

SEGA[®]

チャンピオンビリヤード

CHAMPION BILLIARDS

ゲームの遊び方

1人～2人用



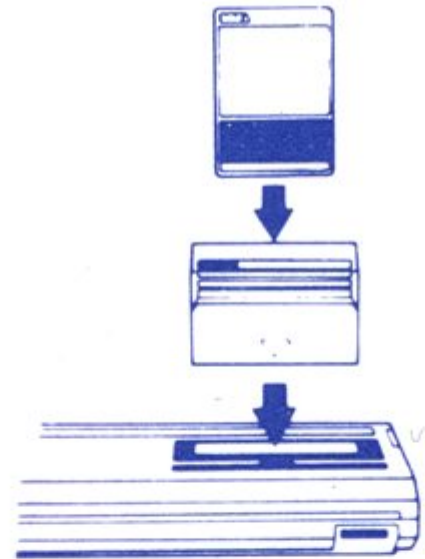
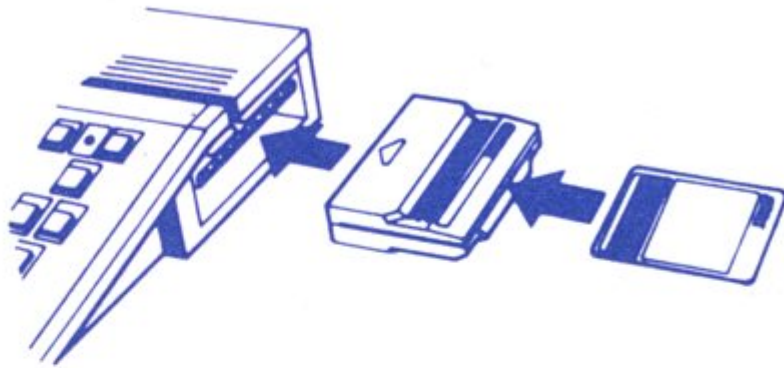
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、
SG-1000シリーズ }
カードキャッチャ (別売) が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

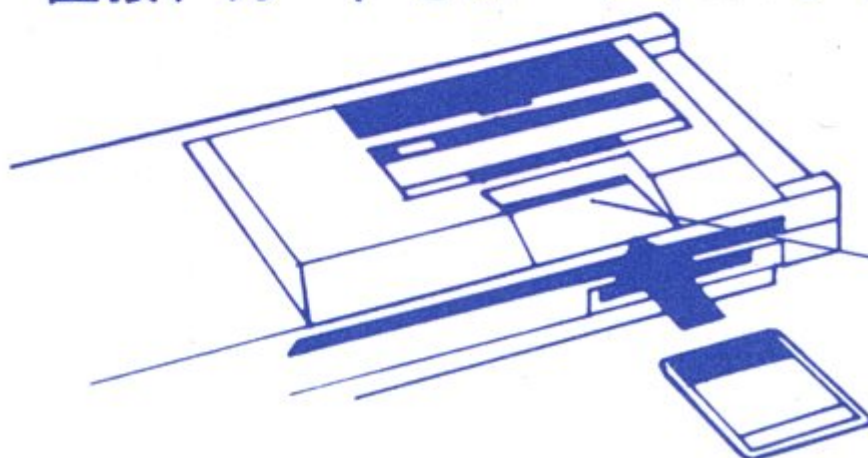
セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



<SEGA MARK III>

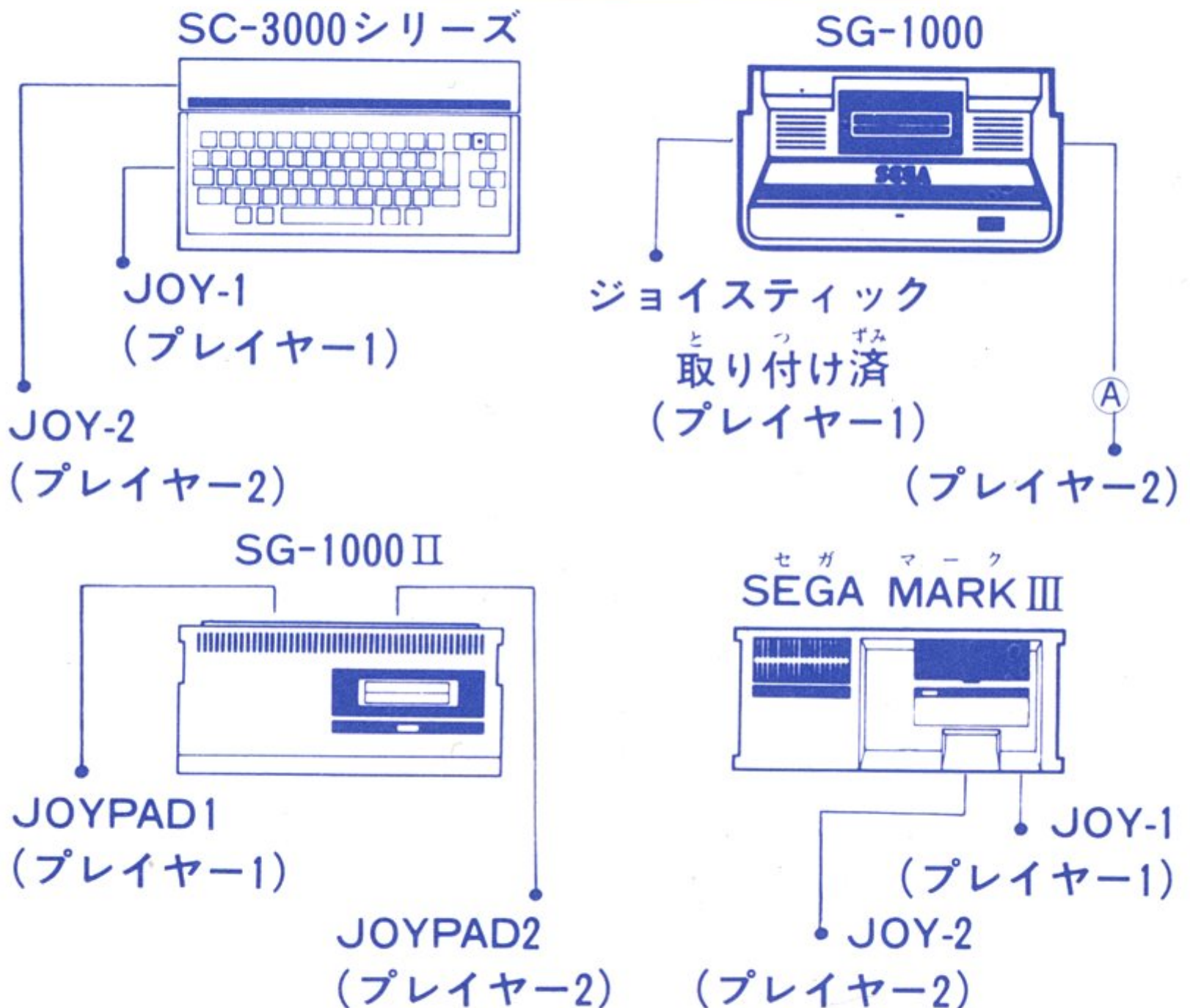
直接、カードをカード スロットに差し込む。



● カード スロット
(差し込み口)

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、
 ②の接続を確認しよう。
 ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

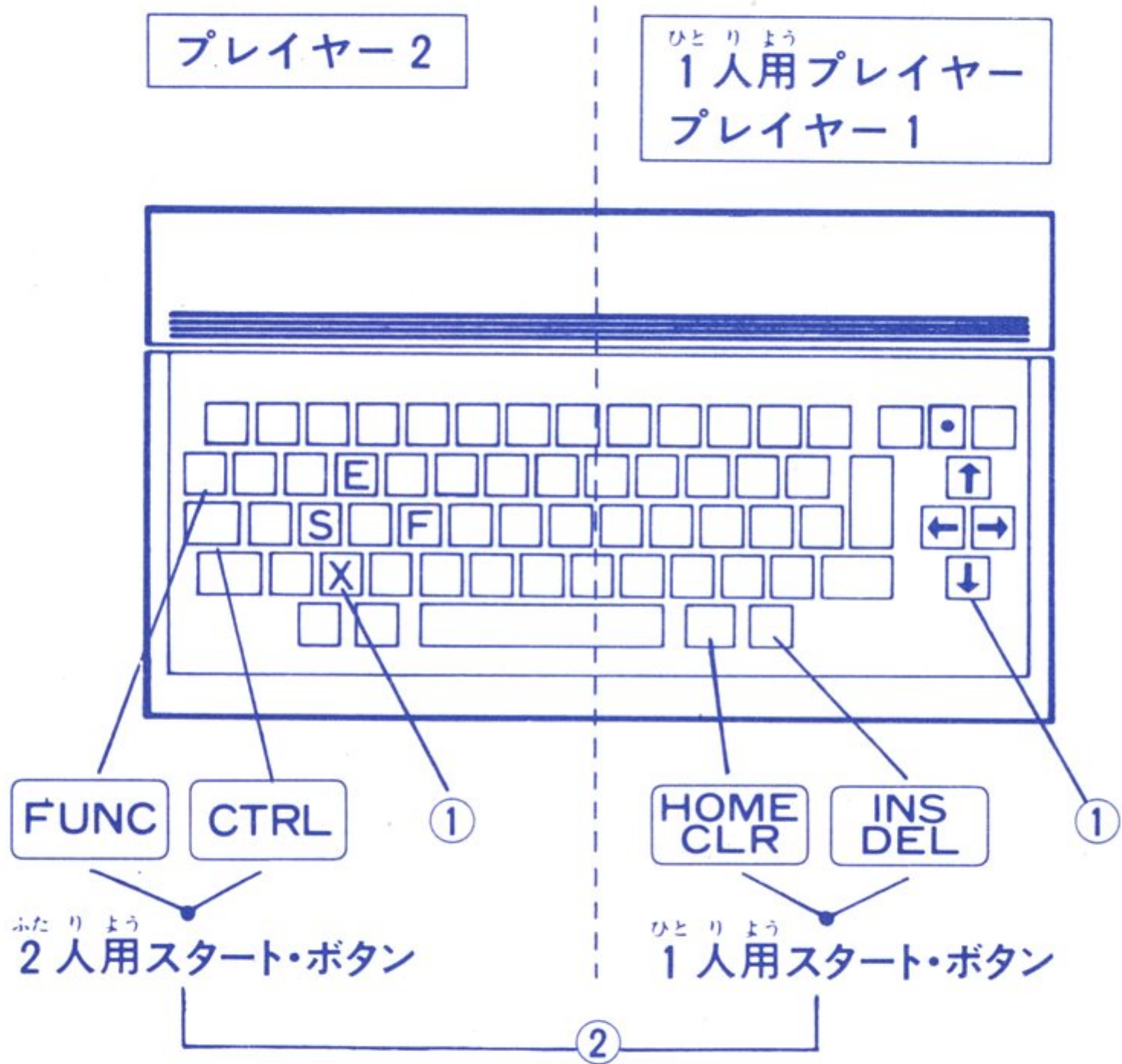
ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2、A、JOYPAD1、2 にジョイスティックを差し込もう。

そ う さ ほ う ほ う 操 作 方 法

☆キーボード (SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
セガ マーク SEGA MARK III) + SK-1100 で遊ぶ場合 ☆



①カーソルを動かす ()

②スタート・ボタン

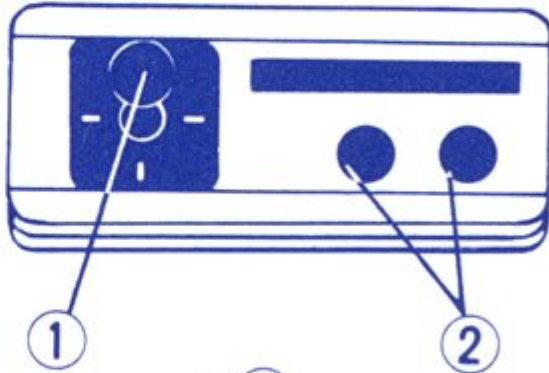
ショット・ボタン(カーソルの出ているときに押す)

ブレーキ・ボタン(ボールの動いているときに押す)

☆ ジョイスティック (SJ-150シリーズ) (SJ-200) (SJ-300シリーズ) ^{あそ} ^ぼ ^{あい} で遊ぶ場合 ☆

SJ-150シリーズ

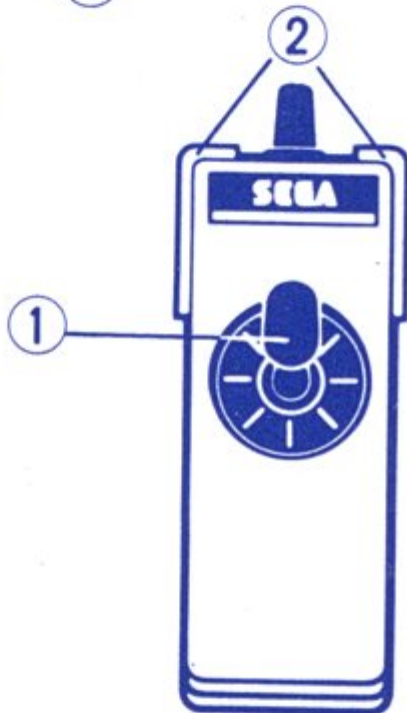
^{べつ} ^{うり}
(別売)



① カーソルを動かす^{うご}



SJ-200



② スタート・ボタン

ショット・ボタン

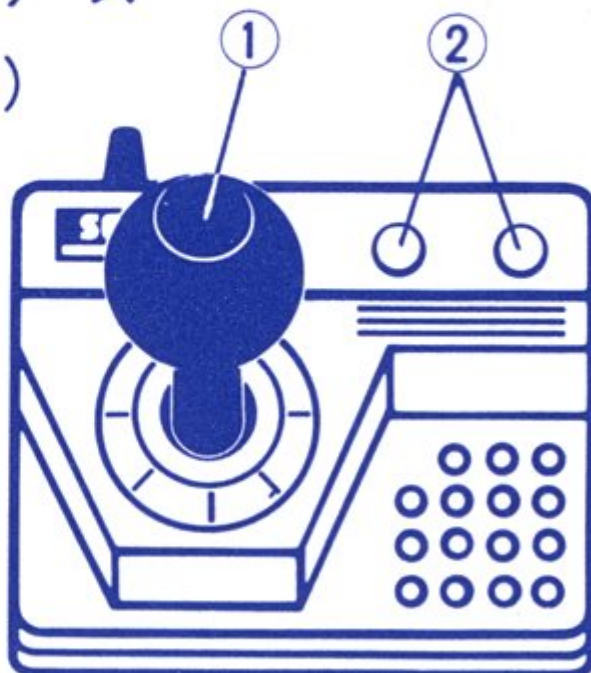
(カーソルの出^で
いるときに押^おす)

ブレーキ・ボタン

(ボールの動^{うご}いて
いるときに押^おす)

SJ-300シリーズ

^{べつ} ^{うり}
(別売)



☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

ビリヤードに凝^こっているキミへ!

★ゲームの目的^{もくてき}★

手球^{てだま}をショットして、的球^{まとだま}をポケットに落^おとしていこう。

1回^{かい}のショットで、何個^{なんこ}の的球^{まとだま}を落^おとせるか。それは、キミの腕^{うで}しだい!

★GAME OVER^{ゲームオーバー}★

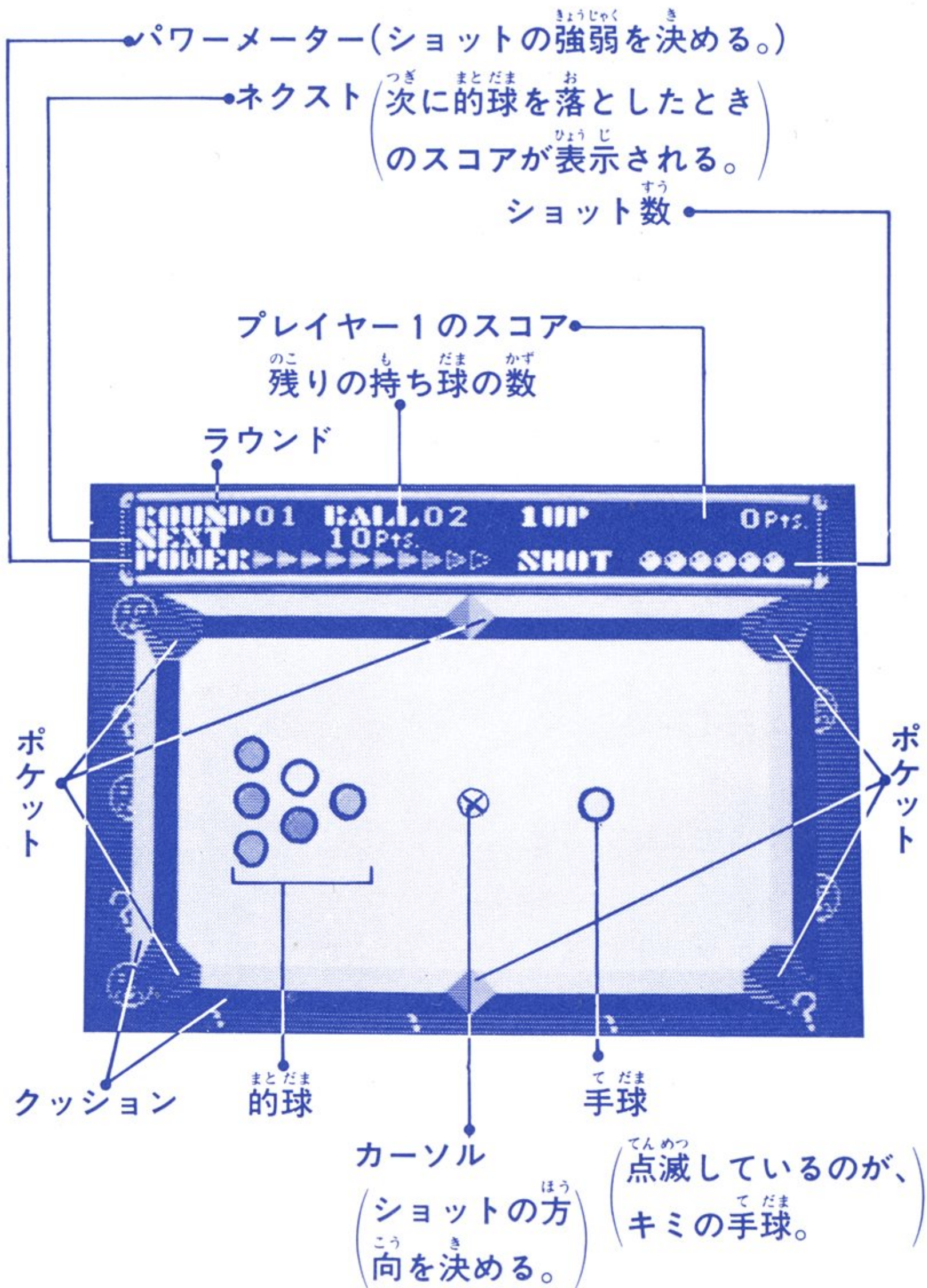
持ち球^{もだま}は、3個^こでゲームスタート。全部^{ぜんぶ}なくなると、GAME OVER^{ゲームオーバー}だよ。

★スタートのしかた★

PUSH 1 PLAY START BUTTON
PUSH 2 PLAY START BUTTON

●^{ふたり}2人で遊^{あそ}ぶときは、キーボードの^{ふたりよう}2人用や2P
ジョイスティックのスタート・ボタン^おを押す。

●^{ひとり}1人で遊^{あそ}ぶときは、キーボードの^{ひとりよう}1人用や1P
ジョイスティックのスタート・ボタン^おを押す。



ひとりよう
〈1人用〉

キミひとりの、孤独な勝負だ。球の動きを冷静に読んで、
ショットを決めよう。

ふたりよう
〈2人用〉

最初のショットはプレイヤー1から。そのあとは、ミスする
たびに交替となる。手球は、2人で同じものを使う。

★ビリヤード用語を覚えよう★

基本的なビリヤード用語を知っていると、ゲームがぐ〜んと
楽しくなるよ。そこで、このゲームに関係ある用語を、
いくつか紹介しよう。

○手球

自分が突く球のこと。

○的球

手球で当てる球のこと。

○スクラッチ

的球をポケットに落とすとき、突いた手球もいっしょ
に落ちてしまうこと。

○からクッション

ショットのとき、直接的球に当てる前に、手球をクッ
ションに当てる突きかた。手球のはね返りを利用して、的
球を落とす。

★ブレーキ★

- ブレーキ・ボタンを押すと、動いている手球を止めることができるんだ。
- でも、ブレーキを使うと、ショット数が1打減ってしまう。よく考えて使おうね。
- ⑨ ショットのあと、同じボタンでブレーキをかけるときは、1度指を離してからボタンを押さないと、ブレーキがきかないぞ。

★ミス★

ショットしたときに的球を落とせないと、ミスになり、ショット数は1打減ってしまう。

★ラウンド・クリア★

すべての的球を落とすか、割ると、ラウンド・クリアだ。次のラウンドに挑戦しよう。

★パーフェクト・クリア★

ミスが1回もなくクリアできると、パーフェクト・クリア。持ち球が1個増えて、レートやスコアも、ど〜んとアップするよ。(くわしくは10~11ページを見る)

★レートとスコア★

- 的球^{まとだま}を落^おとしたときのスコアは、レートによって違^{ちが}ってくる。レートとスコアの関^{かんけい}係^{つぎ}は、次のとおりだよ。
- ただし、レートの数^{すうじ}字^{がめん}は画^{ひょうじ}面^じに表示^{ひょうじ}されない。

レ　　ト	ス　コ　ア	レ　　ト	ス　コ　ア
0	10 ^{てん} 点	11	2,000 ^{てん} 点
1	20 ^{てん} 点	12	3,000 ^{てん} 点
2	30 ^{てん} 点	13	5,000 ^{てん} 点
3	50 ^{てん} 点	14	7,000 ^{てん} 点
4	70 ^{てん} 点	15	10,000 ^{てん} 点
5	100 ^{てん} 点	16	10,000 ^{てん} 点
6	200 ^{てん} 点	17	10,000 ^{てん} 点
7	300 ^{てん} 点	18	10,000 ^{てん} 点
8	500 ^{てん} 点	19	10,000 ^{てん} 点
9	700 ^{てん} 点	20	10,000 ^{てん} 点
10	1,000 ^{てん} 点		

- レートが20まであがると、16にもどって、また17、18……20となる。あとは、このくり返^{かえ}し。

——レートがあがりかた——

レートは次のようなときに、あがっていく。

<p>まとだま お 的球を落としたとき （同時に2個まで）</p>	<p>だん かい アップ 1段階UP</p>
<p>ラウンド・クリアした とき</p>	<p>のこ しよ き すう 残りの初期ショット数 1打につき だん かい アップ 1段階UP</p>
<p>パーフェクト・クリア したとき</p>	<p>だん かい アップ 2段階UP</p>

- 1回のショットで3個以上の的球を落とすと、レートはもっと高くなる。

——レートが0にもどるとき——

次のようなときは、レートが0にもどってしまう。
元気を出して、また、ショットしよう！

- ミスをしたとき
- ブレーキを使ったとき
- 持ち球を落としたとき

ネクスト
★NEXT★

いま 今からショットして、^{まとだま} 的球を落とせたら、^{なんてん} 何点になるか……
が、^{がめん} 画面の“NEXT”のところに^{ひょうじ} 表示される。

エクストラ
★EXTRA★

レートが16になると、“^{ネクスト} NEXT”の^{ひょうじ} 表示が、“^{エクストラ} EXTRA”に^か 変
わる。そのあとのショットで^{まとだま} 的球を落とすと、^も 持ち球が1個
^ふ 増える。

★ボーナス★

○ラウンド・クリアしたときに、^{しよき} 初期ショット^{すう} 数が^{のこ} 残ってい
ると、ボーナスが^{かさん} 加算される。

……………^{のこ} 残りの^{しよき} 初期ショット^{すう} 数×1,000^{てん} 点

○パーフェクト・クリア ……………5,000^{てん} 点

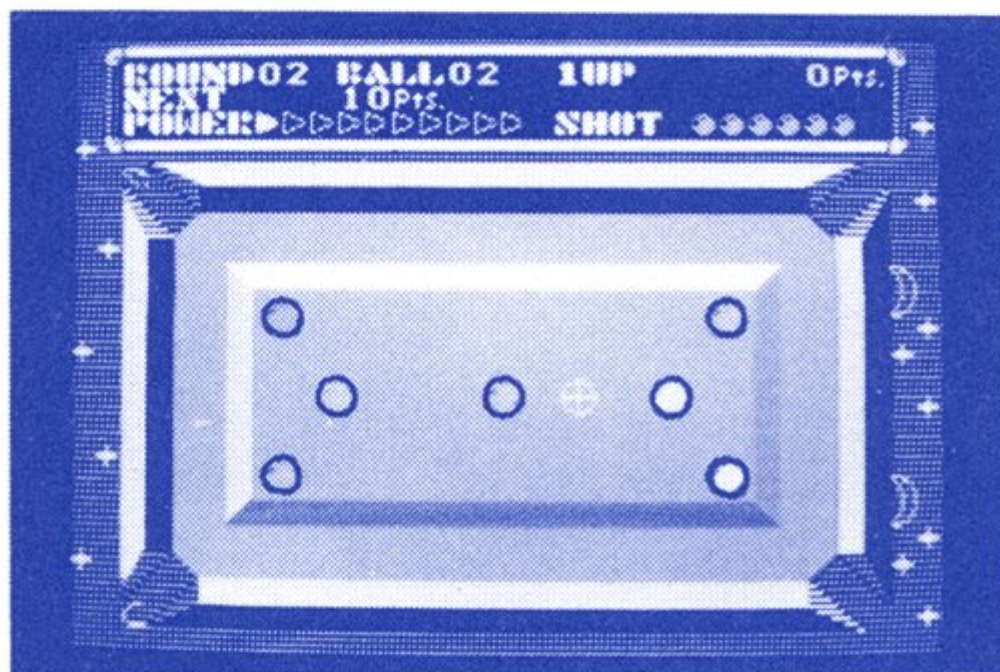
○^{まとだま} 的球を^わ 割る ……………100^{てん} 点

⑨ ^{まとだま} 的球は、^{なんかい} 何回かぶつかり^あ 合うと^わ 割れる。

^わ 割れるまでの^{かいすう} 回数は、^{まとだま} 的球によって^{ちが} 違う。

★ビリヤードテーブルが変わる！★

このゲームでは、ラウンドごとに、ビリヤードテーブルが
変わっていくんだ。さまざまな高さや形になるけど、キミ
のテクニックを発揮してクリアしてほしい。その一部を紹介
しよう。



○高さが変わる

球の動きも変わる

から、油断はでき

ないよ。高いところ

の的球を狙うと

きは、勢いよく、

ショットしろ！

○三角形になる

これは、びっくり。

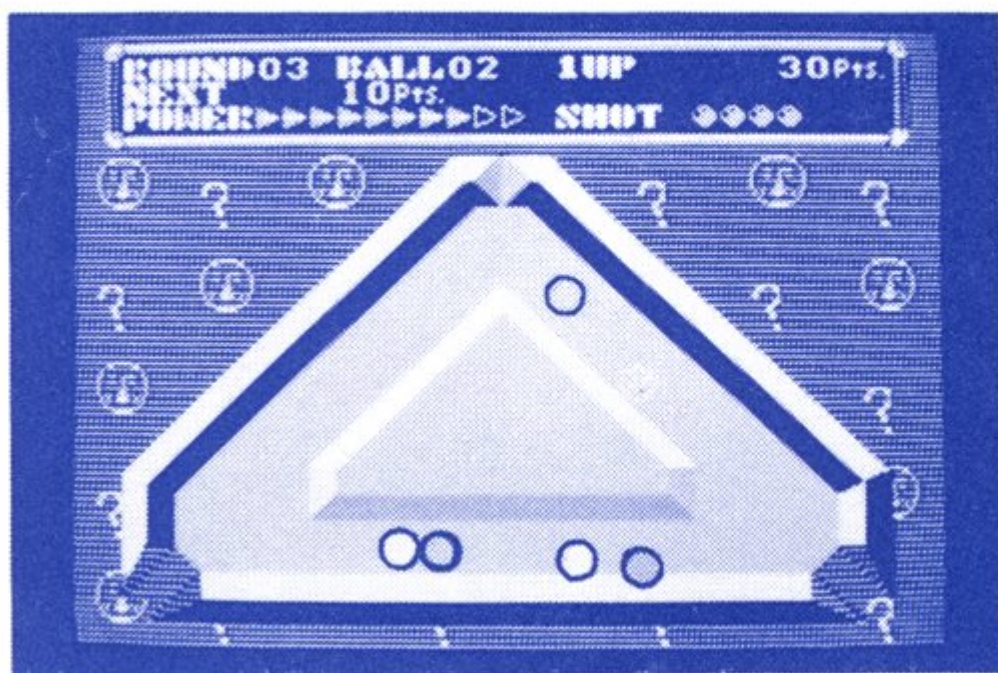
三角形のビリヤード

テーブルだぞ。

的球を早くコーナ

ーに集めるのが、

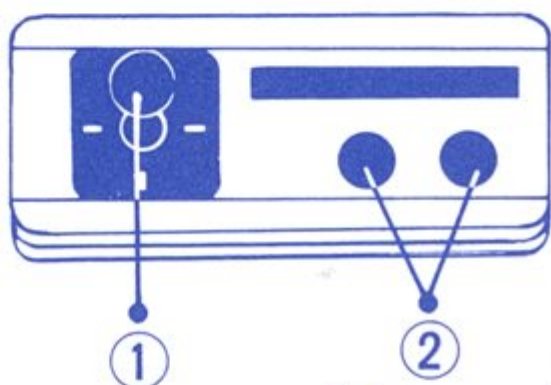
勝利のポイント！



★好きなラウンドから、プレイしよう!★

- ゲーム中、画面にカーソルが出ているときに、ジョイスティックやキーボードを操作してみよう。ゲームの途中でも、好きなラウンドに移れるよ。

〈操作のしかた〉

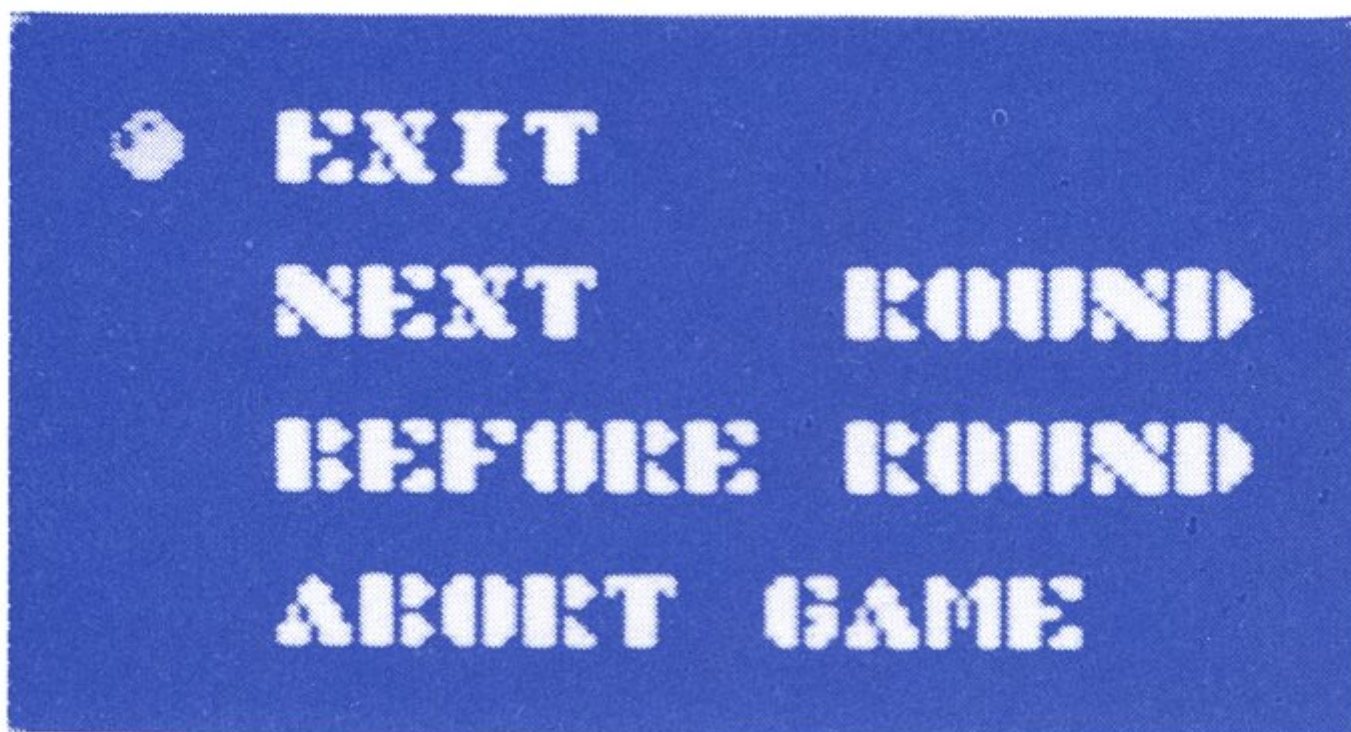


- ①レバーを↓の方向に動かしたまま……
- ②左右のボタンを同時に押す。

(キーボードの場合も、同じように操作する)



画面に次の表示が出てくる



エグジット
EXIT

中断したゲーム画面に、またもどせるよ。ゲーム続行だ！

ネクスト ラウンド
NEXT ROUND

つぎ
次のラウンドに移れる。

ビフォア ラウンド
BEFORE ROUND

まえ
前のラウンドにもどれる。

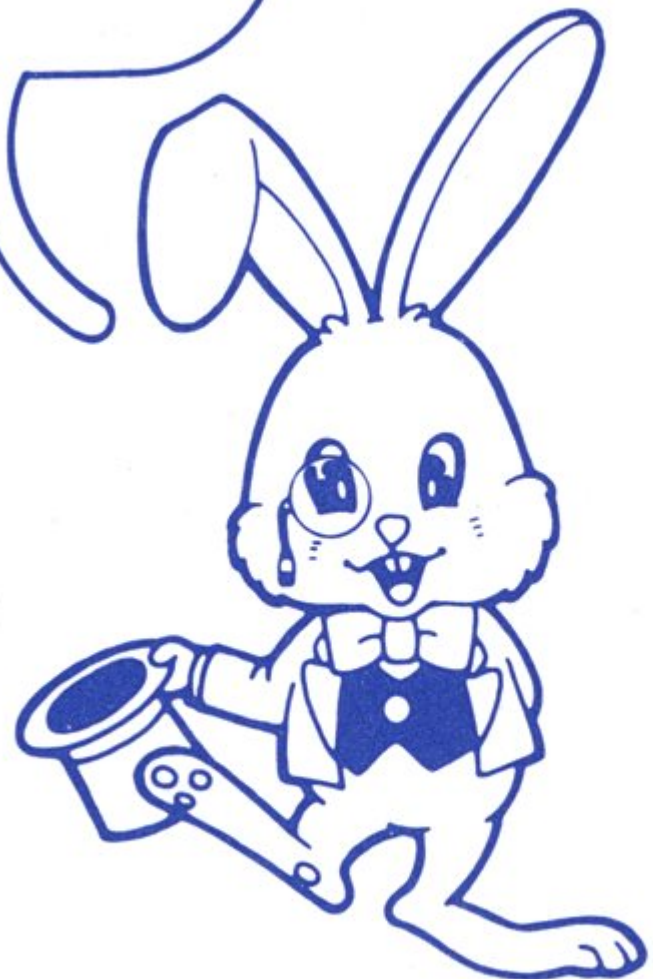
アボート ゲーム
ABORT GAME

これを選ぶと、電源を切らなくても、タイトル画面にもどせる。もう一度、遊べるよ。

- ⑨ この操作をすると、レートが0にもどってしまう。また、せっせとスコアを上げなくちゃいけないんだ。
(普通のラウンド・クリアでは、レートは上がったまま。)

☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

- カーソルの^{おお}大きさは、^{たま}球と^{おな}同じ。
だからショットする^{まえ}前にカーソル
を^{うご}動かしてみると、^て手球が^{たま}的球に^{まと}どう^あ当たるのか、^よ予想^{そう}できる。
- このゲームには、^じ時間^{かん}制限^{せいげん}がない。
^{たま}球の^{すす}進むコースをじっくりと^{かんが}考え
よう。そして、パワーメーターの
^{ひょうじ}表示が、^{ねら}狙^{つよ}いたい強さになったら、
いざ、ショット！



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、カードキャッチャ
(別売)が必要です。

* カードを直接、本体に差し込まないでください。

——正しくお使いいただくために——

ぬらさない!

ま
曲げない!



つよ
強いショック
はダメ!

ちやくしゃにっこう
直射日光、
ない
大きらい!



キズつけない!

たか おん ど
高い温度に
ちか
近づけない!



シンナーや
ベンジンもダメ!

※カードには、何も貼りつけないでください。

- ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

かいもの ぎんこう
買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック
☆SCOREBOOK☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

スコアブック
 ☆ **SCOREBOOK** ☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

スコアブック
☆SCOREBOOK☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

新情報サービス
セガ・JOY JOYテレフォン

東京 03-236-2999

大阪 06-333-8181



——“カードホルダー”プレゼントのお知らせ——

セガ マイカード^{おうぼけん}応募券を4枚^{まいあつ}集めて、次^{つき}の
 ように、官製^{かんせい}はがきに張^はって送^{おく}ってください。
 ステキなカードホルダーがもらえます。

あなたの

住所 氏名 年令 職業
 (学 年)

SEGA	SEGA	SEGA	SEGA
マイカード	マイカード	マイカード	マイカード

(はがきの裏)

144-□□

40

東京都大田区羽田1-2-12
 (株)セガ・エンタープライゼス
 消費者サービス課
 カードホルダー
 プレゼント係

□□□□□

(はがきの表)

セガ^{おうぼけん} マイカード応募券



C-5071

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

電話 03 (743) 7435 (代表)

お問い合わせ：TOY事業部

消費者サービス課

電話 03 (742) 7068 (直通)