



斑
鳩

IKARUGA



この度は、トレジャーのドリームキャスト専用ソフト「異域 Ⅰ K
A R U G A」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正
しい使用方法でお楽しみいただきますようお願いいたします。
なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管し
てください。

CONTENTS

◎ 異域ストーリー	2
◎ 操作説明	3
◎ メニュー画面説明	4
◎ プラクティス・ランキング	5
◎ コンフィグ	6
◎ TUTORIAL	7
◎ APPENDIX	7
◎ BACKUP	7
◎ ゲーム画面説明	8
◎ ゲームスタート	8
◎ ゲームシステム	9
◎ 力の解放	10
◎ テクニック	11
◎ ポーズ画面説明	12
◎ 機体説明	12
◎ プロトタイプゲーム説明	13



◆ドリームキャスト ・コントローラ

アナログ方向キー
操作します。

方向ボタン
プレイヤー側の移動、視点の操作

Xボタン 使用します。

Yボタン 使用します。

Bボタン
目的に応じて、キャンセル

緑色のボタン 目的に応じて
キャンセル

Aボタン
スタート、決定

スタートボタン
ゲームスタート、
プレイ中に停止とポーズ

拡張ソケット1

メモリーカードは必ずコントロールポートAの
拡張ソケット1に接続してください。

拡張ソケット2



右トリガー
右の射撃

LTトリガー
使用します。

※ ASCII PAD FTICKEL としています。ASCII PAD FTICKボタン類は異なるのボタン類に対応していません。

※ 「遊ぶまで読む」(別冊)は、アーケードスティックには使用できません。

※ このボタン配置は標準的な場合です。ボタン配置は、COMPOSITE CONTROLLER SETTINGにて変更することができます。
(別ページ参照)

【注意】

1. 本ソフトは、1~2人用です。各プレイヤーを入れる前に、コントローラなどの対応用の機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。またゲーム中に、Aボタン、Xボタンを同時に押し続けるとスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。
2. 本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよび、右トリガーを動かさないでください。キーボードやマウスを動かすと、本ソフトの画面が正しく行かない、制御音の発生とります。
3. ドリームキャストコントローラに「遊ぶまで読む」(別冊)をセットして、ゲームをプレイするときは、必ず遊ぶまで読むを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。
4. (拡張ソケット1)に遊ぶまで読むを接続すると、コントローラ本体のロックが解除、使用中に受け取り、操作音の画面に音が発生し、対応して、100%の画面での操作は可能ではありません。



◆ タイトル画面で、スタートボタンを押すと
選択項目が表示されます。

GAME START --- ゲームを始めます。

PRACTICE ----- 各ステージの練習モード
(3ページを参照)

RANKING ----- ランキングを見ます。
(3ページを参照)

CONFIG ----- ゲームの設定変更をします。
(3ページを参照)

TUTORIAL ----- チュートリアル (3ページを参照)

APPENDIX ----- おまけモード (3ページを参照)

BACKUP ----- ゲームデータのバックアップ
(3ページを参照)

EXIT ----- タイトル画面に戻ります。



FRACTICE

1クレジット内で遊遊したステージから任意のステージを選んで練習することができます。
(コンティニューして遊遊したステージは遊遊することができません。)



RANKING

VIEW RANKINGでスコアランキングを見ることができます。また、CLEAR RANKINGでランキングをクリア状態に戻すことができます。

ランキングの目的について日本ドリームキャストの内蔵時計を参照しています。現時では2002年～2010年までが対応されていますが、それ以外の年になると正確な表示にならない仕様になっています。ご了承ください。





HORIZONTAL 1



HORIZONTAL 2



VERTICAL 1/VERTICAL 2

◆ **MONITOR TYPE** : 画面解像度の設定をします。

HORIZONTAL 1 → 横解像1、解像率75%で、ほぼ画面全体が表示されます。

HORIZONTAL 2 → 横解像2、解像率80%で少し画面の上下が見えなくなりますが、

VERTICAL 1 → 縦解像1、アーケード画と同様の縦向きモードです。

VERTICAL 2 → 縦解像2、縦向きのため操作できるように、操作系を60度回転してあります。

■ **ご注意**

画面の解像率やサイズを縮小することで使用しにくいボタンがある、あるいはボタンが壊れる、または液晶の故障とある可能性があります。縮小モードでゲームを行う場合は、画面のモニタースペックを確認ください。

◆ **SOUND** : ステレオかモノラルの設定をします。

◆ **DIFFICULTY** : 難易度の設定をします。

EASY(難しい) NORMAL(普通) HARD(難しい)の3種類があります。

また、MASTER SELECTに設定すると、ゲーム開始時のコレクション画面で難易度を選べるようになります。

◆ **TRIAL GAME** : アーケード画にあった、お話しモードのON、OFFを設定します。

◆ **EXTEND** : プレイヤー1番がUPする得点の設定をします。

◆ **PLAYER STOCK** : プレイヤー1番の回数を設定します。(1～5回)

◆ **CONTROLLER SETTING** :

コントローラのボタン配列を変更します。方向ボタンの上下で項目を選択し、決定ボタンで決定を変更します。

◆ **DEFAULT** : コンフィグを初期状態に戻します。



TUTORIAL

アーケード版のゲーム説明を見ることができません。(注意：DC版の初期設定では、「力の源」がAボタンで選択可能し(もしくはボタンマッピングで割り当てられているようにもなっています))



APPENDIX

おまけモードに入ります。始めはおまけ項目を選択することはできませんが、ゲームをプレイして、特定の条件を満たすと選択できるようになります。(特定の条件以外の操作方法として「時間」の条件がほとんど、これは実際にゲームをプレイした状態で、ソフトが起動している状態でほとんどなので確認してください。おまけプレイ時間はBACKUPの項目で確認できます)



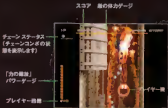
BACKUP

メモリーカード(複製)にゲームのファイルをおまけしたり、ロードすることができます。おまけデータのセーブや、プレイ時間の種類によって増える項目も存在しますので、ゲームファイルをおまけすることをお勧めします。(容量プログラム:24)

- ◆ AUTO SAVE ---オートセーブ機能の「ON」「OFF」を設定します。(オートセーブをONにするとゲームオーバー時、またはAPPENDIX等に発生がなった場合に、自動でセーブされるようになります)
- ◆ LOAD -----メモリーカードからファイルを読み込み
- ◆ SAVE -----メモリーカードへファイルをおまけします
- ◆ EXIT -----メニュー画面へ戻ります



注意! ●セーブ/ロード中は、本体の電源を必ず切らぬ。メモリーカード等の拡張ユニット、およびユニットへの書き込み、実行の取りぐとください。
●メモリーカードは必ずコントロールボタンAの位置にセットしてください。
●オートセーブは必ずオートでセットする。セーブすることでおまけは完了。



メニュー画面でGAME STARTを選択すると難易度メニューの画面になります。EASY、NORMAL、HARDから好みの難易度を選択してください。(コンフィグのDIFFICULTYでEASY、NORMAL、HARDが設定されていると、難易度メニューは省略されます) 難易度も選択すると、ゲームのモードを選択する画面になります。ここで「通常ゲーム」と「お試しゲーム」から選択してください。(コンフィグのTRIAL GAMEをOFFにすると、常に「通常ゲーム」が選ばれるようになります。モード選択は省略されます)

方向ボタンでプレイヤー側の移動を行い、Aボタンでショット(オート連射)をボタンでプレイヤー側の属性(カラー)を変更します。
また、Aボタンを押した時、物陰のショットはプレイヤー側の中心から発射のショットが決定し、これは特定の敵を倒し撃ち落とす時に有効です。(ショットボタンを連打すると、単発ショットが連続で発射されます)



「敵味」はAボタンを押すごとに敵体の属性を変化させることができます。属性には、「白」と「黒」があり、プレイヤー側の属性の場合、白い属性を吸収することができます。この時、黒い属性に当たるとミスとなり、プレイヤー側の属性を失います。(プレイヤー側の属性の場合はこの逆)また、敵にも白と黒の属性があります。[敵との属性関係についてはHPページを参照]



ゲームシステム（力の解放）

「力の解放」
パワーゲージ



敵の傷を回復することによって、画面右下にある「力の解放」パワーゲージが溜まっていきます。ゲージが一定量溜まった時に必殺技（もしくは必殺トリガー）で、溜めたパワーを全て放出する「力の解放」（ホーミングレーザー）を放つことができます。

パワーゲージは敵傷を10回復することにより1ゲージ分溜り、1ゲージにつき4発のホーミングレーザーが出ます。（最大12発）



逆属性なら威力は2倍！

敵との属性相性として、プレイヤー側が「逆属性」の場合は、逆属性である敵属性の属性に対してシット威力が2倍になります。（プレイヤー側が逆属性の場合はこの逆）

撃ち直し時に注意！

両属性の属性が異なる場合、敵は撃ち直し時に多量のダメージを受けてきます。両属性の値を同じと仮定してプレイヤー側の属性攻撃をふこなすと、逆属性の撃ち直し時に受けるダメージがある程度まで減少します。しかし「力の属性」のバウアーが早く撃ち直しする場合は、有効な手段になりません。



チェインコンボで撃ち直し！

「両属性の値」を調整するとチェインボーナスが入りやすくなり、値は100点ですが、続けてチェインボーナスを受けるごとにボーナスの値は値に変わっていきます。（最大2000点）しかし、敵一撃一撃のように、チェインの途中で違う属性の属性を調整するとチェインは切れてしまい、ボーナスも即時終了になってしまいます。チェインの効果が分かれなくなった時は、画面上方に表示されているチェインボーナスで確認できます。

ゲームの操作方法



ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズ（一時停止）することができます。また、Adjust Consoleを使って、画面の情報表示（ゲージやスコアなど）の位置を変更することができます。使用するテレビによって、スコア表示などが画面外に出てしまうような場合は、表示位置を変更してください。

ポーズ中のメニュー

Continue Game ゲームを続けます。

Adjust Console ゲーム情報表示(ゲージやスコアなど)位置の調整。

Quit リセットしてタイトル画面に戻ります。

また、PRACTICE (各ステージの練習モード) ではステージの最初からやり直す [Restart]があります。

開発者コメント

開発者「飯島」(左側)と開発者

元開発者の経験者であった、元内務部長が、田中さん、飯島部長とともに作り上げた開発者、彼等は、開発の現場下に居られ、現場には船長職(不動明志の例)「ブドウとウイロノゾルズ」を適用して再へ返送する。船長職、かつのスキルレベルを指示コントロールに一致化し、1機体で24機がなる操作性変更することに成功した彼の経験者である。

開発者「飯島」(右側)と開発者

元々は開発の一員内務の経験者であった、その開発経験は高かったが、開発者が開発者開発者であった為、開発されたのは元開発経験のみである。その開発経験に於いては、元々が開発者からの高い下げて手に入れ、個人スキルと定めていた開発、その後、現場の壁に打ち負けてからは、元内によって現場と同様の仕様に改造されている。



ゲームプレイで、ある特定の条件を満たすと「APPENDIX」の中に「GAME MODE」の項目が追加されます。この項目を「NORMAL」から「PROTO TYPE」に変更すると、プロトタイプモードで遊ぶことができます。これは、本編の全敵初回出現の仕様を再現したモードです。敵性に関する条件などは、変わりありませんが、プレイヤー側のショットに敵初回出現が追加です。

初期状態の弾数は、EASY:100発、NORMAL:300発、HARD:100発、となっていますが、プレイヤーは弾数を消費して弾を補充しなければなりません。ストックできる弾数は999発ですが、十分な消費数がある場合「次の弾数」を画面で使うことが可能です。(次の弾数1回につき、ショット120発分を消費します)
また、消費数が0になった場合、通常のショットは使えなくなります。新種の使い分けショット(ショットと同じボタンで消費可能)が可能です。



販売元：株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

発売元：株式会社トレジャー <http://www.treasure-company.jp>

お問い合わせ先：株式会社トレジャー TEL.03-3361-8131

〒164-0011 東京都中野区中央1-1-1 西新宿インデンス小玉ビル1F

© TREASURE/ESP 2004, 2005

T-307000

©2004 Treasure. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners.
このソフトは株式会社TREASUREの登録商標、©2004 Treasure. All rights reserved.の登録商標です。L&D Digitalは株式会社L&D Digitalの登録商標です。