

Corporate
820 East Terra Cotta Avenue, Suite 132
Crystal Lake, IL 60014

T: 815.479.1600
T: 888.816.0577 (North America)
F: 866.816.0578



Sales
161 North Clark Street, 47th Floor
Chicago, IL 60601

T: 312.372.1600
T: (North America) 888.816.0577
F: 312.254.2121

DECLARATION OF ACCURACY

I, Kevin McQuire, declare that the attached:

Battle Dodgeball Manual

and embossed with the Atlas Language Services, Inc. logo in the lower right hand corner has been translated and edited by Atlas Language Services, Inc.'s English/Japanese consultant, Dwight Sora, to the best of my ability and knowledge.

I hereby certify under penalty of perjury, that the forgoing is true and correct. Dated and signed on May 8, 2014.



Kevin J. McQuire
President/CEO



Notary Public



Please understand that we may not be able to answer all questions made over the telephone regarding the content of games. Furthermore, please refer to the Famicon magazine for game hints.

Disclaimer We pay the utmost attention to the planning and production of our products and due to the extremely complex nature of game content, consideration is given to unforeseen problems being found in programming. Please contact us if anything should arise, including malfunctions.

For Fathers and Mothers (Please always read)

Thank you for buying this Banpresto product. We take all possible measures to ensure quality control, and in the event you have any concerns, please contact the Bandai Group Customer Consultation Center. Furthermore, when making inquiries, be sure to inform us of your address, name (of guardian), telephone number, and the name and age of your child.

● Bandai Group Customer Consultation Center
1-4-8, Komagata, Taito-ku, Tokyo, 111-81 TEL. 03-3847-5060
Lines open Monday-Saturday (except holidays) 10:00am-4:00pm

Sales Agency

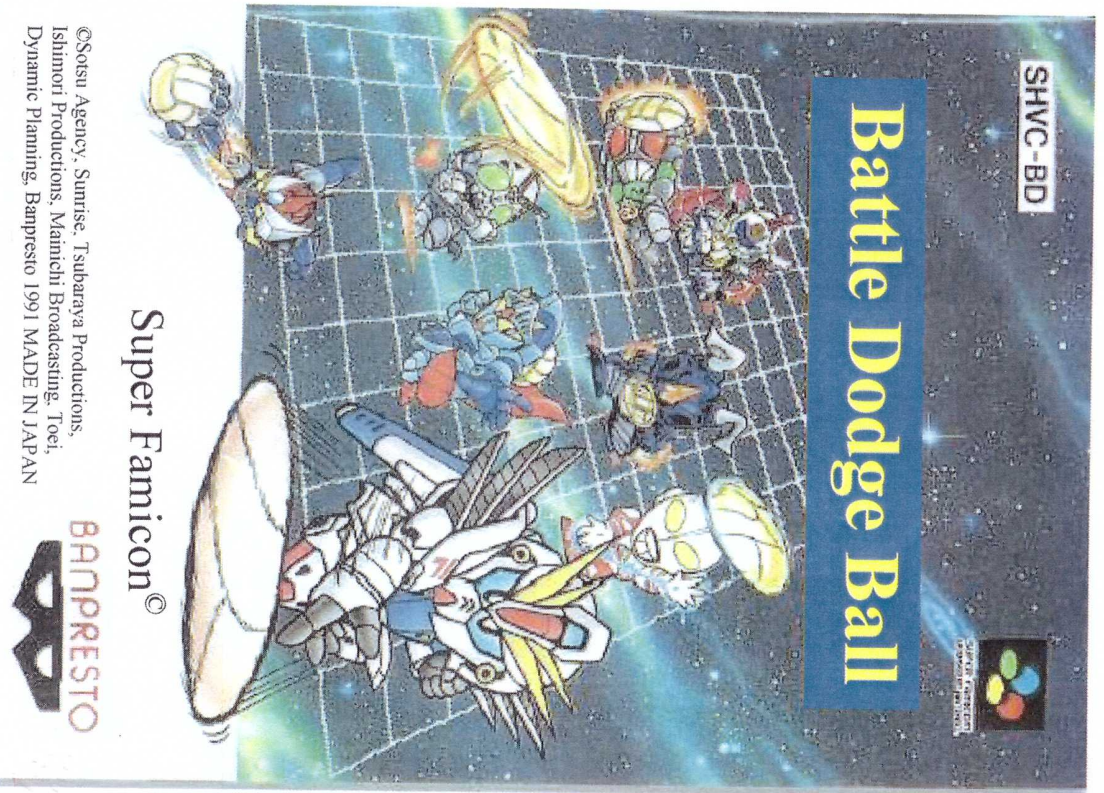


Banpresto Co., Ltd.
Bandai Building No. 3
1-4-14 Komagata, Taito-ku Tokyo 111

Banpresto is a Bandai Group company.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
The export, use and rental of this product is prohibited.

Super Famicon is a trademark of Nintendo.



©Sotsu Agency, Sunrise, Tsubaraya Productions,
Ishimori Productions, Mainichi Broadcasting, Toei,
Dynamic Planning, Banpresto 1991 MADE IN JAPAN

Thank you for buying the Banpresto "Battle Dodge Ball" game set for Super Famicom. Please be sure to read the Instruction Manual before use, and to use the game set in the proper manner. Furthermore, please be sure to keep the Instruction Manual.

Precautions

- Always disconnect the AC adapter from electrical outlets after use.
- The game should be played as far away from the television screen as possible.
- During long-term game play, short 10 – 15 minute breaks should be taken about every two hours for the sake of health.
- This is a precision device, so avoid use or storage in extreme temperature conditions, or severe impact. In addition, the device is never to be disassembled.
- Do not get the terminals dirty by touching with hands or getting them wet. This may lead to device failure.
- Do not wipe with thinner, benzene, alcohol or other volatile oils.
- Do not connect Super Famicom to a projection television (projection screen-type television), as afterimages (screen burn-in) occur when connected.

Table of Contents

Story	2
Controller Use	3
Game Preparation	4
Option Mode	5
Game Mode Selection Screen	6
Super Battle League	7
Fierce Fighting Competition	14
Legend of the True King Tokyu	17
Game Start!	24
Certain Kill Shot	26
Team Introduction	27
Password Record Table	30

Story

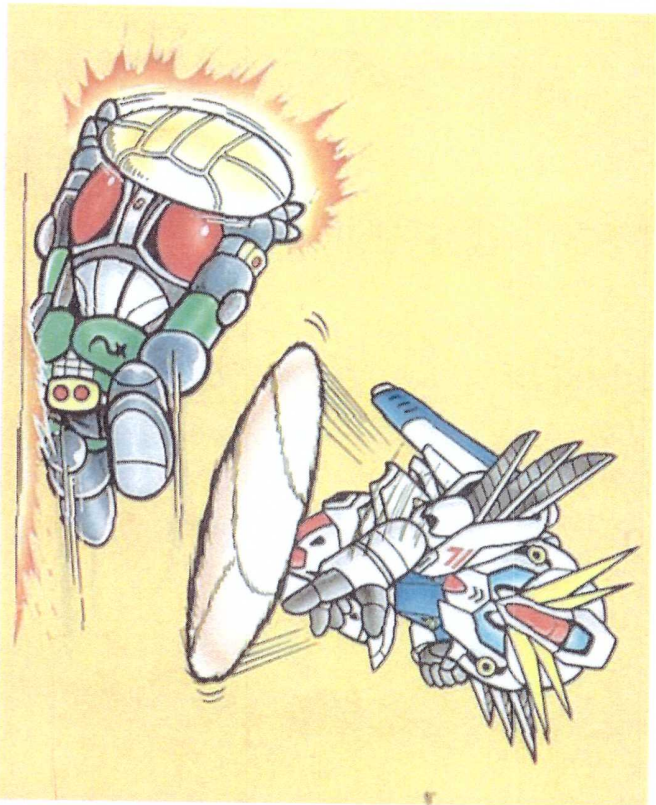
Our heroes have spent their entire youths battling over a single ball.

Battle Dodge Ball

This is the most severe of all one-on-one matches. Knock down rivals confronting you with the spirit of challenge deep within their hearts to become the Battle Dodge Ball champion.

This is your mission.

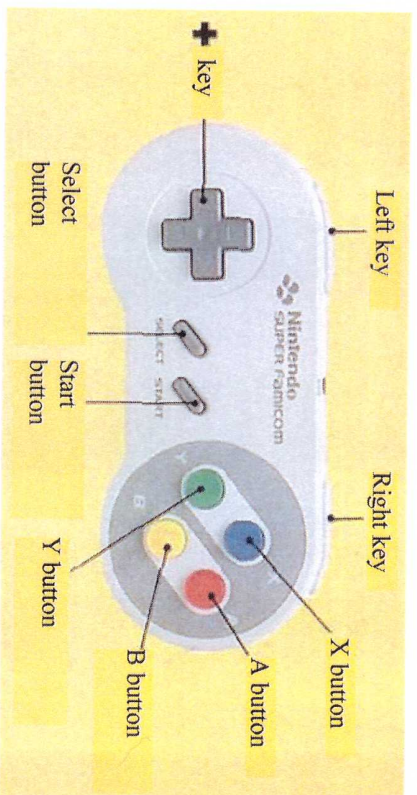
Now, the battle of the heroes shall quietly begin . . .



2

Controller Use

*Type A (initial settings)



A button / Make a shot, catch opponent's shot.

B button / Jump, send message.

X button / Pass.

Y button / Pick up ball, block opponent's shock.

Start button / Start game, pause, enter each item setting.

Select button / Change player.

Right key / Change target for pass.

Left key / Change target for shot.

+ key / Left/Right (Speed up by pressing twice), move forward/backward, move cursor

Right+Left / Certain kill shot (Press simultaneously when conditions are right).

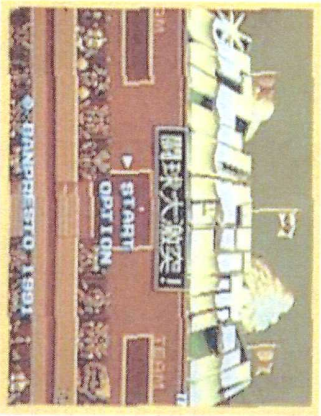
3

Game Preparation

Set "Battle Dodge Ball" cassette in the Super Famicom unit, turn on the switch and wait for the Banpresto logo to appear. Immediately afterward, a title screen appears.



Next, press "START" or wait a little while for the screen below to appear. Here, select "START" or "OPTION."



+ Up/Down . . . Select START . . . Choose

When "START" is selected, the game mode selection screen appears. When "OPTION" is selected, the option mode selection screen appears.

4

Option Mode

Here, you can change the key settings for each controller, and freely select and listen to the music and sound effects used during games.



+ Up/Down . . . Select
START . . . Choose

● "1P Controller" and "2P Controller"

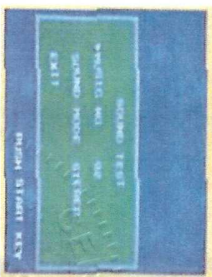
You may change the key operation patterns for the 1P (player 1) and 2P (player 2) controllers. You may select whatever pattern you like from four types: A-D.



+ Up/Down . . . Select
START . . . Choose / Return to
previous screen

● "Sound Test"

You may remove either only the BGM or sound effects heard during games. In addition, you may select whether sound is in stereo or mono.



+ Up/Down . . . Item select, change
settings with left/right
"EXIT" . . . Move cursor here
Press "START" to return to title screen.

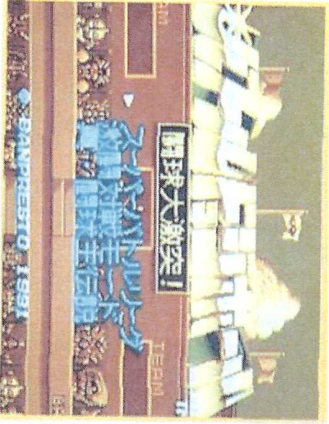
5

Game Mode Selection Screen

You can select one of the following three modes with “Battle Dodge Ball.”

- Super Battle League
- Fierce Fighting Competition Mode
- The Legend of the True King Tokyu

+Up/Down . . . Select START . . . Choose



★ Super Battle League

Which team will YOU select!?

Here, select the team you like from eight teams, and then play the other seven teams in a round robin competition. You win experience points each time you win a match, so your player develops, and the members of the losing teams become your teammates, so you can create your own original team.

- ① The screen changes to the following when you select Super Battle League Mode.

“NEW GAME” . . . Start game from beginning

“CONTINUE” . . . Start from saved or password recorded spot

+Up/Down . . . Select START . . . Choose

Here, select “NEW GAME” if you want to start a game from the beginning.

- ② Next, the story will appear.

* You can skip the story by pressing “START.”



- ③ Select the team you like from the team selection screen. (Team Selection Screen)

+Up/Down . . . Select



- ④ Here, press the "START" button. A window opens asking whether to see or not see status. Make a selection by pressing up/down on the + key, and then press "START."
- Select "See." (Then you will see the abilities of team members.) (Status Screen)

+Up/Down . . . Changes display



- Select "Do Not See."



The following window opens if you select "Do Not See" or press "START" on the status screen. Select "Yes" to play with the selected team or "No" to reselect by pressing up/down on the + key, and then pressing "START."

8

- ⑤ Stage select screen

+Up/Down, Left/Right . . . Select START . . . Choose



* The picture of the court at each stage changes to black & white and then is cleared when you win a stage.

- ⑥ Opposing team display screen
Opposing teams are displayed, and after a short time the match will eventually start, and the court screen appears.



"The whistle is blown!!"



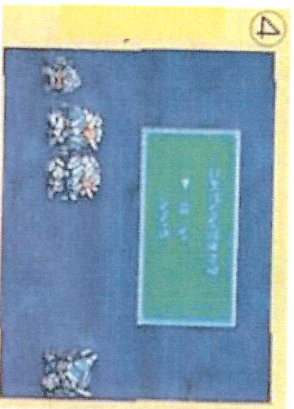
9

Make New Teammates!

The match is held, and one teammate from the losing team can join your team. However, when you add a teammate, another teammate has to go. (Teammates can only be added at the first match of each stage. The screen for adding teammates will not appear from the second match). When the match has ended, the following screen appears.



➕ Up/Down . . . Select
START . . . Choose



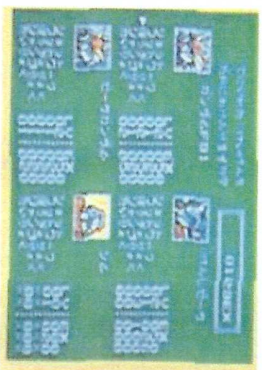
Here, if you select “No,” then the screen will return to ①. Select “No” if no longer making changes or adding teammates.

10

Super Battle League Saving and Awarding Experience Points (After end of match)

● Awarding Experience Points

When a match has ended in the Super Battle League, you receive experience points (EX) whether or not you win or lose. The experience points are awarded on the status screen. TV status screen ➕ Up/Down, Left/Right . . . Move cursor.



A button . . . Add experience points
B button . . . Reset experience points
START . . . Choose

● Save

After experience points are awarded, the following screen appears. Here, select whether to save or not save and go to the next stage select screen.



➕ Up/Down . . . Select
START . . . Choose

If saving, select and choose “SAVE.”

11

★Fierce Fighting Competition

Mode in which two people can compete using two controllers. You can compete using saved teams and password backup data created in Super Battle League mode.

- ① The following screen appears when you select Fierce Fighting Competition mode.

(Team Selection Screen)

Select a team with each controller. If both 1P and 2P have selected teams from those displayed, the screen changes to the Match Number Selection Screen.

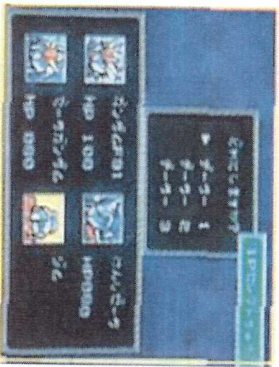


If 1P or 2P select "Backup Data" or "Password," the following screen appears, and afterward changes to the match number selection screen.

- If "Backup Data" is selected.

(Backup Data Screen)

- + Up/Down . . . Select START . . . Choose

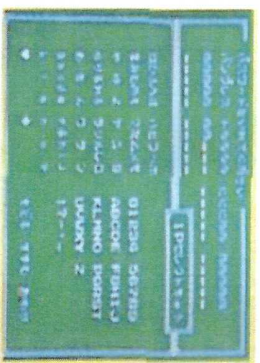


14

- If "Password" is selected.

(Password Input Screen)

- + Up/Down, Left/Right . . . Move cursor START . . . Choose

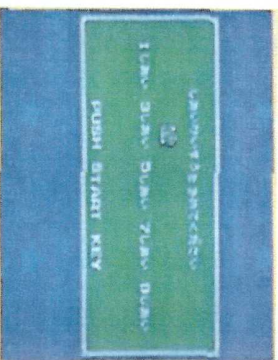


- * If 1P and 2P select the above items, then 2P makes their selection after 1P. Furthermore, 2P should use Controller 2.

- ② Decide the number of matches.

(Match Number Selection Screen)

- + Left/Right . . . Select START . . . Choose



- ③ Competing Teams Display Screen

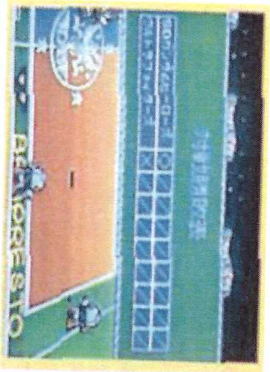
After the competing teams screen is displayed, the match begins.



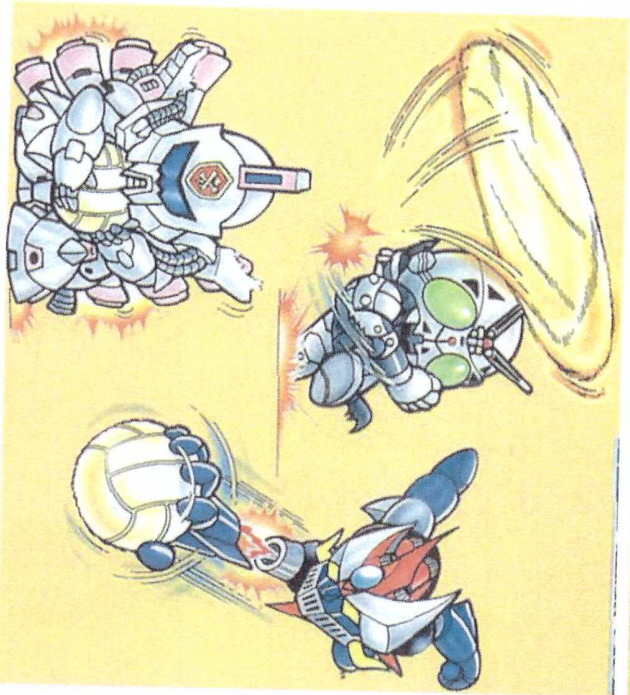
15

③ Match results display screen

Results are displayed each time a match has ended. The person in the lead at the end is the winner.



(Match Results Display Screen)



★ Legend of the True King Tokyu

Story

A long time ago and far away, there was a legend of a lone warrior who battled throughout his lifetime. When the world was steeped in darkness, there appeared a young lad in a beam of light. The light given off by this young lad was said to brighten the world, so that there remained not a trace of the darkness. For a weapon, all he had was a single ball, and he sought to challenge the darkness that had gripped the world. Calling upon numerous secret arts, he sealed the darkness within three sacred treasures.

People were overjoyed, and they wanted to make the young lad who had saved the world their king. However, there was already no trace of him.

The young lad who had saved the world was considered a hero, was exalted as a great king and called thus.

“King Tokyu the Guardian”

And then, the three sacred treasures sealing in the darkness were said to have been entrusted to the three royal households of the star clusters. And since that time, whenever darkness covered the world, the warrior of light, King Tokyu, would appear. Thus is the legend of King Tokyu passed down to us from long ago.

And now the legend lives again

This is the RPG type mode. To play the game, select one person from among the heroes, and fight to the end to be the King Tokyu of legend.

- ① The screen changes to the following when you select the Legend of the True King Tokyu mode.

“NEW GAME” . . . Play game from the beginning.

“CONTINUE” . . . Start from saved spot.

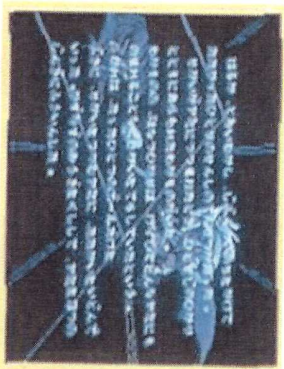


+ Up/Down . . . Select START . . . Choose

Here, the game is played from the beginning, so select “NEW GAME.”

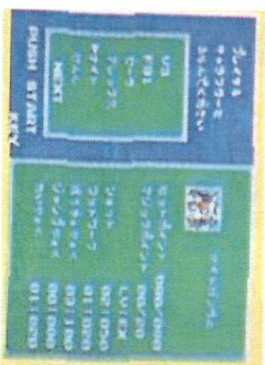
- ② Next, the story is displayed.

*You can skip the story by pressing “START.”



- ③ Select the hero character.

+ Up/Down . . . Select START . . . Choose



- ④ Start match

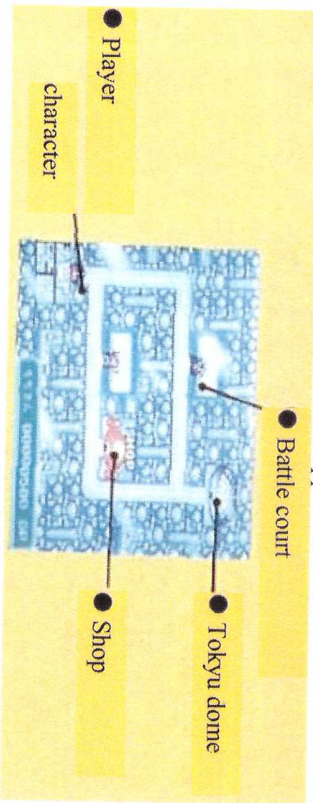
You must not fight alone at the beginning. Gather teammates while fighting to the end, aiming to become King Tokyu.



- ⑤ Map screen

After winning the first match and hearing the teammate messages, the universe screen appears next. When you press start, now the game will be for real. First, it's off to the Dakota Star King Tokyu Playoff!

Teammates will still have messages for you at Dakota Star. When these messages have ended, the map screen will appear.



Move your hero along the roads on the map screen with the **+** key. If you encounter an opposing team en route and go to the battle court, the screen will change to the game screen. There will also be teams inside that will ask if you want to have a match. If you go to the shop, the screen will switch to the shop screen.

● **Shop Screen in the True King Tokyu Mode**

While in the King Tokyu mode, money prizes are received each match instead of experience points (EX). You may select items based on these money prizes and distribute to each team member. These items will increase abilities. You can also save game data here.

+ Up/Down, Left/Right . . . Move cursor
 A button . . . Item explanation
 START . . . Switch to distribution screen
 (EXIT . . . Return to map screen)



A button . . . Distribute
 B button . . . Return to shop



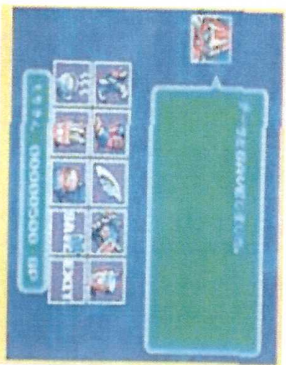
Saving in the Legend of the True King Tokyu

Save by making the shop screen appear while in the shop anywhere in the map screen.

Move the cursor to SAVE.



Press start.

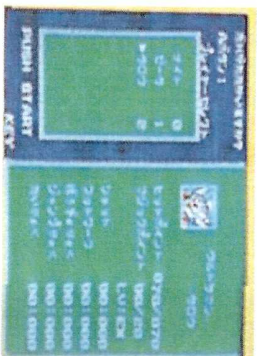


Only one save data can be saved independent from the Super Battle League mode. The previous data is erased when a new save is made.

When a game is started with saved data, select "CONTINUE" in ① on page 18. The game will immediately start from where saved.

● Member selection in the Legend of the True King Tokyu mode
There are characters that will ask to be added as teammates when you win a match. When you make them teammates, your membership will increase, but the court will hold only three persons. Select these three on the member selection screen.

➕ Top/Bottom . . . Selection
A button . . . Choose
Start . . . Start match

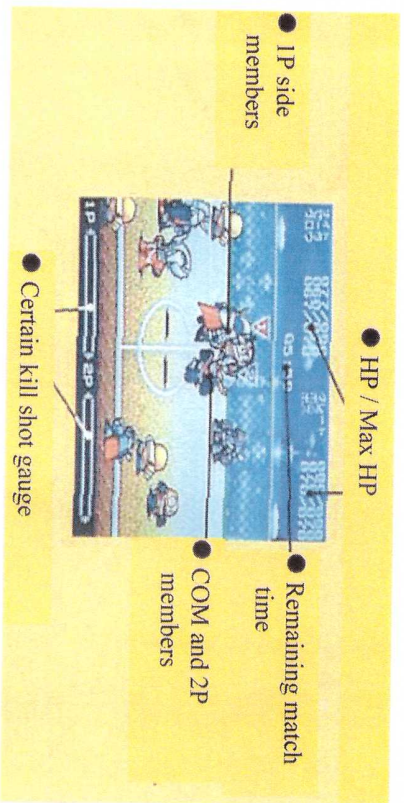


Numerals 0 – 2 are the selected order. The jump toss at the start of the match will be done by the character in 0 place.

Game Start!

The signal for the start of the match is the blowing of a whistle. The referee will toss the ball straight up in the middle of the court. Try to make a good jump and snatch the ball.

● Game Screen Explanation



Victory or Defeat

Each player has HP (hit points), and when they are damaged by an opponent's shots, damage numbers appear onscreen. If the number of HP decreases and reaches 0, the player is disabled. If the three players in the court are all disabled, then the team loses, and if they knock down the three opponents, the team wins.

Except in fierce fighting competition mode, IP loses if the clock runs out.

Hero Status

This means the ability values appearing on the status screen.

- HP / Player disabled if hit points reach 0.
- Magic Points / Number of catches related to certain death shots.
- Shot / Shot power.
- Footwork / Moving speed.
- Defense / Damage received is low when numbers are high.
- Jump / Jump power
- Physical Strength / Maximum HP increases when numbers increase.

Pass Direction (If controller operation is Type A)

Infield→Outfield
Outfield↔Outfield

Outfield→Infield
Infield↔Infield

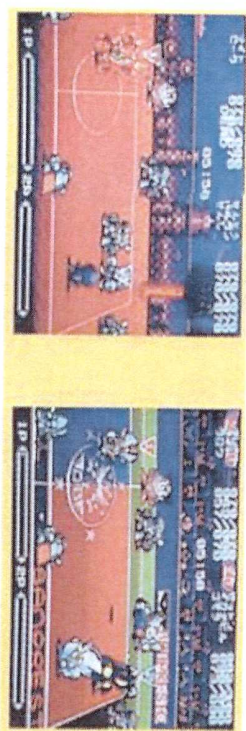
Indicate pass receiver with right key. (Pass receiver is moving both hands) Can also indicate with +.

Indicate 1P with + left and 2P with right.

For infield player passes, decide on which of the two players by the relationship of their positions. You can indicate with the R key when your outfield cannot be seen.

Certain Death Shot

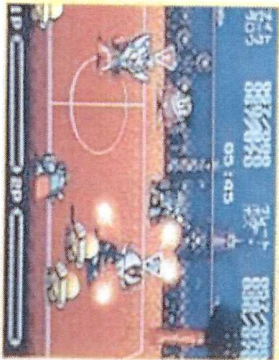
Each hero has their own special certain death shots.



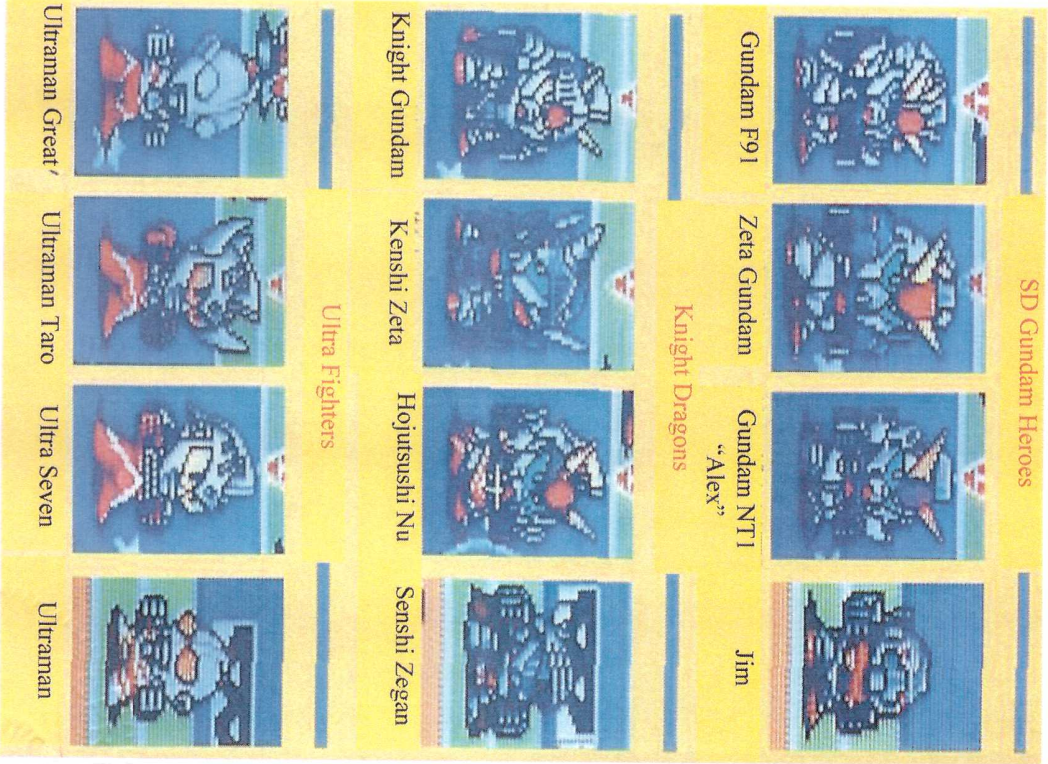
★Certain Death Shot Conditions

The certain death gauge increases with each catch (when an opponent's shot is directly caught), and the gauge flashes when a predetermined number is reached by each hero. When this happens, simultaneously press the right and left keys when the hero has the ball. Then they can make a certain death shot. The gauge at the bottom of the screen then shows the number of catches of the character currently holding the ball.

- * The maximum number of catches that may be reached is 20.
- * If a character's HP reaches 0, then when they enter their next match, their catch number will be 0.



Team Introduction





ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、弊社までご一報ください。

お父さま、お田さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気分の点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形1-4-8 〒111-81 ☎03-3847-5060
電話受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時

発売元



株式会社バンプレスト

東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル

バンプレストはバンダイグループの一社です。

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。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SHVC-BD



スーパーファミコン®

©劇通エージェンシー・サンライズ・円谷プロ・石森
プロ・毎日放送・東映・ダイナミック企画・BANPRESTO
ESTO 1991 MADE IN JAPAN

BANPRESTO



このたびは、^{かぶ}株バンプレストのスーパーファミコン^{せん}専用ゲームカセット「バトルドッジボール」をお^か買^がい^あげ^がいただき、誠にありがとうございます。ご^し使^し用^{よう}になる前に、必ずこの「取扱説明書」をよくお^よ読^よみ^みた^ただ^だき、^{ただ}正しい^し使^し用^{よう}方法^{ほう}でお^{つか}い^いく^くだ^ださい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- 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ときは、健康のため約2時間ごとに10分～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使用や、保管及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下さい。
- 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、接続しないで下さい。

もくじ

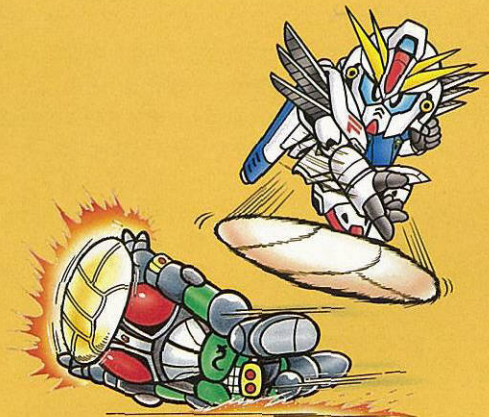
ストーリー	2
コントローラーの使い方	3
ゲームの準備	4
オプションモード	5
ゲームモード選択画面	6
スーパーバトルリーグ	7
激闘対戦モード	14
真・闘球王伝説	17
ゲームスタート!	24
必殺シヨット	26
チーム紹介	27
パスワード記録表	30

ストーリー

たった1つのボールに、その青春^{せいしゅん}をかけたヒーロー^{ひーよー}たちの戦いがある。

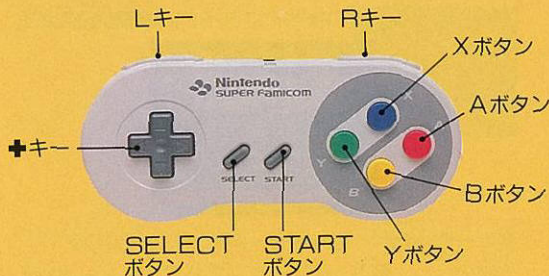
バトルドッジボール

それは、もっとも激しい格闘球技^{かくとうきゅうぎ}である。心に秘めた^{ひめた}チャレンジスピリッツ^{ちやんげんすぴりつ}で立ち^たちはたかるライバル^{らいばる}たちを倒し^{たお}、バトルドッジボールチャンピオン^{ちやんぴおん}をめざす。それが君^{きみ}に与えられた使命^{しめい}である。今^{いま}、ヒーロー^{ひーよー}たちの戦い^{いくさ}が静かに始まる……。



つかかた コントローラーの使い方

※TYPE Aの場合^{ばあい} (初期設定^{しよきせつてい})



Aボタン/ショット、相手のショットをキャッチする。

Bボタン/ジャンプ、メッセージの送り。

Xボタン/パス。

Yボタン/ボールをひろう、相手のショットをよける。

STARTボタン/ゲームスタート、ポーズ、各項目設定の実行。

SELECTボタン/プレイヤーチェンジ。

Rキー/パス用ターゲットチェンジ。

Lキー/ショット用ターゲットチェンジ。

+キー/左右(2回)続けて押すと加速、前後の移動、カーソル移動。

R+L/必殺ショット(条件が揃った時、同時に押す)。

じゆんぴ ゲームの準備

スーパーファミコン^{ほんたい}本体に「バトルドッジボール」の
カセットをセットし、スイッチを入れるとバンプレスト
マーク^{しやうしん}が出現、その後すぐにタイトル画面^{がめん}が現れます。



次に“START”を押すか、しばらくすると下の画面^{がめん}
になります。

ここで、“START”か“OPTION”を選択^{せんたく}します。



↑ 上下…選択 START…決定

“START”を選ぶとゲームモード選択画面^{えら}になります。
“OPTION”を選ぶと各オプションモードの選択画面^{えら}
になります。

オプションモード

ここでは、各コントローラーのキー設定^{せつてい}を変えたり、
ゲームに使われている音楽^{おんがく}、効果音^{こうが おん}を自由^{じゆう}に選んで聞^き
くことができます。

↑ 上下…選択
START…決定



● “1P CONTROLLER” 及び “2P CONTROLLER”

1P及び2Pのコントローラーのキー操作^{せうさ}パターンを
変更^{かへ}ることができます。A～Dの4種類^{しゆるい}、自分の好き
なパターン^すを選んでください。

↑ 上下…選択
START…決定・前の
画面にもどる



● “SOUND TEST”

ゲーム中に流れるBGMや効果音^{こうが おん}だけを取り出して聞^き
くことができます。また、音がステレオかモノラルか
を選ぶことができます。

↑ 上下…項目選択、左右で
設定変更



“EXIT”…カーソルを合わせ
“START”を押すとタイトル画面^{がめん}にもどります。

ゲームモード選択画面

「バトルドッジボール」では次の3つのゲームモードが選べます。

- スーパーバトルリーグ
- 激闘対戦モード
- 真・闘球王伝説

+上下…選択 START…決定



★スーパーバトルリーグ

君はどのチームを選ぶのか!?

ここでは、8チームの中から好きなチームを1つ選び、他の7チームとの総当たり戦を行います。試合に勝つたびに経験値を獲得し選手を成長させ、また、倒したチームのメンバーを仲間に入れて自分だけのオリジナルチームを作ることができます。

① スーパーバトルリーグ・モードを選ぶと次の画面に変わります。

“NEW GAME”…最初からゲームをする
“CONTINUE”…セーブもしくはパスワードを記録した所から始める



+上下…選択 START…決定

ここでは、最初からゲームをするので“NEW GAME”をえらんでください。

②次にストーリーが表示されます。

※ストーリーは“START”で省略できます。



③チーム選択画面は自分の好きなチームを選びます。

(チーム選択画面)

+上下…選択



④ここで“START”を押すと、ウィンドウが開き、ステータスを見るか、見ないかを聞いて来ますので、+キー上下で選んで、“START”を押してください。

■“みる”を選ぶ。(チームのメンバーの能力を見ます。)

(ステータス画面)

+上下…表示が変わります



■“みない”を選ぶ。

“みない”を選ぶか、ステータス画面で“START”を押すと次のウィンドウが開きます。

選んだチームでプレイをするなら“はい”を、選び直したいなら“いいえ”を+キーの上下で選んで“START”を押してください。

⑤ステージセレクト画面

+上下・左右…選択
START…決定



※各ステージのコート絵は、そのステージで勝つと白黒表示に変わり、クリア済みであることを示します。

⑥対戦チーム表示画面

対戦チームどうしが表示され、しばらくするといよいよ試合開始、コート画面になります。

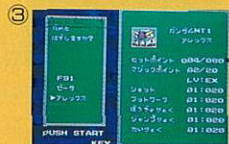
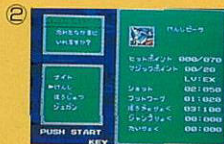


「ホイッスルが鳴った!!」

新しいチームメイトをつくろう!

試合をして、倒したチームから1人、仲間にすることが出来ます。ただし、仲間を入れるので、その分1人はずさなくてはなりません。(仲間に入れられるのは、各ステージ第1順目の試合だけです。第2順目からは仲間に入れる画面は出現しません)

試合が終了すると次の画面になります。



ここで、「いいえ」を選ぶと①の画面にもどります。変更したり、仲間に入れるのを止めるときは「いいえ」を選んでください。

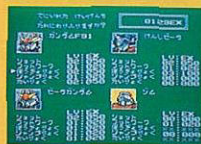
スーパーバトルリーグのセーブと経験値のふり分けについて(試合終了後)

●経験値ふり分け

スーパーバトルリーグでは試合が終了すると勝っても負けても経験値(EX)がもらえます。その経験値をステータス画面でふり分けます。

TVステータス画面 +うえした・ひだりみぎ…カーソル移動。

Aボタン…経験値の加算
Bボタン…経験値を元に戻す
START…決定



●セーブ

経験値をふり分けた後に、次の画面になります。

ここではセーブをするか、セーブをせずに次のステージセレクト画面に行くかを選びます。

うえした せんたく
+上下…選択
START…実行



セーブをするなら「SAVE」を選んで実行してください。

データ1~3の中から選ぶ。

+上下…選択
START…実行



●セーブしたデータもしくはパスワード入力でゲームをする場合。

ここで、

“CONTINUE”を選ぶ



“BACK UP”…セーブ
データでゲームをする

“PASSWORD”…パス
ワード入力でゲームをする



(セーブデータ画面)

+上下…選択
START…実行



(パスワード入力画面)

+上下・左右…カーソル移動、
画面のロールアップ・ダウン
Aボタン…入力
START…決定



パスワードは正確に書きとめ、入力をまちがえた場合
もう一度やり直してください。

★ げきとうたいせん 激闘対戦モード

2つのコントローラーを使用して2人で対戦するモードです。スーパーバトルリーグモードで作ったチームのセーブやパスワードのバックアップデータを利用して対戦させることができます。

① げきとうたいせん 激闘対戦モードを選ぶと次の画面になります。

(チーム選択画面)

各コントローラーごとにチームを選びます。1P、2Pともに表示されている中からチームを選んだ場合、試合回数選択画面に変わります。



1P、2Pどちらかが“バックアップデータ”もしくは“パスワード”を選んだ場合、次の画面になり、その後試合回数選択画面に変わります。

■ “バックアップデータ”を選んだ場合。

(バックアップデータ画面)

上下…選択
START…決定



■ “パスワード”を選んだ場合。

(パスワード入力画面)

上下…左右…カーソル移動
START…決定



※ 1P、2Pとも以上の項目を選んだ場合は、1Pが選択した後、2Pが選択します。なお、2Pはコントローラー2で行ってください。

② 試合回数を決める。

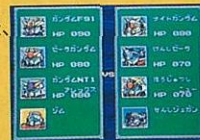
(試合回数選択画面)

左右…選択
START…決定



③ 対戦チーム表示画面

対戦チーム画面が表示された後、試合が開始されます。



④ 試合結果表示画面

試合が終了するたびに結果が表示されます。最終的には勝ち越した方が勝ちとなります。

しあいつくひょうじがめん
(試合結果表示画面)



ストーリー

遙か、遠いむかし、自分の命をかけて戦った一人の戦士の伝説があった。世界が闇につつまれた時、ひとすじの光とともに現れた若者がいた。若者の放つ光は、決してどんな闇にもまれることなく世界を照らしていたという。彼はたった一つのボールだけを武器に、世界をつつむ闇に、戦いを挑んでいった。数々の奥義を駆使して、闇を3つの神器に封印した。

人々は喜び、世界を救った若者に王様になってもらおうとした。しかし、すでに彼の姿はなかった。

世界を救ってくれた若者を、英雄として、そして、偉大な王として讃え、こう呼んだ。

「闘球王・ガーディアン」

また、闇に封じ込めた3つの神器は、星団の3大名家にたくされたという。それ以来、闇が世界をつつむ時、光の戦士、闘球王が現れるという。むかしから伝えられる闘球王伝説である。いままた、伝説が甦る……。

アルビオー
RPGタイプのモードです。ヒーローの中から1人だけ選び、伝説の闘球王めざし、戦い抜くゲームです。

① 真・闘球王伝説モードを選ぶと次の画面に変わります。

“NEW GAME”…最初からゲームをする。

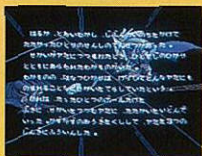
“CONTINUE”…セーブした所から始める。

+ 上下…選択 START…決定

ここでは、最初からゲームをするので“NEW GAME”をえらんでください。

② 次にストーリーが表示されます。

※ ストーリーは“START”で省略できます。



③ 主人公のキャラクターを選ぶ。

+ 上下…選択
START…決定



④ 試合開始

最初は1人で戦わなくてはなりません。勝ち抜きながら仲間を集め、闘球王をめざしてください。



⑤ マップ画面

最初の試合に勝ち仲間のメッセージを聞いた後、次の宇宙の画面になります。ここで、“START”を押すといよいよ本番。まずは、ダコタ星・闘球王決定戦へ出発!

ダコタ星でもメッセージを伝えてくれる仲間がいます。そのメッセージが終わるとマップ画面になります。



マップ画面上で+キーでヒーローを道に沿って移動させます。途中、敵のチームに遭遇したり、バトルコートに行くとゲーム画面に変わります。中には試合をするかどうか聞いてくるチームもあります。ショップに行けばショップ画面に切り替わります。



●真・闘球王モードのショップ画面

闘球王モードでは経験値(EX)の代わりに資金が、試合ごとにもらえます。その資金をもとに、ショップでアイテムを選び各メンバーにふりわけます。アイテムで各能力を成長させていくのです。また、ここではゲームのデータをセーブすることができます。

+上下・左右…カーソル移動
Aボタン…アイテムの説明
START…ふり分け画面切換え
(EXIT…マップ画面へ戻る)



Aボタン…ふり分け
Bボタン…ショップへ戻る



真・闘球王伝説のセーブについて

セーブは、マップ画面のどこかにある、ショップにて、ショップ画面を出現させて行います。

カーソルをSAVEに合わせる。



STARTを押す。



セーブデータはスーパーバトルリーグモードとは独立した1つだけをセーブできます。新たにセーブすると前のデータは消えてしまいます。

セーブしたデータでゲームを始めるときはP18の①で“CONTINUE”を選んでください。すぐにセーブした所から始まります。

●真・闘球王伝説モードのメンバー選択について
試合に勝つと仲間に入れてくださいと言ってくるキャラクターがいます。仲間にしていくとメンバーが増えますが、コートの中には3人しか入れません。メンバー選択画面で、その3人を選びます。

↑ 上下…選択
Aボタン…決定
START…試合開始



0～2の数字は選んだ順番です。試合開始のジャンプトスは0番のキャラクターが行います。

ゲームスタート!

ホイッスルが鳴りました、試合開始の合図です。コート
の中央で審判がボールをまっすぐ上に投げ上げます。
うまくジャンプしてボールを奪ってください。

●ゲーム画面の説明



勝敗

各選手ともHP(ヒットポイント)があり、相手のショットにやられると画面にダメージの数値が現れます。その数値分のHPが減り、0になるとプレイ不能になります。コート内にいる3人全員がプレイ不能になると負け、相手の3人を倒せば勝ちとなります。

激闘対戦モード以外では時間切れは1Pの負けとなります。

ヒーローたちのステータス

ステータス画面で出てくる各能力値の意味。

- HP/ヒットポイントが0になるとプレイ不能になります。
- マジックポイント/必殺ショットに関係するキャッチ回数。
- ショット/ショットの威力。
- フットワーク/移動スピード。
- ぼうぎょりよく/数値が大きいと受けるダメージが少くない。
- ジャンプりよく/ジャンプ力。
- たいりよく/数値が増えると最大HPが増える。

パスの方向について(コントローラー操作がTYPE Aの場合)

内野→外野 / Rキーでパス相手を指定。(両手を動かしているのがパスの相手) +でも指定できます。

外野→内野 / +の1Pは左、2Pは右で指定。
内野⇄内野 / 内野どうしのパスはその位置関係で2人のうちどちらかにきまります。味方の外野が見えない時はRキーで指定できます。

ひっさつ 必殺シヨット

かく各ヒーローたちにはそれぞれ得意のひっさつ必殺シヨットがあります。



ひっさつ ☆必殺シヨットの条件

キャッチング（敵のシヨットをノーバウンドで受けとめる）をするたびに必殺ゲージが増え、各ヒーローごとに決められた回数に達するとゲージが点滅します。この時、そのヒーローがボールを持った時点でRキーとLキーを同時に押してください。必殺シヨットができます。画面下のゲージは現在ボールを持っているキャラクターのキャッチ回数が表示されます。

※キャッチ回数は最大20回までためることができます。

※そのキャラクターのHPが0になってしまうと、次の試合に登場する時はキャッチ回数が0になってしまいます。



しょうかい チーム紹介

SDガンダムヒーローズ



ガンダムF91



ゼータ
ガンダム



ガンダムNT1
"アレックス"



ジム

ナイトドラゴンズ



ナイト
ガンダム



けんし
剣士ゼータ



ほうじゅし
法術士ニュー



せんし
戦士ジェガン

ウルトラファイターズ



ウルトラマン
グレイト



ウルトラマン
タロウ



ウルトラ
セブン



ウルトラマン

グレイテストライダーズ



かめんライダー
ブラックRX



かめんライダー
アマゾン



かめんライダー
V3



かめんライダー
1号

ダイナミックマジンガーズ



グレート
マジンガー



マジンガーZ



ゲッターロボ



ボスボロット

モビルスーツキラーズ



ビギナ・ギナ



サザビー



ジオング



ザク

モンスタークラッシャーズ



ゼットン



エースキラー



ゴモラ



バルタン星人

ショッカーイーグルス



シャドー
ムーン



イカデビル



ガラガ
ランダ



せんとうじん
戦闘員