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

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒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　〒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

Vol.13

©1988 HUDSON SOFT
©1988 AZUMA

おっぱれ！ゲートボール



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

HuCARD

VideoGameMuseum

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。

ご使用の前に、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。



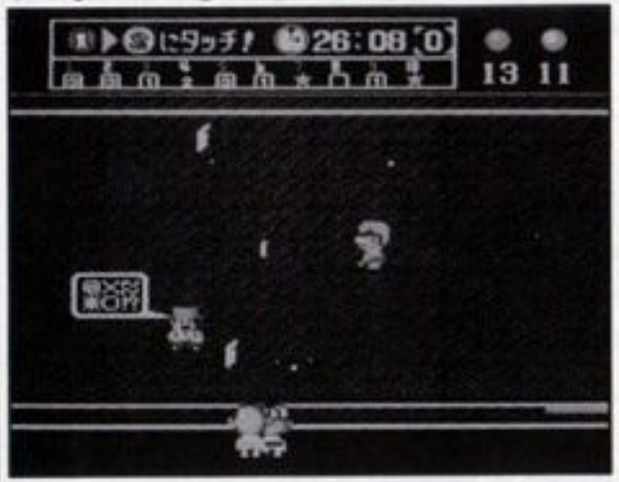
5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※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PC Engine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!!



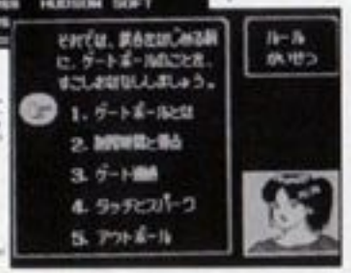
『あっぱれゲートボール』は、ゲートボールをシミュレーションしたスポーツゲームです。

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



◀タイトル画面。ここで〈ルール〉モードを選ぶと…



▶解説メニュー画面が登場します。



◀図をまじえて、ルールを解説します。

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が自動的に行います。

videogamelien

●プレイモードについて



『あっぱれゲートボール』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。

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、芝のコートに較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。



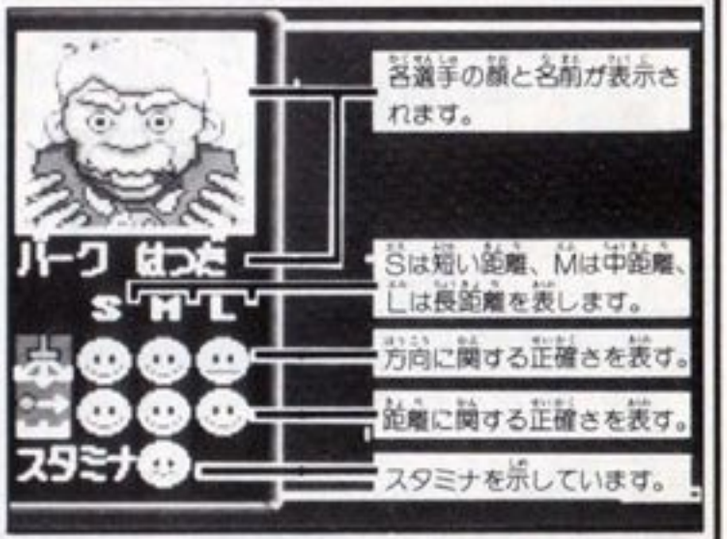
●プレイヤーズカタログ　12人のプレイヤーが登場！

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	ふつう	不得意







videogamedien

●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、画面上部のウイ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インドウ。ゲート型の冂印の中の数字は、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)

冂印のない場合は、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。

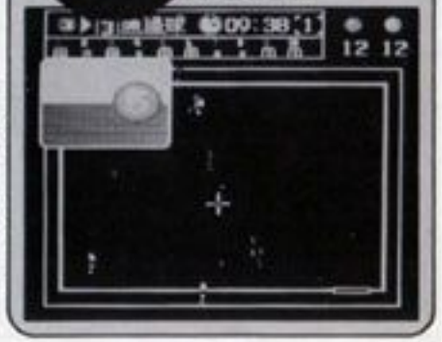


フィールド画面

ゲートボール場の全景を、横2画面で表しています。ほのぼのムードの画です。

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



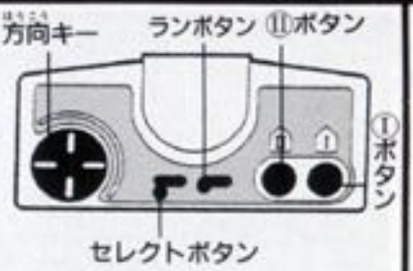
①まず自分のボールの位置を確認。

②方向キーを動かし、狙う場所を決める。

③Ⅱボタンを押すとこまかい設定もOK。

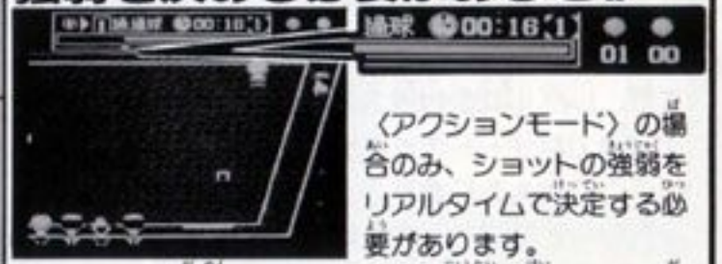
④フィールド画面でショット。

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、Ⅱ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。Ⅱ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、ウイ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。

videogameden

●勝敗の決定　勝つと、記念撮影もある！



〈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。

ゲートボール日和とでもいうべき、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？



●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、テクニックだけでなく、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、さまざまな戦法をあみ出して下さい。



基本はタッチ狙い！

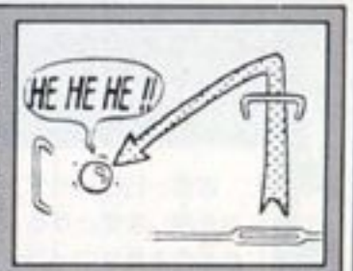
敵・味方をとわず、タッチを狙う——これが、ゲートボールの原則です。



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。

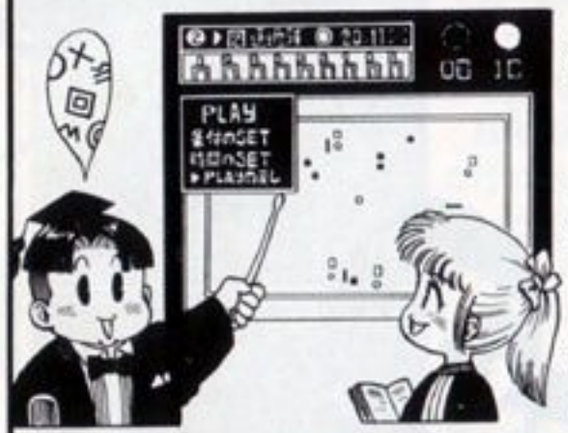
待ちぶせも有効！

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ょう。待ちぶせは、３ゲート付近で行うと有効なようです。



videogameden

●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イ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過したかを決定します。(①ボタンによって)	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。

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
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、〈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。

videogamedien