

VIRTUAL BOY™

VIRTUAL BOWLING

VUE-VVBJ-JPN



Athena

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ごあいさつ

このたびは（株）アテナのバーチャルボーイ専用カートリッジ「バーチャルボウリング」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「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、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

はじめに	1
ゲームをはじめる前に	2
コントローラーの使い方	6
初期設定	8
遊び方	
◎さあ投げしてみよう！	10
◎スタンダードモード	12
◎トーナメントモード	13
◎トレーニングモード	14
ボウリング用語豆辞典	15

はじめに

こうふん りんじょうかん とうかん
興奮の臨場感！リアルなゲーム空間！
りったいがぞう ひょうげん か そうげんじつたいけん
立体画像で表現される仮想現実体験！

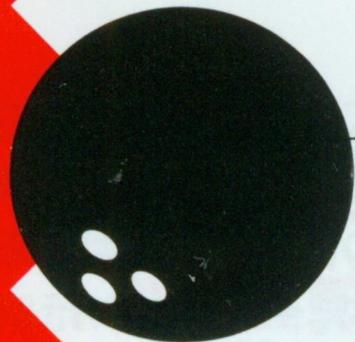
「バーチャルボウリング」は、バーチャルボーイの機能きののうをフルに活用かつようした、本格的ほんかくてきボウリング・ゲームです。

立体表現りったいひょうげんされた、ボウリング場じょうは、臨場感満点りんじょうかんまんてん。ピンやボール、レーンなど、すべてがリアルに再現さいげんされています。

ボールの重さおもや利き腕きうでの設定せっていなど、細部さいぶにわたってリアリティを追求ついきゅうし、何度なんどでも楽しめるたの内容ないようになっています。

さあ、まったく新しいあたボウリング・ゲームたのをお楽しみたのください。

バーチャルボウリングは、あなただけの専用せんようボウリング場じょうです。

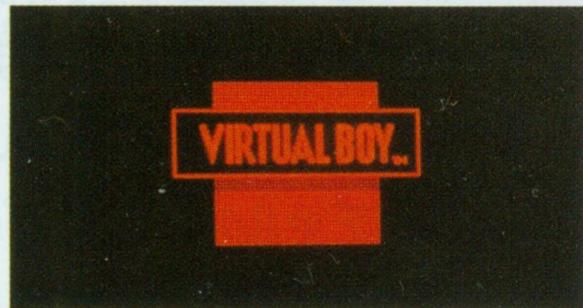
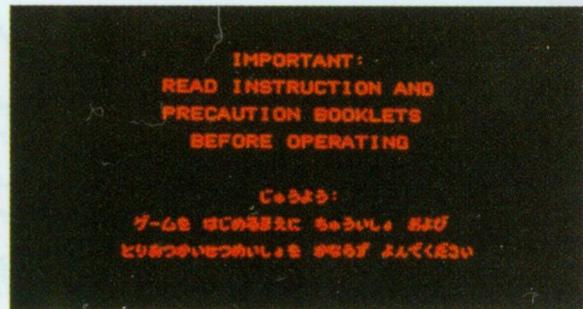


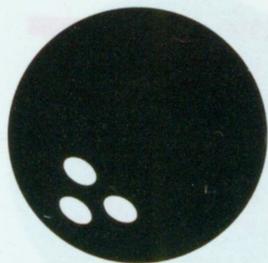
ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に、必ず
これらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジ
を正しくセットして下さい。カートリ
ッジをセット後、コントローラの前面
にある電源スイッチをONにすると、
しばらくして右の画面が現れます。

スタートボタンを押すと「目の幅調整
画面」に切り替わります。各調整はこ
の画面を見ながらおこないます。





め はば ちょうせい 目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

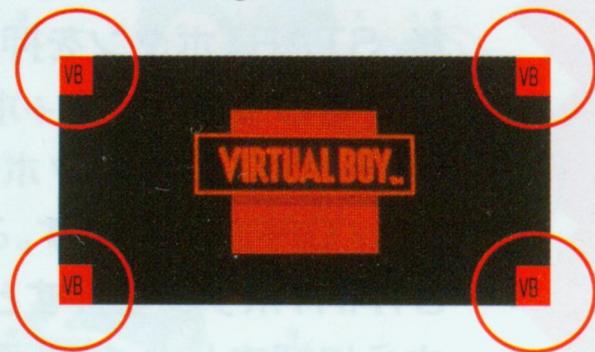
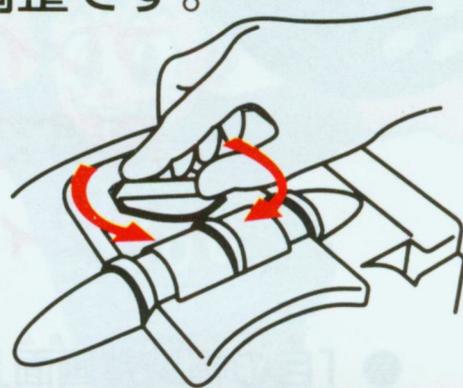
調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

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。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。

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ください。

※プレイ中は、スタートボタンを押してポーズをかけた後、セレクトボタンを押すと目の幅調整画面が呼び出せます。



オートマティックポーズ機能^{きのう}について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、
プレイヤーの目の健康^{けんこう}を守るため、適度^{てきど}な
時間^{じかん}でゲームを自動^{じどう}的に休止^{てき}する「オート
マティックポーズ機能^{きのう}」があります。

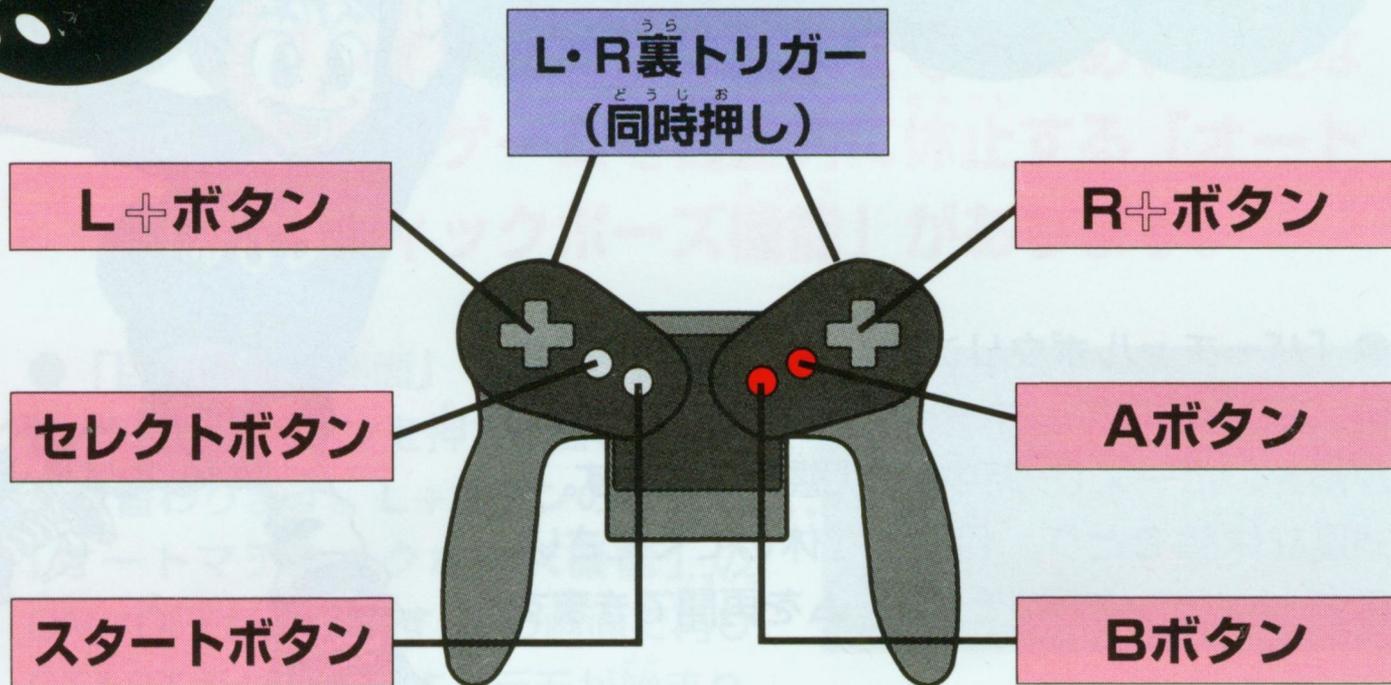
● 「目の幅調整画面^{め はばちようせい がめん}」で調整を終えた^{ちようせい お}
後、STARTボタンを押すと右の画面^{みぎ がめん}に
切り替^きわります。L⁺ボタンの左右^{さゆう}で、
「オートマティックポーズ機能^{きのう}」の
ON / OFF^{オン オフ}が選^{えら}べます。この画面^{がめん}で再び^{ふたたび}
STARTボタンを押すとデモが始^{はじ}まり、
さらに押すとタイトル画面^{がめん}が現^{あらわ}れます。



● 「バーチャルボウリング」は、電源を入れた後、20分おきに、オートマティックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中断)状態となります。適度な休憩をとり、目や体を休めてください。スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。



コントローラの使い方



L + ボタン

- ◎各項目^{かくこうもく}選択^{せんたく}時のカーソル^{いどう}移動
- ◎メインゲーム^{ちゅうがめん}中画面^{さゆう}左右スクロール
- ◎中間^{ちゅうかん}デモ (自^じスコア) 左右^{さゆう}スクロール

セレクトボタン

- ◎プレイ中^{ちゅう}、ポーズ^{のち}をかけた後、セレクトボタン^おを押して自^めの幅調整画面^{はばちようせい}が呼び出^よせます。

スタートボタン

- ◎モードセレクト^{けってい}決定^じ時
- ◎ネーム^{およ}エントリ及び^{およ}コンフィグ^{けってい}決定^じ時
- ◎ポーズ^じ時

R + ボタン

- ◎メインゲーム^{ちゅう}中^{ねら}ピンを^{やじるし}狙う^{さゆう}矢印^{いどう}の左右移動

Aボタン

- ◎各項目^{かくこうもく}決定^{けってい}時
- ◎メインゲーム^{ちゅう}中^{かんけい}ゲージ^{けってい}関係^じ決定^じ時
- ◎画面^{がめん}送り etc.

Bボタン

- ◎各項目^{かくこうもく}キャンセル^じ時
- ◎ネーム^{およ}エントリ^{およ}及び^{およ}コンフィグ^{まへがめん}より^{もど}前画面^へへの戻^{もど}ります

L・R裏トリガー (同時押し)

- ◎メインゲーム^{ちゅう}中^よスコア^だを呼び出^よします

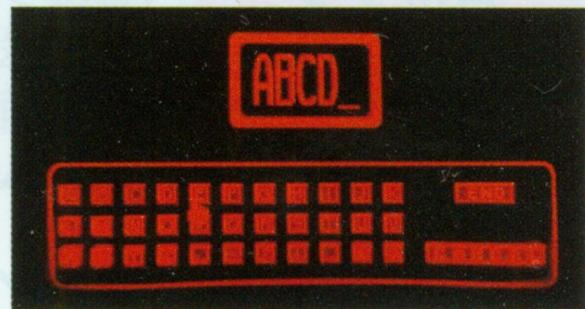
しよきせってい 初期設定

1. モード選択

タイトル画面が表示されたら、スタンダードモード、トーナメントモード、トレーニングモードのいずれかを^{せんたく}選択し、Aボタンで^{けってい}決定します。

2. 名前登録

スタンダードモード、トーナメントモードの場合は、名前を登録することができます。L+ボタンで文字を選択、Aボタンで^{けってい}決定です。好きな名前を登録して下さい。(入力できるのはアルファベットだけです。)



3. プレイモード設定

ゲームの内容に^{ないよう}変化^{へんか}を与える、さまざまな^{あた}設定^{せってい}をします。

設定次第^{せっていしだい}では、ゲームの難易度^{なんいど}を調整^{ちようせい}できます。

◆プレイヤータイプの^{せんたく}選択

パワータイプ (POW) ・ ノーマルタイプ (NOR) ・ テクニックタイプ (TEC)

◆プレイヤーの^き利き腕^{うで}の^{せんたく}選択

左利き^{ひだりき} (LEFT) ・ 右利き^{みぎき} (RIGHT)

左利きだと、右方向^{みぎほうこう}のスピンのかかりやすく、左方向^{ひだりほうこう}のスピンのかかりにくくなります。(右利きは^{みぎき}その逆^{さやく}です)

◆ボールの^{せんたく}選択

ボールの^{おも}重さは6ポンドから16ポンド。^{おも}重いボールはパワーがあり、^{かる}軽いボールは^{へんか}変化^{りてん}がかけやすい利点^{りてん}があります。

◆レーンの^{ちようせい}ワックス

レーンのワックスを調整^{ちようせい}できます。ワックスが^き利いていると^{へんか}変化^{りてん}が^{りてん}かかりにくくなります。

○ワックスなし、○^{てまえはんぶん}手前半分にワックス、○^{ぜんたい}全体にワックス

の3パターンを^{えら}選べます。(ただしトーナメントモードでは^{せってい}設定^{りてん}できません)

◆BGMの^{オン}ON / ^{オフ}OFF



な さあ投げしてみよう！

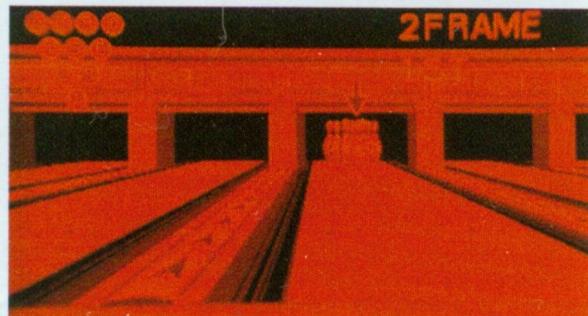
た とうきゅう
いよいよレーンに立って投球です。
め ぞ
目指せパーフェクトゲーム！

1. R+ボタンで狙うピンを
決めます。

L+ボタンで視点してんが移動し、投球位置いどう
を設定とうきゅういします。

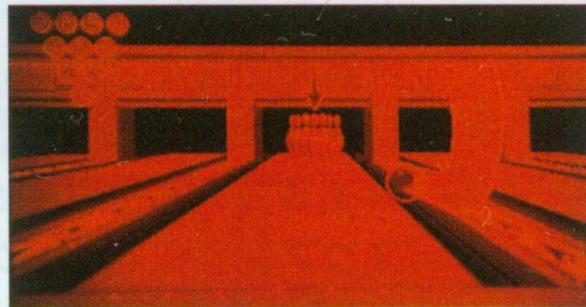
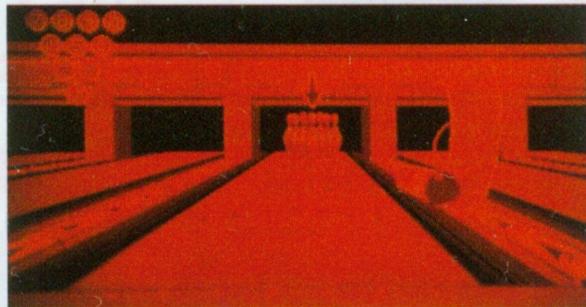
2. Aボタンを押すと
スピンゲージおが出現しゅつげんします。

ふたた
再びAボタンを押すとカーソルが止ま
り、ボールの回転かいてんの強さを決定つよします。

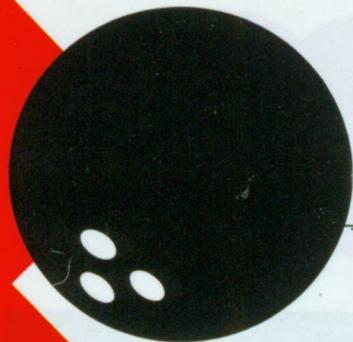


とうきゅう
3. 投球のパワーを設定する画面に切り
かわ
替わります。

かいめ
Aボタン入力1回目でパワー(投球する力)
を、Aボタン入力2回目でタイミング
(ボールを放すタイミング) を、けってい
決定します。



するとボールが投げられ、ボールが転がる画面に切り替わります。

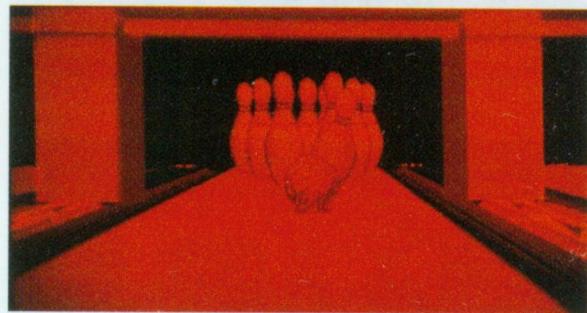


「バーチャル・ボウリング」は、
3つのプレイモードが楽しめます。

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードが3つ画面に現れます。
好きなモードでプレイしてください。

●スタンダードモード

10フレーム全21投球の中でどれだけ高得点を出せるか、一般的なボウリングを楽しんでもらうモードです。ハイスコアならゲーム終了時のハイスコア画面に名前がのります。キミは300点（パーフェクトゲーム）を達成できるか？



● トーナメントモード

4つの試合場で4人のライバルと競い合うモードです。

各試合場でプレイヤーを含めた5人でハイスコアを競います。

トータル点数がトップで勝ちあがると次の試合会場へ進むことができます。

どんなに点数が高くても2位以下では次に進めません。

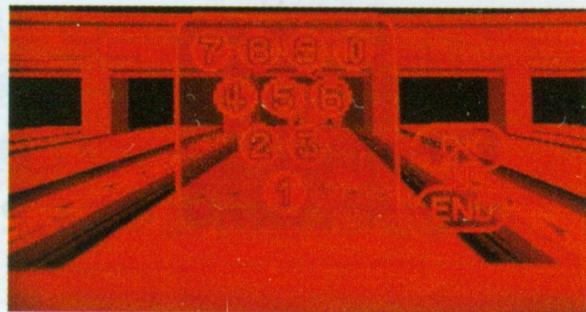


ライバル達は1試合毎に段々強くなっていきます。

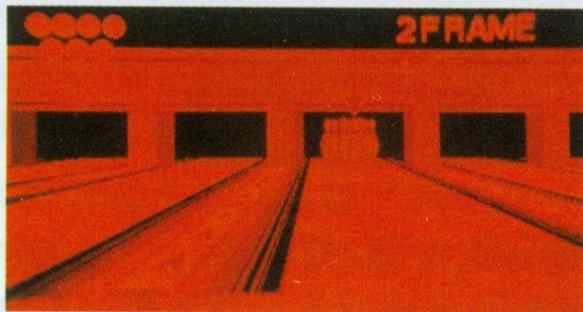
4試合ともトップで勝ち抜くとトーナメント・マスターとなり、モードクリアとなります。

● トレーニングモード

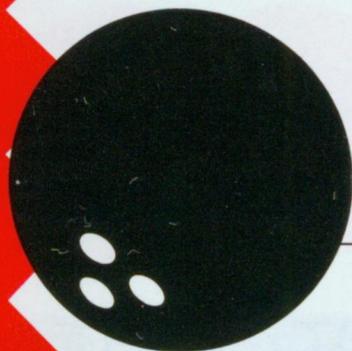
プレイヤーは自分の好きなようにピンの本数・配置を決める事ができます。左十字キーでピンの選択、Aボタンでピンの有無を設定できます。スコアには関係なく、何回でも投球できます。



苦手な位置にピンを配置させ、うまく倒せるまで練習したり、自分なりのストライクコースを探したりと、いろいろな楽しみ方があります。



視点を変えてみると…。



ボウリング用語豆辞典

ようごまめじてん

オープンフレーム

▶ ストライクもスペアもとれなかったフレームのこと。

グラスホッパー

▶ はかいりよく破壊力のあるボールのこと。

スプリット

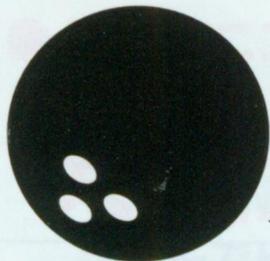
▶ とうめ1投目が終わった時点で、おわスペアをとるのが
ひじょう非常にむずか難しいのこピンかたの残り方。

スペア

▶ どめ2度目の投球で、とうきゅう10本のほんピンをぜんぶ全部倒してたおしまうこと。

スピン

▶ ボールにかいてん回転をかけること。
スピンによって、ボールにいりよく威力がでます。 15



ボウリング用語豆辞典

サンドウィッチ ゲーム

▶ ストライクとスペアが交互に^{こうご}つづいて、ゲームを終了^{しゅうりょう}すること。スコアは200点^{てん}となったゲーム。

パーフェクト ゲーム

▶ ストライクを12回連続^{かいはんぞく}してゲームを終了^{しゅうりょう}すること。スコアは300点^{てん}になります。

ダブル

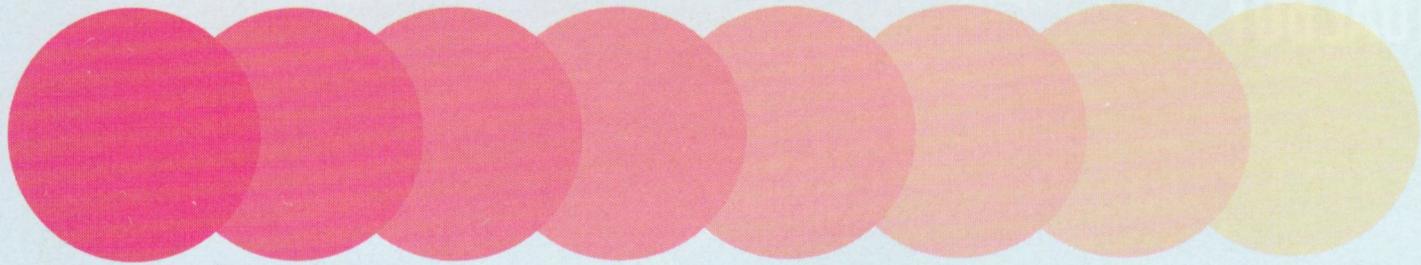
▶ 2回連続^{かいはんぞく}してストライクを出^だすこと。

ターキー

▶ 3回連続^{かいはんぞく}してストライクを出^だすこと。ターキーを出^だすと、楽しい画面^{たの がめん}が見られるかも・・・。

フォア・タイマー

▶ 4回連続^{かいはんぞく}してストライクを出^だすこと。



フレーム

▶ 1ゲームは10の^{とうきゅうわく}投球枠からなっています。
その^{とうきゅうわく}投球枠をフレームといいます。

ポケット

▶ ストライクを取るために狙う場所のこと。
^{みぎき}右利きの人^{ひと}は1番^{ばん}と3番^{ばん}ピン^{あいだ}の間。
^{ひだりき}左利きの人^{ひと}は1番^{ばん}と2番^{ばん}ピン^{あいだ}の間。

スプラッシュ

▶ 10本^{ほん}のピンが、一気^{いっき}にはじけ飛ぶ^とような、
ストライクのこと。

シュライファー

▶ 1番^{ばん}ピンに軽く^{かる}当たって^あピンが一本^{ほん}一本^{ほん}倒れて
いくストライクのこと。

VIRTUAL BOY™

バーチャルボーイ™

は任天堂の商標です。

禁無断転載

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。

Athena

〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町Mビル3F