘技／消せるブロック。

アーケードモードではときおり、網目のブロックが出現する。これを固定すると、そこに連結されているブロックがすべて消える。救世主か？

●3種類のボーナスゲームの条件。

アーケードモードのボーナスゲームは3種類。それぞれの条件は、「画面上のすべての部品を消した時」「複雑な輪を作った時」「1ステージで一定得点を上げた時」だ。



●ボーナスでハイスコア。

はっきりいって、普通にクリアしていってはなかなか高得点にはならない。アーケードモードでは、とにかくボーナスゲームで得点をかせごう。



●塵も積もれば山となる。

『アーケード』では、クリア時にたくさん部品が残っているほどたくさん得点が入る。ムダな部品をためておくのもハイスコアへの道になる。

●消した後の次の一手。

行き詰まると、とにかく適当に部品をおいてしまう。しかし、「次の一手」を考えておかないと、続かなくなってしまう。

制作・発売元　イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル15F
代表　03-3343-8911
ユーザーサポート　03-3343-8900



imagineer

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F
●代表――――――――――――――――――03-3343-8911
●ユーザーサポート――――――――――――03-3343-8900

スーパーファミコン®は任天堂の商標です