

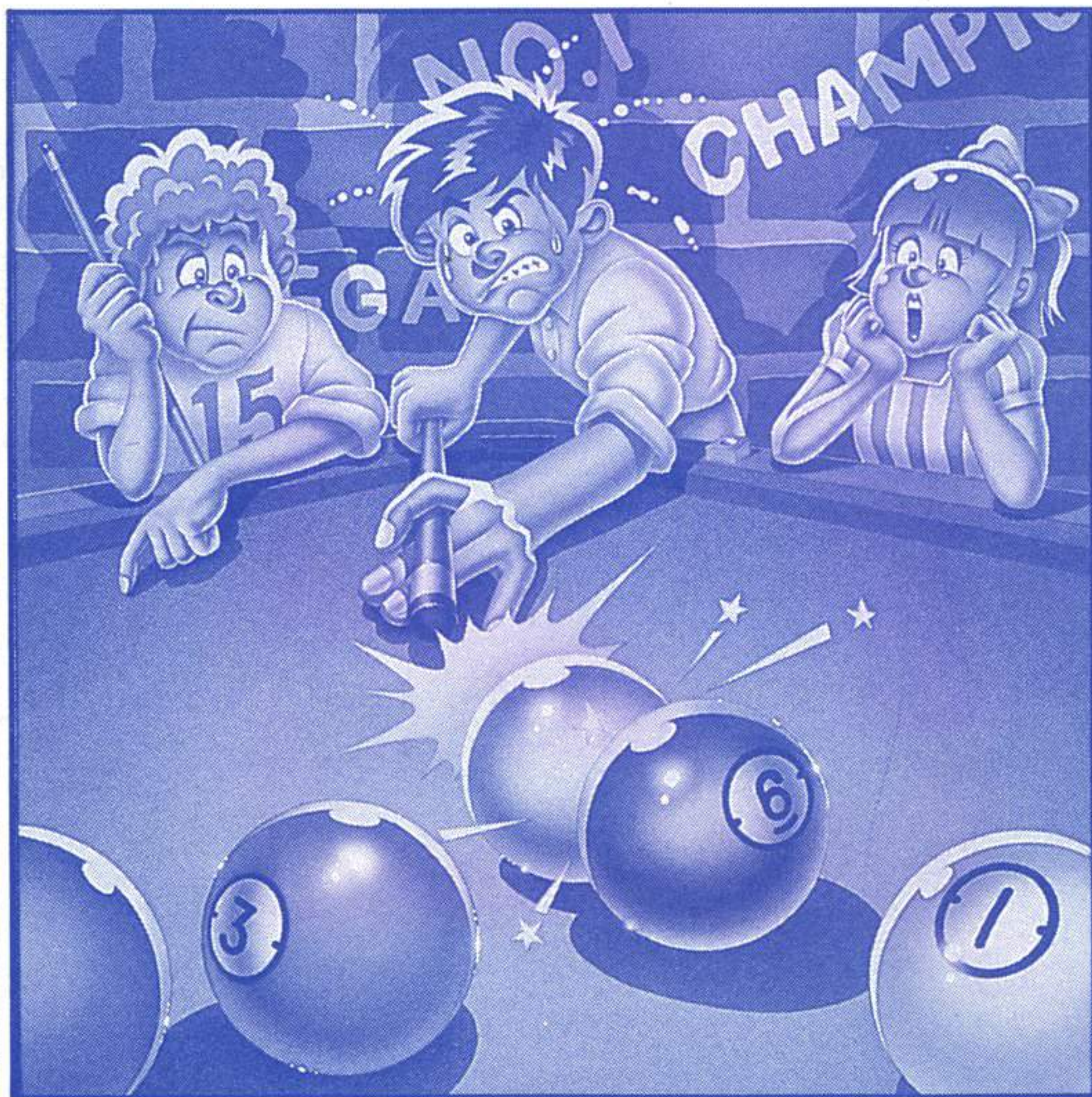
SEGA<sup>®</sup>

# 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





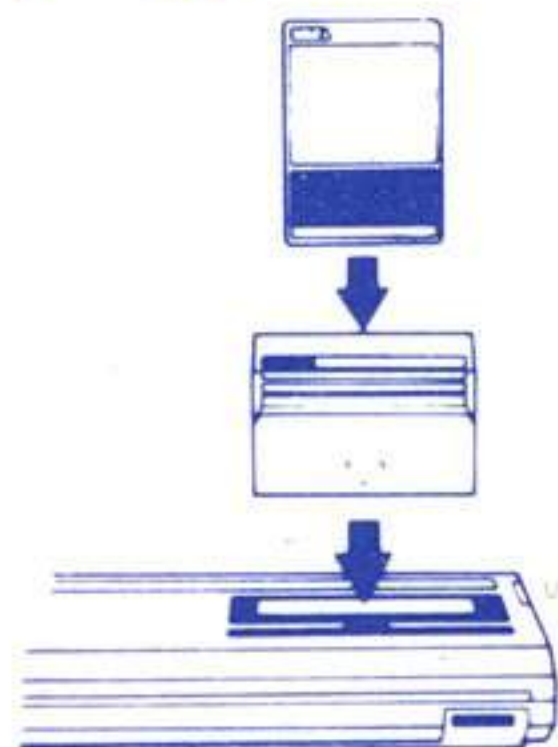
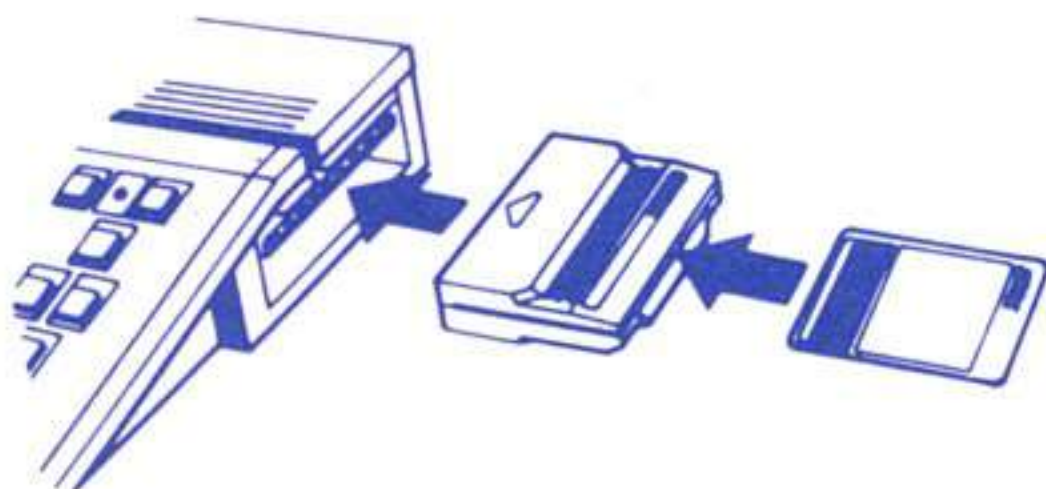
# ☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

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。

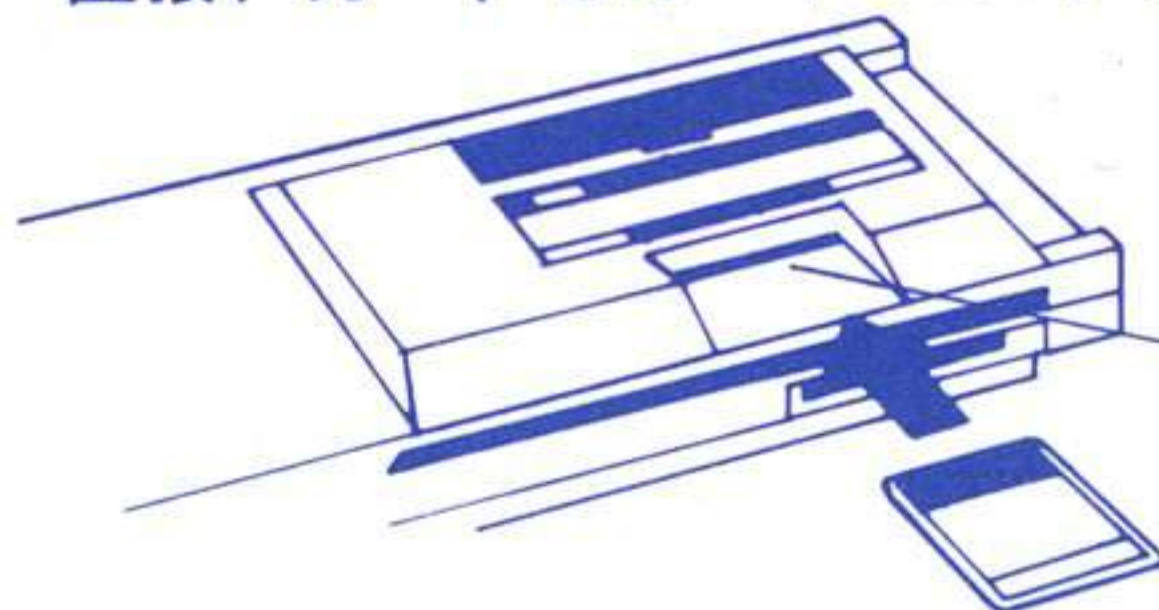
## セガ マイカードの使い方

- 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。

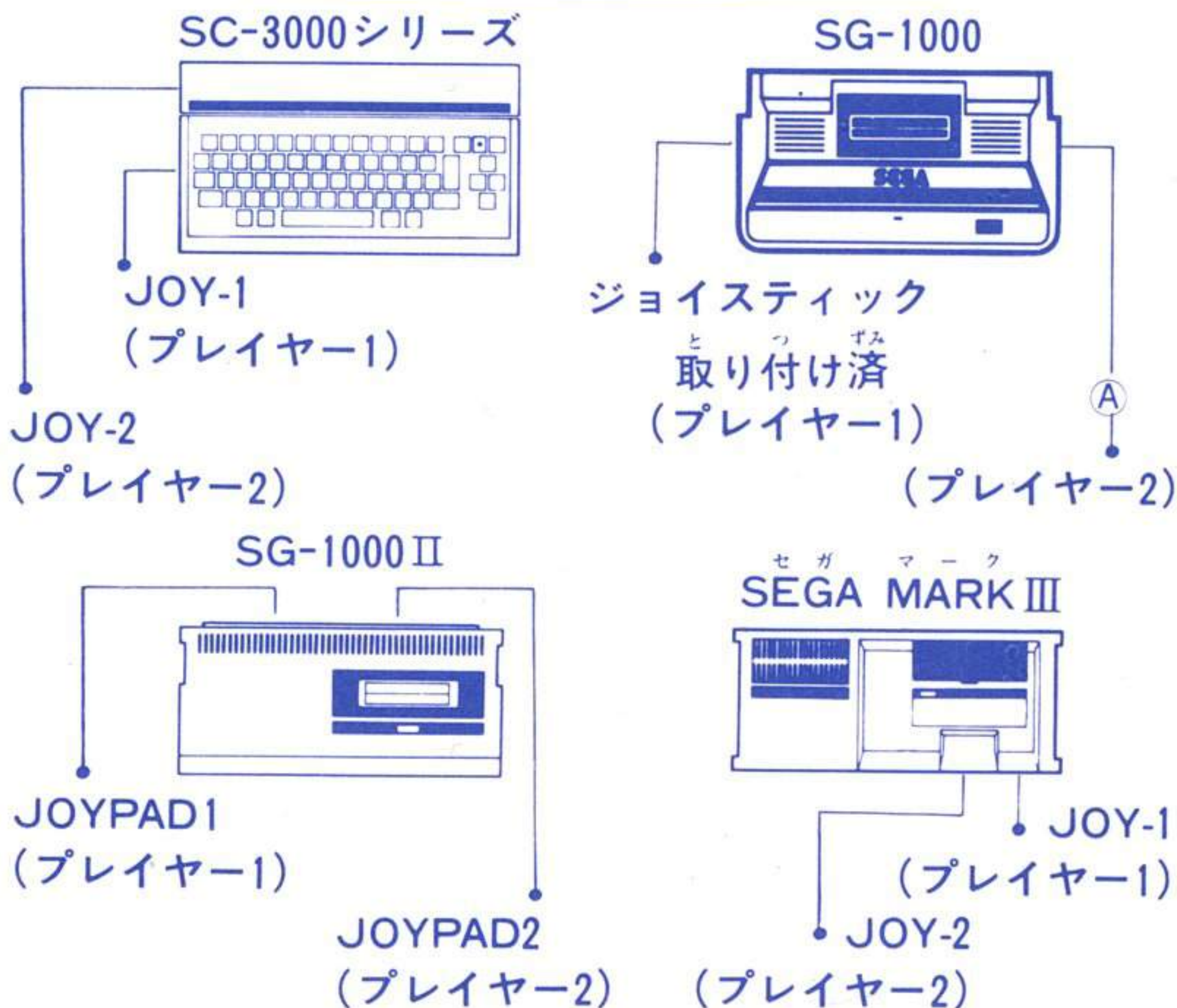


• カード スロット  
(差し込み口)



- 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

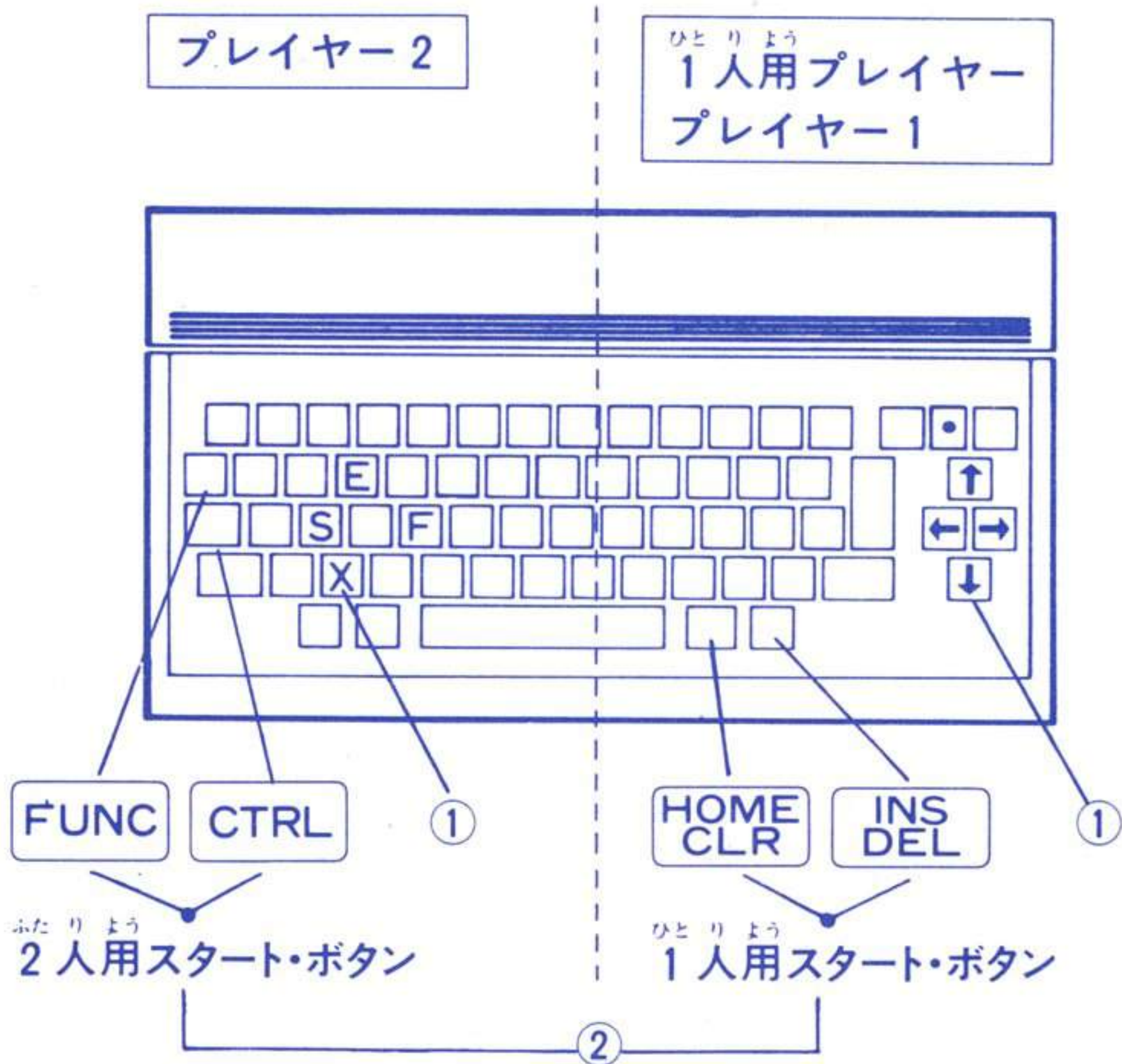


上のJOY-1、2、A、JOYPAD1、2 にジョイスティックを差し込もう。



# 操作方法

☆キーボード { SC-3000シリーズ  
SG-1000シリーズ  
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)

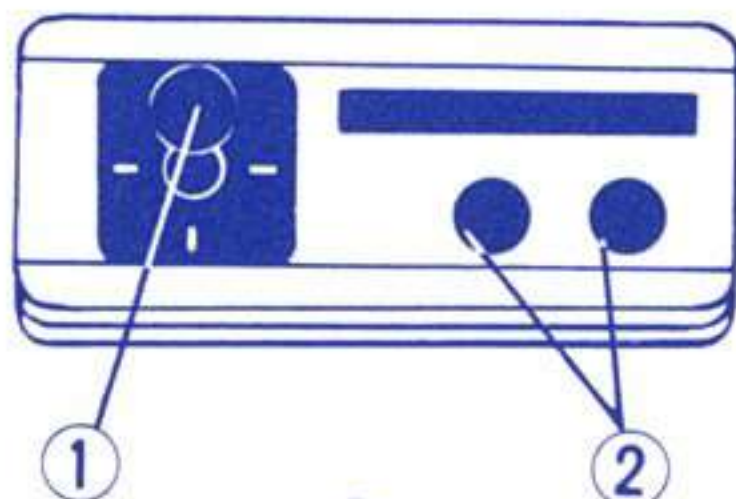
ブレーキ・ボタン(ボールの動いているときに押す)



# ☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ SJ-200 SJ-300シリーズ) で遊ぶ場合 ☆

## SJ-150シリーズ

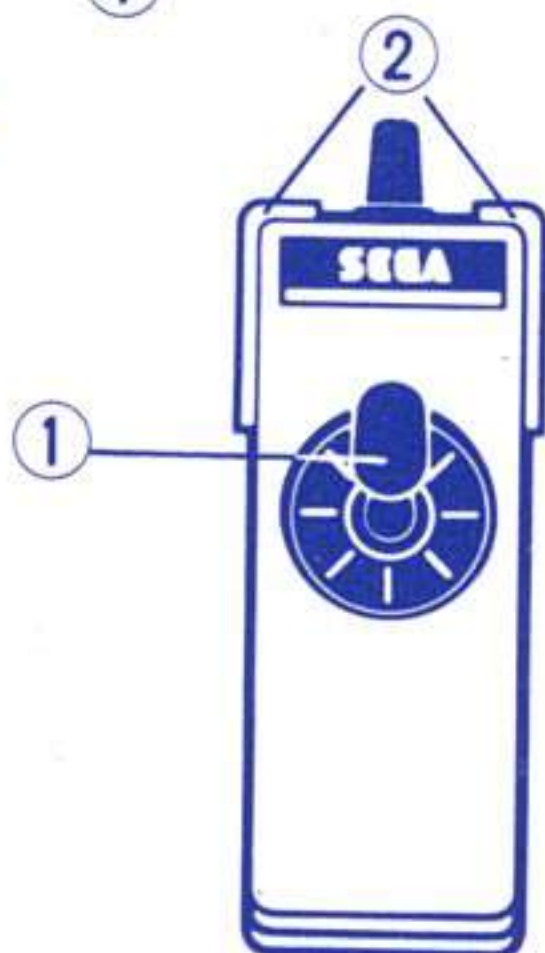
(別売)



①カーソルを動かす



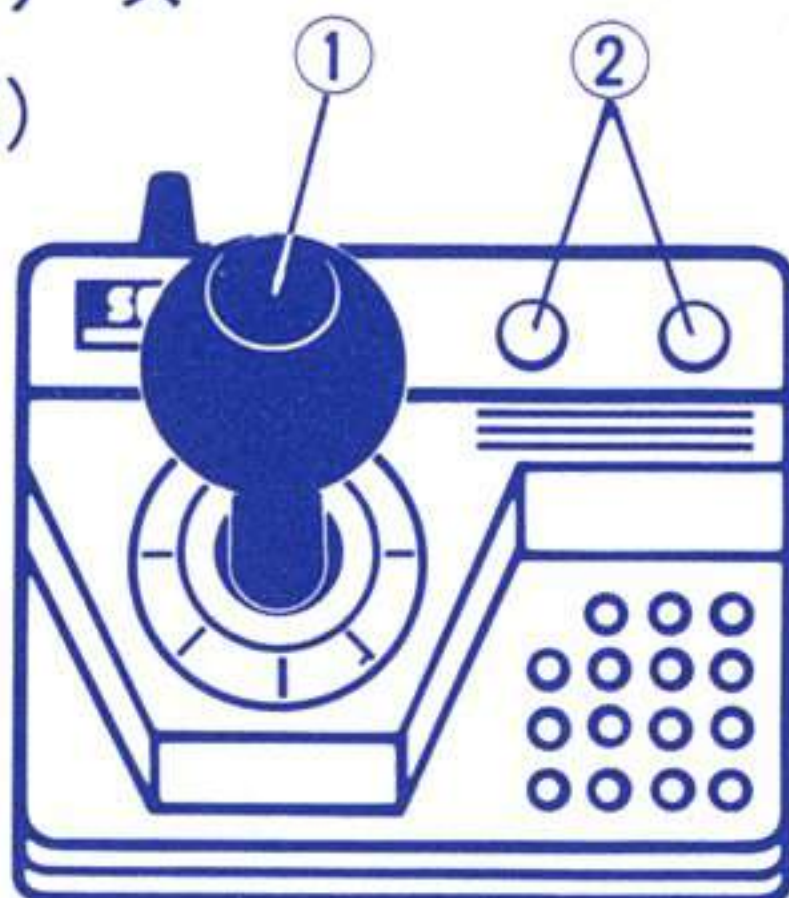
## SJ-200



②スタート・ボタン  
ショット・ボタン  
(カーソルので  
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)

## SJ-300シリーズ

(別売)





# ☆<sup>あそ</sup>遊<sup>び</sup>方☆<sup>かた</sup>

ビリヤードに凝<sup>こ</sup>っているキミへ!

## ★ゲームの目的<sup>もくてき</sup>★

手<sup>て</sup>球<sup>だま</sup>をショットして、的<sup>まと</sup>球<sup>だま</sup>をポケットに落<sup>お</sup>としていこう。

1回<sup>かい</sup>のショットで、何個<sup>なんこ</sup>の的<sup>まと</sup>球<sup>だま</sup>を落<sup>お</sup>とせるか。それは、キミの腕<sup>うで</sup>しだい!

## ★GAME OVER<sup>ゲーム オーバー</sup>★

持<sup>も</sup>ち球<sup>だま</sup>は、3個<sup>こ</sup>でゲームスタート。全<sup>ぜん</sup>部<sup>ぶ</sup>なくなると、GAME OVER<sup>ゲーム オーバー</sup>だよ。

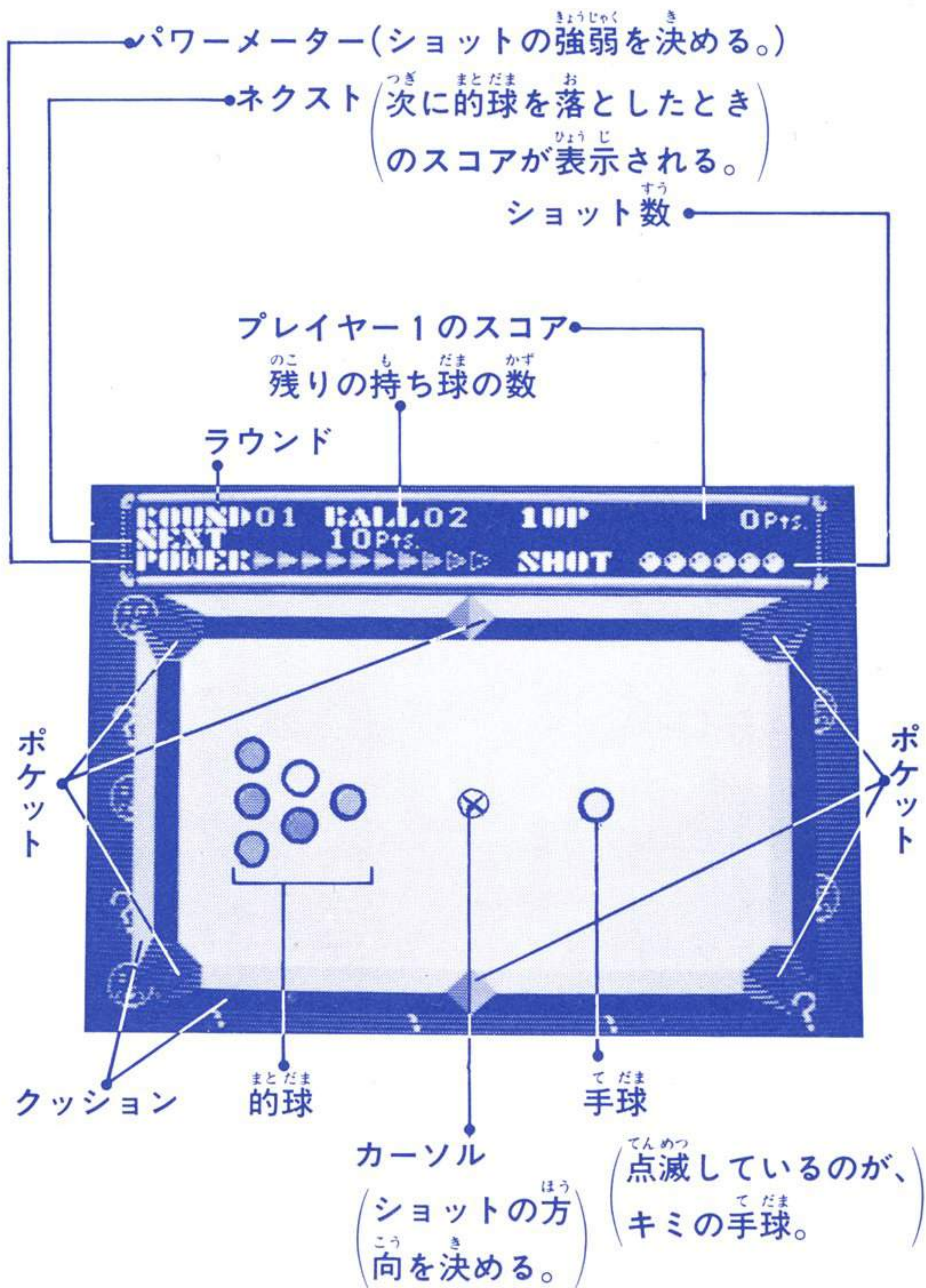
## ★スタートのしかた★

PUSH 1 PLAY START BUTTON  
PUSH 2 PLAY START BUTTON

ふた<sup>ふた</sup>り<sup>り</sup>で遊<sup>あそ</sup>ぶときは、キーボードの2人<sup>ふた</sup>用<sup>り</sup>や2P  
ジョイスティックのスタート・ボタン<sup>お</sup>を押す。

ひと<sup>ひと</sup>りで遊<sup>あそ</sup>ぶときは、キーボードの1人<sup>ひと</sup>用<sup>り</sup>や1P  
ジョイスティックのスタート・ボタン<sup>お</sup>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。

### てだま ○手球

じぶん つ たま  
自分が突く球のこと。

### まとだま ○的球

てだま あ たま  
手球で当てる球のこと。

### ○スクラッチ

まとだま お  
的球をポケットに落としたとき、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<sup>まとだま</sup>を落<sup>お</sup>としたときのスコアは、レートによって違<sup>ちが</sup>ってくる。レートとスコア<sup>かんけい</sup>の関<sup>つき</sup>係は、次のとおりだよ。
- ただし、レートの数字<sup>すうじ</sup>は画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>に表<sup>ひょう</sup>示<sup>じ</sup>されない。

レ　　ト	ス　コ　ア	レ　　ト	ス　コ　ア
0	10 <sup>てん</sup> 点	11	2,000 <sup>てん</sup> 点
1	20 <sup>てん</sup> 点	12	3,000 <sup>てん</sup> 点
2	30 <sup>てん</sup> 点	13	5,000 <sup>てん</sup> 点
3	50 <sup>てん</sup> 点	14	7,000 <sup>てん</sup> 点
4	70 <sup>てん</sup> 点	15	10,000 <sup>てん</sup> 点
5	100 <sup>てん</sup> 点	16	10,000 <sup>てん</sup> 点
6	200 <sup>てん</sup> 点	17	10,000 <sup>てん</sup> 点
7	300 <sup>てん</sup> 点	18	10,000 <sup>てん</sup> 点
8	500 <sup>てん</sup> 点	19	10,000 <sup>てん</sup> 点
9	700 <sup>てん</sup> 点	20	10,000 <sup>てん</sup> 点
10	1,000 <sup>てん</sup> 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<sup>かえ</sup>し。



## ——レートが上がった——

レートは次のようなときに、あがっていく。

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

○1回のショットで3個以上の<sup>まと</sup><sup>だま</sup><sup>お</sup>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。

<sup>げん</sup><sup>き</sup><sup>だ</sup>元氣を出して、また、ショットしよう！

- ミスをしたとき
- ブレーキを<sup>つか</sup>使ったとき
- <sup>も</sup><sup>だま</sup><sup>お</sup>持ち球を落としたとき



## ★<sup>ネクスト</sup>NEXT★

<sup>いま</sup>今からショットして<sup>まとだま</sup>的球を<sup>お</sup>落とせたら、<sup>なんてん</sup>何点になるか……  
が、画面の<sup>ネクスト</sup>“NEXT”のところに<sup>ひょうじ</sup>表示される。

## ★<sup>エクストラ</sup>EXTRA★

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

## ★ボーナス★

○ラウンド・クリアしたときに、<sup>しょき</sup>初期ショット<sup>すう</sup>数が<sup>のこ</sup>残っていると、ボーナスが<sup>かさん</sup>加算される。

……………<sup>のこ</sup>残りの<sup>しょき</sup>初期ショット<sup>すう</sup>数×1,000<sup>てん</sup>点

○パーフェクト・クリア……………5,000<sup>てん</sup>点

○<sup>まとだま</sup>的球を<sup>わ</sup>割る……………100<sup>てん</sup>点

⑨ <sup>まとだま</sup>的球は、<sup>なんかい</sup>何回かぶつかり<sup>あ</sup>合うと<sup>わ</sup>割れる。

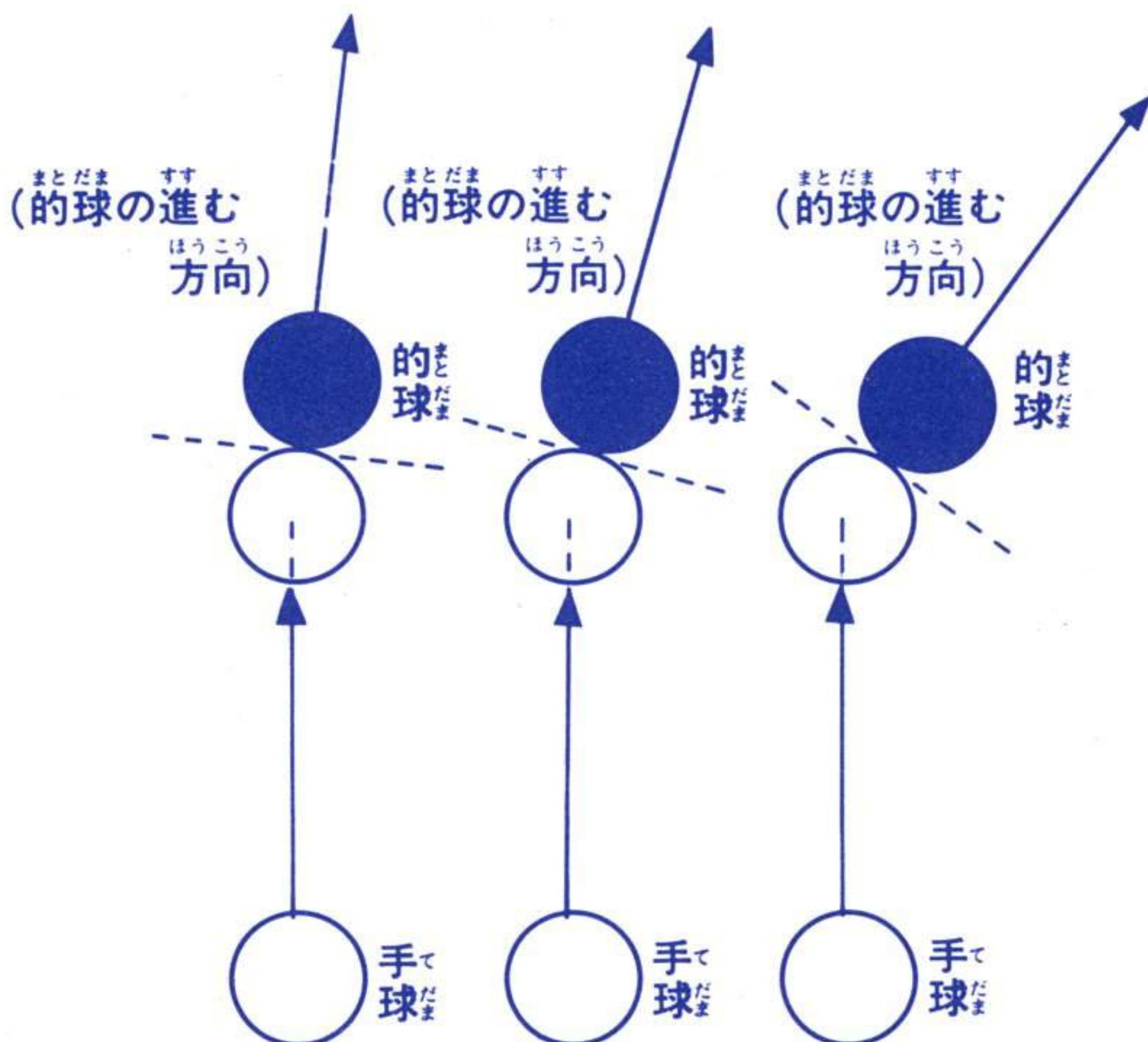
<sup>わ</sup>割れるまでの<sup>かいすう</sup>回数は、<sup>まとだま</sup>的球によって<sup>ちが</sup>違う。



## ビリヤードはじめてのキミへ！

### ★球の進む方向を読もう！★

○持ち球を当てる位置によって、球の進む方向が変わってくる。狙いを定めて、ショットしよう。

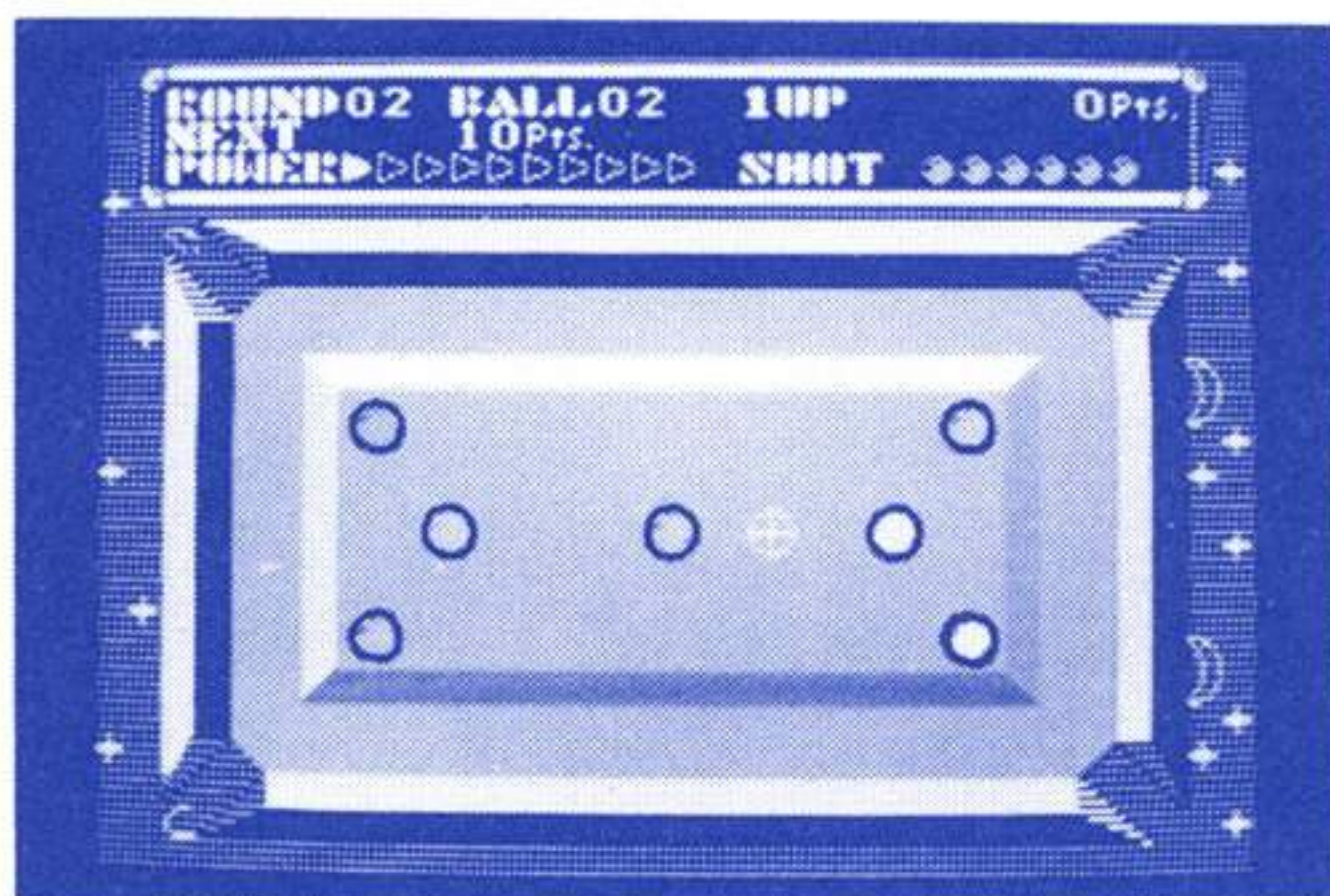


○スクラッチしそうなときは、からクッションするといいよ。



## ★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

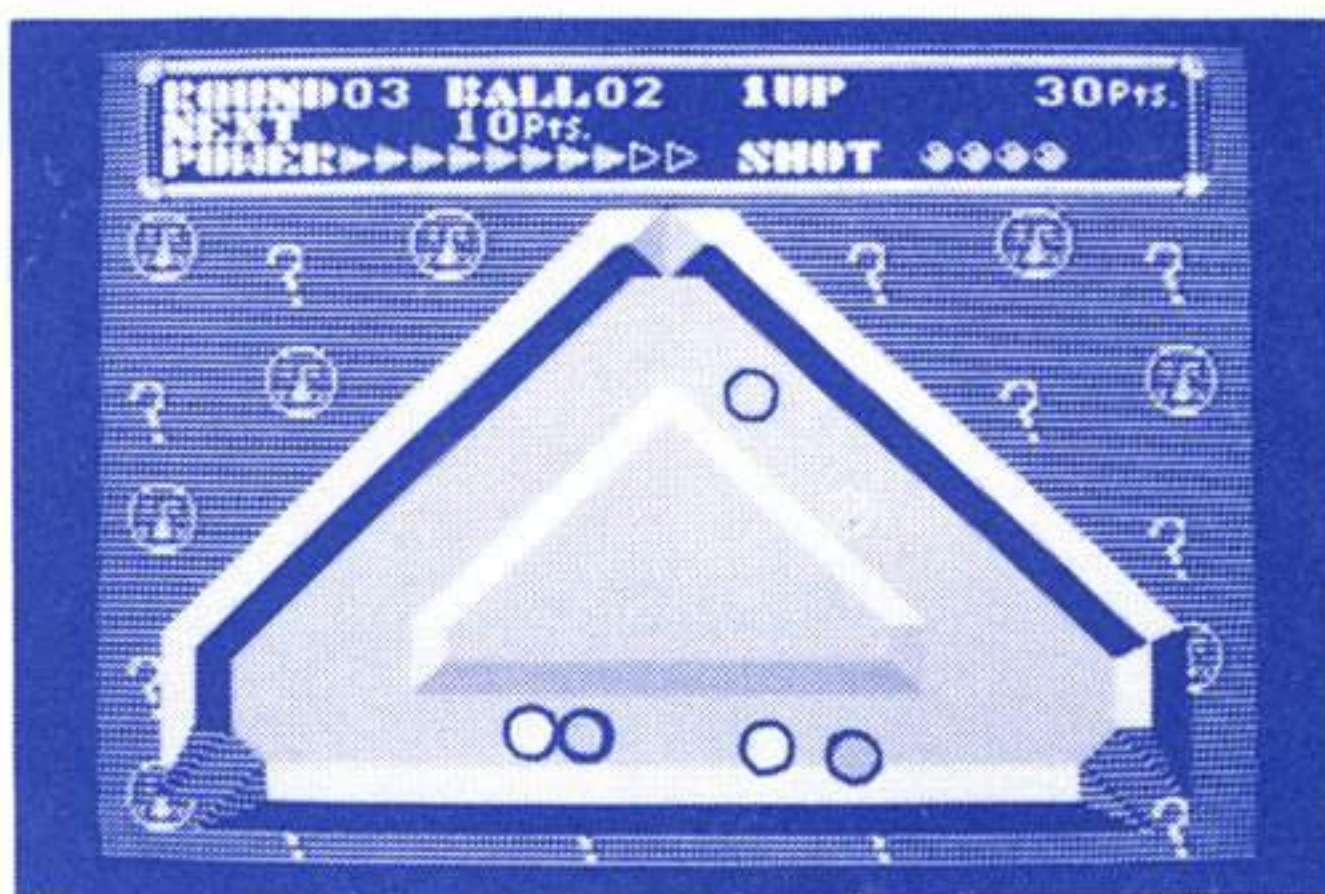
球の動きも変わる  
から、油断はでき  
ないよ。高いところ  
の的球を狙うと  
きは、勢いよく、  
ショットしろ！

### ○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！

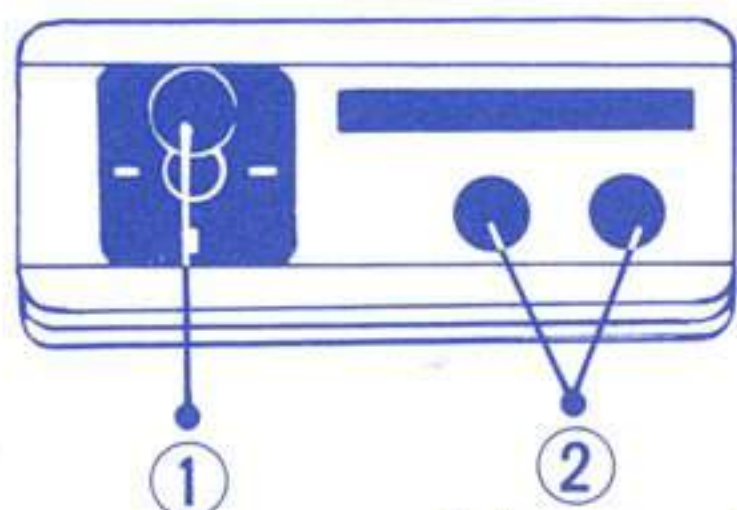




## ★好きなラウンドから、プレイしよう!★

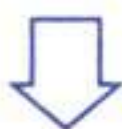
○ゲーム中、画面にカーソルが出ているときに、ジョイスティックやキーボードを操作してみよう。ゲームの途中でも、好きなラウンドに移れるよ。

### ＜操作のしかた＞

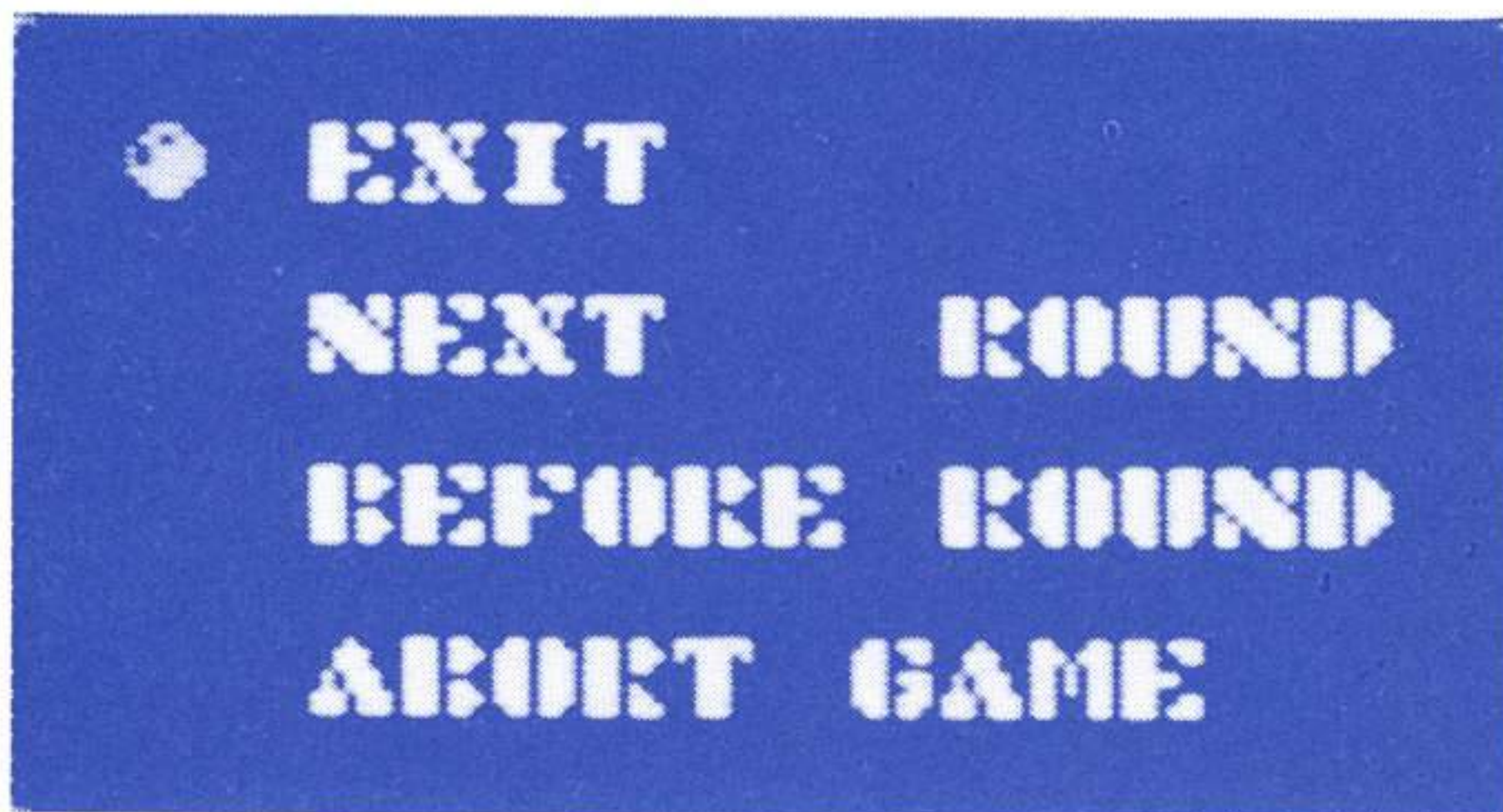


- ①レバーを↓の方向に動かした  
まま……
- ②左右のボタンを同時に押す。

(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

次のラウンドに移れる。

ビフォア ラウンド  
BEFORE ROUND

前のラウンドにもどれる。

アボート ゲーム  
ABORT GAME

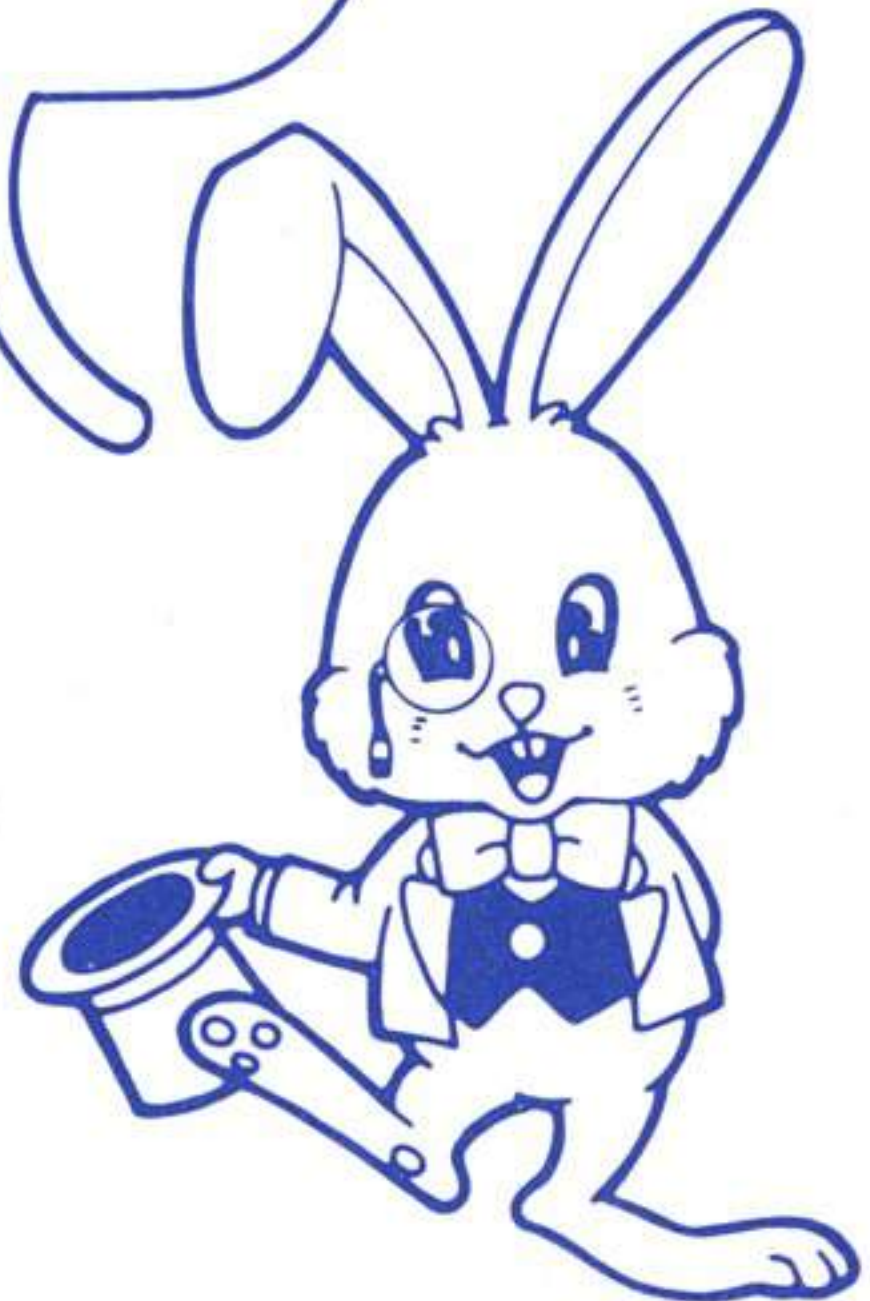
これを選ぶと、電源を切らなくても、タイトル画面にもどせる。もう一度、遊べるよ。

- 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<sup>きょうじゅ</sup>教授からのアドバイス☆

- カーソルの<sup>おお</sup>大きさは、<sup>たま</sup>球と<sup>おな</sup>同じ。  
だからショットする<sup>まえ</sup>前にカーソル  
を<sup>うご</sup>動かしてみると、<sup>て</sup>手球が<sup>たま</sup>的球に<sup>まと</sup>  
どう<sup>あ</sup>当たるのか、<sup>よ</sup>予想<sup>そう</sup>できる。
- このゲームには、<sup>じ</sup>時間<sup>かん</sup>制限<sup>せいげん</sup>がない。  
<sup>たま</sup>球の<sup>すす</sup>進むコースをじっくりと<sup>かんが</sup>考え  
よう。そして、パワーメーターの  
<sup>ひょうじ</sup>表示が、<sup>ねら</sup>狙<sup>つよ</sup>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——



※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。

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 <b>NAME</b>					
デイト <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					

ネーム <b>NAME</b>					
デイト <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					

ネーム <b>NAME</b>					
デイト <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					

ネーム <b>NAME</b>					
デイト <b>DATE</b>					
スコア <b>SCORE</b>					



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<sup>おう ぼ けん</sup>応募券<sup>まい あつ</sup>を4枚集めて、<sup>つき</sup>次の  
 ように、<sup>かん せい</sup>官製はがき<sup>は</sup>に張<sup>は</sup>って送<sup>おく</sup>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)

40

1

4

4

-

□

□

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 マイカード<sup>おう ぼ けん</sup>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)