

HE
system

PC Engine

あそび!

Vol.13

©1988 HUDSON SOFT

©1988 AZUMA

ゲートボール



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT

HuCARD

このたびは、ハドソンのHuCARD、「あっぱれゲートボール」
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、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

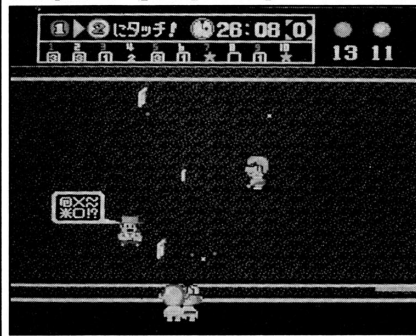


※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはH-E専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

究極の(!?)スポーツ、ゲートボール登場!!



『あっぱれゲートボール』は、ゲートボールをシミュレーションしたスポーツゲームです。

ゲートボールというと、「エッ、ジヤちゃんたちのスポーツじゃん!？」なんて声が聞こえてきそうですが、実際にプレイしてみると、戦略的に、実に奥深いゲームであることがわかることと思います。一打ごとに急展開する、スリリングなゲームを楽しんで下さい。

●まずはルールをマスターする

「あっぱれゲートボール」
ゲームスタート ● ルール
● 1988 HUDSON SOFT ● 198

ここでヘルムモードを選ぶと…

タイトル画面
ここでヘルムモードを選ぶと…

ルールがわかる

セキゾウは、黄色な球を打つ時に、ゲートボールのルールを、すこしおぼえたいと思います。

1. ゲートボールとは
2. 試合時間と勝負
3. ゲートボール
4. タッチとスリフ
5. アウトボール

面が解説メニュー画面が登場します。

このゲームは、実際のゲートボールのルールに、できるだけ忠実に作られています。

ルールを知らない、という人は(ほとんどの人がそうでしょうが)、ゲームを始める前に、〈ルール〉解説モードをセレクトし、ひと通りの知識をマスターして下さい。なお、ジャッジはCOMPが自動的にを行います。

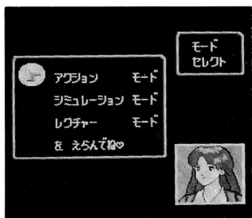
「図」をまじえて、ルールを解説します。

タッチとスリフ

タッチ

打ったボールが、コート上のボールとタッチすると、タッチしたボールはアウト、スリフショットができるのよ。

●プレイモードについて



『あつぱれゲートボール』には、〈アクション〉、〈シミュレーション〉、〈レクチャー〉の3つのモードが用意されています。

そのうち、ゲーム形式でプレイできるのが、〈アクション〉と〈シミュレーション〉の2つ。この2つのどちらかを**選ぶ**と、右の表のようないくつかの要素をセレクトしたのち、ゲーム開始となります。(セレクトは、方向キーと①ボタンで行う)

〈レクチャー〉モードについては、8~9ページで紹介していますから、そちらを参考にして下さい。

プレイヤーの選び方

プレイヤーは各チーム5名。方向キーの左右と①ボタンでセレクトします。(VSプレイの場合は、赤組→白組→赤組……というように、交互にプレイヤーを選択)

選手を選ぶと、同時に打つ順番も決定されます。

決定すると、この場所にプレイヤーが登録されていきます。

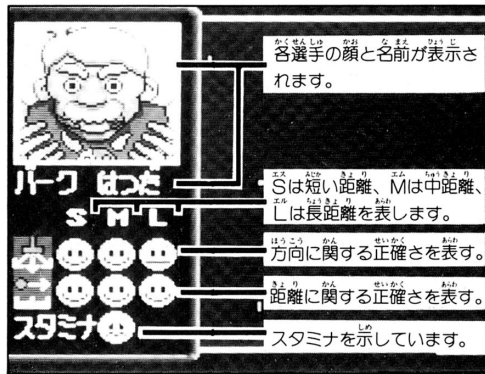


VS	対コンピュータ、対プレイヤー（2人プレイ）のいずれかを選択する。
順番	赤組（先攻）、白組（後攻）のどちらかを選択する。
レベル	これは対コンピュータの場合のみ。町内大会から世界大会まで、4つのレベルがあり、コンピュータの強さをセレクトできる。
コート	芝のコートと土のコートのうち、どちらか好きな方を選択。土のコートは、芝のコートに比べてイレギュラーしやすくなっています。
タイム	10分、15分、20分、30分の中から、試合時間を選択します。ちなみに正式なゲートボールの試合時間は30分です。

●プレイヤーズカタログ

12人のプレイヤーが登場!

各選手には、それぞれ特徴があり、それは、各選手がショットに入る前に、くわしく紹介されます。右の画面は、その例。各要素は、下のような図の3段階表示です。



パーク はつだ	せごお ちようこ	ゆがわ ぶくすけ	ふりこみ まちお	あおいろ しんご	つる つるのすけ
ふくだ みきひろ	おおの こまち	かけふ たらお	にいたか のぼる	かわ Eこ	ふれい すりぞう

●画面の見方

●画面は2タイプある

ゲームには、“フィールド画面”と“ボード画面”の2タイプの画面が登場します。

基本的には、ボード画面でショットの方向を決め、フィールド画面でショットする、というようになっています。(プレイモードによって、少し違います) フィールド画面は、横2画面分です。

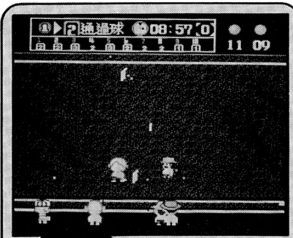
画面表示の意味

通常、各プレイヤーの状況とチームの得点は、画面上部のウィンドウに表示されます。それぞれの表示の意味は下の通りです。

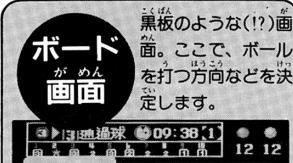
現時点でのプレイヤーの番号。そのプレイヤーのボールの状態。試合開始から経過した時間。プレイヤーがあと何回打てるか。



全10人のプレイヤーのボールの状態を示すウィンドウ。ゲート型の門印の中の数字は、各プレイヤーが通過したゲート番号を表している。(すでにゴールしている場合は★印) 門印のない場合は、そのプレイヤーのボールがアウトボールであることを示している。



フィールド画面
ゲートボール場の全景を、横2画面で表しています。ほのほのムードの面です。

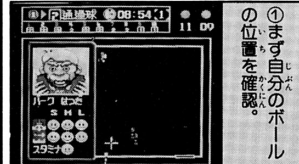


ボード画面
黒板のような(?)画面。ここで、ボールを打つ方向などを決定します。

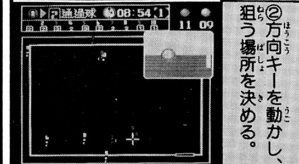
●操作方法

方向キーでコースを決定!

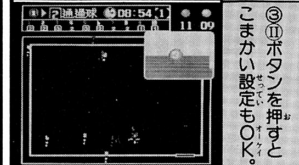
操作の代表例



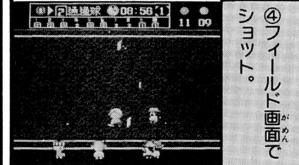
①まず自分のボールの位置を確認。



②方向キーを動かして、狙う場所を決める。

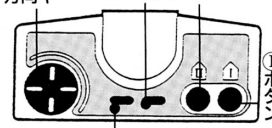


③②ボタンを押すとこまかい設定もOK。



④フィールド画面でショット。

ショットは、基本的に方向キーランボタン②ボタンで、方向キーで十字カーソルを動かして、①ボタンで位置決定、という順で行います。



その操作途中、②セレクトボタンを押すと、カーソルの動きがゆるやかになり、こまかい位置設定もOK。②ボタンを2度押すと、「放棄」という表示が出現し、そこで①ボタンを押すと、ショットを放棄することもできます。なお、セレクトボタンを押すと、ウィンドウが移動します。また、ボード画面でランボタンを押すと、“プレイヤーの能力表示画面”を呼び戻すこともできます。

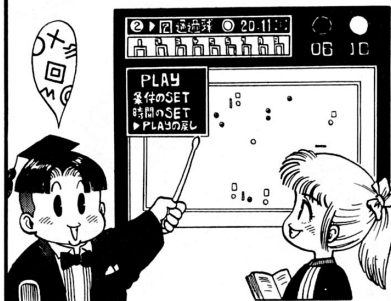
アクションモードではショットの強弱を決める必要があるぞ!!



〈アクションモード〉の場合のみ、ショットの強弱をリアルタイムで決定する必要があります。

フィールド画面になり、ショット状態に入ったら、画面上部のバーをよく見て、タイミングよく打って下さい。

●レクチャーモードについて



〈レクチャー〉モードは、ゲートボールの戦術を研究するためのモードです。

実際にどう利用するかというと——全プレイヤーのボールの位置・状況、そして試合の残り時間を好きなように設定し、その設定で実際にプレイしてみる、というものです。

このモードは、1人でも2人でもプレイOK。また、プレイヤーの能力差はなく、ショットのぶれも一切ありません。

使用例

まずRUNボタン ▶ ボールの選択 ▶ 条件の設定 ▶ 位置の決定



まず、RUNボタンを押します。すると上のようなウィンドウが開きますから、「条件のSET」を選んで下さい。

すると、「①番ボール」という表示が出ます。この、「1番ボール」に関する条件の設定を、今からすることになります。

①ボタンを押すとこの画面になり、ここで、ボールがどのゲートを通したかを決定します。(①ボタンによって)

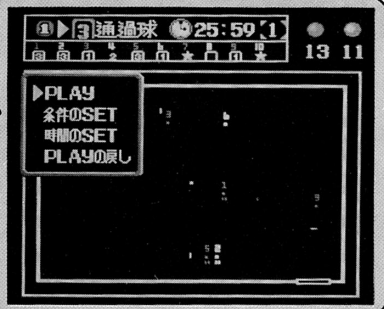
この画面で、現在のそのボールがある位置を決定します。(①ボタンで)コート外に置くと、アウトボールになります。

ゲートボール名人になるための秘モード

プレイバック機能を使いこなそう!

〈レクチャー〉モードには、条件設定機能以外に、プレイバック機能があります。

これは、条件を設定してプレイした後、使用できる機能で、一打ごとにその時のプレイをプレイバックすることが可能です。プレイ→プレイバック→新たにプレイ、と繰り返すことで、さまざまな戦術を研究することができます。



各ボールについて設定 ▶ 時間のセット ▶ プレイ ▶ プレイの戻し



①番ボールに対して行った操作を、残りの②～⑩番ボールにも行い、すべてのボールの条件を設定します。(条件のSET完了)

「時間のSET」にカーソルを合わせ、経過時間の設定をします。これで、一通りの条件設定が完了したことになります。

「PLAY」を選択し、実際にプレイします。この場合のプレイ方法は、くシミュレーション)モードの時と、ほぼ同じです。

プレイ後は「プレイの戻し」というコマンドを選ぶことができます。①ボタンを押すと、一打ごとにプレイがプレイバックされます。



HuCARD はハドソンの商標です

この取扱説明書は当時の取扱説明書をデジタル化したものです。

現在では不適切と思われる表現が含まれることがありますが、当時の表現を尊重し最低限の編集にとどめています。また、本品では使用できない操作や機能、利用できない問い合わせ先が含まれることがありますのでご注意ください。

This instruction manual is a digitalized version of the one included with the game's original release. It may contain content that is considered inappropriate by today's standards, but we have kept editing to a minimum in order to preserve the atmosphere of the original.

It may also contain features and controls that cannot be used with this product, or contact information that is no longer valid.