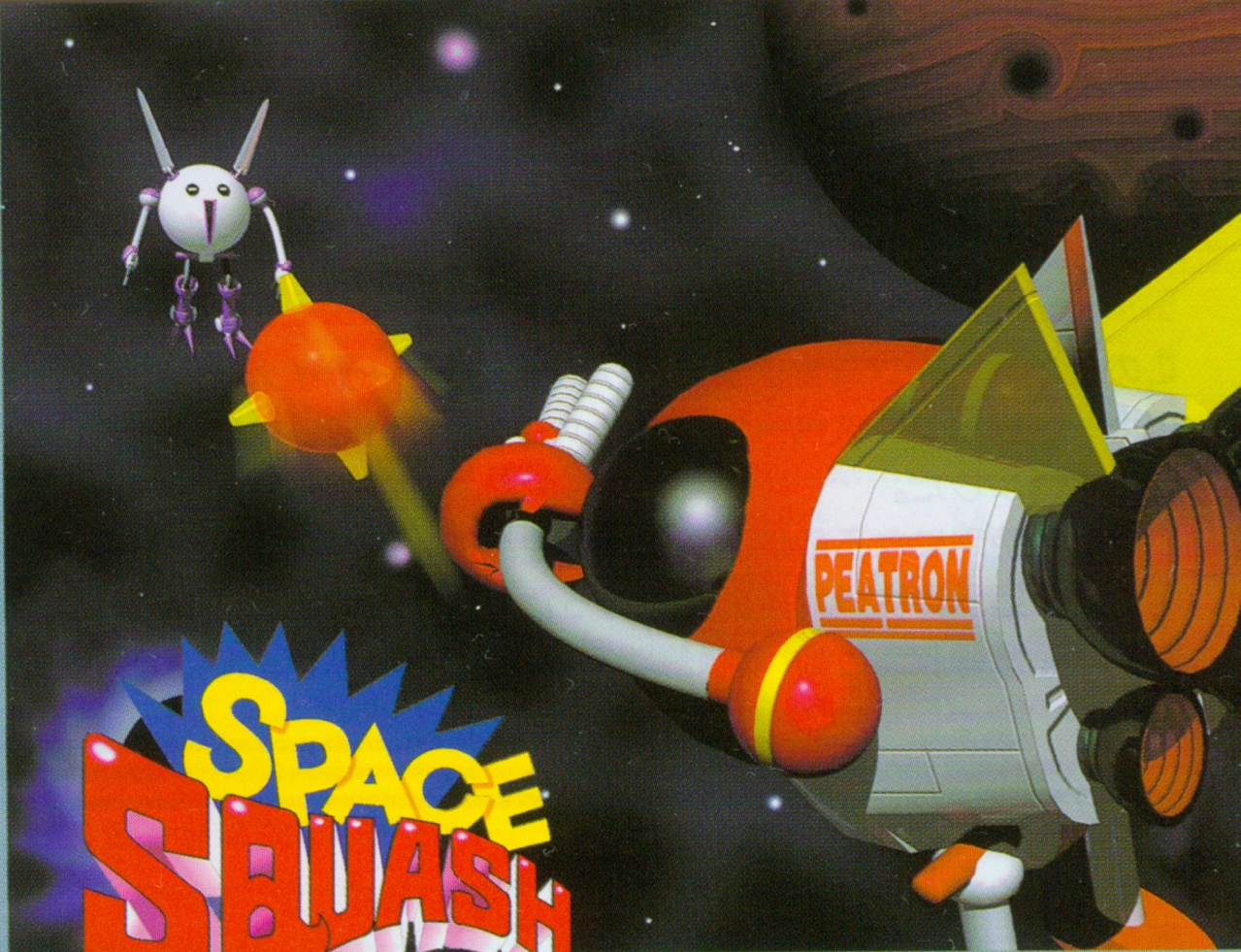




VIRTUAL BOY™



**SPACE
SQUASH**

スペース スカッシュ

VUE-VSSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、株式会社 ココナッツ ジャパン エンターテインメントの、バーチャルボーイ専用カートリッジ「スペース スカッシュ」をお買い求め頂きまして、誠にありがとうございました。

まず、ご使用になる前に、別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整を行った上、正しい使用方法でご愛用下さい。

なお、「注意書」と、この「取扱説明書」は再発行出来ませんので大切に保管して下さい。

545 い

〈ご注意〉

本ゲームは、電池切れになったり、リセットコマンドを使用したり、電源を切ってしまうと、ハイスコアなどのデータは全て初期状態に戻ってしまいます。

もくじ

1.	ゲームをはじめる前 <small>まえ</small> に.....	2
2.	ストーリー.....	6
3.	操作 <small>そう さ ほう ほう</small> 方法	8
4.	スペース スカッシュとはこんなゲームだ!!	10
5.	ゲーム画面 <small>が めん こう せい</small> 構成について.....	12
6.	チャージ技 <small>わざ</small> について.....	15
7.	コンフィグモード (CONFIG MODE) について	16
8.	アイテムについて.....	18
9.	ボーナスステージについて.....	20
10.	TRAINING(練習 <small>れんしゅう</small>)モードについて	22
11.	障害物 <small>しょうが い ぶ つ</small> について	24
12.	ナイトメア団 <small>だん</small>	25
13.	コンティニューについて.....	27
14.	ハイスコアエントリーについて.....	28
15.	ピートロン「必勝 <small>ひっしょう</small> !! 虎 <small>とら</small> の巻 <small>まき</small> 」	29

1 ゲームをはじめるまえ

まず、『スペース スカッシュ』のカートリッジを、バーチャルボーイ本体に差し込み電源を入れます。正しく入ってれば、電源を入れた瞬間、「ピロン」という効果音となり、しばらくすると『写真1』の画面がバーチャルボーイ画面に表示されます。

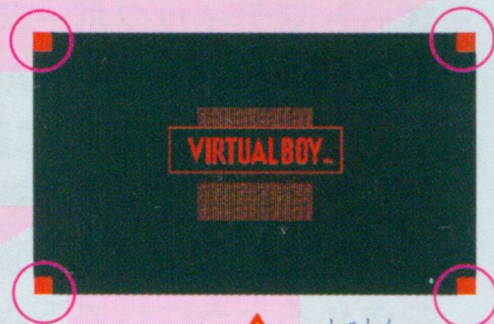


《写真1》

写真1が表示されてから、約4秒ほどしてから、AボタンかSTARTボタン等を押すと、『写真2』のような、「目の幅調整画面」に切り替わります。

ここで、バーチャルボーイ本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」を回し、必ず、画面の4すみにあるVBマークが見える状態にあわせて下さい。

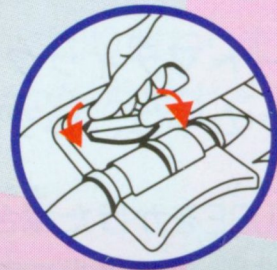
(希に、4つ見えない場合がありますが、その場合でも、最低3つのVBマークが見えるようにあわせて下さい。)



▲ 《写真2》

このように、4すみのマークが見えるように調整して下さい。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読み下さい。



次に、調整が終了したら、Aボタンを押して下さい。『写真3』のような、「オートマチックポーズ設定画面」が表示されます。

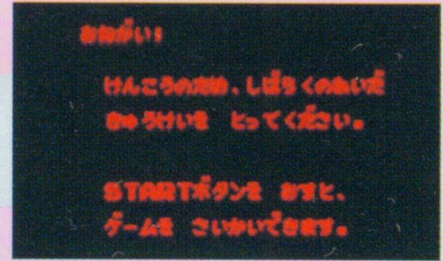
L・Rいずれかの+ボタンの上下で、カーソルが移動し、ON・OFFの設定が選べます。

ここでいずれかの項目を選択しAボタンかSTARTボタンを押すと、タイトル画面に切り替わります。



《写真3》

※ オートマティックポーズを^{オン}に^{せってい}設定すると、
ゲーム中^{ちゅう}20分間以上PAUSEをかけずにゲームを^{つづ}続けた場合、次のステージに進む瞬間等に、自動的に、『写真4』のような、メッセージ画面が表示されます。この画面が出た場合には、必ず、適度な休憩を取り、目や体を休めるようにして下さい。
適度な休憩を取ったら、STARTボタンを押して下さい。
ゲームを再開することができます。



《写真4》

※ オートマティックポーズの時間はあくまでも、目安です。
ゲーム中は、必ずPAUSEをかけて、適度な休憩を取るようにして下さい。

※ PAUSEをかけた場合に、役物や障害物の一部が消えることがあります。これはゲームの性質上であり、故障ではありません。
PAUSEを解除すれば元に戻ります。



オートマティックポーズを^{けつてい}決定すると、タイトル画面^{がめん}（『写真5』）へ切り替わります。

《写真5》

タイトル画面^{がめん}では、START^{スタート}ボタン^おを押すと、ゲームへ。

SELECT^{セレクト}ボタン^おを押すと、簡易^{かんい}メニュー^{あらわ}が現れます。

簡易^{かんい}メニューでは、L・Rいずれかの^{じょうげ}＋ボタン^{せんたく}上下^{せんたく}で、GAME START・TRAINING・
CONFIG MODEのいずれかを選択し、^{かん}Ⓐボタン^{らんくだ}で選択します。

(CONFIG MODEはP.16を、TRAININGに関してはP.22をご覧ください。)

タイトル画面^{がめん}で、PRESS STARTと表示^{ひょうじ}されているときに、START^{スタート}ボタン^おを押すか、

簡易^{かんい}メニュー^{かい}で、GAME STARTを選択し、^{かんたん}Ⓐボタン^{しょう}を押すと、簡単なストーリー^{しょう}紹介^{しょう}が表示^{かい}され、

^おⒶボタン^{つづ}を押すと、続けてエリアマップ^{ひょうじ}の表示画面^{がめん}に切り替^きわります。

主人公^{しゅじんこう}ピートロン^おが、START^{ちてん}地点^{うえ}のステージ^{うつ}の上^おに移り、^おⒶボタン^{しゃ}を押すと、『写

真^{しん}6』のような、VS^{がめん}画面^きに切り替^かわります。

ここでは、L^{じょうげ}＋ボタン^{した}の上下^{ひょうじ}で、ピートロン^{した}の下^{ひょうじ}に表示^{した}されているチャージ^{わぎ}技^{しゅるい}の種類^{へんこう}を変更^{へんこう}することができます。

チャージ^{わぎ}技^{せんたく}を選択^{せんたく}したら、^おⒶボタン^おを押すことにより、
ゲーム^{さいかい}を再開^{さいかい}することが出来^{でき}ます。



2 ストーリー

ちきゅう ぎんがけい はな せい
地球がある銀河系から、う～んとう～んと離れたアニマル星。

せかい しゅうへん ゆいいつ ほし
この世界は、周辺でも唯一のどかな星で、
いっつも、平和な日々が続いていました。

ひ
しかし、そんなある日のことです。

せい で にけんさき せい ま かど
アニマル星からちょっと出て、二件先のコンビニ星を曲がった角にある
せい せい うちゅうとうぞく だん しゅうだん
デビルビルビル星から、宇宙盗賊ナイトメア団という集団が
せいじゅう とつぜん ふしぎ きち けんせつ
やってきて、アニマル星中に、突然不思議な基地を建設してしまったのです。

せい しゅうちょう せい
たまりかねたアニマル星の酋長「アニマル4126世」は、
うちゅう けいびだんたい む きんきゅうしんごう はっしん
宇宙の警備団体、「ビーレンジャー」に向けて緊急信号を発信したのです…………。

ストーリー

「ふわあ、^{きょう}今日ものどかなあ。」

と、一人陽気に日焼けをするビーレンジャーの一員^{いちいん}であるあなたのもとに、突然^{とつぜん}、

『ピーピピ。ピーピピ。ピ。ピーピーピ……』と、無線^{むせん}が。

「き、緊急信号^{きんきゅうしんごう}だ!! ど、どこだ? ア、アニマル星^{せい}?」

あなたは、愛機^{あいき}ピートロンに飛び乗り、アニマル星^{せい}に建設^{けんせつ}された
ナイトメア団^{だん}の秘密基地^{ひみつきち}に乗り込んでいきました。

そして、その基地^{きち}で見たものは、なんと、スカッシュのコートだったのです。

「ふふふ。来たな! ピートロン!

^{おれ}俺たちを倒^{たお}したければ、このスカッシュで勝負^{しょうぶ}だ!!」

こうして、ピートロンの戦^{たたか}い(?)は始^{はじ}まるのでした。

L+ボタン

《ゲーム中》

自機キャラクター「ピートロン」を上下左右に移動させます。

《その他》

カーソル選択移動させます。

SELECTボタン

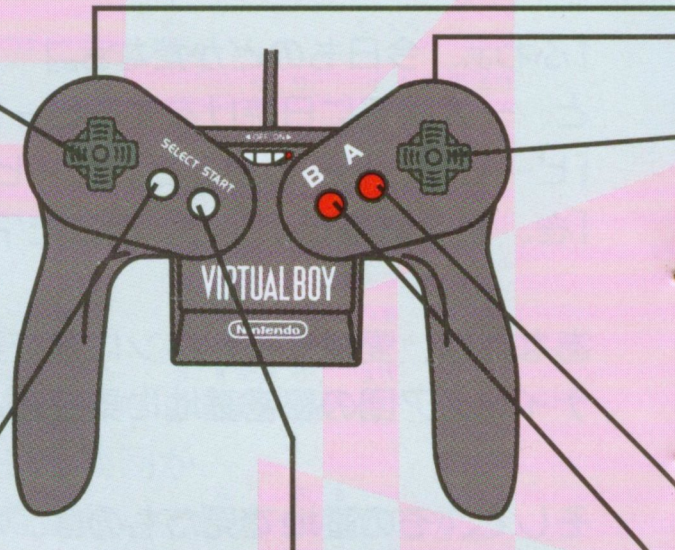
ゲーム中ポーズ時に押すことにより、視差調整を行うことができます。

また、タイトル画面でメニューを表示します。

STARTボタン

《ゲーム中》ポーズをかけ、一旦ゲームを中断します。

《その他》ゲームスタート時に使用します。



Lトリガーボタン

チャージ技わざを使用しできます。
(但し、パワーゲージが最大さいだいの場合のみ
です。)

Rトリガーボタン

R+ボタン

《ゲーム中ちゅう》左ひだり…左打ちひだりう 上うへ…上打ちうえう
右みぎ…右打ちみぎう 下した…パワーゲージのチャージをします。
《その他た》マップ画面がめんでカーソルいどう移動させます。

Ⓐボタン

カーソル部分ぶぶんの選択決定せんたくけつていをします。

Ⓑボタン

選択せんたくのキャンセルおこなを行います。

※ゲーム中ちゅう、Ⓐ+Ⓑ+SELECT+STARTでリセットがかかります。ご注意くださいちゅうい。

4 スペース スカッシュとはこんなゲームだ!!

『スペース スカッシュ』は、スカッシュとエアホッケーを取り入れたシンプルな内容、かつ、奥行きを最大限に活かしたアクションゲームです。

このゲームでは、立体空間の中でゲームを繰り広げることになりますが、この立体空間を1STAGEと呼び、4STAGEクリアする毎に、ボスキャラとの闘いとなります。

また、ボスキャラの後には、得点を稼ぎまくるボーナスステージも用意されています。

更に、本ゲームでは、4STAGE+ボスステージ+ボーナスステージの、合計6STAGEで、1エリアとなります。

スペース スカッシュでは、1エリア終了ごとに、次のエリアを選択することができ、エリアの選択によって、ステージ構成も変わりますから、プレイヤーによっては、苦手なステージパターンが続いたり、逆に得意なステージパターンが続くこともあります。

全部で、4エリアをクリアすると、エンディングとなり、その中のステージバリエーションは、ボスとボーナスを除き、全部で60ステージのバリエーションが用意されています。

具体的には、向かってくる弾(サイコボール)を打ち返し、相手の陣にたたき込めば、ワンポイント先取となり、1STAGE ※ 3ポイント先取で、次のステージへと向かうこととなります。

その他、ゲーム中にはステージによって横長のステージや縦長のステージ、正方形のステージなど、さまざまなステージが用意されています。これらのステージは、敵キャラの性格とあわせて癖付けされています。

また、アイテムボックスや、障害物などが、ステージの特徴を盛り上げています。

ゲーム中、弾を真正面から受けると、失神してしまい、一定時間身動きがとれなくなり、更に♥マークが一つ減ってしまいます。全部の♥マークがなくなると、1ポイント取られてしまいます。

さあ、あなたも白熱しまくること間違いなしの
スペース スカッシュの世界を体験してみてください。

※CONFIG MODEで変更することができます。

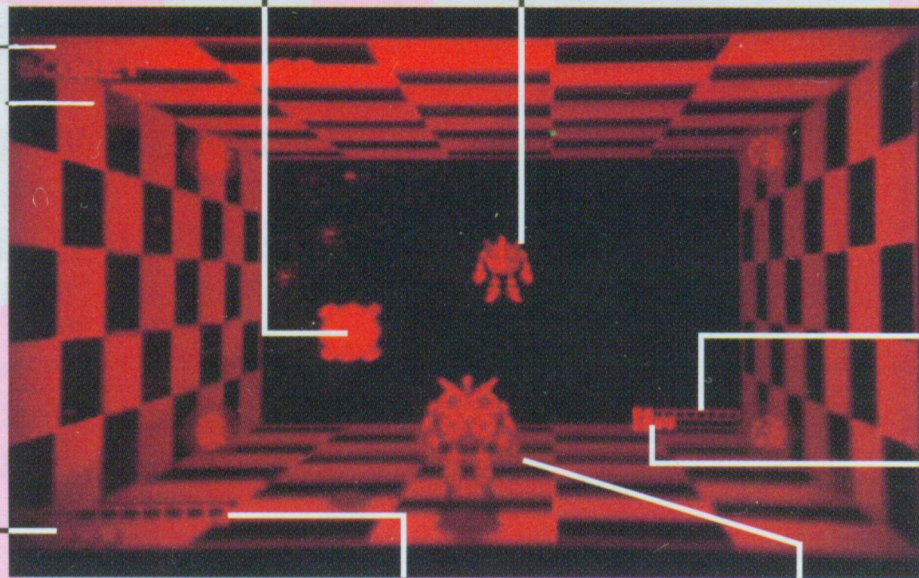
5 ゲーム画面構成について

つうじょう
《通常ゲーム画面》
がめん

サイコボール

てき
敵キャラ

スコア
アイテムボックス



てきがわ
敵側
パワーゲージ

てき
敵のライフ

プレイヤーライフ

プレイヤー側
パワーゲージ

自機
キャラ(ピートロン)

スペース スカッシュでは、^{き ほんてき}基本的には、**L+**ボタンの^{じょうげ さ ゆう}上下左右で、^{じ き}自機キャラ「ピー
トロン」を^{うご}動かし、**R+**ボタンの^{う え さ ゆう}上・左右で、サイコボールと呼ばれる^{よ たま う かえ}弾を打ち返
します。

また、^{じょうきょう み}状況を見ながら、**R+**ボタンの^{した お}下を押すことにより、^{ぶ ぶん}パワーゲージの部分の
^{さいだい}パラメータをためていくことができ、^{さいだい}最大までゲージをためると、^{わざ めい}チャージ技の名
^{しょう ひょうじ}称が表示され、**L**トリガーか**R**トリガーボタンを^お押すと、^{わざ しょう}チャージ技を使用するこ
^{で き}とができます。

但し、^{ただ}チャージ技は^{わざ}タイミングをはかって^{しょう}使用しないと、^{ぎゃく じ ぶん お こ}逆に自分を追い込むこと
にもなってしまいます。

その他、^たステージによっても^{こと}異なりますが、^{が めん し ほう}画面の四方には^よアイテムボックスと呼
^{ばこ せつち}ばれる箱が設置されています。

サイコボールを^{つか}使ってボックスにボールを^あ当てると、^{なか}中からアイテムが^{と だ}飛び出して
きます。

^{ひろ}うまく拾って、ゲームを^{すす}スムーズに進めて下さい。

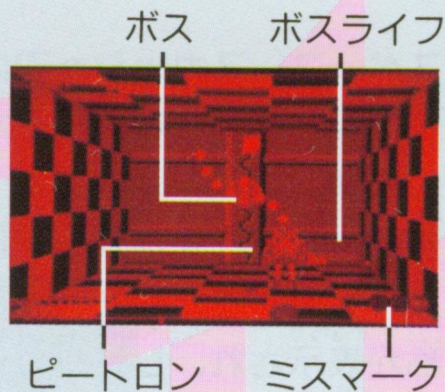
《ボスステージ》

ボス面では、うまく敵の弱点にボールを当ててボスライフを減らしていき、全てのライフを消費させると、クリアとなります。

※ボスステージでは、ボールを打ち返せないか、ダメージを受けてピートロンがやられてしまうと1ミスとなります。ミスマークが埋まってしまうと、GAME OVERとなります。

※ミス数は、マッチ数によって変化します。

CONFIG MODEでMATCHを変更すると、ミスの回数も変更されます。

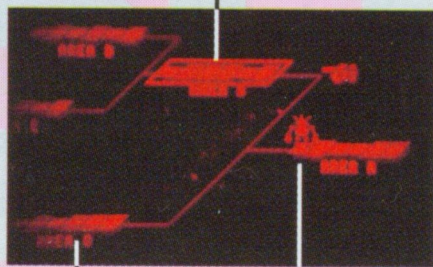


《エリア選択画面》

ゲームがある程度進むと、エリアの選択をしなくてはなりません。

L・Rいずれかの+ボタンの上下で選択先エリアを選んで、Aボタンで決定します。

エリア選択カーソル



選択先エリア

6 わざ チャージ技について

チャージ技は、以下の4種類が用意されており、各ステージ開始前に、L+ボタンの上下の選択により、設定することができます。

「シュートボール」………通常のスピードの倍の速度のスマッシュを相手陣地にたたき込みます。

(敵によっては打ち返してくこともあります。)

「ホーミングボール」………相手に対して飛んでいく、誘導スマッシュです。

「シールド」………味方陣地全てに一定時間シールドを張り巡らせます。

「スピード」………自機キャラの移動スピードを一定時間最大値にします。

チャージ技は、ゲーム中、R+ボタンの下を押し続けることにより、パワーゲージにため込んでいき、パワーゲージが最大になった際に、パワーゲージの部分がチャージ技の表示に変わり、LトリガーかRトリガーボタンにて、チャージ技を使用することができます。

これらのチャージ技は、相手の敵キャラのチャージ技や性格、ボスキャラクターの種類により、選択を考える必要があります。

7 コンフィグモード(CONFIG MODE)について

本ゲームでは、以下の6項目を変更することが可能です。

コンフィグモード(CONFIG MODE)には、タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、簡易メニュー「GAME START・TRAINING・CONFIG MODE」の項目が表示され、+ボタンの上下にて、CONFIG MODE を選択し、Aボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。

変更は、L・Rいずれかの+ボタンの上下で変更箇所の項目を選択し、左右で変更します。Aボタンでコンフィグモードを抜けます。

LEVEL EASY / NORMAL / HARD

ゲームの難易度です。EASYでやさしく、HARDでむずかしめに設定することが可能です。(初期値はNORMAL)

BGM ON / OFF

BGMの有無を選択します。(初期値は、ON=BGM有)

BACK.....A TYPE / B TYPE / C TYPE

ゲーム中の^{ちゅう}周りの^{まわ}壁^{かべ}フィールドのグラフィックを^{へんこう}変更します。
グラフィックの^{へんこう}変更によって、ゲームは^{へんか}変化しませんので、
好きなグラフィックを^{えら}選んでゲームを^{おこな}行って^{くだ}下さい。
(^{しょ}初期^{きち}値は、A TYPE)

MATCH2 / 3 / 4 Point

ゲーム中の^{ちゅう}マッチ (セット) 数を^{すう}最高^{さいこう}何^{なん}マッチにするか^{せんたく}選択
します。(初期^{しょ}値^{きち}は、3Point)

CONTINUE.....3 / 5 / 7

CONTINUEの^{せんたく}選択^{かい}回数^{かいすう}を3・5・7回の中^{なか}から^{せんたく}選択^{かい}します。
また、CONTINUE回数^{かいすう}は、ゲーム中に^{ちゅう}登場^{とうじょう}するアイテムによっ
ても、^{ぞう}増加^かさせることは^か可能^{のう}です。(初期^{しょ}値^{きち}は、3回^{かい})
※^{さい}コンティニュー^だの^{さい}最大^{だい}数は9回^{かい}までです。

BRIGHTNESSDARKLE(暗め)/MIDDLE(普通)/BRIGHT(明るめ)

^が画面^{めん}全体^{ぜんたい}の^{じゃ}トーン^{かん}を^{へん}若干^{こう}変更^{かい}できます。(初期^{しょ}値^{きち}は、MIDDLE)

8 アイテムについて

フィールド内のスミッコにちょこんと設置されている不思議な箱。
これは「アイテムボックス」と言い、サイコボールをぶつけることによって
秘密のアイテムが飛び出してきて、ピートロンを助けてくれます。

「CONTINUE+1」……そのものずばり、コンティニュー回数が1回増えます。
ただし、コンティニューの最大ストックは、9回までです。

「BREAK BLOCK」……フィールド内のブロックを一瞬にして破壊します。

「FULL CHARGE」……パワーゲージを一瞬で、最大にします。

「BONUS POINT」……ボーナス得点が加算されます。
しかし、ボーナス得点の点数は秘密です。

「HP FULL」……ピートロンの♥マークを回復させます。

「MAX HP+1」……………ピートロンの最大^{さいだい}♥^{すう}数を1つ^ふ増やします。
但し、♥マークのストックは最大8個^{さいだい}までです。
また、ストックされた♥^{すう}数はGAME OVER^{ゆうこう}まで有効です。

「SPEED UP」……………ピートロンの動き^{うご}を速^{はや}めます。
スピードは、最大5段階^{さいだい}までアップ^{だんかい}できます。
また、GAME OVER^{ゆうこう}になるまで有効です。

「POWER UP」……………ピートロンの打ち返し^う威力^{かえ}が強^{いりよく}くなります。
スピードは、最大6段階^{さいだい}までアップ^{だんかい}できます。
また、GAME OVER^{ゆうこう}になるまで有効です。

このうち、いくつかのアイテムは、ボーナスステージ^{こうとくてん}で高得点をマークすることによって得^えることも出来^{でき}ます。

9 ボーナステージについて

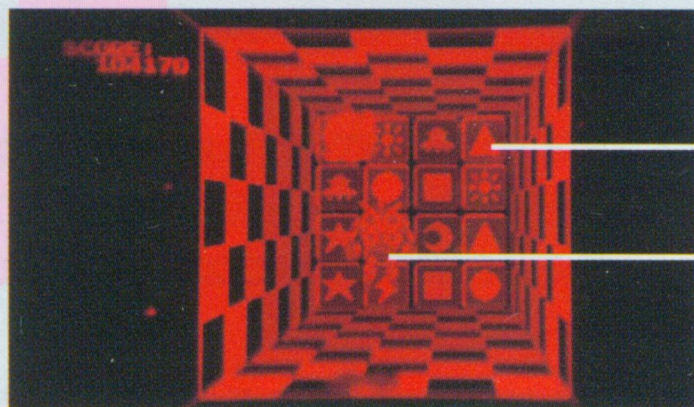
ボスを倒したほんのひととき。

ピートロンには、ボーナスステージに挑戦してもらいます。

サイコボールを絵の描いてあるブロックに当てるだけで、得点がもらえてしまうという不思議なステージ……。

しかも、全部壊せば、ボーナス得点に加えて、アイテムまでもらえてしまうお得なステージ……。

さあ、ここぞとばかりにどんどんブロックを壊して得点を稼いで下さい。



ブロック

ピートロン

ボーナスステージは、中央にある16枚の壁ブロックを壊すだけのステージです。弾は、選択した難易度によって変化しますが、ブロックに当てて破壊すれば戻ってきます。タイミングを図って、少ないボールで、ブロックを破壊して下さい。

神経衰弱のように、同じ絵の壁を連続で壊せば、更に得点がUP!!

ボーナスステージで、高得点をマークすると、以下のアイテムの一つを入手することができます。

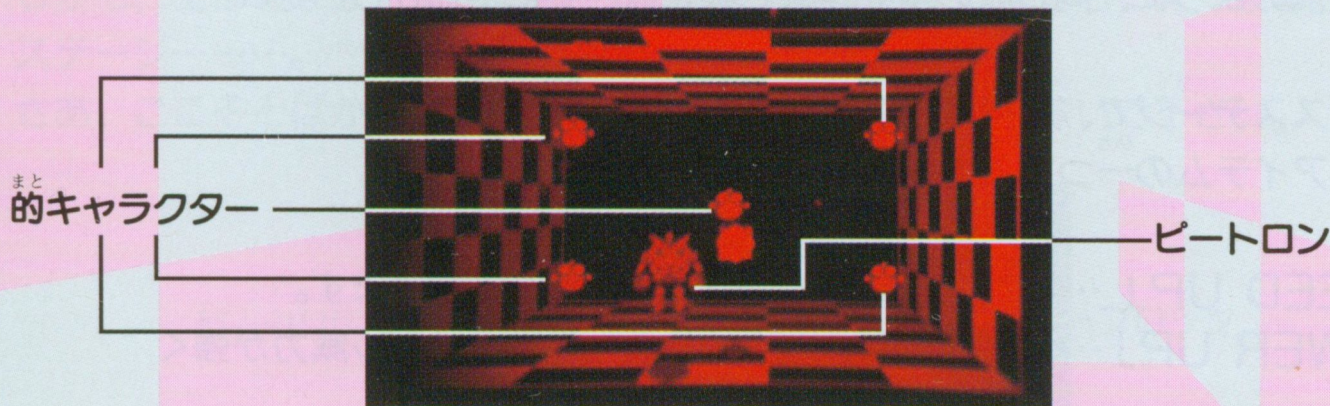
- 「SPEED UP」……ピートロンの動きが一段階速くなります。
- 「POWER UP」……ピートロンのサイコボールの打ち返し威力が強くなります。
- 「LIFE UP」……ピートロンの最大♥マークを一つ増やします。
(但し、♥マークは8個以上は増えません。)

10

れんしゅう

TRAINING(練習)モードについて

タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、簡易メニュー「GAME START・TRAINING・CONFIG MODE」の項目が表示され、+ボタンの上下にて、TRAININGを選択し、Aボタンを押すと、本モードに入ることができます。



ま
と
的
キ
ャ
ラ
ク
タ
ー

ピ
ー
ト
ロ
ン

TRAININGモードに入ると、まず、操作方法の説明が出てきた後、Aボタンを押すと、トレーニングゲームに入ります。

トレーニングゲームは、^{そう さ ほうほう れんしゅう}操作方法の練習です。

4すみと中央に^{ちゅうおう かま ひき まと}構える5匹の^あ的キャラクター『フグノスケフグタローズ』に当てるだけのゲームです。

サイコボールは、^{こようい}30個用意されていますので、^{ひと ひと}一つ一つの^{せいかく う かえ}ボールを正確に打ち返して、フグノスケフグタローズのいずれかのキャラクターに^あ当てて^{くだ}下さい。
ゲームが^お終わると、HIT RATE〇〇% と^{ひょうじ}表示されます。

このHIT RATEは、フグノスケフグタローズに^あ当たった^{かず}数により^{へんどう}変動します。
なるべく、^{たか}高い^{めが}パーセンテージを^{がんば}目指して^{くだ}頑張って下さい。

11

しょうがいぶつ

障害物について

「カッペー」(耐久ブロック)

ある時は、フィールド内に設置され動かずに……。そして、ある時は法則にしたがって動き、ピートロンの邪魔をしたり……。またある時は、隠れてゲームの展開を盛り上げるその姿は、単なる耐久ブロックなのでした……。

「グルグル」(重力せんぷう機)

フィールドをぐるぐる周りながら、サイコボールの邪魔をしてきます。調子のいいときは、フィールド内を自らぐるぐる周りながら動いたりもします。

「タッキー」(タケノコ型せんぷう機)

タケノコのように、地中や天井から突然生えてきては、サイコボールの動きの邪魔をしてくる……。こいつの正体は、やはり宇宙版タケノコなのでした……。

「ニコニコニコ介」(ニコニコマーク)

常にニコニコしながら、フィールド内を飛び回るザコ。当人達は、ピートロンを助けているつもりらしいが、どうみても、単なる邪魔モノでしかない……。

その他にも、秘密基地には、いろいろな障害物が存在します。

他の障害物は、あなた自身の目と腕で見つけて下さい。

12 ナイトメア団^{だん}

うちゅうとうぞく^{だん}
宇宙盗賊ナイトメア団……。

こんかい^{たたか} ^{あいて}
今回、ピートロンが戦う相手は、このモノ達だ!!

《ザコキャラ4人衆^{にんしゅう}》

「メタBE」

……見た目はピートロンと同じようだが……。

「パオZOO」

……とにかく威力と体力は凄まじい。でも、その体形ゆえに……。

「ラビーX」

……まるでウサギのようなすばしっこさ。

こいつに勝つには、あのチャージ技^{わざ}しかないかも!?

「バドLEE」

……ザコキャラ4人衆^{にんしゅう}のリーダー。

さすがにリーダーだけあってなかなか手ごわい。

《ナイトメア団 4 大将》

「スネイQ」

……^{からだ}体をくねくねとさせながら^{もん まえ}門の前にはばかり、^{ゆ て そし}プレイヤーの行く手を阻止する。
^{じしょうこう は い}自称硬派と言うだけあって、^{こうげき}ものによる攻撃はない。が、しかし、^{じゃくてん}弱点は……？

「コモREE」

……^{ぶんしん}分身をし、^{たい わ}8 体に分かれているときは♥は^{いっさい へ}一切減らない、^{にんじゃ}忍者のようなやつ。
しかし、その^{ぶんしん たた}分身も叩きまくれば……。

「モンキDK」

……^{へん か}テナガザルが変化したのかのように、^{みづか からだ つか}自らの体を使って^{こうげき し か}攻撃を仕掛けてくる。
^{うで き と}腕ばかりに気を取られていると……。

「????????」

……^{だん たいしょう}ナイトメア団の4 大将のリーダーで、^{だん}ナイトメア団のボス。
^{すがた み}その姿を見たものはいない……。

はたして、あなたは、このボスまで^ったどり着けるか？

13 コンティニューについて

スペーススカッシュでのGAME OVERは、以下の2種類のみです。

- ・ボスに負けてしまった。
- ・相手に* 3点取られてしまった。

しかし、スペーススカッシュでは、回数制限はあるものの、コンティニュー(ゲーム継続)をすることが出来ます。

コンティニュー画面で、「はい」を選択すると、そのステージの始めからゲームをやり直すことが出来ます。

しかし、コンティニュー回数を使いきってしまうか、コンティニュー画面で、「いいえ」を選択すると、GAME OVERになってしまいます。

コンティニューは、最大9回までです。

ゲーム途中で、「CONTINUE+1」というアイテムをとっても、9回以上は、増えません。ご注意ください。

* CONFIG MODE内で、MATCHの数を変更した場合、変更した数分の点を取られると、負けてしまいます。

14 ハイスコアエントリーについて

スペーススカッシュでは、^{いってい}一定の^{とくてん}得点をマークすると、^{がめん}ハイスコアエントリー画面でアルファベット3文字の^{なまえとうろく}名前登録^{おこな}を行う^{でき}ことができます。



RANK	SCORE	AREA	NAME
1st	999999	J-1	CCN
2nd	499999	I-1	IZK
3rd	499999	H-1	TBK
4th	399999	G-1	IMH
5th	299999	F-1	AVR
6th	299999	E-1	TON
7th	299999	D-1	VAM
8th	199999	C-1	KIN
9th	199999	B-1	STH
10th	99999	A-1	OPH

名前^{なまえにゆうりよく}入力は、L・Rいずれかの^{じょうげ}＋ボタンの^{さゆう}上下左右で文字^{もじ}を選択^{せんたく}し、^{にゆうりよく}Ⓐボタンで入力。^{にゆうりよく}Ⓑボタンで入力^{ひと}一つ前^{まへ}に戻^{もど}ることが^{でき}出来ます。

3文字目^{もじめ}で、Ⓐボタン^おを押すと、^{にゆうりよくけつてい}入力決定^おとなります。

※^{きろく}ハイスコアエントリーの記録^{でんげん}は、電源^きを切^{すべ}てしまうと^き全て消^きえてしまいます。
ご注意ください。

※^{がめん}コンティニュー画面^{せんたく}でコンティニューを選択^{もど}してしまうと、^{とくてん}ハイスコアをマーク^{とろうく}していても、得点^{もど}は0に戻^{とろうく}ってしまい、ハイスコアエントリーで登録^{とろうく}できません。

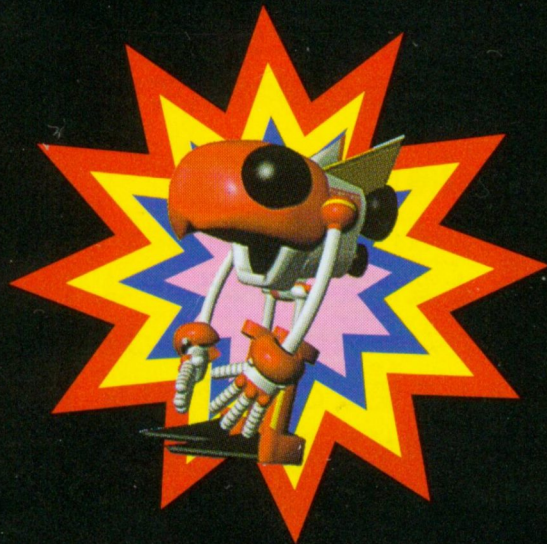
15

ピートロン「必勝!! 虎の巻」

ゲームがうまい具合に進まない……。どうしたら良いのか分からない……。
そんな人の為に、簡単な必勝法をちょっとだけ教えてあげるよ……!!

1. 相手のキャラ達もチャージ技を取得している。
相手のパワーゲージのところで、「ATTACK!!」と出たら要注意だ!!
2. ボスは、ボールをぶつけていくと変化をしてくる……。
また、どうしても倒せない。なかなか倒せないというときは、モノは試し！
チャージ技「ホーミングボール」を試してみてください。するとほら……。！
3. 相手のキャラ達には、それぞれ特徴がある。
それぞれの特徴を掴んでしまえば、ゲームの展開がぐっと楽になるはずだ!!
4. どうしても勝てない。
そういうときは、選択のルートを変えてみてはどうでしょう？
エッ？ エリア Aから進めない……。!? そ、それは、もっと練習してもらわないと…。
5. 障害物をすり抜けるサイコボール!?
ごく希に、ゲームが長引き、打ち返しが続くと、ボールの速度はグングンとスピードアップしていきます。
そこで、必殺のシュートを行うと、障害物をすり抜けることがあると言いますが……。
果たしてこの伝説のシュート、あなたは体験することができるかな？

VIRTUAL BOY バーチャルボーイ™は任天堂の商標です。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

株式会社ココナッツジャパン エンターテイメント

〒102 東京都千代田区平河町1-6-7-702

TEL 03-5276-7301 ©1995 COCONUTS JAPAN