



VIRTUAL BOY™



SPACE
SQUASH

スペース スカツシュ

VUE-VSSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、株式会社 コナツ 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使用下さい。

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。

《^{ちゅうい}ご注意》

本ゲームは、電源切れになったり、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に	2
2. ストーリー	6
3. 操作方法	8
4. スペース スカッシュとはこんなゲームだ	10
5. ゲーム画面構成について	12
6. チャージ技について	15
7. コンフィグモード (CONFIG MODE) について	18
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) モードについて	22
11. 障害物について	24
12. ナイトメア	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. ビートロン「必勝ダ虎の巻」	29

1 ゲームをはじめる前に

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。正しく入っていれば、電源を入れた瞬間、「ピロン」という効果音がなり、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、「自の種 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「自の種 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。

「他に、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」

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、「オートマティックポーズ設定画面」が表示されます。

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。



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。



(写真3)

- オートマティックポーズをONに設定すると、ゲーム中20分以上PAUSEをかけずにゲームを続けた場合、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、適度な休憩をとり、白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出来ます。



(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、投物や障害物の一部が消えることがありますが、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決定すると、タイトル画面（「写真5」）へ切り替わります。

(写真5)

タイトル画面では、STARTボタンを押すと、ゲームへ。
SELECTボタンを押すと、開始メニューが現れます。
開始メニューでは、L・Rいずれかの+ボタン上下で、GAME START・TRAINING・
CONFIG MODEのいずれかを選択し、△ボタンで選択します。
(CONFIG MODEはP.18を、TRAININGに関してはP.22をご覧ください)

タイトル画面で、PRESS STARTと表示されているときに、STARTボタンを押すか、
開始メニューで、GAME STARTを選択し、△ボタンを押すと、簡単なストーリー紹
介が表示され、△ボタンを押すと、続けてエリアマップの表示画面に切り替わります。
主人公ビートロンが、スタート地点のステージの上に移り、△ボタンを押すと、「写
真も」のような、VS画面に切り替わります。

ここでは、L+ボタンの上下で、ビートロンの下に表示
されているチャージ技の種類を変更することができます。
チャージ技を選択したら、△ボタンを押すことにより、
ゲームを再開することが出来ます。



(写真4)

2 ストーリー

地球がある銀河系から、うーんとうーんと離れたアニマル星。
この世界は、周辺でも唯一のどかな星で、
いつも、平和な日々が続いていました。

しかし、そんなある日のことです。

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
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
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。

たまりかねたアニマル星の酋長「アニマル4185世」は、
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

「ふわぁ、今日ものどかだなあ。」

と、一人静かに目覚めをするビーレンジャーの一人であるあなたのもとに、突然、「ビービビ。ビービビ。ビ。ビービービ……」と、無線が、「あ、緊急信号だぐ ど、どこだ？ ア、アニマル屋？」

あなたは、空機ビートルンに飛び乗り、アニマル屋に建設されたナイトメア団の秘密基地に乗り込んでいきました。

そして、その基地で見つけたものは、なんと、スカッシュのコートだったのです。

「ふふふ、あなた！ ビートルン！

偉たるを倒したければ、このスカッシュで戦えだぐ」

こうして、ビートルンの戦い(?)は始まるのでした。

3

そうさほうほう

操作方法

L+ボタン

〈ゲーム中〉

自機キャラクター「ビートロン」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、視点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

チャージ役を使用できます。
(但し、パワーゲージが最大の場合のみ
です。)

Rトリガーボタン

R+ボタン

(ゲーム中) 左…左打ち 上…上打ち
右…右打ち 下…パワーゲージのチャージをします。
(その他) マップ画面でカーソル移動させます。

△ボタン

カーソル部分の選択決定をします。

□ボタン

選択のキャンセルを行います。

■ ゲーム中、△+□+SELECT+STARTでリセットがかかります。ご注意ください。

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、ボスキャラとの戦いとなります。

また、ボスキャラの後は、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11STAGE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頻いたり、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10ステージのバリエーションが用意されています。

自陣には、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になります。

その他、ゲーム中にはステージによって極長のステージや極短のステージ、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割り付けされています。

また、アイテムボックスや、障害物などが、ステージの特色を盛り上げています。

ゲーム中、弾を真逆側から受けると、矢射してしまい、一定時間身動きがとれなくなり、更に警マークが一つ減ってしまいます。
全部の警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。

5 ゲーム画面構成について

つうじょう
《通常ゲーム画面》

サイコボール 敵キャラ

スコア
アイテムボックス敵倒
パワーゲージ

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

白機キャラ(ビートロン)

スペース スカッシュでは、基本的には、L+ボタンの上下左右で、自機キャラ「ビートロン」を動かす、R+ボタンの上・左右で、サイコボールと呼ばれる弾を打ち返します。

また、状況を見ながら、R+ボタンの下を押すことにより、パワーゲージの部分のパラメータをためていくことができ、最大までゲージをためると、チャージ技の名称が表示され、LトリガーかRトリガーボタンを押すと、チャージ技を使用することが出来ます。

但し、チャージ技はタイミングをはかって使用しないと、逆に自分を追い込むことにもなってしまいます。

その他、ステージによっても異なりますが、画面の四方にはアイテムボックスと呼ばれる箱が設置されています。

サイコボールを使ってボックスにボールを当てると、中からアイテムが飛び出します。

うまく使って、ゲームをスムーズに進めて下さい。

《ボスステージ》

ボス面では、うまく敵の弱みにボールを当ててボスライフを減らしているが、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、ボールを打ち返さないか、ダメージを受けてビートロンがやられてしまうとミスとなります。ミスマークが埋まってしまうと、GAME OVERとなります。
- ミスの数は、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。



エリア選択カーソル



《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。

しずいすれかの+ボタンの上下で選択光エリアを選んで、各ボタンで決定します。

6 ^{のり}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、設定することが出来ます。

「シュートボール」……通常のスピードの他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ることもあります。)

「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」……自分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、パワーゲージの残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出来ます。

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、△ボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。

変更は、↑/↓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。△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sh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

ゲーム中の周りの壁フィールドのグラフィックを変更します。
グラフィックの変更によって、ゲームは変化しませんので、
好きなグラフィックを選んでゲームを行って下さい。
(初期値は、A TYPE)

MATCH -----2 / 3 / 4 Point

ゲーム中のマッチ (セット) 数を最高何マッチにするか選択
します。(初期値は、3Point)

CONTINUE-----3 / 5 / 7

CONTINUEの選択回数を3、5、7回の中から選択します。
また、CONTINUE回数は、ゲーム中に登場するアイテムによっ
ても、増加させることは可能です。(初期値は、3回)
※コンティニューの最大数は8回までです。

BRIGHTNESS ----DARKLE(暗め)/MIDDLE(普通)/BRIGHT(明るめ)

画面全体のトーンを若干変更できます。(初期値は、MIDDLE)



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、サイコボールをみつけることによって秘密のアイテムが飛び出してきて、ビ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。但し、コンティニューの最大ストックは、8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」……ビートロンのHPマークを回復させます。

「MAX HP+1」……………ビートルンの最大♥数を1つ増やします。
但し、♥マークのストックは最大8個までです。
また、ストックされた♥数はGAME OVERまで有効です。

「SPEED UP」……………ビートルンの動きを速めます。
スピードは、最大5段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

「POWER UP」……………ビートルンの打ち返し威力が強くなります。
スピードは、最大5段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

このうち、いくつかのアイテムは、ボーナスステージで獲得点をマークすることによって得ることも出来ます。

9 ボーナステージについて

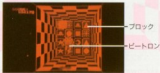
ボスを倒したほんのひととき。

ビートロンには、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ただけで、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。



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、ブロックに当たっ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、同じ色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手に入れることができます。

- 「SPEED UP」……ビートロンの動きが一段階速くなります。
- 「POWER UP」……ビ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」……ビートロンの最大♥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 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、開始メニュー (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、OKボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。



TRAININGモードに入ると、まず、操作方法の説明が出てきた後、OK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、操作方法の練習です。

4すみと中央に横える5匹の豹キャラクター「フダノスケフダタローズ」に当てるだけのゲームです。

サイコボールは、30個用意されていますので、一つ一つのボールを正確に打ち返して、フダノスケフダタローズのいずれかのキャラクターに当ててください。ゲームが終わると、HIT RATE〇〇% と表示されます。

このHIT RATEは、フダノスケフダタローズに当たった数により変動します。なるべく、高いパーセンテージを目指して頑張ってください。

11 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さずに……。そして、ある時は法則にしたがって動き、ビ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回りながら、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回りながら動いたりもします。

「タッカー」(タケノコ型せんぷう機)

タケノコのように、地中や人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、ビ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

学園最強ナイトメア団……。

今回、ビートルンが戦う相手は、このモノ達だ。

《ザコキャラ4人衆》

「メタBE」

……俺達もはビートルンと同じようだが……。

「バオ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」

……まるでワサビのようなずばしっこさ。

こいつに勝つには、あのチャージ技しかないかも。

「バトLEE」

……ザコキャラ4人衆のリーダー。

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》

「スネィQ」

……体をくねくねとさせながら門の前にはばかり、プレイヤーの行く手を阻止する。
自轉硬派と謳うだけあって、ものによる攻撃はない。が、しかし、弱点は……？

「コモREE」

……分身をし、8体に分かれているときは●は一切減らない、忍者のようなやつ。
しかし、その分身も叩きまくれば……。

「モンキDK」

……アナザルが変化したのかのように、自らの体を使って攻撃を仕掛けてくる。
剛ばかりに気を取られていると……。

「????????」

……ナイトメア団の4大将のリーダーで、ナイトメア団のボス。
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を奪られてしまった。

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過ぎてしまったり、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3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、3回以上は、増えません。ご注意ください。

・CONFIG MODE内で、MATCHの数を設定した場面、設定した数分の場を奪られると、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、一定の得点をマークすると、ハイスコアエントリー画面でアルファベット3文字の名前登録を行うことができます。



名前入力は、L/Rいずれかの+ボタンの上下左右で文字を選択し、各ボタンで入力。Dボタンで入力を一つ前に戻ることが出来ます。

3文字目で、各ボタンを押すと、入力決定となります。

- ハイスコアエントリーの記録は、電源を切ってしまうと全て消えてしまいます。ご注意ください。
- コンティニュー画面でコンティニューを選択してしまうと、ハイスコアをマークしていても、得点は0に戻ってしまい、ハイスコアエントリーで登録できません。

15 ビートロン「必勝!! 虎の巻」

ひつじょう よら 真流

ゲームがうまく面白く進まない……。どうしたら良いのかわからない……。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……。
――ダ

1. 相手のキャラ達もチャージ技を駆使している。

相手のバフゲージのところまで、「ATTACK」を出たら要注意だダ

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「ホーキングボール」を使ってみて下さい。すると倒ら……。！

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ダ

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？

こく裏に、ゲームが長引き、打ち返しが続くと、ボールの速度はダンダンとスピードアップしていきます。

そこで、必勝のシュートを行うと、障害物をすり抜けることがあるとありますが……。

果たしてこの必勝のシュート、あなたは体験することができるかな？

VERMILION バーディルビーンは任天堂の商標です。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内でのみ販売および使用とし、
その複製頒布の権利は全て保持しています。

株式会社ココナッツジャパン エンターテイメント

〒102 東京都千代田区平塚2-6-7-702

TEL 03-5276-7301 ©1995 COCONUTS JAPAN