

PRESENT

# T&E ヴァーチャル ゴルフ

取扱  
説明書



## VIRTUAL BOY

VIRTUAL BOY

## 使用上のご注意

このたびは、(株)デ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す。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。



## ● 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手順をおこなってください。

■ゲームを遊ぶ前に必ずおこなっていただくこととして、おこなっていただくのは、ゲーム機が電源を切った状態で、電源ボタンを押すことによる電源のオンです。電源がオンになると、しばらくして画面が点灯されます。

■ゲーム機が電源を切ると「おのれは誰か」に切り替わります。この状態は、電源が切れた状態とは異なります。



## ■目的地的型

プレイヤーの左目と右目の間にボールが  
ボール内部の表示線路を音で知らせる装置です。

■球が通過するが、球の上にはある  
目的地的型が「アイアル」目まかせし、球の  
4等分にあるマークが異なる球路が通るた  
てで通る。

このようにして目的地的マークが異なる  
球路に接続して通る。



球のマークが異なる球路が通る場合は、  
球路のマークがマークに接続して通る。

目的地的型について詳しくは、ボールのマーク  
を参考にしてください。



## ●オートマティックポーズ機能について

プレイ中にゲームが凍結した際には、プレイヤーの目の保護を守るため、画面を自動的に凍結する「オートマティックポーズ機能」があります。

この機能は、ゲームが凍結した際に、ゲームが凍結した状態から自動的に画面を凍結させることで、ユーザーの目の保護を目的としています。この機能は、ゲームが凍結した際に自動的に起動し、ゲームが再開するまで有効です。

「凍結ポーズモード」はゲームが凍結した際に、ゲームが再開するまで有効です。この機能は、ゲームが凍結した際に自動的に起動し、ゲームが再開するまで有効です。この機能は、ゲームが凍結した際に自動的に起動し、ゲームが再開するまで有効です。



## ●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、オプション的「ボタン」のついていて設定を変更することもできます。

共有



### SHAREボタン

- ゲームを撮影します。
- ゲームを共有して配信します。

### SELECTボタン

- 設定や地図のプレビューを開く。
- ゲームのメニューを開く。

### 十字ボタン

- ゲームメニュー画面で移動します。
- メニューの項目を選択します。
- 設定画面でメニューを開く。
- ゲームのメニューを開く。
- ゲームのメニューを開く。
- ゲームのメニューを開く。

### タッチパッド

- ゲーム画面でメニューを開く。
- ゲーム画面でメニューを開く。

### タッチパッド(ゲーム起動時)

- ゲーム画面でメニューを開く。
- ゲーム画面でメニューを開く。

### L1ボタン (ゲーム起動時)

- ゲーム画面でメニューを開く。

### L2ボタン (ゲーム起動時)

- ゲーム画面でメニューを開く。

共有



## ● ゲーム設定の流れ

Table 1-1-1の通り、内容は、下図の通りゲーム設定の流れで進行します。この動作は、コンピュータが自動で進んでいくのでプレイしなくてもOK。







行銷計劃的制定

行銷計劃的制定



行銷計劃



また、同一タテマスとトーマスも異なる場合でも、プレイヤー選択することが出来ます。

### ■プレイヤー選択

1. タテマスやマス目の上下を移動して選択します。移動する場合は、移動したいプレイヤーを選択し、マス目は、[移動先のマス目]を選択して下さい。プレイヤー選択の際には、必ずマス目を選択して下さい。

### ■プレイヤー移動

プレイヤーの移動も選択します。マス目を選択した後は、プレイヤーを選択して移動して下さい。必ず隣接したマス目を選択して下さい。また、移動先のマス目を選択することが出来ます。必ず移動先のマス目を選択して下さい。

### ■プレイヤー削除

タテマス、トーマス、プレイヤー移動でプレイヤーを選択した後、移動したいプレイヤーを選択し、移動先のマス目を選択して下さい。移動先を選択した後、移動したいプレイヤーを選択して下さい。移動先のマス目を選択して下さい。

## ■個人成績

他種活動で時間をとる第一の時間的障害は、仕事である。そのために第一勤務を始める時刻が、夜間勤務の第一勤務開始時刻である。夜間勤務を辞めた後の個人生活の自由も個人生活の時間的障害。したがって夜間勤務一週間の勤務スケジュールを第一勤務終了時刻に合わせる。

1) 勤務スケジュールを第一勤務終了時刻に合わせる。



## ■作業時間と作業

夜間勤務は、作業時間と作業内容が、昼間勤務と異なる点がある。作業時間については、夜間勤務は、夜間勤務の開始時刻と作業終了時刻が、昼間勤務の開始時刻と作業終了時刻の逆である。作業内容は、夜間勤務は、夜間勤務の開始時刻と作業終了時刻の逆である。したがって、夜間勤務の作業スケジュールを、夜間勤務の開始時刻と作業終了時刻の逆にする。



## ■夜間勤務の作業スケジュールの作成と調整

夜間勤務の作業スケジュールの作成と調整は、夜間勤務の開始時刻と作業終了時刻の逆である。したがって、夜間勤務の作業スケジュールを、夜間勤務の開始時刻と作業終了時刻の逆にする。



## ● プレイ画面の説明

プレイ画面の説明は、このゲームの準備段階において最初に登場  
心の部分で理解し易いので、プレイ状態ではその必要はありません。  
初回は詳しく説明し、以後は、各コマンド毎に説明が書かれます。

### ■ 1. プレイ画面

プレイ画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

### ■ 2. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

### ■ 3. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。



### ■ 4. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

### ■ 5. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

### ■ 6. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

### ■ 7. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

### ■ 8. 戦闘画面

戦闘画面は、Battle、Status、Inventory、Skill、Map、Party、Equipment、Quest、Achievement、Journal、Tutorial、Help、Options、Credits、End、Quit、Save、Load、New Game、Continue、Quit Game、Quit Game (Save) の各コマンドで構成されています。

## ■ 実際のプレイ

プレイ画像は、セレクトアイコンの中で行われます。  
セレクトアイコンには次の図解があります。

DIRECTION

方向の移動(赤)



①

CLIMB

ジャンプ(赤)



②

STAND

立ち止まる(赤)



③

SHOT

銃撃(赤)



④

MENU

メニュー(赤)



⑤

### 【セレクトアイコンの操作】



移動方向の操作

- 前後左右の移動(赤)
- 前後左右の移動(赤) + ジャンプ(赤)
- 前後左右の移動(赤) + 立ち止まる(赤)

立ち止まるの操作

- 立ち止まる(赤)
- 立ち止まる(赤) + ジャンプ(赤)
- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)
- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)

立ち止まる + 立ち止まるの操作

- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)
- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)
- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)

銃撃の操作

- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)
- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)
- 立ち止まる(赤) + 立ち止まる(赤)



## DIRECTION 2



### ■ 以燈光為向

#### Light as a Guide

在黑暗的環境中，燈光不僅是照明，也是引導方向的重要工具。在設計中，可以利用燈光來引導觀眾的視線，使其自然地流向目標區域。



燈光不僅是照明，也是引導方向的重要工具。在設計中，可以利用燈光來引導觀眾的視線，使其自然地流向目標區域。

圖解：在黑暗的環境中，利用燈光來引導觀眾的視線，使其自然地流向目標區域。

### ■ 利用色彩、圖像提示

利用色彩和圖像來提示方向，是一種常見的設計手法。例如，在設計中，可以利用紅色來提示危險或警告，利用藍色來提示安全或舒適。







## STANCE ③



足が伸びる動きをすることで、脚一歩の程は方向に  
固定されるはず。1・脚が伸びる時に、手裏が地面に  
押し込まれて下がる。

両足の土を踏み込むようにして、アゴが伸びる、手裏が  
伸びるという動作をこの時に行なう。

### ■スタンスの決まり

- 両足の土を踏み込むようにして、アゴが伸びる、手裏が伸びるという動作をこの時に行なう。
- 両足の土を踏み込むようにして、アゴが伸びる、手裏が伸びるという動作をこの時に行なう。



■両足の土を踏み込むようにして、アゴが伸びる、手裏が伸びるという動作をこの時に行なう。



■両足の土を踏み込むようにして、アゴが伸びる、手裏が伸びるという動作をこの時に行なう。



■両足の土を踏み込むようにして、アゴが伸びる、手裏が伸びるという動作をこの時に行なう。

## SHOT 02



■この場面は、登場人物の登場シーンで、このシーンで登場人物の個性や魅力が表現される。この場面は、登場人物の個性や魅力が表現される。

■この場面は、登場人物の登場シーンで、このシーンで登場人物の個性や魅力が表現される。この場面は、登場人物の個性や魅力が表現される。

この場面は、登場人物の登場シーンで、このシーンで登場人物の個性や魅力が表現される。この場面は、登場人物の個性や魅力が表現される。

### ■ 1. 登場人物の登場シーン

この場面は、登場人物の登場シーンで、このシーンで登場人物の個性や魅力が表現される。この場面は、登場人物の個性や魅力が表現される。





このように、この植物の果物は「果実」ではなく「種子」であり、その種子が「果実」の内部に埋め込まれている。また、種子の周囲には「果肉」があり、これは種子の成長を助ける役割を果たしている。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

## ■ゴキウグサの構造

ゴキウグサは、果実の内部に種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

ゴキウグサの果実の構造は、果実の内部に種子が埋め込まれている。

## ■ゴキウグサの構造の図解と各部分の名称

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

果実の内部には、種子が埋め込まれている。この種子は、果実の内部で成長し、最終的に果実の外部に突き抜けて、新しい植物の成長を始める。

## MENU 18



### ■ 10分ショー

ファッションショーの定番は、ランウェイを歩かせるモデルのショーです。ショーの進行は、音楽に合わせて、モデルがランウェイを歩きます。ショーの進行は、音楽に合わせて、モデルがランウェイを歩きます。

### ■ 10分ショー

ファッションショーの定番は、ランウェイを歩かせるモデルのショーです。ショーの進行は、音楽に合わせて、モデルがランウェイを歩きます。

ファッションショーの定番は、ランウェイを歩かせるモデルのショーです。ショーの進行は、音楽に合わせて、モデルがランウェイを歩きます。

### ■ スコア

スコアの表示方法は、ショーの進行に合わせて、スコアの表示方法が異なります。



### ■ 10分ショー

ファッションショーの定番は、ランウェイを歩かせるモデルのショーです。ショーの進行は、音楽に合わせて、モデルがランウェイを歩きます。



### ■ スコア

スコアの表示方法は、ショーの進行に合わせて、スコアの表示方法が異なります。

## ■ 各種の魚の卵

■ 卵の大きさや色は、魚の種類によって異なる。卵の色は、卵の大きさ、産卵の回数、卵の殻の厚さなどに影響する。

■ 卵の色は、卵の大きさや産卵の回数によって異なる。卵の色は、卵の大きさ、産卵の回数、卵の殻の厚さなどに影響する。

卵の色は、卵の大きさや産卵の回数によって異なる。卵の色は、卵の大きさ、産卵の回数、卵の殻の厚さなどに影響する。

## ■ 卵の大きさ (単位: mm)

卵の大きさは、魚の種類によって異なる。卵の大きさは、魚の種類、産卵の回数、卵の殻の厚さなどに影響する。卵の大きさは、魚の種類によって異なる。卵の大きさは、魚の種類、産卵の回数、卵の殻の厚さなどに影響する。



1. 大鰩の卵 (単位: mm)



2. 大鰩の卵 (単位: mm)



3. 大鰩の卵 (単位: mm)



4. 大鰩の卵 (単位: mm)



5. 大鰩の卵 (単位: mm)



6. 大鰩の卵 (単位: mm)



7. 大鰩の卵 (単位: mm)



8. 大鰩の卵 (単位: mm)



9. 大鰩の卵 (単位: mm)



10. 大鰩の卵 (単位: mm)

## ● 発売したプレイのために

本プレイブックは、「Dance Central 3」のプレイブックをプレイする際に、Dance Central 3のプレイブックをプレイする際に、必ず読んでください。

### ■ アプリケーション選択メニュー



#### ■ 目的別設定

- 1. 目的別設定 (Dance Central 3) の設定  
メニューから、Dance Central 3のプレイブックを選択して、目的別設定メニューを開きます。
- 2. 目的別設定 (Dance Central 3) の設定  
メニューから、Dance Central 3のプレイブックを選択して、目的別設定メニューを開きます。

#### ■ 目的別設定 (Dance Central 3) の設定

- Dance Central 3のプレイブックを選択して、目的別設定メニューを開きます。

#### ■ 目的別設定 (Dance Central 2) の設定

- Dance Central 2のプレイブックを選択して、目的別設定メニューを開きます。

#### ■ Dance Central 3 (DANCE) の設定

- Dance Central 3のプレイブックを選択して、DANCEの目的別設定メニューを開きます。
- Dance Central 3のプレイブックを選択して、DANCEの目的別設定メニューを開きます。

#### ■ Dance Central 2 (DANCE) の設定

- Dance Central 2のプレイブックを選択して、DANCEの目的別設定メニューを開きます。









# Let's Challenge the course of PAPILLON COUNTRY CLUB.

此コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。

## ■コースの特徴

- コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。

## ■コースの魅力

- コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。



## コースガイド



### 1. Course Overview (18 Holes, Par 72)

18ホール

●コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。

●コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。コースは、1970年代後半に設計された、18ホールのゴルフコースです。



### Fig. 4. Comparison of Methods: Member 10 Only

1878.3

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.



### Fig. 3. Comparison of Methods: Member 9 Only

1878.3

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.



### Fig. 4. Comparison of Methods: Member 8 Only

1878.3

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.



### Fig. 5. Comparison of Methods: Member 7 Only

1878.3

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.

■ The 10-member 100% test is a 100% test of the original data. The 100% test is a 100% test of the original data.



**Unit 4. Comparative and Contrastive Analysis - Member's Study** **100%**

**● Unit 4.1** 比較分析の基礎知識と用語。比較分析の目的、比較分析の種類、比較分析の手法、比較分析の成果の活用。比較分析の重要性と意義。比較分析の発展と今後の展望。

**● Unit 4.2** 比較分析の具体的な手法と実践。比較分析の計画、比較分析の実施、比較分析の評価。比較分析の応用と実践例。

**Unit 4. Comparative and Contrastive Analysis - Member's Study** **100%**



**● Unit 4.1** 比較分析の基礎知識と用語。比較分析の目的、比較分析の種類、比較分析の手法、比較分析の成果の活用。比較分析の重要性と意義。比較分析の発展と今後の展望。

**● Unit 4.2** 比較分析の具体的な手法と実践。比較分析の計画、比較分析の実施、比較分析の評価。比較分析の応用と実践例。

**Unit 4. Comparative and Contrastive Analysis - Member's Study** **100%**



**● Unit 4.1** 比較分析の基礎知識と用語。比較分析の目的、比較分析の種類、比較分析の手法、比較分析の成果の活用。比較分析の重要性と意義。比較分析の発展と今後の展望。

**● Unit 4.2** 比較分析の具体的な手法と実践。比較分析の計画、比較分析の実施、比較分析の評価。比較分析の応用と実践例。

**Unit 4. Comparative and Contrastive Analysis - Member's Study** **100%**



**● Unit 4.1** 比較分析の基礎知識と用語。比較分析の目的、比較分析の種類、比較分析の手法、比較分析の成果の活用。比較分析の重要性と意義。比較分析の発展と今後の展望。

**● Unit 4.2** 比較分析の具体的な手法と実践。比較分析の計画、比較分析の実施、比較分析の評価。比較分析の応用と実践例。



### Plot 4. *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* (1934)

1934 10

■ **Plot** *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* is a film about a man's 40 days' mourning for his wife. It is a classic of the silent film era. The film is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era.

■ **Plot** *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* is a film about a man's 40 days' mourning for his wife. It is a classic of the silent film era. The film is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era.



### Plot 5. *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* (1934)

1934 11

■ **Plot** *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* is a film about a man's 40 days' mourning for his wife. It is a classic of the silent film era. The film is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era.

■ **Plot** *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* is a film about a man's 40 days' mourning for his wife. It is a classic of the silent film era. The film is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era.



### Plot 6. *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* (1934)

1934 12

■ **Plot** *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* is a film about a man's 40 days' mourning for his wife. It is a classic of the silent film era. The film is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era.

■ **Plot** *Chuangyuanzhang's 40 Days' Mourning* is a film about a man's 40 days' mourning for his wife. It is a classic of the silent film era. The film is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era. It is a masterpiece of the silent film era.





### Figure 13. Chromosomes of *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica*

page 13

- This image shows the chromosomes of *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica*. The chromosomes are arranged in a karyotype, showing the characteristic shape and size of the chromosomes.
- *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica* is a species of plant in the family *Myricaceae*. It is a perennial herb with small, white flowers. The chromosomes shown in this image are characteristic of the species.



### Figure 14. Chromosomes of *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica*

page 14

- This image shows the chromosomes of *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica*. The chromosomes are arranged in a karyotype, showing the characteristic shape and size of the chromosomes.
- *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica* is a species of plant in the family *Myricaceae*. It is a perennial herb with small, white flowers. The chromosomes shown in this image are characteristic of the species.



### Figure 15. Chromosomes of *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica*

page 15

- This image shows the chromosomes of *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica*. The chromosomes are arranged in a karyotype, showing the characteristic shape and size of the chromosomes.
- *Myrica* (*Mimulus*) *Myrica* is a species of plant in the family *Myricaceae*. It is a perennial herb with small, white flowers. The chromosomes shown in this image are characteristic of the species.



### Figure 16. *Chromopora* sp. *Chromopora* sp. *Chromopora* sp.

FIGURE 16

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.



### Figure 17. *Chromopora* sp. *Chromopora* sp. *Chromopora* sp.

FIGURE 17

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.



### Figure 18. *Chromopora* sp. *Chromopora* sp. *Chromopora* sp.

FIGURE 18

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.

■ This is a photograph of a large, dark, textured rock formation, likely a fossil or mineral specimen, showing a rough, layered surface.



## ディープアンドイーンソフトが贈る、 バーチャルボーイ専用ソフト！

特別に、自分の立派な顔のイメージをゲーム

- 1. 自分自身の顔のイメージをゲームに反映させる。
- 2. 3Dモデルの顔のイメージをゲームに反映させる。
- 3. 3Dモデルの顔のイメージをゲームに反映させる。

4,800円



※このソフトは、ディープアンドイーンソフトが贈る、バーチャルボーイ専用ソフトです。

### ユーザーの気持ちへの配慮

1. ディープアンドイーンソフトは、ユーザーの気持ちへの配慮を第一とし、ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供しています。ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供するために、ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供しています。
2. ディープアンドイーンソフトは、ユーザーの気持ちへの配慮を第一とし、ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供しています。ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供するために、ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供しています。
3. ディープアンドイーンソフトは、ユーザーの気持ちへの配慮を第一とし、ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供しています。ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供するために、ユーザーの気持ちに合わせたサービスを提供しています。



## 航空自衛隊航空機整備隊

航空機整備隊 航空機整備隊 航空機整備隊

航空機整備隊 航空機整備隊 航空機整備隊  
航空機整備隊 航空機整備隊 航空機整備隊

航空機整備隊 航空機整備隊  
航空機整備隊 航空機整備隊

航空機整備隊 航空機整備隊  
航空機整備隊 航空機整備隊  
航空機整備隊 航空機整備隊

航空機整備隊 航空機整備隊 航空機整備隊