

いよいよ充実！ハドソンのPCエンジン用ソフト。

噂の超人気ソフト群！キミはいくつ体験した?!

- THE 功夫……………4,500円
- ビックリマンワールド……………4,500円
- ビクトリーラン……………4,500円
- 上 海……………4,500円
- カトちゃんケンちゃん……………4,900円
- 邪聖剣ネクロマンサー……………4,500円
- 遊々人生……………4,500円
- アールタイプI……………4,900円
- アールタイプII……………4,900円
- 戦国麻雀……………4,900円
- パワーリーグ……………4,900円
- 魔神英雄伝ワタル……………4,900円

ビックリマンワールド

ビックリマンキャラ総登場！
天聖界を悪魔から守れ！

アールタイプI

究極のシューティング/難
易度・おもしろ度は超A級!

パワーリーグ

打球に飛びつく、ソフトをし
く。このリアル感が最高!

カトちゃんケンちゃん

オナラ攻撃など、お笑いテク
満載のギャグアクション!

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本 社 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
 東京支社 千162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL.03-260-4622
 営業所 札幌、東北、名古屋、大阪、福岡

HuCARDはハドソンの商標です

HE
system
PC Engine

あっぱれ!
ゲートボール

Vol.13
©1988 HUDSON SOFT
©1988 AZUMA



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、正しい使用方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、ペ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。

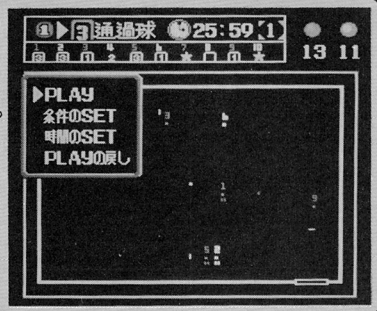
※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたし
ます。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び貸借業に使用することを禁じます。

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!

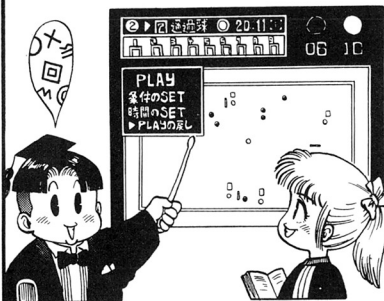
〈レフチャー〉モードには、条件設定機
能以外に、プレイバック機能があります。

これは、条件を設定してプレイした後
に使用できる機能で、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
<p>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)</p>	<p>「時間のSET」にカ ーソルを合わせ、経過 時間の設定をします。 これは、一通りの条 件設定が完了したこ とになります。</p>	<p>「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、〈シミュレーシ ョン〉モードの時と、ほ ぼ同じです。</p>	<p>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ブ レイバックされます。</p>

●レクチャーモードについて

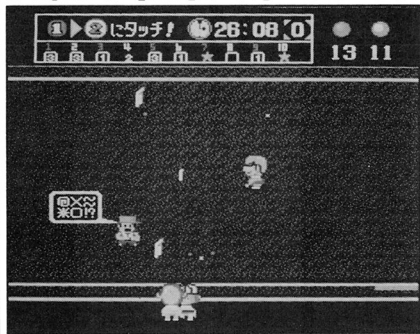


〈レクチャー〉モードは、ゲートボールの戦術を研究するためのモードです。

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。

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、ジイ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

ここで「ヘルプ」メニューで、モードを選ぶと……

タイトル画面。

ルールがセット

それでは、試合が始まる前に、ゲートボールのルールを、ぜひお勉強しましょう。

1. ゲートボールとは
2. 試合時間と得点
3. ゲート通過
4. タッチとスロー
5. アウトボール

面が解説の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。

タッチメニュー

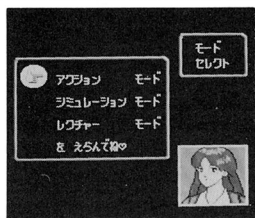
「図」をまじえて、ルールを解説します。

目立ったボールが、コート上のボールにタッチすると、タッチしたボールは止まり、スローショットができるのよ。

使用例

ラン	せんたく	じょうけん	いぢ
まずRUNボタン	ボールの選択	条件の設定	位置の決定
<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>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じたかを決定します。(①ボタンによって)</p>	<p>この画面で、現在、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。</p>

●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つのどちらかを選択し、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ください。

V
S
プレイ

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

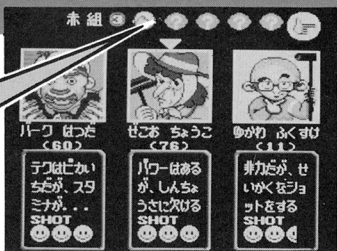
10分、15分、20分、30分の中から、試合時間を選択します。ちなみに正式なゲートボールの試合時間は30分です。

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)

選手を選ばないと、同時に打つ順番も決定されます。

決定するとプレイヤーが登録されていきます。



●戦略について

星の数ほど戦略はある！

実際にプレイするとわかることですが、ゲートボールは、戦略的にたいへん奥の深いボールゲームです。

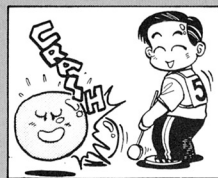
一説には「将棋と同じくらい、多くの戦法がある」とも言われており、勝つためには、テクニクだけでなく、戦略をもおおいに磨く必要があります。

ここでは、もっともわかりやすいものを例として2つ紹介しておきますが、これ以外にも、戦略はいくつもあります。レクチャーモードを利用し、さまざまな戦法をみ出して下さい。



基本はタッチ狙い！

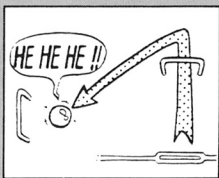
敵・味方をとわず、タッチを狙う——これが、ゲートボールの原則です。



最初は、「タッチ狙い」を戦略の中心に置いて、考えてみるといいでしょう。

待ちぶせも有効！

ゲート通過をあえて狙わず、敵の先回りをして、待ちぶせすることも考えてみ



ましよう。待ちぶせは、3ゲート付近で行うと有効なようです。

●勝敗の決定

赤組	1	2	3	★	★	3	2	1	白組
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
合計	14点			12点			合計		

1ポイント、押してネオ

GAME SET
●14 -- 12●

本日の試合は、赤組の方が良かったです。両チームのみなさん、本当におつかいでした。

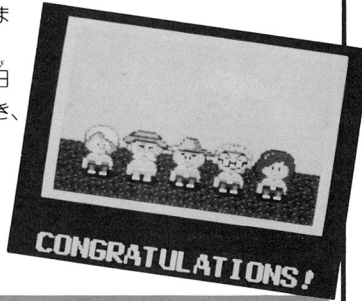
HUDSON GC.

1ポイント、押してネオ

1 ★ 1
2 同 0
1 同 3
1 同 1



〈ルール解説〉で述べてあるように、「チーム全員が早くゴールする」か、「制限時間以内により多くの得点を上げたチーム」が、勝利を収めます。試合が終了すると、左の写真のように、得点集計が行われ、その後、勝利チームには「記念撮影」のサービスもあります。



ゲートボール白和とでもいうべき、青〜い空と白い雲。勝利チームのプレイヤーたちの笑顔がまぶしいでしょ!?



●幻のチームもいるよ!!

これは、対コンピュータモードに限ってですが、レベル4の世界大会に勝利を収めると、より強力なゲートボールチームが登場! というウワサもあります。パワーとテクニックを兼ね備えた、超強力チームとのことですが、はたして、あなたは勝つことができるでしょうか?

●勝つと、記念撮影もある!

●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。

得意 ふう 不得意

各選手の顔と名前が表示されます。

Sは短い距離、Mは中距離、Lは長距離を表します。

方向に関する正確さを表す。

距離に関する正確さを表す。

スタミナを示しています。

パーク はつだ	せこお ちようこ	ゆかわ ふくすけ	ふりこみ まちお	あおいろ しんこ	つる つるのすけ
ふくだ みきひろ	おおの こまち	がけふ とらお	にいたか のぼる	かわ Eこ	ふれい すりぞう

画面の見方

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て、(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。

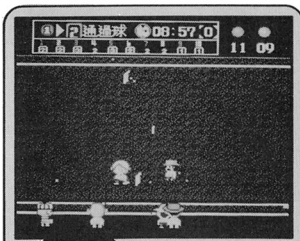
現時点でのプレイヤーのナンバー。そのプレイヤーのボールの状態。試合開始から経過した時間。プレイヤーがあと何回打てるか。



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。

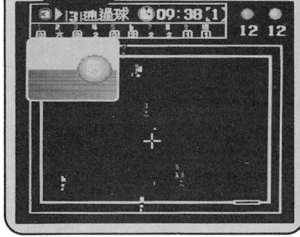
赤組の総得点を示している。
白組の総得点を示している。

画面は2タイプある

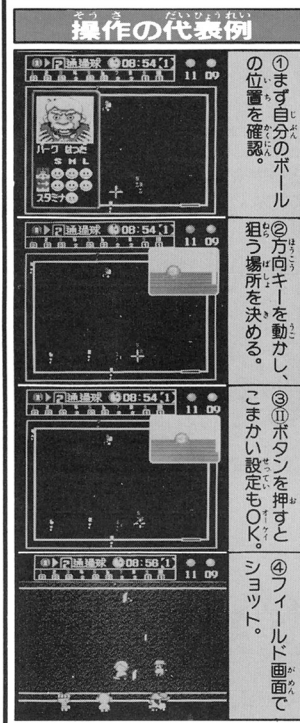


フィールド画面
ゲートボール場の全景を、横2画面で表しています。ほのほのムードの面です。

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



①まず自分のボールの位置を確認。

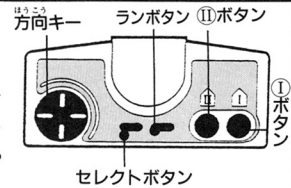
②方向キーを動かし、狙う場所を決める。

③①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。

方向キーでコースを決定!

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



その操作途中、①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。①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!!**



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。