

スーパーファミコン®



SHVC-BW

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

★スーパーボウリング★

Super Bowling



取扱説明書

©1992 / ATHENA

Athena

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト「スーパーボウリング」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ゲームを始める前に、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。

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おいてください。
- 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ときは、健康のため約2時間ごとに10分から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避けてください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬら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) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。
- 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トテレビ（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。

Contents



ゲームを始める前に.....	3
プレイ人数を決める.....	5
操作方法.....	7
ゲームモードを決める.....	8
モードセレクト画面.....	8
ターキーボウルモードについて.....	9
ゴルフモードについて.....	11
プラクティスモードについて.....	13
プレイヤーキャラ・レーンを決める.....	15
キャラ・レーンセレクト画面について.....	15
キャラクター紹介.....	15
ボールの重さ・レーン・ゲームレベル.....	16
ボウリング辞典.....	17

ゲームをはじめる前に



このゲームは1人から4人までの人数で遊ぶことができます。又ゲームモードも3タイプあります。

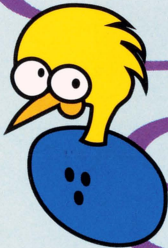
ゲームモードや人数により、ゲーム画面、コントローラーや各ボタンの操作方法が違いますので、ゲームを始める前にそれぞれのモード説明をよく読んでからプレイしましょう。

CRASH



プレイ人数を決める

5ページ参照





ゲームモードを決める

7ページ参照

プレイヤーキャラを決める

15ページ参照



レーンを選ぶ

16ページ参照

プレイ人数を決める



プレイヤーの人数

このゲームでは各モード最多4人で同時に遊ぶことができます。タイトル画面で回転しているピンの間にある数字、これがプレイ人数となります。十字キーの上下で1人から4人まで自由に選ぶことができます。

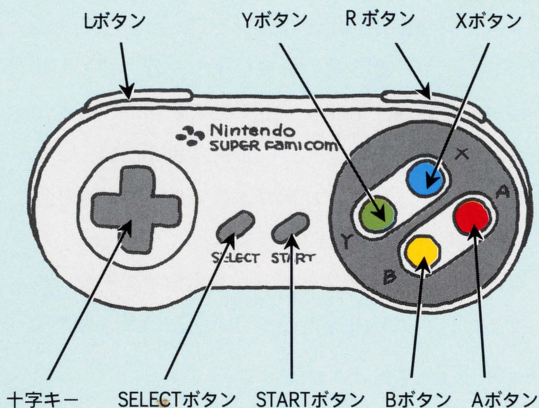
人数が決まったらA、B、スタートボタンのどれかを押してください。モード選択画面へと切り替わります。

4人で同時に遊ぶ場合はコントローラー1を1番目のプレイヤーと3番目のプレイヤーが、コントローラー2を2番目のプレイヤーと4番目のプレイヤーが使うことになります。プレーできるのは人間のみで、コンピューターが操作するプレイヤーを相手に遊ぶ、ということはありません。

ひとりでパーフェクトゲームを目指すのも悪くないですが、やはり友達とワイワイ遊ぶほうが断然楽しくなりますよ。



操作方法



- 十字キー 助走位置の移動や、各種コマンドの選択に使います。
- Aボタン 各コマンドの決定。
- Bボタン 各コマンドの決定。
- Lボタン プレイヤーの視点を左へ移動します。
- Rボタン プレイヤーの視点を右へ移動します。

ゲームモードを決める



このゲームには全部で3種類のモードがあります。プレー人数を決めたあとに登場するモード選択画面をみてください。

ターキーボウルモード

一般的なボーリングでルールやスコア表示などまったく普通ですもちろん目指すはパーフェクトスコアである300点です。

ゴルフモード

ボーリングをゴルフ風にアレンジしたゲームで所定の位置に立てられたピンを倒す正確なコントロールが要求されます。

プラクティスモード

上のふたつのモードの練習用です。自分の好きなようにピンの配置を決めることができ、何回でも練習することが可能です。また、多人数でプレーする場合など、ここで1フレームだけ勝負し、他のモードでのプレイする順番を決めるのもいいでしょう。

遊びたいモードが決まったら、十字キーの上下で選んで、A、B、スタートボタンのどれかを押して決定してください。

ゲームモードを決める



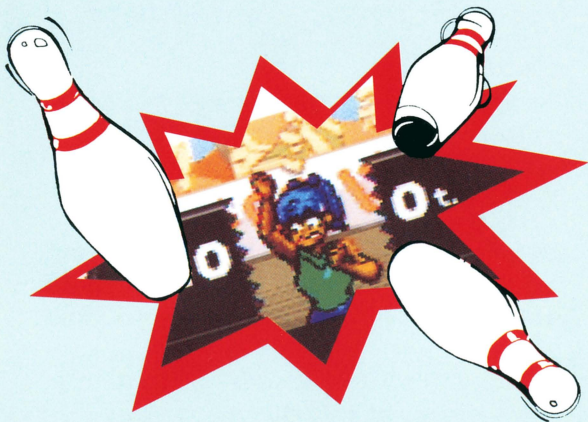
ターキーボウルモードについて

ルール

一般的なボウリングと同じです。

1ゲームは10個のフレームに分れており、1フレームの1回目の投球で10本全部のピンを倒したらストライク。2回目で全部倒した場合はスペアとなります。

一番最後のフレームでストライクかスペアを取れば1回余分に投げるすることができます。スコアはまったく普通のボウリングといっしょの計算方法です。





ワックス
の状態

ピンの並んでいる位置

スコア表示

プレー中にセレクトボタンを押すとスコア表示画面に切り替わります。一度に表示されるのは3フレームずつですが、セレクトボタンを押していけば、先のフレームのスコアが自動的に表示されます。

プレー画面に戻るときにはAボタンかBボタンを押してください。

ゲームモードを決める

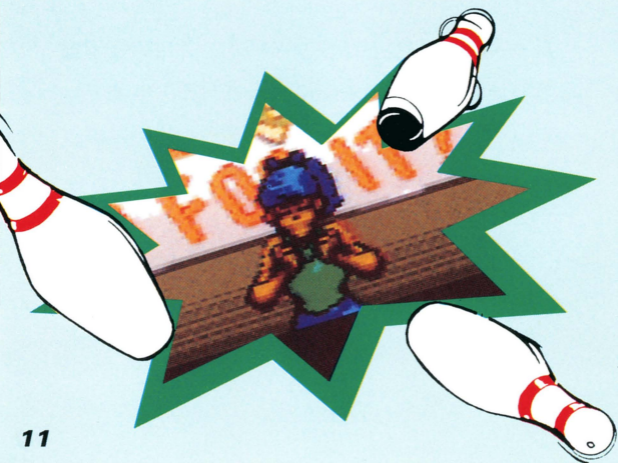


ゴルフモードについて

ルール

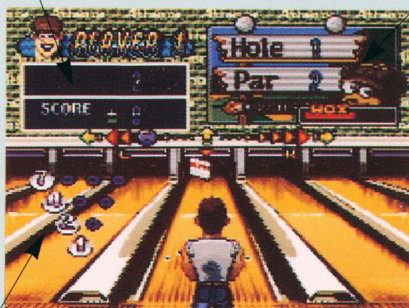
コンピュータが配置するピンを各ホールで決められた回数（1～4）で倒すのが目的です。たとえばパー3のホールなら2投目で全部のピンを倒した場合はバーディー。逆に4投目で倒した場合はボギーとなります。5投以上かかったときは、すべてダブルボギーになります。

スコアはゴルフと同様パーに対してのプラス、マイナスで表示されます。



投球回数・トータルスコア

ホール数・パーの数



ワックス
の状態

ピンの並んでいる位置

スコア表示

プレー中にセレクトボタンを押すことによってスコア表示画面に切り替わります。普通のゴルフと同じように、一番下のトータルスコアが少なければ少ないほど、いい成績ということになります。

プレー画面に戻るときにはAまたはBボタンを押してください。

ゲームモードを決める



プラクティスモードについて

ルール

ターキボウルモードと同じです。ただし、こちらは自分の好きな場所にピンを立てることができます。十字キーの左右とAボタンで立てるピンを決めたあと、Bボタンを押すと投球開始。

練習をやめたいときは、セレクトボタンを押してください。モード選択画面に戻ることができます。



立てるピンの位置



ワックス
の状態

スコア表示

ターキボウルモードと違って1フレームごとにスコアが表示されます。ピンを10本立てた場合に限り、1投目で全部倒した場合はストライク、2投目で倒した場合はスペアと表示されます。ただし、ストライクやスペアを取っても次のフレームのカウントが加算されることはありません。苦手なピン配置などここで練習して克服して下さいね。

プレイヤーキャラ・レーンを決める



自分にあった選手でプレー!!

(L、Rボタンで選択、A、B、スタートで決定)



ジョン

パワー、スピンともに4人の中で一番バランス

がとれている。初心者にはこのキャラがオススメ。



メアリー

力は弱いですが、スピンコントロールは抜群！自分

の華麗な技をまわりに見せつけたいテクニシャンに。



デービス

スピンをかけるのは苦手だがパワーはピカイチ。

重いボールでも軽々と投げることができるぞ。



カレン

同じ女の子でもこちらは若干パワーが高い。ス

ピンも男の子に比べればうまいといえるかな。

※パワー＝ボールのスピード スピン＝ボールに加える変化

●ボールの重さを決める

(十字キーの上下で選択、A、B、スタートで決定)

ボールの重さは6ポンドから16ポンドまで選ぶことができます。もちろん、軽いボールのほうがスピードが速いのですが、ピンを倒す力が弱いので、正確なコントロールが必要になってきます。全体的にパワーのある男の子は重いボール、スピンのうまい女の子は軽いボールを選ぶといいでしょう。

●レーンのワックスを決める

(十字キーの上下で選択、A、B、スタートで決定)

レーンにワックスがかかっている部分ではボールはほとんど変化しません。上から、ほとんどワックスを塗っていない、レーンの半分まで塗ってある、レーン全体に塗ってある、となっています。

●ゲームレベルを決める

(十字キーの左右で選択、A、B、スタートで決定)

選べるレベルはふたつ。ハードのほうは、ノーマルよりもプレー中に登場するメーターの移動スピードが速くなっています。ゲームに慣れていないときは、ノーマルでプレーしたほうが無難ですよ。



ボウリングの歴史

ボウリング発祥の地は所説ありますが、紀元前5200年のエジプトという説が濃厚です。ある遺跡の中から、現代のボウリングと非常に似たゲームの道具が発見されています。なんとレーンに使ったと思える板の長さが、現在とまったく同じ60フィートだったという話。ちょっとビックリしますね。

日本にボウリング場が登場したのは明治時代。1861年に長崎で"ボウリングサロン"という名でオープンしています。

現代ボウリングのルールが定められたのは1895年のアメリカ。アメリカボウリング協会（ABC）が設立されたことに始まっています。当時の資料を見るとボールの大きさやデザイン、レーンの長さなどがこと細かく決められているのがわかります。

このあとボウリングは誰もが楽しめる近代スポーツとして世界中に広まっていったのです。

ボウリング用語

- **オープン** ストライクもスペアも取れなかったフレームのこと。
- **ガーター** レーンの両サイドにある溝のこと。ここにボールが落ちるとカウントは0。スコア表には"G"と記入される。
- **カーブ** 大きな弧を描いて曲るボールのこと。投げるときに手首のひねりでボールに変化を加えている。
- **カウント** 各フレームの第1投で倒したピンの数。9本はナイスカウント。8本や7本はノーマル、6本以下はカウントダウンと呼ぶ。
- **ストライク** 1投目ですべてのピンを倒すこと。
- **スペア** 2投目で1投目に倒せなかったピンをすべて倒すこと。
- **スピリット** 7と10、4と6など、1投目でふたつのピンが距離を置いて残ってしまうこと。
- **ターキー** 3連続でストライクを取ること。
- **フレーム** 1ゲームを構成する10個の枠のこと。1フレームでは2回投球することができる。ただし、最後の10(テン)フレームにかぎり、ストライクかスペアを取れば3回投球することが可能。

Athena

株式
会社 **アテナ**

東京都渋谷区笹塚2-19-2

三條本社ビル 5F 〒151

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。