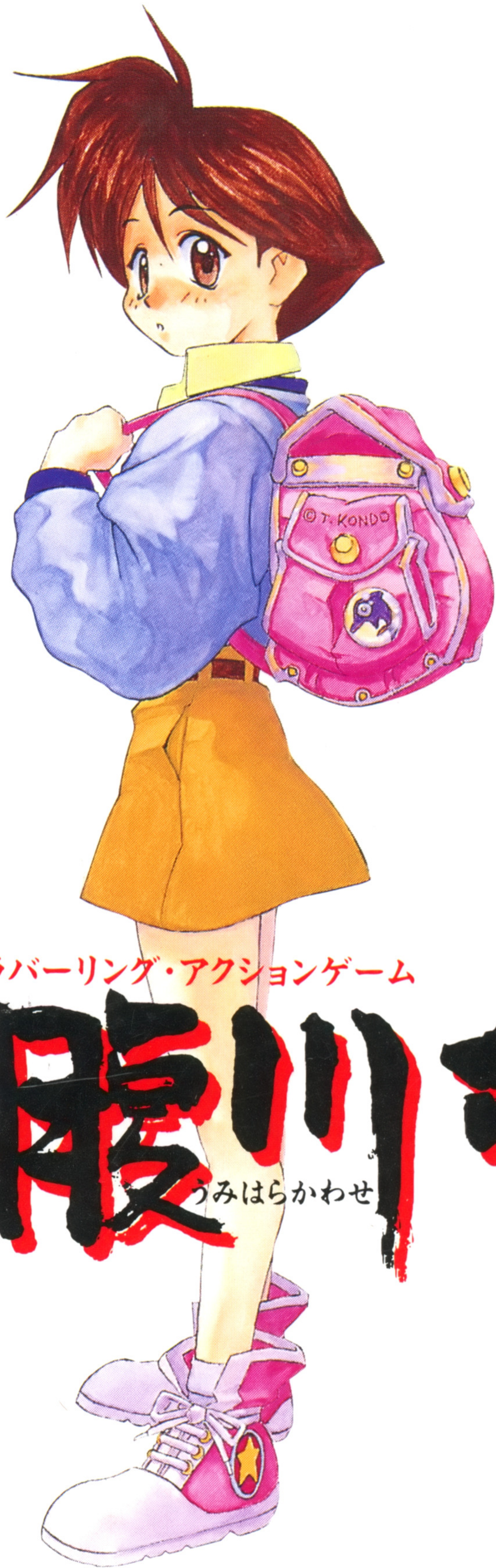
Think about Needs of Notice for Human Being

TNN

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



ラバーリング・アクションゲーム

海腹川背

うみはらかわせ

スーパーファミコン®

取扱説明書

SHVC-ATAJ-JPN

©1994 TNN/NHK SC 株式会社TNN



ごあいさつ

このたびは、弊社スーパーファミコン用ゲームカセット「海腹川背」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、この取扱説明書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。

使用上の注意

1. ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いてください。
2. 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。
3. 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～15分の小休止をしてください。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6. 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。
7. カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8. このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9. 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）が生ずるため、接続しないでください。
10. ゲームを始めると、圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されます。故障等ではありません。

〈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ください。また、ごく稀に、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ください。

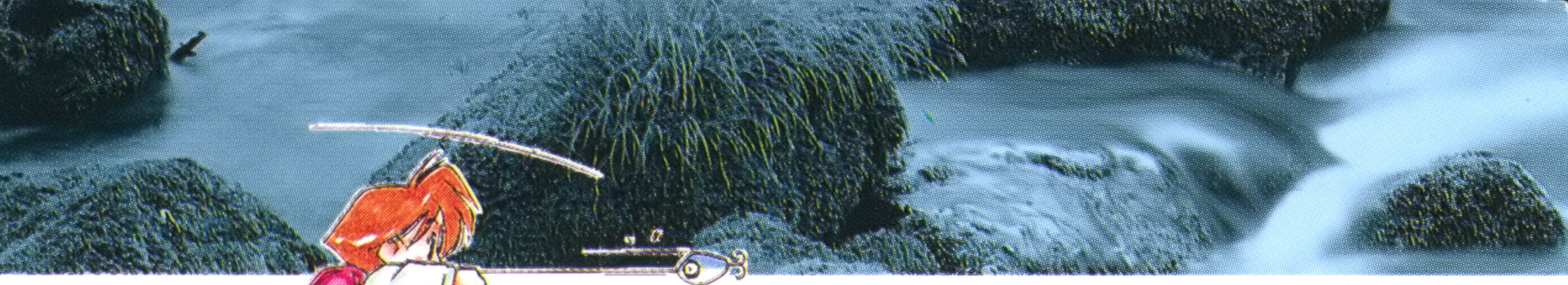




CONTENTS

1. 海腹川背とは
2. ゲームスタート
3. コントローラーの操作方法
4. ゲームの進め方
5. フィールドの構成
6. ゲームのクリア条件
7. ゲームオーバー
8. 画面の見方
9. セーブの方法
10. リプレイの方法
11. ファイル名の変更
12. ファイルの削除
13. テクニック講座
14. 攻略アドバイス
15. サカナたち
16. ご注意





1. 海腹川背とは

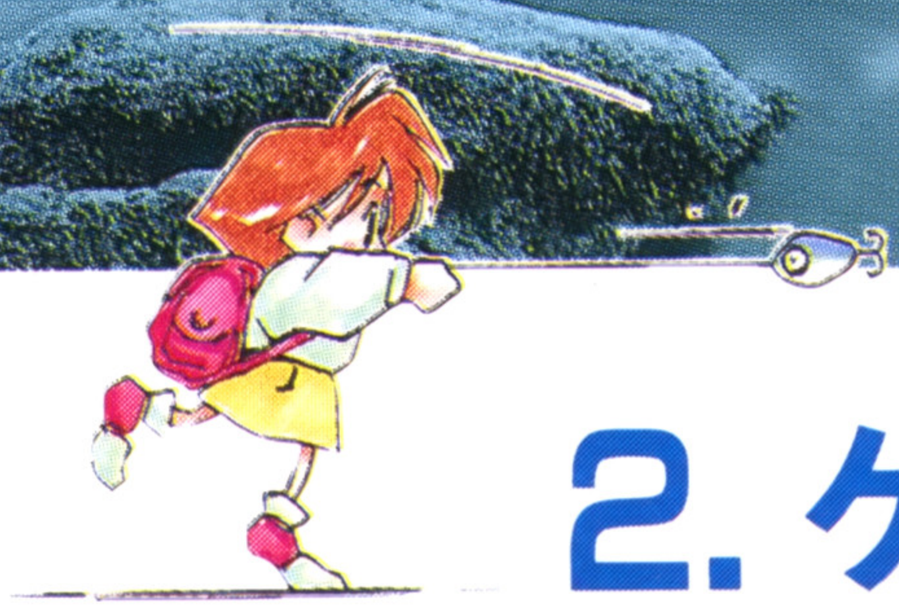
『海腹川背』というのは、このゲームに登場する女の子の名前（姓が海腹、名が川背）で、あなたが操作するキャラクターのことです。

海腹川背さんは、なぜかサカナたちに邪魔されながら、道なき道を進んでいきます。頼りになるのは、先にルアー（釣りに使う疑似餌）がついたゴムのように伸び縮みする特殊なロープだけです！

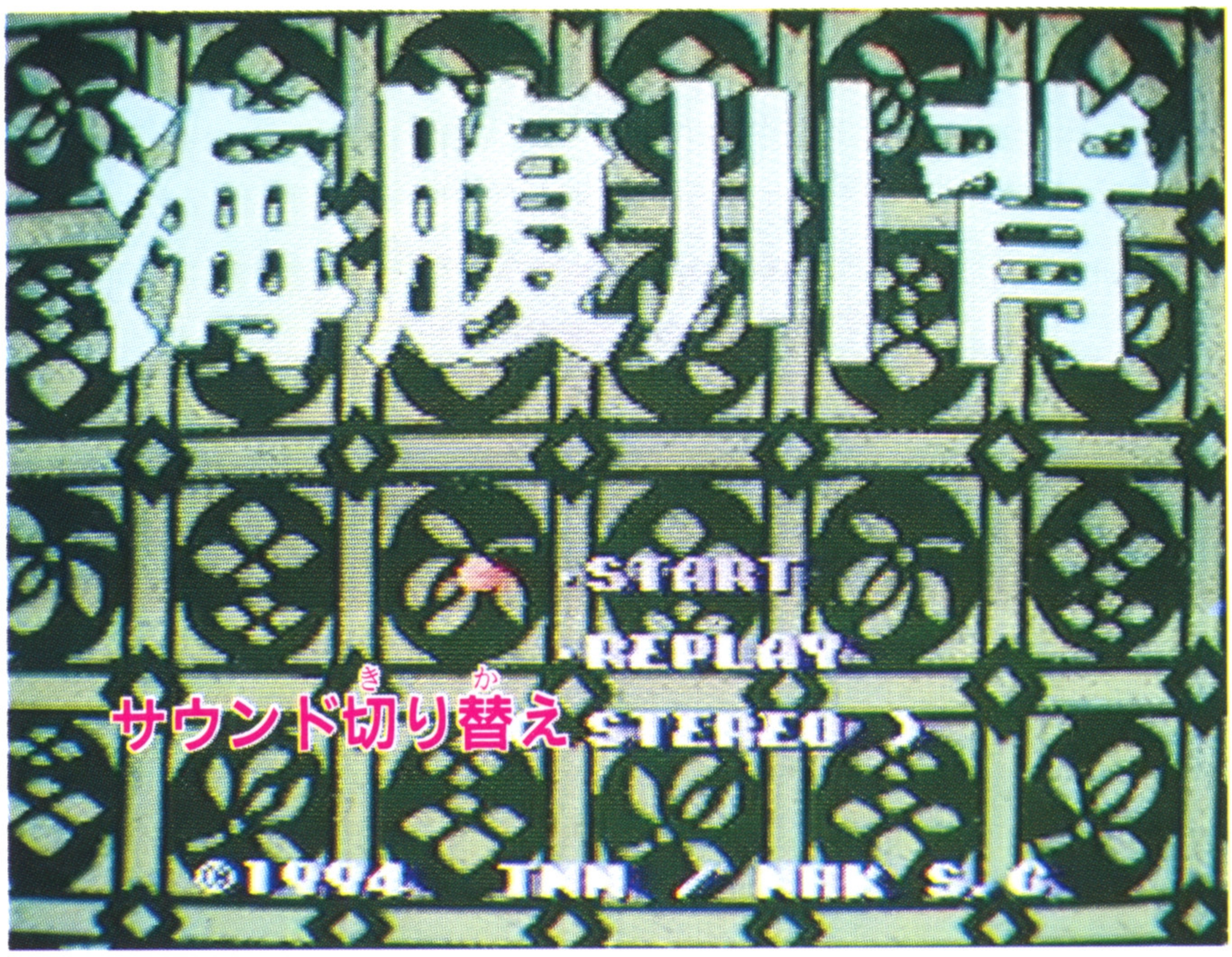
でも、このロープは、とっても便利なアイテムです。サカナたちに投げつけて捕まえるのはもちろん、壁を登り、裂け目を飛び越したりするのにとても役立ちます。海腹川背さんが険しいフィールドを安全に進むことができるよう、あなたもこのロープを自由自在に使いこなせるようになってください。

「海腹川背」の本来の意味は、「海の魚は腹に、川の魚は背に脂がのっている」という板前用語です。このゲームには、タイトル通りに海や川の脂ののったサカナたちが、敵キャラクターとしてたくさん登場します。もちろん、貝や蟹なども登場します。プレイに余裕が出てきたら、日本の風土になじみ深い魚介類たちのことも鑑賞してやってください。





2. ゲームスタート



●ゲームの開始

電源を入れると、タイトル画面が表示されます。ゲームをプレイしたい場合は「START」を、リプレイが見たい場合は「REPLAY」を＋字ボタンで選び、Aボタンを押してください。

■サウンドの出力設定

タイトル画面で「サウンド切り替え」の位置にカーソルを合わせ、Aボタンで切り替えることができます。



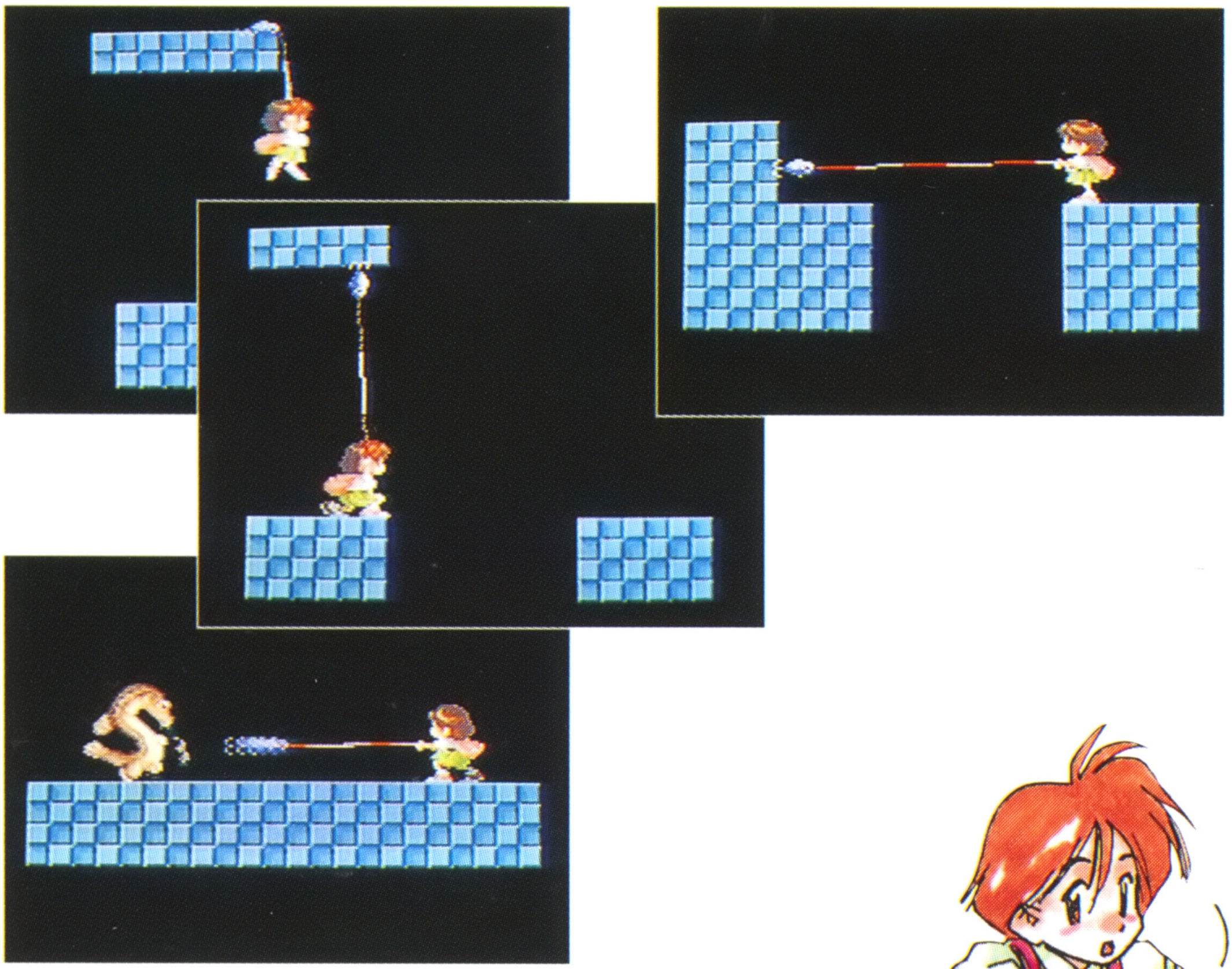
●プレイスタート

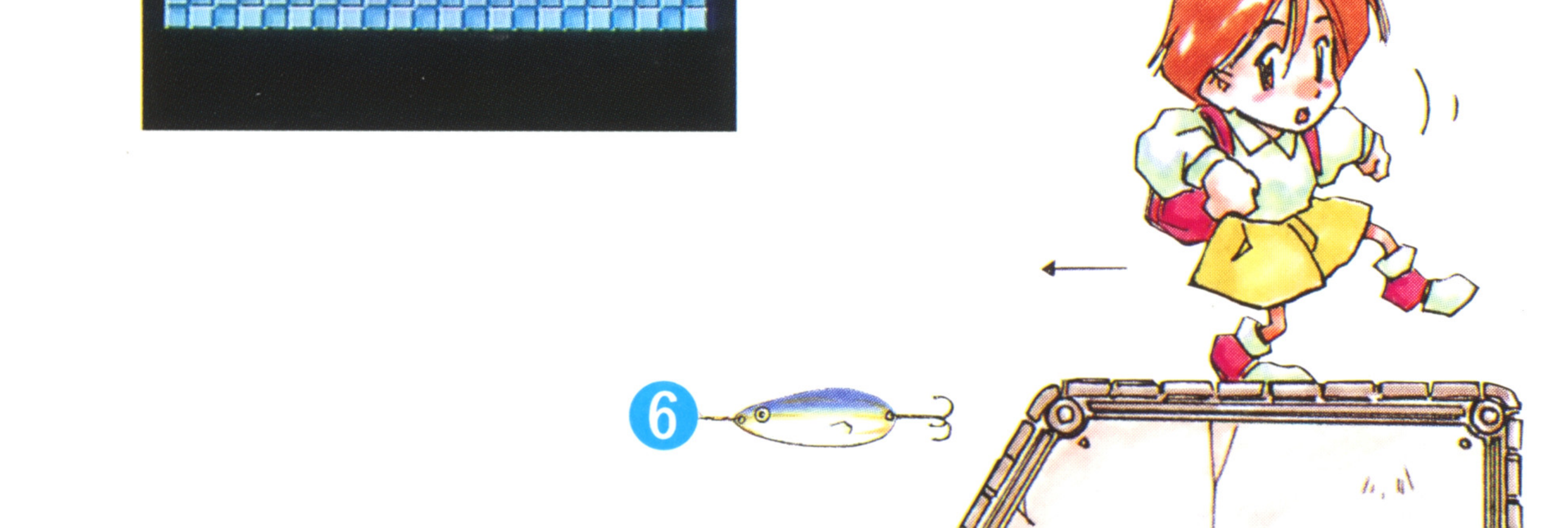
「START」を選ぶと、基本テクニックのデモ画面の後、「フィールド0」からゲーム画面がスタートします。

■基本テクニックのデモ画面

基本テクニックのデモは、ゲーム前半のいくつかのフィールドが始まる前に入っています。それぞれ、そのフィールドで使用するテクニックなのでよく見ておきましょう。

デモ画面はAボタンでスキップできます。

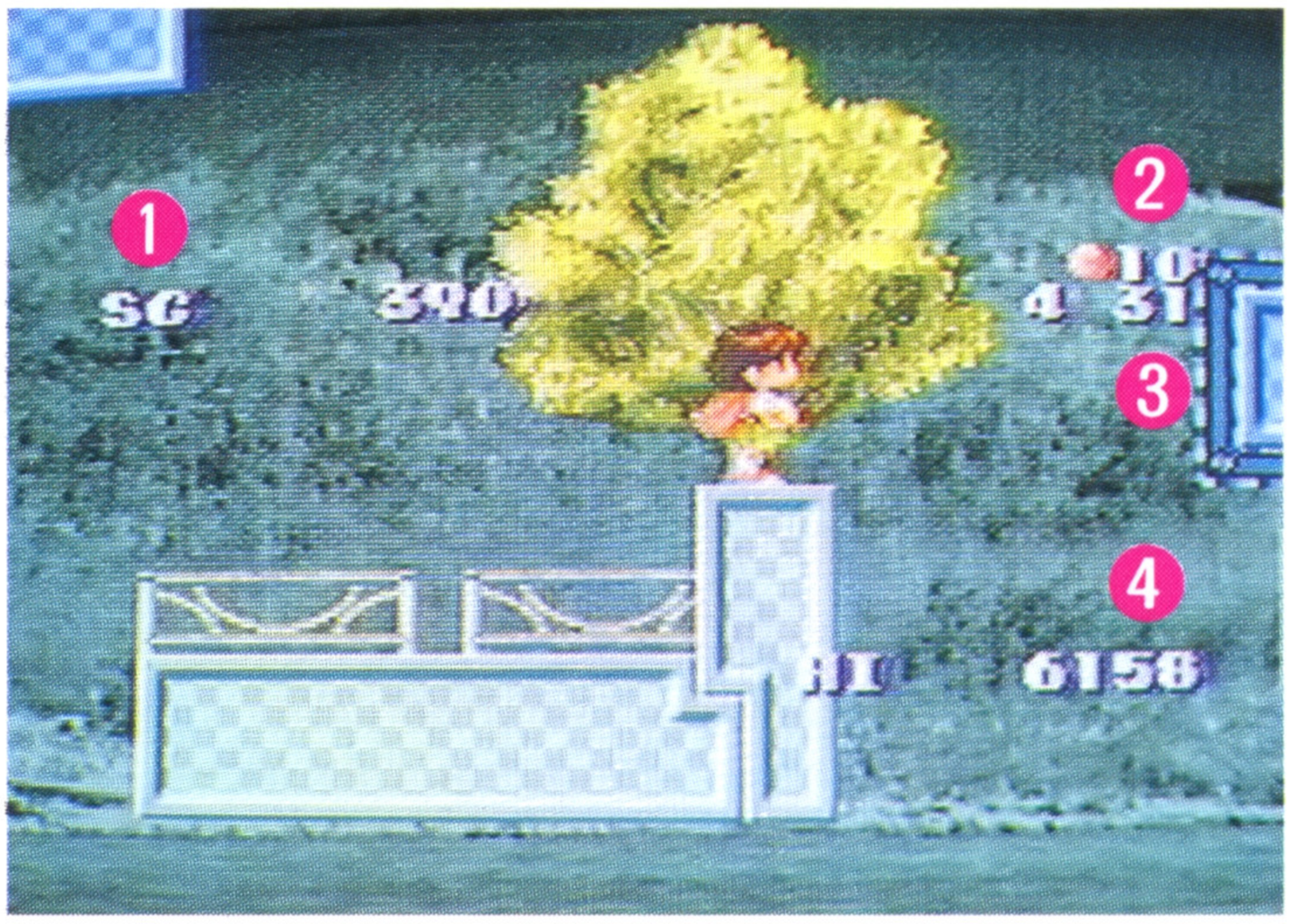




6



3. 画面の見方



❶現在のスコア　❷海腹川背さんの残りの数
❸そのフィールドでの残り時間　❹ハイスコア

■アイテム

フィールド上に１UPアイテムがあった場合は、ルアーで引き寄せて背中のリュックに入れてください。海腹川背さんの残りの人数が一人増えます。

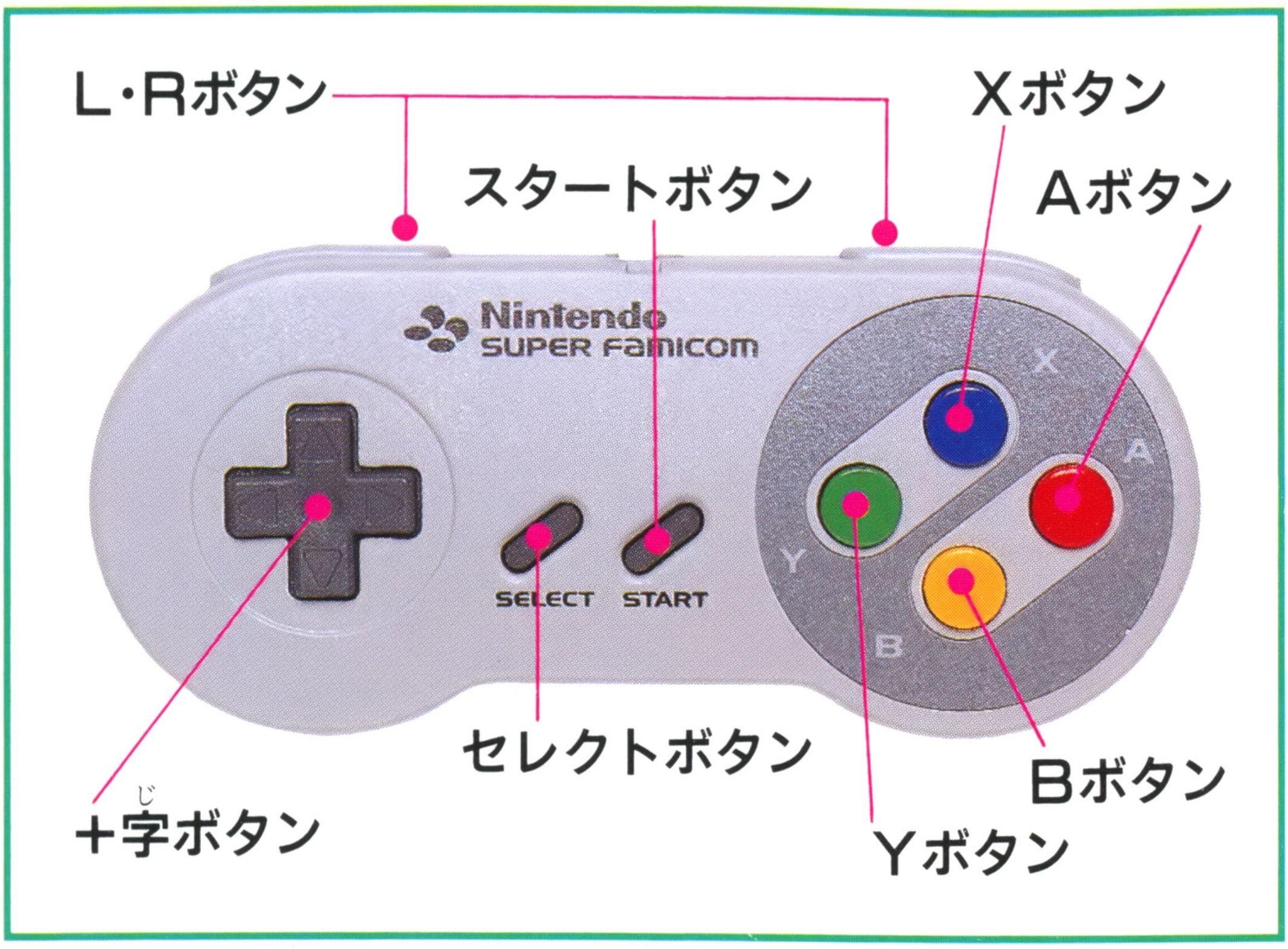
■トラップ

フィールドには、動く床、流れる床（ベルトコンベア）、すべる床、踏むと死ぬ床等いくつかのトラップが仕掛けられています。海腹川背さんとロープをうまく操って、用心しながらフィールドを進んでください。





4. コントローラーの操作方法



- **A(Y)ボタン**
  ロープを投げる（ロープの操作方法を参照）。
  ロープを固定する（ロープの操作方法を参照）。
- **B(X)　ボタンジャンプ。**
- **Lボタン**
  ゲームプレイ中にフィールドのちょっと先(左側)を見ることができます。
- **Rボタン**
  ゲームプレイ中にフィールドのちょっと先(右側)を見ることができます。
- **スタートボタン　ポーズ**
- **セレクトボタン**
  ポーズ中に押すとセーブメニュー画面になります。



● **十字ボタン（左右）**

左右への移動。（空中にいる時にも多少制御することができます。）

よじのぼり。（ぶらさがっている時や空中にいる時に地面のかどに手がかかればよじのぼることができます。）

● **十字ボタン（上）**

はしごをのぼる。

ドアに入る。

ロープをゆるめる（ロープの操作方法を参照）。

● **十字ボタン（下）**

はしごをおりる。

しゃがむ。

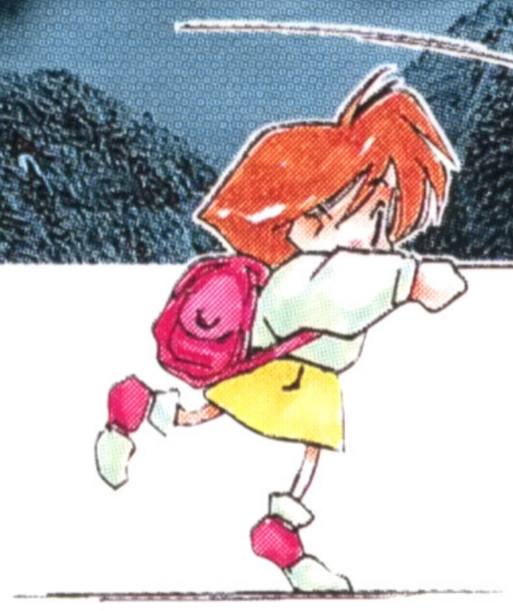
ロープをちぢめる（ロープの操作方法を参照）。

※ポーズ中なら、十字ボタンでフィールドのちょっと先（上下左右）を見ることができます。

ロープ操作

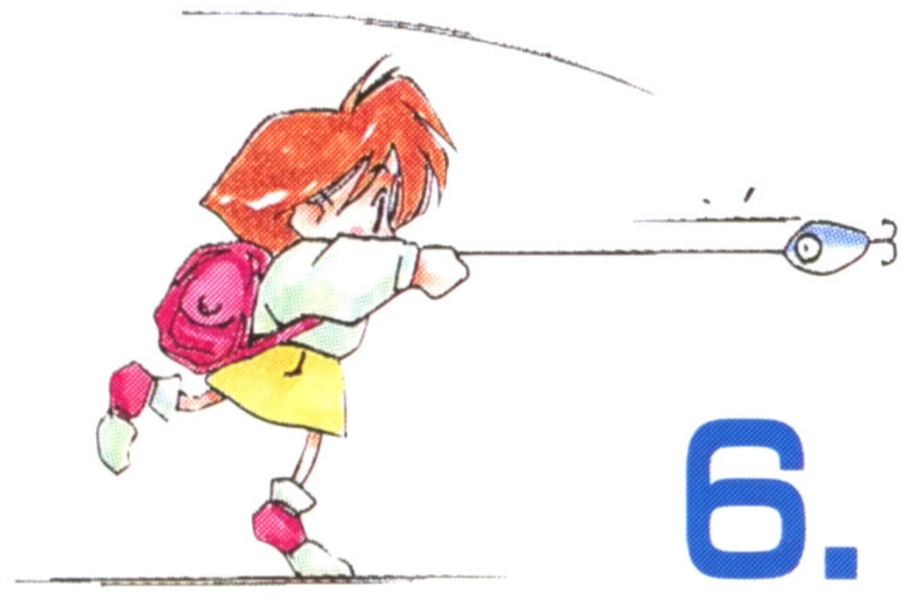
Aボタンを押すとロープの先についたルアーを投げ、Aボタンを離すと投げたルアーを手元まで引き戻します。Aボタンを押しっぱなしの状態でルアーが壁または敵にぶつかると、その場所にルアーが引っ掛かりルアーが固定されます。この状態でロープを縮めたり、緩めたりすることによって「伸び縮みする力」を制御することができ、これを利用していろいろなアクションができるようになります。ルアーが敵に引っ掛かった場合は、その敵を引っぱりよせて捕まえることができます。





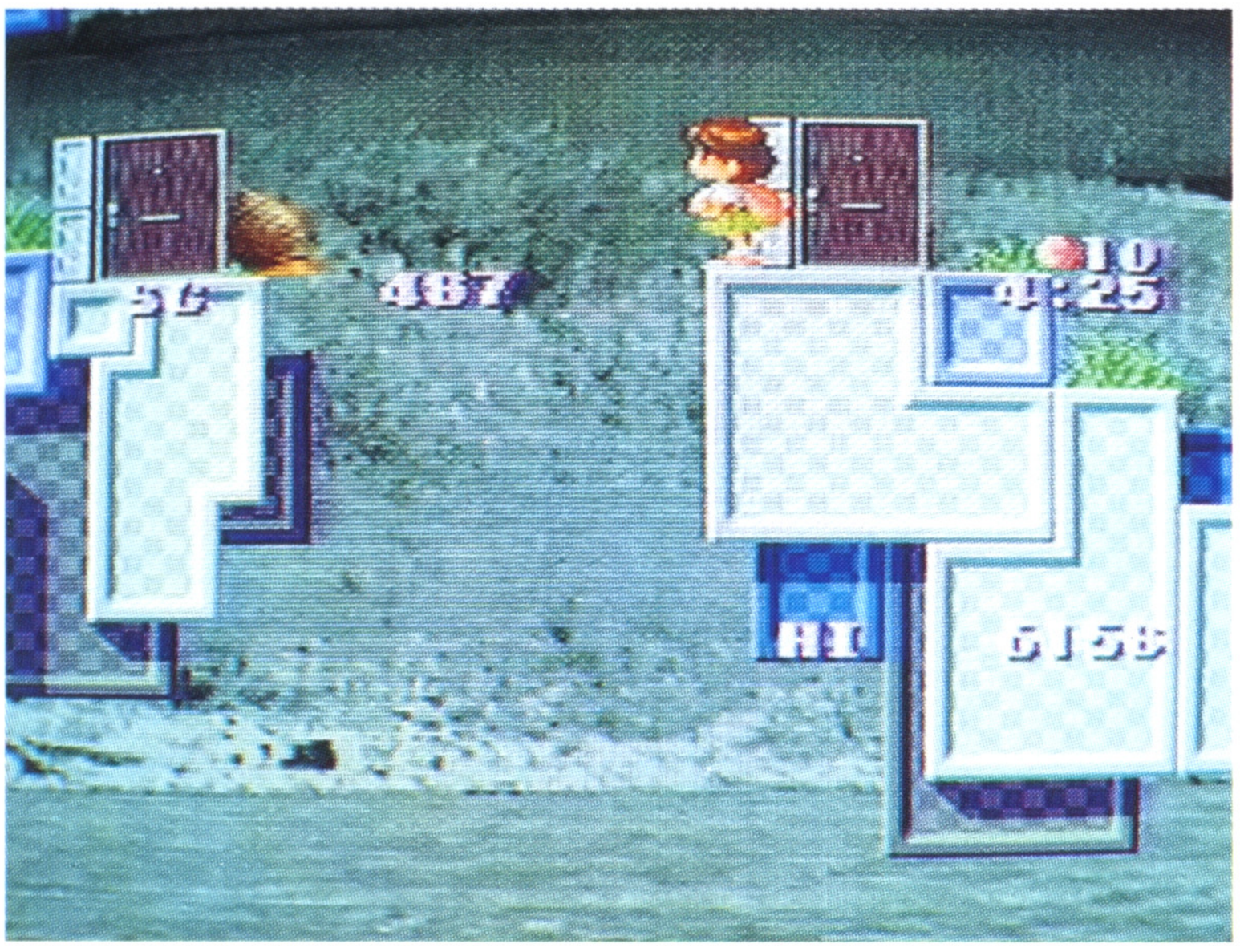
5. ゲームの進め方

先にルアー（釣りに使う疑似餌）がついたゴムのように伸び縮みする特殊なロープを駆使してフィールドを進み、フィールド内にあるドアに入ればフィールドクリアとなります。



6. フィールドの構成

ドアは各フィールドに1つとは限らず、ドアが2つ以上あるフィールドでは入るドアによって次に進むフィールドが変わります。フィールド数は全部で50フィールド程度ですが、通常のクリアには25フィールド程度、ハイテクを駆使して近道すれば15フィールド程度になります。途中には、ボスキャラが出現するフィールドもいくつかあります。



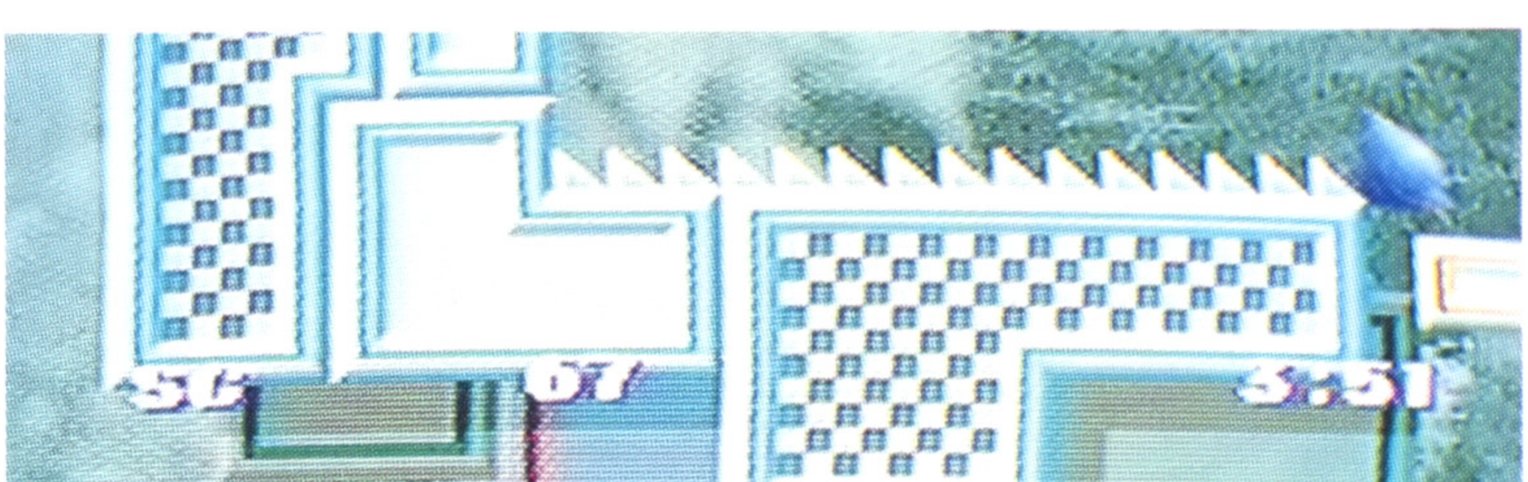




7. ゲームのクリア条件

ゲームをクリアするためだけでしたら、すべてのフィールドをクリアする必要はありません。最終フィールドとして設定されているフィールドをクリアすればエンディングとなります。ただし、最終フィールドには、そこまで進んできたフィールドの組み合わせによって、難易度の違ういくつかの種類があります。単にゲームをクリアするだけでは見ることができないフィールドもあります。

このゲームは、一度ゲームをクリアした後で、すべてのフィールドそしてすべての最終フィールドのクリアを目指したり、テクニックをマスターして短時間での攻略ルートを見つけたりするところに真の面白さがあります。あなたも自分なりの楽しみ方を見つけてください。





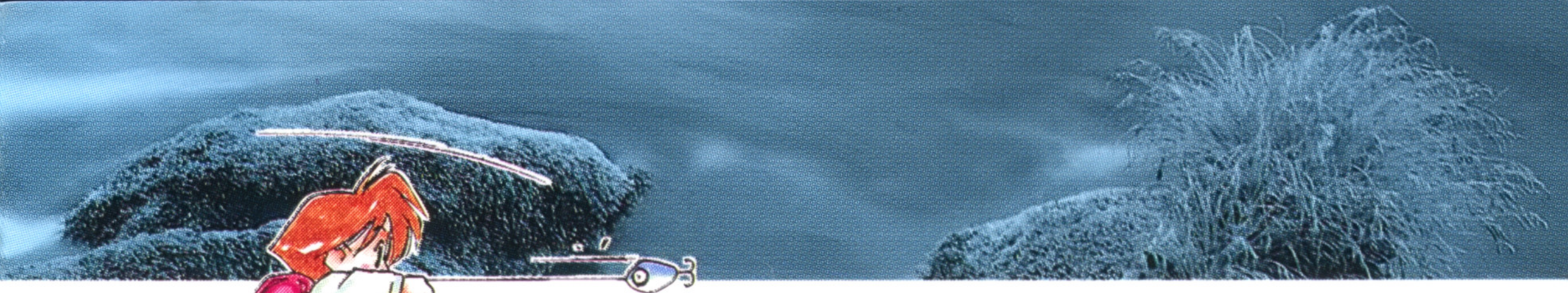
8. ゲームオーバー

海腹川背さんが敵やトラップに触れたり、画面外に落ちたり、タイムが0になるとミスとなり、海腹川背さんの残りの人数が一人減ります。海腹川背さんが一人もいなくなるとゲームオーバーです。

敵によっては触れてもミスにならず、一定時間気絶するだけの敵もいます。







9. セーブの方法

このゲームでは、自分がプレイした時のデータをセーブしておいて、いつでもリプレイして見ることができます。

セーブデータはフィールド単位で保存されます。

※セーブはリプレイモード用ですので、ゲームの途中経過をセーブするものではありません。

1. 保存したいプレイが終了したら、スタートボタンを押してポーズをかけてください。
2. ポーズ中にセレクトボタンを押すと、「リプレイモードのメニュー画面」が表示されます。

〈リプレイモードのメニュー画面〉



❶ポーズ中のゲーム画面に戻ります。

❷データセーブのためのバッファ画面を表示します。

❸セーブデータのあるSRAM画面を表示します。

❹セーブデータのあるSRAM画面を表示します。



3.「せーぶする」を選ぶとバッファ画面が表示されます。

■バッファには、プレイデータが、フィールド単位で一時保存されています。

〈バッファ画面〉



❶その時バッファに一時保存できる容量です。
❷リプレイモードのメニュー画面に戻ります。
❸バッファに一時保存されているデータ
❹一時保存されているデータ量
❺ステージの種類と一時保存した時の状 況



➡ 川のステージ



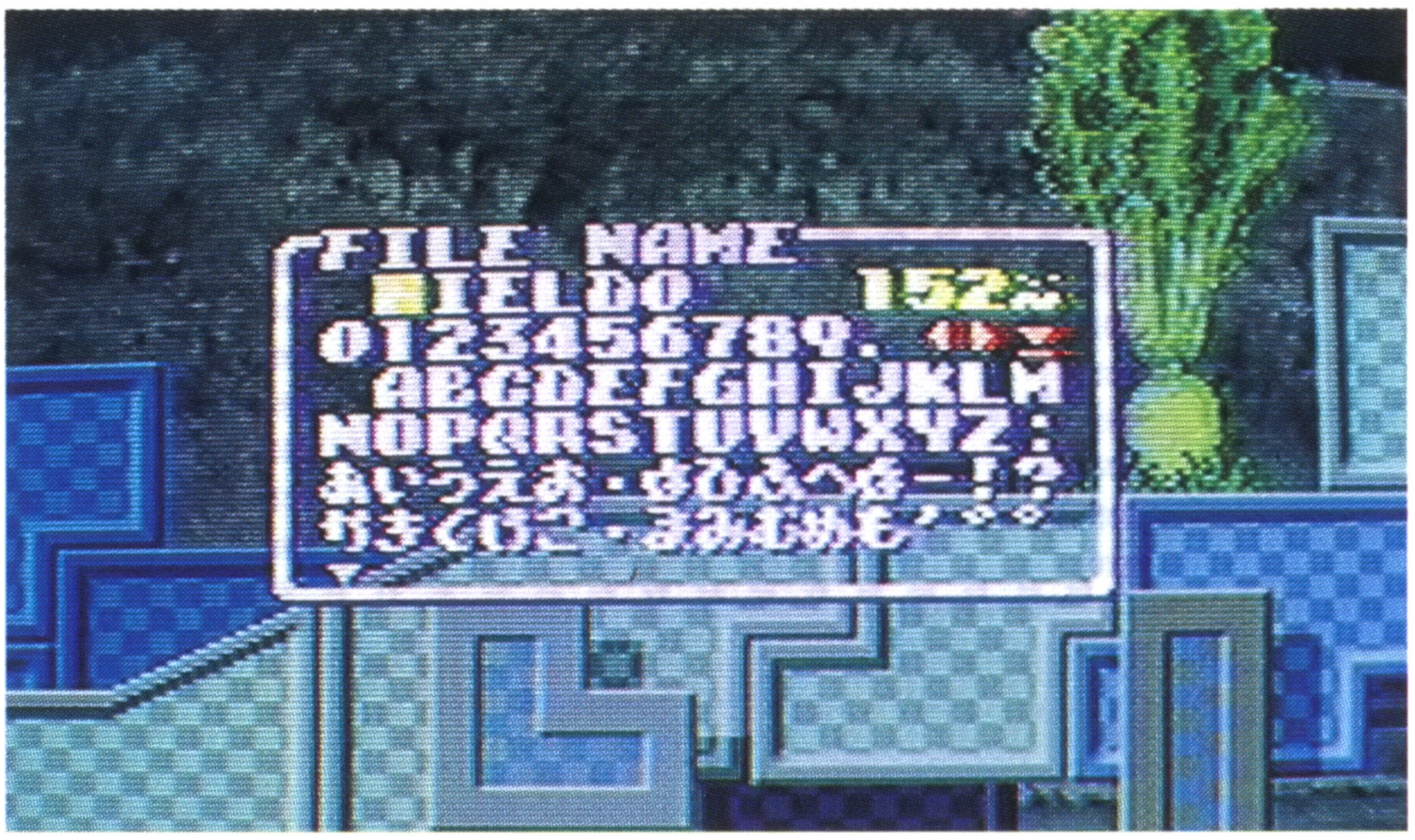
➡ 海のステージ

白 ➡ ゲーム途中
赤 ➡ ミスして終 了
黄 ➡ クリアして終 了



4. バッファに一時保存されているデータの中から、SRAMにセーブするデータを選びます。

5. SRAMにセーブするデータを選ぶと、ファイルネーム画面が表示されます。好きなファイルネームをつけてください（８文字まで）。
※名前を変更せずに、あらかじめ表示されているフィールド名のままでもセーブできます。



なまえ　き　　みぎうえ　あ

6. 名前が決まったら右上の▼にカーソルを合わせてAボタンを押してください。確認のメッセージが出ますので、それで良い場合はもう一度Aボタンを押してください。

7. 「せーぶしました」のメッセージの後、Aボタンを押すとバッファ画面に戻ります。続けてセーブしたいデータがある場合は、そのデータを選んでもう一度同じ手順を繰り返してください。

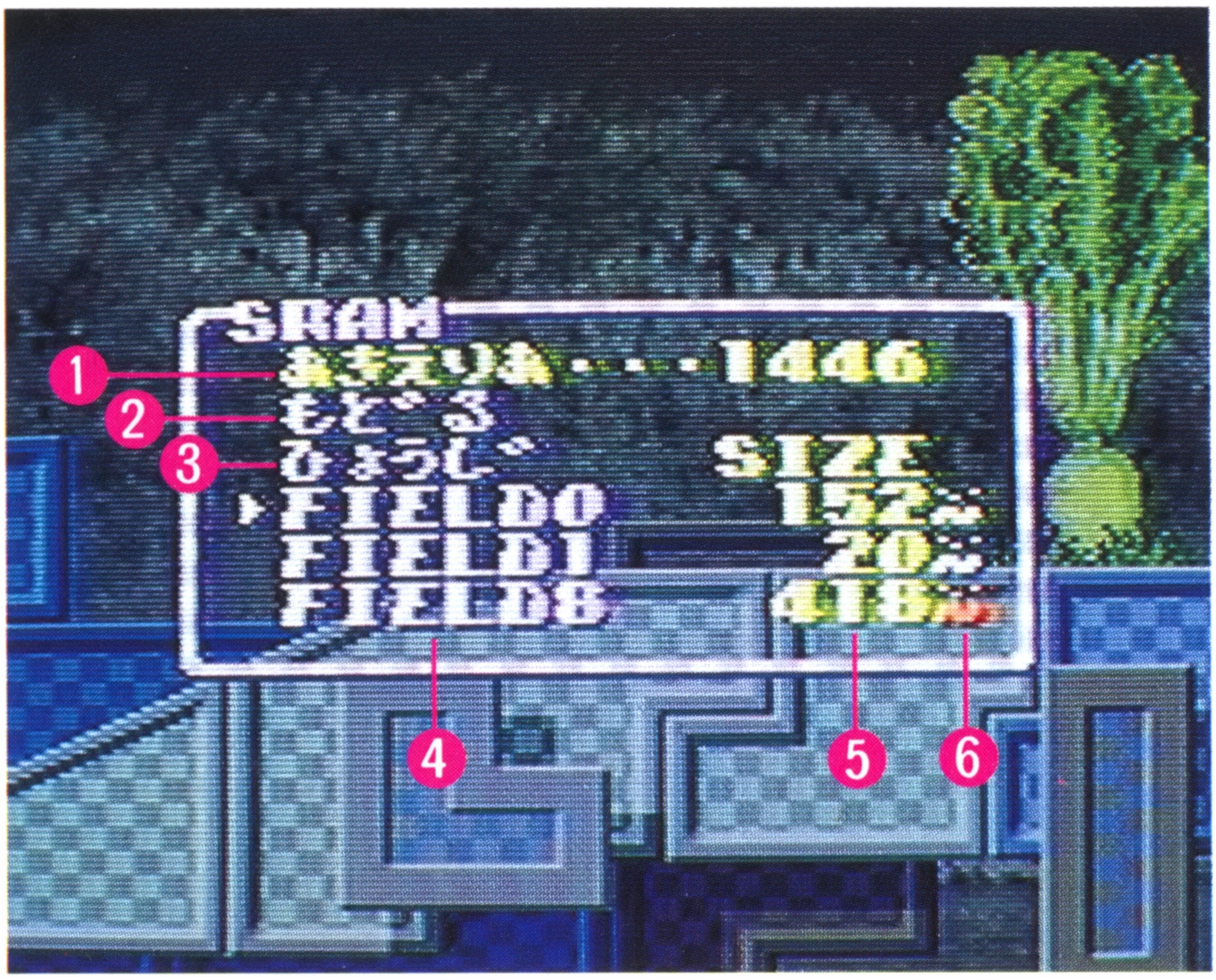


10. リプレイの方法

あと
データをセーブした後でゲームオーバーになり、タイトル画面になったら、「REPLAY」を選びます。

タイトル画面から表示されたリプレイのメニュー画面には「さいせいする」が表示されており、これを選ぶとSRAMにセーブされたデータが表示されますから、見たいデータを選んでリプレイしてください。

〈SRAM画面〉



❶その時SRAMにセーブできる容量です。

❷リプレイモードのメニュー画面に戻ります。

❸カーソルを合わせてAボタンを押すと、セーブデータ名の後の表示を「SIZE（そのデータの容量）」と「FIELD（そのデータのフィールド数）」に切り替えることができます。

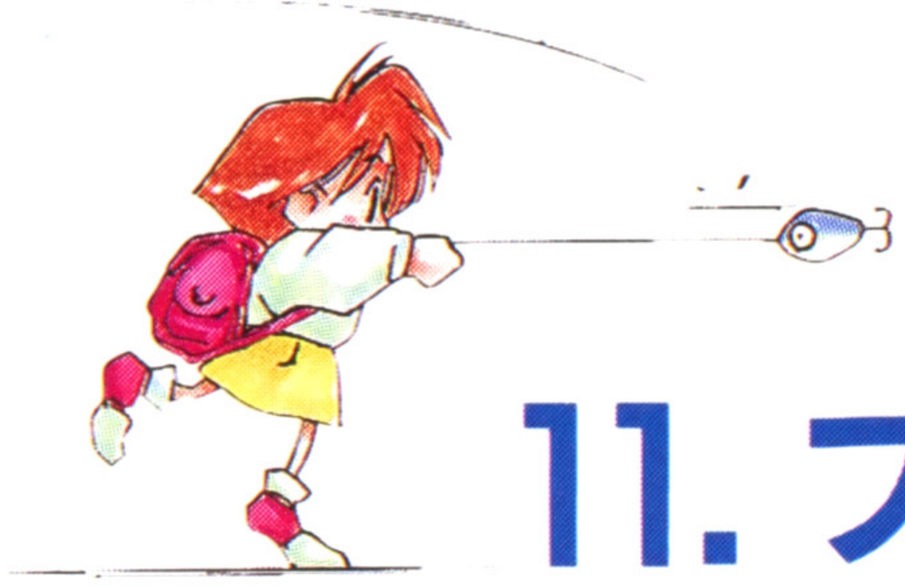
❹SRAMにセーブされているデータ



❺セーブされているデータ量もしくはそのデータのフィールド数

❻ステージの種類とセーブした時の状況（バッファ画面と同様です。）

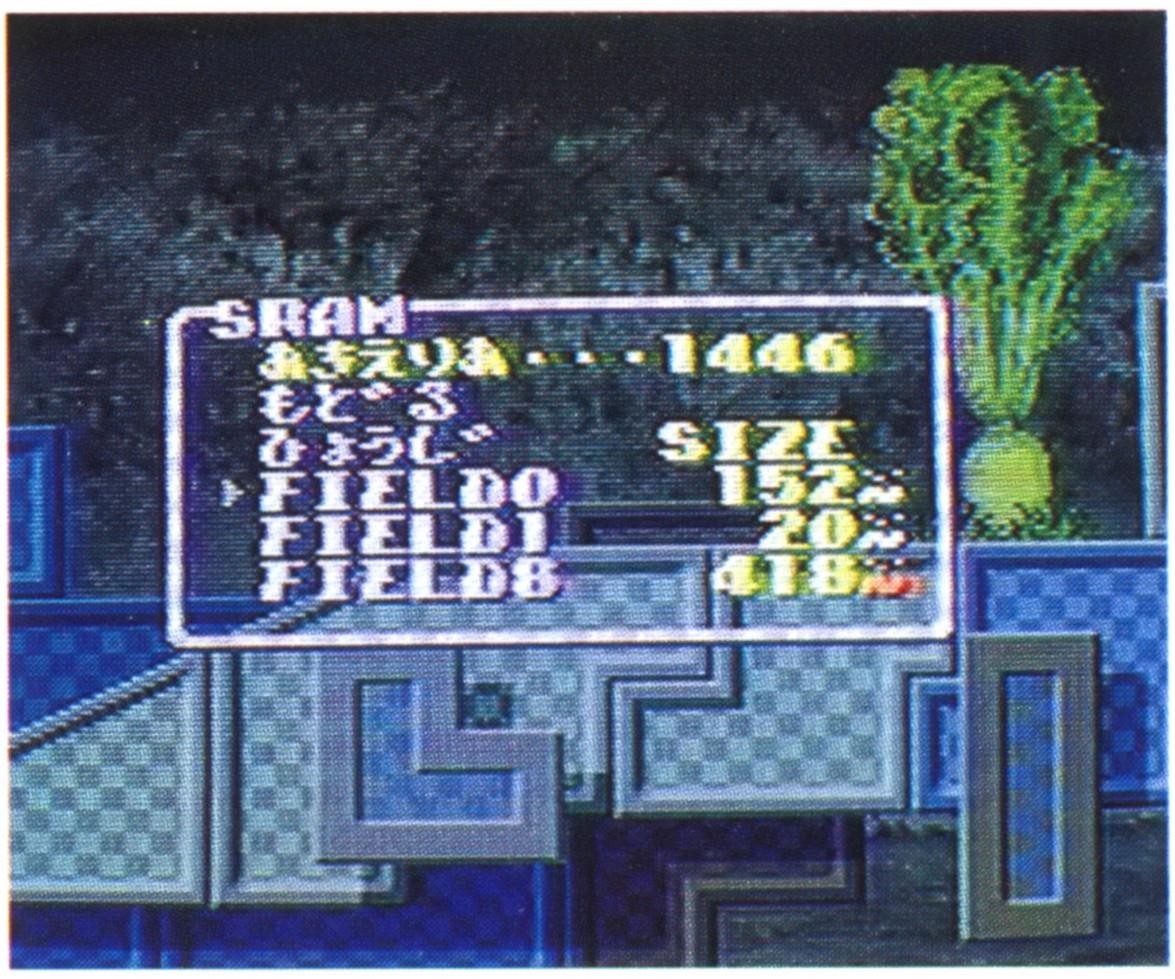
リプレイが終了すると、終了した画面のままメニュー画面が表示されます。他に見たいデータがある場合は、そのまま「さいせいする」を選んでください。「もどる」を選ぶとタイトル画面に戻ります。



11. ファイル名の変更

1.「リプレイモードのメニュー画面」で「なまえをかえる」を選び、SRAM画面を表示します。

2. 変更したいファイルを選ぶと、ファイルネーム画面が表示されます。





12. ファイルの削除

1.「リプレイモードのメニュー画面」で「ふぁいるをけす」を選び、SRAM画面を表示します。

2. 削除したいデータを選ぶと、確認のメッセージが出ますので、それで良い場合は「START」ボタンを押してください。

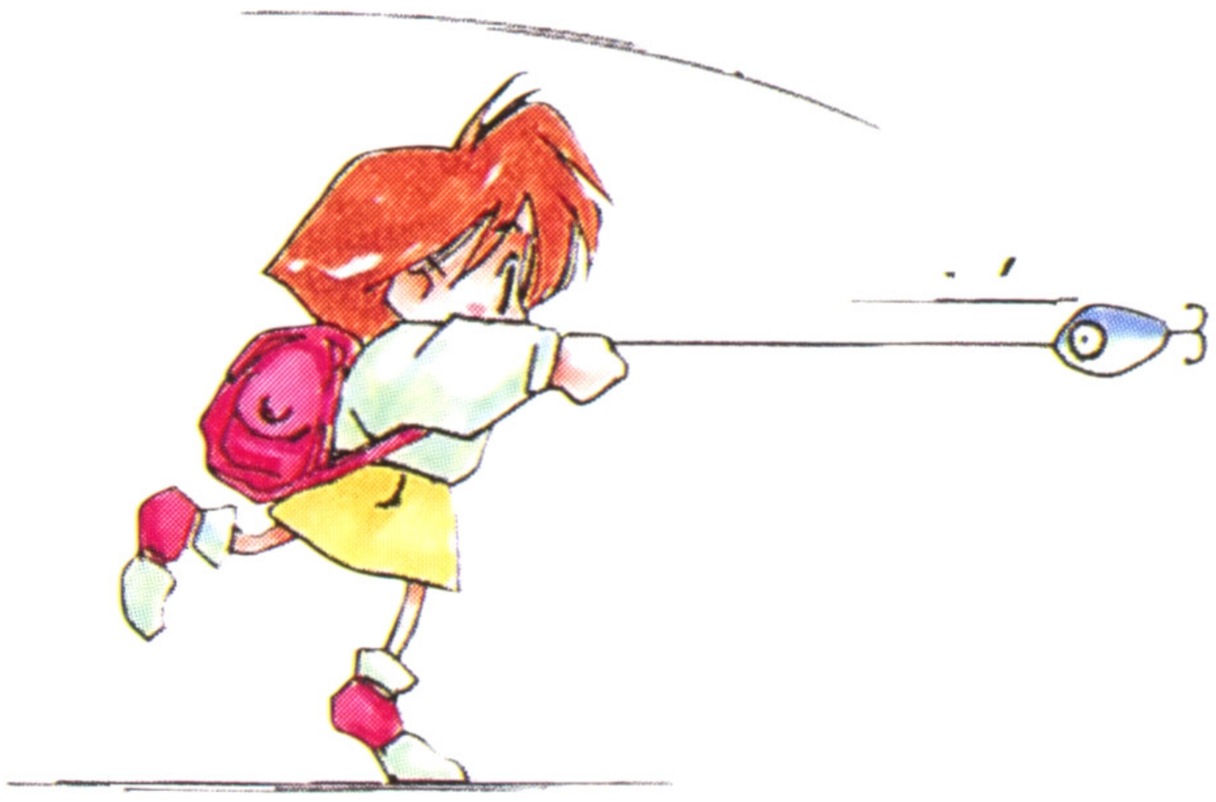
3.「けしました」のメッセージの後、Aボタンを押すとSRAM画面に戻ります。続けて消去したいデータがある場合は、そのデータを選んでもう一度同じ手順を繰り返してください。

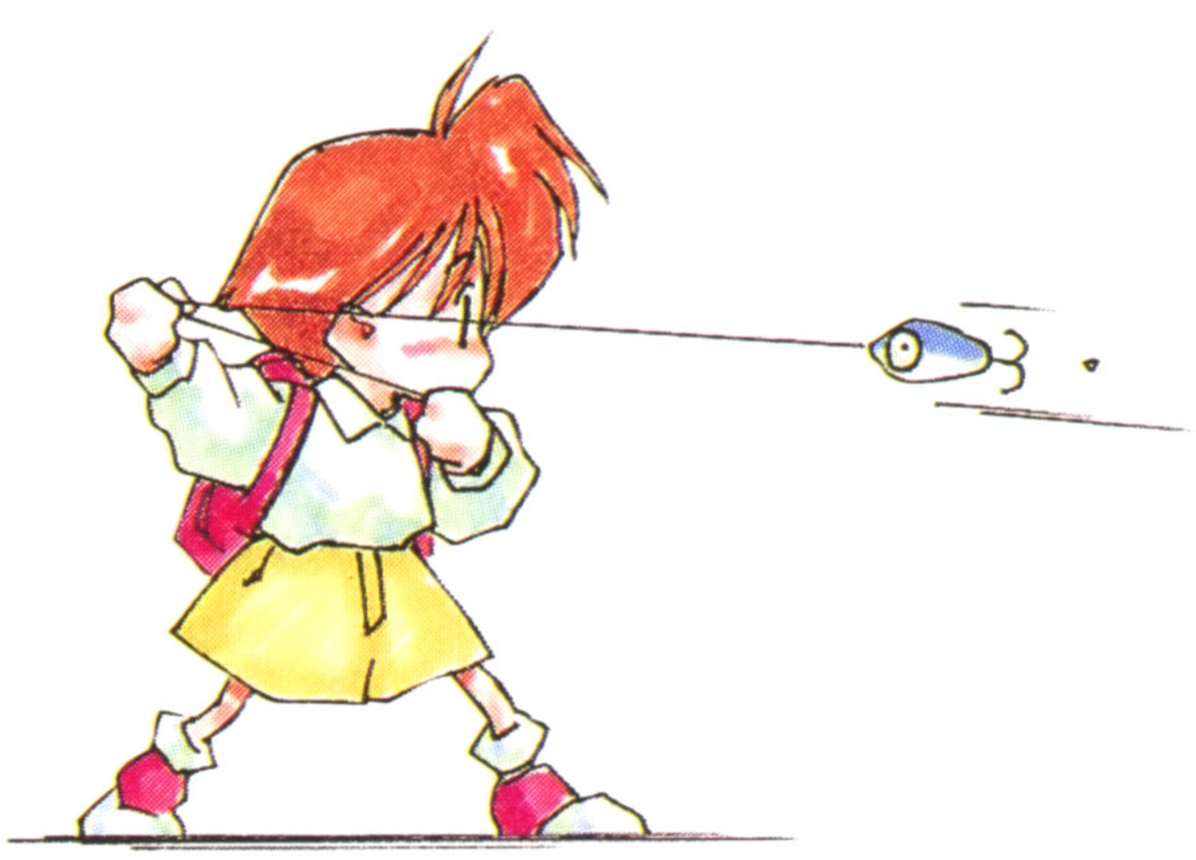




13. ラバーリングアクション
テクニック講座

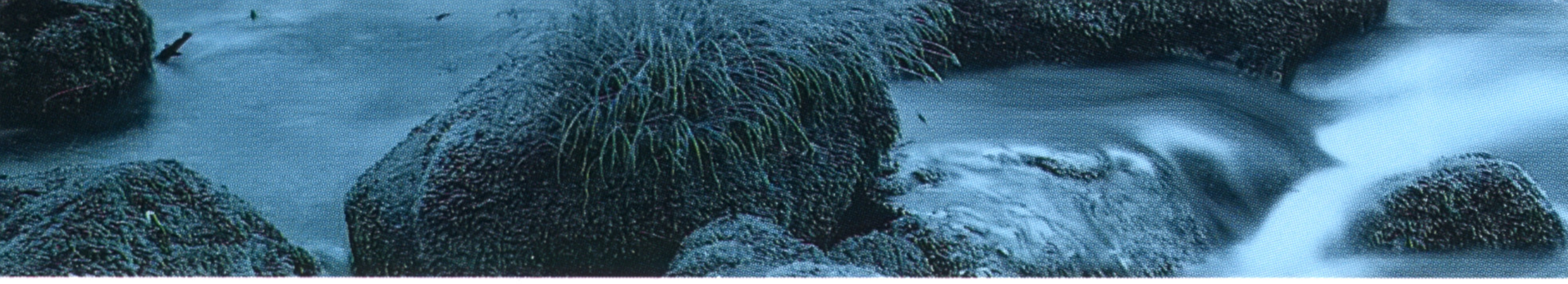
キミのテクニックが、
海腹川背さんの動きに直結！

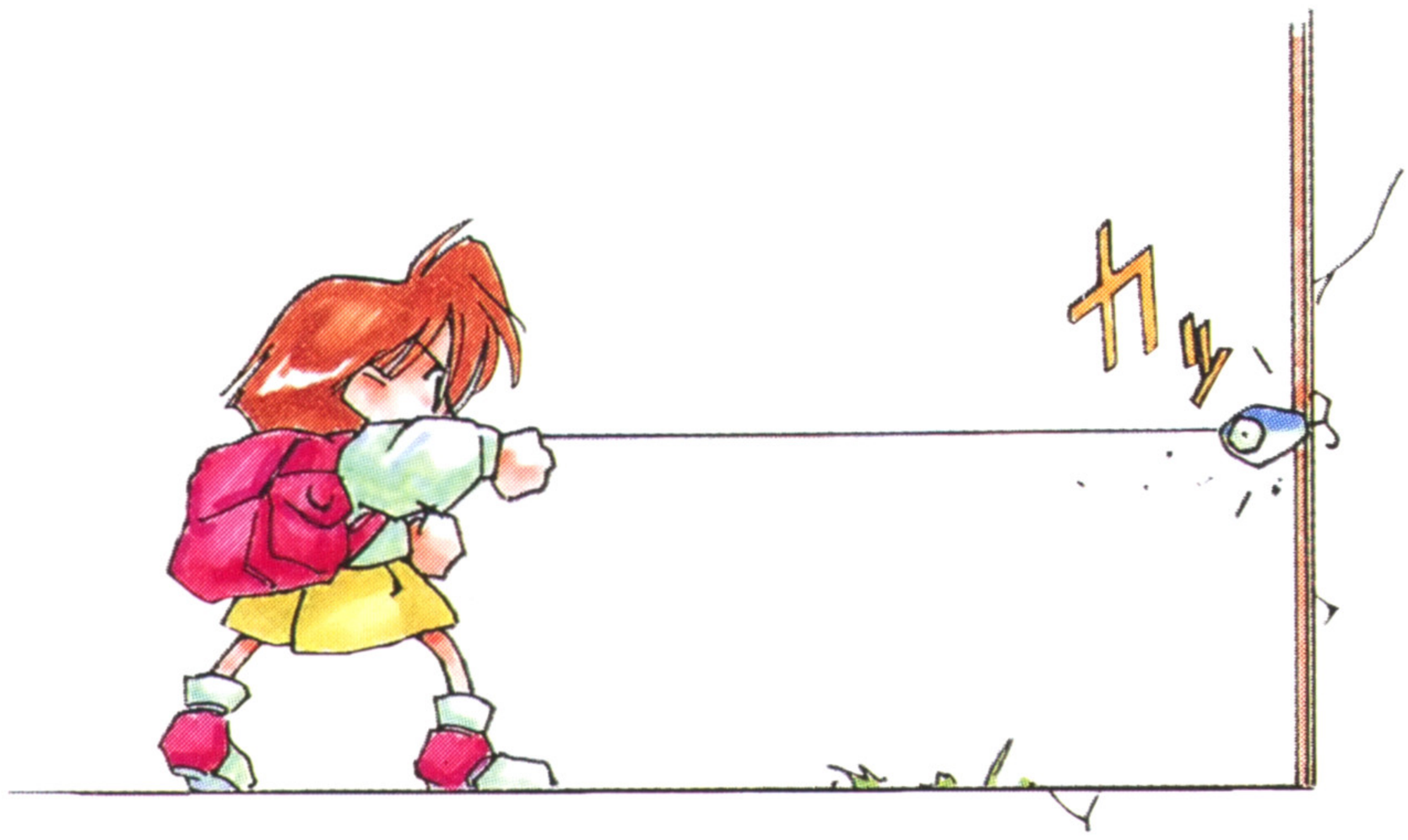




ルアーを投げる ➡ Aボタン

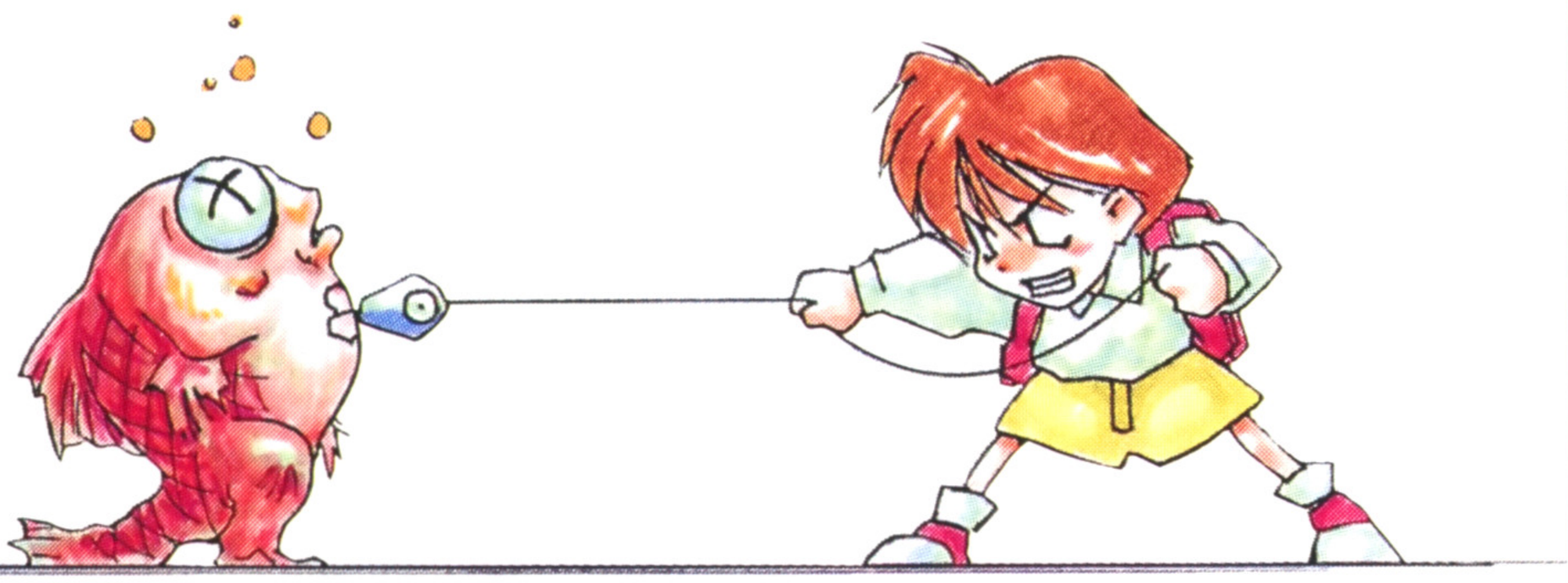
Aボタンを押し続けると遠くまでロープが伸びます。Aボタンを離すとルアーが戻ります。ロープの長さの限界まで伸びても敵や壁にぶつからない場合は、自動的にルアーが戻ります。





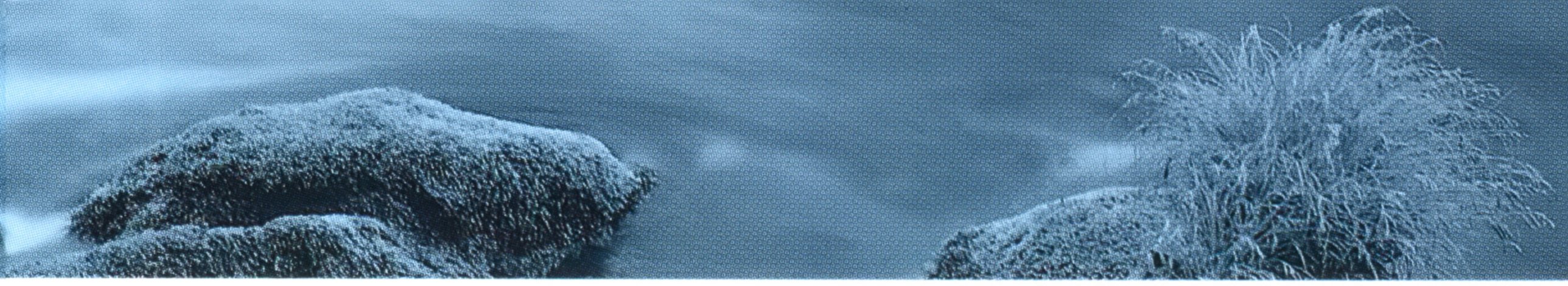
ルアーの固定 ➡ Aボタン押しっぱなし

Aボタンを押しっぱなしの状態で、敵や壁にぶつかるとルアーが引っ掛かり、Aボタンが離されるまで、そのまま固定されます。

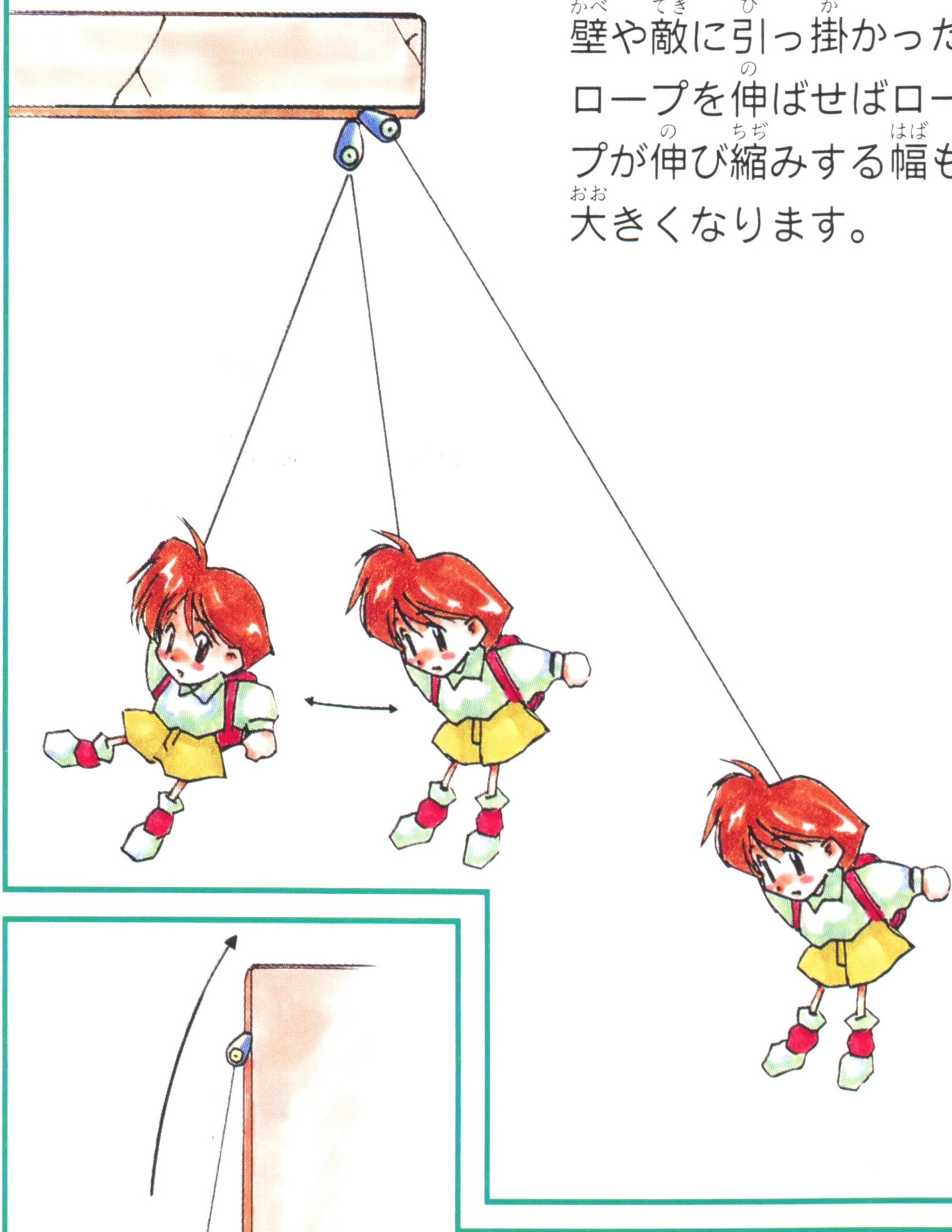


壁や敵に引っ掛かったロープを縮める ➡ ＋字ボタン下

壁に引っ掛かったロープを縮めると、ロープが縮もうとする力が増します。また、敵に引っ掛かったルアーを縮めると、引き寄せて捕まえることができます。



壁や敵に引っ掛かったロープを伸ばす ➡ ＋字ボタン上



壁や敵に引っ掛かったロープを伸ばせばロープが伸び縮みする幅も大きくなります。

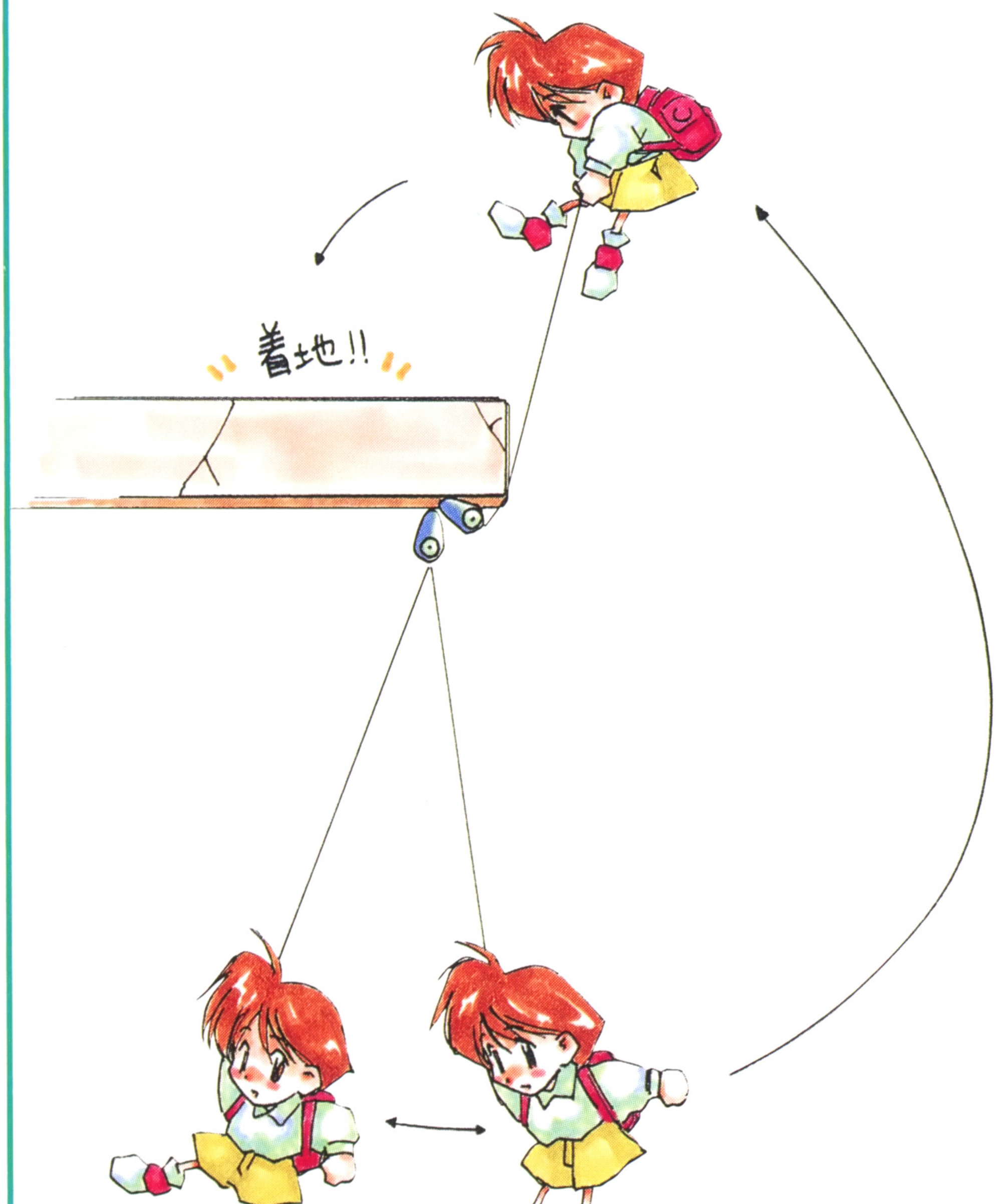
反動テクニック

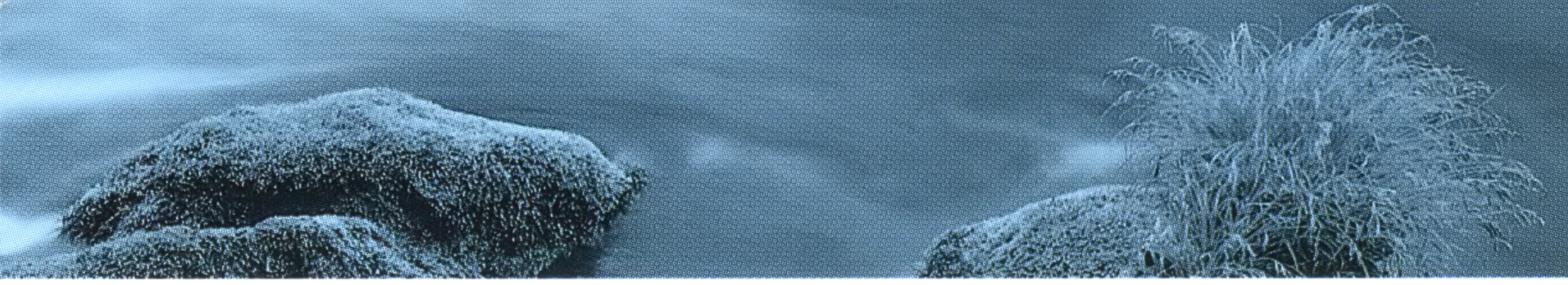
ロープが伸びきった時に縮めると反動で大きく引っ張られます。



振り上がりテクニック

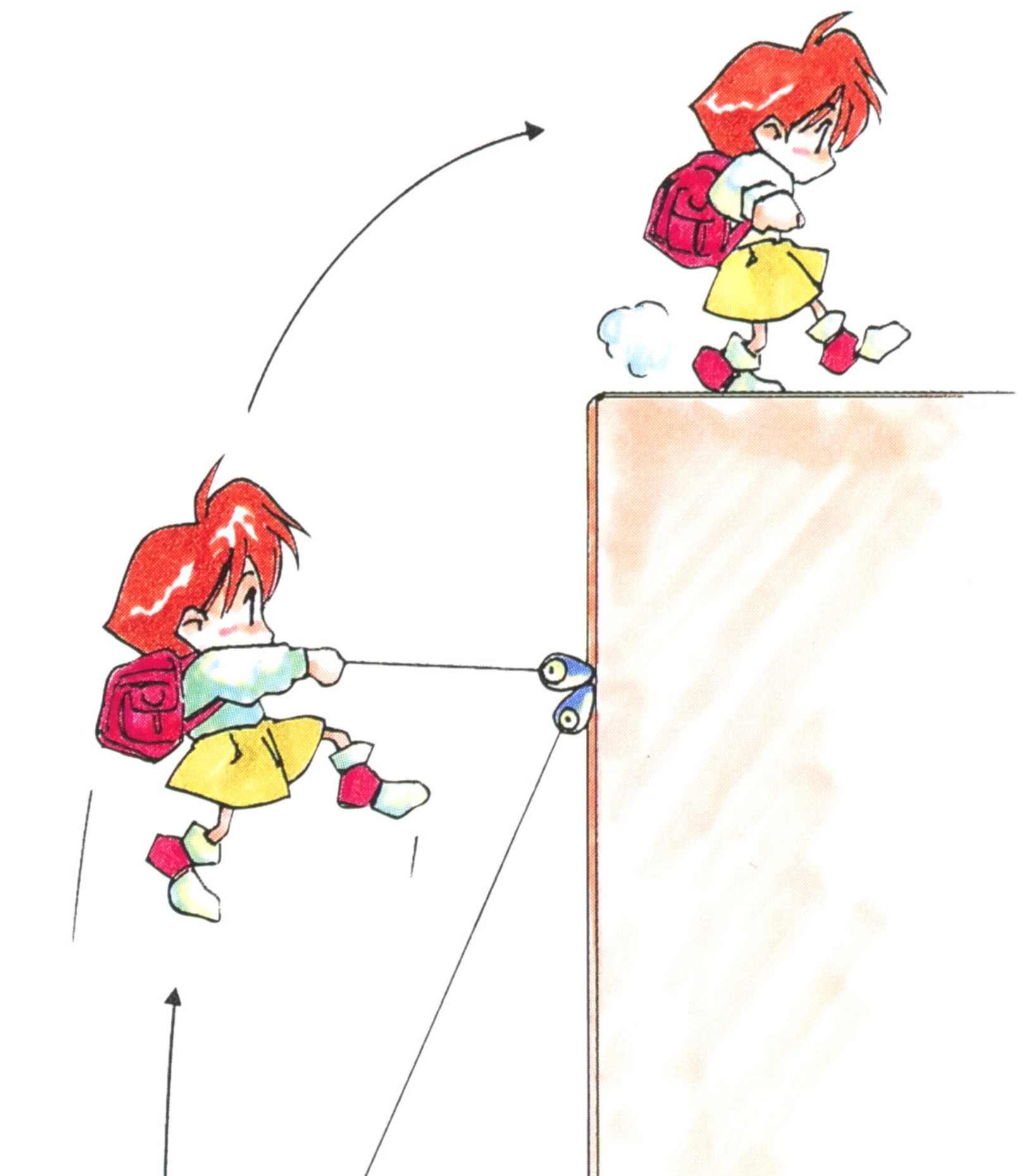
ルアーがやっと届くような場所でも大丈夫。振り子運動とロープの反動をうまく利用して振り上がろう。



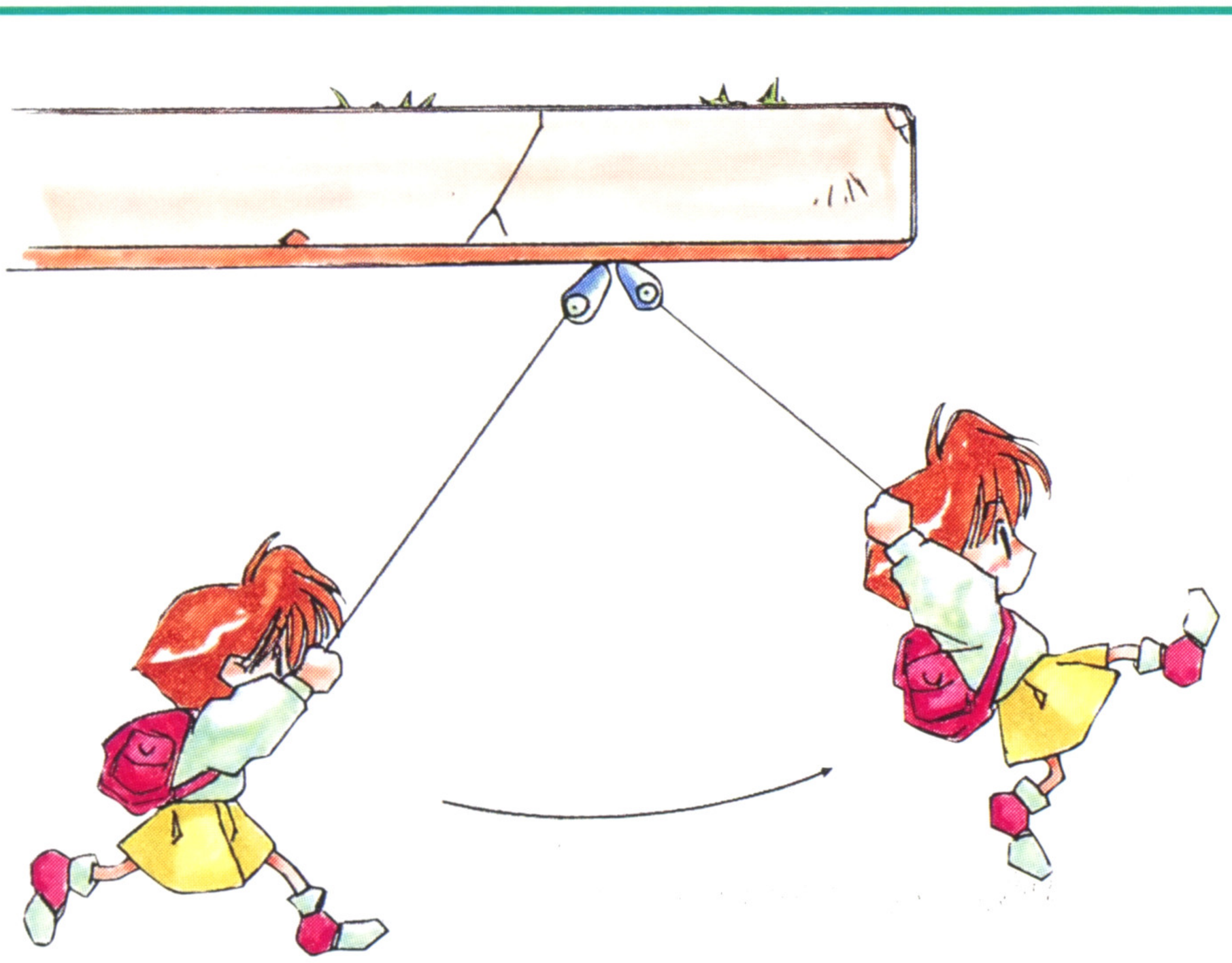


ジャンプテクニック

高い所に引っ掛けたロープに引っ張られながらジャンプすると通常よりも大きなジャンプが可能だ。



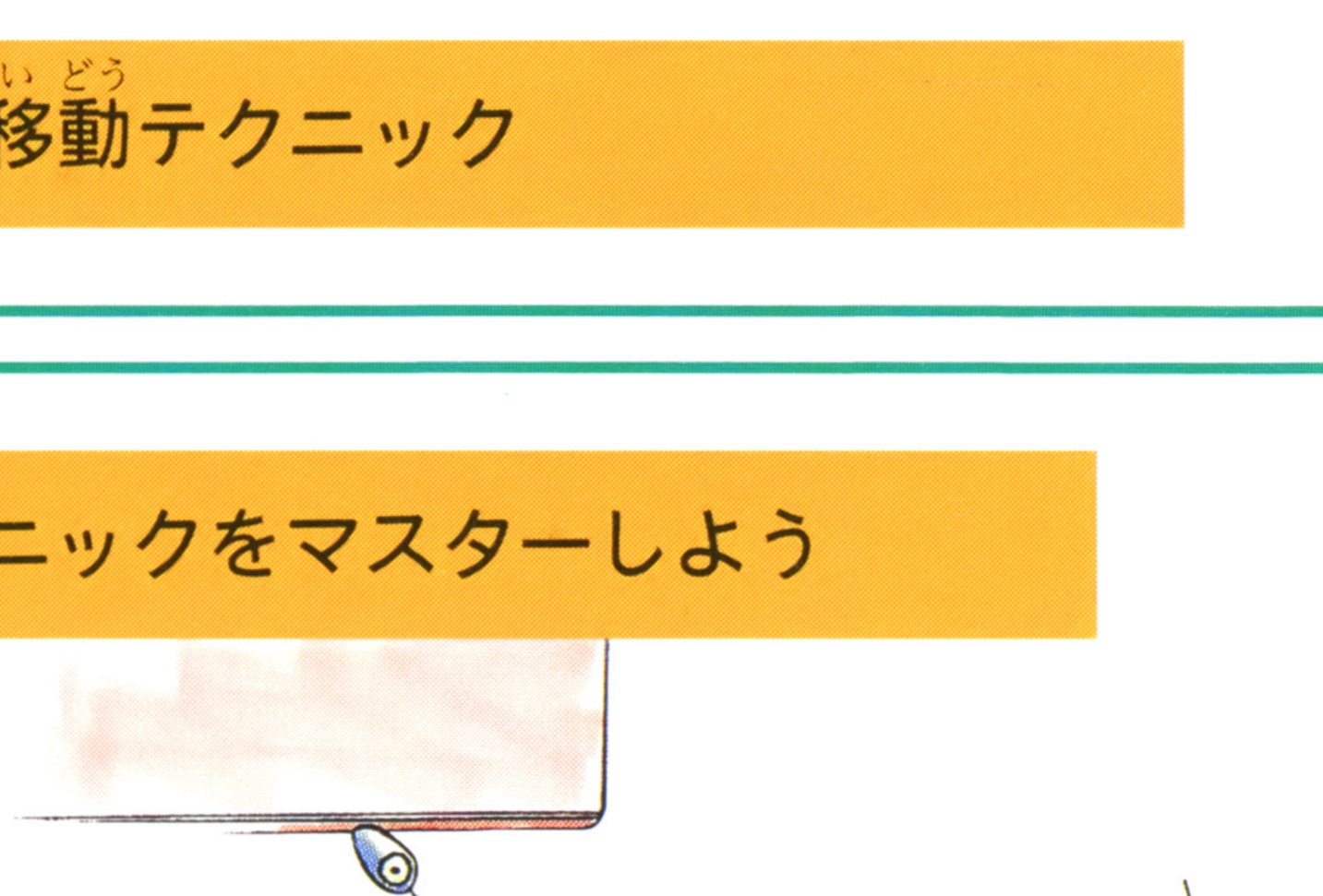




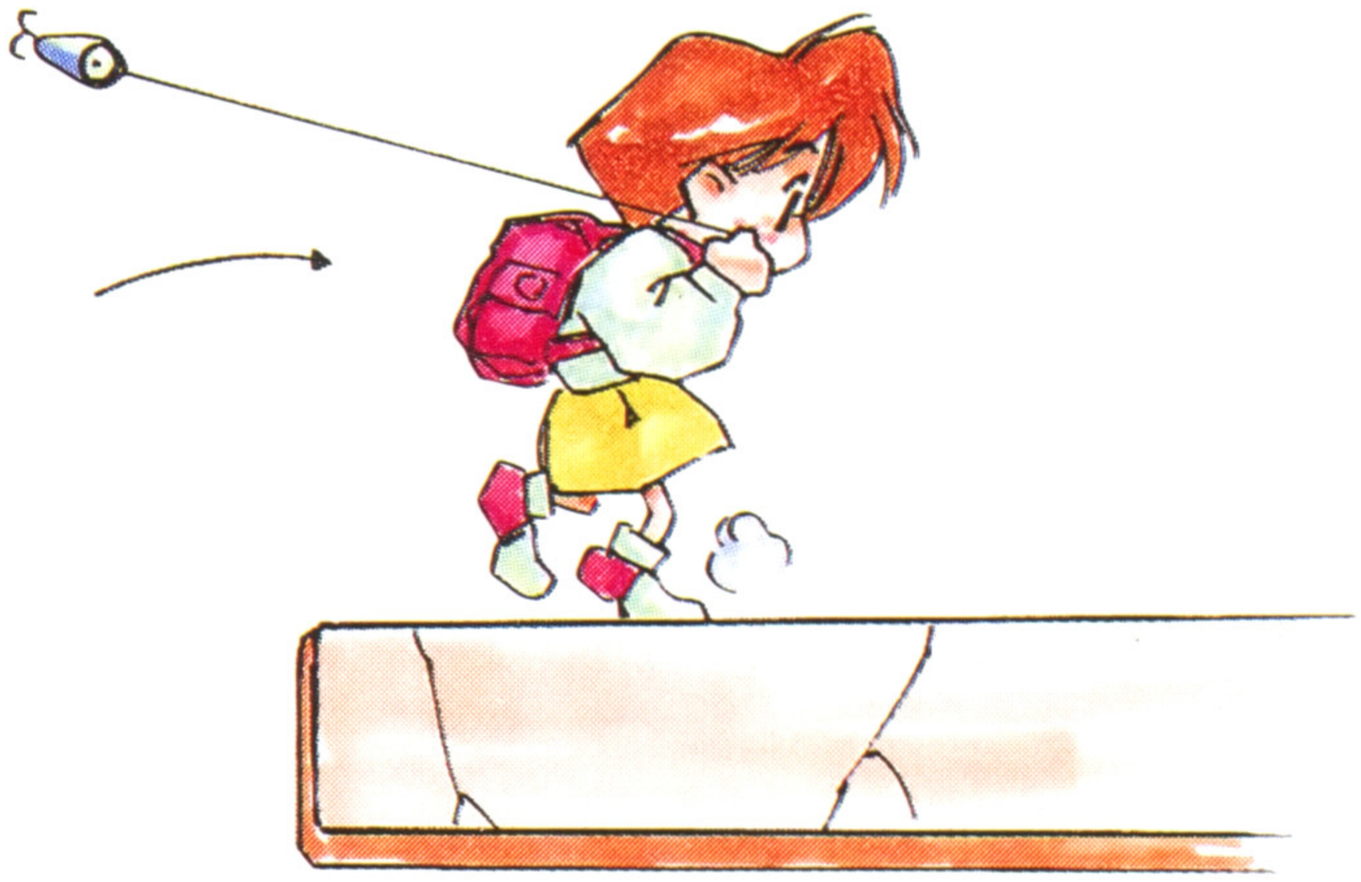
移動(いどう)テクニック

振(ふ)り子(こ)テクニックをマスターしよう

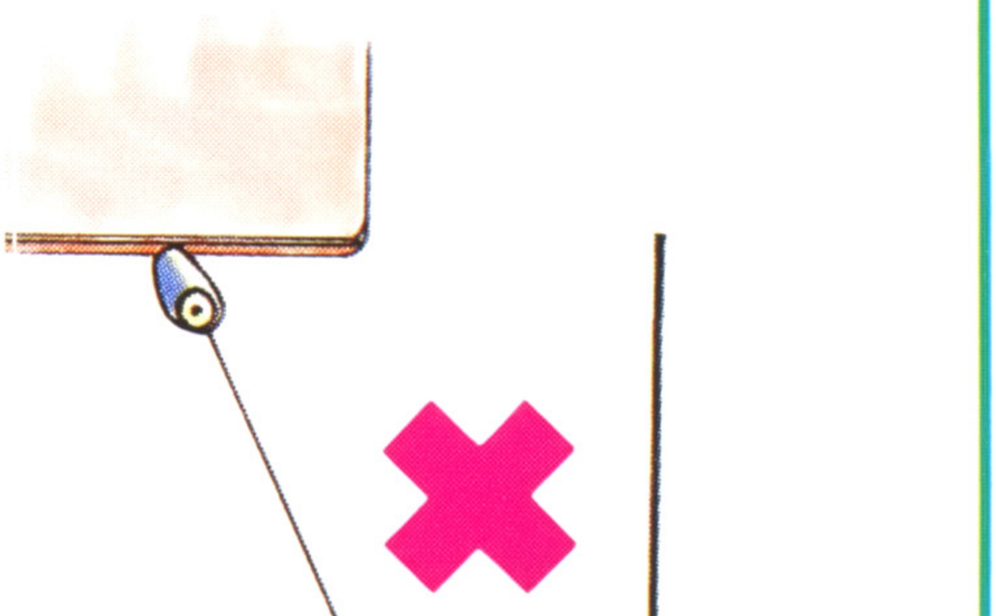
持(も)っているのは伸(の)び縮(ちぢ)みするロープなのだから、変(へん)な向(む)きに力(ちから)をかけずに、ロープの長(なが)さにあわせて滑(なめ)らかなラインを描(えが)くようにしよう。







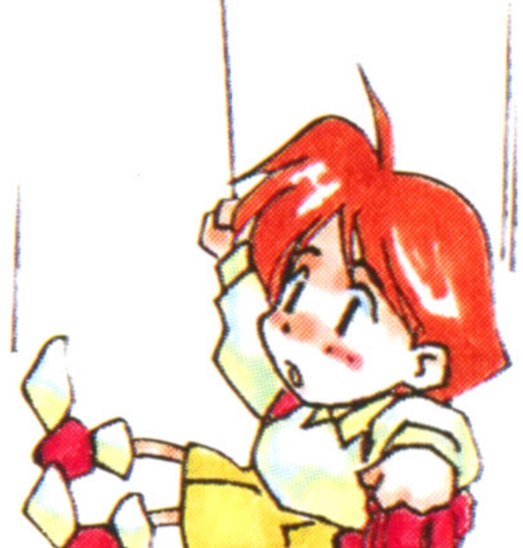
ジャンプして届(とど)かない幅(はば)は、斜(なな)め上(うえ)にルアーを投(な)げて、振(ふ)り子運動(こうんどう)を使(つか)って渡(わた)ろう。



もしも落(お)ちてしまったら…

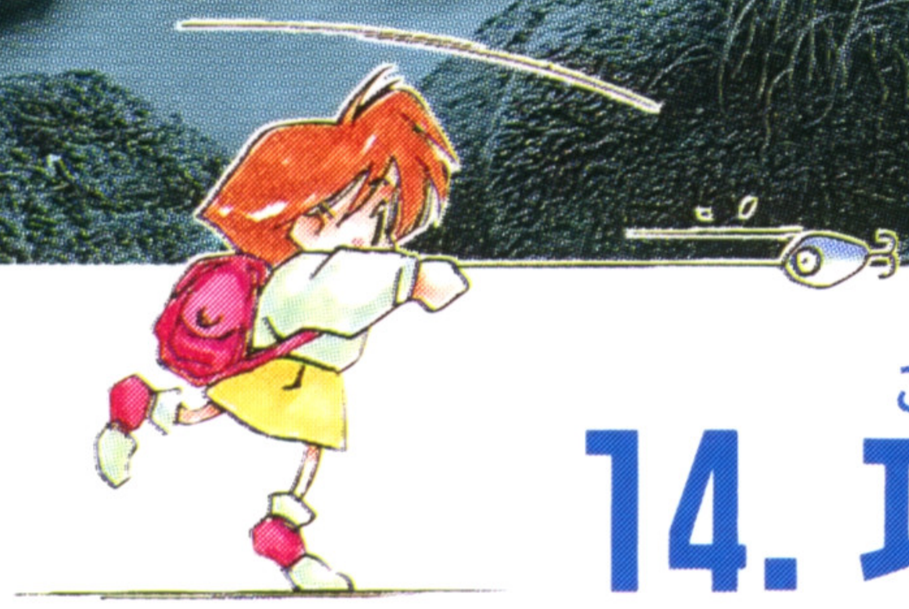


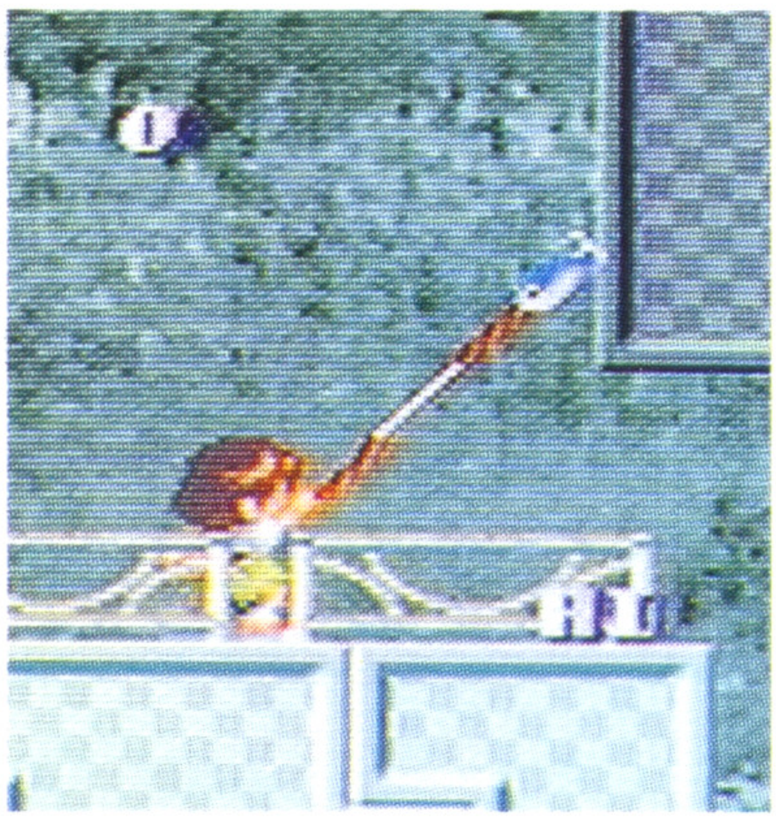
ルアーは戻(もど)る時(とき)も引(ひ)っ掛(か)かるので、落(お)ちてしまった時(とき)はとにかくルアーを投(な)げれば助(たす)かることもある。





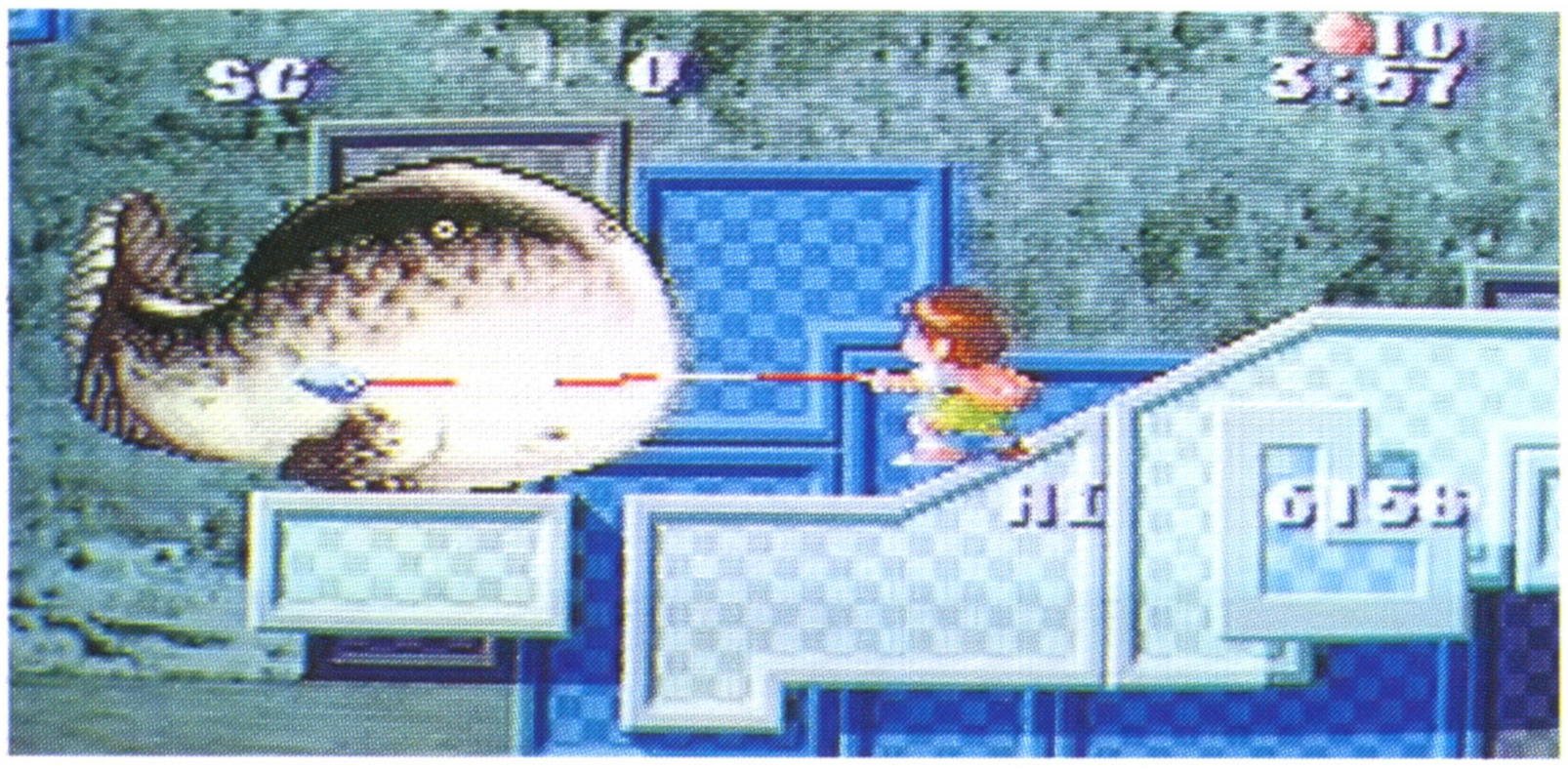
14. 攻略アドバイス





- 「海腹川背」の＋字ボタンは、斜め方向に入力するとキャラクター（海腹川背さん）は動かないように設定されています。ルアーを投げる時など、有効に使ってください。

- ボスキャラ本体には、ルアーを投げても引っ掛けたりダメージを与えたりすることはできません。ボスキャラが出現するフィールドをクリアするには、とにかくミスをしないようにじっと耐えて、フィールド内のドアが……。



- サカナたちの中には、ルアーが引っ掛かっても気絶しないものもいます。そういうサカナたちに海腹川背さんが触れた場合はミスにはならず、数秒間の気絶ですみます。

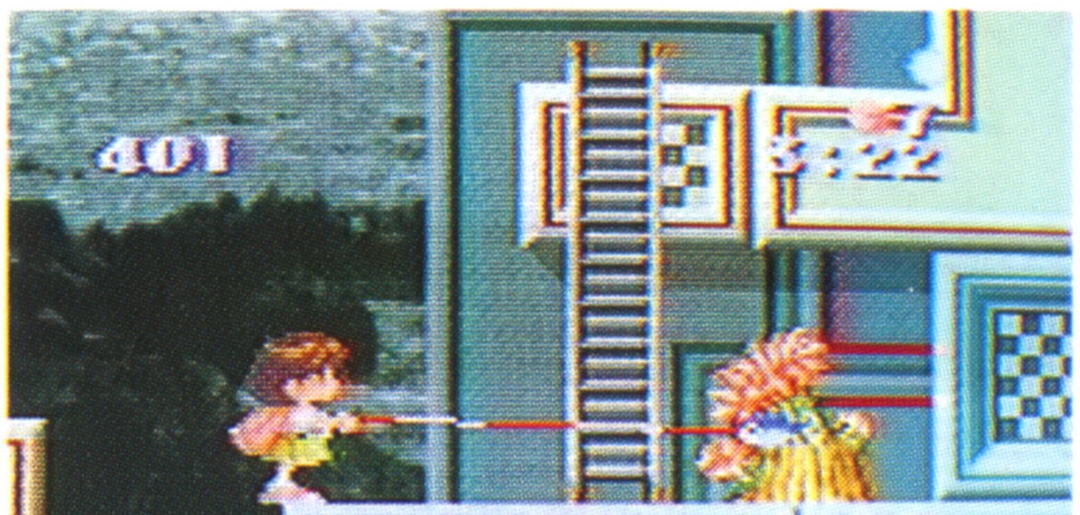


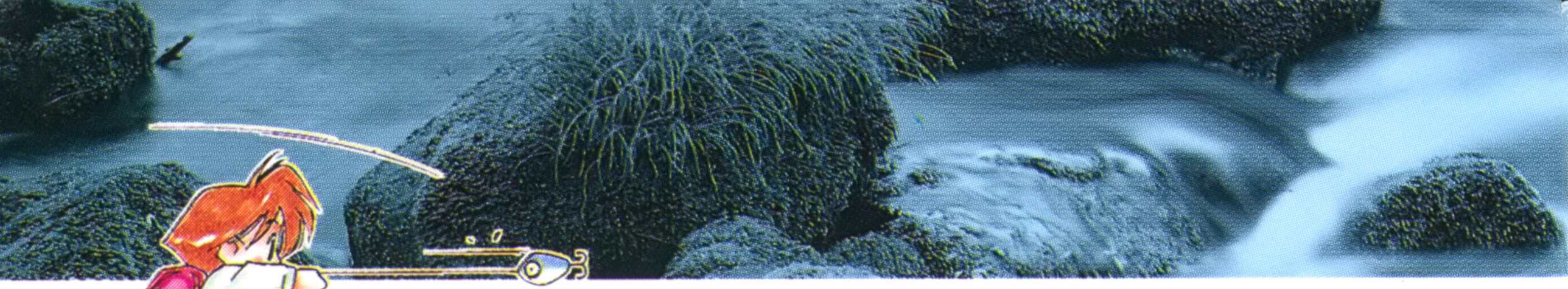
●海腹川背さんの気絶のパターンには2種類あります。気絶だけの場合と、フラフラとめまいをしてから気絶になる場合です。気絶状態になってから0.6秒経過すればルアーを投げることができますから、ダメージを受けた時はタイミングよく投げてください。





●ルアーが引っ掛かっても気絶しないサカナは、基本的には捕まえることができませんが、海腹川背さんがいつも以上の力で引っ張れば何とかなるかもしれません。





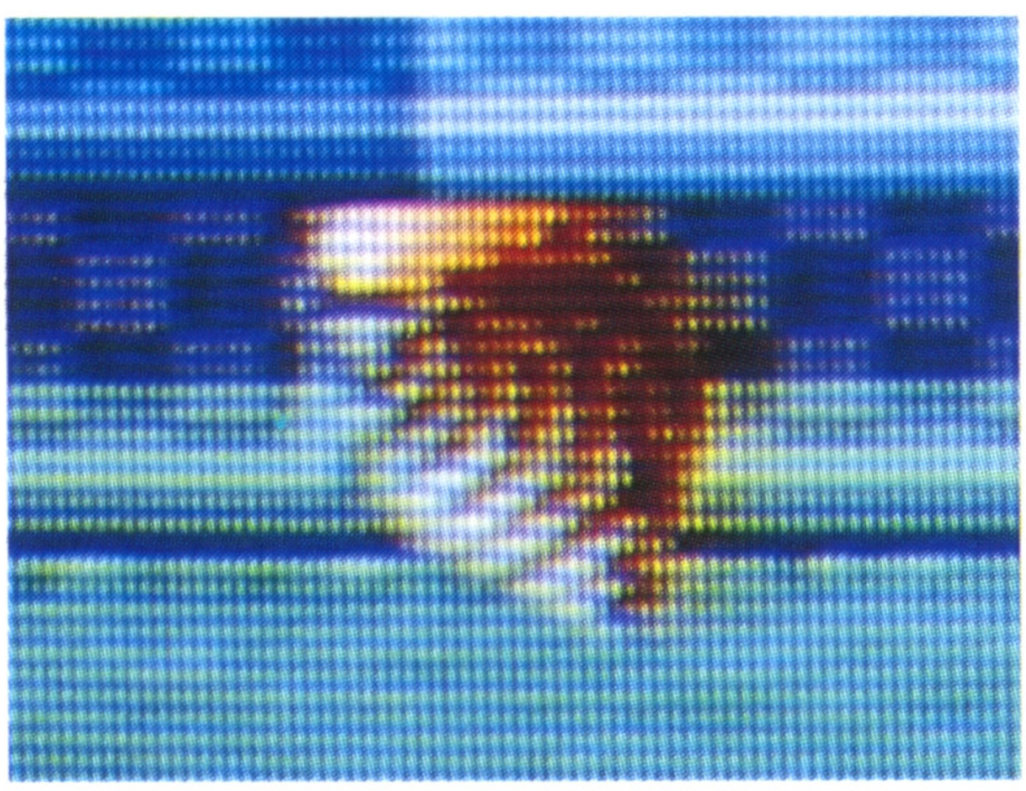
15. ゲームに登場する サカナたち



金魚▶97ポイント



子ガニ▶94ポイント



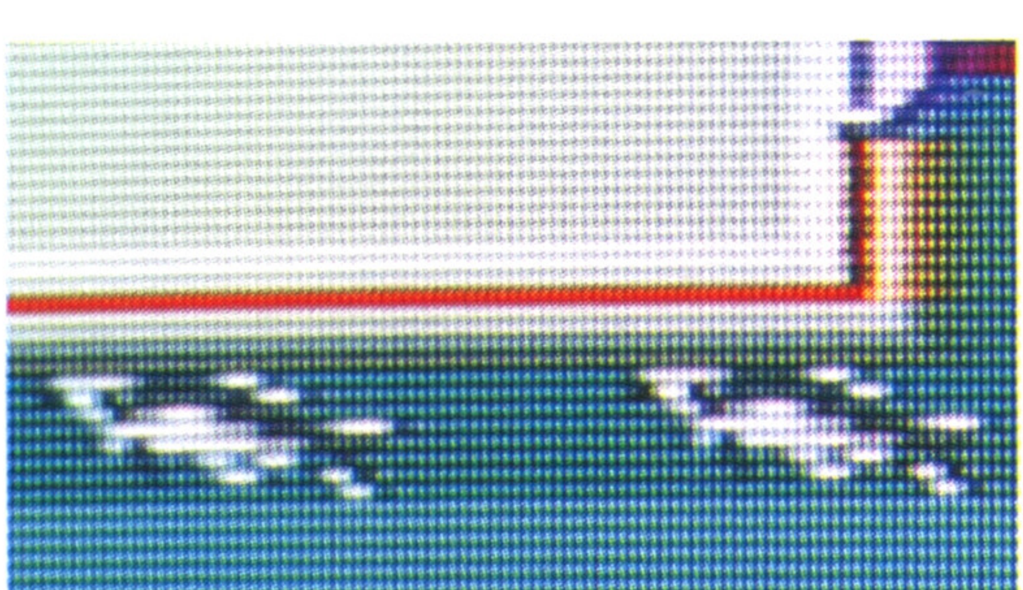
たにし▶67ポイント



どじょう▶196ポイント

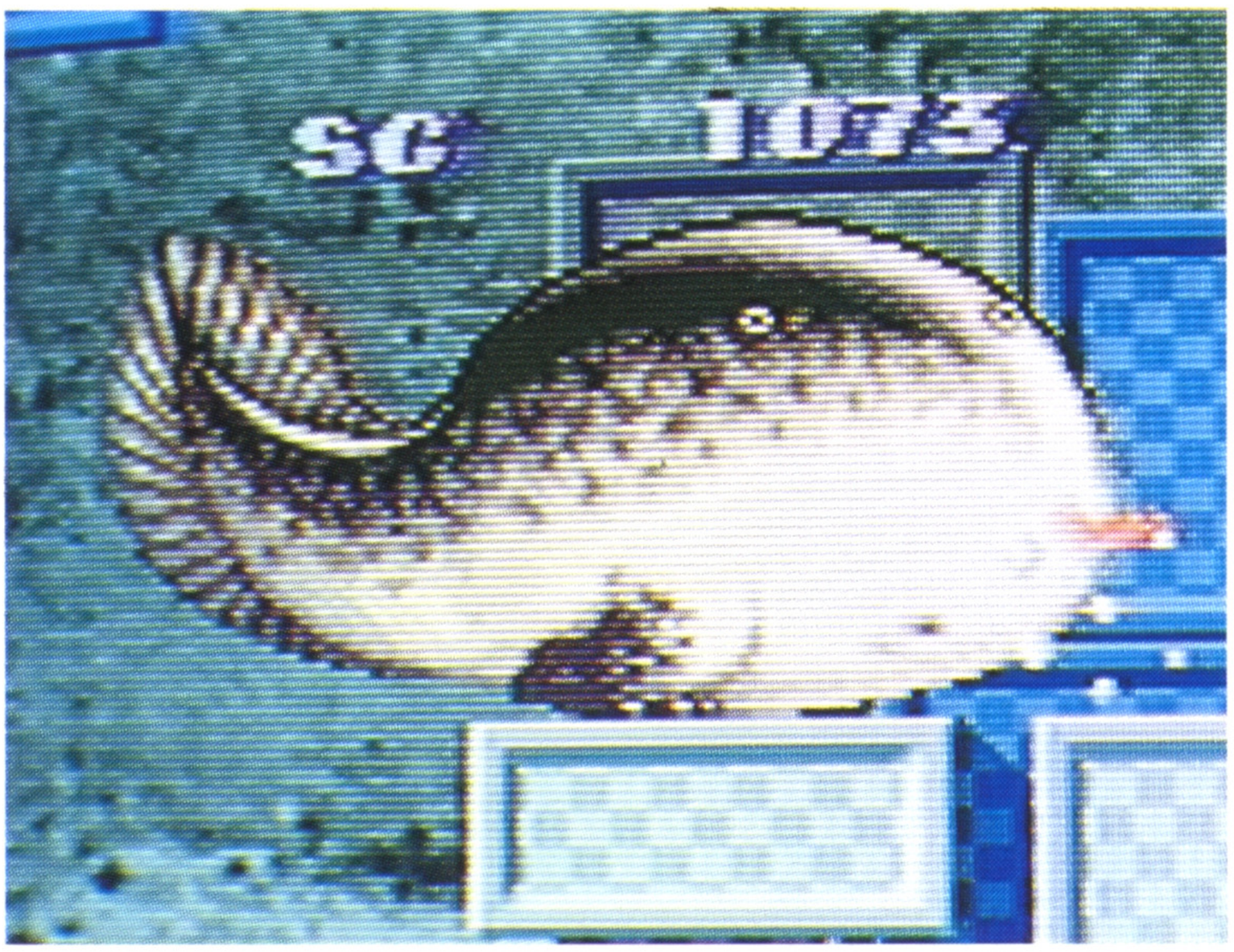


バケツ▶322ポイント



こばんざめ▶24ポイント





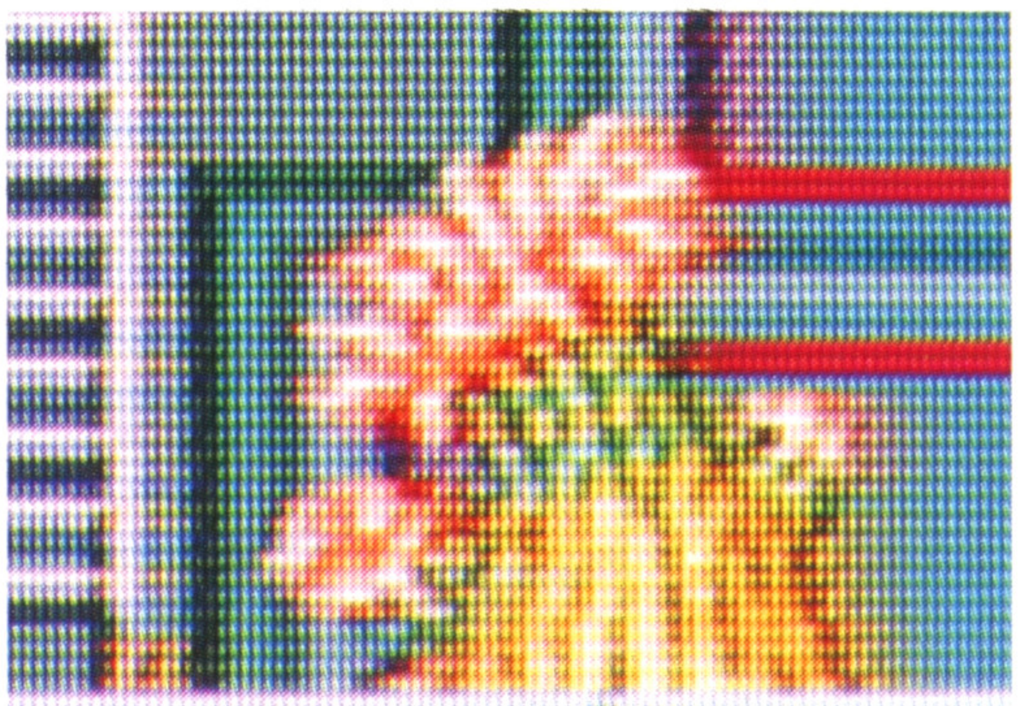
おたまじゃくし▶2411ポイント



とびうお▶55ポイント



たこ▶232ポイント



いそぎんちゃく▶289ポイント

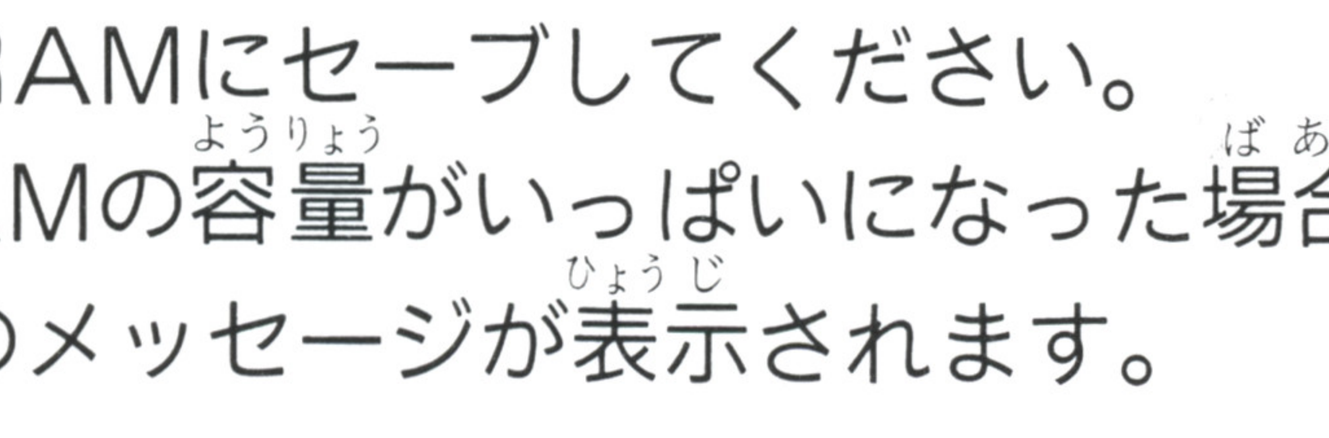




16. ご注意

1. バッファの容量がいっぱいになった場合は一番古いデータから順に消去されていきます。リセットボタンを押すとすべて消えてしまいますので注意してください。
2. バッファに一時保存されていても、SRAMにセーブしないと、電源を切った時点で一時保存データは消えてしまいます。気にいったプレイができたらSRAMにセーブしてください。
3. SRAMの容量がいっぱいになった場合、次の2通りのメッセージが表示されます。

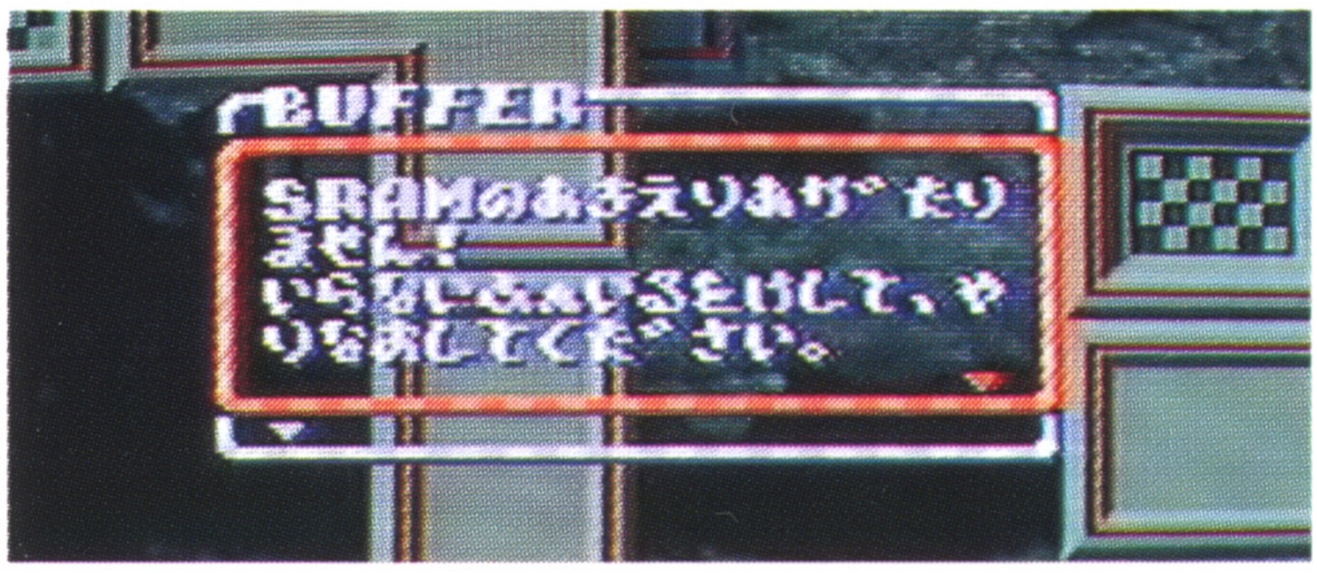
「SRAMのあきえりあがたりないので、
とちゅうまでしかせーぶできません。」



メッセージの通り、途中まではセーブできます。データのすべてを保存したい場合は、いらないファイルを消してやり直してください。

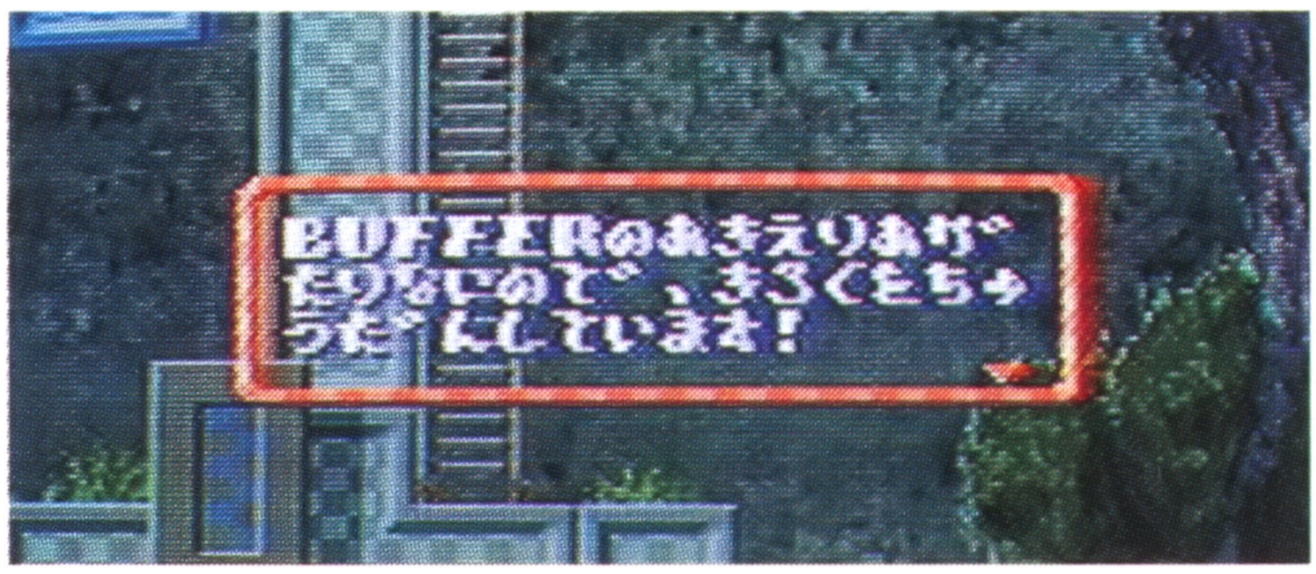


「SRAMのあきえりあがたりません。
いらないファイルをけして、やりな
おしてください。」



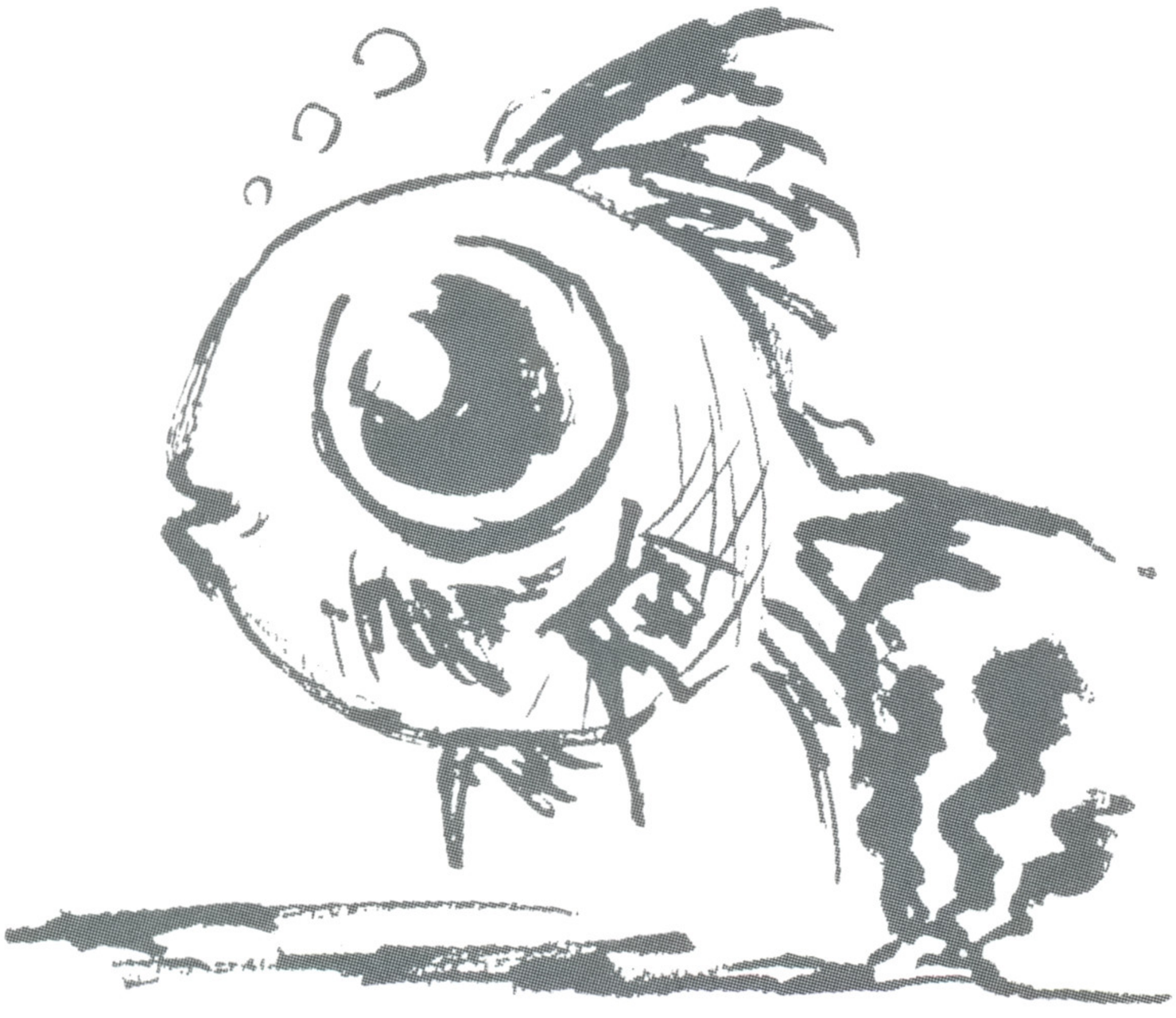
このメッセージが出たらセーブすることはできませんので、いらないファイルを消してやり直してください。

4. バッファの容量がいっぱいになった場合は、
**「バッファのあきえりあがたりないので、
きろくをちゅうだんしています！」**
のメッセージが表示されます。この場合でも、現在プレイしているフィールドがスタートしてからバッファの容量がいっぱいになるまでは保存されています。



TNN

〒105 東京都港区浜松町1-15-5コープ浜松町2F
株式会社TNN



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.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。