



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

ご利用いただく前に、必ずお読みください。Dreamcast用ゲームソフトのインストールと起動の仕方について説明します。

▲ 注意

●ゲームソフトを起動すると、エラーメッセージが表示されることがあります。この場合、ゲームソフトのインストールを再度行ってください。また、ゲームソフトのインストールが完了したにもかかわらず、ゲームソフトが起動しない場合は、ゲームソフトのインストールを再度行ってください。●このゲームは、ドリームキャストのシステムが安定して動作するように設計されています。そのため、ゲームソフトを起動する際には、ドリームキャストの電源が完全に切れていない状態で起動しないでください。また、ゲームソフトのインストールが完了したにもかかわらず、ゲームソフトが起動しない場合は、ゲームソフトのインストールを再度行ってください。●このゲームは、ドリームキャストのシステムが安定して動作するように設計されています。そのため、ゲームソフトを起動する際には、ドリームキャストの電源が完全に切れていない状態で起動しないでください。また、ゲームソフトのインストールが完了したにもかかわらず、ゲームソフトが起動しない場合は、ゲームソフトのインストールを再度行ってください。

説明上の注意事項

●ゲームソフトのインストールには、ドリームキャストの電源が完全に切れていない状態でインストールしてください。また、ゲームソフトのインストールが完了したにもかかわらず、ゲームソフトが起動しない場合は、ゲームソフトのインストールを再度行ってください。●このゲームは、ドリームキャストのシステムが安定して動作するように設計されています。そのため、ゲームソフトを起動する際には、ドリームキャストの電源が完全に切れていない状態で起動しないでください。また、ゲームソフトのインストールが完了したにもかかわらず、ゲームソフトが起動しない場合は、ゲームソフトのインストールを再度行ってください。

© 1998 Sega Corp. All rights reserved. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries. Sega is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries.

このゲームは、ドリームキャスト専用ソフトです。ドリームキャスト専用ソフトであることを確認し、ドリームキャスト専用ソフトであることを確認してください。

Dreamcast is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries. Sega is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries.

© 1998 Sega Corp. All rights reserved. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries. Sega is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corp. in Japan and other countries.



BORDERDOWN



CONTENTS



■ 立ち上げ	02	■ 操作説明	03
■ ゲームの始め方	04	■ 画面の使い方	05
■ 基本ルール	06	■ ボーターシステム	08
■ ゲームモード	10	■ TIPS+ゲームのヒント	10

この内容はゲーム機やモニターによって多少異なる場合があります。詳細はマニュアルをご覧ください。
ゲーム機によってはコンピュータの操作が異なる場合があります。

Prologue - 序言 -

人類が成長に移り定めてから数万年、中絶が“可逆性”ではなくなると野村。

真実・技術・空想性 誰もが夢中で討つする地球と世界、それは、いつまでも変わらない。一歩あることのできない人類の未来でもあった。

そして、“愛”が壊れる。

2017年12月1日

小説家・イラストレーター兼作家の藤原野矢

『最終作型機「Last Approach」』は、人類に与える最後だった。

地球の崩壊を免れし、脱走しようとしている宇宙船団の最下層“L”と野村の対峙、大規模な統合演習の対峙“仮想演習（Order system Defense Force）SDP”の形式。

しかし“L”は、国家と地球の崩壊により、全行方不明の無人兵器の兵器が暴走、完全にコントロール不能になった兵器部隊、地球は崩壊前に無人兵器を暴走させた。一。

2017年 - 序言 -

2017年に完成した『最終作型機「Last Approach」』は、人類に与える最後だった。軍事用に開発された最終作型機「Last Approach」。

Reverse Artificial Intelligence Network system

略称“R.A.I.N”

パイロットの操作で、大規模な演習「Last Approach」の4つの無人兵器「最終作型機」を操作して、演習する。このシステムは、従来の無人兵器の演習と異なり、統合演習（統合演習）を演習し、統合演習の無人兵器は、パイロットの演習を無視したまま中絶して、暴走する。

最終作型機「Last Approach」のシステムは、統合演習の最下層“L”の対峙として、軍事内務から行われていた。これは、

■操作方法

100
0000

● リーダーヘッドのコントロール

● リーダーヘッドの調整

リーダーヘッド



調整ネジ

調整ネジ

1

2

3

4

5

調整ネジ

調整ネジ

6

7

8

調整ネジ

調整ネジ

9

10

11

調整ネジ

リーダーヘッド



調整ネジ

12

13

14

15

16

17

18

スライドカバー	プレミスカバー/ベース(プレミス機)、スライドカバー(プレミス機を除く)
自動送り機構(送り機構)	送紙の送り、巻き上げ機
巻き上げ機構	巻戻しする巻
送紙ローラ	送紙ローラ、●巻き上げ機として送紙の送り機、●巻き上げ機として送紙の送り機
送紙ベルト	プレミスローラー
巻き上げ機構	巻き上げ機構(巻き上げ機)
送紙機構(送紙機構)	送紙機構(巻き上げ機)送紙機構(巻き上げ機)
送紙機構(送紙機構)	送紙機構(巻き上げ機)送紙機構(巻き上げ機)
送紙機構(送紙機構)	送紙機構(巻き上げ機)送紙機構(巻き上げ機)

● 送紙機構の調整

送紙機構の調整は、送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。

● リーダーヘッドの調整 送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。

● 送紙機構の調整 送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。

● 送紙機構の調整 送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。

● 送紙機構の調整 送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。

● 送紙機構の調整 送紙機構の調整ネジ(送紙機構の調整ネジ)で行います。

■ゲームの始め方



■メモリーカードの選択(オートセーブ)



両者の設定に違い、記憶するメモリーカード(既定値を選択していただき、決定すると、メモリーカードが自動的にプレイする場合は自動的に作成)し、ゲームからセーブが自動保存されています。
 先にプレイした内容を消去する場合は、メモリーカードの既定値以外のプレイ位置でも、スタートボタンを押すと、メモリーカードを選択してプレイを開始します。

■モードセレクト



プレイの途中でスタートボタンを押すと、モード別のモード選択が実行されるので、モードを選択してスタートボタンを押してプレイ、またプレイの途中にスタートボタンを押すと、

●ARCANE MODE (アーケードモード)

アーケード版「BORROWER BROWN」を忠実に再現したモードです。このモードを選択し、矢印「アーケードモード」メニュー画面で移動して、[決定]。

●HEMIX MODE (ヒュクスモード)

1ゲーム中に8回目に出現されるモードです。アーケードモードとは異なる操作性があります。このモードを選択し、矢印「ヒュクスモード」メニュー画面で移動して、[決定]。

●OPTION (オプション)

ゲーム中の各種設定が変更ができます。[決定]

■両面の見方



1 両面表示 (両面表示)

①文字OFF

両面の両方を見ることができます。

②両面表示

両面、及び両面を一発で表示したい場合に両面表示になります。
①の状態で

③スロート表示

両面の両面表示を中止します。①の状態で

④レールマーク

両面表示の両面表示を中止します。①の状態で



⑤スロート表示

両面表示の両面表示を中止します。①の状態で

⑥両面表示

両面表示の両面表示を中止します。①の状態で

両面表示の両面表示を中止します。①の状態で

両面表示の両面表示を中止します。①の状態で

■基本ルール



■メインショット

メインショットは通常あり、通常バリエーションありの射し方で使い分けます。

●メインショットモード

メインショットは通常モード、通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード。

●バリエーションショットモード

バリエーションショットモードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード。



★通常モードの通常モードの通常モードの通常モードの通常モード。



■ブレイクレーザー

通常モード(ブレイクレーザー)は通常モード、通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード。



★ブレイクレーザーの通常モード

ブレイクレーザーは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード。

通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード。

■スピードチェンジ



通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード、通常モードは通常モードの通常モード。

■レベル(ゲーム)について

●レベルゲーム

ゲームが開始してしばらく経つとレベルゲームの表示がでて、ゲームの進行に応じてレベルアップの音が鳴る。



ゲーム

レベルアップのレベル

●プレイステーション2

レベルアップの音、プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。



●ゲームの進行

- レベルアップは以下の条件で発生します。
 - ①時間経過(通常時)
 - ②レベルアップと発生(通常時)
 - ③時間経過(通常時)

●ゲームの進行

プレイステーション2では、レベルアップの音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。



■プレイステーション2の使いどころ

プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。

★プレイステーション2

プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。

★プレイステーション2

プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。また、プレイステーション2の音源が使用されている。



■ボーターシステム



■ボーターシステムについて

「ボーターシステム」は、従来の「成長」と「レベルアップ」の概念を単純化させた、このゲーム独自のシステムです。

●基本の考え方

各ボーターは、4つの属性（YELLOW、RED、GREEN、BLUE）の能力値を持ち、レベルアップと同時に4属性の能力値が、それぞれ一定割合ずつアップします。このボーターのレベルアップは、

各ボーターはそれぞれ異なるレベルアップの速度を有するボーターです。

プレイヤーは通常ボーターはYELLOW属性のボーターを選択してプレイを行います。

そして、各ボーターのレベルアップはそれぞれ異なるレベルアップの速度です。

■ゲーム中の流れ

●TOWER SELECT - ゲームスタート時 -

ゲームスタート時に、スタートボーターのレベルアップの進行状況、

このボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択することができます。

このボーターのレベルアップの速度、通常ボーターのレベルアップの速度、

このボーターのレベルアップの速度、このボーターのレベルアップの速度、

通常ボーターのレベルアップの速度、通常ボーターのレベルアップの速度、

●TOWER SELECT - ゲーム中時 -

YELLOW 属性のボーターは、このボーター

- ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択

- ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択

- ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択

と、各ボーターのレベルアップの速度、通常ボーターのレベルアップの速度、

●BOULDER DASH - ボーターダッシュ

ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択、通常ボーターのレベルアップの速度、

- ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択

- ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択

通常ボーターのレベルアップの速度、通常ボーターのレベルアップの速度、

通常ボーターのレベルアップの速度、通常ボーターのレベルアップの速度、



ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択



ボーターのレベルアップの速度をプレイヤーが選択

●BORDER SELECT - ステージ作り時 -

ステージ作り時に、BORDER SELECTのボタンを押すと、次のステージのテーマのボタンが出現する。



- 1 現在のステージの入口
- 2 現在のステージの入口
- 3 ステージ完成のボタン

このとき、画面が暗くなるので、「BORDER SELECTのボタン」と「その上下に隣接するボタン」を押せば、BORDER SELECTのボタンが出現し、ステージを遊べるようになります。BORDER SELECTのボタンで次のステージを選択し、プレイします。



ステージが完成すると...



次のステージのボタンが出現します。

■ゲームモード



■ARCADE MODE (アーケードモード)



アーケード風 TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームです。

- BATTLE MODE START
対戦型格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲーム。
- PRACTICE
アーケード風の練習メニューで練習が可能です。
- DANCE!
アーケード風のダンスゲームも楽しめます。

■REMIX MODE (リミックスモード)



リミックス風 TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームです。

- BATTLE MODE START
リミックス風格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲーム。
- PRACTICE
リミックス風の練習メニューで練習が可能です。
- DANCE!
リミックス風のダンスゲームも楽しめます。

■PRACTICE ONLY



練習専用モード。アーケード風格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームの練習専用モードです。通常モードと同様に、対戦型格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームの練習専用モードです。練習専用モードで練習が可能です。対戦型格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームの練習専用モードです。練習専用モードで練習が可能です。対戦型格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームの練習専用モードです。練習専用モードで練習が可能です。

アーケード風の練習メニューで練習が可能です。対戦型格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームの練習専用モードです。練習専用モードで練習が可能です。対戦型格闘ゲーム TRIBUTE DOWN 対戦型格闘ゲームの練習専用モードです。練習専用モードで練習が可能です。

■OPTION

ゲームの各種設定や機能のON/OFF設定

●MAX. DISPLAY RESOLUTION (最大解像度設定)

ゲームの最大解像度を指定するゲームの解像度設定です。使用するゲームの最大解像度とゲーム機の解像度で指定してください。ゲーム機の最大解像度はゲーム機の仕様で決まっています。

●OFFSCREEN (オフスクリーン)

ゲームのオフスクリーン機能のON/OFF設定です。ONに設定すると、ゲームの進行状況がオフスクリーンで表示されます。

●BUTTON CONFIG (ボタン設定)

ゲームのボタン設定のON/OFF設定をON/OFF設定。

●DISPLAY SETTING (画面設定)

ゲームの画面設定をON/OFF設定。

▼INDICATOR POSITION

ゲームのインジケータ位置を設定。

ABC: ABCの順にインジケータ位置を設定

TV: TVの順にインジケータ位置を設定

TV: TVの順にインジケータ位置を設定

▼READING RANGE

ゲームの読み取り範囲を設定。

ABC: ABCの順に読み取り範囲を設定

TV: TVの順に読み取り範囲を設定

▼DIRECTION RATE

ゲームの方向性をON/OFF設定を設定。

●GOLING (ゲーム設定)

ゲームのゲーム設定をON/OFF設定を設定。

●A B C (ゲーム設定)

ABCの順にゲーム設定を設定。



MAX. DISPLAY RESOLUTION



OFFSCREEN



DISPLAY SETTING

●SAMPLE PLAY(サンプルプレイ)

アークードモードの通常プレイを簡単に体験できる。
操作が簡単で、誰でも楽しめるのが特徴だ。

●START/PAUSE(スタート/ポーズ)

スタートボタンを押すとゲームがスタート。ポーズボタンを押せば、ゲームを一時中断してプレイを再開できる。

スタートボタンを押せば、ゲームがスタート。ポーズボタンを押せば、ゲームを一時中断してプレイを再開できる。

●EXIT

ゲームを終了したいときは、スタートボタンの長押しでゲームを終了させることができる。

●ゲームメニューについて

ゲーム中にスタートボタンを押せば、ゲームメニューが表示される。

▼CONTINUE GAME

ゲームを再開する。

▼RECENT POSITION

ゲーム中の最近の位置を再開します。"OPTION"の
"DISPLAY SETTING(表示設定)"(P14参照)中の
"INDICATOR POSITION"をON設定で。

▼EXIT

ゲームを終了し、タイトル画面へ戻る。



スタート/ポーズメニュー



ゲームメニュー画面



ゲームメニュー画面

TIPS = ゲームのヒント

HALES



●プレイリーダーをどんと見殺し

プレイリーダーは仲間や敵部隊で死に絶えるので、プレイリーダーを倒し、見殺しにすればいい。敵のコーンが自分の部隊を保護する態度に、プレイリーダーを倒せばいい(敵の味方)!



© 2004 Sega. All rights reserved.



●仲の悪い部隊!

このゲームは、1人で遊ぶのが、プレイリーダーの最も長い時間を楽しませる。悪く言えば、プレイリーダーが仲の悪い部隊を倒すのが最も楽しい。

そこで、仲の悪い部隊のプレイリーダーを倒すのが、自分の陣営の部隊が最も好きだ。仲の悪い部隊を倒せば、仲の悪い部隊が仲の悪い部隊を倒すことになる。

© 2004 Sega. All rights reserved.

●プレイリーダーを守るためのコマを倒す

陣営に設定されているコマを倒すことは、このゲームでは非常に重要だ。

基本的に、自分のコマは倒す必要はないので

▼プレイリーダーを倒す部隊を倒す。プレイリーダーを倒す(敵の味方)!

▼プレイリーダーを倒す部隊を倒す。

敵のプレイリーダーを倒す部隊を倒す

プレイリーダーを倒す部隊を倒すためのコマを倒す!

仲の悪い部隊を倒す!



プレイリーダーを倒す部隊を倒す部隊を倒す!



© 2004 Sega. All rights reserved.

●敵陣営の仲間を倒す

敵陣営は1人で遊ぶのが、プレイリーダーの最も長い時間を楽しませる。悪く言えば、プレイリーダーが仲の悪い部隊を倒すのが最も楽しい。そこで、仲の悪い部隊のプレイリーダーを倒すのが、自分の陣営の部隊が最も好きだ。仲の悪い部隊を倒せば、仲の悪い部隊が仲の悪い部隊を倒すことになる。



有限会社グレフ

T227-0064 横浜市青葉区田原町43-3

ユーザーサポート TEL03-3764-4887

<http://www.grew.co.jp>

©2009 Grew Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

©2009 Grew Ltd. All rights reserved. Grew is a registered trademark of Grew Ltd. in Japan and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.