

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II

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、シフトをし  
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！



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.011-841-8522  
東京支社 〒182 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、ハドソンの専売ソフト

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。

ご使用の前に、取扱方、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。



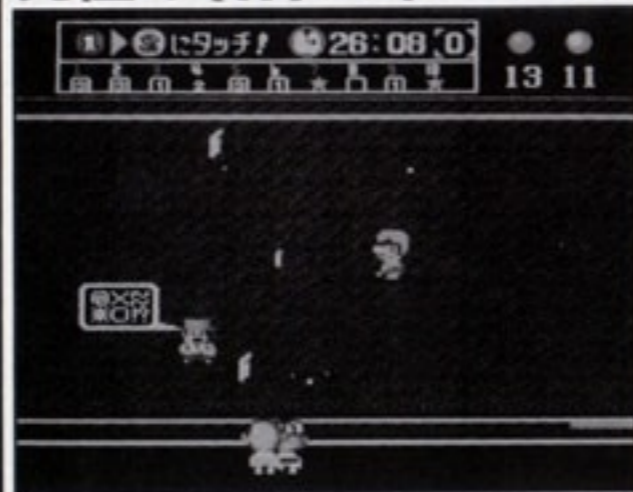
**※リセット方法**

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

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。

タイトル画面  
ここで「ヘルプ」モードを選ぶと...

ルール解説

面が解説メニュー画面が登場します。

1. ゲートボールとは
2. 試合開始とルール
3. ゲートボール
4. タッチとコート
5. アウトボール

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。

タッチとコート

ルールを解説します。

## ●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ください。

<b>VS</b>	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。
<b>順番</b>	赤組(先攻)、白組(後攻)のどちらかを選択する。
<b>レベル</b>	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。
<b>コート</b>	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。
<b>タイム</b>	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。



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 はつた	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	かけふ とらお	にいたが のぼる	かわ Eこ	ふれい すりそう

## ●画面の見方

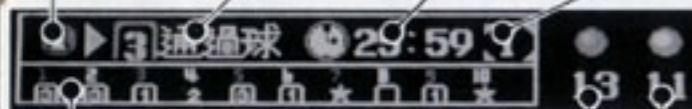
ゲームには、“フィールド画面”と“ボード画面”の2タイプの画面が登場します。

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。
------------------	-----------------	---------------	-----------------

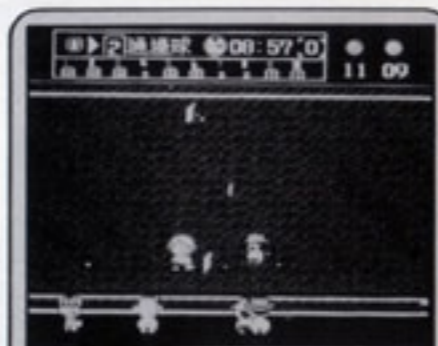


全10人のプレイヤーのボールの状態を示すウィンドウ。ゲート型の「印」の中の数字は、各プレイヤーが通過したゲート番号を表している。(すでにゴールしている場合は★印)

「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。

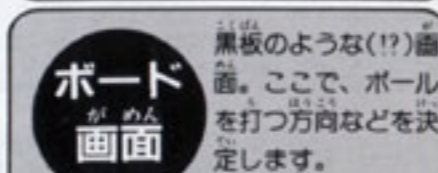
赤組の総得点を示している。  
白組の総得点を示している。

## ●画面は2タイプある



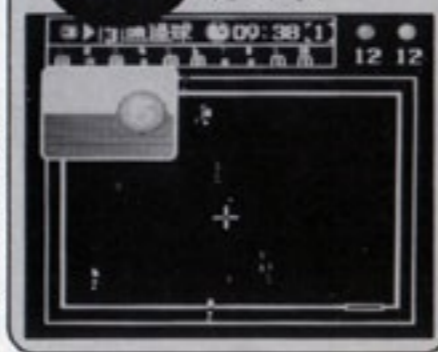
### フィールド画面

ゲートボール連の全景を、横2画面で表示しています。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

### 操作の代表例



①まず自分のボールの位置を確認。



②方向キーを動かして、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。

## ●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。

方向キー ランボタン IIボタン



セレクトボタン

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度押しと、「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!!



〈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。



# ●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ころ——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。

# 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、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。



	まずRUNボタン	ボールの選択	条件の設定	位置の決定
使用例				
	<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したかを決定します。(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>

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。これで、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プレイバックされます。</p>