



PC-E500用 ゲーム

© OCHAME soft 1997

公式ガイドブック

はじめに

この度は当社(?)の「ピーチバレー」をプレイしていただきありがとうございます。このゲームは超高速描画システムOPAS対応ゲーム第5弾として開発されました。OPASの使用によりキャラクタ表示速度が5倍になっているのでオールBASICとは思えない速度を実現しています。このゲームのことをもっと楽しんでもらうためにこの本を作りました。

※OPASとは「Ochame's Pocketcom Animation System」の略です。
OPAS/OCHAMEsoftの登録商標です(ウツ)。

*** ストーリー ***

西暦2017年世界中を熱狂させるスポーツがあった。その名も「ピーチバレー」である。ピーチバレーとは桃の形をしたボール(通称:ピーチボール)で行うピーチバレーで3年後のオリンピックの正式種目にもなっている。

そのピーチバレーで金メダルを目指している一人の女の子がいた。

「私、芭玲ももこといいます。私と一緒に金メダルを目指しませんか！」
あなたは一瞬びっくりしたが、彼女の熱意によりペアを組む決心をしたのである。



◎キー操作一覧表

タイトル画面

- [PF1] 2人対戦を選択
 - [PF2] コンピュータとの対戦を選択 (注:[PF1]が[PF2]を選択するとゲーム開始です)
 - [PF3] コンピュータとのレベルを選択 (レベル5まであります)
 - [PF4] 7ポイント制と15ポイント制を選択
 - [PF5] 効果音のON/OFF
 - [E] ゲームの終了([BREAK]はときは「RUN*END」としてください)
- ※最初に選べるレベルは1だけです
勝たないと次のレベルが選択できません。

ゲーム中 (注:ゲーム中は[BREAK]は使用できません)

	1 P	2 P
[攻撃] ボタン	[1] または[SPACE]	[↑↓]
[左] ボタン	[5]	[Q]
[右] ボタン	[9]	[S]

1Pは[攻撃]ボタンに[2][3]、[左]ボタンに[4][6]、[右]ボタンに[7][8]も使用できます。

ジャンプ [左][右]ボタン同時押し

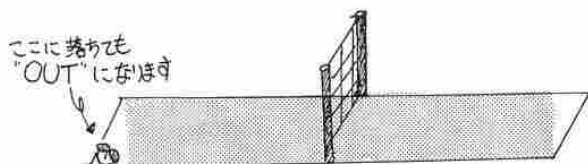
※ジャンプ前にはすべてのキーから手を離してください。ジャンプ中は左右に移動できません。

[C・CE] ポーズ [↵] ポーズ解除 (ポーズ中は[BREAK]や電源OFFもできます。)

※ポーズは1Pのジャンプ中はできません。

ゲーム終了後[↵]でタイトル画面に戻ります。

※注意



コート_の当たり判定があるのは
[] の部分

攻略ガイド

～ 初めてこのゲームをプレイする人へ ～

このゲームはボールを打つタイミングが難しいので、まず、それに慣れる必要があります。サーブを空振りしないで確実に当たるようにならないとレベル1でさえ苦戦するでしょう。サーブが十中八九当たるようになればレシーブもそれなりにできるようになってくると思います。ある程度ボールが打てるようになったとき、このゲームの楽しさが分かるので、そうなるように頑張って練習してください。

入門テクニック

① ボールをレシーブする

サーブの打つタイミングがつかめてきたらレシーブもそれと同様なので打つことができるようになるはずですが、しかし、決定的な違いはサーブは移動しなくても打てるのに対し、レシーブはボールが落ちる地点に移動しなくてははいけないことです。幸いにして、このゲームでは、落下予測地点が一瞬ですが表示されるのでそれを利用するとよいでしょう。ここで問題となるのは落下予測地点というのは、「予測」なのであって正確な落下地点ではないということです。どの程度の違いがあるのかは慣れてもらうしかありませんが、全般的に予測値点よりも少し速くへボールが落ちます。しかし、これはボールが落ちる前に打たないといけないので、ボールが落下する地点よりも手前に移動する必要があります。したがって、予測地点に体を移動させれば、ほとんどの場合問題はありません。スパイクなど移動速度が速いボールには若干の修正が必要ですが、現時点ではそれほど気にすることはないので、まずは飛んできたボールが確実に打ち返せるように練習してください。



② レシーブポイントによる打ち分け

このゲームの特色ともいえるのが、レシーブする位置でボールの軌道が変わるというものです。体の前の方で打つと低い角度でボールが上がり、後ろの方で打つと高い角度で上がります。これはサーブやスパイクのときも有効なのでぜひ覚えておきましょう。



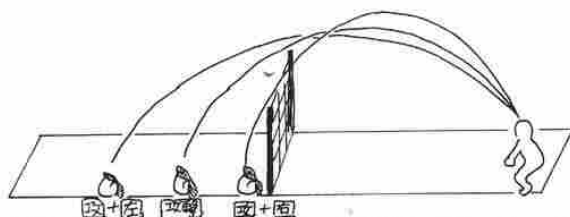
初級テクニック

① [左][右]のボタンによる打ち分け

レシーブするときにはそのまま攻撃ボタンを押してもよいのですが、それではスパイクを打ったりはできません。レシーブするときには[左]や[右]のボタンを押すことにより、大きくボールの軌道を変えることができます。1P側では[左]を押すとボールが低い角度で速く飛び、[右]を押すと高い角度でゆっくり飛びます。

①-1 サーブの打ち分け

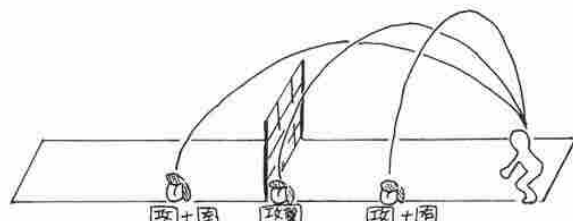
サーブのときは、打つときに[左]を押す場合、[右]を押す場合、何も押さない場合では次のように軌道の変化が見られます。これは、体の中心よりやや後ろ（初期位置から移動しない場合）で打った場合の例です。サーブは若干ランダム性があるため同じ位置から打っても同じように飛ぶとは限らないので注意が必要です。



通常は何も押さないか[左]に押したものが主流になるでしょう。右に2ドット移動しサーブを打つとネットぎりぎりに打つことができます。ただし、たまにネットに当たることがあります。[右]を押したものは、ネットすれすれに落ちるため非常に有効ですが、ミスすることも多いのであまり多用することはできません。うまく決まれば相手は返すのが精一杯でスパイクを打つことができなくなります。いろいろ試して、オリジナルのサーブを見つけ出してみましょう。

①-2 レシーブの打ち分け

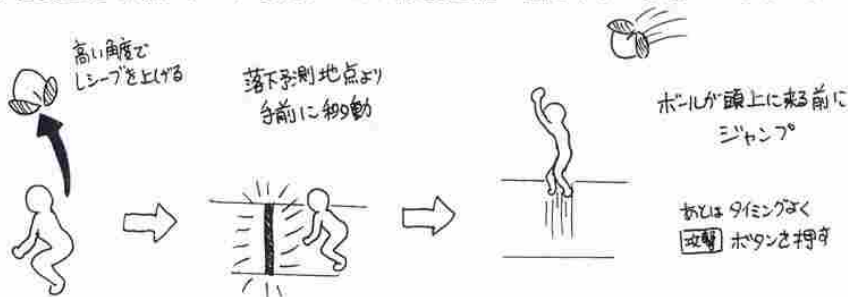
レシーブのときは、打つときに[左]を押す場合、[右]を押す場合、何も押さない場合では次のように軌道の変化が見られます。これも、体の中心よりやや後ろで打った場合の例です。



[左]を押した場合コートの奥からでも相手コートに1回で返せますが、せっかく3回まで打てるのだからもっと有効に生かしたいですね。何も押さない場合はコート的前半分から相手コートに1回で返す場合に使用することができます。[右]を押した場合はかなり高い角度で上がり横方向の移動距離も短いので次の攻撃につなげることができます。特に体の一番後ろで打てばほぼ真上に上げることができます。一番多用することになるのがこの[右]ボタンになります。

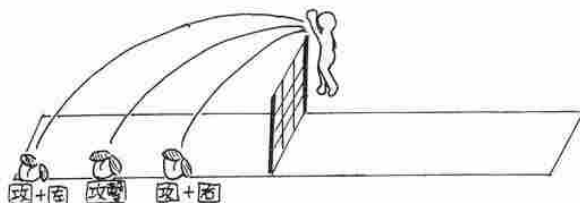
② スパイクを打つ

バレーの醍醐味と言えば華麗な踊り（バレー違い）……ではなくスパイクにあります。このことはビーチバレーにおいても同様です。スパイクを打つためには①-2の[右]を押したレシーブができないと話になりません。というのも、1回で相手コートに返してしまったらスパイクを打つことができないからです。まずは、できるだけ高い角度でボールを上げてください。そして、落下予測地点よりも少し手前に行きボールが頭上に来る前にジャンプします。ジャンプしたキャラクタとボールが接する直前で[攻撃]ボタンを押すとスパイクを打つことができます。ここで問題となるのはどの程度手前でジャンプするかということですが、これはある程度やって行けば分かりますが、目安としてはレシーブしたボールの移動距離の2割くらい手前になります。



②-1 スパイクの打ち分け

スパイクのときもサーブやレシーブのように打ち分けが可能になっています。[左]を押す場合、[右]を押す場合、何も押さない場合では次のように軌道の変化が見られます。これも、体の中心よりやや後ろで打った場合の例です。



通常は[攻撃]ボタンだけで何も押さなくても十分なのですが、ネット付近では[左]を押すと角度のある鋭いスパイクが打てます。[右]を押すとコートの手前からスパイクを打ったり、ネット付近からエンドラインぎりぎりに打ったりできます。

中級テクニック

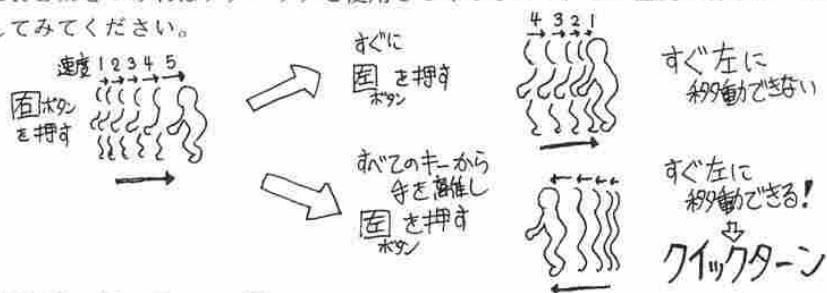
①ダイレクトスパイク

通常、スパイクをする場合にはトス（角度の高いレシーブ）を上げてそれを打ちますが、これダイレクトスパイクでは相手がレシーブしたボールをトスの代わりにしてそのまま打ち返すというものです。このダイレクトスパイクのタイミングは基本的に普通のスパイクのタイミングと同じですが、相手のレシーブでスパイクするため必ずしもスパイクしやすいボールがくるとは限りません。これを利用すれば相手のサーブもダイレクトスパイクできます（ビーチバレーのルールではOKです）。ただし、非常に難易度が高いうえリスクも大きいのでよほどのことがない限りやめたほうがいいでしょう。



② クイックターン

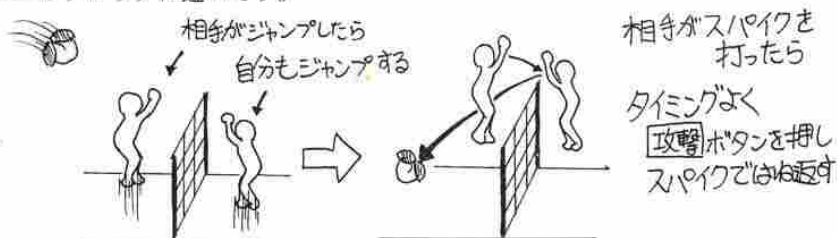
移動するときに[左]や[右]のボタンを押し続けているとどんどん速く（上限速度は5）になります。右に加速しているときに左に移動したいときは通常[左]ボタンを押しますが、そうすると右方向の移動速度は減速され、その後に左に進むようになります。このため、移動に大きなロスが生じてしまいます。しかし、いったんキーをすべて離せば移動速度はゼロになるために減速処理をキャンセルしてすぐに目的の方向に移動できます。このテクニックはコンピュータも使ってきますが、プログラム960行の先頭にREMをつければテクニックを使用しなくなるので、どの程度の効果があるか確認してみてください。



上級テクニック

① リフレクトスパイク

ダイレクトスパイクは相手のレシーブ（またはサーブ）を直接スパイクするものですが、このリフレクトスパイクは相手のスパイクを直接スパイクするというものです。まず、相手がスパイクを使用とジャンプしたらこちらもすかさずジャンプしてください。タイミングを見計らって[攻撃]ボタンを押してください。感じからいって普通のバレーのブロックに近いです。

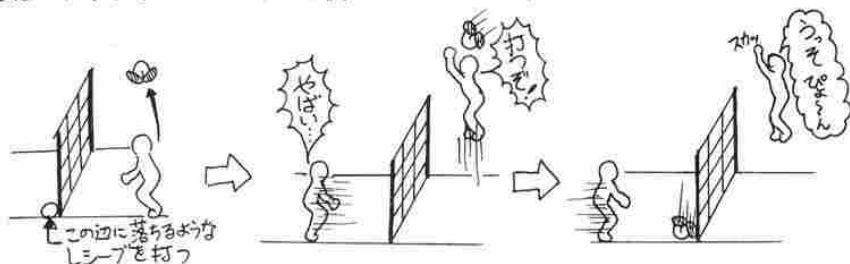


このゲームは最初書いてある通りジャンプ中は左右に動けないのでスパイクを打った後は着地するまで左右に動くことができません。ということは、スパイクをそのままスパイクされたら成す術がないのです。それでは、先に打った方が不利のようで

すがそうではありません。これができるのはブロックのように両者がネット付近にいるときのみ有効なテクニックです。もしネットから離れている場合、このゲームではスパイクの打ち分けができるので簡単にジャンプの間を抜かれてしまいます。そうすると今度は自分が成す術がなくなってしまいます。

② フェイント

このゲームのフェイントとはスパイクを打つと見せかけて実は打たないというものです。まず、このフェイントに必要なのは相手のネットぎりぎりにボールが落ちる（落下予測地点で確認できる）ようなレシーブをするでことです。そして、それをスパイクするためにジャンプします。当然、相手はスパイクを打つと思っていますのでバックするはずで。そこで、わざと空振りをします。するとボールはネットぎりぎりに落ちるので取ることができないのです。相手がフェイントに気がついてバックしないときはエンドラインにスパイクを決めれば、これも取ることが困難になります。



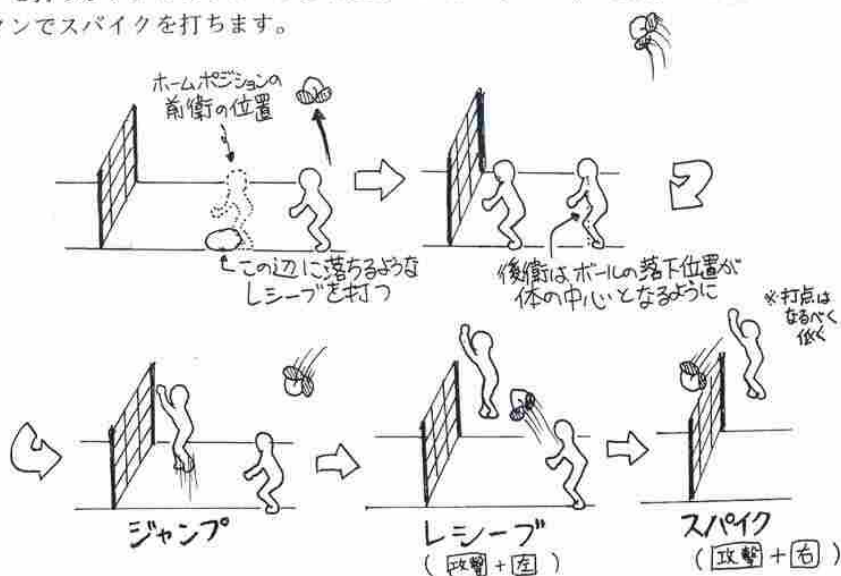
このフェイントにも欠点があります。それは、意図的にぎりぎりに落とすようなレシーブを打つのが難しいということです。これは、たまたまそういうレシーブになったときに作戦変更してフェイントに変えれば済むことです。コンピュータはこのフェイントに対し必ず前進してくるので、エンドラインに落とすようなスパイクを打てばレベル5でもポイントを上げることができます。

③ クイック攻撃

これは非常に高度なテクニックになります。普通、スパイクを打つ場合トス（レシーブ）されたボールを見てジャンプし、それを打つわけですが、このクイック攻撃は先にジャンプをしてそれに合わせてトスを上げるのです。相手に考える余地を与えないスピーディーな攻撃ができます。

まず、ホームポジションの前衛の位置かそれより若干前の位置（前衛の位置に後衛が来たときに前衛がネット付近になるような位置）に落ちるようなボールをレシーブします。その位置が体の中心付近となるようにに後衛を移動させます。そして、ボー

ボールが落ちるちょっと前にジャンプします。ボールを[左]+[攻撃]ボタンで速いレシーブを打ちます。そのレシーブされたボールをジャンプ中の前衛が直接[右]+[攻撃]ボタンでスパイクを打ちます。



なぜ、レシーブが[左]ボタンでスパイクが[右]ボタンになるかというとこれがもっとも速いからです。万一クイックを読んで前進していた場合はそのままスパイクを打たなければエンドライン付近に落ちるので取るのが困難になります。レベル5のコンピュータは打った瞬間にボールに反応しているので、本来ならいくら速い攻撃といってもそれほど有効ではないような気がするかもしれませんね。実は最初の[左]ボタンによるレシーブでボールはコート奥のほうに落ちると判断しているのでコンピュータはすぐに後ろに下がります。その下がった所で前の方に鋭いボールを打つので間に合わなくなるのです。



レベル別コンピュータ攻略

まず、コンピュータのレベルによってどのような違いがあるか表にまとめてみましたのでご覧ください。

	サーブの強弱	スパイクの確率	ダイレクト スパイクの確率	硬直時間	
レベル1	無	0%	0%	8ターン	校内クラスマッチレベル
レベル2	有	25%	0%	6ターン	市内大会レベル
レベル3	有	50%	0%	4ターン	県内大会レベル
レベル4	有	75%	50%	2ターン	インターハイレベル
レベル5	有	100%	100%	0ターン	団体レベル

※サーブの強弱とは強いサーブと普通のサーブを打ち分けるということです。

スパイクの確率とはスパイクの打てる範囲内にボールが来たときで速度が一定値より遅いときにスパイクを打つ確率です。

硬直時間とは自分や相手がレシーブやスパイクを打った後に動けなくなる時間のことで、1ターンは約0.16秒です。

入門レベル……レベル1 →勝てるようになれば「初級レベル」だ!

はっきり言って弱いです。レシーブがある程度確実になれば、相手がどんどんミスをするので勝てるでしょう。スパイクを打てば、硬直時間が長いいため一步も動くことができず、ほぼ100%決まるので楽勝です。

初級レベル……レベル2、レベル3 →勝てるようになれば「中級レベル」だ!

相手のレシーブがかなりうまくなっているので、こちらから攻撃を仕掛けない限り、なかなか勝負がつきません。スパイクも相手の正面に行くような簡単なものは取られてしまいますので、打ち分けが必要になって来ます。ダイレクトスパイクもかなり有効です。

中級レベル……レベル4、レベル5 →勝てるようになれば「上級レベル」だ!

普通にスパイクを打てばたいてい取られてしまいますので、ポイントを挙げられるのは相手がスパイクをミスしたときくらいでしょう。したがって、スパイクをねらうポイントは相手が下がったときに前をねらう、相手が前に出たときに後ろ（エンドラインぎりぎり）をねらう、前衛と後衛の間をねらうということです。上級テクニックの「リフレクトスパイク」「フェイント」「クイック攻撃」が確実にできるようになれば、レベル5にも楽勝で勝てるはずですよ。

最強の相手はレベル5のコンピュータではない。君の友達だ! コンピュータに通用したテクニックも相手が人間だとそうはいかないぞ。おまけに2人対戦の方が処理速度が速いのでスピーディーなゲームができるぞ!

さあ、対戦をやって盛り上がろう!!

六六 禁断のウラ技 六六

§ 最初のサーブ権を確実に手に入れる

RUNしてからタイトル画面が出る前に[PF2] (2人対戦の場合は[PF1]) を押しましょう。そうすれば、必ず1P側にサーブ権が来ます。2回目以降も同様に[Enter]でタイトル画面に戻るとき全部表示し終わるまでに[PF2]を押せばいいです。ただし、この方法では、必ずレベル1になってしまうので、最初の1回は対戦したいレベルでプレイしておくとも2回目以降もそのレベルでプレイできます。

§ 最初から好きなレベルが選べる

タイトル画面で[√]を押しましょう。そうするとPFキーで好きなレベルが選べるようになります。ただし、この方法でコンピュータに勝ってもそのレベルをクリアしたことはありません。

§ 桃尻サーブ

コンピュータに対して最強の威力を誇るサーブです。何とレベル5に対してもサーブエースを連発してしまうほどです。あまりの威力に「桃尻サーブ禁止令」が出されたため、使用方法は書きません。ぜひ、見つけ出してください。

§ ミスの表示が早くなる

このゲームではミスをした場合、ボールが止まるまで待たなくてはいけません。しかし、[攻撃][左][右]のボタンを全部押せばすぐにミスの判定をしてくれます。ただし、ボールがネットに引っ掛かっているときにこれをするともれに判定が狂ってしまうことがあるので注意が必要です。

§ すぐにゲームをやめられる

ゲームを途中でやめる場合、ポーズをかけて[BREAK]をしてさらに「RUN*END」としなくてはいけません。しかし、[+/-]+[C*CE](1P側)または[CTRL]+[W](2P側)とすれば、それだけでゲームを中断できます。ただし、サーブのボールを手にもっているときとジャンプ中は無効になります。

§ 金メダルを手に入れる

レベル5までクリアするとタイトル画面に新たな項目「GUIDE」が加わります。これは、落下予測地点を表示するかどうかを選択するもので、[G]を押し、これをOFFにしてレベル5に勝つと「You get a gold medal!」と表示されて金メダルを手に入れたことになります。

ビーチバレー♥ももこ 設定紹介

ビーチバレーとは

- 2001年芭玲賢太郎氏によって考案される。ビーチバレーを物理学的立場で見直し、「ビーチ」と「ピーチ」という濁点が半濁点になったしか違いがないのに全然見た目の違うスポーツにしてしまった。芭玲氏は「これが21世紀のスポーツだ!」と世間に呼びかけたが、くだらないおやじギャグのようなネーミングとあまりに見た目が異様なスポーツのため全く誰も見向きもしなかった。
- 2005年たまたま来日していたアメリカのビーチバレーの選手が「beach」と「peach」の1文字しか違わないということと桃型のボールが気に入って自分の国にこのスポーツを持ち込んだところたちまちのうちに大ヒットしてしまう。
- 2006年アメリカでの大人気を受けて、当初見向きもされなかった日本でも大人気のスポーツとなり日本ビーチバレー協会が発足する。会長には芭玲氏が選ばれる。
- 2010年第1回ビーチバレー世界選手権が行われる。惜しくも日本はアメリカに敗れ銀メダルに終わる。
- 2016年オリンピックで公開競技として開催される。日本は不本意にも第6位に終わる。
- 2017年次回オリンピックに向けて新たな物語が始まる。

§ビーチバレーは基本的に男女ペアで行う。

ルールは基本的にバレーボールに近いのだが、ダブルドリブルやデュースといったものはなく足以外のどこでレシーブしてもよい。

§登場人物紹介§

芭玲ももこ

2001年3月3日生(16歳)

156cm 45kg B85W59H88

幼少のころより父からビーチバレーの手ほどきを受ける。行方不明の父との唯一の接点が生徒バレーのため毎日練習に燃えている熱血バレー少女。

必殺技: 桃尻キック

(CV: 鈴木 真仁 さん)

↑キャラのイメージに合った声優



モデルは「アリア」+「野沙希」さん

芭玲賢太郎

1973年9月21日生(44歳)

Y大学理学部物理学科卒

ももこの父でありピーチバレーの考案者でもある。巨乳と運動におけるかかわりを研究しそれを発展させてピーチバレーを完成させる。3年前突如行方不明になる。

(CV: 神谷 明さん)



芭玲弘子

1976年1月13日生(41歳)

ももこの母でGカップの巨乳の持ち主である。ももこと姉妹と思えるほど見た目が若く、つかみどころのない性格でもある。

(CV: 井上 喜久子さん)



雷張那乃

2000年7月7日生(17歳)

162cm48kg B90W57H92

ももこのライバル。雷張財閥のお嬢様で高飛車で負けず嫌いな性格。実はももこと……。

必殺技：ナノアタック

(CV: 宮村 優子さん)



「ピーチバレー♥ももこ」はピーチバレーの世界観を描いたオリジナルの物語です。実は、壮大なストーリーがあるのですが紙面の都合で省略させていただきました。その代わりに、主題歌を作ったのでみんなで歌ってください(そんな奴いないって……)。なお、この物語はフィクションであり実在の人物とはたぶん関係がありません。

ピーチバレー♥ももこ主題歌 (S40年代のスキ根のソング)

♩ = 72

詞・曲 御茶目菜子

輝く波熱い砂の上
 ピンクのボールを
 追いかけてくのよ私
 今はとてもつらいけれど
 泣いてなんかられない
 サーフ・レシーブ・スパイク
 いつか決めるわ
 桃尻サーブ!

Musical score for 'Peach Volley' in G major (one sharp), 2/4 time signature. The score consists of six staves of music with Japanese lyrics written below the notes. The lyrics are: かがやく 砂の上 あついな砂の上、ピンクの ボールを 追いかけてくのよ 私、今は とても つらいけれど、泣いて なんか られない、サーフ・レシーブ・スパイク、いつか 決めるわ、桃尻サーブ。

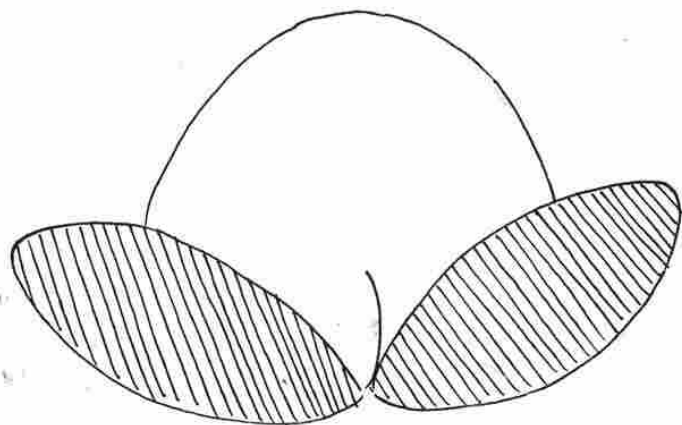
ピーチバレー STAFF

ゲーム原案
 プログラム
 グラフィック
 音楽
 タイトル名
 タイトルロゴ
 イメージイラスト
 テストプレイ
 桃尻サーブ

御茶目菜子
 御茶目菜子
 御茶目菜子
 御茶目菜子
 御茶目菜子
 御茶目菜子
 御茶目菜子

ガイドブック
 本文・イラスト
 御茶目菜子

1997年 5月31日 初版発行



Peach Volley

© OCHAME soft