

VIRTUAL BOY™

VUE-VIMJ-JPN

とりよりのつめいしよ
取扱説明書

インスマウスの館

INSMOUSE

I'MAX

使用上の注意

このたびは、株アイマックスのバーチャルボーイ専用カートリッジ「インスマウスの館」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で、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。

CONTENTS

目次

ゲームを始める前に 3

- パーティルボイの調整

「インスマウスの館」の物語 7

コントローラー各部の名称と操作方法 9

これが「インスマウスの館」だ…ノ 11

- プレイヤーの目的 ● ゲームのルール ● ゲームの流れ

ゲームの遊び方 15

- ゲームの始め方 ● ゲームオーバーについて ● マルチエンディングについて
- プレイ画面での操作方法 ● オートマッピング機能(宝庫マップ)画面の使い方
- 特殊操作の方法

アドバイス 23

- ワンポイントアドバイス ● アイテムについて ● モンスターについて ● メモ

Attention

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あらわれます。
- STARTボタンを押すと「目の視調整画面」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輪に
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、画面のとすみにある
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。



マーク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、バーチャルボーイの取扱説明書をお読みください。

Attention

ゲームを始める前に

■オートマティックポーズ機能について

- ハーシ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を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。
- 調整画面で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L+ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFを選び、STARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



「インスマウスの鼠」は電源を入れた後、約20分おきにオートマテックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中止)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。STARTボタンを押すと、ゲームを再開できます。

AUTO PAUSE

健康のため、1日1回のペースで自動的に休憩を行います。

ゲーム中一時停止時は、スタートボタンを押してください。

Story

「インスマウスの館」の物語

1927年 この国マサラニ、セック州のとある米商村。
その村はずれに地元の者すらどづかな「死者の森」という森が広がった。
その森の奥深く、ある「館」に一人の男が入るところから
この物語は始まる――

「やっと一息つけたー。」
彼は疲れて、こつこつと寝かして一冊の本を焼つていた。
彼の職業はしごかない探偵だ。ある日、持ち込まれた書類が改竄。
それはある「館」へ行き、一冊の本を持ち帰る事だった。
今、まだその仕事は終わろうとしている。
しかし、彼は苦悶してしまつたのだ。
高知本郷を去る直前、いったいてんぐみはひたつたつこー。
皮巻紙についている紙を手で払い、ギリシア語で書かれた文字を読む。
「マサラニマサラニ……」
そこに書かれた記号によってもたらされるもの、美・富・名譽……
それ以上に、人々は「死者の森」を平に入れようとする。
まるで、花火袋に動かない罫のようこー。





「誤作、そういう事か…。これは、運命や当と異なぐちや年、」
 男は好意ににつられて本を買いた。その時、扉が閉りきもなく置んだ。
 まよよ一輪にも、そとにからすもつた……。
 男が扉を開き取り出したとき「籠」の中は一室していた。
 互の間にまたつた輪のようにめわりがないように感じられる。
 男は「ささめずさした」。
 その時、この世の物ではない男が「籠」の中に置きわたる。
 てしてあめのささめ。ペダ、……ペダ、……ペダ、……
 足音は近づいてくる。男はびびり、一歩目を振りしめ、目を閉じた。
 そして、男の前方から来たものは、「うわああああああ……」
 男は絶叫し出してしまった。扉がとられたもの。
 それはまさしく幽霊の体の下に逃げ隠れている。
 「インスマウス」そびやんがいた。
 男はさきこ足をもつれささながら逃げ続けた。
 した、この幽霊はさらなからったのだ。
 この「籠」は次元の奥に存在しているのだという事……。
 そして、この「籠」に入ってからあまったおまるや配の押し隠れの意味に
 「インスマウス」に隠られてしまった者の未遂……。
 そしてまた、わずかに揺れかけた「手」への罪を見く事が出来るのは
 「この籠の奥」だということ……。

コントローラー各部の名称と操作

Lトリガーボタン

(背面にあります。)

- 狙いの調整。

(弾が1の状態でない、装填できません。)

- 「F.A.N.C.」や「D」入力画面で入力したアルファベットを引当てします。

L+ボタン

- ↑前進。
- ↓後退。
- ←右を向く。
- →左を向く。

SELECTボタン

- 画面全体マップの切り替え。

STARTボタン

- ゲームの開始。
- オートマティックボースの解除。

電源スイッチ





Lトリガーボタン

(背面にあります。)

- 銃の発射。
- 「PASS WORD」入力画面でアルファベットを入力します。

Lボタン

- 銃の標準歩動。

Aボタン

- 特殊操作で使用します。

Bボタン

- 特殊操作で使用します。

※ 特殊操作に関しては、22Pを参照してください。

■プレイヤーの目的

「インスマウスの館」に閉じ込められたあなたの目的は、「館」から無事脱出する事です。そのためには「タゴンの鍵」と呼ばれるアイテムを手に入れなければいけません。この「館」の中で、あなたはどんな「恐怖」と出会うのでしょうか？

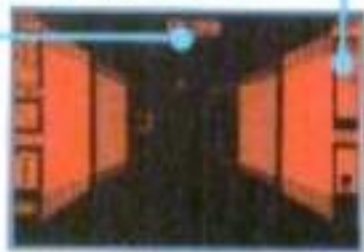


■ゲームのルール

このゲームは次のような場合「ゲームオーバー」となります。

「制限時間」を越えたとき。
「ライフ」の数が0になったとき。

「ライフ」
♥が5つで一杯の状態。
油断は怪物…ノ



「制限時間」

「フロア」攻略を考える時間は
まだあるかな?

「ライフ」
♥はあと一つ。
怪物の攻撃に気を付けろか



「制限時間」

0:00まであとちょっとだ～
早く、早く…!!

How Play^{to}

これが「インスマウスの館」だ…!

■ゲームの流れ

電源を入れると、1の画面になります。

STARTボタンを押していくと、タイトル画面が表示されます。

1





起動した「フピア」の「PASS WORD」
 ※攻略時間によって「PASS WORD」が異なります。



攻略する「フロア」を選択しています。



次の
 「フロア」へ

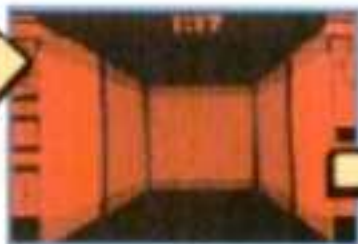
攻略した「フロア」

How Play

ゲームの遊び方

■ゲームの始め方

- 新しくゲームを始める場合は、「NEW GAME」を選択してください。



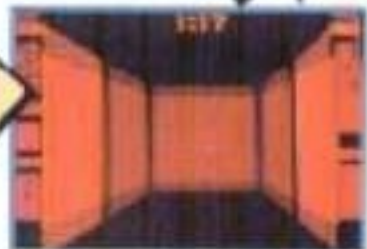
目的の「フロア」へ



※「PASS WORD」はSTARTボタンを押してしまうと、再度補正はできません。メモ等に書き残しておきましょう。

- 続きからゲームを始める場合には「PASS WORD」を選択後、文字を入力してください。

次の「フロア」へ



L+ボタンで選択

Rトリガーボタンで決定
(Lトリガーボタンでひとつ前に戻す)L+ボタンでゲーム開始
(SELECTボタンでタイトル画面へ戻る)

How to Play

ゲームの遊び方

■ゲームについて

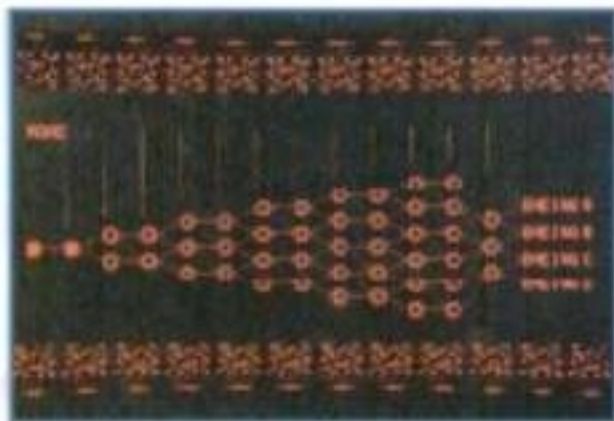
- ゲームオーバーになると現在放置中のフロアの「PASS WORD」が表示され、タイトル画面へと戻ります。



*表示される「PASS WORD」は、ゲームオーバーになった「フロア」のものです。
そこで別の「PASS WORD」を入力してしまうと、前回ゲームオーバーになった「フロア」の「PASS WORD」は表示されません。

■マルチエンディングについて

- 「インスマウスの館」で、プレイヤーの攻略した時間によってゲームの結末が変わります。さて、あなたはどんな結末を体験するのでしょうか…?



ゲームの遊び方

■プレイ画面での操作方法

フコア射出の制限時間 各フコアによって制限時間が異なります。

仙道弾丸

弾は合計でも発射できます。

所持弾量

全銃で9つの弾倉を
もっています。

ダコンの壁

この壁で出口の壁が
閉まります。



プレイヤーライフ

ライフは全部で3つです。

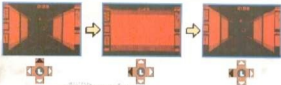
アープヨ

ダコフ間

左に道がある時、右に進みます。

右に道がある時、左に進みます。

プレイヤーの方向転換



プレイヤーの向きは、方向キーで変更できます。

プレイヤーが向きを変える場合は、移動方向の反対側を向くように操作する必要があります。

銃の使い方

画面左上の「銃」ボタンを押して「インスマウス」を選択します。



円トリガーボタンで選択

インスマウスは
固定するぞ！
無注弾！



■オートマッピング機能(全体マップ)画面

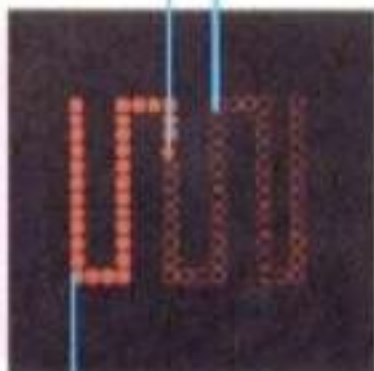
●プレイヤーの位置と方向

●プレイヤーが通っていない通路

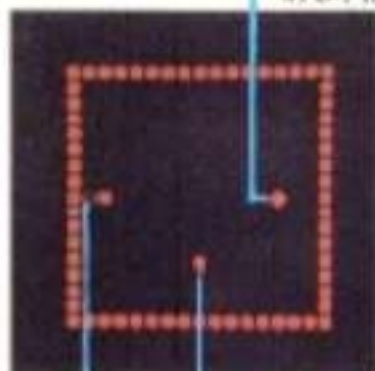
●アイテムがある位置

(どんなアイテムがあるかは知りません)

オーブ(白)を入平すると
左画面のように全ての道が
表示されます。



●プレイヤーが通った通路



●ドア

●壁の位置

オーブ(黒)を入平すると
右画面のように全てのアイ
テムが表示されます。

壁出口のドアに関しては、オーブの「白」と「黒」を入平しないと迷道には表示されません。

■特殊操作方法について

- 全体マップ画面でA、Bボタンを同時に押すと、「目の幅・ヒント調整」画面になります。
また、STARTボタンでもとに戻ります。

- L、Rトリガー+SELECTボタン+STARTボタン+Aボタン+Bボタンを同時に押すとリセットボタンの代わりになります。

※パスワード選択・入力に関しては、HPを参照してください。

■ワンポイントアドバイス

「インスマウスの館」には怪物「インスマウス」だけでなく、いろいろな仕掛けがあります。そのつちの幾つかをご紹介しましょう。

■籠が崩れ落ちたとき

「籠」を探検中には、壁が崩れ落ちてくる事もあります。一瞬の足どめ、そこに「インスマウス」が一なるて事も。

■突然「インスマウス」の攻撃が…!

■「インスマウス」のウラモがナ…!

怪物「インスマウス」は不死の生き物です。攻撃をしてばかりでは弱がつかず、いつか倒されてしまいます。ですから、「インスマウス」の足音や建崩れなどに注意しておびきよせて倒けるのもひとつの方法です。自分なりに攻略方法をいろいろ考えてみましょう。



自分なりの「攻撃方法」をみつけよう

「インスマウス」には幾つかの種類があります。種類によって、倒す時の弾数が異なります。「インスマウス」の特性を覚えて、攻撃の仕方を考えましょう。

例1) すぐに倒せる怪物なら、
少し遠くからでも……?



例2) 強い怪物は少し遠くから
狙い撃ち!!

■アイテムについて



●ダゴンの鍵

各フロアに1つずつあり、出口のドアを開くために必要なアイテムです。



●オーブ (白)

各フロアに1つずつあり、入手して全体マップに切り替えるときのフロアマップが全て発光するようになります。



●オーブ (黒)

各フロアに1つずつあり、入手して全体マップに切り替えると、アイテムと鍵の位置が表示されるようになります。



● ライフアイテム

プレイヤーの「ライフ」を1つ回復します。
プレイ画面に表示されている「ライフ」が0になると、
ゲームオーバーになります。



● 弾倉アイテム

弾倉のストックが1つ増えます。
弾倉は、つにつき、6発の弾が撃てるようになりますが、
弾がらにならないとストックは使えません。
注意しましょう。

■モンスターについて

「館」の中にはクトゥールー神話に登場する怪物「インスマウス」が、あなたを待ち構えています。その怪物たちを少し紹介しましょう。





MEMO

メモ

●パスワードの記録に使用して下さい。

A large rectangular area with rounded corners, outlined in black, containing ten horizontal lines for writing.



インスマウスの館

INSMOUSE

©1995 INMAX・BE TOP
ALL RIGHTS RESERVED
INSMOUSE IS A TRADE MARK OF INMAX・BE TOP

キャラクター・パーティールボークは任天堂の商標です。

©1995 INMAX/BE TOP

株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区経陽田7-28-11 ツキムラビル5階3号室 お問い合わせ電話番号03(3737)0227