

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

BAN-PGS

ゴキウ 猿

© 藤子・小学館・テレビ朝日



影のトーナメント

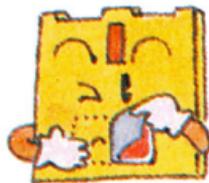
© BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

**BAN
DAI**



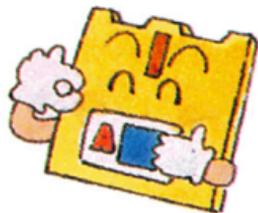
ディスクカードを書き換えたら シールも きれいにはりかえよう!

1 まずはじめに、ディスクカードに
ついて^{ふる}いる古いシールをきれい
にはがしましょう。重ねてシールを
はると故障^{こしょう}の原因^{げんいん}になります。



2 古いシールをはがしたら、右のペ
ージのディスクカード用シールの
SIDE AとSIDE Bをよく確^{たし}かめ
て、決められた位置^{いち}にきちんとは
りましょう。

3 シールがずれたり、はがれやす
くなっていないか、もう一度確^{いちど}かめ
てください。特にシールの四隅^{よすみ}は
ていねいにおさえてください。



注意

ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディ
スクカードにはるのは絶対^{ぜったい}にやめてください。故障^{こしょう}の原因^{げんいん}となります。

この「影のトーナメント」は、^{かけ}実際の^{じっさい}ゴルフ
 ルールとは多少^{たしょうこと}異なります。尚^{なお}、一部^{いちぶ}（たつ
^{まき}巻^{あつか}・カラスなどの扱^{あつか}い）ではオリジナルルー
 ルを^{さいよう}採用^{さいよう}しております。

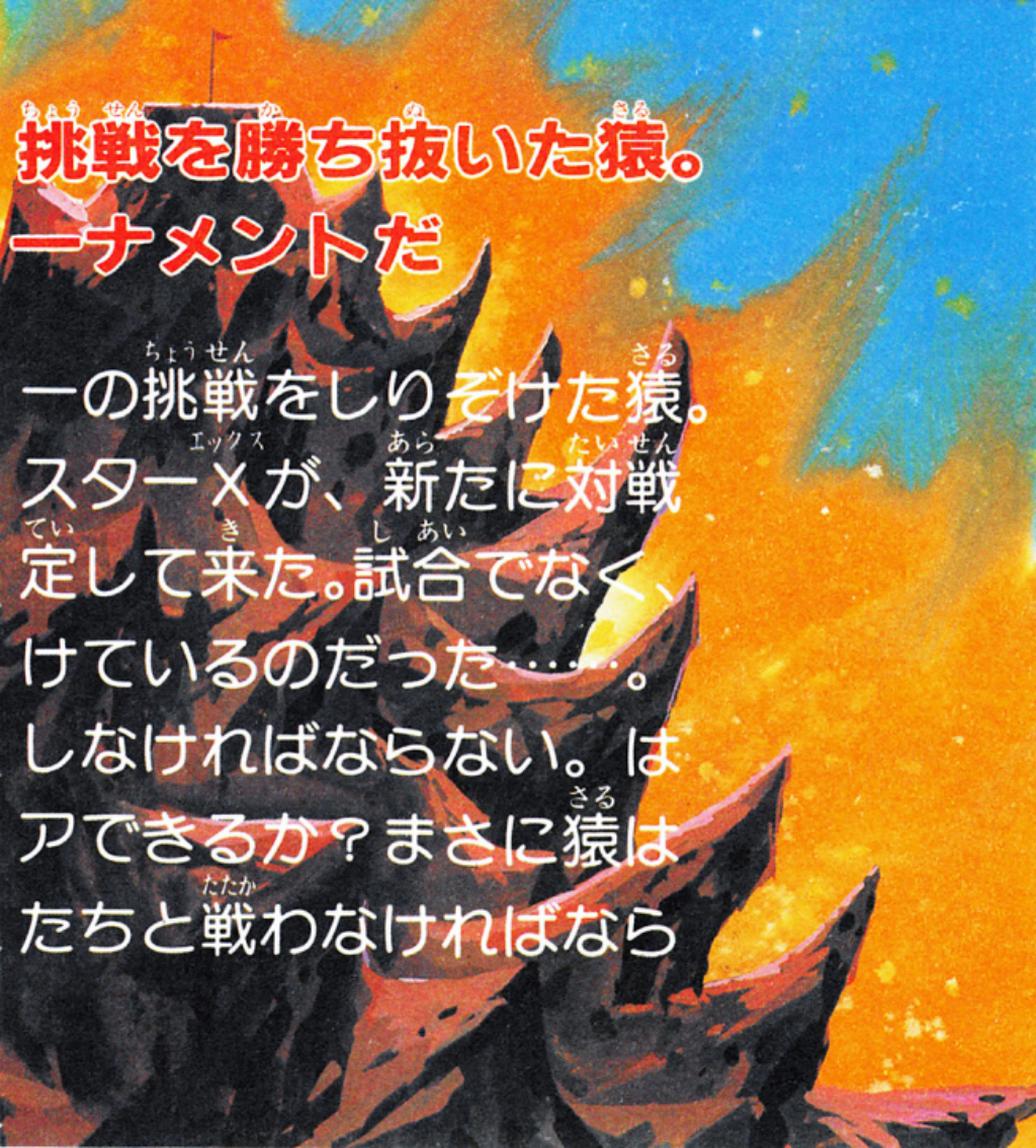
CONTENTS

- ^{こんど}今度は影^{かげ}のトーナメントだ……………6
- ゲームを始めるには、^{はじめ}前準備^{まえじゆんび}が必要^{ひつよう}なんだ！……………8
- いざ、^{きみ}君も影^{かげ}のトーナメントに^{さんか}参加^{さんか}しよう！……………10
- ^{きほんそうさ}コントローラー^{きほんそうさ}基本操作……………12
- ^{かた}ショットのし方……………13
- ^{かた}パットのし方……………15
- まずは、^{へん}トレーニング編^{へん}から！！……………16
- ^{へん}コース編……………18
- ^{がめん}画面^{せつめい}の説明……………20
- ^{ひつさつ}ザ・必殺^{ひつさつ}ショット！！……………22
- ^{ぷれいヤー}2PLAYER^{ばあい}の場合……………24
- コースは2つ……………26
- ^{しょうかい}キャラクター^{しょうかい}紹介……………27
- ^{おぼ}ゴルフルール^{おぼ}・ダイジェスト……………28
- ^{ちゆういじこう}これだけは覚えておいてほしい^{ちゆういじこう}注意事項……………34



^{かげ}影のプロゴルファーの
^{さん}^ど^{かげ}今度は影のト

^{かず}^{かず} ^{かげ}数々の影のプロゴルファ
どうしても^{さる}猿をほしいミ
^{しや}者でなく^{とく}^{べつ}特別コースを指
2つの^{なん}難コースが待ちう
^{さる}猿は^{かく}^{じつ}確実にそれをクリア
たして、^{さる}猿は無事^お^じにクリ
^み見えない^{かげ}“影”の^{ちやう}^{せん}^{しや}挑戦者
ないのだ。



挑戦を勝ち抜いた猿。
一ナメントだ

一の挑戦をしりぞけた猿。
スターXが、新たに対戦
定して来た。試合でなく、
けているのだった……。
しななければならない。は
アできるか？まさに猿は
たちと戦わなければなら

ゲームを始めるには、 前準備が必要なんだ！

ディスクシステムゲームを起動しよう

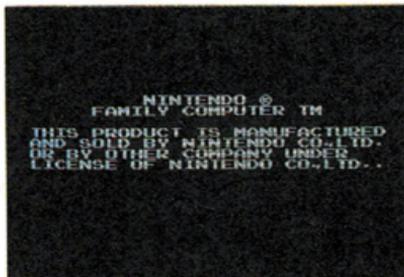
①ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体のPOWERをONにしよ



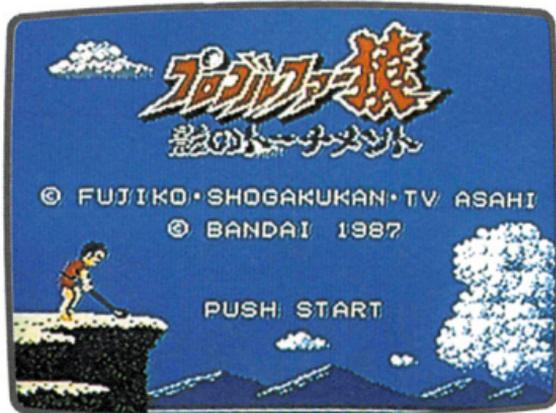
う。きちんと接続していれば下の図のような画面が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にしてセット。特に、うら表には気をつけよう。画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめてもう一度最初からやり直してみよう。



ナウ ローディング
“NOW LOADING…”と
いう表示のあと、右のよう
な画面が出てくるはずだ。
SIDE A が上になっていな
いと出てこないよ。



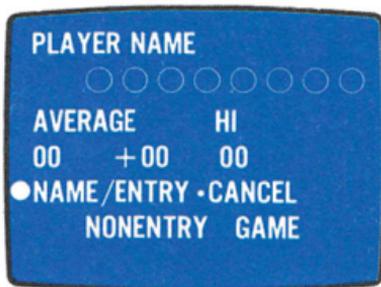
下のタイトル画面が出てきたら、スタートボタンを押
そう。もし起動しなかった場合は、36ページを見て原
因を調べ、やり直してみよう。



いざ、 きみ かけ 君も影のトーナメントに さん か 参加しよう!

ひとり ぼ あい (1人プレイの場合)

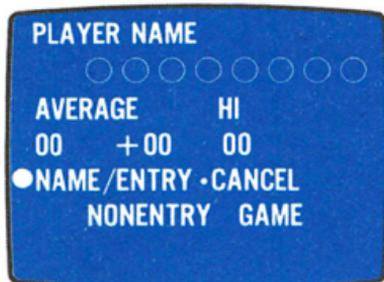
プレイヤー^{がめん}ネーム^{きみ}画面で君
だけの特別^{とくべつ}データ^{ほ ぜん}が保存^{ぼんぜん}で
できるんだ。NAME/ENT-
^{ネーム}RY^{エント}・CANCEL^{リー}にSELE-
^{キャンセル}CT^{セレ}ボタンでカーソル^あを合
わせたらSTART^{スタート}ボタンを
押し、文字^も枠^{じわく}から文字^もを選^{えら}ん
で名前^{なまえ}を入れよう。+ ボタン
とA ボタン^{つか}を使うんだヨ。
文字^もは最大^{さいだい}8文字^もまで入^{はい}る。
そして、"END"^{エンド}で終^{しゆうりよう}了。



ゲームを始めるときはSTARTボタンだよ！

登録し直したいならもういち度 "NAME/ENTRY・CANCEL" に合わせて入れればいい。

また、登録していない人がゲームをするには、"NON ENTRY GAME" を選ぶこと！(このとき、データはセーブされないよ)



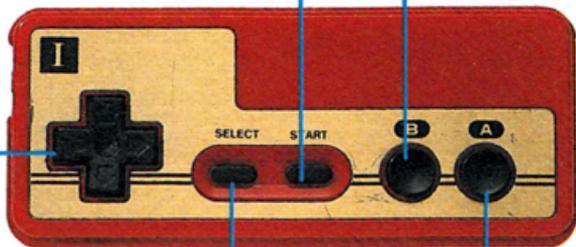
コントローラー基本操作

さる ぶん しん
猿はキミの分身だ!!

✦ボタン 打球の高さを選びます (上・下)。
打球方向を決めます (左・右)。

スタート
STARTボタン
ゲームスタート、ポーズ
などに使います。

Ⓑボタン クラブや必殺ショットを選びます。



セレクト
SELECTボタン
メニュー画面の選択、サブ画面の呼びだしにつかいます。

Ⓐボタン
ショット・パットのとき押します。

ショットの仕方 かた

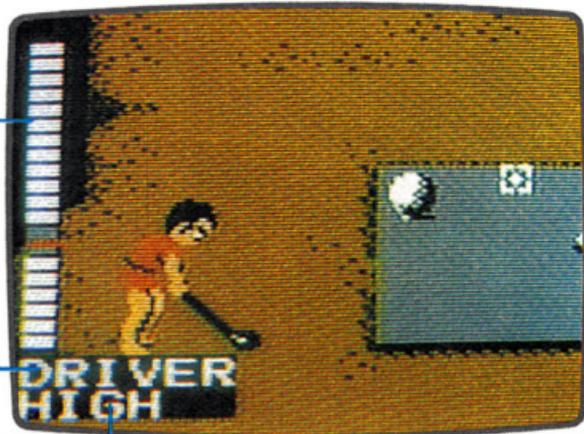
✦ボタンの左右で“+”を動かして打球方向を決めよう。

⑧ボタンで、クラブや必殺ショットを選びます。(必殺ショットは状況によってできるときとできないときがある)

次にボタンの上・下で“HIGH” “MIDDLE” “LOW”のどれか打球の高さを決めよう。

高い球ほど風の影響を受けるから気をつけよう。

スイングレベルゲージ



クラブの種類

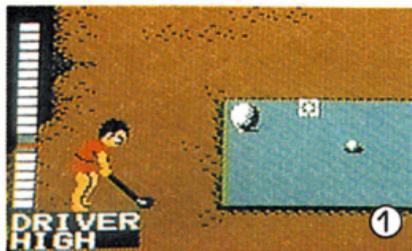
打球の高さ

ショットは画面左上にあるレベルゲージを見ながら①ボタンを3回押すんだ。

①①ボタンでバックスイング開始、ゲージのラインが上昇。

②①ボタンでスイングストップ、ゲージのラインが止まり、下降。(ここで飛距離が決まります)

③①ボタンでインパクト位置が決まって、フック・スライスも思いのままだ！ゲージの位置(インパクト)で打ち分けられるゾ。



ストレート

フック
ひだりまが
(左曲り)

スライス
みぎまが
(右曲り)

インパクト

かた

パットの仕方

ショットとはちがって①ボタンを2回押すんだ
もちろん、「**ゲージ**」を動かして方向を決めよう。そうしたら、シバメの方向に注意してパッティングだ!!

①①ボタンを押す、ハット
スイングが始まる、ゲ
ージが上昇。

②①ボタンを押す、トップ
位置が決まり、パットの
強さが決定だ。ゲージは
止まりすぐ下降。

③あとは自動的にハット。

※ショットのときも、パットのときも、それぞれ最後の①ボタンを押すのをやめれば、そのショットは打数として数えないヨ。

つまりキャンセルできるんだ。



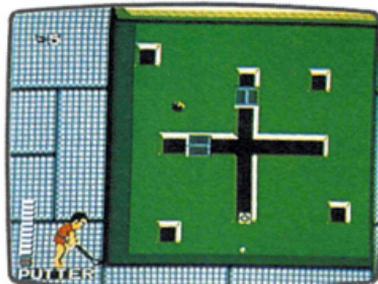
まずは、トレーニング編から!!

猿^{さる}だって、きびしい^{くんれん}訓練から、必殺^{ひっさつ}ショットを^{あみだ}あみだした。君^{きみ}もこのトレーニング編で練習^{れんしゅう}だ。

SELECT^{セレクト}ボタンで“TRAINING”^{トレーニング}を選び、START^{スタート}ボタンを^お押そう。“NOW LOADING”^{ローディング}の後、ゲーム^{あと}開始^{かいし}だ。

もちろん最初^{さいしよ}からコース編^{へん}を選^{えら}んでもOKだよ。

トレーニング編^{へん}は、的^{まと}当^あて(オニたいじ・風船^{ふうせん}割り)とパッティング(ビリヤードグリーン・モグラグリーン)で、的^{まと}当^あてとパッティングそれぞれ、どれか^{ひと}一ツづつ登場^{とうじよう}。5回^{かい}づつショット(5打数^{だすう})できる。



じつ
実はこのトレーニング編での結果がコース編での必殺
ショットが打てる回数に影響するぞ！

まどあ
的当てではハタツツミ、パッティングではモズオトシ
が、それぞれ最高5回までふやすことができる。
ビリヤードグリーンは壁をうまく利用したり、頭をつ
かおうネ。

これはスゴイ！

まどあ りったいかんかく が めん
的当ては3D立体感覚画面だ。



ふうせん
オニがでるか、風船かは、ランダムに登場！

コース編

さあ、いよいよ影のトーナメント開始!

“COURSE” に合わせSTARTボタン、もしくはトレーニング編が終了したらコース編へ行けるぞ。

“PLEASE SET DISK SIDE B” の表示が出たらB面にセットし直そう。まずは竜が峰コースのスタートだ。



120m

18



1画面の縦方向は
大おね、120m

さあ、ホールアウトだ!

テクノC.C.が^{おわ}終わったら1ゲーム^{しゅうりょう}終了。
スタートボタンを^お押すと^{した}下のような^{ひょうじ}表示になるから、^{エー}A
面に^{めん}セットし^{なお}直そう、^{ナウ}“NOW SAVING”の文字が^{もじ}出
て、タイトル画面になれば^{がめん}セーブ完了。
セーブ内容は^{ないよう}HI-スコアと^{ハイ}アベレージだ。

PLEASE
SET DISK SIDE A

※セーブ回数^{かいすう}が6万5千回^{まん せんかい こ}を越え
ると、セーブデータは0になり
ます。



^{プレイヤー}2PLAYER(2人^{ふたり}プレイ)は、セーブはありません。

がめん せつめい スコア画面の説明

コース名 **竜が峰CC.**

ホールNo. **1**

パー数 **3**

規定打数(パー)のトータル **009+00**

プレイヤーの打数 **001+00** リョウ

各ホールの規定打数からの十 **009+00**

がめん せつめい サブ画面は、ゲーム中にSELE CTボタンで呼びだすんだヨ!

ハタツツミの打てる回数 **000**

ホールNo. **2**

打つ人の残り距離 **DRIVER STOBLE**

モズオトシの打てる回数 **モズ**

トータルスコア **SHOT 05 SCORE 51**

ちよくせんきより ひようじ
(直線距離の表示になります)

ゲーム中の画面データ説明

OB、ウォーターハザード、
バンカー表示

風力、風向
グリーン上では、
シバ目方向

スイング
レベル
ゲージ



カーソル 360° 64段階

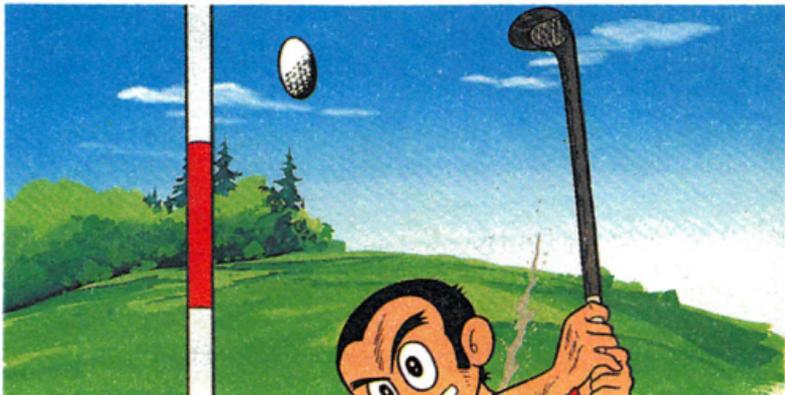
打球の高さ

HIGH MIDDLE LOW

ザ・必殺ショット!!

君にも必殺ショットが可能だ

必殺ショットの種類はふたつ、ハタツツミとモズオトシ。どちらも打つにはある一定の条件が必要なんだ。もちろん、プロゴルファー猿が大好きな君なら知っていると**おも**うけど、必殺ショットは猿が**さる**数々の**だいす**名勝負や**かすかす**地獄谷の特訓**めいしょうぶ**の中**じ**であみだした**ごくだに**ベスト・ショットだ。だから、ゲーム中**な**でも**ちゆう**ここぞ**つか**というときに**つか**使って**ほ**欲しい。ゲーム**てんかい**展開**なが**の流れを**かんが**よく**かんが**考えるの**う**も**う**いいスコアを**う**生みだす**ひけつ**秘訣だよ。



はた 旗つつみ

はた
旗つつみは、グリーン上のポールの旗めがけてボール
に旗をからませて、カップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で80m以内。

おと モズ落とし

おと
モズ落としは、モズが獲物を狙うように高いボールで、
真上からカップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で50m以内。

どちらも、サブ画面の必殺ショット回数表示が0でないコト！

じょうけん あ ひっさつ ひっさつ かい
条件に合わずに必殺ショットをしても必殺ショット回数
すう へ
数が減るだけでミスショットになっちゃうよ。

やっぱりスゴイッ！どちらも超がつくほどの秘打だ。

プレイヤー^{ふたり} 2PLAYER(2人プレイ)の場合^{ば あい}

(コントローラー^{しよう} I・IIを使用)

2人プレイを選んでSTARTボタンを押すと“NOW LOADING”の後、竜が峰コースのスコア画面が出る。そこには猿と竜がいて、間に△が回転している。コントローラー I と II といずれかの(A)ボタンで止まるから□の先が向いた方がオーナー(先攻)だゾ!

遂に猿とクンフー竜の対決、それぞれの個性を生かしたプレーで、好試合を展開しよう。

2人プレイでは、猿ができる必殺ショット(モズオトシ、ハタツツミ)はそれぞれ1回づつ。ナント、竜も必殺ショットがあるかも?!

もちろん、竜はパワーヒッターだから、風に影響されにくいし、猿よりも遠くへ飛ばすことが可能だ。又ンチャクドライバーは300mも飛ぶときがあるんだゾ。

スタート
STARTボタンで試合開始!

オーナーからショットをするんだ。グリーンからの直線
距離が遠い方が先に打つんだよ。

各ホールごとのオーナーは、前ホールの成績順で決まる。
引き分けなら、前ホールと同じだよ。

これはスゴイッ!

スタート
STARTボタンでポーズ状態にすれば、+ボタンでコ
ース全体のレイアウトを見ることができるゾ。



コースは2つ、

なん

難ホールばかりの18ホール

※この“影のトーナメント”は実際のゴルフルールとは多少異なります。

竜が峰C.C. (OUT)

No.	LENGTH <small>メートル</small>	PER <small>パー</small>
1	289M	4
2	415M	5
3	287M	4
4	169M	3
5	284M	4
6	161M	3
7	292M	4
8	281M	4
9	438M	5

トータル
TOTAL 36

テクノC.C. (IN)

No.	LENGTH <small>メートル</small>	PER <small>パー</small>
10	173M	3
11	281M	4
12	299M	4
13	160M	3
14	299M	4
15	423M	5
16	289M	4
17	264M	4
18	474M	5

トータル
TOTAL 36

キャラクター紹介 しょうかい

ミスターX エックス

謎の^{なぜ}プロゴルファー・スカウトマン。^{さる}猿を^{じぶん}自分の^{しはい}支配下^かにするため、あらゆる^て手^{つか}を使って^{ちようせん}挑戦^{たち}してくる。影^{かげ}のプロゴルファー達の^たボスである。正体^{しょうたい}は^ままったく^ふ不明^{めい}。



猿丸 さるまる

通称^{さる}“猿”。プロゴルファーになるため、地獄谷^{じごくだに}で^{とつくん}特訓^{つづ}を続け、ミスターX^{エックス}の^さ差し^む向^{かげ}ける影^{かげ}のプロゴルファー達の^ち挑戦^{ちようせん}を受け^うていく。彼は、^{ひっさつ}〈必殺^よショット〉と呼ばれる、^お“モズ^{はた}落とし”^{ひだ}“旗^{ひだ}つつみ”などの秘打^{ひだ}で、^{くる}苦しい^{たたか}闘^かいを^ぬ勝ち^ぬ抜いていくのだ!

クンフ一竜 りゅう

クンフを取り入れたそのゴルフテクニックとパワーはすさまじい。岩をも砕くパワーがショットに秘めている。



ゴルフルール・ダイジェスト

君はゴルフの事、どれくらい知ってる？プロゴルファ一猿は知っていても、基本的なルールを知らなくちゃこのゲームは楽しめないゾ。

ここでは、このディスクゲームに必要なゴルフルール知識を説明しよう。

ゴルフってホールという数種の決められた距離のコースでボールを打ち、なるべく少ない打数でグリーンと呼ばれる場所の穴(カップ)にボールを入れるゲームなんだ。

●パー

それぞれホールには規定打数が設定されている。たとえば“パー4”というふうに。これは4回打って終了すれば普通だよという意味なんだ。スコアには±0が加算される。

●バーディ

パーより1打数^{だ すうすく}少なく終了^{しゅうりよう}したとする、これをバーディ^いと言うんだ。0より1打^だ少ないから-1だね。スコアからは1、マイナスするんだ。2打^だ少ないならイーグルと言うヨ。

●ボギー

もし、逆に^{ぎやく}パーより1打^だ多^{おお}く終了^{しゅうりよう}したら？つまり、+1だね。これをボギー^だというんだ。2打^だ多ければ+2で、ボギー^{ばい}の倍、ダブルボギーだ。ゴルフはこのボギー^だを出さないようにしなくちゃ勝^かてないヨ。



●ストローク プレイ^{きょうぎ}競技

-2とか+1とか±0など1コース^{ぜん}(全ホール)のスコア^{ごうけい}を合計^{かす}して、その数^{すく}の少なさを競^{きそ}うのをストロークプレイ^いというんだ。

●マッチ プレイ^{まいうぎ}競技

1ホールごとに^{だすう}打数の少ない^{すく}方を、そのホールの^{しょうしゃ}勝者とし、^{すう}数ホール中^{ちゆう}どれだけ^か勝ったホールがあるかを競うのがマッチプレイなんだ。(どんなにトータルスコアが^よ良くても、マッチプレイでは^か勝つとは^{かぎ}限らないヨ)

●OB(アウト オブ バウンズ)^{オービー}

ゴルフにだってゲームだから^{ばつそく}罰則があるんだ。ある^ち地域^{いき}を^うオーバーしてボールを打ち^こ込むとOB^{オービー}と言って2打^だ加算^{かさん}されて元の位置^{もと}から打ち直^いしだヨ。

●ウォーターハザード

かわ^{いけ}とか池^{はい}にボールが入^{はい}っても^{ばつそく}罰則があるんだ。1打^だ加算^{かさん}されて^{とくてい}特定の位置^{いち}から打ち直^うしだ。(ゲームでは“WATER”^ウ表示^{ひょうじ}が出て打^うつ位置^{いち}を^{してい}指定^{じしてい}します)

ここまでは、ほとんど^{じょうしき}常識^{せかい}の世界^{つぎ}。では次にゴルフの^{どうぐ}道具^{はな}についてお話ししよう。

●クラブの種類

木のクラブ (ウッド=W) 1番(ドライバー)、
3番(スプーン)

鉄のクラブ (アイアン=I) 3番、5番、7番、9番

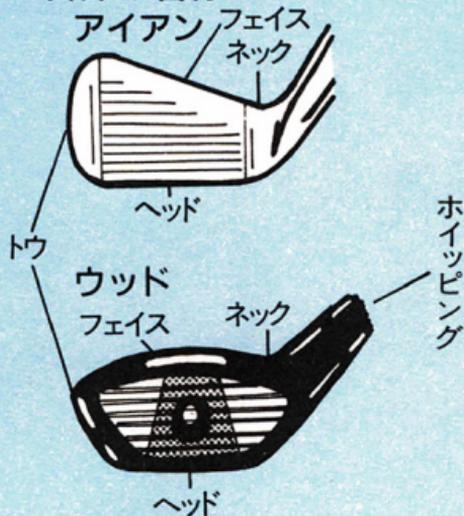
ピッチング ウェッジ (PW) 寄せ用

サンド ウェッジ (SW) 砂地用

パター グリーン用

木もアイアンも番号が小さい方が距離が出るんだ。

各部の名称



クラブフェイス



■おもしろさ続々興味ワクワク

ご存知ユリとケイの、スペシャル・ウォーズ!

ディスク
カート

ターティピア TARTIPIA



「ターティピア」のソフトは、販売店店頭にご設置されていますソフト売場機「ディスクライター」にて、昭和62年5月27日より貴店へお届けします

好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート

キン肉マン キン肉星王位争奪戦



新発売 ¥3,300

キン肉マンのソフトは、販売店店頭にご設置されていますソフト売場機「ディスクライター」にて、昭和62年6月24日より貴店へお届けします

ファミリートレーナー Family Trainer

ファミリートレーナー基本セット
¥8,500



ランニングスタジアム編 ¥4,900

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。価格はす

ク!!バンダイNEWソフト

ゼットンを倒せば、君もHEROだ!



好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート



ウルトラマン

怪獣帝国の逆襲

「ウルトラマン」のソフトは、販売店店舗に設置されていますソフト置換機(ディスクライター)で、昭和62年3月26日より置換えられます。置換用プログラムと商品では、一部ノロディが異なります。



エアロスタジオ ¥5,800

ロム
カセット

ポケットザウルス

POCKETSAURUS

ハシモト名人が、十王剣の謎恐竜になって大活躍!



(仮称) ジョギング ¥4,900<予>



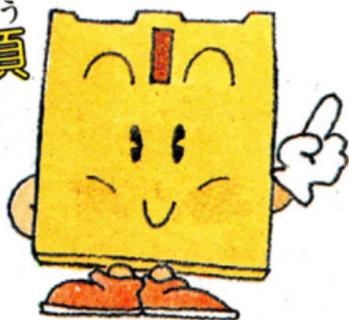
好評発売中 ¥5,500



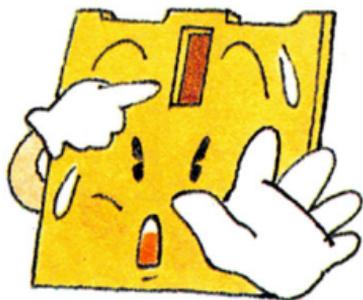
べて、標準価格です。©円谷プロ、集英社、NTV、ゆでたまご、東映動画、日本サンライズ、高千穂遙&A.A、BANDAI

これだけは覚えて
おいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

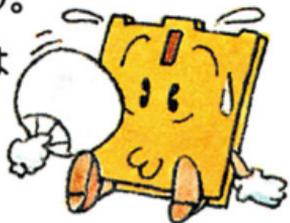


ディスクカードは大切に取り扱いおう



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

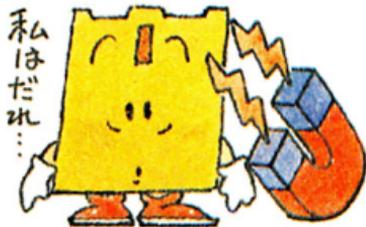
●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。





●ゴミゴミしたところは^{だい}大キライ/ホコリはディスクカードの大敵^{たいてき}なのだ。また、^{ちゅうしゃ}直射日光のあたる場所にも置^おかないで欲しい。

●磁石^{じしやく}を近づけると、データ^{ちか}が消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力^{じりよく}があるので、近づけない^{ちか}ようにしよう。



●折りまげたり、踏^ふんづけたりするの^おはもつてのほか。いつもプラスチックのケースの中^{なか}に入れておいてね。

ディスクドライブの赤^{あか}ランプがついている時、EJECT^{いじゅくと}ボタンや本体^{ほんたい}のRESET^{りせつと}ボタン、電源^{でんげん}スイッチに手^てを触^ふれちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが

正常に作動しなくなるときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット DISK SET エラー ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
バッテリー BATTERY エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池の新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エービー サイド A,B SIDE エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20~	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

ゴキウザ

影のトーナメント

発売元

株式会社バンダイ

玩具部(E/L)

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊ぶすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（東京）東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 ☎03-862-0371

（大阪）大阪市東区内久宝寺町4-51 〒540 ☎06-942-0371

（名古屋）名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎052-872-0371

電話受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時

©藤子・小学館・テレビ朝日

©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN



T4902425 07600 3