TYRRA

HOTDOG

Information

当社ソフトをお買いあげいただき誠にありがとうございます。このソフトは最新式のフリースタイルスキーをテーマに仕上げたものです。
フリースタイルスキーとは、ダイナミックな**「モーグル スキー」**と華麗な**「エアリアル」**、そして、競技スキーからはテクニカルな**「スラローム」**、これら三つの種目をひとつにし、軽快なBGMに乗せてプレイできるスポーツアクションゲームに仕立てました。
ディスクレイに写し出される光景は最も リアルに見える3D表示を採用し、あたかも自分がゲレンデにいるかのように感じられます。高速で動くグラフィックは、極力、現実に近く表現されていますので、きっと一ご満足いただけることでしょう。

How to Start

お買いあげいただいたメディア(ディスク or テープ)により起動方法が異なりますので、それぞれの項目を参照してください。

●ディスク版
初期設定(ディップスイッチ等)はディスクラベルを参照してください。
オートスタートになっていますので、ドライブ1(もしくは0)にこのプログラムディスケットをセットし、リセット(もしくは、P.L.)ボタンを押してください。
＊注意 ゲーム中、ディスクではドライブ の中に入れっぱなしにしておいてください。

●テープ版
初期設定(ディップスイッチ等)はテープラベルを参照してください。テープ版の起動方法は、カセットラベルに記載してありますので、そちらを参照してください。

How to Play

このゲームは3つの種目で1つのステージと設定されています。つまり、3種目を順にプレイして、その総合成績が当に入賞すると次のステージに進むことができます。
さて、3つの種目の順番ですが、最初に「スラローム」次に「モーグル」そして、3つの種目の順番ですが、最初に「スラローム」次に「モーグル」そして最後が「エアリアル」となっています。まずスタートの方法から順に操作方法を紹介します。

スタート方法(スラローム及びモーグル共通)
まず、スタートラインに立ちます。体を上に動かすとスタート姿勢になってゆき、一番伸び上がった姿勢からコースに飛び出します。
時報と同じテンポの音が回続き、最後の高い音が出ると同時にスタート可能となります。
早すぎるスタートはフライングとなりスタートのやり直しになります。
スタートラインのボールを押し続けるとストップウォッチがスタートします。

スラローム
スタートしてからの キー操作は左右のみで行います。
次々と迫ってくる旗門の間(左一赤、右一青)を順に通り抜けてください。
横方向の加速度が付きますので、スキーヤーの向きが変わってもすぐにはそちらの方向に進むことはできません。
旗門通過は、側を通れなくてボールに触れても通過とみなされます。
ただしこの時に、ボールは大きくわみんスピードが落ちます。
ギャップはまっすぐ進入するとスピードが落ち、斜めに進入すると転倒してしまいます。
左右にターンすることで、スピードのコントロールができます。

モーグル
キー操作は基本的にスラロームと同じですが、ギャップの攻略法が異なります。
ギャップの中から盛り上がったギャップを選んで進入し、その直前でスペースキーを押すと自動的にエアーを行います。(ただし、タイミングを合わせないとジャンプできません)
スラロームと同じように斜めにギャップに進入すると転倒します。
ただし、転倒してもはらくすると起き上がりプレイは続行します。
ギャップを通ったり、ターンをするとスピードが落ちます。

エアリアル
スタートしたら左右にスケーティングをして速度をつけてください。
最初はまだぎこちこしくても、たんだんテンポが上がってきますのでリズミックに操作すると良いでしょう。
十分に速度を上げてジャンプ台に進入してきたなら、タイミングを計ってスペースキーでジャンプしてください。
体が空中に浮き上がると同時に、前後左右の回転が操作できます。
地下体制に入ったら、着地のために姿勢を整えて準備してください。
着地の体制がされずに地面に着くと転倒してしまいます。

Rule

本ソフトに採用されている三種目のルールを順にご説明します。それぞれ本物のルールにそっていますので、フリースタイルスキー新のルールブックも参考にされると良いでしょう。

スラローム
コース全長500m、標高差250m、平均斜度30°、旗門数31本。
スラロームは本来フリースタイルスキーの競技種目ではありませんが、この競技がスキーの基本とも言えますので取り入れました。
この競技は蛇行したコースの中にレイアウトされた旗門(左一赤、右一青)を順に通り、そのコース全体を通過するのに要したタイムで順位を競うものです。
各旗門間のコースの取り方、タイムは大きく変化します。ターンの攻略方によってもタイムは変化してはなりません。
ツプの攻略方によっても変化してはなりません。
ではなぜ、さらに先を見通さなくてはなりませんか。
＊旗門数はコースレイアウトが変わると異なります。

モーグル
コース全長500m、コース幅15m、平均斜度45°
モーグルスキーは、フリースタイルスキーの中でも非常にテクニックの要求されるダイナミックな競技です。それだけに大変くずかしいです。
この競技においてはコースは直線となっていますが、コース中にはいろ所にギャップがあり、このギャップをいかにこなすかが重要なポイントとなります。
プレイヤーはコース終了までの間に、エアー(ジャンプ)を最低2つ以上行わなければいけません。また、ギャップは避けるのではなくそれを利用してターンしなければなりません。
採点は、ターン、エアー、スピード(タイム)を総合して評価します。
転倒した場合もレースは続きますが、減点の対象となります。コースアウトは失格となります。

エアリアル
コース全長150m、コース幅18m、平均斜度40°
エアリアルは最もフリースタイルスキーを満喫できるアクロバティックな競技でしょう。
ジャンプ台を使用して空中に飛びしかり、空中でのフォームを競います。
エアリアルのエアーとは、ジャンプした時の高さと距離をさし、ジャンプ台に至る際のスピードとジャンプするタイミングとで決まります。
フォームとは空中で演技で、ロンドサーソルト(前方宙返り)、バックサマーソルト(後方宙返り)などを、ひねりを加えた回転(ひねり)などを加えて行います。難度の高い演技はポイントも高くなります。さらに着地も重要です。
上手なエアーでスムーズな着地ができます。
採点基準は、ジャンプの高さ、空中での演技、着地の三点を総合して行います。

History

フリースタイルスキーのルーツを探ると、時代は1960年代までさかのぼる。
この頃アメリカの若者たちは、管理の進んだ社会と環境に対しての反発とが先立ち、自分のライフスタイルを確立しようと模索していた。
スポーツの世界においても、絶対的な結果を求めるあまり、高度な管理体制がしかれ、スポーツ本来の持つ「楽しさ」を奪い去ってしまっていた。
競技スキーの分野においては、「速さ」だけが要求され、各スキーヤーすべて、そのための無味乾燥なレーニングを続けることが、各スキーヤー本来のもとめていたものであったのだろうか。
疑はなかったろう。
こんな世俗的状況を背景にフリースタイルスキーは生まれてきた。
当時トップスキーヤーであった、スタイン・エリクセン等は、各地スキー場でレッスンをしていたが、競技スキーをレッスンするかたわら自分達の楽しめるスキーを開発しつつあった。その内容は、主にトリックテクニックであり、一説にはレッスン中の生徒達の失敗をヒントにしていると言われている。
自分達が楽しむために開発されたこの競技種目は、「フリースタイルスキー」と名付けられプロスキーヤー達の間に広がっていった。
1971年には、ウォーターピルバレースキー場にてナショナルフリースタイルチャンピオンシップが開催され、後にホットドッグ、ダンディーなる。彼らはスーパースターの、中国系カナダ人「ウニ・ハウオング」がデビューする。彼は次にしては現在のフリースタイルスキーを語れないほどのテクニカルなレベルにまでイメンドしてもフリースタイルスキーコンテストがあったっていた。
この年を契機に、各スキー場でイベントとしてもフリースタイルスキーコンテストが開かれ、年々そのテクニックが磨かれて現在に至っている。
この新鮮な魅力を持つフリースタイルスキーはあっという間に広がり、若者達に受け入れられ、支持されて、今ではいろいろなスキー種目の一つとして認められ始めている。彼らはこのスタイルを「ホットドッグスキー」と呼びその名前の由来は所説さまざまあるが、サーフィンのホットドッグテクニックにちなんで命名されたものと思われる。
なみこう命名されたのこの技は、スキーヤーの、ホットドッグスキーとは、自由なライフスタイルを表現できるスキーとして、今では世界中でプレイされている。
この「ホットドッグスキー」は、これからもますます新しいテクニックを産み出し、プリーなスポーツとして広がってゆくことだろう。

How to Win

ゲームをより楽しんでいただけめ、ちょっとテクニックを紹介しましょう。

スラローム
●旗門のぎりぎりを通る。
●ボールが動くことでスピードをコントロール。
●ボールがまだ速いうちに修整。
●ギャップは無理して避けないこと。

モーグル
●ギャップを避けないこと。
●ギャップでジャンプ(エアー)することのできるタイミングは一定。
●コースを安える時は、ギャップを利用。
●コースの端を通ることで、いや落ちる。
●スピードをコントロールすると楽になる。
●ジャンプ(エアー)は2つできればよいのだから……(ルール参照)。

エアリアル
●ジャンプ台の動きにまどわされてはだめ! コースサイドのポールを基準にうまく速度が上がりなかったら、ジャンプ台をパス!
●高く上がるには速度を上げ、ジャンプ台の先端部でジャンプ!
●回転方向は同一の方がスコアが高い。
●キャラクターパターンを覚えよう。
●早めに着地の姿勢にもっていこう。
●着地の姿勢はスコアが高い。
●きれいな着地はスコアが高い。

いかがですかでもまだまだありますから、あとは自分でためしてください。

Caution

＊ご使用の際はこのマニュアルをよくお読みください。
＊プログラムテープ及びプログラムディスケットを高温多湿、直射日光、強磁界から遠ざけてください。
＊製品には万全を期しておりますが、万一製造上の原因と思われる不良がありましたら、新しい製品とお取り替えしますので、当社宛にご連絡ください。
＊ご使用中の故障につきましては、無償にて交換いたします。
＊このプログラム及びマニュアルの内容の一部または全部を複製することは法律によって禁じられています。

Programming : Masahiro Fujita
Character Design : Kazuyuki Takimoto
Sound Design : Masato Nagahata

BOTHTEC ボーステック株式会社
〒110 東京都文京区千駄木1-1-1
TEL 03(822-4131)