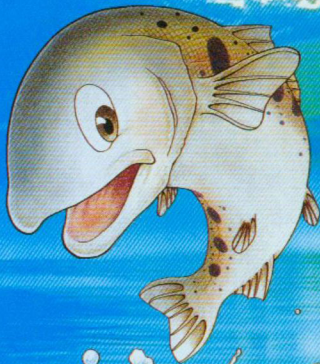


**VIRTUAL BOY™**

VIRTUAL FISHING  
**バーチャル釣り**



**取扱説明書**

株式会社 **パック・イン・ビデオ**

**VUE-VVFJ-JPN**

## ごあいさつ

このたびは、株式会社パック・イン・ビデオのバーチャルボーイ専用カートリッジ「バーチャルフィッシング」をお買い上げ頂き、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利用ください。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

### ◆コントローラの操作方法

P 6

### ◆大会モード

P11

### ◆登場する魚達

P15

◆ゲームを  
始める前に

P 2

◆ゲームの  
始め方

P 8

◆その他  
のモード

P 14

「バーチャルフィッシング」は、  
バーチャルボーイならではの<sup>おくゆき</sup>奥行  
感で、大自然<sup>かん だい し ぜん なか</sup>の中でのキャスト  
ィングや、水中での魚とのスリリン  
グなバトルを楽しむ、釣りアクシ  
ョンゲームです。ニジマス、ブラ  
ックバス、イワナ、ヤマメ、ナマ  
ズ、サーモンの<sup>しゅるい つ たいかい</sup>6種類の釣り大会  
で優勝すると、規定の数を釣り上  
げる時間<sup>じかん きそ</sup>を競うタイムアタックモ  
ードに挑戦することができるよう  
になります。また、フリーモード  
では<sup>しゅるい づから す</sup>17種類の魚たちが住んでいる  
釣り場<sup>つりば ちゅうせん</sup>に挑戦します。何が釣れる  
か……お楽しみに！

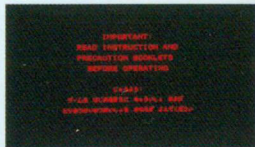


# はじめ まえ ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に必ず次のような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ください。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。

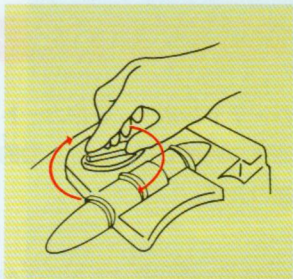
●STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



## 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ください。

\* 4つのマーク全てが見えない場合がありますが、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。

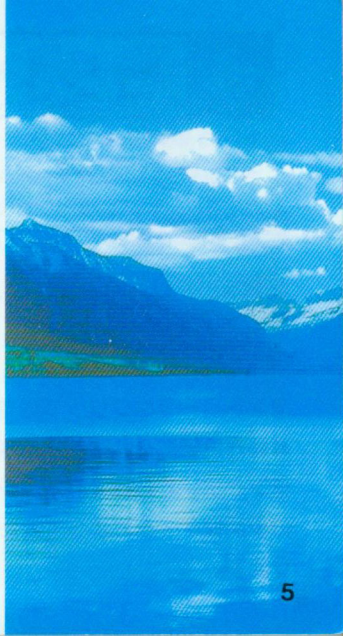
## オートマティックポーズ機能<sup>きんのう</sup>について

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<sup>め けんこう</sup>を守るため、  
適度<sup>てきど</sup>な時間<sup>じかん</sup>でゲームを自動<sup>じどうてき</sup>的に休止<sup>きゅうし</sup>する「オートマティックポーズ機能<sup>きんのう</sup>」が  
あります。

調整画面<sup>ちようせい がめん</sup>で調整<sup>ちようせい</sup>を終<sup>お</sup>えた後<sup>のち</sup>、START<sup>スタート</sup>ボタンを押すと  
右<sup>みぎ</sup>の画面<sup>がめん</sup>に切り替<sup>き</sup>わりま<sup>か</sup>ります。L<sup>さゆう</sup>+<sup>さゆう</sup>ボタンの左右<sup>さゆう</sup>で、「オ  
ートマティックポーズ機能<sup>きんのう</sup>」のON<sup>オン</sup>/OFF<sup>オフ</sup>を選<sup>えら</sup>び、  
START<sup>スタート</sup>ボタンを押<sup>お</sup>すと、タイトル画面<sup>がめん</sup>が現<sup>あらわ</sup>れます。



「バーチャルフィッシング」では、30分経過した後の  
キャスト画面でオートマティック機能が働き、  
ポーズ (PAUSE一時中止) 状態となります (水中画  
面でポーズ状態になることはありません)。適度な休憩  
をとり、目や身体を休めてください。STARTボタン  
を押すと、ゲームを再開できます。





そう さ ほう ほう

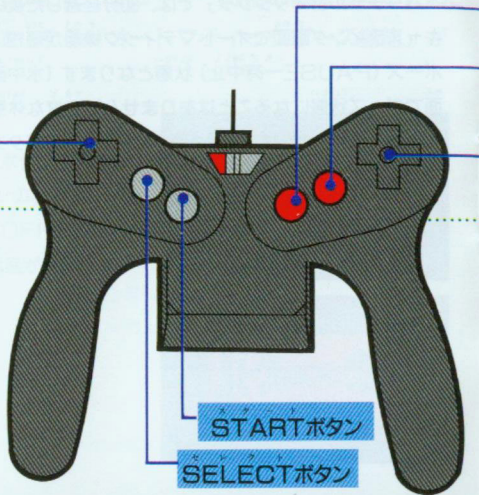
# コントローラーの操作方法

Lボタン

(裏側)

Lトリガーボタン

コントローラはグリップ型で、  
おてがわ うらがわ 裏側と裏側にそれぞれ操作ボ  
タンが付いています。ボタ  
ンの役割はゲームによって変わ  
ります。





Bボタン

Aボタン

R<sup>+</sup>ボタン

(裏側)

Rトリガーボタン

\* ゲームを止めるときは電源スイッチをOFFにしてください。

まず、電源スイッチを入れてから、釣りを始めるまでの基本操作を説明します。ボタンの名称と位置をここでしっかり覚えてください。「バーチャルフィッシング」では、釣りが始まると[キャスト画面] ⇨⇨ [水中画面] ⇨⇨ [釣り上げ画面] と切り変わり、画面ごとにボタンの役割が変わります。各画面に応じたボタン操作もご覧ください (P12、13参照)。

## ■ 基本操作

L<sup>+</sup>ボタン ————— カーソルの移動

Rトリガーボタン ————— キャスティング画面での合わせ

STARTボタン — ゲームを始める

ゲームを一時中断 (ポーズ) させます。

再び押すと再開します。

Aボタン ————— 決定

Bボタン ————— キャンセル

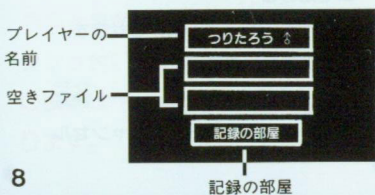


# はじめかた ゲームの始め方

「バーチャルフィッシング」のカートリッジを正しく本体にセットし、電源スイッチを入れてください。ゲームを始める前に、必ず目幅の調整等をおこなってください。

## ■ファイル選択画面

タイトル画面でスタートボタンを押すとファイル選択画面が現れます。この画面でファイルが3つ表示されますので、L+十字ボタンでカーソル移動、Aボタンで決定してください。ファイルを選ぶと個人記録画面に変わります。空きファイルを選択すると「登録」と表示さ



れますので、そこにカーソルを移動、Aボタンを押すと、名前入力画面に変わります。名前は7文字まで入りますので、L+十字ボタンでカーソルを移動させ文字を選んでください。決定はAボタン、キャンセルはBボタンです。「決定」を選ぶと登

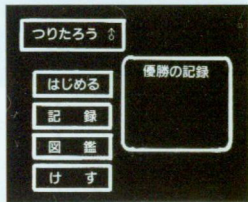
ろく なまえ きくせい  
録した名前のファイルが作成されます。すでに名前が入っているファイルを選<sup>えら</sup>ぶと個人記録<sup>こじん きろく</sup>  
画面<sup>がめん</sup>に変わります(下記参照)。画面下の「記録の部屋」を選<sup>えら</sup>ぶと、大会名の一覧<sup>いちらん</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>され  
ます。大会名を選<sup>えら</sup>ぶと各大会での「大物」<sup>たいかいめい</sup>、「合計体長」<sup>おおももの</sup>、「釣数」<sup>ごうけいたいちょう</sup>等の、これまでのベスト記録<sup>きろく</sup>  
が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。この記録は、ファイルを消しても記録が塗り替えられない限り残ります。

## ■ 個人記録画面

すでに名前が入ったファイルを選<sup>せんたく</sup>択すると、個人記録画面<sup>こじん きろく がめん</sup>が  
現<sup>あらわ</sup>れます。ここでは、釣<sup>つ</sup>った魚の大きさや数<sup>かず</sup>が記録<sup>きろく</sup>されてい  
る魚図鑑<sup>さかなずかん</sup>を見ることができます。また、一度作<sup>いちどつく</sup>ったファイル  
を消<sup>け</sup>したいときは、「けす」を選<sup>せんたく</sup>択してください(選<sup>せんたく</sup>択したフ  
ァイルのデータはすべて消<sup>き</sup>えてしまいます)。「はじめる」を  
選<sup>えら</sup>ぶと、ゲームモードを選<sup>えら</sup>ぶマップ画面<sup>がめん</sup>に変わります。

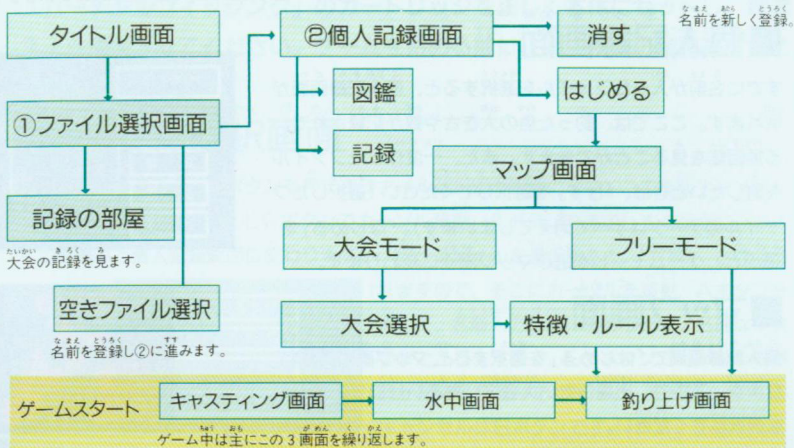
## ■ マップ画面

個人記録画面<sup>こじん きろく がめん</sup>で「はじめる」を選<sup>せんたく</sup>択すると、マップ画面<sup>がめん</sup>に変わ  
ります。ここで、出<sup>しゅつじょう</sup>場したい大会名、あるいはフリーモード  
を選<sup>せんたく</sup>択してください。



# ■ ゲームの流れ

「バーチャルフィッシング」は、以下のような流れでゲームが進んでいきます。キャスト開始からは、釣りの動作を繰り返しおこなうことになります。





# たい かい 大会モード

個人記録画面で「はじめる」を選ぶと、マップ画面に変わります。大会に挑戦するときはL+十字ボタン左右でマップ画面中の大会地を選択、Aボタンで大会名を確認、決定してください。決定後、魚や流域等、大会の特徴が表示され、さらにAボタンを押すと大会のルールや優勝ラインが表示されます。

もう一度Aボタンを押すと、大会開始。試合中は常に、プレイヤーを含めて7人で競いますので、他の選手のひとりごとなど、いろいろなセリフが飛び込んできますが、あわてずに。各大会での最終勝敗の基準は、一定時間内に釣り上げた魚の体長の合計です。試合途中で各選手の途中経過一覧が表示されることもありますのでこれを目安に、油断せずに優勝を狙いましょう。また、キャストイング中にはSELECTボタンで釣果を見ることがもできます。



それでは大会はじめるまえにルール  
の勉強をします。

大会モードを  
クリアすると

●タイムアタックへの挑戦権が！  
いずれの大会でも一度優勝すると、その釣り場でのタイムアタックモードに挑戦することができるようになります。

●こんなワフサもある!?  
大会で優勝を狙うなら、キャストイングポイントにこだわって!! 見事大会モードをクリアすると幻の大会が……!?

## ◆キャスト画面

まず、ルアーを投げるところから始まります。L ボタンとA ボタンを同時に操作しながら、投げ込みたい方向にうまくルアーをコントロールしましょう。次に、投げ込んだ状態の釣竿が画面に表示されます。画面左上の釣竿表示を見ながら、A ボタンを押し、釣竿がしなったら（下に引かれたようになったら）R トリガー ボタンをタイミング良く押して合わせます。うまくヒットすれば水中画面に切り変わります。魚が逃げてしまったときは、もう一度 A ボタンをこまめに押して、ルアーを操り、あたりがくるのを待ちます。SELECT ボタンで、是非フライ釣も試みましょう。

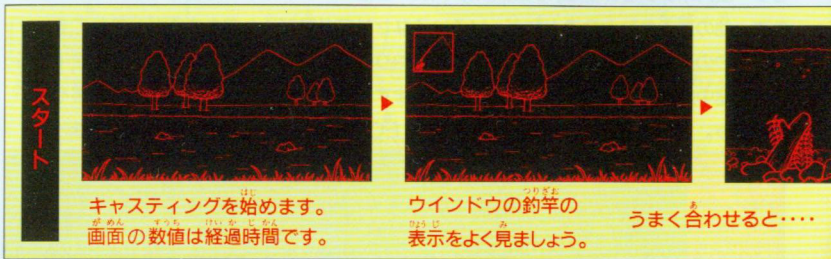
## ●ボタンの役割

釣竿表示前

A ボタン：ルアーがセットされた状態でルアーを投げます。  
L ボタン：左右でルアーの方向をつけます。

釣竿表示後

A ボタン：ルアーを巻き上げます。  
R トリガー ボタン：釣り上げるときタイミングを合わせます。



## ◆ 水中画面

水中画面ではAボタンを操作して、ルアーを引いたり放したりしながら魚を疲れさせ、うまく釣り上げてください。無理に引っ張りすぎると魚はすれて逃げ出してしまいます。逃げられると自動的にキャスト画面に戻りますので、再チャレンジとなります。うまく魚を寄せることができると釣り上げ画面に切り変わります。釣り上げが完了したらAボタンを押し、次のキャスト画面に移りましょう。キャスト画面を続けるうちに、大会ルールの規定時間が経過すると、大会終了となります。続けて順位と優勝者が発表され、Aボタンを押すとマップ画面に戻ります。プレイヤーが優勝した場合は、自動的に記録されます。

## ● ボタンのやくわり役割

Aボタン：リールを巻き上げます。

釣り上げ成功

逃げられた！  
キャスト画面から再挑戦

大会中には

大会中、他の選手のひとりごとが聞こえてくる場合があります。「続けてヒット！」「ええ？皆そんなに釣ってるの？」とか……。思い思いのことを言っていますが、あまり感ぜられず、自分の釣りを信じましょう。

また、大会中には、各選手の途中経過が表示される場合があります。これで他の選手が、その時点でどのくらいの成果を上げているか、がチェックできますので、この数値を目安に大会優勝を目指してがんばりましょう。

魚を逃がさないように。



## ほか その他のモード

### ■フリーモード (ルアーが使える釣堀)

フリーモードで訪れる釣り場には、17種類もの魚たちが住んでいます。魚の釣り方は大会モードと同様、キャストから水中へと流れます。大会出場前の練習として、または大会では釣れない魚を釣りに、フリーモードに挑戦しましょう。アマゴ、ウナギ、カジカ、カラフトマス、コイ、ブルーギル、ライギョ……あなたのルアーに食いつくのはどの魚かな？ SELECTボタンを押すと、フライ釣りにも挑戦できます。又、マップ画面に戻ることもできます。

### ■タイムアタックモード

一度優勝した大会の釣り場では、タイムアタックに挑戦できます。このモードでは、規定の数の魚を釣り上げるのにかかった時間を競うゲームに参加します。ここで出した結果もデータに記録されますので是非トライしてみましょう。



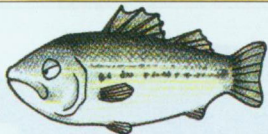
大会で優勝!

タイムアタック  
に挑戦!



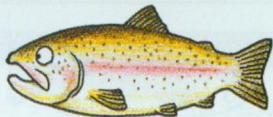
# 登場する魚達

「バーチャルフィッシング」に登場する、代表的な魚を紹介します。表記は標準体長です。もっと大きいサイズの魚も釣れるかもしれません。



**ブラックバス** スズキ目バス科  
30~50cm

北アメリカ原産。日本でも最近その生息範囲を広げており、最高のゲームフィッシュとして親しまれています。



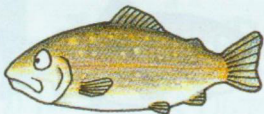
**ニジマス** サケ目サケ科  
18~60cm

カムチャッカ、アラスカ、カナダ、アメリカなどに分布。日本に生息しているものは天然ものではなく、繁殖されたものや放流されたものです。



**ヤマメ** サケ目サケ科  
12~30cm

北海道、東北、北陸地方では降海するものがあり、40~60cmに達し、サクラマスと呼ばれるようになります。



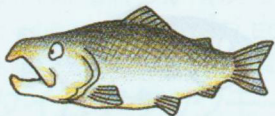
**イワナ** サケ目サケ科  
18~35cm

おもに最上流部の溪流に生息します。数そのものが少なくなっており、簡単に釣れるものではありません。



**ナマズ** ナマズ目ナマズ科  
30~50cm

日本のみならず、アジアの広い範囲に生息しています。泥底にひそみ、夜になると餌を漁りに動きまわります。



**サーモン** サケ目サケ科  
60~90cm

サケはアイスランド、グリーンランド、カナダなど広い範囲に生息しています。大会を3つ優勝するとサーモンの大会に参加できます。



**?** サケ目サケ科  
55~150cm

湿原に生息するきわめて数が少ない幻の魚です。

## スタッフ

企画	Toshiaki`Spiral`Kamiya	プロデューサー	金沢十三男
進行	Makoto`12M`Hijiya	企画協力	宮沢 徹
プログラム	Shinji`X68K`Aoyama	アートワーク	富田千穂
グラフィック	Sayaka`GoPuppy!`Takeda Rie`Witch`Ikeuti	マニュアル	石川真理子 有限会社フィオス
音楽	Composing Akiko`Nick`Hida Programming Takashi`GAB`Kumegawa	スペシャルサンクス	大野泰生 関根彰規 沓沢順一 和田康宏 野村恭子
		エグゼクティブ・プロデューサー	木津精一

\* 本取扱説明書で使用しているゲーム画面は、すべて左右いずれかの片目の画面を撮影したものです。実際のバーチャルボーイで見える画面とは異なりますのでご注意ください。

株式会社 **パック・イン・ビデオ**  
〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F  
TEL (03) 3796-6812

© 1995 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD

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、  
また商業目的の複製は禁止されています。

**VIRTUAL BOY**、バーチャルボーイは任天堂の商標です。