

BALLISTIX™ Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1989,1990,1991 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and BALLISTIX™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
All right reserved.

株式会社COCONUTS JAPAN
〒102 東京都千代田区平河町1-6-7-702 TEL03-5276-7301

HE system
PC Engine



HuCARD

videogameden

このたびは、ココナッツジャパンのPC Engine用Hu CARDを
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、取り扱い方、使用上の注意等、この『取り扱い説明書』を良く
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『取り扱い説明書』は、大切に保管してください。

1. 精密機器です。強いショック、および極端な温度・湿度条件下での使用や保管は避けてください。
2. 故障の原因となります。端子部分に手を触れたり、水に濡らすなど絶対に汚さないでください。
3. シンナー・ベンジン類の揮発油では拭かないでください。もし汚れたときには、柔らかいガーゼ、エチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼでかるく拭いてください。
4. カードを交換する場合には、かならず電源を一旦切った上で行ってください。
5. ご使用後は、ACアダプターをコンセントからかならず抜いておいてください。
6. 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。
7. 長時間ゲームをするときには、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。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取換えいたします。

BALLISTIX™ Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1989,1990,1991 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and BALLISTIX™
are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
All right reserved.Licenced in conjunction with Amethyst Enterprises,Inc.and J.P.International

バリスティクス・ボール・パークへようこそ!

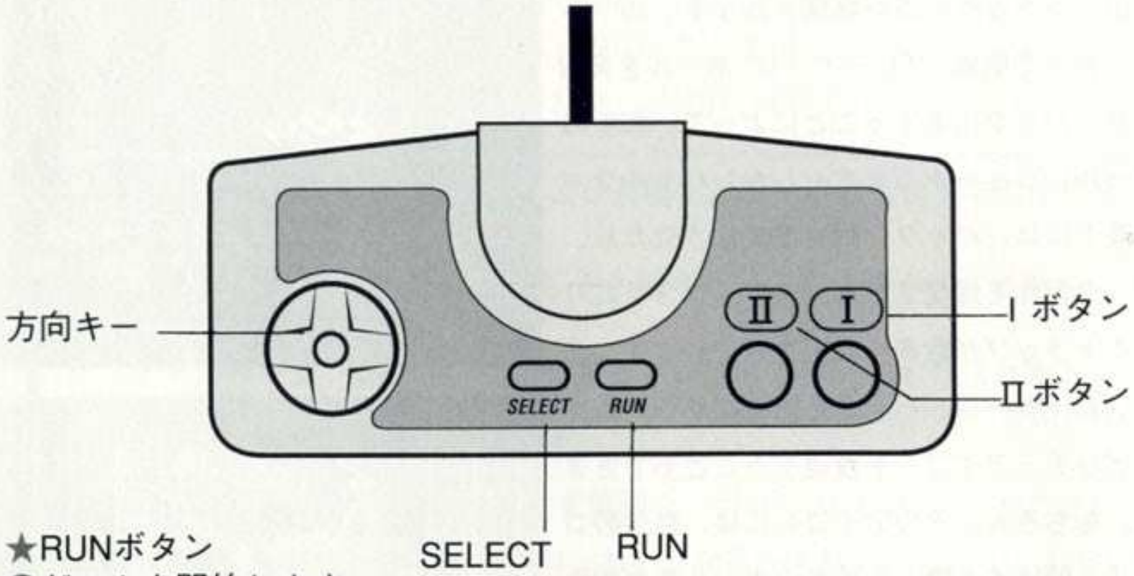


ここでは2人のプレーヤーによって、エキサイティングなゲームが展開されます。ルールはいたって簡単。プレーヤーは、ボールを発射させ、パックにあてることによって、相手のゴールにシュートします。しかしバトルフィールドには、パックの動きを変化させたり、パック自体を爆発させたり、ワープさせたりするトラップが数多く設定されています。またプレーヤーは、パックを狙いながら、数々のピッチ・アイコンを獲得することもできます。もちろん、そのアイコンには、自分のゴールを閉鎖する物、手持ちのボール数が相手と交換されるもの、ボールのスピードが遅くなる物など、自分に有利になるもの、不利になるものが、ランダムに出現します。このような障害を乗り越えて、相手プレーヤーのゴールへパックを叩き込んでください。そして最終目的は、ゲームに勝ち抜き、バリスティクス・ボール・パークのHALL OF FAMEに名前を連ねることです。



videogameden

コントローラーの使い方



★RUNボタン
●ゲームを開始します。
●ゲーム中はPAUSEに使用します。
●オプション画面では、次の画面へ進めます。
★SELECTボタン
●オプション画面で、オプションのリセットに使います。
★方向キー
●メニュー画面では、モードを選択します。
●ゲーム中は、プレーヤーを移動させます。
★Ⅰボタン
●ゲーム中は、ボールを発射します。

ゲームを始めよう

★ゲームスタート

画面が表示されたならば、RUNボタンを押すか、メニュー画面が表示されるまで待ってください。

★メニュー画面

ここでは、4種類のモード・メニューがありますが、方向キーの上下で選択して、RUNボタンで決定してください。

●1 PLAYER VS CPU	プレーヤーと、CPUとの対戦モードです。
●1 PLAYER GAME	プレーヤー１人のみで、ゲームを行うモードです。
●2PLAYER GAME	プレーヤー1と、プレーヤー2との対戦モードです。
●OPTIONS	ゲーム設定の変更、バックおよびボールのスピード変更などを行います。

★ルール

ゲームは、設定されたゴール数を先に獲得したプレイヤーが、そのステージを獲得し、設定してあるステージ数を先に獲得したプレイヤーが勝ちになります。これは、各モード共通です。

★ハイスコアの登録

高得点を出した場合に、ハイスコアを最高7文字までのアルファベットで登録します。方向キーで、カーソルを移動させ文字を選択し、Ⅰボタンで決定します。DELで1文字削除、ENDで終了します。

★オプション画面

バリスティクスでは、あなたの好みに合ったゲーム・プレイを設定することが出来ます。ここでは、方向キーの上下でそれぞれのオプションを選択し、左右で、数値を設定します。オプション画面は2画面あります。RUNボタンを押すと決定となり、次へ進みます。オプション画面中に、SELECTボタンを押すと、オプションは全て、初期設定された値に戻ります。また、RUN SELECTを行った場合には、全ての値が初期値（一番小さい値）に戻されます。

videogameden

★OPTIONS 1

●2PL STAGE　　初期設定0

2 PLAYER GAMEを選択した場合の、プレイの開始ステージを設定します。これは、0ステージより5ステージおきに、95ステージまで選択出来ます。

●BALL SPEED　　初期設定8

打ち出すボールのスピードを設定します。ボールのスピードには1から10の10段階があり、10がもっとも早い設定です。

●ARROW POWER　初期設定10

ステージ上に描かれている矢印が、バックおよびボールに与える力を設定します。アロー・パワーには、1から10の10段階があり、10がもっとも強い設定です。

●GRAVITY POWER 初期設定1

1PLAYER GAMEの場合には、1人だけでプレイするために、フィールド自体が、プレイヤー側に傾いています。このときのフィールドの傾き具合を設定します。1から10の10段階があり、10がもっとも大きく傾いています。

★OPTIONS 2

●GOAL　　初期設定3

1ステージを勝ち抜くのに必要なゴール数を設定します。 1から5の設定があります。

●GAMES　　初期設定5

1回のゲームを何ステージで行うかを設定します。1から10のステージ数の設定があります。

●CPU RATING　　初期設定EASY

1 PLAYER VS CPUの場合の、コンピュータ側の強さを設定します。EASY、TAME、HARD、WILDの4種類が設定出来ます。

●GAME MUSIC　　初期設定ON

ゲーム中のBGMをON/OFFします。

★PITCH ICON

●OTHER PLAYER NO SCORE

相手のプレイヤーに得点を与えない。

●SWAP BALL

自分と相手の手持ちボールが交換される。

●BALLS TO PLAYER

自分の手持ちのボールが相手の手持ちボールに加算される。

●OTHER PLAYER NO FIRING

一定時間、相手がボールを発射出来ない。

●GRAVITY

自分のゴールにボールが引き寄せられる。

●SLOW BALL

ボールのスピードが落ちる。

●BALL SPLIT

1個のボールが複数に分れて弾ける。4、8、16の3種類がある。

●GOAL SHIELD

ゴールを一時的に閉鎖する。

8種類のアイコンのどれかの効力が現れる。

●BONUS

100点、250点、500点、1000点の得点がもらえる。

●アルファベット

1回のステージで、COCONUTSの文字をあつめると10000点の得点がもらえる。

videogameden