MSX 2 ROM カートリッジ版
メガロム仕様
（VRAM128KB以上）

Family Billiards

ファミリー・ビリヤード

取扱説明書

PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

はじめに

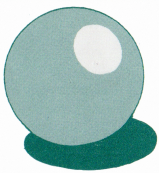
ゲームを始める前に、取扱説明書をよくお読みになり、遊び方を充分理解して、お楽しみ下さい。

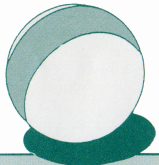
ご注意

- このパソコンソフトは、MSX2専用で本体64K bytes以上のRAM及び128K以上の容量のVRAMを持っているMSXパソコンでご使用下さい。
- ROMカートリッジを抜き差しする時は必ずMSX本体の電源をOFFにして下さい。
- ROMカートリッジは乱暴に扱わないで下さい。

INDEX

▶ゲームの楽しみ方 …… ❶
▶ゲームのスタート方法 …… ❶
▶画面の見方 …… ❷
▶ルールの説明 …… ❷
▶キー操作 …… ❹





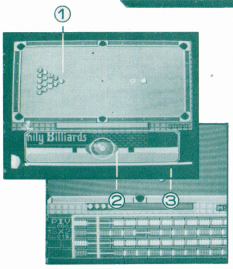
ゲームの楽しみ方

このfamily Billiardsは、実戦的なゲーム感覚をとり入れ、玉の動き、撞点の位置を実際のゲームのように再現します。
また、このゲームをプレーすることによって、実際のルールはもちろん、撞き位置による手球の変化や厚みの違いによるボールの進路が身につきます。
このゲームには、根強い人気の★ナインボール★ローテーションボール★四つ球★スヌーカーの４種類のゲームをプレーできます。
そして、対MSX戦モードでは、レベル１からレベル５まで、実力に応じてレベルが選択できますので、ご家族で楽しめます。

ゲームのスタート方法

1.MSX２本体にモニターテレビが正しく接続されているか確認して下さい。
※モニターの音量は適度に。
2.本体の電源はOFFのままでROMカートリッジをスロットに差し込みます。
※ROMカートリッジを抜き差しするときは、必ずMSX２本体の電源をOFFにして下さい。
3.本体の電源スイッチをONにして下さい。
4.自動的に画面が出ます。

画面の見方

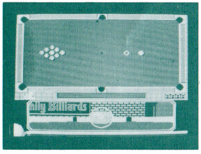


①ビリヤード台…上から見たもの
②サブ画面……横方向から見た拡大画面
③ショットレベル…球を撞く強さ

※②のサブ画面は、点数が加算されるときは、点数表示画面に変わります。

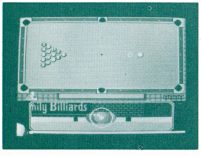
ルールの説明

◉NINE BALL(ナインボール)



白色の手球を使って①～⑨番のボールを番号の小さい順に当ててポケットインしていきます。勝負は、ファウルしないで⑨番のボールを先にポケットインした人が勝ちになります。プレイヤーの交代は、後で説明するファウル・プレーの時におこなわれます。

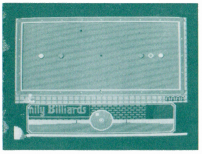
◉ROTATION(ローテーション)



白色の手球を使って①～⑮番のボールを番号の小さい順に当ててポケットインしていきます。勝負は、ポケットインした番号の得点合計が最初に決めた点数(MAX POINT)以上になった人が勝ちになります。得点

は、①番のボールが１点といった具合にポケットインしたボールの番号が得点になります。プレイヤーの交代は、ファウルプレーの時におこなわれます。

◉YOTSUDAMA（四つ球）

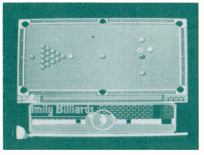


白色の手球（白球２つのうちのいずれか）を使って、自分の手球以外に２個以上に当たれば得点になります。勝負は、最初に決めた持ち点(MAX POINT)を先に取った人が勝ちになります。プレイヤーの交代は、ファウル・プレーを行なった時におこなわれます。

ファウルプレー

●白球がポケットインした場合●手球が的球以外のボールに最初に当たった場合●手球が的球に当たらなかった場合●ポケットインしなかった場合

◉SNOOKER（スヌーカー）



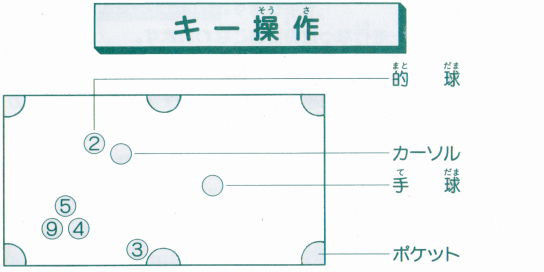
白色の手球を使って、最初に的球の赤ボール（１点）、次にカラーボールの順番でポケットに入れていきます。（カラーボール6個のうち1個どれをねらっても構いません）。そのカラーボールは所定の位置に戻ります。

ポケットに入れる場合には、赤ボールとカラーボールを交互に入れて下さい。赤ボールがすべてなくなったら、カラーボールの点数の低い順（黄色2点→緑色3点→茶色4点→青色5点→桃色6点→黒色7点）。最終的に点数の高い方が勝ちです。プレイヤー交代はファウル・プレーを行なった時に交代です。最低４点が相手側に加算されます。また、手球が赤ボールやカラーボールに当たらなかった時のファウルでは相手に４点が加算されます。

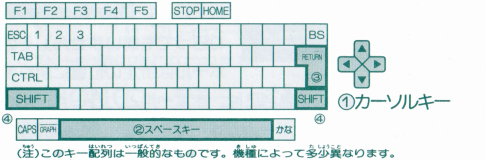
▶スヌーカーのペナルティ

- 白球が赤ボールに当たらず、4点以下のカラーボールに当たったときは、相手側に4点加算。（的球が赤ボールの時）
- 白球が赤ボールに当たらず、5点以上のカラーボールに当たったときは、各ボールの点数が相手側に加算。（的球が赤ボールの時）
- 白球がポケットに入ったときは、相手側に4点加算。
- 赤ボールとカラーボールがいっしょにポケットインしたときは4点〜7点（点数のいちばん高いボール）がペナルティとなる。

キー操作

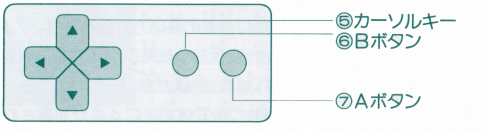


キーボード



（注）このキー配列は一般的なものです。機種によって多少異なります。

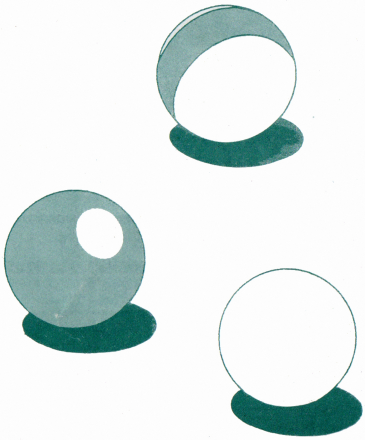
ジョイスティック



		キーボードの場合	ジョイスティックの場合
〈ゲーム選択画面〉 	移動 上	①の ▲	⑤の ▲
	下	①の ▼	⑤の ▼
	実行	②のスペースバー	⑦のAボタン
〈プレイヤー選択画面〉 	移動 上	①の ▲	⑤の ▲
	下	①の ▼	⑤の ▼
	実行	②のスペースバー	⑦のAボタン
〈名前登録画面〉 	MAX POINT ※1 大	①の ▶	⑤の ▶
	小	①の ◀	⑤の ◀
	実行	②のスペースバー	⑦のAボタン
	LEVEL 大	①の ▶	⑤の ▶
	小	①の ◀	⑤の ◀
	実行	②のスペースバー	⑦のAボタン
	名前 アルファベット 順	①の ▶	⑤の ▶
	逆	①の ◀	⑤の ◀
	実行	②のスペースバー	⑦のAボタン
〈プレイ画面〉 	カーソルの移動 上	①の ▲	⑤の ▲
	下	①の ▼	⑤の ▼
	左	①の ◀	⑤の ◀
	右	①の ▶	⑤の ▶
	カーソルを速くする	③のリターンキーか④のSHIFT	⑥のBボタンを押したまま
	撞点の移動	③のリターンキー	⑥のBボタン
	撞点の移動 上	①の ▲	⑤の ▲
	下	①の ▼	⑤の ▼
	左	①の ◀	⑤の ◀
	右	①の ▶	⑤の ▶
	カーソルの移動	③のリターンキー	⑥のBボタン
	ショットレベル	②のスペースバーを押して強さが決まったらもう一度②のスペースバーを押す。	⑦のAボタンを押して強さが決まったらもう一度⑦のAボタンを押す。

※1 ROTATION(ローテーション)とYOTSUDAMA(四つ球)のみ
※2 撞点とは、球を撞く位置のこと

〈ファミリー・ビリヤード／開発スタッフ〉
- PRODUCER……HISAO KATO
- DIRECTOR……HIROSHI NAKAMURA
- PROGRAMER……GINJI IBUSHI
- COMPOSE & ARRANGE……TSUYOSHI SAKATA
- DESIGNER……TSUKASA KATAYAMA



企画・開発・発売元：株式会社 パック・イン・ビデオ
※このソフトを権利者の許諾なく賃貸業に使用する事を禁じます。また、無断で複製する事は法律で禁じられています。
'87.11 MADE IN JAPAN