フェイスボール 2000

取扱説明書

GAME GEAR

FACEBALL 2000



Riverhill Soft Inc.

使用上のご注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源を切ってください。
- カートリッジを無理に折り曲げないでください。
- 端子部に触れたり、水でぬらしたりしないでください。
- 精密機器ですので、絶対に分解しないでください。また極端な温度条件のもとでの使用、保管は避けてください。
- シンナーやベンジンなどを使って、拭かないでください。
- ゲームで遊ぶときは暗い場所を避け、なるべく画面を離してください。疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。また、健康のため1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。

●●● 健康上のご注意 ●●●

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、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

FACEBALL 2000

フェイスボール2000プレイヤーズ・マニュアル



CONTENTS 目次



P3 イントロダクション
P4 インターフェイスメニュー
P5 操作方法
P6 ゲーム画面
P8 ルール・サイバースケープ
P10 アイテムのすべて
P12 サイバースケープあれこれ
P14 ルール・アリーナ
P16 敵キャラクター(ドロン)
P18 勝利の掟!〜ヒント&テクニック
P19 ヒントメッセージ対訳表

INTRODUCTIONS ●イントロダクション

時は2001年。その昔、子供たちが遊んでいた『鬼ごっこ』がデジタルの世界でよみがえった!!プレイヤーは、なぜかニコニコした競技用アンドロイド『フェイス』をあやつって3D迷路をウロツキまわり、コンピュータに制御されている敵キャラ『ドロン』を倒しまくるのだ!走る、逃げる、シュートする!右往左往の大騒ぎ!そう、これぞ未来のハイテク鬼ごっこ、『フェイスボール2000』なのだ!

このゲームのモードは2つ。『サイバースケープ』は、隠しドアやヒントやパワーアップアイテム、そして敵意ムキ出しのドロンでいっぱいの70以上の迷路をクリアして、ドロンのボスである「マスター」を倒すのだ!明日の『サイバースケープ・チャンピオン』は君かもしれない!?

そして『アリーナ』は、3D迷路の中で敵を探し出し、見つけたらひたすら撃ちまくって10ポイント先取を競う、まさに「ハイテク鬼ごっこ」なのだ。ドロンをこてんぱんにうち負かすもよし、友達と対戦するもよし。簡単明快なルールだけに、ついつい熱くなっちゃうぞ!

さあ、決戦の時がついに来た!満面の笑顔と逃げ足(?)を武器に、群がるドロンをやっつけろ!

INTER-FACE MENU ●インターフェイスメニュー

★サイバースケープ　70以上の迷路をクリアしていくモード。

★アリーナ　対戦相手やドロンを攻撃目標に撃ち合いするモード。

★オプション　希望のメニューにカーソルを合わせ、１ボタンを押してください。２ボタンを押すとインターフェイスメニューに戻ります。

●NAME（ネーム）　カーソルを希望する文字に合わせ１ボタンを押して名前を入力します。

●FACE（フェイス）　４種類のフェイスの中から、自分の好きなタイプを選択できます。方向ボタンでフェイスを選択し、スタートボタンで決定します。

●TEAM PLAY（チーム プレイ）　２人プレイ時のみ、対戦プレイか協力プレイかを選択します。YESで協力、NOで対戦です。１人プレイの時は選択できません。

●STRENGTH（ストレングス）　ゲームスタート時のヒットポイント値を決定します。それぞれのヒットポイントはHAPPY＝３、OK＝２、HURT＝１です。

●MUSIC（ミュージック）　ゲーム中のBGMのON／OFFを切り替えます。効果音には影響しません。

CONTROLS ●操作方法



●スタートボタン

ポーズボタンです。また、マップを見ることができます。点滅しているドットがプレイヤーの現在位置です。点滅していないものはその他のプレイヤーもしくはドロンの位置です。なおサイバースケープではプレイヤーが一度通ったエリアのみが表示されます。左上の矢印はどちらの方向を向いているかを表示しています。

●1ボタン

サイバースケープで、開いたポッドの中のアイテムを集めるときに使います。

●2ボタン

弾を発射します

●方向ボタン

フェイスの動きをコントロールします。

PLAY SCREENS ●ゲーム画面

サイバースケープ



1:フィールド

2:メッセージウィンドウ

視界に入っている敵の名前とポッドの中のアイテム名を表示します

3:照　準

弾を発射可能な時のみ表示されます

4:ヒットポイントインジケーター

どのくらいダメージを受けているかを表示します

5:タイマー

タイムがなくなると、ライフとパワーアップアイテムを失い、そのレベルのスタート地点に戻ります

6:残りのライフ表示

7:スコア

ドロンを倒したりレベルをクリアするとスコアが加算されます

8:パワーアップインジケーターバー

パワーアップアイテムを手にいれたときにアイコンが表示されます

アリーナ



1:フィールド

2:メッセージウィンドウ

視界に入っている敵の名前が表示されます

3:照準

弾を発射可能な時のみ表示されます

4:ヒットポイントインジケーター

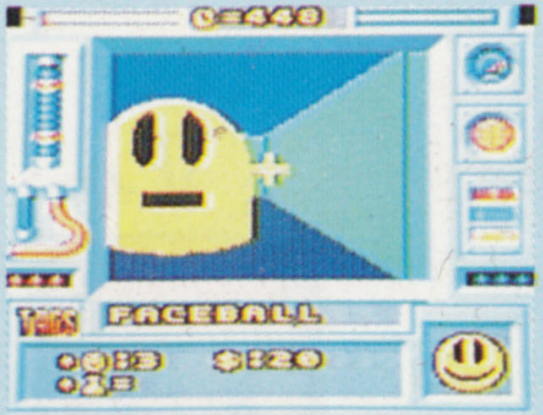
どのくらいダメージを受けているかを表示します

5:タグした数

自分や自分のチーム、敵のポイント数を表示します



RULES ルール・サイバースケープ



ドロンに守られた70以上の迷路をクリアして、ドロンのボス『マスター』をやっつけるモードです。迷路には、隠しドアやヒント、アイテムなどがあります。

★レベルクリア

迷路には次のレベルへの出口があり、ここを通過するとレベルクリアです。



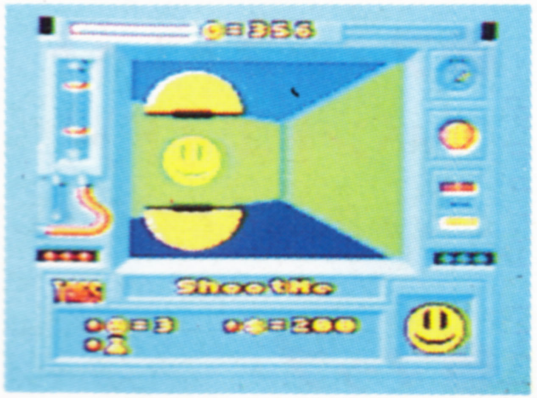
★ライフ

ゲームスタート時のライフ数は3です。ライフをすべて失うとゲームオーバーです。対戦や協力プレイの場合、一方のプレイヤーがライフをすべて失っても、もう一方のプレイヤーがレベルをクリアすれば残りのライフが1の状態で次へ進めます。



★スコア

ドロンを倒すか、レベルをクリアするとスコアが加算されます。また、残りタイムはボーナスとなります。スコア＄1000ごとにライフが１つ増えます。



★タイム

タイムはレベルごとに設定されています。タイムがゼロになるとライフを１つとアイテムをすべて失い、そのレベルのスタート地点へ戻ってしまいます。

★ポッド

ポッドの中にはヒントやアイテムが入っています。ポッドに触れると開いて中身が現れ、１ボタンを押すと中身を手に入れることができます。

ITEMS ●プライズアイテムのすべて

手に入れたプライズアイテムが効力を発しているとき、ゲーム画面下にあるインジケーターバーにアイコンが表示されます。プライズアイテムは使用時間や使用回数に制限があります。



●シールド

一時的に無敵になります



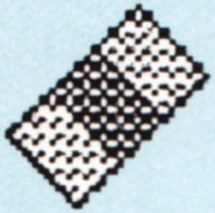
●フリーズ

一時的にドロンが動かなくなります



●カモ（カモフラージュ）

ドロンが一時的に攻撃してこなくなります



●ファーストエイド（バンドエイド）

ヒットポイントが回復します



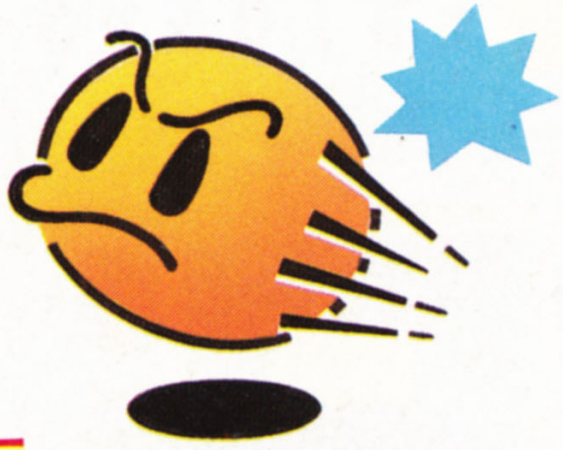
●ライフ

ライフが増えます



●マップ

そのレベルの全マップと、敵や対戦相手の位置を表示します





●クルー（ヒント）

ヒントなどのメッセージが現れます（巻末に対訳表があります）



●コイン

スコアに＄が加算されます



●キー

キーを手に入れると、そのレベルにあるどこかのドアが開閉します

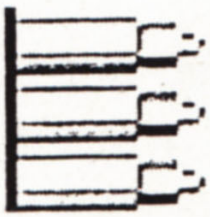
●パワーアップアイテム

パワーアップアイテムは、ゲームをすべてクリアするかタイムがなくなるまでの間、ずっと効果があります。これらのアイテムは取れば取るほど効果がアップします。



●アーマー

ヒットポイントが1増加します



●オートマグ

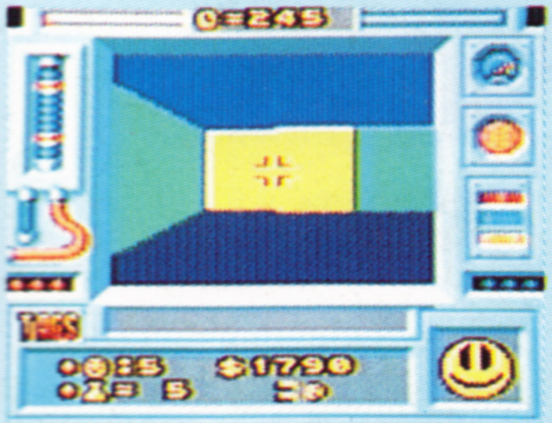
弾の発射間隔が短くなります



●スピードアップ

移動スピードがアップします

FEATURES ●サイバースケープあれこれ



サイバースケープには次のような特徴があります。

★ドア

黄色い壁がドアです。シュートしたり触ったり、床のスイッチを通過したりすると開閉します。この他、アイテムの鍵でしか開かないドア、普通の壁と同じ色の隠しドア、見えないドアなどがありますが、これは黄色い壁のドアと同じ方法で開けることができます。



★ブラックウォール

黒い壁です。それぞれ場所によって違った動作をします。

★ボタン

床にあるボタンを踏むことによって、迷路の中にあるドアを開閉できます。ボタンの色は開閉する壁の色に対応しています。



★テレポート

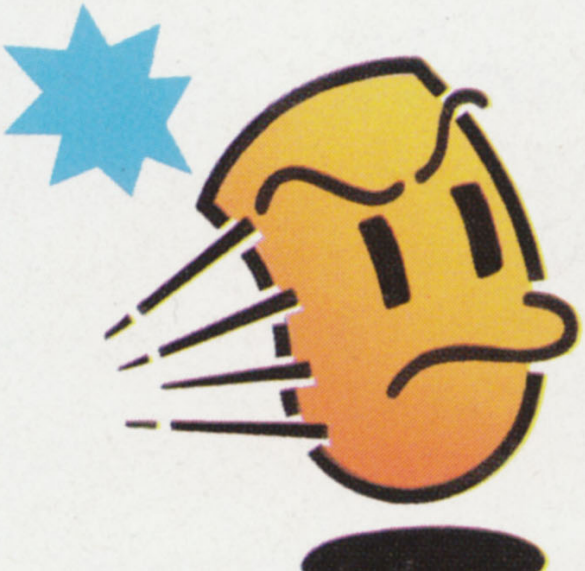
床にある点滅したスポットを踏むと、迷路の中の違う場所に瞬間的に移動できます。

★エグジット

点滅している壁は、次のレベルに通じる出口です。

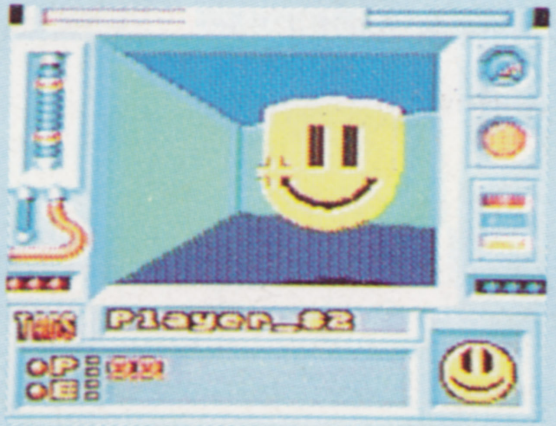
★ワープ

ほとんどが隠しドアなどで隠れている、ワープゾーンです。上のレベルの迷路へとワープできます。



RULES ルール・アリーナ

アリーナは、迷路の中のドロンや他のプレイヤーを探し出し、直接攻撃して倒した数を競うものです。10ポイント先取したプレイヤーが勝ちとなります。

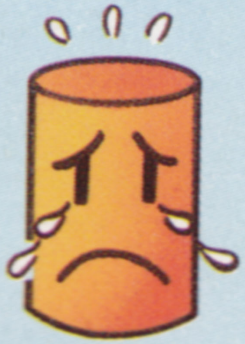


★1人プレイの場合

迷路のタイプや難易度レベルを選択してドロンと対戦します。レベル選択では、ドロンの数やタイプを選ぶことができます。

★2人同時プレイの場合

対戦プレイの時（2人同時プレイで、オプション画面の "TEAM-PLAY" をNOにした時）、難易度レベルの選択はできません。1対1の純粋な対戦となります。



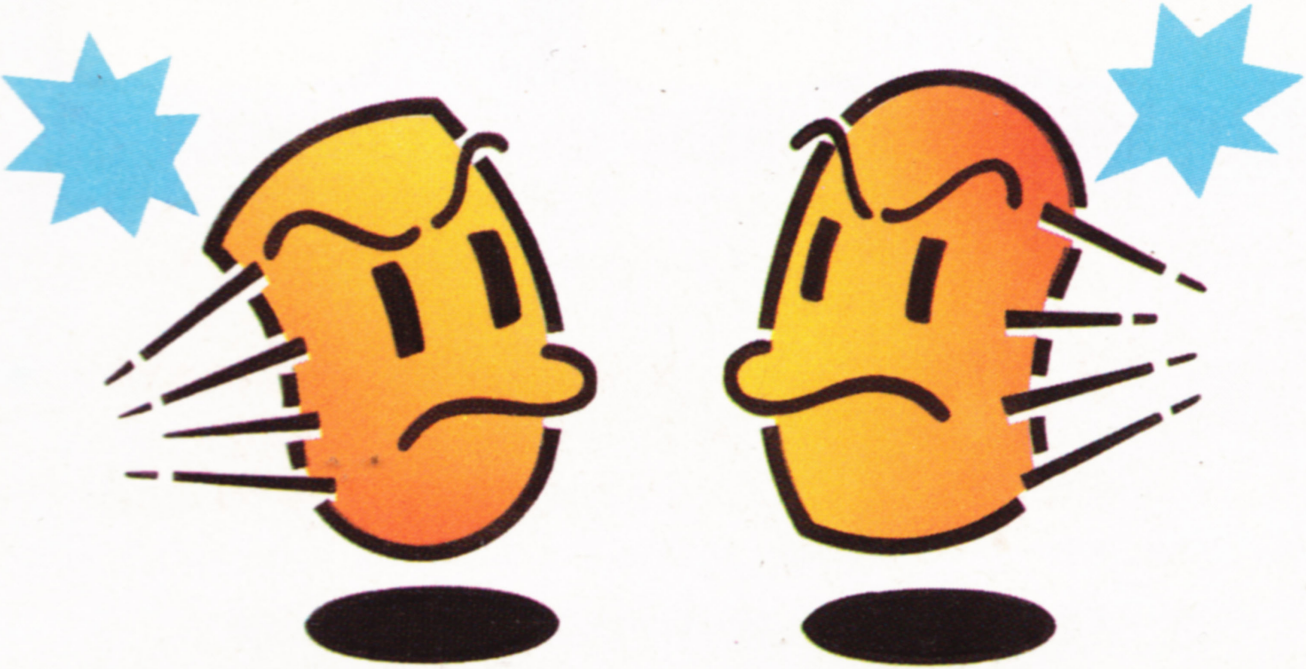


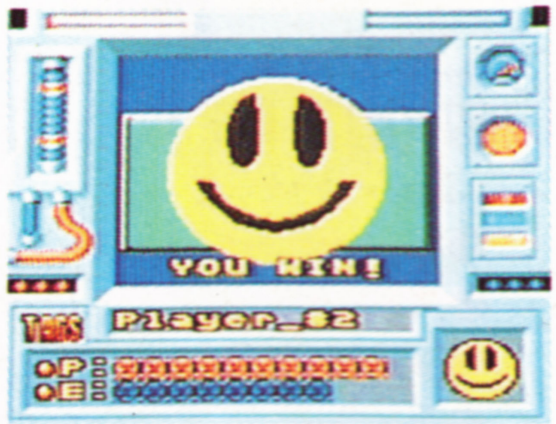
★難易度レベル選択

ゲームの難易度を設定できます。オプション画面でアリーナを選択したあとにレベル設定の画面がでますので、自分のレベルに合わせて選択してください。またCUSTOMを選択すると、ドロンをいろんな組み合わせで8匹まで設定できます。

★チームプレイ

チームプレイの場合、各チームごとのスコアとなります。このときチームメイトを攻撃しても効果はありません。





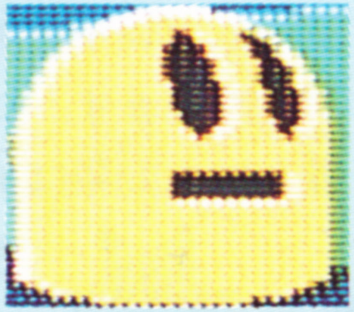
S MILOIDS ●敵キャラクター(ドロン)

ドロンはコンピュータの操作する敵です。それぞれがヒットポイント・移動スピードなどの特性を持っていて、ジッとして何もしないヤツがいるかと思えばメチャクチャに強いヤツもいます。同じ顔をしていても、まったく違うタイプだったりするから注意しよう！



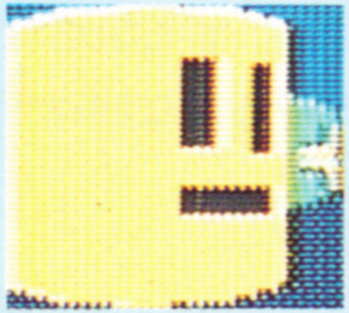
SHOOT ME
【シュート・ミー】

●ヒットポイント：1
●スピード：—
●シュート間隔：—
●センサー：—
●コメント：その場で回転するだけで何もしません



SHOOT ME2
【シュート・ミー2】

●ヒットポイント：1
●スピード：C
●シュート間隔：—(自爆)
●センサー：—
●コメント：触れると自爆してプレイヤーにダメージを与えます



I SHOOT U
【アイ・シュート・ユー】

●ヒットホイント：1
●スピード：—
●シュート間隔：C
●センサー：—
●コメント：その場で回転しながらランダムに弾を発射します



I SHOOT U2
【アイ・シュート・ユー2】

●ヒットポイント：1
●スピード：C
●シュート間隔：C
●センサー：—
●コメント：移動しながらランダムに弾を発射します

※注：それぞれの能力値は、高いものからABCとなっています

◇ヒットポイント／ドロンのもっているヒットポイント値です

◇スピード／ドロンの移動スピードです。平均値は各プレイヤーのゲームスタート時と同じです

◇シュート間隔／弾を発射した後、次を発射するまでにかかる時間です。平均値は各プレイヤーのゲームスタート時と同じです

◇センサー／ドロンがどのくらいの距離でプレイヤーに気づくかを表したものです。平均値は各プレイヤーと同じです



TURKEY
【ターキー】

●**ヒットポイント**：1
●**スピード**：C
●**シュート間隔**：C
●**センサー**：C
●**コメント**：弱いけれどセンサーを持っています



GREMLIN
【グレムリン】

●**ヒットポイント**：2
●**スピード**：B
●**シュート間隔**：—(自爆)
●**センサー**：C
●**コメント**：追いかけてきて触れると自爆します



ROVER
【ローバー】

●**ヒットポイント**：3
●**スピード**：B
●**シュート間隔**：C
●**センサー**：C
●**コメント**：一団となると危険なドロンです



BOUNCER
【バウンサー】

●**ヒットポイント**：3
●**スピード**：A
●**シュート間隔**：B
●**センサー**：B
●**コメント**：前半 最も手ごわいドロンです

TIPS ●勝利の掟！ ～ヒント&テクニック

1 サイバースケープのいたるところに、ヒントがあるぞ！ヒントは役に立つものばかりだからを気をつけて探そう

2 とにかく動き続けよう！じっと止まったままだとすぐやられちゃうぞ！

3 動きながらシュートする練習をしよう

4 長距離のシュートなら、ジグザクしながらさがれば簡単によけられるぞ！

5 失ったヒットポイントは時間がたてば回復するんだ。どのくらいヒットポイントが残っているか常にチェックだ！

6 迷路のカドっこに隠れてシュートする練習をしよう！

7 シュートは空中に１発だけ。至近距離以外は連射してもムダなのだ！



メッセージ対訳表

LEVEL 1 WARNING. WARP TO LEVEL 10.
注意。レベル10へワープします

LEVEL 5 TO USE A POD, PUSH AGAINST IT & PRESS 1.
ポッドに触れて1ボタンを押すと中身を取ることができます
PODS LIKE THIS CONTAIN ITEMS & CLUES.
ポッドの中にはアイテムやヒントが入っています
SHOOTME2S EXPLODE IF TOUCHED.
シュート・ミー2は触ると自爆します

LEVEL 7 TOUCH FLOOR BUTTONS TO OPEN & CLOSE SECRET DOORS.
床のボタンに触ると隠し扉が開閉します

LEVEL 8 TO SEE YOUR MAP, PRESS START.
スタートボタンを押すとマップを見ることができます
ISHOOTU SPINS & FIRES RANDOMLY.
アイ・シュート・ユーは回転しながらランダムに弾を撃ってきます
CHECK YOUR MAP. NOW IT SHOWS MORE.
マップを見てみよう。もっと多くの情報が表示されています

LEVEL 10 COINS ADD TO YOUR SCORE.
コインを取るとスコアにポイントが加算されます
EACH $1000 EARNS YOU A LIFE.
$1000ごとにライフが1増えます
GREAT, ZONE 1 COMPLETED. GET A LIFE IN THE NEXT POD.
見事ゾーン1をクリアしました。次のポッドの中のライフを取ろう
WARNING... WARP TO LEVEL 20.
注意。レベル20へワープします

LEVEL 11 ISHOOTU2 MOVES & SHOOTS.
アイ・シュート・ユー2は動きながら弾を撃ってきます

LEVEL 12 BANDAIDS WILL HEAL YOU.
バンドエイドを使うとヒットポイントが回復します

LEVEL 14 SOME SECRET DOORS OPEN WITH A KEY.
カギで開く扉があります

LEVEL 15 TURKEY: WEAK, BUT SEES WELL.
ターキーは弱いけれどもセンサーを持っています

LEVEL 17 SOME WALLS ARE BULLET-PROOF GLASS.
防弾ガラスでできた壁があります

LEVEL 19 FREEZE STOPS DRONES COLD.
フリーズはドロンを凍らせて動かなくします

LEVEL 20 ARMOR POWER-UPS GIVE YOU MORE HITS.
アーマーを取るとヒットポイントが増えます

LEVEL 21 YOU ARE NOW STRONG ENOUGH TO BASH DOWN DOORS.
体当たりで壁を壊せるようになりました

LEVEL 22 GREMLIN (SMILOIDUS IMPACTUS) : A NOT-SO-SMART-BOMB THAT EXPLODES ON CONTACT.
グレムリンはあまり賢くないけれど触れると自爆します

LEVEL 23 WITH CAMO, SMILOIDS WILL IGNORE YOU FOR AWHILE.
カモを使うと、しばらくの間ドロンが無視をするようになります

LEVEL 24 PULSING CIRCLES ARE TELEPORTS. THEY MOVE YOU TO OTHER PLACE.
点滅している円はテレポートです。触れると違う場所へ移動します

LEVEL 25 WALLY (DRONUS MISDIRECTUS) : A WALLHUGGER THAT TAKES ALOT OF DAMAGE.
ウオーリーは壁づたいに移動する、強い奴です

LEVEL 27 TIME OUT LOSES ALL POWER-UPS.
タイムがなくなるとすべてのパワーアップアイテムを失います

LEVEL 28 TOUCH OR SHOOT BLACK WALLS.
黒い壁は触れたり撃ったりしてみてください

LEVEL 29 SHIELDS PROTECT YOU FROM SHOTS... BRIEFLY.
シールドを取ると、しばらくの間無敵になります

LEVEL 30 AUTO-MAG MAKES YOU SHOOT FASTER.
オートマグを取ると、弾の発射間隔が短くなります

LEVEL 31 ROVER: DO NOT TURN TAIL ON THEM.
ローバーは絶対に逃げません

LEVEL 35 SCANNER: ITS NO SITTING DUCK.
スキャナーはじっとしていません

LEVEL 38 BLACK BUTTONS OPEN BLACK WALLS.
黒いボタンで黒い壁をあけられます

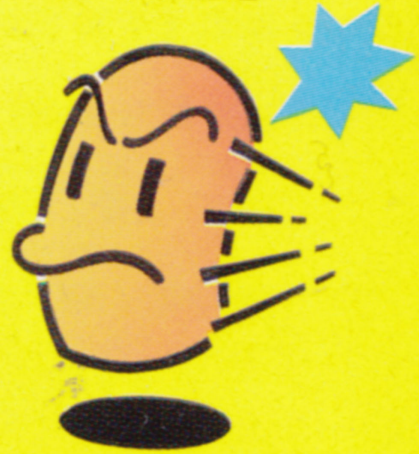
LEVEL 39 BOUNCER (SMILOIDUS REBOUNDUS) : IT IS STRONG & FAST WITH NO SENSE OF HUMOR.
バウンサーは非常に強く、速く動きます

LEVEL 40 SPEED-UPS MAKE YOU GO FASTER.
スピードアップを取ると、速く移動できるようになります

LEVEL 41 YOUR SHOTS CAN NOW BREAK GLASS.
防弾ガラスをシュートで壊せるようになりました

WARPS ARE HIDDEN ON MOST TEST LEVELS. TO FIND THE 1ST, SHOOT THE WALL OPPOSITE THE EXIT ON LEVEL 1.
ワープはほとんどがテストレベルに隠されています。1つめは、レベル1出口の向かいの壁を撃つと見つかります

LEVEL 43 SLIP BY TELEPORTS WHEN THEY ARE SMALL.
テレポートは小さくなっている時には上を通り抜けられます





LEVEL 44 GUARD: WILL DEFEND ITS POSITION TO THE END.
ガードは最後まで自分の場所を守ろうとします

LEVEL 45 SOME BLACK DOORS ARE ONE WAY ONLY.
黒いドアは一方通行です

LEVEL 46 BLACK DOORS SOMETIMES SEND YOU TO STRANGE PLACES.
黒いドアを通ると他の場所へワープします

LEVEL 48 VANPIRE:KEEP AWAY FROM THIS FACESUCKER.
バンパイアには近づかないほうがよいでしょう

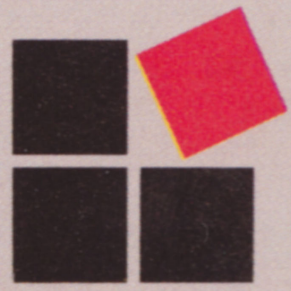
LEVEL 50 BLACK KEYS CAN OPEN BLACK DOORS.
黒いドアは黒いカギでしかあけられません

LEVEL 62 CROSSEYE: ITS SHARP HEARING MAKES UP FOR ITS EYESIGHT.
クロスアイはセンサーの代わりに、非常にいい耳を持っています

LEVEL 70 CONGRATULATIONS... YOU HAVE BEATEN THE MAZE MASTER. YOU ARE THE NEW CYBERSCAPE CHAMPION.
おめでとう! メイズマスターを倒しました。あなたはサイバースケープの新しいチャンピオンです

AN ALTERNATE ROUTE FOR GROUPS: AT START OF LEVEL 5. TOUCH LEFT WALL 5TIMES & SHOOT RIGHT WALL 5TIMES.
レベル5のスタート時に左の壁を5回触った後に右の壁を5回撃ってみてください。

Patents: U.S.Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No.1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No.88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL092-771-3217 FAX092-751-5265

©1993 RIVERHILL SOFT INC. ©1993 BPS.
FACEBALL IS A TRADEMARK OF BPS.
ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO
RIVERHILL SOFT BY BPS. ORIGINAL GAME CONCEPT
AND DESIGN BY XANTH SOFTWARE F/X.

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の
登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

製品に関するお問い合わせは、
下記ユーザーホットラインをご利用下さい。
TEL:092-771-0328(月～金 PM1:30～PM5:30)

T-53037