

T&E SOFT

T&E ヴァーチャル ゴルフ

しりあつて
取扱
説明書



VIRTUAL BOY™

VUE-VVGG-JPN

使用上のご注意

このたびは、(株)ティーアンドイーソフトのバーチャルボーイ専用カートリッジ「T&E ヴァーチャルゴルフ」をお買い上げいただき、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使用ください。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。

● 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横にバーチャル
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合わせ
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下さい。



●オートマティックポーズ機能について

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。

「3Dの調整画面」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。十字ボタンを右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFが選べます。この画面で右のSTARTボタンを押すとゲームが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。

「T&E ヴァーチャルゴルフ」にゲーム開始時、ティアップ・フレイク終了時からの約15分をこえてプレイした場合、オートマティックポーズ機能が動作、ポーズ状態となります。適度な休息を取り、目や体を休めて下さい。スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。又、ゲームを再開した時から約15分をこえてプレイした場合も同じです。



●コントローラーの基本操作

コントローラーの基本操作を説明します。この基本操作のほか、オプションの「ボタンの仕立てい」で設定を変更することができます。

前面



背面

STARTボタン

- ゲームを開始します。
- ゲームポーズを解除します。

SELECTボタン

- 個人成績のプレイヤー選択画面でプレイヤー選択ができます。

L・R十字ボタン

- 各メニュー画面では・・・
- 特定のカーソルの移動をします。
- 視野角度で・・・
- シームレスな移動をします。
- カメラの向きを調整します。
- スローモーションを変更します。

Aボタン(決定)

- 選択したメニュー項目に決定します。
- 次のメニューへ進みます。

Bボタン(キャンセル)

- 各メニューのキャンセルをします。
- 前のメニューに戻る。

Lトリガー(キャンセル)

- Bボタンと同じです。

Rトリガー(決定)

- Aボタンと同じです。

背面



● ゲーム設定の流れ

T&E ヴァーチャルゴルフは、下図のようなゲーム設定の流れで進行します。
この操作マニュアルをよく読んでからプレイしましょう。



スタートロードのメニュー画面
バグワ / リムル
設定を戻す / 初期の コンフィグ / 設定

プレイの流れ

セレクトメニュー

DIRECTION

- ジョイスティックの操作

CHILD

- キャラの選択

STANCE

- キャラクターの選定

SAVED

- ゲームの進捗
- セーブデータ

MENU

リプレイ

- 過去プレイの再プレイ

リプレイ

- 過去のプレイを再プレイ

オプション

- ゲームの設定

セレクトメニュー

- ゲームの進捗

- ゲーム

- ゲーム画面で特定のアイテムを操作
- ゲームの進捗

● ゲーム設定

「ゲームを始める前に」でおこなった調整の後にタイトル画面が表示され、しばらくするとデモンストレーションコンが始まります。
ゲームを始めたい方はそのままスタートボタンを押して下さい。

ゲームメニュー

GAME MENU



● トーナメントにプレイヤー1名

総勢48人で順位を競います。通常男子プロのトーナメントは、予選と決勝4日間(72ホール)のトータルスコアで順位を競いますが、このゲームでは18ホール(総勢48日のみ)のトータルスコアで優勝が決まります。当然ハンディキャップの設定はなく、1ホール毎に順位が表示され、メンバーのその時点での順位も分かります。

■ ゲーム選択

ストローク、トーナメントのどちらでゲームをプレイするかを選択したら、プレイするための設定を行う画面です。クラブカールを移動させてモードを選んで下さい。

● ストローク<プレイヤー1名>

本書「ストローク」というプレイ方法は、1~4人のプレイヤーが参加してスコアを競うプレイ方式ですが、18ホール・フルコースでは、トレーニングコースとしてコースの場所が自由に決められています。(コースガイド画面時、L+R十字ボタンで選択します)このモードで実力を試し、トーナメントモードにチャレンジしてみてください。

ストローク、トーナメントどちらを選んだ場合でも、プレイヤー選択することができます。

■プレイヤー選択

1. 十字ボタンの上下を使って選択します。初めてがよい場合は、新しくプレイヤーを登録したい場合は、[NEW PLAYER]を選択して下さい。プレイヤー登録画面が表示されます。

■プレイヤー登録

プレイヤーの名前を登録します。サンプルを複製することもボタンを押して入力して下さい。また間違えて入力してしまった場合は、キャンセルボタンで消すことができます。名前を入力し終わったら、ENDを選んで下さい。

■プレイヤー削除

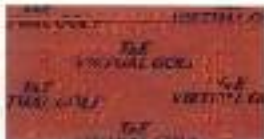
ゲームメニューの準人成績でプレイヤーを削除できます。削除したいプレイヤー名を選び、SELECTボタンを押して下さい。1回目で決定、2回目で確認します。なお、削除したプレイヤーの成績も同時に消えてしまいます。また、ゲーム途中のプレイヤーを削除すると、そのゲームの種名も消えてしまいますので、注意して下さい。



■個人成績

登録されているプレイヤーの成績を見ることが出来ます。下のプレイヤー選択画面の中から成績を見たいプレイヤーを選択して下さい。決定ボタンを押すと右の個人成績画面の画面と開くことができます。また、プレイヤー選択画面でプレイヤーを削除することもできます。

「ワケジョウ」の「プレイヤー削除」をクリックして下さい。



■コースレコード

トーナメントベストスコアとストロークベストスコアをそれぞれ見ることが出来ます。また、ベストショットの記録があるとストロークベストスコアの表示の横にベストショット表示画面が追加されます。さらに、表示されたベストショットを選択すると「ワンショットリプレイ」を見ることが出来ます。



●ワンショットリプレイ（リプレイ）とは……

ベストショットや、ゲーム中にプレイしたショットやバッドショットから一度みる事ができます。ただし、ゲーム中のリプレイは画面に行ったショットやバッドショットのみプレイ可能です。



■コンティニュー

途中で終了したゲームの続きからプレイを再開します。また、「しゅうりょう」を選んだときのパスワードを覚えておけば、電源を切った後でもゲームメニューのコンティニューを選択すると、右の画面が表れ、新しくプレイヤー登録をしパスワードを入力することで、コンティニューできます。ただし、個人成績とコースレコードはリセットされ、フィードバックから読み直します。



パスワード

●パスワード入力画面について……

電源を入れてから1度ストロークあるいはトーナメントをプレイした場合、コンティニューを選んで右の方のパスワード入力画面は表示されず「しゅうりょう」されたプレイを再開します。パスワード入力したい方は、電源を入れてからストローク・トーナメントを選び最初コンティニューを選択して下さい。

●パスワードを忘れたときは……

パスワードが見たい時に、セレクトアイコンの「しゅうりょう」を選んで下さい。すでにゲームを途中で終了する場合必ず、パスワードをメモし記録して終了して下さい。

Yes

●このまま終了する

No

●終了しない

● プレイ画面の説明

プレイを始めの前に、よきゲームの基本両面について説明します。この部分を理解しないと、プレイが思うように進みません。もっと詳しく知りたい場合は、春風や、ジキに問下さい。

■ 2. 4. 1 中一学

プレイヤー名のみ、Scraps などのコメントの打撃、Yuna に
いまでの減り、プレイヤーは、
ザ・ワン上でプレイした。その
中、プレイヤーは、プレイヤーは、
プレイヤーは、プレイヤーは、

■セレクトアイコン

プレイをコントロール、プレイ中の
の状況、REPLAY、CUTIN、E
TANCE、SHOOT、MENUの選
択と決定をします。
170-1000ページ（本編）

圖 10-1-2 公路運

本一冊に収められている風の方向と流速を表す方法は、以下ページ参照！



■ 變型練習

図4-2の1の状態で、キーボードの「F」キーを押すと、画面の中央がショット方向となります。ショットとバスターンク線の位置に表示しているグリッドで機体の位置を定めながら、プレイして下さい。

Figure 2. *Salmonella* spp. serotypes.

「プレイヤーが書いてくる方向を指示し、また、ボール全体面で正確に蹴ります。これは一歩前進」

■現在のライオン

全10種類のサイズから選べます
2ページ印刷

● 第一胎子

現在給出一系列「新書出版」的
題名，請讀者們認真讀！對表裏加以

■市、区、县、镇、村、组

和音のオールの全音階を表現した
と、ユー・エルのいーとフーのいーの
本、通、とびのこなどの性質を表現
して見ます。また、ユー・エルの和音は
調々ラット力向もここに表れること
がわかります。

● 実際のプレイ

プレイ自体は、セレクトアイコンですべて行います。
セレクトアイコンには次の5種類があります。

DIRECTION

ショット方向の決定



①

CLUB

クラブ選択



②

STANCE

スタンス選択



③

SHOT

ショットの決定



④

MENU

メニュー選択



⑤

【セレクトアイコンの操作】



SELECT ボタン

- マークポーズを解除します。
- イブニングタイムゾーンを目前に調整ができます。

十字ボタン

- 選択カーソルを移動します。
- ショット方向の決定をします。
- クラブを選択します。
- スタンスを選択します。

大ボタンのトリガー (決定)

- 選択したメニューコマンドの決定をします。
- 次のメニューへ進みます。

右ボタンのトリガー (メニューセレクト)

- 各メニューのキルを解除します。
- 前のメニューに戻る。



DIRECTION ①



■3次元方向 レーダー

3D表示のプレイヤーが
ショットする方向を表示
します。右画面中央の
フラッシュマークは射撃の
方向を示します。



ボールは常に、視野画面の中央に向かって打
つことになります。画面右側のボール全体画
や風の向き、風速を見ながら、ベストなショ
ット方向を決定して下さい。

画面中央のカーソルを十字ボタンの方右マシ
ョットを方向決め、決定ボタンを押すと視野画面
の中心が変更されます。

■風向き、風速表示

現在プレイヤーが立っている
位置を中心とした時の風の方
向と風速を示します。プレイ
ヤーがショット方向を変更す
れば、風の方角と風速は変化
します。また、ボール全体の機
動性とは異なる点があります。



CLUB



■画面左上に説明しているクラブが表示されます。L・P・字ボタンのおとで使用するクラブを選択し、決定ボタンを押してください。

■クラブ選択メニュー



- 選択したクラブの距離、風速、ボールの状態・位置などを確認して、打つクラブを選択します。
- 選択したクラブの距離、風速、ボールの状態・位置などを確認して、打つクラブを選択します。
- 選択したクラブの距離、風速、ボールの状態・位置などを確認して、打つクラブを選択します。

画面左上の残りピンまでの距離と、風速、ボールの状態・位置などを確認して、打つクラブを選択します。

■クラブは、次の16個から選ぶことができます。

1W	ドライバー	270ヤード
1W	フェアウェイ	170ヤード → フェア
1W	160ヤード	270ヤード
1	2番アイアン	200ヤード → コレ
2	3番アイアン	180ヤード → アイ
3	4番アイアン	160ヤード → アイ
4	5番アイアン	140ヤード → アイ
5	6番アイアン	120ヤード → アイ
6	7番アイアン	100ヤード → アイ
7	8番アイアン	80ヤード → アイ
8	9番アイアン	60ヤード → アイ
9	10番アイアン	40ヤード → アイ
Pの	ピッチングクラブ	100ヤード → アイ
サの	サンドウェッジ	40ヤード → アイ
P.T	パター	100ヤード → アイ

●距離、風速、ボールの状態・位置を確認して、打つクラブを選択します。

STANCE ③

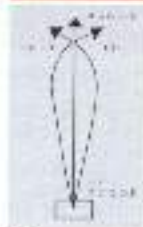


スタンスを変えることで、ボールの飛び方に変化を付けます。1・4と2号ボタンのいずれかを左右に押して変更して下さい。

スタンスを変えることによってフェードボール、ドロップボールと打ち分けることが出来ます。

■スタンスの決定

- スタンスの向きが画面右上に表示されます。
- スタンスを変えることによって、ボールの跳ぶ方向が画面中央に表示されます。



●**スクウェアスタンス**
自分の両足の間にボールを置くことが出来ます。

●**クローズドスタンス**
ドロップボールを打つことが出来ます。足の開きが大きければ大きいほど、打ち分け方も大きくなります。

●**オープンスタンス**
フェードボールを打つことが出来ます。足の開きが大きければ大きいほど、打ち分け方も大きくなります。

SHOT



●クラブの力で打て出したとしても、インパクトの瞬間に適切な打撃位置も加わらなければ距離に差が出ます。このことを計算に入れ、ショットして下さい。

●打力はボールの位置や角度を決定するもので、球の力で打ったとしても、誤差はクラフの半分程度に収まるというものはありません。

ショットするためには、打力の決定、インパクトの決定の2ステップの手順が必要です。それぞれの技術的項目を要項にして下さい。

■ 打力(パワー)の決定

決定ボタンを1度押すと、右側の画面に表示されている「打力(パワー)」ゲージの右側面に向けてゴルフボールが最小打力から最大打力へ移動します。最大打力に達すると今度は逆に、最小打力へ戻ります。この間にもう一度決定ボタンを押すとゴルフボールが止まり、打力(パワー)が決定し、次のページのインパクトを決定すれば、次の画面の様にプレイヤーがショットします。また、打力の決定をしなければゲージは移動を続けるので、何回でも最大打力で打つチャンスがあります。





バーストショットの際にはボールの「コア」に「コア」でバーストショットの衝撃が伝達されます。また、弾道することによってボールをみることもできます。

バーストショットはボールの中心を打つ。実際の「バースト」は、ボールの中心を打つ。実際の「バースト」は、ボールの中心を打つ。

■インパクトの決定

バーストを決定するとすぐにボールの中心が現れ、左右に移動しながら上から下へ、一旦下までくると、今度は上に向かって移動します。一旦戻すのまで決定しないとボールの一番上の部分がインパクトの位置になります。

●バーストは、インパクトの決定はありません。

●インパクトの位置によるボールの変化

【ボールの上を打つとき】

トップスピンがかかる。球、軌道がボールは飛び、落下した後の「たがり」が増える。

【ボールの下を打つとき】

バックスピンがかかる。ボールに強い回転と軌道は落ちやすくなりやすくなります。ショットが安定しやすくなる。落下した後のボールが速く進むこととなります。

【ボールの右を打つとき】

フックボールになる。右側に曲がる。

【ボールの左を打つとき】

スライスボールになる。右側に曲がる。

MENU



セレクトアイコンMENUでは、左の画面の横な「スコア」「リプレイ」「オプション」「しやうりょう」の4つのメニューを選択できます。

■ スコア

スコア表示画面は、トーナメントとストロークのどちらをプレイ選択するかで異なります。

■ リプレイ

●画面に行くとウインドウバウンディングをリプレイを見ることが出来ます。プレイを終わらせた後、画面上のショット位置が映りますが、リプレイは実行されません。

■ オプション

●「GAME MENU」でオプションには対応していません。設定して21ページで設定します。



● トーナメント

試合中のプレイヤーのスコアラングが画面に表示されます。スコアラングの上下でスコアを調整することが出来ます。



● ストローク

試合中にプレイしているストロークのスコアが表示されます。トーナメント、ストロークプレイ時にゲーム終了時にスコアが表示されます。

■しやうりょう

- 試合プレイ中のゲームを止めた時に開始する。終了する。終了しない。をY/N/Nで表示している。
- 電源を落とした後でコンティニューするためのパスワードを記憶しておく。
- パスワードの「パスワード」は表示した時に「……」の位置を覚えておく。

■フイの状態（全10種類）

ボールがフィールド内の地面に置かれている状態を表示します。フイの状態によっては、たとえボールを同じパワーで打つ場合でも、マフ（草地）やバンカー（砂地）などでは、フェアウェイで打つ場合よりも負荷がかかり、ボールの移動距離は当然小さくなります。



フェアウェイ・グリーン



フェアウェイ



ラフ
（濃い緑色）



ラフ
（薄い緑色）



ラフ
（水色、深い緑色）



ペナルティ
（普通の水色）



ペナルティ
（深い水色の水）



バンカー
（黄砂色）



ハザードゾーン



クリーン

● 充実したプレイのために

オプションは、「GAME MENU」と「セレクトアイコンメニュー」の2つから選択します。
ここでは、順番に説明します。

■ オプション画面メニュー



■ 日の指調整………

- 上の画面による。十字の指調整メニューの例に、STARTボタンで「日の指調整」を行うことができます。
- 8方向の日の指調整の調整手順に従って調整を行って下さい。

■ おくゆき色ようせつ………

- おゆき色の調整ができます。中央から色に設定すると近くから、徐々に色に設定すると遠くから。

■ ボタンのセット………

- TypeAとTypeBの2つとも操作ボタンを指定することができます。

■ オートポーズ [ON/OFF] ……

- オートポーズの機能を、ON/OFFで設定します。
- 詳しくは、4ページの「オートポーズ機能について」を必ず読んで下さい。（てきあふに付した状態でプレイして下さい。）

■ B.G.M. [ON/OFF] ……

- ゲーム中に流れているB.G.M.の機能を、ON/OFFで消したか、流したかすることができます。



●プレイする上で注意すること

このゲームは、通常のゴルフルールに基づいてプレイできるようになっています。ただし、少し異なる部分もありますので注意してください。

●ウォーターハザード

通常のゴルフルールにおいてウォーターハザードは、一般的な水たまりにあてられています。打ち直しの際は、ピンとグリーンに横切ったウォーターハザードのグリーンを結んだ、延長線上の点に移動する必要があります（ピンが水の中に入っている）。ただし、このゲームは特殊ルールとして、その延長線上の点の場合はいずれの辺いほうの岸として扱います。またグリーン/延長の延長によって水が流れていく方向は決まらず、おとのショット位置よりグリーンから遠ざかる時は、自選のどちらかのショット位置からの打ち直しになります。

●OB

OB（Out of Bounds）は決まっています。OBの場合は、その場所からスタート位置からの打ち直しになります。

●バンカーとラフでのショット

通常のゴルフでは、バンカーやラフにボールが入った場合、様々なショット方法がありますが、ゲームとしての操作性や操作性の低さから考慮して、ショットタイプ（打法）は他の場所と同じ、ボールの中心からスイングスタートとしないようにしています。また制限はグリーンを考慮する必要はありません。ただし、砂や草などによっては打ち出し角度に多少の違いが生じているので、リカバリーは実際のゴルフと同様、かなり難しいものとなっています。スラップ打ちや傾斜に行い、自分なりの打ち出し角度に慣れてください。





Par 4 Championship 180 yds. Member's 153 yds.

HOLE 2

- [illegible]



Car 5: Championship 50yd, Member's 600yd

HOLE 3

- 「イー・ビー・シー」は、既に「イー・ビー・シー」の名称を登録商標として取得しているため、この名称を「イー・ビー・シー」の名称として使用することはできません。



Par 4 Championship 42/44 Member = 36/44

FILE 4

- [illegible]



For 4-Chlorobenzoyl 20yds Member = 16yds

HOLE 5

- [illegible]



Part 4: Championship 48-Hr/48-Hr Member's 48-Hr

НЧЛБ 10

- コース統合、並び方に工夫を凝らすと、品出しが楽になります。必要以上に棚板に物を置かないこと。品出しの間に、品出しのやり方を確認し、棚板に物を置くのを止めましょう。
- アライバースタンドは、大さめが、かなり良い状態に保っています。大さめが、アライバースタンドにしようと思えば、揃ってしまっていますので、揃った状態の品出しが、大変です。アライバースタンドに揃ってしまっている品出しが、大変です。



Part 4: Championship 150yds Member's 75yds

42811

- 「スノーボール」の語源は1981-1982年、ドイツの「スノーボール」から来ているとされています。スノーボールは「スノーボール」の語源は1981-1982年、ドイツの「スノーボール」から来ているとされています。



Pat 1: Championship 37yds, Member 34yds

HOLE 12

- [illegible]



Par 3 Championship 140yds Member > 160yds

HOLE 16

●グリーンは池が1打のところにあり、グリーンにこの160ydsの距離がや、ホールのグリーンを打ち抜くことが出来るが、距離が短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。

●グリーンは池が1打のところにあり、グリーンにこの160ydsの距離がや、ホールのグリーンを打ち抜くことが出来るが、距離が短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。

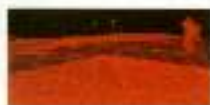


Par 3 Championship 140yds Member > 160yds

HOLE 17

●グリーンは池が1打のところにあり、グリーンにこの160ydsの距離がや、ホールのグリーンを打ち抜くことが出来るが、距離が短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。

●グリーンは池が1打のところにあり、グリーンにこの160ydsの距離がや、ホールのグリーンを打ち抜くことが出来るが、距離が短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。



Par 4 Championship 140yds Member > 160yds

HOLE 18

●グリーンは池が1打のところにあり、グリーンにこの160ydsの距離がや、ホールのグリーンを打ち抜くことが出来るが、距離が短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。

●グリーンは池が1打のところにあり、グリーンにこの160ydsの距離がや、ホールのグリーンを打ち抜くことが出来るが、距離が短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。ホールのグリーンは、グリーンが短いぶんにはグリーンが短い。

レスポアラム

VIRTUAL BO SHOOTING GAME

VR 対応バージョン

好評
発売中

3M ROM

ティーアンドイーソフトが贈る、 バーチャルボーイ専用ソフト!!

世界初! 迫力の立体高速 3D シューティングゲーム

- モニター・カメラによる、キル・ラッシャー実感を再現。
- ゲームプレイが楽しめる、リアル・イシュー・実感。
- カメラ・カメラによる、プレイ時間の延長、ササガ・実感。

通常価格
4,900円



※本ソフトは、バーチャルボーイ専用ソフトです。

ユーザーの皆様へのご注意

- 1 このソフトウェア及び取扱説明書は、株式会社ティーアンドイーソフトの著作権です。その一部または全部を、株式会社ティーアンドイーソフトの承認なく、複製、複製すること、及びレンタル、貸与、もしくはそれらに類する行為に供すること、は、法律（著作権法など）で禁止されています。
- 2 本ソフト内蔵のゲームデータ、取扱説明書などについては、誠に勝手ながらお答えできませんのでご了承ください。
- 3 製品には万全を期しておりますが、万一株式会社ティーアンドイーソフトの責任に属する不具合が生じましたら、ご面倒とは思いますが、「株式会社ティーアンドイーソフトユーザーサポート16」までご連絡ください。よろしくお願いいたします。

T&E SOFT

株式会社ディーアンドイーソフト

〒465 名古屋市中区東区段が丘10番地

ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757
受付時間：月～金 9:00～12:00、13:00～17:00（除く祝日）

販売日やゲーム内容の情報表紙の

テレフォンサービス：052-776-8500

〒465-0001 名古屋市中区東区段が丘10番地
株式会社ディーアンドイーソフト
※当社は「本誌」の発行所であり、CD-ROMの
作成・販売は別の組織が担当しております。

VIRTUALITY パーティクルポータルは未来の会場で。